

ก่อนจะถึง "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม "เล่น-เกม-กีฬา"

กาญจนา แก้วเทพ

2562

จิตวิญญาณแห่งการเล่น (play spirit)
ยังคงฝังลึกอยู่ในจิตใจของมนุษย์
ผู้สร้างอารยธรรมเสมอมา
Huizinga, Homo Ludens

ตั้งคำถามทางความคิด

หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือเล่มแรกของชุดหนังสือเบญจภาค (แปลว่ามี 5 เล่ม)* ที่เป็นผลงานของโครงการพัฒนาองค์ความรู้และจัดทำหนังสือเล่มของศูนย์สหวิทยาการชุมชนศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ซึ่งได้รับการสนับสนุนการดำเนินการตั้งแต่ขั้นตอนแรกคือการศึกษาร่วมกันของกลุ่มผู้เขียนเพื่อพัฒนาแนวคิด จนถึงขั้นตอนสุดท้ายคือการจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มหนังสือจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

เมื่อเป็นหนังสือเปิดม่านของชุดเบญจภาค จึงควรที่จะมีการเล่าแจ้งแฉลงไขสักเล็กน้อยถึงที่มาและที่ไปของหนังสือชุดนี้ ซึ่งอาจจะเริ่มตั้งแต่ไขข้อใจว่า "ทำไมต้องเลือกหัวข้อ 3 สหายเป็น

บทความนำเสนอในโครงการ “รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม เล่น เกม กีฬา” สนับสนุนโดย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).2562

*

หนังสือทั้ง 5 เล่มมีดังนี้

เล่ม 1 : ทฤษฎีวงนอกในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา

เล่ม 2 : ทฤษฎีวงในในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา

เล่ม 3 : เล่น : รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม

เล่ม 4 : เกม : รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม

เล่ม 5 : กีฬา : รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม

เล่น-เกม-กีฬาด้วยละ" ทำไมต้องใช้แนวพินิจเชิงวิชาการ (academic approach) ด้วยแนวคิด "รอยต่อเชิงวัฒนธรรม" (cultural continuity) และ "รอยแยกเชิงวัฒนธรรม" (cultural discontinuity) ทำไมจึงจำเป็นต้องใช้แนวทางการศึกษาเชิงมานุษยวิทยาเป็นโคมโไฟล์ส่งนำทาง ด้วย เป็นต้น

แค่เล่นเป็นเท่านั้น อาจจะไม่พอ

ผู้เขียนเชื่อว่า ผู้อ่านทุกท่านที่กำลังถือหนังสือเล่มนี้อยู่ คงไม่มีใครที่ไม่เคยผ่านประสบการณ์การเล่นอย่างใดอย่างหนึ่งมาก่อน คงไม่เคยไม่เล่นเกมอะไรเลย ไม่เคยดูรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์เลย หรือไม่เคยดูกีฬาแบบไหนเลย

แต่แม้จะมีประสบการณ์ตรงหรือมีประสบการณ์ทางอ้อมๆผ่านการดูผ่านสื่อกับเรื่องของ 3 สหาย: เล่น-เกม-กีฬา แต่ก็เชื่อว่าเราทุกคนจะตระหนักถึงความสำคัญของการเล่น-เกม-กีฬาที่ไม่ ทั้งนี้ยังไม่ต้องพูดถึงไปถึงขั้นที่ว่า เรามีความเข้าใจเรื่องการเล่น-เกม-กีฬามากน้อยขนาดไหน เช่น ในละครโทรทัศน์ยอดนิยมเรื่อง **เมีย 2018** ในขณะที่คุณวศิน (พระเอก) ผู้มีอาชีพเป็นถึงเจ้าของธุรกิจขายรถยนต์ใหญ่โต แต่เมื่อมีเวลาว่าง คุณวศินก็ควักเอามือถือออกมาเล่นเกมออนไลน์ (เป็นหนึ่งในบทความของหนังสือเล่มที่ 4) เมื่อคุณแม่มาเห็นเข้า ก็พูดประโยคตามแบบฉบับว่า "อะไรกันโตจนปานนี้แล้ว ยังเล่นเกมอยู่อีกหรือ...."

ในบรรดา 3 สหายคือ**เล่น-เกม-กีฬา** นี้ เรามักมีความเข้าใจกันว่า เรื่องการเล่นเป็นเรื่องที่พอจะอนุโลมให้เด็กๆเล่นได้ แต่ถ้าโตแล้วก็ไม่ควรจะเล่น เรื่องเกมก็พอให้เล่นได้ แต่อย่าให้มากเกินไปถึงขั้นเสพติด แต่ก็ไม่ค่อยรู้ว่า เล่นเกมไปแล้ว มันจะมีประโยชน์อะไร เล่นเพียงเพื่อพักผ่อนคลายเครียดในเวลาว่างเท่านั้นเป็นพอ สำหรับกีฬาค่อยเอาตัวรอดหน่อยในยุคปัจจุบัน เพราะดูดีมีประโยชน์หลายอย่าง ทั้งการออกกำลังกาย ผักผ่อนน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ ทำเป็นอาชีพได้ ฯลฯ แต่ถ้าเป็นกีฬาประเภท "ชนวัวชนไก่" ก็มักจะถูกประณามว่า เป็นกีฬาเปื้อนเลือด ถ้าเป็นมนุษย์ที่เจริญแล้ว ไม่สมควรเล่น เป็นต้น

นั่นเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง

และถ้าตัดภาพเข้ามาที่ **"โลกแห่งวิชาการ"** จากประวัติศาสตร์ของโลกวิชาการตะวันตก ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ได้แบ่งพื้นที่ที่ยืนให้แก่การศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาน้อยมาก ยิ่งหากเราเป็นนักวิชาการ "สายแข็ง" เช่น รัฐศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ฯลฯ ด้วยแล้ว หัวข้องานค้นคว้าวิจัยเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาก็แทบจะไม่ปิ้งแว็บเข้ามาในห้วงคำนึงของนักวิชาการสายนี้ คงมีแต่บางสาขาวิชาเท่านั้นที่จะได้วิชาศึกษาประเด็นเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาอย่างเป็นทางการเป็นเรื่องราว เช่น พลศึกษา สันทนาการ ครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ การสื่อสาร/นิเทศศาสตร์ (เมื่อ 3 สหายโคจรเข้ามาในแวดวงของสื่อ) บางสาขาวิชา เช่น คติชนวิทยาก็อาจจะทำการศึกษาในระดับของการเก็บบันทึก

ข้อมูลเอาไว้ที่มีคุณค่าอย่างยิ่งในการเก็บรักษามรดกความรู้ทางวัฒนธรรม

ดังนั้นในประวัติศาสตร์ของแวดวงวิชาการ สถานะของการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ก็จะอยู่นอกสายตามาเช่นนี้โดยตลอด จนกระทั่งในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 เริ่มมีผู้ที่เข้ามาปากระเบิดเรื่องการเล่นเข้ามาในแวดวงวิชาการ เขาคือเจ้าพ่อแห่งการเล่น J. Huizinga (1872-1945) ผู้เขียนหนังสือชื่อ *Homo Ludens* (1938) พร้อมคำประกาศว่า "มนุษย์เราคือผู้เล่น" และ "การเล่นนั้นจำเป็นต่อการสร้างสรรค์อารยธรรมของมนุษย์ **ไม่มีการเล่น ก็ไม่มีวัฒนธรรม**"

ในช่วงครึ่งแรกของศตวรรษที่ 20 และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง สิ้นสุดลง ในโลกวิชาการตะวันตกได้เกิดการพลิกตัวทางวิชาการ (Academic Turn) ในหลายๆ ด้าน เช่น การพลิกตัวกลับไปให้ความสำคัญด้านภาษา (Linguistic Turn) ด้านวัฒนธรรม (Cultural Turn) พร้อมทั้งการมีแนวทางใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กับการพลิกตัวทางวิชาการดังกล่าว ประกอบกับการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีและข่าวสารที่ส่งผลถึงระดับการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตประจำวันของผู้คน ตัวอย่างเช่น มีการใช้เครื่องอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันเกิดขึ้นอย่างมากมาย ทำให้ผู้คนมี "เวลาว่าง" (Leisure) เพิ่มมากขึ้น การศึกษาเรื่องสันทนาการและการใช้เวลาว่าง (Recreation & Leisure Study) ได้เริ่มลงหลักปักฐานในแวดวงวิชาการ และพลอยทำให้เรื่องเล่น-เกม-กีฬาที่ผูกติดอยู่กับเรื่องสันทนาการ และการใช้เวลาว่างได้รับการปัดฝุ่นขึ้นมาพิจารณากันใหม่ ในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 จึงนับว่าเป็น "ช่วงฟ้าเปิด" ของการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาในโลกวิชาการตะวันตกเลยทีเดียว

สำหรับบรรยากาศในประเทศไทย แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงในโลกแห่งความเป็นจริงจะเดินตามหลังโลกตะวันตกมาเช่นกัน เด็กไทยยังคงมีการละเล่นพร้อมทั้งมีของเล่นสารพัดชนิดให้เลือกเล่น ในเรื่องเกมออนไลน์ สถิติผู้เล่นเกมประเภทนี้ของไทยก็ไม่่น้อยหน้าใครในโลก หรือสัดส่วนของรายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ก็แทบจะอยู่ในอันดับต้นๆ ของรายการทุกประเภท ทั้งนี้ยังไม่ต้องพูดถึงเรื่องกีฬาที่เข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนสมัยใหม่ไม่ว่าจะในฐานะผู้เล่นกีฬาเองหรือผู้ดูผู้ชม จนกีฬาแทบจะมีบทบาทแทนสถาบันศาสนาไปแล้ว แต่แม้กระนั้น สถานการณ์ด้านวิชาการของไทยในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาก็ยังไม่ค่อยมีอะไรเปลี่ยนแปลงไปมากนักเมื่อเทียบกับโลกวิชาการตะวันตก ทุกอย่างยังคงเงิบเงิบดังเช่นที่เคยเป็นมา

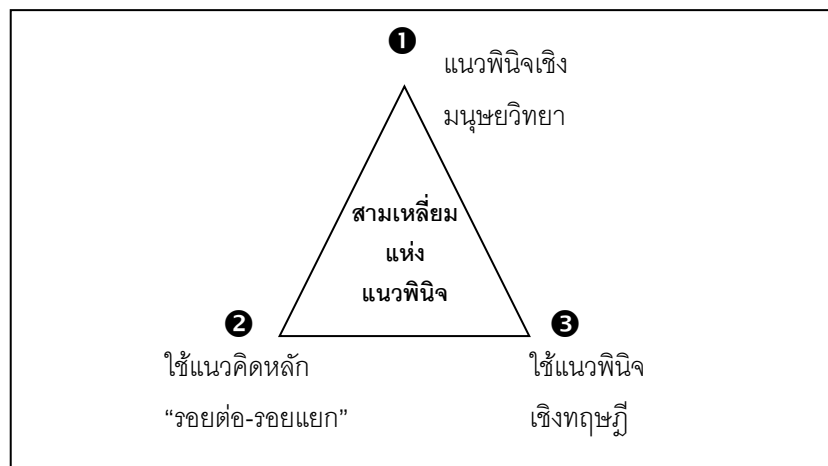
ต่อหน้าบรรยากาศของคลื่น 2 กระแสที่สวนทางกันระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกทางวิชาการของไทย สมาชิกของศูนย์สหวิทยาการศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชมีความเห็นว่า พวกเราในฐานะนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์น่าจะทำอะไรบางอย่าง (ถึงแม้จะไม่ถึงระดับปากระเบิดแบบ Huizinga) เพื่อส่งเสียงขึ้นมาในท่ามกลางความเงิบเงิบนี้ และวาดหวังว่าจะมีเสียงขานรับกลับมาพอไม่ให้เกิด "อาการเหงาทางปัญญา" กันบ้าง

สำหรับจุดยืนร่วมกันของกลุ่มนักวิชาการที่มาศึกษาร่วมกันและร่วมกันผลิตหนังสือชุดเบญจ

ภาคนี้ก็คือ อันว่าการเล่นนั้น ไม่ว่าจะเล่นอะไร เล่นเกม เล่นกีฬา เล่นหุ่นยนต์ ฯลฯ ลำพังแค่ "เล่น เป็นเท่านั้น" ยังไม่น่าจะเพียงพอ หากแต่เราควรตระหนักและเข้าใจถึงธรรมชาติ ความสำคัญ บทบาท ผลกระทบ ฯลฯ ของการเล่นนานาประเภทที่มีทั้งต่อตัวบุคคล กลุ่ม สังคม วัฒนธรรม และ อารยธรรมของมนุษยชาติด้วย" และทั้งหมดนี้ก็คือพิกัดของเนื้อหาในหนังสือชุดนี้

สามเหลี่ยมแห่งแนวพินิจเรื่องเล่น-เกม-กีฬา

เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ทางโครงการพัฒนาองค์ความรู้ฯ ได้ตั้งเป้าหมายเอาไว้ ผู้เขียน บทความในหนังสือทั้ง 5 เล่มได้พูดคุยตกลงร่วมกันว่า เราจะใช้เครื่องมือนำทางความคิดเป็น "สามเหลี่ยมแห่งแนวพินิจเรื่องเล่น-เกม-กีฬา" ดังนี้

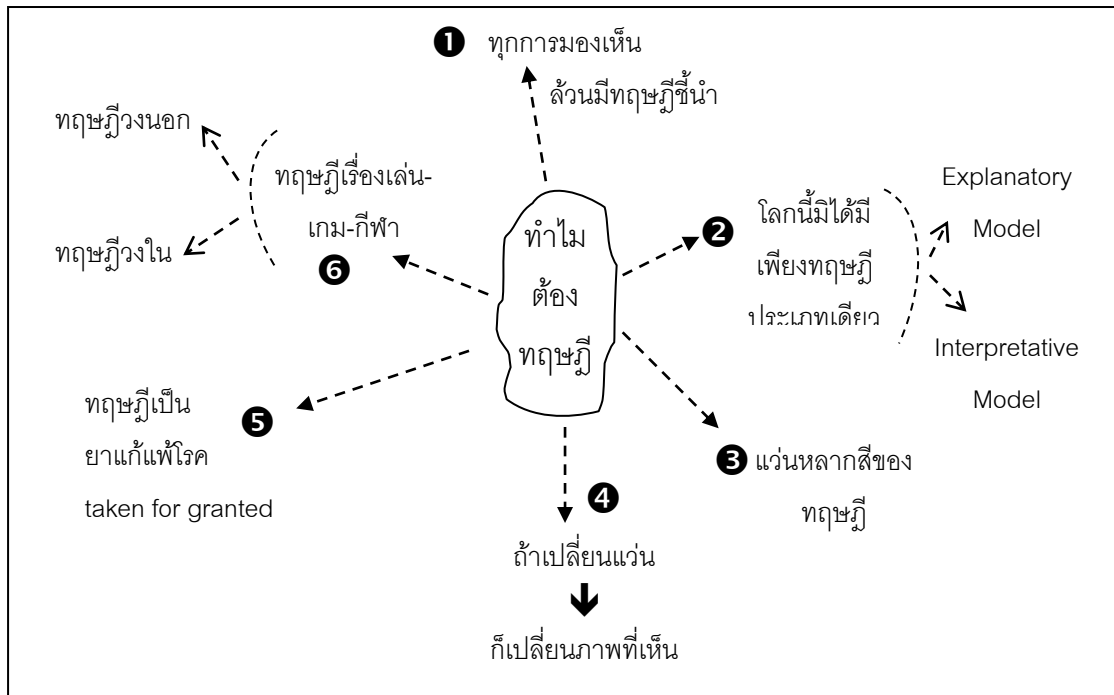


มุมที่ 1: แนวพินิจเชิงมานุษยวิทยา (Anthropological approach) ในขณะที่เรื่องการ เล่น-เกม-กีฬานั้นอาจจะมองเป็นปรากฏการณ์ได้หลายๆแบบ เช่น เป็นปรากฏการณ์ด้านเศรษฐกิจ (จากสาขาเศรษฐศาสตร์) เป็นปรากฏการณ์ด้านการพักผ่อน/ออกกำลังกาย เป็นปรากฏการณ์เชิง เทคโนโลยี ฯลฯ อันเป็นมุมมองจากสาขาวิชาการต่างๆ สำหรับในที่นี้ จะพิจารณาว่าเรื่องของการ เล่น-เกม-กีฬานั้นเป็น "ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม" (Cultural phenomena) และศาสตร์ที่เอา จริงเอาจังกับการศึกษาปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมก็คือ มานุษยวิทยา ด้วยเหตุนี้ในการศึกษาครั้ง นี้ (ในหนังสือทั้ง 5 เล่ม) จึงจะเจริญรอยตามแนวทางในการพินิจปรากฏการณ์ต่างๆด้วยมุมมอง แบบมานุษยวิทยา (ดูรายละเอียดต่อไป)

มุมที่ 2: แนวคิดหลัก (core concept) คือรอยต่อ-รอยแยก ทางโครงการฯได้เข้ารับ ข้อเสนอของชาร์ลส์ คายส์ (Charles Keyes) (อ้างในพัฒนา กิติอาษา, 2550) ว่าแนวทาง การศึกษาปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมนั้นน่าจะต้องเน้นทั้งด้านรอยต่อหรือความต่อเนื่อง (Continuity) **ร่องรอย (trace remnant)** ซึ่งเป็นแนวทางของกลุ่มศึกษาที่สนใจเรื่องการสืบทอด วัฒนธรรม และที่สำคัญคือต้องเน้นทั้ง**รอยแยก (discontinuity)** ภาวะความตึงเครียด (tension)

การแตกตัวออกเป็นเศษเสี้ยว (fragmentation) หรือวิกฤติ (crisis) ซึ่งเป็นกระบวนการทัศน์ของนักวิชาการกลุ่มโพสต์โพสโมเดิร์น เช่น มิเชล ฟูโกต์ โดยการดูรอยแยกหรือรอยต่อที่นั่นจะพิจารณาเป็นกรณีๆไปจากข้อมูลเชิงประจักษ์ที่เกิดขึ้น (ดูรายละเอียดในบทนำของหนังสือเล่มที่ 2 ของชุดนี้)

มุมมองที่ 3: ต้องเน้นการมอง "ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น" ด้วยแว่นทางทฤษฎี (Theoretical approach/Lens) ในที่นี้ผู้เขียนจะลองประมวล "คำโฆษณาเพื่อชวนให้เชื่อว่า "ทำไมเราจึงต้องใช้ทฤษฎีเป็นตัวช่วยในการมองดูปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น ดังนี้



(1) **ไม่มีการมองเห็นครั้งที่ไม่มีทฤษฎี** เมื่อเวลาเราเดินเข้าถ้ำที่มีมืดมิด เราจะมองเห็นอะไรภายในถ้ำไม่ได้เลยหากปราศจากไฟฉายส่องทาง อุปมาอุปไมยนี้ดูเหมือนจะแสดงให้เห็นความสำคัญของทฤษฎีที่ทำหน้าที่เปรียบประดุจ "ไฟฉายส่องนำทาง" ให้เราเห็นภาพต่างๆ

หากทว่า กรณีที่ยกตัวอย่างเรื่องการฉายไฟฉายส่องทางเข้าถ้ำนั้นมีความแตกต่างการใช้ทฤษฎีอยู่บางแง่มุม เนื่องจากการเห็นภาพในถ้ำนั้นเป็นเรื่อง "การเห็นทางกายภาพ" แต่ทว่าบทบาทของทฤษฎีนั้นไม่ได้ช่วย "การมองเห็นภาพทางกายภาพ" ซึ่งเรารับรู้ได้ เห็นได้ ได้ยินได้สัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสอยู่แล้ว แต่ทว่าทฤษฎีจะมีบทบาทช่วยให้เราเห็นสิ่งที่ไม่อาจจะเห็นได้ด้วยตา แต่เราจะ "เห็นได้ด้วยปัญญา" เช่น เห็นสาเหตุ-ผลลัพธ์ เห็นคุณค่า เห็นความสำคัญ เห็นผลกระทบ ฯลฯ ที่เรียกเป็นภาษาวិชาการว่า "การวิเคราะห์-สังเคราะห์" นั่นเอง

ปัญหาเฉพาะตัวของการมองเห็นสรรพสิ่งต่างๆด้วยตาแห่งปัญญาหรือตาแห่งทฤษฎีที่แตกต่างไปจากการมีไฟฉายรูปธรรมและการมองเห็นด้วยตาเชิงกายภาพ ปัญหาแรกก็คือ เรามัก

ไม่รู้ตัวว่า เรากำลังรับรู้ "ความเป็นจริง" ที่ได้ส่องทะลุผ่าน "แว่นทฤษฎีสีใดสีหนึ่ง" เช่น ถ้าเรามองเห็น "ห้องฟ้าเป็นสีฟ้า" เราก็จะคิดว่า "ความเป็นจริงของห้องฟ้าคือเป็นสีฟ้า" หากแต่เราไม่รู้ตัวว่า "เรากำลังใส่แว่นสีฟ้าอยู่" กล่าวคือ เรามักรับรู้ "ความเป็นจริง" (ที่จริงๆ) (real reality) เท่ากับ "ความเป็นจริงที่รับรู้" (perceived reality)

ดังนั้น หลักการแรกที่ต้องขบขันเรื่องการนำเอาทฤษฎีมาส่องความเป็นจริงโดยการขานชื่อทฤษฎีกันให้จะจะเลย ก็คือการทำที่ต่อกย้ำความเชื่อที่ว่า "ไม่มีการเห็นครั้งที่ปราศจากทฤษฎีชี้นำทางการเห็น" เพียงแต่ที่เราจะรู้ตัว/หรือไม่รู้ตัว หรือรู้ใหม่ที่เรากำลังสวมแว่นของทฤษฎีไหนอยู่

(2) **คิดว่ามีอยู่ทฤษฎีเดียว** ผลสืบเนื่องจากข้อ 1 เมื่อเริ่มต้นตั้งแต่การไม่รู้ตัวว่า "มีทฤษฎีบังตาเราอยู่" ในขั้นต่อมา แม้ว่า เราจะรู้ว่าเรากำลังใส่แว่นทฤษฎีอยู่ แต่หากเรายังท่องยุทธภพของทฤษฎีมาน้อย เราก็อาจจะรับรู้ว่ามีโลกนี้มีอยู่ทฤษฎีเดียว (คือทฤษฎีที่เราใส่อยู่)

ในแวดวงวิชาการ มีข้อเสนอเพื่อปลดล๊อคความคิดที่ว่า **ในโลกนี้มีอยู่ทฤษฎีเดียว** โดยเริ่มต้นจากการแยกประเภทแบบจำลองของทฤษฎีทั้งหมดออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

(2.1) **ประเภทแบบจำลองทฤษฎีเพื่อการอธิบาย** (Explanatory Model) ทฤษฎีนี้จะมีเอาไว้เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ประเภทสาเหตุ-ผลลัพธ์ (Cause-effect relationship) ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นทฤษฎีด้านวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ หรือถ้าเป็นด้านสังคมศาสตร์จะเป็นกลุ่มทฤษฎีพวกโครงสร้างนิยม (Structuralism) หรือสำนักหน้าที่นิยม (Functionalism) ตัวอย่างเช่น การอธิบายว่า "ฟุตบอลนั้นเป็นความขัดแย้งเชิงพิธีกรรม (ritual conflict) ที่ช่วยทำหน้าที่เบี่ยงเบนความก้าวร้าวในทางสังคมที่อาจจะรุนแรงกว่าความก้าวร้าวในเชิงพิธีกรรม เช่น การทำสงคราม เพราะฉะนั้น ฟุตบอลคือความจำเป็นหากไม่ยอมทำสงครามเช่นฆ่ากัน เป็นต้น

ถึงแม้ว่า เมื่อนำประเภททฤษฎีเพื่อการอธิบายนี้มาใช้ในด้านสังคมศาสตร์อาจจะไม่ตั้งเป้าหมายเอาไว้แบบวิทยาศาสตร์ธรรมชาติว่า อะไรเป็นสาเหตุ อะไรเป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างแน่นอน (เนื่องจากปัจจัยทางด้านสังคมมีความซับซ้อนกว่าการศึกษาทดลองในห้องปฏิบัติการของวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ) แต่ทฤษฎีเพื่อการอธิบายก็จะตั้งเป้าหมายเอาไว้ในระดับที่จะชี้แนะ "สาเหตุที่เป็นไปได้" และ "ผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้น"

(2.2) **ประเภทแบบจำลองทฤษฎีเพื่อการตีความ** (Interpretative Model) เป็นทฤษฎีที่มีไว้เพื่อช่วยให้ผู้สังเกตมองเห็นแง่มุมที่หลากหลายเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ หรือพฤติกรรมกระทำต่างๆของบุคคล/กลุ่ม/ชุมชน/สถาบัน ทฤษฎีประเภทนี้ไม่ได้มุ่งที่จะ "อธิบาย" แต่ตั้งเป้าหมายที่จะ **"ขยายและเพิ่มความรู้"** ด้วยการตั้งคำถามใหม่ๆที่พบเห็นจากการสังเกต เช่น ทฤษฎี Symbolic Interaction (S.I.) ที่ทำการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ของฟุตบอลในประเทศบราซิลที่มีสถานะ ความสำคัญ ความหมาย ฯลฯ ที่น่าจะแตกต่างไปจากฟุตบอลใน

ประเทศอื่นๆ (เช่นเดียวกับปรากฏการณ์เรื่องมวยไทยในประเทศไทย) เมื่อนำทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (S.I.) มาส่องดูปรากฏการณ์นี้ก็สามารถจะ**ตีความ**ได้ว่า ฟุตบอลเป็นกีฬาที่สะท้อนโครงสร้างสังคมบางอย่างของประเทศบราซิล และเชื่อว่าฟุตบอลเป็นส่วนประกอบหนึ่งในชีวิตวัฒนธรรมของบราซิล เป็นต้น

(3) **แวนทางทฤษฎีหลายสีสัน** หากเราเปรียบเทียบการแบ่งแบบจำลองของทฤษฎีออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ที่กล่าวมาในข้อ 2 ว่า เป็นเสมือนการแบ่งแวนตาออกเป็น 2 รูปทรงหลักๆ ในหัวข้อ (3) นี้จะหมายถึงการจำแนกแวนตาโดยใช้สีเป็นเกณฑ์ ซึ่งทำให้เกิดแวนตาที่หลากหลาย สี เหมือนทฤษฎีด้านสังคมศาสตร์ที่มีอยู่มากมายหลายสำนัก ในหนังสือเล่มนี้ได้ยกตัวอย่างสำนักทฤษฎีด้านสังคมศาสตร์ที่สามารถจะนำมาใช้ส่องดูปรากฏการณ์เรื่องการเล่น-เกม-กีฬาสักประมาณ 10 สำนัก (น้องๆวงการปู้ลิ้มเลยนะ) และในลำดับต่อไป ผู้เขียนก็จะขอเสนอให้เห็นว่าแม้จะสนใจศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาเหมือนกัน แต่ทว่าความสนใจของแต่ละสำนักทฤษฎีข้อตกลงเบื้องต้น (basic assumption) จุดเน้น ฯลฯ ของแต่ละสำนักก็จะแตกต่างกันออกไป บางสำนักก็แค่แตกต่างกัน บางสำนักก็ถึงขั้นแตกแยกหรือมีข้อเสนอที่ตรงกันข้ามเลย เช่น สำนักทฤษฎีเรื่องการเล่นส่วนใหญ่มักจะมีข้อเสนอว่า "การเล่นเป็นเรื่องจำเป็นและมีประโยชน์ต่อเด็กในการพัฒนาทักษะ..." แต่บางสำนักทฤษฎีก็จะเสนอว่า "การเล่นเป็นเรื่องจำเป็นและมีประโยชน์ต่อผู้ใหญ่ในการจะควบคุมและบ่มเพาะเด็กๆ ให้เป็นไปตามที่ต้องการมากกว่า" เป็นต้น

(4) **เปลี่ยนแวนก็เปลี่ยนภาพที่เห็น** เมื่อกล่าวเพิ่มเติมจากข้อ 1-3 ที่ว่า ไม่มีการเห็นครั้งไหนที่ไม่มีแวนทฤษฎี และเมื่อเราใช้แวนทฤษฎีแบบไหน เราก็จะเห็น "ภาพออกมาตามแวนทฤษฎีนั้น" เพราะฉะนั้นเมื่อมีแวนทฤษฎีหลายรูปแบบ หลายสี หลายแบบจำลอง หลายสำนัก หากเราเปลี่ยนแวนทฤษฎีจากเดิมมาเป็นอันใหม่ ภาพที่เห็นก็ย่อมเปลี่ยนไปอย่างแน่นอน

ดังนั้น การเลือกแวนทางทฤษฎีมาใช้ก็เท่ากับเป็นการกำหนดไปครั้งทางแล้วว่า ภาพที่จะเห็นจะเป็นภาพอะไร/อย่างไร และเมื่อเราเลือกทฤษฎีที่นำมาใช้ส่องดูปรากฏการณ์เดียวกันต่างกัน เราก็จะมีความเข้าใจ มีท่าที มีแนวทางปฏิบัติต่อประเด็นที่เราจะศึกษาแตกต่างกันไป

ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดก็คือ เรื่องความก้าวร้าวที่เป็นองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ของการเล่น-เกม-กีฬา หากเราเลือกใช้กลุ่มทฤษฎีประเภทการเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบ (Social Learning Theory) เราย่อมกังวลใจต่อตัวแบบของการใช้ความรุนแรง หากเราเปลี่ยนไปใช้กลุ่มทฤษฎีประเภทการเสริมแรง (Reinforcement) เราก็อาจจะพยายามสร้างกฎเกณฑ์กติกาที่ให้รางวัลและลงโทษพฤติกรรมการใช้ความก้าวร้าวเพื่อขจัดความรุนแรง แต่หากเปลี่ยนแวนมาใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) เราก็จะเริ่มต้นจากการยอมรับว่า ความก้าวร้าวรุนแรงเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ เราไม่มีทางขจัดมันไปได้หรอก แต่เราจะแสวงหากลไก/ช่องทางให้มีการแสดงออกมาในระดับที่สังคมยอมรับได้อย่างไร เป็นต้น

Tip: **ตั้งมั่นเวลาอ่านรายงานการวิจัย เพื่อให้รู้ว่างานวิจัยชิ้นนั้นกำลังขั้บรถเพื่อจะเข้าเลนไหนบนมอเตอร์เวย์ เราควรแวะดูป้ายาทฤษฎีที่งานวิจัยนั้นใช้เสียก่อน และถ้าใช้เกณฑ์ "รอยต่อ-รอยแยก" มาแบ่งประเภทของทฤษฎี ก็จะพบว่า บางทฤษฎีค่อนข้างมีแนวโน้มเน้น "รอยต่อ" บางทฤษฎีก็ถือทางข้าง "รอยแยก" เป็นต้น**

(5) **กินยาทฤษฎีก่อน เพื่อป้องกันโรคมุมิแพ้ taken for granted** ความจำเป็นหลายประการของการต้องให้ทฤษฎีส่องปรากฏการณ์ต่างๆ ก็ได้รูปดั่งที่ได้กล่าวมาตั้งแต่ต้นแล้วว่า เบื้องแรกเพื่อให้เราเกิดความตระหนักว่า ภาพที่เรา "เห็นสี" นั้นล้วนแต่มี "สีของทฤษฎี" เข้ามาเป็น "ตัวกรอง" อยู่ด้วยเสมอ ลำดับต่อมาคือ เนื่องจากทฤษฎีในโลกนี้ก็มิได้อยู่หลายทฤษฎีมิได้มีเพียงทฤษฎีเดียว ดังนั้น หากเราเปลี่ยนแว่นทฤษฎี ภาพความเป็นจริงที่เรามองเห็นก็จะเปลี่ยนไป

ความจำเป็นทั้งหลายประการล้วนมีจุดมุ่งหมายร่วมเดียวกัน คือการแก้ไขโรคที่เป็นอันตรายต่อการทำงานทางวิชาการ คือโรค "ยอมรั้บกันโดยปริยาย" (taken for granted) เช่น ในกรณีของเรื่องเล่น-เกม-กีฬานั้น ก็มีโรค/อาการที่ยอมรั้บกันโดยปริยายอยู่หลายอาการ เช่น เรื่องคุณ-โทษในตัวเอง เรื่องความจำเป็น ตัวอย่างเช่น แนวคิดที่ยอมรั้บกันโดยปริยายว่า เรื่องการเล่นนั้นจำเป็นสำหรับเด็กๆ เป็นเด็กไม่เล่นไม่ได้ แต่ถ้าเป็นผู้ใหญ่แล้วไม่ควรจะเล่น การเล่นเกมก็มีโทษอยู่แล้วในตัวเอง ถ้าสนุกก็ต้องเล่น ไม่เอาสาระ ถ้ามีสาระก็ต้องเครียดไม่สนุก เป็นต้น สำหรับอาการภูมิแพ้ทางวิชาการเหล่านี้ หากเราเปิดกรุทฤษฎีที่หลากหลายออกมาดู เราก็จะพบว่า ข้อคิดดังกล่าวนี้มีสถานะเป็นเพียงข้อเสนอหรือข้อสรุปของบางสำนักเท่านั้น แต่สำนักทฤษฎีอื่นๆไม่ได้ยอมรั้บข้อเสนอเช่นนั้นเลย

(6) **ทฤษฎีหลากหลายสำนักในเรื่องเล่น-เกม-กีฬา** สำหรับทฤษฎีด้านสังคมศาสตร์ที่รวมตั้งแต่ทฤษฎีด้านสังคมวิทยา มานุษยวิทยา จิตวิทยา ภาษาศาสตร์ ฯลฯ ซึ่งสนใจศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬานั้นมีอย่างหลากหลาย ในที่นี้คณะผู้เขียนงานในหนังสือทั้ง 5 เล่มนี้ได้คัดสรรมาบางทฤษฎี โดยใช้เกณฑ์ 2 เกณฑ์คือ เกณฑ์แรก ทฤษฎีนั้นๆในทางสากลได้มีตัวอย่างในการนำเอาทฤษฎีนั้นไปใช้ศึกษาวิจัยเรื่องการเล่น-เกม-กีฬามาบ้างแล้ว ทั้งนี้เพื่อนำมาเป็นแนวทางสำหรับการศึกษาของไทยต่อไปในอนาคต เกณฑ์ที่สอง มาจากสภาพความเป็นจริงของสังคมวิชาการของไทยเองที่มักนิยมใช้ทฤษฎีดังกล่าวอยู่แล้ว ทั้งนี้เพื่อจะได้พัฒนาต่อยอดวิธีการศึกษาค้นคว้าของนักวิชาการไทยต่อไป

ผลของการคัดสรรตามเกณฑ์ดังกล่าว ทำให้ได้กลุ่มทฤษฎีจะนำมาเสนอในหนังสือชุดนี้ ดังนี้

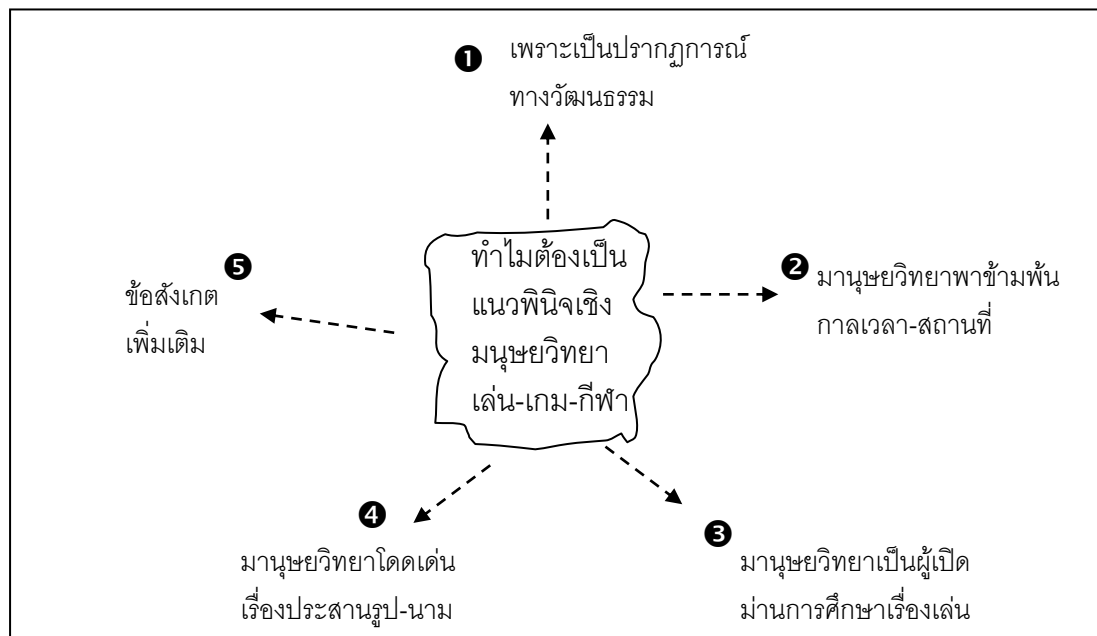
(1) **กลุ่มทฤษฎีวงนอก** ทางกลุ่มผู้เขียนหมายความว่าทฤษฎีด้านมานุษยวิทยาและสังคมศาสตร์ทั่วไปที่อาจจะมีตัวอย่างงานศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬารวมอยู่ด้วย ซึ่งในหนังสือเล่มนี้จะยกตัวอย่างสัก 10 ทฤษฎี (ดูรายละเอียดต่อไป)

(2) **กลุ่มทฤษฎีวงใน** หมายถึงกลุ่มทฤษฎีที่นักวิชาการในกลุ่มทฤษฎีนั้นเจาะจงศึกษาประเด็นเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาเป็นการเฉพาะ ในที่นี้ได้เลือกตัวอย่าง 3 กลุ่มทฤษฎีคือ (เป็นเนื้อหาของหนังสือเล่ม 2 ของชุดนี้)

- (2.1) ตัวอย่างทฤษฎีวงในเรื่อง การเล่นกับอารยธรรม: ทศนะของ J. Huizinga
- (2.2) ตัวอย่างทฤษฎีวงในเรื่อง เกม: ทศนะของ L. Wittgenstein เรื่อง Language-game
- (2.3) ตัวอย่างทฤษฎีวงในเรื่อง กีฬาศึกษา: ทศนะของ N. Elias และ A. Guttmann

ทำไมต้องแนวพินิจเชิงมานุษยวิทยา

ผู้เขียนได้กล่าวถึง 3 เหลี่ยมมูมมองของการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาในครั้งนี้ โดยมูมมองแรกคือ ทีมผู้ศึกษา/ผู้เขียนจะใช้แนวพินิจเชิงมานุษยวิทยา (Anthropological study) ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ในที่นี้จะขอให้รายละเอียดเพิ่มเติมว่า เพราะเหตุใดกลุ่มผู้เขียนจึงตัดสินใจใช้มูมมองเชิงมานุษยวิทยาในงานศึกษารอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของเรื่องเล่น-เกม-กีฬาเช่นนี้ โดยมีเหตุผลอยู่ 4-5 ประการคือ



(1) ดังที่ได้กล่าวแล้วว่า ประเด็นเรื่อง "การเล่น-เกม-กีฬา" นั้นสามารถจะมองได้จากมูมมองของหลากหลายสาขาวิชา เช่น จากมูมมองของพลະศึกษา นันทนาการศึกษา ศักศึกษาศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ สุขภาพ ฯลฯ โดยอาจจะมองในแง่ของการพัฒนาเทคนิคการเล่นกีฬาให้ปลอดภัย มิติธุรกิจที่อยู่เบื้องหลังการแข่งขันกีฬา การใช้การเล่นเพื่อเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ฯลฯ แต่ทว่าในงานศึกษาครั้งนี้ ทีมผู้เขียนหนังสือชุดนี้จะมองปรากฏการณ์ที่เกิดจากการเล่น-เกม-กีฬาในฐานะ

ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งมีนัยยะต่อไปว่า เป็นปรากฏการณ์ที่เป็นมิติร่วมของกลุ่ม/ชุมชน/สังคม (collectivity) เป็นกิจกรรมที่มีความหมายอยู่เบื้องหลัง (signification) มีค่านิยมกำกับอยู่ เป็นกิจกรรมที่มีการรับรู้และเห็นพ้องต้องกันของคนที่เกี่ยวข้อง เป็นกิจกรรมที่มีชนบทแบบแผนในการปฏิบัติ เป็นกิจกรรมที่สืบทอดระหว่างรุ่นต่อรุ่น เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับมิติอื่นๆของสังคม ฯลฯ

และเมื่อมองปรากฏการณ์ของการเล่น-เกม-กีฬาเป็น**ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม** ก็ไม่มีศาสตร์ไหนที่จะเหมาะสมที่จะนำมาเป็นแนวทางการศึกษาเท่ากับวิชามานุษยวิทยาอีกแล้ว เพราะมานุษยวิทยาเป็นศาสตร์ที่มีขอบเขตในการศึกษาวัฒนธรรมเป็นการเฉพาะอยู่แล้ว

(2) เนื่องจากเรื่องการเล่น-เกม-กีฬานั้นเป็นวัฒนธรรมปกติที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันของคนทั่วไปอยู่แล้ว และย่อมมี "ความนึกคิด" จำนวนมากมายที่เป็น "ความรู้สามัญสำนึก" ต่างๆ แพร่กระจายอยู่ในสังคม โดยที่ความนึกคิด/และความรู้สามัญสำนึกดังกล่าวนั้นอาจจะกักขังผู้ที่สนใจศึกษาประเด็นนี้ให้ยึดติดกับอยู่กับกาลเวลา (ปัจจุบันนี้) และสถานที่ (สังคมของเรา)

ในแง่นี้ วิชามานุษยวิทยามีความโดดเด่นอย่างยิ่งที่จะนำพาผู้ศึกษาให้หลุดออกไปจากทรงขังทางความคิดดังกล่าว ดังนั้นเพราะสาขาวิชานี้มี "วัตถุแห่งการศึกษา" (object of study) ที่**แปลกประหลาดหรือมากไปกว่าวัตถุที่มีอยู่ในสังคมที่เป็นอยู่ปัจจุบัน** กล่าวคือข้ามพ้นมิติของกาลเวลาและสถานที่

ตัวอย่างเช่น ในยุคสมัยใหม่ สังคมแทบจะทุกสังคมอาจจะมีความนึกคิดต่อการเล่นว่าเป็นไปด้วยความสมัครใจ ไม่มีสาระ ไม่จริงจัง ไม่เกี่ยวกับชีวิตการงาน ฯลฯ แต่ทว่าเมื่อนักมานุษยวิทยาไปศึกษาในสังคมอื่นๆที่อยู่นอกกาลเวลาปัจจุบัน ก็อาจจะพบว่า การเล่นอาจจะมีคุณสมบัติที่ตรงกันข้ามกับสิ่งต่างๆที่เราคิด เช่น การเล่นเป็นเรื่องบังคับต้องเล่น (อาจจะโดยอำนาจเหนือธรรมชาติ) เป็นเรื่องจริงจังมาก และเป็นเรื่องที่ผูกพันกับการงานแบบแยกไม่ออก เป็นต้น

ในประวัติของสาขาวิชามานุษยวิทยาก็ได้เคยสำแดงให้เห็นถึงพลังของการข้ามพ้นกาลเวลาและสถานที่ ซึ่งส่งผลสะท้อนที่ก่อให้เกิดการตรวจสอบบรรดาข้อสรุปเชิงวิชาการต่างๆ มาแล้ว ยกตัวอย่างเช่น ข้อสรุปของ S. Freud ที่ว่า ปรากฏการณ์ปมโอดิปุส (Oedipus complex) ที่เด็กชายจะรู้สึกรักแม่และเป็นศัตรูกับพ่อนั้น เป็นปรากฏการณ์ที่เป็นสากลในทุกยุคทุกสมัยทุกสังคม แต่นักมานุษยวิทยาได้ศึกษาสังคมดั้งเดิมหลายสังคม และไม่พบปรากฏการณ์นี้ เนื่องจากการจัดรูปแบบโครงสร้างของครอบครัวมิได้เป็นแบบสังคมตะวันตกสมัยใหม่ (รูปแบบครอบครัวแบบชีวภาพ bio-family structure) ดังนั้น หากมีการจัดรูปแบบโครงสร้างครอบครัวที่เป็นแบบอื่นๆปรากฏการณ์ปมโอดิปุสก็จะไม่เกิดขึ้น เป็นต้น

(3) นอกเหนือจากเหตุผล 2 ประการที่กล่าวมาแล้ว ในแง่ประวัติความเป็นมาของศาสตร์สาขาต่างๆ ก็ต้องนับว่า สาขาวิชามานุษยวิทยานั้นเป็นศาสตร์วิชาการแรกๆที่เปิดมานับประเด็น

การศึกษาเรื่อง "การละเล่น เกมพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน" มานับตั้งแต่รุ่นอรุณของการถือกำเนิดของ ศาสตร์นี้ (ดูรายละเอียดต่อไป) นับตั้งแต่ผลงานชิ้นแรกของผู้ได้รับการยอมรับว่าเป็น "บิดาแห่ง มานุษยวิทยา" Sir Edward B. Tylor ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ก็มีผลงานเขียนที่เกี่ยวกับการ ละเล่นแล้วคือ *The History of Game* (1879) และเส้นทางการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาใน วิชามานุษยวิทยา ก็ยังคงสืบทอดต่อเนื่องมาอย่างไม่ขาดสาย และได้ลงหลักปักรากอย่างมั่นคงใน ปีค.ศ.1964 เมื่อ Leslie White ประธานของสมาคมนักมานุษยวิทยาอเมริกา (American Anthropological Association) ได้ให้เครดิตแก่งานศึกษากีฬาด้วยแนวทางเชิงมานุษยวิทยา (Anthropological Study of sport) ว่า การศึกษากีฬาเช่นเบสบอลซึ่งเป็นกีฬาอาชีพในสังคม อเมริกานั้นเป็นรูปแบบที่แสดงให้เห็นอย่างมีชีวิตชีวาที่สุด และจะช่วยให้เข้าใจระบบวัฒนธรรมอง อเมริกันทั้งหมด

ในกรณีของสังคมไทยก็เช่นกัน นักวิชาการที่มาเปิดม่านเรื่องการศึกษาเรื่องการเล่น พื้นบ้านก็เป็นนักมานุษยวิทยาและนักคติชนวิทยา เช่น วรณี วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอสัน (2529) ใน งานวิจัยเรื่อง "การศึกษาวิจัยวิจัยรุ่นเชิงเปรียบเทียบระหว่างวัฒนธรรม" ที่มี "มิติวัฒนธรรมการเล่น" เป็นประเด็นศึกษา หรือฉวีวรรณ ประจบเหมาะ (2529) ในงานเขียนชื่อ "ความสำคัญของการเล่น (play) ในการศึกษาวัฒนธรรม" และความสนใจของนักมานุษยวิทยาไทยในเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ก็ยังคงสืบทอดต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน เช่น งานของจูลี เทียนไทย (2559) ที่นำเอาวิธีการศึกษา แบบชาติพันธุ์วรรณา (Ethnography) มาศึกษากลุ่มเยาวชนที่เติบโตมากับยุคคอมพิวเตอร์และ การเล่นเกมสื่อออนไลน์

(4) ลักษณะที่โดดเด่นของสาขามานุษยวิทยาอีกประการหนึ่งที่ทางกลุ่มผู้เขียนหนังสือชุดนี้ ได้นำเอาเป็นแนวทางก็คือ การประสานระหว่างรูปธรรมและนามธรรมเข้าด้วยกัน คือ **การประสานระหว่างทฤษฎีกับข้อมูลจากสนาม** สาขาวิชามานุษยวิทยามีวิธีการทำงานที่มีลักษณะ เฉพาะตัว กล่าวคือในขั้นตอนการฝึกอบรมนักวิชาการในสาขาวิชานี้ จะติดตั้งความรู้เรื่องสำนักคิด ทฤษฎีที่หลากหลายเบื้องต้น ในขั้นต่อมาเมื่อลงมือศึกษา จะเน้นการเลือกกรณีศึกษาแล้วลงสนาม เก็บข้อมูลดิบด้วยเครื่องมือการวิจัยเชิงมานุษยวิทยาแบบต่างๆ แต่ในขณะที่เก็บข้อมูลดิบนั้น (รูปธรรม) นักมานุษยวิทยาก็จะมี "จุดยืนทางทฤษฎี" เป็นโคมไฟส่องทางอยู่ตลอดเวลา ด้วย ลักษณะพิเศษของวิธีการทำงานเช่นนี้ ช่วยให้นักมานุษยวิทยาหลีกเลี่ยงหลุมพราง 2 หลุมไปได้ หลุมแรกคือ หลุมที่ตกหล่มอยู่กับการถกเถียงกันเชิงทฤษฎีโดยปราศจากข้อเท็จจริงรองรับ กับหลุม ที่สอง คือการว่ายนอนอยู่ในทะเลแห่งข้อมูลดิบ/ข้อมูลเชิงประจักษ์โดยไม่รู้เป้าหมายว่าจะนำไปสู่ อะไร การทำงานที่มีลักษณะการประสาน "รูปธรรม-นามธรรม" เช่นนี้เป็นแนวทางที่กลุ่มผู้เขียน หนังสือชุดนี้จะพยายามเจริญรอยตาม

(5) **ข้อสังเกตของผู้เขียน** จากเหตุผล 3-4 ประการที่เป็นคำตอบว่า "เพราะเหตุใดเราจึง

ใช้แนวทางการศึกษาแบบมานุษยวิทยาเป็นเส้นทางหลักในการศึกษาเรื่อง "เล่น-เกม-กีฬา" ที่ได้กล่าวมาแล้ว อย่างไรก็ตาม ในการเดินทางบนเส้นทางนี้ ผู้เขียนก็มีข้อสังเกตบางประการดังนี้

(5.1) ในการนำเอาวิธีการเชิงมานุษยวิทยาไปใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬานั้น เราอาจจะต้อง**ปลดล็อกความเชื่อทางวิชาการในการแบ่งงานกันทำที่มักติดกัน** เช่น ความเข้าใจที่ว่า สังคมวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาปรากฏการณ์ของสังคมสมัยใหม่ มานุษยวิทยาและคติชนวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาสังคมเล็กที่เป็นสังคมดั้งเดิมเท่านั้น ปัจจุบันนี้ดูเหมือนว่าสาขาวิชาคติชนวิทยาก็ได้เปิดคำประกาศอย่างชัดเจนแล้วผ่านแนวคิดเรื่อง "คติชนวิทยาสมัยใหม่" ตัวอย่างเช่นบทความของศิริภาพ ฅ ฅกลาง (2544) เรื่อง "ความสนใจของนักคติชนไทย: จาก Folklore ถึง Netlore" ที่ศึกษาคติชนในอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

(5.2) ในขณะที่ชนบทของแนวคิดและวิธีวิทยาของมานุษยวิทยานั้น ตามปกติแล้ว หลายสำนักคิดของมานุษยวิทยาจะสนใจศึกษาความแตกต่างทางวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชนที่อยู่ต่างพื้นที่กัน แต่ศึกษาในเวลาเดียวกัน (ดูความแตกต่างเชิงพื้นที่) หรืออาจจะดูการเปลี่ยนแปลงแนวทางวัฒนธรรมของกลุ่มชนหนึ่งๆที่ยังอยู่ในพื้นที่เดิม แต่กาลเวลาเปลี่ยนแปลงไป (ดูความแตกต่างในเชิงกาลเวลา) หรือบางสำนักอาจจะสนใจ "การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม" (Cultural diffusion) จากชนกลุ่มหนึ่งไปยังชนอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งชนบดดังกล่าวนี้ในกลุ่มผู้เขียนหนังสือชุดนี้ก็ยังดำเนินรอยตามแนวทางศึกษาดังกล่าว

และนอกจากชนบดดังกล่าวแล้ว ทางกลุ่มผู้เขียนได้**เพิ่มเส้นทางใหม่ของการศึกษาวัฒนธรรมของสำนักวัฒนธรรมศึกษา** (Cultural Studies) เช่น สำนัก Birmingham ดังนั้น กลุ่มผู้เขียนจึงได้เพิ่มมโนทัศน์ใหม่ๆ (New concepts) ในการศึกษาวัฒนธรรมขึ้นมา เช่น แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตและการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (Cultural production & reproduction) เป็นต้น

(5.3) สำหรับ**เกณฑ์ที่เป็นเกณฑ์หลักในการวิเคราะห์**ของมานุษยวิทยานั้น มักจะเป็นเกณฑ์เรื่อง "เพศ" และ "รุ่นวัย" ตัวอย่างเช่น เมื่อมีการศึกษาวัฒนธรรมการเล่นของกลุ่มชนใดกลุ่มชนหนึ่ง ก็มักจะมีการเปรียบเทียบรูปแบบวัฒนธรรมการเล่นของเด็กหญิงและเด็กชายประเภทของเล่นในแต่ละรุ่นวัย เป็นต้น

ในกลุ่มผู้เขียนหนังสือชุดนี้ยังคงสืบทอดแนวทางการใช้เกณฑ์ที่เคยเป็นเกณฑ์หลักคือ เพศและรุ่นวัยของสาขามานุษยวิทยา ตัวอย่างเช่น ในการใช้เกมฝึกอบรมนั้น เด็กและผู้ใหญ่จะมีปฏิกิริยาที่ทั้งเหมือนและแตกต่างกันต่อการเล่นเกม ฯลฯ อย่างไรก็ตาม ทางกลุ่มฯก็ได้เพิ่มเติมเกณฑ์ใหม่ๆบางอย่างหรือเป็นเกณฑ์จากสำนักคิดอื่นๆ เช่น เกณฑ์เรื่อง**ชนชั้น**ซึ่งจำเป็นในการที่จะทำความเข้าใจปรากฏการณ์บางอย่าง เช่นลักษณะทางชนชั้นในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ หรือการขยับเลื่อนชนชั้นของมวยไทย เป็นต้น

(5.4) สำหรับแนวคิด 3 สหาคือ การเล่น เกม และกีฬานั้น ผู้เขียนมีข้อสังเกตว่า

สถานภาพและระดับความสนใจศึกษาค้นคว้าในสาขาวิชาการมานุษยวิทยาในทั้ง 3 หัวข้อนั้นมีไม่เท่ากัน หัวข้อที่ดูมีที่ทางที่แน่นอนและจะมีอนาคตอันยาวไกลต่อไป น่าจะได้แก่เรื่องการเล่น (play) ดั้งที่มีการสถาปนาสาขาย่อยของมานุษยวิทยา คือ Anthropology of Play ขึ้นมาอย่างเป็นทางการเป็นหลักฐานแล้ว ซึ่งก็น่าจะเป็นเพราะข้อเท็จจริงที่ได้กล่าวมาแล้วตั้งแต่ต้นว่า เป็นสาขาวิชามานุษยวิทยาที่เองที่นำเรื่อง "การเล่น" เข้ามาเล่นในแวดวงวิชาการ

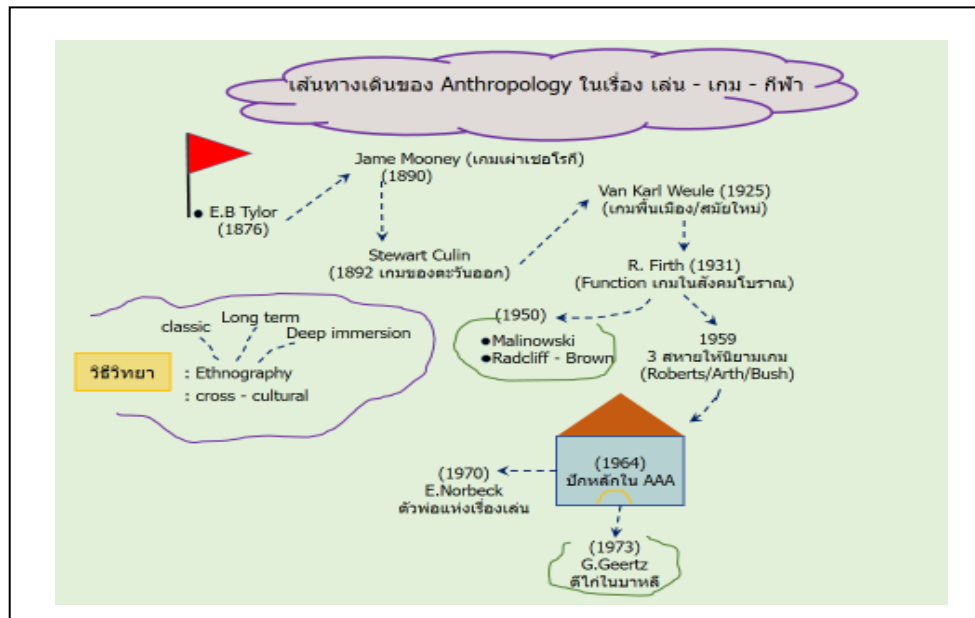
หัวข้อต่อมาที่มีสถานภาพที่มั่นคงและมั่งคั่งอย่างยิ่งในสังคมศาสตร์หลายสาขาวิชาก็คือเรื่องกีฬา ทั้งนี้คงน่าจะเนื่องมาจากสภาพความเป็นจริงที่ว่า ในยุคปัจจุบัน กีฬาได้ก้าวเข้ามามีความสำคัญในชีวิตประจำวันและชีวิตวัฒนธรรมของผู้คนทุกกลุ่ม ทุกชนชั้น ทุกเพศ ทุกวัย จนกระทั่งกีฬา น่าจะกลายเป็น "สถาบันหนึ่งที่มีความสำคัญต่อสังคมไม่น้อยกว่าสถาบันสังคมอื่นๆ" ด้วยเหตุนี้ สาขาวิชาการต่างๆ จึงขานรับการก้าวขึ้นมาของเรื่องกีฬาด้วยการแตกแขนงเป็นสาขาย่อยๆ ใน discipline ของตัวเอง เช่น วิทยาศาสตร์การกีฬา สังคมวิทยาการกีฬา มานุษยวิทยาการกีฬา การสื่อสารการกีฬา เป็นต้น

สหายคนสุดท้ายที่ค่อยๆ ไล่อันดับขึ้นมาในแวดวงวิชาการก็คือเกม ซึ่งดูเหมือนจะพบความยากลำบากมากกว่าเพื่อนอีก 2 หัวข้อ คือ เล่นและกีฬา ทั้งๆ ที่ในโลกยุคปัจจุบัน เราอาจจะอยู่ในยุคสมัยของ "เกมออนไลน์ครองเมือง" และเกมยังมีการแตกตัวออกไปเป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมอื่นๆ อีกมากมาย เช่น ในหนังสือชุดนี้ได้หยิบมาศึกษาใน 2 รูปแบบวัฒนธรรม คือ รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ และเกมฝึกอบรม อย่างไรก็ตาม ในช่วง 3 ทศวรรษที่ผ่านมา เรื่องของ "เกม" ก็เริ่มจะตั้งหลักปักฐานได้บ้างแล้วในแวดวงวิชาการ ตัวอย่างเช่น มิ่งานศึกษาของ Mayra Frans ในปี ค.ศ. 2008 ปรากฏอยู่ในหนังสือชื่อ *An Introduction to Game Studies: Game and Culture* หรืองานศึกษาของ Jon Dovey & Helen W. Kennedy เรื่อง *Game Culture* ในปี ค.ศ. 2006

ในอนาคต เรายังสามารถที่จะบุกเบิกพื้นที่กว้างทางวิชาการในการศึกษาเรื่องเกมต่อไป เพื่อปลูกต้นไม้แห่งความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกมในฐานะรูปแบบทางวัฒนธรรมร่วมสมัยรูปแบบหนึ่ง

ก้าวตามรอยเส้นทางมานุษยวิทยาในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา

เพื่อให้การใช้แนวพินิจเชิงมานุษยวิทยาของกลุ่มผู้เขียนเป็นไปด้วยความมั่นใจ ทางทีมได้จัดการศึกษาร่วมกันโดยการทบทวนเส้นทางของมานุษยวิทยาที่ทำการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา เพื่อก้าวตามรอยที่บรรพบุรุษทางวิชาการได้บุกเบิกมา



งานศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาเริ่มจากนักวิชาการที่ได้รับการยกย่องว่าเป็น "บิดาแห่งมานุษยวิทยา" คือ Sir Edward B. Tylor (ดูรายละเอียดแนวคิดของไทเลอร์ในตอนต่อไป) ไทเลอร์สนใจการเล่นในสังคมยุคก่อนประวัติศาสตร์ แนวคิดสำคัญที่ไทเลอร์ได้บุกเบิกเกี่ยวกับเรื่องการเล่น-เกม-กีฬามีดังนี้

(i) ในบทความชื่อ "The History of Game" (1879) ไทเลอร์ได้จำแนก**ประเภทของเกม**ในสังคมดั้งเดิมว่ามี 2 แบบ แบบแรกเป็นเกมแบบง่าย ๆ เป็นธรรมชาติ เช่น การเตะบอล การปล้ำกัน การละเล่นประเภทนี้อาจจะเกิดขึ้นมาตามธรรมชาติ แบบที่สองนั้นเป็นเกมที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นมาให้มีลูกเล่นต่างๆ

นอกจากในแต่ละสังคมจะมีการเล่นเกมทั้งที่เป็นแบบธรรมชาติและมีการประดิษฐ์สร้างขึ้นมาจากภายในกลุ่มชนของตนเองแล้ว เกมการละเล่นเหล่านี้ก็ยังมีแพร่กระจายแลกเปลี่ยนกันในระหว่างสังคมต่างๆ (ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม) ตัวอย่างเกมที่ไทเลอร์แสดงให้เห็นคุณลักษณะและประวัติศาสตร์ของการเคลื่อนไหวก็คือ การเล่นเกมบอล (Ball game) (ที่รวมทั้งไปโลและคริกเก็ต)

(ii) ไทเลอร์ให้ความสนใจกับ**ภาษาที่ใช้ในการเล่นกีฬา** (sport language) ที่ถูกนำมาใช้นอกแวดวงกีฬาและถูกนำไปใช้ในมิติชีวิตวัฒนธรรมอื่นๆ ตัวอย่างที่ชัดเจนของสังคมไทยที่เรามี

กีฬาสำคัญในอดีตคือการตีไก่ชนหรือการเล่นว่าว ดังนั้น เราจะมีถ้อยคำสำนวนที่มีบ่อเกิดมาจากกีฬาประเภทนี้อยู่มากมาย เช่น ไก่อ่อน งบเป็นไก่ตาแตก ติดลมบน รู้จักผ่อนสั้นผ่อนยาว ฯลฯ

ปัจจุบันนี้ในแวดวงนักเล่นเกมออนไลน์ก็ได้มีการผลิตวัฒนธรรมในรูปแบบของถ้อยคำภาษา ออกมาอย่างมากมาย เช่น นักเลงคีย์บอร์ด ส่องไอจี ฯลฯ นักวิชาการรุ่นต่อมาเช่น Wittgenstein ก็ได้ "เข้าทาง" การศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาผ่านทางด้านภาษาด้วยแนวคิด Language-game

(iii) ในบทความอื่น ๆ ไทเลอร์ได้แสดงให้เห็นจากการเก็บข้อมูลภาคสนามว่า สังคมโบราณในยุคก่อนหน้าที่ตะวันตกจะเข้าไป (ยุคก่อนโคลัมบัส) ระหว่างสังคมโบราณเหล่านี้ได้มีการติดต่อแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันอยู่แล้ว เช่น ระหว่างอินเดียกับเม็กซิโก ระหว่างหมู่เกาะปาซิฟิกกับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยพิสูจน์จากการมีเกมบางอย่างที่เล่นคล้ายคลึงกัน

อย่างไรก็ตาม มีข้อสงสัยเกิดว่า ไทเลอร์ยังคงศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาในฐานะระบบย่อยระบบหนึ่ง โดยมีเป้าหมายที่จะอธิบายสังคมใหญ่ทั้งหมด ยังไม่ได้เจาะเข้าไปศึกษาที่ตัวของเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาเอง (ในที่นี้จึงจัดวางทฤษฎีวิวัฒนาการของไทเลอร์อยู่ในกลุ่มทฤษฎีวิงนอก)

(iv) กล่าวโดยสรุป แก่นแนวคิดในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาของไทเลอร์ก็คือ ในขณะที่สาขาวิชามานุษยวิทยานั้นมีจุดสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่มีต่อกัน ในเรื่องการเล่น-เกม-กีฬานี้แหละที่เป็นช่องทางหนึ่งที่สามารถแสดงให้เห็นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ได้

ในยุคต่อมา มีนักมานุษยวิทยารุ่นต่อมาที่เริ่มศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาโดยเฉพาะเกมบอลจะได้รับความสนใจเป็นพิเศษ เช่น Jame Mooney (1890) ศึกษาการเล่นบอลของชนเผ่าอินเดียนแดงเผ่าหนึ่งคือเผ่าเซอโรกีในสหรัฐฯ และยังพบว่าในกลุ่มชนอินเดียนแดงทุกเผ่าในทวีปอเมริกาด้านแล้วมีการเล่นเกมบอลทั้งสิ้น

ข้อค้นพบที่สำคัญของ Mooney ก็คือการเล่นบอลนั้นเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดของชุมชน กิจกรรมนี้ต้องมีการเตรียมอย่างเต็มที่ มีการอดอาหารแบบเป็นพิธีกรรม มีการประกอบพิธีการเชิงศาสนา เป็นต้น นอกจากนั้นเขายังพบอีกว่า ภายใต้กิจกรรมย่อยๆที่เป็นองค์ประกอบของการเล่นเกมบอลทั้งหมด จะมี "มายาคติ/ความเชื่อ" (Myth) ที่อยู่ภายใต้พฤติกรรมการเล่นทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมในช่วงพิธีเตรียม ช่วงการเล่นดนตรี ช่วงการระบายสีระหว่างขบวนแห่แห่น เป็นต้น

หลังจากงานศึกษาของ Mooney ก็มีนักมานุษยวิทยาอีกหลายท่านได้เริ่มทำการศึกษาลเล่น-เกม-กีฬาโดยถือเป็นหัวข้อประเด็นที่สำคัญในการศึกษาเรื่องวัฒนธรรมของกลุ่มชนต่างๆ

ในช่วงเวลาใกล้ๆกับงานศึกษาของ J. Mooney ก็มีนักวิชาการอีกท่านหนึ่งคือ Stewart Culin (1892) ได้ผลิตงานที่เกี่ยวกับเรื่องเล่น-เกม-กีฬาออกมา Culin ได้รับยกย่องว่า "เป็นนักวิชาการคนสำคัญคนหนึ่งในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาในรอบ 100 ปีที่ผ่านมาในสาขา

มานุษยวิทยา" เขามีภูมิหลังที่น่าสนใจคือประกอบอาชีพเป็นนักธุรกิจ แต่ก็มีควมสนใจในเรื่องโบราณคดีมาตั้งแต่วัยหนุ่ม ดังนั้น เขาจึงปรับเปลี่ยนเส้นทางชีวิตมารับตำแหน่งเป็นผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัย Pennsylvania ในปี.ศ.1892 และต่อมาก็ได้มาเป็นภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์ Brooklyn มาตลอดชีวิต (เสียชีวิตปี 1929)

S. Culin เริ่มตีพิมพ์ผลงานวิชาการเรื่อง **Chinese Game with Dice** (1889) ซึ่งเป็นงานศึกษาการเล่นเกมลูกเต๋าของจีน และผลงานชิ้นต่อๆมาก็เป็นเกมประเภทนี้ในเกาหลีและญี่ปุ่น มีเหตุผลที่อธิบายถึงภูมิหลังที่มาของความสนใจในเกมการละเล่นของตะวันออกของเขาว่า เนื่องจาก Culin เติบโตมาในครอบครัวคนจีนในฟิลาเดลเฟีย เขาได้เรียนพูดภาษาจีน และมีความสนใจในวัฒนธรรมของตะวันออกมาตลอดชีวิต เขาได้เดินทางท่องเที่ยวและเก็บรวบรวมวัตถุทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการเล่นเกมและกีฬาจากทั่วโลก ผลงานของเขาจึงมีคุณูปการอย่างยิ่งในการขยายพรมแดนแห่งความรู้เรื่องการเล่น-เกม-กีฬาของสังคมนักวิชาการอเมริกันให้ออกมาถึงวัฒนธรรมตะวันออก

คุณูปการสำคัญด้านวิชาการของ S. Culin คือการเริ่มแบ่ง**จำแนกประเภทของเกม**ด้วยเกณฑ์ต่างๆ เช่น เริ่มแรกเขาแบ่งประเภทของเกมออกเป็น 2 แบบใหญ่ๆ คือเกมที่อาศัยโชคช่วย (game of chance) และเกมที่ใช้ความชำนาญหรือความคล่องตัวของร่างกาย (game of dexterity) ซึ่งในปัจจุบันนี้ ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ก็ยังนำเอาเกณฑ์ดังกล่าวมาใช้อยู่

จาก 2 เกณฑ์หลักๆนี้ ในลำดับต่อมา เขาได้นำมาจัดแบ่งประเภทของเกมทั้งหมดเป็น 5 ประเภทคือ (1) ยิงธนู (2) การยิงเป้าที่เคลื่อนที่ (3) เกมที่ขว้างแหลนลงบนพื้นหรือบนน้ำแข็ง (4) เกมที่เล่นด้วยลูกบอล (5) เกมที่แข่งขันใช้ความเร็ว (racing) (เช่น วิ่งเร็ว แข่งม้า แข่งรถ)

แนวคิดสำคัญของ S. Culin ก็คือเขาสนใจต้นกำเนิด วิวัฒนาการ มิติการพัฒนาเทคโนโลยี และการแพร่กระจายของการเล่น-เกม-กีฬาที่แสดงออกผ่านตัววัตถุ/อุปกรณ์ประกอบการเล่น กฎกติกา วิธีการเล่น ฯลฯ ซึ่งเขาคิดว่าองค์ประกอบของการเล่น-เกม-กีฬาต่างๆเหล่านั้นเป็นตัวสะท้อนวิถีคิด แรงจูงใจ และแรงผลักดันของมนุษย์ผู้รังสรรค์การละเล่นต่างๆนั้นขึ้นมา

หลังจากการขยายทัศนยะและขอบเขตการศึกษาเรื่องวัฒนธรรมของการเล่น-เกม-กีฬาจากชนเผ่าดั้งเดิมในโลกตะวันตกมาสู่วัฒนธรรมตะวันออกแล้ว เมื่อขึ้นศตวรรษที่ 20 เส้นทางนี้ก็得以ขยายตัวมาในงานของนักวิชาการเยอรมัน Von Karl Weule ในปี.ศ.1995 Weule ตีพิมพ์บทความขนาดยาวชื่อ "Ethnologie des Sports" เป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ของกีฬาภายใต้แนวคิดของสำนัก Culture-history School ที่กำหนดวิธีการศึกษาวัฒนธรรมเอาไว้ 2 เส้นทางหลักคือ

(i) ต้องถอยหลังย้อนกลับไปดูที่ "จุดกำเนิด" เพื่อจะทำความเข้าใจ "คุณลักษณะของกีฬา" นั้นว่าทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

(ii) ต้องพิจารณา "กีฬา" ในฐานะที่เป็นรูปแบบหนึ่งของวัฒนธรรม ซึ่งต้องมีความเกี่ยวข้องกับโยงโยอยู่กับมิติอื่นๆของสังคม

ผลจากการเดินตาม 2 เส้นทางของสำนัก Culture-History ทำให้ Weule ได้ข้อสรุปที่สำคัญอย่างยิ่งว่า "มีความแตกต่างอย่างสำคัญระหว่างกีฬาของชนเผ่าดั้งเดิมกับกีฬาของคนสมัยใหม่" แม้ว่าเราอาจจะเห็นคุณลักษณะที่ผิวเผินว่ามีการเล่นกีฬา (เดาะบอลล์ ขวางແແລน ยิงธนู วิ่งเร็ว ฯลฯ) เหมือนกันก็ตาม ความแตกต่างนั้นก็คือเป้าหมายของการเล่น-เกม-กีฬา สำหรับกีฬาของชนเผ่าดั้งเดิมนั้นเป็นไปเพื่อการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม เพื่อความอยู่รอดของชนเผ่า เพื่อฝึกฝนการป้องกันตัวจากอันตรายรอบตัวไม่ว่าจะมาจากสัตว์ร้ายหรือชนเผ่าที่เป็นศัตรู เป้าหมายดังกล่าวนี้จะเป็นตัวให้กำเนิดคุณลักษณะต่างๆของเกม-กีฬาพื้นบ้าน เช่น ต้องวิ่งให้เร็วเพื่อหนี ต้องเข้าปะทะโจมตี ถ้ามีโอกาสก็ต้องทำลายศัตรู ฯลฯ ดังนั้น ความคิดเรื่องกฎกติกา มารยาท การเล่นที่ยุติธรรม (Fair play) ก็ลืมไปได้เลย

ในทางตรงกันข้าม การเล่น-เกม-กีฬาในยุคสมัยใหม่นั้น กลับเป็นกิจกรรมที่กระทำไปเพื่อการสร้างความสมบูรณ์/สุดยอดให้กับร่างกาย (เพื่อใช้ร่างกายให้พริ้วไหวอย่างไม่น่าเชื่อในกีฬายิมนาสติก) เพื่อการแข่งขัน และเพื่อความสนุกสนาน เป้าหมายดังกล่าวจึงเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะหลักๆของการเล่น-เกม-กีฬาสมัยใหม่

การจำแนกแยกแยะความแตกต่างระหว่างเกม-กีฬาในชนเผ่าดั้งเดิมกับในยุคสมัยใหม่นี้ได้ให้แนวทางการศึกษาค้นคว้าแก่นักวิชาการที่สนใจเรื่องเล่น-เกม-กีฬาในรุ่นต่อมา

พัฒนาการของการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาได้ก้าวต่อไปอีกขั้นจากเดิมที่ได้มีการศึกษาเฉพาะตัวการเงิน-เกมหรือกีฬาในชนกลุ่มต่างๆ แล้วก็นำมาจำแนกแยกแยะประเภท หรือศึกษาวิเคราะห์คุณลักษณะสำคัญๆของการเล่น-เกม-กีฬาพื้นบ้านต่างๆ ในปี.ศ.1931 Raymond Firth นักมานุษยวิทยาชาวอังกฤษก็ได้เขียนบทความขนาด 33 หน้าลงในวารสารวิชาการ *Oceania* เรื่องการแข่งขันปาเป้าของชนเผ่า Tikopia ในหมู่เกาะโพลินีเซีย ในงานชิ้นนี้มีความสำคัญตรงที่ Firth ได้วิเคราะห์ให้เห็นบทบาทหน้าที่ที่หลากหลายของการแข่งขันปาเป้า ซึ่งเป็นการละเล่นที่ผนวก รวมอยู่ในพิธีกรรมและกิจกรรมอื่นๆของสังคม เช่น การเดินรำ การกินเลี้ยงฉลอง ฯลฯ ว่าการแข่งขันนี้มีบทบาทอะไรบ้างต่อชุมชน (เริ่มมีวิวัฒนาการแนวคิดของสำนักหน้าที่นิยม)

ข้อค้นพบจากงานศึกษาของ Firth ยังคงเป็นการสืบทอดข้อเสนอมองของ S. Culin ที่ระบุว่าการเล่นเกมในชนเผ่าดั้งเดิมนั้นมิได้เป็นไปเพื่อการออกกำลังกายหรือเพื่อความสนุกสนานผ่อนคลายแบบการเล่น-เกม-กีฬาของคนในยุคปัจจุบัน รวมทั้งสถานภาพของการเล่น-กีฬานั้นก็มิได้เป็นเพียงกิจกรรมที่ทำในยามที่ว่างจากชีวิตการทำงานเท่านั้น ในทางตรงกันข้าม เกม-กีฬาดังกล่าวมีสถานะเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งยวดในชีวิตทางวัฒนธรรมของชนเผ่าดั้งเดิมที่ชวนให้นักวิชาการต้องตั้งคำถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าให้เข้าใจต่อไปอีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็น

เรื่องรูปแบบการจัดองค์กรเพื่อการเล่นเกม-กีฬา นี้ หรือคำถามเกี่ยวกับการมีรูปแบบที่หลากหลาย จากปลายขั้วหนึ่งไปจนสุดอีกปลายขั้วหนึ่ง คือ มีรูปแบบการเล่นที่เป็นแบบง่าย ๆ สบาย ๆ ไปจนกระทั่งถึงการเล่นที่เป็นระบบระเบียบ มีขั้นตอนการเล่นที่ชัดเจน มีกฎกติกาที่เข้มงวด หรือคำถามที่ว่า เกม-กีฬาเหล่านี้มีคุณค่าเชิงวัฒนธรรมอะไรของสังคมแฝงฝังอยู่บ้าง และคำถามตามแนวทางของสำนักหน้าที่นิยมก็คือ เกม-กีฬาดังกล่าวในฐานะส่วนประกอบย่อยของสังคมนั้น (the part) ได้ส่งผลต่อชีวิตทางเศรษฐกิจ ชีวิตทางศาสนา (ส่วนย่อยอื่นๆ) อย่างไร (part-part relationship) เป็นต้น

ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 คือช่วงปีค.ศ.1950 สำนักหน้าที่นิยมกำลังเฟื่องฟูอย่างเต็มที่ จากผลงานการศึกษาของนักวิชาการในสำนัก เช่น B. Malinowski และ A. Radcliff-Brown ที่ทำการเก็บทั้งข้อมูลจากสนามโดยมีหลักแนวคิดทฤษฎีที่หนักแน่นหนุนหลัง ดังนั้นจึงมีนักวิชาการสังกัดสำนักนี้บางท่านที่ทำการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาอยู่บ้าง เช่น Robin Fox (1961) ทำการศึกษาบทบาทหน้าที่ของการเล่นเบสบอลของเผ่า Pueblo ในยุคสมัยปัจจุบัน เป็นต้น

สำหรับเส้นทางสายประวัติศาสตร์ของการเล่น-เกม-กีฬาที่มาถึงจุดแวะพักที่น่าสนใจอีกจุดหนึ่งก็คือ ในปีค.ศ.1959 มีนักวิชาการ 3 ท่าน คือ John Roberts, Malcolm Arth และ Robert Bush ได้ร่วมกันตีพิมพ์บทความชื่อ "Games in Culture" งานเขียนชิ้นนี้ถือว่าเป็นผลงานชิ้นแรกที่ได้พยายามให้คำนิยามของคำว่า "เกมคืออะไร/ประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญๆอะไรบ้าง ก่อนที่จะก้าวไปศึกษาในขั้นต่อไปถึงบทบาทของเกม-กีฬาในสังคมต่อไป

นักวิชาการทั้ง 3 ท่านได้ระบุว่า สิ่งที่จะเรียกว่า "เกม" นั้นน่าจะต้องมีคุณลักษณะ 5 ประการคือ

- (1) เป็นการเล่นที่มีการจัดระบบ (organized play)
- (2) มีการแข่งขัน
- (3) มีผู้ที่เข้าแข่งขันอย่างน้อย 2 ฝ่ายขึ้นไป
- (4) มีเกณฑ์ตัดสินที่ชัดเจนว่า "ใครเป็นผู้ชนะ เพราะอะไร"
- (5) ผู้ที่ร่วมเล่นยอมรับ/ยอมทำตามกฎ/กติกาที่วางเอาไว้

สำหรับประเภทของเกมนั้น ทั้ง 3 ท่านได้ขยายประเภทจากที่ X. Culin ได้เคยนำเสนอเอาไว้เป็น 3 ประเภท คือ

- (1) เกมที่ใช้ทักษะด้านร่างกาย/กายภาพ (physical skill)
- (2) เกมที่ใช้กลยุทธ์ (strategy)
- (3) เกมที่ใช้โชค (chance)

หลังจากนั้นนักวิชาการทั้ง 3 ท่านก็ได้นำเอาคุณลักษณะและประเภทของเกมที่ได้ระบุเอาไว้ไปศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บมาจาก 50 ชนเผ่า และผลการศึกษาที่น่าเราใจไปกว่านั้นก็คือ

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง "ประเภทของเกม-กีฬาที่เล่น" กับรูปแบบความซับซ้อนของการจัดองค์กรทางสังคม ซึ่งพบว่ามีความสัมพันธ์ดังนี้

- การมีรูปแบบการเล่นแบบกลยุทธ์ จะสัมพันธ์กับสังคมที่มีรูปแบบการจัดองค์กรที่ซับซ้อน
- การเล่นเกมประเภทใช้โชค มักจะนำมาเล่นกันในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนา โดยที่คนทั่วไปมักจะมีมติความเชื่อ (มายาคติ) ว่า ผู้ที่ได้รับชัยชนะนั้นเพราะเขามีอำนาจศักดิ์สิทธิ์/หรือมีอำนาจเหนือธรรมชาติให้ความช่วยเหลือ

เป็นต้น

ในช่วงทศวรรษ 1960 สถานภาพของการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาในแวดวงมานุษยวิทยาเริ่มจะมีความมั่นคงมากขึ้น ดังเช่นในปีค.ศ.1964 Leslie White ในฐานะประธานของสมาคมมานุษยวิทยาอเมริกัน (American Anthropological Association) ได้กล่าวให้เครดิตแก่การศึกษามานุษยวิทยาการกีฬาว่า การศึกษากีฬาบางประเภทเช่นเบสบอล เป็นงานศึกษาที่จะช่วยให้เข้าใจระบบวัฒนธรรมของอเมริกันโดยรวมได้

ส่วนในช่วงทศวรรษ 1970 ก็มีเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับเส้นทางประวัติศาสตร์ของเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาในแวดวงของนักมานุษยวิทยา กล่าวคือ Edward Norbeck นักวิชาการระดับ "ตัวพ่อของการเล่น" อีกท่านหนึ่ง เจ้าของผลงาน *Man at Play* (1971) ในปีค.ศ.1974 สมาคมการศึกษาประวัติศาสตร์การกีฬาแห่งอเมริกาเหนือ (North American Society of Sport History (NASSH) ได้จัดประชุมประจำปีที่กรุงลอนดอน ในการประชุมครั้งนี้ สมาคมการศึกษามานุษยวิทยาการเล่น (The Association for the Anthropological Study of Play (TAASP) ก็ได้ถือกำเนิดขึ้น ซึ่งหมายความว่า การศึกษาเรื่องการเล่นได้ตั้งรกรากขึ้นมาแล้วในสาขาวิชามานุษยวิทยา สมาคมฯนี้ได้ตีพิมพ์วารสารวิชาการ 2 เล่มคือ *Play and Culture* (1987-1992) และ *Play Theory and Research* (1993-1994)

ในงานเขียนหลายๆชิ้นของ E. Norbeck เขาได้ทำการทบทวนสถานภาพที่ผ่านมาของเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาในสาขามานุษยวิทยา รวมทั้งได้ประมวลสถานภาพที่กำลังเป็นอยู่ พร้อมทั้งให้แนวทางที่จะเดินต่อไปในอนาคต (สนใจโปรดดู ฌวีวรรณ, 2529) ดังนี้

(i) การให้คำนิยามและขอบเขตของคำว่า "การเล่น" ขอบเขตและคำนิยามเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาแนวคิดใดแนวคิดหนึ่ง Norbeck อธิบายว่า เขาได้ใช้ความหมายของคำว่า "การเล่น" ในขอบเขตที่กว้างขวางกว่าที่นักวิชาการบางคนใช้อยู่ กล่าวคือ "การเล่น" เป็นพฤติกรรมที่กระทำไปด้วยความสมัครใจ เพื่อความสนุก เพลิดเพลิน รื่นรมย์ และบางทีก็เป็นการเสแสร้งหรือการแสดง จากการกำหนดความหมายเช่นนี้ กีฬา เกมส์ การแสดง การเต้นระบำรำฟ้อน การพูดตลก การเล่นเกมออนไลน์ ฯลฯ ก็ล้วนอยู่ในข่ายความหมายของการเล่นทั้งนั้น

ในชุดหนังสือทั้ง 5 เล่มนี้ ก็ได้ดำเนินรอยตาม Norbeck เช่นกัน

(ii) **ประเภทของการเล่น** Norbeck มีทัศนะที่คล้ายคลึงกับ Huizinga (1938) ที่เสนอมาก่อนหน้านั้นว่า มิใช่มีแต่มนุษย์เท่านั้นที่มีการเล่น ในสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมทั้งหมดล้วนมีการเล่น ทั้งนี้ หากแต่การเล่นของมนุษย์นั้นมีลักษณะพิเศษกว่าสัตว์อื่นๆ ที่ว่า มนุษย์ในวัฒนธรรมต่างๆ จะมีการเล่นที่แตกต่างกันไปตามภูมิหลังทางวัฒนธรรม เช่น การจัดระเบียบสังคม เทคโนโลยี และ ค่านิยม (ในขณะที่ Huizinga เสนอว่า รูปแบบการเล่นของมนุษย์เป็น Higher-form of play เพราะมีความหมายเชิงสัญลักษณ์อยู่เบื้องหลัง และมีบทบาทหน้าที่เกี่ยวข้องกับสถาบันอื่นๆ ในสังคม)

(iii) Norbeck เน้นให้เห็นความจำเป็นว่า เนื่องจากการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม นักวิชาการที่ต้องการเข้าใจวัฒนธรรม จึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจเรื่องการเล่นไปด้วย และนอกจากนี้ ความเข้าใจในเรื่องการเล่นก็อาจจะช่วยให้เข้าใจส่วนอื่นๆ ของวัฒนธรรมไปด้วย เพราะระหว่างการเล่นกับวัฒนธรรมส่วนอื่นๆ จะมีการสะท้อนภาพซึ่งกันและกัน

(iv) Norbeck สรุปสถานภาพที่ผ่านของการศึกษาเรื่องการเล่นในแวดวงมานุษยวิทยาว่า อันที่จริง ก่อนหน้าปี 1973 ที่จะมีการจัดสัมมนาทางวิชาการเรื่อง "การเล่นของมนุษย์" นั้น ก็มีนักมานุษยวิทยาที่พรรณนาหรือวิเคราะห์เกมส์ กีฬา หรือรูปแบบการเล่นอื่นๆ ในวัฒนธรรมต่างๆ มาบ้างแล้ว อย่างเช่น Kroeber สนใจบทบาทของการเล่นในการประดิษฐ์คิดค้น หรือ Murdock ได้วิเคราะห์ให้เห็นบทบาทของการเล่นที่มีต่อการแก้ปัญหาความขัดแย้ง หรือ Ruth Benedict ก็ได้วิเคราะห์การเล่นเพลงพื้นเมืองของคนไทยเพื่อให้เข้าใจบุคลิกภาพของคนไทย เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีใครที่ใส่ใจจะศึกษาประเด็นเรื่องการเล่นเป็นการเฉพาะ ส่วนใหญ่จะใช้เรื่องการเล่นเป็นข้อมูลประกอบมากกว่า Norbeck อธิบายว่า ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะในวัฒนธรรมตะวันตกมองเห็นว่า เรื่อง "เล่น" เป็นเรื่อง "เบาหวิว" ที่ไม่จำเป็นจะต้องทำการศึกษาอย่างจริงจัง

(v) ในการจัดสัมมนาทางวิชาการเรื่อง "การเล่นของมนุษย์" ปีค.ศ.1973 Norbeck ได้ประมวลแนวทางการศึกษาเรื่องการเล่นเป็น 4 แนวทางคือ

(ก) **การเล่นในฐานะเป็นกระจกเงา** สะท้อนค่านิยมและทัศนคติในวัฒนธรรมและเป็นกลไกการเรียนรู้ เพราะฉะนั้นรูปแบบของการเล่นในแต่ละวัฒนธรรมจะสะท้อนให้เห็นค่านิยมของสังคมนั้นๆ ตัวอย่างเช่น ชาวญี่ปุ่นนิยมเล่นเบสบอล โบว์ลิง สกี และมวยปล้ำ (ซูโม่) แต่ไม่นิยมอเมริกันฟุตบอลหรือมวยปล้ำแบบตะวันตก ซึ่งสอดคล้องกับทัศนคติและค่านิยมของชาวญี่ปุ่นที่ไม่นิยมการสัมผัสตัวกันในที่สาธารณะ ซึ่งค่านิยมนี้ซ่อนเร้นและแฝงไว้ในจิตใต้สำนึก ไม่ได้เอ่ยออกมาเป็นกฎเกณฑ์ ส่วนการสัมผัสตัวกันในมวยปล้ำซูโม่ ต้องมีพิธีตรองและกฎเกณฑ์อย่างมาก เป็นต้น

(ข) **การเล่นและการควบคุมสังคม** ซึ่งอาจจะแตกเป็นประเด็นย่อยๆ ได้อีกหลาย

ประเด็น เช่น การเล่นเป็นช่องทางสำหรับแสดงออกถึงข้อขัดแย้งและการขจัดข้อขัดแย้ง หรือการเล่นทำหน้าที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างสมานฉันท์ทางสังคม หรือการเล่นเป็นตัวชี้ของสภาพความเครียดทางสังคมและทางจิตใจ เป็นต้น ตัวอย่างเช่นในสังคมที่มีการควบคุมอย่างเข้มงวดมักจะมีการพูดตลกขบขัน (Jokes) เพื่อเป็นทางระบายออก เป็นต้น

(ค) **การเล่นและปัญหาทางจิตและสังคมในวัฒนธรรมต่างๆ** Norbeck ได้เสนอให้เห็นว่า คนในสังคมตะวันตกให้ค่านิยมอย่างสูงสำหรับ "งาน" และมองเห็นว่า "การเล่น" เป็นเรื่องเล็ก ไม่มีความสำคัญ และไม่ควรจะทำ ฉะนั้นทำให้เกิดความรู้สึกผิดที่จะ "เล่น" แต่สำหรับสังคมไทยในอดีต "การเล่น" กับ "การทำงาน" จะดำรงอยู่ควบคู่กันไปเสมอ

(ง) **การเล่นกับศาสนา** เป็นความสนใจโดยเฉพาะของ Norbeck ที่เริ่มต้นจากความสนใจเรื่องศาสนามาก่อน เขาตั้งข้อสังเกตว่า พิธีกรรมทางศาสนาและการเล่นดูเหมือนว่าจะมี "รูปแบบ" คล้ายคลึงกัน แต่ "บรรยากาศของกิจกรรม" จะต่างกันมาก เพราะในพิธีกรรมทางศาสนาจะแฝงไว้ด้วยความศักดิ์สิทธิ์ ความจริงจัง และความศรัทธา แต่ในการเล่นจะมีแต่ความสนุกสนานและความไม่เป็นจริง อย่างไรก็ตาม พิธีทางศาสนาบางอย่างก็ทำหน้าที่เหมือนการให้ความบันเทิงกับกลุ่มชนในสังคมอีกด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างศาสนา/พิธีกรรมการเล่นจึงน่าจะมีอยู่มากและค่อนข้างจะซับซ้อน และยังมีการศึกษารวมทั้งความเข้าใจในเรื่องนี้ไม่มากนัก

บทสรุปสายปลายทางของถนนของการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาในสาขาวิชามานุษยวิทยานี้คงจะจบลงไม่ได้อย่างสวยงามหากเราพลาดที่จะพูดถึงงานศึกษาการเล่น-เกม-กีฬาที่โด่งดังมากของ Clifford Geertz (1973) ที่ศึกษาเรื่องการเล่นตีไก่ในบาหลี งานศึกษาครั้งนี้มีประเด็นหลักคือการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกีฬาเช่นการชนไก่กับวัฒนธรรม โดยมีประเด็นย่อยๆในการศึกษาคือ ดูการจัดระบบต่างๆที่เกี่ยวกับกีฬาประเภทนี้ ดูเหตุการณ์-กิจกรรมที่เกิดขึ้นจริง เลือกลงมูมบางแง่มุมที่โดดเด่น เช่น เรื่องการพนันขันต่อ และเลือกมิติของกลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง เช่น เรื่องของความเป็นชายกับกีฬาชนไก่นี้

จุดเปลี่ยนที่สำคัญประการหนึ่งของงานศึกษาชิ้นนี้ก็คือ การให้คำนิยามของคำว่า "วัฒนธรรม" เนื่องจาก Geertz ได้มอง "ระบบวัฒนธรรมในฐานะระบบสัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง" ดังนั้น ชุดของแนวคิดย่อยๆที่นำมาใช้จึงเป็นชุดคำของทฤษฎีสัญญาวิทยา เช่น การมองเหตุการณ์การเล่นชนไก่เป็นประหนึ่ง "ตัวบท"(text) การค้นหารหัสที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง การอ่านความหมาย (reading) ที่อยู่ภายใต้การกระทำต่างๆ เช่น การพนันขันต่อ เป็นต้น

ส่วนวิธีวิทยาที่ใช้นั้นยังเป็นวิธีการหลักของนักมานุษยวิทยา คือวิธีการแบบชาติพันธุ์วรรณา (Ethnography) ที่ระบุว่า นักวิจัยก็ต้องไปศึกษาในสถานการณ์จริง (Natural setting) ซึ่ง Geertz ได้เข้าไปดูการชนไก่ถึง 57 นัด และต้องมองเหตุการณ์/การกระทำต่างๆที่เกิดขึ้นโดย "มองข้ามไหล่ของคนในวัฒนธรรมนั่นเอง" กล่าวคือ พยายามมองดูเหตุการณ์จากสายตาของคนวง

ใน (ทัศนะจากคนวงใน) ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และพยายามเจาะผ่าน "ระดับชั้นต่างๆของความหมาย" (level of meaning) ที่แฝงฝังอยู่ในพฤติกรรม การกระทำ และเหตุการณ์ต่างๆทางวัฒนธรรม

ข้อค้นพบที่สำคัญๆของงานศึกษาในชั้นนี้มีดังนี้

(i) ในขณะที่การชนไก่ในสังคมตะวันตกนั้นอาจจะมีสถานะเป็นเพียง "กีฬาประเภทหนึ่ง" (และดูจะเป็นกีฬาที่ไม่ค่อยมีความศรัทธาใ้หรือนักด้วย เพราะมีการทารุณสัตว์) แต่สำหรับในบางสังคม เช่น บาห์ลี การชนไก่เป็นอะไรที่มากกว่า "กีฬา" เป็นปฏิบัติการทางวัฒนธรรมและความเชื่อต่างๆมากมาย เช่น ไก่ที่จะนำมาชนนั้นจะถูกเลี้ยงดูอย่างดี (ดีกว่าเลี้ยงคน) มีการอาบน้ำทำความสะอาด ดูแลเอาใจใส่ (อาจจะมากกว่าบุตรหลาน) ทุกคนโดยเฉพาะผู้ชายบาห์ลีต้องเรียกว่า "บักคั้งการชนไก่" เป็นต้น

(ii) การเล่นชนไก่สำหรับชาวบาห์ลี (โดยเฉพาะผู้ชายชาวบาห์ลี) แม้จะเป็น "การละเล่น เป็นเกม เป็นกีฬาประเภทหนึ่ง" แต่ก็เป็นการเล่นแบบ Deep Play (เล่นแบบลึกซึ้ง/ล้ำลึก) ที่มีความหมายว่า "เป็นอะไรที่มากกว่าการเล่น เป็นเรื่องของความเป็นความตายหรือเรื่องคอขาดบาดตาย (Matter of death & life) ซึ่งเป็นความหมายเดียวกับการเล่นเกมบอลลิ้นไฟอิทธิกรรมโบราณ (เท่าที่พอจะนึกภาพเทียบเคียงได้ก็เช่น การเล่นรัสเซียนรูเล็ตในช่วงสงครามเวียดนาม) การเล่นแบบล้ำลึกดังกล่าวจึงมีความหมายที่ซ้อนทับกันอยู่เป็นหลายๆชั้น (Level of meaning) และเราอาจจะอ่านไม่เข้าใจเลยหากเราแกะดูแต่ความหมายชั้นนอกๆเท่านั้น ตัวอย่างเช่น ความหมายของการพนันชั้นต่อ

(iii) Geertz ให้ความสนใจที่จะวิเคราะห์ "หน่วยของการศึกษา" คือ **"พฤติกรรมและกฎกติกาที่เกี่ยวกับการพนันเป็นพิเศษ"** เริ่มจากสถานะของการชนไก่ในสังคมวัฒนธรรมโดยรวม การชนไก่เป็นเรื่องที่ถูกกฎหมายของบาห์ลี แม้จะเป็นกีฬาที่โชคเลียด (ของไก่) ก็ตาม มีการกำหนดระยะเวลาของการชนแต่ละครั้งอย่างแน่นอน และสามารถที่จะพนันชั้นต่อได้

ตามหลักของการเล่นพนันชั้นต่อ หากเป็นไปตามแนวคิดของตะวันตก เช่น Bentham นักพนันจะใช้กฎทางเศรษฐศาสตร์เรื่องของความเสียหายทางเศรษฐกิจมาใช้ในการตัดสินใจเล่นพนัน เช่น ถ้าไก่ของตัวเองเป็น "ไก่อรงบ่อนมากๆ" ก็ควรวางเงินเดิมพันเพียงเล็กน้อย เพราะโอกาสที่จะชนะแทบจะไม่มี ถ้าเล่นเสียก็จะเสียเพียงเล็กน้อย

หากแต่ Geertz พบว่า การเล่นเกมพนันชนไก่ของชาวบาห์ลีนั้นไม่ได้เป็นไปตามหลักที่กล่าวมาข้างต้นเลย พฤติกรรมทางเศรษฐกิจในเรื่องการพนันนั้น ดูจะไม่มีเหตุผลตามหลักเศรษฐกิจแห่งความเสียหายเอาเสียเลย หากแต่มีหลักการอย่างอื่นที่ถูกลำเอามาใช้แทน หรือที่อาจสรุปเบื้องต้นได้ก่อนว่า ในเรื่องการพนันชั้นต่อนั้น เงินที่จะได้จากการเล่นพนันนั้นเป็นเรื่องรอง

ดังนั้น แม้จะดูว่า "กรณีแบบนี้ไม่น่าจะพนันเลย" แต่ทว่าก็ยังมีการวางเดิมพัน

อย่างสูงมาก และเงินเดิมพันนั้นก็ไม่ได้มาจากเหตุผลเชิงเศรษฐกิจแบบตะวันตก หากแต่ "ราคา" เดิมพันนั้นสะท้อนให้เห็นศักดิ์ศรีที่คู่ควรของคุณแข่งขัน" (คนไทยเข้าใจได้ง่ายตามหลักการที่ว่า "ฉิบหายไม่ว่า เสียหน้าไม่ได้") ดังนั้น การชนไก่จึงไม่ใช่ความหมายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเงิน หากแต่เป็นเรื่องของสถานภาพและความสัมพันธ์ทางสังคม และนี่คือความหมายที่แท้จริงของการอ่านตัวบทของ "การชนไก่"

(iv) การชนไก่กับ "ความหมายแห่งความเป็นชาย" เนื่องจากผู้ที่เกี่ยวข้องหลักกับเรื่องการชนไก่เป็นผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ Geertz จึงได้ถอดรหัสความหมายของความเป็นชายในสังคมบาห์ลีออกมา และได้ข้อสรุปเบื้องต้นว่า กีฬาชนไก่นั้นเป็นทั้งกระจกสะท้อนและเป็นม่านกำบังทางวัฒนธรรมไปพร้อมๆกัน ทั้งนี้เพราะในด้านหนึ่ง ในกีฬาไก่ชนจะสะท้อนให้เห็นว่า "ความเป็นชายแบบบาห์ลีนั้นจะต้องเป็นอย่างไร" พฤติกรรมต่างๆในระหว่างการเล่นจะเป็นการแยกแยะสถานภาพให้รู้ว่า "ไผ่เป็นไผ่" ที่สะท้อนโครงสร้างวัฒนธรรมของบาห์ลี ซึ่งโครงสร้างดังกล่าวนี้ ตามปกติแล้วไม่อาจจะเห็นได้ง่ายๆในมิติอื่นๆของสังคม ในกีฬาไก่ชนนี้เองที่ผู้ชายชาวบาห์ลีได้ค้นพบ "ความเป็นอัตวิสัยของตัวเอง" "ได้เห็นอารมณ์ของตัวเอง" นี่จึงเป็นความสัมพันธ์ระหว่างกีฬากับการสร้างและธำรงรักษาความเป็นชายในสังคม

(v) การถอดรหัสเรื่อง "ความเข้มข้นทางอารมณ์" โดยปกติสังคมบาห์ลีเป็นสังคมที่ค่อนข้างราบเรียบและมีความละเอียดอ่อนทางอารมณ์ ไม่แสดงอารมณ์ที่ขัดแย้งรุนแรงต่อกัน หากทว่าบรรยากาศในวงไก่ชนนั้นกลับเป็นอีกอารมณ์หนึ่ง ซึ่ง Geertz สรุปว่า การเล่นชนไก่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์และจิตใจในส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ กล่าวคือ "เป็นการเล่นกับไฟ (อารมณ์) เพียงแต่ไม่ไหม้ไฟ" หรืออาจกล่าวได้ว่า ในวงชนไก่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่น/ผู้ชมได้แสดงความก้าวร้าวและความโหดเหี้ยมอย่างเต็มที่ หากทว่าการใช้อารมณ์อย่างเต็มที่ในพื้นที่นี้ก็มิใช่เป้าหมายเพื่อการบรรลุซึ่งความเข้าใจทางปัญญา กล่าวคือ การเล่นไก่ทำให้คนบาห์ลีตระหนักว่าไม่ว่าตนเองจะขัดเกลาคความละเอียดอ่อนทางอารมณ์ได้อย่างสูงส่งเพียงใด แต่ในฐานะที่เป็นมนุษย์ เขาก็ยังมีความเป็นสัตว์ป่า ความเป็นอันตรายที่แฝงฝังอยู่ในตัวเองเสมอ

เอกสารอ้างอิง

1. จุลณี เทียนไทย (2559) **โครงการผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมไทยในมุมมองของนักมานุษยวิทยา** (รายงานการวิจัย) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
2. ฉวีวรรณ ประจวบเหมาะ (2529) "ความสำคัญของการเล่น(Play)ในการศึกษาวัฒนธรรม" วารสารสังคมวิทยา มานุษยวิทยา ปีที่ 5:1 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

- 3.พัฒนา กิติอาษา (2550) “บทบรรณาธิการ: มานุษยวิทยา อูซาคเนย์ และ ชาร์ลส์ คายส์”
วารสารสังคมศาสตร์(ฉบับพิเศษ) ปีที่ 19:1 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- 4.วรรณ วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอสัน (2529) “สังคม วิทยุรุ่น ไทย-มุสลิม กับวัฒนธรรมการเล่น”
วารสารสังคมวิทยามานุษยวิทยา ปีที่5:1 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- 5.ศิราพร ณ ากลาง (2544)“ความสนใจของนักคติชนไทย: จากFolkloreถึง Netlore” การสัมมนาทาง
วิชาการ “การศึกษาภาษาและวรรณกรรมท้องถิ่นในทศวรรษหน้า “ คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วันที่3-4 กรกฎาคม 2544
- 6.Huizinga J. (1950) Homo Ludens : A Study of the Play-element in Culture.The
Beacon Press : Boston