

# ทฤษฎีวงนอกในการศึกษาเรื่อง "เล่น-เกม-กีฬา"

กาญจนา แก้วเทพ

ตุลาคม 2563

## คำชี้แจง

เนื้อหาที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่มีการนำมาใช้ในการศึกษาเรื่อง "การเล่น-เกม-กีฬา" โดยผู้เขียนมีเป้าหมายในใจว่า แนวคิดและทฤษฎีเหล่านี้จะช่วยทำหน้าที่เป็น "คอสองทาง" ให้การศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาได้ก้าวเดินต่อไป ด้วยการตั้งคำถามใหม่ๆ กับปรากฏการณ์ที่พบเห็น ด้วยการพลิกหามุมมองใหม่ๆ สำหรับการศึกษาวิจัย

ผู้เขียนได้จัดรวมกลุ่มทฤษฎีด้านมานุษยวิทยาและสังคมศาสตร์อื่นๆ ที่มีคุณลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน เพียงเพื่อลดทอนความมากมายของทฤษฎีเหล่านั้นเท่านั้น และจัดเรียงแนวคิด/ทฤษฎีดังกล่าวตามลำดับเวลา เพื่อให้เห็นปฏิสัมพันธ์/การตอบโต้กันระหว่างทฤษฎีต่างๆ

สำหรับเกณฑ์ในการคัดเลือกทฤษฎีมานำเสนอนั้น ผู้เขียนใช้เกณฑ์ว่า "เป็นทฤษฎีที่ได้ถูกนำมาใช้ในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาแล้วทั้งในแวดวงวิชาการของไทยและต่างประเทศ" แต่ก็อยู่บนเงื่อนไขข้อจำกัดทั้งด้านความสามารถของผู้เขียนและเท่าที่จะมีเวลาเอื้ออำนวย

ผู้เขียนได้แบ่งกลุ่มทฤษฎีทั้งหมดออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ กลุ่มแรก ผู้เขียนตั้งชื่อว่า "กลุ่มทฤษฎีวงนอก" ซึ่งหมายถึงทฤษฎีด้านมานุษยวิทยาและสังคมศาสตร์ที่ศึกษาค้นคว้าประเด็นต่างๆ ไป แต่ได้มีการประยุกต์มาใช้ในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาด้วย กลุ่มที่สอง ตั้งชื่อว่า "กลุ่มทฤษฎีวงใน" หมายถึง ทฤษฎีที่เล่นประเด็นเรื่องเล่น-เกม-กีฬาเป็นการเฉพาะ

สำหรับในหนังสือเล่มนี้ จะว่าด้วยกลุ่มทฤษฎีวงนอก (และในหนังสือเล่ม 2 จะว่าด้วยทฤษฎีวงใน)

## ภาพรวมของกลุ่มทฤษฎีวงนอก

เป็นกลุ่มทฤษฎีด้านมานุษยวิทยาและสังคมศาสตร์ทั่วไปที่อาจมีงานศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬารวมอยู่ด้วย ผู้เขียนจะเลือกนำเสนอเฉพาะแง่มุมที่ทฤษฎีนั้นถูกนำมาใช้ศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาเท่านั้น

---

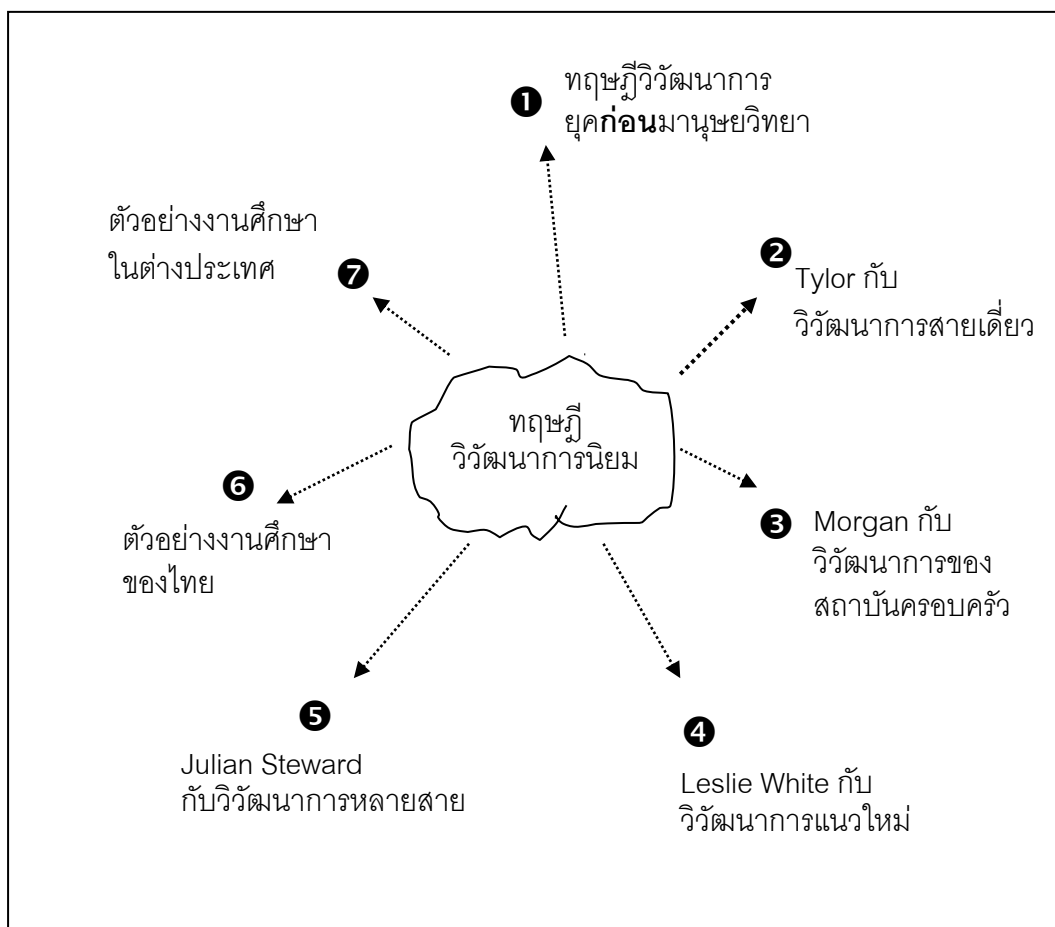
บทความนำเสนอในโครงการ "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม เล่น เกม กีฬา" สนับสนุนโดย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). ตุลาคม 2562

กลุ่มทฤษฎีวงนอกที่จะนำเสนอประกอบด้วย 10 กลุ่มดังนี้

1. Evolutionism & Biological determinism
2. Historical Particularism/Interpretative Sociology/Localism
3. Cultural diffusion
4. กลุ่มทฤษฎีวิวัฒนาการเชิงจิตวิทยา (Psychological Theory & Psychoanalysis)
5. Functionalism
6. Structuralism
7. Political economy/Conflict theory
8. Critical Cultural Studies
9. Reflection Theory
10. Structuration/Reflexive Theory

### 1. Evolutionism & Biological determinism

ขอบเขตของทฤษฎีวิวัฒนาการนิยม (Evolutionism) ที่จะเลือกมานำเสนอในที่นี้มีดังในภาพ



### (1.1) ทฤษฎีวิวัฒนาการยุคก่อน "มานุษยวิทยา"

ทฤษฎีวิวัฒนาการนิยม (Evolutionism) ถือเป็นทฤษฎีด้านมานุษยวิทยาแรกๆ ที่ก่อตัวขึ้นในช่วงเวลาที่วิชามานุษยวิทยาได้รับการสถาปนาให้มีตัวตน/มีสถานะในฐานะ "สาขาวิชาการสาขาหนึ่ง" ในช่วงศตวรรษที่ 19 (คำว่า "มานุษยวิทยา" เริ่มใช้ตั้งแต่ศตวรรษที่ 18)

บริบทแวดล้อมในช่วงเวลาที่เกิดทฤษฎีนี้ขึ้น ก็คือ ทฤษฎีวิวัฒนาการทางชีวภาพของชาร์ลส์ ดาร์วิน (1809-1882) กำลังมีอิทธิพลอย่างมากในแวดวงวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ และไหลบ่าเข้ามาในแวดวงวิทยาศาสตร์สังคม

เนื้อหาหลักของทฤษฎีวิวัฒนาการทางชีวภาพก็คือ แนวคิดที่ว่าบรรดาสสิ่งมีชีวิตทั้งหลายต่าง ๆ ล้วนผ่านกระบวนการวิวัฒนาการแบบขั้นบันได ซึ่งในการผ่านขึ้นมาแต่ละขั้นนั้น ก็จะมีการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะ/คุณสมบัติทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เช่น ในเชิงปริมาณ จำนวนเซลล์จะเพิ่มปริมาณมากขึ้น (วิวัฒนาการจากสัตว์เซลล์เดียวเป็นสัตว์หลายเซลล์) ในเชิงคุณภาพ จากเซลล์เดียวที่เคยทำหน้าที่ทุกอย่าง (กิน ขับถ่าย สืบพันธุ์) ก็วิวัฒนาการมีแต่เซลล์ที่ทำหน้าที่แต่ละอย่าง (ปากใช้กิน ทวารใช้ขับถ่าย มีอวัยวะสืบพันธุ์เป็นการเฉพาะ) กล่าวคือ วิวัฒนาการระบบการแบ่งงานกันทำจากแบบง่าย ๆ ให้ซับซ้อนมากขึ้น (ลองคิดเปรียบเทียบระหว่างร้านโซ่ห่วยกับห้างสรรพสินค้า)

อย่างไรก็ตาม การก่อรูปทางความคิดแบบวิวัฒนาการ (คิดแบบขั้นบันได) ดังกล่าวก็ได้มีการปูพื้นฐานมานานแล้ว ทั้งในสาขาวิทยาศาสตร์ธรรมชาติและวิทยาศาสตร์สังคม เริ่มตั้งแต่ศตวรรษที่ 15 เมื่อยุโรปเริ่มออกเดินทางไปยังภูมิภาคส่วนอื่นๆ ของโลก และได้พบเห็นภูมิประเทศพืชและสัตว์ที่แปลกแตกต่างไปจากที่พบในยุโรป จากเดิมที่คำอธิบายเรื่อง "ความหลากหลายทางชีวภาพ" (Biological diversity) ที่ใช้คำอธิบายอ้างอิงจากพระคัมภีร์ไบเบิลก็เริ่มไม่สามารถจะอธิบายความหลากหลายของพืชและสัตว์จากภูมิภาคอื่นๆ (มีพืช/สัตว์จำนวนมากที่ไม่อยู่ในเรื่องของโนอา)

ดังนั้น แวดวงนักปราชญ์จึงเริ่มค้นหาคำอธิบายใหม่ เช่น Gilbert White (1720-1793) ได้พยายามจัดจำแนกประเภทและลำดับชั้นของพืชและสัตว์ และให้คำอธิบายเกี่ยวกับความหลากหลายของรูปลักษณ์ของชีวิต (Diversity of Life Forms) ในขั้นต่อมา ก็เป็น Carolus Linnaeus (1707-1778) ซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันดีในฐานะผู้จัดจำแนกประเภทสิ่งมีชีวิตต่างๆ (Taxonomic Categorization of Life-forms) อย่างไรก็ตาม คำอธิบายของ Linnaeus ที่ว่า เหตุใดสิ่งมีชีวิตจึงมีรูปลักษณ์ที่หลากหลายก็ยังคงใช้คำอธิบายเดิม คือมาจากการสร้างสรรค์ของพระเจ้า และไม่สามารถจะเปลี่ยนแปลงได้

ควบคู่ไปกับแนวคิดเรื่องลำดับชั้นตอนวิวัฒนาการทางชีวภาพ อิทธิพลของแนวคิด

ดังกล่าวก็ได้ไหลเข้ามาในแวดวงสังคมศาสตร์ ตัวอย่างเช่น Marquis de Condorcet (1743-1794) ได้เสนอ 10 ขั้นตอนที่อธิบายถึงความเจริญก้าวหน้าของมนุษย์ตั้งแต่เริ่มเป็นสังคมเผ่าพันธุ์ (Early tribal society) ไปจนถึงการสถาปนาสาธารณรัฐฝรั่งเศส แนวคิดดังกล่าวนี้จะมีอิทธิพลต่อกลุ่มนักวิชาการทางสังคม/วัฒนธรรมในยุคหลัง โดยเฉพาะสำนักวิวัฒนาการนิยม เช่น E.B. Tylor, Lewis Henry Morgan เป็นต้น

จากคำอธิบายเดิมที่มาจากฐานศาสนาของ Linnaeus เกี่ยวกับความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต คำอธิบายดังกล่าวนี้ถูกท้าทายจากนักคิดรุ่นต่อมา เช่นนักธรรมชาตินิยม Comte de Buffon (1707-1788) เขาให้คำอธิบายใหม่ๆ ดังนี้

1) ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความหลากหลายทางชีวภาพนั้น คือ **สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์และอากาศ**ที่สร้างแรงกดดันให้พืชและสัตว์ต้องเปลี่ยนรูปเพื่อประโยชน์สูงสุดภายใต้เงื่อนไขที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น การเปลี่ยนรูปจากใบเป็นหนามของต้นกระบองเพชรในทะเลทราย เพื่อลดอัตราการคายน้ำ

2) กระบวนการปรับเปลี่ยนรูปร่างดังกล่าว ในขั้นต่อมา ดาร์วินเรียกว่า "การปรับตัว" (adaptation) ที่ครอบคลุมทั้งด้านสรีระ ด้านพฤติกรรม และระบบวัฒนธรรมในขั้นต่อมา

3) Buffon ให้ข้อสังเกตว่า ภายในสายพันธุ์ต่างๆจะมีความหลากหลายทางกายภาพ (ประเภทของการเล่น เกม และกีฬา)ก็เป็นไปตามหลักการนี้เช่นกัน) และเมื่อเกิดแรงกดดันทางธรรมชาติ เช่น อาหารมีปริมาณน้อยกว่าผู้ต้องการกิน ก็ต้องมีการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด (Struggle for existence) สายพันธุ์ที่พ่ายแพ้ก็จะสูญพันธุ์ สายพันธุ์ที่ชนะก็จะอยู่รอด หรือเป็นสายพันธุ์ที่ประสบความสำเร็จในการปรับตัว (คำอธิบายนี้ถูกนำมาใช้กับเรื่องวัฒนธรรม เช่น การละเล่นพื้นบ้านที่ต้องสูญหายไปเมื่อเผชิญกับการละเล่นสมัยใหม่ เพราะพ่ายแพ้หรือเพราะปรับตัวไม่ได้เช่นกัน)

4) นอกจากนั้น Buffon ยังสังเกตอีกว่า สิ่งมีชีวิตทั้งหลายมี "กระบวนการเสื่อม" (Degeneration) ซึ่งต่อมอดาร์วินนำมาใส่ไว้ในทฤษฎี "การเลือกสรรตามธรรมชาติ" และทั้งหมดที่กล่าวมานี้ก็เป็นเนื้อหาของทฤษฎีวิวัฒนาการทางชีวภาพของดาร์วินซึ่งมีจุดแข็งทั้งระดับคำอธิบายของแนวคิดและมีหลักฐานเชิงประจักษ์สนับสนุน

จากอิทธิพลของทฤษฎีวิวัฒนาการทางชีวภาพในแวดวงวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ แนวคิดเรื่องลำดับขั้นแบบวิวัฒนาการขั้นบันไดดังกล่าวได้ไหลเข้ามาสู่แวดวงสังคมศาสตร์และการศึกษาวัฒนธรรม ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ งานของ Herbert Spencer ที่นำเสนอว่า สังคมมนุษย์ก็มีวิวัฒนาการเหมือนอินทรีย์ทางชีววิทยา และค่อยๆวิวัฒนาการไปตามลำดับขั้น การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีลักษณะ "ก้าวหน้า" กล่าวคือ เปลี่ยนแปลงจากลักษณะง่าย ๆ มาเป็นซับซ้อนมากขึ้น (เช่น เทคโนโลยี) จากการไม่มีระบบแบ่งงานกันทำ วิวัฒนาการมาเป็นการมีระบบแบ่งงานที่

ซับซ้อนมากขึ้น ส่งผลให้เกิด**ความชำนาญเฉพาะด้าน** (specialization) (เมื่อมีการศึกษา พัฒนาการของการเล่น-ของเล่น เกม กีฬา ก็จะทำให้การใช้คุณลักษณะ"การแบ่งงาน ความชำนาญเฉพาะด้าน"ที่กล่าวมานี้มาเป็นเกณฑ์ในการจัดแบ่งประเภท เช่น ของเล่นโบราณจะเล่นได้**ทุกช่วงอายุ** แต่ของเล่นสมัยใหม่จะมีการกำหนด**ช่วงอายุเฉพาะ**ที่จะเล่นได้) และจากคุณลักษณะที่ "ก้าวหน้า" นี้เอง ทำให้เกิดนัยยะว่า **ขั้นที่วิวัฒนาการมาสูงกว่าจะ "ดีกว่า เหนือกว่า"** ขั้นที่อยู่ต่ำกว่า ดังนั้น กีฬาสมัยใหม่จึงน่าจะ "ดีกว่า" "เหนือกว่า" กีฬาโบราณ (เราจะพบแนวคิดดังกล่าวได้อย่างชัดเจนในเรื่อง "ความอารยะ" –Civilization- ของ Norbert Elias)

จากข้อสรุปของทฤษฎีวิวัฒนาการทั้งด้านชีวภาพและสังคมวัฒนธรรมที่ให้ความสำคัญกับปัจจัยการปรับตัวด้านชีวภาพในฐานะ "ตัวแปรต้น" ที่เป็นตัวกำหนดปัจจัยอื่นๆที่จะตามมา จึงมีการเรียกชื่อทฤษฎีนี้ชื่อหนึ่งว่า **"ทฤษฎีชีวภาพเป็นตัวกำหนด"** (Biological determinism) ตัวอย่างเช่น เมื่อเราเห็นคำอธิบายของ "การเล่น" ว่า "เป็นแรงกระตุ้นพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต เป็นแรงขับเคลื่อนจากสัญชาตญาณที่จะหาความสนุกสนานเพลิดเพลิน" เราก็อาจจะสรุปได้ว่า การนิยามเรื่องการเล่นในแบบดังกล่าวนั้น ยืนอยู่ได้ร่มธงของทฤษฎีวิวัฒนาการนิยามที่อธิบายว่า สาเหตุด้านชีวภาพเป็นตัวให้กำเนิดแก่วัฒนธรรม

และเมื่อตั้งคำถามต่อไปว่า **ทำไมวัฒนธรรมในที่ต่างๆจึงแตกต่างกันไป** ทฤษฎีวิวัฒนาการก็จะให้คำตอบว่า เพราะ **"วิธีการปรับตัวต่อแรงกดดันทางสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน"** เด็กที่อาศัยอยู่ริมทะเล จึงจะปรับตัวให้มีรูปแบบการเล่นที่เกี่ยวกับทะเล ในขณะที่เด็กที่อยู่บนภูเขา ก็จะมีรูปแบบการเล่นอีกแบบหนึ่ง

### (1.2) E.B. Tylor กับ Unilinear Evolutionism

เอ็ดเวิร์ด ไทเลอร์ (E.B. Tylor ,1832-1917) ได้รับยกย่องว่าเป็นผู้ให้กำเนิดทฤษฎีวิวัฒนาการนิยาม เขาเป็นชาวอังกฤษและเป็นนักมานุษยวิทยาอาชีพคนแรกที่ทำงานด้านการสอนมานุษยวิทยาในมหาวิทยาลัย ในปีค.ศ.1871 เขาเขียนงานชื่อ **Primitive Culture** ที่ว่าด้วย พัฒนาการของวัฒนธรรม โดยพยายามร่างแนวทางทางทฤษฎีของมนุษยชาติในส่วนรวมเท่าที่มีหลักฐานข้อมูลมากที่สุด และเปรียบเทียบขั้นตอนของพัฒนาการของอารยธรรมต่างๆของเผ่าพันธุ์ต่างๆ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการเล่นของเผ่าพันธุ์ต่างๆรวมอยู่ด้วย

(i) ไทเลอร์สนใจศึกษามนุษย์ทั้งในหน่วยระดับ**พฤติกรรม**และระดับ**สถาบันทางสังคม** เขาใช้แนวคิดหลักของวิวัฒนาการมาอธิบายว่า พฤติกรรมของมนุษย์มีลำดับขั้นตอนเหมือนขั้นบันไดการจำแนกประเภทของ Linnaeus โดยเกณฑ์ที่เขาใช้แบ่งลำดับขั้นคือ **"กระบวนการทางจิต"** (mental process)

(ii) ลำดับขั้นตอนของ**พฤติกรรม**นั้น จะเริ่มจากหยาบที่สุดหรือไม่ดีที่สุดไปจนถึงดีที่สุด จากต่ำที่สุดไปจนถึงสูงสุด จากหยาบที่สุดไปจนถึงละเอียดอ่อนสวยงามที่สุด เมื่อมนุษย์

สร้างสรรค์พฤติกรรมใดขึ้นมาจะต้องผ่านลำดับขั้นตอนเช่นนี้เสมอ

(iii) ลำดับ**ขั้นตอนของวัฒนธรรม**ของคนในแต่ละสังคมก็เช่นเดียวกัน และผลจากการศึกษาสังคมต่างๆทั่วโลกในหลายยุคสมัย ไทเลอร์ก็แบ่งวัฒนธรรมของสังคมต่างๆออกเป็น 3 ขั้นตอน ขั้นแรกเขาเรียกว่า สังคมป่าเถื่อน (Savagery) ขั้นที่สองเรียกว่า สังคมอนารยะ (Barbarism) และขั้นที่สามเรียกว่า สังคมอารยะ (Civilization)

(iv) ส่วนในหน่วยศึกษาระดับ**สถาบันทางสังคม** ไทเลอร์สนใจศึกษาวิวัฒนาการของสถาบันศาสนาเป็นพิเศษ เขายังคงใช้แนวคิดเรื่องลำดับขั้นบันไดของวิวัฒนาการไปจัดแบ่งประเภทของ "ศาสนาและความเชื่อ" ออกเป็น 3 ยุค คือ ยุคแรก ลัทธิความเชื่อผีสังเทวดา (Animism) ยุคที่สองคือ พหุเทวนิยม (Polytheism) และยุคสุดท้ายคือเอกเทวนิยม (Monotheism)

เราอาจจะนำแนวคิดเรื่องศาสนาและความเชื่อ 3 ยุคนี้อมาศึกษาเชื่อมโยงกับเรื่องการเล่น-เกมและกีฬาว่าเป็นอย่างไรบ้าง เช่น ภายใต้ลัทธิผีสังเทวดา รูปแบบและเนื้อหาของการเล่นพื้นบ้านมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อดังกล่าวอย่างไร ในยุคพหุเทวนิยมมีการเล่น-พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้า (เช่น การโล้ชิงช้าบูชาเทพเจ้า การเสี่ยงทาย) อย่างไร หรือในสังคมปัจจุบันที่เป็นเอกเทวนิยมหรือเป็นศาสนาที่มีศาสดาองค์เดียวเช่นพุทธศาสนา ลัทธิความเชื่อและศาสนาในปัจจุบันเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาอย่างไร

(v) ไทเลอร์รับเอาแนวคิดเรื่องการวิวัฒนาการนี้ถือเป็น "ความก้าวหน้า" กล่าวคือยิ่งวิวัฒนาการขั้นบันไดขั้นสูงขึ้นไป ก็ยิ่งเจริญก้าวหน้า และมีลักษณะเป็นเส้นตรง กล่าวคือ พัฒนาการขั้นหลังจะดีกว่าเหนือกว่าขั้นแรก นอกจากนั้นเขายังเสนอว่า ทุกสังคมล้วนต้องผ่านบันไดวิวัฒนาการแบบเดียวกัน (เช่น จาก Animism มา Polytheism จบด้วย Monotheism ไม่มีการกระโดดข้ามขั้น ไม่มีการย้อนกลับไปกลับมา) ในขั้นหลังจึงมีผู้ขนานนามทฤษฎีวิวัฒนาการของไทเลอร์ว่า Unilinear Evolutionism (วิวัฒนาการสายเดียว)

(vi) ไทเลอร์เปรียบเทียบสังคมกับลักษณะของร่างกายมนุษย์ว่า เนื่องจากมนุษย์มีลักษณะทางร่างกายที่เหมือนกันเป็นสากล มีโครงสร้างทางกายภาพที่เหมือนกัน และยังมีความต้องการพื้นฐานเหมือนกัน ไทเลอร์จึงเชื่อเรื่อง "ความเป็นสากลของมนุษย์" (universality) ทั้งทางร่างกายและทางจิตที่เรียกว่า "**เอกภาพทางจิตของมนุษยชาติ**" (Psychic unity of mankind) เราจึงได้เห็นคำกล่าวที่ว่า มนุษย์ทุกกลุ่ม ทุกชนชาติ ในทุกพื้นที่ ในทุกยุคทุกสมัยล้วนมีความต้องการทั้งทางร่างกายและจิตใจที่จะแสวงหาความเพลิดเพลินด้วยการละเล่นแบบต่างๆ

(vii) ไทเลอร์นำเอาแนวคิดเรื่อง "กระบวนการเสื่อม" (Degeneration) ของ Buffon ที่เคยนำเสนอในกรณีของชีวภาพมาใช้กับสังคมเช่นกัน เขาเชื่อว่าสังคมก็เหมือนร่างกายมนุษย์ ต้องมีการเสื่อมสลาย การที่จะเสื่อมสลายเร็วหรือช้าก็ขึ้นอยู่กับ "การปรับตัว" เพื่อความอยู่รอดของสังคมนั้นๆ

(viii) จากระดับพฤติกรรมพื้นฐานของมนุษย์ที่สังคมนั้นๆยอมรับและได้ประพฤติปฏิบัติต่อกันมา พฤติกรรมพื้นฐานเหล่านี้ก็ได้กลายมาเป็นสถาบันพื้นฐานของสังคมมนุษย์ เช่น สถาบันศาสนา สถาบันครอบครัว สถาบันการปกครองของผู้อาวุโส ฯลฯ และเนื่องจากมนุษย์มีความต้องการพื้นฐานเหมือนกัน จึงมีพฤติกรรมพื้นฐานเหมือนกัน ดังนั้น สถาบันพื้นฐานในสังคมต่างๆจะคล้ายคลึงกัน แม้ว่าอาจจะมีรายละเอียดที่แตกต่างกันไปบ้าง แต่แก่นหลักใหญ่ๆจะมีลักษณะเป็นสากลร่วมกัน

มีข้อสงสัยเกี่ยวกับทฤษฎีวิวัฒนาการแบบสายเดี่ยวที่มีความเชื่อพื้นฐานว่า ทุกสังคมล้วนต้องผ่าน**บันไดขั้นเดียวกัน** ดังนั้น ความแตกต่างของแต่ละสังคมที่พบเห็นจึงเกิดเนื่องมาจากว่า สังคมนั้นกำลังอยู่ในบันไดขั้นไหน ทฤษฎีวิวัฒนาการจึงเชื่อว่า สังคมยุโรป (ในศตวรรษที่ 18-19) นั้นได้ผ่านการวิวัฒนาการมาจนอยู่ในบันไดขั้นสูง ในขณะที่สังคมเผ่าอินเดียนแดงหรือเผ่าเมารีที่นักมานุษยวิทยาไปศึกษานั้นยังอยู่ในบันไดขั้นกลางๆ ดังนั้น ทฤษฎีวิวัฒนาการจึงประกาศว่า "ผู้ใหญ่ในสังคมชนเผ่าอินเดียนแดง ก็คือเด็กชาวยุโรปนั่นเอง" นัยยะของทฤษฎีนี้จึงเชื่อเรื่องความไม่เสมอภาคเท่าเทียมกันของพัฒนาการทางวัฒนธรรมของแต่ละสังคม

### (1.3) Lewis Henry Morgan กับวิวัฒนาการของสถาบันครอบครัว

นักคิดคนสำคัญอีกท่านหนึ่งของทฤษฎีวิวัฒนาการสายเดี่ยว คือ ลิวอิส เฮนรี มอร์แกน (Lewis Henry Morgan 1818-1881) นักมานุษยวิทยาชาวอเมริกันที่มีภูมิหลังการศึกษาเป็นนักกฎหมาย จึงเป็นเหตุผลว่าในขณะที่ไทเลอร์สนใจวิวัฒนาการของสถาบันศาสนา มอร์แกนจะสนใจวิวัฒนาการของสถาบันครอบครัว โดยเฉพาะเรื่องแบบแผนการแต่งงาน การสืบเชื้อสาย และสิทธิของครอบครัว (ในเรื่องเล่น-เกม-กีฬา ก็มักจะมีเรื่องของสถาบันครอบครัวเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยในแง่มุมต่างๆ)

(i) **การแบ่งขั้นตอนวิวัฒนาการของสังคมให้ละเอียดมากขึ้น** มอร์แกนเห็นด้วยกับการแบ่งขั้นตอนวิวัฒนาการสังคมออกเป็น 3 ยุคของไทเลอร์ แต่เขาก็เห็นว่าการแบ่งนั้นยังหยาบเกินไป เมื่อเขาใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์สืบย้อนมาผสมผสานกับวิธีการศึกษาวิวัฒนาการทางวัฒนธรรม เขาก็เสนอว่าลำดับขั้นตอนของสังคมน่าจะมี 5 ขั้นตอนดังนี้

- (1) สังคมป่าเถื่อนขั้นต่ำ
- (2) สังคมป่าเถื่อนขั้นกลาง
- (3) สังคมป่าเถื่อนขั้นสูง
- (4) สังคมอารยะขั้นต่ำ-กลาง-สูง
- (5) สังคมอารยะระดับต้น-ปัจจุบัน

ในสังคมแต่ละขั้นนั้นจะมีองค์ประกอบย่อย เช่น ลักษณะเฉพาะของครอบครัว ระบบของการยังชีพและเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน เช่น สังคมป่าเถื่อนระดับกลางจะดำรงชีพด้วย

กลวิธีการจับปลา ส่วนสังคมป่าเถื่อนขั้นสูงจะมีการประดิษฐ์คิดค้นคันธนูและลูกศร เป็นต้น

(ii) มอว์แกนศึกษาความเป็นอยู่ของอินเดียนแดงเผ่าอิโรควัวส์ และสังเกตว่า สถาบันครอบครัวและเครือญาติที่เห็นอยู่ในปัจจุบันนั้นมีวิวัฒนาการความเป็นมาตามลำดับขั้นตอน (ตามข้อคิดหลักของทฤษฎีวิวัฒนาการ) มันไม่ได้เกิดขึ้นในขณะที่เขาเห็น และรูปแบบของครอบครัวนั้นจะสัมพันธ์กับสถาบันอื่นๆ

ตัวอย่างเช่น คุณลักษณะของสังคมอารยะจะมีส่วนประกอบย่อยต่างๆ ดังนี้

- ลักษณะครอบครัวจะเป็นแบบผัวเดียวเมียเดียว (Monogamy)
- ระบบเศรษฐกิจจะเป็นระบบกรรมสิทธิส่วนตัว (Private property)
- ระบบการปกครองจะเป็นแบบรัฐ (ไม่ใช่การปกครองของชนเผ่า)

คำถามที่น่าสนใจคือ ส่วนประกอบย่อยๆ เหล่านี้จะเกี่ยวข้องไปถึงสถาบันการเล่น-เกม-กีฬาอย่างไร เช่น การครอบครองของเล่นเป็นส่วนตัว การเล่นแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่ม ฯลฯ นอกจากนี้ ในสังคมอารยะในปัจจุบัน รูปแบบครอบครัวก็ยังคงแตกชอยแยกย่อยออกไปอีกหลายแบบ เช่น ครอบครัวขยาย ครอบครัวเดี่ยว ครอบครัวแม่เลี้ยงเดี่ยว ฯลฯ

#### (1.4) Leslie White กับ Neo Evolutionism

ตัวแทนของสำนักย่อย Neo Evolutionism คือ เลสลีย์ ไวท์ (Leslie White 1969-) ซึ่งได้ปรับแนวคิดบางประการของทฤษฎีวิวัฒนาการสายเดี่ยวของไทเลอร์และมอว์แกน ทั้งนี้เนื่องจากในยุคสมัยของไวท์ มีข้อมูลจากการศึกษาสังคมต่างๆ มากขึ้น มีรายละเอียดมากขึ้น ทำให้ทฤษฎีของไทเลอร์ไม่สามารถอธิบายได้

(i) ไวท์ตั้งคำถามว่า หากเชื่อว่าทุกสังคมต้องไต่บันไดลำดับขั้นตอนวิวัฒนาการเดียวกันแล้ว โดยมีปัจจัยด้านธรรมชาติแวดล้อมเป็นปัจจัยผลักดัน แต่เพราะเหตุใด ทั้ๆ ที่อยู่ภายใต้ธรรมชาติแวดล้อมเดียวกัน จึงมีบางสังคมเจริญเร็วกว่าอีกสังคม บางสังคมถึงขั้นเสื่อมสลายหรือสูญหายไป ซึ่งทฤษฎีวิวัฒนาการสายเดี่ยวจะตอบไม่ได้

(ii) ไวท์เสนอว่า ข้อบกพร่องของทฤษฎีวิวัฒนาการสายเดี่ยวก็คือ การเน้นหนักแต่ปัจจัยด้านธรรมชาติแวดล้อม (Nature) ที่ควบคุมมนุษย์เพียงด้านเดียว และมองข้าม "ความสามารถของมนุษย์" (Culture) ในการจัดการกับธรรมชาติ

(iii) ไวท์จึงเสนอว่า เขาไม่เชื่อว่าธรรมชาติเป็นปัจจัยที่ควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ในทางตรงกันข้าม เขากลับคิดว่า มนุษย์ต่างหากเป็นผู้ควบคุมธรรมชาติ เพราะมนุษย์มีศักยภาพ มีความสามารถ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

(iv) ดังนั้น การที่สังคมแต่ละสังคมจะเดินไปตามขั้นบันไดวิวัฒนาการได้หรือไม่ ได้เร็วช้าต่างกัน ก็เพราะมนุษย์ในสังคมนั้นเป็นผู้กระทำ ถ้ามนุษย์ในสังคมนั้นมีความสามารถก็จะไต่บันไดแห่งวิวัฒนาการได้ แต่หากไม่สามารถ สังคมนั้นก็จะเสื่อมสลายไป กล่าวคือ ปัจจัยด้าน

culture เป็นตัวกำหนดรูปแบบของวิวัฒนาการของแต่ละสังคม

### (1.5) Julian Steward กับ Multi-lineal Evolutionism

(i) อาจกล่าวได้ว่า ในขณะที่แนวคิดของไทเลอร์และมอร์แกนค่อนข้างเน้นว่า ธรรมชาติเป็นตัวควบคุมมนุษย์ให้วิวัฒนาการไปตามลำดับขั้นตอน (เน้น Nature) เลสลีย์ ไวท์ ก็กลับโน้มมาอีกด้านหนึ่งคือ เน้นว่าปัจจัยด้านความสามารถของมนุษย์ (Culture) ต่างหากที่เป็นผู้ควบคุมธรรมชาติที่จะทำให้เกิดหรือไม่เดินไปตามขั้นบันได เร็วหรือช้า หรือหยุดนิ่ง

ในระหว่างปลาย 2 ขั้วนี้ จูเลียน สจิวต (Julian Steward) อาจถือได้ว่าเป็นแนวทางที่สามที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านธรรมชาติแวดล้อมกับความสามารถของมนุษย์ (Nature-Culture relation) และเป็นแหล่งกำเนิดของแนวคิด "นิเวศวิทยาวัฒนธรรม" (Cultural ecology) ในปัจจุบัน

(ii) สจิวตตอบปัญหาของไวท์ที่ว่า เพราะเหตุใดในธรรมชาติแวดล้อมเดียวกัน สังคม 2 สังคมจึงมีวิวัฒนาการที่แตกต่างกัน ซึ่งก็เป็นเพราะมนุษย์ในแต่ละสังคมมีความสามารถที่แตกต่างหลากหลาย ในทำนองเดียวกันเมื่อพูดถึง "ธรรมชาติแวดล้อม" ก็มีความหลากหลายเช่นเดียวกัน

(iii) สจิวตอธิบายเพิ่มเติมเรื่องความสัมพันธ์ระหว่าง "Nature" กับ "Culture" ว่า ในระยะเริ่มแรกนั้น ธรรมชาติแวดล้อมอาจจะเป็นฝ่ายหล่อหลอมมนุษย์ทำให้มนุษย์ต้องปรับตัว (ตามทัศนะของไทเลอร์) แต่ในขั้นต่อมา เมื่อสั่งสมความรู้และประสบการณ์จนมีความสามารถมากขึ้น มนุษย์ก็เริ่มดัดแปลงหรือเป็นฝ่ายจัดการกับธรรมชาติบ้าง (ตามทัศนะของไวท์) ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติจึงมีลักษณะ "ซึ่งกันและกัน" (dialectic)

(iv) กล่าวโดยสรุป ความแตกต่างระหว่างทฤษฎีวิวัฒนาการสายเดียวกับวิวัฒนาการหลายสายของสจิวตก็คือ การลดทอนจุดเน้นที่ว่า สังคมมนุษย์ทุกสังคมจะต้องวิวัฒนาการไปตามขั้นตอนของบันไดที่มีอยู่อันเดียว เพราะสังคมแต่ละสังคมอาจจะสร้างบันไดขั้นตอนของตนเองขึ้นมา

ดูเหมือนว่า แนวคิดวิวัฒนาการหลายสายนี้จะนำมาใช้อธิบายความแตกต่างหลากหลายของรูปแบบการเล่นของเด็กไทย ที่แม้จะอยู่ในสังคมไทยเหมือนกัน แต่สังคมไทยก็มีหลายภูมิภาค หลายภูมิภาค รวมทั้งคนแต่ละกลุ่มและภูมิภาคก็มีความสามารถและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่จะจัดการสร้างรูปแบบการเล่นของลูกหลานให้แตกต่างกันไปด้วย

### (1.6) ตัวอย่างงานศึกษาของไทย

ตัวอย่างงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาของไทยที่ใช้ทฤษฎีวิวัฒนาการเป็นไฟส่องทางนั้น เช่น งานศึกษาเรื่อง "วิวัฒนาการของเพลงกล่อมเด็ก" โดยผ่องพรรณ มณีรัตน์ (2529) ผู้เขียนต้องการค้นหาว่า จุดเริ่มต้นของขั้นบันไดเพลงกล่อมเด็คนั้นเริ่มต้นที่ไหน และได้ไต่บันไดไปตามลำดับขั้นอย่างไร ในส่วนของแนวคิดองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของเพลงกล่อมเด็ก

นั้น ผู้วิจัยแยกเป็น 3 ส่วนคือ เนื้อหาของเพลง รูปแบบของการกล่อม สื่อวัตถุประกอบ (เปล)

ผู้ศึกษาเริ่มต้นด้วยแนวทางแบบทฤษฎีวิวัฒนาการ คือการจำแนกประเภทของเพลงกล่อมเด็ก (Taxonomy) ซึ่งแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ บทกล่อมเด็ก บทปลอบเด็ก และบทเด็กเล่น โดยในงานวิจัยครั้งนี้ได้ครอบคลุมทั้ง 3 ประเภท จากนั้นก็ใช้ทฤษฎีวิวัฒนาการอธิบายว่า รูปแบบเพลงย่อยๆ บางอย่างได้สูญหายไป (ปรับตัวไม่ได้) บางอย่างยังคงหลงเหลืออยู่ เช่น เพลงประกอบการเล่นของเด็ก เช่น เล่นโพงพาง ตรีข้าวสาร ฯลฯ

ผู้วิจัยไม่เชื่อในทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (Cultural Diffusion) โดยเสนอว่า เพลงกล่อมเด็กไทยน่าจะเกิดขึ้นในสังคมไทยเอง เพราะมนุษย์ในสถานที่ต่างๆ ย่อมมีสภาพจิตใจเป็นแบบเดียวกัน (Psychic unity of mankind) กล่าวคือ มีความรักลูกหลานอย่างเป็นสากล เราจึงพบเพลงกล่อมเด็กในทุกๆ สังคม อย่างไรก็ตาม แม้ว่าผู้ใหญ่ในครอบครัวไทยจะมีความรักลูกหลาน (ลักษณะที่เป็นสากลของมนุษย์) แต่ทว่าวิธีการแสดงความรักลูกหลานแบบไทยก็ไม่ค่อยใช้การกอดจูบหรือพูดบอกกล่าวแบบตรงๆ หากแต่แสดงอารมณ์ความรู้สึกในรูปแบบของเพลงกล่อมเด็ก(แบบทางอ้อม) ดังนั้นเมื่อวิเคราะห์เนื้อหาในเพลงกล่อมเด็กจึงพบเนื้อหา 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ แสดงความรักใคร่ห่วงใยเด็ก และสอนให้เด็กรู้จักสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสังคม (น่าสนใจศึกษาเปรียบเทียบว่า บทเพลงกล่อมเด็กในสังคมที่มีวัฒนธรรมการแสดงความรักด้วยการกอดจูบหรือสังคมนิยมใช้วิธีพูดแบบตรงๆว่า “รักนะ จีบ จีบ “จะมีเนื้อหาเป็นอย่างไร)

ในการตอบใจทฤษฎีการวิจัยเรื่องจุดเริ่มต้นของชั้นบันไดวิวัฒนาการของเพลงกล่อมเด็กนั้น มีงานศึกษาก่อนหน้านี้ที่ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในวรรณคดีและนำเสนอว่า เพลงกล่อมเด็กนั้นน่าจะเกิดมาจากชนชั้นสูงก่อน แล้วจึงค่อยแพร่กระจายลงไปยังสามัญชน แต่ผู้วิจัยมีข้อโต้แย้งว่า เพลงกล่อมเด็กน่าจะเกิดในหมู่สามัญชนก่อน แล้วจึงแผ่กระจายไปยังชนชั้นสูง และก็เป็นไปตามหลักหัวใจของทฤษฎีวิวัฒนาการคือ เมื่อเพลงกล่อมเด็กอยู่ในหมู่สามัญชน จะมีลักษณะวิวัฒนาการแบบชั้นบันไดชั้นล่างๆ คือเรียบง่าย แต่เมื่อชั้นบันไดชั้นสูง ก็ต้องดัดแปลงคำประพันธ์ให้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ มีสำนวนโวหารสละสลวยมากขึ้น เรียกว่า "เพลงกล่อมพระบรรทม" ข้อเสนอดังกล่าวนั้นสอดคล้องกับงานค้นคว้าในต่างประเทศที่ให้ข้อสรุปว่า เพลงกล่อมเด็กนั้นเกิดในหมู่ชาวนา-กรรมกรก่อน แล้วจึงแพร่กระจายเข้าไปในรั้วในวังผ่านผู้รับใช้ที่เป็นคนเลี้ยงดูเด็ก

เนื่องจากเพลงกล่อมเด็กเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมของสังคมยุคเกษตร เมื่อสังคมวิวัฒนาการมาเป็นสังคมอุตสาหกรรมสมัยใหม่ จึงเป็นแรงกดดันให้เพลงกล่อมเด็กต้องมีการปรับตัวเพื่อการดำรงอยู่ ผู้วิจัยพบว่า ปัจจุบันมีรูปแบบการใช้เพลงกล่อมเด็ก 3 รูปแบบ คือ

(1) ชาวบ้านธรรมดาในชนบท จะร้องเพลงกล่อมเด็กประกอบการเล่นโพงพาล แต่จะเพิ่มการร้องเพลงลูกทุ่งเข้าไปด้วย

(2) ชาวบ้านทั่วไป จะเปลี่ยนแปลงเป็นแบบสมัยใหม่ ไม่ต้องโพง เพราะกลัวเด็กติดการ

ไกวเปล

(3) ไม่นิยมให้เด็กนอนเปล จะให้นอนที่นอน ไม่ต้องกล่อม แต่ใช้การเปิดวิทยุให้ฟังแทน

นอกจากนั้นในระดับสังคม ก็ยังมีการปรับตัวด้วยความสามารถและการสร้างสรรค์แบบอื่นๆของมนุษย์คนไทย เช่น การนำเพลงกล่อมเด็กไปใส่ในเทป การจัดประกวดการร้องเพลงกล่อมเด็ก การอัดเทปไปสอนหรือไปใช้ในโรงเรียน การเพิ่มทำนองหรือเพิ่มดนตรีประกอบ เป็นต้น (ตามทัศนะของเลสลี่ ไวท์) เพื่อให้วัฒนธรรมประเภทนี้สามารถดำรงคงอยู่ได้ในท่ามกลางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

### (1.7) ตัวอย่างงานศึกษาในต่างประเทศ

มีตัวอย่าง 2 ตัวอย่างของเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ที่แสดงให้เห็นการนำเอาแนวคิดของทฤษฎีวิวัฒนาการมาใช้นำทางการศึกษา ตัวอย่างแรกเป็นงานศึกษากีฬาพื้นบ้าน buzkashi ของชาวอัฟกัน (เอเชียกลาง) (Dupree, 1986 อ้างใน K.Blanchard, 1995) เป็นเผ่าเร่ร่อน (nomad) และเลี้ยงสัตว์ (pastoral) วิธีการเล่นคือมีทีม 2 ทีมอยู่บนหลังม้าและแข่งกันแย่งซากวัวหรือซากแกะภายในสนามที่กำหนดไว้ กีฬาประเภทนี้มีสถานะเป็นทั้งพิธีกรรม การแสดงอันเร้าอารมณ์ (drama) และกีฬา มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งขนาดของการแข่งขัน ทั้งประเภทของผู้เข้าร่วม ในบางครั้งจะเห็นมิติด้านการเมืองได้อย่างชัดเจน เพราะมีขานผู้ปกครองเผ่าเป็นคนจัดการแข่งขันเอง

ผู้ศึกษาวิเคราะห์ว่า สำหรับชนเผ่าเร่ร่อนที่เลี้ยงสัตว์เพื่อดำรงชีพนั้น ม้าและทักษะในการควบคุมม้าขณะที่เคลื่อนไหวซับซ้อนถือเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดสำหรับความอยู่รอดของเผ่า ด้วยการสร้างสรรค์วัฒนธรรมกีฬา buzkashi นี้ ทำให้แม้แต่เมื่ออเล็กซานเดอร์มหาชาบุกตีดินแดนแถบเอเชียกลาง ก็ยังไม่สามารถเอาชนะชนเผ่านี้ได้ เช่นเดียวกับเมื่อรัสเซียบุกอัฟกานิสถาน

จึงเป็นข้อสรุปว่า แรงผลักดันจากวิถีชีวิตเป็นตัวให้กำเนิดแก่ประเภทกีฬาเพื่อความอยู่รอดของเผ่าพันธุ์

อีกตัวอย่างหนึ่งเป็นงานวัดระดับของการปรับตัวด้านสังคม-วัฒนธรรมของกลุ่มชนที่อยู่ตามขั้นบันไดต่างๆของวิวัฒนาการ Elman Service (1963) และ Morton Fried (1975) (อ้างใน K.Blanchard, 1995) จากได้จัดระดับของสังคมต่างๆ โดยใช้เกณฑ์ 12 เกณฑ์เป็นตัวแบ่ง ดังแสดงในตาราง

Subsistence	Hunting and foraging	Hunting/gathering pastoralism	Horticulture, hunting, fishing, gathering	Horticulture, pastoralism	Irrigation pastoralism
Productivity	1	2	3	4	5
Technology	1	2	3	4	5
Resource allocation	Intra-band reciprocity	Intra-band reciprocity	Informal redistribution networks	Formal redistribution networks	Institutionalized redistribution networks
Political definition	Band	Band	Chiefdom	Emerging or primitive states	Urban, developed or civil state
Status	Ascribed	Ascribed	Ascribed/achieved	Ascribed/achieved	Ascribed/achieved
Political authority	Familial	Familial	Familial/non-kin	Familial/non-kin	Familial/non-kin
Settlement pattern	Nomadic	Nomadic Semi-nomadic	Sedentary	Sedentary	Sedentary
Division of labor	Natural	Natural	Natural with some specialization	Greater occupational specialization	True
Material culture	Simple	Simple	Some accumulation	Architecture, conspicuous wealth	Extensive
Fried EPS <sup>1</sup>	Egalitarian	Egalitarian	Rank	“Stratified”	Stratified
Service POE <sup>2</sup>	Band	“Tribe”	Chiefdom	Primitive state	Archaic civilization
Examples	Eskimo Australian .....	Navajo Chukchi .....	Choctaw Maori .....	Ashanti Zulu ....	Aztec Sumer ....

จากนั้นเขาได้แสดงให้เห็นว่า ในแต่ละระดับของรูปแบบสังคมนั้นจะเป็นตัวกำหนด ลักษณะรูปแบบของการเล่น-เกม-กีฬาในสังคมนั้นๆ ตัวอย่างเช่น จากตาราง กลุ่มคนที่อยู่ใน level I ซึ่งมีคุณลักษณะคือประกอบด้วยคนกลุ่มเล็กๆประมาณ 16-25 คน ดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์ และหาของป่า ความสัมพันธ์ในกลุ่มคือระบบญาติ และจัดวางสถานภาพของบุคคลด้วยตำแหน่งในครอบครัว ตัวอย่างของกลุ่มคนใน level I ก็เช่นชนพื้นเมืองในออสเตรเลีย เผ่า Inuit (เอสกิโม) เกมและกีฬาใน level I นี้จะสะท้อนให้เห็นความเรียบง่ายของเทคโนโลยีและรูปแบบการจัดองค์กรทางสังคม-การปกครอง อุปกรณ์ที่ใช้เล่นมีน้อยและไม่ซับซ้อน และมักจะเกี่ยวข้องกับทักษะที่ต้องใช้ในการดำรงชีวิต เช่น ขว้างหอกให้เข้าเป้า (คล้ายๆปาลูกดอก) การเล่นเกมหิน เป็นต้น

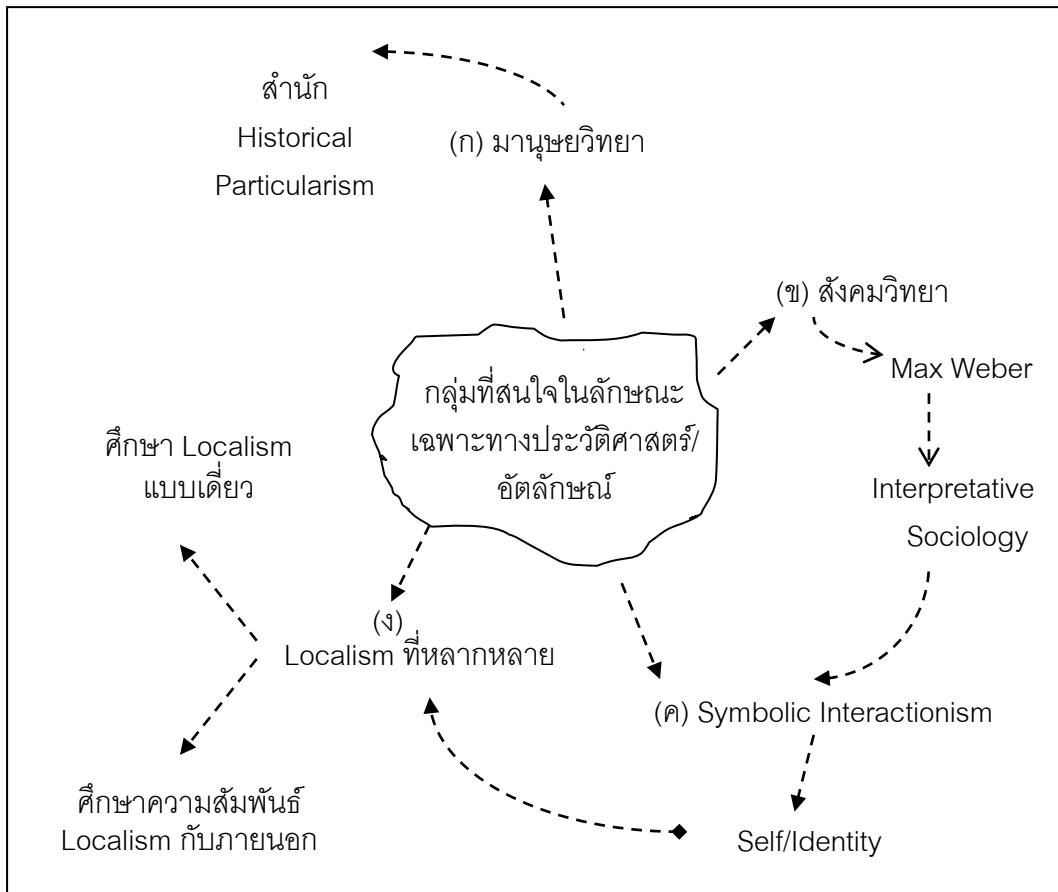
### (1.8) ปิดท้ายเกม

แม้ว่าในยุคปัจจุบันนี้ ภายในแวดวงวิชาการด้านสังคมศาสตร์ อิทธิพลของทฤษฎีวิวัฒนาการนั้นจะลดทอนความสำคัญลงไปอย่างมาก หากทว่าริ้วรอยทางความคิดบางอย่าง เช่น แนวคิดเรื่องขั้นบันไดสูงต่ำ การเลื่อนขั้น บันไดขั้นบนดีกว่าชั้นล่าง ฯลฯ ริ้วรอยทางความคิดเหล่านี้ยังคงหลงเหลือเป็นสารตกค้างอยู่ในทฤษฎีด้านสังคมศาสตร์จำนวนมากแม้ว่าจะมีการแปลงรูปไป แม้แต่ข้อเสนอเรื่องวิวัฒนาการของสังคม 5 ขั้นของ Karl Marx แห่งสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองก็ใช้แก่นความคิดเดียวกัน รวมทั้งทฤษฎีขั้นตอนของความจำเป็นทางเศรษฐกิจของ Rostow (ที่หนุ่มหลังทฤษฎีเรื่องการพัฒนาประเทศให้ทันสมัย) ก็ยังเดินตามหลังไทเลอร์อยู่

ในแวดวงกีฬาศึกษา Allen Guttmann ก็ยังคงใช้แก่นความคิดแบบวิวัฒนาการเมื่อเขาเสนอว่า กีฬาสมัยใหม่นั้นเกิดขึ้นเพราะการแยกตัวเองออกมาจากศาสนา (พิธีกรรม) และได้กลายมาเป็นกิจกรรมทางโลกอย่างเต็มตัว (ขั้นบันไดขั้นสูงขึ้นไป) และ Guttmann เองได้ใช้บันไดแห่งวิวัฒนาการอย่างชัดเจนเมื่อเขาศึกษาขั้นตอนของวิวัฒนาการของกีฬาที่ผ่านมามากมายลำดับขั้น ตั้งแต่กีฬาเด็กดำบรرف (primitive sport) กีฬายุคกรีกโรมัน กีฬายุคกลาง มาจนกระทั่งถึงกีฬาสมัยใหม่

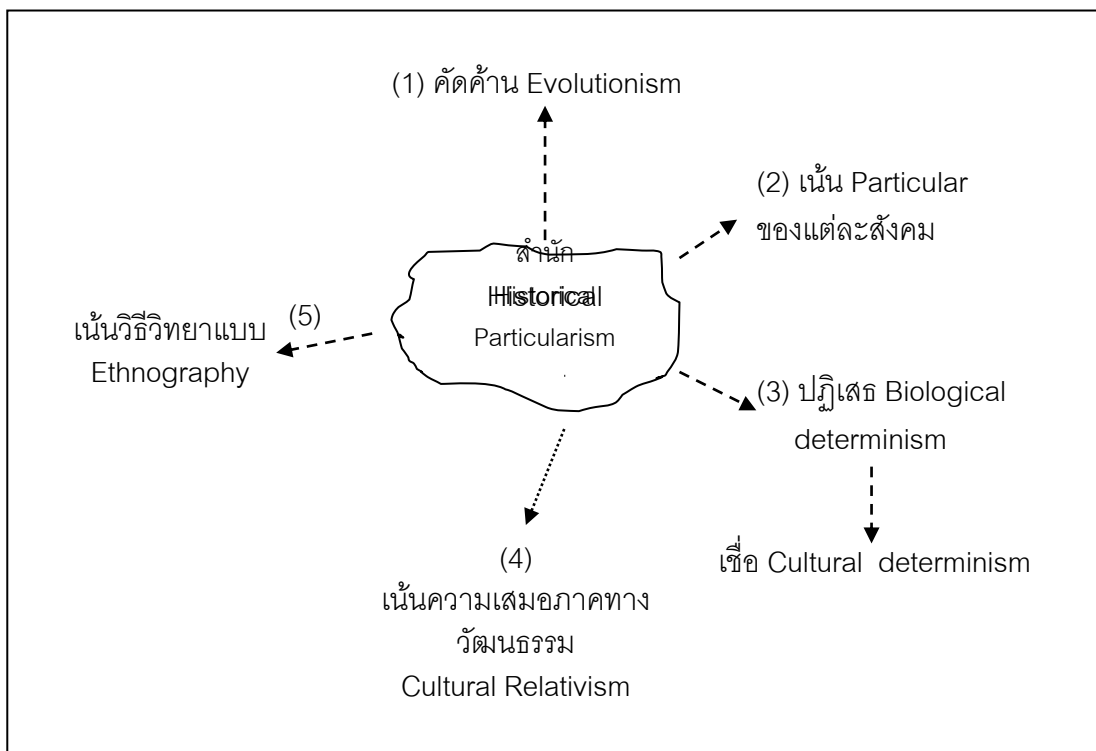
## 2. Historical Particularism/Interpretative Sociology/Localism

สำหรับกลุ่มทฤษฎีนี้ ผู้เขียนรวมเอาสำนักลักษณะเฉพาะกรณีทางประวัติศาสตร์ (Historical Particularism) ซึ่งเป็นสำนักด้านมานุษยวิทยา และทฤษฎีสังคมวิทยาแห่งการตีความ (Interpretative Sociology) ของ Max Weber รวมทั้งแนวคิดใหม่เรื่องท้องถิ่นนิยม (Localism) ที่ต่อยอดมาจากสำนัก Symbolic Interaction ที่สนใจเรื่องกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ (identity) โดยเห็นว่า ทั้ง 3 กลุ่มนี้มีจุดร่วมกัน 2 ประการ คือ ประการแรก เชื่อในลักษณะเฉพาะของคนแต่ละกลุ่มแต่ละสังคมที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาของตนเอง ประการที่สองคือ ให้ความสำคัญกับการรับรู้และการให้ความหมายของคนในวัฒนธรรมนั้นๆ (subjective standpoint) ที่จะส่งผลถึงวิถีวิทยาในการศึกษาวิจัย



ก. สำนัก Historical Particularism

เนื้อหาสำคัญของสำนัก Historical Particularism มีดังนี้



(1) จุดยืนหลักของสำนักคิดนี้ คือการคัดค้านทฤษฎีวิวัฒนาการที่เชื่อว่า ทุกสังคมมีความคล้ายคลึงกันอย่างเป็นสากลเพราะได้เดินผ่านขั้นบันไดแห่งวิวัฒนาการมาเหมือนกัน ฟรานซ์ โบแอส (Franz Boas, 1858-1942) นักมานุษยวิทยาผู้ริเริ่มแนวคิดของสำนักนี้ได้แย้งว่าการที่เรามองเห็นสังคมหลายสังคมมีความคล้ายคลึงกันนั้นไม่ได้เกิดขึ้นเนื่องมาจากขั้นบันไดวิวัฒนาการเดียวกัน แต่อาจจะเกิดมาจากปัจจัยอื่นๆ เช่น เกิดการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม การอพยพ สภาพแวดล้อมที่สอดคล้องกัน หรือแม้แต่เหมือนกันเพราะเป็นอุบัติเหตุทางประวัติศาสตร์

แม้ว่าโบแอสจะเห็นด้วยกับทฤษฎีวิวัฒนาการทางชีวภาพของดาร์วิน แต่ก็ไม่เห็นด้วยกับการนำเอาแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับวิวัฒนาการทางสังคมหรือวัฒนธรรม (เช่นที่สเปนเซอร์หรือไทเลอร์กระทำ) เขากลับเสนอแนววิเคราะห์ใหม่ที่ตรงกับข้อเท็จจริงว่า สังคมแต่ละสังคมไม่ได้อยู่อย่างโดดเดี่ยว แต่ต่างติดต่อกันสัมพันธ์กัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน ดังนั้นจึงมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นเมื่อเวลาศึกษาของเล่นพื้นบ้านหรือกีฬาโบราณของไทย จึงอาจจะนำมาจากประเทศ/สังคมเพื่อนบ้าน

(2) สำนักคิดนี้มีจุดยืนที่เน้น "ลักษณะเฉพาะของแต่ละสังคม" (Particularism) โดยเสนอว่า **สังคมแต่ละสังคมล้วนมีเส้นทางเดินของตัวเอง** (ที่อาจจะไม่ใช่เป็นรูปขั้นบันได) ที่เกิดมาจากการทำงานของ 3 ปัจจัยหลัก คือ (1) สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ (2) ปัจจัยด้านจิตวิทยาของผู้คน (3) ความเกี่ยวพันทางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะปัจจัยสุดท้ายนี้ สำนักคิดนี้จึงมีข้อเสนอด้านวิธีวิทยาว่า จำเป็นต้องศึกษาพัฒนาการความเป็นมาของสังคมนั้นๆเป็นการเฉพาะ

(3) จุดยืนที่คัดค้านทฤษฎีวิวัฒนาการอีกข้อหนึ่งคือ **คัดค้านคำประกาศของทฤษฎีวิวัฒนาการที่เชื่อว่า ปัจจัยด้านชีวภาพเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรมและวัฒนธรรมต่างๆ** - Biological determinism สำนัก Historical Particularism กลับเห็นว่า อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างหากที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมและการกระทำของคนในสังคมนั้นๆ ที่เรียกว่า Cultural determinism

และเนื่องจาก "วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น" (Man-made) ดังนั้นจึงไม่มี "กฎทางประวัติศาสตร์" ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับ "กฎในวิทยาศาสตร์" (เช่น เคมี สรีรวิทยา) ในขณะที่กฎทางเคมีนั้น "กรด+ด่าง จะได้เกลือ+น้ำ(เสมอ)" แต่กฎทางประวัติศาสตร์ที่ว่า "ประวัติศาสตร์ย่อมซ้ำรอยตัวเองนั้น" ในบางกรณีก็ไม่มีที่ซ้ำรอย ดังนั้น กฎที่อ้างถึงในเรื่องอารยธรรมจึงเป็นเพียงความโน้มเอียงต่างๆเท่านั้น (Tendencies)

(4) ความแตกต่างของสำนักคิดนี้จากทฤษฎีวิวัฒนาการอีกประการหนึ่งก็คือ **นัยยะทางทฤษฎี** ในขณะที่ทฤษฎีวิวัฒนาการมีนัยยะเชื่อเรื่องความไม่เสมอภาคเท่าเทียมระหว่างสังคมและวัฒนธรรมต่างๆ เพราะสังคมที่อยู่บนบันไดขั้นสูงจะดีกว่า/เหนือกว่าสังคมในบันไดขั้นต่ำ หรือ คำกล่าวของนักทฤษฎีวิวัฒนาการนิยมที่ว่า อารยธรรมของผู้ใหญ่ชาวพื้นเมืองจะมีลักษณะ

เช่นเดียวกับทารกของยุโรปสมัยใหม่ เช่น การสวมเสื้อนอกจะเหนือกว่าการไม่สวมใส่เสื้อ การต่อมวยโดยไม่ใส่หมวกป้องกันจะต่ำกว่าการต่อมวยสวมหมวก เป็นต้น แต่โบแอสและसानุศิษย์ในสำนักนี้มีความเห็นว่า ทุกสังคม ทุกวัฒนธรรมมีความเท่าเทียมกัน มาตรฐานของใครก็ของมัน เามาเปรียบเทียบกันไม่ได้ ที่เรียกว่า "ลักษณะสัมพันธ์เชิงวัฒนธรรม" (Cultural Relativism)

(5) จากข้อสรุปของสำนักที่ว่า "วัฒนธรรมของแต่ละสังคมเกิดมาจากพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ที่มีลักษณะเฉพาะ (unique) ของวัฒนธรรมนั้นมากกว่าที่จะดำเนินไปตามแรงบีบบังคับของกฎอันเป็นสากล" ทำให้สำนัก Historical Particularism มีข้อโดดเด่นในแง่วิวิธวิทยา เช่น วิธีศึกษาแบบชาติพันธุ์วรรณา (Ethnography) หรือการผสมผสานวิธีการศึกษาหลายๆวิธีเข้าด้วยกัน เช่น

(i) การขุดค้นเพื่อเก็บข้อมูลจากวัฒนธรรมทางวัตถุ หรือการศึกษาทางโบราณคดี

(ii) การค้นคว้าจากข้อมูลมือสอง (secondary data)

(iii) การสังเกตการณ์จากวิถีชีวิตของประชาชน (observation) ตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข (2550) เรื่อง "พฤติกรรมการเล่นสล็อตออนไลน์" อาศัยที่นักวิจัยเป็นเจ้าของร้านเล่นเกม เขาจึงทำการสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมของลูกค้า ทั้งที่เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมกับตัวละครในเกม กับปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนเล่นเกมด้วยกัน เป็นต้น

(iv) การวิเคราะห์ทางสถิติเมื่อเกี่ยวกับข้อมูลเชิงปริมาณ

(v) การตีความข้อมูลเสียใหม่ (Historical Reconstruction) ได้แก่ การปะติดปะต่อข้อมูลจากหลายๆวิธีการ

(vi) การเปรียบเทียบด้วยมิติด้านกาลเวลา สถานที่ และโครงสร้าง เช่น การศึกษาการวาดภาพการ์ตูนโดเรมอน หรือ Hello Kitty ในช่วงเวลาต่างๆ หรือเมื่อมีการเผยแพร่ไปในประเทศต่างๆ

(vii) การจดบันทึกไว้เป็นบันทึกประวัติศาสตร์

### (ข) Max Weber กับ Interpretative Sociology

แมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber, 1864-1920) เป็นนักสังคมวิทยาชาวเยอรมันที่อิทธิพลทางความคิดของเขาปรากฏในการศึกษาสังคมวิทยาแห่งกีฬา (sociology of sport) ในที่นี้ ผู้เขียนขอพิจารณาแนวคิดต่างๆของเวเบอร์โดยเทียบเคียงกับสำนักคิด Historical Particularism และสำนักคิดอื่นๆ เพื่อให้เห็นตำแหน่งแห่งที่ของสำนักสังคมวิทยาแห่งการตีความ (Interpretative sociology) ที่เวเบอร์เป็นผู้วางรากฐานเอาไว้

(1) **จุดยืนร่วมในเรื่อง "การวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์"** จากแนวคิดของสำนัก Historical Particularism ที่เชื่อว่า การศึกษาวัฒนธรรมและพฤติกรรมของมนุษย์จำเป็นต้อง

สืบสวนย้อนหลังไปถึงอดีตในทุกยุคสมัยที่มีมนุษย์ได้ผ่านขั้นตอนมา และได้ทั้งผลของการกระทำของตนเองเอาไว้มากมาย การศึกษาถึงอดีตจึงสามารถนำมาอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี (เช่น พฤติกรรมของนักฟุตบอลที่เมื่อยิ่งถูกเข้าประตูก็จำเป็นต้องทำท่าทางเฉพาะตัวขึ้นมา เป็นต้น)

วิธีวิทยาดังกล่าวเป็นแนวทางเดียวกับเวเบอร์ที่แม้จะมีสถานะเป็นนักสังคมวิทยาที่ศึกษาสังคมปัจจุบัน แต่เวเบอร์ก็ได้ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในงานศึกษาทุกชิ้นของเขา

แนวทางของเวเบอร์จึงคัดค้านหลักคิดแบบวิวัฒนาการนิยมที่แผ่อิทธิพลเข้ามาในหมู่นักสังคมวิทยา แม้แต่สำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง (Marxist) ที่เสนอว่า ระบบทุนนิยมที่มีอยู่ในปัจจุบันจะต้องผ่านขั้นตอนวิวัฒนาการมาเป็นลำดับ เริ่มตั้งแต่สังคมทาสสู่สังคมศักดินา สู่ระบบทุนนิยม และจะต้องวิวัฒนาการไปถึงสังคมนิยมอย่างแน่นอน

เวเบอร์เห็นว่าลำดับขั้นดังกล่าวนั้นเกิดขึ้นเฉพาะในสังคมยุโรปเท่านั้น และเมื่อลงมือศึกษาสังคมอื่นๆ เช่น จีน อินเดีย ก็พบว่ามิได้มีขั้นบันไดวิวัฒนาการที่แตกต่างออกไป เช่น แนวคิดเรื่อง Asiatic Mode of Production เป็นต้น

(2) คำอธิบายเรื่อง "ลักษณะเฉพาะ" (Particularism) ของแต่ละสังคม เวเบอร์อธิบายว่าลักษณะเฉพาะของแต่ละสังคมนั้นเกิดมาจาก 2 ปัจจัย ปัจจัยแรกคือ **การรับรู้/การตีความ/การให้ความหมายต่อสรรพสิ่งต่างๆ** (interpretation) ดังนั้น แม้ว่าพระอาทิตย์จะมีความเป็นสากลคือมีอยู่ทั่วโลก แต่คนในแต่ละสังคมแต่ละวัฒนธรรม ก็รับรู้ความหมายไม่เหมือนกัน ดังนั้น ชูโมจึงอาจจะถูกรับรู้ว่าเป็นกีฬาในสังคมอเมริกัน แต่มีความหมายว่า "เป็นพิธีกรรม" ในสังคมญี่ปุ่น แนวคิดนี้เป็นต้นกำเนิดของสำนัก Symbolic Interaction ในขั้นต่อมา และอีกปัจจัยหนึ่งคือ **การจัดระบบองค์กร** ซึ่งกลายเป็นแนวคิดสำคัญของเวเบอร์ คือ การจัดองค์กรแบบข้าราชการ (bureaucracy) ที่ทำให้สังคมแต่ละสังคม วัฒนธรรมแต่ละวัฒนธรรมมีลักษณะเฉพาะตัว

(3) **การศึกษาโครงสร้างของกลุ่ม/สังคม** ในขณะที่ Marx ใช้แนวคิดเรื่อง "ชนชั้น" (class) เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์การจัดแบ่งโครงสร้างของสังคม เวเบอร์ได้สร้างแนวคิดอื่นๆ ที่นอกเหนือจาก "ชนชั้น" ซึ่งมีรายละเอียดและมีโฟกัสมากกว่า

ตัวอย่างเช่น แนวคิดเรื่อง "**สถานภาพ**" (status) ในขณะที่มาร์กซ์ใช้แนวคิดเรื่อง "ชนชั้น" ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่แบ่งแยกผู้คนในสังคมด้วยมิติทางเศรษฐกิจ (การครอบครองเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต) เวเบอร์เสนอเพิ่มเติมว่า ในบางกรณี กลุ่มคนในสังคมอาจจะไม่ได้แบ่งแยกกันด้วยเศรษฐกิจเท่านั้น หากแต่ยังมีเรื่อง "ตำแหน่งหน้าที่อันเป็นที่ยอมรับ" ได้แก่ สถานภาพในสังคม รวมทั้งในบางสังคมก็ยังแบ่งแยกกันด้วย "วรรณะ" (caste) ซึ่งมักเกิดควบคู่ไปกับสถานภาพ แต่มีลักษณะพิเศษคือ ได้มาจากชาติกำเนิด (ในสังคมไทยปัจจุบันคลี่คลายมาเป็นเรื่องวงศ์ตระกูล) เราสามารถนำเอาเกณฑ์เรื่อง "ชนชั้น สถานภาพ วรรณะ" มาตั้งประเด็นในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-

กีฬาได้ในหลายแง่มุม เช่น

- ในกีฬาทุกประเภทที่ดูเหมือนจะ "มีความเป็นประชาธิปไตย/เสมอภาคเท่าเทียม" คือไม่มีกฎหมายหรือกฎเกณฑ์ระบุอย่างชัดเจนว่า คนจากชนชั้นวรรณะไหน มีสถานภาพระดับใด จึงจะเล่นได้ แต่หากลองวิเคราะห์ด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์แล้ว เราอาจจะพบว่าในกีฬาแต่ละประเภทมี "ชนชั้นวรรณะ/สถานภาพ" ติดตรึงอยู่เสมอ เช่น ตะกร้อมักเป็นกีฬาที่เล่นในหมู่คนงาน คนชั้นสูงจะไม่เล่นกีฬาชกมวย หากแต่จะเล่นกอล์ฟ (อย่างไรก็ตาม ก็น่าจะวิเคราะห์ "เส้นทางรอง" ที่เกิดโอกาสให้คนชั้นล่างบางคนสามารถเล่นกอล์ฟได้) ในทางตรงกันข้าม กีฬาแต่ละประเภทมีการเลื่อนระดับชนชั้นวรรณะ/สถานภาพของตัวเองอย่างไร เช่น กีฬามวยได้ไต่ระดับไปเป็นกีฬาของคนชั้นกลางได้อย่างไร

- หรือในกรณีของเกมออนไลน์ เด็กหรือคนเล่นจากแต่ละชนชั้นวรรณะ/สถานภาพ เลือกเล่นเกมที่เหมือนหรือต่างกันอย่างไร เช่นเดียวกับรายการเกมโชว์ที่มีอยู่มากมายหลากหลายนั้น แต่ละรายการมี "ตราแห่งชนชั้น/สถานภาพติดตรึงอยู่บ้างหรือไม่" อะไรเป็นตัวบ่งชี้คุณลักษณะของแต่ละชนชั้น เช่น เกมโชว์ที่มีชื่อห้อยท้ายว่า "ปลดหนี้" น่าจะเป็นเกมโชว์ขวัญใจคนชั้นล่างใช่หรือไม่ เป็นต้น

(4) ตัวอย่างแนวคิดอื่นๆที่น่าสนใจของเวเบอร์ที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา เช่น

(4.1) **แนวคิดเรื่อง "บารมี"** (charisma) เป็นลักษณะของอำนาจประเภทหนึ่งที่ไม่จำเป็นต้องมาจากมิติเศรษฐกิจหรือการเมืองตามทัศนะของกลุ่มสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองเท่านั้น เป็นอำนาจที่เหนือธรรมดา (extraordinary power) เป็นอำนาจทางจิตใจ (spiritual power) ของ "คนพิเศษบางคน" ผู้เขียนคิดว่า หากเราต้องการจะวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างโค้ช/พี่เลี้ยงกับนักกีฬา หรือในกรณีของโปรโมเตอร์มวยหรือเจ้าของค่ายมวยไทยกับนักมวย เราคงจะมองข้ามแนวคิดนี้ไปไม่ได้

(4.2) **แนวคิดเรื่อง "เกียรติยศ"** (honor) เนื่องจากในยุคปัจจุบัน เรื่องเล่น-เกม-กีฬามักจะถูกมิติเศรษฐกิจ-ธุรกิจยึบตึงจนทำให้มองไม่เห็นมิติอื่นๆ ทั้งๆที่เมื่อศึกษาแหล่งกำเนิดที่มาของเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาในยุคเริ่มแรกของมนุษยชาติแล้วจะพบว่า เป้าหมายด้านเศรษฐกิจมิใช่เป็นเป้าหมายของกิจกรรมทั้ง 3 ประเภทนี้เลย เช่น การแข่งขันกีฬาในยุคกรีกนั้นมีเป้าหมายเพื่อเกียรติยศเป็นสำคัญ (เช่นการทำวอลดาบในยุคกลางของยุโรปที่ได้กลายมาเป็นกีฬาประเภทหนึ่งในยุคปัจจุบัน-เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด) ปัจจุบันนี้ แม้ว่าแนวคิดเรื่อง "เกียรติยศ" ในแวดวงการเล่น-เกม-กีฬาอาจจะแผ่วจางไปบ้างแล้ว แต่ก็ยังหลงเหลือร่องรอยอยู่บ้างในเรื่อง "ศักดิ์ศรีของแชมป์" ดาราฟุตบอลที่เป็นตำนาน เป็นต้น

(4.3) **แนวคิดเรื่อง "พรรค"** (party) party ในความหมายของเวเบอร์ เป็นกลุ่มคน

ที่มารวมตัวกันเพื่อแสวงหาอำนาจทางสังคม (social power) สถานภาพ บารมี เกียรติยศ ฯลฯ ในแวดวงต่างๆ ตัวอย่างที่อาจจะเห็นได้ชัดเจนคือ "พรรคการเมือง" แต่ทว่าเวเบอร์ได้ใช้ในความหมายที่กว้างขวางกว่านั้น โดยครอบคลุมการรวมตัวทุกรูปแบบในทุกบริบทที่มีเป้าหมายดังที่กล่าวมา เช่น การรวมกลุ่มของแฟนคลับสโมสรฟุตบอล การรวมตัวกันของนักการเมืองกับทีมฟุตบอล หรือนักธุรกิจที่เข้ามาทำงานในสโมสรกีฬาต่างๆ เป็นต้น

(5) **ปัจจัยขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงของสังคม** ในขณะที่ทฤษฎีวิวัฒนาการเน้นปัจจัยด้านชีวภาพและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนสังคม ส่วนสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองเสนอว่า การเปลี่ยนแปลงสังคมนั้นเกิดมาจากความขัดแย้งด้านเศรษฐกิจ (ระหว่างพลังการผลิตกับความสัมพันธ์ทางการผลิต) เวเบอร์กลับเห็นว่าพลังอื่นๆ/ปัจจัยอื่นๆที่เป็นตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงของสังคมมากกว่า 2 ปัจจัยที่สำนักอื่นๆนำเสนอมา

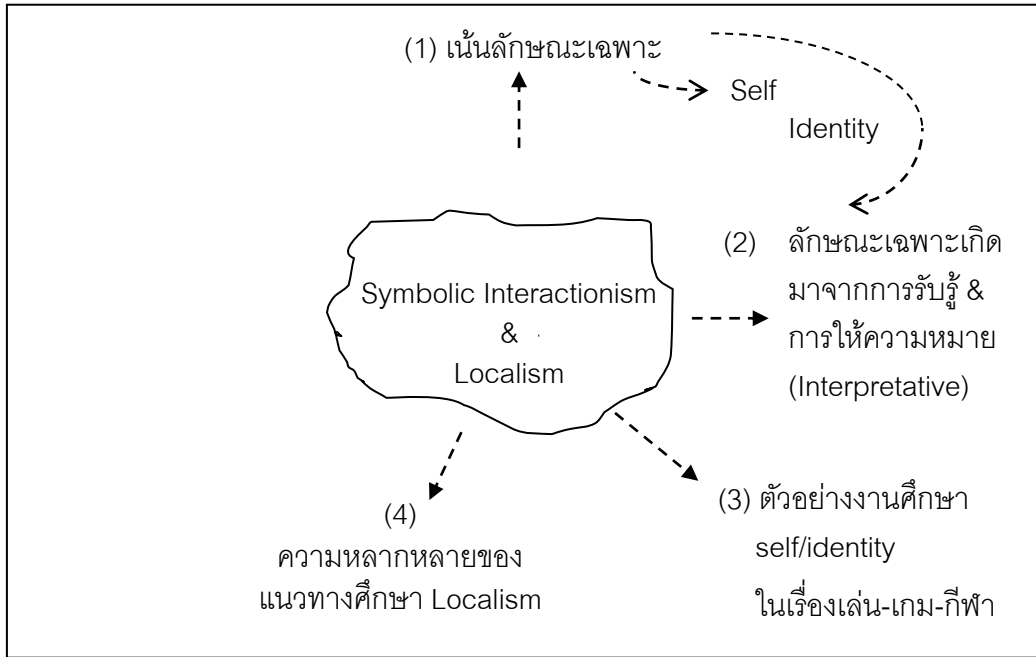
2 พลังหลักที่เวเบอร์นำเสนอ พลังแรกคือ**พลังของความคิดที่มีเหตุผล**

(Rationalization) พลังที่สองคือ**พลังของการจัดรูปแบบองค์กรแบบข้าราชการ** (Bureaucracy) กล่าวคือสังคมที่มีพัฒนาการสูงขึ้น ก็จะมีการใช้เหตุใช้ผลเป็นหลักการสำคัญในกิจกรรมทางสังคม ตัวอย่างเช่น คำอธิบายที่ว่า ทำไมจึงต้องวิ่งออกกำลังกายก็เพื่อเหตุผลด้านสุขภาพหรือต้องซื้อจักรยานก็เพื่อเหตุผลด้านสิ่งแวดล้อม และสังคมที่มีพัฒนาการมากขึ้น ก็จะมีการจัดรูปแบบองค์กรต่างๆในสังคมที่มีลักษณะความเป็นข้าราชการมากยิ่งขึ้น เช่น บรรดาสมาคม สโมสรกีฬาต่างๆ

นักกีฬาศึกษาหลายท่านได้นำแนวคิดทั้ง 2 แนวคิดของเวเบอร์คือ Rationalization และ bureaucracy มาใช้ในการศึกษาเรื่องการเปลี่ยนแปลงของกีฬาพื้นบ้าน/กีฬาโบราณมาเป็นกีฬาสมัยใหม่โดยใช้แนวคิดเรื่องการใช้เหตุใช้ผล และการจัดองค์กรแบบข้าราชการเป็นเกณฑ์เปรียบเทียบ เป็นต้น

#### (ค) Symbolic Interaction (SI) - Identity - Localism

เนื้อหาหลักของกลุ่ม Symbolic Interaction-Localism จะมีดังนี้



(1) จากแนวคิดเรื่อง "ลักษณะเฉพาะ" (Particular) ของสำนัก Historical Particularism ทฤษฎี Symbolic Interaction ให้ความสนใจกับหน่วยศึกษาที่เล็กลงมาจากระดับสังคม คือระดับปัจเจกบุคคลที่มีลักษณะเฉพาะคือ "ตัวตน" (self) ซึ่งในขั้นหลังได้ขยายออกมาเป็นแนวคิดเรื่อง "อัตลักษณ์" (identity) เช่น แม้ว่าจะมีหลายชาติที่ทำความเคารพด้วยการโค้ง แต่ "การโค้งแบบญี่ปุ่น" ก็จะไม่เหมือนการโค้งของชาติอื่นๆ เป็นต้น

ในขณะที่แนวทางการศึกษาอัตลักษณ์นั้นแบ่งได้เป็น 2 แนวใหญ่ๆ แนวทางแรกสนใจว่าอัตลักษณ์ของคน/สรรพสิ่งต่างๆ เป็นอย่างไร (identity as product) ประกอบด้วยอะไรบ้าง เช่น ถ้าเป็นมวยไทยก็ต้องมีการเตะและการใช้ศอก-เข่า แนวทางที่สองสนใจว่ากระบวนการสร้างตัวตน/อัตลักษณ์นั้นเป็นมาได้อย่างไร (identity as process) สำนัก Symbolic Interaction นั้นสนใจศึกษาแบบแนวทางที่สองด้วยการค้นหาว่า "ตัวตนของเรานั้นเกิดมาได้อย่างไร ผ่านกระบวนการอะไรมาบ้าง"

(2) จากข้อเสนอของเวเบอร์เรื่องลักษณะเฉพาะของแต่ละสังคมนั้นเกิดมาจาก "การรับรู้และการให้ตีความหมาย" (interpretative) ของบุคคลในกลุ่มและสังคมนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สำนัก SI สนใจ "การรับรู้และการให้ตีความหมายเกี่ยวกับตัวเอง" (self-concept) รวมทั้ง "สิ่งอื่นๆที่เป็นของตนเอง" เช่น ครอบครัวของฉัน ประเทศของฉัน วัฒนธรรมของฉัน ดังนั้นในกีฬาพื้นบ้านบางประเทศ เช่น กีฬาชนวัวของสเปน สำหรับคนภายนอกอาจจะรับรู้และตีความหมายว่าเป็นการทำร้ายสัตว์อย่างโหดเหี้ยม แต่สำหรับความหมายในทัศนะของชาวสเปนอาจจะหมายถึงความกล้าหาญไม่กลัวตาย เป็นต้น

ตัวอย่างของแนวคิดลักษณะเฉพาะที่รับรู้โดยคนในสังคมวัฒนธรรมนั้นเอง เช่น การ

ให้ความหมายของ "กีฬาพื้นบ้านหรือกีฬาพื้นเมืองไทย" (ชัชชัย โกมารทัต, 2549) ว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นและเกมที่ใช้ทักษะทางกายที่กระตือรือร้น ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหว ร่างกายตามแบบ**วัฒนธรรมไทย** เป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีแบบแผน**อย่างไทย** มีวิธีการเล่นที่เป็นระเบียบ**อย่างไทย** มีกฎกติกา**อย่างไทย** มีผลประโยชน์จากการเล่นทั้งประโยชน์ภายในและภายนอก ตามรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตดั้งเดิม**แบบไทย**

(3) มีตัวอย่างงานศึกษาด้านมานุษยวิทยาในต่างประเทศที่นำเอาแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์และการให้ความหมายมาศึกษาปรากฏการณ์ในเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา(อ้างจาก K.Blanchard ,1995) เช่น Armstrong (1998) ใช้วิธีการศึกษาแบบชาติพันธุ์วรรณาระยะยาวทำการศึกษากำหนดความหมายและการดำรงรักษาคุณค่าของการเป็น "อันธพาลฟุตบอลชาวอังกฤษ" (hooligans) Klein (1993) ศึกษาวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มสร้างร่างกาย (body building) รวมทั้งตัวอย่างที่รู้จักกันดีที่สุดในแวดวงมานุษยวิทยา คืองานของ C. Geertz (1973) ที่ศึกษากีฬาโกะชนของบาห์ลี

ในขณะที่ในต่างประเทศก็มีตัวอย่างงานศึกษานักกีฬาของโรงเรียนกับกระบวนการสร้าง "ตัวตนที่มีชื่อเสียง" (glorial self) ในกรณีของสังคมไทย ก็มีปรากฏการณ์เกี่ยวกับตัวตนของนักมวยไทยที่น่าสนใจเกิดขึ้นอย่างซ้ำซาก เรื่องราวมักจะเป็นความสัมพันธ์ของการสร้างตัวตนใน 2 แวดวงคือ ระหว่างแวดวงกีฬากับแวดวงบันเทิง (ในกรณีของอังกฤษก็เช่น Beckham) โดยเริ่มต้นจากนักมวยไทยที่สร้างตัวตนที่มีชื่อเสียงมาจากกำปั้นของตน เช่น แสนศักดิ์ เมืองสุรินทร์ เขาทราย กาแล็กซี่ สมรักษ์ คำสิงห์ มาจนถึงสมจิตร จงจอหอ ฯลฯ ในลำดับต่อมา ตัวตนที่เป็นนักมวยเหล่านี้ก็จะเริ่ม "ปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์" ของตนเอง ในอดีตมักจะเริ่มด้วยการไปเป็น "แฟนดารา/นักร้อง" แต่ในระยะต่อมา นักมวยไทยเหล่านี้ก็ปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ไปเป็นดารานักแสดงเสียเอง (ในกรณีของต่างประเทศ เช่น อเมริกา ก็มีนักว่ายน้ำ นักกีฬาเพาะกาย ที่ปรับเปลี่ยนตัวตนไปเป็นดารานักแสดงเช่นกัน) จึงน่าสนใจว่า **กระบวนการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์นั้นเป็นไปได้อย่างไร**

#### (4) หลากหลายแนวทางของการศึกษา "ท้องถิ่นนิยม"

จากแนวคิดเรื่อง "ลักษณะเฉพาะ" และ "อัตลักษณ์" ทั้งในระดับปัจเจก กลุ่ม และสังคม วัฒนธรรม นับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1980 หลังจากเกิดแนวคิดใหม่เรื่อง "โลกาภิวัตน์" (Globalization) ที่เป็นตัวแทนรูปธรรมของแนวคิด "ความเป็นสากล" (Universality) ก็มีแนวคิดอีกด้านหนึ่งของโลกาภิวัตน์ถูกพัฒนาขึ้นมาในหมู่นักวิชาการ คือ แนวคิดเรื่อง**ท้องถิ่นนิยม** (Localism)

แนวคิดเรื่องท้องถิ่นนิมนั้นแยกได้เป็นหลายสาย หากทว่าทุกสายก็มีแนวคิดพื้นฐานร่วมกันประการหนึ่งคือ ในแต่ละท้องถิ่น แต่ละพื้นที่ การสร้างและสืบทอด "ความเป็นท้องถิ่น" (localization) ที่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง เราจึงพบการละเล่นพื้นบ้าน เกมท้องถิ่น กีฬาพื้นบ้าน ที่พบเห็นได้เฉพาะในท้องถิ่น/กลุ่มคน/ชนเผ่าชนนั้นๆเท่านั้น (แม้ว่าอาจจะมีบางส่วนคล้ายคลึงกับที่อื่นๆ แต่ก็มี "ลักษณะบางอย่างที่เฉพาะตัว")

ผู้เขียนจัดแบ่งประเภทของแนวทางการศึกษาท้องถิ่นนิยมออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ศึกษาแต่ "ท้องถิ่น" ไม่ว่าจะจะเป็นลักษณะทางกายภาพ เศรษฐกิจ ระบบเครือญาติ วัฒนธรรม ฯลฯ ของท้องถิ่นนั้นเท่านั้น โดยไม่ได้พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่าง "ท้องถิ่น" นั้นกับ "สังคมภายนอก" มีข้อสังเกตว่า งานของนักมานุษยวิทยาในยุคเริ่มแรกมักจะใช้แนวทางการศึกษาแบบนี้

กลุ่มที่ 2 มีแนวทางการศึกษา "ความสัมพันธ์ระหว่างท้องถิ่น" (localism) กับ "โลกภายนอก" (Universality) ที่อาจจะเป็นกลุ่มชนเผ่าข้างเคียง เมืองหลวง ประเทศ จนกระทั่งโลกตะวันตก/โลกาภิวัตน์ ในกลุ่มนี้ หากแยกกลุ่มย่อยด้วยเกณฑ์ "ลักษณะของความสัมพันธ์" แล้ว อาจแยกได้เป็น 3 กลุ่มย่อย

(2.1) ความสัมพันธ์แบบที่ท้องถิ่นกับสากล (โลกภายนอก) มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน งานศึกษาวัฒนธรรมของไทยที่ใช้แนวคิดเรื่อง "วัฒนธรรมหลวง" (Great tradition) กับ "วัฒนธรรมราษฎร์" (Little tradition) จะสังกัดอยู่ในกลุ่มนี้ เช่น การแลกเปลี่ยนระหว่างชนหลวงของราชสำนักกับชนสดของชาวบ้าน ตัวอย่างเล่นๆในแวดวงกีฬา ก็เช่น ในภาคเหนือเราอาจเห็นการเล่นแข่งรถของชาวเขาที่ดูคล้ายๆการปรับประยุกต์กีฬาการแข่งรถโกคาร์ทหรือ Formula 1 เป็นต้น

(2.2) ความสัมพันธ์แบบที่สากลเข้ามาครอบงำหรือกลืนกินท้องถิ่น ตัวอย่างเช่น เมื่อของเล่นจากสากลคือ ตัวโดโนเสาร์เข้ามาในสังคมไทย การเล่นปั้นวิบับันควายแบบไทยๆก็สูญหายไป สำนักคิดที่ใช้แนวทางการศึกษาเช่นนี้คือ กลุ่มทฤษฎีการครอบงำทางวัฒนธรรมหรือจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม (Cultural Imperialism)

(2.3) ความสัมพันธ์แบบที่มองว่าท้องถิ่นเป็นพื้นที่แห่งการต่อรอง ต่อต้าน หรือปฏิเสธความเป็นสากล มีข้อสังเกตว่า แนวทางนี้เป็นลูกผสมระหว่างสำนัก Symbolic interaction กับสำนัก Cultural studies ที่จะได้กล่าวถึงต่อไป

ตัวอย่างนักวิชาการที่มีจุดยืนเช่นนี้ก็คือ J.Fiske(1992) ที่ศึกษารายการเกมโชว์ประเภทที่ดูไร้สาระอย่างยิ่ง เช่น รายการ Price is right (เนื้อหาของรายการคือให้แม่บ้านไปช้อปปิ้งแล้วเล่นเกมทายราคาสินค้าเพื่อชิงเงินรางวัล) Fiske เริ่มต้นด้วยแนวคิดที่ว่า สำหรับคนบางกลุ่ม เช่นแม่บ้าน ในพื้นที่และช่วงเวลาของการทำงานนั้นไม่สามารถจะต่อรอง ต่อต้านหรือปฏิเสธได้ ดังนั้นในพื้นที่แห่งเวลาว่าง (leisure time & space) เช่นช่วงเวลาดูรายการโทรทัศน์ จึงเป็นช่วงเวลาที่จะต่อรองกับระบบ การดูรายการเกมโชว์ประเภท Price is right จึงเป็นช่วงเวลาแม่บ้านจะได้เปลี่ยนความหมายของ "การช้อปปิ้ง" จากที่เคยซื้อของเพื่อคนอื่น มาเป็นการซื้อของเพื่อตนเอง เปลี่ยนภาพลักษณ์จาก "แม่บ้านสมองกลวง" มาเป็น "แม่บ้านที่รอบรู้เรื่องราคาสินค้า" เปลี่ยนความหมายของ "การช้อปปิ้งภาระที่น่าเบื่อหน่าย" มาเป็น "เกม/กิจกรรมที่น่าลุ้นน่าตื่นเต้น"

เป็นต้น

หากเราประยุกต์แนวทางศึกษาของ Fiske มาใช้ในการศึกษาการเล่นเกมนอนไลน์ สิ่งแรกที่ผู้ศึกษาต้องทำก็คือ ต้องเปลี่ยนจุดยืนการศึกษาจาก **มุมมองของผู้คุมเกม** (author) อันเป็นทัศนะของสำนักคิดกลุ่ม Functionalism/Structuralism มาเป็น **มุมมองของผู้เล่นเกม** (player) อันเป็นจุดยืนของสำนัก Weberian

นักวิชาการกลุ่ม Localism ที่มองว่าท้องถิ่นเป็นพื้นที่ต่อรอง/ต่อต้านอีกท่านหนึ่งที่ใช้กรณีของกีฬาเป็นตัวอย่างคือ อรุณ อับปาดูราย (Arjun Appadurai- ดุจิริวุฒิ เสนาคำ, 2547) ที่ยกตัวอย่างการศึกษาที่พาดคริกเก็ต (cricket) ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมแข็งและยากต่อการเปลี่ยนแปลง

แรกเริ่มนั้นคริกเก็ตเป็นกีฬาของชนชั้นขุนนางอังกฤษยุควิคตอเรีย เป็นกีฬาสำหรับผู้ชายและมีเป้าหมายเพื่อมุ่งขัดเกลาและบ่มเพาะความเป็นผู้ดีของผู้ชายชั้นขุนนางอังกฤษคือ "มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ" แต่ในศตวรรษที่ 18 กีฬาดังกล่าวถูกนำเข้ามายังอินเดียโดยเจ้าอาณานิคม เพื่อเป็นเครื่องมือบ่มเพาะให้คนอินเดียกลายเป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมแบบผู้ดี มีความสามัคคี ทำงานเป็นทีม ซึ่งในสายตาของเจ้าอาณานิคม สามสิ่งนี้หาได้ยากในสังคมอินเดีย

จากทศวรรษ 1870 ถึงทศวรรษ 1930 คริกเก็ตถูกปรับเปลี่ยนให้กลายเป็นกีฬาของเจ้าชายอินเดีย และเป็นเวทีที่ให้เจ้าชายอินเดียได้สัมผัสกับประสบการณ์ชีวิตผู้ดีแบบอังกฤษ คริกเก็ตในอินเดียจึงกลายเป็นวัฒนธรรมราชสำนักอินเดีย มิใช่วัฒนธรรมขุนนางเช่นอังกฤษยุควิคตอเรีย

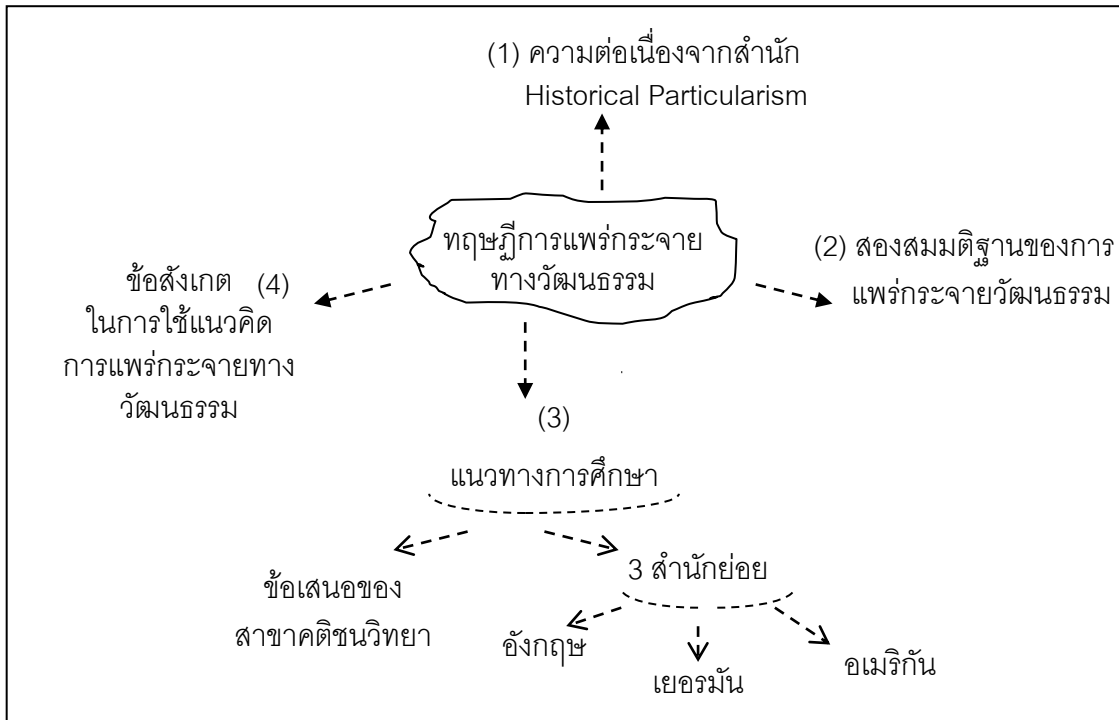
ต้นศตวรรษที่ 20 คริกเก็ตถูกผนวกเข้ากับกระแสการเคลื่อนไหวชาตินิยมอินเดีย และนับจากนั้นคริกเก็ตก็ถูกปรับเปลี่ยนให้มีความเป็นท้องถิ่นอีกหลายครั้งโดยกระบวนการของสื่อและภาษา เช่น วิทญและโทรทัศน์ ได้จัดรายการวิพากษ์วิจารณ์ สนับสนุน และถ่ายทอดสดการแข่งขันคริกเก็ตด้วยภาษาอินเดีย ทำให้กีฬาและนักกีฬาต่างๆของคริกเก็ตกลายเป็นสินค้าและเป็นขวัญใจมหาชน แปรเปลี่ยนให้คริกเก็ตกลายเป็นจินตนาการในชีวิตประจำวันของมวลมหาประชาชนอินเดีย และกลายเป็นกีฬาแห่งชาติของอินเดียที่เกาะเกี่ยวไว้ด้วยอารมณ์และความรู้สึกที่ผนึกแน่นด้วยสำนึกแห่งความเป็นชาติ

กรณีดังกล่าวนี้ ในแง่มุมมองของท้องถิ่นนิยมนั้นมีความน่าสนใจแบบยกกำลังสอง เนื่องจาก "กีฬาคริกเก็ตของอินเดียในปัจจุบัน" ที่อาจจัดวางว่า "เป็นท้องถิ่น" (แบบอินเดีย) นั้น มีต้นกำเนิดความเป็นมาจากสังคมภายนอกเสียด้วยซ้ำ แต่ก็ยังถูก Indianization ดัดแปลงจนกลายเป็น "ของท้องถิ่น" ได้ กรณีดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นการลื่นไหลไปมาระหว่าง "ท้องถิ่น" กับ "สากล" ซึ่งจะไหลจากทางไหนไปยังทางไหนก็ขึ้นอยู่กับ "อำนาจและมีมือ" ของแต่ละฝ่าย ปรากฎการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นมากในบริบทของ "กีฬาสากลระดับโลก/กีฬาระดับภูมิภาค" ที่เราจะพบว่า กีฬาของแต่ละท้องถิ่น/ประเทศ เช่น ยูโด ตะกร้อ พยายามที่จะยกระดับจาก "กีฬาท้องถิ่น"

ให้ขึ้นเป็น "กีฬาระดับภูมิภาค/ระดับโลก" กระบวนการยกระดับดังกล่าวเป็นประเด็นที่น่าศึกษา

### 3. ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (Cultural Diffusion)

ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเป็นทฤษฎีต่อยอดมาจากสำนัก Historical Particularism และได้พัฒนาเนื้อหาต่อมาอีก ในที่นี้จะพิจารณาขอบเขตของทฤษฎีในแง่มุมต่างๆ ดังนี้



(1) การต่อเนื่องมาจากสำนัก Historical Particularism ถึงแม้สำนัก Historical Particularism จะเน้น "ลักษณะเฉพาะของแต่ละวัฒนธรรมที่มีเส้นทางเดินในประวัติศาสตร์ของตนเอง" แต่ทว่าบรรดานักวิชาการในสำนักนี้ เช่น Franz Boas หรือ Edward Sapir ก็สังเกตเห็นว่า เมื่อศึกษาวัฒนธรรมจากหลายๆสังคม ก็พบว่า มีวัฒนธรรมบางอย่างที่หลายสังคมมีส่วนร่วมหรือมีความคล้ายคลึงกัน นอกจากนี้ เนื่องจากวิธีวิทยาหลักของการศึกษาด้านมานุษยวิทยาคือ การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างวัฒนธรรม (Cross-cultural study) เพื่อแสวงหา "จุดร่วมและจุดต่าง" ทางวัฒนธรรมของแต่ละสังคม ก็ยิ่งทำให้มีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่พบว่า ในแต่ละสังคมมีวัฒนธรรมบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน จึงเกิดคำถามขึ้นมาว่า ความคล้ายคลึงกันนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร

Franz Boas จึงได้นำเอาแนวคิดเรื่องการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมมาอธิบายว่า น่าจะมีวัฒนธรรมบางอย่างที่เกิดจากศูนย์กลางแห่งหนึ่ง แล้ววัฒนธรรมนั้นก็แพร่กระจายไปตามพื้นที่อื่นๆ ทั้งนี้โดยอาศัยการติดต่อเชื่อมโยงของมนุษยชาติที่มีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ด้วย

กระบวนการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมดังกล่าวนี้ จึงเกิดความคล้ายคลึงทางวัฒนธรรมระหว่างสังคมต่างๆ ซึ่งมีนัยยะว่า วัฒนธรรมนั้นมีการแลกเปลี่ยนกันระหว่างกลุ่มชนต่างๆด้วย

สำหรับการศึกษาเรื่องการแพร่กระจายเรื่องการเล่น เกม หรือกีฬาในอดีต เราอาจจะมีปัญหาด้านหลักฐานอยู่บ้างว่า เมื่อเราพบการเล่นพื้นบ้านแบบเดียวกัน เช่น การเล่นเตยที่พบตามพื้นที่ต่างๆของสังคมไทย เราอาจไม่มีหลักฐานว่า พื้นที่ใดเป็นแหล่งศูนย์กลางของการเล่นพื้นบ้านนั้น และได้แพร่กระจายไปได้ได้อย่างไร แต่สำหรับกีฬาสมัยใหม่บางประเภท เช่นกีฬาฟุตบอลในประเทศไทย เราสามารถพบหลักฐานที่แน่นอนว่า เป็นกีฬาที่กลุ่มนักเรียนไทยที่ไปเรียนในประเทศอังกฤษเป็นผู้นำมาเผยแพร่ (ณัฐสุพงศ์, 2553)

(2) **สองสมมุติฐานของการแพร่กระจายวัฒนธรรม** ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 มีกลุ่มนักมานุษยวิทยาชาวอังกฤษ เช่น G.Elliot Smith ,William J.Perry ที่เสนอสมมุติฐานเกี่ยวกับการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมว่า อารยธรรมขั้นสูงนั้นมีกำเนิด ณ แหล่งต้นกำเนิดแห่งหนึ่ง เช่นในประเทศอียิปต์ แล้วจึงแพร่กระจายไปยังส่วนต่างๆของโลก โดยผ่านทางกลุ่มคนและชนชาติต่างๆ ซึ่งมีการติดต่อหรือค้าขายกับชาวอียิปต์ได้เอาความรู้ด้านเกษตรกรรม การทำภาชนะ การหลอมเหล็ก การทอผ้า และการก่อสร้างไปใช้ ทำให้ศิลปวิทยาการแขนงต่างๆกระจายไปยังส่วนต่างๆของโลก

อีกสมมุติฐานหนึ่งนำเสนอโดย Franz Boas ซึ่งเสนอว่า วัฒนธรรมที่มีความเจริญสูงสุดอยู่ในขณะนี้ อาจไม่ได้มีต้นกำเนิดมาจากแหล่งของมันเอง ตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมคริสต์ศาสนาที่เจริญรุ่งเรืองในยุโรปนั้นมีแหล่งกำเนิดอยู่ในตะวันออกกลาง (กรุงเยรูซาเล็ม) แต่กลับไปรุ่งเรืองในยุโรป หรืออาหารเช่นพริก ซึ่งมีต้นกำเนิดจากทวีปอเมริกาใต้ ก็มาเจริญรุ่งเรืองในไทย หรือฟุตบอลในประเทศอังกฤษ แต่ก็ไปเจริญรุ่งเรืองในทวีปอเมริกาใต้ เป็นต้น ดังนั้น ในอนาคตจึงอาจเป็นไปได้ว่า มวยไทยที่มีต้นกำเนิดจากสังคมไทย อาจจะไปเจริญรุ่งเรืองถึงขีดสุดในทวีปยุโรปก็เป็นได้

### (3) **แนวทางการศึกษาการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม**

(3.1) ศิราพร ณ ถลาง (2552) ได้ยกตัวอย่างการพัฒนาทฤษฎีที่จะใช้อธิบายความหลากหลายและความแตกต่างของข้อมูลคติชน เช่น นิทานพื้นบ้าน เพลง ภาษิต ปริศนาคำทาย ฯลฯ ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าน่าจะใช้ในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาได้

ศิราพรระบุว่า มีทฤษฎีที่อธิบายความหลากหลายของนิทาน (หรือการละเล่นพื้นบ้าน) อย่างน้อย 2 แนวทางใหญ่ๆ คือ

(i) **ระเบียบวิธีภูมิประวัติ** (Historical-Geographic Method) ซึ่งพัฒนาโดย คาร์ล โครน (Kaarle Krohn) นักคติชนชาวฟินแลนด์ ซึ่งมีวิธีทำงานคือเริ่มต้นด้วยการพยายามรวบรวมนิทานเรื่องเดียวกันที่แพร่กระจายอย่างกว้างขวางในเขตวัฒนธรรมใกล้เคียงกันให้ได้จำนวนมากที่สุด แล้วดูการแพร่กระจายหรือการเกาะกลุ่มของอนุภาค (Motif) เพื่อสันนิษฐานแหล่งกำเนิดที่มา

ของนิทานเรื่องนั้นๆว่าน่าจะเกิดที่จุดใด และอธิบายทิศทางการแพร่กระจายของนิทานเรื่องนั้นที่มีปรากฏอย่างแพร่หลายในเขตวัฒนธรรมเดียวกันหรือเขตวัฒนธรรมใกล้เคียงกัน (ในกรณีของเล่นพื้นบ้านของทางภาคเหนือ เช่น ฐู่เกี่ยวสาว อาจจะทำให้การสำรวจว่า ของเล่นประเภทนี้เล่นกันในแถบชุมชนใดบ้าง มีวิธีการเล่นอย่างไร มีเรื่องเล่าที่มาอย่างไร เป็นต้น)

สำหรับแนวทางการศึกษาการแพร่กระจายตามลักษณะภูมิ-ประวัตินี้ Franz Boas ได้นำเสนอเพิ่มเติมว่า ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการแพร่กระจายนั้นมีหลายปัจจัย ปัจจัยแรกคือความใกล้ชิดทางภูมิศาสตร์หรือการมีลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่ใกล้เคียงกัน ปัจจัยที่สองคือความสะดวกในการติดต่อ เช่น ระยะทางใกล้เคียงกันไปมาสะดวก ปัจจัยที่สามซึ่งมีมากในอดีตคือ สงคราม โรคระบาด และการอพยพ ปัจจัยที่สี่เป็นมิติด้านเศรษฐกิจ เช่น การค้าขายแลกเปลี่ยน ปัจจัยที่ห้าเป็นมิติด้านสังคม-วัฒนธรรม เช่น การแต่งงาน การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างชนเผ่า และอาจจะมีปัจจัยด้านเทคโนโลยี การปกครองหรือการออกกฎหมาย เป็นต้น

(ii) ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน (Theory of Tale Transmission) จุดสนใจที่ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นเป็นพิเศษคือ การตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับลักษณะความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นเมื่อนิทานแพร่กระจายจากท้องถิ่นหนึ่งไปสู่อีกท้องถิ่นหนึ่ง หรือจากวัฒนธรรมหนึ่งไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง สมมุติฐานภายใต้ทฤษฎีนี้ก็คือ เมื่อมีการแพร่กระจายวัฒนธรรม/นิทานเข้ามาในสังคม/กลุ่มคน ฝ่ายที่เป็นผู้รับวัฒนธรรมนั้นมิได้รับแบบลอกเลียนต้นฉบับทั้งหมด แต่จำเป็นต้องดัดแปลงให้เข้ากับบริบทของตน ตัวอย่างรูปแบบของการปรับเปลี่ยนนั้นอาจมีได้ดังนี้

(1) การละทิ้งส่วนย่อยบางส่วน (omission) หรือการลดทอนบางอย่าง เช่น ลดเหตุการณ์

(2) การเปลี่ยนแปลงรายละเอียด (changing detail)

(3) การขยายความ (expansion)

(4) การเพิ่มเติมเสริมแต่ง (adding another story)

(5) การสลับที่ (transposition)

(6) การอนุรักษ์ตนเอง (self-correction)

เราอาจจะนำรูปแบบของการปรับเปลี่ยนการเล่น-เกม-กีฬา เมื่อมีการแพร่กระจายจากวัฒนธรรมหนึ่งมาสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง เช่น การซื้อรายการเกมโชว์จากต่างประเทศของผู้ผลิตรายการเกมโชว์ของไทย โดยวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในองค์ประกอบย่อยๆของการเล่น-เกม-กีฬา เช่น

- ผู้เล่น (จำนวน/คุณสมบัติ/เพศ/อายุ/ชนชั้น ฯลฯ)
- กฎกติกา
- อุปกรณ์

- พื้นที่/สถานที่เล่น
- ช่วงเวลาในการเล่น
- บทลงโทษ/รางวัล
- ผู้ตัดสิน

### (3.2) สำนักย่อยของทฤษฎีแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

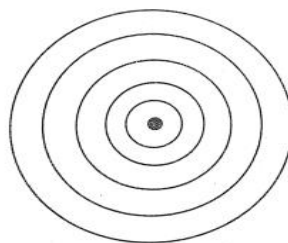
เนื่องจากแนวคิดเรื่องการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเป็นที่สนใจของนักวิชาการในหลายๆแห่ง ดังนั้นจึงมีข้อเสนอเรื่องการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจากหลายสำนักย่อยๆ ดังตัวอย่าง (คูนิยพวรรณ วรรณศิริ, 2540)

(3.2.1) **สำนักอังกฤษ (British School)** นักมานุษยวิทยาทางวัฒนธรรมชาวอังกฤษ เช่น Elliot Smith, William J. Perry และ W.H.R Rivers มีแนวคิดพื้นฐานคล้ายสำนักวิวัฒนาการทางวัฒนธรรม คือเชื่อว่ามนุษย์มีลักษณะทางชีวภาพคล้ายกัน ดังนั้นการสร้างวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นย่อมต้องเหมือนกันในส่วนพื้นฐาน ส่วนที่แตกต่างกันออกไปนั้น เป็นผลมาจากการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ทำให้เกิดการวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมบ้าง

ในส่วนที่เกี่ยวกับเรื่องการแพร่กระจาย สำนักอังกฤษเชื่อว่า จะมีบางวัฒนธรรมที่วิวัฒนาการมาเป็นรูปแบบสูงสุดที่ดีที่สุดเจริญที่สุดแล้วจะแพร่กระจายไปยังแหล่งอื่นๆที่ยังไม่เจริญ เหมือนน้ำที่ท่วมสูงสุดในแหล่งหนึ่งจะไหลบ่าออกไปยังที่ๆไม่มีน้ำหรือมีน้ำน้อย ตัวอย่างในอดีตคือวัฒนธรรมอียิปต์ เพราะประเทศอียิปต์มีความเจริญทางการค้าและเกษตรกรรมมาก่อน และกลายเป็นแม่แบบของวัฒนธรรมโลก (ตัวอย่างในปัจจุบันอาจจะเช่นญี่ปุ่นมีการพัฒนาขั้นสูงสุดในเรื่องเกมออนไลน์ แล้วไหลบ่าไปทั่วโลก)

รูปลักษณะของการแพร่กระจายจึงเกิดจากจุดกำเนิดที่เป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรม แล้วแพร่กระจายออกไปในอาณาบริเวณโดยรอบเป็นรูปวงกลม จนกระทั่งไปถึงทั่วโลกดังในภาพ

#### ภาพการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมตามทัศนะของสำนักอังกฤษ



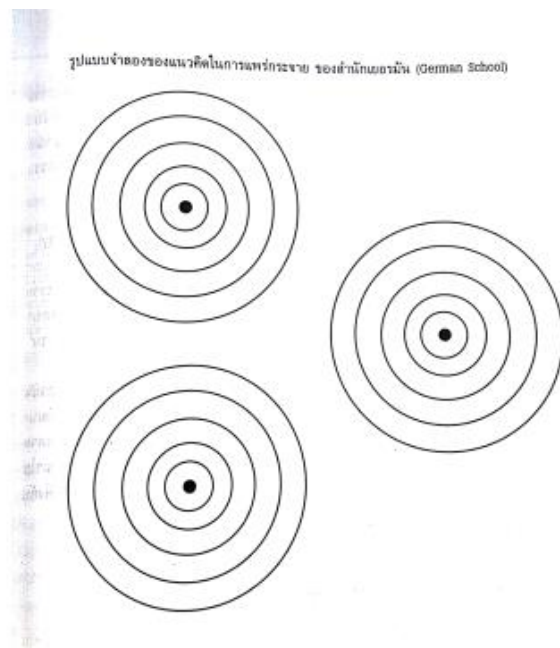
E. Smith ยกตัวอย่างการแพร่กระจายทางศาสนาจากแนวคิดในเรื่องความเชื่อของชาวอียิปต์เกี่ยวกับโลกนี้-โลกหน้า ซึ่งแสดงออกจากการทำมัมมี่ หรือการเก็บศพอาบยาเอาไว้เพื่อ

รอวิญญานมาจุติในร่างมนุษย์หรือมัมมีอีกครั้งหนึ่ง

จุดเน้นสำคัญของสำนักอังกฤษก็คือ วัฒนธรรมหนึ่งๆถูกสร้างขึ้นเพียงคนเดียวเท่านั้นจากแหล่งกำเนิดแล้วแพร่กระจายไปได้ทั่วโลกเพราะปัจจัยต่างๆที่กล่าวมา เช่น การอพยพโยกย้ายถิ่นของผู้คน สงคราม การค้าและอื่นๆ โดยที่ฝ่ายรับอาจจะ "สร้างเพิ่มเติม" จากวัฒนธรรมต้นกำเนิด ดังนั้น วัฒนธรรมปลายทางจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกับวัฒนธรรมต้นกำเนิด

(3.2.2) **สำนักเยอรมัน (German School)** นักวิชาการกลุ่มแพร่กระจายทางวัฒนธรรมชาวเยอรมัน เช่น Wilhelm Schmidt (1868-1954) Fritz Graebner (1877-1934) มีแนวคิดที่ ปกติแล้วมนุษย์ไม่ค่อยสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาเอง แต่ชอบหยิบยืมวัฒนธรรมจากเพื่อนบ้าน (uninventive habit) วัฒนธรรมจึงอาจจะแพร่กระจายไปได้จากหลายๆคุณลักษณะ (traits) พร้อมกัน หรือไปได้ทีละ trait จากจุดที่มันเกิดและแพร่กระจายไปได้จากหลายๆเขตภูมิศาสตร์ในรูปแบบวงกลมหลายๆวงตามพื้นที่ดังในภาพ

#### ภาพการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมตามทัศนะของสำนักเยอรมัน

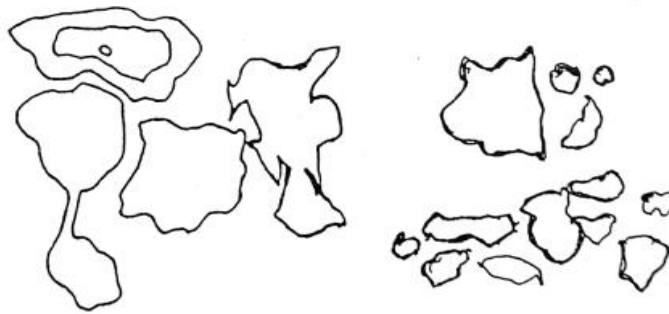


นอกจากนั้น สำนักเยอรมันได้เพิ่มเติมว่า เนื่องจากเป็นการหยิบยืมวัฒนธรรม ดังนั้น วัฒนธรรมที่ปลายทางจะต้องเหมือนกับวัฒนธรรมต้นกำเนิดไม่มากนักน้อย อาจจะเหมือนกันในเชิงปริมาณหรือรูปลักษณะ (style) ก็ได้

(3.2.3) **สำนักอเมริกัน (American School)** นักวิชาการในค่ายนี้คือ Clark Wissler (1923) และ Alfred Kroeber (1963) สำนักนี้เสนอว่า วัฒนธรรมจะแพร่กระจายจากจุดศูนย์กลาง (คือจุดกำเนิด) ไปตามพื้นที่เท่าที่มันจะไปได้ในเขตภูมิศาสตร์เดียวกันและยุคสมัยใกล้เคียง

กัน จากแนวคิดนี้ เราจะเห็นภาพเขตวัฒนธรรมเป็นกลุ่มๆไป และแพร่กระจายไปถึงทุกๆที่ที่ไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขวางกั้นตามสภาพภูมิประเทศที่มนุษย์สามารถจะเดินทางไปถึงได้ (โดยมีระยะเวลาเป็นปัจจัยประกอบ) ดังนั้น รูปแบบการแพร่กระจายของสำนักอเมริกัน จึงไม่ใช่รูปแบบวงกลมหลายๆวง (แบบสำนักเยอรมัน) แต่น่าจะจำลองออกมาเป็นภาพดังนี้

### ภาพการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมตามทัศนะของสำนักอเมริกัน



กล่าวโดยสรุป ข้อเสนอของสำนักอเมริกันในเรื่องการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมก็คือ การแพร่กระจายจะเกิดขึ้นเมื่อพิจารณาองค์ประกอบเหล่านี้คือ

- (1) เกิดในพื้นที่ต่อเนื่องกัน
- (2) ไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขวางกั้น
- (3) มีปัจจัยอื่นๆมาสนับสนุน เช่น ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ (การค้าขายของพ่อค้า)

ด้านสังคม (การแต่งงาน)

ดังนั้น เราจะเห็นการแพร่กระจายเกิดขึ้นตามเขตวัฒนธรรมของโลกที่แบ่งเป็นกลุ่มๆ เช่น เขตวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ ลาว เขมร ไทย พม่า เขตวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงไกล เช่น จีน ญี่ปุ่น เกาหลี และเวียดนาม เป็นต้น

ปัจจุบันข้อเสนอของสำนักอเมริกันค่อนข้างได้รับความนิยมมากกว่า 2 สำนักแรก เพราะอุดช่องโหว่จากหลักฐานเชิงประจักษ์ได้มากกว่า และนักวิชาการอเมริกันได้นำเอาแนวคิดการแพร่กระจายดังกล่าวไปใช้ศึกษาอย่างมากในช่วงปี 1940-1950 วิธีการศึกษาการแพร่กระจายของสำนักอเมริกันที่น่าสนใจคือ

- (1) ใช้หลักภูมิศาสตร์ คือแกะรอยไปตามพื้นที่ โดยดูสถานที่/อาณาเขตรอยต่อของวัฒนธรรมซึ่งคนมีพฤติกรรมแบบผสมผสานกัน ภูมิประเทศโดยรอบ ซึ่งปัจจัยต่างๆดังกล่าวจะช่วยในการวิเคราะห์การพัฒนาของวัฒนธรรม (เช่น การเล่นตะกร้อของชนชาติต่างๆในเอเชีย

ตะวันออกเฉียงใต้)

(2) ใช้ประวัติศาสตร์สืบย้อน วิธีนี้สำคัญมากและหลีกเลี่ยงไม่ได้เลยสำหรับการศึกษากการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม เพราะวิธีการทางประวัติศาสตร์นี้จะช่วยให้รู้ความเป็นมาของลักษณะและยุคสมัยของสิ่งที่พบซึ่งจะช่วยสนับสนุนการตีความ (เช่น ในสมัยพระนเรศวรชนไก่พนันเอาบ้านเอาเมืองกับพม่า นั้น กฎกติกาการชนไก่ของไทยและพม่าเหมือนกันไหม)

(3) การขุดค้นทางโบราณคดี วิธีนี้แน่นอนกว่าวิธีการทางประวัติศาสตร์ เพราะได้เห็นในสิ่งที่เห็นรูปธรรมในแง่ที่ว่ามันเป็นชนิดเดียวกันหรือไม่ การพิสูจน์ชั้นดิน เนื้อดิน วัสดุที่ใช้ทำสิ่งของ ลวดลาย รูปทรง และองค์ประกอบอื่นๆ ชั้นดินและเนื้อวัตถุจะบอกถึงยุคสมัยได้อย่างดี ส่วนลักษณะภายนอกจะบอกถึงพฤติกรรมของคนผู้สร้างสิ่งของนั้นขึ้นมา งานศึกษาของเล่นพื้นบ้านน่าจะใช้วิธีการศึกษาแบบนี้ได้ส่วนหนึ่ง

(4) การวิเคราะห์วิวัฒนาการของวัฒนธรรม เป็นการศึกษาค้นคว้าว่าวัฒนธรรมเติบโตมาอย่างไร มีขั้นตอนอย่างไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง (เราอาจคิดถึงขอบเขตของวัฒนธรรมเล็กๆร่วมสมัย เช่น การพัฒนาเกมออนไลน์ของไทยมีวิวัฒนาการมาอย่างไรบ้าง เป็นต้น)

#### (4) ข้อสังเกตเกี่ยวกับทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

ถึงแม้ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจะได้รับความนิยมในการนำมาศึกษาเรื่องวัฒนธรรมโดยเฉพาะในสาขาวิชาคติชนวิทยา แต่ทว่าก็มีข้อสังเกตหลายประการเกี่ยวกับการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมดังนี้

(4.1) **ปัจจัยสนับสนุนการแพร่กระจาย** สำหรับงานศึกษาด้านคติชนวิทยาที่ศึกษาการแพร่กระจายของนิทานพื้นบ้าน การละเล่น ภาษิต ปริศนาคำทาย ฯลฯ มีข้อสังเกตว่า การแพร่กระจายดังกล่าวนี้เป็นการแพร่กระจายที่เป็นไปตามธรรมชาติ เป็นการแพร่กระจายระหว่างกลุ่มชาวบ้านด้วยกัน โดยไม่ได้มีการวางแผนให้เกิดการแพร่กระจาย แต่เมื่อนำแนวคิดนี้มาใช้ในสังคมสมัยใหม่ที่ "วัฒนธรรม" ได้กลายเป็น "สินค้า" หรือเป็น "อาวุธทางการเมือง" (เช่น การเมืองในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก) เป้าหมายและรูปแบบการแพร่กระจายก็น่าจะเริ่มเปลี่ยนแปลงไป เช่น การแพร่กระจายมีเรื่องธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง มีการออกแบบวางแผนการแพร่กระจายอย่างเป็นระบบ ดังตัวอย่างการซื้อรายการเกมโชว์ที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว เป็นต้น

(4.2) ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในเรื่อง "ท้องถิ่นนิยม" ว่ามีหลากหลายแนวคิดที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง "สากล" กับ "ท้องถิ่น" ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกรณีของการแพร่กระจายในประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมต้นกำเนิดกับวัฒนธรรมปลายทางได้เช่นกัน

ในกรณีแรก หากประเทศ/สังคมปลายทางไม่มีวัฒนธรรมที่จะแพร่กระจายนั้นดำรงอยู่ การรับวัฒนธรรมใหม่เข้ามาก็ย่อมเพิ่ม "ความมั่งคั่งทางวัฒนธรรมให้แก่สังคมปลายทาง"

แต่หากเป็นกรณีที่สังคมปลายทางมีวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกับวัฒนธรรมที่จะ

แพร่กระจายนั้นดำรงอยู่ ก็อาจเกิดความสัมพันธ์หลายรูปแบบ เช่น การครอบงำของวัฒนธรรมใหม่ การดัดแปลงวัฒนธรรมใหม่ การเบียดขับวัฒนธรรมเก่าจนถึงขั้นสูญสลาย การผสมผสานระหว่างสองวัฒนธรรม ไปจนถึงการปฏิเสธวัฒนธรรมใหม่ที่แพร่กระจายเข้ามา

(4.3) ยังมีข้อถกเถียงว่า วัฒนธรรมที่มีอยู่ในสังคมนั้นเป็นวัฒนธรรมที่รับมาจากกระบวนการแพร่กระจายหรือเป็นวัฒนธรรมที่มีต้นกำเนิดในสังคมนั่นเอง ตัวอย่างเช่น เพลงกล่อมเด็ก (ผ่องพรรณ, 2529) ที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว

(4.4) ในขณะที่ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมมักจะมีหน่วยของการวิเคราะห์เป็น "ภายนอก" และ "ภายใน" กลุ่มชนนั้น แต่ในตัวอย่างงานศึกษาเรื่องเพลงกล่อมเด็กของไทย (ผ่องพรรณ, 2529) ได้นำเสนอหน่วยในการวิเคราะห์ใหม่ว่า การแพร่กระจายนั้นอาจจะไม่จำเป็นต้องเกิดจากภายนอกแพร่กระจายเข้ามาภายในกลุ่มชนนั้นๆ หากแต่เป็นการแพร่กระจาย "ภายในกลุ่มชนนั่นเอง" ดังเช่น งานศึกษาเพลงกล่อมเด็กของไทยที่มีข้อสันนิษฐานว่า วัฒนธรรมต้นกำเนิดของเพลงกล่อมเด็กเกิดในชนชั้นล่าง คือชาวนา แล้วแพร่กระจายไปสู่ชนชั้นสูง

หากเรายอมรับทัศนะเรื่องการแพร่กระจายภายในสังคมนั่นเอง เราก็อาจจะตั้งใจห้การค้นคว้าได้ว่า เกมออนไลน์นั้นมีการแพร่กระจายจากคนกลุ่ม/ชนชั้นไหนในสังคมไทยไปสู่คนกลุ่ม/ชนชั้นไหน เป็นต้น เช่น งานศึกษาเรื่องการแพร่กระจายกีฬาฟุตบอลในสังคมไทยจากชนชั้นสูงสู่ชนชั้นกลางและชนชั้นล่าง ของณัฐสุพงศ์ สุขโสิต (2553) เป็นต้น

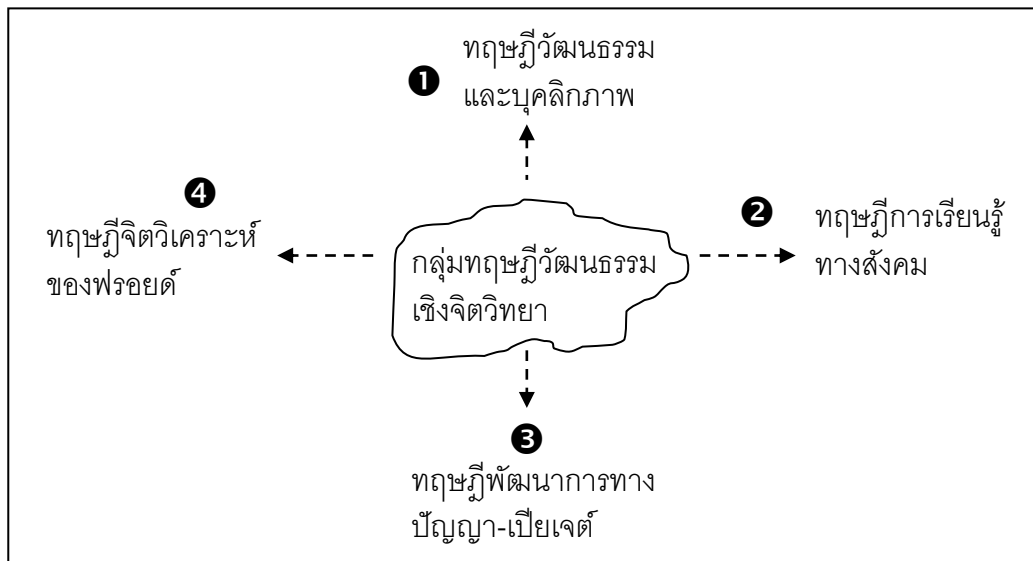
#### (4) กลุ่มทฤษฎีวัฒนธรรมเชิงจิตวิทยา

กลุ่มทฤษฎีวัฒนธรรมเชิงจิตวิทยานี้ประกอบด้วยหลายกลุ่มทฤษฎีที่แม้จะมีความแตกต่างกันทั้งในแง่การให้คำอธิบายเรื่องวัฒนธรรม หน่วยที่ใช้ศึกษา ประเด็นที่สนใจวิเคราะห์ ฯลฯ แต่ทว่าทฤษฎีย่อยทั้งหลายในกลุ่มนี้ก็มิขัดกลางร่วมกัน 2 ประการคือ

ประการแรก กลุ่มทฤษฎีนี้ข้อเสนอว่า ต้นกำเนิดของวัฒนธรรมนั้นมีปัจจัยด้านจิตวิทยาของบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น พิธีกรรมรับขวัญต่างๆนั้นเกิดขึ้นมาเพื่อสร้างขวัญและกำลังใจให้แก่บุคคลที่กำลังอยู่ในช่วงของภาวะวิกฤติของชีวิต

ประการที่สอง กลุ่มทฤษฎีนี้สนใจความเชื่อมโยงระหว่างปัจเจกบุคคลกับวัฒนธรรมของสังคมส่วนรวม กล่าวคือ บุคคลได้เรียนรู้ซึมซับวัฒนธรรมของสังคมเข้าไปในตนเองได้อย่างไร (Acculturation) หรือสังคมได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมเข้าไปในตัวบุคคลได้อย่างไร (Socialization)

ในที่นี้จะนำเสนอกลุ่มทฤษฎีย่อย 4 กลุ่ม ดังนี้



### (1) ทฤษฎีวิวัฒนาการและบุคลิกภาพ (Culture and Personality)

เป็นสำนักคิดด้านมานุษยวิทยาที่ต่อเนื่องมาจากสำนัก Historical Particularism โดยเป็นผลงานค้นคว้าของสาธุศิษย์ของ F.Boas 2 ท่านคือ Ruth Benedict และ Margaret Mead ในการพัฒนาแนวคิดของสำนัก Historical Particularism นั้น ทั้ง 2 ท่านได้กระทำโดยนำเอาแนวคิดสำคัญๆ ด้านจิตวิทยาและจิตวิเคราะห์ของ Sigmund Freud เข้ามาประสานกับด้านมานุษยวิทยา จึงถูกขนานนามว่าเป็น "มานุษยวิทยาเชิงจิตวิทยา" (Psychological Anthropology)

แนวคิดสำคัญของทฤษฎีวิวัฒนาการและบุคลิกภาพมีดังนี้

(1) **ที่มาของวัฒนธรรม** ทฤษฎีนี้อธิบายว่า วัฒนธรรมเกิดมาจากพฤติกรรมที่คนในสังคมนั้นคิดหรือสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานของตน และหากพฤติกรรมนั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกัน มีการยอมรับร่วมกัน พฤติกรรมร่วมดังกล่าวก็จะตกผลึกกลายเป็นวัฒนธรรม และคนในรุ่นต่อๆ มา ก็จะถูกปลูกฝังเหมือนขุบตัวในแอ่งวัฒนธรรมแอ่งเดียวกัน ทำให้มีบุคลิกภาพที่คล้ายคลึงกัน

(2) ดังนั้น ข้อสรุปก็คือ **บุคลิกภาพโดยรวม** (collective personality) ของคนในสังคมนั้นๆ ก็คือ **วัฒนธรรมประจำชาติ** และในทางกลับกัน วัฒนธรรมประจำชาติ ก็คือรูปแบบรวมของบุคลิกภาพส่วนบุคคลนั่นเอง เช่น สังคมไทยมีวัฒนธรรมความเกรงใจเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ ดังนั้น บุคลิกภาพของคนไทยโดยทั่วไปก็จะเป็นคนขี้เกรงใจผู้อื่น และคนที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน จะมีรูปแบบวัฒนธรรมส่วนใหญ่เหมือนกัน หากจะมีข้อแตกต่างกันบ้างก็จะเป็นในรายละเอียดปลีกย่อย เช่น เกรงใจมากหรือน้อย เกรงใจในวาระโอกาส/สถานการณ์แบบไหน เกรงใจใครบ้าง เป็นต้น

(3) เนื่องจากทฤษฎีบุคลิกภาพของสาขาจิตวิทยาบางสำนักจะสนใจ **"ลักษณะสำคัญของบุคลิกภาพ"** (Trait theory) เช่น มีบุคลิกภาพที่มีลักษณะสำคัญคือ "ชอบเก็บตัว" (introvert)

"ชอบสังคม/ชอบแสดงออก" (extrovert) ดังนั้นทฤษฎีวิวัฒนาการและบุคลิกภาพจึงใช้แนวคิดเรื่อง trait มาอธิบายวิวัฒนาการว่า รูปแบบวิวัฒนาการนั้นก็เกิดมาจาก "คุณลักษณะสำคัญ" (trait) ที่สมาชิกในสังคมแสดงออกทั้งในแบบนามธรรมและรูปธรรม เช่น คนไทยมีลักษณะที่สนใจเรื่อง "หน้าตา" และการรักษาหน้าทั้งของตนเองและผู้อื่น ดังนั้น วิวัฒนาการในการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานของคนอื่นๆในที่สาธารณะอย่างตรงไปตรงมา สังคมไทยจึงไม่นิยมกระทำเพราะถือว่า "เป็นการหักหน้า" เป็นต้น

จากแนวคิดเรื่อง "ลักษณะสำคัญ" (trait) นักวิชาการแต่ละท่านก็เลือกใช้ "เกณฑ์ต่างๆ" ไปศึกษา เช่น ใช้ปรัชญา ใช้ลักษณะของศิลปะ (ชอบศิลปะที่เล็กแต่ละเอียด หรือชอบศิลปะที่มีขนาดใหญ่โตมหึมา) เช่น Boas ใช้การศึกษาภาษาของสังคมเอสกีโม เช่นเดียวกับงานศึกษาภาษาที่เกี่ยวข้องกับ "หน้า" และ "ใจ" ของวิวัฒนาการ-สังคมไทยที่สะท้อนให้เห็นบุคลิกภาพของคนไทยและวัฒนธรรมของสังคมไทย (ดังตัวอย่างการศึกษาคำว่า "เล่น" ในความหมายที่หลากหลายและสุขขีของสังคมไทย และน่าจะศึกษาบรรดา "คำ" ที่ใช้ในแวดวงกีฬาบ้าง)

(4) **งานศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างบุคคลกับวัฒนธรรม** Margaret Mead ซึ่งมีความสนใจเรื่องการอบรมปลูกฝังบุคลิกภาพของคนในแง่วัฒนธรรม Mead ได้นำเอาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ S.Freud ในเรื่องการพัฒนาบุคลิกภาพของคนตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งผ่านช่วงวัยต่างๆของชีวิต Mead ได้สรุปว่า บุคคลจะมีบุคลิกภาพเช่นไรก็ขึ้นอยู่กับการเล่นดูและอบรมในวัยเด็ก (โดยเฉพาะในช่วง 5 ปีแรกของชีวิต) และถ้าเด็กได้รับการเลี้ยงดูฝึกฝนมาในแนวเดียวกันหมด ก็จะมีบุคลิกภาพเหมือนกัน (และน่าจะเป็นเช่นนั้น เพราะวัฒนธรรมการอบรมเลี้ยงดูเด็กในแต่ละวัฒนธรรมก็จะกำกับทิศทาง/วิธีการอบรมเลี้ยงดูนั่นเอง) ดังจะเห็นตัวอย่างได้ชัดเจนจากการอบรมเลี้ยงดูเด็กของคนญี่ปุ่น ชาวญี่ปุ่นค่อนข้างเข้มงวดมากในการบังคับเด็กเล็ก โดยเฉพาะเรื่องการขับถ่าย (Toilet training - Freud ให้ความสนใจกับพฤติกรรมฝึกอบรมเด็กในช่วงแรกของชีวิต เช่น การหย่านม การฝึกการขับถ่าย การเล่นอวัยวะเพศของตนเอง เป็นต้น) เด็กญี่ปุ่นจึงโตมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีระเบียบวินัยทั่วกัน

ส่วนในสังคมรัสเซีย G.Gover และ J. Rickman (1950)(อ้างในนิตยสาร,2540) ได้เล่าถึงการเลี้ยงดูเด็กอ่อนด้วยการเอาผ้าห่มมัดตัวเด็กอ่อนของคนรัสเซีย เป็นการบังคับความเป็นอิสระของเด็ก ทำให้เด็กไม่สามารถจะเดินได้โดยธรรมชาติและเกิดอารมณ์โกรธ โมโห เมื่อโตขึ้นจะเป็นผู้ใหญ่ที่มีอารมณ์เกรี้ยวกราดและคับข้องใจ (frustration) บุคั้งตลอดเวลา นี่คือนิสัยทั่วไปของคนรัสเซีย

จากตัวอย่างทั้งสองนี้จะเห็นได้ว่า การศึกษาทางด้านวัฒนธรรมและบุคลิกภาพจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของวัฒนธรรมและวัฒนธรรมประจำชาติ

(5) ส่วน Ruth Benedict สนใจเรื่องแบบแผนทางวัฒนธรรม (Pattern of culture) และรูปแบบของวัฒนธรรม (configuration) ของคนในแต่ละวัฒนธรรมที่แสดงอยู่ในบุคลิกภาพของคนในสังคมนั้นๆ Benedict ได้ศึกษาคนอเมริกันอินเดียนแถบตะวันตกเฉียงใต้ของสหรัฐอเมริกามากมายหลายเผ่า เช่น Zuni Hopi Navajo Pueblo และได้ข้อสรุปว่า คนในแต่ละเผ่าที่มีรูปแบบของวัฒนธรรมแตกต่างกันจะมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน เช่น คนอินเดียนแดงในวัฒนธรรม Pueblo มีบุคลิกภาพแบบ extrovert คือชอบแสดงออก เชื่อในแม่ดหมอผี เข้ากับคนได้ง่าย ไม่ชอบความรุนแรง ส่วนอินเดียนแดงเพื่อนบ้านคือเผ่า Navajo มีบุคลิกภาพแบบ introvert คือเครียด ขัดแย้งไม่แสดงออก เก็บความรู้สึกเก่ง ดุดัน ชอบความรุนแรงต่อสู้ และรพพุง เป็นต้น Benedict ได้วิเคราะห์วัฒนธรรมญี่ปุ่นและวัฒนธรรมไทยเอาไว้ด้วย (นำเสนอว่ารูปแบบทางวัฒนธรรมและบุคลิกภาพโดยรวมดังกล่าวนี้มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องการเล่น-เกมกีฬา อย่างไรบ้าง เช่น คนไทยมีบุคลิกภาพรักสนุก ดังนั้น การเล่นหรือเกมหรือกีฬาประเภทที่ไม่สนุก คนไทยคงจะไม่ชอบเล่นหรือเปล่า)

(6) ถึงแม้ทฤษฎีวัฒนธรรมและบุคลิกภาพจะนำเอาแนวคิดของ S. Freud มาใช้เป็นแนวคิดสำคัญในการวิเคราะห์ แต่ผลการค้นคว้าจากหลายๆสังคมแบบนักมานุษยวิทยาก็ได้ข้อค้นพบที่คัดค้านแนวคิดบางประการของ Freud เช่น งานศึกษาเรื่องบุคลิกภาพวัยรุ่นในสังคม New Guinea (1930) ของ Mead ได้ล้มล้างข้อเสนองานของ Freud และทฤษฎีวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมที่ว่า บุคลิกภาพและวัฒนธรรมของคนทั่วโลกจะเกิดมาจากแรงผลักดันด้านชีวภาพ (เช่น แรงผลักดันทางเพศ) และเป็นลักษณะสากลเหมือนกันทั่วโลก เพราะพฤติกรรมทางเพศของเด็กวัยรุ่นในสังคม New Guinea แตกต่างไปจากวัยรุ่นในตะวันตกอย่างมาก เช่นเดียวกับเรื่องบทบาทของชายและหญิงที่มีได้ขึ้นอยู่กับการที่คนเกิดมาเมื่อวัยระเปศ ต่อมาฮอริโมน และลักษณะทางร่างกายอื่นๆ หากแต่บทบาทเป็นชายและหญิง (เช่น ชายก้าวร้าว หญิงอ่อนแอ) จะขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดูและวัฒนธรรมของแต่ละสังคมมากกว่า ผู้หญิงในบางสังคมจึงมีลักษณะก้าวร้าวรุนแรง ในขณะที่ผู้ชายจะนุ่มนวลอ่อนโยน เป็นต้น

(7) ในการศึกษาแบบแผนวัฒนธรรมและบุคลิกภาพรวมของแต่ละสังคมของ Ruth Benedict นั้น Benedict มีความเชื่อว่า สังคมทั้งหลายสามารถที่จะเลือกวัฒนธรรมของตัวเองได้จากความหลากหลายอันสมบูรณ์ของมนุษย์ (Full range of human variability) เช่น มนุษย์สามารถจะเลือกมีบุคลิกภาพแบบ Apollonian แบบชนเผ่าซุนี หรือเลือกมีบุคลิกภาพแบบ Dionysian แบบชาวควากูตส์ก็ได้ อย่างไรก็ตาม Benedict ก็ยังไม่ได้คำตอบว่า เพราะเหตุใดสังคมหนึ่งจึงเลือกวัฒนธรรมประเภทหนึ่งแทนที่จะเลือกอีกประเภทหนึ่ง แนวคิดเรื่องการเลือกสรรวัฒนธรรมนี้ ในขั้นต่อมา สำนักวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์ (Critical cultural studies) ได้นำมาพัฒนาต่อในแนวคิดเรื่อง Tradition of Selection

## (8) ตัวอย่างงานศึกษาของไทย

มีงานศึกษาแบบแผนวัฒนธรรมการเล่น (Play culture) ของวัยรุ่นมุสลิมไทยที่เกาะแห่งหนึ่งในจ.กระบี่ โดย วรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอสัน (2529) ตัวแปรที่สนใจเป็นแบบนักมานุษยวิทยาคือการเปรียบเทียบการเล่นระหว่างเพศชายและหญิง นักวิจัยใช้ความรู้ทั้งจากด้านมานุษยวิทยา คติชนวิทยา และจิตวิทยาพัฒนาการเพื่อดูพัฒนาการทางกาย จิต และสังคมที่มีผลต่อวัฒนธรรมการเล่น

ในการวิเคราะห์วัฒนธรรมการเล่น นักวิจัยได้ศึกษาเนื้อหาการเล่น ฉากการเล่น วัสดุอุปกรณ์การเล่น พฤติกรรมทางสังคม ฯลฯ ข้อค้นพบสำคัญๆเกี่ยวกับแบบแผนการเล่นของวัยรุ่นชายและหญิงมีดังนี้

(i) ในแง่บริบททางสังคม พื้นที่ที่ศึกษายังมีลักษณะเป็นสังคมชนบทมากกว่าเป็นเมือง มีโทรทัศน์เพียง 4 ครัวเรือน 2 ครัวเรือนนั้นตั้งโทรทัศน์ไว้ในห้องหน้าบ้านซึ่งใช้เป็นร้านค้า และเปิดให้ชาวบ้านทั่วไปได้ชมด้วย

(ii) พฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นชายและหญิงจะเริ่มแตกต่างกันตั้งแต่วัยรุ่น นักเรียนชั้นประถม 6 (เริ่มเข้าวัยรุ่น) ถ้าเป็นเด็กชายยังคงวิ่งเล่นอยู่ แต่เด็กผู้หญิงจะเลิกเล่นวิ่งหรือเล่นเกมส์ มักใช้เวลาพูดคุยกันหรือดูเด็กคนอื่นเล่น

(iii) ความต่อเนื่องของการเล่น ชีวิตการเล่นของเพศหญิงจะหยุดชะงักเมื่อเข้าวัยสาว เนื่องจากจะต้องมีความรับผิดชอบเรื่องหน้างานบ้านและงานอาชีพ (ทำนา) ในขณะที่ผู้ชายยังมีชีวิตเล่นที่สนุกสนานต่อไปอีกจนถึงวัยผู้ใหญ่และล่วงไปถึงวัยผู้สูงอายุด้วย ผู้ชายวัยกลางคนยังคงสนุกกับการใช้สมอง ชิงไหวชิงพริบด้วยการเล่นหมากรุก หูกีฬาพื้นบ้าน (เช่น วงปลา กัด วงไก่ชน และวงชนวัวในจังหวัด)

(iv) ข้อสรุปโดยทั่วไปก็คือ เพศหญิงจะมีช่วงเวลาของการเล่นน้อยกว่า มีของเล่นน้อยกว่า มีฉากการเล่นน้อยกว่าเพศชาย

(v) ในแง่การเปิดรับโลกภายนอก เพศชายมีแนวโน้มจะหันเข้าหาประสบการณ์และสิ่งใหม่ๆจากโลกภายนอกผ่านการเล่น เช่น เล่นฟุตบอล ตะกร้อ และเล่นว่าว ทำให้วัยรุ่นชายต้องพึ่งอุปกรณ์การเล่นที่ต้องซื้อมากกว่าผู้หญิง

(vi) ในเรื่องพฤติกรรมทางสังคมในการเล่น เพศหญิงมักจะเล่นกับญาติพี่น้อง ในขณะที่เพศชายจะเล่นกับเพื่อนมากกว่า

## (2) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory: SLT)

(2.1) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเป็นกลุ่มทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่สนใจต่อยอดมาจากประเด็นของ M. Mead เรื่อง "กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม-วัฒนธรรมของบุคคลนั้น เกิดขึ้นได้"

อย่างไร" ตัวอย่างนักคิดคนสำคัญของทฤษฎีนี้คือ แบนดูรา (A. Bandura 1925-ปัจจุบัน)

(2.2) **พิกัดของทฤษฎีในแวดวงจิตวิทยา** ที่มาของทฤษฎี SLT นี้ถูกคิดค้นขึ้นมาเพื่อเป็นทางเลือกที่สามระหว่าง 2 ขั้วทฤษฎีด้านสื่อมวลชนที่ขัดแย้งกันในเรื่อง "อิทธิพลของสื่อมวลชน" (ในยุคที่สื่อโทรทัศน์เริ่มแพร่หลาย) ขั้วแรกคือกลุ่มทฤษฎี Magic Bullet Theory/Impact Theory ที่เสนอว่า สื่อมวลชนนั้นมีอิทธิพลต่อผู้รับสารอย่างแน่นอน อย่างมากมาย อย่างฉับพลันทันที (short-term impact) เสมือนกับกระสุนปืนที่ยิงเข้าสารเข้าใส่ผู้รับสาร ก็เข้าเป้าและเห็นผลทันที ในอีกขั้วหนึ่งคือ กลุ่มทฤษฎี Limited Effect Paradigm ที่ศึกษาวิจัยเรื่องบทบาทของสื่อมวลชนในการเลือกตั้งผู้นำประเทศ และพบว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลอย่างจำกัดมาก และยังมีอิทธิพลน้อยกว่าสื่อบุคคลในเรื่องการตัดสินใจสำคัญๆ เช่น การเลือกผู้แทนทางการเมือง

ข้อเสนอของทางเลือกที่สามของ SLT ก็คือ สื่อมวลชนโดยเฉพาะประเภทสื่อโทรทัศน์ อันเป็นสื่อที่มีทั้งภาพและเสียง ง่ายต่อการเข้าถึง และมีคุณสมบัติอื่นๆที่ทำให้มีอิทธิพลในการโน้มน้าวชักจูงอย่างสูง อย่างไรก็ตาม อิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ก็ได้มีลักษณะแบบ Impact Theory คือ มีอิทธิพลแบบระยะสั้นและฉับพลันทันที แต่มีอิทธิพลแบบระยะยาว ค่อยๆสั่งสมให้เกิดการหล่อหลอมเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งหมายความว่า ลักษณะของอิทธิพลแบบนี้ก็เป็นกระบวนการเดียวกันกับการปลูกฝังทางวัฒนธรรมที่สถาบันอื่นๆเช่น พิธีกรรม ศาสนา ความเชื่อ ครอบครัว โรงเรียน ได้เคยกระทำมาแล้ว

(2.3) **การนำเสนออีกรูปแบบของการเรียนรู้** ในอีกด้านหนึ่ง ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมก็ปฏิเสธหรือเพิ่มเติมแนวคิดของสำนักใหญ่สำนักหนึ่งในสาขาจิตวิทยาที่กำลังมีอิทธิพลอย่างมากในช่วงทศวรรษ 1960 คือ ทฤษฎี Stimulus-Response Theory (S-R Theory) ของ B.F. Skinner ซึ่งตอบคำถามว่า คนเราเรียนรู้การกระทำต่างๆได้อย่างไร S-R theory อธิบายว่า คนเราและสิ่งมีชีวิตอื่นๆเรียนรู้การกระทำต่างๆด้วยการมี **ประสบการณ์โดยตรง**กับสิ่งนั้น สิ่งแวดล้อมภายนอกจะทำหน้าที่เป็น "สิ่งเร้า" (stimulus) เช่น สายไฟฟ้า ปุ่มกดเม็ดอาหาร เมื่อหนูไปมีปฏิกิริยา (แตะ) เข้ากับสายไฟฟ้า และถูกช็อต (ถูกลงโทษ) ในครั้งต่อไป หนูก็จะเรียนรู้ว่า "อย่าไปเข้าใกล้หรือแตะต้องสิ่งนั้นเพราะมีอันตราย" แต่ถ้าไปแตะปุ่มกดเม็ดอาหาร (อีก response หนึ่ง) ก็จะได้รางวัลคือได้อาหารมากิน หนูก็จะเรียนรู้ว่าต้องมีการตอบสนองต่อสายไฟฟ้าและปุ่มกดเม็ดอาหารอย่างไร ตามหลักของการได้รางวัลและการลงโทษ (Reward & Punishment principle)

แบนดูราเสนอว่า ในชีวิตของมนุษย์ การเรียนรู้แบบต้องมีประสบการณ์ตรง (direct experience) แบบที่ Skinner กล่าวมานั้นมีเพียงเล็กน้อย แต่รูปแบบการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของมนุษย์เป็นการ **เรียนรู้ทางอ้อม** (indirect experience) คือเรียนรู้จากการสังเกตคนอื่น (observational learning) ที่คนไทยรู้จักในภาษิตที่ว่า "ฆ่าไก่ให้ลิงดู" การเรียนรู้ส่วนมากของเราเป็นแบบ "ลิง" ไม่ใช่แบบ "ไก่" อย่างไรก็ตาม Bandura ก็ยังคงเก็บหลักคิดเรื่องการให้รางวัลและการลงโทษเอาไว้

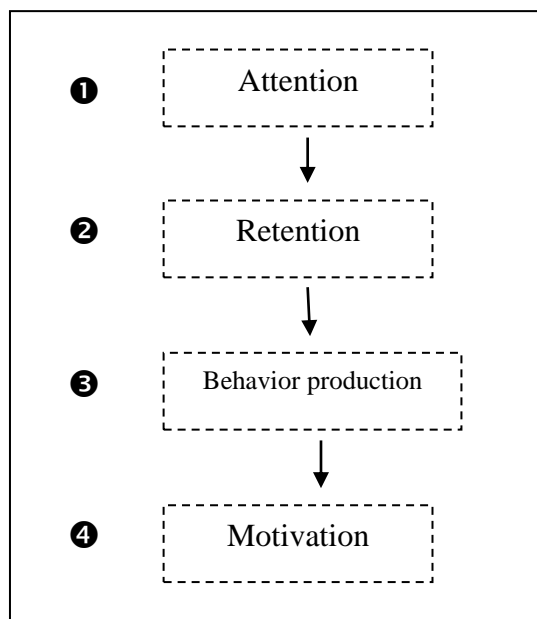
ในการเรียนรู้ด้วยการสังเกตนั้น เด็กๆหรือสมาชิกใหม่ของกลุ่มก็จะเลือกสังเกตจากตัวแบบเช่น พ่อแม่ เพื่อน ครู พี่เลี้ยง ญาติ นักฟุตบอลในดวงใจ เน็ตไอดอล แชมป์เบตมินตันของไทย Spider man โดเรมอน วีรบุรุษ วีรสตรี ฯลฯ (Modeling) หลังจากสังเกตแล้ว ผู้เรียนรู้ก็จะเริ่ม "เลียนแบบ" ตัวแบบ/ต้นแบบของเขา ซึ่งแบนดูราเสนอว่า การเลียนแบบนี้มี 2 ประเภท

(1) Imitation เป็นการเลียนแบบที่แสดงออกมาให้เห็นภายนอก เช่น เลียนแบบการแต่งกาย เลียนแบบการทำท่าทาง (มุขยิ๊งลูกแบบโรนัลด์) เลียนแบบคำพูด

(2) Identification เป็นการเลียนแบบที่เน้นหนักไปในด้านจิตใจ/ภายใน โดยผู้เลียนแบบมีความต้องการบางอย่างทางจิตใจที่จะเป็นเหมือนต้นแบบ และจะเลือกเอา**คุณลักษณะบางอย่าง** เช่น เอาความคิด รสนิยม ค่านิยม ของตัวต้นแบบมาเป็นของตน

ตัวอย่างงานศึกษาที่แสดงให้เห็นการเลียนแบบทางจิตใจ เช่น ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข (2550) เรื่อง "พฤติกรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์ของผู้เล่น" ที่พบว่า แรงจูงใจในการเล่นออนไลน์ที่สำคัญคือ แรงจูงใจในการพัฒนาตัวละครที่ต้องการให้ตัวละครของผู้เล่นมีเลเวลและพลังความสามารถที่สูงขึ้น เพราะผู้เล่นเกิดอาการ "เลียนแบบทางจิตใจ" (identification) คือรู้สึกว่ "ตัวละครนั้นก็คือนั่นเอง" หาก "ตัวละคร" ล้มเหลว ก็เปรียบเสมือน "ผู้เล่น" ล้มเหลวไปด้วย หาก "ตัวละคร" ประสบความสำเร็จ ก็ดูเหมือน "ผู้เล่น" ได้ชัยชนะไปด้วย

(2.4) **ขั้นตอนของการเลียนแบบ** ทั้งๆที่คนเรามีการสังเกตสิ่งต่างๆรอบตัวมากมาย แต่เพราะเหตุใดในบางครั้งจึงเกิดการเลียนแบบ แต่บางครั้งก็ไม่เกิด Bandura ได้ให้คำตอบว่า การเรียนรู้จากการสังเกตและเลียนแบบ/รับมาไว้เป็นของตนเองนั้น จะต้องผ่านขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นตอนอย่างสมบูรณ์ดังนี้



ขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ด้วยการสังเกต

**ขั้นตอนที่ 1: Attention** ในขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนของการสร้างความสนใจซึ่งจะตอบคำถามว่า อะไรเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะสังเกตและมีข้อมูลอะไรบ้างที่เด็กจะดึงออกมาจากตัวบุคคล/เหตุการณ์ที่เป็นต้นแบบนั้น ในขั้นตอนนี้จะมีตัวแปรจากทั้ง 2 ด้านเข้ามาเกี่ยวข้อง ด้านแรกก็คือ **ความน่าสนใจของตัวต้นแบบ (Attentiveness)** เช่น เพิ่มขีดแปลงร่างของอ้ายมดแดงที่มีสีสันสดใส ด้านที่สองก็คือ **ระดับความเข้าใจของเด็กเอง** ที่จะดึงข้อมูลออกมาจากตัวต้นแบบ อันได้แก่ ความสามารถของเด็ก ค่านิยม หรือความชื่นชอบของเด็ก

**ขั้นตอนที่ 2: Retention** เป็นกระบวนการที่เด็กจะส่งผ่านข้อมูลที่พบเข้าสู่ระบบความทรงจำของตนเอง ข้อมูลนี้จะถูกแปลงให้อยู่ในรูปของกฎเกณฑ์หรือแนวความคิด (กล่าวคือมิใช่จำแต่ภาพหรือท่องจำแบบนกแก้วนกขุนทอง) เช่น เด็กจะจดจำความสัมพันธ์ระหว่าง "การทำท่าเอามือไขว่กันแบบกามไ้มกับการเพิ่มพลังของตนเอง" กล่าวคือ เก็บต้นแบบนั้นเอาไว้ในรูปของ **สัญลักษณ์** ที่บุคคลนั้นสามารถจะมาค้นหาจะดึงเอามาใช้ฝึกซ้อม หรือเรียกข้อมูลนั้นมาใช้ได้ทันทีเมื่อประสบกับสภาวะการณ์ที่มีลักษณะบางอย่างคล้ายคลึงกับเหตุการณ์ที่ได้พบเห็นมา

**ขั้นตอนที่ 3: Behavior production** เป็นขั้นตอนที่แปลงกลับจากขั้นที่ 2 กล่าวคือ เมื่อเด็กต้องการจะแสดงพฤติกรรม ก็จะเรียกเอาระบบสัญลักษณ์ที่อยู่ในความทรงจำออกมาแปลงกลับเป็นพฤติกรรม (เช่น จะต้องไขว่มืออย่างไรจึงจะเหมือนกามไ้ม ต้องยกมือสูงขนาดไหน ต้องเอามือไหนดูอยู่ข้างหน้าข้างหลัง จะต้องย่อเข้าหรือเปล่า...) ซึ่งการที่เด็กจะสามารถแปลงรหัสจากความทรงจำให้ออกมาเป็นพฤติกรรมที่เลียนแบบได้เหมือนมากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็กเอง เช่น การตั้งเท้าเพื่อทำท่าเตะลูกฟุตบอลแบบเบ็คแฮม เป็นต้น

**ขั้นตอนที่ 4: Motivation** ขั้นตอนนี้ทำให้เกิดความแตกต่างระหว่าง "การเรียนรู้" (learning) กับการกระทำ (performance) ซึ่งหมายความว่า แม้ว่าเด็กๆ อาจจะได้ **เรียนรู้** แต่ทว่าเขาก็จะไม่ **แสดงออกมา/กระทำพฤติกรรมทุกอย่าง** ที่เขาได้เรียนมา การที่พฤติกรรมใดที่เรียนรู้อาจจะได้แสดงออกหรือไม่ขึ้นอยู่ กับ "แรงจูงใจ" ของเด็กๆ และแรงจูงใจนั้นก็ เป็นผลลัพธ์ที่ก่อตัวมาจากการได้รับรางวัล/การถูกลงโทษ (reward/punishment) ของพฤติกรรมนั้นๆ หากการกระทำนั้นได้รับรางวัล เด็กๆ ก็จะเรียนรู้ที่จะ **ทำพฤติกรรมนั้นอีก** ในอนาคต แต่หากการกระทำนั้นถูกลงโทษ เด็กก็จะเรียนรู้ที่จะ **ไม่แสดงพฤติกรรมนั้นอีก** ในอนาคต

และสำหรับคำว่า "รางวัล/การลงโทษ" ในที่นี้ มิได้หมายถึงการได้รับสิ่งของ/วัตถุเท่านั้น หากทว่ามีความหมายที่กว้างขวาง เริ่มตั้งแต่ความพึงพอใจที่สามารถควบคุมตัวเองได้ (เช่น สามารถตั้งท่าเตะลูกบอลได้เหมือนเบ็คแฮม) ความภาคภูมิใจในตัวเอง การได้รับการยอมรับจากเพื่อนฝูง เป็นต้น

ในการนำเอากระบวนการเรียนรู้จากการสังเกตต้นแบบมาศึกษาวิจัยนั้น นักทฤษฎีกลุ่ม Social Learning Theory ยังพบอีกว่า มีตัวแปรแทรกซ้อนบางตัวที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการ

นี้ ซึ่งในการลงมือวิจัย เราอาจจะต้องคำนึงถึง เช่น

- ความคล้ายคลึงระหว่างตัวเด็กผู้เลียนแบบกับตัวต้นแบบ ฉะนั้น หากตัวละครเอกในการ์ตูนเป็นเพศชาย ก็มีโอกาที่เด็กผู้ชายจะเลียนแบบมากกว่าเด็กผู้หญิง

- บริบทของการดูชม

- ความคล้ายคลึงหรือความแตกต่างระหว่างต้นแบบในสื่อกับต้นแบบในโลกแห่งความเป็นจริงที่แวดล้อมตัวเด็ก

## (2.5) ตัวอย่างงานศึกษาของไทย

ตัวอย่างงานศึกษาของไทยที่มีการนำแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม โดยเฉพาะแนวคิดเรื่อง "การเลียนแบบ" คืองานเรื่อง "การสื่อสารเพื่อสร้างพื้นที่สาธารณะของวัฒนธรรมย่อย Cos'Play" โดย กอบชัย ศักดาวงศ์ศิริวิมล (2552) ซึ่งแสดงให้เห็นการเลียนแบบที่เป็นทั้งการเลียนแบบจากภายนอก (imitation) เช่น การแต่งกาย แต่งหน้า และการเลียนแบบจากภายใน (identification) เช่นความรู้สึกว่าเป็นตัวละครตัวนั้นจริงๆ

คำว่า Cos'Play ย่อมาจากคำว่า "Costume" และ "Play" ซึ่งแปลว่าเป็นการเล่นด้วยการแต่งกาย Cos'Play นี้เป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ผู้อ่านหรือผู้ชมการ์ตูนจะแต่งตัวให้เหมือนกับตัวละครที่ตนเองรักและชื่นชอบ การแต่งกายเลียนแบบดังกล่าวนี้เป็นเรื่องปกติในสังคมญี่ปุ่น เพราะถือเป็นวัฒนธรรมแบบหนึ่ง แต่เมื่อเยาวชนไทยรับรูปแบบนี้เข้ามาในวัฒนธรรมไทยซึ่งไม่มีรูปแบบวัฒนธรรมดังกล่าว การกระทำดังกล่าวจึงเป็นเรื่องแปลก การเลียนแบบการแต่งกายแบบ Cos'Play จึงเป็นการเลียนแบบที่ดูแปลก ไม่เข้าใจ ไม่คุ้นเคย จนกระทั่งถึงกับมีทัศนคติทางลบ (เห็นว่ากลุ่ม Cos'Play ถูกครอบงำด้วยวัฒนธรรมต่างชาติ) จากสังคมไทย

เพื่อให้วัฒนธรรมย่อย (subculture) ที่เป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นใหม่ของกลุ่มตนเองได้รับการยอมรับ สมาชิกกลุ่ม Cos'Play จึงได้มารวมกลุ่มกันโดยอาศัยช่องทางการสื่อสารแบบต่างๆ และสร้างสรรค์ปฏิบัติการทางสังคม (social practice) หลากรูปแบบ เช่น การจัดงานสร้างสรรค์ การชุมนุม การไปเปิดตัวตามสถานที่สาธารณะ ฯลฯ

ในแง่แรงจูงใจของการเลียนแบบ แรงจูงใจของสมาชิกกลุ่มก็คือ เกิดมาจากความรักในตัวละคร และต้องการแสดงออกซึ่งความรักนั้นในรูปแบบของการแต่งกายให้คล้ายคลึง นอกจากนั้นก็ยังมีเหตุผลประกอบอื่นๆที่ให้ความชอบธรรมแก่การเลียนแบบนั้น เช่น เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์แบบหนึ่งเช่นเดียวกับการเล่นดนตรีหรือเล่นกีฬา และเนื่องจากสมาชิกในกลุ่มต้องจัดหาเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า องค์ประกอบอื่นๆของตัวละคร เช่น อาวุธ อุปกรณ์ ซึ่งไม่สามารถหาซื้อได้ทั่วไป ดังนั้นสมาชิกบางคนจึงให้เหตุผลว่า การเลียนแบบ Cos'Play เป็นการฝึกฝนตนเองในเรื่องของการตัดเย็บเสื้อผ้า การฝึกหัดแต่งหน้า ซึ่งสามารถจะพัฒนาไปเป็นอาชีพได้ต่อไป

### (3) ทฤษฎีพัฒนาการทางพุทธิปัญญาของเป็ยเจต์กับการเล่น

ฌอง เป็ยเจต์ (Jean Piaget 1896-1950) เป็นนักจิตวิทยาพัฒนาการชาวสวิสที่มีอิทธิพลทางความคิดอย่างกว้างขวางในเรื่องการพัฒนาคognitive development) เขาทำการศึกษาวิจัยแบบทดลองอย่างต่อเนื่องยาวนานโดยเฉพาะกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก ในที่นี้จะนำเสนอแนวคิดของเป็ยเจต์ใน 2 ประเด็นใหญ่ๆคือ ประเด็นแรก จุดยืนทางทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานของเป็ยเจต์ ประเด็นที่สองคือ ทศนะต่อเรื่องการเล่นของเป็ยเจต์

(ก) **จุดยืนทางทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานของเป็ยเจต์** เป็ยเจต์เป็นนักคิดรุ่นใหม่ที่น่าสนใจเสนอแนวทางประสมประสานจากนักทฤษฎีรุ่นก่อน เช่นในขณะทีทฤษฎีวิวัฒนาการนั้นจะเน้นความสำคัญของปัจจัยด้านชีวภาพเป็นตัวกำหนด (Biological determinism) ขึ้นตอนลำดับวิวัฒนาการของมนุษย์ เป็ยเจต์ก็ยังคงใช้ร่องรอยของแนวคิดเรื่องตัวกำหนดทางชีวภาพและการมีลำดับขั้นตอนที่แน่นอน แต่เนื่องจากเขาได้ทำวิจัยข้ามหลายวัฒนธรรม จึงได้ข้อสรุปว่า แม้ว่าเรื่องลำดับขั้นของพัฒนาการทางพุทธิปัญญา/ความเข้าใจจะยังคงเป็นจริง แต่ที่ว่าในแต่ละสังคมก็จะมีอัตราเร็วช้าในการขึ้นบันไดที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องมาจากมนุษย์ในแต่ละวัฒนธรรมมีส่วนร่วมในการจัดสิ่งแวดล้อม (human intervention) ที่จะเร่งหรือลดความเร็วตัวเอง ข้อค้นพบนี้เป็นที่มาของแนวคิดเรื่องการจัดอุปกรณ์การเล่นให้เหมาะสมกับขั้นตอนพัฒนาการของเด็กๆ

และในขณะที่ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (SLT) ของ Bandura จะค่อนข้างเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากปัจจัยภายนอก (ต้นแบบ) เป็ยเจต์กลับเน้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง **ปัจจัยภายนอกและภายใน** ดังทีทฤษฎีของเขามีชื่อว่า Constructionism ซึ่งหมายความว่า การเกิดความรู้หรือการเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการถ่ายทอดจากคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง เสมือนการเทน้ำจากแก้วที่มีน้ำเต็มไปสู่แก้วที่ว่างเปล่า หากแต่เป็นสิ่งที่บุคคล "สร้างขึ้น" (construct) ในตัวเอง ปัญหาต่อมาทีเป็ยเจต์สนใจคือ เด็กๆเรียนรู้ "อะไร" "ได้อย่างไร" ในช่วงต่างๆของชีวิต

สำหรับคำถามที่สองคือ เด็กๆเรียนรู้ได้อย่างไรนั้น เป็ยเจต์สร้างแนวคิดเรื่องกระบวนการเรียนรู้ภายใต้กรอบ Constructionism มา 2 กระบวนการ คือ Assimilation และ Accommodation

เริ่มต้นจากเด็กๆจะเริ่ม "สร้าง" การเรียนรู้ที่ตกผลึกเป็นโครงสร้างทางปัญญาของเขาขึ้นมา (cognitive scheme) เช่น เรียนรู้ว่า สัตว์ที่มี 4 ขา มีหาง เหา "ไ้้ง" นั้นเรียกว่า "หมา"

(1) เมื่อได้พบกับประสบการณ์ใหม่ (เจอสัตว์อีกตัวหนึ่ง) ถ้าประสบการณ์ใหม่เข้าได้กับมโนทัศน์เดิม เช่น เป็นสัตว์ที่มี 4 ขา มีหาง และเห่า "ไ้้ง" เหมือนกัน ในกรณีนี้ เด็กจะใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ "ดูกลมกลืนเข้าสู่โครงสร้างทางปัญญา" (Assimilation) คือสามารถเรียนรู้ได้ว่า "นี่ก็เป็นหมาเหมือนกัน"

(2) กรณีที่สองเป็นกรณีที่ประสบการณ์ใหม่ (เจอสัตว์อีกตัวหนึ่ง) ที่เข้าไม่ได้กับมโนทัศน์เดิม เช่น มี 4 ขา มีหาง แต่ร้อง "เหมียว" ในกรณีนี้เด็กจะใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ "ปรับโครงสร้างทางปัญญา" (Accommodation) กล่าวคือต้องปรับขยายโครงสร้างความเข้าใจใหม่ว่า สัตว์ประเภทนี้ไม่ใช่ "หมา" แต่เป็น "แมว"

ทั้งสองกระบวนการนี้คือกระบวนการเรียนรู้ที่มนุษย์ใช้ในการพัฒนาโครงสร้างทางปัญญาที่เกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างปัจจัยภายใน (พัฒนาการของสมอง) ประสานกับปัจจัยภายนอก (สภาพแวดล้อม)

(ข) **ทักษะต่อเรื่องเล่นของเปียเจต์** จากจุดยืนแบบ Constructionism เปียเจต์จึงกล่าวถึงการเล่นว่า "การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็ก และเป็นผลมาจากสถานภาพของพัฒนาการทางปัญญา" ซึ่งหมายความว่า การที่เด็กจะเล่น "อะไร/แบบไหน" นั้น ขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางปัญญาว่าเด็กกำลังอยู่ในขั้นตอนไหน ในทางตรงกันข้าม รูปแบบการเล่นของเด็กจึงเป็นตัวบ่งชี้ถึงขั้นพัฒนาการทางปัญญาของเด็กได้

เปียเจต์ให้ความสำคัญกับการเล่นอย่างมากในฐานะที่การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ (รวมทั้งสัตว์ประเภทอื่นๆ) และยังเป็นเครื่องมือสำคัญของการพัฒนาทางปัญญา การเล่นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อมนุษย์ โดยเฉพาะในวัยเด็กที่กำลังเป็นช่วงเวลาของการพัฒนาทางปัญญา ผลจากการศึกษาพฤติกรรมของลิงชิมแปนซี ลิงบาบูน และลิงพันธุ์ต่างๆ ตลอดจนสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม พบว่า "สัตว์ยิ่งฉลาดมากเท่าไร ก็ยิ่งจะมีความสามารถในการเล่นมากขึ้นเท่านั้น" การเล่นจึงเป็นทั้ง "ตัวบ่งชี้" (indicator) และเป็น "เครื่องมือสร้าง" (instrument) ความฉลาดด้วย

ในขณะที่ Bandura เน้นว่า การเรียนรู้ของเด็กๆ นั้นจะผ่านการเลียนแบบตัวแบบเป็นส่วนใหญ่ เปียเจต์ได้เพิ่มเติมทักษะดังกล่าวว่า การเล่นของเด็กนั้นเป็นการแสดงออกของการคิดทั้งด้านการเลียนแบบ (imitation) และที่สำคัญคือทั้งจินตนาการ (imagination) อีกด้วย

เมื่อนำแนวคิดเรื่องลำดับขั้นตอนของพัฒนาการทางปัญญามาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่น เปียเจต์ได้แบ่งประเภทของการเล่นเอาไว้เป็นลำดับขั้นดังนี้

(i) **การเลียนแบบ** เป็นรูปแบบแรกสุดของการเล่นที่เกิดในเด็กทารก เด็กจะใช้ปากตา และทำในการเล่นเลียนแบบเพื่อความสุข การเลียนแบบของเด็กในขั้นนี้จะเริ่มต้นด้วยการเลียนแบบโดยยังปราศจากความเข้าใจในกิจกรรมการเคลื่อนไหวนั้นๆ เช่น เด็กเลียนแบบการโบกมือโดยที่ยังไม่เข้าใจความหมายของคำว่า Bye-bye แต่ในขั้นต่อมา ถ้าเด็กเล่นตุ๊กตา แล้วโบกมือให้ตุ๊กตาในขณะที่เดินจากไป พฤติกรรมเช่นนี้แสดงว่าเด็กเข้าใจ "ความหมาย" ในสัญลักษณ์ของ bye-bye ว่าหมายถึงการจากลาแล้ว

(ii) **การเล่นฝึก** (Practice game) เป็นการเล่นที่ทำให้กิจกรรมการเลียนแบบพัฒนามากขึ้น ในขณะที่เราเห็นเด็กนั่งอยู่บนชิงช้าด้วยความสุขจากการเคลื่อนไหวไปมา แสดงว่าเด็ก

กำลังเล่นฝึก (practice play) หรือเล่นเพื่อความสำเร็จ (Mastery play- คือนั่งอยู่บนชิงช้าที่ เคลื่อนไหวโดยไม่หล่นลงมา) การเล่นในขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะเป็นไปเพื่อความพอใจที่ได้ใช้ ประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวกลไกอวัยวะต่างๆ ได้แก่ ความรู้สึก การจับต้อง การเคลื่อนไหว แขน ขา นิ้วมือ นิ้วเท้า การเล่นฝึกนี้จะเริ่มตั้งแต่เดือนแรกของชีวิตเด็ก

(iii) **การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic game)** เป็นการแสวงหาความ เพลิดเพลินด้วยการใช้จินตนาการสมมุติหรือเป็นการแสดงมากขึ้น การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เป็น การเล่นที่ดัดแปลงหรือบิดเบือนความเป็นจริง แล้วนำมาใช้แทนวัตถุ ซึ่งของเล่นในการเล่นชนิดนี้ เป็นการเล่นที่เกิดขึ้นเป็นส่วนใหญ่วัยของชีวิตวัยเด็ก เช่น เด็กจะใช้กล่องแทนรถยนต์ ใช้ไม้แทนทหาร ใช้ไม้กวาดหรือก้านกล้วยแทนม้า ซึ่งแสดงว่าเด็กกำลังเล่นสมมุติหรือเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ การ เล่นโดยใช้สัญลักษณ์มักจะเริ่มในปีที่สองของเด็ก

(iv) **การเล่นเกมที่มีกฎและกติกา (Game with rules)** การเล่นเกมที่มีกฎกติกา มักจะเริ่มในช่วงอายุ 4 ขวบถึง 7 ขวบ และเกิดขึ้นส่วนใหญ่ในขั้นตอนที่เด็กมีพัฒนาการทาง ปัญญาถึงขั้นที่คิดเป็นรูปธรรมได้ เด็กๆจึงจะสามารถเล่นเกมที่มีกฎกติกาได้ กฎกติกานั้นเด็กๆ อาจจะสร้างขึ้นเอง หรืออาจจะถูกกำหนดขึ้นมาก่อน เปียเจต์เรียกเกมที่มีกฎกติกาที่สืบทอดกัน มาหลายๆชั่วอายุคนว่า "เกมสถาบัน" (Institutional game) เช่น กฎกติกาในการเล่นซ่อนหา รีรี ข้าวสาร แม่จ๋าเอ๋ย ฯลฯ เด็กๆจะเรียนรู้เกมเหล่านี้โดยการเลียนแบบพี่ๆหรือเพื่อนเล่น

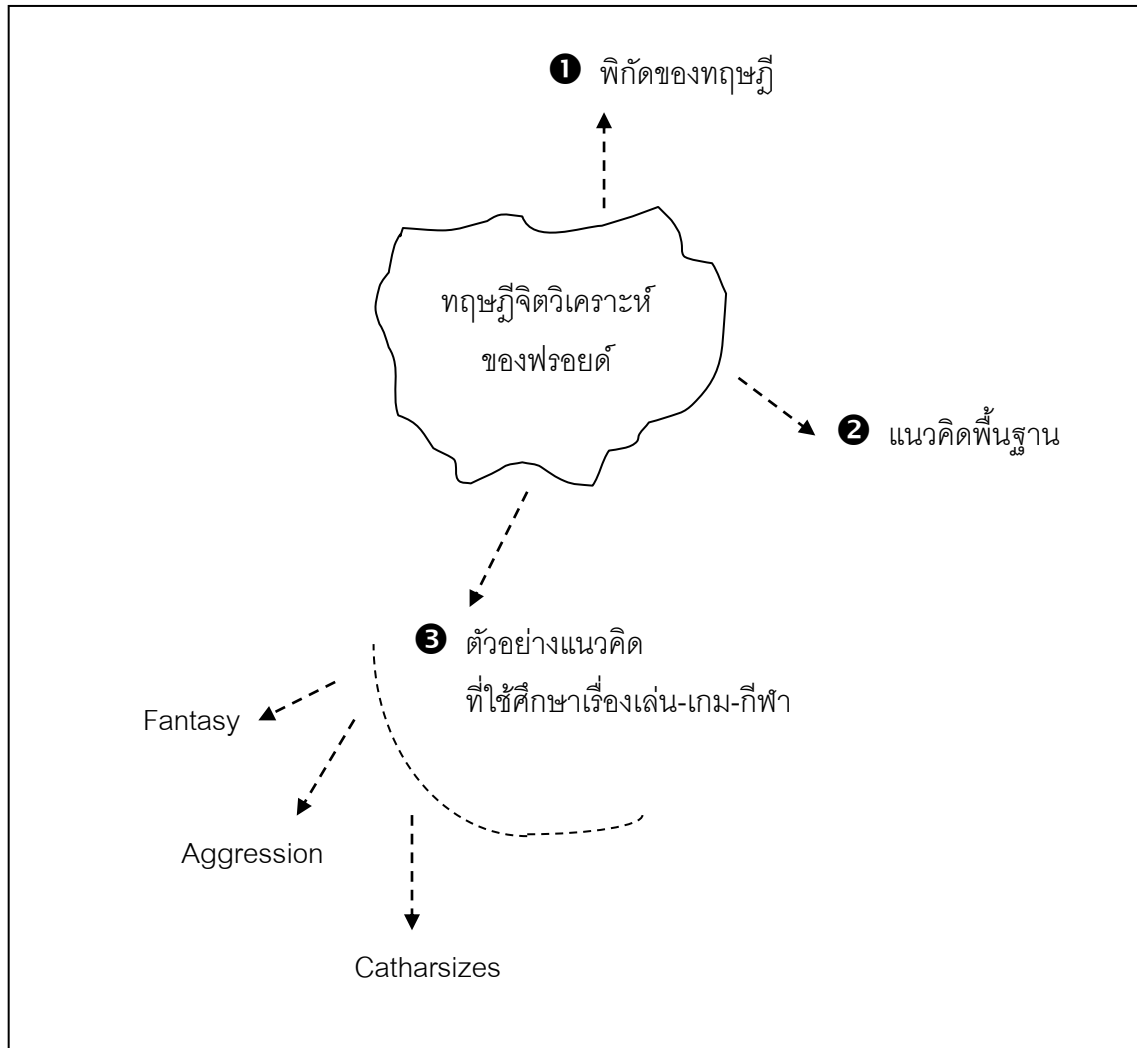
น่าสังเกตว่า ในยุคของสังคมข่าวสารที่มีเทคโนโลยีสมัยใหม่ การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กๆอาจถือได้ว่าเป็นการเล่นประเภทนี้ได้เช่นกัน

ทฤษฎีการพัฒนาทางปัญญาของเปียเจต์นี้มีการนำมาประยุกต์ใช้ทั้งในแวดวง การศึกษาและสังคม เนื่องจากข้อสรุปเบื้องต้นของเปียเจต์ที่ว่า พัฒนาการทางพุทธิปัญญา (ความ ฉลาด) เกิดมาจากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมภายนอกกับระดับขั้นพัฒนาการทางปัญญา ภายในตัวมนุษย์ที่ถูกที่ถูกลงเวลา ดังนั้น หากมีการจัดสภาพแวดล้อมให้ตรงกับจังหวะระดับ พัฒนาการทางปัญญาของเด็ก เด็กก็จะสามารถพัฒนาได้ดีที่สุด หลักการดังกล่าวถูกนำมา ประยุกต์ใช้ในการออกแบบของเล่นแต่ละประเภทที่มี "อายุของเด็กกำกับอยู่" ในสังคมสมัยใหม่ จึง น่าสนใจว่า สำหรับของเล่นที่บ้านนั้นแนวคิดของเปียเจต์กำกับอยู่เบื้องหลังหรือไม่

#### (4) **ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)**

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ มีสถานะเป็นทฤษฎีที่ยืนอยู่คนละฝั่งกับทฤษฎี หลักๆทั้งด้านสังคมศาสตร์และจิตวิทยา แต่ก็เป็นที่มีการนำมาใช้ในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม- กีฬาอยู่ไม่น้อย โดยเฉพาะเมื่อมีประเด็นหรือปรากฏการณ์ที่บรรดาทฤษฎีหลักๆไม่สามารถจะ อธิบายได้

ในที่นี้จะพิจารณาบางแง่มุมของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ فروยด์ โดยเฉพาะในส่วนที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ดังนี้



(4.1) พิกัดของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ فروยด์ เราจะเห็นตำแหน่งแห่งที่ของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ فروยด์ เมื่อดูเทียบกับทฤษฎีอื่นๆ ได้ดังนี้

(ก) เทียบกับทฤษฎี Rationalization ของ M. Weber ในช่วงศตวรรษที่ 18 แนวคิดวิชาการของยุโรปมีความเชื่ออย่างกว้างขวางว่า มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่รู้จักคิด รู้จักใช้เหตุใช้ผล (Rational man) อันเป็นคุณสมบัติที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์โลกชนิดอื่นๆ และตัวอย่างนักวิชาการที่เน้นความสำคัญเรื่อง "การใช้เหตุใช้ผล" มากที่สุดก็คือ Max Weber ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว เนื่องจากเวเบอร์ใช้เป็นเกณฑ์หนึ่งในการวัดพัฒนาการของกลุ่ม องค์การ หรือสังคม

กลุ่มนักคิดแนวสนับสนุน "การใช้เหตุใช้ผล" เชื่อว่า การกระทำหรือพฤติกรรมต่างๆ ที่มนุษย์แสดงออกมานั้น ต้องมี "เหตุผล" อะไรบางอย่างกำกับอยู่ข้างหลัง ในประเด็นนี้ فروยด์กลับมีข้อเสนอตรงกันข้ามว่า การกระทำและพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์นั้นล้วน "ไร้เหตุผล" หากแต่มาจาก "อารมณ์ ความรู้สึก ความปรารถนา อันหาเหตุผลไม่ได้ทั้งสิ้น" ส่วนที่ดูว่า "เป็นเหตุผล

นั้น" ล้วนแต่เป็น "ข้ออ้างในภายหลัง" ทั้งนั้น (Rationalization)

(ข) เทียบกับทฤษฎีจิตวิทยากระแสหลัก ในช่วงยุคสมัยของฟรอยด์ นักจิตวิทยาทราบแล้วว่า จิตของมนุษย์ประกอบด้วย 3 ส่วนใหญ่ๆคือ จิตสำนึก (Conscious) จิตใต้สำนึก (Subconscious) และจิตไร้สำนึก (Unconscious) แต่ทว่า ระดับของจิตที่นักจิตวิทยาทั่วไปให้ความสำคัญศึกษาค้นคว้าก็คือ ระดับของจิตสำนึกเนื่องจากมีความเชื่อว่า พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเป็นไปอย่างรู้สึกตัว มีเหตุมีผลในระดับของจิตสำนึก

แต่ฟรอยด์กลับมีทัศนะที่ตรงกันข้าม ฟรอยด์มีข้อเสนอว่า ระดับชั้นของจิตที่นักวิชาการควรให้ความสำคัญศึกษาคือระดับของจิตไร้สำนึก เนื่องจากพลังจากระดับชั้นนี้เองที่เป็นแรงผลักดันพฤติกรรมและการกระทำต่างๆของมนุษย์ ดังนั้นจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์จึงถูกขนานนามว่า "จิตวิทยาแห่งจิตไร้สำนึก" (Psychology of the unconscious)

(ค) เทียบกับทฤษฎีวิวัฒนาการ ทัศนะของฟรอยด์มีจุดร่วมกับทฤษฎีวิวัฒนาการอยู่หลายประการ เริ่มตั้งแต่การเน้นว่าปัจจัยด้านชีวภาพเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาจิตของมนุษย์ (Bio-Psycho relation) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แรงผลักดันทางเพศที่เกิดมาจากสรีระ (ฟรอยด์ใช้ความหมายของคำว่า "เพศ" ในขอบเขตที่กว้างขวางมาก) ซึ่งเป็นสัญชาตญาณแห่งความอยู่รอดของเผ่าพันธุ์

นอกจากนั้น ฟรอยด์ก็ยังใช้วิธีคิดแบบบันไดขั้นตอนแบบวิวัฒนาการมาใช้ในการศึกษาเรื่องการพัฒนา "จิต-เพศ" ของมนุษย์ในแต่ละช่วงของชีวิตซึ่งได้กลายมาเป็นลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลในขั้นต่อมา

(4.2) แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ จากที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ฟรอยด์ได้สานต่อข้อเสนอเรื่องระดับจิต 3 ชั้นของจิตวิทยาทั่วไป คือจิตสำนึก จิตใต้สำนึก และจิตไร้สำนึก โดยที่เขาให้ความสำคัญที่จะวิเคราะห์ทำความเข้าใจกับจิตไร้สำนึกเพราะเชื่อว่าในระดับนี้คือแหล่งพลังผลักดันสำคัญที่มีต่อพฤติกรรมของมนุษย์

ฟรอยด์เสนอว่าในระดับจิตไร้สำนึกนั้นเป็นแหล่งที่อยู่ของสัญชาตญาณ (instinct) ซึ่งมนุษย์ก็มีสัญชาตญาณหลักๆอยู่ 2 ประเภทเช่นเดียวกับสัตว์โลกอื่นๆ คือสัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต (Life instinct) ซึ่งแปรรูปมาเป็นสัญชาตญาณทางเพศ (ที่มีเป้าหมายเพื่อการสืบทอดเผ่าพันธุ์) และสัญชาตญาณแห่งความตาย (Death instinct) ซึ่งแปรรูปมาเป็นสัญชาตญาณของการก้าวร้าว/ทำลายล้าง (aggressive instinct) สัญชาตญาณทั้งสองจะทำงานควบคู่กันอยู่ตลอดเวลา

ในขั้นต่อมา ฟรอยด์ได้สร้างแนวคิดใหม่เพื่อช่วยอธิบายกระบวนการทำงานของจิตคือแนวคิดเรื่อง id ego superego ฟรอยด์เสนอว่า สัญชาตญาณทุกอย่างที่อยู่ในจิตไร้สำนึกนั้นก็คือ id (เด็กทารกจึงเป็น id ทั้งก่อนนั่นเอง) id เป็นที่รวมของความปรารถนาทุกอย่างและทำงานตามหลักการ Pleasure Principle กล่าวคือ เมื่อเกิดความต้องการต่างๆ (เช่น หิว หนาว เจ็บปวด) ก็

ต้องการให้มีการตอบสนองอย่างทันทีทันใดเพื่อความสุข

แต่เมื่อเด็กทารกต้องเผชิญสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม เด็กก็จะเริ่มเรียนรู้ว่า ความต้องการทุกอย่างมิใช่จะตอบสนองได้อย่างทันทีทันใด (เช่น ถ้าหิวตอนเวลาไม่มีใครอยู่ ก็อาจจะไม่ได้กินนมทันที) ดังนั้นส่วนหนึ่งที่ก้าวหน้าของ id จึงเริ่มพัฒนาและแยกตัวออกมาเป็น ego ซึ่งจะทำงานตามหลักการ Reality Principle

และในขั้นต่อมา เมื่อเด็กเริ่มโตขึ้น สังคมตั้งแต่พ่อแม่ ครูที่โรงเรียน เพื่อนๆ ญาติพี่น้อง ฯลฯ ก็จะมาเริ่มเรียกร้องเด็กๆ ให้ทำตามกฎระเบียบของสังคม ฟรอยด์เรียก "ส่วนตัวแทนของสังคม" ที่เด็กๆ ซึมซับเอาไปในจิตของตนเองว่า superego (ที่คนทั่วไปอาจจะรู้จักว่าเป็นมโนธรรม จริยธรรม หน้าที่ ความรับผิดชอบ)

ฟรอยด์มีทัศนะเบื้องต้นว่า บรรดากฎระเบียบของข้อกำหนดต่างๆ ของสังคมนั้นมักจะเป็นไปอย่างขัดแย้งกับความปรารถนาของบุคคลเสมอ ซึ่งหมายความว่า id และ superego นั้นจะเรียกร้องอย่างขัดแย้งกัน ดังนั้นส่วนของบุคลิกภาพที่ต้องประสานความขัดแย้งดังกล่าวก็คือ ego ซึ่งฟรอยด์เปรียบเทียบว่า ego เหมือนคนที่ขี่ม้า 2 ตัวที่วิ่งไปคนละทิศทาง

ในการประสานความขัดแย้งดังกล่าว ego จึงสร้างกลไกแห่งการป้องกันตนเอง (ego defensive mechanism) ประเภทต่างๆ ขึ้นมา เช่น การอ้างเหตุผล (rationalization) การสร้างจินตนาการ (fantasy) การชดเชย (compensation) การหาทางออกอย่างสร้างสรรค์ (sublimation) การปฏิเสธ (rejection/negation) การหยุดนิ่ง (fixation) เป็นต้น

#### (4.3) การประยุกต์ใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา

ในงานศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา มีการนำเอาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์มาใช้เป็นไฟส่องทางจำนวนไม่น้อย โดยเฉพาะกับปรากฏการณ์หรือพฤติกรรมที่ "ดูไม่มีเหตุผล" "ไม่เป็นไปตามกฎระเบียบของสังคม" และแม้แต่ตัวการเล่น-เกม-กีฬาเองก็ดูเหมือนจะเป็นกิจกรรมที่สังกัดอยู่ข้าง "อารมณ์ ความรู้สึก ความปรารถนาต่างๆ" ไม่ว่าจะมีความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ความก้าวร้าวรุนแรง การสร้างสรรค์จินตนาการ เป็นต้น

ในที่นี้จะยกตัวอย่าง "รูปแบบของกลไกการป้องกันตนเอง" ที่ถูกนำมาใช้เป็นแนวคิดในการอธิบายการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาดังนี้

(4.3.1) จินตนาการความคิดฝัน (Fantasy) ฟรอยด์อธิบายว่า เมื่อ ego ต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากเกินควบคุม ego ก็จะหลีกหนีไปจากโลกแห่งความเป็นจริง และสร้างโลกสมมุติ เรื่องราวสมมุติขึ้นมา ซึ่งในกรณีของเด็กเล็กที่อำนาจในการจัดการกับสิ่งแวดล้อมมีอยู่น้อย เด็กเล็กจึงใช้จินตนาการความคิดฝันเป็นกลไกป้องกันตนเองอย่างมาก และเรามักจะได้ยินคำว่า เด็กที่ล้มเหลวในชีวิตการเรียน มักจะชอบเล่นเกมเพื่อสร้างจินตนาการความสำเร็จและความเก่งกาจของตนเอง

นักวิชาการด้านสื่อมวลชนที่มีชื่อเสียงท่านหนึ่ง คือ W.Schramm (1961) ซึ่งได้ประมวลบทบาทหน้าที่ของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก และพบว่า ท่ามกลางบทบาทหน้าที่ที่หลากหลายนั้นมีบทบาทเฉพาะอย่างหนึ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับเด็กๆ คือบทบาทด้านการสร้างจินตนาการ ในรายการของเด็กจึงต้องมีเนื้อหาแบบเหนือจริง (Fantasy content) เพราะเนื้อหาเหล่านี้จะทำหน้าที่หลายๆอย่างดังนี้

- เชิญชวนให้ละทิ้งปัญหาที่เป็นจริงเข้าไปสู่ปัญหาในจินตนาการ (เป็นปัญหาแบบ Star Wars)
- เชิญชวนผู้พ่ายแพ้ให้ลุกขึ้นมาใหม่
- ทำงานอย่างตรงกันข้ามกับโลกแห่งความเป็นจริง (เช่น มีอาวุธต่างๆ ฆ่าคนได้ไม่ติดคุก)
- ขจัด/บรรเทา/ปล่อยวาง (ชั่วคราว) ความวิตกกังวล/การขมขื่นจากปัญหาอันตรายที่เป็นจริง
- เติมเต็มความปรารถนาบางอย่างที่ซ่อนเร้น
- ได้รับความรื่นเริงบันเทิงใจ

ดังนั้น เมื่อเราวิเคราะห์องค์ประกอบของเกมออนไลน์ เราจึงจะพบ "มิติของจินตนาการ" แทรกอยู่ในทุกๆส่วน นับตั้งแต่ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร/อาชีพ อาวุธ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ฯลฯ

(4.3.2) **ความก้าวร้าว** ความก้าวร้าวนับเป็นส่วนหนึ่งเสมอของการเล่น-เกม-กีฬา (ในกีฬาฟุตบอล เมื่อนักกีฬาจะออกไปสู่สนาม บางทีจะมีการรวมตัวกันแล้วเปล่งเสียงดังร่วมกันว่า "สามมัน สามมัน" เช่นเดียวกับเป้าหมายของบรรดาเกมยิงทั้งหลายก็คือการฆ่าศัตรูหรือฆ่าบอส )

แนวคิดด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับความก้าวร้าวมีหลายแนวคิด โดยที่จิตวิเคราะห์ของฟรอยด์เป็นหนึ่งในนั้น ตัวอย่างเช่น

- **ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมกับความก้าวร้าว** นักทฤษฎีจิตวิทยาสังคมส่วนมากเชื่อกันว่าความก้าวร้าวของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้เช่นเดียวกับพฤติกรรมอื่นๆ มนุษย์เรียนรู้โดยการเลียนแบบ สังเกต และจดจำจากแม่แบบ เช่น Bandura อธิบายว่า การที่เด็กได้เห็นตัวอย่างความก้าวร้าวทำให้เด็กเพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้นโดยการเลียนแบบ ซึ่งเขาเรียกว่า imitative aggression หากผู้ศึกษาใช้จุดยืนนี้ก็จะห้ามปรามหรือขจัดตัวแบบของความก้าวร้าวที่มีอยู่ในการเล่น ในเกม ในกีฬาออกไป

- **ทฤษฎีการเสริมแรงกับความก้าวร้าว** เป็นทฤษฎีของกลุ่ม S-R Theory ที่ระบุว่า พฤติกรรมใดที่ได้รับรางวัล บุคคลก็จะมีพฤติกรรมนั้นมากยิ่งขึ้น หากพฤติกรรมใดถูก

ลงโทษ บุคคลก็จะมีพฤติกรรมนั้นน้อยลง ดังนั้น หากสังคมไม่ต้องการให้คนในสังคมมีความก้าวร้าว ก็ต้องนำหลักการเสริมแรงมาใช้

ทั้ง 2 ทฤษฎีที่กล่าวมานี้มีข้อตกลงร่วมกันประการหนึ่งคือ เชื่อว่า สังคมสามารถขจัด "ความก้าวร้าว" ออกไปจากบุคคลหรือสังคมได้ เพราะมนุษย์ไม่จำเป็นต้องมีความก้าวร้าว ซึ่งข้อตกลงดังกล่าวนี้ขัดแย้งกับแนวคิดของ فروยด์ ที่ได้กล่าวมาแล้ว เพราะ فروยด์ เชื่อว่า ความก้าวร้าวเป็นแรงขับเบื้องต้นอย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งเป็นสัญชาตญาณของการทำลายล้าง เราจึงไม่สามารถจะขจัดความก้าวร้าวให้หมดไปได้ วิธีการจัดการกับความก้าวร้าวจึงเป็นเรื่องของการจัดช่องทางหรือวิธีการแสดงออกให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมหรืออยู่ในทิศทางที่สังคมยอมรับได้ที่เรียกว่า compensation หรือ sublimation

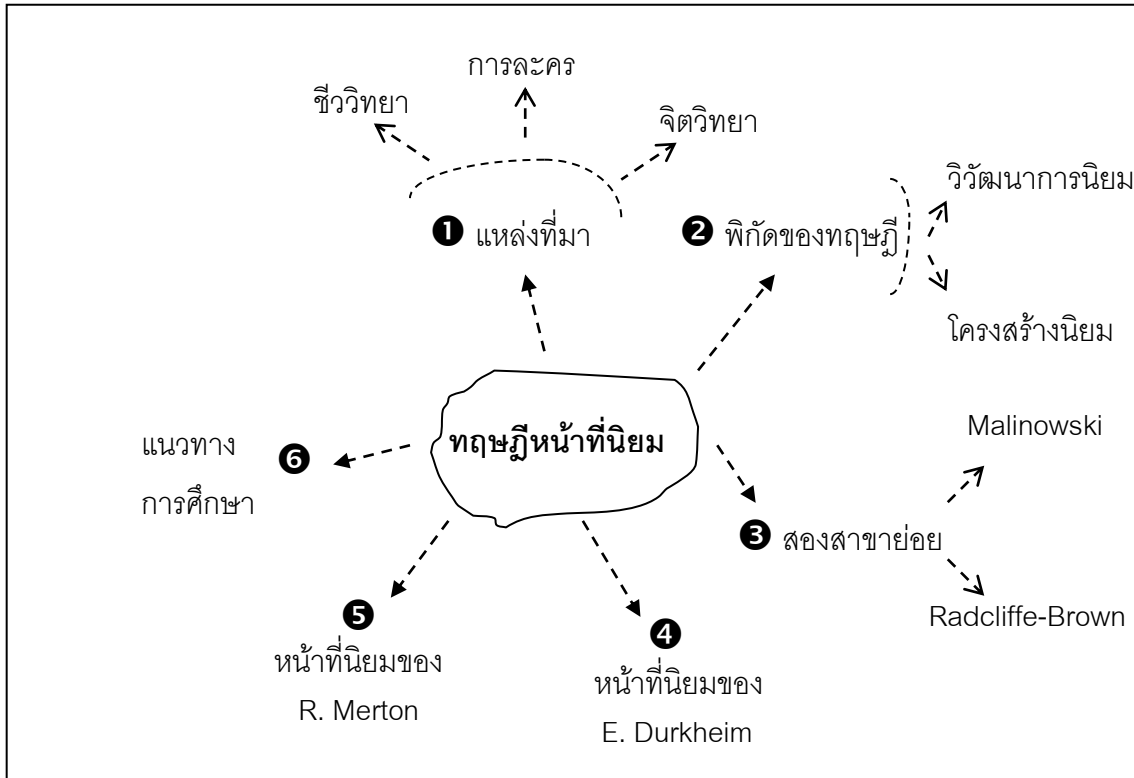
ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดก็คือกีฬาชกมวย หากเราใช้ทฤษฎีของ فروยด์ ที่เชื่อว่าคนเราต้องมีความก้าวร้าว สังคมจึงต้องจัดการวิธีการแสดงความก้าวร้าวให้อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ ดังนั้น แทนที่จะปล่อยให้ผู้ชายวัยรุ่นพลังเหลือไปชกต่อยกันอย่างไร้ขอบเขต ก็จัดให้มาชกมวยกันบนเวทีที่จัดไว้ให้ และจัดให้เป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่เปิดโอกาสให้แสดงความก้าวร้าวได้อย่างมีกฎกติกา (ที่เรียกว่า "แรงในเกม") หรือการสร้างเกมออนไลน์ที่เต็มไปด้วยความรุนแรง เช่น แร็กนาร์อ็อก หากใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ فروยด์ มาอธิบายก็จะสนับสนุน "ให้เด็กมาแสดงความรุนแรงในจินตนาการ เพื่อจะไม่ไปรุนแรงในโลกจริง" เป็นต้น

(4.3.3) การชำระล้าง (catharsizes) จากแนวคิดเรื่อง id ego และ superego เมื่อนำมาวิเคราะห์ประเภทกิจกรรมในชีวิตมนุษย์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ก็จะอธิบายว่า ในชีวิตการทำงานนั้นเป็นข้อเรียกร้องของสังคม (ที่ทำงานผ่าน superego) ที่มนุษย์ต้องใช้ทั้งร่างกาย-แรงสมอง ต้องมีความตึงเครียด ดังนั้นในช่วงเวลาพักผ่อนจากการทำงานจึงเป็นช่วงเวลาที่ ego ได้อนุญาตให้ความต้องการของ id ได้แสดงออกซึ่งก็คือช่วงเวลาของการเล่น ดังนั้นการเล่นจึงเป็น "กระบวนการชำระล้าง" (catharsizes) ความตึงเครียดทั้งหลายที่ ego ต้องทำตามข้อกำหนดของ superego

จากหน่วยการวิเคราะห์ในระดับบุคคล เมื่อขยายระดับมาเป็นกิจกรรมระดับกลุ่ม เราจึงพบว่าในช่วงเว้นวรรคจากการทำงาน สังคมโบราณจึงต้องมีการจัดพิธีกรรมและเทศกาลต่างๆ ส่วนในสังคมสมัยใหม่ก็ต้องมีการท่องเที่ยว/เล่นกีฬา/กิจกรรมผ่อนคลายต่างๆ ซึ่งกล่าวโดยรวมๆแล้ว ก็คือ กิจกรรมการเล่นทั้งหมดกระทำเพื่อการชำระล้างจิตใจ ดังนั้น เมื่อวิเคราะห์เนื้อหาของกิจกรรมการเล่น ก็จะพบว่า มีลักษณะตรงกันข้ามกับกฎระเบียบของสังคม (superego) ทั้งสิ้น เช่น เปิดโอกาสให้มีการกินดื่มอย่างเมามาย อนุญาตให้มีการทะเลาะวิวาทชกต่อย (ความก้าวร้าว) การถูกเนื้อต้องตัวระหว่างหญิงชาย (สัญชาตญาณทางเพศ) การพูดคำหยาบด่าทอ การเล่นเลอะเทอะสกปรก ฯลฯ โดยเป้าหมายของกิจกรรมทุกประเภทก็คือ การปลดปล่อยสิ่งที่เหนียวรั้งจิตใจ หรือให้สัญชาตญาณประเภทต่างๆ ได้แสดงออกโดยไม่มีการถือว่าเป็นความผิด

(5) ทฤษฎีหน้าที่นิยม

ทฤษฎีหน้าที่นิยม (Functionalism) ถือเป็นสำนักคิดใหญ่ในด้านสังคมศาสตร์รวมทั้งมานุษยวิทยา และมีการนำไปใช้เป็นแนวทางการศึกษาอย่างมากมาย รวมทั้งได้มีการพัฒนาเนื้อหาทฤษฎีมาอย่างต่อเนื่อง ในที่นี้จะพิจารณาแนวคิดบางประการของทฤษฎีนี้ได้ถูกนำมาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ดังนี้



(5.1) แหล่งที่มา

สำนักหน้าที่นิยมมีแหล่งที่มาของแนวคิดจากหลายสาขาวิชาดังนี้

(1) **วิชาชีววิทยา** วิชาชีววิทยาได้อธิบายระบบร่างกายของสิ่งมีชีวิตว่า จะประกอบด้วยส่วนย่อยๆ (part) อันได้แก่อวัยวะส่วนต่างๆ ที่มาประกอบเข้าด้วยกันเป็น "ร่างกาย" (whole) โดยที่อวัยวะแต่ละส่วนจะถูกมอบหมายบทบาทหน้าที่ เช่น ฟันมีหน้าที่เคี้ยว กระเพาะมีหน้าที่ย่อย ฯลฯ และในระบบนี้จะมีรูปแบบความสัมพันธ์ 2 รูปแบบ คือความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยด้วยกัน (part-part relationship) และความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับส่วนรวมทั้งหมด (part-whole relationship)

หากส่วนย่อยๆ ส่วนใดส่วนหนึ่งไม่ทำหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายก็จะกระทบถึงส่วนย่อยอื่นๆ (เช่น ถ้าฟันไม่บดเคี้ยว กระเพาะก็จะย่อยไม่ได้) และจะกระทบถึงส่วนรวมทั้งหมดด้วย

จากระบบการทำงานของร่างกายที่เป็นหน่วยปัจเจกนี้ สามารถขยายมาอธิบายระบบการทำงานของกลุ่ม ชุมชน องค์กร และสังคมทุกระดับได้เช่นเดียวกัน ตัวอย่างง่ายๆ ก็คือ ทีมฟุตบอลที่ประกอบด้วยนักฟุตบอล โค้ช ผู้จัดการทีม ฯลฯ นักฟุตบอลเองก็จะถูกกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจนว่าต้องทำอะไรบ้าง เช่น กองหน้า กองหลัง ประตู ฯลฯ และหากแต่ละคนไม่ทำหน้าที่ของตัวเอง ก็จะทำให้ทีม หรือหากไม่ทำงานประสานกันอย่างดี (ระบบความสัมพันธ์) ก็จะนำความล้มเหลวมาสู่ทีมเช่นเดียวกัน

และระบบทั้งระบบนี้จะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ/บรรลุเป้าหมาย เมื่อมีระบบการแบ่งงาน/แบ่งบทบาทหน้าที่กันอย่างเหมาะสมลงตัว (division of labour)

(2) **สายการละคร (Drama)** อีกสาขาวิชาหนึ่งที่สำนักหน้าที่นิยมได้นำเอาแนวคิดพื้นฐานมาใช้คือ สาขาการละคร ในวิชาการละครนั้น เมื่อจะจัดแสดงละครเรื่องหนึ่ง ส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดก็คือเรื่องบทบาทหน้าที่ของตัวละครแต่ละตัว (เทียบได้กับ the part ของชีววิทยา) ที่จะต้องมีการมอบหมายอย่างชัดเจน (Role assignment) เพื่อให้ตัวละครแต่ละตัวรู้ว่า จะต้องแสดงการกระทำ (action) อะไรในช่วงเวลาไหน สถานที่ใด กับใคร เพื่อเป้าหมายอะไร

ในเรื่องการละครนั้น จึงมีแนวคิดพื้นฐานว่า "เล่นตามบท" "เล่นได้สมบทบาท" "รับส่งบทกันอย่างดี" "เล่นนอกบท" "เล่นผิดบท" ฯลฯ ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ได้พัฒนามาเป็นแนวคิดพื้นฐานของสำนักหน้าที่นิยม

(3) **สาขาวิชาจิตวิทยา** จิตวิทยาเริ่มต้นด้วยแนวคิดเรื่อง "ความต้องการ" (need) ที่เกิดขึ้นเมื่อเกิดสภาวะ "ความขาด" (lack) ตัวอย่างเช่น เมื่อระดับน้ำตาลในเลือดลดลง คนเราก็จะเกิดความรู้สึกหิวและต้องการอาหาร เมื่อสิ่งมีชีวิตมีความต้องการปัจจัยสี่ในการดำรงชีวิต ดังนั้นอวัยวะส่วนต่างๆของร่างกายจึงต้องทำหน้าที่เพื่อตอบสนองของความต้องการนั้น (Need responsive) เช่น หนองของกิ้งมีไว้ นำทาง ต่อมพิษมีไว้ป้องกันตัวหรือล่าเหยื่อ เป็นต้น

เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ทางด้านสังคม ไม่ว่าจะปัจเจกบุคคล กลุ่ม ชุมชน สถาบัน ฯลฯ จึงเกิดข้อเสนอสำคัญ 2 ประการที่นำมาใช้ในภาควิเคราะห์เรื่องบทบาทหน้าที่คือ

ประการแรก ปัจเจก กลุ่ม ชุมชน สถาบันนั้นๆ เกิดมาเพื่อทำหน้าที่ตอบสนองของความต้องการอะไรของส่วนรวมทั้งหมด ตัวอย่างเช่น การละเล่นพื้นบ้าน เกมพื้นบ้าน กีฬาโบราณแต่ละประเภททำหน้าที่ตอบสนองความต้องการอะไรต่อบุคคล กลุ่ม ชุมชน สังคมนั้น และจากข้อสรุปด้านชีววิทยา หากส่วนย่อยๆนั้นไม่สามารถทำหน้าที่ตอบสนองได้ ส่วนรวมทั้งหมดก็จะดำรงอยู่ไม่ได้เช่นกัน ร่างกายคนเราจึงต้องแตกดับเมื่ออวัยวะย่อยส่วนใดส่วนหนึ่งไม่ทำงาน

ประการที่สอง ในขณะที่การทำหน้าที่ของส่วนย่อยนั้นเป็นหลักประกันให้ส่วนรวมดำรงอยู่ได้ แต่เนื่องจากสิ่งมีชีวิตทั้งหลายมีการปรับตัว (ตามหลักทฤษฎีวิวัฒนาการ) ดังนั้นจึงมีบางกรณีที่ส่วนรวมปรับตัวด้วยการมอบหมายให้ส่วนย่อยอื่นๆทำหน้าที่แทน (สำนักหน้าที่นิยม

เรียกการทำหน้าที่แบบนี้ว่า Function equivalence) และเมื่อส่วนย่อยเดิมไม่ทำหน้าที่หรือหมดหน้าที่ ส่วนย่อยนั้นก็มักจะค่อยๆหมดความสำคัญ ไม่มีสถานะภาพ และอาจถึงขั้นสูญหายไป (degenerate) ตัวอย่างเช่น ไส้ติ่งของมนุษย์

ดังนั้น นอกจากการทำหน้าที่ของส่วนย่อยจะเป็นหลักประกันการดำรงอยู่ของส่วนรวมแล้ว การทำหน้าที่นั้นก็ยังเป็นหลักประกันการดำรงอยู่ของตัวส่วนย่อยเอง เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับกรณีของการเล่น/ของเล่นพื้นบ้าน เกมพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน ซึ่งเป็นกิจกรรม/สถาบันที่เกิดขึ้นตั้งแต่ในอดีต และคงได้เคยทำบทบาทหน้าที่บางประการทั้งต่อตัวปัจเจก ต่อกลุ่ม ต่อชุมชน ต่อสังคมในมิติต่างๆ (เศรษฐกิจ การอยู่ร่วมกัน ด้านจิตใจ ฯลฯ) แต่เมื่อชุมชน/สังคมเปลี่ยนแปลงไป คำถามพื้นฐานก็คือ กิจกรรมพื้นบ้านเหล่านั้นยังคงมีบทบาทหน้าที่อะไร (หรือพูดภาษาชาวบ้านก็คือยังทำประโยชน์อะไรอยู่) เพราะหากหมดบทบาทหน้าที่ ก็คงยากที่จะดำรงคงอยู่ได้ นอกจากนี้จะต้องมี "การปรับตัวในด้านบทบาทหน้าที่" (Functional adaptation)

## (5.2) พิกัดของทฤษฎีหน้าที่นิยม

เพื่อให้เห็นตำแหน่งแห่งที่ที่ชัดเจนของทฤษฎีหน้าที่นิยม ในที่นี้จะเทียบเคียงทฤษฎีหน้าที่นิยมกับทฤษฎีอื่นๆ ดังนี้

(5.2.1) **เทียบกับทฤษฎีวิวัฒนาการทางสังคม-วัฒนธรรม** ดังที่กล่าวมาแล้วว่า ทฤษฎีวิวัฒนาการเชื่อเรื่องลำดับขั้นแบบบันไดที่มีสูงต่ำ และเมื่อประยุกต์มาใช้กับสังคม ทฤษฎีวิวัฒนาการจึงเชื่อว่ามีสังคมบางสังคมที่มีวิวัฒนาการมาสูงกว่า/เหนือกว่าบางสังคม ทฤษฎีวิวัฒนาการจึงเชื่อเรื่องความไม่เสมอภาคเท่าเทียมกันระหว่างสังคมต่างๆ

ในแง่นี้ ทฤษฎีหน้าที่นิยมมีความเห็นที่ต่างออกไป ทฤษฎีหน้าที่นิยมถือว่าทุกสังคมล้วนสร้างวัฒนธรรม ธรรมเนียมปฏิบัติ สถาบันต่างๆ ขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมนั้นเอง ในสังคมที่มีอากาศหนาว การใส่เสื้อผ้าปกปิดร่างกายก็เพื่อตอบสนองต่อความหนาวเย็น แต่ในสังคมที่มีอากาศร้อน การไม่ใส่เสื้อผาก็เพื่อตอบสนองต่ออากาศที่ร้อนเช่นกัน การที่ทฤษฎีวิวัฒนาการถือว่าสังคมที่มีการใส่เสื้อผ้ามีความศิวิไลซ์มีอารยธรรมเหนือกว่าสังคมที่เปลือยกายจึงไม่ถูกต้อง

ข้อสรุปของทฤษฎีหน้าที่นิยมจึงมีว่า

(1) ไม่มีสังคมใดเหนือกว่าสังคมใด ทุกสังคมสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของตน เช่น การเล่นสาดน้ำในประเพณีสงกรานต์ในช่วงเดือนเมษายนที่เป็นฤดูร้อน เป็นต้น

(2) พฤติกรรมทุกชนิดมีเหตุผล มีบทบาทของตัวเอง แม้ว่าเมื่อพิจารณาจากสายตาของคนภายนอก อาจจะดูว่าพฤติกรรมดังกล่าวไร้เหตุผล หรือไม่มีบทบาทหน้าที่อะไร หรืออาจจะมียุทธศาสตร์ที่แตกต่างไปจากที่บุคคลภายนอกคิดเอา ตัวอย่างเช่น การกราบไหว้บูชาวัวของ

สังคมอินเดีย การรุดนํ้ามนต์ของคนเป็นไข้ตามชนบทของไทย หรืองานศึกษาเรื่องการพนันดีไก่ของ ชาวบาห์ลีที่ศึกษาโดย Clifford Geertz ( 1973 ) ซึ่งหากมองจากสายตาคนภายนอกแล้ว การ พนันดังกล่าวดูจะไม่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจเลย หากแต่มีความหมายด้านศักดิ์ศรีในทัศนะของ คนบาห์ลีอย่างมาก แนวคิดนี้สามารถจะนำมาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่น การเล่นเกมออนไลน์ ฯลฯ ที่อาจจะดูไร้สาระหรือมีโทษต่อผู้เล่นจากสายตาของคนภายนอก หากแต่ในทัศนะของ "เจ้าของวัฒนธรรม/ผู้เล่นเอง" เขาอาจจะมองเห็นบทบาทหน้าที่ของการเล่นนั้นที่แตกต่างออกไป

(5.2.2) **เทียบกับทฤษฎีโครงสร้างนิยม** ทฤษฎีโครงสร้างนิยมบางสำนักเช่น Claude Lévi-Strauss จะสนใจการวิเคราะห์โครงสร้างโดยดูแต่ที่ "ตัวบท" (text) เท่านั้น (อ้างจาก ศิริพร, 2552) เช่น แนวทางการศึกษานิทานหรือตำนานของนักคติชนวิทยาที่จะใช้วิธีการวิเคราะห์แต่ตัว นิทานหรือตำนานเท่านั้น แต่นักคิดรุ่นบุกเบิกของสำนักหน้าที่นิยม เช่น Bronislaw Malinowski (1884-1942) กล่าวว่า "แม้ว่าตัวบท (เรื่องเล่า) จะเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก แต่ถ้าปราศจากบริบท (context) ตัวบทนั้นก็ดูจะเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต" ดังนั้นการศึกษานิทานหรือตำนานจึงต้องดูว่านิทาน เรื่องนั้น ใครเป็นคนเล่า ใครเป็นคนฟัง เล่าในวาระโอกาสอะไร บรรยากาศการเล่าเป็นอย่างไร ผู้เล่า เล่าเรื่องนั้นด้วยวัตถุประสงค์ในการเล่าว่าอะไร เป็นต้น

### (5.3) **สองสาขาย่อยของทฤษฎีหน้าที่นิยม**

จากแนวคิดหลักๆ เรื่องบทบาทหน้าที่ของส่วนย่อยที่มีต่อส่วนใหญ่ ทฤษฎีหน้าที่นิยมยัง แบ่งออกเป็น 2 สาขาย่อย ที่แม้จะมีแนวคิดหลักร่วมกัน แต่ก็มีจุดเน้นในแง่แนวทางศึกษาที่ แตกต่างกัน คือ กลุ่ม Psychological Functionalism และกลุ่ม Structural Functionalism

(5.3.1) **กลุ่ม Psychological Functionalism** ผู้นำในกลุ่มนี้คือ มาลินอฟสกี (Bronislaw Malinowski 1884-1942) นักมานุษยวิทยาชาวอังกฤษที่มีสัญชาติโปแลนด์โดยกำเนิด เขาได้รับ อิทธิพลเรื่องความต้องการและการตอบสนองมาจากสาขาจิตวิทยาที่ศึกษาระดับปัจเจก แต่ได้ นำมาขยายในระดับกลุ่ม สังคม และวัฒนธรรม จึงได้รับการขนานนามว่าเป็นสำนักหน้าที่นิยมเชิง จิตวิทยา

ผลจากการศึกษาเชิงมานุษยวิทยาชาวเกาะโทรเบียนแห่งเมลานีเซีย มาลินอฟสกีได้ สรุปรูปเรื่องความต้องการของมนุษย์ที่มี 3 ระดับที่วัฒนธรรมต่างๆ รวมทั้งวัฒนธรรมการเล่นจะต้อง ตอบสนองคือ

(1) ความต้องการพื้นฐานทางร่างกายและจิตใจ (Basic biological and psycho- logical needs) เช่น อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม การพักผ่อน การสืบพันธุ์ เป็นต้น

(2) การตอบสนองร่วมกันของสมาชิกในสังคม (instrumental needs) หมายถึง การ ทำงานร่วมกันของสมาชิกสังคมเพื่อตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานทางร่างกายและจิตใจ เช่น การทำงานร่วมกันเพื่อจัดตั้งระบบเศรษฐกิจเพื่อผลิตอาหาร การแลกเปลี่ยนและการกระจาย

อาหาร ความต้องการทางด้านการสืบพันธุ์ ก็ได้รับการตอบสนองโดยการจัดตั้งระบบครอบครัว การแต่งงานและระบบเครือญาติ เป็นต้น

(3) ความต้องการเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic needs) เป็นความต้องการพิเศษเฉพาะของมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์ประเภทเดียวที่สามารถสะสมความรู้และประสบการณ์ และรวบรวมให้เป็นระบบเพื่อนำไปใช้ตัดแปลงแก้ไขวิถีชีวิตของตนต่อไปในภายภาคหน้า และมนุษย์เป็นสัตว์ที่รู้จักใช้สัญลักษณ์ จึงจัดเก็บรวบรวมความรู้และประสบการณ์เอาไว้ในรูปสัญลักษณ์ ความต้องการประเภทนี้จึงได้รับการตอบสนองโดยการพัฒนาวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ เช่น เมื่อเกิดภูเขาไฟระเบิด แผ่นดินไหวหรือฟ้าผ่า มนุษย์ยุคโบราณก็จะสร้างสัญลักษณ์เป็นเทพเจ้าที่พิโรธ เป็นต้น

จากแนวคิดเรื่องความต้องการทั้ง 3 ประเภทนี้ เราสามารถจะนำมาใช้วิเคราะห์ว่าการเล่นเกม และกีฬาได้ตอบสนองความต้องการแต่ละอย่างได้อย่างไร ในกรณีงานวิจัยในต่างประเทศ มีงานวิเคราะห์บทบาทของไสยศาสตร์ (Magic) ในอาชีพเบสบอลของสหรัฐอเมริกา และพบว่า ยิ่งทีมที่อยู่ในอันดับต่ำๆ ก็จะใช้ไสยศาสตร์อย่างมาก (ในกรณีของมวยไทยก็ยิ่งน่าจะพบเห็นได้ง่ายยิ่งขึ้น) ดังเช่นสำนักหน้าที่นิยมเชิงจิตวิทยาได้ให้คำอธิบายว่า เราจะพบไสยศาสตร์เสมอในที่ที่เป็นเรื่องเสี่ยงและอุบัติเหตุ ความต้องการไสยศาสตร์เป็นอารมณ์ผสมระหว่างความหวังกับความกลัว ซึ่งหากที่ใดที่มนุษย์สามารถควบคุมสิ่งแวดล้อมได้ด้วยเหตุผล เราจะไม่พบไสยศาสตร์ในที่นั้น

(5.3.2) กลุ่ม Structural Functionalism ผู้นำของกลุ่มหน้าที่นิยมเชิงโครงสร้างนี้คือ แรดคลิฟ-บราวน์ (A.R. Radcliffe-Brown 1881-1955) ซึ่งได้ทำวิจัยภาคสนามในหลายๆแห่ง เช่น หมู่เกาะอันดามัน ออสเตรเลีย และแอฟริกาใต้ ในขณะที่มาลินอฟสกีสนใจเรื่องการทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการต่างๆนั้น แรดคลิฟ-บราวน์กลับให้ความสนใจเรื่องโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยๆและระหว่างส่วนย่อยกับส่วนรวมเป็นสำคัญ เขาเสนอแนวคิดเรื่องหลักแห่งความเชื่อมโยงและพึ่งพาอาศัยกันระหว่างสถาบันสังคมต่างๆ (Principle of interdependence of social institutions) ตามหลักการนี้ สถาบันสังคมต่างๆ เช่น สถาบันครอบครัว ศาสนา การเมือง ฯลฯ ล้วนมีความเกี่ยวพันและพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน และหากเราใช้แนวคิดตามหลักการดังกล่าวในการวิเคราะห์กีฬาฟุตบอลไทยยุคปัจจุบัน ก็จำเป็นต้องพิจารณาความเกี่ยวพันระหว่างสถาบันกีฬาฟุตบอลกับสถาบันด้านเทคโนโลยี (เช่นวิทยาศาสตร์การกีฬา) สถาบันการเมือง (การมีนักการเมืองเป็นผู้อุปถัมภ์กีฬา) สถาบันเศรษฐกิจ (เช่น การโฆษณา) เป็นต้น

และตามทัศนะพื้นฐานของสำนักหน้าที่นิยมที่เห็นว่า โดยปกติแล้ว สังคมก็เปรียบเสมือนร่างกายที่ส่วนใหญ่แล้วจะอยู่ในสภาวะปกติ ที่เรียกว่า "อยู่ในภาวะสมดุล" (equilibrium) จะมีเพียงบางครั้งเท่านั้นที่ร่างกาย/สังคมจะเจ็บไข้ได้ป่วยที่เรียกว่าอยู่ในสภาวะ

"เสียสมดุล" (disequilibrium) และเมื่ออยู่ในภาวะดังกล่าว บรรดากฎและสถาบันต่างๆ ในสังคมก็จะช่วยกันทำงานเพื่อขจัดความขัดแย้ง ขจัดเชื้อโรค เพื่อให้ร่างกาย/สังคมเข้าสู่สภาวะสมดุลเป็นปึกแผ่น (cohesion) เช่นเดิม ดังนั้น หน้าที่ของนักวิชาการก็คือการค้นหาว่ากฎและสถาบันต่างๆ ของสังคมทำงานเพื่อพยายามธำรงรักษาดุลยภาพไว้ได้อย่างไร

สำหรับวิธีการศึกษา "โครงสร้างสังคม" (หรือ "ความสัมพันธ์ของคน/สถาบันในสังคม") นั้น แรดคลิฟ-บราวน์เสนอให้วิเคราะห์ "หน้าที่ของพฤติกรรมต่างๆ" เช่น เขาได้อธิบายพิธีกรรม ความเชื่อ และเทพนิยายต่างๆ ของชาวอันดามันว่าเป็นส่วนหนึ่งของระบบศาสนาซึ่งมีหน้าที่เสริมสร้างความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในสังคม (เช่นเดียวกับตำนานของทีมฟุตบอลแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด) พิธีกรรมช่วยเสริมสร้าง "อารมณ์ร่วม" (collective emotion) และช่วยควบคุมความประพฤติของสมาชิกให้อยู่ในกรอบของประเพณี กล่าวคือ หน้าที่หลักของพิธีกรรมคือการช่วยธำรงรักษาความสามัคคีกลมเกลียวระหว่างสมาชิก ส่วนการตอบสนองของความต้องการด้านจิตใจนั้น แรดคลิฟ-บราวน์เห็นว่าเป็นหน้าที่รองของพิธีกรรม

#### (5.4) ทฤษฎีหน้าที่นิยมของ E.Durkheim

ในกลุ่มนักทฤษฎีสำนักหน้าที่นิยมนั้น เอมีล เดอร์ไคม์ (E.Durkheim 1858-1917) ถือเป็นนักคิดแห่งสำนักหน้าที่นิยมที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดท่านหนึ่งทั้งในด้านการนำเสนอ **แนวคิด/มโนทัศน์ใหม่ๆ** รวมทั้งการนำเสนอ **วิธีวิทยาใหม่ๆ** ในการศึกษาสังคมด้วยวิธีการวิจัยเชิงประจักษ์ที่มีทั้งการระบุตัวแปรและการใช้สถิติมาวิเคราะห์หาข้อสรุป นอกจากนี้ เดอร์ไคม์ยังมีข้อเสนอเกี่ยวกับการเล่น-เกม-กีฬาซึ่งทำให้มีนักวิชาการรุ่นต่อๆ มาได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย

##### (5.4.1) พิกัดของทฤษฎีหน้าที่นิยมของเดอร์ไคม์

เมื่อเทียบกับสาขาวิชาจิตวิทยา ถึงแม้เดอร์ไคม์จะมีความเชื่อแบบจิตวิทยาที่ว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดมาจากการตอบสนองของความต้องการด้านต่างๆ แต่เดอร์ไคม์ก็ไม่เชื่อว่า เราจะอธิบายสังคมและวัฒนธรรมได้จากหลัก **จิตวิทยาปัจเจกบุคคล** เพราะหน่วยการศึกษาที่จะอธิบายพฤติกรรมของกลุ่ม ชุมชน สังคม และวัฒนธรรม ก็ต้องเป็น **"ระดับสังคม"** เขาได้ยกตัวอย่างเรื่อง "จิตวิทยาของแต่ละบุคคล" ที่ต้องยกระดับขึ้นมาเป็น "สำนึกร่วม" (Conscience /spirit collective) และสำนึกร่วมนี้จะย้อนกลับไปมีอิทธิพลหรือมีอำนาจต่อพฤติกรรมส่วนบุคคลอีกทอดหนึ่ง

และเมื่อเทียบกับทฤษฎีวิวัฒนาการ เดอร์ไคม์มีแนวคิดร่วมกับสำนักวิวัฒนาการนิยมที่เชื่อว่า สังคมมีการวิวัฒนาการที่มีโครงสร้างสังคมที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ไปสู่สังคมที่มีโครงสร้างซับซ้อนมากขึ้น แต่ข้อที่แตกต่างก็คือ เดอร์ไคม์ไม่เชื่อว่า ปัจจัยด้านชีววิทยาจะมาเป็นตัวกำหนดลักษณะความซับซ้อนที่มากขึ้น หากแต่เขาคิดว่าตัวแปร/ปัจจัยที่กำหนดความซับซ้อนดังกล่าวคือ **"การจัดองค์กรทางสังคม"** (ซึ่งคล้ายคลึงกับทัศนะของเวเบอร์) โดยเฉพาะตัวแปรเรื่อง "การแบ่ง

งานกันทำ" ในองค์กรนั้น (Division of labor)

#### (5.4.2) แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีหน้าที่นิยมของเดอริคเคม

แนวคิดพื้นฐานที่เดอริคเคมใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ของเขามีดังนี้

(ก) **ข้อเท็จจริงทางสังคม** (Social fact) ต่อเนื่องจากทัศนะที่เดอริคเคมเห็นว่า เราไม่สามารถนำเอาคำอธิบายเชิงจิตวิทยาส่วนบุคคลมาใช้อธิบายปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ทางสังคม ทั้งนี้เพราะสิ่งที่นักสังคมวิทยาจะศึกษานั้นเป็น "ข้อเท็จจริงทางสังคม" (social facts) ซึ่งเขาได้ให้คำอธิบายลักษณะสำคัญของ**ข้อเท็จจริงทางสังคม**ว่า เป็นสิ่งที่มีมาก่อนมนุษย์ (เช่น ศาสนา จารีตต่างๆล้วนมีมาก่อนตัวเรา) เป็นสิ่งที่อยู่นอกตัวเรา (เช่น ระบบเงินตราที่เราใช้ชำระหนี้ได้) เป็นสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์และเป็นอิสระจากเจตจำนงของมนุษย์ ซึ่งเราจะตระหนักถึงอำนาจนั้นได้เมื่อเราทำการฝ่าฝืน เหมือนเราจะรู้สึกถึงพลังของกระแสน้ำเมื่อเราพยายามว่ายทวนน้ำ

เมื่อนำแนวคิดเรื่อง "ข้อเท็จจริงทางสังคม" มาใช้ในเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา เราก็อาจจะเข้าใจได้ว่า บรรดากฎเกณฑ์ต่างๆในการเล่นนั้นก็คือ ข้อเท็จจริงทางสังคมนั่นเอง เนื่องจากมีลักษณะ 3 ประการที่กล่าวมาคือ กฎกติกาของเกม-กีฬานั้นมีมาก่อนคนเล่น อยู่ภายนอกคนเล่น และมีอำนาจเหนือคนเล่น เป็นต้น

(ข) **การจัดรูปแบบองค์กรทางสังคม** เดอริคเคมใช้ทัศนะแบบวิวัฒนาการนิยมจัดแบ่งรูปแบบองค์กรที่วิวัฒน์จากรูปแบบที่เรียบง่ายมาสู่รูปแบบที่ซับซ้อน โดยตัวแปรที่ใช้วัดความซับซ้อนก็คือ "การแบ่งงานกันทำ" (division of labor) ในองค์กรที่มีรูปแบบเรียบง่าย จะมีการแบ่งงานกันทำเพียงเล็กน้อย เช่น มีคนเดียวทำทุกอย่าง (รูปแบบร้านโชห่วย) ในองค์กรที่ซับซ้อนจะมีการแบ่งงานที่ละเอียด สมาชิกแต่ละคนจะทำหน้าที่ไปคนละอย่าง (รูปแบบห้างสรรพสินค้า)

แนวคิดเรื่องการจัดรูปแบบองค์กรของเดอริคเคมนี้ กลุ่มนักกีฬาศึกษาได้นำมาใช้เมื่อได้ศึกษาพัฒนาการของการเป็นกีฬาพื้นเมือง/กีฬาโบราณมาสู่การเป็นกีฬาสมัยใหม่ว่า จะต้องมี การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดองค์กรด้วย

และผลจากการแบ่งงานที่ละเอียดซับซ้อนมากขึ้นที่กำหนดให้คนแต่ละคนทำงานเพียงเฉพาะบางอย่างเท่านั้น ส่งผลให้เกิด "ความเชี่ยวชาญเฉพาะอาชีพ" (occupational specialization) เช่น เริ่มมีนักมวยมืออาชีพ มีพี่เลี้ยง/เทรนเนอร์ระดับ professional มีนักบริหารมืออาชีพ ฯลฯ และตัวแปรนี้ก็สามารถนำมาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น การทำของเล่นซึ่งแต่ก่อนเคยเห็นอยู่ในครอบครัว ทุกคนสามารถจะทำของเล่นได้ แต่ปัจจุบันสำหรับการทำของเล่นสมัยใหม่ จะมีผู้เชี่ยวชาญด้านการทำของเล่นเป็นการเฉพาะ ตัวอย่างของการเล่นเกมออนไลน์ก็เช่นกัน จากแต่เดิมที่เคย "เป็นผู้เล่นแบบสมัครเล่น" ก็กลายมาเป็น "นักเล่นมืออาชีพ" ซึ่งสะท้อนแนวคิดเรื่องผู้เชี่ยวชาญของเดอริคเคมได้เป็นอย่างดี

(ค) **สองประเภทของสมานฉันท์ทางสังคม** จากแนวคิดเรื่องการจัดรูปแบบองค์กรทางสังคม เดอร์ไคม์ได้เชื่อมโยงมาถึงประเด็นที่เขาสนใจคือ เรื่องสังคมสามารถรวมกันอยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงหรือการเกิดวิกฤตต่างๆได้อย่างไร (เหมือนเรือที่ออกไปในทะเล และต้องเผชิญกับคลื่นลมและกระแสน้ำ แต่เหตุใดจึงยังคงไม่แตกแยกออกไป) นั่นคือแนวคิดเรื่อง "ความเป็นปึกแผ่นทางสังคม" (social cohesion) หรือในคำศัพท์ของเดอร์ไคม์คือ "ความสมานฉันท์" (solidarity)

เดอร์ไคม์เสนอว่า สิ่งที่ยึดเหนี่ยวคนในกลุ่ม องค์กร ชุมชน และสังคมเข้าด้วยกันคือ สิ่งที่เขาเรียกว่า "สำนึกร่วม" (Conscience collective) ซึ่งทำหน้าที่คล้ายๆ เป็นหัวใจประกอบคนเข้าด้วยกัน และระดับความเข้มข้นของสำนึกร่วมที่จะก่อให้เกิดสมานฉันท์ในสังคมจะมากน้อยต่างกัน ก็ขึ้นอยู่กับระดับการแบ่งงานกันทำในกลุ่ม/สังคมนั้นเอง

ในสังคมที่มีการแบ่งงานกันทำน้อย ทุกคนทำงานเหมือนกัน เช่นสังคมเกษตรที่ทุกคนไถนา ปลูกข้าว ทอผ้า ในสังคมเช่นนี้ ระดับความสมานฉันท์จะเป็นแบบกลไก (mechanical solidarity) คล้ายกับส่วนประกอบของนาฬิกา ถ้ามีชิ้นส่วนใดหลุดหายไป ก็สามารถหามาเปลี่ยนใหม่ทดแทนได้ ในทางตรงกันข้าม ในสังคมเมืองที่มีการแบ่งงานกันทำสูงมาก (บางคนทำงานเก็บขยะอย่างเดียว บางคนทำอาหารขาย บางคนขับรถประจำทาง ฯลฯ) ในสังคมเช่นนี้ ระดับความสมานฉันท์จะเป็นแบบอินทรีย์ (Organic solidarity) คล้ายกับส่วนประกอบของร่างกายที่อวัยวะทุกส่วนต้องพึ่งพากัน ขาดกันและกันไม่ได้เลย (ภาชิตไทยอยู่ที่คำกล่าวที่ว่า "หยิกเล็บก็เจ็บเนื้อ")

เดอร์ไคม์จึงสรุปว่า เมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว สังคมชนบทที่มีรูปแบบสมานฉันท์เชิงกลไกจึงมีระดับของความสำนึกร่วมน้อยกว่าสังคมเมืองที่มีรูปแบบสมานฉันท์เชิงอินทรีย์ (ข้อสรุปนี้ดูจะค้านกับสามัญสำนึกของคนทั่วไป)

(ง) **โลกศักดิ์สิทธิ์/โลกสามัญ** (sacred/secular world) เดอร์ไคม์มีสมมุติฐานว่า มนุษย์ทำความเข้าใจโลกของตนโดยอาศัยระบบการจำแนกประเภท (system of classification) ซึ่งคนแต่ละกลุ่มแต่ละสังคมก็มีเกณฑ์ (category) ที่ใช้จัดแบ่งแตกต่างกันไป และเนื่องจากเดอร์ไคม์สนใจศึกษา "รูปแบบของศาสนา" (ซึ่งเขามีความเชื่อว่ามีบทบาทสำคัญในการสร้างสำนึกร่วมและสมานฉันท์แบบต่างๆ) ดังนั้นเกณฑ์ที่เขาสนใจคือ การแบ่งแยกระหว่าง "โลกศักดิ์สิทธิ์/ความศักดิ์สิทธิ์" และ "โลกสามัญ/โลกฆราวาส" (เรื่องทางโลกียะ) รวมทั้งรูปแบบกิจกรรม/ปฏิบัติการทางสังคมที่เชื่อมโยงระหว่าง 2 โลกนี้คือ พิธีกรรม (ritual)

คำว่า "ความศักดิ์สิทธิ์" ที่เป็นคุณลักษณะสำคัญของสรรพสิ่งต่างๆที่อยู่ในโลกศักดิ์สิทธิ์ (ไม่ว่าจะเป็นพระพุทธรูป ต้นไม้ ก้อนหิน ฯลฯ) หมายถึงอำนาจพิเศษบางอย่างที่เหนือกว่าอำนาจของมนุษย์ การประกอบพิธีกรรมก็คือเส้นทางเดินข้ามของสรรพสิ่งต่างๆจาก "โลกสามัญ" ไปสู่ "โลกศักดิ์สิทธิ์" (สังคมไทยอาจจะรู้จักในคำว่า "ปลุกเสก" - Sanctification)

ในงานของเดอริคไคม์นั้นได้ใช้แนวคิดเรื่อง "ความศักดิ์สิทธิ์" และ "พิธีกรรม" ในความหมายที่ค่อนข้างเคร่งครัด กล่าวคือเรื่องความศักดิ์สิทธิ์และพิธีกรรมเป็นเรื่องที่ต้องเกี่ยวข้องกับศาสนา แต่ในขั้นต่อมา นักวิชาการรุ่นหลังๆ ได้ใช้แนวคิดเรื่อง "ความศักดิ์สิทธิ์" และ "พิธีกรรม" ในความหมายที่กว้างขวางมากขึ้น เช่น ความศักดิ์สิทธิ์นั้นไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับศาสนาก็ได้ เพียงแต่มีคุณสมบัติคือ "มีอำนาจพิเศษบางอย่าง" ดังนั้น เสื่อบอลของโรนัลโดหรือเมสซีก็อาจจะ เป็น "ของศักดิ์สิทธิ์/ที่ระลึกของแฟนฟุตบอล" รวมทั้งพิธีกรรมที่เรียกว่า civic ritual เช่น พิธีเปิด/ปิด กีฬาโอลิมปิกก็อาจถือว่าเป็นพิธีกรรมได้เช่นกัน

(5.4.3) **เดอริคไคม์กับบทบาทของศาสนามาถึงกีฬา** นักวิชาการค่ายเดอริคไคม์เช่น Overman (1997, อ้างใน R.Giulianotti 2005) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า พื้นฐานของกีฬาสมัยใหม่นั้นมี ร่องรอย (หรือต่อยอด) ของศาสนาดั้งเดิม (เช่น ศาสนาคริสต์โปรเตสแตนต์) โดยเขาได้ระบุลักษณะ 7 ประการที่กีฬาสมัยใหม่ได้นำเอาคุณลักษณะของศาสนาคริสต์โปรเตสแตนต์มาบรรจุไว้ คือ

(i) Worldly asceticism นักบวชในอดีตจะมีลักษณะเข้มงวดกับตนเอง เน้นการมี ระเบียบวินัย เน้นการปฏิเสธความสุขส่วนตัวหรือควบคุมตนเอง อดทนต่อความยากลำบากหรือ การเจ็บปวดเพื่อเป้าหมายที่ตั้งไว้

(ii) Rationalization มีการให้เหตุผลกับการกระทำของคน เช่น ผู้เคร่งศาสนาจะอุทิศ ตนเพื่อพระเจ้า เช่นเดียวกับการเล่นกีฬาก็เพื่อบรรลุสู่การทำลายสถิติ เป็นต้น

(iii) Individualism ศาสนาเป็นหนทางเชื่อมโยงปัจเจกเข้ากับสิ่งสูงสุดที่กำหนด โชคชะตาของเรา เช่นเดียวกับนักกีฬาที่ชีวิตของเขาผูกพันหรือแขวนอยู่กับกีฬาที่เขาเล่น

(iv) Goal direction การกระทำของมนุษย์จะถูกประเมินจากผลลัพธ์ที่ออกมา ซึ่งผู้ที่ นับถือศาสนาหรือเล่นกีฬาล้วนมี "เป้าหมายในชีวิตที่จะบรรลุ"

(v) Achieved status ทั้งศาสนาและกีฬาช่วยให้บรรลุซึ่งคุณค่าของความเป็นมนุษย์ เช่น รู้แพ้รู้ชนะ รู้ถ้อย มีน้ำใจนักกีฬา

(vi) Work ethic หมายถึงการทุ่มเทร่างกายอย่างเต็มที่ให้กับสิ่งที่ทำ

(vii) Time ethic หมายถึงการพิจารณาว่า "เวลาเป็นสิ่งที่มีความค่า" ต้องปฏิบัติธรรมให้ บรรลุหรือต้องหมั่นฝึกซ้อมโดยไม่ปล่อยให้เวลาผ่านไปโดยเปล่าประโยชน์

เนื่องจากสมมุติฐานเบื้องต้นของสำนักหน้าที่นิยมเชื่อว่า สถาบันสังคมและวัฒนธรรม มีหน้าที่สร้างความสมานฉันท์/ความรู้สึกเป็นกลุ่มพวกเดียวกัน ความสามัคคีเป็นปึกแผ่นให้แก่ สังคม การทำงานของสถาบันสังคมและวัฒนธรรมจึงร่วมกันประสานเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ดังกล่าว ในอดีต สถาบันหลักที่ทำหน้าที่ดังกล่าวคือศาสนา โดยผ่านรูปแบบกิจกรรมสำคัญคือการ ประกอบพิธีกรรม และสถาบันศาสนาได้ดำเนินภารกิจนี้โดยประสานร่วมกับสถาบันอื่นๆ เช่น สถาบันเศรษฐกิจ (พิธีกรรมที่เกี่ยวกับการทำมาหากิน) สถาบันการเมือง-การปกครอง (ผู้นำทาง

การเมืองเป็นผู้ประกอบพิธีกรรม) เป็นต้น รวมทั้งการเชื่อมโยงกับสถาบันกีฬาด้วย ดังนั้นในสังคมโบราณ การละเล่น การเล่นเกม การเล่นกีฬาจึงรวมอยู่ในส่วนหนึ่งของพิธีกรรมทางศาสนาอยู่เสมอ

ในปัจจุบันนี้ ในขณะที่สถาบันศาสนาอาจจะลดทอนบทบาทของตนในการเสริมสร้างความเป็นปึกแผ่นของสังคม เนื่องจากสังคมได้กลายมาเป็น "สังคมฆราวาสมากขึ้น" (Secularized society) ส่วนสถาบันที่ก้าวเข้ามาทำหน้าที่ทดแทนสถาบันศาสนา ก็คือ สถาบันการกีฬา โดยที่สถาบันนี้ยังคงทำงานตามแนวทางเดิมคือ การทำงานประสานกับสถาบันอื่นๆ เช่น สถาบันเศรษฐกิจ การเมือง รวมทั้งสถาบันศาสนาด้วย รวมทั้งยังคงทำบทบาทหน้าที่ใน 2 ระดับ เช่นเดียวกับศาสนา คือ

- ระดับของระบบ เช่น การจัดเทศกาลการแข่งขันกีฬา การวิ่งการกุศล การขี่จักรยาน เพื่อการรณรงค์สิ่งแวดล้อม ฯลฯ

- ระดับในชีวิตประจำวัน คนสมัยใหม่จึงเล่นกีฬาเหมือนกับคนโบราณสวดมนต์ทำวัตรทุกวัน

และเนื่องจากสังคมสมัยใหม่ก็มีการสถาปนาสถาบันใหม่ๆ ขึ้นมา ที่สำคัญคือสถาบันรัฐ-ชาตินิยม ซึ่งในอดีตนั้น การก่อร่างสร้าง "รัฐ-ชาติ" นั้นกระทำผ่านรูปแบบของสงครามเป็นส่วนใหญ่ แต่ปัจจุบันนี้ การเสริมสร้างความรู้สึกสมานฉันท์ของชาติ/ชาตินิยมจะดำเนินการผ่าน "การแข่งขันกีฬาระดับชาติ/ระดับโลก/ระดับภูมิภาคเป็นอย่างมาก ซึ่งถือเป็นการทำงานประสานระหว่างสถาบันกีฬากับสถาบันรัฐ-ชาติ

(5.4.4) **เดอริคม์กับคำอธิบายเรื่อง "เกม"** ในขณะที่สนใจศึกษาเรื่องศาสนา เดอริคม์ก็ย่อมต้องพบปรากฏการณ์ของ "การเล่นเกม" เขาได้ตั้งข้อสังเกตว่า เกมก็คือรูปแบบที่ผ่าเหล่า (mutate) ออกมาจากพิธีกรรมนั่นเอง

ในแถบทวีปอเมริกาเมื่อ 3000 ปีมาแล้ว ชนเผ่าต่างๆ จะนิยมเล่นเกมลูกบอลที่มีมิติของพิธีกรรมผสมผสานอยู่อย่างเต็มที่ ความหมายของ "เกม" ของชนเผ่าเหล่านั้นแตกต่างจากในยุคปัจจุบัน เนื่องจากเกมเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้ระหว่างชีวิตกับความตาย ดังนั้น ทีมผู้แพ้จะต้องถูกสังเวย (อย่างน้อยก็เชิงสัญลักษณ์) (น่าสนใจว่าในการเล่นซ่อนหาหรือเปะโป้งของไทย เมื่อมีคนแพ้ เราจะใช้คำว่า "ตาย")

ในทวีปอเมริกาใต้ยุคก่อนหน้าอาณานิคม เกมเล่นลูกบอลนี้จะเป็นส่วนหนึ่งเสมอของงานเทศกาลหรือการเฉลิมฉลองของกลุ่มคนที่นับถือผีสูงเทวดา โดยจะถูกเชื่อมโยงกับเป้าหมายต่างๆ (กับสถาบันต่างๆ) เช่น เพื่อติดต่อกับเทพดาในการขอฝน เพื่อให้การเพาะปลูกอุดมสมบูรณ์ และเมื่อเจ้าอาณานิคมเช่นสเปนบุกเข้าไปล่าดินแดนจากชนเผ่าเหล่านี้ และนำเอาคริสตศาสนาเข้าไปแทนที่ลัทธิบูชานับถือผี แต่ก็ยังไม่อาจหรือไม่ได้ทำลายงานเทศกาลเฉลิมฉลองเหล่านั้น หากแต่ได้ดัดแปลงและผนวกเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของคริสตศาสนา การเล่นเกมลูกบอลจึงยังคงสืบทอดต่อมา

ในสมัยยุคกลาง (ศตวรรษที่ 12) จะมีการเล่นเกมในวันหยุดทางศาสนาต่างๆ (เช่นวัน

อังคารศักดิ์สิทธิ์) เมื่อผู้คนประกอบพิธีกรรมที่มีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งสมานฉันท์ทางสังคม (และนี้อาจทำให้การเล่น-เกม-กีฬาพลอยเพิ่มเป้าหมายใหม่ คือการสร้างความสามัคคีที่สืบสายมาจากการทำบทธาบทหน้าพิธีกรรม) การเล่นเกมหรือเล่นกีฬาในวันหยุดทางศาสนา หรือในช่วงของเวลาว่างนี้จึงยังคงทำหน้าที่เหมือนเดิม (เพื่อทดแทนในกลุ่มคนที่ไม่ประกอบพิธีกรรมแล้ว) กล่าวคือทั้งเพื่อตอกย้ำสายสัมพันธ์ทางสังคม และทั้งเพื่อระบายความก้าวร้าวรุนแรงทั้งทางร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ

#### (5.4.5) ตัวอย่างงานศึกษาการเล่น-เกม-กีฬาตามแนวทางของเดอริคม์

ในขณะที่เดอริคม์สรุปว่า ศาสนาเป็นกลไกสำคัญที่สร้างสมานฉันท์ในสังคมให้เกิดขึ้น แต่เนื่องจากวิถีชีวิตของคนสมัยใหม่อยู่ห่างไกลจากศาสนา คำถามก็คือ แล้วสังคมสมัยใหม่ดำรงรักษาความเป็นปึกแผ่นอยู่ได้อย่างไร "กีฬาเป็นหนึ่งในคำตอบนั้น" ดังนั้น นักวิชาการสายกีฬาศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษารอยต่อระหว่างศาสนา-พิธีกรรมกับกีฬาสมัยใหม่ เช่น Bromberger (1995 - อ้างใน R. Giulianotti, 2005) ที่ทำการเปรียบเทียบคุณลักษณะ 7 ประการระหว่างพิธีกรรมทางศาสนากับพิธีกรรมฟุตบอล ดังนี้

(1) กีฬาเกิดขึ้นใน**พื้นที่พิเศษ** เช่น สนามฟุตบอล (สนามฟุตบอล เช่น โอลด์แทรฟฟอร์ดมีความศักดิ์สิทธิ์ไม่น้อย) เช่นเดียวกับการประกอบพิธีกรรมที่ต้องมีการจัดในพื้นที่พิเศษ (เช่น มีการปลูกโรงพิธี ปลูกผาม) และเป็นพื้นที่ที่สร้างอารมณ์ร่วมได้อย่างสูงสุดเมื่อเดินผ่านเข้าไป

(2) **วิธีการจัดวางตำแหน่งแห่งที่ของผู้เข้าร่วม**จะเหมือนกับในการประกอบพิธีกรรมที่มีการแบ่งพื้นที่สำหรับเจ้าพิธี ผู้ช่วยประกอบพิธี ผู้เข้าร่วมพิธี ในสนามฟุตบอลก็เช่นเดียวกัน มีการแยกระหว่างฝ่ายนักกีฬากับคนดู มีที่นั่งของประธานในพิธี ผู้จัดการทีม โค้ช ฯลฯ อย่างชัดเจนและเป็นระเบียบที่แน่นอน

(3) ฟุตบอลมี**ช่วงเวลาของการจัดเป็นฤดูกาลที่แน่นอน** แยกแยะเป็น match/cup final/ championship เช่นเดียวกับประเพณีอีสต์ 12 คอง 14 ที่มีการกำหนดช่วงเวลาที่แน่นอน

(4) การแบ่งและแพร่กระจายบทบาทก็มีลักษณะเป็นพิธีกรรม กล่าวคือ มีความชัดเจนแน่นอนว่าใครเป็นเจ้าพิธี ใครเป็นผู้เข้าร่วม เช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬา

(5) มีการจัดองค์กรเป็นระดับชั้นแบบพิธีกรรมหรือองค์กรทางศาสนา เช่น เป็นระดับเจ้าคณะตำบล อำเภอ จังหวัด แม้แต่ในระบบของการถือผี ก็ยังมีการจัดแบ่งเป็นระดับชั้นเช่นกัน การจัดองค์กรกีฬาก็แบ่งเป็นระดับท้องถิ่น ระดับชาติ ระดับโลก

(6) การจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬามีลำดับขั้นตอนที่แน่นอนเหมือนการประกอบพิธีกรรม เช่น มีการเตรียมตัว เตรียมฟอร์มทีมก่อนแข่งขัน มีการวอร์มอัพ การเดินเข้าสู่สนาม ฯลฯ

(7) ในพิธีกรรมของฟุตบอลนั้น จะสร้าง "ความรู้สึกเป็นชุมชน เป็นหนึ่งเดียวกันทางจิตใจ" (แม้แต่คำที่ใช้เรียกสมาชิกของสโมสร ก็ใช้คำทางศาสนา คือ สาวกแมนยู) ในพิธีกรรม (เช่น

การแข่งขันโดยเฉพาะวันสำคัญๆ เช่นวันแดงเดือด) สมาชิกจะมีความรู้สึกร่วมกันในเป้าหมาย ในแรงจูงใจ ในอัตลักษณ์ (การแต่งกาย) และอารมณ์ความรู้สึก

### 5.5 ทฤษฎีหน้าที่นิยมของ R. Merton

ในขณะที่เดอริคเคมเน้นแนวคิดเรื่องความเป็นปึกแผ่นของสังคมโดยถือว่า ตามธรรมชาติแล้ว สังคมจะอยู่ในภาวะปกติมีดุลยภาพ ส่วนสภาวะเสียสมดุลนั้นเป็นเรื่องชั่วคราว และหากเกิดขึ้นมา บรรดากฎและสถาบันทางสังคมก็จะช่วยกันจัดการให้เข้าสู่ภาวะปกติ ดังนั้น เมื่อผ่านระยะปรับตัวก็จะกลับสู่ดุลยภาพดั้งเดิม

หากใช้แนวคิดดังกล่าวของเดอริคเคม เราก็แทบจะไม่สามารถอธิบายได้ว่า แล้วสังคมต่างๆมีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร (เพราะทุกอย่างจะกลับไปเหมือนเดิม) รวมทั้งไม่สามารถอธิบายบรรดาสังคมที่ล่มสลายสูญสิ้นไปได้ (เดอริคเคมอาจจะตอบว่าเพราะปรับตัวไม่สำเร็จ) และยังมีกรณีที่สภาวะความปั่นป่วนของบางสังคมนั้นไม่ใช่เรื่องชั่วคราว แต่กินระยะเวลายาวนานจนเกือบกลายเป็นภาวะถาวร

(5.5.1) จากช่องทางของทฤษฎีดังกล่าว โรเบิร์ต เมอร์ตัน (Robert K. Merton, 1910-2002) จึงได้พัฒนาทฤษฎีหน้าที่นิยมต่อมา เมอร์ตันสร้างแนวคิดใหม่มาอธิบายสภาวะที่สังคมขาดดุลยภาพว่า เป็นเพราะสังคมได้สร้าง**เป้าหมายร่วม** (shared goal) เอาไว้ แต่ไม่ได้จัดหา**วิถีทางที่จะให้คนทุกกลุ่มได้ไปบรรลุ** (means) จึงทำให้การทำงานที่ต่างๆของกลไกและสถาบันทางสังคมเกิดเป็นอัมพาต/ติดขัด/ไม่ทำงาน (dysfunction) เมอร์ตันยกตัวอย่างคนกลุ่มน้อยเช่นคนผิวดำชั้นล่างในอเมริกาที่มี "เป้าหมายในชีวิตร่วมกัน" แบบ American dream (ฝันว่าจะมีบ้านอยู่ มีงานทำ ประสบความสำเร็จในชีวิต) แต่ทว่าสำหรับคนกลุ่มนี้ไม่มี "วิถีทาง" ให้พวกเขาบรรลุเป้าหมายได้เลย (ไม่มีโรงเรียน หรือล้มเหลวในการเรียน ว่างาน ถูกกีดกันด้านเชื้อชาติ ฯลฯ) ดังนั้น วิถีทางที่พวกเขาใช้บรรลุเป้าหมายก็คือการเป็นอาชญากร (ในแง่นี้ก็พาก็เป็นวิถีทางหนึ่งให้คนกลุ่มนี้บรรลุเป้าหมาย)

(5.5.2) เมอร์ตันจึงได้นำเสนอ 5 รูปแบบที่เป็นเส้นสายเชื่อมโยงระหว่าง "เป้าหมายทางวัฒนธรรม/ค่านิยมของสังคม (cultural goal)" กับ "วิถีทางเชิงสถาบันที่จะไปบรรลุ" (institutional means) ที่สามารถจะเอาอธิบายเรื่อง "การเล่น-เกม-กีฬา" ได้ดังนี้

(i) Conformism บั๊จเจกบุคคลจะทำตาม**เป้าหมาย**ที่สังคมกำหนดเอาไว้ (เช่น เล่นกีฬาเพื่อฝึกน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ) และใช้**วิถีทาง**แบบที่เป็นที่ยอมรับผ่านสถาบันต่างๆ เช่น เล่นกีฬามเมริกันฟุตบอลในโรงเรียนที่สามารถใช้ลีลาการเล่นแบบก้าวร้าวแข่งขันอย่างสูงได้เพราะเป็นที่ยอมรับ

(ii) Innovation บั๊จเจกบุคคลยังคงทำตาม**เป้าหมาย**ที่สังคมกำหนดเอาไว้ แต่ได้สร้าง**สรรควิถีทางบรรลุ**เป้าหมายแบบตัวเองขึ้นมา เช่น เล่นกีฬามเมริกันฟุตบอลด้วยลีลาก้าวร้าวแข่งขันแต่เล่นนอกโรงเรียน

(iii) **Ritualism** บั๊จเจกบุคคลจะ**ลืมหือสูญเสี**เป้าหมายที่**สังค**มกำหนดเอาไว้เพียงแต่ทำตาม "วิถีทาง" ที่สถาบันวางเอาไว้ให้ เช่น เล่นฟุตบอลในทีมโดยสนใจแต่กฎกติกาและกระบวนการ แต่ไม่รู้ว่**า**สังค**ม**ต้องการให้เล่นฟุตบอลไปทำไม

(iv) **Retreatism** บั๊จเจกบุคคลจะ**ปฏิเส**ททั้งเป้าหมายและวิถีทางบรรล**ุ**เป้าหมายที่สังค**ม**กำหนดเอาไว้ เช่น เลิกเล่นกีฬาไปเลย

(v) **Rebellion** บั๊จเจกบุคคลจะ**ปฏิเส**ททั้งเป้าหมายและวิถีทางบรรล**ุ**เป้าหมาย และจะแทนที่ด้วยเป้าหมายและวิถีทางใหม่ของตนเอง เช่น เล่นกีฬาอย่างไม่เน้นการแข่งขันหรือแพ้ชนะหรือเล่นกีฬานอกสถาบันการศึกษา เป็นต้น

(5.5.3) **ภาพรวมของการทำหน้าที่** จากแนวคิดเรื่อง "ความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมาย-วิถีทางบรรล**ุ**" (Ends-means relationship) เมอร์ตันจึงได้ขยายประเภทของการทำหน้าที่ของสถาบันต่างๆ รวมทั้งเรื่อง การเล่น-เกม-กีฬาออกเป็น 3 รูปแบบ โดยใช้เรื่อง "เป้าหมายที่ตั้งเอาไว้" เป็นเกณฑ์

(i) **การทำหน้าที่อย่างดี** (Well-function) เช่น การให้เด็กเล่นเกมออนไลน์เพื่อฝึกฝนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หากผลจากการเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวบรรล**ุ**เป้าหมาย ก็ถือว่า การเล่นเกมออนไลน์นี้**ได้**ทำหน้าที่อย่างดี

(ii) **การไม่ทำหน้าที่** (Non-function) เช่น เป้าหมายที่จะให้เด็กเล่นเกมออนไลน์แล้วเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นั้นไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

(iii) **การทำหน้าที่ผิดไปจากเป้าหมาย** (Mal-function) นอกจากกิจกรรมหรือสถาบันต่างๆจะไม่ทำหน้าที่ตามที่**ได้**รับมอบหมายแล้ว ยังทำหน้าที่อื่นๆที่ตรงกันข้ามกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ (ในภาษาไทยใช้คำว่า "ใช้หนึ่งเป็นสอง) ตัวอย่างเช่น กรณีการเล่นเกมออนไลน์ นอกจากจะไม่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังทำให้เสพติดเกม ผลการเรียนตกต่ำ สุขภาพเสื่อมโทรม เป็นต้น

สำหรับการทำหน้าที่ผิดไปจากเป้าหมายนี้ ในด้านการสื่อสารจะรู้จักในแนวคิดเรื่อง "การใช้สื่อเพื่อหลบหนีความจริง/หนีปัญหา" (Escapist) เช่นเด็กที่ลืมหือ**สูญ**หายจากการเรียน ก็หนีมาแสวงหาความสำเร็จจากการเล่นเกม ซึ่งแนวคิดนี้มีมาตั้งแต่ยุคกรีกที่กล่าวถึงโทษภัยของการละเล่นต่างๆ อย่างไรก็ตาม แนวคิดเรื่องการใช้สื่อเพื่อความบันเทิงอันจะทำให้เป็น "แหล่งลี้ภัยปัญหาที่เป็นจริง" นี้ก็มีสำนักคิดอื่นๆ เช่น สำนักวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์ สำนักสตรีนิยมไม่เห็นด้วย

(5.5.4) **ข้อเสนอใหม่**ของเมอร์ตันเรื่อง**ประเภทของหน้าที่** นอกเหนือจาก 3 รูปแบบของการดูบทบาทหน้าที่ของกิจกรรม กลุ่มคน ภาวะเยียบ และสถาบันต่างๆโดยใช้เกณฑ์วัดจาก "เป้าหมายที่ตั้งเอาไว้" เมอร์ตันยังเสนอวิธีการพิจารณาประเภทของการแสดงออกของบทบาท

หน้าที่ออกเป็น 2 รูปแบบคือ

(1) **การทำหน้าที่แบบปรากฏ** (Manifest function) เป็นหน้าที่ที่เปิดเผยตัวเอง ออกมาอย่างชัดเจน และเป็นผลโดยตรงหรือโดยเจตนาของพฤติกรรมที่ผู้กระทำรู้และเข้าใจ

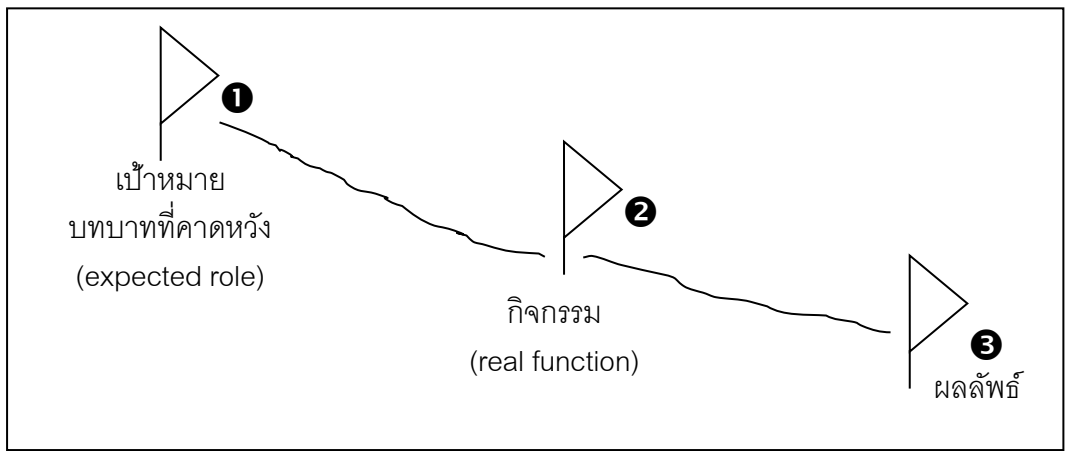
(2) **การทำหน้าที่แอบแฝง** (Latent function) ซึ่งเป็นผลโดยอ้อมหรือเกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ

เมอร์ตันได้นำเอาแนวคิดเรื่อง "หน้าที่" ทั้ง 2 ประเภทมาอธิบายพฤติกรรมต่างๆ เช่น การเดินร่ำขอฝนของชาวอินเดียนโฮปี (Hopi) ในอเมริกา โดยอธิบายว่า พิธีกรรมเดินร่ำของชาวโฮปี เป็นพฤติกรรมที่มีจุดมุ่งหมายที่ทุกคนรับรู้อย่างชัดเจนว่า เพื่อให้ฝนตกหรือเป็นเจตนาของการเดินร่ำ เป็น Manifest function แต่การเดินร่ำนั้นยังมีหน้าที่แอบแฝง คือการเสริมสร้างความสามัคคีและความเป็นปึกแผ่นของสมาชิกในกลุ่ม เป็น Latent function การที่ชาวโฮปีทำการเดินร่ำขอฝนสืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน ไม่ใช่เพราะพวกเขาเชื่อถือโชคลางหรือเชื่อว่าการเดินร่ำจะทำให้ฝนตก แต่เป็นเพราะการเดินร่ำนั้นก่อให้เกิดความสามัคคีภายในกลุ่ม กรณีนี้จะคล้ายกับการแห่นางแมวที่เป็นปฏิบัติการที่ดูแปลกในช่วงเวลาที่กำลังมีวิกฤติเรื่องการขาดน้ำ แต่กลับเอาน้ำมาสาดแมว

**(5.6) ภาพรวมของแนวทางการศึกษาบทบาทหน้าที่**

เนื่องจากสำนักหน้าที่นิยมเป็นสำนักคิดใหญ่ และนักวิชาการในสำนักได้พัฒนาแนวคิดเรื่อง "บทบาทหน้าที่" รวมทั้งได้นำเอาหลักแนวคิดของสำนักไปศึกษาวิจัยอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น จึงมีแนวทางการศึกษาเรื่องบทบาทหน้าที่ที่หลากหลาย ในที่นี้จะยกตัวอย่างแนวทางการศึกษาที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ดังนี้

(5.6.1) **หน่วยที่ใช้ศึกษา** (Unit of study) ในสาขาสังคมศาสตร์และนิเทศศาสตร์ มีการใช้หน่วยที่ศึกษาเรื่องบทบาทหน้าที่อยู่ 3 หน่วยใน 3 ช่วงจังหวะเวลา คือ



(i) **วัดจากเป้าหมายที่ระบุเอาไว้** เช่น วัดจากนโยบายที่ระบุว่า องค์การจะทำอะไรบ้าง วัดจากแผนงาน บทบาทหน้าที่ที่ปรากฏในหน่วยศึกษาที่อยู่ในต้นทาง (Moment 1) อาจ

เรียกว่า "บทบาทที่คาดหวัง" (expected role)

(ii) **วัดจากกิจกรรม/พฤติกรรมที่ได้ทำจริง** เป็น Moment 2 เป็นบทบาทหน้าที่ที่ทำได้ ทำจริงๆ บทบาทหน้าที่นี้จึงเรียกว่า real function

(iii) **วัดจากผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น** เป็นการแสดงบทบาทหน้าที่ใน Moment 3 คือ ผลลัพธ์ที่เกิดจากการมีกิจกรรม มีกฎระเบียบ มีกติกา ฯลฯ

(5.6.2) **วัดจากชุดของบทบาทหน้าที่ที่ใช้เป้าหมายเป็นเกณฑ์** ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาที่นิยมใช้คือ ชุดการทำหน้าที่อย่างดี การไม่ทำหน้าที่ และการทำหน้าที่ผิดไปจากเป้าหมาย ตัวอย่างเช่น วิลเลียม บาสคอม (William Bascom) นักจิตวิทยาได้เขียนบทความเรื่อง "Four Function of Folklore" (1965) ที่ระบุบทบาทหน้าที่ของบรรดานิทานพื้นบ้าน ตำนาน ปรัมปรา พิธีกรรม การละเล่นพื้นบ้าน ฯลฯ ว่ารูปแบบกิจกรรมเหล่านี้มีบทบาทหน้าที่อย่างน้อย 4 ประการ

(i) เป็นทางออกสำหรับความขัดแย้งระหว่างบุคคลกับกฎเกณฑ์ทางสังคม เช่น ความขัดแย้งภายในครอบครัว เด็กผู้ชายที่มีปมโอดิปุส (Oedipus complex) คือเกลียดพ่อและรักแม่ แต่ด้วยกฎเกณฑ์ของสังคม จึงไม่สามารถจะคิดทำร้ายพ่อในโลกแห่งความจริงได้ การละเล่นต่างๆ เช่น เกมหมากรุกจึงเป็นทางออก ในเกมเหล่านี้จึงจะเห็นการฆ่า king การฆ่ายักษ์ พ่อมด หรือ มังกร เป็นต้น

(ii) เป็นการให้การศึกษาและอบรมระเบียบสังคมและรักษามาตรฐานพฤติกรรมของสังคม ในการเล่น ในเกม และในกีฬาทุกประเภท จึงต้องมีกฎกติกา ต้องมีบทลงโทษหากมีการละเมิดฝ่าฝืน

(iii) เป็นกระบวนการถ่ายทอดความเชื่อและพิธีกรรม เช่น ตำนานของทีมสโมสฟุตบอลต่างๆ ความเชื่อของการฝึกมวยไทย พิธีกรรมไหว้ครู ฯลฯ

(v) เป็นการสร้างเอกลักษณ์และประวัติศาสตร์ของกลุ่มคน เช่น ตำนานกำเนิดของชนเผ่าต่างๆ หรือตัวอย่างเพลงเชียร์ของสโมสรฟุตบอลเมืองทองหนองจอก ยูไนเต็ด

จงลุกขึ้น	ดูผู้กล้า	ของเรา ...
เปล่งเสียงร้อง	กำลังใจ	ให้กับเขา ...
รวมพลัง	ฟันฝ่าชัย	สู่จุดหมาย ....
เราคือแชมป์	บอลไทย	พรีเมียร์ลีก .....

(5.6.3) **วัดจากชุดการทำหน้าที่แบบเปิดเผยและแฝงเร้นของเมอร์ตัน**  
ตัวอย่างเช่น เราอาจจะประมวลบทบาทหน้าที่ของกีฬาพื้นบ้านหรือการละเล่นพื้นบ้านทั้งหมดมาแล้ววิเคราะห์ว่า มีบทบาทหน้าที่อะไรบ้างที่สมาชิกในกลุ่มชนนั้นรู้ตัวและตั้งใจ และบทบาทหน้าที่อะไรที่แฝงเร้น เช่น

(i) ให้ความบันเทิงสนุกสนาน ผ่อนคลายอารมณ์

(ii) ให้การศึกษาอบรมบ่มเพาะกฎระเบียบของสังคม

- (iii) ทำหน้าที่ประสานความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนหรือระหว่างคนกลุ่มต่างๆ เช่น กีฬาระหว่างโรงเรียน
- (iv) ทำหน้าที่สร้างอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม/ชุมชน เช่น ชมรมจักรยานเพื่อสุขภาพแห่งประเทศไทย
- (v) ทำหน้าที่ให้ข้อมูลข่าวสารความรู้ต่างๆ
- (vi) ทำหน้าที่วิพากษ์วิจารณ์สังคมหรือต่อต้านผู้มีอำนาจ
- (vii) ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ในการทบทวนชีวิต ค้นหาตัวเอง
- (viii) ทำหน้าที่ระบายสัญชาตญาณต่างๆของมนุษย์ (ตามแนวคิดจิตวิเคราะห์ของ فروยด์)
- (ix) ทำหน้าที่ในการพัฒนาภูมิปัญญา เช่น การเล่นเกมปริศนาคำทาย
- (x) ทำหน้าที่สร้างจิตสำนึกในด้านต่างๆต่อสังคม
- (xi) ทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนค่านิยมและทัศนคติในสังคมนั้นๆ
- (xii) ทำหน้าที่เป็นกลไกของการควบคุมทางสังคม (social control)
- (xiii) ทำหน้าที่ครอบงำทางอุดมการณ์
- (xiv) ทำหน้าที่เป็นหลุมหลบภัยทางจิตใจ (escapist)
- (xv) ทำหน้าที่แทนศาสนา เช่น ให้ความหมายกับชีวิต
- (xvi) ทำหน้าที่สร้างจินตนาการ (fantasy)
- (xvii) ทำหน้าที่ทดแทนอารมณ์บางอย่างที่หายไปในสังคมสมัยใหม่ เช่น ความตื่นเต้นอย่างสุดขีด
- (xviii) ทำหน้าที่สร้าง utopia (สังคมหรือชีวิตในอุดมคติ อยากเป็นแบบฮีโร่)

เป็นต้น

**(5.6.4) การวัดหน้าที่แบบมีพลวัต** สำหรับการศึกษากาเล่น-เกม-หรือกีฬาที่เป็นแบบพื้นบ้าน คือเกิดมาตั้งแต่ครั้งอดีต และยังคงดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน เมื่อมีมิติด้าน "กาลเวลา" เข้ามาเกี่ยวข้อง แนวทางการศึกษาหรือการวัดการแสดงบทบาทหน้าที่จึงสามารถเติมมิติด้านกาลเวลาเข้าไปได้ ดังนั้นชุดของการวัดหน้าที่แบบมีพลวัตจึงอาจจะแบ่งเป็น หน้าที่คงเดิม/สืบทอดต่อเนื่อง หน้าที่ที่ปรับเปลี่ยน/คลี่คลาย หน้าที่ที่ลดทอน/สูญหายไป

ตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ ศदानันท์ แคนยุกต์ (2552) ที่ศึกษาการเล่นกีฬาพื้นบ้านประเภทหนึ่งของภาคใต้คือ การตีโปนแข่งกัน (โปนเป็นกลองประเภทหนึ่ง) ที่ชุมชนไสหมาก จ.พัทลุง โดยนักวิจัยได้ทำการเปรียบเทียบคุณลักษณะต่างๆของการตีโปนใน 3 ยุคสมัยคือ ยุคดั้งเดิม ยุคอุตสาหกรรมวัฒนธรรม และยุคที่มีการฟื้นฟูใหม่ การปรับเปลี่ยนคุณลักษณะต่างๆสะท้อนให้เห็นถึงการทำหน้าที่ที่ในแต่ละประเภทที่กล่าวมา

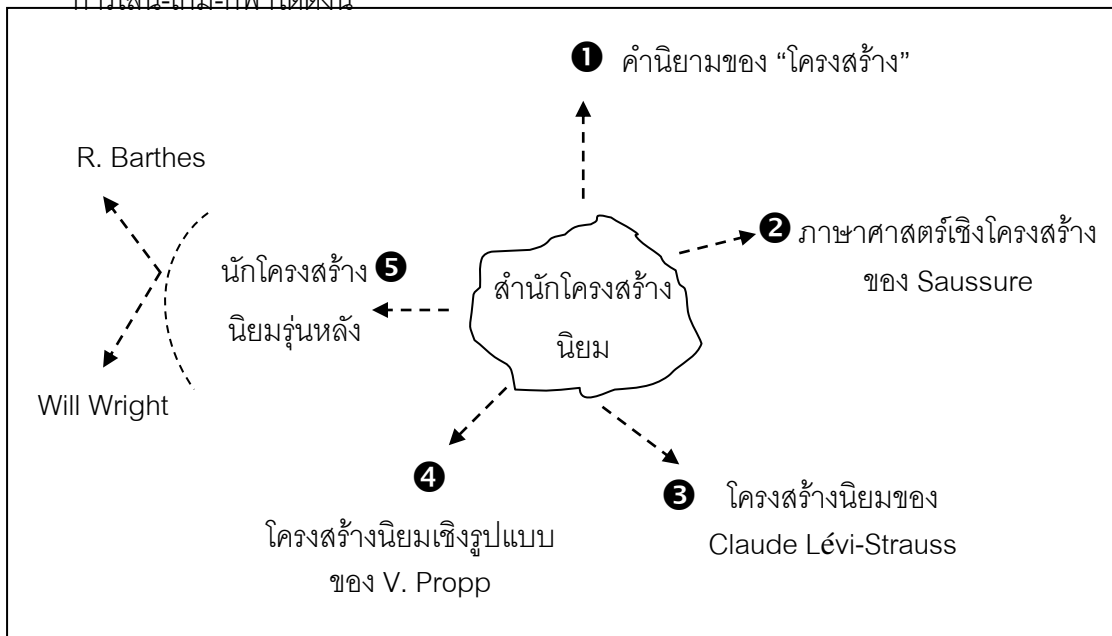
เช่น **หน้าที่ที่ยังคงสืบทอดต่อเนื่องมา** ก็คือ หน้าที่ของการเป็นเครื่องบอกเวลาของ พระสงฆ์ หน้าที่การเชื่อมความสัมพันธ์ของกลุ่มคนในชุมชน หน้าที่การสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน

**ส่วนหน้าที่ที่ปรับเปลี่ยนไป** ก็เช่น เพิ่มหน้าที่ของการแข่งขันอย่างจริงจังเพื่อหวัง รางวัลมากกว่าเพื่อส่งเสริมและสามัคคี

และ**หน้าที่ที่ลดทอนหรืออาจจะสูญหายไปเลย** ก็เช่น หน้าที่ที่เกี่ยวกับการสืบทอด ความเชื่อเกี่ยวกับโพนและการตีโพน หรือหน้าที่เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับศิลปิน (แต่เดิม เสียงของผู้ชมจะเป็นตัวตัดสิน แต่ปัจจุบันจะมีกรรมการที่แต่งตั้งขึ้นมาแทน)

### 6. สำนักโครงสร้างนิยม (Structuralism)

สำนักโครงสร้างนิยม (Structuralism) เป็นสำนักคิดที่ได้รับความนิยมมากในหมู่นักวิชาการ ในช่วงทศวรรษ 1960-1970 โดยมีนักวิชาการที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้วางรากฐานของทฤษฎี โครงสร้างนิยมอย่างเป็นระบบคือ โคลด เลวี-สเตราส์ (Claude Lévi-Strauss, 1908-2009) อย่างไรก็ตาม เลวี-สเตราส์ก็ได้รับอิทธิพลทางความคิดในเรื่องการวิเคราะห์โครงสร้างมาจากนักวิชาการ ด้านภาษาศาสตร์ Ferdinand de Saussure ที่บุกเบิกแนวทางการวิเคราะห์โครงสร้างมาก่อนหน้า และหลังจากการนำเสนอตัวอย่างการวิเคราะห์โครงสร้างด้วยเนื้อหาทางมานุษยวิทยาของ เลวี-สเตราส์ เช่น ตำนาน นิทานปรัมปรา อาหาร ฯลฯ ก็ได้มีนักวิชาการสายโครงสร้างนิยมท่าน อื่นๆ เช่น Victor Turner, R.Barthes ฯลฯ ที่ได้พัฒนาแนวคิดใหม่ๆของสำนักโครงสร้างนิยมต่อมา ในที่นี้จึงจะนำเสนอขอบเขตของสำนักโครงสร้างนิยมที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาเรื่อง การเล่นเกม-กีฬาได้ดังนี้



### (1) คำนิยามของคำว่า "โครงสร้าง"

สำหรับคำที่เป็น "แกนหลัก" (core concept) ของสำนักโครงสร้างนิยม ก็คือคำว่า "โครงสร้าง" ดังนั้นจึงควรทำความเข้าใจในคำนี้ให้กระจ่างเสียก่อน แนวทางหลักของสำนักโครงสร้างนิยมก็คือการศึกษาโครงสร้างของสิ่งที่จะศึกษาไม่ว่าจะเป็นภาษา ความคิด กลุ่ม สถาบัน โครงสร้างของเกม โครงสร้างของบ้าน โครงสร้างของนิทานพื้นบ้าน โครงสร้างของกีฬา ฯลฯ

เมื่อจะทำการศึกษาโครงสร้างของสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็คือ การพิจารณาองค์รวม (totality) ของสิ่งๆนั้น อันได้แก่การตอบคำถามหลักๆ 2 ประการคือ

(i) สิ่งๆนั้นมีองค์ประกอบอะไรบ้าง เช่น โครงสร้างของเกมประกอบด้วย ผู้เล่น รางวัล การแพ้ชนะ การลงโทษ กฎกติกา การเลื่อนระดับชั้น ฉาก อาวุธ ตัวละคร ฯลฯ

(ii) มีความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบย่อยๆ เหล่านี้ทำให้เกิดเป็นองค์รวมได้อย่างไร องค์ประกอบย่อยเหล่านี้ต่างก็มีความสัมพันธ์ในลักษณะ "ขึ้นต่อกันและกัน" (interdependency) หมายความว่า องค์ประกอบหนึ่งๆจะมีความหมายได้ก็ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ที่มีกับองค์ประกอบอื่นๆ (เช่น การละเมิดกติกา สัมพันธ์กับการถูกลงโทษ และสัมพันธ์กับความพ่ายแพ้) ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงที่เกิดกับองค์ประกอบย่อยตัวหนึ่งจะส่งผลให้องค์ประกอบอื่นๆเปลี่ยนแปลงไปทั้งหมด (เช่น ถ้าเปลี่ยนกฎกติกา การลงโทษก็จะเปลี่ยนไป)

จากความหมายร่วมกันดังกล่าว เมื่อมีการนำมาใช้ก็ยังมีมีการนำมาใช้ในหลายระดับเช่น

(i) **ระดับมหภาค (Macro)** คำว่า "โครงสร้าง" มักจะหมายถึง "โครงสร้างสังคม" ที่เป็นมุมมองของสายสังคมศาสตร์ คำว่า "สังคม" เป็นโครงสร้างที่ประกอบด้วยสถาบันต่างๆ หากมีการเปลี่ยนแปลงที่องค์ประกอบย่อยตัวใดตัวหนึ่ง จะส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบย่อยตัวอื่นๆที่อยู่ในโครงสร้างเดียวกัน เช่น เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมบริษัทธุรกิจที่ผลิตของเล่น หรือกฎหมายที่เกี่ยวกับการเปิดปิดร้านอินเทอร์เน็ตเกม เป็นต้น

(ii) **ระดับวิถีคิด** เป็นพัฒนาการมาจากสาขามานุษยวิทยาเช่น Claude Lévi-Strauss ได้ใช้คำว่า "โครงสร้าง" ในระดับนี้ โดยที่เขาได้อธิทธิพลมาจากสายภาษาศาสตร์ที่เสนอว่า ในภาษานั้นมี "โครงสร้างที่แน่นอนที่เรียกว่าไวยากรณ์" เลวี-สเตราส์ ประยุกต์ข้อเสนอดังกล่าวมาใช้กับ "ปรากฏการณ์ต่างๆทางวัฒนธรรม" เช่น การปรุงอาหาร รวมทั้งยังเสนอว่า โครงสร้างนั้นมีได้มีอยู่แต่เพียงใน "ปรากฏการณ์ต่างๆ" เท่านั้น แม้แต่วิถีการที่มนุษย์ในแต่ละกลุ่มแต่ละยุคสมัยใช้จัดการกับโลกแวดล้อมนั้นก็เกิดมาจาก "โครงสร้างวิถีคิดของมนุษย์" (หากเปรียบเทียบอย่างหลวมๆ โครงสร้างวิถีคิดนี้ก็คือ hardware & software ของคอมพิวเตอร์นั่นเอง) รวมทั้งยังนำเสนอว่า โครงสร้างวิถีคิดของมนุษย์ไม่ว่าจะในยุคสมัยใด คนกลุ่มใด ก็มักจะมีลักษณะเป็นสากล คือ โครงสร้างที่แบ่งสรรพลังต่างๆออกเป็นคู่ตรงกันข้าม เช่น ชาว/ดำ อ้วน/ผอม ดี/เลว หญิง/ชาย พ้า/ดิน ฯลฯ

## (2) ภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างของ Saussure

ดังที่ได้เกริ่นมาแล้วว่า จุดกำเนิดของสำนักโครงสร้างนิยมนั้นได้แก่ วิชาภาษาศาสตร์แนวใหม่ที่น่าเสนอโดย แฟร์ดินอง เดอ โซสซูร์ (Ferdinand de Saussure) ดังนั้น เราจึงจะทำความรู้จักกับแนวคิดเรื่องโครงสร้างของโซสซูร์พอสังเขปดังนี้

(1) ในทางภาษาศาสตร์จะถือว่า "คำ" (word) เป็นหน่วยทางภาษา ซึ่งโซสซูร์เรียกใหม่ว่า "สัญลักษณ์" (และต่อมาทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นรอยสัก ธงชาติ อาหารจานหนึ่ง เกม ฯลฯ ที่ถูกนำมาวิเคราะห์ก็จะเป็นเรียกว่าสัญลักษณ์ทั้งสิ้น) ในสัญลักษณ์นี้ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ **รูปสัญลักษณ์** (signifier) และ**ความหมายสัญลักษณ์** (signified) เช่น สปาเก็ตตี้จานหนึ่งที่เราเห็นคือรูปอาหาร (รูปสัญลักษณ์) ส่วนความหมายสัญลักษณ์คือ "ความเป็นอิตาลี"

(2) ความสัมพันธ์ระหว่าง "รูปสัญลักษณ์" กับ "ความหมายสัญลักษณ์" ที่เป็นสัญลักษณ์ทางภาษานั้นเป็นเรื่องที่ตกลงกันเอง ไม่มีคำอธิบายที่เป็นเหตุเป็นผลใดๆทั้งสิ้น เช่น สีแดงในธงชาติหมายถึงชาติ สีขาวหมายถึงศาสนา

(3) ทักษะใหม่ที่สำคัญทางด้านภาษาศาสตร์ก็คือ แต่เดิมนักภาษาศาสตร์เชื่อว่า ภาษามีบทบาทเป็น**เครื่องมือแสดงออกซึ่งความคิดของคน** แต่โซสซูร์เสนอว่า บทบาทหน้าที่ที่สำคัญยิ่งอีกประการหนึ่งของภาษาคือ ภาษาเป็น**ตัวจัดระเบียบโลกแห่งความเป็นจริง** โดยตัดแบ่งความจริงนั้นออกเป็น concept ต่างๆ ตามวิถีของภาษานั้นเอง ดังนั้นภาษาแต่ละภาษาก็จะจัดระเบียบของโลกไปคนละอย่าง ตัวอย่างเช่น ภาษาฝรั่งเศสได้จัดระบบสายน้ำขึ้นใหม่ โดยพิจารณาใช้เกณฑ์ว่า "สายน้ำนั้นไหลลงทะเลหรือไม่" หากไหลลงทะเล (เช่นแม่น้ำแซน) ก็เรียก le fleuve หากไม่ไหลลงทะเลก็เรียกว่า la rivière

แต่ภาษาอังกฤษมีวิธีจัดระเบียบที่แตกต่างออกไปเนื่องจากใช้เกณฑ์เรื่อง "ขนาด" หากสายน้ำมีขนาดใหญ่ก็เรียก river หากมีขนาดเล็กก็เรียกว่า stream ส่วนจะไหลลงทะเลหรือไม่ นั้น ภาษาอังกฤษไม่นำมาพิจารณาเลย

ดังนั้น โซสซูร์จึงสรุปว่า **ภาษาคือการตัดแบ่งโลก** คือการสร้างโลกขึ้นมาใหม่ และโลกที่แต่ละภาษาสร้างขึ้นก็ไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน ภาษาจึงเป็นวิถีทางอันเป็นข้อตกลงของประชาคมกลุ่มหนึ่งในอันที่จะจัดระเบียบโลกให้เป็นชุด concept ต่างๆนั่นเอง คำว่า "เล่น" ในสังคมไทยจึงหมายถึงทั้งเล่นๆ และทั้งเอาจริงจัง หรือคำว่า "เกม" ในภาษาไทยจึงหมายถึง "ไม่จริงจัง/ไม่จริงจัง" ("ความรักมันก็เป็นแค่เกม") หรือแปลว่า "จบ"

(4) และในโครงสร้างของภาษานั้น สัญลักษณ์ทางภาษาแต่ละตัวย่อมไม่เป็นอิสระ หากแต่ต้องสัมพันธ์และขึ้นกับสัญลักษณ์ตัวอื่นๆในระบบเดียวกัน ดังนั้น สัญลักษณ์ le fleuve จะไม่มี ความหมายจนกว่าเมื่อเทียบกับ la rivière (ไหลลงทะเลกับไม่ไหลลงทะเล) โซสซูร์จึงสรุปว่า ในภาษานั้นมี**แต่ความแตกต่าง** (ดังนั้น มวยไทยจึงไม่เคย "ป่าเถื่อน" มาเลยในอดีต จนกระทั่งมาพบกับ "มวยสากล")

(5) ภาษาจึงเป็นเรื่องของโครงสร้าง ซึ่งในความหมายของโซสซูร์คือ**ระบบแห่งความ**

**แตกต่าง** โสสซูร์ได้ยกตัวอย่างการเล่นหมากรุก (ซึ่งมีโครงสร้างเช่นกัน) มาเทียบให้เห็นอย่างกระจ่างชัด หมากรุกนั้นเมื่อประกอบย่อยคือ ตัวเดินต่างๆ เช่น ขุน ม้า เรือ ฯลฯ ระบบที่กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างตัวต่างๆก็คือความแตกต่างระหว่าง**รูปแบบการเดินของตัวเหล่านั้น** ม้าเดินอย่างหนึ่ง เรือเดินอย่างหนึ่ง ฯลฯ อัตลักษณ์ของแต่ละตัวจึงไม่ได้อยู่ที่ว่าทำมาจากไม้หรือพลาสติก หากแต่เป็นเพราะมันเดินเป็นรูปตัวแอลหรือเป็นเส้นตรง

(6) ในการวิเคราะห์โครงสร้างของภาษา โสสซูร์ได้แยกเป็น 2 ระนาบ คือ language (ภาษา) กับ Speech (คำพูด) language เป็นนามธรรม ได้แก่กฎเกณฑ์ต่างๆ เช่น กฎไวยากรณ์ ส่วน speech นั้นหมายถึงการใช้ภาษาอย่างเป็นรูปธรรมครั้งหนึ่งๆ ซึ่งก็คือการนำกฎจากระบบอันเป็นนามธรรม (language) มาใช้จริงนั่นเอง เช่น ในการเล่นหมากรุกแต่ละครั้ง ม้าอาจจะเดินไปเบี้ยหรือเหรียญเงิน ยางลบ ฯลฯ แต่ไม่ว่า "ม้า" จะมีรูปธรรมเป็นอะไร แต่ม้านั้นก็มี "กฎไวยากรณ์" อันเป็นนามธรรมร่วมกันอยู่อย่างหนึ่งคือ "ต้องเดินเป็นรูปตัวแอล" การวิเคราะห์จึงเริ่มจากการพิจารณารูปธรรมเพื่อสกัดหลักนามธรรมออกมา (แนวคิดเรื่องการเล่นเกมดังกล่าวนี้ จะมีนักคิดรุ่นหลังเช่น Wittgenstein นำไปพัฒนาต่อ)

### (3) โครงสร้างนิยมจากทัศนะของ Claude Lévi-Strauss

(3.1) **จุดยืนของเลวี-สเตราส์** ถึงแม้เลวี-สเตราส์จะสนใจแนวคิดของเอมิล เดอร์ไคม์ ที่ตั้งคำถามว่า สังคมนั้นดำรงอยู่และสืบทอดทั้งในช่วงเวลาปกติและยามเกิดวิกฤติขัดแย้งได้อย่างไร โดยที่เขาก็ตั้งคำถามเดียวกัน แต่ทว่าคำตอบนั้นกลับแตกต่างไปจากเดอร์ไคม์ เพราะในคำตอบของเดอร์ไคม์คือ การมี "สำนึกร่วม/จิตร่วม" (collective conscience) คือกลไกธำรงรักษาความเป็นปึกแผ่นของสังคม แต่คำตอบของเลวี-สเตราส์กลับเห็นว่า **โครงสร้างวิถีคิดของคนในสังคมนั้น** (Mental structure) ต่างหากที่เป็นกลไกจัดการความขัดแย้งต่างๆในสังคม

ดังที่กล่าวมาแล้วว่า เลวี-สเตราส์ได้รับอิทธิพลเรื่องโครงสร้างทางภาษามาจากโซสซูร์ เขาจึงขยายแนวคิดต่อมาว่า เช่นเดียวกับภาษาทุกภาษาที่มีโครงสร้างเป็นหลักการพื้นฐาน ในมนุษย์ทุกคน และในทุกวัฒนธรรมก็มีโครงสร้างบางอย่างเช่นกัน และโครงสร้างที่เลวี-สเตราส์สนใจมากที่สุดก็คือ **ระบบการจำแนกแยกแยะสรรพสิ่งต่างๆ** (System of classification) และเป็นโครงสร้างของการจำแนกแยกแยะนี้เองที่เป็นหลักการพื้นฐานที่มนุษย์จัดในการจัดระเบียบให้กับชีวิต ให้ความหมายกับจักรวาล และสื่อสารกันระหว่างเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

(3.2) **แนวคิดหลักของโครงสร้างนิยมของเลวี-สเตราส์** ผลจากการวิเคราะห์ผลผลิตทางวัฒนธรรมหลายๆประเภท นับตั้งแต่นิทานปรัมปรา ตำนาน อาหาร ฯลฯ เลวี-สเตราส์ได้นำเสนอแนวคิดสำคัญของโครงสร้างนิยม ดังนี้

(i) **แนวคิดเรื่องวิถีคิดที่เป็นคู่ตรงกันข้าม** (binary opposition) จากการวิเคราะห์นิทานปรัมปรา/ตำนานของชนเผ่าพื้นเมืองดั้งเดิมในประเทศบราซิล เลวี-สเตราส์พบว่า ระบบคิด

ของชนพื้นเมืองดั้งเดิมนั้นมีโครงสร้างความคิดแบบ "เป็นคู่" (binary system) และมักจะเป็น "คู่ที่ตรงกันข้าม" (binary opposition) เช่น ดิน-ฟ้า พ่อ-แม่ หญิง-ชาย กลางวัน-กลางคืน ฯลฯ และในขั้นต่อมา เขาก็ได้นำเสนอว่า ระบบคิดแบบคู่ตรงกันข้ามของมนุษย์ ไม่เพียงแต่มีในชนพื้นเมือง "ดั้งเดิม" เท่านั้น แม้แต่ในหมู่ชาวยุโรปที่มีระบบคิดแบบ "วิทยาศาสตร์" ที่สร้างคอมพิวเตอร์ (ที่อยู่บนฐานเลข 0/1 yes/no) ก็มีโครงสร้างความคิดที่ใช้ระบบ binary system ที่เป็นสากลของมนุษยชาติไม่ว่าจะอยู่ในกาละเทศะใด

ส่วนวิธีการที่จะหา "คู่ตรงข้าม" นั้นก็คือ ค้นหาอะไรที่ปรากฏ "ซ้ำๆ" ในตำนาน ในเกม ในกีฬา ในการละเล่น เพื่อสกัด "สารที่แฝงอยู่ภายใน" ซึ่งมีลักษณะที่ขัดแย้งกัน เช่น "คนกับธรรมชาติ" "มนุษย์กับหุ่นยนต์" ฝ่ายใดมีอำนาจควบคุมใคร

(ii) **แนวคิดเรื่อง "ตัวเชื่อม"** (Mediation) ตัวเชื่อมคือสิ่งที่อยู่ตรงกลางระหว่างสิ่งที่ตรงข้ามกัน เช่น ในผลผลิตทางวัฒนธรรมที่เป็นตำนานปรัมปรา จะมีตัวละครที่มีลักษณะอยู่ตรงกลางที่จะทำหน้าที่เชื่อมคู่ตรงกันข้ามแต่ละคู่ เช่น ถ้าเป็นคู่ตรงกันข้าม "ฟ้า-ดิน" ตัวเชื่อมก็จะเป็นหมอก ในตำนานปรัมปราของชนชาติไทย นาคเคยเป็นตัวละครที่เป็นความเชื่อดั้งเดิมที่อยู่ตรงกันข้ามกับตัวละครฝ่ายพุทธ แต่ในตอนท้ายจะเห็นนาคซึ่งเป็นปรักษกับพระพุทธเจ้าได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของฝ่ายพุทธโดยทำหน้าที่ไปเฝ้าวัดและปกป้องพระพุทธรูป

หรือในกรณีงานวิเคราะห์ระบบเครือญาติ เลวี-สเตราส์วิเคราะห์ว่าวัฒนธรรมนั้นเริ่มจากการที่ชนกลุ่มหนึ่งมีปฏิสัมพันธ์กับคนอีกกลุ่มหนึ่ง โดยมี "ภาษาเป็นตัวเชื่อม" และช่วยให้วัฒนธรรมงอกเงยมาเป็นลำดับ อย่างไรก็ตาม หากมนุษย์มีระบบเครือญาติแต่ทางสายเลือด มนุษย์ก็จะมีวัฒนธรรมและความเป็นอยู่ยังคงมีสภาพแบบธรรมชาติ (nature) จนเมื่อชนกลุ่มหนึ่งยินดียก "ผู้หญิงในกลุ่มตน" ให้กับชนอีกกลุ่มหนึ่ง ระบบเครือญาติก็จะขยายมิติจาก "ความสัมพันธ์ทางชีวภาพ" มาสู่ "ความสัมพันธ์ทางสังคม" มนุษย์จึงก้าวข้ามจากสภาวะธรรมชาติ (nature) มาเป็นผู้มีวัฒนธรรม (culture) โดยมีภาษาและผู้หญิงเป็นตัวเชื่อมแลกเปลี่ยน เป็นต้น (น่าสนใจว่ามนุษย์ในยุคสังคมสารสนเทศมีอะไรเล่นบทเป็น "ตัวเชื่อม" บ้าง)

(iii) **แนวคิดเรื่อง "การกลับหัวกลับหาง"** (Inversion) ผลจากการวิเคราะห์โครงสร้างของตำนานปรัมปรา เลวี-สเตราส์สังเกตว่ามีลักษณะที่น่าสนใจเชิงโครงสร้างอีกลักษณะหนึ่งคือ มักวางอยู่บนโครงสร้างความคิดแบบ Inversion หรือการกลับหัวกลับหาง (กลับตาลปัตร) ซึ่งการกลับหัวกลับหางกันนี้มีในหลายระดับ

ระดับแรกคือ การกลับแบบกลับหัวกลับหางในเรื่องเดียวกัน กล่าวคือ ตอนต้นเรื่องมีเนื้อหาอย่างหนึ่ง ส่วนตอนจบเรื่องมีเนื้อหาที่กลับกับตอนต้น ตัวอย่างที่คลาสสิกก็เช่น นิทานเรื่องเทพารักษ์กับคนตัดไม้ ที่ชายคนแรกมีความซื่อสัตย์จึงได้รางวัล เมื่อชายคนที่สองทำตามบ้าง แต่เนื่องจากขาดความซื่อสัตย์ เรื่องจึงปรากฏผลที่กลับกันคือไม่ได้รางวัล

ระดับที่สอง เป็นการกลับริหว่างเรื่อง 2 เรื่องที่เรียกว่า "การกลับริหว่างเรื่อง" เป็นกรณีที่พบว่า ตำนานบางเรื่องมีรายละเอียดที่ตรงกันข้ามกัน "ทั้งเรื่อง" กับตำนานอีกเรื่อง ตัวอย่างเช่น งานศึกษาของเลวี-สเตราส์เองที่พบว่า นิทานเรื่อง The Ash-Boy (เด็กชายขี้เถ้า) ของอินเดียนแดงเผ่าซูนีมีเนื้อหาที่เป็น "การกลับริหว่างเรื่อง" ของนิทานเรื่อง Cinderella ที่รับไปจากยุโรป ดังนี้

	ยุโรป (ซินเดอเรลลา)	เผ่าซูนี (เด็กชายขี้เถ้า)
เพศ	หญิง	ชาย
สถานภาพครอบครัว	มี 2 ครอบครัว (พ่อแต่งงานใหม่)	ไม่มีครอบครัว (กำพร้า)
หน้าตา	สวย	ขี้เหร่
อารมณ์	ต้องการความรัก (แต่ไม่มีใครรัก)	ไม่ต้องการรักตอบแทน (รักเขาข้างเดียว)
การแปลงร่าง	นางฟ้าเอาเสื้อผ้าสวยงามมา แปลงร่าง	เทวดาถอดความน่าเกลียดออก (ถอดรูป)

สำหรับแนวคิดเรื่อง "การกลับริหว่างเรื่อง" นี้สามารถนำมาใช้ได้ ในหลายรูปแบบ เช่น เลวี-สเตราส์เองก็นำมาใช้ในการเปรียบเทียบธรรมชาติของ "เกม" ว่ามีลักษณะที่ "ผกผัน" หรือ กลับริหว่างกับ "พิธีกรรม" กล่าวคือ เกมนั้นเริ่มต้นจากการกำหนดบทบาทผู้เล่นให้มี "สถานภาพที่เสมอภาค" แต่จบลงใน "สภาพไม่เท่าเทียม" โดยนำผู้เล่นไปสู่สถานภาพ "ผู้แพ้-ผู้ชนะ" ในขณะที่พิธีกรรมเริ่มต้นจากผู้เล่นที่มีความแตกต่างหลากหลายทั้งด้านสถานภาพและบทบาท แต่ในตอนจบของพิธีกรรมจะนำทุกคนไปสู่สภาวะที่เป็นหนึ่งเดียวกันเสมอ

นอกจากนั้น ในตัวอย่างงานวิเคราะห์โครงสร้างของรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ เรื่อง "การสร้างความหมายการเลือกคู่ในรายการเกมโชว์ Take Me Out Thailand" ธีฎ ประมวล (2560) ก็พบโครงสร้างของการเลือกคู่ที่กลับไปกลับมา โดยในช่วงต้น ผู้เข้าแข่งขัน 30 คนจะเป็นฝ่ายเลือกผู้เข้าร่วมรายการ 1 คนว่าจะเล่นเกมเลือกคู่ต่อไปหรือไม่ แต่ในช่วงท้าย ก็เปลี่ยนกลับเป็นผู้เข้าร่วมรายการ 1 คน เป็นคนเลือกผู้เข้าแข่งขันที่เหลือ เป็นต้น

(iv) **ระบบรหัส 2 แบบ** เลวี-สเตราส์ได้นำเอาแนวคิดของไซสซูว์ในเรื่องการจัดระบบสัญลักษณ์ด้วยรหัส 2 แบบ คือ **รหัสกระบวนชุด** (Paradigmatic code) และ**รหัสแบบวากยสัมพันธ์** (Syntagmatic code) มาใช้ในการวิเคราะห์ของเขา

**รหัสกระบวนชุด** เป็นชุดของสัญลักษณ์ที่มีความหมายเหมือนกัน (set of signs)

โดยที่ทุก unit (สัญญาณแต่ละตัว) ที่อยู่ใน paradigm เดียวกันนั้นต้องมีลักษณะบางอย่างร่วมกัน ตัวอย่างที่เห็นได้ง่ายที่สุดคือ เส้นที่อยู่ในตู้เสื้อผ้าที่อาจจะประกอบด้วยเส้นนอก เส้นเชิร์ต เส้นยึด เส้นกัก ฯลฯ แต่ unit ย่อยๆทั้งหมดนี้ต่างก็มีคุณสมบัติ "ความเป็นเส้น" ร่วมกัน ดังนั้นจึงสามารถใช้ทดแทนเปลี่ยนแปลงกันได้ โดยความหมายเดิมจะไม่เปลี่ยนไป (ไม่ว่าจะใส่เส้นอะไร ก็ยังคงเป็นการใส่เส้น)

ในนิทานพื้นบ้าน ชุดของสัญญาณแบบ Paradigmatic ก็เช่น "ผู้ช่วยเหลือ" (helper) ซึ่งอาจจะเป็น พระฤาษี พระอินทร์ เทวดา ม้ามั่งกร ฯลฯ ส่วนในเกมออนไลน์ บรรดาอาวุธวิเศษก็เป็นชุดสัญญาณแบบ Paradigmatic เช่นเดียวกัน (หอก ดาบ ขวาน สายฟ้า ฯลฯ)

**รหัสแบบวากยสัมพันธ์** เป็นวิธีการประกอบสัญญาณย่อยๆเข้าด้วยกันตามลำดับขั้นตอน (Sequence) เพื่อให้ได้ความหมายที่ต้องการ ตัวอย่างในด้านภาษาก็คือไวยากรณ์การเรียงประโยคของแต่ละภาษา เช่น ภาษาไทย ต้องเรียงลำดับดังนี้คือ ประธาน-กริยา-กรรม ในภาษาฝรั่งเศสต้องเรียงลำดับเป็น ประธาน-กรรม-กริยา เป็นต้น

ส่วนในโครงสร้างของนิทานพื้นบ้านก็จะมีโครงสร้าง Syntagmatic หลายๆแบบที่ปรากฏอยู่ในการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่องที่เกิดและเป็นผล เช่น โครงสร้างแบบเรื่อง "สังข์ทอง" จะมีโครงสร้างดังนี้

A: การกำเนิดในรูปปลั๊กัษณ์ประหลาด
B: การแสดงความสามารถพิเศษ
C: การออกเดินทาง
D: การได้ผู้อุปถัมภ์
E: การได้สิ่งวิเศษหรือทรัพย์สมบัติ
:
K: ตัวเอกเปิดเผยตัว

(v) **ข้อค้นพบและการใช้ประโยชน์** จากงานศึกษาโครงสร้างในผลผลิตทางวัฒนธรรมเช่น ตำนาน อาหาร ฯลฯ ของเลวี-สเตราส์ เราน่าจะประยุกต์เอาข้อค้นพบและหลักการสำคัญของโครงสร้างนิยมมาใช้ในการวิเคราะห์เรื่องการเล่น-เกม (มีลักษณะคล้ายนิทานพื้นบ้านมาก) -กีฬาได้ เช่น

(1) เลวี-สเตราส์ค้นพบว่า ภายในนิทานปรัมปรา/ตำนานที่ดูหลากหลายนั้น แท้จริงแล้ว ภายในล้วนมีโครงสร้างเดียวกันทั้งสิ้น คือโครงสร้างที่เป็นคู่ตรงกันข้ามกัน เช่น คนเราเกิดมาจากดินหรือเกิดมาจากพ่อแม่ ญาติพี่น้องช่วยเหลือกันหรือฆ่าแกงกัน เป็นต้น ข้อค้นพบ

ดังกล่าวน่าจะมีประโยชน์อย่างมากสำหรับการพัฒนาบรรดาเกมออนไลน์ รายการเกมโชว์ เกมฝึกอบรม การละเล่นพื้นบ้าน ฯลฯ ที่เราสามารถจะสร้างนวัตกรรมใหม่ๆได้ โดยยังคงรักษาโครงสร้างแบบเดิมเอาไว้ (น่าสังเกตว่าการสร้างเกมออนไลน์ก็ปรับประยุกต์มาจากนิทานพื้นบ้าน เช่นเมื่อตัวละครต่อสู้สำเร็จแล้ว ก็จะมีพฤติกรรมของตัวโกงตัวใหม่ให้พระเอกได้ยกระดับฝีมือหรือเก็บ level)

(2) ส่วนกรรมวิธีในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ภายใต้โครงสร้าง(ความคิด)เดิมนั้น ผลจากการวิเคราะห์นิทานปรัมปราก็ได้ข้อค้นพบมากมายที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์การเล่น-เกม-กีฬาครั้งใหม่ๆได้ เช่น

- การละความ (ommission) หรือการลดทอนรายละเอียด (reduction)
- การขยายเพิ่มเติมรายละเอียด (expansion)
- การเปลี่ยนรายละเอียดให้เป็น "การกลับหัวกลับหาง" (inversion)
- การเอาของใหม่/ตัวละครใหม่มาแทนที่ของเก่า/ตัวละครเก่า (substitution)
- การเพิ่ม/ลดระดับความรุนแรง (intensification & attenuation)
- การสลับเหตุการณ์ (transposition)
- การผนวกหลายๆเรื่องให้เป็นเรื่องเดียวกัน

เป็นต้น

(3) ผลจากการวิเคราะห์โครงสร้างของบรรดาผลผลิตทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการแสดงออกซึ่งวิถีคิดของคนในกลุ่มนั้น ก็เป็นตัวสะท้อนให้เห็นโครงสร้างวัฒนธรรม/โครงสร้างความคิด-ความคิดของคนกลุ่มนั้น เช่น ในนิทานพื้นบ้านมักจะมีโครงสร้างความคิดที่เกี่ยวกับ "ระดับและขอบเขตของการใช้อำนาจหรือความโลภ" เช่น นิทานเรื่องถอนขนห่านทองคำ หรือการให้พรแก่ตัวเอกให้มีอำนาจสั่งก้อนหินพลิกได้ 4 ครั้ง แต่พอถึงครั้งที่ 5 คนสั่งต้องตาย โครงสร้างความคิดดังกล่าวอาจจะนำเอามาวิเคราะห์กฎกติกาการเล่นฟุตบอลในส่วนที่เกี่ยวกับ "การละเมิดอำนาจของกรรมการผู้ตัดสิน" ว่า เมื่อใดจะได้ใบเหลือง เมื่อไหร่จะได้ใบแดง (โดยเฉพาะการลงโทษที่เกี่ยวกับการดูถูกรวมการ)

(4) เลวี-สเตราส์ได้ค้นพบว่า เมื่อเราทำการวิเคราะห์โครงสร้างของผลผลิตทางวัฒนธรรมที่นำไปสู่การเข้าใจโครงสร้างความคิดของผู้คนในวัฒนธรรมนั้น การเข้าใจโครงสร้างดังกล่าวจะนำไปสู่ความเข้าใจเรื่อง "การเห็นคุณค่าการทำหน้าที่" ของเรื่องราวที่ดูไร้สาระ เช่น ตำนาน นิทานปรัมปรา (และอาจจะหมายรวมถึงรายการเกมโชว์และเกมออนไลน์ด้วย) ที่เรียกว่า operational value ตัวอย่างเช่น เมื่อมนุษย์ไม่สามารถจะแก้ไขข้อขัดแย้งในโลกแห่งความจริงได้ ไม่ว่าจะเป็ความขัดแย้งในครอบครัว/เครือญาติ ความขัดแย้งระหว่างกลุ่ม มนุษย์ก็ไปแก้ไขความขัดแย้งในโลกแห่งจินตนาการคือตำนานนิทานพื้นบ้าน

ตัวอย่างเช่น ความขัดแย้งระหว่างเทพเจ้าพื้นถิ่น เช่น ยักษ์ยักษ์ (แม่โพสพ) กับการเข้ามาของพุทธศาสนาที่ปรากฏออกมาเป็นเรื่องตำนานการปราบเทพท้องถิ่นของ พระพุทธเจ้า และได้ชัยชนะเกือบทั้งหมด ยกเว้นยักษ์ยักษ์ หรือความขัดแย้งระหว่างพ่อตากับ ลูกเขย (เช่นในนิทานเรื่องสังข์ทอง) เนื่องจากโครงสร้างสังคมไทยดั้งเดิมจะแต่งงานเข้าบ้าน ผู้หญิง ซึ่งวิธีการแก้ไขความขัดแย้งดังกล่าวก็มีหลายรูปแบบดังเช่นที่ปรินท์ จารูร (2547) ค้นพบ ในงานศึกษาเรื่อง "ความขัดแย้งและการประนีประนอมในตำนานปรัมปราไทย"

แนวคิดเรื่องการทำหน้าที่เชิงปฏิบัติการของเรื่องเล่า การละเล่น ฯลฯ ดังกล่าว นี้ เมื่อทำการวิเคราะห์โครงสร้างของการเล่นหลายประเภท เช่น การเล่นหมากรูกฝรั่ง ก็จะช่วยให้ เข้าใจว่า เพราะเหตุใดเป้าหมายสูงสุดของการแพ้ชนะจึงอยู่ที่การฆ่าตัวหมาก king ได้ หรือในเกม ออนไลน์ทำไมจึงต้องมีการฆ่า boss (ซึ่งอาจจะเป็นความปรารถนาของพนักงานที่ทำงานในออฟฟิศ แต่ไม่สามารถบรรลุความปรารถนาในโลกที่เป็นจริงได้ เป็นต้น)

#### (4) โครงสร้างนิมเชิงรูปแบบของ Vladimir Propp

วลาดิเมียร์ พรอพพ์ (1895-1970) เป็นนักคติชนวิทยาชาวรัสเซียที่มีแนวคิดหลักแบบ โครงสร้างนิมเช่นกัน แต่ที่ต่างจากประการของเขาแตกต่างไปจากเลวี-สเตราส์ในส่วนที่เขา ไม่ได้สนใจเรื่องโครงสร้างวิธีคิดแบบคู่ตรงข้ามหรือการทำหน้าที่ของตำนาน/นิทานปรัมปรามากนัก หากว่าเขาได้บุกเบิกวิธีการศึกษานิทานพื้นบ้านในแนวทางใหม่ด้วยวิธีวิทยาที่แตกต่างไปจากเดิม คือวิธีวิทยาแบบโครงสร้างนิม

(4.1) แนวคิดพื้นฐานเรื่อง "โครงสร้าง" พรอพพ์มีทัศนะพื้นฐานเรื่องโครงสร้าง คล้ายคลึงกับเลวี-สเตราส์ใน 2 แง่มุม แง่มุมแรกคือ สรรพสิ่งหลายอย่างอาจดูแตกต่างกันจาก ภายนอก เช่น ต้นไม้หลายต้นอาจจะมีขนาด รูปทรง ลักษณะใบ ความสูงต่ำ ฯลฯ แตกต่างกันไป แต่ที่ว่าทุกต้นก็ยังเป็น "ต้นไม้" อยู่ได้ เพราะมี "โครงสร้างความเป็นไม้" ร่วมกัน และเพราะ "โครงสร้างความเป็นไม้" นี้ที่ทำให้ต้นไม้แตกต่างจากต้นกล้วย

แง่มุมที่สองก็คือ โครงสร้างเป็นสิ่งที่อยู่ภายใน ดังนั้น ถ้าพูดถึงบ้าน สิ่งที่เรา มองเห็นได้ทันทีก็คือ หลังคา ฝาผนัง ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ "ภายนอก" แต่สิ่งที่ เป็นโครงสร้างของบ้านที่ทำให้ บ้านแต่ละหลังมีรูปร่างต่างกันคือ "สิ่งที่อยู่ภายใน" ได้แก่ โครงหลังคา เสา ช่อ ตง ที่ประสาน สัมพันธ์กันอย่างมีระบบ

สำหรับคำว่า "โครงสร้าง" ในทัศนะของพรอพพ์ เขาหมายถึง "รูปแบบ" (form) หรือ แกนที่กำหนดเนื้อหา (content) หรือ "ความเป็นสิ่งต่างๆ" ให้เราเห็น ไม่ว่าจะ เป็นนิทานพื้นบ้าน รัสเซียที่เขาวิเคราะห์ อาหาร เกมออนไลน์ การละเล่นพื้นบ้าน ฯลฯ แต่เนื่องจากโครงสร้างเป็นสิ่งที่ อยู่ "ภายใน" ต้อง "วิเคราะห์/ค้นหา" จึงจะพบ เหมือนโครงกระดูกที่ไม่สามารถจะมองเห็นจาก ภายนอกได้ เนื่องจากความสนใจเรื่อง "รูปแบบ" (form) นี้เอง ทำให้แนวคิดโครงสร้างนิมของ

พรอพท์ถูกขนานนามว่า แนวคิดโครงสร้างนิยมเชิงรูปแบบ (Format Structuralism)

(4.2) การศึกษานิทานพื้นบ้านรัสเซียยุคก่อนพรอพท์ ในยุคสมัยก่อนหน้าพรอพท์ นั้น วิธีการศึกษานิทานพื้นบ้านของนักวิชาการรัสเซียจะมีอยู่ 2-3 แนวทางหลักๆ แนวทางแรกคือ การศึกษาที่ "ตัวเนื้อเรื่อง" ว่าเป็นเรื่องแบบไหน หลังจากนั้นก็นำมาจัดประเภทหมวดหมู่ เช่น ข้อค้นพบว่า นิทานพื้นบ้านรัสเซียมี 15 ประเภท เกี่ยวกับความไม่ยุติธรรม เกี่ยวกับความโง่เขลาของวีรบุรุษ ฯลฯ โดยเกณฑ์ที่นำมาจัดนั้นไม่มีที่ไปที่ไปว่าทำไมจึงใช้เกณฑ์เหล่านี้ รวมทั้งการกำหนดรูปแบบก็ใช้หลักเกณฑ์ที่ไม่เท่าเทียมกัน บางรูปแบบใช้เกณฑ์คุณสมบัติของตัวเอก แต่บางเรื่องก็ใช้เกณฑ์เรื่องความเป็นเจ้าของของวิเศษ เป็นต้น

อีกแนวทางหนึ่งก็คือ การศึกษา "ความจริงหรือบริบท" ที่อยู่ภายนอกตัวเนื้อเรื่อง เช่น อธิบายว่าในแถบชายทะเล ในเขตภูเขา เหตุใดจึงมีนิทานพื้นบ้านแบบนั้นเกิดขึ้น ซึ่งแนวทาง/การศึกษาที่มีอยู่นั้น พรอพท์มีความเห็นว่า ยังไม่ได้เป็นการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องของนิทานพื้นบ้านจริงๆ รวมทั้งยังไม่สามารถตอบคำถามหลักๆของการศึกษานิทานพื้นบ้าน เช่น นิทานเหล่านี้มีไวยากรณ์หรือองค์ประกอบที่สามารถใช้เป็นกฎเกณฑ์ที่กำหนดหน่วยต่างๆที่ปรากฏในนิทานเหล่านั้นได้

พรอพท์จึงนำเสนอวิธีวิทยาใหม่ในการศึกษานิทานพื้นบ้าน คือการถอดโครงสร้างของเรื่องเล่าออกมาเป็นไวยากรณ์ (ที่สามารถนำมาใช้ได้กับการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา) ที่เรียกว่าเป็นการศึกษาแนวโครงสร้างนิยมนั่นเอง ซึ่งพรอพท์เชื่อว่า เรื่องเล่าทุกประเภทสามารถที่จะถอดออกมาเป็นไวยากรณ์ชุดเดียวกัน เพื่อทำการศึกษาทำความเข้าใจเรื่องเล่าเหล่านั้นได้

(4.3) งานศึกษานิทานพื้นบ้านด้วยโครงสร้างนิยมเชิงรูปแบบของพรอพท์ ในช่วงปีค.ศ.1928 พรอพท์เขียนหนังสือชื่อ Morphology of the Folktale ซึ่งสาธิตวิธีวิทยาใหม่ในการศึกษาเรื่องเล่า เขาใช้นิทานพื้นบ้าน/เทพนิยายของรัสเซียมากกว่า 200 เรื่อง ซึ่งมีเนื้อหาที่แตกต่างและหลากหลายเป็นวัตถุประสงค์ในการศึกษา และได้ข้อค้นพบว่า ท่ามกลางเรื่องราวที่หลากหลายแตกต่างเหล่านี้ ทั้งหมดถูกกำหนดอยู่ภายใต้ "โครงสร้าง" เดียวกันอย่างน้อย 2 โครงสร้าง

**โครงสร้างแรกเป็นโครงสร้างเกี่ยวกับชุดของตัวละคร** จะมีโครงสร้างของตัวละครอยู่ 7 ประเภทได้แก่ พระเอก (hero) ผู้ร้าย (villian) ผู้ให้ (donor) ผู้นำสาร (dispatcher) พระเอกตัวปลอม (false hero) ผู้ช่วยเหลือ (helper) และเจ้าหญิง (princess) ชุดของตัวละครเหล่านี้ในภาษาของโซสซูร์และเลวี-สเตราส์ก็คือ paradigmatic structure นั่นเอง สำหรับการค้นพบโครงสร้างแรกนี้เป็นข้อคิดที่นักวิเคราะห์เรื่องเล่าเคยรับรู้อยู่แล้ว

โครงสร้างที่สองเป็นโครงสร้างเกี่ยวกับ "พฤติกรรม/การกระทำของตัวละคร" ที่พรอพท์เรียกว่า Actant/Function ข้อเสนอที่แปลกใหม่ของพรอพท์ก็คือ พฤติกรรมหรือการกระทำของตัว

ละครแบบ Actant นี้ไม่ใช่การกระทำอะไรก็ได้ (เช่น เดิน วิ่ง หลับนอน) หากแต่ต้องเป็นพฤติกรรมที่มีผลสืบเนื่องถึงพฤติกรรมอื่น ๆ หรือมีผลต่อการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ พรอพพ์ยังค้นพบอีกว่า จากนิทาน 200 เรื่องที่ศึกษานั้น จะมีชุดของ actant/function อยู่ชุดหนึ่งจำนวน 31 function/actant เท่านั้น (เป็น paradigmatic structure) ตัวอย่างเช่น

1. สมาชิกของครอบครัวออกไปจากบ้าน (เขาใช้สัญลักษณ์  $\beta$ )
2. ตัวเอกถูกห้ามไม่ให้กระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ( $\gamma$ )
- :
18. ตัวโกงแพ้ (I)
- :
28. คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย ( $E_x$ )
- :
31. ตัวเอกแต่งงานและขึ้นครองบัลลังก์ (W)

จากโครงสร้างแบบกระบวนชุด (paradigmatic structure) พรอพพ์เสนอต่อไปว่า ในการสร้างนิทานแต่ละเรื่องขึ้นมานั้น จะต้องมี "กฎ" (law) หรือตรรกะในการประกอบสร้างเรื่องเล่าแต่ละเรื่องขึ้นมา เป็นตรรกะภายในเรื่องเล่า (Internal logic) เช่น การเล่าเรื่องต้องมี "ตัวละคร" และ "ความขัดแย้ง" ต้องมี "ความสัมพันธ์เป็นลำดับขั้นที่แน่นอน" (plot) คือโครงสร้างวากยสัมพันธ์ (syntagmatic structure) (ทุกวันนี้เรารู้จักแนวคิดนี้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าทุกประเภท)

และกฎในการควบคุมการทำงานของโครงสร้างทั้งสองนี้ก็คือ "กฎแห่งการเลือกสรร" (Law of selection) และกฎแห่งการผสมผสาน (Law of combination)

ดังนั้น เมื่อมีการแต่งนิทานเรื่องใหม่ (หรือเกมฝึกอบรมชุดใหม่) ผู้แต่งก็จะเลือก "ประเภทตัวละคร" จาก "ชุดตัวละครที่มีในกระบวนชุดทั้งหมด" (เป็นกิจกรรมที่นักเล่นเกมต้องกระทำ) จากนั้นก็นำเอา "พฤติกรรมของตัวละครมาเรียงลำดับขั้นตอน" (ในกรณีของนิทานพื้นบ้านรัสเซียก็คือ การเรียงลำดับ actant/function จาก 31 function) ความแตกต่างของนิทานแต่ละเรื่องจึงอยู่ที่ว่า องค์ประกอบย่อยตัวใดจะถูกเลือกมาจากกระบวนชุด (paradigm) และแต่ละ action จะถูกนำมาเรียงร้อยแบบไหน (syntagmatic)

และจากแนวคิดหลักเรื่อง โครงสร้างแบบกระบวนชุด (paradigmatic structure) ซึ่งในกรณีของนิทานพื้นบ้านจะมีองค์ประกอบย่อยที่เรียกว่า "อนุภาค" (Motif) ซึ่งเป็นส่วนประกอบย่อยของนิทานที่มีความน่าสนใจผิดธรรมดาสามัญ เช่น แม่คลอดลูกเป็นหอยสังข์ (ประมาณ alien ผสมพันธุ์กับมนุษย์) เทวดาแปลงเป็นกวางทอง (ประมาณ transformer) หรือแม่มดขี่ไม้กวาดเหาะได้ (ใน Harry Potter) ความแตกต่างของนิทานแต่ละเรื่องที่ยังคงเป็นแก่นโครงสร้างเดียวกันก็เกิด

จากการทำงานในโครงสร้างแบบกระบวนชุดนี้เอง เพราะถ้างานเรื่องแรกมีอนุภาคคือมังกรลักพาตัวลูกสาวพระราชินีไป ในนิทานเรื่องต่อไป ก็สามารถแทนที่มังกรด้วยปีศาจ เขี้ยว ฟอมดได้ การแทนที่นี้ไม่ส่งผลกระทบต่อนิทานแต่อย่างใด

(4.4) ตัวอย่างงานศึกษาที่ใช้แนวทางของพรอพท์ในไทย ใฆิต ศรีกฤษณรัตน์ (2553) ได้นำเอาแนวทางการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านของพรอพท์มาใช้ในการวิเคราะห์ผลผลิตทางวัฒนธรรมร่วมสมัยคือเกมออนไลน์ ในงานวิจัยเรื่อง "วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาท (RPG Game) ของญี่ปุ่น และการมีส่วนร่วมของผู้เล่น" ข้อสงสัยของผู้วิจัยคือ แนวทางการวิเคราะห์แบบโครงสร้างนิยมเชิงรูปแบบที่พรอพท์ใช้วิเคราะห์นิทานพื้นบ้านนั้นจะสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการละเล่นร่วมสมัย เช่น เกมสวมบทบาทได้หรือไม่ ได้มากน้อยเพียงใด มีอะไรบ้างที่จำเป็นต้องดัดแปลงเพื่อให้เข้ากับยุคสมัย มีอะไรที่เป็นแก่นคงเดิม และอะไรเป็นปัจจัยที่สร้างข้อเหมือนและข้อแตกต่างดังกล่าว

ผู้วิจัยเลือกศึกษาเกมสวมบทบาทจำนวน 5 เกมจาก 3 ค่ายเกม โดยเป็นเกมที่เคยได้รับความนิยมอย่างสูง และแม้จะเป็นเกมจากญี่ปุ่น แต่ก็เป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดีของนักเล่นเกมชาวไทย เช่น เกม Seiken Densetsu 3, Breath of Fire 2 เป็นต้น

เครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์เกมตัวอย่างคือ องค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการ เช่น (1) โครงเรื่อง (plot) ที่ใช้แนวคิดเรื่อง syntagmatic structure ของพรอพท์ที่แบ่ง function การกระทำของตัวละครเป็น 31 function (2) ตัวละคร (3) ความขัดแย้ง (4) ฉาก เป็นต้น

ผลการวิจัยพบว่า เกม RPG ทั้ง 5 เกม มีทั้งจุดร่วมและจุดต่างจากผลการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านของพรอพท์ อันเนื่องมาจากปัจจัย 2-3 ประการคือ ปัจจัยของยุคสมัย (อดีต-ปัจจุบัน) ปัจจัยวัฒนธรรมของประเทศผู้ผลิตเกม (ญี่ปุ่น) และปัจจัยด้านตัวสื่อ (นิทานพื้นบ้านกับเกมออนไลน์)

จากข้อเหมือนและข้อต่างระหว่างนิทานพื้นบ้านรัสเซียกับเกม RPG ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มเกมทั้ง 5 เกมออกเป็น 2 กลุ่มคือ (1) เกมที่มีโครงสร้างใกล้เคียงกับนิทานพื้นบ้านรัสเซีย (2) เกมที่มีโครงสร้างค่อนข้างแตกต่างจากนิทานพื้นบ้านรัสเซีย และพบว่า "ประเภทของเนื้อเรื่อง" น่าจะเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้อง กล่าวคือ เกมที่มีการเรียง function ใกล้เคียงกับงานของพรอพท์มากขึ้น มักจะเป็นเกมที่มีฉากของเรื่องแบบเทพนิยาย คือมีการปกครองด้วยกษัตริย์ มีเจ้าชายเจ้าหญิง มีผู้วิเศษที่ใช้เวทมนตร์ ส่วนเกมที่มีเนื้อเรื่องแบบทันสมัยจะมีการเรียงของ function ที่ค่อนข้างแตกต่างจากงานของพรอพท์

สำหรับจุดร่วมระหว่างนิทานพื้นบ้านรัสเซียกับเกม RPG ของญี่ปุ่นนั้น จะพบว่ามีองค์ประกอบของโครงสร้างหลักโดยรวมที่ต้องมีในผลผลิตทางวัฒนธรรมทั้ง 2 ประเภทคือ จะมีรูปแบบพฤติกรรมบางอย่างที่ต้องเกิดขึ้นอย่างแน่นอนประมาณ 6 function ได้แก่ (α) การแนะนำ

ตัวละคร (A) พฤติกรรมตัวโกง ( $\uparrow$ ) การเดินทางออกจากบ้าน (D) พฤติกรรมของผู้วิเศษ (H-I) การต่อสู้และชนะตัวโกง และ ( $\downarrow$ ) การเดินทางกลับบ้าน โดยในรายละเอียดของแต่ละ function อาจแตกต่างกันไปบ้าง เช่น ตัวละครทั้งในนิทานพื้นบ้านและเกม RPG จะต้องเดินทางออกจากบ้าน แต่สาเหตุที่จะต้องออกจากบ้านอาจจะแตกต่างกันไป

ส่วนข้อแตกต่างระหว่างนิทานพื้นบ้านที่พรอพรพ์ค้นพบกับผลการวิเคราะห์โครงสร้างเกม RPG ครั้งนี้มีอยู่หลายประการเช่น

(i) **มีโครงสร้างวากยสัมพันธ์ (syntagmatic structure) ที่ต่างกัน** เช่น มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ที่ต่างกัน ในนิทานพื้นบ้าน การพบผู้วิเศษ (D) มักจะเกิดขึ้นก่อน ตามด้วยการต่อสู้กับตัวโกง (H) แต่ในเกม Final Fantasy 6 จะเริ่มจากเหตุการณ์ที่ตัวละครพลัดพรากจากกัน (Sf) เป็นต้น

(ii) **ความแตกต่างที่จุดเน้นเนื่องจากอิทธิพลวัฒนธรรม** ในนิทานพื้นบ้านของพรอพรพ์ การต่อสู้กับตัวโกงหรือการทำงานยากจะเป็นจุดเน้นหลักของเรื่อง แต่ในเกม Pocket Monster Fire Red จุดเน้นหลักจะเป็นเรื่องการทดสอบจากผู้วิเศษ (D) รวมถึงการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น (E) เพื่อให้ได้รับของขวัญวิเศษ (F) ซึ่งผู้วิจัยอธิบายว่าปรากฏการณ์ดังกล่าวน่าจะเป็นภาพสะท้อนแนวคิดแบบเอเชียที่ให้ความสำคัญกับการช่วยเหลือกันและกัน และการตรกรางวัลเป็นการตอบแทน

(iii) **ภาพสะท้อนวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นการเฉพาะ** function ที่มักจะถูกเน้นในเกม RPG อีกประเภทหนึ่งก็คือ การให้ทดสอบหรือทำงานยากก่อนจะมาต่อสู้กับตัวโกงในตอนท้าย ก็เพื่อให้ตัวเอกได้มีโอกาสฝึกฝนตนเองก่อนจะได้ต่อสู้จริงๆ ซึ่งสะท้อนค่านิยมญี่ปุ่นในเรื่องการฝึกฝนเตรียมตัวอย่างดีก่อนจะลงมือต่อสู้กับคนอื่น หรือการเลื่อนเอากการกระทำของผู้วิเศษไปปรากฏตอนท้าย เพื่อให้ตัวเอกหรือผู้เล่นได้ภูมิใจและเผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตัวเองก่อน ซึ่งสะท้อนค่านิยมความมุมานะพยายามด้วยตนเองแบบญี่ปุ่น

(iv) เนื่องจากปัจจัยความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ทำให้ผลการวิเคราะห์โครงสร้างเกม RPG ได้ค้นพบ function ใหม่ที่ไม่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านรัสเซียอีก 9 function เช่น ตัวเอกได้เพื่อนร่วมทาง (Fr) ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm) ทั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าในนิทานพื้นบ้านรัสเซีย นั้นจะเป็นวีรบุรุษแบบฉายเดี่ยว (Individual hero) แต่ในสังคมญี่ปุ่น (ปัจจุบัน) จะเน้นการทำงานเป็น team (dream team/team hero) ดังนั้น จึงมีการเพิ่ม function ใหม่ๆ ขึ้นมา

#### (5) นักโครงสร้างนิมรุ่นหลัง

จากการวางรากฐานแนวทางศึกษาของสำนักโครงสร้างนิมตั้งแต่ผู้วางรากฐานคือ ไชสชูร์ มาจนกระทั่งถึงเลวี-สเตราส์ และพรอพรพ์ ในยุคปัจจุบันได้มีนักคิดสำนักโครงสร้างนิมรุ่นหลัง ได้พัฒนาแนวทางการศึกษาเชิงโครงสร้างนิม ทั้งในด้านการเพิ่มเติมแนวคิดใหม่ๆ เข้าไป และทั้ง

การขยายวัตถุดิบในการศึกษา ในที่นี้จะยกตัวอย่าง 2 ท่านคือ โรลองด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes - 1915-1980) และวิล ไรท์ (Will Wright)

### (5.1) การศึกษาโครงสร้างนิยมของบาร์ธส์

(i) บาร์ธส์เป็นนักวิชาการชาวฝรั่งเศสที่ได้นำเอาหลักการของเลวี-สเตราส์มาวิเคราะห์วัฒนธรรมชนชั้นกลางร่วมสมัยในฝรั่งเศส โดยวิเคราะห์บรรดาวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น รายการมวยปล้ำในโทรทัศน์ โฆษณาสูบล้างหน้าและผงซักฟอก ของเล่นเด็ก อาหารเนือบดและมันทอด การท่องเที่ยว ทศนคติของชาวบ้านที่มีต่อวิทยาศาสตร์ ฯลฯ เพื่อแสดงให้เห็นว่าบรรดาผลผลิตทางวัฒนธรรมประชานิยมเหล่านี้ มีโครงสร้างบางอย่างอยู่ข้างในที่บาร์ธส์เรียกว่า "มาตรฐานของชนชั้นกลาง" และเขาได้ปล้ำกับความเชื่อที่ว่าเรื่องนิทานปรัมปรา/มายาคติ (myth) (ที่เป็นวัตถุดิบของการศึกษาของเลวี-สเตราส์) นั้น มีอยู่แต่ในชนพื้นเมือง/ชนเผ่าดั้งเดิม แต่ผู้คนในโลกสมัยใหม่ ยุควิทยาศาสตร์นั้นไม่มีนิทานปรัมปราแล้ว บาร์ธส์ตั้งชื่อ "งานวิเคราะห์ของเขา" ว่า Myth Today (นิทานปรัมปราของวันนี้) เพื่อยืนยันให้เห็นว่า "นิทานปรัมปรายังไม่ได้หายไปไหนในโลกสมัยใหม่"

(ii) บาร์ธส์ได้เพิ่มเติมแนวคิดเรื่องรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ที่ไซสซูว์ได้วางพื้นฐานไว้โดยเฉพาะตรงส่วนที่เป็น "ความหมายสัญลักษณ์" บาร์ธส์กล่าวว่า เมื่อเห็นคำว่า "สุนัข" แล้วมีความหมายถึง "สัตว์สี่เท้าที่เห่าไ้้ง" นั้น นี่เป็นเพียงความหมายขั้นต้น (primary level of meaning) ที่อาจจะเรียกว่า "ความหมายโดยอรรถ" (denotative meaning) ซึ่งเป็นความหมายที่คนส่วนใหญ่เข้าใจ/รับรู้ตรงกัน แต่ต่อจากนั้น ยังมี "ความหมายขั้นที่สอง" (Second level of meaning) เช่น เป็นสัตว์ที่น่ากลัว เป็นเพื่อนที่ซื่อสัตย์ ฯลฯ ที่เรียกว่า "ความหมายโดยนัยประหวัด" (connotative meaning) ความหมายในขั้นที่สองนี้จะแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ของผู้คนหรือตามลักษณะวัฒนธรรมของแต่ละสังคม

Primary Signification Denotation	1. Signifier	2. Signified
	3. Sign	
Secondary Signification Connotation	I. SIGNIFIER	II. SIGNIFIED
	III. SIGN	

และในระดับขั้นที่ 2 นี้เองที่บาร์ธส์เสนอว่า บรรดา Myth ต่างๆ ได้ถูกสร้างขึ้นทั้งในระดับของภาษาและภาคปฏิบัติการ เช่น ถ้าเป็นไวน์ก็ต้องฝรั่งเศสจึงจะดีเยี่ยม ถ้าเป็นรถก็ต้องเยอรมัน นิ้วมือคนเรายังไม่เท่ากัน แล้วจะให้คนเท่าเทียมกันได้อย่างไร ประชาธิปไตยคือการปกครองที่ดีที่สุด ฯลฯ (ซึ่งในทัศนะของบาร์ธส์ Myth Today มักจะเป็นอุดมการณ์ที่สนับสนุนระบบ

ทุนนิยม )

เนื่องจากความหมายโดยนัยประหวัด (connotative meaning) นั้นมีความแตกต่างหลากหลาย (เหมือนตัวเล็อกในเครื่องคอมพิวเตอร์) ดังนั้น บาร์ธจึงสังเกตเห็นบรรดา **กลไกการควบคุมความหมาย** ที่ผู้ใช้สัญญะจะกำกับให้ผู้รับสัญญะใช้ความหมายโดยนัยประหวัดตามที่ตนต้องการ กลไกการควบคุมความหมายเหล่านี้ก็คือ บรรดาองค์ประกอบของรูปสัญญะ เช่น ภาพ สี texture คำบรรยายใต้ภาพ เป็นต้น

นอกจากนั้น บาร์ธยังแสดงให้เห็นกระบวนการอันยกย่อนระหว่างความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัยประหวัด เช่น **ทั้งๆ** ที่ความหมายโดยนัยประหวัดนั้นเป็นเพียง "ความหมายเฉพาะของคนบางคน กลุ่มบางกลุ่ม ชนชั้นบางชนชั้น ประเทศบางประเทศ" แต่ด้วยอำนาจในการนิยามความหมาย ทำให้ความหมายโดยนัยประหวัดบางความหมายได้รับการยกระดับ (upgrade) ขึ้นมาเป็นความหมายโดยอรรถ ตัวอย่างเช่น คำว่า "ยิว" ซึ่งความหมายโดยอรรถคือ ชื่อของชนชาติหนึ่ง แต่ในพจนานุกรม (ที่ไม่ใช่เล่มที่ชาวยิวเป็นคนทำ) จะใส่ความหมายโดยอรรถอีกความหมายหนึ่งว่า "หมายถึงคนตระหนี่ถี่เหนียว คนงก คนเห็นแก่ตัว" (ทั้งๆที่เป็นเพียงความหมายโดยนัยประหวัดเท่านั้น) แลดูเหมือนว่าความหมายที่สองนั้นจะถูกใช้มากกว่าความหมายแรกเสียอีก

(iii) **การวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของ Myth** ดังที่เลวี-สเตราส์ได้นำเสนอเรื่องบทบาทหน้าที่ของ Myth ในสังคมดั้งเดิม เมื่อบาร์ธนำเอาแนวคิดด้านสัญวิทยาามาแยกแยะสัญญะแบบ Myth เขาก็ได้นำเสนอเพิ่มเติมว่า Myth ซึ่งเป็นสัญญะรูปแบบหนึ่งนั้น นอกจากจะใช้เพื่อแสดงความหมายแล้ว ก็ยังเล่นบทเป็น "ผู้มีอิทธิพลในการครอบงำความคิด" (impose) โดยทำงานร่วมกับองค์ประกอบวัฒนธรรมอื่นๆ เช่น ครอบงำความคิดว่า "ความสุขคืออะไร" (ผิวขาว ร่างสูงโปร่ง จมูกโด่ง หน้ารูปตัว v ฯลฯ)

แต่ในอีกด้านหนึ่ง Myth ก็ไม่เคยทำงานได้อย่างราบรื่น เนื่องจาก ณ ที่ใดที่มี Myth ที่นั่นก็จะมี "การต่อต้าน Myth" อยู่ด้วยเสมอ เช่น ภาพของนักดนตรี heavy metal อาจจะถูกรับรู้ความหมายจากกลุ่มผู้ใหญ่ว่า ก้าวร้าว รุนแรง หนวกหู ฯลฯ แต่เด็กวัยรุ่นน่าจะรับรู้ว่าเป็น "นี่คือเสรีภาพ ความจริงใจ และความหลากหลาย" เป็นต้น

## (5.2) การพัฒนาแนวคิดโครงสร้างนิยมของวิล ไรท์

(i) วิล ไรท์ เป็นนักวิชาการอเมริกันที่นำเอาแนวคิด "คู่ตรงกันข้าม" ของเลวี-สเตราส์ มาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตะวันตก (Western Genre) ของฮอลลีวู้ด ในขณะที่เขายังคงรักษาแก่นแนวคิดเรื่องการแยกคู่ตรงกันข้ามแบบเลวี-สเตราส์เอาไว้ แต่เขาก็ได้นำเสนอเพิ่มเติมว่า ในการวิเคราะห์โครงสร้างนั้น จะวิเคราะห์แบบภาคตัดขวาง (cross-sectional) แต่ตัวโครงสร้างไม่ได้ แต่จะต้องเพิ่มเติม "วิธีการโครงสร้างการเล่าเรื่อง" เพิ่มเติมเข้าไปด้วย

เช่น ไรท์แยกคู่ตรงกันข้ามของโครงสร้างหนังตะวันตก ดังนี้

(ตัวเอก) อยู่ในสังคม	อยู่นอกสังคม
ดี	เลว
เข้มแข็ง	อ่อนแอ
มีความศรัทธา	ป่าเถื่อน

(ii) ไรท์พบว่า ต้องนำเอา "มิติบริบทหรือกาลเวลา/พัฒนาการ" เข้ามาพิจารณาประกอบการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างด้วย เช่น ไรท์พบว่า ในช่วงเวลาไม่กี่ทศวรรษที่มีการสร้างหนังตะวันตกนั้น ยังสามารถแบ่งได้เป็น 3 ยุค โดยที่แต่ละยุคจะมีการเลือกสรรและการผสมผสานองค์ประกอบคู่ตรงกันข้ามที่แตกต่างกัน ยุคทั้งสามก็คือ ช่วง classic ช่วง transition และช่วง professional

ตัวอย่างหนังช่วง classic ก็เช่นเรื่อง Shane ช่วง transition เช่นเรื่อง Johnny Guitar และ Dances with Wolves

ในแง่โครงสร้างกระบวนชุด ไรท์พบว่าในหนังตะวันตกแบบ classic จะประกอบด้วย 16 functions เช่น

1. วีรบุรุษเข้ามาอยู่ในกลุ่ม
2. แต่สังคมทั่วไปยังไม่รู้จักว่าวีรบุรุษเป็นใคร
3. วีรบุรุษมีความสามารถพิเศษ
- :
13. วีรบุรุษเอาชนะผู้ร้าย
- :
16. วีรบุรุษสูญเสียหรือสละสถานะทางสังคมของเขา

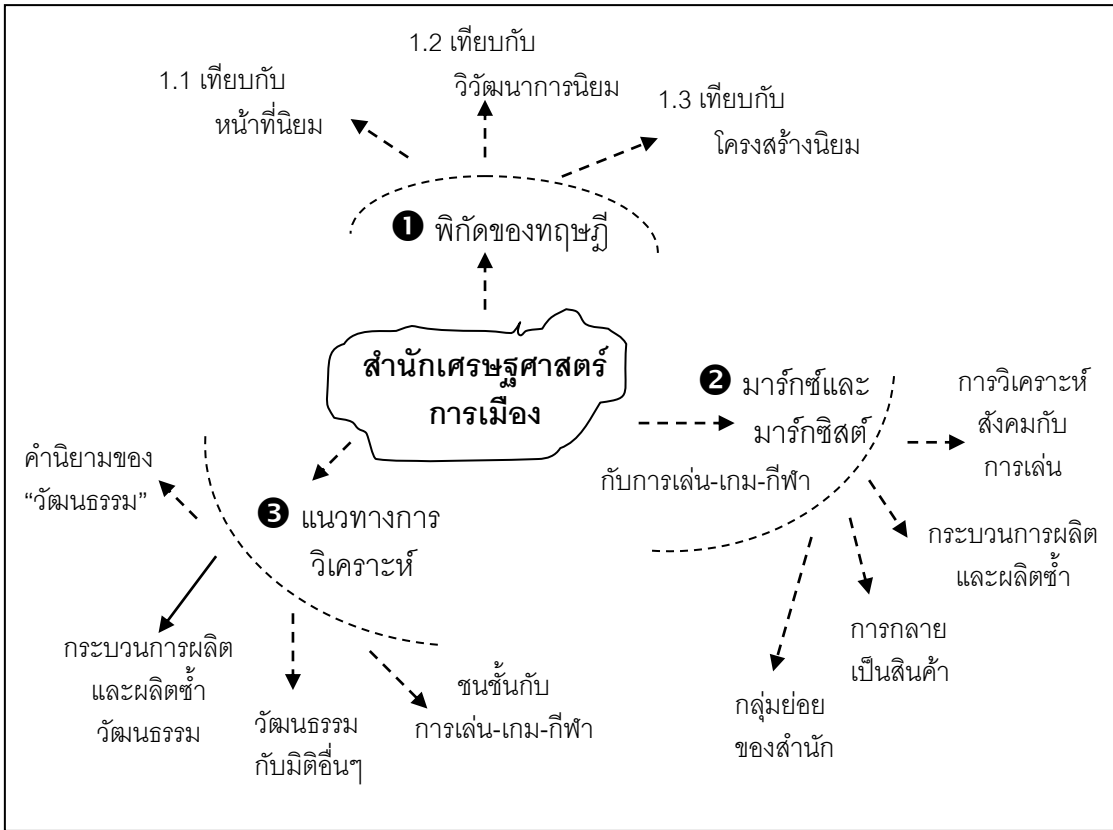
สำหรับคุณลักษณะของคู่ตรงกันข้ามนั้น ในช่วง classic วีรบุรุษอาจจะอยู่ในกลุ่มเป็นคนดี เข้มแข็ง มีความศรัทธา แต่ในช่วง transition ตัวเอกอย่างเช่น Dances with Wolves กลับเป็นคนนอกสังคมและมีลักษณะป่าเถื่อนแทน ซึ่งอาจจะหมายความว่า สำหรับผลผลิตทางวัฒนธรรมยุคใหม่นั้น จะมีลักษณะที่สิ้นไหลมากกว่าตำนานหรือนิทานพื้นบ้านที่อยู่ในสังคมอดีต ดังนั้น ในการวิเคราะห์เรื่องการเล่น-เกมกีฬา ระหว่างสังคมอดีตกับสังคมร่วมสมัยอาจจะต้องคำนึงประเด็นเรื่องความสิ้นไหลด้วย

## 7. สำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง/ทฤษฎีความขัดแย้ง

สำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง (Political Economy School) เป็นสำนักคิดที่ก่อตัวมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 ตั้งแต่รุ่นก่อตั้งก็คือ คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx 1818-1883) และยังคงสืบทอดต่อเนื่องมาอีกหลายรุ่นจนถึงปัจจุบัน โดยที่ในแต่ละรุ่นก็อาจจะมีการพัฒนาหรือปรับเปลี่ยนแนวคิดบางประการ หรือปรับจุดเน้นบางประการไปบ้าง ทำให้แนวคิดต่างๆของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมีลักษณะเป็น range/spectrum แต่ทว่าก็ยังคงมีแก่นความคิดหลักๆร่วมกัน นอกจากนี้ เนื่องจากสำนักคิดนี้มีจุดยืนว่า แนวคิด/หลักการ/ทฤษฎีต้องถูกทดสอบด้วยภาคปฏิบัติการ จึงทำให้ภายในสำนักนี้มีการแตกตัวออกไปเป็นสำนักย่อยอีกหลายสำนัก (ดูรายละเอียดต่อไป)

สำหรับในแง่จุดยืนทางการเมือง (Political stance) สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมีจุดยืนที่แตกต่างจากสำนักวิชาการอื่นๆที่ได้กล่าวมาแล้ว เช่น ไม่ได้ถือความเป็นกลางทางวิชาการ ไม่มีจุดยืนที่จะธำรงรักษาสภาพสังคมอย่างที่เป็นอยู่ หากแต่เน้นวิชาการ "ที่ทำความเข้าใจโลก เพื่อเปลี่ยนแปลงโลก" ดังนั้น สำนักคิดนี้จึงสร้างสรรค์แนวคิดหลักๆ (basic concepts) ขึ้นมาอีกชุดหนึ่งที่แตกต่างจากสำนักคิดอื่นๆ และโดยที่สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองเน้นการวิเคราะห์ "ความขัดแย้งในสังคมซึ่งเป็นพลังผลักดันการพัฒนาสังคม" จึงอาจมีชื่อเรียกสำนักนี้ว่า "กลุ่มทฤษฎีความขัดแย้ง" (Conflict Theory)

เนื่องจากความหลากหลายของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง ในที่นี้จึงจะขอคัดเลือกเอาแต่แนวคิดหลักๆของสำนักที่ได้มีการนำมาใช้ศึกษาเรื่อง "เล่น-เกม-กีฬา" ที่สำนักนี้มองว่าเป็น "มิติวัฒนธรรมของสังคม" ดังนี้



**(1) พิกัดของทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมือง**

การพิจารณาตำแหน่งแห่งที่ของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองจะดูโดยเทียบเคียงกับสำนักคิดอื่นๆ ดังนี้

(1.1) **เทียบกับสำนักหน้าที่นิยม** อาจกล่าวได้ว่า สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมีจุดยืนที่อยู่ตรงกันข้ามกับสำนักหน้าที่นิยม เพราะในขณะที่สำนักหน้าที่นิยมเสนอว่า โดยปกติแล้วสังคมจะมีความสงบ/เสถียรภาพเป็นส่วนใหญ่ คงมีช่วงยกเว้นบางช่วงเท่านั้นที่จะเกิดความขัดแย้งวิกฤติปั่นป่วน แต่แล้วก็จะเข้าสู่ภาวะดุลยภาพ (ดูเนื้อหาที่ผ่านมาของสำนักหน้าที่นิยม)

แต่สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองกลับเห็นว่า "ความขัดแย้งและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา" ต่างหาก ที่เป็นธรรมชาติที่แท้จริงของสังคม ไม่ใช่เป็นเพียงช่วงรอยต่อ ช่วงภาวะวิกฤติ หรือช่วงยกเว้นเท่านั้น ช่วงเวลาที่มีความสงบหรือมีเสถียรภาพต่างหากที่เป็นช่วงยกเว้น ทั้งนี้เพราะสังคมที่เคยมีอยู่และกำลังมีอยู่นั้นเป็นสังคมที่มีการเอาวัดเอาเปรียบกัน เป็นสังคมที่ยังไม่มีความเสมอภาคเท่าเทียมอย่างแท้จริง และเป็นสังคมที่บั่นทอนหรือทำลายความเป็นมนุษย์จึงไม่สามารถจะมีเสถียรภาพ/สงบสุขได้อย่างแท้จริง

ทัศนะดังกล่าวส่งผลต่อการพิจารณาบรรดาปฏิบัติการต่างๆทางสังคม รวมทั้งการเล่น-เกม-กีฬาด้วย (ดูรายละเอียดในตอนต่อไป) ซึ่งจะไม่เคยมีความเป็นกลางหรือไม่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งต่างๆที่มีอยู่ในสังคมเลย ตัวอย่างเช่น

- ในเรื่องการเล่น ในขณะที่สำนักหน้าที่นิยมจะมองว่า การเล่นเป็นการอบรมบ่มเพาะ (socialization) สมาชิกรุ่นใหม่เพื่อสืบทอดวัฒนธรรมของสังคม สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองกลับมองว่า การเล่นเป็นพื้นที่ใช้อำนาจของผู้ใหญ่ต่อเด็ก (เป็นความขัดแย้งระหว่างรุ่นวัย) เป็นกลไกการควบคุมทางสังคม (social control) เพราะทุกการเล่น ทุกเกม ทุกกีฬา ต้องมีกฎกติกา มารยาท หรือพูดง่าย ๆ ว่า เป็นการกำหราบสมาชิกใหม่ให้เชื่อฟังต่อระบบ

- การเล่น เกม กีฬา จึงทำหน้าที่แบบเดียวกับศาสนาในยุคอดีต คือเป็นเครื่องมือ/กลไกของผู้มีอำนาจที่ทำให้ผู้ที่เสียเปรียบยอมรับการเอาเปรียบหรือสภาพที่ไม่เสมอภาคเท่าเทียม นั้น หรือมิฉะนั้น ก็ทำให้ผู้มีสถานะรองในสังคม (subaltern) หลบหนีปัญหาจริงในชีวิตไปหาความสุขเฉพาะหน้ากับการเล่น กับเกมและกีฬา (escapist)

- หากเป็นการวิเคราะห์ในระดับประเทศ สำนักย่อยสำนักหนึ่งของเศรษฐศาสตร์การเมืองคือสำนักจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรมซึ่งใช้หน่วยการวิเคราะห์การเอาเปรียบเป็น "ระดับประเทศ" ก็จะพิจารณาบรรดากีฬาระดับโลกว่าเป็นเครื่องมือของจักรวรรดินิยม ตัวอย่างเช่น งานศึกษาของ Alan Klein (1991, อ้างใน K.Blanchard, 1995) เรื่อง "Sugar Ball: The American Game, The Dominican Dream" Klein ศึกษาการนำเบสบอลซึ่งเป็นกีฬาประจำชาติของอเมริกันเข้าไปในประเทศโดมินิกันซึ่งเป็นประเทศที่ผลิตอุตสาหกรรมน้ำตาล ด้วยเหตุนี้ คำศัพท์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเบสบอลจึงเป็นคำที่โยงใยอยู่กับอุตสาหกรรมน้ำตาล เช่น refinery ball/cane ball/sugar ball ผู้วิจัยสาธิตให้เห็นข้อมูลของการเอาเปรียบในหลายรูปแบบ เช่น นักเบสบอลชั้นเยี่ยมชาวโดมินิกันจะถูกซื้อตัวไปเข้าทีมเบสบอลใหญ่ๆของอเมริกา และเมื่อนักเบสบอลเหล่านี้กลับมา พวกเขา ก็พบการพัฒนาวัฒนธรรมการเล่นเบสบอลแบบอเมริกันติดตัวมาด้วย ส่งผลให้การเล่นเบสบอลในโดมินิกันสูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง แต่ในอีกด้านหนึ่ง การวิเคราะห์แนวเศรษฐศาสตร์การเมืองก็เชื่อว่า "ที่ใดมีการครอบงำ ที่นั่นก็มีการต่อต้านอยู่ด้วยเสมอ" ดังนั้น ในการวิเคราะห์เรื่องกีฬาเบสบอลของโดมินิกัน นักวิจัยจึงพบรูปแบบต่างๆของการต่อต้านการครอบงำทางวัฒนธรรมปะปนอยู่ด้วย

(1.2) เทียบกับสำนักวิวัฒนาการนิยมและประวัติศาสตร์เฉพาะกรณี เนื่องจากผู้วางรากฐานสำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง คาร์ล มาร์กซเป็นคนรุ่นเดียวกับชาร์ลส์ ดาร์วิน และมาร์กซเองก็เห็นด้วยกับทฤษฎีวิวัฒนาการทางชีวภาพของดาร์วินอย่างมาก จึงไม่ต้องสงสัยเลยว่ามาร์กซย่อมได้รับอิทธิพลเรื่องชั้นบันไดวิวัฒนาการของสังคมมาจากดาร์วินอย่างแน่นอน อย่างไรก็ตาม เมื่อนำแนวคิดเรื่องวิวัฒนาการและปัจจัยกำหนดลำดับวิวัฒนาการมาใช้กับสังคม มาร์กซก็ไม่เห็นด้วยเรื่องปัจจัยชีวภาพหรือสภาพแวดล้อมเป็นตัวกำหนดลักษณะ/รูปแบบของสังคม-วัฒนธรรมของมนุษย์ (แบบเอ็ดเวิร์ด ไทเลอร์) แต่มาร์กซกลับนำเสนอแนวคิดใหม่เรื่อง "แบบวิถีการผลิตของสังคม" (Mode of production) ว่าเป็นปัจจัยกำหนดพัฒนาการของสังคมนั้นๆ (มีปัจจัยด้านการ

กระทำของมนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้องด้วยเป็นสำคัญ)

มาร์กซ์เสนอว่า แบบวิถีการผลิตของแต่ละสังคมนั้นประกอบด้วย 2 องค์ประกอบหลักๆ องค์ประกอบแรกคือ **พลังการผลิต** (productive force) อันได้แก่ ระดับความสามารถของแรงงานมนุษย์ (แรงงานที่มีชีวิต) เครื่องจักรและเทคโนโลยี (แรงงานที่ตายแล้ว) บรรดาเครื่องมือ เครื่องมือต่างๆ ซึ่งนักเศรษฐศาสตร์การเมืองที่ศึกษาเรื่องกีฬาสัมัยใหม่ได้นำมาวิเคราะห์เรื่องการใช้วิทยาศาสตร์การกีฬาในการฝึกฝนและการแข่งขันกีฬา องค์ประกอบที่สองคือ **ความสัมพันธ์ทางการผลิต** (relation of production) อันได้แก่การจัดระบบเรื่องการเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต (ที่ดิน โรงงาน เงินทุน ฯลฯ) ระบบการแบ่งงานกันทำ และที่สำคัญที่สุดคือ ระบบและอำนาจในการจัดสรรผลประโยชน์ที่เกิดขึ้น (เช่น การจ่ายค่าจ้างนักกีฬา)

และเมื่อเปรียบเทียบกับสำนัก Historical Particularism สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองก็ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์อย่างมาก อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาประวัติศาสตร์ของสำนักนี้ก็มีท่าทีที่แตกต่างจากแนวทางการศึกษาประวัติศาสตร์แบบทั่วไปที่เน้นเรื่องการเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ หรือวางน้ำหนักการเปลี่ยนแปลงไปที่วีรบุรุษผู้เปลี่ยนแปลงขับเคลื่อนประวัติศาสตร์ เพราะสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมีความเชื่อว่า "ความขัดแย้งและวิธีการจัดการกับความขัดแย้งต่างหากที่เป็นพลังผลักดันขับเคลื่อนประวัติศาสตร์ของแต่ละสังคม" ดังนั้นจึงต้องให้ความสนใจวิเคราะห์ความขัดแย้งดังกล่าว

ตัวอย่างเช่น งานศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ของกีฬาครีกเกิดในอังกฤษช่วงศตวรรษที่ 19 ของ Marqusee 1994, อ้างใน Giulianotti, 2005) ซึ่งพบว่า คริกเกิดเป็น "กีฬาแห่งชนชั้น" อย่างเห็นได้ชัดชัดเจนเมื่อดูจากกฎเกณฑ์และพิธีกรรมต่างๆ ของการเล่น ในศตวรรษที่ 19 ในอังกฤษมีการแบ่งประเภทการเล่นกีฬานิดนี้ออกเป็น 2 แบบ คือแบบสมัครเล่น (ซึ่งเล่นโดยสุภาพบุรุษชนชั้นขุนนางและชนชั้นกลาง) และแบบอาชีพ (ซึ่งเล่นโดยชนชั้นคนงานเป็นส่วนใหญ่) การแบ่งชนชั้นจะเห็นได้อย่างชัดเจนในการแยกห้องแต่งตัว และวิธีชานชื่อนักกีฬาระหว่างการเล่น ถ้าเป็นกลุ่มสุภาพบุรุษจะระบุ title ด้วย (เช่น ท่านลอร์ด...) ถ้าเป็นผู้เล่นอาชีพจะเรียกชื่อเฉยๆ ส่วนหัวหน้าหรือกัปตันทีมของสโมสรจะมาจากสายสมัครเล่นเท่านั้น

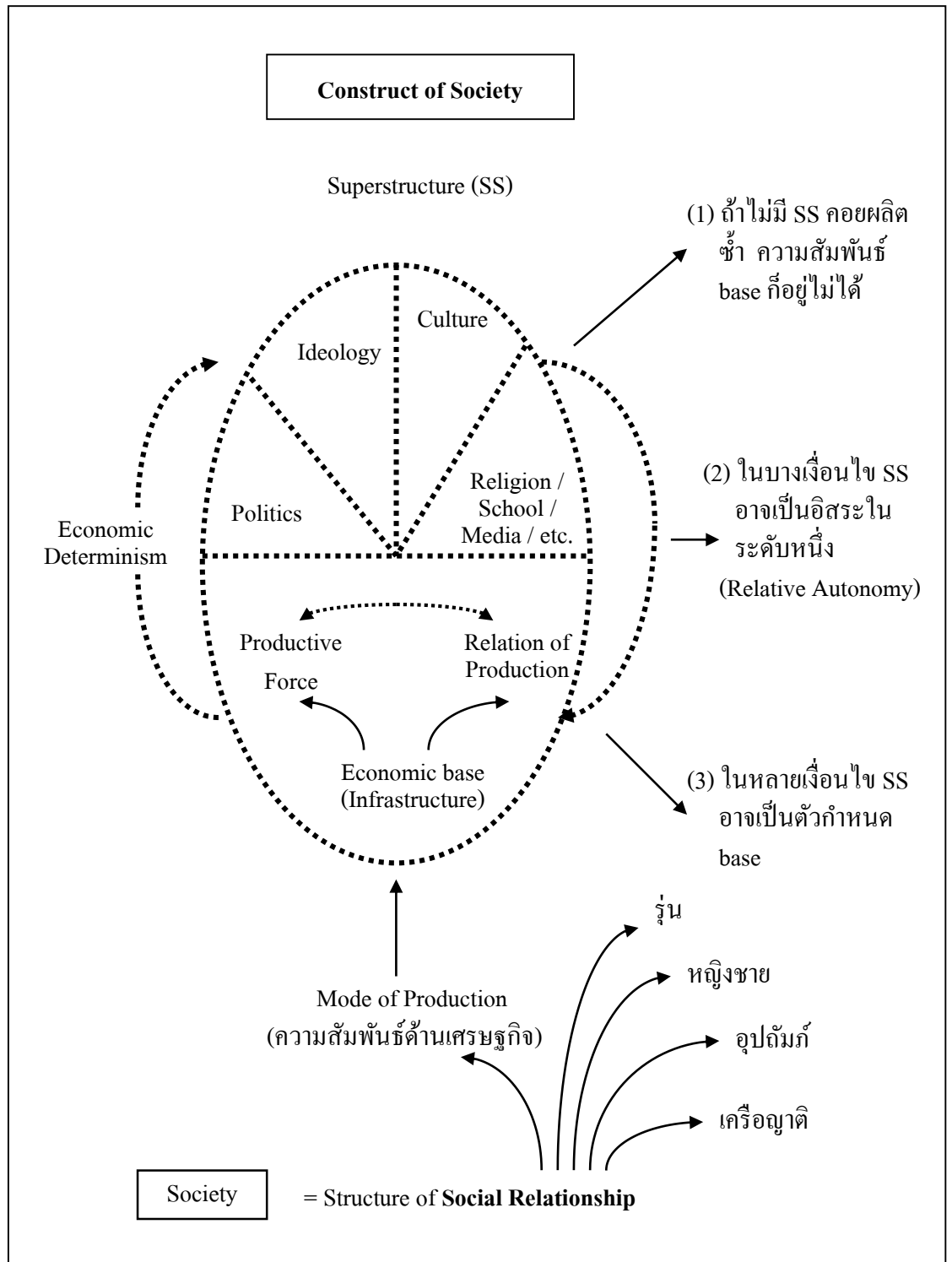
อย่างไรก็ตาม ก็มีการต่อสู้ความขัดแย้งระหว่าง 2 กลุ่มนี้มาโดยตลอด เช่น คนจากสายอาชีพได้เข้าไปเป็นกัปตันทีมของสโมสรในปีค.ศ.1952 และเมื่อค.ศ.1963 การแบ่งแยกกระหว่างทีมสมัครเล่นกับอาชีพก็ถูกยกเลิกจากเหตุผลด้านเศรษฐกิจมากกว่าปัจจัยทางอุดมการณ์เรื่องความเสมอภาค (มีนักกีฬาสมัครเล่นน้อยคนมากที่มีความสามารถที่จะจ่ายค่าเล่นได้)

(1.3) **เทียบกับสำนักโครงสร้างนิยม** สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมีความเห็นพ้องกับสำนักโครงสร้างนิยมที่ว่า เราไม่อาจจะสร้างข้อสรุปต่างๆ จากการเห็นปรากฏการณ์เท่านั้น แต่ต้องวิเคราะห์ค้นหา **"โครงสร้าง"** ของปรากฏการณ์นั้น อย่างไรก็ตาม ข้อแตกต่างจาก

โครงสร้างนิยมของเลวี-สเตราส์ และพรอพท์ก็คือ สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองสนใจวิเคราะห์โครงสร้างในระดับมหภาค (Macro) และสนใจโครงสร้างของสังคมมากกว่าโครงสร้างวิถีคิดเช่น สำนักโครงสร้างนิยม

แนวคิดหลักๆที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์โครงสร้างสังคมของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมีดังนี้

(i) ในการวิเคราะห์สังคม มาร์กซ์สร้างภาพจำลองของสังคมขึ้นมาว่า สังคมมีส่วนประกอบสำคัญๆอยู่ 2 ส่วน ส่วนล่างเรียกว่า **ฐานเศรษฐกิจ (base)** ซึ่งได้แก่มิติด้านเศรษฐกิจ อันประกอบด้วยพลังการผลิตและความสัมพันธ์ทางการผลิตที่ได้กล่าวมา อีกส่วนหนึ่งอยู่ข้างบนเรียกว่า "โครงสร้างส่วนบน" (superstructure) ซึ่งรวมทุกอย่างที่ไม่ใช่เศรษฐกิจ เช่น ระบบการเมือง ความเชื่อ อุดมการณ์ ศาสนา วัฒนธรรม การศึกษา ฯลฯ ในการวิเคราะห์สังคมก็คือ การค้นหาองค์ประกอบย่อยๆของฐานเศรษฐกิจและโครงสร้างส่วนบน จากนั้นก็ค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบทั้งสองนี้ ซึ่งการให้นำหน้าปัจจัยใดเป็นตัวกำหนดหลัก (เช่น ฐานเศรษฐกิจหรืออุดมการณ์หรือการเมือง) ก็ทำให้เกิดกลุ่มย่อยๆในสำนักนี้

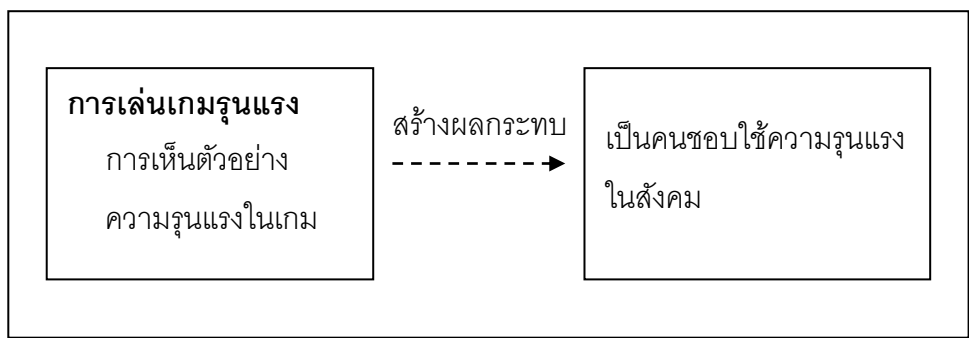


ภาพที่ 5 : แบบจำลองของสังคมตามทัศนะของมาร์กซ์

(ii) จากทัศนะร่วมกับสำนักโครงสร้างนิยม สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองก็เชื่อว่า โครงสร้างสังคมจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบ เนื้อหา ความหมายของปรากฏการณ์ทางสังคมทุกอย่าง ส่วนจะเป็นโครงสร้างสังคมในระดับฐานหรือโครงสร้างส่วนบนก็แล้วแต่จุดยืนของกลุ่มย่อยๆใน สำนักนี้ เช่น กลุ่ม Political Economy ค่อนข้างจะเชื่อว่า ปัจจัยเศรษฐกิจอันได้แก่ผลประโยชน์ทาง เศรษฐกิจจะเป็นแรงผลักดัน (แบบทางเดียว) ปฏิบัติการต่างๆทางสังคม ดังนั้น หากวิเคราะห์การ จัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก หรือการถ่ายทอดสดรายการแข่งขันกีฬาระดับต่างๆ กลุ่ม Political Economy ก็จะเน้นหาข้อมูลด้านเศรษฐกิจเป็นสำคัญ แต่หากเป็นกลุ่มย่อยทฤษฎีวิพากษ์ (Critical theory) ก็จะเน้นปัจจัยอื่นๆ เช่น อำนาจทางการเมือง เกียรติยศ บารมี ฯลฯ เข้ามาพิจารณาร่วม ด้วย และมองความสัมพันธ์ระหว่างฐานเศรษฐกิจและโครงสร้างส่วนบนในลักษณะ "กำหนดซึ่งกัน และกัน" (ผลักดันเป็นตัวแปรต้น/ตัวแปรตาม)

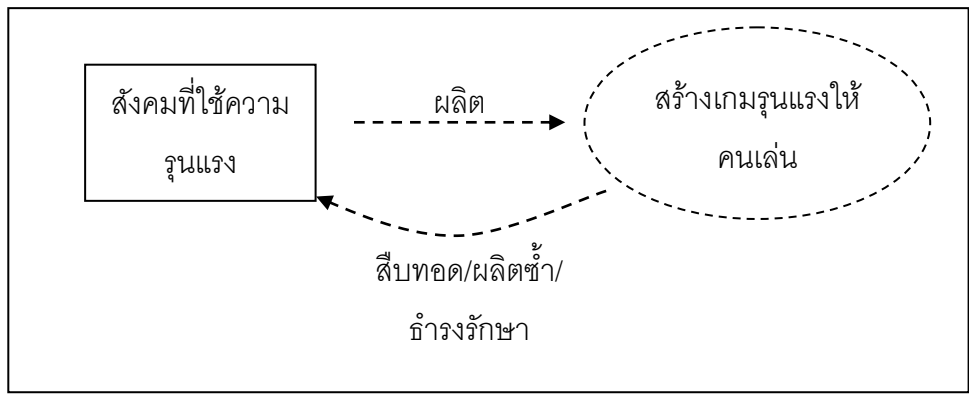
จากทัศนะที่ถือเอาโครงสร้างสังคมเป็นตัวกำหนด/ตัวแปรต้น ทำให้วิธีการ วิเคราะห์ปัญหาหรือวิธีการเข้าสู่ปัญหาของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมีความแตกต่างจากสำนัก คิดอื่นๆ ตัวอย่างเช่น การวิเคราะห์ปัญหาความรุนแรงในเกมออนไลน์

วิธีวิเคราะห์ของทฤษฎีผลกระทบของสื่อ (Impact theory) หรือแม้แต่ทฤษฎีการ เรียนรู้จากสื่อของ Baudura จะมีรูปแบบการวิเคราะห์ดังนี้



กล่าวคือ การเล่นเกมที่รุนแรงหรือการเห็นแบบอย่างจะเป็น "ตัวแปรต้น" ที่ส่งผล ให้เกิดพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงของบุคคลเป็น "ตัวแปรตาม"

แต่สำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง จะมีวิธีวิเคราะห์ ดังนี้



สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองจะวิเคราะห์ว่า ตัวแปรต้น/สาเหตุ คือสังคมที่มีอยู่ เป็นสังคมที่มีโครงสร้างความรุนแรงแฝงฝังอยู่ จึงได้ผลิตเกมรุนแรง (ตัวแปรตาม/ผลลัพธ์) ให้คนเล่น เพื่อผลิตคนที่ชอบใช้ความรุนแรง เพื่อย้อนกลับไปกำรงรักษา/ผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดสังคมที่มีความรุนแรงให้มีอยู่ต่อไป

(iii) ต่อเนื่องจากทัศนะข้อที่สอง เราจึงอาจสรุปได้ว่า "สังคมแบบไหน ก็สร้างการเล่น-เกม-กีฬาที่มีรูปแบบและเนื้อหาตามลักษณะสังคมแบบนั้น เช่น

- **สังคมเกษตร** การเล่นเกม-กีฬาแบบชาวบ้าน จะมีเนื้อหาและรูปแบบที่เน้นความสมานสามัคคี เน้นความสนุกสนาน แม้แต่คำว่า "ประชันขันแข่ง" ก็ได้มีลักษณะเน้น "แพ้ชนะเป็นสำคัญ" และอาจมีเป้าหมายเพื่อ "การยกระดับความสามารถของตน" (เช่น การประชันดนตรี) "การยกมาตรฐานโดยรวมให้ดีขึ้น" (เทียบเท่ากับการทำลายสถิติในปัจจุบัน) รางวัลไม่ใช่เป้าหมายสูงสุดหรือมีราคาแพงมหาศาล ไม่มีมิติด้านธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้องมากนัก เน้นการมีส่วนร่วมของทุกคนในชุมชน

- **สังคมอุตสาหกรรม** การเล่นเกม-กีฬา เป็นไปตาม "หลักอุตสาหกรรม" มีการแบ่งงานกันทำ สร้างความชำนาญเฉพาะด้าน เน้นการใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เน้นประสิทธิภาพ มีปริมาณมาก การแข่งขันมีมิติธุรกิจ-การเมืองเข้ามาเกี่ยวข้อง จากการแบ่งงานกันทำก่อให้เกิดการแย่งชิงระหว่าง "คนเล่น" กับ "คนดู" เช่น รายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ เป็นต้น

- **สังคมสารสนเทศ** การเล่นเกม-กีฬา จะมีบทบาทของเรื่องการสื่อสาร/ข่าวสารเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยอย่างมาก และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้มิติการมีส่วนร่วม (การเข้าถึงการเล่น-เกม-กีฬา) สามารถย้อนกลับไปสู่ยุคสังคมเกษตรอีกครั้ง เช่น คนส่วนใหญ่สามารถจะเข้าถึงเกมออนไลน์ได้ มิติเรื่องเวลาและสถานที่จะถูกปลดปล่อยให้เป็นอิสระ เป็นต้น

สำหรับการแบ่งประเภทของสังคมนี้ มาร์กซจะใช้แนวคิดเรื่อง "ระบบทุนนิยม" เป็นเกณฑ์หลักในการจำแนกประเภทสังคม และสังคมที่มาร์กซวิเคราะห์เป็นส่วนใหญ่ก็คือ สังคมทุนนิยม (ดูรายละเอียดต่อไป)

(iv) ในการวิเคราะห์โครงสร้างส่วนต่างๆของสังคมนั้น โครงสร้างที่สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองให้ความสนใจมากที่สุด และเป็นโครงสร้างที่ค่อนข้างขาดหายไปในการวิเคราะห์ของสำนักคิดอื่นๆก็คือ **โครงสร้างอำนาจ** (power structure) ที่ไม่ว่าอำนาจนั้นจะมาจาก "แหล่งกำเนิด/ต้นตอ" ใดก็ตาม (source of power) เช่น เศรษฐกิจ (เงินทุน) การเมือง (อำนาจรัฐ) จารีตประเพณี (ศาสนา) พลังของประชาชน อุดมการณ์ ความเชื่อ/ศาสนา ฯลฯ

ดังนั้น แม้แต่แนวคิดเรื่อง "อัตลักษณ์" ที่สำนัก Symbolic Interaction สนใจวิเคราะห์กระบวนการก่อรูปนั้น สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองก็จะตั้งคำถามว่า "อำนาจในการควบคุมกระบวนการสร้างอัตลักษณ์นั้นอยู่ที่ใคร" อยู่ที่เจ้าของอัตลักษณ์หรืออยู่ที่คนอื่น (พูดภาษา

ชาวบ้านก็คือ "อัตลักษณ์ของเรา ใครเป็นคนสร้าง เราสร้างเองหรือคนอื่นมาสร้างให้") อันเป็นที่มาของแนวคิดเรื่อง "Politic of identity" เช่นเดียวกับเรื่องการเมืองเชิงวัฒนธรรม (Cultural Politic )

อย่างไรก็ตาม ในการวิเคราะห์เรื่องโครงสร้างอำนาจนั้น กลุ่มย่อยบางกลุ่มเช่น กลุ่ม Critical Theory เสนอให้วิเคราะห์อำนาจในแบบสองด้าน ด้านหนึ่งคือ การวิเคราะห์อำนาจของการครอบงำ (Dominant Power) แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ต้องวิเคราะห์อำนาจที่จะต่อสู้/ต่อรองด้วย (Counter-Power) ในการวิเคราะห์การเล่น-เกม-กีฬา จึงควรคำนึงถึงลักษณะสองด้านของอำนาจ

(2) **มาร์กซ์และกลุ่มมาร์กซิสต์กับการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา** แนวคิดสำคัญของมาร์กซ์ที่น่าจะนำมาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา จะมีดังนี้

(2.1) **การวิเคราะห์สังคมกับการเล่น-เกม-กีฬา** ในขณะที่นักมานุษยวิทยาเช่น เอ็ดเวิร์ด ไทเลอร์ แบ่งประเภทลำดับขั้นของสังคมโดยใช้เกณฑ์ต่างๆ เช่น วิธีการยังชีพ รูปแบบการรวมกลุ่ม ฯลฯ มาร์กซ์ก็ได้จัดแบ่งพัฒนาการของสังคมออกเป็นขั้นตอนต่างๆ โดยใช้เกณฑ์เรื่อง "แบบวิถีการผลิต" (Mode of production) ดังที่กล่าวมา

เมื่อนำมาวิเคราะห์เส้นทางพัฒนาการของสังคมในยุโรป มาร์กซ์เสนอว่า มีลำดับขั้นพัฒนาการดังนี้คือ

- **ยุคสังคมนาคม** มีการแบ่งคนในสังคมเป็น 2 ชั้น คือ นายและทาส ตัวอย่างเช่น สังคมกรีก-โรมัน ดังนั้นเวลาวิเคราะห์การเล่น เกม และกีฬา ในยุคสังคมนาคมนี้จึงต้องดูบริบทของสังคมด้วย

- **ยุคสังคมนาคมฟิวเดิล (Feudal)/ศักดินา** มีการแบ่งสังคมเป็น 2-3 ชั้น คือชนชั้นเจ้าที่ดิน ชนชั้นไพร่/ทาสติดที่ดิน ชนชั้นช่างฝีมืออิสระ เมื่อมีการวิเคราะห์กีฬาหรือเกมพื้นบ้านในยุคกลางของยุโรป ก็ต้องดูรายละเอียดว่าเป็นการเล่นของชนชั้นไหน

- **ยุคสังคมนาคมทุนนิยม** เริ่มก่อตั้งมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 16 ซึ่งเริ่มมีชนชั้นพ่อค้า/ชนชั้นกลางเพิ่มมากขึ้น และเริ่มสะสมอำนาจมากขึ้น และเนื่องจากเป็นชนชั้นใหม่ โดยส่วนใหญ่ ชนชั้นนี้จึงหยิบยืมวัฒนธรรมการเล่น-เกม-กีฬาจากชนชั้นเดิมที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นจากชนชั้นเจ้านาย ไพร่ ช่างนา ช่างฝีมือ ฯลฯ แล้วนำมาดัดแปลงให้เข้ากับจารีต/รสนิยมของชนชั้นตน ดังตัวอย่างของประวัติศาสตร์การเล่นฟุตบอลที่เคยเป็นกีฬาของชนชั้นแรงงาน และชนชั้นกลางได้นำมาดัดแปลงเป็นฟุตบอลของชนชั้นกลาง

ในการแบ่งประเภทสังคมออกเป็นประเภทต่างๆนี้ ความสนใจของมาร์กซ์อยู่ที่การวิเคราะห์ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มคน/ชนชั้นต่างๆ เนื่องจากมาร์กซ์เห็นว่า สังคมทั้ง 3 ประเภทนั้นล้วนเป็น "สังคมที่มีชนชั้น" (class society) ซึ่งมีลักษณะสำคัญคือ มีการกดขี่ครอบงำ (domination) และมีการเอารัดเอาเปรียบ (exploitation) เป็นพื้นฐาน อย่างไรก็ตาม เนื้อหาและรูปแบบการกดขี่ครอบงำ และการเอารัดเอาเปรียบในสังคมแต่ละประเภทก็มีความแตกต่างกันไป

เช่นในสังคมทาสนั้น การกดขี่และการเอารัดเอาเปรียบนั้นถือว่าเป็นสมบูรณแบบ เพราะนายทาสนั้นจะเป็นเจ้าของชีวิตของทาสเลย (ดังนั้น กลุ่ม gladiator เมื่อเล่นกีฬาแพ้ นายทาสจึงสั่งให้ตายได้ หรือการเล่นกีฬาประเภทให้ชาวคริสเตียนสู้กับสิงห์โต เป็นต้น) การค้าขายทาสจึงเป็นปฏิบัติการทางสังคมที่เป็นปกติ (แตกต่างจากการขายตัวนักฟุตบอลมากน้อยเพียงใด) ส่วนในสังคมศักดินานั้น รูปแบบและเนื้อหาของการเอารัดเอาเปรียบจะกระทำผ่านการเป็นเจ้าของที่ดินที่จะเก็บภาษีจากไพร่ชาวนาหรือทาสติดดิน ส่วนในระบบทุนนิยมนั้น รูปแบบและเนื้อหาของการเอารัดเอาเปรียบจะกระทำผ่านการซื้อขายแรงงานกายและสมองของคนงานประเภทต่างๆ (เช่น การซื้อขายตัวนักกีฬา)

จากแนวคิดพื้นฐานของมาร์กซ์ดังกล่าว เมื่อกลุ่มมาร์กซิสต์นำแนวคิดดังกล่าวมาจับประเด็นการวิเคราะห์เรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ใจใหญ่ใหญ่ในการศึกษาค้นคว้าจึงอยู่รอบๆ แกนแนวคิดทั้งสองคือ การเอารัดเอาเปรียบและการกดขี่ครอบงำ ตัวอย่างเช่น หากเป็นแนวคิดเรื่องการเล่นกีฬาเอารัดเอาเปรียบ แนวทางการศึกษาของกลุ่มมาร์กซิสต์จะสนใจว่า เมื่อกีฬาได้อยู่ในสังคมนิยม การให้ค่าแรงค่าจ้างนักกีฬาจะถูกกำหนดมาอย่างไร เมื่อเทียบกับผลกำไรของเจ้าของทุน รัฐมีบทบาทอะไรในเรื่องการกีฬา ตลาดของการกีฬาระดับโลกเป็นอย่างไร มิติเชิงการบริหารธุรกิจของสโมสรกีฬาต่างๆ เป็นต้น

ส่วนในมิติของการกดขี่ครอบงำนั้น เนื่องจากมาร์กซ์มีทัศนะว่า สังคมที่มีชนชั้นนั้นเป็นสังคมที่มีลักษณะ "ทำลายความเป็นมนุษย์" (dehumanization) ไม่ว่าจะเป็นการขัดขวางความสุขของมนุษย์ การปิดกั้นศักยภาพของมนุษย์ การพรากความเป็นอิสระเสรีของมนุษย์ ฯลฯ มาร์กซ์ได้สาธิตบรรยากาศของการกดขี่ในโรงงานอุตสาหกรรมว่า แรงงานมนุษย์ (ซึ่งเป็นแรงงานที่มีชีวิต) จะต้องทำงานโดยไปขึ้นต่อเครื่องจักร/เทคโนโลยี (ซึ่งเป็นแรงงานที่ตายแล้ว) เช่นเมื่อสำนักงานปรับเปลี่ยนเป็นระบบ automation พนักงานหรือคนงานก็ต้องไปเรียนรู้ระบบใหม่หรือมีเดียนั้นก็จะถูกแทนที่ด้วยเครื่องจักรเลย

ในแวดวงกีฬา นักวิชาการสายกีฬาศึกษาที่ใช้แนวทางเศรษฐศาสตร์การเมืองจะวิเคราะห์ระบบการฝึกฝนนักกีฬาโดยใช้ความรู้วิทยาศาสตร์และอุปกรณ์/เครื่องจักรต่างๆ ที่บีบบังคับให้นักกีฬาต้องปรับตัวให้เข้ากับหลักวิทยาศาสตร์การกีฬา ที่อาจสรุปได้ว่าเป็นกระบวนการผลิตนักกีฬาที่ทำลายความเป็นมนุษย์เหมือนสภาพคนงานในโรงงานเช่นกัน

## (2.2) กระบวนการผลิตและการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอด (Production & Reproduction)

ในการวิเคราะห์ระบบทุนนิยมของมาร์กซ์นั้น มีจุดเด่นตรงที่มาร์กซ์ไม่ได้ให้ความสนใจกับ "ตัวผลผลิต" (product) จากระบบทุนนิยมเท่านั้น หากแต่มาร์กซ์สนใจ "กระบวนการผลิต" (production/process) ของระบบทุนนิยมว่าดำเนินไปได้ได้อย่างไรมากกว่า และเมื่อผนวกแนวคิดเรื่อง "โครงสร้างอำนาจ" เข้าไป ก็จะเกิดคำถามว่า ใครเป็นผู้มีอำนาจควบคุมกระบวนการผลิตนี้

ในยุคสมัยของมาร์กซ์นั้น มาร์กซ์สนใจ "กระบวนการผลิตด้านวัตถุ" (Material production) ของระบบทุนนิยมว่า จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบอะไรบ้าง เช่น หลัก 4-5 M ที่เรารู้จักคือ ต้องมี แรงงานคน (Man) วัตถุดิบ (Raw material) เครื่องจักร (Machine) เงินทุน (Money) ฯลฯ ในขั้นต่อมา กลุ่มมาร์กซิสต์รุ่นหลังๆ ได้ขยายเพิ่มเติมว่า ไม่เพียงแต่ "วัตถุ" เท่านั้นที่ต้องผ่านกระบวนการผลิต เพราะแม้แต่สรรพสิ่งที่มีลักษณะเป็นนามธรรม เช่น ความคิด อุดมการณ์ ความรู้ ความเชื่อ หรือวัฒนธรรมประเพณี ก็ต้องมีการผลิตด้วยเช่นกัน (intellectual/ideological production) และอันที่จริงแล้ว กระบวนการผลิตทั้งวัตถุ (รูป) และความคิด-อุดมการณ์ (นาม) มักจะเกิดขึ้นควบคู่กันไปอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น ยุคปัจจุบันเริ่มมีการผลิตรายการกีฬาทางโทรทัศน์คือ E-sport นอกจากจะเห็นรูปธรรมของรายการแล้ว ก็ยังมีความคิดอุดมการณ์ที่เกิดขึ้นควบคู่ไปด้วย (เป็นกีฬาคนรุ่นใหม่ ทันสมัย ฯลฯ) เหมือนน้ำบนดินและน้ำใต้ดินที่เกิดขึ้นคู่ขนานกันไป

อีกแนวคิดหนึ่งที่มาร์กซ์เน้นควบคู่ไปกับเรื่อง "กระบวนการผลิต" ก็คือ "กระบวนการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอด" (Reproduction) กล่าวเฉพาะในการผลิตวัตถุ/สินค้าของระบบทุนนิยม มาร์กซ์กล่าวว่า โรงงานจะเปิดทำการผลิตเพียงรอบเดียวแล้วก็หยุดไปไม่ได้ เพราะนั่นหมายถึงการล่มสลายของโรงงาน ดังนั้น หลักประกันความอยู่รอดของโรงงาน/ระบบทุนนิยมก็คือ ต้องผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา บรรดาองค์ประกอบ 4-5 M ที่กล่าวมานั้นต้องมีผลิตซ้ำอยู่เสมอ เริ่มตั้งแต่วัตถุดิบต้องหามาป้อนโรงงาน ต้องหาเครื่องจักร/อุปกรณ์ใหม่ๆ มาเสริม และที่สำคัญคือการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดแรงงานรุ่นใหม่ๆ ป้อนเข้าสู่ระบบโรงงาน

ในการผลิตสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น การผลิตความคิด อุดมการณ์ ความเชื่อ ความรู้ สำนึกฯ ก็เป็นไปตามหลักการเดียวกัน คือต้องมีการแสวงหาส่วนประกอบย่อยๆ ใหม่ๆ มาป้อนกระบวนการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอยู่เสมอ หากต้องการธำรงรักษาระบบการผลิตให้ยาวนานต่อไป เราสามารถนำแนวคิดเรื่องกระบวนการผลิต (ที่ต้องมียุทธศาสตร์ประกอบครบครันจึงจะผลิตได้) และกระบวนการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดมาวิเคราะห์ปรากฏการณ์ของการอยู่ยงคงกระพันหรือการล่มสลายของเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาได้เช่นกัน

(2.3) แนวคิดเรื่อง "การกลายเป็นสินค้า" (Commoditization) ในการวิเคราะห์ระบบทุนนิยม มาร์กซ์ให้ข้อสรุปว่า ลักษณะพิเศษประการหนึ่งของระบบทุนนิยมที่ไม่ปรากฏในสังคมที่มีชนชั้นแบบอื่นๆ ก็คือ **การสร้างกระบวนการแปลงสรรพสิ่งทุกอย่างให้กลายเป็นสินค้า** (Commoditization) ซึ่งหมายความว่า สรรพสิ่งที่ถูกแปลงนั้นจะกลายเป็นของที่มีราคาค่าคงและสามารถซื้อขายได้ในตลาด จุดเริ่มแรกของกระบวนการแปลงนี้เริ่มที่ระบบทุนนิยมได้แปลง "แรงงานมนุษย์" ให้กลายเป็น "สินค้า" (ที่มีค่าจ้างเป็นราคาค่าคง) แล้วหลังจากนั้น ก็ไม่มีอะไรอีกแล้วที่ระบบทุนนิยมจะแปลงต่อไปไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติ สายน้ำ ความศักดิ์สิทธิ์ ความมีน้ำใจไมตรี วัฒนธรรมประเพณี การละเล่น นักฟุตบอล ฯลฯ

เมื่อสรรพสิ่งต่างๆ เข้าสู่กระบวนการแปลงร่างเป็นสินค้าแล้ว ตลอดทั้งกระบวนการนับตั้งแต่การผลิต การแลกเปลี่ยน การบริโภค ก็จะเป็นไปตาม "กฎเหล็ก/ตรรกะของระบบทุนนิยม" กล่าวคือ มีเป้าหมายสูงสุดอยู่ 2 ประการคือ ขุดรีดมูลค่าส่วนเกินจากแรงงาน (ช่วงการผลิต) และแสวงหากำไรสูงสุดจากผู้บริโภค (ช่วงการขาย-แลกเปลี่ยน) หากสินค้าใดไม่ตอบใจหยาเป้าหมาย 2 ประการนี้ เช่น ผลิตภัณฑ์ขายไม่ดี ก็จะเลิกผลิตสินค้านั้น หากโค้ชฟุตบอลคนใดไม่ช่วยให้ทีมพบชัยชนะ ก็จะเลิกจ้าง เป็นต้น

มีงานศึกษากีฬาสมัยใหม่ในระบบทุนนิยมจำนวนมากที่ใช้แนวคิดเรื่อง "การกลายเป็นสินค้า" นี้มาวิเคราะห์เมื่อกีฬาประเภทต่างๆ ก้าวเข้ามาสู่การเป็นอุตสาหกรรมแบบทุนนิยมเต็มตัว โดยอาจจะวิเคราะห์กระบวนการกลายเป็นสินค้า รวมทั้งวิเคราะห์ผลลัพธ์/ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อส่วนเสี้ยวต่างๆ ของการกีฬา เช่น นักฟุตบอลรุ่นใหม่อาจจะลงเล่นบอลโดยไม่สนใจว่าทีมจะแพ้หรือชนะ แต่ต้องการโชว์ความสามารถเพื่อ "เพิ่ม-ปั้นมูลค่า/ราคาของตนในตลาดการกีฬา มากกว่า" R.Giulianotti (2005) ตั้งข้อสังเกตว่า นับตั้งแต่ทศวรรษ 1960 เป็นต้นมา บรรดา กีฬาอาชีพทั้งหลาย (Professional sport) ได้ก้าวเข้าสู่ยุค "hyper-commoditization" ด้วยเข้าไป นักกีฬาได้กลายเป็น "สินค้า" ไม่เพียงในแวดวงกีฬาเท่านั้น หากแต่ขยายไปเป็นสินค้าในทุกแวดวงตัวอย่างเช่น Michael Jordan นักบาสเก็ตบอลผู้โด่งดังของอเมริกานั้นนับเป็น "The great endorser" ของศตวรรษที่ 20 ที่ทำให้ธุรกิจรองเท้ากีฬาและสโมสรบาสเก็ตบอลมีรายได้นับหลายพันล้านดอลลาร์ หากพูดในภาษาของมาร์กซ์ก็คือ ทุกสถาบันในสังคมได้เข้ามามีส่วนร่วมในการตัดวง "มูลค่าส่วนเกิน" (surplus value) จากสินค้าที่เป็นนักกีฬานั้นเอง

(2.4) **กลุ่มย่อยๆ ของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง** ดังได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า ปัจจุบันนี้ ภายในสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองเองได้แบ่งแยกเป็นกลุ่มย่อยๆ หลายกลุ่ม อันเนื่องมาจากการให้น้ำหนักกับปัจจัยต่างๆ ที่มาร์กซ์ได้วางรากฐานเอาไว้ ดังนั้น ในการนำเอาแนวทางการศึกษาของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา อาจจะมีทางเลือกได้หลายๆ แนวทางย่อยดังนี้

(ก) **กลุ่มที่สนใจมิติเศรษฐกิจ** (และการเมือง) ของวัฒนธรรมการเล่น-เกม-กีฬา (เป็นกลุ่ม Political Economy Approach) คือให้ความสนใจฐานเศรษฐกิจ (economic base) โดยถือว่าเป็นปัจจัยเบื้องต้นที่กำหนดมิติอื่นๆ

(ข) **กลุ่มที่สนใจโครงสร้างส่วนบน** โดยเฉพาะปัจจัยด้านอุดมการณ์ เช่น Louis Althusser มาร์กซิสชาวฝรั่งเศสที่ให้ความสนใจกับบทบาทของอุดมการณ์ การทำงานของอุดมการณ์ผ่านกลไกต่างๆ ของสังคม (อัลธูซเซอร์ได้นำเอาแนวคิดมาร์กซ์ไปประสานกับแนวคิดโครงสร้างนิยมในฝรั่งเศส)

(ค) กลุ่มที่สนใจการครอบงำและการต่อสู้ทางวัฒนธรรมในอิตาลี เช่น A. Gramsci ในอิตาลีที่เริ่มวิจารณ์กลุ่มที่สนใจแต่ปัจจัยด้านเศรษฐกิจเป็นตัวกำหนด จนล้มบทบาทของมนุษย์ที่อาจจะถูกอุดมการณ์เดิมครอบงำ (hegemony) หรืออาจจะมีสำนึกที่ต่อต้านการครอบงำ (counter-hegemony)

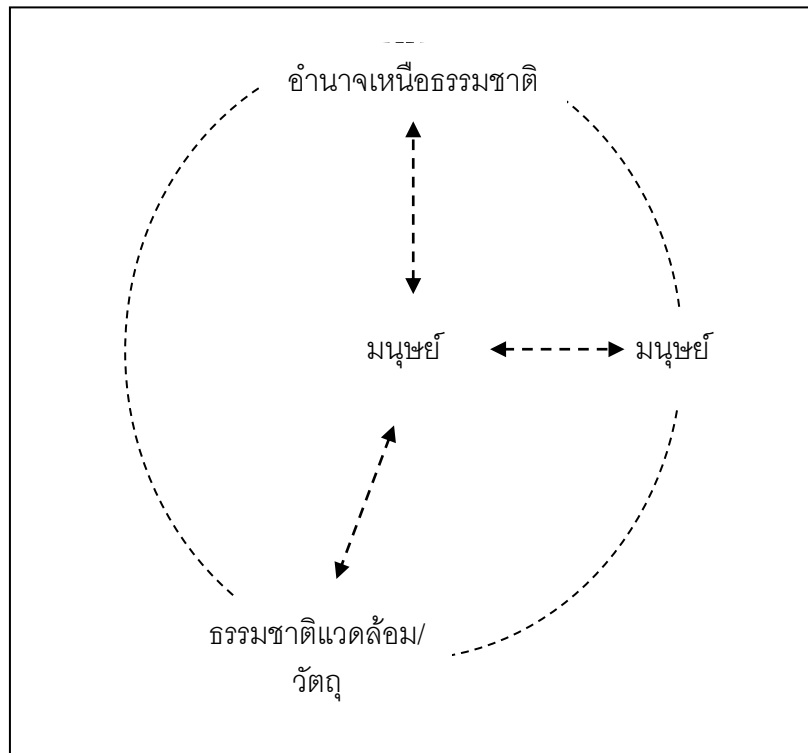
(ง) กลุ่มที่สนใจฟื้นฟู "ลักษณะวิพากษ์" ของมาร์กซ์ เช่น สำนักแฟรงก์เฟิร์ต (Frankfurt School) ในเยอรมันที่เป็นกลุ่มแรกๆ ที่ได้วิจารณ์กลุ่มมาร์กซิสที่เน้นแต่ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ จนละเลยมิติอื่นๆ เช่น ด้านวัฒนธรรม จิตวิทยา จิตใจ ฯลฯ ทั้งๆที่ในสภาพความเป็นจริงเมื่อฮิตเลอร์ขึ้นครองอำนาจนั้นไม่สะท้อนการกำหนดของปัจจัยเศรษฐกิจ นักวิชาการในกลุ่มสำนักแฟรงก์เฟิร์ตเสนอให้ฟื้นฟู "ลักษณะวิพากษ์" ของวิธีวิทยาแบบมาร์กซ์ที่เลือนหายไปในช่วงเวลาดังกล่าว และได้นำเสนอแนวคิดใหม่ๆในการศึกษา เช่น อุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม (Culture Industry)

(3) แนวทางการวิเคราะห์วัฒนธรรมการเล่น-เกม-กีฬาแบบเศรษฐศาสตร์การเมือง ถึงแม้ในยุคสมัยของมาร์กซ์ที่ได้แบ่งวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนออกเป็น 2 จังหวะคือ ชีวิตการทำงาน (work life) และชีวิตช่วงการพักผ่อน (leisure life) แต่เนื่องจากมาร์กซ์เห็นว่า การเอาใจเอาเปรียบนั้นเกิดขึ้นในช่วงจังหวะของการทำงาน ดังนั้นงานของมาร์กซ์จึงเน้นหนักช่วงเวลาดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม กลุ่มมาร์กซิสรุ่นหลังๆก็ได้เริ่มขยายความสนใจออกมาถึงช่วงเวลาของการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น H. Marcuse แห่งสำนักแฟรงก์เฟิร์ตได้นำเสนอแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างช่วงเวลาทั้งสอง คือช่วงเวลาทำงาน-ช่วงเวลาพักผ่อนว่า ช่วงเวลาพักผ่อนนั้นจำเป็นสำหรับระบบทุนนิยมที่จะต้องจัดสรรให้แก่แรงงาน เพราะช่วงเวลาพักผ่อนจะเป็นเสมือน "ช่วงเวลาชาร์จไฟ" เพื่อให้คนงานเติมเต็มพลังงานให้สามารถกลับไปสู่วิถีการทำงานให้ถูกขูดรีดได้อีก เป็นต้น

นอกจากนั้น มาร์กซิสคนสำคัญๆรุ่นหลังๆ เช่น อันโตนิโอ กรัมสกี ก็เป็นผู้ที่ให้ความสนใจกับการวิเคราะห์ "วัฒนธรรม/การละเล่น/การพักผ่อนหย่อนใจ/ศิลปะ-เรื่องเล่า-ตำนานพื้นบ้าน" ที่มีอยู่อย่างอุดมสมบูรณ์ในหมู่ชนชั้นคนงาน-ชาวนาอิตาเลียน อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาวัฒนธรรมนั้น กลุ่มมาร์กซิสต์ก็มีแนวทางเฉพาะตัวที่สืบสายมาจากแนวคิดของต้นตระกูลคือมาร์กซ์ ดังนี้

(3.1) การให้คำนิยามว่า "วัฒนธรรมคืออะไร" กลุ่มมาร์กซิสต์จะให้คำนิยามคำว่า "วัฒนธรรม" ว่าเป็น "ผลผลิตที่เกิดมาจากการบริหารจัดการความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งอื่นๆ ใน 3 ด้าน คือ มนุษย์กับธรรมชาติแวดล้อม/วัตถุ มนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน มนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติ



โดยที่การจัดการกับความสัมพันธ์ทั้ง 3 ด้านนี้ นับตั้งแต่ครั้งอดีต อาจเกิดจากการลองผิดลองถูก และหากพบว่า วิธีการจัดการแบบใดที่ใช้ได้ผล ก็จะส่งทอดสืบต่อเป็นมรดกของรุ่นต่อรุ่น หรือตกผลึกเป็นขนบธรรมเนียมปฏิบัติหรือกลายเป็นสถาบันของสังคมนั้น

ตัวอย่างของการจัดการความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุ-ธรรมชาติแวดล้อมก็เช่น การสร้างเครื่องมือการทำมาหากิน (รวมทั้งบรรดาของเล่นพื้นบ้านด้วย) การจัดการชลประทาน การบุกเบิกที่ดินทำกิน การก่อสร้างศาสนสถานที่อยู่อาศัย ฯลฯ ที่เรียกว่า "วัตถุธรรม/วัฒนธรรมเชิงวัตถุ"

มิติของการบริหารจัดการความสัมพันธ์ที่สำคัญอีกประการหนึ่งก็คือ การจัดการความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ เช่น การจัดการรูปแบบครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูเด็ก การจัดการความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ผ่านการเล่น เป็นต้น

และมีมิติสุดท้ายคือการจัดการกับอำนาจบางอย่างที่เหนือธรรมชาติหรือที่มนุษย์อธิบาย/ควบคุมไม่ได้ เช่น เทพเจ้า ผีसाงเทวดา มนุษย์ยุคโบราณก็จัดการด้วยการจัดพิธีกรรมต่างๆ เช่น พิธีแห่บั้งไฟ แห่นางแมวเพื่อร้องขอเทพเจ้าให้ลดบันดาลฟ้าฝน เป็นต้น

(3.2) **กระบวนการผลิตและผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม** จากหลักการของมาร์กซ์ที่ได้กล่าวมาแล้วว่า มาร์กซ์มองเลยจากการวิเคราะห์ "ตัวผลผลิต" (product) ไปสู่ "กระบวนการผลิต" (production) ดังนั้น ในการวิเคราะห์วัฒนธรรมตามแนวทางเศรษฐศาสตร์การเมือง ก็ต้องมองให้

เลยจาก "ตัวของคนเล่นพื้นบ้าน" ไปสู่ "กระบวนการผลิตของคนเล่นพื้นบ้าน" เช่นกัน

คำถามที่จะใช้พิจารณากระบวนการผลิตของคนเล่น เกม หรือกีฬา จึงจะตั้งคำถามว่า ใครเป็นผู้ผลิตสิ่งนั้น ใช้ความรู้อะไรในการผลิต แสวงหาวัตถุดิบมาจากไหน มีเป้าหมายอะไรในการผลิต สถานที่/เวลาที่ผลิตคือที่ไหน-เมื่อใด ผลิตให้ใคร เป็นต้น นอกจากนี้ ผลผลิตทางวัฒนธรรมทุกประเภทมักจะประกอบด้วย "รูปธรรม" (เช่น สิ่งของที่ใช้ในพิธีกรรม สถานที่ เจ้าพิธี ฯลฯ) และ "นามธรรม" (น้ำส้มป่อยมีความหมายว่าอะไร ไซ้ที่นำมาเสียด ทำไมของคนเล่นพื้นบ้านจึงต้องเป็นงูเกี่ยวสาว) ควบคู่อยู่เสมอ ดังนั้นในกระบวนการผลิตวัฒนธรรม จึงมักจะเป็น **กระบวนการผลิตคู่ขนานทั้งรูปและนามควบคู่กันไป**

และดังที่ได้เกริ่นมาแล้ว วัฒนธรรมนั้นจะดำรงคงอยู่ได้ก็ต่อเมื่อมีการผลิตซ้ำ (reproduction) แต่ทว่าหากขาดองค์ประกอบย่อยอันใดอันหนึ่ง ก็ไม่สามารถจะผลิตซ้ำได้ ตัวอย่างเช่นของคนเล่นพื้นบ้านที่ทำจากวัสดุไม้ไผ่ แต่ถ้าป่าไผ่หมดไป ก็ไม่สามารถจะผลิตได้ หรือขาดคนที่ทำเป็น ขาดชุดความรู้ในการทำ เป็นต้น ดังนั้น การพยายามฟื้นฟูหรือธำรงรักษา การละเล่นพื้นบ้าน เกมพื้นบ้าน หรือกีฬาพื้นบ้าน หากไม่ผลิตซ้ำองค์ประกอบย่อยให้ครบถ้วน/ครบวงจร ก็ไม่อาจจะผลิตซ้ำได้

นอกจากนั้น การผลิตซ้ำวัฒนธรรมยังมีลักษณะพิเศษในเรื่อง **การผลิตรูปและการผลิตนาม** (ความหมาย) อีกด้วย กล่าวคือถึงแม้จะมีการผลิตซ้ำรูปธรรมออกมาดังเดิม แต่ก็เป็นไปได้ว่ากระบวนการผลิตนามธรรมได้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว (ซึ่งอาจเป็นการเปลี่ยนองค์ประกอบย่อยเล็กๆน้อยๆ) เช่น งานประเพณีแห่เทียนพรรษา ซึ่งเป้าหมายเดิมคือการจัดหาเทียนไว้ให้พระภิกษุใช้ในช่วงเข้าพรรษา ดังนั้นเมื่อแห่เทียนแล้ว ก็จะนำไปตั้งที่วัด แต่ปัจจุบันเมื่อแห่เทียนเสร็จแล้วก็นำไปตั้งที่สนามกลางเมืองให้นักท่องเที่ยวไปถ่ายรูปด้วย นี่ก็หมายความว่า กระบวนการผลิตความหมายของการแห่เทียนพรรษาได้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว เราจึงสามารถจะศึกษาความหมายของการวิ่ง จักรยาน ตะกร้อ ฯลฯ ในแต่ละช่วงเวลาของสังคมไทยได้

**(3.3) วัฒนธรรมในมุมมองของเศรษฐศาสตร์การเมืองไม่เคยมาคนเดียว** แม้ว่าตามแบบภาพจำลองสังคมของมาร์กซ์ที่ประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ฐานเศรษฐกิจและโครงสร้างส่วนบนนั้น การวิเคราะห์วัฒนธรรมเช่นเรื่องเล่น-เกม-กีฬานั้นดูเหมือนจะสังกัดอยู่ในส่วนของโครงสร้างส่วนบนก็ตาม แต่ทว่าเนื่องจากกรณีวิเคราะห์แนวเศรษฐศาสตร์การเมืองนั้นเน้นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบย่อยต่างๆอยู่เสมอ ไม่ว่าจะวิเคราะห์ส่วนประกอบย่อยใดก็ตาม ดังนั้น แม้จะเป็น "การวิเคราะห์วัฒนธรรม" แต่เศรษฐศาสตร์การเมืองก็ไม่เคยพิจารณา "วัฒนธรรมแบบเดี่ยวๆ" หากแต่วัฒนธรรมก็จะมี "ความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกัน" คือ ทั้งถูกกำหนดจากและย้อนกลับไปสร้างผลกระทบให้แก่กันอื่นๆ เช่น เศรษฐกิจ การเมือง ดังนั้น แม้ข้างหน้าเราจะมองเห็นปรากฏการณ์ของการละเล่นพื้นบ้าน การเล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมกีฬาวิ่ง ฯลฯ แต่ข้างหลัง

ก็จะมีเรื่องของธุรกิจ การเมือง ความเชื่อ ข้อห้ามทางศาสนา ผลประโยชน์ที่ขัดแย้งกันระหว่างกลุ่ม ฯลฯ บวกผสมปนเปออยู่ด้วยเสมอ (เช่น การใช้คำว่า Cultural Politic, Culture Industry เป็นต้น)

ในสายตาของนักเศรษฐศาสตร์การเมืองจึงเป็นเรื่องที่แน่นอนอยู่แล้วว่า ประเทศที่ร่ำรวยก็จะมีนักกีฬาที่ได้เหรียญทองกีฬาโอลิมปิกมากกว่าประเทศที่ยากจน และไม่มีทางที่จะเกิดปรากฏการณ์ในทางตรงกันข้ามได้เลย ซึ่งเป็นเรื่องของมิติกีฬากับเศรษฐกิจ ชัยชนะในด้านกีฬาระดับโลกจึงเป็นตัวชี้วัดสถานะความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจได้ตัวหนึ่ง หรือปัจจุบัน การแพ้ชนะในเรื่องกีฬาอาจจะไม่ใช่ปัจจัยที่มาจากความสามารถหรือการขยันฝึกซ้อมของนักกีฬา หากแต่มาจากความเจริญก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาหรืออาจจะมาจากความสามารถในการบริหารจัดการเรื่องกีฬาขององค์กรการกีฬา (ตามทัศนะของ Weber) (ในกรณีของไทย การที่มี "กลุ่มที่ไม่เป็นทางการหรืออยู่นอกสถาบันองค์กรการกีฬาสามารถผลิตนักกีฬาแบดมินตันฝีมือยอดเยี่ยมได้ นั้นเป็นกรณีที่น่าศึกษาอย่างยิ่ง ในขณะที่สถาบันที่รับผิดชอบโดยตรงไม่อาจทำได้)

หรือในกรณีของ "การตั้งราคาของของเล่นประเภทต่างๆ" (Pricing) เมื่อของเล่นได้กลายมาเป็นสินค้าแล้ว ก็น่าสนใจว่าราคาของของเล่นในแต่ละกลุ่มตลาด เช่น ตลาดชนชั้นสูง ชนชั้นกลาง และชนชั้นล่างเป็นอย่างไร ซึ่งหมายความว่า มีของเล่นบางชนิด (เช่น lego) ที่เด็กจากบางชนชั้นไม่สามารถจะเข้าถึงได้

ส่วนกรณีธุรกิจของเกมออนไลน์หรือเกมโซฟต์แวร์ ก็แทบจะไม่ต้องพูดถึง เพราะมิติเศรษฐกิจดูเหมือนจะโดดเด่นจนยื่นล้ำหน้ามิติอื่นๆ โดยมีมิติอื่นๆ เช่น การเมือง (ระบบกฎหมายคุ้มครองลิขสิทธิ์) ช่วยเป็นปึกป้องกันอย่างเข้มแข็ง ในขณะที่กีฬาบางประเภท เช่น การวิ่งนั้น ไม่ค่อยมีช่องทางเข้าให้ระบบธุรกิจทำกำไรแทรกตัวเข้ามาได้มากนัก (ยกเว้นมิติธุรกิจแบบการกุศล) นี้เป็นคำตอบหนึ่งหรือแปลว่าทำไมกีฬาประเภทนี้จึงยังไม่เป็นกีฬาในดวงใจของผู้คนมาเป็นเวลานาน จนกระทั่งเมื่อใดที่อาจจะเกิดจุดเปลี่ยนแปลงขึ้นได้ โดยยังมีมิติธุรกิจเป็นผู้ยิงลูกเข้าประตูอยู่หรือเปล่า

การตอบคำถามตัวอย่างที่ยกมาข้างต้นนี้อยู่ในความสนใจของนักวิชาการด้านกีฬาศึกษาที่สังกัดสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามก็มีข้อติติงนักเศรษฐศาสตร์การเมืองบางกลุ่มว่า มักจะมองว่ามิติเศรษฐกิจเป็นปัจจัยสำคัญหรือปัจจัยเดียวในการอธิบายเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา จนกระทั่งลืมเลือนมิติด้านอื่นๆ โดยเฉพาะมิติที่มองไม่เห็น จำต้องไม่ได้ แต่ทว่ามีความสำคัญในหลายๆเงื่อนไข เช่น อารมณ์ความรู้สึก สนุกสนาน จิตวิญญาณ ฯลฯ

(4) **ทฤษฎีชนชั้นกับเรื่องเล่น-เกม-กีฬา** เราได้เห็นตัวอย่างงานศึกษาด้านมานุษยวิทยามาแล้วว่า ในการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬานั้น นักมานุษยวิทยามักจะใช้หน่วยการแยกจำแนกผู้คน โดยใช้เกณฑ์เรื่อง เพศ รุ่นวัย (generation) ชาติพันธุ์ ฯลฯ แต่สำหรับนักเศรษฐศาสตร์การเมืองเช่นมาร์กซ์ เขาเห็นว่ายังมีเกณฑ์หลายเกณฑ์ที่ใช้แบ่งแยกผู้คนในสังคม เช่น เกณฑ์ที่นัก

มานุษยวิทยาที่อยู่ แต่ท่ามกลางเกณฑ์ที่หลากหลายเหล่านั้น มาร์กซ์และมาร์กซิสส่วนใหญ่จะเห็นว่า "ชนชั้น" (class) เป็นเกณฑ์ที่สำคัญที่สุด ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองจึงค้นคว้าเนื้อหาที่เกี่ยวกับ "ชนชั้น" ขึ้นมาอย่างมากมาย เช่น ชนชั้นในตนเอง (class in itself) ชนชั้นเพื่อตนเอง (class for itself) จิตสำนึกทางชนชั้น ฯลฯ

จากแนวคิดเรื่องชนชั้นนี้ สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองจะใช้เป็นเครื่องมือนำทางไปสู่ ใจทย์ของการศึกษาค้นคว้าดังนี้

(i) **เล่น-เกม-กีฬากับการต่อสู้ทางชนชั้น** ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า แนวคิดแก่น (core concept) ของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองคือเรื่องความขัดแย้ง และในขณะที่ความขัดแย้งในสังคมอาจจะเกิดมาจากเกณฑ์ทางสังคมหลายๆเกณฑ์ เช่น ความขัดแย้งระหว่างเพศ ระหว่างชาติพันธุ์ ระหว่างรุ่นวัย ระหว่างกลุ่มคน ฯลฯ แต่เศรษฐศาสตร์การเมืองก็เห็นว่า ท่ามกลางความขัดแย้งเหล่านี้ ความขัดแย้งที่เป็นแกนหลักก็คือ **ความขัดแย้งทางชนชั้น** โดยที่การวัด "ชนชั้น" ตามแบบเศรษฐศาสตร์การเมืองก็คือ "การวัดอำนาจในการครอบครองปัจจัยการผลิตทั้งด้านวัตถุ ด้านจิตใจ และด้านวัฒนธรรม"

ด้วยเหตุนี้ ปฏิบัติการทางสังคม (social practice) ไม่ว่าจะ เป็นของปัจเจกบุคคล กลุ่ม สถาบันต่างๆของสังคม ในสายตาของเศรษฐศาสตร์การเมือง จึงมักจะมีเป้าหมายเป็น "เครื่องมือการต่อสู้ระหว่างชนชั้น" อยู่เสมอ เรื่องการเล่น-เกม-กีฬาไม่ใช่เรื่องยกเว้น ดังตัวอย่างงานศึกษาเรื่องกีฬาคริกเก็ตในอังกฤษตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 ของ Marqusee (1994) ที่ได้กล่าวมาแล้ว ปฏิบัติการทางสังคมรูปแบบต่างๆ ตั้งแต่การแบ่งแยกห้องแต่งตัว กติกาที่ให้ประธานสโมสรต้องมาจากสายสมัครเล่นเท่านั้น ฯลฯ ทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่เป็นรูปแบบของการต่อสู้ความขัดแย้งทางชนชั้นทั้งสิ้น

นอกจากเกณฑ์เรื่อง "ชนชั้น" ที่ดำรงอยู่ภายในสังคมเดียวกันแล้ว ในยุคสมัยที่ "ความเป็นโลก" ได้แผ่กว้างออกไปเป็นระดับนานาชาติ ประเทศ ระหว่างประเทศ ระดับภูมิภาค ฯลฯ ทำให้มีนักเศรษฐศาสตร์การเมืองกลุ่มย่อยบางกลุ่มขยายหน่วยการวิเคราะห์จาก "ชนชั้นภายในสังคมเดียวกัน" ไปเป็น "ชนชั้นระหว่างประเทศ" เช่น กลุ่มจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม (Cultural Imperialism) ซึ่งได้ใช้เครื่องมือสำคัญทั้งการเอาเปรียบด้านเศรษฐกิจ การครอบงำด้านวัฒนธรรม-รสนิยม (เช่น ดูปอลลิไทยไม่สะใจเท่าดูปอลลิอังกฤษ) คือ การเล่น เกม และกีฬานั้นเอง

(ii) **ตราแห่งชนชั้นในการเล่น-เกม-กีฬา** ต้นตระกูลของเศรษฐศาสตร์การเมืองเช่น มาร์กซ์ก็กล่าวว่า ถึงแม้สังคมตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบันจะเป็นสังคมที่มีชนชั้น มีการเอาเปรียบและมีการกดขี่ครอบงำเหมือนกันก็ตาม แต่ทว่าก็มีความแตกต่างระหว่างสังคมชนชั้นในอดีตกับสังคมทุนนิยม กล่าวคือ ในอดีตนั้น การเอาเปรียบและการกดขี่ครอบงำจะเป็นไปอย่างเปิดเผย เห็นได้อย่างชัดเจน เช่น การละเล่น-เกม-กีฬาบางประเภทจะถูกระบุไว้เลยว่า ชนชั้น

โตจะเล่นได้ ชนชั้นใดห้ามเล่น แต่ทว่าสำหรับสังคมทุนนิยมนั้น การเอาเปรียบและการกดขี่ครอบงำนั้นจะเป็นไปอย่างแฝงเร้นอำนาจ มองไม่เห็น และถูกฉาบหน้าเอาไว้ด้วยความเสมอภาคเท่าเทียม ดังนั้น มาร์กซจึงสรุปว่า ในการศึกษาระบบทุนนิยมนั้น จำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ให้ทะลุผ่านควันที่ฉาบหน้าเอาไว้

ดังนั้น ในยุคปัจจุบัน แม้ว่าเมื่อมองดูโดยผิวเผิน เราอาจจะรับรู้ที่ "ทุกคนก็มีสิทธิเสมอหน้ากันว่าจะเล่นอะไรก็ได้ (ไม่มีกฎหมายห้าม) จะเล่นเกมออนไลน์ไหนก็ได้ จะเล่นกีฬาอะไรก็ได้" แต่หากวิเคราะห์เจาะผ่านกำแพงแห่งการอำพรางลงไป เราก็จะพบว่า การเล่นเกม กีฬาต่างๆ ยังคงมีรอยสลักของตราแห่งชนชั้นฝังโนเอาไว้เสมอ

ตัวอย่างเช่น กีฬาอล์ฟจะเป็นกีฬาของชนชั้นสูง (โดยอาจจะมีม้าแข่งหรือการมีนักกีฬาอล์ฟที่โดดเด่นจากชนชั้นล่างซึ่งเป็นข้อยกเว้น) กีฬาชกมวยอาชีพจะไม่ใช่กีฬาที่ชนชั้นสูงหรือชนชั้นกลางจะยึดเป็นอาชีพหลัก กรณีรายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ ซึ่งมีลักษณะ "วิบากวิบากทางชนชั้น" หากมองดูโดยผาดๆ ก็น่าจะเป็นเกมของทุกชนชั้น (แน่นอนว่า คนจากทุกชนชั้นเปิดดูได้อยู่แล้ว) แต่ถ้ามองอย่างเพ่งพิศลงไปถึงระดับเนื้อหาและธรรมเนียม ก็จะค่อยๆ เห็นตราสลักแห่งชนชั้นลอยเด่นขึ้นมา

ตราแห่งชนชั้นของการเล่น-เกม-กีฬา เป็นทั้ง "ที่มาและที่ไป" ของปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ในแง่ที่มาที่เป็นดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ตราแห่งชนชั้นจะเป็นประตูที่อนุญาตให้บุคคลที่มีบัตรแห่งชนชั้นเสมอกัน สามารถผ่านเข้าถึงได้ (เช่น ต่อให้รักทีมฟุตบอลแมนยูระดับแทบขาดใจ แต่ถ้าเรามีเงินเดือนเพียงเดือนละหมื่นกว่าๆ โอกาสที่จะซื้อบัตรไปดูทีมในดวงใจเล่นถึงสนามในอังกฤษก็คงไกลเกินฝัน)

ส่วนในแง่ที่ไปของการทำงานของตราแห่งชนชั้นของการเล่น-เกม-กีฬา ก็เช่น เด็กๆ จากทุกชนชั้นสามารถจะเข้าไปเล่นเกมในร้านเกมออนไลน์ได้เหมือนกัน แต่ทว่าเด็กที่ร่ำรวยสามารถจะเป็นเจ้าของเครื่องเล่นที่บ้านเองได้ เด็กชนชั้นกลางก็อาจจะขอเงินพ่อแม่ไปเล่นที่ร้านได้ แต่เด็กที่ยากจนซึ่งพ่อแม่ไม่สามารถจะจ่ายเงินให้ได้ ทางออกของเด็กยากจนที่จะหาเงินมาเล่นเกมก็คือการลักขโมย เป็นต้น

(iii) **การเลื่อนชนชั้นของการเล่น-เกม-กีฬา** ในขณะที่สังคมตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบันล้วนเป็นสังคมที่มีชนชั้น แต่ทว่าในขณะที่ชนชั้นในสังคมในอดีตนั้นเป็นประตูที่ปิดตาย กล่าวคือเปลี่ยนแปลงไม่ได้ เช่น วรรณะที่เกิดมาในวรรณะไหนก็ต้องตายในวรรณะนั้น แต่ทว่าสังคมทุนนิยมกลับมีวิธีการจัดการกับชนชั้นที่แตกต่างออกไป กล่าวคือ เป็นประตูที่เปิดแง้มให้ออกไปได้ นั่นคือ แนวคิดเรื่อง "การเลื่อนชนชั้น" (social mobility)

เมื่อนำแนวคิดที่ต่อเนื่องมาจากข้อ (ii) คือ การเล่น-เกม-กีฬาทุกประเภทล้วนมี "ตราแห่งชนชั้น" ติดตรึงอยู่ เมื่อเสริมแนวคิดเรื่อง "การเลื่อนบันไดแห่งชนชั้น" เอาไปประกอบ เราก็

สามารถจะตั้งประเด็นการศึกษาได้ว่า การเล่น-เกม-กีฬาแต่ละประเภทมีการเลื่อนชั้น-เลื่อนลงบนบันไดแห่งชนชั้นอย่างไรบ้าง

ตัวอย่างที่เห็นได้ง่ายๆก็คือ กรณีของการชกจักรยานในสังคมไทย ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ถูกนำมาจากต่างประเทศแถบยุโรป ในยุคที่สังคมไทยแหงนหน้ามองยุโรปว่าเป็นบันไดขั้นสูงกว่าตามชั้นบันไดแห่งวิวัฒนาการ ตราบเท่าที่ชนชั้นของจักรยานจึงดูจะเป็นของสูงตามชนชั้นที่ครอบครอง แต่เมื่อผ่านมาหลายทศวรรษ เราก็ได้ยินเพลง "จักรยานคนจน" ซึ่งแสดงถึงการเลื่อนลงทางชนชั้นของจักรยานไปแล้ว เป็นต้น

หรือตัวอย่างของกรณีที่น่าสนใจอย่างสูงสุดก็คือการเลื่อนชั้น เลื่อนลง และยังเลื่อนไหลรวากับธารน้ำแข็งทั่วโลกเห็นอีกก็คือ กรณีของมวยไทยซึ่งในอดีตมีตราแห่งชนชั้นอยู่ 2 ตรา คือเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของชนชั้นสูง และชนชั้นล่างคือชาวบ้านทั่วไป ในขั้นต่อมา ชนชั้นสูงก็เลิกต่อมวย ทำให้มวยไทยกลายเป็นกีฬาของชนชั้นล่างไปชนชั้นเดียว (พลอยทำให้ความหมายของคำว่า "ชกต่อยดีกัน" ส่อนัยยะไปในทางลบ) และในยุคปัจจุบัน ชนชั้นใหม่คือชนชั้นกลางกำลังเข้ามาเพิ่มเติมเสริมแต่งให้มวยไทยเพิ่ม "ตราชนชั้นกลาง" ขึ้นมา (โดยต้องแะอ้อมไปประทับ "ตราจากต่างประเทศ" มาก่อน) เป็นต้น

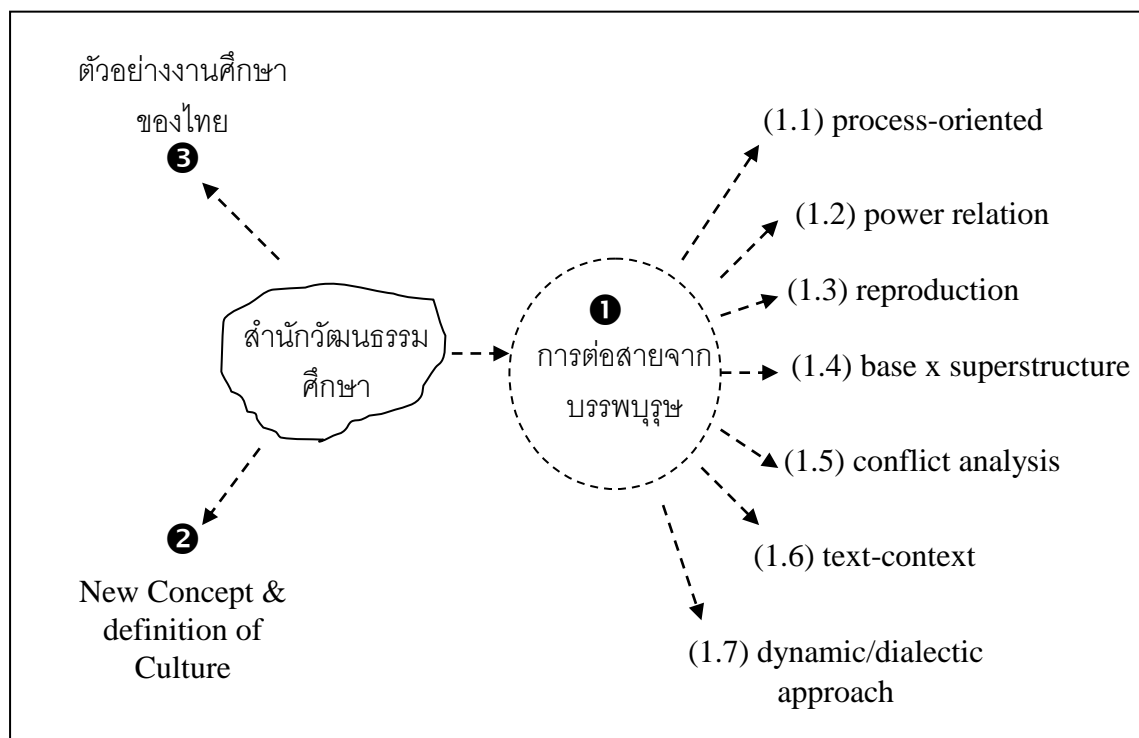
(iv) **การเล่น-เกม-กีฬาในฐานะเครื่องมือไต่ระดับทางชนชั้น** สืบเนื่องจากแนวคิดเรื่อง "การเลื่อนระดับชนชั้น" ที่สังคมทุนนิยมได้ติดตั้งช่องทางการเลื่อนเอาไว้ในระบบ ซึ่งในทัศนะของนักเศรษฐศาสตร์การเมืองวิเคราะห์ว่า ช่องทางดังกล่าวทำหน้าที่เสมือนเป็น "ลิ้นชักนิรภัย" (safety valve) ที่จะช่วยบรรเทาหรือลดทอนความตึงเครียดขัดแย้งในระบบ ในอดีต กลไกลดทอนความตึงเครียดอันเกิดมาจากความขัดแย้งในระบบนี้มักจะทำผ่านสถาบันศาสนา (คำอธิบายนเรื่องเวรกรรม/บุญวาสนา) หรือการอุปถัมภ์/ความเมตตากรุณาของชนชั้นที่ได้เปรียบ ฯลฯ แต่ในสังคมปัจจุบันที่สถาบันศาสนาและระบบอุปถัมภ์อ่อนตัวลง กลไกการเลื่อนชนชั้นก็กลายเป็นตัวเลือกใหม่ และภายในกลไกนี้ การเล่น-เกม-กีฬาเป็นกิจกรรมทางสังคมที่ได้กลายเป็นตัวเลือกที่ได้รับความนิยมเนื่องจากเห็นผลได้อย่างจะจะตา กลุ่มคนจนจากชนชั้นล่างของสังคมจำนวนไม่น้อยจึงใช้เส้นทางการเล่นกีฬาเพื่อไต่เต้าระดับชั้นทางสังคมของตน และถึงแม้ผู้ที่ประสบความสำเร็จบนเส้นทางนี้จะเพียง "คนกลุ่มน้อย" และ "เป็นข้อยกเว้น" แต่ก็ได้ทำหน้าที่เป็น "ความฝันและความหวังอันยิ่งใหญ่" ของคนจนส่วนใหญ่ จึงส่งผลให้สังคมโดยรวมยังคงดำรงอยู่ได้อย่างมีเสถียรภาพท่ามกลางความขัดแย้งที่มีอย่างมากมายและท่วมทับ

## 8. สำนักวัฒนธรรมศึกษา (เชิงวิพากษ์)

สำนักวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์ (Critical Cultural Studies) หรือที่มักรู้จักกันในนามของสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) เนื่องจากนักวิชาการในสำนักนี้มีการรวมศูนย์การศึกษา

อยู่ที่มหาวิทยาลัยเบอร์มิงแฮม สำนักวัฒนธรรมศึกษาเป็นสำนักคิดใหม่ที่เพิ่งเริ่มก่อตั้งมาในช่วงทศวรรษ 1960 และเนื่องจากเป็นสำนักคิดใหม่รวมทั้งมีท่าทีเปิดกว้างต่อแนวคิดที่มีมาก่อน ดังนั้นถึงแม้สำนักเบอร์มิงแฮมจะสืบสายทางความคิดมาจากสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็ได้นำเอาแนวคิดจากสำนักคิดอื่นๆมาผสมผสาน รวมทั้งได้ปรับแก้ พัฒนา เปลี่ยนจุดเน้น หรือแม้แต่ปฏิเสธแนวคิดบางประการของบรรพบุรุษสายตรงเช่นสำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง

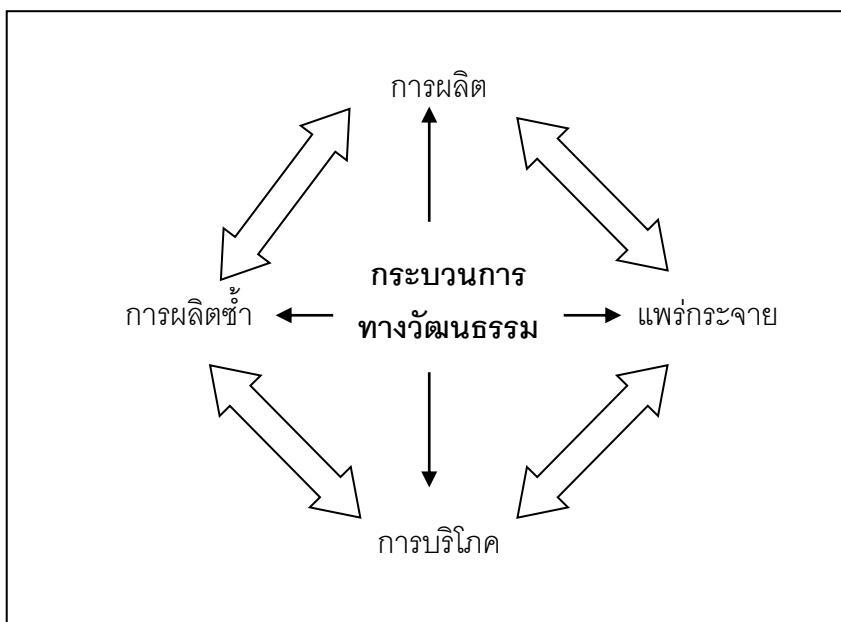
ในที่นี้ จะแนะนำแนวคิดหลักๆของสำนักวัฒนธรรมศึกษาให้รู้จักพอสังเขป และจะคัดสรรแนวคิดหลักบางประการของสำนักนี้ที่ผู้เขียนคาดการณ์ว่า น่าจะมีอนาคตในการนำมาใช้ศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาต่อไป



1. การต่อสายทางความคิดจากสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองทุกรุ่น สำนักวัฒนธรรมศึกษาถือได้ว่าเป็นสำนักที่ได้พัฒนาแนวคิดของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ได้เปลี่ยนจุดเน้นจากการวิเคราะห์ฐานเศรษฐกิจอย่างละเอียดในยุคสมัยของมาร์กซ์ มาเป็นมิติด้านวัฒนธรรมที่กลายเป็นมิติที่สำคัญของกลางศตวรรษที่ 20 ในที่นี้จึงจะแสดงให้เห็น "รอยต่อและรอยแยก" ของสำนักวัฒนธรรมศึกษาจากกลุ่มนักคิดมาร์กซิสต์กลุ่มต่างๆ ดังนี้

(1.1) **ยังคงยึดหลักความสนใจวิเคราะห์ "กระบวนการ"** จากที่มาร์กซ์ได้ตั้งต้นเรื่องการวิเคราะห์กระบวนการผลิตวัตถุ (Material production) สำนักวัฒนธรรมศึกษาได้ขยับขยายว่าแม้แต่เรื่องความคิด วัฒนธรรม ความเชื่อ ฯลฯ ก็ต้องมีกระบวนการผลิตเช่นเดียวกัน และหาก

ต้องการหลักประกันความยั่งยืนในการผลิต ก็ต้องเสริมกระบวนการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอด (reproduction) เข้าไป ดังที่ R. Williams นักวิชาการคนสำคัญที่มีอิทธิพลต่อสำนักวัฒนธรรมศึกษาได้นำเสนอวงจรของกระบวนการผลิตและผลิตซ้ำวัฒนธรรมโดยเสริมแนวคิดสมัยใหม่ เช่น วงจรของเศรษฐกิจ (Economic cycle) คือขั้นตอนการผลิต แพร่กระจาย และบริโภคเข้าไปให้สมบูรณ์ ดังแสดงในภาพ



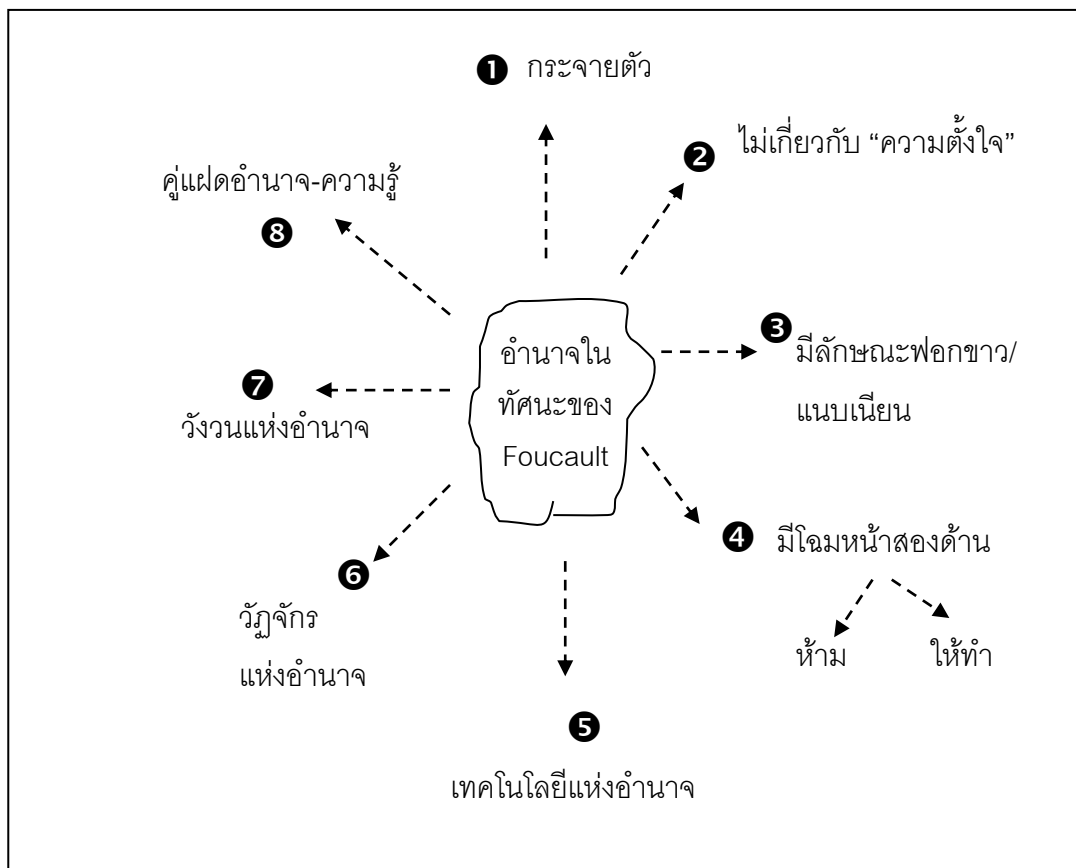
จากภาพวงจรนี้ จะช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถตอบคำถามได้ว่า "เพราะเหตุใด/ทำไม หรืออย่างไร" (why/how) ที่วัฒนธรรมหนึ่งๆจะดำรงอยู่ต่อไป หรือในทางตรงกันข้าม จะสูญสลายหายไปจากสังคมนั้น ด้วยการเกะรอยเพื่อหาจุดดับของวัฒนธรรมนั้นว่าอยู่ที่ขั้นตอนไหน เพราะในสังคมยุคใหม่ ถึงแม้จะมีการผลิตวัฒนธรรม (เล่น-เกม-กีฬา) นั้นขึ้นมาแล้ว แต่ถ้ามีปัญหาด้านการแพร่กระจาย หรือแม้แต่แพร่กระจายไปแล้ว แต่หากผู้คนในกลุ่ม/สังคมก็ไม่ตอบรับ-บริโภค (เช่น กรณีการฟื้นฟูปลูกผักพื้นบ้านขึ้นมา แต่คนรุ่นใหม่ไม่กิน) วัฏจักรนี้ก็เดินหน้าต่อไปไม่ได้ เป็นต้น กลุ่มคนที่ทำงานด้านการฟื้นฟูการเล่น/เกมพื้นบ้าน หรือกลุ่มที่สร้างสรรค์กีฬา-เกมใหม่ๆจึงต้องคำนึงถึงวงจรการผลิตและการผลิตซ้ำของวัฒนธรรมให้ครบวงจร

(1.2) **ยังคงยึดแนวคิดเรื่อง "ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ" (Power relation) เป็นแก่นกลางความคิด** ต่อเนื่องจากเรื่องกระบวนการผลิตและผลิตซ้ำ สำนักวัฒนธรรมศึกษายังคงยึดกุมแนวคิดเรื่อง "อำนาจ" ด้วยการตั้งคำถามว่า ในกระบวนการผลิตและผลิตซ้ำนั้น ใครมีอำนาจในการควบคุมกระบวนการดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม แม้จะยังคงให้ความสนใจกับเรื่อง "อำนาจ" ซึ่งเป็นแนวคิดศูนย์กลางของ

สำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง แต่ทว่าสำนักวัฒนธรรมศึกษาก็ได้ปรับเปลี่ยนการเลือกใช้แนวคิดเรื่อง "อำนาจ" จากสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมาเป็น "อำนาจ" ในทัศนะของมิเชล ฟูโกต์ (M.Foucault, 1926-1984) ซึ่งมีความเหมาะสมสอดคล้องกับการวิเคราะห์วัฒนธรรมเช่นเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา มากกว่า ฟูโกต์ได้ขยายแนวคิดเรื่องอำนาจออกไปอย่างกว้างขวางจนสุดลูกหูลูกตาและยังปรับเปลี่ยนแนวคิดเรื่องอำนาจที่เคยมีมาแบบพลิกฟ้าคว่ำแผ่นดินเลย

ผู้เขียนขอสกัดคุณลักษณะหลักๆ ของแนวคิดเรื่อง "อำนาจ" ของฟูโกต์ที่สำนักวัฒนธรรมศึกษานำมาใช้ดังนี้



(i) **อำนาจมีลักษณะกระจายตัว** ในขณะที่สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองมักมองว่าอำนาจจะรวมศูนย์อยู่ในทุนหรือกลไกรัฐ แต่ฟูโกต์กลับเสนอว่า อำนาจมิได้มีลักษณะรวมศูนย์เช่นนั้น แต่อำนาจมีลักษณะกระจายตัว (decentralize) แฝงซึ่มอยู่ในทุกอณูของสังคมที่เรียกว่า microphysics of power มีลักษณะเป็นอนุภาคเล็กๆ และเกาะเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์และปฏิบัติการทางสังคมทุกอย่าง โดยเฉพาะอำนาจที่ฟูโกต์สนใจมากคือ อำนาจที่ใช้บนร่างกาย (bio-power) ซึ่งเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ก็เป็นเรื่องเกี่ยวกับการใช้ร่างกายโดยตรงอยู่แล้ว

(ii) **การใช้อำนาจไม่เกี่ยวข้องกับความตั้งใจ/ไม่ตั้งใจ** ดังนั้น ฟูโกต์จึงเห็นว่าไม่

จำเป็นต้องไปถามพ่อแม่หรือโค้ชนักกีฬาว่า พวกเขาตั้งใจจะใช้อำนาจกับลูกๆหรือนักกีฬาในสังกัดหรือเปล่า หรือกล่าวในอีกด้านหนึ่ง พูโกต์ไม่เห็นด้วยกับการสืบสาวค้นคว้า "แหล่งที่มาของอำนาจ" (source of power) ว่าใครเป็นคนใช้อำนาจ (ซึ่งเป็นแนวทางเดิมของการศึกษา) หากแต่พูโกต์สนใจ "ที่ไป/ผลลัพธ์ที่เกิดจากการใช้อำนาจนั้น" (consequence of power) เช่น อำนาจทำให้เกิดการสร้าง "อัตลักษณ์" (identity) ไม่ว่าจะเป็นของนักกีฬา ผู้มีชื่อเสียง ผู้จัดการทีม เซียมเกม ครูมวย ฯลฯ ซึ่ง "ต้องมีอัตลักษณ์อย่างที่คุณคนอื่นพูดถึง"

(iii) **อำนาจในสังคมสมัยใหม่เป็นอำนาจที่ฟอกขาว/แบบเนียน** จนอาจจะไม่รู้สึกว่าเป็นการใช้อำนาจ รูปแบบการใช้อำนาจดำเนินการอย่างเป็นปกติในชีวิตประจำวันทีพูโกต์เรียกว่า "ระบอบแห่งการปฏิบัติการ" (regime of power) เช่น เวลาไปหาหมอที่โรงพยาบาล หมอก็จะตรวจร่างกายโดยที่คนไข้ไม่รู้สึกว่าเป็นการใช้อำนาจ ตำรวจจราจรก็จะโบกรถ เป็นต้น เพราะอำนาจที่ฟอกขาวจนแบบเนียนนี้ ผู้เล่นเกมบางคนจึงมีความรู้สึกที่พอเริ่มเล่นเกมแล้ว ก็รู้สึกเหมือนต้องมนต์อำนาจทำให้หยุดเล่นไม่ได้ แต่ก็มองไม่เห็น "ตัวผู้ใช้อำนาจนั้น" (เราคงคุ้นเคยกับประโยคสมัยใหม่ที่ว่า "อร่อยจนหยุดกินไม่ได้")

(iv) **โฉมหน้าสองด้านของอำนาจ** พูโกต์เสนอว่า แต่เดิมนั้นเรามักมองเห็นโฉมหน้าของอำนาจเพียงซีกเดียว คือด้านที่เป็นการห้าม/เป็นการเก็บกด เช่น สถานที่ราชการ ไม่มีกิจห้ามเข้า ห้ามนำขยะมาทิ้งบริเวณนี้ เป็นต้น แต่พูโกต์เสนอว่า อำนาจมิได้มีแต่ด้านที่กดขี่ ปร่าปราม ปิดบัง หวงห้ามเท่านั้น แต่ในอีกเสี้ยวหนึ่ง อำนาจจะมีด้านที่สั่งให้ทำ ให้ผลิต ให้สร้าง เช่น อำนาจที่สั่งให้ลดน้ำหนัก/รีดน้ำหนัก (นักมวย) อำนาจที่สั่งให้ทำลายสถิติ เป็นต้น โดยเฉพาะอำนาจในการสั่งให้ใช้ "ความหมายนัยประหวัด" ฉบับที่ระบบอำนาจต้องการ(เมื่อพูดถึง "ยิว" ต้องแปลว่า "งก" ไม่ใช่ "คนเชื้อชาติหนึ่ง")

(v) **เทคโนโลยีแห่งอำนาจ/เทคนิคแห่งการใช้อำนาจ** แง่มุมที่พูโกต์สนใจในเรื่องอำนาจก็คือ มีกลวิธีในการใช้อำนาจที่ฟอกขาว/แบบเนียน/กระจายตัวนั้นได้อย่างไร (How) ที่อยู่ในแนวคิดเรื่อง "เทคโนโลยีแห่งอำนาจ" โดยเฉพาะอำนาจที่ใช้กับร่างกาย และดำเนินการด้วยการลงมือปฏิบัติในชีวิตประจำวัน (regime of practice) ดังเช่นตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงวิธีการใช้ร่างกายของผู้ชายจากชนชั้นชวาเนาให้กลายเป็นทหารเกณฑ์ นับตั้งแต่การฝึกให้กินฉาก เดินฉาก หน้าเชิด หลังตรง ฯลฯ (ซึ่งเป็นวิธีการใช้ร่างกายที่ลูกชวาเนาไม่คุ้นเคย) เช่นเดียวกับในกรณีของการฝึกนักกีฬาหรือการฝึกการเล่นเกมที่ต้องประสานระหว่างสายตากับมืออย่างดียเยี่ยม รวดเร็ว มีประสิทธิภาพ หรือมีสายตาที่อ่านโครงสร้างของเกมออกอย่างรวดเร็ว เป็นต้น

(vi) **วัฏจักรของอำนาจ** พูโกต์เห็นว่า เส้นทางเดินของอำนาจนั้น ในระยะเริ่มต้น เราอาจจะมองเห็นที่มาของมัน (เช่น จากรัฐ จากทุน จากอาวุธ เป็นต้น) แต่เมื่อกระบวนการของอำนาจดำเนินการไปถึงจุดหนึ่ง อำนาจก็จะกลายเป็นสิ่งนิรนาม ไม่มีใครเป็นเจ้าของมันอย่าง

แท้จริง และจากเดิมที่อำนาจจะไหลมาในทิศทางเดียว แต่ต่อจากนั้น มันก็จะไหลวนเวียนไปในทุกทิศทาง เช่น อำนาจแห่งความอ้วน เราอาจจะเห็นจุดเริ่มต้นว่าเริ่มจากแควดวงดาธา/นางงาม ในกลุ่มผู้หญิงวัยสาว แต่ในชั้นหลัง อำนาจแห่งความอ้วนก็แพร่กระจายไปยังคนทุกกลุ่ม ทุกชนชั้น ทุกเพศ ทุกวัย เป็นต้น

(vii) **วังวนของอำนาจ** พูโกต์เสนอว่า อย่าไปคิดว่าอำนาจเป็นปรากฏการณ์อันเกิดจากการครอบงำของบุคคลหรือฝ่ายหนึ่งเหนืออีกฝ่ายหนึ่ง (เป็นการปฏิเสธแนวคิดเรื่องอำนาจแบบเดิมของกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมืองด้วย) เพราะอำนาจเป็นสิ่งที่ไม่อาจแยกแยะได้อย่างเด็ดขาด/หยุดนิ่ง/ตายตัวได้ว่า ใครมีอำนาจมากหรือน้อยกว่ากัน ใครเป็นผู้ใช้หรือผู้ถูกใช้ รวมทั้งไม่มีใครหนีพ้นจากวังวนของอำนาจได้ ถ้าไม่อยู่ในฐานะผู้ใช้ก็ต้องอยู่ในฐานะผู้ถูกใช้ เมื่อกำลังเป็นเมื่อบริการก็พาเราอาจจะชิงชังรังเกียจการใช้อำนาจของใคร แต่วันนี้เมื่อเรามาเป็นใครเสียเอง เราก็จะใช้อำนาจแบบเดิมเช่นกัน

(viii) **ความรู้กับอำนาจต่างหนุนเสริมซึ่งกันและกัน** อาจถือได้ว่าฟูโกต์เป็นผู้เปิด "ขุมพลังแห่งอำนาจ" ที่สำนึกคิดอื่นๆ ที่สนใจเรื่องอำนาจยังมองข้ามไป นั่นคือ **ความรู้** (knowledge)

อันที่จริง อาจจะมีนักคิดบางท่าน (เช่น Francis Bacon) ที่ตระหนักถึงพลังอำนาจของความรู้ ดังที่ปรากฏในคำกล่าวที่ว่า "ความรู้คืออำนาจ" หากทว่าวิถีคิดของฟูโกต์นั้นได้กลับหัวกลับหางคำกล่าวนั้น รวมทั้งได้รื้อถอน (deconstruct) คำนิยามเดิมของความรู้ เช่น "ความรู้คือสิ่งที่มีประโยชน์" "ความรู้คือความเข้าใจโลก..." เนื่องจากฟูโกต์เสนอว่า การที่เนื้อหาแบบไหน ความเข้าใจอะไรจะกลายเป็น "ความรู้" ได้นั้น ก็ต้องมี "อำนาจบางอย่าง" มาหนุนหลังให้เนื้อหานั้นยกสถานะกลายเป็นความรู้ขึ้นมา หรือพูดอีกอย่างหนึ่งว่า "ความรู้ก็คือเรื่องราวที่ผู้มีอำนาจบอกว่าต้องรู้" ดังนั้น ความจำเป็นที่จะต้องรู้ภาษาอังกฤษจึงอาจจะไม่ใช่ความรู้เลยในสมัยสุโขทัย แต่กลับเป็น "ความรู้ในยุคโลกาภิวัตน์" เป็นต้น

ด้วยอำนาจแห่งความรู้ทำให้มีข้อค้นพบว่า ในทัศนะของแฟนฟุตบอลชาวไทยที่ระบุคุณสมบัติของ "คนที่จะถือว่าเป็นแฟนฟุตบอล" ได้อย่างแท้จริง (อัตลักษณ์) นอกจากคุณสมบัติข้ออื่นๆ เช่น สนใจติดตามการแข่งขัน รู้จักนักฟุตบอล ฯลฯ แล้ว คุณสมบัติที่จำเป็นข้อหนึ่งของ "ความเป็นแฟน" ก็คือ "ต้องดูฟุตบอลเป็น กล่าวคือ มีความรู้ทั้งต่อเรื่องฟุตบอลและสโมสรที่ตนชื่นชอบ" เป็นต้น

(1.3) **ปรับแก้แนวคิดเรื่อง "การผลิตซ้ำ" ให้มีความยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น** เนื่องจากในงานของมาร์กซ์นั้นเป็นเรื่องกระบวนการผลิตวัตถุที่มาจากโรงงานอุตสาหกรรม ดังนั้น เมื่อพูดถึงแนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำ จึงมักจะมีแนวโน้มว่า วัตถุ/สิ่งของที่ผลิตซ้ำนั้นจะมีลักษณะที่ค่อนข้างจะเหมือนเดิม/เหมือนกับต้นฉบับ

แต่เมื่อนำแนวคิดเรื่อง "การผลิตซ้ำเพื่อสืบทอด" มาใช้ในเรื่องกระบวนการผลิต

วัฒนธรรม โดยเฉพาะเมื่อมาประยุกต์ใช้ในความหมายของ "มรดกวัฒนธรรม" ที่มีการส่งต่อรุ่นต่อรุ่น หลายครั้งที่การวิเคราะห์ยังคงยึดติดกับการผลิตวัตถุ กล่าวคือ ฝ่ายที่สืบทอดนั้นจะต้องผลิตวัฒนธรรมให้เหมือนกับบรรพบุรุษ ในประเด็นดังกล่าวนี้ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (R. Williams) ได้มาปรับแก้แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมเสียใหม่ด้วยแนวคิดย่อยๆ 3 แนวคิด

แนวคิดแรกก็คือ คุณลักษณะประจำตัวประการหนึ่งของสิ่งที่เรียกว่า "วัฒนธรรม" ก็คือ "ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา" ดังนั้น การทำม้าก้านกล้วยให้เด็กที่เกิดมาในยุคมีรถไฟฟ้าใช้แล้วก็ต้องคำนึงถึงบริบทดังกล่าวด้วย

แนวคิดที่สองก็คือ ทักษะต่อผู้รับการสืบทอดซึ่งจะทำหน้าที่เป็น "ผู้ผลิตวัฒนธรรมรายใหม่" วิลเลียมส์เสนอว่า ผู้รับการสืบทอดนั้นก็ได้รับวัฒนธรรมจากบรรพบุรุษอย่าง passive เพราะในตัวของเขาเองก็มี "ต้นทุนอยู่จำนวนหนึ่ง" เช่น เมื่อเยาวชนทางภาคเหนือสืบทอดประเพณี "ผีป๋วย่า" จากบรรพบุรุษนั้น ในโลกของเด็กรุ่นใหม่ คำว่า "ผี" มิได้มีแหล่งกำเนิดจาก "ผีบรรพบุรุษ" เพียงอย่างเดียว แต่มีแหล่งกำเนิด (ของความหมาย) มาจาก "ผีปอบ 7 ภาค เด็กผีของทิมแมนยู ผีวันฮาโลวีน ฯลฯ" ที่เข้ามาผสมผสานกับแนวคิดเรื่อง "ผีป๋วย่า" ด้วย เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ จึงสรุปอย่างชัดเจนว่า ทุกครั้งที่มีการผลิตซ้ำวัฒนธรรมจะต้องประกอบด้วย 2 กระบวนการควบคู่กันไปอยู่เสมอ คือมีทั้งการสืบทอดของเดิม (transmission) และการปรับเปลี่ยนใหม่ (transformation) อย่างไรก็ตาม ทั้งสองกระบวนการนี้ก็ต้องเป็นไปตามหลักการของแนวคิดที่ 3 คือจะรักษาอะไรไว้ จะปรับเปลี่ยนอะไรได้นั้น ต้องถือหลักว่า "ต้องรักษาแก่น ปรับกระพี้ และเปลี่ยนแปลงเปลือกได้" โดยเจ้าของวัฒนธรรมเองจะตกลงกันว่าส่วนใดเป็นแก่น กระพี้ เปลือก

(1.4) แนวคิดเรื่อง "ฐานเศรษฐกิจ" และ "โครงสร้างส่วนบน" สำนักวัฒนธรรมศึกษายังคงใช้ภาพจำลองของสังคมนิยมตามแนวคิดของมาร์กซ์ที่แบ่งโครงสร้างสังคมออกเป็น ฐานเศรษฐกิจ และโครงสร้างส่วนบน และยังคงเห็นด้วยที่เมื่อมีการวิเคราะห์มิติใดมิติหนึ่ง เช่น เมื่อวิเคราะห์วัฒนธรรม ก็จำเป็นจะต้องพิจารณาความเกี่ยวข้องไปถึงมิติอื่นๆ เช่น เศรษฐกิจ การเมือง อยู่เสมอ

อย่างไรก็ตาม สำนักวัฒนธรรมศึกษาก็ได้เพิ่มเติมแนวคิดเรื่อง "ความสัมพันธ์ระหว่างฐานเศรษฐกิจและโครงสร้างส่วนบน" ซึ่งสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองโดยเฉพาะกลุ่ม "เศรษฐกิจเป็นตัวกำหนด" (Economic determinism) ระบุว่า เศรษฐกิจจะเป็นตัวแปรต้นที่ไปกำหนดมิติอื่นๆ เสมอ (เช่น ของเล่นที่มีราคาแพงก็จะช่วยพัฒนาสติปัญญาเด็กได้ดีกว่า) แต่สำนักวัฒนธรรมศึกษาเห็นว่า เส้นสายความสัมพันธ์ระหว่างฐานเศรษฐกิจกับโครงสร้างส่วนบนนั้นมีหลายเส้นทางโดยอ้างอิงมาจากเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ เช่น กรณีฮิตเลอร์ในเยอรมัน มุสโสลินีในอิตาลี ขบวนการเคลื่อนไหวของนักศึกษาในปีค.ศ.1968 (มาจากความต้องการเสรีภาพทางความคิด) เป็นต้น ตัวอย่างของรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้าง 2 ส่วนของสังคมก็เช่น

(i) มิติเศรษฐกิจเป็นตัวกำหนด เช่น ขบวนการประท้วงขอขึ้นค่าแรงของสหภาพแรงงาน

(ii) มิติวัฒนธรรม/จิตสำนึกอาจจะเป็นตัวกำหนด A. Gramsci ให้ความสนใจกับมิติ "จิตสำนึก/อุดมการณ์" ที่เป็นปัจจัยกำหนดให้ขบวนการคนงานในอิตาลีในช่วงมุสโสลินีไม่เคลื่อนไหวต่างๆที่มีแรงบีบคั้นจากภาวะเศรษฐกิจ ทั้งนี้เนื่องจากมุสโสลินีมีชัยชนะเรื่อง "การครอบครองความเป็นเจ้าทางอุดมการณ์" (ideological hegemony) ปัจจัยด้านจิตสำนึก/อุดมการณ์นี้เองเป็นคำอธิบายว่า ทำไมทุกอย่างที่ถูกเอาเปรียบอย่างมาก แต่เหตุใดคนจนจึงยอมจำนน

(iii) มิติจิตสำนึก/อุดมการณ์อาจจะพัฒนาไปอย่างอิสระโดยไม่ต้องขึ้นต่อปัจจัยเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นแนวคิดของ หลุยส์ อัลธุสเซอร์ (L. Althusser) ที่เสนอว่า มิติอุดมการณ์ไม่จำเป็นจะต้องเป็นภาพสะท้อนของเศรษฐกิจเสมอไป โดยที่อุดมการณ์นั้นจะเป็นทั้งส่วนเสี้ยวที่สำคัญในการบำรุงรักษาฐานเศรษฐกิจ หรือในทางกลับกัน กลับเป็นตัวทำลายล้างฐานเศรษฐกิจก็ได้ อย่างไรก็ตาม อัลธุสเซอร์ก็ได้ปรับแก้ความเข้าใจเกี่ยวกับ "อุดมการณ์" ออกไปอย่างมากว่า อุดมการณ์ไม่ใช่ "ตัวความคิด" แต่ทว่าเป็น "กรอบวิธีคิด" (เทียบกับคอมพิวเตอร์คือไม่ใช่เป็น "ระดับไฟล์" แต่เป็น "ระดับ software") และประเด็นที่ควรต้องสนใจศึกษาก็คือ กระบวนการติดตั้งอุดมการณ์ต่างๆในระบบสังคมและเข้าไปในตัวบุคคล

(1.5) ความสนใจเรื่อง "ความขัดแย้ง" สำนักวัฒนธรรมศึกษายังคงใช้แนวคิดเรื่อง "ความขัดแย้ง" เป็นแกนกลางในการวิเคราะห์พัฒนาการและความเคลื่อนไหวของส่วนเสี้ยวต่างๆในสังคม แต่ทว่าได้โยกย้ายการวิเคราะห์ความขัดแย้งในมิติเศรษฐกิจ (เช่น การต่อสู้เรื่องค่าจ้างแรงงาน) มาสู่การวิเคราะห์ความขัดแย้งในพื้นที่ทางวัฒนธรรม โดยมีทัศนะว่า วัฒนธรรมเป็นปริณทณ/พื้นที่ทั้งเพื่อการครอบงำ และในอีกด้านหนึ่งก็เป็นพื้นที่ในการต่อสู้ด้วย ในพื้นที่แห่งนี้มีการครอบงำและต่อสู้ที่ชุกชุมยิ่งกว่าในปริณทณของเศรษฐกิจและการเมืองเสียอีก

ในการนำแนวคิดเรื่องความขัดแย้งมาใช้ในพื้นที่ทางวัฒนธรรมนั้น มีแนวคิด 2 แนวคิดที่สำนักวัฒนธรรมศึกษาได้ขีดเส้นใต้ให้มีความโดดเด่นขึ้นมาคือ แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย (subculture) และแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมประชานิยม (Pop culture)

(ก) แนวคิดวัฒนธรรมย่อย ในงานศึกษาวัฒนธรรมของนักมานุษยวิทยาโดยทั่วไปนั้น มักจะนำเสนอว่า "หนึ่งสังคม หนึ่งวัฒนธรรม" (ซึ่งอาจจะเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างที่นักมานุษยวิทยาศึกษาเป็นกลุ่มชนเล็กๆที่ยังไม่มีการแตกตัวเป็นกลุ่มย่อยหลายๆกลุ่ม) แต่ทว่าในโลกยุคปัจจุบัน ในแต่ละสังคมหรือแต่ละประเทศ เราแทบจะหาปรากฏการณ์ "หนึ่งสังคม หนึ่งวัฒนธรรม" ไม่ได้แล้ว เพราะในแต่ละสังคมมักจะประกอบด้วย "หลายวัฒนธรรม" (ไม่ใช่ Culture แต่เป็น cultures) และคำถามต่อไปก็คือ แล้วความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยๆนี้เป็นอย่างไร

จากอิทธิพลทางความคิดของนักวิชาการด้านวัฒนธรรมในอังกฤษหลายท่าน

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 เช่น Mathew Arnold (1822-1880) หรือ F.R. Leavis (1895-1978) ที่ได้เริ่มจัดแบ่งวัฒนธรรมออกเป็นประเภทต่างๆ เช่น Great tradition/Anarchy ฯลฯ หรือ R. Williams ที่แบ่งประเภทวัฒนธรรมเป็น lived culture /emergent culture /recorded culture สำนักวัฒนธรรมศึกษาก็ได้นำแนวคิดเรื่องการแบ่งประเภทวัฒนธรรมมาใช้ หากทว่าได้เปลี่ยนเกณฑ์ที่ได้จัดแบ่งวัฒนธรรมมาเป็น "อำนาจ" (power) โดยแบ่งเป็น วัฒนธรรมหลัก (dominant culture) และวัฒนธรรมย่อย (subculture) ซึ่งวัฒนธรรมแบบหลังนี้เป็นปริวิตกที่สำนักวัฒนธรรมศึกษาให้ความสนใจ

ความเข้าใจผิดประการแรกเกี่ยวกับ "วัฒนธรรมย่อย" ก็คือ วัฒนธรรมย่อยไม่ใช่ วัฒนธรรมของคนกลุ่มน้อย ที่คำว่า "น้อย" นั้นหมายถึงจำนวนกลุ่มคน แต่คำว่า "น้อยหรือย่อย" นี้หมายถึง "การมีอำนาจน้อย" แม้ว่าจะเป็นคนกลุ่มใหญ่ก็ตาม ดังนั้น คนชั้นล่างจำนวนมากก็อาจถูกจัดเป็น "กลุ่มวัฒนธรรมย่อย" ก็ได้

ตัวอย่างของวัฒนธรรมย่อยที่เห็นได้โดยง่ายคือ "อัตลักษณ์ทางชนชาติ" (ethnic identity) ที่หมายถึงกลุ่มคนที่แตกต่างไปจากคนกลุ่มอื่นในสังคมอันเนื่องมาจากเกณฑ์ต่างๆ เช่น ศาสนา ภาษา เชื้อชาติ ชนชาติ ชุมชน ความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ ฯลฯ โดยที่คุณลักษณะดังกล่าวนี้ในด้านหนึ่งได้ช่วยธำรงรักษาอัตลักษณ์ของกลุ่มย่อยเอาไว้ และในอีกด้านหนึ่งก็ทำให้แตกต่างไปจากคนอื่น (other)

แนวทางเฉพาะของสำนักวัฒนธรรมศึกษาในการศึกษาวัฒนธรรมย่อยก็คือ ไม่ได้พิจารณาวัฒนธรรมย่อยแบบโดดๆ หากทว่าพิจารณาโดยดูความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก โดยเฉพาะความสัมพันธ์ในแบบที่ขัดแย้งกัน มีกรณีตัวอย่างในเรื่องกีฬาพื้นบ้านที่แสดงให้เห็นความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อย เช่น งานศึกษาของ B. Waites (1982) ที่แสดงให้เห็นกระบวนการทำลายวัฒนธรรมที่เคยเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นของประชาชนกลุ่มต่างๆ ในประเทศอังกฤษ เมื่อช่วงศตวรรษที่ 18-19 โดยอาศัยกลไกต่างๆ ของสังคมรวมทั้งสถาบันสื่อมวลชน

ในช่วงศตวรรษที่ 18 ประชาชนท้องถิ่นอังกฤษบางกลุ่มมีประเพณีการเล่นกีฬาที่เป็นอัตลักษณ์ของตนเอง เช่น การวิ่งวัวชนหรือการเล่นชนไก่ (เช่นเดียวกับการเล่นวัวชนของภาคใต้ของไทย หรือการวิ่งควายในแถบภาคตะวันออกเฉียงของไทย) กีฬาพื้นบ้านเหล่านี้ดูเป็นกีฬาที่ดุเดือดเลือดพล่านและเปื้อนเลือดในสายตาของบุคคลภายนอกวัฒนธรรม แต่ทว่าคนในวัฒนธรรมนั้นเห็นว่า การต่อสู้ของสัตว์เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ

ในช่วงเวลาดังกล่าว บรรดาสื่อมวลชนอังกฤษ (ดำเนินการโดยชนชั้นกลาง) ได้โจมตีกีฬาเหล่านี้ว่าเป็น "กีฬาเปื้อนเลือด" (bloody sport) และบรรณรังคีย์ให้มีการยกเลิกโดยใช้ข้ออ้างทั้งด้านศีลธรรม-ศาสนา วิทยาศาสตร์ธรรมชาติ ความเสื่อมโทรมทางสังคม ฯลฯ จนท้ายที่สุด กลไก

ที่ให้ผลชะงัดที่สุดก็คือการออกกฎหมายห้ามเล่นกีฬาระดับดังกกล่าว

สำหรับข้ออ้างที่ว่าการเล่นกีฬาระดับสูงหรือดีเกินไปนั้นเป็นความป่าเถื่อนโหดร้ายจนต้องออกกฎหมายควบคุมนั้น แต่สำหรับกีฬาของชนชั้นสูงและชนชั้นกลางที่เปื้อนเลือดเหมือนกัน (แต่ค่อนข้างเปื้อนอย่างเลือดเย็น) เช่น การล่ากระต่าย กวาง และสุนัขจิ้งจอกนั้นก็กลับถูกกฎหมาย และถูกถือว่าเป็น "กีฬาของสุภาพบุรุษ" เนื่องจากเหตุผลที่ว่า บุคคลที่จะทำการล่าสัตว์เหล่านั้นได้รับการฝึกฝนมาอย่างดี กระทำอย่างมีกฎกติกา มารยาท และกระทำในขอบเขตที่เป็นส่วนตัว (ที่เรียกว่ามี "license to kill")

ส่วนเหตุผลที่เชื่อมโยงสวาทไปหาว่าเพราะเหตุใดจึงต้องมีการทำลายกีฬาพื้นบ้านดังกล่าว เมื่อสวาทไปจนถึงปลายสุดก็อาจจะพบว่า เนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงเวลาของการสถาปนา "อุตสาหกรรมวัฒนธรรม" เช่น ภาพยนตร์ เพลง ดนตรี การเต้นรำ ฯลฯ ขึ้นมาในสังคมเพื่อเข้าไปแทนที่รูปแบบความบันเทิงแบบเดิมของประชาชน จึงจำเป็นต้องจัดรูปแบบความบันเทิงแบบวัฒนธรรมย่อยออกไปเสีย

(ข) **แนวคิดเรื่อง Pop culture** ในขณะที่งานศึกษาวัฒนธรรมของนักมานุษยวิทยานั้นมักจะศึกษาประเภท "วัฒนธรรมพื้นบ้าน" ซึ่งมีคุณลักษณะเฉพาะตัวหลายประการ เช่น เจ้าของวัฒนธรรมเป็นผู้สร้างสรรค์เอง มีเป้าหมายเพื่อสร้างความสามัคคีในกลุ่มคน หรือเป็นหลักประกันเพื่อการยังชีพเอาชีวิตรอด ฯลฯ แต่ทว่าสำนักวัฒนธรรมศึกษาเป็นสำนักคิดร่วมสมัยดังนั้น วัตถุประสงค์ที่ศึกษาจึงเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยประเภทที่เรียกว่า "วัฒนธรรมประชานิยม" (Popular culture - จากนี้จะเรียกว่า Pop culture)

แนวคิดเรื่อง Pop culture นั้นบุกเบิกโดยกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองคือ สำนักแฟรงค์เฟิร์ตแห่งเยอรมันที่พบเจอประสบการณ์การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวของฮิตเลอร์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 นักวิชาการในสำนักนี้ได้ข้อค้นพบว่า เพราะเหตุใดชาวเยอรมันจึงตกอยู่ใต้อิทธิพลโฆษณาชวนเชื่อของฮิตเลอร์ และให้ความร่วมมืออย่างเข้มแข็ง (เช่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูดหลายเรื่อง เช่น Schiller's List/Life is beautiful) และคำตอบหนึ่งก็คือ ชาวเยอรมันทั้งถูกทอยอดและทั้งถูกระดมการครอบงำจาก Pop culture นั้นเอง

สำนักแฟรงค์เฟิร์ตเสนอว่า ผลผลิตทางวัฒนธรรมที่เรียกว่า Pop culture นั้น เป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยอันได้แก่ผลงานสื่อมวลชนประเภทต่างๆ เช่น รายการเกมโชว์ กีฬา เกมออนไลน์ ฯลฯ ที่ถูกผลิตจากระบบที่เรียกว่า "อุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม" (Culture Industry) วัฒนธรรมประเภทนี้มีคุณลักษณะที่แตกต่างจากวัฒนธรรมพื้นบ้านที่กล่าวมาในแทบจะทุกแง่มุม เช่น

- **ใครเป็นผู้ผลิต** ในขณะที่วัฒนธรรมพื้นบ้านนั้น เจ้าของวัฒนธรรมเป็นผู้สร้างสรรค์เอง (แต่วัฒนธรรมพื้นบ้านก็จะไม่ระบุตัวบุคคลว่าเป็นใคร) โดยมีเป้าหมายต่างๆของการ

สร้างสรรค์วัฒนธรรมดังที่ได้กล่าวมาแล้ว เช่น เพื่อกระชับความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม เพื่อความอุดมสมบูรณ์ เพื่อปกป้องภัยอันตรายต่างๆ

ส่วนในอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมนั้น ผู้ผลิตวัฒนธรรมจะเป็นเจ้าของเงินทุน/เจ้าของอุตสาหกรรม (เจ้าของค่ายเพลง เจ้าของเงินทุนสร้างหนัง เจ้าของสถานีโทรทัศน์ ฯลฯ) ซึ่งอาจจะไม่จำเป็นต้องรักหรือชื่นชมวัฒนธรรมนั้น แต่การที่เข้ามาผลิตก็เป็นไปตามหลักตรรกะของระบบทุนนิยม คือทำกำไรจากการผลิตวัฒนธรรมนั้น ดังนั้น มิติ/คุณลักษณะอื่นๆของวัฒนธรรมจึงถูกลดทอนลงไป เช่น มิติด้านสุนทรีย์ มิติด้านการใช้ชีวิต มิติความศักดิ์สิทธิ์ รวมทั้งการยกเลิกเป้าหมายพื้นฐานของวัฒนธรรมพื้นบ้านไปด้วย

● **กระบวนการผลิต** สำหรับวัฒนธรรมพื้นบ้านนั้น ทั้งวัตถุดิบที่ใช้ผลิตและกระบวนการผลิตจะ "มาจากท้องถิ่น" เช่น ตำนานชื่อสถานที่ต่างๆในท้องถิ่น กระบวนการผลิตจะเน้นความสามารถและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของมนุษย์ แต่ในระบบอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมนั้นจะมีลักษณะผลิตแบบระบบสายพาน (แบบในโรงงานอุตสาหกรรม) มีการแบ่งงานกันทำอย่างสูง และที่สำคัญคือการเน้นการใช้เทคโนโลยีเข้ามาแทนความสามารถและการสร้างสรรค์ของมนุษย์ สำนักแฟรงค์เฟิร์ตจึงวิจารณ์ว่า ผลผลิตวัฒนธรรมที่ออกมาจากระบบแบบนี้จะมี "ลักษณะมาตรฐาน" ที่มีหน้าตาเหมือนกันไปหมด (ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ อุตสาหกรรมการทำศัลยกรรมความงาม)

● **บทบาทหน้าที่ของวัฒนธรรม** ในขณะที่วัฒนธรรมพื้นบ้านนั้นจะมีบทบาทหน้าที่ที่หลากหลายมาก แต่ทว่า Pop culture ที่ออกมาจากระบบอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมนั้นจะลดทอนหรือตัดบทบาทหน้าที่อันหลากหลายให้เหลือเพียง 2-3 บทบาทเท่านั้น (คือความบันเทิง สนุกสนาน) บทบาทหน้าที่สำคัญที่ถูกตัดออกไปจากวัฒนธรรมพื้นบ้านคือ บทบาทการกระตุ้นให้รู้จักคิดพิจารณาไตร่ตรอง ทบทวนชีวิต และค่านิยมต่างๆ (ได้แก่ความคิดว่า "ดูละครแล้วย้อนดูตัว ความตะกละตะกลามจะทำให้เมืองล่มจมทั้งเมือง ฯลฯ) ซึ่งบทบาทแบบนี้จะไม่ปรากฏใน Pop culture (ซึ่งจะเน้นแต่ความสนุกสนานในวันนี้ แล้วก็โปรดติดตามความสนุกต่อไปในวันพรุ่งนี้) ดังนั้น แม้ว่าจะเป็นแฟนบอลถึงขั้นเสพติดต้องดูทุกนัด แต่ก็ใช่ว่าการดูบอลอย่างหนักจะช่วยหล่อหลอมให้เป็น "คนมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะรู้ภัยได้เสมอไป" ดังนั้น สำนักแฟรงค์เฟิร์ตจึงสรุปว่า มวลชนที่เสพผลงาน Pop culture อย่างเป็นประจำซ้ำซากนั้น จะกลายเป็นคนที่ passive ไม่รู้จักคิดพิจารณาทบทวนไตร่ตรอง เกิดอาการมึนชาทางปัญญา เช่น กลุ่มคนที่ถูกฮิตเลอร์ครอบงำ

สำหรับสำนักวัฒนธรรมศึกษานั้น ถึงแม้จะเห็นด้วยกับการวิเคราะห์ อุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม และ Pop culture ของสำนักแฟรงค์เฟิร์ต แต่ทว่าก็มีจุดที่เห็นแตกต่างจากนักคิดรุ่นพี่ในบางประการ เช่น **ทัศนะต่อ Pop culture** ซึ่งสำนักแฟรงค์เฟิร์ตนั้นจะมองในด้านลบของวัฒนธรรมประเภทนี้เพียงด้านเดียว แต่สำนักวัฒนธรรมศึกษาได้อาศัยร่องรอยทางความคิด

ของ Gramsci ที่พิจารณา "วัฒนธรรมของมวลชน" ในแบบสองด้าน กล่าวคือ ด้านหนึ่งวัฒนธรรมมวลชนนั้นเป็นพื้นที่ครอบงำอุดมการณ์และจิตสำนึกมวลชนตามที่สำนักแฟรงก์เพิร์ตกล่าวไว้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง ในวัฒนธรรมมวลชน (แม้แต่ในรายการเกมโชว์ เกมออนไลน์) ก็เป็น "หน่ออ่อน" ของอุดมการณ์และจิตสำนึกในการต่อต้านระบบเช่นกัน

ส่วนที่ไม่เห็นด้วยประการที่สองก็คือ **ทัศนะต่อมวลชน** สำนักวัฒนธรรมศึกษาเสนอว่า สำนักแฟรงก์เพิร์ตยังมองมวลชนแบบด้านเดียวเช่นกัน คือมองแต่ด้านลบ แต่สำนักวัฒนธรรมศึกษาเห็นว่า มวลชนนั้นมิได้มีลักษณะเป็นแบบเดียวกันทั้งหมด แต่ทว่ามีการแตกตัวเป็นหลายประเภทแบบ Spectrum มีทั้งที่ passive ยอมถูกครอบงำ มีทั้งที่ต่อรอง มีทั้งที่ต่อต้าน และมีทั้งพวกที่ปฏิเสธการครอบงำอย่าง active ทัศนะต่อมวลชนดังกล่าวปรากฏอย่างชัดเจนในการวิเคราะห์ "ผู้เสพวัฒนธรรม (เล่น-เกม-กีฬา)/ผู้รับสาร" ของ สจิวต์ ฮอลล์ (Stuart Hall) ที่จะกล่าวถึงต่อไป

(1.6) การรักษาแนวทางการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปรากฏการณ์ "จุลภาค" กับ "โครงสร้างมหภาค" (Micro-Macro linkage) ดังที่กล่าวมาแล้วว่า สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองจะเน้นการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ย่อยหนึ่งๆ โดยต้องเกี่ยวโยงสัมพันธ์กับบริบท/โครงสร้างสังคมอยู่เสมอ ที่เรียกว่า Contextual analysis

ในชั้นหลัง สำนักวัฒนธรรมศึกษาได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีสัญวิทยาที่เรียกทุกสิ่งทุกอย่างที่จะศึกษาว่า "ตัวบท" (text) ไม่ว่าจะเป็นรายการเกมโชว์ วิทยุกระจายเสียง ฯลฯ และเรียก "บริบทที่แวดล้อม" สิ่งที่จะศึกษาว่า "บริบท" (context) ดังนั้น แนวทางการศึกษาของสำนักวัฒนธรรมศึกษาจึงยังคงรักษาลีลาแบบเดิมของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง คือดู text-context relationship

อย่างไรก็ตาม สำนักเบอร์มิงแฮมได้ขยายขยายแนวคิดเรื่อง text และ context ออกไปให้สอดคล้องกับบริบทของยุคสมัยปัจจุบันดังนี้

(ก) การพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับ "ตัวบท" ต่อเนื่องจากแนวคิดของมาร์กซ์ที่ว่า "สรรพสิ่งต่างๆในระบบทุนนิยม" ได้ถูกแปลงสถานะให้กลายเป็น "สินค้า" ไปหมดแล้ว อย่างไรก็ตาม ในยุคของทุนนิยมยุคปลาย (late capitalism) มาตรฐานการผลิตสินค้าทุกประเภทได้พัฒนา มาจนถึงจุดสูงสุดแล้วจนไม่มีความแตกต่างกัน กล่าวคือไม่ว่าจะเป็นผงซักฟอกยี่ห้อไหน บะหมี่สำเร็จรูปของบริษัทใด ก็มีคุณภาพที่ใกล้เคียงกัน เมื่อเรื่องของประโยชน์เชิงใช้สอยไม่แตกต่างกันมากนัก จุดปะทะของการแข่งขันจึงเขยิบขึ้นมาเป็น "การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์/ความหมาย" แทน เช่น กินเบียร์ยี่ห้อนี้แสดงว่าเป็นคนรักชาติ กินบะหมี่ยี่ห้อนี้แปลว่าเป็นคนรักครอบครัว เป็นต้น

อีกประการหนึ่ง สินค้าที่เกี่ยวข้องกับเรื่องวัฒนธรรม เช่น เรื่องการเล่น-ของเล่น (ที่อาจจะกลายเป็นของขวัญ/ของที่ระลึก) เรื่องเกม เรื่องกีฬานั้น ถึงแม้จะมีสถานะเป็นสินค้า แต่ก็ยังเป็นสินค้าประเภทพิเศษที่เรียกว่า "สินค้าทางวัฒนธรรม" (cultural commodity) ซึ่งหมายความว่า

"เป็นสิ่งที่มีความหมายบางอย่างแฝงฝังอยู่เสมอ"

จากเหตุผลทั้งสองประการในการวิเคราะห์ทั้งกระบวนการครอบงำและกระบวนการต่อต้าน/ปฏิเสธ สำนักวัฒนธรรมศึกษาจึงต้องนำแนวคิดของทฤษฎีสัญญาวิทยาทั้งในเรื่องการวิเคราะห์สัญญา ความหมายประเภทต่างๆ การใช้รหัสควบคุมกำกับความหมาย (เช่น งานของ R. Barthes) มาใช้ด้วย

(ข) การพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับ "บริบท" (context) สำนักวัฒนธรรมศึกษายังคงทั้งเดินตามรอยของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองในเรื่องการให้ความสนใจบริบทที่แวดล้อมประเด็นที่จะศึกษาอยู่เสมอ แต่ในเวลาเดียวกันก็ได้พัฒนาและขยายแนวคิดเกี่ยวกับบริบททั้งในเรื่องพื้นที่ กลุ่มคน ช่วงเวลา ฯลฯ ออกไปอีกบางแง่มุมดังนี้

(i) **บริบทของสังคมภาพรวม** เนื่องจากยุคสมัยของมาร์กซ์นั้น เป็นช่วงทุนนิยมยุคต้นซึ่งระบบทุนนิยมยังไม่สามารถบริหารจัดการความขัดแย้ง (tension/conflict) ในระบบได้อย่างดีนัก ดังนั้น รูปแบบการจัดการของระบบทุนนิยมจึงมักจะใช้ความรุนแรง (เช่น การปราบปรามการนัดหยุดงาน) ใช้อำนาจในการห้ามปราม ฯลฯ แต่ทว่าในยุคสมัยปัจจุบันเป็นระบบทุนนิยมยุคปลายที่ระบบทุนนิยมมีความมั่นใจในการบริหารจัดการความขัดแย้งถึงระดับที่สามารถผนวก "ความขัดแย้ง" ให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในระบบ (เช่น อนุญาตให้มีการนัดหยุดงานได้ มีขบวนการประท้วงได้ แต่อยู่ภายในขอบเขต) ดังนั้น การวิเคราะห์ปรากฏการณ์ต่างๆ จึงต้องคำนึงถึง Moments ต่างๆของระบบทุนนิยมด้วย

(ii) **บริบทของวงจรเศรษฐกิจ** ในระบบวงจรเศรษฐกิจได้แบ่งช่วงเวลาของระบบการผลิตสินค้าออกเป็น 3 ช่วงคือ ช่วงการผลิต-ช่วงแพร่กระจาย-และ(การตลาด)-ช่วงการบริโภค เมื่อพิจารณาช่วงเวลาดังกล่าวจะพบว่าปัญหาหลักของระบบทุนนิยมในศตวรรษที่ 18-19 กับศตวรรษที่ 20-21 นี้มีจุดเน้นหนักที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ในศตวรรษที่ 18-19 นั้น ปัญหาหลักของระบบทุนนิยมจะอยู่ที่ "ช่วงการผลิต" เช่น จะผลิตสินค้าอย่างไรให้ได้ปริมาณที่เพียงพอ ให้มีคุณภาพสูงขึ้น ฯลฯ ด้วยเหตุนี้ งานศึกษาของมาร์กซ์จึงเน้นหนักที่ระบบการผลิต

แต่ทว่าในศตวรรษที่ 20 ทุนนิยมได้หมดปัญหาเรื่องการผลิตไม่เพียงพอแล้ว เนื่องจากการพัฒนาพลังการผลิตโดยเฉพาะเทคโนโลยีมีประสิทธิภาพสูง ปัญหาหลักของระบบทุนนิยมในศตวรรษที่ 20 จึงย้ายจุดหลักมาที่ขั้นตอนการบริโภค กล่าวคือ จะทำให้อย่างไรจึงจะทำให้มวลชนบริโภคสินค้าและบริการต่างๆที่ผลิตออกมาอย่างมากมายจนล้นเกินนั้นได้อย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ ช่วงการวิเคราะห์ของสำนักวัฒนธรรมนิยมจึงเปลี่ยนย้ายมาอยู่ที่ "ช่วงของการบริโภค"

(iii) **การขยายบริบทของการวิเคราะห์การต่อต้าน** ดังที่เกริ่นมาบ้างแล้วว่า ในยุคสมัยของมาร์กซ์ การวิเคราะห์ทั้งการขูดรีดและการครอบงำจะเกิดขึ้นในพื้นที่ของการผลิต คือ โรงงานและกลไกรัฐ และจะสนใจแต่เฉพาะรูปแบบการต่อต้านขนาดใหญ่ เช่น การเดินขบวน การ

ประท้วงนัดหยุดงาน สำหรับสำนักเบอริงแฮมซึ่งได้รับอิทธิพลทางความคิดจากกรัมซี (A. Gramsci) ในเรื่อง War of Movement และ War of Position กับแนวคิดเรื่องการต่อสู้ในชีวิตประจำวันจาก M. de Certeau จึงได้ขยายแนวคิดเรื่องบริบทของการต่อต้านระบบให้ขยายขอบเขตออกมา

สำหรับรูปแบบการต่อต้านระบบขนาดใหญ่ เช่น การประท้วงนัดหยุดงานนั้น กรัมซีเรียกว่า "เป็นสงครามของการเคลื่อนไหว" (War of Movement) แต่ทว่าสงครามแบบนี้เกิดขึ้นไม่ได้บ่อยครั้งนัก แต่ทว่ามีสงครามที่ดำเนินการอยู่ทุกวัน ในกิจกรรมทั่วไปในชีวิตประจำวัน (เช่น ดูหนังฟังเพลง ดูโทรทัศน์ ดูกีฬา เล่นเกม ฯลฯ) สงครามแบบนี้กรัมซีเรียกว่า "สงครามแย่งชิงพื้นที่ในจิตใจของผู้คนและพื้นที่ทางวัฒนธรรมในสังคม" (War of position) กล่าวคือ เป็นพื้นที่ที่อุดมการณ์หรือจิตสำนึกแบบใดแบบหนึ่ง-ยอมรับหรือต่อต้านระบบ-จะแย่งชิงพื้นที่กัน ความพ่ายแพ้หรือชัยชนะใน War of Position จะเป็นเงื่อนไขเบื้องต้นว่าจะไปพ่ายแพ้หรือได้ชัยชนะใน War of Movement ต่อไป

ดังนั้น สำนักวัฒนธรรมศึกษาจึงได้ขยายบริบทที่จะศึกษาเป็นบรรดากิจกรรมปกติธรรมดาที่กระทำอยู่ในชีวิตประจำ เช่น การดูชมโทรทัศน์ การดูกีฬา การเล่นเกมออนไลน์ การเล่นกีฬา ฯลฯ โดยมีแนวคิดของกรัมซีเป็นไฟส่องทาง

(iv) **การขยายเกณฑ์ที่ใช้วิเคราะห์** ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า มาร์กซ์ได้ใช้เกณฑ์ "ชนชั้น" เป็นเกณฑ์หลักในการวิเคราะห์ความขัดแย้งต่างๆ ในสังคม โดยถือว่าเกณฑ์จำแนกผู้คนประเภทอื่นๆ เช่น เพศ เชื้อชาติ รุ่นวัย ฯลฯ มีความสำคัญรองลงไป แต่ทว่าในยุคสมัยของสำนักวัฒนธรรมศึกษา บรรดาเกณฑ์อื่นๆที่เคยอยู่นอกสายตามาร์กซ์กลับยกระดับขึ้นมาจนมีความโดดเด่นเกือบจะเท่าเทียมกับเกณฑ์เรื่องชนชั้น ดังนั้น ในกลุ่มวัฒนธรรมศึกษาจึงต้องปรับเกณฑ์ในการวิเคราะห์ด้วยการ "ไขว้ประสาน" ระหว่างเกณฑ์ชนชั้นกับเกณฑ์อื่นๆ เช่น แม้จะเป็นชนชั้นแรงงานเหมือนกัน แต่กรรมกรในรุ่นพ่อก็มีรูปแบบวิถีชีวิตและจิตสำนึกที่แตกต่างจากกรรมกรในรุ่นลูก แม้จะเป็นผู้หญิงชนชั้นกลางเหมือนกัน แต่จิตสำนึกของผู้หญิงชนชั้นกลางผิวขาวกับผู้หญิงชนชั้นกลางผิวดำในอเมริกา ก็ยังมีความแตกต่างกัน เป็นต้น

(1.7) **แนวคิดเรื่อง พลวัต (dynamic) และวิภาษวิธี (dialectic) ของการวิเคราะห์** โดยที่ปรัชญาพื้นฐานของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองนั้นใช้ปรัชญาแบบ "วิภาษวิธี" (dialectic) ซึ่งเชื่อว่าสรรพสิ่งทุกอย่างล้วนมี 2 ด้านที่ขัดแย้งกัน และมีพลวัตด้านความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกันในแต่ละช่วงจังหวะเวลาและสถานที่ ในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทั้งหลายจึงต้องดำเนินตามหลักการนี้

อย่างไรก็ตาม สำหรับแนวทางการวิเคราะห์ของบางกลุ่มย่อยของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง (โดยเฉพาะกลุ่มเศรษฐกิจเป็นตัวกำหนด) มักจะทำการวิเคราะห์เพียงด้านเดียว คือด้านที่

ทุนระบบเข้าครอบงำบุคคล (ซึ่งผิดหลักของวิภาษวิธี) แล้วก็มักจะลงท้ายด้วยการปลอบใจว่า แต่ในที่สุดแล้ว ระบบทุนนิยมก็ต้องล่มสลายเปิดทางไปสู่ระบบสังคมนิยม (ตามหลักวิวัฒนาการทางสังคมที่มาร์กซ์นำเสนอ) (หากเทียบเป็นการดูฟุตบอลแล้วก็คล้ายกับรู้ผลล่วงหน้าแล้ว ว่าใครจะต้องเป็นฝ่ายชนะ) สำนักวัฒนธรรมศึกษาไม่เห็นด้วยกับแนวทางการวิเคราะห์แบบขาดพลวัตดังกล่าว และเสนอว่าต้องมีการวิเคราะห์ทั้งสองด้านคือ ทั้งด้านที่ระบบทุนนิยมครอบงำมวลชนรวมทั้งต้องวิเคราะห์ด้านที่มวลชนตอบโต้ด้วยรูปแบบต่างๆต่อระบบทุนนิยม รวมทั้งเราไม่อาจจะรับประกันผลแพ้ชนะที่จะออกมาในตอนสุดท้าย (ดังเช่นสังครามของการแข่งกีฬาฟุตบอล)

ตัวอย่างรูปธรรมหนึ่งของแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นก็คือ รูปแบบการถอดรหัส (Decoding) ที่หลากหลายที่ สจ๊วต ฮอลล์นำเสนอ ฮอลล์ใช้ฐานคิดจากข้อเสนอของสำนักปรากฏการณ์นิยมที่เสนอว่า แม้จะเป็นปรากฏการณ์รูปธรรมเดียวกัน (เช่นพระอาทิตย์ดวงเดียวกัน ดาวหางดวงเดียวกัน) แต่มนุษย์ในแต่ละกลุ่มสังคม แต่ละยุคสมัย ก็มีการรับรู้และตีความที่แตกต่างกัน บวกผสมกับแนวคิดของฮอลล์เองที่เสนอว่า มวลชน (mass) นั้นมิได้มีลักษณะเหมือนกันทั้งหมด (homogeneous) หากแต่มีลักษณะที่เป็น spectrum ดังนั้น เมื่อมีการเปิดรับโลกภายนอกอย่างเดียวกัน หากแต่การถอดรหัสความหมายนั้นก็อาจจะมีได้อย่างน้อย 3 แบบคือ

(1) Preferred reading เป็นการถอดรหัสความหมายตามที่ถูกส่งสาร/ผู้ผลิตสารส่งมาให้ ซึ่งหมายความว่าผู้รับสารเป็นมวลชนที่ถูกครอบงำ เช่น ในการรายงานข่าวกล่าวว่า การหยุดงานประท้วงเรียกร้องค่าแรงเพิ่มขึ้นนั้นจะทำให้เกิดเงินเฟ้อ ผู้รับสารก็จะคิดตามนั้น

(2) Negotiated reading เป็นการถอดรหัสโดยผสมผสานระหว่าง preferred reading กับการนำรหัสที่ต่อต้านหรือต่อรองมาผสมด้วย การถอดรหัสแบบนี้จะทำงานผ่านกลยุทธต่างๆ เช่น สร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาเอง สร้างข้อยกเว้น เอาประสบการณ์ตรงมาต่อรอง เช่น แม้ว่าการประท้วงจะทำให้เกิดเงินเฟ้อ (preferred reading) แต่เราก็มีสิทธิที่จะทำตามกฎหมาย (สร้างกฎเกณฑ์มาต่อรอง) มวลชนผู้รับสารในกลุ่มนี้เริ่มถูกครอบงำอย่างไม่สมบูรณ์

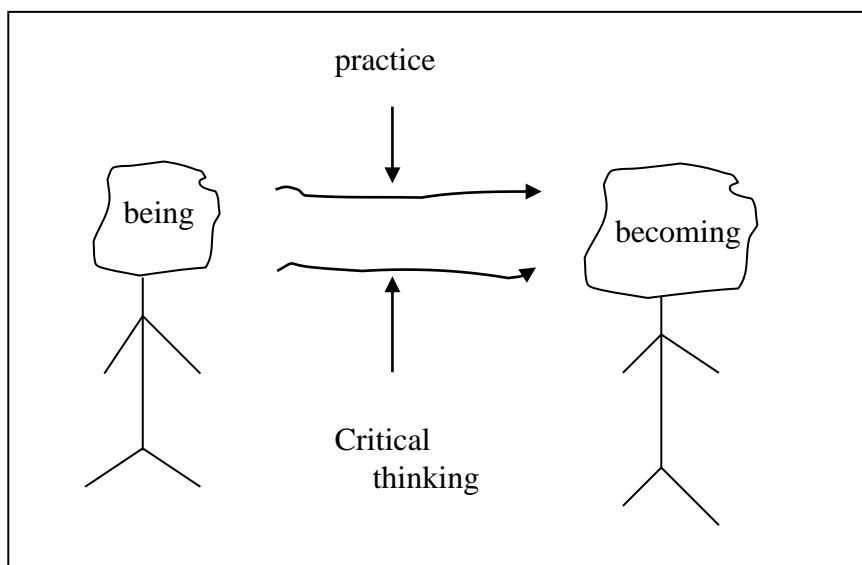
(3) Oppositional reading เป็นการถอดรหัสที่ผู้รับสารรู้ว่า preferred reading คืออะไร แต่ก็คัดค้านไม่เห็นด้วย เช่น ตัวอย่างที่ยกมาข้างต้นนี้ กลุ่มผู้รับสารที่ใช้รหัสแบบ oppositional reading จะคัดค้านว่า "เราต้องแยกผลประโยชน์ของชาติกับผลประโยชน์ของชนชั้นออกจากกัน" "เงินเพื่อเกิดขึ้นอยู่เสมอ แม้จะไม่มี การเพิ่มค่าจ้างก็ตาม"

เราสามารถที่จะนำรูปแบบการถอดรหัสความหมายต่างๆมาใช้ในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มต่างๆเพื่อให้เห็นข้อมูลที่หลากหลาย

ส่วนการที่มวลชนกลุ่มไหนจะตีความแบบถูกครอบงำ แบบต่อรอง แบบคัดค้านแบบปฏิเสธโดยสิ้นเชิงนั้น ก็ขึ้นอยู่กับ "ต้นทุนประเภทต่างๆของผู้รับสาร" (ตามทัศนะของ Pierre Bourdieu ที่แบ่งทุนออกเป็นหลายประเภทคือ ทุนเศรษฐกิจ ทุนความรู้ ทุนวัฒนธรรม ทุนสังคม ทุน

ประสบการณ์) และหากถามต่อไปว่า แล้วต้นทุนดังกล่าวจะมีได้มากหรือน้อยได้อย่างไร เราก็คงต้องย้อนกลับไปตั้งต้นที่มาร์กซ์ได้กล่าวถึงทัศนะที่มีต่อมนุษย์ว่า

"มนุษย์เป็นสิ่งที่มีชีวิตที่มีลักษณะทวีลักษณ์ คือมีทั้ง "ปัจจุบันที่เห็นและเป็นอยู่" (being) และมีทั้ง "ศักยภาพที่จะแปรเปลี่ยนคลี่คลายไปในอนาคต" (becoming) หากทว่า ศักยภาพดังกล่าวนี้จะกลายเป็นจริงได้ก็ต้องผ่านกระบวนการลงมือทำจริงอย่างมีสำนึก (practice) หรือผ่านการคิดอย่างวิพากษ์วิจารณ์ (critical thinking)



ภาพ: ทวีลักษณ์ของมนุษย์

ตัวสื่อกลาง (Mediation) ที่แปรเปลี่ยนมนุษย์จาก "ที่เห็นและเป็นอยู่" ให้เป็นมนุษย์ที่มี "ดีขึ้น เก่งขึ้น ชำนาญขึ้น ใช้ศักยภาพได้อย่างเต็มที่" (เห็นได้ชัดในการเล่นเกมส์และกีฬา) ที่ประกอบด้วย critical thinking (ซึ่งเป็นจุดเน้นของสำนักแฟรงค์เฟิร์ต) และ practice ซึ่งจะเป็นจุดเน้นของนักคิดในกลุ่มทฤษฎี Structuration เช่น A. Giddens และ P. Bourdieu ในขั้นต่อมา

2. คำนิยามของคำว่า "วัฒนธรรม" ตามทัศนะของสำนักวัฒนธรรมศึกษา ในขณะที่สำนักเบอร์มิงแฮมนั้นเพิ่งจะก่อร่างสร้างตัวตนเมื่อประมาณกลางศตวรรษที่ 20 นี้เอง แต่ทว่างานศึกษาด้าน "วัฒนธรรม" นั้นได้มีขึ้นล่วงหน้าเป็นเวลาหลายศตวรรษแล้วก่อนหน้านั้น ดังนั้น คำนิยามว่า "วัฒนธรรม" คืออะไรจึงมีอยู่อย่างมากมาย (เท่าที่มีผู้สำรวจในช่วงปีค.ศ.2000 ก็มีประมาณ 250 กว่านิยาม) ด้วยเหตุนี้สำนักเบอร์มิงแฮมจึงต้องระบุนิยามและคุณลักษณะ (attribute) ของคำว่า "วัฒนธรรม" ตามกรอบแนวคิดของตนเอง และเพื่อให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน ในที่นี้จะแสดงให้เห็นการเปรียบเทียบจุดเปลี่ยนของคำนิยามที่เคยมีมาของสำนักเบอร์มิงแฮม ดังนี้

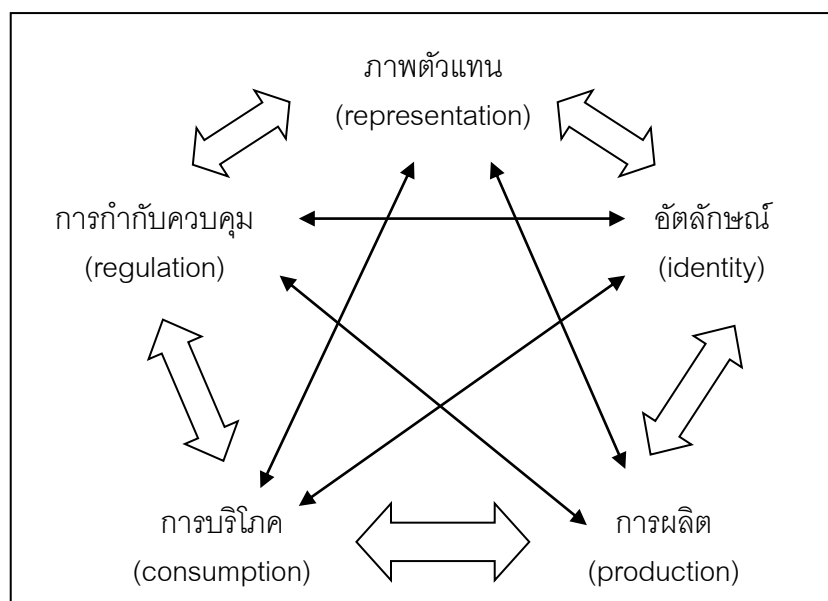
ทัศนะเดิม	สำนักเบอร์มิงแฮม
1. จากวัฒนธรรมเท่ากับ "ศิลปวัฒนธรรม"	→ วัฒนธรรม หมายถึง "ชีวิตวัฒนธรรม"
2. สนใจวัฒนธรรมที่มีมาแต่ "อดีต"	→ สนใจวัฒนธรรม "ร่วมสมัย"
3. สนใจตัว "ผลผลิตทางวัฒนธรรม" (cultural product)	→ สนใจ "กระบวนการผลิตวัฒนธรรม" (cultural process)
4. จากการเน้นความเป็นหนึ่งของวัฒนธรรม เช่น วัฒนธรรมหลัก	→ สนใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม
5. เชื่อว่าถ้ามีหลายวัฒนธรรมจะมีการ แลกเปลี่ยนกันอย่างดีระหว่างวัฒนธรรม	→ ในขณะที่มีหลายวัฒนธรรม แต่ละ วัฒนธรรมจะมีการต่อสู้ขัดแย้งกัน
6. สนใจวัฒนธรรมชั้นสูง/ชั้นต่ำ	→ ยกเลิกเรื่อง "ชั้นสูง/ชั้นต่ำ" ของวัฒนธรรม แต่สนใจเรื่อง "วัฒนธรรมของใครที่มี อำนาจ" (power)
7. เวทีสร้างสรรค์วัฒนธรรมจะอยู่ในสถาบัน หลัก เช่น ศาสนา ราชสำนัก/กลุ่มผู้ดี/ ศิลปะ	→ เวทีสร้างสรรค์วัฒนธรรมจะอยู่ในสถาบัน สื่อมวลชนซึ่งไม่เพียงแต่จะ "ถ่ายทอด" เท่านั้น แต่เป็น "ตัวสร้างวัฒนธรรม" ด้วย
8. สนใจเก็บรักษา "วัฒนธรรมชั้นสูง"	→ สนใจศึกษา "วัฒนธรรมประชานิยม" (pop culture)
9. จากการใช้เกณฑ์วินิจฉัยด้าน "สุนทรียะ" และ "จริยธรรม"	→ สู่เกณฑ์วินิจฉัยด้านการเมือง/เศรษฐกิจ

(1) จากวัฒนธรรมในฐานะ "ศิลปวัฒนธรรม" สู่ "ชีวิตวัฒนธรรม" คำนิยามที่เคยมีมาเกี่ยวกับ "วัฒนธรรม" นั้น มักจะส่อนัยถึง "ศิลปวัฒนธรรม" เช่น เป็น "สิ่งที่ดีที่สุดที่มนุษย์เคยกระทำมา" หรือ "คำพูดที่ดังงามที่สุดเท่าที่มนุษย์เคยพูดมา" ซึ่งหมายถึงการนำเอาเกณฑ์ด้านสุนทรียะและด้านศีลธรรมมาเป็นตัวตัดสินว่าจะอะไรจะเป็น "วัฒนธรรม" หรือไม่ (Aesthetic/Moral judgment) แต่สำนักเบอร์มิงแฮมเห็นว่า วัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งที่ดีงามที่สุด หากแต่วัฒนธรรมเป็นเรื่องธรรมดาสามัญ (culture is ordinary) ที่ประชาชนทุกกลุ่มกำลังมีชีวิต/ใช้ชีวิตอยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆ (lived culture) เช่น บรรดาถ้อยคำที่บรรดาแม่ค้าในตลาดใช้กันก็ถือเป็นวัฒนธรรมชนิดหนึ่ง ที่เรียกว่า "ชีวิตวัฒนธรรม"

(2) จากความสนใจวัฒนธรรมใน "อดีต" สู่วัฒนธรรม "ร่วมสมัย" นักวิชาการสายมานุษยวิทยาซึ่งเป็นผู้ที่สนใจเรื่อง "วัฒนธรรม" มากที่สุดนั้น มักจะมุ่งสนใจวัฒนธรรมที่มีอยู่ในอดีต หรือที่เรียกว่า "มรดกทางวัฒนธรรม" (cultural heritage) ในฐานะแหล่งที่มาของความภูมิใจหรือความรุ่งเรืองแต่ครั้งอดีต เช่น งานศึกษาเรื่องงานจิตรกรรม ศิลปกรรม นาฏกรรม ฯลฯ แต่สำนัก

เบอร์มิงแฮมมิได้ "เหลียวหลังแลไปยังอดีต" เช่นนั้น หากแต่ได้เลียบตาดู "วันนี้ที่อยู่ข้างๆ" คือสนใจที่จะวิเคราะห์ "วัฒนธรรมร่วมสมัย" (contemporary culture) เพราะนักวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์เห็นว่า "วัฒนธรรม" มิใช่สิ่งที่ตายไปแล้ว (dead experience) แต่เป็นสิ่งที่มีชีวิตอยู่ (lived experience) เช่น การร้องเพลงคาราโอเกะ การถ่ายรูปสตูดิโอเกอร์ตามห้างสรรพสินค้า การท่องเที่ยวแบบสะพายเป้ การขีดเขียนตามผนังกำแพง (graffiti) การดูโทรทัศน์ การชมภาพยนตร์ การดูคอนเสิร์ต การดูฟุตบอลโลก การเล่นเกมออนไลน์ ฯลฯ หรือที่เรียกว่า "วัฒนธรรมประชานิยม" (popular culture)

(3) จากความสนใจ "ผลผลิตทางวัฒนธรรม" สู่ "กระบวนการทางวัฒนธรรม" ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า นักวิชาการรุ่นก่อนมักจะศึกษาวัฒนธรรมในระดับของผลผลิตทางวัฒนธรรม (cultural products) หรือทำความเข้าใจเฉพาะวัฒนธรรมเป็นชิ้นๆ และแยกส่วนออกจากบริบทที่วิเคราะห์ ซึ่งแนวทางการศึกษาเช่นนี้ได้กลายมาเป็นสามัญสำนึกของผู้คนโดยทั่วไป เมื่อกล่าวถึงวัฒนธรรม เช่น เมื่อพูดถึง "วัฒนธรรมไทย" ก็จะคิดถึงชุดไทย อาหารไทย มวยไทย ฯลฯ แต่นักวัฒนธรรมศึกษาได้ชี้ให้เห็นถึงขีดจำกัดของการศึกษาดังกล่าวที่ว่า สามารถตอบใจหายได้เพียงว่ามีวัฒนธรรมอะไรเกิดขึ้นในสังคมบ้าง (หรือตอบคำถามได้เพียง "what") แต่แนวทางนี้ไม่สามารถอธิบายได้ว่าวัฒนธรรมเหล่านั้นเกิดขึ้น ดำรงอยู่ หรือสูญสลายไปได้อย่างไรและทำไม (หรือตอบคำถามเรื่อง "how" และ "why") ดังนั้น เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ แห่งสำนักเบอร์มิงแฮม จึงย้ำความจำเป็นของการศึกษา กระบวนการทางวัฒนธรรม (cultural production) หรือ กระบวนการผลิตและผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (cultural production and reproduction) ที่มีวงจรวัฒนธรรมดังแสดงในภาพ



### ภาพ: แบบจำลอง "วจรวัฒนธรรม" ของสำนักวัฒนธรรมศึกษา

(4) จากการเน้น"ความเป็นหนึ่งเดียวของวัฒนธรรม" สู่ "ความหลากหลายทางวัฒนธรรม" หากเราได้ยินข่าวว่า มีการห้ามมิให้ผู้ที่มีหางเสียงทองแดงแบบคนใต้ไปอ่านข่าวโทรทัศน์ เพราะคนอ่านข่าวโทรทัศน์จะต้องอ่านด้วยสำเนียงแบบคนกรุงเทพฯ ข่าวนี้ได้แสดงว่าผู้ที่ออกกฎนั้นมีความคิดว่า "ภาษาไทยนั้นเป็นวัฒนธรรมที่ต้องมีเพียงแบบเดียวคือ แบบกรุงเทพฯ" (Culture) คือมี**ความเป็นหนึ่งทางวัฒนธรรม** (cultural homogeneity) หรือมีลักษณะแบบแผนเดียวกันหมด และไม่ยอมรับว่าภาษาไทยนั้นมีหลายสำเนียง (cultures ) เช่น มีภาษาไทยแบบทางใต้ (ซึ่งจะต้องมีหางเสียงทองแดง) มีภาษาไทยแบบทางเหนือ (ที่จะต้องมีเสียงขึ้นจมูก) มีภาษาไทยแบบภาคอีสาน (ที่จะไม่มี "ร") ฯลฯ

สำหรับจุดยืนของสำนักเบอร์มิงแฮมนั้นเชื่อว่า ในแต่ละสังคมแต่ละกลุ่มจะมีวัฒนธรรมอย่างหลากหลาย คือมี**ความหลากหลายทางวัฒนธรรม** (cultural heterogeneity) แม้ว่าจะมีวัฒนธรรมบางอย่างร่วมกัน หากทว่าในแต่ละกลุ่มก็จะมีลักษณะเฉพาะตัวที่เป็นอัตลักษณ์ (identity) เช่น หางเสียง (พูดภาษาไทย) ที่เหนือแบบสุพรรณ เมืองกาญจน์ จันทบุรี ฯลฯ และสำนักวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์จะให้ความสนใจกับ "วัฒนธรรมย่อย" (subculture) นี้อย่างมากดังที่ได้กล่าวมาแล้ว โดยเฉพาะกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่เป็นกลุ่มชายขอบ (marginal) หรือมีอำนาจน้อยในสังคม เช่น งานศึกษาเด็กวัยรุ่นชั้นล่างที่อาศัยอยู่แถวสลัม กลุ่มแก๊งมอเตอร์ไซด์ ฯลฯ

(5) จากความสนใจเรื่อง "การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม" สู่ "การต่อสู้ทางวัฒนธรรม" ต่อเนื่องจากทัศนะที่ว่า วัฒนธรรมมีความหลากหลายดังข้อ (4) นั้น ในขณะที่นักมานุษยวิทยากลุ่มดั้งเดิมอย่าง โรเบิร์ต เรดฟิลด์ (Robert Redfield) มีความเห็นว่า ในท่ามกลางความหลากหลายดังกล่าว **วัฒนธรรมหลัก** (dominant culture) หรือบางครั้งเรียกว่า**ประเพณีหลวง** (great tradition) กับ**วัฒนธรรมย่อย** (subculture) ที่นักมานุษยวิทยาเรียกว่า **ประเพณีราษฎร์** (little tradition) มักจะมีลักษณะเกือบลากเปลี่ยนระหว่างกัน ซึ่งในแง่ของการสื่อสารจะรู้จักกันในชื่อของ**ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม** (intercultural communication) เช่น การแลกเปลี่ยนกันระหว่างสื่อละครนอกกับสื่อละครในตั้งแต่สมัยก่อน เพื่อสร้างให้เกิดความมั่งคั่งทางวัฒนธรรมขึ้นมา

แต่สำหรับสำนักเบอร์มิงแฮมที่ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีมาร์กซิสม์ โดยเฉพาะแนวคิดของกรัมซี จะมีความเชื่อเพิ่มเติมด้วยว่า แม้จะมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันอยู่ก็จริง แต่ในขณะเดียวกัน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมก็มักจะมี**ความขัดแย้งกัน**ในเชิงผลประโยชน์ ความคิด ประวัติศาสตร์ อุดมการณ์ ฯลฯ ปะปนอยู่ด้วย ซึ่งทำให้ปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวกลายเป็นพื้นที่ของการ**ต่อสู้ช่วงชิงทางวัฒนธรรม** (cultural struggle) ที่วัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่มพยายามจะสถาปนาตนให้เป็น**วัฒนธรรมหลัก** (dominant culture) ให้ได้ ดังกรณีของภาษาไทยฉบับ

กทม. ที่กลายเป็นภาษาราชการแบบทางการ ในขณะที่ภาษาย่อยตระกูลอื่นถูกลดคุณค่าและอำนาจลงไป

(6) จากการจำแนก **"วัฒนธรรมชั้นสูง/ชั้นต่ำ"** สู่ **"อำนาจการสร้างวัฒนธรรมที่เป็นของใคร"** เนื่องจากสำนักเบอร์มิงแฮมได้รับอิทธิพลทางความคิดส่วนหนึ่งมาจากกระแสทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (postmodernism) ที่เชื่อว่า ไม่มีความเป็นจริงที่เป็นของจริง แต่จะมีเพียงความจริงที่ผ่านการ**ประกอบสร้าง** (construction) ขึ้นมาเท่านั้น และหากประกอบสร้างได้ ก็สามารถจะรื้อถอนและสร้างขึ้นมาใหม่ได้เช่นกัน ดังนั้น เมื่อความคิดนี้ไหลมาสู่การศึกษาวัฒนธรรม สำนักเบอร์มิงแฮมจึงไม่เห็นด้วยกับเกณฑ์การจำแนกวัฒนธรรมออกเป็น**วัฒนธรรมชั้นสูง** (high culture) กับ**วัฒนธรรมชั้นต่ำ** (low culture) แต่ได้เปลี่ยนมาเป็นการตั้งคำถามที่ว่า **เป็นอำนาจของใคร**ที่สามารถประกอบสร้างวัฒนธรรมต่างๆขึ้นมาได้ เช่น ในยุคนี้ไม่ว่าจะเป็นวรรณคดีชั้นสูงอย่างรามเกียรติ์ หรือวรรณคดีพื้นบ้านอย่างสังข์ทองและแก้วหน้าม้า อำนาจจากธุรกิจหนังสือการ์ตูนก็สามารถนำมาตีความหมายใหม่ ให้กลายเป็นหนังสือการ์ตูนเล่มเพื่อวางจำหน่ายให้กับเยาวชนได้ทั้งสิ้น

ดังนั้นสำนักวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์จึงยกเลิกรั้วกั้นระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงและชั้นต่ำและเจริญรอยตามข้อเสนอของยุคหลังสมัยใหม่ที่ว่า เมื่อถึงยุคสมัยที่วัฒนธรรมทุกอย่างได้เข้าสู่ตลาดสินค้าแล้วไม่ว่าจะเป็นของชั้นสูงหรือชั้นต่ำ ต่างก็มีสถานะเป็นสินค้าเหมือนกัน ซึ่งแตกต่างกันที่ราคา/มูลค่าแลกเปลี่ยนเท่านั้น วัฒนธรรมจึงไม่มีเรื่องวัฒนธรรมชั้นสูงหรือชั้นต่ำ มีแต่ที่ว่าวัฒนธรรมของใครมีโอกาสที่จะเข้าสู่กระบวนการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดมากกว่ากัน หากมีโอกาสเปิดตัวมาก ก็สามารถจะสถาปนาตัวเองให้กลายเป็นวัฒนธรรมหลักได้ เวทีแห่งวัฒนธรรมจึงไม่มีแซมเปียนจับจองผูกขาด หากแต่ต้องมีการประลองยุทธ์ชิงกันอยู่ตลอดเวลา

(7) จากพื้นที่การสร้างวัฒนธรรมแบบเดิมสู่พื้นที่ใหม่ของ **"สื่อมวลชน"** ในอดีตสถาบันหลักที่มีศักยภาพสูงในการสร้างวัฒนธรรม ได้แก่ ราชสำนักและศาสนจักร ทั้งนี้เพราะสถาบันทั้งสองนี้เท่านั้นที่จะสามารถเก็บรวบรวมสิ่งสมมูลค่าส่วนเกินของทุกส่วนเสี้ยวของสังคมได้ (เช่น การเก็บส่วย ภาษีอากร หรือเงินทำบุญบริจาค) แต่เมื่อมาถึงสังคมทุนนิยมที่ชนชั้นกลางเริ่มกลายเป็นหัวอำนาจใหม่ซึ่งเข้ามาแทนที่ชนชั้นศักดินาเดิม สถาบันใหม่ของชนชั้นกลางที่ได้ก่อรูปขึ้นมาและทำหน้าที่ผลิตวัฒนธรรมป้อนสังคมก็คือ **สื่อมวลชน** หน้าที่หลักของสถาบันสื่อมวลชนนี้ไม่เพียงแต่เป็นช่องทาง**ถ่ายทอดวัฒนธรรม** (cultural transmission) ป้อนสู่สังคมเท่านั้น หากแต่ยังเป็น**ตัวกลั่น/สร้างวัฒนธรรม** (cultural generator) ในชีวิตประจำวันของผู้คนด้วย เช่น ในปัจจุบัน ดิจิทัลยูเรียมเข้ามาทำหน้าที่เทศน์อบรมสั่งสอนมวลชนแทนสถาบันศาสนาเดิม หรือรายการแพชั่น 24 ชั่วโมงทางโทรทัศน์ เริ่มกลายมาเป็นผู้นำนวัตกรรมใหม่ๆแทนราชสำนักของยุโรปแบบดั้งเดิม

(8) จากความสนใจเก็บรักษา "วัฒนธรรมชั้นสูง" สู่อารยธรรม "วัฒนธรรมประชานิยม" ในยุคสังคมสมัยใหม่ เราจะได้พบเห็นอาการถวิลหาวันวานยังหวานอยู่ (Nostalgia) โดยเฉพาะด้านวัฒนธรรม คือแนวคิดที่เห็นว่าวัฒนธรรมที่เคยถูกรังสรรค์ขึ้นมาในยุคก่อนทุนนิยม เช่น วิถีชีวิตที่เรียบง่าย เครื่องแต่งกายที่งดงาม บรรยากาศที่เคยเงียบสงบ ช่วงชีวิตที่ไม่เร่งรีบ ความร่มรื่นของสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่เอื้ออาทรกัน ฯลฯ วัฒนธรรมโดยเฉพาะ วัฒนธรรมที่ประณีตงดงามของชนชั้นสูงนั้น จะเป็นสิ่งที่มีการสร้างกระแสให้มีการอนุรักษ์/ธำรงรักษาวัฒนธรรมชั้นสูงเหล่านี้ (ในปัจจุบัน กระแสดังกล่าวได้ไหลลงสู่การเรียกร้องให้อนุรักษ์ วัฒนธรรมพื้นบ้านเช่นเดียวกัน )

ส่วนวัฒนธรรมที่กำลังเกิดขึ้นจริงในปัจจุบันที่เรียกว่า "วัฒนธรรมของวันนี้" (Culture of the day) หรือวัฒนธรรมประชานิยมไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน เพลงป๊อปไทยสากล การแต่งตัวด้วยกางเกงยีนส์ เสื้อยืด ฯลฯ กลับถูกมองด้วยทัศนคติที่เหยียดหยาม เพราะเป็น วัฒนธรรมที่ไร้สุนทรีย์และตกต่ำในแง่ศีลธรรม แม้แต่ภายในกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมือง เช่น สำนักแฟรงค์เฟิร์ตที่แม้จะเชื่อมั่นในพลังมวลชน ก็ยังเห็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นอาณาบริเวณที่ประชาชนจะถูกครอบงำมอมเมา เช่น ละครน้ำเน่าที่ให้ความหวังลมๆแล้งๆแก่คนยากจน หรือผู้หญิง ฯลฯ

ดังที่กล่าวมาแล้วว่า สำนักวัฒนธรรมศึกษากลับยอมรับข้อคิดเห็นของสำนักแฟรงค์เฟิร์ตเพียงครั้งเดียวว่า แม้ว่าบางอาณาบริเวณ(บางส่วน)ของวัฒนธรรมประชานิยมจะถูกใช้เพื่อการครอบงำมอมเมาประชาชนก็ตาม แต่ก็ยังมีบาง**เหลือบมุม**ในพื้นที่ดังกล่าวยังมีที่ว่างให้เหลือ การต่อต้าน การต่อรอง การปฏิเสธวัฒนธรรมหลัก ดังเช่นตัวอย่างการวิเคราะห์รายการเกมโชว์ของ ฟิสก์ (J.Fiske) (1992) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า รายการ Price is Right ซึ่งเป็นรายการเกมโชว์ที่ให้แม่บ้านมาเล่นทายราคาสินค้านั้นเป็นการเปิดเวทีพื้นที่สาธารณะที่แสดงให้เห็นว่า "ความรู้ของผู้หญิง" เป็นความรู้ที่มีคุณค่า เป็นต้น เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ จึงกล่าวว่า ในปริบทของวัฒนธรรมประชานิยมนี้แหละที่เราสามารถจะแสวงหาและค้นหาหน่ออ่อนของการเปลี่ยนแปลงสำนักของประชาชนได้

(9) จากการใช้เกณฑ์ตัดสินทาง "สุนทรีย์/จริยธรรม" สู่เกณฑ์ตัดสินในเชิง "เศรษฐกิจ/การเมือง" แต่เดิมนักวิชาการแห่งสำนักวัฒนธรรมและอารยธรรม เช่น Matthew Arnold เคยเสนอเกณฑ์วินิจฉัยคุณค่าของวัฒนธรรมด้วยมิติ**สุนทรีย์** (aesthetics) และ**จริยธรรม** (morality) แต่ด้วยอิทธิพลของนักทฤษฎีสำนึกแฟรงค์เฟิร์ตอย่างวอลเตอร์ เบเนจามิน และรุ่นหลังอย่างเจอร์เก็น ฮาเบอร์มาส นั้น สำนักเบอร์มิงแฮมได้เปลี่ยนเกณฑ์การตัดสินคุณค่าของวัฒนธรรมเสียใหม่มาอยู่ที่มิติของ **เศรษฐกิจ** กับ **การเมือง** ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการเมืองระดับมหภาค (อาทิ การต่อสู้ในรัฐสภา หรือการเดินขบวนประท้วง) เท่านั้น แต่เป็นการค้นหา

ศักยภาพของวัฒนธรรมในการเป็นพื้นที่การต่อสู้ทางเศรษฐกิจ/การเมืองร่วมสมัยที่อยู่ในชีวิตประจำวันของประชาชน เช่น การตั้งคำถามว่า รายการประเภทสนทนาทางโทรทัศน์จะทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะ (public sphere) ทางเศรษฐกิจ/การเมืองได้จริง หรือจะเป็นเพียงพื้นที่สาธารณะแบบลวงตาเท่านั้น ในการประเมินคุณค่า/สถานะของงานวัฒนธรรมได้นั้น จึงต้องดูที่การทำหน้าที่ต่อสู้ทางการเมืองและเศรษฐกิจของวัฒนธรรมนั้นๆ เป็นสำคัญ

**3. ตัวอย่างงานศึกษาของไทย** ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา (1980-2000) ในแวดวงวิชาการของไทยโดยเฉพาะในการศึกษาเรื่องการละเล่นพื้นบ้าน การศึกษาเรื่องเกมประเภทต่างๆ งานศึกษาเรื่องกีฬา ได้มีการนำแนวคิดของสำนักวัฒนธรรมศึกษามาใช้อย่างกว้างขวาง ในหลากหลายประเด็น และในแง่มุมต่างๆ นอกจากการนำแนวคิดต่างๆ ของสำนักวัฒนธรรมศึกษามาใช้เป็นไฟส่องทางแล้ว แวดวงวิชาการไทยก็ยังได้ผลิตและพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ เพิ่มเติมขึ้นมา เช่น แนวคิดเรื่องประเภทของบทบาทหน้าที่ของวัฒนธรรมที่มีพลวัตตามช่วงเวลา การนำแนวคิดวัฒนธรรมศึกษามาประสานกับองค์ประกอบการสื่อสาร หรือการนำแนวคิดแบบไทยๆ เรื่อง ราก ลำต้น ผล ดอกใบ มาใช้ในการประเมินการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม เป็นต้น

ตัวอย่างของงานศึกษาของไทยที่จะนำเสนอนี้เป็นเรื่อง "การสื่อสารกับการสืบทอดและการปรับตัวของสื่อพื้นบ้านตีโพน: ศึกษากรณีชุมชนบ้านไสหมาก ต.ท่าแค อ.เมือง จ.พัทลุง" โดย ศदानันท์ แคนยุกต์ (2552) ในงานศึกษาชิ้นนี้จะสาธิตให้เห็นแนวคิดเรื่อง "กระบวนการผลิตและผลิตซ้ำ" ที่มีประเด็นเรื่อง "อำนาจในการควบคุมของการผลิต" ที่เปลี่ยนมือไปใน 3 ยุค คือ **ยุคดั้งเดิม**ที่อำนาจในการควบคุมกระบวนการผลิตวัฒนธรรมการตีโพน (กลองพื้นบ้านในภาคใต้) อยู่ในมือของชุมชนเจ้าของวัฒนธรรม **ยุคที่สอง**เป็นยุคของอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมที่อำนาจในการผลิตจะเปลี่ยนมือไปอยู่ที่หน่วยงานภายนอก (ที่แม้จะมีความตั้งใจดี แต่ก็ขาดความเข้าใจเรื่องกระบวนการสืบทอดวัฒนธรรม) และใน **ยุคที่สาม** เป็นยุคความร่วมมือระหว่างเจ้าของวัฒนธรรม (ชุมชน) กับหน่วยงานภายนอกที่มีความเข้าใจเรื่อง "สิทธิของเจ้าของวัฒนธรรม" กำกับอยู่ คือ โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข (สนับสนุนโดย สสส.)

การเปลี่ยนมือแห่งอำนาจในการควบคุมกระบวนการผลิตวัฒนธรรมการตีโพนส่งผลถึงองค์ประกอบทุกส่วนเสียของวัฒนธรรมพื้นบ้านนี้

ผู้วิจัยได้ยึดกุมแนวทางการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง "ตัวบท" และ "บริบท" ตามหลักของสำนักวัฒนธรรมศึกษา (text-context relationship) โดยแสดงให้เห็นความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกัน กล่าวคือ ในยุคดั้งเดิม บริบทชุมชนเป็นตัวให้กำเนิดแก่รูปแบบและบทบาทหน้าที่ของวัฒนธรรมการตีโพน ในทางกลับกันวัฒนธรรมการตีโพนก็ย้อนกลับไปช่วยธำรงรักษาบริบทชุมชนดังกล่าว ในยุคต่อมาเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงที่บริบทชุมชนก็ส่งผลสะท้อนไปถึงการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมการตีโพน อย่างไรก็ตาม ในยุคที่ 3 งานวิจัยก็ได้แสดงให้เห็นว่า เมื่อคนในชุมชนบ้านไส

หมากได้มีการปฏิบัติการ (practice) อย่างมีความเข้าใจและมีสำนึก จนกระทั่งได้เปลี่ยนสถานภาพของตนในฐานะ "ผู้รองรับการเปลี่ยนแปลง" (passive) มาเป็น "ผู้กระทำการ" (agency) โดยร่วมมือกับเครือข่ายหน่วยงานจากภายนอก ผลจากการปฏิบัติการอย่างมีสำนึก ก็ทำให้เกิดการโยกถ่ายอำนาจในการผลิตวัฒนธรรมให้คืนกลับมาสู่มือของชุมชนอีกครั้งหนึ่ง

ผลการวิจัยที่น่าสนใจของงานศึกษาชิ้นนี้มีดังนี้

(1) ผลจากการศึกษาบริบทชุมชนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการตีโพน

ผู้วิจัยได้ศึกษาบริบทชุมชนที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการตีโพน 10 มิติในทั้ง 3 ยุค และเปรียบเทียบให้เห็นมิติทั้ง 10 ในทั้ง 3 ยุค ดังแสดงในตาราง

	บริบทชุมชน	ยุคดั้งเดิม	ยุคอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม	ยุคโครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข
❶	มิติด้านประวัติศาสตร์	มีการใช้โพนมาตั้งแต่เริ่มสร้างชุมชน	ขยายตัวกว้างขึ้น	ยังคงขยายตัวกว้างขึ้น
❷	มิติด้านภูมิศาสตร์	ทุ่งหญ้าสลับกับป่าไม้ มีลำน้ำไหลผ่าน	สร้างที่ดินทำกิน มีถนนตัดผ่านชุมชน แทนการสัญจรทางน้ำ	ชุมชนเกษตรกรรม มีถนนเป็นเส้นทางสายหลัก
❸	มิติด้านเศรษฐกิจ	เกษตรกรรมแบบยังชีพ	เน้นเศรษฐกิจเชิงพาณิชย์มากขึ้น	ยังคงเป็นเศรษฐกิจเชิงพาณิชย์
❹	มิติด้านการศึกษา	วัดเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของชุมชน	มีโรงเรียนเพิ่มขึ้น	โรงเรียนเป็นศูนย์กลางการศึกษาของชุมชน
❺	มิติด้านศาสนาและความเชื่อ	สังคมชาวพุทธและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำชุมชน	สังคมชาวพุทธและนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์อยู่บ้าง	สังคมชาวพุทธ และนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์อยู่บ้าง
❻	มิติด้านความสัมพันธ์ของผู้คนในชุมชน	เครือญาติ ใกล้ชิดกันมาก	เปราะบางลง ผู้คนเริ่มออกไปทำงานนอกชุมชน	ยังคงเปราะบาง
❼	มิติด้านเครือข่าย	วัดและบ้านเรือนผู้คนภายในชุมชน	เครือข่ายทั้งในและนอกชุมชน	เครือข่ายทั้งในและนอกชุมชน โดยเฉพาะเครือข่ายจากสถาบันการศึกษา
❽	มิติด้านเทคโนโลยี	เน้นการใช้แรงงานคน	เน้นการใช้เครื่องทุ่นแรง	ยังคงเน้นการใช้เครื่องทุ่นแรง
❾	มิติด้านการท่องเที่ยว	ชุมชนยังไม่เปิดกว้าง ไม่เป็นที่รู้จัก	นักท่องเที่ยวเริ่มรู้จัก โดยเฉพาะกิจกรรมแข่งโพน	เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะเกี่ยวกับกิจกรรมตีโพน
❿	มิติด้าน	เห็นหน้าค่าตา (face-to-	เห็นหน้าค่าตา	เห็นหน้าค่าตา (face-to-

	การสื่อสาร	face communication) การสื่อสารแบบมี ส่วนร่วม (partipatory communication)	(face-to-face communication) ใช้ เทคโนโลยีการ สื่อสารสมัยใหม่	face communication) ใช้ เทคโนโลยีการสื่อสาร สมัยใหม่
--	------------	---	--	--

จากตารางนี้มีข้อน่าสังเกตบางประการคือ

(i) ในยุคแรกนั้น การตีพิมพ์มีขอบเขตเป็นเพียงวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่เมื่อการคมนาคมเริ่มเข้าถึง เศรษฐกิจของประเทศไทยเริ่มขยายไปสู่ภาคบริการโดยเฉพาะการพัฒนาการท่องเที่ยว วัฒนธรรมท้องถิ่นในพื้นที่ต่างๆก็ถูกแปลงสถานะให้ "กลายมาเป็นสินค้า" (commoditization) ปัจจัยใหม่ด้านการท่องเที่ยวทำให้มีการขยายขอบเขตของการตีพิมพ์จากการเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นให้กว้างขวางเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป

(ii) ในยุคแรกนั้น สังคมชนบทเช่นบ้านไร่หมากจะมีลักษณะเป็น "สังคมที่มีศาสนาเป็นแกนกลาง" (Sacred society) สถาบันต่างๆในชุมชนจึงถูกผูกโยงอยู่รอบๆแกนของสถาบันศาสนา ดังนั้น กระบวนการผลิตตีพิมพ์ องค์ความรู้เรื่องการทำพิมพ์ คนตีพิมพ์ สถานที่ตีพิมพ์ เป้าหมายของการตีพิมพ์ ฯลฯ จึงมีความผูกพันกับมิติศาสนาอยู่เสมอ (เช่น ตีพิมพ์เพื่อบอกเวลาพระฉันเพล)

แต่ในยุคสอง เมื่อสังคมชนบทเคลื่อนย้ายมาเป็น "สังคมโลกิยะ/โลกฆราวาส" ผ่านกระบวนการทำให้เป็นโลกิยะ (Secularization) สถาบันแกนกลางของชุมชนก็เปลี่ยนจากสถาบันศาสนามาเป็นสถาบันเศรษฐกิจ จึงส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบของวัฒนธรรมการตีพิมพ์ในทุกส่วนย่อย เช่น เงินทุนที่จะใช้ในการจัดการประกวดต้องเพิ่มมากขึ้น เงินรางวัลที่เคยเป็นเพียงสิ่งของเล็กๆน้อยๆก็กลายเป็นสิ่งที่มีราคาแพงมากขึ้น เป็นต้น กล่าวคือ วัฒนธรรมการตีพิมพ์ที่เคยมีสถานะเป็น "พิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์" ได้แปลงสถานะมาเป็น "การแสดงโชว์เพื่อประกวดแข่งขัน" มากขึ้น

## (2) การวิเคราะห์วัฒนธรรมการตีพิมพ์ตามกรอบองค์ประกอบของการสื่อสาร

นักวิจัยได้ใช้กรอบองค์ประกอบของการสื่อสาร (ผู้ส่งสาร-เนื้อหาสาร-ช่องทางการสื่อสาร-ผู้รับสาร - SMCR) มาช่วยวิเคราะห์ลักษณะที่คงเดิมและลักษณะที่ปรับเปลี่ยนไปของวัฒนธรรมการตีพิมพ์ในทั้ง 3 ยุค โดยมีข้อค้นพบที่น่าสนใจดังนี้

(2.1) ในส่วนของผู้ผลิตตีพิมพ์และผู้ตีพิมพ์ ในอดีตนั้นทั้งผู้ผลิตและผู้ตีพิมพ์จะเป็นคนกลุ่มเดียวกัน เป็นกิจกรรมของผู้ชายที่มีกลุ่มหลักเป็นพระสงฆ์ แต่ในยุคที่สองที่สังคมกลายเป็นสังคมฆราวาสมากขึ้น กลุ่มผู้ตีพิมพ์จะเริ่มกลายเป็นกลุ่มฆราวาสชายมากขึ้น (โดยเฉพาะการตีพิมพ์แข่งขัน) โดยพระสงฆ์ยังคงได้เฉพาะกิจกรรมของวัด

(2.2) ในส่วนเนื้อหาสารที่เป็นเป้าหมายของการตีพิมพ์จะมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก เช่น ในยุคดั้งเดิมการตีพิมพ์จะทำหน้าที่เป็น "เครื่องบอกเวลา" ในกิจกรรมต่างๆของชุมชน เช่นเป็นสัญญาณการลากเรือพระ สัญญาณการนัดหมายประชุม ให้สัญญาณบอกเหตุร้าย

ฯลฯ แต่เมื่อมีเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามา เช่น นาฬิกา เป้าหมายดังกล่าวก็สูญหายไป ในยุคสองนั้น เนื้อหาหลักเปลี่ยนไปตามสถานะของตัววัฒนธรรม คือมีเป้าหมายเพื่อการแสดงโชว์และ ประชันขันแข่ง โดยอาจยังหลงเหลือการใช้งานในส่วนที่เกี่ยวกับศาสนาบ้าง (เช่น งานลากพระ)

(2.3) **ในส่วนของช่องทางสื่อสาร** ในยุคแรกนั้น เนื่องจากเป็นวัฒนธรรม ท้องถิ่น สถานที่ตีโพนจึงจำกัดอยู่เฉพาะภายในวัด คันทนา ลานหมู่บ้าน แต่ในยุคอุตสาหกรรมทาง วัฒนธรรมที่วัฒนธรรมท้องถิ่นได้ขยายตัวออกไปเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมทาง ท้องถิ่น สถานที่ตีโพนก็ขยายตัวออกไปอย่างกว้างขวางโดยมีสถานะเป็นทั้งพิธีกรรมและเป็นการแสดงโชว์ ประเภทหนึ่ง จึงมีการแสดงทั้งภายในวัด ในงานประเพณีของชุมชน (เช่น งานลากพระ) แสดงใน ระดับจังหวัด เช่น ในงานของศาลากลางจังหวัด และแสดงในงานมงคลประเภทอื่นๆ โดยที่ วัฒนธรรมการตีโพนนั้นมีสัดส่วนในพื้นที่ที่เป็นพื้นที่ของโลกฆราวาสเพิ่มขึ้น และหดตัวลงในพื้นที่ ของโลกศาสนา

(2.4) **ในส่วนของผู้รับสาร** ในยุคแรกที่เป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้น ผู้ชมเองก็คือคนใน ท้องถิ่นที่เป็นทั้งผู้ตีและผู้ชมไปพร้อมๆกัน หรือเป็นกลุ่มเครือญาติของผู้ชม จำนวนผู้ชมซึ่งเป็นคน ในท้องถิ่นมีปริมาณไม่มากนัก หากแต่ระดับการมีส่วนร่วมจะมีสูงมาก กล่าวคือนอกจากจะเป็น ผู้ชมแล้ว ก็ยังมีสถานะเป็นกรรมการผู้ตัดสิน (อันเป็นลักษณะของวัฒนธรรมท้องถิ่น) ซึ่งก็ หมายความว่า ผู้ชมจะต้องมีองค์ความรู้เกี่ยวกับเสียงโพน ความสามารถของผู้ตี ฯลฯ เป็นอย่างดี จึงจะมีส่วนร่วมในระดับสูงได้

การเปลี่ยนแปลงในส่วนผู้รับสารเกิดขึ้นอย่างมากในยุคที่ 2 อันเนื่องมาจาก คุณลักษณะของอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม กล่าวคือเริ่มมีการแยกขาดระหว่างผู้ตีกับผู้ชม การมี ส่วนร่วมจะลดระดับลงมาเป็นผู้ชมอย่างเดียว ส่วนบทบาทของการเป็นกรรมการตัดสินนั้นจะมีการ แต่งตั้งขึ้นมาเป็นการเฉพาะ และองค์ความรู้ของผู้ชมก็จะค่อยๆลดระดับลง เนื่องจากมีสถานะเป็น เพียงผู้เชียร์อย่างเดียว

ในยุคที่สามเมื่ออำนาจในการควบคุมกระบวนการผลิตวัฒนธรรมได้หมุนกลับคืน มา (บางส่วน) สู่มือของเจ้าของวัฒนธรรม ก็ได้มีการย้อนรอยกลับไปสู่รูปแบบของ "การเป็นผู้รับ สารแบบในครั้งอดีต" เช่น สามารถเป็นทั้งผู้ชมและผู้ตีด้วย ทั้งนี้ชุมชนได้เพิ่มกิจกรรมใหม่ๆเสริม เติมเข้าไปทดแทนกิจกรรมเดิมที่สูญหายไป เช่น การขยายช่องทางสื่อสารสืบทอด "ทั้งการเป็นผู้ผลิต ผู้ ตีและผู้ชมการตีโพน" ไปยังสถาบันใหม่ๆของชุมชน เช่น โรงเรียน เพื่อเป็นการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอด "ตัวบุคคล" ที่เกี่ยวข้องกันกับวัฒนธรรมนี้

(3) **การวิเคราะห์บทบาทหน้าที่อย่างมีพลวัต** นักวิจัยได้ใช้แนวคิดการแบ่งประเภท บทบาทหน้าที่ของการละเล่นพื้นบ้าน เช่น การตีโพนที่มีมิติของกาลเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อตอบ คำถามว่า การตีโพนซึ่งเป็นวัฒนธรรมการละเล่นที่มีมาตั้งแต่ครั้งอดีต เมื่อกาลเวลาได้ผ่านล่วงเลย

มาจนถึงปัจจุบัน มีบทบาทหน้าที่อะไรบางอย่างที่ยังคงเหมือนเดิม อะไรที่หายไป อะไรที่คลี่คลายและอะไรที่เป็นบทบาทหน้าที่ที่เพิ่มใหม่ขึ้นมา ผลการวิจัยพบว่า

(3.1) **หน้าที่คงเดิม** มีบทบาทหน้าที่บางอย่างที่การตีโพนยังคงดำรงรักษาไว้ได้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่นด้านสุขภาพร่างกายและจิตใจ เนื่องจากคุณลักษณะเฉพาะตัวของการตีโพนที่มีลักษณะคล้ายการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬา ในยุคสุดท้ายซึ่งหน่วยงานภายนอกที่ร่วมมือกับชุมชนในการผลิตซ้ำวัฒนธรรมตีโพนคือ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ก็เป็นหน่วยงานที่มีภารกิจด้านสุขภาพอยู่แล้ว บทบาทหน้าที่นี้จึงได้รับการสืบทอดมาอย่างต่อเนื่อง

(3.2) **หน้าที่หดหาย/สูญหาย** เช่น การทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการปกครองกันเองภายในชุมชน เนื่องจากมีกลไกสมัยใหม่อย่างอื่นเข้ามาทดแทน หรือการเป็นเครื่องบอกสัญญาณต่างๆของชุมชนก็เช่นกัน

(3.3) **หน้าที่คลี่คลาย** หมายถึงหน้าที่ที่เคยมีอยู่แต่เดิม และยังคงอยู่ถึงปัจจุบัน หากแต่ได้คลี่คลายแปรเปลี่ยนรูปแบบไปบ้าง เช่น หน้าที่ในการเชื่อมโยงเครือข่ายของเครือข่ายหรือการเชื่อมโยงกับเครือข่ายภายนอกที่เคยมีมาในอดีตก็ได้เพิ่มขยายประเภทของเครือข่ายออกไปให้มากขึ้น

(3.4) **หน้าที่เพิ่มใหม่** เกิดขึ้นในยุคที่ 2 และยุคที่ 3 ค่อนข้างมาก เช่น หน้าที่ในการทำการตีโพนให้เป็นธุรกิจ หรือกลายเป็นเครื่องบอกสัญญาณในการเปิดงานระดับจังหวัด หน้าที่ในการกลายเป็นสื่อการเรียนการสอนในยุคที่ 3 เมื่อชุมชนขยายพื้นที่การสืบทอดเข้าไปในสถาบันใหม่ๆเช่นโรงเรียน

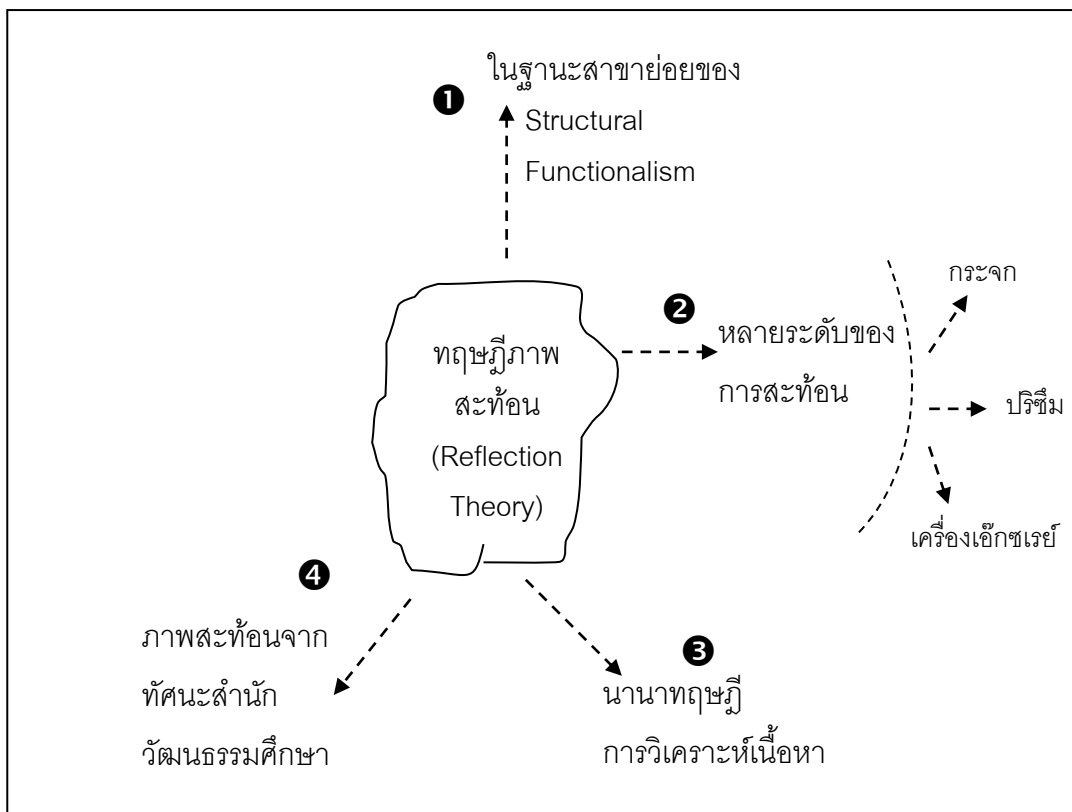
การปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่เหล่านี้ ด้านหนึ่งเกิดจากแรงปะทะของการเปลี่ยนแปลงจากสังคมภายนอก และในอีกด้านหนึ่งก็เกิดมาจากภาคปฏิบัติในการตอบโต้กับการเปลี่ยนแปลงของฝ่ายชุมชนเอง โดยเฉพาะในยุคสุดท้ายที่ชุมชนยึดกุมหลักการการสืบทอดและการปรับตัวว่า "ต้องรักษารากแก่นเอาไว้ให้ได้มากที่สุด ต้องเสริมลำต้นให้เข้มแข็ง ส่วนดอกไม้ผลซึ่งเป็นเปลือกและกระพี้ที่นั้นสมควรที่จะปรับเปลี่ยนได้"

## 9. ทฤษฎีภาพสะท้อน (Reflection Theory)

ทฤษฎีภาพสะท้อน (Reflection theory) ถือเป็นทฤษฎีที่มีความเก่าแก่ทฤษฎีหนึ่ง โดยมีรากเหง้าความเป็นมาจากแนวคิดด้านศิลปะ-วรรณกรรมที่เชื่อว่า ผลงานศิลปะ-วรรณกรรมทั้งหลายนั้นคือการเลียนแบบโลก/เลียนแบบธรรมชาติ/เลียนแบบสังคม" หรือ "เนื้อหาที่บรรจุอยู่ในผลงานวัฒนธรรม" เช่น ในสาขาคติชนวิทยา ก็จะศึกษาว่าเนื้อหาในตำนาน นิทาน เรื่องเล่า เป็นภาพสะท้อนสังคมที่เป็นต้นกำเนิดของผลงานเหล่านั้นในแง่มุมไหน ในสาขาสื่อสารมวลชน ทฤษฎี

ภาพสะท้อนนี้ถือเป็นทฤษฎีหลักทฤษฎีหนึ่งเดียว โดยถือว่าบรรดาผลงานจากสื่อมวลชน ประเภทต่างๆ นับตั้งแต่หนังสือพิมพ์ บทเพลง ละครโทรทัศน์ ซีนงานโฆษณา รายงานข่าว ภาพยนตร์ ฯลฯ สามารถจะทำหน้าที่เป็น "กระจก" (mirror theory) ส่องให้เห็นความเป็นจริงในสังคมนั้น

สำหรับในที่นี่จะนำเสนอทฤษฎีภาพสะท้อนในแง่มุมต่างๆที่หลากหลายดังนี้



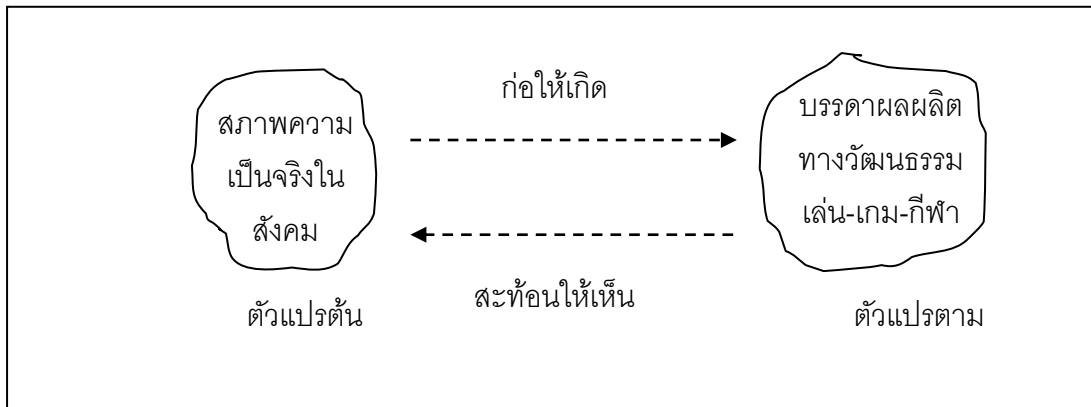
**(1) ทฤษฎีภาพสะท้อนเป็นสาขาย่อยของสำนักหน้าที่นิยมเชิงโครงสร้าง**

ในทัศนะของ B. Houlihan (2008) ที่นำเสนอในหนังสือเรื่อง Sport and Society เขาเสนอว่าทฤษฎีภาพสะท้อนนั้นถือเป็นทฤษฎีย่อยทฤษฎีหนึ่งของสำนักหน้าที่นิยมเชิงโครงสร้าง (Structural Functionalism) ที่มี Radcliffe-Brown เป็นเจ้าสำนัก และทฤษฎีนี้ได้ถูกนำมาใช้ในการศึกษาเรื่องกีฬาพอสมควร โดยมีเนื้อหาหลักว่า การเล่น-เกม-กีฬานั้นเป็นกระจกที่จะสะท้อนให้เห็นสังคมนั้นๆ เพราะฉะนั้น

- ถ้าเป็นสังคมทุนนิยม เกมที่คนนิยมเล่นก็ต้องเป็นเกมเศรษฐกิจ (แทนที่จะเป็นเกมไปสู่นิพพาน)
- ถ้าผู้หญิงมีอำนาจน้อยกว่าผู้ชายในสังคม ในรายการข่าวกีฬาในโทรทัศน์ก็ย่อมมีข่าวนักกีฬาหญิงน้อยกว่านักกีฬาชาย หรือความนิยมกีฬาฟุตบอลหญิงก็ย่อมมีน้อยกว่ากีฬาฟุตบอลชาย

เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป เนื้อหาของทฤษฎีภาพสะท้อนนี้ถือว่า สภาพความเป็นจริงในสังคมเป็น **ตัวแปรต้น/สิ่งที่มีอยู่ก่อน** ส่วนบรรดาผลผลิตทางวัฒนธรรมเช่นการเล่น-เกม-กีฬา นั้นเป็น **ตัวแปรตาม/สิ่งที่ตามมาทีหลัง** และทำหน้าที่ "สะท้อนย้อนกลับไปให้เห็นสภาพสังคม"



ส่วนในสาขาศิลปะ วรรณกรรม ภาพฝาผนัง ฯลฯ ที่ใช้บรรดาผลผลิตทางวัฒนธรรมเป็นวัตถุดิบในการศึกษาก็มีความเห็นคล้ายคลึงกันว่า บรรดาผลงานศิลปะ วรรณกรรม บทละคร ภาพวาด ฯลฯ นั้นจะทำหน้าที่เป็น "เครื่องมือบันทึกเหตุการณ์/สภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสถานที่และกาลเวลาหนึ่งๆ" และแม้ว่าเหตุการณ์/สภาพความเป็นจริงนั้นจะจบสิ้นไปแล้ว แต่ทว่าบรรดางานที่บันทึกเหตุการณ์เหล่านั้นยังคงอยู่

ดังนั้น จากฝาผนังในวัด/โบสถ์/วิหารสมัยอยุธยา ก็จะทำให้เราคนในยุค พ.ศ.2560 รู้ว่าเด็กในสมัยอยุธยามีการละเล่นอะไรบ้าง หรือในงานวรรณคดีสมัยสุโขทัย ก็จะทำให้เราทราบว่า คนสุโขทัยมีมหรศพอะไรบ้าง มีการเล่นแข่งกีฬาอะไรบ้าง เป็นต้น

เมื่อใช้ทฤษฎีภาพสะท้อนเป็นคอมส่องทางประเด็นเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ปัญหาทางการศึกษาหรือใจหายก็จะเป็นประมาณนี้คือ

(i) **ภาพในกระจกนั้นเหมือนจริงหรือเปล่า** ซึ่งเป็นคำถามถึง "ความสอดคล้องระหว่างของจริงกับภาพที่สะท้อนออกมา" ซึ่งโยงต่อไปถึงเรื่อง "คุณภาพของกระจกนั้นดีหรือไม่" คำถามประเภทนี้เป็นคำถามทั้งในระดับเชิงวิชาการ และคำถามในจิตสำนึกของผู้คนโดยทั่วไป เช่น เด็กผู้ชายที่ตีแสนประเสริฐเช่นพ่อวันเฉลิมในละครเรื่อง **ทองเนื้อเก้า** ซึ่งแวดล้อมไปด้วยสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยเลย (มีแม่ที่ขี้เมา ยายที่ด่าเก่ง อยู่ในสลัม ฯลฯ) จะมีอยู่จริงหรือ ในช่วงทศวรรษ 1970 นักวิชาการสายสตรีนิยม (Feminism) ก็ใช้คำถามดังกล่าวเป็นหัวหอกโจมตีสื่อมวลชนว่า เป็นกระจกที่ไม่มีคุณภาพในแง่ที่ไม่ได้สะท้อนสถานภาพและบทบาทของผู้หญิงให้ตรงกับความเป็นจริง

(ii) **จุดยืนของผู้ผลิตผลงาน** เป็นการตั้งคำถามย้อนกลับไปที่เจตน์จำนง/ความตั้งใจ/

จุดยืนของผู้ผลิตว่า ได้วาดภาพหรือได้บรรยายบทกลอนบทกวีเหล่านั้นออกมาเพื่อเป้าหมายอะไร เพื่อแสดงอะไร แนวคิดเบื้องหลังแนวทางนี้ก็คือความเชื่อที่ว่า ผลงานวัฒนธรรมคือการแสดงออกของปัจเจกบุคคลที่เป็นผู้สร้างสรรค์ ในวงการภาพยนตร์รู้จักกันในนาม "ทฤษฎีประพันธ์กร" (author theory) - กล่าวคือ หนังสือนั้นหรือหนังก็เป็นแบบนั้น

(iii) **การศึกษาประเภทของกระจก** ถึงแม้จะเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมแบบเดียวกัน เช่น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ รายการข่าว รายการกีฬา รายการเด็ก ฯลฯ แต่ทว่าภายใต้รายการเหล่านั้นก็ยังมี การแตกแยกออกไปอีก เช่น ตระกูลของภาพยนตร์ (genre) และหากใช้เกณฑ์เรื่อง "ความสมจริง/ความเป็นจริง" มาแบ่งประเภทเนื้อหาเหล่านี้ ก็จะส่งผลถึงการตอบคำถามข้อแรกคือ เนื้อหาเหล่านี้เป็นจริงหรือเปล่า

ตัวอย่างเช่น ในรายการโทรทัศน์จะมีการแบ่งประเภทเนื้อหาคร่าวๆ เป็น 3 ประเภท คือ **ประเภทเรื่องจริง** (factual content) เช่น รายการข่าว สารคดี วิเคราะห์ข่าว รายการสนทนา ฯลฯ และ **ประเภทเรื่องแต่ง** (fictional content) เช่น ละคร (ละครหลังข่าวก็จะมี ความสมจริง/ใกล้เคียงความจริงมากกว่าละครจักรวาล) โฆษณา และ **รายการประเภทกึ่งจริงกึ่งแต่ง** เช่น รายการเกมโชว์ หรือในกรณีของภาพ ภาพถ่ายก็ใกล้เคียงความจริงมากกว่าภาพวาด/การ์ตูน

(2) **หลากหลายระดับของการสะท้อน** เนื้อหาของทฤษฎีภาพสะท้อนที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ดูเหมือนจะเป็นระดับแรกๆของการสะท้อน ในระดับนี้ จะเปรียบเทียบผลงานวัฒนธรรมต่างๆว่าเป็นเสมือน "กระจก" ซึ่งมีคุณสมบัติสำคัญคือ ตัวจริงเป็นอย่างไร ภาพในกระจกก็จะ "เหมือน/สอดคล้อง" กับตัวจริงโดยเฉพาะจากคุณลักษณะภายนอกที่ปรากฏ เช่น ใบหน้า รูปร่าง เครื่องแต่งกาย การเคลื่อนไหว

ในขั้นต่อมา มีนักวิชาการที่พัฒนาแนวคิดเรื่องการสะท้อนให้มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องระดับของการสะท้อน ซึ่งอาจมีได้อย่างน้อย 3 ระดับ

(i) **ระดับกระจก** ได้แก่การสะท้อนระดับภายนอกที่ทำให้ภาพสะท้อนมีลักษณะเหมือนของจริง การสะท้อนในระดับนี้ปรากฏอยู่ทั่วไปในงานศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาของไทย เช่น การศึกษาการเล่นของเด็กที่เลียนแบบการประกอบอาชีพของพ่อแม่ เป็นต้น

(ii) **ระดับปริซึม** แท่งปริซึมนั้น ในขณะที่ "แสงที่ส่องผ่านเข้ามา" (เปรียบเสมือนต้นฉบับ/ของจริง) จะมี "สีขาว" แต่แสงที่สะท้อนผ่านแท่งปริซึมจะแยกแยะออกเป็นเฉดสีต่างๆ เช่น สีแดง สีเขียว ฯลฯ อุปมาอุปไมยได้ว่า ภาพสะท้อนแบบนี้จะ "ส่อง" ให้เห็นโครงสร้างภายในของต้นฉบับ เช่น การวิเคราะห์การเล่นที่บ้านในแต่ละพื้นที่จะส่องสะท้อนให้เห็นโครงสร้างทางเศรษฐกิจในด้านการละเล่นของสังคมนั้นๆ เช่น งานศึกษาของวรรณิ วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2529) ที่ศึกษาการเล่นของเด็กในชนบทและในเมืองไทย และพบว่า เด็กในชนบทที่ศึกษาจะประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นด้วยตนเอง ในขณะที่เด็กในเมืองจะซื้อของเล่นจากร้านค้า ในกรณีนี้ของเล่นของเด็กจะสะท้อน

ให้เห็นโครงสร้างของสังคมในส่วนที่เกี่ยวกับของเล่นว่า ในชนบทมีโครงสร้างการผลิตของเล่นที่พึ่งตนเอง ในขณะที่ในเมือง โครงสร้างการผลิตของเล่นเป็นเศรษฐกิจแบบค้าขาย เป็นต้น

หรือเราอาจจะสนใจวิเคราะห์ว่า "การเล่นที่ม้าส่งเมือง" นั้นสะท้อนโครงสร้างสังคมไทยเกี่ยวกับการครอบครอง "ม้า" อย่างไร (เพราะม้าเป็นสัตว์ที่ชนชั้นสูงจะได้ครอบครองเป็นส่วนใหญ่ดังสำนวนไทยที่ว่า "ขึ้นช้างลงม้า") เนื้อหาของการละเล่นเป็นอย่างไร ใครมีอำนาจชี้ ทำไมจึงไปส่งเมือง เป็นต้น

(iii) **ระดับเครื่องเอ็กซเรย์ (X-ray)** คุณสมบัติสำคัญของเครื่องเอ็กซเรย์คือการมองเห็นทะลุผ่านพื้นผิวภายนอกที่อาจจะดูไม่มีอะไร (เช่น การเอ็กซเรย์กระดูกเป่าเดินทางที่มองเห็นจากภายนอกไม่เห็นอะไร) ให้สามารถมองเห็นทะลุผ่านเข้าไปเห็นโครงสร้างภายในได้ การอุปมาอุปไมยในระดับนี้หมายความว่า ผลผลิตทางวัฒนธรรมนั้นสามารถจะส่องสะท้อนให้เห็นบรรดา**โครงสร้างภายใน** เช่น โครงสร้างทางจิต โครงสร้างวิถีคิดของผู้คนในสังคมนั้นๆ เช่น ทำไมเกมออนไลน์จึงต้องฆ่า boss ในละครโทรทัศน์ของไทย ทำไมจึงมอบหมายบทบาทของเด็กให้เป็น "โซ่ทองคล้องใจ" หรือ "ผู้ประสานรอยร้าวความขัดแย้ง" (วิถีคิดแบบนี้สืบทอดมาตั้งแต่ธรรมเนียมการลักพาลูกสาวหนีแล้วพาหลานมาขอขมาใช้หรือไม่) บทละครดังกล่าวสะท้อนโครงสร้างวิถีคิดของคนไทยต่อเด็กๆ อย่างไม่เป็นต้น

(3) **การศึกษาภาพสะท้อนจากการวิเคราะห์เนื้อหา** เนื่องจากการศึกษาภาพสะท้อนนั้นจะใช้วัตถุในการศึกษาเป็นเนื้อหาของสิ่งที่ศึกษา (เช่น เนื้อหาเกมฝึกอบรม เนื้อหารายการกีฬา ฯลฯ) P.J. Schoemaker & S.D. Reese (1991) นำเสนอว่า การที่ผลการวิเคราะห์จะออกมาเป็นอย่างไรนั้น น่าจะมีปัจจัย 2 ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ปัจจัยแรกเป็น**ด้านวิถีวิทยา** คือการคัดเลือกเนื้อหาที่จะใช้วิเคราะห์ ปัจจัยที่สองคือ "**จุดยืนทางทฤษฎี**" ของผู้ศึกษาเอง ซึ่งในกรณีของทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เนื้อหานี้ อย่างน้อยก็อาจจะมียุ 5-6 ทฤษฎี ดังนี้

(3.1) **เนื้อหาสื่อที่ทำหน้าที่เป็นกระจก (Mirror Approach)** ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ภาพที่ปรากฏในสื่อเป็นตัวแทนของสภาพที่เป็นจริงเป็นส่วนใหญ่ เพราะฉะนั้นหากผลการวิเคราะห์ภาพออกมาเป็นอย่างไร ก็สามารถจะสรุปได้ว่า ความเป็นจริงเป็นเช่นนั้น หากวิเคราะห์ภาพเด็กเอธิโอเปียที่ปรากฏในข่าวต่างประเทศในรอบ 10 ปีที่ผ่านมา พบว่าเป็นภาพซ้ำๆ คือเป็นภาพเด็กที่อดอยากหิวโหย ก็หมายความว่าเด็กเอธิโอเปียมีสภาพเช่นนั้นจริงๆ

ทฤษฎีภาพสะท้อนจากกระจกนี้ถูกนำมาใช้มากในการวิเคราะห์เรื่องการเล่นที่บ้าน โดยถือว่าการเล่นก็คือ "การเลียนแบบ" (imitation) ชีวิตที่เป็นจริง การเล่นของเด็กก็คือการเลียนแบบชีวิตของผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม มีนักวิชาการด้านการเล่นบางท่านเช่น J. Huizinga คัดค้านแนวคิดดังกล่าวและนำเสนอใหม่ว่า "การเล่นนั้นไม่ใช่เพียงแค่ "การเลียนแบบ" (imitate) แต่มัน "เหนือกว่าการเลียนแบบ" (mimetic) ต่างหาก (ดูรายละเอียดต่อไป)

(3.2) **เนื้อหาสื่อสะท้อนจุดยืนของผู้ส่งสาร** (communicator-centered) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า เนื้อหาในผลงานสื่อ่นั้นสามารถจะสะท้อนให้เห็นโลกทัศน์/ชีวทัศน์ และทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่างๆ ของผู้ส่งสาร/ผู้ผลิตมากกว่าจะสะท้อนภาพเป็นจริงเช่นทฤษฎีแรก ตัวอย่างเช่นในปีพ.ศ.2561 มีละครเรื่อง "เมีย 2018" ที่ตัวเอกผู้หญิงมีสามีที่แอบไปมีความสัมพันธ์กับน้องสาวของตน ตัวเอกหญิงจึงขอย่าและไปเริ่มความสัมพันธ์ครั้งใหม่กับชายหนุ่มที่ดูอายุน้อยกว่า และชีวิตรักครั้งใหม่จบลงอย่างสวยงาม เนื้อหาของละครเรื่องนี้อาจจะไม่ได้สะท้อนความจริงว่า ผู้หญิงที่แต่งงานหลายครั้งจะต้องประสบความสำเร็จในชีวิตคู่เสมอไป แต่ละครเรื่องนี้ได้สะท้อนให้เห็นจุดยืนของผู้ส่งสารที่ต้องการล้มเลิกกฎกติกาในเรื่องอายุของชาย-หญิงที่จะเป็นคู่ครองกันว่า ฝ่ายชายไม่จำเป็นต้องมีอายุมากกว่าฝ่ายหญิงเสมอไป เป็นต้น

อีกตัวอย่างที่ชัดเจน คือรายการเกมโชว์ประเภทเลือกคู่ครอง "รู้ไหมใครโสด" (ปีพ.ศ. 2561) ที่มีเนื้อหาให้ฝ่ายหญิงคนเล่นเกมมาเลือกผู้เข้าแข่งขันผู้ชายไปเป็นแฟน โดยชายที่เข้ามาแข่งขันมี 3 สถานภาพ (ที่ปิดไว้) คือโสด มีเจ้าของ ไม่มองหญิง (มีรสนิยมแบบชายรักชาย) การที่นำเอาผู้เข้าแข่งขันที่เป็นประเภทชายรักชายเข้ามาเป็นตัวเลือกหนึ่งในรายการ สะท้อนให้เห็นจุดยืนของผู้ส่งสารที่ยอมรับว่ารสนิยมทางเพศดังกล่าวก็เป็นตัวเลือกตัวหนึ่ง

(3.3) **เนื้อหาสื่อเป็นผลลัพธ์สุดท้ายของงานประจำของผู้ผลิตสื่อ** (Organizational routine) ทฤษฎีนี้ปฏิเสธว่า ผลงานส่วนใหญ่ของสื่อมวลชนไม่ได้สะท้อนอะไรทั้งสิ้น ไม่ว่าจะป็นสภาพความเป็นจริงหรือจุดยืนของผู้ผลิต หากทว่าจะเป็นไปตามกรอบการทำงานประจำของสื่อมวลชนมากกว่า เช่น ถ้าจะเลือกเหตุการณ์มาทำเป็นข่าว ก็ต้องเป็นไปตามกรอบคุณค่าของข่าวหรือกรอบการปฏิบัติงาน (อย่าตกข่าวที่ช่องอื่นมี) หรือนโยบายขององค์กร หากจะเลือกฉากจบของละครโทรทัศน์ก็ต้องให้นางเอก-พระเอกมารักกันที่ชายทะเล เป็นต้น

(3.4) **เนื้อหาสื่อเป็นผลลัพธ์สุดท้ายของแรงผลักดันจากกลุ่มพลังสังคมหรือสถาบันสังคมต่างๆ** ทฤษฎีนี้มองงานสื่อมวลชนที่เกินกว่ากรอบของการสื่อสาร และเห็นว่าไม่จำเป็นว่าจะเป็นระดับผู้ผลิตที่เป็นปัจเจกหรือองค์กรสื่อก็ตาม ก็ต้องทำงานไปตามแรงผลักดันจากปัจจัยภายนอก ซึ่งอาจจะเป็นแรงผลักดันด้านการตลาด/เศรษฐกิจ (Market approach) เช่น ต้องมีละครวัยรุ่นที่มีเนื้อหาแบบชายรักชาย เนื่องจากตลาดผู้ชมกลุ่มนี้มีจำนวนมากพอสมควร หรือเป็นแรงผลักดันตามแนวทางความรับผิดชอบต่อสังคม (social responsibility approach) เช่นในช่วงเทศกาล 7 วันอันตรายที่เกิดอุบัติเหตุสูงมาก ช่องโทรทัศน์ก็ต้องเข้าร่วมการณรงค์ป้องกันอุบัติเหตุด้วย เป็นต้น

(3.5) **เนื้อหาสื่อ (เล่น-เกม-กีฬา) เป็นผลงานการครอบงำทางอุดมการณ์/ความคิด** (Hegemony theory) ทฤษฎีนี้ไม่ได้มองย้อนกลับไปที่ กระบวนการผลิตเนื้อหานั้นมี "ที่มา" จากใคร หากแต่มอง "ที่ไป" โดยมองว่า เมื่อเนื้อหาถูกผลิตขึ้นมาแล้ว เนื้อหานั้นจะทำหน้าที่

เป็นกลไกการผลิตซ้ำอุดมการณ์แบบใดแบบหนึ่ง เช่นในเนื้อหาของเกมฝึกอบรมบางเกม มีอุดมการณ์เรื่องการต้องช่วยกันทำงานเป็นทีมซึ่งซาบอยู่ข้างใน เป็นต้น

(4) **ทฤษฎีภาพสะท้อนจากมุมมองของสำนักวัฒนธรรมศึกษา** แม้ว่าโดยส่วนใหญ่แล้วสำนักวัฒนธรรมศึกษาจะสนใจการศึกษาจาก**มุมมองของผู้รับสาร** (Audience study) เนื่องจากมีความเชื่อในการตีความหมายที่หลากหลาย มากกว่าจะวิเคราะห์จากตัวเนื้อหาวัฒนธรรม (ถ้าเป็นกรณีของการเล่น-เกม-กีฬา ก็จะศึกษาจากตัวเด็กผู้เล่น ผู้ชมกีฬา นักกีฬา ฯลฯ มากกว่าจะวิเคราะห์จากเนื้อหาเกม หรือแม้จะวิเคราะห์จากตัวบท/เนื้อหา (textual analysis) ก็จะประกบด้วยการศึกษาผู้รับสารด้วยเสมอ

และสำหรับในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหา/ตัวบท สำนักวัฒนธรรมศึกษาก็มีจุดยืนที่อยู่ตรงกันข้ามกับทฤษฎีภาพสะท้อนอยู่แล้ว กล่าวคือ ในขณะที่ทฤษฎีภาพสะท้อนเชื่อว่า เนื้อหาในผลผลิตทางวัฒนธรรมนั้นสะท้อนสภาพที่เป็นจริง สำนักวัฒนธรรมศึกษากลับเห็นว่า แม้จะไม่มีความเป็นจริงหรือมีความเป็นจริงเพียงเล็กน้อย ก็สามารถ "ประกอบสร้าง" ขึ้นมาได้ (constructionism) เช่น ผู้หญิงคนยากจนที่โชคดีแบบดาวพระศุกร์นั้นมียุ่่น้อยมากในความเป็นจริงหรือเป็นข้อยกเว้น แต่ก็สามารถประกอบสร้างขึ้นมาได้ ดังนั้นในการตั้งคำถามของสำนักวัฒนธรรมศึกษาในระยะแรกจึงสนใจแค่ว่า "ภาพต่างๆถูกประกอบสร้างขึ้นมาได้อย่างไร"

อย่างไรก็ตามในขั้นต่อมา เมื่อสำนักวัฒนธรรมศึกษาเริ่มสนใจมิติการวิเคราะห์อุดมการณ์ที่แฝงฝังอยู่ในตัวบท/ผลงานวัฒนธรรม ผลการวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้ก้าวต่อไปอีกขั้นหนึ่งว่า ในการผลิตเนื้อหาวัฒนธรรมหนึ่งๆนั้น จะต้องมีส่วนที่เป็นภาพสะท้อน (ส่วนนี้เรียกว่า "จริง") และส่วนที่ประกอบสร้างขึ้นมา (ส่วนนี้เรียกว่า "ลวง") ทั้ง 2 ส่วนผสมผสานกันอยู่เสมอ จะมีแต่ส่วนที่สะท้อน "ของจริง" ทั้งหมด หรือส่วนที่ประกอบสร้างขึ้นมาเป็น "ของลวง" ทั้งหมดเพียงอย่างเดียวอย่างใดอย่างหนึ่งไม่ได้

ดังเช่นตัวอย่างงานวิเคราะห์กลยุทธการเล่าเรื่องของตัวละครที่ชัดเจนอำนาจในภาพยนตร์ไทยของ ขจิตขวัณ กิจสาละ (2553) ที่พบว่า กลยุทธการทำงานของอุดมการณ์นั้นจะต้องเป็น "พื้นที่สีเทา" เสมอ ไม่ใช่พื้นที่สีขาว (สะท้อนความเป็นจริง) และไม่ใช่พื้นที่สีดำ (ประกอบสร้างความลวง) ไม่ว่าจะเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบใดก็ตาม เช่น ตัวละคร ฉาก บทสนทนา ฯลฯ ทั้งนี้เพราะ "ส่วนเสี้ยวที่เป็นจริง" จะช่วยเคลือบฉาบ "ส่วนที่ลวง" ทำให้เกิดการรับรู้ที่ "ทั้งหมดเป็นของจริง" (ทั้งๆที่มีความจริงบางส่วนเท่านั้น)

ดังนั้น คำถามในการวิเคราะห์เนื้อหาการเล่น-เกม-กีฬา จึงมิใช่ทางเลือกแบบทางสองแพร่งว่า ผลงานนั้นเป็นภาพสะท้อนหรือเป็นการประกอบสร้างขึ้นมา หากทว่าจะต้องถามแบบคู่ขนานโดยยอมรับว่ามีทั้ง "ของจริง" และ "ความลวง" ปนๆกันอยู่ แต่ส่วนเสี้ยวใดที่สะท้อนความเป็นจริง และส่วนเสี้ยวใดที่ประกอบสร้างขึ้นมา และสัดส่วนระหว่าง "ของจริง" กับ "ความลวง" นั้น

เป็นอย่างไร เพราะเหตุใดบางส่วนจึงจริง บางส่วนจึงลวง เป็นต้น

นอกจากนั้น สำนักวัฒนธรรมศึกษายังพิจารณาผลลัพธ์ที่สืบเนื่องจากการมีผลผลิตทางวัฒนธรรมในลักษณะทั้งจริงและลวงประกอบกันว่า เป็นกลไกแบบหนึ่งในการสืบทอดโครงสร้างและวัฒนธรรมของสังคม กล่าวคือ หากเด็กผู้หญิงในรุ่นนี้เล่นตุ๊กตาในลักษณะมีทั้งการเลียนแบบของจริงและแบบที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาก็เป็นหลักประกันได้ว่า เด็กผู้หญิงในรุ่นหน้าก็จะเป็นดังนั้น และสังคมก็จะได้ผู้หญิงที่เล่นบทบาทเป็นแม่และเมียที่ได้อยู่ตลอดไป

## 10. Structuration Theory

Structuration Theory (ในภาษาไทยมีผู้แปลว่า "ทฤษฎีโครงสร้าง-ผู้กระทำ") เป็นทฤษฎีใหม่เอี่ยมล่าสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแวดวงวิชาการไทยก็ยังไม่เป็นที่รู้จักกันมากมายนัก เนื่องจากความใหม่ทำให้แนวคิดต่างๆยังไม่ตกผลึก ยังมีการวิวาทะโต้เถียงอภิปรายกันอยู่ตลอดเวลา และยังไม่มีการนำทฤษฎีนี้ไปเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยมากนัก

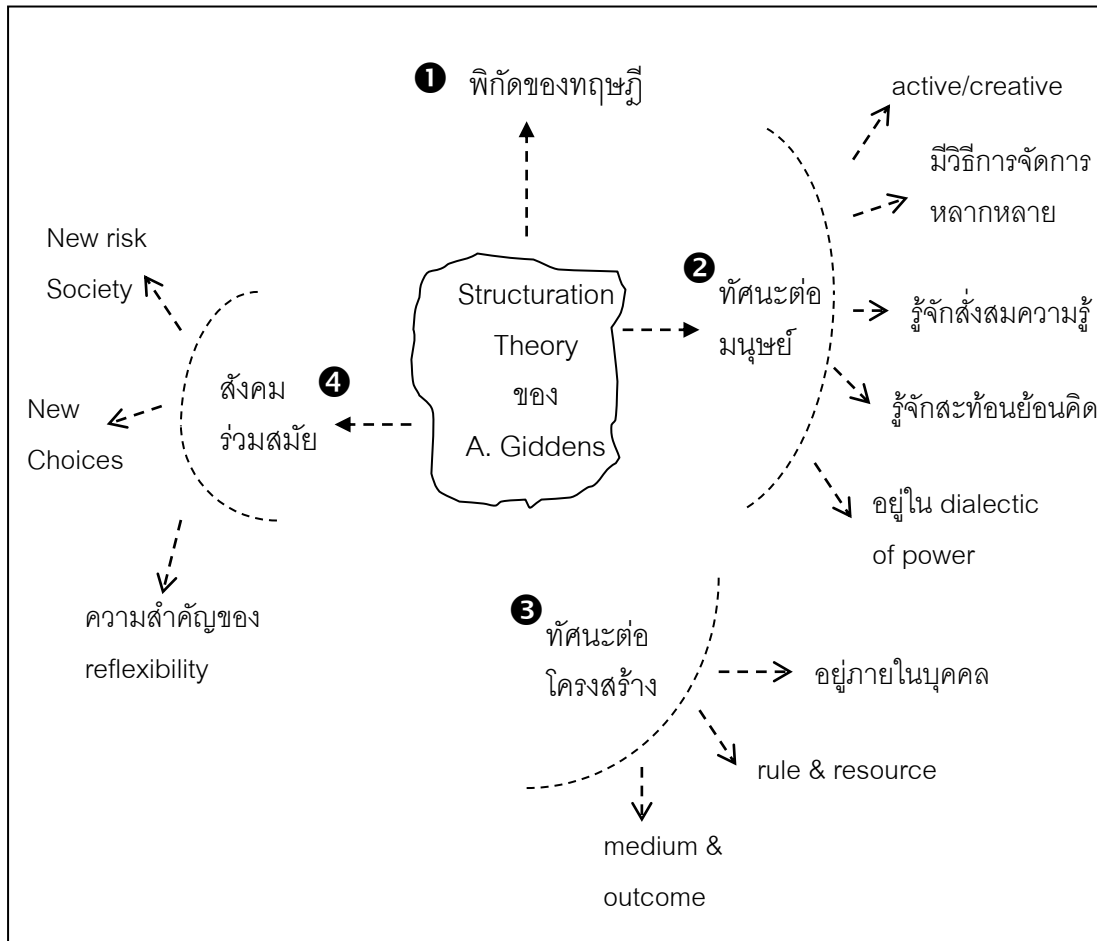
อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนได้เลือกเอาทฤษฎีนี้มาแนะนำให้รู้จักในที่นี้ เนื่องจากเหตุผล 2 ประการคือ ประการแรกคือทฤษฎีนี้ได้นำเสนอ "ทางเลือกทางที่สาม" ที่อยู่กึ่งกลางของความขัดแย้งระหว่างสองค่ายใหญ่ของทฤษฎีสังคมศาสตร์ คือ **ค่ายโครงสร้างนิยม** (Structuralism) ที่เน้นว่าโครงสร้างของสังคม โครงสร้างวิถีคิด และโครงสร้างอื่นๆ ล้วนมีอิทธิพลในการกำหนดเส้นทางชีวิต การกระทำ และการตัดสินใจของบุคคล ในขณะที่อีกค่ายหนึ่งคือ **ค่ายมนุษยนิยม/กลุ่มที่เชื่อมั่นในเจตน์จำนงของมนุษย์** (Humanism/voluntarism) ค่ายนี้เชื่อว่ามนุษย์ต่างหากเป็นผู้ที่จะเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสังคมในฐานะ "ผู้กระทำ" (agency)

สำหรับนักคิดในกลุ่มทางเลือกทางที่สามนี้เริ่มมีร่องรอยมาตั้งแต่ A. Gramsci ที่พยายามจะก้าวข้ามความขัดแย้งระหว่าง "โครงสร้าง" (structure) กับ "ผู้กระทำ" (agency) ต่อจากนั้นก็ มี N. Elias P. Bourdieu และที่เด่นชัดที่สุดก็คือ A. Giddens ซึ่งเป็นผู้ที่นำเสนอทฤษฎี Structuration อย่างเป็นที่ขึ้นเป็นอัน และในที่นี้จะนำเสนอแนวคิดของเขาเป็นหลัก

แอนโธนี กิดเดนส์ (A. Giddens 1938- ) ได้รับอิทธิพลทางความคิดมาจาก N. Elias (สนใจโปรดดู กาญจนา แก้วเทพ สมสุข หินวิมาน, **สายธารแห่งนักคิด**, 2551) เขาได้ปรับแก้แนวคิดหลักเดิมๆ เช่น แนวคิดคำว่า "โครงสร้าง" "ผู้กระทำ" พร้อมกันนั้นก็ได้นำเอาแนวคิดร่วมสมัยของสังคมปัจจุบัน เช่น แนวคิดเรื่องสังคมเสี่ยง (risk society) ทรัพยากร (resource) การมีตัวเลือก (choice) การบริหารจัดการ (management) กาละ-เทศะ (time-space) ปฏิบัติการในชีวิตประจำวัน ฯลฯ เข้ามาร่วมในการพัฒนาทฤษฎีของเขา รวมทั้งเขายังสนใจบทบาทของวัฒนธรรม (ซึ่งเขาใช้ในความหมายของระบบความหมายและระบบการตีความ) ในชีวิตทางสังคมอีกด้วย

เหตุผลประการที่สอง เป็นเหตุผลเชิงปฏิบัติการ กล่าวคือ ผู้เขียนมีความเห็นว่า ทฤษฎี Structuration นั้นมีลักษณะทั้งการวางกรอบ (frame) และมีทั้งความยืดหยุ่น (flexibility) อันเป็นคุณลักษณะที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ศึกษาประเด็นเรื่องการเล่น (โดยเฉพาะ) เกม และกีฬา ที่มีคุณลักษณะทั้งสองด้านเช่นกัน

ขอบเขตของการแนะนำทฤษฎี Structuration ของกิดเดนส์จะมีดังนี้



(1) ตำแหน่งแห่งที่ของทฤษฎี ดังที่ได้เกริ่นมาข้างต้นแล้วว่า ทฤษฎี Structuration มีตำแหน่งแห่งที่เป็นทางเลือกทางที่สามระหว่างสองฝ่ายที่ถือทางข้างโครงสร้างสังคม และฝ่ายที่ถือทางข้างบุคคล ในการกำหนดพิภพของทฤษฎีนั้น กิดเดนส์ได้ตั้งค่าแนวคิดหลักๆ ของ 2 ตระกูลเดิมใน 3 แนวคิดคือ

(1.1) ปรับเปลี่ยนความหมายของ "ปัจเจก" มาเป็น "ผู้กระทำการ" (agency) ซึ่งมีนัยยะว่า "คนที่สามารถจะไปเปลี่ยนแปลงสังคมได้นั้น" มักจะไม่ใช่ "ปัจเจกบุคคล" (เช่น กลุ่มทฤษฎีที่เชื่อผู้นำ) แต่มักจะเป็น "กลุ่มบุคคล" และต้องมีคุณสมบัติเพิ่มคือ เป็น "คนที่มีการลงมือกระทำการอย่างมีความเข้าใจและสำนึก (action/practice)

(1.2) เปลี่ยนมุมมองต่อ "โครงสร้าง" ความเข้าใจแต่เดิมของนักสังคมศาสตร์ เมื่อคิดถึง

โครงสร้าง ก็มักจะคิดถึงในด้านเดียว คือโครงสร้างนั้นเป็นสิ่งที่ครอบงำ เป็นตัวกำหนด หรืออย่างน้อยก็เป็นข้อจำกัด (constraint) แต่กิดเดนส์เสนอให้พิจารณาโครงสร้างในแบบสองด้าน (duality of structure) กล่าวคือโครงสร้างนั้นเป็นทั้งกฎเกณฑ์/ระเบียบ (rule) ในเวลาเดียวกันก็เป็นทรัพยากรด้วย (resource) (ดูรายละเอียดต่อไป)

(1.3) การปรับทัศนคติเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างกับผู้กระทำ กิดเดนส์ได้พิจารณาทัศนะของสองค่ายใหญ่ด้านสังคมศาสตร์ในเรื่องการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างกับมนุษย์ผู้กระทำว่า มีความเข้าใจผิดสำคัญอยู่ 3 ประการ

ประการแรก ทฤษฎีสังคมศาสตร์ทั้ง 2 ค่ายนั้นได้แยกแนวคิดเรื่อง "โครงสร้าง" กับ "มนุษย์ผู้กระทำ" ออกจากกัน รวากับว่าแนวคิดทั้งสองนั้นสามารถจะแยกขาดจากกันได้ ซึ่งกิดเดนส์ไม่เห็นด้วย เขาเห็นว่า ถ้าไม่มีโครงสร้าง ก็ไม่มีผู้กระทำ ในทางตรงกันข้าม ถ้าไม่มีผู้กระทำ ก็จะไม่มีการสร้างเช่นกัน

ประการที่สอง ทฤษฎีสังคมศาสตร์ทั้ง 2 ค่ายนั้นยังคงเชื่อว่า มโนทัศน์หนึ่ง (โครงสร้างหรือผู้กระทำ) จะไปกำหนดอีกมโนทัศน์หนึ่ง (ในลักษณะการใช้อำนาจเหนือกว่า) แต่กิดเดนส์กลับเห็นว่า ทั้งโครงสร้างและมนุษย์ผู้กระทำนั้นต่างทำงานเสริมซึ่งกันและกัน (คล้ายกับแนวคิดด้านพุทธศาสนาที่กล่าวว่า มนุษย์กับสังคมาต่างเป็นกัลยาณมิตรต่อกันและกัน)

ประการที่สาม ทฤษฎีสังคมศาสตร์ทั้ง 2 ค่ายดูเหมือนจะจัดวางโครงสร้างสังคมให้อยู่ "ภายนอก" การกระทำ/ผู้กระทำ แต่กิดเดนส์เสนอว่า โครงสร้างนั้น "อยู่ภายในการกระทำ/ผู้กระทำ" เมื่อมีการกระทำ เราจึงจะเห็นโครงสร้าง หรือภายในตัวมนุษย์นั้นแหละที่มีโครงสร้างสถิตอยู่ภายใน (แนวคิดนี้คล้ายคลึงกับทัศนะของพรอยด์ที่กล่าวว่า "สังคมนั้นซึมซาบอยู่ในจิตของมนุษย์ - ส่วนที่เป็น superego นั้นเอง)

ในการทำงานของโครงสร้างหรือผู้กระทำนั้นจำเป็นต้อง "ใช้อำนาจ" แต่กิดเดนส์ก็ไม่ได้เห็นด้วยกับการมองอำนาจแบบ Zero Sum Game (ถ้าอีกฝ่ายมีมากขึ้น อีกฝ่ายก็ต้องมีน้อยลงแบบ Win-Lose) เขากลับนำเสนอแนวคิดใหม่ต่อเรื่อง "อำนาจ" คือ วิชาชีวิตแห่งการควบคุม (Dialectic of control) ทุกฝ่ายเป็นทั้งผู้ควบคุมและถูกควบคุมในเวลาเดียวกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เมื่อสำนักหน้าที่นิยม เช่น Talcott Parson ยกตัวอย่างอำนาจของโครงสร้างสถาบัน เช่น โรงพยาบาลว่า การดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันของเจ้าหน้าที่และคนไข้ได้ผลิตซ้ำการจัดแบบแผนขององค์กร (เป็นหมอต้อทำอะไร เป็นคนไข้ต้องทำอะไร สถานที่ไหนคือพื้นที่ของพยาบาล ของหมอ ของคนไข้) กิจกรรมในชีวิตประจำวันดังกล่าวทำให้คนทั่วไปทราบว่าเป็นโรงพยาบาล (นางพยาบาลจึงต้องแต่งชุดพยาบาล ส่วนคนไข้ก็ต้องแต่งชุดคนไข้) อำนาจจากโครงสร้างสถาบันได้สร้างกฎระเบียบให้ปัจเจกบุคคลดำเนินกิจกรรมไปตามโครงสร้างดังกล่าว

แต่กิดเดนส์กล่าวว่า Parson ลืมพิจารณาข้อเท็จจริงในอีกด้านหนึ่งที่เกิดขึ้น กล่าวคือ

ในขณะที่โครงสร้างได้วางบทบาทและกฎระเบียบเอาไว้ให้ปัจเจกบุคคลปฏิบัติตาม แต่ในอีกด้านหนึ่ง ทั้งเจ้าหน้าที่และคนใช้ต่างก็มีบทบาทและศักยภาพ "ในการผลิต/สร้างกฎเกณฑ์และกระบวนการใหม่อีกชุดหนึ่งด้วยการนำความรู้ที่เขามีมาใช้อย่างสร้างสรรค์" พวกเขา (ทั้งเจ้าหน้าที่และคนใช้) ได้สร้างระบบอันใหม่ (เพิ่มเติม/ปรับแก้/คู่ขนานกับโครงสร้างเดิม) เช่น คนใช้อาจจะขอเปลี่ยนแปลงที่ไม่ค่อยให้ยาปฏิชีวนะทำให้หายช้า เป็นต้น

ในการศึกษาเรื่องการเล่นของเด็กๆ เราก็จะเห็นฉากซ้ำๆ แบบที่เกิดขึ้นในโรงพยาบาลที่กล่าวมา ในรายงานการวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่นของเด็กจะแสดงให้เห็นกระบวนการเล่นในแต่ละ moment (แนวคิดเรื่องช่วงเวลา-กาละ) เช่น ในการเล่นครั้งแรกๆ เด็กๆ ก็จะเล่นตามกฎกติกา (ถูกใช้อำนาจตามโครงสร้าง) และหลังจากเล่นไปสักระยะหนึ่ง เด็กๆ ก็จะเริ่มผลิต/สร้างสรรคกฎเกณฑ์ขึ้นมาใหม่ (โดยอาจจะเปลี่ยนบท ฉีกบท เล่นนอกบท เพิ่มบท ฯลฯ) ซึ่งใน moment ที่ 2 นี้เด็กๆ ได้กลายเป็น "ผู้กระทำการ" (agency) ไปแล้ว

กิดเดนส์จึงให้ข้อสรุปว่า มนุษย์นั้นเป็นผู้กำหนดชีวิตทางสังคมของเขาขึ้นมา (ในแง่ที่เป็น agency) ในขณะเดียวกัน พวกเขาที่ได้รับอิทธิพลและถูกกำหนดโดยระเบียบทางสังคมที่มีอยู่นั้น (ในแง่ที่เป็นโครงสร้าง) คำกล่าวนี้คล้ายคลึงกับข้อสรุปของคาร์ล มาร์กซ์ที่รู้จักกันดีคือ "มนุษย์เป็นผู้สร้างประวัติศาสตร์ของเขาเอง แต่เขาก็สร้างมันบนเงื่อนไขข้อจำกัดทางประวัติศาสตร์ที่มีอยู่" ในสังคมสมัยใหม่ การมีแนวคิดเรื่อง "การมีตัวเลือกที่หลากหลายภายใต้กรอบที่จำกัด" (choices within limited frame) จะช่วยให้แนวคิดดังกล่าวมีลักษณะเป็นรูปธรรมมากขึ้น

(2) **ทัศนะต่อมนุษย์** ทฤษฎี Structuration ของกิดเดนส์สร้างขึ้นมาจากบนสมมุติฐาน/ทัศนะที่เขามีต่อมนุษย์ว่า มนุษย์มีคุณลักษณะพิเศษดังต่อไปนี้

(2.1) มนุษย์ไม่ใช่สัตว์โลกที่เป็นเพียงที่รองรับ/แบกรับโครงสร้างสังคม (ตามทัศนะของ Foucault) หรือถูกกำหนดจาก "ข้อเท็จจริงทางสังคม/ระเบียบสังคม" (ตามทัศนะของ Durkheim) เท่านั้น ในอีกด้านหนึ่ง มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ active และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (เหมือนกับทัศนะของมาร์กซ์)

อย่างไรก็ตาม กิดเดนส์ก็ไม่ไว้ใจเสียทีเดียวที่จะสรุปว่ามนุษย์ทุกคน ในทุกเงื่อนไข ทุกสถานที่ ทุกเวลาที่จะมีคุณลักษณะที่จะ active และสร้างสรรค์ดังกล่าวตามทัศนะของค้ายมนุษย์นิยม รวมทั้งไม่ใช่มนุษย์ที่เป็น "ปัจเจกบุคคล" ด้วย แต่ทว่ามนุษย์ที่จะเป็น "ผู้กระทำการ" (agency) นั้นหมายถึงกลุ่มคนที่มีอำนาจที่จะแปรเปลี่ยน (transformative power) สภาพแวดล้อมของตน ด้วยการคิดอย่างไตร่ตรอง (reflexive) ด้วยความรู้ตน-รู้สภาพแวดล้อม (knowledgeability) และด้วยการลงมือกระทำการ (practice)

(2.2) **รูปแบบ/วิธีการอันหลากหลายในการจัดการกับโลกของมนุษย์** เมื่อต้องเผชิญกับสภาวะความเปลี่ยนแปลงของโลกแวดล้อมหรือแรงกดดันของโครงสร้าง มนุษย์จะมี

รูปแบบ/วิธีการอันหลากหลายที่จะจัดการกับสภาวะดังกล่าว เช่น

- การทำให้เป็นเรื่องเบาสมอง
- การขวยโอกาส
- การเอื้ออาทร
- การก้าวร้าว
- การเอาคืน
- การแก้มือ
- การต่อรอง

และในระหว่างที่จัดการกับสภาพแวดล้อมนั้น สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปพร้อมๆกันก็คือ การต่อรองเพื่อสร้างตัวตนแบบเฉพาะของตัวเองขึ้นมาได้พร้อมๆกัน มนุษย์มีความสามารถที่จะจัดการกับตนเองด้วยการตั้งคำถามถึง 3 ระดับคือ

- (i) เราเป็นใคร
- (ii) เราอยากจะเป็นอะไร
- (iii) และเราจะเป็นอย่างไร

(น่าสนใจว่าในการเล่นเกมนั้น มักจะมีขั้นตอนให้ผู้ผู้เล่นเลือกตัวละครซึ่งเกี่ยวข้องกับการถาม-การตอบคำถามเหล่านี้)

(2.3) คุณสมบัติพิเศษอย่างหนึ่งของมนุษย์ก็คือ มนุษย์เป็นสัตว์โลกชนิดเดียวที่รู้จักสังขมความรู้ รู้จักสังเคราะห์ประสบการณ์ แล้วยกระดับความสามารถของตนเองขึ้นไปเรื่อยๆ (ในการเล่นเกมได้สถิติกระบวนการนี้อย่างชัดเจนในเรื่องการเลื่อน level) ดังนั้นจึงมีความแตกต่างระหว่าง "มือใหม่หัดเล่น" กับ "บรรดาเซียน/กูรู/ตัวพ่อ/ขั้นเทพ" ซึ่งในระหว่างกระบวนการนั้น ก็ย่อมต้องมีการเสียค่าใช้จ่าย ออกหักดีกว่ารักไม่เป็น เป็นต้น

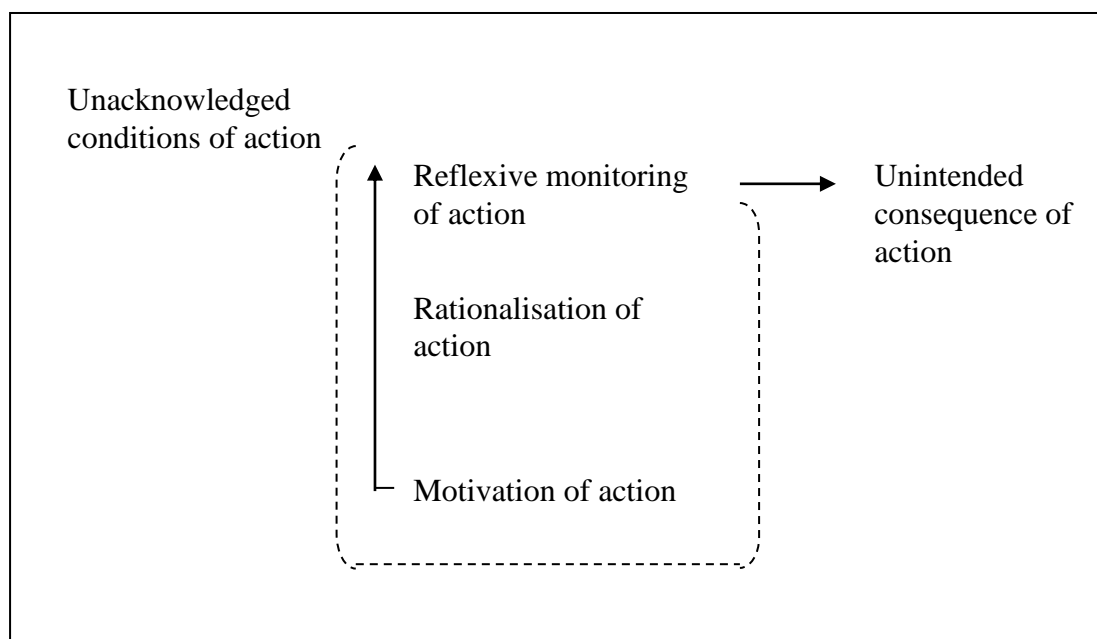
กิดเดนส์อธิบายว่า เมื่อมนุษย์เริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับโลก กับคนอื่น กับสิ่งแวดล้อมครั้งใหม่ๆ พวกเขาจะนำเอา "ทรัพยากร" (resource) ซึ่งพวกเขารวบรวมสะสมเอาไว้ (คล้ายกับการอธิบายแนวคิดเรื่อง "ทุนประเภทต่างๆ" ของ Bourdieu) ในการดำเนินชีวิตที่ผ่านมาไม่ว่าจะเป็นในสถานการณ์ที่เป็นทางการ (เช่น ผ่านการศึกษา) หรือโดยผ่านวิถีทางที่ไม่เป็นทางการ (เช่น เพื่อนฝูงและครอบครัว) สถานการณ์เหล่านี้ครอบคลุมความรู้และทักษะที่กว้างขวาง ซึ่งเมื่อได้เรียนรู้แล้วก็จะมีแนวโน้มที่จะถูกนำมาใช้โดยอัตโนมัติ (เช่น นักวิ่งมาราธอนจะมีความรู้ว่เมื่อถึงหลักกิโลเมตรที่เท่าไร จะเริ่มมีอาการอะไรบ้าง จะจัดการกับกล้ามเนื้ออย่างไร ควรจะกินอะไร ฯลฯ)

ทรัพยากรเหล่านี้ กิดเดนส์เรียกว่าเป็น "ทักษะที่เกี่ยวข้องกับปฏิบัติการที่กระทำต่อกัน (interactional skill) ที่ผู้คนจะใช้อยู่ตลอดเวลาในการดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันของเขา เราใช้ทรัพยากรเหล่านี้ในฐานะ "ทุนแห่งชีวิต" ที่สามารถทำให้สิ่งต่างๆเกิดขึ้นอย่างเป็นจริงเป็นจัง

ขึ้นมาได้ในชีวิตทางสังคม (ซึ่งเป็นความหมายของคำว่า "ทรัพยากร") ไม่ว่าจะเป็นการสนทนา การแสวงหามิตรภาพ การติดต่อกับเจ้าหน้าที่รัฐ การแสดงอาการเจ็บปวดของนักฟุตบอลเมื่อคู่แข่งทำฟาวล์เพื่อให้กรรมการตัดสินลงโทษ ประเด็นที่น่าสนใจก็คือ กิดเดนส์กล่าวหาว่า ความรู้และทักษะเกี่ยวกับปฏิบัติการที่กระทำต่อนั้น มิใช่เป็นสมบัติเฉพาะตัวของแต่ละบุคคลเท่านั้น หากแต่มีลักษณะ **"เชิงสังคม"** กล่าวคือ เป็นความรู้และทักษะที่เป็นองค์ความรู้และทักษะทั้งหมดที่สังคมเป็นเจ้าของร่วมกัน แต่เมื่อเรานำมาใช้ก็จะมีลักษณะเฉพาะตัวของเรา (แนวคิดมีร่องรอยมาจากแนวคิดเรื่อง language และ speech ของโซสซูร์นั่นเอง)

และหลังจากที่เราเอาทรัพยากรที่เป็น interactional skill ของเราเข้าไปใช้ปรับสภาพแวดล้อม/สถานการณ์ (เช่น แมสเซนเจอร์ที่ทำผิดกฎจราจรจะหาวิธีการต่อรองเพื่อลดค่าปรับกับตำรวจจราจร) หลังจากได้ใช้ "ทรัพยากร/ทุน" นั้นแล้ว ผลลัพธ์สืบเนื่องที่ตามมา (นอกเหนือจากผลลัพธ์เชิงปฏิบัติ เช่น ต่อรองได้สำเร็จหรือไม่) ก็คือ การเพิ่มทุน การลดทุน การสั่งสมทุน ฯลฯ ที่อยู่ในตัวบุคคลนั้น กระบวนการนี้สามารถนำมาอธิบายปรากฏการณ์ของการเล่นเกม-เล่นกีฬา ซึ่งชั่วโมฆะมีการผ่านสนามมามาก เก็บเกี่ยวประสบการณ์มาเยอะ ส่งผลต่อทรัพยากรของผู้เล่นอย่างชัดเจน

(2.4) **คุณลักษณะที่สำคัญอีกประการของมนุษย์คือมีศักยภาพที่จะรู้จัก "สะท้อนย้อนคิด"** (reflexivity) จากรูปแบบและวิธีการที่หลากหลายในการจัดการกับโลกแวดล้อมนั้น กิดเดนส์ได้นำมาจัดระดับของการแสดงการกระทำเป็น 3 ชั้น ดังแสดงในภาพ (คำที่กิดเดนส์ใช้เช่น motivation มีความแตกต่างจากที่นักวิชาการท่านอื่นๆใช้อยู่)



ภาพแสดง Stratification of model of action

ยกตัวอย่างเช่น การตัดสินใจไปวิ่งมาราธอนของคนๆหนึ่ง ในกิจกรรมระดับ Motivation นักวิ่งคนนั้นอาจจะออกไปวิ่งเพราะแรงผลักดันจากภายนอก เช่น เพราะเป็นแฟนที่ใครๆเขาก็วิ่ง เพราะเพื่อนๆที่ทำงานชวน ในระดับที่สอง หลังจากไปวิ่งมาได้สักระยะหนึ่ง นักวิ่งท่านนั้นก็เริ่มมีเหตุผลให้ตัวเองว่า (Rationalisation) การวิ่งมาราธอนทำให้สุขภาพร่างกายดีขึ้นมาก และในขั้นสุดท้าย เมื่อเพิ่มระยะการวิ่งออกไปเรื่อยๆ ก็จะพบความยากลำบากมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งข้อจำกัดของร่างกาย ทั้งตำนานขมขู่ว่าในหลักกิโลเมตรที่เท่าไรที่จะมีปีศาจที่หลอกหลอน อย่างไรก็ตาม หากนักวิ่งท่านนั้นยังมีปฏิบัติการต่อไป รวมทั้งมีกระบวนการ "สะท้อนย้อนคิด" (reflexive) ว่ามนุษย์เราสามารถข้ามพ้นข้อจำกัดของตนเองด้วยการเพียรพยายาม ในทำนองที่สุดเมื่อบรรลุเป้าหมาย นักวิ่งคนนั้นก็ตระหนักว่า ปีศาจนั้นมิได้อยู่ที่หลักกิโลเมตร หากแต่อยู่ภายในจิตใจของเรา คือความกลัวที่หลอกหลอนว่า เราจะทำไม่ได้ เป็นต้น ความสามารถในการ "ดูละครแล้วย้อนดูตน" "การตั้งสติ" "การทำสมาธิ" ซึ่งเป็นรูปแบบย่อยๆของ reflexive นั้นเป็นคุณสมบัติพิเศษขั้นสูงของมนุษย์

(2.5) **วิภาษวิธีแห่งการควบคุม (dialectic of power)** ดังได้เกริ่นมาบ้างแล้วถึงวิภาษวิธีแห่งอำนาจว่า มนุษย์กับโครงสร้างต่างมีอำนาจต่อกันและกัน "คำว่า "วิภาษวิธี" ในที่นี้ หมายถึง การพลิกผันดุลอำนาจที่เกิดขึ้นตลอดเวลาและการเปลี่ยนแปลงสภาวะการณ์อันเป็นผลมาจากความพยายามของกลุ่มคนที่ถูกบังคับที่จะใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในมือ (แม้จะมีเพียงเล็กน้อยก็ตาม) กิตเด็นส์เน้นความสำคัญของ "วิภาษวิธีแห่งการควบคุม" ทั้งในระดับของปัจเจกบุคคล (เช่น กรณีการประท้วงของนักโทษหรือการประท้วงด้วยการอดอาหาร) และในระดับของกลุ่มหรือคนทั้งสังคม (เช่น การประท้วงนัดหยุดงาน)

กิตเด็นส์เสนอแนวคิดนี้ขึ้นมาเพื่อชี้ให้เห็นข้อเท็จจริงที่ว่า มนุษย์ไม่เคยอยู่ในสภาวะที่หมดหนทางจนต้องยอมสยบจำนวนต่อพลังของสังคมที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของตนโดยสิ้นเชิง ซึ่งเท่ากับเขาปฏิเสธแนวคิดของค่ายโครงสร้างนิยม-หน้าที่นิยมตั้งแต่ Durkheim Parson มาจนถึง Foucault

(3) **ทัศนะต่อเรื่องโครงสร้าง** กิตเด็นส์ได้ปรับแก้ทัศนะเกี่ยวกับ "โครงสร้าง" ที่นักวิชาการท่านอื่นๆได้เคยใช้มาก่อนหน้าเขาในหลายแง่มุมดังนี้

(3.1) **โครงสร้างไม่ใช่สิ่งที่อยู่ภายนอกตัวมนุษย์** ดังเช่นทัศนะของเดอริคิมที่เปรียบเทียบโครงสร้างสังคมว่าเป็นเสมือนพลังของกระแสน้ำที่มีก่อนและอยู่นอกตัวมนุษย์ แต่กิตเด็นส์เห็นว่าโครงสร้างเป็นสิ่งที่อยู่ภายในตัวมนุษย์ เป็นแบบแผนวิถีคิดและความทรงจำของมนุษย์ ซึ่งอาจจะทำให้ทัศนะของเขาคล้ายคลึงกับสำนักโครงสร้างนิยมของโคลด เลวี-สเตราส์ แต่ความแตกต่างก็อยู่ตรงที่ ในขณะที่เลวี-สเตราส์เห็นว่าโครงสร้างคือตัวกำหนด/วางขอบเขตวิถีคิด

ของมนุษย์ (เป็น Constraint) กิดเดเนส์กลับเสนอว่า โครงสร้างไม่จำเป็นต้องเป็นข้อจำกัดหรือการขีดกรอบกันเสมอไป

และสืบเนื่องจากทัศนะที่ว่าโครงสร้างนั้นเป็น "สิ่งที่อยู่ภายในบุคคล" ดังนั้น วิธีวิทยาในการศึกษาโครงสร้างจึงต้องดูสิ่งที่บุคคล "สะท้อนย้อนคิด" (reflexive) ออกมาว่าเขารับรู้โครงสร้างว่าเป็นอย่างไร ในลักษณะไหน (เช่น นักฟุตบอลบางคนรับรู้โครงสร้างของเกมว่า "ตรวจดูไต่ที่ยังไม่ได้ยินเสียงนกหวีดเป่าหมดเวลา ก็ยังมีความหวังอยู่เสมอ")

(2.2) **ทวิลักษณะของโครงสร้าง** แนวคิดที่ถือว่าแปลกใหม่อย่างมากของกิดเดเนส์คือการนำเสนอลักษณะทวิลักษณะของโครงสร้าง โดยนำเสนอว่าโครงสร้างนั้นเป็นทั้ง "กฎเกณฑ์" และเป็นทั้ง "ทรัพยากร" (rule & resource) ที่มนุษย์ใช้ในการผลิตและผลิตซ้ำสังคมในการดำเนินกิจกรรมของพวกเขา

สำหรับมิติของโครงสร้างในแง่ "กฎเกณฑ์" แง่มุมนี้อาจจะเป็นกรอบหรือข้อจำกัด (constraint) ในการดำเนินกิจกรรมของมนุษย์ และแง่มุมนี้เป็นแง่มุมที่ทฤษฎีสังคมศาสตร์ทั่วไปจะหมายถึง กฎเกณฑ์จะปรากฏให้เห็นได้ในทุกรูปแบบและทุกขนาด กฎเกณฑ์บางอย่างเห็นได้ชัดและประมวลไว้เป็นลายลักษณ์อักษร (เช่น กฎเกณฑ์ว่าด้วยการเลื่อนชั้นเลื่อนตำแหน่งในองค์กรแบบราชการ) กฎเกณฑ์บางอย่างไม่เป็นลายลักษณ์อักษรและถูกใช้ในพฤติกรรมย่อยๆ ในปริบทหลายสถานการณ์ (เช่น การเข้าคิว การวางตัวในการสนทนา การมองตากัน การเจรจาโต้ตอบกัน เป็นต้น)

กฎเกณฑ์ทางสังคมบางอย่างมีลักษณะเป็นสูตรสำเร็จที่ช่วยให้เราสามารถดำเนินการต่อไปได้ในสถานการณ์ต่างๆทางสังคม แม้ว่าเราไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนลงไปรายละเอียดของกฎเกณฑ์ที่เป็นสูตรสำเร็จดังกล่าวได้ เช่นกฎเกณฑ์ในการเข้าคิวที่กล่าวมา

ส่วนมิติของโครงสร้างในแง่ของการเป็น "ทรัพยากร" แง่มุมนี้มักจะเป็นแง่มุมที่ทฤษฎีสังคมศาสตร์โดยทั่วไปมองข้าม กิดเดเนส์ได้ขยายรายละเอียดของโครงสร้างในฐานะที่เป็นทรัพยากรออกมามากขึ้น โดยจำแนกประเภทของทรัพยากรออกเป็น 2 ลักษณะหลักๆคือ ประเภทแรกคือ**ทรัพยากรที่ใช้ในการแบ่งสรร** (Allocative resource) ซึ่งได้แก่ สิ่งของที่เป็นวัตถุทั้งหลาย (เช่น วัตถุดิบ ที่ดิน อุปกรณ์ เครื่องมือการทำงาน สถานที่) ซึ่งช่วยให้มนุษย์สามารถกระทำการต่างๆได้ เช่น เมื่อได้รับมอบหมายให้ทำงานในองค์กร/หน่วยงาน (โครงสร้าง) พนักงานก็จะมีห้องทำงาน โต๊ะทำงาน อุปกรณ์เครื่องใช้ในสำนักงาน เป็นต้น

ประเภทที่สองคือ **ทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับการมีสิทธิอำนาจ** (authoritative resource) ซึ่งใช้ควบคู่กับทรัพยากรประเภทแรก ทรัพยากรประเภทที่สองนี้ได้แก่ปัจจัยต่างๆที่ไม่ใช่วัตถุ เช่น สถานภาพ ตำแหน่งในลำดับชั้นของการบังคับบัญชาที่ช่วยให้มนุษย์สามารถควบคุมสภาพแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็วัตถุหรือมนุษย์ด้วยกัน (เช่น เมื่อมีตำแหน่งผู้จัดการในองค์กร

ก็มีสิทธิที่จะเรียกดูเอกสารการเงินของบริษัท มีสิทธิที่จะใช้เลขานุการประจำตัวให้จดบันทึกได้

จากคุณลักษณะทั้ง 2 ประเภทของโครงสร้างในฐานะทรัพยากร ทำให้บุคคลมีความสามารถในการสร้างผลกระทบในการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสภาวะการณ์ทางสังคม เช่น ผู้จัดการคนใหม่ได้ปรับระบบการทำงานในบริษัทเสียใหม่ กิดเดนส์เรียกความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงดังกล่าวว่า *transformative capacity* (ขีดความสามารถที่จะแปรเปลี่ยน-เปลี่ยนแปลง) ซึ่งเป็นความสามารถที่จะทำให้มนุษย์เปลี่ยนสถานะมาเป็น "ผู้กระทำการ" (agency)

กิดเดนส์เสริมเพิ่มเติมว่า เราจึงอาจพิจารณา "โครงสร้าง" ได้ว่าเป็นทั้ง "medium" และ "outcome" ของการกระทำของมนุษย์ ในแง่ของการเป็น "ตัวกลาง" (medium) นั้นก็หมายความว่า หากปราศจากโครงสร้าง (ไม่ว่าจะเป็นในแง่ rule หรือ resource) มนุษย์ก็คงไม่อาจจะทำกิจกรรมใดๆ ได้ หรือมิฉะนั้นก็คงเกิดความวุ่นวายโกลาหลไปหมด (ตัวอย่างเช่น หากไม่มีกติกาเรื่องการเข้าคิว การขับรถให้อยู่ในเลนของตัวเอง) ส่วนในความหมายของการเป็น "ผลลัพธ์" (outcome) ของการกระทำนั้นก็หมายความว่า เมื่อเกิดการกระทำแล้ว โครงสร้างนั้นก็จะถูกผลิตซ้ำเป็นผลลัพธ์อีกต่อไปอีก เมื่อมี "การกระทำคือการเข้าคิว" เท่านั้น โครงสร้างการเข้าคิวจึงจะดำรงคงอยู่ต่อไปได้

ในการดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันทุกวัน คนเราจึงใช้ความรู้และทักษะเชิงปฏิบัติการที่กระทำต่อกันของเขา (interactional skill) อยู่ภายใต้โครงสร้างทั้งที่เป็นกฎเกณฑ์และเป็นทรัพยากร โดยผลที่ปรากฏอาจจะออกมาเป็น action 3 ระดับ (Motivation/Relationalisation/Reflexive) ซึ่งก็แล้วแต่ระดับ "ความเป็น agency/ต้นทุนความรู้และทักษะของบุคคลผู้นั้น" ว่าเขาจะต้องทำตามกฎ ต้องเลียงกฎ จะหลบกฎ หรือจะสามารถถึงขั้นเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์ได้

**(4) ทิศต่อสังคมร่วมสมัย** ความแตกต่างระหว่างงานของกิดเดนส์กับงานของนักมานุษยวิทยาทั่วไปก็คือ ประเภทของสังคมที่นำมาใช้ศึกษา ในขณะที่นักมานุษยวิทยาศึกษาสังคมที่คล้ายๆ เป็นฟอสซิลทางสังคม คือสังคมอดีตดั้งเดิม แต่กิดเดนส์นั้นกลับศึกษาสังคมรุ่นล่าสุดที่เขาเรียกว่า "สังคมทุนนิยมยุคปลาย" (Late capitalism) ที่เป็นแนวโน้มของสังคมส่วนใหญ่ที่จะมุ่งหน้าต่อไป

กิดเดนส์เสนอว่า คุณลักษณะสำคัญของสังคมทุนนิยมยุคปลายที่เขาสนใจมี 2 ด้าน ด้านแรกคือสังคมปัจจุบันเป็นสังคมความเสี่ยงแบบใหม่ (New risk society) และในอีกด้านหนึ่งก็เป็นสังคมที่มีทางเลือกแบบใหม่ๆ (New choices) ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

**(4.1) การเป็นสังคมเสี่ยงแบบใหม่** กิดเดนส์มีทัศนะร่วมกับ U. Beck ในเรื่องสังคมเสี่ยงสมัยใหม่ว่า ถึงแม้สังคมมนุษย์จะต้องเผชิญกับ "ความเสี่ยง" ซึ่งเป็นต้นตอของ "ความไม่

แน่นอน" (uncertainty) มาแต่ครั้งอดีตกาล และมนุษย์จำเป็นต้องแสวงหาวิธีการต่างๆที่จะจัดการเพื่อขจัดหรือลดทอนความเสี่ยงนั้น (ซึ่งได้กลายมาเป็นเนื้อหาของวัฒนธรรมของสังคม)

แต่ทว่าสังคมสมัยใหม่/สังคมปัจจุบันก็มีความเสี่ยงที่แตกต่างไปจากสังคมในอดีตทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีสาเหตุสำคัญมาจากลักษณะการเป็นสังคมที่มีการผลิตแบบอุตสาหกรรมด้วยการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ใน**เชิงปริมาณ** สังคมสมัยใหม่มีปริมาณความเสี่ยง**เพิ่มมากขึ้น** (จนเป็นข่าวได้ทุกวันในรายการโทรทัศน์) ไม่ว่าจะเป็นการข่มขู่จากสงครามนิวเคลียร์ สารเคมีในอาหาร ปัญหา green house effect ฯลฯ ส่วนใน**เชิงคุณภาพ**นั้น ความเสี่ยงแบบใหม่มีความแตกต่างอย่างมากกับความเสี่ยงแบบเดิม กล่าวคือ ในอดีตนั้น สาเหตุของความเสี่ยงมักจะมาจกธรรมชาติ (ฝนแล้ง ภูเขาไฟระเบิด น้ำท่วม) แต่ปัจจุบัน ความเสี่ยงส่วนใหญ่จะเกิดจากการกระทำของมนุษย์ (การใช้สารเคมีในการผลิตอาหาร การปล่อยก๊าซเป็นพิษในอากาศ) เป็นความเสี่ยงที่อยู่ใกล้ตัว แต่สามารถมาถึงเราอย่างรวดเร็ว (เช่น พวกโรคระบาด หรือสงครามนิวเคลียร์) และดูเหมือนเป็นความเสี่ยงที่อยู่นอกเหนือความสามารถที่คนตัวเล็กตัวน้อยจะควบคุมหรือจัดการได้

ในขณะที่มีจุดร่วมกันในเรื่องการวิเคราะห์สังคมความเสี่ยงแบบใหม่ แต่ Beck และ กิดเดนส์ก็แตกต่างกันในเรื่องทางออก/วิธีแก้ปัญหาสังคมเสี่ยง เพราะ Beck จะให้ความสนใจการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองเพื่อแก้ไขความเสี่ยงดังกล่าว แต่กิดเดนส์กลับสนใจเรื่องการเปลี่ยนแปลงในระดับความเข้าใจและจิตสำนึกของบุคคลโดยย้อนกลับมาที่แนวคิดเรื่อง "ผู้กระทำการ" (agency) และ "การสะท้อนย้อนคิด" (reflexivity) ของมนุษย์

จากแนวคิดเรื่อง "สังคมเสี่ยง" กิดเดนส์ได้พัฒนาแนวคิดนี้ต่อไปว่า ทั้งๆที่เกิดความเสี่ยงแบบใหม่ๆแล้ว แต่เพราะเหตุใด คนเราจึงยังคงทำกิจกรรมเก่าๆเหมือนเดิม ปรากฏการณ์การผลิตซ้ำและการกระทำแบบเดิมๆนี้อาจจะมีคำตอบที่หลากหลาย เริ่มตั้งแต่คำตอบด้านการสื่อสาร (เพราะยังไม่รู้ข้อมูลข่าวสารเรื่องความเสี่ยงอย่างมากพอ) คำตอบด้านการครอบงำทางอุดมการณ์ (มีข้อเสนอว่าปัญหาเหล่านี้แก้ไขได้ด้วยเทคโนโลยี) ฯลฯ

แต่กิดเดนส์ให้คำตอบใหม่ว่า ในท่ามกลางความเสี่ยง/ความไม่แน่นอนนั้น สิ่งที่มีมนุษย์ต้องการก็คือ "ความรู้สึกไว้วางใจ-ความมั่นใจ" (Sense of trust) การที่เรายังคงทำพฤติกรรมแบบเดิมๆ เล่นเกมด้วยวิธีการเดิมๆ ก็เพราะเรามีความรู้สึกว่าปลอดภัย เราสามารถต่อรองได้ (ปัจจุบันรู้จักปรากฏการณ์นี้ในนามของ "เขตปลอดภัย" - comfort zone) ความรู้สึกไว้วางใจจึงเป็นโครงสร้างที่อยู่ภายในของมนุษย์

แม้ว่ามนุษย์ทุกยุคสมัยในทุกสังคมจะต้องการ "โครงสร้างความรู้สึกไว้วางใจ" ได้เหมือนกัน แต่คำตอบที่ว่า **เราจะไว้วางใจใคร**นั้นก็แปรเปลี่ยนไปตามพัฒนาการของสังคม ในอดีต มนุษย์จะวางใจใน "พระเจ้า เทพดาฟ้าดิน สิ่งศักดิ์สิทธิ์ประเภทต่างๆ" (เมื่อเผชิญหน้ากับ

ความเสียงหรือเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝัน เราจึงเปล่งคำพูดว่า "Oh my god" "คุณพระช่วย") แต่ปัจจุบัน มนุษย์หันมาไว้ใจในระบบธนาคาร บริษัทประกันชีวิต หรือผู้นำทางการเมืองของตน หรือในอดีต เด็กๆจะไว้ใจ "คนใกล้ชิด" (เช่น พ่อแม่ ปู่ย่าตายาย) และจะกลัว "คนแปลกหน้า" แต่ปัจจุบันนี้เด็กๆจะหันไปไว้ใจ "ผู้มีชื่อเสียงของสังคม" แทน เป็นต้น (นักกีฬาที่มีชื่อเสียงก็เป็นตัวเลือกหนึ่งในฐานะวีรบุรุษที่เด็กๆไว้ใจ)

**(4.2) ตัวเลือกในสังคมสมัยใหม่** นอกเหนือจากด้านแรกของสังคมสมัยใหม่ที่มีความเสียงมากขึ้นทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ในอีกด้านหนึ่ง สังคมสมัยใหม่ก็มี "ตัวเลือก/ทางเลือก" (choices) ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมากขึ้นเช่นกัน

สำหรับตัวเลือกที่มากขึ้นในเชิงปริมาณนั้นเห็นได้อย่างชัดเจนในชีวิตประจำวัน เพียงแต่กดปุ่มเปิดดูโฆษณาต่างๆในโทรทัศน์ เราก็จะพบข้อเสนอเรื่องทางเลือกที่มากมายอยู่เสมอ นับตั้งแต่คิดจะกินน้ำสักแก้วหนึ่ง ก็มีน้ำแบบต่างๆให้เลือกมากมาย (ตั้งแต่กินฟรีไปจนถึงน้ำขวดละหลายร้อยบาท) หรือหากคิดจะเดินทางจากกรุงเทพฯไปเชียงใหม่ ก็มีวิธีการเดินทางได้หลายแบบให้เลือก ทั้งนี้ปัจจัยสำคัญที่น่าจะทำให้เกิดตัวเลือก/ทางเลือกที่หลากหลายนี้ก็น่าจะมาจากการพัฒนาพลังการผลิตที่สูงขึ้นของระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมที่ทำให้สามารถผลิตสินค้าออกมาให้บริโภคได้อย่างมากมายหลายชนิด รวมทั้งการพัฒนาด้านเทคโนโลยีแบบดิจิทัลที่ทำให้ผลผลิตไม่จำเป็นต้องเป็น "แบบเดียวกันทั้งหมด"

และมีที่ที่น่าสนใจของตัวเลือกในสังคมสมัยใหม่ก็คือ มิติเชิงคุณภาพของตัวเลือก นับตั้งแต่สังคมสมัยใหม่ก้าวเข้าสู่ยุคสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทสื่อโทรทัศน์ที่แผ่ขยายไปครอบคลุมวิถีชีวิตของคนทั่วทุกมุมโลก จากทัศนะของนักวิชาการกลุ่ม Cultivation Theory ก็ได้เสนอว่า ชีวิตของผู้คนในยุคโทรทัศน์นั้นได้ขยายขยาย "รูปแบบวิธีการจัดการกับสภาพแวดล้อม" (ตามข้อคิดของ กิดเดนส์) จากที่ต้องเป็น "ประสบการณ์ตรงของตัวเอง" (real/direct experience) เพิ่มขยายอีกช่องทางหนึ่งมาเป็น "ประสบการณ์ผ่านสื่อ" (Mediated experience) (ถ้าดูหนังเรื่อง Apollo 13 เราก็แทบจะมีความรู้ที่จะจัดการกับข้อขัดข้องของยานอวกาศได้) และในขณะที่ประสบการณ์ตรงของเราเองอาจจะมีไม่มากนัก เพราะเงื่อนไขชีวิตคนๆหนึ่งมีความจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ แต่ประสบการณ์ผ่านสื่อนั้นก็กลับกว้างขวางอย่างมหาศาล

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเช่นยุคดิจิทัล ทำให้การนำเสนอประสบการณ์ผ่านสื่อไม่จำกัดอยู่ในระดับแค่ "การนำเสนอ" เท่านั้น หากแต่ยังเปิดโอกาส "ให้ทดลองได้ด้วย" ซึ่งเป็นแนวคิดที่เกี่ยวกับเรื่องการเล่น เกม และกีฬาโดยตรงที่ระบุว่าสื่อมวลชนนั้นเป็น "ห้องทดลองทางสังคม" (social lab) หรือเป็น "ห้องทดลองในจินตนาการ" (social fantasy) สำหรับผู้คนสมัยใหม่ ในแง่นี้เมื่อเราวิเคราะห์การเล่นเกมนอนไลน์หรือเกมฝึกอบรม สิ่งที่ผู้เล่นจะกระทำก็คือการเข้าไปสวมบทบาทเป็น "ตัวละคร" แล้วดำเนิน "กิจกรรม/การกระทำแบบต่างๆ" โดยใช้ทั้งความ

เข้าใจและอารมณ์ความรู้สึก ในระหว่างการเล่น ผู้เล่นก็จะเรียนรู้ประสบการณ์ที่จะจัดการกับความตาย ความสูญเสีย ความเสียใจ ความพ่ายแพ้ ความอดทนเพียรพยายาม ฯลฯ ผ่านตัวละครที่เขาเลือกเป็น

จากมิติเรื่องการมีตัวเลือกที่มากมายและหลากหลายขึ้นในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพดังกล่าว จึงทำให้โจทย์สำหรับสังคมทุนนิยมยุคปลายเปลี่ยนไปจากเดิม ในสังคมอดีต เราอาจจะพบกับปัญหา "การไม่มีทางเลือก" (จนตรอก หลังชนฝา) หรือการมีตัวเลือกที่จำกัด แต่ในสังคมปัจจุบัน เราได้ข้ามผ่านด่านปัญหาแบบเดิมมาแล้ว ปัญหาของด่านใหม่ก็คือ ประการแรก เรามีความสามารถและเฉลียวฉลาดในการเลือกมากขึ้นเพียงใด และประการที่สอง มีรอยพหุ (fluidity) หรือรอยเชื่อมต่อระหว่าง "ห้องทดลองในจินตนาการ" กับ "โลกที่เป็นจริง" หรือไม่ (เช่น มีน้ำใจนักกีฬาเวลาเล่นเกม แต่เมื่อกลับมาในชีวิตการทำงานก็กลายเป็นคนแพ้ไม่เป็น เป็นต้น

(4.3) ความสำคัญของ "การสะท้อนย้อนคิด" (reflexivity) เมื่อเปรียบเทียบกับสังคมโบราณที่มีความเสี่ยง/ความไม่แน่นอนต่างๆ หากแต่คนโบราณมีแหล่งแห่งความไว้วางใจที่รู้จักคุ้นเคยคือ พระเจ้า ศาสนา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ดังนั้น คนโบราณจึงมี "ความสงสัย" (doubt) น้อยกว่าคนสมัยใหม่โดยเปรียบเทียบ เช่นเชื่อว่าเวรกรรมมีจริง นรกสวรรค์มีอยู่ และตัวเลือกของคนโบราณก็ไม่ไ่ม่มากนัก ดังนั้น ความจำเป็นที่จะต้อง "ทบทวนทวนคิด" (ต้องคิดมาก) ของคนโบราณจึงอาจจะไม่จำเป็นเท่าคนสมัยใหม่

แต่เพราะสถานการณ์ของคนยุคใหม่นั้นแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิง เพราะคนสมัยใหม่ไม่เชื่อถือในธรรมเนียมประเพณีว่าทำตามแล้วจะดีเสมอไป ไม่เชื่อในศาสนา/พระเจ้า และมีข้อสงสัย (doubt) ต่างๆมากมาย และในอีกด้านหนึ่ง คำตอบหรือตัวเลือกก็ช่างมีอย่างมากมายเสียเหลือเกิน ภายใต้อาณัติดังกล่าว กิดเดนส์เสนอว่า ความสามารถในการรู้จักสะท้อนย้อนคิดนั้นเป็นความจำเป็นในระดับอย่างยิ่งยวดสำหรับคนยุคปัจจุบัน

อันที่จริง แนวคิดเรื่อง "การสะท้อนย้อนคิด" นั้นปรากฏอยู่แล้วในทัศนะของสำนักปรากฏการณ์นิยมและสำนักปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Phenomenology & Symbolic Interaction) ในฐานะที่เป็นคุณสมบัติพิเศษประการหนึ่งของ "ความเป็นมนุษย์" และกิดเดนส์ได้นำมาพัฒนาต่อโดยการให้นิยามว่า "การสะท้อนย้อนคิด" นั้นเป็นความสามารถในการให้เหตุผลกับการกระทำของเราในขณะที่เรากำลังดำเนินการอยู่ เป็นความสามารถที่กระทำได้อย่างสม่ำเสมอในสิ่งที่เราทำอยู่โดยมีความรู้จักตัวเอง รู้จักสถานการณ์ และสามารถเปลี่ยนแปลงการกระทำนั้น ในชีวิตประจำวัน เราอาจจะรู้จักความสามารถนี้ในคำว่า "สรุปทบทวน ถอดบทเรียน" (After Action Review AAR) เป็นต้น

ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือการดูลมหายใจของตนเอง แม้ว่าทุกคน (ที่ยังมีชีวิตอยู่) จะมีการหายใจเข้า-ออก แต่เราก็ทำกิจกรรมนี้อยู่ในระดับที่ 1 ของกิดเดนส์ คือขั้น Motivation (ทำไป

โดยอัตโนมัติ ด้วยแรงผลักดันจากภายนอกและไม่รู้ตัว) แต่เมื่อขยับขึ้นไประดับที่ 2 คือขั้น Rationalisation เราก็อาจจะบังคับให้ผ่อนลมหายใจให้ยาวๆเพื่อระงับความตื่นเต้น และเมื่อขยับไปถึงขั้นระดับที่ 3 คือ reflexibility เราก็ต้องเพิ่มความรอบรู้มากขึ้นว่า การหายใจของเรานั้นมาจาก ทรวงอก ยังไม่ใช้การหายใจจากช่องท้อง และการหายใจเข้าออกของเรายังไม่สัมพันธ์กับการปอง และแพบของช่องท้อง ซึ่งเราจะต้องไปฝึกฝนปฏิบัติการใหม่เมื่อไปฝึกเจริญสติ/หรือเล่นโยคะ เป็นต้น

ย้อนกลับไปทีสภาวะของมนุษย์ยุคใหม่ที่เริ่มสูญเสีย "แหล่งความไว้วางใจ" ในอดีต เช่น ศาสนา พระเจ้า ธรรมเนียม ประเพณี ความรู้ในอดีต ฯลฯ ท่ามกลางสภาพการณ์ต่างๆ สังคมสมัยใหม่ได้สร้าง "แหล่งความไว้วางใจ" แบบใหม่เพื่อเป็นสถาบันใหม่ในการแก้ปัญหาของมนุษย์ ซึ่งกิดเดนส์เสนอว่ามี 2 สถาบัน สถาบันแรกคือ **สถาบันการใช้ความรู้ข้อมูลข่าวสารในการแก้ปัญหา** ดังที่เราจะรู้จักกันในนามของ "สังคมที่มีความรู้เป็นฐาน" (Knowledge-based Society) การแก้ปัญหาต่างๆโดยใช้ความรู้ที่ฝังอยู่ในรูปแบบต่างๆ เช่น คู่มือทำอาหาร การวิจัย ฯลฯ ได้ กลายเป็นสถาบันแบบใหม่ของมนุษย์ยุคปัจจุบัน

และอีกสถาบันหนึ่งที่ได้รับการสถาปนาขึ้นมาคือ **สถาบันผู้เชี่ยวชาญ** (Expert system) ซึ่งมีอยู่ในทุกวงการ เราจึงได้ยินคำว่า "กูรูหุ่น เชียนมวย นักการตลาดขั้นเทพ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ปรึกษา" ซึ่งเข้ามาทำหน้าที่แทนแหล่งแห่งความไว้วางใจแบบเดิม

ทั้งสองสถาบันที่ได้รับการสถาปนาขึ้นมาใหม่นี้จะเป็นตัวช่วยให้ปัจเจกใช้ในการจัดการดำเนินกิจกรรมหรือต่อรองการใช้ชีวิต (เช่นเปลี่ยนแปลงจากการเป็นมนุษย์เงินเดือนมาเป็น เกษตรกรรุ่นใหม่) เพื่อการเป็น "ผู้กระทำการ" ที่มีเส้นทางเลือกชีวิตที่หลากหลาย (ราวกับของวิเศษ ในกระเป๋าของโดเรมอน)

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากทั้ง 2 สถาบันใหม่นี้อาจจะมีหลักการงานที่แตกต่างจาก แหล่งความไว้วางใจเดิมเช่น พระเจ้า หรือธรรมเนียมประเพณี เนื่องจากความรู้สมัยใหม่หรือ สถาบันผู้เชี่ยวชาญมักจะเป็น "ความรู้ที่มีผลประโยชน์เข้ามาเกี่ยวข้องอยู่เสมอ" ดังนั้นข้อเสนอของ กิดเดนส์ (ที่ฟังละม้ายคล้ายกาลามสูตรในพุทธศาสนาอย่างยิ่ง) ก็คือ แม้จะฟังพาความรู้หรือรับฟัง คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญแล้วก็ตาม แต่สิ่งที่จำเป็นขั้นสุดสำหรับผู้กระทำกรก็คือ ต้องมีความ เฉลียวฉลาดในการใช้ความรู้ ต้องมีการคิดอย่างรอบคอบ พิสูจน์วิเคราะห์ (ภาษาพุทธศาสนาคือ การใช้ปัญญา-โยนิโสมนสิการ) ซึ่งก็คือมี reflexibility นั้นเอง

## เอกสารอ้างอิง

### ภาษาไทย

1. กอบชัย ศักดาวงศ์ศิริมงคล (2552) “การสื่อสารเพื่อการสร้างพื้นที่สาธารณะของวัฒนธรรมย่อย Cos'Play” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
2. กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2551). **สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
3. ขจิตขวีญ กิจวิศาละ (2553) “ความหมายของการชัดเจนอำนาจผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย ระหว่าง พ.ศ. 2513-2550” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
4. โฆษิต ศรีกฤษณรัตน์ (2553) “วิธีการเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
5. จิรวุฒิ เสนาคำ (2547) “อรชุน อปปาจารย์กับมโนทัศน์ข้ามท้องถิ่น” รัฐศาสตร์สาร ฉบับ 25/1 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
6. ณัฐสุพงศ์ สุขใสต (2553) “การสื่อสารกับการเปลี่ยนแปลงและธำรงรักษาโครงสร้าง “ชนชั้น”: ศึกษากรณีการบริโภควัฒนธรรมฟุตบอลในสังคมไทย” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
7. ดวงลภา เปี่ยมอยู่สุข (2550) “พฤติกรรมสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
8. ธัชชัย โกมารทัต (2527) **กีฬาพื้นเมือง : ศึกษาและวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษา** (รายงานการวิจัย) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
9. นิยพรรณ วรณศิริ (2540) **มานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม** มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
10. ประมินทร์ จารุวร (2547) “ความขัดแย้งและการประนีประนอมในตำนานปรัมปราไทย” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
11. ผ่องพรรณ มณีรัตน์ (2529) “วิวัฒนาการของเพลงกล่อมเด็ก” วารสารสังคมวิทยามานุษยวิทยา ปีที่ 5:1 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
12. วรณี วิบูลสวัสดิ์ แอนเดอสัน (2529) “สังคม วัยรุ่น ไทย-มุสลิม กับวัฒนธรรมการเล่น” วารสารสังคมวิทยามานุษยวิทยา ปีที่ 5:1 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
13. ศดานันท์ แคนยุกต์. (2552). “การสื่อสารกับการสืบทอดและปรับตัวของสื่อพื้นบ้านตีโพเน: ศึกษาชุมชนบ้านไสหมาก ต.ท่าแค อ.เมือง จ.พัทลุง.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, สาขาสื่อสารมวลชน.

14. ชีฏ ประมวณ. 2561. การสร้างความหมายการเลือกคู่ในรายการเกมโชว์ Take Me Out Thailand. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร.

15. ศิวาพร ณ ถลาง (2552) **ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิถีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน** สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### ภาษาอังกฤษ

1. Bascom William (1965) : "Four Function of Folktale" in Alan Dundes (ed.) *The Study of Folklore*. New Jersey, Prentice-Hal.
2. Bkanchard, K. (1995) *The Anthropology of Sport*. Bergin & Garvey, Westport.
3. Fiske, J. (1992) *Television Culture*. London, Routledge.
4. Geertz, C. (1971) *The Interpretation of Culture*. New York, Basic Book.
5. Giulianotti, R. (2005) *Sport: A Critical Sociology* Polity .
6. Holihan, B. (2008) *Sport and Society* <sup>3rd</sup> Sage publications.
7. Mead, Margaret (1930) *Growing up in New Guinea : A Comparative Study of Primitive Education*, New York : William Marrow.
8. Schramm, W. et al (1961) *Television in the Lives of Our Children*. California : Stanford University Press.
9. Shoemaker, P.J. & Resse, S.D. (1991) *Mediating the Message*. Longman.