

เข้าสู่ "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของ "เล่น-เกม-กีฬา"

กาญจนา แก้วเทพ

จิตวิญญาณแห่งการเล่น (play spirit)

ยังคงฝังลึกอยู่ในจิตใจของมนุษย์

ผู้สร้างอารยธรรมเสมอมา

Huizinga, Homo Ludens

ตั้งคำถามทางความคิด

หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือเล่มที่ 2 ของชุดหนังสือเบญจภาค* (แปลว่ามี 5 เล่ม) ที่เป็นผลงานของโครงการพัฒนาองค์ความรู้และจัดทำหนังสือเล่มของศูนย์สหวิทยาการชุมชนศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ซึ่งได้รับการสนับสนุนการดำเนินการตั้งแต่ขั้นตอนแรกคือ การศึกษาความร่วมมือของกลุ่มผู้เขียนเพื่อพัฒนาแนวคิด จนถึงขั้นตอนสุดท้ายคือการจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มหนังสือจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

ในหนังสือเล่มแรกของชุดเบญจภาคนี้ ได้กล่าวถึงแง่มุมที่เข้ามาและที่ไปของหนังสือชุดนี้ เริ่มตั้งแต่คำถามเปิดหัวที่ว่า "ทำไมต้องเลือกหัวข้อ 3 สหายเป็น เล่น-เกม-กีฬาด้วยล่ะ" ทำไมต้องใช้แนวพินิจเชิงวิชาการ (academic approach) ด้วยแนวคิด "รอยต่อเชิงวัฒนธรรม" (Cultural continuity) และ "รอยแยกเชิงวัฒนธรรม" (cultural discontinuity) ทำไมจึงจำเป็นต้องใช้แนวทางการศึกษาเชิงมานุษยวิทยาเป็นโคมไพร์ส่งนำทางด้วย เป็นต้น

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

* หนังสือทั้ง 5 เล่มมีดังนี้

เล่ม 1 : ทฤษฎีวงนอกในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา

เล่ม 2 : ทฤษฎีวงในในการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬา

เล่ม 3 : เล่น: รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม

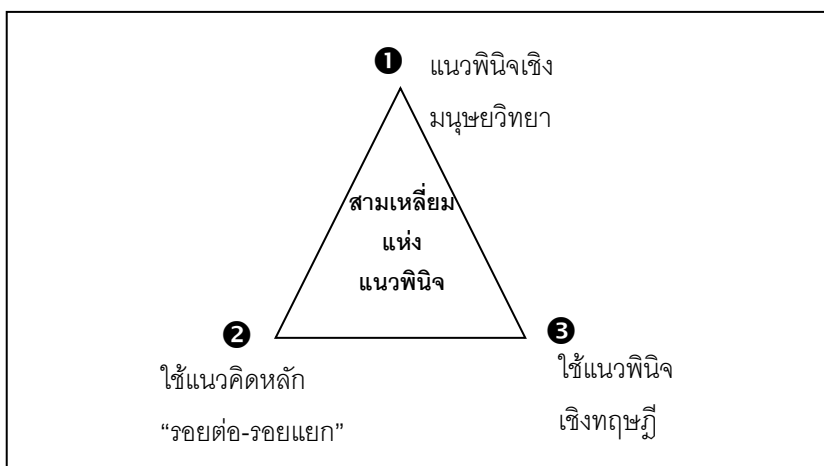
เล่ม 4 : เกม: รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม

เล่ม 5 : กีฬา: รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม

สามเหลี่ยมแห่งแนวพินิจเรื่องเล่น-เกม-กีฬา: ธงนำทาง

เนื่องจากกระบวนการทำงานเพื่อการผลิตความรู้และผลิตต่อมาในรูปแบบของหนังสือของสมาชิกในโครงการฯใช้กระบวนการศึกษาร่วมกันคู่ขนานไปกับการเขียนงาน ใช้กระบวนการนำเอาและในบทนำ "ก่อนจะถึง ฯ.." ในหนังสือเล่มแรกนั้นได้ให้การไปแล้วใน 2 ประเด็นคือ ทำไมต้องเป็นหัวข้อ 3 สาขา และทำไมต้องใช้แนวพินิจเชิงมานุษยวิทยา โดยยังคงเหลือคำถามสุดท้ายคือ ทำไมต้อง "รอยต่อและรอยแยกเชิงวัฒนธรรม" ซึ่งในบทนำของหนังสือเล่ม 2 นี้จึงจะมาให้การในประเด็นนี้เป็นการเฉพาะ

ผลงานมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะแก่กันและกัน ดังนั้น เพื่อให้การเดินทางตลอดเส้นทางการทำงานร่วมกันนี้ไปถึงจุดหมายปลายทางเดียวกัน ไม่มีใครพลัดหลงออกนอกเส้นทาง ทางโครงการฯจึงได้ปักธงนำทางโดยตกลงร่วมกันว่า เราจะใช้เครื่องมือนำทางความคิดเป็น "สามเหลี่ยมแห่งแนวพินิจเรื่องเล่น-เกม-กีฬา" ดังนี้



ธงที่ 1: แนวพินิจเชิงมานุษยวิทยา (ดูรายละเอียดในหนังสือเล่ม 1) มีเหตุผลสั้นๆที่จะกล่าวถึงในที่นี้ก็คือ แม้ว่าปรากฏการณ์เรื่องการเล่น-เกม-กีฬาจะสามารถเพ่งพินิจได้จากหลายสาขาวิชา แต่สำหรับในโครงการฯนี้จะมองว่า ปรากฏการณ์เรื่องเล่น-เกม-กีฬานั้นเป็น **ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม** (cultural phenomena) ซึ่งก็ไม่มีศาสตร์ใดที่เหมาะสมเท่ากับการใช้ความรู้จากสาขามานุษยวิทยาที่ "เล่นกับเรื่องวัฒนธรรมเป็นหลัก" อยู่แล้วมาใช้เป็นเครื่องนำทางเข้าสู่ประเด็นที่ศึกษา

ธงที่ 2: แนวคิดหลัก (core concept) คือรอยต่อ-รอยแยก ที่ทางโครงการฯยังละไว้ไม่ได้ กล่าวถึงในหนังสือเล่มแรก และจะขอมาแถลงแจ้งไขในหนังสือเล่มนี้ต่อไป

ธงที่ 3: ต้องเน้นการมอง "ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น" ด้วยแว่นทางทฤษฎี (Theoretical approach/Lens) ดูรายละเอียดในหนังสือเล่ม 1) โดยเลนส์ทางทฤษฎีที่นำมาช่วยส่อง

ปรากฏการณ์นั้นจะแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

(3.1) **ทฤษฎีวงนอก** ได้แก่ ทฤษฎีสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาทั่วไปที่อาจจะมีส่วนหัวข้อหรือนักวิชาการบางท่านที่ได้หยิบจับเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา มาศึกษาเอาไว้บ้าง กลุ่มทฤษฎีวงนอกนี้ ทางโครงการฯมุ่งหมายที่จะให้ผู้ที่มีเริ่มสนใจในประเด็น 3 สหาย อาจจะนำเอาทฤษฎีวงนอกนี้มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาให้ขยายมุมมองให้กว้างขวางออกไป เนื้อหาของทฤษฎีวงนอกพร้อมตัวอย่างงานวิจัยจะอยู่ในหนังสือเล่ม 1

(3.2) **ทฤษฎีวงใน** หมายถึงทฤษฎีที่นักวิชาการในสำนักคิดนั้นๆมุ่งเป้าของความสนใจ ค้นคว้าในเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาเป็นการเฉพาะเลย ตัวอย่างเช่น J. Huizinga ที่สนใจเรื่องการเล่น เป็นการเฉพาะ คุณูปการของทฤษฎีวงในนี้จะช่วยส่องให้แง่มุมของเรื่องเล่น-เกม-กีฬาในระยะใกล้มากขึ้น เห็นรายละเอียดมากขึ้น เห็นแง่มุมชัดเจนขึ้น และเนื้อหาของทฤษฎีวงในจะอยู่ในหนังสือเล่ม 2 นี้

สำหรับส่วนขยายเพิ่มเติมของธงที่ 2 คือเรื่อง**รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมในเรื่องการเล่น-เกม-กีฬานั้น** กลุ่มผู้เขียนในโครงการฯมีความเชื่อ/สมมติฐาน/ข้อตกลงเบื้องต้นบางประการคือ

1) **พิธีกรรมเป็นต้นธาร** สำหรับผลผลิตทางวัฒนธรรม (cultural product) ทั้ง 4 ประเภทคือ พิธีกรรม การเล่น เกม และกีฬานั้น ทั้ง 4 ประเภทนี้ น่าจะมีพิธีกรรมเป็นต้นธารของอีก 3 ประเภท หมายความว่า ทั้งการเล่น เกม และกีฬานั้น ในอดีตเคยเป็นส่วนประกอบย่อยๆของการประกอบพิธีกรรม โดยยังไม่ได้แยกตัวออกมาเป็น "รูปแบบวัฒนธรรมอิสระในตัวเอง" หมายความว่า จะมาเล่นถึงครกถึงสากในช่วงเวลาที่ไม่มีการประกอบประเพณี/พิธีกรรมตักลงตุ้มไม่ได้

ดังนั้น ถึงแม้จะมีหลักฐานชัดเจนว่า ประเทศอียิปต์ก่อนค.ศ.1400 ชาวอียิปต์รู้จักเล่นลูกบอลโดยใช้วัสดุที่ทำจากต้นอ้อและหญ้า เล่นลูกข่างโดยใช้วัสดุที่ทำจากไม้ ดิน และโลหะผสม แต่การแข่งขันการละเล่นลูกบอลและลูกข่างนั้น ก็ทำเฉพาะในช่วงเวลาที่มีพิธีกรรมเท่านั้น ซึ่งหมายความว่าพิธีกรรมเป็นตัวหลัก การแข่งขัน/การละเล่นเป็นตัวเสริม

ดังนั้น ที่มาของสมมติฐานดังกล่าวนี้ก็มาจากหลักฐานที่พบเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาในยุคโบราณที่จะผูกติดทั้งในเชิงกาลเวลา (ช่วงเวลาที่เล่น) และในเชิงพื้นที่ (สถานที่ที่จะเล่น) จะอยู่ในปริมนณฑล/อาณาเขตของการประกอบพิธีกรรมทั้งสิ้น นอกจากลักษณะทางกายภาพเช่นเวลา สถานที่เกิดกิจกรรมการเล่น-เกม-กีฬาแล้ว แม้แต่มิติเชิงลึกเช่น ความหมายของการเล่น-เกม-กีฬาก็ยังผูกแน่นกับพิธีกรรมอย่างแยกกันไม่ออก เช่น การเล่นเกมเสียดทานนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ เกมบอลที่เล่นในสังคมชนเผ่าดั้งเดิมนั้นเป็นกีฬาที่เรียกว่า Cultic sport ที่มีความหมายถึงความเป็น/ความตายของชีวิต เป็นต้น

จนกระทั่งเมื่อมีวิวัฒนาการของบริบทสังคมที่ค่อยๆเคลื่อนคล้อยจากสังคมศักดิ์สิทธิ์

(sacred society) มาเป็นสังคมฆราวาส (secular society) มากขึ้น การเล่นเกม-กีฬาจึงค่อยๆ แยกตัวออกจากร่มปีกของศาสนา-พิธีกรรม และก่อรูปมาเป็นแบบแผนทางวัฒนธรรมที่มีคุณลักษณะของตัวเอง เช่นมีเป้าหมายเพื่อความสนุกสนาน มีการแข่งขันแบบจริงจัง (contest) และวิวัฒนาการต่อมาเมื่อสังคมเกษตรกลายเป็นสังคมอุตสาหกรรม/และการค้า เรื่องการเกม-กีฬา ก็ได้แปรรูปสถานภาพของตัวเองมาเป็น "สินค้า" ตามบริบทของสังคม จนกระทั่งมาถึงจุดเปลี่ยนโค้งเมื่อสังคมสมัยใหม่เข้าสู่ยุคสังคมสารสนเทศ (Information society) ที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารอย่างสูง รูปแบบวัฒนธรรมของการเล่นเกม-กีฬา ก็ได้เข้าประสานกับการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดังกล่าวและเกิดเป็นรูปแบบวัฒนธรรมใหม่ๆ เช่น เกมออนไลน์ รายการเกมโชว์ รายการกีฬาทางโทรทัศน์ มาจนถึง E-sport

2) รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมระหว่างสายพันธ์ ในระหว่างรูปแบบวัฒนธรรม 3 สหายคือ การเล่นเกม-กีฬานั้น อาจจะมีการแปรรูปกันไปมาโดยมีทั้งรอยต่อและรอยแยก (ซึ่งเป็นโจทย์สำหรับการค้นคว้า) เช่น จากการเล่นตีพอนแบบพื้นบ้าน ก็ได้พัฒนามาเป็น "การแข่งขันการตีพอน" ในลักษณะของการเป็นเกมด้วยการเพิ่มเติมคุณสมบัติของการมีกฎกติกา มีกรรมการ มีเงินรางวัล เป็นต้น

3) รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมภายในสายพันธ์เดียวกัน เช่น จากการละเล่น/การเล่นแบบพื้นบ้าน เช่น การเล่นปริศนาคำทายของเด็กๆ ได้กลายมาเป็นการเล่นไปคำในรายการโทรทัศน์ จากเกมเสือกตงซึ่งเป็นเกมพื้นบ้านพัฒนาขึ้นมาเป็นเกมออนไลน์ โดยมีทั้งรอยต่อและรอยแยกที่ผู้ศึกษาจะได้แกะรอยว่าเกิดขึ้น ณ จุดไหน ในส่วนประกอบใด ทำไมจึงเกิดขึ้น และส่งผลต่อมาอย่างไร เป็นต้น

ทำไมจึงต้องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม

สำหรับหนึ่งในสามของแนวคิดหลักแนวหนึ่งคือ "รอยต่อเชิงวัฒนธรรม" (Cultural continuity) และ "รอยแยกเชิงวัฒนธรรม" (Cultural discontinuity) นั้นเป็นแนวคิดที่กลุ่มผู้เขียนหนังสือทั้ง 5 เล่มได้ขานรับข้อเสนอของชาร์ลส์ คายส์ (Charles Keyes) นักมานุษยวิทยาชาวอเมริกันที่ได้เข้ามาศึกษาสังคมไทยอย่างต่อเนื่องยาวนานถึงประมาณ 5 ทศวรรษ คายส์ได้สนับสนุนให้นักวิชาการด้านไทยศึกษาเน้นแนวทางการศึกษาทั้ง 2 ด้าน คือ ศึกษาทั้งด้านความสงบราบรื่นและความต่อเนื่องทางวัฒนธรรม จากอดีตสืบทอดถึงปัจจุบัน (เช่น แนวทางของสำนัก Functionalism) และศึกษาทั้งความตึงเครียดขัดแย้งจนกระทั่งทำให้เกิดรอยแยกหรือการขาดตอนจากอดีต เป็นความไม่ต่อเนื่องจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน (เช่น แนวทางของ M. Foucault)

ในการศึกษาประเด็นเรื่องการเล่น-เกม-กีฬานั้น กลุ่มผู้เขียนได้พบว่า การขานรับโดยนำแนวคิดหลักเรื่องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมมาใช้ นั้น มีประโยชน์ต่อกลุ่มผู้เขียนทั้งในระดับ

ภาคปฏิบัติการและในระดับของแนวคิด/หลักการ/ทฤษฎี เช่น

1) **ในระดับปฏิบัติการ** แนวคิดเรื่องรอยต่อ-รอยแยกฯ ช่วยให้ผู้ศึกษาเข้าใจว่า ในรูปแบบวัฒนธรรมใหม่ ๆ ของการเล่น-เกม-กีฬาของวันนี้ ยังคงมี "รอยพิมพ์เดิม" ผังอยู่ (คล้ายซากของหอยโบราณที่ฝังรอยอยู่ในหินฟอสซิล) เช่น ทำไมเกมออนไลน์ Version ล่าสุดที่แสนจะทันสมัยในแง่เทคโนโลยี จึงยังคงมีตัวละครที่เป็นเจ้าหญิง เจ้าชาย อัศวิน แม่มด จอมขมังเวทย์ ฯลฯ อันเป็นตัวละครที่หุหุราฟู่ฟ่าเมื่อหลายศตวรรษมาแล้ว แต่ในเวลาเดียวกัน ก็เกิดรอยแยกขนาดใหญ่ ระหว่างการเล่นสกาของพระนล (เกมพื้นบ้าน) กับการเล่นเกมโชว์ (เช่น ปริศนาฟ้าแลบ) ในปัจจุบัน ในแง่ที่ว่า "การเล่นนั้นโชว์หรือว่าไม่ได้โชว์"

2) **ในระดับของวิชาการ** อันเนื่องมาจาก "การมีรอยต่อเชิงวัฒนธรรม" ระหว่างผลผลิตและกระบวนการของการเล่น-เกม-กีฬาในอดีตกับปัจจุบัน จึงทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่ว่า นักวิชาการที่เคยศึกษาผลผลิตทางวัฒนธรรมในอดีต เช่น วรรณกรรม จิตรกรรม คติชนวิทยา ฯลฯ สามารถที่จะประยุกต์ความรู้และวิธีวิทยาในการศึกษาในศาสตร์ของตนมาศึกษาผลผลิตของการเล่น-เกม-กีฬาทางวัฒนธรรมในปัจจุบันได้ ตัวอย่างเช่น นักทฤษฎีสายวรรณกรรม (Literary theory) ได้เริ่มนำเอาทฤษฎีที่เคยศึกษาวรรณกรรมมาทำการศึกษากेमออนไลน์ เป็นต้น

3) **เมื่อรอยแยกเกิดการฉีกขาด** โจทย์สำคัญของการใช้แนวคิดเรื่อง "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม" นั้น คงไม่หยุดอยู่เพียงคำว่า "สรุปแล้ว เป็นรอยต่อหรือรอยแยกเท่านั้น" แต่คงต้องขยายโจทย์ให้ยาวต่อไปว่า การเกิดรอยต่อและรอยแยกนั้นเกิดขึ้น ณ จุดไหน ในส่วนประกอบย่อยใดของวัฒนธรรม และผลสืบเนื่องจากการมีรอยต่อและรอยแยกนั้นเป็นไปอย่างไรบ้าง

ตัวอย่างที่พบเห็นได้อย่างเป็นแบบฉบับก็คือ บรรดาการเล่นหรือการละเล่น ซึ่งในอดีตจะเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น พิธีกรรมการตีกลองตุ้มของชาวอีสาน จะมีการละเล่น "ดิ่งครกดิ่งสาก" การร้องคำเจ้ย (เป็นการร้องคำหยาบที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการร่วมเพศ) ปัจจุบัน เมื่อการฟื้นฟูประเพณีการตีกลองตุ้มขึ้นมาใหม่ แต่ในสังคมปัจจุบัน (ที่ตีวัฒนธรรมในโทรทัศน์ที่ห้ามพูดคำหยาบที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในพื้นที่สาธารณะ) ได้ตัดการเล่นดิ่งครกดิ่งสากและการร้องคำเจ้ยออกไป นี่จึงถือเป็นรอยแยกทางวัฒนธรรมของประเพณีการตีกลองตุ้ม

แต่เนื่องจากการรับรู้และการตีความหมายของการเล่นในพิธีกรรมดังกล่าวในแต่ละยุคสมัยในแต่ละกลุ่มชนล้วนมีลักษณะเฉพาะตัว และมีความแตกต่างกันโดยไปเกี่ยวข้องกับกฎระเบียบของสังคม ความหมายของการตีกลองตุ้มนั้นในอดีตก็เพื่อขอฟ้าขอฝนสำหรับการทำนา ดังนั้นความหมายของการเล่นดิ่งครกดิ่งสากและการร้องคำเจ้ยจึงหมายความว่าถึง (ในการรับรู้ของเจ้าของวัฒนธรรม) ความอุดมสมบูรณ์ โดยมีได้หมายความว่าถึงการร่วมเพศเป็นสำคัญ ดังนั้น หากมี

การฉีกเอาการเล่นนี้ทิ้งไป เป้าหมายของการประกอบพิธีกรรมเพื่อความอุดมสมบูรณ์ก็ย่อมสูญหายไปด้วย

ดังนั้น หากเรามีการศึกษาอย่างเข้าใจเรื่องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม เราก็อาจจะหาวิธีการที่เหมาะสม และการให้สิทธิแก่เจ้าของวัฒนธรรมที่จะตัดสินใจว่า จะดำเนินรอยต่อเนื่องหรือจะปรุรอยแยกเชิงวัฒนธรรมอย่างไรมิให้เกิดการฉีกขาดอย่างบอบช้ำต่อผลผลิตทางวัฒนธรรมของตน

(4) ประโยชน์ของการเห็นรอยต่อระหว่างสายพันธ์ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ในเรื่องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมนี้ หากเรามีความเชื่อ/สมมติฐาน/ข้อตกลงเบื้องต้นว่า ในระหว่างสายพันธ์ของการเล่น-เกม-กีฬา นั้น มีรอยต่อเชื่อมกันอยู่ ก็น่าจะช่วยให้มีความเป็นไปได้ที่จะยกระดับ "การเล่นบางประเภท" ให้ขึ้นมาเป็น "เกม" และขึ้นมาเป็น "กีฬา" ด้วยการลดทอนหรือตัดคุณสมบัติเดิมๆบางประการออกไป และนำเอาคุณสมบัติใหม่ๆของรูปแบบวัฒนธรรมระดับสูงเพิ่มหรือเสริมเติมเข้าไป เช่น การมีกฎกติกาที่แน่นอน วิธีการตัดสินแพ้ชนะ เป็นต้น

มีตัวอย่างงานวิจัยไทยจำนวนมากพอสมควรที่ใช้แนวทางการศึกษาในลักษณะนี้ เช่น การยกระดับการเล่นพื้นบ้าน "การเล่นเตย" ที่แพร่หลายในหลายท้องถิ่นของไทยให้ขึ้นมาเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง หรือการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านของเด็กๆให้กลายมาเป็นเกมการศึกษาเพื่อสอนวิชาต่างๆ เป็นต้น

(5) แต่ในทางตรงกันข้าม ในขณะที่เราจะมีกระบวนการพัฒนาวัฒนธรรมด้วยการสืบทอด "รอยต่อเชิงวัฒนธรรม" นั้น สิ่งที่เรามักจะหลีกเลี่ยงไม่ได้ในการพัฒนาหรือปรับปรุงประยุกต์วัฒนธรรมในบริบทใหม่ๆก็คือ การจะต้องเกิด "รอยแยกเชิงวัฒนธรรม" ขึ้นมา ดังที่ได้กล่าวมาในข้อ 4 แล้วว่า ในการยกระดับวัฒนธรรมไม่ว่าจะเป็นในระหว่างสายพันธ์เดียวกัน คือจากการเล่นแบบพื้นบ้านมาเป็นการเล่นแบบสมัยใหม่ หรือเป็นการยกระดับระหว่างสายพันธ์ เราก็จำเป็นต้อง "ตัดทิ้ง/ลดทอน/แปรรูป" ซึ่งหมายถึง "การสร้างรอยแยกจากรูปแบบวัฒนธรรมเดิม" แต่ทว่าคุณลักษณะที่เราจะตัดทิ้ง/ลดทอน/แปรรูป หรือในทางตรงกันข้าม จะนำเอาสิ่งใหม่ๆมาเสริมเพิ่มเติมเข้าไปนั้น การสร้างรอยแยกดังกล่าวจะทำให้คุณค่า ความหมาย บทบาทหน้าที่ (ฟังก์ชัน) ฯลฯ ของรูปแบบวัฒนธรรมเดิมสูญเสียบ้างหรือไม่

ตัวอย่างเช่น การปรับปรุงยุคของมวยไทยที่เป็นรูปแบบวัฒนธรรมทั้งการเล่น-เกม-กีฬา ตั้งแต่โบราณของไทย และได้ผ่านการแปลงรูปไปตามยุคสมัยโดยมีคำถามที่เกิดจากการปรับปรุงยุคเกิดขึ้นมาทุกครั้ง เช่น เมื่อปรับคุณลักษณะจาก "การพันมือด้วยเชือก" มาเป็น "การใส่นวม" จะยังเรียกว่า "มวยไทยอยู่ได้หรือไม่" หากตัดการไหว้ครูออกไป จะยังเรียกว่ามวยไทยอยู่ได้หรือไม่ การอนุญาตให้ผู้หญิงขึ้นไปบนเวทีชกมวยจะยังเรียกว่ามวยไทยอยู่ได้หรือไม่ การตัดการใช้

ศอกออกไป.....

ในคำถามทั้งหมดนี้ มีแนวคิดหลัก 2 แนวที่อาจจะช่วยในการตั้งหลักเพื่อตอบคำถาม เรื่องการจะสานรอยต่อหรือการจะปรุรอยแยกอย่างไร เช่น แนวคิดเรื่อง **แก่น กระพี้ เปลือก ของ วัฒนธรรม** และแนวคิดเรื่อง**สิทธิของเจ้าของวัฒนธรรมในประเพณีการเลือกสรรวัฒนธรรม** (Tradition of selection by the right of owner) (สนใจโปรดดู กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, **สื่อ พื้นบ้านศึกษาในสายตานิติศาสตร์**, 2554)

(6) สำหรับแนวคิดเรื่องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมนี้ กลุ่มผู้เขียนก็ได้สืบทอดแนวทาง ของงานศึกษาด้านมานุษยวิทยาที่มักจะมีการเปรียบเทียบจุดร่วม-จุดต่างทางวัฒนธรรมของคนใน แต่ละกลุ่มชน ในแต่ละรุ่นวัย หากทว่า แนวคิดเรื่องรอยต่อ-รอยแยกนั้น ได้เสริมเพิ่มเติมการ เปรียบเทียบระหว่างรูปแบบวัฒนธรรมต่างๆที่มีอยู่ในกลุ่มชนเดิม หากทว่าอยู่ในช่วงกาลเวลา ต่างๆกัน เช่น การวิเคราะห์รูปแบบและความหมายของ "การวิ่ง" ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย แต่ทว่าใน หลายๆช่วงเวลา หรือสถานภาพในด้านต่างๆทั้งเศรษฐกิจ ชนชั้น เพศ ฟังก์ชันของจักรยานใน สังคมไทยในยุคสมัยต่างๆ เป็นต้น

ตัวอย่างของการศึกษารอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของเรื่องเล่น-เกม-กีฬา

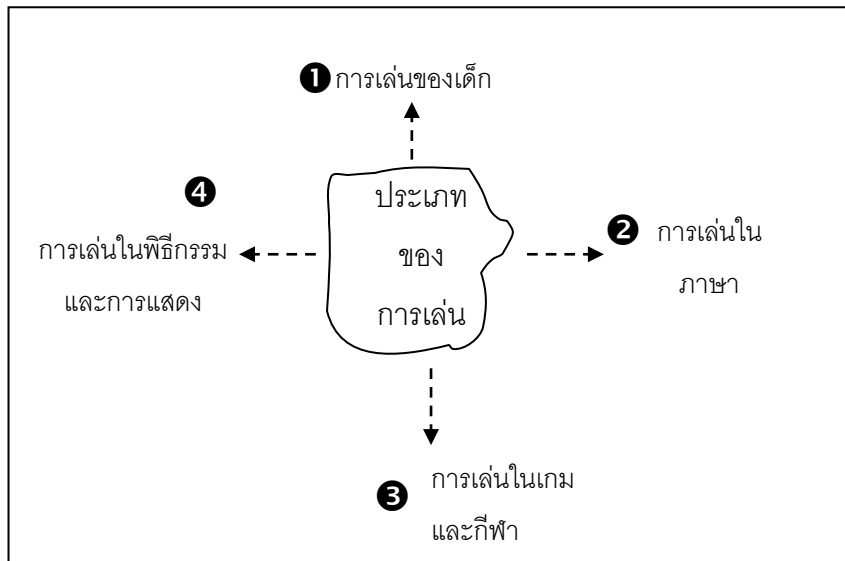
เพื่อเขยิบจากแนวคิดที่มีลักษณะเป็นนามธรรมเรื่องรอยต่อ-รอยแยกฯ ผู้เขียนจะลองสาธิต การตั้งโจทย์เพื่อจะศึกษาค้นคว้าต่อไปในเรื่องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของทั้ง 3 รูปแบบ วัฒนธรรมคือ การเล่น-เกม-กีฬา ซึ่งเป็นเพียงก้าวแรกและเป็นภาพร่างๆ เท่านั้น

(ก) **รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของการเล่น** จากสมมติฐานเบื้องต้นของทีมผู้เขียน งานในโครงการนี้ที่ว่า แต่แรกเริ่มนั้น ไม่ว่าจะเป็นการเล่น เกม กีฬานั้นล้วนแล้วแต่เป็นส่วนประกอบย่อยของพิธีกรรม (และในช่วงเวลานั้น อาจะยังไม่มี การ "ตั้งแล้วแยกวงระหว่าง การ เล่น-เกม-กีฬา" มีลักษณะคล้ายเป็น "บอยแบนด์" มากกว่า) และมีข้อที่น่าสังเกตว่า ในทุกพิธีกรรม จะต้องมี "ช่วงเวลาหรือกิจกรรมที่เรียกว่าการเล่น-เกม-กีฬา" ผนวงรวมอยู่ด้วยไม่มากก็น้อย ซึ่ง นักวิชาการที่ศึกษาเรื่อง "การเล่นศึกษา" (play study) ก็มีคำตอบที่แตกต่างกันเกี่ยวกับการดำรงอยู่ ของการเล่น-เกม-กีฬาในพิธีกรรม เช่น การเล่นมีคุณลักษณะที่กลับข้างกับพิธีกรรม เช่น ในขณะที่ พิธีกรรมมีความเข้มงวด การเล่นกลับเป็นการผ่อนคลาย พิธีกรรมมีความศักดิ์สิทธิ์ การเล่นกลับมี ความสนุกสนาน ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการสลับและสลับไหลทางอารมณ์ในช่วงเวลาของการประกอบ พิธีกรรม เป็นต้น

การแยกตัวของการเล่นออกมาจากพิธีกรรมนั้นน่าจะเป็นวิวัฒนาการที่สอดคล้องไปกับ

พัฒนาการการเปลี่ยนแปลงของสังคม และผู้เขียนมีสมมติฐานว่าในระหว่าง 3 สหายนั้ การเล่นน่าจะ "ตั้งแล้วแยกวงก่อนเกม-กีฬา" ทั้งนี้เนื่องจากธรรมชาติของการเล่นเองที่มีขอบเขตครอบคลุมอย่างกว้างขวาง มีหลากหลายประเภท บางประเภทมีโอกาสสูงมากที่จะแยกตัวออกมาจากพิธีกรรมได้โดยง่าย

(1) **ประเภทของการเล่นกับรอยต่อ-รอยแยก** นักวิชาการศึกษาเรื่องการเล่นในปัจจุบันได้นำเสนอการแบ่งแยกประเภทการเล่นออกอย่างน้อยเป็น 4 ประเภท ดังนี้



(1.1) **การเล่นของเด็ก** เป็นรูปแบบการเล่นที่ค่อนข้างเป็นพื้นฐาน หากใช้ทัศนะเรื่องรูปแบบการเล่น (Play-form) ของ Huizinga การเล่นระดับแรกจะเป็นการเล่นของสัตว์ ซึ่งเป็นการเล่นที่เป็นไปตามสัญชาตญาณ ไม่มีการพัฒนา รูปแบบที่สองเป็นการเล่นของเด็ก เป็นการเล่นตามธรรมชาติ ง่ายๆ ไม่มีกฎกติกา ไม่มีการแข่งขัน เป็นการเล่นเพื่อการเรียนรู้ตามพัฒนาการของเด็กๆ อาจจะเล่นคนเดียวหรือเล่นแบบเป็นกลุ่ม อาจจะเป็นการเล่นกับของเล่นหรือไม่มีก็ได้ (นักวิชาการบางท่านในบางสาขาวิชาจึงเรียก "การเล่น" ว่าเป็นการเล่นของเด็ก แต่หากเป็นการเล่นของผู้ใหญ่ จะเรียกว่า "การละเล่น")

จากลักษณะการเล่นของเด็กที่กล่าวมา จะมีส่วนประกอบของความเป็นพิธีกรรมอยู่น้อยมากหรือแทบจะไม่มีเลย ดังนั้นการเล่นแบบนี้จึงน่าจะแยกตัวออกมาจากพิธีกรรมได้ง่ายที่สุด

(1.2) **การเล่นในภาษา** เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์โลกที่รู้จักใช้ภาษาแบบมนุษย์ คือเป็นภาษาที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมา เรียนรู้ ถ่ายทอด พัฒนา มิใช่การใช้ภาษาแบบสัตว์ที่มีลักษณะเป็นไปตามสัญชาตญาณ ดังนั้น มนุษย์จึงรู้จักนำเอา "ภาษา" มาใช้ในการเล่น ไม่ว่าจะภาษาพูดหรือภาษาท่าทาง ตัวอย่างที่ชัดเจนในการเล่นในภาษาก็คือ การใช้ลำดับจำนวนต่างๆ การ

แข่งขันแต่งภาพกอลอน การเล่นทายคำ/ใบ้คำ (ปัจจุบันกลายเป็นเกมประเภทหนึ่งในรายการเกมโชว์)

(1.3) **การเล่นในเกมและกีฬา** การเล่นที่เป็นเกมและกีฬาอาจจะมีคุณลักษณะที่แตกต่างจากภาษาตรงทักษะที่นำมาเล่นมักจะเป็นการใช้ทักษะด้านร่างกาย เช่น ความเร็วในการเคลื่อนไหว ความคล่องตัวในการคิด การประสานการทำงานร่วมระหว่างสายตากับมือ-เท้า ฯลฯ สำหรับการเล่นที่เป็นเกมและกีฬามักจะมีคุณสมบัติบางอย่างเพิ่มเติมขึ้นมาจากการเล่นของเด็กๆ เช่น มักจะมีกฎกติกา มีการแข่งขัน มีการกำหนดสถานที่-เวลา มีผู้ชนะ-แพ้ มีรางวัล หรือมีการพนันขั้นต่อ เป็นต้น

(1.4) **การเล่นเชิงพิธีกรรมและการเล่นเชิงการแสดง** การเล่นประเภทสุดท้ายนี้เป็นการเล่นที่มักจะมีผนวก/ผนึกติดแน่นอยู่กับพิธีกรรม เช่น การเล่นเชิงพิธีกรรม ได้แก่ ตัวอย่างเช่น การเล่นผีนางด้ง เล่นผีถ้วยแก้ว ฯลฯ หรือการเล่นที่อยู่ในรูปแบบของการแสดง แต่เดิมนั้น การแสดงต่างๆของมนุษย์มักจะมีเป้าหมายเพื่อสื่อสารกับเทพเจ้า/สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายมากกว่าจะสื่อสารกับมนุษย์ด้วยกัน การร่ายรำเต้นระบำรำฟ้อนต่างๆจึงมีการกระทำเพื่อบวงสรวง เพื่อบูชาเพื่ออ้อนวอนหรือขอขอบคุณเทพทั้งหลาย สถานที่ของการแสดงก็จะอยู่ในวิหารของเทพเจ้า (รวมทั้งต้นกำเนิดของความรู้ในการแสดงก็มาจากเทพเช่นกัน)

จากคุณลักษณะที่กล่าวมานี้ทำให้การเล่นประเภทสุดท้ายนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับการเล่น 3 ประเภท ที่กล่าวมาล่วงหน้า การเล่นประเภทที่ 4 นี้ น่าจะแยกขาดออกมาจากพิธีกรรมได้ชัดที่สุด ดังที่เราจะเห็นได้ว่า ศิลปะการแสดงในอดีตจะต้องมีพิธีกรรมไหว้ครูก่อน เช่นเดียวกับการเล่นในพิธีกรรม เช่น การลุยไฟในพิธีถือศีลกินเจของจ.ภูเก็ต ก็ไม่อาจจะแยกออกมาจากพิธีกรรมได้ การขาดตอนหรือการสูญหายของการเล่นประเภทสุดท้ายนี้จึงมักจะเกิดขึ้นไปพร้อมๆกับการสูญหายของตัวพิธีกรรมเอง

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากมนุษย์เราเป็นผู้สร้างสรรค์วัฒนธรรมรูปแบบต่างๆอยู่เสมอ และหากเราใช้ความหมายของคำว่า "พิธีกรรม" ในความหมายที่ไม่เคร่งครัดนัก กล่าวคือไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ "อำนาจศักดิ์สิทธิ์แบบเหนือธรรมชาติ" เราก็จะพบว่า ผู้คนสมัยใหม่ต่างก็ประกอบสร้าง "การเล่นในพิธีกรรมแบบใหม่ๆ" ขึ้นมาอยู่ตลอดเวลา เช่น พิธีกรรมการถ่ายรูปเมื่อสั่งอาหารมากิน การเล่นเสียงเซียมซีในสื่อออนไลน์ เป็นต้น

(2) **องค์ประกอบในการวิเคราะห์** ในขณะที่การเล่นหลายประเภทดังที่ได้กล่าวมา รวมทั้งตัวการเล่นเองก็ยังมีกระบวนการของตัวเองเป็นการเล่นแบบโบราณ การเล่นแบบพื้นบ้าน การเล่นแบบสมัยใหม่ ดังนั้นในการวิเคราะห์หรือต่อและรอยแยกเชิงวัฒนธรรมนั้น มีมิติใดบ้าง/มีองค์ประกอบอะไรบ้างที่น่าจะนำมาใช้เป็นเกณฑ์การพิจารณา ในที่นี้จะทดลองนำเสนอเกณฑ์ขององค์ประกอบของการเล่นที่จะช่วยในการวิเคราะห์ดังนี้

(2.1) **เนื้อหาของการเล่น** หมายถึงชื่อรวมๆ ของการเล่นประเภทนั้นๆ เช่น การเล่นเกม กินทาง เล่นว่าว เล่นหมากขุม เล่นหมากเก็บ เล่นสละบ้า เล่น Lego เล่นเกมออนไลน์ ในภาพรวมของเนื้อหาเหล่านี้เมื่อวิเคราะห์ที่ไปถึงเนื้อหาข้างใต้ ก็จะมีเป้าหมาย อุดมการณ์ ความเชื่อต่างๆ ที่บรรจุอยู่ภายใน เช่น เนื้อหาของการเล่นเกมเศรษฐกิจที่แตกต่างจากเนื้อหาการเล่นงูกินหาง เป็นต้น

(2.2) **บริบทของการเล่น** หมายถึง สภาพแวดล้อมของการเล่น เช่น **สภาพแวดล้อมในแง่สถานที่** เช่น เล่นที่บ้าน เล่นที่โรงเรียน เล่นในสนามเด็กเล่น เล่นตามแม่น้ำ ลำคลอง เล่นหน้าจอคอมพิวเตอร์ เล่นในศูนย์การค้า ฯลฯ และ **สภาพแวดล้อมในแง่เวลา** นอกจากนั้น สำหรับสำนักวิชาการบางสำนักที่สนใจ "ประเด็นเรื่องอำนาจ" ก็ยังอาจจะขยายความสนใจว่า ใครมีอำนาจในการกำหนดเวลาและสถานที่ในการเล่น หรือสังคม/ชุมชนนั้นๆ ให้ความสำคัญกับการเล่นด้วยการจัดสรรเวลาและจัดหาพื้นที่ในการเล่นเอาไว้ให้หรือไม่

(2.3) **อุปกรณ์ประกอบการเล่น** มีการเล่นบางประเภทที่ต้องมีอุปกรณ์ประกอบการเล่นหรือที่เรียกว่า "ของเล่น" (เป็นหนึ่งในบทความของหนังสือชุดนี้) เมื่อการเล่นมีวิวัฒนาการ คลื่นคลายไป ส่วนประกอบที่เป็นของเล่นก็มีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ทำให้เกิดทั้งรอยต่อและรอยแยกเฉพาะในประเด็นเรื่องของเล่น ไม่ว่าจะป็นรูปแบบในมพรรณของของเล่น กระบวนการผลิตของเล่นที่เปลี่ยนแปลงเพราะบริบทของสังคม เช่น การเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรมาเป็นสังคมอุตสาหกรรม จนกระทั่งล่วงเข้าสู่สังคมเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เกิดประเด็นปัญหาใหม่ๆ ของของเล่น เช่น ความปลอดภัยของของเล่น จนส่งผลกระทบต่อถึงการออกกฎหมายในเรื่องนี้ เป็นต้น (สนใจเรื่องของเล่น โปรดติดตามประเด็นนี้ในหนังสือเล่ม 3 ของชุดหนังสือเบญจภาคีนี)

(2.4) **วิธีการเล่น** เป็นรายละเอียดเกี่ยวกับการกำหนดขั้นตอน วิธีการกระบวนการในการเล่น ผู้เล่น กฎกติกาในการเล่น บทลงโทษ วิธีการนับแต้ม/คะแนนเพื่อจะเป็นผู้แพ้-ผู้ชนะ รวมทั้งวิธีการโง่งในการเล่นด้วย เป็นการตอบคำถามว่า การเล่น การละเล่น การเล่นเกม การเล่นกีฬาประเภทต่างๆ นั้นเล่นกันอย่างไร

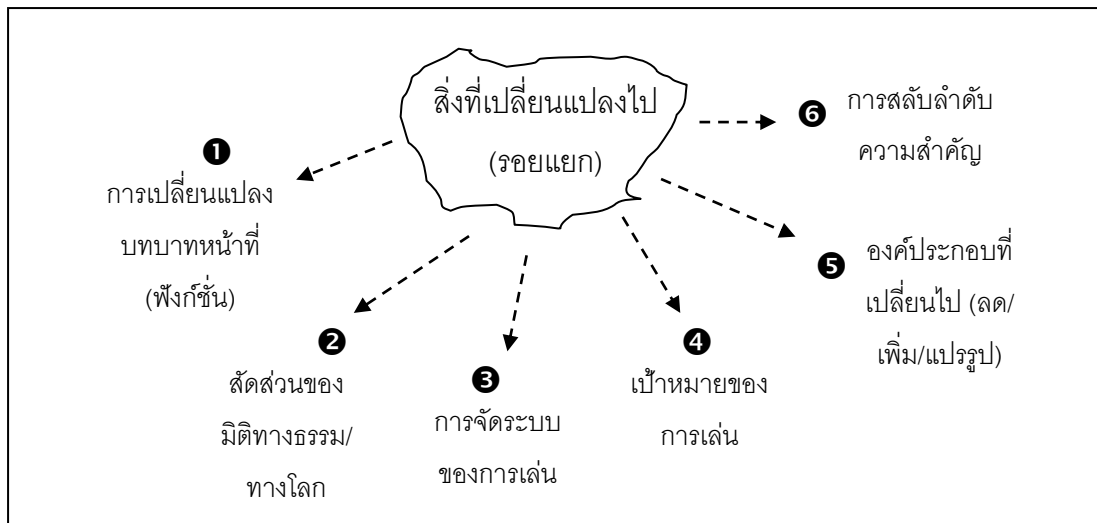
(2.5) **ความหมายและสถานภาพของการเล่น** หมายถึงมิติด้านลึกของการเล่นที่อาจจะฝังตัวอยู่ในเนื้อหาของการเล่น (เช่น การให้เด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตามีความหมายว่าอะไร และถ้าเด็กผู้ชายมาเล่นตุ๊กตาจะมีความหมายว่าอะไร) อยู่ใน**อุปกรณ์/ของเล่น** เช่น ของเล่น "งูเกี่ยวสาว" ของภาคเหนือ ซึ่งมีไต่ของเล่นของเด็กๆ เลย แต่เป็นของเล่นของคนหนุ่มสาว ของเล่นนี้มีความหมายว่าอะไร ความหมายดังกล่าวจะฝังตัวอยู่ใน**วิธีการเล่น** อยู่ในสถานที่เล่น อยู่ในช่วงเวลาของการเล่น เป็นต้น

หากเรามีทัศนคติที่สอดคล้องกับข้อเสนอของ J. Huizinga ที่ว่า **"ทุกการเล่นล้วนมีความหมายที่มากกว่าตัวมันเองเสมอ"** ทัศนคติดังกล่าวก็จะเป็นเครื่องนำทางความคิดให้เรา

ชุดลึกลงไปผ่านกิจกรรมการเล่นลงไปข้างใต้พื้นผิว และจะช่วยให้เราวิเคราะห์ว่าความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในองค์ประกอบย่อยๆ ของการเล่นจะส่งผลกระทบต่อความหมายโดยรวมหรือสถานภาพของการเล่นนั้นอย่างไร เช่น ในการพ็อนของกลุ่มชนเผ่าต่างๆ ในอดีต ส่วนประกอบคือใช้ผู้พ็อนที่เป็น "ผู้ชาย" เป้าหมาย/เนื้อหา/ความหมายก็เพื่อต้องการแสดงความเข้มแข็งบีบบังคับคู่แข่งในการต่อสู้เพื่อข่มขวัญศัตรู แต่เมื่อผู้พ็อนปรับเปลี่ยนมาเป็น "ผู้หญิง" เป้าหมาย/เนื้อหา/ความหมายทั้งหมดของการพ็อนก็จะเปลี่ยนไป เป็นต้น (ตัวอย่างที่น่าสนใจในหนังสือชุดนี้คือ การเปลี่ยนความหมายของ "การวิ่ง(เล่น)ในยุคสมัยต่างๆ")

(3) ตัวอย่างการวิเคราะห์ ในการวิเคราะห์ "รอยต่อ" และ "รอยแยก" นั้น เราสามารถจะใช้ "เกณฑ์ร่วมกัน" ที่ใช้ดูทั้งรอยต่อและรอยแยกได้ ในที่นี้จะลองยกตัวอย่างเมื่อ "การเล่นในพิธีกรรม" ได้เปลี่ยนแปลงมาเป็น "การเล่นโดดๆหรือการเล่นเพื่อโชว์แสดง" โดยจะเน้นเรื่อง "รอยแยก" เป็นพิเศษ ตัวอย่างที่จะใช้คือการเล่นลู่วิ่งและการเล่นแห่แหนเทพเจ้าในประเพณีกินเจ (ชื่อเดิมคือประเพณีถือศีลกินผัก) ที่เป็นกรณีตัวแทนของการปรับเปลี่ยนพิธีกรรมโดยทั่วไปในยุคปัจจุบัน

มิติที่จะเห็นรอยแยกการเล่นในพิธีกรรมมาเป็นการเล่นเพื่อโชว์แสดงจะมีประมาณนี้



(3.1) การเปลี่ยนแปลงบทบาทหน้าที่ของการเล่น แต่เดิมนั้น การจัดประเพณีถือศีลกินผักนี้มีฟังก์ชันเพื่อการขอบคุณเทพเจ้าที่ช่วยให้ชาวบ้านรอดชีวิตจากการเจ็บไข้ได้ป่วย แต่ปัจจุบันงานเทศกาลกินเจมีฟังก์ชันหลักคือเพื่อเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัด

(3.2) การปรับเปลี่ยนสัดส่วนของมิติทางธรรมและทางโลก หากวิเคราะห์องค์ประกอบย่อยๆ เช่น สถานที่ที่ใช้ กิจกรรมย่อยๆ การเรียงลำดับขบวนแห่ธง การให้เวลามากน้อยกับกิจกรรมแต่ละช่วง ฯลฯ โดยใช้เกณฑ์เรื่อง "มิติทางธรรม" (sacred) และมิติทางโลก (secular) เข้าไปจับ ก็พบว่ามีการปรับเปลี่ยนสัดส่วนไป แต่เดิม ในตัวงานประเพณีจะมีมิติทาง

ธรรมสูงมาก เช่น ก่อนที่จะถึงงานประเพณี ผู้คนในชุมชนจะรักษาศิลปะเพื่อทำตัวให้บริสุทธิ์ (แต่เดิมชื่อของพิธีกรรมจึงเป็น "ประเพณีถือศีลกินผัก" ต่อมาคำว่า "ถือศีล" ได้หายไปจากชื่อพร้อมๆกับการเลื่อนหายไปของกิจกรรมทางธรรม) ส่วนมิติทางโลกของการประกอบพิธีกรรมในปัจจุบันเช่น การโชว์เรื่องการลุยไฟให้นำเต็นตาสำหรับนักท่องเที่ยวจะมีช่วงเวลายาวนานมากขึ้น เป็นต้น

(3.3) มีการปรับเปลี่ยนเรื่องวิธีการจัดระบบในการประกอบพิธีกรรม เช่น ใครบ้างที่จะเข้ามาเป็นกลุ่มคนที่มีอำนาจในการวางแผนและดำเนินกิจกรรม จากแต่เดิมที่การประกอบพิธีกรรมอยู่ในอำนาจและความรับผิดชอบของชุมชน แต่เมื่อพิธีกรรม/ประเพณีเปลี่ยนสถานภาพและฟังก์ชัน/บทบาทหน้าที่ไป ก็เริ่มมี "ผู้เล่นหน้าใหม่" (New Player) ที่เข้ามามีอำนาจและความรับผิดชอบ เช่น หน่วยราชการ ห้างร้านธุรกิจ เป็นต้น วิธีการจัดระบบต่างๆจึงเปลี่ยนแปลงไป

(3.4) การเปลี่ยนแปลงในเป้าหมายของประเพณี ซึ่งอาจจะมีทั้งรูปแบบการเพิ่มเป้าหมายใหม่เข้ามา (เช่น เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว) การลดทอนเป้าหมายเดิมลงไป (เช่น การฝึกการลดละกิเลสของคนในชุมชน) การตัดทิ้งเป้าหมายเดิม การสลับความสำคัญของแต่ละเป้าหมาย เป็นต้น

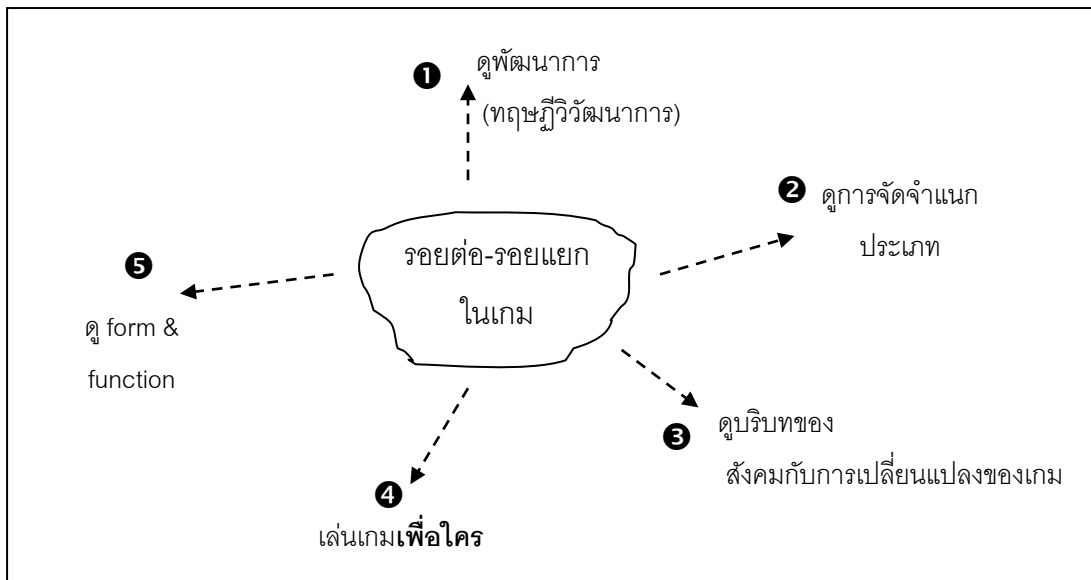
(3.5) การเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบย่อยๆของพิธีกรรม/ประเพณี เช่น จำนวนคนทรง จากแต่เดิมที่มีเพียงเล็กน้อย แต่เมื่อประเพณี/พิธีกรรมกลายเป็นการแสดง จำนวนคนทรงก็เพิ่มปริมาณขึ้นอย่างมหาศาล อาวุธที่ใช้ตีแทงตามร่างกายในระหว่างเจ้าประทับทรง จากที่เคยเป็นอาวุธที่มีอยู่ในตำนาน ก็เพิ่มอาวุธสมัยใหม่ (นอกจากเหล็กแหลมแล้ว แม้แต่กระบองสุบรรณมอเตอร์ไซค์ก็เอามาตีแทงตามร่างกายขณะประทับทรง) เพื่อให้ตื่นตาตื่นใจน่าตื่นเต้น เป็นต้น

(3.6) การสลับลำดับความสำคัญต่างๆ บางครั้งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้น อาจจะไม่ใช้ความแตกต่างในเชิงประเภท (difference in kind) เช่น ขบวนแห่ธงเทพเจ้าองค์ต่างๆ ยังมีอยู่ครบถ้วน หากแต่เป็นความแตกต่างในเชิงระดับ/ลำดับความสำคัญ (difference in degree/in priority) เช่นแต่เดิมนั้น ขบวนแห่ธงเทพเจ้านั้นจะต้องอยู่หน้าเพื่อแสดงให้เห็นความสำคัญ ปัจจุบัน ขบวนแห่ธงที่อยู่ข้างหน้าจะกลายเป็นธงของห้างร้านที่เป็นสปอนเซอร์จัดงานแทน เป็นต้น

(ข) รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของเกม เมื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าในการเก็บสะสมชุดความรู้ (milestone of knowledge) ระหว่าง 3 สหายแล้ว ดูเหมือนชุดความรู้เรื่องเกมดูจะอากัปกมากที่สุด เพราะในขณะที่งานศึกษาเรื่องเล่นและกีฬา นั้นได้เดินทางมาได้ระยะหลักกิโลที่ยาวไกลพอสมควร แต่งานศึกษาเรื่องเกมนั้นยังได้ระยะห่างจากจุดออกสตาร์ทไม่มากนัก ทั้งๆที่ "เกมสารพัดรูปแบบในสารพันประเภทสื่อ" นั้นมีความนิยมชมชอบ (popularity) อย่างสูงมาก และ

แทรกตัวเข้ามาเป็นวัฒนธรรมส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน

ในที่นี่จะนำเสนอแง่มุมเล็กๆน้อยๆในการศึกษา "รอยต่อ-รอยแยก" เชิงวัฒนธรรมของเกมทุกประเภท ซึ่งในหนังสือชุดนี้ได้เลือกมา 3 ประเภทคือ เกมเวิลด์ทางโทรทัศน์ เกมออนไลน์ และเกมฝึกอบรม



(1) การศึกษารอยต่อ-รอยแยกของเกมในเชิงพัฒนาการ เกมนี้ยังมีต้นกำเนิดมาจากพิธีกรรม ดังที่ Durkheim สรุปว่า game คือการแตกแถว (mutate) มาจากพิธีกรรม เมื่อ 3000 ปีก่อนคริสตกาล คนพื้นเมืองเล่นบอลเกมที่เป็นสัญลักษณ์ทางศาสนา และเกมมีความหมายถึงความเป็นความตาย มีตัวอย่างงานศึกษาพัฒนาการของเกมเช่น งานศึกษาของ A. Tomlinson (2007) ได้สำรวจพัฒนาการของการเล่นเกมในโลกตะวันตก (ยุโรป) แล้วพบว่า แรกเริ่มในอดีตนั้นเกมเคยเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม รูปแบบ (form) ของการเล่นเกมคือการเสี่ยงทาย (เพราะฉะนั้นอำนาจในการกำหนดผลลัพธ์จึงมีได้อยู่ที่มีมือมนุษย์ แต่อยู่ที่อำนาจเหนือธรรมชาติ "มนุษย์คำนวณไม่สู้ฟ้าดินกำหนด") เป็นการเล่นเกมที่ต้องเล่นตามวาระ/โอกาสที่แน่นอน (ตามช่วงเวลาประกอบพิธีกรรม จะมา "แยกวง" เล่นเฉพาะเกมต่างหากไม่ได้)

ลำดับต่อมา เมื่อสังคมในยุโรปแยกออกเป็น 2 ปริมาตร คือเมืองและชนบท รูปแบบของการเล่นเกมก็เริ่มแยกเป็น 2 สาย สำหรับบริบทในเมืองที่เริ่มเป็นศูนย์กลางของการค้าและอุตสาหกรรม มีสถาบันใหม่ๆที่เป็นที่ชุมนุมของคนในเมืองที่อยู่ในแต่ละชนชั้น เช่น คลับ สโมสร โรงเหล้า pub ฯลฯ และสถานที่เหล่านี้ก็ได้ผนวกเอาการเล่นเกมที่เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสถาบันของตน เช่น การเล่นเกมปาเป้า (dot) เป็นส่วนหนึ่งของ pub ในอังกฤษ การเล่นเกม pool/สเน็กเกอร์ เป็นส่วนหนึ่งของโรงเหล้า (tavern) เป็นต้น

อีกสายหนึ่งสำหรับบริบทที่ยังเป็นชนบทอยู่ การเล่นเกมจะผนวกเข้าไปอยู่กับสถาบัน

เดิมๆ แต่ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบนิมิตใหม่ ตัวอย่างเช่น การจัดงานวัดที่แต่เดิมมีแต่การละเล่นพื้นบ้าน แต่เมื่อสังคมชนบทเริ่มได้รับอิทธิพลความทันสมัยโดยเฉพาะด้านแสง สี เสียง แบบนำตื่นตาตื่นใจ ก็เริ่มมีการจัดงานวัดแบบสวนสนุก(Beaudeville) และเกิดเกมใหม่ๆขึ้นมา เช่น สาวน้อยตกน้ำ (คือการปาเป้า) ยิงปืนลม (พัฒนามาจากยิงธนู) ปาลูกโป่ง กระจ่างสวรรค์ ฯลฯ

แต่ทว่าเมื่อเทียบรอยขีดข่วนระหว่างการเล่นเกมของสังคมเมืองกับสังคมชนบทในแง่การแยกตัวออกมาจากพิธีกรรมแล้ว ก็จะได้เห็นว่าการเล่นในเกมในสังคมเมืองนั้น "ขีดขาดอย่างสมบูรณ์" จากต้นธารพิธีกรรมไม่ว่าจะในแง่กาลหรือเทศะ เป้าหมาย รูปแบบ ฯลฯ โดยกลายเป็นกิจกรรมทางโลกย์ (secular activity) อย่างเต็มตัว ในขณะที่การเล่นในเกมในสังคมชนบทนั้น แม้จะแยกตัวออกไปบ้าง แต่ก็เหลือ "เยื่อใยสายสัมพันธ์แบบตัดไม่ขาด" จากพิธีกรรม เช่น จัดในช่วงเวลาเดียวกับพิธีกรรม สถานที่ก็อยู่ในอาณาบริเวณเดียวกัน เป็นต้น

(ในกรณีของสังคมไทยก็เป็นไปในทำนองเดียวกัน)

(2) **การจัดจำแนกประเภทของเกม** คุณลักษณะที่โดดเด่นอย่างหนึ่งของ "สิ่งที่เรียกว่าเกม" ไม่ว่าจะเป็นเกมแบบใดก็ตาม ตั้งแต่เกมโชว์ เกมออนไลน์ หรือเกมฝึกอบรม ก็คือ การมีประเภทที่มากมายหลากหลายอย่างเหลือเกิน (และเหลือเกิน) นอกจากนั้นเกมก็ยังมีลักษณะที่ภาษานิติศาสตร์เรียกว่า "เป็นตัวบทเปิด" (open text) กล่าวคือ ยังเปิดต่อการสร้างสรรค์เกมประเภทใหม่ๆอย่างไม่รู้จบ (ยังไม่พุดสต๊อป) เราจึงได้เห็นประเภทเกมออนไลน์เกิดมาขึ้นใหม่ๆทุกวัน เห็นเกมโชว์ในโทรทัศน์เกมใหม่ๆออกมาทุก 3 เดือน เห็นเกมฝึกอบรมน้องใหม่หน้าตาจุ่มจิมออกมาทุกครั้งที่มีการจัดฝึกอบรม

และเมื่อมีจำนวนหรือปริมาณเกมประเภทต่างๆอย่างหลากหลาย สิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมาก็คือ **การจัดจำแนกประเภทของเกมที่หลากหลายให้เป็นกลุ่มก้อน** (Classification/grouping of games) เพื่อลดทอนลักษณะเบี่ยงหัวแตกของเกม โดยที่การจัดจำแนกประเภทแต่ละครั้ง ผู้จัดก็จะมีเกณฑ์ (criteria, category) ที่ใช้จัดแตกต่างกันไป

ตัวอย่างเช่น วิธีการจัดที่ใช้เกณฑ์แบบหยาบที่สุดของ A. Guttmann ที่แบ่งประเภทของเกมออกเป็น 2 แบบคือ แบบ activities เป็นเกมที่ไม่นับการแข่งขัน หากแต่เน้นการมีส่วนร่วม เน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน เน้นมิติด้านสุนทรีย์ยะ กับแบบ contest ซึ่งมีลักษณะตรงกันข้าม คือเป็นเกมที่เน้นการแข่งขันอย่างจริงจัง

หรือในกรณีของรายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ ก็มีวิธีการแบ่งประเภทหลายๆแบบ เช่น แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือแบบแรกเป็นรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz show) มีรูปแบบรายการที่มีเนื้อหาหลักคือการตอบปัญหานั้นๆเพียงอย่างเดียวตลอดรายการ เช่น รายการ IQ 180 รายการประเภทนี้มักจะเน้นหนักด้านความรู้ และสติปัญญาเป็นหลัก แบบที่สอง เป็นรายการแข่งขันชิงรางวัล (Game show) ได้แก่รายการที่มีการแข่งขันหลายๆแบบประกอบกัน

เป้าหมายหลักของรายการจะเน้นความบันเทิง โดยมีสาระความรู้เป็นส่วนประกอบเท่านั้น (และก็ไม่ผิดกติกาแต่อย่างใดที่จะมีรายการลูกผสมระหว่างแบบแรกกับแบบที่สอง)

หรือในกรณีของเกมออนไลน์ที่เป็นจักรวาลแห่งประเภทของเกมเลยทีเดียว เพราะมีเกมต่างๆมากมายหลายพันหลายหมื่นเกม ก็อาจจะมีการจัดแบ่งประเภทเป็นแบบต่างๆ เช่น (1) เกมแอคชั่น (2) เกมแบบสวมบทบาท (Role-playing game - RPG) (3) เกมผจญภัย (4) เกมปริศนา (5) เกมจำลองสถานการณ์ (6) เกมวางแผนการรบ (strategy game) (7) เกมกีฬา (8) เกมต่อสู้ (fighting game) (อ้างจากโฆเซิต ศรีกฤษณรัตน์, 2553)

เช่นเดียวกับเกมฝึกอบรมซึ่งอาจจะมีวิธีการจัดแบ่งประเภทโดยใช้เกณฑ์หลายๆแบบ ในบทความเรื่องเกมฝึกอบรมในหนังสือชุดนี้ ได้แบ่งประเภทของเกมฝึกอบรมโดยอาศัย **"ความซับซ้อนกับจำนวนของผู้เล่น"** เป็นเกณฑ์ จึงเริ่มต้นจาก "การเล่นกับตัวเอง" ต่อด้วย "การเล่นเป็นคู่" ตามด้วย "การเล่นเป็นกลุ่มเล็ก" และปิดท้ายด้วย "การเล่นเป็นกลุ่มใหญ่" เป็นต้น เป้าหมายเฉพาะของการจัดประเภทเกมฝึกอบรมตามเกณฑ์ดังกล่าวนี้ ก็เพื่อเรียงร้อยเกมอย่างมีระบบมีตรรกะ จากเล็กไปหาใหญ่ จากน้อยไปหามาก จากง่ายไปสู่ความซับซ้อน เป็นต้น

แม้ว่าจะมีการจัดแบ่งประเภทของเกมในแบบต่างๆอย่างมากมาย แต่ทว่าเราก็ยังไม่ค่อยพบเห็นงานศึกษาที่พาเจาะทะลุไปเบื้องหลัง "ความคิด/วิถึคิด" ในการใช้เกณฑ์ต่างๆมาจัดแบ่งประเภทดังกล่าว นั่นคือ "ที่มาของเกณฑ์/วิถึคิดในการจัดแบ่งประเภท" ที่ยังรอการศึกษาค้นคว้ารวมทั้ง "ที่ไปของการจัดแบ่งประเภทดังกล่าว" เช่น หากแบ่งรายการเกมโชว์เป็น Quiz show และ Game show จะส่งผลต่อการรับรู้ "ความมีสาระหรือความสนุกสนาน" จากเกมโชว์ทั้ง 2 ประเภทหรือเปล่า เป็นต้น

(3) **การดูพัฒนาการของบริบทของสังคมกับการเปลี่ยนแปลงของเกม** ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของสำนักคิดบางสำนัก เช่น สำนักวัฒนธรรมศึกษาที่นำเสนอแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ 2 ด้านแบบซึ่งกันและกันระหว่าง "บริบทของสังคม" กับ "ผลผลิตทางวัฒนธรรม" โดยในจังหวะแรก บริบททางสังคมจะเป็นตัวให้กำเนิดแก่รูปแบบ/หน้าที่ของผลผลิตทางวัฒนธรรม เช่น ในสังคมเกษตรก็จะได้กำเนิดกับการเล่นเกมหมากรุก ในจังหวะที่ 2 ผลผลิตทางวัฒนธรรมเช่นหมากรุก ก็จะย้อนกลับไปทำหน้าที่ "ผลิตซ้ำ" หรืออาจจะ "บ่อนทำลาย" สังคมเกษตรที่มีอยู่

ดังนั้น จากเกมแบบหมากรุก (ที่ทุกวันนี้ยังมีการแข่งขันเกมแบบนี้ในระดับโลก) เมื่อสังคมพัฒนาเป็นสังคมอุตสาหกรรม (เช่น รายการแข่งขันหมากรุกทางโทรทัศน์) และก้าวมาถึงสังคมสารสนเทศ เกมออนไลน์ในยุคแรกๆจึงเป็นเกมหมากรุกออนไลน์ ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้ ความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกันระหว่างบริบทสังคมกับเกมเป็นอย่างไรบ้าง เป็นโจทย์การศึกษาที่ยังรอคอยการค้นคว้าอยู่

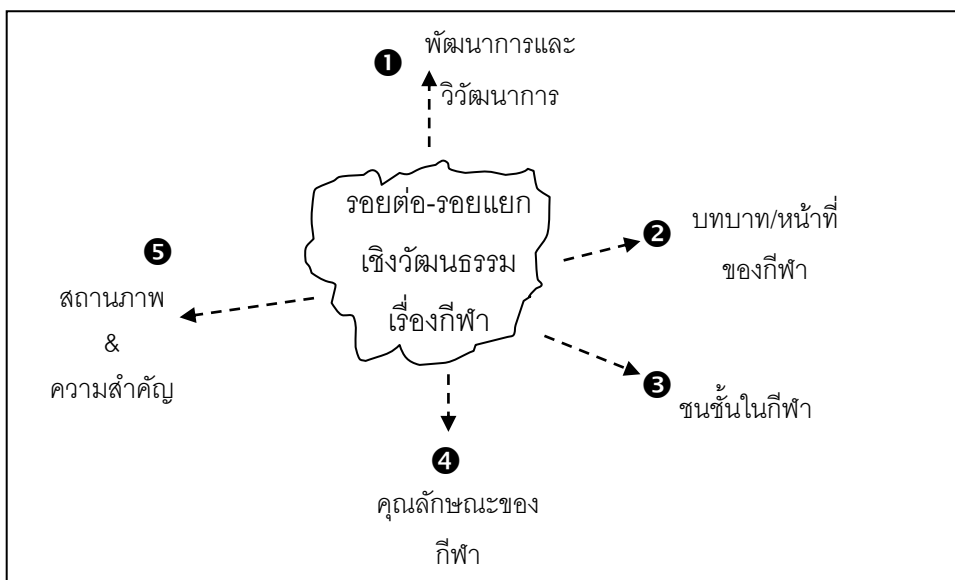
(4) **เกมนี้เล่นเพื่อใคร** เป็นอีกมิติหนึ่งที่จะเอาใช้ในการ "ส่องดูการเล่นเกม" เริ่ม

ตั้งแต่เกมเสียงท่ายในพิธีแรกนาขวัญที่มีการเสี่ยงว่า "ปีนี้พระโคจะกินอะไร" การเสี่ยงแบบนี้เป้าหมายก็เพื่อความอุดมสมบูรณ์ของบ้านเมือง (รวมทั้งการเล่นเกมนของชนชั้นสูงในอดีตนั้นก็มักจะเป็นการเล่นพนันเอาบ้านเอาเมืองกัน) การเล่นเกมในอดีต ผู้เล่นเกมมักจะเล่นก็เพื่อเกม แต่เมื่อเกิด "รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์" ซึ่งเป็นการรวมตัวกันระหว่าง "การเล่นเกมน" กับ "การแสดง" (เพื่อให้คนอื่นดู) เป้าหมายของการเล่นเกมโชว์ทางโทรทัศน์นั้น ก็กลายเป็น "การเล่นเกมให้คนอื่นดู" ซึ่งเป็นลักษณะที่ตรงกันข้ามกับ "เกมฝึกอบรม" ซึ่งเป็นลูกผสมระหว่าง "การเล่นเกมน" กับ "การเรียนรู้" ดังนั้น จุดหมายปลายทางของการเล่นเกมฝึกอบรมจึงวกเข้ามาหาตัวเอง กล่าวคือ "เล่นเกมไป ก็เพื่อเข้าใจตัวเอง"

(5) การดูรอยต่อและรอยแยกในแง่ form & function การดูฟอร์มก็คือการดูรูปแบบรูปลักษณะของเกมแต่ละเกม ส่วนฟังก์ชันก็คือการดูบทบาทหน้าที่/คุณประโยชน์/เหตุผลในการเล่นของเกมนั้น ตัวอย่างเช่น ในเกมฝึกอบรม เพราะเหตุใดจึงต้องมี "หลุมพรางและกับดัก" เอาไว้เป็นส่วนประกอบสำคัญของการเล่น หลุมพราง/กับดักเป็นตัวแปรที่เกี่ยวข้องอะไรกับการเรียนรู้ (เป็นไปในทำนองเดียวกับสุดสสารเมื่อออกมาท่องโลกกว้างครั้งแรก ก็ต้องเจอกับกลดวงของซีเปลือยในเรื่อง "พระอภัยมณี" อันเป็น theme ของ "กว่าจะรู้เดียงสา") เป็นต้น

(ค) รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของกีฬา เมื่อเปรียบเทียบกับเรื่องการเล่นและเกมแล้ว ดูเหมือนว่างานศึกษาค้นคว้าวิจัยในเรื่องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของเรื่องกีฬาดูจะมีความอุดมสมบูรณ์มากกว่า และดูจะมีอนาคตที่สดใสอยู่มาก ทั้งนี้น่าจะเนื่องมาจากสถานภาพของเรื่องกีฬาในโลกยุคสมัยใหม่ที่เพิ่มความสำคัญทั้งในแง่เป็นสถาบันหนึ่งที่สำคัญในลำดับต้นๆ ของสังคม และทั้งในแง่การเข้าไปผนวกเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตผู้คน

ในที่นี้จะขอลองนำเสนอแง่มุมบางแง่มุมในการศึกษาเรื่องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของกีฬาเพื่อเป็นน้ำจิ้มสำหรับการตามไปอ่านต่อในหนังสือเล่มที่ 5 ของหนังสือชุดนี้ที่ได้เลือกประเภทของกีฬามาศึกษา 3 ชนิดคือ มวยไทย การวิ่ง และจักรยาน



(1) **การศึกษาเชิงพัฒนาการและวิวัฒนาการ** อาศัยร่วมเงาของทฤษฎีวิวัฒนาการ นิยมบวกผสมกับแนวคิดเรื่องพัฒนาการอันเป็นผลที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ (human intervention) จะทำให้สามารถมองรอยต่อ-รอยแยกได้ง่ายที่สุด โดยการที่จะจับจ้องดูรอยต่อ-รอยแยกนั้น ก็อาจจะมี "จุดโฟกัส" บางอย่างเช่นคำถามที่ว่า กีฬาแต่ละประเภท **ใครมีสิทธิได้เล่นบ้าง** **เป้าหมาย**ของการเล่นกีฬาแต่ละประเภทในแต่ละยุคสมัยคืออะไร **วิธีการเล่น**กีฬาโบราณและกีฬาสมัยใหม่เป็นอย่างไรบ้าง

ตัวอย่างเช่น งานศึกษาของ R. Giulianotti (2005) ที่ศึกษาวิวัฒนาการของการเล่นกีฬาในยุโรป โดยพบว่า "รูปแบบดั้งเดิมของการเล่นกีฬา" นั่นก็คือการแข่งขันแบบทัวร์นาเมนต์ (แพ้คัดออก) โดยที่การแข่งขันแบบทัวร์นาเมนต์นั้นจะมีแต่ชนชั้นสูงเท่านั้นที่ได้เล่น รวมทั้งการฝึกฝนกีฬาดังกล่าวก็ทำหน้าที่ที่แตกต่างไปจากการเล่นกีฬาที่เราเห็นอยู่ในปัจจุบัน เช่น กีฬาถูกใช้เป็น **เครื่องมือฝึกฝนลูกหลาน**ของชนชั้นสูงเพื่อแสดงสถานภาพ (ในกรณีของไทยก็เช่นเดียวกัน) ลูกหลานของชนชั้นสูงจะได้เรียนศิลปวิทยาการต่างๆที่มีการเล่นกีฬาบาง**ประเภท**รวมอยู่ด้วย) และเมื่อมีการจัดการแข่งขันกีฬานั้นก็จะทำหน้าที่เหมือนกับเป็น **"การแสดงละคร"** ให้พรพ้ออาณาจักราษฎรได้ชื่นชม การเล่นกีฬาในยุคเริ่มแรกนี้ ไม่ได้มี**เป้าหมาย**ที่จะเป็นเรื่องการฝึกฝนร่างกาย หากแต่เน้น "คุณสมบัติของความเป็นผู้ดี/เป็นชนชั้นสูง" มากกว่า

จนกระทั่งมาถึงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) เป้าหมายของการเล่นกีฬาจึงเริ่มเปลี่ยนแปลงไป จากการเน้นคุณสมบัติของความเป็นผู้ดี/ชนชั้นสูง กลายมาเป็นความสนใจเรื่องการฝึกฝนร่างกายเพื่อความแข็งแรงและความสมบูรณ์ของร่างกาย หากทว่ากีฬาที่นำมาเล่นนั้นก็จะเน้น "ลักษณะความเป็นปัจเจก" มากกว่า "เป็นกลุ่ม"

ในช่วงศตวรรษที่ 18 ต่อมาถึงศตวรรษที่ 19 กีฬาแบบโบราณก็ได้ก้าวเข้าสู่ยุคเปลี่ยนผ่านสู่การเป็นกีฬาสมัยใหม่ ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าวนี้นักวิชาการสาขาประวัติศาสตร์การกีฬาเช่น A. Guttmann และคนอื่นๆได้ศึกษารายละเอียดเอาไว้อย่างดี โดยส่วนใหญ่ นักวิชาการที่ศึกษาประเด็นนี้เห็นพ้องต้องกันว่า แหล่งกำเนิดของกีฬาสมัยใหม่ (modern sport) นั้นเริ่มต้นในประเทศอังกฤษที่มีพัฒนาการทางสังคมกลายเป็นสังคมอุตสาหกรรม ในยุคนี้ อังกฤษมีโรงเรียนกึ่งนอนสำหรับเด็กชายจากชนชั้นสูง เด็กเหล่านี้เมื่อมาอยู่รวมกันเป็นกลุ่มในโรงเรียนที่มีกฎระเบียบต่างๆมากมาย ก็สร้างปัญหาต่างๆ (ที่เรารู้จักกันในยุคปัจจุบันคือพวกเด็กแว้น) เช่น ดื่มเหล้าหัวราน้ำ แข่งม้ากันแบบเสี่ยงอันตราย เล่นการพนัน หมกมุ่นเรื่องเพศ หรือชอบเล่นกีฬาแบบเลือดสาด

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว กีฬาหลายๆประเภทจึงถูกนำเข้ามาเพื่อแก้ไข**ปัญหา**พฤติกรรมที่เลอะเทอะของเด็กชายชนชั้นสูงเหล่านั้น โดยมีพื้นฐานความเชื่อจากทฤษฎีจิตวิทยาหนูนหลังอยู่ว่า เด็กชายในช่วงอายุดังกล่าวเป็นพวกมีพลังล้นเหลือ ดังนั้น จึงระบายพลังต่างๆออกมาเป็นพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ ดังนั้น วิธีการแก้ไขปัญหาก็คือ ต้องจัดหากิจกรรมที่เหมาะสมให้

เด็กเหล่านั้นได้ระบายพลังเหลือ (surplus energy) กิจกรรมที่เหมาะสมดังกล่าวก็คือ กีฬาประเภท ฟุตบอล รักบี้ ฮ็อกกี้ เทนนิส สควอช กีฬาประเภทลู่วิ่งและลาน เป็นต้น

ในขั้นต่อมา แนวคิดดังกล่าวก็แพร่กระจายไปทั่วในโรงเรียนมัธยม รวมทั้งขยายต่อไปในบรรดาประเทศต่างๆที่เป็นอาณานิคมของอังกฤษ เช่น ออสเตรเลีย อัฟริกาใต้ ฯลฯ หรือ แม้แต่ในประเทศที่ไม่ได้เป็นอาณานิคม แต่ก็ยอมรับอิทธิพลทางความคิดเกี่ยวกับบทบาทของกีฬา ในฐานะกิจกรรมใช้พลังล้นเกินของเด็กๆ

(2) **รอยต่อ-รอยแยกในเชิงบทบาทหน้าที่ของกีฬา** จากข้อมูลเชิงพัฒนาการที่กล่าวมาข้างต้น ได้แสดงให้เห็นว่า ในการศึกษาเรื่องรอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมในเรื่องกีฬานั้น มิติหนึ่ง/เกณฑ์หนึ่งที่เราสามารถจะนำมาใช้ได้ก็คือ "รอยต่อ-รอยแยกในแง่การทำบทบาทหน้าที่ของกีฬา" ในกรณีของรอยต่อก็หมายความว่า กีฬานั้นได้ทำหน้าที่ดังกล่าวตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ในแง่รอยแยกเชิงหน้าที่ก็มีความหมายหลายๆอย่าง เช่น บทบาทหน้าที่เดิมหายไป มีบทบาทหน้าที่ใหม่ๆเพิ่มขึ้นมา

ดังที่เรามักจะเข้าใจกันว่า ในการศึกษาเรื่องบทบาทหน้าที่ของผู้คน กลุ่ม กลไกทางสังคม กิจกรรมทางสังคม ฯลฯ เรามักจะอาศัยร่มธงของสำนักคิดหน้าที่นิยม (Functionalism) มาเป็นแนวทาง โดยที่สำนักคิดนี้ก็จะจัดหา "เกณฑ์ต่างๆ" มาเป็นผู้ช่วยในการวิเคราะห์ เช่น เกณฑ์เรื่อง "การทำหน้าที่อย่างดี" (Well-function) การไม่ทำหน้าที่ (Non-function) หรือการทำหน้าที่ ผิดเพี้ยน (Mal-function)

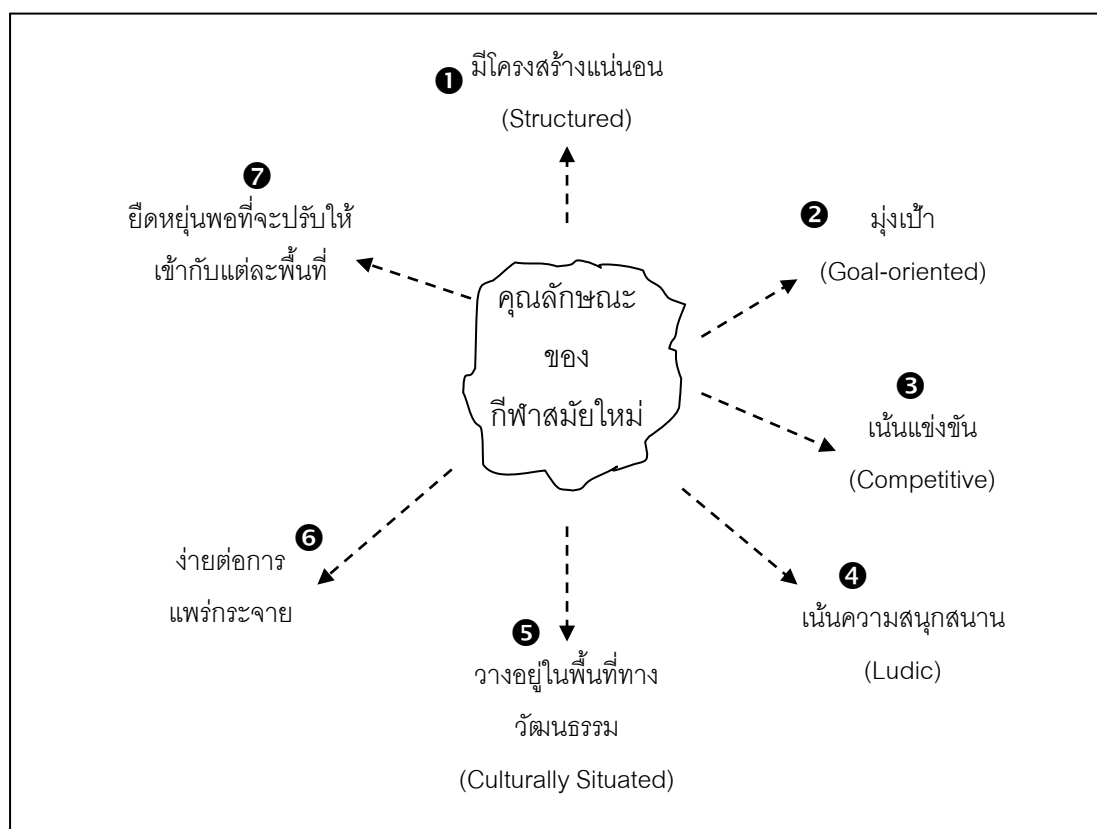
อย่างไรก็ตาม รูปลักษณะของทฤษฎีหน้าที่นิยมนั้นมีลักษณะเป็นภาคตัดขวาง คือ ศึกษาเฉพาะในช่วงกาลเวลาเดียว และเน้นการประสานงานกันทำหน้าที่ระหว่างสถาบันย่อยๆ (Synchronic analysis) หากแต่การวิเคราะห์ "รอยต่อ-รอยแยก" นั้น น่าจะต้องเป็นการวิเคราะห์ ผ่าน "กาลเวลา" (Diachronic analysis) ดังนั้น เวลาจะนำทฤษฎีหน้าที่นิยมนำมาใช้ น่าจะต้องใช้ version ทฤษฎีหน้าที่นิยมแบบมีพลวัตเรื่องกาลเวลา (dynamic function)

(3) **รอยต่อ-รอยแยกในเรื่อง "ชนชั้น"** (class) และจากข้อมูลประวัติศาสตร์/พัฒนาการที่ได้กล่าวมา เราก็จะเห็นตัวแปร/เกณฑ์เรื่อง "ชนชั้น" โผล่หน้ามาเสมอในเรื่องของกีฬา กล่าวคือในแต่ละยุคสมัย จะมีข้อตกลง/ระเบียบทางสังคมอยู่เสมอว่า คนจากชนชั้นไหนจะเล่นกีฬาประเภทใดได้บ้าง กีฬาจึงมีลักษณะทางชนชั้นปะปนอยู่ด้วยเสมอ แม้แต่ในกีฬาประเภทเดียวกัน เช่น คริกเก็ต Appadurai (อ้างในจิรวุฒิ, 2547) ได้วิเคราะห์ข้อมูลจากประวัติศาสตร์ว่า มีการใช้เกณฑ์ชนชั้นแบ่งแยกว่า ถ้าเป็นการเล่นคริกเก็ตแบบสมัครเล่นจะเป็นของชนชั้นสูง ถ้าเป็นคริกเก็ตอาชีพ (เล่นเพื่อประกอบอาชีพหาเงิน) จะเป็นเรื่องของชนชั้นล่าง เป็นต้น

ดังนั้น การศึกษาเรื่องรอยต่อ-รอยแยกนี้จึงสามารถใช้เกณฑ์เรื่อง "ชนชั้น" เป็นอีกเกณฑ์หนึ่งที่สามารถจะนำมาใช้เป็นตัวช่วยได้ ในบทความเรื่อง "มวยไทย" ที่อยู่ในหนังสือเล่ม 5

ของชุดนี้ จะแสดงให้เห็น "การเลื่อนไหลทางชนชั้น" ของมวยไทยที่เริ่มตั้งแต่เป็น "ศิลปะการต่อสู้" (Martial art) ของชนชั้นสูงและชาวบ้านทั่วไป แล้วร่วงลงมากลายเป็น "กีฬาของคนชั้นล่าง" เมื่อชนชั้นสูงและชนชั้นกลางหันหน้าไปหากีฬาคู่ต่อสู้ที่มีอารยะมากกว่า จนกระทั่งมาถึง "การต่อสู้ติดสร้างรอยต่อใหม่" ของชนชั้นกลางที่เริ่มจะหันมาหากีฬามวย และได้ปรับรูปโฉมใหม่ในมรดกของมวยไทยให้เข้ากับลักษณะทางชนชั้นของตน (ปรากฏการณ์เช่นนี้เคยเกิดขึ้นมาแล้วในกีฬาฟุตบอลของอังกฤษที่แต่เดิมเป็นกีฬาของชนชั้นล่าง) อะไรเป็นรอยต่อเดิมระหว่างชนชั้นล่างและชนชั้นสูงที่อยู่ในมวยไทยปัจจุบัน (เช่น วิธีการเตะ) อะไรเป็นรอยแยกทางชนชั้นระหว่าง 2 ชั้น (เช่น ความสะอาด การใช้ความรุนแรง) เป็นต้น

(4) การวิเคราะห์ "คุณลักษณะของกีฬา" เพื่อมองหารอยต่อ-รอยแยก เพื่อให้ตัวช่วยในการวิเคราะห์หารอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมระหว่างกีฬาในยุคสมัยต่างๆ ในกลุ่มคนต่างๆ R. Giulianotti (2005) ได้เริ่มต้นที่การระบุ spec (คุณลักษณะ attribute) ของกีฬาสมัยใหม่ว่าเป็นอย่างไรบ้าง เพื่อจะเอาคุณลักษณะดังกล่าวไปสแกนหารอยต่อและรอยแยกกับกีฬาในยุคสมัยอื่นๆ ในคนกลุ่มอื่นๆ ตัวอย่างของ spec ของกีฬาสมัยใหม่มีดังนี้



(4.1) กีฬาสมัยใหม่มีลักษณะที่มีโครงสร้างที่แน่นอน (structured) เช่น มีกฎ (rule-governed) มีกติกา (code) มีการกำหนดเวลาและเทศะของการเล่น (spatial & temporal

management) ซึ่งเกณฑ์นี้จะสามารถเอาไปตรวจสอบ "รอยแยก" จากกีฬาแบบโบราณ หรือในเวลาเดียวกัน เอาไปใช้ยกระดับจากกีฬาโบราณขึ้นมาเป็นกีฬาสมัยใหม่

(4.2) มีลักษณะมุ่งเป้า (Goal-oriented) ที่แน่นอนในตัวกีฬาเอง (in itself) ไม่ใช่เพื่อเป้าอื่นๆ เช่น เก็บสะสมแต้ม ทำลายสถิติ เอาชนะการแข่งขัน ทำให้ดีกว่าครั้งที่แล้ว รักษาตำแหน่งแชมป์ ฯลฯ

(4.3) มีลักษณะแข่งขันแบบจริงจัง (competitive) โดยทำอย่างเป็นระบบ เช่น การวิเคราะห์คู่แข่ง การวิเคราะห์จุดอ่อนจุดแข็งของตัวเอง แข่งขันทั้งกับคู่แข่ง กับตัวเอง กับสถิติเดิม เป็นต้น

(4.4) เน้นความสนุกสนานรื่นเริงบันเทิงใจ (Ludic) อย่างไรก็ตาม ความสนุกสนานนี้ก็มีแหล่งกำเนิดได้จากหลายแหล่ง เช่น ความตื่นตาตื่นใจ การพลิกโผ การทำสิ่งที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ ให้เป็นไปได้ การได้พูดคุย ฯลฯ (ยังเป็นประเด็นที่น่าศึกษาอย่างยิ่งว่า ความสนุกสนานในเรื่องกีฬานั้นมีแหล่งกำเนิดมาจากอะไรบ้าง) ตัวอย่างที่ทำหายก็คือ จะทำอย่างไรให้กีฬาวิ่งมีความสนุกสนาน/รื่นเริงบันเทิงใจ

(4.5) เรื่องของกีฬาสมัยใหม่มีที่ทางอยู่ในพื้นที่ทางวัฒนธรรมของสังคม หมายความว่า เรื่องของกีฬาได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับสถาบันต่างๆ ในสังคม (อย่างน่าจะมากกว่ากีฬาแบบโบราณ) เช่น กีฬาเข้าไปเกี่ยวข้องกับสถาบันเศรษฐกิจอย่างมากหลายด้าน กีฬาเข้าไปเกี่ยวข้องกับสถาบันทางการเมือง (เช่น ทีมฟุตบอลของแต่ละจังหวัดจะมีพรรคการเมืองสนับสนุนอยู่ข้างหลัง) ทั้งในระดับประเทศและระดับโลก เป็นต้น

(4.6) กีฬาสมัยใหม่มีลักษณะที่ถ่ายทอดการแพร่กระจายและสามารถข้ามพันวัฒนธรรมต่างๆ อันอาจจะเนื่องมาจากกีฬาสมัยใหม่ได้ปลดล๊อคเรื่อง "มิติทางธรรม/ทางศาสนา" มาเป็น "มิติทางโลกล้วนๆ" จึงไม่มีข้อจำกัดด้านศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้อง (ทั้งคนเล่น/คนดูจะเป็นใครก็ได้) นอกจากนั้น ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก็ยิ่งเอื้ออำนวยให้มีการแพร่กระจายกีฬาสมัยใหม่ได้ในปริมาณ/ขอบเขตที่กว้างขวางอย่างที่กีฬาโบราณไม่เคยทำได้มาก่อน ประจักษ์พยานก็เช่น ตัวเลขคนที่ดูฟุตบอลโลก หรือตัวเลขคนเข้าร่วมงานมหกรรมวิ่งมาราธอนระดับโลก เป็นต้น

(4.7) กีฬาสมัยใหม่มีลักษณะที่ถูกปรับให้เข้ากับความต้องการของวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ได้ มีกีฬาสมัยใหม่จำนวนไม่น้อยที่มีต้นกำเนิดเป็น "กีฬาท้องถิ่น" หรือ "กีฬาของชาติใดชาติหนึ่ง" ซึ่งจากต้นกำเนิดนั้นย่อมทำให้เกิด "ลักษณะเฉพาะตัว" (particular) ของกีฬาประเภทนั้นขึ้นมา เช่น มวยไทยก็จะเหมาะกับชนชาติที่มีความคล่องตัวในการใช้เท้าเตะ แม้กระนั้นมวยไทยก็ยังสามารถยืดหยุ่นพอที่จะขยายไปถึงคนในวัฒนธรรมอื่นๆ ที่อาจจะไม่มีรากฐานทางวัฒนธรรมใน "การเตะแบบไทยๆ" หรือการที่คนในแต่ละวัฒนธรรมมีขนาดของร่างกายและน้ำหนักตัวที่ไม่เท่ากัน

ดังนั้น กีฬามวยก็ยึดหยุ่นพอที่จะจัดจำแนกประเภทของกีฬามวยให้มีรุ่นน้ำหนักต่างๆ เพื่อให้คนใน
ทุกวัฒนธรรมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้

(5) **รอยต่อ-รอยแยกในแง่สถานภาพและความสำคัญของกีฬาในสังคม**

สถานภาพและความสำคัญของกีฬาเป็นอีกเกณฑ์หนึ่งที่เราอาจจะใช้วิเคราะห์รอยต่อ-รอยแยกของ
กีฬาในแต่ละสังคม ตัวอย่างเช่น สังคมในอดีต ศาสนาจะมีสถานภาพและความสำคัญต่อชีวิต
วัฒนธรรมของผู้คนอย่างสูง คนไทยโบราณจึงเริ่มต้นชีวิตของแต่ละวันด้วยการตักบาตร เข้านอน
ด้วยการสวดมนต์ไหว้พระ ในขณะที่คนไทยยุคใหม่เริ่มต้นด้วยการออกไปวิ่งตอนเช้า และเข้านอน
ด้วยการทำกายบริหาร เป็นต้น

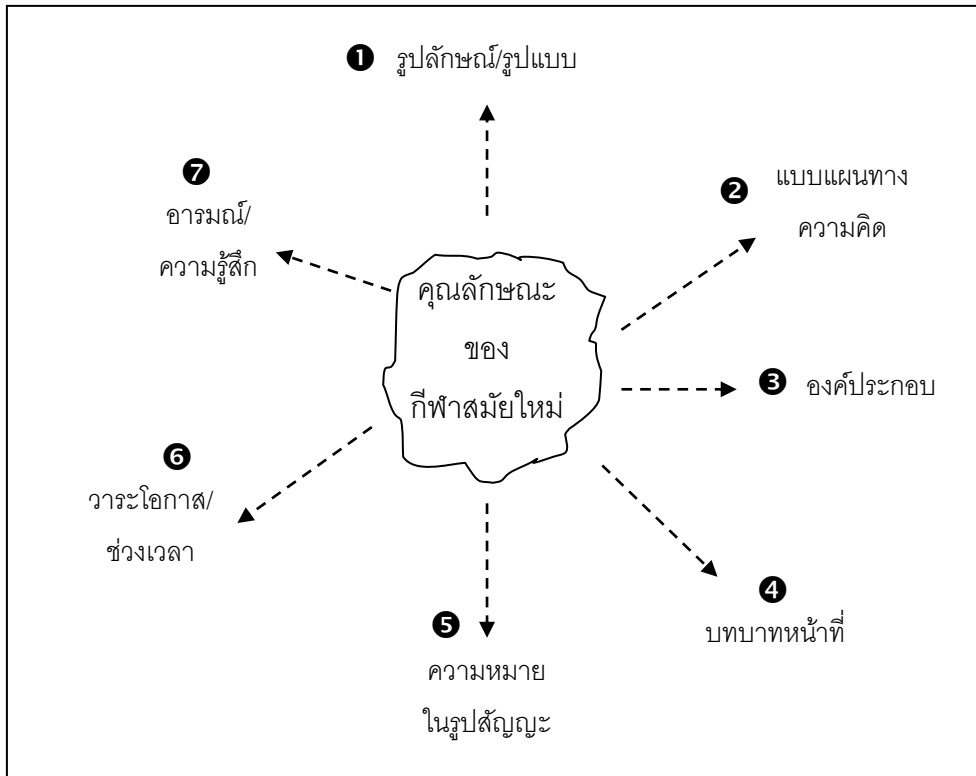
นอกจากนั้น ความสำคัญของกีฬาในแต่ละยุคสมัยก็อาจจะเปลี่ยนแปลงไป ในอดีต
การกีฬานั้นมีไว้เพื่อฝึกซ้อมร่างกายให้พร้อมที่จะเผชิญอันตรายทางกายภาพจากภายนอก
(ปัจจุบัน เราอาจจะเห็นเหตุผลนี้เป็นรอยต่อสำหรับผู้หญิงบางคนที่มาฝึกมวยหรือศิลปะป้องกันตัว
ประเภทต่างๆ) แต่ปัจจุบัน ความสำคัญของกีฬาภายใต้สังคมที่ชีวิตการทำงานมีลักษณะหยุดนิ่ง
อยู่กับที่ (Sedentary society) เช่นบรรดาพนักงานในออฟฟิส บทบาทของกีฬาก็เปลี่ยนไปเป็นการ
เคลื่อนไหวเพื่อการชดเชยชีวิตการทำงานที่นิ่งอยู่กับที่มากกว่า เป็นต้น

มองไปจากมุมมองของ "รอยต่อ" รอยแยก" และ "ทั้งต่อและแยก

สำหรับเรื่องการวิเคราะห์ "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม" อันเป็นแนวคิดหัวใจหลัก 1 ใน 3
ห้องของงานเขียนในชุดหนังสือชุดนี้นั้น เราอาจสรุปได้ในเบื้องต้นอย่างคร่าวๆว่า ในพัฒนาการของ
เรื่องการเล่น-เกม-กีฬานั้น คงจะมี "ทั้งรอยต่อ" และ "รอยแยก" แต่ทว่า "แนวคิด/ทฤษฎีที่นำไปส่อง
ดู" นั้นเองอาจจะมีแนวโน้มที่ทำให้เห็น "รอยต่อ" ได้ชัดเจนมากกว่า "รอยแยก" หรือทำให้ "รอยแยก
หลบมุม" หรือในทางตรงกันข้าม กล่าวคือในบรรดากลุ่มทฤษฎีทั้งหลาย ทั้งทฤษฎีวงนอกและ
ทฤษฎีวงในต่างมี "ความโน้มเอียง" ที่จะสังกัดอยู่กับกลุ่ม Cultural Continuity หรือ Cultural
Discontinuity มากกว่า

และแน่นอนว่า การที่เราจะเลือกมุมมองแบบ "ดูรอยต่อ" หรือ "ดูรอยแยก" นั้นก็มีทั้ง "ที่มา"
(การเลือกทฤษฎีมาใช้) และทั้ง "ที่ไป" (สิ่งที่เราจะมองเห็น) ในเนื้อหาต่อไปนี้ ผู้เขียนจึงมีข้อตกลง
เบื้องต้นว่า บรรดาเกณฑ์ต่างๆที่จะนำมาใช้วิเคราะห์นั้น สามารถจะนำไปใช้ดูในทั้ง "รอยต่อ" และ
"รอยแยก" ทั้งนั้น เพียงแต่ในเนื้อหาต่อไปนี้จะยกตัวอย่างที่ละมุมเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ
เท่านั้น

- (ก) **มองจากมุมมองของ "รอยต่อเชิงวัฒนธรรม"** มีแง่มุมที่จะดูรอยต่อในเรื่องการเล่น-เกม-
กีฬา ได้ดังนี้



(1) **รอยต่อในแง่รูปแบบ/ฟอร์ม/รูปร่าง/รูปแบบ** ตัวอย่างเช่น การประกอบพิธีกรรม (ต้นธารของการเล่น-เกม-กีฬา) จะมีรูปแบบ/รูปแบบที่ประกอบไปด้วยกิจกรรมย่อยๆ โดยเฉพาะกิจกรรมที่เกี่ยวกับการเตรียมก่อนจะประกอบพิธีกรรม เช่น พิธีกรรมอดอาหาร (fasting) พิธีกรรมรักษาศีลให้บริสุทธิ์ พิธีกรรมการออกจากบ้านไปเก็บตัว/ปลื้กวิเวก (เข้าค่ายเก็บตัว) ซึ่งพิธีกรรมย่อยๆของการเตรียมเหล่านี้ก็ยังคงเป็นรอยต่อสืบทอดมาจนถึงประเพณีของกิจกรรมสำคัญๆในการเล่น-เกม-กีฬา เช่น ในเทศกาลฟุตบอลโลก จะต้องมีพิธีกรรมเตรียมอย่างมากมาย หรือแม้ในการแข่งขันกีฬาทั่วไป นักกีฬาก็ต้องมีการเตรียมตัว พิดซ้อมร่างกาย เข้าค่าย มีข้อห้ามและกติกาดังกล่าว เช่นเดียวกัน

(2) **รอยต่อในแง่แบบแผนทางความคิด** ในขณะที่รอยต่อในข้อ 1 นั้น เป็นรอยต่อที่มองเห็นได้จากลักษณะภายนอกเพราะเป็นรูปแบบ/รูปแบบ แต่รอยต่อในข้อ 2 นี้จะเป็น "ส่วนที่มองไม่เห็นจับต้องไม่ได้" เพราะเป็นรอยต่อในแง่แบบแผนการแข่งขันทางความคิด (Mental process)

ตัวอย่างเช่น Huizinga อธิบายว่า พิธีกรรมนั้นเป็นกิจกรรมทางสังคมที่เกิดจากแบบแผนทางความคิดว่า มนุษย์เราถูกกักขังอยู่ด้วยโชคชะตาและสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ เช่น ฤดูกาล ภัยพิบัติต่างๆ ดังนั้น มนุษย์เราจึงประกอบ "กิจกรรมที่เป็นพิธีกรรม" ขึ้นมาเพื่อ

เปลี่ยนแปลง (transform) อาจจะเป็นโดยการต่อรอง/การอ่อนน้อม/การร้องขอ/การแลกเปลี่ยน/การให้สัญญา ฯลฯ เพื่อข้ามไปพ้นการกักขังดังกล่าว

การ "เล่น-เกม-กีฬา" ก็ใช้แบบแผนทางความคิดในแบบเดียวกัน (เป็นรอยต่อทางความคิด) เพราะในการเล่น-เกม-กีฬา มนุษย์เราจะถูกกักขังด้วยกฎ กติกา ธรรมเนียม ฯลฯ แต่เราก็ต้องการจะเปลี่ยนแปลงเพื่อไปให้ถึงเป้าหมาย ดังนั้นในกิจกรรมเช่นพิธีกรรมและการเล่น-เกม-กีฬา จึงใช้แบบแผนทางความคิดทั้งแบบรวมๆ และแบบย่อยๆอย่างเดียวกัน เช่น ความคิดต่อเรื่อง "ระเบียบกฎเกณฑ์" (order) - ต้องเคารพกติกา ความคิดเรื่อง "ความตึงเครียด" (tension) ความคิดเรื่องจังหวะ (rhythm) เป็นต้น

หรือในตัวอย่างของการเล่นเกมฝึกอบรมก็ยังคงเปิดโปรแกรมวิธีคิดแบบโบราณขึ้นมาใช้ เช่น "เล่นเกมไป เพื่อรู้จักตัวเอง" "เริ่มต้นด้วยความบันเทิง จบลงด้วยปัญญาและความเข้าใจ" เป็นต้น

(3) **รอยต่อในเชิงองค์ประกอบ** เมื่อมองดูปรากฏการณ์ของการเล่น-เกม-กีฬาสมัยใหม่ เราอาจจะไม่เข้าใจว่า ทำไมการเล่น-เกม-กีฬาสมัยใหม่จึงต้องมีองค์ประกอบย่อยๆ เช่นนั้น เช่น ทำไมแฟนทีมฟุตบอลจึงต้องเปลี่ยนมาใส่เสื้อของสโมสรต่างๆที่นั่งดูอยู่หน้าจอโทรทัศน์ ทำไมในวันแดงเดือดจึงต้องมีการป้ายหน้าแต่งสี (เหมือนชนเผ่าเวลาจะออกรบ) ทำไมเนื้อหาในเกมออนไลน์จึงต้องฆ่ายักษ์ ลักษณ์พิเศษ ซิงนาง ฯลฯ และทำไมตัวละครจึงมีอาชีพที่ไม่ค่อยมีแล้วในยุคปัจจุบัน ฯลฯ

สำหรับปรากฏการณ์ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ นักทฤษฎีสายความต่อเนื่องทางวัฒนธรรม (cultural continuity) จะอธิบายว่า นี่แหละคือร่องรอยองค์ประกอบของการเล่น-เกม-กีฬาตั้งแต่ครั้งบรรพกาลที่**ลบไม่ออกเหลือ**เป็น "คราบแห่งอดีตที่ติดมาจนถึงปัจจุบัน"

ดังนั้น หากลองหยิบองค์ประกอบย่อยๆของ "รายการเกมโชว์" มาวางเทียบแบบสอดคล้องต่อสอดคล้องกับการประกอบพิธีกรรมแล้ว ก็จะได้พบเห็นองค์ประกอบย่อยๆของรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่คล้ายคลึงกับการประกอบพิธีกรรมอย่างยิ่ง เช่น มีเจ้าพิธี/พิธีกร สาวก/ผู้ร่วมรายการ มีสถานที่/ห้องส่ง มีลำดับขั้นตอน มีวัสดุอุปกรณ์ มีวิธีการเล่าเรื่อง เป็นต้น

(4) **รอยต่อในเชิงบทบาทหน้าที่** ผู้เขียนได้กล่าวถึงรอยต่อในเชิงบทบาทหน้าที่เอาไว้ในหลายๆที่และหลายๆครั้งแล้ว และในปัจจุบันก็มีงานวิชาการเรื่องเล่น-เกม-กีฬาชุดหนึ่งที่ทำการศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบรอยต่อเชิงบทบาทหน้าที่ของการเล่น-เกม-กีฬาแบบโบราณกับแบบสมัยใหม่ หรือทำการเปรียบเทียบการเล่น-เกม-กีฬากับการทำหน้าที่ของสถาบันเดิมๆ ตัวอย่างเช่น Kellner (1982) ใช้ทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) มาวิเคราะห์รายการโทรทัศน์ (หรือในเกมออนไลน์) ว่ารายการเหล่านี้ทำหน้าที่เหมือน "ปรัมปราคติ" (Myth) ในอดีตซึ่งเมื่อมีความขัดแย้งที่แก้ไขในโลกจริงไม่ได้ ก็มาแก้ไขในโลกแห่งจินตนาการ/โลกของสื่อ (ในชีวิตจริงฆ่าบอสไม่ได้ก็ไปฆ่า

ในเกม)

หรือเรื่องเล่าของ "วีรบุรุษในเกมกีฬา" ก็ยังคงทำหน้าที่เดียวกับ "วีรบุรุษในตำนานพื้นบ้าน" ที่แสดงให้เห็นจุดเริ่มต้นที่ตกต่ำ อาศัยความเพียรพยายาม เอาชนะอุปสรรค และปิดท้ายด้วยความสำเร็จ วิธีการเล่าเรื่องวีรบุรุษแบบนี้ทำหน้าที่ทั้งให้ความหวังและให้ตัวแบบแก่ผู้คนที่ยากไร้และต่ำต้อย ทั้งนี้ยังไม่ต้องพูดถึงรายการเกมโชว์ประเภทปลดหนี้ในสังคมไทยที่ทำหน้าที่เปิดเผยอย่างชัดเจน

(5) **รอยต่อในเรื่องความหมายที่อยู่เบื้องหลังความเชื่อ Magic ปรัมปราคติ และวีรบุรุษ** สำหรับกลุ่มนักวิชาการที่ให้ความหมายของคำว่า "วัฒนธรรม" ว่าเป็นระบบของโครงสร้างแห่งสัญลักษณ์ (system of signification) ก็คงจะสนใจรอยต่อของ "ความหมายของสัญลักษณ์" (meaning, signified) ที่แฝงฝังอยู่ใน "รูปสัญลักษณ์" (signifier) ต่างๆ เช่น ความเชื่อ Magic ปรัมปราคติ ตำนาน วีรบุรุษ ฯลฯ แต่เดิมนั้นรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์เหล่านี้ล้วนแล้วแต่อยู่ในปริบทของศาสนา แต่ปัจจุบันนี้ รูปแบบความหมายสัญลักษณ์เหล่านี้ได้สืบทอดมาเป็นรอยต่ออยู่ในปริบทของการเล่น-เกม-กีฬา เช่น สัญลักษณ์ของสโมสรก็เปรียบเสมือน Totem ของชนเผ่าต่างๆ วีรบุรุษนักวิ่งมาราธอนที่ทำความเร็วได้สูงสุด ความจงรักภักดีของนักกีฬาต่อทีม สวาทแฟนคลับของกีฬาประเภทต่างๆ การแห่แหนเมื่อนักกีฬาได้ชัยชนะ ทั้งนี้ก็ยังไม่ต้องพูดถึงการใช้เครื่องรางของขลังต่างๆ ในการเล่น-เกม-กีฬาที่ยังคงสืบทอดต่อเนื่องมา

(6) **รอยต่อในแง่วาระโอกาส** Huizinga ตั้งข้อสังเกตว่า พิธีกรรมซึ่งเป็นต้นธารของการเล่น-เกม-กีฬานั้นมักจะแสดงการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลหรือมีความสอดคล้องเกี่ยวโยงอยู่กับเรื่องฤดูกาล โดยที่ "ฤดูกาล" นั้นเป็นกฎระเบียบตามธรรมชาติ ดังนั้น พิธีกรรมก็คือการถ่ายโอนกฎระเบียบตามธรรมชาติมาเป็นกฎระเบียบของสังคม ประเพณีพิธีกรรมต่างๆ จึงจัดทำขึ้นอย่างสอดคล้องไปกับฤดูกาล (หน้าร้อนก็ต้องเล่นสาดน้ำในประเพณีสงกรานต์)

ในการเล่น-เกม-กีฬาก็เช่นเดียวกัน ตั้งแต่อดีตตราบจนกระทั่งทุกวันนี้ การแข่งขันกีฬาพื้นบ้านหลากหลายชนิด เช่น แข่งว้าว แข่งเรือ แข่งปลากัด แข่งชนไก่ ฯลฯ ยังคงแข่งขันในช่วงเวลาของการมีงานประเพณี/เทศกาลต่างๆ นี่เป็นรอยต่อในแง่ช่วงเวลา/วาระโอกาสที่เห็นได้อย่างชัดเจน

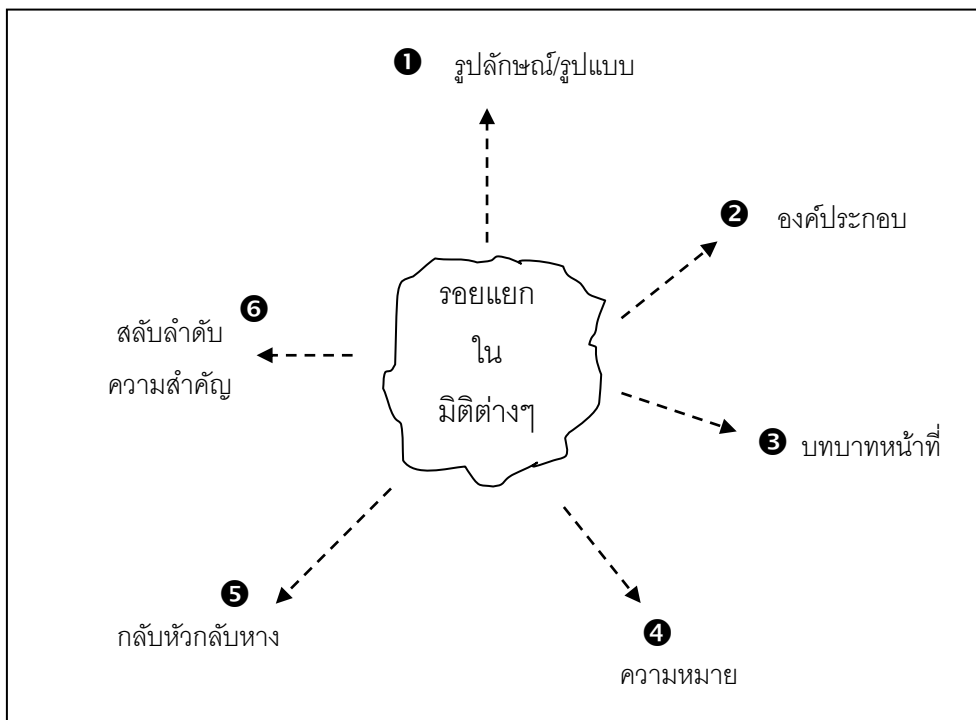
รอยต่อที่อาจจะมองไม่เห็นชัดเจนเช่นกรณีแรกที่กล่าวมา คือใช้ช่วงเวลาเดียวกันแต่เป็น "รอยต่อทางความคิดเกี่ยวกับช่วงเวลา" ดังที่เราจะเห็นว่า ในกีฬาสมัยใหม่ เรายังใช้แบ่งเป็น "ฤดูกาลแข่งขัน" และการจัดการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ ก็ขึ้นอยู่กับฤดูกาล เช่น กีฬาโอลิมปิกฤดูหนาว เป็นต้น

(7) **รอยต่อในเชิงอารมณ์/ความรู้สึก** ในการวิเคราะห์ "พิธีกรรม" ด้วยมิติของอารมณ์ความรู้สึก เราก็จะพบว่า ในแต่ละพิธีกรรมจะผสมผสานและมีการจัดระบบอารมณ์ความรู้สึกแบบต่างๆ ในลักษณะเดียวกับ "การดูการเล่นละคร" เช่นในพิธีพวงแหวนวีรบุรุษ ก็จะมีทั้งอารมณ์รัก

ใคร่ห่วงใยในลูกหลาน อารมณ์ดีใจที่ได้พบหน้ากัน อารมณ์เกรี้ยวกราดที่ลูกหลานฝ่าฝืนกฎระเบียบ อารมณ์อาลัยอาวรณ์เมื่อต้องจากลา อารมณ์พลุ่งพล่าน/อารมณ์เจี๊ยบสงบ/เจี๊ยบขริ่ม ฯลฯ ซึ่งแน่นอนว่า ในการเล่น-เกม-กีฬา ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สมองซีกขวาที่ทำงานเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึกนานาชนิดจะได้ทำงานอย่างเต็มที่ ก็คงมีรอยต่อด้านอารมณ์ความรู้สึกไม่แตกต่างไปจากพิธีกรรมเท่าใดนัก

และอารมณ์ประเภทหนึ่งที่มีความสนใจศึกษากันคือ "อารมณ์ต่อความรู้สึกศักดิ์สิทธิ์" (แบบว่าชนลูกเกรี้ยว) อารมณ์แบบนี้เป็นอารมณ์ที่สำคัญในพิธีกรรม และยังคงมีคำถามว่าในการเล่น-เกม-กีฬาสมัยใหม่ยังมี "อารมณ์ความรู้สึกว่าศักดิ์สิทธิ์" (ในความหมายที่กว้างขวาง) เช่นเวลาที่มีการยิงลูกเข้าประตู หรือเมื่อมีการวิ่งมาราธอนไปถึงหลักกิโลเมตรที่เท่าไรที่จะมีปีศาจออกมาขวางทาง เป็นต้น

(๗) มองจากมุมของ "รอยแยกเชิงวัฒนธรรม" มีตัวอย่างแง่มุมที่จะมองรอยแยกเชิงวัฒนธรรมในเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ดังนี้



(1) รอยแยกในเชิงรูปลักษณ์/รูปร่าง/รูปแบบ ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนก็คือรูปแบบการเล่นของเด็กๆ จากแต่เดิมที่เด็กๆมีการละเล่นแบบพื้นบ้าน เช่น เล่นหมากเก็บ เล่นเตย ปัจจุบันก็เกิดรอยแยกของการเล่นแบบพื้นบ้านมาเป็นการเล่นแบบใหม่ คือรูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมได้ เป็นต้น

หรือในกรณีของการเล่นในรูปแบบของการแสดง ก็ จะเห็นการเปลี่ยนแปลงของรูปลักษณะได้อย่างชัดเจนเช่นกัน แต่เดิม การแสดงนั้นจะต้องมีรูปแบบที่เริ่มต้นด้วยการไหว้ครู แต่สำหรับการแสดงสมัยใหม่จะตัดส่วนนี้ออกไปกลายเป็นรอยแยกจากรูปแบบการแสดงแบบเดิม (อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันรอยแยกนี้ก็ได้รับการมาต่อติดใหม่ เช่น แม้แต่การแสดงละครโทรทัศน์ก็ต้องมีพิธีการบวงสรวงในวันเปิดกล้องถ่ายทำ)

(2) **รอยแยกในเชิงองค์ประกอบ** ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนและกลายเป็นประเด็นสำคัญของการศึกษาค้นคว้าในสังคมไทย คือการสูญหายไปของการเล่นพื้นบ้าน และมีของเล่นสมัยใหม่เข้ามาแทนที่แบบเป็นรอยแยกในเชิงวัฒนธรรมของการเล่น เช่น การเล่นปั้นวันปั้นควายก็เปลี่ยนมาเป็นการเล่นตัวไดโนเสาร์ การเล่นหม้อข้าวหม้อแกง การเล่นม้าก้านกล้วย ฯลฯ และน่าจะมีการศึกษารอยแยกดังกล่าวนี้ส่งผลกระทบต่อเชิงวัฒนธรรมอะไรบ้าง ของเล่นพื้นบ้านควรมีการปรับตัวอย่างไร

(3) **รอยแยกในเชิงบทบาทหน้าที่** แต่เดิมที่การเล่นยังคงเป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งของพิธีกรรมนั้น บทบาทหน้าที่ของการเล่นจึงมิใช่เพื่อความสนุกสนาน หากแต่มีบทบาทหน้าที่อย่างอื่น ๆ เช่น การสร้างความอุดมสมบูรณ์ การเสี่ยงทาย การกระชับความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน ฯลฯ ดังนั้น ในการเล่นแบบนี้ (เช่น การเล่นในพิธีกรรม เช่น เล่นแม่ศรี เล่นผีนางดั่ง) จึงอาจจะไม่ค่อยพบ "อารมณ์สนุกสนานรื่นเริงบันเทิงใจ" แบบการเล่นประเภทอื่น ๆ

แต่เมื่อการเล่นดังกล่าวเกิดการเปลี่ยนแปลง เช่น อาจแยกขาดออกจากพิธีกรรม หรือแม้ไม่แยกขาดจากพิธีกรรม แต่ก็ได้รับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ไป เช่น บรรดาการเล่นแข่งขันระหว่างชุมชน เช่น การแข่งเรือ การแข่งขันตีกลอง (การเส่งกลอง) ซึ่งแต่เดิมมีบทบาทหน้าที่ในการเชื่อมเครือข่ายระหว่างชุมชน ปัจจุบันแม้จะมีการละเล่นดังกล่าวอยู่ แต่ก็ได้รับเปลี่ยนบทบาทไปเป็นการพนันขันต่อ เป็นต้น (การแข่งขันยิงบั้งไฟก็เช่นเดียวกัน)

(4) **รอยแยกขาดในเชิงความหมาย** ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า สำหรับสำนักวิชาการที่นิยาม "วัฒนธรรม" ว่าเป็นระบบแห่งโครงสร้างของความหมาย ในการวิเคราะห์ผลผลิตต่างๆทางวัฒนธรรม (cultural product) ก็จะไม่พิจารณาเพียงการเปลี่ยนแปลงในระดับของรูปสัญลักษณ์ (Signifier) เท่านั้น เช่น การเปลี่ยนแปลงรูปทรงของจักรยาน หากแต่จะสนใจ "รอยแยกขาดเชิงความหมาย" (discontinuity of meaning) ที่อยู่ภายในด้วย ดังเช่นในบทความเรื่อง "จักรยาน" ในหนังสือชุดนี้ที่ได้แสดงให้เห็นการเกิดรอยแยกขาดในเชิงความหมายครั้งแล้วครั้งเล่าของ "จักรยาน" ตั้งแต่ความหมายของการเป็นของเล่นของชนชั้นสูง การเป็นพาหนะของผู้มีฐานะ การกลายเป็นสัญลักษณ์ของคนจน การกลายเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง เป็นต้น หรือการปรับเปลี่ยนความหมายของ "การวิ่ง" ที่มีการแยกขาดแบบ 180 องศาเลย (จากความหมายเชิงลบมาเป็นความหมายเชิงบวก)

(5) **รอยแยกขาดในลักษณะการกลับหัวกลับหาง** ผู้เขียนได้อาศัยร่องรอยการวิเคราะห์แบบคติชนวิทยาในการศึกษาเรื่องการแพร่กระจายของนิทานพื้นบ้านไปตามท้องถิ่นต่างๆ และพบว่าในกระบวนการแพร่กระจายนั้น ชุมชน/ท้องถิ่นที่เป็นฝ่ายรับนิทานพื้นบ้านเข้าไบนั้นได้มีกลวิธีในการดัดแปลง แปลงรูป ปรับเปลี่ยนนิทานต้นฉบับไปด้วย และหนึ่งในกลวิธีนั้นก็คือ การกลับหัวกลับหาง (inversion) เพื่อทำให้เกิดความแตกต่างจากต้นฉบับ

จากร่องรอยแนวคิดดังกล่าว Claude Lévi-Strauss ได้นำมาใช้ในการวิเคราะห์ "เกม" ว่า แม้ว่าเกมนั้นจะแตกตัวออกมาจากพิธีกรรม แต่ทว่า "เกม" ก็มีลักษณะที่ผูกพันกับ "พิธีกรรม" กล่าวคือ เกมจะเริ่มต้นจากการกำหนดให้บทบาทของผู้เล่นทุกคนมีสถานภาพที่เสมอกัน แต่กลับจบลงด้วยสถานภาพที่ไม่เท่าเทียมกันโดยนำผู้เล่นไปสู่สถานะของ "ผู้แพ้" และ "ผู้ชนะ" ในขณะที่พิธีกรรมนั้นเริ่มต้นที่มีความแตกต่างหลากหลายทั้งด้านสถานภาพและบทบาทของผู้เข้าร่วม แต่กลับนำไปสู่สถานะที่เป็นหนึ่งเดียวเท่าเทียมกัน ณ จุดสิ้นสุด

นักวิชาการด้านสื่อศึกษา เช่น J. Fisk (1992) ได้นำเอาข้อเสนอดังกล่าวของ C. Lévi-Strauss มาวิเคราะห์รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ และพบว่าเกมโชว์ก็ยังคงธำรงรักษา "ลักษณะความเป็นเกม" ที่กลับหัวกลับหางกับพิธีกรรมอยู่เช่นกัน

(6) **รอยแยกในเชิงการสลับลำดับความสำคัญ** เมื่อเวลาดูซีรีส์หนังจีนหรือหนังเกาหลี เรามักจะเห็นการแต่งตั้งฮ่องเฮาหรือสนมเอก แล้วก็มีการปลดฮ่องเฮาลงมาเป็นสามัญชนพร้อมแต่งตั้งสนมเอกขึ้นไปเป็นฮ่องเฮาแทน อันเป็นแนวคิดเดียวกับการจัดอันดับชาร์ตเพลงหรือ Box Office หน้าที่ทำรายได้สูงสุดประจำสัปดาห์ ลักษณะที่กล่าวมานี้คือการเปลี่ยนแปลงที่มีลักษณะเฉพาะตัว คือองค์ประกอบเดิมทั้งหมดอาจจะยังอยู่อย่างครบถ้วน แต่สิ่งที่เปลี่ยนไปก็คือ ลำดับที่ (ranking)

ในกรณีของเรื่องการเล่น ก็มีปรากฏการณ์ของการแยกขาดในเชิงลำดับความสำคัญเช่นกัน เช่นในอดีต พิธีกรรมจะอยู่ในลำดับความสำคัญสูงสุด ส่วนการเล่นนั้นจะเป็นเพียงส่วนประกอบย่อยๆ ของพิธีกรรมเท่านั้น (การให้ความสำคัญนี้อาจจะดูได้จากตัวชี้วัดบางตัว เช่น ความยาวนานของช่วงเวลาการทำการกิจกรรม) กล่าวคือ "การเล่นเป็นเพียงส่วนหนึ่งของพิธีกรรม"

แต่ทว่าในปัจจุบันนี้ หากเราวิเคราะห์พิธีเปิด/เปิดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ก็พบว่า มีทั้งการเล่นและพิธีกรรมอยู่อย่างครบถ้วน แต่ลำดับความสำคัญจะเปลี่ยนจากในอดีต กล่าวคือ "พิธีกรรมจะกลายมาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการแข่งขันกีฬา" เท่านั้น

ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นเพียงตัวอย่างของแง่มุมที่จะแสดงให้เห็นว่า จะมีแนวทางในการวิเคราะห์รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมในประเด็นเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ได้อย่างไรบ้าง

เอกสารอ้างอิง

- 1.กาญจนา แก้วเทพ. (2554). การใช้และการพัฒนาสื่อพิพิธกรรม: มุมมองเชิงนิเทศศาสตร์. ใน
กาญจนา แก้วเทพและคณะ. *สื่อพื้นบ้านศึกษาในสายตานิเทศศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ภาพ
พิมพ์.
- 2.โฆษิต ศรีฤกษ์รัตน์ (2553) “วิธีการเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของ
ผู้เล่น” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- 3.จิรัฐติ เสนาคำ (2547) “อรชุน อปปาดูรย์กับมโนทัศน์ข้ามท้องถิ่น” *รัฐศาสตร์สาร* ฉบับ 25/1
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- 4.Fiske,J.(1992) **Television Culture**.London, Routledge.
5. Giulianotti,R.(2005) **Sport: A Critical Sociology** Polity .
- 6.Kellner,D. (1982) “Television ideology and emancipatory popular culture” in **Television :
the Critical View** H.Newcomb (ed.) NewYork: Oxford University Press.
- 7.Tomlinson,A.(ed.) (2007) **The Sport Studies: Reader**,Routledge.