

ทฤษฎีวงในในการศึกษารอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม เรื่องการเล่น

กาญจนา แก้วเทพ

ทฤษฎีวงในแห่งเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา

เราได้กล่าวถึง "บรรดาทฤษฎีวงนอกแห่งเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา" ไปแล้ว ซึ่งคำว่า "ทฤษฎีวงนอก" นี้ก็มีความหมายว่า บรรดาทฤษฎีเหล่านี้มีความสนใจในประเด็นอื่นๆเป็นหลัก เช่น Tylor สนใจเรื่องขั้นตอนวิวัฒนาการของวัฒนธรรม Weber สนใจเรื่อง Rationality Marx สนใจเรื่อง Mode of Production ฯลฯ ส่วนประเด็นเรื่องการเล่น-เกม-กีฬานั้นอาจจะเป็นเพียง "ส่วนเล็ยวเล็กๆ" ที่นักวิชาการในกลุ่มทฤษฎีวงนอกหยิบจับมาพูดถึงในฐานะกรณีตัวอย่าง ในฐานะกรณีพิพจน์แนวคิดหลัก ฯลฯ

และนั่นคือความแตกต่างระหว่าง "ทฤษฎีวงนอก" กับ "ทฤษฎีวงใน" ที่ผู้เขียนใช้แบ่งแยก "วง" ที่แสดงพิภคของทฤษฎี" กล่าวคือ กลุ่มทฤษฎีวงในก็คือกลุ่มทฤษฎีที่ศึกษาประเด็นเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาเป็นการเฉพาะ หรือให้ความสนใจกับประเด็นเล่น-เกม-กีฬาเป็นพิเศษ

นักวิชาการที่อยู่ในกลุ่มทฤษฎีวงในนี้มักจะเป็นนักวิชาการในศตวรรษที่ 20 ที่ประเด็นเรื่องการเล่น-เกม-กีฬามีบทบาทและเพิ่มความสำคัญอย่างเห็นได้ชัดในชีวิตทางสังคม (social life) ของผู้คน จนกลายเป็นส่วนประกอบที่แทบจะขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้การปรับเปลี่ยนสถานภาพทางวิชาการของเรื่องเล่น-เกม-กีฬาที่มีตัวตนมากขึ้นนั้น ก็เป็นไปอย่างคู่ขนานกับพัฒนาการของ "นันทนาการศึกษา" (Recreation-Leisure Study) เนื่องจากทั้งการเล่น-เกมและกีฬาเป็นกิจกรรมที่ผู้คนกระทำในช่วงเวลาว่าง (ซึ่งเป็นช่วงรอยต่อระหว่างช่วงเวลาทำงาน) การสถาปนาสาขาวิชาการนันทนาการศึกษาที่เกิดขึ้นในโลกตะวันตกในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น ก็เป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นการเคลื่อนย้ายมิติตความสนใจของนักวิชาการจากที่เคยให้ความสำคัญกับการศึกษาวิเคราะห์ "มิตชีวิตการทำงาน" (work life) มาสู่ "มิตชีวิตการพักผ่อน" (leisure life) เพิ่มมากขึ้น

บทความนำเสนอในโครงการ "รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของ "เล่น เกม กีฬา" สนับสนุนโดย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) 2562

สำหรับนักวิชาการที่เลือกมานำเสนอในข้อเขียนนี้เป็นเพียง "หนึ่งตัวอย่าง" เท่านั้น โดยผู้เขียนมีจุดมุ่งหมายเพียงเพื่อจะเปิดเส้นทางการศึกษาเรื่องเล่น-เกม-กีฬาให้มี "ความเป็นวิชาการเข้มข้นมากขึ้นอีกนิด" และคาดหวังว่า หลังจากดู "หนึ่งตัวอย่าง" แล้ว จะมีการศึกษาแนวคิดและผลงานของนักวิชาการด้านการเล่นศึกษา เกมศึกษา และกีฬาศึกษาท่านอื่นๆต่อไปในอนาคตอันใกล้

ทฤษฎีวงในแห่งเรื่องการเล่น

J. Huizinga: เมื่อมนุษย์คือผู้เล่น – Homo Ludens

เกริ่นนำ

ในช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 มีกลุ่มนักวิชาการที่เริ่มให้ความสนใจศึกษาเรื่องการเล่นเป็นการเฉพาะ ตัวอย่างเช่น Gregory Bateson (1955) ที่สนใจคุณลักษณะ "การสมมติ/การทำให้เชื่อว่าเป็นจริง" (Make believe) ที่อยู่ในการเล่นว่า ทั้งๆที่การเล่นเป็นเรื่องไม่จริงจัง (non-serious) และเป็นเรื่องไม่จริง แต่เอาเข้าจริงแล้ว ในยามที่เล่นนั้น เด็กๆ คนเล่นเกม หรือนักกีฬาทำไม่จริงจังแบบเอาเป็นเอาตายหรือแบบจริงจัง ที่เรียกว่า "ทำให้จริงจังด้วยความไม่จริง"

หรือ Csikszentmihalyi (1981) ที่ตั้งคำถามว่า ทำไมการเล่นที่ดูไม่มีเป้าหมาย เป็นอิสระจากชีวิตจริง (real life) แต่กลับมีอิทธิพลต่อผู้คนได้อย่างไม่น่าเชื่อ รวมทั้ง E. Norbeck (1971) ที่บุกเบิกให้วงการมานุษยวิทยาหันมาให้ความสนใจกับเรื่องการเล่นให้มากพอๆกับการศึกษามิติด้านการเมือง เศรษฐกิจ เครือญาติ ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ ฯลฯ ในการศึกษาเรื่องวัฒนธรรม โดยถือว่า "การเล่นก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งของวัฒนธรรม" และความสนใจส่วนตัวของเขาก็คือความสัมพันธ์ระหว่างพิธีกรรมกับการเล่น เป็นต้น

ในท่ามกลางบรรดานักวิชาการด้านการเล่นศึกษาเหล่านี้ ผู้ที่เราอาจจะถือว่าเป็นนักวิชาการด้านการเล่นศึกษาที่ "เข้มข้นที่สุด แรงที่สุด" ในระดับ "ตัวพ่อแห่งเรื่องเล่นศึกษา" น่าจะได้แก่ โจฮัน ฮุยซิงกา (Johan Huizinga, 1872-1945) นักวิชาการด้านประวัติศาสตร์วัฒนธรรมชาวดัตช์ เจ้าของผลงานที่ผู้สนใจเรื่องเล่นศึกษามักจะมองผ่านไปไม่ได้คือ Homo Ludens: A Study of the Play-element Of Culture (1950) เพราะในหนังสือเล่มนี้ มีคำประกาศที่เสมือนเป็นหลักคติน่าจารึกที่สลักความสำคัญของการเล่นเอาไว้ในระดับสูงสุด เช่น "การเล่นนั้นมีมาก่อนวัฒนธรรม" ถ้าไม่มีการเล่น ก็ไม่มีอารยธรรม" เป็นต้น

ในบทนำของหนังสือที่ฮุยซิงกาเขียนไว้เมื่อปีค.ศ.1938 เขาได้กล่าวถึงที่มาของชื่อหนังสือของเขาว่า เป็น "ยุคที่ 3 ของแนวคิดที่มีต่อความเป็นมนุษย์" หรือการตอบคำถามว่า "คนเรากลายมาเป็นมนุษย์ได้อย่างไร อะไรที่ทำให้มนุษย์แยกตัว/แตกต่างออกมาจากสัตว์โลกประเภทอื่นๆ" ในยุคที่ 1 คำตอบก็คือลักษณะพิเศษประจำ species ของมนุษย์ก็คือ การเป็น Homo

Sapiens คือเป็น species ที่รู้จักคิด รู้จักใช้เหตุใช้ผล (ดังตัวอย่างแนวคิดที่ว่า I think therefore I am - I นี่คือมนุษย์) ในยุคที่ 2 กลุ่มนักวิชาการที่ส่งคำตอบมาทำชิงยุคแรกคือ กลุ่ม Marxist ที่เสนอแนวคิดที่ว่า "คนเรากลายเป็นมนุษย์ได้ก็เพราะการทำงาน" Homo Faber มนุษย์จึงเป็นสัตว์โลก species เดียวที่รู้จัก (หรือต้อง) "การทำงาน"

ส่วนฮุยซิงก้าเขาขอเสนอคำตอบที่ 3 เพิ่มเติมจาก 2 คำตอบแรกก็คือ นอกจากมนุษย์จะเป็น สัตว์โลกที่รู้จักคิด รู้จักทำงานแล้ว มนุษย์เรายังเป็นสัตว์โลกที่รู้จักเล่น และถึงแม้ว่าเราจะมองเห็น "การเล่น" ในสัตว์โลกทุกชนิด แต่ "การเล่นของมนุษย์" ก็มีลักษณะพิเศษเฉพาะ species ของมนุษย์ ดังที่แสดงอยู่ในเนื้อหาของหนังสือ Homo Ludens ดังนั้น เราจึงอาจสรุปสั้นๆล่วงหน้าก่อนว่า ฮุยซิงก้าได้ตั้งยกระดับความสำคัญของ "การเล่น" ให้มีที่ยืนในแวดวงวิชาการ นอกจากนั้น เขายังได้พลิกหรือเปลี่ยนมุมมอง/ทัศนะที่แวดวงวิชาการ (รวมทั้งสามัญชนทั่วไป) มีต่อเรื่องการเล่นอีกด้วย (ดูรายละเอียดต่อไป)

ประวัติชีวิต

ฮุยซิงก้าเกิดในปีค.ศ.1872 (เป็นคนรุ่นเดียวกับ E. Durkheim) ที่เมือง Groningen ประเทศ เนเธอร์แลนด์ เขาศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาภาษาอินโด-ยูโรเปียนในสาขาภาษาศาสตร์ เปรียบเทียบ และทำวิทยานิพนธ์ปริญญาเอกเรื่อง "ตัวตลกในนาฏกรรมอินเดีย" (1897) แต่ในช่วงเวลาต่อมา เขาก็ย้ายความสนใจมาที่ประวัติศาสตร์ยุคกลางและยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) ของยุโรป

เขาทำงานเป็นอาจารย์สอนวิชาด้านตะวันออกศึกษา และประวัติศาสตร์ของเนเธอร์แลนด์ใน มหาวิทยาลัยหลายแห่งในเนเธอร์แลนด์ ในช่วงก่อนปีค.ศ.1942 เมื่อนาซีรุกรานยุโรปรวมทั้ง เนเธอร์แลนด์ เขาได้เขียนงานวิจารณ์ลัทธิ Fascism ของเยอรมัน รวมทั้งวิจารณ์อิทธิพลของ เยอรมันที่แผ่เข้ามาในแวดวงวิทยาศาสตร์ของเนเธอร์แลนด์ เขาถูกนาซีจับกุมในปีค.ศ.1941 ถูกส่ง เข้าไปอยู่ในค่ายกักกัน และได้รับการปล่อยตัวในปีค.ศ.1942 แต่ก็ไม่ได้รับอนุญาตให้กลับเข้า ประเทศ เขาเสียชีวิตในปีค.ศ.1945 ก่อนหน้าที่สงครามโลกครั้งที่ 2 จะสิ้นสุดลง

เขาเขียนหนังสือเล่มสำคัญคือ Homo Ludens ในปีค.ศ.1938 ในหนังสือเล่มนี้มีข้อเสนอ สำคัญ 3 ประการคือ มนุษย์มีสัญชาตญาณที่จะเล่นซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในวัฒนธรรมมนุษย์ และการเล่นนี้มีส่วนสัมพันธ์กับมิติหรือสถาบันต่างๆของสังคม/วัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นกฎหมาย สงคราม วิทยาศาสตร์ กวีนิพนธ์ ปรัชญา และศิลปะ แนวทางการศึกษาการเล่นจึงต้องสำรวจ ความสัมพันธ์ดังกล่าว

แนวการศึกษาเรื่องการเล่นยุคก่อนฮุยซิงก้า

แน่นอนว่า การศึกษาเรื่องการเล่นนั้นได้มีมาก่อนยุคสมัยของฮุยซิงก้า และเพื่อที่จะ เทียบเคียงให้เห็นว่า แนวทางของการเล่นศึกษาของฮุยซิงก้ามีความแตกต่างไปจากแนวทางของ

การเล่นศึกษาแบบอื่นๆอย่างไร ในที่นี้จะประมวลความคิดความเข้าใจที่พยายามอธิบายว่าการเล่น มีความสำคัญอย่างไร จำเป็นอย่างไร ทำไมคนจึงเล่น ซึ่งทฤษฎีการเล่นที่สำคัญและมักกล่าวถึงกันบ่อยๆมี 7 ทฤษฎีคือ (อ้างจากประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์, 2538)

(1) **ทฤษฎีกำลังเหลือ** หรือทฤษฎีพลังงานเกินต้องการ (Surplus Energy theory) นำเสนอโดย Spencer Schiller ทฤษฎีนี้กล่าวว่า คนเรามีทั้งการสะสมและการใช้หรือระบายพลังงาน โดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่นซึ่งมีพลังงานเหลือจากการทำงานและการเรียนอย่างมาก จึงต้องจัดให้มีการเล่นเพื่อระบายพลังงานที่เหลือ มิฉะนั้นเด็กจะเอาใจใช้พลังงานที่ล้นเหลือไปในทางที่ผิด

(2) **ทฤษฎีนันทนาการ** (Recreation theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ความต้องการแสวงหาความรื่นเริงบันเทิงใจของมนุษย์เป็นความต้องการตามธรรมชาติที่ต้องได้รับการตอบสนอง หากไม่ได้รับการตอบสนอง ก็ส่งผลให้การประกอบกิจกรรมอื่นๆเกือบทุกด้านเสื่อมประสิทธิภาพลง

(3) **ทฤษฎีการผ่อนคลายความตึงเครียด** (Relaxation theory) ทฤษฎีนี้มีความคล้ายคลึงกับทฤษฎีนันทนาการ หากแต่เน้นการผ่อนคลายความเครียดไปที่ร่างกายเป็นส่วนใหญ่ กล่าวคือ เมื่อมีการทำงานที่ต้องใช้ส่วนต่างๆของร่างกาย จะทำให้เกิดความตึงเครียดทางกายขึ้นมา ดังนั้นการมีช่วงเวลาที่จะจากการทำงาน (ที่เรา รู้จักกันว่า "การเปลี่ยนอิริยาบถ") เช่น การเดินเล่น การมีโอกาสผ่อนคลายความตึงเครียดชั่วระยะเวลาหนึ่ง จะทำให้ร่างกายกลับมามีความสดชื่นที่จะทำงานต่อไป

(4) **ทฤษฎีสัญชาตญาณ** (Instinct theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การกระทำพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต เช่น เดิน วิ่ง กระโดด หัวเราะ ฯลฯ เป็นการแสดงออกโดยสัญชาตญาณ เมื่อคนเราได้มาเล่นด้วยการทำกิจกรรมพื้นฐานเหล่านี้ จะทำให้การกระทำที่เกิดจากสัญชาตญาณมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นการพัฒนาความเจริญงอกงามตามธรรมชาติของมนุษย์

(5) **ทฤษฎีสังคมสัมพันธ์** (Social Contact theory) ทฤษฎีนี้ต้องการชี้ให้เห็นว่า คนเป็นสัตว์สังคมประเภทหนึ่ง และในการสร้างสังคมหรือการรวมกันเป็นกลุ่มพวกนั้น มนุษย์ใช้กิจกรรมหลายๆแบบเช่น การทำงาน พิธีกรรม และการเล่นก็เป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งที่จะกระชับประสานความเป็นสังคมให้คงอยู่ต่อไป

(6) **ทฤษฎีการแสดงออกของตนเอง** (Self expression theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า มนุษย์ต้องการแสดงออกถึง "ความเป็นตัวเอง" ผ่านกิจกรรมรูปแบบต่างๆ เช่น การทำงาน ศิลปะ ดนตรี ฯลฯ และการเล่นก็เป็นกิจกรรมการแสดงออกซึ่งความเป็นตัวตนอย่างหนึ่ง ดังนั้น การที่คนคิดจะทำอะไร คิดอย่างไร ทำอย่างไร จึงจะแสดงออกได้โดยผ่านการเล่น นอกจากนี้ การเล่นยังเป็นรูปแบบการแสดงออกที่เปิดโอกาสให้บุคคลได้ชดเชยความรู้สึกที่ต่ำต้อยในด้านอื่นๆด้วย (ตัวอย่างที่ชัดเจนของคำอธิบายนี้คือเด็กที่ล้มเหลวจากการเรียนจะมาเอาชัยชนะในการเล่นเกมนอนไลน์)

(7) **ทฤษฎีการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม** (Inheritance or Recapitulation) ทฤษฎีนี้

มองการเล่นในฐานะผลผลิตทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่คนรุ่นหลังจะรับสืบทอดมรดกมาจากคนรุ่น
บรรพบุรุษ ทฤษฎีนี้ถูกนำมาใช้มากในการอธิบายเรื่องความจำเป็นที่ต้องอ้างรักษาหรือฟื้นฟู
การเล่นพื้นบ้านที่เป็นสมบัติร่วมทางวัฒนธรรมของสังคม

จากแนวทางทฤษฎีทั้ง 7 ที่อธิบายถึงความสำคัญและความจำเป็นของการเล่นที่กล่าวมานี้
ฮุยซิงก้าจะพลิกมุมมองเกี่ยวกับการเล่นให้เห็นเหลี่ยมมุมที่แตกต่างออกไป

"การเล่น" ในทัศนะของฮุยซิงก้า

ในที่นี้ ผู้เขียนจะประมวลทัศนะของฮุยซิงก้าที่มีต่อเรื่องการเล่นที่เขาแสดงอยู่ในหนังสือ
Homo Ludens ให้เห็นคุณลักษณะสำคัญสัก 18 ประการ ดังนี้



(1) จุดยืนที่ต่อต้านกลุ่มชีวภาพเป็นตัวกำหนด (Biological Determinism) ดังได้กล่าวถึงกลุ่มนักวิชาการที่มีความเชื่อว่า ปัจจัยด้านชีวภาพ เช่น ความต้องการทางร่างกาย ต่อมฮอว์โมน สัตวชาติญาณ เป็นตัวแปรต้นในการกำหนดการกระทำของปัจเจกบุคคล (เช่น S.Freud) หรือเป็นปัจจัยที่ทำให้กำเนิดรูปแบบวัฒนธรรมของชุมชน (เช่น E.B. Tylor) เมื่อโยงมาใช้อธิบายเรื่องการเล่น กลุ่มทฤษฎีนี้ก็อธิบายว่า การเล่นเป็นสัตวชาติญาณอย่างหนึ่งของมนุษย์ ฮุยซิงก้า

ได้คัดค้านจุดยืนทางทฤษฎีดังกล่าว

ถึงแม้ฮูซิงก็มักจะยกตัวอย่างเปรียบเทียบการเล่นของมนุษย์กับการเล่นของสัตว์อยู่บ่อยครั้ง และมักจะกล่าวถึง "ลักษณะร่วมหลายประการ" ระหว่างการเล่นของสัตว์กับมนุษย์ เช่น การมีกฎกติกา (เจ้าลูกหมาน้อยต้องปฏิบัติตามกฎที่ว่า "อย่ากัดหูหมาตัวที่อย่างแรงๆ") และแน่นอนว่าการเล่นของสัตว์นั้นเป็นไปตามสัญชาตญาณอย่างแน่นอน แต่สำหรับการเล่นของมนุษย์แล้ว ฮูซิงก็เห็นว่า "การเล่นของมนุษย์ไม่ใช่เป็นเพียงสัญชาตญาณเท่านั้น" ซึ่งหมายความว่าการเล่นของมนุษย์ไม่ใช่การทำงานของต่อมฮอว์มอสเท่านั้น รวมทั้งไม่ได้เกิดจากแรงผลักดันด้านชีวภาพเท่านั้น ฮูซิงก็เห็นว่า การเล่นของมนุษย์จะเป็น "ทั้งสัญชาตญาณ" และ "เป็นอะไรที่มากกว่าสัญชาตญาณ"

ข้อสรุปดังกล่าวของฮูซิงก็ดำเนินเนื่องจากเขามีทัศนะเกี่ยวกับการเล่นว่ามีรูปแบบที่หลากหลาย (play-forms) และมีลักษณะเป็นพิสัย (range/spectrum) ดังนั้นจึงมีรูปแบบการเล่นบางชนิด เช่น การเล่นของเด็กเล็กๆที่อาจจะเกิดมาจากสัญชาตญาณซึ่งคล้ายคลึงกับการเล่นของสัตว์ แต่ก็มีการเล่นบางรูปแบบที่เป็นรูปแบบการเล่นขั้นสูง (higher play-form) ซึ่งรูปแบบการเล่นขั้นสูงนี้ไม่ใช่การเล่นที่เป็นสัญชาตญาณ (และเป็นรูปแบบการเล่นที่ฮูซิงก็สนใจศึกษา)

ฮูซิงก็เสนอว่า การเล่นขั้นสูงที่เป็นการเล่นแบบของมนุษย์อย่างแท้จริงนั้นไม่ได้เกิดมาจากความต้องการระบายพลังล้นเหลือ ไม่ได้ต้องการผ่อนคลาย ไม่ได้มุ่งที่จะฝึกฝนทักษะเอาไว้ใช้ ไม่ได้ปลดปล่อยสัญชาตญาณ ไม่ได้เติมเต็มความปรารถนา (wish-fulfillment) ฯลฯ หรือกล่าวง่ายๆว่า เขาปฏิเสธจุดยืนแบบกลุ่มชีวภาพเป็นตัวกำหนด รวมทั้งปฏิเสธทฤษฎีสรีรวิทยาและจิตวิทยาในการอธิบาย "การเล่นขั้นสูงแบบมนุษย์ด้วย" ทั้งนี้ เขาได้เสนอว่า การเล่นแบบมนุษย์นั้นเป็นกิจกรรมที่มีบทบาทหน้าที่และมีความหมายที่สำคัญ (Significant activity) ดังที่เขาสรุปว่า "การเล่นของมนุษย์ล้วนมีความหมาย" (All play means something) และความสามารถในการสร้างและใช้ความหมายนั้นก็ก็เป็นคุณสมบัติเฉพาะของมนุษย์เท่านั้น (แม้ว่า คนเราอาจจะยิ้มแยกเขี้ยวเหมือนกับลิง แต่ที่แตกต่างกันก็คือ การยิ้มแยกเขี้ยวของมนุษย์ล้วนมีความหมาย)

และนอกจากการเล่นของมนุษย์จะเป็นกิจกรรมที่ชุ่มโชกไปด้วยความหมายต่างๆแล้ว ฮูซิงก็ก็ยังเสนอต่อไปว่า ทุกการเล่นของมนุษย์ล้วนมีมิติทางสังคม (Social function) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การจัดการความขัดแย้ง ความเชื่อ ศาสนา สุนทรียะ ฯลฯ การศึกษาเรื่องการเล่นจึงไม่สามารถขีดวงอยู่แต่ในเรื่องของการเล่นโดยไม่เชื่อมโยงกับมิติอื่นๆ และมิติที่ฮูซิงก็สนใจเป็นพิเศษก็อยู่ในชื่อรองของหนังสือ Homo Ludens คือการเล่นในฐานะที่เป็นส่วนประกอบสำคัญของวัฒนธรรมนั่นเอง

(2) จุดยืนที่ต่อต้านกลุ่มเหตุผลนิยม (Rationalism) นับตั้งแต่ R. Descartes (ศตวรรษที่ 17) ประกาศว่า I think therefore I am ก็ดูเหมือนจะเป็นการประกาศชัยชนะของกลุ่มเหตุผลนิยม

ที่ว่า เราเป็นมนุษย์ที่แตกต่างจากสัตว์โลกชนิดอื่นได้ ก็เพราะมนุษย์เรารู้จักคิดใช้เหตุใช้ผล "Homo Sapiens" และทั้งที่ข้อค้นพบของศาสตร์ด้านสรีรวิทยาระบุว่า มนุษย์เรามีสมองอยู่ 2 ซีก ซีกซ้ายเป็นด้านที่ทำงานเกี่ยวกับการคิดใช้เหตุใช้ผล ส่วนซีกขวาเป็นด้านที่ทำงานเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก แต่จากอิทธิพลของปรัชญาเหตุผลนิยม ก็ทำให้การให้คุณค่าแก่สมอง 2 ซีกนี้ไม่เท่ากัน ในขณะที่สมองซีกซ้ายได้รับการยกย่องเชิดชูให้ได้รับการทำนุบำรุงและพัฒนาให้เจริญงอกงาม สมองซีกขวากลับถูกมองว่าไม่มีคุณค่า เป็นสิ่งที่ต้องควบคุม เป็นมิติที่ไปทำลายคุณภาพของมนุษย์ (เราคงเคยได้ยินคำร้องของเพลงไทยที่ว่า "อันอารมณ์หากเหนือเหตุผล ความแค้นก็แน่นกลมกลายเป็นคนคิดสั้นไปได้) เป็นต้น การทำงานของสมองซีกขวาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องอารมณ์ความรู้สึก จะถูกจัดวางให้อยู่ "ชั่วคราวกันข้าม" กับสมองซีกซ้าย ดังนั้น "จึงไร้สาระ ไม่มีเหตุมีผล ไร้ความสำคัญ ไม่มีความหมาย "

ตัวอย่างของรังสีอิทธิพลของปรัชญาเหตุผลนิยมที่แผ่เข้ามาในแวดวงวิชาการก็เช่น แนวคิดของกลุ่ม Weberian ที่ใช้แนวคิดเรื่อง "ความมีเหตุมีผล" (Rationality) เป็นเกณฑ์หนึ่งในการวัดพัฒนาการของสังคม ขององค์กร ของวิถีคิดของมนุษย์ และภายใต้กระแสการเชิดชูสมองซีกซ้ายดังกล่าว กิจกรรมเช่นการเล่นซึ่งเป็นผลงานการทำงานของสมองซีกขวาเป็นหลัก จึงถูกรับรู้ว่าเป็นกิจกรรมที่ไร้สาระ ไม่มีเหตุมีผล (irrational) ไร้ความหมาย และน่าจะเป็นเหตุผลสืบเนื่องที่ทำให้การศึกษาเรื่องการเล่นอย่างเป็นทางการเป็นไปอย่างลุ่มๆดอนๆ

สุขชิงก้าได้ปฏิเสธวิถีคิดที่ปรัชญาเหตุผลนิยมมีต่อเรื่องการเล่นดังกล่าว เขากล่าวว่า "แม้ว่าการเล่นจะเป็นเรื่องไร้สาระ ไร้เหตุผล เป็นเพียงเรื่องของอารมณ์สนุกชั่วครู่ชั่วยาม แต่ "การเล่นก็เป็นความไร้เหตุผลที่มนุษย์ชาติไม่อาจจะปฏิเสธได้" (ในที่นี้จะขอพักการโต้แย้งที่ว่า การเล่นไม่จำเป็นต้องใช้สมองซีกซ้ายจริงหรือเอาไว้ก่อน เพราะเพียงแค่เลือบตาดูกระดานหมากรุก ก็ น่าจะได้คำตอบแล้ว) เหตุผลที่สนับสนุนคำกล่าวนั้นก็คือ ผลจากการศึกษาประวัติศาสตร์อารยธรรมของมนุษย์ เราก็จะพบข้อเท็จจริงว่า มนุษย์เราอยู่กับการเล่นมาตั้งแต่รุ่งอรุณของมนุษยชาติ และก็ยังคงอยู่ร่วมกันมาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ซึ่งก็หมายความว่า **การเล่นนั้นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษยชาติ** และนอกจากเป็น "สิ่งจำเป็น" แล้ว ก็ยัง "เป็นอะไรที่มากกว่าความจำเป็นเสียด้วยซ้ำ"

สุขชิงก้าจึงกล้าประกาศว่า มนุษย์เราอาจจะปฏิเสธบรรดาแนวคิดนามธรรมหรือคุณค่าสำคัญๆบางอย่าง เช่น ความยุติธรรม ความงาม สัจจะ (เราอาจจะเสียสัจเพื่อชาติได้) ความจริงจัง ฯลฯ แต่ทว่ามนุษย์เราไม่อาจจะปฏิเสธ "การเล่น" ได้ ความสนุกจากการได้เล่นยังคงเป็นสัจธรรมที่ยืนท่าทายปรัชญาเหตุผลนิยมว่า มนุษย์ทุกคนเคยได้เล่น ทุกคนกำลัง "เล่น" (อะไรบางอย่าง) และก็จะเล่นต่อไป มนุษย์เราต้องการทำอะไร "ที่เพียงแค่สนุกสนานและไร้สาระ" ซึ่งหมายความว่า เราต้องเป็น**สิ่งมีชีวิตที่มากกว่าเหตุผล**อย่างแน่นอน และเราไม่อาจจะทำลายล้าง

การทำงานของสมองซีกขวาอย่างราบคาบไปได้

(3) **ข้อวิจารณ์วิถีวิทยาในการศึกษาเรื่องเล่นที่มีอยู่** ในด้านวิถีวิทยาการศึกษาเรื่องการเล่นในแวดวงวิชาการทั้งที่เคยมีมาและกำลังมีอยู่ในช่วงเวลานั้น สุธิงงัก้าได้วิจารณ์วิถีวิทยาการศึกษาการเล่นที่มีอยู่ในแง่มุมต่างๆ พร้อมทั้งได้นำเสนอวิถีวิทยาใหม่ตามแบบของเขา ดังนี้

(3.1) **การเล่นเป็นเพียง "ผู้ช่วยพระเอก" หรือเป็น "พระเอก"** สุธิงงัก้าตั้งข้อสังเกตว่า สาขาวิชาต่างๆ ที่ศึกษาเรื่องการเล่น ไม่ว่าจะเป็นสาขาจิตวิทยา สรีรวิทยา ฯลฯ มักจะใช้วิธีการศึกษาด้วยการสังเกตหรือทดลอง ส่วนใจหทัยของการวิจัยจะเป็นประมาณว่า การเล่นได้ช่วยระบายสัตุชาติญาณได้อย่างไร ช่วยพัฒนาสมองและอวัยวะภายในส่วนไหน เป็นการเตรียมเด็กสำหรับชีวิตในอนาคตในด้านใดบ้าง การเล่นช่วยตอบสนองความต้องการด้านไหนของมนุษย์ การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนารสนิยมและความชอบได้อย่างไร ฯลฯ

แต่ไม่ว่าใจหทัยที่ศึกษาเรื่องการเล่นจะมีหลากหลายเพียงใด แต่ทว่าใจหทัยการค้นคว้าทั้งหมดนี้ก็มีลักษณะร่วมกันอย่างหนึ่ง คือ นักวิจัยมักจะทำตั้งต้นด้วยสมมติฐานที่ว่า "การเล่นนั้นต้องมีขึ้นเพื่อรับใช้อะไรบางอย่าง "ที่ไม่ใช่การเล่น" เช่น พัฒนาการของร่างกาย-สมอง การทำงาน สถานะในสังคม เศรษฐกิจ (อาชีพกีฬา) หรือพูดสรุปง่าย ๆ ว่า "การเล่นนั้นจะมีสถานะเป็นเพียงผู้ช่วยพระเอก (ส่วนพระเอกก็คือประเด็นอื่นๆ) เท่านั้น แต่ตัว "การเล่น" เองจะไม่เคยได้รับบทบาท "พระเอก" เลย

ในแง่มุมนี้ สุธิงงัก้าเสนอว่า ตัวเขาเองจะศึกษา "การเล่นในตัวของมันเอง" (what play is in itself) โดยไม่ต้องไปเกาะแข้งเกาะขาประเด็นอื่นๆ เช่น การตั้งใจหทัยว่า "การเล่นมีความหมายอย่างไรต่อตัวผู้เล่น" หรืออาจกล่าวอุปมาอุปไมยได้ว่า เขาจะถือเอาการเล่นเป็นตัวพระเอก ส่วนประเด็นอื่นๆ ที่จะเข้ามาเกี่ยวข้องนั้น จะเล่นบทเป็นผู้ช่วยพระเอก (ดูตัวอย่างสาธิตต่อไป)

(3.2) **วิถีวิทยาเชิงปริมาณ** เนื่องจากใจหทัยการค้นคว้าและวิถีวิทยาที่ใช้ศึกษาการเล่นของสาขาสรีรวิทยาและจิตวิทยา (ที่ได้รับอิทธิพลจากวิธีการศึกษาแบบวิทยาศาสตร์ธรรมชาติอย่างมากในขณะนั้น-ช่วงทศวรรษ 1930) มักจะใช้การสังเกตและการทดลองเป็นหลัก ทำให้มีการเลือกใช้วิธีการศึกษาแบบการวิจัยเชิงปริมาณเป็นส่วนใหญ่ (Quantitative research) วิถีวิทยาแบบนี้ถือเอาข้อมูลทีมองจากจุดยืนของ "ผู้ศึกษา/นักวิจัย" เป็นสำคัญ (outsider view)

วิถีวิทยาดังกล่าวทำให้มองข้ามคุณสมบัติสำคัญของการเล่นไปหลายแง่มุม เช่น มิติสุนทรีย์ของการเล่น การให้ความหมายต่อการเล่นในทัศนะของผู้เล่น ซึ่งเป็น insider view

(3.3) **การมีคำตอบสำเร็จรูป** สุธิงงัก้าตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อนักวิชาการสาขาต่างๆ เริ่มเข้ามาให้ความสนใจกับเรื่องการเล่น ก็มักจะทำเกิดอาการ "ต่อมเอ๊ะพิการหรือต่อมเอ๊ะไม่ทำงาน" เช่น เมื่อตั้งคำถามว่า ทำไมเด็กจึงเล่นเกมออนไลน์ได้วันละหลายๆ ชั่วโมง ทำไมผู้ใหญ่บางคนจึงเล่น

ก็พาดอย่างบ้าคลั่ง ฯลฯ เราก็จะยอมรับคำตอบง่ายๆว่า "ก็เพราะการเล่นมันสนุกไง" แล้วก็ใส่จุดพุดสต๊อปอยู่ตรงนั้น ไม่มีการตั้งคำถามต่อไปว่า แต่การเล่นมันสนุกเพราะอะไร มันสนุกได้อย่างไร ฯลฯ ทั้งๆที่อยู่ซึ้งกันเห็นว่า **ความสนุกนั้นเป็นมิติที่ลึกล้ำ** (สนใจเรื่องความสนุก โปรดอ่าน กาญจนากแก้วเทพ, **สี่บันทึง: อานาจแห่งความไร้สาระ**, 2545) หรือการตั้งคำถามว่า นอกจากความสนุกแล้ว การเล่นยังมีมนต์เสน่ห์อย่างอื่นๆอีกที่ติดตรึงผู้เล่นเอาไว้หรือเปล่า เป็นต้น

(3.4) เมื่อ "การเล่น" ขยับขึ้นมาเป็น "พระเอก" สุขซึ้งกันได้สรีทวิวิธีการศึกษา "การเล่นในตัวของมันเอง" โดยถือเอาการเล่นเป็นตัวพระเอก และมิติอื่น ๆ นั้นเข้ามาเป็นตัวผู้ช่วยพระเอก ดังตัวอย่างเช่น การศึกษา "การเล่น" ในภาษาต่างๆ เช่น ภาษากรีก ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาสันสกฤตของอินเดียโบราณ ฯลฯ ในที่นี้จะยกตัวอย่างการศึกษาการเล่นในภาษาสันสกฤตที่คนไทยเราน่าจะพอเข้าใจได้บ้าง

ในภาษาสันสกฤตมีรากของคำที่มีความหมายถึงการเล่นอยู่ 4 คำ

(i) คำที่ใช้ทั่วไปคือคำว่า **kridati** (ภาษาไทยคือคำว่า "กริธา") ซึ่งหมายความถึงการ เล่นของสัตว์ การเล่นของเด็ก และการเล่นของผู้ใหญ่ อีกความหมายหนึ่งของคำว่า **kridati** นี้ คล้ายคลึงกับภาษาเยอรมัน คือใช้หมายถึงการเคลื่อนไหวของคลื่นและลมด้วย ดังนั้น คำว่า **kridati** จึงหมายรวมไปถึงการกระโดด (hopping) การ skipping และการเล่นรำ โดยไม่จำเป็นต้องโยงมาถึงเรื่องการเล่นก็ได้ และสามารถใช้ใกล้เคียงกับคำว่า "นาฏ" (nrt) ที่หมายถึงการเล่นรำและการแสดงต่างๆ

(ii) **divyati** หมายถึงการพนัน การเสี่ยงหัวก้อย (dicing) การพูด/แสดงตลกขบขัน การล้อเลียน

(iii) **las (vilasa)** หมายถึง การเปล่งหรือเรื่องแสง การปรากฏตัวอย่างฉับพลัน การเกิด/การทำเสียงดังอย่างทันที แสงแปลบปลาบ การเคลื่อนไหวไปมา

(iv) **lila (yati)** หมายถึง การเหวี่ยง การหมุน/ม้วนตัว (rocking) ของแสงหรืออากาศ นอกจากนั้นยังมีอีกความหมายหนึ่งคือ "ดูเหมือนว่า เลียนแบบ เสมือนว่าเป็น แบบว่า" (คนไทยจึงใช้คำว่า "อย่าลืลามาก") เช่น คำว่า **คชาลีลา** ก็แปลว่าเลียนแบบทำท่าเป็นช้าง

จากความหมายทั้ง 4 ความหมายนี้ ทำให้เข้าใจว่า สิ่งที่เราเรียกว่า "การเล่น" ในกลุ่มคนอินเดียโบราณที่ใช้ภาษาสันสกฤตนั้นจะหมายความถึงอะไรได้บ้าง คุณลักษณะของ "การเล่น" คืออะไร อะไรบ้างที่จะถือว่า "เป็นการเล่น" สุขซึ้งกันตั้งข้อสังเกตว่า คุณลักษณะหนึ่งที่เราขาดหายไป ในคำทั้ง 4 นั้น ก็คือ คำว่า "การแข่งขัน" (contest) โดยที่ไม่มีคำใดในทั้ง 4 คำที่บ่งบอกถึง "การแข่งขัน" ทั้งๆที่ในวัฒนธรรมอินเดียโบราณนั้น การแข่งขันเป็นการกระทำที่เป็นปกติและพบเห็นได้โดยทั่วไป

(4) การแบ่งประเภทของการเล่น ก่อนจะไปถึงเรื่องคำนิยามว่าการเล่นคืออะไรตาม

ทัศนะของฮุยซิงก้านั้น เราจำเป็นต้องแนะนำเสียก่อนว่าฮุยซิงก้าได้จัดจำแนกประเภทการเล่นเอาไว้เป็นกี่รูปแบบ (play-form) ทั้งนี้เพราะในการนิยามว่าการเล่นคืออะไรนั้น ฮุยซิงก้าหมายถึงการเล่นบางรูปแบบเท่านั้น

ในการศึกษาเรื่องการเล่นของฮุยซิงก้านั้น เขานำเสนอแนวคิดหลักๆ 2 แนวคิด แนวคิดแรกคือ "มโนทัศน์ของการเล่น" (play-concept) และแนวคิดที่สองคือ "รูปแบบของการเล่น" (play-form) และจากรูปแบบของการเล่นนี้เองที่ฮุยซิงก้านำมาใช้จำแนกประเภทของการเล่น

ฮุยซิงก้านำเสนอมโนทัศน์ของการเล่นว่า การเล่นเป็นสิ่งที่มองเห็นได้โดยง่ายว่าเกิดขึ้นอยู่ทั่วไป ทุกที่ ทุกเวลา กับสัตว์โลกทุกประเภท จนสามารถสรุปได้ว่า การเล่นเป็นคุณสมบัติหนึ่งของสัตว์โลก บรรดาลูกหมาลูกแมว ลูกปลาโลมาต่างก็มีการเล่นโดยไม่ต้องรอให้มนุษย์ไปสอนเลย แต่ทว่าการเล่นทั้งหมดที่เห็นอยู่นั้นมีหลากหลายรูปแบบ และหากเราจัดแบ่งประเภทโดยใช้ "ความซับซ้อน" เป็นเกณฑ์ ก็อาจจะแบ่งรูปแบบการเล่นได้ดังนี้

(i) รูปแบบการเล่นของสัตว์ ถือเป็นรูปแบบขั้นต้นของการเล่น

(ii) รูปแบบการเล่นของเด็ก เป็นรูปแบบที่สูงขึ้นมากกว่าการเล่นของสัตว์ เริ่มมีคุณสมบัติที่ซับซ้อนมากขึ้น

(iii) รูปแบบการเล่นระดับสูง (higher-form of play) เป็นการเล่นที่มีการแสดงออกเชิงสังคม (ไม่ใช่แบบการเล่นของเด็กๆ) เช่น การแข่งขัน การแสดง การโชว์ การเดินรำ ดนตรี ขบวนแห่ แห่น การแข่งกีฬา การแข่งแบบ tournament (แบบแพ้คัดออก) การเล่นแบบนี้มีรูปแบบที่เด่นชัดและเฉพาะเจาะจง รูปแบบการเล่นประเภทนี้คือเนื้อหาที่ฮุยซิงก้าศึกษาในงานของเขา โดยเชื่อมโยงรูปแบบการเล่นระดับสูงนี้กับพิธีกรรม

แต่ไม่ว่าจะเป็นการเล่นในรูปแบบที่เรียบง่าย หรือมีความสลับซับซ้อนก็ตาม ฮุยซิงก้าก็เห็นว่า กิจกรรมที่เรียกว่า "การเล่น" นั้นก็มีคุณสมบัติบางอย่างที่เป็นแก่นแกนร่วมกัน (ดังที่จะได้กล่าวถึงต่อไป) เพียงแต่ในแต่ละรูปแบบจะมีคุณสมบัติดังกล่าวนั้นมากหรือน้อย เข้มข้นหรือเบาบาง เข้มงวดหรือผ่อนปรน ตายตัวหรือยืดหยุ่น ฯลฯ เท่านั้น

ผู้เขียนสังเกตว่าในงานศึกษาเรื่องการเล่นจำนวนมากของไทย มักจะระบุชื่อของการละเล่นต่างๆอย่างมากมาย โดยไม่มีการจัดกลุ่ม ทำให้ข้อมูลเรื่องชนิดของการเล่นแตกกระจายเป็นเบี้ยหัวแตก ในที่นี้จึงจะลองนำเสนอตัวอย่างวิธีการจัดกลุ่มประเภทของการเล่นตามทัศนะของ R. Caillois (2001) นักเล่นศึกษาชาวฝรั่งเศสที่ได้แบ่งประเภทการเล่นเอาไว้เป็น 4 ประเภท คือ

(1) **Competition (agon)** เป็นการเล่นที่มีกฎสำคัญคือ ต้องมีการแข่งขัน ต้องให้โอกาสเท่าๆกัน แรงจูงใจในการเล่นคือต้องเอาชนะ คนที่เก่งกว่าคือผู้ชนะ รูปแบบการเล่นแบบแข่งขันอาจจะมีตั้งแต่รูปแบบง่ายๆ เช่น แข่งว่าใครจะกระพริบตาก่อนกัน ไปจนถึงการวิ่งมาราธอน ในกีฬาโอลิมปิก

(2) Chance & destiny (alea) ในกีฬาแบบ "โชคกำหนด" นี้ คนที่ชนะไม่ใช่คนที่เก่งที่สุด หากแต่เป็นคนที่โชคดีที่สุด เช่น รูเล็ต ไฮโล

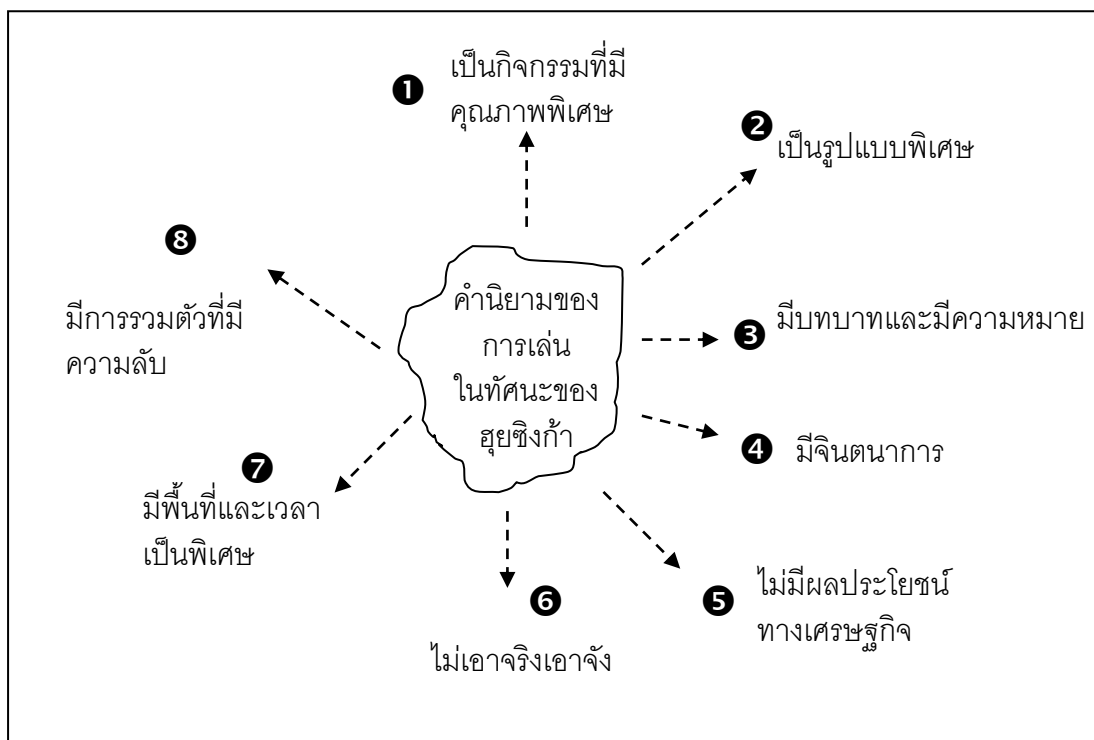
การเล่นบางรูปแบบอาจจะรวมการเล่นประเภท 1 และ 2 เข้าไว้ด้วยกัน เช่น การเล่นโป๊กเกอร์ จะเริ่มด้วยการแจกไพ่ก่อน ซึ่งก็แล้วแต่โชคว่าใครจะได้ไพ่แบบไหน (รูปแบบ 2) แต่ต่อจากนั้น วิธีการเล่นของแต่ละคนก็กลายเป็นรูปแบบที่ 1 ไป

(3) Imitation (mimicry) เป็นรูปแบบการเล่นที่ใช้ "การสมมติ/การทำให้เชื่อ" (make believe) ใช้จินตนาการในการเปลี่ยนคน/เปลี่ยนการกระทำ/เปลี่ยนสิ่งของให้เป็นอย่างอื่น ซึ่งหากจะเล่นได้ต้องมี "สำนึกแบบทำราวกับว่าเป็น..." (as if conscience) เช่น เด็กๆ ที่เล่นขี้ม้าส่งเมือง คนที่เป็นม้าก็ต้องทำราวกับว่าเป็นม้าจริงๆ การเล่นในเกมฝึกอบรมต้องใช้รูปแบบนี้มาก

(4) Dizziness (ilinx) เป็นเกมที่เน้น "ความไร้ระเบียบ/สับสนอลหม่าน" (dis-order game) อาจจะเป็นทั้งกายภาพ (physical) และอารมณ์/ความรู้สึก/จิตใจ (mental) ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดก็คือบอร์ดาเครื่องเล่นในสวนสนุก เช่น ม้าหมุน การเล่นแบบนี้จะกระตุ้นสมองทั้งสองส่วนที่ทำงานด้านความเป็นระเบียบ (cortex) และด้านความไร้ระเบียบ (limbic) ให้เกิดการทำงาน

(5) คำนิยามว่า "การเล่นคืออะไร" ตามทัศนะของสุยซิงก้า

ในที่นี้จะแสดงคำนิยามว่า "การเล่น (รูปแบบขั้นสูง) คืออะไรตามทัศนะของสุยซิงก้า โดยจะแยกแยะ "คุณสมบัติแก่นแกน" (core characteristic) ของสิ่งที่เรียกว่า "การเล่น" ออกมาโดยจะเทียบเคียงให้เห็นรอยต่อทางความคิดของสุยซิงก้ากับนักคิดท่านอื่นๆ โดยในขั้นต้นนี้จะแนะนำคุณสมบัติแต่ละข้อของการเล่นแบบหนึ่งตัวอย่างก่อน



(5.1) การเล่นเกมเป็นการกระทำที่มีคุณภาพพิเศษ (well-defined quality of action) ที่ทำให้การกระทำนี้แตกต่างไปจากกิจกรรมที่ทำอยู่ใน "ชีวิตปกติธรรมดาสามัญ" (ordinary life) เริ่มตั้งแต่มีการแต่งกายที่ไม่เหมือนปกติ (ใส่กางเกงวอร์ม รองเท้ากีฬา ทาสีบนใบหน้าเวลาไปเชียร์บอลล์) มีการเคลื่อนไหว/การใช้ร่างกายที่ผิดปกติไปจากชีวิตธรรมดา เป็นต้น

(5.2) การเล่นเกมเป็นกิจกรรมรูปแบบพิเศษอย่างหนึ่ง (special form of action) ความพิเศษประการแรกเลยก็คือ บรรดากิจกรรมทั้งหลายที่มนุษย์ต้องทำนั้น ส่วนใหญ่แล้วมาจากแรงบีบบังคับต่างๆ โดยที่ไม่ได้สมัครใจ (ในภาษาของ Durkheim คือ ฎกแรงผลักดันทางสังคม - social force - เป็นตัวบังคับ) แต่การเล่นนั้นเป็นกิจกรรมที่แม้จะมี "ลักษณะเชิงสังคม" แต่ผู้เล่นก็กระทำอย่างสมัครใจ ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบกิจกรรมแบบพิเศษ

(5.3) การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่มีความหมาย มีความสำคัญ และมีบทบาททางสังคม (Significant & Social Function) คุณสมบัตินี้เห็นได้ชัดเจนในงานศึกษาเรื่องการเล่นตีไก่ในบทวิเคราะห์ของ C. Geertz ;(1973) ที่การตีไก่ไม่ใช่เป็นเพียงการตีไก่ให้เกิดการแพ้ชนะเท่านั้น แต่การตีไก่เป็นอะไรที่มากกว่าการตีไก่ เป็นอะไรที่หมายถึงศักดิ์ศรี หมายถึงความเป็นลูกผู้ชาย ฯลฯ ในขั้นต่อมา ได้มีผู้ขยายคุณลักษณะข้อนี้ของการเล่นว่า (ตามทัศนะของสำนักวัฒนธรรมศึกษา) การเล่นนั้นนอกจากจะเป็นพื้นที่ของกิจกรรมแห่งการสร้าง ความหมายแล้ว ก็ยังเป็นพื้นที่ของการปรับเปลี่ยนความหมาย และการต่อสู้ทางความหมายอีกด้วย (ดังเช่นตัวอย่างงานศึกษากีฬาคริกเก็ตของ Appadurai)

(5.4) การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่มีจินตนาการ (imagination) ถึงแม้เราอาจจะเห็นหรืออาจจะได้ยินบ่อยๆว่า การเล่นนั้นเป็นพื้นที่ที่ถ่ายทอดความคิดและการกระทำตามประเพณี เช่นการเล่นทอยสะบ้าของชาวมอญในเทศกาลสงกรานต์ แต่ในอีกด้านหนึ่ง การเล่นก็เป็นพื้นที่ทางเลือก เป็นพื้นที่ของการสร้างสรรค์จินตนาการแบบที่ไม่เคยคิดไม่เคยกระทำมาก่อน สอดคล้องกับทัศนะของ R. Williams ที่ว่า ทุกครั้งที่มีการสืบทอด (transmission) ก็ย่อมมีการปรับเปลี่ยนปะปนอยู่ด้วยเสมอ (transformation) การเล่นทอยสะบ้าในวันนี้จึงคงไม่เหมือนเมื่อหลายร้อยปีก่อนทั้งหมด นักวิชาการที่สนใจเรื่องจินตนาการในการเล่นเช่น Brian Sutton-Smith (1986) สรุปว่าสังคมเราต้องการทั้งการสืบทอดและการปรับเปลี่ยน/ปรับเปลี่ยนทั้งสองด้าน

ฮุยซิงก่าตั้งสังเกตเกี่ยวกับคำว่า "imagination (จินตนาการ) ว่า ในคำๆนี้ มีคำว่า "image" ที่แปลว่า "ภาพ" ซึ่งหมายความว่า การจินตนาการนั้นเป็นเรื่องของการแปลงความคิดให้กลายเป็น "ภาพ" นั่นเอง (หรือการวาดภาพแห่งความคิด)

(5.5) การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องหรือหวังผลทางเศรษฐกิจ (disinterestedness) ไม่มีการหวังผลกำไร (คนไทยจึงใช้คำว่า "เดินเล่น กินเล่นๆ...") ซึ่งหมายถึง

การกระทำที่ไม่ได้หวังผลทางเศรษฐกิจ ประเด็นนี้เป็นแง่มุมที่สุขซิงก้าใช้วิจารณ์ "การเล่นในรูปแบบต่างๆ เช่น การเล่นกีฬา ที่มีอยู่ในสังคมปัจจุบันว่า ทฤษฎีต่อแก่นแกนของการเล่นไปแล้ว"

(5.6) **การเล่นเป็นกิจกรรมที่ไม่จริงจัง ไม่มีสาระ (Non-serious)** ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ตรงกันข้ามกับกิจกรรมประเภทการทำงานที่ต้องเอาจริงจัง มีสาระ มีการใช้เหตุใช้ผล (แม้ว่าเมื่อถึงเวลาเล่นจริงๆ คนเล่นอาจจะเอาจริงจังมากกว่าการทำงานก็ตาม) แต่การที่การเล่นเป็นกิจกรรมที่ไม่จริงจัง ไม่มีสาระนั้น ก็ได้หมายความว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ไม่มีความสลักสำคัญทั้งต่อระดับปัจเจกหรือระดับสังคม ทั้งนี้เพราะสุขซิงก้าเชื่อในหลัก **"ความสมดุลที่ประสานกัน"** (idea of harmonious balance) ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของการพัฒนาอารยธรรมของมนุษยชาติ (cardinal principle of civilization) กล่าวคือ อารยธรรมของมนุษย์จะสร้างขึ้นมาจากกิจกรรม 2 ประเภทที่ต้องประสานกลมกลืนกัน คือด้านที่จริงจังและด้านที่เล่นๆ (serious & playful activities) ทศนะดังกล่าวจะแตกต่างไปจากทศนะเรื่องการสร้างอารยธรรมของ S. Freud และ N. Elias อยู่บ้าง

(5.7) **การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีขอบเขตของพื้นที่และเวลาที่เป็นของตัวเอง** ซึ่งแยกขาดไปจาก "พื้นที่ของชีวิตปกติทั่วไป" รวมทั้งมีกฎเกณฑ์ที่แตกต่างออกไปด้วย แนวคิดดังกล่าวคล้ายคลึงกับงานวิเคราะห์ช่วงเวลาในพิธีกรรมแห่งการเปลี่ยนผ่านสถานะ (rite de passage) ที่เริ่มต้นจาก Van Gennep และพัฒนาต่อมาโดย Victor Turner นักวิชาการทั้งสองท่านได้แบ่งช่วงเวลาของพิธีกรรมแห่งการเปลี่ยนผ่านออกเป็น 3 ช่วงเวลา คือช่วง Pre-liminal (ช่วงรวมตัวอยู่ในกลุ่มเดิม) ช่วง liminal (ช่วงแยกตัวออกจากกลุ่มเดิมไปอยู่ในพื้นที่ต่างหาก) และช่วง Post-liminal (ช่วงกลับเข้าสู่กลุ่มใหม่ด้วยสถานภาพใหม่) ในช่วงเวลาของการเล่นก็คือช่วง liminal situation นั้นเอง

(5.8) **การเล่นเป็นกิจกรรมของกลุ่มคนที่มารวมตัวกันโดยมีการสร้างรหัสลับ (secrecy) ที่รู้กันเฉพาะใน "กลุ่มของพวกเขาเท่านั้น"** สุขซิงก้าเห็นว่า การรู้ความลับกันเฉพาะในกลุ่มของเรานั้นเป็นมนต์เสน่ห์อย่างหนึ่งของการเล่น และเป็นเส้นขีดกั้นระหว่าง "พวกเรา" กับ "คนอื่น" (ในเด็กๆจะชอบเล่นแบบมีความลับ เช่น ซ่อนหา ซ่อนของ กระซิบ ฯลฯ และเป็นความรื่นเริงบันเทิงใจอย่างมาก) หรือพูดง่าย ๆ ว่า "ความลับเป็นเครื่องมือประเภทหนึ่งในการสร้างอัตลักษณ์"

จากคุณลักษณะต่างๆที่กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่าสุขซิงก้าได้นำเอาคุณลักษณะ (attribute) ที่เคยเป็นคุณสมบัติของรูปแบบวัฒนธรรมอื่นๆ (เช่น การทำมาหากิน การสร้างสรรค์เครื่องมือ ฯลฯ) เช่น ความเอาจริงจัง สนุกทริยะ ความศักดิ์สิทธิ์ พื้นที่ เวลา เป้าหมาย/ผลประโยชน์ที่จับต้องได้ ฯลฯ มาใช้จับคู่ "การเล่น" เสียใหม่ ส่งผลให้เราสามารถมองเห็นเหลี่ยมมุมของการเล่นที่ไม่เคยมองเห็นมาก่อน

ในลำดับต่อไป ผู้เขียนจะขยายรายละเอียดของคุณลักษณะแก่นแกนเหล่านี้ต่อไป

(6) การเล่นอยู่คู่กับมนุษย์มาตั้งแต่เริ่มต้น ต่อเนื่อง และจะตลอดไป จากชื่อรองของหนังสือ Homo Ludens ที่บ่งบอกจุดยืนของฮูยซิงทำได้อย่างชัดเจนว่า การเล่นนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของมนุษย์ ข้อพิสูจน์ของเขาก็คือ ในการวิเคราะห์บรรดากิจกรรมขั้นปฐม (Archetype) ของวัฒนธรรมมนุษย์ เช่น การสร้างและใช้ภาษา การประดิษฐ์ปรัมปราคติ (myth) ฯลฯ นั้นล้วนแล้วแต่มีการเล่นเป็นส่วนผสมอยู่ด้วยทั้งสิ้น

ตัวอย่างเช่น การใช้ภาษาแบบมนุษย์ (ที่แตกต่างจากการใช้ภาษาของสัตว์) มนุษย์นั้นสร้างและใช้ภาษาเพื่อแยกแยะสิ่งต่างๆ (แยกแยะออกจากควาย) สร้างตัวตน (เช่น การเรียกชื่อเผ่าพันธุ์ตนเอง) ใช้บอกการดำรงอยู่ของสรรพสิ่งต่างๆรอบตัว (หากมีคำเรียกว่า "ข้าง" ก็แปลว่ามีข้างอยู่ในบริเวณนั้น) ภาษานั้นเป็นการทำงานระหว่าง "วัตถุ" (matter) กับ "จิต" (Mind) ซึ่งในวิชาสัญวิทยาสมัยใหม่จะอธิบายว่า เมื่อเราพูดคำว่า "ขวด" (วัตถุ) กับเพื่อน ในหัวสมองทั้งของเราและของเพื่อนก็จะมี "ภาพของขวดปรากฏขึ้นมา"(จิต) และในกระบวนการทำงานของภาษานี้ การเล่นก็เป็นกิจกรรมที่ช่วยได้อย่างดี เช่น การเล่นเกมกินหาง ทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องตอบโต้กันด้วยภาษา "แม่กูเอ๋ย กินน้ำป๋อไหน..." เป็นต้น

เนื่องจากภาษาเป็นการทำงานระหว่าง "วัตถุ" กับ "จิต" หรือระหว่าง "รูปธรรม" กับ "นามธรรม" ดังนั้น ทุกๆแนวคิดที่เป็นนามธรรมจึงสามารถถูกดัดแปลงให้มาเป็น "อุปมาอุปไมย" (metaphor) ซึ่งเป็นรูปธรรม และทุกๆอุปมาอุปไมยนั้นก็คือ "การเล่นกับคำ" นั่นเอง เช่น "แล้วสอนว่าอย่าไว้ใจมนุษย์... ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด..." (น่าจะสนใจว่า คนไทยใช้คำว่า "เล่นลั่น เล่นคำ...")

เพราะฉะนั้น ในแง่มุมของสังคมวิทยาภาษาศาสตร์ มนุษย์เรานั้นมีโลกแวดล้อมตัวขั้นแรกเป็นโลกทางกายภาพ เรามีแม่น้ำ แผ่นดิน ภูเขา ทะเล ชายหาด ฯลฯ เป็นโลกขั้นแรก หลังจากนั้น มนุษย์ก็สร้างโลกที่สองซึ่งเป็นโลกแห่งภาษา เป็นโลกแห่งบทกวี เป็นโลกที่สองเคียงคู่ไปกับโลกแห่งความจริงขั้นแรก (มนุษย์จึงมีสวนดอกไม้ก่อน แล้วจึงมีบทกวีชมสวน) ดังนั้น การเล่นกับภาษาจึงเป็นเครื่องช่วยการเชื่อมโยงระหว่างโลก 2 โลกนี้ (ในสมัยอยุธยา คนไทยอยุธยาที่ชอบเล่นกลบท ส่วนคนไทยในปีพ.ศ.นี้ก็ชอบเล่นกับคำขวัญ สโลแกน สปอตโฆษณา การเล่นไปคำในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ เล่นกับการเปลี่ยนชื่อตัวเอง ฯลฯ)

รูปแบบกิจกรรมขั้นปฐมอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งนักมานุษยวิทยานิยามศึกษาก็คือ ปรัมปราคติ (myth) เช่นเดียวกับภาษา ปรัมปราคติก็เป็น "การแปลงร่าง" (transformation) จากโลกจริงมาสู่โลกจินตนาการ เช่น เมื่อมีภูเขาของจริงที่มีรูปร่างเหมือนผู้หญิงนอนหงายอยู่ ก็มีการแต่งเรื่องตำนานเรื่องเล่าว่าเพราะเหตุใด จึงมีนางคนนั้นมานอนหงายอยู่ในบริเวณนี้ ในทุกๆปรัมปราคติจึงเป็นพื้นที่ระหว่าง "เรื่องแต่ง-เรื่องล้อเลียน" กับ "โลกแห่งความจริง/โลกที่จริงจัง" และในการใช้/การ

สืบทอด/การผลิตซ้ำปรัมปราคติดังกล่าว ก็ต้องอาศัยกิจกรรมการเล่นในรูปแบบต่างๆ ตั้งแต่การเล่นในรูปแบบการเล่านิทาน ในรูปแบบการแสดง ในรูปแบบขบวนแห่พิธีกรรม ฯลฯ

ถึงแม้ตัวอย่างทั้งสองที่ยกมาคือ ภาษาและปรัมปราคตินั้นจะดูเหมือนเป็นรูปแบบกิจกรรมขั้นปฐมของสังคมในอดีตซึ่งสูญสลายไปแล้วในโลกปัจจุบัน แต่ฮุยซิงก้าก็เสนอว่า แม้แต่ในรูปแบบกิจกรรมใหม่ๆ เช่น กฎหมาย การค้า ศิลปะ งานช่าง วิทยาศาสตร์ ฯลฯ ก็ล้วนแล้วแต่มีจุดร่วมกับปรัมปราคติทั้งสิ้น กล่าวคือ **เดบโตมาบนพื้นดินแห่งการเล่น** (Soil of play) (เมื่อเวลาดูหนังประเภทขึ้นโรงขึ้นศาล - court film - ฉากที่ทนายชกโจทก์/จำเลยนั้นก็ดูเป็นการละเล่นประเภทหนึ่ง) ข้อเสนอของฮุยซิงก้าน่าจะทำให้เราไม่แปลกใจเลยว่า ทำไมภาษาไทยจึงใช้คำว่า "เล่นหุ่นเล่นการเมือง เล่นพระ เล่นการพนัน เล่นนิกเกิ้ลบอร์ด เล่นดนตรี เล่นเกมออนไลน์ เล่นละคร เล่นกีฬา .." (ซึ่งแปลว่าสังคมเราเปิดเผยจริงจังและมาถูกทางแล้ว!!!)

ฮุยซิงก้าจึงสรุปว่า การเล่นนั้นอยู่คู่กับมนุษยชาติในฐานะที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของ การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงสังคม วัฒนธรรม และอารยธรรม ดังนั้น ในสนามเทนนิส บนโต๊ะปิงปอง สนามฟุตบอล ฯลฯ จึงเป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์วัฒนธรรม/อารยธรรมของสังคมไม่แตกต่างไปจากห้องประชุมสภาของ สส. ในโรงงาน ในวัด เช่นกัน

(7) การเล่น v.s. การเอาจริงจังเอาจัง (seriousness)

เราได้เอ่ยนามของ Gregory Bateson (1976) มาแล้วครั้งหนึ่งว่า เขาเป็นนักวิชาการที่สนใจเรื่องการเล่นในแง่มุมที่ว่า จริงหรือว่าเรื่องการเล่นนั้นเป็นเพียงเรื่องสนุกๆ ไม่ใช่เรื่องจริงจัง (Non-seriousness) และจากแนวคิดที่ว่า "เรื่องเล่นๆเป็นเรื่องไม่จริงจัง" นั้น ก็มีหลายแนวคิดที่หมุ่นเวียนอยู่รอบๆแนวคิดดังกล่าว เช่น เรื่องเล่นเป็นเรื่องไม่มีสาระ เล่นจบแล้วก็เลิกกัน อย่าไปเอาจริงจังกับเรื่องเล่นๆ ฯลฯ แต่ทว่าปรากฏการณ์ที่เป็นจริงหลายครั้งก็อาจจะทำให้เราต้องหันกลับมาทบทวนบรรดาข้อสรุปของแนวคิดเหล่านั้น สำหรับในประเด็นเรื่อง "เล่นเป็นเรื่องไม่จริงจังนี้" ฮุยซิงก้ามีคำตอบให้หลายคำตอบ

ประเด็นแรก เมื่อเราพิจารณาอย่างผิวเผิน เราก็คงจะเห็นว่า ในขณะที่เรื่องการทำมาหากิน เรื่องการเมือง เรื่องอาชีพ เรื่องแต่งงาน ฯลฯ นั้นเป็นเรื่องที่มีความสำคัญต่อชีวิตของเรา เป็นเรื่องจริงจัง ต้องการการตัดสินใจให้เหตุผลให้ดี ในขณะที่การเล่นเกมออนไลน์นั้น ถึงจะเล่นแพ้หรือชนะก็ไม่ใช่เรื่องคอขาดบาดตาย เป็นเรื่องไม่จริงจัง จากตัวอย่างที่ยกมานี้ แสดงว่า เรื่อง "การเล่น" กับ "ความจริงจัง" (seriousness) นั้นเป็นสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกัน

คำถามก็คือ 2 แนวคิดคือ การเล่นกับความจริงจังนั้นเป็นคู่ตรงกันข้ามจริงหรือ ต้องตรงข้ามกันเสมอไปในทุกที่ ทุกเวลา ทุกบริบทหรือ

ฮุยซิงก้ามีคำตอบว่า แม้ว่าการเล่นกับความจริงจังอาจจะเป็นคู่ตรงกันข้าม แต่ก็ไม่ใช่เสมอไป **ไม่ในทุกที่ ทุกเวลา กับทุกคน และในทุกๆบริบท** เพราะเราอาจจะพบประสบการณ์

ที่ว่า การซ้อมกีฬาของนักฟุตบอลอาชีพนั้นเอาจริงเอาจังมากพอๆกับความจริงจังของการทำวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอกก็ได้

ประเด็นที่สอง หากเราคิดว่าเรื่องการเล่นเป็นเพียงเรื่องของความสนุกสนาน ขำขัน และเต็มไปด้วยเสียงหัวเราะ (comic & laugh) แต่เวลาที่เราเห็นผู้ชมในสนามแข่งเทนนิสชิงแชมป์โลก เราก็แทบจะไม่มีใครมีอาการสนุกสนานขบขันดังกล่าว ในทางตรงกันข้าม เราแทบจะหัวเราะหรือถึงระดับหายใจไม่ออกถ้านักกีฬาที่เราเชียร์กำลังตกเป็นรอง

ประเด็นที่สาม สำหรับเหตุผลที่ทำให้การเล่นดูเป็นเรื่องไม่จริงจัง ก็เพราะดูเหมือนว่า การเล่นจะไม่ใช่เรื่องที่ต้องใช้ความคิดอย่างหนักแบบทำงานหรือการคร่ำเคร่งกับตำราของโต เป็นเรื่องเบาสมอง (จนอาจจะเกินเลยไปถึงว่าการเล่นนั้นถึงกับไม่ต้องใช้สมองเลย) สำหรับข้อคิดเห็นนี้ แชนบีหมากรุกคงจะยอมรับไม่ได้

ฉะนั้นสำหรับประเด็นว่า การเล่นเป็นเรื่องที่อยู่ตรงกันข้ามกับความเอาจริงเอาจังนั้น ข้อเสนอแบบเบาๆของฮุยซิงก้าก็คือ การที่การเล่นจะเอาจริงหรือไม่เอาจริงนั้นก็น่าจะขึ้นอยู่กับ "ประเภทของรูปแบบการเล่น" ด้วย ในการเล่นของเด็กๆ เราอาจจะพบระดับความเอาจริงเอาจังไม่มากนัก แต่สำหรับการเล่นระดับที่สูงขึ้นมา เช่น เล่นเกมหรือเล่นกีฬา ระดับของความจริงจังน่าจะเข้มข้นมากขึ้น พร้อมๆกับการยกระดับของคุณลักษณะอื่นๆ เช่น ความงาม ความศักดิ์สิทธิ์ ฯลฯ ให้เพิ่มมากขึ้นตามมาด้วย

สำหรับข้อเสนอที่เข้มข้น ฮุยซิงก้าระบุว่า "Play is anything but serious" กล่าวคือ การเล่นนั้นเป็นพื้นที่ของหลายสิ่งหลายอย่าง ทั้งความรื่นเริงบันเทิงใจ พื้นที่แห่งการทดลอง พื้นที่แห่งการสมมติ/การทำให้เชื่อว่าเป็นจริง (make believe) พื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ฯลฯ แต่ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่แบบใด **การเล่นนั้นก็จริงจังอยู่เสมอ** ในพจนานุกรม Oxford English Dictionary จึงให้คำอธิบายการเล่นว่า "เป็นสภาวะของการเข้าร่วมอย่างเอาจริงเอาจัง (busily engagement) เพื่อเป้าหมายแห่งความสนุกสนาน"

และสำหรับข้อเสนอที่แรงที่สุดของฮุยซิงก้าก็คือ การนำเอาการเล่นมาวางแบบคู่ตรงกันข้ามกับความเอาจริงเอาจังแล้วตั้งคำถามนั้นก็ผิดตั้งแต่คิดแล้ว ทั้งนี้เพราะการเล่นนั้น**ยืนอยู่นอกสนามของกระดานหก**แห่งบรรดาคุณค่าที่อยู่กันคนละข้าง ไม่ว่าจะ เป็น ฉลาด-โง่ จริง-ปลอม ดี-เลว เล่นๆ-จริงจัง ก็ตาม

(8) **การเล่นเป็นกิจกรรมที่สมัครใจ** (voluntary activity) ฮุยซิงก้าถือว่า ทุกการเล่นต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ การเล่นที่ถูกบังคับให้เล่นนั้นย่อมไม่ใช่การเล่น (การเล่นรัสเซียรูเล็ตต์ด้วยปืนในสงครามเวียดนาม ในทัศนะของฮุยซิงก้านั้นย่อมไม่ใช่การเล่นที่แท้จริง)

อย่างไรก็ตาม คำว่า "สมัครใจ" ในทัศนะของฮุยซิงก้าก็มีความหมายเฉพาะเจาะจง กล่าวคือ ความสมัครใจนั้น หมายความว่าการเล่นนั้นไม่ได้เกิดมาจากแรงผลักดันทั้งจากธรรมชาติ

และสังคม ดังนั้น การเล่นจึงเป็นกิจกรรมที่มีทั้ง "อิสระ" และ "เสรีภาพ" (free and freedom)

คำว่า "เป็นอิสระ" ซึ่งหมายความว่า การเล่นนั้นไม่ได้เกิดมาจาก**ความจำเป็นทางสรีระ** ถึงแม้ว่าผลจากการเล่นจะมีส่วนช่วยพัฒนาทั้งการเติบโตของร่างกาย และทั้งยังฝึกฝนให้บุคคล รู้จักฝึกฝนอำนาจที่จะเลือกตัดสินใจ (power of selection) เพราะในทุกการเล่นจะต้องมี "ทางเลือกให้ต้องตัดสินใจอยู่เสมอ" (จะเดินหมากตัวไหนดี จะออกกรรไกรหรือค้อนหรือกระดาดตี) และ "การเป็นอิสระ" นั้นก็ยังหมายถึงการเป็นอิสระจากข้อพึงปฏิบัติด้านศีลธรรม (Moral duty) เช่น ต้องเล่นหรือต้องไม่เล่นเพื่อความกตัญญู การเล่นนั้นจะกระทำในช่วงของเวลาว่างซึ่งเป็นเวลาที่บุคคลมีอิสระที่จะเลือกทำกิจกรรมใดก็ได้ หรือมีอิสระว่าจะเริ่มเล่นเมื่อไหร่ จะเลิกเล่นเมื่อไหร่ (ซึ่งแตกต่างจากช่วงเวลาการทำงานที่จะถูกกำหนดเอาไว้ว่าจะต้องเริ่มและเลิกในเวลาใด)

และเพราะการเล่นเป็นเรื่องของ "ความเป็นอิสระ" การเล่นจึงก้าวออกมาจากพรมแดนของ "ชีวิตประจำวันที่เป็นปกติทั่วไป" (ordinary life) ซึ่งเป็นชีวิตที่อยู่ภายใต้กรอบของระเบียบสังคม (social order) และได้เข้ามาสู่ "เขตพื้นที่พิเศษ" ซึ่งทำให้การเล่นมีลักษณะร่วมกับการประกอบพิธีกรรม

ในเขตพื้นที่พิเศษนี้ ตัวผู้เล่นเองก็จะรับรู้ถึง "ความเป็นเขตพื้นที่พิเศษนั้น" สุขซิงก้าวยกตัวอย่างเล็กๆว่า ในเวลาที่เล่นเลียนแบบ เด็กๆทุกคนก็รู้ว่า "เขากำลัง**แกล้งเล่น**เป็นพ่อแม่ เป็นรถไฟ (only pretending) เพื่อสนุกๆเท่านั้น" อย่างไรก็ตาม ในขณะที่เด็กกำลังเล่นเป็นรถไฟ แล้วพอไปหอมแก้มเขา เด็กจะพูดว่า "อย่ามาหอมรถไฟสิ" นี่จึงดูเหมือนว่า "แม่จะแสร้งทำ แต่ก็รู้ว่า "จะไม่จริงจัง" ความรู้สึกก้ำกึ่งระหว่าง "แสร้งทำ" แต่ก็ "เหมือนจริงมาก" นี่เป็นอารมณ์ความรู้สึกเดียวกับเวลาประกอบพิธีกรรม หรือเวลาดูหนังดูละครฟังเพลงแล้ว "อินมาก" สุขซิงกำลังสรุปว่า รอยแยกระหว่าง "การเล่น" กับ "ความจริงจัง" ที่เกิดขึ้นจากความสมัครใจในการเข้ามาในพื้นที่พิเศษนี้เป็นเรื่องที่ลื่นไหลไปมาได้

อย่างไรก็ตาม ก็มีการเล่นบางรูปแบบที่ไม่เป็นไปตามหลักความสมัครใจนี้ทั้ง 100 เปอร์เซ็นต์ เช่น การละเล่นที่เป็นพิธีกรรม ซึ่งเป็นการเล่นที่มีบทบาทหน้าที่ทางสังคมซึ่งผู้เล่นต้องกระทำ ในการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาที่มีเรื่องอำนาจศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้ที่เลือกจะทำให้ใครเป็นผู้เล่นนั้นจะเป็นบรรดาเทพเจ้า เจ้าพ่อเจ้าแม่ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลาย ส่วนการเล่นที่มีลักษณะทางโลกย์มากขึ้น เช่น การเล่น wave ในงานเฉลิมฉลองเทศกาลต่างๆ อำนาจที่สั่งให้เล่นนั้นมักจะเป็น team spirit เป้าหมายร่วม เป็นต้น

(9) **การเล่น v.s. ชีวิตจริง/ชีวิตปกติสามัญ** สืบเนื่องมาจากคุณลักษณะของการเล่นที่เป็นกิจกรรมที่เป็นไปโดยสมัครใจ ทำให้การเล่นนั้นมีความแตกต่างจากกิจกรรมอื่นๆ ที่กระทำอยู่ใน "ชีวิตจริง" (real life) ชีวิตปกติสามัญ (ordinary life) ดังนั้น สุขซิงกำลังก้าวต่อมาในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นกับชีวิตปกติสามัญที่เขาพบประเด็นต่างๆ ดังนี้

(9.1) **รอยต่อและรอยแยกระหว่างการเล่นกับชีวิตปกติสามัญ** น่าสังเกตว่าการอธิบายแนวคิดเชิงรอยต่อและรอยแยกระหว่างการเล่นกับชีวิตปกติสามัญนี้คล้ายคลึงกับเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพิธีกรรมกับชีวิตปกติสามัญเช่นกัน (ซึ่งก็เข้าใจได้เพราะการเล่นก็แตกตัวออกมาจากพิธีกรรม และได้สืบทอด DNA ของพิธีกรรมออกมาด้วย) นักวิชาการเช่น E. Durkheim อธิบายความสัมพันธ์แบบรอยต่อและรอยแยกระหว่างพิธีกรรมกับชีวิตปกติสามัญเอาไว้ว่า (สนใจโปรดดู กาญจนา, "เมื่อสื่อพิธีกรรมเป็นผู้นำแห่งความสุข", 2549) สำหรับ**รอยต่อ**นั้นก็คือ บรรดาองค์ประกอบต่างๆในพิธีกรรมนั้น ก็มาจากชีวิตจริงของผู้เข้าร่วมพิธีกรรมนั่นเอง ดังนั้น หากในชีวิตจริง ชาวบ้านแถบนั้นปลูกกล้วยปลูกล้อย เครื่องเช่นในพิธีกรรมก็จะเป็นกล้วยเป็นล้อย หากชาวบ้านแถบนั้นปลูกองุ่น เหล้าที่ใช้ในพิธีกรรมก็จะทำมาจากองุ่นนั่นเอง แต่ในเวลาเดียวกันก็มีความแตกต่างหรือรอยแยกระหว่าง 2 โลกนั้น เช่น แม้ว่าจะใช้หนังวัวมาทำกลองสะบัดไชย แต่ทว่าก็ต้องระบุว่า ต้องเป็นวัวที่ไม่เคยถูกเสียนตี (ในชีวิตจริง มีการเสียนตีวัวเสมอ) หรือหนังที่จะเอามาใช้ทำตัวหนังตะลุงตัวพระอิศวร ก็ต้องเอาหนังวัวที่แก่ตาย วันที่จะแกะไม่ใช่จะแกะวันไหนก็ได้ ต้องเลือกหรือรอวันที่เป็นมงคล เป็นต้น

สุขซิงก้าได้ประยุกต์แนวคิดเรื่องรอยต่อ/รอยแยกในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพิธีกรรมกับชีวิตจริงมาใช้ในเรื่องการเล่นกับชีวิตจริงเช่นกัน ดังนั้นในกรณีของเล่นพื้นบ้าน หากเป็นชุมชนที่มีป่าไผ่อยู่รอบๆหมู่บ้าน ของเล่นที่เด็กเล่นก็จะเป็นของเล่นที่ทำมาจากต้นไผ่ หากเป็นชุมชนที่ปลูกต้นมะพร้าวหรือต้นจาก วัสดุทำของเล่นพื้นบ้านก็จะเปลี่ยนไปตามบริบทของชุมชน นี้เป็นส่วนของ**รอยต่อ**

ส่วน**รอยแยก**ระหว่างโลก 2 โลกนั้น ในขณะที่โลกแห่งพิธีกรรมนั้น รอยแยกนั้นมักจะเกี่ยวข้องกับเรื่อง "ความศักดิ์สิทธิ์" แต่ในกรณีของการเล่นนั้น สุขซิงก้าได้เสนอเกณฑ์อย่างอื่น ๆ ขึ้นมาแทน เช่น เป้าหมายของกิจกรรม และที่สำคัญคือ "ลักษณะที่ไม่เกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ"

(9.2) ลักษณะ "การไม่มีผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจมาเกี่ยวข้อง"

(disinterestedness of play) ของการเล่น คุณลักษณะหนึ่งที่ทำให้การเล่นแยกออกจากชีวิตจริงก็คือ ในขณะที่ชีวิตจริงนั้น การกระทำทุกอย่างจะต้องเป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการอะไรบางอย่าง เช่น การหาอาหารก็เพื่อตอบสนองความต้องการทางร่างกาย เป็นต้น แต่ทว่าสำหรับการเล่นนั้น ดูเหมือนจะเป็นการทำเพื่อความพอใจของผู้เล่น แล้วก็จบ เล่นแล้วก็ไม่ได้อะไรเป็นขึ้นเป็นอันเป็นกอบเป็นกำ ตัวอย่างของการเล่นก่อเจดีย์ทรายแล้วน้ำก็มาพัดให้หมดไปเป็นตัวอย่างที่เป็นแบบฉบับที่สุด

จากคุณลักษณะหนึ่งของการเล่นที่ต้อง (น่าจะ) ไม่มีผลประโยชน์จับต้องได้เป็นเป้าหมายปลายทางนั้น ทำให้สุขซิงก้านำมาเป็นหลักเกณฑ์หนึ่งในการวิพากษ์วิจารณ์บรรดาการ

เล่นกีฬาเป็นอาชีพทั้งหลายว่า กิจกรรมดังกล่าวนี้ "เหลือสัดส่วนของความเป็นการเล่นน้อยลงไปทุกที"

(9.3) **ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นกับชีวิตปกติสามัญ** ฮุยซิงก้ากล่าวไว้ว่า ในขณะที่เรากล่าวว่า การเล่นนั้นได้ "ก้าวออกมา/ได้แยกตัวออกจากชีวิตปกติสามัญสู่พื้นที่พิเศษเฉพาะของตัวเอง" แต่ทว่า การก้าวออกมานี้ การเล่นก็มีได้**หันหลัง**ให้กับชีวิตปกติสามัญโดยสิ้นเชิง หากทว่ายังมีสายสัมพันธ์อีกหลายเส้น หลายรูปแบบระหว่างการเล่นกับชีวิตปกติสามัญ เช่น การเล่นมัน "อยู่นอก" หรือ "อยู่เหนือ" ความจำเป็นและความจริงจังของชีวิตปกติสามัญ เป็นต้น

สายสัมพันธ์แรก คล้ายคลึงกับแนวคิดของนักวิชาการแห่งสำนัก Frankfurt คือ H. Marcuse ที่กล่าวว่า ในช่วงเวลาทำงานในชีวิตจริงนั้น มนุษย์ได้ใช้พลังงานทุกด้าน (กาย สมอง จิตใจ) ให้หมดไป ดังนั้น ในช่วงเวลาพักผ่อน จึงเป็นช่วง "ชาร์จแบตเตอรี่" ให้เต็มอีกครั้งหนึ่งเพื่อจะได้กลับไปสู่ชีวิตปกติของการทำงานได้ ในแง่นี้การเล่นจึงเป็นเสมือนกิจกรรมการชาร์จแบตเตอรี่ของชีวิตปกติ และมีสถานภาพไม่ใช่เป็น "ทางเลือก" (option) เท่านั้น หากแต่เป็น "ความจำเป็น" (the must) เลยทีเดียว

สายสัมพันธ์ที่สองเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะที่ปราศจากผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของการเล่น การทำกิจกรรมเพื่อหวังผลประโยชน์นั้น เปรียบเสมือนการดำน้ำที่เราต้องใช้ความคิดคำนวณผลได้เสีย (calculated) ต้องหาข้อมูล ต้องตัดสินใจ ต้องชั่งใจอยู่ตลอดเวลา แต่เมื่อเราเล่นอันเป็นช่วงเวลาที่พักเบรคจากความเกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ทั้งหลาย จึงเหมือนการโผล่ขึ้นมาจากใต้น้ำเพื่อขึ้นมาหายใจ ช่วงเวลาของการเล่นจึงเป็นช่วงเวลาแห่งการผ่อนคลายที่ช่วยเสริมและเติมเต็มให้ชีวิตจริงดำเนินต่อไปได้

จากสายสัมพันธ์ทั้ง 2 เส้น ฮุยซิงก้าจึงสรุปว่า การเล่นนั้นเป็นเสมือน "เพื่อนคู่ใจ" (accompaniment) ที่เติมเต็มความสมบูรณ์ (complement) ของชีวิตปกติสามัญ การเล่นจึงมีความหมาย มีคุณค่า มีจิตวิญญาณ มีสายสัมพันธ์ทางสังคม ฯลฯ ซึ่งทั้งหมดนี้ฮุยซิงก้าเรียกว่า "การเล่นมีหน้าที่เชิงวัฒนธรรม" การเล่นค้ำชูทั้งชีวิตของปัจเจกบุคคล (life function) และทั้งชีวิตของสังคมดังที่ได้กล่าวมาบ้างแล้วว่า **วัฒนธรรม/อารยธรรมของมนุษยชาตินั้นวางอยู่บนเสา 2 เสาหลัก คือการทำงาน (ที่จริงจัง) และการเล่นที่มีชีวิตชีวา**

(10) **ช่วงเวลาและลักษณะกิจกรรมของการเล่น** ต่อเนื่องจากแนวคิดที่ว่า "การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะ "แยกตัวออกมา" (secludedness) และมีขอบเขตจำเพาะเจาะจง (limitation) จากชีวิตปกติธรรมดา (ordinary life) ดังจะมีเครื่องหมาย 3 อย่างที่แสดงการแยกตัวและความจำเพาะเจาะจงนั้น คือมีช่วงเวลาเฉพาะ (duration)/มีกิจกรรมต่อเนื่องเฉพาะ (activities) และมีพื้นที่เฉพาะ (location) ในที่นี้เราจะดูเครื่องหมาย 2 อย่างแรกก่อน

เวลานั้นเป็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมที่ทำกับเวลา (ตามเข็มนาฬิกาที่ผ่านไป)

เราจะสังเกตเห็นได้โดยง่ายว่า ช่วงเวลาของการเล่นนั้นจะแยกตัวออกไปจากชีวิตประจำวัน (ผู้ใหญ่ เราไม่สามารถจะเอาตะกร้อไปเตะในช่วงเวลาทำงานได้ แม้แต่เด็กอนุบาล เมื่อถึงเวลาอนกียังเล่น ตู๊กตาไม่ได้) คงเป็นเรื่องผิดปกติที่จะมีคนซ้อมบอลในช่วงเวลาเที่ยงคืน (หากจะมีการซ้อมเล่นดนตรีตลอดทั้งคืน ก็ต้องมีสถานที่เฉพาะคือห้องซ้อม) และเช่นเดียวกับช่วงเวลาทำงาน การเล่นก็ต้องมีช่วงเวลาของ**จุดเริ่มต้น** และต้องมี**ช่วงเวลาจบ** ยิ่งหากเป็นการเล่นที่มีระดับสูง (higher-form) เช่น การแข่งขันฟุตบอล ช่วงเวลาเริ่มต้นและช่วงเวลาจบก็ยิ่งแน่นอน ชัดเจน และเข้มงวด

ฮุยซิงก้าแบ่ง**ลักษณะของกระบวนการ**ที่จะเกิดขึ้นในช่วงเวลาของการเล่นว่ามีอยู่ 6 ประเภท คือมีการเคลื่อนไหว/มีการเปลี่ยนแปลง (change) (การเปลี่ยนด้านของสนามที่จะเล่นในครั้งแรกและครั้งหลัง) มีการปรับเปลี่ยน alteration) (เช่น การเปลี่ยนตัวผู้เล่น) มีลำดับขั้นตอนที่มีความต่อเนื่องเชื่อมโยง (succession) เช่น การวิ่งเตะลูกบอล มีการรวมกลุ่ม (association) และมีการแยกขาด (เช่นการแยกช่วงเวลาครั้งแรก/ครั้งหลังของฟุตบอล) ลักษณะของกระบวนการทั้ง 6 กระบวนการนี้อาจจะแตกต่างกันไปตามรูปแบบของการเล่น ยิ่งหากเป็นการเล่นระดับสูง เช่น การเล่นกอล์ฟ ก็พบว่าลักษณะของกระบวนการเหล่านี้ก็จะยิ่งละเอียดละออ ยิ่งเข้มงวด (ตั้งแต่การยืน วางเท้าหนักไปที่เท้าไหน จับไม้กอล์ฟยังไง ก็องศา ให้น้ำหนักไม้ลงที่ไหน ฯลฯ)

เนื่องจากการเล่นเป็นประสบการณ์ที่มนุษย์เราทำซ้ำๆ ไม่ใช่การทำครั้งเดียวในชีวิต ดังนั้น เมื่อช่วงเวลาแห่งการเล่นครั้งที่ 2 ที่ 3 มาถึง ฮุยซิงก้าเสนอว่า คนเราจะจัดเอาความทรงจำ/จิตของเรา (inner-structure) ที่บรรจุลำดับขั้นตอนของกิจกรรมเหล่านี้ออกมาทำซ้ำอีกที (เมื่อเล่นหมากเก็บ เด็กๆจะหยิบเอาความทรงจำว่าจะพลิกมืออย่างไรให้เก็บหมากให้ได้ทั้งหมด นักฟุตบอลจะจำมุมเตะแบบเดิมที่เคยเข้า นักกีฬาหมากรูกจะจำเกมในครั้งก่อนๆ อ่านโครงสร้างเกมออนไลน์ ฯลฯ) ทศนะดังกล่าวนี้คล้ายคลึงกับแนวคิดของ P. Bourdieu ที่กล่าวถึง habitus

อย่างไรก็ตาม กระบวนการจัดเอาความทรงจำเดิม (ที่มีใช้เพียงความคิดเท่านั้น แต่เป็นทั้งการประสานความคิดและร่างกายเข้าด้วยกัน) ออกมาทำซ้ำใหม่ในช่วงเวลาของการเล่นครั้งใหม่นั้น ก็จะมีลักษณะคู่ขนานเกิดขึ้นไปพร้อมๆกัน คือทั้ง**การทำซ้ำเหมือนเดิม** (repetition) ส่วนนี้เป็นส่วนของการสืบทอด และมีทั้ง**การปรับเปลี่ยน** (alteration) ส่วนนี้เป็นส่วนที่เป็นอิสระ เป็นส่วนที่สร้างสรรค์ เป็นส่วนที่เป็นนวัตกรรมความแปลกใหม่ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเล่น

(11) **พื้นที่ในการเล่น** จากเครื่องหมาย 3 อย่างที่แยก "การเล่น" ออกจาก "ชีวิตปกติทั่วไป" คือเวลา กิจกรรม และสุดท้ายคือพื้นที่ที่เราจะกล่าวในที่นี้ เมื่อกล่าวถึงพื้นที่ การเล่นก็จะมีลักษณะร่วมกับพิธีกรรมคือ **การเล่นมิใช่จะเกิดขึ้นในพื้นที่ใดก็ได้** (เราจะไปเตะตะกร้อภายในโบสถ์หรือห้องจัดประชุมสัมมนาไม่ได้) หากแต่จะต้องมี "กระบวนการมอบหมายให้พื้นที่เฉพาะบางแห่งเป็นสถานที่ประกอบพิธีได้/เป็นสถานที่ที่จะเล่นได้" ซึ่งในภาษาอังกฤษเรียก "พื้นที่ที่ผ่านการบวนการเหล่านี้แล้วว่า "consecrated spot" (ภาษาไทยก็คือ พื้นที่ที่ผ่านการปลุกเสกแล้ว)

ตัวอย่างกระบวนการมอบหมายให้พื้นที่หนึ่งๆกลายเป็น "เขตพื้นที่พิเศษสำหรับทำพิธีกรรมหรือกลายเป็นพื้นที่แห่งการเล่น" ที่คนไทยเห็นจนชินชาอยู่ในรายการละครโทรทัศน์ ก็เช่นเมื่อหมอผีจะทำพิธีเรียกวิญญาณมาลงหม้อถ่วงน้ำ กระบวนการที่จะเริ่มทำก็คือการปักเสา 4 ด้านเอาด้ายสายสิญจน์มาล้อม พื้นที่ที่จะประกอบพิธีกรรม (และมีความปลอดภัยเพราะมีป้าย "เขตผีห้ามเข้า") ก็คือภายในบริเวณที่มีด้ายสายสิญจน์ล้อมนั่นเอง เช่นเดียวกับการปลูกผามเพื่อจะเล่นค้าวซอในภาคเหนือ หรือการปลูกโรงพิธีที่จะเล่นโนราซึ่งมีกระบวนการที่ละเอียดและเข้มงวดมาก เช่นเดียวกับพิธีตามัดซึ่งเป็นพิธีอำลาปิดสนามการฝึกซ้อมชี่ละนั้น จะต้องมีการจัดสถานที่เพื่อทำพิธีเสี่ยงไก่คัดเลือกผู้สืบทอด สถานที่ที่จะทำพิธีดังกล่าวนี้จะผิดเพี้ยนไปจากประเพณีที่เคยทำมาไม่ได้เลย

หากเราถอยหลังกลับมาตั้งหลักที่แนวคิดเรื่อง "พื้นที่" ซึ่งในปัจจุบันนี้ได้กลายเป็น "แนวคิดสำคัญ" (categories) ที่แวดวงวิชาการยุคปัจจุบันหันมาให้ความสนใจกันอย่างมาก เช่น J. Habermas แห่งสำนักแฟรงค์เฟิร์ต ผู้บุกเบิกแนวคิดเรื่อง "พื้นที่สาธารณะ" (public sphere)

ในภาษาอังกฤษมีคำที่ใช้เรียกสิ่งๆที่เรียกว่า "พื้นที่" อยู่หลายคำ เช่น area space place sphere (ในภาษาไทยก็มีคำว่า พื้นที่ สถานที่ แห่งที่ อาณาบริเวณ ฯลฯ) คำว่า "พื้นที่" นี้ก็เหมือนกับคำทั้งหลาย คือถูกนิยาม ถูกปรับเปลี่ยนนิยาม ถูกช่วงชิงนิยามความหมายไปมาตลอดช่วงยุคสมัยประวัติศาสตร์ที่คนแต่ละกลุ่มได้มีอำนาจในการให้คำนิยาม

คำว่า "พื้นที่" มีความหมายทั้งทางรูปธรรมและนามธรรม ในแง่รูปธรรม "พื้นที่" หมายถึงอาณาบริเวณแห่งใดแห่งหนึ่ง (area) ที่มีการแบ่งกันเขตเอาไว้อย่างแน่นอน (boundary) โดยอาจจะมี "เครื่องหมายกั้นเขตที่มองเห็นได้ชัดเจน" หรือไม่มีแต่ก็เป็นที่รับรู้กันเช่น พื้นที่ในโรงงาน พื้นที่ในบ้าน (ห้องนั่งเล่น) พื้นที่ในบริเวณวัด ในศูนย์การค้า สนามเด็กเล่น พื้นที่หน้าจอโทรทัศน์ พื้นที่เล่นเกมบนหน้าจอกอมพิวเตอร์ bi-laneพื้นที่ในสวนสนุก ฯลฯ

ส่วนในความหมายในแง่นามธรรม "พื้นที่" จะหมายถึงเวที (ทางนามธรรม) ที่มีการถูกนำไปใช้ประโยชน์ในทุกๆด้าน ซึ่งเวทีนี้ นอกจากจะมีการเข้าครอบครองแล้ว ก็ยังมีการต่อสู้ช่วงชิงตลอดเวลา เช่น พื้นที่ถนนในหมู่บ้านจัดสรรนั้น ผู้ครอบครองก็คือเจ้าของหมู่บ้านและลูกบ้านที่นำมาใช้เพื่อการสัญจร แต่เมื่อกลุ่มเด็กผู้ชายในหมู่บ้านเข้ามาใช้พื้นที่ถนนทำเป็นสนามเตะฟุตบอล เราก็จะเห็นการช่วงชิงการใช้พื้นที่ดังกล่าว และในเชิงนามธรรม พื้นที่ทุกแห่งมีความหมายที่หลากหลายแฝงฝังอยู่ สนามฟุตบอล Old Trafford หรือ I-Mobile จึงมีความหมายเป็นพิเศษต่อคนอังกฤษและคนบุรีรัมย์

ฮุยซิงก้าเสนอว่า ในพื้นที่ที่มีการมอบหมายให้เป็น consecrated spot เหล่านี้จะมีรูปแบบและหน้าที่ที่แน่นอนชัดเจน (form & function) ดังนั้นใน "สนามแห่งการเล่น" จึงมีกฎ กติกา มารยาทต่างๆ มีการระบุกิจกรรมที่ทำได้/ทำไม่ได้ มีการกำหนดตำแหน่งของบุคคลต่างๆที่อยู่ใน

สนาม มีกฎอย่างแน่นอนว่าอย่าล้ำเส้น อย่าเล่นลูกล้ำหน้า ลูกตกตรงไหนจึงจะได้คะแนนหรือเสียคะแนน เป็นต้น

ประเด็นที่น่าสนใจกว่านั้นก็คือ ฮูยซิงก้าได้ขยายความว่า สนามเด็กเล่นนั้นมิได้เป็นเพียงพื้นที่สำหรับเด็กๆ ไปเล่นเท่านั้น หากแต่สถานที่แบบนี้ยังเป็น "ภาพจำลอง" ของฉากต่างๆ ในชีวิตทางสังคมที่เด็กจะมีต่อไปในภายภาคหน้า เช่น ศาล สถานีตำรวจ สนามเทนนิส วัด ฯลฯ ทั้งนี้เพราะในแง่ "รูปแบบและหน้าที่" (form & function) สถานที่ต่างๆ ของสถาบันในสังคมนั้นก็มิได้แตกต่างจากสนามเด็กเล่นเท่าใดนัก

(12) **การเล่นกับกฎกติกา มารยาท** เมื่อพูดถึงคุณลักษณะสำคัญๆ ของการเล่นที่เกี่ยวกับ "พื้นที่และเวลา" นั้น เราก็ได้พูดอ้อมๆ พาดพิงไปถึงเรื่อง "กฎ กติกา มารยาท" อันเป็นคุณลักษณะที่เป็นแก่นหัวใจของการเล่นไปบ้างแล้ว เพราะภายในพื้นที่และเวลาแห่งการล่นนั้น จะปราศจากเสียซึ่งกฎ กติกา มารยาทไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นในรูปแบบใด จะเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ จะเป็นกีฬาโอลิมปิกหรือเป็นเพียงการเล่นของเด็กๆ ข้างบ้านก็ตาม และไม่ว่ากฎกติกานั้นจะมีการระบุอย่างชัดเจนเป็นลายลักษณ์อักษร หรือเป็นกฎที่รับรู้กันเองโดยปริยายก็ตาม

กฎกติกา มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการเล่น เพราะกฎกติกา มีบทบาทหน้าที่สำคัญคือ การเป็นตัวตัดสินว่า ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมานั้นยึดหลักเกณฑ์อะไร เช่น ในการตัดสินว่าใครผิดใครถูก (ในการเล่นตั้งแต่ ถ้าใครเหยียบเส้น ก็ถือว่าตาย) ใครแพ้ใครชนะ หรือเมื่อไหร่จะเริ่มต้น เมื่อไหร่จะจบลง

และลักษณะที่สำคัญของกฎกติกาในการเล่นที่แสดงออกภายในเวลาและสถานที่ที่มีการเล่นนั้นก็คือ **ลักษณะสูงสุดและเป็นอันสิ้นสุด** (absolute & supreme) (อันเป็นคุณลักษณะที่กฎหมายไทยอาจจะต้องอธิบาย) ฮูยซิงก้าอ้างคำพูดของ Paul Valéry ที่สรุปถึงคุณลักษณะของกฎเกณฑ์ในการเล่นว่า "ถ้าเป็นกฎกติกาของการเล่นแล้ว ก็เป็นอันไม่ต้องสงสัย ที่ได้ที่มีการใช้กฎกติกาของการเล่น ที่นั่นก็เป็นสิ่งที่ไม่อาจจะสั่นคลอนได้" ถ้ามีการล้มกฎ การเล่นก็ต้องเลิกล้มไปตามกัน จบเกมทันที กฎบางกฎเป็นตัวกำหนดเวลาและพื้นที่ของการเล่น เช่น ในเกมฟุตบอล เมื่อกรรมการเป่านกหวีดหมดเวลา (เคยมีใครยกมือสงสัยถามกรรมการใหม่ว่า หมดเวลาจริงหรือ) ก็หมายความว่าให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องกับการเล่นไม่ว่าจะเป็นนักกีฬา คนดู กรรมการ ผู้สื่อข่าวกีฬา ฯลฯ ถอนตัว/ถอนกำลังออกจากโลกแห่งการเล่นกลับคืนมาสู่โลกแห่งชีวิตปกติทั่วไปได้แล้ว

(ordinary life)

จากลักษณะที่สูงที่สุดและสิ้นสุดของกฎกติกานี้ ก็หมายความว่า "ในกฎกติกานั้นมี "อำนาจ" ในแบบที่ Foucault พูดถึงบรรจุอยู่อย่างเต็มที่ อำนาจที่ฟอกขาวเหล่านี้อาจจะแสดงออกมาเป็นตัวเป็นตนให้เห็นอย่างชัดเจนจับต้องได้ เช่น แสดงออกผ่านกรรมการประเภทต่างๆ (ในสนามเทนนิส กรรมการที่ร้องว่า out แปลว่าลูกนั้นเสียไปแล้ว ได้เวลาเริ่มเกมใหม่) หรือแม้จะไม่มี

กรรมการหรือผู้ตัดสิน แต่อำนาจของกฎกติกาก็ยังมืออยู่อย่างจำบัง เช่น ในการเล่นของเด็กๆที่ไม่ต้องมีกรรมการแต่ก็ยังมีกฎกติกาอยู่ได้ ในกรณีที่มีกรรมการประเภทต่างๆ บทบาทหน้าที่ของกรรมการแต่ละประเภท รวมทั้งอำนาจของกรรมการแต่ละชุดก็เป็นส่วนหนึ่งของกฎกติกาเช่นกัน (เช่นในฟุตบอล lineman ไม่มีอำนาจแจกใบเหลืองใบแดงให้นักฟุตบอล) ในการดูรายการฟุตบอลทางโทรทัศน์ เราจะเห็นการสาธิตอยู่ตลอดเวลาว่า ถ้าไม่เคารพอำนาจของกรรมการ จะเกิดอะไรขึ้นบ้าง

สุขซิงกำลังอธิบายเรื่องกฎกติกาของการเล่นให้ละเอียดมากขึ้นโดยใช้แนวคิดแยกแยะระหว่าง "พวกเล่นซี้โกง" (cheat/false player) กับ "พวกละเมิด/ไม่เคารพกฎ" (Spoil Sport) ว่าผู้เล่น 2 ประเภทนี้ไม่เหมือนกัน และจะถูกปฏิบัติไม่เหมือนกัน พวกเล่นซี้โกงนั้นเป็นพวกที่รู้ว่ากฎคืออะไร ยังเคารพกฎ แต่อาจจะอาศัยช่วงว่างของกฎมาเอาเปรียบ เช่น นักฟุตบอลที่มารยาททำเป็นเจ็บมาก แต่พวกไม่เคารพกฎนั้นได้แก่ พวกชกได้เข็มขัด พวกด่ากรรมการ ซึ่งนักเล่นกลุ่มหลังนี้จะถูกปฏิบัติตอบโต้อย่างรุนแรง เพราะเป็น "พวกล้มกระดาน" ทำให้การเล่นไม่สามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ (เพราะการเล่นอยู่ได้ด้วยกฎ)

แม้แต่ในการเล่นของเด็กๆ ก็จะมีพวก spoil-sport เกิดขึ้นอยู่เสมอ และสุขซิงก็มักพบว่าปรากฏการณ์ spoil-sport มักจะเกิดขึ้นมากในการเล่นของเด็กผู้ชาย (boy game) พวกไม่เคารพกฎเหล่านี้จะถูก sanction ด้วยรูปแบบต่างๆในระดับต่างๆ เช่น แจกใบเหลือง แจกใบแดง ตัดคะแนน หรือในกลุ่มเด็กๆก็คือกลุ่มจะไม่รับคนเหล่านี้ให้เข้ามาร่วมเล่นด้วย สุขซิงกำลังอธิบายว่าการปฏิบัติตอบโต้อย่างรุนแรงต่อกลุ่ม spoil-sport นั้น เพราะ "ปัญหาเรื่องการเคารพกฎ/ความมีสำนึกถึงความสำคัญของการมีกฎกติกาเป็นเรื่องคอขาดบาดตายมากกว่าการกลัวถูกลงโทษ" (และน่าสังเกตว่า ความเข้าใจในเรื่อง spoil-sport นี้เอง ทำให้ผู้เล่นที่อ่านเกมออกมักจะพัฒนามาเป็น tactic ที่ยั่วให้ฝ่ายตรงข้ามกลายเป็น spoil-sport เพื่อจบเกม)

หรือกล่าวสรุปอีกครั้งหนึ่งว่า เพราะเหตุใดพวกละเมิดกฎ/พวกไม่เคารพกฎจึงถูกลงโทษอย่างรุนแรง เหตุผลก็เพราะการกระทำของพวกเขาเท่ากับเป็นการทำลายล้างโลกของการเล่นที่มีกฎกติกาเป็นเสมือนเสาโครงสร้างที่ค้ำยันอยู่ จากการกระทำที่มีอันตรายต่อการดำรงอยู่ของโลกแห่งการเล่น พวกเขาจึงต้องถูกลงโทษให้ถูกขับออกไปจากโลกแห่งนี้

สุขซิงกำลังขยายขอบเขตของเรื่องกฎกติกาให้เลยสนามของการเล่นออกไปอีก โดยระบุว่าในโลกแห่งความเป็นจริงก็เช่นกัน ในอดีตที่ผ่านของประวัติศาสตร์มนุษยชาติ พวกบรรดาหัวซี้โกงทั้งหลายนั้นยังไม่เป็นอันตรายและแก้ปัญหาได้ง่ายกว่าพวกนอกรีต พวกตั้งลัทธิใหม่ๆ พวกศาสนาพยากรณ์ พวกชอบสร้างนวัตกรรม พวกชอบคิดอะไรแผลงๆ เพราะคนเหล่านี้ได้สันตะเทือนจารีต (กฎ/กติกา) ของสังคม

และในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา พวกที่ละเมิดกฎที่เป็นตัวอย่างที่รู้จักกันดีที่สุดก็คือ กลุ่ม

โปรเตสแตนต์ - Protestant - ที่ไม่เคารพ/เชื่อฟังกฎของคริสตศาสนาโรมัน-คาทอลิกที่มีอยู่ในขณะนั้น และได้ออกมาตั้งกลุ่มใหม่ ตั้งกฎกติกา มารยาทใหม่ กลุ่มคนเหล่านี้ก็ได้แก่พวกนักปฏิวัติ พวกนอกกฎหมาย พวกสมาคมลับนั่นเอง (ปัจจุบัน อาจจะได้แก่พวกฟอกเงิน อาชญากร เศรษฐกิจ พวกคอร์รัปชันในระบบ ฯลฯ)

(13) การเล่นกับพิธีกรรมและความศักดิ์สิทธิ์

(13.1) ความคล้ายคลึงระหว่างการเล่นกับพิธีกรรม สุขชิงก้ากล่าวว่า ผลจากการแบ่งแยกพื้นที่-เวลา-กิจกรรมออกเป็นพื้นที่-เวลา-กิจกรรมแบบชีวิตปกติทั่วไป กับพื้นที่-เวลา-กิจกรรมที่พิเศษของการเล่นที่ได้กล่าวมาแล้ว ทำให้การเล่นนั้นมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบกิจกรรมอีกประเภทหนึ่งของมนุษย์ คือ "พิธีกรรม" (ritual) (และหากเราเชื่อข้อเสนอที่ว่า พิธีกรรมนั้นเป็นต้นธารของการเล่น-เกม-กีฬา ความคล้ายคลึงระหว่างการกระทำทั้ง 2 ประเภทก็ถือว่าไม่ใช่เรื่องน่าแปลกใจอะไร)

เราอาจจะเบิกตัวพยานที่ยืนยันให้เห็นถึงความคล้ายคลึงระหว่างการ "การเล่น" กับ "พิธีกรรม" จากคุณลักษณะต่างๆของการเล่นที่เราได้กล่าวมาแล้ว เช่น

- การเล่นมีความจริงจัง (seriousness) เหมือนกับช่วงเวลาที่มีการประกอบพิธีกรรม เราลองดูคู่แข่งชั้นหมากรุกระดับโลก นักฟุตบอลที่กำลังตั้งลูกบอลเพื่อเตะลูก corner หรือแม้แต่การเอาใจจดจ่อกับการต่อเลโก้ของเด็กๆ พฤติกรรมดังกล่าวมีความเอาใจจริงจังจดจ่อไม่แพ้การสวดมนต์ไหว้พระหรือการเสีงเซียมซีเท่าใดนัก

- การเล่นมีพื้นที่และเวลาที่แน่นอนและแยกขาดออกไปพื้นที่-เวลายามปกติ พิธีกรรมก็เช่นเดียวกัน

- การเล่นมีกฎกติกาที่เข้มงวดเช่นเดียวกับพิธีกรรมซึ่งมีคำนิยามอยู่แล้วว่าเป็นกิจกรรมที่มีกรรมวิธีในการดำเนินการอย่างเป็นลำดับขั้นตอนที่แน่นอนและเข้มงวด ในพื้นที่และเวลาของการเล่นบางอย่าง เราจะมองเห็นความเข้มงวดนี้ได้อย่างชัดเจน เช่นในวันแดงเดือดซึ่งเป็นการพบกันระหว่างทีมฟุตบอลคูร์ก-คูแค้นคือ แมนยู-ลิเวอร์พูล เป็นไปไม่ได้เลยที่สาวกของทีมแมนยูจะไปนั่งในฝั่งของทีมลิเวอร์พูลได้ตามอำเภอใจ

- การเล่นเป็นกิจกรรมที่ไม่มีผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจมาเกี่ยวข้อง ซึ่งก็เป็นคุณลักษณะเดียวกับพิธีกรรม และเนื่องจากลักษณะที่ "ห้ามพ่น" เรื่องผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจนี้เอง (จะใช้เงินพาดหัวเท่าไรก็ไม่สามารถบังคับให้เจ้าพ่อข้อมือเหล็กมาประทับทรงได้) ทำให้เรื่องของทั้ง "พิธีกรรม" และ "การเล่น" เป็นกิจกรรมที่มีความศักดิ์สิทธิ์ (sacred activities) ที่อาจจะมีมากบ้างน้อยบ้าง แต่ก็มีความศักดิ์สิทธิ์อยู่เสมอในสายตาของสุขชิงก้า

(13.2) การถ่ายโอนชุดความรู้จากพิธีกรรมศึกษาไปสู่การเล่นศึกษา และหากการเล่นมีความคล้ายคลึงกับพิธีกรรม เราก็สามารถที่จะถ่ายโอนความรู้จากการศึกษาพิธีกรรมมาใช้ใน

เรื่องการเล่น ดังตัวอย่างประเด็นที่จะถ่ายโอนมาก็เช่นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างพิธีกรรม-การเล่น กับชีวิตปกติทั่วไป

E.W. Rothenbuhler (1998) ให้ข้อเสนอว่า ช่วงเวลาของ "พิธีกรรม" นั่นก็คือ "ช่วงเว้นวรรค" ของชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม การอธิบายรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่าง "ช่วงเว้นวรรค" และ "ชีวิตปกติประจำวัน" นั้นก็มีหลายคำอธิบายเช่น

(i) คำอธิบายที่ว่า "ช่วงเว้นวรรค" นั่นคือการกลับหัวกลับหาง (turn-upside down) กับชีวิตประจำวัน ทุกอย่างที่เราทำไม่ได้ในชีวิตประจำวันจะไปทำได้หมดในช่วงเว้นวรรคนั้น เนื่องจากหน้าที่ของช่วงเว้นวรรคก็คือการปลดปล่อยพลังที่ถูกเก็บกดเอาไว้ในช่วงเวลาปกติ เช่น พลังทางเพศ ความก้าวร้าว ความไร้สาระ ฯลฯ (ทนายได้ไหมเอ๋ย นี่เป็นทฤษฎีของใคร) เมื่อเราวิเคราะห์ "รูปแบบการเล่นบางประเภท" (play-form) เช่น การเล่นเกมฆ่า boss ทางออนไลน์ เราก็คงไม่สามารถใช้ทฤษฎีการเลียนแบบชีวิตจริงมาอธิบายได้ แต่น่าจะใช้ทฤษฎีการกลับหัวกลับหางมากกว่า

(ii) คำอธิบายที่ว่า "ช่วงเว้นวรรค" คือรูปแบบการแสดงออกและกลไกการผลิตซ้ำของความสัมพันธ์ทางสังคมของชีวิตปกติ เช่น โครงสร้างระหว่างตำรวจกับประชาชนทั่วไปในสังคมที่เป็นอยู่จริง ก็จะไปปรากฏอยู่ในโครงสร้างดังกล่าวในช่วงพิธีกรรมหรือในการเล่น เช่น เล่นโปลิศจับขโมย เพียงแต่อาจจะชัดเจนและเข้มข้นเพื่อขับเน้นให้เห็น/ให้สัมผัสได้อย่างแน่นอน

(iii) คำอธิบายที่ว่า "ช่วงเว้นวรรค" คือช่วงของการเติมพลังของปัจเจกบุคคล หรือการกระชับความสัมพันธ์ทางสังคมในโลกปกติที่อาจจะหย่อนคล้อยให้แน่นหนาขึ้น เช่น การจัดแข่งขันกีฬาหรือการแข่งขันหรือเหล่าทัพต่างๆ เช่นเดียวกับการแข่งเรือ/การแข่งขันแข่งกลอง (ตีกลอง) ระหว่างหมู่บ้านในภาคอีสาน เป็นต้น

เราสามารถจะใช้คำอธิบายทั้ง 3 แบบนี้มาวิเคราะห์ "รูปแบบและบทบาทหน้าที่" (form & function) ของการเล่นแต่ละประเภทได้

(13.3) การถ่ายโอนองค์ประกอบของพิธีกรรมมาใช้ในการศึกษาการเล่น ในการศึกษาเรื่องพิธีกรรม มีวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบของพิธีกรรมอยู่อย่างน้อย 12 องค์ประกอบ เมื่อการเล่นมีความคล้ายคลึงกับพิธีกรรม ผู้เขียนจึงขอเสนอเพิ่มเติมว่า เราก็น่าจะประยุกต์เอาเกณฑ์วิเคราะห์ดังกล่าวมาศึกษาการเล่นได้ดังนี้

1) **ประเภทของของเล่น** ดังตัวอย่างการจัดจำแนกประเภทของ R. Caillois ที่กล่าวมาแล้ว ประเภทของการเล่นจะช่วยอธิบายเป้าหมายและแรงจูงใจของการเล่นและผู้เล่นนั้น

2) **ความสัมพันธ์ระหว่างของเล่นกับบริบทที่เป็นจริง**นั้นเป็นอย่างไร เช่น มีความเชื่อมต่อกันไหม (ถ้าเป็นชุมชนที่ทำนา ก็มีการปั่นวัวปั่นควายให้ลูกหลานเล่น) หรือมีความขัดแย้งกัน หรือไม่มีความสัมพันธ์ใดต่อกันเลย

3) **การตรวจสอบสถานภาพ** (status) ของการเล่นในบริบทนั้นๆ เช่น ยังคงมีการเล่นอยู่หรือไม่หลายและมีการสืบทอดอย่างดี มีการเล่นเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็มีบางส่วนจางหายไป เริ่มไม่มีการเล่นเป็นส่วนใหญ่ มีส่วนน้อยเท่านั้นที่ยังมีการเล่นอยู่ ฯลฯ

4) **ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นนั้น** (stakeholder) ในกรณีที่เป็นการเล่นระดับสูง (higher-form of play) ตามทัศนะของฮุยซิงก้า ก็น่าจะมีผู้ที่เกี่ยวข้องมากกว่าการเล่นแบบโดดเดี่ยวของเด็กๆ (solitary play) เช่น การละเล่นในพิธีกรรม การจัดการแข่งขันระหว่างหมู่บ้าน การจัดการประกวด ฯลฯ จึงน่าจะมีการวิเคราะห์ว่ามีใครมาเกี่ยวข้องกับการเล่นนั้นบ้าง เข้ามา มีบทบาทอะไร เป็นต้น

5) **ระบบการแบ่งงานกันทำ** สำหรับรูปแบบการเล่นอย่างง่าย ๆ เช่น การเล่นของเด็กๆ ก็คงมีระบบการแบ่งงานแบบง่าย ๆ ไปด้วย เช่น พ่อแม่เป็นคนจัดหาของเล่น เป็นคนกำหนดเวลาและพื้นที่ให้เล่น เด็กเป็นคนเล่น พี่เลี้ยงเป็นคนคอยดูแลความปลอดภัย เป็นต้น แต่สำหรับรูปแบบการเล่นระดับสูง เช่น การจัดการแข่งขัน หรือการจัดการประกวดต่างๆ จำเป็นต้องมีการจัดระบบการแบ่งงานกันทำที่ซับซ้อนตามไปด้วย

6) **ช่วงเวลาของการเล่น** ดังที่ได้กล่าวไปบ้างแล้วว่า การเล่นมี "ช่วงเวลาพิเศษ" ที่แยกตัวออกมาจากช่วงชีวิตปกติ การศึกษาช่วงเวลาของการเล่นนั้นดูได้จากเกณฑ์เช่น ความมาก-น้อย (สั้น-ยาว) ของเวลาที่ใช้เล่น ความสม่ำเสมอ ความต่อเนื่อง เหตุผลที่อยู่เบื้องหลังการเลือกช่วงเวลาดังกล่าว เป็นต้น

7) **พื้นที่/สถานที่ของการเล่น** เช่นเดียวกับมิติเรื่องช่วงเวลาที่เราสามารถจะศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวกับพื้นที่พิเศษที่ใช้ในการเล่น เช่น สนามเด็กเล่น สวนสนุก ลานในวัด ฯลฯ ประเด็นที่จะศึกษาเรื่องพื้นที่ก็มีตั้งแต่เงื่อนไขหรือกฎของการใช้พื้นที่ (สระว่ายน้ำในคอนโดมิเนียมจะอนุญาตแต่ผู้ที่อยู่ในคอนโดฯเท่านั้น) มีความเข้มงวดมากน้อยเพียงใด มีการแบ่งอาณาเขตอย่างไร เป็นพื้นที่ส่วนตัวหรือพื้นที่สาธารณะ (เช่น การเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านหรือเล่นที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์) มีการใช้อุปกรณ์/แสงสี/เสียงตกแต่งอย่างไรบ้าง รวมทั้งเหตุผลที่อยู่เบื้องหลังการตกแต่งสถานที่เหล่านั้น

8) **สิ่งของที่ใช้ในการเล่น** ซึ่งได้แก่ของเล่นหรืออุปกรณ์ประกอบการเล่นซึ่งมีมิติต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องมากมาย ในฐานะที่เป็น "วัตถุธรรม" ในด้านวัฒนธรรม ซึ่งเราสามารถจะศึกษาได้ตั้งแต่กระบวนการผลิต การแพร่กระจาย การใช้ การเก็บรักษา การได้มาครอบครองเป็นเจ้าของ ฯลฯ ในกรณีที่การทำของเล่นได้ก้าวสู่ยุคอุตสาหกรรม ก็จะมีสถาบันต่างๆ ของสังคมเข้ามาเกี่ยวข้องกับของเล่นและอุปกรณ์การเล่น เช่น กฎหมายเกี่ยวกับความปลอดภัยของเครื่องเล่นในสวนสนุก มิติเศรษฐกิจเช่นการตั้งราคาของของเล่นประเภทต่างๆ เป็นต้น

9) **ขั้นตอน/กิจกรรมของการเล่น** ซึ่งแบ่งได้อย่างหยาบๆ เป็น 3 ขั้นตอน คือขั้นตอน

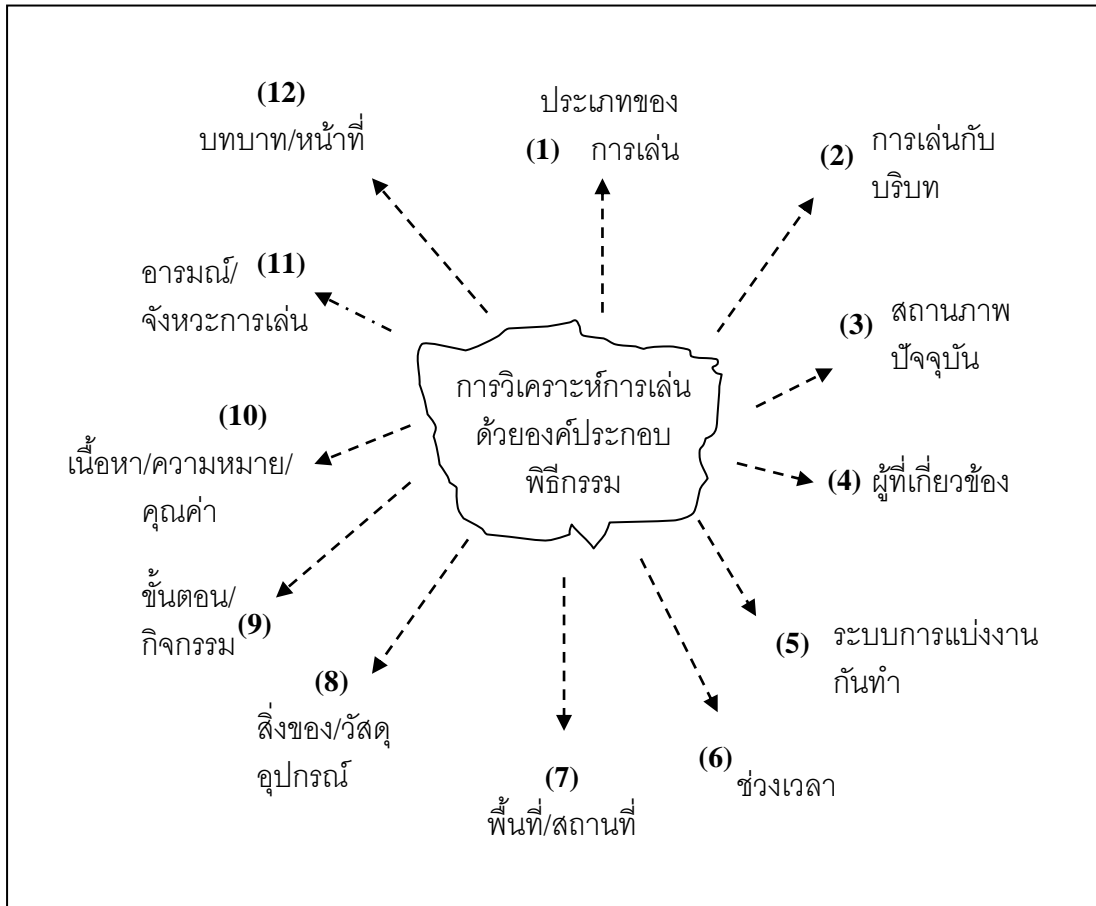
ก่อน ขึ้นตอนระหว่าง และขึ้นตอนหลังจากการเล่น ในแต่ละขึ้นตอนประกอบด้วยกิจกรรมอะไรบ้าง (เช่น ขึ้นตอนก่อนไปเล่นที่ร้านเกมส์คือต้องขออนุญาตพ่อแม่หรือต้องขอสตางค์ไปเล่น เป็นต้น)

10) **รูปแบบ/เนื้อหา-ความหมาย-คุณค่าของการเล่น** ดังตัวอย่างเช่นงานศึกษาเรื่องการตีไก่ของ C. Geertz (1973) หรืองานศึกษาเรื่องการเล่นตีโปนของศดานันท์ แคนยุกต์ (2552) ที่ได้ยกตัวอย่างไปแล้ว ซึ่งในกรณีงานศึกษาของศดานันท์ได้แสดงเปรียบเทียบให้เห็นเลยว่า เมื่อมีการเปลี่ยนรูปแบบ/เปลี่ยนองค์ประกอบต่างๆ (เช่น ประเภทของรางวัลที่มอบให้ผู้ชนะ วิธีการตัดสินแพ้ชนะ) ก็จะส่งผลถึงเนื้อหา คุณค่า และความหมายของการเล่นตีโปนตามไปด้วย

11) **อารมณ์/จังหวะของการเล่น (Mood & Tone)** ทั้งการเล่นและพิธีกรรมนั้นถือได้ว่าเป็น "การแสดงแบบหนึ่ง" (Performance) ดังนั้นจึงคลุกเคล้าไปด้วยอารมณ์/ความรู้สึก/รสแบบต่างๆที่แสดงออกมา ซึ่งขึ้นอยู่กับประเภทของการเล่นนั้นๆ

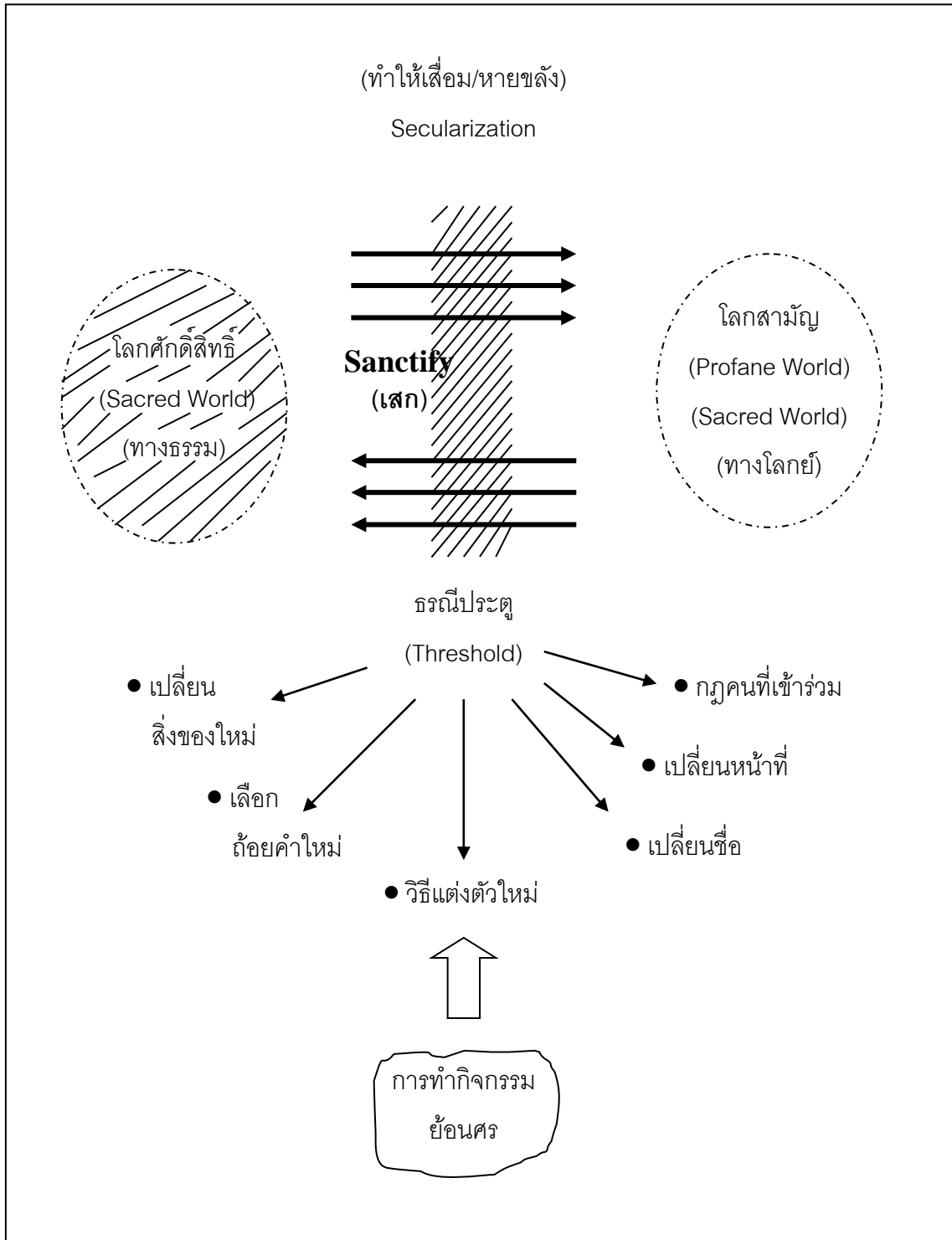
การเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมเฉลิมฉลอง มักจะคลุกเคล้าไปด้วยอารมณ์แห่งความรื่นเริงบันเทิงใจ เช่น การเล่นปามะเขือเทศในเทศกาลเฉลิมฉลองผลผลิตทางการเกษตร การเล่นบางประเภทอาจจะมีลักษณะเบื่อนเลือด อาจจะมีดุโหดเหี้ยม (เช่น การเล่นล่อวัวกระทิงในสเปน) การใส่หน้ากากในระบำผีตาโขนอาจจะดูน่ากลัวสำหรับเด็กๆ ซึ่งลักษณะของอารมณ์ที่ "เกินเลย มากกว่าปกติ เข้มข้นเป็นพิเศษ" นี้ เป็นคุณลักษณะที่ตรงกันข้ามกับอารมณ์/ความรู้สึกที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันปกติ สำหรับสังคมสมัยใหม่ ถึงแม้จะไม่มีการเล่นพิธีกรรมทางศาสนา มากมายเท่ากับในอดีต แต่เราก็จะสัมผัสกับอารมณ์ความรู้สึกดังกล่าวได้ในช่วงเทศกาลแข่งฟุตบอลโลก ช่วงมวยไทยเข้าชิงในกีฬาโอลิมปิก ในเทศกาลวอลเลย์บอล "ตบช่วยชาติ" (และนี่อาจจะเป็นเหตุผลว่า ทำไมชาวต่างชาติจึงเข้ามาเล่นสาดน้ำอย่างบ้าคลั่งในช่วงเทศกาลสงกรานต์ที่ถนนข้าวสาร)

12) **บทบาทหน้าที่ของการเล่น** ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามประเภทของการเล่น



(13.4) **การเล่นเป็นกิจกรรมที่ศักดิ์สิทธิ์** (sacred activities) จากทัศนะที่เทียบเคียงการเล่นว่ามีความคล้ายคลึงกับพิธีกรรมนั้น เนื่องจากคุณสมบัติหนึ่งของพิธีกรรมคือมีความศักดิ์สิทธิ์ การที่ผู้เข้าร่วมพิธีกรรมตั้งอกตั้งใจและลงทุนลงแรงทำตาม "กรรมวิธีทุกอย่าง" อย่างเข้มงวดนั้น เป้าหมายสุดท้ายก็คือต้องการให้พิธีกรรมครั้งนั้นมี "ความศักดิ์สิทธิ์" ด้วยเหตุนี้ ฮุยซิง ก้ำจึงมีความเห็นว่า มีการเล่นบางประเภทเป็น**พิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์**" (sacred activities) หรือพูดจริงๆแล้ว การเล่นทุกประเภทล้วนมีส่วนผสมของ "ความศักดิ์สิทธิ์" อยู่เสมอ เพียงแต่จะมากบ้างน้อยบ้าง หรืออาจจะ "ศักดิ์สิทธิ์" ในความหมายที่เจือจางดังที่ได้กล่าวถึงต่อไป ดังนั้น ของเล่นสำหรับเด็กๆ (แม้ว่าจะเป็นตุ๊กตาตัวเก่าๆที่เนาแล้ว) แต่ก็ยังคงเป็นของศักดิ์สิทธิ์ที่เอาไปทิ้งไม่ได้เป็นต้น

ในการอธิบายแนวคิดเรื่อง "ความศักดิ์สิทธิ์" นั้น นักวิชาการที่สนใจวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างโลก 2 โลก คือโลกศักดิ์สิทธิ์ (Sacred world) กับโลกโลกิยะ/โลกสามัญ (Secular world) เช่น E. Durkheim P. Berger จะอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างโลก 2 โลก ดังแสดงในภาพ



ภาพสะพานเชื่อม 2 สะพานระหว่างโลกศักดิ์สิทธิ์และโลกสามัญ

จากภาพจะเห็นได้ว่า ระหว่างโลกศักดิ์สิทธิ์และโลกสามัญนั้น จะไปมาถึงกันได้โดยมีสะพานเชื่อมทั้งขาไปและขามา และจะมีธรณีประตู่ (threshold) ที่เป็นเครื่องหมายปักเขตแดนบ่งบอกอยู่ เราสามารถนำเอาแนวคิดเรื่องโลก 2 โลกมาใช้อธิบายเรื่องการเล่น-เกม-กีฬาได้ โดย

ที่จะเห็นว่า เมื่อจะข้ามธรณีประตูไปนั้น จะต้องมีการ "เปลี่ยน" องค์ประกอบต่างๆ ลองนึกถึงตัวอย่างแฟนฟุตบอลที่กำลังจะไปเชียร์ทีมของตนเข้ารอบชิงชนะเลิศ เราก็จะเห็นการปรับเปลี่ยนเพื่อข้ามธรณีประตูเหล่านี้ เริ่มตั้งแต่มีการเปลี่ยนวิธีการแต่งตัวใหม่ (ใส่เสื้อสโมสร แต่งหน้า ใส่หมวก) เปลี่ยนสิ่งของเครื่องใช้ (มีอุปกรณ์ประกอบการเชียร์) เปลี่ยนชื่อ (เรียกตัวเองเป็นสาวกของทีม หรือกรณีนักมวยที่ต้องตั้งชื่อใหม่ หรือบรรดาแฟนคลับนักร้องเกาหลีสี่ที่ต้องมีชื่อเรียกเฉพาะ) เลือกใช้ถ้อยคำใหม่ๆ (เช่น การร้องเพลงเชียร์) เปลี่ยนบทบาทหน้าที่ (จากที่เคยเป็นคนทำงานออฟฟิศ วันนั้นก็กลายเป็นกองเชียร์มีหน้าที่ร้องเพลง ตบมือ ฯลฯ) ต้องทำตามกฎกติกาของการเล่น (เช่น ไม่ขว้างปาสิ่งของลงไปบนสนาม ไม่ให้กรรมการ ฯลฯ)

ถ้าทำตามทุกอย่างที่ระบุเอาไว้ในภาพได้อย่างถูกต้อง เครื่องครัว ก็จะสามารถข้ามผ่านธรณีประตูจากโลกสามัญมาสู่โลกศักดิ์สิทธิ์ได้ ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกศักดิ์สิทธิ์ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ/กิจกรรม/ตัวคนก็จะกลายเป็น "สิ่งศักดิ์สิทธิ์" ไปหมด อย่างไรก็ตาม ในกรณี "ความศักดิ์สิทธิ์" ในพิธีกรรมนั้น มักจะมีความหมายแบบ "เข้มข้น" คือเป็นความศักดิ์สิทธิ์ที่เกิดมาจากอำนาจเหนือธรรมชาติ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายที่จะดลบันดาลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่างๆตามที่ต้องการ (ตั้งแต่หนังเหนียวยิงฟันไม่เข้า ถูกตอชไม่แตก ชื่อลือตเตอร์ก็ถูก ฯลฯ) แต่ทว่าความศักดิ์สิทธิ์ที่เกิดขึ้นในการเล่นนั้น อาจจะมี ความหมาย "แบบจางๆ" กล่าวคือ "เป็นอะไรที่มากกว่า...สำหรับผู้เชื่อ" ดังนั้น เสื้อฟุตบอลที่แมสซีใส่แล้วจึงกลายเป็นของศักดิ์สิทธิ์สำหรับแฟนบอลแมสซี เป็นต้น

(13.5) ผลลัพธ์ที่เกิดจากพิธีกรรมและการเล่น ในมิติปลายทางของพิธีกรรมและการเล่นที่น่าจะให้ผลลัพธ์ที่คล้ายคลึงกัน ในแง่นี้ E. Durkheim ที่สนใจศึกษาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากพิธีกรรมเพื่อจะตอบคำถามว่า ทำไมมนุษย์เราจึงขาดพิธีกรรมไม่ได้ (เช่นเดียวกับการตั้งคำถามที่ว่า ทำไมมนุษย์เราจึงขาดการเล่นไม่ได้) E. Durkheim ให้คำตอบว่า เพราะใน**พิธีกรรมนั้นจะทำให้ชีวิตประจำวันชัดเจนขึ้นมากที่สุด** เขายกตัวอย่างว่า ในชีวิตประจำวัน เราอาจจะรู้สึกเป็นกลางๆว่า การร่วมมือร่วมใจกัน/การเป็นพรรคพวกเดียวกัน/การรวมกลุ่มกัน (collectivity) นั้นเป็นเรื่องจำเป็น แต่ก็ยังรู้สึก**ไม่ถึงที่สุด** หากทว่าในพิธีกรรมนั้น ความรู้สึกดังกล่าวจะพุ่งขึ้นอย่างถึงขีดสูงสุด

ในการเล่นก็เช่นเดียวกัน ในระหว่างการซ้อมเล่นตะกร้อ/วอลเลย์บอล ผู้เล่นอาจจะยังไม่ตระหนักถึงความจำเป็นที่จะต้อง "ประสานทีมทำงานกันอย่างเข้มแข็ง/จริงจัง" แต่ในระหว่างการเล่นจริงๆ ความรู้สึกถึงความจำเป็นดังกล่าวจะพุ่งขึ้นสู่จุดสูงสุด และกลยุทธในการสร้าง "ความเป็นพวกเดียวกัน" ให้เข้มข้นนี้ จึงกระทำผ่านด้วยการไปแข่งขันกับ "คนอื่น" อยู่ตลอดเวลา ในกรณีการเล่นของเด็กๆก็เช่นกัน

(14) ทุกการเล่นมีส่วนประกอบของ "การสมมติ/การทำให้เชื่อว่าเป็นจริง" (Make believe)

เราได้เกริ่นมาบ้างแล้วถึงเรื่อง "การสมมติ/การทำให้เชื่อว่าเป็นจริง" ทั้งที่เป็นแค่การเล่น" ที่เรียกในภาษาอังกฤษว่า make believe ซึ่งนักวิชาการที่สนใจประเด็นนี้เป็นพิเศษก็คือ Gregory Bateson ในที่นี้จะเกริ่นนำประเด็น "การสมมติ/การทำให้เชื่อว่าเป็นจริง" ตามข้อคิดเห็นของฮุยซิงก้า เพื่อการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ฮุยซิงก้าเริ่มต้นเรื่อง "การสมมติ/ความรู้สึกเชื่อว่าเป็นจริง" อันเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในพิธีกรรม ดังเช่นที่เรามักจะยินคำกล่าวว่ "ศักดิ์สิทธิ์จันทนลูก" หรือในงานพิธีกรรม "เทศกาลถือศีลกินผักที่จ.ภูเก็ต" กุลธิดา ชูบุรณกุล (2555) รายงานว่า เมื่อมีการประทับทรงเทพเจ้าองค์ต่าง ๆ นั้นส่งผลให้ผู้เข้าทรงสามารถที่จะเดินลุยไฟบนถ่านร้อนๆ หรือเอาอาวุธปลายแหลมต่างๆเสียบแทงตามร่างกายโดยไม่รู้สึกรู้สึเจ็บปวด ไม่มีเลือดไหลหรือเกิดบาดแผลใดๆเลย ซึ่งหมายความว่า ผู้ประทับทรงนั้น "ต้องมีความเชื่อจริงๆว่าเขานั้นเป็นเทพเจ้าองค์นั้นๆ" ส่วนผู้เข้าร่วมที่เห็นปรากฏการณ์ศักดิ์สิทธิ์ดังกล่าวกับตาตัวเอง บางคนแม้ไม่อยากเชื่อ แต่ก็อดเชื่อไม่ได้ และสำหรับบางคนก็เชื่อว่าศักดิ์สิทธิ์จริงๆโดยสนิทใจ

ในกรณีที่กล่าวมาที่เป็นเรื่องของพิธีกรรมนั้น ส่วนประกอบของ "การสมมติ/การทำให้เชื่อว่าเป็นจริง" (make believe) นั้นมิได้จำกัดอยู่แต่เฉพาะในพิธีกรรมเท่านั้น ซึ่งเราอาจจะอธิบายได้ว่าการทำให้เชื่อว่าเป็นจริงนั้นเกิดมาจากอำนาจศักดิ์สิทธิ์ แต่ทว่าในรูปแบบกิจกรรมอย่างอื่น ๆ ของสังคม เช่น การแสดงละคร การเล่นมายากล รวมทั้งการละเล่นประเภทต่างๆ ก็สามารถจะทำให้ "ความรู้สึกว่าเป็นจริง" นี้เกิดขึ้นได้เช่นกัน (เราคงไม่ต้องอธิบายปรากฏการณ์ที่นางร้ายในละครโทรทัศน์ถูกแม่ค้าในตลาดเอาทุเรียนตบหน้าได้ ก็เพราะเชื่อว่าเธอร้ายกาจจริงๆแบบในละคร) แม้ว่าผู้คนที่เข้าร่วมในกิจกรรมเหล่านั้นในบทบาทต่างๆไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นเอง ผู้ชม ผู้จัด ฯลฯ อาจจะมีความรู้สึกที่คลุมเครืออยู่ระหว่าง "จริงหรือเปล่าเนี่ย นี่มันเรื่องเล่นๆ นี่มันเป็นเรื่องสมมติเท่านั้น" แต่ "มันก็น่าเชื่อว่าเป็นจริงอย่างยิ่ง" (การเล่นในเกมฝึกอบรมต้องการอารมณ์แบบนี้เป็นอย่างยิ่ง)

ฮุยซิงก้าเชื่อมโยงความรู้สึก "ทำให้เชื่อว่าเป็นจริง" ดังกล่าวมาถึงเรื่องการเล่นว่า การสมมติ/การทำให้เชื่อว่าเป็นจริงเป็นส่วนประกอบที่สำคัญจริงๆในการเล่น (เราอาจจะได้ยินคำกล่าวว่ เวลาเล่นก็เล่นอย่างเต็มที่ เล่นอย่างลืมหืมตัวเองไปเลย) เช่น ในการเล่นเกมฝึกอบรม เมื่อผู้ควบคุมเกมสั่งให้ผู้เล่นเล่นสวมบทบาทเป็นสัตว์ประเภทไหน (เป็นเปิด เป็นหมี เป็นหนู) ถึงแม้จะไม่มีเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเกี่ยวข้อง แต่เราก็สามารถพบเห็นได้ว่า คนเล่นเกมจะกลายเป็นเปิด เป็นหมี เป็นหนูไปได้จริงอย่างเหลือเชื่อ

ดังนั้น หากศึกษาอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นเกม/เล่นกีฬาประเภทต่างๆ เราก็จะพบการแสดงอารมณ์/ความรู้สึกที่ "เป็นจริงเป็นจังมาก" ทั้งๆที่เป็นเพียงแค่การเล่น เช่น เวลาเล่นเกมออนไลน์แล้วแพ้ เราก็ถูกทำให้เชื่อว่า "เราแพ้จริง และเสียใจ" แน่หนอนว่า ระดับความเข้มข้นของผลลัพธ์ (เช่นอารมณ์ที่เกิดขึ้น) ที่เกิดจาก "การทำให้เชื่อว่าเป็นจริง" นั้น ย่อมมีระดับที่แตกต่างกัน

ออกไป สำหรับนักฟุตบอลทีมแมนยูนั้น การพ่ายแพ้ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเรื่องจริงที่น่าเสียอกเสียใจอย่างยิ่ง เช่นเดียวกับสาวกของแมนยู แต่สำหรับคนดูทั่วไป ก็อาจจะคิดว่า "นี่มันก็แค่เรื่องกีฬาเป็นเรื่องเล่นๆเท่านั้น"

ฮุยซิงก้าอ้างถึงงานศึกษาของ A.E. Jensen (1933) นักมานุษยวิทยาที่เขียนเปรียบเทียบ "การสมมติ/การทำให้เหมือนจริง/ทำให้เชื่อ" ระหว่างเด็กๆในยุคสมัยใหม่กับผู้ใหญ่ในสังคมชนเผ่า ดั้งเดิมว่ามีทั้งข้อเหมือนและข้อต่าง สำหรับอารมณ์ความรู้สึกของเด็กสมัยใหม่เมื่อเขาเห็นผีตาโขนหรือเห็นของขวัญวันคริสตมาสจากซานตาคลอสนั้น อารมณ์/ความรู้สึกดังกล่าวก็คงเป็นอารมณ์ความรู้สึกเดียวกับหมอผีของชนเผ่าในออสเตรเลียเมื่อเขาสวมเครื่องแต่งตัวแล้วเดินรำเป็นจิ้งจอก (สัตว์ Totem ประจำเผ่า) ทั้งเด็กๆและหมอผีก็คงมีความรู้สึกอย่างเดียวกันว่า "ผีตาโขน/ซานตาคลอสและเทพจิ้งจอกนั้นเป็นเรื่องที่เชื่อได้ว่ามีจริง แม้ว่าในกรณีของเด็กๆ เรื่องของซานตาคลอสนั้นจะค่อนข้างเป็นแนวคิดสำเร็จรูปมากกว่าแนวคิดเรื่องเทพจิ้งจอกที่มีลักษณะปลายเปิดให้สร้างสรรค์ได้มากกว่าก็ตาม

ฮุยซิงก้าและ Bateson ต่างมีข้อสรุปคล้ายคลึงกันว่า ในช่วงขณะของการเล่นนั้น สิ่งที่เรียกว่า "ความเชื่อ" (belief) และ "การทำให้เชื่อ" (make believe) (รู้อยู่ว่าไม่ใช่เรื่องจริง) นั้นกลายเป็นเนื้อเดียวกันอย่างแยกกันไม่ออก กล่าวคือ การเล่นนั้นคือการทำให้จริงด้วยความไม่จริงนั่นเอง

(15) **การเล่นกับสุนทรียะ** เรามักได้ยินการกล่าวอ้างถึงคุณค่า (virtue) หลักสำคัญ 3 ประการของปรัชญาตะวันตกที่ใช้เป็นเกณฑ์วินิจฉัยสรรพสิ่งต่างๆ คือ ความจริง (สัจธรรม) ความดี และความงาม ในท่ามกลางคุณค่าทั้ง 3 นี้ เราอาจสรุปได้อย่างชัดถ้อยชัดคำได้ว่า เรื่องของการเล่นไม่น่าจะเกี่ยวข้องกับ "การแสวงหาความจริงหรือสัจธรรม" และไม่น่าจะเป็นเรื่องของ "ความดี" อะไร แต่ทว่ากับเรื่อง "ความงามหรือสุนทรียะ" นั้น ฮุยซิงก้ายังขอเว้นช่องว่างของคำตอบของคำถามนี้เอาไว้

ถึงแม้ว่าความมีสุนทรียะจะไม่ใช่คุณสมบัติที่โดดเด่น ตั้งใจ จงใจ หรือเป็นเป้าหมายของการเล่นก็ตาม แต่เราก็คงปฏิเสธไม่ได้ว่า มีการเล่นจำนวนไม่น้อยที่มีมิติสุนทรียะในแง่มุมต่างๆ ปრაกฏให้เห็นอย่างชัดเจน เราสามารถเห็นความงามงามในการเล่นได้ตั้งแต่รูปแบบการเล่นขั้นพื้นฐานที่สุด คือการเล่นของสัตว์ เช่นในการเดินรำเพื่อหาคู่ของนก การรำแพนของนกยูง หรือแม้แต่การทำอะไรให้เป็นระบบระเบียบพร้อมกัน ซึ่งก็เป็นประเภทหนึ่งและเป็นที่มาของสุนทรียะ (เช่น การเดินแถวขบวนอย่างพร้อมเพรียงกัน)

นักกีฬาศึกษาบางท่าน เช่น Allen Guttmann ได้จัดแบ่งประเภทของการเล่นออกเป็น 2 ประเภทคือ กิจกรรมการเล่น กับ การแข่งขัน โดยอธิบายว่า มีการเล่นหลายประเภทที่ไม่มีการแข่งขัน ทว่าเป็นกิจกรรมการแสดงอย่างหนึ่งที่มีให้เห็นถึงการเข้าถึงคุณลักษณะเชิงสุนทรียะ

(Aesthetic) ไม่ว่าจะเป็นเชิงศัลยกรรม ทักษะ หรือการทุ่มเทให้กับการทำงาน ตัวอย่างเช่น ตะกร้อ ล้อมวงของไทย หรือชินลองของเมียนมาร์ที่ไม่ได้มีการแข่งขัน แต่เป็นความงดงามของความพยายามร่วมกันที่จะเลี้ยงลูกเอาไว้ให้นานที่สุด

และหากเราใช้ความหมายของคำว่า "สุนทรีย์ะ" ในความหมายที่กว้างขวางและมีหลากหลายมิติ เราก็คงพบเห็นสุนทรีย์ะในหลากหลายรูปแบบที่ปรากฏในการเล่นประเภทต่างๆ สุนทรีย์ะที่พื้นฐานที่สุดของการเล่นก็คือ ความสนุกสนานสำราญบานใจ (Mirth) ที่มีอยู่ในการเล่น-เกม-กีฬาแทบจะทุกประเภท แม้แต่ในเกมฝึกอบรมที่ผู้เล่นเป็นผู้ใหญ่และมาเล่นเกมประเภทต่างๆ ที่ "ดูเป็นเด็กๆ ไร้สาระ" ก็จะมีปรากฏเสียงหัวเราะอยู่ตลอดเวลา ส่วนสุนทรีย์ะประเภท "ความสง่างาม" (grace) นั้นก็มีอยู่ตั้งแต่ในการเล่นรูปแบบดั้งเดิมที่สุด และยังเป็นการเล่นที่มีรูปแบบการพัฒนาให้สูงขึ้นเท่าใด ความมีสุนทรีย์ะก็จะยิ่งเพิ่มสัดส่วนในการเล่นนั้น

สุขซิงกำลังเติมคำในช่วงว่างที่ได้ตั้งคำถามเอาไว้ว่า ในการเล่นนั้นมี "ความงาม/มีสุนทรีย์ะได้หรือไม่" ว่า ถึงแม้การเล่นส่วนใหญ่จะไม่ได้มีเป้าหมายที่จะบรรลุซึ่งความงดงาม โดยมีเป้าหมายอื่นๆ เป็นเป้าหมายสูงสุดมากกว่า เช่น การเอาชนะคู่แข่งคนอื่น ๆ การทำลายสถิติ ฯลฯ แต่ก็มีการเล่นจำนวนมากที่สามารถบรรลุซึ่งความงดงามนี้ได้ ทั้งนี้เนื่องจากในการเล่นนั้น การที่มนุษย์ได้ใช้ความพยายามของตนอย่างเต็มที่เพื่อจะบรรลุเป้าหมาย เพียงเท่านั้นก็เป็นสุนทรีย์ะอย่างล้นเหลือแล้ว (ลองนึกถึงความพยายามของนักฟุตบอลที่เตะลูกด้วยเท้าที่ตนเองไม่ถนัด ในจุด/ตำแหน่งที่ไม่มีมุมที่จะยิงเลย ในจังหวะเวลาที่มีอยู่เพียงน้อยนิด ท่ามกลางวงล้อมของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม แต่เขาก็ยังยิงลูกบอลเข้าไปตุ้งตาข่ายจนได้) ทั้งนี้ยังไม่ต้องพูดถึงการเล่นในแบบของกีฬาบางชนิดที่ตั้งใจสร้างสรรค์สุนทรีย์ะแห่งความงดงามเป็นพิเศษ เช่น ยิมนาสติก สเก็ตน้ำแข็ง เป็นต้น

ในท่ามกลางสุนทรีย์ะหลายๆแบบ สุนทรีย์ะที่สำคัญที่เป็นองค์ประกอบของการเล่น-เกม-กีฬาคือเรื่องจังหวะ (rhythm) และความสอดคล้องประสานอย่างลงตัว (harmony) ในการฟังการพากย์กีฬาประเภทต่างๆ เรามักจะได้ยินประโยคที่แสดงให้เห็นสุนทรีย์ะจากทั้ง 2 องค์ประกอบนี้อยู่เสมอ เช่น จังหวะออกหมัดพอดีเลย มีการทำงานประสานกันอย่างดีระหว่างกองกลางกับกองหน้า ฯลฯ

และเนื่องจากการเล่นมีส่วนผสมของสุนทรีย์ะแฝงฝังอยู่ในตัวเอง ทำให้การเล่นเป็นพื้นฐานของศิลปะแขนงต่างๆ เช่น ดนตรี บทกวี การเต้นรำ แม้แต่ปรัชญา (เช่น ปรัชญาชีวิตที่ว่าทุกคนล้วนมีวงสวิงของตนเอง) ดังนั้น คนไทยที่ใช้คำว่า "เล่นดนตรี เล่นกลอน" นั้นก็ยืนยันความจริงนี้อยู่แล้ว

(16) การเล่นกับความตึงเครียด/กดดัน (tension)

เมื่อเวลาฟังการบรรยายกีฬาในโทรทัศน์ เรามักจะได้ยินคำว่า "ตอนนี้ ทีมแมนยูกดดันมากเพราะหงส์แดงนำไปก่อนแล้ว 3 ประตู" "เหลือเวลาอีกแค่ 5 นาที ทีมวอลเลย์บอลล์หญิงของ

ไทยจะทำแต้มทันทีเมื่อกาฬหรือเปล่า" ทั้งนี้ สถานการณ์ที่สร้างความกดดัน/สร้างความตึงเครียด (ที่เห็นได้อย่างชัดเจนเมื่อกล้องโทรทัศน์จับภาพแบบ close-up ไปที่ใบหน้าของนักกีฬาหรือโค้ชหรือแฟนบอล) ก็มาได้จากหลายปัจจัยไม่ว่าจะเป็นการนำไปก่อนของคู่แข่ง เวลาที่ใกล้จะหมดเพื่อการไล่ทำแต้มตาม เสียงโห่ร้องของคนดู ฯลฯ

แต่อันที่จริงแล้ว ไม่จำเป็นต้องเป็นช่วงเวลาของการแข่งขันของการเล่นเท่านั้นที่เราจะได้เห็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกแบบ "นี่แหละคือความกดดัน..." ที่เกิดขึ้นในการเล่น ทั้งนี้เพราะในการเล่นทุกประเภทจะมีส่วนผสมของอารมณ์ตึงเครียดกดดันปนอยู่เป็นส่วนหนึ่งของ DNA การเล่นเสมอ

ฮุยซิงกำลังระบุว่า ความตึงเครียด/กดดัน (tension) เป็นคุณสมบัติอย่างหนึ่งที่สำคัญของการเล่น และทั้งๆที่การเล่นนั้นเป็นเรื่องของความสนุกสนาน ความสำเร็จสำราญบานใจ เต็มไปด้วยรอยยิ้มและเสียงหัวเราะ แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ไม่มีการเล่นครั้งไหนที่จะปราศจาก "ความกดดัน/ความตึงเครียดไปได้" และอันที่จริง ทั้งความสนุกสนานและความกดดันนั้นก็เหมือนการวิ่งผลัด เพราะเมื่ออารมณ์ความกดดันมาถึงจุดสิ้นสุด ณ ที่นั้น ความสนุกสนานก็จะเริ่มต้นขึ้น

ฮุยซิงกำลังอธิบายแหล่งกำเนิดของอารมณ์ความรู้สึกกดดันที่เกิดขึ้นในการเล่นทุกประเภทว่า เกิดมาจากคุณลักษณะสำคัญของการเล่น คุณลักษณะแรกคือ **"ลักษณะความไม่แน่นอน"** (uncertainty) ที่มีอยู่ในการเล่นทุกอย่าง เมื่อเราเล่น เราจะพบทั้งโอกาสที่จะทำได้และอุปสรรคที่จะล้มเหลว คุณลักษณะที่สองคือ ผู้เล่นจะต้อง**ตัดสินใจ** (แม้แต่การเล่น โอ วาย แปะ ก็ต้องตัดสินใจว่า จะทำมือออกอะไรดี) เพื่อที่จะจบสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนนั้น (ให้รู้หม้อรู้จำกันไปเลย) และคุณลักษณะที่สามของการเล่นก็คือ มี**เป้าหมายที่จะต้องบรรลุ** แม้แต่ในกิจกรรมการเล่นของเด็กทารกที่เอื้อมมือมาคว้าปลาตะเพียนที่แขวนอยู่ในเปล ผู้เล่นทุกคนต่างต้องการ "บรรลุอะไรบางอย่างที่ยาก" ต้องการ**ความสำเร็จ** เพื่อคลายความตึงเครียดที่จะเกิดขึ้นในระหว่างใช้ความพยายามนั้น

ฮุยซิงกำลังสรุปว่า ในการเล่นทุกประเภท ในการเล่นทุกระดับไม่ว่าจะเป็นการเล่นเล็กๆน้อยๆ แบบที่สัตว์เล่น การเล่นของเด็กทารก ละเอียดมาจนถึงการเล่นกีฬาระดับโลก ส่วนประกอบที่ไม่เคยขาดหายไปจากการเล่นทุกครั้งก็คือความกดดัน-ความตึงเครียด อย่างไรก็ตาม "อารมณ์กดดันและตึงเครียด" ที่จะเกิดขึ้นในการเล่นนี้ก็แตกต่างไปจากความกดดัน-ตึงเครียดที่เกิดในชีวิตการทำงาน/ชีวิตปกติทั่วไป ดังที่มีข้อน่าสังเกตว่า เมื่อผู้เล่นเกมฝึกอบรมพายแพ้หรือทำอะไรโง่ๆหรือตกหลุมพราง พวกเขาจะสามารถหัวเราะกับความพ่ายแพ้ได้ในขณะที่ทำแบบนั้นไม่ได้ในชีวิตจริง

ส่วนปริมาณของความกดดัน-ความตึงเครียดนั้นจะมีมากหรือน้อย ตัวแปรหนึ่งที่เข้ามาเกี่ยวข้องก็คือประเภทของการเล่น-เกม-กีฬา เช่น เกม Solitaire Puzzle jigsaw วิ่งระยะสั้น 100

เมตร ฯลฯ รวมทั้งสถานะของการเล่นครั้งนั้นๆ ตามหลักการแล้ว ยิ่งเป็นเกม-การเล่นที่เป็นการแข่งขัน เกมที่มีคนดูจำนวนมากๆ เกมที่มีรางวัลเป็นเดิมพัน (หรือมีชีวิตเป็นเดิมพัน เช่น รัสเซียรูลีต) กีฬาฟุตบอลนัดที่หากแพ้หรือชนะจะตกชั้น division หรือเป็นนัดแก้มือ-ล้างตา การเล่นที่ต้องการทำลายสถิติ หรือการเล่นที่มีตำนาน (ไม่เคยเอาชนะคู่แข่งกันได้) ฯลฯ ตัวแปรที่กล่าวมาทั้งหมดนี้จะเข้ามาเกี่ยวข้องกับปริมาณความกดดันและความตึงเครียดของผู้เล่น (เช่น การเตะลูกโทษเพื่อตัดสินแพ้ชนะในกีฬาฟุตบอลโลกนัดชิงแชมป์ เป็นต้น)

ฮุยซิงกำลังข้อสังเกตเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องความตึงเครียดในการเล่นว่า ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ในการเล่นนั้นอาจจะดูไม่เกี่ยวข้องกับคุณค่าหลักๆของมนุษย์และสังคม เช่น เรื่องความจริง ความดี หรือความงาม อย่างไรก็ตาม ตัวแปรเรื่อง "ความตึงเครียด-ความกดดัน" ก็ยังมีความเกี่ยวข้องกับ "คุณค่าบางอย่าง" เช่น ความมีสติ ความสามารถที่จะเล่นได้ภายใต้แรงกดดัน และที่สำคัญก็คือ การยังคงซื่อสัตย์และเคารพต่อกฎกติกาที่ไม่ว่าจะมีความอยากที่จะเอาชนะมากสักเพียงใด แต่ก็ยังต้องปฏิบัติตามกฎ (stick to the rule) เช่น "แรงได้ในเกม" ดังนั้น ความกดดัน-ตึงเครียดจึงกลายมาเป็นตัวชี้วัด "ความแข็งแกร่งหรือความเข้มแข็งของตัวผู้เล่นในทุกๆด้าน" เช่น ความกล้าหาญ ความมีสติ ความซื่อสัตย์ต่อกฎ การเป็นนายของสถานการณ์ (ตัวอย่างเช่น นักฟุตบอลที่เตะลูกโทษที่ตัดสินชะตากรรมแพ้ชนะของทีม) เป็นต้น

(17) **ความลับ: เส้นหนของการเล่น** ดูเป็นเรื่องปกติธรรมดาามากที่เวลาเห็นเด็กๆกำลังเพลิดเพลินกับการเล่นของตน แล้วช่วงเวลาที่ยากลำบากที่สุดสำหรับพ่อแม่ก็คือ เวลาที่บอกให้เด็กๆหยุดเล่นที่มักจะกลายเป็นสงครามย่อยๆที่ปะทุขึ้นมาระหว่างทั้งสองฝ่าย เช่นเดียวกับผู้ใหญ่คนโตๆที่นั่งเล่นเกมออนไลน์ทั้งคืนอย่างหยุดไม่ได้จนเข้ามาขอบตาดำเป็นหมีแพนด้า นี้ดูเหมือนว่าการเล่นนั้นมีส่วนผสมของยาเสพติดผสมอยู่ข้างใน หรือหากพูดให้ดีกว่านั้น ก็คงหมายความว่าการเล่นนั้นมันมีมนต์เสน่ห์ที่ทำให้ผู้เล่นต้องมึนตึ๊งอย่างยากจะถอนตัว

แล้วอะไรคือมนต์เสน่ห์ของการเล่นนั้นเล่า คำตอบคงจะมีหลายอย่าง ตั้งแต่ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน การอยากบรรลุเป้าหมาย ฯลฯ และคำตอบหนึ่งที่ฮุยซิงทำให้ไว้ก็คือในการเล่นนั้นมันบอบลไปด้วยเสน่ห์แห่งความลับ (Secrecy)

แล้วความลับคืออะไร ฮุยซิงทำให้คำตอบแบบง่ายๆว่า ความลับก็คือ "สิ่งที่เรารู้ แต่คนอื่นไม่รู้" "นี่เป็นเรื่องที่เรา/พวกเราเท่านั้นที่รู้ คนอื่นๆที่ไม่ใช่ "เรา/พวกเรา" จะไม่รู้" เราเห็นปรากฏการณ์นี้ได้ชัดเจนที่สุดในเด็กเล็กๆที่จะวิ่งเร่รีบับบิงใจอย่างมากกับการเล่นซ่อนหา ซึ่งหมายความว่าพื้นที่/สถานที่ที่เขาไปแอบซ่อนอยู่นั้น (ประมาณเซฟเฮ้าส์) จะมีแต่ "เขา" เท่านั้นที่รู้ว่าอยู่ที่ไหน แต่พ่อแม่หรือคนอื่นๆจะไม่รู้ หรือเด็กๆอาจจะมีมุลลับหรือกล่องที่ซ่อนของเล่นเอาไว้ และจะรู้สึก "แฮปปี้สุดๆ" ที่มีแต่เขาเท่านั้นที่รู้ความลับนี้

ฮุยซิงกำลังสรุปว่า นอกเหนือจากคุณลักษณะต่างๆที่ทำให้การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีเสน่ห์

แล้ว เสน่ห์ของการเล่นก็จะถูกเพิ่มมากขึ้นด้วย "ความลับ" นี้เอง เราจะพบเห็นคุณลักษณะของ "ความลับ" ได้ตั้งแต่การเล่นของเด็กๆ ในเกมของพิธีกรรมที่จะมีบางช่วงที่เป็นความลับ มาจนกระทั่งถึงกีฬาฟุตบอลโลกที่ต้องปิดตัวว่าทีมไหนจะเอาชนะนักฟุตบอลคนไหนไปลงเล่นบ้าง จะให้เล่นในตำแหน่งใด จะเล่นโดยใช้สูตรอะไร ฯลฯ ทั้งหมดนี้ล้วนต้องเก็บเป็นความลับทั้งสิ้น

การทำอะไรให้กลายเป็นความลับนี้ แสดงออกได้ในหลายรูปแบบ เช่น สถานที่ (ปิดลับไม่ให้ใครรู้) การแต่งกาย (ปลอมตัว) การแต่งหน้าทาสีในพิธีกรรม (จนไม่รู้ว่าเป็นใคร) การสวมหน้ากาก ฯลฯ โดยที่ทุกรูปแบบที่จะทำให้ "กลายเป็นความลับนั้น" จะต้องมีลักษณะที่**ตรงข้ามกับโลกปกติเพื่อให้เกิดความแตกต่าง** เช่น การเล่นซ่อนหาซึ่งตามปกติแล้ว เด็กๆจะต้องอยู่ตรงหน้าพ่อแม่ แต่เวลาเล่นซ่อนหา พ่อแม่จะไม่ว่าลูกๆไปอยู่ที่ไหน ฮุยซิงกำสรูปว่า "ความแตกต่างไปจากปกติก็คือความลับของการเล่น" (Differentness makes secrecy of play)

เพราะฉะนั้นในโลกของการเล่น บรรดากฎเกณฑ์ ธรรมเนียมปฏิบัติ ระเบียบต่างๆที่เคยใช้ใน**ชีวิตปกติ** (ordinary life) จะนำเอามาใช้ในโลกของการเล่นที่มีความแตกต่างออกไปไม่ได้ เช่นในชีวิตปกติ เมื่อถึงเวลากลางคืน เราก็ต้องนอนอยู่ในบ้าน แต่เมื่อมีงาน Moon Run (วิ่งตอนกลางคืน) ในช่วงเวลาของการเล่นดังกล่าว กลางคืนก็ต้องกลายเป็นเวลาที่เราจะไม่นอน หากแต่จะวิ่ง จะไม่อยู่ในสถานที่ที่เคยอยู่คือในบ้าน แต่จะไปอยู่ที่กลางทุ่งนาเพื่อวิ่ง ดังนั้น เสน่ห์ของความลับในการเล่นก็คือ ทำให้ "เรา-ผู้เล่น" คือ**ความแตกต่าง** และเราจะต้องทำ**อะไรบางอย่างที่แตกต่างออกไป** ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือการฟังคำสัมภาษณ์ของผู้เข้าแข่งขันรายการแข่งขันร้องเพลงโชว์ The Mask Singer ที่ผู้เข้าแข่งขันที่สวมหน้ากากจะรู้สึกที่ "กำลังเล่นเป็นคนอื่น" ต้องดัดเสียงให้เป็นคนอื่น ต้องเปลี่ยนอุปนิสัยส่วนตัว เพราะมีความลับที่จะต้องซ่อนตัวจริงไม่ให้กรรมการจับได้ท้ายถูก เป็นต้น

ความต่างออกไปในช่วงเวลาพิเศษดังกล่าวเป็นความลับของการเล่น เป็นช่วงชีวิตที่ไม่ต้องเดินตามกฎระเบียบของชีวิตปกติ (ผู้เข้าแข่งขันของ The Mask Singer สามารถจะต่อปากต่อคำ ใช้คำพุดยัยนกรรมาการได้) ซึ่งฮุยซิงกำกล่าวไว้ว่า โดยเฉพาะการสร้างความลับด้วยการใส่หน้ากากนั้นเป็นชีวิตที่มีสุนทรียะอย่างยิ่ง เพราะเป็นช่วงเวลาที่ได้พาเราหลุดออกไปจากโลกแห่งชีวิตปกติ (ในพิธีกรรมโบราณส่วนใหญ่ ผู้เข้าร่วมพิธีกรรมจึงมักมีการใส่หน้ากาก) หรือแม้ไม่ต้องใส่หน้ากาก แต่ช่วงเวลาของการเล่น ผู้ที่ปกติขี้อาย/ขลาดกลัวก็สามารถจะเข้าไปเต้นรำ/รำวง/เซิ้งอย่างสุดเหวี่ยงในขบวนแห่ต่างๆได้

เมื่อความลับของการเล่นคือการสร้างความต่างไปจากโลกปกติ จึงหมายความว่า ในช่วงเวลาในพื้นที่ของการเล่นนั้น เป็นกาละ/เทศะที่จะ "ยกเลิก/แขวน/ถอดชีวิตปกติไว้ชั่วคราว" ช่วงเวลาดังกล่าวนั้นจะพบเห็นได้อย่างมากในชีวิตของเด็กๆ เช่นเดียวกับในเกม/พิธีกรรมของคนโบราณที่เราจะเห็นการเต้นรำอย่างบ้าคลั่ง การเอามะเขือเทศมาปาใส่กัน การจับโยนลงโคลน การ

อนุญาตให้ผู้หญิงลากจูงตัวพระภิกษุได้ ฯลฯ และการละเว้น/ยกเล็ก/แขวน/ถอดชีวิตปกติไว้ชั่วคราว นี้ก็ยังคงเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในสังคมร่วมสมัย เช่น เวลาที่มีการแข่งขันฟุตบอลโลก คนไทยจำนวนมากก็จะไม่นอนในตอนกลางคืน เป็นต้น

(18) การเล่นในสังคมสมัยใหม่

จากผลงานการศึกษาการเล่นที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์วัฒนธรรมและอารยธรรมทั้งหลายของมนุษยชาติ สุธิงกำก็มีข้อสรุปที่ตกผลึกในเบื้องต้น ดังนี้

(18.1) การเล่นเป็นกิจกรรมที่เกิดควบคู่อยู่กับมนุษย์มาตั้งแรุ่งอรุณของมนุษยชาติ ณ จุดที่มนุษย์เริ่มมีเสรีภาพจากการทำงานเพื่อการยังชีพ (เมื่อมีการพัฒนาเครื่องมือในการล่าสัตว์ขึ้น) หรือแม้แต่ในกลุ่มคนที่เป็นทาส มนุษย์เหล่านั้นก็จะเริ่มเล่นอะไรบางอย่างทันที นักวิชาการด้านการเล่นศึกษาเช่น สุธิงกำกำลังสนใจมิติการเล่นของวัฒนธรรมตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน (และต่อเนื่องไปในอนาคต) ที่ สุธิงกำ เรียกว่า "eternal play element" สุธิงกำ ต้องการทำความเข้าใจเรื่องการเล่น การแสดงออกในรูปแบบวัฒนธรรมต่างๆ และนำเสนอวิธีการศึกษาเรื่องการเล่นว่า จะต้องไม่แยกการศึกษาเรื่องการเล่นออกไปจากมิติอื่นๆ ของสังคม กล่าวคือต้องใช้ "ลีลาทำที่แบบบูรณาการ" (integrated fashion)

ในการเล่นประเภทต่างๆ ของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นการเล่นแบบสัตว์ การเล่นแบบเด็ก หรือการเล่นชั้นสูง ฯลฯ เนื้อในของการเล่นเหล่านี้ล้วนเป็นไปเพื่อเพิ่มความแข็งแรงให้แก่ร่างกาย เพิ่มความแข็งแรงให้แก่จิตใจ ผีความอดทน เสริมสมรรถภาพทักษะการใช้ร่างกาย ฯลฯ ดังนั้น หากปราศจาก "การเล่น" มนุษยชาติก็จะขาดโอกาสที่จะสัมผัสกับประสบการณ์ที่มีเนื้อในเหล่านี้ รวมทั้ง สุธิงกำ ยังตั้งข้อสังเกตว่า แม้แต่ "รูปแบบของการแข่งขันเชิงกีฬา" (ไม่ใช่การแข่งขันแบบทุนนิยม) - basic form of sportive competition - นั้นก็ยังคงมีอยู่คู่กับมนุษย์มาตลอดทุกยุคทุกสมัย หรือพูดในภาษาของ สุธิงกำ ก็คือ มนุษย์เรามีทั้ง "รูปแบบการเล่น" (play form) และมีทั้ง "จิตวิญญาณแห่งการเล่น" (play spirit)

(18.2) ยังมี "การเล่นแบบของแท้ (genuine play)" อยู่หรือไม่ในสังคมปัจจุบัน จากคุณสมบัติ 16-17 ข้อที่เปรียบเสมือนเป็น DNA ของการเล่นนั้น สุธิงกำ ได้นำมาวิเคราะห์ปรากฏการณ์ของการเล่นในสังคมยุคสมัยใหม่ (Modern society) ว่า ทั้งๆ ในปัจจุบันนี้ มีปรากฏการณ์ที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า มนุษย์มีการเล่นประเภทต่างๆ เพิ่มขึ้นอย่างมากมายในเชิงปริมาณ และการเล่นบางประเภทเช่นการเล่นกีฬา การเล่นเกมออนไลน์ ก็มีบทบาทเพิ่มขึ้นอย่างมากในชีวิตประจำวัน (ในมิติเชิงคุณภาพ) แต่ก็มีคำถามว่า การเล่นในยุคปัจจุบันที่มากมายไปด้วยปริมาณและหลากหลายในเชิงคุณภาพนั้น ยังสมควรจะเรียกกิจกรรมเหล่านี้ว่า "เป็นการเล่นที่แท้จริง" ที่มี DNA ต่างๆ ของการเล่นเป็นแก่นสาระได้อยู่หรือไม่" สำหรับคำถามนี้ สุธิงกำ มีคำตอบอย่างชัดเจนว่า นับตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา (ยุคอุตสาหกรรมพัฒนาตัวเองอย่าง

สูงสุด และก้าวเข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องการเล่น) คุณลักษณะที่สำคัญๆของการเล่นที่เคยมีมาตั้งแต่ครั้งอดีตได้เลือนหายไปแล้วจากการเล่นในยุคปัจจุบัน

สำหรับสาเหตุ/ปัจจัยที่ทำให้การเล่นในยุคสมัยใหม่ไม่ใช่ "การเล่นที่แท้จริง" นั้น มีนักเล่นศึกษาศาสตร์ Huizingian หลายท่านวิเคราะห์สาเหตุเอาไว้ดังนี้

(1) **ปัจจัยด้านธุรกิจ/การค้า** นักวิชาการด้านเล่นศึกษา เช่น R. Caillois อ้างอิงไปถึงคุณสมบัติ/DNA สำคัญประการหนึ่งของการเล่น คือต้องปราศจากผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องธุรกิจเงินๆทองๆ ต้องเน้นเรื่องเสรีภาพในการเล่น ไม่ใช่การถูกบังคับด้วยผลประโยชน์ ซึ่งหากเมื่อใดที่เรื่องของการเล่นต้องเป็นไปเพื่อผลประโยชน์แล้ว การเล่นนั้นก็สูญเสียน่าสนใจ/ขาดมนต์เสน่ห์ที่ดึงดูดใจ (attraction) และขาดความสนุกสนาน นี่เป็นประเด็นที่น่าสนใจศึกษากรณีของนักมวยไทยแบบสมัครเล่นและแบบอาชีพในมิติเรื่องปัจจัยด้านธุรกิจ-ผลประโยชน์กับเสน่ห์ของการเล่น (คล้ายๆกับข้อวิจารณ์ของนักเศรษฐศาสตร์การเมือง)

(2) **ปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เข้ามาในแวดวงการเล่น-เกม-กีฬา** ส่งผลให้การเล่น-เกมโดยเฉพาะกีฬากลายเป็นเรื่องที่เน้นเทคนิค เน้นวิทยาศาสตร์ เน้นกลไก/วิธีการ ส่งผลให้ส่วนที่เรียกว่าเป็น"จิตวิญญาณของการเล่น" ถูกแทนที่ด้วยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตัวอย่างของจิตวิญญาณแห่งการเล่นก็เช่น ไหวพริบของนักกีฬา การตัดสินใจ การแก้ปัญหาเฉพาะอย่างฉับพลัน ความลับเฉพาะตัวของผู้เล่น การทำอะไรที่เหนือความคาดหมาย ฯลฯ ซึ่งส่วนประกอบเหล่านี้ล้วนเป็น "เสน่ห์ของการเล่น"

ดังนั้น นักวิชาการในสำนักสุขเชิงกำลังให้ข้อสรุปในภาพรวมใหญ่ๆว่า ยิ่งอารยธรรมมีความซับซ้อนมากขึ้น สังคมมีหลายแง่หลายมุมมากขึ้น การจัดกลุ่ม-องค์กร หรือการดำเนินชีวิตมีลำดับขั้นตอนมากขึ้น มีการจัดระบบมากขึ้น อารยธรรมแบบนี้จะกลายเป็นพื้นดินที่แห้งแล้งต่อการเติบโตของการเล่นแบบแท้จริงที่มนุษย์เคยมีมาตั้งแต่ครั้งอดีต

(18.3) **การเกิดขึ้นของ "การเล่นระดับสอง"** สุขเชิงกำลังข้อสังเกตที่น่าสนใจต่อมาจากข้อเสนอดิมของเขาว่า ในขณะที่รูปแบบและจิตวิญญาณแห่งการเล่นแบบแท้จริงกำลังค่อยๆหดตัวหรือเลือนหายไป ในสังคมปัจจุบัน แต่ทว่าองค์ประกอบบางอย่างของการเล่น (DNA ของการเล่น) กลับไปเกิดใหม่ใน "การเล่นระดับสอง" ที่มีอยู่ในแวดวงธุรกิจและการเมือง เช่น การแข่งขัน (ที่เคยเป็น DNA ตัวพ่อของการเล่น) ก็แผ่ขยายไปทั่วในกิจกรรมที่เอาจริงเอาจังเช่นธุรกิจ-การเมือง เริ่มมีการออกกฎเกณฑ์ กติกาของการค้าและมารยาททางการเมือง มีการทำสถิติทางการค้าและบันทึกต่างๆ (รวมทั้งการทำลายสถิติการชนะเลือกตั้งอย่างถล่มทลายหรือพลิกล้อค) คุณสมบัติต่างๆที่เคยอยู่ในแวดวงการเล่น-เกม-กีฬา เช่น ใครจะสายป่านยาวกว่ากัน (จากกีฬาเล่นว่า) ความแข็งแกร่งของเงินทุน ความเร็ว (จากวิ่ง 100 เมตร) ได้ซึมซาบเข้าไปในแวดวงธุรกิจ-การเมือง

หรือกล่าวโดยสรุปก็คือ การทำธุรกิจหรือกิจกรรมทางการเมืองก็ได้กลายเป็น "การเล่น

เกมประเภทหนึ่ง" ที่เรียกว่า "การเล่นระดับสอง" แต่ทว่าในการเล่นระดับสองนี้ จะมีส่วนประกอบบางอย่างของการเล่นที่แท้จะนำมาผนวกรวมไม่ได้ เช่น การปราศจากผลประโยชน์เกี่ยวข้อง ความสมัครใจ เป็นต้น

Penelope Rosemont ศิลปินสาย Surrealist (อ้างจาก B. Shepard, 2011) ที่สนใจแนวคิดเรื่องการเล่นของฮุยซิงกำลังตั้งข้อสังเกตว่า มนุษย์ยุคปัจจุบันได้เดินแยกทางจากเส้นทางที่บรรพบุรุษของเราได้เดินทางมาเสียแล้ว เพราะบรรพบุรุษของเรานั้น เมื่อมีเวลาว่างจากการทำงาน เขาก็จะเล่นทันที แต่คนในยุคปัจจุบันนั้นกลับตกไปเป็นทาสของการทำงานอย่างหัวปักหัวปำ (Workaholic) เราคนยุคใหม่กลับไปหลงใหลได้ปลื้มกับการเล่นระดับสอง และหลงลืมการเล่นที่แท้จริงที่มีแต่การเล่นที่แท้เท่านั้นที่เป็นบ่อเกิดของชุมพลพลังในระดับต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นพลังแห่งการรวมกลุ่ม พลังแห่งจินตนาการ พลังแห่งการปลดปล่อย-เสรีภาพ พลังแห่งการไม่แข่งขัน และพลังแห่งความสนุกสนาน เปรียบเสมือนกับเราแมวแต่ไปกินวิตามิน อาหารเสริม อาหารสำเร็จรูป แต่ลืมรสชาติความเอร็ดอร่อยของอาหารสดๆจากธรรมชาติ

ส่วน Melinda Wenner (อ้างจาก B. Shepard 2011) ให้ข้อเสนอแนะอีกแบบหนึ่งว่า บางทีเราอาจจะต้อง **รีเซ็ต**วิธีการจัดวางเรื่อง "การเล่น" และ "การทำงาน" ในแบบมุมแดง/มุมน้ำเงินอย่างที่เราเคยคิดกันมา เราอาจจะต้องวางกรอบใหม่ (reframe) กับการเล่นว่า มันไม่ใช่คู่แข่งกันข้ามกับการทำงาน แต่ทว่าเป็น "คู่เสริมที่จะขาดกันไม่ได้" และเราอาจจะต้องเปรียบเทียบว่าการเล่นก็เหมือนกล้ามเนื้อ ถ้าเราไม่ใช้มัน มันก็จะสูญหายไป และเราก็จะสูญเสียสิ่งที่การเล่นมีอยู่ คือ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความสามารถในการแก้ปัญหา และการเป็นบ่อเกิดแห่งความคิดต่างๆ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

1. กาญจนา แก้วเทพ. (2549). "เมื่อพิธีกรรมเป็นลำนำแห่งความสุข". กรุงเทพฯ : โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข (สพส.). โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
2. กุลธิดา ชูบุญกุล. (2555). "กระบวนการสื่อสารเพื่อสืบทอดประเพณีถือศีลกินผัก จังหวัดภูเก็ต." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
3. Bateson, G. (1976) "A Theory of Play and Fantasy" in *Ritual, Play and Performance* K. Schechner & M. Schuman (eds.) New York: The Seabury Press.
4. Caillois, R (2001) *Man, Play and Games* University of Illinois Press.
5. Geertz, C. (1971) *The Interpretation of Culture*. New York : Basic Book.

6. Huizinga J. (1950) **Homo Ludens : A Study of the Play-element in Culture**.The Beacon Press : Boston
- 7.Rothenbuhler,E.H.(1998) **Ritual Communication**, Sage Publications.
- 8.Shepard ,B.(2011) **Play , Creativity and Social Movement** . Routledge.