

790.1922

ม 226 ก

ร.3

การเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ : กรณีศึกษาจาก
หมู่บ้านกุ้แดง ตำบลหนองแฝก อำเภอสарภี จังหวัดเชียงใหม่

ปริญญานิพนธ์

ของ

มาลี วิริยา



4 พ.ค. 2535

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มีนาคม 2528

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ : กรณีศึกษาจาก
หมู่บ้านกู่แดง ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่

บทคัดย่อ
ของ
มาลี วิริยา

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

มีนาคม 2528

บทคัดย่อ

ปริญญานิพนธ์เรื่องนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ ปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ และผลของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือที่มีต่อสังคม โดยการรวบรวมการเล่นของเด็กที่ปรากฏในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527 ด้วยวิธีสัมภาษณ์วิทยากรในหมู่บ้านกู่แดง ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ในระหว่างวันที่ 1 เมษายน - 15 พฤษภาคม 2527

ผลการศึกษาพบว่า การเล่นของเด็กไทยภาคเหนือมีการเปลี่ยนแปลงจากโครงสร้างที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมชนบทภาคเหนือมาเป็นโครงสร้างที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมเมืองมากขึ้น ลักษณะการเปลี่ยนแปลงเป็นแบบค่อยเป็นค่อยไป โดยมีกระบวนการเปลี่ยนแปลง 3 ลักษณะ คือ การเสื่อมสลาย การคงอยู่ และการเกิดขึ้นใหม่ ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ คือ ปัจจัยทางเศรษฐกิจและการเมือง และปัจจัยทางวัฒนธรรม จากสังคมภายนอกหมู่บ้าน ส่วนในด้านผลของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือที่มีต่อสังคม พบว่าการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือสามารถตอบสนองความต้องการทั้งในระดับสังคมและระดับปัจเจกบุคคล ในระดับสังคมเป็นการปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีชีวิตของสังคมในด้านวิธีการทำมาหากิน และระบบความเชื่อและค่านิยม ในระดับปัจเจกบุคคลเป็นการให้ความสนุกสนานพึงพอใจและตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติ การตอบสนองความต้องการของสังคมดังกล่าวนี้ พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างการเล่นของเด็กด้วย

THE CHANGE OF THE NORTHERN THAI CHILDREN'S GAME : A CASE STUDY
FROM MU BAN KU DANG, TAMBON NONG FAEK, AMPHOE SARAPHI,
CHANGWAT CHIANG MAI

AN ABSTRACT

BY

MALEE WIRIYA

Presented in Partial fulfilment of the requirements

for the Master of Education degree

at Srinakharinwirot University

March 1985

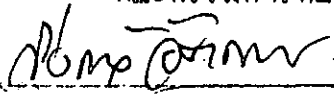
The purpose of this thesis is to study the structural change of the northern Thai children's games, the social factors that effect the change, and its impact upon the society. In order to achieve this purpose, the study has been made by collecting the data of the northern Thai children's games as appeared in the years 1900 - 1984 (B.E. 2443 - 2527) by interviewing the informants is Mu Ban Ku Daeng, Tambon Nong Faek, Amphoe Saraphi, Changwat Chiang Mai during April 1 - May 15, 1984.

As a result, it is found that the northern Thai children's games in question has been effected by the urban way of life. It is also found that the change of the northern Thai children's games may be divided into three main phases : the decline of the old games, some reoccurences and new forms. The factors that result in the change of the northern Thai children's games are economic, political and cultural factors. And these factors are brought from outside the village.

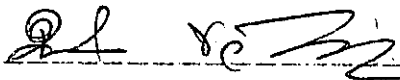
On the part of the impact of the northern Thai Children's games upon the village, it is found that the games can meet the needs of the people socially as well as individually. At the social level, the indoctrination and transference of the way of life of the society, altogether with the economic system, belief system and value system have been natrually socialized through the games. And at the individual level, it is certain that the children can get psychological gratifications not less than physical ones. However, the social gratification mentioned is significantly related with the structural change of the games.

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบ ใต้พิจารณา
ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

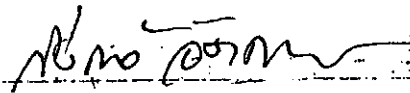


ประธาน

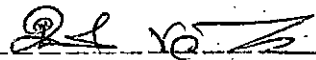


กรรมการ

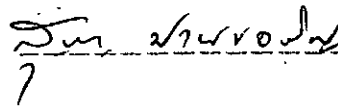
คณะกรรมการสอบ



ประธาน



กรรมการ



กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

การทำปริญญานิพนธ์เรื่องนี้สำเร็จลงได้ โดยผู้เขียนได้รับความกรุณาจากศาสตราจารย์ ดร. กิ่งแก้ว อรรถาการ ประธานกรรมการ และอาจารย์ปราณี ขวัญแก้ว กรรมการ ห่วง ทั้งสองนี้ทำให้ได้รับความกรุณาช่วยเหลือในด้านแนวคิดและการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนให้กำลังใจตลอดมา ผู้เขียนรู้สึกซาบซึ้งในความเมตตากรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงและขอขอบพระคุณอาจารย์สุภา ปานเจริญ กรรมการสอบ ที่กรุณาตรวจ แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มา ณ ที่นี้ด้วย

นอกจากนี้ผู้เขียนยังได้รับความกรุณาจากท่านผู้รู้ทั้งหลายท่าน ซึ่งผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ ดังนี้

อาจารย์ฉลาดชาย รมิตานนท์ เป็นผู้มีส่วนอย่างสำคัญในการเสนอแนะแนวคิดและวิธีศึกษาในครั้งนี้ รวมทั้งกรุณาให้ยืมเอกสารประกอบการศึกษาค้นคว้า ให้คำปรึกษาอันเป็นประโยชน์ยิ่ง ช่วยจัดหาทุนทรัพย์สนับสนุนการทำปริญญานิพนธ์ ตลอดจนให้กำลังใจตลอดมา

อาจารย์สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ เป็นผู้สนับสนุนให้ศึกษาค้นคว้าเรื่องนี้ ให้คำปรึกษาอันเป็นประโยชน์ ให้ยืมเอกสารประกอบการศึกษาค้นคว้า ตลอดจนให้ความช่วยเหลือและกำลังใจตลอดมา

อาจารย์ ดร. นฤจร อิทธิจิพพิตร เป็นผู้กรุณาแนะนำให้รู้จักหมู่บ้านกู่แดงและให้ยืมเอกสารประกอบการศึกษาค้นคว้า อาจารย์ ดร. อานันท์ กาญจนพันธ์ุ กรุณาให้แนวคิดในการศึกษา อาจารย์ ดร. ปรีตตา เฉลิเมแผ้ว กอนันตกุล กรุณาให้ยืมเอกสารประกอบการศึกษาค้นคว้า อาจารย์ ดร. วีรสิทธิ์ สิทธิไตรย์ ที่กรุณาให้ข้อมูลเกี่ยวกับหมู่บ้านกู่แดง และแนะนำแนวคิดอันเป็นประโยชน์ และอาจารย์วรารคม ทีสุโกะ ที่กรุณาช่วยเหลือเกี่ยวกับบทคัดย่อ

และขอขอบพระคุณสมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทยที่กรุณาให้ทุนสนับสนุนการทำปริญญานิพนธ์ 3,000 บาท และอาจารย์พยอม อยู่สวัสดิ์ ที่ให้ความกรุณาอมทุนส่วนตัวสนับสนุนการทำปริญญานิพนธ์ครั้งนี้ 6,000 บาท ตลอดจนอนุเคราะห์ที่พักอาศัยและปัจจัยอื่น ๆ ในระหว่างที่ผู้เขียนเขียนปริญญานิพนธ์ที่จังหวัดเชียงใหม่เป็นเวลา 2 เดือน

ขอขอบพระคุณท่านตำบลหนองแฝกและภรรยา ชาวบ้านทุ่งแดงทุกท่านและเด็ก ๆ ทุกคนที่กรุณาให้ข้อมูลเกี่ยวกับการละเล่นของเด็ก และขอขอบพระคุณพ่อตีบ แม่ตี สมบูรณ์ และครอบครัวที่กรุณาเอื้อเฟื้อด้านที่พักอาศัยและอาหารการกินในระหว่างที่ผู้เขียนอยู่ในหมู่บ้านทุ่งแดงเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอขอบคุณ คุณชูสิทธิ์ วิริยา ที่กรุณาจัดหาเอกสารและข้อมูลประกอบการศึกษาค้นคว้า คุณศิริรัตน์ อาสนะ ที่ติดตามช่วยเหลือในระหว่างสำรวจข้อมูลเบื้องต้นในหมู่บ้านต่าง ๆ ตลอดจนให้ความช่วยเหลือด้านจัดรูปเล่ม คุณวรรณ นະมิ ที่ช่วยพิสูจน์อักษร นอกจากนี้ก็ขอขอบคุณคุณอรุณจักร สัตยานุรักษ์ คุณสมพร พุฒตาล คุณภิญโญ กองทอง และเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ทุกคนที่มีส่วนช่วยเหลือครั้งนี้

และท้ายที่สุดผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ประเสริฐ ไพรสน ที่กรุณาให้การสนับสนุนส่งเสริมทั้งด้านกำลังใจและกำลังใจมาตลอดการศึกษาตั้งแต่ต้นโดยมิเห็นแก่เหน็ดเหนื่อย ตลอดจนช่วยติดตามหาข้อมูลที่สูญหายไปในช่วงการเดินทางกลับคืนมาให้ได้ ผู้เขียนรู้สึกซาบซึ้งในน้ำใจอันสูงส่งนี้ และจักจดจำจารึกไปชั่วชีวิต

คุณค่าใด ๆ อันอาจปรากฏในงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้เขียนขอมอบถวายแด่พระคุณบิดามารดา ครูบาอาจารย์ และกัลยาณมิตรทุกท่าน

มาลี วิริยา

สารบัญ

บทที่

หน้า

1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า	8
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	9
	ข้อตกลงเบื้องต้น	9
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	10
	คำนิยามศัพท์เฉพาะ	10
	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	11
	เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
	วิทยาการผู้ให้ข้อมูล	24
2	หมู่บ้านทุ่งแดงกับการเปลี่ยนแปลงในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527	26
	โครงสร้างทางนิเวศวิทยา	27
	โครงสร้างทางเศรษฐกิจและการเมือง	30
	โครงสร้างทางระบบความเชื่อและศาสนา	41
	โครงสร้างทางระบบเครือญาติ	47
3	การจำแนกประเภทของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ ในช่วง	
	พ.ศ. 2443 - 2527	50
	การจำแนกตามรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่น	50
	การละเล่นแบบแข่งขัน	50
	การละเล่นแบบไม่แข่งขัน	55
	การจำแนกตามกลุ่มอายุของผู้ให้ข้อมูลที่อยู่ในวัย 87 - 4 ปี	59
	การละเล่นแบบแข่งขัน	60
	การละเล่นแบบไม่แข่งขัน	65

การจำแนกตามลักษณะ โครงสร้างของการเล่นของเด็ก	71
การจำแนกการเล่นแบบแข่งขันพิจารณาตามโครงสร้าง	71
การเล่นแบบแข่งขันจำแนกตามจุดหมายในการเล่น	74
การเล่นแบบแข่งขันจำแนกตามอุปกรณ์การเล่น	85
การเล่นแบบแข่งขันจำแนกตามสถานที่เล่น	92
การเล่นแบบแข่งขันจำแนกตามผู้เล่น	96
การเล่นแบบแข่งขันจำแนกตามวิธีเล่น	107
การจำแนกการเล่นแบบไม่แข่งขันพิจารณาตามโครงสร้าง ...	127
การเล่นแบบไม่แข่งขันจำแนกตามอุปกรณ์การเล่น	127
การเล่นแบบไม่แข่งขันจำแนกตามสถานที่เล่น	134
การเล่นแบบไม่แข่งขันจำแนกตามผู้เล่น	137
การเล่นแบบไม่แข่งขันจำแนกตามวิธีเล่น	145
การจำแนกเพลงและบทเจรจาประกอบการเล่น	160
เพลงและบทเจรจาจำแนกตามภาษา	161
เพลงและบทเจรจาประกอบการเล่นจำแนกตามเนื้อหา	167
4 การเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือในช่วง พ.ศ.	
2443 - 2527	171
การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการเล่นของเด็กพิจารณาตาม	
โครงสร้าง	171
การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการเล่นแบบแข่งขัน	
พิจารณาตามจุดหมายในการเล่น	172

การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณาตาม	
อุปกรณ์การเล่น	174
การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณาตาม	
สถานที่เล่น	177
การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณาตาม	
ผู้เล่น	180
การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณการละเล่นพิจารณาตาม	
วิธีเล่น	185
กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ .	188
กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบแข่งขัน	189
กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขัน	197
ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างของการละเล่นของ	
เด็กไทยภาคเหนือ	207
5 การละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือกับสังคมในช่วง พ.ศ. 2443 -	
2527	277
ปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของ	
เด็กไทยภาคเหนือ	277
การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการเมืองกับการละเล่น	
ของเด็กไทยภาคเหนือในช่วง พ.ศ. 2443 - 2505	278
การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการเมืองกับการละเล่น	
ของเด็กไทยภาคเหนือในช่วง พ.ศ. 2506 - 2527	209
การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมกับการละเล่นของเด็กไทย	
ภาคเหนือ	305

การเล่นของเด็กไทยภาคเหนือกับการตอบสนองความต้องการ

ของสังคม 328

การเล่นของเด็กไทยภาคเหนือกับการตอบสนองความต้องการ

ต้องการในระดับสังคม 328

การเล่นของเด็กไทยภาคเหนือกับการตอบสนองความต้องการ

ต้องการในปัจเจกบุคคล 346

6 สรุปผลการศึกษาค้นคว้า อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ 377

สรุปผลและอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า 377

ข้อเสนอแนะ 387

บรรณานุกรม 388

ภาคผนวก 395

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	แสดงจำนวนสินค้าอุตสาหกรรมในหมู่บ้านกู่แดง (สิงหาคม 2527)	38
2	การแจกแจงขนาดของการถือครองที่ดินในหมู่บ้านกู่แดง (สิงหาคม 2527)	40
3	แสดงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบแข่งขัน ในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527	190
4	แสดงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขัน ในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527	198

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1	เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามจุดมุ่งหมาย	172
2	เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามลักษณะ อุปกรณ์การเล่น	174
3	เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขัน พิจารณาตาม อุปกรณ์การเล่น	176
4	เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามสถานที่เล่น	177
5	เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขัน พิจารณาตามสถานที่ เล่น	178
6	เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามเพศผู้เล่น	180
7	เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขัน พิจารณาตามเพศ ผู้เล่น	181
8	เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามการให้ ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มผู้เล่น	182
9	เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขัน พิจารณาตามการให้ความ สำคัญต่อการรวมกลุ่มผู้เล่น	183
10	แสดงปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามวิธีเล่น	185
11	แสดงปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขัน พิจารณาตามวิธีเล่น	187
12	แสดงปริมาณการละเล่นของเด็กตามกระบวนการเปลี่ยนแปลง	205
13	แผนที่หมู่บ้านกู่แดง	417

บทที่ 1

บทนำ

บทนำ

การเล่นของเด็กเป็นข้อมูลทางจิตวิทยาประเภทสมระหว่างมุขปาฐะกับมุขปาฐะ¹ มีการถ่ายทอดจากคนหนึ่งไปสู่คนอื่นหนึ่งด้วยวิธีบอกเล่าสืบทอดกันมาและมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย ดังที่ Brunvand Jan Harold กล่าวว่า

การเล่นของเด็กกล่าวได้ว่าเป็นงานวิจัยเชิงอุคคคติในด้านจิตวิทยา ด้วยว่า การเล่นของเด็กนั้นถ่ายทอดสืบทอดกันมาจากรุ่นหนึ่งไปสู่เด็กอีกรุ่นหนึ่งด้วยวิธีมุขปาฐะโดยไม่ต้องอ้างอิงเกี่ยวกับการพิมพ์ และแทบจะมองข้ามอิทธิพลของครู ผู้ปกครองหรือผู้นำทางสันตนาการได้โดยที่เกี่ยว
การเล่นพื้นบ้านซึ่งชาวบ้านเล่นกันนั้น ไม่ว่าจะเป็นเด็ก วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ ก็ตาม ย่อมตั้งอยู่บนพื้นฐานของการเคลื่อนไหวของร่างกาย...พฤติกรรมทางสังคมธรรมดา ๆ ...การเสี่ยง...การคำนวณกับและกลศาสตร์...²

การเล่นของเด็กเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่มีโครงสร้างแน่นอน และถูกสร้างสรรค์ขึ้นในท่ามกลางเงื่อนไขของสังคมแต่ละยุคสมัยเช่นเดียวกับปรากฏการณ์อื่น ๆ การเล่นของเด็กจึงมิได้เกิดขึ้นอย่างอิสระโดยลำพังและหยุดนิ่งอยู่กับที่ หากแต่เกิดขึ้นและดำรงอยู่อย่างสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ด้านอื่น ๆ ในขณะเดียวกันก็มีการคลี่คลายเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา อันแสดงถึงลักษณะธรรมชาติที่เป็นพลวัต (dynamics) ในตัวมันเอง ดังตัวอย่างที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้

¹ กิ่งแก้ว อัครการ จิตวิทยา หน้า 6

² Brunvand Jan Harold. The Study of American Folklore, an introduction. p. 226

ในสมัยหนึ่งเด็กไทยเคยเล่น "ทอย" โดยใช้อุปกรณ์ที่ทำขึ้นเองจากการเอาดินเหนียวมาปั้นเป็นลูกกลม ๆ เล็ก ๆ แล้วตากแดดให้แห้ง¹ ในสมัยต่อมาอุปกรณ์ที่เด็กใช้เล่นทอยกลับกลายเป็นกระต่ายของหนูหรือที่หนึ่ง² และในสมัยปัจจุบันสิ่งที่เด็กใช้ในการเล่นทอยได้เปลี่ยนเป็นวัสดุที่ผลิตขึ้นโดยกรรมวิธีทางเทคนิควิทยาศาสตร์สมัยใหม่ นั่นคือตุ๊กตาพลาสติกที่แถมติดมากับขนม ลูกอมที่เด็กซื้อรับประทาน³ จากตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นลักษณะที่เป็นพลวัตของการละเล่นของเด็กในเชิงรูปธรรมว่า เมื่อการละเล่นนั้น ๆ เกิดขึ้นในยุคสมัยที่สังคมมีระบบเศรษฐกิจแบบผลิตเพื่อเลี้ยงตัวเองหรือระบบการผลิตแบบเกษตรกรรม อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นก็จะเป็นวัสดุที่ผู้เล่นผลิตขึ้นเองจากวัตถุดิบธรรมชาติภายในหมู่บ้าน ครั้นเมื่อระบบเศรษฐกิจเริ่มเปลี่ยนแปลงเข้าสู่การผลิตแบบอุตสาหกรรมก็ได้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในการละเล่นของเด็กอย่างน้อยสองประการคือ อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นต้องอาศัยสิ่งพิมพ์ผลผลิตจากเทคนิควิทยาศาสตร์สมัยใหม่ และตัวผู้เล่นซึ่งเคยพึ่งตนเองในการสร้างอุปกรณ์ ก็มีได้พึ่งตนเองอีกต่อไป เป็นต้น

นอกจากนี้การละเล่นของเด็กบางชนิดก็มีเพลงร้องประกอบการเล่น ซึ่งนอกจากจะสะท้อนเอกลักษณ์ของภาษาถิ่นแล้วยังมีเนื้อหาแฝงความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นของเด็กกับสภาพสังคมด้วย เช่น เพลงจั่ว⁴ ของเด็กไทยภาคกลาง⁴ มีเนื้อร้องสะท้อนระบบความเชื่อและค่านิยม ดังนี้

จั่ว ^๕ เม็ดขนุน	ใครมีบุญได้กินสำหรับ
ใครผลุบลับได้กินหมาเน่า	ส้มมะลิม ส้มมะแป้น
มะไฟออกดอก	มะกอกออกฝัก
ผิวไม่รัก	จะเอาโทษใคร

สรุปลิงส์สารวม ฉิมพะเนาว์ การละเล่นของเด็กในจังหวัดเชียงราย หน้า 14-15

²Wanni Wibulswasde Anderson. Children's Play and Games in Rural Thailand : A Study in Enculturation and Socialization. p 386-387

³นันทกา พลอยแก้ว "การละเล่นของเด็ก : เด็กตึกแถวสามย่านเปรียบเทียบกับเด็กในชุมชนชายถ้ำหมู่บ้านวัดนาโนเวศน์" อักษรศาสตร์ 19 : 45 มีนาคม 25 19

⁴ทัศนีย์ หานตวลิช คติชาวบ้าน หน้า 159

เอาโทษอันเป็น
มารองอึ้งอ่าง
ถอยหลังตั้งเปี้ยว

อันเป็นไปตักใบทอง
ตัวเล็กตัวน้อย

เพลงไกรซึ่งข้าของภาคอีสาน¹ สะท้อนภาพชีวิตความเป็นอยู่ของชนอีสาน ดังนี้

โอรินชาหลวยไปกวยตาด
สาวกินน้ำส่าง
ไปคิกเหในหนองส่างปี
อันน้อย ๆ นุ่งขึ้นผลาย ๆ
ย่านชู้เก๋ากักเชียงกัฒหา

สาวกาดน้ำม่อสาวกอน้ำนิล
ไปคัล้องข้างโนเหล้าตำแย
หนุ่งไปขายย่านหมามันเห่า
คกหุด้ากันบ้องให้บ้องมันคม

เพลงลิกลึงลาของภาคเหนือ² มีเนื้อร้องว่า

น้ำเต็มคอย
กินหญ้าเลี่ยนหล่าย
ฮอกคัยง
ฮอกคัยอน
หมื่นสามแสน
ปู่คำน้อย
ปู่คำเหลา
ปู่คำผั้น
ปู่คำนิล
ปู่คำร้อง
เสียงผางลาง
บ่ค่อยคำแก้ว

จ้าวแม่มอย
หล่ายขึ้นตัง
จะปัดกินตอม
จะปัดกินหญ้า
หมื่นห้าร้อย
ใส่ต่างเบา ๆ
ใส่ต่างมัน ๆ
ใส่ต่างแก้วกิม
ใส่ต่างแก้วหย่อง
เอาไรรำตาง
ไปบู๊นแล้ว ๆ
เอาสั้งมาจ

ไพฑูริย์ ทานตวนิช คติชาวบ้าน หน้า 159

²ลมูล จันทน์หอม "เพลงกล่อมเด็กภาคเหนือ" ใน โลกทัศน์ของล้านนา

อดีต-ปัจจุบัน หน้า 31

เมี่ยงส้ม ฯ

ชุดคินเคง

หันนกลีจ้อ

กำสามตัว

เล่นตำมเล่น

ดีทุบหลุม

อ้อหล้าโด่งโป่ง

บ่าชุมมันแปง

เอาไว้ปั้นหม้อ

บิงไปบิเมา

เอาหัวออกเล่น

เอาข้อเมาบวบ

หมอบสะคือ

เนื้อหาเรื่องเพลงสี่ฤดู ข้างต้นสะท้อนระบบเศรษฐกิจของท้องถิ่นลานนาในอดีตที่มีการค้าขายโดยผ่านพ่อค้าวัวตัวซึ่งเป็นพ่อค้าคนกลางนำสินค้าไปจำหน่ายให้แก่ชาวบ้านตามหมู่บ้านต่าง ๆ

ในปัจจุบัน การละเล่นของเด็กบางอย่างได้เสื่อมสลายไป เช่น การละเล่นของเด็กภาคเหนือได้แก่ การเล่นผีนางด้ง¹ การเล่นมะกอน² ในขณะเดียวกันก็มีการละเล่นชนิดใหม่เกิดขึ้น เช่น การเล่นฝากเงินธนาคาร³ การเล่นโดเรมอน⁴ การเล่นประกวดนางงามและการเล่นโดมิโน⁵ เป็นต้น

¹เฮีย โพนาม เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 29 หมู่ 6 ตำบลสันป่าสัก อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ. 2526

²บัวผัด ทาเวียง เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 51 หมู่ 3 ตำบลสันทรายหลวง อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ. 2526

³ศิริรัตน์ อาชนะ เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2526

⁴วรินทร์า วิริยา เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 79/9 ซอยศิริธร ถนนโชตนา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม พ.ศ. 2526

⁵ฟู เจิง ไท่ยว "จากวิถีไทยถึงวิถีจีน : บทศึกษาเปรียบเทียบการเล่นของเด็กไทยและเด็กจีน" ใน หมึกหยดใหม่ หน้า 86

จากตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการละเล่นของเด็กมีการคลี่คลายเปลี่ยนแปลงหลายลักษณะ และเกิดขึ้นอย่างสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ทางสังคมด้านอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด

การละเล่นของเด็กทั่ว ๆ ไปในฐานะที่เป็นคติชนสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้ในเวลาอันยาวนาน ก็เพราะการละเล่นของเด็กมีหน้าที่ในการตอบสนองความต้องการของชุมชนนั่นเอง นักมานุษยวิทยาท่านหนึ่งกล่าวว่า "ไม่มีผลงานของมนุษยชนใดที่จะถูกสร้างขึ้นมาอย่างปราศจากความหมาย¹ ส่วน Alan Dundes นักคติชนวิทยาคนสำคัญ ได้กล่าวถึงหน้าที่ของคติชนไว้ว่า

คติชนเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ก่อสังคมหรือชุมชนที่มั่นคงดำรงอยู่ นับตั้งแต่เป็นเครื่องช่วยในการให้การศึกษาแก่สมาชิกรุ่นเยาว์ของชุมชน ก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมเป็นหมู่พวกเดียวกัน เสนอแนวทางที่จะเจกบุคคลจะได้แสดงออกซึ่งความเป็นผู้นำหรือควบคุมพฤติกรรมของปัจเจกบุคคล เป็นพาหนะในการเสนอแนวคิดเพื่อประท้วงสังคม ตลอดจนให้ความบันเทิงอันเป็นการหลีกหนีจากสภาพความเป็นจริงและการงานอันโหดร้ายน่าเบื่อหน่าย ตลอดจนช่วยให้ได้แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกไม่ได้ในยามปกติ²

สำหรับหน้าที่ของการละเล่นของเด็กนั้น ได้มีผู้รู้หลายฝ่ายให้ความเห็นไว้ต่าง ๆ กันหลายด้าน ทั้งทางด้านจิตวิทยาและสังคม เป็นต้นว่า

ดุษฎี ชุมสาย ณ อยุธยา กล่าวว่า การเล่นชนิดหนึ่งต่างก็เป็นการแสดงออกของสัญชาตญาณอย่างน้อยอันหนึ่งเสมอ ไม่ว่าอะไรจะเล่นอะไร เด็กจะต้องแข่งขันกันเพื่อเอาชนะและเกิดสุขวามณ์ ก็พาหลายชนิดมีจุดหมายที่เด็กได้มีอิสระประชันกัน หรือรวมตัวกันกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดอันเป็นประโยชน์ต่อคณะ การเล่นตุ๊กตาของเด็กหญิง เป็นความเจริญขั้นแรกของ

ปรางค์ วงศ์เทศ พื้นบ้านพื้นเมือง หน้า 3

²Alan Dundes. "The Functions of Folklore". The Study of Folklore. p. 277

สัญชาติเวดคุมครองป้องกัน โดยทั่วไปเกมที่เป็นที่นิยมของเด็กหญิงเด็กชายนั้นจะเป็นการเล่นแบบใกล้ชิดกับสิ่งแวดล้อมและท่าทีของพ่อแม่และเพื่อนฝูง จุดประสงค์ของการเล่นแทบทุกอันเหมือนกันคือ การอยู่ไม่สุข ต้องทำอะไรอย่างหนึ่งอย่างใดเสมอ กำลังงานซึ่งเหลือใช้ในตัวคนซึ่งมากเกินความต้องการ (Need) จะต้องหาโอกาสให้คนเร้าพฤติกรรมอันหนึ่งอันใดเสมอ แล้วสัญชาติเวดและความเคยชินต่าง ๆ ก็เป็นผู้ดำเนินการว่าจะให้พฤติกรรมใดไปทางใด¹

ทวีรัศมี ธนาคม กล่าวว่า การเล่นของเด็กเป็นเสมือนการปลดปล่อยพลังงานเหลือใช้เป็นการเตรียมชีวิตผู้ใหญ่ เป็นการทบทวนสิ่งเร้าเข้ามาเพื่อหมายทั้งหลาย เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เป็นความต้องการจำเป็นของร่างกายและจิตใจด้วย นอกจากนี้การเล่นของเด็กยังเป็สิ่งแสดงถึงวุฒิภาวะทางสังคมและสามารถแสดงให้เห็นบุคลิกภาพของเด็กได้ชัดกว่ากิจกรรมใด ๆ²

Hall กล่าวว่า การละเล่นเป็นการเลียนแบบกิจกรรมผู้อื่นที่เคยกระทำมาก่อน³

สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนาว์ กล่าวว่า การละเล่นของเด็กเป็นการแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ ในโลกที่ช่วยให้เด็กได้ทดลองสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับสิ่งแวดล้อม ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้วิธีการปรับตัวให้เข้ากับโลก ได้ฝึกฝนทักษะหรือความชำนาญที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตการเล่นของเด็กจึงเป็นวิธีการศึกษาของเด็กที่ได้รับการจัดระบบโดยธรรมชาติ และในด้านที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมทางสังคมนั้น ผู้เขียนคนเดียวกันนี้เห็นว่า เกมเป็นที่รวมของความคิด ความเชื่อ และวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมนั้นเอาไว้อย่างกว้างขวาง โครงสร้างของกฎกติกาการเล่นทำให้เด็กมีความรู้ลึกซึ้งตอบสนองต่อกฎเกณฑ์ทางวัฒนธรรมโดยทั่ว ๆ ไป⁴

และชุดา จิตพิทักษ์ กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการหนึ่งในการสั่งสอนอบรมโดยทางอ้อมแก่สมาชิกในสังคม เพราะในการเล่นเกม ก็ต่าง ๆ ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกฎ

¹ ใหญ่ ชุ่มสาย ฅ อยู่ธยา, ม.ล. จิตวิทยา หน้า 134

² ทวีรัศมี ธนาคม พัฒนาการของกรอนครัวและเด็ก หน้า 275

³ ประพัทธ์ ลักษณะพิสุทธิ์ เกมส์พลศึกษา หน้า 3

⁴ สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนาว์ การละเล่นของเด็กลานนาไทยในอดีต หน้า 4 - 7

ที่วางไว้ หากผู้ใดฝ่าฝืนผู้เล่นที่เหลือนี้อาจจะตั้งข้อรังเกียจ เพราะผู้ฝ่าฝืนไปขัดขวางความสำเร็จของ
ส่วนรวม และจะถูกกีดกันไม่ให้ร่วมวงด้วย ผู้ฝ่าฝืนที่สำนึกผิดได้แล้วแก้ไขเสียก็เท่ากับฝึก
ตัวเองให้ยอมรับระเบียบของกลุ่มที่ตนเองต้องการร่วมอยู่ด้วยนั่นเอง¹

ดังได้กล่าวมาตั้งแต่ต้นและเห็นได้ว่า การละเล่นของเด็กเป็นวัฒนธรรมของสังคมที่ควร
แก่การศึกษาเป็นอย่างยิ่ง สำหรับในประเทศไทยได้มีผู้เห็นความสำคัญและสนใจค้นคว้าศึกษากัน
อย่างแพร่หลาย กล่าวคือ มีทั้งการค้นคว้ารวบรวม การศึกษาเปรียบเทียบ และการศึกษา
วิเคราะห์ในแง่บทบาทหรือหน้าที่ ซึ่งโดยทั่วไปมักเน้นการศึกษาข้อมูลในอดีตเพื่อค้นหาและอนุรักษ์
เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การศึกษาในลักษณะเช่นนี้จึงดูเหมือนเป็นการจำกัดขอบเขตและเป็น
ภาพนิ่งเกินไป ทำให้ละเลยการพิจารณาปรากฏการณ์ที่เป็นจริงในปัจจุบัน การศึกษาการเล่น
ของเด็กในแง่การเปลี่ยนแปลงจึงยังไม่ปรากฏว่ามีการกระทำกันอย่างจริงจัง นอกจากผลงาน
ของ พู่ เจริญ โหยง² แต่ก็เป็นการศึกษาในระยะเวลาสั้นและไม่กว้างขวางลึกซึ้งเท่าที่ควร
ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าควรจะได้มีการศึกษาการเล่นของเด็กในแง่มุมดังกล่าว ทั้งนี้เพราะ

"หากเรจำกัดอยู่แต่เรื่องของอดีต ก็จะกลายเป็นการลดความสำคัญของปัจจุบันไปเสีย
และจะทำให้เราขาดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงบทบาทที่เด็กมีต่อสังคม"³

การศึกษาลเล่นของเด็กตามนัยดังกล่าว จำเป็นที่จะต้องนำแนวคิดทฤษฎีที่เป็น
สหวิทยาการ มาเป็นแนวทางพื้นฐานในการศึกษาวิจัยเพื่อประโยชน์ในการอธิบายลักษณะ ธรรมชาติ
ที่เป็นจริงของการละเล่นของเด็ก ซึ่งมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงและมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพสังคม
แต่ละยุคสมัย ทั้งมีความละเอียดซับซ้อนในตัวเองเป็นอย่างมาก อาศัยระเบียบวิธีการศึกษา
ดังกล่าวจึงจะช่วยให้เราเข้าใจวัฒนธรรมการเล่นของเด็กได้อย่างลึกซึ้งและรอบด้าน

¹ ชูดา จิตพิทักษ์ พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น หน้า 90

² พู่ เจริญ โหยง "จากจ้าวไทยถึงจ้าวจีน : บทศึกษาเปรียบเทียบการเล่นของ
เด็กไทยและเด็กจีน" ใน หมึกหยดใหม่ หน้า 86

³ สิงแก้ว อัครถาวร คติชาวบ้าน หน้า 6 - 7

ส่วนสถานที่ที่ผู้เขียนใช้เป็นแหล่งข้อมูล คือ บ้านกู๋แดง หมู่ที่ 6 และ 7 ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ เหตุผลที่เลือกหมู่บ้านนี้เพราะ

ประการแรก หมู่บ้านนี้จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับการละเล่นของเด็กภาคเหนือซึ่งยังขาดการวิจัยอย่างกว้างขวางและเป็นระบบ

ประการที่สอง ภาคเหนือซึ่งแต่เดิมเรียกอาณาจักรลานนา เคยเป็นดินแดนที่มีความเป็นอิสระทางวัฒนธรรมมาก่อน และโดยทั่วไปถือกันว่าเชียงใหม่เป็นศูนย์กลางทั้งทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรมของอาณาจักรลานนา

ประการที่สาม หมู่บ้านกู๋แดงเคยมีนักมานุษยวิทยาเข้าไปทำการวิจัยลักษณะทางสังคมของหมู่บ้านมาแล้วถึงสามครั้งในช่วงเวลาและแง่มุมที่ต่างกัน อันเป็นประโยชน์ในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการทางสังคมของหมู่บ้านที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงการละเล่นของเด็ก

ประการสุดท้าย ผู้วิจัยมีประสบการณ์ในด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคเหนือในฐานะที่เป็นผู้มีกำเนิดและอาศัยอยู่ในเขตท้องถิ่นภาคเหนือมาก่อน ซึ่งช่วยให้การสื่อสารทำความเข้าใจกับประชาชนในหมู่บ้านเป็นไปอย่างสะดวกราบรื่น

สำหรับการศึกษาการเปลี่ยนแปลงการละเล่นของเด็กภาคเหนือจากหมู่บ้านกู๋แดง ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ในครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการให้เป็นกรณีศึกษาในแง่ประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่น โดยคาดหวังว่าผลของการวิจัยจะให้คำตอบได้ว่า การละเล่นของเด็กดำรงอยู่อย่างไร เพราะเหตุใดจึงดำรงอยู่ได้ หากดำรงอยู่ได้ มีการเปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่มากนัก เพียงใด และมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรในอนาคต อันจะช่วยให้เข้าใจลักษณะวัฒนธรรมของท้องถิ่นภาคเหนือชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการสนับสนุนส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นสืบไป

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงในด้านโครงสร้างของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือจากหมู่บ้านกู๋แดง ตำบลหนองแฝกอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527

2. เพื่อศึกษาปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือและผลของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือที่มีต่อสังคม

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ทำให้ทราบถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงในด้านโครงสร้างของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ จากหมู่บ้านกู่แดง ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527
2. ทำให้ทราบถึงปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือและผลของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือที่มีต่อสังคม
3. ช่วยให้เข้าใจ วัฒนธรรมท้องถิ่นตามสภาพความเป็นจริงที่ปรากฏ อันจะเป็นแนวทางในการส่งเสริมวัฒนธรรมของชาติสืบไป

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. การเลือกหมู่บ้านสำหรับใช้เป็นแหล่งข้อมูล จะพิจารณาตามเกณฑ์ต่อไปนี้
 - 1.1 เป็นหมู่บ้านชนบทที่อยู่ไม่ห่างจากตัวเมือง เพราะต้องการให้เป็นหมู่บ้านที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กับสังคมเมืองพอสมควร เพื่อประโยชน์ในการศึกษาข้อมูลอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะเพื่อช่วยให้ได้ภาพของความเกี่ยวข้องทางสังคมระหว่างเมืองกับหมู่บ้าน และผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น
 - 1.2 เป็นหมู่บ้านเก่าแก่ของภาคเหนือ มีวัด มีสถานศึกษาภายในหมู่บ้านเองและการคมนาคมสะดวก
 - 1.3 เป็นหมู่บ้านที่มีข้อมูลการละเล่นของเด็กเพียงพอแก่การศึกษาค้นคว้า
 - 1.4 เป็นหมู่บ้านที่มีผู้ให้ข้อมูลในวัยต่าง ๆ ในปริมาณที่เพียงพอ
 - 1.5 เป็นหมู่บ้านที่เคยมีนักวิชาการด้านอื่น เข้าไปศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และลักษณะทางสังคมของหมู่บ้านและมีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อความสะดวกในการศึกษาข้อมูลในอดีตและให้ได้ภาพของประวัติศาสตร์หมู่บ้านอย่างต่อเนื่อง

2. ผู้ให้ข้อมูลต้องเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์ในการเล่นของเด็กมาก่อนทั้ง โดยทางตรงและทางอ้อม

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ขอบเขตของข้อมูลที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ เป็นการเล่นของเด็กที่ได้มาจากการบอกเล่าและการปฏิบัติเท่านั้น ส่วนการเล่นของเด็กที่มีผู้รวบรวมไว้เป็นลายลักษณ์อักษรและการเล่นประเภทปริศนาคำทาย ไม่อยู่ในขอบเขตของการศึกษาในครั้งนี้

2. ขอบเขตทางภูมิศาสตร์ สถานที่ที่ใช้เป็นแหล่งข้อมูลสนาม คือ หมู่บ้านกู่แดง หมู่ที่ 6 - 7 ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่

3. ขอบเขตระยะเวลาของข้อมูลที่ศึกษา เริ่มตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527 เพราะสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิได้ด้วยวิธีสัมภาษณ์และสังเกตจากผู้ให้ข้อมูลที่ยังมีชีวิตอยู่ และการศึกษาในช่วงเวลายาวนานถึงชั่วอายุคน จะช่วยให้มองเห็นความเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

การเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ หมายถึง การเล่นทั้งในรูปแบบแข่งขันและไม่แข่งขันที่เด็กเลือกเล่นด้วยความสมัครใจปราศจากการควบคุมกำหนดด้วยบุคคลใด ๆ หรือสถานการณ์ใด ๆ เฉพาะที่ปรากฏในหมู่บ้านกู่แดง ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่ ตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527

โครงสร้าง ได้แก่

- ก. จุดมุ่งหมายในการเล่น
- ข. สถานที่เล่น
- ค. ผู้เล่น
- ง. อุปกรณ์การเล่น
- จ. วิธีเล่น
- ฉ. เพลงและบทเจรจาประกอบการเล่น

ปัจจัยทางสังคม หมายถึง สภาพทางเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม การศึกษา-
การสาธารณสุข ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของ
เด็กไทยภาคเหนือ

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ก. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ใช้วิธีสัมภาษณ์และสังเกต บันทึกด้วยเครื่องบันทึกเสียง
2. สร้างเกณฑ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทางด้าน
คติชนวิทยา โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับการละเล่นของเด็ก ซึ่งได้แก่บุคคลต่อไปนี้

ดร. กิ่งแก้ว อรรถการ

อาจารย์สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนา

3. สร้างแบบฟอร์มการสัมภาษณ์และการเก็บบันทึกดังนี้

ชื่อการละเล่น

สถานที่เล่น

อุปกรณ์การเล่น

ผู้เล่น เพศ ... จำนวน ...

วิธีเล่น

... ..

... ..

ผู้สัมภาษณ์ ...

ผู้ให้ข้อมูล อายุ ... ปี

วันที่สัมภาษณ์ ...

ข. ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ

เก็บรวบรวมข้อมูลในภาคสนาม ตามขั้นตอนดังนี้

1. หากกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลด้วยวิธีการต่อไปนี้

- 1.1 สอบถามผู้นำท้องถิ่นถึงรายชื่อบุคคลทุกเพศทุกวัย เฉพาะที่เห็นว่า

เป็นผู้มีการรับรู้และความทรงจำดี

1.2 คัดเลือกเฉพาะบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการละเล่นของเด็ก แล้วกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามลำดับอายุ ดังนี้

กลุ่มที่ 1 อายุระหว่าง 4 - 24 ปี

กลุ่มที่ 2 อายุระหว่าง 25 - 45 ปี

กลุ่มที่ 3 อายุระหว่าง 46 - 66 ปี

กลุ่มที่ 4 อายุระหว่าง 67 - 87 ปี

จำนวนกลุ่มละ 5 คนขึ้นไป

2. สอบถามรายชื่อการละเล่นของเด็กจากผู้ให้ข้อมูลในข้อ 1.2 โดยเริ่มจากกลุ่มที่ 1 ก่อน แล้วนำรายชื่อการละเล่นของเด็กที่รวบรวมได้ไปสอบถามในกลุ่มต่อ ๆ ไป

3. สัมภาษณ์รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีเล่นแต่ละชนิดจากผู้ให้ข้อมูลแต่ละกลุ่มตามเกณฑ์การสัมภาษณ์และเก็บบันทึกในข้อ ก. และจะใช้วิธีการสังเกตแล้วบันทึกในกรณีที่มีการสาธิตและแสดงวิธีเล่นประกอบ รวมทั้งกรณีที่มีการละเล่นของเด็กในสถานการณ์จริง

ค. ขั้นรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสภาพสังคมของหมู่บ้านตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527 จะรวบรวมจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพสังคมของหมู่บ้าน รวมทั้งเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของหมู่บ้านในจังหวัดเชียงใหม่และลานนาไทย ตลอดจนใช้วิธีการสัมภาษณ์บุคคลากรในหมู่บ้าน และสังเกตสภาพแวดล้อมทั่วไปตามสภาพความเป็นจริงประกอบด้วย

ง. ขั้นตอนการหาข้อมูล

1. ถ่ายทอดข้อมูลจากเครื่องบันทึกเสียง ตามแบบฟอร์มการบันทึก ส่วนข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพลงและบทเจรจาประกอบการเล่น จะบันทึกโดยพยายามคงเสียงภาษาถิ่นไว้คำต่อคำด้วยอักขระภาษาไทยมาตรฐาน และถ่ายทอดเป็นภาษาไทยมาตรฐานประโยคต่อประโยค

2. จำแนกประเภทของการละเล่นของเด็ก 3 วิธี ดังนี้

2.1 จำแนกตามกลุ่มอายุผู้ให้ข้อมูล 4 กลุ่ม ได้แก่

2.1.1 การละเล่นที่ได้จากผู้ให้ข้อมูลที่มีอายุระหว่าง 87 - 67 ปี

2.1.2 การละเล่นที่ได้จากผู้ให้ข้อมูลที่มีอายุระหว่าง 66 - 46 ปี

2.1.3 การละเล่นที่ได้จากผู้ให้ข้อมูลที่มีอายุระหว่าง 45 - 25 ปี

2.1.4 การเล่นเกมที่ได้จากผู้ให้ข้อมูลที่มีอายุระหว่าง 24 - 44 ปี

2.2 จำแนกตามรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่น ได้แก่

2.2.1 การเล่นเกมแบบแข่งขัน

2.2.2 การเล่นเกมแบบไม่แข่งขัน

2.3 จำแนกตามลักษณะโครงสร้างของการเล่นเกมแบบแข่งขันและ

ไม่แข่งขัน ดังนี้

2.3.1 การเล่นเกมแบบแข่งขัน

2.3.1.1 จำแนกตามจุดหมาย

2.3.1.2 จำแนกตามอุปกรณ์การเล่น

2.3.1.3 จำแนกตามสถานที่เล่น

2.3.1.4 จำแนกตามผู้เล่น

2.3.1.5 จำแนกตามวิธีเล่น

2.3.2 การเล่นเกมแบบไม่แข่งขัน

2.3.2.1 จำแนกตามอุปกรณ์การเล่น

2.3.2.2 จำแนกตามสถานที่เล่น

2.3.2.3 จำแนกตามผู้เล่น

2.3.2.4 จำแนกตามวิธีเล่น

ส่วนการจำแนกเพลงและบทเจรจาประกอบการเล่นนี้ จะพิจารณาารวมกันทั้งเพลงและบทเจรจาที่ใช้ประกอบการเล่นเกมแบบแข่งขันและไม่แข่งขัน แล้วจึงจำแนกประเภท ดังนี้

ก. จำแนกตามรูปแบบทางภาษา

ข. จำแนกตามเนื้อหา

3. ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็ก โดยแยกออกเป็น 3 หัวข้อ

ดังนี้

3.1 เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการเล่นของเด็ก

พิจารณาตามโครงสร้าง แล้วนำเสนอผลการศึกษาในรูปของกราฟเส้นแสดงการเปรียบเทียบในด้านปริมาณของการเล่น ตามลำดับ ดังนี้

3.1.1 การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นแบบแข่งขัน
พิจารณาตามจุดมุ่งหมายในการละเล่น

3.1.2 การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณา
ตามอุปกรณ์การเล่น

3.1.3 การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณการละเล่นพิจารณาตาม
สถานที่เล่น

3.1.4 การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณการละเล่นพิจารณาตาม
ผู้เล่น

3.2 ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กตามลำดับ ดังนี้

ศึกษาลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามลำดับช่วงเวลาของการละเล่นของเด็ก
โดยการนำรายชื่อการละเล่นแต่ละชนิดที่รวบรวมไว้ทั้งหมดมาจัดลำดับตามตัวอักษร
แล้วเปรียบเทียบลักษณะการเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงเวลาว่า การละเล่นของเด็กชนิดใดเริ่ม
ปรากฏ คงอยู่ เปลี่ยนแปลง และหายไป นำเสนอในรูปของตารางเปรียบเทียบ และกราฟแท่ง
โดยยึดหัวข้อดังนี้

3.2.1 กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบแข่งขัน

3.2.2 กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขัน

3.3 ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างการละเล่นของเด็ก จะศึกษา
โดยการจัดกลุ่มการละเล่นตามลักษณะความคล้ายคลึงกันทางโครงสร้าง แล้วเปรียบเทียบความ
แตกต่างตามที่ปรากฏในแต่ละช่วงเวลา ตามลำดับกลุ่มการละเล่นต่อไปนี้

3.3.1 การเล่นต่อสู้และอาวุธ

3.3.2 การเล่นที่เกี่ยวข้องกับวัตถุเคลื่อน

3.3.3 การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อและพิธีกรรม

3.3.4 การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการใช้พลังจิต

3.3.5 การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการทำมหากินและดำเนินชีวิต-

ประจำวันแบบสังคมชนบท

3.3.6 การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตทั่วไปในสังคมเมือง

3.3.7 การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจการเงินการธนาคาร

3.3.8 การเล่นตุ๊กตา

๕

ฯลฯ

และศึกษาการเปลี่ยนแปลงของเพลงและบทเจรจาประกอบการเล่นในด้านภาษาและเนื้อหา โดยการเปรียบเทียบความแตกต่างตามที่ปรากฏในแต่ละช่วง แล้วนำเสนอผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

4. ศึกษาปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ และผลของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือที่มีผลต่อสังคม ตามลำดับดังนี้

4.1 ศึกษาปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการละเล่นของเด็กด้วยวิธีพิจารณาผลการศึกษาในข้อ 4 ร่วมกับวิธีวิจัยเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์การเปลี่ยนแปลงทางสังคมของหมู่บ้าน และศึกษาค้นข้อมูลที่รวบรวมได้โดยการสัมภาษณ์บุคลากรในท้องถิ่น รวมทั้งที่ได้จากการสังเกตสภาพความเป็นจริงประกอบการพิจารณาด้วย ตลอดจนศึกษาการเปลี่ยนแปลงของสังคมภายนอกหมู่บ้านที่ส่งผลกระทบต่อการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527

4.2 ศึกษาผลของการละเล่นของเด็กที่มีต่อสังคม โดยจะศึกษาลักษณะที่การเล่นของเด็กทำหน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีการดำรงชีวิต 2 ด้าน ดังนี้

4.2.1 การปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีการทำมาหากิน

4.2.2 การปลูกฝังและถ่ายทอดระบบความเชื่อและค่านิยม

4.3 ศึกษาผลของการละเล่นที่มีต่อปัจเจกบุคคลในสังคม จะศึกษาลักษณะที่การเล่นของเด็กทำหน้าที่ในการตอบสนองความต้องการของปัจเจกบุคคล 2 ด้านดังนี้

4.3.1 การตอบสนองความต้องการสนุกสนานและพึงพอใจ

4.3.2 การตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติ

จ. ขั้นสรุปและอภิปรายผล

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ได้มีผู้ให้ความสนใจและเห็นความสำคัญของการละเล่นในฐานะเป็นวัฒนธรรมของชาติกันอย่างกว้างขวาง และเสนองานค้นคว้ารวบรวมและวิจัยอย่างหลากหลาย เริ่มตั้งแต่

กรมพลศึกษา กระทรวงธรรมการได้รวบรวมกีฬาพื้นเมืองไทยทั่วทั้งสภาค โดยจัดทำเป็น "ปทานุกรมกีฬาพื้นเมือง" มีจำนวนการเล่นทั้งหมด 656 ชนิด จัดเรียงตามลำดับอักษร ชื่อการเล่นแต่ละชนิด พร้อมทั้งบอกที่มาและวิธีเล่นอย่างละเอียด ซึ่งต่อมาทางกรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ปัจจุบันได้จัดพิมพ์ขึ้นใหม่ในโอกาสสมโภชกรุงรัตนโกสินทร์ 200 ปี พ.ศ. 2525 มีจุดมุ่งหมายเพื่ออนุรักษ์และส่งเสริมเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทย¹

ต่อมาในปี พ.ศ. 2506 เสตอร์ (นามแฝง) ก็ได้รวบรวมการเล่นของเด็กทั้งของไทยโบราณและสากลไว้ในหนังสือชื่อ "ประเพณีการเล่นต่างๆของไทยและสากล โดยแบ่งออกเป็นสองตอน ตอนแรกเป็นการเล่นของไทยโบราณ ไม่มีการแบ่งประเภท ตอนที่สองเป็นการเล่นสากล ซึ่งผู้เขียนได้แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ การเล่นประเภทอิกทีกริกครัน การเล่นประเภทเรียบร้อย การเล่นประเภทวิทยาศาสตร์ การเล่นประเภททดลองความฉลาด และการเล่นประเภทเบ็ดเตล็ดทั่วไป²

ในปี พ.ศ. 2515 ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ ได้เสนอรายงานการรวบรวมการเล่นของเด็กไทย โดยจำแนกประเภทตามทฤษฎีของ Warren E. Roberts ซึ่งจำแนกได้ทั้งหมด 16 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทเล่นทาย
2. การนับ
3. การกระโดดเชือก
4. ประเภทซ่อน - หา
5. ประเภทการปรับ
6. ประเภทไล่ - จับ
7. ประเภทใช้ลูกบอล
8. ประเภทคัดออก
9. ประเภทกระโดดข้าม

¹กระทรวงศึกษาธิการ, กรมพลศึกษา ปทานุกรมกีฬาพื้นเมือง 804 หน้า

²เสตอร์ (นามแฝง) ประเพณีการเล่นต่าง ๆ ของไทยและสากล

10. ตลก

11. ประเภทกระต่ายกินสอ

12. ประเภทความแม่นยำ

13. ประเภทเกี้ยว

14. ประเภทไม้

15. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก

16. ประเภทร้องเพลง

แต่ละพบว่าการแบ่งประเภทดังกล่าว ไม่มีเกณฑ์แน่นอน เพราะมีทั้งอาศัยแบ่งตาม กติกาการเล่น เช่น ประเภทการปรับ ประเภทคัดออก และแบ่งตามวิธีเล่น เช่น ประเภททาย การนับ การกระโดดเชือก ฯลฯ และมีทั้งการแบ่งตามลักษณะอุปกรณ์ เช่น ประเภทไม้

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน ได้เสนองานวิจัยเชิงคุณภาพเป็นปริทัศน์พจน์ ระดับปริญญาเอกเรื่อง *Children's Play and Games in Rural Thailand : A Study in Enculturation and Socialization*¹ โดยผู้เขียนรวบรวมการเล่นของเด็กไทยภาคกลางจากบ้านกลาง จังหวัดสมุทรสาคร ผลของการวิจัยพบว่า การเล่นของเด็กไทยเป็นสื่อชั้นแรกในการนำเด็กเข้าเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ทั้งในลักษณะการเรียนรู้ ค่านิยมทางวัฒนธรรม กระบวนการเข้าสู่วัฒนธรรม และการเรียนรู้วิธีการปะทะสังสรรค์กับบุคคลอื่น ๆ ตลอดจนการเรียนรู้ระเบียบสังคม ซึ่งได้แก่ ค่านิยมในการเคารพเชื่อฟังผู้อาวุโส ความสามัคคี ระบบเครือญาติ ความเชื่อในเรื่องกรรม ความเกรงใจ โลกทัศน์แบบชาวพุทธ จริยศึกษาและการปฏิบัติ วิธีการใช้ชีวิตร่วมกับบุคคลอื่น การให้อภัย การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ความเชื่อถือไว้วางใจ และความมีจิตใจเยือกเย็น มั่นคง และรวมตลอดถึงการเลียนแบบ พฤติกรรมผู้ใหญ่

ผู้วิจัยได้แบ่งการเล่นโดยใช้เกณฑ์ตามลักษณะของเขตกออกเป็น 2 ประเภทคือ การเล่นขอบเขตไม่จำกัดและการเล่นขอบเขตจำกัด และได้แบ่งประเภทการเล่นแบบแข่งขัน ออกเป็น 5 ประเภท โดยใช้วิธีการแบ่ง ตามทฤษฎีของ Roberts, Arth และ Bush

¹Wanni Wibulswasdi Anderson. Children's Play and Games in Rural Thailand : A Study in Enculturation and Socialization. 895 p.

ผสมกับระบบของ Caillois ซึ่งอาศัยพฤติกรรมเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา มีดังนี้

1. การเล่นโดยใช้ทักษะทางร่างกายและความรู้สึกสัมผัส (Games of motor - sensory skill)
2. การเล่นโดยใช้กลยุทธ์ (Games of strategy)
3. การเล่นเสี่ยงโชค (Games of Chance)
4. การเล่นแบบสวมบทบาท (Games of mimicry)
5. การเล่นแบบเขย่าขวัญ (Games of vertigo)

ในปี พ.ศ. 2519 นันทกา พลอยแก้ว¹ ได้ศึกษาเปรียบเทียบการละเล่นของเด็ก ตึกแถวสามย่านกับเด็กในชุมชนชายด้านหมู่บ้านวัฒนาวิเศษ ผลการวิจัยพบว่าสภาพแวดล้อม มีอิทธิพลโดยตรงต่อการละเล่นของเด็กในด้านจำนวนการเล่น วิธีการเล่นและอุปกรณ์ที่เล่น อีกด้านหนึ่งการละเล่นมีส่วนในการหล่อหลอมบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัยของเด็ก เพราะพฤติกรรม ที่เด็กแสดงออกในการละเล่นของเด็กผูกพันกับนิสัยใจคอของเด็กอย่างลึกซึ้ง และมีผลต่อการ ประพฤติปฏิบัติตัวของเด็กในสังคมต่อไป ผู้วิจัยอาศัยเกณฑ์การจำแนกประเภทการละเล่นของ เด็กตามทฤษฎีของ วรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน

ในปี พ.ศ. 2520 สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนาว์² เขียนหนังสือชื่อ "การละเล่น ของเด็กลานนาไทยในอดีต" กล่าวถึงการละเล่นของเด็กที่ปรากฏในคำขวัญวัดมาตพ้อมทั้ง อธิบายวิธีเล่นอย่างละเอียด ผู้เขียนได้นำเสนอทัศนะในการศึกษาการละเล่นของเด็กโดยชี้ว่า การละเล่นของเด็กเป็นการแสดงออกถึงโลกทัศน์ วิธีคิดและการปรับตัวของเด็ก และทั้งเป็น สิ่งสะท้อนภาพสังคมในสมัยนั้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพิจารณาอนุรักษ์หรือเปลี่ยนแปลงให้ เหมาะสมกับการสมัยได้ต่อไป ผู้เขียนได้แบ่งการละเล่นของเด็กที่ปรากฏในคำขวัญวัดออกเป็น 7 ประเภท คือ

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่

นันทกา พลอยแก้ว "การละเล่นของเด็ก : เด็กตึกแถวสามย่านเปรียบเทียบกับเด็ก ในชุมชนชายด้านหมู่บ้านวัฒนาวิเศษ" อักษรศาสตร์ 10 : 33 - 55 มีนาคม 2520

²สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนาว์ การละเล่นของเด็กลานนาไทยในอดีต 152 หน้า

3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีการหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
6. การเล่นโดยมีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

นอกจากนี้ผู้เขียนได้จัดการเล่นปริศนาคำทายเป็นการละเล่นของเด็กอีกประเภทหนึ่งด้วย แต่การแบ่งด้วยวิธีดังกล่าวก็ยังมีข้อจำกัดในตัวเองที่ใช้เกณฑ์ไม่แน่นอน คือ มีทั้งเกณฑ์พฤติกรรม และเกณฑ์กติกาการเล่น

ในปี พ.ศ. 2521 สุพรรณ ทองคล้าย¹ ได้ศึกษาการเล่นพื้นบ้านลูกบ้านเก่า ตำบลบางกะจะ อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา ผู้เขียนรวบรวมทั้งการเล่นของเด็กและผู้ใหญ่ จำแนกประเภทตามทฤษฎีของ วรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน เช่นเดียวกับ นันทกา พลอยแก้ว ผู้เขียนได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการละเล่นกับสภาพเฉพาะของพื้นที่บ้านและ บทบาทของการละเล่นต่อสังคมพื้นบ้าน ได้ผลสรุปว่าการละเล่นพื้นบ้านดังกล่าวไม่ค่อยมีลักษณะ โลกโน่นก้าวร้าว และถูกกำหนดโดยฐานะทางเศรษฐกิจของชาวบ้านและสภาพแวดล้อมทาง ภูมิศาสตร์และสังคมของหมู่บ้าน นอกจากนี้ยังพบว่าการเล่นมีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมนิสัย เด็กไปในตัวด้วย

ต่อมา ผอ. โปษะกฤษณะ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ และ ศิวพร สุคนธพงศ์เผ่า² ได้รวบรวมการเล่นของเด็กภาคกลางตามโครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ไทย และได้แบ่ง ประเภทตามเกณฑ์ทางพลศึกษาออกเป็น 2 ประเภท คือ การละเล่นในร่ม กับการละเล่น-กลางแจ้ง และชี้ว่าการละเล่นมีคุณค่าในการพัฒนาบุคลิกภาพทั้ง 4 ด้าน คือ ทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

¹สุพรรณ ทองคล้าย การเล่นพื้นบ้านลูกบ้านเก่า อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา
54 หน้า

²ผอ. โปษะกฤษณะ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ และ ศิวพร สุคนธพงศ์เผ่า
การเล่นของเด็กภาคกลาง 108 หน้า

สมปราชญ์ อัมมะพันธุ์¹ ได้รวบรวมการเล่นของเด็กปักษ์ใต้ขึ้นในปี พ.ศ. 2523 เพื่ออนุรักษ์วิธีการเล่นพร้อมทั้งบทร้องประกอบ

ในปีเดียวกันนี้ ประดิษฐ์ อินทนิล พิชัย เทพนิมิต และ ไพพรรณ อินทนิล² ได้เสนอรายงานเรื่อง "การศึกษารวบรวมการเล่นพื้นบ้าน ดนตรี และฟ้อนรำ ภาคตะวันออก จังหวัดระยอง จันทบุรี และตราด" ผู้ศึกษาได้รวบรวมการเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกทั้งหมด 27 ชนิด จำแนกออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. การเล่นอันเนื่องมาจากประเพณีและความเชื่อ
2. การเล่นเพลงพื้นบ้าน
3. การเล่นที่เป็นการแข่งขันหรือมีกฎกติกา
4. การเล่นที่เป็นมหรสพ

ผู้เขียนได้ตั้งข้อสังเกตว่าการเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้การเล่นพื้นบ้านเปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังเช่น การเล่นประเภทเชิดผีได้สูญหายไปตามลำดับเนื่องจากวิทยาศาสตร์เข้ามามีบทบาทมากขึ้น คติความเชื่อและค่านิยมเดิมก็เปลี่ยนแปลงไป หรือการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการใช้แรงงานทำการผลิต เช่น เพลงหงส์ ก็เริ่มเสื่อมความนิยมเพราะเครื่องจักรเข้ามาแทนที่การใช้แรงงานคน แรงงานสัตว์

Department of Physical Education, Ministry of Education³
ได้ศึกษารวบรวมและเปรียบเทียบกีฬาและการเล่นตามประเพณีของคนไทยอิสลามและไทยพุทธ

¹สมปราชญ์ อัมมะพันธุ์ การเล่นของเด็กปักษ์ใต้ 62 หน้า

²ประดิษฐ์ อินทนิล พิชัย เทพนิมิต และไพพรรณ อินทนิล การศึกษารวบรวมการเล่นพื้นบ้าน ดนตรีและฟ้อนรำ ภาคตะวันออก จังหวัดระยอง จันทบุรี และตราด 474 หน้า

³Ministry of Education, Department of Physical Education.
Collection (Field Work), and Comparative of Malay and Non Malay and Games and Ceremonies in Southern Part of Thailand. 135 p.

ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในภาคใต้ของไทย ผู้ศึกษาพบว่าการเล่นของเด็กและการเล่นตาม
ประเพณีของไทยภาคใต้มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ มีการเล่นพื้นบ้านที่มี
ลักษณะปรับเข้ากับยุคสมัย และกล่าวว่าในปัจจุบันอิทธิพลทางเทคโนโลยีและปัจจัยทางสังคมด้าน
อื่น ๆ ทำให้ความนิยมในการเล่นแบบโบราณลดลง นอกจากนี้ผู้เขียนได้วิเคราะห์คุณค่าของการ
เล่นต่าง ๆ พบว่ามีคุณค่าต่อเด็กหลายด้านส่วนผลของการเปรียบเทียบการเล่นของไทย
อิสลามกับไทยพุทธในภาคใต้พบว่าการเล่นของคนไทยอิสลามแสดงลักษณะความแข็งแรง
ทางวัฒนธรรมสูงกว่าคนไทยพุทธ

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์¹ ได้ศึกษารวบรวมการเล่นของเด็กในจังหวัด-
เชียงราย เมื่อปี พ.ศ. 2524 ได้ 10 ชนิด และแสดงวิธีเล่นอย่างละเอียดพร้อมทั้งวิเคราะห์
คุณค่าความคล้อยคลาเปลี่ยนแปลงของการเล่นแต่ละชนิดพอสังเขป

ในปีเดียวกันนี้ พู เจิง โหย่ว² ได้ศึกษาเปรียบเทียบการเล่นของเด็กไทยและ
เด็กจีนจากจำนวนการเล่นของเด็กไทย 82 ชนิด และการเล่นของเด็กจีน 78 ชนิด
ปรากฏว่า การเล่นของเด็กไทยกับเด็กจีนมีความแตกต่างกันทั้งการตั้งชื่อ สถานที่สำหรับ
เล่น การเล่นตามฤดูกาล อุปกรณ์สำหรับการเล่นรวมทั้งเพลงประกอบการเล่น และพบว่า
การเล่นของเด็กผูกพันกับสิ่งแวดล้อม ได้แก่ สภาพแวดล้อมทางด้านภูมิอากาศ พืชพันธุ์
สิ่งใกล้ชิด ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี ลักษณะระบอบการปกครองและสภาพสังคม ซึ่งสิ่ง
เหล่านี้เป็นสาเหตุของความแตกต่างระหว่างการเล่นของเด็กไทยและเด็กจีน นอกจากนี้
ผู้ศึกษาได้สรุปว่า การเล่นของเด็กมีแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง 3 ลักษณะ คือ

1. อุปกรณ์การเล่น เปลี่ยนจากทำเองเป็นการใช้วัสดุสำเร็จรูป
2. การเล่นที่เกิดขึ้นใหม่จะเกิดขึ้นตามสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป
3. การเล่นจะลดน้อยลงตามพัฒนาการทางวิทยาศาสตร์ ผู้เขียนใช้วิธีการจำแนก
ประเภทตามทฤษฎีของวอร์นีย์ วิกุลย์สวัคส์ แอนเดอร์สัน

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ การเล่นของเด็กในจังหวัดเชียงราย 17 หน้า

² พู เจิง โหย่ว จากคำสัมภาษณ์ : บทศึกษาเปรียบเทียบการเล่นของเด็กไทยและ
เด็กจีน ใน หมึกหยดใหม่ หน้า 84 - 101 หน้า

ต่อมาในปี พ.ศ. 2525 พูนพงษ์ งามเกษม และคนอื่น ๆ¹ ได้เสนอรายงาน การวิจัยเรื่อง "การละเล่นพื้นบ้านของจังหวัดพิษณุโลก" คณะผู้วิจัยได้รวบรวมการละเล่น พื้นบ้านโดยไม่จำกัดเพศ วัย และลักษณะของการละเล่นในจังหวัดพิษณุโลก ได้รวมทั้งสิ้น 71 ชนิด จำแนกประเภทดังนี้

1. การละเล่นพื้นบ้านที่เล่นตามเทศกาล 50 ชนิด
2. การละเล่นพื้นบ้านที่ไม่จำกัดโอกาส เทศกาล 16 ชนิด
3. การละเล่นพื้นบ้านที่เล่นทั้งในเทศกาลและโอกาสทั่วไป 5 ชนิด

ผู้วิจัยศึกษาหน้าที่ที่การละเล่นมีต่อชุมชน พบว่า การละเล่นได้สร้างความบันเทิง เป็นเครื่องมือนำคนเข้าสู่สังคม ช่วยสร้างความสามัคคีภายในกลุ่ม สะท้อนและบันทึกกฎเกณฑ์ ค่านิยมในสังคม ระบายสิ่งเก็บกดและความคับข้องใจ ตลอดจนเป็นเครื่องมือเสริมสร้างกำลังใจ ให้ชาวบ้านเกิดความมั่นคงปลอดภัยและเชื่อมั่นในตนเอง

และในปี พ.ศ. 2525 ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์² เขียนเรื่อง "คติชาวบ้านที่เกี่ยวข้อง กับเด็ก" ไว้ในหนังสือชื่อ "มานุษยวิทยากับการศึกษาคติชาวบ้าน" กล่าวถึงหน้าที่ของการ การละเล่นของเด็กว่านอก จากให้ความบันเทิงแล้ว การละเล่นยังช่วยในการเติบโตของเด็ก ช่วยในด้านการเรียนรู้ และมีอิทธิพลต่อการสร้างค่านิยม แนวความคิด และทัศนคติของเด็ก ผู้เขียนเสนอแนะแนวคิดและวิธีการศึกษาการละเล่นของเด็กว่า การศึกษาการเล่นของเด็กทาง มานุษยวิทยาต้องการเปิดเผยให้ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและวัฒนธรรม และพบว่า การเล่นของเด็กมีอิทธิพลต่อการสร้างนิสัยและบุคลิกภาพ วิธีการศึกษาของผู้เขียนคือ การแบ่ง ประเภทการเล่นของเด็กไทยภาคกลางจำนวน 25 ชนิด ด้วยการใช้ความรู้สึกในด้านแพ้ชนะ ของผู้เล่นเป็นเกณฑ์ และอีกวิธีหนึ่งแบ่งโดยใช้ตัวผู้เล่นเป็นเกณฑ์

¹พูนพงษ์ งามเกษม และคนอื่น ๆ การละเล่นพื้นบ้านของจังหวัดพิษณุโลก 253 หน้า

²ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ "คติชาวบ้านที่เกี่ยวข้องกับเด็ก" ใน มานุษยวิทยากับการ ศึกษาคติชาวบ้าน หน้า 150 - 186

จากการแบ่งวิธีแรก ผู้เขียนสรุปว่าการละเล่นของเด็กไทยไม่เน้นการแพ้ชนะ เด็กไทยจึงไม่นิยมแข่งขันกันอย่างจริงจัง มีผลทำให้คนไทยทั่วไปไม่มีความกระตือรือร้นในการปรับปรุงคุณภาพงานของตนให้ดีขึ้น

การแบ่งวิธีที่ 2 คือ การเปรียบเทียบความถี่ของจำนวนการเล่นแบบเป็นกลุ่มและเล่นเดี่ยว ผู้เขียนสรุปว่า การเล่นเดี่ยวมีมากกว่าเป็นกลุ่มทำให้เด็กไทยเคยชินกับการเล่นตามความสามารถโดยลำพังตัวเองมากกว่าการเล่นเป็นกลุ่มที่ต้องอาศัยความสามัคคี ทำให้คนไทยมีนิสัยการร่วมกลุ่มทำงานกันไม่ค่อยได้

นอกจากนี้ก็มีการเสนอในรูปของบทความวารสารต่าง ๆ ซึ่งโดยมากเป็นการแนะนำวิธีเล่นทั่วไป มิได้วิเคราะห์อย่างลึกซึ้งหรือเป็นระบบ

จากการสำรวจ เอกสารงานวิจัยที่รวบรวมและศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการละเล่นดังกล่าวมาทั้งหมดนั้น พอจะสรุปโดยแยกแนวการศึกษาได้เป็น 3 ประเด็นหลัก คือ

1. เป็นการศึกษาที่เน้นการเก็บรวบรวมและอนุรักษ์
2. เป็นการศึกษาที่เน้นการวิเคราะห์หน้าที่หรือบทบาท
3. เป็นการศึกษาแนวเปรียบเทียบ

ส่วนในแง่ความเปลี่ยนแปลงนั้นก็มีการศึกษาอยู่บ้างแต่ก็ค่อนข้างผิวเผิน เช่น วรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน เห็นว่าความเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กเป็นการปรับตัวเข้ากับความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ในขณะที่ ประดิษฐ์ อินทนิล และคณะ ตั้งข้อสังเกตว่าความเปลี่ยนแปลงทางสังคมมีผลทำให้การละเล่นที่บ้านเสื่อมสลาย เช่นเดียวกับการค้นพบของ Department of Physical of Education, Ministry of Education และผู้วิจัยอีกบางคน โดยเฉพาะบทสรุปของ พู่ เจิ้ง โท่ยว 3 ประการที่ว่า การละเล่นของเด็กมีแนวโน้มที่จะมีการใช้วัสดุสำเร็จ รูปมากขึ้น จะมีการละเล่นเกิดขึ้นตามสภาพความเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการละเล่นของเด็กจะลดน้อยลงตามการพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของประเทศ

แต่อย่างไรก็ตามการศึกษาในแง่ดังกล่าวก็ยังมิได้มีการศึกษากันอย่างล้าลึกและเป็นระบบ ทั้งยังเน้นการศึกษาการละเล่นของเด็กภาคกลางเป็นหลัก ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษาวิจัยการละเล่นของเด็กภาคเหนือ โดยศึกษาการเปลี่ยนแปลงในด้านโครงสร้างของการละเล่น

ดังกล่าว ตลอดจนศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการละเล่นของเด็กกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมด้วย

วิทยาการผู้ให้ข้อมูล

ก. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีอายุระหว่าง 87 - 67 ปี

1. นายเม่น เภาเมฆ	อายุ 87 ปี	บ้านเลขที่ 81 หมู่ 6
2. นายตา สมคืบ	อายุ 74 ปี	บ้านเลขที่ 24 หมู่ 7
3. นางสาว พองควง	อายุ 84 ปี	บ้านเลขที่ 21 หมู่ 7
4. นางทา สมคืบ	อายุ 74 ปี	บ้านเลขที่ 7 หมู่ 6
5. นายเต่า พรหมวงศ์	อายุ 67 ปี	บ้านเลขที่ 125 หมู่ 7

ข. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีอายุระหว่าง 66 - 46 ปี

1. นายเชื่อน เภา	อายุ 60 ปี	บ้านเลขที่ 52 หมู่ 7
2. นางคำ ยาน	อายุ 58 ปี	บ้านเลขที่ 8 หมู่ 6
3. นายมา มหาวัน	อายุ 59 ปี	บ้านเลขที่ 34 หมู่ 7
4. นางอร ชื่นจิต	อายุ 52 ปี	บ้านเลขที่ 41 หมู่ 6
5. นายเปง ชูตา	อายุ 50 ปี	บ้านเลขที่ 44 หมู่ 7
6. นางเบ็ง หินแสง	อายุ 46 ปี	บ้านเลขที่ 9 หมู่ 6

ค. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีอายุระหว่าง 45 - 25 ปี

1. นางสาวเคื่อนฉาย สมบูรณ์	อายุ 41 ปี	บ้านเลขที่ 19 หมู่ 7
2. นายสนิท มหาวัน	อายุ 34 ปี	บ้านเลขที่ 34 หมู่ 7
3. นายคำตัน พองควง	อายุ 34 ปี	บ้านเลขที่ 21 หมู่ 7
4. นางนันทวล คำมา	อายุ 31 ปี	บ้านเลขที่ 29 หมู่ 6
5. นางศรีศักดิ์ บุญยัง	อายุ 25 ปี	บ้านเลขที่ 211 หมู่ 7

ง. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีอายุระหว่าง 24 - 14 ปี

1. นางสาวสุใจ คำมา	อายุ 21 ปี	บ้านเลขที่ 29	หมู่ 6
2. นางสาวพวงเพชร โยงแก้ว	อายุ 20 ปี	บ้านเลขที่ 37	หมู่ 6
3. นางสาวจินตนา ยืนยาว	อายุ 19 ปี	บ้านเลขที่ 73	หมู่ 6
4. นายนเรศ พรหมวงศ์	อายุ 20 ปี	บ้านเลขที่ 125	หมู่ 7
5. นางสาวพัน ชื่นลิต	อายุ 16 ปี	บ้านเลขที่ 16	หมู่ 7
6. นายประจักษ์ โพธิ์ยอด	อายุ 17 ปี	บ้านเลขที่ 59	หมู่ 7

จ. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีอายุระหว่าง 13 - 4 ปี

1. เด็กชายนพดล สมดีบ	อายุ 11 ปี	บ้านเลขที่ 24	หมู่ 7
2. เด็กชายชาตรี ฟองดวง	อายุ 11 ปี	บ้านเลขที่ 21	หมู่ 7
3. เด็กหญิงกัลยาณี ปะนอกดง	อายุ 11 ปี	บ้านเลขที่ 84	หมู่ 6
4. เด็กชายวุฒิชัย ยามะ	อายุ 11 ปี	บ้านเลขที่ 41	หมู่ 6
5. เด็กหญิงจิรนันท์ ฟองดวง	อายุ 7 ปี	บ้านเลขที่ 21	หมู่ 7
6. เด็กชายอนันต์ กัณฑ์พิศ	อายุ 5 ปี	บ้านเลขที่ 18	หมู่ 7
7. เด็กชายเปรม มหาวัน	อายุ 4 ปี	บ้านเลขที่ 53	หมู่ 7

สภาพสังคมหมู่บ้านทุ่งแดงในช่วง พ.ศ. 2443-2527

หมู่บ้านทุ่งแดงเป็นหมู่บ้านที่ 6 และ 7 จากจำนวน 8 หมู่บ้าน ในตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ มีประชากรรวมกันทั้งหมด 1,040 คน แยกเป็นหมู่ที่ 6 จำนวน 475 คน 121 ครัวเรือน และหมู่ที่ 7 จำนวน 575 คน 149 ครัวเรือน¹ พื้นที่ถือครองทั้งสองหมู่บ้านรวมกัน 1,642 ไร่ เป็นเนื้อที่นา 1,231 ไร่ ในหมู่บ้านวัดเป็นจุดศูนย์กลางของหมู่บ้าน และมีโรงเรียนประถมศึกษาตั้งอยู่ในบริเวณติดกับวัด ประชากรส่วนใหญ่มีอาชีพทางการเกษตร หมู่บ้านนี้ได้รับการสนับสนุนส่งเสริมจากโครงการพัฒนาชนบทของรัฐอย่างใกล้ชิดมาเป็นเวลานาน

เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้เขียนมีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือที่ปรากฏในหมู่บ้านทุ่งแดงในช่วง พ.ศ. 2443-2527 ดังนั้นเพื่อให้เข้าใจลักษณะของการละเล่นตามความเป็นจริงที่ปรากฏ ผู้เขียนจึงเห็นว่าจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจกับสภาพสังคมของหมู่บ้านในช่วงเวลาดังกล่าวด้วย เพราะ

การละเล่นมิใช่ปรากฏการณ์ที่ดำรงอยู่อย่างอิสระโดยลำพัง แต่จะเกี่ยวข้องกับลักษณะต่าง ๆ ของสังคมที่การละเล่นนั้น ๆ ปรากฏอยู่ ใครก็ตามไม่อาจจะศึกษาแต่เพียงความเชื่อทางศาสนาของชาวบ้านโดยปราศจากความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพทางเศรษฐกิจ การเมือง และลักษณะรูปแบบต่าง ๆ ทางศิลปะของสังคมนั้น ดังนั้นจึงไม่อาจศึกษาการละเล่นโดยปราศจากความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมซึ่งมีลักษณะต่าง ๆ กันไป²

¹สำรวจโดยกำนันตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2527

²Jerome Fried. "Games" in The Standard Dictionary of Folklore Vol. one. p. 439

หมู่บ้านกูแดงมิได้ตั้งอยู่อย่างอิสระจากสังคมใหญ่ แต่เป็นหมู่บ้านที่มีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับสังคมลานนาและสังคมระดับประเทศด้วย ดังนั้นเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ในสังคมภายนอกหมู่บ้านดังกล่าว ก็ย่อมส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงของชุมชนหมู่บ้านกูแดงด้วย และเพื่อให้มองเห็นสภาพสังคมของหมู่บ้านกูแดงซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงภายในช่วง พ.ศ. 2443-2527 ในหนังสือจะกล่าวถึงโครงสร้างทางนิเวศวิทยา โครงสร้างทางเศรษฐกิจและการเมือง และโครงสร้างทางวัฒนธรรมของหมู่บ้าน อนึ่ง ข้อมูลที่จะนำมาศึกษาเกี่ยวกับสภาพสังคมของหมู่บ้านกูแดงในช่วง พ.ศ. 2497 - 2515 ได้มาจากแหล่งอ้างอิง 2 แหล่ง คือ ผลงานวิจัยของ KONRAD KINGSHILL¹ และ แจ็ค เอ็ม. พอตเตอร์²

โครงสร้างทางนิเวศวิทยา

หมู่บ้านกูแดงตั้งอยู่ห่างจากตัวเมืองเชียงใหม่ไปทางทิศใต้ประมาณ 18 กิโลเมตร และอยู่ห่างจากถนนใหญ่ซึ่งเชื่อมตัวเมืองเชียงใหม่กับจังหวัดลำพูนประมาณ 2 กิโลเมตร โดยมีทางแยกเข้าไปทางขวามือเมื่อเดินทางจากเชียงใหม่ ก่อนถึงตัวอำเภอสารภีเล็กน้อย ทางแยกสายนี้เป็นถนนสายสำคัญที่เชื่อมระหว่างหมู่บ้านและตำบลต่าง ๆ ในละแวกใกล้เคียง หมู่บ้านกูแดงกับตัวเมืองเชียงใหม่ โดยมีทางแยกสายเล็ก ๆ เชื่อมระหว่างถนนสายนี้กับหมู่บ้านต่าง ๆ มากมาย

ถนนในหมู่บ้านกูแดงในปัจจุบัน เปลี่ยนจากทางเดินเท้าแคบ ๆ ในสมัยก่อน เป็นถนนขอยที่ปรับเรียบเหมาะสำหรับพาหนะสมัยใหม่ ในระหว่างปี 2515 มีถนนสายที่เชื่อมระหว่างหมู่บ้านเพียง 2 ทาง หลังจากนั้นต่อมาในปี พ.ศ. 2517 ก็สร้างถนนเชื่อมระหว่างหมู่บ้านกูแดงกับเขตตำบลหนองช้างค้ำ อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน ปี พ.ศ. 2525 สร้างถนนเชื่อมระหว่างหมู่บ้านที่ 7 กับ 8 และปี พ.ศ. 2526 สร้างถนนเชื่อมระหว่างหมู่บ้านกับถนนสาย

¹Konrad Kinghill. Ku Daeng The Red Tomb A.D. 1954-1964.

310 p.

²แจ็ค เอ็ม. พอตเตอร์ โครงสร้างสังคมชาวนาไทย แปลโดย นฤจร

อิทธิวีริจรัส 366 หน้า

ใหญ่ที่เชื่อมกับถนนสายเชียงใหม่ลำพูน การติดต่อคมนาคมภายในหมู่บ้าน และระหว่างหมู่บ้าน กับภายนอกจึงสะดวกรวดเร็วมากในปัจจุบัน

ทำเลที่ตั้งของหมู่บ้านกู่แดงอยู่บนที่ราบลุ่มห่างจากฝั่งซ้ายของแม่น้ำปิงประมาณหนึ่ง กิโลเมตร สามารถรับประโยชน์จากแม่น้ำปิงด้วยการชลประทานขนาดเล็กซึ่งได้จากการทำ เขื่อนหรือฝายกันแม่น้ำปิง ทดน้ำเข้าตามเหมืองใหญ่และเหมืองชอยถึง 3 ฝายด้วยกัน ทำให้ ทุ่งนาของหมู่บ้านกู่แดงใช้เพาะปลูกพืชหมุนเวียนได้ตลอดปี นอกจากนี้ทำเลที่ตั้งของหมู่บ้านยัง อยู่ปลายน้ำของคลองชลประทาน 2 สาย ประกอบกับบริเวณที่นาตอนล่างเป็นที่ลุ่ม จึงเกิดแอ่ง น้ำขนาดใหญ่ถึง 4 แอ่ง ชาวบ้านเรียกว่า "หนอง" บริเวณหนองน้ำเหล่านี้ จะอุดมสมบูรณ์ ไปด้วยหญ้าซึ่งชาวบ้านใช้เป็นฟืนเลี้ยงสัตว์ใช้งาน และเป็นแหล่งอาหารโปรตีนที่สำคัญของ ชาวบ้านสมัยก่อน ชาวบ้านเล่าว่าบริเวณรอบ ๆ หนองน้ำเหล่านี้จะเต็มไปด้วยต้นไม้ใหญ่ แผ่เงาร่มครึ้มไปทั่วบริเวณ จึงเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจสำหรับเด็ก ๆ ที่นำวัวควายไปเลี้ยง แต่ปัจจุบันสระน้ำเหล่านี้ได้กลายสภาพเป็นเนื้อที่เพาะปลูกไปหมด บางแห่งอาจจะยังพอ เหลือให้เห็นซากอยู่บ้าง

ลักษณะบริเวณที่อาศัยของหมู่บ้านกู่แดงต่างจากหมู่บ้านอื่น ๆ ในภาคเหนือ ซึ่งมัก จะตั้งเป็นแนวยาวตามริมฝั่งแม่น้ำ หรือถนน หรือเกาะกลุ่มกันคล้ายเกาะกลางทุ่งนา เพราะ หมู่บ้านกู่แดงมีลักษณะคล้ายวงแหวนกลางทุ่งนา พื้นที่อาศัยโอบเอาทุ่งนาขนาดกว้าง ประมาณร้อยไร่เอาไว้ภายใน ในช่วงต่าง ๆ ที่ยังมีประชากรไม่มากนัก และยังไม่ได้รับผลกระทบการเปลี่ยนแปลงจากภายนอก ทั่วบริเวณหมู่บ้านจะเต็มไปด้วยกอไผ่และต้นสีเสียด ชาวบ้านบางคนเล่าว่ามักจะมีช้างของเจ้านายเข้ามาหากินบริเวณป่าไผ่อยู่เป็นประจำ¹ ในปัจจุบัน (2527) เนื่องจากการเพิ่มของจำนวนประชากรทำให้หมู่บ้านขยายตัวออก ตลอดเวลา บริเวณที่อาศัยจึงเต็มไปด้วยบ้านเรือนที่ตั้งอยู่ติดต่อกันไปตามแนวขอบรั้วซึ่งเป็น ไม้ประดู่ได้รับการตัดแต่งเป็นรูปกำแพงสีเขียวเป็นระเบียบสวยงาม ส่วนกอไผ่ในปัจจุบัน

¹สา พงศดวง อายุ 84 ปี ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ บ้านเลขที่ 21 หมู่ที่ 7 วันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2527 เวลา 10.00

นั้นเหลือน้อยมาก ต้นสีเสียดไม่มีปรากฏอีกเลย แต่หมู่บ้านยังคงร่มรื่นอยู่ในกลุ่มแมกไม้อันเป็นพืชที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจในปัจจุบัน

ลักษณะของบ้านเรือนที่อาศัย แต่ก่อนเป็นบ้านที่ใช้ไม้ไผ่พื้น เรียกว่า ฟาก ส่วนหลังคามุงจาก และมีบ้านไม้สักใต้ถุนสูง หลังคามุงกระเบื้องดินเผา แสดงลักษณะเฉพาะของสถาปัตยกรรมพื้นบ้านภาคเหนือ แต่ปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงด้านสถาปัตยกรรมก็เพิ่มมากขึ้น บ้านแบบทรงโบราณท้องถิ่น ที่มีหลังคาทรงสูง มีบันลมหือกาแลที่โค้งเป็นรูปเขาควาย และหน้าต่างเล็ก ๆ ไม่เหลือให้เห็นอีกเลย บ้านปัจจุบันเปลี่ยนเป็นคอนกรีต และรูปแบบสถาปัตยกรรมเปลี่ยนไปเป็นแบบเมืองมากขึ้น บ้านหลายหลังนอกจากจะก่อสร้างด้วยคอนกรีตแล้วยังมีการทาสีสนให้สะอาดตาอีกด้วย มีการตกแต่งบริเวณบ้านเป็นสวนหย่อมแบบญี่ปุ่น บล็อกญี่ปุ่น และเลี้ยงไม้ประดับด้วยการแขวนกระเช้า ลักษณะสถาปัตยกรรมที่ใช้คอนกรีต กระเบื้องสมัยใหม่ และกระเบื้องเหล่านี้นแสดงข้อความสัมพันธ์กับรูปแบบที่เป็นมาในอดีต

แต่อย่างไรก็ตาม บ้านเรือนหลังเล็ก ๆ ที่ก่อสร้างขึ้นด้วยไม้ไผ่และมุงจากหรือใบพลวง ก็ยังคงปรากฏอยู่ปะปนไปกับบ้านหลังใหญ่ ทันสมัยเหล่านั้น เครื่องที่ชี้ให้เห็นสถานภาพทางสังคมและความมั่งมีที่ชัดเจนที่สุดอยู่ที่ขนาดและคุณภาพของที่อยู่อาศัยของชาวบ้าน

ภายในบริเวณบ้านแต่ละหลัง ส่วนใหญ่จะมียุ้งข้าวไว้สำหรับเก็บรักษาข้าวไว้กินตลอดปีหรือแบ่งขายตามความจำเป็น

ความหนาแน่นของครัวเรือนในหมู่บ้าน ในพุทธศตวรรษที่ 24 ประชากรของหมู่บ้านกุ่มแดงมีจำนวนน้อยกว่าในปัจจุบันนี้มาก เพราะมีโรคระบาดร้ายแรง โดยเฉพาะใช้หริพิษและมาลาเรีย ต้นพุทธศตวรรษที่ 25 มีชนชั้นรำนำเอายาฉันทป้องกันฝิดาขมาไซ จึงช่วยให้สถานการณ์ดีขึ้นบ้าง ประมาณปี พ.ศ. 2403 ประมาณว่ามีครัวเรือนจำนวน 60 ครอบครัว ในปี พ.ศ. 2492 โครงการกำจัดไข้มาลาเรียโดยองค์การอนามัยโลกช่วยลดปัญหาลงได้อีก ในปี พ.ศ. 2497 มีประชากรจำนวน 842 คน แต่อย่างไรก็ตาม ต่อมาชาวบ้านได้รับเอาวิธีคุมกำเนิดมาใช้ในการวางแผนครอบครัว ทำให้การเพิ่มจำนวนประชากรเปลี่ยนไป จำนวนเด็กที่เกิดใหม่ในหมู่บ้านกุ่มแดงลดลงอย่างเห็นได้ชัดในปี พ.ศ. 2513 และในปี พ.ศ. 2515 หมู่บ้านกุ่มแดงมีประชากรทั้งหมด 875 คน ซึ่งมากกว่าในปี 2497 เพียง 33 คน

จำนวนประชากรที่ดูเหมือนเพิ่มขึ้นน้อยมากในระยะ 20 ปี ดังกล่าวไม่ได้เป็นเพราะผลจากการคุมกำเนิดเพียงอย่างเดียว แต่เนื่องจากชาวบ้านทุ่งแดงมีการอพยพออกจากหมู่บ้านเพื่อหางานทำ หรือแหล่งทำมาหากินในที่อื่น ที่ฐานที่ชาวบ้านทุ่งแดงอพยพไปอยู่คือ อำเภอฝาง ใกล้ชายแดนพม่า อยู่ห่างจากตัวเมืองเชียงใหม่ไปทางเหนือประมาณ 150 กิโลเมตร

กล่าวได้ว่าเหตุผลของการคุมกำเนิด หรือการอพยพของชาวบ้านทุ่งแดงเป็นผลจากแรงผลักดันของปัญหาเศรษฐกิจ แม้ปัจจุบันก็ยังมีการอพยพออกไปจากหมู่บ้านอยู่ประปราย

โครงสร้างทางเศรษฐกิจและการเมือง

หมู่บ้านทุ่งแดงในช่วง พ.ศ. 2443 - 2463 เป็นระยะหลังจากรัฐบาลส่วนกลางในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจัดรวมเอาลานนาเข้ามาสู่ระบบการปกครองท้องถิ่นแบบมณฑลเทศาภิบาล (2427) และหมู่บ้านทุ่งแดงก็ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ในด้านการเสียภาษีเป็นระบบเงินตรา ทั้ง ๆ ที่ระบบเงินตรายังไม่แพร่หลายในหมู่บ้านมากนัก

ระบบการผลิตในหมู่บ้านทุ่งแดงในช่วงนี้ เป็นระบบการผลิตแบบเพื่อกินเพื่อใช้มากกว่าเพื่อการค้า เพราะสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติมีความอุดมสมบูรณ์เอื้ออำนวยต่อการผลิตแบบพึ่งตนเอง มีการทำนาเป็นหลัก นอกจากนี้ก็ยังมี การทอผ้าผลิตเครื่องนุ่งห่มเอง มีการเลี้ยงสัตว์และหาอาหารตามแหล่งธรรมชาติ

การทำนา วิธีการทำนายังต้องอาศัยแรงงานคน แรงงานสัตว์ ไถ จอบ และคราดเป็นหลัก ส่วนน้ำสำหรับการเพาะปลูกก็อาศัยน้ำฝนและน้ำจากระบบชลประทานภายในหมู่บ้าน มีการทำนาปีละสองครั้ง

กระบวนการผลิตข้าวเริ่มต้นจากการไถพลิกดินในนา การคราด การทำนาหรือปลูกข้าว การดูแลน้ำสำหรับหล่อเลี้ยงข้าวในระยะก่อนแตกรวง และการเก็บเกี่ยว เครื่องมือที่ใช้เกี่ยวข้าว คือ เคียว เมื่อเกี่ยวข้าวเสร็จแล้ว ก็จะล่ำเลี้ยงข้าวเข้าสู่ลานนวด ชาวนาในหมู่บ้านทุ่งแดง ไม่นิยมนวดข้าวกับพื้นดินเหมือนชาวนาภาคเหนือบางท้องที่ แต่จะนวดข้าวกับภาชนะไม้ไผ่สานขนาดใหญ่หุ้มตา สูงระดับอกผู้ใหญ่ กว้างกว่า 2 เมตร และแข็งแรงทนทาน เมื่อนวดข้าวเสร็จก็จะขนเข้าเก็บในยุ้งฉาง ซึ่งโดยมากจะใช้วิธีหาบ แต่บางครั้งก็อาจจะใช้เกวียน เพราะที่นาอยู่ไกลจากตัวบ้าน แต่ส่วนใหญ่ที่นาของชาวบ้านทุ่งแดงจะอยู่ไม่ไกลจากตัวบ้านเพราะ

ขนาดการถือครองก็ไม่สูงนักโดยเฉลี่ย แต่ทุ่งนาที่ตั้งอยู่โอบล้อมหมู่บ้านและยังอยู่ภายใน
วงล้อมของบริเวณที่อาศัยด้วย กระบวนการผลิตข้าวขั้นสุดท้ายก่อนที่จะนำไปบริโภคได้คือ
การสีข้าว เครื่องมือในการสีข้าวในหมู่บ้านทุ่งแดงระยะนี้คือ ครกกระเดื่อง หรือชาวบ้านเรียก
เป็นภาษาพื้นบ้านภาคเหนือว่า มอ่งตำข้าว หรือ มอ่ง เนื่องจากกระบวนการสีข้าวด้วยแรง
คนดังกล่าวต้องใช้แรงงานมากกว่าหนึ่งคน และได้ปริมาณน้อย ใช้เวลามาก ชาวบ้านจึงมี
ข้าวແຕ່พอกินไปแต่ละวัน เวลาที่ตำข้าวคือเวลาเย็นถึงพลบค่ำ

การทอผ้า ในช่วงนี้ชาวบ้านทุ่งแดงยังคงมีการทอผ้าใช้เอง มีการปลูกฝ้ายเอง
เครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการทอผ้าคือ กี่ และเครื่องมือสำคัญในการปั่นด้ายคือ "บะกวก"
หรือ ลูกกวก ชาวบ้านเย็บเสื้อผ้าด้วยมือ มีการย้อมสีด้วยครามซึ่งเป็นพืชชนิดหนึ่ง

การเลี้ยงสัตว์ ชาวบ้านทุ่งแดงพึ่งตนเองในด้านอาหารการกินโดยการเลี้ยงสัตว์
ไว้ในบ้าน เช่น หมู เป็ด ไก่ ซึ่งเป็นพันธุ์พื้นเมือง วิธีเลี้ยงคือ ปล่อยให้หากินเองตาม
ธรรมชาติบ้าง ดูแลให้อาหารเองบ้าง แต่เฉพาะหมูนั้นชาวบ้านนิยมเลี้ยงไว้ได้ขุนเรือน หรือ
กันคอกให้อยู่ต่างหาก ส่วนเป็ด ไก่ ก็จะทำเล้าไว้ในบริเวณใกล้เคียงกัน และสำหรับสัตว์เลี้ยงไว้
ใช้งานคือ วัว ควาย จะกันคอกไว้อีกต่างหากอาจเป็นได้ขุนบ้าน หรือได้ขุนยั้งข้าว วัว ควาย
จะได้รับการดูแลเอาใจใส่เป็นพิเศษ เพราะเป็นเครื่องมือผลิตที่สำคัญ

อย่างไรก็ตาม แม้ชาวบ้านทุ่งแดงจะมีการเลี้ยงสัตว์ไว้เป็นอาหารดังกล่าว แต่ชาวบ้าน
ก็ไม่นิยมใช้เป็นอาหารหลัก นอกจากในโอกาสพิเศษ เช่น งานแต่งงาน งานศพ หรืองานบุญ
หรือมีความจำเป็นจริง ๆ เท่านั้น อาหารโปรตีนที่ชาวบ้านรับประทานมากที่สุดได้แก่ ปลา
และสัตว์น้ำอื่น ๆ เนื่องจากหมู่บ้านทุ่งแดงอยู่ในทำเลที่ต่างจากหมู่บ้านลานนาทั่วไปคือ อยู่ใกล้
ป่า (ใกล้เมือง) จึงไม่อาจหาของป่ามารับประทานได้ ชาวบ้านทุ่งแดงหาปลาจากแม่น้ำปิง
ลำคลองชลประทาน สระน้ำกลางทุ่งนาและในทุ่งนาฤดูเพาะปลูก เครื่องมือจับสัตว์น้ำได้แก่
ยอ แห ไซ เบ็ด และชะ (สวิงไม้ไผ่แบบพื้นบ้านภาคเหนือ) นอกจากนี้ยังใช้วิธี
"งมปลา" หรือจับปลาด้วยมือเปล่า ซึ่งจะทำให้ในระยะที่น้ำแห้งขอด หรือใช้วิธีกันแล้ววิด
น้ำออก เด็กจะเข้าไปมีส่วนร่วมในการหาอาหารประเภทสัตว์น้ำ ด้วยการใช้อุปกรณ์ขนาดเล็กกว่าผู้ใหญ่ โดยเฉพาะเด็กหญิงนั้นจะใช้ยอและชะ ขนาดเล็กพอเหมาะกับตัว ซึ่งเป็น
เครื่องมือจับปลาสำหรับเพศหญิงโดยเฉพาะ

นอกจากนี้ชาวบ้านยังมีการเพาะปลูกพืชผักสวนครัวไว้เป็นอาหารด้วย และมีการซื้อขายอาหารบริโภคที่ผลิตได้เองเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่ก็มีไม่มากนัก

ในด้านแรงงานทำการผลิต ในช่วง พ.ศ. 2443 - 2463 แรงงานเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตเท่า ๆ กับทรัพยากรธรรมชาติคือ ที่ดิน แรงงานพื้นฐานในการผลิต ได้แก่ แรงงานในครอบครัว ทั้งชาย หญิง เด็ก และผู้ใหญ่ เด็กในหมู่บ้านทุ่งแดงจะถูกผลักดันให้เข้าไปมีส่วนในการผลิตตั้งแต่ยังเล็ก ๆ ผู้ใหญ่มักจะทำเครื่องมือเครื่องใช้ขนาดเล็ก ๆ พอเหมาะ กับวัยของเด็กสำหรับให้เด็กได้ฝึกทำงานไปด้วย เช่น จอบ เสียม มีด ยอ และสำหรับเด็ก โตกว่า หน้าที่สำคัญคือการเลี้ยงวัว ควาย จนมีคำใช้เรียกเด็กกลุ่มที่ทำหน้าที่นี้ว่า "ละอ่อนเลี้ยงควาย" (เด็กเลี้ยงควาย) ซึ่งเทียบได้กับคำใช้เรียกเด็กในปัจจุบันว่า "ละอ่อนนักเรียน" (เด็กนักเรียน)

นอกจากแรงงานในครอบครัวแล้ว ในหมู่บ้านทุ่งแดงยังได้มีระบบการแลกเปลี่ยนแรงงานในหมู่เครือญาติ และในหมู่เพื่อนบ้านด้วย การแลกเปลี่ยนแรงงานจะเกิดขึ้นในตอนปลูกข้าว และเก็บเกี่ยว และมีการปฏิบัติกันจนเป็นประเพณีเรียกว่า "เอามือเอาแรง" (เอามือเอาแรง)

นอกจากการใช้แรงงานในการผลิตในไร่แล้ว ชาวบ้านทุ่งแดงต้องถูกเกณฑ์แรงงาน เช่น ข่อมสร้างทาง ปลูกต้นไม้ 2 ข้างทางถนนสายเชียงใหม่ลำพูน โดยทางการจะส่งต้นกล้าเล็ก ๆ มาไว้ให้ทุกครัวเรือน ฝ่ายกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน มีหน้าที่รับนโยบายจากหน่วยงานบังคับบัญชาระดับเหนือขึ้นไปมาดำเนินการ การสร้างข่อมทางนั้น ถ้าไม่ไปก็จะถูกปรับเป็นเงินหรือส่งคนไปแทนอย่างน้อยครัวเรือนละ 1 คน นอกจากนี้ชาวบ้านยังต้องเสียภาษี 4 บาท และจำต้องพยายามหาสินค้าจากหมู่บ้านไปจำหน่าย เพื่อแลกกับเงิน แต่ก็อยู่ในสภาพอดคัดค้านเพราะเงินตราหายาก หรือชาวบ้านกล่าวว่า "สตาจคัมเงินเยี่ยม"¹ ระบบการเก็บภาษีและ

¹ตา สมชัย ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 21 หมู่ที่ 7 วันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2527 เวลา 14.00 น.

คำราชการในภาคเหนือเป็นการดึงเอาชาวนาเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจแบบตลาด¹ เพราะจำต้องขยายผลผลิตของตนเพื่อแลกกับเงินตรา ความยากลำบากเพราะไม่ทราบว่าขายอะไรจึงจะมีเงินมาเสียภาษี ทำให้ชาวนาในภาคเหนือต่อต้านในที่หลายแห่ง เกิดขบถพญาผาบ พ.ศ. 2432 ขบถเงี้ยวเมืองแพร่ พ.ศ. 2445 และขบถเมืองพร้าว พ.ศ. 2445² แต่ในหมู่บ้านกู่แดงไม่มีการแสดงความไม่พึงพอใจออกมาอย่างชัดเจนในลักษณะต่อต้านด้วยวิธีดังกล่าว³

หมู่บ้านกู่แดงในช่วง พ.ศ. 2464 - 2505 เนื่องจากในช่วงนี้เป็นระยะที่ภาคเหนือมีการเปลี่ยนแปลงจากเศรษฐกิจพอยังชีพเข้าสู่เศรษฐกิจเพื่อขาย ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อมีการสร้างทางรถไฟไปถึงภาคเหนือ ในปี พ.ศ. 2469 ถึงลำปาง และใน พ.ศ. 2464 ถึงเชียงใหม่ ทำให้เริ่มมีการผลิตข้าวเพื่อขายส่งขึ้นรถไฟมากรุงเทพฯ เกิดโรงสีขึ้นใกล้สถานีรถไฟเชียงใหม่ การเปิดเส้นทางรถไฟมาถึงเชียงใหม่เป็นการเปิดทางให้เชียงใหม่และภาคเหนือถูกดึงเข้าไปผูกพันกับเศรษฐกิจแบบตลาดมากขึ้น เพราะในขณะที่มีการผลิตข้าวเพื่อขาย ก็มีการใช้เงินตราซื้อสินค้าอุตสาหกรรมสมัยใหม่ เช่น จำพวกเสื้อผ้าสำเร็จรูปด้วย โดยเฉพาะภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 ซึ่งได้มีการสะสมทุนของกลุ่มทุนพาณิชย์ และการก่อตั้งธนาคารพาณิชย์หลายแห่ง ทั้งมีการส่งเสริมการลงทุนอุตสาหกรรมในประเทศมากขึ้นเป็นลำดับ

หมู่บ้านกู่แดงในช่วงดังกล่าว ได้รับผลกระทบคือ ชาวบ้านเริ่มมีการผลิตข้าวเพื่อขาย นำเงินไปซื้อสินค้าบริโภคซึ่งเป็นผลผลิตจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่จากกรุงเทพฯ เช่น เสื้อผ้าสำเร็จรูป น้ำมันก๊าด บุหรี่ และน้ำตาลทราย เป็นต้น

¹ฉัตรทิพย์ นาถสุภา เศรษฐกิจหมู่บ้านไทยในอดีต หน้า 77

²ค.

³ดา สมตัม ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิทยา ผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 31 . . จ หมู่ที่ 7 วันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2527 เวลา 14.00 น.

วิธีการทำนาในหมู่บ้านทุ่งแดงช่วงนี้ ยังคงใช้กรรมวิธีแบบดั้งเดิมต่อมาในระยะปลายของช่วง จึงเริ่มมีแทรกเตอร์เข้าไปรับจ้างไถ มีการใช้ครกกระเดื่องตำข้าวน้อยลง และเลิกใช้ไปในที่สุดเมื่อมีการตั้งโรงสีข้าวขึ้นในหมู่บ้าน ในปี พ.ศ. 2491 แต่อย่างไรก็ตาม ในด้านการเลี้ยงสัตว์ และการทำมาหากินตามแหล่งธรรมชาติ ก็ยังคงเป็นวิธีที่ชาวบ้านทุ่งแดงนิยมปฏิบัติกันอยู่

ในด้านแรงงานของหมู่บ้านทุ่งแดงระยะนี้ ส่วนใหญ่ก็ยังคงเป็นแรงงานในครอบครัว และการพึ่งพาอาศัยเพื่อนบ้านในรูปแบบการแลกเปลี่ยนแรงงานเช่นเดียวกับช่วงแรก ในช่วงนี้เองได้เกิดแรงงานรับจ้างขึ้นในหมู่บ้าน โดยการจ่ายค่าจ้างเป็นข้าวเปลือก 1 ถัง ต่อ 1 วัน หรือเป็นเงิน 6 บาทต่อวัน นอกจากนี้ ผลจากการก่อตั้งโรงเรียนขึ้นในหมู่บ้านทุ่งแดงในปี พ.ศ. 2477 ตามนโยบายการจัดการศึกษาแผนใหม่ และพระราชบัญญัติประถมศึกษา พ.ศ. 2464 ทำให้แรงงานเด็กเริ่มถูกแยกออกจากกระบวนการผลิต เด็กไม่มีเวลาช่วยพ่อแม่เลี้ยงวัวควาย หรือทำการผลิตอื่น ๆ ได้น้อยลง นอกจากทำงานในบ้านเล็ก ๆ น้อย ๆ หลังจากเลิกเรียน อย่างไรก็ตามในช่วงนี้ชาวบ้านทุ่งแดงยังไม่มีความคิดที่จะเพิ่มผลผลิตหรือพลังงานในการผลิต และมักแพ้อันไปกับลือตเตอร์ของรัฐบาล ซึ่งชาวบ้านจะฟังได้จากวิทยุทรานซิสเตอร์ ซึ่งมีอยู่เครื่องเดียวในวัดในหมู่บ้าน ปี พ.ศ. 2497

การเปลี่ยนแปลงภายในหมู่บ้านอันเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงระบบการผลิตอีกด้านหนึ่งได้แก่ การเกิดขึ้นของระบบการค้าขายแลกเปลี่ยนภายในหมู่บ้านทั้งโดยพ่อค้าจากในเมือง และชาวบ้านเป็นผู้ค้าเอง ในหมู่บ้านมีพ่อค้าชาวเงินและอินเเคีย นำสินค้าเข้าไปขาย และเกิดร้านค้าในหมู่บ้าน 3 แห่งในปี 2497 ทำให้ชาวบ้านซื้อสินค้าจำเป็นในชีวิตประจำวันได้สะดวกขึ้น นอกจากนี้ ยังมีบรรพบุรุษของพ่อค้าขายยาเข้าไปขายถึงหมู่บ้าน และบางครั้งก็ใช้จักรยานเป็นพาหนะ พ่อค้าเหล่านี้มีบทบาทอย่างสำคัญในการสร้างความต้องการสินค้าให้แก่ชาวบ้าน และขณะเดียวกันชาวบ้านก็ได้ขายสินค้าผลผลิตของตนแก่พ่อค้าที่เข้ามาค้าขายในหมู่บ้านด้วย เช่น ข้าว ถั่วเหลือง ลำไย

หมู่บ้านทุ่งแดงในช่วง พ.ศ. 2506 ถึงปัจจุบัน (2527) รัฐบาลจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ได้เริ่มดำเนินนโยบายวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติตั้งแต่ปี พ.ศ. 2504 และ

รัฐบาลในคณะต่อมาก็ได้ดำเนินนโยบายมาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน แต่เนื่องจากการพัฒนาในระยะแรกได้เน้นหนักไปในภาคอุตสาหกรรมจึงทำให้เกิดการพัฒนาแต่เมือง ในขณะที่ชนบทยังล้าหลัง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติในระยะต่อมาจึงมุ่งพัฒนาชนบท หมู่บ้านกู่แดงเป็นหมู่บ้านหนึ่งที่ได้รับผลกระทบอย่างมากจากโครงการพัฒนาชนบทดังกล่าว ทั้งในด้านระบบการผลิตและสภาพชีวิตความเป็นอยู่ทั่ว ๆ ไป

ในด้านระบบการผลิต แรงผลักดันจากโครงการพัฒนาชนบทที่สนับสนุนให้ชาวนาในหมู่บ้านกู่แดงเพิ่มผลผลิตทางการเกษตร ประกอบกับการขยายตัวของเศรษฐกิจระบบตลาดทำให้ระบบการผลิตของชุมชนหมู่บ้านเปลี่ยนแปลงไปสู่การผูกพันและพึ่งพาเมืองมากขึ้นในแง่ของทุนและเครื่องมือการผลิตสมัยใหม่ ชาวนาในหมู่บ้านกู่แดงมีรถไถดิน ตามจำนวน 31 คันต่อ 270 ครัวเรือน และในจำนวนนี้มีชาวนาที่ยังคงไถนาด้วยแรงงานสัตว์เพียง 5 ครัวเรือน การเพาะปลูกอย่างเข้มข้นหรือปลูกพืชหมุนเวียนตลอดปี เช่น ข้าว ถั่วเหลือง ถั่วลิสง และกระเทียม ทำให้คุณภาพของดินลดลง จำเป็นต้องมีการใช้ปุ๋ยเคมีเพื่อเพิ่มคุณภาพของดินและผลผลิต ขณะเดียวกันก็ต้องใช้ยาปราบศัตรูพืชด้วย นอกจากนี้ เนื่องจากการผลิตแบบเข้มข้นทำให้ต้องการน้ำเพื่อใช้ในการเพาะปลูกมากขึ้น ในขณะที่ยังคงต้องอาศัยระบบชลประทานหรือเหมืองฝายแบบเดิมทั้ง 3 แห่ง และปัญหาการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวิทยา ทำให้ระดับน้ำไม่เพียงพอแก่ความต้องการ ชาวบ้านบางครั้งเรือจึงต้องหันมาใช้เครื่องสูบน้ำซึ่งทำให้เสียต้นทุนในการผลิตเพิ่มขึ้นอีก ในด้านแรงงานในไร่นาก็มีการเปลี่ยนแปลงจากการใช้แค่แรงงานในครอบครัวและการแลกเปลี่ยนแรงงานในหมู่เครือญาติและเพื่อนบ้านมาเป็นการจ้างแรงงานมากขึ้น ส่วนชาวนาที่มีฐานะยากจนก็เลิกทำการผลิตในไร่นาภายหลังจากการปลูกข้าวนาปี หันไปประกอบอาชีพรับจ้างขายแรงงาน

ในด้านปริมาณผลผลิตที่ได้ในปัจจุบันก็ไม่ต่างจากอดีตมากนัก เมื่อเปรียบเทียบกับผลผลิตที่ได้ในช่วง พ.ศ. 2497 - 2505 ซึ่งได้ผลผลิต 50 ถึงต่อไร่ ปัจจุบันได้ผลผลิตประมาณ 50 - 60 ถึงต่อไร่ ชาวนาในหมู่บ้านกู่แดงปัจจุบันส่วนใหญ่ปลูกข้าวครั้งเดียว เนื่องจากต้องใช้จ่ายต้นทุนสูง จำนวนที่ดินก็ไม่มากนัก เฉลี่ย 3 ไร่ต่อครัวเรือน ปริมาณผลผลิตที่ได้จึงพอเพียงสำหรับเก็บไว้บริโภค และแบ่งขายเฉพาะที่เกินจากปริมาณที่ใช้บริโภค บางครอบครัวก็จำหน่ายทั้งหมดเพื่อนำเงินไปใช้จ่ายด้านอื่น และซื้อข้าวบริโภคเสียเอง

ค่าใช้จ่ายในด้านปัจจัยการผลิตที่ใช้ต้นทุนสูง ทำให้ชาวนาในหมู่บ้านกุ่มแดงหลายครอบครัวทำงานในไร่นาไปทำงานรับจ้างบ้าง เพาะปลูกพืชสวนบ้าง และบ้างก็ยังคงถือครองที่นาแล้วให้เช่า บ้างก็ขายที่นาอพยพไปอยู่ในถิ่นอื่น จากตารางแจกแจงการถือครองที่นาในหมู่บ้านกุ่มแดง¹ จะเห็นว่า มีจำนวนผู้ไม่ได้ถือครองที่นาถึง 109 ครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 40 ของจำนวนครัวเรือนทั้งหมด 270 ครัวเรือน จำนวนการไม่ถือครองที่นาดังกล่าว พอจะชี้ให้เห็นถึงสภาพความล้มเหลวจากการผลิตในไร่นาของชาวบ้านได้ส่วนหนึ่ง เพราะมีชาวบ้านที่ประกอบอาชีพรับจ้างและบริการทั้งในหมู่บ้านและในเมืองถึง 125 ราย ในขณะที่มีผู้ประกอบการอาชีพทำนา 168 ราย ทำสวน 98 ราย ค้าขาย 28 ราย รับราชการ 33 ราย จากจำนวนครัวเรือนทั้งหมด 270 ครัวเรือน ลักษณะงานอาชีพที่เพิ่มความหลากหลายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การผลิตในไร่นาเพียงอย่างเดียวไม่สามารถตอบสนองความต้องการการเงินตราของชาวบ้านได้อย่างพอเพียง

นอกจากความพยายามในการเพิ่มผลผลิตโดยการใช้ทุนสูง และปรับปรุงพลังแรงงานแล้วยังมีการขยายเนื้อที่เพาะปลูกพืชเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นแทนที่การทำนา 2 ครั้งหรือปลูกพืชหมุนเวียน ในปัจจุบันพื้นที่นาในวงกลมกลางหมู่บ้าน และพื้นที่นารอบ ๆ บริเวณที่อาศัยด้านนอกถูกปรับเปลี่ยนเป็นเนื้อที่เพาะปลูกพืชสวนมากขึ้น โดยเฉพาะลำไย ลิ้นจี่ ส่วนมะม่วงซึ่งเป็นพืชเศรษฐกิจที่ทำรายได้ให้แก่ชาวบ้านรองลงมาจากลำไยนั้นนิยมปลูกในบริเวณที่อาศัย ปัจจุบันในหมู่บ้านกุ่มแดงมีต้นลำไยจำนวนสูงถึง 3,573 ต้น มะม่วง 371 ต้น ชาวบ้านให้เหตุผลว่าการปลูกพืชสวนใช้ต้นทุนการผลิตต่ำกว่าการทำนา และใช้ความพิถีพิถันในการดูแลรักษาน้อยกว่า

การเลี้ยงสัตว์ ชาวบ้านกุ่มแดงในปัจจุบันยังคงนิยมเลี้ยงสัตว์ประเภทอาหารเพราะสามารถใช้เป็นสินค้าแลกเปลี่ยนเงินตราได้ และใช้บริโภคบ้างเมื่อถึงคราวจำเป็น สัตว์เลี้ยงเหล่านี้ก็ได้แก่ เป็ด ไก่ ห่าน สุกร และวัวควาย ในจำนวนสัตว์เลี้ยงเหล่านี้มีไก่พันธุ์พื้นบ้านมากที่สุด คือกว่าเจ็ดพันตัว และมีวัวควายน้อยที่สุดคือ 29 ตัว

¹ดูในตาราง ข ในหน้า 38

ส่วนการผลิตเพื่อเลี้ยงปากเลี้ยงท้องแบบพึ่งพาตนเองอีกวิธีหนึ่งนั้นคือ การปลูกพืชผักสวนครัว แต่ก็ลดน้อยลงเมื่อเทียบกับสมัยก่อน ๆ ในด้านการหาปลาหรือจับสัตว์น้ำนั้น ชาวบ้านจะพอหาได้บ้างในฤดูทำนาเพราะจำนวนสัตว์น้ำก็ลดน้อยลง มีบางครอบครัวที่เป็นเจ้าของที่นาในที่ลุ่ม จึงสามารถขุดคูรอบที่นาเป็นที่เพาะเลี้ยงปลาตามฤดูกาลธรรมชาติได้บ้าง และทำรายได้ให้พอสมควร

ในด้านการซื้อขายแลกเปลี่ยนผลผลิตและสินค้าบริโภค วิธีการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าที่เป็นผลผลิตภายในหมู่บ้านทุ่งแดง มี 2 ลักษณะ คือ ชาวบ้านนำผลผลิตไปจำหน่ายในตัวอำเภอหรือตัวเมืองเอง ซึ่งส่วนใหญ่จะมีจำนวนสินค้าไม่มากนัก อีกวิธีหนึ่งคือจำหน่ายให้แก่อพ่อค้าคนกลางทั้งจากภายในหมู่บ้านและมาจากภายนอกหมู่บ้าน ฝ่ายพ่อค้ามักเป็นฝ่ายกำหนดราคา แต่ก็ขึ้นอยู่กับตลาดจิตใจของผู้ขาย วิธีการซื้อขายพืชสวนเช่น มะม่วง ลำไย มักจะใช้วิธี "ซื้อเหมา" เอาตามจำนวนต้น คือนับจำนวนต้นรวมกันและตีราคา การตกลงซื้อขายจะมีขึ้นตั้งแต่พืชยังไม่ออกดอก หรือถึงฤดูออกดอกแล้ว จนกระทั่งเมื่อตกผลแล้วก็มี แต่ส่วนใหญ่พ่อค้ามักจะมาตกลงซื้อขายกันในระหว่างก่อนถึงฤดูตกผล

ชาวบ้านในหมู่บ้านทุ่งแดงสามารถสะสมรายได้เป็นเงินตราจากการขายผลผลิตและการขายแรงงานรับจ้างภายหลังฤดูทำนา เงินที่พอเก็บออมได้บ้างก็จะนำไปใช้จ่ายเป็นค่าอาหาร เสื้อผ้า และสินค้าบริโภคอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันชาวบ้านทุ่งแดงนิยมซื้อสินค้าประเภทอุตสาหกรรมกันมากขึ้น ทั้งที่เป็นสินค้าประเภททุนและสินค้าประเภทบริการ ดังตารางข้างล่างนี้

ตาราง 1. แสดงจำนวนสินค้าอุตสาหกรรมในหมู่บ้านทุ่งแดง (สิงหาคม 2527)

ชนิดสินค้า	จำนวนสินค้า
1. ฝ้าย	71
2. โทรทัศน์ขาว - ดำ	147
3. โทรทัศน์สี	33
4. วิทยุทรานซิสเตอร์	168
5. วิทยุเทปบันทึกเสียง	33
6. สเตอริโอ - ลำโพง	4
7. พัดลม	159
8. เตารีดไฟฟ้า	67
9. รถยนต์	19
10. รถไถเดินตาม	31
11. รถจักรยานยนต์	249
12. รถจักรยาน	203
13. เครื่องสูบน้ำ	52
14. จักรเย็บผ้า	23

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่าสินค้าอุตสาหกรรมประเภทเครื่องไฟฟ้ามีจำนวนมากที่สุด ซึ่งหมายความว่าชาวบ้านไม่เพียงแต่จะเสียค่าใช้จ่ายเพื่อแลกเปลี่ยนสินค้าเท่านั้น แต่จะต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นอีกด้วย จากสถิติจำนวนสินค้าอุตสาหกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นอิทธิพลของระบบการค้าสมัยใหม่ และระบบสื่อมวลชนสมัยใหม่ที่กระตุ้นเร้าความต้องการในการบริโภคสินค้าที่ตนผลิตเองไม่ได้จากในเมือง ซึ่งชาวบ้านต้องสูญเสียค่าใช้จ่ายไปเป็นจำนวนมหาศาล ในขณะที่ต้องพยายามทำงานเพื่อให้ได้เงินมาด้วยความเหนื่อยยากลำบาก

กล่าวโดยสรุป การเปลี่ยนแปลงของหมู่บ้านทุ่งแดงกว่าก่อนศตวรรษที่ผ่านมา เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เป็นผลมาจากอิทธิพลของปัจจัยภายนอกหมู่บ้านทั้งสิ้น และหมู่บ้านทุ่งแดง ในปัจจุบันกำลังอยู่ในภาวะที่ถูกครอบคลุมภายใต้ระบบเศรษฐกิจแบบตลาดเกือบสิ้นเชิง

ในด้านโครงสร้างทางการเมือง ภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองในสมัย พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ได้ทรงตราพระราชบัญญัติลักษณะปกครอง ท้องที่ พ.ศ. 2457 มีการเลือกตั้งกำนัน ผู้ใหญ่บ้านเป็นตัวแทนของรัฐทำหน้าที่ในการบริหาร และปกครองในระดับท้องถิ่น หรือระดับตำบลและหมู่บ้าน และต่อมาในปี พ.ศ. 2499 เป็นต้นมารัฐบาลได้จัดตั้งสภาตำบลขึ้นทั่วประเทศ โครงสร้างทางการเมืองของหมู่บ้านทุ่งแดง ถือเป็นโครงสร้างทางการเมืองที่กำหนดขึ้นโดยรัฐ มี 2 ระดับ คือระดับหมู่บ้าน มีผู้ใหญ่บ้าน ซึ่งได้มาจากการเลือกตั้งของสมาชิกในหมู่บ้าน และระดับตำบล มีกำนันซึ่งได้มาจากการ เลือกตั้งของสมาชิกหมู่บ้านในตำบลหนองแฝก แต่ตำแหน่งผู้นำท้องถิ่นดังกล่าวในหมู่บ้าน ทุ่งแดงเกี่ยวข้องกับระดับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของตัวผู้นำเองด้วย

บทบาทหน้าที่ของผู้นำท้องถิ่นหรือกำนันผู้ใหญ่บ้านทุ่งแดง ในฐานะตัวแทนของรัฐ คือ การรับนโยบายของรัฐมาดำเนินการบริหารและปกครอง และรับผิดชอบในโครงการพัฒนา ต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับตำบลและหมู่บ้าน การบริหารและการปกครองดังกล่าวอยู่ภายใต้ การควบคุมของอำเภอสารภี

ตาราง 2 การแจกแจงขนาดของการถือครองที่ดินในหมู่บ้านกุ่มแดง (สิงหาคม 2527)

จำนวนถือครอง ที่ดินเป็นไร่	จำนวนครัวเรือน ผู้ถือครองที่ดินตามขนาด	ร้อยละของ ครัวเรือน
0	109	40
0 - .9	3	1
1 - 1.9	22	8.15
2 - 2.9	23	8.52
3 - 3.9	29	10.74
4 - 4.9	18	6.67
5 - 5.9	17	6.30
6 - 6.9	14	5.19
7 - 7.9	9	3.33
8 - 8.9	4	1.48
9 - 9.9	7	2.59
10 - 10.9	5	1.85
11 - 11.9	1	0.37
12 - 12.9	2	0.74
13 - 13.9	1	0.37
14 - 14.9	1	0.37
15 - 15.9	2	0.74
16 - 16.9	-	-
17 - 17.9	-	-
18 - 18.9	-	-

ตาราง 2 (ต่อ)

จำนวนถือครอง ที่นาเป็นไร่	จำนวนครัวเรือน ผู้ที่ครองที่นาตามขนาด	ร้อยละของ ครัวเรือน
19 - 19.0	1	0.37
20 -	2	0.74
รวม	270	99.52

โครงสร้างทางระบบความเชื่อและศาสนา

ชาวบ้านกู่แดงนับถือพุทธศาสนาเช่นเดียวกับมีการบูชาผี ในขณะที่วัดเป็นศูนย์กลางของหมู่บ้าน ภายในหมู่บ้านก็จะมีที่สถิตของผีอารักษ์ประจำหมู่บ้าน ซึ่งชาวบ้านเรียกกันว่า "เสื้อบ้าน" หรือ "เจ้าบ้าน" และในวัดเองก็มีที่สถิตของผีประจำวัดด้วย ชาวบ้านเรียกว่า "เสื้อวัด" นอกจากนี้ยังมีผีอื่น ๆ อีกหลายชนิดซึ่งเกี่ยวข้องกับการดำรงอยู่ของชุมชนหมู่บ้าน ทั้งระดับชุมชนทั้งหมดและระดับบุคคล ความเชื่อทางพุทธศาสนาและความเชื่อในเรื่องผีดำรงอยู่ได้ในชุมชนหมู่บ้านก็เพราะสามารถตอบสนองความต้องการในการดำรงอยู่ของบุคคลตลอดวัฏจักรของชีวิต แต่อย่างไรก็ตาม ในด้านการประกอบพิธีกรรมตามระบบความเชื่อทั้งสองด้านนั้น ชาวบ้านกู่แดงได้ยึดถือปฏิบัติแยกออกจากกันเกือบสิ้นเชิง

ในด้านความสัมพันธ์ระหว่างวัดกับชุมชน ภายหลังจากการรวมอำนาจเข้าสู่ส่วนกลาง ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้มีการปฏิรูปการปกครองของคณะสงฆ์ ทำให้วัดมีบทบาทต่อชุมชนเพิ่มขึ้น คือนอกจากจะเป็นศูนย์กลางของหมู่บ้านที่ทำหน้าที่ส่งเสริมจริยธรรมและควบคุมทัสสถานทางสังคม และเป็นแหล่งประกอบพิธีกรรมแล้ว วัดยังต้องทำหน้าที่ในการสอนหนังสือไทยตามนโยบายการสร้างเอกภาพของชาติก่อนการจัดตั้งระบบโรงเรียน

วัดคู่แดงในปัจจุบันมีบทบาทในการส่งเสริมจริยธรรมของชุมชนตามนโยบายของรัฐ โดยการจัดรายการแข่งขันตอบปัญหาธรรมะ ระหว่างกลุ่มหนุ่มสาวในนามของวัดต่าง ๆ ภายในเขตปกครองของเจ้าคณะตำบลหนองแฝก

วัดคู่แดงมีบทบาทในการสนับสนุนโครงการพัฒนาชนบทในหมู่บ้านโดยการบริการ สถานที่ที่เป็นที่จัดอบรม ประชุม ตลอดจนจัดนิทรรศการแสดงผลงานของเกษตรกร เช่น กลุ่มแม่บ้าน เป็นต้น ในทางการเมืองวัดเป็นแหล่งเผยแพร่อุดมการณ์ทางการเมืองของรัฐ โดยเป็นแหล่งจัดอบรมลูกเสือชาวบ้าน ในปี พ.ศ. 2518 ซึ่งเป็นแห่งแรกและครั้งแรกของอำเภอสาร์ภี

วัดคู่แดงสนับสนุนค่านิยมอุดมการณ์ทางศาสนา ซึ่งเชื่อว่าการทำบุญเป็นการสะสม บารมีอันจะส่งผลให้ไปเกิดในชาติภพที่ดีกว่าในปัจจุบัน ซึ่งชาวบ้านเรียกว่าไปเกิดในสวรรค์ ขึ้นฟ้า วัดจึงเป็นแหล่งประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ทั้งที่เกี่ยวข้องกับศาสนาโดยตรง และเกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นไปของชาวบ้านตลอดทั้งปี เช่น ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีการบวช ประเพณีเข้าพรรษา ออกพรรษาและวันเดือนยี่เป็ง (หรือเทศกาลลอยกระทง) ประเพณีสลากภัต นอกจากนี้พระยังมีบทบาทเกี่ยวข้องกับการเกิด การตาย และแม้กระทั่งการแต่งงานของชาวบ้าน

ในด้านบทบาทของชุมชนที่มีต่อวัด เนื่องจากวัดเข้ามามีบทบาทต่อชุมชนอย่างเห็นได้เด่นชัดในแง่ให้ผลประโยชน์ต่อชุมชน ดังนั้นชุมชนจึงเข้าไปมีบทบาทในการส่งเสริมทำนุบำรุง วัดเช่นกัน นับตั้งแต่การปรับปรุงบูรณะวัดวาอาราม ไปจนถึงการถวายจตุปัจจัยทั้งในรูปของการทำบุญในวัดตามเทศกาลและการตักบาตรพระภิกษุสามเณร แต่ปัจจุบันบทบาทของชุมชนต่อวัดได้เปลี่ยนแปลงไปเช่นเดียวกับหมู่บ้านอื่น ๆ ในภาคเหนือ เป็นต้นว่า การจัดระบบถวายอาหารพระ และการอาศัยเงินเป็นปัจจัยทำบุญและเกื้อหนุนการดำรงอยู่ของพระและวัด

นับตั้งแต่ก่อนปี พ.ศ. 2515 พระในวัดคู่แดงไม่ได้ออกบิณฑบาตทุก ๆ เช้า ดังที่เคยปฏิบัติกันมาในสมัยก่อน ๆ ทั้งนี้เพราะชาวบ้านได้จัดให้มีการถวายอาหารพระโดยแบ่งอาณาเขตกลุ่มครัวเรือน¹ ผลักเปลี่ยนกันทำอาหารนำไปถวายวัดทุก ๆ เช้า ที่ปฏิบัติเช่นนี้อาจจะด้วย

¹ ภูรายละเอียดยใน แจ็ค เอ็ม พอตเตอร์ ผู้แต่ง นฤจร อธิธิจิรัฐ ผู้แปล

เพราะจำนวนพระในวัดมีมากคือ มีจำนวนถึง 12 รูป แต่ปัจจุบันคงเหลือเพียง 2 รูป คือเจ้าอาวาส 1 รูป และ เณร 1 รูป และเต็กวัด การถวายอาหารพระในปัจจุบันนี้ก็ยังคงยึดถือตามแบบเดิมดังกล่าว โดยเต็กวัดจะเป็นผู้นำถ้วยอาหารออกไปแจก 30 ใบ ๆ ละ 1 ครว้เรือนทุกวัน ส่วนในด้านการทำบุญซึ่งชาวบ้านจะกระทำในวันพระและการประกอบพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับพระและวัดนั้น มีการใช้เงินเป็นปัจจัยร่วมส่วนหนึ่งของจตุปัจจัย ซึ่งช่วยให้วัดมีรายได้เพื่อใช้จ่ายสิ่งที่จำเป็นและบูรณปฏิสังขรวัด

การทำบุญในวันพระช่วงเช้าพรรษา จะช่วยให้วัดได้รายได้ครั้งละประมาณ 40 - 50 บาท การทำบุญเนื่องในโอกาสพิเศษต่าง ๆ ตามประเพณีเช่น การตาย ชาวบ้านจะนิมนต์พระไปประกอบพิธีกรรม และจะมีการจัด "ยอดสังข์" หรือเครื่องไทยทาน และ "ใส่ซอง" ด้วยเงินจำนวนหนึ่ง โดยกำหนดจำนวนเงินตามสมณศักดิ์ คือ เจ้าอาวาส 100 บาท และเณร 50 บาท คำทำบุญนี้ถือเป็นค่าใช้จ่ายส่วนตัวของพระ แต่สำหรับคำทำบุญอื่น ๆ ที่มีใช้การรับนิมนต์ไปประกอบพิธีกรรมจะถือว่าเป็นเงินกองกลางบำรุงวัด ซึ่งเมื่อได้มาแล้วคณะกรรมการวัดจะหาหน้าที่แบ่งสรรปันส่วนเงินดังกล่าวออกเป็น 3 ส่วน ส่วนที่หนึ่งเป็นของ "พระเจ้าพระธรรม" ส่วนที่สองเป็นของวัด ส่วนที่ 3 เป็นของพระเณร จำนวนเงินสองส่วนแรก คณะกรรมการวัดจะนำไปฝากไว้กับธนาคารในเมือง ส่วนของพระเณรยังมีการแบ่งออกเป็นอีก 3 ส่วน แบ่งให้เจ้าอาวาสสองส่วน เณรหนึ่งส่วน ชาวบ้านเรียกว่า "เป็นมาตรฐานว่า "พระ 1 ตู 2" * นอกจากพระและวัดจะได้รับเงินอุปถัมภ์จากการทำบุญของชาวบ้านดังกล่าวแล้ว ยังได้รับมาโดยการจัดงานประเพณีประจำปี เช่น สรงน้ำพระ ซึ่งเพิ่งริเริ่มไม่นานนัก จากการทำบุญทอดผ้าป่าประจำปีของชาวบ้าน และจากพุทธศาสนิกชนจากกรุงเทพซึ่งก็คือกลุ่มชาวบ้านซึ่งอพยพออกไปจากหมู่บ้านนั่นเอง นอกจากนี้ชาวบ้านยังบริจาคเงินค่าไฟฟ้าให้แก่วัด โดยเฉลี่ยกันออกเงินครัวเรือนละ 36 บาทต่อปี ปัจจุบันมี 270 ครัวเรือน วัดจะมีรายได้จากไฟฟ้าปีละ 9,720 บาท สำหรับวัดเองก็มีรายได้จากสวนลำไยของวัดประมาณปีละไม่ต่ำกว่าสอง - สามหมื่นบาท เงินจำนวนนี้เจ้าอาวาสเป็นผู้รับผิดชอบในนามของวัดแต่ผู้เดียว โดยคณะกรรมการวัดไม่ได้เข้าไปมีส่วนรับผิดชอบ

* พระในภาษาเหนือ หมายถึงเณร ตู หมายถึง พระในภาษากลาง

ในด้านการรับข่าวสารจากโลกภายนอก วัดกู่แดงมีโทรทัศน์สี 1 เครื่อง ซึ่งเจ้าอาวาสเป็นผู้ไปเลือกซื้อเองจากร้านค้าในเมืองด้วยราคาเงินสด นอกจากนี้ก็มีวิทยุแท็บเล็ต ซึ่งนับว่าวัดกู่แดงมีเครื่องมือสื่อสารมวลชนที่ทันสมัยกว่าที่เคยมีอยู่ในปี พ.ศ. 2497 คือมีวิทยุทรานซิสเตอร์เพียงเครื่องเดียว

ในด้านบทบาทของผีที่มีต่อชุมชนหมู่บ้านกู่แดง จากการศึกษาพบว่า ชนชาวมุขบ้านกู่แดงมีความเชื่อเรื่องผีเช่นเดียวกับหมู่บ้านอื่น ๆ ในภาคเหนือ ชาวบ้านกู่แดงให้ความสำคัญต่อผีในฐานะที่เป็นผู้ช่วยปลดเปลื้องทุกข์ โรคภัยไข้เจ็บ และปัญหาอื่น ๆ ตลอดจนเป็นผู้คุ้มครองสวัสดิภาพแก่ชีวิตและที่สำคัญยิ่งคือมีผีประจำตระกูลที่มีบทบาทในการส่งเสริมกระชับความสัมพันธ์ของระบบเครือญาติ ผีที่ยังคงมีความเชื่อถือในปัจจุบัน ได้แก่

ผีเจ้าเข้าทรง¹

ในหมู่บ้านกู่แดงมีคนให้บริการผีเจ้าเข้าทรง 1 ราย เป็นหญิงอายุ 68 ปี ผู้เป็นทนต์จะไม่รับประทานเนื้อสัตว์ใหญ่ ๆ ปลาไม่มีเกล็ด และของเหลือกินจากผู้อื่น และไม่ไปในงานศพ สำหรับเจ้าที่เข้าทรง ได้แก่ เจ้าแสงทอง เจ้าม่านกองหาญ เจ้าครุฑวระเพชร เจ้าแสงหมอก เจ้าน้อยชื่อเจ้าหินแก้ว ผู้ที่มารับบริการมักเป็นคนต่างหมู่บ้าน มีจำนวนค่อนข้างคงที่ในแต่ละปี คิดค่าบริการครั้งละ 10 บาท ปัญหาคือครุฑที่ชาวบ้านมาขอให้ผีเจ้าทรงช่วยเหลือ ได้แก่ การเจ็บป่วย ปัญหาเมียน้อย ฐานะยากจน มีผู้มาขอหวยแต่ไม่บริการ และไม่รับบริการแก้ปัญหาเรื่องเกณฑ์ทหาร

เมื่อปากกะโหล่ง เป็นพิธีกรรมเพื่อการทำนายทายทัก "เมื่อ" แปลว่า ผู้ทำนายอุปกรณ์สำคัญในการประกอบพิธี ได้แก่ กะโหล่ง หรือกะลามะพร้าว ขนาดใหญ่ขัดมันเงาและไม้กระดาน ก่อนจะทำนายผู้ให้บริการจะทำพิธีร้ายเวทย์มนต์คาถาพร้อมกับนำกรวยดอกไม้ส่งไปในกะลา แล้วใช้ไม้กระดานวางพาดปากกะลา วิธีทำนายต้องให้ผู้รับบริการขึ้นนั่งยอง ๆ บนไม้กระดานที่พาดบนปากกะลา แล้วผู้ให้บริการก็จะเป็นคนตั้งคำถาม ลักษณะคำถามจะเป็นคำถามปิดว่า ใช่ หรือ ไม่ใช่ ถ้าถามถูกต้อง กะลานั้นก็จะหมุนรอบรวมทั้งคนนั่งด้วย

¹ศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม ในตลาดชาย รมิตานนท์ ผีเจ้านาย ห้องจำหน่ายหนังสือสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2527, 184 หน้า

ถ้าถามไม่ตรงกลางก็จะไม่เคลื่อนไหว ปัญหาที่ผู้รับบริการนำไปถามส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาด้านเจ็บไข้ได้ป่วย ซึ่งสงสัยว่าจะถูกกระทำโดยวิญญาณ นอกจากนี้ก็ได้แก่ เรื่องของหาย แต่ผู้ให้บริการจะไม่ทำนายให้เพราะกลัวการขัดแย้งกับผู้กระทำผิด (ซึ่งอาจจะทำนายไปตรงกับใครก็ได้)

ผีป่วน เป็นผีประจำตระกูล หรือผีบรรพบุรุษ ชาวบ้านจะตั้งที่สถิตไว้เบื้องหัวนอนในระดับต่ำกว่าหิ้งพระพุทธรูป ชาวบ้านเชื่อว่าผีป่วนนี้จะช่วยคุ้มครองให้สมาชิกในครัวเรือนอยู่ดีมีสุข ถ้าหากมิได้ประพฤติผิดไปจากปทัสถานทางสังคม การบูชาผีป่วนจะกระทำในเทศกาลสงกรานต์ ภายหลังจากการประกอบพิธีทางพุทธศาสนาในว "พญาวัน" แล้ว จะทำพิธีเช่นสรวงครั้งหนึ่งภายหลังจากการเก็บเกี่ยวและได้ข้าวใหม่ ผีป่วน มีบทบาทในการคุ้มครองสวัสดิภาพและควบคุมปทัสถานทางสังคม หากมีการเจ็บไข้ได้ป่วยชาวบ้านมักจะ "บน" กับผีป่วนขอให้คลบนาคาลให้ผู้ป่วยหายเจ็บไข้หรือหากผู้ป่วยกระทำผิดคิดร้ายต่อสิ่งใดที่ทำให้ผีป่วนไม่พอใจก็จะทำพิธีขอขมา เพื่อให้หายป่วยไข้ เมื่อหายแล้วก็จะทำพิธีบวงสรวงครั้งใหญ่ เรียกว่า ฟ้อนผี ซึ่งจะกระทำขึ้นในช่วงระหว่างเดือน พฤษภาคม - มิถุนายน การบนผีป่วนนี้ จะกระทำขึ้นเมื่อไม่สามารถรักษาให้หายได้ด้วยระบบการแพทย์สมัยใหม่จากโรงพยาบาล ทำนองว่าเมื่อใช้ระบบวิทยาศาสตร์แก้ไขไม่ได้ก็ต้องเป็นการกระทำจากอำนาจของผี หรือวิญญาณร้ายอื่น ๆ

การฟ้อนผี ในหมู่บ้านกู่แดง จะมีทั้งผีผดและผีเม็ง แต่ส่วนใหญ่จะนับถือผีเม็ง หรือเรียกกันว่า "เม็งน้ำฮ้า" (น้ำฮ้า น้ำปลาร้า) การประกอบพิธีฟ้อนผีนี้นี้จะต้องกระทำให้เสร็จภายในวันเดียว

สถานที่ประกอบพิธี คือ บริเวณบ้านของคนป่วย มีการตั้งประรำพิธี หรือ ชาวบ้านเรียกว่า "ผาม" การยกพื้นใช้ลำต้นกล้วยรองพื้นขนาดเนื้อที่กว้าง 6 ศอก ยาว 12 ศอก แล้วใช้ฟากไม้ไผ่ทับบนลำต้นกล้วย และจิงจูเสื่อ (สาคเหียง เสื่อลำแพน) ทับอีกชั้นหนึ่ง เสื่อผามต้องมีเพียง 6 เสื่อ มุงหลังคาด้วยจาก และแต่ปัจจุบันมีการใช้เต็นท์กันสแลมบ้างแล้ว ผามนี้ต้องตั้งหันหน้าไปด้านทิศตะวันตก

การจัดสถานที่ภายในผาม มีทั้งบูชาผีป่วนเม็งอยู่ภายในผาม ด้านทิศตะวันออกหันหน้าไปทางทิศตะวันตก บนหิ้งพระมีพานข้าวตอก ชาม 3 ใบ ถ้วยเล็ก ๆ 60 - 80 ใบ เอาไว้สำหรับแจกญาติ ๆ ที่ถือผีตระกูลเดียวกันที่มาร่วมงาน บริเวณกลางผามจะใช้ผ้าขาว

ผูกห้อยลงมาจากข้อ เพื่อให้ผู้พ่อน "ห้อยผ้า" เพื่อรับวิญญาณเข้าสู่ร่างกายตน

การประกอบพิธีเช่นไหว้ผีปู่ย่า จะใช้ส่วนต่าง ๆ ของต้นกล้วยมาประกอบพิธี โดยการนำต้นกล้วยนั้นล้างด้วยน้ำส้มป่อย เพื่อให้เป็นสิริมงคลก่อนแล้วนำมาตั้งไว้กลางผาม "ตั้งเช้า" (ผู้นำประกอบพิธีเทศน์) ทำพิธีไหว้ผีปู่ย่าด้วยคาถาภาษาบาลี เสร็จแล้วตัดเอาโคนต้นกล้วยไปปลูกที่ต้นดอกแก้ว (ที่จัดเตรียมไว้) หน้าผาม รดด้วยน้ำส้มป่อย ส่วนลำต้นกล้วยนำไปพันจนละเอียดผสมกับน้ำปลาร้าซึ่งต้มไว้แต่ตอนเช้า ส่วนที่เป็นใบเอาไปบังลมเทียน กาบกล้วยและก้านกล้วยใช้ทำเรือส่งเคราะห์ผู้ป่วย

พิธีส่งเคราะห์ เอาเรือใส่ธูปให้คนหนึ่งถืออีกคนหนึ่งถือไม้เท้าเรืออีกคนหนึ่งถือไม้พาย ทำท่าพายเรือให้ไปที่ต้นดอกแก้ว และเอาเรือใส่ลงในอ่างน้ำซึ่งเตรียมไว้บริเวณต้นแก้ว ทำท้าวเรือจม และ ผู้ประกอบพิธีกล่าวว่า

"โห มาแฉนี้ ทำน้ำนี้มันหนักล้าไป เชื้อมันแตกจมไปแล้ว

ได้ก้อนเงิน ก้อนคำ ปีกคิ่นมาเหี้ย ปีกบ้านละ"

(ไอ้โฮ มาถึงนี้ ทำน้ำนี้มันมากเกินไป เรือมันแตกจมไปแล้ว

ได้ก้อนเงิน ก้อนคำ กลับคิ่นมาเสีย กลับบ้านละ)

เป็นอันเสร็จพิธี

หลังจากนี้ก็จะมีการพ่อนผี และมีดนตรีแห่ระโคมให้จังหวะ ผู้พ่อนจะเข้าไป "ห้อยผ้า" โดยการจับผ้าขาวที่ผูกห้อยลงมาจากข้อผาม และพุดหน้าโกลโยนไปมา จนกว่าผีจะเข้า ผู้นั้นก็จะพ่อนหรือรำร่ากันอยู่ในบริเวณผามนั้น สำหรับจังหวะดนตรี แต่เดิมเป็นเพลง "พื้นเมือง" (เหนือ) แต่ปัจจุบันเป็นเพลงสมัยใหม่ ยกเว้นตอนผีปู่ย่าเข้าทรง ถึงจะแห่เพลงพื้นเมือง ซึ่งได้แก่เพลง หมาเหิน พญาน้อย พญาโตก ธนูเลื่อน ปราสาทไหว ม้าโยก ม้าย่อง ลาวกระตบไม้ลาวเสียงเหียน

ในตอนบ่ายประมาณบ่าย 3 โมง จะมีการประกอบพิธีกรรมที่เกี่ยวกับการผลิต ได้แก่ ไถนา โดยมีการสวมบทบาทสมมุติ การปลูกฝ้าย เล่นชนไก่ แห่อกไฟ ยางใบไร่ (กะเหรี่ยงใบไร่) คนลักถูกรัวยาง (กะเหรี่ยง) และเสี้ยค่าปลาทังขึ้นเรือน ถือเป็นเสร็จพิธี และจะต้องรื้อผามเก็บข้าวของเครื่องใช้ในการประกอบพิธีให้เสร็จภายในวันนั้น

การประกอบพิธีกรรมพ่อนผีในปัจจุบันต้องเสียค่าใช้จ่ายสูง เจ้าของงานจะต้องเตรียมเงินไว้อย่างน้อย สองสามพันบาท และญาติ ๆ จะนำเงินมาช่วยอีก คิดแล้วทั้งหมดจะใช้จ่ายประมาณห้าถึงหกพันบาท

ระบบเครือญาติ

สถาบันครอบครัวและเครือญาติของสังคมหมู่บ้านกู๋แดง ก็มีลักษณะเช่นเดียวกับหมู่บ้านอื่น ๆ ในภาคเหนือ ซึ่งมีรูปแบบของครอบครัวและแนวทางประเพณีปฏิบัติสำหรับสมาชิกในครอบครัวที่ชัดเจน ระบบการเข้าอยู่อาศัยจะเป็นแบบมาตาลัย (Matrilocal) และต่อมาจะมีการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น

ในเรื่องของครอบครัว พบว่า เมื่อหญิงชายแต่งงานกันแล้ว ฝ่ายชายจะไปอาศัยในบ้านพ่อแม่ของฝ่ายหญิงในกรณีที่ฝ่ายหญิงเป็นลูกคนสุดท้าย ถ้าหากไม่ใช่ลูกคนสุดท้าย ทั้งสองมักจะอาศัยอยู่กับพ่อแม่ของฝ่ายหญิงระยะหนึ่ง หลังจากนั้นจึงแยกครอบครัวออกไปตั้งบ้านเรือนอยู่ในบริเวณลานบ้านเดียวกัน การอาศัยอยู่แบบมาตาลัยนี้ ฝ่ายชายจะต้องใช้แรงงานเพื่อตอบแทนสืบบรรพบุรุษของฝ่ายหญิงที่ให้ความคุ้มครองดูแลฝ่ายหญิงมาจนเติบโตใหญ่

แต่รูปแบบการอยู่อาศัยดังกล่าวก็นำได้ยึดถือกันอย่างเคร่งครัดนัก ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจในแง่ผลประโยชน์ด้วย เช่น หากฐานะทางเศรษฐกิจของฝ่ายชายอยู่ในระดับสูงกว่า หรือมีสถานภาพทางสังคมเหนือกว่าฝ่ายหญิง คู่บ่าวสาวก็อาจจะเลือกไปอาศัยอยู่กับครอบครัวฝ่ายชาย และในปัจจุบัน หญิงสาวหลายคนก็หันไปแต่งงานกับชายภายนอกหมู่บ้าน หญิงสาวเหล่านั้นก็ออกจากหมู่บ้านไปอาศัยอยู่กับฝ่ายชาย แต่การแต่งงานระหว่างคนในหมู่บ้านเดียวกันก็ยังคงปรากฏอยู่

การนับญาติ นับกันตามสายบรรพบุรุษซึ่งนับถือ "ผีปู่ย่า" เดียวกัน ผีปู่ย่านี้ก็จะสืบทอดกันเป็นสายโดยฝ่ายหญิงในสกุล ผู้หญิงที่อาวุโสที่สุดในสกุลเป็นผู้รักษาดั้งผีปู่ย่า ซึ่งเรียกว่า "เจ้าผี" โดยเป็นหัวหน้าประกอบพิธีกรรมการเลี้ยงผีครั้งใหญ่ ในแต่ละปี หรือ 3 ปี ในปัจจุบัน การเลี้ยงผีแต่ละครั้ง ผู้หญิงในสกุลเดียวกันจะต้องเข้าร่วมพิธีหรือร่วมออกทุนด้วยไม่ว่าจะอยู่ห่างไกลกันเพียงใดก็ตาม พิธีเลี้ยงผีของแต่ละเครือญาติไม่ตรงกันและแต่การกำหนดของผู้ร่วมสกุลนั้น ๆ เมื่อมีการแยกครอบครัวใหม่ภายในสกุลก็จะมีพิธีแบ่งผีจาก "เจ้าผี" ไปตั้งในครอบครัวใหม่นั้น และประกอบพิธีเลี้ยงเป็นการส่วนตัวตามโอกาส

เมื่อผู้อาวุโสที่รักษา "เค้าผี" ตายผู้อาวุโสสูงคนอื่นก็จะรับช่วงแทน ปัจจุบันผู้เป็นเค้าผีเป็นเพียงหญิงที่อายุสูงสุดในสกุล ซึ่งอาจจะไม่ใช่ผู้ที่มีฐานะการเงินและเกียรติยศที่สุดในสกุล

ในการสืบทอดมรดก พ่อแม่ให้ความสำคัญแก่ลูกสาวมากกว่าลูกชาย ลูกสาวคนสุดท้ายที่แต่งงาน จะได้เป็นผู้รับมรดกบ้านเรือนของพ่อแม่เพิ่มพิเศษจากส่วนแบ่งทรัพย์สินอื่น ๆ ที่มักจะเฉลี่ยเท่า ๆ กันแก่ลูก ๆ ทุก ๆ คน ที่เป็นเช่นนั้นเพราะ ลูกคนสุดท้ายและสามีมีหน้าที่ดูแลพ่อแม่ยามแก่เฒ่าจนกว่าจะตายจากกันไป

การจำแนกประเภทการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือในช่วง พ.ศ. 2443-2527

การจำแนกประเภทการเล่นของเด็กในครั้งนี้ เป็นการจำแนกเพื่อการวิเคราะห์ (analytical classification) โดยพิจารณาจากรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่น ช่วงเวลาในการเล่นชนิดนั้น ๆ ปรากฏ และลักษณะโครงสร้างของการเล่นของเด็กซึ่งอยู่ภายใต้เงื่อนไขของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและสังคม และมีวิธีการจำแนก 3 วิธีใหญ่ ๆ ดังนี้คือ

1. การจำแนกตามรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่น
2. การจำแนกตามกลุ่มอายุผู้ให้ข้อมูล
3. การจำแนกตามลักษณะโครงสร้างของการเล่นของเด็ก

การจำแนกตามรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่น

พฤติกรรมการเล่น หมายถึง ลักษณะการเคลื่อนไหวของผู้เล่นในระหว่างที่เล่นการเล่นชนิดนั้น ๆ ทั้งในรูปของการปะทะสังสรรค์กับคนอื่น ๆ และเคลื่อนไหวโดยลำพังจากการศึกษารวบรวมการเล่นของเด็กภาคหมู่บ้านกู่แดง ผู้วิจัยพบว่าการเล่นของเด็กที่มีรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นแตกต่างกันเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งวรรณิ (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเดอร์สัน¹ เรียกการเล่นทั้ง 2 ประเภทนี้ว่า การเล่นแบบแข่งขัน และการเล่นแบบไม่แข่งขัน

1. การเล่นแบบแข่งขัน

วรรณิ (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเดอร์สัน ได้อธิบายลักษณะของการเล่นแบบแข่งขันตามที่ Huizinga และ Caillois ให้คำอธิบายไว้ว่า

" การเล่นแข่งขันประกอบด้วยพฤติกรรมการเล่นแบบอิสระ ไม่มีผู้ใดบังคับ ผู้เล่นเล่นด้วยความสนใจของตนเอง มีกฎเกณฑ์กติกาการเล่นกำหนดเวลา กำหนดสถานที่และมีการแข่งขันระหว่างผู้เล่นอย่างน้อย 2 ข้าง ผู้เล่นไม่อาจรู้ล่วงหน้าว่า ฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายแพ้ ฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายชนะ การเล่นแข่งขันอาจมีการสวมบทบาทหรืออาจมีการกินตัวเล่นแต่โดยทั่ว ๆ ไปแล้ว ผู้เล่นไม่ได้รับสิ่งตอบแทนเป็นเงินหรือของมีค่า " ¹

Tristram P. Coffin and Henning Conen อธิบายว่า

" การเล่นของเด็กย่อมประกอบด้วยผู้เล่นจำนวนมากกว่า 1 คน มีรูปแบบการเล่น เช่น มีผู้แพ้ ผู้ชนะ และมีกฎเกณฑ์ระเบียบการเล่นวางไว้ ซึ่งผู้เล่นต้องรับรู้ " ²

สุรสิงห์สํารวม ฉิมพะเนาว่า " เป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาและการแข่งขัน " ³

จากคำอธิบายข้างต้น จะเห็นได้ว่าการละเล่นแบบแข่งขันมีรูปแบบเฉพาะที่เห็นเด่นชัดคือ ต้องประกอบด้วยผู้เล่น 2 ฝ่าย และพฤติกรรมการเล่นนั้นมีกฎเกณฑ์หรือกติกาที่กำหนดให้มีการเคลื่อนไหวพฤติกรรมร่วมกันโดยมุ่งเอาแพ้เอาชนะกัน ผลการแพ้หรือชนะนั้นเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกัน ดังนั้นรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นจึงมีความสัมพันธ์เชิงขัดแย้งที่ผู้เล่นเคลื่อนไหวภายในขอบเขตของกฎเกณฑ์ หรือกติกาที่กำหนด

จากการศึกษาการละเล่นแบบแข่งขันของเด็กไทยภาคเหนือ ผู้วิจัยพบว่า การเคลื่อนไหวพฤติกรรมเพื่อมุ่งผลแพ้ชนะของผู้เล่นนั้น มีการแสดงออกหลายลักษณะ เช่นว่ามีการกดหรือกีดกันฝ่ายตรงข้ามบ้าง สะสมความสำเร็จเหนือกว่าผู้อื่นบ้างหรือสะสมความสำเร็จให้มากขึ้นกว่าเกณฑ์ของตนเองบ้าง เป็นต้น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การละเล่นแบบแข่งขันเป็นการละเล่นที่มีรูปแบบความสัมพันธ์เชิงขัดแย้งของพฤติกรรมการเล่นในลักษณะที่ผู้เล่นมีการเคลื่อนไหวพฤติกรรมร่วมกัน แต่พยายาม

¹ วรณี (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเดอร์สัน การละเล่นของเด็กไทยภาคกลาง หน้า 41

² Tristram P. Coffin and Henning Conen. Folk lore in America อ้างใน ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ มานุษยวิทยากับการศึกษาของชาวบ้าน หน้า 177

³ สุรสิงห์สํารวม ฉิมพะเนา การเล่นของเด็กหลานไทยในอดีต หน้า 5

บรรลุจุดหมายเดียวกัน โดยการกดหรือกีดกันฝ่ายตรงข้ามออกไป หรือพยายามสะสมความสำเร็จให้เหนือกว่าคนอื่น หรือพยายามสะสมความสำเร็จให้มากขึ้นกว่าเกณฑ์ของตนเอง ภายใต้ขอบเขตและเงื่อนไขของข้อกำหนดกฎเกณฑ์เดียวกัน

ลักษณะความสัมพันธ์เชิงขัดแย้งดังกล่าวแยกออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

1. ความสัมพันธ์ในฐานะผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ หรือฝ่ายเหนือหนึ่งรุกฝ่ายหนึ่งรับ ในสถานการณ์การเล่นนั้น ทั้ง 2 ฝ่ายจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายกระทำหรือที่เรียกว่าเป็น " คนเป็น " ซึ่งอยู่ในภาวะที่ไม่เป็นอิสระ เป็นฝ่ายที่ต้องกระทำหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งต่อฝ่ายตรงข้าม และจะมีสิทธิ์เป็นอิสระได้ก็ต่อเมื่อบรรลุหน้าที่นั้นแล้ว ฝ่ายตรงข้ามนั้นอยู่ในฐานะเป็นผู้ถูกกระทำและจะกลายสถานะเป็นผู้ไม่อิสระทันทีที่ถูกอีกฝ่ายหนึ่ง " กระทำ " ในลักษณะใดลักษณะหนึ่งตามข้อกำหนดที่ตกลงกันได้ ยกตัวอย่างเช่น การเล่นประเภไท้จับ คนทำหน้าที่ไ้จับ คือ " คนเป็น " ซึ่งจะเป็นฝ่ายกระทำเพราะต้องจับฝ่ายหนึ่งให้ได้คนจึงจะเป็นอิสระ ส่วนฝ่ายหนึ่งคือฝ่ายถูกกระทำเพราะถูกคนเป็นไ้จับ และจะสูญเสียความเป็นอิสระทันทีที่ถูกจับได้ เพราะจะสูญเสียความเป็นอิสระทันทีที่ถูกจับได้ เพราะจะต้องเปลี่ยนสถานะไปเป็นคนเป็น

2. ความสัมพันธ์ในฐานะต่างฝ่ายต่างกระทำต่อกัน คือในสถานการณ์การเล่น ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะอยู่ในสถานะที่เท่าเทียมกันหรือเหมือนกัน และเคลื่อนไหวพฤติกรรมในลักษณะเดียวกัน คือในรูปของการ " ปะทะ " กันทั้ง 2 ฝ่าย เพื่อให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่ง และผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต่างก็เป็นอิสระ ผลการกระทำต่อกันนั้นจะไม่กระทบต่อสถานะแห่งความเป็นอิสระนั้น เช่น การเล่นประเภตต่อสู้ ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเคลื่อนไหวเข้าหาฝ่ายตรงข้ามและกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งให้ฝ่ายตรงข้ามพ่ายแพ้ จึงเป็นทั้งผู้รุกและผู้รับในขณะเดียวกัน ไม่มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายรุกหรือรับเพียงด้านเดียวตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเกม และเมื่อมีฝ่ายหนึ่งพ่ายแพ้ อีกฝ่ายหนึ่งก็จะเป็นฝ่ายชนะ แต่การแพ้ชนะนั้นไม่เกี่ยวข้องกับความเป็นอิสระที่ทั้งสองฝ่ายมีอยู่เท่าเทียมกัน

3. ความสัมพันธ์ในฐานะเป็นผู้กระทำร่วมกัน คือในสถานการณ์การเล่น ผู้เล่นจะเคลื่อนไหวพฤติกรรมอย่างประสานกันเป็นเอกภาพ ไม่มีการกระทำใด ๆ ต่างกันและเป็นผู้กระทำจากกันสิ้นเชิง แต่ลักษณะเชิงขัดแย้งอยู่ที่ความพยายามที่จะให้ตนเอง " เหนือ " คนอื่น เช่น การเล่น ผัดหมักระด้าง โดยการจับมือกันเป็นวงกลมและก้าวเดินหมุนไปรอบวง

พร้อมกับร้องเพลงให้จังหวะและเมื่อเพลงจบ ทุกคนต้องยืนนิ่งห้ามกระตุกกระดิก ไม่เช่นนั้น ต้องออกจากวง เมื่อมีคนกระตุกกระดิกและออกจากวงไป การเคลื่อนไหวไปรอบวงก็ยังคงดำเนินได้ต่อไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเหลือเพียงคนสุดท้ายคือผู้ชนะ เกมจึงสิ้นสุดลง จะเห็นได้ว่าการแข่งขันหรือรูปแบบความสัมพันธ์เชิงขัดแย้งอยู่ที่ความพยายามจะเป็นผู้ที่สามารถยืนกระด้าง ได้นานกว่าคนอื่น ๆ

แต่มีความสัมพันธ์ในรูปแบบที่มีลักษณะบางอย่างแตกต่างออกไป คือ มีการกระทำร่วมกัน แต่ผลการเคลื่อนไหวนั้นจะกระเทือนต่อเอกภาพของกลุ่มด้วย และทำให้ผู้เล่นคนนั้นสูญเสียอิสระในการเคลื่อนไหว เช่น การเล่นกระโดดเชือก คนทำหน้าที่แกว่งเชือกไม่ใช่ผู้กระทำแต่เป็นผู้อำนวยความสะดวกแก่การเคลื่อนไหว* เอกภาพของการเคลื่อนไหวในสถานการณ์การเล่นชนิดนี้อยู่ที่การกระโดดตามจังหวะแกว่งเชือก ซึ่งทุกคนจะต้องกระโดดพร้อมกัน แต่ถ้าเมื่อใดที่มีคนกระโดดผิดจังหวะ จะส่งผลให้คนอื่น ๆ เสียจังหวะและเกมสิ้นสุดลง พร้อมกับคนที่กระโดดพลาดต้องไปเป็นคนทำหน้าที่แกว่งเชือก หมดอิสระที่จะได้เล่นกระโดดต่อไป จนกว่าจะมีคนมาแกว่งเชือกแทน

การละเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในช่วง พ.ศ. 2443-2527

การละเล่นแบบแข่งขันที่ผู้วิจัยสำรวจพบในหมู่บ้านกุ้งแดงในระหว่างวันที่ 1 เมษายน - 15 พฤษภาคม พ.ศ. 2527 ซึ่งได้จากการสัมภาษณ์ และสังเกตจากการสาธิตประกอบรวมทั้งการสังเกตสถานการณ์จริงในขณะที่เด็กหมู่บ้านเล่นนั้น มีทั้งหมด 120 ชนิด การละเล่นชนิดใดที่ปรากฏซ้ำกันในแต่ละช่วงอายุของผู้ให้ข้อมูลจะถือเป็น 1 ชนิด ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. กระโดดหนัง	2. กระต่ายขาควบ
3. กระต่ายแข่งโก๊ะ	4. กิ้งก่องแก้ว
5. เกมจรรพร	6. เกมต่อภาพ

*ในบางสถานการณ์ผู้แกว่งเชือกอาจลั่นแกล้งได้โดยการเป็นฝ่าย " กระทำ " โดยแกว่งเชือกให้สูงพ้นระดับผิวดิน หรือแกว่งจังหวะเร็วกระชั้น ซึ่งเป็นการ " กระทำ " นอกกติกา

7. ขว้างเป้า
9. ชี้น้ำ
11. ชี้น้ำ
13. แข่งรถ
15. งูกินหาง (เก่า)
17. จิ้งจอก
19. จิ้งจอก
21. ชนกว่าง
23. ชนไก่ (คน)
25. ชนไก่หนังร้อง
27. ชนลูกกิ้ง
29. ชักขะเย่อ
31. ทวงเศรษฐี
33. โตรมอน
35. ต่อสู้หุ่น
37. ตีแบด
39. เตะ
41. ตำรวจจับขโมย
43. ทายอักษร
45. บอกระเบิด
47. บะข่าง
49. บะป้าตาแสง
51. ใบป้อ
53. ปล้นธนาคาร
55. ปั่นจัวปั่นควายชนกัน
8. ชี้น้ำ
10. ชี้น้ำเปิดนม
12. ชนแผนติดลูก
14. ไข่เต่า
16. งูกินหาง (ใหม่)
18. จ้องตากัน
20. จิ้งจอกเขี้ยวเปราะ
22. ชนไก่ (มะม่วง)
24. ชนไก่ (จริง)
26. ชนไก่หลอม
28. ชนหน่วยแก้ว
30. ชอนไม้
32. ตีหน่วยแก้ว
34. ต่อสู้กำลังภายใน
36. ตี
38. ตีมวย
40. ตำรวจต่อสู้อยู่ราย
42. ทายลูกแก้ว
44. ธนาคารไอชาบ้าน
46. บะกอน
48. บะป้าเจ้ม
50. บะป้าทอย
52. ประกวดร้องเพลง
54. ปลาทอมวิดคอก
56. ปิงปอง

57. ปี่หนัง	58. เป็ณผี
59. เป่าหนังว้อง	60. ผัดมนกระด้าง
61. ผีนุงขึ้น	62. ผีบ้า
63. ผีโพง	64. ผีลอดสิ้นร้าน
65. โผตด	66. พ้าย
67. โพงพาง	68. พันตาม
69. พุทบอล	70. มอบ
71. มีฉากคอก	72. มี้าแหกกอก
73. แม่จ๋า	74. ไม้กิน
75. ไม้คัล้อง	76. ยา หย่า ย่า
77. ยิงเป้า	78. ยู่โต
79. รี้รี้ข้าวสาร	80. ลิงชิงบอล
81. เล่นน้ำ	82. ไล้โนหุลุมดู
83. วอลเลย์	84. วึ่งแข่ง
85. วึ่งเปี้ยว	86. วิดเชือก
87. สตีบ	88. สนุกเกอร์
89. สะพานโค้ง	90. สู้กันใ้มน้ำ
91. เสือข้ามแดน	92. เสือข้ามห้วย
93. หนังกือก	94. หนังกือนหรือหนังก้อย
95. หนังกีบ	96. หนังกิด
97. หนังกู	98. หนังก้องขึ้น
99. หนังก้ามเทลิยม	100. หนังกลัก
101. หมาว้อง	102. หมาเท่าตยั้ง
103. ห่วงเซลดย	104. ห่วงลิง
105. หุ่นัง	106. อี้กคิ้วซัง

107. อี๋ท้อ	108. อี๋เก็บ
109. อี๋เก็บไม้	110. อี๋กลิ้ง
111. อี๋ส่งลูกก้าง	112. อี๋ควัก
113. อี๋ส่งสตาจค์แดง	114. อี๋ปุก
115. อี๋มอญซ่อนผ้า	116. อี๋แสงหรือแสงตะวัน
117. โอชีว	118. โอเอ็ก
119. ซอส	120. ไฮโล

2. การเล่นเกมแบบไม่แข่งขัน

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน กล่าวถึงการเล่นเกมแบบไม่แข่งขันว่า

" การเล่นเกมไม่แข่งขัน โดยเหตุที่ไม่มีการแบ่งผู้เล่นออกเป็นฝ่ายตรงข้ามเพื่อแข่งขันกัน การเล่นเกมนี้จึงไม่มีแพ้ไม่มีชนะ ส่วนมากมักไม่มีการศึกษาการเล่นตายตัว แต่อาจมีการสวามิภพา เช่น เป็นคนซื้อคนขายในการเล่นขายของ หรือเป็นนาค เป็นญาติพี่น้อง เป็นแขกร่วมพิธีในการเล่นบวชนาค เป็นต้น " ¹

สุรสิงห์สํารวม จิมพะเนาว์ กล่าวว่า เป็น " การเล่นเกมที่แสดงออกถึงความผันเฟื่อง ไม่มีข้อกำหนดหรือข้อจำกัดใด ๆ " ²

จากคำนิยามดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าการเล่นเกมแบบไม่แข่งขันมีความแตกต่างกับการเล่นเกมแบบแข่งขัน ในด้านรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นซึ่งไม่มีข้อจำกัดว่าจะต้องมีผู้เล่น 2 ฝ่ายและไม่มีพฤติกรรมเชิงขัดแย้งต่อกัน เพราะไม่มีการมุ่งเอาแพ้เอาชนะ การเคลื่อนไหวพฤติกรรมนั้นสามารถกระทำได้ทั้งโดยลำพังและเป็นกลุ่มไม่มีข้อกำหนดกฎเกณฑ์ตายตัวมากนัก อย่างไรก็ตามจากการศึกษาการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ ผู้วิจัยพบว่าการเล่นเกมแบบไม่แข่งขันนี้ แม้จะไม่มีการศึกษากันเป็นข้อจำกัด แต่ก็มีการเล่นหลายชนิดที่

¹วรรณิ (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเดอร์สัน การเล่นของเด็กไทยภาคกลาง หน้า 4

²สุรสิงห์สํารวม จิมพะเนาว์ การเล่นของเด็กล้านนาไทยในอดีต หน้า 5

มีขั้นตอนในการเล่นอย่างค่อนข้างเป็นระบบระเบียบ ต่างกับการเล่นแบบแข่งขันในแง่ที่ผู้เล่นมีอิสระในการแสดงออกในเชิงจินตนาการและความสนใจใคร่รู้ มีความซับซ้อนน้อยกว่าการเล่นแบบแข่งขัน ผู้เขียนจึงได้ให้คำนิยามการเล่นแบบไม่แข่งขันในอีกลักษณะหนึ่ง ดังนี้

การเล่นแบบไม่แข่งขัน เป็นการเล่นที่มีโครงสร้างที่เอื้ออำนวยให้มีรูปแบบการเคลื่อนไหวพฤติกรรมอย่างเป็นอิสระแก่ผู้เล่นทั้งโดยลำพังและเป็นกลุ่ม การเคลื่อนไหวพฤติกรรมนั้นแสดงออกในเชิงจินตนาการและความสนใจใคร่รู้อย่างค่อนข้างมีระบบระเบียบและขั้นตอน ไม่มีการมุ่งเอาแพ้ชนะและไม่มีการถูกฝึกจำกัดการเคลื่อนไหว

ตัวอย่างการเล่นแบบไม่แข่งขัน ได้แก่ การเล่นเป็นพ่อเป็นแม่ เป็นการเล่นสวมบทบาทพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว ขั้นตอนในการเล่นเริ่มจากการตกลงกำหนดบทบาทของผู้เล่นแต่ละคนตามความสมัครใจ แล้วสร้างสถานที่อันเป็นที่อยู่อาศัยของ " ครอบครัว " โดยการทำกระท่อมแบบง่าย ๆ ขึ้นในสวนหลังบ้าน* ขั้นตอนต่อมาคือ ผู้เล่นในฐานะที่เป็นสมาชิกของครอบครัวแต่ละคนก็จะเคลื่อนไหวพฤติกรรมตามบทบาทของตน จินตนาการได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับตั้งแต่การตกลงสวมบทบาทสมมุติเป็นพ่อ แม่ ลูก การสร้าง " บ้าน " ตลอดจนการดำเนินกิจกรรมตามบทบาทซึ่งขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้เล่น ซึ่งจะสอดคล้องต้องกันอย่างเป็นระบบระเบียบ และความสนุกสนานของผู้เล่นอยู่ที่การได้แสดงพฤติกรรมตามบทบาทของตนและมีการปะทะสังสรรค์ร่วมกับบทบาทของคนอื่น ๆ

การเล่นเรือกาบป्ली หรือ เล่นจรวด หรือ เล่นล่อระเบิด แสดงให้เห็นการแสดงออกในเชิงจินตนาการของผู้เล่น เล่นโดยลำพัง (หรือเป็นกลุ่ม) กาบกล้วยซึ่งมีดอกไม้ใบไม้ ก้อนดินเหนียวหรือกิ่งไม้แห้ง ๆ วางอยู่ และกำลังลอยอยู่ในลำน้ำเหมืองนั้น คือ เรืออันสวยงามที่เขาประดิษฐ์ขึ้นและทำให้มันลอยอยู่ในน้ำได้ หรือกระดานสมมุติที่พับเป็นกลิ้งมีปลายแหลมที่เขาวิ่งไปในอากาศได้นั้น คือ จรวดที่พุ่งไปในอากาศอันเกิดจากการเหวี่ยงของเขา และ

* เป็นบริเวณที่ผู้เล่นในหมู่บ้านทุ่งแดงนิยมใช้เป็นที่พักสร้างกระท่อมสำหรับใช้ในการเล่นครอบครัว

เช่นเดียวกับที่ผู้เล่นมองเห็นว่าใบไม้แห้งที่ผูกติดอยู่กับเชือกกาบกล้วยนั้นคือปลา และกิ่งไม้ไผ่กับเชือกกาบกล้วยที่เขาถืออยู่ในมือ นั้นคือเบ็ด และผู้เล่นจะสนุกสนานเมื่อเขาได้เสริมต่อ .. . จินตนาการให้กว้างไกลไปอีกเมื่อเขาหย่อน " เบ็ด " และ " ปลา " ลงไปในน้ำ และตัวมันขึ้นมา เป็นต้น

การเล่นแมงอีกรัก เป็นการละเล่นที่ผู้เล่นแสดงถึง ความสนใจใคร่รู้ และได้เรียนรู้ชีวิตสัตว์ประเภทแมงชนิดนี้ ภาพรูปกรวยแหลม ๆ ที่ปรากฏบนหุ่นละเอียดย ทำท่ายให้อยากขุดคุ้ย เป่าฝุ่นบริเวณนั้นออกไป เพื่อจะดูว่าแมงอีกรักจะหลบอยู่ตรงกับกรวยหรือไม่ หรือเมื่อได้มาแล้ว ก็นำมาวางไว้ในอุ้งมือใช้เส้นผมหยัดตรงปากซึ่งมีเขี้ยวโง้ง 2 เขี้ยวของมันให้มันกับเส้นผมแล้วดึงขึ้นมา เป็นต้น

การเล่นแบบไม้แข่งขันที่ปรากฏในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527

ปริมาณการละเล่นแบบไม้แข่งขันที่สำรวจ รวบรวมได้จากหมู่บ้านกู๋แดงมีทั้งหมด 99 ชนิด โดยวิธีนับรวมกันเป็น 1 ชนิด ในกรณีที่เป็นการเล่นที่ปรากฏซ้ำกันในแต่ละช่วงอายุผู้ให้ข้อมูล ตั้งแต่อายุ 4 - 87 ปี ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. กล้องถือบ	2. กล้องผู้
3. กองขัทราย	4. ก้อนแก้ว
5. ก้างแก้ง	6. เก็บแมงอีกรัก
7. ขนมกรก	8. ข้างบะขี้อัน
9. ขวานฟ้าหน้ากำ	10. ขายกรัว
11. ขายน้าแข็งใส	12. ขี้ม้าก้านกล้วย
13. ขี้ทุค	14. ขึ้นต้นหมาก
15. คอกหมู	16. คุณนายหล่มโหม้ง
17. เครื่องบิน	18. จั่วล้อ
19. งูลิ้น	20. จรวด
21. จ๋อม เบ็ด	22. จี๊ก้นร้อง

23. จักกัมชนกัน	24. จีบสาว
25. คนตรี	26. ตัดผม
27. คาบวงพระจันทร์	28. คาแหลวลม
29. คีว้างล้อ	30. คู้กตา
31. คู้กตากระดาษ	32. เค้นฮ้อคกี้
33. ไถนา	34. ถีบจักร
35. โทรศัพท	36. น้ำตุงแม่หม้าย
37. น้ำบ่อแก้ว	38. นิเภา
39. บอกค้อก	40. บอกฉืด
41. บะต้อว	42. บ้อนข้าวน้อง
43. บี้กกะปูน	44. ปั้นจัวปั้นควาย
45. ปั้นพะลาบ	46. ปั้นมะเต๋บ
47. ปั้นไฟ	48. ปั้นฉืดน้ำ
49. ปั้นเอ้ม 16	50. ปลุกผี
51. เป็นพ่อเป็นแม่	52. เป็นคุณนาย
53. เป็นครู	54. แพทย์วอกกล้วย
55. แปงสุด	56. แปงแกงกระด้าง
57. เปาแน	58. เปาปีตอเฟื่อง
59. เปาพง	60. เปายางบะหุ้ง
61. เปาลูกโป่งวิทยาศาสตร์	62. พัดลม
63. พับกระดาษ	64. ผีก้องแก้ง
65. ผีนางกั๋ง	66. ผีอู่กวัค
67. พ้อนผี	68. ผัดหม้อขวาง
69. ฝากธนาถาร	70. มองตำข้าว
71. ยกบา	72. ยิงกั๋ง

73. ยิงกังสะตึก	74. รถไฟ (ต่อแถว)
75. รถไฟ (ครกกระเดื่อง)	76. รถยนต์ (ช่องเล่น)
77. รถตู้	78. รถลาก
79. รำชาวเกาะ	80. รำวง
81. เรือกกล	82. เรือกาปปลี
83. ลากกาบหมาก	84. ลากรดดินเหนียว
85. ลากล้อ	86. ลูกเสือชาวบ้าน
87. เล่นน้ำ	88. ว่าว
89. สกี	90. สานสร้อย
91. ลีลาศ	92. ทบตันโป้ง
93. หน้ากาก	94. แห่ลูกแก้ว
95. อีเกะ	96. ฐูป่าวฐีสาว
97. คุ้มเจ้าสาว	98. ไข่มดแดง
99. ซอลักน้ำ	

การจำแนกตามกลุ่มอายุของผู้ให้ข้อมูลที่อยู่ในวัย 87 - 4 ปี

ผู้เขียนได้แบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในวัยต่าง ๆ ออกเป็น 4 กลุ่ม ตามลำดับช่วงอายุ ช่วงละ 20 ปี การเล่นที่รวบรวมได้จากผู้ให้ข้อมูลในวัยต่าง ๆ นั้น ถือเป็นการเล่นที่ปรากฏในหมู่บ้านในขณะที่ผู้ให้ข้อมูลยังอยู่ในวัยเด็กทั้งสิ้น กลุ่มอายุต่าง ๆ ดังกล่าวแบ่งออกได้ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 ช่วงอายุ 87 - 67 ปี
 กลุ่มที่ 2 ช่วงอายุ 66 - 46 ปี
 กลุ่มที่ 3 ช่วงอายุ 45 - 25 ปี
 กลุ่มที่ 4 ช่วงอายุ 24 - 4 ปี *

* ผู้เขียนได้แบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในช่วงอายุนี้ออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อความละเอียดในการศึกษาการเล่นที่ปรากฏและยังคงมีการเล่นกันอยู่ในหมู่บ้านในปัจจุบัน (พ.ศ. 2527)

ก. การละเล่นแบบแข่งขัน

การละเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุของผู้ให้ข้อมูลในวัย 87 - 67 ปี มี
จำนวนทั้งหมด 27 ชนิด ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. ชี้น้ำ	2. ชี้น้ำแปดคน
3. ชี้น้ำเส้า	4. ชี้น้ำเต้า
5. งูกินหาง	6. ชนกว่าง
7. ชนไก่	8. ชนไก่หลอบ
9. บะกอน	10. บะข่าง
11. บะข่างเจ้ม	12. บะข่างตาแสง
13. ปั่นจั่วปั่นควายชนกัน	14. ไพศค
15. มอบ	16. มีปากคอก
17. เล่นน้ำ	18. โส้ในหลุม
19. วิดเชือก	20. สู้กันในน้ำ
21. หม่าเห่าหยัง	22. อีเก็บ
23. อีกลิ้ง	24. อีลึงลูกก่ง
25. อีจิ้งสตาจค์แดง	26. อีปุก
27. อีแสงหรือแสงตะวัน	

การละเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุของผู้ให้ข้อมูลในวัย 66 - 46 ปี มี
จำนวนทั้งหมด 37 ชนิด ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. ชี้น้ำ	2. ชี้น้ำแปดคน
3. ชี้น้ำเส้า	4. ชี้น้ำเต้า
5. งูกินหาง	6. จิ้งกินขอ
7. ชนกว่าง	8. ชนไก่
9. ชนไก่หลอบ	10. ชักยะเย่อ

11. มุทะกอน	12. บะข่าง
13. บะขี้เจ้า	14. บะขี้ตาแสง
15. ใบป้อ	16. ปั้นจัวปั่นควายชนกัน
17. ไผตคด	18. โพงพาง
19. พันดาบ	20. มอบ
21. ไม้กั้น	22. ฝักกคอก
23. รีรีข้าวสาร	24. เล่นน้ำ
25. โลในหลุมคุ	26. วังเปี้ยว
27. วิดเชือก	28. สู้กันในน้ำ
29. หมาเห่าหยัง	30. อีเก็บ
31. อีชุม	32. อีสั่งตวงค์แดง
33. อีปุก	34. อียาย
35. อีแสงหรือแสงตะวัน	36. ซอส์
37. ไฮโล	

การละเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุของผู้ให้ข้อมูลในวัย 45 - 25 ปี มี
จำนวนทั้งหมด 56 ชนิด ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. กระต่ายแข่งไต่	2. ซี่มารบ
3. ซี่แนคน้ำ	4. ซี่แนค
5. ไข่เต่า	6. งูกินหาง (เก่า)
7. งูกินหาง (ใหม่)	8. จิ้งดินขอ
9. ชนกว่าง	10. ชนไก่ (มะม่วง)
11. ชนไก่ (จริง)	12. ชนไก่หนึ่งร้อย
13. ชนจี่หลอบ	14. ชนลูกก้าง
15. ชนหน่วยแก้ว	16. ซักชะเยื่อ
17. คีตหน่วยแก้ว	18. ตี

19. ตีมวย	20. เตะ
21. ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย	22. บะย่าง
23. บะบ้าตาแสง	24. ใบปี
25. ประภากร้องเพลง	26. ปั่นจัวปั่นควายชนกัน
27. เป็นผี	28. เป่าหนังร้อง
29. ผีบ้า	30. ผีโพง
31. ไรตด	32. โพงพาง
33. หันดาบ	34. ฟุทบอล
35. มอบ	36. ไม้กั้น
37. รีรีข้าวสาร	38. ลู่เสา
39. เล่นน้ำ	40. ไล่ในหลุมตุ
41. วังเปี้ยว	42. วิตเชือก
43. สู้กันในน้ำ	44. สดางคั้ง
45. เสือข้ามห้วย	46. ทิ้งหลัก
47. หมาวิ่งวง	48. หมาเห่าหยั่ง
49. ห่วงเซलय	50. อี้ก้อ
51. อี้เก็บ	52. อี้ชุม
53. อี้บุก	54. อี้มอญซ่อนผ้า
55. อี้ยาย	56. ซอส

การเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุ 24 - 4 ปี แยกออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

1. การเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุ 24 - 14 ปี มี 66 ชนิด ดังนี้

1. กระโดดหนัง	2. กระต่ายขาเดียว
3. กิ้งก่องแก้ว	4. ขว้างเป้า
5. ขุนแผนตีศุก	6. ไข่เต่า
7. งูกินหาง (เก่า)	8. งูกินหาง

9. จังหนัง	10. จังคินขอ
11. จังฮั่น	12. จั้งลิ้มมะเขือเปราะ
13. ชนกว่าง	14. ชนไก่ (มะม่วง)
15. ชนไก่ (คน)	16. ชนลิ้มหลอบ
17. ชนลูกก้าง	18. ชักชะเยื่อ
19. ช่อนไม้	20. คี๋เบ็ด
21. คุ่มอบ	22. เคย
23. คำรวจจับขโมย	24. ทายลูกแก้ว
25. ทายอักษร	26. แนต
27. บอลระเบิด	28. บะช่าง
29. บะป้าตาแสง	30. ใบปี
31. ประกวดร้องเพลง	32. ปลาหมองวิดคอก
33. ปิงปอง	34. ปิดตาหากัน
35. ปี่หนัง	36. เป็นผี
37. เป่หนัง	38. ไผคค
39. พันดาบ	40. ฟุตบอล
41. ม้าโรมัน	42. ม้าแหกคอก
43. ไม้ค้ำ	44. ยิงเป้า
45. รีรีข้าวสาร	46. ลูเส้า
47. ลูกก้าง	48. ลูกแก้วดีด
49. เล่นน้ำ	50. โล่ในหลุม
51. วังแข่ง	52. วังเปี้ยว
53. วิคเชือก	54. สติ๊อป
55. สะพานโค้ง	56. เสือข้ามแดน
57. เสือข้ามห้วย	58. หวังสามเหลี่ยม
59. หมาวัววง	60. ห่วงเชลย

61. ห่วงลิง	62. อีเกียบ
63. อีเกียบไม้	64. อีเกวัก
65. อีมอญซ่อนผ้า	66. ซอส

2. การละเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุ 13 - 4 ปี มี 76 ชนิด ดังรายชื่อต่อไปนี้

1. กรงเสือ	2. กระท่ายชาควบ
3. กระท่ายแข่งเคียว	4. กิ่งก่องแก้ว
5. เกมจรรพร	6. เกมต่อภาพ
7. ไก่อ้น	8. ขโมยลักควาย
9. ชี้น้ำสู้กัน	10. แข่งจ้องตากัน
11. แข่งรด	12. ไข่เต่า
13. งูกินหาง	14. จิ้งคินขอ
15. ชนกวาง	16. ชักชะเยอ
17. ซ่อนไม้	18. ทวงเตรขลุ่ย
19. โดเรมอน	20. ท่อสูบล้างภายใน
21. ท่อสูฟุ่น	22. ต้มอบเส้า
23. ธนาการไถชาวบ้าน	24. บอลระเบิด
25. บะข่าง	26. บะป้าตาแสง
27. บะป้าทอย	28. ปล้นธนาการ
29. ปาแจ็กพอร์ด	30. ปิงปอง
31. ผัดมนกระต้าง	32. ผีพุ่งขึ้น
33. ผีลอคพันร้าน	34. โผตค
35. พ้าย	36. ฟุตบอล
37. แม่ไก่หรือชุดเสียม	38. แม่จ๋า
39. ไม้ปัด	40. ยา หย่า ยา

41. ยูโด	42. รีรีข้าวสาร
43. ลิงชิงบอล	44. ลู่เส้าหรืออู๋เส้า
45. ลูกกังจั๋ง	46. เล่นเป็นผี
47. ไล่ในหลุมคุ	48. วอลเลย์
49. วิ่งแข่งกัน	50. วิ่งเปี้ยว
51. สตีป	52. สนุกเกอร์
53. เสือข้ามห้วย	54. หนังก๊อก
55. หนังก๊อหรือหนังก้อย	56. หนังกีบ
57. หนังกว่ง	58. หนังกั้งหลัก
59. หนังกัด	60. หนังกัด
61. หนังกู	62. หนังกี้
63. หนังกเปา	64. หนังกสองชั้น
65. หนังกสามเหลี่ยม	66. หนังกสี่วง
67. หนังกเซลย	68. หนังกั้ง
69. หนังก	70. หนังกิ้วซัง
71. หนังกีบ	72. หนังกีบไม้
73. หนังกอญซ่อนผ้า	74. หนังกิ่ว
75. หนังกเอ็ก	76. หนังก

ข. การละเล่นแบบไม่แข่งขัน

การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุของผู้ให้ข้อมูลในวัย 87 - 67 ปี มีจำนวนทั้งหมด 44 ชนิด ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. กล้องก๊อบ	2. กล้องผู้
3. กองขี้ทราย	4. ก๊อบเก็บ
5. ก้างแก้ง	6. เก็บแมงอึกวัก

7. ขนมครก	8. ขว้างปะซี่อัน
9. ขายครว	10. ซี่มำก้านกล้วย
11. ซี่หุด	12. ซิ้นตันหมาก
13. คอกหมู	14. จั่วลื้อ
15. งูลิ้น	16. จ่อม เบ็ด
17. จักจั่นร้อง	18. ตาเหลวลม
19. ตีวงลื้อ	20. ไถนา
21. น้ำกึ่งแม่หมาย	22. น้ำบ่อแก้ว
23. บอกรีด	24. บะต้อวง
✓ 25. ปั้นมะลอบ	26. แป้งสุด
27. เป้าแน	28. เป้าตอเพื่อง
29. เป้ายางบะหุ้ง	30. ผีกองแก้ง
31. ผีนางดั่ง	32. ผีอึกวัก
33. แพหยวกกล้วย	34. ฟ้อนผี
35. มองคำข้าว	36. ยิงก้ง
37. เรือกาบปลี	38. ลากกาบหมาก
39. ลากลื้อ	40. เล่นน้ำ
41. สานใบมะพร้าว	42. ลีกล้วย
43. แห่ลูกแก้ว	44. อุบ่าวอุสาว

การเล่นแบบไม่แข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุของผู้ให้ข้อมูลในวัย 66 - 46 ปี
มีจำนวนการเล่นทั้งหมด 41 ชนิด

1. กล้องถือ	2. กล้องคู่
3. กองซี่ทราย	4. ก๊อบเก็บ
5. ก้างแก้ง	6. เก็บแมงอึกวัก
7. ขนมครก	8. ขว้างปะซี่อัน

9. ข่ายตัว	10. ซี่มำก้านกล้วย
11. ขี้ตูด	12. ซันตันหมาก
13. คอกหมู	14. จั่วลื้อ
15. จ๋อมเบ็ด	16. จักจั่นร้อง
17. ตาเหลวณ	18. คีวงลื้อ
19. ไถนา	20. น้ำป่อแก้ว
21. บอกฉิด	22. บะต๋อวง
23. ปิ่นพะลาบ	24. แปงสุค
25. เปาแน	26. เปาปีตอเฟื่อง
27. เปายางมะหุ้ง	28. พับกระดาศ
29. แพทวยากกล้วย	30. พ้อนผี
31. มองคำข้าว	32. ยิงก้ง
33. รถยู่	34. ลากกาบหมาก
35. ลากลื้อ	36. เล่นน้ำ
37. ว้าว	38. สานสร้อย
39. สิกสังจา	40. แท้ลูกแก้ว
41. อุบ่าวอุสาว	

การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุของผู้ให้ข้อมูลในวัย 45 - 25 ปี

มีจำนวนทั้งหมด 54 ชนิด

1. ก้งไม้	2. ก้งสะตัก
3. กล้องก๊อบ	4. กล้องผู้
5. กองขี้ทรายกับชุดถ้ำ	6. ก๊อบเก็บ
7. ก้างแก้ง	8. ขนเมครก
9. ขว้างบะขี้ขี้	10. ข่ายคั้ว
11. ซี่มำก้านกล้วย	12. จั่วลื้อ

13. จรวด	14. จ๋อม เบ็ด
15. คนตรี	16. คัดผม
17. ตาเหลวลม	18. ตีวงล้อ
19. เต็นฮอคกี	20. ไถนา
21. น้ำบ่อแก้ว	22. บะด็อง
23. บอกค็อก	24. บอกฉีก
25. ปักกะปูน	26. ปั้นฉีกน้ำ
27. ปั้นมะเตบ	28. ปั้นมะลาบ
29. ปลุกผี	30. เป็นพ่อเป็นแม่
31. เป่าผง	32. แปงแกงกระด้าง
33. แปงสุค	34. เป่าตอเฟื่อง
35. เป่าแน	36. พัดลม
37. พับกระดาศ	38. แพทวยกกล้วย
39. ฟ้อนผี	40. มองตำข้าว
41. ยกบา	42. รถไฟ
43. รถยู่	44. รถลาก
45. รำวง	46. ลากกาบหมาก
47. เล่นน้ำ	48. ว้าว
49. สานคร้าวเล่น	50. สิกจุงา
51. หมาหินโป่ง	52. แห่ลูกแก้ว
53. อีเก	54. ฮ่อลักน้ำ

การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุของผู้ให้ข้อมูลในวัย 24 - 14 ปี
จำนวนทั้งหมด 52 ชนิด ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. กังสติก	2. กล้องก๊อบ
3. กล้องผู้	4. ก่อเจดีย์ทราย

5. ก้างแก้ง
7. ขนมครกดิน
9. ขายคร้ว
11. จรวด
13. คนตรี
15. ศึกตากระคาย
17. ไถนา
19. น้ำบ่อแก้ว
21. บอกตอก
23. ปั้นจัวปั้นควาย
25. ปั้นมะเต๊็บ
27. เป็นครุ
29. เป้าตอเพื่อง
31. เป้าลูกโป่งวิทยาศาสตร์
33. พยาบาลบ้าน
35. พับกระดาง
37. ฝากเงินธนาคาร
39. รถไฟ
41. เรือกล
43. รำวงโฮว์
45. ลูกเลื้อยชาวบ้าน
47. ว้าว
49. ลิกสุ้งจา
51. แท้ลูกแก้ว
6. เกือกก๊อบแก๊บ
8. ขว้างปะชื้อน
10. ชีผ้าก้านกล้วย
12. จ๋อม เบ็ด
14. ตุ๊กตา
16. ถิ่นจักร
18. ปีกกะปุ่น
20. บอกลีด
22. บะต๋อวง
24. ปั้นฉีคน้ำ
26. เป็นครอบคร้ว
28. เป่าแน
30. เป่าผง
32. แปะแกงกระด้าง
34. หัดลม
36. หัดหม้อขาง
38. ยิงปืนก้านกล้วย
40. รถลาก
42. รำชาวเกาะ
44. ลากกาบหมา
46. เล่นน้ำ
48. สานคร้วเล่น
50. หมาพื้นโป้ง
52. ย่อลักน้ำ

การเล่นแบบไม่แข่งขันที่ปรากฏในช่วงอายุของผู้ให้ข้อมูลในวัย 13 - 4 ปี
มีจำนวนทั้งหมด 53 ชนิด ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. กล้องฟู	2. กล้องถือบ
3. ก้อนแก้ว	4. การ์ตูนกระดาษ
5. ขนเมครก	6. ขนมหั่วจุ่น
7. ข้างมะขี้ฮั่น	8. ขวานฟ้าหน้าดำ
9. ขายคร้าว	10. ขายน้าแข็งใส
11. ขี้ม้าก้านกล้วย	12. ขุนนายหล่มโหม่ง
13. เครื่องบิน	14. จรวด
15. จักกิมชนกัน	16. จีบสาว
17. ฉิตยา	18. คนตรี
19. คาบวงพระจันทร์	20. ต่อกตาพลาสติก
21. ไถนา	22. โทรศัพท์
23. น้ำบ่อแก้ว	24. นิנגจา
25. บอกฉิด	26. บะค้อวง
27. ป้อนข้าวน้อง	28. ปู้คุณุ่น
29. ปืนไฟ	30. ปืนฉิดน้ำ
31. ปืนเอม 16	32. เป็นขุนนาย
33. เป็นครู	34. เป่าปี่ต่อเฟื่อง
35. เป่าแน	36. เป่าผง
37. เป่าลูกโป่งวิทยาศาสตร์	38. พัฒนหม้อขาง
39. พับกระดาษ	40. ฝากเงินธนาคาร
41. รถไฟ (ต่อแถว)	42. รถไฟ (ของเด็กเล่น)
43. รถยนต์ (ของเด็กเล่น)	44. รำขาวเกาะ
45. ลากรถดินเหนียว	46. ว่าว
47. สก๊	48. อีเก

49. หน้ากาก

50. หมวกที่ป้องกัน

51. แห่ลูกแก้ว

52. คู่มือเจ้าสาว

53. ไข่มุกแดง

การจำแนกตามลักษณะโครงสร้างของการละเล่นของเด็ก

โครงสร้างของการละเล่นของเด็ก ประกอบด้วยองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ซึ่งมีลักษณะประสานกลมกลืนกัน ทำให้เห็นลักษณะเฉพาะของการละเล่นของเด็กได้ชัดเจน โครงสร้างนี้มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. จุดมุ่งหมายในการเล่น
2. อุปกรณ์การเล่น
3. สถานที่เล่น
4. ผู้เล่น
5. กระบวนวิธีเล่น
6. เพลงและบทเจรจาประกอบการเล่น

การละเล่นของเด็กทั้งแบบแข่งขันและแบบไม่แข่งขันนั้น มีโครงสร้างพื้นฐานเหมือนกันทั้ง 6 องค์ประกอบ เพราะอยู่ภายใต้เงื่อนไขของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และสังคมเช่นเดียวกัน แต่มีความแตกต่างกันในด้านรายละเอียด จึงแยกกล่าวแต่ละประเภทดังนี้

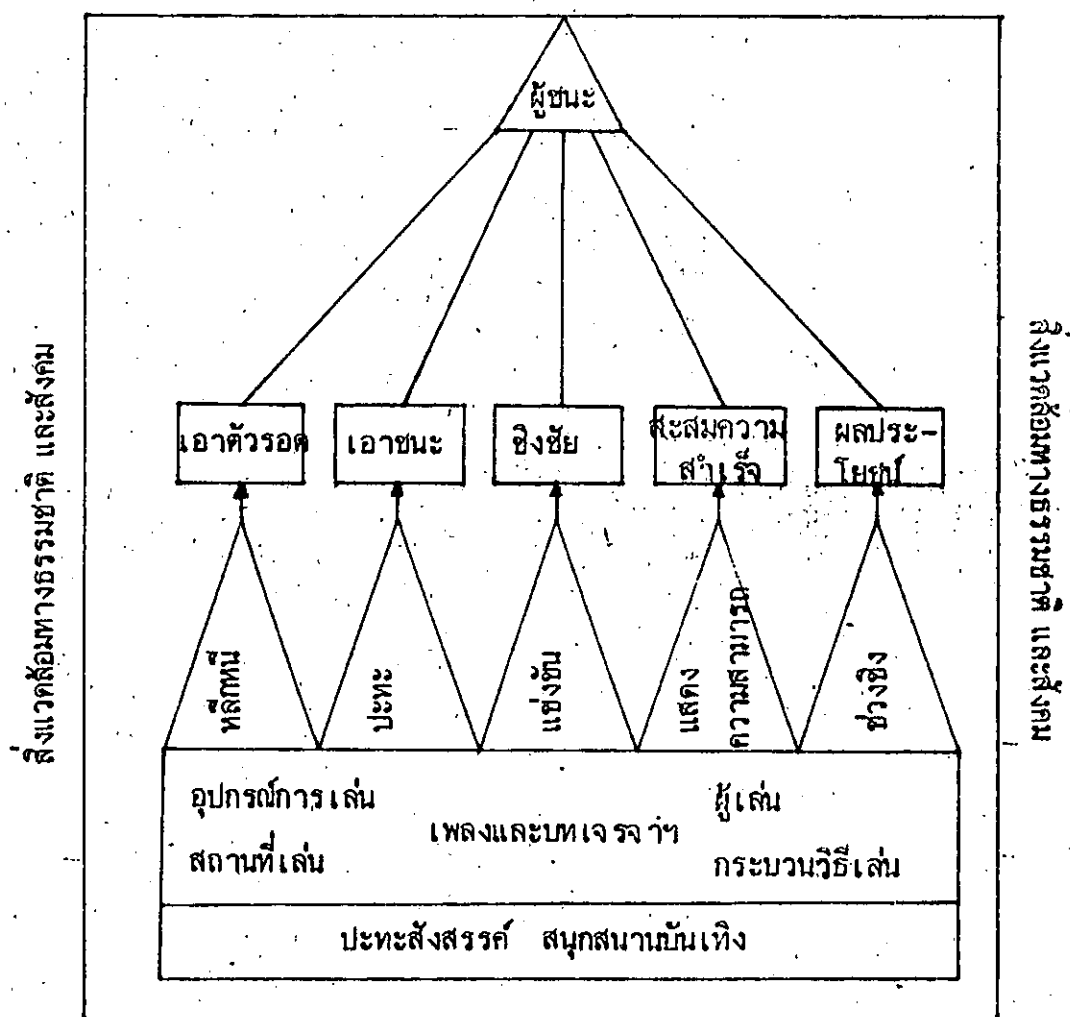
ก. การจำแนกการละเล่นแบบแข่งขันตามลักษณะโครงสร้าง

โครงสร้างของการละเล่นแบบแข่งขันมีความสลับซับซ้อนกว่าโครงสร้างของการละเล่นแบบไม่แข่งขันในด้านจุดมุ่งหมายและลักษณะของพฤติกรรมการเล่น การละเล่นแบบแข่งขันมีจุดมุ่งหมายสูงสุดคือ เพื่อการเป็นผู้ชนะ แต่การจะเป็นผู้ชนะได้นั้นผู้เล่นจะต้องสามารถเคลื่อนไหวให้บรรลุสภาวะหนึ่งซึ่งเป็นจุดเข็งเกลียว (tension) ในการละเล่นชนิดนั้น ๆ ก่อน ผู้วิจัยเรียกจุดนี้ว่าจุดมุ่งหมายในการเล่น ซึ่งมีทั้งหมด 5 ลักษณะ แต่ละลักษณะจะเป็นเงื่อนไขให้ผู้เล่นเคลื่อนไหวพฤติกรรมในรูปแบบต่าง ๆ แต่การเคลื่อนไหวนั้นก็จะอยู่ภายใต้ขอบเขต และเงื่อนไขของข้อกำหนดกฎเกณฑ์ของการละเล่นชนิดนั้น ๆ ด้วย ส่วนอุปกรณ์

การเล่นกีฬาสถานที่เล่นกีฬ และตลอดจนเพลงและบทเจรจาประกอบการเล่น จะเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการเคลื่อนไหวพฤติกรรมให้ไปสู่จุดหมาย อย่างไรก็ตามการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นแบบแข่งขันนี้จะตั้งอยู่บนพื้นฐานของความบันเทิงสนุกสนานจากการได้เข้าไปมีส่วนร่วมหรือปะทะสังสรรค์กับคนอื่น ๆ ซึ่งในแง่หนึ่งจะเป็นสิ่งแยกความแตกต่างของการเล่นออกจากกิจกรรมทางสังคมประเภทอื่นที่มีความเป็นจริงเป็นจัง

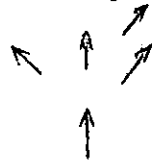
เพื่อให้มองเห็นลักษณะโครงสร้างของการเล่นแบบแข่งขัน และรูปแบบพฤติกรรมการเล่นไหวในการเล่นชักชวน ผู้วิจัยขอเสนอแผนภูมิประกอบการอธิบายดังต่อไปนี้

ลักษณะโครงสร้างของการเล่นแบบแข่งขัน



ข. แผนภูมิแสดงพฤติกรรมการเคลื่อนไหวเพื่อบรรลุจุดหมายในการเล่น
แบบแข่งขัน

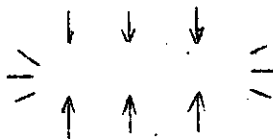
แบบที่ 1 เพื่อเอาตัวรอด : เคลื่อนไหวแบบหลีกเลี่ยง มีพฤติกรรมแบบ "รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี"



ฝ่ายถูกกระทำ (ฝ่ายรับ)

ฝ่ายกระทำ (ฝ่ายรุก)

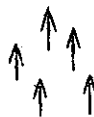
แบบที่ 2 เพื่อเอาชนะ : เคลื่อนไหวแบบปะทะ มีพฤติกรรมแบบ "ใครใหญ่ใครอยู่"



ฝ่ายกระทำและถูกกระทำ (ฝ่ายรับฝ่ายรุก)

ฝ่ายกระทำและถูกกระทำ (ฝ่ายรับฝ่ายรุก)

แบบที่ 3 เพื่อชิงชัย : เคลื่อนไหวแบบแข่งขัน มีพฤติกรรมแบบ "ใครเก่งกว่าใครชนะ"



เล่นชัย

กระทำร่วมกัน

แบบที่ 4 เพื่อสะสมความสำเร็จ : เคลื่อนไหวแบบแสดงความสามารถเหนือกว่าครั้งก่อน

มีพฤติกรรมแบบ "ใครดีก็ดีไป"



เกดส์ของตนเอง

กระทำร่วมกัน

แบบที่ 5 เพื่อครอบครองผลประโยชน์ : เคลื่อนไหวแบบช่วงชิง มีพฤติกรรมแบบ

"ใครดีใครได้"



ผลประโยชน์

กระทำร่วมกัน

1. การเล่นแบบแข่งขันจำแนกตามจุดมุ่งหมายในการเล่น

จุดมุ่งหมายในการเล่นในที่นี้หมายถึงสภาวะที่เป็นจุดสุดยอดของการเคลื่อนไหวในการเล่นที่ผู้เล่นจะต้องบรรลุหรือล่วงเลยไปได้ และเมื่อสามารถผ่านสภาวะนี้ไปได้ก็ถือว่าประสบความสำเร็จ และได้เป็นผู้ชนะซึ่งเป็นผลสัมฤทธิ์รวมยอดของการเล่นแบบแข่งขันทั้งหมด จำแนกออกได้เป็น 5 ลักษณะ ได้แก่ เพื่อเอาตัวรอด เพื่อเอาชนะ เพื่อชิงชัย เพื่อสะสมความสำเร็จส่วนตัว และเพื่อครอบครองผลประโยชน์

1.1 การเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเอาตัวรอด

การเล่นประเภทนี้ สถานการณ์การเล่นจะประกอบด้วยผู้เล่น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งกระทำหรือเป็นฝ่ายรุกไล่ และอีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายถูกกระทำหรือเป็นฝ่ายหลีกหนี การเล่นเพื่อจุดมุ่งหมายนี้ผู้เล่นที่มีความสามารถน้อยกว่าจะมีโอกาสเพลี่ยงพล้ำได้มากกว่า และคนที่มีความสามารถสูงก็จะมีโอกาสเอาตัวรอดได้มากกว่า ในระหว่างเคลื่อนไหวพฤติกรรมคือมีการรุกไล่ และหลีกหนีนั้น ผู้เล่นจะต่างคนต่างเอาตัวรอด ไม่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การเคลื่อนไหวพฤติกรรมจึงเข้าลักษณะ "รักษาตัวรอดเป็นยอดดี" การเล่นเพื่อเอาตัวรอดนี้รวมถึงการเล่นที่มีผู้เล่นจำนวน 1 ต่อ 1 ด้วย (ดูแผนภูมิประกอบ) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

การเล่นผีโพง เป็นการเล่นลับธรรมชาติแบบทั่ว ๆ ไป ต่างกันตรงที่การเล่นผีโพงมีการสวมบทบาทเพื่อเสริมบรรยากาศให้น่าตื่นเต้นเร้าใจมากขึ้น ฝ่ายที่เป็นผีโพงมีคนเดียวและสะพายดาบเป็นอาวุธเป็นฝ่ายรุกไล่ ผู้เล่นที่เหลือเป็นฝ่ายวิ่งหนีสวมบทบาทเป็นชาวบ้านออกไปหาภรรยาเมียกลางทุ่งนาตอนกลางคืน และไม่มีอาวุธอยู่ในมือการเล่นไหวขัดแย้งกันเกิดขึ้นเนื่องจากผีโพงก็ออกปักษาเหมือนกัน และเมื่อไปพบชาวบ้านก็จะใช้ดาบไล่ฟัน ข้อกำหนดคืออยู่ว่าหากชาวบ้านคนใดถูกดาบของผีโพงคนนั้นต้องเป็นผีโพงแทนต่อไป การเป็นผีโพงคือ การสวมบทที่ทำให้ผู้เล่นไม่เป็นอิสระ และการเป็นชาวบ้านอยู่ในเงื่อนไขที่เป็นอิสระกว่า ดังนั้นฝ่ายถูกไล่จึงต้องพยายามวิ่งหนีให้พ้น การหนีให้พ้นเป็นสถานการณ์ที่ฝ่ายถูกไล่จะต้องบรรลุให้ได้ และการจะรอดพ้นจากการถูกล่าไว้ของฝ่ายถูกไล่คนอื่น ๆ จะประสบผลสำเร็จทันทีที่มีผู้ถูกไล่คนใดคนหนึ่งถูกล่าได้ นั่นแสดงว่าการเอาตัวรอดนั้นนอกจากจะขึ้นอยู่กับ

กับระดับความสามารถของแต่ละคนซึ่งเป็นฝ่ายถูกกระทำและฝ่ายกระทำแล้ว ยังขึ้นอยู่กับความอ่อนด้อยของฝ่ายถูกไล่ด้วย

การเล่นอ้อมอุกขอนผ้า เป็นการแสดงออกแบบตัวต่อตัวหรือหนึ่งต่อหนึ่ง ฝ่ายหลักหนึ่งจะสามารถเอาตัวรอดได้ก็ต่อเมื่อวิ่งวนเข้าไปนั่งแทนที่นั่งเดิมของฝ่ายรุกได้ทัน เวลาก่อนที่จะถูกฝ่ายรุกใช้ผ้าฟาดหลัง การละเล่นชนิดนี้จะไม่เปิดโอกาสให้ฝ่ายรุกไล่เป็นฝ่ายขาดการณหรือผู้ตัวก่อน (ว่าตนเองจะถูกฝ่ายตรงข้ามข้อนผ้าไว้ข้างหลังตนหรือไม่) นับเป็นการให้โอกาสแก่ฝ่ายวิ่งหนีมากกว่า

การเล่นหมาวิ่งวง มีการเคลื่อนไหวของพฤติกรรมในขอบเขตจำกัดอยู่เฉพาะในวงกลม 2 วง ซึ่งมี "สะพาน" ไว้เชื่อมต่อให้คนที่อยู่ในวงกลมข้ามไปข้ามมาได้ และฝ่ายสวมบทเป็นหมาวิ่งจะอยู่นอกวงใช้กลยุทธ์ไล่แกะคนในวงกลมไปรอบ ๆ วง ย้อนไปย้อนมา และถ้าคนในวงกลมวิ่งข้ามสะพานไปอยู่ในอีกวงกลมหนึ่งจะถูกหมาวิ่ง "กัก" คือ กางแขนออก 2 ข้าง กักบริเวณ จึงถือว่า "ตาย" ต้องเป็นแทน การเปลี่ยนแปลงของผู้เล่นคนใดคนหนึ่งหมายถึงการ "รอดตัว" ของผู้เล่นคนอื่น ๆ ด้วย เพราะได้ผ่านเกมนั้นไปได้ในฐานะเป็นผู้ชนะในเกมนั้น

การเล่นงูกินหางี๊งแบบเก่าและแบบใหม่ มีลักษณะการเล่นโดยหลักการแล้วคล้ายกันแม้จะแตกต่างกันในรายละเอียด ก็คือการเอาตัวรอดของฝ่ายแม่งูในการเล่นงูกินหางี๊งแบบใหม่ หรือฝ่ายไก่ในการเล่นงูกินหางี๊งแบบเก่า ในตอนต้นของการต่อสู้ จะเป็นในลักษณะปะทะกันระหว่างฝ่ายรุกและหัวหน้าฝ่ายรับ และการเอาตัวรอดของสมาชิกฝ่ายรับดูเหมือนจะขึ้นอยู่กับความสามารถในการพยายามปกป้องของหัวหน้า แต่ถ้าเมื่อใดฝ่ายรุกได้โอกาสก็จะไล่จับสมาชิกแต่ละคนเหล่านั้นได้ทันที และการเคลื่อนไหวในตอนหลังจึงเป็นการเคลื่อนไหวแบบตัวใครตัวมันเช่นเดียวกับการละเล่นชนิดอื่น ๆ

การเล่นไข่เต่า เป็นการละเล่นเพื่อเอาตัวรอดที่มีผู้เล่นแบบหนึ่งต่อมาก ความขัดแย้งของพฤติกรรมการเล่นอยู่ที่การปกป้องไข่เต่าและการแย่งชิงไข่เต่า ฝ่ายเป็นเต่ามีคนเดียว และต้องสวมบทบาทเลียนแบบธรรมชาติของเต่า ก็คือต้องอยู่ในท่าคลานสี่ตีน และคร่อมไข่ไว้ภายในวงกลม ขนาดกว้างพอดีตัว วิธีการปกป้องไข่ของเต่า คือความรวดเร็วในการใช้สายตารอบด้านและความรวดเร็วในการเคลื่อนไหวมือและเท้าเพื่อ "ตะ" และ "เตะ" ฝ่ายแย่งไข่ ส่วนฝ่ายแย่งไข่นั้นแม้จะพยายามแย่งไข่ของใครของมันแต่ก็จะมีสิทธิ์ได้

ระดับหนึ่งเพื่อหลอกล่อให้เต่าหลง คนที่สวมบทเป็นเต่าจึงต้องรับภาระหนักในการปกป้องไข่
 ลูกแล้วคล้ายกับว่าเต่าจะอยู่ในฐานะที่เสียเปรียบกว่า และเมื่อแต่ละใครไม่ได้เลยก็ยังถูกนำ
 ไข่ไปซ่อน และต้องตามค้นหาไข่ให้พบอีก ถ้าหาได้ไม่พบก็ต้องเป็นเต่าต่อไป ดังนั้นจะเห็นได้
 ว่า เต่ามีโอกาสชนะน้อยกว่าฝ่ายแย่ง เพราะเป็นฝ่ายถูกกระทำโดยคนหมู่มากแต่กติกาการ
 เล่นก็มีลักษณะยุติธรรมอยู่พอสมควร เพราะให้โอกาสเต่าได้ใช้ทั้งเท้าและมือทั้ง 4 ข้าง เพื่อ
 ปัดป้องผู้แย่งชิง ในขณะที่ฝ่ายแย่งชิงจะใช้ได้ข้างเดียวเพราะลักษณะการเข้าไปแย่งคว้าเอา
 ไข่ออกมาทำได้เพียงเท่านั้น จะเห็นการต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่ายสนุกสนานเร้าใจในระหว่างที่
 ขุมเชิงเอาเถิดเจ้าล่อกันอยู่ทั้งในขณะที่ฝ่ายแย่งมีมากกว่า ซึ่งจะเห็นว่าผู้เล่นทุกคนพยายาม
 ใช้ไหวพริบและความรวดเร็วในการฉกชิงเอาไข่ออกมา และเห็นเต่าเคลื่อนไหวอวัยวะทุก
 ส่วนโดยเฉพาะมือแขนขาอย่างปายเปะปะพั่ววัน เพื่อปกป้องไข่อย่างมีประสิทธิภาพ และทั้งใน
 ระหว่างการต่อสู้ปะทะกันระหว่างเต่ากับฝ่ายแย่งที่เหลือน้อยหรือเพียงคนเดียว ซึ่ง
 จะกลายเป็นการปะทะแบบตัวต่อตัว ในจังหวะเช่นนี้ฝ่ายเต่าจะเป็นฝ่ายได้เปรียบ

การต่อสู้ระหว่างฝ่ายเป็นเต่ากับฝ่ายเป็นผู้แย่งแสดงให้เห็นชัดถึงความพยายามของ
 ฝ่ายเต่าที่จะเอาตัวรอดจากฝ่ายผู้แย่ง (คือต้องใช้กำลังเพื่อปกป้องไข่) และการต่อสู้ในการ
 เล่นชนิดนี้แตกต่างกับชนิดอื่นที่ฝ่ายผู้แย่งนั้นถึงแม้จะอยู่ในฐานะต้องแข่งขันกันแต่ก็สามัคคีกันได้
 ในระดับหนึ่ง

การละเล่นแบบแข่งขันเพื่อเอาตัวรอดมีทั้งหมด 26 ชนิด ได้แก่

1. กระต่ายแข่งโຕະ (หรือกระต่าย แข่งเดียว)	2. ขี้แนคน้ำ
3. ขี้แนคแปดนม	4. ขี้แนค (หรือ อง)
5. ไข่เต่า	6. งูกินหาง (เก่า)
7. งูกินหาง	8. ตำรวจจับขโมย
9. บอลระเบิด	10. ปล้นธนาคาร
11. เป็นผี	12. ผีนุงขึ้น
13. ผีข้า	14. ผีโพง
15. ผีลอคพื้นร้าน	16. โพงหาง

17. มอบ	18. มีาแตกคอก
19. ลิงชิงบอล	20. ไล่ในหลุม
21. สตีป	22. เสือข้ามแดน (กรงเสือ)
23. พม่าล่อวง	24. ห่วงลิง
25. อีโง	26. อีมอญซ่อนผ้า

1.2 การละเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเอาชนะ

การละเล่นประเภทนี้ สถานการณ์การเล่นจะกำหนดให้ผู้เล่นเคลื่อนไหวพฤติกรรมแบบปะทะหรือประจัญหน้ากัน ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะอยู่ในฐานะ เป็นทั้งผู้รุกและผู้รับในขณะเดียวกัน ความขัดแย้งเกิดมาจากกติกาที่กำหนดให้มีฝ่ายชนะเพียงฝ่ายเดียว ดังนั้นการปะทะจึงมีการกดหรือกีดกันฝ่ายตรงข้ามให้เพลี่ยงพล้ำมากที่สุดจนไม่ได้และยอมแพ้ไป เกมนี้จะสิ้นสุดลง การละเล่นที่มีจุดมุ่งหมายแบบนี้จึงมีลักษณะของการขัดกัน (conflict) ด้วย เพราะต้องกระทำให้ฝ่ายตรงข้ามเพลี่ยงพล้ำและยอมจำนน ฝ่ายใดที่สามารถกว่า หรือมีพลังเหนือกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ เข้าลักษณะ "ใครใหญ่ใครอยู่" (ดูแผนภูมิประกอบ) ดังตัวอย่างการละเล่นต่อไปนี้

การเล่นฮอส เป็นการเล่นเพื่อเอาชนะกัน โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่ายปะทะหรือประจัญหน้ากัน ตัวต่อตัวด้วยวิธีใช้กลยุทธ์หรือไหวพริบในการเดินตัวเดินในของตนไปตามตาราง เพื่อรุกตัวเดินเข้าไปในเขตของฝ่ายตรงข้ามให้มากที่สุด และในขณะเดียวกันก็ "กิน" และ "กัน" ฝ่ายตรงข้ามด้วย ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องใช้ทั้งไหวพริบและความรอบคอบในการเดินหมาก และจะต้องใช้สมาธิด้วยในขณะเดียวกัน การละเล่นแบบเอาชนะแบบปะทะชนิดนี้ดูไม่รุนแรงนักเพราะเป็นการปะทะกันทางสติปัญญาไม่ใช่ด้วยกำลังกาย เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถรุกและกินฝ่ายตรงข้ามได้หมดตัวและถือเป็นฝ่ายชนะในที่สุด

การเล่นชนไก่ การละเล่นเลียนแบบพฤติกรรมสัตว์ชนิดนี้มี 3 ชนิด คือ ชนไก่- (มะม่วง) ชนไก่ (ถนน) ชนไก่หนึ่งร้อง และชนไก่จริง ๆ อีกหนึ่งชนิด การเล่นชนไก่- (มะม่วง) ชนไก่หนึ่งร้องและชนไก่ (จริง เป็นการละเล่นเพื่อเอาชนะโดยผู้เล่นไม่สามารถควบคุม "ตัวกลาง" หรืออุปกรณ์ที่ใช้เล่นนั้นได้ทั้งหมด เช่น การเล่นชนไก่มะม่วง

ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายจะผลัดกัน "สับ" กันคนละทีไปจนกว่าไก่หรือมะม่วงของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะแตก ฝ่ายที่ทำให้ของฝ่ายตรงข้ามแตกได้เป็นฝ่ายชนะ แต่การที่ไก่หรือลูกมะม่วงอ่อนของฝ่ายใดจะแตกนั้นนอกจากจะขึ้นอยู่กับความสามารถในการสับของฝ่ายตรงข้ามแล้ว ยังขึ้นอยู่กับความคงทนของลูกมะม่วงนั้นด้วย ซึ่งเป็นโอกาสที่ "เสียง" เกินกว่าจะควบคุมได้ เช่นเดียวกับการเล่นชนไก่จริงซึ่งโอกาสชนะขึ้นอยู่กับการเล่นเป็นหลักเพราะไม่อาจควบคุมสมรรถนะของลูกไก่ได้ เพราะเป็นการละเล่นที่จริงจังน้อยกว่าการละเล่นชนไก่ของผู้ใหญ่ ซึ่งจะมีการเลี้ยงดูไก่ชนนั้นอย่างดี และการที่ไก่ได้ "เข้าสังเวียน" บ่อย ๆ จะทำให้ไก่ทรหดและชำนาญในการต่อสู้มากขึ้น

ส่วนการเล่นชนไก่หนังร้องนั้น โอกาสเสียมีน้อยกว่าการเล่นชนไก่ 2 ชนิดแรก แต่ละขึ้นอยู่กับความชำนาญในการบังคับมือถึงเส้นยางรัดขึ้นลงให้เบ้เล็งหวะและมั่นคงสม่ำเสมอ จุดเสี่ยงอยู่ที่ความคงทนของ "ไก่" หรือไม้ซีกเล็ก ๆ ที่ "ดีดพื้น" (ปั่น) กันไปมา

จะเห็นได้ว่าการละเล่นแบบปะทะกันโดยต้องผ่าน "ตัวกลาง" หรืออุปกรณ์นั้นจะรุนแรงน้อยกว่าการปะทะกันระหว่างคนกับคนโดยตรง การเล่นชนไก่ (คน) จึงรุนแรงกว่า ผู้เล่นจะควบคุมตัวเองได้และประเมินความสามารถฝ่ายตรงข้ามได้ ชัยชนะในการเล่นอยู่ที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถทำให้ฝ่ายตรงข้ามเสียหลักล้มลงไปหรือปล่อยมือที่จับประสานกันไว้ได้เข้าหลุดออกจากกัน

การเล่นต่อสู้กันในน้ำ เป็นการละเล่นเอาชนะ โดยผู้เล่นปะทะกันด้วยการสาดน้ำเข้าใส่กัน แต่ละฝ่ายจะต้องรู้จักอ่อนของฝ่ายตรงข้ามคือ ต้องใช้สันมือกระแทกผิวน้ำให้กระเซ็นขึ้นไปกระทบส่วนใบหน้าของฝ่ายตรงข้ามอย่างแรงและถี่เร็ว และในขณะเดียวกันตนเองก็พยายามป้องกันตนเองด้วย ชัยชนะขึ้นอยู่กับความสามารถในการสาดน้ำและความคงทนของแต่ละฝ่าย ฝ่ายที่เปลืองพลังและพ่ายแพ้คือ ฝ่ายที่มีความอดทนน้อยกว่า

การละเล่นแบบแข่งขันเพื่อเอาชนะมีทั้งหมด 31 ชนิด ได้แก่

1. กระต่ายขาควบ	2. ชีมีารบ (ชีมีาโรมัน)
3. จ้องตากัน	4. ชนกว้าง
5. ชนไก่ (มะม่วง)	6. ชนไก่ (คน)

7. ชนไก่ (จริง)	8. ชนไก่หนึ่งร้อย
9. ชนไก่หลอบ	10. ชกชะเยื่อ
11. ตีตพวยแก้ว	12. ต่อสู้กำลังภายใน
13. กี่	14. ตีมวย
15. ตีแม็ก	16. ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย
17. บะข่าง	18. ปลาหมอคางดำ
19. ปั่นจัวปั่นควายชนกัน	20. ปิงปอง
21. ปั่นลาว	22. ฟุตบอล
23. ไม้สั้น	24. ยูโด
25. วีรชีวาร	26. วอลเลย์
27. คู่กันในน้ำ	28. ห่วงเชลย
29. ถิ่นตงหรือตงตะวันตก	30. โอเอ็ก
31. ฮอส	

1.3 การละเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อชิงชัย

การละเล่นประเภทนี้ สถานการณ์กำหนดให้ผู้เล่นต้องสะสมความสามารถหรือความชำนาญให้เหนือกว่าคนอื่นจะเป็นผู้ชนะ ต่างจากการละเล่นแบบเอาชนะตรงที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย จะเถียงกันหาพฤติกรรมการเล่นไปสู่จุดมุ่งหมายโดยไม่มีการกีดกัน หรือทำให้ผู้อื่นเกลียดกลัว และไม่มีผลประโยชน์ล่อใจ ผู้เล่นแต่ละคนจะแข่งขันกันเองเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายเดียวกัน แต่ความสำเร็จของผู้ชนะก็ขึ้นอยู่กับความอ่อนด้อยของผู้อื่นด้วยเช่นเดียวกับ 2 ฝ่ายแรก เข้าลักษณะ "ใครเก่งกว่าใครชนะ" (ดูแผนภูมิประกอบ) ดังตัวอย่างการละเล่นต่อไปนี้

มีฉากตก จุดมุ่งหมายของการละเล่นชนิดนี้คือความสามารถในการสะสมคะแนนให้สูงกว่าฝ่ายตรงข้าม คือฝ่ายใดที่มีจำนวนครั้งของการผิดพลาดน้อยกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ ดังนั้นในระหว่างที่เถียงกันหาพฤติกรรมการเล่นนั้น ผู้เล่นจะต้องมีความระมัดระวังในการ

เดินให้สอดคล้องและให้จังหวะกับจังหวะเคาะไม้ทั้งตอนเข้าไปเดินในระหว่างไม้คาน และ ตอนเดินออกจากช่องไม้คาน ไม่เช่นนั้นก็จะถูกไม้คานหนีบเท้าหรือข้อเท้าเมื่อเสียจังหวะ และจะทำให้เสียคะแนน เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อผู้เล่นเหนื่อยหรือเบื่อ และการตัดสินแพ้ชนะก็จะขึ้นอยู่กับคะแนนที่แต่ละฝ่ายทำได้ หากจะเปรียบเทียบว่าการเล่นกระต่ายขาขวบเป็นการ เล่นแบบแข่งขันที่ต้องหักห้ามกันดุเดือดรุนแรง การเล่นมีลูกกอกก็มีลักษณะตรงข้ามเกือบ สิ้นเชิงทั้งยังเป็นการละเล่นที่ผู้เล่นเคลื่อนไหวด้วยลีลาท่วงท่าที่งดงามยิ่ง

บะบ้าเจ้ม ลักษณะการเคลื่อนไหวพฤติกรรมก็เป็นแบบที่ต่างคนต่างทำ คือผลัดกัน ทอยสะบ้า ฝ่ายใดทำคะแนนได้มากกว่าก็เป็นฝ่ายชนะ ไม่มีการกีดกันหรือกดดันให้เพลี่ยงพล้ำ

วิ่งแข่ง การละเล่นชนิดนี้ ผู้เล่นก็จะแข่งกันวิ่งไปถึงเส้นชัย ต่างคนต่างพยายามออก กำลังวิ่งไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วและใช้เวลาสั้นที่สุด และถึงเส้นชัยก่อนคนอื่น จึงจะเป็นผู้ชนะ ในระหว่างที่กำลังวิ่งแข่งกันนั้น ผู้เล่นจะไม่มีอาการกระทำใด ๆ ต่อกันเลย แต่ความด้อยความ สามารถของฝ่ายหนึ่งจะเท่ากับสนับสนุนให้อีกฝ่ายหนึ่งชนะ

การเล่นแบบแข่งขันเพื่อชิงชัยทั้งหมด 27 ชนิด ได้แก่

1. เกมจรรจร	2. ขว้างเป้า
3. แข่งรถ	4. จิ้งจอก
5. จั๊กม๊อะเขือเปาะ	6. ซ่อนไม้
7. โดเรมอน	8. ทายลูกแก้ว
9. ทายอักษร	10. บะกอน
11. บะบ้าเจ้ม	12. บะบ้าตาแสง
13. บะบ้าทอย	14. ประกวดร้องเพลง
15. ผัดผวนกระด้าง	16. ไข่ตด
17. พ้าย	18. มีดกอก
19. แม่จ๋า	20. ไม้คัล้อง
21. ยา หย่า ยา	22. ยิงเป้า
23. เล่นน้ำ	24. วิ่งแข่ง

25. วิ่งเปี้ยว

26. สนุกเกอร์

27. อีกีวซิง

1.4 การละเล่นที่มีคุณนงหมายเพื่อสะสมความสำเร็จส่วนตัว

การละเล่นเพื่อสะสมความสำเร็จส่วนตัวนี้ เป็นการละเล่นที่ไม่มีการแบ่งข้างแบ่งฝ่ายผู้เล่น นอกจากการละเล่นบางชนิดจะมีผู้ทำหน้าที่ "คนเป็น" ซึ่งอำนวยความสะดวกหรือบังคับควบคุมการเคลื่อนไหวของผู้เล่นคนอื่น ๆ ผู้เล่นแต่ละคนจะพยายามเคลื่อนไหวให้บรรลุจุดหมายเดียวกันคือ การสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องยาวนานโดยไม่ผิดพลาด การเคลื่อนไหวจึงเป็นการแข่งขันกับตัวเองซึ่งเป็นข้อแตกต่างกับการละเล่นแบบเพื่อชิงชัย คือ ต่างคนต่างทำและทุกคนมีโอกาสประสบความสำเร็จได้ตามระดับความสามารถเข้าลักษณะ "ใครดีก็ดีไป" (ดูแผนภูมิประกอบ) ดังตัวอย่างการละเล่นต่อไปนี้

วิดเชือกหรือกระโดดเชือก เป็นการละเล่นที่ผู้เล่นต้องกระโดดเป็นจังหวะเช่นเดียวกับฝ่าผกดอก แต่เข้าไปกระโดดใต้ที่ละหลาย ๆ คน และมีจังหวะเกี่ยวส่วมาเสมอ ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องพยายามรักษาระดับของการกระโดดให้เข้ากับจังหวะแกว่งเชือก และระมัดระวังในขณะที่วิ่งออกไป การที่ผู้เล่นสามารถกระโดดเชือกไปได้เรื่อย ๆ ทุกเกมโดยถูกปรับให้ไปทำหน้าที่แกว่งเชือกน้อยที่สุดจะสร้างความพอใจให้ตนเองมากที่สุด เพราะสามารถสะสมความสำเร็จและความสามารถไว้ได้นานที่สุด

กิ้งก่องแก้ว เป็นการละเล่นประเภทกระโดดข้ามชนิดหนึ่งที่มีขั้นตอนยุ่งยากซับซ้อนพอสมควร จุดมุ่งหมายของผู้เล่นแต่ละคนจึงอยู่ที่ความสามารถในการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นผ่านขั้นตอนที่ยุ่งยากซับซ้อนเหล่านั้นไปให้ได้มากที่สุด ความผิดพลาดในแต่ละครั้งจะทำให้ผู้เล่นระมัดระวังและใช้ความพยายามมากขึ้นเพื่อให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นชั้น "อี้อ้อแข็ง" ที่ผู้เล่นจะต้องยืนคร่อมเส้นเชือกยางรัดและหมุนตัวให้ยางรัดพันข้อแขน 3 รอบ สลับไปมาอย่างถูกวิธีและสามารถปลดพันหนาการนั้นออกโดยยกดิ่งข้อแขนออกเพียงข้างเดียวในขณะที่ต้องยืนอยู่กับที่ หรือชั้น "อี้อ้อแฉว" ที่ผู้เล่นจะต้องยกขาข้างหนึ่งไปข้างหลังแล้วหลัดตากกระโดดถอยหลังให้ขาข้างที่ยกนั้นข้ามเส้นเชือกและยืนคร่อมเส้นเชือกให้ได้ถึง 3 ครั้ง พร้อมกับคำให้จังหวะ "กิ้ง ก่อง แก้ว" ถ้าหากผู้เล่นไม่ชำนาญหรือกระะระยะไม่ถูก

ก็จะสูญเสียอิสรภาพต้องไปทำหน้าที่เป็นผู้จับเชือก เป็นต้น

กระโดดหนึ่ง เป็นการเล่นประเภทกระโดดข้ามอีกชนิดหนึ่งที่มีความซับซ้อนมากกว่าการเล่นเสื้อข้ามห้วย การประสบความสำเร็จของผู้เล่นในการเล่นชนิดนี้ ไม่เพียงแต่จะได้ฝึกความสามารถของตนเพียงอย่างเดียว สำหรับผู้เล่นบางคนซึ่งวัยอ่อนกว่า ขนาดรูปร่างเล็กกว่า ไม่สามารถกระโดดข้ามขั้นที่ระดับเชือกสูง ๆ ได้ ก็จะมีการ "ซื้อ" เพื่อผ่านขั้นนั้นไปได้โดยตนเองไม่ต้องกระโดด การ "ซื้อ" คือการมอบให้คนที่เห็นว่ามีความสามารถเหนือกว่าคนทำหน้าที่แทนตน แต่มีเงื่อนไขว่าหากข้ามไม่พ้นหรือทำไม่สำเร็จ ผู้ "ซื้อ" จะต้องรับผลเอง หรือรับผลร่วมกัน แล้วแต่ละตกลงกัน การเคลื่อนไหวเพื่อบรรลุจุดหมายในการเล่นชนิดนี้นั้น ผู้เล่นจะต้องอาศัยความชำนาญหลายด้าน ทั้งการกำหนดจังหวะก้าว กระโดด กระยะและลักษณะการลอยตัวกระโดด ตลอดจนการที่ถึงกาข้ามเส้นเชือก การผิดพลาดแต่ละครั้ง จะทำให้ผู้เล่นใช้ความพยายามที่จะเอาชนะ "สิ่งกีดขวาง" อย่างระมัดระวังมากขึ้น และการเคลื่อนไหวใด ๆ ของผู้เล่นแต่ละคนก็จะไม่กระทบกระเทือนถึงกันและกัน ใครกระโดดข้ามได้บ่อยก็ทำหน้าที่จับเชือกน้อยครั้งกว่า และใครที่ผิดพลาดบ่อยก็ต้องจับเชือกมากกว่า แต่ทุกคนก็มีโอกาสประสบความสำเร็จมากน้อยตามกำลังความสามารถของตน

การเล่นเพื่อประสบความสำเร็จส่วนควมมีทั้งหมด 12 ชนิด ได้แก่

1. กระโดดหนึ่ง	2. กิ่งก่องแก้ว
3. เกมต่อภาพ	4. ขุนแผนติดคุก
5. วิดเชือก	6. สะพานโค้ง
7. เสื้อข้ามห้วย	8. หนังสือขึ้น
9. หนังสือสามเหลี่ยม	10. อีเก๊
11. อีเก๊ไม้	12. โอชีว

1.5 การเล่นเพื่อครอบครองผลประโยชน์

ผลประโยชน์ในที่นี้ หมายถึง วัตถุสิ่งของใด ๆ ที่ผู้เล่นตกลงกันว่าจะใช้เป็นของกลางร่วมกันเพื่อตอบแทนแก่ผู้ชนะหรือสามารถทำตามกติกาที่กำหนดในการเล่นชนิดนั้น ๆ ได้ ในโลกของการเล่น วัตถุสิ่งของเหล่านั้นย่อมมีค่าเฉพาะในสถานการณ์การเล่นนั้น ๆ

ไม่ว่าจะเป็นก้อนดินเหนียวตากแห้งที่คลึงจนเป็นรูปทรงกลม (ลูกก้าง) เศษกระเบื้องดินเผาที่ทุบเป็นรูปสี่เหลี่ยมหรือเจียนขอบเป็นรูปวงกลม ยางรัด เศษกระดาษตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมหรือกระดาษพิมพ์แทนแบงค์ หรือแม้แต่ไม้ขีดน้อยย่นหนาหรือไม้ขีดตะมุ๊กก็ตาม

การละเล่นประเภทนี้กำหนดให้ผู้ผู้เล่นเคลื่อนไหวพฤติกรรมในลักษณะใดลักษณะหนึ่งหรือทั้งสองลักษณะคือ การใช้ความสามารถและการสุ่มเสี่ยง การใช้ความสามารถนั้นผู้เล่นต้องสะสมความสำเร็จให้เหนือคนอื่นจึงจะได้ครอบครองผลประโยชน์นั้น แต่ขณะเดียวกันก็ต้องขึ้นอยู่กับโอกาสในการเสี่ยง "ได้" หรือ "เสีย" จากผลกิจกรรมกระทำของผู้อื่นด้วย ซึ่งเป็นเรื่องของ "ความน่าจะเป็น" (probability) และยังขึ้นอยู่กับลำดับที่ในการเคลื่อนไหวพฤติกรรมของตนเองด้วย ความเสมอภาคของการละเล่นประเภทนี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถในการชิงตำแหน่งหรือลำดับที่ก่อนหลังในการลงมือเล่น

ส่วนลักษณะแบบสุ่มเสี่ยงนั้น ผู้เล่นแทบไม่จำเป็นต้องใช้ความสามารถอะไรเลยนอกจากโยนลูกเต๋าเพื่อเสี่ยงว่าตนจะมีสิทธิ์ "ได้" อะไรหรือเท่าไร โดยไม่ต้องขึ้นต่อผลการกระทำของคนอื่น ๆ ผู้เล่นมีความเสมอภาคเท่าเทียมกันเป็นพื้นฐาน

จะเห็นได้ว่าการละเล่นแบบใช้ความสามารถและการเสี่ยงนั้นไม่มีความเป็นอิสระในตัวเอง เพราะต้องขึ้นอยู่กับผลการกระทำของผู้อื่นด้วย ส่วนการเล่นแบบสุ่มเสี่ยงนั้นแม้จะเป็นเรื่องของความน่าจะเป็นเหมือนกัน แต่เนื้อหาต่างกันตรงที่เป็นอิสระจากกันอย่างสิ้นเชิง แต่อย่างไรก็ตามการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นทั้ง 2 แบบของการละเล่นเพื่อครอบครองผลประโยชน์นั้นก็เข้าลักษณะที่ว่า "ใครดีใครได้" เช่นเดียวกัน (ดูแผนภูมิประกอบ) ดังตัวอย่างการละเล่นต่อไปนี้

หนึ่งก็อก ผลประโยชน์ในการเล่นหนึ่งก็อก ก็คือ การได้ครอบครอง "หนึ่ง" หรือ ยางรัดจำนวนหนึ่งในแต่ละเกม การจัดลำดับผู้เล่นด้วยกระบวนการก่อนเล่นนั้นเป็นประตูปานแรกสำหรับ "โอกาส" ของการ "ได้" หรือ "เสีย" ผลประโยชน์ และถัดจากนี้ผู้เล่นแต่ละคนก็จะโยนก้อนหินของตนไปยัง "ก็อก" หรือกระป๋องพลาสติก ซึ่งเป็นเป้าหมายตามลำดับก่อนหลัง การเคลื่อนไหวในขั้นนี้จะเป็ขั้นชี้ขาดเพราะผู้เล่นต้องใช้ความชำนาญในการทอดหรือโยนและมีความแม่นยำ ซึ่งเป็นความสามารถที่ทุกคนแตกต่างกัน จากข้อกำหนดที่ให้ขั้นก่อนการจัดลำดับผู้เล่นทำให้ดูเหมือนว่าเป็นการให้ความเสมอภาคแก่ทุกคนในการจะก้าวเข้าไป

"เก็บเกี่ยว" ผลประโยชน์ แต่สถานการณ์จะกลายเป็นการเปิดโอกาสให้ทุกคนเข้าไป "ช่วงชิง" ทันที เมื่อมีผู้สามารถเหนือกว่าทอยไปกระทบเป้าและได้ครอบครองรางวัลจำนวน ทั้งหมดแต่เพียงผู้เดียว และผู้เล่นคนนั้นจะเป็นผู้ชนะอย่างเป็นเอกฉันท์ในเกมนี้พร้อม ๆ กับการสูญเสียโอกาสของคนอื่น ๆ จะเห็นได้ว่าโอกาสการ "ได้" หรือ "เสีย" ของการละเล่น ชนิดนี้ต้องขึ้นอยู่กับโอกาสของคนอื่น ๆ ด้วย การเคลื่อนไหวของผู้เล่นจึงไม่เป็นอิสระโดยลำพัง

อีกสิ่งลูกก้างหรืออียาย ผลประโยชน์ที่ได้ครอบครองคือ ลูกก้าง (หรือลูกกระสุนดินเหนียว) การเล่นทอยชนิดนี้ต่างกับการเล่นหนังก้อย ตรงที่มีเป้าหลายเป้าในขณะที่หนังก้อยมีเพียงเป้าเดียว ดังนั้นเมื่อใครคนหนึ่งทอยเป้าล้มลงไปได้ก็จะได้ครอบครองผลประโยชน์ทั้งหมด แต่การเล่นอีกสิ่งลูกก้างนี้จะวางลูกก้างเป็นเป้าเรียงหนึ่ง จำนวนเท่าใดสุดแท้แต่ละตกลงกันในหมู่ผู้เล่น และเป้านั้นถือเป็นผลประโยชน์ที่ครอบครองได้เลย ขั้นตอนง่าย ๆ ในการเคลื่อนไหวมีลักษณะเช่นเดียวกับการเล่นหนังก้อย แต่โอกาส "ได้" หรือ "เสีย" นั้นต่างกัน คือ ชื่อกำหนดไว้ว่าหากทอยถูกเป้าตำแหน่งใด ผู้ทอยก็มีสิทธิ์ "กิน" ได้ตั้งแต่เป้านั้นรวมไปทางด้านขวามือทุกเป้าจนหมดแถว ดังนั้นเป้าหมายที่เล็งกันมากที่สุดก็คือ เป้าแรกซึ่งอยู่ซ้ายมือสุดและเป้าที่ 2 คือเป้าถัดมา มีชื่อเรียกว่า "อีหัว" และ "อีคอ" ตามลำดับ ในระหว่างทอยกันนั้น หากผู้เล่นคนต้น ๆ ทอยไม่ถูก หรือทอยถูกเป้าด้านปลาย ๆ แถว ก็จะเป็นการให้โอกาสแก่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ต่อไป ชัยชนะในการครอบครองผลประโยชน์จากการละเล่นชนิดนี้จึงมีหลายระดับ คือมีทั้งได้อย่างเป็นเอกฉันท์ และกระจายกันไปตามลำดับความสามารถและโอกาส

การละเล่นแบบแข่งขันเพื่อครอบครองผลประโยชน์ มีทั้งหมด 21 ชนิด ได้แก่

1. เกมจรรจร	2. จังคินขอ
3. ชนลูกก้าง	4. ชนหน่วยแก้ว
5. ธนาคารไถชาวนา	6. ปี่หนัง
7. เป้าหนังร้อง	8. หนังก้อย
9. หนังก้อยหรือหนังไคย	10. หนังเก็บ
11. หนังตีด	12. หนังถู
13. หลั่งหลัก (จันทน์ล้อง)	14. หุ่นสัง

15. อีกรั้ง	16. อีขุม
17. อีสังลูกกั้ง (ลูกกั้งสัง)	18. อีกำก
19. อีสั่งสตาจกแกง	20. อีปุก
21. ไฮโล	

2. การละเล่นแบบแข่งขันจำแนกตามอุปกรณ์การเล่น

อุปกรณ์การเล่น เป็นเครื่องมือในการควบคุมกำหนดจังหวะหรือท่วงท่าการเคลื่อนไหว พฤติกรรมการเล่น และเป็นสื่อ นำผู้เล่นไปสู่จุดมุ่งหมายในการเล่นชนิดนั้น ๆ อาจ เป็นอุปกรณ์ที่ผู้เล่นผลิตขึ้นเอง หรือได้มาจากแหล่งอื่นก็ได้

อุปกรณ์การละเล่นแบบแข่งขันจากหมู่บ้านทุ่งแดง จำแนกตามแหล่งที่มาได้ 2 ประเภท ดังนี้

- ก. อุปกรณ์การเล่นที่ผลิตขึ้นจากวัสดุภายในท้องถิ่น ได้แก่ อุปกรณ์ที่ได้จากธรรมชาติแวดล้อมและเครื่องมือเครื่องใช้ในการดำรงชีวิตสิ่งชำรุดและหมดหน้าที่ใช้สอยแล้ว วัสดุอุปกรณ์เหล่านี้ผู้เล่นได้มาโดยไม่ต้องผ่านระบบการแลกเปลี่ยนด้วยเงินตรา หากแต่ประกอบขึ้นเองหรือนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับสถานการณ์การเล่นของตน แยกได้ 4 ประเภทย่อย ได้แก่ อุปกรณ์ทำพวกสัตว์/พืช วัตถุธรรมชาติ และเครื่องมือเครื่องใช้ในการดำรงชีวิต
- ข. อุปกรณ์การเล่นที่ได้จากผลิตผลของระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ อุปกรณ์ประเภทนี้โดยมากเป็นวัสดุสำเร็จรูปซึ่งผู้เล่นได้มาด้วยวิธีซื้อจากร้านค้า ส่วนอุปกรณ์บางชนิดที่ไม่ใช่วัสดุสำเร็จรูปก็ผ่านการแลกเปลี่ยนด้วยเงินตราเช่นกัน ไม่โดยทางตรงก็โดยทางอ้อม ได้แก่ อุปกรณ์ประเภทกระดาษ โลหะ ยาง พลาสติก และอุปกรณ์สำเร็จรูปอื่น ๆ

การละเล่นแบบแข่งขันจากหมู่บ้านทุ่งแดงชนิดที่ใช้อุปกรณ์การเล่นมีทั้งหมด 76 ชนิด ในที่นี้จะจำแนกตามจำนวนการเล่นที่ใช้อุปกรณ์การเล่นเท่านั้น ส่วนการเล่นอีก 44 ชนิด ซึ่งไม่ได้ใช้อุปกรณ์การเล่นจะไม่นำมากล่าวในที่นี้ และการละเล่นใดที่มีอุปกรณ์จำแนกได้หลายกลุ่มก็จะกล่าวไว้ในแต่ละประเภทด้วย และการนำเสนอข้อมูลในคอนนี้จะใช้ตารางเพื่อให้มองเห็นเด่นชัดขึ้น

2.1 การเล่นเกมแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์การเล่นที่ผลิตขึ้นจากวัสดุภายใน

ท้องถิ่น

2.1.1 การเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์จำพวกสัตว์มี 3 ชนิด ดังในตาราง

ต่อไปนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์การเล่น
1. หนกวาง	- แมลงกว่าง
2. หน้หฺลอบ	- แมลงกุกคี่ (จ้หฺลอบ)
3. หนไก่ (จริง)	- ลูกไก่ตัวขนาดเขื่อง ๆ

2.1.2 การเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์จำพวกพืช มี 13 ชนิด ดังในตาราง

ต่อไปนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์การเล่น
1. งูกินหาง (เก่า)	- กิ่งไม้ใช้แทนเสียม
2. หนกว่าง	- ท่อนอ้อยสด ใช้เป็นอาหารกว่างและที่ต่อสูของกว่าง
3. หนไก่ (มะม่วง)	- ผลมะม่วงอ่อน ผลมะเฟืองอ่อน ใช้แทนไก่
4. ชักขะเยื่อ	- เถาวัลย์
5. ช่อนไม้	- ไม้ซีกเล็ก ๆ
6. ตำรวล ต่อสู้ผู้ร้าย	- ก้านแหียงใช้ทำฟัน
7. บะกอน	- เมล็ดนุ่นใช้มัดใส่ถุงผ้าทำเป็นลูกบะกอน
8. บะข่าง	- ไม้ฝรั่งใช้ทำบะข่าง
9. บะป้าเจ้ม	- ไม้เนื้อแข็งใช้ทำลูกสะบ้า
10. ผีโพง	- ก้านแหียงใช้แทนดาบ

ตาราง (ต่อ)

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์การเล่น
11. พันทาบ	- ก้านเหย่งใช้แทนดาบ
12. ฟุตบอล	- ผลส้มโอขนาดเล็ก ใช้แทนลูกฟุตบอล
13. ไม้ฉากคอก	- ลำไม้ไผ่ใช้เคาะจังหวะ
14. ไม้กั้น	- ไม้ไผ่ตัดเป็นท่อนสั้น ๆ
15. วิดเชือก	- เถาวัลย์ เชือกปอ
16. อีโก้	- ใบไม้ ใบมะพร้าวลอกติดกันเป็นแนวยาวใช้ทำ กระโปรงแบบชาวเขาเผ่าอีโก้
17. อีควัก	- เมล็ดละมุด ใบไม้ใช้ทำช้อนตักหรือ "ควัก"
18. อีแสงหรือแสงตะวัน	- ใบไม้ หรือเศษตอก

2.1.3 การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ประเภทวัตถุธรรมชาติมี 9 ชนิดดังใน
ตารางต่อไปนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์การเล่น
1. อีกลิ้ง	- ดินเหนียวปั้นลูกกระสุนดินเหนียว
2. ไข่เต่า	- ก้อนหินใช้แทนไข่เต่า
3. ชนลูกก้าง	- ดินเหนียวใช้ทำลูกก้าง หรือลูกกระสุนดินเหนียว
4. ปั่นจัวปั่นควายชนกัน	- ดินเหนียวใช้ปั้นวัวควาย
5. สู้กันในน้ำ	- น้ำในสระ
6. อีเก็บ	- ลูกหิน
7. อีขุม	- ดินเหนียวใช้ทำลูกก้าง

ตาราง (ต่อ)

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์การเล่น
8. อีสังลูกก้าง	- ดินเหนียวใช้ทำลูกก้าง
9. อีปุก	- ดินเหนียวใช้ทำลูกก้าง

2.1.4 การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ประเภทเครื่องมือเครื่องใช้ในการ
ดำรงชีวิตมี 3 ชนิด ดังในตารางต่อไปนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์การเล่น
1. จ้างดินขอ	- กระเบื้องดินเผาใช้มุงหลังคา นำมาทุบเป็น แผ่นเล็ก
2. บะกอน	- ฝาใช้ทำถุงเป็นลูกบะกอน
3. บะป้าตาแสง	- เศษกระเบื้องดินเผา ใช้เป็นถ้วยโยน

2.2 การเล่นแบบแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์การเล่นที่ได้จากผลผลิตของระบบ
อุตสาหกรรมสมัยใหม่

2.2.1 การเล่นแบบแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ประเภทที่ต้องนำวัสดุมา
ตัดแปลง เช่น วัสดุประเภทกระดาษ และโลหะ หรือยาง มี 13 ชนิด ดังในตารางต่อไปนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
1. กระโดดหนัง	- ยางรัดใช้ร้อยต่อกันทำเป็นเชือก
2. กิ่งก่องแก้ว	- ยางรัดใช้ร้อยต่อกันทำเป็นเชือก
3. ธนาคารโกชาบ้าน	- กระดาษใช้แทนธนบัตร และเขียนสัญญาเงินกู้
4. บะป้าตาแสง	- ก้นถ้วยกระเบื้องเคลือบหรือสังกะสี
5. บะป้าหอย	- ก้นถ้วยกระเบื้องเคลือบหรือสังกะสี
6. ใบป้อ	- กระดาษของงูหรือตราฟอง
7. ปล้นธนาคาร	- กระดาษใช้ทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมแทนธนบัตร และถุงยาม
8. ฝืนขึ้น	- เสื้อผ้าเก่า ๆ ใช้พันรอบสะโพกแทน "ขึ้น" หรือผ้าถุง
9. โพงพาง	- ผ้าสำหรับปิดตา
10. วึ่งเปี้ยว	- ผ้า
11. วัดเชือก	- ยางรัดใช้ทำเชือก
12. โอชีว	- ยางรัดใช้ร้อยต่อเป็นเชือก
13. ซอส	- ฝาขวดน้ำอัดลมใช้เป็นหมากสำหรับเดินตาราง

2.2.1 การเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์สำเร็จรูปจากผลิตผลระบบ

อุตสาหกรรมสมัยใหม่ มี 21 ชนิด ได้แก่

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
1. เกมจรวด	- อุปกรณ์สำเร็จ รูปเป็นแผ่นกระดาษมีรูปภาพ เส้นทางสูตร และถ้อยคำบอกความหมาย ของเหตุการณ์ และมีลูกเต๋าสำหรับใช้ทอด เมื่อกำหนดจำนวนช่องในการเดินหมาก
2. เกมต่อภาพ	- แผ่นภาพทำด้วยกระดาษแข็งรูปสี่เหลี่ยม และ มีรอยตัดแยกออกจากกัน ดึงออกจากกันเป็น ชิ้นส่วนได้ และประกอบเข้าด้วยกันได้เหมือน เดิม
3. ขุนแผนติดคุก	- อุปกรณ์สำเร็จ รูปทำด้วยไม้อัดตัดเป็นชิ้นสี่เหลี่ยม จำนวน 5 ชิ้น บรรจุเรียงกันในกรอบ เลื่อนไป มาได้
4. ชนหน่วยแก้ว	- ลูกแก้วกลม ๆ
5. ดวงเศรษฐี	- อุปกรณ์สำเร็จ รูปประกอบด้วยแผงกระดาษแข็ง รูปสี่เหลี่ยม ด้านในมีคำอธิบายวิธีเล่น และมี ช่องตารางสำหรับเดินหมาก ในแต่ละช่องจะ มีข้อความกำกับบอกความหมายต่าง ๆ เพื่อ ให้ผู้เล่นปฏิบัติตามคล้ายเกมจรวด และมี ลูกเต๋าสำหรับทอดเพื่อกำหนดจำนวนช่อง สำหรับเดินหมาก นอกจากนี้ยังมีกระดาษพิมพ์ เป็นรูปสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ สีต่าง ๆ ใช้แทน ธนบัตรจริงด้วย
6. ดิสนหน่วยแก้ว	- ลูกแก้วกลม ๆ
7. ดีเบต	- ไม้ดีเบตคันทันและลูกชนไก่

ตาราง (ต่อ)

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
8. ท้ายลูกแก้ว	- ลูกแก้วกลม ๆ
9. บอลระเบิด	- ลูกฟุตบอล ลูกเทนนิส
10. ปิงปอง	- ไม้ตีปิงปอง ลูกปิงปอง
11. ปืนน้ำ	- ยางรัด
12. เป่าหนังร้อง	- ยางรัด
13. ห้าย	- ไม้สำเร็จรูป เป็นกระดาษสี่เหลี่ยม $1\frac{1}{2} \times 2$ นิ้ว มีภาพการ์ตูนและตัวเลขกำกับตรงมุมกระดาษทั้ง ด้านบนและล่าง เลียนแบบไพ่จริง จำนวน 26 ใบ
14. ฟุตบอล	- ลูกบอลพลาสติก ลูกเทนนิส
15. ลิงชิงบอล	- ลูกบอลพลาสติก ลูกฟุตบอล
16. วอลเลย์	- ลูกบอลพลาสติก
17. หนังสือ	- ยางรัด
18. ท่วงเชลย	- ห่วงยาง
19. ท่วงลิง	- ห่วงยาง
20. หุ่นสัง	- หุ่นพลาสติก
21. อีจิงสตาจค์แดง	- เหยี่ยวสตาจค์มีรูตรงกลาง

2.3 การเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้กล่าวมาข้างต้นในหมู่บ้านและผลิตผลระบบ
อุตสาหกรรมสมัยใหม่ การเล่นเกมประเภทนี้มี 11 ชนิด ดังในตารางต่อไปนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
1. ขว้างเป้า	- กระบองโลหะเป็นเป้า และก้อนหินใช้ปา
2. ไข่เต่า	- ก้อนหิน รองเท้าแตะพองน้ำใช้แทนไข่เต่า
3. ชนไก่หนังร้อง	- ไม้ซีกเล็ก ๆ ขนาดไม้จิ้มฟันและยางรัด
4. อิงเป้า	- กระดาษใช้ทำแผงเป้า และลูกศรทำด้วยไม้ไผ่ หรือปากกาถูกเส้นที่หมดหมึกแล้ว
5. สุนัขเกอร์	- ลูกแก้วแทนลูกบิลเลียด ไม้สำหรับใช้แทง
6. หนังกือก	- กระบองพลาสติกใช้ทำเป้า ยางรัดใช้พัน และ ก้อนหิน ก้อนอิฐใช้ปา
7. อีเก็บ	- ลูกหิน และลูกแก้วสำหรับโยนกระดอนขึ้นลง ให้จังหวะ
8. อีเก็บไม้	- ไม้ และลูกแก้วใช้ลักษณะเกี่ยวกับอีเก็บ
9. โอเอ็ก	- กระดาษสำหรับขีดตาราง และดินสอ หรือไม้ สำหรับขีดเขียนบนดิน
10. ซอส	- ไม้กระดานทำตาราง และฝ่าหวดน้ำอัดลมใช้เป็นหมากเดิน
11. ไฮโล	- กระดาษใช้ทำแผงไฮโล จากสังกะสีและกะลา ใช้สำหรับเขย่าลูกเต๋า ลูกเต๋าทิ้งจากดินเหนียว

3. การเล่นจำแนกตามสถานที่เล่น

สถานที่เล่น เป็นบริเวณใดบริเวณหนึ่งซึ่งอาจเป็นบนพื้นดิน ในน้ำ บนพื้นไม้กระดาน ช้างฝาเรือน หรือบนต้นไม้ มีขนาดเนื้อที่พอเหมาะแก่การเล่นแต่ละชนิด และอำนวยความสะดวกในการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นทั้งในร่มและกลางแจ้ง ในที่นี้ผู้วิจัยจะ

แบ่งลักษณะสถานที่เล่นออกเป็น 3 บริเวณ โดยพิจารณาตามความสะดวก และเหมาะสมกับ
 พฤติกรรมการเล่นในการเล่นแต่ละชนิด คือ บริเวณกว้างไม่จำกัดขอบเขต บริเวณจำกัด
 ขอบเขตพอประมาณ และบริเวณจำกัดมาก

3.1 การเล่นแบบแข่งขันที่ใช้บริเวณกว้างไม่จำกัดขอบเขต

บริเวณกว้างขวางไม่จำกัดนี้มีขนาดเนื้อที่และลักษณะทางกายภาพเหมาะสมกับการ
 เล่นชนิดที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างอิสระและใช้กำลังแขนขามาก ได้แก่ บริเวณลานกว้าง
 มีหน้าดินที่ปรับเรียบ สะดวกและปลอดภัยต่อการเคลื่อนไหวร่างกาย และเป็นบริเวณที่มีความ
 ร่มรื่นพอสมควร การเล่นที่ต้องใช้บริเวณกว้างขวางไม่จำกัดนี้มี 70 ชนิด ได้แก่

1. กระโดดหนึ่ง	2. กระต่ายขาควบ
3. กระต่ายแข่งโตะ	4. กิ้งก่องแก้ว
5. ขว้างเป้า	6. ชี้น้ำรบ
7. ชี้น้ำ	8. ชี้น้ำแตก
9. ชี้น้ำ	10. แข่งรถ
11. ไข่เต่า	12. งูกินหาง (เก่า)
13. งูกินหาง (ใหม่)	14. ชักชะเยื่อ
15. คีตหน่วยแก้ว	16. ต่อสู้กำลังภายใน
17. ต่อสู้หุ่น	18. คีบัด
19. ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย	20. ตำรวจจับขโมย
21. บอลระเบิด	22. บะกอน
23. บะข่าง	24. บะป้าเจ้ม
25. บะป้าตาแสง	26. บะป้าหอย
27. ปล้นธนาคาร	28. ปลาหมิวัดคอก
29. เป็นผี	30. ผัดผักระด้าง
31. ผีขี้	32. ผีบ้า
33. ผีโพง	34. ผีลอคพันร้าน

35. โพงพาง	36. พันดาบ
37. ฟุตบอล	38. มอบ
39. มีฉากคอก	40. มีฉากคอก
41. ไม้กั้น	42. ไม้คล้อง
43. ยูโด	44. รีรีข้าวสาร
45. ลิงชิงบอล	46. เล่นน้ำ
47. วอลเลย์	48. วิ่งแข่ง
49. วิ่งเปี้ยว	50. วิดเชือก
51. สต๊อป	52. สะพานโค้ง
53. สู้กันใต้น้ำ	54. เสือข้ามแดน
55. เสือข้ามห้วย	56. หนังก๊อ
57. หนังสองชั้น	58. หนังสวมเหลี่ยม
59. หมาล่อวง	60. หมาเห่าหยิ่ง
61. ห่วงเซลย	62. ห่วงลิง
63. อีโก้	64. อีชุม
65. อีสงลูกก่ง	66. อีปุก
67. อีมอญซ่อนผ้า	68. โอชีว

3.2 การละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้บริเวณก่อนข้างจำกัด

บริเวณกว้างพอประมาณนี้เหมาะสำหรับการเล่นที่มักมีการกำหนดขอบเขตบริเวณ เคลื่อนไหวแน่นอน และหรือเป็นการเล่นที่ไม่ต้องใช้กำลังแขนขามากนัก และเป็นบริเวณ ร่มรื่นเช่นเดียวกัน การละเล่นประเภทนี้มี 13 ชนิด ได้แก่

1. กระต่ายแข่งไต่	2. กระต่ายขาควบ
3. จังคินขอ	4. ชนไก่ (คน)
5. ชนไก่ (จริง)	6. ตีมวย
7. ตี	8. เตะ

9. ใบป้อ	10. ปี่หนัง
11. ปิงปอง	12. ยิงเป้า
13. โสโนหุลุมคุ	14. หนังสือ
15. หนังสือ	16. หุ่น
17. อีสังสทวงค์แดง	

3.3 การเล่นแบบแข่งขันที่ใช้บริเวณจำกัดมาก

สถานที่ที่มีบริเวณจำกัดมากนี้เหมาะสำหรับการเล่นที่ผู้เล่นเคลื่อนไหวอยู่กับที่ และเป็นการเล่นที่แทบจะไม่ใช้กำลังกายเลย หักมักเป็นการเล่นประเภทที่ต้องใช้พลังความคิด ไหวพริบ หรือประสาทสัมผัส มีทั้งหมด 38 ชนิด ได้แก่

1. เกมจรวด	2. เกมต่อภาพ
3. ขุนแผนตีตุ๊ก	4. จ้องตากัน
5. จิ้งจอก	6. จั๊กม๊ากเชือกเปราะ
7. ชนกวาง	8. ชนไก่มะม่วง
9. ชนไก่หนังร้อง	10. ชนสี่เหลี่ย
11. ชนลูกกอล์ฟ	12. ชนหน่วยแก้ว
13. ชอนไม้	14. โดเรมอน
15. ดวงเศรษฐี	16. ทายลูกแก้ว
17. ทายอักษร	18. ประกวดร้องเพลง
19. ปั่นจักรยานควายชนกัน	20. เป่าหนังร้อง
21. ไม้ตก	22. ห้าย
23. แม่จ๋า	24. ไม้คล้อง
25. ย่า หย่า ย่า	26. สนุกเกอร์
27. หนังสือหรือหนังสือโต้	28. หนังสือ
29. หนังสือ	30. อีคิวชิง
31. อีเก็บ	32. อีเก็บไม้

33. อีเก็ง	34. อีควัก
35. อีแสงหรือแสงตะวัน	36. โอเอ็ก
37. ยอส	38. ไฮโล

4. การละเล่นแบบแข่งขันจำแนกตามลักษณะผู้เล่น

ผู้เล่นคือโครงสร้างส่วนสำคัญที่ถูการละเล่นกำหนดให้มีการเคลื่อนไหวพฤติกรรมตามขั้นตอนและข้อกำหนด และในทางปฏิบัติ ผู้เล่นคือผู้ทำให้การละเล่นมีการเคลื่อนไหวและมีการสืบทอดจากบอกเล่าสู่การปฏิบัติต่อ ๆ กันไป โดยผู้เล่นมีสิทธิ์ที่จะเลือกเล่นการละเล่นที่สอดคล้องกับความต้องการและธรรมชาติของแต่ละบุคคล เช่น การละเล่นบางชนิดกำหนดให้มีผู้เล่นเป็นกลุ่มและการละเล่นบางชนิดกำหนดให้เล่นเป็นรายบุคคล หรือบางชนิดนิยมเล่นเฉพาะเพศชาย และบางชนิดนิยมเล่นเฉพาะเพศหญิง หรือนิยมเล่นทั้งสองเพศ เป็นต้น

การจำแนกตามลักษณะผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ การจำแนกตามเพศผู้เล่น และการจำแนกตามการให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่ม

4.1 การละเล่นจำแนกตามเพศผู้เล่น

จำแนกได้ 3 ลักษณะ ได้แก่ การละเล่นที่นิยมเล่นเฉพาะเพศหญิง การละเล่นที่นิยมเล่นเฉพาะเพศชาย และการละเล่นที่นิยมเล่นทั้งสองเพศ

4.1.1 การละเล่นที่นิยมเล่นเฉพาะเพศหญิง มี 9 ชนิด ได้แก่

1. บะป้าตาแสง	2. บะป้าหอย
3. ปลาหมึกวัดคอก	4. สะพานโค้ง
5. ห่วงเชลย	6. ห่วงลิง
7. อีเก็บ	8. อีเก็บไม้
9. อีควัก	

เป็นที่สังเกตได้ว่าการละเล่นที่นิยมเล่นเฉพาะเพศหญิงดังกล่าว ส่วนใหญ่จะมีวิธีเล่นที่ต้องอาศัยเวลาและความประณีตใจเย็นของผู้เล่น และมีขั้นตอนที่ซับซ้อน เช่น บะป้าตาแสง บะป้าหอย อีเก็บ อีเก็บไม้ และอีควัก ในขณะที่ผู้เล่นคนหนึ่งกำลังเคลื่อนไหว

พฤติกรรมการเล่น หรือกำลังเล่นไปเรื่อย ๆ นั้น ผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็ต้องคอยจนตัวผู้เล่นคนนั้น จะเปลี่ยนพลั่วผิดพลาด จึงจะได้โอกาสเล่นบ้างแต่ก็จะต้องเล่นตามลำดับก่อนหลังด้วย การเล่นประเภทนี้ผู้เล่นจะต้องใจเย็นและรู้จักการรอคอย แต่ในระหว่างที่รอคอยก็จะได้เพลิดเพลินไปกับการดูผู้อื่นเล่นไปด้วย

ส่วนการเล่นปลาหมอวิคคอก ความจริงแล้วเป็นการเล่นค่อนข้างจะโหดโผนขึ้นต้น คือผู้เล่นจะต้องพยายามกะจังหวะกระโดด และออกกำลังตีตัวกระโดดให้สูงชันพื้น "คอก" ที่กระดกขึ้น ๆ ลง ๆ น่าจะเป็นการเล่นที่นิยมเล่นทั้งสองเพศ แต่เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า เป็นการเล่นที่นำมาจากกลุ่มผู้เล่นในโรงเรียนสตรี¹

การเล่นห่วงยาง สำหรับในโรงเรียนจะมีการกำหนดให้เป็นกีฬาสำหรับเพศหญิง ดังนั้นเมื่อคัดแปลงเป็นการเล่นจึงมีแต่ผู้เล่นเพศหญิง

สะพานโค้ง เป็นการเล่นกระโดดข้ามและคลานลอดใต้ตัว โดยจะมีผู้เล่นฝ่ายหนึ่ง สวมบทเป็นสะพาน อยู่ในท่าโค้งโค้งให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ลอดใต้ห้อง แล้วกระโดดข้ามหลัง การเล่นชนิดนี้ก็น่าจะนิยมเล่นทั้งสองเพศ แต่ที่ลัดอยู่ในประเภทนี้เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลให้สัมภาษณ์ไว้เช่นเดียวกับปลาหมอวิคคอก²

4.1.2 การเล่นที่นิยมเล่นเฉพาะเพศชาย

โดยมากจะเป็นการเล่นที่มีการเคลื่อนไหวพฤติกรรมแบบก้าวร้าวรุนแรง มีการเคลื่อนไหวแบบปะทะต่อสู้หรือรุกไปข้างหน้าเช่น การเล่นขี้น้ำรบ ชนกว้าง ชนไก่ พันดาบ บางชนิดก็เป็นการเล่นที่ต้องอาศัยความคล่องตัวและฉับไว เช่น การขึ้นแนคน้ำ ตีมวย ฟุตบอลล เป็นต้น และบางชนิดก็เป็นการเล่นแบบแข่งขันเพื่อครอบครองผลประโยชน์ ซึ่งมักถูกมองว่าเป็นการเล่นในรูปการพนัน เช่น ไข่ม้วน ชี้นั่ง สุนูกเกอร์ เป็นต้น การเล่นเกมแบบแข่งขันประเภทนี้ทั้งหมด 28 ชนิด ได้แก่

1. ขี้น้ำรบ	2. ชี้น้ำ
3. แข่งรถ	4. ชนกว้าง
5. ชนไก่มะม่วง	6. ชนไก่คน

^{1,2} สุขใจ ทองมา ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ วันที่ 7 เมษายน

7. ชนไก่จริง	8. ชนลี่หลอบ
9. ชนลูกกัง	10. ชนหน่วยแก้ว
11. คีตหน่วยแก้ว	12. ต่อสู้กำลังภายใน
13. ต่อสู้หุ่น	14. คีมวย
15. ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย	16. บะข่าง
17. ใบป้อ	18. ปั่นจั่วปั่นควายชนกัน
19. ปี่หนัง	20. พันดาบ
21. ฟุตบอล	22. ยูโด
23. สนุกเกอร์	24. อีจิ้งลูกกัง
25. อีปูก	26. อีแสงหรือแสงตะวัน
27. ยอส	28. ไฮโล

4.1.3 การเล่นเกมเล่นทั้งสองเพศ

ส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นที่มีการรวมกลุ่ม หรือต้องการผู้เล่นจำนวนมากเกิน 2 คน ขึ้นไป เช่น การเล่นงูกินหาง กระต่ายขาควม ฯลฯ หรือเป็นการเล่นที่ผู้เล่นมีการผลัดเปลี่ยน หมุนเวียนกัน เช่น โอฮิว กระโดดหนัง เกมจรรจร หุ่นถัง เป็นต้น หรือบางชนิดก็จะเป็นการเล่นแข่งขันตัวต่อตัว แต่ก็เป็นการเล่นที่ไม่ต้องใช้ความรุนแรง เช่น จิ้งจอก จ้องตา หรือ เปาหนังจ้อง เป็นต้น

การเล่นประเภทนี้ มี 86 ชนิด ได้แก่

1. กระโดดหนัง	2. กระต่ายขาควม
3. กระต่ายแข่งโต๊ะ	4. กิ้งก่องแก้ว
5. เกมจรรจร	6. ขว้างเป้า
7. ขี่แนคแปดนม	8. ขี่แนคเส้า
9. ขุนแผนตีกูก	10. ไข่เต่า
11. งูกินหาง (เก่า)	12. งูกินหาง (ใหม่)
13. จิ้งดินขอ	14. จ้องตากัน

15. จั๊มมะเขือเปราะ	16. ชนไก่มะม่วง
17. ชนไก่หนังร้อง	18. ชักชะเยื่อ
19. ช่อนไม้	20. ดวงเศรษฐี
21. คีตหน่วยแก้ว	22. คี
23. คีแบด	24. เทย
25. คำรวจับขโมย	26. ทายลูกแก้ว
27. ทายอักษร	28. บอลระเบิด
29. บะกอน	30. มะบ้าเจ้ม
31. ประภาครื่องเพลง	32. ปล้นธนาคาร
33. ปิงปอง	34. เป็นผี
35. เปาหนังร้อง	36. ผัฒนกระด้าง
37. ผีมุงขึ้น	38. ผีป่า
39. ผีโพง	40. ผีล่อทพันรำน
41. ไฟตด	42. ฟ้าย
43. โพงพาง	44. มอบ
45. มีากคอก	46. มีาเทกคอก
47. ไม้คล้อง	48. ยา หย่า ย่า (1)
49. ยา หย่า ย่า (2)	50. ยิงเป้า
51. รีรีข้าวสาร	52. ลิงชิงบอล
53. เล่นน้ำ	54. ไถไถหลุมตุ
55. วอลเลย์	56. วึ่งแข่ง
57. วึ่งเปี้ยว	58. วิคเชือก
59. สต๊อป	60. สู้กันในน้ำ
61. เสือข้ามแดน	62. เสือข้ามทิว
63. หนังสือกอก	64. หนังสือหรือหนังสือ

65. หนึ่งเก็บ	66. หนึ่งคิด
67. หนึ่งดู	68. หนึ่งสองชั้น
69. หนึ่งสามเหลี่ยม	70. หนึ่งหลัก
71. หนึ่งว้าง	72. หนึ่งเท่าที่ยัง
73. หนึ่งสี่	74. หนึ่งคิวซิง
75. หนึ่งอ้อ	76. หนึ่งอ้อเก็บ
77. หนึ่งอ้อเก็บไม้	78. หนึ่งอ้อชุม
79. หนึ่งอ้อลิ่ง	80. หนึ่งอ้อจิ้งลูกก้าง
81. หนึ่งอ้อสังตางค์แดง	82. หนึ่งอ้อบุก
83. หนึ่งอ้อมอูชอนผ้า	84. หนึ่งโอชีว
85. หนึ่งโอเอ็ก	86. หนึ่งฮอส

4.2 การละเล่นแบบแข่งขันจำแนกตามการให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มของ-

ผู้เล่น

การละเล่นบางชนิดกำหนดให้ผู้เล่นรวมตัวประสานกำลังกันเป็นทีม การละเล่นบางชนิดก็เป็นการแข่งขันกันเป็นรายบุคคล ถึงแม้จะเป็นการเล่นรวมกันเป็นกลุ่มก็ตาม ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ ได้ทดลองเสนอการแบ่งประเภทของการเล่นของเด็กภาคกลางโดยยึดถือตัวผู้เล่นเป็นหลักแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ การเล่นเป็นทีมหรือกลุ่ม กับการเล่นเดี่ยวตามลำพังคนเดียว¹ ผู้วิจัยอาศัยแนวคิดนี้เป็นพื้นฐานในการจำแนก โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ การละเล่นที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มผู้เล่น และการละเล่นที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นเป็นรายบุคคล

4.2.1 การละเล่นที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่ม

การให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่ม หมายถึง ลักษณะการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นทั้งแบบประสานกำลังและไม่มีการประสานกำลังกันในระหว่างกลุ่ม ซึ่งมีสมาชิกตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป

การเปลี่ยนแปลงหรือการฟ่ายแพ้ของสมาชิกคนใดคนหนึ่ง จะส่งผลกระทบต่อสภาพของกลุ่ม ด้วย หรือกล่าวอีกแง่หนึ่งได้ว่า ผลการแพ้ชนะขึ้นอยู่กับการเล่นไหวของสมาชิกทุกคนของกลุ่ม การเล่นเกมประเภทนี้จำแนกได้ 2 ลักษณะคือ

4.2.1.1 การเล่นเกมที่มีการประสานกำลัง

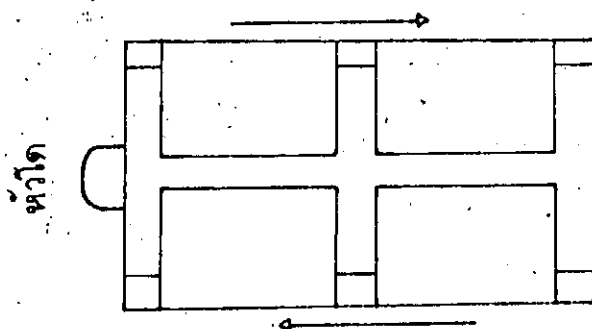
การเล่นไหวพฤติกรรมของผู้เด่นในการเล่นเกมนี้ จะส่งผลกระทบต่อกลุ่มสูงมาก การเปลี่ยนแปลงหรือการเล่นไหวผ่านจุดมุ่งหมายได้สำเร็จ ของสมาชิกเพียงคนใดคนหนึ่ง จะส่งผลให้กลุ่มแพ้หรือชนะได้ทันที และบางชนิดแม้จะไม่ส่งผลทันทีแต่ก็เป็นการสะสมไปสู่ผลดังตัวอย่างการละเล่นต่อไปนี้

ขี้มารบ การละเล่นชนิดนี้ หากเป็นการต่อสู้ระหว่างผู้เล่น 2 ฝ่าย ที่มีจำนวนฝ่ายละคู่ ก็จะเป็นการต่อสู้แบบประสานกำลัง กติกาการแข่งขันกำหนดว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะชนะก็ต่อเมื่อสามารถทำให้ฝ่ายตรงข้ามเปลี่ยนแปลงและคนขี่หลังม้าหรือนักรบหล่นลงบนพื้นดินทั้งตัว ผู้วิจัยสังเกตการณ์การเล่นของเด็กหลายครั้ง ทำให้มองเห็นภาพการขับเคลื่อนของทั้งสองฝ่ายอย่างชัดเจน หน้าที่ยกของม้าคือบรรทุกและพยุงคนขี่ไว้บนหลังให้ได้นานที่สุด และขณะเดียวกันก็ต้อง "ช่วยรบ" ด้วยโดยห้ามใช้มือและเท้า ส่วนคนขี่หรือนักรบมีหน้าที่ที่จะต้องรักษาการทรงตัวให้อยู่บนหลังม้าให้ได้นานที่สุดและขณะเดียวกันก็ต้องพยายามเอาชนะหรือหลบหลีกฝ่ายตรงข้ามด้วยการเคลื่อนไหวของทั้ง 2 คนจะต้องประสานสัมพันธ์กันอย่างได้จังหวะ ฝ่ายจะต้องรู้ว่าตอนใดควรจะประชิดตอนใดควรจะออกห่าง หรือเมื่อได้จังหวะที่ฝ่ายจะเหวี่ยงคนขี่กระแทกกับคนขี่ฝ่ายตรงข้าม คนขี่ก็ต้องพร้อมที่จะเกร็งลำตัวไว้ให้มั่นคง หรือจับกระซางหรือปิดใบหู หรือผลักฝ่ายตรงข้ามอย่างรวดเร็วภายในเวลาอันจำกัดนั้น ในขณะเดียวกันก็ต้องคอยหลบหลีกการรุกของฝ่ายตรงข้ามด้วย ถ้าหากม้ากับคนขี่เคลื่อนไหวไม่ประสานกันอย่างได้จังหวะก็จะมีโอกาสเปลี่ยนแปลงฝ่ายแพ้ได้เร็วขึ้น น้ำหนักความรุนแรงของการเล่นขี้มารบนี้ดูเหมือนจะไม่ต่างจากการเล่นกระต่ายขาควมเท่าใดนัก ต่างกันแต่ว่าการละเล่นชนิดนี้ต่อสู้ปะทะกัน 2 ต่อ 2 ไม่ใช่ 1 ต่อ 1

ถ้าหากการเล่นขี้มารบมีจำนวนผู้เล่นมากคู่ ก็จะมีการแบ่งฝ่ายผู้เล่นเป็น 2 กลุ่มใหญ่และปะทะกันเป็นคู่ ๆ ถ้าคนขี่ฝ่ายใดคนหนึ่งหลุดออกจากรวมไปก่อน การละเล่นลักษณะนี้ก็จะเปลี่ยนเป็นแบบเน้นความสำคัญของแต่ละบุคคลภายในกลุ่ม

เคย การเล่นชนิดนี้ มีจุดมุ่งหมายอยู่ที่การเอาตัวรอด เป็นการเล่นไล่จับอีกลักษณะหนึ่งแตกต่างกับการเล่นไล่จับแบบอื่นคือฝ่ายรับจะอยู่กับที่คอยสก๊ทกันและจับฝ่ายรุก ฝ่ายรุกจะต้องวิ่งผ่านเข้าไปตั้งแต่เขตแดนแรกจนจะหลุดออกไปจากเขตแดนท้ายสุดแล้วจะต้องวิ่งผ่านเขตแดนแต่ละเขตนั่นย้อนกลับออกมาทางเดิมอีก จึงจะถือว่าชนะ

การประสานกำลังกันในระหว่างเคลื่อนไหวจึงเป็นยุทธวิธีที่แต่ละฝ่ายจะต้องใช้อย่างสัมพันธ์กันในหมู่สมาชิกของทีม กล่าวคือฝ่ายรับ จะต้องรับเป็นจุด ๆ ตามเส้นเขตแดนแต่ละแดน ซึ่งจะขีดเป็นรูปตาราง (ดูในภาพ) เขตละ 2 คน (หรือถ้ามีจำนวนผู้เล่นน้อยก็อาจ



ให้มีจุดละ 1 คนก็ได้) แต่ละจุดนั้นจะมีเส้นกันเขตระยะสำหรับฝ่ายรับเพื่อให้โอกาสแก่ฝ่ายรุก เมื่อฝ่ายรับวิ่งออกมาจากเขตกำหนดแล้วจะต้องกลับเข้าไปประจำอยู่กับที่ แต่สำหรับฝ่ายรับที่ประจำเขตกลางตามแนวยาว มีสิทธิ์วิ่งผ่านไปมาได้ตลอดเวลาไม่มีเขตกำหนดตายตัว วิธีการของฝ่ายรับจึงคล้ายกับนายพรานดักล่อเนื้อ เมื่อฝ่ายรุกวิ่งผ่านจะรับวิ่งออกไปจับพร้อมกันทันที และในช่วงจังหวะนี้เองที่ฝ่ายรุกจะต้องฉวยโอกาสวิ่งผ่านไปทางด้านหลังของฝ่ายรับทั้งสองคน ซึ่งก่อนจะรุกรันทันทีจะมีการล่อหลอกอยู่ละกระบวนเท่า เพื่อที่จะให้ฝ่ายรับเผลอ เมื่อคนหนึ่งทำหน้าที่ล่อหลอกด้านซ้าย คนด้านขวาก็เตรียมวิ่งผ่าน แต่บางที่ฝ่ายรุกก็อาจเผลอเสียเองเมื่อล้มตัวไปยืนอยู่ใกล้หัวโต เปิดโอกาสให้ฝ่ายรับวิ่งมาแตะตัวได้ ต้องแพ้ไปรับหน้าที่แทน

ชัยชนะของการเล่นชนิดนี้อยู่ที่การที่ฝ่ายรุกสามารถวิ่งย้อนผ่านเขตแดนแรกออกมาได้ แม้เพียงคนใดคนหนึ่งก็ถือว่าชนะ ผู้เล่นที่สามารถวิ่งผ่านออกมาได้จะร้องประกาศว่า "เคย" ก็หมายความว่าสมาชิกทีมคนอื่น ๆ มีสิทธิ์ผ่านออกมาได้โดยปลอดภัย และฝ่ายรับก็ต้องทำหน้าที่เดิมต่อไป จะเห็นได้ว่าการเล่นชนิดนี้นั้น การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับผู้เล่นได้ แม้เพียงคนเดียวก็ตามและการเคลื่อนไหวของทุกคนอยู่ในลักษณะซันต่อกัน

การเล่นประเภทนี้มีทั้งหมด 11 ชนิด ได้แก่

1. ชีมีราบ	2. ชักชะเยื่อ
3. ตี	4. เตะ
5. ตำรวจจับขโมย	6. ปล้นธนาคาร
7. ปลาทอมวิดคอก	8. ฟุตบอล
9. รีรีข้าวสาร	10. วอลเลย์
11. ห่วงเชลย	

4.2.1.2 การเล่นแบบไม่ประสานกำลัง

การเล่นประเภทนี้คล้ายกับประเภทแรกตรงที่มีการลึงกั๊กกลุ่ม แต่ในขณะที่เคลื่อนไหวไม่มีการประสานกำลังกันต่างคนต่างกระทำและเป็นอิสระต่อกัน แต่ผลจากการกระทำก็จะกระทบกระเทือนถึงกลุ่มด้วย และส่วนใหญ่ผลนั้นจะยังไม่ชี้ขาดการแพ้ชนะในทันที แต่ละสะสมปริมาณไปเรื่อย ๆ จนกว่าสถานการณ์การเล่นจะดำเนินไปถึงจุดจบสิ้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย การเล่นชนิดนี้แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน ฝ่ายหนึ่งสวมบทเป็นผู้ร้าย อีกฝ่ายหนึ่งสวมบทเป็นตำรวจ เริ่มเล่นโดยแต่ละฝ่ายวิ่งไปยังที่ซ่อน เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มต้น แล้วใช้ปืน (ก้านแท่ง) เเล็งไปยังเป้าคือฝ่ายตรงข้ามแต่ละคน ด้วยวิธีพูดว่า "โป้ง! ไข่...(ชื่อ) ตายแล้ว" ในขั้นนี้การที่ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายยิงฝ่ายตรงข้ามตายก็ยังไม่ถือว่าชนะเด็ดขาด เช่นเดียวกับที่ฝ่ายถูกยิงก็ไม่ถือว่าแพ้ทันทีนั้น แต่ละต้องมีการต่อสู้กันยืดเยื้อต่อไปอีก ด้วยความสามารถของแต่ละคน ไม่ขึ้นต่อการเคลื่อนไหวประสานกำลังกับคนอื่น ๆ จนกว่าผลจะปรากฏออกมาว่าฝ่ายใดมีคนรอดตายมากที่สุดจึงเป็นฝ่ายชนะ

บอลระเบิด ก็เช่นเดียวกับการเล่นตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย การเล่นชนิดนี้มีผู้เล่น 2 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน ฝ่ายหนึ่งรุก ฝ่ายหนึ่งรับ ฝ่ายรุกยืนล้อมวง ฝ่ายรับยืนอยู่ในวง ฝ่ายรุกต้องขว้างหรือปาลูกบอลให้โดยฝ่ายรับคนไหนจะถือว่าชนะ แต่ถ้าเหลือฝ่ายรับคนสุดท้ายแล้วยังไม่สามารถขว้างลูกบอลให้ถูกได้ ฝ่ายรับก็จะชนะ ฝ่ายแพ้ต้องทำหน้าที่เดิมต่อไป พฤติกรรมที่เน้นความสำคัญเป็นรายบุคคลแม้จะลึงกั๊กกลุ่ม ก็คือกลยุทธ์ในการหลบหลีกลูกบอลนั้น เป็นความสามารถและการเคลื่อนไหวเฉพาะตัวผู้เล่นแต่ละคน มิได้ขึ้นอยู่กับการเล่นไหว

ของผู้เล่นอื่น ๆ การที่ใครคนหนึ่งโดนลูกบอลกระทบนั้น ยังไม่ส่งผลต่อกลุ่มในทันทีทันใด และถึงแม้จะมีผู้โดนลูกบอลขว้างไปหลายคนแล้ว ก็ยังไม่แน่ว่าจะพ่ายแพ้ จนกว่าการละเล่นจะดำเนินไปจนถึงที่สุด ผลการแพ้ชนะจึงจะปรากฏออกมา

หนังสือเล่มนี้ เป็นการเล่นกระโดดเชือกอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความซับซ้อนมากขึ้นกว่าเดิม ผู้เล่นต้องมี 6 คน เป็นฝ่ายจับเชือก 3 คน เป็นฝ่ายเล่นอิสระ 3 คน เป็นการส่งก๊อกลงไปโดยปริยาย ฝ่ายเล่นอิสระจะต้องกระโดดตามขั้นตอนต่าง ๆ โดยไม่ให้ผิดพลาด จะมีการกำหนดหน้าที่ให้ใครคนหนึ่งเป็นหัวหน้า หัวหน้าต้องเคลื่อนไหวนำหน้าและคอยทำหน้าที่แก้ไขแทนเมื่อลูกน้องทำผิด เช่นเหยียบเชือกพลาด

บรรยากาศ การละเล่นชนิดนี้ประกอบด้วยผู้เล่นอิสระจำนวน 2 - 3 คน มีการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นที่เป็นอิสระจากกัน ในความหมายของ "ตัวใครตัวมัน" คือต่างคนต่างผลัดกันเล่นไปตามความสามารถ เมื่อเหลียวพลาดก็เป็นโอกาสของคนอื่นต่อไป แต่ความหมายของ "รายบุคคล" ในที่นี้ไม่ได้หมายความว่าการเล่นเป็นอิสระหรือไม่เป็นอิสระในแง่ของความน่าจะเป็น (probability) ซึ่งเป็นเรื่องของผลได้หรือผลเสีย

ผัดกระด้าง เมื่อผู้เล่นทุกคนจับมือกันเป็นวงกลมแล้วเดินหมุนรอบวง และหยุดทันทีที่เพลงจบ พร้อมกับทุกคนต้องยืนแข็งทื่อเหมือนตัว "กระด้าง" จริง ๆ ต่อเมื่อมีใครกระตุกกระดิก คนนั้นก็ต้องออกกลางวง แต่การกระตุกกระดิกของผู้เล่นคนนั้นไม่ได้ทำให้คนอื่นกระตุกกระดิก หรือต้องออกกลางวงไปด้วยในขณะที่ทุกคนก็ได้เล่นสนุกร่วมกัน และมีคนสนุกและพึงพอใจที่สุดอยู่เพียงคนเดียวคือผู้ชนะ

สนุกเกอร์ จุดมุ่งหมายของการละเล่นชนิดนี้อยู่ที่การชิงชัย โดยแต่ละบุคคลจะต้องใช้ความสามารถที่เป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวล่ำฟ้าง ไม่ขึ้นกับความสามารถของคนอื่นเหมือนกับเล่นที่หรือเล่นเตย จึงเป็นการละเล่นที่ลี้ลับอยู่ในประเภทเน้นความสำคัญของผู้เล่นเป็นรายบุคคลหรือปัจเจกบุคคลเป็นสำคัญ

วิดเชือก เป็นการเล่นแข่งกับตนเอง ไม่ว่าผู้เล่นจะเหลียวพาล้ำจำนวนครั้งมากหรือน้อยก็จะมีผลต่อกันอื่น ๆ ในแง่ของการแพ้ชนะ แต่จะสร้างความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจแก่ผู้เล่นคนนั้น ๆ เพียงคนเดียว การผิดพลาดแต่ละครั้งจะทำให้ผู้เล่นพยายามระมัดระวังในครั้งต่อไป

การละเล่นประเภทนี้ทั้งหมด 11 ชนิด ได้แก่

1. กระต่ายขาควบ	2. กระต่ายแข่งไต่เต้
3. ต่อสู้กำลังภายใน	4. ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย
5. บอลระเบิด	6. บะกอน
7. บะบ้าเจ้ม	8. ม้ากลดก
9. วิ่งเปี้ยว	10. หนังส้มเหลี่ยม
11. หมาเห่าหยิ่ง	

4.2.2 การละเล่นที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคล

การให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคล หมายถึง ลักษณะการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นแข่งขันนั้นไม่มีการรวมกลุ่มหรือมีข้อผูกพันกับกลุ่ม แต่เป็นการเคลื่อนไหวแบบต่างคนต่างทำอย่างเป็นอิสระจากกันโดยสิ้นเชิง ผลการกระทำนั้นจะตกเป็นของผู้กระทำเพียงผู้เดียว ไม่กระทบกระเทือนถึงคนอื่น ๆ เลย เป็นลักษณะการเล่นที่มาร่วมเล่นสนุกสนานร่วมกัน ต่างคนต่างผลัดกันแพ้ชนะ หรือต่างคนต่าง "เก็บเกี่ยว" เอาผลจากการเล่นร่วมกันไป ความพึงพอใจจากผลการเคลื่อนไหวเป็นของ "แต่ละบุคคล" การละเล่นประเภทนี้ในแง่ของการแข่งขัน จะมีทั้งแข่งขันกับกลุ่ม และแข่งขันกับตนเอง หรือแข่งกับเกณฑ์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

การละเล่นประเภทนี้ทั้งหมด 18 ชนิด ได้แก่

1. กระโดดหนัง	2. กระต่ายแข่งไต่เต้
3. กิ่งก่องแก้ว	4. เกมรลร
5. เกมต่อภาพ	6. ขว้างเป้า
7. ชี้นัดน้ำ	8. ชี้นัดแปดนม
9. ชี้นัด	10. ขุนแผนตีตุ๊ก
11. แข่งรถ	12. ไข่เต่า
13. งูกินหาง (เก่า)	14. งูกินหาง (ใหม่)
15. จังคินขอ	16. จ้องตากัน
17. จิ้งอ่อน	18. จ้ำลิ้มะเขือเปราะ

19. ชนกว้าง	20. ชนไก่ (มะม่วง)
21. ชนไก่ (คน)	22. ชนไก่จริง
23. ชนไก่หนังร้อง	24. ชนลือลอบ
25. ชนลูกก้าง	26. ชนหน่วยแก้ว
27. ชอนไม้	28. ควงเศรษฐี
29. คัดหน่วยแก้ว	30. โคเรมอน
31. คอสูหู่	32. คีแบค
33. คีมวย	34. ทายลูกแก้ว
35. ทายอักษร	36. บะข้าง
37. บะป้าตาแสง	38. บะป้าทอย
39. ใบป้อ	40. ประกวรื่องเพลง
41. บั้นจวบั้นควายชนกัน	42. บิงปอง
43. ปี่หนัง	44. เป็นผี
45. เป่าหนังร้อง	46. นัคนนกระด้าง
47. ผีนุงขึ้น	48. ผีบ้า
49. ผีโพง	50. ผีลอคพันร้าน
51. ใผตค	52. พ้าย
53. โพงพาง	54. พันตาย
55. มอน	56. มีาแตกคอก
57. ไม้ดล้อง	58. ยา หย่า ย่า
59. ยิงเป้า	60. ยูด
61. ลิงชิงบอล	62. เล่นน้ำ
63. โลในหลุมคุ	64. วึ่งแข่ง
65. วิดเชือก	66. สดือป
67. สุนกเกอร์	68. สะพานโค้ง

69. สู้กันใต้น้ำ	70. เสือข้ามแดน
71. เสือข้ามห้วย	72. หนึ่งก๊อก
73. หนึ่งก๊อนหรือหนึ่งโค่ย	74. หนึ่งเก็บ
75. หนึ่งคึก	76. หนึ่งดู
77. หนึ่งสองชั้น	78. หนึ่งหลัก
79. หมาล้อมวง	80. ห่วงลิง
81. หุ่ล้ง	82. อีคว้าง
83. อีก่อ	84. อีเก็บ
85. อีเก็บไม้	86. อีชุม
87. อีจ้งลูกก่าง	88. อีควัก
89. อีจ้งสตาจ้งแดง	90. อีปุก
91. อีมอญซ่อนผ้า	92. อีแสงหรือแสงตะวัน
93. โอชา	94. โอเอ็ก
95. ซอส	96. ไฮโล

5. การเล่นเกมแข่งขันจำแนกตามวิธีเล่น

เนื่องจากการเล่นเกมแข่งขันมีวิธีเล่นที่ซับซ้อนกว่าการเล่นแบบไม่แข่งขัน คือ มีกระบวนการก่อนเล่น ก่อนที่จะถึงขั้นตอนวิธีเล่น การจำแนกวิธีนี้จะแบ่งเป็น 2 หัวข้อใหญ่ คือ กระบวนการก่อนเล่นและกติกาการเล่น และการจำแนกประเภทการเล่นตามวิธีเล่น ดังจะกล่าวถึงตามลำดับต่อไปนี้

5.1 กระบวนการก่อนเล่น

เป็นกระบวนการยุทธวิธีที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเสี่ยงเลือกคนทำหน้าที่ใด ๆ ตามกติกาของการเล่นเกมแต่ละชนิด คนทำหน้าที่ที่ไม่เป็นอิสระนี้เรียกว่า "คนเป็น" และเพื่อแบ่งข้างแบ่งฝ่ายผู้เล่น เพื่อให้มีการได้เปรียบหรือเสียเปรียบกันน้อยที่สุดในระหว่างผู้เล่นด้วยกันและเพื่อการจัดลำดับผู้เล่นด้วย กระบวนการก่อนเล่นในการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือมีวิธี

เล่นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ผู้เล่นสามารถปฏิบัติได้ภายในเวลาสั้น ๆ ก่อนเข้าสู่สถานการณ์การเล่นจริง กระบวนการก่อนเล่นก็มีลักษณะชวนตื่นเต้นเร้าใจ เช่นเดียวกับการเล่นจริง เพราะผู้เล่นไม่มีโอกาสรู้ล่วงหน้าจนกว่าจะสิ้นกระบวนการวิธี ผลลัพธ์ที่ปรากฏถือเป็นข้อยุติที่ผู้เล่นทุกคนต้องปฏิบัติตาม ส่วนการเลือกกระบวนการก่อนเล่นสำหรับการละเล่นแต่ละชนิดนั้น ผู้เล่นมีอิสระที่จะเลือกกระบวนการแบบใดก็ได้ตามที่ตนเห็นว่าสอดคล้องกับวิธีเล่น

กระบวนการก่อนเล่นในการละเล่นแบบแข่งขัน จำแนกตามวัตถุประสงค์ได้

3 ประเภท ดังต่อไปนี้

5.1.1 เพื่อแบ่งข้างแบ่งฝ่าย มี 3 วิธี ดังนี้

5.1.1.1 จับคู่โตโป้ง วิธีนี้ผู้เล่นจะเลือกใช้กับการละเล่นชนิดที่มีการแข่งขันแบบกลุ่มต่อกลุ่ม โดยเฉพาะเป็นการละเล่นที่มีขั้นตอนยุ่งยากซับซ้อน และมีความเข้มข้นในการแข่งขันเอาแพ้ เอาชนะสูง ดังเช่น การเล่นเกมช่ายชาควบ เตย และเล่นขี่ม้ารบ เป็นต้น วิธีเล่นคือ ผู้เล่นจะต้องเลือกคู่กับผู้ที่มีความ "เท่าเทียม" กัน ในด้านใดด้านหนึ่งระหว่างขนาดรูปร่างและกำลังความสามารถหรือทั้งสองด้าน แล้วจึงใช้วิธีโตโป้งเพื่อตัดสินว่าตนจะได้สังกัดอยู่กับฝ่ายใด วิธีโตโป้งเริ่มเล่นโดยผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายหันหน้าเข้าหากัน แล้วร้องว่า "โต...โป้ง" พร้อมกับกำมือซ่อนไว้ข้างหลังท้ายทอยและชูออกมาข้างหน้าพร้อมกัน ตรงกับคำว่า "...โป้ง!" โดยเลือกใช้สัญลักษณ์ใด ๆ ก็ได้ ดังต่อไปนี้

กำปั้น	แทน	ขวาน
กางฝ่ามือ	แทน	กระดาก
ชูนิ้วชี้กับนิ้วกลาง	แทน	กรรไกร

การตัดสินใช้กฎที่ว่า ขวานชนะกรรไกร (เพราะทุบกรรไกรได้) กรรไกรชนะกระดาก (เพราะตัดกระดากได้) และกระดากชนะขวาน (เพราะห่อขวานได้) นอกจากนี้ ยังมีการใช้สัญลักษณ์เพิ่มขึ้นอีก ได้แก่

นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วกลางแตะกันเป็นรูปวงกลม	แทน	พระอาทิตย์
คว่ำฝ่ามือโบกไปมา	แทน	น้ำ

การตัดสินถือว่า ขวาน กระดาก และกรรไกร แพ้ น้ำ (เพราะตกน้ำแล้วเปียก) และทุกสิ่งทุกอย่างรวมทั้งน้ำ แพ้พระอาทิตย์ (เพราะพระอาทิตย์เผาผลาญทุกสิ่ง) แต่

สัญลักษณ์ 2 ชนิดดังนี้ ผู้เล่นไม่นิยมใช้ เพราะเห็นว่าไม่ยุติธรรม

5.1.1.2 แบ่งตามเพศ สำหรับวิธีการนี้ใช้ในการละเล่น

2 ชนิดเท่าที่สำรวจได้คือ การเล่นผ้ากดอก บะกอน และบะบ้ำเจ้ม เพราะเป็นการละเล่นที่เลียนแบบการละเล่นของหนุ่มสาวเนื่องในเทศกาลสงกรานต์ ซึ่งไม่ได้แข่งเอาแพ้เอาชนะกันจริงจังมากไปกว่าเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหนุ่มสาวผู้เล่นร่วมกัน แต่การแบ่งฝ่ายตามเพศผู้เล่นในกลุ่มผู้เล่นเด็กก็ไม่ค่อยจะจริงจังเคร่งครัดนัก บางครั้งทั้งสองฝ่ายก็จะมีทั้งเพศชายและเพศหญิง

5.1.1.3 แบ่งอย่างไม่เป็นทางการ วิธีนี้ขึ้นอยู่กับกติกาตกลง

กันเองในหมู่ผู้เล่น และโดยมากจะเป็นการละเล่นที่ไม่ค่อยมุ่งเอาแพ้เอาชนะเป็นที่ตั้ง เช่น การเล่นหนังสามเหลี่ยม เป็นต้น

5.1.2 เพื่อเลือก "คนเป็น" มีทั้งหมด 13 วิธี ได้แก่

5.1.2.1 กำปุกกำปุย วิธีนี้เป็นการเล่นแบบขึ้นนับกำปั้น

ถ้ามีคนมากใช้กำปั้นมือเดียว ถ้ามีคนน้อยใช้กำปั้นสองมือ เริ่มเล่นโดยผู้เล่นทุกคนนั่งล้อมวงวางกำปั้นคว่ำลงกับพื้นเรียงต่อกันเป็นวง ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่นับโดยใช้กำปั้นอีกข้างหนึ่งของตนเองบนกำปั้นของคนอื่น ๆ เบา ๆ ตามจังหวะคำร้องประกอบ 1 พยางค์ต่อ 1 กำปั้น เวียนขวาไปจนจบเพลง ถ้าคำสุดท้ายไปตรงกับผู้ใด ให้คัดออกคนกว่าจะเหลือคนสุดท้ายผู้นั้นต้องเป็นคนเป็น วิธีนี้นิยมใช้ในการเล่น มอบ เนื้อเพลงมีดังนี้

กำ	ปุก	กำ	ปุย	สุย	ลี	ยี่	ยม
ผัก	ขม	เค็ม	บ้าน	ไม้	คาม	เตี๊ยะ	แต๊ะ
ป๋า	แฮะ	ตก	ขุม	ตุ้	เจ้า	ลง	งม
ชะ	ยม	หัง	สุ่ม				

5.1.2.2 จุ่มจุ่มลอก เป็นวิธีเล่นแบบขึ้นนับอีกวิธีหนึ่งคล้าย

เล่นผ้าของภาคกลาง วิธีนี้ใช้เลือก "คนเป็น" ในการเล่น มอบ เริ่มเล่นโดยให้มีผู้ทำหน้าที่ขึ้นนับ 1 คน ผู้เล่นทุกคนใช้ปลายนิ้วชี้แตะกับพื้นคนละข้าง สำหรับผู้เล่นจำนวนมากและทั้งสองข้าง สำหรับผู้เล่นจำนวนน้อย วางเรียงเป็นวงให้ปลายนิ้วชนกัน คนทำหน้าที่ขึ้นนับใช้นิ้วชี้อีกข้างหนึ่งจุ่มไปบนปลายนิ้วชี้ของทุกคน พร้อมกับพูดคำร้องประกอบ 1 พยางค์ต่อ 1 นิ้ว เวียน

ขวาไปหลบเพลง คำสุดท้ายไปตรงกับนิ้วใดให้คัตนิ้วนั้นออก จนกว่าจะเหลือนิ้วสุดท้าย
เจ้าของนิ้วต้องทำหน้าที่เป็นคนเป็น เนื้อเพลงมีดังนี้

จุ่ม จี จุ่ม จอก ผัก หนอก ตา แหวน
แทน ขบ ไม่ หก ไม้ ชาง ถี นาง ออก อุ่ม

5.1.2.3 จับไม้สั้นไม้ยาวหรือไม้หัก วิธีนี้ใช้ไม้เล็ก ๆ

ขนาดทางมะพร้าวหรือเส้นนอกเท่ากับความยาวผู้เล่น แต่ต้องให้มีไม้อันหนึ่งสั้นกว่าทุก ๆ อัน
หรือใช้วิธีหักปลายให้งอก็ได้ แล้วให้ผู้เล่นคนหนึ่งกำไม้ไว้ในมือให้ปลายไม้เรียงเสมอกันหมด
ทุกอัน ผู้เล่นทุกคนจับไม้คนละอัน ผู้ที่จับไม้สั้นหรือไม้หักต้องทำหน้าที่เป็น "คนเป็น" วิธีนี้นิยม
ใช้ก่อนเล่นไข่เต่า

5.1.2.4 จีจะลูป วิธีนี้เล่นโดยผู้เล่นคนหนึ่งหงายอุ้งมือให้
คนอื่น ๆ รวมทั้งตัวเองใช้นิ้วชี้ข้างหนึ่งจิ้มลงบนอุ้งมือ เรียบร้อยแล้วทุกคนก็พูดว่า "จี....
จะลูป!" (หรือ จี...ลูป!) พอพูดจบก็กำมืออย่างรวดเร็วเพื่อจับนิ้วชี้เหล่านั้น เจ้าของนิ้วชี้
ทั้งหลายก็ต้องรีบดึงนิ้วออกให้พ้นอย่างรวดเร็วเช่นเดียวกัน ถ้าผู้ใดถูกจับได้จะต้องทำหน้าที่
เป็น "คนเป็น" วิธีนี้ เป็นกระบวนการก่อนเล่นที่ให้ผลการตัดสินใจเร็วและไม่ต้องการเตรียม
ตัวล่วงหน้าเป็นวิธีที่นิยมใช้มากในการเล่นหลาย ๆ ชนิด เช่น ลู่เสา ไล่ใบหมุมๆ หมาวัววา
อิมอญซ่อนผ้า ฯลฯ

5.1.2.5 ปะแบ้มใบพลู เป็นวิธีจับและตัดออกวิธีหนึ่ง เริ่ม
เล่นโดยผู้เล่นทุกคนวางฝ่ามือคว่ำลงกับพื้นทั้งสองข้างเรียงต่อกันเป็นวง ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่
ขึ้นนับและตัดออกโดยใช้ฝ่ามือข้างหนึ่งแตะบนหลังมือของทุกคน เวียนขวาไปตามจังหวะคำร้อง
1 พยางค์ ต่อมือ 1 ช่าง คำสุดท้ายไปตรงกับมือผู้ใดก็ให้ตัดออกพ้นจากการเสียงถูกเลือก
จนกระทั่งเหลือ 2 คนสุดท้าย เปลี่ยนคำร้องเป็นอีกท่อนหนึ่ง และถ้าคำสุดท้ายของคำร้องท่อน
ที่ 2 ไปตรงกับมือใครใน 2 คนนั้น ก็จะต้องทำหน้าที่ "อุมหน้า" หรือปิดตาในการละเล่น
ซ่อนหา หรือ "มอม" วิธีนี้ใช้สำหรับเล่นมอมอย่างเดียว เนื้อร้องมีดังนี้

ตอนที่ 1 ปะ แบ้ม ใบ พลู คน ไต มา กู
เอา กู ออก ก่อน

ตอนที่ 2 สอง คน พี่ น้อง หิน ช้าว กับ เกลือ
เหลือ ไป เหลือ มา อุ้ม หน้า จ้า ผียะ

5.1.2.6 โอวาแป๊ะ วิธีนี้เริ่มเล่นโดยผู้เล่นทุกคนยืนล้อมวง
ยื่นฝ่ามือข้างใดข้างหนึ่งในท่าคว่ำออกไปข้างหน้า แล้วโบกมือไปมาพร้อมกับพูดว่า "โอวา...
แป๊ะ!" พอถึงคำว่า "...แป๊ะ!" ผู้เล่นทุกคนต้องหยุดโบกพร้อมกับตัดสินใจ เลือกที่จะคว่ำหรือ
หงายฝ่ามือทันที ผู้เล่นคนใดคว่ำหรือหงายฝ่ามือของตนแปลกไปจากคนอื่น ๆ อยู่เพียงคนเดียว
(เพราะของตนเองตรงข้ามกับของคนอื่น) คนนั้นต้องทำหน้าที่เป็น "คนเป็น" วิธีนี้ใช้
การเล่น มอบ ลูเส้า ลิงชิงบอล ฯลฯ

5.1.2.7 โอวาแป๊ะ - โดโป่ง วิธีนี้รวมเอา 2 วิธีข้างต้น
(ในข้อ 5.1.2.5 และ 5.1.2.6) เข้าด้วยกัน แตกต่างกันตรงที่การโอวาแป๊ะนั้นจะตัดผู้
ที่ฝ่ามือแปลกไปจากคนอื่นออกทีละคน จนเหลือ 2 คนสุดท้าย จึงโดโป่งเพื่อตัดสินเลือกคนทำหน้าที่
ที่เป็น "คนเป็น" (บางครั้งถ้ามีคนเล่นมากก็อาจให้โอวาแป๊ะกันครั้งละ 3 และคัดออกทีละคน)

5.1.2.8 เมื่อใครแปลกประหลาด เป็นวิธีเดียวกับโอวาแป๊ะ
เพียงแต่เปลี่ยนข้อความจากโอวาแป๊ะ เป็น "เมื่อใครแปลกประหลาดคนอื่นเป็น " และถ้าหาก
ยังไม่มีใครทำมือ "แปลกประหลาด" ก็จะโบกมือกันต่อไปพร้อมกับพูดว่า "ใครไม่เปลี่ยน...
เป็น" ไปจนกว่าจะมีคนทำมือแปลกประหลาดไปจากกลุ่ม และคนนั้นต้องทำหน้าที่เป็น "คนเป็น"
วิธีนี้ใช้เล่น อง กรงเลื้อ เล่นเป็นผี ฯลฯ

5.1.2.9 อาน้อยออกเป็นวิธีเดียวกับ โอวาแป๊ะ - โดโป่ง
วิธีนี้คัดออกทีละคน ต่างกันที่คำพูดคือ "อาน้อยออก" และหากยังไม่มีใครออกก็จะพูดและทำ
ต่อไปเรื่อย ๆ ว่า "น้อย...ออก! น้อย...ออก!..." จนกว่าจะเหลือ 2 คนสุดท้ายแล้ว
จึงโดโป่ง คนที่ทำหน้าที่เป็นคนเป็น วิธีนี้ใช้เล่นในการละเล่นประเภทเดียวกับที่กล่าวมาข้างต้น

5.1.2.10 โอวาลับคู่ วิธีนี้ใช้ตัดสินในการละเล่นที่ต้อง
การ "คนเป็น" ทีละคู่ ผู้เล่นจะพูดว่า "โอวาลับคู่" ถ้าใครคว่ำหรือหงายมือตรงกัน 2 คน
แปลกไปจากคนอื่น ๆ ผู้เล่นทั้งสองนั้นต้องทำหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งตามที่กำหนด เช่นในการเล่น
โอชีว กิ้งก่องแก้ว กระโดดหน้า เป็นต้น

5.1.2.11 อัดแฮด เป็นวิธีนับเพื่อเลือกคนเป็น "ชีแนค" ในการเล่นชีแนคน้ำ หรือเล่นไล่จับกันในน้ำ วิธีเล่นคือ ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ชีนับ โดยการยืนชีนับไปที่ละคนตามจังหวะคำร้อง ถ้าคำสุดท้ายไปตรงกับผู้ใดผู้นั้นต้องทำหน้าที่เป็น "ชีแนค" เนื้อเพลงดังนี้

อัด	แฮด
แปด	เก้า
เน่า	เปื้อ
จึก	กะเลื่อ
หาง	กุด
ปู	อุค
ดั่ง	แพ้ว

5.1.2.12 ตกलगกันเองไม่เป็นทางการ

5.1.3 เพื่อลัดลากับผู้เล่น กระบวนการก่อนเล่นเพื่อลัดลากับผู้เล่นนี้ จะมีวิธีเล่นต่างกันไปตามลักษณะกระบวนการวิธีเล่นและอุปกรณ์ของการเล่นแต่ละชนิด มีทั้งหมด 6 วิธีดังนี้

5.1.3.1 จึก วิธีนี้ใช้สำหรับลัดลากับในการเล่นอีเก็บ และอีเก็บใส่ วิธีเล่น คือ ผู้เล่นแต่ละคนผลัดกันใช้ลูกหินโยนขึ้นไปในอากาศแล้วใช้หลังมือรับ แล้วโยนขึ้นไปในอากาศอีกครั้งแล้วกลับไปใช้ข้อมือรับ ได้ลูกหินคนละเท่าใดก็ลัดลากับตามจำนวน มากน้อยของลูกหินที่ได้นั้น

5.1.3.2 ทอย หรือทอยแข่งกัน เป็นวิธีที่ใช้กับการเล่นประเภททอยต่าง ๆ เช่น อีจิงลูกก้าง อีจิงสตาจ์แดง จังหวะร้อง โบบ้อ หรือจิงหุ่น วิธีเล่น คือผู้เล่นแต่ละคนทอย "อีตอย" หรือตัวสำหรับใช้ทอยตัวอื่น ๆ ทอยไปยังจุดที่กำหนดไว้ แข่งกันว่าใครจะทอยได้ไกลหรือไกลกว่ากัน แล้วลัดลากับผู้เล่นตามระยะใกล้ไกลนั้น

5.1.3.3 โจ๊ะ คือกระบวนการก่อนเล่นสำหรับการเล่นมะข่าง หรือ ลูกข่าง เป็นวิธีการจัดลัดลากับก่อนที่จะมีการแข่งขันกันเหวี่ยงลูกข่าง วิธีการคือผู้เล่นทุกคน ต้องเหวี่ยงลูกข่างให้หมุนภายในกรอบวงกลมซึ่งมีจุดศูนย์กลาง และเมื่อลูกข่างทั้งตัวลงและ

คือตัวออกไปจากวง จะตัดสินลำดับตามระยะใกล้ไกลจากศูนย์กลางของวงกลมนั้น

5.1.3.4 โตโป้ง ใช้สำหรับตัดสินเรียงลำดับในการเล่นเกมที่มีผู้เล่นเพียง 2 คน เช่น เป่าหนัง จิ้งอ่อน เป็นต้น

5.1.3.5 ตกลงกันเองอย่างไม่เป็นทางการ เช่น การเล่นเกมขว้างเป้า เป็นต้น

กติกาการเล่น

กติกาการเล่นในการเล่นเกมแบบแข่งขัน หมายถึง ข้อกำหนดกฎเกณฑ์ที่ผู้เล่นทุกคนยอมรับและปฏิบัติร่วมกัน มีลักษณะเป็นเครื่องมือควบคุมการเคลื่อนไหวของผู้เล่นให้บรรลุจุดหมาย และเป็นทั้งตัวกำหนดผลในปลายของการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นด้วย ข้อกำหนดหรือกติกาการเล่นแบบแข่งขันนี้ จะทำให้ผู้เล่นขาดความเป็นอิสระในบางส่วน แม้จะไม่ถูกกำหนดโดยสถานการณ์ภายนอกก็ตาม แต่ไม่ว่าจะเป็นอย่างไรก็ตาม กติกาการเล่นก็เปรียบเสมือนจารีตหรือข้อปฏิบัติ (ศีล) หรือกฎหมาย ที่เป็นทั้งแนวทางและเครื่องรับรองพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งในที่นี้ก็คือผู้เล่นนั่นเอง การตัดสินการแพ้ชนะในการแข่งขันจึงอยู่บนพื้นฐานของข้อกำหนดซึ่งผู้เล่นทุกคนยอมรับแล้ว

5.2 การเล่นเกมแบบแข่งขันจำแนกตามวิธีเล่น

การเล่นเกมแบบแข่งขันมีวิธีเล่นที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสังคมทั้งโดยตรงและโดยทางอ้อมทั้งในแบบสังคมชนบทและสังคมเมือง ในที่นี้ผู้วิจัยจำแนกการเล่นโดยพิจารณาในด้านวิธีเล่นที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสภาพสังคมดังกล่าวออกเป็น 2 ลักษณะคือ การเล่นเกมที่มีวิธีเล่นเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับวิถีการดำเนินชีวิตแบบสังคมชนบท และการเล่นเกมที่มีวิธีเล่นเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับวิถีการดำเนินชีวิตแบบสังคมเมือง

5.2.1 การเล่นเกมแบบแข่งขันที่มีวิธีเล่นเกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตแบบ

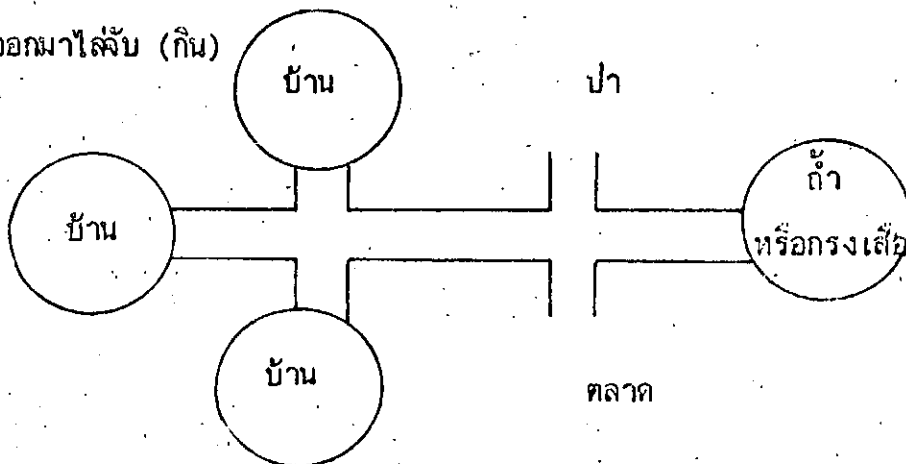
สังคมชนบท

การเล่นประเภทนี้มี 3 ลักษณะ ได้แก่ การเล่นที่เกี่ยวข้องและเลียนแบบการหาหาเลี้ยงชีพและการดำเนินชีวิตประจำวัน การเล่นที่เกี่ยวกับระบบความเชื่อและ

พื้นฐานทางสังคม และการเล่นที่เลียนแบบการสันตนาการในสังคมหมู่บ้าน

5.2.1.1 การเล่นที่เกี่ยวข้องและเลียนแบบการทำมา
หาเลี้ยงชีพและการดำเนินชีวิตประจำวัน มีทั้งหมด 4 ชนิด ได้แก่

เสือข้ามแดนหรือกรงเสือ เป็นการเล่นสวมบทบาทโดยให้ "คนเป็น" สวมบทเป็น
เสือ ส่วนคนอื่น ๆ สวมบทเป็นชาวบ้านออกไปทำมาหากินเช่น เสือข้ามแดนนั้นชาวบ้านออกไป
ไปเก็บผักหักผืน ส่วนการเล่นกรงเสือนั้น ชาวบ้านออกไปเก็บผักหักผืนด้วยไปตลาดด้วย แล้ว
ให้เสือออกมาไล่จับ (กิน)



ไล่ในหลุมคุ หลุมคุคือหลุมที่ขุดไว้สำหรับทำเป็นหลุมไฟไว้สุมตะกร้าไม้ไผ่ขนาดใหญ่
(รูปภาพประกอบ) ซึ่งใช้เป็นภาชนะบรรจุข้าวเปลือกและทั้งใช้เป็นที่มวนข้าวไปในตัวแทนลาน
นวดข้าวด้วย เด็ก ๆ นิยมนั่งไล่จับกันในหลุมคุ (ตะกร้า) โดยวิ่งไปตามขอบด้านล่างซึ่งเป็น
ตัวหลุมอยู่ติดกับกันหลุม การเล่นชนิดนี้เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตด้านการผลิตโดยทางอ้อม
คือใช้หลุมคุเป็นหน่วยความสะดวกในการเล่น

ถีเก็บไม้ การเล่นชนิดนี้มีขั้นตอนซับซ้อนและยุ่งยากพอสมควรคือ แต่ละขั้นจะเล่น
แบบหรือประยุกต์จากท่าทางการประกอบกลในการเตรียมอาหารรับประทาน เช่น จะมีท่า
"ดั่งไฟ" หรือก่อไฟ คือใช้ไม้วางเป็นรูป 3 แฉกแทนไฟ ท่าค้ำน้ำพริก ก็จะรวบกำไม้ไว้ใน
มือและกระแทกกับพื้น ท่าทอดไข่ ก็ใช้ไม้เขี่ย ๆ กับพื้นแทนการคนกระทะ เป็นต้น นอกจากนี้ยัง
มีท่าทางที่เลียนแบบการผลิตด้วยคือ มีท่าคอกหมู ซึ่งสะท้อนการเล่นหมูซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงไว้
กินหรือขายก็ได้ เป็นต้น

ปลาหมอวิคคอก เป็นการเล่นสวมบทบาทเป็นปลาหมอกระโดดออกจากรอก การละ
เล่นประเภทนี้เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตโดยทางอ้อมคือ การหาอาหารของคนชนบทมักเป็น
อาหารตามธรรมชาติ ปลาเขา ลำคลองหนองบึง

5.2.1.2 การเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อและปทัสสถานทางสังคม การเล่นเกมประเภทนี้โดยมากมักมีคำว่า "ผี" อยู่ด้วย มีทั้งหมด 5 ชนิด ได้แก่

เป็นผี การเล่นเกมชนิดนี้ คนเป็นสวมบทเป็นผีมาเกาะประตูลงผู้เล่นฝ่ายอิสระหรือฝ่ายสวมบทเป็น "คน" ไปดูหนัง และมีบทเจรจาโต้ตอบกันไปมา จนในที่สุดคนก็รู้ว่าตนถูกหลอก เพราะผู้ที่มาชวนนั้นเป็นผีที่น่าเกลียดน่ากลัว ดังเช่นคำโต้ตอบที่ว่า "ผมเธอทำไมยาว... เล็บเธอทำไมยาว... หน้าเธอทำไมขาว... ตาเธอทำไมโป้..." และคำตอบคือ "ฉันเป็นผี" แล้วคนก็จะวิ่งหนี ผีก็จะไล่จับ

ผีพุ่งขึ้น การเล่นเกมชนิดนี้ คนเป็นสวมบทเป็นผีพุ่งขึ้นทำหน้าที่ไล่จับ "คน" อื่น ๆ และผีพุ่งขึ้นห้ามขึ้นต้นไม้ แต่ "คน" ขึ้นได้

ผีโพง ผีโพงคือ บุคคลที่ชาวบ้านเชื่อกันว่าเป็นคนธรรมดาที่มีวิญญาณชนิดหนึ่งสิงสู่ และชอบออกหากินสัตว์ประเภทมีกลิ่นคาวหรือเน่าเหม็น ตามท้องไร่ท้องนา ในการเล่นเกมทั้งฝ่ายผู้สวมบทเป็นผีโพงและผู้สวมบทเป็นคนต่างก็ออกไปหากินตามท้องนา แล้วไปพบกันเข้า ผีโพงจึงไล่เอาดาบฟัน

ผีลอดพื้นร้าน เป็นวิธีเล่นสวมบทบาทอีกชนิดหนึ่งที่คนเป็นสวมบทเป็นผีแอบอยู่ใต้พื้นร้าน (หรือใต้หรือตั่งเตี้ย ๆ) คอยยื่นมือขึ้นไปจับคนที่ยืนอยู่บนร้าน

จากการสังเกตการณ์การเล่นของเด็กในสถานการณจริง การเล่นเกมประเภทนี้มีลักษณะเขย่าขวัญอยู่พอสมควร เพราะเด็กจะตื่นเต้นและกลัว ผี" ด้วย ผิดกับการเล่นไล่จับประเภทอื่น ๆ ส่วนการเล่นที่เกี่ยวข้องกับกฎเกณฑ์ทางสังคม มีชนิดเดียวได้แก่

ไฟศต เป็นการเล่นขึ้นชื่อว่า "ไกรศต" แล้วคนที่ถูกชื่อว่า "ศต" จะถูกลงโทษโดยการเขกเข้า การตกในทางภาคเหนือถือเป็นกิริยาที่ไม่สุภาพและเป็นการแสดงออกในเชิงที่ไม่เคารพผู้อื่นและหมิ่นหมายผู้อื่นด้วย การเล่นเกมชนิดนี้จึงเท่ากับทำให้เด็กได้เรียนรู้กฎเกณฑ์การประพฤติปฏิบัติตนในสังคมด้วย

การเล่นเกมอีกบางชนิดก็เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อในเรื่องการใช้พลังจิต และประสาทสัมผัสที่เรียกว่าประสาทที่ 6 ได้แก่

จ้องตากัน ผู้เล่นนั่งขัดสมาธิแข่งกันส่องตากัน ห้ามยิ้ม ห้ามหัวเราะ ห้ามกระพริบตา และห้ามกระตุกกระดิก ถ้าใครละเมิดถือว่าแพ้ การเล่นเกมนี้ผู้เล่นต้องควบคุมตนเองอย่างยิ่ง

จิ้งจอก ผู้เล่นคนหนึ่งใช้นิ้วจิ้มท้ายทอย. (หรือ "ง่อน") ของผู้เล่นอีกคนหนึ่งแล้ว ให้อฝ่ายถูกจิ้มทายว่าผู้จับใช้นิ้วใด การเล่นเกมนี้ผู้เล่นต้องใช้ประสาทที่ 6 ในกวรระลึกรู้

ทายลูกแก้ว ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งถือลูกแก้วจำนวนที่แน่นอนหนึ่งอยู่ในมือทั้ง 2 ข้าง ให้อฝ่ายตรงข้ามทายจำนวนลูกแก้วในแต่ละมือ การเล่นเกมนี้ก็เช่นเดียวกับจิ้งจอก คือผู้เล่นต้องอาศัยประสาทสัมผัส ตลอดจนการคาดคะเนจิตใจของฝ่ายตรงข้ามด้วย

5.2.1.9 การละเล่นที่เลียนแบบการสันหนากการในหมู่บ้าน

เป็นการละเล่นที่เล่นเลียนแบบรูปแบบการพักผ่อนหย่อนใจของสมาชิกสังคมหมู่บ้าน นอกจากนี้การละเล่นประเภทนี้ยังมีวิธีเล่นที่เป็นแบบการสันหนากการโดยตรง ไม่เกี่ยวข้อง กับรูปแบบการดำเนินชีวิตทางสังคมและมักเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ มีทั้งหมด 51 ชนิด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ชนกว้าง* เป็นการละเล่นที่เลียนแบบการสันหนากการของผู้ใหญ่ เพราะผู้ใหญ่ก็จะมี การเล่นชนกว้างในระยะปลายฤดูฝนถึงต้นฤดูหนาว กว้างของผู้ใหญ่จะได้รับการเลี้ยงบำรุง อย่างดีและเป็นกว้างตัวโตได้รับการคัดเลือกอย่างดี เมื่อมีการชนกันก็จะตั้งเป็นบ่อนชั่วคราว และมีการพนันเอาทรัพย์สินกันด้วย แต่การชนกว้างของเด็ก ส่วนมากจะเป็นกว้างชนิดเขาสัน เรียกว่า "กว้างกิ" การชนกันก็ไม่มี การพนันกันแต่อย่างใด

ชนไก่ การชนไก่ก็เป็นการละเล่นที่เลียนแบบการสันหนากการของผู้ใหญ่อีกชนิดหนึ่ง เช่นเดียวกับชนกว้าง การเล่นชนไก่ของเด็กแตกต่างวิธีการเล่นไปหลายวิธี เช่น ชนไก่จริง (ลูกไก่) ชนไก่มะม่วง ชนไก่คน (ใช้คนแทนไก่) และชนไก่หนังว่อง

ม้าคอกอก เดิมเป็นการละเล่นของคนหนุ่มคนสาวในหมู่บ้าน ซึ่งนิยมเล่นกันในเทศกาล สงกรานต์ เช่นเดียวกับมะกอกและบ้ำจิ้ม เด็ก ๆ จึงมาเล่นเลียนแบบ เท่ากับเป็นการ เตรียมเล่นกิจกรรมสันหนากการในวัยหนุ่มสาวไปในตัว

อีจั่งสตาจ้แดง ก็มาจากการละเล่นของผู้ใหญ่อีกเช่นเดียวกัน ผู้ใหญ่นิยมเล่นกัน ตอนเทศกาลสงกรานต์ และขามว่าจากฤดูทำนาและเก็บเกี่ยว เด็ก ๆ นอกจากจะเล่นเลียนแบบโดยใช้เงิน "สตาจ้แดง" จริงแล้ว ยังประยุกต์ใช้ "ดีขอ" แทนอีกด้วย เรียกว่าเล่น จังคินขอ

*ชนกว้าง คือ แมลงปีกแข็งชนิดหนึ่งมีเขา (ดูรายละเอียดในภาคผนวก)

ไฮโล เป็นการพนันรูปหนึ่งที่มีผู้นิยมเล่นพนันเอาทรัพย์สินกันในงานศพ เด็ก ๆ จำ
มาเล่นเลียนแบบพนันเอาลูกกระสุนดินเหนียวแทนเงิน

รายชื่อการละเล่นแบบแข่งขันที่มีวิธีเล่นเลียนแบบการสังฆนาการในหมู่บ้านและวิธี
เล่นที่เป็นการสังฆนาการโดยตรง มี 49 ชนิด ดังต่อไปนี้

1. ชี้น้ำ	2. ชี้น้ำเปิดนม
3. ชี้น้ำ	4. ไข่เต่า
5. งูกินหาง (เก่า)	6. งูกินหาง (ใหม่)
7. จิ้งจอกขอส	8. จิ้งจอกเชือกเปราะ
9. ชนกว้าง	10. ชนไก่ (มะม่วง)
11. ชนไก่ (คน)	12. ชนไก่จริง
13. ชนไก่หนังร้อง	14. ชนไก่หลอ
15. ชนลูกก้าง	16. ชนหน่วยแก้ว
17. ชกชะเยื่อ	18. ตี
19. ตีมวย	20. เตะ
21. บะกอน	22. บะข่าง
23. บะป้าเจ้ม	24. บะป้าตาสง
25. บะป้าทอย	26. ปลาหมอบวัดคอก
27. ไ่น้ำปั่นควายชนกัน	28. ฆ้องนกกระต่าย
29. โพงพาง	30. พันดาบ
31. มอ	32. มีดกลอก
33. มีดแหกคอก	34. ไม้กั้น
35. ไม้ค้ำสอง	36. รีรีข้าวสาร
37. เล่นน้ำ	38. วิดเชือก
39. ลู้กันน้ำ	40. เลื้อยข้ามด้วย
41. หมาวัวร้อง	42. อู่น

43. อีจิงลูกก้าง	44. อีควัก
45. อีจิงคางค์แดง	46. อีปูก
47. อีมอญซอนผ้า	48. อีแสงหรือแสงตะวัน
49. โซโล	

5.2.2 การละเล่นที่มีวิธีเล่นเกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตแบบ

สังคมเมือง

การละเล่นประเภทนี้ได้แก่การละเล่นที่มีวิธีเล่นที่เกี่ยวข้อหรือเลียนแบบความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กิจกรรมทางธุรกิจในระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ ปัญหาอาชญากรรมและกฎหมาย ปัญหาการจราจร และการละเล่นที่เป็นการสันหนนาการโดยตรงไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตซึ่งได้แก่การละเล่นที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชนและวัฒนธรรมตะวันตก

5.2.2.1 การละเล่นที่เกี่ยวข้อหรือเลียนแบบความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มี 3 ชนิด ได้แก่การละเล่นที่เลียนแบบวิถีการใช้วัตถุระเบิด การใช้ยานพาหนะขับเคลื่อนที่ก้าวหน้า และความก้าวหน้าทางด้านคมนาคม ดังการละเล่นต่อไปนี้

บอลระเบิด เป็นการเล่นเลียนแบบวิถีการใช้ลูกระเบิดอันเป็นอาวุธสงคราม มีวิธีเล่นคือ เล่นขว้างลูกบอลไปยังฝ่ายตรงข้าม โดยฝ่ายรุกเข้าแถวยืนเป็นวงกลมกว้างขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 6 - 8 เมตร ฝ่ายรับเข้าไปยืนอยู่ในวงกลม ฝ่ายรุกใช้ลูกบอลหนึ่งลูกแทนลูกระเบิดและขว้างไปยังฝ่ายรับ ฝ่ายรับต้องพยายามหลบเลี่ยงไม่ให้ลูกบอลกระทบตัว ถ้าผู้ใดโดนลูกบอลจะต้องออกจากเกม จนเหลือคนสุดท้ายจะมีการตกลงกันว่า จะยอมให้ขว้างได้อีกกี่ลูก และถ้าหากครบตามจำนวนที่ตกลงแล้ว ผู้เล่นฝ่ายรับคนสุดท้ายสามารถหลบเลี่ยงได้ ก็มีสิทธิ์ได้เข้าเล่นต่อไป จนกว่าจะฝ่ายแพ้ในเกมนั้นต้องออกจากเกมมาเป็นฝ่ายรุกแทน

สะพานโค้ง ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งก้มโค้ง ใช้มือแตะพื้นให้ฝ่ายตรงข้ามลอด และกระโดดข้าม

เกมจราจร เป็นการละเล่นในรูปแบบเสียงไซเคโดยการทอดลูกเต๋า และเดินหมากเดินไปตามเส้นทางลัดๆ ซึ่งปรากฏในแผนที่ในการคาบเกม หมากเดินนั้นสมมุติเป็น

ยานพาหนะซึ่งคนขับจะต้องอาศัยใช้เดินทางไปยังจุดหมายปลายทาง เส้นทางสัญจรเหล่านั้น
 สับสน วุ่นวาย และจะมีภัยคุกคามกับบอกสถานที่หรือเหตุการณ์ที่ผู้เดินทางจะต้องประสบ เช่น
 บั้มเติมน้ำมัน มีหลุมข้างทางลึก 1 กิโลเมตร ทางด้านเลี้ยวขวาเลี้ยวซ้ายผ่านตลอด เป็นต้น
 การแข่งขันตัดสินกันที่ความรวดเร็วในการเดินทางไปถึงจุดหมาย โดยผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ
 อันเป็นอุปสรรคหรืออำนวยความสะดวกในการเดินทางมากน้อยต่าง ๆ กันไป

5.2.2.2 การเล่นเกมที่เลียนแบบกิจกรรมทางธุรกิจในระบบ
 ตลาด มี 2 ชนิด ได้แก่ เกมดวงเศรษฐี การเล่นเกมชนิดนี้เป็นเกมการละเล่นสำเร็จรูปที่ผลิต
 ไปวางในเครื่องเช่นเดียวกับเกมจรวด เป็นเกมที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน รูปแบบการเล่นคล้าย
 กับเกมจรวด คือมีการทอดลูกเต๋าเพื่อเสี่ยงหาจำนวนช่องตารางที่จะมีสิทธิ์เดินมากเดินบน
 แผนผังกระดานจะแบ่งเป็น ช่องต่าง ๆ ซึ่งจะมีภัยคุกคามกับบอกความหมายในลักษณะเป็นผล
 จากการเสี่ยงทอดลูกเต๋าของผู้เล่น เช่น ทุบเงิน 1,000 บาท ชำระหนี้ 3,000 บาท รับผิดชอบ
 ที่ดิน เดินทางไปต่างประเทศ ถูกถอดถอนวีซ่าที่ 1 ผ่อนบ้านจัดสรรหนึ่งหลัง ฯลฯ เป็นต้น
 การทอดลูกเต๋าของผู้เล่นแต่ละครั้งหมายถึงการต้องเดินตัวไปสู่สถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง
 ดังกล่าว ซึ่งล้วนแต่เป็นสถานการณ์ที่ต้องเกี่ยวข้องกับอยู่ในกระแสของระบบธุรกิจการเงินทั้งสิ้น
 และลักษณะการจะ "ได้มาหรือเสียไป" ก็เป็นผลจากการ "เสี่ยง" โดยการทอดลูกเต๋าในแต่ละ
 ครั้ง

ปาแจ็กพอร์ด วิธีการเล่นเกมชนิดนี้เลียนแบบมาจากเทคนิคการโฆษณาสินค้าในโทรทัศน์
 ซึ่งให้ผู้เข้าชมรายการในห้องส่งของสถานีถ่ายทอดโทรทัศน์ ขึ้นไปแข่งขันกัน "ปาแจ็กพอร์ด"
 หรือปาเป้าชิงรางวัลเป็นสินค้าของบริษัทต่าง ๆ ซึ่งรวมตัวกันจัดรายการโฆษณานั้น ผู้เล่นจะ
 เลียนแบบโดยทำแผงกระดานรูปวงกลมขีดเป็นช่วง ๆ ระบายสีและเขียนตัวเลขจำนวนหนึ่งลง
 ไปในแต่ละช่วง แล้วแข่งกันใช้ปากกาถูกลิ้นที่หุ้มคีมิกแล้วหรือคินสอปาไปยังแผ่นวงกลมนั้น แล้ว
 พันทันเอายางรัดกันตามที่ตกลงไว้

ธนาคารไอชวบ้าน มีวิธีเล่นเลียนแบบธุรกิจการธนาคาร กล่าวคือมีการแบ่งผู้เล่น
 ออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งสวมบทเป็นฝ่ายธนาคารให้บริการเงินกู้ และอีกฝ่ายหนึ่งเป็นชาวบ้าน
 ที่มากู้เงินจากธนาคาร โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับการเล่นดังนี้

การจัดสถานที่เล่น

ผู้เล่นจะเลือกเล่นบริเวณลานกว้าง และมีการวางผังบริเวณที่เล่นโดยการขีดกรอบสี่เหลี่ยมแสดงตำแหน่งที่ตั้งธนาคาร และมีป้ายชื่อธนาคารปักไว้ด้านหน้า (ผู้เล่นใช้ชื่อธนาคารกรุงเทพ) และตำแหน่งที่ตั้งบ้านเรือนของชาวบ้านอยู่รอบธนาคาร โดยมีถนนเชื่อมระหว่างธนาคารกับบ้านทุกหลัง และบริเวณห่างออกไปเล็กน้อยเป็นที่ซึ่งชาวบ้านยากจนที่ไม่สามารถคืนเงินแก่ธนาคาร

อุปกรณ์การเล่น มี 3 ประเภท ได้แก่

1. ธนบัตร ทำด้วยกระดาษตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาดเท่า ๆ กัน ธนบัตรจริง และเขียนจำนวนเงินกำกับไว้ทุกแผ่นตามจำนวนที่ต้องการ

2. ในสัญญากู้เงิน เขียนไว้ว่า

" บ้านเลขที่.....กู้เงิน....บาท
ยืมที่นี้ "

หรือเขียนอีกลักษณะหนึ่งว่า

" บ้านที่เลขที่....กู้เงิน.....บาท
ไม่ยืมที่นี้ "

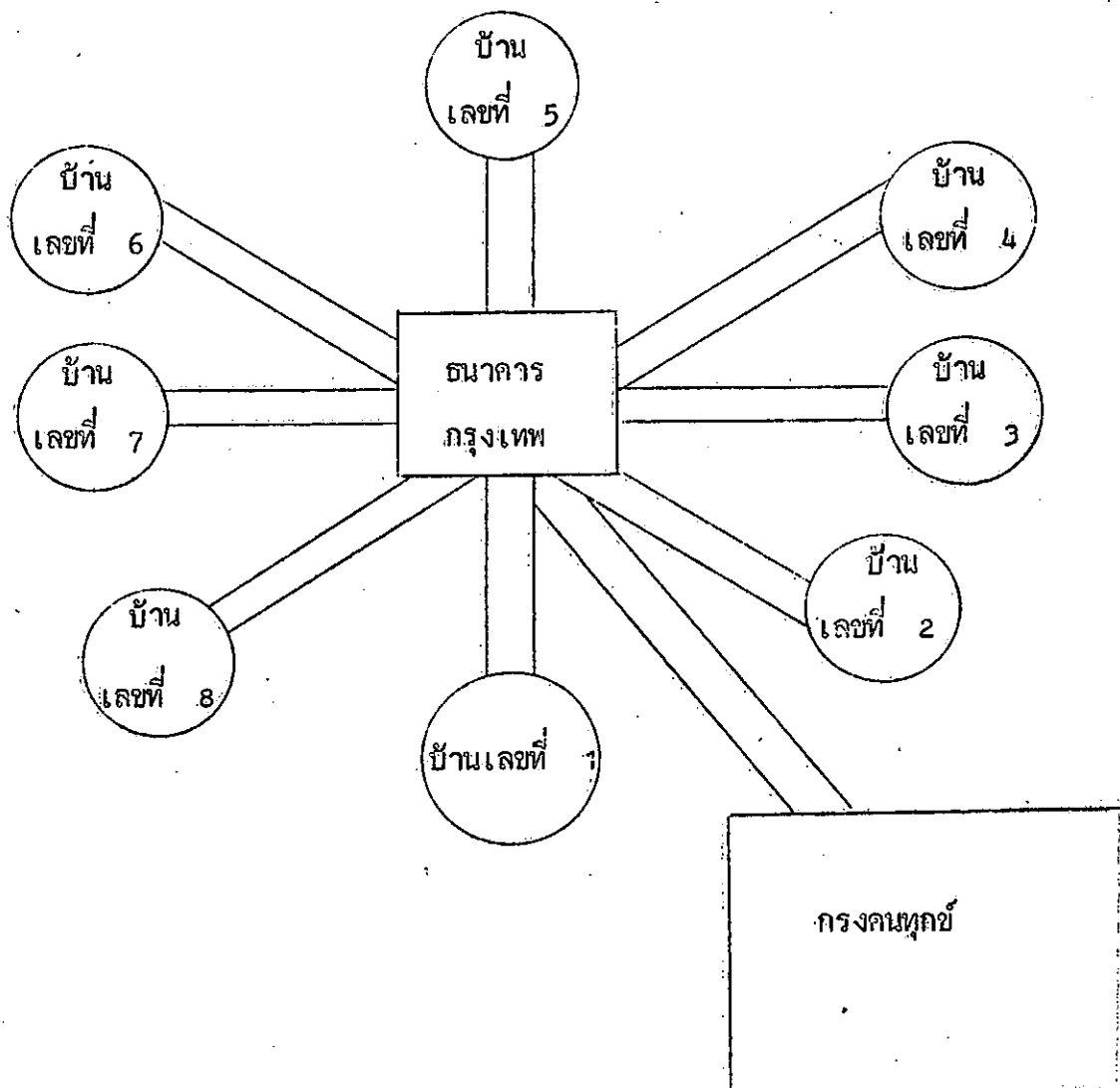
3. ใบแสดงกรรมสิทธิ์ที่ดินของชาวบ้าน ผู้เล่นเรียกว่า "ใบที่นี้" มีการเขียนรูปที่นี้เป็นรูปสี่เหลี่ยม และเขียนบอกเลขที่บ้านของเจ้าของกำกับไว้ด้วย

วิธีเล่น

เริ่มต้นโดยชาวบ้านออกจากบ้านมาขอกู้เงินธนาคารโดยยื่นเข้าแถวเรียงตามลำดับเลขที่บ้าน พร้อมกับเตรียมใบที่นี้ของตนไปด้วย ทางฝ่ายธนาคารจะเป็นฝ่ายเสนอจำนวนเงินให้กู้ ถ้าชาวบ้านยอมรับตามจำนวนนั้นก็ไม่ต้องเสียดอกเบี้ย แต่ถ้าต้องการเกินกว่าที่ธนาคารเสนอจะต้องเอาใบที่นี้มาค้ำประกัน แต่พอครบปี (หลังจากจ่ายเงินกู้เสร็จแล้วและชาวบ้านกลับไปบ้านของตนแล้ว) ตามสัญญา ธนาคารจะส่งเจ้าหน้าที่ออกมาเก็บเงินคืน ชาวบ้านก็จะคืนเงินตามจำนวนที่กู้ ในรายที่เอาใบที่นี้มาค้ำประกันก็จะได้รับคืน ส่วนรายที่ไม่มีเงินคืนจะถูกยึดที่นี้ไป แล้วถูกส่งไปอยู่ใน "กรงคนทุกข์" (กรงคนจน) แล้วฝ่ายธนาคารจะประชุมปรึกษากันว่า

จะหาวิธีเอาเงินไปช่วยคนจนเหล่านั้น และตกลงว่าเอาใบที่นำไปขายให้ชาวต่างประเทศ แล้วเอาเงินไปแบ่งให้คนจนที่ถูกขังอยู่ในกรงคนทุกข์ แล้วปล่อยเป็นอิสระ การละเล่นจึงสิ้นสุดลง

แผนผังการจัดสถานที่เล่น



5.2.2.3 การละเล่นที่เลียนแบบการก่ออาชญากรรมและรูปแบบการจักระบระเบียบทางสังคม มี 2 ชนิด ได้แก่ ตำรวจจับขโมย และปล้นธนาคาร

ตำรวจจับขโมย รูปแบบการเล่นเป็นการสวมบทบาทสมมติเป็นตำรวจผู้รักษากฎหมายกับขโมยซึ่งเป็นฝ่ายก่ออาชญากรรม และมีผู้เล่นสวมบทเป็นชาวบ้านผู้ถูกขโมย และสวมบทเป็นควายซึ่งถูกขโมยลักพาไป ขโมยไปลักควายของชาวบ้าน ๑ ไปแจ้งตำรวจ ๑ ตามจับขโมย พร้อมกับนำควายส่งคืนเจ้าของ และส่งขโมยเข้าคุก

ปล้นธนาคาร เป็นการละเล่นในรูปแบบเดียวกับขโมยลักควายแต่บทบาทสมมติและฉากต่างกัน ฉากในการเล่นขโมยลักควายเป็นฉากในชนบท ส่วนปล้นธนาคารเป็นฉากในเมือง เพราะธนาคารเป็นสถานการเงินที่ก่อตั้งอยู่ในเมือง และสมบัติที่ถูกปล้นก็คือเงิน เมื่อฝ่ายธนาคารถูกโจรปล้นก็ไปแจ้งความกับตำรวจ ๑ ก็ออกตามล่าโจร และมีการยิงต่อสู้กัน เกมจบลงเมื่อฝ่ายตำรวจจับโจรได้และส่งเข้าคุกและนำเงินไปคืนธนาคาร

เป็นที่น่าสังเกตว่าการละเล่น 2 ชนิดนี้เป็นการแข่งขันที่มีผลลัพธ์ตายตัว คือฝ่ายตำรวจจะเป็นฝ่ายกุมชัยชนะในบั้นปลาย

5.2.2.4 การละเล่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต

โดยตรง

เป็นการละเล่นที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชนสมัยใหม่ ซึ่งผ่านเข้ามาในรูปแบบต่าง ๆ เป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นและฮ่องกง รูปแบบก็หาสถานการณ์ของตะวันตก และระบบวิธีการโฆษณาธุรกิจจำหน่ายสินค้าของบริษัทการค้าต่าง ๆ ที่ออกมาในรูปของรายการบันเทิงทางโทรทัศน์ และการละเล่นเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ จำแนกได้ 4 ลักษณะดังนี้

5.2.2.4.1 การละเล่นที่เลียนแบบภาพยนตร์

ญี่ปุ่นและฮ่องกง มี 4 ชนิด ดังต่อไปนี้

ต่อสู้กำลังภายใน การละเล่นชนิดนี้ผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่าเลียนแบบมาจากภาพยนตร์จีนกำลังภายในที่ปรากฏในโทรทัศน์ซึ่งหาดูได้ภายในหมู่บ้าน ผู้เล่นจะแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ทำท่าต่อสู้ทั้งโดยปราศจากอาวุธแต่มีกำลังภายใน ตีลังกา มวยจีน และทั้งที่ใช้อาวุธต่าง ๆ เช่น ดาบ เส้ เป็นต้น

อิกคิวซัง เป็นการเล่นทายปัญหาเลียนแบบมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นซึ่งฉายผ่านทางโทรทัศน์ เรื่องอิกคิวซังเฒeren้อยเจ้าปัญญา คือแทนที่จะเริ่มต้นด้วยข้อความว่า "อะหยัง-เฮียะ...?" (อะไรเอ๋ย...) แต่ผู้เล่นจะกล่าวคำขึ้นต้นคำถามว่า "ลุงฉวี่ซันนา อะไรเอ๋ย...?" แล้วก็ถามเป็นภาษาพื้นบ้านปนภาษาไทยภาคกลางดังกล่าว

หุ่นสัง การละเล่นชนิดนี้ไม่ได้มีวิธีเล่นที่เลียนแบบโดยตรง แต่ตัวหุ่นที่ใช้เล่นทอยขึ้น เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นในโทรทัศน์ ตัวหุ่นพลาสติกเหล่านั้นจะมีท่าทางและการแต่งกายแบบต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นรู้จักเป็นอย่างดีว่ามีชื่อเรียกอย่างไร มาจากภาพยนตร์โทรทัศน์เรื่องใด เช่น

โตเรมอน การละเล่นชนิดนี้พัฒนามาจากการเล่นเป่ายิงฉุบของภาคกลาง หรือโตโป้งของภาคเหนือ วิธีการเล่นรูปแบบนี้ไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรง แต่มีเพลงประกอบให้จังหวะการเล่นเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น ดังเนื้อร้องว่า

โตเรมอน มอน มอน	โตเรมี มี มี
โนปีตะ ตะ ตะ	ชิชิโกะ โกะ โกะ
ชูเนโอะ โอะ	ใจ...แฮ้น!

ชื่อที่เป็นภาษาญี่ปุ่นเหล่านั้นเป็นชื่อตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โตเรมอน แมวจอมขู่

5.2.2.4.2 การละเล่นที่เลียนแบบกิจกรรม

สันตนาการแบบตะวันตกซึ่งได้แก่เกมกีฬาต่าง ๆ ผู้เล่นนำมาประยุกต์เป็นการละเล่นแข่งขันกัน มี 7 ชนิดดังนี้

ฟุตบอล ผู้เล่นใช้ลูกส้มโอเล็ก ๆ เป็นอุปกรณ์การเล่นแทนลูกฟุตบอล และในเวลาต่อมาใช้ลูกเทนนิสและลูกบอลลพลาสติก วิธีเล่นคือแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ไม่จำกัดจำนวน แต่แบ่งฝ่ายละเท่า ๆ กัน แต่ละฝ่ายจะต้องมีประตูและผู้ทำหน้าที่รักษาประตู และพยายามเตะลูกบอลให้เข้าไปในประตูของฝ่ายตรงข้ามให้ได้มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ ไม่มีการจัดตั้งกองกำลังรักษาจุดต่าง ๆ ตามแบบกีฬาฟุตบอลที่แท้จริง แต่ขณะที่เล่นก็จะมีการประสานกำลังกันด้วย

วอลเลย์ เป็นการละเล่นที่เลียนแบบมาจากกีฬาวอลเลย์บอล การเล่นโยนลูกบอลส่งถึงกัน อุปกรณ์ที่ใช้คือลูกบอลพลาสติก มีผู้เล่น 2 ฝ่ายเท่า ๆ กัน แล้วโยนข้ามโขนมา ฝ่าย

ได้รับผลมากกว่าถือว่าแพ้ในเกมนี้ ลักษณะวิธีเล่นคล้ายกับการเล่นบะกอน ซึ่งเป็นสันทนาการในแบบสังคมชนบท

ตีเบ็ด เล่นแบบมาจากกีฬาเบ็ดมินตัน อุปกรณ์ที่ใช้คือไม้ตีเบ็ดมินตันราคาถูกและลูกชนไก่ ผู้เล่นยืนด้านละคนส่งลูกชนไก่ที่ได้กันไปมา ฝ่ายที่ "เกม" ก่อนคือฝ่ายรับลูกพลาคนครบแต้มและหมดสิทธิ์เล่นต่อไป ต้องออกจากเกมผลัดให้คนต่อไปเข้าเล่น

บิงปอง ก็เป็นการเล่นที่เลียนแบบการเล่นกีฬาบิงปอง ผู้เล่นจะใช้ไม้ตีบิงปองทำด้วยไม้อัดแผ่นบาง ๆ กับลูกบิงปองราคาถูก ซึ่งจะหาซื้อได้ตามร้านค้าในตัวเมืองทั่วไป โต๊ะที่ใช้เล่นคือโต๊ะทำงาน หรือแม้แต่โต๊ะเขียนหนังสือเล็ก ๆ ส่วนเน็ตที่ใช้กันกลางโต๊ะก็จะใช้ไม้ชีกวางบนก่อนอิฐหัก ๆ หรือบางทีก็ไม่ใช้อะไรกันเลย การนับแต้มเพื่อตัดสินแพ้ชนะนั้นจะมีการกำหนดจำนวนแต้มสูงสุดที่จะเล่น พลาจไว้เช่น เกม 3 ก็หมายความว่าถ้าผู้เล่นคนใดทำพลาจ 3 ครั้งต้องออกจากเกม หรือถ้าเล่นแบบ "แต้มทอง" ก็จะมีสิทธิ์พลาจได้ครั้งเดียว ยกเว้นแต่ผู้เข้าเล่นใหม่จะทำให้ฝ่าย "เจ้าโต๊ะ" พลาจก่อนจึงจะมีสิทธิ์ได้เล่นถึง 3 แต้ม

สนุกเกอร์ ผู้เล่นประยุกต์วิธีการเล่นมาจากกีฬาสนุกเกอร์ โดยใช้โต๊ะสี่เหลี่ยมขนาดโต๊ะเขียนหนังสือแล้วทำขอบและมีช่องให้ลูกบิลเลียดเล่นลงไป 6 ช่อง "ลูกบิลเลียด" นั้นผู้เล่นใช้ลูกแก้วแทน จำนวนแต้มที่ได้ นับจากจำนวนครั้งที่ทำให้ลูกแก้วลงช่องข้างโต๊ะและมุมโต๊ะแต่ละครั้ง

แข่งรถ เป็นการเล่นที่เลียนแบบมาจากกีฬาแข่งมอเตอร์ไซค์ วิธีเล่นคล้ายกับการวิ่งแข่งกัน ต่างกันที่ผู้ "แข่งรถ" ต้องทำท่า "ขับรถ" มอเตอร์ไซค์ด้วย

ขี่ม้ารบ หรือม้าโรมัน เป็นการเล่นที่เลียนแบบมาจากภาพยนตร์ตะวันตก มีการสวมบทบาทเป็นม้าและเป็นนักรบ หรือนักรบโรมัน โดยการขึ้นขี่หลังและต่อสู้กันด้วยกำลังกาย โดยพยายามทำให้ฝ่ายตรงข้ามเพลี่ยงพล้ำและหล่นลงจากหลังม้า

ประกวดร้องเพลง เป็นการเล่นที่เลียนแบบการประกวดนักร้องในเมืองซึ่งภายหลังได้กลายเป็นการสันทนาการประเภทแข่งขันซึ่งมีลัทธิให้มีขึ้นในงานหรือเทศกาลต่าง ๆ ตามหมู่บ้านทั่วไป การเล่นนี้เริ่มเล่นโดยการจัดตั้งเวทีประกวด โดยใช้โต๊ะหรือเก้าอี้หรือตั้งเป็นเวที แล้วใช้ไม้ปักหลักทำเสา เป็นที่ซึ่งเชือกแสดงขอบเขตเวทีเป็นรูปสี่เหลี่ยมมีประตูทาง

เข้าด้านหน้า แบ่งบทบาทกันเป็นผู้ดู กรรมการตัดสิน และนักเรียนที่สมัครเข้าประกวด และมีการร้องเพลงจริง ๆ การตัดสินแพ้ชนะตามลำดับขึ้นอยู่กับผู้สวมบทเป็นกรรมการ

5.2.2.4.3 การเล่นเกมแข่งขันที่เกี่ยวข้อง

กับการจัดระบบการศึกษาแบบใหม่ การเล่นเกมประเภทนี้ได้รับการเผยแพร่โดยกระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ในเนื้อหาแบบเรียน เช่นการเล่นลำโพงเชือกเปราะ รี้ข้าวสาร และงูกินหาง นอกจากนี้ก็เป็นการเล่นที่ประยุกตมาจากการเล่นกีฬาภายในสถานศึกษา เช่น การเล่นห่วงลึงและห่วงเชลย ประยุกตมาจากการเล่นแข่งขันโยนห่วงยาง และลึงชิงบอลก็อยู่ในลักษณะเดียวกัน การเล่นเกมบางชนิดก็เป็นกีฬาที่กำหนดขึ้นในโรงเรียน เช่นวิ่งเปี้ยวและสต๊อป

ซึ่งรวมมีการเล่นเกมประเภทนี้ทั้งหมด 8 ชนิด ดังกล่าว ตัวอย่างการเล่นเกมที่มีดังนี้

ห่วงลึง การเล่นเกมแข่งขันชนิดนี้เป็นการเล่นในรูปแบบสวมบทบาท คือผู้สวมบทบาทเป็นลึงมีเพียงคนเดียว ที่เหลือนอกนั้นเป็นฝ่ายโยนห่วงยาง การโยนห่วงยางนั้นก็ใช้วิธีเดียวกับที่มีการแข่งขันกีฬาห่วงยาง ฝ่ายรับก็ต้องรับให้ได้ หากรับไม่ได้ต้องเป็นลึงแทน และลึงมีหน้าที่ต้องแย่งห่วงยางที่ฝ่ายตรงข้ามโยนให้กันไปมาให้ได้ ต่อเมื่อแย่งห่วงยางได้แล้วจึงจะกลายเป็นฝ่ายอิสระ และให้คนที่รับไม่ได้หรือส่งไม่ถึงนั้นเป็นลึงแทน จากการสอบถามผู้ให้ข้อมูลทราบว่าห่วงยางเป็นอุปกรณ์กีฬาที่มีอยู่แต่ในโรงเรียนเท่านั้น

สต๊อป เป็นการเล่นที่นักเรียนจะได้รับการฝึกตั้งขึ้นมาจากสถานศึกษาเพื่อประกอบบทเรียนวิชาสังคมศึกษา เพราะมีการใช้ชื่อประเทศต่าง ๆ ในโลกเป็นจุดยืนของผู้เล่น เช่น ไทย จีน อินโดนีเซีย สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ อินเดีย ฯลฯ แต่การใช้ชื่อต่าง ๆ เหล่านี้ไม่มีผลต่อการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่น นอกจากเป็นชื่อสถานที่หรือตำแหน่งที่ผู้เล่นยืนอยู่เท่านั้น วิธีเล่นเริ่มโดยให้มีคนเป็น 1 คน ยืนอยู่กลางวงล้อมของฝ่ายตรงข้ามซึ่งยืนเป็นรูปวงกลมห่างกันพอประมาณ เมื่อคนยืนตรงกลางพูดว่า "สต๊อป!" ทุกคนจะต้องก้าวถอยหลังออกจากจุดยืนของตนอย่างรวดเร็วเป็นระยะ 3 ก้าว เมื่อหลบหลีกการถูกคนเบียดได้ ถ้าผู้ใดถอยไป 3 ก้าวแล้วแต่เมื่อคนเป็นสามารถก้าวไปหา 3 ก้าวแล้วเอื้อมจับได้ คนนั้นต้องเป็นคนเป็นแทน การเล่นเกมชนิดนี้จะช่วยให้ผู้เล่นรู้จักชื่อประเทศเพื่อนบ้านและจดจำได้มากขึ้น

5.2.2.4.4 การเล่นเกมแข่งขันแบบเบ็ดเตล็ด

อื่น ๆ การเล่นเกมในรูปแบบสันตนาการโดยตรงประเภทที่มีการเล่นเกมหลายชนิดที่ประยุกต์สืบต่อมาจากการเล่นเกมในแบบชนบท แต่ละเกมขึ้นตอนที่ซับซ้อนและยากขึ้นกว่าเดิม เช่น กระโดดหนัง กระต่ายขาควบ ย่า หย่า ย่า บางชนิดก็จะเป็นการเกมที่สะดวกและเพิ่มความรวดเร็วในการรู้ผลแพ้ชนะมากขึ้นเช่น ห้างก๊อ และนอกจากนี้ก็เป็นการเล่นที่เกิดขึ้นใหม่ ๆ ในปัจจุบัน เช่น เกมต่อภาพ โออิชิ โอเอ้ก เป็นต้น การเล่นเกมที่จัดเข้าอยู่ในประเภทนี้มีทั้งหมด 22 ชนิด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ย่า หย่า ย่า เป็นการเล่นเกมแข่งขันสำหรับเด็กเล็ก ที่ประยุกต์มาจากการเล่นเป่ายิงฉุบของภาคกลาง หรือโตโป้งของภาคเหนือ แต่มีการร้องเพลงพร้อมกับทำท่าประกอบด้วยดังนี้

ย่า หย่า ย่า	(ยืนตรง)
คุณแม่ชักผ้า	(ทำท่าชักผ้า)
คุณยายสระผม	(ทำท่าขยี้ผม)
ยายอมโบตัน	(ชี้ที่ปาก)
ยาสีฟันคลอเกต	(ทำท่าแปรงฟัน)
สบู่วิเศษ	(ทำท่าถูสบู่)
ป๊ากะเข้ายี่งอ	(ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ คือ กระดาก ขวาน กรรไกร)

โอเอ้ก มีรูปแบบการเล่นเชิงกลยุทธ์แบบเดียวกับเล่นฮอส แต่มีตารางจำนวนน้อยกว่า รู้ผลแพ้ชนะรวดเร็วและไม่ต้องใช้หมากเดิน ใช้วิธีเขียนเครื่องหมาย 0 และ x ลงไปแทนของแต่ละฝ่าย หากใครสามารถเติมเครื่องหมายให้เรียงอยู่ในรูปทะแยง หรือตามแนวอนได้ ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะในเกมนี้

การเล่นเกมประเภทนี้มี 22 ชนิด ดังรายชื่อต่อไปนี้

1. กระโดดหนัง
2. กระต่ายขาควบ
3. กระต่ายแข่งโตะ
4. กิ่งก่องแก้ว
5. เกมต่อภาพ
6. ชุนแผนติดคุก
7. ตีคหน่วยแก้ว 8 ใบปี
8. ประกวดร้องเพลง

9. ปืน	10. เป่าหนังร้อง
11. ห้าย	12. ยา หย่า ย่า
13. หนังก๊อก	14. หนังเก็บ
15. หนังดู	16. หนังสองชั้น
17. หนังสามเหลี่ยม	18. หนังหลัก
19. อีโก้	20. โอชีว
21. โอเอ็ก	22. ยอส

ข. การจำแนกการละเล่นแบบไม่แข่งขันตามลักษณะโครงสร้าง

โครงสร้างของการละเล่นแบบไม่แข่งขัน แตกต่างกับโครงสร้างของการละเล่นแบบแข่งขันในด้านจุดหมายและพฤติกรรมการเล่น เพราะเป็นการละเล่นแบบที่ไม่มีการแข่งขันเพื่อมุ่งหวังรางวัลใด ๆ จึงไม่มีการคำนึงถึงจุดหมาย นอกจากเป็นการเคลื่อนไหวในรูปการคิดสร้างสรรค์หรือจินตนาการ และการเลียนแบบ และตั้งอยู่บนพื้นฐานความสนุกสนานบันเทิง เช่นเดียวกับการละเล่นแบบแข่งขัน ดังนั้นจึงจำแนกการละเล่นตามลักษณะโครงสร้างเป็น 4 องค์ประกอบดังนี้

1. การละเล่นแบบไม่แข่งขันจำแนกตามอุปกรณ์การเล่น

การละเล่นแบบไม่แข่งขัน เป็นเครื่องมือที่นำผู้เล่นไปสู่การเรียนรู้ ทดลอง หรือ เสริมสร้างจินตนาการอย่างเป็นอิสระ มีทั้งอุปกรณ์ที่ผลิตขึ้นเองและอุปกรณ์สำเร็จรูป มีที่มาจาก 2 แหล่งคือ ที่ได้จากวัสดุภายในหมู่บ้าน และที่ได้จากผลิตผลของระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ดังนี้

1.1 การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์การเล่นที่ผลิตขึ้นจากวัสดุภายในหมู่บ้าน โดยทั่ว ๆ ไปมีที่มาเช่นเดียวกับอุปกรณ์การละเล่นแบบแข่งขัน กล่าวคือ เป็นวัสดุที่ได้มาจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทางสังคมอันได้แก่ อุปกรณ์จำพวกสัตว์ ฟืช วัตถุธรรมชาติ และเครื่องมือเครื่องใช้ในการดำรงชีวิต ดังนี้

1.1.1 การละเล่นที่ใช้อุปกรณ์จำพวกสัตว์มี 1 ชนิด ได้แก่ เก็บแมงวิวกัก ใช้แมงวิวกักเป็นอุปกรณ์ในการเล่น

1.1.2 การละเล่นที่ใช้อุปกรณ์จำพวกพืช ไม้ แก่ อุปกรณ์ที่ทำจากต้นกล้วย
 ต้นไผ่ ต้นมะพร้าว ใบพืชและเมล็ดพืชชนิดต่าง ๆ และไม้เนื้อแข็ง มีการละเล่นทั้งหมด 38
 ชนิด ดังนี้

ชื่อการละเล่น	ชนิดอุปกรณ์
1. กล้องถือบ	- ใช้แขนงไม้ทำกล้องถือบ ใช้ใบพืชชนิดหนึ่งทำกระสุน
2. กล้องผู้	- ใช้แขนงไม้ทำกล้องผู้ ใช้เมล็ดถั่วเหลืองหรือเมล็ด ดอกพุทธรักษาทำกระสุน
3. ก๊อบแก้ม	- ใช้ไม้ไผ่ทำก้างแก้ม
5. ขว้างมะขี้เ็น	- เมล็ด "มะขี้เ็น" ขนาดเท่าปลายนิ้วก้อยรูปกลมรีมี หนามแหลมไม่แข็งนักขึ้นรอบ ๆ เมล็ด มีสีเขียว
6. ขายคร้าว	- ใช้ส่วนต่าง ๆ ของต้นกล้วยประกอบเป็นอาหารชนิด ต่าง ๆ ตามแต่ละสมมุติให้เป็น เช่น ก้านกล้วยแทน ไส้ว ากกล้วยแทนหมูทอด หรือใช้ใบตองสำหรับ ห่ออาหาร เป็นต้น
7. ขี่ม้าก้านกล้วย	- ใช้ก้านกล้วยทำม้า
8. ขึ้นต้นหมาก	- ใช้ก้านกล้วยแห้งทำปลอกวงกลมสำหรับใช้สวมเท้า เป็นที่เกาะยึดกับลำต้นหมาก
9. กอกหนู	- ใช้ก้านแห้งทำคอกหนู
10. จ้างล้อ	- ใช้ไม้ไผ่ทำตัวเกวียนหรือล้อ ใช้เชือกกล้วยสำหรับ ผูก "วัว" และใช้เถาวัลย์ทำเส้น
11. งูลิ้น	- ใช้ดอกตำรากไม้ไผ่ผ่านตัวงูลิ้น
12. จอมเบ็ด	- ใช้กิ่งไม้ทำคันเบ็ด ใช้เชือกกล้วยทำสายเบ็ด ใช้ใบไม้ แทนปลา
13. จักจั่นร้อง	- ใช้ใบมะพร้าวมีก้านติดทำเป็นตัวจักจั่น

ชื่อการละเล่น	ชนิดอุปกรณ์การเล่น
14. คัดผม	- ใช้ก้านใบชาทำเป็นก๊วยเสียบผม ใช้น้ำแทนน้ำยา ตัดผม และหวี
15. คำแหลวลม	- ใช้ผิวไม้ไผ่สานตาแหลวลม (หรือพัดลม) (ต่อมาเปลี่ยนแปลง)
16. โถนา	- ใช้เชือกกล้วย (ต่อมาเปลี่ยนแปลง)
17. น้ำโปงแก้ว	- ใช้เชือกกล้วย (ต่อมาเปลี่ยนแปลง)
18. นิเลา	- ใช้ไม้ไผ่ทำอาวุธ
19. บอกฉีก	- ใช้ไม้ไผ่ทำกระบอกจากสำหรับสูบน้ำ (ต่อมาเปลี่ยนแปลง)
20. บะก๊อวง	- ใช้หวายหรือใบมะพร้าวสานเป็นลูกมะค้อหรือตะกร้อ
21. ปั้นพะลวย	- ใช้ก้านกล้วยทำเป็น
22. ปลุกผี	- ใช้เมล็ดผักกาดทำยา ทบวงหรือไม้เทศมแทนเข็มฉีดยา ฝ้าย สาลี สำหรับผูกแอลกอฮอล์ (น้ำ) เช็ดบริเวณ ที่จะฉีดยา หรือปลุกผี
23. แหะหวากกล้วย	- ใช้ลำต้นกล้วยผูกติดกันเป็นแห
24. แปะสุด	- ใช้ก้านหญ้าแห้ง
25. แปะแกงกระด้าง	- ใช้ใบพืชชนิดหนึ่งขย่ำผสมน้ำทำแกงกระด้าง
26. เป่าเน้	- ใช้ไม้ไผ่ ที่ลอกเปลือกออกเหลือแผ่นเยื่อบาง ๆ ไข ได้ หรือใช้ใบมะพร้าวขูดเป็นรูปกรวยแล้วทำลิ้น แทน "แฉ" หรือ "แตร"
27. ปี่ตอเฟือง	- ใช้ตอชิงสด ๆ ทำเป็น
28. เป่าขางมะหุ้ง	- ยางมะหุ้ง ก้านหญ้าสำหรับขย่ำทำขางข่มลงในยาง มะหุ้ง แล้วเป่าตรงขางนั้น
29. พัดลม	- ใช้ท่อนไม้ในกระบอกไม้ไผ่เล็ก ๆ หรือ ใช้ไม้ไผ่ ทำพัดลม

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์การเล่น
30. พ้อนผี	- ใช้กากกล้วยแทนผ้าสำหรับแขวนกับข้อใต้ถุนบ้าน เป็นที่รับ "ผี" และใช้แทนสไบห่มร่างกาย
31. ยิงกิ้ง	- ใช้ไม้ไผ่ทักกิ้ง
32. รดยู่	- ใช้ไม้กระดานทำล้อรถ ใช้ไม้ไผ่ทำที่จับล้อสำหรับ บังคับรถ
33. รดลาก	- ใช้ไม้กระดานประกอบเป็นตัวรถเป็นรูปกล่องสี่เหลี่ยม และใช้ทำล้อรถ 4 ล้อ
34. ลูกเสือชาวบ้าน	- ใช้ใบมะพร้าวทำกระโปรงอินเดียนแดง และไม้ไผ่ ทำกระบอก เวลาเดินชูดู
35. รำชาวเกาะ	- ใช้ใบมะพร้าวหรือใบกล้วยหุ้มแทนกระโปรงชาวเกาะ
36. รำวง	- ใช้ใบไม้แทนบัตรผ่านประตู (ต่อมาเปลี่ยนแปลง)
37. สานสร้อย	- ใช้ใบมะพร้าว หรือใบตอง (ต่อมาเปลี่ยนแปลง)
38. แท้ลูกแก้ว	- ใช้ใบมะละกอแทนสัปทน ใช้กิ่งไม้แทนคันเงินหรือ ที่แขวนเครื่องอัฐบริขาร ใช้กะลาทำกลองคิน
39. ย่อลักน้ำ	- ใช้ไม้ไผ่ทำท่อน้ำ
40. เรือกาบป्ली	- ใช้กากกล้วยแทนเรือ และใช้ดอกไม้ใส่ในเรือ

1.1.3 การเล่นที่ใช้อุปกรณ์จำพวกวัตถุธรรมชาติ ได้แก่ จำพวก

หิน ดิน หวาย และน้ำ มีการเล่นประเภทนี้ 6 ชนิด ดังนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
1. กองชั้ทราย	- ใช้ทรายก่อเป็นรูปเจดีย์ บางครั้งใช้กระป๋องทำเป็น แบบพิมพ์
2. ขนมหกรก	- ใช้ดินผสมน้ำ ทำเป็นแป้งทำขนมกรก

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
3. มองตำข้าว	- ใช้ทราย (หรือแกลบ) แทนข้าวเปลือก
4. ลากรถดินเหนียว	- ใช้ดินเหนียวปั้นเป็นรูปรถยนต์
5. แห่ลูกแก้ว	- ใช้เป็นส่วนประกอบทำกล่องดิน
6. ช้อล็กน้ำ	- ใช้ไม้
7. ปั่นง้วนควาย	- ใช้ดินเหนียวปั้นง้วนควาย

1.1.4 การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้จากเครื่องมือเครื่องใช้ในการดำรงชีวิต ได้แก่ อุปกรณ์ประเภท กระตังผักขีว กระชอนร่อนข้าว ถ้วยชามจาน ช้อน ททัพ คันยอ ลูกกัวกัป็นตัวย สากครกกระเดื่อง เป็นต้น การเล่นประเภทนี้มี 8 ชนิด ดังนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
1. ขนเมครก	- ใช้ช้อนคัก "แป้งขนเมครก" หยอดลงใน "ครก" บนพื้นดิน
2. ขายครัว	- ใช้จาน ชาม ถ้วยกระเบื้อง หม้อแกงดินเผา ททัพหรือกระจ่ำทำจากกะลามะพร้าว มีด และ ช้อน สำหรับใช้ประกอบและบรรจุอาหาร
3. ตีกตา	- ใช้ช้อนตัก "ข้าว" ป้อนตีกตา
4. ป้อนข้าวน้อง	- ใช้ช้อนตัก "ข้าว" ป้อนน้อง
5. ผีกองแก้ว	- ใช้คันยอเป็นอุปกรณ์เชิญผี
6. สีนางตั้ง	- ใช้กระตังกับสาก (หรือไม้อื่น ๆ แทนสาก) เป็นอุปกรณ์เชิญผี
7. ผีอึกวัก	- ใช้ลูกกัวกัป็นตัวย เป็นอุปกรณ์เชิญผี
8. แห่ลูกแก้ว	- ใช้คนโท (ขำรูด) และ "จอกน้ำ" หรือแก้วน้ำ สำหรับแลกน้ำดื่มผู้มาร่วมงาน

1.2 การเล่นเกมแบบไม่แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้จากผลิตผลของอุตสาหกรรม

สมัยใหม่

1.2.1 การเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์ประเภทโลหะ มี 3 ชนิด ดังนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
1. ดนตรี	- ใช้กระป๋อง ปีบ จานสังกะสี แทนเครื่องดนตรี
2. ตีวงล้อ	- ใช้ขอบวงล้อจักรยาน
3. บอกล้อ	- "บอกล้อ" ทำจากกระป๋องเครื่องดื่ม (โอวัลติน) ใช้วิธีปักกริ เชื่อมต่อส่วนประกอบ

1.2.2 การเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์ประเภทกระดาษ มี 6 ชนิด ดังนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
1. จรวด	- ใช้กระดาษพับเป็นรูปจรวด
2. พัดลม	- ใช้กระดาษตัดพับเป็นรูปกังหัน
3. เป็นคุณนาย	- กระดาษใช้แทนธนบัตร และพับเป็นกระเป๋าก๊อ ของคุณนาย
4. พับกระดาษ	- ใช้กระดาษพับเป็นรูปเสื้อ กางเกง กระถุง
5. ฝากเงินธนาคาร	- ใช้กระดาษแทนธนบัตร
6. ว่าว	- ใช้กระดาษทำว่าว

1.2.3 การเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์ประเภทพลาสติกสำเร็จรูป มี 15 ชนิด

ดังนี้

ชื่อการเล่น	ชนิดอุปกรณ์
1. ขวานฟ้าหน้าดำ	- ขวานพลาสติคทำเลียนแบบอาวุธของตัวพระเอก เรื่องขวานฟ้าหน้าดำ
2. เครื่องบิน	- เครื่องบินพลาสติค
3. ดาบวงพระจันทร์	- ดาบพลาสติครูปครึ่งวงกลม ทำเลียนแบบอาวุธ ของตัวละครในภาพยนตร์ประเภทกำลังภายใน ในโทรทัศน์ เรื่องฤทธิ์ดาบวงพระจันทร์
4. น้ำบ่อแก้ว	- ใช้เชือกฟางเส้นแทนเชือกกากกล้วย
5. บอกฉัด	- ใช้เครื่องสูบลมล้อรถจักรยาน
6. ปืนฉีดน้ำ	- ปืนพลาสติคบรรจุน้ำได้ ปากกระบอกมีรูเล็ก ๆ สำหรับให้น้ำพุ่งออกไป มีไกปืนสำหรับเหนี่ยว บังคับให้น้ำพุ่งออกไปด้วย
7. ปืนไฟ	- เป็นปืนพลาสติคผสมโลหะ เหนี่ยวไกแล้วเกิด ประกายไฟแลบออกมา
8. เป่าผง	- หลอดกาแฟพลาสติคสำหรับเป่าฟองอากาศ
9. หน้ากาก	- หน้ากากพลาสติค
10. ไข่มดแดง	- หมวกคล้ายกันน็อค มีรูปร่างคล้ายตัวละครใน โทรทัศน์เรื่อง ไข่มดแดง
11. รถยนต์	- พลาสติค ติดแบตเตอรี่บังคับให้เคลื่อนไปเองได้
12. ตุ๊กตา	- ตุ๊กตาพลาสติค
13. สานสร้อย	- เชือกพลาสติคใช้รัดถุงขม เป็นเชือกเส้นเล็ก ๆ ทรงกระบอกโปร่งใส
14. บอกฉัด	- ใช้ท่อเอสลอนทำบอกฉัดแทนไม้ไฟ
15. เป่าผง	- ใช้ชมพูหรือผงซักฟอกผสมน้ำ

2. การเล่นแบบไม่แข่งขันจำแนกตามสถานที่เล่น

สถานที่สำหรับใช้เป็นในการเล่นการเล่นแบบไม่แข่งขัน มีทั้งบริเวณที่มีลักษณะจำกัด เฉพาะการเล่นบางชนิด และบริเวณที่ไม่จำกัดซึ่งผู้เล่นจะเลือกเล่นบริเวณใดก็ได้ การเล่นจำแนกตามสถานที่เล่นดังกล่าวได้ดังนี้

2.1 การเล่นในบริเวณจำกัด ได้แก่ บริเวณที่ผู้เล่นจำเป็นต้องเลือกเล่น เพื่อความสะดวกและสอดคล้องกับวิธีเล่นรวมทั้งอุปกรณ์การเล่น เป็นบริเวณที่เหมาะสมกับการเล่นชนิดนั้น ๆ เท่านั้น เช่น การเล่นต่อไปนี้

เก็บแมงอึกวัก ผู้เล่นต้องเลือกเล่นบริเวณที่แมงอึกวักอาศัยอยู่คือ บริเวณบนพื้นดิน ที่มีฝุ่นละอองและแห้ง ซึ่งได้แก่บริเวณใต้ถุนบ้าน บริเวณร่องน้ำใต้ชายคาบ้าน เป็นต้น

จ๋อมเบ็ด ผู้เล่นต้องเลือกเล่นบริเวณที่มีน้ำไหล ซึ่งก็คือตามลำเหมืองภายในหมู่บ้าน

ตุ๊กตา ผู้เล่นต้องเลือกเล่นบริเวณที่นั่งเหยียดขาได้ และเป็นบริเวณที่สามารถตักน้ำรดได้โดยไม่ทำให้เปื้อนเประเลอะเทอะ เพราะจะต้อง "อาบนํ้า" ให้ตุ๊กตา ตามวิธีการอาบนํ้าให้ทารกของคนทางภาคเหนือ ซึ่งได้แก่บริเวณนอกชานบนบ้าน

หินลา เป็นการเล่นที่ต้องเล่นในบริเวณที่ร่มรื่น มีต้นไม้ใหญ่และมีที่สูงให้ปีนป่ายได้ แต่ผู้เล่นจะไม่เลือกเล่นใต้ถุนบ้าน หรือลานบ้าน

ผีนางด้ง ผีอึกวักและผีกองแก้ว การเล่นเชลยผีนางด้งนี้ ต้องเล่นบริเวณนอกหมู่บ้าน คือกลางทุ่งนาหรือบริเวณชายทุ่งเท่านั้น

การเล่นพ่อนผี เล่นได้บริเวณใต้ถุนบ้าน ที่ซึ่งมีชื่อสำหรับใช้ผูกผ้าสำหรับเชลยผีนางด้ง สึงสร้อยรำในพิธีขณะเล่นได้

เป็นพ่อเป็นแม่หรือเป็นครอบครัว ผู้เล่นจะเลือกบริเวณในส่วนหลังบ้าน ซึ่งเป็นบริเวณที่มีต้นไม้ โดยเฉพาะต้นกล้วยหรือต้นหมากซึ่งมีลำต้นกลวงและเรียบตั้งตรง ปลุกเรียงอย่างได้มุมเป็นสี่มุม ผู้เล่นจะอาศัยลำต้นพืชที่ยังมีชีวิตอยู่นั้นดัดแปลงเป็นเสากระดือบทรงสี่เหลี่ยมลูกเต๋า โดยเอาไม้ไผ่ผ่าซีกมาทำโครงแล้วใช้เชือกมัดตรึงให้แน่น และใช้ฟางแห้งหรือใบหมากทำหลังคาและฝาทั้ง 2 ด้าน และใช้ปูนปั้นกระดือบแทนปากไม้ไผ่ ภายในกระดือบเล็ก ๆ นี้ เด็ก ๆ จะเล่นเป็นพ่อเป็นแม่ หรือเล่นเป็นครอบครัว

การละเล่นประเภทนี้มี 23 ชนิด ดังรายชื่อต่อไปนี้

1. เก็บแมงอี่ก๊วก	2. ขาแมกรก
3. ขึ้นต้นหมาก	4. จ๋อมเบ็ด
5. ต่กตา	6. ถี่ลักร
7. นิลา	8. ป้อนข้าวน้อง
9. เป็นพ่อเป็นแม่	10. เป็นครู
11. แพหยวกกล้วย	12. เป่าปี่ตอเฟื่อง
13. ผีกองแก้ว	14. ผีนางทั้ง
15. ผีอี่ก๊วก	16. ฟ้อนผี
17. รถไฟ (กรกกระเดื่อง)	18. เรือกล
19. เล่นน้ำ	20. ว้าว
21. สก๊	22. ลีลั้งจา
23. เรือกาบลี	

2.2 การละเล่นที่เล่นในบริเวณที่ไม่จำกัด ได้แก่บริเวณใดก็ได้ที่ผู้เล่นการละเล่นชนิดต่าง ๆ จะเลือกเล่นซึ่งเป็นบริเวณที่มีมากกว่า 1 แห่ง เป็นอย่างน้อยโดยมากมักจะเป็นบริเวณกลางแจ้ง ดังตัวอย่างการละเล่นต่อไปนี้

การเล่นชายของ ผู้เล่นอาจจะเลือกเล่นบริเวณใต้ต้นไม้ หรือลานบ้านที่ร่มรื่น หรือในสวนหลังบ้านภายในกระท่อที่ใช้เป็นที่เล่นเป็นครอบครัวก็ได้

พัฒนา ผู้เล่นสามารถที่จะถือพัฒนาวิ่งไปตามบริเวณลานบ้านหรือตามถนนหนทางในหมู่บ้าน หรือในวัดในโรงเรียนก็ได้

พัฒนาเหมือนข้าง ผู้เล่นจะเลือกเล่นบริเวณลานกว้าง ๆ ที่ไหนก็ได้ทั้งบริเวณที่อาศัยและที่สาธารณะเช่น โรงเรียน หรือวัด เป็นต้น

การละเล่นประเภทนี้มี 73 ชนิด ดังรายชื่อต่อไปนี้

1. กล้องถีบ	2. กล้องผู้
3. กองขัทราย	4. ก๊อบเก็บ
5. ก้างแกง	6. ต่กตากระดาศ
7. ข้างบะขี้	8. ขวานฟ้าหน้าดำ

9. ขาคร้าว	10. ขายน้ำแข็งใส
11. ขี้เถ้าก้านกล้วย	12. ขี้ทูต
13. คอกหมู	14. คุณนายหล่มโหล้ง
15. เครื่องบิน	16. จั่วล้อ
17. งูสิ้น	18. จรวค
19. จักจั่นร้อง	20. จักจั่นชนกัน
21. จีบสาว	22. คนตรี
23. คัดผม	24. คามวงพระจันทร์
25. คาแหลวลม	26. คีวงล้อ
27. เต็นฮ้อคัก	28. ไถนา
29. โทรศัพท์	30. น้ำตุงแม่หม้าย
31. น้ำป่อแก้ว	32. บอกต้อก
33. บอกฉืด	34. บะต้อวง
35. บักกะบุ่น	36. ปั้นจัวปั้นควาย
37. ปั้นพะลาบ	38. ปั้นมะเต๊ียบ
39. ปั้นฉืดน้ำ	40. ปั้นเก็บ 16
41. ปลุกผี	42. เป็นคุณนาย
43. แปงสุด	44. แปงแกงกระต้าง
45. เปาแน	46. เปาผง
47. เปาขางละหู่	48. พักลม
49. พับกระดาศ	50. ผัดหม้อขาง
51. ฝากเงินธนาคาร	52. มองตำข้าว
53. ยกบา	54. ยิงก้าง
55. กังสะตึก	56. รถไฟ (ต่อแถว)
57. รถยนต์ (พลาสติก)	58. รถลาก
59. รำข้าวเกาะ	60. รำวง

61. ลากกาบหมาก	62. ลากรวดดินเหนียว
63. ลากล้อ	64. ชูบเกลือขาวบ้าน
65. สานสร้อย	66. หมาหินโป่ง
67. หน้ากาก	68. แห่ลูกแก้ว
69. อีเก	70. ชูบว่าวผู้สาว
71. ชูบเจ้าสาว	72. ไช้มคแดง
73. ช่อล็กน้ำ	

3. การละเล่นแบบไม่แข่งขันจำแนกตามผู้เล่น

การละเล่นจำแนกตามผู้เล่นนี้ จำแนกได้ 2 วิธี คือ จำแนกตามความแตกต่างทาง สรีระ และจำแนกตามลักษณะการให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่ม

3.1 การละเล่นจำแนกตามเพศผู้เล่น มี 3 ประเภทได้แก่ การละเล่น สำหรับเพศชาย การละเล่นสำหรับเพศหญิง และการละเล่นที่เล่นได้ทั้งสองเพศ

3.1.1 การละเล่นที่นิยมเล่นเฉพาะเพศชาย โดยมากจะเป็นการ ละเล่นแบบผาดโผน ก่อนข้างอันตราย เช่น เล่นปืนขึ้นต้นหมาก หรือเล่นนิลดา ซึ่งจะต้องมี การปีนป่าย ห้อยโหนเถาวัลย์ และเป็นชั้นบนกองขี้เลื่อยสูง ๆ และทำท่าต่อสู้กันบนนั้นหรือเป็น การละเล่นที่แสดงออกเชิงพฤติกรรมตามความสนใจของลักษณะของเพศ เช่น การเล่นจับสาว และเล่นชู้มเจ้าสาวซึ่งผู้เล่นจะต้องผลัดกันชู้ม หรือการเล่นที่ใช้อาวุธเช่น ปืนเอ็ม 16 การ เล่นยิงก้างและกะตัก เป็นต้น การละเล่นประเภทนี้ทั้งหมด 25 ชนิด ได้แก่

1. ถล่องผู้	2. ก้างแกง
3. ขานฟ้าหน้าดำ	4. ขึ้นต้นหมาก
5. จับสาว	6. คนตรี
7. ตบวงพระจันทร์	8. ตีวงล้อ
9. เต้นฮ็อกกี	10. โถนา
11. นิลดา	12. บะด็อง
13. ปืนจั่วปืนควาย	14. ปืนเอ็ม 16

15. แพทย์วอกกล้วย	15. ยกบา
17. ยิงกัง	18. ยิงกังสะตึก
19. ลากรดดินเหนียว	20. ว้าว
21. อีเก	22. อู่มเจ้าสาว
23. ไอ้มดแดง	24. ปีนมะแต้ม
25. ปีนไฟ	

3.1.2 การละเล่นที่นิยมเล่นเฉพาะเพศหญิง โดยมากมักจะเป็นการ

ละเล่นที่ต้องใช้ความคิดประดิษฐ์เพื่อความสวยงาม ละเล่นประเภทนี้ เช่น สานสร้อยซึ่งผู้เล่นต้องเรียนรู้วิธีที่จะถักสานให้ออกมาเป็นรูปทรงที่สวยงามได้สัดส่วน หรือการเล่นขนมกรกและขายของ ซึ่งผู้เล่นจะต้องรู้กรรมวิธีที่จะประดิษฐ์อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เป็นไปตามที่จินตนาการ เช่นการผสมฝุ่นหรือดินเหนียวให้เข้ากับน้ำให้มีความเข้มข้นพอดี เมื่อตัดกหยอดหลุมก็ไม่ต้องรอนาน เพราะผสมและเกินไปเป็นต้น หรือผู้เล่นเรียนรู้ว่าการจะนำ "จี้เลาบ" ใต้แลดูคล้ายของจริงนั้นจะต้องใช้โคนด้นกล้วยที่เนาแล้วมาสับให้และอีกทีหนึ่งจึงจะดูเป็น "จี้เลาบ" เช่นเดียวกับการเลือกเอาก้านกล้วยมาหั่นเป็นชิ้นยาวขนาด 3 นิ้วฟุต เพราะมีลักษณะรูปทรงกระบอกคล้ายไส้จั่วและใช้กาบกล้วยหั่นเป็นชิ้นสี่เหลี่ยมแทน "จิ้นทอล" (หรือหนูทอล) เพราะมีลักษณะเป็นชิ้นแบน ๆ เหมือนกันเป็นต้น

นอกจากนี้ก็ได้แก่การละเล่นซึ่งเลียนแบบมาจากของผู้ใหญ่ซึ่งผู้เล่นมักจะต้องปฏิบัติตามเพราะเกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อ เช่น การเล่นพ่อนผี ผีนางด้ง ผีอ้าวัก และผีก้องแก้ว ซึ่งมีชื่อจำกัดว่าผู้เล่นจะต้องเป็นหญิงเท่านั้น

การละเล่นเลียนแบบอาชีพสำหรับหญิง เช่น การเล่นตัดผม ซึ่งผู้เล่นต้องประณีตใจเย็นในการที่จะต้องใช้มีดโกนโกนผู้เล่นอีกคนหนึ่งให้เปียกชื้น และค่อย ๆ ใช้มีดตัดผมและขอดเป็นกันหอยพร้อมกับใช้ "ก๊ีบ" เสียบให้กันหอยคงตัวไม่หลุด จนรอบศีรษะจะรอนผมแห้งแล้วจึงหวี เป็นต้น

การละเล่นเลียนแบบพฤติกรรมของผู้เป็นแม่ เช่นการเล่นตุ๊กตา เลียนแบบการบริหารกแบบทางภาคเหนือ ซึ่งเป็นหน้าที่ของหญิงที่ต้องบริหารภาพภาวณิครอบครัว นอกจากนี้ได้แก่การเล่นมองตำข้าว และคอกหมู ซึ่งเป็นการละเล่นเลียนแบบบทบาทในการรับผิดชอบของหญิงซึ่งต้องกระทำต่อครอบครัว เป็นต้น

การละเล่นประเภทนี้มี 20 ชนิด ดังต่อไปนี้

1. ชนมกรก	2. ข่ายควรว
3. ข่ายน้ำแข็งใส	4. กอกทง
5. คุณนายหล่มไหม้	6. คัดผม
7. ตีกตา	8. ตีกตากระดาน
9. ถีบจักร	10. น้ำป่อแก้ว
11. ป้อนข้าวน้อง	12. แบ่งแ่งกระต้าง
13. พับกระดาน	14. ผีห้องแกง
15. ผีนางตัง	16. ผีอึกวัก
17. ฟ้อนผี	18. มองคำข้าว
19. รำชาวเกาะ	20. สานสร้อย

3.1.3 การละเล่นที่นิยมเล่นทั้งสองเพศ โดยมากมักเป็นการละเล่นประเภทที่ 1 โดยลำพังและใช้อุปกรณ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และวิธีเล่นก็ไม่ซับซ้อนมากนัก และเป็นการละเล่นสำหรับเด็กเล็ก เช่น นาคึงแม่หม้ายที่เล่นโดย ห้ว "น้ำถูง" หรือ กระแบ่งเล็ก ๆ ที่ผู้ใหญ่สานให้ หรือขี้ม้าก้านกล้วยที่ทำขึ้นเองโดยหักพกก้านกล้วยแล้วใช้ไม้เสียบยึดเป็นหัวม้า และใช้เชือกร้อยผูกคล้องคอแล้วยืนตรอมวิ่งไปข้างหน้า ทำทำให้ผู้เล่นสนุกสนานไปกับจินตนาการว่าได้ขี่บนหลังม้าจริง ๆ เป็นต้น

การละเล่นบางประเภทก็แสดงถึงยุคสมัยที่เพศหญิงเพศชายสามารถทำกิจกรรมบางอย่างร่วมกันได้เป็นอย่างดี เช่น การเล่นผาดูเงินธนาคาร หรือเล่นธนาคารโตข้าวบ้าน เป็นต้น

การละเล่นประเภทนี้มีมากกว่า 2 ประเภทแรก คือมีทั้งหมด 50 ชนิด ดังรายชื่อต่อไปนี้

1. กลองก๊อบ	2. กองขี้ทราย
3. ก๊อบเก็บ	4. เก็บแมงอึกวัก
5. ขว้างมะขี้ฮั่น	6. ขี้ม้าก้านกล้วย
7. ขี้ทุต	8. เครื่องบิน
9. จั๋วล้อ	10. งูลิ้น

11. จรวด	12. จ๋อม เบ็ด
13. จักลิ้นร้อง	14. ตามทลวธม
15. ไทรศัพท	16. น้ำถุ้งแม่ห้าย
17. บอกล้อก	18. บอกลัด
19. ปักกะบุ่น	20. ปิ่นพะลาบ
21. ปิ่นฉีค่น้ำ	22. ปลุกผี
23. เป็นพ่อเป็นแม่	24. เป็นคุณนาย
25. เป็นครู	26. เป่าปี่ตอเฟื่อง
27. เป่าพวง	28. เป่ายางมะหุ้ง
29. เป่าลูกโป่งวิทยาศาสตร์	30. พัดลม
31. ผัดหม้อซาง	32. ผากเงินธนาการ
33. รถไฟ (ต่อแถว)	34. รถไฟ (ครกกระเดื่อง)
35. รถขู	36. รถลาก
37. รำวง	38. เรือกล
39. ลากกานหมาก	40. ลากล้อ
41. ลูกเสื่อซาวบ้าน	42. เล่นน้ำ
43. สก๊	44. สิกขัง
45. หมาหินโป่ง	46. หวีากาก
47. แห่ลูกแก้ว	48. ขี่ม้าขี่สาว
49. ส่อลักน้ำ	50. เรือกานปลี

3.2 การเล่นแบบไม่แข่งขันจำแนกตามลักษณะการให้ความสำคัญต่อ

การรวมกลุ่ม

ลักษณะการให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มในการเล่นแบบไม่แข่งขันมี 2 ระดับ และมีรายละเอียดแตกต่างกับการเล่นแบบแข่งขัน ดังนี้

3.2.1 การเล่นที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มผู้เล่น ในขณะที่การรวมตัวกันของผู้เล่นในการเล่นแข่งขันกันมีลักษณะเป็นการประสานกำลังกันเพื่อเข้าไปเผชิญ

หรือปะทะและเอาชนะฝ่ายตรงข้ามนั้น ฝ่ายชนะจะเป็นฝ่ายที่ได้รับความสนุกสนานพึงพอใจมากที่สุด เพราะเป็นการเล่นที่มีการตัดสินใจที่ชัดเจน แต่การรวมกลุ่มของผู้เล่นในการเล่นแบบไม่แข่งขันนั้น เป็นการรวมกลุ่มกันในลักษณะที่ผู้เข้าทุกคนเข้าไปมีส่วนร่วมช่วยให้การเคลื่อนไหวนั้นดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและบรรลุจุดหมายสูงสุดร่วมกันก็ได้รับความสนุกสนานพึงพอใจร่วมกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

พัฒนาทมิ้อชาว ผู้เล่นทุกคนต้องจับมือกันเป็นวงกลม แล้วหมุนเหวี่ยงไปรอบ ๆ วงพร้อมกับที่แต่ละคนจะต้องดึงถ่วงน้ำหนักตัวเองออก ากวงด้วย เพื่อให้เกิดแรงเหวี่ยงในขณะที่หมุน ถ้าหากผู้เล่นคนใดไม่สามารถทำได้หรือออกแรงถ่วงดึงน้ำหนักไม่ไหว ึ่งหวัะการหมุนเหวี่ยงนั้นก็จะไม่ประสบความสำเร็จและทุกคนไม่สนุกสนาน แต่เมื่อมีการประสานกำลังกันอย่างไ้ล้ ึ่งหวัะผู้เล่นทั้งหมดก็จะสามารถหมุนเหวี่ยงได้อย่างเป็นกระบวนและแรงเร็วขึ้นซึ่งสร้างความตื่นเต้นระทึกใจให้กับทุกคน จนกระทั่งจะเกิดการเสียสมดุลย์ขึ้น ึ่งจะมีการเสียหลักล้มลง อันเป็นจุดสิ้นสุดของการเคลื่อนไหว แต่ไม่ว่าจะมีผู้เล่นเสียหลักล้มกี่คนก็ตาม ทุก ๆ คนก็จะได้รับความสนุกสนานพึงพอใจร่วมกัน

หมาตีนโป้งหรือหมาตีนบ้อง เหมือนกับการเล่นอีกาสามหัวของภาคกลางนั่นเอง ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องใช้ความพยายามในการที่จะ "ร่วมมือกัน" ตั้งแต่ขั้นแรกที่ต้องประสานมือกันทั้ง 2 คนแล้วหมุนตัวลวดได้แขนเพื่อเปลี่ยนท่า ากการหันหน้าเข้าหากันเป็นหันหลังให้กันโดยไม่ให้มือหลุดออกจากกัน หรือลุดผิดพลาด ึ่งหวัะทำให้ไม่สำเร็จ ไม่เช่นนั้นผู้เล่นต้องพยายามใหม่ ผู้วิจัยสังเกตการเล่นนี้ในสถานการณื ึ่งหลายครั้ง ก็ยังพบว่าหลายครั้งที่ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามครั้งแล้วครั้งเล่าเพียงเพื่อให้ผ่านขั้นลุดได้แขนและหันหลังให้กันอยู่ในท่าเตรียมพร้อมที่จะเคลื่อนไหวขั้นต่อไป ซึ่งเป็นขั้นลุดยอดของการเล่นชนิดนี้ และเป็นขั้นที่ต้องการ "ความร่วมมือ" มากที่สุด คือ เริ่มจากผู้เล่นคนแรกจะต้องพาดข้อเท้ากับมือที่ประสานกันไว้ คนที่สองพาดข้อเท้าเกี่ยวข้อเท้าของคนแรก และคนที่ 3 จะต้องพาดเกี่ยวข้อเท้าของคนี 2 โดยต้องสอดแข้งลุดได้แข้งของคนี 1 ก่อน เมื่อได้ทีแล้วทุกคนก็จะปล่อยมือออกจากกัน แล้วปรบมือเป็ล้ ึ่งหวัะพร้อมกับเดินหรือกระโดดขาเกี่ยวหมุนไปรอบ ๆ และเมื่อผู้เล่นคนหนึ่งคนใดล้มลงหรือทำพลาดออกไป ก็จะทำให้เกิดการเสียสมดุลย์ทำให้การเคลื่อนไหวสิ้นสุดลง แต่ทุกคนก็ได้รับความสนุกสนานร่วมกันแล้วในตอนลุดขาเกี่ยวหมุนไปรอบ ๆ ในตอนลุดขากันนี้เท่าที่ผู้วิจัยสังเกตการเล่น

ก็มีหลายครั้งที่ผู้เล่นประสบความล้มเหลวเพราะสอได้ไม่ถูกต้อง พอปล่อยมือออกจากกันเขาก็หลุดออกจากกันไปด้วยความประสานร่วมมือกันในการละเล่นขึ้นอยู่กับความพยายาม ความสามารถและการใช้ทักษะ ตลอดจนความรู้สึกสัมผัสของผู้เล่นด้วย จึงจะช่วยให้การเคลื่อนไหวในบรรดาผล

นะตอวง เป็นการเล่นเตะตะกร้อแบบที่ไม่มีการแข่งขัน ผู้เล่นต้องยืนล้อมวง และพยายามเตะให้เตะกร้อลอยตัวอยู่ในอากาศให้ได้นานที่สุด ซึ่งจุดมุ่งหมายต่างกันอย่างสิ้นเชิงกับการเตะแบบแข่งขันที่พยายามให้เตะให้เตะกร้อตกลงบนพื้นของฝ่ายตรงข้ามให้มากที่สุด เมื่อจุดมุ่งหมายของการเตะเล่นอยู่ที่ต้องพยายามเลี้ยงลูกให้ลอยตัวอยู่ได้นาน ๆ ผู้เล่นแต่ละคนก็จะต้องร่วมมือกันอย่างประสานสอดคล้อง ความสนุกของการเตะเล่นที่ความพยายามเตะรักษาการลอยตัวของเตะกร้อให้ได้นานที่สุด บางคนต้องใช้ทั้งศอก เข่า ไหล่ ออก และศีรษะ ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความสามารถอย่างมีศิลปะในการเล่น ในขณะที่วิธีการเตะก็จะไม่มีการเตะเล่นกีฬาเตะตะกร้อ

ฝึกองแก๊ง ผีนางตึงและผีอีกรัก การเตะเล่นประเภทเขมือบนี้เป็นการเตะเล่นที่เลียนวิถีกรรมที่เกี่ยวกับการผลิตเพื่อการค้าขายอยู่ ซึ่งการประกอบพิธีกรรมนั้นต้องอาศัยความร่วมมือของสมาชิกในชุมชนเดียวกันด้วย การเตะเล่นแบบนี้จึงต้องมีผู้เล่นมารวมกลุ่มกันเกินกว่า 2 คนขึ้นไป และยิ่งมากยิ่งขึ้นก็เพราะในระหว่างที่เริ่มเล่นเขมือบนั้น ผู้เล่นจะต้องจรรคนิยมเชื่อนันสูง ดังนั้นการมีคนมาร่วมเล่นมาก ๆ จึงเป็นผลดีในแง่ทำให้ทุกคนมีใจคลั่ง และทำให้การเล่นนั้นลุล่วงไปตามความต้องการในด้านความบันเทิงเพลิกเพลินของผู้เล่นโดยทั่วหน้ากัน

นอกจากนี้ยังมี การเตะเล่นอีกหลายชนิดที่มีผู้เล่นเพียง 2 คน เคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นร่วมกัน จะขาดคนใดคนหนึ่งไม่ได้ เช่น การเตะดัดผม น้ำบ่อแก้ว แป้งสุด ลากกานหมาก และคุณนายหล่มไหม้ เป็นต้น

การเตะเล่นแบบไม่แข่งขันที่สำคัญต่อการรวมกลุ่มนี้มี 34 ชนิด ดังนี้

1. ขายคร้ว	2. ขายน้ำแข็งใส
3. ข้างบะชีอัน	4. คุณนายหล่มไหม้
5. งูลีน	6. จักกัมชนกัน

7. จีบสาว	8. ตัดผม
9. เต็มซ็อกกี	10. โธนา
11. โทรศัพท์	12. น้ำป่อแก้ว
13. นิลา	14. บะหือวง
15. เป็นพ่อเป็นแม่	16. เป็นคุณนาย
17. เป็นครู	18. ปลุกผี
19. ผีกองแก๊ง	20. ผีนางด้ง
21. ผีอึกวัก	22. ฟ้อนผี
23. ผัดหมือขาง	24. มองตำข้าว
25. รถไฟต่อแถว	26. รถไฟ (ครกกระเดื่อง)
27. รำชาวเกาะ	28. รำวง
29. ลากกาบหมาก	30. ลูกเสื้อขาวบ้าน
31. หม่าพื้นโป๊ง	32. แห่ลูกแก้ว
33. อีเก	34. ขี้บ่าวขี้สาว
35. ขี้มเจ้าสาว	

3.2.2 การเล่นเกมที่ให้ความสำคัญกับผู้เล่นรายบุคคล การเล่นเกมประเภท

นี้มักจะมีอุปกรณ์การเล่นเป็นเครื่องกำหนดจำนวนผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่ เพราะผู้เล่นสามารถที่จะเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นได้โดยลำพัง ไม่ต้องอาศัยความร่วมมือจากคนอื่น ๆ ก็เล่นสนุกเพลิดเพลินได้ แต่อย่างไรก็ตามการเล่นโดยลำพังนี้ เท่าที่ผู้วิจัยสังเกตจากการเล่นในสถาน-การณ์จริงและจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลแต่ละกลุ่ม พบว่าส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะยังคงมีการมารวมกลุ่มกันเล่นโดยต่างคนต่างมีอุปกรณ์การเล่นอยู่ใมมือ หรือบางครั้งก็จะมีผู้เข้าร่วมสถาน-การณ์ในฐานะของผู้ดูซึ่งจะมีความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย ส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะไม่ค่อยได้เล่นโดยลำพังอย่างแท้จริง

ในขณะที่เล่นรวม ผู้เล่นก็จะมาเล่นรวมกลุ่มกันต่างคนต่างก็มีจรวดเป็นของตัวเอง แล้วต่างคนต่างก็ร้องจรวดขึ้นไปในอากาศ ความสนุกเพลิดเพลินอยู่ที่การได้จรวดทั้งของตนเองของผู้เผลิว่อนอยู่กลางอากาศแล้วร่อนลงสู่พื้นการเล่นรวมกลุ่มจึงสนุกสนานกว่าเล่นตามลำพัง

หรือเล่นซี้ตูด ที่ผู้เล่นท่ามือหงิกเลียนแบบคนเป็นโรคเรื้อน โดยพยายามจับนิ้วแต่ละนิ้วให้เกี่ยวซ้อนกันทั้ง 5 นิ้ว เมื่อท่าเสร็จแล้วก็ต้องการอวดให้คนอื่น ๆ ดูความสำเร็จของตนเป็นต้น

การเล่นประเภทนี้มีทั้งหมด 65 ชนิด ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. กล้องถือบ	2. กล้องผู้
3. กองซี้ทราย	4. ก้อนเก็บ
5. กำแก้ง	6. เก็บแมงอี่กวัค
7. ขนคกรก	8. ขว้างบะซี้ตัน
9. ขวานฟ้าหน้าดำ	10. ซี้ผ้าก้านกล้วย
11. ซี้ตูด	12. ซีนั่นหมาก
13. คอกหมู	14. เครื่องบิน
15. จั่วล้อ	16. จรวด
17. จ่อมเบ็ด	18. จี้ก้นร้อง
19. คนตรี	20. คาบวงพระจันทร์
21. ตาเหลวลม	22. ตีวงล้อ
23. ตีกตา	24. ตีูกตากระต่าย
25. ถีบจักร	26. น้ำกุ่มแม่ท่ายาย
27. บอกต็อก	28. บอกฉัด
29. บ้อนข้าวน้อง	30. ปีกกะนุ่น
31. ปั้นจั่วปั้นควาย	32. ปั้นพะลาน
33. ปั้นไฟ	34. ปั้นมะเก็บ
35. ปั้นฉีคน้ำ	36. ปั้นเอ้ม 16
37. แพหยวกกล้วย	38. แปงสุก
39. แปงแกงกระด้าง	40. เป่าแฉ
41. เป่าปี่คอเพื่อง	42. เป่าผง
43. เป่ายางบะพุ้ง	44. เป่าลูกโป่งวิทยาศาสตร์
45. พัดลม	46. พับกระต่าย

47. ฝากเงินธนาคาร	48. ยกบา
49. ยิงกิ้ง	50. ยิงกิ้งสะตึก
51. รดยนต์	52. รดยู่
53. รดลาก	54. เรือกล
55. ลากรดคินเหนียว	56. ลากสือ
57. เล่นน้ำ	58. ว้าว
59. สก๊	60. สานสร้อย
61. ลิกลู่ลา	62. หน้ากาก
63. ไข่มกแดง	64. ย่อล็กน้ำ
65. เรือกาบปลี	

4. การละเล่นแบบไม่แข่งขันจำแนกตามวิธีเล่น

การละเล่นแบบไม่แข่งขัน ไม่มีการบวกรก่อนเล่น และไม่มีการศึกษาหรือข้อกำหนดกฎเกณฑ์ในการเล่นเหมือนการละเล่นแบบแข่งขัน เพียงแต่อาจมีการจัดระบบระเบียบความสัมพันธ์และพฤติกรรมของผู้เล่นให้เป็นไปตามขั้นตอนและเพื่อให้การละเล่นนั้นบรรลุถึงความสนุกสนานเพลิดเพลินร่วมกัน ซึ่งการละเล่นที่มีลักษณะดังกล่าวมักเป็นการละเล่นที่มีการรวมกลุ่มผู้เล่น แต่ก็จะไม่มีการตัดสินกันด้วยกฎกติกาใด ๆ ผู้เล่นสามารถแสดงออกได้อย่างค่อนข้างอิสระเช่นเดียวกับวิธีเล่นสำหรับผู้เล่นตามลำพัง วิธีเล่นของการละเล่นแบบไม่แข่งขันก็มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคม เช่นเดียวกับการละเล่นแบบแข่งขันและจำแนกได้ในลักษณะเดียวกันดังต่อไปนี้

4.1 วิธีเล่นที่เกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของสังคมชนบท จำแนกได้ดังนี้

4.1.1 วิธีเล่นที่เลียนแบบวิถีการทำมาหาเลี้ยงชีพและการดำเนิน

ชีวิตประจำวันได้แก่วิธีเล่นในการเล่นต่อไปนี้

ไถนา ผู้เล่นต้องเตรียมอุปกรณ์ก่อนคือ มีไถ แอกและเชือก ทำโดยเจาะตรงโคนท่อนมะพร้าวให้ทะลุทั้ง 2 ข้าง แล้วใช้เชือกร้อย นำปลายเชือกไปผูกติดกับไม้ใช้ทำแอกขายละข้าง เริ่มเล่นโดยให้คนหนึ่งเป็นวัวอีกคนหนึ่งเป็นคนไถนา และถ้ามีผู้เล่น 3 คน ก็ให้คนที่ 2 เป็นวัวสำรองไถหรือลูกวัว วิธีสวมแอกทำได้โดยให้ผู้เล่นสวมบทเป็นวัวอยู่ในท่าคลาน สี่เท้า

วางแอกบนคอวัว เชือกทั้ง 2 ชายที่ผูกติดกับปลายแอกอยู่ได้รั้งรั และคนไถจะวางบนพื้นข้างหลังวัว แอกจะเป็นเครื่องดึงคันไถไปตามจังหวะเดินของวัว แล้วใช้เชือกอีก 2 เส้นผูกติดข้อมือทั้ง 2 ข้างของคนเป็นวัว คนไถรวบชายไว้ด้วยมือข้างหนึ่งส่วนเมื่ออีกข้างหนึ่งใช้จับทางคันไถเตรียมวัวเสร็จแล้วก็เริ่มไถนา คนไถจะส่งเสียงไล่วัว "ฮือ! ฮือ!" วัวต้องคลานไปข้างหน้า ลูกวัวก็คลานตามไปข้าง ๆ หรือถ้าเป็นวัวสำรองก็ทำท่าเคี้ยวเอื้องอยู่บริเวณใกล้ ๆ นั้น ขณะที่วัวคลานไป คนไถก็จะคอยจับประคองหางไถเดินตามไปและถ้าต้องการให้เลี้ยวด้านใดก็จะกระตุกเชือกที่ผูกติดข้อมือด้านนั้น โดยมากผู้เล่จะเปลี่ยนแบบการไถนาจริงซึ่งมักจะไถเวียนขวาเป็นส่วนใหญ่ ผู้เล่จะส่งเสียงกระตุ้นวัวว่า "ฮือ! ฮือ! ขวา! ขวา!" ไถไปสักพักหนึ่งก็มีการปลดวัวปล่อยให้ไปกินหญ้ากินน้ำ แล้วเปลี่ยนเอาวัวอีกตัวหนึ่งมาเทียมแอกและไถ เริ่มเล่นต่อไปแล้วผลัดเปลี่ยนบทบาทกัน

การเล่นไถนาอีกวิธีหนึ่ง ไม่มีการใช้อุปกรณ์การเล่น มีผู้เล่น 2 คนคนหนึ่งเป็นวัวและไถในขณะเดียวกัน อีกคนหนึ่งสวมบทเป็นคนไถนา คนเป็นวัวอยู่ในท่าคลาน 3 ขา ขาอีกข้างหนึ่งเหยียดไปข้างหลังแทนคันไถ คนไถนาลับหางไถซึ่งก็คือเท้าหรือข้อเท้าของคนเป็นวัวนั่นเอง เดินตามวัวไปข้างหน้า

มองคำข้าว ผู้เล่จะใช้ไม้ไผ่ประกบกันเป็น "มองคำข้าว" หรือครกกระเดื่องเสร็จแล้วผลัดเปลี่ยนบทบาทกันเป็นคนตำ : คนข้าวในครกและคอยคัดออกหรือตักข้าวเปลือกใส่ครก และคนทำหน้าที่ผัดข้าว และถ้ามีคนมากก็แบ่งหน้าที่ให้ "เหิง" ข้าวหรือร้อนข้าว "ข้าว" ที่ใช้เล่นคือแกลบนั่นเอง คนทำหน้าที่ตำข้าวจะมีไม้ตักยาว 2 คน ยืนใช้เท้าข้างหนึ่งเหยียบตรงปลายคันเหยียบทั้งน้ำหนักลงเป็นจังหวะ คนที่ทำหน้าที่คนก็เดินตามจังหวะที่สาถูกข้างยกขึ้นสูง และถ้าต้องการตักข้าวออกหรือใส่ในครกก็ได้เหยียบข้างไว้ หรือใช้ไม้ค้ำตัวครกไว้คนที่ทำหน้าที่ผัดและร้อนข้าว ก็จะนำเอา "ข้าว" ที่ตำแล้วใส่ในกระด้ง แล้วโยนข้าวขึ้นไปในอากาศและปล่อยให้หล่นลงมาเป็นจังหวะ จะทำให้ส่วนที่ไม่ต้องการปลิวออกไป ส่วนคนที่ทำหน้าที่ร้อน ก็เอาข้าวที่ผัดแล้วใส่ลงในตะแกรง จับขอบให้แน่นแล้วหมุนให้ไถ้จังหวะจะทำให้ข้าวส่วนที่แกละเอียงตกลงตลอดตกลงไปเหลือแต่เมล็ดข้าวที่ดี ๆ การผัดและการร้อนข้าวนี้ผู้เล่นต้องมีทักษะ ไม่เช่นนั้นจะทำให้หกกระเด็นไปได้ง่าย ๆ

คอกหมู วิธีเล่นคอกหมูมีง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เพียงแต่ผู้เล่นหา "ก้านแหง่" มาตัดเป็นท่อน ๆ ยางขนาด 6 - 7 นิ้วฟุต แล้วใช้มีดผ่าครึ่ง แล้วทำก้านแหง่ที่ผ่าแล้วนั้นประกอบเป็นคอกหมู โดยการวางเรียงซ้อนสลับกันสี่ด้าน ขนาดสูงประมาณ 2 - 3 นิ้วฟุต ก็จะได้ออกหมู 1 คอก แล้วเอาก้อนดินหรือก้อนหินใส่ลงไปในคอก ก็จะกลายเป็นเลี้ยงหมูอยู่ในคอก

จั่วล้อ หรือจั่วเหี่ยมเกวียน มีผู้เล่น 3 คน สวมบทเป็นจั่ว 2 คน เป็นคนขับเกวียน 1 คน ก่อนเล่นจะต้องประกอบตัวเกวียนก่อน เสร็จแล้วคนขับเกวียนต้องจูงจั่วไปเหี่ยมเกวียน โดยให้จั่วจับที่แอกทั้ง 2 ข้าง ใช้เชือกข้อมือข้างที่อยู่ด้านนอกคนละข้าง แล้วรวบชายเชือกถือไว้ในมือ ต่อจากนั้นก็เอาเชือกผูกกับตัวเกวียนแล้วสวมคอตนเองเพื่อพ่วงตัวเกวียนไว้ และอีกมือหนึ่งถือแล้ วิธีขับ เกวียน คือ คนขับส่งเสียงเตือนจั่ว "ฮึ้ย ! ฮึ้ย !" พร้อมทั้งพัดแสในอากาศ จั่วเมื่อได้สัญญาณก็ออกเดินหรือวิ่งไปข้างหน้าพร้อม ๆ กับที่คนขับก็เดินหรือวิ่งตามไปด้วย เมื่อต้องการเลี้ยวซ้ายหรือเลี้ยวขวา คนขับก็จะกระตุกเชือกที่ผูกติดข้อมือคนเป็นจั่ว กระตุกด้านใดจั่วต้องเลี้ยวด้านนั้น บางทีผู้เล่นก็จะทำเสียงเลียนเสียงเกวียนที่เคลื่อนไปเร็ว ๆ ซึ่งเป็นเสียงกระเพื่อมจากการที่ล้อเกวียนกระทบกระแทกพื้นถนนดินลูกรังว่า "ล้อง ๆ ๆ ๆ..."

ลากล้อ เป็นการละเล่นที่เลียนแบบของจริง เช่น เกี่ยวกับการเล่นจั่วล้อ แต่มีวิธีเล่นแตกต่างกันคือ ลากล้อจะมีการประกอบตัวล้อหรือเกวียนที่แข็งแรงกว่าและใกล้เคียงความจริงมากกว่า วิธีเล่นคือผู้เล่นจะใช้เชือกผูกกับตัวเกวียนแล้วลากเล่นไปมา เกวียนนั้นแข็งแรงก็จะผลิตกันขึ้นนั่งยอง ๆ ให้อีกคนหนึ่งลาก บางครั้งเมื่อเด็ก ๆ ติดตามผู้ใหญ่เข้าไปในสวนเพื่อเก็บผักหักฟัน ก็จะใช้เกวียนเล็ก ๆ นี้นำทุกกิ่งไม้เล็ก ๆ ซึ่งจะมัดเป็นพ่อนเสียก่อนแล้ววางบนตัวเกวียนลากกลับบ้าน ดูคล้ายกับผู้ใหญ่ที่ขับเกวียนบรรทุกพืนกลับลากป่า กิ่งไม้เล็ก ๆ เหล่านี้จะถูกนำไปใช้เป็นเชื้อไฟในการก่อไฟเพื่อหุงหาอาหารต่อไป

จ่อมเบ็ด เป็นวิธีเล่นเลียนแบบวิธีการอาหารของผู้ใหญ่วิธีหนึ่ง ผู้เล่นจะใช้เชือกทาบกล้วยผูกติดกับเรียวไม้ไผ่ซึ่งใช้ทำเป็นคันเบ็ด และใช้ไม้ไผ่แทงผูกติดกับปลายเชือกแทนปลา และนำไป "จ่อม" หรือตกในลำน้ำเหมือนงูไล่บ้าน

แพหยวกกล้วย เป็นวิธีเล่นที่เลียนแบบวิธีการเดินทางออกไปเที่ยวหาผู้มาเลี้ยงสัตว์ และหาปลาในสระใหญ่ด้วยการพายเรือของผู้ใหญ่ ผู้เล่นจะนำเอาลำต้นกล้วยหรือที่เรียกว่า "หยวกกล้วย" มาเรียงต่อกันแล้วใช้ไม้ไผ่แข็งแรงเสียบทะลุให้ติดกันเป็นแพ ถ่อออกไปตามลำเหมือง

และเล่นในสระใหญ่บริเวณที่เลี้ยงควาย และบางทีก็ใช้แพไม้บรรทุกฟางหรือหญ้าที่เกี่ยวได้กลับมาบ้านด้วย

सानสร้อย เป็นวิธีเล่นที่เลียนแบบงานจักสานเครื่องมือเครื่องใช้ของผู้ใหญ่ แต่ไม่ใช่เลียนแบบโดยตรงเหมือนการละเล่นชนิดอื่น ๆ ผู้เล่นจะใช้ใบมะพร้าวฉีกเป็นทางเล็ก ๆ นำมาสานเป็นสร้อยด้วยลวดลายต่าง ๆ บางลวดลายก็คล้ายกับผายสานไม้ไผ่สำหรับทำหมวก บางลวดลายก็คล้ายสานก้านไม้ไผ่สำหรับทำกระบุง (หรือเปี้ยค) นอกจากนี้ก็ยังสามารถสานเป็นรูปร่างนาฬิกาข้อมือและแหวนสวมนิ้วมือนิ้วด้วย และบางช่วงอายุเด็ก ๆ จะใช้เส้นเชือกพลาสติกเล็ก ๆ ซึ่งมีสีสตรึงคางมแปลกต่างจากใบมะพร้าวสานสายสร้อยด้วยลวดลายที่แปลกกว่าเดิม

เป็นพ่อเป็นแม่ การละเล่นชนิดนี้คล้ายกับการเล่นผ้าเหมียของเด็กภาคกลาง แต่เด็ก ๆ ภาคเหนือไม่นิยมเล่นบนบ้านหรือในห้องนอน แต่จะช่วยกันสร้างกระท่อเล็ก ๆ ขึ้นในบริเวณสวนหลังบ้านซึ่งร่มรื่นได้ร่มเงาต้นไม้ใหญ่หลากหลายชนิด เมื่อได้กระท่อแล้วผู้เล่นก็จะตกลงกันสวมบทบาทเป็นสมาชิกในครอบครัวหนึ่ง อันได้แก่เป็นพ่อ เป็นแม่ และเป็นลูก ๆ จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลซึ่งมีอายุอยู่ในช่วงที่ 4 (1) เปรายละเอียดของวิธีเล่นที่นำต้นเต้านรวกับพังละครเรื่องหนึ่งดังนี้

เมื่อผู้เล่นตกลงสวมบทบาทเป็นพ่อแม่และลูก ๆ แล้ว ก็เริ่มเล่นโดยสมมุติเป็นเวลาตอนกลางคืน ทุกคนนอนหลับเรียง ๆ กันคือพ่อแม่และลูก ๆ แล้วแม่จะตื่นขึ้นก่อนแล้วปลุกทุกคนตื่น โดยเขย่าตัวสามีพร้อมกับพูดว่า "สุ ๆ แฉงละเน้อไปโด้ง ละอ่อนตื่นเน้อไปโรงเรียน" แล้วแม่ก็จะลุกไปทำท่าก้อไฟนั่งข้าวทำกับข้าว

พ่อจะลุกขึ้นออกจากกระท่อไป ทำท่าว่าไปทำนา โดยทำท่าแบกลอบไปด้วย ส่วนลูก ๆ ก็ตื่นขึ้นช่วยกันกวาดบ้าน (ไม้กวาดทำง่าย ๆ โดยเอาฟางแห้งมัดรวมกันเป็นพ่อนเล็ก ๆ) และฉาดบ้านหน้ากระท่อ

สักครู่หนึ่งแม่ก็จะเรียกให้ลูกไปกินข้าว ลูก ๆ กับแม่นั่งล้อมวงทำท่ากินข้าว คือ หยิบข้าวจิ้มกับส่งเข้าปาก ทำท่าอ้ม เก็บสำรับเข้าไว้ในครัวเอง แล้วก็พากันออกจากกระท่อไปโรงเรียน

สักครู่หนึ่งก็สมมุติว่าเป็นตอนเย็น ลูก ๆ ก็กลับมาจากโรงเรียนวิ่งเข้ามาในกระท่อ

ส่วนแม่กำลัง (ทำท่า) เก็บผักอยู่ใกล้ ๆ บ้าน เด็ก ๆ หักแม่ว่า

ลูก : "อ๊แม่ เยียะหยัง" (แม่ทำอะไร)

แม่ : "เก็บผักแกงแค" (เก็บผักแกงแค)

ลูก : "ใส่ปลาเหียนควยเนอแม่" (ใส่ปลาไหลด้วยนะแม่)

แม่ : "เอ้อ บ่ดีกองปาก บ่มีจะให้บ่ได้บ่ใช่ ไปตักน้ำคักหนองเหียไป
ไปซมเล่นกันหันเนอ" (อ้ออย่าพูดมา บ่มีจะได้ไม่ได้ไม่รู้ ไปตักน้ำเสียไป อย่าซมแต่พว
กันเล่นนะ)

ลูก ๆ ก็จะไป (ทำท่า) ตักน้ำ โดยทำท่าสว่นน้ำจากบ่อหน้าบ้านเทใส่กระแบ่ง
แล้ว (ทำท่า) หัวเข้าไปในกระท่อมและใส่คุ่ม (สมมุติ) หน้าบ้านสำหรับมีไว้ล้างเท้า
เสร็จแล้วก็พากันไปเล่น

พอลบจากนาหัวปลามาด้วย (ใช้ใบไม้แห้งร้อยติดกันเป็นพวง) เด็ก ๆ วิ่งเข้า
ไปหาพูดว่า

"หันลอ! ฮีบ่อได้ปลาเหียนควย ได้กินแกงปลาเหียนละ แลงนี้" (นั่นไง
พ่ได้ปลาไหลมาด้วยได้กินแกงปลาไหลแล้วเย็นนี้)

พ่ส่งปลาให้แม่ แม่ไปทำกับข้าว แล้วพ่ก็ไป (ทำท่า) ผ่าพื้น

สักครูหนึ่งแม่ก็ตะโกนบอกทุกคนว่า

"เนอว! อาบน้ำอาบหนองกินข้าวแลงกันวอย!" (เฮีย! อาบน้ำอาบหนองกินข้าว
เย็นกันเร็ว!)

(สมมุติว่าอาบน้ำแล้ว) ทุกคนเข้าไปในกระท่อมนั่งล้อมวงกินข้าวด้วยกัน แล้วก็เข้านอน

ผู้ให้สัมภาษณ์เล่าว่าหลังจากนี้ ทุกคนก็จะต่างคนต่างเล่นกันในกระท่อม และบางทีก็เล่น
กันจนกระตือรือร้นไปเลยก็มี รายละเอียดของวิธีเล่นก็จะแตกต่างกันไปตามแต่โครงสร้างและอาคาร
เรือนให้เป็นอย่างไร

แบ่งชุด เป็นวิธีเล่นที่เลียนแบบการกางมุ้งตอนนอนนอน"ชุด" ก็คือผู้ "แบ่งชุด" คือ
กางมุ้งนั่นเอง วิธีเล่นคือ เด็กต้นหญ้าหัวหมูเลือกเอาตัวที่อวบ ๆ เด็กดอกที่ส่วนปลายออก
แล้ว ช่วยกันฉีกคนละปลายโดยต้องฉีกในแนวตรงข้ามกัน เช่น ถ้าคนหนึ่งฉีกแนวซ้ายขวา อีกคน
หนึ่งต้องฉีกแนวบนล่าง เมื่อรอยฉีกมาบรรจบกันตรงกลางก็จะกลายเป็นมีเส้นแยกออกจากกัน

สี่เส้น เป็นรูปสี่เหลี่ยมสวยงาม คล้ายกับตอนคลี่มุ้งออกจากกันเพื่อหามุมให้ได้ทีละมุม นำมุ้งไปเกี่ยวหรือผูกติดกับเสาหรือตะปูในห้องนอนวิธีเล่นแปงสุดนี้จะนำตื่นตื่นตอนที รอยฉีกจะมาบรรจบกันตรงกลางและแยกทางออกจากกันเป็นรูปสี่เหลี่ยม ซึ่งบางครั้งผู้เล่นก็ ทำไม่สำเร็จ ดังนั้นก่อนเล่นจึงต้องเก็บต้นหญากองไว้มาก ๆ

ตุ๊กตา เป็นวิธีเล่นเลียนแบบการบริหารทารกของผู้ใหญ่ โดยใช้ตุ๊กตาทำจากกากกล้วยแห้งแทนเด็กทารก และผู้เล่นจะจัดเตรียมสิ่งของที่จำเป็นจะต้องใช้ไว้ข้าง ๆ ตัวเพื่อจะให้หยิบใช้ได้สะดวก อันได้แก่ ถ้วยข้าวบด (โคลนละ ๆ) แก้วน้ำ และเชือกสำหรับตักข้าวบด น้ำสำหรับใช้อาบให้ทารก และนอกจากนี้ยังเตรียมเปลไว้ให้เด็กนอนโดยใช้ผ้าขาวม้าผูกติดกับขาโต๊ะ 2 ด้านด้วย วิธีเล่นเริ่มต้นเมื่อผู้เล่นนั่งเหยียด 2 ขาไปข้างหน้า ให้เท้าชิดกัน จับตุ๊กตานอนหงายบนหน้าแข้ง ให้ส่วนหัวพาดตรงข้อเท้า แล้วใช้เชือกตักข้าวบด ก่อนตักก็จะคนข้าวให้ละเอียดให้ได้ที่เสียก่อนจึงตักบด การบดนั้นผู้เล่นจะใช้เชือกตักข้าวบด ๆ บริเวณที่จินตนาการว่าเป็นปากแล้วก็เททิ้ง พอบดข้าวได้สัก 2 - 3 คำ ก็เอาเชือกมุ่ม ๆ ลงในน้ำที่จะใช้บด แล้วจึงตักน้ำนั้นใส่ปากตุ๊กตาด้วยวิธีเดียวกับบดข้าว บดข้าวสลับน้ำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดข้าว หรือสมมุติว่าอิ่ม

ขั้นต่อไปคือ อาบน้ำ ผู้เล่นยังคงปล่อยให้ตุ๊กตานอนหงายอยู่ในท่าเดิม แล้วใช้มือรูดน้ำราดแล้วลูบไปตามส่วนต่าง ๆ ของตุ๊กตา เช่น ใบหน้า อก แขนและขา พอจินตนาการว่าสะอาดก็จะใช้ผ้าเก่า ๆ เช็ดตัว แล้วใช้ผ้าอ้อม (เก่า ๆ) พันห่อตัวตุ๊กตาห่อไปนอนในเปลผ้าขาวม้าที่เตรียมไว้ แล้วนั่งเฝ้าเฝ้าเล่น

บ่อนข้าวน้อง เป็นวิธีเล่นที่เลียนแบบการบริหารทารกเช่นเดียวกับการเล่นตุ๊กตา แต่มีวิธีการต่างกันเล็กน้อยและซับซ้อนน้อยกว่า คือผู้เล่นจะใช้กระดาษด้านที่มีรูสมมุติให้เป็น "น้อง" การเล่นชนิดนี้มีขั้นตอนเดียวคือ บ่อนข้าวไม่มีการอาบน้ำ อุปรกหรือเครื่องใช้ก็คล้ายกับเล่นตุ๊กตา เริ่มบ่อนข้าวโดยใช้มือหนึ่งจับประคองกะลาไว้ มืออีกข้างหนึ่งตักข้าวกับน้ำบดสลับกันวิธีบ่อนคือผู้เล่นตักข้าวใส่ "ปาก" (คือกะลาตรงที่เป็นรู) น้อง ข้าวก็จะค่อย ๆ ไหลลงหล่นกับพื้น แต่บางครั้งเมื่อข้าวอัดแน่นที่ปาก ผู้เล่นก็จะตักน้ำใส่เข้าไปพร้อมกับใช้เชือกเย็บให้ข้าวไหลลงไปได้สะดวกขึ้น คล้ายกับการบ่อนข้าวบดแก่ทารก

4.1.2 วิธีเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรมตามระบบความเชื่อ ได้แก่ความเชื่อ

3 แนวทางคือ ความเชื่อในเรื่องผี ความเชื่อทางศาสนาพุทธ และพราหมณ์

4.1.2.1 วิธีเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรมตามระบบความเชื่อใน
ทางผี ได้แก่ การละเล่นดังต่อไปนี้

ผีกองแก้ว กองแก้วคือโครงสร้างส่วนสำคัญของยอยซึ่งเป็นเครื่องมือฉาบลาชนิดหนึ่ง กองแก้วทำด้วยปล้องไม้ไผ่ 1 ปล้อง ตัดตาออกทั้ง 2 ด้าน จึงมีรูกลวงตลอดปล้อง ใช้เชือกร้อยผ่านรูนั้นให้กองแก้วติดไขว้กัน เป็นส่วนที่ใช้ชูก่เก็บขายย เมื่อจะกางยอยออกไปใช้งาน เชือกที่ร้อยกองแก้วเส้นนั้นจะใช้ร้อย "คันก๊ว" หรือด้ามยอยด้วย (ดูรูปที่ ๑๖) เริ่มเล่นโดยทำพิธีเชิญผี ด้วยการผูกกระทงดอกไม้ติดกับ "คันก๊ว" แล้วผู้เล่นทุกคนจับ "คันก๊ว" ไว้ ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่กล่าวคำเชิญเมื่อผีเข้าแล้ว จะทำให้ผู้เล่นพ้องรำไปรอบ ๆ จนกว่าผีจะออกจึงหยุดเล่น (นำเสียดายที่ไม่มีผู้ใดจดจำหรือเชิญผีกองแก้วได้เลย)

ผีนางด้ง วิธีเล่นผีนางด้งนี้ต้องใช้อุปกรณ์สำคัญ 2 อย่างคือ กระดังและสากทำข้าว หรือสากกรกระเถื่อง 2 อัน วางสากลงกับพื้นเรียงขนานกันแล้ววางกระดังทับบนสาก นำกระทงดอกไม้ใส่ในกระดัง แล้วผู้เล่นทุกคนจับขอบกระดัง ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่เป็นคนเชิญผี กล่าวว่า "ขอเชิญผีมาด้งปู้ด้งมาเล่นม่วนด้วยกัน" (ขอเชิญผีมาด้งปู้ด้งมาเล่นสนุกด้วยกัน) แล้วทุก ๆ คนร้องเพลงเชิญผีพร้อมกันหลาย ๆ รอบ จนกว่าผีนางด้งจะเข้าใครคนใดคนหนึ่ง ผู้ที่ถูกผีนางด้งเข้าจะมีการสั่นและจับกระดังพลิกไปพลิกมาแล้วเหวี่ยงทิ้ง แล้วลุกขึ้นรำพ้องไปรอบ ๆ ผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็จะเข้าร่วมพ้องรำไปด้วย ผีจะเข้าสิงอยู่ประมาณ 5 นาที จึงออกจากร่างผู้เล่น เนื้อร้องของเพลงเชิญผีนางด้ง มีดังนี้

ลงมาละเหวย	ลงมาละวา
ผีลงได้	ไต่ไต่ลงมา
นางแก้วนา	ตูข้านางด้ง
ปู่กระดัง	กับย่ากระดัง
ลงมาเล่นครก	ลงมาเล่นสาก
มองไม้หามาก	ฮากไม้จำเคียงแดง
แยงแมงเมา	เฮ็ดกระดังผัดข้าว

ผีอกวัก "กวัก หรือ ปะกวก" คือ เครื่องมือปั่นด้ายแบบหนึ่งทำด้วยไม้ไผ่สาม เป็นรูปทรงกระบอก และด้านข้างทั้ง 2 ด้าน มีรูกลวงทะลุถึงกัน ใช้เป็นที่สอดแกนเวลาปั่นด้าย ก่อนเล่นเชิดผีอกวัก ผู้เล่นต้องทำหุ่นผีก่อน ขึ้นแรกทำโครงผีก่อนโดยปักหลักลงกับพื้นดิน 1 หลัก แล้วนำลูกกวักเสียบกับหลักและใช้ไม้ซีกอีกอันหนึ่งเสียบทะลุด้านข้างลูกกวักขัดติดกับหลักแนวตั้ง ใช้เชือกผูกให้แน่น ก็จะได้โครงคล้ายคนยืนกางแขน จากนั้นก็สวมเสื้อแขนยาวเข้ากับโครงนั้น พร้อมทั้งสวมหมวกให้ด้วย (ดูภาพประกอบ) หุ่นผีนี้นักดูล้ายหุ่นไล่กา ต่างกันที่ตัวหุ่นใช้ลูก กวักแทน

เสร็จแล้วก็เริ่มเล่นเชิดผี โดยผู้เล่น 2 คนยืนจับปลายแขนหุ่นคนละด้าน ผู้เล่นคน หนึ่งทำหน้าที่กล่าวคำเชิดผี (แต่ช่วงที่เก็บข้อมูลไม่มีใครจำหรือรู้ได้เลย) ถ้าผีมาเข้าสิงผู้ เล่นที่จับหุ่นคนใดคนหนึ่ง จะทำให้ผู้เล่นคนนั้นมีอาการคล้ายสะลึมสะลือ และจะทำท่าพ้องรำ ผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็จะเข้าร่วมเล่นพ้องรำด้วย (ผู้ให้สัมภาษณ์เล่าเพิ่มเติมว่า ถ้าเลิกเล่นแล้วผี ยังไม่ยอมออกจากร่าง ต้องดึงแขนผู้นั้นเข้าไปใต้ถุนบ้านตรงกับชานเรือนในครัวไฟ ซึ่งคนภาคเหนือเรียกบริเวณพื้นดินและ ๗ มีน้ำคร่ำข้างสปรกเป็นแอ่งนั้นว่า "ซี้หม่า" หรือเอาผ้าถุงคลุม หัว ผีจึงจะออก)

พ้องผี วิธีเล่นนั้นก็เป็นการเลียนแบบพิธีกรรมในหมู่บ้านอีกวิธีหนึ่ง ผู้เล่นจะแบ่งแยก หน้าที่กันระหว่างชายหญิง คือ ให้ผู้เล่นชายสวมบทเป็นคนตีกลองเป็นจังหวะ ผู้เล่นหญิงเป็น คนพ้องผีซึ่งต้องแต่งกายสำหรับเข้าพิธีด้วยคือ ต้องเอาสไบคล้องคอทำลากากบกล้วยแห้ง และใช้โพกศีรษะด้วย เริ่มพ้องผีโดยการเข้าใบ้ใบ้ผ้า (กากบกล้วยแห้ง) ที่ผูกห้อยลงมาจากข้อ เพดานใต้ถุนบ้านแล้วพุดหน้าโยกตัวไปมาสักระยะ แล้วก็ปล่อยมือพ้องรำไปตามจังหวะเสียงกลอง

คู่บ่าวคู่สาว วิธีเล่นในการละเล่นชนิดนี้ก็เลียนแบบมาลจากประเพณีการเกี้ยวสาวของ หนุ่มสาวทางภาคเหนือทั่วไป และปรากฏในหมู่บ้านกู่แดงด้วย เป็นประเพณีที่สืบเนื่องมาจากการ นับถือผีอีกลักษณะหนึ่งที่เรียกกันว่า "ห้ามผิดผี" ผู้เล่นมักจะเล่นกันภายในกระต๊อบเพิงหมาแหงน ที่ช่วยกันทำขึ้นเอง หรือเล่นกันตามใต้ถุนบ้านหรือบนบ้าน โดยตกลงกันว่าให้คนหนึ่งสวมบทเป็น "สาว" อีกคนหนึ่งสวมบทเป็น "บ่าว" (บ่าว หมายถึง ชายหนุ่ม) แล้วเจรจาโต้ตอบกันด้วยคารม คำล่าว ซึ่งมีแบบฉบับที่แน่นอนอยู่แล้ว และเด็ก ๆ จำดลสืบต่อกันมา เช่น

บ่าว : "ฮ้ายขอนั่งนี้ได้ก่อน้อง" (พี่ขอนั่งตรงนี้ได้ไหมน้อง)

สาว : "นั่งเตอะ จะไปนั่งคึดต้ง ฟากจะไหลต้งจะไหลก่อน"

(นั่งเถอะ นั่งเถอะ อย่าไปนั่งตรงต้ง ฟากจะไหลต้ง ต้งจะไหลก่อน : เชิญเถิดจะนั่งตรงไหนก็ได้)

บ่าว : "บ้านนี้บ้านซุ่มบ้านเย็น บ้านเหินมกีนไก่" (บ้านนี้บ้านซุ่มบ้านเย็นบ้านเหิน (สัตว์ป่าชนิดหนึ่ง) ไม่มกีนไก่ : บ้านน้องร่มเย็นน่าอยู่เหลือเกิน)

สาว : "บ้านฮ้ายบ้านฮ้อนบ้านไหม้ บ้านโกสัตาวันกา" (บ้านที่บ้านร้อนบ้านไหม้ บ้านโกสัตาวันหรือ : บ้านที่แห้งแล้งและร้อนมากหรือไร)

คาเหลวลม เดิมเป็นเครื่องประกอบพิธีกรรมอย่างหนึ่ง ผู้ใหญ่ดัดแปลงมาทำเป็นของเล่นให้เด็ก ๆ คล้ายพัดลมหรือกังหัน ใช้จับถือไว้ในมือแล้ววิ่ง คาเหลวลมนี้น่าจะหมุนเหมือนพัดลม

4.1.2.2 วิธีเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรมตามระบบความเชื่อทางพุทธศาสนา ได้แก่วิธีเล่นต่อไปนี้

ก่อเจดีย์ทรายหรือกองขี้ทราย เป็นการละเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรมหนึ่งในเทศกาลสงกรานต์ ผู้เล่นจะใช้มือก่อทรายขึ้นเป็นรูปเจดีย์ หรือบางทีอาจใช้กระป๋อง หรือกะลามะพร้าวทำเป็นพิมพ์ อัดทรายเป็ยก ๆ ลงไปในพิมพ์ แล้วเทรอบกับพื้น แล้วแต่งให้มียอดแหลม หาไม้มาเสียบยอดให้แหลมสูงขึ้นไปอีก หรือใช้กระดาษเสียบปลายไม้ทำเป็นธงเล็ก ๆ ด้วยก็มี

แห่ลูกแก้ว คือแห่ناعาในภาคกลาง เป็นพิธีกรรมเกี่ยวกับการบวชเณรในพุทธศาสนา เด็กนำมาเล่นเลียนแบบ โดยจำลองประกอบได้ใกล้เคียงความจริงมาก คือในขบวนแห่ของเด็ก ๆ นั้น จะมี "ลูกแก้ว" หรือผู้ที่กำลังจะเป็นนาคและบวชเณร ซึ่งมีคนกางสัปทน มีขบวนแห่ส้องกลองและคนพ้อนรำนำขบวน และมีเครื่องไทยทาน ผู้เล่นจะเคลื่อนขบวนแห่ไปตรงนั้นบ้างตรงนี้บ้าง ซึ่งเป็นที่ที่สมมุติว่าเป็นบ้านผู้หลักผู้ใหญ่ ที่จะต้องนำนาคไปคารวะ โดยจะขีดวงกลมเป็นเครื่องหมาย และจะมีอีกที่หนึ่งเป็นเขตวัด ผู้เล่นจะใช้เชือกขึงรอบ ๆ เพื่อแสดงอาณาเขต ในระหว่างเคลื่อนขบวนนั้น ก็จะมีการ "รินน้ำ" จาก "น้ำคัน" (คนโทขำรด) ใส่ "จอก" (แก้วน้ำ) เปรี้ยวแก่ผู้ร่วมขบวนด้วย และขบวนจะสิ้นสุดลงเมื่อเคลื่อนไปถึงวัด ซึ่งจะมีผู้เล่นอีกจำนวนหนึ่งยืนรอต้อนรับอยู่ และเมื่อไปถึงก็จะพ้อนต้อนรับและทุกคนจะพ้อนรำร่วมกันเป็นที่สนุกสนาน ยกเว้น "ลูกแก้ว"

4.1.2.3 วิธีเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรมในระบบความเชื่อทาง

ศาสนาพราหมณ์ ได้แก่การเล่นต่อไปนี้

เรือกาบปลี เป็นการเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรมเกี่ยวกับการ "สะเคาะเคราะห์" ในเทศกาลสงกรานต์ ผู้เล่นจะทำ "เรือกาบปลี" โดยใช้กาบกล้วยสด ๆ ยาวประมาณ 1 ฟุต เย็บมุม 2 ด้านด้วยไม้กลัด ภายในเรือจะจัดข้าวของใส่ลงไปด้วย ได้แก่ ดอกไม้ ธูปเทียนทำด้วยกิ่งไม้หรือแขนงไม้เล็ก ๆ ขนม กล้วย ข้าว ซึ่งทำด้วยดินเหนียว แล้วใช้เชือกผูกหัวเรือนำไปปล่อยให้ไหลลอยในลำเหมือง เมื่อเล่นเปือแล้วก็จะทิ้งเชือกปล่อยให้เรือลอยไปตามกระแสน้ำ

4.1.3 วิธีเล่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตโดยตรง โดยมากมักเป็นการเล่นที่ผูกพันใกล้ชิดกับธรรมชาติ ได้แก่

เล่นน้ำ นอกจากการเล่นสู้กันในน้ำ เล่นว่ายน้ำแข่งกัน หรือเล่นขี่แคน้ำแล้ว ยังมีวิธีเล่นแบบไม่แข่งขันอีกหลายชนิด เช่น เล่นตีกลองน้ำ ผู้เล่นจะปรนมมือในอากาศก่อนแล้วจึงจะปรนมมือในน้ำ โดยหงายอุ้งมือข้างหนึ่งอยู่ในน้ำ งอฝ่ามืออีกข้างหนึ่งตบลงบนผิวน้ำโดยแรง ด้วยวิธีการเดียวกับปรนมมือในอากาศ แรงปะทะจะทำให้เกิดเสียงดังคล้ายเสียงกลองเป็นการเล่นที่เด็กผู้ชายนิยมเล่น ส่วนเด็กผู้หญิงจะเล่น "บะปุงลอยน้ำ" บะปุง คือคำที่ใช้เรียกกระเพาะสัตว์ที่ลอกเอาส่วนข้างในออกไปหมดแล้วและฟอกสะอาดแล้ว นำมาฉีกปากคล้ายลูกโป่ง แต่การเล่นที่บะปุงนี้ เป็นการเล่นที่เด็กผู้หญิงซึ่งบุงกระโจมอกเล่นน้ำ ที่ลมให้เข้าไปในผ้าถุงเปียก ๆ ที่บุงอยู่บนผ้าถุงพอง แล้วรวบชายผ้าถุงในน้ำ ผู้บุงก็จะมีลักษณะคล้ายลูกโป่ง เมื่อทำได้แล้วก็ปล่อยให้ตัวลอยไปตามน้ำ อากาศในผ้าถุงจะช่วยพยุงตัวได้อย่างดี

วิธีเล่นน้ำอีกวิธีหนึ่งคือ เล่นหมาเน่าลอยน้ำ ผู้เล่นลอยตัวตามน้ำ ในท่ามคคว่าหน้าจมอยู่ในน้ำ และคล้ายศพลอยน้ำ ไม่มีการกระตุกกระตัก หรือใช้มือและเท้าช่วยพยุงตัว จะลอยได้นานเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการกลั้นหายใจ

งูลิ้น หรืองูกลิ้น ทำด้วยไม้ไผ่สานเป็นรูปงูอ้าปากและท้องกลวง วิธีเล่นคือ ให้ผู้เล่นคนหนึ่งจับหางงู ให้ผู้เล่นอีกคนหนึ่งใช้นิ้วมือนิ้วใดนิ้วหนึ่งหย่อนเข้าไปในปากงูและดันเข้าจนสุดปลายนิ้ว ทำให้ตัวงูขยับอยู่ตลอดเวลาพร้อมกับเนื้อที่ภายในกว้างออก และเมื่อผู้เล่นดึงนิ้วออกมาจริงๆจะมีขนาดเล็กลงทำให้กับนิ้ว และยิ่งดึงก็จะยิ่งรัดแน่น จึงดูเหมือนงูกลืนน้ำ วิธีเอาออก

คือต้องคันนิ้วเข้าไปใหม่ให้ตัวยุบและขยายกว้างขึ้น แล้วค่อย ๆ ดึงมือออก

ขี้นุก เป็นคำใช้เรียกคนเป็นโรคเรื้อน และการละเล่นชนิดนี้เล่นล่อนคนเป็นโรคเรื้อนประเภทมือหงิก ผู้เล่นจะใช้มือทั้ง 5 นิ้วเกี่ยวซ้อนทับกันเรียงตามลำดับคือ นิ้วชี้เกี่ยวทับนิ้วหัวแม่มือ นิ้วกลางเกี่ยวทับนิ้วชี้ นิ้วบนเกี่ยวทับนิ้วกลาง และนิ้วก้อยเกี่ยวทับนิ้วนาง ทำทั้ง 2 มือจะแลดูคล้ายคนมือหงิก

เก็บแมงอึก แมงอึกเป็นสัตว์ประเภท "แมง" ชนิดหนึ่ง ตัวเล็กมีคล้ายแมงมุม ขาสั้น ลำตัวเป็นสีน้ำตาล ส่วนหัวเล็ก ที่ปากมีเขี้ยวเป็นรูปโค้ง 2 เขี้ยว อาศัยอยู่ในดินบริเวณที่มีฝุ่นละเอียดหนา ๆ แมงอึกนี้จะปั่นตัวเองลงไปนอนในฝุ่น ทำให้เกิดเป็นลักษณะคล้ายกรวยขึ้นแหลม สังเกตได้ง่าย กรวยหนึ่งจะมีแมงอึกอยู่ 1 ตัว วิธีจับคือ ผู้เล่นต้องเป่าฝุ่นตรงกรวยนี้ให้ปลิวพุ่งออกไปจนกว่าจะพบตัวแมงอึก หรืออีกวิธีหนึ่งคือใช้เส้นผมหรือเส้นด้ายແหย່ลงไปตามตรงส่วนขึ้นกรวยซึ่งแหลมลงลงไป แมงอึกจะใช้เขี้ยวคว้ากัดไว้ แล้วผู้เล่นต้องขึ้นมาได้

จิก้นร้อง จิก้นหรือจิก้น ทำด้วยใบและทางมะพร้าว (ดูภาพ) วิธีเล่นคือผู้เล่นจับด้ามซึ่งทำด้วยทางมะพร้าวแล้วแกว่งหมุนอย่างรวดเร็ว ใบมะพร้าวจะเสียดสีกับอากาศทำให้เกิดการสั่นระรัวและเสียงดังกึกก้องเสียงร้องของจิก้น

ก๊อบแก๊บ เหมือนการเล่นเดินกะลาของภาคกลาง ก๊อบแก๊บทำด้วยกะลามะพร้าว 2 อัน เลือกลงเอาด้านที่เจาะรูได้ใช้เชือกยาวขนาดใช้มือจับได้สะดวกในทำยาม วิธีเล่นคือ ผู้เล่นจับกะลาคว่ำกับพื้นและจับเชือกด้วยมือข้างละเส้น เหยียบเท้าทั้ง 2 บนกะลาและใช้ข้อมเท้าคืบเชือกไว้กันหลุดและช่วยการทรงตัว แล้วก้าวเดินไปคล้ายกับสวมรองเท้าแตะคืบเวลาเดินผู้เล่นต้องคอยดึงเชือกเพื่อให้กะลามะพร้าวติดอยู่เท้าไปด้วยตามจังหวะที่ก้าว

ก้างแก้ง เป็นการละเล่นประเภทเดียวกับก๊อบแก๊บ ต่างกันที่ก้างแก้งทำขึ้นด้วยไม้ไผ่ (ดูภาพ) วิธีเล่นคือผู้เล่นจับไม้ก้างแก้งตั้งขึ้นทั้ง 2 อัน แล้วขึ้นเหยียบบนที่สำหรับเหยียบโดยใช้ข้อมเท้าคืบไม้ก่อนตั้งไว้เพื่อไม่ให้เท้าหลุดลื่นล้มลง แล้วก้าวเดินไปคล้ายสวมรองเท้าแตะคืบ ผู้เล่นต้องพยายามทรงตัวอยู่บนไม้ก้างแก้งให้นานที่สุดตามจังหวะที่ก้าวไป ก้างแก้งอาจทำให้สูงมาก ๆ ได้ถึง 2 เมตร ซึ่งผู้เล่นต้องอาศัยบันไดบ้าน หรือที่สูง ๆ เช่น กำแพงวัด เป็นต้นตั้งหลักก่อนจะขึ้นเหยียบและเดิน

4.2 วิธีเล่นที่เกี่ยวข้องกับวิธีการดำเนินชีวิตแบบสังคมเมือง จำแนกได้ดังนี้

4.2.1 วิธีเล่นที่เลียนแบบความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รูปแบบต่าง ๆ มีดังนี้

4.2.1.1 วิธีที่เล่นเลียนแบบวิธีการทางการแพทย์สมัยใหม่

ให้แก่ การเล่นเกมลูกผี หรือฉีดยา หรือพยาบาลบ้าน ผู้เล่นจะใช้เมล็ดผักบั่วซึ่งมีสีม่วงแทนยา สำหรับใช้ปลูกผี หรือฉีดยา ใช้หนามส้มโอ หรือไม้แหลม ๆ หรือปากกาถูกลิ้นที่มีหมึกหมดแล้ว แทนเข็มฉีดยา และปุ๋ยฝ้ายหรือนุ่นแทนสำลี และใช้น้ำแทนแอลกอฮอล์ วิธีปลูกผีมีขั้นตอนดังนี้คือ ใช้สำลีชุบ "แอลกอฮอล์" เช็ดลงบนผิวหนังบริเวณโคนแขนของผู้เล่นอีกคนหนึ่ง แล้วใช้ "เข็มฉีดยา" แหวงเมล็ดผักบั่วให้มีสีติดปลาย "เข็ม" แล้วจิ้ม ๆ ลงบนผิวหนังส่วนนั้นหลาย ๆ ครั้ง จนเลเห็นเป็นสีแดง ๆ ส่วนการเล่นฉีดยานั้นมี 2 วิธี คือ ฉีดเข้าที่บริเวณท้องแขนได้ข้อพับ ซึ่งเป็นบริเวณที่ใช้ฉีดยาป้องกันวัณโรค และฉีดเข้าที่สะโพกเป็นการฉีดยารักษาอาการเจ็บไข้ทั่วไป วิธีการฉีดยาคือ ใช้ "สำลี" ชุบ "แอลกอฮอล์" เช็ดบริเวณที่จะฉีด แล้วใช้ "เข็มฉีดยา" แหวงเมล็ดผักบั่ว ทำท่าคล้ายดูดเอายาออกจากขวดยา แล้ว "ฉีด" โดยการจิ้มปลาย "เข็ม" ลงบนผิวหนัง แล้วใช้ "สำลี" ชุบ "แอลกอฮอล์" ถูกับรอยฉีดยาและกดถึงกระดูกข้อ

4.2.1.2 วิธีเล่นที่เลียนแบบวิธีการสื่อสารและคมนาคม

มี 6 ชนิด ได้แก่การเล่นต่อไปนี้

โทรศัพท์ เป็นการเล่นกับอุปกรณ์สำเร็จรูปทำด้วยพลาสติก มีจำหน่ายตามร้านค้าในเมือง เครื่องโทรศัพท์พลาสติกนั้นทำเลียนแบบของจริงได้เหมือนเกือบทุกส่วน คือมีหน้าปัทมตัวเลขที่หมุนได้ มีหูฟังที่ยกและวางได้ ผู้เล่นก็จะใช้นิ้วจิ้มตามช่องหมายเลขต่าง ๆ และหมุน แล้วก็พูดตามแบบฉบับการพูดโทรศัพท์ เช่นครั้งที่ผู้วิจัยสังเกตการเล่นของผู้เล่นกลุ่มหนึ่ง ปรากฏว่าผู้เล่นพูดโทรศัพท์ด้วยภาษาไทยภาคกลาง ดังนี้

ต้อย : "อะโหล! ขอพูดกับคุณหนู่นะ"

หนู่น : "หนู่นกำลังพูดครับ ต้อยใช้ไหม"

ต้อย : "โอ้วคะวันนี้เราไปเที่ยวและไปดูหนังกันไหม"

หนู่น : "ตกลงครับ เดี๋ยวเจอกันที่หน้าโรงหนังนะ"

ผู้เล่นจะผลัดเปลี่ยนกันถือหูฟังและพูดกันคนละที เพราะโทรศัพท์มีเครื่องเดียว

รถไฟ ผู้เล่และยืนเข้าแถวเรียงหนึ่งและเกาะเอวกันเดินไปข้างหน้า คล้ายขบวนรถไฟ พร้อมกับทำเสียงเครื่องจักรไอน้ำ และเสียงหวูดรถไฟว่า

"ฉีกฉีก ฉีกฉีก ฉีกฉีก ปู๊น ปู๊น ..."

การเล่นรถไฟอีกวิธีหนึ่ง คือใช้ลำตัวรถกระเดื่องซึ่งเป็นไม้ท่อนยาวจินตนาการเป็นรถไฟ แล้วพากันขึ้นนั่งคร่อมเรียงหนึ่งเหมือนกับนั่งบนตัวรถไฟ แล้วทำเสียงประกอบ และมีการหยดไฟคนโดยสารลงตามสถานีต่าง ๆ ด้วย

และอีกวิธีหนึ่ง ผู้เล่นจะใช้เชือกยางรัดที่ผูกต่อชายเป็นวงล้อมรัดขบวนแถวผู้เล่นด้วย (ดูภาพ) พร้อมกับร้องเพลงเลียนแบบโฆษณาในโทรทัศน์ในขณะที่พากันเดินไปรอบ ๆ บริเวณ

รถยนต์ เป็นอุปกรณ์การเล่นสำเร็จรูปอีกชนิดหนึ่ง มีมอเตอร์บังคับให้มันวิ่งได้เอง คล้ายยานพาหนะที่เป็นจริง อันเป็นผลผลิตจากอุตสาหกรรมสมัยใหม่ สำหรับใช้เดินทางอย่าง สะดวกรวดเร็วตามความจำเป็นของยุคสมัย ผู้เล่นจะเพลิดเพลินเมื่อได้เห็นรถคันเล็ก ๆ แล่น ไปได้เอง

จรวด ในสภาพที่เป็นจริงนั้น จรวดเป็นยานวิถีที่ขับเคลื่อนด้วยความเร็วสูง ด้วย
วิธีของการกระทำทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้เกิดมนุษย์พลีชีพมาหนึ่ง รวบทันทีและส่งไปสำรวจ
นอกโลกได้สำเร็จ เด็กเล็ก ๆ ชอบเล่นจรวดที่ใช้กระดาษพับเป็นรูปทรงจรวดหัวแหลมและ
หางบานออก เมื่อปาวให้ร้อนไปในอากาศ ส่วนแหลมของหัวจรวดจะแหวกอากาศพุ่งไปข้างหน้า
ตามแรงเหวี่ยง และส่วนหางที่คลี่บานออกจะชะลอแรงจรวดที่แสนบางเบา นั้นให้ลอยตัวอยู่
ในอากาศได้ระยะหนึ่งจึงร้อนตกลงมาตามแรงดึงดูดของโลก ทำให้ผู้เล่นเกิดความเพลิดเพลิน
และสนุกสนาน โดยเฉพาะเมื่อได้เล่นกับเพื่อน ๆ หลาย ๆ คน

เครื่องบิน เป็นอุปกรณ์การขนส่งสำเร็จรูปอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้โดยสารได้จินตนาการถึง ยานพาหนะที่บรรทุกคนและสิ่งของไปมาในอากาศ ในหมู่บ้านไม่มีเครื่องบินแต่ก็จะเห็นและได้ยินเสียง เครื่องบินบินผ่านเหนือศีรษะทุกวัน เพราะท่าอากาศยานตั้งของหมู่บ้านอยู่ไม่ไกลจากสนามบินพาณิชย์ เชียงใหม่มากนัก เด็ก ๆ ผู้คนได้รับความเพลิดเพลินจากการได้สัมผัสกับยานพาหนะคันเล็ก ๆ ชนิดนี้ แม้จะบินไม่ได้แต่มันก็คือเครื่องบินที่เขารู้จักและสัมผัสได้

4.2.1.3 วิธีเล่นที่เลียนแบบวิธีการใช้เครื่องจักรกลบางชนิด

มีจำนวน ๖ ชนิด ได้แก่ การเล่นกีบักเกอร์ หรือตีบักเกอร์เย็บผ้า ผู้เล่นจะนั่งบนเก้าอี้และใช้ไม้กระดาน

วางท่อนคานที่ใช้ยึดขาโต๊ะแล้วใช้เท้าเหยียบบนไม้กระดานใต้กระดกข้างหน้าข้างหลังขึ้น ๆ ลง ๆ เป็นจังหวะ คล้ายกับการเหยียบจักรเย็บผ้าที่ยังใช้แรงคน

4.2.2 วิธีเล่นที่เลียนแบบกิจกรรมทางธุรกิจในระบบเศรษฐกิจแบบตลาด มี 3 ชนิด ได้แก่การละเล่นต่อไปนี้

ฝากเงินธนาคาร เป็นวิธีเล่นแบบสวมบทบาทวิธีหนึ่ง คือเลียนแบบธุรกิจธนาคาร ผู้เล่นต้องสวมบทเป็นเจ้าหน้าที่ธนาคาร และคนไปฝากเงิน อุปกรณ์ที่ใช้เล่นมี 2 ประเภท คือ กระดาษสำหรับทำบัญชีเงินฝากทั้งของฝ่ายธนาคารและฝ่ายผู้ฝากเงิน และธนบัตรทำด้วยกระดาษ ตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมและเขียนจำนวนเงินลงไป ฝ่ายธนาคารจะนั่งอยู่กับโต๊ะ ฝ่ายผู้ฝากจะนำเงินมาฝากพร้อมกับบัญชีเงินฝากซึ่งจะเป็นช่องว่าง ๆ ไว้สำหรับกรอกวันที่ฝากหรือถอนชื่อผู้ฝาก หรือถอน จำนวนเงินและดอกเบี้ย ลายเซ็นผู้ฝากหรือถอน เมื่อมาถอนเงินคืนทางฝ่ายธนาคาร จะต้องจ่ายดอกเบี้ยให้แก่ผู้ฝากตามที่ได้ระบุไว้ในบัญชีเงินฝาก

นอกจากนี้ก็ได้แก่ การเล่นธนาคารไถชาวบ้านและดวงเศรษฐี ซึ่งกล่าวถึงรายละเอียดมาแล้วในตอนต้น ๆ

4.2.3 วิธีเล่นที่เลียนแบบวิธีการเรียนการสอนในโรงเรียน มี 1 ชนิด ได้แก่ เล่นเป็นครู มีการสวมบทบาทในการเป็นครูทำหน้าที่สอนหนังสือ และนักเรียนเป็นผู้เรียน หนังสือ ครูสอนวิชาเลขคณิตก็ถือหนังสือไว้ในมือ แล้วเขียนแบบฝึกหัดลงบนกระดานเป็นข้อ ๆ ให้นักเรียนทำ ในระหว่างที่ครูเขียนกระดานนั้นนักเรียนก็จะแก้งานครูโดยการเดินไปสะกดขาครูบ้าง ชิดเขียนกระดานเล่นบ้าง ทำเลขผิด ๆ บ้าง แลปลิ้นปล้อนทำให้ครูบ้าง และพากันหนีไปเที่ยวซึ่งครูต้องไปตามกลับมา และลงโทษ ครูจะลงโทษนักเรียนที่แสดงความประพฤติที่ไม่เหมาะสมเหล่านี้ด้วยการตีด้วยไม้เรียว (เบา ๆ)

4.2.4 วิธีเล่นที่เลียนแบบการดำเนินชีวิตของคนร่ำรวยในเมือง ได้แก่ การละเล่น 2 ชนิด ต่อไปนี้

เป็นคุณนาย ผู้เล่นจะผูกเรื่องราวขึ้นมาคล้ายการแสดงละครกันสด ๆ โดยมีโครงเรื่องหลักว่า คุณนายผู้ร่ำรวยคนหนึ่งมีคนใช้ชายหญิงมากมาย และมักชอบออกคำสั่งใช้งานอยู่แทบไม่ ได้หยุดพัก ทำให้คนใช้ไม่พอใจและก่อกวนคุณนายด้วยวิธีการต่าง ๆ คุณนายเป็นคนมีนิสัยผู้ชอบแต่งตัวและชอบเที่ยว งานที่คุณนายใช้ให้คนใช้ทำได้ ๆ ตักน้ำ ทำกับข้าว ถูบ้าน กวาดบ้าน

ผ่าฟัน ตัดหญ้า วิธีเล่นนั้นผู้เล่นจะแสดงออกอย่างอิสระ แต่ก็เคลื่อนไหวพฤติกรรมได้อย่างกลมกลืนกัน

ผู้เล่นที่สวมบทเป็นคุณนายจะต้องเลียนขีริยาบท "คุณนาย" โดยการเดินอย่างคนสวมรองเท้าส้นสูง กระดุกกระดิง และกรีกกราย เวลาเดินทางออกนอกบ้านต้องถือกระเป๋าถืออยู่ในมือหรือคล้องแขน ผู้เล่นต้องพูดภาษาไทยภาคกลางด้วย เวลาออกคำสั่งใช้ให้คนใช้ทำงาน ก็จะมีการขึ้นว่แบบคนมีอำนาจส่วนข้างฝ่ายผู้สวมบทเป็นคนใช้ ก็จะพยายามเลียนแบบบทบาทของคนใช้ เช่น ทำท่าดำน้าพริก ทำท่าประกอบอาหาร ทำท่าดูบ้านโดยการคุกเข่าลงกับพื้น ใช้มือข้างหนึ่งยันพื้นอีกข้างหนึ่งทำท่าดูกับพื้นไปมา หรือทำท่าลับไม้กวาดกวาดพื้นก้ม ๆ เงย ๆ เป็นต้น

คุณนายหล่มไหม้ เป็นการละเล่นประเภทล้อเลียนผู้หญิงระดับชั้นกลางที่ชอบแต่งตัวและสวมรองเท้าส้นสูง วิธีเล่นคือผู้เล่นจะเดินกอดคอกันไปและร้องเพลงประกอบว่า "อู๋ย ตวย! คุณนายหล่มไหม้ คุณนายไปโด้งหล่มไหม้ซี้ควาย" พอถึงตอน "หล่มไหม้ซี้ควาย (ตกหลุมซี้ควาย) ก็จะท่าท่าเหมือนตกหลุม

4.2.5 วิธีเล่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตโดยตรง จำแนกได้ดังนี้

4.2.5.1 วิธีเล่นที่เลียนแบบภาพยนตร์ในโทรทัศน์ มี 3 ชนิด ได้แก่ การเล่นดาบวงพระจันทร์ นิลา ไช้มคแดง

4.2.5.2 วิธีเล่นที่เลียนแบบมาจากที่ได้รับถ่ายทอดในโรงเรียน มี 2 ชนิด ได้แก่ รำชาวเกาะ และเต้นซอกก๊ซึ่งเป็นกิจกรรมสันทนาการในหลักสูตรการสอนลูกเสือสำรอง

4.2.5.3 วิธีเล่นที่เลียนแบบกิจกรรมสันทนาการที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตก มี 2 ชนิด ได้แก่ การเล่นดนตรี ซึ่งผู้เล่นจะใช้กระป๋อง จาน ขามชำรุด มาวางเรียงกันแล้วใช้ไม้เคาะเป็นจังหวะเลียนแบบวงดนตรีชาโดว์

การเล่นรำวงหรือรำวงโซว์ เป็นการเล่นเลียนแบบการเล่นรำวงประเภทแสดงในงานมหรสพต่าง ๆ ทางภาคเหนือ ซึ่งประกอบด้วยดนตรีชุดหนึ่งและหญิงสาวแต่งกายในชุดเสื้อกระโปรงสั้น ๆ และมีการขายบัตรให้ชายหนุ่มที่ต้องการขึ้นไปรำวงกับหญิงสาวที่เป็นนาง

ร่ำวงเหล่านั้น 1 บัตรตอนางรำ 1 คน และมีสิทธิ์ร่ำวงได้ 1 รอบ ก่อนที่เด็ก ๆ จะเริ่มเล่น ร่ำวงก็จะมีการทำเวที่ร่ำวงขึ้นก่อน เริ่มเล่นโดยเด็กผู้ชายสวมบทเป็นคนตีกลองและร้องเพลง เด็กผู้หญิงเป็นนางรำวง และเด็กผู้ชายอีกจำนวนหนึ่งเป็นหนุ่มไปเที่ยวงานและซื้อบัตรรำวง จากคนสวมบทเป็นคนขายบัตรหน้าเวที่ บัตรรำวงใช้ใบไม้แทน

4.2.5.4 การเล่นเกมแบบพฤติกรรมทางวัฒนธรรมแบบอื่น ๆ ได้แก่ พฤติกรรมของวัยรุ่น การแต่งกายสมัยใหม่ และรูปแบบการแต่งงานสมัยใหม่แบบตะวันตกมี 3 ชนิด ได้แก่การเล่นต่อไปนี้

จับสาว วิธีเล่นเป็นแบบง่าย ๆ คือเด็กผู้ชายจะเข้าไปหยอกเข้าเด็กผู้หญิง ด้วยคำพูดต่าง ๆ เสียดสีต่าง ๆ เช่น จมูกบ๊องคิ้วสวย พันร่างรถไฟ ฯลฯ จะทำให้เด็กผู้หญิงที่ถูกล้อวิ่งไล่ตีหรือเตะคนล้อ เมื่อหยุดแล้วก็จะกลับมาล้อเลียนกันใหม่

อุ้มเจ้าสาว มีวิธีเล่นง่ายเช่นกันคือ เด็กผู้ชายจะอุ้มเด็กผู้หญิงด้วยกันโดยการเลียนแบบเจ้าบ่าวอุ้มเจ้าสาวในงานวิวาห์ของชนชั้นกลาง แล้วผลัดกันอุ้มจากที่หนึ่งไปยังที่หนึ่งแล้วแต่ละตกลงกัน

คัดผม เป็นวัฒนธรรมการแต่งกายสมัยใหม่ที่เด็กเลียนแบบเอามาเล่น วิธีเล่นคือใช้น้ำพรมผมให้เปียกขึ้นเล็กน้อยแล้วม้วนชอดกันหอย และใช้ก้านใบชาทำแกนเล็ก ๆ หักพับและเสียบให้คงรูป พอแห้งแล้วก็แกะออกหวีจะทำให้ผมงอหัก

การจำแนกเพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่น

เพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่น จัดว่าเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของวิธีเล่น เพราะเป็นเครื่องช่วยในการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นในหลายลักษณะ ได้แก่ ช่วยในการควบคุมจังหวะการเคลื่อนไหว ช่วยเสริมบรรยากาศการเล่นทั้งในแง่ความเพลิดเพลินและความสนุกสนานตื่นเต้น ความสมจริงสมจัง และช่วยในการอำพรางคู่ต่อสู้ เป็นต้น

ในด้านรูปแบบของเพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่นในการเล่นของเด็กที่ปรากฏในหมู่บ้านทุ่งแสงนั้นทั้งรูปแบบที่แน่นอนตายตัว และรูปแบบที่ไม่แน่นอนตายตัว ลักษณะรูปแบบที่แน่นอนตายตัว หมายถึง บทร้องหรือบทเจรจา ที่ผู้พูดจะใช้ร้องหรือพูดเหมือนกัน เป็นถ้อยคำเดียวกัน ซึ่งโดยมากมักจะเป็นถ้อยคำที่มีสัมผัสคล้องจองกันหรือมีลักษณะเป็นวรรคศิลป์ ส่วนลักษณะ

รูปแบบที่ไม่แน่นอนตายตัว หมายถึง ถ้อยคำอิสระที่ผู้พูดสามารถคิดประดิษฐ์หรือเลือกสรรขึ้นใช้เองตามบทบาทการเคลื่อนไหว ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการละเล่นที่ใช้จินตนาการในระหว่างที่เล่น

ส่วนภาษาที่ใช้เป็นท่อนหรือบทเจรจา ประกอบการเล่น มีทั้งภาษาพื้นบ้านและภาษาไทยกลาง

ในด้านเนื้อหาของเพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่น มีทั้งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสภาพชีวิตทางเศรษฐกิจและสังคม และเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับสภาพชีวิตทางเศรษฐกิจและสังคม

การจำแนกประเภทของเพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่นนี้ จะจำแนกเฉพาะเพลงและบทเจรจาที่มีรูปแบบแน่นอนตายตัวหรือมีรูปแบบทางวรรณศิลป์เท่านั้น และจะจำแนกตามความแตกต่างด้านภาษา และเนื้อหา ตามลำดับดังนี้

1. เพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่นจำแนกตามภาษา

2. เพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่นจำแนกตามเนื้อหา

เพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่นจำแนกตามภาษา มี 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. เพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่นที่ใช้ภาษาพื้นบ้านภาคเหนือ ได้แก่ เพลงและบทเจรจาต่อไปนี้

1.1 เพลงลีสักงา เป็นเพลงร้องประกอบการเล่นลีสักงา หรือไกวชิงช้า
เท่าที่รวบรวมได้มีทั้งหมด 11 ส่วน ดังนี้

ลีสักงา ทน	สองคนป็น้อง (ไกวชิงช้ากันสองคนพี่น้อง)
แดกก็ย้อน	สมบัติเจย (แดกก็ร้อนลมไม้โชย)
แม่เลี้ยงเหย	โคไปแควไย (แม่เลี้ยงเอ๋ย อยาไปเที่ยวเหลือเกิน)
ล่องกองไค	ผ่อเป็นชายครัว (ล่องถนนด้านไคไปดูเขาชายของ)
ชายหนังหัว	เอามาใส่น้ำอ้อย (ชายหนังหัวเอามาผสมน้ำอ้อย)
เจ้านายน้อย	ขี้หมอนแดง (เจ้านายน้อยขี้หมอนแดง)
เล่นตาแสง	เล่นบะบ้า (เล่นตาแสงเล่นบะบ้า)
หับปะตูชา	ขี้มาดังไฟ (หับปะตูชาขี้มาดังไฟ)

ไฟดับไป
เป็นสับเส้า

เป็นหัวหัว
เป็นกินเหล้า
เป็นกินเตา*

- จั่วต่างเตง
เอาหลักขึ้นฝั่ง
ขอดคดียัง

ขอดคือนอน

ตั้งนี้ไปหน้า
สองแสนเต้าร้อย
ปู่คำน้อย

ปู่คำเลา
ปู่หลุมหลู

เสียงฝ้างกลาง
อ้ายกองแก้ว
อ้ายจันตา

จ๊าบ้อข้าเป่า (ไฟดับไปบังคับให้พ่อข้าเป่า)
จ๊าแม่ข้าวี (เข้าใช้เครื่องสูบลมเป่าไฟ กลับบังคับ
แม่ข้าพัควีด้วยมือ)

จ๊าแม่ข้าเก้า (เขาหัวผมบังคับให้แม่ข้าเก้า)
จ๊าบ้อข้าเมา (เขากินเหล้าบังคับให้พ่อข้าเมา)
จ๊าบ้อข้าอ้อม (เขากินเตาบังคับให้พ่อข้าอ้อม)

กี้ยากมันหยัง (จั่วต่างฮ้วน ๆ จะท้อใจไปทำไม)
เอาตั้งขึ้นตั้ง (เอาไม้หลักขึ้นเทียบเอาตั้งขึ้นตั้ง*)
จะปดกินตอน (ถึงที่พักระปลด (สัมภาระ) กินข้าว
กลางวัน)

จะปดกินหญ้า (ถึงที่นอนจะปลด (สัมภาระ) ให้
ไปกินหญ้า)

เกื้อจะแปง (แต่นี้ไปข้างหน้าเกลื้อจะแพง)
(สองแสนเท่ากับหนึ่งร้อย)

จะต่างเบา ๆ (ว่าตัวผู้ที่ซื้อคำน้อยจะต่าง (ของ)
เบา ๆ)

จะเอี้ยงน้ำลู้ (ว่าตัวผู้ที่ซื้อคำเลา จะ "เอี้ยงน้ำลู้"*)
ก่อนหน้า่นำตาง (ว่าตัวผู้ที่ซื้อหลุมหลูเป็นวันนำทาง
จ่าฝูง)

มาหั้นแจ้ว ๆ (เสียงกระดิ่งดังมาแจ้ว ๆ)

ลูกตั้งปุงหมา (พี่กองแก้วมาลากทุ่งพุงหมา)

จะเอาที่ยังมาค้อน (พี่จันตาคะเอาอะไรมาฝาก)

* เต่า คือพืชน้ำชนิดหนึ่งประเภทสาหร่าย ขึ้นในนาข้าวมีลักษณะเป็นเส้นคล้ายเส้นผม
แต่ละเอื้องก่อนนิมมีสีเขียว ขาวนาคาเหมือนนิมนำมาประกอบเป็นอาหารรับประทานสด ๆ

* ยังหาความหมายไม่ได้

1.2 เพลงประกอบกระบวนการก่อนเล่น เป็นเพลงใช้ประกอบให้จังหวะในการขึ้นเพื่อเสียงเลือก "คนเป็น" ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ฮ็อต แอ๊ด แปด เก้า เน่า เปื้อ จัก ก่า เลือ ทาง กุด บู อุด ดัง แข่ง

เปื้อ : เป็นคำขยายมีความหมายถึงจำนวนมาก

จักก่าเลือ : จ้างเหลน

ดังแข่ง : จมูกโด่ง

กำ ปุก กำ ปุย สุย สี ยี ฃม (กำปั้นมากมาย)

ผัก ฃม เต็ม บ้าน ไม้ กาน เต้าะ เต้าะ (ผักฃมเต็มบ้านไม้คานหลังแอ่น)

บ่า แะะ ตก ฃม ตู เจ้า ลง ฃม (ลูกแะะตกฃมพระลงฃม)

ชะ ฃม ดัง สุ่ม (เค็กวัดแทงสุ่ม)

1.3 เพลงใช้เล่นขึ้นับเพื่อหาตัวคนทำผิดในเกมการเล่น เช่นดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตด เน่า ตด หนอน พระ อินทร์ ลั่ง สอน

ขี้ ม้า โล่ พัน ควง จันทร ลั่น เปี้ยว

เลี้ยว ป้อด!

มด คำ มด แดง ไต่ ขึ้น ขึ้น ขึ้น

คน ไค คิ่น คน นั้น ตด

คิ่นขึ้น : ชายผ้าถุง

1.4 เพลงใช้ควบคุมจังหวะการเคลื่อนไหวในขณะที่เล่นเกม ได้แก่

มน มน แก่ง กระ ต้าง

ขี้ ช้าง กระ เคาะ

(แก่งกระต้าง : อาหารพื้นบ้านทางภาคเหนือ ทำได้เฉพาะหน้าหนาว)

(ขี้ช้าง : ลีช้าง)

1.5 เพลงใช้ประกอบการเล่นเชิดผี

ลงมาละเหวย	ลงมาละวา
ผีลงได้	ไต่ไม้ลงมา
นางแก้วนา	คู่ชานางตั้ง (คู่ชา : ตัวชา)
ปู่กะดัง	ย่ากะดัง
ลงมาเล่นคก	ลงมาเล่นสาก (คก : ครก)
มองไม้หามาก	ฮากไม้จำเคียนแดง (รากไม้ตะเคียนแดง)
แยงแมงเมา	เอ็ดกระตังฝักเข้า (เอ็ด : ทำ)

1.6 บทเจรจาประกอบการเล่นเพื่อนำไปสู่การเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่น
ได้แก่ บทเจรจาในการเล่นงูกินหาง (เก่า) มีดังนี้

ตอนที่ 1

แม่ไก่ : อู๊เยียะหยัง (ยายทำอะไร)
 หุยิงชรา: ขุดขิงขุดข่ากะ (ขุดขิงขุดข่านะสี)
 แม่ไก่ : ขอยืมเสียมกำล่อ (ขอยืมเสียมหน่อย)
 หุยิงชรา: อี บ่ได้ (อี ไม่ได้!)
 แม่ไก่ : ขอยืมกำเตื่อะ (ขอยืมเกะน๋า)
 หุยิงชรา: เอ้าะ! (เอ้า! (เอาไป))

ตอนที่ 2

หุยิงชรา: เสียมขำมีไหนเหี้ย (เสียมขำอยู่ไหนเสียมละ)
 แม่ไก่ : ตกน้ำไหล ตกไฟไหม้ (ตกน้ำไม่ไหล ตกไฟไม่ไหม้)
 หุยิงชรา: ขอกินน้ำสั๊กบวย (ขอกินน้ำสั๊กกระบวย)
 แม่ไก่ : บ่มีไฟตัก (ไม่มีใครตัก)
 หุยิงชรา: ขอกินผักสั๊กเส้น (ขอกินผักสั๊กเส้น)
 แม่ไก่ : บ่มีไฟเก็บ (ไม่มีใครเก็บ)
 หุยิงชรา: ขอกินมะพร้าวสั๊กทเวาย (ขอกินมะพร้าวสั๊กลูก)
 แม่ไก่ : บ่มีไฟขึ้น (ไม่มีใครขึ้น)
 หุยิงชรา: ขอกินไก่หน้อยสั๊กตัว (ขอกินลูกไก่สั๊กตัว)

แม่ไก่ : เอาไก่ดำไก่แดง

หญิงชรา: ไก่โตเกาหมด (ไก่อย่างไรเอ๋ยทั้งนั้น)

2. เพลงและบทเจรจาประกอบการละเล่นที่ใช้ภาษาไทยภาคกลาง ได้แก่ เพลงและบทเจรจาต่อไปนี้

2.1 เพลงที่ใช้ประกอบการทำรำ เช่น

- รำระบำชาวเกาะ	ฟังเสนาะจับใจ
น้ำหลังไหล	น้ำหลังไหล
กระทบหาดทราย	ดังกรีนกรีน
กระทบหาดทราย	ดังกรีนกรีน
- ยามเมื่อเปิดมันเคิน	มองแล้วไม่น่าดูเลย
จำไว้เถิดเพื่อนเอ๋ย ฯ	จงอย่าเคินเหมือนเบ็ด

2.2 เพลงที่ใช้ประกอบการเคลื่อนไหวที่ไม่ใช่การรำรำ เช่น

อ้ายตาย!	คุณนายหล่มโหม่ง
คุณนายไบ้ด้ง	หล่มโหม่งซี้ควาย
ฉีกฉีก ฉีกฉีก ฉีกฉีก	เพื่อนรักเธอจะไปไหน
ใส่ชุดชุดใช้ไหม	ก็ใส่นะสิน่ารักทุกคน
ซูซู ซูซู ซูซู	เป็นเพื่อนหนูทุกแห่งทุกหน
รำเรงสนุกสุขสน	ทุกคนชอบชุดซูซู

2.3 เพลงที่ใช้ในการเล่นขึ้นับ ได้แก่

จ้ำล้มเชื่อเปราะะ	กระเทาะหน้าแว่น
ท้ายเรือออกแอ่น	กระแทกตันกุ่ม
สาว ฯ หนุ่ม ฯ	อาบนํ้าท่าไหน
อาบนํ้าท่าวัด	เอาแป้งไหนซัก

เอากรจากไหนส่อง

เยี่ยม ๆ มอง ๆ

นกขุนทองร้องกึก!

2.4 เพลงที่ใช้ประกอบการเคลื่อนไหวเพื่ออำพรางคู่แข่งชั้น ได้แก่

ยา หย่า ย่า

คุณแม่มักผ้า

คุณยายสระผม

ยาอมโบตัน

ยาสีฟันคอลเกต

สระบุรีพิเศษ

ปักกะเป้ายิงฉุบ:

แต่บางเพลงก็ไม่ได้ใช้ร้องประกอบการเคลื่อนไหวเพียงแต่เพื่ออำพรางอย่างเดียว

ได้แก่

ยา หย่า ย่า

ชื่อน้ำปลากาทวลี

จับผู้หญิงมาทรมาน

จับผู้ชายมาทรมาน

จับแม่มดมาดั่งสะตือ

จับกิ้งกือมาทำก๊วยเตี้ยว

จับแมวเหมียวมาเดินระบำ

จับแมวคำมาเป้ายิงฉุบ!

2.5 บทเจรจาที่ใช้ประกอบการเล่นเพื่อนำไปสู่การเคลื่อนไหวพฤติกรรม

การเล่น ได้แก่ บทเจรจาที่ใช้ประกอบการเล่นเป็นผี มีดังนี้

ผี : ก๊อก ๆ

คน : มาทำไม

ผี : มาชวนไปดูหนัง

คน : หนังเรื่องอะไร

ผี : หนังเรื่องผีปีศาจ

คน : หน้าเธอทำไมขาว

ผี : ฉันทาแป้ง

คน : ผมเธอทำไมยาว

ผี : ฉันทไว้ผม

คน : เล็บเธอทำไมยาว

ผี : ฉันทไว้เล็บ

คน : คำเธอทำไมโบ

ผี : ฉันเป็นผี !

3. เพลงที่ใช้คำภาษากลางแต่พูด (ร้อง) ด้วยสำเนียงภาษาพื้นบ้าน

รี รี ชาวสาว สองบนานข้าวเปลือก (บนานเพิ่นจากพะนาน)

เลือกห้องโถงใบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน (ห้อง : ห้อง)

กดข้าวใส่จาน พาลเอาคนต่างหลังไว้ (ต่าง : ทาง)

เพลงและบทเจรจาประกอบการเล่นรำแนกตามเนื้อหา มี 5 ลักษณะ ดังนี้

1. เพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิตทางเศรษฐกิจแบบชนบท เนื้อหาลักษณะนี้ได้แก่ การทำมาหากินซึ่งอาศัยสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และระบบการค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าในสังคมลานนาสมัยก่อน ดังเนื้อเพลงต่อไปนี้

เพลงสิ่ลู่จ่า ส่วนหนึ่ง กล่าวถึง การทำมาหากินของชาวบ้านที่ต้องเดินทางไปหาอาหารประเภทผักตามป่าเขาว่า

สิ่ลู่จ่า	บะลาลู่จ้อย
ขึ้นคอยน้อย	ขึ้นคอยหลวง (ขึ้นภูเขาลึก ขึ้นภูเขาใหญ่)
เก็บผักขี้ขวาง	ใส่ช้ำตาลุ่ม (เก็บผักขี้ขวางใส่ตะกร้าด้านล่าง)
เก็บผักกุ่ม	ใส่ช้ำตาลบน (เก็บผักกุ่มใส่ตะกร้าด้านบน)

เพลงสิ่ลู่จ่า เพลงหนึ่ง กล่าวถึง กองคาราวานพ่อค้าจ้าวต่าง (ซึ่งเป็นพ่อค้าคนกลางนำสินค้าไปจำหน่ายยังหมู่บ้านต่าง ๆ) ดังนี้

จ้าวต่างเต็ง	ก็ดยากมันหยั่ง
เอาหลักขึ้น	เอาตั้งขึ้นตั้ง
ฮอดค้อย	จะปดกิ้นตอน
ฮอดค่อน	จะปดกิ้นหน้า

~~~~~  
ปู่คำน้อย

~~~~~  
จะต่างเบา ๆ

เพลงสีสุก อีกเพลงหนึ่งกล่าวถึงภาพตลาดสดแห่งหนึ่งในเมืองเชียงใหม่ดังนี้

อีย่าเหย	ไต่ไปแอ่วไ้ (ยายเอ้ย อยากไปเที่ยวจังเลย)
ล่องกองไ้	ปะตุ้ค้าแป (ล่องถนนค่านไ้ ประตุ้ทำแป)
ขายผ้าแฮ*	เป็นผืนแผ่นผ้า (ขายผ้าแฮเป็นผืนแผ่นผ้า)
เจ้าป้อก้า	ขายหมากขายปู (เจ้าพ้อค้ำ ขายหมากขายปู)
บ้านคังตุ้	ขายฉิ้นหมูฮ่อ (ชาวบ้านทุ่งตุ้ ขายเนื้อหมูฮ่อ)
บ้านคังต้อ	ขายปัสะวาย (ชาวบ้านทุ่งต้อ ขายปลาเทโพ)
ล่ำละต้าย	อยากแก่งใส่ส้ม (อ้อยละต้าย อยากกินแก่งใส่ส้ม)
ล่ำซำว	บะลาปังกิ (อ้อยซำวต้ม บะลาปังกิ?)
ผักบึงสวนนอก	มะกอกสวนใน (ผักบึงสวนนอก มะกอกสวนใน)

และเพลงสีสุก อีกบางเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการค้าขายเปลี่ยนให้เป็นชาวสาร
ด้วยครกกระเดื่อง ในขณะที่ต้องดูแลบุตรน้อยไปด้วยดังนี้

เดือนสิบสอง	อีหล้าค้าเข้า (เดือนสิบสองนางหล้าค้าเข้า)
ตำเมื่อเจ้า	ไ้เข้าคกเดียว (ตำตอนเข้าไ้ข้าวเพียงครกเดียว)
หม่อมตำเขียว	ไ้กินนม (เพราะลูกน้อยร้องไ้กินนม)

2. เพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิตทางสังคมแบบชนบท ได้แก่ เนื้อเพลงที่มาเกี่ยวข้องกับ
กับชีวิตชนบท ที่ปรากฏในเพลงที่มาจากภาคกลาง ดังนี้

จ้จ๊ะมะเชื่อเปราะ	กระเทาะหน้าแว่น
พายเรือออกแอ่น	กระแท่นคันกุ่ม
สาว ๆ หนุ่ม ๆ	อาบน้ำท่าไหน
อาบน้ำท่าวัด	เอาแป้งไหนผัด
เอากระจกไหนส่อง	

ส่วนเนื้อเพลงที่ร้องด้วยภาษาพื้นบ้านภาคเหนือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตทางสังคมในชนบท
ได้แก่ เพลงที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อเรื่องผีจากเพลงเขื่อนฝางดัง ดังนี้

* แฮ ผ้าเนื้อบางทอลากโรงงานในสมัยก่อน

ลงมาละเหวย	ลงมาละวา
ผีลงได้	ไต่ไม้ลงมา
นางแก้วนา	คู่ชานางกัง
ปู่กะดัง	ย่ากะดัง
ลงมาเล่นครก	ลงมาเล่นสาก
มองไม้หมาก	ฮากไม้จำเคียนแดง
แยงแมงเมา	เฮ็ดกระดั่งไต่เข้า
อีกเพลงหนึ่งกล่าวล้อเลียนพฤติกรรมของพระและเด็กวัด ดังนี้	
กำปุก กำปุย	สุขสียิม
ผักขมเต็มบ้าน	ไม้คานเต๊ะเต๊ะ
บ้านสะตกชุม	<u>ตุ้เจ้าลงงม</u>
<u>ชะยมตั้งส้ม</u>	

ข้อความที่ขีดเส้นใต้มีความหมายว่า พระลงงมปลาในน้ำ และเด็กวัดก็ช่วยส้มปลาด้วย และอีกเพลงหนึ่งที่แสดงการล้อเลียนเพื่อนบ้านที่อยู่หมู่บ้านใกล้เคียงดังนี้

สิกสูง จา	บะลาออกแอก
ไฟไหม้แดด	ชาวบ้านหนองหอย
ไฟไหม้หมอย	ชาวบ้านหนองเพ็ง
เตอะเต็งเหย้ง	เถิดเถ้ง เถิดเถ้ง (เป็นเสียงเลียนเสียงกลอง)

3. เพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับประเทศเพื่อนบ้าน ได้แก่สงครามเวียดนามซึ่งไทยส่งทหารไปช่วยรบ มีเนื้อเพลงดังนี้

ไทยเขาไปเวียดนาม	ไปปราบปรามพวกคอมมิวนิสต์
ใครที่เดินทางผิด	ตดคังบีดคอมมะนิคตายหมด

4. เพลงที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจโฆษณา ได้แก่เพลงที่กล่าวถึงสินค้าอุปโภคบริโภคสมัยใหม่ที่มีการโฆษณาผ่านสื่อมวลชน ดังนี้

- ย่ำเท้าย่ำ

ชื่อน้ำปลากาทัวสิงห์

.....

ย่ำเท้าย่ำ

คุณแม่ปักผ้า

คุณยายสระผม

ยามอมโบตัน

ยาสีฟันคอลเกต

สระบัวพิเศษ ...

- ฉีกฉีก ฉีกฉีก ฉีกฉีก

เพื่อนรักเธอจะไปไหน

ใส่ชุดชุดไฮโซใหม่

ก็ใส่นะสิน่ารักทุกคน

ชูชู ชูชู ชูชู

เป็นเพื่อนหนูทุกแห่งทุกหน

ร่ำเรียงสนุกชุกชน

ทุกคนชอบชุดชูชู

5. เพลงที่มีเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับที่กล่าวมาแล้ว โดยมากจะกล่าวถึงสภาพแวดล้อม

อย่างไร้ความหมาย เช่น

- จุ่มจุ่มจุ่มจอก

ผักหนอกตำแหวน

แต่นับไม้หก

ไม้ข้างอื่นนางออกอุ้ม

- กวายเป็นเมีย

ออกลูกก็เป็นตัวเมีย

อยู่มาไม่นาน

ออกลูกออกหลานก็เป็นตัวเมีย

นกอะไรไม่รู้ใส่โยง ๆ

จับแมวโพงโจ่งใส่แมวลาย

จับแมวลายโจ่งใส่แมวโพง

แต่ก็มีบางเพลงที่กล่าวถึงธรรมชาติที่ให้ความเพลิดเพลิน เช่น

ร่ำระบำชาวเกาะ

ฟังเพราะเสนาะจับใจ

น้ำหลังไหล

น้ำหลังไหล

กระต๊อบหาดทรายดังกรีน ๆ

กระต๊อบหาดทรายดังกรีน ๆ

การเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527

การศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือในบทนี้ จะศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างตามลำดับเวลาที่ข้อมูลปรากฏในแต่ละช่วงอายุผู้ให้ข้อมูล ตามที่ได้จำแนกข้อมูลตามกลุ่มอายุผู้ให้ข้อมูลไว้แล้วในบทที่ 3 และเพื่อให้การศึกษาในครั้งนี้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยจึงแบ่งช่วงอายุผู้ให้ข้อมูลเป็นช่วงเวลาตามปีพุทธศักราช โดยการอนุมานและเทียบเคียงเอาจากปีพุทธศักราชที่ใกล้เคียงกับปีเกิดของผู้ให้ข้อมูล ดังนั้นช่วงปีพุทธศักราชซึ่งเทียบเคียงไว้ต่อไปนี้ จึงถือเป็นช่วงเวลาที่มีข้อมูลปรากฏขึ้นในหมู่บ้านด้วย

ช่วงอายุผู้ให้ข้อมูล	ช่วงเวลาตามปีพุทธศักราช
ช่วงที่ 1 อายุ 87 - 67 ปี	พ.ศ. 2443 - 2463
ช่วงที่ 2 อายุ 66 - 46 ปี	พ.ศ. 2464 - 2484
ช่วงที่ 3 อายุ 45 - 25 ปี	พ.ศ. 2485 - 2505
ช่วงที่ 4 อายุ 24 - 4 ปี	พ.ศ. 2506 - 2527

ส่วนประเด็นสำคัญในการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือที่นำเสนอในบทนี้มี 3 ประเด็น คือ

1. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณการละเล่นของเด็กที่พิจารณาตามโครงสร้าง
2. กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ
3. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างการละเล่นของเด็ก

1. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นของเด็กที่พิจารณาตามโครงสร้าง

จากการศึกษาจำนวนการละเล่นของเด็กทั้งแบบแข่งขันและไม่แข่งขันที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ตามลักษณะโครงสร้างแล้ว ก็พบว่าจำนวนการละเล่นของเด็กซึ่งพิจารณาตามโครงสร้างดังกล่าวมีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งจะชี้ให้เห็นตามลำดับ ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นแบบแข่งขันพิจารณาตามจุดมุ่งหมายในการละเล่น

2. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณาตามอุปกรณ์การเล่น
3. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณาตามสถานที่เล่น
4. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณาตามผู้เล่น
5. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณาตามการให้ความสำคัญ

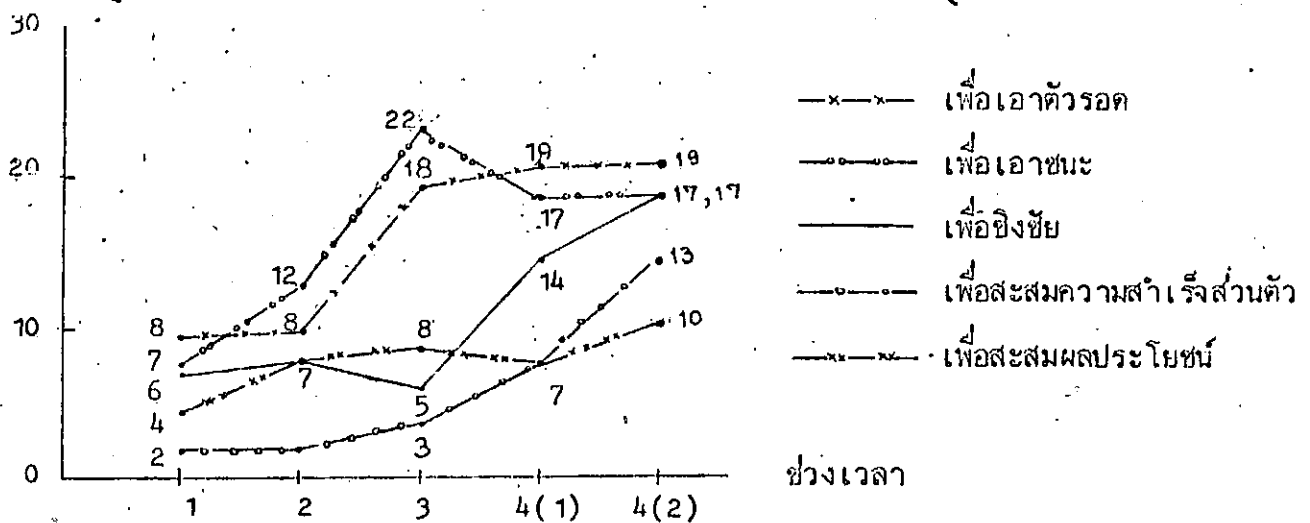
ต่อการรวมกลุ่ม

6. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณาตามวิธีเล่น

ส่วนการนำเสนอผลการศึกษายเปรียบเทียบ จะนำเสนอในรูปของกราฟแสดงปริมาณตามจำนวนที่ปรากฏจริง

1. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นแบบแข่งขันพิจารณาตามจุดมุ่งหมายในการละเล่น

จำนวนการละเล่นแบบแข่งขัน



ภาพประกอบ 1 เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามจุดมุ่งหมาย

จากภาพประกอบที่ 1 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของปริมาณการละเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในแต่ละช่วงเวลา จะเห็นได้ว่าการละเล่นแบบแข่งขันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเอาชนะมีจำนวนสูงสุดปรากฏอยู่ในช่วงที่ 3 คือ มีจำนวนถึง 22 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 39.29 ของการละเล่นที่ปรากฏในช่วงเดียวกัน ส่วนในช่วงที่ 4(2) มีการละเล่นแบบแข่งขันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเอาชนะนี้จำนวน 17 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 22.37 ของการละเล่นที่ปรากฏในช่วงเดียวกัน

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณรองลงมาคือ การละเล่นแบบแข่งขันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเอาตัวรอด ปรากฏในช่วงที่ 4(1) และ 4(2) จำนวน 19 ชนิดเท่ากัน แต่เมื่อเปรียบเทียบภายในช่วงเดียวกันจะเห็นว่าในช่วงที่ 4(1) มีจำนวนคิดเป็นร้อยละ 28.79 ในขณะที่ช่วงที่ 4(2) คิดเป็นร้อยละ 25

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุด คือการละเล่นแบบแข่งขันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสะสมความสำเร็จส่วนตัวปรากฏในช่วงที่ 1 และ 2 จำนวน 2 ชนิด เท่ากัน แต่เมื่อคิดเป็นร้อยละจะเห็นว่า ช่วงที่ 2 มีน้อยกว่า คือ 5.57

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบในแง่แนวโน้มของปริมาณที่เพิ่มขึ้นของการละเล่นแบบแข่งขันตามจุดมุ่งหมายต่าง ๆ จะเห็นได้ว่าการละเล่นแบบแข่งขันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อชิงชัยมีแนวโน้มในการเพิ่มขึ้นมากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 3 ถึง 4(2) คิดเป็นร้อยละ 70.59

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีแนวโน้มของการเพิ่มปริมาณสูงขึ้นรองลงมา คือการละเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสะสมความสำเร็จส่วนตัว เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 3 ถึงช่วงที่ 4(2) คิดเป็นร้อยละ 70

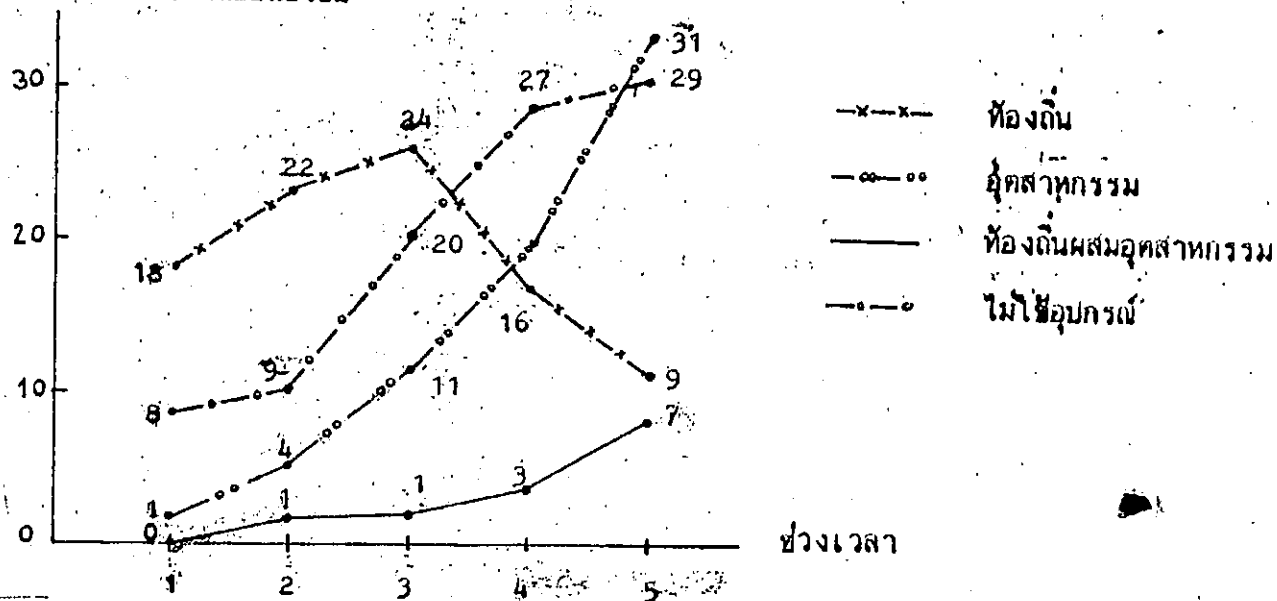
ส่วนการละเล่นแบบแข่งขันที่มีแนวโน้มเพิ่มปริมาณต่ำสุดเมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 3 ถึงช่วงที่ 4(2) คือการละเล่นแบบแข่งขันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเอาตัวรอด (ดูภาพประกอบ) ซึ่งเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละเพียง 5.26 เท่านั้น

และเมื่อพิจารณาแนวโน้มของปริมาณที่ลดลง ก็จะมีแนวโน้มการละเล่นเพียงประเภทเดียวที่พอจะมองเห็นได้ (ดูภาพประกอบ) คือการละเล่นแบบแข่งขันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเอาชนะ เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 3 ถึงช่วงที่ 4(2) ลดลงคิดเป็นร้อยละ 29.41 แต่ก็ไม่ถือว่าการเปลี่ยนแปลงมากนักเมื่อเทียบกับการละเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อชิงชัย

2. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นพิจารณาตามอุปกรณ์การเล่น

2.1 การละเล่นแบบแข่งขัน

จำนวนการละเล่นแบบแข่งขัน



ภาพประกอบ 2 เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามลักษณะอุปกรณ์การเล่น

จากภาพประกอบที่ 2 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของปริมาณการละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์การเล่นทั้ง 3 ลักษณะ และที่ไม่ใช้อุปกรณ์การเล่น จะเห็นได้ว่า

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณสูงสุดปรากฏในช่วงที่ 4 (2) คือการละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ จากผลิผลระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ จำนวน 31 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 40.79 ของการละเล่นภายในช่วงเดียวกัน

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณรองลงมา ปรากฏในช่วงที่ 3 คือการละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ จากวัสดุภายในห้องดิน จำนวน 24 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 42.86 ของการละเล่นภายในช่วงเดียวกัน

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุด คือการละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้มาจากวัสดุภายในห้องดิน ผสมกับวัสดุที่ได้ จากผลิผลระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ คือจำนวน

0 ชนิด ซึ่งปรากฏในช่วงที่ 1

เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงจากภาพประกอบจะเห็นได้ว่า

การเล่นเกมแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ จากผลิตผลของระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ มีแนวโน้มที่เพิ่มปริมาณขึ้นมากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) จะเห็นว่า เพิ่มขึ้นถึง 30 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 96.77 และเมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 3 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 64.52

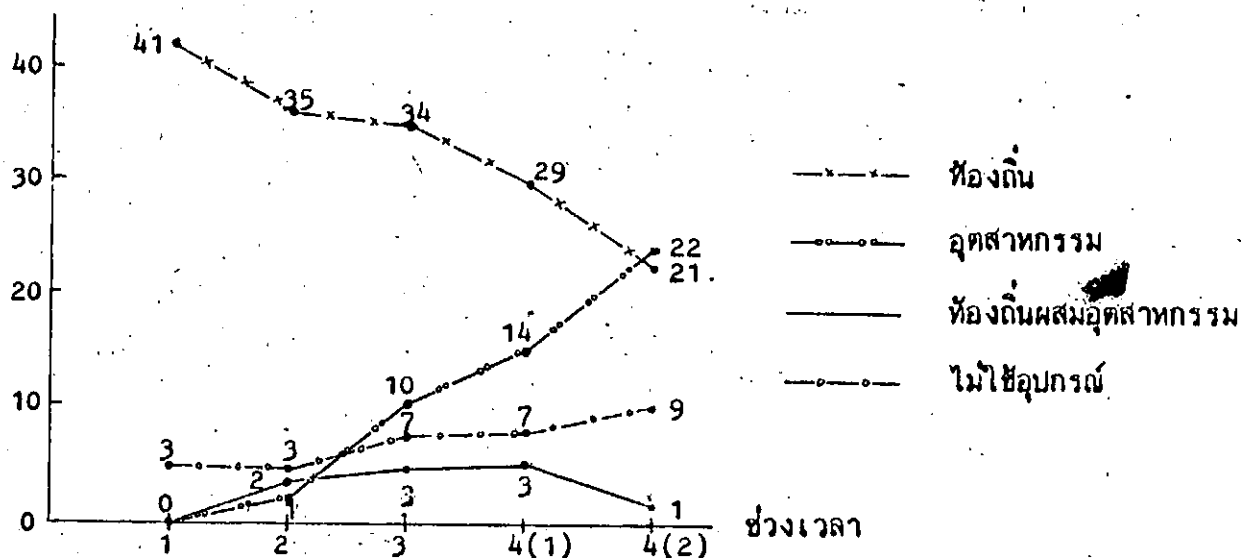
ส่วนการเล่นเกมแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ จากวัสดุภายในท้องถิ่น มีแนวโน้มที่ลด ปริมาณลงอย่างมาก เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) จะเห็นว่าลดลงถึง 9 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 50 และเมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 3 ถึงช่วงที่ 4(2) ลดลงคิดเป็น ร้อยละ 62.5

การเล่นเกมแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ จากวัสดุภายในท้องถิ่นผสมกับผลิตผลระบบ อุตสาหกรรมสมัยใหม่ มีปริมาณที่ปรากฏน้อยมาก แต่ก็มีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้น เมื่อเปรียบเทียบ จากช่วงที่ 1 ถึง 4(2) เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 100 แต่ก็ยังไม่ถือว่ามีการเปลี่ยนแปลงมากนัก เมื่อเทียบกับการเล่นเกมแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ จากผลิตผลระบบอุตสาหกรรม

สำหรับการเล่นเกมแข่งขันที่ไม่ใช้อุปกรณ์ ก็มีแนวโน้มที่เพิ่มปริมาณสูงขึ้น เมื่อ เปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้น 21 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 72.41 ซึ่งนับ ว่าเป็นปริมาณที่มากพอสมควร แม้ว่าอัตราการเปลี่ยนแปลงจะลดลงเมื่อเปรียบเทียบจากช่วง ที่ 3 ถึงช่วงที่ 4 ก็ยังคงเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 31.03 และจำนวนที่ปรากฏในช่วงที่ 4(2) มี 29 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 38.16

2.2 การเล่นเกมไม้แข่งขัน

จำนวนการเล่นเกมไม้แข่งขัน



ภาพประกอบ 3 เปรียบเทียบปริมาณการเล่นเกมไม้แข่งขัน พิจารณาตามอุปกรณ์การเล่น

จากภาพประกอบที่ 3 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของการเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์การเล่นทั้ง 3 ลักษณะ และที่ไม่ใช้อุปกรณ์การเล่น จะเห็นได้ว่า

การเล่นเกมไม้แข่งขันที่มีปริมาณสูงสุดปรากฏในช่วงที่ 1 คือการเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ ากวัสดุในห้องถิ่น จำนวน 41 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 93.18 ของการละเล่นภายในช่วงเดียวกัน

การเล่นเกมไม้แข่งขันที่มีปริมาณรองลงมา ปรากฏในช่วงที่ 3 คือการเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ ากวัสดุในห้องถิ่นเช่นเดียวกัน มีจำนวน 35 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 85.36 ของการละเล่นภายในช่วงเดียวกัน

การเล่นเกมไม้แข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุด ปรากฏในช่วงที่ 1 คือการเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ ากผลิตผลระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ และการเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้ ากวัสดุในห้องถิ่นผสมกับผลิตผลระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ จำนวน 0 ชนิด

เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง จากภาพประกอบจะเห็นว่า

การเล่นแบบไม่แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้จากผลิตผลระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ มีแนวโน้มที่เพิ่มปริมาณมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้น 22 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 100 และคิดเป็นร้อยละ 41.50 ของการเล่นภายในช่วงเดียวกัน 4(2)

ส่วนการเล่นแบบไม่แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้จากวัสดุภายในท้องถิ่น มีแนวโน้มที่ลดปริมาณลงเมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) ลดลง 20 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 48.78 และคิดเป็นร้อยละ 39.62 ของการเล่นในช่วงที่ 4(2)

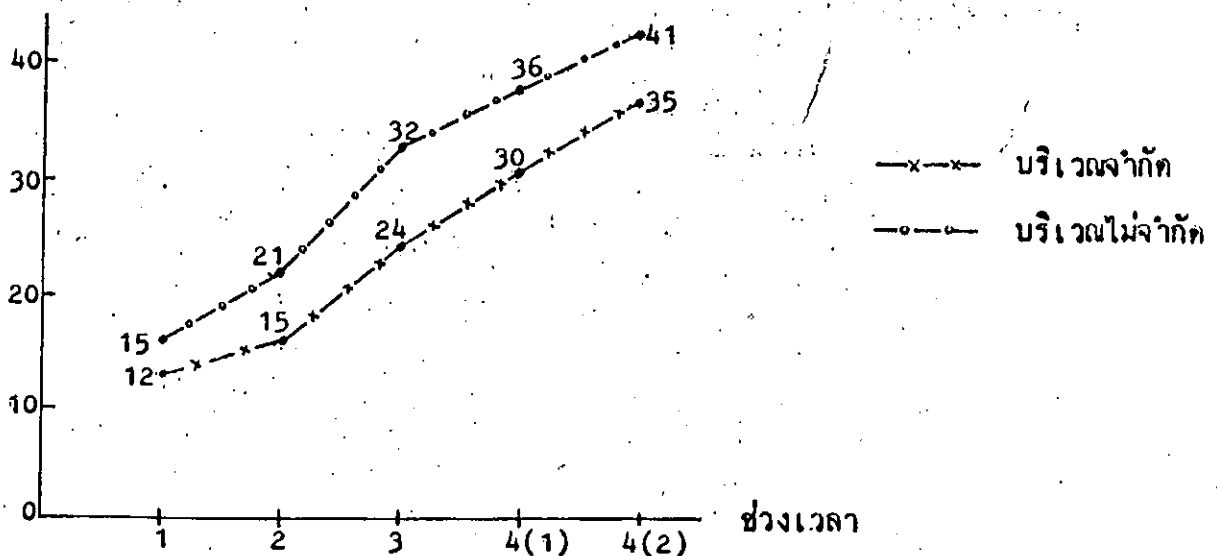
การเล่นแบบไม่แข่งขันที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้จากวัสดุในท้องถิ่นผสมกับผลิตผลระบบอุตสาหกรรมแบบสมัยใหม่นี้ปรากฏในปริมาณที่ต่ำมาก และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงก็แทบจะไม่แตกต่างกัน เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2)

สำหรับการเล่นแบบไม่แข่งขันที่ไม่ใช้อุปกรณ์ ก็มีปริมาณไม่สูงนัก แต่ก็มีแนวโน้มที่เพิ่มปริมาณสูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 3 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้น 6 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 66.67

3. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการเล่น พิจารณาตามสถานที่เล่น

3.1 การเล่นแบบแข่งขัน

จำนวนการเล่นแบบแข่งขัน



ภาพประกอบ 4 เปรียบเทียบปริมาณการเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามสถานที่เล่น

จากภาพประกอบที่ 4 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของการละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้สถานที่เล่นทั้ง 2 ลักษณะ จะเห็นได้ว่า

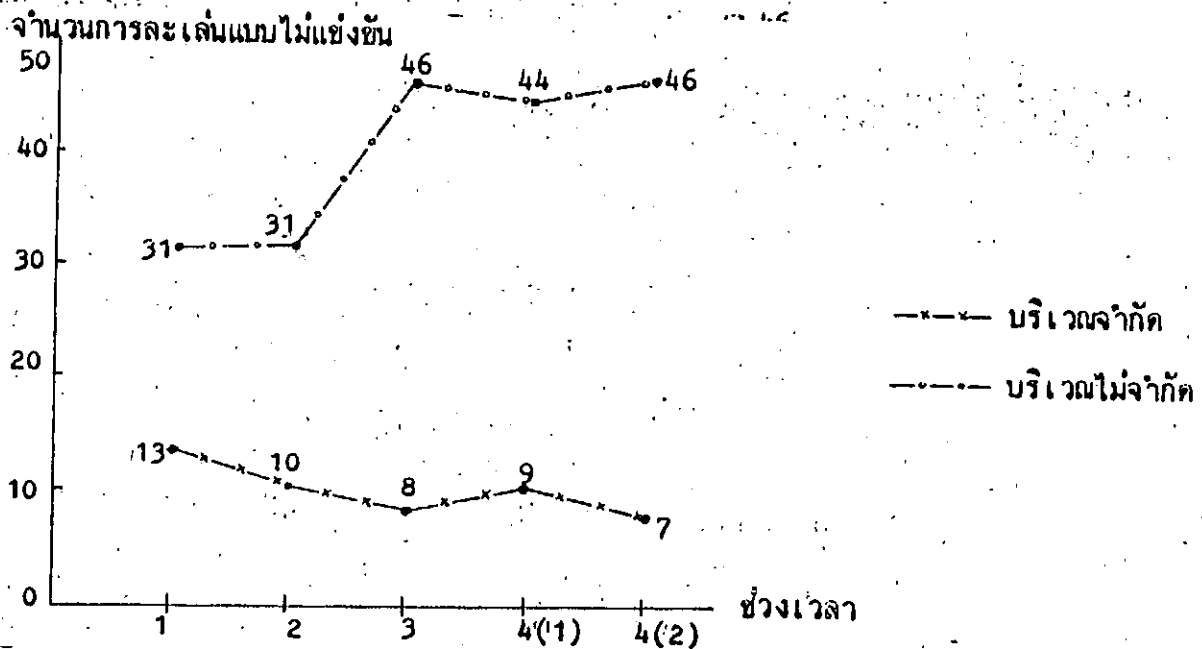
การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณสูงสุด ปรากฏในช่วงที่ 4(2) คือการละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้สถานที่เป็นบริเวณไม่จำกัดขอบเขต จำนวน 41 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 53.95 ของการละเล่นในช่วงเดียวกัน

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุด ปรากฏในช่วงที่ 1 คือการละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้สถานที่ที่เป็นบริเวณจำกัด มีจำนวน 12 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 44.44 ของการละเล่นภายในช่วงเดียวกัน

เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง จะเห็นได้ว่า

การละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้สถานที่ทั้ง 2 ลักษณะ ต่างก็มีแนวโน้มการเพิ่มปริมาณมากขึ้น คือการละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้สถานที่ที่เป็นบริเวณจำกัดขบเซต เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึง 4(2) เพิ่มขึ้น 26 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 63.41 และการละเล่นแบบแข่งขันที่ใช้สถานที่ที่เป็นบริเวณไม่จำกัด เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึง 4(2) เพิ่มขึ้น 23 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 65.71

3.2 การเล่นเกมแบบไม่แข่งขัน



จากภาพประกอบที่ 3.2 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของการเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้สถานที่เล่นทั้ง 2 ลักษณะ จะเห็นได้ว่า

การเล่นเกมไม้แข่งขันที่มีปริมาณสูงสุด ปรากฏในช่วงที่ 3 และ 4(2) คือการเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้สถานที่ที่เป็นบริเวณไม่จำกัด มีจำนวน 46 ชนิดเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 85.19 และ 86.79 ของการเล่นเกมในช่วงเดียวกันตามลำดับ

การเล่นเกมไม้แข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุด ปรากฏในช่วงที่ 4(2) คือการเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้สถานที่บริเวณจำกัด มีจำนวน 7 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 13.21 ของการเล่นเกมในช่วงเดียวกัน

เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง จะเห็นว่า

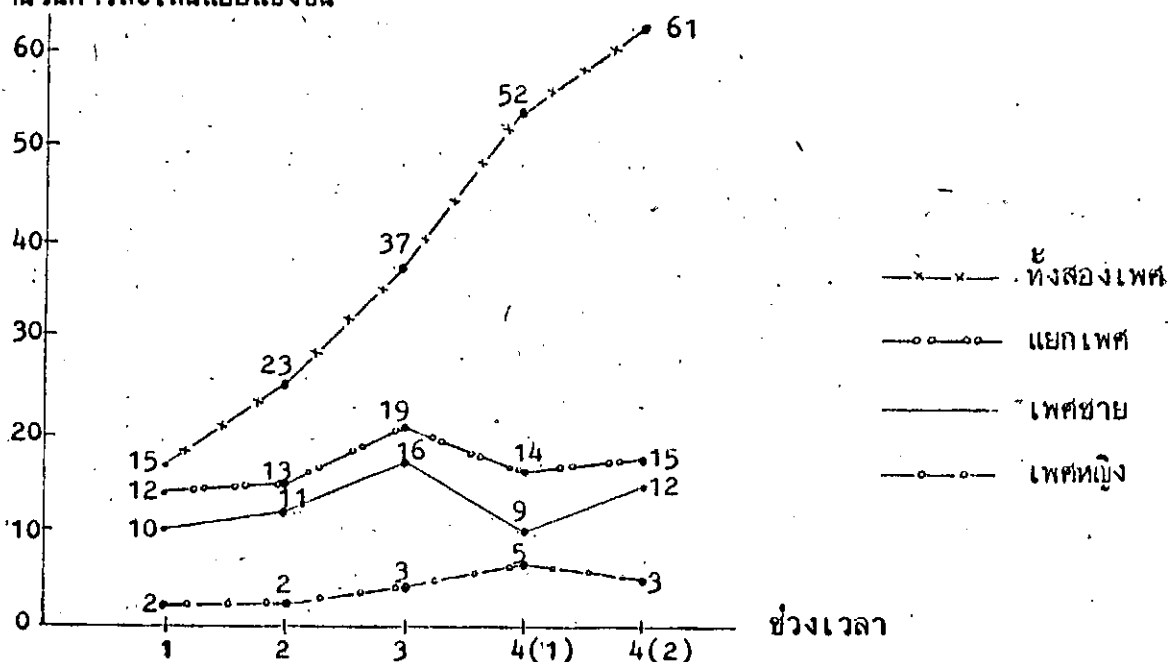
การเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้สถานที่เป็นบริเวณไม่จำกัด ซึ่งมีปริมาณโดยเฉลี่ยสูงกว่าการเกมที่ใช้สถานที่เป็นบริเวณจำกัด มีแนวโน้มเพิ่มปริมาณสูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึง 4(2) เพิ่มขึ้น 15 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 32.61

ส่วนการเล่นเกมไม้แข่งขันที่ใช้สถานที่เป็นบริเวณจำกัด มีแนวโน้มลดปริมาณลง เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 จนถึงช่วงที่ 4(2) ลดลง 6 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 46.15

4. 1. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่น พิจารณาตามเพศผู้เล่น

4. 1. 1 การละเล่นแบบแข่งขัน

จำนวนการละเล่นแบบแข่งขัน



ภาพประกอบ 6. : เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามเพศผู้เล่น

จากภาพประกอบที่ 6 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของการละเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในแต่ละช่วง จะเห็นได้ว่า

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณสูงสุด ปรากฏในช่วงที่ 4(2) คือการละเล่นแบบแข่งขันที่นิยมเล่นทั้งสองเพศ มีจำนวน 61 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 80.26 ของการละเล่นภายในช่วงเดียวกัน

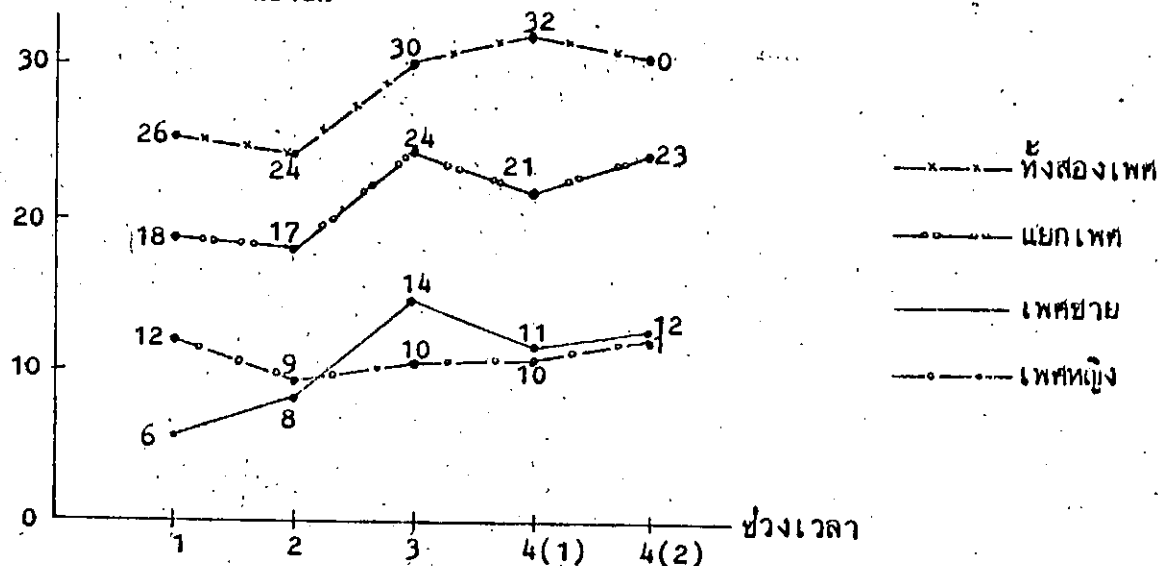
การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุด ปรากฏในช่วงที่ 1 และ 2 คือการละเล่นแบบแข่งขันที่นิยมเล่นเฉพาะเพศหญิง มีจำนวน 2 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 7.41 และ 5.55 ของการละเล่นภายในช่วงเดียวกัน ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่า

การละเล่นแบบแข่งขันที่เป็นที่นิยมของทั้งสองเพศ มีแนวโน้มการเพิ่มปริมาณขึ้นสูงมาก เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้นถึง 46 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 75.41 ส่วนการละเล่นแบบแข่งขันที่นิยมเล่นแยกเพศ มีการเปลี่ยนแปลงไม่มากนัก

4.2 การเล่นเกมแบบไม่แข่งขัน

จำนวนการเล่นแบบแข่งขัน



ภาพประกอบ 7 เปรียบเทียบปริมาณการเล่นแบบไม่แข่งขัน ที่พิจารณาตามเพศผู้เล่น

จากภาพประกอบที่ 7 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของปริมาณการเล่นแบบไม่แข่งขันที่ปรากฏในแต่ละช่วงเวลา จะเห็นได้ว่า

การเล่นที่มีปริมาณสูงสุด ปรากฏในช่วงที่ 4 (1) คือการเล่นแบบไม่แข่งขัน ทั้ง 2 เพศ มีจำนวน 32 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 60.38 ของการเล่นภายในช่วงเดียวกัน

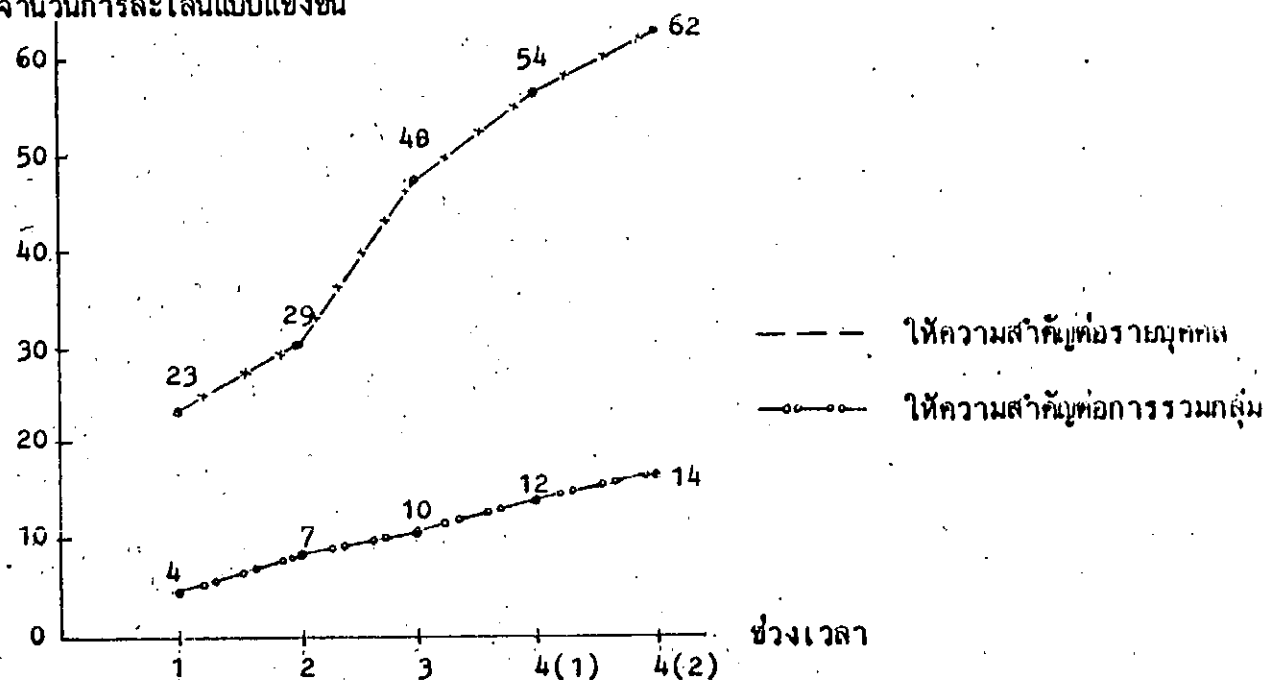
การเล่นแบบไม่แข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุด ปรากฏในช่วงที่ 1 คือการเล่นแบบไม่แข่งขันที่นิยมเล่น เฉพาะเพศชาย มีจำนวน 6 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 13.64 ของการเล่นในช่วงเดียวกัน

เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่า

แม้ว่าการเล่นเกมเป็นที่ยอมรับทั้ง 2 เพศ จะมีปริมาณโดยเฉลี่ยสูงกว่าแบบแยกเพศ แต่การเล่นทั้ง 2 ประเภทนี้ก็มีลักษณะการเปลี่ยนแปลงไม่ต่างกันมากนัก คือ อัตราการเปลี่ยนแปลงต่ำ และเมื่อพิจารณาเปรียบเทียบจากช่วงที่ 3 ถึง 4(2) ก็จะไม่เห็นความแตกต่างอะไรเลย

5. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณการเล่น พิจารณาตามการให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มผู้เล่น

5.1 การเล่นเกมแข่งขัน จำนวนการเล่นแบบแข่งขัน



ภาพประกอบ 8 เปรียบเทียบปริมาณการเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามการให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่ม

จากภาพประกอบที่ 8 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของปริมาณการเล่นแบบแข่งขัน ที่ปรากฏในแต่ละช่วง จะเห็นได้ว่า

การเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณสูงสุด ปรากฏอยู่ในช่วงที่ 4(2) คือการเล่นแบบแข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคล มีจำนวน 62 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 81.58 ของการเล่นในช่วงเดียวกัน

การเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณต่ำที่สุด ปรากฏในช่วงที่ 1 คือการเล่นแบบแข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่ม มีจำนวน 4 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 14.81 ของการเล่นในช่วงเดียวกัน

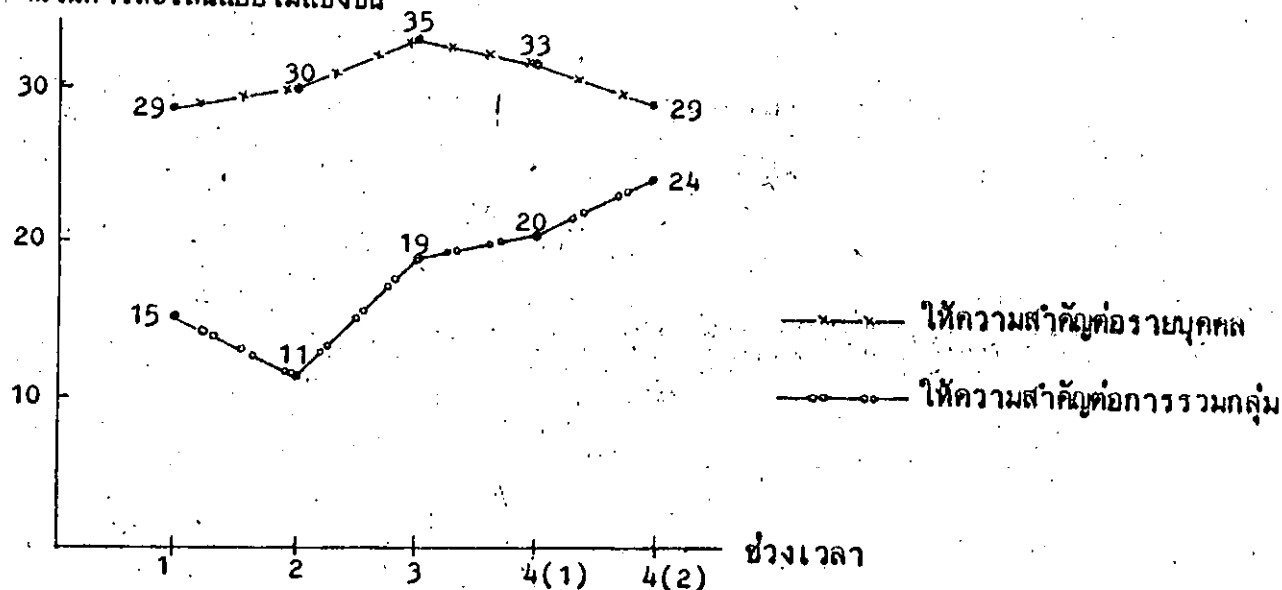
เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่า

การละเล่นแบบแข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคล มีแนวโน้มการเพิ่มปริมาณสูงมาก เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้นจำนวน 39 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 62.90

การละเล่นแบบแข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่ม ก็มีแนวโน้มที่เพิ่มปริมาณมากขึ้น แต่จำนวนที่ปรากฏมีน้อย และเมื่อเทียบกับการละเล่นแบบแข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อรายบุคคล ก็นับว่ามีการเปลี่ยนแปลงพอสมควร เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้น 10 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 71.42

5.2 การละเล่นแบบไม่แข่งขัน

จำนวนการละเล่นแบบไม่แข่งขัน



ภาพประกอบ 9 เปรียบเทียบปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขัน พิจารณาตามการรวมกลุ่มผู้เล่น

จากภาพประกอบที่ 9 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ปรากฏในแต่ละช่วงเวลา จะเห็นได้ว่า

การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่มีปริมาณสูงสุด ปรากฏในช่วงที่ 3 คือการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคล มีจำนวน 35 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 64.81 ของการละเล่นในช่วงเดียวกัน

การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุดปรากฏในช่วงที่ 2 คือการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มผู้เล่น มีจำนวน 11 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 26.83 ของการละเล่นในช่วงเดียวกัน

เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยน จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่า

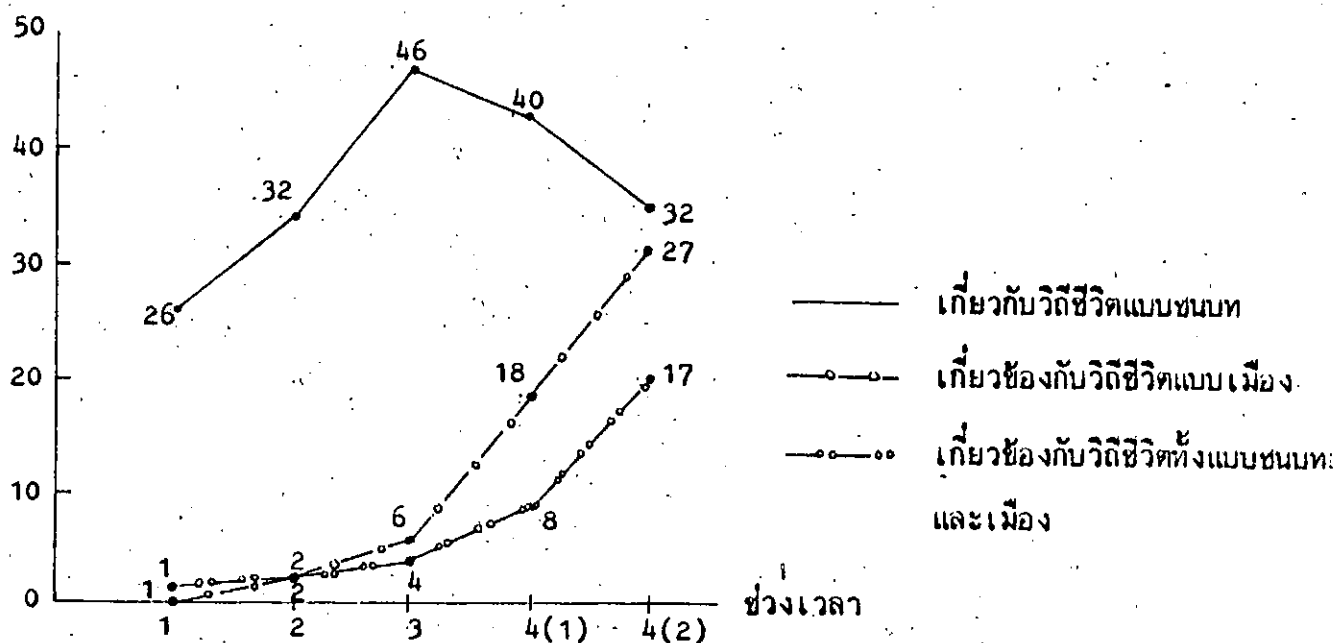
การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มผู้เล่นมีแนวโน้มการเพิ่มปริมาณสูงขึ้น แม้ว่าจะมีจำนวนลดลงในช่วงที่ 2 แต่เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) จะเห็นว่าเพิ่มขึ้น 9 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 37.5 และเมื่อเปรียบเทียบกับช่วงที่ 3 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้น จำนวน 5 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 20.83

ส่วนการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคล มีการเปลี่ยนแปลงน้อยมากเมื่อเทียบกับช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) แต่เมื่อแยกพิจารณาจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 3 มีปริมาณเพิ่มขึ้น 6 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 20.68 และเมื่อเปรียบเทียบกับช่วงที่ 3 จนถึงช่วงที่ 4(2) จะลดลง 6 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 17.14

6. การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นของเด็ก พิจารณาตามวิธีเล่น

6.1 การละเล่นแบบแข่งขัน

จำนวนการละเล่นแบบแข่งขัน



ภาพประกอบ 10 แสดงปริมาณการละเล่นแบบแข่งขัน พิจารณาตามวิธีเล่น

จากภาพประกอบที่ 10 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของปริมาณการละเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏในแต่ละช่วงเวลา จะเห็นได้ว่า

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณสูงสุดปรากฏในช่วงที่ 3 คือการละเล่นแบบแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมชนบท มีจำนวน 46 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 82.14 ของการละเล่นในช่วงเดียวกัน

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุด ปรากฏในช่วงที่ 1 คือการละเล่นแบบแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมเมือง มีจำนวน 1 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 3.70 ของการละเล่นในช่วงเดียวกัน

เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง จากภาพประกอบจะเห็นว่า

การละเล่นแบบแข่งขันที่มีแนวโน้มเพิ่มปริมาณสูงขึ้นมา คือการละเล่นแบบแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมเมือง เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้น

25 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 96.30 แม้ว่าจำนวนการทะเลาะจะอยู่ในระดับต่ำกว่าการทะเล่
แบบแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมชนบท แต่ก็ปรากฏในช่วงที่ 4(2) ถึง 27 ชนิด
คิดเป็นร้อยละ 35.53 ของการทะเล่ในช่วงเดียวกัน

การทะเล่แบบแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตกึ่งชนบทกับเมือง ก็มีแนวโน้มการเปลี่ยน-
แปลงที่เพิ่มปริมาณขึ้น แม้ว่าจำนวนการทะเล่จะทำเมื่อเทียบกับการทะเล่แบบแข่งขันที่เกี่ยวข้อง
กับวิถีชีวิตแบบสังคมเมือง เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้นจากจำนวน
0 เป็น 17 ชนิด หรือคิดเป็นร้อยละ 100 และคิดเป็นร้อยละ 22.37 ของการทะเล่ที่ปรากฏ
ในช่วงเดียวกัน

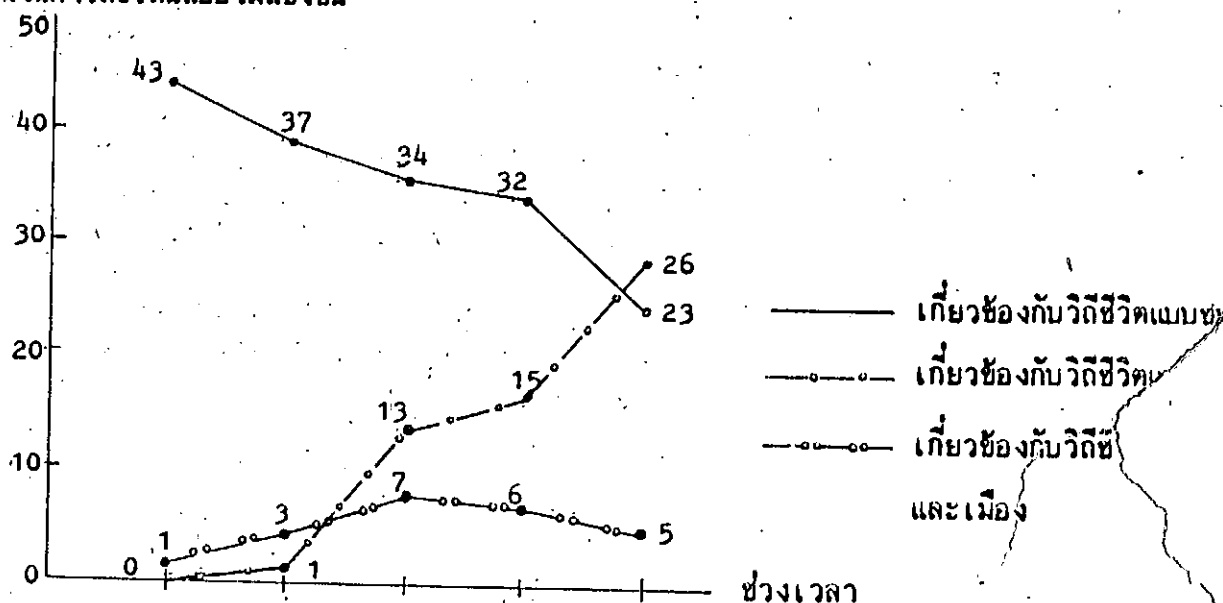
ข้อน่าสังเกต คือการทะเล่ที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทั้ง 2 ประเภทดังกล่าวนี้ มีลักษณะการ
เปลี่ยนแปลงที่สัมพันธ์กันในทิศทางเดียวกัน

ส่วนการทะเล่ที่มีแนวโน้มลดปริมาณลง คือการทะเล่แบบแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถี
ชีวิตแบบสังคมชนบท จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่า เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 3
เพิ่มขึ้น 20 ชนิด คิดเป็นร้อยละถึง 76.92 แต่จากช่วงที่ 3 ถึงช่วงที่ 4(2) กลับลดลง
14 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 43.75 จึงน่าจะพิจารณาได้ว่ามีแนวโน้มลดลงเมื่อเทียบกับอัตราการ
เพิ่มขึ้นของการทะเล่ 2 ประเภทแรก

แต่อย่างไรก็ตาม จากภาพประกอบก็จะเห็นได้ว่าในช่วงที่ 4(2) การทะเล่ที่มีจำนวน
สูงสุด คือการทะเล่แบบแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมชนบท คิดเป็นร้อยละ 42.10

6.2 การละเล่นแบบไม่แข่งขัน

จำนวนการละเล่นแบบไม่แข่งขัน



ภาพประกอบ 11 แสดงปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขันพิจารณาตามวิถีเล่น

จากภาพประกอบที่ 11 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขัน ที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ จะเห็นได้ว่า

การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่มีปริมาณสูงสุด ปรากฏในช่วงที่ 1 คือการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมชนบท มีจำนวน 43 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 97.73

การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่มีปริมาณต่ำสุด ปรากฏในช่วงที่ 1 คือการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมเมือง ไม่มีปรากฏเลย

เมื่อพิจารณาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่า

การละเล่นที่มีแนวโน้มเพิ่มปริมาณสูงขึ้น คือการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมเมือง เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) เพิ่มขึ้นจำนวน 26 ชนิด จาก 0 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 100 และคิดเป็นร้อยละ 49.06 ของการละเล่นในช่วงเดียวกัน และเป็นการละเล่นที่มีจำนวนสูงสุกภายในช่วงที่ 4(2) นี้ด้วย

ส่วนการละเล่นที่มีแนวโน้มลดปริมาณลง คือการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิธีชีวิตแบบสังคมชนบท เมื่อเปรียบเทียบจากช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) ลดลง 21 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 48.84 และคิดเป็นร้อยละ 41.51 ของการละเล่นในช่วงเดียวกัน

สำหรับการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิธีชีวิตกึ่งชนบทกับเมือง มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงไม่มากนัก เมื่อเทียบกับการเปลี่ยนแปลงของการละเล่น 2 ประเภทแรก

อย่างไรก็ตาม เป็นที่สังเกตได้ว่าลักษณะการเปลี่ยนแปลงของการละเล่น 2 ประเภท มีความสัมพันธ์กันในทิศทางที่ตรงข้ามกัน คือการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิธีชีวิตแบบสังคมเมืองเพิ่มขึ้น ในขณะที่การละเล่นแบบไม่แข่งขันที่เกี่ยวข้องกับวิธีชีวิตแบบสังคมชนบทลดลง

2. กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ

การศึกษากระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ จะศึกษาตามลำดับช่วงเวลาที่ไล่เนกไว้ การนำเสนอผลการศึกษาก็จะใช้ตารางเปรียบเทียบและกราฟแท่ง (Histogram) ประกอบการวิเคราะห์

กระบวนการเปลี่ยนแปลงในที่นี้หมายถึง ลักษณะการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันอย่าง ต่อเนื่องของการละเล่นเก่าและการละเล่นใหม่ การละเล่นเก่าในที่นี้หมายถึง การละเล่นทุกชนิดทั้งแบบแข่งขันและไม่แข่งขันที่ปรากฏขึ้นแล้วในช่วงที่ 1 ไม่ว่าจะการละเล่นชนิดนั้น ๆ จะดำรงอยู่อย่างสืบเนื่องยาวนานหรือไม่ก็ตาม การละเล่นใหม่ หมายถึง การละเล่นที่เริ่มปรากฏขึ้นใหม่ในช่วงต่าง ๆ ยกเว้นในช่วงที่ 1 ไม่ว่าจะการละเล่นชนิดนั้น ๆ จะดำรงอยู่สืบเนื่องยาวนานหรือไม่ก็ตาม

การศึกษากระบวนการเปลี่ยนแปลงนี้ จะถือเอาจากการละเล่นที่ปรากฏในช่วงที่ 1 เป็นพื้นฐานเปรียบเทียบ ซึ่งในตารางจะใช้คำว่า "เก่า" ส่วนกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากช่วงที่ 1 นั้นปรากฏ 3 ลักษณะคือ

1. การปรากฏขึ้นใหม่ จะใช้คำว่า "เริ่มปรากฏ" ในตารางเปรียบเทียบ
2. การคงอยู่ มี 2 ลักษณะ คือ

2.1 การคงอยู่โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างส่วนใด ๆ เลย และมีความสืบเนื่องอย่างน้อย 2 ช่วงเวลาขึ้นไป จะใช้คำว่า "คงอยู่" ในตารางเปรียบเทียบ

2.2 การคงอยู่อย่างมีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน และมีความสับสนเล็กน้อย
2 ช่วงเวลาขึ้นไป จะใช้คำว่า "ปรับเปลี่ยน" ในตารางเปรียบเทียบ

3 การเสื่อมสลาย หมายถึงการไม่สามารถคงอยู่อย่างสับสนในเวลาต่อมา
เช่น การเล่นในป้อมเริ่มปรากฏในช่วงที่ 2 และสับสนมาจนถึง ช่วงที่ 4(1) แต่ไม่ปรากฏ
ในช่วงที่ 4(2) ก็ถือว่าการละเล่นชนิดนี้เสื่อมสลายในช่วงที่ 4(2) จะใช้คำว่า "หายไป"
ในตารางเปรียบเทียบ

จากการศึกษาการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือที่ปรากฏตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527
พบว่า มีกระบวนการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและสัมพันธ์กับช่วงเวลาปรากฏในแต่ละ
ช่วง ทั้งการละเล่นแบบแข่งขันและไม่แข่งขัน ซึ่งจะแยกกล่าวถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลง
ของการละเล่นทั้ง 2 ประเภท ดังต่อไปนี้

กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบแข่งขัน

จากปริมาณการละเล่นแบบแข่งขันที่รวบรวมได้ทั้งหมด 120 ชนิด แยกเป็นการ
ละเล่นเก่า 27 ชนิด และการละเล่นใหม่ 93 ชนิด ลักษณะของกระบวนการเปลี่ยนแปลงของ
การละเล่นแบบแข่งขันปรากฏดังในตารางข้างล่างนี้

าง 3 แสดงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบแข่งขันในช่วงพ.ศ. 2443 - 2527

ละเล่นแบบ	กระบวนการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ พ.ศ. 2443-2527					ชื่อการละเล่นใช้ ในช่วงอื่น
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
ขึ้นตั้งแต่ 2443-2527						
กระโดดค้ำ	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	* หนึ่งโตด
กระต่ายขาควบ	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
กระต่ายแข่งโศ๊ะ	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	* กระต่ายขาเกี่ยว ** กระต่ายแข่งเกี่ยว
กิ่งก้องแก้ว	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	
เกมฉกรร	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
เกมต่อภาพ	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
ขว้างเป้า	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
ขี่ม้ารบ	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	* ม้าโรมัน ** ขี่ม้าสู้กัน
ขี่แบ่น้ำ	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป		
ขี่แบ่นาแปดนม	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	*** ขี่แบ่น **** อด
ขี่แบ่นเสา	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	2-5 คู่เสา
ขุนแผนติดลูก				เริ่มปรากฏ	หายไป	
แข่งรถ	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
ไข่มุกเก่า	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	
งูกินหาง(เก่า)	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	* แม่ไก่หรือตุ๊กเตียน
งูกินหาง(ใหม่)	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	
จิ้งก้าน	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
จ้องตากัน	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	

ตาราง 3 (ต่อ)

การละเล่นแบบ แข่งขันตั้งแต่ 2443-2527	กระบวนการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ พ.ศ. 2443-2527					ชื่อการละเล่น ในช่วงขึ้น
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
19. จิ้งจอก	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
20. จั๊กม๊วเขือเปราะ	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
21. ชนกว่าง	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
22. ชนไก่(มะม่อง)	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	
23. ชนไก่(คน)	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	
24. ชนไก่(จริง)	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
25. ชนไก่หนังร้อง	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
26. ชนล้อ	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	
27. ชนลูกก้าง	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	หายไป	
28. ชนหน่วยแก้ว	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
29. ชักกะเย่อ		เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
30. ร่อนไม้	-	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	
31. ดวงเศรษฐี	-	-	-		เริ่มปรากฏ	
32. ดักหน่วยแก้ว	-	-	เริ่มปรากฏ	* คงอยู่	หายไป	* ลูกแก้วดีด
33. โดเรมอน	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
34. ต่อสู้กำลังภายใน	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
35. ต่อสู้หุ่น	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
36. ตี	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
37. ตีแปด	-	-		เริ่มปรากฏ		
38. ตีมวย	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
39. เตะ	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่		
40. ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
41. ตำรวจจับขโมย	-	-	-	เริ่มปรากฏ	* คงอยู่	* ขโมยลักควาย

ตาราง 3 (ต่อ)

การละเล่นแบบ	กระบวนการเล่นเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ พ.ศ. 2443-2527					ชื่อการละเล่น ในปัจจุบัน
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
42. ทายสุกแก้ว	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	ใบปี
43. ทายอักษร	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
44. ธนาคารไอชวบ้าน	-	-	-		เริ่มปรากฏ	
45. บอกระเบิด	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	
46. บะกอน	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	
47. บะช่าง	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	
48. บะข้าเจ้ม	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	
49. บะข้าตามแสง	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	
50. บะข้าทอย	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
51. ใบปี	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	หายไป	
52. ประภาเครื่องเพลง	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	หายไป	* เล่นเป็นผี * เป้าหนัง * หิ้งเป่า
53. ปลื้มธนาคาร	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
54. ปลาหมอกคอก	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
55. ปันจวนควาย						
ชนกัน	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	-	
56. ปิงปอง	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	
57. เป้าหนัง	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	
58. เป้นผี	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	
59. เป้าหนังร้อง	-	-	เริ่มปรากฏ	* คงอยู่	* คงอยู่	
60. ผัดหมกระด้าง	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
61. ผีพุ่งขึ้น	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
62. ผีบ้า	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
63. ผีโหง	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		

ตาราง 3 (ต่อ)

การละเล่นแบบ แข่งขันตั้งแต่ 2442-2524	ลักษณะการเปลี่ยนแปลง พ.ศ. 2443-2527					ชื่อการละเล่น ในช่วงอื่น
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
64. ฝึกลอดพื้นร้าน	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
65. ไขคด	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
66. ฟ้าข	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
67. โพงพาง	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	หายไป	* ปิดตาหากัน
68. พันคาบ	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	
69. ฟุตบอลล	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	
70. มอบ	เก่า	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	*ปรับเปลี่ยน	* (เก่า) ตี-มอบ * (ใหม่) ป็อก
71. มีพกกอก	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	
72. มีนเทกคอก	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
73. แม่จ๋า	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
74. ไม้กั้น	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	-	-	
75. ไม้กล้อง	-	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	* ไม้ปัก
76. ย่า หย่า ย่า	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
77. ยิงเป้า	-	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	* ปาแจ๊คพอร์ท
78. ยูโด	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
79. รีรีข้าวสาร	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	
80. ลิงขิงบอล	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
81. เล่นน้ำ	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	
82. ไล่ในหลุมคุ	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
83. วอดเลย์	-	-	-	-	คงอยู่	
84. วิ่งแข่ง	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	
85. วิ่งเปี้ยว	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	

ตาราง 3 (ต่อ)

รายละเอียดแบบ ช่วงชั้นตั้งแต่ 2443-2527	ลักษณะการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 3527					ชื่อการละเล่น ในช่วงอื่น
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
6. วิคเชือก	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	* หนึ่งแถว
7. สตีป	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	
8. สุนัขเฮอร์	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
9. สะพานโค้ง	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
10. สู้กันบนน้ำ	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป		
1. เสือข้ามแดน	-	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	* กรงเสือ
2. เสือข้ามห้วย	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	
3. หนึ่งก๊วก	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
4. หนึ่งก๊วกหรือหนึ่งโซย	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
5. หนึ่งเก็บ	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
6. หนึ่งคึก	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
7. หนึ่งดู	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
8. หนึ่งสองชั้น	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
9. หนึ่งสามเหลี่ยม	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	
10. หนึ่งทัก	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	* คงอยู่	* จั๊งหนึ่ง ** หนึ่งจั้งหลัก
1. หมาวิ่ง	-	-	-	-	-	
2. หมาเห่าหยัง	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	-	
3. ห่วงเขลย	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	
4. ห่วงลิง	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
5. หุ่นล้าง	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
6. อีกริวซัง	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
7. อีกลั้ง	เก่า	คงอยู่ *	คงอยู่ *	หายไป		* อีลุ่ม

ตาราง 3 (ต่อ)

การละเล่นแบบ แข่งขันตั้งแต่ 2443-2527	ลักษณะการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ พ.ศ. 2443-2527					ชื่อการละเล่น ในช่วงอื่น
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
108. อี๋ก้อ	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
109. อี๋เก็บ	เก่า	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	
110. อี๋เก็บไม้	-	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	
111. อี๋จู้กกัง	เก่า	คงอยู่ *	คงอยู่ *	คงอยู่ *	คงอยู่ *	* อี๋ยาย * จู้กกังจัง
112. อี๋ควัก	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
113. อี๋จั่งสตาจ้งเตง	เก่า	คงอยู่	* คงอยู่	หายไป		* สตาจ้ง
114. อี๋นุก	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป		
115. อี๋มอญซ่อนผ้า	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	
116. อี๋เตงหรือเตงตะวันตก	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	
117. โอปัว	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
118. โอเอ็ก	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
119. ซอส	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
120. ไชโล	-	เริ่มปรากฏ	หายไป			

จากการแสดงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการเล่นแบบแข่งขัน ตั้งแต่ช่วงที่ 1 พ.ศ. 2443 จนถึงช่วงที่ 4(2) พ.ศ. 2527 สรุปได้ดังนี้

ในช่วงที่ 1 มีการเล่นแบบแข่งขันที่ปรากฏอยู่แล้วทั้งหมด 27 ชนิด

ในช่วงที่ 2 มีการเล่นแบบแข่งขันทั้งหมด 37 ชนิด มีปริมาณการเล่นเปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

1. การเล่นแบบเก่าที่ยังคงอยู่ 27 ชนิด
2. การเล่นที่เริ่มปรากฏขึ้นใหม่ 10 ชนิด

ในช่วงที่ 3 มีการเล่นแบบแข่งขันทั้งหมด 56 ชนิด มีปริมาณการเล่นเปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการเปลี่ยนแปลง แยกได้ดังนี้

1. การเล่นที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 2 ทั้งแบบเก่าและแบบใหม่ มีดังนี้

ก. การเล่นแบบเก่าที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 1 มีจำนวน 25 ชนิด แยกเป็นการเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง 22 ชนิด และการเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน 3 ชนิด

ข. การเล่นแบบใหม่ที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 2 มีจำนวน 8 ชนิด แยกเป็นการเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง 7 ชนิด และการเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน 1 ชนิด

2. การเล่นที่เริ่มปรากฏขึ้นใหม่ จำนวน 24 ชนิด

3. การเล่นที่เสื่อมสลายไปมี 4 ชนิด แยกเป็นการเล่นเก่า 2 ชนิด และการเล่นใหม่ ที่เกิดขึ้นในช่วงที่ 2 จำนวน 2 ชนิด

ในช่วงที่ 4(1) มีการเล่นแบบแข่งขันทั้งหมด 66 ชนิด มีปริมาณการเล่นเปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

1. การเล่นที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 2 ทั้งแบบเก่าและแบบใหม่ แยกได้ดังนี้

ก. การเล่นเก่า ที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 3 มีจำนวน 18 ชนิด แยกเป็นการเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง 9 ชนิด และการเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน 9 ชนิด

ข. การละเล่นใหม่ ที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 3 มีจำนวน 21 ชนิด แยกเป็นการละเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง 18 ชนิด และการละเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน 3 ชนิด

2. การละเล่นที่เกิดขึ้นใหม่ จำนวน 27 ชนิด

3. การละเล่นที่เสื่อมสลายไปมี 18 ชนิด แยกเป็นการละเล่นแบบเก่า 7 ชนิด จาก 18 ชนิด ในช่วงที่ 3 และการละเล่นแบบใหม่ 11 ชนิด จากการละเล่น 32 ชนิด ในช่วงที่ 3

ในช่วงที่ 4(2) มีการละเล่นแบบแข่งขันทั้งหมด 76 ชนิด มีปริมาณการละเล่นเปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังนี้

1. การละเล่นที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 3 มีทั้งแบบเก่าและแบบใหม่ แยกได้ดังนี้

ก. การละเล่นเก่าที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 4(1) มีจำนวน 13 ชนิด แยกเป็นการละเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง 8 ชนิด และการละเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน 5 ชนิด

ข. การละเล่นใหม่ ที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 4(1) มีจำนวน 31 ชนิด แยกเป็นการละเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง 24 ชนิด และการละเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน 7 ชนิด

2. การละเล่นที่เกิดขึ้นใหม่ 32 ชนิด

3. การละเล่นที่เสื่อมสลายไปมี 22 ชนิด จากการละเล่นที่ปรากฏในช่วงที่ 4(1) ทั้งหมด 76 ชนิด แยกเป็นการละเล่นเก่า 5 ชนิด จาก 18 ชนิด ในช่วง 4(1) และเป็นการละเล่นใหม่ 17 ชนิด 48 ชนิด ที่ปรากฏในช่วง 4(1)

กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขัน

จากปริมาณการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่รวบรวมได้ทั้งหมด 99 ชนิด แยกเป็นการละเล่นเก่า 44 ชนิด และการละเล่นใหม่ 55 ชนิด ลักษณะของกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขันปรากฏดังในตาราง ดังนี้

ตาราง 4 แสดงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขันในช่วง พ.ศ. 2443-2527

การละเล่นแบบไม่แข่งขัน ตั้งแต่ พ.ศ. 2443-2527	กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขันตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527					ชื่อการละเล่นใน ช่วงอื่น
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
1. กล้องตีอบ	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
2. กลองคู่	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
3. กองขี้ทราย	เก่า	คงอยู่	คงอยู่ *	คงอยู่ **	หายไป	* กองขี้ทรายแบ่งธาตุ ** ก่อเจดีย์ทราย
4. ก้อนแก้ว	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่ *	ปรับเปลี่ยน	* เกือกก้อนแก้ว
5. ก้างแก้ง	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	
6. เก็บแมงอึก	เก่า	คงอยู่	หายไป	-		
7. ขนมหคร	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
8. ขวางปะช้อน	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	
9. ขวานผ่าหน้าดำ	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
10. ขายครว	เก่า	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	
11. ขายน้ำแข็งใส	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
12. ขี้ม้าก้านกล้วย	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
13. ขี้ทุค	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	
14. ขึ้นต้นหมาก	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	
15. คอกหมู	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	
16. คุณนายหล่มไหม้	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
17. เครื่องบิน	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
18. จั่วล้อ	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	-	
19. งูสิ้น	เก่า	หายไป	-	-	-	

ตาราง 4 (ต่อ)

การละเล่นแบบไม่แข่งขัน ตั้งแต่ พ.ศ. 2443-2527	กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่เปลี่ยนแปลง พ.ศ. 2445 - 2527					ชื่อการละเล่นใน ปัจจุบัน
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
20. จรวด	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	
21. จ๋อม เบ็ด	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	
22. จี๊กว่าร้อง	เก่า	คงอยู่	หายไป			
23. จี๊กกิมชนกัน	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
24. จีบสาว	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
25. คนตรี	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	
26. กัดผม	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	-	
27. คาบวงพระจันทร์	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
28. คาแหลงลม	เก่า	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่ *	หายไป	* พัดลม
29. คีว่งล้อ	เก่า	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	หายไป	-	
30. ศึกดา	-	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	
31. ศึกดากระดาษ	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่ *	* การ์ตูนกระดาษ
32. เต้นย้อกกี	-	-	เริ่มปรากฏ	-		
33. ไถนา	เก่า	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	คงอยู่	
34. ถีบจักร	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
35. ไทรกัณฑ์	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
36. น้ำตุงแม่พ้าย	เก่า	หายไป	-	-	-	
37. น้ำป้อนแก้ว	เก่า	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	
38. นิศา	-	-	-	-	คงอยู่	
39. บอกพือก	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	หายไป	
40. บอกฉีก	เก่า	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	

ตาราง 4 (ต่อ)

การละเล่นแบบไม่แข่งขัน ตั้งแต่ พ.ศ. 2443-2527	กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขันตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527					ชื่อการละเล่นใน ช่วงอื่น
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
1. บะต๋อวง	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	
2. บ่อนข้าวผ่อง	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
3. บีกกะปุ่น	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	
4. บั้นจั่นความ	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
5. บั้นพะลาบ	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่ *	หายไป	* ยิงปืนก้านกล้วย
6. บั้นมะเต็บ	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	หายไป	
7. บั้นไฟ	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
8. บั้นฉีกน้ำ	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	
9. บั้นเอม 16	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
10. ปลุกผี	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่ *	คงอยู่ **	* พยาบาลบ้าน ** ดิเคยา
11. เป็นพ่อเป็นแม่	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน *	หายไป	* เป็นครอบครัว
12. เป็นคุณนาย	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
13. เป็นครู	-	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	
14. แพหยวกกล้วย	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	-	
15. แปงสุก	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	-	
16. แปงแกงกระด้าง	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่ *	* ขนมหั่วจุ่น
17. เป่านเน	เก่า	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
18. เป่าปี่ต่อเฟื่อง	เก่า	คงอยู่ *	คงอยู่ *	คงอยู่ *	คงอยู่ *	* เป่าต่อเฟื่อง
19. เป่าพวง	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	
20. เป่ายางมะหุ้ง	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	

ตาราง 4 (ต่อ)

การละเล่นแบบไม่แข่งขัน ตั้งแต่ พ.ศ. 2443-2527	กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขันตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527					ชื่อการละเล่นใน ช่วงอื่น
	2443-2463	2464-2484	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
1. เป่าลูกโป่ง	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	
วิทยาสตร	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
2. พัฒม	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป		
3. พับกระดาษ	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
4. ผีกองแก้ว	เก่า	หายไป	-	-	-	
5. ผีนางตัง	เก่า	หายไป	-	-	-	
6. ผีอีกรัก	เก่า	หายไป	-	-	-	
7. ฟ้อนผี	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	-	
8. ผัดหมี่อย่าง	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่ *	* ผัดหมี่อย่าง
9. ผากเงินธนาการ	-	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	
10. มองตำข้าว	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	-	
1. ยกบา	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	-	
2. ยิงกั๊ก	เก่า	คงอยู่	คงอยู่ *	หายไป		* กั๊กไม้
3. ยิงกั๊กสะตึก	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่		
4. รถไฟ (ท่อแถว)	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	
5. รถไฟ (นั่งครกกระ (ล้อ)	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
6. รถยนต์ (ของเล่น)	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
7. รถขี้	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	หายไป	-	
8. รถลาก	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	หายไป	
9. รำชาวเกาะ	-	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	

ตาราง 4 (ต่อ)

การละเล่นแบบไม่แข่งขัน ตั้งแต่ พ.ศ. 2443-2527	กระบวนการเล่นเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขันตั้งแต่ พ.ศ. 2443 - 2527					ชื่อการเล่นใน ช่วงอื่น
	2443-2463	2464-2483	2485-2505	2506-2519	2520-2527	
0. รำวง	-	-	เริ่มปรากฏ	ปรับเปลี่ยน*	หายไป	* รำวงโซ่
1. เรือกล	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
2. ลากกาบหมาก	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	
3. ลากรดดินเหนียว	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
4. ลากล้อ	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	
5. ลูกเสือชาวบ้าน	-	-	-	เริ่มปรากฏ	หายไป	
6. เล่นน้ำ	เก่า	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	หายไป	
7. ว้าว	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	คงอยู่	
8. สก๊	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
9. สานสร้อย	เก่า	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	หายไป	
10. สักสุ้งา	เก่า	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	หายไป	
11. หมาตีนโป้ง	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่ *	* หมาตีนบ้อง
12. หน้ากาก	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
13. แห่ลูกแก้ว	เก่า	คงอยู่	ปรับเปลี่ยน	ปรับเปลี่ยน	คงอยู่	
14. อีเก	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	คงอยู่	
15. อุบ่าวอุสาว	เก่า	คงอยู่	หายไป	-	-	
16. อุ้มเจ้าสาว	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
17. ไข่มตแดง	-	-	-	-	เริ่มปรากฏ	
18. ช่อลั่นน้ำ	-	-	เริ่มปรากฏ	คงอยู่	หายไป	
19. เรือกาบปลี	เก่า	หายไป	-	-	-	

จากตารางแสดงกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นแบบไม่แข่งขัน ตั้งแต่ช่วง
ที่ 1 พ.ศ. 2443 จนถึงช่วงที่ 4(2) พ.ศ. 2527 สรุปได้ดังนี้

ในช่วงที่ 1 มีการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ปรากฏอยู่แล้ว 44 ชนิด

ในช่วงที่ 2 มีการละเล่นแบบไม่แข่งขันทั้งหมด 41 ชนิด มีปริมาณการละเล่น
เปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังนี้

1. การละเล่นที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากการละเล่นแต่ในช่วงที่ 1
จำนวน 38 ชนิด จากจำนวนทั้งหมด 41 ชนิด แยกเป็นการละเล่นที่ไม่เปลี่ยนแปลง 35 ชนิด
และการละเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลง 3 ชนิด

2. การละเล่นที่เกิดขึ้นใหม่ 3 ชนิด

3. การละเล่นที่เสื่อมสลายไปมี 3 ชนิด จากจำนวนการละเล่นเก่า
ในช่วงที่ 1 41 ชนิด

ในช่วงที่ 3 มีการละเล่นแบบไม่แข่งขันทั้งหมด 54 ชนิด มีปริมาณการละเล่น
เปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังนี้

1. การละเล่นที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 2 ทั้งแบบเก่า และ
แบบใหม่ มีดังนี้

ก. การละเล่นเก่า ที่ยังคงอยู่ทั้งหมด 30 ชนิด จากจำนวน
การละเล่นเก่า ในช่วงที่ 2 38 ชนิด แยกเป็นการละเล่นเก่า ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง
21 ชนิด และการละเล่นเก่าที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน 9 ชนิด

ข. การละเล่นใหม่ ที่ยังคงอยู่โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง 3 ชนิด
จากการละเล่นแบบใหม่ในช่วงที่ 2 จำนวน 3 ชนิด

2. การละเล่นที่เกิดขึ้นใหม่มีจำนวน 20 ชนิด

3. การละเล่นที่เสื่อมสลายไปมี 8 ชนิด จากการละเล่น เก่าใน
ช่วงที่ 2 จำนวน 38 ชนิด

ในช่วงที่ 4(1) มีการละเล่นแบบไม่แข่งขันทั้งหมด 53 ชนิด มีปริมาณการละเล่น
เปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการเปลี่ยนแปลง แยกได้ดังนี้

1. การละเล่นที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 3 ทั้งแบบเก่าและแบบใหม่ มีดังนี้

ก. การละเล่นเก่า ที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 3 มีจำนวน 23 ชนิด จากจำนวนทั้งหมด 30 ชนิด แยกเป็นการละเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง จำนวน 17 ชนิด และเป็นการละเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน จำนวน 6 ชนิด

ข. การละเล่นใหม่ ที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 3 มีจำนวน 19 ชนิด จากจำนวนทั้งหมด 23 ชนิด แยกเป็นการละเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง จำนวน 15 ชนิด และเป็นการละเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน จำนวน 4 ชนิด

2. การละเล่นที่เริ่มปรากฏขึ้นใหม่ มีจำนวน 11 ชนิด

3. การละเล่นที่เสื่อมสลายไปมี 11 ชนิด แยกเป็นการละเล่นเก่า 4 ชนิด และเป็นการละเล่นใหม่ 7 ชนิด

ในช่วงที่ 4(2) มีการละเล่นแบบไม่แข่งขันทั้งหมด 53 ชนิด มีปริมาณการละเล่นที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการเปลี่ยนแปลง แยกได้ดังนี้

1. การละเล่นที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 4(1) ทั้งแบบเก่าและแบบใหม่ มีดังนี้

ก. การละเล่นเก่า ที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 4(1) มีจำนวน 14 ชนิด จากจำนวนทั้งหมด 23 ชนิด แยกเป็นการละเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง จำนวน 10 ชนิด และการละเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน 4 ชนิด

ข. การละเล่นใหม่ ที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 4(1) มีจำนวน 11 จากจำนวนทั้งหมด 19 ชนิด แยกเป็นการละเล่นที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง จำนวน 12 ชนิด และการละเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน จำนวน 7 ชนิด

2. การละเล่นที่เริ่มปรากฏขึ้นใหม่ มีจำนวนทั้งหมด 20 ชนิด

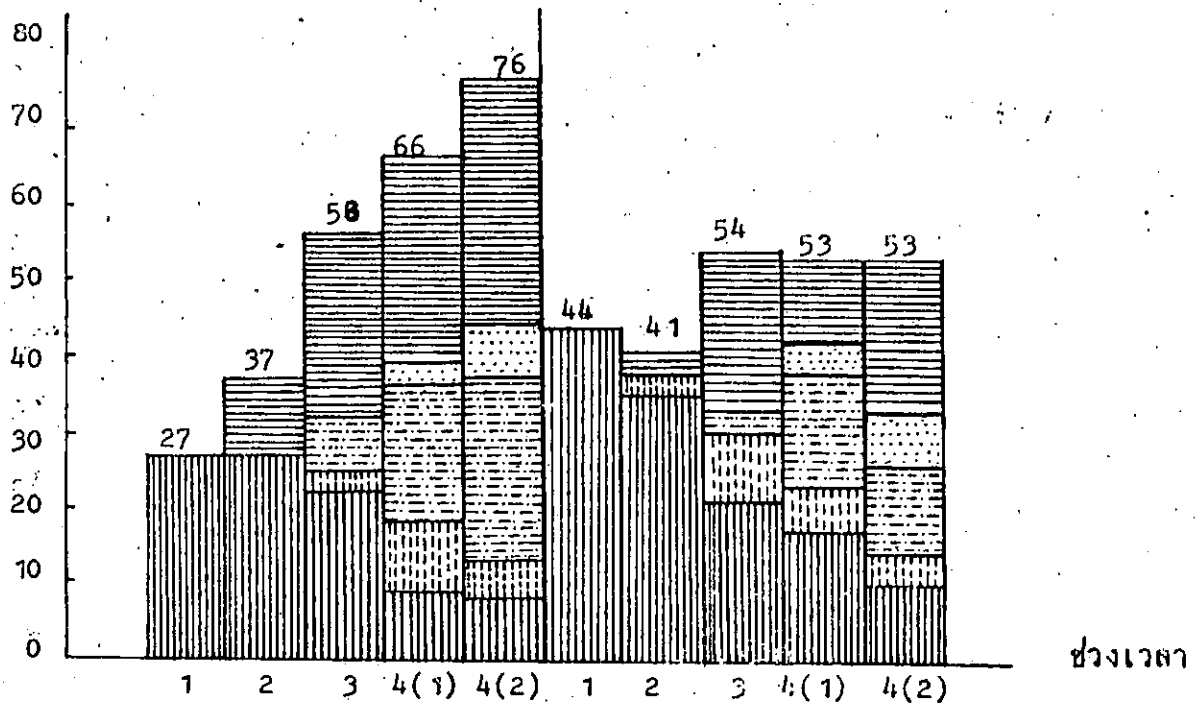
3. การละเล่นที่เสื่อมสลายไป มีจำนวนทั้งหมด 12 ชนิด แยกเป็นการละเล่นเก่า 9 ชนิด และเป็นการละเล่นใหม่ 3 ชนิด

เพื่อให้มองเห็นลักษณะของกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กทั้ง

2 ประเภท ผู้เขียนจึงใช้กราฟแท่ง เพื่อประกอบการอธิบาย ดังนี้

จำนวนการเล่นแบบแข่งขัน

จำนวนการเล่นแบบไม่แข่งขัน



การเล่นที่เริ่มปรากฏขึ้นใหม่



การเล่นแบบใหม่ที่ตั้งอยู่แต่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน



การเล่นแบบใหม่ที่ตั้งอยู่โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง



การเล่นแบบเก่าที่ตั้งอยู่แต่มีการเปลี่ยนแปลงบางส่วน



การเล่นแบบเก่าที่ตั้งอยู่โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง

ภาพประกอบ 12 แสดงปริมาณการเล่นของเด็กตามกระบวนการเปลี่ยนแปลงในช่วง

พ.ศ. 2443 - 2527

จากภาพประกอบทั้ง 2 ภาพ ดังข้างต้นนี้จะเห็นได้ว่า การเปลี่ยนแปลงตามกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการเล่นเก่ากับการเล่นใหม่มีลักษณะเป็นปฏิภาคต่อกัน กล่าวคือ การเล่นเก่าจะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่เสื่อมสลายลง แต่ขณะเดียวกันก็ยังคงปรากฏการเล่นเก่าที่ยังคงอยู่สืบเนื่องมาจนถึงช่วงที่ 4(2) ทั้ง 2 ลักษณะ คือ คงอยู่โดยมีการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างบางส่วน และคงอยู่โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างส่วนใด ๆ

ส่วนการเล่นใหม่ จะเข้าไปแทนที่การเล่นเก่าที่เสื่อมสลายไป และมีทิศทาง การเปลี่ยนแปลงเพิ่มสูงขึ้น ในขณะที่เดียวกันการเล่นใหม่ก็มีทั้งลักษณะที่คงอยู่สืบเนื่องอย่าง มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างบางส่วนและคงอยู่โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างส่วนใด ๆ และมีทั้งการเล่นใหม่ที่เสื่อมสลายพร้อม ๆ กับการเล่นใหม่ที่เกิดขึ้นใหม่เพิ่มขึ้นอีก

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบปริมาณการเล่นเก่าที่เสื่อมสลาย กับการเล่นใหม่ที่ เพิ่มขึ้น จากช่วงที่ 1 กับช่วงที่ 4(2) และจากช่วงที่ 2 กับช่วงที่ 4(2) ตามลำดับ จะเห็นว่า

การเล่นแบบแข่งขันเสื่อมสลายลงจากจำนวน 27 ชนิด ในช่วงที่ 1 ลดลงเหลือ 13 ชนิด ในช่วงที่ 4(2) คิดเป็นร้อยละ 51.85 ในขณะที่การเล่นใหม่ปรากฏจากจำนวน 10 ชนิด ในช่วงที่ 2 เพิ่มขึ้นเป็น 63 ชนิด ในช่วงที่ 4(2) คิดเป็นร้อยละถึง 84.13

การเล่นเก่าแบบไม่แข่งขันเสื่อมสลายลงจากจำนวน 44 ชนิด ในช่วงที่ 1 ลดลง เหลือ 14 ชนิด ในช่วงที่ 4(2) คิดเป็นร้อยละ 68.18 ในขณะที่การเล่นใหม่ปรากฏจาก ช่วงที่ 2 จำนวนเพียง 3 ชนิด เพิ่มขึ้นเป็น 39 ชนิด คิดเป็นร้อยละถึง 92.31

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าปริมาณการเพิ่มของการเล่นใหม่มีสูงกว่าปริมาณการเสื่อมสลาย ของการเล่นเก่า เมื่อเปรียบเทียบจากค่าร้อยละ

3. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ

การศึกษาการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือในตอนนี้ จะแบ่งการศึกษาตามลักษณะประเภทการละเล่นซึ่งมีโครงสร้างร่วมกันหรือคล้ายคลึงกันในด้านใดด้านหนึ่ง และจะพิจารณาตามความแตกต่างของโครงสร้างการละเล่นแต่ละชนิดในแต่ละประเภทดังกล่าว ซึ่งปรากฏในช่วงเวลาที่ต่างกัน

ประเภทของการละเล่นที่มีลักษณะทางโครงสร้างร่วมกันหรือคล้ายคลึงกันมีดังนี้

1. การเล่นต่อสู้และอาวุธ
2. การเล่นที่เกี่ยวข้องกับวัตถุขยับเคลื่อน
3. การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อและพิธีกรรม
4. การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการใช้พลังจิต
5. การเล่น ที่เกี่ยวข้องกับการทำมหากินและการดำเนินชีวิตประจำวันแบบ

สังคมชนบท

6. การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตทั่วไปในสังคมเมือง
7. การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจและการเงินการธนาคาร
8. การเล่นตุ๊กตา
9. การเล่นเกี้ยว
10. การเล่นเกี่ยวกับเครื่องดนตรี
11. การเล่นเกี่ยวกับการขับร้องพ็อนรำ
12. การเล่นแย่งชิง
13. การเล่นใช้กลยุทธ์
14. การเล่นกระโดดเชือก
15. การเล่นกระโดดข้าม
16. การเล่นไล่จับ
17. การเล่นทอย
18. การเล่นเป่าฟองอากาศ
19. การเล่นฉีกน้ำ

20. การเล่นเครื่องตี
21. การเล่นลูกบอล
22. การเล่นกระโดดเชือกขาเดียว
23. การเล่นหมากเก็บ
24. การเล่นชักบัน
25. การเล่นวิ่งแข่ง
26. การเล่นซ่อนหา
27. การเล่นขายของ
28. การเล่นเบ็ดเตล็ด

ในการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างของการละเล่นทั้ง 28 ประเภท ดังข้างต้นนี้ จะกล่าวถึงแต่เฉพาะองค์ประกอบที่มีการเปลี่ยนแปลง และนำเสนอโดยเรียงตามลำดับประเภทการละเล่นดังกล่าว โดยไม่มีการแยกเป็นการละเล่นแบบแข่งขันและไม่แข่งขัน

ในตอนสุดท้าย จะศึกษาการเปลี่ยนแปลงด้านเพลงและบทเจรจาประกอบการละเล่น โดยการเปรียบเทียบตามที่ปรากฏในแต่ละช่วงเวลา และจะใช้ตารางเปรียบเทียบประกอบเฉพาะบทเจรจาประกอบการละเล่น เพื่อชี้ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงชัดเจนขึ้น

1. การเล่นต่อสู้และอาวุธ

การละเล่นประเภทนี้มี 3 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ การเล่นต่อสู้โดยผ่านอุปกรณ์ซึ่งเป็นการใช้อุปกรณ์ต่อสู้ทำลายกันแทนผู้เล่น การเล่นโดยผู้เล่นใช้อุปกรณ์เป็นอาวุธ ทั้งเพื่อเล่นต่อสู้ และเพื่อใช้เป็นเครื่องเล่นไม่มีการต่อสู้ และการเล่นต่อสู้โดยไม่ใช้อุปกรณ์ จากการศึกษาพบว่าการละเล่นประเภทนี้เปลี่ยนแปลงจากวิธีเล่นต่อสู้โดยผ่านอุปกรณ์ มาเป็นวิธีเล่นต่อสู้โดยใช้อุปกรณ์เป็นอาวุธและเป็นเครื่องเล่น รวมทั้งวิธีเล่นต่อสู้โดยไม่ใช้อาวุธ ดังการละเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 และ 2 ไม่ปรากฏการเล่นต่อสู้และอาวุธ ประเภทไม่ใช้อุปกรณ์เลย แต่การเล่นโดยผ่านอุปกรณ์มี 4 ชนิด และการเล่นโดยไม่ใช้อุปกรณ์ มี 6 ชนิด

การเล่นโดยผ่านอุปกรณ์ ในช่วงนี้ได้แก่ การละเล่นต่อไปนี้

การเล่นชนกว้าง กว้างเป็นสัตว์จำพวกแมลงปีกแข็ง มีเขาแข็งแรงใช้เป็นอาวุธต่อสู้ ในขณะที่ต่อสู้แมลงชนิดนี้จะใช้เข้างัดหรือก๊อหนีบฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นซึ่งเป็นเจ้าของจะใช้วิธีกระตุ้นโดยการใช้นิ้วดีด ผันระรัวบนคอไม้หรือบนลำอ้อย ซึ่งแมลงกว้างเกาะอยู่ หรือไม่ก็จะใช้แมลงกว้างตัวเมียวางไข่ไว้ใกล้ ๆ เพื่อให้กลิ้งไปกระตุ้นกว้างตัวผู้ จะทำให้มันเกิดอาการ "ฮึดสู้" รุนแรงขึ้น ผู้เล่นบางคนยังใช้วิธีอมน้ำอ้อยพ่นเพื่อให้กว้างสดชื่นขึ้น

ส่วนการเล่นชนล้อ (กุกลิ) จะดูไม่รุนแรงขนาดชนกว้าง เพราะว่าการที่ผู้เล่นเห็นว่า "ชนกัน" ของแมลงกุกลิที่แท้เป็นแต่เพียงการจัดกันให้หันทางเพราะเข้าใจว่าเป็นสิ่งกีดขวางเท่านั้นเอง

การเล่นชนวัวควาย ซึ่งใช้ดินเหนียวปั้นขึ้นก็ดูไม่ค่อยรุนแรงนัก และเล่นได้ไม่นานเพราะ ส่วนที่เป็นเขาวัวหรือควายนั้นจะหักเร็ว

การเล่นชนไก่มะม่วง (หรือมะเฟืองอ่อนและมะปรางอ่อน) ผู้เล่นจะใช้วิธีเลียนอาการของไก่ อุปกรณ์ที่ใช้คือลูกมะม่วงอ่อน ใช้เชือกร้อยตรงกลางลูกและใช้ไม้ซี่เล็ก ๆ ขนาดไม้จิ้มฟันเสียบไว้ตรงส่วนใดส่วนหนึ่งที่กะคะ เน่ว่าจะใช้สับฝ่ายตรงข้าม ไม้เสียบนี้ ผู้เล่นเรียกว่าเคื่อย ซึ่งเลียนแบบเคื่อยไก่ วิธีเล่นชนไก่ คือผลัดกันสับไก่มะม่วงของกันและกันคนละที โดยใช้มือทั้ง 2 ข้างจับปลายเชือกร้อยมะม่วงแล้วควัดสับของฝ่ายตรงข้ามซึ่งต้องดึงเชือกให้ตึงรอให้ถูกสับอยู่แล้ว จนกว่าไก่มะม่วงของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะแตก และไปก่อนถึงถือว่าแพ้

การเล่นที่ไม่ใช้อุปกรณ์ มีดังนี้

ต่อสู้กันน้ำ เป็นการใช้วัฒนธรรมชาติที่ทำได้ง่ายใกล้ตัวมาเป็นอาวุธต่อสู้แต่ไม่รุนแรง เพียงแต่ใช้สันมือกระแทกผิวน้ำให้สาดหน้าของคู่ต่อสู้อย่างแรงและถี่เร็ว เพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามทนไม่ได้ จะมีอาการหายใจไม่ทัน เทนื่อยหอบและเสปตา จะทนไม่ได้ในที่สุด

ขว้างบะขี้ฉี่ "บะขี้ฉี่" เป็นผลของพืชล้มลุกชนิดหนึ่งชอบขึ้นอยู่ในนา ลักษณะเป็นขนแข็ง ๆ รอบ ๆ เปลือก ผู้เล่นใช้บะขี้ฉี่ระยะฝ่ายตรงข้ามทำให้ติดผมแกะออกลำบาก

กลองก๊อบ ประดิษฐ์ขึ้นจากไม้ไผ่ ลูกกระสุนใช้ใบพืชชนิดหนึ่งขยี้แล้วปั้นเป็นก้อนกลม เวลาโยนมีเสียงดัง และแรงพอทำให้เจ็บได้

กลองผู้ หรือกลองพ่น ทำจากแขนงไม้ไผ่ ใช้เมล็ดพืชเป็นกระสุน โดยอมไว้ในปากแล้วพ่นออกไปทางกลอง ความแรงของการพ่นก็ทำให้เจ็บได้เช่นเดียวกับกลองก๊อบ

กัง เป็นอาวุธใช้ยิงสัตว์เป็นอาหาร และใช้ยิงวัว ควาย เพื่อควบคุมไม่ให้หนีไปไกล ๆ ผู้เล่นใช้เล่นยิงนกยิงปลา

ปืนฉะลาบ ประดิษฐ์ขึ้นเองจากก้านกล้วย เวลาโยนมีเสียงดังรัวเท่ากับจำนวนรอยฉาทำเป็นเสียงกระสุน และไม่มีประสิทธิภาพการทำลายเลย

ในช่วงที่ 2 ปรากฏการเล่นพื้นดาบขึ้นชนิดหนึ่ง เป็นการเล่นต่อสู้ด้วยการใช้อุปกรณ์เลียนแบบอาวุธที่ทำด้วยโลหะและมีคม

ในช่วงที่ 3 ยังไม่มีการละเล่นชนิดใดหายไป แต่เกิดการละเล่นชนิดใหม่ขึ้นมาหลายรวมแล้วมีการเล่นต่อสู้และอาวุธ 25 ชนิด ซึ่งเป็นจำนวนสูงสุดในบรรดาช่วงเวลาต่าง ๆ

การเล่นผ่านอุปกรณ์ การเล่นประเภทนี้มีทั้ง 8 ชนิด และเป็นจำนวนสูงที่สุดในจำนวน 8 ชนิดนี้ มีการละเล่นชนิดใหม่เพิ่มขึ้น 4 ชนิด ได้แก่

ชนไก่ (จริง) เป็นการเล่นต่อสู้โดยผ่านอุปกรณ์ที่เป็นสัตว์ ไก่ที่นำมาเล่นชนกันเป็นไก่ขนาดเล็ก ผู้เล่นได้พิถีพิถันในการดูแลไก่ของตนเหมือนไก่ชนของผู้ใหญ่ เพียงแต่จับไก่มาให้คนละตัวก็นำมาเล่นชนกันได้ แต่อาการที่ไก่ต่างพยายามทำร้ายคู่ต่อสู้ก็ให้ความรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนานแก่ผู้เล่นได้ไม่น้อย

ชนไก่หนังร้อง เป็นการเล่นต่อสู้โดยใช้อุปกรณ์ โดยผู้เล่นเป็นผู้ควบคุมบังคับอุปกรณ์เอง ระดับความรุนแรงมีน้อยกว่าชนไก่มะม่วงและชนไก่จริง

ชนลูกกังและชนหน่วยแก้ว เป็นการเล่นต่อสู้โดยใช้อุปกรณ์อีกวิธีหนึ่ง แต่การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับความสามารถในการทำให้ลูกกังหรือลูกแก้วของคู่ต่อสู้แตกเป็นไป วิธีชนคือ ฝ่ายหนึ่งวางลูกกังหรือลูกแก้วของตนในหลุม หรือใช้ถุงเท้าประกบกันแทนหลุม แล้วอีกฝ่ายหนึ่งจับลูกกังหรือลูกแก้วของตนเหวี่ยงทุบของฝ่ายตรงข้าม วิธีนี้ผู้เล่นต้องใช้ทักษะ และความแม่นยำอย่างมาก

การเล่นโดยใช้อุปกรณ์เป็นอาวุธ มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบอาวุธ 1 ชนิด คือ จากกังไ้มาเป็นกังสะตึก มีขนาดเล็กระทัดรัดและพกพาได้สะดวกกว่ากังชนิดแรก นอกจากนี้ให้มีการละเล่นใหม่เพิ่มขึ้น 2 ชนิด คือ ปืนบะเต็บ และตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย

ปืนบะเต็บ เป็นอุปกรณ์การเล่นประเภทอาวุธระเบิด เป็นอุปกรณ์สำเร็จรูปทำเลียนแบบอาวุธปืนสั้น ใช้วัตถุระเบิดเป็นกระสุน คือดินปืนเม็ดเล็ก ๆ ค่อนข้างแบบบรรจุในแผงกระดาษ ยิ่งแล้วเกิดเสียงดังคล้ายปืน มีอันตรายอยู่บ้าง แต่ไม่มีกระสุนลั่นออกไป ต่อมาผู้เล่นก็เลียนแบบประดิษฐ์ขึ้นเอง

ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย เป็นการต่อสู้โดยใช้อุปกรณ์ประดิษฐ์ขึ้นเลียนแบบอาวุธปืนที่เรียกว่าปืนไรเฟิลหรือปืนยาว แต่เป็นอุปกรณ์การเล่นที่ไม่ได้มีประสิทธิภาพใด ๆ เวลาใช้ยังผู้เล่นต้องใช้เสียงประกอบและกำกับด้วย วิธีต่อสู้เป็นแบบกลุ่มต่อกัน และมีการสวมบทบาทเป็นฝ่ายตำรวจและฝ่ายผู้ร้าย มีการปะทะกันในลักษณะอำพรางตัวเอง เมื่อเห็นฝ่ายตรงข้ามจึงยิงปืนด้วยวิธีใช้เสียงพูดประกอบว่า "โป้ง! ไข่... (ชื่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม) ตาย! "

การเล่นโดยไม่ใช้อุปกรณ์ การเล่นประเภทนี้เพิ่งเริ่มปรากฏในช่วงนี้ 3 ชนิด ได้แก่ การเล่นขี่ม้ารบ ชนไก่ (คน) และตีมวย

ขี่ม้ารบ เป็นการเล่นเลียนแบบการสู้รบที่ใช้พาหนะเป็นสิ่งอำนวยความสะดวก วิธีเล่นต้องมีการสวมบทบาทเป็นม้าและเป็นนักรบ วิธีต่อสู้ทั้งม้าและนักรบประสานกำลังกันด้วย โดยการให้นักรบพยายามตีหรือผลักอวัยวะร่างกายส่วนใด ๆ ของฝ่ายตรงข้ามเพื่อให้หล่นลงจากหลังม้า

ตีมวย เป็นการเล่นต่อสู้แบบประชิดตัวโดยไม่ใช้อาวุธ เพียงแต่ใช้อุปกรณ์ช่วยป้องกันอันตรายโดยใช้ผ้าพันมือเท่านั้น วิธีเล่นชนิดนี้ ผู้เล่นจะมีการทำสังเวียน หรือเวทีมวยแบบง่าย ๆ ด้วย การละเล่นชนิดนี้จะมีทั้งผู้เล่นและผู้ดู

ในช่วงที่ 4 การละเล่นจากช่วงที่ 3 หายไป 5 ชนิด คงเหลือ 14 ชนิด มีการละเล่นใหม่ปรากฏ 2 ชนิด รวมเป็นทั้งหมด 16 ชนิด

การเล่นโดยผ่านอุปกรณ์ คงเหลือ 4 ชนิด คือ ชนล้อหลบ ชนกว้าง ชนไก่-มะม่วง ชนไก่ (จริง) และ ชนลูกก้าง

การเล่นโดยใช้อุปกรณ์ เพิ่มขึ้นอีก 2 ชนิด คือตำรวจจับขโมย และบอล-ระเบิด ตำรวจจับขโมยเป็นการเล่นเลียนแบบการใช้อาวุธปืนต่อสู้ ขนาดสั้นที่เรียกว่า ปืนพก เวลาเล่นยังใช้มือแทนอุปกรณ์และใช้คำพูดประกอบแทนเสียงปืนดัง "ปัง!" วิธีการต่อสู้เป็นแบบไล่ติดตามและล้อมยิง

บอลระเบิด เป็นการเล่นต่อสู้แบบทำลาย ใช้ลูกบอลแทนลูกระเบิด วิธีเล่นคือ คู่ต่อสู้ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายกระทำโดยยื่นล้อมวง ให้ฝ่ายตรงข้ามเข้าไปอยู่ในวงกลมแล้วปาลูกบอลหรือบอลระเบิดไปยังฝ่ายตรงข้าม ซึ่งเป็นวิธีการคล้ายกับการขว้างลูกระเบิด ฝ่ายตรงข้ามหลบเลี่ยงในลักษณะแตกข้อ ถ้าใครโดนลูกบอลระเบิดก็ต้องออกจากเกม การเล่นจะดำเนินเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเหลือคนสุดท้ายซึ่งจะเป็นผู้ชี้ขาดชัยชนะหรือการพ่ายแพ้

การเล่นโดยไม่ใช้อุปกรณ์ ไม่มีการเล่นเพิ่มขึ้น คงมีปรากฏเท่าเดิม

ในช่วงที่ 4(2) ในช่วงนี้การเล่นชนิดเดิมหายไปจำนวนมาก เกิดการเล่นชนิดใหม่เพิ่มขึ้นอีกหลายชนิด คงเหลือการเล่นชนิดเดิม 6 ชนิด เป็นการเล่นใหม่ 11 ชนิด รวม 17 ชนิด ดังนี้

การเล่นโดยผ่านอุปกรณ์ ลดลงเหลือเพียง 1 ชนิด คือ การเล่นชนกว้าง

การเล่นโดยใช้อุปกรณ์ คงเหลือเพียง 5 ชนิด คือ ขว้างบะช้อน ก้อนก้อน ก้อนผู้ ขโมยลักควาย (ตำรวจจับขโมย) และบอลระเบิด สำหรับการเล่นบะช้อนนั้นมีการเปลี่ยนแปลงวิธีเล่นเล็กน้อย คือในขณะที่ใช้บะช้อนปาฝ่ายตรงข้ามนั้น ผู้เล่นจะใช้เสียงพูดเลียนเสียงปืนสมัยใหม่ประกอบดัง "อะเอี้ย อะเอี้ย!"

ส่วนการเล่นชนิดใหม่ มีปรากฏขึ้น 5 ชนิด ได้แก่

ปืนเอ็ม 16 เป็นอุปกรณ์สำเร็จรูป ประดิษฐ์ให้มีลักษณะคล้ายอาวุธจริง เวลาเหนี่ยวไกยิง จะเกิดเสียงดังรัวเป็นชุด

ปืนไฟ เป็นอุปกรณ์สำเร็จรูป ประดิษฐ์ให้มีลักษณะคล้ายอาวุธจริง เวลาสั้นไกยิง จะเกิดประกายไฟแสงออกทางปากกระบอกปืน

ต่อสู้หุ่น เป็นการเล่นเลียนแบบหุ่นอวกาศในภาพยนตร์โทรทัศน์ อันเป็นอาวุธทรงประสิทธิภาพในการทำลายล้างที่มีโครงสร้างกลไกซับซ้อนยิ่งกว่าอาวุธใด ๆ ที่กล่าวมา วิธีเล่นชนิดนี้ดูไม่มีความรุนแรง แม้ในความเป็นจริงจะเป็นการต่อสู้แบบชกมวยก็ตาม

ดาบวงพระจันทร์ เป็นการ เล่นเลียนแบบอาวุธที่ปรากฏในภาพยนตร์โทรทัศน์
มีลักษณะประหลาด โฉ้งงอ เป็นอุปกรณ์สำเร็จ รูปทำด้วยพลาสติก

ขวานฟ้าหน้าดำ เป็นการ เล่นเลียนแบบอาวุธมีคมอีกชนิดหนึ่ง คือขวานเป็นอุปกรณ์
สำเร็จ รูปทำด้วยพลาสติก ซึ่งทำเลียนแบบอาวุธที่ปรากฏในละครโทรทัศน์

การเล่นโดยไม่ใช้อุปกรณ์ ชนิดเดิมคงเหลือเพียง 1 ชนิด คือขี่ม้าสู้กัน เกิด
ชนิดใหม่ขึ้นอีก 5 ชนิด ซึ่งส่วนใหญ่จะเลียนแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ ยกเว้นสองตา ได้แก่

ต่อสู้กำลังภายใน เป็นการ เล่นต่อสู้แบบประชิดตัวโดยไม่ใช้อาวุธ วิธีการต่อสู้
นั้นผู้เล่นจะเลียนแบบท่าต่าง ๆ ของตัวละครในภาพยนตร์จีนกำลังภายใน แต่ไม่ว่าจะเลียน
แบบได้มากน้อยเพียงใด ผู้เล่นก็แสดงออกถึงการต่อสู้ใช้กำลังชัดเจนเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม
โดยการพยายามรุกไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามตั้งตัวคิดและเสียหลักล้มลง

ยูโด เป็นการ เล่นต่อสู้ในลักษณะเดียวกับกำลังภายใน แต่ใช้ท่าต่าง ๆ
การเล่นยูโดมีทั้งการตีลังกาและจับตัวฝ่ายตรงข้ามทุ่มลง หรือพยายามทำให้ฝ่ายตรงข้ามล้มลง
โดยการออกแรง "พัดเหวี่ยง" อย่างเต็มที่ คือทั้งคิงทั้งผลัก ทั้งใช้ขาขัดกัน เพื่อให้คู่ต่อสู้
เพลี่ยงพล้ำ

นิลดา เป็นการ เล่นเลียนแบบการต่อสู้ด้วยกำลังภายในอีกแบบหนึ่ง ผู้เล่นจะ
มีการเล่นห้อยโหนและปีนป่ายในที่สูงด้วย

ไ้ม้คแดง เป็นการ เล่นเลียนแบบตัวหุ่นอวกาศ ผู้เล่นต้องสวมหมวกรูปหัว
"ไ้ม้คแดง" ซึ่งเป็นอุปกรณ์สำเร็จ รูปทำด้วยพลาสติก

จ้องตา เป็นวิธีการต่อสู้แนวแปลกอีกแบบหนึ่ง วิธีการต่อสู้แบบนี้ผู้เล่นจะนั่งขัด
สมาธิและจ้องตากันโย้ยห้ามกะพริบตา และห้ามหัวเราะ การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับความสามารถ
ในการควบคุมและส่งผลจิตไปยังคู่ต่อสู้ รวมทั้งความคงทนในการลืมตาได้นาน ๆ ด้วย

จากการ เล่นต่อสู้และอาวุธทั้ง 3 ลักษณะดังกล่าวข้างต้น จะเห็นว่ามีลักษณะการ
เปลี่ยนแปลงสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นโดยผ่านอุปกรณ์ มีการเล่นเพิ่มขึ้นมากที่สุดในช่วงที่ 3 ซึ่งเป็นช่วง
ที่ปรากฏการเล่นประเภทต่อสู้และอาวุธมากกว่าช่วงอื่น ๆ ทั้ง 4 ช่วง ลักษณะอุปกรณ์ที่ใช้เล่น

ต่อสู้แทนตัวผู้เล่นได้แก่สัตว์ และสิ่งของที่ประภีร์เลียนแบบลักษณะของสัตว์เป็นส่วนใหญ่ และมีอุปกรณ์สำเร็จรูปที่เป็นผลผลิตของเทคโนโลยีสมัยใหม่ 1 ชนิด คือลูกแก้ว วิธีการเล่นเป็นการใช้อุปกรณ์ต่อสู้ทำลายอุปกรณ์ ความสนุกตื่นเต้นอยู่ที่ลักษณะการเคลื่อนไหวของอุปกรณ์ ความสามารถในการควบคุมอุปกรณ์รวมทั้งการใช้อำนาจทำลายอุปกรณ์ของฝ่ายตรงข้ามได้

การเล่นลักษณะนี้ ได้ลดปริมาณลงตั้งแต่หลังช่วงที่ 3 จนถึงช่วงที่ 4(2) คงเหลือเพียงชนิดเดียวจากที่เคยปรากฏถึง 8 ชนิดในช่วงที่ 3 คือการเล่นชนกว้าง การเล่นชนิดนี้นับว่าเป็นการเล่นที่ให้ความรู้สึกสนุกเร้าใจได้มากกว่าการเล่นลักษณะเดียวกันชนิดอื่น ๆ เพราะการเคลื่อนไหวของตัวแมลงกว้างในระหว่างต่อสู้ทำลายกันนั้น เป็นลักษณะการต่อสู้ทำลายกันโดยแท้จริงและใช้เวลาต่อเนื่องกันนานๆ ใจผู้เล่น และผู้เล่นก็สามารถดูและควบคุมอุปกรณ์ของตนอย่างใกล้ชิดได้ด้วย และอุปกรณ์หรือแมลงกว้างก็ยังคงพอหาได้ไม่ยากนักเมื่อถึงฤดูกาลของมัน (ดูภาพประกอบ 11)

2. การเล่นโดยใช้อุปกรณ์ เริ่มปรากฏในช่วงที่ 2 และมีปรากฏมากที่สุดในช่วงที่ 4(2) ลักษณะของอุปกรณ์ที่ใช้เล่นแทนอาวุธต่อสู้เปลี่ยนแปลงจากการใช้วัสดุธรรมชาติที่หาได้ในท้องถิ่นและประดิษฐ์ขึ้นมาเป็นอุปกรณ์สำเร็จรูป ซึ่งเป็นผลผลิตของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ส่วนลักษณะอาวุธที่ผู้เล่นเลียนแบบ เริ่มต้นจากการใช้วัสดุธรรมชาติที่พอหยิบคว้าได้ใกล้เคียง ง่าย ๆ มาเป็นการเลียนแบบอาวุธประดิษฐ์ประเภทมีคม และเปลี่ยนมาเป็นการเล่นเลียนแบบอาวุธประดิษฐ์จากระบบเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งมีโครงสร้างสลับซับซ้อนและมีประสิทธิภาพการทำลายสูง ตั้งแต่อาวุธปืน วัตถุระเบิด มาจนถึงอาวุธสงครามสมัยใหม่ที่เรียกกันว่า สงคราม-อวกาศ (star-war)

ส่วนวิธีการเล่นการเล่นลักษณะนี้ก็มีการเปลี่ยนแปลงจากการเล่นต่อสู้ปะทะกันธรรมดา มาเป็นการเล่นสวมบทบาท และเลียนแบบวิธีใช้อาวุธตามความเป็นจริงผสมผสานกับการจินตนาการเอาเอง

แต่อย่างไรก็ตาม กล่าวในแง่ผู้เล่นซึ่งเล่นโดยวิธีใช้อาวุธนี้ จะไม่มีการแสดงออกในด้านการปะทะกันรุนแรงมากนัก ยกเว้นการเล่นบอละเบ็ด แต่จะแสดงอำนาจความรุนแรงของอุปกรณ์ซึ่งผู้เล่นรับรู้มาแล้ว เช่น หากมีการ "ยิง" ปืนไปที่ใครก็หมายความว่า

ว่าผู้นั้นต้อง "ตาย"ทันที เป็นต้น (ดูภาพประกอบ 12)

3. การเล่นโดยไม้อุปกรณ์ เริ่มปรากฏในช่วงที่ 3 เพียง 3 ชนิด แล้วเพิ่มเป็น 6 ชนิดในช่วงที่ 4(2) ซึ่งเป็นช่วงที่การเล่นลักษณะนี้ปรากฏมากที่สุด วิธีการเคลื่อนไหวต่อสู้จะเลียนแบบการต่อสู้ 2 รูปแบบ คือการใช้กำลังกายแบบประชิดตัว และการใช้อำนาจผลักและพลังจิต การเล่นในรูปแบบหลังนี้เพิ่งจะเริ่มปรากฏในช่วงที่ 4(2) นี้เท่านั้น

เมื่อพิจารณาในด้านผู้เล่น ส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นที่เป็นที่นิยมของผู้เล่นเพศชาย ยกเว้นการเล่นสองตาซึ่งนิยมเล่นทั้ง 2 เพศ การเล่นชนิดอื่น ๆ มีลักษณะค่อนข้างก้าวร้าวและรุนแรง เช่น ซี่ม้ารบ ชนไก่ (คน) ตีมวย ต่อสู้กำลังภายใน ซึ่งผู้เล่นต้องมีการใช้กำลังเข้าปะทะกันจริง ๆ การเปลี่ยนแปลงเป็นแต่เพียงด้านรูปแบบวิธีเล่นเท่านั้น แต่ลักษณะการก้าวร้าวรุนแรงของผู้เล่นยังคงปรากฏอยู่ในการเล่นช่วงสุดท้าย (ดูภาพประกอบ 13)

กล่าวโดยสรุป เมื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงของการเล่นประเภทต่อสู้และอาวุธ จะเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงจากการต่อสู้โดยผ่านอุปกรณ์ มาเป็นการใช้อุปกรณ์มากขึ้น และเป็นอุปกรณ์ที่เลียนแบบลักษณะอาวุธที่มีโครงสร้างซับซ้อนและมีประสิทธิภาพการทำลายล้างรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ เช่นเดียวกับการต่อสู้โดยไม้อุปกรณ์ ซึ่งมีมากขึ้นและเปลี่ยนแปลงจากการใช้กำลังกายเป็นการต่อสู้เลียนแบบการใช้อำนาจพลังจิตมากขึ้นด้วย

2. การเล่นที่เกี่ยวกับวัตถุขับเคลื่อน

การเล่นประเภทขับเคลื่อนที่ปรากฏในการเล่นในแต่ละช่วงเวลา มีการเปลี่ยนแปลงจากการนำวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นมาประดิษฐ์หรือปรับใช้เป็นเครื่องเล่น ไปสู่การใช้อุปกรณ์สำเร็จรูป และเปลี่ยนแปลงจากอุปกรณ์ที่ใช้เล่นขับเคลื่อนไปบนพื้นดินลักษณะต่าง ๆ ไปจนถึงการเลียนแบบวัตถุขับเคลื่อนในอวกาศ ดังจะกล่าวถึงต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 มีการเล่นประเภทนี้ 5 ชนิด ได้แก่การเล่นขี้ม้าก้านกล้วย ลากกานหมาก ลากล้อ จั๋วล้อ และตีวงล้อ

ขี้ม้าก้านกล้วย อุปกรณ์การเล่นทำจากก้านกล้วยสมมติเป็นม้า เวลาขับขี่ผู้เล่นต้องใช้จินตนาการด้วย

ลากกานหมาก ใช้กานหมากเป็นอุปกรณ์ลากพาคนนั่งให้เคลื่อนไปเป็นการอาศัยวิธีการเชิงกลศาสตร์ง่าย ๆ

ลากล้อ (ล้อหมายถึงเกวียน) ต้องใช้ไม้ประดิษฐ์เกวียนขึ้นเอง มีขนาดพอที่เด็กตัวเล็ก ๆ ขึ้นนั่งได้ ลักษณะเกวียนทำเลียนแบบเกวียนบรรทุกพื้น ใช้เชือกผูกแล้วลาก

จั๋วล้อ (วัวเทียมเกวียน) ใช้ไม้ประกอบเป็นโครงสร้างของเกวียนอย่างง่าย ๆ เวลาเล่นต้องใช้นคนสวม^{บุ}เป็นวัวเทียมเกวียนและมีคนขับ คนสวมบทเป็นวัวจะต้องใช้มือจับแอกไว้ คนขับต้องใช้เชือกผูกกล่อมตัวเกวียนแล้วใช้เชือกคล้องคอให้ตัวเกวียนแขวนอยู่ระดับท้อง เวลาเล่นต้องวิ่งไปข้างหน้า ผู้เล่นต้องใช้จินตนาการเสริมในขณะที่เล่นด้วย

ตีวงล้อ ใช้ขอบกระดัง หรือขอบกงล้อจักรยานบังคับให้กลิ้งไปข้างหน้าโดยใช้ไม้เป็นเครื่องช่วย

ในช่วงที่ 2 ยังคงมีการเล่นอุปกรณ์เหมือนกับช่วงที่ 1 และมีการเล่นเพิ่มขึ้นอีก 1 ชนิด คือการเล่นรถตุ๊ก เป็นการประดิษฐ์อุปกรณ์ใช้เป็นเครื่องเล่นเลียนแบบจักรยาน ลักษณะของรถตุ๊กมีล้อเดียว ตัวรถเป็นไม้ไผ่ลำยาวขนาดความสูงของคนเล่น และมีก้านจับสำหรับบังคับล้อให้เลี้ยวไปมาได้คล้ายจักรยาน รถตุ๊กจะเคลื่อนไปได้ด้วยแรง "ขู่" หรือแรงดันของผู้เล่นในขณะที่ก้าวเดินหรือวิ่ง

ในช่วงที่ 3 การเล่นลากล้อหายไปแต่ชนิดอื่น ๆ ยังคงปรากฏอยู่ และมีการละเล่นเพิ่มขึ้นอีก 3 ชนิด คือการเล่นรถลาก รถไฟ (ต่อแถว) และจรวด

รถลาก ลักษณะของรถลากมีล้อ 4 ล้อ ตัวรถใช้ไม้กระดานประกอบขึ้นเป็นรูปกล่องสี่เหลี่ยม ใช้เชือกผูกสำหรับดึงหรือลาก ขนาดของรถโตพอสำหรับผู้เล่นนั่งได้คนเดียว

รถไฟ เป็นการละเล่นที่ไม่ใช้อุปกรณ์ แต่ผู้เล่นจะเลียนแบบลักษณะเป็นขบวนยาวของรถไฟ โดยการยืนเกาะสะเอวต่อ ๆ กันเป็นแถวยาว แล้วก้าวเดินไปข้างหน้า มีการทำเสียงรถไฟประกอบ ฉึกฉัก ๆ ๆ ปู๊น ๆ ถึงก็ช่างไม่ถึงก็ช่าง

จรวด ใช้กระดาษพับเป็นรูปจรวดมีปลายแหลม ใช้ร่อนไปในอากาศ

ในช่วงที่ 4(1) การละเล่นหลายชนิดหายไป คงเหลือแต่ ลากกานกล้วย ขี่ม้า-ก้านกล้วย รถไฟ (ต่อแถว) และจรวด แต่ไม่มีการละเล่นชนิดใหม่เพิ่มขึ้น

ในช่วงที่ 4(2) คงเหลือแต่การเล่นรถไฟ (ต่อแถว) และจรวด และมีการละเล่นชนิดใหม่เกิดขึ้น 5 ชนิด คือ ลากรถดินเหนียว รถยนต์พลาสติกมีมอเตอร์บังคับ รถไฟ (ครก-กระเดื่อง) เครื่องบินพลาสติก และแข่งรถ

ลากรถดินเหนียว ใช้ดินเหนียวปั้นเป็นรูปรถยนต์แล้วใช้เชือกผูก ลากไปตามพื้นดิน

รถยนต์พลาสติก เป็นเครื่องเล่นสำเร็จรูป มีมอเตอร์บังคับ เพียงกดปุ่มก็จะทำให้รถเคลื่อนที่ไปได้

รถไฟ (ครกกระเดื่อง) ใช้ครกกระเดื่องเป็นอุปกรณ์ที่จินตนาการให้เป็นรถไฟ ผู้เล่นจะนั่งคร่อมเรียง ๆ กันไป มีการสมมุติให้มีสถานีต่าง ๆ ให้คนลงด้วย ขณะเล่นก็จะมีการทำเสียงประกอบด้วย เช่น ฉึกฉัก ๆ ฉึกฉัก ๆ

เครื่องบิน เป็นอุปกรณ์สำเร็จรูปทำด้วยพลาสติก มีล้อสำหรับผลักให้เครื่องบินเคลื่อนที่ไปตามพื้นได้

แข่งรถ เป็นการละเล่นที่ไม่ใช้อุปกรณ์ ผู้เล่นจะวิ่งทำท่าขับมอเตอร์ไซด์

จากลักษณะอุปกรณ์และวิธีเล่นประเภทเกี่ยวข้องกับวัตถุขยับเคลื่อนที่ปรากฏตั้งแต่วัยช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(2) จะเห็นว่ามียุคสมัยอุปกรณ์หรือวิธีเล่นบางอย่างที่ได้เปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการ ทางเทคโนโลยีของสังคมมนุษย์ นับตั้งแต่การเล่นไม้ก้านกล้วย ซึ่งเลียนแบบการใช้สัตว์เป็นพาหนะ การใช้กานหมากลากพาตัวให้เคลื่อนที่ไปได้โดยไม่ต้องมีล้อเลื่อน การเล่น

เลียนแบบการขับเกรียนซึ่งเป็นพาหนะที่ผลิตได้ในท้องถิ่นมีล้อเลื่อนเพียง 2 ล้อ และใช้แรงงานสัตว์ ใช้บรรทุกของหนัก ๆ ใหญ่ ๆ ได้ การเล่นรถขูเลียนแบบจักรยาน เล่นรถลากเลียนแบบรถยนต์สมัยก่อนที่เรียกกันว่า "รถคอกหมู" เล่นรถไฟเลียนแบบรถไฟ และเล่นเลียนแบบรถยนต์ขนาดเล็กที่เรียกกันว่า รถแก๊ง และรถมอเตอร์ไซด์ ซึ่งเป็นพาหนะมี 2 ล้อ คล้ายจักรยาน แต่ล้อหนากว่าและใช้เครื่องยนต์เป็นพลังขับเคลื่อน นอกจากนี้ ยังมีการเล่นเครื่องบินและจรวด อันเป็นการเลียนแบบยานวิถึที่ใช้เล่นไปในอากาศและอวกาศอีกด้วย

3. การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อและพิธีกรรม จะปรากฏมากที่สุดในช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 และมีจำนวนน้อยลงเรื่อย ๆ ในเวลาต่อมา ดังการละเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ดังนี้

ในช่วงที่ 1 มีการละเล่นที่เลียนแบบและเกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อและพิธีกรรมจำนวน 7 ชนิด ได้แก่ การเล่นผีกองแก้ว ผีนางตัง ผีอีกรัก ผ่อนผี กองขี้ทราย แท้ลูกแก้ว และเรือกานพลู

ผีกองแก้ว เป็นวิธีเล่นเลียนแบบพิธีกรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการหาอาหารด้วยการจับสัตว์น้ำโดยใช้เครื่องมือชนิดหนึ่งคือ ขอบ วิธีการเล่นเน้นความสนุกสนานรื่นเริง โดยเชิญผีที่ (เชื่อว่า) ประจําอยู่กับกองแก้วอันเป็นโครงสร้างสำคัญของขอบ ให้มาร่วมสนุกสนานด้วย

ผีนางตัง เป็นวิธีเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการผลิตข้าวอันเป็นอาหารหลัก โดยการนำกระดัง ซึ่งเชื่อว่ามีผีประจำอยู่และสามารถเป็นอุปกรณ์สำคัญในการเล่น วิธีการเล่นเน้นความสนุกสนานรื่นเริง โดยเชิญผีประจำกระดังให้มาร่วมสนุกสนานด้วย

ผีอีกรัก เป็นวิธีเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการผลิตเครื่องนุ่งห่ม โดยการเอาลูกกวักซึ่งเป็นอุปกรณ์สำคัญในการปั่นฝ้ายให้เป็นเส้นด้ายสำหรับใช้ทอเป็นผืนผ้า มาเป็นอุปกรณ์สำคัญในการเล่น และเชิญผี (ซึ่งเชื่อว่า) ประจําลูกกวักให้ออกมาร่วมเล่นสนุกสนานรื่นเริงด้วย

ผ่อนผี เป็นวิธีเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรักษาโรคภัยไข้เจ็บและระบบเครือญาติ วิธีเล่นเน้นความสนุกสนานรื่นเริงจากการผ่อนรำร่วมกันในหมู่ผู้เล่น

วิธีเล่นที่เกี่ยวกับผีทั้ง 4 วิธี ดังกล่าว แสดงออกในเชิงยกย่องและเป็นมิตร ผีเหล่านี้จึงจัดว่าเป็นผีฝ่ายดี

กองขี้ทราย เป็นวิธีเล่นที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางพุทธ คือการขนทรายเข้าวัด
ก่อนเป็นรูปเจดีย์ในเทศกาลสงกรานต์ ผู้เล่นเลียนแบบพิธีกรรมนี้ โดย ก่อกองทรายเป็นรูปเจดีย์
ในบริเวณชายฝั่งลำเหมือง หรือสระน้ำบริเวณกลางทุ่งนา

เรือกาบปลี เป็นวิธีเล่นที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางพราหมณ์ คือมีการทำพิธีปล่อย
เคราะห์ในเทศกาลลอยกระทงผู้เล่นเลียนแบบพิธีนี้โดยการนำกาบกล้วยมาทำเป็นรูปเรือ
แล้วใช้สิ่งของบางอย่างใส่ลงไปเช่น ดอกไม้ใบไม้ ไข่แดงสุว่ยม แล้วใช้เชือกผูกเรือนำ
ไปปล่อยให้ลอยอยู่ในลำเหมือง

แห่ลูกแก้ว เป็นวิธีเล่นที่เลียนแบบพิธีกรรมทางพุทธคือการบวชเณร ผู้เล่นจะกำหนด
ให้มีการสวมบทบาทเลียนแบบการแห่บวช หรือแห่ลูกแก้ว มีการจัดขบวนแห่ โดยให้มีผู้ถือเครื่อง
ธรรมาวุธ (สมมุติ) ซึ่งใช้แทนเกวียน และกิ่งไม้ตัดเป็นท่อนเป็นเกวียนหน้า ลูกแก้วขี้ผึ้ง (นั่งบน
แคร่หาม ซึ่งใช้วิธีประสาหมือและแขนของผู้เล่น 2 คน) ตามหลัง แล้วตามด้วยขบวนแห่ฆ้อง
กลองปี่พาทย์ การละเล่นเน้นความสนุกสนานบันเทิงภายในขบวนแห่

ในช่วงที่ 2 การละเล่นประเภทเชิดผี หายไปทั้ง 3 ชนิด คงเหลือแต่การเล่นพ้องผี
กองขี้ทราย เรือกาบปลี และแห่ลูกแก้วเท่านั้น

ในช่วงที่ 3 การเล่นเรือกาบปลีหายไป มีการละเล่นชนิดใหม่เกิดขึ้น 2 ชนิด คือ
ผีโพง การเล่นผีชนิดนี้ต่างจากการเล่นผี 4 ชนิด ที่กล่าวมาแล้ว คือกำหนดบทบาทของผีโพง
เป็นฝ่ายผีร้าย ไล่จับฝ่ายชาวบ้าน และการเล่นผีบ้า ซึ่งเล่นในลักษณะเดียวกัน

ในช่วงที่ 4 (1) ไม่ปรากฏการละเล่นเกี่ยวกับผีเลย คงเหลือแต่การเล่นก่อเจดีย์
กับแห่ลูกแก้วเท่านั้น

ในช่วงที่ 4 (2) คงเหลือการเล่นเลียนแบบพิธีกรรมทางพุทธชนิดเดียว คือ แห่ลูก-
แก้ว นอกนั้นไม่ปรากฏอีกเลย แต่ได้มีการละเล่นชนิดใหม่เกิดขึ้น 2 ชนิด คือ ผีลอดพื้นร้าน
และผีนั่งขึ้น บทบาทของผีในการละเล่นทั้ง 2 ชนิดนี้ คือเป็นผีร้ายไล่จับคนอื่น ๆ เช่นเดียวกับ
ผีโพง

จะเห็นได้ว่า ในช่วงที่ 1 ได้มีการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อและพิธีกรรม
ต่าง ๆ จำนวนมากที่สุด ความเชื่อเกี่ยวกับผีในช่วงนี้เป็นความเชื่อที่เกี่ยวกับผีในตำนานที่ให้คุณ
แก่มนุษย์ในตำนานปัจจุสัยเพื่อการอยู่รอด แต่การละเล่นลักษณะนี้ได้หายไปหมดตั้งแต่ช่วงที่ 2

และให้เกิดการเล่นที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีในทางร้ายขึ้นในช่วงที่ 3 และช่วงสุดท้าย จึงกล่าวไว้ว่าการเล่นที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีเปลี่ยนแปลงจากผีดีมาเป็นผีร้าย ส่วนการเล่นที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางพุทธศาสนานั้นยังคงปรากฏอยู่ แม้จะหายไปบางชนิด และการเล่นที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อในทางพราหมณ์หายไปไม่มีปรากฏขึ้นใหม่อีกเลย และที่สำคัญ เสียงเพลงที่ร้องนั้นจะรบกวนสมาธิของผู้หายอย่างมากด้วย ในสภาวะเช่นนั้น ผู้หายจำเป็นจะต้องอาศัยการรวบรวมสมาธิ จิต เพ่งไปยังผู้ซ่อน และขณะเดียวกันก็ต้องพยายามใช้ประสาทสัมผัสภายนอกคือ การใช้สายตาสังเกตอิริยาบถบางอย่างของฝ่ายตรงข้ามทุก ๆ คน ด้วยวิธีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 2 ระดับนี้ จะช่วยให้ผู้หายตัดสินใจตอบว่าไม่เล็ก ๆ น้อย ๆ โยน ซ่อนอยู่ที่ผู้ใด นี่เป็นการตัดสินใจขั้นแรก ขั้นต่อมาคือ จะต้อง "เดาใจ" ผู้ซ่อนว่าจะซ่อนไม้ไว้ส่วนใดของร่างกาย เช่น ซอกหู กระเป๋าสีเสื้อ หรือใต้ปกเสื้อ หรือขอบเอวกระโปรง ฯลฯ

ในช่วงที่ 4(2) การเล่นทายลูกแก้วและจิ้งจอนหายไป คงเหลือแต่เล่นซ่อนไม้ และได้มีการเล่นชนิดใหม่เพิ่มขึ้น 2 ชนิด คือ ท่อสูบกำลังภายใน และจ้องตา

การเล่นท่อสูบกำลังภายใน เป็นการเลียนแบบการต่อสู้ต้องผ่านการฝึกพลังจิตและกำลังภายในเพื่อใช้ในการต่อสู้ในวงการยุทธจักรแบบจีน วิธีเล่นชนิดนี้ผู้เล่นจะเลียนแบบท่าทางการต่อสู้แบบต่าง ๆ เช่น ท่าฉนิกลมปราณ การเข้าต่อสู้แบบประชิดตัว และการใช้อาวุธดาบหรืออื่น ๆ ซึ่งแล้วแต่จะสมมุติหรือจินตนาการเอาเอง จุดมุ่งหมายของการเล่นชนิดนี้คือ เพื่อเอาชนะ

การเล่นจ้องตา เป็นการเล่นต่อสู้ในรูปแบบการใช้พลังจิต ผู้เล่นจะนั่งสมาธิและจ้องตากัน การแพ้ชนะอยู่ที่ความคงทนในการมีสมาธิไม่ยั้งไม่หวั่น และไม่กระพริบตา วิธีการที่จะควบคุมตัวเองไม่ให้หวั่นวุ่นนั้น จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นคนหนึ่ง¹ ถึงวิธีการควบคุมตนเอง ผู้ให้สัมภาษณ์ตอบว่า พยายามเพ่งมองไปที่คู่ต่อสู้อย่างใจจดใจจ่อ และบางครั้งใช้วิธีคิดถึงเรื่องเศร้า ๆ เพื่อจะไม่ให้หวั่นวุ่น ที่แสดงว่าผู้เล่นจะต้องใช้กระบวนการทางจิตในการที่จะเอา

ในพล สมคืบ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ ที่บ้านเลขที่ 19 หมู่ 7
 อ. หนองแฝก อ. สารภี จ. เชียงใหม่ วันที่ 7 เมษายน 2527 เวลา 20.00 น.

ชนะคู่ต่อสู้ จุดมุ่งหมายในการเล่นคือเพื่อเอาชนะ

จะเห็นได้ว่าการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการใช้พลังจิตนี้ได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบวิธีเล่น แต่จำนวนชนิดคงเดิม ในด้านวิธีเล่นนั้นเปลี่ยนแปลงจากการใช้วิธีการง่าย ๆ ไปสู่วิธีการที่ซับซ้อนขึ้น ในด้านจุดมุ่งหมายจะเปลี่ยนแปลงจากการแข่งขันเพื่อชิงชัยไปเป็นการแข่งขันเพื่อเอาชนะในที่สุด ส่วนอุปกรณ์การเล่นนั้นไม่แน่นอนมีทั้งแบบสำเร็จรูปและวัสดุท้องถิ่น

4. การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการใช้พลังจิต

การละเล่นประเภทนี้มีการเปลี่ยนแปลงจากวิธีเล่นแบบใช้กระแสจิตกำหนดรู้พฤติกรรมของฝ่ายตรงข้ามมาเป็นการเล่นเลียนแบบการต่อสู้ด้วยพลังจิต และเลียนแบบการใช้กำลังกายผสมผสานการใช้พลังจิตต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม ดังการละเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1, 2 และ 3 ยังไม่ปรากฏการละเล่นประเภทนี้เลย

ในช่วงที่ 4 (1) ปรากฏการละเล่นประเภทนี้ 3 ชนิด คือ ทายลูกแก้ว จิ้งจอก และ ช่อนไม้ วิธีเล่นทั้ง 2 ชนิดนี้ เป็นการละเล่นทายโดยที่ผู้ทายไม่มีโอกาสหรือคาดเดาเอาได้โดยการคิดคำนวณ หรือการใช้อวัยวะสัมผัสใด ๆ เพราะผู้ทายจะซ่อนลูกแก้วไว้ในกำมือ ทั้งโอกาสจะใช้วิธีดวงตาด้วยการทำกำมือให้ใหญ่หรือเล็กได้ หรือในการเล่นจิ้งจอกซึ่งผู้ทายเพียงแต่สัมผัสปลายนิ้วมือนิ้วใดนิ้วหนึ่งทายทายของฝ่ายถูกทายเท่านั้น ดังนั้นเพียงสัมผัสทางอวัยวะร่างกายเท่านั้น ผู้ถูกทายจะไม่สามารถทราบได้เลยว่าผู้ทายใช้นิ้วใดสัมผัส แม้ผิวหนังในส่วนนั้นจะรับรู้สัมผัสจากการจุ่มนั้นก็ตาม วิธีการหาคำตอบจึงเป็นเรื่องที่ผู้ทายจะต้องอาศัยการกำหนดรู้ด้วยจิต แต่ผลการตอบนั้นจะถูกหรือผิดก็เป็นอีกเรื่องหนึ่ง จุดมุ่งหมายของการเล่นคือ เพื่อชิงชัย

การเล่นช่อนไม้ ก็เป็นการละเล่นทายอีกรูปแบบหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อชิงชัย วิธีเล่นคือช่อนไม้เล็ก ๆ ไว้ตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้อีกฝ่ายหนึ่งทาย การละเล่นทายชนิดนี้มีวิธีการอำพรางที่ซับซ้อนขึ้นเพราะเพิ่มผู้เล่นจำนวนมากขึ้น กล่าวคือในขั้นแรกจะต้องให้ผู้ทายหลับตา เพื่อให้ผู้ซ่อนช่อนไม้ซึ่งมีเพียงอันเดียว เมื่อซ่อนเสร็จแล้วจึงให้ผู้ทายสัมผัสได้ และในระหว่างสถานการณ์ที่ผู้ทายจะต้องทายนั้น ฝ่ายผู้ซ่อนทุกคนก็จะทำท่าใช้นิ้วสัมผัสที่อุ้งมืออีกข้างหนึ่งพร้อมกับหมุนและร้องเพลงประกอบ นับเป็นวิธีการอำพรางและสร้างความสับสนให้แก่ฝ่ายผู้ทาย

เป็นอย่างยิ่ง เพราะนอกจากทุกคนจะทำท่าที่เหมือน ๆ กันแล้ว เสียงเพลงที่ร้องดังพร้อม ๆ กัน ก็จะช่วยกลบเกลื่อนรอยพิรุณของฝ่ายผู้ซ่อนให้เป็นอย่างดี

5. การเล่นที่เกี่ยวกับการทำท่าทากันและการดำเนินชีวิตประจำวันแบบสังคม

ชนบท จะปรากฏมากที่สุดในช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 และมีจำนวนน้อยลงในเวลาต่อ ๆ มา
 ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ดังนี้

ในช่วงที่ 1 มีการเล่นที่เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตและการทำท่าทากันในแบบ
 วิถีชีวิตของสังคมชนบท จำนวน 10 ชนิด ได้แก่ การเล่นไถนา มองตำข้าว จ๋อมเบ็ด จั่วล่อ
 ลากล้อ คอกหมู แพหยวกกล้วย แปะสุก ขึ้นต้นหมากและसानสร้อย

การเล่นไถนา มีวิธีเล่นเลียนแบบวิธีการไถนาโดยใช้แรงงานสัตว์คือ วัว ควาย
 และแรงงานคน มีการสวมบทบาทเป็นวัวหรือควาย และคนไถ เวลาไถก็ให้วัว ควายเดินหน้า
 คนไถจับหางไถเดินตาม

การเล่นมองตำข้าว มีวิธีเล่นเลียนแบบวิธีการตำข้าวเปลือก เพื่อให้เปลือกข้าว
 กระเพาะออกจากเบ็ด โดยใช้ครกกระเดื่อง (หรือมองตำข้าว) ผู้เล่นเลียนแบบตั้งแต่การ
 ประดิษฐ์ครกกระเดื่องขึ้นเองโดยใช้ไม้ไผ่ และมีกรรมวิธีในการตำข้าว คนข้าว ผัดข้าวและ
 ร่อนข้าว ตามแบบของจริง

การเล่นจ๋อมเบ็ด มีวิธีเล่นเลียนแบบวิธีการจับปลาด้วยเบ็ด

การเล่นจั่วล่อ มีวิธีเล่นเลียนแบบการขับเกวียนในชนบท มีการสวมบทบาทเป็นวัว
 และคนขับเกวียน

การเล่นลากล้อ มีวิธีเล่นเลียนแบบการขับเกวียนบรรทุกฟืนของชาวนา ผู้เล่นต้อง
 ประดิษฐ์เกวียน (หรือล้อ) เล็ก ๆ ขึ้นเองง่าย ๆ มีลักษณะคล้ายเกวียนจริงสำหรับใช้
 บรรจุฟืน คือมี 2 ล้อ และตัวเกวียนคงมีแต่โครงหลักทำด้วยไม้ 2 ชิ้น ผู้เล่นต้องหากิ่งไม้
 เล็ก ๆ สมมุติเป็นลำต้นไม้ใหญ่นำมาวางบนเกวียนเล็ก ๆ นั้นแล้วลากกลับบ้าน

คอกหมู มีวิธีเล่นเลียนแบบการเลี้ยงหมูในหมู่บ้าน ก็มีการต่อคอกสำหรับเป็นที่อยู่
 ของหมู โดยการใช้ก้านแห้งวางสลับกัน 4 ด้าน แล้วใช้กักตันหรือดินแทนตัวหมู

แพรวกกล้วย มีวิธีเล่นเลียนแบบการต่อแพต้นกล้วยออกไปเกี่ยวหัวตามทุ่งนา เพื่อนำมาเลี้ยงสัตว์ของผู้ใหญ่ เมื่อต่อแพได้แล้วก็ต่อออกไปเล่นตามลำเหมืองและในสระน้ำ บริเวณกลางทุ่งหญ้า

แปงสุด มีวิธีเล่นเลียนแบบวิธีการกางมุ้ง คือต้องมีการดึง 4 มุมก่อน อุปกรณ์ที่ใช้เล่นคือ ตันหญ้า

ขึ้นต้นหมาก มีวิธีเล่นเลียนแบบการประกอบอาชีพของคนบางคนในหมู่บ้าน

สานสร้อย มีวิธีเล่นเลียนแบบการทำงานจักสานของชาวบ้านในหมู่บ้าน อุปกรณ์ที่ใช้สานคือ ใบตอง ใบมะพร้าว

วิธีการเล่นเหล่านี้แสดงถึงความผูกพันกับวิถีการผลิตในแบบสังคม

ในช่วงที่ 2 วิธีเล่นทั้งหลายที่ปรากฏแล้วในช่วงที่ 1 ข้างต้น ยังคงมาปรากฏในช่วงนี้ด้วย

ในช่วงที่ 3 ปรากฏว่าการละเล่นหลายชนิดหายไปคงเหลือแต่การเล่นไถนา สานสร้อย จ๋อมเบ็ดและมองตำข้าว การเล่นไถนาก็มีการเปลี่ยนแปลงวิธีเล่นให้ง่ายและสะดวกขึ้น คือ ให้คนหนึ่งสวมบทเป็นวัวและเดินสามขา ขาอีกข้างหนึ่งทำเป็นไถให้ผู้เล่นอีกคนหนึ่งจับ และเดินตาม การเล่นสานสร้อยก็มีการเปลี่ยนแปลง โดยใช้เชือกพลาสติกรัดถุงขนม เป็นวัสดุสานแทนใบตองและใบมะพร้าว และในช่วงนี้มีการละเล่นชนิดใหม่เกิดขึ้นคือ การเล่น เป็นพ่อเป็นแม่ บทบาทของพ่อคือทำนา แม่ทำงานบ้าน ลูกไปเรียน

การเล่นเป็นพ่อเป็นแม่นี้ เลียนแบบวิธีการดำเนินชีวิตของครอบครัว ตามบทบาทของพ่อแม่ และลูก ๆ

ในช่วงที่ 4 (1) การละเล่นลดลงอีกเหลือแต่การเล่นไถนาด้วยวิธีจับขา สานสร้อย ด้วยใบตองและใบมะพร้าว จ๋อมเบ็ด และเป็นครอบครัว การเล่นชนิดหลังนี้ใช้จินตนาการเสริมแต่งเช่น บทบาทของพ่อยังคงไปทำนา แม่ทำงานบ้าน แต่ลูกไปโรงเรียนและช่วยทำงานบ้านบ้าง

ในช่วงที่ 4(2) คงเหลือแต่เพียงการเล่นไถนาด้วยวิธีจับขาเพียงอย่างเดียว

จะเห็นว่าในช่วงที่ 1 และในช่วงที่ 2 มีการเล่นที่เลียนแบบวิธีการหาอาหาร การเลี้ยงสัตว์ การประกอบอาชีพ วิธีการทำนาด้วยการใช้แรงงานคนและสัตว์ การใช้พาหนะ

ที่ใช้แรงงานสัตว์ การผลิตเครื่องจักรกล และการปฏิบัติในครอบครัว และไม่มีการละเล่นประเภทที่เพิ่มขึ้นอีกเลย นอกจากจะลดน้อยลงจนกระทั่งเหลือเพียงชนิดเดียว ในช่วงที่ 4(2) ซึ่งก็เป็นการละเล่นที่ปรับเปลี่ยนวิธีเล่นให้เล่นได้ง่ายและสะดวกขึ้น ไม่มีการพิถีพิถันเหมือนสมัยก่อน (ภาพประกอบ 16)

6. การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตทั่วไปแบบสังคมเมือง

การละเล่นประเภทนี้ ได้แก่การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการจราจรในเมืองใหญ่ ปัญหาอาชญากรรมและระบบกฎหมาย การสาธารณสุข การศึกษา และการใช้เครื่องจักรกลทันสมัย ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงในทางที่มีการละเล่นเพิ่มมากขึ้น และเกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ทางสังคมที่ซับซ้อนและหลากหลายขึ้น ดังการละเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 ยังไม่มีการละเล่นประเภทนี้ปรากฏขึ้นเลย

ในช่วงที่ 3 เริ่มปรากฏมีการเล่นปลูกผี และตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย การเล่นปลูกผีเป็นการเล่นเลียนแบบกิจการทางด้านสาธารณสุข ซึ่งเป็นวิธีการรักษาที่ก้าวหน้าทันสมัยและเป็นวิทยาศาสตร์ ต่างไปจากแบบการรักษาหรือป้องกันตามแบบความเชื่อพื้นบ้าน เช่น เกี่ยวกับการเล่นตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย แม้ผู้เล่นจะเลียนแบบมาจากภาพยนตร์กลางแปลง แต่วิธีเล่นก็เลียนแบบการจัดระบบระเบียบทางกฎหมายของสังคมที่ต่างไปจากระบบดั้งเดิมของหมู่บ้าน คือมีการสวมบทบาทเป็นผู้พิทักษ์กฎหมาย ปะทะกับฝ่ายผู้ร้ายซึ่งเป็นฝ่ายละเมิดกฎหมายอันเป็นข้อปฏิบัติเพื่อประโยชน์สุขของส่วนรวม

ในช่วงที่ 4 (1) ยังคงมีการเล่นปลูกผี แต่เปลี่ยนชื่อเป็นพยาบาลบ้าน วิธีเล่นมีลักษณะเดียวกัน คือการเลียนแบบการปลูกผี และได้เพิ่มการเล่นฉีดยาเข้ากลั้มขึ้นด้วย นอกจากนี้ยังมีการเล่นตำรวจจับขโมย ซึ่งต่างจากตำรวจต่อสู้ผู้ร้ายที่หายไป การเล่นตำรวจจับขโมยนี้ มีการสวมบทบาทถึง 3 ฝ่าย คือ ฝ่ายเจ้าทรัพย์ ฝ่ายตำรวจ และ ฝ่ายขโมย ฝ่ายตำรวจจะแสดงบทบาทของผู้รักษากฎหมายและผู้พิทักษ์สันติราษฎร์ โดยการติดตามจับขโมย แล้วนำทรัพย์ไปคืนเจ้าของ และจับขโมยเข้าคุก การละเล่นชนิดนี้มีข้อกำหนดที่ต้องให้จบลงที่ฝ่ายตำรวจ เป็นฝ่ายชนะทุกครั้ง

การเล่นเป็นครู เป็นการเปลี่ยนแบบการเรียนการสอนในโรงเรียน ผู้เล่นแสดง
กิริยาอาการล้อเลียนครูต่าง ๆ นานา และครูแก้ปัญหาโดยการตักเตือนนักเรียนด้วยไม้เรียว

การเล่นเย็บผ้า เป็นการเปลี่ยนแบบวิธีการใช้จักรเย็บผ้าแบบเหยียบให้หมุน
โดยผู้เล่นพยายามใช้อุปกรณ์ในลักษณะที่คล้ายของจริง คือใช้โต๊ะที่มีคานยึดผ้าแล้วใช้ไม้
กระดานพาดสำหรับเป็นที่เหยียบให้กระดูกขึ้น ๆ ลง ๆ คล้ายเป็นเหยียบจักรเย็บผ้าและมี
เท้าสำหรับใช้นั่งในขณะที่เล่นด้วย

ในช่วงที่ 4(2) ยังคงมีการเล่นพยาบาลบ้าน แต่เปลี่ยนชื่อเป็นเล่น ฉีดยา เลียน
แบบวิธีปลูกฝีและฉีดยาเข้ากล้ามเนื้อในลักษณะเดียวกัน แต่อุปกรณ์บางอย่างเปลี่ยน เช่น เข็มฉีดยา
แต่เดิมใช้หมอนสามโหลหรือไม้ซีกเล็ก ๆ แแหลม ๆ แต่ในช่วงนี้ใช้ดินสอหรือปากกา ลูกกลิ้งที่หมด
หมึกแล้ว แต่ก็ยังคงมีการใช้ไม้แหลม ๆ ด้วยในบางครั้ง

การเล่นเป็นครูก็ยังคงปรากฏอยู่ แต่วิธีเล่นแตกต่างจากวิธีเล่นในรายละเอียด เช่น
วิธีล้อเลียน และเพิ่มการเล่นกลิ้งเกลิ้งครูถึงประชิดตัวเลย และการแสดงพฤติกรรมก็เพิ่ม
ลักษณะแข็งกร้าวมากขึ้น เช่นมีการหนีเพี้ยว ลบข้อความที่ครูเขียนบนกระดาน แลบนั่น-
ปล้นศาลาฯ แต่วิธีเล่นที่ยังคงคล้ายคลึงกันก็คือ ครูสอนวิชาเลขคณิต ให้ทำแบบฝึกหัดบวก-ลบ
เลขบนกระดาน และวิชาอ่านไทยโดยครูอ่านให้นักเรียนอ่านตาม และยังคงมีการใช้ไม้เรียว
ตักเตือนเหมือนเดิม

การเล่นตำรวจจับขโมย เปลี่ยนชื่อเป็นขโมยลักควาย มีวิธีเล่นคล้ายอย่างเดิม
แต่เสียงพูดประกอบเสียงปืนต่างกัน (ดูในภาพประกอบ 11)

การเล่นปล้นธนาคาร นี่ก็เป็นการเปลี่ยนแบบการก่ออาชญากรรมอีกชนิดหนึ่ง
เป็นวิธีการเล่นที่เปลี่ยนแบบการก่ออาชญากรรมแผ่นดินที่รุนแรงหนักหน่วงขึ้นเพราะไม่ใช่การ
ลักทรัพย์ธรรมดา แต่เป็นการปล้นทรัพย์ซึ่งมีการใช้อาวุธและอุปกรณ์โจกเจ้าทรัพย์ด้วย และ
สถานที่และลักษณะของเจ้าทรัพย์ก็เปลี่ยนจากชาวบ้านธรรมดาเป็นสถาบันการเงินในเมือง
ใหญ่คือธนาคาร แต่ก็ยังคงมีการสวมบทบาทเป็นตำรวจ ผู้พิทักษ์กฎหมาย และตัดสินจับโจร
เข้าคุก เช่นเดียวกับการเล่นตำรวจจับขโมย

การเล่นเกมจรรยา เป็นการเล่นเกี่ยวกับปัญหาการสั่งการหรือระบบการจรรยาในเมืองใหญ่ แต่วิธีเล่นใช้รูปแบบการเล่นเสี่ยงโชคโดยวิธีทอดลูกเต๋า ซึ่งก็เปรียบได้กับการเสี่ยงต่อการเดินทางไปพบอุปสรรคก่อนถึงที่หมาย หรือจะผ่านไปได้อย่างสะดวกปลอดภัย

วิธีเล่นมีกระดานสำหรับเดินตัวเดิน ซึ่งจะมีภาพและข้อความหรือถ้อยคำกำกับแบ่งเป็นช่วง ๆ แสดงระบบการจรรยาและเหตุการณ์ต่าง ๆ อันอาจเกิดขึ้นได้ในระหว่างเดินทาง

การเล่นเป็นคุณนาย เป็นการเล่นเลียนแบบการใช้ชีวิตของคนชั้นกลางระดับที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดี ผู้เล่นจะมีการสวมบทบาทเป็นสองฝ่ายคือ เป็นฝ่ายคุณนาย และ ฝ่ายคนใช้ ฝ่ายคุณนายมักจะมีแต่คุณนายคนเดียว หรือเพิ่มน้องคุณนายเข้ามาอีกคนหนึ่ง ส่วนฝ่ายคนใช้นั้นมีเน่สึบคน สวมบทบาทในการทำหน้าที่ต่าง ๆ การดำเนินเรื่องขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่นจะร่วมกันจินตนาการให้เรื่องเป็นไปแนวใด แต่ไม่ว่าจะมีรายละเอียดแปลกแตกต่างออกไปอย่างไร เช่น ชื่อคุณนาย และพฤติกรรมคุณนาย และคนใช้ แก่นเรื่องก็จะคงเป็นความขัดแย้งระหว่างคุณนายกับคนใช้นั่นเอง

ส่วนอุปกรณ์การเล่น จะมีทั้งการทำอุปกรณ์สมมุติโดยใช้กระดาษคิเสอวาดภาพอุปกรณ์ชนิดนั้น เช่น บทบาทของกนใช้คนหนึ่งคือ ทำอาหาร ผู้เล่นก็จะใช้วิธีวาดภาพกะทะวางบนเตา และมีไฟลุกด้วย และมีทั้งการทำทำสมมุติว่าใช้อุปกรณ์ เช่น ผ้าพัน ผักน้ำ

ภาษาที่ใช้ในระหว่างที่เล่นนั้น คนสวมบทเป็นคุณนายจะพูดภาษาไทยภาคกลาง ส่วนคนใช้จะพูดภาษากิน

จะเห็นได้ว่าการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตทั่วไปตามแบบสังคมเมืองเหล่านี้ เพิ่งจะปรากฏในช่วงที่ 3 และเพิ่มความหลากหลายซับซ้อนในด้านวิธีเล่นขึ้นมา มีการใช้จินตนาการสูงขึ้น การเคลื่อนไหวพฤติกรรมมีการแสดงออกแบบ "ละครใบ้" ประกอบด้วยส่วนในด้านอุปกรณ์การเล่นก็มีความหลากหลายเพิ่มขึ้นและเปลี่ยนแปลงจากการใช้วัสดุในท้องถิ่นมาเป็นอุปกรณ์สำเร็จรูป แต่ก็มีการเล่นบางชนิดที่ยังคงปรากฏมีการใช้อุปกรณ์จากวัสดุท้องถิ่นมาประดิษฐ์เล่นเองได้แก่ การเล่นจิ้งจอก

7. การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจการเงินการธนาคาร

การเล่นประเภทนี้ปรากฏครั้งแรกในช่วงที่ 4(1) มีชื่อการเล่นว่า ฝากเงิน-ธนาคาร วิธีเล่นฝากเงินธนาคารนี้เลียนแบบวิธีการฝากเงิน ถอนเงินกับธนาคาร และธนาคารให้ดอกเบี้ยแก่ผู้ฝาก มีการใช้อุปกรณ์ประเภทกระดาษคินสอด้วย ส่วนธนบัตรนั้นใช้กระดาษรูปสี่เหลี่ยม เขียนอักษรตัวเลขราคาธนบัตรกำกับไว้ด้วย

ต่อมาในช่วงที่ 4(2) การเล่นฝากเงินธนาคารได้มีการเพิ่มวิธีการในรายละเอียดอีกบางอย่าง คือนอกจากธนาคารจะให้ดอกเบี้ยแก่ผู้ฝากเงินแล้ว ยังมีการให้ของขำร่วยอีกด้วย และในช่วงเดียวกันนี้ ก็ได้เกิดการเล่นประเภทนี้ขึ้นอีกรูปแบบหนึ่งชื่อว่า ธนาคาร-ไถชาวบ้าน วิธีการเล่นชนิดนี้ เป็นการเลียนแบบในด้านตรงข้ามกับแบบแรก คือเลียนแบบวิธีการกู้เงินจากธนาคารและวิธีการเอาเปรียบของธนาคาร การจัดระบบหรือขั้นตอนในการเล่นแสดงลักษณะที่พัฒนาการมาก กล่าวคือ เป็นการจัดระบบวิธีเล่นที่สอดคล้องเหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม โดยมีการจัดวางแผนผังที่ตั้งของธนาคารและบ้านของชาวบ้าน โดยให้สถานที่ตั้งของธนาคารเป็นจุดศูนย์กลาง แล้วให้บ้านชาวบ้านตั้งอยู่โดยรอบและมีถนนเชื่อมระหว่างบ้านกับธนาคารทุกบ้าน และยังมีการปักป้ายชื่อธนาคาร และกรงคนทุกชั้วด้วย ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีกระดาษ คินสออยู่ในมือ เพื่อใช้ทำสัญญากู้เงิน และชาวบ้านทุกคนจะต้องมีหลักฐานแสดงกรรมสิทธิ์ที่ดิน ซึ่งผู้เล่นเรียกว่า "ใบที่นา" ส่วนธนบัตรก็คงใช้วิธีเดียวกับวิธีเล่นแบบแรก

กล่าวได้ว่าวิธีเล่นเลียนแบบระบบธุรกิจการธนาคารนี้ ได้มีการเปลี่ยนแปลงในด้านรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่น จากการเป็นผู้กระทำร่วมกันโดยไม่มีการแข่งขัน มาเป็นการเล่นที่มีรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นแบบแข่งขัน โดยให้ฝ่ายหนึ่งกระทำและอีกฝ่ายหนึ่งถูกกระทำ และมีระบบขั้นตอนที่ซับซ้อนขึ้น แม้ผู้เล่นเองก็แทบจะไม่มีรู้สึกว่าเข้าการเล่นแบบแข่งขัน เพราะกลวิธีแยบยลมาก ผู้เล่นถูกกำหนดโดยกฎเกณฑ์การเล่นซึ่งตั้งไว้อย่างเบ็ดเสร็จตั้งแต่ต้นจนจบ ความเป็นอิสระในการเล่นของฝ่ายถูกกระทำมีได้เพียงขั้นตอนเดียวคือ การเป็นผู้เลือกที่จะกู้เงินโดยยอมเซ็นสัญญาเอาใบกรรมสิทธิ์ที่นาไปค้ำประกันหรือไม่ ถ้ายอมก็แสดงว่าผู้เล่นยินยอมที่จะสวมบทบาทเป็น "คนทุกข์" ถูกจับขัง

ในกรง และยอมให้ฝ่ายธนาคารรับที่ดินของตน แล้วนำไปขายเอาเงินมาแบ่งปันให้บางส่วน และให้อิสระภาพแก่ตนในที่สุด จะเห็นได้ว่าผลการเล่นในรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นเช่นนี้ ผู้เล่นฝ่ายถูกกระทำไม่มีสิทธิ์หรือโอกาสที่จะตัดสิน หรือเลือกที่จะได้เป็นผู้ชนะเลย เพราะกฎเกณฑ์การเล่นกำหนดไว้ว่า จะต้องเป็นไปตามขั้นตอนดังกล่าว การเล่นชนิดนี้จึงต่างกับการเล่นแข่งขันชนิดอื่น ๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถสร้างโอกาสการเป็นผู้แพ้หรือผู้ชนะได้ด้วยการใช้พลังความสามารถของตน

แต่อย่างไรก็ตาม การละเล่นชนิดนี้ก็มีโครงสร้างคล้ายกับการเล่นตำรวจจับโมย หรือขโมยลักควาย หรือปล้นธนาคาร ที่ผลในขั้นปลายของแต่ละฝ่ายจะมีกฎเกณฑ์การเล่นกำหนดไว้เบ็ดเสร็จแล้ว กล่าวคือ ฝ่ายโจรต้องเป็นฝ่ายแพ้หรือฝ่ายชาวบ้านต้องเป็นฝ่ายถูกกระทำในการเล่นธนาคารใดชาวบ้าน ต่างกันเพียงแต่ว่า การเล่นประเภทโจรขโมยนั้นยังมีขั้นตอนการเล่นที่เปิดโอกาสให้อีกฝ่ายหนึ่งได้ "สู้" บ้าง จนกระทั่งในตอนสุดท้ายจึงยอมจำนน ในขณะที่ผู้เล่นฝ่ายชาวบ้านในการเล่นธนาคารใดชาวบ้านตกอยู่ในสภาพถูก "มัดมือชก" มาตั้งแต่เมื่อตัดสินใจและเลือกที่จะเซ็นสัญญากู้เงินโดยยอมเอาที่นาจำประกันแล้ว

8. การเล่นตุ๊กตา

การเล่นชนิดนี้มีการเปลี่ยนแปลงอุปกรณ์ หากการใช้วัสดุท้องถิ่นประดิษฐ์ขึ้นเอง มาเป็นการใช้อุปกรณ์สำเร็จรูป แต่ก็ยังคงมีการประดิษฐ์อุปกรณ์จากวัสดุท้องถิ่นเพิ่มขึ้นด้วย วิธีเล่นก็เปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะอุปกรณ์ ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

อุปกรณ์ประเภทตุ๊กตา

อุปกรณ์ประเภทตุ๊กตาที่ปรากฏในหมู่บ้านทุ่งแดง มี 3 ลักษณะ คือ ตุ๊กตาทำขึ้นเองจากวัสดุในท้องถิ่น ตุ๊กตาพลาสติก และตุ๊กตากระดาษ จากการสำรวจรวบรวมพบว่ามีการเล่นตุ๊กตาทำขึ้นเองปรากฏในช่วงที่ 4 (1) เช่นเดียวกับการเล่นตุ๊กตากระดาษ ตุ๊กตาที่ประดิษฐ์ขึ้นเองนั้นใช้กามกล้วยแห้งพรมน้ำให้ชื้นแล้วนำมามัดเป็นตัวตุ๊กตา มีหัว มีแขน และขาด้วย ขนาดเล็กหรือใหญ่ขึ้นอยู่กับการต้องการของผู้ประดิษฐ์ ต่อมาในช่วงที่ 4 (2) หรือช่วงปัจจุบัน การประดิษฐ์ตุ๊กตาเล่นเองในลักษณะนี้ได้หายไป ปรากฏมีการเล่นตุ๊กตาพลาสติกขึ้นมาแทน

ส่วนตุ๊กตากระต่ายนั้น เป็นการเล่นวาดการ์ตูนลงในกระดาษ แล้วตัดออกมาตามรูปร่างนั้นแล้วเล่นแต่งตัวให้ตุ๊กตา โดยการวาดรูปเสื้อผ้า แล้วตัดออกมาเกี่ยวติดกับตัวตุ๊กตา คล้ายการสวมเสื้อผ้าให้ การเล่นอุปกรณ์ชนิดนี้ปรากฏในช่วงที่ 4(1) และ 4(2)

แต่อย่างไรก็ตาม ในช่วงที่ 4(2) นี้ ก็ยังปรากฏมีตุ๊กตาที่ประดิษฐ์ขึ้นเองง่าย ๆ โดยใช้วัสดุภายในท้องถิ่นขึ้นอีกชนิดหนึ่ง ตุ๊กตานี้ผู้เล่นเรียกว่า "น้อง" คือใช้กะลามะพร้าวผ่าที่มีรู สมมุติเป็น "น้อง" รูกะลา คือ ปากของ "น้อง" ที่ผู้เล่นจะเล่นป้อนข้าวน้อง

9. การเล่นเกี้ยว

การละเล่นประเภทนี้ มีการเปลี่ยนแปลงจากการเลียนแบบประเพณีการเกี้ยวสาวตามแบบพื้นบ้านซึ่งมีรูปแบบเฉพาะและเป็นแบบเป็นแผน ไปสู่การละเล่นที่ไม่มีรูปแบบแน่นอน ดังการละเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 และ 2 ปรากฏการละเล่นประเภทนี้ 1 ชนิด คือ การเล่นอู้ว่าอู้สาว ผู้เล่นจะจกคำอู้ว่าอู้สาวซึ่งเป็นถ้อยคำสัมผัสคล้องจองกัน หรือที่ชาวบ้านเรียกกันว่า คำเกร้อ มาเล่นพูดโต้ตอบกันระหว่างเด็กชายหญิง ส่วนสถานที่เล่นนั้นผู้เล่นมักนิยมเล่นในกระต๊อบเพิงหมาแหงน ซึ่งช่วยกันทำเล่น ๆ ในส่วนหลังบ้าน ซึ่งจะใช้เป็นที่เล่นเป็นฟอเป็นแม่หรือเป็นครอบครัว นอกจากนี้ก็มักจะเล่นกันตามใต้ถุนบ้านหรือนั่งตามชั้นบันไดบ้าน แล้วแต่ความพอใจของผู้เล่น

การละเล่นชนิดนี้ไม่ปรากฏอีกเลยตั้งแต่ช่วงที่ 3 จนถึงช่วงที่ 4(2)

ในช่วงที่ 4(2) ในช่วงนี้ได้ปรากฏการละเล่นประเภทขึ้นอีกชนิดหนึ่งคือ จับสาว การเล่นจับสาวนี้ เด็กผู้ชายจะเข้าไปพูดหยอกล้อ หรือล้อเลียนกระแนะกระแหนเด็กผู้หญิงด้วยถ้อยคำธรรมดาที่ไม่ใช่ภาษาร้อยกรอง แต่จะเป็นถ้อยคำที่มีความหมายเชิงเปรียบเทียบกับ เช่น ชูตขบถลอกสวม (จูมก้องจุ่มเหมือนบถลอกสวม) เขี้ยวรางรดไฟ (ฟันห่างเหมือนรางรดไฟ) เป็นต้น แล้วเด็กผู้หญิงที่ถูกหยอกเย้าก็จะไล่ตีหรือเตะ เด็กผู้ชายก็จะวิ่งหนี แล้วก็กลับมาหยอกเล่นกันใหม่ นอกจากนี้บางครั้งฝ่ายผู้ชายก็มักใช้วิธีชวนไปเที่ยว เช่น "น้อง ๆ ไปแอ่วควยฮ้ายบ้อ ?" (น้อง ๆ ไปเที่ยวกับพี่ไหม) หรือ "น้อง ๆ ไปแอ่วควยฮ้ายบ้อ ?" (น้อง ๆ ไปเที่ยวกับพี่ไหม) หรือ "น้อง ๆ ไปผัวหนึ่งควยฮ้ายบ้อ"

(น้อง ๆ ไปดูหนังกับพี่เดอะ) เป็นต้น และเด็กผู้หญิงก็มักจะปฏิเสธ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการเล่นประเภทเกี้ยวนี้ได้เปลี่ยนแปลงไปจากการเลียนแบบที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนทางประเพณี มาเป็นการเล่นที่แสดงออกอย่างอิสระมากขึ้น

10. การเล่นเกี่ยวกับเครื่องดนตรี

อุปกรณ์การเล่นประเภทเครื่องดนตรีนี้ มีการเปลี่ยนแปลงจากการเล่นเลียนแบบการใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านไปเป็นการเลียนแบบการใช้เครื่องดนตรีแบบตะวันตก

ในช่วงที่ 1 มีการเล่นเป่าเนซึ่งทำด้วยกระบอกไม้ไผ่สลัก ๆ นำเอานาจากเอาเปลือกด้านหนึ่งออกแต่ให้คงเหลือเยื่อไม้ไผ่บาง ๆ ติดอยู่ในลักษณะเดิม เยื่อไม้ไผ่นี้จะต้องไม่มีรอยฉีกขาดหรือเป็นรูโหว่ และไม่มีการทำล้นปี เวลาเป่าลมจะเสียดสีกับแผ่นเยื่อไม้ไผ่ทำให้เกิดการสั่นสะเทือนและมีเสียงดัง แนนอีกชนิดหนึ่งทำด้วยใบมะพร้าวขดซ้อนกันเป็นรูปกรวย ทำล้นปีด้านก้นกรวยแหลม ๆ เวลาเป่าจะมีเสียงดังเช่นเดียวกับเนไม้ไผ่

เครื่องเป่าอีกชนิดหนึ่งที่ปรากฏในช่วงนี้คือ ปี่ตอเฟือง มีโครงสร้างง่าย ๆ เช่นเดียวกับ 2 ชนิดแรก คือใช้ตอซังหรือตอต้นข้าวสาคู ๆ ด้านที่จะใช้เป่าต้องเป็นด้านที่มีตาปล้องติดอยู่ (ดูวิธีทำในภาคผนวก)

เครื่องเล่นอีกชนิดหนึ่งคือ กลองดิน เป็นเครื่องตีที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยใช้กะลามะพร้าวขนาดใหญ่ ใช้ผ้าชุบน้ำซึ่งปิดปากกะลาแล้วผูกมัดให้แน่น ใช้ดินเหนียวแทนชั้นฉาบรอบ ๆ รอยผูกมัดและใช้ทาบนผืนผ้านั้น เวลาตีจะเกิดเสียงดัง

เครื่องตีอีกชนิดหนึ่งคือ ฉิ่ง เป็นฆ้องใบเล็ก ๆ ที่ผู้ใหญ่ใช้งานจนชำรุดแล้วแตก ๆ นำมาใช้เล่นได้

ฉาบ ก็เป็นเครื่องตีอีกชนิดหนึ่ง เป็นฉาบของผู้ใหญ่ที่ชำรุดแล้วเช่นเดียวกัน

เครื่องดนตรีเหล่านี้ผู้เล่นจะใช้ร่วมกันในตอนเล่นแต่ลูกแก้ว เรียกว่า "แห่ฆ้องแห่กลอง" แต่เครื่องเป่าบางชนิด เช่น แนน และปี่ตอเฟือง ผู้เล่นมักนิยมประดิษฐ์ขึ้นแยกเล่นอีกต่างหากด้วย

ในช่วงที่ 2 ยังคงปรากฏการเล่นประเภทนี้เช่นเดียวกับช่วงแรก

ในช่วงที่ 3 เครื่องดนตรีบางชนิดหายไป คงเหลือแต่แนโม่มะพร้าว และปี่ตอเฟือง และในช่วงนี้ได้ปรากฏการเล่นดนตรีชนิดใหม่ เรียกว่าเล่น "ดนตรี" เป็นการเปลี่ยนแปลงในการเล่นดนตรีสมัยใหม่ ที่ใช้ผู้เล่นคนเดียวเล่นเครื่องดนตรีได้ทีละหลาย ๆ ชิ้น และมีการร้องเพลงประกอบด้วย เครื่องดนตรีที่ใช้เล่นดนตรีเป็นชุดนี้ ได้แก่ ปี่ กระจับปี่ หรือวัตถุที่เป็นโลหะอื่น ๆ เช่น จานสังกะสี เป็นต้น ผู้เล่นจะนำมาวางตั้งเรียง ๆ กันหลายชิ้น เวลาจะเล่นก็ใช้วิธีเคาะจังหวะตามแต่ละชนิด การเล่นเครื่องดนตรีลักษณะเช่นนี้ ผู้เล่นมักนำไปใช้ในการเล่นรำวง หรือรำวงโซวี่ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงการเล่นรำด้วยท่วงทำนองแบบตะวันตก

ในช่วงที่ 4 (1) และ 4 (2) ยังคงปรากฏการเล่นเลียนแบบดนตรี (ชุด) น้อย ๆ จากลักษณะการเปลี่ยนแปลงของการเล่นอุปกรณ์ที่เลียนแบบเครื่องดนตรีนั้นจะเห็นว่า ผู้เล่นจะนำไปเล่นในสถานการณ์การเล่นที่สอดคล้องกับลักษณะของดนตรีด้วย กล่าวคือ ดนตรีพื้นบ้านก็จะนำไปเล่นกับการเล่นเลียนแบบประเพณีพิธีกรรมตามแบบชนบท ดนตรีแบบตะวันตกหรือที่เรียกว่าสากล ผู้เล่นก็จะนำไปเล่นกับการเล่นรำวงหรือรำวงโซวี่ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมการเต้นรำในแบบตะวันตก นอกจากนี้ การเล่นอุปกรณ์เครื่องดนตรียังเปลี่ยนแปลงจากการใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มเล่นดนตรีคนละชิ้นร่วมกัน มาเป็นการเล่นดนตรีชุดที่ใช้ผู้เล่นเพียงคนเดียวด้วย และเปลี่ยนแปลงจากการเล่นเลียนแบบดนตรีพื้นบ้านมาเป็นเล่นเลียนแบบดนตรีตะวันตก

11. การเล่นขับร้องพื้นบ้าน

การละเล่นประเภทนี้มีการเปลี่ยนแปลงจากการเลียนแบบวัฒนธรรมพื้นบ้านไปเป็นเลียนแบบวัฒนธรรมตะวันตก ตลอดจนมีการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมเสริมหลักสูตรในโรงเรียน และเลียนแบบกิจกรรมที่มาจากนโยบายทางการเมืองของรัฐ ดังการละเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 ปรากฏการละเล่นประเภทนี้ 2 ชนิด ได้แก่ ช่างช่อ และแห่ลูกแก้ว ช่างช่อ เป็นการเลียนแบบการช่อพื้นบ้านลานนา ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นช่างช่อ ช่างช่อชายหญิง นั่งล้อมวงกัน คนที่เล่นเป็นช่างปี่ก็จะใช้แนโม่มะพร้าว หรือใช้กระจับปี่

ไฟเล็ก ๆ แหน่ปีและห้าห้าเป่าปี บางครั้งก็จะใช้เสียงพูดแทนเสียงปี ขึ้นอยู่กับความต้องการ
สนุกสนานของผู้เล่น ส่วนข้างซอกก็จะมี "น้ำคัน" หรือ "คนโท" ขำรูดแล้ว มาวางไว้ใกล้ตัว
สำหรับเป็นที่วางข้อศอกเวลาจับซอก ส่วนเพลงซอกนั้นแล้วแต่ว่าใครจะกล่าวข้อความตอนไหน
มาได้ ก็จะขอว่าไปคณนั้น ไม่เป็นเรื่องเป็นราวอะไร

แห่ลูกแก้ว ในขบวนแห่ลูกแก้วนี้จะมีการพ้อนำขบวน ผู้เล่นหญิงจะทำท่าเลียนแบบ
การพ้อนแบบพื้นบ้านคือ มีการจับนิ้ว กรักนิ้วมีลักษณะอ่อนช้อย ซึ่งเป็นการเล่นร่วมกับจังหวะ
การเล่นดนตรีเลียนแบบดนตรีพื้นบ้านเช่นเดียวกัน

ในช่วงที่ 2 การเล่นข้างซอกหายไป คงเหลือแต่เล่นแห่ลูกแก้ว มีการละเล่นใหม่เพิ่มขึ้นอีก
4 ชนิด ได้แก่ อีเก-ร่าวง ประกวดร้องเพลง และเต้ยเรือกก

อีเก เป็นการเลียนแบบการเล่นลิเก ผู้เล่นจะมีการสวมบทบาทเป็นตัวละครและตัวโกง
สู้รบกัน และสวมบทบาทเป็นคนคิดลองและพิศพาหยาให้จังหวะประกอบ โดยใช้เสียงพูดแทนเสียง
ดนตรี สถานที่เล่นมักจะเล่นบนบ้านซึ่งผู้เล่นจะใช้ผ้าหม้อขึงกับเสาเรือนทำเป็นฉาก

ร่าวง เป็นการเล่นเลียนแบบคณะร่าวงโชว์ต่าง ๆ ซึ่งรับจ้างไปจัดในงานมหรสพ
ในภาคเหนือ ผู้เล่นจะมีการสวมบทบาทเป็นนางรำ เป็นนักดนตรีที่เล่นดนตรีชุดเลียนแบบ
ตะวันตก และเป็นชายหนุ่มที่ไปเที่ยวงานและซื้อบัตรขึ้นร่าวงกับนางรำ วิธีเล่นคือ ชายหนุ่ม
จะถือบัตร (กระดาษหรือใบไม้) ส่งให้นางรำที่ตนเลือก แล้วออกมาร่าวงด้วยกันเป็นคู่ ๆ
จังหวะที่ผู้เล่นชอบเต้นกันมากที่สุดในเวลานั้นคือจังหวะเพลงวาตูชี ซึ่งท่าเต้นจะเป็นแบบ
ตะวันตก มีการเดินขยับขาข้างเดียว ขาอีกข้างหนึ่งโยกไปมา และบิดสะโพกและมีการจับชาย
กระโปรงขึ้นมาทำท่าขยี้คล้ายซักผ้าในขณะเต้นด้วย เป็นต้น เพลงที่มักใช้ร้องประกอบนอกจาก
วาตูชีแล้วก็มีเพลงร้องตามทำนองเพลงสากลในสมัยนั้น เช่น เพลงลูกทุ่ง และเพลงคอมเมดี้*

ประกวดร้องเพลง เป็นการเล่นเลียนแบบกิจกรรมในงานมหรสพทั่วไปในภาคเหนือ
คือการประกวดร้องเพลง ผู้เล่นจะมีการสวมบทบาทเป็นนักร้องสมัครเล่นเข้าประกวดร้องเพลง
สวมบทบาทเป็นโฆษกและกรรมการตัดสิน เพลงที่ใช้ร้องเป็นเพลงลูกทุ่งในสมัยนั้น

* ทุกรายละเอียดในเรื่องการเปลี่ยนแปลงด้านเพลงและบทเจรจาประกอบการละเล่น

เดินฮ็อกกี้ เป็นการ เล่นเลียนแบบกิจกรรมสันตนาการในหลักสูตรวิชาลูกเสือสำรอง ซึ่งมีสอนในโรงเรียนประถมศึกษา ผู้เล่นเป็นชายล้วน วิธีเล่นคือ ผู้เล่นจะยืนเป็นวงกลม แล้วร้องเพลงพร้อมกับทำท่าประกอบ ซึ่งเป็นท่าส่งเสริมการออกกำลังกาย เช่น ท่าสลับแขน สลับขา และเท้าสะเอวหมุนตัว เป็นต้น

ในช่วงที่ 4(1) การเล่นเกมเดินฮ็อกกี้หายไป ส่วนการเล่นร่าวง เปลี่ยนชื่อใหม่เป็น ร่าวงโซว์ มีการเปลี่ยนแปลงวิธีเล่นบ้างเล็กน้อย คือมีการทำเวทีร่าวง โดยการชิงเชือก 3 ด้าน มีคนขายบัตรร่าวงอยู่หน้าเวทีด้วย และเพลงร้องและจังหวะที่เดินหรือร่าวงก็เปลี่ยน เป็นไม่มีรูปแบบตายตัว จังหวะดนตรีก็ยังคงเล่นคล้ายลักษณะเดิมคือเป็นจังหวะกระแทก-กระแทกและเร็ว การเล่นเกมร่าวงเพลงก็มีการทำเวทีในลักษณะเดียวกับเล่นร่าวง ส่วนการเล่นแห่ลูกแก้วนั้นทำรำก็เป็นแบบไม่มีรูปแบบแน่นอน การเล่นอี่เกย์ยังคงเดิม

ในช่วงนี้มีการละเล่นชนิดใหม่เกิดขึ้น 2 ชนิด คือ รำชาวเกาะ และลูกเสือชาวบ้าน รำชาวเกาะ เป็นการ เล่นเลียนแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตรในโรงเรียนประถมศึกษา วิชาขับร้องฟ้อนรำ เวลาเล่นผู้เล่นจะมีการแต่งตัวด้วยการตัดดอกชบา สวมพวงมาลัยที่คอและแขน ท่วงท่าในการรำเลียนแบบชาวเกาะทางตะวันตก เช่น มีท่าหมุนข้อมือ บิดสะโพก เป็นต้น

ลูกเสือชาวบ้าน เป็นการ เล่นเลียนแบบกิจกรรมที่มาจากนโยบายทางการเมืองของรัฐ ผู้เล่นจะเลียนแบบการตั้งค่ายลูกเสือชาวบ้าน โดยจัดกลุ่มผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 1 ค่าย มีการวางแผนผังการตั้งค่ายในลักษณะรวมศูนย์ คือค่ายจะตั้งเป็นวงกลมล้อมรอบ ตรงกลางเป็นกองไฟ การดำเนินกิจกรรมการเคลื่อนไหวจะมีลักษณะค่อนข้างเป็นระบบและมีขั้นตอน โดยจะมีคนสวมบทบาทเป็น "วิทยากร" ผู้ "กำกับ" การเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่น ซึ่งจะมีเป็นชั้น ๆ ได้แก่

การรายงานตัว "วิทยากร" จะให้สัญญาณเรียกรายงานตัว ลูกเสือชาวบ้านจากทุกค่ายจะรีบวิ่งมาเข้าแถวและหัวหน้าเป็นผู้รายงานจำนวนสมาชิก ในระหว่างนี้ผู้เล่นก็จะแก้มือ ทำท่ายืนฝึก ๆ ถูก ๆ และมารายงานตัวซ้ำ เมื่อทุกกลุ่มมารายงานตัวเรียบร้อยแล้วก็กลับเข้าค่าย

เล่นรอบกองไฟ เริ่มต้นโดยการเต้นซูลู ซึ่งเป็นการเต้นรำที่เลียนแบบวัฒนธรรมของชนเผ่าพื้นเมืองดั้งเดิม ผู้เล่น จะใช้หินหม้อหาวน้ำ ใช้ผ้าพันรอบศีรษะและเสียบขนไก่ และนุ่งโม่พะราว ถือไม้พลอง วิ่งเต้นไปรอบ ๆ กองไฟ

รำวง เป็นตอนเล่นสนุก ๆ เริ่มจากการลงโทษผู้กระทำความผิดในระหว่างรายงานตัว เช่น ยืนไม่ถูกต้อง มาสาย เป็นต้น การลงโทษคือให้ผู้ทำผิดออกมารำเปิดอยู่กลางวง ผู้เล่นคนอื่น ๆ ร้องเพลง การรำเปิดคือ ต้องทำท่าเดินคล้ายเปิดไปรอบ ๆ วง

ต่อจากนี้วิทยากรก็จะเป็นผู้แจ้งรายการต่อไปคือ รำวง จะมีการร้องเพลงต่าง ๆ ประกอบ เช่น เพลงนก เพลงเสือ เพลงกา ฯลฯ ซึ่งร้องด้วยภาษาไทยภาคกลางและบางเพลงก็มีภาษาท้องถิ่นเหนือปนด้วย นอกจากนี้ยังมีการเคาะเสียงดนตรีใช้ทั้งหวะอีกด้วย ผู้เล่นจะเต้นกันสนุกสนานด้วยท่าเต้นตามสมัยไม่มีรูปแบบตายตัว แต่ก็จะมีการรำวงแบบไทย ๆ ด้วย เช่น รำวงลอยกระทง ซึ่งแล้วแต่ผู้เล่น (และวิทยากร) จะกำหนดนั่นเอง

ในช่วงที่ 4(2) คงเหลือเพียงการเล่นहेलुकแก้ว ซึ่งก็มีการเปลี่ยนท่ารำเป็นแบบตามสบาย และการเล่นรำชาวเกาะซึ่งยังคงเล่นเหมือนเดิม เช่นเดียวกับการเล่นอีเก

จะเห็นได้ว่า การละเล่นประเภทขับร้องพ็อนรำได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบวิธีเล่นจากการเลียนแบบวัฒนธรรมพื้นบ้าน เป็นการเลียนแบบวัฒนธรรมที่ไปจากในเมืองและเป็นการเล่นแบบสวมบทบาทเป็นส่วนใหญ่ อันแสดงถึงลักษณะโครงสร้างที่ค่อนข้างเป็นระบบระเบียบและมีขั้นตอน ไม่ใช่การแสดงออกในเชิงจินตนาการที่เป็นอิสระที่เดิมนัก โดยเฉพาะการเล่นลูกเสือชาวบ้านในช่วงที่ 4(1) นับว่าเป็นการละเล่นที่มีลักษณะแปลกพิสดารออกไปจากการละเล่นแบบไม่แข่งขันชนิดอื่น ๆ ในแง่ของความเป็นระบบในการเล่น ซึ่งหากจะเปรียบเทียบว่าการเล่นธนาคารไอชวบ้านและเกมตามเศรษฐกิจเป็นการการเล่นแบบแข่งขันที่มีลักษณะเป็นระบบเพราะมีการรวมศูนย์มากกว่าการละเล่นชนิดอื่น ๆ ก็กล่าวได้ว่า การเล่นลูกเสือชาวบ้านก็เป็นการละเล่นที่เป็นระบบอย่างยิ่งเพราะมีลักษณะรวมศูนย์เช่นเดียวกัน

แต่อย่างไรก็ตามการเล่นขับร้องพ็อนรำดังกล่าวมานี้ ได้มีลักษณะการเปลี่ยนแปลง "เป็นยุค ๆ" คือเกิดขึ้นแล้วก็หายไป ยกเว้นการละเล่น 3 ชนิด คือ हेलुकแก้ว อีเก และรำชาวเกาะ การเล่นพ็อนรำในการเล่นहेलुकแก้วก็ได้เปลี่ยนรูปแบบจากลักษณะพื้นบ้านไปเป็นรูปแบบไม่แน่นอน และการเล่นอีเกก็ไม่ได้เน้นที่การรำรำอีกต่อไป

12. การละเล่นประเภทแย่งชิง

เป็นวิธีเล่นที่มีผู้เล่นฝ่ายหนึ่งมุ่งประสงค์เอาวัตถุที่อยู่ในครอบครองของอีกฝ่ายหนึ่ง ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การแย่งชิงเอาชิง ๆ หน้า การแอบขโมย การใช้ "อาวุธ" บังคับเอา และการใช้กลวิธีที่แนบเนียนแบบลอบ วิธีเล่นแบบแย่งชิงนี้ได้มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการที่ซับซ้อนแบบยลชั้น หลากหลายขึ้น ดังการเล่นในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 มีการละเล่น 2 ชนิด คือ ไข่เต่า วิธีการแย่งชิงเอาไข่เต่าเป็นวิธีการกระทำซึ่งหน้า ๆ แบบหนึ่งต่อมาก ฝ่ายแย่งชิงมีจำนวนมากกว่า และกติกาก็กำหนดให้มีการเข้ากลุ่มแย่งชิงได้อย่างชิง ๆ หน้าและพร้อม ๆ กันในขณะที่ไข่เต่ายังอยู่ในความครอบครองของคนสวมบทเป็นเต่า การเล่นชนิดนี้ฝ่ายแย่งเป็นฝ่ายชอบธรรม ฝ่ายถูกแย่งถูกลงโทษ

การละเล่นอีกชนิดหนึ่งคือ เล่นขึ้นแนคเส้า (หรือลู่เส้า, แย่งเส้า) วิธีเล่นแบบนี้เป็นการกระทำซึ่งหน้าเช่นเดียวกัน แต่มีระบบที่ซับซ้อนกว่าการเล่นไข่เต่า ลักษณะของคู่ต่อสู้เป็นแบบหนึ่งต่อมาก ฝ่ายแย่งชิงมีคนเดียว ฝ่ายตรงข้ามต้องมีการเคลื่อนย้ายตำแหน่งแลกเปลี่ยนกันระหว่างเส้าต่าง ๆ ทั้ง 4 เส้า เป็นการเปิดโอกาสและท้าทายให้คู่ต่อสู้เข้าแย่งชิง การแย่งชิงในการเล่นชนิดนี้จึงเป็นการแย่งชิงในจังหวะที่ฝ่ายตรงข้ามพลาดพลั้ง และฝ่ายแย่งเป็นฝ่ายชอบธรรม ฝ่ายถูกแย่งถูกลงโทษ

ในช่วงที่ 2 และในช่วงที่ 3 ยังคงมีการละเล่นแบบแย่งชิงทั้ง 2 ชนิด ดังกล่าวปรากฏอยู่ แต่ไม่มีการละเล่นชนิดอื่นเพิ่มขึ้น

ในช่วงที่ 4(1) การเล่นแย่งชิงไข่เต่าและแย่งชิงเส้า ยังคงปรากฏอยู่แต่ได้มีการละเล่นแบบแย่งชิงเพิ่มขึ้นอีก 2 ชนิด คือ การเล่นห่วงลิงและลิงชิงบอล

การเล่นห่วงลิงและลิงชิงบอลมีวิธีเล่นในลักษณะเดียวกัน แต่ใช้อุปกรณ์ต่างชนิดกันคือ ห่วงยางและลูกบอล ลักษณะของคู่ต่อสู้เป็นแบบหนึ่งต่อมากเช่นเดียวกับการเล่นลู่เส้า คือฝ่ายแย่งมีคนเดียว ฝ่ายตรงข้ามครอบครองวัตถุอยู่ในมือ และ โยนส่งรับกันไปมา ถ้าพลาดพลั้งก็อาจเปิดโอกาสให้ฝ่ายแย่งชิงฉวยโอกาสแย่งเอาได้ การละเล่น 2 ชนิดนี้ จึงเป็นวิธีที่เพิ่มความหลากหลายให้กับการเล่นประเภทแย่งชิงซึ่งเล่นกันมาแต่เพียง 2 ชนิดแรก การละเล่น 2 ชนิดนี้ ฝ่ายแย่งเป็นฝ่ายชอบธรรม ฝ่ายถูกแย่งถูกลงโทษ

ในช่วงที่ 4(2) การเล่นไข่ม้วนและลู่อ่ายยังคงปรากฏอยู่ แต่การเล่นห่วงลิงและลิงชิงบอลหายไป และมีการละเล่นชนิดใหม่เกิดขึ้นอีก 3 ชนิด คือ ตำรวจจับขโมย (หรือขโมยลักควาย) ปล้นธนาคาร และธนาคารไอชวบ้าน รวมเป็น 5 ชนิด นับว่าเป็นช่วงที่มีการละเล่นประเภทแย่งชิงจำนวนมากที่สุด หลากหลายที่สุดและมีระบบวิธีการที่ซับซ้อนแบบยอดที่สุด กล่าวคือ นอกจากจะมีการละเล่นที่มีวิธีการแย่งชิงแบบชิงหน้าและแบบฉวยโอกาสตอนพลากแล้ว ยังมีวิธีการแย่งชิงตอนเปลอ แย่งชิงแบบขู่เข็ญบังคับ และแย่งชิงอย่างแนบเนียนไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามรู้สึกตัวอีกด้วย ดังจะได้กล่าวถึงรายละเอียดของวิธีเล่นดังกล่าวต่อไป

การเล่นตำรวจจับขโมยเป็นวิธีการแย่งชิงตอนเปลอ ลักษณะของคู่ต่อสู้เป็นแบบกลุ่มต่อกลุ่ม มีผู้เล่นสวมบทบาท 3 กลุ่ม คือฝ่ายขโมย ฝ่ายเจ้าหน้าที่ตำรวจ และชาวบ้านผู้เป็นเจ้าของทรัพย์ รวมทั้งผู้สวมบทเป็นควาย รูปแบบและวิธีการเล่นแย่งชิงชนิดนี้จึงซับซ้อนกว่า 4 ชนิดที่กล่าวมา เพราะนอกจากจะมีการแบ่งผู้เล่นสวมบทบาทถึง 3 กลุ่มแล้ว ฝ่ายที่เป็นคู่กรณีกับฝ่ายแย่งชิงยังมีถึง 2 ฝ่าย และผลจากการแย่งชิงนั้นก็ไม่ได้ทำให้ฝ่ายแย่งชิงปะทะกับคู่กรณีโดยตรงคือเจ้าหน้าที่ตำรวจ แต่จะต้องมีการปะทะกับฝ่ายที่ 3 คือ ฝ่ายที่สวมบทเป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจ การแย่งชิงตอนเปลอในการเล่นชนิดนี้ไม่ได้จบลงตอนที่แย่งชิงได้ แต่การแย่งชิงเป็นแต่เพียงจุดขัดแย้งให้มีการเคลื่อนไหวต่อไป และไปจบลงตรงที่ฝ่ายแย่งชิงถูกลบได้และถูกลงโทษ โดยการถูกส่งเข้าคุก

การเล่นปล้นธนาคาร เป็นวิธีการเล่นแย่งชิงแบบชิงหน้าโดยการขู่เข็ญบังคับและใช้อาวุธเป็นเครื่องมือ ลักษณะของคู่ต่อสู้เป็นแบบเดียวกับการเล่นตำรวจจับขโมย ผลของการแย่งชิงคือการถูกลบเข้าคุกเช่นเดียวกัน

จะเห็นได้ว่าวิธีการเล่นแย่งชิงในการเล่น 2 ชนิดนี้ มีขั้นตอนที่ซับซ้อนขึ้นมาก และวิธีเล่นก็แตกต่างออกไปจาก 4 ชนิดแรก

การเล่นธนาคารไอชวบ้าน เป็นวิธีการเล่นที่ใช้กลวิธีที่ซับซ้อนและแนบเนียนโดยไม่ต้องมีการใช้กำลังกาย หรือเครื่องมือเป็นอาวุธ แต่เป็นการเล่นแย่งชิงโดยอาศัยรูปแบบของ "ความตกลงใจ" หรือความยินยอมของฝ่ายตรงข้าม และมีการทำ "สัญญา" ในรูปของการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เปรียบได้กับการอาศัย "กฎหมาย" เป็นเครื่องมือนั่นเอง

ฝ่ายที่ถูกแย่งชิงจึงตกอยู่ในฐานะเสียเปรียบ ตั้งแต่การยอมเซ็นสัญญากู้เงินกับฝ่ายธนาคาร (หรือฝ่ายแย่งชิง) และเมื่อไม่สามารถส่งเงินคืนตามสัญญาได้ ฝ่ายถูกแย่งชิงไม่เพียงแต่จะถูกยึดที่นาอันเป็นทรัพย์สินของตนเท่านั้น ยังจะต้องถูกส่งเข้าไปยังใน "กรงคนทุกข์" ซึ่งเท่ากับถูกลงโทษถึง 2 ชั้น และการถูกส่งเข้า "กรงคนทุกข์" ก็เท่ากับเป็นการประทับตราหรือตอกย้ำฐานะอันต่ำต้อยให้อีกด้วย แต่การละเล่นยังไม่จบลงในตอนนี้อย่างไร ฝ่ายผู้แย่งชิงยังคงมีบทบาทที่เหนือกว่าต่อไป นั่นคือ ยังแสดงความแสบยลเหนือกว่าโดยการนำเอาทรัพย์สินของฝ่ายถูกแย่ง (คือที่นา) ไปขายแล้วนำเงินมาแบ่งให้ฝ่ายถูกแย่งบางส่วน ซึ่งทำให้ฝ่ายถูกแย่งได้กลับเป็นไทแก่ตัวอีกครั้งหนึ่ง

จะเห็นได้ว่า การเล่นแย่งชิงประเภทหลังนี้มีกลวิธีที่ซับซ้อนแนบเนียนมาก ฝ่ายแย่งชิงอยู่ในฐานะเหนือกว่าทุกด้าน มีอำนาจในการบงการความเป็นไปของฝ่ายตรงข้ามที่ "เพลี่ยงพล้ำ" เพราะไม่สามารถหาเงินชดเชยคืนได้ทัน ทั้งการกักขังอิสรภาพและการไร้ความเป็นไทที่ "สิ้นเนื้อประดาตัว" และฝ่ายถูกแย่งเสียเปรียบทุกด้าน ถูกลงโทษและไม่มีทางสู้ นับว่าการละเล่นชนิดนี้เป็นการละเล่นประเภทแย่งชิงที่มีพัฒนาการด้านกระบวนการวิธีเล่นที่มีระบบซับซ้อนยิ่งกว่าชนิดอื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว

13. การเล่นใช้กลยุทธ์ - ไหวพริบ

การละเล่นประเภทนี้ มีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่เพิ่มความซับซ้อนและหลากหลายรูปแบบขึ้น ดังการละเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 มีการละเล่นประเภทนี้ปรากฏเพียง 1 ชนิด คือ อีแสงหรือแสงตะวัน เป็นการละเล่นประเภทที่มีการเดินตัวเดินบนแผนผังรูปวงกลมแบ่งออกเป็น 4 ช่องเท่า ๆ กัน ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายมีสิทธิ์เดินตัวเดินซึ่งใช้ดอกหรือใบไม้ไปตามเส้นต่าง ๆ ผ่านช่องต่าง ๆ ดังกล่าว ยกเว้น 1 ช่องที่เป็นช่องแสงตะวัน หากฝ่ายใดสามารถเดินตัวเดินไล่ฝ่ายตรงข้ามให้ล้มมุมได้ ถือว่าชนะ การละเล่นชนิดนี้เป็นที่นิยมของเพศชาย

ในช่วงที่ 2 ยังคงมีแต่การเล่นอีแสงหรือแสงตะวัน และปรากฏการเล่นเพิ่มขึ้น 1 ชนิด คือ ฮอส ฮอสเป็นการเล่นเดินตัวเดินตามตารางบนแผ่นกระดานที่มีถึง 64 ตาราง และใช้ตัวเดินจำนวนมาก อุปกรณ์ที่ใช้ทำตัวเดินคือกระเบื้องดินเผา ลักษณะการเดินตัวเดิน

คล้ายยุทธภูมิสู้รบ เปรียบตัวเดินเหมือนทหารหากฝ่ายใดสามารถรุกและ "กิน" ฝ่ายตรงข้ามได้มากที่สุด และรุกเข้าไปในเขตแดนของฝ่ายตรงข้ามได้มากที่สุด ถือว่าเป็นผู้ชนะ การละเล่นชนิดนี้เป็นที่นิยมของเพศชาย

ในช่วงที่ 3 คงเหลือเพียงการเล่นฮอส อุปกรณ์ที่ใช้เป็นตัวเดินคือ ฝ่ายขวาน้ำอัดลม

ในช่วงที่ 4 (1) ยังคงปรากฏมีการเล่นฮอส ตัวเดินใช้ฝ่ายขวาน้ำอัดลม และเริ่มมีเพศหญิงเล่นเกมชนิดนี้ด้วยและได้มีการละเล่นชนิดใหม่ปรากฏขึ้นคือ ขุนแผนติดคุก เป็นการเล่นเลื่อนแผ่นไม้ในกรอบกระดาษสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ เพื่อหาทางกันกระดาษแผ่นใดแผ่นหนึ่งออกจากกรอบให้ได้ การละเล่นชนิดนี้เล่นได้ที่ละคน แต่แข่งขันกันได้

ในช่วงที่ 4(2) การเล่นเกมขุนแผนติดคุกหายไป คงเหลือแต่ ฮอส และมีการละเล่นชนิดใหม่ 2 ชนิด ได้แก่ โอเอ็ก และเกมต่อภาพ การเล่นโอเอ็ก เป็นการเล่นโดยใช้ตารางบนแผ่นกระดาษหรือเขียนลงบนพื้น แล้วแข่งขันกันเติมสัญลักษณ์ลงในตารางให้ได้เรียงกันเป็นเส้นตรง ตามแนวตั้งทะแยงหรือแนวอนกก็ได้ สัญลักษณ์ที่ใช้คือ อักษร O และ X จำนวนการวางมีเพียง 9 ช่องเท่านั้น ส่วนเกมต่อภาพ เป็นการเล่นต่อแผ่นกระดาษซึ่งถูกตัดเป็นชิ้น เข้าด้วยกัน เพื่อให้ต่อกันได้สนิทและอยู่ในลักษณะเดิมทุกประการ ลักษณะเดิมก็จะจะเป็นแผ่นกระดาษซึ่งมีรูปภาพต่าง ๆ ปรากฏอยู่

จะเห็นได้ว่าการเล่นที่เล่นนั้น มีจำนวนตารางภายในวงกลมเพียง 4 ตาราง วิธีเล่นใช้วิธีเดินตัวเดินไปตามเส้นขอบต่าง ๆ และมีจุดต้องห้ามสำหรับตัดสินความสามารถในการใช้กลยุทธ์ในการเดินตัวเดินของผู้เล่น ระยะเวลาในการเล่นต่อหนึ่งเกมจึงใช้เวลาไม่มากเท่ากับเล่นฮอส เพราะจำนวนตารางซึ่งกำหนดเส้นเดินก็มีน้อยกว่า กติกาคือการพยายามรุกให้คู่ต่อสู้จนมุม ส่วนการเล่นฮอสนั้น มีจำนวนตารางมากกว่า ใช้ตัวเดินมากกว่ากติกา ก็เพื่อการ "กิน" ฝ่ายตรงข้ามและรุกเข้าเขตฝ่ายตรงข้าม ดังนั้น ผู้เล่นจึงต้องใช้กลยุทธ์เพิ่มขึ้นอย่างมาก ระยะเวลาที่ใช้เล่นต่อ 1 เกมก็ยาวนานขึ้น การเล่นโอเอ็กกลับมีลักษณะตรงข้ามกับฮอส คือ มีจำนวนตารางน้อยกว่า ไม่ต้องใช้มากเดินแต่ใช้วิธีขีดเขียนสัญลักษณ์ลงในตาราง การใช้กลยุทธ์ไม่ซับซ้อน แต่อาศัยความรวดเร็วในการตัดสินใจและรู้ผลแพ้ชนะรวดเร็ว นับว่าเป็นเกมที่ต้องใช้กลยุทธ์ที่เกี่ยวเนื่องกับการตัดสินใจอย่างรวดเร็วต่างกับการเล่น 2 ชนิดแรก

ส่วนการใช้กลยุทธ์ในการเล่นบนแผนทศกุนั้น แตกต่างไปจากการละเล่น 3 ชนิดแรก เป็นการเล่นกับอุปกรณ์ อุปกรณ์มีลักษณะของความเป็น "กล" ในตัวมันเองอยู่แล้ว การใช้กลยุทธ์ของผู้เล่นจึงต้องใช้เวลาในการคิดคำนวณ เพื่อหาทางออกหลายวิธี ด้วยการลองผิดลองถูกหลายขั้นตอน ทำให้บรรลุผลช้า ยกเว้นผู้เล่นที่เคยเล่นและบรรลุผลมาแล้ว ก็จะจดจำวิธีเล่นได้และบรรลุผลเร็วขึ้นในการเล่นครั้งต่อ ๆ มา

การใช้กลยุทธ์ในการเล่นต่อภาพ ต้องอาศัยความช่างสังเกต จดจำ และความละเอียดละออ เป็นการเล่นกับลักษณะ "กล" ของอุปกรณ์อีกแบบหนึ่ง การละเล่นชนิดนี้ผู้เล่นสามารถบรรลุได้ทุกคน และใช้เวลาไม่นานนัก

จะเห็นได้ว่าการละเล่นแต่ละชนิดผู้เล่นต้องใช้กลยุทธ์ไหวพริบต่าง ๆ กัน ตามลักษณะของอุปกรณ์ วิธีเล่นก็เปลี่ยนแปลงจากการเล่นแบบพื้นบ้านไปสู่การเล่นตามแบบที่เป็นผลกระทบจากภายนอกหมู่บ้าน ซึ่งมีวิธีเล่นที่ซับซ้อน แปลกใหม่ และบางลักษณะก็รู้ผลรวดเร็ว บางลักษณะก็ใช้เวลานาน ส่วนในด้านอุปกรณ์ก็เปลี่ยนจากแบบง่าย ๆ เล่นสะดวกไปเป็นอุปกรณ์สำเร็จรูปมากขึ้น

14. การเล่นกระโดดเชือก

การเล่นประเภทนี้ มีการเปลี่ยนแปลงทั้งวิธีเล่นและอุปกรณ์การเล่น วิธีเล่นจะเพิ่มท่วงท่าการเคลื่อนไหวร่างกายที่ซับซ้อนและหลากหลายขึ้น ส่วนอุปกรณ์จะเปลี่ยนจากการใช้วัสดุธรรมชาติภายในท้องถิ่นมาเป็นอุปกรณ์ที่ประดิษฐ์จากวัสดุจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ดังนี้

ในช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 มีการใช้เถาวัลย์หรือเชือกปอเป็นอุปกรณ์ ครั้นถึงช่วงที่ 3 มีการใช้เชือกพลาสติกเป็นอุปกรณ์เพิ่มขึ้น และในช่วงที่ 4 (1) การใช้เถาวัลย์และเชือกปอหายไป คงเหลือแต่เชือกพลาสติก และเชือกยางรัด ซึ่งประดิษฐ์ขึ้นเองโดยใช้ยางรัดมาร้อยต่อกันเป็นเส้นยาว และต่อมาในช่วงที่ 4 (2) คงใช้แต่เชือกยางรัด

เมื่ออุปกรณ์การเล่นเปลี่ยนแปลงก็ทำให้วิธีเล่นเปลี่ยนแปลงไปด้วยในช่วงที่ 4 (2) ได้เกิดการเล่นกระโดดเชือกวิธีใหม่เพิ่มขึ้นอีก 1 ชนิด คือการเล่นโอชีว

วิธีการเล่นกระโดดเชือกแบบเดิม นั้น การแกว่งเชือกจะมีวิธีเดียวคือ แกว่งหมุนแบบ เข็มนาฬิกา และมีท่ากระโดดตามจังหวะการแกว่งเพียง 2 ท่า คือ ท่ายืนกระโดดอยู่กับที่ หรือท่ากระโดดก้าวไปมา จากปลายเชือกด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง แต่การเล่นโอชีว มีการแกว่งเชือก 2 วิธีคือ แกว่งหมุนแบบ เข็มนาฬิกาและแกว่งไปมาแบบลูกตุ้มนาฬิกา และท่ากระโดดจะมีหลายท่าและมีหลายขั้นตอน ในแต่ละขั้นตอนจะมีการแกว่งเชือกทั้ง 2 วิธี เริ่มต้นด้วยการแกว่งแบบลูกตุ้มนาฬิกา ก่อน การกระโดดในจังหวะนี้มีถึง 4 ท่า ในแต่ละขั้นตอน คือ ยืนกระโดด 2 ขา ยืนกระโดดขาเดียว ยืนกระโดดขาเดียวและ 2 ขา และกระโดดท่า-กบ เมื่อกระโดดแต่ละท่าครบแล้วจะปิดท้ายด้วยการแกว่งเชือกแบบการหมุนของ เข็มนาฬิกา 3 จังหวะ ผู้เล่นจะกระโดดเชือกตามจังหวะธรรมดา

กล่าวในแง่ผู้เล่น วิธีเล่นที่ซับซ้อนและมีกติกาเข้มงวดในการเล่นที่เปลี่ยนไปนี้ ทำให้ผู้เล่นต้องเพิ่มความระมัดระวัง และใช้ทักษะและความสามารถมากขึ้นเป็นเงาตามตัว ซึ่งย่อมมีผลต่อภาวะความเครียดของผู้เล่นด้วย

15. การเล่นประเภทกระโดดข้าม

การเล่นประเภทกระโดดข้ามมีการเปลี่ยนแปลงจากจำนวนการละเล่นที่จำกัดไปสู่ความหลากหลายทั้งวิธีเคลื่อนไหวอุปกรณ์และวิธีเคลื่อนไหวร่างกาย และยังเพิ่มความซับซ้อนมากขึ้นด้วยในเวลาเดียวกัน และผู้เล่นก็เพิ่มความเครียดในการเคลื่อนไหวมากขึ้น ดังการเล่นในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 มีการเล่นประเภทกระโดดข้ามเพียง 1 ชนิด ได้แก่ มีลูกดอกอุปกรณ์ที่ใช้เป็นที่กระโดดข้ามคือ ไม้ไผ่ลำยาว 2 ลำ มีการยกขึ้นลงเพื่อเกาะเป็นลังหระ และมีการแยกให้ห่างจากกัน และจับกระทบกันเป็นลังหระ ผู้กระโดดข้ามจะต้องก้าวเข้าไป เต้นในช่องไม้ไผ่นั้นตามจังหวะแยก 2 ก้าว และกระโดดข้ามไม้ไผ่ออกมาเมื่อถึงจังหวะไม้ไผ่กระทบกัน วิธีเล่นกระโดดข้ามโดยใช้อุปกรณ์ในลักษณะเช่นนี้ เป็นการกระโดดข้ามโดยเน้นการกระโดดเป็นลังหระอย่างมีทักษะ ลักษณะการจับไม้ไผ่มีความสูง แต่เป็นการเคลื่อนไหวตามแนวนอน การกระโดดข้ามจะต้องไม่ให้เท้าโดนไม้ไผ่หนีบ

ในช่วงที่ 2 ยังคงปรากฏการเล่นผ้าผกคอกน้อยอยู่

ในช่วงที่ 3 การเล่นผ้าผกคอกหายไป ปรากฏการเล่นเสื้อขามห้วยขึ้นมาแทนการเล่นเสื้อขามห้วย ใช้วิธีวะแซน ขา และลำตัวเป็นอุปกรณ์สำหรับใช้กระโดดขาม ลักษณะการเคลื่อนไหวอุปกรณ์เป็นการเคลื่อนไหวในแนวตั้ง คือต่อแซน ขา วางซ้อนกันให้สูงขึ้นทีละชั้น จนกระทั่งถึงท่าคู้เข้าหมอบ ท่าคลาน ท่าโก้งโค้ง และทำยืนก้มหน้าอันเป็นท่าสูงสุด การกระโดดจะต้องไม่ให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย และแม้แต่เสื้อผ้าโดนตัวผู้สวมบทเป็นห้วย

ในช่วงที่ 4 การละเล่นเสื้อขามห้วยหายไป และปรากฏการละเล่นชนิดใหม่ขึ้นอีก

4 ชนิด ได้แก่ ปลาหมอวิคคอก กระโดดหนึ่ง กิ่งก่องแก้วและหนึ่งสามเหลี่ยม มีอุปกรณ์สำหรับใช้กระโดดขามและวิธีการกระโดดขามต่าง ๆ กันไปดังนี้

ปลาหมอวิคคอก ใช้แซนเป็นอุปกรณ์สำหรับกระโดดขาม โดยฝ่ายสวมบทเป็นคอกนั่งล้อมวงจับมือกันสำหรับใช้ขึ้นแทนคอก และมีการกระดกแซนขึ้น ๆ ลง ๆ เป็นแนวตั้งในขณะที่ฝ่ายสวมบทเป็นปลาจะกระโดดขาม การกระโดดขามจะต้องไม่ให้อวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายกระทบกับ "คอก" ที่เคลื่อนไหวขึ้น ๆ ลง ๆ นั้น

กระโดดหนึ่ง เป็นการเล่นกระโดดขามที่ใช้อุปกรณ์ที่มีลักษณะยืดหยุ่นได้ คือเชือกยางรัด และมีการเคลื่อนไหวอุปกรณ์ในแนวตั้ง คือขยับให้สูงขึ้นเป็นชั้น ๆ ตั้งแต่ระดับติดกับพื้นดิน จนถึงสุดปลายนิ้วมือขณะเหยียดแขนลงสุดแล้ว วิธีการกระโดดมีการยืดหยุ่นด้วย กล่าวคือในการกระโดดขามเส้นเชือกยางรัดในชั้นที่ 1 ซึ่งเป็นชั้นติดกับพื้นดินนั้น จะมีการตีเคาะเชือกขึ้นในขณะที่มีคนก้าวข้าม การเคลื่อนไหวอุปกรณ์ในชั้นนี้จึงคล้ายกับวิธีการเล่นปลาหมอวิคคอกอยู่บ้าง

ชั้นต่อมาคือชั้นที่ 2 (อี่ซ้อแซง) จนชั้นสะเอว (อี่แอว) ไม่มีการขยับเส้นเชือก และผู้กระโดดขามจะต้องไม่ให้อวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายกระทบเส้นเชือก และตั้งแต่ชั้น "อี่ออก" ขึ้นไป ผู้กระโดดมีสิทธิ์ที่จะให้ร่างกายโดนเส้นเชือกได้ ดังนั้นตั้งแต่ชั้นนี้ขึ้นไป ผู้เล่นจะใช้ท่ากระโดดที่ยืดหยุ่นพลิกแพลงอย่างไรก็ได้ เพื่อให้สามารถข้ามเส้นเชือกไปได้ บางคนอาจจะกระโดดใช้เพียงปลายเท้าข้างหนึ่งเกี่ยวเส้นเชือกพร้อมกับหมุนตัวข้ามไป เส้นเชือกก็จะหมุนหย่อนตามน้ำหนักตัวที่กดทับลง ซึ่งจะช่วยให้ผู้กระโดดข้ามข้ามไปได้โดยง่าย ส่วนชั้นที่สูงขึ้นไปมาก ๆ ใช้วิธีการกระโดดไม่ได้ ผู้เล่นก็จะใช้วิธีตีลังกาข้าม คือใช้ฝ่ามือยันกับพื้นเหวี่ยงตัวใช้เท้าเกี่ยวกระหวัดเส้นเชือกพร้อมกับสปริงตัวกลับยืนกับพื้น ด้วยวิธีเช่นนี้ก็จะช่วยให้พาตัว

ข้ามหันเส้นเชือกไปได้

วิธีเล่นที่ยืดหยุ่นอีกประการหนึ่งของการเล่นกระโดดข้ามชนิดนี้คือ จะมีการอนุญาตให้ผู้เล่นที่ตัวเล็กกว่าและไม่สามารถกระโดดข้ามไปได้ "ซื้อ" ข้ามไป โดยให้ผู้เล่นที่สามารถและชำนาญกว่ากระโดดข้ามแทนตน วิธี "ซื้อ" กระทำกันง่าย ๆ โดยส่งมือไปให้ผู้กระโดดข้ามแทนและเป็นที่ยอมรับ หรืออีกวิธีหนึ่งคือ เมื่อผู้หนึ่งผู้ใดสามารถกระโดดข้ามชั้นที่สูงมาก ๆ ได้แล้วก็จะรีบใช้มือเกี่ยวเส้นเชือกทันทีที่กระโดดข้ามพ้น แล้วกดเชือกให้หย่อนลงระดับต่ำสุด เพื่อให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ กระโดดข้ามไปได้โดยง่าย แต่ต้องไม่ให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายโดนเส้นเชือก

จะเห็นได้ว่าการเล่นกระโดดหนึ่ง มีวิธีการเล่นที่มีบางส่วนคล้ายคลึงกับการเล่นเสือ-ข้ามห้วย (คือมีการขยับให้สูงขึ้น) และบางส่วนคล้ายกับปลาหมิวัดคอก (คือมีการเคลื่อนไหวอุปกรณ์ในขณะที่ผู้กระโดดข้าม นอกจากนี้ก็เป็นการเล่นยืดหยุ่นตามลักษณะของอุปกรณ์ที่ยืดหยุ่นได้ ส่วนในด้านกติกาการเล่นชนิดนี้จะเห็นว่ายิ่งการเล่นซับซ้อนขึ้นกติกาจะมีลักษณะเข้มงวดขึ้น

กึ่งกองแก้ว เป็นการเล่นกระโดดข้ามที่ใช้อุปกรณ์ที่มีลักษณะยืดหยุ่นได้ เช่นเดียวกับกระโดดหนึ่ง คือใช้เชือกยางรัด วิธีการข้ามเส้นเชือกมีการพลิกแพลงด้วยวิธีแปลก ๆ ซึ่งผู้เล่นทุกคนจะต้องกระทำเหมือน ๆ กันในแต่ละขั้นตอน วิธีการข้ามเส้นเชือกในการเล่นชนิดนี้แทบจะกล่าวได้ว่าแตกต่างกับวิธีการที่กล่าวถึงข้างต้นอย่างสิ้นเชิง เพราะการข้ามไปจะไม่มีการกระโดดเลย แต่จะใช้วิธีที่ต้องอาศัยกลยุทธ์สัมพันธ์กับลักษณะที่ยืดหยุ่นของยางรัดทุกชั้น ยกเว้นชั้นสุดท้ายที่ให้มีการใช้วิธีตีลังกาได้ วิธีการข้ามชั้นต่าง ๆ เช่น ชั้น "อีซ้อแข็ง" ผู้เล่นจะต้องเข้าไปยืนคร่อมเชือกแล้วกระโดดหมุนกลับหน้ากลับหลัง 3 ครั้ง พร้อมกับพูดว่า กึ่งกองแก้ว ตามจังหวะเคลื่อนไหว ชั้นต่อมาคือต้องข้ามไปโดยวิธีก้าวคร่อมเส้นเชือกแล้วหมุนตัวให้เชือกพันข้อเท้า แล้วยกขาข้างใดข้างหนึ่งออกถ้าพันถูกวิธี และดึงขาออกถูกข้างก็จะทำให้เชือกหลุดจากข้อเท้าได้ บางชั้นผู้เล่นต้องกลับตาทันหลังให้เส้นเชือก งอเข้ายกเท้าขึ้นข้างหนึ่งเตรียมก้าวข้ามไป วิธีก้าวข้ามคือ ผู้เล่นต้องก้าวเขย่งขาเดียวถอยหลังไปจนกว่าขาข้างหนึ่งจะกระทบเชือกจึงเอวาลงยืนคร่อมเส้นเชือก พร้อมกับพูดคำว่า กึ่ง แล้วทำวิธีเดิมนี้อีก 2 ครั้ง จึงจะถือว่าครบกระบวนการทำในขั้นนี้ เป็นต้น

การละเล่นชนิดนี้นับว่ามีความยุ่งยากซับซ้อนซึ่งผู้เล่นจะต้องมีทักษะ และความสามารถสูง จึงจะผ่านขั้นแต่ละขั้นไปได้ เพราะเป็นการละเล่นชนิดที่ซับซ้อนกติกาเข้มงวด

การเล่นหนังสามเหลี่ยม ก็ถือเป็นการละเล่นประเภทกระโดดข้ามอีกวิธีหนึ่ง ที่มีการพลิกแพลงวิธีการให้แปลกใหม่ขึ้นไปอีก เป็นการละเล่นกระโดดข้ามที่แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน (ถ้าเป็นหลังสี่เหลี่ยม ห้า - หก - เจ็ด - แปดเหลี่ยม ก็ใช้จำนวนคนแต่ละฝ่ายเท่ากับจำนวนเหลี่ยม) มีการจับบทบาทหน้าที่ของผู้ร่วมทีมด้วย ก็จะต้องให้มีหัวหน้าทีม* ผู้ได้รับมอบเป็นหัวหน้าทีม จะต้องนำการเคลื่อนไหวทุกครั้ง หัวหน้ามีหน้าที่เข้าไปแก้ไขเมื่อลูกน้องทำผิดพลาด แต่ถ้าหัวหน้าทำผิดก็ถือว่าผิดทั้งทีม จะต้องออกจากการเล่นไปทำหน้าที่จับเชือก

การกระโดดข้ามในการละเล่นชนิดนี้ ไม่ใช่การกระโดดข้ามเส้นเชือก แต่เป็นการกระโดดข้ามช่องว่างระหว่างเส้นเชือกแต่ละด้านโดยกระโดดเหยียบจากเส้นเชือกด้านหนึ่งไปยังเส้นเชือกอีกด้านหนึ่ง วิธีกระโดดมี 2 จังหวะคือ "แคะโคต" กับ "แคะควบ"

"แคะโคต" คือ กระโดดเขย่งขาข้างเดียวทั้งท่าไปและท่ากลับ คือการกระโดดเหยียบบนเส้นเชือกจะมี 2 จังหวะ จังหวะแรกที่กระโดดเหยียบ ผู้เล่นจะหันหน้าออกนอกวง ดังนั้นจะต้องหันหน้ากลับเข้าในวงก่อน จึงจะสามารถกระโดดข้ามช่องว่างจากด้านที่ยืนอยู่ไปยังด้านถัดไปได้ จังหวะที่จะต้องกระโดดเหยียบในตอนเห็นกลับนี้ ถือเป็นจังหวะที่ 2 ดังนั้นแคะโคต คือท่ากระโดดเขย่งขาข้างเดียวทั้ง 2 จังหวะ จะใช้กระโดดเหยียบเชือกเฉพาะในขั้นที่เชือกยังอยู่ในระดับต่ำ เท่านั้น

"แคะควบ" คือ กระโดดเขย่งขาเดียวจังหวะที่ 1 และกระโดดเหยียบสองขาในจังหวะที่ 2 หรือจังหวะหันหน้ากลับเข้าวง

การกระโดดข้ามชนิดนี้ให้ความสำคัญต่อความแม่นยำในการก้าวกระโดดเหยียบเส้นเชือก เพราะกติกากำหนดไว้ว่า ผู้เล่นจะต้องเหยียบเส้นเชือกด้วยส่วนอุ้งเท้าเต็มที่ ถ้าเหยียบ

*ในระหว่างสังเกตการณ์ในสถานการณ์การเล่นผู้วิจัยพบว่า ผู้เล่นมักจะไม่ค่อยเต็มใจรับเป็นหัวหน้าทีมในการละเล่นชนิดนี้นัก เพราะเมื่อทำผิดพลาดมักจะถูกลูกน้องตำหนิ

พลาดโดยนิ้วเท้านิ้วใดนิ้วหนึ่งหลุดจากเส้นเชือกก็ถือว่า "ตาย" ต้องให้ตัวหน้าแก้ไขแทนใน
ท่านั้นชั้นนั้น การเล่นชนิดนี้ก็มีลักษณะเช่นเดียวกับกึ่งกองแก้วคือ ยิ่งวิธีเล่นซับซ้อน กติกาก็ยิ่ง
เข้มงวด

ในช่วงที่ 4(2) การละเล่นในช่วงที่ 4 ยังคงปรากฏในช่วงที่ 4(2) นี้ ทั้ง 4 ชนิด
และได้ปรากฏการละเล่นชนิดใหม่อีก 1 ชนิด คือการเล่นหนึ่งสองขึ้น เป็นการละเล่นที่พัฒนา
มาจากการเล่นกระโดดหนึ่ง ต่างกับที่วิธีการจับเส้นเชือก คือแทนที่จะจับเชือกเพียงชั้นเดียว
ก็เป็นการจับเชือกทีละ 2 เส้น โดยการต่อเส้นเชือกเป็นวงกลมแล้วสวมเข้ากับร่างกายผู้ทำ
หน้าที่จับเชือก ก็จะให้เชือก 2 ชั้นให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ กระโดด

วิธีการกระโดดผู้เล่นจะต้องเข้าไปอยู่ในระหว่างเชือก 2 เส้นนั้น และมีสิทธิ์ที่จะ
ก้าวถอยไปจนสุดความหย่อนของเส้นเชือกเพื่อตั้งท่ากระโดด

จะเห็นได้ว่าการละเล่นประเภทนี้ มีการเปลี่ยนแปลงในด้านวิธีเล่น กฎวิธีที่ไม่ค่อย
ซับซ้อนนักมาสู่ความสลับซับซ้อนและมีกติกาที่เข้มงวดขึ้นตามขั้นตอนการเล่น ยกเว้นการเล่น
บางชนิดเช่น กระโดดหนึ่ง อาจมีการยืดหยุ่นด้านกติกาให้บ้าง แต่ในความยืดหยุ่นนั้นก็มักกติกา
ที่กำหนดผลของการเคลื่อนไหวไว้ด้วย ทำให้ผู้เล่นต้องเพิ่มความระมัดระวังในการเคลื่อนไหว
และต้องพยายามหาวิธีการที่จะเคลื่อนไหวให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้นให้ได้ด้วยทักษะและความ
สามารถที่เหนือชั้นขึ้นเรื่อย ๆ จึงกล่าวได้ว่ายิ่งวิธีเล่นมีขั้นตอนที่ซับซ้อนขึ้นเท่าใด กติกาก็ยิ่ง
เพิ่มความเข้มงวดขึ้นเท่านั้น และยิ่งทำให้เกิดภาวะเครียดสูงขึ้นตามไปด้วย แต่อย่างไรก็ตาม
การละเล่นที่มีวิธีเล่นซับซ้อนขึ้นนั้นก็เพิ่มปริมาณมากอย่างเห็นได้ชัด

ส่วนการเปลี่ยนแปลงด้านอุปกรณ์นั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงจากการใช้วัสดุธรรมชาติ
ซึ่งไม่มีความยืดหยุ่น มาเป็นการใช้อวัยวะร่างกาย ซึ่งก็มีลักษณะคงที่ไม่มีความยืดหยุ่นเช่น
เดียวกัน แต่ใช้วิธีขยับเคลื่อนไหวช่วยให้การเล่นน่าตื่นเต้น เข้มข้นขึ้น หรือใช้วิธีปรับอุปกรณ์
เป็นท่าต่าง ๆ หลายขั้นตอนเพื่อทดแทนลักษณะคงที่ของอุปกรณ์ (เช่น เสื้อผ้าช่วย) และต่อมา
เปลี่ยนอุปกรณ์เป็นวัสดุที่ได้จากผลิตผลเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งมีลักษณะยืดหยุ่นมากกว่า จาก
การปรับท่วงท่าของอุปกรณ์ ก็เปลี่ยนเป็นการปรับวิธีเล่นตามลักษณะยืดหยุ่นของอุปกรณ์แทน
ดังนั้นการใช้อุปกรณ์ประเภทหลังในการเล่นชนิดนี้จึงเป็นแต่เพียงการเพิ่มความสูงขึ้นไปตามลำดับ
เท่านั้น

ในด้านผู้เล่น ได้มีการเปลี่ยนแปลงจากท่วงท่าการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะของการเต้นรำเข้าวังหระ ซึ่งไม่ค่อยมีกติกาและไม่เคร่งเครียด มาสู่การเคลื่อนไหวที่เพิ่มความเครียดสูงตามความซับซ้อนของขั้นตอนการเล่น และกติกการเล่น

16. การเล่นไล่จับ

การเล่นประเภทไล่จับนี้มีการเปลี่ยนแปลงด้านรูปแบบวิธีเล่นที่หลากหลายขึ้น และมีขั้นตอนที่ซับซ้อนขึ้น มีการสวมบทบาทเพิ่มขึ้น และเปลี่ยนแปลงสถานที่จากบริเวณไม้จำกัดขอบเขตมาเป็นการเล่นในบริเวณที่จำกัดมากขึ้น ส่วนในด้านความสัมพันธ์ของผู้เล่นนั้น แบบหนึ่งต่อมากจะเพิ่มปริมาณมากขึ้น และแบบหนึ่งต่อหนึ่งและมากต่อมากมีการเปลี่ยนแปลงไม่คงที่ และมีการเล่นประเภทนี้บางชนิดที่เปลี่ยนแปลงจุดมุ่งหมายจากการเอาตัวรอดเป็นการเอาชนะ ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 และ 2 มีการเล่นไล่จับแบบหนึ่งต่อมาก 4 ชนิด คือ ชีแนคน้ำ ชีแนค-แปดแฉก งูกินหาง (เก่า) และไล่นาค

ในช่วงที่ 3 การเล่นทั้ง 4 ชนิดข้างต้น ยังคงปรากฏอยู่ และมีการเล่นชนิดใหม่เพิ่มขึ้นอีกถึง 10 ชนิด ได้แก่ งูกินหาง (ใหม่) หมาวัววง กระต่ายแข่งไต่เต้า ผีบ้า ผีโงง อีโก้ เป็นผี อีมนอูซอนผ้า และเตย รวมเป็น 13 ชนิด

ในช่วงที่ 4(1) การเล่นชีแนคน้ำ ผีบ้า ผีโงง อีโก้ และเตยหายไป นอกนั้นยังคงปรากฏอยู่ และมีการเล่นชนิดใหม่เพิ่มขึ้นอีก 4 ชนิด ได้แก่ สัตว์ป เสือข้ามแดน ม้านเหกกอก และตำรวจจับขโมย รวมเป็น 12 ชนิด

ในช่วงที่ 4(2) การเล่นม้านเหกกอกหายไปชนิดเดียว นอกนั้นยังคงปรากฏอยู่และมีการเล่นใหม่เกิดขึ้น 3 ชนิดคือ กระต่ายขาควบ ผีล่อผีบ้าน และผีเงี้ยว รวมเป็น 14 ชนิด

เนื่องจากลักษณะการเปลี่ยนแปลงของการเล่นประเภทนี้ มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะต่อเนื่องของการเล่นแต่ละชนิดเป็นส่วนใหญ่ จึงได้แยกกล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของการเล่นแต่ละชนิดโดยละเอียดอีกครั้ง โดยแบ่งกลุ่มการเล่นตามลักษณะจำนวนผู้เล่น ดังนี้

ก, การเล่นไล่จับแบบหนึ่งต่อมาก มี 2 กลุ่ม คือการเล่นไล่จับไม่จำกัดบริเวณและการเล่นไล่จับแบบจำกัดบริเวณ ดังนี้

1. การเล่นไล่จับไม่จำกัดบริเวณ

ขึ้นแคน้ำ เป็นการเล่นไล่จับในน้ำ ปรากฏตั้งแต่ช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 3 ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างเลย

ขึ้นแคน่แปดนม เป็นการเล่นไล่จับบนบก การเล่นในช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(1) เป็นการไล่จับกันธรรมดา ต่อมาในช่วงที่ 4(2) มีการเพิ่มกลยุทธ์และกติกาขึ้นอีก คือเมื่อถึงคราวที่ผู้ถูกไล่ วนตัวก็มีสิทธิ์ที่จะรอดตัว จากการถูกลบโดยยกนิ้วชี้ขึ้นและริมฝีปากแล้วพูดว่า "อง" (ซึ่งเป็นชื่อการละเล่นด้วย)

งูหินหาง (เก่า) การละเล่นชนิดนี้ปรากฏตั้งแต่ช่วงที่ 1 จนถึงช่วงที่ 4(2) มีการเปลี่ยนแปลงบทเจรจา ประกอบการเล่นบ้างเล็กน้อยในช่วงที่ 4(2) ที่ผ่านมามีการเปลี่ยนแปลง (ดูการเปรียบเทียบความแตกต่างของบทเจรจา ดังกล่าวในตอนวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของเพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่น)

งูหินหาง (ใหม่) ปรากฏในช่วงที่ 3 จนถึงช่วงที่ 4(2) ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้าง

ผีบ้านและผีโพง เป็นการเล่นไล่จับแบบสวมบทบาท ผู้แต่ละวงหนีไปถึงไหนก็ได้ เช่นเดียวกับการเล่นชนิดอื่น ๆ ปรากฏเฉพาะในช่วงที่ 3 ช่วงเดียว

อีโก้ เป็นการเล่นไล่จับแบบสวมบทบาท ผู้ไล่ใช้ใบมะพร้าวถากติดกับก้านเป็นแนวยาวใช้พุ่งเป็นกระโปรงอีโก้ การละเล่นชนิดนี้ปรากฏในช่วงที่ 3 เพียงช่วงเดียว

เป็นผี เป็นการเล่นไล่จับแบบสวมบทบาท และมีบทเจรจา ประกอบด้วย ปรากฏมีการเล่นตั้งแต่ช่วงที่ 3 จนถึงช่วงที่ 4(2) มีการเปลี่ยนแปลงทั้งบทเจรจา ประกอบบ้างเล็กน้อย (ดูการเปรียบเทียบในตอนวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของเพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่น)

นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงในด้านการจัดสถานที่เล่นด้วย คือ ในช่วงก่อน ๆ ผู้แต่ละวงยืนอยู่บนตั่งหรือฝ้านั่ง ซึ่งสมมุติเป็นบ้าน หรือชี้ดวงกลมลงบนพื้นดิน หากฝ่ายหนึ่งวิ่ง

เข้าบ้านได้ก็ถือว่าปลอดภัย แต่ผู้เล่นในช่วง 4(2) จะใช้รองเท้าแตะพองน้ำวางเรียงต่อกัน สมมติเป็นเขตกับบริเวณบ้าน ซึ่งผีจะเข้าไปไม่ได้ แต่หากมีช่องที่รองเท้าแยกห่างจากกัน ผีก็จะถือโอกาสรุกเข้าไปในบ้านทันที เพราะถือว่า "ประตูบ้าน" เปิดแล้ว วิธีเล่นเช่นนี้ช่วยเสริมบรรยากาศให้สนุกตื่นเต้นมากขึ้นกว่าเดิม

กระต่ายแข่งโตะ เป็นการเล่นไล่จับแบบสวมบทบาท โดยผู้ไล่ต้องวิ่งแข่งขาเดียว ไล่จับฝ่ายนี้ ไม่มีการจำกัดบริเวณ ฝ่ายหนึ่งจึงมักจะไล่เปรียบฝ่ายไล่ เพราะฝ่ายไล่สามารถวิ่งได้ด้วยขาข้างเดียว การไล่จึงไม่ชวนให้สนุกสนานตื่นเต้นเท่าที่ควร เพราะว่าจะรู้ผลแพ้ชนะก็ต้องใช้เวลาานเพราะบริเวณกว้างไร้ขอบเขต ต่อมาในช่วงที่ 4(1) และ 4(2) จึงมีการเปลี่ยนแปลงสืบเนื่อง ทั้งในด้านจุดหมายการเล่น สถานที่เล่น ผู้เล่น และวิธีเล่น ดังจะกล่าวถึงในตอนต่อไป

2. การเล่นไล่จับแบบจำกัดบริเวณ

กระต่ายขาเดียวหรือกระต่ายแข่งเดี่ยว ปรากฏในช่วงที่ 4(1) และ 4(2) สืบเนื่องมาจากการเล่นกระต่ายแข่งโตะในช่วงที่ 3 มีการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันดังในตารางต่อไปนี้

ช่วงที่ 3	ช่วงที่ 4(1) และ 4(2)
1. ไม่มีการกำหนดขอบเขตสนามเล่น	1. มีการขีดกรอบสี่เหลี่ยมเป็นสนาม
2. ไม่มีการสมมติชื่ออำพรางตัว	2. มีการสมมติชื่ออำพรางตัว ในช่วงที่ 4(1) นิยมใช้ชื่อดอกไม้ และชื่อสัตว์ ในช่วงที่ 4(2) นิยมใช้ชื่อล้อเลียนผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม และชื่อตัวละครในภาพยนตร์โทรทัศน์
3. เป็นการเล่นไล่จับที่เน้นความสำคัญของรายบุคคลฝ่ายไล่มีคนเดียว	3. เป็นการเล่นไล่จับที่มีการแบ่งเป็นกลุ่ม เน้นความสำคัญของกลุ่มแต่ไม่มีการประสานกำลัง ฝ่ายไล่ไล่ทีละ 1 คน

ช่วงที่ 3	ช่วงที่ 4(1) และ 4(2)
4. กติกาห้ามฝ่ายไล่เปลี่ยนขาหรือพักขา 5. เมื่อฝ่ายไล่เตะตัวฝ่ายหนีได้ ฝ่ายหนีต้องเป็นกระต่ายแทน	4. กติกาห้ามฝ่ายไล่เปลี่ยนขาหรือพักขา แต่ให้เปลี่ยนตัวผู้ไล่ได้ โดยการยื่นมือออกไปให้คนที่ละเข้ามาแทนและเป็นการตกลงยินยอม 5. เมื่อฝ่ายไล่เตะตัวฝ่ายหนีได้ คนนั้นต้องออกจากเกม และจะไล่กลับกันไปจนกว่าจำนวนผู้เล่นของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะหมดลงก่อนซึ่งถือว่าเป็นฝ่ายแพ้ ต้องเป็นกระต่ายต่อไป

จากลักษณะการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างดังกล่าว จะเห็นได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มความสนุกสนานเข้มข้นขึ้น การจำกัดขอบเขตจะช่วยให้ไม่ต้องเหน็ดเหนื่อยอย่างเปล่าแรงมากเกินไป การแบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มก็ทำให้เกิดความเข้าใจสนุกสนานมากกว่าเล่นรายบุคคล การอำพรางตัวก็สอดคล้องกับลักษณะการรวมกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้คู่แข่งชันคำดเค่ากำลังฝ่ายตรงข้ามไม่ถูก ยิ่งก่อความระทึกใจระวังระไวมากขึ้น การเพิ่มกติกา ที่มีลักษณะยืดหยุ่นโดยการเปลี่ยนตัวคนเป็นกระต่ายได้ ทำให้ระยะของการแข่งขันทอดยาวออกไป และเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น ผู้เล่นมีความคาดหวังถึงโอกาสชนะมากขึ้น

กล่าวได้ว่า การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของการเล่นกระต่ายขาเดียวเป็นการเพิ่มความเข้มข้นของความสนุกสนานเร้าใจมากขึ้น

กระต่ายขาควบ เป็นการเล่นไล่จับที่พัฒนามาจากการเล่นกระต่ายขาเดียว โครงสร้างที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นในลักษณะที่ยิ่งเพิ่มความเข้มข้นของการแข่งขันมากขึ้นเปรียบเทียบความแตกต่างได้ดังตารางต่อไปนี้

กระต่ายขาเดียว	กระต่ายขาควบ
1. จุดมุ่งหมายเพื่อเอาตัวรอด เคลื่อนไหว พฤติกรรมแบบหลักหนี	1. จุดมุ่งหมายเพื่อเอาชนะ เคลื่อนไหว พฤติกรรมแบบหลักหนี แต่เมื่อวนตัวใน ที่สุดจะกลายเป็นการปะทะต่อสู้อย่าง เข้มข้น
2. กติกาห้ามพักขาหรือเปลี่ยนขา แต่เปลี่ยน คนได้	2. กติกาส่อนปรนให้พักขาได้โดยการยื่นคร่อม เส้นกรอบสนาม จำนวนครั้งจำกัดตามข้อ ตกลงไม่มีการเปลี่ยนคน
3. ผู้เล่นเคลื่อนไหวพฤติกรรมอย่างไม่ ค่อยมีความเครียดมากนัก	3. ผู้เล่นมีความเครียดค่อนข้างสูง

และเพื่อให้มองเห็นลักษณะความเข้มข้นของการเล่นแข่งขันเพื่อเอาชนะ ในการ
เล่นกระต่ายขาควบ ผู้เขียนจะวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นโดยละเอียด ดังนี้

การเล่นกระต่ายขาควบ การละเล่นชนิดนี้นับเป็นการเล่นที่สะท้อนความขัดแย้งของ
ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายอย่างเข้มข้นที่สุด เพราะการเคลื่อนไหวของผู้เล่นจะเริ่มต้นจากความขัดแย้ง
และดำเนินไปสู่ความ "ขัดกัน" (Conflict) ในที่สุด กระบวนการในการเคลื่อนไหวเพื่อ
ให้บรรลุจุดมุ่งหมายหรือเพื่อเอาชนะจึงมีความซับซ้อนอยู่มาก โดยเฉพาะข้อตกลงที่จะก่อให้เกิด
โอกาสและความยุติธรรมแก่ผู้ต่อสู้ทั้ง 2 ฝ่าย ดังจะอธิบายขั้นตอนการต่อสู้ของผู้เล่นทั้ง 2
ฝ่าย ดังนี้

"ความยุติธรรม" เริ่มตั้งแต่กระบวนการก่อนเล่นเพื่อแบ่งข้างแบ่งฝ่ายผู้เล่นให้เท่า
เทียมกัน ทั้งจำนวนและขนาดรูปร่างหรือกำลังความสามารถ ผู้เล่นต้องใช้วิธีจับคู่กันระหว่าง
ผู้ที่มีรูปร่างหรือกำลังความสามารถอย่างใดอย่างหนึ่งเท่าเทียมกันก่อน แล้วจึงใช้วิธีโตโป้ง
เพื่อแบ่งข้างแบ่งฝ่าย ฝ่ายแพ้อยู่กับฝ่ายแพ้ ฝ่ายชนะอยู่กับฝ่ายชนะ แล้วส่งตัวแทนออกมา
โตโป้งกันอีกครั้งเพื่อเสี่ยงเลือก "ฝ่ายเป็น" และในระหว่างการแข่งขัน แต่ละฝ่ายจะไม่มี
สิทธิ์ออกนอกสนามจนกว่าจะแพ้ชนะกันไปข้างใดข้างหนึ่ง ยกเว้นผู้เล่นฝ่ายอิสระที่ถูกจับได้และ

ผู้สวมบทเป็นกระต่ายที่เปลี้ยงพล้ำในเกม

เนื่องจากการเล่นเกมชนิดนี้แล้วจะมีการแบ่งผู้เล่นออกเป็นทีม แต่ตอนปะทะหรือต่อสู้กันกลับเป็นแบบหนึ่งต่อมาก คือฝ่ายรุกมี 1 คน ฝ่ายรับมีทั้งทีม และที่สำคัญฝ่ายรุกต้องสวมบทเป็นกระต่ายขาคี ดั้งนั้นกติกาจึงกำหนดให้มีข้อผ่อนปรนให้แก่ฝ่ายกระต่าย คือ อนุญาตให้พัก 2 ขาได้โดยยืนคร่อมเส้นขอบสนาม แต่ก็มีกรจำกัดจำนวนครั้งด้วย กระต่ายจึงไม่มีอิสระในข้อผ่อนปรนนั่นเท่าใดนัก

ส่วนกติกาหรือข้อกำหนดในการแข่งขันนั้นคือ ในระหว่างการรุกไล่และต่อสู้ฝ่ายกระต่ายจะต้องพยายามไล่เตะฝ่ายอิสระให้ได้ทั้งหมด หรือฝ่ายผู้เล่นอิสระจะต้อง "สยบ" กกระต่ายได้หมด จึงจะเป็นฝ่ายชนะเด็ดขาด ความเข้มข้นของการเคลื่อนไหวปะทะกันระหว่างหนึ่งต่อมากจึงอยู่ที่ขั้นตอนและกลเม็ดของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย

"รู้เราไม่รู้เขา" การเล่นเกมชนิดนี้จะมีการอำพรางกำลังของแต่ละฝ่าย โดยแต่ละฝ่ายจะต้องใช้สัญลักษณ์เป็นถ้อยคำแทนผู้เล่นแต่ละคน เช่น ถ้าผู้เล่นมีฝ่ายละ 4 คน แต่ละฝ่ายก็จะกำหนดคำใช้เรียกสมาชิกฝ่ายตน 1 คำ (หรือ 1 พยางค์) ต่อ 1 คน แล้วประกาศให้ฝ่ายตรงข้ามรู้ เช่น "สี่ ยอด กู มาร" หรือ "สะ กาย ไล เฮอร์" เป็นต้น เมื่อผู้เล่นฝ่ายอิสระเข้าไปอยู่ในกรอบหรือสนามต่อสู้รูปสี่เหลี่ยมแล้วก็จะไม่มีโอกาสรู้ล่วงหน้าเลยว่ากระต่ายคนไหนจะออกมาเป็นคู่ต่อสู้ขณะนั้นคือใคร

"รู้เขารู้เรา" ผู้เล่นฝ่ายอิสระจะรู้ว่าคู่ต่อสู้เป็นใครก็ต่อเมื่อได้สัมผัสเรียกชื่อใดชื่อหนึ่งออกไป และฝ่ายเป็นกระต่ายเจ้าของชื่อนั้นก็จะปรากฏตัวและวิ่งเข้ามาในสนามต่อสู้ทันที และจึงเป็นโอกาสที่ผู้เล่นอิสระแทบจะประหม่อมกำลังและสถานการณ์ไม่ทันเพราะกระชั้นชิดมาก ระยะการรุกไล่และหลีกหนีในช่วงแรกจึงมักทำให้ฝ่ายกระต่ายได้เปรียบ ในขณะที่ฝ่ายผู้เล่นอิสระยังตั้งตัวไม่ติด ฝ่ายกระต่ายก็จะฉกฉวยโอกาสนี้รุกอย่างรวดเร็วและกระชั้น แต่เมื่อฝ่ายอิสระตั้งตัวได้ก็จะระวังคุมเชิงกันไป โดยเฉพาะในระหว่างที่กระต่ายยืน "ควบ" หรือคร่อมเส้นเขตเพื่อพักขานั้น ต่างฝ่ายต่างก็จะพยายามใช้กลยุทธ์ เช่น ทำท่าหลอกล่อ ขยับตัวระวังระวัง และที่สำคัญคือฝ่ายอิสระจะเริ่มมีการผนึกและประสานกำลังกัน และเมื่อได้โอกาาก็จะมีใครคนหนึ่งหรือหลายคนตะโกนว่า "สยบเลย สยบเลย" (และถ้าคนที่ถูกเตะได้ต้องออก

จากเกมไป แล้วคนเหล่านั้นก็ยังจะมีบทบาทต่อกลุ่มของตนอยู่ ก็จะคอยช่วยจูงทางและโอกาส แล้วก็จะช่วยเชียร์ฝ่ายตน โดยการตะโกนบอก "สยบ สยบเลย" เป็นต้น)

"ห้าหั้นชิงชัย - ต่อสู้สุดฤทธิ์" ชั้นนี้เป็นชั้นสุดยอดของการต่อสู้เอาชนะในเกมการละเล่นชนิดนี้ เมื่อฝ่ายกระต่ายถูกไล่เข้าไปแต่ฝ่ายอิสระคนใดคนหนึ่งแล้วถอยหนีไปทัน และฝ่ายอิสระไม่ต้องการสูญเสียกำลังของฝ่ายตนไปอีก จึงเข้ารุมล้อมและช่วยกันจับกระต่าย และพยายามดึงขากระต่ายให้หลุดและพื้น การเคลื่อนไหวอยู่ในลักษณะ "กั๊กกั๊กและจับทั้ง" เปรียบเทียบกับสำนวนไทยคือเป็นแบบ "หมาหมู่" ส่วนฝ่ายกระต่ายแม้จะสัมผัสกับพื้นก็จะพยายามป้องกันตนเองเต็มที่ด้วยการจับขาข้างนั้นไว้อย่างมั่นคง และช่วยตนเองด้วยการพลิกตะแคงตัวให้ขาข้างอับอยู่ด้านบน ในขณะที่เดียวกันก็พยายามใช้ลำตัว ช้อนตอก และขาข้างที่เป็นอิสระค้ำยันตัวเองให้ลุกขึ้น แต่แทนที่จะลุกขึ้นได้กลับกลายเป็นหมุนไปรอบ ๆ อยู่บนพื้น เนื่องจากแรงปะทะกันทั้งสองฝ่าย แม้กระต่ายจะรู้ตัวว่าจะต้องพ่ายแพ้แน่ ๆ แต่ก็ไม่ยอมจำนนง่าย ๆ จึงดูเป็นภาพใกล้เคียงกับสำนวนไทยที่ว่า "หมาจนตรอก" ภาพการปะทะกันลักษณะนี้แสดงให้เห็นลักษณะ "ห้าหั้นชิงชัย - ต่อสู้สุดฤทธิ์" ได้ชัดเจน และจากการสังเกตการณ์ของผู้เขียนหลาย ๆ ครั้ง ก็พบว่าถ้ากระต่ายตัวใดตกอยู่ในสถานการณ์นั้นแล้วก็ต้องพ่ายแพ้ทุกทีไป

ไล่ในหลุมดู เป็นการไล่จับกันใน "หลุมดู" หรือหลุมที่ขุดขึ้นสำหรับทำเป็นพิมพ์สานตะกร้าขนาดใหญ่ใช้มัดข้าว วิธีเล่นคือทั้งฝ่ายไล่และฝ่ายหนีก็เคลื่อนไหวอยู่ภายในหลุมดู การเคลื่อนไหวในหลุมดูนี้ทำให้รู้ผลแพ้ชนะเร็ว และสามารถเล่นติดต่อกันไปได้อย่างสนุกสนาน

หมาวิ่ง การไล่จับชนิดนี้ ฝ่ายไล่อยู่ด้านนอกวง ฝ่ายถูกไล่อยู่ภายในวง และมีสิทธิ์วิ่งไปมาได้ทั้ง 2 วง แต่ออกจากวงไม่ได้ ปรากฏตั้งแต่ช่วงที่ 3 จนถึงช่วงที่ 4(2) ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้าง

เสือข้ามแดน เป็นการไล่จับในแบบจำกัดบริเวณอีกชนิดหนึ่ง และมีการสวมบทบาท และกำหนดแผนผังสำหรับเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่น ปรากฏในช่วงที่

4(1) และ 4(2) มีการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

ช่วงที่ 4(1)	ช่วงที่ 4(2)
1. ที่อยู่ของเสือ เรียก ถ้ำเสือ ไม่มีการปิดปากถ้ำ เสือออกจากถ้ำได้เอง 2. บ้านชาวบ้าน ตั้งเรียงรายกันไปตามถนน มีการขีดวงกลมเป็นบริเวณบ้าน 3. มีบริเวณที่เป็นป่าสำหรับให้ชาวบ้านไปเก็บผักหักฟัน แต่ไม่มีการขีดวงกลมกำหนดบริเวณป่า 4. มีบริเวณตลาดไม่มีการขีดวงกลมกำหนดขอบเขต 5. มีบ้านตา ยาย ด้วย 6. ชาวบ้านสวมบทออกไปหาอาหารตามปกติ หรือซื้อข้าวของในตลาด 7. เสือออกหากินและมาพบชาวบ้านโดยบังเอิญ แล้วไล่ล่า 8. ชาวบ้านวิ่งเข้าบ้านตา ยาย หรือบ้านของตน ปิดประตูล็อกกุญแจ เสือหมดสิทธิ์จับนอกจาก พยายามเอื้อมมือจับอยู่นอกวง	1. เรียก กรงเสือ มีประตูปิดขังและล็อกกุญแจ ฝ่ายสวมบทเป็นชาวบ้านต้องเปิดกุญแจให้เสือจึงออกจากกรงได้ 2. ลักษณะเดียวกัน 3. มีการขีดวงกลมกำหนดบริเวณป่า 4. มีการขีดวงกลมกำหนดบริเวณตลาด 5. ไม่มีบ้าน ตา ยาย เลย 6. ไม่มี 7. ชาวบ้านพากันไปเปิดกรงเสือ ถูกเสือไล่ล่า 8. วิธีเดียวกัน (แต่ไม่มีบ้านตา ยาย)

สต๊อป การเล่นเกมชนิดนี้เกิดขึ้นในช่วงที่ 4(1) และยังคงปรากฏในช่วงที่ 4(2) วิธีเล่นมีกติกาจำกัดในเรื่องบริเวณหรือสถานที่เคลื่อนไหวร่างกายอีกลักษณะหนึ่ง คือ มีการกำหนดจำนวนก้าวสำหรับฝ่ายหนึ่ง เมื่อฝ่ายใดซึ่งยืนอยู่ศูนย์กลางของกลุ่มพูดคำว่า "สต๊อป" ฝ่ายหนึ่งซึ่งยืนล้อมวงอยู่จะต้องรีบก้าวถอยไป 3 ก้าว หากครบ 3 ก้าวแล้วจะต้องหยุดอยู่กับที่ ฝ่ายใดจะก้าวกระโดดออกไป 1 ก้าว และพยายามเชื่อมไปแต่ละฝ่ายหนึ่ง

หากแต่ได้ผู้นั้นต้องเป็นแทน นับว่าการเล่นไล่จับชนิดนี้ มีรูปแบบวิธีเล่นที่แปลกออกไปมาก มีการกำหนดตำแหน่งผู้เล่นเป็นชื่อประเทศต่าง ๆ ซึ่งโดยมากจะใช้ชื่อประเทศแถบเอเชีย-ตะวันออกเฉียงใต้ และอเมริกา

ฝึกลอดพื้นร้าน เป็นการเล่นไล่จับแบบจำกัดบริเวณโดยอาศัยลักษณะสถานที่เป็นข้อกำหนดการเคลื่อนไหวคือ ใช้ตั้งหรือร้านเป็นที่เล่น ฝ่ายหนึ่งอยู่บนร้าน ฝ่ายสวมบทเป็นผีไล่จับอยู่ใต้ร้าน วิธีเล่นเช่นนี้เพิ่มความเขย่าขวัญมากขึ้นกว่าการเล่นไล่จับแบบอื่น ๆ การสวมบทเป็นผีร้ายก็ให้ความรู้สึกน่ากลัวอยู่แล้ว วิธีเล่นไล่จับโดยการมุดซ่อนตัวอยู่ใต้ร้าน แล้วเอื้อมมือขึ้นมาจับด้านข้างหรือด้านหน้าด้านหลัง และหรือแม้แต่การเหยี่ยวลอดขึ้นมาตรงรูโหว่ของไม้กระดาน ล้วนแต่ทำให้เกิดความหวาดหวั่นเขย่าขวัญทั้งสิ้น ความสนุกสนานของผู้เล่นอยู่ที่การได้เคลื่อนไหวหลบหลีกในภาวะการหนีที่น่าหวาดหวั่นระทึกใจนี้เอง

ผีนุงขึ้น มีวิธีเล่นคล้ายกับอีโก้ เพียงแต่เปลี่ยนจากนุงในมะพร้าวมาเป็นนุงผ้าขาว ๆ หรือใช้ผ้าขาว ๆ พันรอบเอวแทนการ "นุงขึ้น" หรือนุงผ้าถุง การเล่นไล่จับโดยสวมบทเป็นผีร้ายนี้ มีข้อจำกัดที่เพิ่มขึ้นจากการเล่นอีโก้ คือ ผู้เล่นฝ่ายหนีมีสิทธิขึ้นต้นไม้ได้ แต่ผีขึ้นต้นไม้ไม่ได้ นับว่าเป็นการเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้มีความแปลกใหม่ และสนุกสนานมีรสชาติมากขึ้น

กล่าวโดยสรุป จะเห็นได้ว่าการเล่นไล่จับแบบหนึ่งต่อมานี้ มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างหลายลักษณะ ตั้งแต่จุดมุ่งหมายในการเล่น สถานที่เล่น ผู้เล่น วิธีเล่น รวมถึงรูปแบบการเล่น ขั้นตอนและกติกาการเล่นด้วย ตลอดจนอุปกรณ์การเล่นบางอย่างดังจะสรุปลักษณะการเปลี่ยนแปลงดังนี้

ในด้านจุดมุ่งหมายการเล่นมีการเปลี่ยนแปลงจากการเล่นเพื่อเอาตัวรอดเป็นการเล่นเพื่อเอาชนะ หากพิจารณาจากการละเล่นชนิดอื่น ๆ ซึ่งปรากฏในช่วงต้น ๆ มาจนถึงช่วงสุดท้าย จะเห็นว่า ส่วนใหญ่เป็นการเล่นแบบหนีเอาตัวรอด หรือฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายถูกกระทำ ด้านเดียว แต่ต่อมาในช่วงที่ 4(2) ปรากฏว่าการเล่นเป็นฝ่ายหนีอย่างเดียวลับกลายเป็นการหนีเข้าสู้กับฝ่ายไล่หรือฝ่ายกระทำ และมีการต่อสู้ที่เข้มข้นรุนแรงขึ้นด้วย

ในด้านสถานที่เล่น ก็จะเห็นได้ว่า มีการเปลี่ยนแปลงจากบริเวณที่ไม่จำกัดมาเป็นการเล่นในบริเวณที่จำกัด หรือมีการจำกัดบริเวณที่เคลื่อนไหวให้แคบลง ซึ่งช่วยให้บรรยากาศ

การเล่นสนุกสนานเข้มข้นขึ้นกว่าเดิม

ในด้านผู้เล่น ก็กล่าวได้ว่ามีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงจากการเน้นความสำคัญของรายบุคคลมาเป็นเน้นความสำคัญของกลุ่ม นอกจากนี้แนวโน้มของความเครียดในระหว่างการเล่นแข่งขันนั้น ก็ยังเพิ่มความเข้มข้นสูงขึ้นตามลักษณะของจุดมุ่งหมาย และวิธีเล่น ซึ่งรวมถึงกติกาและขั้นตอนการเล่น ดังเช่น การเล่นเกมที่เปลี่ยนแปลงขั้นตอนวิธีเล่นจากการให้เลื้อยอยู่ในถ้ำและออกมาทำกินเอง และใช้ชาวบ้านออกไปทำมาหากินตามปกติ การที่เลื้อยมาเจอชาวบ้านหรือชาวบ้านไปเจอเลื้อยโดยความบังเอิญนั้นให้ความรู้สึกกระตือรือร้นน้อยกว่า การเข้าไปเปิด "กรงเลื้อย" เสียเอง แล้วปล่อยให้เลื้อยออกมาไล่ในทันทีทันใด ซึ่งเป็นการท้าทายและล่อแหลมตื่นเต้นมากกว่า หรือการเล่นสวมบทเป็นผีร้ายในการเล่น ผีรอดพื้นร้านก็ก่อความรู้สึกเขย่าขวัญแก่ผู้เล่นได้มากกว่าการเล่นผีบ้าหรือผีโพง ส่วนการเล่นผีพุ่งขึ้นที่เพิ่มวิธีเล่นแปลกไปจากการเล่นอีโก้ โดยการเป็นฝ่ายกันไม้ ก็ยอมทำให้ผู้เล่นได้แสดงออกอย่างภาคภูมิใจมากขึ้น มีอำนาจเหนือผีมากขึ้น เพราะมีข้อห้ามสำหรับผีได้ เป็นต้น

ในด้านวิธีเล่น นับว่ามีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะที่เพิ่มความหลากหลายรูปแบบมากขึ้น มีการเล่นสวมบทบาทเลียนแบบสัตว์ และผีมากขึ้น และการเลียนแบบนั้นก็สอดคล้องกับลักษณะธรรมชาติของสัตว์ชนิดนั้น ๆ เช่น หมาวัววง หมาวัว คือ หมาบ้า การเล่นไล่จับก็ต้องเป็นการวิ่งไล่จับไปรอบ ๆ วง คล้ายอาการ "บ้า" (หรือ "ว้อ") เป็นต้น นอกจากนี้ยังกล่าวได้ว่าวิธีเล่นของการเล่นไล่จับประเภทนี้ยังมีขั้นตอนและกติกาที่ซับซ้อนเข้มงวดเพิ่มขึ้นอีกด้วย ดังเช่น การกำหนดจำนวนก้าวในการเล่นสต่อป หรือการเพิ่มวิธีเอาตัวรอดของฝ่ายถูกไล่ในการเล่น หรือบทเจรจาโต้ตอบที่เพิ่มรายละเอียดมากขึ้นในการเล่นชุดเสียม (งูกินหาง (เก่า)) และไม่ว่าจะเป็น กระต่ายขาเดียว กระต่ายขาควบ หรือผีพุ่งขึ้นก็ตาม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงวิธีเล่นดังกล่าวนี้ จะส่งผลต่อภาวะความเครียดความสนุกสนานของผู้เล่นเพิ่มขึ้นเป็นเงาตามตัวด้วย

ส่วนในด้านอุปกรณ์การเล่น เป็นที่น่าสนใจว่าการเล่นประเภทไล่จับนี้ไม่ค่อยมีการใช้อุปกรณ์ หากจะมีอยู่บ้างก็เป็นเพียงอุปกรณ์ประกอบเพื่อเสริมบรรยากาศ เช่น การเล่นอีโก้ และผีพุ่งขึ้น ซึ่งมีการเปลี่ยนจากวัสดุธรรมชาติมาเป็นผลิตผลเทคโนโลยี

ข. การเล่นไล่จับแบบหนึ่งค่อหนึ่ง

การเล่นไล่จับแบบนี้มีปรากฏเพียง 2 ชนิด เริ่มตั้งแต่ช่วงที่ 3 มีการเล่นอ้อมอุยซ่อนผ้า ซึ่งยังคงเล่นสืบเนื่องมาจนถึงช่วงที่ 4(2) และการเล่นผ้าเทกออก ปรากฏในช่วง 4(1) เพียงช่วงเดียว

อ้อมอุยซ่อนผ้า เป็นการเล่นไล่จับที่มีรูปแบบพิเศษออกไปอีกลักษณะหนึ่งคือ เป็นการเคลื่อนไหวภายในบริเวณจำกัด แต่เป็นการวิ่งไล่จับกันรอบนอกขอบเขตที่กำหนด ต่างกับการเล่นไล่จับอื่น ๆ เช่น ไล่ในหลุมกู หรือหมาวิ่งวง ที่ผู้เล่นจะต้องเคลื่อนไหวภายในวง ส่วนการเล่นอ้อมอุยซ่อนผ้า กำหนดให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ นั่งล้อมวง และการเคลื่อนไหวของฝ่ายหนึ่งจะอยู่รอบนอกวงกลม เพราะกติกาการเล่นกำหนดไว้ว่าจะต้องซ่อนผ้าไว้ด้านหลังของผู้เล่นคนอื่น ๆ การละเล่นชนิดนี้ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้าง

ผ้าเทกออก เป็นการเล่นไล่จับที่มีการวิ่งเข้าวิ่งออกจากบริเวณที่จำกัดไว้ ต่างกับการเล่นไล่จับอื่น ๆ ซึ่งถ้าไม่เคลื่อนไหวในขอบเขต ก็จะเคลื่อนไหวรอบนอกขอบเขต วิธีการเล่นชนิดนี้ ผู้เล่นจะมีการสวมบทบาทเป็น ผ้า เจ้าของผ้า และดอก ฝ่ายสวมบทเป็นดอกจะจับกันยืนล้อมวง ส่วนเจ้าของผ้าจะวิ่งไล่จับผ้า เข้า ๆ ออก ๆ ดอกได้ แต่การวิ่งเข้าหรือออกจะส่งผลต่อการเคลื่อนไหวของคู่แข่งชั้นทั้ง 2 ฝ่าย คือ ถ้าหากผ้าเข้าไปอยู่ในดอก เจ้าของผ้าจะถูกฝ่ายดอกสะกิดก้น และต้องพยายาม "พัง" ดอกเข้าไปไล่จับกันอยู่ในดอก หากผ้าหลบเลี่ยงไม่ทันก็จะออกจากดอก โดยฝ่ายดอกจะอำนวยความสะดวกให้ผ้า และสะกิดก้นเจ้าของผ้าอีก การวิ่งไล่จับนอกดอกนั้นจะวิ่งวนไปรอบ ๆ ดอก หรือออกนอกบริเวณไกลไปกว่านั้นก็ได้ ความสนุกของการเล่นชนิดนี้อยู่ที่การวิ่งไล่เข้า ๆ ออก ๆ จากดอกและการดักหน้าดักหลังกันในระหว่างอยู่ในดอก ซึ่งจะสร้างความสนุกสนานตื่นเต้นให้ทั้งผู้เล่นเป็นผ้าและเจ้าของ และทั้งผู้เล่นสวมบทเป็นดอก

จากการปรากฏเพียง 2 ชนิดดังกล่าว ทำให้ไม่อาจสรุปได้ว่าการเล่นไล่จับแบบหนึ่งค่อหนึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด และหากพิจารณาตามแต่ละชนิดก็เห็นได้ว่าไม่มีการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้าง นอกจากชนิดหนึ่งมีการสืบเนื่อง ในขณะที่อีกชนิดหนึ่งปรากฏในช่วงเดียวแล้วก็หายไป

ค. การเล่นไล่จับแบบมากต่อมาก ปรากฏเพียง 2 ชนิด คือ เตะ และ

ตำรวจจับขโมย

เตะ ปรากฏในช่วงที่ 3 เพียงช่วงเดียว เป็นการไล่จับภายในขอบเขตจำกัดที่ต่างไปจากรูปแบบวิธีเล่นอื่น ๆ อีกลักษณะหนึ่งคือ เป็นการวิ่ง "ผ่าน" เส้นขอบเขตซึ่งจะมีฝ่ายตรงข้ามดักรับประจำอยู่แต่ละเขตแดน การเล่นชนิดนี้ฝ่ายจับจะต้องวิ่งผ่านเขตแดนของฝ่ายตรงข้ามแต่ละเขตนั้นให้ได้ และเมื่อล่งล้ำเข้าไปในเขตแดนของฝ่ายตรงข้ามแล้ว ก็จะต้องพยายามฝ่าผ่านทะลุ ออกไปด้านหลังแล้วย้อนกลับเพื่อจะฝ่าทางด้านทางเข้าอีกจึงจะถือว่าชนะ จะเห็นได้ว่าขั้นตอนการเคลื่อนไหวนั้นค่อนข้างยากลำบาก ฝ่ายที่มีโอกาสเสียพลังได้ง่าย

ตำรวจจับขโมย เป็นการไล่จับแบบสวมบทบาท แต่ผลการแพ้ชนะจะถูกกฎกติกากำหนดไว้ก่อนแล้วว่าฝ่ายที่สวมบทเป็นขโมยจะต้องเป็นฝ่ายแพ้และถูกตำรวจจับเข้าคุก การเล่นชนิดนี้สืบเนื่องจากช่วงที่ 4(1) ถึงช่วงที่ 4(2) มีการเปลี่ยนแปลงชื่อการละเล่นเป็นขโมย-ลักฉวย และเปลี่ยนแปลงเสียงพูดประกอบเสียงปี่สั้นจาก "ปั้ง " เป็น "ฟัว"

การเล่นไล่จับกลุ่มนี้มีจำนวนน้อยเช่นเดียวกับกลุ่มที่ 2 จึงไม่สามารถชี้แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงโดยรวมได้ และหากพิจารณาตามแต่ละชนิดก็เห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างน้อยมาก และบางชนิดก็ปรากฏเพียงช่วงเดียวแล้วหายไป

17. การเล่นทอย

การเล่นทอย มีการเปลี่ยนแปลงทั้งอุปกรณ์และวิธีเล่น อุปกรณ์เปลี่ยนแปลงจากการใช้วัสดุภายในท้องถิ่น มาเป็นการใช้วัสดุที่ได้จากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ทั้งในรูปที่ประดิษฐ์ขึ้นเอง และเป็นอุปกรณ์สำเร็จรูป ส่วนวิธีเล่นจะเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะอุปกรณ์ แต่ก็ยังปรากฏโครงสร้างหลักที่คล้ายคลึงกันอยู่ ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 ปรากฏการเล่นทอย 5 ชนิด ใช้อุปกรณ์การเล่นแตกต่างกัน 3 ลักษณะ คือ อุปกรณ์ที่ทำจากไม้ ดินเหนียว และเหรียญโลหะ การเล่นเกมเหล่านี้ ได้แก่ บะบี้แจ้ม อี๋ยาย อี๋บุก อี๋ลั้ง และอี๋จั้งสตาจค์แดง

ในช่วงที่ 2 ยังคงปรากฏการเล่นทั้ง 5 ชนิด เช่นเดียวกับช่วงที่ 1 และปรากฏการเล่นชนิดใหม่ 1 ชนิด คือ ใบป้อ ใช้อุปกรณ์ที่ทำจากกระดากของบุหรืตราฟอง

ในช่วงที่ 3 ยังคงปรากฏการเล่นทั้ง 6 ชนิด เช่นเดียวกับช่วงที่ 2 และมีการเล่นเกมชนิดใหม่ปรากฏขึ้นอีก 2 ชนิด คือ หนึ่งหลัก และอี๋จั้งคินขอ อุปกรณ์ที่ใช้เล่นหนึ่งหลักคือ ยางรัด และอุปกรณ์ที่ใช้เล่นอี๋จั้งคินขอคือ กระเบื้องดินเผา

ในช่วงที่ 4 การเล่นเกมหลายชนิดหายไป ได้แก่ บะบี้แจ้ม อี๋บุก อี๋ลั้ง หรืออี๋จุม อี๋จั้งสตาจค์แดงและอี๋จั้งคินขอ คงเหลือการเล่นจากช่วงที่ 2 เพียง 3 ชนิด คือ หนึ่งหลัก อี๋ยาย และใบป้อ และมีการเล่นเกมชนิดใหม่เกิดขึ้นอีก 2 ชนิด คือ ขว้างเป้า ใช้กระเบื้องหรือโลหะเป็นอุปกรณ์การเล่น และบี้หนั่ง ใช้ยางรัดเป็นอุปกรณ์การเล่น

ในช่วงที่ 4 (2) คงเหลือการเล่นจากช่วงที่ 4 (1) เพียง 2 ชนิด คือ หนึ่งหวัด และลูกก้างจั้งหรืออี๋ยาย และปรากฏการเล่นชนิดใหม่ขึ้นอีก 4 ชนิด ได้แก่ หนึ่งก๊อ๊ก หนึ่งคืด สุนูกเกอร์ และทุ่ฉั่ง

เนื่องจากลักษณะการเปลี่ยนแปลงของการเล่นเกมนี้ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มีลักษณะเป็นวิวัฒนาการต่อเนื่องกัน จึงจะชี้ให้เห็นลักษณะการเปลี่ยนแปลงของการเล่นเกมชนิด โดยละเอียดอีกครั้งดังนี้

การเล่นบะบี้แจ้ม เป็นการเล่นทอยที่ใช้ไม้แกะเป็นรูปครึ่งวงกลมสำหรับทำเป็นเป้า และใช้ลูกสะบ้าซึ่งเป็นพืชเครือเถาเป็นตัวทอย วิธีเล่น ต้องวางเป้าที่ละหลายเป้าเรียงแถว

หน้ากระดาน เวลาทอยผู้เล่นอาจใช้วิธียิงด้วยการใช้นิ้วมือตีคัตวทอย หรือใช้วิธีทอยธรรมดาก็ได้ การละเล่นชนิดนี้ปรากฏในช่วงที่ 1, 2 และช่วงที่ 3 ครึ่งถึงช่วงที่ 4 (1) อุปกรณ์ที่ใช้ทอยก็เปลี่ยนไป เป็นกระเบื้องโลหะบรรจุผงขี้หวานและกระป๋องบรรจุอาหารเสริมยี่ห้อโอวัลติน คัตวทอยก็เปลี่ยนจากสะบ้าเป็นลูกหิน และเปลี่ยนชื่อการละเล่นเป็น "ขว้างเป้า" วิธีขว้างเป้าก็ยังคงใช้หลายเป้าและวางเรียงหน้ากระดาน การละเล่นในช่วงที่ 1 ถึง 4 (1) หากฝ่ายใดชนะจะได้เช็กเป้าฝ่ายตรงข้าม ต่อมาในช่วงที่ 4 (2) อุปกรณ์ที่ใช้ทำเป้าเปลี่ยนเป็นขวดพลาสติกบรรจุยาปราบศัตรูพืช หรือขวดน้ำมันหล่อลื่นเครื่องจักรกล และจากการใช้หลาย ๆ เป้าก็เหลือเพียงเป้าเดียว อุปกรณ์ที่ใช้ทอยคือลูกหินหรือก้อนหินที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ การละเล่นชนิดนี้มีชื่อว่า หนึ่งก๊อก เพราะมีการพนันเอาอย่างรัดด้วยเวลาเล่น ผู้เล่นต้องไล่ "ยางรัดตามจำนวนที่ตกลงกัน แล้วนำไปวางไว้โคน ก๊อก" หรือขวดพลาสติกซึ่งวางเป็นเป้าอยู่นั้น ผู้ใดทอยถูกเป้าก็มีสิทธิ์ได้ครอบครองยางรัดนั้นทั้งหมด

การละเล่นหลัก เริ่มปรากฏขึ้นในช่วงที่ 3 มีวิธีเล่นแตกต่างไปจากทอยสะบ้า อุปกรณ์เป็นยางรัดซึ่งเป็นอุปกรณ์สำเร็จรูป การละเล่นชนิดนี้ต้องมีการทอยยางรัดสำหรับทำเป้าด้วย ไม่ใช้วิธีวางไว้ก่อนเหมือนการละเล่นทอยสะบ้า บริเวณที่ทอยเป้าต้องขีดกรอบสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ และใช้ไม้ปักตรงกลางเรียกว่า หลัก หากผู้เล่นทอยเป้าไปครอบสวมหลักนี้ได้ก็จะได้ครอบครองเท่ากับจำนวนนั้นทั้งหมด ส่วนยางรัดเส้นที่อยู่นอกหลักหรือนอกกรอบ ผู้เล่นยังคงมีสิทธิ์ทอยได้ต่อไปตามที่ผู้อื่นชี้ ต่อมาในช่วงที่ 4 (1) การละเล่นชนิดนี้ได้เปลี่ยนแปลงวิธีเล่นเพิ่มขึ้นอีกคือ ปืนหนึ่ง แทนที่จะทอยเป้าให้เข้าหลักในกรอบ ก็นำเป้าไปวางไว้โคนกำแพง แล้วใช้วิธียิงไปยังเป้า ถ้าโดนเป้าใดเป้าหนึ่งตามที่ผู้เล่นคนอื่นชี้ได้ก็จะได้ครอบครองยางรัดทั้งหมดนั้น และในช่วงที่ 4 (2) การละเล่นหลักก็ยังคงปรากฏ ส่วนการละเล่นนี้ก็ยังคงปรากฏอยู่ แต่ได้เพิ่มวิธีเล่นที่แปลกออกไปอีก คือ มีการทอยเป้าคล้ายหนึ่งหลัก แต่ใช้วิธีตียางรัดไปยังเป้าคล้ายหนึ่งคิด

การละเล่นอียาย อีปุก และอีกลึง เป็นการละเล่นทอยลูกกระสุนดินเหนียวแบบต่าง ๆ อียายใช้วิธีวางเป้าเรียงหนึ่งตามแนวหน้ากระดาน อีปุกเรียงแถวตอนลึก "ปุก" หมายถึง "กอง" คือ วางลูกกระสุนเป็นกอง ๆ ละ 4 ลูก เป็นฐาน 3 ลูก และวางบนยอด 1 ลูก

ส่วนอีกครึ่งนั้น ต้องมีเหตุผลสำหรับทอยกลิ้งลูกกระสุนให้ลงหลุม การเล่นอีย่ายยังคงมีปรากฏมาถึงช่วงที่ 4(2) ส่วนอีกปุกและอีกครึ่งหรืออีกซุ่มนั้น เริ่มหายไปตั้งแต่ช่วงที่ 4(1)

การเล่นอีย่างสตาจค์แดง หรือเล่นทอยเหรียญ เริ่มปรากฏในช่วงที่ 1 ครั้นถึงช่วงที่ 2 การละเล่นชนิดนี้ได้ขยายวิธีออกเป็นการเล่นอีก 2 ชนิดคือ อีย่างดินขอ และใบป้อ อีย่างดินขอมีวิธีเล่นเหมือนกับอีย่างสตาจค์แดงทุกประการ ส่วนใบป้อก็คงใช้กฎเกณฑ์เดียวกันกับอีย่างสตาจค์แดง ต่างกันที่วิธีโยนหรือทอยเท่านั้น เพราะลักษณะอุปกรณ์ต่างกัน การเล่นชนิดนี้ยังคงปรากฏถึงช่วงที่ 3 ครั้นถึงช่วงที่ 4 คงเหลือแต่ใบป้อหรือใบป้อชนิดเดียว ต่อมาในช่วงที่ 4(2) ปรากฏการเล่นชนิดใหม่อีก 1 ชนิดคือ หุ่นสัง ใช้ตัวหุ่นพลาสติกเป็นอุปกรณ์การเล่น กฎเกณฑ์หรือกติกาและวิธีเล่นยังคงเหมือนกับการเล่นอีย่างสตาจค์แดง จึงนับได้ว่าเป็นการเล่นที่เปลี่ยนแปลงมาจากการเล่นอีย่างสตาจค์แดงเช่นเดียวกับอีย่างดินขอและใบป้อ เพียงแต่ต่างที่ลักษณะอุปกรณ์เท่านั้น

จะเห็นได้ว่า อุปกรณ์การเล่นทอยเหล่านี้ได้เปลี่ยนแปลงมาจากการใช้วัสดุท้องถิ่นมาเป็นการใช้วัสดุจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ ทั้งในรูปของวัสดุนำมาประยุกต์เล่น และอุปกรณ์สำเร็จรูป เป็นที่น่าสังเกตว่า อุปกรณ์สำเร็จรูปจะเข้าไปในหมู่บ้านภายหลังจากที่ได้ปรากฏการเล่นที่ใช้อุปกรณ์เช่นนั้นมาก่อนแล้ว เช่น ใบป้อ ตอนแรกใช้กระดาษของบุหรี ต่อมาในช่วงที่ 3 ได้มีกระดาษสำหรับเล่นชนิดนี้ในรูปอุปกรณ์สำเร็จรูปจำหน่ายตามมา เช่นเดียวกับตัวหุ่นพลาสติก ซึ่งผู้เล่นสามารถนำมาเล่นโดยใช้กฎเกณฑ์เดิมที่มีอยู่ได้พอดี

ในด้านจุดหมายของการเล่น การเล่นทอยเหล่านี้มีจุดหมายเพื่อครอบครองผลประโยชน์ ในช่วงแรกที่มีการเล่นทอยสะบ้าและขว้างเป้าคงเป็นแต่เพียงเพื่อให้ได้ลูกกระสุนดินเหนียว หรือเชกเข้าคู่แข่งขัน และเล่นทอยลูกกระสุนก็เพื่อให้ได้ลูกกระสุน ซึ่งผู้เล่นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ เช่น ยิงควายหรือยิงนก เป็นต้น ส่วนการเล่นอีย่างสตาจค์แดงก็เพื่อให้ได้สตาจค์แดงซึ่งหายากแล้ว แต่เมื่อสตาจค์แดงเริ่มหายากจริง ๆ ผู้เล่นก็เปลี่ยนมาเป็นกระเบื้องดินเผา ซึ่งนำไปใช้ประโยชน์อะไรต่อไปไม่ได้ เช่นเดียวกับกระดาษบุหรีตราสีอง แต่อุปกรณ์เล่นทอยจากการละเล่นกลุ่มนี้จะกลับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญหนึ่งเมื่อได้เปลี่ยนเป็นกระดาษการ์ตูนสำเร็จรูป ซึ่งได้มาโดยการซื้อเช่นเดียวกับตัวหุ่นพลาสติก ซึ่งผู้เล่นสามารถ "ขาย" ให้คนอื่นต่อไปได้

ส่วนการเล่นยางรัดและรวมทั้งหนึ่งก็อกด้วยนั้น ผู้เล่นก็มุ่งเล่นเพื่อครอบครองยางรัด เพราะนอกจากจะได้ยางรัดไว้สำหรับเล่นในเกยต่อ ๆ ไปกับคนอื่น ๆ ได้อีกแล้ว ผู้เล่นยังต้องการยางรัดเพื่อนำไปทำเส้นเชือกสำหรับการเล่นกระโดดเชือกและกระโดดข้าม และเอาไปให้ผู้ปกครองนำไปใช้รัดถุงพลาสติกเพื่อขายสินค้าด้วย

จะเห็นได้ว่า จุดมุ่งหมายของการละเล่นชนิดนี้ได้ขยายขอบเขตออกไปถึงความต้องการของครอบครัวไปโดยปริยายด้วย

ในด้านวิธีเล่นจะเห็นว่า การละเล่นบางชนิดก็มีการปรับเปลี่ยนให้มีขั้นตอนรวบรัดและรวดเร็วขึ้น เช่น จากบะป้าเจ้มมาเป็นหนึ่งก็อก ซึ่งเป็นวิธีเล่นที่ทำให้ผู้เล่นรู้ผลแพ้ชนะได้อย่างรวดเร็วเพียงเมื่อหอยไปยังเป้าเดียวและครั้งเดียวเท่านั้น การได้ครอบครองผลประโยชน์ก็รวดเร็วทันใจ ส่วนการละเล่นบางชนิดก็ขยายวิธีเล่นออกไปแปลก ๆ หลากหลายขึ้นด้วยลักษณะที่ยืดหยุ่นของอุปกรณ์เพียงชนิดเดียวอันได้แก่ยางรัด และการละเล่นอีกกลุ่มหนึ่งก็กลับลดจำนวนชนิดลงคือกระสุนดินเหนียว คงเหลือแต่การเล่นหอยชนิดที่ง่าย ๆ และสะดวกแบบการเล่นอียายเท่านั้น นอกจากนี้การเล่นหอยเหรียญก็มีการเปลี่ยนแปลงที่ตรงข้ามกับยางรัด เพราะจากการเล่นหอยเหรียญมาจนถึงขณะนี้ วิธีเล่นแทบจะไม่มีเปลี่ยนแปลงเลย แต่กลับมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะของอุปกรณ์ ซึ่งเพียงพอทำให้ผู้เล่นคิดแปลงวิธีหอยตามลักษณะของอุปกรณ์เท่านั้น

ในด้านผู้เล่นนั้น คงมีแต่การเล่นในปีเท่านั้นที่เป็นที่นิยมเล่นของเพศชายเท่านั้น ส่วนการเล่นหอยชนิดอื่น ๆ คงเป็นที่นิยมเล่นทั้งเพศชายและเพศหญิง และไม่มีการเปลี่ยนแปลง

18. การเล่นเป่าฟองอากาศ

การเล่นประเภทนี้ มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะอุปกรณ์ จากการใช้วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น มาเป็นการใช้วัสดุแบบอุตสาหกรรมทั้งในรูปที่ดัดแปลงเองและเป็นอุปกรณ์สำเร็จรูป ทั้งการละเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 อุปกรณ์ที่ใช้เป่าได้แก่ ยางละหุ่ง ซึ่งผู้เล่นจะต้องไปเคี้ยวที่ก้านใบละหุ่ง ซึ่งมีสีขาวขุ่นไหลออกมาสด ๆ และใช้ใบละหุ่งรอง เมื่อได้ยางละหุ่งมาแล้วก็ใช้ก้านหญ้าเล็ก ๆ

ทำเป็นวงตรงส่วนปลายส่วนที่เหลือยาว ๆ ใช้เป็นที่ลับ เวลาจะเป่าฟองอากาศก็ลุ่มบ่วงลงไปในยางละหู่ จะทำให้ยางละหู่ติดบ่วงขึ้นมาเป็นแผ่นวงกลมตามลักษณะบ่วง ผู้เล่นต้องเป่าแผ่นยางใส ๆ ที่ติดขึ้นมา นั้น จะทำให้เกิดเป็นฟองอากาศลอยขึ้นไปในอากาศได้ เมื่อยางหมดก็ไปได้สถานละหู่รองเอาอย่างใหม่ได้อีก

ในช่วงที่ 2 ยังคงมีการเล่นเป่ายางละหู่เหมือนเดิม

ในช่วงที่ 3 ยังคงมีการเล่นเป่ายางละหู่เช่นเดียวกัน และมีอุปกรณ์การเล่นเพิ่มขึ้น อีกชนิดหนึ่ง คือ ผงซักฟอก ผู้เล่นต้องขยี้ผงซักฟอกลงในน้ำ เวลาจะเป่าให้เป็นฟองอากาศ ต้องใช้มือโดยงอฝ่ามือเป็นรูปวงกลมจุ่มลงไปในน้ำผงซักฟอก เมื่อยกมือขึ้นมาจะมีแผ่นใส ๆ ติดขึ้นมาด้วย ผู้เล่นต้องเป่าลมเข้าไปในซดุ้งมือ จะทำให้เกิดฟองอากาศ ฟองผงซักฟอกนี้ มีความคงทนน้อยกว่าฟองจากยางละหู่

ในช่วงที่ 4 (1) ยังคงมีการใช้ยางละหู่และผงซักฟอก แต่เพิ่มอุปกรณ์การใช้เป่า เป็นหลอดกานาพลาสติก และมีอุปกรณ์ชนิดใหม่อีกชนิดหนึ่งคือ ยางวิทยาศาสตร์ เป็นอุปกรณ์ สำเร็จ รูปที่มีจำหน่ายทั้งยางและหลอดสำหรับเป่า มีชื่อเรียกว่า ลูกโป่งวิทยาศาสตร์ ยางนี้ บรรจุอยู่ในหลอดเล็ก ๆ เวลาจะเป่าลูกโป่งต้องบีบยางออกมาและใช้ติดตรงปลายหลอด พลาสติกสำหรับใช้เป่า แล้วจึงเป่าจะเกิดฟองอากาศมีขนาดใหญ่หรือ เล็กแล้วแต่ความต้องการ ของผู้เล่น ลูกโป่งวิทยาศาสตร์นี้ จะมีความคงทนกว่าฟองยางละหู่และฟองผงซักฟอก และเมื่อ เกิดรูรั่วก็สามารถปิดรอยรั่วนั้นได้ หรือเมื่อลูกโป่งผองลงก็ยังยังสามารถเป่าอากาศเพิ่มเข้าไปให้ลูกโป่งโป่งพองเต่งตึงได้เหมือนเดิม จนกว่าลูกโป่งจะหมดสภาพ

ในช่วงที่ 4 (2) การเล่นเป่ายางละหู่หายไปคงเหลือแต่เป่าผงซักฟอกและเป่า-ลูกโป่งวิทยาศาสตร์

จากที่กล่าวมา จะเห็นว่าลักษณะอุปกรณ์ที่มีใช้ในช่วงแรก ๆ นั้น จะไม่มีความคงทน และเล่นไม่ค่อยสะดวกนัก อุปกรณ์ที่นำไปใช้เล่นในเวลาต่อมาผู้เล่นเล่นได้สะดวกกว่า และ โดยเฉพาะลูกโป่งวิทยาศาสตร์นั้นมีความคงทนมากกว่า เล่นได้นานกว่า และไม่เปราะเปื้อน สามารถเล่นได้อย่างสะดวก

19. การเล่นฉีคน้ำ

การเล่นฉีคน้ำ มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะอุปกรณ์ จากที่ใช้วัสดุธรรมชาติประดิษฐ์ขึ้นเอง เป็นการใช่วัสดุ ากระบบอุตสาหกรรมมาประดิษฐ์ขึ้นเองและใช้อุปกรณ์สำเร็จ รูป
 ดังการละเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 ใช้กระบอกฉีคน้ำ มีชื่อเรียกว่า "บอกฉีก" ประดิษฐ์ขึ้นมาจากกระบอกไม้ไผ่ และทำแกนมีด้ามจับสำหรับใช้สูบน้ำเข้าไปในกระบอก เวลาเล่นผู้เล่นต้องจุ่มปลายกระบอกลงไปในน้ำซึ่งบรรจุในภาชนะต่างหากแล้วดึงแกนสูบน้ำเข้าไปในกระบอก เมื่อต้องการจะฉีกไปที่เป้าหมายใดก็ยกกระบอกขึ้นเล็งแล้วอัดคันแกนเข้าไปจะทำให้ น้ำในกระบอกพุ่งออกไปอย่างแรงและระยะไกล แต่พกพาไปไกล ๆ ไม่สะดวกเพราะไม่มีที่บรรจุ น้ำ

ในช่วงที่ 2 กระบอกฉีคน้ำมีทั้งที่ทำจากกระบอกไม้ไผ่ และประยุกต์เอาจากเครื่องสูบลมล้อจักรยาน วิธีการเล่นก็ใช้ในลักษณะเดียวกัน

ในช่วงที่ 3 กระบอกฉีคน้ำที่ทำจากไม้ไผ่ยังคงอยู่เช่นเดียวกับเครื่องสูบลมล้อจักรยาน แต่ได้มีอุปกรณ์สำเร็จ รูปที่ทันสมัยกว่าปรากฏขึ้น 3 ชนิด คือ บอกดอกทำด้วยกระป๋องโลหะ (กระป๋องโอวัลติน) มีที่บรรจุ น้ำได้ มีท่อสำหรับสูบน้ำเข้า ปลายท่อทำเป็นรูปกรวยแหลม และมีหูสำหรับร้อยเชือกเป็นห่วงแขวนคอและพกพาไปได้สะดวกกว่ากระบอกไม้ไผ่ เมื่อน้ำหมดก็เติมใหม่อีกได้ กระบอกฉีคน้ำอีกชนิดหนึ่งมีขนาดเล็กกระทัดรัดกว่าบอกดอก ผู้เล่นเรียกว่า บอกฉีก มีทั้งที่ทำด้วยโลหะทั้งหมด และใช้พลาสติกบางส่วนเฉพาะส่วนที่เป็นที่บรรจุ น้ำ การประกอบมีความประณีตมากกว่าบอกดอก มีหูจับสะดวก และมีระบบสูบน้ำที่ทันสมัยกว่าบอกดอกและพกพาสะดวกกว่าด้วย

อุปกรณ์อีกชนิดหนึ่งคือ ปืนฉีคน้ำ ทำด้วยพลาสติกบรรจุ น้ำได้ เวลาเล่นต้องบีบจึงจะ
 ทำให้น้ำพุ่งออกไป

ในช่วงที่ 4 (1) ยังคงมีการใช้บอกฉีกทำด้วยไม้ไผ่ แต่เครื่องสูบลมล้อจักรยานรวมทั้งบอกดอกทั้ง 3 รูปแบบก็หายไปด้วย และมีปืนฉีคน้ำชนิดที่มีไกกดให้น้ำพุ่งออกไปได้

ในช่วงที่ 4(2) ยังคงมีการใช้บ็อกซ์ทำด้วยไม้ไผ่ แต่เพิ่มวัสดุที่นำมาประดิษฐ์คือ ใช้ท่อพลาสติกหรือท่อเอสลอน แทนกระบอกลูกไม้ไผ่ และมีการใช้ปืนฉีดน้ำชนิดมีไกกดให้น้ำพุ่งออกไป

จะเห็นได้ว่าในช่วงที่ 3 มีการใช้อุปกรณ์หลากหลายชนิดมากกว่าช่วงใด ๆ แต่ช่วงที่ 4(2) ยังคงมีการใช้อุปกรณ์ที่ได้จากท้องถิ่นและระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่

20. การเล่นเครื่องตี

การเล่นเครื่องตี เปลี่ยนแปลงจากการใช้อุปกรณ์ที่ได้จากวัสดุท้องถิ่นและดัดแปลงขึ้นเองเป็นการใช้อุปกรณ์สำเร็จรูป ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 ยังไม่มีการเล่นประเภทนี้ปรากฏ

ในช่วงที่ 2 มีการเล่นไม้กั้น (หรือไม้ทึงแบบภาคกลาง) อุปกรณ์ที่ใช้เครื่องตีคือไม้ และอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับตีก็คือไม้เช่นเดียวกัน

ในช่วงที่ 3 ยังคงมีการเล่นไม้กั้นเหมือนเดิม ใช้อุปกรณ์ลักษณะเดิม

ในช่วงที่ 4 การเล่นไม้กั้นหายไป ปรากฏมีการเล่นตีเบ็ด (หรือเบ็ดมินตัน) เกิดขึ้น อุปกรณ์ที่ใช้คือไม้ตีเบ็ดมินตันสำเร็จรูป และลูกชนไก่สำเร็จรูป และอุปกรณ์การเล่นสำเร็จรูปปรากฏขึ้นอีกชนิดหนึ่งคือ ปิงปอง ประกอบด้วยไม้ตีและลูกปิงปอง

ในช่วงที่ 5 ไม่ปรากฏการเล่นอุปกรณ์ตีเบ็ดอีก แต่ยังคงมีการเล่นตีปิงปอง

ลักษณะอุปกรณ์ที่ใช้เล่นไม้กั้นคือ ไม้เป็นรูปทรงกระบอกขนาดเหมาะสมมือ เป็นอุปกรณ์ที่หาได้ง่ายภายในท้องถิ่น แต่ก็เป็นอุปกรณ์ที่เล่นได้ค่อนข้างไม่สะดวกและอันตรายเพราะบังคับยาก อุปกรณ์เชิงทื่อไม่มีความยืดหยุ่น และหากผู้เล่นตีหรือรับพลาตกก็อาจเป็นอันตรายได้ ต่างกับอุปกรณ์เล่นตีเบ็ด ไม้ตีเบ็ดมีลักษณะแบนมีความกว้างและยืดหยุ่นพอเหมาะ เช่นเดียวกับลูกชนไก่ซึ่ง

ประดิษฐ์ขึ้นมาอย่างสอดคล้องกับลักษณะไม้ตีและวิธีการตี ผู้เล่นบังคับได้ง่ายและสะดวก ส่วนปิงปองนั้นไม้ที่ใช้ตีก็มีความกว้าง ใช้ตีลูกกลม ๆ ได้สะดวก แม้จะแข็งไม่ยืดหยุ่นแต่ลักษณะพิเศษของลูกปิงปองที่กระดอนได้ก็เหมาะสมสอดคล้องกับลักษณะของไม้ตี จากลักษณะอุปกรณ์การเล่นประเภทนี้ที่มีการเปลี่ยนแปลงมาตามลำดับ จะเห็นว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงจากความไม่สะดวกสบายและมีอันตรายน้อยกว่า และสามารถเล่นพลิกแพลงด้วยกลยุทธ์ต่าง ๆ ได้มาก และสนุกสนานกว่าชนิดเดิม

21. การเล่นลูกบอล

การเล่นลูกบอล มีการเปลี่ยนแปลงจากการใช้วัสดุในท้องถิ่นประดิษฐ์หรือดัดแปลงขึ้นเอง มาเป็นการใช้อุปกรณ์สำเร็จรูป ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงที่ต่าง ๆ ต่อไปนี้

อุปกรณ์การเล่นประเภทลูกบอล

ในช่วงที่ 1 มีการใช้อุปกรณ์ประเภทลูกบอลที่ประดิษฐ์ขึ้นเอง เรียกว่าลูกบะกอน สำหรับใช้ในการเล่น "บะกอน" ลูกบะกอนนี้ทำด้วยถุงผ้าเย็บเป็นรูปทรงกลมยัดไส้ด้วย เมล็ดกาแฟหรือเมล็ดมะขาม

ในช่วงที่ 2 ยังคงมีการเล่นบะกอนเช่นเดียวกับช่วงที่ 1

ในช่วงที่ 3 การเล่นบะกอนหายไป ปรากฏการเล่นฟุตบอลขึ้นในช่วงนี้ อุปกรณ์ที่ใช้เตะแทนลูกฟุตบอล คือ ผลส้มโอที่ยังมีขนาดเล็กเท่ากับกำปั้น นำมาทุบให้น่วมก่อนที่จะนำไปเล่น,

ในช่วงที่ 4 (1) ยังคงมีการเล่นฟุตบอล แต่เปลี่ยนอุปกรณ์ ลูกส้มโอเป็นลูกเทนนิส และลูกบอลพลาสติก

ในช่วงที่ 4 (2) ยังคงมีการเล่นฟุตบอล โดยใช้ลูกบอลพลาสติก และลูกฟุตบอลหนัง และในช่วงนี้มีการเล่นเกิดขึ้นอีก 1 ชนิด คือ วอลเลย์ อุปกรณ์ที่ใช้คือ ลูกบอลพลาสติก

จากลักษณะอุปกรณ์ประเภทลูกบอลที่ปรากฏในการเล่นในช่วงต่าง ๆ นั้น จะเห็นได้ว่า อุปกรณ์ในช่วงแรกต้องประดิษฐ์ขึ้นเองด้วยผ้ายัดไส้เมล็ดพืช และเมื่อมีการรับผลาดแล้ว หล่นลงบนพื้นดินก็อาจทำให้ผู้เล่นคิดเป็นอันได้ง่าย ในช่วงที่ 3 ที่มีการใช้ลูกส้มโอทุบให้น่วมแทนลูกฟุตบอล แต่ก็มีข้อจำกัดตรงที่อาจแตกและเสียได้ง่ายและเก็บไว้ไม่ได้ และผู้เล่นจะสามารถเล่นได้ก็เฉพาะในฤดูที่มีส้มโอเท่านั้น ในช่วงต่อมาก็คือ ช่วงที่ 4 (1) และ 4 (2) ที่ปรากฏมีการนำเอาลูกเทนนิสและลูกบอลพลาสติกเข้าไปเล่นมากขึ้น อุปกรณ์ชนิดหลังนี้มีความคงทนกว่าอุปกรณ์ที่ได้จากธรรมชาติและประดิษฐ์ขึ้นเอง จึงกล่าวได้ว่า การใช้อุปกรณ์การเล่นประเภทลูกบอล เปลี่ยนแปลงจากการใช้วัสดุธรรมชาติและผลิตขึ้นเองซึ่งมีความคงทนน้อย และใช้ไม่สะดวกมาเป็นการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยตามความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ซึ่งมีความคงทนและใช้สะดวกมากกว่า

22. การเล่นกระโดดเข่งขาเดียว

การเล่นประเภทนี้ มีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะเพิ่มรูปแบบวิธีเล่นแบบใหม่ขึ้นอีก ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 ปรากฏมีการเล่นบะป้าตาแสง เพียงชนิดเดียว ลักษณะตารางที่ขีดไว้สำหรับเป็นที่กระโดดเข่งขาเดียว เป็นตารางรูปสี่เหลี่ยม (ดูภาพในภาคผนวก) อุปกรณ์ที่ใช้เป็นตัวยึดคือ ก้นถ้วยกระเบื้อง หรือเศษกระเบื้องดินเผา

ในช่วงที่ 2 จนถึงช่วงที่ 4(2) ก็ยังคงปรากฏการเล่นชนิดนี้อยู่ และในช่วงที่ 4(2) ได้มีการเล่นชนิดใหม่เกิดขึ้นอีก 1 ชนิด คือ การเล่นบะป้าหอย ซึ่งมีการขีดตารางสำหรับเป็นที่กระโดดมีลักษณะต่างไปจากชนิดแรก คือ เป็นรูปหอย แต่ขั้นตอนวิธีเล่นอื่น ๆ เหมือนกับชนิดแรกทุกประการ

23. การเล่นหมากเก็บ

การเล่นประเภทนี้ มีการเปลี่ยนแปลง 2 ลักษณะคือ วิธีเล่นหมากเก็บที่ใช้ลูกหินจะเปลี่ยนแปลงจากความยุ่งยากซับซ้อน เป็นวิธีที่ง่ายและสะดวกรวดเร็วขึ้น แต่ก็เกิดการเล่นหมากเก็บที่ใช้อุปกรณ์แปลกออกไป และมีวิธีเล่นที่สลับซับซ้อนยิ่งขึ้นอีก ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 ปรากฏการเล่นประเภทนี้ 1 ชนิด ใช้ลูกหินเป็นอุปกรณ์ จำนวน 5 ลูก มีขั้นตอนการเล่นทั้งหมด 8 ขั้นตอน (ขั้นที่ 1 มี 4 ขั้นตอน) ชื่อขั้นตอนต่าง ๆ ได้แก่ เก็บกำ หงจุ้ม อี๋ทึม อี๋ซุมและปัดจัก ซึ่งแต่ละขั้นมีวิธียุ่งยากซับซ้อน

ในช่วงที่ 2 ยังคงปรากฏในลักษณะเดิม

ในช่วงที่ 3 และช่วงที่ 4(1) มีการเล่นหมากเก็บลูกหินอีกลักษณะหนึ่ง มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ เก็บ 1 เก็บ 2 เก็บ 3 เก็บ 4 เก็บ 5 อี๋ตอก อี๋ฉาย และจึก แต่ละขั้นเหล่านี้มีวิธีเล่นที่สะดวกรวดเร็วกว่าการเล่นที่ปรากฏในช่วงแรก ๆ

ในช่วงที่ 4(2) การเล่นหมากเก็บลูกหินยังคงปรากฏอยู่ และมีการเล่นหมากเก็บ-ไม่เพิ่มขั้นอีก 1 ชนิด ขั้นตอนการเล่นชนิดนี้มีถึง 15 ขั้นตอน แต่ละขั้นมีวิธีการที่ยุ่งยากสลับซับซ้อน

และเป็นวิธีที่เลียนแบบการดำเนินชีวิตประจำวัน ได้แก่ เก็บ 1 เก็บ 2 เก็บ 3 เก็บ 4 เก็บ 5 เก็บ 6 อีลวดแข่ง อีคอกหมู อีคังไฟ (ก๋อไฟ) อีเสียบพริก อีดำน้ำพริก อีทอดไข่ อีส่างมือ อีกินข้าว และอีซัก แต่ละท่วงท่าเหล่านี้จะเลียนแบบอิริยาบถที่ปฏิบัติกันอยู่ในชีวิตประจำวัน

สำหรับในด้านผู้เล่น ในช่วงที่ 1 ถึง 4(1) โดยมากยังคงเป็นที่นิยมเล่นเฉพาะกลุ่มเพศหญิง ต่อมาในช่วง 4(2) มีการเปลี่ยนแปลงไปเพราะเริ่มเป็นที่นิยมเล่นของเด็กผู้ชายมากขึ้น

24. การเล่นขึ้นนับ

การเล่นประเภทนี้เฉพาะชนิดที่เป็นการละเล่นของท้องถิ่นไปมีการเปลี่ยนแปลง แต่มีการละเล่นจากแบบเรียนกระทรวงศึกษาธิการเพิ่มขึ้น ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ดังนี้

ช่วงที่ 1 จนถึง 4(2) มีการเล่นประเภทนี้ปรากฏ 1 ชนิดคือ ไล่ตด เป็นการเล่นขึ้นนับหาตัวคนตด ด้วยการร้องเพลงประกอบจังหวะขึ้นนับไปยังผู้เล่นทุก ๆ คน รวมทั้งตัวผู้ขึ้นด้วย หากพยางค์สุดท้ายของเพลงไปจบลงตรงผู้เล่นคนใด ก็ถือว่าคนนั้นตด จะต้องถูกผู้เล่นคนอื่น ๆ เขกเข้าเป็นการลงโทษ ส่วนเพลงที่ใช้ร้องประกอบนั้นเป็นเพลงที่ใช้ภาษาท้องถิ่น

ช่วงที่ 4(2) มีการเล่นล้มมะเขือเปราะปรากฏขึ้น วิธีเล่นต่างกับการเล่นไล่ตด ตรงที่เป็นการขึ้นนับแทนการชี้ที่ตัวคน ถ้าพยางค์สุดท้ายไปตรงกับผู้เล่นคนใด คนนั้นก็จะถูกเขกเข้า ส่วนเพลงที่ใช้ร้องประกอบเป็นเพลงที่ใช้ภาษาไทยภาคกลาง

25. การเล่นวิ่งแข่ง

การเล่นประเภทนี้ เปลี่ยนแปลงจากการเล่นแข่งขັນกันเป็นกลุ่ม เป็นการแข่งขັນกันเป็นรายบุคคล และมีการวิ่งเลียนแบบกิจกรรมธุรกิจ โฆษณาที่แผ่มาในรูปกีฬาเพิ่มขึ้นด้วย ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

ในช่วงที่ 1 ยังไม่มีปรากฏ

ในช่วงที่ 2 เริ่มมีการเล่นวิ่งเปี้ยว การเล่นเกมชนิดนี้ เป็นการแข่งขั้นระหว่างกลุ่ม ซึ่งเป็นความสำคัญของกลุ่มแบบไม่ประสานกำลัง ท่าทางวิ่งก็เป็นแบบการวิ่งธรรมดาทั่ว ๆ ไป เพียงแต่มีการถือฝ่าไว้ในมือสำหรับใช้ฟาดหลังคู่แข่งขึ้นเพื่อประกาศชัยชนะเท่านั้น

ในช่วงที่ 3 และช่วงที่ 4(1) ยังคงปรากฏการเล่นชนิดนี้อยู่

ในช่วงที่ 4(2) ก็ยังคงมีการเล่นวิ่งเปี้ยว และมีการเล่นเกมชนิดใหม่เพิ่มขึ้นอีก 2 ชนิด คือ วิ่งแข่ง และแข่งรถ การเล่นวิ่งแข่งนั้นเป็นความสำคัญของรายบุคคลเช่นเดียวกับแข่งรถ การเล่นแข่งรถเป็นการวิ่งโดยท่าท่าเลียนแบบการแข่งขันมอเตอร์ไซด์ คือ ท่ามือคล้ายจับแฮนด์ลของรถมอเตอร์ไซด์ด้วย และบางครั้งก็มีการท่าเลียนมอเตอร์ไซด์ประกอบด้วย

26. การเล่นซ่อนหา

การเล่นประเภทนี้ เปลี่ยนแปลงวิธีเล่นให้กระชับและรวดเร็วขึ้น ดังการเล่นที่ปรากฏในช่วงต่าง ๆ ต่อไปนี้

การเล่นมอม ปรากฏตั้งแต่ช่วงที่ 1 จนถึงช่วงที่ 4(2) การเล่นเกมชนิดนี้มี 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอน กับค้นหา ในขั้นตอน ฝ่ายหาคะย่นปิดตาอยู่ที่เสาต้นใดต้นหนึ่ง (หรือต้นไม้) และนับจำนวนเลขเพื่อให้เวลาแก่ฝ่ายซ่อน และในค้นหา มีกติกาอยู่ว่า หากหาพบฝ่ายหาคะต้องวิ่งมาจับเสาต้นเดิม นั้น พร้อมกับพูดว่า "โยงโยง" แต่กติกาในขั้นค้นหา ของการเล่นชนิดนี้ให้โอกาสแก่ฝ่ายซ่อนที่ถูกหาพบให้มีสิทธิ์ป้องกันอิสระของตนเองได้ โดยการรับวิ่งไป "โยงโยง" ที่เสา ซึ่งหากไปถึงก่อนก็ไม่ต้องเป็นคนเป็น คนเดิมจะต้องเป็นต่อไป

การเล่นป็อก ปรากฏในช่วงที่ 4(2) เป็นการเล่นมอมที่เปลี่ยนแปลงวิธีเล่นในขั้นค้นหา โดยการกำหนดกติกาให้รวดเร็วและส่งผลเร็วขึ้น คือ ไม่มีการให้โอกาสแก่ฝ่ายซ่อนในการป้องกันความเป็นอิสระของตนเองเลย โดยการเพิ่มอำนาจให้แก่ฝ่ายหา เมื่อฝ่ายหาได้พบฝ่ายซ่อนคนใดคนหนึ่งแล้วก็จะระบุชื่อแล้วพูดว่า "ป็อก" เป็นการประกาศสิทธิ์ทันที ไม่ต้องมีการวิ่งไป "โยงโยง" ที่เสาเหมือนวิธีแรก

จะเห็นได้ว่า การเล่นเกมหาวิธีแรกนั้นฝ่ายหาคะต้องใช้ความพยายามมากกว่าฝ่ายซ่อน แต่ในวิธีที่สอง ฝ่ายหาคะมีอำนาจมากขึ้นและทำให้ระยะเวลาของการเล่นในแต่ละเกมกระชับสั้นลง เพราะผู้เล่นจะรู้ผลแพ้ชนะเร็วขึ้น

27. การเล่นขายของ

การเล่นประเภทนี้ มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะอาหารจากแบบพื้นบ้านอย่างเดียวยังไปเป็นการขายอาหารที่ไม่ใช่พื้นบ้านเพิ่มขึ้น ลักษณะอุปกรณ์ที่ใช้เล่นก็เปลี่ยนไปตามรูปแบบอาหารที่ผู้เล่นเลียนแบบ ลักษณะเงินตราที่ใช้สมมุติก็มีการเปลี่ยนแปลงด้วย ดังนี้

ในช่วงที่ 1 ปรากฏการเล่น "ขายครัวว" หรือขายของ โดยเลียนแบบอาหารพื้นบ้านชนิดต่าง ๆ ได้แก่ ลาบ แคนหมู หมูทอด ปลาแห้ง (ปลาอย่าง) ใส่อั่ว (ใส่กรอก) ยำเนื้อไก่ เป็นต้น ส่วนวัสดุที่นำมาทำอาหาร คือ ส่วนต่าง ๆ ของต้นกล้วย นับตั้งแต่โคนลำต้นส่วนที่ฝังติดอยู่กับดินและเป็นโคนต้นกล้วยที่เน่าและนำมาลั้บทำเป็น ลาบ ก้านกล้วยหั่นเป็นท่อนสั้น ๆ แทนใส่อั่ว กากกล้วยใช้แทนแคนหมูโดยหั่นเป็นชิ้นสี่เหลี่ยม แคนต้นกล้วยใช้ทำหมูทอด ส่วนปลาแห้งใช้ใบไม้แห้งแทน และยำเนื้อไก่ ใช้ก้านลำต้นกล้วยซึ่งเหี่ยวแล้วนำมาฉีกเป็นชิ้นฝอย ๆ ผสมน้ำโคลน

สถานที่เล่นกว้างแบกับพื้นดิน เวลาขายจะใช้ใบทองทำเป็นกระทงสำหรับอาหารที่มีน้ำ และจะใช้วิธีห่อโดยใช้ไม้กลัดกลัดสำหรับอาหารแห้ง

สำหรับเงินตราที่สมมุติขึ้นใช้ในการซื้อขายนั้น ผู้เล่นใช้กระเบื้องดินเผา (มุงหลังคา) หุบเป็นชิ้นกลม ๆ หรือเป็นเหลี่ยมแทนเงินแถบ

ในช่วงที่ 2 ยังคงมีการเล่นขายอาหารแบบพื้นบ้านคล้ายกับช่วงที่ 1 และมีการเลียนแบบทำอาหารชนิดใหม่คือ ขนมจีนเพิ่มขึ้น วิธีทำคือใช้ใบพืชหั่นเป็นเส้นฝอย ๆ

เงินสมมุติที่ใช้ในการเล่นซื้อขาย เปลี่ยนเป็น "สตางค์" ซึ่งเลียนแบบสตางค์เหรียญทองแดง ราคา 1 สตางค์

ในช่วงที่ 3 มีการเล่นทำอาหารเลียนแบบอาหารชนิดใหม่เพิ่มขึ้นอีก ได้แก่ ก๋วยเตี๋ยว หมี่กั้ว (ผัดเส้นหมี่) กะปิ ปลาร้าและน้ำตาลทราย วิธีทำคือ ใช้ใบพืชหั่นเป็นเส้นโตกว่า "ขนมจีน" ส่วน "หมี่กั้ว" ใช้ทรายหยาบ ๆ มีสีน้ำตาลแทน ใช้ดินเหนียวแทนกะปิ

ใช้กาบกล้วยเน่า ๆ แทนปลาร้า และใช้ทรายละเอียดสีค่อนข้างขาวแทน เวลาขายยังคงใช้วิธีห่อด้วยใบตอง และใช้เชือกมัดทางมะพร้าวเหมือนเดิม

สำหรับเงินตราที่ใช้เล่นสมมุติเปลี่ยนเป็นเงินเหรียญบาท ซึ่งใช้ใบตองตัดเป็นชิ้นสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ หรือบางทีก็ใช้กระเบื้องดินเผาทุบเจียนให้กลม หรือเป็นเหลี่ยม และนอกจากนี้ยังมีการใช้กระดาษของบุหรีตราพระจันทร์ ซึ่งมีสีเขียว ๆ แทนธนบัตรราคา 20 บาท และกระดาษของบุหรีตราเกล็ดทอง ซึ่งมีสีแดงแทนธนบัตรใบละร้อย และมีการใช้กระดาษธรรมดาตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า แทนธนบัตรใบละบาทบ้าง 10 บาทบ้าง ตามขนาดใหญ่เล็ก

ในช่วงที่ 4 (1) ยังคงมีการเล่นขายอาหารแบบพื้นบ้านดั้งเดิมอยู่บ้าง อาหารไปจากภายนอกหมู่บ้านบ้าง และเพิ่มการทำอาหารชนิดใหม่ คือ ไอติม หรือ ไอศกรีม โดยผู้เล่นจะใช้ดินปั้นกลม ๆ แล้วตัดเป็นชิ้นแล้วใช้ไม้เสียบ

สำหรับเงินตราสมมุติ นั้น ยังคงมีการใช้ใบตองแทนเงินเหรียญบาท และใช้กระดาษสมุดแทนธนบัตร

ในช่วงที่ 4 (2) ในช่วงนี้ การเลียนแบบอาหารพื้นบ้านหลายอย่างหายไป มีการเล่นทำขนมเค้ก โดยใช้ดินปนทรายผสมน้ำพอหมาด ๆ อัดลงในกระป๋อง หรือแก้วน้ำซึ่งเป็นแบบพิมพ์ก็จะได้ "ขนมเค้ก" เป็นชิ้น ๆ นอกจากนี้ ยังมีการเล่นขายน้ำแข็ง (น้ำแข็งใส) โดยใช้กระดาษสีผสมน้ำสีในขวดแทนน้ำหวาน ใช้ก้อนหินแทนก้อนน้ำแข็ง และใช้ดอกไม้บางชนิดแทนขนมหวาน เวลาขายผู้เล่นก็จะนำสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้บรรจุลงในถุงพลาสติกและมีการใช้ยางรัดรัดปากถุงด้วย

เงินตราสมมุติที่ใช้ในการซื้อขายในช่วงนี้ ผู้เล่นนิยมใช้กระดาษสมุดแทนและมีการเขียนราคากำกับไว้ด้วย

จะเห็นได้ว่าการเล่นขายของที่มีการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัด 2 ประการคือ ลักษณะอาหารที่เคยมีแต่เลียนแบบอาหารพื้นบ้าน เช่น เลียนแบบทั้งอาหารพื้นบ้านและอาหารที่ไปจากภายนอกหมู่บ้าน และมีอาหารประเภทที่เป็นผลผลิตจากกระบวนการอุตสาหกรรม 1 ชนิด คือ น้ำตาลทราย อีกประการหนึ่งคือ ลักษณะของเงินตราสมมุติที่ใช้เล่นซื้อขายแลกเปลี่ยน ได้มีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่เป็นเงินแถบ เช่น เหรียญทองแดง 1 สตางค์ เงินบาท และธนบัตร

28. การเล่นเบ็ดเตล็ด

เป็นการละเล่นที่ไม่อาจจัดเข้าพวกใด ๆ ได้ จึงจะไม่นำมาพิจารณาการเปลี่ยนแปลงภายในโครงสร้าง แต่การละเล่นเหล่านี้ก็จะถูกจัดประเภทโดยพิจารณาตามโครงสร้างส่วนต่าง ๆ เพื่อเปรียบเทียบปริมาณการเปลี่ยนแปลงในตอนต่อไป

อย่างไรก็ตาม การละเล่นกลุ่มนี้ก็สามารถบ่งชี้ถึงความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้ ซึ่งจะกล่าวถึงในบทต่อไป

การละเล่นประเภทนี้ ได้แก่ การเล่นชายควรว์ การเล่นชนมกรก การเล่นขายน้ำแข็งใส การเล่นหมาที่นบ้อง ดัดผม โทรคัพพ์ เล่นน้ำ พับกระดาษ ยกบา ลีเก้งจ่า สอดักน้ำ โพงพาง ผัดหม้อขาง เป็นต้น ซึ่งการละเล่นเหล่านี้ บางชนิดก็คงอยู่ให้นาน เช่น ชายควรว์ บางชนิดก็เริ่มปรากฏ เช่น ขายน้ำแข็งใส และบางชนิดก็หายไป เช่น ลีเก้งจ่า เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงในด้านเพลงและบทเจรจาประกอบการละเล่น

เพลงและบทเจรจาประกอบการละเล่น มีการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดเจน 2 ลักษณะ คือ ในด้านภาษาที่ใช้มีเพลงที่ใช้ภาษาพื้นบ้านภาคเหนือค่อยลง และมีเพลงที่ใช้ภาษาไทยกลางเพิ่มขึ้น และในด้านเนื้อหาพบว่า เพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิตทางเศรษฐกิจและสังคมแบบชนบทลดลงเหลือน้อยมาก และมีเพลงที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจโฆษณาแบบใหม่เพิ่มขึ้น

ในด้านบทเจรจามีการเปลี่ยนแปลง 2 ลักษณะ คือ ในด้านภาษา มีทั้งบทเจรจาที่ใช้ภาษาถิ่นและภาษาไทยภาคกลาง และบทเจรจาที่ใช้ภาษาถิ่นบางตอนก็มีการแทรกภาษาไทยกลางเข้าไปด้วย ในด้านเนื้อหา มีการรับเอาวิถีชีวิตแบบเมืองแทรกเข้าไปในเนื้อหาบางตอน และอีกด้านหนึ่งคือการลดทอนเนื้อหาให้สั้นกระชับกว่าเดิม

ดังจะได้กล่าวถึงถึงการเปลี่ยนแปลงตามที่ปรากฏในแต่ละช่วงเวลาต่อไป

ในช่วงที่ 1 มีเพลงลีเก้งจ่า โพงพาง ชนมกรก เล่นงูกินหาง (เก๋า) กำพุกกำพวย

จิ้งจี้จิ้งจอก ฮัลดักต์ และเพลงเชิดผี เพลงและบทเจรจาเหล่านี้ส่วนมากใช้ภาษาพื้นบ้านล้านนาทั้งสิ้น และมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิตทางเศรษฐกิจ การทำมาหากินที่พึ่งพาธรรมชาติ

เกี่ยวข้องกับชีวิตทางสังคมในด้านระบบความเชื่อและความสัมพันธ์ของผู้คน โดยเฉพาะเพลง
 สิกข์จา ซึ่งมีปรากฏเท่าที่รวบรวมได้ถึง 11 ส่วน เนื้อหาของเพลงเหล่านี้กล่าวถึงระบบ
 การค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าแบบตัวถึงตัว จากผู้ผลิตถึงผู้บริโภคโดยตรง เช่น เพลงที่กล่าวถึง
 ภาพการจำหน่ายสินค้าบริโภคเพื่อการยังชีพในชีวิตประจำวันในตลาดประตูท่าแพในสมัยก่อน
 และระบบค้าขายที่อาศัยพ่อค้าคนกลางแบบพ่อค้าวัวต่าง เช่น เพลงที่กล่าวถึงกองคาราวาน
 พ่อค้าวัวต่างบางเพลง เป็นต้น บางเพลงก็มีเนื้อหากล่าวถึงการประกอบอาชีพของชาวบ้าน
 ในหมู่บ้านตัวเองและใกล้เคียง เช่น สันป่าสักหักเหียง หนองสีเืองปัดบึง กุ่มแดงสิ่งตั้ง ขาย
 บะถั่วเน่าต้ม (สันป่าสักหักเหียง (ไปทำเลื่อลำแพน) หนองสีเืองหาปลา กุ่มแดงขายถั่วและ)
 และบางเพลงก็ล้อเลียนพระภิกษุที่ประพฤติมิชอบ เป็นต้น

ในช่วงที่ 2 เพลงสิกข์จาหายไปเป็นส่วนใหญ่ นอกนั้นยังคงปรากฏอยู่และได้มีเพลง
 เพิ่มขึ้นอีก 2 เพลง คือ ริริข้าวสาร และปะเบ้มไบพลู เพลงริริข้าวสารและเป็นเพลงที่ใช้ภาษา
 ไทยภาคกลางสองเพลงแรกที่มีปรากฏในการเล่นของหมู่บ้านกุ่มแดงนี้ แต่ผู้เล่นยังคงออกเสียง
 ถ้อยคำภาษาไทยภาคกลางในเพลงนี้ด้วยสำเนียงพื้นบ้านลานนา ส่วนเนื้อหาของเพลงยังคง
 กล่าวถึงอาหารหลักสำหรับบริโภคซึ่งผลิตในท้องถิ่นชนบท

ส่วนเพลงปะเบ้มไบพลู ใช้ภาษาพื้นบ้านลานนา เป็นเพลงที่ใช้ประกอบในชั้นกระบวน
 การก่อนเล่น มีเนื้อหาบางตอนกล่าวถึงสภาพชีวิตที่แร้นแค้นของชาวบ้านดังเนื้อเพลงที่ว่า
 ...สองพี่น้อง กินเข้ากับเกือ... (สองพี่น้องกินข้าวกับเกลือ)

ในช่วงที่ 3 เพลงสิกข์จากงเหลือปรากฏเพียงเพลงเดียว เป็นเพลงที่มีเนื้อหาแสดง
 ออกถึงการล้อเลียนเพื่อนบ้านในหมู่บ้านละแวกใกล้เคียง ด้วยการกล่าวถึงเรื่องเพศ ดังนี้

สิกข์จา	บะลาออกแอด
ไฟไหม้แตก	ชาวบ้านหนองหอย
ไฟไหม้หมอย	ชาวบ้านหนองเห็ง
เตอะเต็งเหียง	เถิดเถิง เถิดเถิง

ในช่วงนี้ เพลงจุ่มจุ่มจุ่มออกและเพลงฮอดแฮ็ดหายไป ทั้ง 2 เพลงนี้เป็นเพลงที่ใช้
 ประกอบในชั้นกระบวนการเล่น นอกนั้นยังคงปรากฏอยู่

มีเพลงเกิดขึ้นใหม่ 5 เพลง คือ ปีกะปุน ย็อคกี้ รถไฟฉีก ลูกันหาง (ใหม่) และไทยไปเวียดนาม เพลงแรกใช้ภาษาพื้นบ้าน สี่เพลงหลังใช้ภาษาไทยภาคกลาง ส่วนในด้านเนื้อหานั้น 4 เพลงแรกไม่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต แต่เพลงที่ 5 กล่าวถึงสงครามที่เกิดขึ้นในประเทศเวียดนาม ซึ่งไทยได้ส่งทหารไปช่วยรบด้วย นอกจากนี้ได้ปรากฏบทเจรจาขึ้นอีก 1 บท ใช้ประกอบการเล่นเพื่อนำไปสู่การเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นในการเล่น "เป็นผี" บทเจรยานี้ใช้ภาษาไทยภาคกลาง เนื้อหาเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี

ในช่วงที่ 4(1) เพลงกำกุ่มกำนุย ย็อคกี้และเพลงไทยไปเวียดนามหายไป ส่วนเพลงอื่น ๆ ยังคงปรากฏอยู่ และได้มีเพลงใหม่ปรากฏขึ้นอีก 2 เพลงคือ เพลงลูกเสือชาวบ้าน (มีหลายเพลง) และเพลงจ้จ๊ะมะเชื่อเปราะ ทุกเพลงล้วนใช้ภาษาไทยกลาง 2 เพลงแรกมีเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตด้านใด ๆ เลย ส่วนเพลงจ้จ๊ะมะเชื่อเปราะ กล่าวถึงชีวิตความเป็นอยู่ของชาวชนบทภาคกลางในบางลักษณะ เช่น การใช้เรือเป็นพาหนะไปตามลำคลอง ภาพคนหนุ่มคนสาวอาบน้ำตามลำคลอง เป็นต้น

ในช่วงที่ 4(2) เพลงเก่าที่ปรากฏในช่วงที่ 1 ที่ยังคงมีปรากฏมาถึงช่วงนี้คือ ฝนตก และสิบลูก จาละออกแดด และเพลงที่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 2 คือ ปะแบ้มใบพลู ส่วนเพลงที่ปรากฏสืบเนื่องมาจากช่วงที่ 3 คือ เพลงรถไฟ (แต่เปลี่ยนแปลงเนื้อหา) ปีกะปุนและลูกันหาง (ใหม่) สำหรับบทเจรจาที่สืบเนื่องมาจากช่วงที่ 1 คือบทเจรจาในการเล่นลูกันหาง (เก่า) ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาบางตอน เช่นเดียวกับเนื้อหาในบทเจรจาประกอบการเล่นเป็นผีซึ่งสืบเนื่องมาจากช่วงที่ 3 ซึ่งจะได้กล่าวถึงรายละเอียดต่อไป ดังตารางเปรียบเทียบข้างล่างนี้

การเปลี่ยนแปลงของบทเจรจาประกอบการเล่นเป็นผี ระหว่างที่ปรากฏในช่วงที่ 3 กับช่วงที่ 4(2)

ช่วงที่ 3	ช่วงที่ 4(2)
ผี : ก๊อก ๆ	: ก๊อก ๆ
คน : มาทำไม	: ยายมามาทำไม
ผี : มาชวนไปดูหนัง	: มาชวนไปดูหนัง
คน : หนังเรื่องอะไร	: หนังเรื่องอะไร
ผี : เรื่องผีปีศาจ	: เรื่องผีปีศาจ
คน : หน้าเธอทำไมขาว	: หน้าเธอทำไมขาว
ผี : ฉันทาแป้ง	: ฉันทาแป้ง
คน : ผมเธอทำไมยาว	
ผี : ฉันทไว้ผมยาว	
คน : เล็บเธอทำไมยาว	
ผี : ฉันทไว้เล็บ	
คน : ตาเธอทำไมโบ้	: ตาเธอทำไมโบ้
ผี : ฉันทเป็นผี !	: ฉันทเป็นผี !

จะเห็นได้ว่าบทเจรจาในช่วงที่ 4(2) จะหายไปบางส่วน เป็นการรวบรัดตัดความ เพื่อจะได้ผ่านไปสู่ขั้นตอนที่ระทึกใจเร็วขึ้น บทเจรจาจึงคงเหลือแต่การตั้งคำถามด้วยความสงสัยไม่ไว้วางใจเพียง 2 ประโยค ด้วยการพิจารณาเพียงสัฟวีใบหน้าผี แล้วก็มองเห็นลักษณะของตาผีเลย ไม่มีการสำรวจอย่างละเอียดถี่ถ้วนตามแบบเดิมอีกต่อไป นับว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงเพื่อเร่งไปสู่สถานการณ์ระทึกใจตื่นเต้นโดยเร็ว

การเปลี่ยนแปลงของบทเจรจาประกอบการเล่น งูกินหาง (เก่า) ระหว่างที่
ปรากฏในช่วงที่ 1 กับช่วงที่ 4(2)

บทเจรจาในช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4(1)	บทเจรจาในช่วงที่ 4(2)
ตอนที่ 1 แม่ไก่ : อื้อเยียะหยัง? (ยายทำอะไร?) หญิงชรา : ขุดขิงขุดข่ากะ (ขุดขิงขุดข่านะสี) แม่ไก่ : ขอยืมเสียมกำลอ (ขอยืมเสียมหน่อย) หญิงชรา : อืบได้! (อืบไม่ได้!) แม่ไก่ : ขอยืมกำเตีอะ (ขอยืมเถอะน่า) หญิงชรา : เอ้าะ! (เอ้า!) (ส่งเสียมให้)	: ยายทำอะไร (ภาษากลาง) : ขุดขิงขุดข่ากะ : ขอยืมเสียมได้ก่อ (ขอยืมเสียมได้ไหม) : อื บมี : หั่นลอ! (นั่นไง!) : เอ้าะ! (เอ้า!)
ตอนที่ 2 หญิงชรา : เสียมขำมีไหนเทีย (เสียมขำอยู่ไหนเสียละ) แม่ไก่ : ตกน้ำบไหลตกไฟบไหม้ หญิงชรา : ขอกินน้ำสั๊กบวย (ขอกินน้ำสั๊กกระบวย) แม่ไก่ : บมีไฟตัก (ไม่มีใครตัก) หญิงชรา : ขอกินผักสั๊กเส้น	: เสียมขำมีไหนเทีย (เสียมขำอยู่ไหนเสียละ) : ตกน้ำก็ไหลตกไฟก็ไหม้ : ขอกินน้ำสั๊กบวย : บมีไฟตัก :

บทเจรจาในช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 4 (1)

บทเจรจาในช่วงที่ 4 (2)

(ขอกินผักสักเส้น)

แม่ไก่ : บมีไผ่เก็บ (ไม่มีใครเก็บ) :

หญิงชรา : ขอกินมะพร้าวสักหน่วย : ขอกินมะพร้าวสักหน่วย

(ขอกินมะพร้าวสักลูก)

แม่ไก่ : บมีไผ่ขึ้น (ไม่มีใครขึ้น) : บมีไผ่ขึ้น (ไม่มีใครขึ้น)

หญิงชรา : ขอกินไก่อ้อยสักตัว (ขอกิน ลูกไก่อ้อยสักตัว) หญิงชรา : ขอรดแก่งสักคัน

แม่ไก่ : เอาไก่อัดำไก่อัดแดง

แม่ไก่ : ไม่มีตางค้ซื้อ (ไม่มีเงินซื้อ)

หญิงชรา : ไก่อัดเอาหมด

หญิงชรา : ซื้อบ้านสักหลัง

(ไก่อัดอย่างไรเอาหึ่งนั้น)

แม่ไก่ : ยังไม่ได้สร้าง

หญิงชรา : พอกินไก่อ้อยสักตัว

แม่ไก่ : จะเอาไก่อัดำกา ว่าไก่อัดแดง

(จะเอาไก่อัดำหรือว่าไก่อัดแดง)

: ไก่อัดเอาหมด (ไก่อัดอย่างไร
เอาหึ่งนั้น)

จะเห็นได้ว่าถ้อยคำเจรจามีการเปลี่ยนแปลง 2 ลักษณะ คือ การเล่นในช่วง 4(2) มีการใช้คำภาษากลางเข้าไปปะปนในประโยคแรก และสิ่งที่หญิงชราจากแม่ไก่นั้น บางอย่างก็หายไป (เช่นขอผัก) แต่มีสิ่งใหม่เพิ่มคือ รถและบ้าน

สำหรับเพลงรถไฟฉีกฉีกที่ปรากฏในช่วงที่ 4(2) นี้ใช้ภาษาไทยภาคกลาง มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจโฆษณา ซึ่งเป็นวิธีการค้าแบบใหม่ ต่างจากแบบเดิม ดังที่ปรากฏในเพลงช่วงที่ 1 ลักษณะสินค้าที่โฆษณาเป็นสินค้าประเภทปัจจัยสี่ คือ เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มสำเร็จรูป แต่มีลักษณะที่เกินไปจากความจำเป็นที่แท้จริง เช่น เน้นความน่ารัก เมื่อสวมใส่แล้ว ดังเนื้อเพลงกล่าวว่า

ฉีกฉีก ฉีกฉีก ฉีกฉีก	เพื่อนรัก เธอจะไปไหน
<u>ใส่ชุดชุดชีไฮม์</u>	ก็ใส่นะสิน่ารักทุกคน
ชูชู ชูชู ชูชู	เป็นเพื่อนหนูทุกแห่งทุกหน
ร่ำเร่ิงสนุกชุกชุก	ทุกคนชอบชุดชูชู

ส่วนเพลงที่ปรากฏขึ้นใหม่อีก 2 เพลง ใช้ชื่อเหมือนกันคือ ยา หย่า ย่า ก็เป็นเพลงที่ใช้ภาษาไทยภาคกลาง และมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสินค้าจำเป็นชนิดใหม่ที่ผ่านการโฆษณาทางสื่อมวลชน ดังเนื้อเพลงกล่าวว่า

ยา หย่า ย่า	คุณแม่ซักผ้า
คุณนายสระผม	<u>ยามอมโบตัน</u>
<u>ยาสีฟันคอลเกต</u>	สบู่วิเศษ
.....	
ยา หย่า ย่า	<u>ชื่อน้ำปลากาหัวสิงห์</u>

จากการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือดังที่กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา ทั้งการเสื่อมสลาย การคงอยู่ และการปรากฏขึ้นใหม่ โครงสร้างต่าง ๆ ของการเล่นของเด็กก็มีลักษณะเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางสังคมด้วย จึงทำให้น่าสนใจว่าปัจจัยทางสังคมเข้ามามีส่วนในการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กดังกล่าวอย่างไร มากน้อยเพียงใด ซึ่งจะได้กล่าวถึงในบทต่อไป

การละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือกับสังคม ในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527

การละเล่นของเด็กในฐานะเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้น และดำรงอยู่ควบคู่มาับสังคมแต่ละยุคสมัย ย่อมมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับโครงสร้างส่วนต่าง ๆ ของสังคม ดังนั้นเมื่อโครงสร้างสังคมมีการเปลี่ยนแปลง ก็ย่อมส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างของการละเล่นของเด็กด้วย ในขณะเดียวกันการละเล่นของเด็กก็มีส่วนสนับสนุนส่งเสริมการดำรงอยู่ของสังคม เพราะมีคุณลักษณะในการตอบสนองความต้องการของสังคมแต่ละยุคสมัยที่การละเล่นของเด็กปรากฏอยู่ ดังที่มีผู้กล่าวว่า

"วัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีใดที่เป็นที่ต้องการของสังคมของคนส่วนใหญ่ สิ่งนั้นก็คงอยู่ต่อไป แต่ถ้าวัฒนธรรมประเพณีนั้น ๆ ไม่ได้มีส่วนร่วมในวิถีชีวิตของคน ไม่ได้ร่วมหัวจมท้ายกับการเติบโตของสังคม วัฒนธรรมนั้น ๆ ก็อาจจะกลายเป็นเพียงสัญลักษณ์หนึ่งในสังคมนั่นเอง"¹

ดังนั้นในบทนี้จึงจะศึกษาถึงลักษณะความสัมพันธ์ของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือกับสังคม ในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527 โดยแบ่งหัวข้อศึกษาออกเป็น 2 ประเด็น คือ ปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็ก และการละเล่นของเด็กกับการตอบสนองความต้องการของสังคม ซึ่งจะนำเสนอผลการศึกษาลำดับนี้

ปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ

การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการเมืองกับการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ
ในช่วง พ.ศ. 2443 - 2505

ระบบเศรษฐกิจของประเทศไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ระบบตลาด ภายหลังจากการทำสนธิสัญญาเบาริงกับอังกฤษ ใน พ.ศ. 2398 ซึ่งมีผลให้รัฐบาลไทยต้องยกเลิกพระคลังสินค้าของพระมหากษัตริย์ เปิดโอกาสให้กลุ่มพ่อค้าชาวตะวันตกเข้ามาลงทุนในประเทศอย่างเสรี มีการส่งออกและนำเข้าสินค้าจากภายในและภายนอกประเทศ ทำให้มีการใช้เงินตราแลกเปลี่ยนสินค้ามากขึ้น และความต้องการสินค้าโดยเฉพาะข้าว จากภายในประเทศของพ่อค้าประเทศเจ้าอาณานิคมตะวันตก ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านระบบการผลิตและวิถีชีวิตของคนไทยในเวลาต่อมา

อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมิได้ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจในลานนาโดยตรง จนกระทั่งเมื่อรัฐบาลในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ดำเนินนโยบายพัฒนาเศรษฐกิจและปฏิรูปการปกครองแผ่นดินเพื่อเตรียมการแผ่ขยายอิทธิพลของประเทศเจ้าอาณานิคมตะวันตก¹ สังคมลานนาจึงถูกผนวกเข้าอยู่ภายใต้การบริหารและการปกครองของรัฐบาลส่วนกลาง ใน พ.ศ. 2427 จึงส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางเศรษฐกิจและการเมืองในสังคมลานนา กล่าวคือ

ในทางการเมือง มีการเปลี่ยนแปลงระบบการปกครองเป็นแบบมณฑลตามพระราชบัญญัติปกครองท้องที่ ร.ศ. 116 และข้อบังคับปกครองหัวเมือง ร.ศ. 117 ซึ่งกำหนดโครงสร้างการปกครองส่วนภูมิภาคเป็นระบบเดียวกันทั่วประเทศ อาณาจักรลานนาจึงถูกเปลี่ยนเป็นมณฑลพายัพ ประกอบด้วยเมือง อำเภอบ้าน และหมู่บ้าน ซึ่งมีข้าหลวงผู้ว่าราชการเมือง นายอำเภอกำนัน และผู้ใหญ่บ้าน เป็นผู้ปกครองบังคับบัญชาตามลำดับชั้น การจัดระบบการปกครองดังกล่าว ทำให้โครงสร้างอำนาจรัฐอิสระของเจ้าผู้ครองนครในลานนาค่อย ๆ ถูก

¹ดูรายละเอียดใน บรรจง ตันตนยานนท์ "ปัญหาการรวมชาติในสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว" ใน การเมืองการปกครองไทยสมัยใหม่ รวมงานวิจัยทางประวัติศาสตร์และรัฐศาสตร์ หน้า 17 - 83

ทำลายลงและเสื่อมสลายไปในที่สุด¹

นอกจากนี้รัฐบาลส่วนกลางยังใช้ระบบการศึกษาเป็นเครื่องมือในการผสมกลมกลืนราษฎรพื้นเมืองให้เป็นพลเมืองไทย เพื่อประโยชน์ในการบริหารประเทศ ดังจุดประสงค์ที่ว่า "... ถ้าประสงค์จะให้พวกลาวเชื้อง จะฝึกหัดในทางอื่นไม่ดีเท่ากวาดต้อนเข้าโรงเรียน จะได้คัดสันดานและความคิดเสียแต่ยังเยาว์"² ในชั้นแรกมีการจัดการศึกษาและสอนภาษาไทย โดยอาศัยวัดและพระ ต่อมาจึงมีการจัดตั้งระบบโรงเรียนตามแบบตะวันตก จนกระทั่งมีการประกาศใช้พระราชบัญญัติการประถมศึกษา ในปี พ.ศ. 2464³ ระบบโรงเรียนจึงแยกเด็กออกจากการควบคุมของชุมชนหมู่บ้านนับตั้งแต่นั้นมา

ในด้านเศรษฐกิจ การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองดังกล่าว ทำให้เกิดระบบภาษีแบบใหม่ในลานนา คือเก็บเป็นเงินตราแทนสิ่งของ ทั้งที่ระบบเศรษฐกิจยังไม่เปลี่ยนจากระบบการผลิตเพื่อเลี้ยงตัวเองไปเป็นแบบเพื่อการค้า⁴

ภายหลังจากการปรับปรุงการคมนาคมภายในมณฑล และระหว่างมณฑลพำนักกับกรุงเทพ โดยเฉพาะทางรถไฟสายเหนือ ซึ่งได้เร่งสร้างมาถึงเชียงใหม่ ใน พ.ศ. 2464

¹ ฎรายละเอียดยใน สรัสวดี ประยูรเสถียร "กระบวนการรวมหัวเมืองประเทศราชลานนาไทยเข้าสู่ส่วนกลาง (พ.ศ. 2427 - 2476)" สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 22 - 28 เมษายน - กันยายน 2524

² ก.จ.ช. กรมศิลปากร เอกสารรัชกาลที่ 5 ม. 58/44 รายงานสมเด็จพระบรม-
โอรสาธิราช เจ้าฟ้ามหาวชิราวุธ กรมบัญชีกรมหลวงพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
ลงวันที่ 14 กุมภาพันธ์ ร.ศ. 124

³ ฎรายละเอียดยใน อรุณรัตน์ วิเชียรเขียว "การศึกษาในลานนาโบราณ - สมัยใหม่" ล้านนากับการศึกษาแบบใหม่ หน้า 29 - 47

⁴ สรัสวดี ประยูรเสถียร ด.

ทำให้เศรษฐกิจเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีการขยายพื้นที่เพาะปลูกข้าวและพืชเศรษฐกิจอื่น ๆ เพื่อส่งเป็นสินค้าออก¹ ชาวนาในลานนาจึงเปลี่ยนจากการเพาะปลูกข้าวเพื่อขายมากขึ้น ในระหว่างนั้นกลุ่มพ่อค้าจีนในเชียงใหม่ก็ได้เปิดกิจการโรงสีไฟในบริเวณใกล้สถานี ทั้งสถานี นครลำปางและเชียงใหม่เพื่อรับซื้อข้าวเปลือกจากชาวนาในหมู่บ้านใกล้เคียง² และขณะเดียวกัน พ่อค้าจีนได้ทำการค้าขายทางเรือระหว่างกรุงเทพฯกับเชียงใหม่ และทำการค้าขายทางบก ระหว่างเชียงใหม่กับมะละแหม่งสินค้าซึ่งนำเข้าไปจำหน่ายในภาคเหนือ เป็นสินค้าจากโรงงาน อุตสาหกรรม เช่น ผ้า เสื้อผ้า ด้าย น้ำมันก๊าด เทียนไข ไม้ขีดไฟ เครื่องใช้ทำด้วยเหล็ก เหล็กแผ่น (นำไปทำมีด พร้า ฯลฯ) สบู่ สურาต่างประเทศ และเกลือ³

การเปลี่ยนแปลงในระบบเศรษฐกิจดังกล่าว ทำให้ชาวนาในลานนามีความต้องการ เงินตราเพื่อซื้อสินค้ามากขึ้น ชาวนาจึงต้องประกอบอาชีพอื่น ๆ นอกจากการเกษตรเพื่อให้ เกิดรายได้เป็นเงิน เช่น รับจ้าง ค้าขาย และเกิดระบบพ่อค้าท้องถิ่น หรือพ่อค้าวัวต่างรับ ซื้อสินค้าจากหมู่บ้าน เช่น ข้าวเปลือกนำไปขายโรงสี หรือนำสินค้า จากเชียงใหม่ไปลำปาง และจากลำปางมาขายในเชียงใหม่⁴

กล่าวโดยสรุป ผลจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการเมืองดังกล่าวมาข้างต้น เป็นการดึงเอาชุมชนหมู่บ้านภาคเหนือผนวกเข้ากับเศรษฐกิจระบบตลาด ทำให้ประชาชนต้อง การเงินตรามากขึ้นจึงมีการผลิตเพื่อขาย และในด้านการเมือง ชุมชนหมู่บ้านภาคเหนือต้อง

¹ ธีรสวัสดิ์ ประยูรเสถียร "กระบวนการรวมหัวเมืองประเทศราช ลานนาไทย เข้าสู่ส่วนกลาง (พ.ศ. 2427 - 2476) สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 37 เมษายน - กันยายน 2524

² ชูสิทธิ์ ชูชาติ "การกำเนิดระบบเศรษฐกิจทุนนิยมกับผลกระทบที่มีต่อสังคม ชาวนาในภาคเหนือ พ.ศ. 2398 - 2475" สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 51 เมษายน - กันยายน 2524

³ ด.

⁴ ด.

ขึ้นอยู่กับอายุให้การปกครองของรัฐบาลส่วนกลาง และรับเอาวัฒนธรรมจากส่วนกลางมากขึ้น

แต่อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะเกิดระบบการผลิตเพื่อขายขึ้นในภาคเหนือในช่วงเวลา ดังกล่าวแล้ว แต่ชาวนาในชุมชนหมู่บ้านภาคเหนือก็ยังคงมีการผลิตเพื่อเลี้ยงตัวเอง ฟังตนเอง และธรรมชาติ ตลอดจนมีความพอใจเพียงในตัวเอง¹ ระบบการผลิตในหมู่บ้านกุ่มแดงก็เช่นเดียวกับหมู่บ้านอื่น ๆ คือ เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตยังคงเป็นอุปกรณ์ที่ทำขึ้นเองภายในหมู่บ้าน เช่น ไถ จอบ เสียม คราด และใช้แรงงานคน แรงงานสัตว์ นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือทำมาหากิน อย่างอื่นอีก เช่น ขอบ เหว เบ็ด ไซ สุ่ม และแซะ* ซึ่งเป็นเครื่องมือจับสัตว์น้ำ ส่วนเครื่องมือ ใช้ยิงนกยิงสัตว์ชนิดอื่น ได้แก่ กัง ซึ่งมีรูปร่างคล้ายธนู แต่ใช้ลูกกระสุนดินเหนียวเป็นลูกกระสุน เป็นต้น

ระบบการผลิตแบบพึ่งตนเองเช่นนี้ ทำให้เกิดการละเล่นของเด็กที่สอดคล้องกับวิถี ผลิตของชุมชนหมู่บ้าน คือ มีการเล่น ไถนา การไถนาเป็นกระบวนการขั้นแรกในการเตรียม ดินเพื่อการเพาะปลูกข้าว ชาวนาจะต้องมีความชำนาญในการควบคุมสัตว์และเครื่องมือที่ใช้ ไถนาด้วยแรงงานตนเอง และจะต้องเอาใจใส่วัวควายที่ใช้ไถนานั้นด้วย ชาวนาในหมู่บ้าน กุ่มแดงจะไถนาวันละ 2 เวลา คือ เช้าและบ่าย เพื่อหยุดพักรับประทานอาหารตอนกลางวัน และเพื่อให้วัวควายได้พักผ่อนและกินหญ้า การเล่นไถนาของเด็ก จะมีการสวมบทบาทเป็นวัว และเป็นคนไถ ใช้ก้านใบมะพร้าวซึ่งมีลักษณะงอน สามารถจับถือและผูกกับพื้นได้สะดวกแทน ไถ เมื่อไถไปได้ระยะหนึ่งผู้เล่นก็จะหยุดเพื่อปล่อยวัวให้ไป "กินหญ้า" หรือบางทีถ้ามีคนเล่น เกิน 2 คน ก็จะมีการเปลี่ยนให้ "วัว" ตัวหนึ่งหยุดพักแล้วนำอีกตัวหนึ่งมาเทียมไถเพื่อเล่น ไถนาต่อไป

¹ ชูสิทธิ์ ชูชาติ "การกำเนิดเศรษฐกิจระบบทุนนิยมกับผลกระทบที่มีต่อสังคมชาวนา ในภาคเหนือ พ.ศ. 2398 - 2475" สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 56
เมษายน - กันยายน 2524

* เครื่องมือจับปลาประเภทเดียวกับสวิง สานด้วยไม้ไผ่ ใช้เชือกดักปลาในนาฤดู ทำนาระยะก่อนไถคราด สำหรับในหมู่บ้านกุ่มแดง ปัจจุบันชาวนาไม่ค่อยใช้กันแล้ว

กระบวนการผลิตข้าวขั้นสุดท้ายคือ การสีข้าว ครกกระเดื่องคือเครื่องมือสีข้าวที่ประดิษฐ์ขึ้นเองจากลำต้นไม้เนื้อแข็ง ประกอบด้วยโครงสร้างสำคัญ 4 ส่วน คือ ครก สาก คันเหยียบ และคาน การทำใช้ระบบกลศาสตร์ง่าย ๆ แบบคานคัตคานงัด แล้วทั้งน้ำหนักกระแทกลงด้านที่เป็นครกกับสาก เวลาตำข้าวต้องมีคนช่วยกันอย่างน้อยที่สุด 2 คน เพราะต้องทำหน้าที่ตำคนหนึ่ง คนพลิกข้าวและตักข้าวที่ตำแล้วออกจากครกและตักข้าวเปลือกใส่ครก และตักข้าวเปลือกใส่ครกอีกคนหนึ่ง กระบวนการสีข้าวด้วยแรงคนมีหลายขั้นตอน คือ ตำข้าวเปลือกและคนพลิกข้าวในระหว่างที่ตำ ผัดข้าว และร่อนข้าว จึงจะได้ข้าวสารไว้รับประทาน

เนื่องจากกระบวนการเช่นนี้ต้องใช้แรงคนมาก และใช้เวลาานกว่าจะได้ข้าวสาร ดังนั้นชาวบ้านจึงจำเป็นต้องตำข้าวแต่พอกินไปในแต่ละวัน เวลาที่ตำข้าวคือตอนเย็นถึงพลบค่ำ เพราะพอค่ำเสร็จก็จะได้นำไปแช่ค้างคืนเพื่อเตรียมนึ่งในตอนเช้าวันรุ่งขึ้น หญิงชราในหมู่บ้านกู๋แดง ได้เล่าถึงบรรยากาศการผลิตแบบพึ่งตนเองนี้ว่า พอตกเย็น เสียงครกกระเดื่องตำข้าวก็จะดังขรมไปทั่วหมู่บ้าน บ้างก็ดัง "อูต ... บุก! อูต ... บุก!" และบ้างก็ดัง เอ็ก เค้งเล้ง! เอ็ก เค้งเล้ง! ซึ่งบอกถึงลักษณะของครกกระเดื่องที่ต่างกัน 2 แบบ ชาวบ้านเรียกว่า "มองปึก และ มองลือ" เสียงครกกระเดื่องนี้จะดังผสมผสานไปกับเสียงร้องของสัตว์และกลิ่นควันไฟที่เตรียมหุงหาอาหารและใช้สำหรับรมกันยุงและแมลงให้ว้าวว

วิธีการผลิตเช่นนี้ถูกถ่ายทอดไปในการเล่น มองตำข้าวของเด็ก ๆ เด็กจะใช้ไม้ไผ่มาประดิษฐ์เป็นครกกระเดื่อง ใช้ครกหินเก่า ๆ แทนครก ใช้กระดัง ใช้ตะแกรง (เหิง) ที่ชำรุดแล้ว และใช้แกลบหรือทรายแทนข้าวเปลือก กระบวนการในการเล่นจะเลียนแบบตามขั้นตอนของผู้ใหญ่ทุกประการ

ต่อมาเมื่อข้าวได้กลายเป็นสินค้าสำคัญที่กลุ่มพ่อค้าตะวันตกต้องการ การผลิตด้วยกรรมวิธีธรรมชาติจึงไม่สอดคล้องกับความต้องการของระบบตลาดอีกต่อไป ดังนั้นเมื่อมีการตั้งโรงสีเครื่องจักรไอน้ำซึ่งใช้เทคโนโลยีที่สูงกว่า ใช้เวลาน้อยกว่าและได้คุณภาพข้าวที่ต่างกัน ชาวบ้านจึงหันไปอาศัยเครื่องมือทันสมัยดังกล่าว

สำหรับในหมู่บ้านกู๋แดงมีการตั้งโรงสีขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2491 การเปลี่ยนแปลงของระบบผลิตเพื่อขายดังกล่าว ทำให้ครกกระเดื่องลบทบาทสำคัญลง เช่นเดียวกับกระดัง และเหิงหรือตะแกรงร่อนข้าว และการเล่นมองตำข้าว กับผีนางดัง ก็เสื่อมสลายไปกับ

กระบวนการผลิตแบบพึ่งตนเองดังกล่าว

ในด้านการผลิตเครื่องนุ่งห่ม ชาวนาในภาคเหนือทั่วไปมีการปลูกฝ้ายและทอผ้าใช้เอง ศาสตราจารย์ซิมเมอร์แมน ซึ่งได้ไปสำรวจเศรษฐกิจภาคเหนือ ใน พ.ศ. 2473 กล่าวว่า ในปี พ.ศ. 2450 ชาวบ้านยังคงปั่นฝ้ายอยู่รอบเมืองเชียงใหม่¹ และเพิ่งจะเลิกไปเมื่อสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2² การเสื่อมสลายของอุตสาหกรรมพื้นบ้านดังกล่าว เป็นผลมาจากการนำเข้าสินค้าสำเร็จรูปประเภทเสื้อผ้า การเข้าไปของสินค้าจากระบบอุตสาหกรรม ทำให้ชาวบ้านลดความสำคัญของการผลิตเองใช้เอง ดังนั้นการเล่น ผีอักขรจึงได้หายไปจากการละเล่นของเด็กในหมู่บ้านทุ่งแดงพร้อม ๆ กับ ผีนางตึง และ มอญดำขาว ตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2464 - 2484

นอกจากการผลิตในไร่นาแล้ว ชาวบ้านยังมีการเลี้ยงสัตว์ไว้เป็นอาหารด้วย ได้แก่ เป็ด ไก่ และสุกร การเล่นคอกหมู เป็นการเล่นเลียนแบบการเลี้ยงสุกร วิธีเลี้ยงสุกรของชาวบ้านทุ่งแดงในช่วงนี้ จะมีการกั้นคอกสำหรับให้สุกรอยู่ สำหรับอาหารสุกรนั้นอาศัยพืชผักตามธรรมชาติ เช่นข้าวและรำข้าวต้มรวมกันให้สุกร แล้วจึงให้หมูกิน วิธีเล่นคอกหมู ของเด็ก ๆ คือการนำเอาลำต้น "เหียง" (พืชน้ำประเภทกกแต่แข็งแรงกว่า ชาวบ้านใช้ทำเสื่อลำแพน) ตัดเป็นท่อน ๆ แล้วผ่าครึ่ง นำมาวางเรียงสลับซ้อน ๆ กัน เป็นรูปสี่เหลี่ยม และใช้ก้อนหินแทนหมู

สำหรับระบบน้ำเพื่อใช้ในการผลิตในไร่นานั้น ยังคงอาศัยสภาพตามธรรมชาติ และมีการจัดระบบเหมืองฝายภายในชุมชนหมู่บ้าน ในช่วงนี้น้ำค่อนข้างจะอุดมสมบูรณ์ ในหมู่บ้านทุ่งแดงมีการขุดเหมืองเพื่อเป็นทางระบายน้ำผ่านบริเวณที่อาศัยเข้าสู่ทุ่งนา ทำเลที่ตั้งของหมู่บ้านก็อยู่ท้ายน้ำด้วย ดังนั้นนอกจากจะมีเหมืองเป็นทางส่งน้ำแล้วยังมีสระน้ำตามธรรมชาติอีกด้วย บริเวณตำบลหนองแฝก จะมีสระน้ำตามธรรมชาติบริเวณทุ่งนาถึง 4 สระ สระน้ำเหล่านี้จึงเป็นทั้งแหล่งระบายน้ำ กักเก็บน้ำเพื่อใช้ในการผลิต และเป็นแหล่งอาหารโปรตีนตามธรรมชาติ แหล่งสำคัญของชาวบ้านด้วย สภาพวิเวศวิทยาเพื่อการผลิตเหล่านี้ ได้กลายเป็นโครงสร้าง

¹ฉัตรทิพย์ นาถสุภา เศรษฐกิจหมู่บ้านไทยในอดีต หน้า 37

²ดู.

ส่วนหนึ่งของการละเล่นของเด็ก นั่นคือ เป็นสถานที่เล่นตามธรรมชาติ เด็กจะเล่น ชี้น้ำหน้า หรือการเล่นไล่จับกันในน้ำ เล่นน้ำโดยการแหวกว่ายในท่าต่าง ๆ เช่น หมาเฝ้าลอยน้ำ ตีมะปุง โดยทำให้ผ้าถุงพองลมแล้วรวบชายพาตัวลอยไปตามน้ำ หรือเล่นสู้กันในน้ำ โดยการ ใช้สันมือกระแทกหน้าผากกันเป็นต้น

บริเวณแหล่งน้ำตามธรรมชาตินี้ยังเป็นที่อยู่อาศัยอันอุดมสำหรับใช้เป็นอาหารวัวควาย ด้วย เด็ก ๆ ในหมู่บ้านช่วงนี้ จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการผลิตของชุมชนด้วยการทำหน้าที่ดูแล สัตว์สำหรับไว้ใช้งาน บริเวณสระน้ำเหล่านั้นจะมีต้นไม้ใหญ่ เช่น ก้ามปู สีเสียด ซึ่งทำให้เกิดร่มเงาเป็นที่พักผ่อนและเป็นสถานที่เล่น วิธีการควบคุมสัตว์เลี้ยงไม่ให้ออกไปหากินไกล คือ การใช้ "กัง" ยิง ลูกกระสุนน้ำจากดินเหนียว เด็กจะใช้ดินเหนียวปั้นเป็นก้อนกลมแล้ว ตากให้แห้ง การละเล่นหลายชนิดได้เกิดขึ้นในท่ามกลางการผลิตของเด็ก ๆ เช่น อีจิ้งลูกกัง อีปุก อีกลึง หรืออีซุม ซึ่งก็คือการเล่นหอยลูกกระสุนแบบต่าง ๆ ลูกกังจึงกลายเป็นวัตถุมีค่า ในการละเล่นของเด็ก เพราะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ถึง 2 ทางคือ ใช้ยิงสัตว์ และใช้เล่นในเกมต่อ ๆ ไป นอกจากนี้สถานที่เหล่านี้ยังเป็นที่เล่นสำหรับเด็กหญิงหลายชนิด เช่น ผีอึกวัก ผีกองแก้ง หรือผีนางตัง ซึ่งล้วนแต่เป็นความเชื่อเกี่ยวกับวิธีการผลิต ในระหว่าง เลี้ยงควาย เด็กอาจจะนำเครื่องมือหาปลาไปด้วย เช่น เบ็ด ยอ หลังจากหาปลาแล้ว เด็ก ๆ ก็อาจจะนำ "กองแก้ง" ซึ่งเป็นโครงสร้างส่วนสำคัญของยอมาเล่นเขี่ยผีกองแก้ง ฟ้อนรำกัน เป็นที่สนุกสนาน

สภาพการคมนาคมในช่วงก่อนยังคงอาศัยทางเท้าแคบ ๆ และทางเกวียน เกวียน จึงเป็นพาหนะสำคัญในการเดินทาง และโดยเฉพาะเพื่อขนส่งข้าวจากหมู่บ้านออกไปขายหรือ มีพ่อค้ามาซื้อถึงในหมู่บ้าน หรือใช้บรรทุกข้าวจากไร่นาเข้ามาเก็บไว้ในยุ้งฉาง ในหมู่บ้าน กู่แดงจึงมีการเล่น จั้วล้อ และลากล้อ หลักสำคัญของการขับเกวียนนั้น อยู่ที่การบังคับวัวควาย ที่ใช้เทียมเกวียน วัวควายจึงคล้ายกับเป็นเครื่องจักรที่มีชีวิต วิธีการบังคับจึงต้องอาศัยทั้ง "ภาษาแรงงาน" และ "ภาษาพูด" นั่นคือ การดึงเชือกที่ใช้สนตะพาย เพื่อบังคับให้วัวควาย เลี้ยวไปทางซ้าย หรือขวาตามที่ต้องการ พร้อมกับการออกคำสั่งด้วยภาษาพูด ในการเล่น จั้วล้อของเด็ก ๆ จะมีการสวมบทบาทเป็นวัว 2 ตัว และคนขับมีการใช้ไม้มาต่อเป็นโครงสร้าง ของเกวียนอย่างง่าย ๆ วิธีบังคับ "วัว" ใช้เชือกผูกข้อมือของคนสวมบทเป็นวัว เวลาจะเลี้ยว

ก็ถึงเชือกด้านที่ต้องการ เด็กจะส่งเสียงออกคำสั่งกระตุ้นวัวเลียนแบบผู้ใหญ่ เช่น ฮีย! ฮีย! ขวา! และบางทีจะถือแส้วฟาดวัวเวลาติดัว

ต่อมามีการปรับปรุงเส้นทางและระบบการคมนาคม เพื่อใช้ในการลำเลียงสินค้าจากชนบทเข้าสู่เมืองและจากเมืองถึงท่าพาณิชย์เพื่อส่งออก และเพื่อลำเลียงสินค้าอุตสาหกรรมเข้าสู่ชนบท ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้าน ถนนสายที่เชื่อมระหว่างเขตอำเภอสารภีและตำบลต่าง ๆ ได้เกิดขึ้นหลายสาย จากถนนใหญ่ใช้เป็นเส้นทางหลักก็ขยายเป็นถนนซอยเชื่อมเข้ากับทางเดินและทางเกวียนในหมู่บ้าน มีรถจักรยานและรถบรรทุกที่เรียกกันว่า "รถคอกหมู" เข้าไปถึงหมู่บ้าน จากทางเดินเท้าแคบ ๆ ก็สามารถขี่จักรยานได้ จากทางเกวียนที่ขรุขระก็ถูกปรับให้เรียบเพื่อความสะดวกในการใช้รถบรรทุก

พาหนะที่ทันสมัยดังกล่าวได้กลายเป็นต้นกำเนิดการละเล่นชนิดใหม่ในหมู่บ้านกู่แดง นั่นคือ การเล่นรถอยู่ และรถลาก ของเล่นชนิดใหม่นี้ได้กระตุ้นขึ้นเลียนแบบรถจักรยานและรถบรรทุก รถอยู่มีล้อเดียวแต่สามารถบังคับให้หมุนเลี้ยวไปทางไหนก็ได้คล้ายรถจักรยาน การขับเคลื่อนใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นแรงขับเคลื่อนไปข้างหน้า ส่วนรถลากประดิษฐ์ขึ้นเลียนแบบรถยนต์บรรทุก มีล้อคู่ ผู้เล่นจะใช้ไม้กระดานต่อเป็นพื้นสำหรับขึ้นนั่งได้ และบางครั้งอาจจะต่อตัวรถให้มีหนังรอบ 4 ด้าน ช่วยให้นั่งได้อย่างสบาย และสามารถลากเลื่อนไปมาได้ การเล่นรถอยู่และรถลาก ได้เข้าไปแทนที่การเล่นจั่วล้อ และลากล้อ เช่นเดียวกับที่รถจักรยานและรถบรรทุก ได้เข้าไปแทนที่การเดินเท้าและการใช้เกวียน การเล่นจั่วล้อและลากล้อจึงหายไปจากการละเล่นของเด็กในหมู่บ้านกู่แดงในเวลาต่อมา

นอกจากนี้การเข้าไปของรถจักรยาน ยังมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นอีกชนิดหนึ่งคือ ดึงล้อ ซึ่งแต่เดิมใช้ขอบกระดังเป็นอุปกรณ์การเล่น ต่อมาจึงเปลี่ยนเป็นขอบล้อจักรยาน และยางรถจักรยานแทนขอบกระดังที่ใช้อยู่แต่เดิม

การเปิดประเทศเพื่อค้ากับตลาดโลกในช่วงต้นรัตนโกสินทร์หรือสมัยรัชกาลที่ 4 ดังกล่าวไว้ตอนต้น ทำให้เกิดความต้องการเงินตราสำหรับเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสินค้านำเข้ามากขึ้น ดังนั้นในสมัยรัชกาลที่ 4 จึงมีการปรับเปลี่ยนลักษณะเงินตราซึ่งมีใช้มาแต่สมัยต้น ๆ หลายลักษณะ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแลกเปลี่ยนสินค้ากับต่างชาติ แต่ก็ยังไม่พอเพียงแก่ความต้องการในการแลกเปลี่ยนเงินของต่างชาติ จนถึงกับมีการอนุญาตให้ใช้

เงินเหรียญของต่างชาติได้ ซึ่งได้แก่ เงินเหรียญเม็กซิกัน เปรู ซอลันดา ญวน และรูปีอินเดีย¹ จนกระทั่งต่อมารัฐบาลในสมัยรัชกาลที่ 4 จึงได้ก่อตั้งโรงงานขึ้นมีชื่อว่า "โรงงานผลิตสิทธิการ"² เพื่อผลิตเหรียญบาทขึ้นใช้เอง

ในสมัยรัชกาลที่ 5 พ.ศ. 2451 (ร.ศ. 127) มีการผลิตเหรียญทองแดงแบบมีรูปกลมกลางขึ้นเป็นครั้งแรก มีสามราคา คือ 10 สตางค์ 5 สตางค์ และ 1 สตางค์³ และมีการผลิตเหรียญทองแดงเรื่อยมาจนถึงรัชกาลที่ 8 และผลิตครั้งสุดท้ายโดยโรงงานไทย พ.ศ. 2482

สำหรับภาคเหนือ แต่เดิมมีการผลิตเงินใช้เอง ได้แก่ เงินเจียง เงินหอก และมีเงินตราจีนถูกนำเข้ามาใช้จ่ายอยู่เสมอ⁴ สำหรับในช่วงหลังจากปี พ.ศ. 2398 ได้มีการใช้เงินรูป หรือที่ชาวบ้านเรียกกันว่า เงินแถบในภาคเหนือ⁵ และหลังจากการแผ่ขยายอำนาจรัฐกลาง มีการเก็บภาษี 4 บาท และการแผ่ขยายของระบบตลาด ทำให้มีการใช้เงินตราสยามมากขึ้น จนกระทั่งเลิกใช้เงินรูปไปในที่สุด

ในหมู่บ้านกู่แดงมีการละเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับระบบเงินตราเกิดขึ้นในช่วง พ.ศ. 2443 - 2464 ได้แก่ การเล่นขายครว ซึ่งมีการเลียนแบบการค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าด้วยเงินตรา เงินที่ใช้สมมุติในการละเล่น ได้แก่ เงินอัฐ เงินรูป (แถบ) เงินจิ้น และสตางค์แดง การละเล่นอีกชนิดหนึ่งได้แก่ อั้งยี่สตางค์แดง หรือโยนเหรียญ ซึ่งต่อมามีการเสื่อมสลายไปในช่วง พ.ศ. 2485 - 2505 อันเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงการผลิต

¹กรมธนารักษ์, กระทรวงการคลัง เหรียญบาทกรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325 - 2525 หน้า 17 - 20

²ลค. หน้า 17

³ลค. หน้า 22

⁴กระแส ศาสตรະสิงห์ "ตำนานเงินตราไทย" วารสารกรมบัญชีกลาง 3 : 29 - 35, 2505 อ้างในกรมธนารักษ์, กระทรวงการคลัง ลค.

⁵สุทธิ ชูชาติ "กำเนิดระบบเศรษฐกิจทุนนิยมกับผลกระทบที่มีต่อสังคมชาวนาในภาคเหนือ พ.ศ. 2398 - 2475" สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 44 เมษายน - กันยายน 2524

เหรียญบาทในสมัยรัชกาลที่ 8 คือ พ.ศ. 2482 ที่ผลิตเหรียญทองแดงชนิดมีรูปกลมกลาง ส่วนการเล่นขายครัวยังคงปรากฏมาจนถึงปัจจุบัน และมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะเงินตราสมมุติตามสภาพที่เป็นจริง

นอกจากนี้ ในเพลงสีกจูงจ่าซึ่งใช้ร้องประกอบในกาลเล่นสีกจูงจ่า ยังได้กล่าวถึงภาพตลาดแลกเปลี่ยนสินค้าทางเรือที่ตลาดประตู่ท่าแพ และภาพกองคาราวานของพ่อค้าวัวต่าง ดังนี้

แม่เลี้ยงเหย	ไ้ไปแอ่วไ้	(แม่เลี้ยงเฮ้ย อยากไปเที่ยวเหลือเกิน)
ล่องกองไ้	ปะตุ้ดำแป	(ล่องถนนด้านไ้(ไป)ประตู่ท่าแพ)
พ่องขายแฮ	แป้นผืนแผ่นผ้า	(ข้างขายแฮ*ขายผืนแผ่นผ้า)
จั่วต่างเต็ง	ก็คยากมันหยัง	(วัวต่างฮ้วน อย่าท้อใจไปเลย)
เอาหลักขึ้นผั่ง	เอาตั้งขึ้นตั้ง	(เอาหลักขึ้นผั่ง เอาตั้งขึ้นตั้ง)
ฮอดตัยยัง	จะปัดกินตอน	(ถึงที่พัก จะปัดให้กินกลางวัน)
ฮอดตื่นนอน	จะปัดกินหญ้า	(ถึงที่นอน จะปัดให้กินหญ้า)
ตั้งไปหน้า	เกือจะเปง	(ตั้งแต่นั้นไปข้างหน้าเกลือกจะแพง)
สองแสนเต้าร้อย		(สองแสนเต้าร้อย)
ปู้คำน้อย	จะต่างเบา ๆ	(วัวตัวที่ชื่อคำน้อย จะต่างเบา ๆ)
ปู้คำเลา	จะเอียงน้ำจู้	(วัวตัวที่ชื่อคำเลา ...*)
ปู้หลุหลู้	จะเอานำทาง	(วัวตัวที่ชื่อหลุหลู้ จะเอานำทาง)
เสียงผางกลาง	มาหันแล้ว ๆ	(เสียงผางกลาง(กระดิ่ง) มานั่นแล้ว ๆ)
ฮ้ายกองแก้ว	ลูกโด้งพุงหมา	(พีกองแก้ว มาจากพุงพุงหมา)
ฮ้ายจันตา	เอาหยังมาด้อน	(พี้จันตา เอาอะไรมาผาก)

จากเพลงข้างต้นจะเห็นว่าสินค้าผ้าจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่เข้าไปจำหน่ายในภาคเหนือโดยกลุ่มพ่อค้าทางเรือ ในขณะที่สินค้าจำพวกอาหาร เช่น เกลือก จะถูกนำไปขาย

* แฮ คือผ้าผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรม เป็นผ้าชนิดที่มีเนื้อบางมาก

* หากความหมายยังไม่พบ

โดยพ่อค้าท้องถิ่น หรือพ่อค้าวัวควาย ภาพความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจระบบเงินตรา โดยผ่านกลุ่มผู้ค้าทั้งสองระดับ คือพ่อค้าท้องถิ่น และพ่อค้าในเมือง ได้ถูกบันทึกลงในเพลงร้องประกอบการละเล่นของเด็กด้วย และภาษาที่ใช้ก็เป็นภาษาพื้นบ้านภาคเหนือ และมีลักษณะทางวรรณศิลป์ปรากฏอยู่ด้วย

การเข้าไปของสินค้าอุตสาหกรรมสมัยใหม่ เช่น เสื้อผ้าสำเร็จรูป ก็ทำให้เกิดการละเล่นชนิดใหม่ขึ้นอีก ได้แก่ การเล่นพับกระดาษ ผู้เล่นจะพับกระดาษเป็นรูปเสือและกางเกง นอกจากนี้ยังใช้กระดาษพับเป็นกระทรงรูปแบบต่าง ๆ ด้วย

การผลิตด้านอุตสาหกรรมในประเทศระยะก่อนรัฐบาลจอมพลสฤษดิ์นั้น กิ่งหนึ่งของอุตสาหกรรมเป็นการแปรรูปสินค้าเกษตรและเหมืองแร่ เช่น โรงสี โรงเลื่อย โรงงานน้ำตาล โรงปรบยาสูบ อีกกิ่งหนึ่งเป็นการผลิตสินค้าบริโภคและอุปโภค จำพวกสุรา ไม้ขีดไฟ รองเท้า บุหรี่ ผลิตภัณฑ์แร่ที่มีโซลิตะ ผลิตภัณฑ์จากยาง และโรงกลั่นน้ำมัน¹

สำหรับโรงงานอุตสาหกรรมยาสูบ ในประเทศไทยตั้งขึ้นครั้งแรกในช่วง พ.ศ. 2475 - 2503² บุหรี่ที่จำหน่ายในสมัยนั้นได้แก่ บุหรี่ตราห้อง

ผลิตภัณฑ์จากระบบอุตสาหกรรมต่าง ๆ ดังกล่าว เป็นสินค้าที่ถูกนำไปจำหน่ายแพร่หลายในชนบท การเข้าไปของบุหรี่ตราห้องทำให้เกิดการละเล่นชนิดใหม่ขึ้นในหมู่บ้านทุ่งเตง คือ การเล่นใบป้อ (ป้อ : ร่อน) ซึ่งเกิดขึ้นในช่วง พ.ศ. 2464 - 2484 ใบป้อประดิษฐ์ขึ้นจากกระดาษของบุหรี่ตราห้อง ซึ่งเป็นกระดาษค่อนข้างแข็ง การละเล่นชนิดนี้พัฒนามาจากการเล่นอั้งยี่ต่างค้แดง แตกต่างกันที่วิธีโยนหรือหอย คือใบป้อนั้นใช้วิธีร่อนตามลักษณะความแบนและบางเบาของกระดาษ

บุหรี่ปั้นบ้านภาคเหนือนั้นนิยมทำเป็นมวนโต บุหรี่ 1 มวน สามารถสูบได้ตลอดวัน หรือบางคนก็ข้ามวัน เรียกกันว่า "มูลิ้ชโย" หรือ บุหรี่ชโย ชโยนำมาจากเปลือกมะขามหรือ

¹นิรนาม "วิถีการผลิตของสังคมไทย" (ภาคผนวก) ใน จากเศรษฐศาสตร์การเมืองถึงสังคมไทย หน้า 78

²สมเกียรติ วันทะนะ "วิวัฒนาการชนชั้นกรรมกรไทยสองร้อยปี" วารสารธรรมศาสตร์ 11 : 43 มีนาคม

ไม้มะขามตำป่นละเอียด ใช้โรยบนไปกับยาสูบในขณะที่มวนบุหรี่ เพื่อช่วยให้ไฟติดได้นาน ๆ สิ่งที่ใช้มวนบุหรีคือ ใบทองอ่อนสด ๆ นำมารีดด้วยโลหะ หรือเตารีดร้อน ๆ ให้แห้ง จะมีกลิ่นหอม การเข้าไปของบุหรีสำเร็จรูป ซึ่งเป็นสินค้าแปลกใหม่ และขนาดมวนเล็กกะทัดรัดกว่า ทำให้ชาวบ้านบางส่วนหันมาสูบบุหรีจากภายนอกมากขึ้น การละเล่นของเด็กที่เป็นผลมาจากสินค้าอุตสาหกรรมชนิดนี้ ได้แก่ การเล่นขายคั่ว และสินค้าที่ขายนั้นคือ "บุหรี" โดยผู้เล่นใช้ดอกกล้วย ซึ่งมีลักษณะแลดูคล้ายบุหรีมวนเล็ก ๆ แทนบุหรี

สินค้าอุตสาหกรรมจากภายนอกอีกชนิดหนึ่งที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็ก ได้แก่ น้ำตาลทราย เด็กจะเล่นขายน้ำตาลทราย โดยใช้ทรายละเอียดสีขาวนวลแทนน้ำตาลทรายจากโรงงานอุตสาหกรรม การเล่นเกมสินค้าบุหรีและน้ำตาลทรายนี้ปรากฏขึ้นในช่วง พ.ศ. 2485 - 2505

ส่วนสินค้าผลิตภัณฑ์จากยางที่เข้าไปถึงหมู่บ้าน และก่อให้เกิดการละเล่นชนิดใหม่ในเวลาต่อมาได้แก่ ยางรัด ในช่วง พ.ศ. 2485 - 2505 มีการละเล่นที่ใช้ยางรัดเป็นอุปกรณ์ 3 ชนิด ได้แก่ ชนโกหนึ่งร้อง (หนึ่งร้อง : ยางรัด) เป่าหนัง (เป่ากบ) และหนังหลัก (โยนยาง) หนังหลักเป็นการเล่นหยอที่ใช้ยางรัดเข้าไปเป็นอุปกรณ์แทนที่สัตว์ต่าง ๆ เช่นเดียวกับการเล่นใบป้อ

การเล่นใบป้อในเวลาต่อมาเรียกว่า ใบปี (พ.ศ. 2485 - 2505 และ 2506 - 2519) ใช้อุปกรณ์สำเร็จรูปจากในเมืองเล่นแทนกระดาศของบุหรีตราห้อง

สินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตเป็นของเล่นสำเร็จรูปที่ปรากฏในหมู่บ้านกู่แดงชนิดอื่น ๆ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์แก้วและกระป๋องโลหะ (จากต่างประเทศ) คือลูกแก้ว มีลักษณะกลมทำเลียนแบบ "ลูกก้าง" หรือลูกกระสุนดินเหนียวมีสีสังดงาม เด็กใช้เล่นตีลูกแก้ว ชนลูกแก้ว ส่วนกระป๋องโลหะนั้นเป็นกระป๋องอาหารเสริมยี่ห้อโอวัลติน พอลูกแก้วในเมื่องนำไปประดิษฐ์เป็น "บอกลูก" ทำเลียนแบบการเล่นบอกลูก ซึ่งใช้เล่นสากน้ำในเทศกาลสงกรานต์ บอกลูกเป็นของเล่นเด็กที่มีเทคโนโลยีสูงกว่า บอกลูก เพราะมีที่บรรจุน้ำ มีระบบสูบลูกที่ดี ทำให้ดีดไปได้ไกล ๆ และพกพาได้สะดวก ต่อมาจะมีการผลิตที่ก้าวหน้าขึ้นอีก คือผลิตจากโลหะอลูมิเนียม และพลาสติก มีขนาดเล็กกะทัดรัด มีสีสังดงาม แรงฉุดบางเบาแต่พุ่งไปได้ไกล คนถูกดีดน้ำจะไม่รู้สึกเจ็บ แต่ในปัจจุบัน อุปกรณ์การเล่นเหล่านี้ไม่ปรากฏใน

หมู่บ้านทุ่งแดงอีกเลย นอกจากบอกลีดซึ่งทำจากกระบอกไม้ไผ่ หรือท่อเอสลอน และเป็นดินน้ำ
นโยบายทางการเมืองของรัฐบาลสมัยรัชกาลที่ 5 ที่มุ่งสร้างบูรณาภาพของความเป็น
รัฐชาติ โดยการใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือในการปลูกฝังความคิด และอุดมการณ์ตลอดจน
วัฒนธรรมด้านอื่น ๆ จนกระทั่งมีการจัดระบบการศึกษาแผนสมัยใหม่ขึ้น และส่งผลให้เกิดการ
เปลี่ยนแปลงในการละเล่นของเด็กในหมู่บ้านทุ่งแดงด้วย เพราะเด็กเริ่มถูกแยกตัวออกจาก
ชุมชน ทำให้ลดบทบาทในการมีส่วนร่วมทางการผลิต และการรับการหล่อหลอมทางวัฒนธรรม
จากชุมชนหมู่บ้านตนเอง การละเล่นที่เคยเล่น เคยประดิษฐ์เองในระหว่างการทำงานช่วย
พ่อแม่ ก็เริ่มเสื่อมสลายไปเพราะเด็กต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ในโรงเรียน เพลงร้องประกอบ
การเล่นที่เคยใช้แต่ภาษาพื้นบ้านก็มีเพลงร้องที่เป็นภาษาไทยกลางเข้ามาแทรก เช่น การเล่น
รี้รำข้าวสาร โพงพาง เป็นผี เป็นต้น รายละเอียดในเรื่องนี้จะกล่าวถึงต่อไปในหัวข้อเกี่ยวกับ
ปัจจัยทางวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการเมืองกับการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ
ในช่วง พ.ศ. 2500 - ปัจจุบัน (2527)

ภายหลังจากการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชมาเป็น
ระบอบประชาธิปไตย พ.ศ. 2475 สังคมไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและ
การเมืองมากยิ่งขึ้นในช่วง พ.ศ. 2500 - 2514 หรือช่วงรัฐบาลจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์
และจอมพลถนอม กิตติขจร¹

การดำเนินนโยบายชาตินิยมทางเศรษฐกิจในระหว่างปี พ.ศ. 2490 - 2500
มีผลต่อการสกัดกั้นการลงทุนจากต่างประเทศเป็นอย่างมาก รัฐบาลจอมพลสฤษดิ์จึงได้รื้อฟื้น
นโยบายส่งเสริมการลงทุนขึ้นใหม่ในปี พ.ศ. 2503 โดยการสนับสนุนของธนาคารโลก ซึ่งได้
ส่งเจ้าหน้าที่เข้ามาสำรวจเศรษฐกิจในประเทศไทยปี 2500 มีการวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจ
แห่งชาติ จัดตั้งคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน และเร่งรัดพัฒนาเศรษฐกิจ โดยเริ่มดำเนิน
การตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2504 - 2509)²

¹วิทยากร เชียงกูร พัฒนาชุมชน - พัฒนาสังคม หน้า 13

²ฉัตรทิพย์ นาถสุภา และคณะ ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและสังคม หน้า 383

ในช่วงนี้รัฐได้ทุ่มเทเงินในการพัฒนาประเทศอย่างมหาศาล มีการสร้างถนนหนทาง สร้างเขื่อน และโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจอื่น ๆ เช่น ไฟฟ้า ประปา ท่าเรือ ฯลฯ ทำให้ชาวไร่ชาวนา ที่เคยอยู่ห่างไกลออกไปถูกดึงเข้ามาในระบบเศรษฐกิจแบบตลาด เพาะปลูกพืชเพื่อขายมากขึ้น รวมทั้งมีการเปลี่ยนจากการปลูกข้าวไปเป็นปลูกพืชไร่ เช่น ข้าวโพด มันสำปะหลัง อ้อย เพื่อการส่งออกมากขึ้น สำหรับในภาคเหนือก็มีการปลูกพืช หนุมานเวียนมากขึ้น เช่น หอม กระเทียม ถั่วเหลือง ถั่วลิสง และยาสูบ เพื่อการจำหน่ายมากขึ้น

ในภาคอุตสาหกรรม ก็มีการพัฒนาการค้าและบริการต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว การพัฒนา อุตสาหกรรมส่วนใหญ่เกิดจากการลงทุนร่วมกันระหว่างกลุ่มพ่อค้าในประเทศกับกลุ่มพ่อค้า ต่างประเทศ ชื่อนอกจาก ประเทศสหรัฐ อังกฤษ ฝรั่งเศส เยอรมันแล้ว ภายหลังญี่ปุ่น ได้หวั่น ก็ได้เข้ามาลงทุนในประเทศมากขึ้นตามลำดับ¹ การพัฒนาอุตสาหกรรมในช่วงแรก ๆ เป็นอุตสาหกรรมทดแทนการนำเข้า คือการผลิตสินค้าสำเร็จ รูปที่เคยส่งเข้ามาขายในประเทศ เช่น ผ้า น้ำตาล เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ รถยนต์ ฯลฯ สินค้าเหล่านี้ เมื่อผลิตขึ้นได้ก็ขายใน ประเทศ ทำให้ไม่ต้องสั่งซื้อเข้ามา อย่างไรก็ตามไทยก็ยังต้องสั่งซื้อเครื่องจักร เครื่อง-เคมีภัณฑ์ น้ำมันเชื้อเพลิง อะไหล่ วัตถุดิบ เข้ามาใช้ในโรงงานอุตสาหกรรมค่อนข้างมาก ทำให้ประเทศไทยขาดดุลการค้า และต้องพึ่งการกู้เงินจากต่างประเทศมากขึ้น

การพัฒนาดังกล่าวได้มีผลกระทบต่อชุมชน คือ ชนบทมีความสัมพันธ์กับเมืองในด้าน การผลิตสินค้าเกษตรเพื่อขาย และซื้อสินค้าอุตสาหกรรมจากภาคในเมืองมากขึ้น เทคนิค การผลิตเปลี่ยนไปใช้รถแทรกเตอร์แทนวัวควายมากขึ้น ใช้น้ำมันและยาปราบศัตรูพืช มากขึ้น ทั้งนี้ ทำให้เกษตรกรต้องพึ่งระบบเศรษฐกิจและตลาดมากขึ้น การพัฒนามีผลกระทบต่อชุมชน และประชาชนกลุ่มต่าง ๆ อย่างไม่ทั่วถึงกัน ผู้ที่ได้รับประโยชน์จากการพัฒนามากที่สุดคือ คนในเมือง โดยเฉพาะคนที่ เป็นเจ้าของทุน ที่ดิน กิจการห้างร้านต่าง ๆ ส่วนคนชนบท จะได้ จากการพัฒนาน้อยกว่า ในหมู่คนในชนบทเองก็ได้รับผลจากการพัฒนาแตกต่างกัน ภาคกลางจะ ดีกว่าภาคอื่น ๆ เขตที่มีการชลประทานจะดีกว่าเขตที่ไม่มีชลประทาน เกษตรกรรวย

¹ดูรายละเอียดกิจการสำคัญที่ต่างชาติเข้ามาร่วมลงทุนในประเทศไทย ใน
กนกศักดิ์ แก้วเทพ และสมเกียรติ วันทะนะ จากเศรษฐศาสตร์การเมืองถึงสังคมไทย
หน้า 103 - 105

เกษตรกรปานกลาง ฐานะดีขึ้น ขณะที่เกษตรกรจนและเกษตรกรผู้เช่าอยู่ในสภาพที่เสียเปรียบ
สรุปก็คือ การพัฒนาทำให้เกิดการกระจายทรัพย์สิน และรายได้ที่ไม่เป็นธรรมมากขึ้น และทำให้เกิด
เกิดการพึ่งพาเศรษฐกิจทุนนิยมโลกมากขึ้น¹

การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดังกล่าว ทำให้เขตเมืองเป็นศูนย์กลางของเศรษฐกิจ
การค้าและอุตสาหกรรม เขตชนบทเป็นทั้งแหล่งวัตถุดิบ แหล่งป้อนแรงงานและตลาดระบาย
สินค้า ตลอดจนการศึกษาก็ได้ช่วยขัดเกลาให้เกิดทัศนคติเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับอุดมการณ์ของ
การพัฒนาทุนนิยมของประเทศศูนย์กลางทุนนิยมโลก

ชุมชนหมู่บ้านกูแดงก็เช่นเดียวกับชุมชนหมู่บ้านชนบทอื่น ๆ ซึ่งตกอยู่ภายใต้กระแสของ
การพัฒนาเปลี่ยนแปลงและการขยายตัวของเศรษฐกิจ ระบบที่ตลาดกล่าวคือ ในด้านการผลิต
มีการใช้เครื่องจักรทุ่นแรงมากขึ้น มีการสร้างรถแทรกเตอร์ไถนาในหมู่บ้านครั้งแรก ในช่วง
พ.ศ. 2497 - 2505² ปัจจุบัน (2527) ในหมู่บ้านมีรถไถนาเดินตามจำนวน 31 คัน ใช้ไถ
ที่นาของตนเองและรับจ้างไถ 250 บาทต่อไร่ มีการใช้เครื่องสูบน้ำ จำนวน 32 เครื่อง
นอกจากนี้ยังใช้ปุ๋ย ยาปราบศัตรูพืช เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของดินและกำจัดศัตรูพืชตลอดระยะ
การเพาะปลูก ซึ่งนับว่าเป็นการลงทุนที่สูงมาก ชาวนาหลายครัวเรือนจึงหันมาปลูกพืชเศรษฐกิจ
ชนิดอื่นแทนการปลูกข้าว และมีการขยายเนื้อที่เพาะปลูกที่ส่วนผลไม่มีอันตราย เกษตรกรและ
ลำไยมากขึ้น ชาวบ้านให้เหตุผลว่าเป็นการเพาะปลูกที่ลงทุนต่ำ ใช้แรงงานน้อย และไม่ต้อง
พิถีพิถันในการดูแลเหมือนปลูกข้าว นอกจากนี้เนื่องจากความต้องการเงินตราเพิ่มขึ้นในขณะที่
ที่การผลิตทางด้านเกษตรไม่สามารถให้รายได้ที่เพียงพอ จึงผลักดันให้ชาวบ้านออกไปประกอบ
อาชีพอื่นเพิ่มขึ้น ส่วนใหญ่ก็จะออกไปประกอบอาชีพรับจ้างและบริการในเมือง และค้าขาย
เล็ก ๆ น้อย ๆ

การเลี้ยงสัตว์เพื่อกินเพื่อขายก็เป็นการผลิตวิธีหนึ่งของชาวบ้าน ได้แก่ ไก่ เป็ด
สุกร วัว ควาย ในจำนวนนี้มีการเลี้ยงไก่มากที่สุด ประมาณกว่าสามพันตัว ส่วนวัวควาย

¹วิทยากร เชียงกร พัฒนาชุมชน - พัฒนาสังคม หน้า 13 - 14

²Konrad Kingshill Ku Daeng, the Red Tomb. หน้า 48 - 49

รวมกันมีเพียง 18 ตัว ในขณะที่ช่วง พ.ศ. 2497 - 2505 ชาวบ้านแทบทุกหลังคาเรือน จะมีวัวควายไว้ใช้งานอย่างน้อย 1 ตัว แต่ปัจจุบันมีน้อยเพราะใช้เครื่องจักรแทนแรงงานคน และสัตว์มากขึ้น

ในแต่ละวันชาวบ้านต้องใช้ค่าใช้จ่ายเงินในการแลกเปลี่ยนสิ่งอุปโภคบริโภคในชีวิตประจำวัน นับตั้งแต่ของใช้กระจุกกระจิก อาหาร เสื้อผ้า และเครื่องมือเครื่องใช้จำเป็น อย่างอื่น โดยเฉพาะในปัจจุบันชาวบ้านถูกเปลี่ยนค่านิยมให้หันมานิยมใช้สินค้าเครื่องใช้ไฟฟ้า ประเภทบริการความบันเทิงและความสะดวกสบายอื่น ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ตู้เย็น พัดลม ฯลฯ และยังจะต้องใช้จ่ายไปกับเครื่องมือผลิตประเภทอื่นอีก ได้แก่ รถไถ ปุ๋ยเคมี ยาปราบศัตรูพืช พาหนะใช้สอย

นอกจากสินค้าดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังรวมถึงอุปกรณ์การเล่นสำเสร็จรูปของเด็กอีกด้วย ของเล่นเด็กเหล่านี้ก็ผลิตไปจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ในเมือง ตั้งแต่ ลูกแก้ว ยางรัด ปืนฉีดน้ำ รถยนต์พลาสติกใช้แบตเตอรี่เป็นพลังขับเคลื่อน หน้ากาก ตุ๊กตาพลาสติก ตลอดจนกระทั่งปืนเด็กเล่นที่ทำเลียนแบบอาวุธสงคราม เช่น ปืนเอ็ม 16 และปืนไฟ เป็นต้น ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ส่งผลกระทบต่อการเล่นของเด็กในแง่ ลักษณะของอุปกรณ์การเล่นเปลี่ยนจากการผลิตเองจากวัสดุธรรมชาติในหมู่บ้าน มาเป็นวัสดุจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่

การที่ชาวบ้านกุ่มแดงมีกำลังซื้อสินค้าอุปโภคบริโภคประเภทอุตสาหกรรมด้วยมูลค่ามหาศาลดังกล่าวมานั้น ก็มิได้หมายความว่าฐานะทางเศรษฐกิจจะมั่งคั่งร่ำรวยเพราะชาวบ้านยังคงมีการกู้หนี้ยืมสินจากคนมีเงินในหมู่บ้านและนอกหมู่บ้าน และบางรายก็ถูกริบทรัพย์สินต้องหันไปประกอบอาชีพรับจ้างก็มี ¹

การเล่นธนาคารไถชาวบ้าน ปรากฏขึ้นในการเล่นของเด็กหมู่บ้านกุ่มแดงในท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจที่ก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำต่ำสูงระหว่างเมืองกับชนบท

¹ Werast Sittititai. Rural Transformation in two Northern Thai Villages. "unpaged"

กระบวนการวิธีเล่นในการละเล่นชนิดนี้เกี่ยวข้องกับสภาพความเป็นจริงที่ปรากฏในสังคมไทยอย่างเห็นได้ชัด ในสถานการณ์การเล่นธนาคารโตชาวบ้านจะมีการสวมบทบาทและแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายธนาคารมีบทบาทในการให้กู้ยืมเงิน อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายชาวบ้านเป็นผู้ไปขอกู้เงินจากธนาคาร ก่อนเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่น จะมีการจัดสถานที่เล่นเพื่อสร้างความสมจริง โดยการเขียนแผนผังลงบนพื้นเพื่อกำหนดสถานที่ตั้งธนาคาร บ้านเรือนของชาวบ้าน และ "กรงคนตุ๊ก" (คนตุ๊ก : คนทุกข์หมายถึงคนยากจน) โดยให้ธนาคารอยู่ตรงกลางและรายล้อมด้วยบ้านชาวบ้าน มีถนนเชื่อมจากบ้านชาวบ้านหลังหนึ่งพุ่งตรงสู่ธนาคาร ส่วนกรงคนทุกข์แยกออกไปตั้งอยู่ห่างออกไป แต่ก็มีความเชื่อมต่อกับธนาคาร สำหรับชื่อธนาคารนั้นผู้เล่นจะมีการปักป้ายชื่อ "ธนาคารกรุงเทพ" เช่นเดียวกับปักป้ายชื่อ "กรงคนทุกข์"

อุปกรณ์การเล่นหลัก ได้แก่ กระดาษสมุดและดินสอหรือปากกา กระดาษสมุดนี้ใช้ทำเป็นธนบัตรขนาดราคาต่าง ๆ กัน มีการเขียนราคากับไว้ทุกฉบับมีราคาตั้งแต่ 100, 1000, 2000, 5000 และ 10,000 บาทเป็นต้น อุปกรณ์การเล่นอีกสองชนิดคือ สัญญากู้เงินและใบแสดงกรรมสิทธิ์ในที่ดิน (เด็กเรียกว่า "ใบที่นา")

ในการละเล่นชนิดนี้ใช้ผู้เล่นจำนวนมาก ตั้งแต่สิบกว่าคนขึ้นไปทั้งเพศหญิงเพศชาย เมื่อตกลงสวมบทบาท จัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์แล้ว ก็เริ่มเล่นโดยชาวบ้านไปยื่นเข้าแถวตามลำดับเลขที่บ้านเพื่อรอกู้เงินจากธนาคาร เงื่อนไขการกู้เงินในการเล่นนี้มี 2 ลักษณะคือ หากกู้ในวงเงินที่ธนาคารกำหนดก็ไม่ต้องเสียดอกเบี้ย แต่ถ้าหากกู้เงินเกินกว่าที่ธนาคารกำหนดจะต้องนำเอา "ใบที่นา" ใบค้าประกันด้วย เมื่อตกลงกันได้ทั้งสองฝ่ายแล้วจะมีการเขียนสัญญากู้เงินและเก็บหลักฐานไว้คนละใบ พอครบปีตามสัญญาคือเมื่อกู้เงินเสร็จแล้ว ชาวบ้านก็จะกลับไปบ้านของตน สักครู่หนึ่งฝ่ายธนาคารก็จะส่งเจ้าหน้าที่ออกไปเก็บเงินคืน ในระหว่างนี้จะมีผู้เล่นที่สมมุติตัวเองเป็น "คนทุกข์" หรือคนยากจนที่ไม่สามารถคืนเงินให้แก่ธนาคารได้ตามกำหนด ฝ่ายธนาคารก็จะยึด "ใบที่นา" ไว้ แล้วจับคนทุกข์ไปขังไว้ในกรงทุกข์

เมื่อจัดการกับเงินชำระหนี้คืนแล้ว ฝ่ายธนาคารก็จะประชุมตกลงกันเพื่อช่วยเหลือคนยากจน โดยการนำใบที่นาไปขายต่างประเทศ (สมมุติ) แล้วเอาเงินไปแบ่งให้คนทุกข์บางส่วน และปล่อยคนทุกข์ให้เป็นอิสระ

การละเล่นชนิดนี้เด็กนิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย ทั้งในหมู่บ้านและในโรงเรียน เป็นที่น่าสังเกตว่าขั้นตอนการเล่นมีการจัดลำดับการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบ.

เมื่อพิจารณากระบวนการวิธีเล่นในการเล่น ธนาคารไอชวบ้าน ดังข้างต้นจะเห็นว่า การจัดรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย มีลักษณะที่สอดคล้องกับระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่อย่างเห็นได้ชัด

ธนาคารพาณิชย์ เป็นสถาบันเงินทุนที่เป็นแกนกลางสำคัญของเศรษฐกิจ ระบบตลาด เริ่มก่อตั้งและขยายตัวมากขึ้นในช่วง พ.ศ. 2475 - 2500 ณรงค์ เพ็ชรประเสริฐกล่าวว่า

"เงินทุนคือตัวชี้ขาดระบบเศรษฐกิจ ใครมีเงินอยู่ในมือก็เท่ากับมีปัจจัยการผลิตทุกอย่าง อยู่ในมือ ผู้ที่มีเงินมากที่สุดคือ ธนาคารพาณิชย์ นั่นเอง ด้วยเหตุนี้ ธนาคารพาณิชย์จึงได้กลายเป็นตัวจักรกลที่สำคัญที่สุดของระบบเศรษฐกิจ"¹

การตั้งชื่อการละเล่นว่า ธนาคารไอชวบ้าน แสดงถึงสถานะที่ได้เปรียบและการเอาเปรียบของฝ่ายธนาคารที่มีต่อชาวบ้าน และการจัดวางแผนผังสถานที่เล่น และลักษณะความสัมพันธ์เชิงขัดแย้งของพฤติกรรมการเล่นของทั้งสองฝ่าย แสดงชัดถึงลักษณะการรวมศูนย์ของกลุ่มทุนหรือธนาคารพาณิชย์ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญของเศรษฐกิจ ระบบตลาด และชาวนา (หรือชาวบ้าน) ถูกดึงเข้าสู่ระบบการพึ่งพาเงินทุนจากกลุ่มทุนในเมือง

การละเล่นชนิดนี้เกี่ยวข้องกับสภาพความเป็นจริงในปัจจุบัน คือ ทุนได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้ในการผลิต ไม่ใช่เฉพาะที่ดินและแรงงานเหมือนยุคที่มีการผลิตเพื่อเลี้ยงตัวเองอย่างเดียว เกษตรกรกว่าร้อยละ 80 ไม่มีเงินสำหรับการลงทุนทำการผลิต เพราะการผลิตสมัยใหม่ต้องการเงินทุนมากกว่าสมัยก่อน คือต้องจ่ายเพื่ออุปกรณ์การผลิต และวัตถุดิบ เช่น เมล็ดพันธุ์ ปุ๋ย ยาฆ่าแมลง น้ำมันเชื้อเพลิง หรือค่าเช่าแทรกเตอร์ ค่าจ้าง ฯลฯ เกษตรกรจึงมักเป็นหนี้²

ในรงค์ เพ็ชรประเสริฐ "วิวัฒนาการการผูกขาดในประเทศไทย" ใน เศรษฐกิจไทย : โครงสร้างกับการเปลี่ยนแปลง รวมบทความจาก 16 นักวิชาการ หน้า 224 - 225

จากสถิติการจ่ายเงินสินเชื่อของธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ จังหวัดเชียงใหม่ ที่จ่ายให้แก่เกษตรกรในอำเภอสาร์ภี ในช่วงเมษายน 2526 ถึงมีนาคม 2527 ทั้งระยะสั้น ระยะปานกลาง และระยะยาว รวมทั้งสิ้น 11,277,000 บาท จากจำนวนผู้กู้ 11,213 คน มีอัตราการชำระหนี้ 73.94% ส่วนในปี 2527 ตั้งแต่เดือนเมษายน 2527 ถึงธันวาคม 2527 รวม 9 เดือน จ่ายสินเชื่อแก่เกษตรกรในอำเภอสาร์ภี ทั้งหมด 12,057,000 บาท¹ ซึ่งจะเห็นว่าแม้จำนวนเวลาจะสั้นกว่า แต่จำนวนสินเชื่อกลับสูงขึ้นและยิ่งเมื่อรวมกับสินเชื่อที่ทางธนาคารจ่ายให้แก่กลุ่มเกษตรกรอำเภอสาร์ภี โดยผ่านทางสหกรณ์² อีกจำนวน 69,749,508² แล้วจะเห็นว่า เกษตรกรอำเภอสาร์ภีต้องพึ่งพาทุนจากในเมืองสูงมาก (จำนวนเงินดังกล่าวนี้ยังมีได้รวมกับที่กู้จากธนาคารพาณิชย์อื่น ๆ รวมทั้งผู้ให้กู้เอกชน)

เมื่อพิจารณาจากสถานการณ์การเล่น จะเห็นได้ว่าธนาคารอยู่ในสถานะผู้ได้เปรียบ และเอาเปรียบ ในขณะที่ชาวบ้านอยู่ในฐานะผู้เสียเปรียบ เพราะธนาคารผู้เป็นเจ้าของเงิน ให้กู้เป็นฝ่ายที่มีอำนาจเหนือกว่าทั้งในการกำหนดเงื่อนไขการกู้ยืม และอำนาจทางกฎหมาย ฝ่ายผู้สวมบทเป็นชาวบ้านนั้นมีแต่จำต้องยอมรับตามเงื่อนไขเหล่านั้นอย่างไม่มีทางเลี่ยง และไร้อำนาจต่อรอง ในสภาพความเป็นจริงที่ปรากฏในสังคม ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ เจ้าหน้าที่ผู้ควบคุมงานสินเชื่อด้านเกษตร ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ จังหวัดเชียงใหม่ ทราบว่า การที่ธนาคารจะจำแนกสินเชื่อแก่เกษตรกรรายใด เกษตรกรรายนั้นจะต้องมีคุณสมบัติตามที่ธนาคาร กำหนด ซึ่งหมายถึงอย่างน้อยต้องมีหลักประกันได้ว่าจะสามารถชำระหนี้คืนได้แน่นอน หรือถ้า

¹ ธงชัย บุญศรีโรจน์ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ ณ ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ 25 มกราคม 2527 เวลา 9.00 น.

² บุญเรือน ชัยสิทธิ์ (ผู้ช่วยผู้ควบคุมด้านสถาบัน ประจำสาขาเชียงใหม่) ผู้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ ณ ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ 25 มกราคม 2527 เวลา 10.00 น.

หรือถ้าไม่ได้ก็ต้องมีทรัพย์สินมาค้ำประกันในราคาสูงกว่าวงเงินกู้ เป็นต้น¹ ซึ่งจะเห็นว่า เกษตรกรที่ยากจนจริง ๆ ก็ไม่มีสิทธิ์กู้ยืมเงินไปลงทุนได้เลย ต้องหันไปกู้จากเอกชนหรือ พ่อค้าเกษตรกรรวยและเสียดอกเบี้ยราคาสูง และบางรายก็ขายดอกเบี้ยเป็นผลผลิต บางราย ถ้าเอาที่ไปจำนอง จำนำ และเกิดฝนแล้งปลูกพืชไม่ได้ผล หรือมีราคาค่ำหรือถูกกดราคา มี รายได้ไม่เพียงพอที่จะใช้หนี้ ก็ต้องสูญเสียที่ดินไป และนี่เองคือที่มาของสถานการณ์การเล่น ในตอนสุดท้าย ที่มีผู้เล่นสวมบทบาทเป็นชาวบ้านยากจนไม่สามารถคืนเงินธนาคารได้ภายใน กำหนดเวลาตามสัญญา

การรับใบที่นำ และการส่งคนทุกข์เข้าไปขังในกรงทุกข์ เป็นสถานการณ์การเล่นที่ แสดงถึงอำนาจกฎหมายและการเอาเปรียบของฝ่ายสถาบันการเงิน และนี่เองคือที่มาของ ชื่อการละเล่นว่า ธนาคารโกงชาวบ้าน

สำหรับกรณีที่เกษตรกรไม่สามารถคืนเงินหรือชำระหนี้แก่ธนาคารได้ตามกำหนดนั้น เฉพาะธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ จังหวัดเชียงใหม่ ยังไม่มีการริบทรัพย์แต่มีคดีอยู่ ในระหว่างการพิจารณาทั้งหมด 108 คดี และเฉพาะอำเภอสารภีมี 10 คดี² แต่อย่างไร ก็ตาม มีชาวบ้านเป็นจำนวนมากที่ต้องหมดเนื้อหมดตัวกลายเป็นกรรมกรรับจ้างในเมือง ปัญหาผู้อพยพเข้าเมืองในแต่ละปี ความแออัดของเมืองชี้ให้เห็นปัญหาการสูญเสียที่ดินของ เกษตรกรได้อย่างชัดเจน และแม้ในหมู่บ้านกู๋แดงเองก็มีเกษตรกรที่ต้องถูกเจ้าของเงินและ ธนาคารริบทรัพย์³

การที่ฝ่ายสวมบทธนาคารนำใบที่นำที่รับมาจากชาวบ้านคนทุกข์ไปขายต่างประเทศนั้น เป็นระดับหนึ่งของการรับรู้ของเด็ก แต่น่าจะหมายถึงการนำทรัพย์สินไปขายทอดตลาด ส่วนการ

¹ธงชัย บุญศรี ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ ณ ธนาคารเพื่อการเกษตร และสหกรณ์ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ 25 มกราคม 2527 เวลา 9.00 น.

²อดิศักดิ์ พูนสิน พนักงานกฎหมาย 5 ประจำสาขาเชียงใหม่ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ ณ ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ 25 มกราคม 2527 เวลา 9.30 น.

³Werasit Sittitirai. Rural Transformation in Two Northern Thai Villages. Ph.d. Dissertation Dept. of Political Science U.of Hawaii. forthcoming 1985.

เอาเงินที่ขายได้ไป "ช่วย" คนทุกข์ "บางส่วน" นั้นน่าจะหมายถึงเงินที่เหลือจากวงเงิน การชำระหนี้แก่ธนาคารในสภาพการณ์ที่เป็นจริงนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ลักษณะโครงสร้างของการเล่น ธนาคารไถชาวบ้านมีความซับซ้อน อยู่พอสมควร ซึ่งแสดงถึงลักษณะที่สัมพันธ์กับระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ที่ซับซ้อน และการแสดงออก ก็มีลักษณะ 2 ด้าน คือด้านหนึ่งให้ภาพในด้านที่ธนาคารเอาเปรียบ แต่อีกด้านหนึ่งกลับให้ภาพ การแสดงความ "ปรารถนาดี" ของฝ่ายธนาคาร เช่น ไม่คิดดอกเบี้ย หรือ เอาเงินไป "ช่วย" คนทุกข์และปล่อยให้คนทุกข์เป็นอิสระ ซึ่งเป็นภาพที่ขัดแย้งกันอย่างเห็นได้ชัด ผู้เขียนจึงนำไป วิเคราะห์ในหัวข้อการละเล่นกับการตอบสนองความต้องการของสังคม ในตอนต่อไป

ปัญหาความยากจนเพราะการเสียเปรียบในระบบความสัมพันธ์ทางการผลิตใน เศรษฐกิจสมัยใหม่เกิดขึ้นเนื่องจากเกษตรกรต้องเป็นหนี้สิน ใช้ต้นทุนในการผลิตสูงแต่ขายพืชผล ได้ในราคาต่ำ ตลอดจนการเพิ่มขึ้นของประชากรทำให้เกษตรกรสูญเสียที่ดินและไร่ที่ดินทำกิน ทำให้เกษตรกรส่วนหนึ่งกลายเป็นกรรมกรรับจ้างในไร่นา และอีกส่วนหนึ่งอพยพเข้าไปขาย แรงงานในเมือง สภาพความเป็นจริงทางสังคมเช่นนี้ เป็นต้นกำเนิดการละเล่นของเด็กใน หมู่บ้านทุ่งแดงอีกชนิดหนึ่งคือ การละเล่นเป็นคุณนาย ซึ่งเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับการเล่นธนาคารไถ ชาวบ้าน

รูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นในการละเล่นเป็นคุณนายนี้ มีลักษณะเชิง ขัดแย้งเช่นเดียวกับการเล่นธนาคารไถชาวบ้าน คือ ฝ่ายที่สวมบทบาทเป็น "คุณนาย" เป็น ฝ่ายกระทำเพราะมีอำนาจทางเศรษฐกิจเหนือกว่า และอยู่ในฐานะผู้ได้เปรียบ กับฝ่ายที่ สวมบทบาทเป็น "ลูกจ้าง" เป็นฝ่ายถูกกระทำเพราะไม่มีอำนาจทางเศรษฐกิจอยู่ในฐานะ ผู้ถูกเอาเปรียบ

พฤติกรรมการเล่นแสดงออกตามบทบาทที่ผู้เล่นสมมุติขึ้น เช่น ลูกจ้าง ต้องทำหน้าที่ ดูแลความสะอาดบ้าน(ทำท่า) กวาดบ้าน ถูบ้าน ผ่าพื้น คายหญ้า และประกอบอาหาร ตลอดจนรับใช้ติดตามคุณนายออกนอกบ้าน ภาษาที่ใช้คือภาษาพื้นบ้าน ส่วน คุณนายจะเดิน กระตุกกระตึงกรีดกราย ชอบออกคำสั่งใช้งาน และดูค่าลูกจ้าง ภาษาที่ใช้คือภาษาไทยกลาง คุณนายชอบออกไปเที่ยวพักผ่อนนอกบ้าน และจะต้องมีลูกจ้างติดตามไปรับใช้ด้วย คุณนายมักจะ จ่ายค่าจ้างให้น้อย และใช้งานหนัก ลูกจ้างจึงไม่พอใจ แสดงออกโดยการล้อเลียนกลั่นแกล้ง

และเฉื่อยงานเมื่อคุณนายไม่อยู่ และบางครั้งก็แก้งปวยเพื่อหลอกขอค่ารักษาพยาบาลจากคุณนาย เมื่อได้เงินแล้วก็เอาไปแบ่งปันกัน

ในการละเล่นชนิดนี้ บางครั้งจะมีการสวมบทบาทเป็น "น้องคุณนาย" เพิ่มขึ้นอีกคนหนึ่ง น้องคุณนายมีบุคลิกตรงข้ามกับคุณนาย คือ ใจดี ไม่เอาเปรียบค่าจ้าง ไม่ดุด่าลูกจ้าง

การละเล่นชนิดนี้ ได้อิทธิพลจากภาพยนตร์หรือบทละครโทรทัศน์ซึ่งมักเสนอภาพชีวิตของชนใน เมืองที่มีระดับฐานะทางเศรษฐกิจดี เด็กจึงเลียนแบบ แต่อย่างไรก็ตาม เบื้องหลังภาพยนตร์และโทรทัศน์คือสังคมนั่นเอง

นอกจากการพัฒนาเศรษฐกิจแบบสมัยใหม่จะทำให้เกิดการละเล่นชนิดใหม่ที่มีโครงสร้างเกี่ยวข้องกับระบบทุนและแรงงาน ดังกล่าวแล้ว ยังมีผลทำให้การละเล่นบางอย่างเสื่อมสลายไปด้วย กล่าวคือ การพัฒนาเศรษฐกิจแบบสมัยใหม่ทำให้ป่าถูกทำลาย สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติเปลี่ยนแปลงไป โอกาสที่ชาวบ้านจะไปหาอาหารตามธรรมชาติก็ลดน้อยลง ในตำบลหนองแฝกสมัยก่อน หน้าน้ำหลากยังมีสระน้ำตามธรรมชาติที่เป็นที่ขังน้ำบริเวณทุ่งนาที่พื้นที่อยู่ในระดับต่ำ สระน้ำดังกล่าวมีจำนวนไม่ต่ำกว่า 4 สระ ชาวบ้านละแวกนั้นหลายหมู่บ้านอาศัยเป็นที่เลี้ยงสัตว์และเป็นแหล่งอาหารโปรตีนตามธรรมชาติ และเป็นสถานที่สำคัญสำหรับการละเล่นของเด็กสมัยก่อน เพราะเด็กต้องนำวัวควายออกไปเลี้ยงบริเวณนั้น แต่ปัจจุบันสระน้ำเหล่านั้นไม่มีน้ำอีกเลย ชาวนาใช้เป็นที่เพาะปลูกเพิ่มขึ้น และบางแห่งก็มีคนลากในแม่น้ำไปซื้อทำเป็นสวนลำไย

ดังนั้น การเล่นน้ำด้วยวิธีเล่นแบบต่าง ๆ จึงหายไปพร้อมกับสภาพทางนิเวศวิทยาที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น การเล่นขี้แค้นน้ำ ต่อสู้กันในน้ำ ว่ายน้ำแบบต่าง ๆ ตลอดจนการเล่นก่อเจดีย์ทราย ซึ่งเด็กมักจะเล่นกันบริเวณสระน้ำเมื่อก่อน ส่วนสภาพน้ำในลำเหมืองในหมู่บ้านก็ขุ่นคลั้กไม่ใสสะอาดดังเช่นแต่ก่อน เด็กปัจจุบันจึงไม่เล่นน้ำในลำเหมืองกันอีก แม้แต่จะเล่นจ๋อมเบ็ด (ตกเบ็ด) ก็เลิกเล่นกันไป

ในด้านการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง ในปี พ.ศ. 2485 มีการก่อตั้งพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นพรรคที่ยึดถืออุดมการณ์ลัทธิมาร์กซิส-เลนินนิสต์ (Marxism - Leninism) พรรคคอมมิวนิสต์ได้อ้างว่าเป็นตัวแทนของชนชั้นกรรมกร และถือเอาชนชั้นชาวนา นายทุนน้อย นายทุนชาติ เป็นพันธมิตร ในการต่อสู้กับผู้ปกครองเพื่อไปบรรลุนิติ

การสร้างสรรคระบบสังคมนิยม (Socialism) การดำเนินงานในระยะอยู่ในรูปการทำงานได้กินและเน้นไปที่โฆษณาเพื่อหาสมาชิกเพิ่มเติม จนกระทั่งในวันที่ 7 สิงหาคม 2508 จึงดำเนินการต่อสู้ด้วยกำลังอาวุธ งานของพรรคคอมมิวนิสต์ส่วนใหญ่อยู่ที่ชาวนาในชนบท¹

สถานการณ์ทางการเมืองภายนอกประเทศ เมื่อพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทยได้รับชัยชนะอย่างเด็ดขาด ภายใต้การนำของเหมา เจ๋อตง เมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2492 ทำให้ผู้นำไทย เห็นว่า สาธารณรัฐประชาชนจีนจะเป็นภัยต่อความมั่นคงของประเทศ² จอมพล ป. พิบูลสงครามจึงประกาศต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์ ดังที่ได้สัมภาษณ์เมื่อครั้งเข้ามาบริหารประเทศว่า "รัฐบาลจะไม่เป็นซ้ายหรือขวา แต่ส่วนตัวข้าพเจ้าเองนั้น ต่อต้านคอมมิวนิสต์"³

ในระยะเกี่ยวกันนั้น อเมริกาก็กำลังวางแผนช่วยเหลือทางทหาร และเศรษฐกิจแก่ประเทศแถบเอเชีย เพื่อต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์ซึ่งเพิ่งได้ชัยชนะในจีนดังกล่าว อเมริกาถือว่าประเทศอินโดจีนเป็นแดนอันตรายอันดับแรก ติดตามด้วย ไทย อินโดนีเซีย และมลายู⁴

นโยบายการต่อต้านการขยายตัวของคอมมิวนิสต์ของอเมริกา สอดคล้องกับความคิดของผู้นำไทยสมัยนั้น คือ จอมพล ป. พิบูลสงคราม ดังนั้น รัฐบาลไทยจึงได้ดำเนินการหลายอย่างเพื่อให้สอดคล้องกับท่าทีของอเมริกา เช่น รับรองรัฐบาลลาว กัมพูชา เวียดนาม ขับไล่สำนักงานของพวกเวียดนามให้ออกจากประเทศและส่งทหารไทยไปรบเกาหลี⁵ และใน

¹ฉัตรทิพย์ สากสุภาและคณะ "การเปลี่ยนแปลงสังคม-เศรษฐกิจไทย พ.ศ. 2475-ปัจจุบัน" ในประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและสังคม หน้า 375

²แถมสุข นุ่มนนท์ ความสัมพันธ์ระหว่างไทย-สหรัฐอเมริกาภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หน้า 3

³ด.

⁴ลด. หน้า 2

⁵ลด. หน้า 3 - 4

และในที่สุดก็ตกลงทำสนธิสัญญากับอเมริกา 3 ฉบับ ได้แก่ "ความตกลงทางการศึกษาและวัฒนธรรม" "ความตกลงร่วมมือทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยี" และ "ความตกลงช่วยเหลือทางทหาร" ซึ่งเป็นสนธิสัญญาที่ทำขึ้นติดต่อกันภายในเวลาเพียงปีเดียว คือ พ.ศ. 2493¹

✓ หลังจากนั้นไทยก็ได้รับความช่วยเหลือจากอเมริกาทั้งทางทหาร ตำรวจ เศรษฐกิจ สังคม การศึกษาและวัฒนธรรมนานับประการและรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงคราม ก็ได้ดำเนินนโยบายต่อต้านคอมมิวนิสต์อย่างจริงจัง

ในปี พ.ศ. 2501 จอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ภายหลังจากการรัฐประหารในปี 2500 ก็เข้ารับตำแหน่งนายกรัฐมนตรี และดำเนินนโยบายรวบอำนาจอย่างเด็ดขาดโดยประกาศกฎอัยการศึก ยกเลิกรัฐธรรมนูญ รัฐสภา พรรคการเมือง ตลอดจนจับกุมกวาดล้างนักการเมือง นักหนังสือพิมพ์ นักศึกษา ประชาชน ในข้อหาการกระทำอันเป็นคอมมิวนิสต์ และดำเนินนโยบายต่อต้านคอมมิวนิสต์อย่างเด็ดเดี่ยวภายใต้การสนับสนุนของรัฐบาลสหรัฐอเมริกา²

ภัยของคอมมิวนิสต์ปรากฏชัดขึ้น เมื่อเกิดวิกฤตการณ์ในลาว ปี พ.ศ. 2503 ทำให้รัฐบาลไทยตระหนักในอันตรายมากขึ้น ในที่สุดก็ให้มีการตกลงทำสัญญา ในรูปของการออกแถลงการณ์ร่วม ถนัด - รัสก์ ในปี พ.ศ. 2505 ซึ่งแกมสุข นุ่มนนท์ กล่าวว่า "แถลงการณ์ฉบับนี้เปรียบเสมือนการประทับลัญจกรดวงสำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับอเมริกาว่า ไทยจะดำเนินนโยบายเป็นมิตรกับอเมริกาตลอดไปไม่สิ้นสุด"³

ภายหลังจากแถลงการณ์ดังกล่าว หน่วยลับแนมคของอเมริกาก็ได้เข้ามาทำงานร่วมกับกองบัญชาการทหารสูงสุดและสภาความมั่นคงแห่งชาติ ส่งทหารอเมริกันหน่วยนาวิกโยธินจำนวน 10,000 คน เข้ามาประจำที่อุดรธานีเป็นครั้งแรก⁴

¹แกมสุข นุ่มนนท์ ความสัมพันธ์ระหว่างไทย - สหรัฐอเมริกา ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หน้า 15

²ลท. หน้า 24

³ลท. หน้า 13

⁴ลท. หน้า 15

ในปี 2506 รัฐบาลคอมพลอนอม กิตติขจร ได้เข้ามาบริหารประเทศสหรัฐอเมริกา ก็ยังคงให้ความสนับสนุนช่วยเหลือด้านต่าง ๆ มาสืบเนื่อง แต่ในช่วงนี้ได้เน้นหนักในด้าน การปราบปรามการแทรกซึมและบ่อนทำลาย และพันธะระหว่างไทย - อเมริกาในสงคราม เวียดนาม

มิตรภาพระหว่างไทย-อเมริกา สมัยรัฐบาลคอมพลอนอม กิตติขจร ได้ชักนำให้ ประเทศไทยเข้าไปเกี่ยวข้องกับสงครามเวียดนาม โดยเฉพาะในด้านทหารอเมริกาได้ส่งกอง กำลังทหารเข้ามาประจำอยู่ในไทย นับตั้งแต่ พ.ศ. 2507 - 2512 จำนวนทั้งหมด 49,000 คน และตามประเทศต่าง ๆ ในเอเชียทั้งหมด 230,000 คน¹

รัฐบาลคอมพลอนอมได้ออกแถลงการณ์ว่า ทหารอเมริกาได้เข้ามาใช้ฐานทัพในประเทศไทย ทำสงครามกับเวียดนามเหนือ เมื่อ พ.ศ. 2510 และได้ส่งทหารไทยเข้าไปช่วยรบในสงคราม เวียดนามอย่างเปิดเผยในราวกลางปี 2507

การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและนโยบายต่อต้านคอมมิวนิสต์ของรัฐบาลที่ผ่านมา ดังกล่าว ได้มีการเผยแพร่อุดมการไปทั่วราชอาณาจักร โดยผ่านสื่อสารมวลชนรูปแบบต่าง ๆ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ และวิทยุ ซึ่งมีทั้งรายการข่าวและรายการบันเทิง แม้แต่ ในเพลงลูกทุ่งก็มีเนื้อหาที่สอดแทรกอุดมการดังกล่าว บางเพลงเด็กได้นำไปดัดแปลงเป็นเพลง ประกอบการเล่น เช่น เพลงประกอบการเล่นรำวง หรือรำวงโซวี่ซึ่งเต้นรำเลียนแบบ วัฒนธรรมตะวันตก สัปดาห์ต่าง ๆ เช่น วาตูซี่ สะสะซ่า ร็อค แอนด์โรด เพลงไทยที่เด็ก นำไปร้องประกอบการเต้นนี้ได้แก่ เพลง รำวงคอมมะนิค มีเนื้อร้องท่อนสั้น ๆ ว่า

ไทยเขาไปเวียดนาม

ไปปราบปรามพวกคอมมะนิค

ใครเขาเดินทางผิด

ตดตั้งปึกคอมมะนิคตายหมด

หลังจากปี 2507 รัฐบาลไทยได้ให้ความช่วยเหลือเวียดนามใต้ด้วยการส่งทหารหน่วยรบเข้าร่วมสงครามอีกหลายครั้ง ได้แก่ เดือนมิถุนายน 2510 ส่งหน่วย "จงอางศึก" ต่อมาอีก 3 เดือนส่งทหารไปเพิ่มอีก 2,207 คน ต่อมาก็ส่งทหารหน่วยพลเสือด่าซึ่งถือกันว่าเป็นกองทหารที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด จำนวน 11,000 คน โดยรัฐบาลอเมริกาช่วยเหลือด้านอาวุธและค่าใช้จ่ายในการฝึก ค่าเบี้ยเลี้ยงในเวลาปฏิบัติราชการ ค่าใช้จ่ายของหน่วยรบโดยถือเฉลี่ยตกประมาณ 1,000 ล้านบาทต่อปี¹

ในระหว่างการค้าเนินนโยบายต่อต้านคอมมิวนิสต์ในสงครามเวียดนามของอเมริกาครั้งนี้ รัฐบาลอเมริกันก็ได้รับการต่อต้านจากประชาชนชาวอเมริกันและกลุ่มประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ในประเทศไทยเองก็ได้มีการประท้วงและต่อต้านการค้าเนินนโยบายของรัฐบาลอเมริกันและรัฐบาลไทยในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทความ บทกวี วรรณกรรมเรื่องสั้น เป็นต้น และเนื่องจากระบบบริหารประเทศของรัฐบาลจอมพลถนอม กิตติขจร มีลักษณะที่ไม่เป็นประชาธิปไตยทำให้เกิดความไม่พึงพอใจในหมู่ประชาชน จนกระทั่งได้มีกลุ่มผู้เรียกร้องรัฐธรรมนูญและถูกรัฐบาลจับกุม เหตุการณ์ได้บานปลายไปเมื่อศูนย์นิสิตนักศึกษา ร่วมกับประชาชนได้เดินขบวนต่อต้านการกระทำของรัฐบาล และดำเนินไปสู่สถานการณ์ที่รุนแรงในวันที่ 14 ตุลาคม 2516 ผลจากเหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้รัฐบาลจอมพลถนอม กิตติขจรสิ้นสุดลง

หลังจากรัฐบาลจอมพลถนอม กิตติขจร รัฐบาลชุดต่อมาก็ดำเนินนโยบายทางการเมืองที่เป็นประชาธิปไตยมากขึ้น นักศึกษา ประชาชนกลุ่มต่าง ๆ มีการแสดงออกทางความคิดกันอย่างกว้างขวางขึ้นเป็นลำดับ ทั้งในเมืองและชนบท และขณะเดียวกันพรรคคอมมิวนิสต์ก็ดำเนินการแผ่ขยายอุดมการณ์อย่างกว้างขวางด้วยเช่นกัน ในท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองดังกล่าว ทำให้รัฐบาลในสมัยต่อมาหวงใยในเสถียรภาพความมั่นคงของชาติ จึงได้มีการส่งเสริมนโยบายในการปลูกฝังอุดมการณ์ร่วมในหมู่ประชาชน เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพทางความคิด โดยการสนับสนุนให้มีการจัดอบรมลูกเสือชาวบ้าน

ขึ้นทั่วประเทศทั้งในเมืองและชนบท เพื่อปลูกฝังอุดมการรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์

การดำเนินการดังกล่าว อาศัย ครู และผู้นำท้องถิ่น และเจ้าหน้าที่จากหน่วยงานต่าง ๆ เข้าร่วมเป็นผู้ให้การอบรมแก่ชาวบ้าน ผู้ทำหน้าที่ในการประชุม เรียกว่า วิทยากร การอบรมนั้นจะจัดขึ้นในลักษณะเป็น "ค่าย" เรียกว่า ค่ายลูกเสือชาวบ้าน

ในปี 2518 หมู่บ้านทุ่งแดง ได้รับเลือกเป็นสถานที่จัดอบรมลูกเสือชาวบ้านเป็นแห่งแรกในตำบลหนองแฝกและในอำเภอสว่างวีรกรรม สถานที่ตั้งค่ายอบรมคือวัดทุ่งแดงนั่นเอง และต่อมา ก็ได้มีการจัดค่ายลูกเสือขึ้นในตำบลแฝกอีกครั้งเป็นครั้งที่สอง กิจกรรมส่งเสริมนโยบายการปลูกฝังอุดมการรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ดังกล่าวนี้ ได้เป็นต้นกำเนิดของการเล่น ลูกเสือชาวบ้านของเด็กในหมู่บ้านทุ่งแดง

รูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่น มีลักษณะของการรวมศูนย์คล้ายกับการเล่นธนาคารไถชาวบ้าน คือ ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งจะถูกกำหนดหรือขึ้นต่ออีกฝ่ายหนึ่งและต้องปฏิบัติตาม แต่ต่างกันในระยะเยียดที่ว่า การเล่นธนาคารไถชาวบ้านนั้นเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจ แต่ลูกเสือชาวบ้านนั้นเกี่ยวข้องกับระบบความคิดหรือการทำตามคำสั่งเพื่อความ เป็นระเบียบวินัย และมีบรรยากาศของความสนุกสนานบันเทิงมากกว่า

การจัดเตรียมสถานที่ก็คล้ายกับธนาคารไถชาวบ้าน คือ เขียนวงกลมแทนค่ายแต่ละค่ายรายล้อมอยู่รอบ ๆ กองหิน แต่ละค่ายตั้งอยู่ห่างกันพอสมควร ผู้เล่นมีทั้งชายและหญิงจำนวนสิบกว่าคนขึ้นไป

กระบวนการวิธีเล่นหลายขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การแบ่งกลุ่มผู้เล่นออกไปประจำในแต่ละค่ายมีภาระงานตัวต่อประธานค่าย การเดินขลุ การลงโทษผู้กระทำผิดระเบียบวินัย และรายการ-บันเทิง การเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นแต่ละขั้นตอน จะอยู่ภายใต้การกำกับของผู้เป็นหัวหน้าหรือประธานค่าย หรือบางครั้งผู้เล่นก็จะเรียกว่าวิทยากร แต่ขณะเดียวกันหากวิทยากรลืมขั้นตอนผู้เล่นส่วนที่เป็นลูกเสือชาวบ้านก็จะช่วยกันกำกับหรือบอกกล่าวด้วย

พิจารณาจากกระบวนการวิธีเล่น จะเห็นว่า มีลักษณะการรวมศูนย์คล้ายกับการปฏิบัติทางทหาร เช่นมีการรายงานตัว และการรับคำสั่งไปปฏิบัติตาม ซึ่งแสดงถึงระบบของการรวมศูนย์เพื่อความ เป็นระเบียบวินัย เชื่อฟังคำสั่งของผู้มีบทบาทเหนือกว่า และฝึกความสามัคคีรวมตัวกัน จากสถานการณ์ที่เป็นจริงทางสังคม จะเห็นว่าเมื่อมีการเรียกระดมลูกเสือชาวบ้านในงานสาธารณะ

ก็จะได้รับความร่วมมืออย่างเหนียวแน่นกว้างขวางในระยะนั้น

ภายหลังจากเกิดเหตุการณ์วิกฤต 6 ตุลาคม 2519 การแสดงความคิดเห็นทางการเมืองและการรวมกลุ่มกันทางการเมือง อย่างที่เคยปรากฏก่อนหน้านี้ก็ไม่มีอีก รัฐบาลก็ไม่ได้เห็นความจำเป็นในการปลูกฝังอุดมการณ์ความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ในรูปแบบเดิมอีก จึงเริ่มยุติการจับอบรมลูกเสือชาวบ้านและไม่ปรากฏอีกเลยในปัจจุบัน แม้ว่าจะยังคงมีลูกเสือชาวบ้านอยู่อีกบ้างประปราย และสำหรับในหมู่บ้านทุ่งแดง ก็ไม่มีชาวบ้านให้ความสนใจกับบทบาทที่เคยเป็นลูกเสือชาวบ้านในอดีตอีก ดังนั้น การเล่นลูกเสือชาวบ้านจึงหายไปจากการละเล่นของเด็กในหมู่บ้านทุ่งแดง

การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมกับการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ ในช่วงพ.ศ. 2443-2517

นับตั้งแต่การรวมศูนย์อำนาจทางการเมืองในสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งมีการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ เพื่อรับการขยายตัวของระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ของตะวันตกที่แผ่ขยายเข้ามาในประเทศไทย ตลอดมาจนถึงช่วงรัฐบาลจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ และสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน มีการเน้นการพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม อันนำไปสู่การส่งเสริมการพัฒนาเมือง ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันระหว่างเมืองชนบท ขณะเดียวกันการขยายตัวของเมืองก็ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมในชนบทด้วย นั่นคือ การเคลื่อนไหวหรือแผ่ขยายของวัฒนธรรมเมืองเข้าไปเบียดขับหรือกลายกลืนวัฒนธรรมชนบท ซึ่งเคยมีลักษณะเฉพาะของตนเองดังที่มีผู้กล่าวว่า

"การขยายตัวของเมือง (Urbanization) การผสมผสานทางวัฒนธรรม และการขยายตัวของวัฒนธรรมเมืองเข้าไปในชนบท มีผลในทางทำลายลักษณะเฉพาะบางอย่างของวัฒนธรรมชาวนา รวมทั้งทำลายความใกล้ชิดและลักษณะค่อนข้างจะเป็นเนื้อเดียวกันของหมู่บ้านลงไปด้วย"¹

โกลาตชาย รมิตานนท์ "การศึกษาสังคมไทยในแง่สังคมชาวนา : ข้อเสนอแนะเบื้องต้น" สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 168 12 เมษายน - กันยายน 2525

ชุมชนหมู่บ้านทุ่งแดงจึงอยู่ภายใต้กระแสการพัฒนาเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จึงไม่เพียงแต่จะได้รับผลกระทบทางด้านโครงสร้างทางเศรษฐกิจแต่เพียงด้านเดียว หากทางด้านวัฒนธรรมก็ถูกทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กด้วย ดังนั้นในตอนนี้จึงจะชี้ให้เห็นถึงปัจจัยทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ อันได้แก่ระบบความเชื่อและประเพณี ค่านิยม ระบบการศึกษาแผนใหม่และการสาธารณสุข ตามลำดับ

ก. ระบบความเชื่อและประเพณีกับการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ

ชาวไทยภาคเหนือมีลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรมเฉพาะต่างหากของตนแตกต่างจากชาวไทยภาคอื่น ๆ ของประเทศ เพราะเป็นอาณาจักรอิสระมาก่อน วัฒนธรรมของชุมชนหมู่บ้านทุ่งแดง ก็มีลักษณะเช่นเดียวกับชุมชนหมู่บ้านอื่น ๆ ในภาคเหนือ กล่าวคือ เป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีรูปแบบเฉพาะที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของชุมชนขนาดเล็ก ซึ่งมีการผลิตเพื่อเลี้ยงตัวเองเป็นหลัก มีความยึดมั่นในแบบแผน ประเพณี มีระบบความเชื่อ ค่านิยม อุทิศการเป็นของตนเอง และมีการถ่ายทอดสืบต่อกันมา จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งอย่างสืบเนื่องยาวนาน

ความสอดคล้องระหว่างวัฒนธรรมกับวิถีชีวิตของชุมชนขนาดเล็ก เช่นหมู่บ้านทุ่งแดง ปรากฏให้เห็นในหลาย ๆ ด้าน เช่นระบบความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตหรือการทำมาหากิน ความเชื่อทางศาสนา วัฒนธรรม การทำงานรวมหมู่ มหรสพและการบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมต่าง ๆ ประเพณีการแต่งงาน การเลือกคู่ครองและวิถีปฏิบัติต่าง ๆ ที่ตั้งอยู่บนปทัสถานอันเดียวกัน

ชุมชนหมู่บ้านทุ่งแดงในช่วง พ.ศ. 2443 - 2463 ยังคงมีขั้นตอนพัฒนาการด้านการผลิตหรือวิธีการทำมาหากินเพื่อการดำรงอยู่ที่สืบเนื่องมาจากสังคมดั้งเดิม คือยังต้องอาศัยพึ่งพาธรรมชาติ หรืออยู่ภายใต้การควบคุมโดยธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ แม้ว่าจะมีระบบชลประทานเหมือนฝายแล้วก็ตาม สภาพการดำรงอยู่เช่นนี้จะมีผลทำให้ชาวบ้านไม่เชื่อมั่นในพลังความสามารถของตนเองและเกรงกลัวธรรมชาติจึงแสดงออกในรูปของการบูชาธรรมชาติ เช่น เชื่อว่าฝายอันเป็นโครงสร้างสำคัญในการควบคุมน้ำเพื่อใช้ในการผลิตมีผีประจำอยู่ ชาวบ้านจะทำพิธีเช่นไหว้ผีประจำฝาย เมื่อมีการบูรณะซ่อมแซมในแต่ละครั้ง

เชื่อว่าเครื่องมือใช้ในการผลิตที่สำคัญ ๆ มีผีประจำอยู่ ผีเหล่านั้นสามารถที่จะบันดาลความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการผลิตก็ได้ ความต้องการความสำเร็จและความเชื่อมั่นในการดำรงชีวิต ผลักดันให้ชาวบ้านแสดงออกในทางบูชาสรรเสริญ และโพนมนำเอาอันพลเหนือ-ธรรมชาติเหล่านั้นเข้ามามีส่วนร่วมของตน ชาวบ้านจึงมีการเล่นเชิดผีประจำเครื่องมือต่าง ๆ มาร่วม ร้องรำทำเพลงสนุกสนานรื่นเริงด้วย เช่น การเล่นเชิดผีนางด้ง ผีอีกรัก และผีกองแก้ง กระดังเป็นเครื่องมือผลิตที่สำคัญในลำดับสุดท้ายของกระบวนการผลิตข้าวซึ่งเป็นอาหารหลักสำคัญ กองแก้งก็เป็นโครงสร้างส่วนสำคัญของยอซึ่งเป็นเครื่องมือจับสัตว์น้ำชนิดหนึ่ง ส่วน "บะกรัก" หรือลูกกรักก็เป็นอุปกรณ์สำคัญในกระบวนการขึ้นแรกของการผลิตเครื่องนุ่งห่ม คือใช้ปั่นใยฝ้ายให้เป็นเส้นด้ายก่อนนำไปทอเป็นผืนผ้า พิธีกรรมเกี่ยวข้องกับการผลิตเหล่านี้ ได้รับการถ่ายทอดไปสู่เด็กในรุ่นต่อ ๆ มา ด้วย ดังนั้น ในช่วง พ.ศ. 2443 - 2463 จึงยังคงปรากฏมีการเล่นผีนางด้ง ผีอีกรัก และผีกองแก้งในหมู่บ้านอยู่

การพ้อนผี ก็เป็นพิธีกรรมสำคัญพิธีกรรมหนึ่งที่มีการยึดถือปฏิบัติกันในหมู่บ้านทุ่งแดง เป็นพิธีกรรมที่เป็นผลมาจากการเจ็บไข้ได้ป่วยของสมาชิกที่นับถือ "ผีปู่ย่า" หรือผีประจำตระกูลเดียวกัน เมื่อมีคนเจ็บป่วยก็จะมีการ "บน" กับผีปู่ย่า ช่วยให้ผู้ป่วยหายจากการเจ็บไข้ หลังจากนั้นจะมีการจัดพิธีพ้อนผีขึ้น แท้จริงแล้วเนื้อหาของพิธีกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายในการสร้างความมั่นคงทางระบบเครือญาติ และความอุดมสมบูรณ์ในการผลิตหรือการเพาะปลูกเพราะในการประกอบพิธีกรรมนั้น จะมีการใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับการผลิตเข้าไปแสดงประกอบด้วย เช่น พิธีไถนา พิธีปลูกฝ้าย และ "ยางไปไย" (กะเหรี่ยงไปไร่) ฯลฯ

พิธีกรรมการพ้อนผีนี้มีการถ่ายทอดมาสู่เด็กด้วย ดังนั้นในการเล่นของเด็กจึงมีการเล่นพ้อนผีเลียนแบบการประกอบพิธีกรรมนี้ด้วย แต่การเล่นของเด็กจะเลียนแบบพิธีกรรมเฉพาะตอน "พ้อนผี" เท่านั้น และการเล่นชนิดนี้ได้ปรากฏสืบเนื่องมาจนถึงช่วง พ.ศ. 2506-2519 สำหรับช่วงปัจจุบันนี้ไม่มีการเล่นชนิดนี้ปรากฏอีกเลย แม้ว่าจะยังคงมีการยึดถือปฏิบัติกันในหมู่บ้านผู้ใหญ่ ในหมู่บ้านอยู่ก็ตาม

สำหรับการเล่นเชิดผีทั้ง 3 ชนิด คือ ผีนางด้ง ผีกองแก้ง และผีอีกรัก ได้เสื่อมสลายไปในช่วง พ.ศ. 2464 - 2484 ซึ่งน่าจะเป็นผลกระทบมาจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ

ซึ่งได้เกิดขึ้นก่อนหน้านี้ คือ เมื่อสินค้าอุตสาหกรรมตะวันตกเริ่มเข้ามาในประเทศไทยภายหลัง จากเปิดประเทศเป็นแหล่งค้าเสรีดังกล่าวแล้ว มีผลทำให้อุตสาหกรรมพื้นบ้านของไทยล้มละลายลงหลายชนิด โดยเฉพาะการทอผ้าและการผลิตน้ำตาล¹ สำหรับในภาคเหนือ หลังจากการสร้างทางรถไฟจากกรุงเทพถึงเชียงใหม่ ในปี พ.ศ. 2464 สินค้าสำเร็จรูปประเภทเสื้อผ้าได้ถูกนำเข้ามาจำหน่ายในเชียงใหม่ มีผลทำให้ชาวนาเลิกผลิตผ้าและการทอผ้าใช้เองเมื่อสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2²

การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจอีกด้านหนึ่งได้แก่ การก่อตั้งโรงสีข้าวคือ มีการก่อตั้งโรงสีข้าวที่ใช้เครื่องจักรไอน้ำครั้งแรกในประเทศไทยเมื่อ พ.ศ. 2401 โดยชาวอเมริกันเป็นชาติแรกที่นำเข้ามาใช้³ สำหรับในเชียงใหม่ ได้มีการก่อตั้งโรงสีไฟขึ้นภายหลัง จากที่การสร้างทางรถไฟถึงเชียงใหม่ในปี 2464 และในหมู่บ้านกู่แดงมีการก่อตั้งขึ้นครั้งแรก ประมาณ พ.ศ. 2491

การนำเข้าสินค้าเสื้อผ้าสำเร็จ รูปจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่และกรรมวิธีการสีข้าวด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ดังกล่าวน่าจะส่งผลกระทบต่อระบบความคิดของคนในสังคมด้วย เพราะเมื่อชาวบ้านเลิกทำการผลิตหันมาใช้เสื้อผ้าสำเร็จ รูป และอาศัยกรรมวิธีผลิตข้าวที่ไม่ต้องใช้แรงงานกายอีกต่อไป ก็ย่อมทำให้มีความเชื่อมั่นในพลังวิทยาศาสตร์ที่เป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น พิธีกรรมทั้งหลายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตก็จึงหมดบทบาทลง และส่งผลกระทบต่อการเล่นประเภทเชิดผี ในแง่ที่ทำให้เสื่อมสลายไปจากความนิยม

ต่อมาในช่วง พ.ศ. 2485 - 2505 ได้เกิดการละเล่นเกี่ยวกับระบบความเชื่อเรื่องผีขึ้นอีก 2 ชนิด ได้แก่ ผีบ้า และ ผีโพง

¹ทรงชัย ณ ยะลา วิวัฒนาการของเมืองขึ้นกึ่งศักดินาของไทย หน้า 127

²ฉัตรทิพย์ นาถสุภา เศรษฐกิจหมู่บ้านไทยในอดีต หน้า 37

³ฉัตรทิพย์ นาถสุภาและคณะ "การเข้ามาของทุนนิยมในสังคมไทย" ใน ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจไทย หน้า 339

ผีบ้า เป็นคำที่คนภาคเหนือใช้เรียกคนที่ป่วยเป็นโรคจิตหรือประสาท เป็นประเภทที่มีอาการคลุ้มคลั่งผิดปกติและทำร้ายผู้อื่น อาการโรคลักษณะเช่นนี้ คนในภาคเหนือสมัยก่อนมักเชื่อกันว่าถูกกระทำโดยอำนาจของวิญญาณชั่ว จึงเรียกคนที่มีอาการดังกล่าวว่า ผีบ้า การเล่นผีบ้าของเด็กในหมู่บ้านกุ๋แดง ด้านหนึ่งอาจได้รับอิทธิพลมาจากความเชื่อ อีกด้านหนึ่งจะเคยพบเคยเห็นมาก่อน จึงได้นำไปสร้างสรรค์เป็นการละเล่น คือ มีการสวมบทบาทเป็นผีบ้าคอยไล่จับผู้เล่นคนอื่น ๖. การสวมบทบาทเป็นผีบ้านี้มีการเสริมแต่งให้บรรยากาศเป็นจริงเป็นจังโดยการใช้หินหม้อ หรือหุ่นป้ายทาหน้าตาให้มอมแมม และใช้เสื้อผ้าขาด ๆ เก่า ๆ สวมสวมใส่ด้วย จึงเลวดูคล้ายคนเป็นผีบ้า ที่น่ากลัวมากขึ้น

ผีโพง เป็นคนในหมู่บ้านที่ชาวบ้านเชื่อกันว่าเป็นคนที่มีวิญญาณชนิดหนึ่งสิ่งสู และจะเป็นเช่นนี้กันทั้งตระกูล ผีโพงออกหากินในทุ่งนาตอนกลางคืนในฤดูฝน ผีโพงจะมีแสงสว่างเรืองออกมาจากบริเวณจมูก ในตอนกลางวันจะเห็นมีสีเแดง ๆ ผีโพงชอบกินอาหารสดคาวและสกปรก เช่น กบ เขียด ปู ปลา ตามท้องนา หมาเน่า และเศษอาหารตามบริเวณใต้ตุ๋นครัวไฟ โดยเฉพาะบริเวณที่ชะล้างสิ่งสกปรก อาวุธประจำตัวของผีโพงคือดาบ ดาบเป็นทั้งเครื่องมือหากินและเป็นทั้งอาวุธใช้ทำร้ายคนที่พบเห็นตนเข้าในระหว่างออกหากินตอนกลางคืน เชื่อกันว่าหากใครโดนอาวุธของผีโพงแล้ว จะทำให้คนนั้นกลายเป็นผีโพงไปด้วย

ความเชื่อดังกล่าวมีอิทธิพลทำให้เด็กคิดสร้างสรรค์การเล่นผีโพงขึ้นในหมู่บ้าน มีการสวมบทบาทเป็นผีโพง เอาสัญลักษณ์สำคัญของการเป็นผีโพงมาเป็นองค์ประกอบในการสวมบทบาท คือ การสะพายดาบ ผู้เล่นจะใช้ก้านแห่ขึงประคิษฐ์เป็นอาวุธแทนดาบ สถานการณ์ที่นำไปสู่จุดขัดแย้งของการเคลื่อนไหว คือ การที่ชาวบ้านไปพบผีโพงในขณะที่กำลังออกหากินตอนกลางคืน กติกาที่กำหนดไว้ว่า หากผู้ใดถูกผีโพงใช้ดาบฟัน หรือจับได้ คนนั้นต้องเป็นผีโพงก็เอามาจากความเชื่อที่ปรากฏในหมู่บ้านนั่นเอง

แต่อย่างไรก็ตาม การละเล่นเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีทั้งสองชนิดนี้ก็มีปรากฏในการละเล่นของเด็กในหมู่บ้านกุ๋แดงเพียงช่วงเดียว

ในปัจจุบันความเชื่อในเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติ หรือพลังเหนือมนุษย์หรือเรื่องผี เรื่องวิญญาณ ยังคงครอบงำระบบความคิดของคนไทยทั่วไป¹ เช่นเดียวกับในหมู่บ้านกู๋แดง ซึ่งคงมีพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อเหล่านี้อยู่ ในช่วงปัจจุบัน คือ พ.ศ. 2520 - 2527 จึงปรากฏการละเล่นเกี่ยวกับผีขึ้นอีกสองชนิด ได้แก่ ฝีลอคพื้นร้าน และ ฝีปุ่นขึ้น ฝีทั้งสองลักษณะนี้ไม่ใช่ผีที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้าน เป็นแต่เพียงการจินตนาการขึ้น เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศการละเล่นให้เข้มข้นสนุกสนาน ซึ่งอาจเป็นอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ เกี่ยวกับผีในโทรทัศน์ก็ได้ แต่อย่างไรก็ตาม การละเล่นดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่ ของระบบความเชื่อ เรื่องผีและอิทธิพลที่มีต่อการละเล่นของเด็ก

ความเชื่อในทางพุทธศาสนาในระดับชาวบ้านนั้น เชื่อกันว่า การได้บวชเป็นการ สร้างอานิสงส์ผลบุญในภพนี้และภพหน้า ทั้งแก่ผู้บวชและผู้เป็นอุปัชฌาย์

ชาวบ้านกู๋แดงสมัยก่อนนิยมส่งบุตรหลานให้เข้ารับการศึกษาวัดและ เริ่มบวชตั้งแต่ เป็นเณร และยึดถือปฏิบัติกันต่อมา มา การบวชเณรมีการจัดเป็นประเพณีที่มีลักษณะของการ เฉลิมฉลองด้วย ทางภาคเหนือเรียกว่า "บอยน้อย"

เด็กชายที่เข้าพิธีบวชจะได้รับการแต่งตัวอย่างงดงาม เรียกว่า "ลูกแก้ว" ใน ระหว่างเดินทางจากบ้านไปวัดนั้น จะมีการจัดเป็นขบวนแห่ เรียกว่า "แห่ลูกแก้ว" ลูกแก้วจะ ต้องขี่ม้า มีผู้กางร่มสับหนให้ด้วย ในขบวนจะมีการ "แห่สองแห่กลอง" ตามแบบดนตรีพื้นเมือง เหนือ มีการฟ้อนรำทั้งหญิงชายร่วมไปกับขบวนแห่ ในงานพิธีดังกล่าวนี้ชาวบ้านนิยมจัดให้มีหรรสพ เฉลิมฉลอง ด้วยการจ้าง "ช่างซอ" มาขอให้ความบันเทิงแก่ผู้ไปร่วมงานด้วย

ประเพณีการบวชเช่นนี้ ชาวบ้านถือว่าเป็นประเพณีอันดีงาม มีการยึดถือปฏิบัติกันมา ชานาน และได้เป็นแบบอย่างให้เด็กได้นำไปเล่น แห่ลูกแก้ว ซึ่งยังคงมีปรากฏมาจนถึงปัจจุบัน

ในเทศกาล "เดือนยี่เป็ง" หรือ ลอยกระทง ชาวบ้านกู๋แดงสมัยก่อนนิยมทำกระทง หรือที่ชาวบ้าน เรียกว่า สะตวง ไปลอยในแม่น้ำปิง เพื่อปล่อยเคราะห์ และอธิษฐานขอโชค

และความสุขสวัสดิ์แก่ชีวิต พิธีกรรมนี้เด็ก ๆ นำแบบอย่างมาเล่นเรือกาบปลี

นอกจากนี้ชุมชนหมู่บ้านลานนายังมีวัฒนธรรมด้านการบันเทิง และมหรสพที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะอย่างเด่นชัด ได้แก่ การขับซอ คนตรีพื้นบ้าน (ทางลานนาเรียกว่า คนตรีพื้นบ้าน) การชนไก่ การละเล่นตามเทศกาล เช่น สงกรานต์

การขับซอ ซอเป็นการขับร้องโต้ตอบกันระหว่างชาย 1 คน กับหญิง 1 คน มีดนตรีบรรเลงอยู่ตลอดเวลา เนื้อหาที่ซอมักเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับพิธีกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับการว่าจ้างให้ไปขอประกอบพิธีนั้น ๆ คำร้องเป็นไปตามแบบแผนพิถีพิถัน คำสลับ ๆ กันมาบ้าง เป็นไปตามปฏิภาณของผู้ซอบ้าง ท่วงทำนองของซอก็มีอยู่ต่าง ๆ กัน ผู้ซอ นั้นเรียกว่า ซ่างซอ รูปแบบมหรสพชนิดนี้ปรากฏในการละเล่นของเด็กหมู่บ้านทุ่งแดงด้วย คือ การเล่น ซ่างซอ

ในเทศกาลสงกรานต์ หมู่สาวชาวบ้านนิยมเล่น บะป้าเจ้ม (สะป้า) มีฉากคอกและบะกอน ซึ่งเป็นการละเล่นเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างหนุ่ม ๆ สาว ๆ ทั้งในหมู่บ้านเดียวกันและที่มาจากต่างหมู่บ้าน นอกจากนี้ยังมีการเล่นชนไก่อีกด้วย การละเล่นเหล่านี้ได้เป็นแบบอย่างให้เด็กนำไปเล่นเป็นการละเล่นของเด็กอันได้แก่ บะป้าเจ้ม มีฉากคอก และบะกอน รวมทั้งชนไก่ ซึ่งเด็กประยุกต์ใช้วัตถุแทนไก่จริง เช่น เล่นไก่มะม่วง ที่ปรากฏในหมู่บ้านทุ่งแดงมาตั้งแต่ช่วง 2443 - 2463 ต่อมาในช่วง พ.ศ. 2485 - 2505 ได้เกิดมีการละเล่นเลียนแบบการเล่นชนไก่ของผู้ใหญ่ขึ้นอีก 2 ชนิด ได้แก่ การเล่น ชนไก่ (จริง) โดยใช้ลูกไก่เป็นอุปกรณ์การเล่น และการเล่น ชนไก่หนังร้อง ซึ่งใช้ยางรัดหรือหนังร้องเป็นส่วนประกอบสำคัญในการประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นแทนไก่ ประเพณีการเล่นชนไก่ของผู้ใหญ่ในหมู่บ้านทุ่งแดง ซึ่งเป็นประเพณีในรูปของการพนันเอาทรัพย์สิน ยังคงมีการปฏิบัติสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจะจัดให้มีขึ้นในระยะเทศกาลสงกรานต์ ประเพณีนี้ยังคงมีอิทธิพลต่อการละเล่นของเด็กในปัจจุบัน ด้วยการเล่นชนไก่ของเด็กในช่วงปัจจุบัน เป็นการเล่นโดยใช้คนเลียนแบบอาการของไก่ คือ

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ "โอรสพี่ชาวลานนาศึกษาคากขอเก็บนก" ใน
 สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2 : 11 - 36 ตุลาคม 2525 - มีนาคม 2527

ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นไก่ โคนึงของ ๆ ใช้มือประสานกันใต้เข่า แล้ว "ชน" กันโดยใช้ลำตัว กระแทกหรือดันคู่ต่อสู้ หากฝ่ายใดเสียหลักล้มลงก็ถือว่า แพ้

ในช่วง พ.ศ. 2464 - 2489 ได้เกิดการละเล่นชนิดใหม่ขึ้นอีกชนิดหนึ่งได้แก่ ไฮโลว์ เป็นการเล่นเลียนแบบการพนันของผู้ใหญ่ ซึ่งเริ่มปรากฏขึ้นในภาคเหนือในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ดังที่มีผู้กล่าวว่า "เพราะสงครามโลกครั้งที่ 2 ทหารและคนในภาคอื่นได้มาร่วมกับประเพณีของเรา เห็นว่าไม่ถึงใจ ไม่เผ็ดร้อน...จึงได้นำการพนันไฮโลว์ เข้ามาปะปนกับการละเล่นอีกชนิดหนึ่งต่อมา..."¹ การละเล่นชนิดนี้ก็ปรากฏอยู่เพียงช่วงเดียว เพราะได้รับการห้ามปรามจากผู้ใหญ่

ประเพณีการแต่งกายของหญิงชาวลานนาแต่ก่อนนิยมนุ่งผ้าถุง เสื้อแขนกระบอก และเกาส์มวยผม สมัยต่อมาเมื่อการเปลี่ยนแปลงจากโลกภายนอกเข้าไปถึงหมู่บ้าน ก็ได้นำเอาวัฒนธรรมการแต่งกายแบบตะวันตกเข้าไปด้วยในหมู่บ้านกุ้แดง ช่วง พ.ศ. 2497 - 2505 ผู้หญิงในหมู่บ้านกุ้แดงนิยมตัดผมกันมากขึ้น ดังที่คิงส์ฮิล (Kingshill) กล่าวว่า ผู้หญิงที่อายุต่ำกว่า 40 ปีลงมา จะนิยมตัดผมแบบชาวตะวันตก² วิธีตัดผมในสมัยนั้น ช่างตัดผมจะต้องทำให้ผมผู้มารับบริการเปียกเสียก่อน หรืออาจจะใช้วิธีสระผมให้สะอาดก่อน เสริมแล้วจึงมัดผมเป็นกระจุกคล้ายกันหอยแล้วใช้ "กิ๊บ" หนีบจนทั่วศีรษะ เมื่อมัดเสร็จแล้วต้องทิ้งไว้ทั้งวัน หรือครึ่งก่อนวันเป็นอย่างน้อย ขณะที่รอให้เส้นผมแห้งและอยู่ตัวนี้ เจ้าของผผมอาจจะกลับไปทำกิจการต่าง ๆ ที่บ้านจนกว่าจะได้เวลา จึงกลับไปให้ช่างหวีและแต่งให้เข้ารูปทรง วัฒนธรรมสมัยใหม่เช่นนี้ทำให้เด็กเลียนแบบไปเล่น ตัดผม ซึ่งปรากฏในหมู่บ้าน ช่วง พ.ศ. 2485 - 2505

การเลือกคู่ครองของชาวบ้านในหมู่บ้านภาคเหนือเช่นเดียวกับหมู่บ้านภาคอื่น ๆ ของประเทศไทย คือมีลักษณะเด่นเฉพาะที่ว่าแต่ละบุคคลต่างมีสิทธิ์เลือกคู่ครองได้โดยเสรี แต่ประเพณีการเลือกคู่ครองของชาวไทยภาคเหนือมีเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างจากชาวไทยภาคอื่น ๆ คือมีประเพณีแต่งงาน

สังฆะ วรรณสัย "ประเพณีลานนาไทย" ใน ลานนาไทยคดี หน้า 83

² Kanrad Kingshill Ku Daeng the Red Tomb p. 284

ประเพณีเฒ่าสาวเป็นประเพณีพื้นบ้านอย่างหนึ่งของชาวไทยภาคเหนือ ซึ่งเปิดโอกาสให้หนุ่มสาวได้พบปะพูดคุยกันและเลือกคู่ได้อย่างอิสระ บ้านไหนมีลูกสาวที่เริ่มเป็นสาวแล้ว พ่อแม่จะอนุญาตให้ลูกสาวของตนมีโอกาสได้พูดคุยกับบรรดาหนุ่มที่มาเยี่ยมเยียนถึงบ้าน บรรดาภักษุสาวในโอกาสจะเริ่มต้นด้วยเสียงดนตรี เช่น ซึง (พิณ) สะล้อ (ซอ) เปียะ (เครื่องดนตรีที่ใช้กะลามาประพริ้วเป็นเครื่องประกอบหลัก) ที่หนุ่มจะไปตามทางมุ่งไปยังบ้านสาว มีการขับช่อก้อม (ช่อสั้น ๆ) หรือขับสำเนาที่เรียกว่า "จ้อย" เป็นการส่งเสียงให้สาวรู้ตัว ส่วนสาวก็มักจะทำงานบ้าน เช่น เย็บปักถักร้อยหรือปั่นฝ้าย เพื่อรอคอยการมาเยี่ยมของหนุ่มสาว ภาษาที่ใช้ระหว่างการเฒ่าสาวเรียกว่า "คำคร่าว - คำเกร้อ" หรือ "คำอุบ่าวอุสาว"¹ สำหรับคำอุบ่าวอุสาวเฒ่าบ้านกู่แดงมีดังตัวอย่างต่อไปนี้

- หนุ่ม : น้องสาว ขอนั่งนี้ซักตัว ขอหัวนี้ซักกิน
(น้องสาว ขอนั่งนี้สักคน ขอคุยด้วยสักคน)
- สาว : ไม่มีไหนานั่งนี้ย้ายเหย
(ไม่มีใครมานั่งที่นี่หรอกพี่)
- หนุ่ม : มีแล้วว่บ่มีผ่อสักขี้ สักขี้ขี้เป็นแม่เอื่อน
(มีแล้วว่ไม่มี คุณเอากี้รู้ ดูราวกับแม่เรื่อน (แต่งงานแล้ว))
-
- หนุ่ม : ไม้ใหญ่ว่บ่มีผี คนงมคนตีว่บ่มีเจ้า
(ไม้ใหญ่ว่บ่มีผี คนงมคนตีว่บ่มีเจ้า (ของ))
- สาว : ไม้ใหญ่เตี๋ตางในมันแกว่ง หลวงบ่ตายเผิงมันบ่เข้า
(ไม้ใหญ่ก็จริง ช้างในมันกลวง ต้นใหญ่เปล่า ผิงมันไม่เข้า)

¹เครื่องมือ วุฒิกานต์ "คำอุบ่าว-อุสาว : วาทะสัมพันธ์ระหว่างหนุ่มสาวลานนา"
ใน วารสารมนุษยศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2 : 90 มกราคม -
มิถุนายน 2506

หนุ่ม : ตะวาเก็งคีน วันขึ้นฮิมแจ่ง ส่าปอแดงเหมือนบูดกัณนง คีนฟ้ายก
ว่าตำวันสอง
(วันวานครึ่งคีน วานขึ้นก่อนแจ่ง จนตาแดงเหมือนกัณนง คีนฟ้ายก
ว่าตะวันสอง)

สาว : เบ็นมีคี่หา อีน้า อีน้า เป้นะหาหื้อ
(เขามีคี่หา น้าเขาจะหาให้)

หนุ่ม : เขาก็เขาะ ผ้าต้องปอหาย เจียงแสนเจียงฮายเขาะแล้วไปได้
(หากี่หา จนผ้าขาวม้าหาย เจียงแสนเจียงฮาย หาแล้วไม่ได้)
เขาะจันสันคีนปอดอง โองโองปากก่อง เขาะแล้วไปได้
(หาจนสันเท้าลิก หัง(หมู่บ้าน) โองโอง (หมู่บ้าน) ปากก่อง ก็หาแล้วไม่ได้)

ประเพณีเວ່ສາວและถ้อยคำอุบ่าวอุบ่าวเหล่านี้ เด็ก ๆ จะนำมาเล่นเลียนแบบในการเล่นอุบ่าว
อุบ่าว

ในหมู่บ้านกู๋แดงปัจจุบันยังคงมีการเວ່ສາວกันอยู่ แต่รูปแบบประเพณีดั้งเดิมได้
เปลี่ยนแปลงไป ชายหนุ่มจากต่างหมู่บ้านที่ไปเວ່ສາວในหมู่บ้านกู๋แดงจะใช้มอเตอร์ไซด์เป็น
พาหนะ ไม่มีการเดินเท้าและเสียงดนตรีพื้นบ้านอีกต่อไป ในระหว่างที่คุยกัน ก็มักมีการเปิดเพลง
จากเครื่องบันทึกเสียงเพื่อสร้างบรรยากาศด้วย การเล่นอุบ่าวสาวของเด็ก ๆ จึงเลือนหายไป
พร้อม ๆ กับประเพณีดั้งเดิม เมื่อวัฒนธรรมเมืองและค่านิยมสมัยใหม่ตลอดจนพัฒนาการทาง
เทคโนโลยีดังกล่าว เข้าไปถึงหมู่บ้าน แต่ได้มีการละเล่นในลักษณะเดิมนี้อีกขึ้น คือ การเล่น
จับสาว ซึ่งมีรูปแบบเปลี่ยนไป ถ้อยคำใช้พูดเล่นก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ข. การเปลี่ยนแปลงด้านค่านิยมกับการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ

ค่านิยมในด้านการผลิตและการบริโภคในชุมชนหมู่บ้านกู๋แดง ก่อนการพัฒนา
อุตสาหกรรมขึ้นในประเทศนั้น เป็นค่านิยมในการผลิตเพื่อดำรงชีพพอเลี้ยงตัวไปได้ในแต่ละวัน
มิได้ผลิตเพื่อมุ่งการสะสมกำไรหรือทุน และนิยมผลิตสิ่งของเครื่องใช้เองเป็นส่วนใหญ่ การสร้าง
ผลผลิตทางด้านการเกษตรก็มีได้ใช้ทุนมากนัก ส่วนใหญ่เป็นการใช้แรงงานคน แรงงานสัตว์
และพึ่งพาธรรมชาติการบริโภคกับบริโภคเท่าที่ทำได้ ค่านิยมในการผลิตและการบริโภคจึงเป็น

แบบพึ่งตนเองและมีความพอเพียงในตัวเอง

การเล่นของเด็กในหมู่บ้านกุ๋แดงในช่วงดังกล่าว หรือช่วง พ.ศ. 2443 - 2484 หรือจนกระทั่งถึงช่วง พ.ศ. 2485 - 2505 ส่วนใหญ่ผู้เล่นยังนิยมผลิตอุปกรณ์การเล่นเอง แม้ในช่วงหลังจะมีสินค้าสำเร็จรูปเข้าไปถึงหมู่บ้านแล้วก็ตาม

ต่อมาการพัฒนาเมืองและการพัฒนาอุตสาหกรรม ได้สร้างความต้องการวัตถุใหม่ ๆ ความใฝ่ฝันด้านวัตถุใหม่ ๆ ให้แก่ประชาชน เป็นการเปิดโอกาสให้กลุ่มผู้ค้าผลิตสินค้าอุตสาหกรรม เพิ่มขึ้น และแสวงหากำไรจากการจำหน่ายเพิ่มขึ้น สินค้าเหล่านี้เข้าไปกระตุ้นความปรารถนา ของชาวบ้าน โดยอาศัยระบบการโฆษณาผ่านสื่อมวลชนที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ชาวบ้านเกิดค่านิยม ในการบริโภคแบบใหม่ที่ใช้การพึ่งตนเองอีกต่อไป แต่การจะทำให้ได้สินค้านี้จำเป็นต้อง อาศัยการแลกเปลี่ยนด้วยเงินตรา ทำให้ชาวบ้านหันไปทำการผลิตเพื่อขายเอาเงินมาซื้อสินค้า อุตสาหกรรมต่าง ๆ แม้แต่การผลิตก็ต้องใช้การลงทุนเพราะต้องอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามา ช่วย มีการพึ่งพาเงินตราจากแหล่งเงินกู้ทั้งในท้องถิ่นและสถาบันการเงินในเมือง ขณะเดียวกัน ก็พึ่งพากลุ่มผู้ค้าสินค้าอุตสาหกรรมในเมืองด้วยการซื้อสินค้าในระบบเงินผ่อน

มีการแข่งขันมาตรฐานความมั่งมียากจนกันด้วยจำนวนสินค้าอุตสาหกรรมสมัยใหม่ โดยเฉพาะสินค้าพวกให้บริการด้านบันเทิง และเครื่องใช้ในบ้าน เช่น ตู้เย็น พัดลม จาก สถิติที่รวบรวมจำนวนสินค้าบริโภคจากในเมืองของชาวบ้านกุ๋แดง ในช่วงเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2527 พบว่า มีจำนวนตู้เย็นในหมู่บ้านถึง 62 เครื่อง จำนวนวิทยุทรานซิสเตอร์ 168 เครื่อง วิทยุแท็บเล็ตและสเตอริโอ 35 เครื่อง จำนวนโทรทัศน์ขาวดำ 113 เครื่อง โทรทัศน์สี 32 เครื่อง จากจำนวนครัวเรือนทั้งหมด 270 ครัวเรือน กล่าวเฉพาะด้านสินค้าที่เป็นเครื่องมือ สื่อสาร นับว่ามีการเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างมากมาเมื่อเทียบกับในปี 2497 ซึ่งมีวิทยุทรานซิสเตอร์ ภายในหมู่บ้านเพียงเครื่องเดียว และเป็นกรรมสิทธิ์ของวัดและอยู่ในความดูแลของเจ้าอาวาสวัด ด้วย¹

ค่านิยมในการบริโภคสินค้าที่ผลิตเองไม่ได้ ได้ส่งอิทธิพลต่อค่านิยมในการเล่นด้วย เพราะเด็กหันมานิยมเล่นของเล่นแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่เผยแพร่ทางสื่อมวลชน และจากกลุ่มผู้ค้า

¹Konrad Kingshill Ku Daeng the Red Tomb. pp. 293

โดยตรง ทำให้ผู้ประกอบการต้องสูญเสียค่าใช้จ่ายไปกับสิ่งของเหล่านี้เป็นจำนวนไม่น้อย เมื่อเทียบกับฐานะทางเศรษฐกิจระดับครอบครัวของชาวบ้าน จากการเปรียบเทียบจำนวนการละเล่นที่ใช้อุปกรณ์ที่เป็นผลิตผล าระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ พบว่า จากที่มีจำนวนการละเล่นทั้งแบบแข่งขันและไม่แข่งขันรวมกัน ในช่วง พ.ศ. 2464 - 2484 เพียง 5 ชนิด ได้เพิ่มเป็น 53 ชนิด ในช่วง พ.ศ. 2520 - 2527 หรือปัจจุบัน จากจำนวนการละเล่นที่ใช้อุปกรณ์การเล่นทั้งหมดรวมกัน 111 ชนิด คิดเป็นร้อยละถึงกว่า 50

ค่านิยมในการบริโภคในลักษณะพึ่งพาเมืองเช่นนี้ ยังมีการถ่ายทอดสู่การละเล่นของเด็กบางชนิดด้วยได้แก่ การเล่นฝากเงินธนาคาร และธนาคารไอชวบ้าน โครงการสร้างการละเล่นนี้เกี่ยวข้องกับค่านิยมในการพึ่งพาทุนจากสถาบันเงินทุนในเมือง เพื่อใช้ในการผลิต

ค่านิยมอีกด้านหนึ่งที่ตามมากับค่านิยมในการบริโภคหรือสะสมวัตถุดังกล่าว ก็คือการแก่งแย่งแข่งขัน ซึ่งเกิดจากความต้องการทุนหรือกำไรจากการผลิต และการได้รับแรงกดดันส่งเสริมจากโครงการพัฒนาชนบท ซึ่งใช้วิธีการสนับสนุนให้มีการจัดตั้งกลุ่มกิจกรรมการผลิตต่าง ๆ เป็นกลุ่มแม่บ้าน กลุ่มยุวเกษตรกร ฯลฯ แล้วแข่งขันผลงานดีเด่นกันทั้งในระดับหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ และจังหวัด ตลอดจนระดับประเทศ ภายในหมู่บ้านคู่แข่งเอง ภายหลังจากการเข้าไปของโครงการพัฒนาชนบทนั้น บรรดาภาคีเต็มไปด้วยการแข่งขัน ซึ่งมีผลรวมมาถึงระดับฐานะความมั่นคงของแต่ละครัวเรือนด้วย

ค่านิยมในการแก่งแย่งแข่งขันดังกล่าวนี้จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กในหมู่บ้านคู่แข่งด้วย จากการเปรียบเทียบจำนวนการละเล่นแบบแข่งขันพบว่า ในช่วง พ.ศ. 2443 - 2463 มีการละเล่นแบบแข่งขันเพียง 27 ชนิด และเพิ่มขึ้นเป็น 77 ชนิด ในช่วงปัจจุบัน คือ พ.ศ. 2520 - 2527 ในขณะที่การละเล่นแบบไม่แข่งขันเพิ่มขึ้นจากจำนวน 44 ชนิด เป็นเพียง 53 ชนิด เท่านั้น และยังเมื่อศึกษาในแง่โครงการสร้างการละเล่นแล้ว ก็พบว่าการเล่นแบบแข่งขันนั้นได้เพิ่มความเข้มข้นของการแข่งขันเอาแพ้เอาชนะกันสูงขึ้น มีการใช้ความรุนแรงมากขึ้น และใช้กลยุทธ์มากขึ้น ทั้งยังมุ่งมั่นหมายเพื่อสะสมความสำเร็จและครอบครองผลประโยชน์ส่วนตัวมากที่สุดอีกด้วย

ในด้านอิทธิพลของระบบสื่อสารมวลชนสมัยใหม่นั้น กล่าวได้ว่า สื่อสารมวลชนเป็นเครื่องมือในการรวมศูนย์ค่านิยมที่ทรงพลังประสิทธิภาพยิ่ง นอกจากจะส่งเสริมค่านิยมในการบริโภคสินค้าฟุ่มเฟือยแล้ว ยังทำหน้าที่ส่งเสริมค่านิยมทางวัฒนธรรมการเสพสิ่งบันเทิง

เรใจด้วย เพราะเครื่องสื่อสารมวลชน เป็นสื่อ นำเอาการบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ จากภายนอกหมู่บ้านเข้าสู่หมู่บ้าน และส่งผลต่อกีร์เปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็ก ดังจะกล่าวถึงต่อไป

ในช่วงพ.ศ. 2485 - 2505 ได้ปรากฏมีการละเล่นชนิดใหม่เกิดขึ้น ได้แก่ ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย และ อีโก้ ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า นำแบบอย่างมาจากภาพยนตร์กลางแปลงในสมัยนั้น¹ ภาพยนตร์กลางแปลงหรือชาวบ้านเรียกกันว่า หนังชายยา เป็นสื่อมวลชนที่นำเอารูปแบบความบันเทิงและสินค้าจากในเมืองเข้าสู่หมู่บ้านในยุคแรก ๆ ซึ่งระบบภาพยนตร์เร่ขายสินค้า เช่นนี้ สามารถเสนอความบันเทิงได้เรื่องเดียว รูปแบบเดียว แต่ปัจจุบัน วิทยุ โทรทัศน์ สามารถเสนอสิ่งต่าง ๆ ได้มากกว่าทั้งระบบเสียงและภาพ มีทั้งการให้ข่าวสารจากสังคมภายนอกหมู่บ้าน รายการบทละคร ภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูน ดนตรี และการแสดงอื่น ตลอดจนการโฆษณาสินค้าอุตสาหกรรมสมัยใหม่ในรูปแบบต่างเหล่านี้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็ก จากหมู่บ้านสู่เมืองในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เพราะมีการละเล่นกว่า 20 ชนิด ที่ได้รับอิทธิพลจากรายการโทรทัศน์

รายการหนึ่งที่เป็นที่นิยมของเด็ก ๆ มาก คือ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งได้แก่เรื่อง โตเรมอนแมวจอมยุ่ง และอีกตัวซึ่ง การ์ตูนโตเรมอนนั้นเป็นเรื่องราวของเด็กชายคนหนึ่งซึ่ง "ขาดคุณสมบัติของพระเอก" คือเป็นนักเรียนชื่อ โนบิตะ ผู้เรียนหนังสือไม่เก่ง สมองทึบ ขี้แพ้ ขี้แย และอื่น ๆ ฯลฯ และมีหุ่นยนต์แมวจอมยุ่งเป็นผู้ช่วยแก้ปัญหา แมวโตเรมอนนี้มีกระเป๋าวិเศษบรรจุของวิเศษนานาชนิด ซึ่งผู้เขียนเรื่องนำเอาแนวคิดวิทยาศาสตร์มาผสมผสานกับจินตนาการ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นที่นิยมของคนดูอย่างแพร่หลาย บางตอนของเรื่องมีการผูกเรื่องให้โนบิตะแพ้แม้กระทั่งการเล่นเป่ายิ้งฉุบ การละเล่นชนิดนี้บังเอิญตรงกับการละเล่นของเด็กไทยทั่วไป จึงมีผลทำให้เกิดการเล่นเป่ายิ้งฉุบโดยมีการเอาชื่อตัวละครในเรื่องเรื่องนั้นมาเป็นเพลงประกอบให้จังหวะในการออพรำรำคู่ต่อสู้ ก่อนที่จะใช้มือทำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ออกไปสู้กับฝ่ายตรงข้าม

¹ ศรศักดิ์ บุญยัง ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิทยา ผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 71

หมู่ที่ 7 วันที่ 20 เมษายน พ.ศ. 2527 เวลา 14.00

การดูอีกคิวซัง เป็นเรื่องของเณรน้อยเจ้าปัญญาผู้มีความเฉลียวฉลาดในการแก้ปัญหาทั้งจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและปริศนาคำทาย การดูโทรทัศน์เรื่องนี้มีผลให้เกิดการเล่นอีกคิวซังในหมู่บ้านทุ่งแดง การละเล่นชนิดนี้คือการเล่นทายปริศนาโดยเลียนแบบจากการดูเรื่องดังกล่าว เพราะจะเริ่มต้นประโยคคำถามว่า "บุฉฉา วิสัชนา อะไรเอ๋ย..."

นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์การ์ตูน เรื่องอื่น ๆ อีกมากมายที่ทำให้เกิดการละเล่นใหม่ ๆ เช่น นิโนจา การต่อสู้หุ่นอวกาศ และมีภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้และอาวุธอื่น ๆ อีก เช่น กำลังภายใน ภาพยนตร์อาชญากรรม ภาพยนตร์เสนอเรื่องราวของชีวิตคนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจ ร่ำรวยในเมืองใหญ่เหล่านี้ทำให้เกิดการเล่น ต่อสู้กำลังภายใน ปล้นธนาคาร และเป็นคุณนายตามลำดับ

หลังจากการแพร่ภาพ ทาสีอมวลชนแล้ว กลุ่มพ่อค้าในเมืองก็จะผลิตสินค้าของเล่นเด็กจากภาพยนตร์การ์ตูนต่าง ๆ เหล่านี้ออกมาจำหน่ายตามมา เด็กจากหมู่บ้านทุ่งแดงก็ชอบอุปกรณ์การเล่นเหล่านั้นมาเล่น ทำให้ได้มีการละเล่นชนิดใหม่ เช่น ขวานฟ้าหน้าดำ คบวง-พระจันทร์ ปืนไฟ ปืนเอ็ม. 16 หน้ากาก ฯลฯ เป็นต้น

นอกจากนี้เพลงโฆษณาสินค้าในโทรทัศน์ ก็เข้าไปมีอิทธิพลในการละเล่นของเด็กจากหมู่บ้านทุ่งแดงด้วย เช่น การเล่น รถไฟ ในช่วงปัจจุบัน ใช้เพลงโฆษณาคำนำสินค้าเสื้อผ้าสำเร็จรูปสำหรับเด็ก มาเป็นเพลงประกอบการละเล่นเป็นต้น

ในด้านการมหรสพและการบันเทิงที่เคยมีอยู่แต่เฉพาะแบบวัฒนธรรมพื้นบ้านก็มีมหรสพสมัยใหม่เข้าไปผสมผสาน เช่น ดนตรี รำวง ลิเก ชาวบ้านจึงมีโอกาสดูฟังขอ ดูลิเก และได้เห็นการรำวงสมัยใหม่ซึ่งมีเสียงดนตรีและเพลงร้องแนวแปลก ในจังหวัดเชียงใหม่ได้เกิดคณะรำวงขึ้นหลายคณะ จนแทบจะกล่าวได้ว่าเกือบทุกอำเภอ บางอำเภอก็มีหลายคณะ เช่น คณะ อ. ทวีศิลป์ อำเภอสันทราย คณะนิทัศน์ศิลป์ อำเภอสารภี ฯลฯ วัฒนธรรมบันเทิงสมัยใหม่เช่นนี้จะเข้าไปถึงหมู่บ้านในรูปของธุรกิจ โดยการรับจ้างไปเล่นในงานฉลองต่าง ๆ รวมทั้งงานการกุศลเพื่อจัดหาเงินบำรุงสาธารณะด้วย ในหมู่บ้านทุ่งแดงก็เคยมีการจัดงานฉลองและ

อ๊อด ทวีศิลป์ ผู้ให้สัมภาษณ์ ชูลิทธิ วัชรียา ผู้สัมภาษณ์ ในบ้านเลขที่ 57 หมู่ 1

คำปล้นทรายหลวง อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ 7 มกราคม 2528 เวลา 16.00 น.

มีคณะร่ำวงเข้าไปแสดง ปัจจุบันในหมู่บ้านก็ยังคงมีวงดนตรีประยุกศรีบัวแสดงในงานต่าง ๆ และมีกลุ่มธุรกิจบันเทิงจากในเมืองเข้าไปว่าจ้างเด็กสาวชาวบ้านกลุ่มแดงไปเป็นนางรำ และหญิงบริการในธุรกิจบันเทิงด้วย

การร่ำวงในรูปของธุรกิจบันเทิงดังกล่าว เป็นการขายบริการบันเทิงด้วยการบริการนางรำเป็นคู่เต้นหรือร่ำวง ผู้ที่จะเข้าไปเต้นรำหรือร่ำวงได้จะต้องซื้อบัตรผ่านประตูเข้าไป บริเวณที่ร่ำวงจะมีการจัดเป็นเวทีสูง นางรำจะนั่งอยู่บนเก้าอี้ด้านในเวทีเพื่อรอให้แขกเลือก ส่วนดนตรีชุดหรือที่เรียกว่ากลองชุดจะตั้งไว้หลังเวทีแต่ไม่มีฉาบฉวย ผู้เล่นดนตรีและนักร้องเป็นคนคนเดียวกัน จังหวะที่เต้นในสมัยเริ่มแรกได้แก่ จังหวะ ชะ ชะ ช่า ทวิสต์ (ร็อกแอนด์โรลล์) มีาย่อง ร่ำวงมาตรฐาน เป็นต้น เมื่อแขกต้องการจะร่ำวงกับนางรำคนใดก็จะซื้อบัตรเข้าไป แล้วส่งบัตรให้นางรำคนนั้น และเมื่อดนตรีบรรเลงถึงแขกทั้งนางรำแต่ละคู่ก็จะออกมาเต้นหรือร่ำวงเป็นคู่ ๆ โดยไม่มีการจับมือถือแขนกัน การร่ำแต่ละรอบมีการจำกัดเวลาเป็นรอบ ๆ ไป

การหลั่งไหลเข้าไปของวัฒนธรรมบันเทิงเพื่อธุรกิจดังกล่าวข้างต้น ได้ส่งผลกระทบต่อการละเล่นของเด็กในช่วง พ.ศ. 2485 - 2505 และเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน กล่าวคือได้เกิดการละเล่นชนิดใหม่ขึ้นในหมู่บ้านอีกหลายชนิด และขณะเดียวกันการละเล่นชนิดเดิมก็เริ่มหายไป เช่นการเล่นช้างชอ อุบ่าวอุบสาว การละเล่นที่ปรากฏขึ้นใหม่ได้แก่ ดนตรี (ชุด) ต่อมาในช่วงที่ 4 (1) หรือ พ.ศ. 2506 - 2519 มีการเล่นร่ำวงหรือร่ำวงโซวซึ่งมีวิธีเล่นที่เลียนแบบของจริงมากที่สุด คือ มีการจัดสถานที่เป็นเวทีร่ำวง มีการขายบัตร มีคนเล่นดนตรีและร้องเพลง มีนางรำ และมี "หนุ่ม" หรือแขกที่ไปซื้อบัตรเข้าร่ำวงด้วย

ปัจจุบันธุรกิจบันเทิงประเภทร่ำวงนี้ เริ่มเสื่อมความนิยมลงไปมากในขณะที่เกิดมีสถานบันเทิงรูปแบบใหม่ขึ้นมาหลายแห่ง เช่นเดียวกับสื่อมวลชนสมัยใหม่ เช่น โทรทัศน์ที่สามารถที่จะป้อนความบันเทิงแก่ผู้ชมได้หลายรูปแบบ การละเล่นของเด็กที่เลียนแบบร่ำวงนี้ก็หายไปด้วย เด็กรุ่นปัจจุบันจึงไม่มีการเล่นร่ำวงโซวกันอีกเลย

ความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์ช่วยลดปัญหาอัตราการตายของพลเมืองซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งของการเพิ่มขึ้นของจำนวนประชากร ประกอบกับระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ที่ทำให้เกิดปัญหาการขาดแคลนปัจจัยยังชีพ ผู้คนต้องแก่งแย่งแข่งขันกันหามาหากินเพื่อเลี้ยงปากเลี้ยงท้อง เมื่อไม่สามารถหาได้อย่างพอเพียงก็ก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรม การปล้นสะดม ลักขโมย

ตามมาทั้งในชนบทและในเมือง ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้แม้บางครั้งจะมีได้เกิดขึ้นในหมู่บ้านทุ่งแดง แต่สื่อมวลชนสมัยใหม่ทั้งวิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ ก็เป็นตัวแทนแพร่ข่าวสารและภาพเข้าไปสู่หมู่บ้านได้ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งกระตุ้นให้เด็กหมู่บ้านทุ่งแดงคิดการเล่นขึ้นมาเลียนแบบปรากฏการณ์ทางสังคมดังกล่าว เช่น การเล่นเกมโยยลักควาย ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชนบท และ ปล้นธนาคาร ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในเมืองใหญ่

ในสถานการณ์การเล่นโยยลักควาย จะมีการสวมบทบาทเป็นขโมยกลุ่มหนึ่ง เจ้าของบ้านและควาย และเจ้าหน้าที่ตำรวจกลุ่มหนึ่ง มีการจัดสถานที่เพื่อความสมจริงของบรรยากาศการเล่น คือการขีดวงกลมลงบนพื้นสมมุติเป็นบ้าน สถานีตำรวจและคุก พฤติกรรมการเล่นเริ่มขึ้นโดยให้ขโมยเข้าไปลักควายเจ้าของบ้านในขณะที่กำลังหลับ เมื่อเจ้าของบ้านตื่นขึ้นรู้ว่าควายของตนถูกขโมย ก็ไปแจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจ ๆ ก็ออกช่วยติดตามไล่จับโดยใช้ปืนเป็นอาวุธ มีการต่อสู้กันจนในที่สุดฝ่ายขโมยก็ยอมจำนนและถูกลับเข้าคุก แล้วตำรวจก็นำควายไปคืนแก่เจ้าของ

จะเห็นได้ว่าการเล่นชนิดนี้นอกจกจะเกี่ยวข้องกับปัญหาอาชญากรรมทางสังคมแล้ว ยังเกี่ยวข้องกับการจัดระบบกฎหมายแบบสมัยใหม่ ที่ชนบทจะต้องพึ่งพาเจ้าหน้าที่ของบ้านเมือง หรือให้ทางการเป็นฝ่ายควบคุมแก้ปัญหาด้านสวัสดิภาพของประชาชน ซึ่งต่างจากระบบดั้งเดิมที่ใช้ระบบชุมชนป้องกันแก้ไขกันเอง

การเล่นปล้นธนาคาร เป็นการเล่นที่ได้อิทธิพลมาจากภาพยนตร์ในโทรทัศน์ ในสถานการณ์การเล่นจะมีการสวมบทบาทเป็นฝ่ายธนาคารซึ่งกำลังนับเงิน ฝ่ายโจร และฝ่ายเจ้าหน้าที่ตำรวจ มีการจัดสถานที่เพื่อให้บรรยากาศการเล่นสมจริงโดยขีดวงกลมลงบนพื้นสมมุติเป็นธนาคารและมีการปักป้ายชื่อธนาคารกรุงเทพด้วย มีสถานีตำรวจและคุก พฤติกรรมการเล่นเริ่มขึ้นโดยฝ่ายโจรบุกเข้าปล้นธนาคารและใช้อาวุธ (ท่อนไม้เล็ก ๆ หรือมือสมมุติแทนปืน) บังคับให้ฝ่ายเจ้าหน้าที่ธนาคารส่งเงินให้ ฝ่ายโจรเก็บเงินใส่ถุงย่ามแล้วก็วิ่งหนีไป ต่อจากนี้เจ้าหน้าที่ธนาคารก็ไปแจ้งความตำรวจ ๆ ก็ออกติดตามจับกุมผู้ร้าย มีการยิงต่อสู้กัน และในที่สุดฝ่ายโจรก็ยอมจำนนและถูกลับเข้าคุก ตำรวจนำเงินไปคืนแก่ธนาคาร

เมื่อพิจารณาจุดมุ่งหมายในสถานการณ์การเล่นทั้งสองชนิดดังกล่าว จะเห็นว่าการขโมยหรือการปล้นนั้นจุดมุ่งหมายเพื่อเอาทรัพย์สิน ควายเป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้ในการผลิตในระบบเกษตรกรรม ดังนั้นจึงเป็นสิ่งมีค่าและแลกเปลี่ยนเป็นเงินได้ ระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่เงินเป็น

ปัจจัยสำคัญของการให้ได้ว่าสิ่งมีชีวิตอยู่ การเล่นเลียนแบบการก่ออาชญากรรม ทั้งในชนบทและในเมืองใหญ่ทั้งสองชนิดจึงเป็นผลมาจากสภาพปัญหาทางสังคมวัฒนธรรม ที่เป็นจริงภายใต้ระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ปัจจุบัน โดยมีสื่อมวลชนเป็นเครื่องมือเผยแพร่ข่าวสารข้อมูล

ค. การเปลี่ยนแปลงในด้านการจัดระบบการศึกษากับการละเล่นของเด็ก

ในสังคมลานนา ก่อนการปฏิรูปการศึกษาในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 นั้น ชุมชนหมู่บ้านยังคงมีอิสระในการปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีชีวิตทั้งในด้านวิธีการทำมาหากินและระบบความเชื่อ ค่านิยมอุดมการณ์ของชุมชน จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง โดยอาศัยบ้านและวัดเป็นแหล่งให้การศึกษาอบรม

ชุมชนหมู่บ้านกู่แดงก็เช่นเดียวกับชุมชนหมู่บ้านอื่น ๆ ในลานนา เด็กชายในหมู่บ้านนี้บางส่วนจะได้เข้ารับการศึกษาบรมจากวัด โดยเริ่มตั้งแต่การเข้าไปเป็น "ชะยม" หรือเด็กวัด จนกระทั่งบวชเป็นเณรและเป็นพระ ความรู้ที่ได้เรียนได้แก่ ภาษาลานนาและความรู้ทางพุทธศาสนา ส่วนเด็กหญิงและเด็กชายที่มีได้เข้ารำเรียนจากวัดก็จะได้รับการอบรมบ่มสอนจากครอบครัว โดยรับการปลูกฝังและถ่ายทอดด้านการทำมาหากิน การดำเนินชีวิตประจำวัน ตลอดจนเรียนรู้แบบแผนประเพณีและ วัตรธรรมของชุมชน จากครอบครัวด้วยวิธีการต่าง ๆ ซึ่งเป็นระบบการถ่ายทอดตามแบบวิถีของชาวบ้าน

ต่อมารัฐบาลในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ได้ดำเนินการปฏิรูปการปกครองแผ่นดินโดยรวมอำนาจเข้าสู่ส่วนกลาง และผนวกเอาอาณาจักรลานนาเข้าเป็นส่วนหนึ่งอยู่ภายใต้การปกครองของรัฐบาลกลางตั้งกล่าว ในช่วงแรกได้ก่อให้เกิดความขัดแย้งในหมู่เจ้านายขุนนางเมืองเหนือ และเกิดการขัดต่อด้านขึ้นที่เรียกกันว่า ขบถเงี้ยวเมืองแพร่ เหตุการณ์ครั้งนี้ทำให้รัฐบาลต้องหันมาดำเนินนโยบายทางการศึกษาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างความเป็นเอกภาพของชาติ และเสถียรภาพความมั่นคงของรัฐบาล ดังนั้นในปี พ.ศ. 2445 - 2476 จึงได้มีการดำเนินการปฏิรูปการศึกษา

ในลันนา¹ โดยการจัดตั้งระบบโรงเรียนขึ้นซึ่งเป็นระบบการเรียนการสอนสมัยใหม่ตามแบบตะวันตก มีห้องเรียน โต๊ะ กระดานดำ ครู และอุปกรณ์อื่น ๆ รวมทั้งตำราเรียนสมัยใหม่ หรือแบบเรียนหลวงที่เขียน หรือพิมพ์ด้วยอักษรภาษาไทยจากกรุงเทพ²

การปฏิรูปการศึกษาดังกล่าวมีจุดประสงค์ในการแก้ไขปัญหาด้านภาษาไทยซึ่งคนลันนาไม่รู้เรื่องไม่เข้าใจ เป็นอุปสรรคในการบริหารบ้านเมืองรวมถึงปัญหาการสื่อสารระหว่างรัฐกับประชาชน นอกจากนี้ยังมีปัญหาทางด้านความแตกต่างทางวัฒนธรรมประเพณีระหว่างลันนากับส่วนกลาง³ ซึ่งทำให้ไม่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ปัญหาเหล่านี้ทำให้รัฐบาลกลางจำเป็นต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยการออกพระราชบัญญัติประถมศึกษา ในพ.ศ. 2464⁴ และรัฐบาลกลางก็ยังคงเป็นฝ่ายควบคุมกำหนดการจัดการศึกษาในราชอาณาจักรมาจนถึงปัจจุบัน

สำหรับในอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ได้มีการก่อตั้งโรงเรียนประถมศึกษาขึ้นเป็นแห่งแรกในปีพ.ศ. 2457 ส่วนหมู่บ้านกู่แดงมีการก่อตั้งโรงเรียนขึ้นภายหลังจากประกาศพระราชบัญญัติประถมศึกษา คือ สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2477 การจัดการศึกษาโดยระบบโรงเรียนซึ่งดำเนินการโดยรัฐดังกล่าว นับว่าเป็นจุดเริ่มแรกที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ โดยเฉพาะที่ปรากฏในหมู่บ้านกู่แดง กล่าวคือ โรงเรียนได้มีการนำเอาการเล่นแบบใหม่เข้าไปเผยแพร่แก่นักเรียนในโรงเรียน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาด้านภาษาไทยกลางและความแตกต่างด้านวัฒนธรรมประเพณี ตลอดจนวิธีสอนแบบใหม่ก็ส่งผลให้เกิดการเล่นชนิดใหม่ และโรงเรียนก็กลายเป็นแหล่งเผยแพร่การเล่นของเด็กอย่างกว้างขวางมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจะชี้ให้เห็นแต่ละประเด็นโดยสังเขปดังนี้

¹วิบูลย์ หานลิต "การปฏิรูปการศึกษาในลันนา : สมัยเป็นมณฑลเทศาภิบาล (พ.ศ. 2442 - 2476)" ใน ลันนากับการศึกษาแบบใหม่ หน้า 57

²อรุณรัตน์ วิเชียรเขียว "การศึกษาในลันนาโบราณ - สมัยใหม่" ใน ลันนากับการศึกษาใหม่ หน้า 41

³ลค. หน้า 40

⁴ค.

การศึกษากับการละเล่นเพื่อการผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรม

การละเล่นของเด็กจากหมู่บ้านกุ้งแดงช่วงพ.ศ. 2443 - 2463 เป็นการละเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้านอย่างแนบแน่น อุปกรณ์การเล่นก็ผลิตเองจากวัสดุธรรมชาติภายในหมู่บ้าน วิธีเล่นก็มักจะเกี่ยวข้องกับการทำมาหากินและการดำเนินชีวิตประจำวัน ตลอดจนสภาพแวดล้อมทั่วไปในหมู่บ้านชนบทภาคเหนือหรือแม้จะเป็นการละเล่นที่มิได้เกี่ยวข้องกับการทำมาหากิน ก็จะเป็นการละเล่นที่เลียนแบบการบันเทิงสันถนาการหรือการมหรสพของชุมชนหมู่บ้าน นอกจากนี้เพลงและบทเจรจา ประกอบการเล่นก็ใช้ภาษาพื้นบ้านล้านนา และมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทั่วไปตามแบบวิถีชีวิตชนบทภาคเหนือ กล่าวได้ว่าลักษณะโครงสร้างของการละเล่นของเด็กในช่วงนี้ แสดงถึงลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนอย่างชัดเจน

การละเล่นที่ปรากฏในหมู่บ้านกุ้งแดงในช่วงพ.ศ. 2464 - 2484. เป็นช่วงแรกๆ ที่เริ่มเกิดการเปลี่ยนแปลงกล่าวคือ มีการละเล่นแบบใหม่เกิดขึ้นหลายชนิดเช่น รีรีข้าวสาร โห่พวง ชักตะเย่อ วิ่งเปี้ยว พับกระดาษ และไม้กั้น เหล่านี้เป็นการละเล่นของเด็กจากภายนอกหมู่บ้าน โดยเฉพาะเป็นการละเล่นของเด็กไทยภาคกลาง ซึ่งทางโรงเรียนนำไปเผยแพร่แก่นักเรียน

การนำเอาการละเล่นของเด็กไทยภาคกลางดังกล่าวเข้าไปเผยแพร่แก่เยาวชนในหมู่บ้านดังกล่าว เกี่ยวข้องกับนโยบายของรัฐบาลกลางในการแก้ปัญหา และอุปสรรคในด้านภาษาไทยและความแตกต่างทางวัฒนธรรมประเพณีของประชาชนแถบหัวเมือง ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้รับผิดชอบในการจัดการศึกษาของรัฐในสมัยนั้นกำหนดวิธีการแก้ปัญหาโดยการ "บังคับให้ครูพูดภาษาไทยกับนักเรียนเสมอ และให้คัดร้องเพลงไทยให้มาก ๆ" ¹ ดังนั้นการส่งเสริมการละเล่นของเด็กพื้นบ้านไทยภาคกลางเข้าไปเผยแพร่ในโรงเรียนระดับประถมศึกษาทั่วราชอาณาจักร ย่อมเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนตามหัวเมืองได้เรียนรู้และยอมรับเอารูปแบบ

ไพฑูริย์ ร. 6 ศธ. 43/14 พระยาไพศาลฯ ไปตรวจราชการมณฑลพายัพ 26 พ.5. 2456 ช้างใน วิบูลย์ ทานุจิต "การปฏิรูปการศึกษาในล้านนา : สมัยเป็นมณฑลเทศาภิบาล (พ.ศ. 2442 - 2476)" ใน ล้านนาไทยกับการศึกษาแผนใหม่ หน้า 64

ทางวัฒนธรรม จากส่วนกลาง เข้าไปผสมกลมกลืนกับวัฒนธรรมพื้นบ้านของตน เช่นเดียวกับเพลง ประกอบการเล่นรี้ข้าวสารก็ดี โพงพางก็ดี ซึ่งเป็นเพลงที่ใช้ภาษาไทยกลาง จึงเท่ากับเป็นการฝึกฝนทักษะการใช้ภาษาไทยกลางให้แก่เด็ก แต่อย่างไรก็ตามจากการเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่าเด็ก (ผู้เล่นสมัยนั้น) กลับร้องเพลงประกอบการเล่นทั้งสองเพลงดังกล่าวด้วยสำเนียง ภาษาพื้นบ้านภาคเหนืออยู่นั่นเอง

การจัดการศึกษาในช่วงนี้ มีการส่งเสริมการฝึกทักษะทางวิชาชีพให้แก่ราษฎรในท้องถิ่นด้วย¹ ปีการละเล่นของเด็กบางชนิดที่เป็นผลมาจากการเรียนการสอนในโรงเรียน ได้แก่ การเล่นพับกระดาษเป็นรูปต่าง ๆ เช่น เลื้อยกางเกง กระตุง การส่งเสริมวิธีการประดิษฐ์งานฝีมือ เช่นนี้จึงเป็นการปูพื้นฐานการฝึกทักษะในระดับสูงต่อไป

การละเล่นของเด็กที่ปรากฏในช่วง พ.ศ. 2485 มาจนถึงปัจจุบัน ยังคงมีการละเล่นที่โรงเรียนนำมาเผยแพร่โดยตรงอีกหลายชนิด ได้แก่ การละเล่นแบบพื้นบ้านของชาวไทยภาคกลาง เช่น เล่นเป็นผี ภูกินหาง (ใหม่) การละเล่นทั้งสองชนิดนี้มีบทเฉพาะ ประกอบเป็นภาษาไทยกลาง การละเล่นที่เลียนแบบกีฬาตะวันตก เช่น ฟุตบอล ซึ่งผู้เล่นมีการปรับให้เข้ากับสภาพท้องถิ่น โดยการใช้ลูกส้มโอแทนลูกฟุตบอล การเดินซ็อกกี้ ซึ่งเลียนแบบกิจกรรมสันทนากการในหลักสูตรวิชาลูกเสือสำรอง มีเพลงประกอบเป็นภาษาไทยกลาง การเล่น ตีเบ็ด ปิงปอง การเล่นที่ใช้ห่วงยาง เช่น ห่วงลิง ห่วงเชลย การละเล่นเหล่านี้ล้วนแต่เป็นผลมาจากการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาในโรงเรียนทั้งสิ้น

ระบบการเรียนการสอนกับการละเล่นของเด็ก

จุดมุ่งหมายในการจัดการศึกษาของรัฐซึ่งเริ่มตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 นั้น เริ่มต้นจากความต้องการในการผลิตบุคลากรท้องถิ่นให้มีความรู้เพื่อเข้ารับราชการ ดังพระบรมราโชบายของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งมีข้อความตอนหนึ่งว่า

วิบูลย์ ทานาคิต "การปฏิรูปการศึกษาในล้านนา : สมัยเป็นมณฑลเทศาภิบาล (พ.ศ. 2442 - 2476)" ในล้านนากับการศึกษาแบบใหม่ หน้า 58

...ความมุ่งหมายซึ่งจะทำให้การเล่าเรียนกับพวกลาวชั้นเด็กนั้น
เพื่อจะให้ความรู้เป็นกำลังที่จะทำราชการในบ้านเมืองของตนเอง
ฤๅทำการติดต่อ กับไทยให้รู้ถึงกัน จะได้มีคนใช้และมีคนรู้ในมณฑลพม่า
มากขึ้น ไม่จำเป็นจะต้องเอาคนไทยขึ้นไปใช้มาก...

ดังนั้นหลักสูตรการสอนจึงมุ่งให้อ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น และวิธีสอนก็ยึดครู
เป็นศูนย์กลาง และมีการเข้มงวดกวาดขันเรื่องวินัยของนักเรียนโดยครูจะทำหน้าที่ทั้งเป็นผู้
ให้ความรู้และผู้ปกครองด้วย เครื่องมือสำคัญในการใช้ควบคุมนักเรียนคือไม้เรียว ซึ่งมีไว้
สำหรับใช้ลงโทษนักเรียนที่ไม่ปฏิบัติตามคำสั่งครู หรือฝ่าฝืนกฎระเบียบของโรงเรียน

ระบบการเรียนการสอนในโรงเรียนดังกล่าว มีผลทำให้เกิดการละเล่นชนิดใหม่ขึ้น
ในหมู่บ้านทุ่งแดง คือการเล่น เป็นครู มีวิธีเล่นที่สะท้อนถ่ายออกมาจากระบบการเรียนการสอน
ในชั้นเรียน โดยมีการสวมบทบาทเป็นครูและเป็นนักเรียน ครูยืนอยู่หน้าชั้นทางหนังสืออ่านแล้ว
ให้นักเรียนอ่านตาม ครูเขียนแบบฝึกหัดวิชาเลขคณิตลงบนกระดานให้นักเรียนทำการบ้าน ฝ่าย
ผู้สวมบทเป็นนักเรียนก็จะแสดงออกในเชิงต่อต้านครู เช่น คือ ฝ่าฝืนคำสั่งครู กลับแกล้งครู
แล้วครูก็จะใช้อำนาจลงโทษนักเรียนด้วยไม้เรียว เป็นต้น

แม้เมื่อมีการปรับปรุงหลักสูตรและระบบการเรียนการสอนใหม่เมื่อปี พ.ศ. 2521
มุ่งส่งเสริมประสบการณ์ชีวิตและการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และเน้นวิธีสอนแบบยึด
นักเรียนเป็นศูนย์กลาง และครูลดบทบาทในการสอนแบบเดิมก็ตาม การเล่นเป็นครูของเด็กใน
ช่วงปัจจุบันก็ยังคงมีวิธีเล่นในลักษณะเดิม และยิ่งทวีความเข้มข้นในการแสดงออกเชิงต่อต้าน
มากขึ้น

จากที่กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่าการจัดการศึกษามีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่น
ของเด็กในหมู่บ้านทุ่งแดงทั้งโดยตรงและโดยทางอ้อม โดยทางตรงนั้นคือ โรงเรียนใช้
การละเล่นของเด็กเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทางวัฒนธรรม

โจช. ร. 5 ศ. 2/10 พระบรมราชโองบายการเล่าเรียนเมืองเชียงใหม่
ที่ 24/1589, 7 ก.พ. ร.ศ. 124 อ้างใน วิบูลย์ ทาสุต "การปฏิรูปการศึกษาใน
ล้านนา : สมัยเป็นมณฑลเทศาภิบาล (พ.ศ. 2442 - 2476)" ใน ล้านนากับการศึกษาแบบ
ใหม่ หน้า 58

และฝึกฝนความรู้และทักษะการใช้ภาษาไทยกลาง โดยทางอ้อมคือ ระบบการเรียนการสอนในโรงเรียนมีอิทธิพลต่อการรับรู้ และการแสดงออกของเด็ก ทำให้แสดงความรู้สึกนั้นออกมาในรูปแบบของการละเล่น

นอกจากนี้ยังกล่าวได้ว่า โรงเรียนยังเป็นแหล่งสำคัญในการเผยแพร่การละเล่นของเด็กจากแหล่งอื่น ๆ ที่มีใช้จากหลักสูตรของโรงเรียนโดยตรง เพราะโรงเรียนเป็นแหล่งที่นักเรียนซึ่งมาจากที่ต่าง ๆ มีประสบการณ์ต่าง ๆ ให้มาพบปะหรือปะทะสังสรรค์กัน ซึ่งหมายถึงการเผยแพร่แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเล่นแก่กันและกันด้วย การละเล่นแบบใหม่ ๆ แปลก ๆ ที่เด็กได้รับเข้ามาในแต่ละช่วง ย่อมมีผลต่อการละเล่นแบบเดิมไม่มากนัก

ง. การเปลี่ยนแปลงด้านการสาธารณสุขกับการละเล่นของเด็ก

ในด้านการสาธารณสุขหรือการป้องกันรักษาโรคภัยไข้เจ็บ ในสังคมลานนาสมัยก่อนอาศัยหมอกลางบ้าน หรือการรักษาด้วยสมุนไพรและวิธีการทางไสยศาสตร์¹ มีโรคภัยที่ร้ายแรงหลายชนิดที่ไม่อาจป้องกันรักษาได้ ได้แก่ มาลาเรีย ไข้กาฬ หรือไข้ทรพิษ และโรคเรื้อน ต่อมาได้มีผู้นำเอาวิทยาการด้านการแพทย์ที่ทันสมัยจากตะวันตกเข้ามาเผยแพร่แก้ปัญหาในเรื่องโรคภัยดังกล่าวในภาคเหนือ

หลังจากการเปิดประเทศเป็นแหล่งการค้าเสรีของกลุ่มประเทศเจ้าอาณานิคมตะวันตก ปี พ.ศ. 2398 ไม่นาน ได้มีคณะมิชชันนารีเข้ามาเผยแพร่คริสต์ศาสนาในดินแดนลานนาไทย มิชชันนารีผู้บุกเบิกงานในภาคเหนือเป็นคนแรก คือ ศาสตราจารย์เดเนียล แมคกิลวารี (Daniel Mc Gilvary) เข้ามาเมื่อพ.ศ. 2406 โดยเริ่มงานในจังหวัดเชียงใหม่เป็นครั้งแรก²

¹ชูสิทธิ์ ชูชาติ "การกำเนิดเศรษฐกิจทุนนิยมกับผลกระทบที่มีต่อสังคมชาวนาในภาคเหนือ พ.ศ. 2398 - 2475" สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 41
เมษายน - กันยายน 2524

²กฤษณา เจริญวงศ์ "บทบาทของมิชชันนารีที่มีผลกระทบต่อสังคมในลานนาไทย" ใน นิทรรศการลานนาไทย หน้า 2

การดำเนินงานเผยแพร่ศาสนาให้เป็นที่ยอมรับของประชาชนในดินแดนลานนา นั้น มีชนนารีได้ใช้วิธีการต่าง ๆ เข้าถึงประชาชน ได้แก่ การศึกษาและการรักษาพยาบาล โดยเฉพาะการรักษาโรคระบาดในสมัยนั้น อันได้แก่ ไข้มาลาเรีย อหิวาต์ และใช้ทรัพย์สิน การดำเนินงานด้วยวิธีนี้ได้ผลเป็นอย่างมาก ดังเช่นในปี 2455 มีการระบาดของมาลาเรีย อย่างหนัก ปรากฏว่ามีผู้เข้ารับรักษาที่คริสตจักรเชียงใหม่จำนวนถึง 1200 คน¹

ด้านการป้องกันไข้ทรพิษ นายแพทย์ เจมส์ คัมบลิว แมคเคน ได้สร้างห้องทดลอง ขึ้นที่เชียงใหม่เมื่อปี พ.ศ. 2447 เพื่อผลิตวัคซีนปลูกฝีป้องกันไข้ทรพิษ²

การดำเนินการปลูกฝีของมิชชันนารี ได้รับความไว้วางใจจากรัฐบาลจนถึงกับออก ประกาศห้ามบุคคลอื่นทำการปลูกฝีอย่างเด็ดขาด และให้สิทธิแก่คณะมิชชันนารีคณะเดียวให้ทำการปลูกฝีได้ทั่วทุกตำบล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการดึงดูดคนเข้ารับรักษาได้มากขึ้น

วิธีการป้องกันโรคด้วยการปลูกฝีซึ่งแพร่หลายออกไปในหมู่บ้าน ตำบลต่าง ๆ มีผลให้เกิดการละเล่นชนิดหนึ่งขึ้นมา คือการเล่นปลูกฝี

ต่อมาได้มีการตั้งโรงพยาบาลรักษาผู้ป่วยทั่วไปขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ในปีพ.ศ. 2466 คือ โรงพยาบาลแมคคอมมิคร์ ซึ่งนับว่าเป็นโรงพยาบาลแห่งแรกในส่วนภูมิภาค³ และต่อจากนั้น มาได้มีการก่อตั้งโรงพยาบาลและสถานอนามัยขึ้นหนึ่งและขึ้นสองขึ้นในตัวเมืองและอำเภอตลอดจนตำบลต่าง ๆ ในตำบลหนองแฝกก็มีสถานอนามัยขึ้น 2 ตั้งอยู่ วิธีการรักษาพยาบาลด้วย วิทยาการทางการแพทย์สมัยใหม่ ปัจจุบันทำให้เด็กเลียนแบบการเล่นเป็น พยาบาลบ้าน หรือ เล่นฉีดยา ซึ่งสืบเนื่องมาจากการเล่นปลูกฝีนั่นเอง

โรคเรื้อนเป็นโรคร้ายอีกชนิดหนึ่งที่แพร่ระบาดไปในผู้ป่วยในเชียงใหม่เป็นจำนวนมาก คนเหล่านี้จะมีฐานะยากจนเป็นที่รังเกียจของสังคม และจะเที่ยวขอทานอยู่ทั่วเมืองเชียงใหม่

¹ ฤทธา เจริญวงศ์ "บทบาทของมิชชันนารีที่มีผลกระทบต่อสังคมลานนาไทย ใน นิทรรศการลานนาไทย" หน้า 2

² ลค. หน้า 13

³ ค.

และอาศัยนอนตามใต้สะพาน ต่อมานายแพทย์เจมส์ ดับบลิว แมคเคน ได้มีการริเริ่มควบคุมและให้การบำบัดรักษาอย่างถูกต้องเป็นครั้งแรกโดยการก่อตั้งโรงพยาบาลโรคเรื้อนชั้นในเชียงใหม่ และต่อมาได้ตั้งเป็นนิคมโรคเรื้อน¹

โรคเรื้อนนี้นคนในภาคเหนือเรียกว่า "ซึทูต" ในหมู่บ้านกู๋แดงสมัยก่อนก็เคยมีผู้ป่วยเป็นโรคเรื้อน และมีการเล่นล้อเลียนคนเป็นโรคเรื้อน มีชื่อการละเล่นว่า ซึทูต ปรากฏมาตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2443 จนถึง 2484 และหายไปในช่วงพ.ศ. 2485 - 2505 อันอาจเป็นเพราะผลจากการรักษาพยาบาลอย่างถูกต้อง จึงทำให้ลดจำนวนคนเป็นโรคเรื้อน และเด็ก ๆ ก็ไม่มีโอกาสได้มองเห็นของจริงอีกต่อไป จึงทำให้เลิกเล่นไปในที่สุด

การละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือกับการตอบสนองความต้องการของสังคม

วัฒนธรรมของสังคมใด ๆ จะดำรงอยู่ได้อย่างสืบเนื่องยาวนาน ก็เพราะวัฒนธรรมนั้นได้ทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการหรือสนับสนุนการดำรงอยู่ของสังคมนั้น ๆ ดังนั้น การที่การละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือยังคงสามารถดำรงอยู่ได้มาตลอดระยะเวลาอันยาวนานนั้น มิใช่เพียงแค่เพราะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมืองและวัฒนธรรมเท่านั้น แต่การละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือยังได้ตอบสนองความต้องการของสังคมทั้งในระดับสังคม และในระดับปัจเจกบุคคลดังจะกล่าวถึงตามลำดับต่อไปนี้

การละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือกับการตอบสนองความต้องการในระดับสังคม

จากการศึกษาผลของการละเล่นของเด็กที่มีต่อสังคมส่วนรวมพบว่า การละเล่นของเด็กทำหน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีชีวิตของสังคมจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ทั้งในด้านการทำมาหากินและระบบความเชื่อ ค่านิยมและอุดมการณ์ คือ

1. การละเล่นของเด็กทำหน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีการทำมาหากิน ได้แก่ การทำมาหากินที่เกี่ยวข้องกับระบบเกษตรกรรมพึ่งตนเอง และระบบตลาด

1.1 วิธีการทำมาหากินตามแบบวิถีการดำเนินชีวิตของชุมชนหมู่บ้าน การละเล่นของเด็กส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการทำมาหากินในด้านเกษตรกรรมแบบพึ่งตนเอง ซึ่งได้แก่

¹กฤษณา เจริญวงศ์ "บทบาทของมิชชันนารีที่มีผลกระทบต่อสังคมล้านนาไทย"

การเกษตรกรรมและอุตสาหกรรมพื้นบ้าน เช่น วิธีการไถนา ตำข้าว หาดอาหาร การผลิต
เครื่องนุ่งห่ม และการจักสาน ตลอดจนการรู้จักที่จะผลิตเครื่องมือใช้ (ของเล่น) ด้วยตนเอง

การเล่นไถนา เป็นการเล่นแบบสวมบทบาทคือ สวมบทเป็นวัวไถนา และเป็นคนไถนา
มีเครื่องมือไถนา คือ ไถ ซึ่งทำด้วยก้านใบมะพร้าว ในขณะที่เล่นฝ่ายเป็นวัวต้องคลานไปตามพื้น
และคอยฟังคำสั่งของคนไถ คนไถมีหน้าที่บังคับให้วัวทำตามคำสั่งและจับประคองไถ และมีการหยุด
พักให้วัวกินหญ้า และเปลี่ยนวัวตัวใหม่ด้วย วิธีเล่นเช่นนี้จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการไถนา ซึ่ง
เริ่มตั้งแต่การจับวัวเทียมไถ มีการสวมแอกที่คอวัวแล้วผูกโยงกับคันไถ รู้จักวิธีจับประคองคันไถ
และวิธีบังคับวัว ตลอดจนการดูแลเอาใจใส่วัว ไม่ใช้สัตว์ใหม่กำลังทำงานมากเกินไป

การเล่นมองตำข้าว (กรกระเคื่อง) วิธีเล่นในขั้นแรกผู้เล่นจะต้องใช้ไม้ไผ่ประกอบ
ขึ้นเป็นตัว "มอง" ก่อน ต่อจากนั้นจึงได้เล่นเลียนแบบการตำข้าว (เปลือก) การละเล่นชนิดนี้
ทำให้เด็กได้เรียนรู้กระบวนการทำให้ข้าวเปลือกเป็นข้าวสารอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การตำข้าว
เปลือก การคนพลิกข้าวในขณะตำ การผัดข้าว มาจนถึงการร่อนข้าว จะเห็นได้ว่า นอกจากผู้
เล่นจะได้เรียนรู้กระบวนการทั้งหมดแล้ว ยังได้ฝึกความชำนาญในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ตาม
หน้าที่ของมันอย่างถูกต้องอีกด้วย

การเล่นล่อมเบ็ด ฝึกองแก้ง และยิงก้ง การละเล่นทั้งสามชนิดนี้เกี่ยวข้องกับการ
หาดอาหาร การเล่นล่อมเบ็ดนั้น ช่วยให้เด็กคุ้นเคยกับวิธีการหาปลาด้วยการใช้เครื่องมือง่าย ๆ
ที่สามารถประกอบขึ้นเองได้ ส่วนการเล่นฝึกองแก้ง เป็นการเล่นที่ทำให้ผู้เล่นเห็นความสำคัญ
ของการใช้เครื่องมือหาปลาที่เรียกว่า "ยอ" เพราะ "ก้องแก้ง" คือโครงสร้างส่วนสำคัญที่ใช้
ยึดส่วนประกอบอื่น ๆ และสำหรับการเล่นยิงก้ง ซึ่งมีลักษณะคล้ายคันธนู แต่ใช้ลูกกระสุนดินเหนียว
เป็นกระสุน ก้งเป็นเครื่องมือหาปลาชนิดหนึ่งที่ใช้สำหรับยิงนก ยิงปลาหรือสัตว์อื่น ๆ ได้ ทำให้เด็ก
ได้เรียนรู้วิธีใช้และวิธีการหาปลาแบบง่าย ๆ

การเล่นน้ำตุงแม่หม้ายและसानสร้อย น้ำตุงคือเครื่องมือใช้ตักน้ำทำด้วยไม้ไผ่สานแล้ว
ใช้ยางไม้หรือชันทาเพื่อยึดรูรั้ว น้ำตุงแม่หม้าย มีลักษณะเป็นภาชนะจักสานอันเล็ก ๆ มีหูหิ้ว ผู้ใหญ่
จะสานให้เด็กเล็ก ๆ เล่น การเล่นชนิดนี้จะทำให้เด็กคุ้นเคยและเรียนรู้วิธีผลิตเครื่องมือใช้แบบ
อุตสาหกรรมพื้นบ้านประเภทจักสาน เช่นเดียวกับการเล่นसानสร้อย ซึ่งผู้เล่นจะใช้ใบมะพร้าว
หรือใบตองมาสานหรือทักเป็นเส้น ๆ เพื่อกับเป็นการทำให้เด็กได้ฝึกวิธีการจักสานนั่นเอง

การเล่นคอกหมู การเล่นชนิดนี้ จะช่วยให้เด็กได้คุ้นเคยกับการเลี้ยงสัตว์ไว้เป็นอาหารหรือเพื่อจำหน่าย

การเล่นขายครีว ขนมครก แป้งแกงกระด้าง เป็นการเล่นที่ทำให้เด็กได้ฝึกความชำนาญในการใช้เครื่องมือประกอบอาหาร

การเล่นลากล้อ และจั่วล้อ การเล่นชนิดแรกมีวิธีเล่นคือใช้ "ล้อ" หรือเกวียนเล็ก ๆ แบบที่ใช้บรรทุกพื้น บรรทุกกิ่งไม้เล็ก ๆ ตามที่หาพบในสวนกลับมาบ้านใช้เป็นเชื้อเพลิง (หรือใช้ลากเล่น ให้คนหนึ่งลากอีกคนหนึ่งนั่ง) เป็นการเล่นที่ฝึกให้เด็กรู้จักทำงาน ส่วนการเล่นจั่วล้อ มีการสวมบทบาทเป็นวัวและคนขับ การเล่นชนิดนี้เป็นการฝึกการใช้พาหนะขับเคลื่อนด้วยแรงงานสัตว์ ซึ่งผลิตขึ้นเองด้วยเทคโนโลยีไม่ซับซ้อน เด็กจะได้เรียนรู้และคุ้นเคยกับวิธีการขับเกวียน

นอกจากนี้ยังมีการเล่นหลายชนิดที่เด็กต้องผลิตอุปกรณ์การเล่นเอง นับว่าเป็นการส่งเสริมให้เด็กฝึกฝนความชำนาญในการผลิตเครื่องมือเครื่องใช้ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตต่อไปข้างหน้าตนเอง

จะเห็นได้ว่าวิธีเล่นชนิดต่าง ๆ เหล่านี้มีลักษณะสอดคล้องกับระบบการผลิตของชุมชนหมู่บ้านในช่วงที่ยังไม่ค่อยได้รับผลกระทบจากสังคมภายนอกมากนัก

1.2 วิธีการทำมหากินตามแบบวิถีชีวิตของสังคมเมือง มีการเล่นประเภทนี้หลายลักษณะได้แก่ การเล่นที่ทำให้เด็กได้เรียนรู้การใช้เงินเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน ทำให้ได้มาซึ่งสินค้าบริโภค การเล่นที่ทำให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการเก็งกำไรจากการแลกเปลี่ยนในระบบตลาด และการเล่นที่ทำให้เด็กได้เรียนรู้ที่จะใช้เงินทุนเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิต

การเล่นขายของ การเล่นชนิดนี้ ส่งเสริมให้เรียนรู้วิธีการผลิตอาหารหรือสิ่งบริโภค เพื่อแลกเปลี่ยนเป็นเงินตรา หรืออีกด้านหนึ่งคือเรียนรู้ที่จะใช้เงินตราเป็นสื่อในการแลกเปลี่ยนสินค้ามาบริโภค นอกจากนี้ผู้เล่นยังจะได้ฝึกการคิดคำนวณเงินด้วย

การเล่นดวงเศรษฐี การเล่นชนิดนี้ ช่วยฝึกฝนด้านสติปัญญาในการคิดคำนวณในเรื่องผลประโยชน์ซึ่งก็คือเงินกำไร และการสะสมผลประโยชน์ เช่น การเก็บค่าเช่าบ้าน ฯลฯ นอกจากนี้เด็กยังได้เรียนรู้ถึงสถาบันต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจ เช่น โรงแรม ธนาคาร เป็นต้น

การเล่นฝากเงินธนาคาร การเล่นชนิดนี้ ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ระบบการฝากเงินกับสถาบันทางการเงิน เช่น ต้องเขียนบัญชีเงินฝาก การรับดอกเบี้ยเงินฝาก และการรับของสมนาคุณจากธนาคารในรูปของการให้ของขวัญ

การเล่นธนาคารไปรษณีย์ การเล่นชนิดนี้ ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ระบบการกู้ยืมเงินจากสถาบันการเงิน และวิธีการเอาเปรียบของสถาบันการเงิน

นอกจากนี้ยังมีการเล่นอื่น ๆ ที่ส่งเสริมให้เด็กใช้เงินในการแลกเปลี่ยนมาเล่นซึ่ง-ก็คืออุปกรณ์การเล่นสำเร็จรูปที่ผลิตไปจากโรงงานอุตสาหกรรมในเมืองใหญ่นั่นเอง

เมื่อพิจารณาจากผลการศึกษาด้านการเปลี่ยนแปลงของการเล่นในบทที่ 4 จะเห็นว่าการเล่นที่ปลูกฝังและถ่ายทอดวิธีการทำมหากินแบบเกษตรกรรมซึ่งตนเองจะปรากฏมากที่สุดในช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 3 และการเสื่อมหายไปในช่วงที่ 4 (1) และปัจจุบัน ในขณะที่การเล่นที่ปลูกฝังและถ่ายทอดวิธีการทำมหากินแบบระบบตลาด จะปรากฏมากขึ้นในช่วงที่ 4 (1) และโดยเฉพาะมีมากที่สุดในปัจจุบัน ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าการเล่นได้เปลี่ยนแปลงหน้าที่จากการปลูกฝังและถ่ายทอดวิธีการทำมหากินแบบเพื่อกินเพื่อใช้ มาเป็นการทำหน้าที่ปลูกฝังและถ่ายทอดวิธีการทำมหากินแบบระบบตลาดมากขึ้น

แต่อย่างไรก็ตาม ยังคงมีการเล่นบางอย่างที่ทำหน้าที่ปลูกฝังการทำมหากินแบบเกษตรกรรมแต่มีให้เพียงตนเองอีกต่อไป คือการเล่นโกนขาของเด็กปัจจุบัน ที่มีวิธีเล่นเลียนแบบการใช้รถไถ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ทันสมัย และเป็นเครื่องที่ต้องพึ่งพาจากระบบอุตสาหกรรมในเมือง

2. การเล่นของเด็กทำหน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดระบบความเชื่อและค่านิยม ได้แก่ ระบบความเชื่อและค่านิยมของชุมชนหมู่บ้าน และระบบความเชื่อและค่านิยมของสังคมเมือง

2.1 หน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดระบบความเชื่อ ค่านิยมของชุมชนหมู่บ้าน ได้แก่ ความเชื่อและพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับอำนาจเหนือธรรมชาติ ความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับศาสนา ค่านิยมในการผลิต ค่านิยมในการบริโภค และค่านิยมในการบันเทิง และพักผ่อนหย่อนใจ

2.1.1 ความเชื่อและพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับอำนาจเหนือธรรมชาติ ได้แก่ ความเชื่อและพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับอำนาจเหนือธรรมชาติในด้านการผลิต และการรักษาโรคภัยไข้เจ็บ ได้แก่การเล่นต่อไปนี้

การเล่นผีกองแก้ง ผีนางด้ง และผีอึกวัก เป็นการละเล่นประเภทที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเชื่อในอำนาจเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับการผลิต อันได้แก่ การหาอาหารโดยการไถยอ เพราะเชื่อว่ากองแก้งอันเป็นโครงสร้างสำคัญของยอมีผีประจำอยู่ เช่นเดียวกับที่เชื่อว่ากระดังที่ใช้ฝัดข้าวก็มีผีประจำอยู่ และลูกกวักที่ใช้ปั่นฝ้ายก็มีผีประจำอยู่เช่นกัน และมีชื่อเรียกตั้งชื่อการละเล่นข้างต้น ความเชื่อเหล่านี้เชื่อว่าผีเหล่านี้มีอำนาจในการบันดาลความสำเร็จให้แก่ผู้ผลิต ดังนั้น จึงต้องมีการตอบแทนบุญคุณ หรือเอาอกเอาใจผีโดยการเชิญมาร่วมสนุก รื่นเริงด้วย

การเล่นฟ้อนผี เป็นการละเล่นที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเรียนรู้วิถีปฏิบัติ เพื่อจะได้สืบทอดประเพณีพิธีกรรมต่อไป การฟ้อนผี¹ เป็นพิธีกรรมในชุมชนหมู่บ้านที่จัดขึ้นเพื่อแก้บน เมื่อเกิดการเจ็บป่วยขึ้นจะมีการบนบานกับ "ผีปู่ย่า" หรือผีบรรพบุรุษว่าหากคลบ้านดาลให้ผู้ป่วยหายได้ก็จะจัดพิธีฟ้อนผีเพื่อเช่นสรวงวิญญาณ การเล่นฟ้อนผีของเด็ก ๆ นำแบบอย่างมาจากพิธีกรรมดังกล่าว และเป็นแบบอย่างของการละเล่นของเด็กชนชั้น

2.1.2 ความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับศาสนา การละเล่นที่ทำหน้าที่ส่งเสริมความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับศาสนา ได้แก่

การเล่นแห่ลูกแก้ว ลูกแก้วคือเด็กชายที่กำลังจะเข้าพิธีบวชเณรตามประเพณีของลานนาไทย ซึ่งเป็นประเพณีทางพุทธศาสนา การละเล่นชนิดนี้ทำหน้าที่ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้วิถีปฏิบัติตามประเพณีดังกล่าว

การเล่นก่อเจดีย์ทราย การก่อเจดีย์ทรายเป็นประเพณีทางพุทธศาสนา ซึ่งชาวบ้านยึดถือปฏิบัติกันในเทศกาลสงกรานต์ การละเล่นชนิดนี้ทำหน้าที่ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้วิถีปฏิบัติ เช่นเดียวกับชนิดแรก

การเรียนรู้ดังกล่าวจะส่งผลในแง่ที่ผู้เล่นจะทำหน้าที่สืบทอดประเพณีพิธีกรรมต่อไปเมื่อโตขึ้น

¹ เนื้อหาของพิธีกรรมตามที่ชาวบ้านในหมู่บ้านปฏิบัติกันมา ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการผลิต เพราะมีการใช้สัญลักษณ์เกี่ยวกับการผลิตด้วย แต่จุดมุ่งหมายของการประกอบพิธีกรรมมีสาเหตุเนื่องมาจากความเจ็บไข้

การเล่นเรือกาบปลี เป็นการ เล่นเลียนแบบประเพณีการปล่อยกระทงกาบกล้วยของผู้ใหญ่ ในหมู่บ้านที่ถือปฏิบัติกันในเทศกาลเดือนยี่ โดยถือว่าเป็นการปล่อยเคราะห์ให้ไหลไปตาม กระแสน้ำ การละเล่นของเด็กนํารูปแบบมาจากพิธีกรรมนี้ การละเล่นชนิดนี้จึงทำหน้าที่ในการ ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้วิถีปฏิบัติ เพื่อที่จะได้สืบทอดเป็นประเพณีต่อไป

2.1.3 ค่านิยมเกี่ยวกับการผลิต การละเล่นของเด็กส่งเสริมค่านิยม ในการผลิตแบบพึ่งตนเองและเพื่อเลี้ยงตัวเอง นิยมใช้เครื่องมือเครื่องใช้และวัสดุที่ผลิตขึ้นเอง แบบง่าย ๆ ซึ่งอาศัยจากแหล่งธรรมชาติ เช่น ใถ เบ็ด ยอ เครื่องมือปั่นด้าย ใช้แรงงานคน แรงงานสัตว์ การละเล่นที่ส่งเสริมค่านิยมแบบนี้ ได้แก่ การเล่นไถนา จอมเบ็ด ผีกองแก้ว ผีอึกวัก ส่วนการขนย้ายผลผลิตก็นิยมใช้พาหนะที่ผลิตขึ้นเอง และอาศัยแรงงานสัตว์ ได้แก่ เกวียน การละเล่นที่ส่งเสริมค่านิยมแบบนี้ได้แก่ การเล่นจั่วล้อ และลากล้อ นอกจากนี้ยังมีการ ละเล่นชนิดอื่น ๆ ที่ส่งเสริมค่านิยมในการผลิตแบบพึ่งตนเอง คือการละเล่นทุกชนิดที่ต้องมีการ ผลิตอุปกรณ์การเล่นเองโดยอาศัยวัสดุธรรมชาติภายในท้องถิ่น

นอกจากนี้ยังมีการละเล่นที่ส่งเสริมการผลิตเพื่อขายอยู่ชนิดหนึ่ง แต่เป็นการขายเพื่อ เอากำไรแต่พอยังชีพไปวัน ๆ เพราะเป็นการค้าขายสินค้าบริโภคประเภทอาหารรับประทาน ในแต่ละวัน การละเล่นชนิดนี้ได้แก่ การเล่นขายครีว

2.1.4 ค่านิยมเกี่ยวกับการบริโภค การละเล่นของเด็กส่งเสริมค่านิยม ในการบริโภคแบบพอกินพอใช้ ไม่มีการสะสมนิยมอาหารที่ได้จากแหล่งธรรมชาติภายในท้องถิ่น หรือผลิตเอง เช่น สัตว์น้ำ สุกที่เลี้ยงเอง และข้าว การละเล่นที่ส่งเสริมค่านิยมแบบนี้ได้แก่ การเล่นจอมเบ็ด ผีกองแก้ว ดอกหญ้า ไถนา และมองคำข้าว และเล่นขายของซึ่งนิยมทำเลียน แบบอาหารพื้นบ้านที่ผลิตเอง ส่วนด้านเครื่องนุ่งห่มก็นิยมผลิตเองจากเส้นใยธรรมชาติที่ได้จาก การเพาะปลูก การละเล่นที่ส่งเสริมค่านิยมนี้ได้แก่ การเล่นผีอึกวัก เพราะเกี่ยวข้องกับเครื่องมือที่ใช้ปั่นด้าย

2.1.5 ค่านิยมในด้านบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจ การละเล่นของเด็ก ส่งเสริมค่านิยมในด้านบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจตามแบบวัฒนธรรมพื้นบ้าน เช่น ดนตรีพื้นบ้าน การฟ้อนรำเป็นหมู่ด้วยท่วงทำนองฉ่อย การขับซอ การชนไก่ การชนวัว การเล่นเกม น้ำในเทศกาลสงกรานต์ การปล่อยกระทง (กาบกล้วย) การเล่นส่บ้า และโยนลูกมะกอนใน

ในเทศกาลสงกรานต์ การเล่นประเภทเชิญผี การละเล่นที่ส่งเสริมค่านิยมในด้านนี้ได้แก่ การเล่นแห่ลูกแก้ว (มีการเล่นเลียนแบบดนตรี และพ้องรำแบบพื้นบ้าน) ช่างซอ ชนไก่ (มีหลายชนิด) ชนกวาง บอกฉัด เรือกาบปลี บะป้าเจ้ม และ บะกอน และการเล่นผีอีแก้ว ผีนางตัง และผีก้องแก้ง

2.2 หน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดระบบความเชื่อและค่านิยมของสังคม เมือง ได้แก่ ค่านิยมในเรื่องการใช้อำนาจ ค่านิยมเกี่ยวกับการผลิต ค่านิยมเกี่ยวกับการบริโภค และค่านิยมในด้านบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจ

2.2.1 ค่านิยมในเรื่องการใช้อำนาจ การละเล่นของเด็กส่งเสริมค่านิยมในการยอมรับการใช้อำนาจ ซึ่งได้แก่การมุ่งเอาชนะและการใช้ความรุนแรง เมื่อพิจารณาจากการละเล่นจะเห็นว่าการละเล่นในช่วงที่ 3 มีการเล่นประเภทมุ่งเอาชนะมากที่สุด และนับตั้งแต่ช่วงที่ 3 เป็นต้นมา มีการเล่นประเภทนี้มากที่สุดในบรรดาการละเล่นทั้งหมด 28 ประเภทตามที่จัดไว้ในบทที่ 4 และโครงสร้างวิธีเล่นและอุปกรณ์ก็เปลี่ยนแปลงไปสู่ลักษณะที่ซับซ้อน รุนแรงมากขึ้นตามลำดับ ดังเช่นในช่วงปัจจุบันมีการเล่นเลียนแบบอาวุธสงครามสมัยใหม่หลายชนิด การละเล่นจำนวนมากภายใต้เหล่านี้จะมีผลต่อการสร้างค่านิยมในเรื่องการใช้อำนาจในการแก้ปัญหาด้วยอาวุธ ดังที่มีผู้ตั้งข้อสังเกตตามสภาพความเป็นจริงทางสังคมว่า มีการส่งเสริมค่านิยมในการใช้อาวุธทั้งในลักษณะของการปฏิบัติรัฐ-ประหารของประเทศที่มีการเอาอาวุธมากมายออกมาใช้ มีการแสดงอาวุธให้เด็กชมเนื่องในโอกาสต่าง ๆ เช่นวันเด็ก ตลอดจนกระบวนการทางสื่อมวลชน และการผลิตของเล่นประเภทอาวุธ เหล่านี้ล้วนเป็นขบวนการในการปลูกฝังโครงสร้างอำนาจในตัวเด็ก¹

2.2.2 ค่านิยมเกี่ยวกับการผลิต การละเล่นของเด็กส่งเสริมค่านิยมในการผลิตแบบพึ่งพาและเพื่อเก็งกำไร และเห็นว่าเงินทุนเป็นปัจจัยสำคัญของการผลิต ใช้เครื่องมือผลิตแบบเทคโนโลยีสมัยใหม่ นิยมการใช้เงินแลกเปลี่ยนมากกว่าผลิตเอง การละเล่นที่ส่งเสริมค่านิยมในด้านนี้ ได้แก่ การเล่นธนาคารไอชวบ้าน ซึ่งมีวิธีเล่นเกี่ยวกับการ

¹ ใครูหุຍ ฅูนธิเด็ก (นามแฝง) "อาวุธกับเด็ก: เรื่องไม่เล็กแต่รุนแรง" มติชนรายวัน ฉบับวันที่ 3 มกราคม พ.ศ. 2528 หน้า 6

ตู้เงินธนาคาร ซึ่งสะท้อนให้เห็นลักษณะการพึ่งพาเงินทุนจากสถาบันการเงินในเมือง การเล่นเกมเศรษฐี มีวิธีเล่นเกี่ยวกับการเก็งกำไรจากผลผลิต เช่น ค่าเช่าบ้าน การเล่นเกมแบบใหม่ เป็นการเปลี่ยนแบบรถไถอันเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตที่มีเทคโนโลยีสูงกว่าการไถด้วยแรงงานคนและแรงงานสัตว์ และเมื่อพิจารณาจากกราฟแสดงการเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการเล่นเกมพิจารณาตามลักษณะอุปกรณ์ จะเห็นได้ว่าการเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์ที่ได้จากผลผลิตของอุตสาหกรรมสมัยใหม่มีอัตราการเพิ่มสูงมาก โดยเฉพาะในช่วงปัจจุบันมีจำนวนมากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบการเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์ประเภทอื่นในช่วงเดียวกัน ทั้งการเล่นเกมแบบแข่งขันและแบบไม่แข่งขัน คิดเป็นร้อยละ 40.79 และ 41.50 ตามลำดับ ลักษณะโครงสร้างของการเล่นเกมดังกล่าวเหล่านี้จึงมีผลต่อการปลูกฝังค่านิยมที่เกี่ยวกับการผลิตดังกล่าว

2.2.3 ค่านิยมเกี่ยวกับการบริโภค การเล่นเกมของเด็กส่งเสริมค่านิยมในการบริโภคแบบ "ตัวกูของกู" ได้แก่ การนิยมสร้างความพึงพอใจให้แก่ตนเอง เช่น สะสมความสำเร็จส่วนตัว เสพสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ และนิยมสะสมวัตถุและกำไร

การเกมที่ทำหน้าที่ส่งเสริมค่านิยมสร้างความพึงพอใจให้แก่ตนเอง ได้แก่ การเล่นเกมเพื่อสะสมความสำเร็จส่วนตัว การเล่นเกมของที่เลียนแบบการนำสินค้าจากภายนอกเข้าไป เช่น ขนมเค้ก ไอศกรีม และน้ำแข็งไส เพลงโฆษณาเสื้อผ้าสำเร็จรูปราคาแพงที่เป็นผลผลิตของกลุ่มผู้ทำการค้าในเมือง ที่ใช้ร้องประกอบการเล่นรถไฟ การเล่นเกมเลียนแบบภาพยนตร์หรือละครจากโทรทัศน์ เช่น นิลา ไหมตแดง หุ่นอวกาศ การเล่นเกมเหล่านี้ส่งเสริมค่านิยมในการบริโภคสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ นอกจากนี้ได้แก่การเล่นเกมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสะสมความสำเร็จส่วนตัวทุกชนิด

การเกมที่ทำหน้าที่ส่งเสริมค่านิยมในการสะสมวัตถุและกำไร ได้แก่ การเล่นเกมจากเงินธนาคาร ธนาคารไถชาวบ้านและดวงเศรษฐี การเล่นเกมเหล่านี้เกี่ยวข้องกับระบบของสถาบันการเงินอันเป็นกลไกสำคัญของเศรษฐกิจ ระบบตลาด การคิดดอกเบี้ยคือการหวังผลกำไรซึ่งต้องการสะสมให้มากขึ้น เกมดวงเศรษฐี มีลักษณะของการปลูกฝังค่านิยมในการเก็งกำไรอย่างสมบูรณ์แบบ เพราะมีวิธีเล่นที่จำลองแบบมาจากระบบเศรษฐกิจแบบตลาดอย่างกว้างขวางและซับซ้อน มีการใช้กระดาษพิมพ์แทนธนบัตร จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมคือเพื่อให้

ได้เงินมากที่สุดด้วยวิธีการต่าง ๆ นอกจากนั้นจะเห็นได้จากการเล่นประเภทที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อครอบครองผลประโยชน์ ซึ่งเป็นการเล่นที่ผู้เล่นสะสม. "กำไร" ได้จากวัตถุที่ใช้เล่นของคนอื่น ๆ ถ้อยคำที่ใช้มีคำว่า "ใส่คืน" (ลงทุน) "บุ๋ดคืน" (ลงทุน) "เต้าคืน" (เท่าทุน) และ "ได้กำไร" (ได้กำไร) รูปแบบการเล่นเพื่อจุดประสงค์เช่นนี้จึงสอดคล้องกับเศรษฐกิจระบบตลาดอย่างเห็นได้ชัด

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาข้อมูลเชิงปริมาณประกอบด้วยจะเห็นได้ว่า เมื่อนำจำนวนการ เล่นแบบแข่งขันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสะสมความสำเร็จส่วนตัวและเพื่อครอบครองประโยชน์มารวมกันแล้ว จะเห็นว่าในช่วงปัจจุบันจะมีจำนวนสูงที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับการเล่นอีก 3 ประเภท คือมีจำนวนถึง 23 ชนิด ในขณะที่ในช่วงที่ 1 การเล่น 2 ชนิดนี้รวมกันมีเพียง 6 ชนิด และเป็นจำนวนต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับการเล่นในช่วงเดียวกัน และเมื่อพิจารณาจาก ปริมาณการเล่นที่ใช้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มจะเห็นได้ว่า ทั้งการเล่นแบบแข่งขันและ ไม่แข่งขัน มีปริมาณการเล่นที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคลมากกว่าให้ความสำคัญต่อการ รวมกลุ่มคือ ในช่วงที่ 4 (2) การเล่นแบบแข่งขันมีถึง 62 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 81.58 และการเล่นแบบไม่แข่งขันมี 29 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 54.72

2.2.4 ค่านิยมในด้านบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจ การเล่นของเด็ก ส่งเสริมค่านิยมในด้านบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจตามแบบวัฒนธรรมที่ไปจากเมือง ได้แก่ การ ส่งเสริมให้นิยมดนตรีแบบตะวันตก การเต้นรำแบบตะวันตก การร้องเพลงสมัยใหม่ที่ไปจาก เมือง การดูภาพยนตร์และโทรทัศน์ การเล่นที่ส่งเสริมค่านิยมดังกล่าวนี้ได้แก่ การเล่น ดนตรีเป็นชุด โดยผู้เล่นคนเดียวเล่นดนตรีที่ละหลาย ๆ ชิ้น การเล่นรำวง หรือรำวงโซ่ มีการเต้นรำเป็นคู่ชายหญิง การเล่นรำชาวเกาะ การเล่นประกวดร้องเพลง ซึ่งร้องเพลง สมัยใหม่ เช่น เพลงลูกทุ่ง ลูกกรุง ที่มีโซ่เพลงพื้นบ้าน และการเปลี่ยนแบบจากภาพยนตร์ และภาพยนตร์โทรทัศน์ เช่น นิฉา คำรณต่อผู้ร้าย ไหมคแดง หรือการใช้ชื่อตัวละครใน โทรทัศน์ มาใช้เรียกแทนชื่อผู้เล่นในการเล่นกระต่ายขาเดียว และกระต่ายขาควบ เช่น ขวานฟ้าหน้าดำ สกายไลเดอร์ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นค่านิยมในการดูภาพยนตร์โทรทัศน์ ซึ่งเป็นการพักผ่อนหย่อนใจแบบที่ผู้ดูไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วม จึงมีแต่รับฝ่ายเดียว

2.2.5 ค่านิยมในการพึ่งพาการจั้ดบริการด้านการศึกษาและการปกครอง

จากส่วนกลาง การละเล่นของเด็กส่งเสริมให้ยอมรับการพึ่งพารัฐในการจัดการศึกษาและการปกครอง ซึ่งได้แก่การจัดตั้งโรงเรียน การคุ้มครองสวัสดิภาพและระบบกฎหมาย การละเล่นที่ส่งเสริมค่านิยมในด้านนี้ได้แก่ การเล่นเป็นครู (และนักเรียน) การเล่นตำรวจจับขโมย หรือขโมยลักควาย และการเล่นปล้นธนาคาร ซึ่งในการเล่น ฝ่ายเจ้าของทรัพย์สินจะต้องไปพึ่งอำนาจของเจ้าหน้าที่ตำรวจและกฎหมายบ้านเมือง

จากการศึกษาหน้าที่ในการปลูกฝังระบบความเชื่อและค่านิยมของการละเล่นของเด็กจากหมู่บ้านกู่แดงดังข้างต้นจะเห็นว่า มีทั้งระบบความเชื่อและค่านิยมตามแบบของชุมชนหมู่บ้านและตามแบบสังคมเมือง แต่หน้าที่ดังกล่าวนี้ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตามการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กด้วย เมื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กในบทที่ 4 จะเห็นว่าการเล่นที่ทำหน้าที่ปลูกฝังและถ่ายทอดระบบความเชื่อและค่านิยมของชุมชนหมู่บ้านส่วนใหญ่จะปรากฏในช่วงที่ 1 ถึงช่วงที่ 2 และเริ่มเสื่อมหายไปในช่วงที่ 3 มาจนถึงปัจจุบัน แต่ก็ได้มีการละเล่นบางชนิดที่ทำหน้าที่สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบันด้วย ได้แก่ การเล่นแห่ลูกแก้ว ซึ่งเป็นการละเล่นที่ปลูกฝังและถ่ายทอดพิธีกรรมทางศาสนาพุทธ แต่ก็ได้มีการละเล่นที่ปลูกฝังและถ่ายทอดความเชื่อในอำนาจเหนือธรรมชาติปรากฏขึ้นในปัจจุบันด้วย ได้แก่ การเล่นผีพุ่งซัน และผีล่อพันล้าน ซึ่งเป็นผีฝ่ายร้าย (เพราะผู้เล่นเห็นว่าน่ากลัวต้องวิ่งหนี) ต่างกับผีในช่วงแรก ๆ ซึ่งเป็นผีฝ่ายดี อำนาจประโยชน์แก่นมนุษย์

นอกจากนี้ที่มีการละเล่นที่ทำหน้าที่ปลูกฝังและถ่ายทอดค่านิยมในด้านบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจตามแบบชุมชนหมู่บ้านสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบันด้วยบางชนิด ซึ่งได้แก่ การเล่นชนกว่าง และชนไก่ (วิธีเล่นคือใช้คนต่อคนไม่ได้ใช้ไก่ แต่เลียนแบบอาการของไก่)

ส่วนหน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดระบบความเชื่อและค่านิยมของสังคมเมืองที่มีการเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกัน จากผลการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กจะเห็นว่า การละเล่นที่ทำหน้าที่ดังกล่าวนี้เริ่มปรากฏในช่วงที่ 3 และเพิ่มขึ้นเรื่อยมาจนถึงช่วงปัจจุบัน แต่มีการละเล่นหลายอย่างเสื่อมหายไป ซึ่งหมายถึงการหมดหน้าที่ลงด้วย เช่น การเล่นร่ำวงโซ่ ตำรวจต่อสู้ผู้ร้าย การละเล่นที่ยังคงอยู่ในปัจจุบันถึงยังคงทำหน้าที่ได้ต่อไปตราบนานเท่าที่ยังมีการเล่นกันอยู่

ดังนั้น จากผลการศึกษาหน้าที่ในการปลูกฝัง และถ่ายทอดระบบความเชื่อและค่านิยมของการละเล่นของเด็กดังกล่าว จะเห็นว่าหน้าที่ของการละเล่นได้เปลี่ยนแปลงจากการปลูกฝังและถ่ายทอดระบบความเชื่อและค่านิยมของชุมชนหมู่บ้าน มาเป็นการปลูกฝังและถ่ายทอดระบบความเชื่อและค่านิยมของสังคม เมืองมากขึ้น

1.2 ทำหน้าที่ในการเป็นเครื่องมือในการประพวงและต่อต้านสังคม

ในเรื่องของการละเล่นของเด็กนั้น เด็กมีเสรีภาพในการเลือกหรือปฏิเสธที่จะเล่น การละเล่นแต่ละชนิด เมื่อเห็นว่าการละเล่นชนิดนั้น ๆ สามารถตอบสนองความต้องการของตนได้หรือไม่ ดังที่มีผู้กล่าวว่า "การละเล่นเป็นเรื่องของเสรีภาพส่วนบุคคลและการเลือกและตั้งอยู่บนพื้นฐานของการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ"¹ การเลือกเล่น หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นนั้น ไม่ได้ถูกกำหนดหรือควบคุมบังคับด้วยสถานการณ์หรือบุคคลใด ๆ และมีผู้กล่าวว่า คุณสมบัติของการละเล่นอีกประการหนึ่งก็คือ "การละเล่นเป็นกิจกรรมอิสระที่อยู่นอกเหนือขอบเขตของการดำเนินชีวิตตามปกติธรรมดา"² ดังนั้นลักษณะทางโครงสร้างของการละเล่นจึงคล้ายคลึงบ้าง เกินบ้าง และไม่เป็นจริง เช่น เกี่ยวกับการแสดงออกของผู้เล่นซึ่งสถานการณ์การเล่น จะเอื้ออำนวยให้ผู้เล่นได้มีโอกาสแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่เก็บกดหรือแสดงออกไม่ได้ตามปกติ ซึ่งอาจจะออกมาในรูปของการประพวงสังคม หรือต่อต้านพฤติกรรมทางสังคมบางอย่าง ดังที่นักจิตวิทยาผู้หนึ่งกล่าวถึงหน้าที่ของคหิชาชาวบ้านเกี่ยวกับการแสดงออกทางพฤติกรรมว่า คหิชาชาวบ้านเป็น "เครื่องมือในการเสนอแนวคิดเพื่อประพวงสังคมและช่วยให้ได้แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกไม่ได้ในยามปกติ"³

¹Hiller Ruskin. "Some Philosophical Veiwpoints on Play, Recreation and Leisure" in Play in Physical Education and Sport. p

²Susan L. Greendorfer. "Huizinga Theory of Play : A Partial Reconstruction." Play in Physical and Sport P. 169

³Alan Dundes. "The Functions of Folklore." The study of Folklore. p. 277.

จากการศึกษาการแสดงออกในเชิงประจักษ์และต่อต้านที่ปรากฏในการเล่นของเด็กพบว่า มีการแสดงออกในเชิงประจักษ์และต่อต้านทั้งด้านกฎเกณฑ์ของระเบียบประเพณีทางสังคม เช่น เรื่องเพศ ด้านระบบการเรียนการสอนหรือการศึกษาสมัยใหม่ ด้านความเป็นผู้นำตามด้านระบบอาวุโส ด้านการเอาเปรียบในทางเศรษฐกิจ เช่น ระบบธนาคาร และด้านการเอาเปรียบแรงงานระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง ซึ่งจะได้กล่าวถึงต่อไป

การเล่นของเด็กหมู่บ้านกู๋แดง มีเพลงประกอบการเล่นสี่ลูกจ๋า เพลงหนึ่งซึ่งสำรวจพบตั้งแต่ช่วงแรก และเป็นเพลงสี่ลูกจ๋า เพลงเดียวที่เหลือตกทอดมาถึงเด็กรุ่นปัจจุบัน เนื้อร้องกล่าวถึงอวัยวะเพศหญิงเป็นทำนองยั่วเข้าเพื่อนบ้านในหมู่บ้านใกล้เคียง ดังนี้

สี่ลูกจ๋า	บะลาออกแอด
ไฟไหม้แตก	ชาวบ้านหนองหอย
ไฟไหม้หมอย	ชาวบ้านหนองเผิง
เตอะเต็งเหยิง	เถิดเถิง เถิดเถิง

ตามธรรมดาแล้วเรื่องเพศสำหรับคนลานนา เป็นเรื่องที่ต้องปกปิด ยิ่งการกล่าวถึงอวัยวะเพศซึ่งถือว่าเป็นอวัยวะเบื้องต้น จะถือว่าเป็นการสบถสุ่มไม่ให้เกิดภัยกัน ทั้งยังมีกฎเกณฑ์และข้อห้ามทางเพศมากมาย เช่น การผัดผี - เสียผี ดังนั้นการมีเพลงร้องดังกล่าวน่าจะแสดงถึงการต่อต้านกฎเกณฑ์ทางเพศของสังคม ซึ่งกลบเกลื่อนโดยการยั่วเข้าเพื่อนบ้านด้วยเพลง

ในการเล่นเป็นครุ่นั้น นอกจากเด็กจะได้เล่นเลียนแบบครูแล้ว "ยังได้แสดงออกในลักษณะต่อต้านระบบวิธีสอนและวิธีการปกครองนักเรียนด้วย เมื่อพิจารณา ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของการเล่นชนิดนี้ จะเห็นว่าลักษณะการต่อต้านจะเข้มข้นรุนแรงขึ้นในช่วงเวลาต่อมา ในช่วงแรก ๆ นั้นผู้เล่นจะแสดงออกในลักษณะค่อนข้างสงบเสถียรและเชื่องครุ แสดงถึงการยอมรับอำนาจครูยังมียุ่สูง แต่ก็มีอาการอาการคุยกัน หรือหยอกล้อกันบ้าง แต่ในที่สุดนักเรียนก็จะยุติการกระทำเมื่อถูกครูใช้อำนาจในการลงโทษด้วยวิธีตี การเล่นต่อต้านครูของเด็กในรุ่นปัจจุบันในหมู่บ้านกู๋แดงมีหลายลักษณะซึ่งสะท้อนให้เห็นความเข้มข้นรุนแรง มีทั้งการขัดขืนคำสั่ง เช่น ไม่ยอมทำการบ้านแล้วคุยกัน แกล้งไปลบตัวอักษรบนกระดานที่ครูเขียนการ

พานให้นักเรียนทำ ร่ายยิ่งไปกว่านั้นถึงกับ "ทำร้าย" ครูโดยการแกล้งเคียนชน และเปิด กระโปรงครูให้ได้รับความอับอาย และที่รุนแรงที่สุดก็คือปฏิเสธห้องเรียนด้วยการหนีออกจาก ห้องไปเที่ยวข้างนอก พฤติกรรมการเล่นเหล่านี้จะแสดงให้เห็นถึงความไม่พึงพอใจต่อระบบ การเรียนการสอน ตลอดจนเนื้อหาวิธีที่เรียนซึ่งทำให้เด็กเบื่อหน่าย

การละเล่นบางอย่างมีกติกาที่ทำให้ผู้เล่นไม่พอใจ ผู้เล่นก็จะปฏิเสธที่จะเล่น เช่น การเล่นเกมกองแก้ว ผู้เล่นมักจะปฏิเสธวิธีเล่นแบบ "ตายคนตายหมู่" ซึ่งเป็นการเล่นแบบ เป็นทีม ๆ ละ 2 คน ถ้าคนหนึ่งพลาดก็ถือว่าต้องตายทั้งสองคน การที่ผู้เล่นปฏิเสธกติกาที่มี ลักษณะเช่นนี้ ก็มักจะเป็นเพราะผู้เล่นเห็นความสำคัญของลักษณะปัจเจกชนมากกว่าการรวม กลุ่มเป็นหมู่พวกเดียวกันในกรณีที่ต้องมีความ "เสี่ยงเป็นเสี่ยงตาย" เท่า ๆ กัน

การเล่นหิ้งสุมเหลี่ยม เป็นการเล่นแข่งขันเป็นทีม ๆ ละ 3 คน กติกากำหนดให้ มี "หัวหน้า" ทีมด้วย หน้าที่ของหัวหน้า คือเป็นผู้เคลื่อนไหวนำ "ลูกน้อง" และทำหน้าที่ชดใช้ ความผิดพลาดของลูกน้อง เช่นถ้าลูกน้องทำผิดในกระบวนท่าใด หัวหน้าจะต้องเข้าไปแก้ไข แทน 1 ครั้ง และถ้าหัวหน้าทำผิดอีกก็ต้องออกจากเกมมาเป็นฝ่ายลับ เชือก ส่วนลูกน้องนั้น มีหน้าที่ในการเคลื่อนไหวตามหัวหน้า และทำหน้าที่ชดใช้ความผิดของหัวหน้าเป็น 2 เท่า จะ เห็นว่าลักษณะของกติกาการเล่นเป็นแบบยึดถือตัวผู้นำ และให้ความสำคัญแก่ผู้นำมาก ดังเช่น ต้องให้หัวหน้าเคลื่อนไหวนำขบวน และความผิดของหัวหน้านั้นใหญ่หลวงกว่า และลูกน้องจะ ต้องชดใช้ให้ถึง 2 เท่า แต่ถ้าเป็นความผิดของลูกน้อง (ซึ่งมีความสำคัญน้อยกว่า) ให้หัวหน้า รับผิดชดชดใช้ให้ครั้งเดียว ในสถานการณ์การเล่นผู้เล่นมักจะปฏิเสธที่จะเป็นหัวหน้า โดย ให้เหตุผลว่าการเป็นหัวหน้าทำให้มีโอกาสถูกคว่ำกว่า หรือคำพนันที่เสีย การปฏิเสธไม่ยอม เป็นหัวหน้า ก็คือการปฏิเสธกฎกติกาซึ่งไม่ให้ความสำคัญแก่ลูกน้อง รวมทั้งการปฏิเสธระบบ ยึดถือผู้นำนั่นเอง

การเล่นชุดเหลี่ยม (งูกินหาง (เก๋า)) การเล่นชนิดนี้ เป็นการเล่นประเภทแข่งขัน แบบหนึ่งค่อนข้าง ฝ่ายเข้าชวากนั้นก็มีหัวหน้าเช่นเดียวกับหิ้งสุมเหลี่ยม หัวหน้าในการเล่น ชนิดนี้ทำหน้าที่ในการปกป้องลูกน้อง แต่การปกป้องนั้นจะทำในขอบเขตของกำลังความสามารถ หากปกป้องไม่ได้ก็จะปล่อยให้ลูกน้องช่วยเหลือตนเอง จะเห็นว่าลักษณะของกติกาการเล่นเป็น

แบบแบ่งปอองลูก การเป็นผู้นำหรือเป็นหัวหน้าในการเล่นเกมนี้ จึงเป็นตำแหน่งที่ยิ่งใหญ่ มีลักษณะเป็นวีรบุรุษ ผู้เล็งชิงชอบแย้งกันเป็นหัวหน้า โดยเฉพาะผู้เล่นที่ตัวเล็กกว่า หรืออยู่ในวัยอ่อนกว่าเพื่อนมักแย้งกันเป็นหัวหน้าหรือแม่ไก่ เพราะนอกจากจะได้แสดงออกในฐานะวีรบุรุษที่ปกป้องผู้อื่นแล้ว ยังได้เจรจาโต้ตอบกับฝ่าย "ศัตรู" อย่างไม่เกรงขามอีกด้วย การเล่นเกมนี้มักจะชี้ให้เห็นลักษณะปฏิเสธระบบอาวุโส ที่มักจะเห็นว่าผู้เยาว์มีความสามารถน้อยกว่าผู้อาวุโส และต้องคอยเชื่อฟังคำสั่ง (สอน) ของผู้ใหญ่

การเล่นธนาคารไถชาวบ้าน เป็นการเปลี่ยนแนววิธีการกู้เงินธนาคารภายใต้เงื่อนไข 2 ประการคือ หากกู้ภายในวงเงินที่ธนาคารเสนอก็ไม่ต้องเสียดอกเบี้ย แต่ถ้าต้องการกู้เงินเกินกว่าที่ธนาคารกำหนดต้องนำทรัพย์สินไปค้ำประกันกับธนาคารโดยต้องทำสัญญาว่าหากไม่สามารถคืนเงินให้ภายในระยะเวลาที่กำหนดจะต้องถูกริบทรัพย์สินไปขายทอดตลาดและถูกลับขังใน "กรงคนทุกข์" ในตอนสุดท้ายของเกม คือธนาคารนำเงินบางส่วนที่ได้จากการขายทรัพย์สินทอดตลาดไปคืนแก่ชาวบ้านและปล่อยให้เป็นอิสระ จะเห็นได้ว่าลักษณะการประท้วงต่อต้านปรากฏให้เห็นตั้งแต่การตั้งชื่อการเล่น คำว่า "ไถ" เป็นภาษาพูดทั่วไปที่มาจากคำว่า "รีดไถ" ซึ่งให้ความหมายในทางเอาเปรียบและจุดที่ชี้ให้เห็นถึงการประท้วงและต่อต้านในการเล่นเกมนี้มี 2 ลักษณะ คือ การเสนอแนวคิดว่าการกู้ยืมเงินนั้นไม่ควรจะมีการขูดรีดดอกเบี้ย พิจารณาจากเงื่อนไขการกู้ในแบบแรก ส่วนเงื่อนไขในการกู้เงินแบบหลัง เป็นการให้ภาพการเอาเปรียบของฝ่ายธนาคารที่กระทำต่อชาวบ้านโดยอาศัยเงื่อนไขทางกฎหมายเป็นเครื่องมือ โดยที่ฝ่ายชาวบ้านไม่มีอำนาจต่อรองใด ๆ เลย จึงเป็นฝ่ายถูกเอาเปรียบถึง 3 ชั้น คือ ถูกริบทรัพย์สินไปขายทอดตลาด ถูกจำขัง และถูกตราหน้าให้ได้รับความอับอายเพราะต้องถูกกักขังใน "กรงคนทุกข์"

การเล่นแบบลงที่ธนาคารเอาเงินไปคืนแก่ชาวบ้าน "คนทุกข์" ที่ถูกจำขังอยู่ในกรงเงินจำนวนนั้นจะหมายถึงเงินส่วนเกินจากจำนวนที่กู้ธนาคาร และถึงแม้การลงจะสิ้นสุดลงเพียงนี้เท่านั้น แต่ก็แสดงให้เห็นถึงการสูญเสียที่ดินทำกินของชาวบ้านอันเป็นผลมาจาก "ไถ" หรือเอาเปรียบธนาคารนั่นเอง การให้ภาพเช่นนี้จะชี้ให้เห็นถึงการประท้วงระบบการธนาคารและกฎหมายที่เอื้อประโยชน์ให้แก่ฝ่ายที่ได้เปรียบอยู่แล้ว

การเล่นเป็นคุณนาย การละเล่นชนิดนี้มีวิธีเล่นที่สืบทอดถึงความสัมพันธ์ระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง มีการเอาเปรียบแรงงานและจ่ายค่าจ้างราคาถูก ผู้เล่นเรียกว่า "คุณนาย" ซึ่งมีผู้สวมบทบาทเพียงคนเดียว ส่วนฝ่ายหลังเรียกว่า "ลูกจ้าง" มีจำนวนมาตั้งแต่ 10 คน ขึ้นไป คุณนายเป็นคนที่ฐานะร่ำรวยไม่ต้องทำการทำงานอะไร แต่จะวันก็จะขึ้นวอกคำสั่งใช้ให้ลูกจ้างทำงานไม่หยุด และออกไปเที่ยวพักผ่อนบ้าง บุคลิกของคุณนายนั้นชอบเดินกริดกราย กระตุंगกระตุंग และเป็น "คนไทย" หรือคนภาคกลาง เพราะใช้ภาษาไทยภาคกลาง ส่วนลูกจ้างนั้นต้องทำหน้าที่ตามคำสั่งเช่น กวาดบ้าน ถูบ้าน ผ่าฟัน หักกับข้าว ล้างจานและติดตามไปรับใช้คุณนาย ลูกจ้างเป็นคนที่โง่เขลาต้องทนขบถเพราะใช้ภาษาพื้นบ้าน ลูกจ้างมักจะแสร้งทำท่าตั้งอกตั้งใจทำงานตามคำสั่งเมื่ออยู่ต่อหน้านายจ้าง เมื่อลับหลังก็จะเล่นกันและนิทานนายจ้าง บางครั้งก็มีการแกล้งป่วยเพื่อเรียกร้องค่ารักษาพยาบาลจากนายจ้าง แล้วนำเงินไปแจกจ่ายแบ่งปันกันในหมู่ลูกจ้างด้วยกัน บางครั้งลูกจ้าง (ผู้เล่นชาย) ก็มักกลั่นแกล้งคุณนายด้วยการเปิดกระโปรงคุณนาย

ในการเล่นบางครั้งจะมีการสวมบทเป็นน้องของคุณนายขึ้นมาอีกคนหนึ่ง บุคลิกของน้องคุณนายเป็นคนใจดี มักจะแจกเงินให้ลูกจ้างและไม่ชอบพูดว่าลูกจ้าง ลูกจ้างจะแสดงความเคารพเชื่อฟังน้องคุณนายมากกว่าคุณนาย

เมื่อพิจารณาการแสดงออกของพฤติกรรมการเล่น จะเห็นว่าเป็นการแสดงออกในลักษณะประท้วงและต่อต้านการเอาเปรียบแรงงานระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง ซึ่งจะเห็นได้จากการแสดงออกในลักษณะเฉื่อยงาน นิทานนายจ้าง เรียกร้องค่ารักษาพยาบาล กลั่นแกล้งนายจ้างหรือแม้แต่อริยาบถของคุณนายที่เดินกระตุंगกระตุंगกริดกราย หรือขึ้นวอกคำสั่ง ซึ่งเป็นการแสดงออกในเชิงล้อเลียน นอกจากนี้การสวมบทเป็นน้องคุณนายก็จะพิจารณาได้อีกด้านหนึ่งว่า เป็นการเสนอแนวคิดที่ใช้ให้เห็นลักษณะของนายจ้างที่คิดว่าควรจะเป็นใจลูกจ้างและให้ความเที่ยงธรรมแก่ลูกจ้างไม่เอาเปรียบเกินไป

การละเล่นชนิดนี้ยังแสดงให้เห็นความแตกต่างด้านพื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคมระหว่างนายจ้างกับลูกจ้างด้วย นายจ้างเป็นคนในเมืองและพูดภาษาไทยภาคกลางซึ่งน่าจะหมายถึงคนกรุงเทพมหานครมีฐานะร่ำรวยและมีตำแหน่งทางสังคมสูง ส่วนลูกจ้างเป็นชาวชนบทที่ยากจน การแสดงออกเช่นนี้จะช่วยให้เห็นถึงทัศนะที่ว่าคนร่ำรวยมักจะอยู่ในเมืองใหญ่และ

ชอบเอาเปรียบ และคนยากคนเป็นคนที่ต้องมารับจ้างในเมืองและมักถูกเอาเปรียบเสมอ

จากการแสดงออกในลักษณะประท้วงและต่อต้านที่ปรากฏในการละเล่นของเด็กจากหมู่บ้านทุ่งแดงดังกล่าวมานี้ จะเห็นว่าสิ่งที่ถูกประท้วงและต่อต้านนั้นมีทั้งระบบค่านิยมหรือประเพณีเก่า ๆ ของชุมชนท้องถิ่น และวัฒนธรรมใหม่ (ระบบการศึกษา) ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจที่เป็นเรื่องของระบบตลาด และแรงงานในเมือง

4. หน้าที่ในการทำให้เกิดความสับสนเนื่องทางวัฒนธรรมและความมั่นคงทางสังคม

จากผลการศึกษาความเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กซึ่งพบว่า การละเล่นของเด็กนั้นมีทั้งเสื่อมสลาย เกิดขึ้นใหม่ และคงอยู่ โดยเฉพาะการละเล่นที่ปรากฏในช่วงที่ 1 นั้น ยังคงสามารถสืบทอดมาได้จนถึงช่วงปัจจุบันหลายชนิดทั้งแบบแข่งขันและไม่แข่งขัน ทั้งนี้ก็เพราะการละเล่นเหล่านี้ยังสามารถทำหน้าที่ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมได้อยู่ William Bascom นักมานุษยวิทยาคนหนึ่ง ได้กล่าวถึงหน้าที่ของคติชาวบ้านไว้ว่า

"คติชาวบ้าน เป็นเครื่องมืออันสำคัญในการจรรโลงไว้ซึ่งความเป็นปึกแผ่นทางวัฒนธรรม เป็นเครื่องมือในการอบรมเน้นเพาะระเบียบประเพณี และมาตรฐานทางจริยธรรมแก่เยาวชน..."¹

ดังนั้น การละเล่นของเด็กส่วนที่ยังคงปรากฏสืบทอดมาจกช่วงที่ 1 นี้ จึงทำหน้าที่ในการทำให้เกิดความสับสนเนื่องทางวัฒนธรรมและความมั่นคงทางสังคมตามแบบวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้าน อันได้แก่ การทำหน้าที่ปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีชีวิตของชุมชนในด้านต่าง ๆ และตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของปัจเจกบุคคล เป็นต้นว่า

4.1 ปลูกฝังและถ่ายทอดวิธีการทำมาหากินแบบเกษตรกรรมของชุมชน ซึ่งมีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ได้แก่ การเล่นไถนา กล่าวคือ เป็นการเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่นจากการเลียนแบบการไถนาด้วยเครื่องมือง่าย ๆ และใช้แรงงานสัตว์ มาเป็นการเล่นเลียนแบบการใช้รถไถ ซึ่งเป็นเครื่องมือในการผลิตที่มีเทคโนโลยีสูงกว่า

¹William Bascom "Four Functions of Folklore" in Alan Dundes. The Study of Folklore. pp. 298

และเป็นผลผลิตของระบบอุตสาหกรรมแบบเมือง ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าหน้าที่ดังกล่าวนี้ได้มีการเปลี่ยนแปลงตามลักษณะโครงสร้างของการละเล่นด้วย

4.2 ปลุกฝังและถ่ายทอดระบบความเชื่อและค่านิยมของชุมชน ได้แก่ การเล่นแท่งลูกแก้ว ซึ่งเป็นประเพณีและพิธีกรรมทางพุทธศาสนา และประเพณีพิธีกรรมยังคงมีการยึดถือปฏิบัติกันอยู่ในสังคมหมู่บ้าน การละเล่นชนิดนี้ทำหน้าที่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการในการประกอบพิธีกรรมและเห็นความสำคัญอันจะส่งผลให้ยอมรับปฏิบัติสืบทอดต่อไป

4.3 ปลุกฝังและถ่ายทอดค่านิยมในด้านบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจของชุมชน ได้แก่ การเล่นชนกวาง และชนไก่ ในสังคมหมู่บ้านปัจจุบันยังคงนิยมการเล่นชนไก่ในเทศกาลสงกรานต์ของทุกปีและมีการพนันเอาทรัพย์สินกันด้วย ส่วนการเล่นชนกวางก็ยังคงเป็นที่นิยมกันในหมู่ผู้ใหญ่เช่นเดียวกับเล่นชนไก่ แต่เล่นในช่วงระยะต้นฤดูหนาว กล่าวสำหรับการละเล่นของเด็กจึงกล่าวได้ว่าสามารถทำหน้าที่ในการสืบทอดค่านิยมดังกล่าว แม้ว่าการเล่นชนไก่ของเด็กจะเป็นการเล่นชนกันระหว่างตัวผู้เล่นกับตัวผู้เล่นก็ตาม แต่จากชื่อการละเล่นและวิธีเล่นที่เลียนแบบอาการของไก่ในขณะที่ชนก็ทำให้ผู้เล่นได้รับรู้ค่านิยมของสมาชิกในชุมชนหมู่บ้านได้นอกจากนี้ได้แก่การเล่นบอกลีด ซึ่งเป็นการเล่นในเทศกาลสงกรานต์ภายในหมู่บ้าน

4.4 ตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของปัจเจกบุคคล ได้แก่ การเล่นลูกหินทาง (เก๋า) ซึ่งมีวิธีเล่นที่ตอบสนองความต้องการความรักความอบอุ่นมั่นคง เพราะมีการสวมบทบาทเป็นแม่ไก่ลูกไก่ บทบาทของแม่ไก่คือการปกป้องคุ้มครองลูกไก่ให้รอดพ้นจากอันตรายซึ่งทำให้ผู้เล่นรู้สึกได้รับความรักความมั่นคงปลอดภัย คล้ายกับแม่กับลูกในความเป็นจริงของชีวิตครอบครัว นอกจากนี้ ผู้เล่นยังสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทให้ตอบสนองความต้องการของตนเองได้ด้วย เช่น มีการขอบ้าน ขอรถ ซึ่งเป็นวัตถุปัจจัยสำคัญในการดำเนินชีวิต นอกจากนี้ผู้เล่นยังได้แสดงออกถึงความเป็นผู้มีผู้นำ ผู้ตาม ตลอดจนการต่อต้านระบบอาวุโสด้วย

การเล่นขว้างบะขี้ขี้้น ตอบสนองในด้านอารมณ์ส่วนตัว เช่น ความก้าวร้าว เพราะได้สร้างความยุ่งยากให้แก่ผู้อื่น (ลูกบะขี้ขี้้นจะตีผมทำให้แทะออกลำบากและเจ็บ) และผู้เล่นยังเสริมแต่งบรรยากาศการเล่นให้ตอบสนองอารมณ์ตัวเองได้มากขึ้นโดยการ ทำเสียงเป็นประกอบ (ดัง อะเฮีย! อะเฮีย!) ในขณะที่ขว้างด้วย

การเล่นกระโดดเชือก ไข่เต่า ลูเส้า เป็นการเล่นที่ตอบสนองลักษณะปัจเจกบุคคล หรือการสร้างภาพพจน์ส่วนตัวด้วยการได้ประสบความสำเร็จส่วนตัว (กระโดดเชือก) และการได้แก่งแย่งแข่งขัน ซึ่งได้ชิงได้ของใครของมัน (ไข่เต่าและลูเส้า)

การเล่นหุ่นขี้ผึ้ง แม้จะใช้อุปกรณ์การเล่นที่เป็นผลิตผลจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ แต่โครงสร้างส่วนใหญ่เน้นพัฒนาจากการเล่นอิสระต่าง ๆ เช่น จิ้งจอก เป็นการละเล่นแบบเก่าที่คงอยู่มาได้ การละเล่นชนิดนี้ทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการด้านการสะสมทางวัตถุ และกำไร ซึ่งเป็นค่านิยมที่สอดคล้องกับสังคมสมัยใหม่

วิถีชีวิตที่ปรากฏในการเล่นของเด็กชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นประเพณี พิธีกรรม ทางศาสนา วิธีการทำมหากิน หรือประเพณีด้านความบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจ ล้วนเป็นวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ซึ่งทำหน้าที่ในการส่งเสริมพัฒนาจิตใจ กำหนดมาตรฐานทางจริยธรรมของชุมชน สนับสนุนความร่วมมือร่วมใจในหมู่สมาชิกของชุมชน ตลอดจนทำหน้าที่หล่อเลี้ยงชีวิตการดำรงอยู่ของชุมชนและรวมไปถึงการทำหน้าที่ช่วยผ่อนคลายความเครียดและทำให้สมาชิกของชุมชนได้มีโอกาสพักผ่อนหย่อนใจ และเอกลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ย่อมทำให้สมาชิกมีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตน

ดังนั้นการปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีชีวิตของชุมชนด้านต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นจึงเป็น การทำหน้าที่ในการทำให้เกิดความสืบเนื่องทางวัฒนธรรมและสร้างความเป็นปึกแผ่นมั่นคงให้แก่ชุมชนหมู่บ้านนั่นเอง

การเล่นของเด็กไทยภาคเหนือกับการตอบสนองความต้องการของปัจเจกบุคคล

จากการศึกษาพบว่าการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือทำหน้าที่ตอบสนองต่อความต้องการของปัจเจกบุคคล 2 ประการใหญ่ ๆ คือ การให้ความสนุกสนานพึงพอใจ และการตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติ ซึ่งจะแยกกล่าวทีละประเด็นตามลำดับดังนี้

1. การละเล่นทำหน้าที่ให้ความสนุกสนานบันเทิงและความพึงพอใจ

มีผู้กล่าวว่าหน้าที่ของการละเล่นของเด็กมาจากลักษณะ 2 ประการคือ การแข่งขัน เพื่อบางสิ่งบางอย่างและการเลียนแบบบางสิ่งบางอย่าง¹ และการละเล่นเป็นเรื่องของความคาดหวังส่วนบุคคลและความรู้สึกพึงพอใจ และสนุกสนานที่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ² การละเล่นของเด็กจากหมู่บ้านกุ่มแดงทำหน้าที่ให้ความสนุกสนานพึงพอใจแก่ผู้เล่นทั้งในรูปแบบของการแข่งขันและไม่แข่งขัน (หรือเลียนแบบ) ในลักษณะต่าง ๆ กันคือ ในการละเล่นแบบแข่งขันนั้นให้ความสนุกสนานพึงพอใจที่การได้เอาชนะผู้อื่น การได้เคลื่อนไหวหลบหลีกเอาตัวรอด การได้แข่งขันแสดงความสามารถเหนือผู้อื่น และการได้ประสบความสำเร็จและผลประโยชน์ส่วนตัว ส่วนการละเล่นแบบไม่แข่งขันนั้นให้ความสนุกสนานพึงพอใจในการแสดงออกในด้านความริเริ่มบันเทิงใจ และการได้แสดงออกตามจินตนาการอย่างเป็นอิสระ ดังจะได้อธิบายถึงตามลำดับต่อไปนี้

1.1 หน้าที่ของการละเล่นแบบแข่งขัน

ลักษณะของโครงสร้างทั่วไปของการละเล่นแบบแข่งขันเป็นเครื่องชี้ให้เห็นว่าระยะของการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นก่อนจะบรรลุถึงจุดคลายเครียดอันเป็นเป้าหมายสูงสุดของการเล่นแข่งขัน คือการเป็นผู้ชนะนั้น เป็นระยะของความเครียดหรือเข็งเกลียวระยะนี้เองที่เป็นจุดสนุกสนานตื่นเต้นของผู้เล่นที่เข้าไปมีส่วนร่วมในการเคลื่อนไหว กล่าวได้ว่าความรู้สึกสนุกสนานพึงพอใจของผู้เล่นขึ้นอยู่กับวิธีการและผลในการเคลื่อนไหวเพื่อให้บรรลุจุดหมายแต่ละประเภท และเมื่อบรรลุจุดหมายแล้วก็จะได้เป็นผู้ชนะซึ่งเป็นจุดแห่งความพึงพอใจ ดังจะชี้ให้เห็นตามลำดับต่อไปนี้

¹Susan L. Greendorfer. "Huizinga Theory of Play : A Partial Reconstruction" in Play in Physical Education and Sport.
p. 169

²Hiller Ruskin. "Some Philosophical Viewpoints of Play, Recreation and Leisure" Play in Physical Education and Sport.
p. 175

1.1.1 ให้ความสนุกสนานพึงพอใจจากการได้เอาชนะผู้อื่น ความสนุกสนานของการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นเพื่อเอาชนะผู้อื่นอยู่ที่การใช้กลวิธีกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งให้คู่ต่อสู้เพลี่ยงพล้ำ เช่น การกีดกัน หรือทำลาย จะเห็นได้จากการเล่นแข่งขันเพื่อเอาชนะซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นประเภทต่อสู้และอาวุธ และเป็นการเล่นที่ต่างฝ่ายต่างกระทำซึ่งกันและกันได้แก่การเล่นประเภทเครื่องตี ดังตัวอย่างการเล่นต่อไปนี้

ในการเล่นสู้กันในน้ำ ความสนุกสนานอยู่ที่ต่างฝ่ายต่างกระแทกน้ำสาครฝ่ายตรงข้าม ยิ่งสามารถทำได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็วและรุนแรงเท่าใดก็ยิ่งสนุกมากขึ้นเท่านั้น เพราะหมายถึงการทำให้คู่ต่อสู้อ่อนกำลังลงและลดทอนความ "ทนได้" ของคู่ต่อสู้ด้วย จนกระทั่งเมื่อฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดถึงขีดของความ "ทนไม่ได้" แล้ว จึงเท่ากับเป็นการคลี่คลายสถานการณ์ไปสู่จุดคลายเครียด คือการได้เป็นผู้ชนะของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

ในการเล่นกระต่ายขาควบ ความสนุกสนานอยู่ที่การได้เคลื่อนไหวในสถานการณ์ที่ขัดแย้งกันระหว่างฝ่ายรุกกับฝ่ายรับ สถานการณ์การเล่นจะเริ่มเครียดเมื่อฝ่ายรุกก้าวเข้ามาในสนามกรอบสี่เหลี่ยม และจะทวีความเข้มข้นขึ้นทุกขณะเพราะทั้งสองฝ่ายต่างพยายามที่จะไม่ให้ตนถูกกระทำให้เพลี่ยงพล้ำในเกม ในระหว่างที่รุกไล่และหลีกหนี หรือตั้งรับคุมเชิงกันอยู่นั้น ก็จะมีการหลอกล่อ ยั่วเข้าฝ่ายตรงข้ามต่าง ๆ นานา โดยมากจะเป็นฝ่ายรับ เพราะต้องการยั่วให้ฝ่ายรุกมีโทสะแล้วตัดสินใจรุกไล่จับ ซึ่งฝ่ายตั้งรับจะรีบเข้าโอบล้อมและเป็นฝ่ายรุมจับเสียเอง จุดเขม็งเกลียวที่สุดของการเล่นชนิดนี้คือตอนที่ฝ่ายรุกถูกรุมจับและเกิดการต่อสู้ "พืดเหวี่ยง" กันสุดสุด และเหตุการณ์ดังเครียดจะผ่านไปสู่จุดคลายบทันทีที่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายแพ้

ในการเล่นตีแบดหรือปิงปอง ความสนุกสนานอยู่ที่การได้ใช้กลวิธีที่ถูกไปให้ฝ่ายตรงข้ามรับไม่ได้ หรือรับได้ยากที่สุด เช่น อาจมีการตีลูกสั้น ลูกยาวหรือในการเล่นที่หมูป้านกู่แดง ผู้เล่นจะเรียกลูกสั้นว่าลูกหยอด คือตีให้ลูกตกลงในใต้เส้นเขตแบ่งให้มากที่สุด หรือไม่ก็จะใช้วิธีตีลูกให้ตกลงพื้นด้านฝ่ายตรงข้ามอย่างรวดเร็วที่สุด นอกจากนี้ในระหว่างที่ใช้ไม้ตี ผู้เล่นยังพลิกแพลงการใช้ไม้ตีแบบต่าง ๆ ซึ่งมีผลต่อการเคลื่อนไหวไปของลูก (ชนโก่ หรือปิงปอง)

1.1.2 ให้ความสนุกสนานพึงพอใจจากการได้เคลื่อนไหวหลบหลีกเอาตัวรอด ความสนุกสนานของการเคลื่อนไหวพฤติกรรมเพื่อเอาตัวรอดก็คือ ความพยายามในการหลีกหนีรอดไม่ให้ได้ วิธีเล่นประเภทนี้มีหลายลักษณะได้แก่ เอาตัวรอดจากการถูกไล่ล่า

เอาตัวรอดจากการถูกแย่งชิง และเอาตัวรอดจากการถูกทำลาย การเล่นประเภทนี้ส่วนใหญ่ มักจะมีการสวมบทบาทเพื่อเสริมบรรยากาศการเล่นให้สนุกสนานขึ้นอีก ดังตัวอย่างการเล่นต่อไปนี้

การเล่นงูกินหาง (เก่า) เป็นการเล่นเอาตัวรอดจากการถูกไล่ล่า ความสนุกสนานในการเล่นเกมชนิดนี้ เริ่มตั้งแต่การใช้บทเจรจาโต้ตอบระหว่างฝ่ายหญิงชราากับฝ่ายแม่ไก่ ซึ่งเป็นการเจรจาขอสิ่งที่ต้องการของหญิงชรา และบทเจรจาปฏิเสธของฝ่ายแม่ไก่ ในระหว่างการเจรจานั้น ลูกไก่ก็จะคอยฟังข้อความต่าง ๆ เพื่อเตรียมป้องกันตัว ซึ่งย่อมก่อความระทึกตื่นเต้นขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งถึงจุดเขม็งเกลียวเมื่อแม่ไก่ไม่อาจปฏิเสธการขอกิน "ลูกไก่" ของหญิงชราได้ และเมื่อหญิงชราเป็นฝ่ายรุก และแม่ไก่เป็นฝ่ายรับ ก็จะมีการใช้มือประสานผลัดกันไขว่คว้า เมื่อฝ่ายหนึ่งต้องการรุกเข้าไปจับ "ลูกไก่" และอีกฝ่ายหนึ่งพยายามปกป้องลูกไก่ ฝ่ายลูกไ้ก็จะตื่นเต้นหวาดเสียวเพราะกลัวถูกหญิงชราลับได้ จนพากันร้องวิ๊ดวายวิ้งยักย้ายไขว่คว้าเป็นขบวน จนกระทั่งฝ่ายแม่ไก่เสียที ทำให้หญิงชรารุกไล่จับลูกไก่แต่ละตัวซึ่งจะต้องวิ่งหนีเอาตัวรอดไปคนละทิศละทาง จนเหลือตัวสุดท้ายคือแม่ไก่ ตอนนี้จะเป็นฉากสนุกสนานฉากสุดท้ายของการเล่น เพราะผู้เล่นคนอื่น ๆ จะกลายเป็นผิดและช่วยกันเชียร์ฝ่ายแม่ไก่ แต่อย่างไรก็ตาม หากสอบถามเป็นรายบุคคลแล้ว ก็อาจจะได้รับคำตอบเกี่ยวกับความรู้สึกสนุกสนานไม่ตรงกัน เช่นบางคนอาจจะสนุกในตอนได้เป็นผู้นำในการโต้ตอบเจรจาและปกป้องคนอื่น ๆ บางคนก็อาจสนุกในตอนที่หญิงชราพยายามจะไล่จับตน เป็นต้น

การเล่นบอลระเบิด เป็นการเล่นเอาตัวรอดจากการถูกทำลาย ความสนุกสนานอยู่ที่การได้วิ่งหรือกระโดดเพื่อหลบหลีกลูกบอลที่ถูกฝ่ายตรงข้ามขว้างปา ในระหว่างการเคลื่อนไหวจะมีจุดตื่นเต้นระทึกใจในระยะที่ฝ่ายรับกำลังรอจังหวะหลบหลีกที่ฝ่ายรุกตั้งท่าจะปาลูกบอล และจุดเขม็งเกลียวที่สุดคือตอนที่ลูกบอลถูกปาออกไปยังฝ่ายรับ เกมนี้มีลักษณะคล้ายการเล่นงูกินหางก็就会有มีการคัดออก ดังนั้น ผู้เล่นส่วนหนึ่งจะได้รับความรู้สึกสนุกสนานเพิ่มขึ้นในฐานะเป็นคนที่ถูกคัดออก การเล่นเกมเอาตัวรอดจากการทำลายด้วยการเลียนแบบอาวุธสงครามนี้ ปรากฏในช่วงที่ 4(1) และ 4(2)

1.1.3 ให้ความสนุกสนานพึงพอใจจากการได้แข่งขันแสดงความสามารถเหนือคนอื่น ความสนุกสนานของการเคลื่อนไหวพฤติกรรมเพื่อชิงชัยให้เหนือคนอื่นนี้ เป็นความ

สนุกสนาน จากการได้เคลื่อนไหวตามขั้นตอนของวิธีเล่นแบบต่าง ๆ ซึ่งค่อนข้างจะธรรมดา เพราะไม่มีการกีดกัน ทำลายหรือกระทำใด ๆ ต่อคู่แข่งกัน ดังนั้นสิ่งที่การเล่นประเภทนี้ จะให้แก่ผู้เล่นต่างไปจากประเภทอื่นก็คือความพึงพอใจ จากการได้เห็นความผิดพลาด เหลือ-พล้ำของคู่แข่ง เพราะยิ่งคู่แข่งมีความสามารถดีกว่าเพียงใด ตนเองก็มีโอกาสเป็นผู้ ชนะมากขึ้นเพียงนั้น ดังนั้นความสนุกสนานพึงพอใจจึงเกิดขึ้นได้สมความต้องการ ดังตัวอย่าง การเล่นต่อไปนี้

การเล่นผ้าผกอก โอกาสเหลือพล้ำในการเล่นพฤติกรรมการเล่นอยู่ที่การ ควบคุมจังหวะก้าวกระโดดให้สอดคล้องกับจังหวะเคาะไม้ ถ้าผิดจังหวะก็จะถูกไม้กระทบหรือหนีบ เท้าหรือแข้งได้ ในขณะที่เล่นผู้เล่นฝ่ายตนและฝ่ายคู่แข่งก็จะเป็นผู้ดูแลให้กำลังใจด้วย เมื่อ ฝ่ายหนึ่งพลาด อีกฝ่ายหนึ่งก็จะแสดงความพึงพอใจ เพราะทั้งการที่คู่ต่อสู้เหลือพล้ำมาก และ การที่ฝ่ายตนเหลือพลำน้อย เท่ากับเป็นการแสดงความสามารถเหนือคู่ต่อสู้

การเล่นวิ่งเปรี้ยว การวิ่งอย่างรวดเร็วและมีกำลังแข็งแรง จะทำให้ผู้เล่นสามารถ เป็นผู้ชัยชนะเหนือคนอื่นในการเล่นชนิดนี้ หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งอ่อนด้อยกว่า ก็จะทำให้ฝ่าย พึงพอใจและเพิ่มพลังความสามารถขึ้นอีกเพื่อให้สามารถวิ่งไล่ทันและเอาผ้าผกหลังเป็น การประกาศชัยชนะที่เหนือกว่า ฝ่ายชนะจึงเป็นฝ่ายที่ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด

1.1.4 ให้ความสนุกสนานพึงพอใจ จากการได้ประสบความสำเร็จและ ผลประโยชน์ส่วนตัว ความพึงพอใจที่ผู้เล่นได้จากการเล่นประเภทนี้ก็คือ การได้ประสบความสำเร็จ และผลประโยชน์ส่วนตัวนั่นเอง ยิ่งผู้เล่นสามารถเพิ่มพูนความสำเร็จส่วนตัวได้มากเท่าใด ก็จะยิ่งภาคภูมิใจในความสามารถของตนเองมากเท่านั้น และยังสะสมผลประโยชน์ จากการ เล่นร่วมกับผู้อื่นได้มากเท่าใด ก็ยิ่งมีความพึงพอใจมากเท่านั้น เพราะนอกจากจะได้ "ผลประโยชน์" ที่ได้มาจากการของผู้อื่น ๆ มากขึ้นแล้ว ยังแสดงถึงความสามารถที่เหนือกว่าผู้อื่นด้วย ผู้เล่นที่ ประสบความสำเร็จในการสะสมผลประโยชน์จึงได้รับความพึงพอใจถึง 2 ชั้น ดังตัวอย่างการ เล่นต่อไปนี้

การเล่นประเภทกระโดดข้าม เช่น กิ่งก่องแก้ว กระโดดหน้าง ทำให้ผู้เล่นได้ใช้ ความพยายามในการเล่นที่จะ "แข่งขันกับตัวเอง" ในการเคลื่อนไหวแต่ละครั้ง ยิ่งสามารถ

เคลื่อนไหวได้ติดต่อกันนานหลายขั้นตอน ก็ยิ่งสร้างความพึงพอใจให้แก่ตนเอง ความพึงพอใจนี้จะไม่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จหรือความล้มเหลวของคนอื่น เป็นเรื่องที่ต่างคนต่างเก็บเกี่ยวเอาได้ตามความสามารถ

การเล่นประเภทหยอที่มีการ "กิน" ตัวหยอ เช่น อี้งลูกก้าง (ลูกกระสุนดินเหนียว) อี้งดินขอ หนังสือหลัก (ยางรัดโยนกรอบหลัก) หนังสือ (ยางรัดกู) หนังสืออก ฯลฯ เหล่านี้ ล้วนเป็นการเล่นเพื่อครอบครองหรือสะสมผลประโยชน์ทั้งสิ้น ดังได้กล่าวไว้ในบทที่ 3 แล้วว่าวัตถุสิ่งของใด ๆ ที่เด็กใช้ในการเล่นประเภทนี้ จะกลายเป็นสิ่งมีค่าสำหรับผู้เล่นทั้งนั้น เพราะอาจนำไปใช้ประโยชน์ได้ เช่น ลูกกระสุน ยางรัด หรือแม้ใช้ประโยชน์ไม่ได้ก็สามารถสะสมไว้เล่นในครั้งต่อไปได้ และยังเป็นสิ่งแสดงถึงระดับความสามารถในการเอาชนะผู้อื่นได้ด้วย ดังนั้นการที่ผู้เล่นสามารถเล่นและได้วัตถุเหล่านั้นมา ผู้คนมักจะยิ่งทำให้ผู้เล่นพึงพอใจมากขึ้นเท่านั้น

ในระหว่างที่ผู้เขียนเก็บข้อมูลในหมู่บ้านได้สังเกตเห็นว่า การละเล่นที่เด็กนิยมเล่นกันบ่อยที่สุดคือ หนังสือ ซึ่งเป็นการเล่นประเภทขว้างเป้าและหนีเอาอย่างรัดการเล่นชนิดนี้ให้ความสนุกสนานและพึงพอใจ เพราะผู้เล่นรู้ผลเร็ว คือหากใครปา (ตามลำดับ) ได้ถูก ก็จะได้รับการครอบครองทันที จากภาพที่เห็นการเคลื่อนไหวของผู้เล่นหลาย ๆ ครั้ง ผู้เล่นทุกคนจะโยนหรือขว้างก้อนดินก้อนหินไปยัง "ก๊อก" (กระป๋องพลาสติก) นั้นตามลำดับก่อนหลังติดต่อกันอย่างรวดเร็วเป็นชุด ซึ่งแสดงถึงความต้องการรู้ผลเพื่อความพึงพอใจเร็วขึ้น ต่างจากการเล่นสะบ้าเจ้ม (สะบ้า) หรืออี้งลูกก้างและชนิดอื่น ๆ ซึ่งผู้เล่นจะต้องใช้เวลาในการเล่นเป็นเวลานานกว่า

จากผลการศึกษาหน้าที่ในการให้ความสนุกสนานพึงพอใจของการละเล่นของเด็กดังกล่าว หากพิจารณาจากการศึกษาในด้านการเปลี่ยนแปลงทางปริมาณประกอบ จะเห็นว่าแม้การเล่นของเด็กจะให้ความสนุกสนานในลักษณะเดียวกันมาตลอดตั้งแต่ช่วงพ.ศ. 2443 จนถึงปัจจุบัน (2527) แต่ก็จะมีรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีเล่นและปริมาณการเล่นแตกต่างกัน ดังเช่น จะเห็นว่าการเล่นที่ให้ความสนุกสนานจากการเอาชนะผู้อื่น จะมีจำนวนสูงที่สุดปรากฏในช่วงที่ 3 (พ.ศ. 2485 - 2505) ซึ่งเป็นช่วงหลังสงคราม แล้วเปลี่ยนมาเป็นอันดับรองในช่วงที่ 4 (1) และปัจจุบัน ส่วนการเล่นที่ให้ความสนุกสนานจากการหลบหลีก เอาตัวรอดเมื่อพิจารณาในแต่ละช่วงแล้วจะเห็นได้ว่ามีจำนวนสูงสุดในช่วงที่ 1 ช่วงที่ 4 (1)

และช่วงปัจจุบัน ส่วนการละเล่นที่ให้ความสนุกสนานจากการได้แข่งขันแสดงความสามารถ
เหนือคนอื่น เมื่อดูจากกราฟเพื่อชี้ชัดแล้ว จะเห็นว่ามียุทธการเปลี่ยนแปลงสูงกว่าการละ-
เล่นประเภทอื่น และสำหรับการละเล่นที่ให้ความสนุกสนานจากการสะสมความสำเร็จและ
ผลประโยชน์ส่วนตัวรวมกัน แล้วปรากฏว่ามีมากที่สุดในช่วงปัจจุบัน

การนำข้อมูลเชิงปริมาณมาพิจารณาประกอบเช่นนี้ จะเป็นเครื่องช่วยให้เห็นถึงระดับ
ความนิยมในความสนุกสนานที่แตกต่างกันของผู้คนในแต่ละช่วงเวลา และยังเมื่อพิจารณาร่วม
กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมแล้วก็จะยิ่งชี้ชัดว่าระดับความนิยมในความสนุกสนานพึงพอใจ
ด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏจากการละเล่นของเด็กจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างสอดคล้องกับการเปลี่ยน-
แปลงทางสังคมด้วย

1.2 หัตถ์ของการละเล่นแบบไม่แข่งขัน

ลักษณะของโครงสร้างการละเล่นแบบไม่แข่งขันเป็นเรื่องของ "การละเล่น" ที่
มักมีการเลียนแบบพฤติกรรมทางสังคมของผู้ใหญ่ผสมผสานกับการรับรู้และจินตนาการของเด็ก
และมีการแสดงออกอย่างเป็นอิสระจากข้อกำหนดใด ๆ การละเล่นแบบไม่แข่งขันจึงให้ความ
สนุกสนานพึงพอใจในด้านความเป็นอิสระในการแสดงออกด้านต่าง ๆ ซึ่งได้แก่การแสดงออก
ในเชิงจินตนาการหรือฝันเฟื่อง การได้ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น การได้ชดเชยความ-
ปรารถนาในความสำเร็จ เป็นที่ยอมรับ ตลอดจนการได้ชดเชยภาวะที่ถูกกดดันจากผู้ใหญ่และ
สภาพแวดล้อมที่ตนอยู่ ดังจะแยกกล่าวตามลำดับต่อไปนี้

1.2.1 ให้ความสนุกสนานพึงพอใจจากการได้แสดงออกในเชิง จินตนาการหรือฝันเฟื่อง

เด็กจะมีโลกสองโลกอยู่ในตัวเอง คือโลกแห่งความเป็นจริงและโลก
แห่งความคิดฝัน ดังนั้นเด็กจึงมีการเชื่อมโยงเอาทวิภาคความ เป็นจริงกับความคิดฝันรวม
เข้าด้วยกัน การละเล่นของเด็กทำให้เด็กได้ก้าวออกไปจากโลกแห่งความเป็นจริง เช่น
การสมมุติตัวเองเป็นมารดาผู้ให้ความปกป้องดูแลบุตรตัวเล็ก ๆ ในการเล่น ตุ๊กตา ทั้ง
ตุ๊กตาทนบกกล้วย และตุ๊กตาทาสติค การสมมุติให้ก้านกล้วยเป็นผ้า ในการเล่นขี่ม้าก้านกล้วย
การก่อกองทรายเป็นรูปเจดีย์ ในการเล่น กองขี้ทรายหรือแป้งธำตุ การจินตนาการจะเกี่ยว-
ข้องกับการละเล่นแบบไม่แข่งขันแทบทุกชนิด

1.2.2 ให้ความสนุกสนานพึงพอใจ จากการได้ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น ธรรมชาติของเด็กนั้นมีความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลองเรียนรู้สภาพแวดล้อมตัวเอง การละเล่นของเด็กหลายชนิดสามารถตอบสนองอารมณ์พึงพอใจของเด็กในด้านนี้ เช่น การเล่นเล็บบางอึกวัก ซึ่งเป็นสัตว์ตัวเล็ก ๆ อาศัยอยู่ในฝุ่นละเอียดตามพื้นดิน ลักษณะรับฝุ่นของสัตว์ชนิดนี้เป็นรูปกรวย ทำท่ายให้เด็กอยากรู้อยากเห็นและหาวิธีจันมันขึ้นมา อาจจะโดยการเป่าฝุ่นให้พุ่งออกไปจนกว่าจะพบตัวแมงอึกวัก หรืออาจจะใช้เส้นผมเหยียดลงไปในกลุ่มกรวยฝุ่น เพื่อหลอกให้มันคืบหนีแล้วดึงตัวมันขึ้นมาได้ ใบพืชประเภทเถาวัลย์บางชนิดที่ขึ้นตามบริเวณบ้านหรือสวน มีลักษณะพิเศษที่เมื่อน้ำมาคั้นกับน้ำแล้วทิ้งไว้สักพัก น้ำสีเขียวของใบไม้นี้จะจับตัวกันเป็นขุ่น ทำให้เด็กได้เรียนรู้ธรรมชาติของพืช ซึ่งเมื่อน้ำมาผสมผสานกับสภาพความเป็นจริงทางสังคม เช่น ลักษณะอาหารแบบทางภาคเหนือ หรือที่ไปจากภาคกลางบางชนิด ทำให้เด็กจินตนาการให้น้ำขุ่นสีเขียวนี้กลายเป็น "แกงกระด้าง" หรือขนมขุ่น

สภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยธรรมชาติในหมู่บ้าน เอื้ออำนวยที่จะให้เด็กได้เรียนรู้มากมาย ภาพใบไม้เขียวเล็กที่แห้งกรอบหลุดปลิวลงจากต้น จะกลายเป็น "ตาเหลว" หรือพัฒนาที่หมุนวนติดอยู่กับปลายนิ้วชี้ของเด็ก เมื่อเขาใช้ใบไม้ที่เป่ติดกับปลายนิ้วชี้และเข้าไปข้างหน้าพร้อมวิ่งไปอย่างรวดเร็ว เด็กได้เรียนรู้ว่าความเบาและเร็วของใบไม้แห้ง ๆ เมื่อต้านปะทะกับแรงลมแล้วจะทำให้มันหมุนได้

1.2.3 ให้ความสนุกสนานพึงพอใจ จากการได้ชดเชยอารมณ์ปรารถนา ในความเป็นผู้มีความสามารถเด่นพิเศษกว่าคนอื่น การละเล่นแบบไม่แข่งขันหลายชนิดทำให้ผู้เล่นได้แสดงออกเพื่อชดเชยความปรารถนาดังกล่าว เช่น เป็นพระเอกลิเก เป็นนักดนตรี หรือเป็นช่างซ่อม ซึ่งเด็กได้เรียนรู้ได้มองเห็นแล้วว่าบุคคลผู้มีบทบาทดังกล่าว เป็นคนมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายในวงสังคม และมีอยู่จำนวนไม่มากนัก สภาพความเป็นจริงดังกล่าวกระตุ้นแรงปรารถนาในเด็ก ทำให้อยากเอาอย่างบ้าง จึงแสดงออกโดยการเลียนแบบในการเล่น ลิเก ดนตรี และช่างซ่อม เป็นต้น

1.2.4 ให้ความพึงพอใจ จากการได้ชดเชยภาวะที่ถูกกดขี่จากผู้ใหญ่ และสภาพแวดล้อม เด็กมักจะห้อยอยู่ในสถานภาพเป็นผู้รับการอบรมสั่งสอนด้านจรรยาบรรณ ถูกควบคุมเข้มงวดในเรื่องระเบียบวินัย และการรับผิดชอบในหน้าที่การงานจากผู้ใหญ่เสมอ

โดยเฉพาะจากบรรยากาศในชั้นเรียนในโรงเรียน ทำให้เด็กรู้สึกไม่เป็นอิสระและถูกกดดันในการเล่น เป็นครู ทำให้เด็กได้ผ่อนคลายภาวะที่ถูกกดดันดังกล่าว เพราะในสถานการณ์การเล่นนั้น เด็กได้แสดงพฤติกรรมดังที่ปรารถนาอย่างเป็นอิสระ ไม่ว่าจะเป็นการขัดขึ้นคำสั่งครู การออกไปลบหรือเปลี่ยนข้อความบนกระดานที่ครูเขียนให้ทำเป็นการบ้าน การกลั่นแกล้งและล้อเลียนครูด้วยวิธีต่าง ๆ จนกระทั่งการแอบหนีออกจากห้องเรียนไปเที่ยว พฤติกรรมการเล่นเหล่านี้ย่อมสร้างความพึงพอใจและสนุกสนานให้แก่ผู้เล่นเพราะแสดงออกไม่ได้ในยามปกติ

ชีวิตความเป็นอยู่ในชนบทเป็นชีวิตที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน จำเจซ้ำซากอยู่กับสภาพแวดล้อมธรรมชาติ และหน้าที่การงาน การทำมาหากิน ย่อมทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย ซินชา เมื่อสภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลง มีวัฒนธรรมสมัยใหม่จากในเมืองแผ่ขยายเข้าไปถึงหมู่บ้าน ทำให้เด็กได้รับรู้ข่าวสารความเป็นไปของโลกภายนอกหมู่บ้าน โดยเฉพาะจากสื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์ ซึ่งมีการ์ตูน ภาพยนตร์ เรื่องราวแปลก ๆ ใหม่ ๆ ทำให้เด็กได้แสดงออกซึ่งความต้องการการเรียนรู้ สัมผัสกับประสบการณ์อันน่าตื่นตาตื่นใจเหล่านั้น การเล่นนิลลา ทำให้ผู้เล่นได้สมมติตัวเองเป็นยอดมนุษย์ผู้มีความสามารถเป็นพิเศษ กองซี้เลื่อยสูง ๆ และร้านสำหรับเป็นที่เลื่อยไม้และเถาว์ลยที่พันเกี่ยวท่อย้อยลงม พากันไม้ใหญ่ จะกลายเป็นฉากยุทธภูมิสำหรับการต่อสู้ระหว่างยอดมนุษย์นิลลา กับฝ่ายอธรรม แน่นนอนว่าการเล่นนิลลา ย่อมตอบสนองความสนุกสนานพึงพอใจแก่ผู้เล่นมากกว่า การเล่นขี่ม้าก้านกล้วย ซึ่งไม่ปรากฏในการละเล่นของเด็กปัจจุบันเลย

การเล่นป็นไฟ ป็นเอ็ม 16 ย่อมให้ความรู้สึกสนุกเข้มข้นกว่าการเล่นป็นก้านกล้วย เพลงโฆษณาในโทรทัศน์ซึ่งเด็กได้ยินทุกเมื่อเชิ่วัน พร้อมกับได้เห็นภาพที่เคลื่อนไหวได้ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ย่อมประทับใจกว่าเพลงลิเกฯลฯ ซึ่งกล่าวถึงสภาพชีวิตที่ซ้ำซากจำเจในชนบท การได้แสดงออกตามสิ่งแวดลอมสมัยใหม่ ย่อมทำให้ผู้เล่นมีความภาคภูมิใจที่ได้แสดงตนว่าเป็นคนทันสมัย

จากการศึกษาหน้าที่ในการตอบสนองความสนุกสนานพึงพอใจของการเล่นทั้งแบบ
 แข่งขันและไม่แข่งขัน จะเห็นได้ว่า ความสนุกสนานพึงพอใจในการเล่นแบบแข่งขันนั้นเกี่ยว
 ข้องกับพฤติกรรมเชิงขัดแย้งระหว่างผู้เล่น 2 ฝ่าย มีสถานการณ์เครียดก่อนและถึงจุดคลาย
 เครียด และเป็นการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเป็นเครื่องล่อใจ ดังนั้นความสนุกสนานพึงพอใจจาก
 การเล่นประเภทนี้จึงเป็นการเน้นลักษณะปัจเจก เพราะในแต่ละเกมการเล่นจะมีฝ่ายที่ได้รับ
 ความพึงพอใจสูงสุดฝ่ายเดียว แต่ในการเล่นแบบไม่แข่งขัน ผู้เล่นจะมีพฤติกรรมสัมพันธ์ในเชิง
 เสริมกันและกัน ดังนั้นความสนุกสนานพึงพอใจที่ได้รับจากการเล่น จึงเป็นความสนุกสนานพึง
 พอใจที่ผู้เล่นได้รับร่วมกันไปพร้อม ๆ กัน

อย่างไรก็ตามจากการสำรวจและรวบรวมการเล่นของเด็กทั้งสองประเภทซึ่งพบ
 ว่า การเล่นแบบแข่งขันซึ่งแต่เดิมในช่วงที่ 1 มีจำนวนน้อยกว่าการเล่นแบบไม่แข่งขัน
 แต่ปรากฏว่าในปัจจุบันกลับมีจำนวนมากกว่าถึงร้อยละ 33.33 แสดงให้เห็นว่าเด็กในหมู่บ้าน
 กุแฉงมีความพึงพอใจในการเล่นแบบแข่งขันมากกว่าแบบไม่แข่งขัน และเมื่อเปรียบเทียบใน
 ด้านสถานที่เล่น ปรากฏว่าการเล่นแบบแข่งขันเปลี่ยนแปลงจากสถานที่เล่นไม่จำกัดเป็น
 จำกัดขอบเขต ในขณะที่การเล่นแบบไม่แข่งขันมีการเปลี่ยนแปลงในทางตรงข้าม แสดงให้
 เห็นว่าความสนุกสนานพึงพอใจในการเล่นแบบแข่งขันอยู่ที่ความเข้มข้นของการเคลื่อนไหวขัด-
 ข้างขัดแย้งเพราะสถานที่บริเวณจำกัดย่อมต้องใช้ความสามารถสูงขึ้น ส่วนความสนุกสนานพึง-
 พอใจในการเล่นแบบไม่แข่งขันอยู่ที่ความอิสระในการเคลื่อนไหวได้กว้างขวางขึ้นตามขนาด
 บริเวณสถานที่เล่น

2. การละเล่นทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติ

มนุษย์มีโครงสร้างทางชีววิทยาแตกต่างจากสัตว์โลกประเภทอื่นทั้งลักษณะของร่างกาย
 และมันสมอง ลักษณะดังกล่าวนี้ทำให้มนุษย์มีความต้องการทางธรรมชาติที่แตกต่างไปจากสัตว์
 ประเภทอื่น ดังที่ อับราฮัม มาสโลว์ นักจิตวิทยาคนสำคัญกล่าวว่า มนุษย์เกิดมาพร้อมด้วย
 ความต้องการ 5 ประการ จึงเรียงตามลำดับก่อนหลังดังนี้

1. ความต้องการทางสรีระ ได้แก่ ความต้องการเพื่อตอบสนองความ
 หิวกระหาย ฯลฯ เป็นความต้องการขั้นแรกสุด

2. ความต้องการสวัสดิภาพ ได้แก่ ความต้องการความปลอดภัย มีที่ยึดเหนี่ยวทางใจปราศจากความกลัว การสูญเสียและภัยอันตรายทั้งปวง เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นเมื่อความต้องการทางสรีระได้รับการตอบสนองแล้ว

3. ความต้องการความรัก เป็นความต้องการที่เกิดหลังจากที่ความต้องการสองขั้นแรกได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการในขั้นนี้เป็นความต้องการระหว่างบุคคล เป็นความต้องการที่จะสัมพันธ์กับคนอื่นในรูปแบบต่าง ๆ กัน เช่น เพื่อน คนรัก สามี ภรรยา พ่อแม่ - ลูก

4. ความต้องการนิยมนับถือในตนเอง เป็นความต้องการขั้นสูง ในขั้นนี้คนเรารู้สึกมีความต้องการการยอมรับ พอใจและภูมิใจในตนเอง

5. ความต้องการพัฒนาศักยภาพ เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ เป็นขั้นที่มนุษย์ไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับเรื่องปากท้อง เรื่องความปลอดภัย เรื่องความรักหรือเรื่องศักดิ์ศรีอีกต่อไป มนุษย์จะพัฒนาศักยภาพของตนเองให้เจริญงอกงามมากที่สุด มนุษย์จะศึกษาเพราะอยากรู้ จะสร้างสรรค์เพราะใจรัก จะทำงานเพราะอยากทำ

จากทฤษฎีความต้องการทางธรรมชาติของมนุษย์ทั้ง 5 ประการดังกล่าว เมื่อนำมาพิจารณาตามลักษณะโครงสร้างของการเล่นของเด็ก ก็พบว่าการเล่นของเด็ก มีลักษณะที่ตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติ ทั้ง 5 ประการ ดังจะได้ชี้ให้เห็นตามลำดับต่อไปนี้

1.1 การเล่นกับการตอบสนองความต้องการทางสรีระ

ความรู้สึกหิวกระหายทำให้มนุษย์ต้องการอาหารเข้าไปบำบัด ความรู้สึกหนาวร้อนทำให้มนุษย์ต้องการเสื้อผ้าสำหรับนุ่งห่ม ต้องการที่อยู่อาศัยสำหรับเป็นที่พักพิงเพื่อความปลอดภัยแห่งชีวิต ต้องการอาหารเพื่อสร้างพลังงานแก่ร่างกาย ต้องการบำบัดความต้องการทางเพศตามสัญชาตญาณการสืบต่อชาติพันธุ์ มนุษย์ใช้พลังงานส่วนหนึ่งสำหรับการแสวงหาปัจจัยเพื่อการยังชีพ พลังงานอีกส่วนหนึ่งจึงเป็นพลังงานที่เหลือใช้ ซึ่งย่อมทำให้มนุษย์ต้องการที่จะปลดปล่อยพลังงานที่เหลือใช้นั้น

สำหรับผู้ที่อยู่ในวัยเด็ก ยังขาดประสบการณ์และความสามารถในการแสวงหาหรือสร้างสรรค์ปัจจัยจำเป็นเพื่อการอยู่รอดดังกล่าวย่อมทำให้เด็กแสวงหาช่องทางในการบำบัดความต้องการจำเป็นตามสัญชาตญาณ เพื่อเตรียมตัวเองให้สามารถดำรงชีวิตให้อยู่รอดได้ต่อไป นอกจากนี้การที่เด็กยังไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการผลิตเพื่อสร้างปัจจัยการดำรงชีพอย่างเต็มที่ ย่อมทำให้มีพลังงานส่วนที่เหลือใช้และต้องการการปลดปล่อยพลังงานที่เหลือใช้นั้นด้วยการละเล่นของเด็ก หากหมู่บ้านกู๋แดงมีลักษณะที่สามารถตอบสนองความต้องการจำเป็นในด้านสรีระดังกล่าวได้ดังนี้

ในด้านความต้องการอาหารเพื่อบำบัดความหิวกระหาย การละเล่นของเด็กมีลักษณะที่ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้วิธีการที่จะล่ามหากินในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเล่นไถนา เลียนแบบวิธีการอันสำคัญในขั้นแรกของการผลิตธัญอาหาร การเล่นเกมตำข้าว (ครกกระเดื่อง) เลียนแบบวิธีการขั้นสุดท้ายของการผลิตข้าวก่อนนำไปบริโภค หรือการเล่นล่อมเบ็ด (ตกปลา) ก็เลียนแบบวิธีการจับปลาด้วยเครื่องมือง่าย ๆ เป็นต้น

ในด้านความต้องการเครื่องนุ่งห่ม การละเล่นก็ตอบสนองในแง่ที่เป็นการปลุกฝังให้มองเห็นความสำคัญของวิธีการผลิตเครื่องนุ่งห่ม ซึ่งต้องผ่านขั้นตอนในการผลิตหลายขั้น และขั้นตอนที่สำคัญขั้นหนึ่งก่อนจะผลิตใยผ้าให้เป็นผืนผ้า คือการปั่นด้าย อุปกรณ์สำคัญที่ใช้ในการปั่นด้ายคือ "บะกั๊ก" (ลูกกั๊กปั่นด้าย) ในหมู่บ้านกู๋แดง มีการเล่นฝีกั๊ก ซึ่งเป็นการเล่นเชิญผีให้มาร่วมร้องรำสวดส่นาน อันสะท้อนให้เห็นถึงการมองเห็นความสำคัญของการผลิตเครื่องมือ

วิธีการล่ามหากินดังกล่าวเป็นวิธีการที่ผูกพันและพึ่งพาจากธรรมชาติ ซึ่งปรากฏในสังคมที่ยังไม่ซับซ้อนมากนัก และเมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงไปเกิดการพัฒนาระบบการแลกเปลี่ยนที่อาศัยเงินเป็นสื่อกลาง สังคมมีการแบ่งงานกันทำ หมู่บ้านไม่ได้ผลิตวัตถุดิบปัจจัยเพื่อการยังชีพเองทั้งหมดอีกต่อไป วิธีการที่จะให้ได้มาซึ่งอาหารหรือเครื่องนุ่งห่ม ก็คือการใช้เงินตราแลกเปลี่ยน การเล่นเกมขยัคครัว (ขายของ) เป็นการละเล่นที่ตอบสนองความต้องการอาหารที่ได้มาโดยวิธีใช้เงินตราแลกเปลี่ยน ในขณะที่การเล่นฝีกั๊กได้หายไปจากกลุ่มการละเล่นในหมู่บ้านนี้

ในด้านความต้องการที่อยู่อาศัยนั้น สังคมหมู่บ้านทุ่งแดงมีการปลูกสร้างบ้านเรือนหรือที่อยู่อาศัยเอง ด้วยการระดมแรงงานความร่วมมือจากเพื่อนบ้าน แม้ในเวลานี้ก็ยังคงปรากฏลักษณะเช่นนี้อยู่ การละเล่นของเด็กก็ตอบสนองความต้องการที่อยู่อาศัยในรูปของการเล่นปลูกกระท่อมในสวนบริเวณบ้าน และปัจจุบันมีการละเล่นบางอย่างแสดงความต้องการด้านนี้ออกมาในลักษณะของการ "ขอ" ซึ่งปรากฏในบทเจรจาในการเล่น งูกินหาง (เก่า) เช่น ตอนหนึ่งฝ่ายหญิงชราขอแม่ไก่อว่า "ขอบ้านสักหลังได้ก่อ ?" (ขอบ้านสักหลังได้ไหม) ซึ่งสะท้อนถึงการรับรู้ระบบการสร้างบ้านสำเร็จรูปในที่นิคมสรรในเมืองใหญ่ เป็นต้น

การละเล่นของเด็กกับการตอบสนองความต้องการด้านสรีระที่กล่าวมา มิใช่การตอบสนองโดยตรง เนื่องจากผู้เล่นยังอยู่ในวัยเยาว์ มิได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการผลิตเพื่อการยังชีพมากนักหรืออย่างเต็มที่เท่ากับผู้ใหญ่ การตอบสนองความต้องการให้รูปแบบของการละเล่นจึงเป็นแต่เพียงการส่งเสริมให้ผู้เล่นได้เรียนรู้วิธีการในการแสวงหาวัตถุปัจจัยเพื่อบำบัดความต้องการดังกล่าวเท่านั้น

ในด้านความต้องการปลดปล่อยพลังงานที่เหลือใช้ นับว่าการละเล่นของเด็กสามารถตอบสนองความต้องการด้านนี้ได้อย่างมาก เพราะการเคลื่อนไหวร่างกายในขณะที่เล่นจะทำให้ผู้เล่นต้องใช้พลังงานในร่างกายด้วย การตอบสนองความต้องการทางร่างกายในด้านนี้มีผลอย่างสำคัญในการพัฒนาความเจริญเติบโตทางร่างกายของเด็ก เพราะในการเล่นนั้นเด็กจะต้องเคลื่อนไหวอวัยวะแทบทุกส่วนของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการวิ่ง การกระโดดโลดเต้น การเล่นที่ใช้มือ หรือแม้แต่การเล่นประเภทเกี่ยวข้องกับพลังจิตก็ตาม

การละเล่นของเด็กคาทอลิกบ้านทุ่งแดง มีการเล่นประเภทกระโดดเชือกและกระโดดข้ามรวมกันทั้งหมดถึง 9 ชนิด มีการเล่นประเภทวิ่งหรือไล่จับทั้งหมดถึง 25 ชนิด นอกจากนี้ก็ยังมีการละเล่นอื่น ๆ อีกหลายประเภท ได้แก่ การเล่นประเภทลูกบอล การเล่นเครื่องดนตรี ฯลฯ หรือแม้แต่การเล่นประเภทที่เกี่ยวข้องกับเครื่องดนตรีและการขับร้องพ็อนรำ ซึ่งล้วนแต่ส่งเสริมให้เด็กได้ออกกำลังกาย ผ่อนคลายกล้ามเนื้อ ทำให้ลดความเครียดทางอารมณ์ได้ด้วย

นอกจากนี้การเล่นของเด็กในหมู่บ้านทุ่งเต๋ายังตอบสนองความต้องการตาม
สัญชาตญาณการสืบต่อชาติพันธุ์ด้วย เช่น การเล่นอู๋บ่าวอู๋สาว ซึ่งเป็นการเล่นเลียนแบบ
ประเพณีการเกี้ยวเพื่อหาคู่ครองของสังคมลานนาในอดีต วิธีเล่นคือผู้เล่นชายหญิง จะจดจำ
"คำคว่ำคำเกรือ" (หรือบทเจรจาโต้ตอบระหว่างชายหนุ่มหญิงสาว ซึ่งมีลักษณะเป็นถ้อยคำ
มีสัมผัสคล้องจอง) มาพูดเล่นโต้ตอบกัน ส่วนสถานที่เล่นอาจเล่นบริเวณบ้านไต่บ้าน ไต่ถนนเรือน
หรือในกระท่อมเล็ก ๆ กลางสวนที่ผู้เล่นช่วยกันปลูกสร้างขึ้นเอง

ส่วนการเล่นเกี้ยวของเด็กในรุ่นปัจจุบันมีชื่อว่าเล่น จีบสาว แต่มีวิธีเล่นและการ
แสดงออกที่ต่างกัน การเล่นจีบสาวเป็นการเล่นที่แสดงออกอย่างเสรี ไม่มีแบบแผนเหมือนการ-
เล่นอู๋บ่าวอู๋สาว เด็กชายจะเข้าไปพูดจาเข้าหาหยอกเด็กหญิงด้วยถ้อยคำกระตือรือร้นเปรียบ-
เปรยเพื่อยั่วเข้าให้เด็กผู้หญิงโกรธหรือโมโห แล้ววิ่งไล่ตีหรือเตะ ซึ่งส่วนใหญ่วิ่งไล่ไม่ทัน
หรือถ้าไล่ทันเด็กผู้ชายก็มักจะเปิดกระโปรงเด็กผู้หญิง ถ้อยคำเหล่านั้นได้แก่ (เอ่ยชื่อ...)
ปากบ๊อคส้วม (ปากเหม็น) พันร่างรถไฟ (พันห่าง) และต่าอี่แค้น (ต่าตี) เป็นต้น

ความต้องการทางเพศตามสัญชาตญาณการสืบต่อชาติพันธุ์ดังที่ปรากฏในการเล่น
ทั้งสองชนิดนี้ พิจารณาได้ตั้งแต่การตั้งชื่อการเล่นว่า อู๋บ่าวอู๋สาว หรือจีบสาว ซึ่งมีความ
หมายเดียวกัน วิธีการเล่นก็แสดงถึงพฤติกรรมที่เป็นขั้นเริ่มต้นของการมีความสัมพันธ์ทางเพศ
แต่เนื่องจากสถานการณ์การเล่น ก็เป็นแต่เพียงการเล่นของเด็ก มิใช่สถานการณ์จริง รูปแบบ
จึงปรากฏออกมาแตกต่างกับพฤติกรรมของวัยหนุ่มสาว แต่เมื่อผู้เล่นมีความนิยม หรือพึงพอใจ
ที่จะเล่น ย่อมแสดงให้เห็นว่าการละเล่นดังกล่าวสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่น
ได้ และพฤติกรรมการเล่นดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงแรงขับทางเพศซึ่งเป็นส่วนที่อยู่ในจิตไร้
สำนึก ผู้เล่นจะแสดงออกโดยไม่รู้สีกตัว

แต่ก็มีการเล่นบางชนิดทำให้โอกาสผู้เล่นได้แสดงพฤติกรรมในการตอบสนองความ
ต้องการของตน เช่นการเล่นตี ผู้ให้ข้อมูลในรุ่นอายุ 45 - 25 ปี คนหนึ่ง¹ ให้สัมภาษณ์
ว่าที่ตัวเขาและเพื่อนชายชอบเล่นตีก็เพราะได้ทอดผู้หญิง ในการเล่นตีนั้น เมื่อฝ่ายรุก

¹ ขอสงวนนาม เพราะผู้ให้สัมภาษณ์ไม่ต้องการเปิดเผยชื่อตนเอง

รุกเข้าไปในเขตแดนของฝ่ายรับ ฝ่ายรับก็จะพยายามหลีกเลี่ยง แต่เมื่อได้จังหวะก็จะฉวยโอกาสเข้าจับฝ่ายรุก แล้วลากเข้าเขตเซลด หรือไม่ก็ตริ้งไว้เพื่อให้หมดเสียงที่ วิธีหนึ่งที่จะจับฝ่ายรุกไว้ได้ก็คือการกอดรัดไว้ทั้งตัว (เป็นที่น่าสังเกตว่าการละเล่นชนิดนี้ปรากฏเสียงช่วงเดียว)

1.2 การละเล่นกับการตอบสนองความต้องการความรัก

ความรักเป็นเรื่องของความรู้สึกอ่อนโยน ละเอียดอ่อนและความรู้สึกของการให้หรือการแจกจ่ายแก่ผู้อื่น ทั้งผู้ให้และผู้รับจะรู้สึกถึงความอบอุ่นมั่นคงและความผูกพันซึ่งกันและกัน และเป็นสุข บุคคลซึ่งต้องการความรัก การละเล่นของเด็กในหมู่บ้านกู๋แดงมีลักษณะตอบสนองความต้องการความรัก ทั้งแบบพ่อแม่กับลูก และแบบเพื่อนกับเพื่อน

ดร. แมคดักล (Mc. Dougall) กล่าวว่า ความรักที่พ่อแม่มีต่อบุตรหลานนั้นเกิดขึ้นเนื่องมาจาก "สัญชาตญาณแห่งความอ่อนโยน"¹ การละเล่นของเด็กที่ตอบสนองความต้องการความรักแบบพ่อแม่กับลูกได้แก่ การเล่นตุ๊กตา ไม่ว่าจะเป็นตุ๊กตาที่ประดิษฐ์จากกากกล้วยแห้ง ตุ๊กตากะลามะพร้าว ตุ๊กตาพลาสติก หรือแม้แต่ตุ๊กตากระดาษ จุดประสงค์ของการเล่นตุ๊กตา 3 ชนิดแรกคือ การเลี้ยงดู "น้อง" ในสังคมระดับหมู่บ้านนั้นมีความผูกพันทางเครือญาติสูง พี่น้องจะได้รับการปลูกฝังอบรมให้รักกัน สามัคคีกัน ผู้เป็นพี่จะมีบทบาทรับผิดชอบในการเลี้ยงดูน้อง และขณะเดียวกันลูกคนโตก็จะได้มีโอกาสเห็นวิธีการเลี้ยงดูเด็ก (น้อง) ของแม่อย่างใกล้ชิด การแสดงความรักระหว่างแม่ที่มีต่อลูกนั้น จะมีผลในด้านอารมณ์ความรู้สึกต่อเด็ก ซึ่งอาจเป็นในรูปของความเต็มคำประทับใจและก่อให้เกิดความปรารถนาในความรัก และต้องการจะแจกจ่ายความรักนั้นให้แก่ผู้อื่น การเล่นตุ๊กตาของเด็กหมู่บ้านกู๋แดง จึงตอบสนองความต้องการในด้านนี้แก่ผู้เล่น

กากกล้วยที่ถูกนำมาอัดเป็นเปราะ ๑ สันบ้าง ยาวบ้าง มีส่วนที่ยื่นกางออกมา 2 ซ้าง และส่วนที่ยาวแยกเป็น 2 แฉกด้านล่าง แลดูเป็นวัตถุประหลาดแข็งทื่อไร้ชีวิตนั้น คือ "น้อง" ที่มีชีวิตชีวาที่ยังช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ คือผู้ที่ต้องการความรัก ต้องการการดูแลเอาใจใส่

ซึ่งผู้เล่นจะแสดงออกถึงความรักโดยการเลียนแบบวิธีเลี้ยงดูทารกของผู้ใหญ่ ผู้เล่นจะจับ "น้อง" นอนหงายบนหน้าแข้งทั้ง 2 ข้างที่วางชิดกันของตน แล้วตัก "ข้าวบด" ป้อนน้องไปทีละคำ สลับน้ำบ้าง เพื่อไม่ให้น้อง "สลัก" ข้าว เมื่อน้อง "อิ่ม" แล้ว จากนั้นผู้เล่นก็จะใช้มือวกน้ำลูบไล้ชำระล้าง "เนื้อตัว" น้องให้สะอาดและใช้ผ้าเช็ดตัวเช็ดให้แห้ง เสร็จแล้วก็ห่อด้วย "ผ้าอ้อม" และอุ้มน้องไปนอนใน "เปล" ผ้าขาวม้าเก่า ๆ ของพ่อ และเฝ้าเปลกล่อมน้องนอน

การเล่นตุ๊กตาทารกคะตึก ผู้เล่นจะมีความสุขที่ได้จัด "เสื้อผ้า" เพื่อแต่งตัวให้ "น้อง" รูปคนที่กริจะออกมาจากแผ่นกระดาษ จะเป็นคนที่มีชีวิตเช่นเดียวกับผู้เล่น และต้องการเสื้อผ้าเครื่องแต่งตัว ผู้เล่นจะผลิตเปลี่ยนชุดเสื้อผ้าสีล้นต่าง ๆ แบบต่าง ๆ เท่าที่มีอยู่ครั้งแล้วครั้งเล่าให้แก่ "น้อง" หรือตุ๊กตาทารกคะตึกตัวนั้น (หรือหลาย ๆ ตัว)

พฤติกรรมการเล่นไหวเหล่านี้นี้แสดงให้เห็นถึงลักษณะที่อ่อนโยนในจิตใจ และความปรารถนาที่จะเป็นผู้ได้รับความรักบ้าง จึงแสดงออกโดยการเป็นผู้ให้ ดังนั้นในแง่นี้ จึงกล่าวได้ว่าการละเล่น ไม่เพียงแต่จะตอบสนองความต้องการความรักให้แก่ผู้เล่นเท่านั้น แต่ยังได้กล่อมเกลาคจิตใจผู้เล่นให้เป็นคนอ่อนโยน รู้จักให้ความรัก ความเมตตาแก่คนอื่นด้วย

ในการเล่นเป็นพ่อเป็นแม่หรือเป็นครอบครัวนั้น ผู้เล่นจะต้องมีการสวมบทบาทในการเป็น พ่อ แม่ และลูก ความสัมพันธ์ของสมาชิกครอบครัวที่มีพร้อมสมบูรณ์เช่นนี้ย่อมก่อให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นมั่นคงและมีความรู้สึกรักและผูกพันกับครอบครัวของตน บทบาทของพ่อที่ต้อง (ทำท่า) แบกของแบกไปทำนากกลางทุ่งนา หรือบทบาทของแม่ที่ต้องตื่นแต่เช้าเพื่อเตรียมหุงหาอาหาร และปลูกให้ทุกคนตื่นขึ้นปฏิบัติภารกิจประจำวันนั้น เป็นการแสดงออกถึงความรัก ความรับผิดชอบต่อครอบครัวและผู้เป็นที่รัก ส่วนลูก ๆ ที่รับภาระวิกระวาดลูกขึ้นช่วยปิดกวาดขยะหน้าบ้าน และในบ้าน ก่อนไปโรงเรียน หรือตักน้ำใส่ตุ่ม หลังกลับจากโรงเรียน ก็เป็นการแสดงออกซึ่งความรับผิดชอบที่มีต่อครอบครัว และเป็นการแบ่งเบาภาระของพ่อแม่ด้วย การละเล่นในลักษณะเช่นนี้แสดงถึงภาพประทับใจที่ได้สัมผัสมาจากครอบครัวต่างคนต่างได้แสดงออกซึ่งความรัก ความเอาใจใส่ต่อผู้อื่น และในขณะที่เดียวกันต่างคนต่างก็ได้รับความรัก ความอบอุ่นจากกันและกัน และนี่คือผลตอบสนองที่การละเล่นชนิดนี้มีส่วนต่อจิตใจของผู้เล่น

นอกจากนี้ การเล่นประเภทเป็นกลุ่มเป็นทีม เช่น กระต่ายขาเดียว กระต่าย-
ขาควบ และการเล่นห่วงเชลย เป็นต้น กติกาการเล่นที่กำหนดให้แต่ละฝ่ายต้องเข้าไป
"กระทำ" ต่อฝ่ายตรงข้าม ทั้งที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเอาตัวรอดและเอาชนะคู่ต่อสู้ จะทำให้
สมาชิกในแต่ละฝ่ายสมัครใจกลมเกลียวกันเพื่อให้กลุ่มของตนเป็นฝ่ายชนะ

ในการเล่นกระต่ายขาควบ เราจะเห็นภาพผู้เล่นทั้งสองฝ่ายที่พยายามจะรักษา
จำนวนสมาชิกของฝ่ายตนโดยไม่ยอมปล่อยพลาแกฝ่ายตรงข้ามง่าย ๆ ผู้เล่นเป็นกระต่าย
แต่ละคน จะพยายามไล่จับฝ่ายตรงข้ามให้ได้เพื่อแยกสลายกำลัง และขณะเดียวกันก็จะ
พยายามดิ้นรนให้หลุดพ้นจากการเกาะกุมเหนียวรั้งของฝ่ายตรงข้าม เพื่อมิให้ขาดหลุดและ
ไม่เช่นนั้นตนก็จะกลายเป็นผู้มีส่วนนำความพ่ายแพ้มาสู่พวกพ้อง เพราะทำให้กลุ่มสูญเสียกำลัง
เพิ่มขึ้น

เช่นเดียวกับการเล่นที่ ที่ผู้เล่นฝ่ายรุกจะต้องพยายาม "ล่าเหยื่อ" ไปเป็นเชลย
ของฝ่ายตนให้ได้มากที่สุด โดยการพยายามกลั่นแกล้งหลอกลวงใจปล่อยเสียง "ตี..." ให้ได้นาน
ที่สุด และไล่ตะฝ่ายตรงข้ามเร็วที่สุด และฝ่าแรงสกัดกั้นเข้าไปช่วยเหลือสมาชิกฝ่ายตนให้
ได้ภายในเวลาอันรวดเร็วเสียก่อน และฝ่ายที่เป็นผู้อยู่ข้างหลังก็จะพากันเอาใจช่วย ในขณะที่
ผู้ที่ตกไปเป็นเชลยก็จะระออยการช่วยเหลืออย่างใจจดใจจ่อ

ภาพความสัมพันธ์ที่แสดงออกในการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่นเหล่านี้ แสดงให้
เห็นว่าการละเล่นของเด็กสามารถตอบสนองความต้องการในด้านความรักได้อย่างค่อนข้าง
ชัดเจน เพราะในขณะที่เล่นจะเห็นว่าผู้เล่นแต่ละคนในกลุ่มมีความรักพวกพ้องและผูกพันกันมาก

1.3 การละเล่นกับการตอบสนองความต้องการสวัสดิภาพ

การละเล่นทำให้ผู้เล่นได้มีโอกาสเข้าไปปะทะสังสรรร่วมกับคนอื่น ๆ นับว่าเป็น
การเข้าร่วมกลุ่มทางสังคมอย่างหนึ่ง การเข้าไปเป็นสมาชิกของกลุ่มเพื่อนเล่น ทำให้ผู้เล่น
เกิดความรู้สึกอบอุ่น มีจิตใจมั่นคง เพราะตนเองไม่ได้ถูกทอดทิ้งให้อยู่โดดเดี่ยว เกิดความ
รู้สึกเป็นหมู่พวกเดียวกัน ความกลัวหรือความหวั่นไหวก็จะไม่เกิดขึ้น ความรู้สึกเช่นนี้ย่อม
เป็นผลดีต่อการสร้างบุคลิกภาพของเด็ก การเล่นทั่ว ๆ ไปของเด็กหมู่บ้านทุ่งแดง จะนิยม
เล่นกันเป็นกลุ่ม หรืออย่างน้อยก็สองคนขึ้นไป

1.4 การเล่นกับความต้องการนิยมนับถือในตนเอง

การนิยมนับถือในตนเองและการเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นนั้น จะเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลประสบความสำเร็จ หรือค้นพบพลังความสามารถของตนเองและได้แสดงออกให้เป็นที่ยอมรับแก่คนอื่น กล่าวได้ว่าการเล่นประเภทแข่งขันทุกชนิดทำให้ผู้เล่นได้มีโอกาสแสดงออกซึ่งความสามารถและทักษะในการเคลื่อนไหว ในการเล่นเพื่อเอาตัวรอด เช่น การเล่นตุ้มบอล (ชอนหา) ฝ่ายชอนจะต้องมีความชำนาญในการหาตำแหน่งที่ซ่อนที่อำพรางตัวเองได้ดีที่สุด และฝ่ายหาที่จะต้องมีความชำนาญในการที่จะค้นหาและเอาใจผู้ซ่อน และทั้งนี้จะต้องช่างสังเกตคลำลักษณะของเพื่อน ๆ ที่เล่นร่วมกันได้เป็นอย่างดีด้วย เพื่อว่าเวลาเรียกชื่อจะได้ไม่ผิดพลาด

ในการเล่นเพื่อเอาชนะ เช่น การเล่นขี่ม้ารบ (หรือขี่ม้าสู้กัน หรือขี่ม้าโรมัน) ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเป็นม้าคนหนึ่ง เป็นนักรบคนหนึ่ง การจะเอาชนะคู่ต่อสู้ได้นั้น ทั้งม้าทั้งนักรบจะต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างประสานสัมพันธ์กัน โดยเฉพาะนักรบนั้นจะต้องแคล่วคล่อง ว่องไวและรู้จักใช้กลยุทธ์หลอกล่อฝ่ายตรงข้ามให้เผลอเปิดช่องว่างให้โจมตีได้

ในการเล่นเพื่อชิงชัย เช่น วิ่งแข่ง ผู้เล่นจะต้องมีกำลังแข็งแรง สามารถเคลื่อนไหวอวัยวะต่างๆได้อย่างรวดเร็ว

ในการเล่นเพื่อสะสมความสำเร็จส่วนตัว เช่น การเล่นเกมกองแก้ว ผู้เล่นจะต้องมีทักษะในการ "ข้าม" ไปแต่ละขั้นตอน เช่น ขั้นตอนข้อแข่ง ผู้เล่นจะต้องรู้ว่าจะหมุนข้อแข่งให้เชือกยางรัดพันในลักษณะใด ต้องจำได้ว่าตอนพันหมุนด้านใด และตอนจะยกขาออกจากเชือกให้หลุดพ้นจากพันหนา การจะต้องยกขาข้างใด หากยกขาผิดเชือกก็จะยังคงพันข้อแข่งอีกข้างหนึ่งอยู่ หรือในการเล่นอีเก้บไม้ ผู้เล่นจะต้องมีทักษะในการเคลื่อนไหวมือให้ได้จังหวะรับกับการกระดอนกลับของ "หน่วยถืออก" (คือลูกแก้วซึ่งโยนขึ้นบนอากาศแล้วปล่อยให้กระทบพื้นและกระดอนขึ้นมา) เช่น ขั้นตอนเสียบพริก ผู้เล่นจะต้องหยิบไม้เสียบง่ามนิ้วมือที่ละอัน แล้วเลื่อนจากง่ามหนึ่งไปสู่ง่ามหนึ่งใน 1 ช่วงจังหวะการโยนลูกแก้ว

ในการเล่นเพื่อครอบครองผลประโยชน์ เช่น การเล่นเกมเก้าอี้ตก ผู้เล่นจะต้องมีความแม่นยำในการหยอ หรือขว้างก้อนหินไปกระทบ "เก้าอี้" (ขวด, กระป๋องพลาสติก)

ซึ่งหมายถึง จะต้องมีความชำนาญในการใช้สายตาเล็งและกะระยะเป้า แล้วเคลื่อนไหวมืออย่างสัมพันธ์กัน

จากตัวอย่างการเคลื่อนไหวในการเล่นดังกล่าวมานี้ จะเห็นว่าผู้เล่นจะต้องใช้ความสามารถและทักษะ ตลอดจนการใช้ไหวพริบในการเคลื่อนไหวเพื่อให้บรรลุจุดหมายแต่ละอย่าง การประสบความสำเร็จในแต่ละครั้งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และการปฏิบัติตามกฎกติกาจะทำให้เป็นที่ยอมรับแก่เพื่อนฝูง ทำให้สามารถเข้าร่วมกลุ่มเล่นได้ต่อไป

ในด้านการละเล่นแบบไม่แข่งขันก็มีลักษณะที่ตอบสนองความต้องการในด้านน้อยุ่ไม่ น้อย โดยเฉพาะการละเล่นที่ผู้เล่นต้องประดิษฐ์เครื่องเล่นเอง เช่น การประดิษฐ์รถอยู่ ซึ่งผู้เล่นจะต้องหาไม้กระดานที่หนา ๆ สำหรับตัดเจาะทำเป็นล้อรถ หาไม้ไผ่มาทำคันบังคับ และสามารถต่อเป็นตัวรถได้ ทำให้ล้อรถหมุนได้ในขณะที่ "อยู่" ให้มันเคลื่อนไป

การเล่น "แบงแกงกระด้าง" (ทำแกงกระด้างหรือทำ "ขนมหัววัน") ผู้เล่นจะต้องรู้จักใบไม้ชนิดที่สามารถนำมาขยำผสมน้ำพอเหมาะ แล้วเมื่อทิ้งไว้มันจะตัวแข็งเหมือน แกงกระด้างได้ และจะเฝ้ารอดูผลงานจากฝีมือของตนเองว่าน้ำสีเขียวสดนั้น จะจับตัวกัน เป็นก้อนแข็งพอที่จะตัดเป็นชิ้นได้หรือยัง

และเมื่อต้องการเล่นกลล้องก็อบ ผู้เล่นก็ต้องพยายามไปหาแขนงไม้ที่ได้ขนาด นำมา บรรจงตัดอย่างระมัดระวังเพื่อมิให้แตก แล้วค่อย ๆ เหลาไม้ทำแกนให้พอดีกับรูกลล้อง และ จะต้องไปหาใบไม้ชนิดหนึ่งมาขยี้แล้วปั้นเป็นก้อนยัดรูกลล้องทำเป็นกระสุน สิ่งที่จะพิสูจน์ความสามารถของผู้ประดิษฐ์ก็คือ เมื่อใส่ลูกกระสุนลูกที่ 2 เข้าไปแล้วยิง จะเกิดเสียงดังหรือไม่

ผลงานทั้งหลายเหล่านี้จะทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ทั้งจากการได้ เป็นผู้แสดงความสามารถในการประดิษฐ์สร้างสรรค์เอง และทั้งการได้เล่นสนุกกับเครื่องเล่นนั้น ๆ

ในช่วงเวลาต่อมา การละเล่นประเภทที่ต้องประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นเอง ได้ลดลง ปรากฏอุปกรณ์การเล่นสำเร็จ รูปซึ่งไปจากภายนอกหมู่บ้านเข้าไปแทนที่ อุปกรณ์เหล่านี้เป็นสิ่งแปลกใหม่ มีความซับซ้อนขึ้น ทำให้ผู้เล่นได้พัฒนาะดับการรับรู้ที่กว้างขวางขึ้น ซับซ้อนขึ้นตามไปด้วย จากความภาคภูมิใจในตนเองในขอบเขตของชุมชนหมู่บ้านก็จะขยายขอบเขตกว้างออกไปด้วย

ไปถึงสังคมภายนอกหมู่บ้าน

1.5 การละเล่นของเด็กกับการพัฒนาศักยภาพของตนเอง

การละเล่นของเด็กทำให้เด็กแสดงออกซึ่งพลังศักยภาพที่ตนมีอยู่ และส่งผลทำให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพในด้านต่าง ๆ ที่ตนมีอยู่นั้น Dina Feitelson¹ กล่าวว่า การละเล่นของเด็กส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 3 ด้าน คือ พัฒนาการด้านทักษะทางร่างกาย พัฒนาการด้านสติปัญญา และพัฒนาการด้านเจตคติ จากการศึกษาการละเล่นของเด็กจากหมู่บ้านกุ่มแดง ผู้เขียนพบว่า การละเล่นของเด็กจากหมู่บ้านกุ่มแดงส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 3 ด้านของเด็ก ซึ่งจะแยกกล่าวเป็นลำดับ ดังต่อไปนี้

1.5.1 การส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะทางร่างกาย การละเล่นของเด็กมีทั้งการเล่นที่ต้องใช้อุปกรณ์ การเล่นประเภทที่ต้องวิ่งและกระโดดโลดเต้น การเล่นประเภทหอย การเล่นที่ใช้การเคลื่อนไหวของมือ ตลอดจนการเล่นเกี่ยวกับเครื่องดนตรีและการร้องรำทำเพลง การละเล่นต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนทำให้เด็กต้องใช้อวัยวะร่างกายในการเคลื่อนไหว ต้องใช้ทักษะแขนขา ต้องใช้ประสาทสัมผัสสัมพันธ์ระหว่างสายตากับมือ หรือต้องใช้ทั้งทักษะแขนขา สายตา และหู

ในการเล่นขายครีว (ขายของ) ผู้เล่นต้องเตรียม "อาหาร" สำหรับขายให้แก่ "ลูกค้า" เช่น ก่วยเตี๋ย ชนฉิ่น หรือเส้นหมี่ เด็กจะใช้มีดหั่นใบไม้ที่เก็บรวบรวมมาให้เป็นเส้นผอยละเอียด การใช้มีดหั่นเป็นการฝึกทักษะประสาทสัมผัสสัมพันธ์ระหว่างมือกับประสาท เช่น เกี่ยวกับการเล่น ชนไก่ (มะม่วง) ที่เด็กจะต้องจับเชือกที่ร้อย "ไก่" (มะม่วง) ของตนด้วยมือทั้งสอง และใช้สายตาลังเลไปยังเป้าหมายคือตัว "ไก่" ของคู่แข่งชั้น แล้วตัดสินใจคว้าเชือกไปข้างหน้าเพื่อให้ส่วนที่เป็น "เคียวไก่" ของตนเองสับตัว "ไก่" ของฝ่ายตรงข้าม หรือการใช้มือบังคับยางรัดในการเล่น ชนไก่หนังร้อง และการเล่นอีเก็บ หรือหมาเก็บ ผู้เล่นจะต้องเคลื่อนไหวมือให้ได้จังหวะทุกชั้นตอน และในระหว่างการเคลื่อนไหวก็ต้องใช้สายตากะประมาณระยะความสูงต่ำของลูกหินหรือลูกแก้วที่ใช้โยน รวมทั้งระยะความกว้าง แคบ ถี่ ห่าง ของลูกหิน หรือไม้แต่ละลูกแต่ละอันก่อนที่จะหยิบขึ้นมาโดยไม่ให้เกิดพลาด

¹Dina Feitelson "Developmental Functions of Play" Play in Physical Education and Sport. p. 135 - 140

ในระหว่างที่เด็กกำลังเล่นจะเห็นภาพการเคลื่อนไหวของสายตาและมืออย่างมีชีวิตชีวา

การเล่นประเภทหอย การเล่นประเภทนี้ต้องอาศัยความแม่นยำเป็นหลัก มีการเล่นประเภทนี้จำนวนทั้งหมดถึง ชนิดในหมู่บ้านทุ่งแดง เด็กเริ่มแล้วรู้แล้วว่าที่ได้ผ่านการฝึกฝน ประสบความสำเร็จจากการการเล่นประเภทนี้ นับตั้งแต่สมัยรุ่น ปู่ ย่า ตา ยาย ที่เล่นบะป้าเจ้ม (สะบ้า) เล่นอีสังลูกก้าง (ลูกกระสุนดินเหนียว) มาจนถึงการเล่นหุ่นผึ้ง หรือหอยหุ่นพลาสติกในสมัยปัจจุบัน

การเล่นประเภทวิ่งและกระโดด ช่วยพัฒนาทักษะในการใช้ขา เช่น การเล่นผ้าจกคอก เป็นการเล่นกระโดดข้ามที่มีสิ่งหวั่นระกอบ เป็นการเล่นกระโดดที่นำหวาดเสียวแต่มีท่วงท่าลีลาที่งดงาม ผู้เล่นจะต้องควบคุมการเคลื่อนไหวส่วนขาให้รับกับจังหวะกระแทกและกระแทกไม่ เพื่อมิให้เท้าหรือขาถูกกระแทกกระแทก เพราะนอกจากจะทำให้เจ็บแล้วยังทำให้ฝ่ายตนเสียคะแนนด้วย

การเล่นประเภทดนตรีและร้องขับทำเพลง ทำให้เด็กได้ฝึกทักษะในการเป่า การตี หรือตะเป้นังหระ ทั้งยังได้ฝึกฝนการออกท่าทางร่ายรำไปตามจังหวะที่ตนพอใจ การเล่นฟ้อนในขบวนแห่ลูกแก้ว อาจฝึกการร่ายรำตามท่วงทำนองเชื่องช้าอ่อนช้อย แต่การเต้นรำในจังหวะที่กลองและเพลงทำนองตะวันตก อาจช่วยฝึกการเคลื่อนไหวแขนขาเป็นจังหวะเร็ว และออกท่าทางได้อย่างอิสระ

1.5.2 การส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาและความคิด มีการเล่นหลายชนิดที่ทำให้เด็กได้ฝึกฝนการคำนวณนับ การใช้ปฏิภาณไหวพริบ การตอบโต้ด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ตามกฎกติกาการเล่น การจดจำขั้นตอนการเคลื่อนไหวในแต่ละเกม และการใช้จินตนาการในการเล่นแบบต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางสมองทั้งสิ้น การเคลื่อนไหวเหล่านี้ย่อมมีผลต่อการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์แก่เด็ก

การเล่นขายของเกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนด้วยจำนวน "เงิน" ผู้เล่นจะได้รับการฝึกฝนการบวกลบเลขคณิตในใจ เพื่อที่จะจ่าย "เงิน" ชื่อของ หรือ "ทอง" เงินแก่ผู้ซื้อ ด้วยจำนวนเลขเป็นอัตราเงินจำนวนไม่สูงนัก และเมื่อเล่นฝากเงินธนาคาร และธนาคารโกงชาวบ้าน เด็กจะคุ้นเคยกับจำนวนตัวเลขที่สูงขึ้นถึงระดับหลัก ห้าหลัก หกหลัก และอาจถึงจำนวนล้านตามอัตราเงินไทย

การเล่นประเภทใช้กลยุทธ์ เช่น แสงสีหรือแสงตะวัน ฮอส และโอเอ็ก ทำให้เด็ก
ได้ใช้ทั้งปฏิภาณไหวพริบและการคำนวณ

การเล่นอุปกรณ์ชนิดใหม่ที่เป็นวัสดุสำเร็จรูป ทำให้เด็กได้ตอบโต้กับลักษณะกลไกของ
อุปกรณ์ เช่น ขุนแผนติดคุก หรือ เกมต่อภาพ ซึ่งย่อมมีผลต่อการพัฒนาระบบคิดของเด็กให้ซับซ้อน
ขึ้น และอุปกรณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ เช่น รถยนต์ของเล่นที่ขับเคลื่อนได้ด้วยพลังไฟฟ้า หรือ บินไฟ
ที่กดไกแล้วมีไฟแลบออกมาทางปากกระบอกปืน ย่อมมีผลต่อการรับรู้ในด้านความก้าวหน้าทาง
วิทยาศาสตร์ซึ่งสอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริงของพัฒนาการทางเทคโนโลยีของสังคม

การเล่นบางอย่างก็ทำให้เด็กได้ฝึกฝนการใช้กลยุทธ์เพื่อหลบหลีก หรือ เราชนะ
คู่แข่ง เช่น การเล่นประเภทไล่จับ เช่น กระต่ายขาขวบ กระต่ายขาเดียว ชี้นัด ฯลฯ ผู้เล่น
ทั้งสองฝ่ายจะเคลื่อนไหวในลักษณะที่ "เท่าทัน" กัน เช่น ฝ่ายอาจจะต่างหลอกล่อฝ่ายตรง-
ข้าม เพื่อที่จะได้จู่โจมเข้าถึงตัวหรือเพื่อจะได้หลบหลีกเมื่อถึงคราวจวนตัว หรือการเล่นปลาหมอ-
วิดคอก ผู้เล่นฝ่ายสวมบทเป็นปลาหมอกระโดดข้ามคอกที่กระดกขึ้น ๆ ลง ๆ อาจจะใช้วิธีประสาน
กำลังหลอกล่อ ทำให้ฝ่ายสวมบทเป็นคอกเกิดความสับสน ยกแขนขึ้นไม่ทันจังหวะที่ "ปลาหมอ"
กระโดดข้ามไปเป็นต้น ในสถานการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้ผู้เล่นได้มีโอกาสฝึกฝนการรู้จัก
แก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยปฏิภาณไหวพริบ

นอกจากนี้การเล่นยังส่งเสริมพัฒนาการด้านการใช้ความคิดจินตนาการได้อย่าง
กว้างขวาง เพราะมีการเล่นมากมายหลายชนิดที่มีการสวมบทบาทในระหว่างที่เล่นทั้งเกม
ที่แข่งขันและการเล่นแบบไม่แข่งขัน ในเกมการเล่นแบบแข่งขัน เช่น เสือข้ามแดนหรือกรง-
เสือ ในสถานการณ์การเล่นนั้นผู้เล่นจะรู้สึกว่าเป็น (คนที่สวมบทบาทเป็นเสือ) คือ เสือที่ดุร้าย-
อาศัยอยู่ในถ้ำ และจะพยายามวิ่งหนีเพื่อหลบหลีกจากการถูกเสือ "จับ" เช่นเดียวกับการเล่น
ผีโพง ที่ต้องสวมบทเป็นผีโพงสะพายดาบออกหากินตอนกลางคืน ซึ่งผู้เล่นฝ่ายหนึ่งสวมบทเป็น
ชาวบ้านจะรู้สึกถึงความไม่ปลอดภัยของคนเมื่อจะต้อง "ออกหากิน" เช่นเดียวกับผีโพง และ
จะตกใจวิ่งหนีเอาตัวรอดเมื่อผีโพงปรากฏตัว หรือไปเจอผีโพง การสวมบทบาทเป็นผีและการ
สร้างสถานการณ์สมมุติเหล่านี้ ทำให้บรรยากาศการเล่นมีชีวิตชีวา ยิ่งเป็นการเล่นผีลอดพื้นบ้าน
จะยิ่งเสริมบรรยากาศให้เกิดความรู้สึกเขย่าขวัญมากขึ้นไปอีก เพราะผู้เล่นฝ่ายหนึ่งแทบจะมอง
ไม่เห็นตัวคนสวมบทเป็นผี

ในการเล่นป้อนข้าวน้อง ซึ่งผู้เล่นจะใช้กะลาที่มีรูปสมบัติเป็น "น้อง" โคลนและ ๓ สีดำสกปรกที่เด็กผสมขึ้นเอง คือข้าวบดที่มีคุณค่าทางอาหารที่เขาใช้ป้อนให้น้องกินเพื่อความเจริญเติบโต หรือการเล่นตุ๊กตากระดาษ ผู้เล่นจะผลิตเปลี่ยนเสื้อผ้าหลากหลายสวยงามให้อย่างไม่รู้เบื่อหน่าย พร้อม ๆ กับจินตนาการให้ "น้อง" ไปเที่ยวที่โน่นที่นี่

นอกจากการเล่นจากหมูบ้านกู่แดง จะส่งเสริมพัฒนาการด้านสมองหรือความคิด สติปัญญาแล้ว ยังมีการเล่นบางประเภทที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านการฝึกคิดอีกด้วย มีผู้กล่าวว่า จิตของมนุษย์มีพลังอำนาจหรือพลังงานในรูปของนามธรรม มนุษย์สามารถกำหนดรู้โดยประสาทที่ 6 ได้โดยไม่ต้องผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง¹ การเล่นบางอย่างเช่น เกี่ยวกับการเสี่ยงทาย หรือการควบคุมจิตให้มีสมาธิ จัดได้ว่าเป็นการฝึกพลังจิตอย่างหนึ่ง²

การเล่นของเด็กในหมู่บ้านกู่แดง ประเภทที่เกี่ยวข้องกับการใช้ประสาทที่ 6 มีทั้งหมด 5 ชนิด ได้แก่ หายลูกแก้ว ช้อนไม้ จิ้งจอน (จัมท้ายทอย) หนึ่งโค้ยหรือหนึ่งก้อน และจ้องตา (ส่วนการเล่นเลียนแบบการต่อสู้กำลังภายใน ไม่ถือว่าเป็นผลต่อพัฒนาการเพราะผู้เล่นมิได้ใช้การกำหนดรู้หรือพลังจิตเป็นการเคลื่อนไหวหลัก) การเล่นเหล่านี้ ทำให้เด็กรู้จักที่จะสำรวจจิตเพื่อที่จะเสี่ยงทายออกไปโดยปราศจากการตะต้องสัมผัส หรือแม้แต่จะมีการตะต้องสัมผัสบ้าง เช่น จิ้งจอน แต่ก็ยังเป็นเพียงวิธีการเล่นเพื่อให้เป็นสถานการณ์ให้เกิดการทายเท่านั้น

การเล่นหนึ่งโค้ย ไม่ใช่การเล่นเสี่ยงทาย แต่ก็มีลักษณะร่วมกันคือผู้เล่นไม่มีโอกาสรู้ว่ายางรัดที่ถูกผูกกลับไปแล้วอยู่ ณ จุดใดภายใต้ผู้นั้น ดังนั้นในขณะที่ใช้ไม้ชกเล็ก ๆ จัมลง

¹ดูรายละเอียดเกี่ยวกับการทดลองและการฝึกจิตของคนในประเทศรัสเซียได้ใน บรรยาย บุญฤทธิ์ (แปลและเรียบเรียง) เบื้องหลังการค้นคว้าพลังจิตและพลังลึกลับในโลก ตะวันตกและหลังม่านเหล็ก 395 หน้า

²กิ่งแก้ว อรรถการ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ ณ ภูวิศวิทยุชัย- มงคล อ. เมือง จ. พระนครศรีอยุธยา วันที่ 23 ธันวาคม 2528 เวลา 10.45 น.

ไปในรุ่นและซื้อขึ้นมาในแต่ละครั้ง จะไม่เป็นแต่เพียงการสุ่มกระทำโดยไม่ผ่านกระบวนการทางจิตเท่านั้น เพราะผู้เล่นจะต้อง "คาดนึก" เอาว่าเส้นยางรัดเหล่านั้น "ควร" หรือ "น่า" จะอยู่ตรงไหน กระบวนการ "คาดนึก" จึงต่างกับกระบวนการ "คาดคะเน" หรือการ "คาดการณ์" เพราะลักษณะแรกอาศัยกระบวนการทางจิต ซึ่งไม่มีโอกาสสัมผัสกับวัตถุมาก่อนที่จะตอบ (คำทาย) หรือ จะกระทำ (เป็น "โย้ หรือ ขุดและซื้อขึ้น) แต่ลักษณะหลังเป็นกระบวนการทางสมอง ซึ่งผ่านการรับรู้ทางวัตถุหรือประสาทสัมผัสภายนอก ดังนั้นกระบวนการทางจิตเช่นนี้ จึงอยู่เหนือระดับของ "ความเป็นเหตุเป็นผล" ในทางวัตถุ และไม่อาจนำมาเปรียบเทียบกับมาตรฐานหรือปริบทเดียวกันได้.

การเล่นนิเลา ต่อสู้หุ่น ไข่มดแดง หรือชนิดอื่น ๆ ที่เลียนแบบภาพยนตร์ในโทรทัศน์นั้น ก็คิดว่าเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กจินตนาการที่กว้างขวางไกลออกไปจากขอบเขตของชุมชนหมู่บ้าน ผู้เล่นจะรู้สึกว่าเป็นผู้มีความสามารถดังเช่นนิเลา หรือหุ่นอวกาศที่สามารถควบคุมกลไกของเทคโนโลยีที่ซับซ้อนเพื่อทำลายล้างศัตรูได้ จินตนาการในลักษณะนี้จะเกี่ยวข้องกับแรงผลักดันในการเป็นวีรบุรุษผู้เก่งกล้าสามารถของผู้เล่น

การตอบโต้ด้วยสัญลักษณ์ทางภาษา เป็นเงื่อนไขหนึ่งในการพัฒนาด้านความคิดสติปัญญาของผู้เล่น การละเล่นลูกหม้อบ้านกุ่มแดงมีเพลงและบทเจรจาประกอบการเล่นหลายชนิด เช่น เพลงสิ่กัจจา ซึ่งมีมากมายหลายสำนวน เพลงยาพยำย่า (ใช้เล่นเป่ายิงฉุบ) บทเจรจาในการเล่นงูกินหางทั้งแบบภาคเหนือและภาคกลางเป็นต้น เพลงและบทเจรจาเหล่านี้ทั้งที่ใช้ภาษาพื้นบ้านภาคเหนือและภาษาไทยภาคกลาง แต่ปัจจุบันส่วนใหญ่จะมีแต่ที่ใช้ภาษาไทยภาคกลาง ลักษณะทางภาษามีผลต่อเด็กในด้านทักษะการใช้ภาษา การที่เด็กได้ร้องเพลงหรือใช้บทเจรจาที่เป็นภาษาใดมาก ก็จะมีโอกาสพัฒนาทักษะในการใช้ภาษานั้นมาก ซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการรับสารหรือสื่อสารกับผู้อื่นต่อไป เช่นเดียวกับเนื้อหาของเพลงหรือบทเจรจาซึ่งมีทั้งที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตแบบชุมชนชนบท และเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบชุมชนในเมืองเด็กในรุ่นก่อนจะได้รับการพัฒนาด้านสัญลักษณ์ทางภาษาจากการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับชุมชนชนบท เช่น เนื้อเพลงสิ่กัจจาซึ่งใช้ภาษาพื้นบ้าน และมีเนื้อหากล่าวถึง ชีวิตความเป็นอยู่แบบเรียบง่าย การค้าขายด้วยระบบวัดต่าง เป็นต้น ส่วนเด็กรุ่นปัจจุบันจะได้รับการพัฒนาสัญลักษณ์ทางภาษาจากการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับชุมชนในเมือง และมีเนื้อหาที่ไม่ค่อยเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต เช่น

เพลงร้องเล่นเป่ายิ่งดู ซึ่งเป็นเพลงที่ใช้ภาษาไทยภาคกลาง และมีเนื้อร้องเกี่ยวข้องกับ
ธุรกิจการโฆษณาสินค้าเป็นต้น

ในการเล่นส้อมตา มีผลต่อพัฒนาการในแง่ที่ทำให้ผู้เล่นรู้จักควบคุมจิตใจตนเอง
วิธีสำรวจมิติให้วอกแวก หรือเกิดอารมณ์ขึ้น ซึ่งจะทำให้พ่ายแพ้ในเกมได้นั้น ผู้เล่นได้พยายาม
ที่จะควบคุมตนเองด้วยวิธี "คินิก" ซึ่งมีเรื่องของการใช้สมองจินตนาการเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย
และขณะเดียวกันก็พยายามเพ่งจ้องไปยังฝ่ายตรงข้าม โดยเฉพาะที่ตา อันเป็นทวารหนึ่งของ
ร่างกายในการรับสัมผัส ดังนั้นในการเล่นชนิดนี้ผู้เล่นจะต้อง "ต่อสู้" ถึง 2 ทาง คือต่อสู้
กับตัวเองและต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม แต่อย่างไรก็ตาม การเล่นก็คงอยู่ในบริบทของการเล่น
ประเด็นสำคัญที่ต้องการชี้ให้เห็นในที่นี้คือ กระบวนการในการเล่น "ต่อสู้" ชนิดนี้ ได้ส่งผล
ต่อการพัฒนาด้านพลังจิตอย่างไรเท่านั้น

1.5.3 การส่งเสริมพัฒนาการด้านเจตคติ

ในด้านหนึ่งเจตคติเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับวิถีปฏิบัติ การรับรู้ในทางปฏิบัติ
จะส่งผลต่อการพัฒนาในด้านเจตคติ ดังนั้น การที่เด็กมีโอกาสได้เข้าไปเคลื่อนไหวในเกมการ
เล่นชนิดต่าง ๆ ซึ่งมีโครงสร้างสลับซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับสังคมนั้นย่อมมีผลทั้งโดยตรงและ
โดยอ้อมแก่ผู้เล่นในแง่ของการสร้างเสริมหรือโน้มนำให้เกิดเจตคติในทางใดทางหนึ่ง ส่วน
อีกด้านหนึ่งเจตคติเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกซึ่งจะพัฒนาไปสู่การปลูกฝังลักษณะ
นิสัยด้วย สำหรับในด้านนี้จึงกล่าวได้ว่าการเล่นมีผลต่อการกำหนดลักษณะนิสัยส่วนตัวของผู้
เล่นด้วย ในที่นี้ผู้เขียนจะกล่าวถึงผลที่การเล่นมีต่อพัฒนาการด้านเจตคติซึ่งหมายรวมถึง
ลักษณะนิสัยด้วย ดังนี้

การเล่นกับนิสัยการแสวงหาความรู้ การเล่นของเด็กในหมู่บ้านทุ่งแดงส่งเสริม
นิสัยชอบแสวงหาความรู้ 2 ลักษณะ ตามการเปลี่ยนแปลง คือ การเล่นเกมแบบเก่าหรือการ
เล่นที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบชนบท จะส่งเสริมการแสวงหาความรู้ จากธรรมชาติรอบตัว
ได้แก่ พืช สัตว์ และวัฒนธรรมชาติ พิจารณาได้จากการเล่นที่นำเอาวัสดุธรรมชาติภายใน
ท้องถิ่นมาประดิษฐ์เป็นของเล่นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเล่นเกมหลอบ (แมงกุดลี) ชนกวาง
ทำของเล่นจากส่วนต่าง ๆ ของพืช เช่น จักจั่นร้อง ปีกอเฟื่อง ดอกหญ้า และมองตำข้าว
(ครกกระเดื่อง) ฯลฯ และใช้วัตถุธรรมชาติเช่น ทำลูกกระสุนจากดินเหนียวทำขมครกจาก

คินทรายผสมน้ำ เป็นต้น

การเล่นลักษณะหนึ่งคือการเล่นที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบเมือง ซึ่งได้แก่การเล่นอุปกรณ์สำเร็จ รูปสมัยใหม่ซึ่งผ่านกรรมวิธีการผลิตที่มีเทคโนโลยีสูง การเล่นบางอย่างก็มีวิธีเล่นซับซ้อน เช่นการเล่น ควงเศรษฐี ฮอส ตลอดจนการเล่นเลียนแบบหุ่นอวกาศ หรือหุ่นวิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ น่าจะมีผลทำให้เด็กปรับตัวให้เข้ากับพัฒนาการทางเทคโนโลยีของสังคมได้เป็นอย่างดี และมีทัศนคติที่ดีต่อความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และต้องการคิดทดลองประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานทางวิทยาศาสตร์ขึ้นในอนาคต แต่อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสิ่งที่เด็กเลียนแบบนำไปเล่นในหมู่บ้านทุ่งแควส่วนใหญ่ มักจะเป็นผลผลิตทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการทำลาย เช่น ต่อดูหุ่นอวกาศ ก็เป็นเรื่องของการต่อสู้ทำลาย หรืออาวุธของเล่น ก็เป็นอุปกรณ์สงคราม จึงน่าจะส่งผลในทางที่ทำให้เด็กยอมรับอำนาจของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในทางการใช้เป็นเครื่องมือทำลายได้ด้วย การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการรักษาพยาบาลและการป้องกันโรค เช่น การเล่นปลูกฝี - ฉีดยา น่าจะมีผลต่อการสร้างอุดมคติทางวิชาชีพ ทำให้เด็กต้องการศึกษาค้นคว้าในด้านการรักษาพยาบาลชีวิตมนุษย์

กล่าวโดยสรุปแล้ว การเล่นที่เกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีน่าจะมีผลต่อทัศนคติในเชิงวิทยาศาสตร์และความเป็นเหตุเป็นผล เชื่อมั่นในพลังความสามารถของมนุษย์มากขึ้น และมีความสนใจใฝ่หาความรู้ทางวิทยาศาสตร์

การเล่นกับนิสัยความมีวินัยในตนเองและการเคารพกฎเกณฑ์ของสังคม การเล่นแบบแข่งขันมีกฎกติกาในการเล่นที่ผู้เล่นทุกคนต้องยอมรับและปฏิบัติตาม ในทำนองเดียวกับการเล่นแบบไม่แข่งขัน ซึ่งแม้จะไม่มีการแข่งกันเอง แต่การรวมกลุ่มในระหว่างผู้เล่นด้วยกันผนวกกับขั้นตอนการเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่น ย่อมเท่าเทียมระเบียบในการเล่นด้วย

ดังได้กล่าวมาแล้วในบทที่ 3 ว่า กติกาการเล่นเป็นทั้งตัวกำหนดข้อปฏิบัติและเป็นทั้งตัวกำหนดผลแห่งการกระทำ ในสถานการณ์การเล่นแบบแข่งขันเด็กจะกล้าและปฏิบัติตามกฎกติกาอย่างเคร่งครัด ทั้งนี้เพื่อให้บรรลุจุดหมายในการเล่น หากกระทำผิดพลาดหรือเพเลียง-พล้า เด็กจะยอมรับผลแห่งการกระทำของตน เช่น ต้องออกจากเกม หรือถูกลงโทษอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสองอย่างขึ้นอยู่กับข้อกำหนดที่ตกลงกันได้ ด้วยลักษณะเช่นนี้จะมีผลต่อการปลูกสร้างนิสัยความรับผิดชอบในตนเองรวมทั้งการเคารพกฎเกณฑ์ของสังคม ดังที่มีผู้กล่าวว่า

กฎกติกาในการเล่นมีผลต่อการตอบสนองต่อกฎเกณฑ์ทางสังคมของเด็ก¹

ในการเล่นกึ่งกึ่งแหว่ซึ่งมีขั้นตอนซับซ้อนและยุ่งยากพอสมควร เด็กก็สามารถที่จะจดจำ ท่องทำการเคลื่อนไหวแต่ละขั้นได้ ในขณะที่ผู้หนึ่งเคลื่อนไหว คนอื่น ๆ ก็จะเฝ้าดู และช่วยกัน ตัดสินการกระทำหากเกิดการผิดพลาด เช่นเดียวกับการเล่นหนังสวมเหลี่ยม ซึ่งมีกติกาละเอียด ยิบย่อยอย่างมาก เช่นเมื่อกระโดดเหยียบเส้นเชือกแล้ว จะต้องให้เส้นเชือกอยู่ภายในบริเวณ ผ่าเท้า หากเส้นเชือกเลยล้ำออกมาแม้เพียงเล็กน้อย ผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็จะช่วยกันชี้ตัวไปยังจุด ผิดพลาดนั้น ซึ่งหมายถึงผู้ทำผิดจะต้องยอมรับผลการกระทำของตน หรือในการเล่นเป่าหนังว่อง กติกาก็ห้ามมิให้ขยับเคลื่อนย้ายร่างกาย ผู้เล่นก็จะต้องนั่งติดอยู่ที่เดิมแม้ว่าจะไม่สามารถเป่า ยางรัดของตัวเองให้ชนะได้

สำหรับในการเล่นแบบไม่แข่งขัน มีการละเล่นหลายชนิดที่就会有ผลต่อการสร้างนิสัย ความรับผิดชอบ และการให้ความร่วมมือแก่หมู่คณะ เช่นการเล่นเป็นครอบครัว วิธีเล่นชนิดนี้ เป็นบทบาทในการรับผิดชอบต่อครอบครัวของสมาชิกทุก ๆ คน เช่น พ่อไปทำงาน แม่ทำงานบ้าน ลูกไปเลี้ยงควาย หรือไปโรงเรียน และกลับมาช่วยทำงานบ้านแบ่งเบาภาระผู้ใหญ่ เช่นเดียว กับการเล่นฝากเงินธนาคาร ฝ่ายที่ที่สวมบทบาทในการเป็นพนักงานธนาคารก็จะทำหน้าที่ในการ ให้บริการรับฝากเงิน โดยการกรอกรายการในบัญชีรับฝากเงินและเขียนหลักฐานการฝากเงิน แก่เจ้าของบัญชี ฝ่ายผู้สวมบทเป็นชาวบ้านมาฝากเงินก็จะต้องหากระดาษมาทำเป็น "ธนบัตร" เขียนจำนวนเงินกำกับไว้ด้วย นำไปฝากแก่ฝ่ายธนาคาร การเคลื่อนไหวพฤติกรรมการเล่น โดยตระหนักในบทบาทของตนเช่นนี้ จะทำให้ผู้เล่นรู้จักการรับผิดชอบในบทบาทที่ได้รับมอบหมาย

การละเล่นของเด็ก ๓ กลุ่มบ้านทุ่งแดงบางชนิดมีลักษณะของการปลูกฝังจริยธรรมให้กับ ผู้เล่น เช่น การเล่น ตำรวจจับขโมยหรือขโมยลักควาย และการเล่นปล้นธนาคารโครงสร้าง วิธีเล่นของการละเล่นทั้ง 2 ชนิดนี้ เริ่มต้นจากการให้ฝ่ายขโมยหรือโจรกระทำการลวงละเมิด ในสิทธิของผู้อื่น จากจุดขัดแย้งนี้ก็นำไปสู่การเคลื่อนไหวเพื่อพิสูจน์ให้เห็นผลของการกระทำอัน มีชอบโดยให้ฝ่ายรักษาความสงบสุขของบ้านเมือง คือ (ผู้สวมบทบาท) เจ้าหน้าที่ตำรวจใช้ อำนาจตามกฎหมายบ้านเมืองเข้าแก้ปัญหา และในตอนสุดท้ายของการละเล่นทั้ง 2 ชนิดนี้

คือ ฝ่ายขโมยและโจรต้องได้รับผลแห่งการกระทำของตนคือถูกลบขังคุก การที่การเล่นไม่มีกติกาหรือข้อกำหนดให้ฝ่ายโจรและขโมยมีสิทธิ์เป็นฝ่ายชนะ ย่อมแสดงถึงเจตนาในการเล่นที่ต้องการปลูกฝังความเป็นผู้มีจริยธรรม คือไม่ทำให้อีกฝ่ายเดือดร้อน ไม่เช่นนั้นตนเองก็จะได้รับผลตอบแทนที่ไม่คุ้มค่าเลย

แต่อย่างไรก็ตาม ได้มีการเล่นบางชนิดที่แสดงให้เห็นถึงความไม่เที่ยงธรรมของการกระทำบางอย่างในสังคม ได้แก่ การเล่น ธนาการไถชาวบ้าน ซึ่งมีโครงสร้างวิธีเล่นคือเริ่มต้นจากชาวบ้านขาดแคลนเงินทุนจะไปกู้เงินธนาคาร แล้วเมื่อชาวบ้านที่กู้เงินไปไม่สามารถใช้เงินคืนได้ภายในกำหนดเวลาตามสัญญา ก็จะถูกธนาคารรับทรัพย์และขายทอดตลาด พร้อมกับขับชาวบ้านไปขังกรง "คนทุกข์" (คนจน) และเมื่อขายทรัพย์ทอดตลาดได้เงินแล้ว ฝ่ายธนาคารก็จะคืนเงินให้แค่ชาวบ้านบางส่วน และปล่อยชาวบ้านออกจากที่ขังไป เมื่อพิจารณาจากชื่อเรื่องก็เห็นได้ว่าเบื้องหลังของความรู้สึกถึงความไม่ถูกต้องเที่ยงธรรม และยิ่งเมื่อพิจารณาวิธีเล่นก็ยิ่งเห็นได้ชัด กล่าวได้ว่าการเล่นชนิดนี้ให้บทเรียนทางจริยธรรมโดยการให้ภาพที่ตรงข้ามกับความถูกต้อง

จากผลการศึกษาลักษณะของการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างการเล่นของเด็กซึ่งพบว่าโครงสร้างการเล่นของเด็กเปลี่ยนแปลงจากความไม่ค่อยซับซ้อนไปสู่ความซับซ้อนมากขึ้น โดยเฉพาะวิธีเล่นซึ่งหมายรวมถึงขั้นตอนการเล่นและกฎกติกาการเล่น สามารถนำมาพิจารณาประกอบการศึกษาในแง่การมีวินัยและเคารพกฎเกณฑ์ของสังคมได้ว่ายิ่งสังคมมีความซับซ้อนมากขึ้นเท่าใด การเล่นก็จะทำหน้าที่ในการหล่อหลอมหรือปลูกฝังความมีระเบียบวินัยด้วยการมีขั้นตอนและกติกาการเล่นซับซ้อนขึ้นเท่านั้น

การเล่นกับลักษณะนิสัยทางอารมณ์ การเล่นของเด็กจากหมู่บ้านทุ่งแดงมีผลต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของผู้เล่นทั้งในแง่ ความรักสงบ อ่อนโยน และความก้าวร้าว

เมื่อพิจารณาจากผลการศึกษาเรื่องความเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างการเล่นของเด็กจะเห็นว่าการเล่นในช่วงต้น ๆ จะมีโครงสร้างที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์หรือวิธีเล่นโดยเฉพาะวิธีเล่นนั้น จะเห็นได้ว่าการเล่นประเภทต่อสู้ในช่วงที่ 1 มีเพียงชนิดเดียว และอุปกรณ์ที่ใช้เล่นต่อสู้กันคือน้ำซึ่งเป็นวัตถุธรรมชาติที่ไม่ให้ความรู้สึกในแง่ความรุนแรงเลยเมื่อเปรียบเทียบกับอาวุธมีคม หรืออาวุธระเบิดซึ่งปรากฏในช่วงต่อ ๆ มา

ส่วนวิธีเล่นในการเล่นเกมแบบแข่งขันชนิดอื่น ๆ โดยมากจะมีกฎกติกาและขั้นตอนการเล่นที่ไม่ซับซ้อนซึ่งหมายถึงผู้เล่นมีความเครียดต่ำก่อนที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายสูงสุดของการเล่น คือการเป็นผู้ชนะ และการเล่นเกมแบบแข่งขันก็มีจำนวนน้อย เช่นช่วงที่ 1 มีเพียง 27 ชนิด และช่วงที่ 2 มีเพียง 37 ชนิดเท่านั้น การที่ผู้เล่นได้สัมผัสกับลักษณะที่เป็นธรรมชาติ และวิธีเล่นที่ไม่ต้องมีความเครียดสูง และมีจำนวนการเล่นเกมแบบแข่งขันน้อย น่าจะมีผลต่อภาวะอารมณ์ในแง่ความอ่อนโยน รักสงบ และมีความเป็นมิตรสูง

การเล่นในช่วงต่อ ๆ มา มีโครงสร้างที่เกี่ยวกับการต่อสู้มากขึ้น เริ่มจากช่วงที่ 2 คือมีการเล่นฟันดาบ และมีมากที่สุดในช่วงที่ 3 ส่วนช่วงที่ 4 (1) ลดลงบ้างและปัจจุบันก็มีมากพอ ๆ กับช่วงที่ 3 ต่างกันที่ช่วงที่ 3 นั้น มีการเล่นต่อสู้ 3 รูปแบบใหญ่ ๆ คือการเล่นต่อสู้โดยผ่านอุปกรณ์ การเล่นต่อสู้โดยใช้อุปกรณ์ และการเล่นต่อสู้โดยไม่ใช้อุปกรณ์ซึ่งเป็นการเล่นต่อสู้แบบประชิดตัว ลักษณะอาวุธที่ใช้เล่นที่เลียนแบบอาวุธรุนแรงมีเพียงชนิดเดียวคือปืนยาว ส่วนในปัจจุบัน มีการเล่นที่ใช้อาวุธของเล่นที่เลียนแบบอาวุธสงครามที่มีประสิทธิภาพการทำลายล้างสูง มีผู้ตั้งข้อสังเกตว่า การที่เด็กได้สัมผัสกับเรื่องของอาวุธ (ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้ทำลาย) นั้นมีผลในการ "ตอกย้ำให้ยอมรับเรื่องของการครอบครองและการใช้อาวุธโดยชอบธรรม รวมไปถึงการหล่อหลอมจิตสำนึกภายในของเด็ก ให้เห็นเรื่องของการใช้อาวุธเมื่อการแก้ไขปัญหาคือเรื่องปกติธรรมดาสามัญ" ¹ จากความคิดเห็นดังกล่าวนี้ น่าจะชี้ให้เห็นได้ว่า การเล่นประเภทต่อสู้และอาวุธ มีผลต่อภาวะอารมณ์ของเด็กในด้านความก้าวร้าวรุนแรง

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาตามลักษณะโครงสร้างของการเล่นเกมแบบแข่งขันซึ่งมีระยะของการเคลื่อนไหวที่เป็นภาวะเครียด และจุดเขม็งเกลียวก่อนที่จะถึงจุดคลายเครียดแล้ว จะเห็นว่ายิ่งการเล่นมีกติกาและขั้นตอนที่ซับซ้อนมากขึ้นเท่าใดระยะของภาวะเครียดก็จะมากขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะการเล่นบางชนิดที่เพิ่มความรุนแรงในการต่อสู้เอาชนะมากขึ้น เช่นการเล่นกระต่ายขาควบ ก็จะยิ่งเพิ่มความเครียดมากขึ้น และประกอบกับจำนวนการ

การเล่นแบบแข่งขันในรุ่นปัจจุบันก็มีจำนวนสูงถึง 76 ชนิด ถึงแม้จะมีลูกกลายเครียดในบั้นปลายของการเคลื่อนไหวในแต่ละเกมก็ตาม แต่ขั้นตอนที่ย่างยากซับซ้อนในการเคลื่อนไหวแต่ละครั้ง ก็ยังทำให้ผู้เล่นใช้ความพยายามสูงขึ้นเพื่อที่จะให้ตนได้บรรลุจุดหมาย ก็ยังทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดมากขึ้น ดังนั้นจึงน่าจะกล่าวได้ว่า การเล่นแบบแข่งขันยังเพิ่มความซับซ้อนของกติกาและขั้นตอนการเล่นมากขึ้นเท่าใด ความเข้มข้นของการแข่งขันอันหมายถึงภาวะเครียดทางอารมณ์ก็จะมีมากขึ้นเท่านั้น เช่นเดียวกับการผ่านการเล่นแบบแข่งขันซึ่งมีจำนวนน้อยก็ยังมีผลต่อภาวะความเครียดมาก ยิ่งเป็นการเล่นแข่งขันที่เน้นความสำคัญของรายบุคคล มีจำนวนสูงก็ยิ่งเป็นข้อสนับสนุนมากยิ่งขึ้น

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงในด้านโครงสร้างของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ ปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ และผลของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือที่มีต่อสังคม ข้อมูลที่นำมาศึกษาเป็นการละเล่นของเด็กจากหมู่บ้านกู่แดง ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ที่ปรากฏในช่วง พ.ศ. 2443 - 2527 และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีสัมภาษณ์ภาคการภายในหมู่บ้านตั้งแต่อายุ 87 - 4 ปี ในระหว่างวันที่ 1 เมษายน - 15 พฤษภาคม 2527 ส่วนวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้าใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ และเปรียบเทียบเชิงปริมาณประกอบ นำเสนอผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ และใช้กราฟและตารางวิเคราะห์ประกอบด้วย สรุปและอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

จากการรวบรวมข้อมูลการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือจากหมู่บ้านกู่แดง ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ที่ปรากฏในช่วงพ.ศ. 2443 - 2527 พบว่าการละเล่นทั้งหมด 219 ชนิด จำแนกประเภทเพื่อการวิเคราะห์ได้ 3 วิธี คือ จำแนกตามรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่น จำแนกตามกลุ่มอายุผู้ให้ข้อมูล และจำแนกตามลักษณะโครงสร้าง

จากการจำแนกตามรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นพบว่า มีการละเล่นของเด็ก 2 ประเภท คือการละเล่นแบบแข่งขัน 120 ชนิด และการละเล่นแบบไม่แข่งขัน 99 ชนิด การละเล่น 2 ประเภทนี้แตกต่างกันที่จุดมุ่งหมายในการเล่น

ในด้านการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ ได้ศึกษาวิเคราะห์ในประเด็นต่อไปนี้คือ

ประเด็นแรก การเปลี่ยนแปลงในด้านปริมาณของการละเล่นของเด็ก พิจารณาตามโครงสร้างอันประกอบด้วย จุดมุ่งหมายในการเล่น อุปกรณ์การเล่น สถานที่เล่น

วิธีเล่นและเพลงประกอบการเล่น สรุปได้ดังนี้

จุดมุ่งหมายในการเล่นเกมแข่งขัน พบว่า การเล่นเกมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเอาชนะมีจำนวนสูงสุดปรากฏในช่วงพ.ศ. 2485 - 2505 คือ 22 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 39.29 การเล่นเกมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อครอบครองผลประโยชน์และประสบความสำเร็จส่วนตัวรวมกันปรากฏมากที่สุดในช่วงปัจจุบัน คือ พ.ศ. 2520 - 2527 จำนวน 23 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 30.26 ส่วนการเกมที่เน้นแนวโน้มการเพิ่มขึ้นด้วยอัตราสูงที่สุด คือ การเล่นเกมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแข่งขันชิงชัยเหนือผู้อื่น

อุปกรณ์การเล่น พบว่า การเล่นเกมที่ใช้อุปกรณ์ที่ผลิตขึ้นเองจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นมีปริมาณลดลง และปรากฏน้อยที่สุดในช่วงปัจจุบัน คือ การเล่นเกมแบบแข่งขัน มี 9 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 11.84 และการเล่นเกมแบบไม่แข่งขันมี 21 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 39.62 ส่วนการเกมที่ใช้อุปกรณ์ที่เป็นผลผลิตของระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่มีปริมาณเพิ่มขึ้น คือ ในช่วงปัจจุบันการเล่นเกมแบบแข่งขันมี 31 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 40.79 และการเล่นเกมแบบไม่แข่งขันมี 22 ชนิดคิดเป็นร้อยละ 41.50

สถานที่เล่น พบว่า การเล่นเกมแบบแข่งขันที่ใช้สถานที่บริเวณในลำน้ำก็มีแนวโน้มลดลง ในขณะที่การเล่นเกมแบบแข่งขันที่ใช้สถานที่บริเวณลำน้ำก็มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น แต่ก็มีปริมาณที่ไม่แตกต่างกันมากนักเมื่อเปรียบเทียบตั้งแต่ช่วงที่ 1 ถึงช่วงปัจจุบัน ส่วนการเล่นเกมแบบแข่งขันประเภทที่ใช้สถานที่บริเวณในลำน้ำก็มีแนวโน้มลดลง และการเล่นเกมแบบไม่แข่งขันที่ใช้สถานที่บริเวณในลำน้ำก็มีปริมาณมากกว่าประเภทแรก และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น เปรียบเทียบจากปริมาณที่ปรากฏในช่วงปัจจุบันพบว่า การเล่นเกมแบบไม่แข่งขันประเภทแรกมี 7 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 13.21 และประเภทหลังมี 46 ชนิด คิดเป็นร้อยละ 86.79

ผู้เล่น พบว่า การเล่นเกมที่เป็นที่นิยมเล่นของผู้เล่นทั้งเพศชายและเพศหญิงมีปริมาณสูงกว่าการเกมที่ผู้เล่นนิยมเล่นแยกเพศ จากการเปรียบเทียบปริมาณการการเล่นในแต่ละช่วงพบว่า การเล่นเกมแบบแข่งขันที่นิยมเล่นทั้งสองเพศมีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างมาก คือ จาก 15 ชนิด ในช่วงพ.ศ. 2443 - 2463 เพิ่มขึ้นเป็น 61 ชนิด ในช่วงปัจจุบัน ส่วนการเล่นเกมแบบแข่งขันที่นิยมเล่นแยกเพศมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเมื่อเทียบกับประเภทแรกคือ จากจำนวน 12 ชนิด ในช่วงแรกเพิ่มขึ้นเป็น 15 ชนิดในช่วงปัจจุบัน ส่วนในด้านการให้ความสำคัญต่อการรวม

กลุ่มผู้เล่น พบว่า การละเล่นที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคลมีปริมาณสูงกว่าการละเล่นที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มผู้เล่น จากการเปรียบเทียบปริมาณในแต่ละช่วง พบว่า การละเล่นแบบแข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคลมีปริมาณเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก จากจำนวน 23 ชนิดในช่วงแรก เพิ่มขึ้นเป็น 62 ชนิดในช่วงปัจจุบัน ส่วนการละเล่นแบบแข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มแม้จะมีจำนวนน้อยแต่ก็เพิ่มปริมาณมากขึ้นจากจำนวน 4 ชนิด ในช่วงแรกก็เพิ่มเป็น 14 ชนิด ในช่วงปัจจุบัน ส่วนการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อผู้เล่นรายบุคคลมีการเปลี่ยนแปลงไม่มากนัก พิจารณาจากจำนวนร้อยละ พบว่ามีแนวโน้มลดลง คือ จากร้อยละ 65.91 ในช่วงแรก ลดลงเหลือร้อยละ 54.72 ในช่วงปัจจุบัน สำหรับการละเล่นแบบไม่แข่งขันที่ให้ความสำคัญต่อการรวมกลุ่มผู้เล่นมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น คือ จากร้อยละ 34.09 ในช่วงแรก เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 45.28 ในช่วงปัจจุบัน

วิธีเล่น พบว่า การละเล่นของเด็กทั้งแบบแข่งขันและไม่แข่งขันที่มีวิธีเล่นเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบชนบทลดปริมาณลงอย่างมาก จากที่ปรากฏในช่วงแรกมีการละเล่นแบบแข่งขันคิดเป็นร้อยละ 96.30 ลดลงเหลือเพียงร้อยละ 42.10 ในช่วงปัจจุบัน และการละเล่นแบบไม่แข่งขันมีจำนวนร้อยละ 97.73 ในช่วงแรก ลดลงเหลือเพียงร้อยละ 41.51 ในช่วงปัจจุบัน ในขณะที่การละเล่นที่มีวิธีเล่นเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมเมืองมีจำนวนร้อยละ 0 ในช่วงแรก แล้วเพิ่มเป็นร้อยละ 35.53 และ 49.06 ตามลำดับในช่วงปัจจุบัน ส่วนการละเล่นที่มีลักษณะผสมผสานระหว่างวิถีชีวิตแบบชนบทกับเมืองมีจำนวนน้อยที่สุด แต่การละเล่นแบบแข่งขันประเภทนี้มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น คือ จาก 1 ชนิด ในช่วงแรก เพิ่มขึ้นเป็น 17 ชนิดในช่วงปัจจุบัน ส่วนการละเล่นแบบไม่แข่งขันก็มีการเพิ่มขึ้นแต่จำนวนไม่มากนัก

ประเด็นที่สอง กระบวนการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ จากการศึกษาพบว่า กระบวนการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น 3 ลักษณะ คือ การเสื่อมสลาย การคงอยู่ และการปรากฏขึ้นใหม่ กระบวนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวปรากฏชัดในช่วงพ.ศ. 2464 - 2484 เป็นต้นมาจนถึงช่วงปัจจุบัน พ.ศ. 2520 - 2527 และจากการเปรียบเทียบปริมาณการละเล่นที่เปลี่ยนแปลงตามกระบวนการเปลี่ยนแปลง พบว่า การละเล่นของเด็กที่ปรากฏในช่วงแรกคือ พ.ศ. 2443 - 2463 กับารละเล่นที่ปรากฏขึ้นใหม่ตั้งแต่ช่วงที่ 2 พ.ศ. 2464 - 2484 มาจนถึงช่วงปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงที่มีลักษณะเป็นปฏิภาคต่อกัน คือการละเล่นที่ปรากฏ

ในช่วงแรกจะมีแต่เสื่อมสลายไปในขณะที่การเล่นที่ปรากฏขึ้นใหม่ในช่วงเวลาต่อมาจะมีปริมาณมากขึ้นเรื่อย ๆ และเข้าไปแทนที่การเล่นแบบเดิม

ประเด็นที่สาม การเปลี่ยนแปลงด้านโครงสร้างของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ พบว่ามีลักษณะดังต่อไปนี้

การปรากฏขึ้นใหม่ จากการศึกษาพบว่า การเล่นของเด็กที่ปรากฏขึ้นใหม่ในหมู่บ้าน กู่แดงมีโครงสร้างที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยภายนอกมากกว่าการเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายในหมู่บ้าน ดังปรากฏในช่วงต่าง ๆ ดังนี้

การเล่นที่ปรากฏขึ้นใหม่ในช่วง พ.ศ. 2464 - 2484 มีการเล่นที่เกิดขึ้นหลายประเภทคือ การเล่นของเด็กท้องถิ่นภาคกลางที่เผยแพร่ไปจากโรงเรียน มีเพลงร้องประกอบการเล่นที่ใช้ภาษาไทยกลาง การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ผลิตจากสินค้าอุตสาหกรรมสมัยใหม่ การเล่นที่เกี่ยวกับการคมนาคมสมัยใหม่ และการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ส่วนสถานที่เล่นนั้น มีสถานที่ใหม่ขึ้นคือ โรงเรียน

การเล่นที่ปรากฏขึ้นใหม่ในช่วง พ.ศ. 2485 - 2505 มีการเล่นที่เกิดขึ้นใหม่คือ การเล่นที่ใช้อุปกรณ์สำเร็จรูปจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การเล่นที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือการผลิตสมัยใหม่ การเล่นเกี่ยวกับสื่อมวลชน การเล่นเกี่ยวกับวัฒนธรรมตะวันตก และการเล่นของเด็กท้องถิ่นภาคกลาง การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบการคมนาคมสมัยใหม่ ส่วนการเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายในหมู่บ้าน คือการเล่นที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีในชุมชนหมู่บ้าน และการเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบครอบครัวแบบชุมชนหมู่บ้าน

การเล่นของเด็กที่ปรากฏขึ้นใหม่ในช่วง พ.ศ. 2506 - 2519 เป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยต่าง ๆ คือ การเล่นที่ใช้อุปกรณ์สำเร็จรูปจากระบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสมัยใหม่ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมตะวันตก การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจการเงิน การธนาคาร การเล่นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสังคม และระบบกฎหมายสมัยใหม่ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาแผนใหม่ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการใช้อาวุธสงครามสมัยใหม่ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ส่งเสริมนโยบายทาง

การเมืองของรัฐ ส่วนการละเล่นที่เกี่ยวกับปัจจัยภายในหมู่บ้านคือ การละเล่นที่เกี่ยวกับวิธีการบริหารการแบบพื้นบ้านภาคเหนือ

การละเล่นของเด็กที่ปรากฏขึ้นใหม่ในช่วงพ.ศ. 2520 - 2527 เป็นการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยต่าง ๆ คือ การละเล่นที่ใช้อุปกรณ์สำเร็จ รูปจากกระบวนการอุตสาหกรรมสมัยใหม่ การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบการกู้เงินจากธนาคาร การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับการจ้างแรงงานในเมือง การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสังคมเมือง การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับสื่อมวลชนสมัยใหม่ การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร และคมนาคมสมัยใหม่ และการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับกีฬาตะวันตก

การเสื่อมสลาย จากการศึกษาพบว่า การละเล่นของเด็กที่เสื่อมสลายเป็นการละเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายในหมู่บ้านมากกว่าการละเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายนอกหมู่บ้าน ดังปรากฏในช่วงต่าง ๆ ดังนี้

การละเล่นของเด็กที่เสื่อมสลายไปในช่วงพ.ศ. 2464 - 2484 การละเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายในหมู่บ้าน คือ การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อทางด้านการทำมาหากิน การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับการผลิตงานหัตถกรรมพื้นบ้าน และเพลงประกอบการเล่นสนุกสนาน ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตชนบทภาคเหนือ และใช้ภาษาท้องถิ่นภาคเหนือ

การละเล่นของเด็กที่เสื่อมสลายไปในช่วงพ.ศ. 2485 - 2505 การละเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวกับปัจจัยภายในหมู่บ้าน คือ การละเล่นที่ใช้อุปกรณ์ผลิตขึ้นเองจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับการทำมาหากินแบบชนบท การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับคมนาคมสมัยก่อน การละเล่นที่ใช้สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานช่วยเหลือผู้ใหญ่ การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีพื้นบ้านภาคเหนือ และการละเล่นที่เลียนแบบการพนันของผู้ใหญ่ในหมู่บ้าน ส่วนการละเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวกับปัจจัยภายนอกหมู่บ้าน คือ การละเล่นที่เลียนแบบการพนัน

การละเล่นของเด็กที่เสื่อมสลายไปในช่วง พ.ศ. 2506 - 2519 การละเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวกับปัจจัยภายในหมู่บ้าน คือ การละเล่นที่ใช้อุปกรณ์ผลิตขึ้นเองจากวัสดุธรรมชาติภายในท้องถิ่น การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับสภาพนิเวศวิทยาของหมู่บ้าน การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับประเพณีการบันเทิงของชุมชนหมู่บ้าน การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อของชุมชนหมู่บ้าน และการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับการคมนาคมสมัยเก่า ส่วนการละเล่นที่มีโครงสร้าง

เกี่ยวกับปัจจัยภายนอกหมู่บ้าน คือ การเล่นพื้นบ้านภาคกลางบางชนิด และการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการใช้พาหนะในการคมนาคมสมัยใหม่

การเล่นของเด็กที่เสื่อมสลายไปในช่วงปัจจุบัน พ.ศ. 2520 - 2527 การเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวกับปัจจัยภายในหมู่บ้าน คือ การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ผลิตขึ้นเองจากวัสดุธรรมชาติภายในท้องถิ่น การเล่นที่เกี่ยวข้องกับวิถีการทำมาหากินแบบชนบท การเล่นที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อด้านระบบเครือญาติ ส่วนการเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวกับปัจจัยภายนอก คือ การเล่นที่ใช้อุปกรณ์สำเร็จรูปซึ่งใช้เล่นในประเพณีพื้นบ้าน การเล่นที่เลียนแบบการบันเทิงสมัยใหม่ หรือแบบตะวันตกบางชนิด การเล่นที่มาจากท้องถิ่นอื่นบางชนิด การเล่นที่เลียนแบบกิจกรรมส่งเสริมอุตสาหกรรมทางการเมืองของรัฐ และเพลงประกอบการเล่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมทางการเมืองของรัฐ และใช้ภาษาไทยกลาง

การคงอยู่ การเล่นของเด็กที่คงอยู่มาจนถึงช่วงปัจจุบัน พ.ศ. 2520 - 2527 มีทั้งการเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวกับปัจจัยภายในหมู่บ้านและการเล่นที่มีโครงสร้างเกี่ยวกับปัจจัยภายนอกหมู่บ้าน

การเล่นของเด็กที่มีโครงสร้างเกี่ยวกับปัจจัยภายในหมู่บ้าน ได้แก่ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อและพิธีกรรมทางพุทธศาสนา และประเพณีพื้นบ้านภาคเหนือ การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ที่ผลิตขึ้นเองจากวัสดุในท้องถิ่น การเล่นที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติแวดล้อม และการเล่นที่มีโครงสร้างปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสมัยใหม่ได้ ส่วนการเล่นของเด็กที่มีโครงสร้างเกี่ยวกับปัจจัยภายนอกหมู่บ้านที่คงอยู่ตลอดมาจนถึงช่วงปัจจุบัน ได้แก่ การเล่นพื้นบ้านท้องถิ่นภาคกลาง การเล่นที่เกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์การแพทย์และอวกาศ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบการเรียนการสอนในโรงเรียน การเล่นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสังคมและระบบกฎหมายสมัยใหม่

ในด้านปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ จากการศึกษาพบว่า การเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทยภาคเหนือเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างทางเศรษฐกิจและการเมือง ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นผลกระทบมาจากอิทธิพลของกลุ่มประเทศตะวันตกนับตั้งแต่มีการทำสัญญาเปิดประเทศเป็นแหล่งการค้าเสรี ในช่วงพ.ศ. 2398 และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการพัฒนาเศรษฐกิจและ

การเปลี่ยนแปลงระบบการเมืองการปกครองโดยรวมอำนาจเข้าสู่ส่วนกลาง และผนวกเอา อาณาจักรลานนาเข้าเป็นส่วนหนึ่งภายใต้การปกครองของรัฐบาลกลางในพระบาทสมเด็จพระ จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว จนกระทั่งการเปลี่ยนแปลงการปกครองโดยคณะราษฎร พ.ศ. 2475 การวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจในสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ และจอมพลถนอม กิตติขจร ตลอดจนการดำเนินนโยบายตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติมาจนถึงปัจจุบัน ได้ส่งผล ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมของภาคเหนือ กล่าวคือในด้านเศรษฐกิจมีการเปลี่ยนแปลงจากระบบการผลิตแบบพึ่งตนเอง และเพื่อกินเพื่อใช้ เป็นระบบการผลิตเพื่อการค้า และการพึ่งพาทุน และเทคโนโลยีจากระบบอุตสาหกรรมเมือง ในทางการเมืองมีการเสียภาษีในรูปของเงินตรา มีการจัดระบบการศึกษาสมัยใหม่เพื่อสร้าง ความเป็นเอกภาพแห่งชาติ และการขึ้นต้นนโยบายการปกครองและการบริหารของรัฐบาลส่วน กลาง ในทางวัฒนธรรมก็มีการเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ และการเมืองดังกล่าว การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เป็นการเปลี่ยนแปลงจากโครงสร้างของสังคม ภายนอกหมู่บ้าน และแผ่ขยายครอบคลุมไปถึงชุมชนหมู่บ้านกู่แดง โดยอาศัยระบบการคมนาคม และระบบสื่อสารมวลชนสมัยใหม่ ระบบการค้า ระบบการบริหารราชการส่วนท้องถิ่น และ ระบบการศึกษาแผนใหม่ และส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กในหมู่บ้าน กู่แดงในที่สุด

จากการศึกษาโดยแยกพิจารณาปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็ก ออกเป็นประเด็น พบว่า

ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและการเมือง

ช่วง พ.ศ. 2443 - 2505 จากการศึกษาค้นคว้า ปัจจัยเหล่านี้ได้แก่ การนำเข้าสินค้า อุตสาหกรรมสมัยใหม่ ระบบการผลิตที่ทันสมัย ระบบการศึกษาแผนใหม่ ภาวะสงคราม ระบบการคมนาคมสมัยใหม่ มีผลต่อการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือ คือ ทำให้เกิดการละเล่น ชนิดใหม่ ๆ ขึ้นในหมู่บ้าน ได้แก่ การละเล่นของเด็กท้องถิ่นภาคกลางซึ่งมีเพลงประกอบการ เล่นเป็นภาษาไทยกลาง มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนท้องถิ่นภาคกลาง การละเล่นที่ เกี่ยวข้องกับการคมนาคมสมัยใหม่ การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับสินค้าอุตสาหกรรมสมัยใหม่ การละเล่นที่ใช้อุปกรณ์สำเร็จรูปและการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบการแลกเปลี่ยนด้วยเงินตรา

สมัยใหม่ และในขณะเดียวกันก็มีผลทำให้การเล่นที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้านเสื่อมสลายไป ได้แก่ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อในการผลิต การเล่นที่เกี่ยวข้องกับหัตถกรรมพื้นบ้าน เพลงประกอบการเล่นซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตชนบทภาคเหนือ และใช้ภาษาพื้นบ้านภาคเหนือ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการทำมหากินแบบพึ่งตนเอง และการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการคมนาคมแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ยังทำให้การเล่นบางชนิดมีการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างบางส่วน โดยผสมผสานระหว่างโครงสร้างเดิมกับอิทธิพลของสมัยใหม่ที่เข้าไป โดยเฉพาะในด้านอุปกรณ์การเล่น มีการใช้วัสดุจากกระบวนการอุตสาหกรรมสมัยใหม่เข้าไปแทนที่วัสดุธรรมชาติที่ใช้ผลิตอุปกรณ์ขึ้นเอง และวิธีเล่นของการเล่นบางชนิดก็ปรับเปลี่ยนไปตามลักษณะของอุปกรณ์

ในพ.ศ. 2506 - 2527 หรือช่วงปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยเหล่านี้ได้แก่ สิ้นค้าอุตสาหกรรมสมัยใหม่และของเล่นสำเร็จรูป ระบบการผลิตสมัยใหม่ ระบบการศึกษาแผนใหม่ ระบบการสื่อสารและคมนาคมสมัยใหม่ ระบบธุรกิจการเงินและการค้าสมัยใหม่ ระบบสื่อมวลชนสมัยใหม่ ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นเนื่องจากระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวิทยา และนโยบายทางการเมืองของรัฐบาลส่วนกลาง ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กหมู่บ้านกู่แดง คือ ทำให้เกิดการเล่นชนิดใหม่ ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก และเป็นการเล่นที่มีโครงสร้างสลับซับซ้อนขึ้นตามความซับซ้อนของสังคม คือ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจการเงินการธนาคาร การเล่นที่เกี่ยวกับปัญหาเรื่องทุนและแรงงานของคนในชนบทกับกลุ่มทุนและนายจ้างในเมือง การเล่นที่เกี่ยวกับระบบการสื่อสารและการคมนาคมสมัยใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีสูงขึ้น การเล่นที่ใช้อุปกรณ์สำเร็จรูปที่มีความซับซ้อนขึ้น การเล่นที่เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในการผลิตสมัยใหม่ และการเล่นที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมทางการเมืองของรัฐ ในขณะเดียวกันปัจจัยเหล่านี้ก่อให้เกิดการเสื่อมสลายของการเล่นของเด็กในหมู่บ้านกู่แดงด้วย คือ การเล่นที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้านในด้านการทำมหากิน การเล่นที่ใช้อุปกรณ์ที่ผลิตขึ้นเองจากวัสดุธรรมชาติในหมู่บ้าน การเล่นที่เกี่ยวข้องกับสภาพนิเวศวิทยาของหมู่บ้าน การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการคมนาคมแบบดั้งเดิมและแบบใหม่บางชนิด การเล่นที่ใช้อุปกรณ์สำเร็จรูปที่ใช้เล่นตามประเพณีของหมู่บ้านและการเล่นที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมทางการเมืองของรัฐซึ่งปรากฏขึ้นในระยะปี

ปัจจัยทางวัฒนธรรม

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยทางวัฒนธรรมเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการเมือง คือ การเข้ามาเผยแพร่อุดมการณ์ศาสนาของกลุ่มมิชชันนารีตะวันตก และการขยายตัวของเมืองภายหลังการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ปัจจัยเหล่านี้ได้แก่ ความก้าวหน้าทางการสาธารณสุข ระบบการศึกษาแผนใหม่ ระบบความเชื่อและค่านิยมของชุมชน-หมู่บ้านที่เปลี่ยนแปลง ค่านิยมสมัยใหม่ ระบบสื่อสารมวลชนสมัยใหม่ ปัญหาสังคมและระบบกฎหมายสมัยใหม่ และวัฒนธรรมตะวันตก ปัจจัยเหล่านี้ทำให้เกิดการละเล่นชนิดใหม่ขึ้นในหมู่บ้านทุ่งแดง คือ การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์การแพทย์ การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบการศึกษาแผนใหม่ การละเล่นของเด็กพื้นบ้านภาคกลาง การละเล่นที่ใช้อุปกรณ์การเล่นสำเร็จรูปที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์โทรทัศน์ การละเล่นที่เลียนแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับการต่อสู้และการใช้อาวุธแปลก ๆ เป็นส่วนใหญ่ การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมตะวันตก และการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสังคมเมือง และระบบกฎหมายสมัยใหม่ ในด้านตรงข้ามปัจจัยเหล่านี้ได้ทำให้การละเล่นของเด็กหมู่บ้านทุ่งแดงเสื่อมสลายไปด้วย คือ การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อและพิธีกรรม การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีพื้นบ้านภาคเหนือ การละเล่นที่ใช้อุปกรณ์ที่ผลิตขึ้นเองจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น การละเล่นที่เกี่ยวข้องกับระบบเครือญาติ

ในด้านผลของการละเล่นของเด็กที่มีต่อสังคม จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเด็กไทยภาคเหนือมีคุณลักษณะในการตอบสนองความต้องการทั้งในระดับบุคคล ดังนี้

ประเด็นแรก การตอบสนองความต้องการในระดับสังคม จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเด็กไทยภาคเหนือ ทำหน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีชีวิตของสังคมทั้งวงกว้างและวงแคบ ทำหน้าที่ในการเป็นเครื่องมือเสนอแนวคิดเชิงประจักษ์และต่อต้านสังคม และทำหน้าที่ในการก่อให้เกิดความสืบเนื่องทางวัฒนธรรมและความมั่นคงของสังคม

หน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดวิถีชีวิตของสังคมทั้งวิธีการทำมหากินและระบบความเชื่อค่านิยมนั้น พบว่า การละเล่นของเด็กที่มีโครงสร้างเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบชนบท

จะทำหน้าที่ปลูกฝังและถ่ายทอดวิธีการทำมหากินแบบพึ่งตนเองและอาศัยปัจจัยจากทรัพยากรธรรมชาติ และใช้เครื่องมือเครื่องใช้ในการทำมหากินแบบง่าย ๆ มีเทคโนโลยีไม่ซับซ้อน ในด้านระบบความเชื่อและค่านิยมก็ปลูกฝังและถ่ายทอดความเชื่อในอำนาจเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับการผลิต และการดำรงอยู่ ความเชื่อและพิธีกรรมทางศาสนาและระบบเครือญาติ ค่านิยมในการบริโภคแบบพอกินพออยู่และพึ่งพาตนเอง ค่านิยมในด้านการบันเทิงพักผ่อนหย่อนใจตามแบบแผนประเพณีพื้นบ้าน

ส่วนการละเล่นของเด็กที่มีโครงสร้างเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตแบบสังคมเมือง จะทำหน้าที่ในการปลูกฝังและถ่ายทอดวิธีการทำมหากินแบบสมัยใหม่ คือ ในด้านการผลิตที่ใช้อุปกรณ์ที่มีเทคโนโลยีสูง และอาศัยเงินทุนเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิต ถ่ายทอดวิธีการเก็บออมเงินกับสถาบันการเงินในเมือง ในด้านความเชื่อและค่านิยมปลูกฝังความเชื่อทางวิทยาศาสตร์มากกว่าอำนาจเหนือธรรมชาติ ปลูกฝังค่านิยมในการพึ่งพาอาศัยในด้านเงินทุนจากสถาบันการเงินในเมือง ปลูกฝังค่านิยมในการบริโภคสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ค่านิยมในการสะสมวัตถุและกำไร ค่านิยมในด้านการใช้อำนาจ ค่านิยมในด้านการบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจตามแบบวัฒนธรรมเมือง ค่านิยมในการพึ่งพาบริการจากรัฐทั้งในด้านการศึกษาและสวัสดิการด้านกฎหมาย

หน้าที่ในการเป็นเครื่องมือเสนอแนวคิดเชิงประจักษ์และต่อต้านสังคม พบว่าการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือทำหน้าที่เสนอแนวคิดเชิงประจักษ์และต่อต้านกฎเกณฑ์ เรื่องเพศ ระบบการศึกษาแผนใหม่ ระบบการยึดถือตัวผู้นำ ระบบอาวุโส และระบบการเอารัดเอาเปรียบเรื่องทุนและแรงงาน

หน้าที่ในการทำให้เกิดความสับสนเื่องทางวัฒนธรรมและความมั่นคงของสังคม พบว่าการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือทำหน้าที่ในการปลูกฝัง และถ่ายทอดวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้านแบบเดิมให้ดำรงอยู่ โดยเฉพาะเป็นการละเล่นที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะของชุมชนหมู่บ้าน และเป็นการละเล่นที่มีโครงสร้างสอดคล้องกับความต้องการของสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง

ประเด็นที่สอง การตอบสนองความต้องการในระดับปัจเจกบุคคล จากการศึกษา พบว่าการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือทำหน้าที่ในการให้ความสนุกสนานบันเทิงและความพึงพอใจ พบว่าการละเล่นแบบแข่งขันให้ความสนุกสนานพึงพอใจจากการได้เอาชนะผู้อื่น จากการได้ใช้กลวิธีในการหลอกลักเอาตัวรอดเหนือกว่าผู้อื่น จากการได้แข่งขันแสดงความสามารถเหนือ

กว่าคนอื่นและจากการได้สะสมความสำเร็จและผลประโยชน์ส่วนตัวมากกว่าคนอื่น ส่วนการ
เล่นเกมแบบไม่แข่งขันให้ความสนุกสนานพึงพอใจ จากการได้แสดงออกในเชิงจินตนาการหรือ
ฝันเฟื่อง จากการได้ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น จากการได้ชดเชยอารมณ์ปรารถนาใน
ความเป็นผู้มีความสามารถเด่นพิเศษกว่าคนอื่น และจากการได้ชดเชยภาวะที่ถูกกดขี่จาก
ผู้ใหญ่และสภาพแวดล้อม

หน้าที่อีกประการหนึ่ง คือ การตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติพบว่า การเล่นเกม
ของเด็กไทยภาคเหนือสามารถตอบสนองความต้องการทั้ง 5 ชั้น ของมนุษย์ คือ ตอบสนอง
ความต้องการทางสรีระทั้งในด้านปัจจัยการดำรงชีพ การปลดปล่อยพลังงานเหลือใช้ ตลอดจน
สัญชาตญาณการสืบต่อชาติพันธุ์ ตอบสนองความต้องการความรัก โดยเฉพาะในระหว่าง
ครอบครัว และระหว่างเพื่อนต่อเพื่อน ตอบสนองความต้องการสวัสดิภาพ ตอบสนอง
ความต้องการนิยมนับถือในตนเอง ตอบสนองความต้องการพัฒนาศักยภาพของตนเองทั้งในด้าน
ทักษะร่างกาย สติปัญญา และเจตคติ

จากผลการศึกษาจึงพบว่า หน้าที่ในการตอบสนองความต้องการทั้ง 2 ระดับดังกล่าว
จะเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะโครงสร้างของการเล่นเกมของเด็กซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามการ
เปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการเมืองด้วย

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้มองเห็นได้ว่า การเล่นเกมของเด็กไทยภาคเหนือมิได้
หยุดนิ่งอยู่กับที่ หากแต่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา จากโครงสร้างที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต
แบบชนบทเปลี่ยนแปลงไปสู่โครงสร้างที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตแบบเมือง โดยผ่านกระบวนการเปลี่ยน-
แปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไป มีการเสื่อมสลาย การคงอยู่ และการปรากฏขึ้นใหม่ กระบวนการ
เปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยภายนอกหมู่บ้าน นั่นคือการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้าง
ทางเศรษฐกิจและการเมือง ตลอดจนวัฒนธรรมซึ่งแผ่ขยายไปทั่วส่วนกลางแล้วส่งผลกระทบ
ต่อภาคเหนือจนกระทั่งครอบคลุมไปถึงชุมชนหมู่บ้านทุ่งและการเล่นเกมของเด็กในที่สุด
การศึกษาในครั้งนี้ยังชี้ให้เห็นด้วยว่าการเล่นเกมของเด็กสามารถดำรงอยู่ได้ก็เพราะมีคุณลักษณะ
ที่ตอบสนองความต้องการทั้งระดับสังคมและระดับปัจเจกบุคคล

นอกจากนี้ผลของการศึกษาในครั้งนี้ยังสะท้อนให้เห็นปรากฏการณ์ทางสังคมอย่างน้อย
3 ประการคือ ประการแรก สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้านซึ่ง

ถูกกระทำโดยอิทธิพลของระบบสังคมใหญ่ และเป็นการเปลี่ยนแปลงไปสู่ทิศทางเดียวกับสังคมใหญ่ ประการที่สอง สะท้อนให้เห็นความพยายามที่จะดำรงรักษาเอกลักษณ์และความเป็นเอกภาพของชุมชนไว้ ซึ่งน่าจะถือได้ว่าเป็นการต่อต้านหรือปฏิเสธอิทธิพลจากระบบสังคมภายนอกหมู่บ้านและประการสุดท้าย ผลการศึกษาในครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า เด็กนั้นคือผู้บริสุทธิ์ที่พร้อมที่จะเสพรับเอาทุกสิ่งทุกอย่างจากโลกของความจริงที่ตนเผชิญอยู่และนำมาผสมผสานกับโลกแห่งความฝันหรือจินตนาการของตน ความเป็นจริงเหล่านี้จะถูกดูดซับเข้าไปในระดับการรับรู้และจิตสำนึกของเด็กได้ไม่ยากนัก ดังนั้นการที่จะให้เด็กรับเอาแต่สิ่งที่ดีงาม เหมาะสมสอดคล้องกับสภาพการดำรงชีวิตซึ่งขึ้นอยู่กับการศึกษาที่จะต้องจัดเตรียมสิ่งที่ถูกต้องที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาชีวิตที่ดีงาม เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่าง เป็นสุข

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยภาคเหนือผู้เขียนมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรจะได้ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยที่ปรากฏในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกันนี้ในภูมิภาคอื่น ๆ โดยใช้แนวคิดและวิธีการศึกษาเดียวกับที่ใช้ในงานชิ้นนี้ แล้วนำผลการศึกษามาเปรียบเทียบซึ่งกันและกันเพื่อจะได้เข้าใจ วัฒนธรรมท้องถิ่นของไทยกว้างขวางยิ่งขึ้น
2. ควรจะได้มีการศึกษาในเชิงประวัติและการแพร่กระจายของการละเล่นของเด็กไทย โดยเฉพาะตั้งแต่ภายหลังจากอิทธิพลวัฒนธรรมตะวันตกเริ่มแผ่ขยายเข้ามาในประเทศไทยทั้งก่อนและหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เพื่อให้ทราบที่มาของการละเล่น
3. ควรจะได้ศึกษาคตินิยมบ้านประเภทอื่นที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะในด้านประเพณีและพิธีกรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อ และจิตสำนึกของชุมชนหมู่บ้าน เพื่อจะได้เข้าใจสภาพการดำรงอยู่ของวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้านได้ชัดเจนกว้างขวางยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กฤษฎา เจริญวงศ์ "บทบาทของมิชชันนารีที่มีผลกระทบต่อสังคมในล้านนาไทย" ใน นิทรรศการล้านนาไทย วิทยาลัยพายัพ 8 - 12 ธันวาคม 2524, 42 หน้า
- การคลัง, กระทรวง กรมธนารักษ์ เหรียญกษาปณ์ กรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325 - 2525.
ม.ป.ท. ม.ป.ป., 504 หน้า
- กิ่งแก้ว อรรถากร คติชนวิทยา หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ
2519, 366 หน้า
- _____ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ณ ภู่วัดใหญ่ชัยมงคล อ. เมือง
จ.พระนครศรีอยุธยา วันที่ 23 ธันวาคม 2528 เวลา 10.45 น.
- ครูหุຍ มุลนิตีเด็ก (นามแฝง) "อาวูกับเด็กเรื่องไม่เล็กแต่รุนแรง" มติชนรายวัน
ฉบับวันที่ 3 มกราคม พ.ศ. 2528 หน้า 6
- เครื่องมือ วุฒิจารณ์ "คำอุบ่าว - ผู้สาว : วาทะสัมพันธ์ระหว่างหนุ่มสาวล้านนา"
วารสารมนุษยศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2 : 90 - 101
มกราคม - มิถุนายน 2526
- ฉลาดชาย รมิตานนท์ "การศึกษาสังคมไทยในแง่สังคมชาวนา : ข้อเสนอแนะเบื้องต้น"
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 161 - 125 เมษายน - กันยายน 2525
- _____ ผีเจ้านาย เชียงใหม่ โครงการตำรามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2527, 184 หน้า
- ฉัตรทิพย์ นาคสุภา ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและสังคม สร้างสรรค์ 2527, 404 หน้า
- _____ เศรษฐกิจหมู่บ้านไทยในอดีต สร้างสรรค์ 2527, 95 หน้า
- ชุดา จิตพิทักษ์ พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น พิมพ์ครั้งที่ 2 สารมวลชน 2525, 144 หน้า
- ชูสิทธิ์ ชูชาติ "การกำเนินระบบเศรษฐกิจทุนนิยมกับผลกระทบที่มีต่อสังคมชาวนาในภาคเหนือ
พ.ศ. 2398 - 2475" สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 38 - 63
เมษายน - กันยายน 2524
- ณรงค์ เพชรประเสริฐ "วิวัฒนาการการผูกขาดในประเทศไทย" ใน เศรษฐกิจไทย :
โครงสร้างกับการเปลี่ยนแปลง รวมบทความจาก 16 นักวิชาการ พิมพ์ครั้งที่ 3
ดอกหญ้า 2525, 438 หน้า

คัย ชุมสาย ณ อยุธยา, ม.ล. จิตวิทยา ไทยวัฒนาพานิช พระนคร 2508, 482 หน้า
 ตา สมสืบ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา ผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 31 หมู่ 7 ตำบล
 หนองแฟก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2527 เวลา
 14.00 น.

แกมสุข นุ่มนนท์ ความสัมพันธ์ระหว่างไทย - สหรัฐอเมริกาภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2
 สมาคมสังคมนศาสตร์แห่งประเทศไทย 2525, 48 หน้า

ทรงชัย ณ ยะลา วิวัฒนาการของเมืองกึ่งศักดินาของไทย พิมพ์ครั้งที่ 2 น้าหยาด
 2524, 140 หน้า

ทัศนีย์ ทานตวนิช คติชาวบ้าน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางนสน
 2525, 412 หน้า

ทวีธรรม ษานาคม พัฒนาการของครอบครัวและเด็ก พิมพ์ครั้งที่ 3 สมาคมเศรษฐศาสตร์แห่ง
 ประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ 2521, 371 หน้า

นพดล สมสืบ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 19 หมู่ 7
 ตำบลหนองแฟก อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 7 เมษายน 2527 เวลา
 20.00 น.

นันทกา พลอยแก้ว "การเล่นของเด็ก : เด็กตึกแถวสามย่านเปรียบเทียบกับเด็กใน
 ชุมชนขายค่านมบ้านวัดนานิเวศน์" อักษรศาสตร์ 1 : 33 - 35 มีนาคม 2519
 นิรนาม (นามแฝง) "วิถีการผลิตของสังคมไทย" ใน จากเศรษฐศาสตร์การเมืองถึง
สังคมไทย วลี 2523, 312 หน้า

บรรจง ตันตยานนท์ "ปัญหาการรวมชาติในสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า
 เจ้าอยู่หัว" ใน การเมืองการปกครองไทยสมัยใหม่ รวมงานวิจัยทางประวัติศาสตร์
และรัฐศาสตร์ เอกสารวิชาการของสมาคมสังคมนศาสตร์แห่งประเทศไทย 2522,
 661 หน้า

บรรยง บุญฤทธิ์ แปลและเรียบเรียง เบื้องหลังการค้นคว้าพลังจิตและพลังลึกลับในโลก
ตะวันตกและหลังมานเหล็ก โรงพิมพ์ประเสริฐศิริ 2523, 395 หน้า

บัวผัด ทาเวียง ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 51 หมู่ 3

ตำบลสนทรายหลวง จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ. 2526

บุญเรือน ชัยสิทธิ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ณ ธนาคารเพื่อการเกษตร
และสหกรณ์ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ 25 มกราคม 2527 เวลา 10.00 น.

ประคิษฐ์ อินทนิล พิชัย เทพนมิตร และไพพรรณ อินทนิล การศึกษารวบรวมการเล่น
พื้นบ้าน ดนตรีและพ็อนรำ ภาคตะวันออก จังหวัดระยอง จันทบุรี และตราด ชลบุรี
โครงการศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน
2523, 373 หน้า (อัดสำเนา)

ปราณี วงศ์เทศ พื้นบ้านพื้นเมือง เจ้าพระยา 2525, 368 หน้า

ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ มานุษยวิทยากับการศึกษาคติชาวบ้าน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2525, 223 หน้า

ผะอบ โปษะกฤษณะ ฐะพนีย์ นาคกรรพ และ ศิวพร สุคนธพงศ์เผ่า การละเล่น
ของเด็กภาคกลาง โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ไทย กระทรวงศึกษาธิการ 2522,
108 หน้า

พอดเตอร์, แจ็ค เอ็ม. โครงสร้างสังคมของชาวไทย แปลโดย นพจร อธิธิจิรัฐ
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ร่วมกับมูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์มนุษยศาสตร์
2525, 366 หน้า

พูนพงษ์ งามเกษมและคณะ การละเล่นพื้นบ้านของจังหวัดพิษณุโลก ภาควิชาภาษาไทยและ
ภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก 2524,
253 หน้า (อัดสำเนา)

ฟู เจิง โห่ยว "จากลัทธิไทยถึงจ้าวลิ้น : บทศึกษาเปรียบเทียบของเด็กไทยและเด็กจีน"
ใน หมึกหยดใหม่ ม.ป.ท. ม.ป.ป., 128 หน้า

สมบูรณ์ จันทรหอม "เพลงกล่อมเด็กภาคเหนือ" ใน โลกทัศน์ล้านนา อดีต - ปัจจุบัน
เอกสารสมมนา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2526, 180 หน้า

วรรณิ (วิบูลย์สวัสดิ์) แอนเดอร์สัน การเล่นของเด็กภาคกลาง เอกสารทางวิชาการ

หมายเลข 2/017 มุลินธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 2526, 208 หน้า
วิทยากร เชียงกูล พัฒนาชุมชน - พัฒนาสังคม เชียงใหม่ หอจดหมายเหตุหนังสือสำนัก

หอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2527, 140 หน้า

วิบูลย์ ทานุชิต "การปฏิรูปการศึกษาในล้านนา : สมัยเป็นมณฑลเทศาภิบาล (พ.ศ.

2442 - 2476)" ล้านนากับการศึกษาแผนใหม่ วิทยาลัยครูเชียงใหม่ เชียงใหม่

2527, 151 หน้า.

ศรศักดิ์ บุญยัง ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 71 หมู่ 7

วันที่ 20 เมษายน พ.ศ. 2527 เวลา 14.00 น.

ศิริรัตน์ อาสนะ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทร-

วิโรฒ ประสานมิตร เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2526

ศึกษาธิการ, กระทรวง กรมพลศึกษา ปทานุกรมกีฬาพื้นเมือง อักษรเจริญทัศน์ 2525,

804 หน้า

สมเกียรติ วันทะนะ "วิวัฒนาการชนชั้นกรรมกรไทยสองร้อยปี" วารสารธรรมศาสตร์

1 : 116 - 140 มีนาคม 2525

สมปราษฎ์ อัมมะพันธุ์ การเล่นของเด็กภาคใต้ ศูนย์ศึกษาเกี่ยวกับภาคใต้ มหาวิทยาลัย

สงขลานครินทร์ ปัตตานี 2523, 62 หน้า

สร้อยศักดิ์ ประยูรเสถียร "กระบวนการรวมหัวเมืองประเทศราชล้านนาไทยเข้าสู่ส่วนกลาง

(พ.ศ. 2427 - 2476) สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 1 : 22 - 28

เมษายน - กันยายน 2524

สิงพะ วรรณสัย "ประเพณีล้านนาไทย" ใน ล้านนาไทยคดี โดยประคอง นิมนานเหมินทร์

และทรงศักดิ์ ปรางค์วิวัฒกุล ศูนย์หนังสือเชียงใหม่ 2521, 273 หน้า

สีชมพู (นามแฝง) แปลและเรียบเรียง มาร์กซกับจิตวิเคราะห์ วลี 2524, 279 หน้า

สุขใจ ทองมา ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 67 หมู่ที่ 7

เมื่อวันที่ 7 เมษายน พ.ศ. 2527 เวลา 14.00 น.

สุพรรณ ทองคล้าย การละเล่นพื้นบ้านจากบ้านเก่า อำเภอเมืองจังหวัดจันทบุรี โครงการ

เอกสารฉบับที่ 5 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2522, 94 หน้า (อัดสำเนา)

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนา การละเล่นของเด็กในจังหวัดเชียงราย รายงานการค้นคว้า

เสนอต่อคณะกรรมการเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี

วันที่ 29 มิถุนายน 2524 16 หน้า (เอกสารอัดสำเนา)

การละเล่นของเด็กหลานชาวไทยในอดีต ศูนย์หนังสือเชียงใหม่ 2520, 152 หน้า

เสเตอร์ กัดหุลย์ (นามแฝง) ประเพณีการละเล่นต่าง ๆ ของไทยและสากล เกษม

บรรณกิจ 2506, 1 เล่ม (หน้าไม้ติดต่อกัน)

อดิศักดิ์ พูนสิน พนักงานกฎหมาย 5 ประจำสาขาเชียงใหม่ ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา

เป็นผู้สัมภาษณ์ ณ ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์ จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่

25 มกราคม 2527 เวลา 9.30 น.

อ็ค ทวีศิลป์ ผู้ให้สัมภาษณ์ ชูสิทธิ์ วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 57 หมู่ 1

ตำบลสันทรายหลวง อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ 7 มกราคม 2528

เวลา 16.00 น.

แอ้ย โพธิ์นาม ผู้ให้สัมภาษณ์ มาลี วิริยา เป็นผู้สัมภาษณ์ ณ บ้านเลขที่ 29 หมู่ 6

ตำบลป่าสัก อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2526

อรุณรัตน์ วิเชียรเขียว "การศึกษาในล้านนาโบราณ - สมัยใหม่" ใน ล้านนากับการศึกษา

แผนใหม่ วิทยาลัยครูเชียงใหม่ 2527, 151 หน้า

Bascom, William "Four Functions of Folklore" in The Study of Folklore
Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1965. 431 p.

Brunvand, Jan Harold. The Study of American Folklore, an introduction
New York, Norton, 1968. 383 p.

Dundes, Alan. "The Functions of Folklore in The Study of Folklore
Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1965. 481 p.

Education,, Ministry of, Department of Physical Education. Collection
(Field Work), and Comparative of Malay and Non Malay Games and
Ceremonies in Southern Part of Thailand. 2523, 135 p.
(mineographed)

- Feitelson, Dina "Development of Functions of Play" pp. 135 - 140 in Play in Physical Education and Sport. The Wingate Institute for Physical Education and Sport with the Support of the Sport and Physical Education Authority in the Ministry of Education and Culture of Israel, 1975.
- Fried, Jerome "Game" in The Standard Dictionary of Folklore. Vol. one. Funk and Wagnal Company, New York, 1949. 531 p.
- Kingshill, Konrad. Ku Daeng the Red Tomb A.D. 1954 - 1964. A Village Study in Northern Thailand. Published at Bangkok Cristian College, Bangkok Thailand, 1965. 310 p.
- L. Greendorfer, Susan. "Huizinga of Play : A Partial Reconstruction" pp. 165 - 175 in Play in Physical Education and Sport. The Wingate Institute for Physical Education and Sport with the Support of the Sport and Physical Education Authority in the Ministry of Education and Cylture of Israel. 1957.
- Ruskin, Hiller. "Some Philosophical Viewpoints of Play, Recreation and Leisure" pp. 175 - 181 in Play in Physical Education and Sport. The Wingate Institute for Physical Education and Sport with the Support of the Sport and Physical Education Authority in the Ministry of Education and Culture of Israel. 1975.
- Werasit Sittitrai. Rural Transformation in Two Northorn Thai Villages. Ph.D. Dissertation Department of Political Science. University of Hawail. forthcorming. "umpaged".
- Wibulswasdi Anderson, Wanni. Children's PLAY and Games in Rural Thailand : A Study in Enculturation and Socialization . Ph.D. Dissertation, University of Pensylvania : Philadelahia. 1973, 395 p.

ภาคผนวก

ชื่อการเล่น	กระต่ายขาควบ
สถานที่เล่น	บนลานกว้าง
ผู้เล่น	ชาย หญิง 6 - 20 คน (คู่)
อุปกรณ์	ไม่มี
วิธีเล่น	

กระบวนการก่อนเล่น แบ่งฝ่ายด้วยวิธีโตโป้งจับคู่ แต่ละคู่จะต้องมีขนาดร่างกายใกล้เคียงกัน เลือกฝ่าย "คนเป็น" กระต่าย ด้วยวิธีส่งตัวแทนโตโป้ง ฝ่ายแพ้เป็นกระต่าย วิธีเล่น ฝ่ายเป็นกระต่ายจะต้องคิดหาชื่อเป็นสัญลักษณ์แทนตนเอง ทั้งนี้เพื่อพรางมิให้ฝ่ายตรงข้ามเดาได้ว่าหมายถึงใคร เช่นถ้ามีผู้เล่นจำนวน 4 คน ก็ต้องคิดหาคำหรือวลีหรือประโยค ซึ่งมีจำนวนคำหรือพยางค์เท่ากับจำนวนคน (เช่น ในระหว่างสังเกตการเล่นของกลุ่มผู้เล่นในหมู่บ้านทุ่งแดงกลุ่มหนึ่ง มีผู้เล่น ฝ่ายละ 4 คน คำหรือข้อความที่ผู้เล่นใช้แทนชื่อตัว ได้แก่ สกายไลเดอร์ วัน หู ที่ โฟ ดอกมะลิลา ขวานฟ้าหน้าดำ ลียอดกุมาร) แต่ละพยางค์ แทน 1 คน แล้วแจ้งให้ฝ่ายตรงข้ามรับรู้ข้อความนั้น ๆ

ขีดกรอบสี่เหลี่ยมขนาด 5 × 6 เมตร บนพื้นดิน (หรือหากใช้ศาลาวัดเป็นที่เล่น ก็กำหนดเนื้อที่ทั้งหมดของศาลาเป็นพื้นที่เล่นทั้งศาลามีขนาด 4 × 6 เมตร)

ให้ฝ่ายผู้เล่นเข้าไปอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมทั้งหมด แล้วเลือกเรียกชื่อพยางค์ใดพยางค์หนึ่ง เช่น ถ้าใช้ "ขวานฟ้าหน้าดำ" ก็จะเรียกว่า "ขวาน" ถ้าคำว่า "ขวาน" ตรงกับผู้ใดในฝ่ายเป็นกระต่ายผู้นั้นก็จะออกมาเป็นกระต่ายขาเดียว เข้าไปวิ่งไล่ฝ่ายตรงข้ามในกรอบสี่เหลี่ยม ถ้าแตะผู้ใดได้ผู้นั้นต้องออกไปจากกรอบ ถ้ากระต่ายเหนื่อยก็มีสิทธิ์ไปยืน "ควบ" หรือคร่อมเขตได้เพื่อพักขา จะหยุดได้กี่ครั้งแล้วแต่ละตกลงกัน เช่น 3 ครั้ง หรือ 5 ครั้ง นอกจากพักขาแล้วยังเป็นการหยุดเพื่อคิดหากลยุทธ์ที่จะจับฝ่ายตรงข้ามด้วย

การเข้าไปไล่จับของกระต่ายแต่ละตัว จะต้องให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งเสมอ คือ ต้องจับฝ่ายตรงข้ามให้ได้ทั้งหมดหรือตนเองแพ้ แต่จะไม่มีกรนอกจากรอบสี่เหลี่ยมเพื่อเปลี่ยนคนอื่น และถ้าใครเหยียบเส้นถือว่า "ตาย"

วิธี "สยบ" กระจ่าย เพื่อให้กระจ่ายแพ้ก็คือ จะต้องเข้าไปช่วยกัน ปล้ำกระจ่ายให้ล้มลงแล้วทำให้ขาหรือเท้าข้างหนึ่งไว้และพื้นให้ได้ เมื่อกระจ่ายตัวหนึ่งแพ้ไปแล้ว ฝ่ายผู้เล่นก็จะเรียกกระจ่ายตัวต่อไป เช่น ในที่นี้จะเป็น "ฟ้า" คนที่ใช้ชื่อ "ฟ้า" ก็จะเข้าไปเขย่งขาเดียวไล่จับคนที่เหลือต่อไป จนกว่าจะแพ้ชนะกันไปข้างใดข้างหนึ่ง จึงถือเป็นจบเกม

จากการสังเกต กลุ่มผู้เล่นอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีผู้เล่น 3 คู่ ถ้อยคำที่ใช้แทนชื่อกระจ่าย ได้แก่

สุดสาคร

เด่นรูปหล่อ

เอแมงเคียน (แมงเคียน : โรคหัวล้าน)

นิตยดาตูป (ดาตูป : ตาบวม)

ในระหว่างเล่น ผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็จะตะโกนช่วยกันเชียร์ฝ่ายตนหรือฝ่ายที่กำลังต่อสู้กันในกรอบ มีสิทธิ์ที่จะพูดคุยชวนเข้าเหย้าฝ่ายตรงข้ามได้ โดยไม่มีความผิดหรือถือโทษโกรธกัน

ชื่อการละเล่น	กระจ่ายแข่งเคียว
สถานที่เล่น	ลานบ้าน, พื้นซีเมนต์
ผู้เล่น	ชาย หญิง จำนวน 6-- 20 คน (คู่)
อุปกรณ์	ไม่มี
วิธีเล่น	

วิธีที่ 1 กระบวนการก่อนเล่น หากคนเป็นกระจ่ายด้วยวิธีโอวาแปะทีละ 3 คน (ในกรณีที่ผู้เล่นจำนวนคี่) คัดออกทีละ 1 ที่เหลือ 2 คนสุดท้ายใช้วิธีโตโป้งผู้ชนะ ต้องเป็นกระจ่าย

วิธีเล่น ขีดกรอบสี่เหลี่ยมขนาด 5 × 6 เมตร หรือกำหนดตามชอบ
พื้นซีเมนต์ ผู้เล่นทุกคนเข้าไปอยู่ในกรอบ

คนเป็นกระต่ายต้องวิ่งแข่งขาเดียวไล่เตะผู้เล่นคนอื่น ๆ ถ้าผู้เล่นคนใดเหยียบเส้นขอบเขตจะต้อง "ตาย" เป็นกระต่ายแทนคนเดิมหรือผู้เล่นคนใดถูกลับได้ก็ต้องเป็นกระต่าย ถ้ากระต่ายขาหลุดเตะพื้น ก็จะต้องเป็นกระต่ายต่อไป

วิธีที่ 2 กระบวนการก่อนเล่น แบ่งฝ่ายด้วยวิธีโตโป้งแบ่งฝ่าย แล้วเลือกฝ่ายเป็นกระต่ายด้วยวิธีส่งตัวแทนโตโป้ง ฝ่ายแพ้เป็นกระต่าย

วิธีเล่น ฝ่ายชนะเข้าไปอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม แล้วเรียกฝ่ายแพ้คนใดคนหนึ่งเป็นกระต่ายแข่งเดี่ยว (ขาเดียว) เข้าไปไล่ฝ่ายคนในกรอบ

กติกา ถ้าฝ่ายชนะถูกลับได้ ผู้นั้นต้องเป็นกระต่าย

ถ้ากระต่ายขาหลุดเตะพื้น ต้องเป็นกระต่ายต่อไป

ถ้าเหยียบเส้นขอบเขต ผู้นั้นต้องเป็นกระต่าย

วิธีที่ 2 นี้ต่างกับวิธีที่ 1 ตรงที่ผู้เป็นกระต่ายมีสิทธิ์ออกจากกรอบได้เพื่อเปลี่ยนให้กระต่ายตัวอื่นในฝ่ายของตนมาทำหน้าที่แทน โดยการยื่นมือออกไปให้ผู้จะเป็นกระต่ายตัวต่อไปเตะ

ชื่อการเล่น ไช้เต่า

สถานที่เล่น ลานบ้าน

ผู้เล่น ชาย (หญิง) จำนวน 4 - 7 คน

อุปกรณ์ ก้อนหิน หรือ รองเท้าแตะฟองน้ำ แทนไช้เต่า

วิธีเล่น

กระบวนการก่อนเล่น หากคนเป็นเต่า ด้วยวิธี จี๋ ลูบ

วิธีเล่น ชีววงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 75 ซม. ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมี "ไช้" ของตนเองคนละ 1 ลูก รวมทั้งของเต่าด้วย นำไช้ไปวางไว้กลางวงกลม เต่าล้อมไช้ไว้อย่างระวังระไว และต้องเตรียมพร้อมเสมอที่จะบ้องกันมิให้ไช้ถูกแย่งด้วยการไล่ "ขาน้ำ" "ขาลัง" และผู้แย่งไช้

เมื่อเต๋าดังทำเตรียมพร้อมแล้ว ผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็จะเข้าไปแย่งไข่ ถ้าผู้แย่งคนใดถูกเต๋าเตะร่างกายได้ ผู้นั้นต้องเป็นเต๋าและไข่ที่ถูกแย่งไปได้แล้วบางพองก็ต้องเฝ้ากลับคืนที่เดิม เมื่อมีการเปลี่ยน "คนเป็น" ใหม่ทุกครั้ง

ถ้าสามารถแย่งไข่ได้จนหมดเกลี้ยง ผู้แย่งจะต้องนำไข่เต๋าไปซ่อนในบริเวณที่ตกลงกันไว้ซึ่งไม่ไกลจากที่เล่นมากเกินไป ขณะเอาไปซ่อนนั้นผู้เล่นเป็นเต๋าจะต้องหลับตาหรือยื่นปิดตา เมื่อซ่อนไข่เรียบร้อยแล้วจึงให้เต๋าไปหาที่ซ่อนไข่ ถ้าได้ไข่ครบ เจ้าของไข่ที่ถูกพบใบแรกจะต้องเป็นเต๋าแทนคนเดิม แต่ถ้าหาไข่ไปสุดท้ายไม่พบ เจ้าของไข่ก็จะถามว่า "เน่าหรือยัง" (ยอมแพ้หรือยัง) ถ้าตอบว่า "ไม่เน่า" (ไม่ยอมแพ้) ก็จะต้องพยายามหาต่อไป ถ้าไม่สามารถหาได้จริง ๆ เต๋าก็จะบอกว่า "เน่าแล้ว" (ยอมแพ้แล้ว) เจ้าของไข่ก็จะพาไปหาที่ซ่อนไข่ของตน และคนเป็นเต๋าก็จะต้องกลับเป็นเต๋าตามเดิม

ในระหว่างที่เต๋าหาไข้อยู่ ผู้เล่นบางคนอาจจะบอกให้รู้โดยพูดเป็นสำนวน (ไทยภาคเหนือ) ว่า

"หลับตาตั้งอยู่นี้ก็เห็น หลับตาตั้งอยู่นั้นก็งง"
(หลับตาก็อยู่ตรงนี้ก็เห็น หลับตายังไง ๆ ก็อยู่ตรงนั้นนั่นเอง)

ชื่อการเล่น	จิ้งกิ้งขอ
สถานที่เล่น	บนลานซีกรอบสี่เหลี่ยมขนาด 7 × 7 นิ้ว แล้วทำหลุมตรงกลางขนาดลึก .5 นิ้ว กว้าง 1 นิ้ว และขีด "เส้นตาย" ห่างจากรอบสี่เหลี่ยมลงมา 1 ฟุต และเส้นยืนห่างจากเส้นตาย 2 เมตร
ผู้เล่น	ชาย หญิง จำนวน 4 - 5 คน
อุปกรณ์	เศษกระเบื้องดินเผา ทับเจียนให้กลมคล้ายเหรียญต่างค์
วิธีเล่น	

กระบวนการก่อนเล่น จัดลำดับก่อนหลังโดยการทอย "อี๋กอย" ดินขอที่ใช้เป็นตัวทอย คนละครั้ง ตามระยะห่างจากปากหลุม

วิธีเล่น ผู้เล่นทุกคนต้องจ่ายดินขอคนละ 1 - 2 อัน หรือแล้วแต่จะตกลงกัน ถ้าเล่น 5 คน ก็จะมีดินขอสำหรับโยน 5 - 10 อัน

ผู้เล่นคนแรก จะจัดดินขอส้อน ๆ กัน แล้วยืนตรงเส้นยืนและโยนดินขอไปที่หลุม ถ้าเข้าหลุมหมดก็จะได้ดินขอหมดโดยไม่ต้องทอย แต่ถ้าเข้าบางอัน ส่วนอันอื่น ๆ ไม่เข้า เจ้าของดินขอคนอื่น ๆ จะเป็นผู้ชี้บอกให้ทอยตัวใดก็ได้ ถ้าทอยได้คือ ทอยไปโดนดินขอตัวนั้น ผู้ทอยก็จะได้ดินขอทั้งหมด แต่ถ้าทอยไม่ได้ ก็จะได้เฉพาะดินขอที่อยู่ในหลุม ที่เหลือก็ให้ผู้เล่นคนลำดับถัดไปเป็นผู้ทอย สลับกันอย่างนี้เรื่อยไปจนกว่าดินขอจะหมด

ในระหว่างที่ทอย ถ้าทอยไปโดนดินขออันอื่น ผู้ทอยจะต้อง "ซ่อม" โดยเสียดินขอไปตามจำนวนที่ทอยไปโดนตัวที่ไม่ได้ชี้บอก

ถ้าโยนตัวง่ายข้ามไม่ทันเส้นตาย ก็ถือว่าหมดสิทธิ์ ต้องเปลี่ยนให้คนอื่นทอยต่อไป

ถ้าทอย "อ้อตอย" ไม่ทันเส้นตาย ผู้ทอยจะต้อง "ซ่อม" คือ เสียดินขอเพิ่มอีก 1 อัน

ถ้าโยนตัวง่ายไปแล้ว มีบางอันที่คร่อมทับ หรือเกยกันอยู่ ตั้งแต่ 2 อันขึ้นไป ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเป็นผู้ออกคำสั่งว่าจะให้ทอยในลักษณะใด คือ ถ้าต้องการให้ทอยไปคร่อมบนตัวง่ายที่เคยทับกันอยู่ ก็จะบอกว่า "หม่วยควบ"

ถ้าต้องการให้ทอยไปแล้ว ให้อ้อตอยกระทบตัวง่ายที่คร่อมทับกันอยู่ให้แยกออกจากกัน ก็จะบอกว่า "หม่วยแตก"

ทั้งหม่วยควบและหม่วยแตก นี้ ถ้าผู้เล่นทอยอ้อตอยไปแล้วไม่เป็นไปอย่างที่บอกคือ ทอยไปโดนเฉย ๆ แล้วเลยไป ผู้ทอยจะต้องซ่อม แต่ถ้าไม่ถูกเลยก็ไม่ต้องซ่อม

ชื่อการเล่น ชนไก่หนึ่งว่อง
 สถานที่เล่น บนลานดินหรือซีเมนต์
 ผู้เล่น ชาย จำนวน 2 คน
 อุปกรณ์ "ไก่" ทำมาจากยางรัดและเศษไม้เล็ก ๆ ที่แข็งแรง ขนาดเท่าไม้จิ้มฟัน
 วิธีเล่น

ผู้เล่นทั้ง 2 คน ต่างคนต่างเตรียม "ไก่" ของตนโดยนั่งลงงอเข่าเข้าให้ปลายเท้า แยกออกจากกันเล็กน้อย แล้วใช้ยางรัด 1 เส้นคล้องหัวแม่เท้าทั้ง 2 ข้าง ก็จะได้ยางรัด ขนานกัน 2 เส้น ใช้ไม้สอดเข้าระหว่างยางรัดทั้ง 2 แล้วหมุนไม้บิดเส้นยางรัดทั้ง 2 ให้ เข้าเกลียวกันจนแน่น ไม้ก็จะติดอยู่ในเกลียวตรงกึ่งกลางพอดี ผู้เล่นต้องใช้มือข้างหนึ่งจับไว้ ไม้ให้ยางรัดคลายเกลียว แล้วใช้อีกมือหนึ่งจับยางรัดอีกเส้นหนึ่งคล้องไม้โดยให้สวมเข้าทั้ง 2 ปลาย ดึงยางรัดเล็กน้อยเพื่อให้กระชับกับส่วนกึ่งกลางของไม้ แล้วจึงปล่อยไม้ จำไว้ให้ เกลียวยางรัดเส้นแรกคลายออกอย่างรวดเร็วทำให้เส้นที่ 2 คล้องติดอยู่กับตัวไม้และพันเป็น เกลียวซ้อนทับเกลียวยางรัดเส้นแรก ยางรัดเส้นที่ 2 นี้จะเป็นตัวบังคับให้ไม้หรือ "ไก่" หมุนตัวอย่างรวดเร็วเมื่อถูกดึงขึ้น ๆ ลง ๆ ผู้เล่นจะต้องจับยางรัดเส้นที่ 2 ไว้ตลอดเวลา

วิธีชนไก่ เริ่มต้นโดย ผู้เล่นทั้ง 2 คนนั่งหันหน้าเข้าหากันให้ "ไก่" อยู่ชิดกันมาก ที่สุดเท่าที่จะมากได้ ถัดนั้นเวลานึงชนไก่ ผ่าเท้าของผู้เล่นมักจะอยู่ชิดกันหรือประกบกันทั้ง 2 เข้าด้วย เมื่อเตรียมได้ที่แล้วต่างก็จะดึงยางรัดเส้นที่ 2 หรือสลับบังคับให้ขึ้น ๆ ลง ๆ ไม้ก็จะหมุนอย่างรวดเร็วและติดกระทบกันมีเสียงดัง

กติกามีอยู่ว่า ถ้าไม้ของฝ่ายใดหักหรือหลุดก่อนเป็นฝ่ายแพ้

ชื่อการเล่น	โคเรมอน
สถานที่เล่น	ในที่ร่มบริเวณบ้าน
ผู้เล่น	ชาย หญิง จำนวน 3 - 5 คน
อุปกรณ์	ไม่มี
วิธีเล่น	

ผู้เล่นทุกคนนั่งหรือยืนล้อมวง แล้วร้องเพลงเป็นจังหวะ พร้อมกับทำท่าทางประกอบ ดังนี้

เพลง

ท่าทางประกอบ

โค เร มอน มอน มอน

ประสานมือในท่าตะแคง หันด้านหลังมือออก
ไปข้างหน้า 3 ครั้ง ตรงกับจังหวะร้อง 3 คำหลัง

โค เร มี มี มี

ประสานมือในท่าตะแคง หันด้านอุ้งมือออก
ทำท่ากระแทกไปข้างหน้า 3 ครั้ง ตรงกับจังหวะ
ร้อง 3 คำหลัง

โน ปี่ ตะ ตะ ตะ

พับศอกชูฝ่ามือขึ้น ทำท่าตบกระแทกไปข้าง
หน้า 3 ครั้ง ตรงกับจังหวะร้อง 3 คำหลัง

ชี ชู โกะ โกะ โกะ

มือขวาแตะไหล่ซ้าย ตบไหล่ 3 ครั้ง ตรง
กับจังหวะร้อง 3 คำหลัง ไม่ต้องปล่อยมือออกจาก
ไหล่

ชู เน โอะ โอะ โอะ

มือซ้ายแตะไหล่ขวา (แขนทั้ง 2 ข้างจะอยู่ใน
ท่าไขว่กันอยู่ชิดอก) ตบไหล่ 3 ครั้ง ตรงกับจังหวะ
ร้อง 3 คำหลัง

เพลง

ทำท่าประกอบ

ใจ...แอ้น!

จะหว่างคำพูดว่า ใจ...ผู้เล่นทุกคนพับศอก
 กำมือคว่ำในระดับอก ใ้กำปั้นเหลื่อมกันเล็กน้อย
 แล้วหมุนรอบ ๆ กันโดยเร็ว และพอถึงจังหวะ
 แอ้น ผู้เล่นทุกคนต้องใช้มือใดมือหนึ่งทำรูปสัญลักษณ์
 แบบเดียวกับเป่ายิงฉุบ คือมีท่าสาม กระดานและ
 ทุกรูปแล้วแต่ละเลือกถ้าหากไม่มีคนแพ้ ก็จะ
 พุด แอ้น พร้อมกับเปลี่ยนท่าต่อไปเรื่อย ๆ จน
 กว่าจะมีผู้แพ้ออกไป และเหลือผู้เล่นเพียงคน
 เดียว ผู้ชนะมีสิทธิ์เช็กเข้าหรือตีมือผู้แพ้หรือแล้ว
 แต่ละตกลงกัน

ชื่อการเล่น

บะบี้แจ้ม

สถานที่เล่น

ลานบ้าน

อุปกรณ์การเล่น

1. "บะบี้" หรือ ตะบี้ ทัดด้วยไม้กระดานหนาประมาณ 3 กระเบียด
 แกะเป็นรูปครึ่งวงกลม สันผ่าศูนย์กลางประมาณ 3 นิ้ว จำนวน
 2 เท่าของจำนวนผู้เล่น ใช้เป็นตัวตั้งและตัวทอยอย่างละเท่ากับ
 จำนวนผู้เล่น
2. ไม้กระดาน 1 แผ่น กว้างประมาณ 8 นิ้ว ยาว 2 เมตร ใช้สำหรับ
 กันไว้ข้างหลังแถวตะบี้ตัวตั้ง

ผู้เล่น

ชาย หญิง จำนวนตั้งแต่ 8 คนขึ้นไป ฝ่ายละเท่า ๆ กัน

วิธีเล่น

จัดลำดับฝ่ายทอยก่อนหลัง ด้วยวิธีจับไม้หัก - ไม้หัก

ตั้งลูกสะบ้า เท่ากับจำนวนผู้เล่นทั้งหมด เรียงแถวหน้ากระดาน ห่างกันประมาณ

7 - 8 นิ้ว กำหนดเขตทอยห่างจากแถวสะบ้า 3 - 4 เมตร

ผู้เล่นฝ่ายทอยเข้าแถวเรียงหน้ากระดาน ยืนอยู่ตรงเขตทอยที่กำหนดไว้

ผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งต้องไปนั่งอยู่ด้านแถวสะบ้า คอยเก็บลูกสะบ้าที่ใช้ทอย

การทอยนั้น มีข้อกำหนดอยู่ว่า ผู้เล่น 1 คน ทอยตัวตั้งได้ 1 ลูก ต่อ 1 ครั้ง ของใครของมัน ถ้าไปถูกลูกอื่นล้มต้องเปลี่ยนให้ฝ่ายตรงข้ามทอย

ถ้าทอยได้จนเหลือลูกสุดท้าย ผู้เล่นจะต้องทอยด้วยวิธี "เจ้ม" คือใช้ลูกสะบ้าวางบนบนหลังเท้า แล้วใช้เท้าทอย โดยขยับก้าวได้เพียงก้าวเดียว ถ้าพลาดก็เปลี่ยนให้ฝ่ายตรงข้ามทอย ถ้าผิด "เจ้ม" ถูกคือ ตัวตั้งล้มได้จะถือว่าเป็นฝ่ายชนะ ได้เช็กเข้าฝ่ายแพ้ตามแต่จะตกลงกัน

ชื่อการเล่น บะป้าดำแสง

สถานที่เล่น บนลานดิน บริเวณริมสระกลางทุ่งนา ลานบ้านซึกคารางดังภาพ

อุปกรณ์การเล่น "ดินขอ" คือเศษกระเบื้องดินเผา นำมาเจียนขอบให้กลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 - 1.5 นิ้ว

ผู้เล่น ชาย หญิง 2 - 3 คน

วิธีเล่น

กระบวนการก่อนเล่น จัดลำดับผู้เล่น โดยวิธีโยนดินขอไปที่ "หัวกระโหลก" เรียงลำดับตามระยะใกล้ - ไกล

วิธีเล่น ทุกคนโยนดินขอของตนลงใน "ตำ" ที่ 1 คนแรกเริ่มเล่นก่อน โดยกระโดดก้าวไปด้วยขาข้างเดียว หรือด้วยการก้าวเขย่งข้าม "ตำ" ที่ 1 ไปเหยียบตำที่ 2 - 3 หอถึง 4 ต้องกระโดดคร่อมเส้นแบ่งกลาง และตำที่ 5 เขย่ง ตำที่ 6 กระโดดต้องหันหลังกลับทันทีก่อนที่จะแตะพื้น ขากลับก็ก้าวด้วยวิธีเดิม หอถึง "ตำ" ที่ 2 ต้องก้มลงหยิบ

ของตน ได้แล้วจึงกระโดดข้ามคำที่ 1 ออกไป จึงถือว่าผ่าน "คำ 1"

การกระโดดคำอื่น ๆ ก็ใช้วิธีเดียวกัน เฉพาะคำที่ 4 และ 6 ต้องโยนคืนขอทีละข้าง เริ่มข้างซ้ายก่อน คำใดที่มีคืนขอยู่ผู้เล่นจะต้องกระโดดข้ามคำนั้น

ผู้เล่นที่เล่นผ่านไปจนถึง หัวกระโหลก จะต้องหันหลังและกลับตาหยิบคืนขอแล้วเขย่ากลับ มีสิทธิได้ครองเมือง 1 เมือง โดยเริ่มตั้งแต่คำที่ 1 แสดงสิทธิโดยการเขียนรูปวงกลม หรือกากบาทไว้ในคำนั้น ๆ เมื่อเล่นคำต่อไป เจ้าของเมืองมีสิทธิ์เหยียบ 2 ขาในเมืองของตนได้ แต่ผู้อื่นต้องกระโดดข้าม ผู้เล่นจะเล่นต่อไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดเนื้อที่สำหรับเป็นเมือง จบเกมแล้วจึงนับดูว่าใครได้เมืองมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่นมีอยู่ว่า ผู้เล่นจะต้อง "ตาย" ถ้ากระทำได้ดังนี้

1. เหยียบเส้น
2. ล้มลงขณะที่เกินคืนขอ
3. เอาเท้าแตะพื้นทั้ง 2 ข้าง
4. กระโดดข้ามเมืองคนอื่นไม่พ้น หรือเหยียบเมืองคนอื่น
5. เอามือข้างใดข้างหนึ่งแตะพื้น แต่สำหรับข้อนี้ บางครั้งผู้เล่นมักจะ

ตกลงกันก่อนว่าให้มีการแตะพื้นได้กี่นิ้ว เช่น 1 นิ้ว หรือ 2 นิ้ว เท่านั้น

ชื่อการเล่น ใบป้อ

สถานที่เล่น บนลานดินบริเวณริมสระน้ำกลางทุ่งนา

อุปกรณ์การเล่น "ใบป้อ" ทำด้วยกระดาษของบุหรืตราสอง (สมัยนั้น) ตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยม 2×3 นิ้ว ซึ่งผู้เล่นจะต้องมีไว้เป็นของตนเองจำนวนหนึ่ง "ใบป้อ" มีสองลักษณะ แบบหนึ่งเป็น "ใบป้อ" สำหรับใช้โยน หรือเป็นตัว "ใส่" (พนัน) อีกแบบหนึ่งใช้สำหรับทอย เรียกว่า "อี่ตอย" มีลักษณะพิเศษกว่าธรรมดา คือ ต้องหนาและหนักกว่า ผู้เล่นบางคนใช้ข้างเหนียววาดให้นิ่มแล้วเอาแปะปิดตรงกลาง "อี่ตอย"

วิธีเล่น

ขีดหลุมเป็นรูปสี่เหลี่ยมขนาด 5×5 นิ้ว ใต้หลุมลงมาต้องขีดเส้นตายห่างจากหลุมประมาณ 6 - 8 นิ้ว และขีดเส้นทอยห่างจากเส้นตายประมาณ 2.5 - 3 เมตร แล้ววางหลุมไว้กับผู้เล่นด้วยวิธีแข่งกันทอย "อี่ตอย" ไปที่หลุม เรียงลำดับตามระยะใกล้ - ไกล แล้วตกลงกันว่า จะ "ใส่" ใบป้อกันคนละกี่ใบต่อ 1 เกม ซึ่งโดยมากจะตกลง "ใส่" กันคนละ 2 ใบ

วิธีทอย ผู้เล่นต้องจับใบป้อให้ซ้อนกันเป็นระเบียบ แล้วโยนไปที่หลุมและพยายามให้เข้าหลุมทั้งหมด ถ้าไม่เข้าต้องให้ผู้เล่นคนอื่นชี้บอกว่าจะให้ทอยตัวใด ซึ่งจะมีอยู่ 3 ลักษณะ ดังนี้

ใบเดียว เรียกว่า อี่เดียว

ซ้อนทับกัน 2 ใบ เรียกว่า อี่คู่

ซ้อนทับกัน 3 ใบขึ้นไป เรียกว่า อี่หลาม

- กติกา
1. ผู้ทอยมีสิทธิ์ย้ายที่ยืนภายในเขตทอยได้ไม่จำกัด
 2. ถ้าโยนใบป้อเข้าหลุมได้จำนวนเท่าใด ผู้เล่นก็มีสิทธิ์ครอบครองได้ตาม

จำนวนนั้น

3. ถ้าทอยถูกตัวที่อีกฝ่ายหนึ่งชี้บอก ถือว่าได้ครอบครองทั้งหมด

4. การทอย "อี่ตอย" ไปยังตัวที่ชี้บอกนั้น ถ้าเป็น "อี่เดียว" ต้องทอย

ให้ "อี่ตอย" ของตนเข้าไปชุกหรือซ้อนทับ หรือโดนแล้วผ่านไปจึงจะถือว่า "กิน"

ส่วนการทอย "อีคู่" และ "อีหลวม" นั้นต้องทอยให้ "อีตอย" เข้าไป
ชุกหรือซ้อนทับได้อย่างเดียวจึงจะถือว่าได้ "กิน"

5. ระหว่างทอยต้องไม่ให้ "อีตอย" ไปโดนตัวอื่น ถ้าโดนอาจมีการ "ซ่อม"
คือ "ใส่" ใบป้อเพิ่มตามจำนวนที่โดน หรือแล้วแต่จะตกลงกันว่าจะให้มีการ "ซ่อม" หรือไม่

ชื่อการเล่น มีผลกดอก

สถานที่เล่น ลานบ้าน บริเวณชายทุ่งกลางหมู่บ้าน

อุปกรณ์การเล่น 1. ไม้เคาะ ทำด้วยลำไม้ไผ่ขนาดเหมาะสมมือผู้เล่น ยาวประมาณ 1.5 -
2 เมตร และเป็นไม้ไผ่เนื้อหนามีน้ำหนัก จำนวน 2 ลำ
2. ไม้หมอน เป็นไม้ท่อนหนาหรือสูงประมาณ 3 นิ้ว ยาวประมาณ 2 ฟุต
2 ท่อน

ผู้เล่น ชายหญิง จำนวนเท่ากัน ตั้งแต่ 10 คนขึ้นไป

วิธีเล่น

เลือกคนทำหน้าที่เคาะจังหวะเข้านั่งประจำที่ฝ่ายละคน

ผู้เล่นชายหญิงยืนแยกกลุ่มกันอยู่คนละด้านของไม้เคาะจังหวะ

วิธีเคาะจังหวะ คล้ายกับการเล่นลาวพระทบไม้ แต่ต่างจังหวะกัน ผู้ทำหน้าที่เคาะ
จังหวะต้องนั่งลงกับพื้นจับไม้เคาะข้างละมือ แล้วยกไม้เคาะเป็นจังหวะพร้อมกัน มี 3 จังหวะ
คือ เคาะกระทบไม้หมอน 2 จังหวะ และกระทบกันเอง 1 จังหวะ เสียงเคาะจะฟังคล้าย
ก๊งนี่

...ก๊อก! ก๊อก! ก๊อบ!

...ก๊อก! ก๊อก! ก๊อบ!

และต้องเคาะจังหวะติดต่อกันไปเรื่อย ๆ

วิธีเดิน เป็นลักษณะการก้าวสวนกันไปมาโดยก้าวกระโดดตามจังหวะเคาะ เริ่มต้น
โดยผู้เดินทั้ง 2 ฝ่ายยืนอยู่ในท่าเตรียมพร้อมด้านซ้ายมือของคนเคาะทั้ง 2 และหันหน้าเข้า
หากัน พอได้จังหวะก็ก้าวกระโดดเข้าไปในระหว่างไม้เคาะพร้อมกัน เท้าที่เริ่มก้าวครั้งแรก
จึงมักเป็นเท้าขวา ก่อน ผู้เดินต้องก้าวกระโดดหรือเดินอยู่ในระหว่างไม้เคาะ 2 ก้าว

พร้อม ๆ กับจังหวะ ก๊อ! ก๊อ! (ซึ่งเป็นจังหวะปลอดภัย เพราะไม้เคาะยังไม่กระทบกัน) จังหวะละก้าว และต้องก้าวออกจากไม้ในจังหวะที่ 3 ...กับ! จังหวะก้าวที่ 3 นี้ ผู้เต้น จะต้องหมุนตัวกลับทันที และเริ่มก้าวต่อไปอย่างเป็นจังหวะต่อเนื่องกันไป โดยก้าวย้อนรอย เดิมแต่เปลี่ยนข้างกัน

ตอนก้าวออกจากไม้เคาะในจังหวะที่ 3 ผู้เต้นจะต้องก้าวออกไปในด้านเดียว กับที่เข้ามา หรือด้านของฝ่ายตน ๆ ถ้าออกผิดด้าน เช่น ซ้ายไปออกด้านหญิง จะถือว่าแพ้ ต้องออกจากเกมให้คนอื่นเข้าเล่นต่อไป

ถ้าผู้เต้นก้าวผิดจังหวะก็จะถูกไม้คานหนีบ ต้องออกจากเกม ให้คนอื่นเข้าเล่นต่อไป

การแพ้ชนะของทั้งสองฝ่าย จะตัดสินเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหมดผู้เต้นก่อน ฝ่ายที่เหลือคนเต้นมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

ชื่อการเล่น	แม่ไก่ หรือ ชุกเสียม
สถานที่เล่น	ลานบ้าน สวนหลังบ้าน
ผู้เล่น	ชาย หญิง จำนวน 5 - 7 คน
อุปกรณ์	ไม้ขนาดพอกำมื่อยาวประมาณ 1 ฟุต ใช้แทนเสียม
วิธีเล่น	

กระบวนการก่อนเล่น เลือกคนสวมบทบาทเป็น "คนชุกเสียม" 1 คน ที่เหลือเป็น แม่ไก่และลูกไก่ แล้วแต่ละตกลงกันว่าจะให้ใครเป็นแม่ไก่ หรือใครต้องการอาสาเป็นผู้สวมบทบาทใดก็ขึ้นอยู่กับความสมัครใจ

วิธีเล่น คนชุกเสียมนั่งลงท่าหาชุกดินโดยใช้ไม้แทนเสียม

แม่ไก่กับลูกไก่เข้าแถวเรียงหนึ่งเกาะเอาต่อกั๊ก กัน แม่ไก่ทำหน้าที่เป็น หัวหน้าเจรจาโต้ตอบกับคนชุกเสียม และปกป้องลูกไก่มิให้คนชุกเสียมไล่จับได้

เมื่อเข้าแถวเรียบร้อยแล้ว แม่ไก่กับคนชุกเสียมก็เริ่มบทเจรจาโต้ตอบกัน

ดังนี้

แม่ไก่ :: ยายทำอะไร (พูดด้วยสำเนียงภาษากลาง)

คนขูดเสียม : ขูดข้าวขูดชิงกะ (ขูดข้าวขูดชิงมะลิ)

แม่ไก่ : ขอยืมเสียมได้ก่อน (ขอยืมเสียมได้ไหม?)

คนขูดเสียม : อ้อ บ่มี (อ้อ! ไม่มี) (ขออนเสียมไว้ข้างหลัง)

แม่ไก่ : หั่นลอ (นั่นไง!) ชีมือไปด้านหลังคนขูดเสียม)

คนขูดเสียม : เอ๊าะ (เอ๊าะ!) (ส่งเสียมให้แม่ไก่)

แม่ไกรับเอาเสียมแล้วออกคำสั่งให้ลูกไก่แยกขาออกจากกันทุกคน แล้วโน้มนำคนขูดเสียมไปด้านหลัง ลูกไก่ตัวสุดท้ายเก็บเสียมไว้กับตัว

เริ่มบทเจรจาใหม่ต่อไป

คนขูดเสียม : เสียมขามีไหนเหี้ย? (เสียมขามีอยู่ไหนล่ะ?)

แม่ไก่ : ตกน้ำก็ไหล ตกไฟก็ไหม้

คนขูดเสียม : ขอกินน้ำสั๊กบวย (ขอกินน้ำสั๊กบวย)

แม่ไก่ : บ่มีไผตัก (ไม่มีใครตัก)

คนขูดเสียม : ขอกินมะป๊าวสั๊กหน่วย (ขอกินมะป๊าวสั๊กลูก)

แม่ไก่ : บ่มีไผขึ้น (ไม่มีใครขึ้น)

คนขูดเสียม : ขอรดสั๊กคัน (ขอรดสั๊กคัน)

แม่ไก่ : บ่มีสตางค์ซื้อ (ไม่มีเงินซื้อ)

คนขูดเสียม : ขอบ้านสั๊กหลัง (ขอบ้านสั๊กหลัง)

แม่ไก่ : บ่มีไผแบ่ง ไม้มันแบ่ง (ไม่มีใครทำ ไม้มันแบ่ง)

คนขูดเสียม : อันขอกินไก่หน้อยสั๊กตัว (อันขอกินไก่เล็ก ๆ สั๊กตัว)

แม่ไก่ : เอาไก่สุกไก่คิบ (เอาไก่สุกหรือไก่คิบ)

คนขูดเสียม : ไก่อย่างใดเอาหมด (ไก่อย่างไรเอาทั้งนั้น)

พอพูดจบคนขูดเสียมก็พยายามเข้าไปจับลูกไก่ แม่ไกก็นั่งดูด้วยการใช้มือทั้ง 2 ยันกัน ลูกไก่ต้องเกาะเอากันให้แน่น ถ้าหากหตุกะทำให้ถูกจับได้ง่าย คนขูดเสียมจะต้องไล่จับลูกไก่ให้ได้ทุกตัว และตัวสุดท้ายคือแม่ไก่ เมื่อจับได้หมดทุกคนแล้วถือว่าเกมสิ้นสุดลง ผู้เล่นที่เป็นลูกไก่ซึ่งถูกจับได้คนแรก จะต้องเป็นคนขูดเสียมต่อไป

- ชื่อการเล่น ลูกเสือชาวบ้าน
- สถานที่เล่น ลานบ้าน จัดแผนผังการตั้งค่ายของลูกเสือชาวบ้านแต่ละกลุ่ม โดยเขียนเป็นวงกลมเป็นจุด ๆ กระจายไปรอบ ๆ บริเวณที่เล่น กองให้เหลือเป็นบริเวณกว้างไว้ตรงกลาง และจัดวางกองหินสำหรับเล่นรอบกองไฟ
- อุปกรณ์การเล่น
1. พื้น ไม้ก่อเป็นกองไฟ โดยใช้ไม้ขนาดสั้น-ยาว เท่าที่จะหาได้
 2. ไม้พลอง ใช้ตอนเล่นซูลู ทำจากไม้ไผ่ขนาดเหมาะมือผู้เล่น
 3. กระโปรงสำหรับคนเล่นซูลู ทำได้โดยลอกใบมะพร้าวหรือใบกล้วย ออกจากก้านโดยให้ติดกันออกมาเป็นแถบยาว ๆ ใช้พันรอบเอวได้
 4. แถบรัดรอบศีรษะ ทำจากก้านกล้วยฉีกเป็นแถบกว้าง ประมาณ 1 นิ้ว
 5. ขนไก่ ใช้ประดับศีรษะ
 6. ดินหม้อ ใช้แต่งหน้าให้เป็นสีดำ
 7. เครื่องดนตรีใช้เคาะจังหวะ เช่น กระป๋อง ปับ หรือขามสังกะสีเก่า ๆ

ผู้เล่น ชาย หญิง ตั้งแต่ 10 คนขึ้นไป

วิธีการเล่น

เริ่มเล่นโดยการแบ่งกลุ่มเข้าประจำค่ายต่าง ๆ ตามความสมัครใจ และเลือกคนส่วนมากเป็นหัวหน้าค่าย 1 คน ทำหน้าที่เป่านกหวีด (สมมุติ) เรียก สมาชิก

ลูกเสือชาวบ้านแต่ละกลุ่มเลือกตัวแทน 1 - 2 คน แต่งตัวเป็นขมเผ่าซูลู โดยใช้ใบมะพร้าวพันรอบเอวเป็นกระโปรง ตกแต่งศีรษะโดยใช้แถบรัดรอบศีรษะและประดับด้วยขนไก่ แล้วทาสีหน้าด้วยดินหม้อให้ดำ และทุกคนถือไม้พลองเป็นอาวุธ

รายการที่เล่นเป็นการเล่นรอบกองไฟ เริ่มโดยหัวหน้าทำเสียงนกหวีดเรียกชุมนุม ลูกเสือชาวบ้านทุกกลุ่มจะต้องวิ่งออกมาเข้าแถวและรายงานตัวต่อหัวหน้ากลุ่มใดมาช้า จะถูกบันทึก (สมมุติ) และจะต้องถูกลงโทษต่อจากรายการแรก

ส่วนผู้เล่นเป็นซูลูหลังจากรายงานตัวแล้วจะต้องวิ่งไปเข้าแถวอยู่ด้านหลังบริเวณรอบกองไฟให้ออกมาเล่นรอบกองไฟ

เมื่อทุกฝ่ายเข้าประจำที่เรียบร้อยแล้ว หัวหน้าก็จะเป่านกหวีดให้สัญญาณ ชนเผ่าซูลู ก็จะวิ่งออกมาเป็นแถวเรียงหนึ่งและวิ่งวนไปรอบกองไฟ ฝ่ายผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็ปรบมือให้ร้องต้อนรับ หลังจากวิ่งวนไป 1 รอบ แล้วก็เริ่มต้นในจังหวะต่าง ๆ เมื่อเสียงเคาะจังหวะดังขึ้น เช่น วิ่งสลับขาทีละข้างสลับกัน หรือทำอื่น ๆ แล้วแต่ผู้เล่นคนแรกจะคิดขึ้นได้ เมื่อเสียงเคาะจังหวะหยุด ซูลูก็ต้องวิ่งออกไปแล้วไปรวมอยู่ในกลุ่มไมเกรกลุ่มนั้น

รายการต่อมาคือการลงโทษผู้ทำผิด เช่น มาสาย จะถูกเรียกออกมาอยู่กลางลาน และทำท่าทางประกอบเพลงที่ถูกเลื้อยชาวบ้านคนอื่น ๆ ร้อง โดยเฉพาะเพลงเปิด ผู้ทำผิดจะต้องทำท่าเดินเหมือนเป็ด เรียกว่ารำวงเปิด จนเป็นที่พอใจ หัวหน้าก็จะร้องว่า "ชวด ชวด" แล้วเริ่มรายการต่อไปคือ

รายการรำวงร่วมกัน โดยลูกเลื้อยชาวบ้านทุกคนจะออกมายืนกลางลานแล้วร้องเพลงและรำวงร่วมกัน เมื่อร้องเพลงจบ 1 เพลง หัวหน้าก็จะร้องว่า "ชวด ชวด" ทุกครั้ง แล้วเริ่มเพลงใหม่ และในระหว่างที่รำวงก็จะมีการเคาะจังหวะไปตลอดรายการ

เมื่อจะเลิกเล่น หัวหน้าจะทำเสียงนกหวีดบอกเลิก ทุกคนจะต้องกลับไปเข้าแถวในกลุ่มของตน และร้องเพลงสรรณูเสริญพระบารมี เป็นอันจบเกมและอาจเริ่มเล่นใหม่ต่อไปอีกก็ได้เรื่อย ๆ

เพลงประกอบการเล่น

1. หิงโนงโน่งโนง

หิงโนงโน่งโนง	นกกลิ้งโคลงมาจับหลังตา
เห็นแมวแจวเรือ	เห็นเสือไถนา
หิงเบ็ดและไก่	มาหัดรำไทยอยู่กลางหน้า
หมี ช้าง เคียงคู่มา	มาหัดตั้งท่ารำวง

2. กาเอ๋ยกา

กาเอ๋ยกา	บินมาไวไว
มาจับต้นโพธิ์	โผมาทันไทร
นกอะไรไม่ใส่โยง ๆ	จับแมวโพงไฉ่ใส่แมวสาย
จับแมวสายไฉ่ใส่แมวโพง	

3. นก

นกบวกกนกเป็นนกบวกกนก

นกบวกกนกเป็นนกอะไร

4. เป็ด

ยามเมื่อมันเดินไป

มองแล้วไม่น่าดูเลย

จำไว้เถิดเพื่อนเอ๋ย ฯ

จงอย่าเดินเหมือนเป็ด

5. ดูกุ้ย

ดูกุ้ย ดูกุ้ย

นกกระปูดดูดีในวันจุก

อมลูกอมเสียนแก่นกดู

ควายตัวเมีย

ออกลูกก็เป็นตัวเมีย ฯ

อยู่มาไม่นาน

ออกลูกออกหลานก็เป็นตัวเมีย

ชื่อการละเล่น

เสือข้ามแดน

สถานที่เล่น

เขียนแผนผังลงบนลาน

ผู้เล่น

ชาย หญิง จำนวน 5 - 8 คน

อุปกรณ์

ไม่มี

วิธีเล่น

เลือกคนเป็นเสือด้วยวิธีโหวตเอาเปะ - โทโป้ง

คนสวมบทเป็นเสือต้องเข้าไปอยู่ในถ้ำ ผู้เล่นคนอื่น ๆ สวมบทเป็นชาวบ้านเข้าไป
ประจำอยู่ในบ้านรวมกัน แล้วก็นัดแนะกันแยกย้ายออกไปทำมาหากิน เช่น ทำท่าเก็บผักหักฟืน
ในป่าช้า ไร่ ไปซื้อของที่ตลาดบ้าง โดยผู้เล่นจะมีบทเจรจาแบบอิสระเช่น "ข้าจะไปเก็บผัก
เก็บหลังก่อนเน้อ" หรือ "ข้าจะไปกาดเขาะซื้อของกินก่อนเน้อ" หรือแล้วแต่ว่าจะออกไป
"ทำมาหากิน" อะไรที่เกี่ยวกับตลาดและป่า ซึ่งเป็นขณะเดียวกันที่เสือก็ออกหากินบ้างเหมือนกัน
เมื่อเสือไปพบคน ก็จะไล่จับคน คนก็จะวิ่งเข้าบ้าน และต้องปิดประตู "ปัง" หมายความว่า
ประตูบ้านถูกปิดแล้วเสือไม่มีสิทธิเข้าไปในบ้าน จึงวิ่งวนอยู่รอบ ๆ บ้าน ใช้มือเอื้อมเข้าไป
ถ้าใครถูกเสือจับได้ ก็ถูกตะต้องส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายจะต้องเป็นเสือแทนต่อไป

ชื่อการเล่น หมาเห่าหยัง
อุปกรณ์การเล่น ไม่มี
สถานที่เล่น บริเวณริมสระน้ำกลางทุ่งนา
ผู้เล่น ชาย หญิง ตั้งแต่ 7 คนขึ้นไป
วิธีเล่น

เลือกคนสวมบทบาทเป็นหมา ด้วยวิธีจับไม้สั้นไม้ยาว

หมายืนอยู่ที่หนึ่งคนเดียว ผู้เล่นคนอื่น ๆ ยืนเข้าแถวหน้ากระดานจับมือกันไว้ แล้วเริ่มบทเจรจา ดังนี้

หมา : โห้ง! โห้ง!

คนสวมบทประตู่ : หมาเห่าหยัง ?

หมา : เห่าสาด

คนสวมบทประตู่ : สาดกี่พื้น

หมา : 2 - 3 พื้น

คนสวมบทประตู่ : บอกไฟกี่บอก

หมา : 2 - 3 บอก

คนสวมบทประตู่ : ต่อกได้ ต่อกเอาเตอะ (กระแทกได้กระแทกเอาเถอะ)

พอคนสวมบทประตู่พูดจบ ก็เดินเข้าไปโอบล้อมหมา จับมือต่อกันเป็นวงกลม มือที่จับกันไว้คือ "ประตู่"

หมาต้องทูลถาม "ประตู่" ออกมาจากที่ยังให้ไว้ได้ โดยการถาม "ประตู่" ว่า
"นี่ประตู่หยัง"

"ประตู่" จะตอบว่า ประตู่เงิน ประตู่ทอง ประตู่เหล็ก เมื่อตอบแล้ว หมาต้องพยายามแยกมือคนสวมบทประตู่ออกจากกัน ซึ่งถ้าเป็น 3 ประตู่จะเหนื่อยเนิ่นมาก แต่ถ้าเปลี่ยนเป็น "ประตู่หยัง" หรือประตู่ซำรูกแล้ว หมาที่จะออกมาได้โดยง่าย ถ้าหมาออกไปได้แล้ว ก็หาคนสวมบทเป็นหมาต่อไปใหม่

ชื่อการเล่น	อีจ้ลูกก่ง (อียาย)
สถานที่เล่น	บนลานดินบริเวณริมสระกลางทุ่งนา
ผู้เล่น	ชาย 2 - 4 คน
อุปกรณ์	"ลูกก่ง" หรือลูกกระสุนดินเหนียว
วิธีเล่น	

กระบวนการก่อนเล่น ตกลงกันว่าละ "ใส่" คนละกี่ลูก แล้วจัดลำดับผู้เล่นด้วยวิธีจับไม้หัก-ไม่หัก หรือแข่งขันทอยไปทีเป้า เรียงลำดับตามระยะใกล้-ไกล

เรียงลูกกระสุนทีละลูกเป็นแถวตอนลึก ห่างกัน 1 เยี่ยม หรือ 1 คืบนิ้วโป้งกับนิ้วชี้ ลูกแรกเรียก "อีหัว" ลูกที่ 2 เรียก "อีคอ"

กติกา ต้องทอยให้โดนเพียงลูกใดลูกหนึ่งเท่านั้น ถ้าโดนเกิน 1 ลูก ถือว่าไม่ได้ ถ้าทำให้แตกต้องซ่อม ถ้าโดน "อีหัว" ได้ทั้งหมด ถ้าโดน "อีคอ" ได้ตั้งแต่ "อีคอ" ไปทั้งหมด ถ้าโดนตั้งแต่ลูกไหนก็ได้ตั้งแต่ลูกนั้นไปจนหมด

ชื่อการเล่น	อีปูก
สถานที่เล่น	บนลานดินบริเวณริมสระน้ำกลางทุ่งนา
ผู้เล่น	ชาย จำนวน 2 - 4 คน
อุปกรณ์	ลูกกระสุนดินเหนียว
วิธีเล่น	

กระบวนการก่อนเล่น จัดลำดับผู้เล่นด้วยวิธี จับไม้สั้น-ไม่ยาว

วิธีเล่น ผู้เล่นวางลูกกระสุนดินเหนียวของตนคนละ 1 ปูก หรือ 1 กอง แต่ละกองมีลูกกระสุน 4 ลูก ให้เป็นฐาน 3 ลูก เป็นยอด 1 ลูก ระยะห่างจากกันกองละ 1 คืบ ผู้เล่น กำหนดเขตทอยห่างจากกองแรก ประมาณ 4 - 5 เมตร แต่ละคนทอยได้ 1 ครั้งใน 1 รอบ

การเรียงกองกระสุน เรียงเป็นแถวตอนลึก กองแรกเรียกว่า "อีหัว" กองที่ 2 เรียกว่า "อีคอ" กองกลาง เรียกว่า "อีก่าง" กองสุดท้ายเรียกว่า "อีท้าย"

กติกาการทอยมีว่าต้องทอยให้ "ปูก" หรือกองแตกออกจากกัน
ถ้าทอยถูก "อี่หัว" ก่อนก็จะได้ถูกระสุนหมดทุกกอง
ถ้าทอยถูก "อี่คอ" ก็จะไต่ตั้งแต่อี่คอไปจนถึง "อี่ตาย"
หรือทอยถูกกองใดก็จะไต่ตั้งแต่กองนั้นไปจนถึงกองสุดท้าย
แต่ถ้าทอยแตกเกิน 1 กอง ต้องซ่อมเท่ากับจำนวนที่แตก

ชื่อการเล่น	โอชีว
สถานที่เล่น	บนลานดิน, บนลานซีเมนต์, สนามหญ้า
ผู้เล่น	ชาย หญิง จำนวน 4 - 7 คน
อุปกรณ์	เชือกทำด้วยยางรัดร้อยต่อกันยาวประมาณ 2 - 3 เมตร
วิธีเล่น	

กระบวนการก่อนเล่น เลือกคนทำหน้าที่แกว่งเชือก 2 คน ด้วยวิธีมือใครแปลก
ประหลาด คนที่จับเชือกก่อนจะเป็นผู้ที่ไต่เปลี่ยนก่อน เมื่อมีคน "ตาย" มาทำหน้าที่แทน

วิธีเล่น คนแกว่งเชือกยืนจับปลายเชือกคนละข้างให้เชือกตึงกับพื้น แล้วแกว่ง
กลับไปที่กลับมาแบบลูกตุ้มนาฬิกาตามจังหวะเพลงที่ร้อง ซึ่งมี 8 จังหวะ ในแต่ละท่า

การกระโดด ผู้เล่นจะต้องกระโดดตามจังหวะทั้ง 8 ไปทีละคนตามท่า
ต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งหมด 4 ท่า แต่ละท่านั้นผู้เล่นจะต้องกระโดดข้ามไปครบทุกคนก่อนแล้วจึงจะ
เปลี่ยนเป็นท่าต่อไป ดังนี้

ท่าที่ 1 ควบ ผู้เล่นจะต้องกระโดด 2 ขาข้ามเชือกที่แกว่งไปมาตามจังหวะ
จนครบทั้ง 8 จังหวะ จังหวะที่ 8 หรือจังหวะสุดท้าย ผู้เล่นต้องเปลี่ยนท่าเป็นกระโดด
คร่อมเส้นเชือก ซึ่งเท้าทั้ง 2 จะต้องแตะพื้นพร้อมทั้งคำร้อง "แอ่ว" แล้วจึงข้ามไปอยู่
ฟากตรงข้าม

ท่าที่ 2 แ๊ะ ผู้เล่นกระโดดขาเดียวข้ามเชือกที่แกว่งไปมาตามจังหวะจนครบ
8 จังหวะ จังหวะสุดท้ายผู้เล่นต้องเปลี่ยนท่าเป็นกระโดดคร่อมเส้นเชือกเช่นเดียวกับท่าแรก
แล้วจึงข้ามไปอยู่ฟากตรงข้าม

ท่าที่ 3 แตะ - คบ ผู้เล่นกระโดดขาเดียวสลับ 2 ขา หรือกระโดดท่าที่ 1 สลับกับท่าที่ 2 ตามจังหวะ จนครบ 8 จังหวะ จังหวะสุดท้ายผู้เล่นต้องเปลี่ยนท่าเป็น กระโดดคร่อมเส้นเชือกเช่นเดียวกับท่าที่ 2 แล้วจึงข้ามไปอยู่ฟากตรงข้าม

ท่าที่ 4 กบ ผู้เล่นกระโดดท่ากบ คือต้องใช้มือทั้ง 2 ข้างแตะพื้นด้วยในขณะที่ กระโดดข้ามเชือก ตามจังหวะจนครบ 8 จังหวะ จังหวะสุดท้ายผู้เล่นต้องเปลี่ยนเป็น กระโดดคร่อมเส้นเชือกเช่นเดียวกับท่าที่ 3 แล้วจึงข้ามไปอยู่ฟากตรงข้าม

ในระหว่างที่กระโดด ถ้าผู้เล่นเหยียบเชือก ถือว่า "ตาย" ต้องไปเปลี่ยนเป็น แกว่งเชือก ส่วนผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็เล่นต่อไปจนกว่าจะข้ามไปได้หมดทุกคน แล้วจึงเริ่มทำใหม่ต่อไป

ส่วนคนแกว่งเชือกเมื่อพ้นหน้าที่แล้วก็ต้องไปเล่นกระโดดข้ามเชือกในท่าเดียวกับที่ คน "ตาย" กระโดดอยู่ โดยไม่ต้องเริ่มต้นในท่าที่ 1 ใหม่

เพลงประกอบการเล่น

โอ ชิว ชัน โตะชิว โอ วิโว วิวา แฮ่ว

