



## รายงานโครงการ

เรื่อง วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์  
ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น

### จัดทำโดย

นายกรวิษฐ์	รินพล	663270006-4	เลขที่ 1
นางสาวกุลภัสสร	บุญโสม	663270092-5	เลขที่ 15
นางสาวธณัสนันท์	เนตรหาญ	663270120-6	เลขที่ 18
นายวชิรวิษฐ์	ทีมา	663270192-1	เลขที่ 24
นางสาวศจิษฐา	ไชลายหงษ์	663270198-9	เลขที่ 27
นางสาวศุภาพิชญ์	คำวัน	663270213-9	เลขที่ 31
นายแทนไท	ศรีอำนวย	663270518-7	เลขที่ 53

### อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ ดร.อลงกรณ์ ผาผง

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรายวิชา GE151144 พหุวัฒนธรรม (Multiculturalism)

ประจำปีภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2566

สถาบันการสอนวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยขอนแก่น





## รายงานโครงการ

เรื่อง วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์  
ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรายวิชา GE151144 พหุวัฒนธรรม (Multiculturalism)

ประจำปีภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2566

สถาบันการสอนวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยขอนแก่น

## บทคัดย่อ

การจัดทำโครงการเรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น” ในครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาวัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น (2) เพื่อเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมการเล่นในอดีตและส่งเสริมให้เด็กในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ได้รู้จักการเล่นในอดีตมากขึ้น

ผลการศึกษาและผลการจัดทำโครงการเรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น” พบว่า ในปัจจุบันนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นและคณะผู้จัดทำมองว่าในยุคกระแสโลกาภิวัตน์มีผลทำให้การเล่นในอดีตเริ่มเลือนหายไป และส่วนใหญ่คิดเห็นไปในทางเดียวกันว่า การเล่นของเด็กไทยควรมีต่อไป ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นในอดีตว่า ส่งผลในด้านใดบ้างแก่เด็กไทย พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยที่การเล่นในอดีตส่งผลต่อ ปัญหาด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.27 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านสุขภาพจิต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.02 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านพฤติกรรมเลียนแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.33 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 1.85 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ย 2.13 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ย 2.08 อยู่ในระดับน้อย ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นในอดีตว่าส่งผลในด้านใดบ้างแก่เด็กไทย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยที่การเล่นในอดีตส่งผลต่อด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 อยู่ในระดับปานกลาง ส่งผลต่อด้านสุขภาพจิต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 อยู่ในระดับมาก ส่งผลต่อด้านพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับปานกลาง ส่งผลต่อด้านความรับผิดชอบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.17 อยู่ในระดับปานกลาง ส่งผลต่อด้านสังคม มีค่าเฉลี่ย 3.58 อยู่ในระดับมาก ส่งผลต่อด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.67 อยู่ในระดับมาก ส่งผลต่อด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ย 3.17 อยู่ในระดับปานกลาง ส่งผลต่อด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ย 3.48 อยู่ในระดับปานกลาง ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของกระแสโลกาภิวัตน์ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่ากระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงการเล่นของเด็กไทยเป็นอย่างมาก มีค่าเฉลี่ย 4.32 และคิดว่าการเล่นในสังคมไทยปัจจุบันเริ่มมีการเลือนหายไปมาก มีค่าเฉลี่ย 4.03 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการควรมีอยู่ของการเล่นกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า “การเล่น “ควรค่าแก่การอนุรักษ์อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.42 กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 96.7 เห็นด้วยกับการควรมีไว้ซึ่งการเล่นของเด็กไทยในอดีต และร้อยละ 3.30 ไม่เห็นด้วยกับการมีไว้ของการเล่นของเด็กไทยในอดีต ผลต่อด้านสุขภาพจิต ที่อยู่ในระดับดีมาก คาดว่าเพราะ การเล่นในอดีตส่วนใหญ่เป็นการเล่นแบบกลุ่มเพื่อนทำให้เด็กๆได้มาพบปะกับเพื่อนๆส่งผลให้ไม่รู้สึกเหงาหงอย และโดดเดี่ยว การเล่นของเด็กไทยควรมีต่อไปซึ่งอนุมานจากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีความคิดเห็นว่าการเล่นในอดีตส่งผลดีในหลายๆ ด้าน เช่น ผลดีด้านความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดีมาก คาดว่าเพราะการเล่นในอดีตส่วนใหญ่จะมีอิสระทั้งทางการเล่น และอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่น ทำให้เด็กสามารถคิดการเล่นใหม่ๆได้เสมอ เป็นต้น ผลต่อด้านสังคมอยู่ในระดับดีมากคาดว่าเพราะการเล่นในสมัยก่อนทำให้เด็ก ได้รู้จักการเข้าสังคมการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นความคิดเห็นเกี่ยวกับผลดี ที่อยู่ในระดับปานกลาง มีผลดีด้านอารมณ์ พฤติกรรม ความรับผิดชอบ ความรู้และด้านสุขภาพ คาดว่าเพราะการเล่นในอดีตไม่ได้ทำให้เกิดผลเสียหรือผลต่อด้านดังกล่าวมากหรือน้อยจนเกินไป และความคิดเห็นที่มีต่อผลเสียจากการเล่นในอดีตนั้นอยู่ในระดับน้อยทั้งหมด คาดว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นในอดีต ไม่ได้ส่งผลเสียต่อเด็กไทย เพราะการเล่นในอดีต มีประโยชน์ต่อเด็กไทยในด้านต่างๆ

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการพหุวัฒนธรรม (Multiculturalism) เรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น” เป็นส่วนหนึ่งของวิชา GE151144 วิชาพหุวัฒนธรรม (Multiculturalism) section 28 สาขาวิชาศึกษาทั่วไป สถาบันศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยขอนแก่น ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2566 ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โครงการเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากอาจารย์ ดร.อลงกรณ์ ผาผาง ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ เสนอแนวคิด ให้ความรู้อันเป็นประโยชน์ต่อโครงการนี้ และยิ่งเอาใจใส่ในทุกๆรายละเอียดและทุกขั้นตอนของโครงการนี้ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้โครงการสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมทั้งยังช่วยพัฒนาการทำงานของผู้ทำโครงการให้เป็นไปอย่างมีคุณภาพ ทำให้ผู้ทำโครงการได้รับประสบการณ์ ในการทำโครงการครั้งนี้จนโครงการสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ คณะผู้ทำโครงการรู้สึกซาบซึ้งถึงความกรุณาดังกล่าว และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณแหล่งข้อมูลข่าวสารจากเว็บไซต์ต่างๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กไทย ในอดีตและปัจจุบัน ทำให้ทางคณะผู้จัดทำได้ศึกษาหาข้อมูลเพื่อนำมาจัดทำโครงการพหุวัฒนธรรม (Multiculturalism) เรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น” ในครั้งนี้

ท้ายที่สุดของความสำเร็จในครั้งนี้ คณะผู้จัดทำโครงการขอขอบคุณสมาชิกในกลุ่มทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน มีส่วนร่วมในการจัดทำโครงการเรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น” ในครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีหากข้อบกพร่องประการใด ทางคณะผู้จัดทำโครงการ ต้องขอภัยและขอน้อมรับไว้ ณ ที่นี้

คณะผู้จัดทำ

วันที่ 6 เดือนมีนาคม พ.ศ.2567

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
สารบัญภาพ	จ
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
<b>บทที่ 2 เอกสารและทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>3</b>
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	3
2.1.1 การละเล่นพื้นบ้าน	3
2.1.2 การละเล่นของเด็กไทยในอดีต	7
2.1.3 การเปลี่ยนแปลงของเด็กไทยยุคโลกาภิวัตน์	8
2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
<b>บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน</b>	<b>13</b>
3.1 สถานที่ดำเนินงาน	13
3.2 แผนการดำเนินการเกี่ยวกับกิจกรรมและระยะเวลาทำโครงการ	13
3.3 วิธีการดำเนินงาน	14
<b>บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน</b>	<b>20</b>
<b>บทที่ 5 อภิปรายและสรุปผลการดำเนินงาน</b>	<b>31</b>
5.1 อภิปรายผลการดำเนินงาน	31
5.2 สรุปผลการดำเนินงาน	31
<b>ข้อเสนอแนะ</b>	<b>32</b>
<b>เอกสารอ้างอิง</b>	<b>33</b>

## สารบัญตาราง

เรื่อง	หน้า
ตารางแผนดำเนินการเกี่ยวกับกิจกรรมและระยะเวลาทำโครงการ	13
ตารางที่ 4.1.1 ตารางแสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	20
ตารางที่ 4.1.2 ตารางแสดงความถี่และร้อยละของตัวอย่างตามช่วงอายุ	21
ตารางที่ 4.1.3 ตารางแสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภาพ	22
ตารางที่ 4.1.4 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการละเล่นในอดีตว่าส่งผลในด้านใดบ้าง	25
ตารางที่ 4.1.5 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการละเล่นไทยในอดีตว่าส่งผลดีในด้านใดบ้างแก่เด็กไทย	26
ตารางที่ 4.1.6 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับกระแสโลกาภิวัตน์ว่าส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นเด็กของเด็กไทย	27
ตารางที่ 4.1.7 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับการเลือนหายไปของการละเล่นในสังคมไทยยุคปัจจุบัน	28
ตารางที่ 4.1.8 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการอนุรักษ์การละเล่นไทยในอดีต	29
ตารางที่ 4.1.9 ตารางแสดงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับแนวทางการมีอยู่ของการละเล่นไทยในอดีตสู่ปัจจุบัน	29

## สารบัญภาพ

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 1 คิวอาร์โค้ดสำหรับตอบแบบสอบถาม	17
ภาพที่ 2 การส่งแบบสอบถามไปยังกลุ่มของนักศึกษาคณะนิติศาสตร์	18
ภาพที่ 3 การประชาสัมพันธ์แบบสอบถาม	18
ภาพที่ 4 การลงพื้นที่เพื่อประชาสัมพันธ์การทำแบบสอบถามการเล่นของเด็กไทย	19
ภาพที่ 5 การลงพื้นที่เพื่อประชาสัมพันธ์การทำแบบสอบถามการเล่นของเด็กไทย	19
ภาพที่ 6 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม	20
ภาพที่ 7 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม	21
ภาพที่ 8 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลภาคที่อยู่อาศัยของผู้ตอบแบบสอบถาม	22
ภาพที่ 9 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลการเล่นในวัยเด็กของผู้ตอบแบบสอบถาม	23
ภาพที่ 10 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลการเล่นปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม	24
ภาพที่ 11 ภาพแผนภูมิแสดงปัญหาการเล่นไทยในอดีตของผู้ตอบแบบสอบถาม	25
ภาพที่ 12 ภาพแผนภูมิแสดงข้อดีการเล่นไทยในอดีตของผู้ตอบแบบสอบถาม	26
ภาพที่ 13 ภาพแผนภูมิแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบกระแสโลกาวัตน์ต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นไทยในอดีต	27
ภาพที่ 14 ภาพแผนภูมิแสดงความคิดเห็นการเลือนหายของการเล่นไทยในอดีต	28
ภาพที่ 15 ภาพแผนภูมิแสดงความคิดเห็นการอนุรักษ์การเล่นไทยในอดีต	29



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ในอดีตภาคอีสานมีการเล่นพื้นบ้านที่สืบทอดกันมาอย่างช้านาน วัฒนธรรมและประเพณีการเล่นของเด็กภาคอีสานแต่ดั้งเดิมมีวิวัฒนาการจากประเพณี การประกอบอาชีพ และสิ่งแวดล้อมมีการสืบทอดจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง สืบทอดจากรุ่นปู่ย่า ตาทวดไปยังรุ่นพ่อ รุ่นแม่ จนถึงรุ่นลูกรุ่นหลาน หรือจากการเล่นที่โรงเรียนมาที่บ้าน หรือบ้านมาโรงเรียน แต่การเล่นก็เป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของชนชาติ และท้องถิ่นการเล่นเป็นการส่งเสริมให้เด็ก ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์เป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์หากศึกษาการเล่นของเด็กในสังคม

การเล่นมีหลายรูปแบบ มีการฝึกภาษา เช่น บทร้องในเพลงรีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า แม่เงา ฝึกทักษะทางสติปัญญาและการใช้ไหวพริบ เช่น ตีจับ ขี่ม้า ส่งเมือง และยังช่วยให้เด็กใช้กล้ามเนื้อมือ กล้ามเนื้อแขน ประสานกับตา เนื่องจากการเล่นของไทยเรานั้นมีมากมาย แต่พอจะแบ่งได้คร่าวๆได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือการเล่นกลางแจ้ง เช่น โพงพาง เสือไล่หมู อ้ายเข้ อ้ายโขง ซ่อนหา มอญซ่อนผ้า งูกินหาง ลูกดิ่ง ลูกข่าง ลูกหิน วัวกระทิง การเล่นว่าว ปลาหม่อ ซักกะเย่อ วีสามขา และการเล่นในร่ม เช่น ขี่ตุ๊กตางานา โยกเยก แมงมุม จับปัดขาปูนา จ้ำจี้ ตีตเม็ดมะขามลงหลุม อีซิดอีเขียน อีตัก เสือตกถัง เสือกินวัว หมากกินอ้อม สีซอ หมากเก็บ หมากตะเกียบ ปั่นแปะ หัวก้อย กำทาย ทายใบสน ตีไก่ เป่ากบ กัดปลา ต่อบ้าน พับกระดาษ การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ เช่น เล่นพ่อแม่ลูกเป็นต้น เนื่องจากในแต่ละภาคมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันทั้งในด้าน ภาษา วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อสภาพแวดล้อม ทำให้การเล่นของเด็กแต่ละภาคมีความแตกต่างกันไป บ้างในเรื่องของบทร้องประกอบ การเล่น กติกา และอุปกรณ์การเล่น แต่โดยส่วนใหญ่จะมีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน

ในยุคโลกาภิวัตน์ ยุคแห่งความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ มีเครื่องมือที่น่าสนใจมากมายทั้งคอมพิวเตอร์ วิดีโอเกมส์ เกมออนไลน์ เนื้อหาของเกมส์ปัจจุบันมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมีความสมจริงมากขึ้น การสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัดหรือเรียกว่าอินเทอร์เน็ตมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง จนในปัจจุบันนี้พบว่าประชาชนที่มีอายุ 15 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมออนไลน์ถึงร้อยละ 59 ยกตัวอย่างเช่นเกมส์ Rov Valorant PUBG ที่สามารถเล่นได้โดยใช้อินเทอร์เน็ต ทำให้พบว่าในยุคนี้การเล่นพื้นบ้านสมัยก่อนแทบจะไม่มีให้เห็นในยุคปัจจุบัน คณะผู้จัดทำจึงทำโครงการเพื่อศึกษาแนวทางการอนุรักษ์การเล่นในอดีต

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อศึกษาวัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น
- 1.2.2 เพื่อเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมการเล่นในอดีตและส่งเสริมให้เด็กในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ได้รู้จักการเล่นในอดีตมากขึ้น

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 พื้นที่/สถานที่เก็บข้อมูล  
นักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น
- 1.3.2 ประเด็นหลักที่ศึกษา  
ศึกษาการเล่นในอดีตและการเล่นในยุคโลกาภิวัตน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น
- 1.3.3 ระยะเวลาในการทำโครงการ  
24 มกราคม 2567 – 6 มีนาคม 2567

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 ได้ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงไปของวัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กจากอดีตจนถึงยุคกระแสโลกาภิวัตน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น
- 1.5.2 ได้ส่งเสริมให้เด็กในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ได้รู้จักการเล่นในอดีตมากขึ้น

## บทที่ 2

### เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

##### 2.1.1 การละเล่นพื้นบ้าน

##### 2.1.2 การละเล่นของเด็กไทยในอดีต

##### 2.1.3 การเปลี่ยนแปลงของเด็กไทยยุคโลกาภิวัตน์

#### 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

##### 2.1.1 การละเล่นพื้นบ้าน

การละเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม ที่สามารถส่งเสริมและพัฒนา อารมณ์สุข สนุกสนาน การละเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นกิจกรรมที่ยอมรับร่วมกันในสังคมว่าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง การละเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่เน้นความ สนุกสนานไม่เน้นการแข่งขัน จึงมีคุณค่าและมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมพฤติกรรมโดยเฉพาะกับเด็กเล็กซึ่งเป็น ที่รวม ทั้งเป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ทางสังคมให้กับเด็ก ทำให้เด็กไทยประสบความสำเร็จในการเล่น จนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง กล้าคิด กล้าแสดงออก รู้จักการปรับตัวให้อยู่ร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างมี ความสุข อีกทั้งยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการรอย การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการเป็น ผู้นำ ผู้ตาม สิ่งเหล่านี้เป็นผลที่จะเกิดโดยตรงจากการละเล่นของเด็กที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตและพฤติกรรมทาง สังคมของเด็กวัยนี้ ที่ต้องเสริมสร้างพัฒนาการให้พร้อมในการเจริญเติบโตและการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้นต่อไป อย่างมีประสิทธิภาพ

ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไทย

คำว่า "การเล่น" ได้มีผู้ศึกษาค้นคว้าให้ความหมายไว้แตกต่างกันมากมาย พจนานุกรมฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้ให้ความหมายของคำว่า "การละเล่น" "เล่น" และ "พื้นบ้าน" ไว้ดังนี้ "การละเล่น" หมายถึง มหรสพการแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง "พื้นบ้าน" หมายถึง เฉพาะถิ่น เช่น ของพื้นบ้าน มักใช้เข้าคู่กับคำพื้นเมือง เป็น พื้นบ้านพื้นเมือง"เล่น" หมายถึง ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์ เช่น เล่นเรือ เล่นดนตรีการแสดง เช่น เล่นโขน เล่นละคร เล่นงานเหมา สาละวน หรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลินเป็นต้น เช่น เล่นกล้วยไม้

สารานุกรมภาษาอีสาน ไทย อังกฤษ ปรีชา พิณทอง. (2532). ได้ให้ความหมายของคำว่า พื้น และ บ้าน ไว้ดังนี้ "พื้น" หมายถึง ประวัติ ตำนาน เช่น นิทานพื้นบ้าน "บ้าน" หมายถึง บริเวณที่เรือนตั้งอยู่

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2544). ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ดังนี้ "การเล่น" หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล็ก ๆ ชอบที่จะทำ จะจัดการทำขึ้นมาตลอดจนเพื่อความสนุกสนานทั้งหลายที่สนองต่อความอยากรู้อยากเห็น ของทุกสิ่งที่เขาได้เห็น ได้ยิน ได้ชิม เป็นวิธีการที่พัฒนาความรู้สึกของเด็ก จะได้รู้จักกับเพื่อน ๆ ได้ร่วมกิจกรรมได้สังคม

ฉวีวรรณ กีนาวงษ์. (2533). กล่าวว่า การเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน โดยที่เด็กไม่ได้คำนึงถึงผลของกิจกรรมหรือการกระทำนั้น ๆ การเล่นมีความหมายสำคัญมาก สำหรับเด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็ก

สุชา จันทรเฒ. (2541). ได้กล่าวถึง การเล่นว่า หมายถึง กิจกรรม หรือการกระทำใด ๆ ก็ให้ความสนุกสนานแก่เด็กโดยที่เด็กไม่ได้คำนึงถึงผลการเล่น

รัชฎวรรณ ประพาน. (2541). ได้ให้ความหมายของคำว่า การละเล่นพื้นบ้านว่า หมายถึง กิจกรรมการละเล่นของสังคมที่ไม่ทราบที่มาแต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อ ๆ กันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการละเล่นที่เป็นการละเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงเป็นบทบาทต่อการพัฒนาทั้ง 4 ด้าน (ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา) ของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกของการละเล่นพื้นบ้านว่าเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เด็กได้เล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา และสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง

จารุวรรณ ธรรมวัตร. (2553). ได้กล่าวถึงการละเล่นของเด็กไทยว่าการเล่นทุกชนิดนอกจากจะเกิดความเพลิดเพลินแก่เด็กแล้ว ยังมีคุณค่าอื่นแฝงอยู่ เช่น เสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และเล่นหลายชนิดฝึกให้เด็กได้รู้จักสังเกต ให้ไหวพริบในการเล่นทายปริศนา สอนให้เด็กเข้ากับเพื่อนได้ โดยเพื่อนยอมรับอย่างเต็มที่ การเล่นของเด็ก แบ่งได้หลายประเภท คือ การเล่นและการเล่นในร่ม ถ้าแบ่งเอาบทร้องเป็นหลัก ก็จะมีสองประเภทคือ การเล่นมีบทร้องและการเล่นที่ไม่มีบทร้อง

ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านไทย

การเล่นของไทยมีมาตั้งแต่ในสมัยโบราณ ที่ไม่มีทราบชัดเจนว่าเมื่อไหร่ มีแต่การสันนิษฐานกันตามประวัติศาสตร์และหลักฐานที่ปรากฏตามที่มีการจารึกกันไว้นั้น ซึ่งปรากฏหลักฐานว่ามีมาแต่สมัยกรุงสุโขทัยจากข้อความในหลักศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง และหลักฐานที่ปรากฏในหนังสือ วรรณคดีและภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งมีการสืบทอดวิธีเล่นกันมาอย่างต่อเนื่อง และปรับให้เข้ากับแต่ละยุคสมัย โดยการเล่นของไทยได้สอดคล้องไปกับประเพณีและวัฒนธรรมไทยในสมัยก่อน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานบันเทิงควบคู่กันไปกับการทำงาน ทั้งในชีวิตประจำวันและเทศกาลงานบุญ ตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล

สมัยสุโขทัย การละเล่นของเด็กไทยนั้นมีประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ กล่าวคือ เมื่อมนุษย์รู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะสิ่งของเครื่องใช้ในครั้งแรกแล้วจึงพัฒนามาเป็นลำดับ เด็กๆเห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบ นำดินมาปั้นเล่นบ้าง ประวัติศาสตร์ได้มีการบันทึกว่าคนไทยมีการละเล่นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย จากความในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง สมัยสุโขทัยหลักที่ ๑ กล่าวว่า "...ใครใคร่จักมัก

เล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื้อน เลื้อน..." แต่ไม่มีรายละเอียดกล่าวไว้ว่าคนสมัยนั้นมีการละเล่นอะไรบ้าง ในตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ มีการกล่าวถึง การละเล่นของคนสมัยนั้นว่า "...เดือนยี่ถึงการพระราชพิธีบุษยารักษากุศล เกล็ดพระโคกินเลี้ยงเป็นนักขัตฤกษ์ หม່วนางในก็ได้ดูชุดซึกว่าหวางฟังสำเนียง เสียงว่า ร้องเสนาะลั่นฟ้าไปทั้งทิวาราตรี..."

สมัยอยุธยา ก็ได้กล่าวถึงการแสดงเรื่อง มโนห์รา ไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า ซึ่งเรื่องนี้สมเด็จพระเจ้าทรงธรรม พระยาดำรงราชานุภาพ ทรงสันนิษฐานว่า แต่งก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ การละเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้ คือ ลิขชิงหลักและการเล่นปลาลงอวน ซึ่งประเพณีและวัฒนธรรมสมัยก่อน มักสอดแทรกความสนุกสนานบันเทิงควบคู่กันไปกับการทำงาน ทั้งในชีวิตประจำวัน และเทศกาลงานบุญ ตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล ในสมัยอยุธยา บทละครกรุงเก่าได้กล่าวถึงการละเล่นบางอย่างที่คุณคงจะคุ้นเคยดีเมื่อสมัยยังเด็ก คือลิขชิงหลักและปลาลงอวน ในบทที่ว่า "เมื่อนั้น โฉมพลพระพิศริจุลา ว่าเจ้าโฉมตรูมโนห์รา มาเราจะเล่นกระไรดีเล่นให้สบายคลายทุกข์ เล่นให้สนุกในวันนี้ จะเล่นให้ซังกันสักทีเล่นให้สนุกกัน จริงจริง มาเราจะวังลิขชิงเสา ช้างโน้นนะเจ้าเป็นแดนพิ ช้างนี้เป็นแดนเจ้านี้ เล่นลิขชิงเสาเหมือนกัน ถ้าใครวังเร็วไปข้างหน้า ถ้าใครวังช้าอยู่ข้างหลัง เอาบัวเป็นเสาเข้าชิงกัน ขยิกไล่ผายผ่นกันไปมา เมื่อนั้น โฉมพลพระพิศริจุลา บอกเจ้าโฉมตรูมโนห์รา มาเราจะเล่นปลาลงอวน บัวผุดสุดท้องน้องเป็นปลา ลอยล่องท่องมาเจ้าน้ำนวลจะชิงมือกันไว้เป็นสายอวน ดักทำหน้านวลเจ้าล่องมา ออกหน้าที่ใครจับตัวได้ คุมตัวเอาไว้ว่าได้ปลา"

สมัยรัตนโกสินทร์ ในเรื่อง "อิเหนา" วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏการละเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ จ้องเต ชีม้าส่งเมือง ดังว่า

"...บ้างตั้งวงตะตะกร้อเล่น	เพลายืนแตรตรมลมสด
ปะเตะได้คู่กันเป็นสันทัด	บ้างถนัดเข้าเตเป็นนาคู
ที่หนุ่มหนุ่มคะนองเล่นจ้องเต	สรวลเสเฮฮาขึ้นซึก
บ้างร่าอย่างขวามลาย	เป็นเหล่าเหล่าเล่นอยู่บนคิริ"

หรือในขุนช้างขุนแผนก็กล่าวถึงการละเล่นไม้หึ่งไว้ว่า

"...เมื่อกลางวันยังเห็นเล่นไม้หึ่ง	กับอ้ายอิงอีตุกลูกอิมิ
แล้วว่าเจ้าเล่าก็ช่างนั่งมินมิ	ว่าแล้วซออย่าให้ลงไปดิน"

พระยาอนุমানราชชน ได้กล่าวถึง การละเล่นของเด็กไทยสมัยท่านไว้ใน "ฟื้นความหลัง" ว่า "การละเล่นของเด็กปุนนี้ไม่ใช่มีปิ่น มีรยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันเกร่ออยู่ในเวลานี้ ลูกหนัง สำหรับเล่นแม้ว่ามีแล้วราคาแพง และยังไม่แพร่หลาย ตุ๊กตาที่มีต้น คือ ตุ๊กตาล้มลุก และตุ๊กตาพราหมณ์นั่งท้าวแขน สำหรับเด็กผู้หญิงเล่น ตุ๊กตาเหล่านี้เด็ก ๆ ขวบบ้านไม่มีเล่น เพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำหรือแม่ก็เด็กทำกันเองตามแบบอย่างที่เคยต่อจามา ตั้งแต่ไหนก็ไม่ทราบ เช่น ม้าก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าว สำหรับโยนเตะเล่น หรือตุ๊กตาหัวควาย ปั่นด้วยดินเหนียว

ของเด็กเล่นที่สมัยนั้นนิยมเล่นกันคือ "กลองหม้อตาล" ในสมัยนั้น ขายน้ำตาล เมื่อใช้หมดแล้ว เด็ก ๆ ก็นำมาทำเป็นกลอง มีวิธีทำคือ ใช้ผ้าชีริ้วหุ้มปากหม้อเอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่นแล้วเอาดินเหนียวเหลว ๆ ละเลง

ทำให้หัว หางไม้เล็ก ๆ มาตีผ้าที่ซึ่งข้าง ๆ หม้อโดยรอบ เพื่อข้นแรงให้ผ้าตึงก็เป็นอันเสร็จ ดีได้ มีเสียงดัง กลอง หม้อตาลของใครที่ตั้งกว่ากันเป็นเก่ง ถ้าตีกระหน่ำจนผ้าขาดก็ทำให้ใหม่เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ชอบเล่น "หม้อข้าว หม้อแกง" หรือเล่นขายของหุงต้มแกงไปตามเรื่อง เอาเปลือกส้มโอ เปลือกมังคุด หรือใบกันบิต ผสมด้วยปูนแดงเล็กน้อย คั้นเอาน้ำขึ้น ๆ รongภาชนะอะไรไว้ไม่ช้าจะแข็งตัวเอามาทำเป็นวัน คนไทยในอดีตมองการเล่นของเด็กไปในแง่ของจิตวิทยา โดยตีความหมายของการแสดงออกของเด็กไปในเชิงทำนายอนาคตหรือบุญนิมิต ความเชื่อเช่นนี้ปรากฏในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง เช่น ขุนช้างขุนแผน

#### ประโยชน์ของการละเล่นไทย

หรรษา นิลวิเชียร. (2535). ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้ การรู้จักดัดแปลง คติยึดหยุ่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปั่นเล่นบนก้อนหินแทนการปั่นเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ไม้ก้านกล้วยสมมุติเป็นม้า การเล่นจะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เด็กจะสร้างภาพพจน์ และเรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่องในใจของตนเอง เด็กจะฝึกเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เด็กจะศึกษาหาวิชาใหม่ ๆ จากการเล่นวัสดุ สิ่งของ จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญมากต่อชีวิตในวัยเด็ก การเล่นชนิดต่าง ๆ จะส่งผลให้เด็กมีความเจริญงอกงามและพัฒนาการครบทุกด้าน

ทิพวรรณ คันธา. (2540). ได้กล่าวถึงคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านว่าเป็นการเล่นที่สามารถส่งเสริมกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้เป็นอย่างดีเพราะผู้เล่นได้เคลื่อนไหว ได้ออกกำลังกาย รู้จักเคารพกติกาในการเล่น รู้จักการรอคอย มีความอดทน รู้แพ้รู้ชนะและให้อภัย ช่วยสร้างเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ ตลอดจนผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านให้คงอยู่

กรมวิชาการ. (2540). กล่าวว่า การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลองสร้างสรรค์ความคิดแก้ปัญหา และค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยพัฒนาร่างกายสติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม เป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อมกับธรรมชาติรอบตัว "การเล่น" เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก

พัชรี สวนแก้ว. (2536). ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญมากต่อเด็ก เพราะนอกจากจะเป็นธรรมชาติของเด็กแล้ว การเล่นยังเป็นสิ่งที่นำไปสู่การเรียนรู้จักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งเหล่านี้จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้แก่เด็ก นอกจากนี้การเล่นยังช่วยให้เด็กได้พัฒนาไปสู่วิถีทางการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ประสบการณ์ที่เด็กได้จากการเล่นจะนำไปสู่การรับผิดชอบต่อตนเอง ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

สรวยธร นาวาผล. (2542). กล่าวว่า การเล่นสำหรับเด็กมีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้พัฒนาการของสมอง เสริมสร้างความฉลาด พัฒนาสติปัญญา พัฒนาอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์การสื่อสาร การเล่นช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยของเด็กได้เรียนทักษะต่าง ๆ จากการเล่น เด็กได้เรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่างจากการเล่น

### 2.1.2 การละเล่นของเด็กไทยในอดีต

วิ่งเปี้ยว วิธีเล่น จัดให้มีผู้เล่นทีมละ 10 คน ยืนเรียงแถวตอนอยู่ด้านหลังเสาประจำทีม เมื่อเริ่มการเล่นกรรมการจะให้สัญญาณ ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะต้องวิ่งจากฝั่งตัวเองไปอ้อมเสาประจำทีมของฝ่ายตรงข้าม จากนั้นให้วิ่งวนกลับมาส่งผ้าให้ผู้เล่นคนถัดไปในทีมของตนเอง โดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะต้องพยายามเอาผ้าที่ถืออยู่วิ่งไล่ตีฝ่ายตรงข้ามให้ทัน เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไล่ตีฝ่ายตรงข้ามได้ทัน ถือว่าการเล่นสิ้นสุดลง

ประโยชน์ : เป็นการออกกำลังกาย ฝึกความว่องไว สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

ตีลูกล้อ วิธีเล่น กำหนดระยะทางการเล่นประมาณ 20 เมตร นำลูกล้อ (อาจทำมาจากล้อยางรถจักรยาน ไม้ไผ่ ฯลฯ และไม้ไผ่สำหรับตี ให้ผู้เล่น ณ จุดเริ่มต้นให้สัญญาณเริ่มการเล่นต้องตีลูกล้อให้กลิ้งไปข้างหน้าจนถึงเส้นชัยใครถึงก่อนเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์ : ฝึกความว่องไว สมาธิ การออกกำลังกายและขา

แข่งเรือบก วิธีเล่น จัดให้มีผู้เล่นทีมละ 10 คน นั่งเรียงแถวตอนโดยให้คนที่นั่งอยู่ข้างหลังใช้ขารัดเอวคนข้างหน้าต่อกันไปเรื่อย ๆ จนครบคน เมื่อเริ่มการเล่นกรรมการจะให้สัญญาณ โดยแต่ละทีมต้องพยายามกระโดดตัวไปข้างหน้าให้เร็วที่สุด โดยห้ามไม่ให้ขาหลุดจากเอวคนข้างหน้า (ถ้าหลุด กรรมการจะทำโทษให้หยุดพักไป 3 วินาที จึงจะเริ่มใหม่ได้) ทีมที่เข้าเส้นชัยเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์ : เป็นการออกกำลังกาย สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

ม้าหมุน (เก้าอี้นดนตรี) วิธีเล่น กรรมการจะตั้งเก้าอี้อย่างเป็นวงกลม ให้เก้าอี้นี้มีจำนวนน้อยกว่าผู้เล่น 1 ตัว แล้วให้ผู้เล่นยืนเป็นวงกลมล้อมรอบเก้าอี้ จากนั้นกรรมการจะเปิดเพลง เมื่อเพลงดังขึ้นให้ผู้เล่นเดินไปรอบวงพร้อมกับรำให้เข้าจังหวะเพลง พอเพลงหยุดลง ผู้เล่นต้องรีบนั่งลงบนเก้าอี้ทันที ผู้เล่นคนใดที่ไม่มีที่นั่งต้องออกจากการเล่นไป จากนั้นจะทำการตั้งเก้าอี้ออกไปครั้งละ 2-3 ตัว และเริ่มเล่นต่อไปเรื่อยๆ จนเหลือผู้เล่น 2 คน สุดท้าย และเหลือจำนวนเก้าอี้ 1 ตัว ผู้เล่นคนใดที่นั่งได้ก่อนในท้ายที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประโยชน์ : สร้างความสนุกสนาน ฝึกความว่องไว ไหวพริบ มีสมาธิ

ชักเย่อ วิธีเล่น จัดให้มีผู้เล่นทีมละ 10 คน ยืนเรียงแถวตอนหลังเส้นกั้นเขตแดนประจำฝั่งของตน จัดเตรียมเชือกสำหรับการแข่งขันความยาวอย่างน้อย 21 เมตร โดยมีเส้นรอบวงเชือกไม่ต่ำกว่า 10 เซนติเมตร แต่ไม่เกิน 25 เซนติเมตรตรงกึ่งกลางของเชือกทาสีแดงหรือทำเป็นสัญลักษณ์ที่เห็นชัดเจนเอาไว้ โดยบริเวณสนามที่ตรงกับจุดสีแดงของเชือกจะตีเส้นเป็นสัญลักษณ์ของจุดเริ่มต้น และจากจุดสีแดงนับไปทางซ้าย 2.5 เมตร ทางขวา 2.5 เมตร และทาสีขาวหรือทำสัญลักษณ์ที่เห็นชัดเจนเอาไว้ ฝ่ายใดดึงให้สีขาวของอีกฝ่ายหนึ่งมาถึงจุดเริ่มต้นของการแข่งขันจะเป็นผู้ชนะ ในส่วนของตำแหน่งที่ผู้เล่นใช้มือจับเชือก จะต้องมียะยะห่างจากจุดสีขาวอย่างน้อย 1 เมตร และต้องทำเครื่องหมายสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์บอกถึงบริเวณที่เริ่มจับเชือกได้

การแข่งขันกำหนดระยะเวลาการแข่งขันในแต่ละคู่ 3 นาที ในกรณีที่แข่งขันเกินเวลาที่กำหนดแล้วไม่มีผลแพ้ชนะ ให้พิจารณาจากจุดกึ่งกลางของเชือกว่ากินเข้าไปในแดนฝ่ายใดให้ฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

ประโยชน์ : เป็นการออกกำลังกาย สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

กะโดดเชือก วิธีเล่น การเล่นกะโดดเชือกนี้เป็นกีฬาที่เล่นมาแต่ครั้งโบราณ นิยมเล่นเวลาว่างงาน นักชดถุกซ์ และเวลาว่างงาน หัดให้ผู้เล่นใช้กำลังแขน กำลังเท้าเป็นคนตาไว คล่องแคล่ว พอเห็นเชือกแกว่งดีแล้ว ก็ให้คนหนึ่งวิ่งเข้าไปประวังอย่าให้ติดเชือก และยืนระหว่างกลางคนแกว่งเชือกทั้งสอง คอยกะโดดขึ้นเมื่อเชือกพาดลงพื้นเพื่อให้เชือกลอดไป ต้องหมายตาคอยดูให้ดี พอกะโดดได้สักสิบครั้งก็วิ่งออกไปอีกด้านหนึ่ง แล้วคนที่สองจึงวิ่งเข้าไปกะโดดบ้างให้ผู้เล่นวิ่งทยอยเข้าไปกะโดดเช่นนี้จนครบ ผู้เล่นทุกคนจะต้องผลัดกันแกว่งเชือก และต้องแกว่งให้ดี คือให้เชือกตกลงเฉียงพื้นพอดี และเวลาเชือกแกว่งขึ้นก็ให้ข้ามศีรษะคนกะโดดไปได้ อย่าให้ไปพาดถูกตัวเข้า ผู้ที่เล่นต้องฝึกหัดแกว่งเชือกให้เป็นเสียก่อนทุกคน และให้ผู้เล่นผลัดกันแกว่งในเวลาเล่น เพื่อมิให้คนแกว่งประจำเมื่อยแขนเกินไป เมื่อกะโดดได้ชำนาญแล้ว จึงเปลี่ยนวิธีเล่นให้ยากขึ้นตามลำดับ ดังนี้

1. ให้ผู้เล่นวิ่งเข้าไปทางเชือกที่แกว่งขึ้น
2. ให้ยืนเท้าเดียวเวลากะโดดจะเปลี่ยนเท้าข้างก็ได้ แต่ต้องระวังอย่าให้เท้าถึงดินพร้อมกันทั้งสองเท้า
3. แกว่งเชือกอย่าให้ตกถึงพื้น กะโดดให้สูงกว่าพื้นหนึ่งคืบ เพื่อให้ผู้กระโดด กระโดดสูงขึ้น และกะโดดได้ยากเข้า
4. แกว่งเชือกตามธรรมดา และให้ผู้เล่นวิ่งเข้าไปกะโดดพร้อมๆ กันราวครึ่งละ 10 คน

ประโยชน์ : เป็นการออกกำลังกายให้ร่างกายแข็งแรง ช่วยให้มีสมาธิ

กาปักไข่ วิธีเล่น ก่อนจะเล่นต้องหาอะไรมาทำไข่กา เป็นต้นว่ากาบมะพร้าวประมาณ 10 กาบ สมมติให้เป็นไข่แก้วเสีย 1 กาบ แล้วขีดวงกลมลงบนดินเป็นเขตรังกาเอากาบมะพร้าวทั้งหมดต่างไข่วางกลางวงที่ขีดนั้น แล้วผู้ใดผู้หนึ่งสมัครเป็นตัวกาก็ก็นำไข่กา ส่วนผู้เล่นจะกี่คนก็ตามไม่จำกัดเป็นคนชิงไข่กา ผู้เป็นกาต้องระวังไข่ของตน เมื่อมีใครล่องล่ำเข้าไปในวงก็คอยเอามือไล่ปัดให้ถูกผู้เข้าป่านั้น ถ้าปัดถูกผู้ที่เข้าป่านั้นเป็นกาที่ออกมาเป็นคนชิงไข่บ้าง ผู้ที่ถูกปัดต้องเข้าไปเป็นแม่กาแทน ถ้าชิงไข่แก้วได้ลูกเดียวก็เท่ากับได้ทั้งหมด ถ้าไม่ได้ไข่แก้วต้องชิงไข่ธรรมดาจนหมด ถ้ากาปัดไม่ถูกใครจนถูกชิงไข่ไปหมด ผู้เล่นก็ปิดตาผู้เป็นกาแล้วให้ผู้ใดผู้หนึ่งเอาไข่ไปซ่อนไว้ที่ต่างๆ แล้วถาม ผู้เป็นกาว่าไข่นั้นอยู่ที่ไหน ผู้เป็นกาต้องตอบตามใจของตน ถ้าทายไม่ถูกที่ซ่อนไข่ ผู้ซ่อนไข่ต้องบอกไปว่าซ่อนไข่ไว้ที่ใด เป็นต้นว่าซ่อนไว้ ๓ ที่ แล้วผู้ชิงไข่ก็วิ่งไปหาผู้เป็นกาไปยังที่ซ่อนไข่ไว้จนครบ 3 ที่ผู้ที่ตั้งหูต้องรีบวิ่งกลับเข้าไปอยู่ในวงของกาโดยเร็ว แล้วก็เริ่มเล่นกันใหม่อย่างเดิม

ประโยชน์ : การเล่นเกมนี้เล่นในเทศกาลปีใหม่ และวันสงกรานต์เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง และเป็นการออกกำลังกายกลางแจ้ง สมานสามัคคีในหมู่คณะ กับฝึกให้เป็นคนมีความว่องไว

### 2.1.3 การเปลี่ยนแปลงของเด็กไทยยุคโลกาภิวัตน์

การละเล่นพื้นบ้านถือเป็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละท้องถิ่น ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์ใกล้ชิดกับการดำเนินชีวิตและสภาพแวดล้อมเป็นสำคัญ ปัจจุบันการละเล่นพื้นบ้านต่างๆ เริ่มเลือนหายไปตามยุคสมัย ค่านิยม ความเป็นอยู่ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต การละเล่นพื้นบ้านไทยนั้นมีไว้เพื่อแสดงตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ เด็กยุคใหม่ในปัจจุบันบางคนไม่รู้จักการละเล่นพื้นบ้านไทย พฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยที่มีการเล่นกับกลุ่มเพื่อนมีการเปลี่ยนแปลงเป็นการเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์คือสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์และช่วยการกระตุ้นความสนใจมากกว่าการละเล่นพื้นบ้านไทยอดีต



## 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รัฐพล มากพูน (2563) ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อสมรรถภาพทางกาย เพื่อสุขภาพของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดแคนอก เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi- Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของนักเรียนและเพื่อ เปรียบเทียบผลของสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดแคนอก จำนวน 40 คน เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการ จัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย จำนวน 6 สัปดาห์ 12 กิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูลด้วย ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test Dependent ผลการวิจัย พบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของค่า ดัชนีมวลกาย นั่งงอตัว ดันพื้น 30 วินาที ลูกนั่ง 1 นาที และยืนยกเข่า 3 นาที ของกลุ่มทดลอง ก่อนการฝึกเท่ากับ 13.27, 3.34, 14.10, 22.40 และ 93.25 ตามลำดับ หลังฝึกสัปดาห์ที่ 6 เท่ากับ 14.18, 7.00, 19.40, 32.10 และ 118.35 ตามลำดับ และกลุ่มควบคุม ก่อนการฝึกเท่ากับ 13.53, 4.15, 13.65, 20.20 และ 88.25 ตามลำดับ หลังฝึกสัปดาห์ที่ 6 เท่ากับ 13.68, 6.15, 15.75, 22.20 และ 89.15 ตามลำดับ 2) ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ของสมรรถภาพทางกายทั้ง 5 ด้าน ภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนการฝึกและหลังการฝึก สัปดาห์ที่ 6 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ ทั้ง 5 ด้าน หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 6 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ลูกนั่ง 1 นาทีและยืนยกเข่า 3 นาที มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทิพย์สุนันธ์ เพชรโอภาส และบุญชู บุญลิขิตศิริ (2558) ศึกษาการออกแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยในรูปแบบสถานการณ์จำลอง ตามทฤษฎีเครื่องล่อใจ การละเล่นพื้นบ้านถือเป็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละท้องถิ่น ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์ใกล้ชิดกับการดำเนินชีวิตและสภาพแวดล้อมเป็นสำคัญ ปัจจุบันการละเล่นพื้นบ้านต่างๆ มากมายเริ่มเลือนหายไปตามยุคสมัย ค่านิยม ความเป็นอยู่ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต การละเล่นพื้นบ้านไทยนั้นมีไว้เพื่อแสดงตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ เด็กยุคใหม่ในปัจจุบันบางคนไม่รู้จักการละเล่นพื้นบ้านไทย จากการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยที่มีการเล่นกับกลุ่มเพื่อนมีการเปลี่ยนแปลงเป็นการเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเกมคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์คือสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์และช่วยกระตุ้นความสนใจเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านไทยได้ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยในรูปแบบสถานการณ์จำลองตามทฤษฎีเครื่องล่อใจที่สามารถสร้างความน่าสนใจสำหรับเด็กและศึกษาความพึงพอใจในการเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย ในรูปแบบสถานการณ์จำลอง โดยมีวิธีการเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึกที่เน้นประเด็นเรื่องการออกแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยในรูปแบบสถานการณ์จำลอง จากผู้เชี่ยวชาญในด้านการออกแบบเกม โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับเพื่อนำข้อสรุปมาเป็นแนวทางสู่การออกแบบ 2) ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยนำเกมที่ได้

ออกแบบไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยมีการเก็บข้อมูลแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจและสังเกตพฤติกรรม ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เชื่อมโยงสู่ข้อสรุปของการทดลอง ผู้วิจัยจึงมุ่งออกแบบเกมการเล่นพื้นบ้านในรูปแบบสถานการณ์จำลองตามทฤษฎีเครื่องล่อใจ ด้วยการจำลองสถานการณ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านไทยในงานวัดโดยใช้กราฟลักษณะไทยร่วมสมัย เน้นการใช้สีสดใส ตัวละครเป็นรูปแบบตัวการ์ตูน 2 มิติ ซึ่งพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมต่อเกมการเล่นพื้นบ้านไทยในรูปแบบสถานการณ์จำลองในระดับมากในทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ผู้เล่นมีความพึงพอใจในด้านภาพและสีเป็นลำดับ ที่ 1 ( $X = 4.18$ ,  $SD = 0.05$ ) ลำดับที่ 2 คือ ด้านรูปแบบเกมและการควบคุม ( $X = 4.14$ ,  $SD=0.12$ ) ลำดับที่ 3 คือ ด้านเนื้อหา ( $X = 4.08$ ,  $SD=0.01$ ) ลำดับสุดท้าย คือรูปแบบตัวอักษร ( $X=4.02$ ,  $SD=0.31$ ) และด้านสัญญาณหรือปุ่ม ( $X=4.02$ ,  $SD=0.01$ ) ตามลำดับ

อนุกุล พลศิริ กัญญา ศิลปะกิจยาน กนกวรรณ ทองดำสิง และเหมือนแพร รัตนศิริ (2560) การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคกลางและภาคตะวันออก การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคกลางและภาคตะวันออกเพื่อศึกษาแนวทางการอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยให้คงอยู่ และเพื่อศึกษาการพัฒนาตัวสติปัญญาอารมณ์-จิตใจ สังคมและร่างกายของเด็กด้วยการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย การ วิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการกลุ่มตัวอย่างได้แก่ผู้บริหารโรงเรียน 8 คน อาจารย์ผู้สอน 40 คนและนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 400 คน ของโรงเรียนในภาคกลางและภาคตะวันออก ผู้นำท้องถิ่นและปราชญ์ผู้รู้ 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลได้แก่แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบประเมินการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยและเอกสารการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคกลางและภาคตะวันออก 29 ชนิด วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา ความถี่ และค่าเฉลี่ยผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการ อนุรักษ์ภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคกลางและภาคตะวันออกได้แก่ นโยบายการศึกษา ด้านหลักสูตร การเรียนการสอนแหล่งความรู้ ด้านผู้ รู้และผู้รู้และผู้รู้ชุมชนความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การเปลี่ยนแปลงด้านสังคมครอบครัวและเศรษฐกิจ 2) แนวทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย ให้คงอยู่ต้องเริ่มจากนโยบายของโรงเรียนโดยจัดหลักสูตรท้องถิ่นที่ส่งเสริมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านชุมชน ร่วมส่งเสริมสนับสนุนการจัดกิจกรรมและการประชาสัมพันธ์จัดหาแหล่งเรียนรู้จัดอบรมผู้สอนการปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ และวิธีการเล่นให้สอดคล้องกับบริบทสังคมในปัจจุบันและ 3) การเล่นพื้นบ้านของเด็กภาคกลางและภาคตะวันออก มีผลต่อการพัฒนาการของเด็กทั้ง 4 ด้านคือ ร่างกาย อารมณ์จิตใจสังคม และสติปัญญา

พาลาตี หมาเต๊ะ , (2557). ได้มีผู้ให้แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของการเล่นพื้นบ้านของไทยไว้หลายทัศนะ กล่าวคือนักมานุษยวิทยาและนักคติชนวิทยาจำนวนไม่น้อยที่สนใจศึกษาลักษณะการเล่นพื้นบ้านของกลุ่มชนหรือสังคมหนึ่งๆ และได้สรุปลักษณะการเล่นของเด็กไทยว่ามีลักษณะเป็นทั้ง “ PLAY “ และ “ GAME “ กล่าวคือ การเล่นของเด็กไทยบางชนิดจะเล่นเพื่อความสนุกสนานไม่เน้นการแข่งขัน เช่น การเล่นจ้ำจี้ การเล่นขายของ ลูกินหาง ตบแผละ เป็นต้น ซึ่งการเล่นดังกล่าวนี้เข้าลักษณะของ “ PLAY “

การเล่นของเด็กไทยอีกบางชนิดเป็น “ GAME “ เพราะเป็นการแข่งขัน มีการตัดสินมีกฎเกณฑ์ เช่น อีตัก เตย และรวมทั้งการเล่นอื่นๆที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างการเล่นเพื่อความสนุกสนาน และการเล่นที่มีกฎกติกายืดหยุ่นได้ด้วย การเล่นพื้นบ้านของไทยมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคม เป็นกิจกรรมของสังคมที่ผูกพันสอดคล้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย ดังนั้นลักษณะของการเล่นพื้นบ้านของไทย จึงมีความโดดเด่นที่ไม่เหมือนกับสังคมอื่นๆดังนี้

- 1) การเล่นของเด็กไทยจะไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีงามของชาติ และไม่เป็นการทารุณกรรมต่อสัตว์
- 2) การเล่นของเด็กไทยจะมีความเป็นสากลคือไม่เป็นการเล่นเฉพาะเทศกาล เช่น แม่ศรีลิงลม ซึ่งนิยมเล่นในเทศกาลสงกรานต์จึงไม่เป็นการเล่นที่เล่นในท้องถิ่นเท่านั้น สามารถเล่นได้ทั่วไป โดยไม่ใช้อุปกรณ์ที่มีเฉพาะท้องถิ่นหรือภาษาถิ่น
- 3) การเล่นของเด็กไทยจะไม่ใช้การแข่งขัน เพื่อพนันเพราะเป็นการปลูกฝังและเพาะนิสัยที่ไม่ดีให้แก่เด็ก
- 4) การเล่นของเด็กไทยจะไม่มีการล้อเลียนเหยียดหยามผู้อื่น อันจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาทกัน
- 5) การเล่นของเด็กไทยจะมีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นเด็กที่มีช่วงอายุระหว่าง 6 - 16 ปี
- 6) ความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรส่วนใหญ่มีวิถีชีวิตผูกพันกับธรรมชาติ และใช้เวลาอยู่กับการประกอบอาชีพทางการเกษตรการเล่นของคนไทย จึงเล่นในเวลาว่างเว้นจากการทำไร่นา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นในช่วงว่างหลังจากการเก็บเกี่ยวพืชผลคือในวันเทศกาลต่างๆ ได้แก่ วันตรุษวันสงกรานต์ การเล่นพื้นบ้านที่นิยมเล่นมีสะบ้า ชักเย่อ มอญซ่อนผ้า เป็นต้น นอกจากนี้การเล่นบางอย่างนำมาเล่นในเวลาเย็นและเวลากลางคืน ซึ่งเป็นเวลาที่มีโอกาสพักผ่อนจากงานประจำวัน
- 7) วิธีการเล่นการเล่นเป็นกิจกรรมทางสังคม ซึ่งทำให้คนเล่นมีโอกาสพบปะสัมพันธ์กันพูดคุยและสนุกสนานร่วมกันได้รับความเพลิดเพลินจิตใจเบิกบานมีสุขภาพกายและจิตที่ดี ซึ่งเป็นลักษณะ ของการนันทนาการอย่างหนึ่ง ดังนั้นลักษณะของการเล่นอันเป็นการเล่นพื้นบ้านจึงไม่เคร่งครัดหรือเอาจริงจัง แม้จะมีกติกาหรือข้อกำหนดในการเล่นก็เป็นกติกาที่ไม่แน่นอนตายตัว ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนกติกาในการเล่นได้ตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อม ในขณะที่กำลังเล่นจะเห็นได้จากการเล่นจ้ำจี้ไม่ได้กำหนด จำนวนผู้เล่นเล่นสนุกๆไม่ต้องการเอาชนะกันจริงจัง ในเวลาเล่นร่วมกัน ดังนั้นจึงพบว่าการเล่นพื้นบ้านของไทยอย่างหนึ่งจะมีลักษณะของวิธีการเล่นไม่เหมือนกันโดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นการเล่นต่างถิ่นกันวิธีการเล่นจะถูกดัดแปลงจนมีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นบทร้องประกอบการเล่นกติกาในการเล่นการใช้อุปกรณ์การเล่น เป็นต้น

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2533). ได้ให้ความสำคัญของการเล่น ไว้ว่าการเล่นมีความสำคัญ ต่อการพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ดังนี้คือ

1. เป็นการตอบสนองพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เพราะ ในขณะที่เด็กเล่นจะแสดงออกได้อย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นตามที่ตนต้องการ

2. เป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านความอยากรู้อยากเห็นซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลอง หยิบจับ สำรวจ เขย่า ฟังหรือขว้าง ด้านความต้องการทางด้านร่างกาย ความต้องการทางจิตใจ และเป็นการทดแทนความต้องการของเด็กซึ่งเด็กแสดงออกโดยการเล่นสมมติ

3. เป็นการเรียนรู้ของเด็กที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เช่น เรียนรู้เรื่องขนาด น้ำหนัก สี รูปร่าง ความเหมือน ความแตกต่าง เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เช่น การผลัดเปลี่ยนกันเล่น การรอคอย การแข่งขัน การตัดสินใจปัญหาต่าง ๆ และเรียนรู้ถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของตน ที่มีต่อชุมชน เช่น หน้าที่ของพ่อ แม่ ลูก ตำรวจ กำนัน ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้มาก จากการเล่นสมมติและจากการสังเกต

4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติ หลายประการที่จะช่วยให้เด็ก ได้รับความสำเร็จ ในการทำงานเมื่อ เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ฉะนั้นทักษะที่เด็กได้รับการเล่น เด็กจะมีโอกาสได้เรียนรู้ถึงภารกิจและหน้าที่ของการเป็นผู้ใหญ่ เป็นการฝึกนิสัยในเรื่องการทำงาน มีความรับผิดชอบและการรู้จักใช้เวลาว่าง ให้เป็นประโยชน์

5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็ก เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่ตนเอง ต้องทำในอนาคต ฝึกการพึ่งตนเอง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

6. เพื่อให้มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย เพื่อเป็นแนวทาง ในการที่จะไปเล่นกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

7. ช่วยพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน ดังนี้

7.1 ทางด้านร่างกาย เกมและการเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกายของเด็ก เป็นการฝึกกล้ามเนื้อ

7.2 ทางอารมณ์และจิตใจ เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็ก เกิดการพัฒนาทางอารมณ์และจิตใจที่มั่นคงแข็งแรง รู้จักปรับอารมณ์ ให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมและการเล่นจะช่วยลดความคับข้องใจของเด็ก

7.3 ทางสังคม เกมและการเล่นจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการ ด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เป็นการเรียนที่จะอยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาท ของสมาชิกในกลุ่ม ฝึกการสมาคม และฝึกเด็กในเรื่องการปรับตัว

7.4 ทางสติปัญญา เกมและการเล่นถือว่าการฝึกการเรียนรู้ ด้วยตนเองของเด็ก เป็นการฝึกในเรื่องความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และส่งเสริม การจินตนาการของเด็ก

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินโครงการ

โครงการเรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น” มีวิธีการดำเนินโครงการดังต่อไปนี้

#### 3.1 สถานที่ดำเนินงาน

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

#### 3.2 ระยะเวลาและแผนดำเนินรายการ

โครงการเรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น” ครั้งนี้ เริ่มดำเนินการ เก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 24 มกราคม 2567 – 24 กุมภาพันธ์ 2567

กิจกรรม	เดือน มกราคม				เดือน กุมภาพันธ์				เดือน มีนาคม			
	สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. เลือกประเด็นหัวข้อโครงการที่ต้องการทำวิจัย												
2. ตั้งวัตถุประสงค์ในการทำโครงการ												
3. กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่จะวิจัยสถานที่วิจัย												
4. ศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ												
5. วางแผนขั้นตอนการดำเนินโครงการ												
6. ดำเนินโครงการ												
7. ประเมินผลลัพธ์จากการดำเนินงาน												

ตารางแผนดำเนินการเกี่ยวกับกิจกรรมและระยะเวลาทำโครงการ

### 3.3 วิธีการดำเนินโครงการ

#### 3.3.1 กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ คณะผู้จัดทำโครงการได้กำหนดขอบเขตพื้นที่โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Area) เลือกศึกษาเรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น” จากกลุ่มตัวอย่างของนักเรียนนักศึกษา และบุคลากรมหาวิทยาลัยขอนแก่น จากกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มคนที่เข้ามาใช้บริการในบริเวณบึงสีฐาน จำนวน 60 คน

2. ขอบเขตด้านระยะเวลา ในการจัดทำโครงการเรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น” ครั้งนี้ เริ่มดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 24 มกราคม 2567 - 24 กุมภาพันธ์ 2567

#### 3.3.2 เครื่องมือที่ใช้และการสร้างเครื่องมือ

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลวิธีการแก้ปัญหาจากเอกสารงานวิจัย

2. ทางคณะผู้จัดทำได้จัดทำแบบสอบถามจาก Google forms เพื่อสำรวจเกี่ยวกับการเล่นในยุคโลกาภิวัตน์ของนักเรียนนักศึกษา และบุคลากรมหาวิทยาลัยขอนแก่น ดังต่อไปนี้

แบบสอบถามการเล่นในยุคโลกาภิวัตน์ ของนักเรียนนักศึกษา และบุคลากรมหาวิทยาลัยขอนแก่น โครงการพหุวัฒนธรรม (Multiculturalism) เรื่อง “วัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น”

คำชี้แจง : แบบสำรวจนี้ สร้างขึ้นโดยนักศึกษาคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อสอบถามเกี่ยวกับการเล่นในยุคโลกาภิวัตน์ ของนักเรียนนักศึกษา และบุคลากรมหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยแบบสำรวจมีทั้งหมด 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลการเล่นวัยเด็ก

ตอนที่ 3 ผลจากกระแสโลกาภิวัตน์

ขอความกรุณาท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หรือเขียนข้อความที่เป็นความจริงและตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดหลังข้อความในแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ ไม่ต้องการระบุ

1.2 ช่วงอายุ ☐ 5-10 ปี ☐ 11-20 ปี ☐ 21-30 ปี ☐ 31-40 ปี ☐ มากกว่า 40 ปี

1.3 ท่านเป็นคนภาคไหน ☐ ภาคเหนือ ☐ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ☐ ภาคกลาง

☐ ภาคตะวันออก ☐ ภาคตะวันตก ☐ ภาคใต้

---

ตอนที่ 2 ข้อมูลการเล่นวัยเด็ก

2.1 การเล่นเกมในวัยเด็กที่ท่านเคยเล่น

- |                                      |  |   |   |
|--------------------------------------|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> วิ่งโล่แปะ  | <input type="checkbox"/> มอญซ่อนผ้า      | <input type="checkbox"/> ดิ๊ดลูกแก้ว    | <input type="checkbox"/> กระโดดยาง      |
| <input type="checkbox"/> ตั้งเต      | <input type="checkbox"/> ปลาเป็นปลาตาย   | <input type="checkbox"/> วิ่งเปี้ยว     | <input type="checkbox"/> ซี่ม้าส่งเมือง |
| <input type="checkbox"/> รีรีข้าวสาร | <input type="checkbox"/> งูกินหาง        | <input type="checkbox"/> เดินกะลา       | <input type="checkbox"/> ลิงชิงหลัก     |
| <input type="checkbox"/> ตีลูกล่อ    | <input type="checkbox"/> เสือข้ามห้วย    | <input type="checkbox"/> กระต่ายขาเดียว | <input type="checkbox"/> ซ่อนหา         |
| <input type="checkbox"/> เป่ากบ      | <input type="checkbox"/> ชักเย่อ         | <input type="checkbox"/> แข่งเรือบก     | <input type="checkbox"/> ว้าว           |
| <input type="checkbox"/> หมากเก็บ    | <input type="checkbox"/> ซี่ม้าก้านกล้วย | <input type="checkbox"/> บอลลุนดำน      | <input type="checkbox"/> กาฟักไข่       |
| <input type="checkbox"/> จำจี้       | <input type="checkbox"/> คูกี้รัน        | <input type="checkbox"/> HON            | <input type="checkbox"/> FreeFire       |
| <input type="checkbox"/> Valorant    | <input type="checkbox"/> Pubg            | <input type="checkbox"/> LOL            | <input type="checkbox"/> Dota 2         |
| <input type="checkbox"/> Hayday      | <input type="checkbox"/> ROV             | <input type="checkbox"/> Candy crush    | <input type="checkbox"/> Line chef      |
| <input type="checkbox"/> Subway      | <input type="checkbox"/> Fruit ninja     | <input type="checkbox"/> Jetpack        | <input type="checkbox"/> Temple run     |
| <input type="checkbox"/> Mario       | <input type="checkbox"/> อื่นๆ: .....    |   |   |

2.2 การเล่นเกมที่ท่านเล่นอยู่ในปัจจุบัน

- |                                      |  |   |   |
|--------------------------------------|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> วิ่งโล่แปะ  | <input type="checkbox"/> มอญซ่อนผ้า      | <input type="checkbox"/> ดิ๊ดลูกแก้ว    | <input type="checkbox"/> กระโดดยาง      |
| <input type="checkbox"/> ตั้งเต      | <input type="checkbox"/> ปลาเป็นปลาตาย   | <input type="checkbox"/> วิ่งเปี้ยว     | <input type="checkbox"/> ซี่ม้าส่งเมือง |
| <input type="checkbox"/> รีรีข้าวสาร | <input type="checkbox"/> งูกินหาง        | <input type="checkbox"/> เดินกะลา       | <input type="checkbox"/> ลิงชิงหลัก     |
| <input type="checkbox"/> ตีลูกล่อ    | <input type="checkbox"/> เสือข้ามห้วย    | <input type="checkbox"/> กระต่ายขาเดียว | <input type="checkbox"/> ซ่อนหา         |
| <input type="checkbox"/> เป่ากบ      | <input type="checkbox"/> ชักเย่อ         | <input type="checkbox"/> แข่งเรือบก     | <input type="checkbox"/> ว้าว           |
| <input type="checkbox"/> หมากเก็บ    | <input type="checkbox"/> ซี่ม้าก้านกล้วย | <input type="checkbox"/> บอลลุนดำน      | <input type="checkbox"/> กาฟักไข่       |
| <input type="checkbox"/> จำจี้       | <input type="checkbox"/> คูกี้รัน        | <input type="checkbox"/> HON            | <input type="checkbox"/> FreeFire       |
| <input type="checkbox"/> Valorant    | <input type="checkbox"/> Pubg            | <input type="checkbox"/> LOL            | <input type="checkbox"/> Dota 2         |
| <input type="checkbox"/> Hayday      | <input type="checkbox"/> ROV             | <input type="checkbox"/> Candy crush    | <input type="checkbox"/> Line chef      |
| <input type="checkbox"/> Subway      | <input type="checkbox"/> Fruit ninja     | <input type="checkbox"/> Jetpack        | <input type="checkbox"/> Temple run     |
| <input type="checkbox"/> Mario       | <input type="checkbox"/> อื่นๆ: .....    |   |   |
-

ตอนที่ 3 ผลจากกระแสโลกาภิวัตน์

( 1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด )

3.1 ท่านคิดว่าการละเล่นในอดีตรส่งผลให้เด็กไทยมีปัญหาในด้านใดบ้าง

- |                                   |                            |                            |                            |                            |                            |
|-----------------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 3.1.1 ปัญหาด้านอารมณ์             | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.2 ปัญหาด้านสุขภาพจิต          | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.3 ปัญหาด้านพฤติกรรมเลียนแบบ   | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.4 ปัญหาด้านสังคม              | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.5 ปัญหาด้านความคิดสร้างสรรค์  | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.6 ปัญหาด้านความรู้            | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.7 ปัญหาด้านสุขภาพ             | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.8 ปัญหาด้านอารมณ์             | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.9 ปัญหาด้านสุขภาพจิต          | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.10 ปัญหาด้านพฤติกรรมเลียนแบบ  | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.11 ปัญหาด้านสังคม             | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.12 ปัญหาด้านความคิดสร้างสรรค์ | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.13 ปัญหาด้านความรู้           | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.1.14 ปัญหาด้านสุขภาพ            | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |

3.2 ท่านคิดว่าการละเล่นในอดีตรมีผลดีต่อเด็กไทยด้านใดบ้าง

- |                             |                            |                            |                            |                            |                            |
|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 3.2.1 ด้านอารมณ์            | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.2 ด้านสุขภาพจิต         | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.3 ด้านพฤติกรรม          | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.4 ด้านความรับผิดชอบ     | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.5 ด้านสังคม             | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.6 ด้านความคิดสร้างสรรค์ | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.7 ด้านความรู้           | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.8 ด้านสุขภาพ            | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.9 ด้านอารมณ์            | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.10 ด้านสุขภาพจิต        | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.2.11 ด้านพฤติกรรม         | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |



3.2.12 ด้านความรับผิดชอบ ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3.2.13 ด้านสังคม ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3.2.14 ด้านความคิดสร้างสรรค์ ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3.2.15 ด้านความรู้ ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3.2.16 ด้านสุขภาพ ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3.3 ท่านคิดว่ากระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยมากน้อยเพียงใด

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3.4 ท่านคิดว่าการละเล่นในสังคมไทยในปัจจุบัน เลื่อนหายไปในระดับใด

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3.5 “การละเล่น” ควรค่าแก่การอนุรักษ์มากน้อยเพียงใด

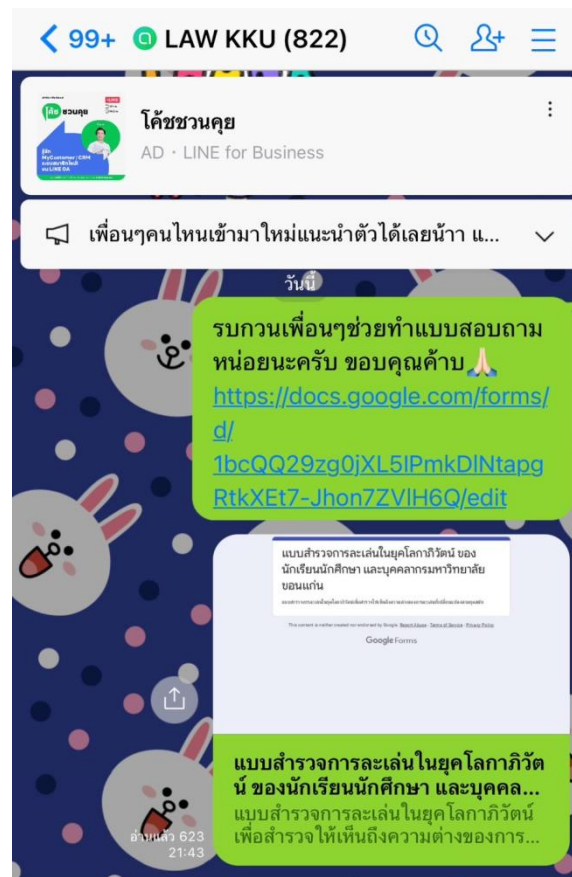
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี) .....

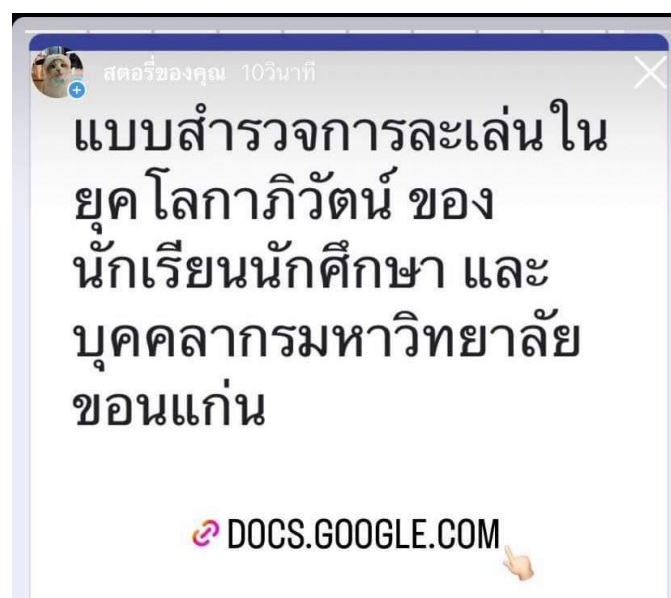
ท่านคิดว่าการละเล่นของเด็กไทยในอดีตควรมีต่อไปหรือไม่ ☐ ควรมีต่อไป ☐ ไม่ควรมี



ภาพที่ 1 คิวอาร์โค้ดสำหรับตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 2 การส่งแบบสอบถามไปยังกลุ่มของนักศึกษาคณะนิติศาสตร์



ภาพที่ 3 การประชาสัมพันธ์แบบสอบถาม



ภาพที่ 4 การลงพื้นที่เพื่อประชาสัมพันธ์การทำแบบสำรวจการละเล่นของเด็กไทย



ภาพที่ 5 การลงพื้นที่เพื่อประชาสัมพันธ์การทำแบบถามการละเล่นของเด็กไทย

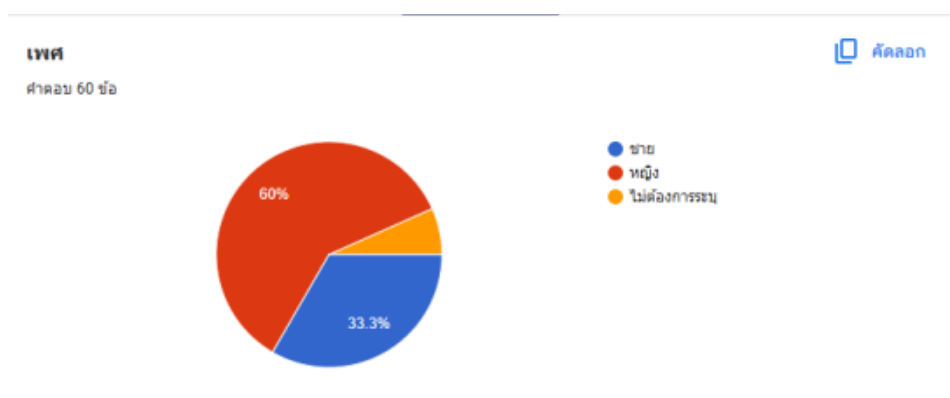
## บทที่ 4

### ผลการดำเนินงาน

#### 4.1 ผลการศึกษาตามแบบสอบถาม

โครงการเรื่อง "การเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวัฒนธรรมการเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ของนักศึกษา และบุคลากรมหาวิทยาลัยขอนแก่น และ เพื่อเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมการเล่นในอดีตและส่งเสริมให้เด็กในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ได้รู้จักการเล่นในอดีตมากขึ้น การสำรวจข้อมูลจากการศึกษาวัฒนธรรมการเล่นในอดีตที่เปลี่ยนแปลงไปเมื่อเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ของนักศึกษาและบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่น คณะผู้จัดทำได้ทำการรวบรวมข้อมูลผลการสำรวจจากการทำแบบสอบถามออนไลน์ จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน โดยสอบถาม เพศ ช่วงอายุ ภาค การเล่นในปัจจุบัน การเล่นในอดีต และทัศนคติที่มีต่อการเล่นในอดีตและการเล่นในยุคสมัยโลกาภิวัตน์ โดยมีรายละเอียดตาราง ดังต่อไปนี้

ผลการศึกษาความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ



ภาพที่ 6 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1.1 ตารางแสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	36	60
หญิง	20	33.3
ไม่ต้องการระบุ	4	6.7
รวม	60	100

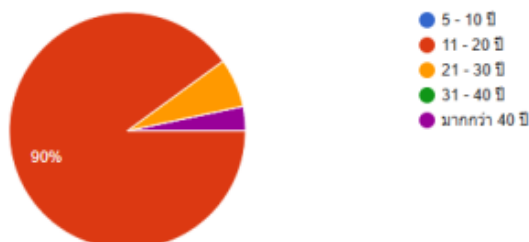
จากตารางที่ 4.1.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในโครงการมีจำนวนทั้งสิ้น 60 คน แบ่งเป็นเพศหญิงจำนวน 36 คน (ร้อยละ 60) เพศชายจำนวน 20 คน (ร้อยละ 33.3) และผู้ไม่ต้องการระบุจำนวน 4 คน (ร้อยละ 6.7)

## ผลการศึกษาข้อมูลอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ

คำตอบ 60 ข้อ

คัดลอก



ภาพที่ 7 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

### ตารางที่ 4.1.2 ตารางแสดงความถี่และร้อยละของกตัวอย่างตามช่วงอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
5-10	0	0
11-20	54	90
21-30	0	0
31-40	4	6.7
40 ปีขึ้นไป	2	3.3
รวม	60	100

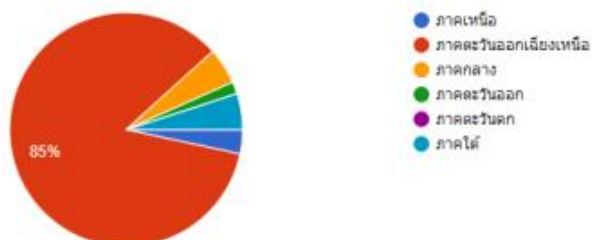
จากตารางที่ 4.1.2 โครงการนเริ่มศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 5 ปีขึ้นไป โดยพบว่า ในกลุ่มตัวอย่างไม่พบผู้ที่มีช่วงอายุระหว่าง 5-10 ปี และ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 0 กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุในช่วง 11-20 ปีจำนวน 54 คน (ร้อยละ 90) กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุในช่วง 21-30 ปีจำนวน 4 คน (ร้อยละ 6.7) กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 40 ปีขึ้นไปจำนวน 2 คน (ร้อยละ 3.3)

## ผลการศึกษาข้อมูลอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

ท่านเป็นคนภาคใด

คำตอบ 60 ข้อ

คัดลอก



ภาพที่ 8 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลภาคที่อยู่อาศัยของผู้ตอบแบบสอบถาม

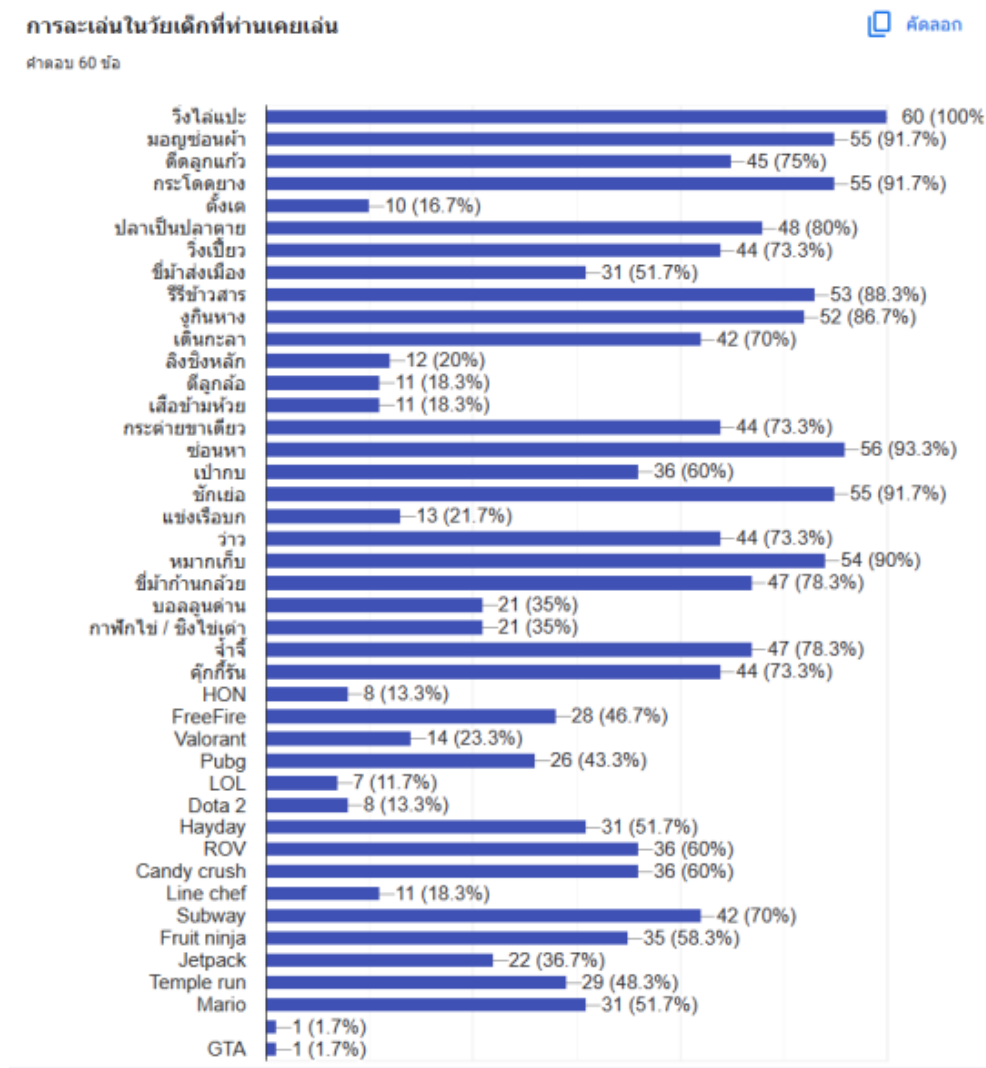
ตารางที่ 4.1.3 ตารางแสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภาค

ภาค	จำนวน	ร้อยละ
เหนือ	2	3.3
กลาง	3	5
ตะวันออก	1	1.7
ตะวันออกเฉียงเหนือ	51	85
ตะวันตก	0	0
ใต้	3	5
รวม	60	100

จากตารางที่ 4.1.3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มาจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีจำนวน 51 คน (ร้อยละ 85) ภาคกลางจำนวน 3 คน (ร้อยละ 5) ภาคใต้จำนวน 3 คน (ร้อยละ 5) ภาคเหนือจำนวน 2 คน (ร้อยละ 3.3) ภาคตะวันออกจำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.7) และไม่พบกลุ่มตัวอย่างที่มาจากภาคตะวันตก (ร้อยละ 0)



## ผลการศึกษารการเล่นวัยเด็กในอดีต

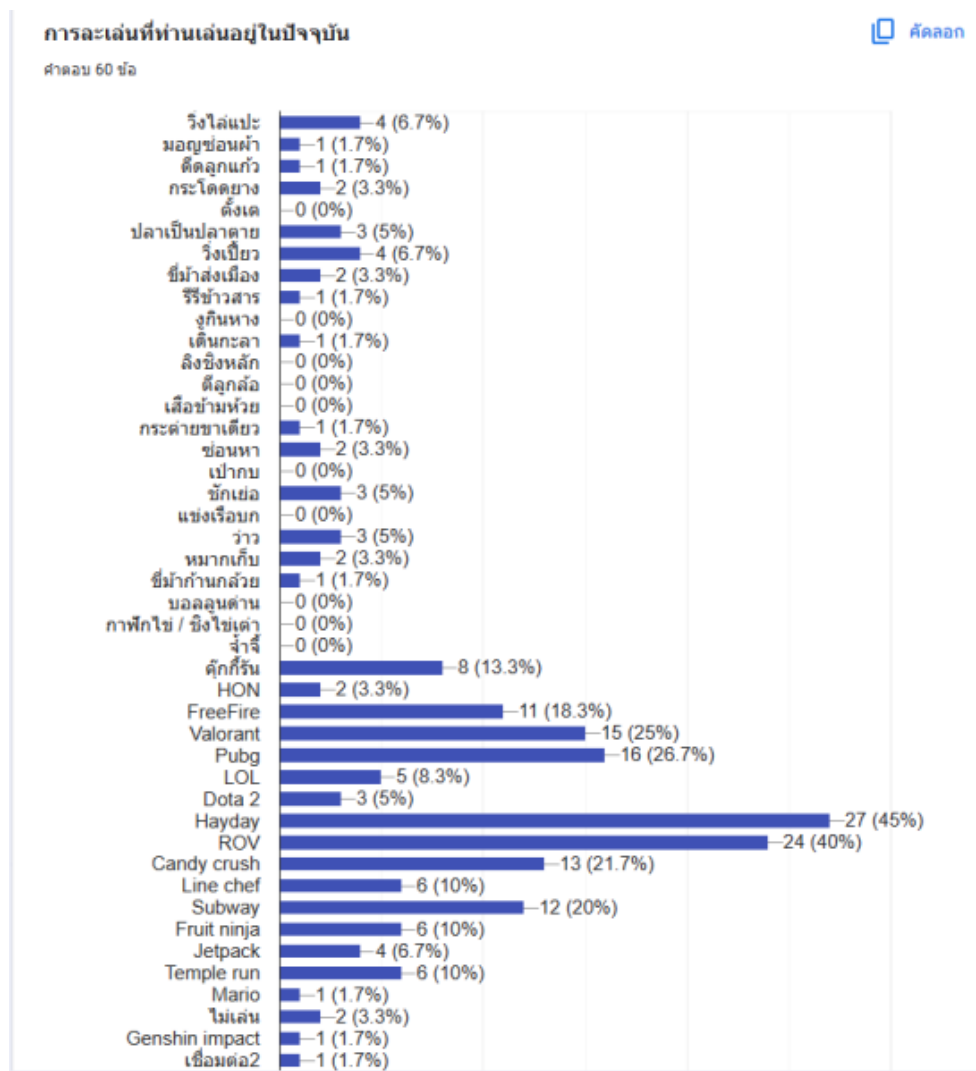


ภาพที่ 9 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลการเล่นในวัยเด็กของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากผลการสำรวจพบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม เคยเล่นริงโล่แปะ 60 คน คิดเป็น 100% มอญซ่อนผ้า 55 คนคิดเป็น 91.7% ติดลูกแก้ว 45 คนคิดเป็น 75% กระโดดยาง 55 คนคิดเป็น 91.7% ตั้งเต 10 คนคิดเป็น 16.7% ปลาเป็นปลาตาย 48 คนคิดเป็น 80% วิ่งเปี้ยว 44 คนคิดเป็น 73.3% ขี่ม้าส่งเมือง 31 คนคิดเป็น 51.7% รีรีข้าวสาร 53 คนคิดเป็น 88.3% งูกินหาง 52 คนคิดเป็น 86.7% เดินกะลา 42 คนคิดเป็น 70% ลิงชิงเหล็ก 12 คนคิดเป็น 20% ตีลูกล้อ 11 คนคิดเป็น 18.3% เสื่อข่มห้วย 11 คนคิดเป็น 18.3% กระต่ายขาเดียว 44 คนคิดเป็น 73.3% ซ่อนหา 56 คนคิดเป็น 93.3% เป่ากบ 36 คนคิดเป็น 60% ชักเย่อ 55 คนคิดเป็น 91.7% แข่งเรือบก 13 คนคิดเป็น 21.7% ว่าว 44 คนคิดเป็น 73.3% หมากรุก 54 คนคิดเป็น 90% ขี่ม้าก้านกล้วย 47 คนคิดเป็น 78.3% บอลลูกด้าน 21 คนคิดเป็น 35% กาฟักไข่/ซิงไข่เต่า 21 คนคิดเป็น 35% จ้ำจี้ 47 คนคิดเป็น 78.3% คุกกี้รัน 44 คนคิดเป็น 73.3% HON 8 คน คิดเป็น 13.3% Freefire 28 คน คิดเป็น 46.7% Pubg 26 คน คิดเป็น 43.3% Valorant 14 คน 23.3% LOL 7 คน คิดเป็น 11.7%

Dota2 8 คน คิดเป็น 13.3% Hayday 31 คิดเป็น 51.7% ROV 36 คิดเป็น 60% Candy crush 36 คน คิดเป็น 60% Line chef 11 คน คิดเป็น 18.3% Subway 42 คน คิดเป็น 70% Fruit ninja 35 คน คิดเป็น 58.3% Jetpack 22 คน คิดเป็น 36.7% Tenple run 29 คน คิดเป็น 48.3% Mario 31 คน คิดเป็น 51.7% และอื่นๆ 1 คน คิดเป็น 1.7%

ผลการศึกษารการเล่นอยู่ในปัจจุบัน



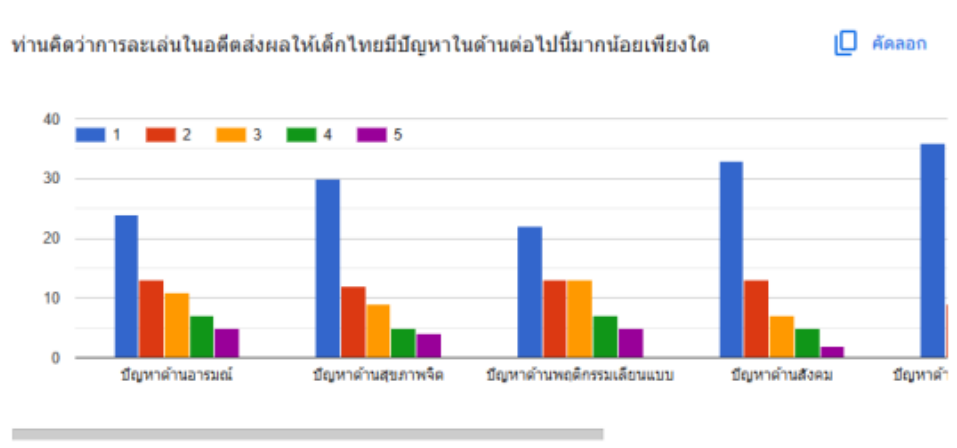
ภาพที่ 10 ภาพแผนภูมิแสดงข้อมูลการเล่นปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการสำรวจการเล่นในปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม เล่นริงโล่แปะ 4 คนคิดเป็น 6.7% มอญซ่อนผ้า 1 คนคิดเป็น 1.7% ดีดลูกแก้ว 1 คนคิดเป็น 1.7% ปลาเป็นปลาตาย 3 คนคิดเป็น 5% วิ่งเปี้ยว 4 คนคิดเป็น 6.7% ขี่ม้าส่งเมือง 2 คนคิดเป็น 3.3% วิธีข้าวสาร 1 คนคิดเป็น 1.7% เดินกะลา 1 คนคิดเป็น 1.7% กระต่ายขาเดียว 1 คนคิดเป็น 1.7% ซ่อนหา 2 คนคิดเป็น 3.3% ชักเย่อ 3 คนคิดเป็น 5% ว่าว 3 คนคิดเป็น 5% หมากรุก 2 คนคิดเป็น 3.3% ขี่ม้าก้านกล้วย 1 คนคิดเป็น 1.7% คูกี้รัน 8 คนคิดเป็น 13.3% HON 2 คน คิดเป็น 3.3% Freefire 11 คน คิดเป็น 18.3% Valorant 15 คน คิดเป็น 25% Pubg 16 คน คิดเป็น 26.7% LOL 5 คน คิดเป็น 8.3% Dota2 3 คน 5%



Hayday 27 คน คิดเป็น 45% ROV 25 คน คิดเป็น 40% Candy crush 13 คน คิดเป็น 21.7% Line chef 6 คน คิดเป็น 10% Subway 12 คน คิดเป็น 20% Fruit ninja 6 คน คิดเป็น 10% Jetpack 4 คน คิดเป็น 6.7% Temple run 6 คน คิดเป็น 10% Mario 1 คน 1.7% อื่นๆ 5 คน คิดเป็น 8.3%

ผลการศึกษาปัญหาการละเล่นไทยในอดีต



ภาพที่ 11 ภาพแผนภูมิแสดงการปัญหาการละเล่นไทยในอดีตของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1.4 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการละเล่นในอดีตว่าส่งผลในด้านใดบ้างแก่เด็กไทย

การละเล่นในอดีตส่งผลให้เด็กไทยมีปัญหาในด้านต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ปัญหาด้านอารมณ์	2.27	1.31	น้อย
2. ปัญหาด้านสุขภาพจิต	2.02	1.26	น้อย
3. ปัญหาด้านพฤติกรรมเลียนแบบ	2.33	1.30	น้อย
4. ปัญหาด้านสังคม	1.83	1.13	น้อย
5. ปัญหาด้านความคิดสร้างสรรค์	1.85	1.25	น้อย
6. ปัญหาด้านความรู้	2.13	1.26	น้อย
7. ปัญหาด้านสุขภาพ	2.08	1.24	น้อย
ความคิดเห็นโดยเฉลี่ย	2.07	1.25	น้อย

จากตารางที่ 4.1.4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการละเล่นในอดีตว่าส่งผลในด้านใดบ้างแก่เด็กไทยของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นโดยเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.07 อยู่ในระดับน้อย โดยใช้เกณฑ์ในการประเมินระดับความคิดเห็นดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีปัญหาในระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีปัญหาในระดับน้อย

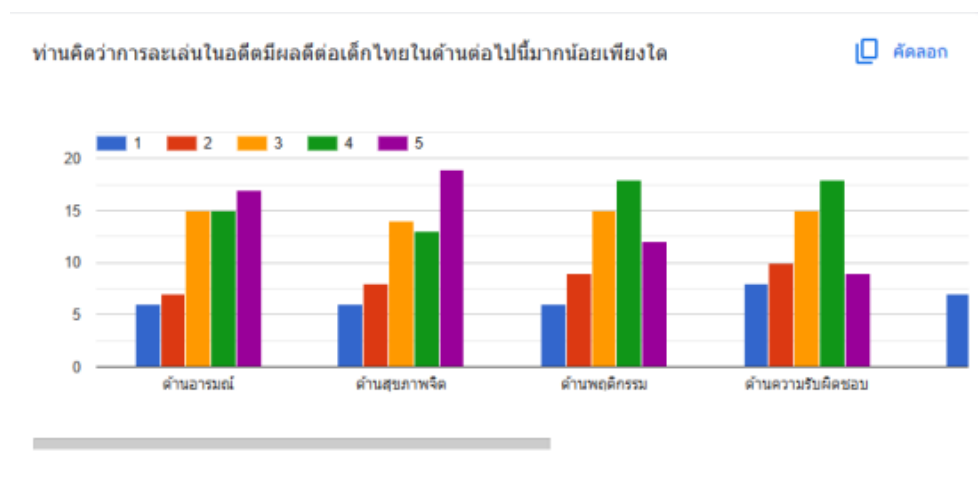
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีปัญหาในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีปัญหาในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีปัญหาในระดับมากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยที่การเล่นในอดีส่งผลต่อปัญหาด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.27 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านสุขภาพจิต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.02 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านพฤติกรรมเลียนแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.33 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 1.85 อยู่ในระดับน้อย ปัญหาด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ย 1.3 อยู่ในระดับน้อย และปัญหาด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ย 2.08 อยู่ในระดับน้อย

ผลการศึกษาผลดีการเล่นไทยในอดีต



ภาพที่ 12 ภาพแผนภูมิแสดงการผลดีการเล่นไทยในอดีตของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1.5 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นในอดีตว่าส่งผลดีในด้านใดบ้างแก่เด็กไทย

การเล่นในอดีตมีผลดีต่อเด็กไทยในด้านต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านอารมณ์	3.50	1.28	ปานกลาง
2. ด้านสุขภาพจิต	3.52	1.32	มาก
3. ด้านพฤติกรรม	3.35	1.24	ปานกลาง
4. ด้านความรับผิดชอบ	3.17	1.25	ปานกลาง
5. ด้านสังคม	3.58	1.31	มาก
6. ด้านความคิดสร้างสรรค์	3.67	1.31	มาก
7. ด้านความรู้	3.17	1.31	ปานกลาง
8. ด้านสุขภาพ	3.48	1.34	ปานกลาง
ความคิดเห็นโดยเฉลี่ย	3.43	1.29	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.1.5 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นในอดีตว่าส่งผลดีในด้านใดบ้างแก่เด็กไทยของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นโดยเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43 อยู่ในระดับปานกลาง โดยใช้เกณฑ์ในการประเมินระดับความคิดเห็นดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ส่งผลในระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ส่งผลในระดับน้อย

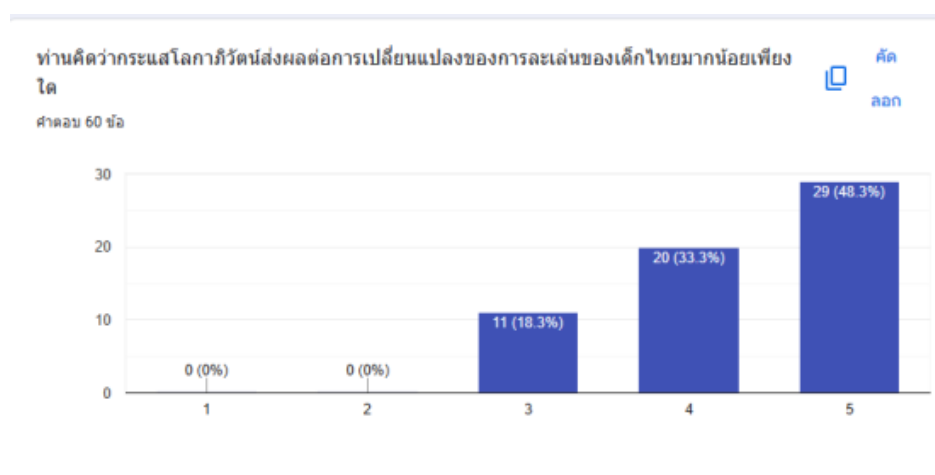
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ส่งผลในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ส่งผลในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ส่งผลในระดับมากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยที่การเล่นในอดีส่งผลดีต่อด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 อยู่ในระดับปานกลาง ส่งผลดีต่อด้านสุขภาพจิต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 อยู่ในระดับมาก ส่งผลดีต่อด้านพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับปานกลาง ส่งผลดีต่อด้านความรับผิดชอบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.17 อยู่ในระดับปานกลาง ส่งผลดีต่อด้านสังคม มีค่าเฉลี่ย 3.58 อยู่ในระดับมาก ส่งผลดีต่อด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.67 อยู่ในระดับมาก ส่งผลดีต่อด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ย 3.17 อยู่ในระดับปานกลาง และส่งผลดีต่อด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ย 3.48 อยู่ในระดับปานกลาง

ผลการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบกระแสโลกาภิวัตน์ต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทย



ภาพที่ 13 ภาพแผนภูมิแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบกระแสโลกาภิวัตน์ต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทย

ตารางที่ 4.1.6 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับกระแสโลกาภิวัตน์ว่าส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทย

คำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ท่านคิดว่ากระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการเล่นของเด็กไทยมากน้อยเพียงใด	4.32	0.76	มาก
ความคิดเห็นโดยเฉลี่ย	4.32	0.76	มาก

จากตาราง 4.1.6 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับกระแสโลกาภิวัตน์ว่าส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการละเล่นของเด็กไทยของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นโดยเฉลี่ยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 อยู่ในระดับมากโดยใช้เกณฑ์ในการประเมินระดับความคิดเห็นดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ส่งผลในระดับน้อยที่สุด

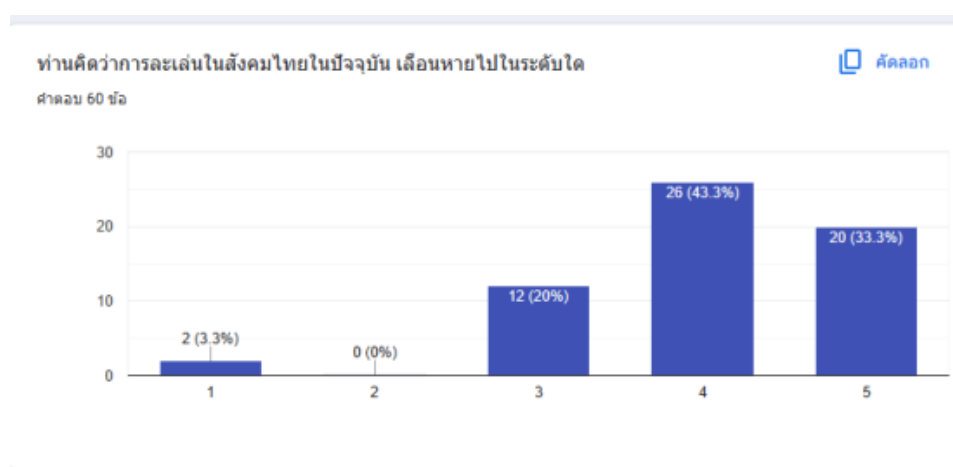
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ส่งผลในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ส่งผลในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ส่งผลในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ส่งผลในระดับมากที่สุด

ผลการศึกษาความคิดเห็นการเลือนหายของการละเล่นไทยในอดีต



ภาพที่ 14 ภาพแผนภูมิแสดงความคิดเห็นการเลือนหายของการละเล่นไทยในอดีต

ตารางที่ 4.1.7 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับการเลือนหายไปของการละเล่นในสังคมไทยในปัจจุบัน

คำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ท่านคิดว่าการละเล่นในสังคมไทยในปัจจุบันเลือนหายไปในระดับใด	4.03	0.91	มาก
ความคิดเห็นโดยเฉลี่ย	4.03	0.91	มาก

จากตาราง 4.1.7 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับการเลือนหายไปของการละเล่นในสังคมไทยในปัจจุบัน ของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นโดยเฉลี่ยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 อยู่ในระดับมากโดยใช้เกณฑ์ในการประเมินระดับความคิดเห็นดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เลือนหายในระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เลือนหายในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เลือนหายในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เลือนหายในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เลื่อนหายในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4.1.8 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับของการอนุรักษ์การเล่นในอดีตควรค่ามากน้อยเพียงใด

คำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. การละเล่น” ควรค่าแก่การอนุรักษ์มากน้อยเพียงใด	4.42	0.88	มาก
ความคิดเห็นโดยเฉลี่ย	4.42	0.88	มาก

จากตาราง 4.1.8 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับของการอนุรักษ์การเล่นในอดีตควรค่ามากน้อยเพียงใด ของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นโดยเฉลี่ยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 อยู่ในระดับมากโดยใช้เกณฑ์ในการประเมินระดับความคิดเห็นดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ควรค่าอนุรักษ์ในระดับน้อยที่สุด

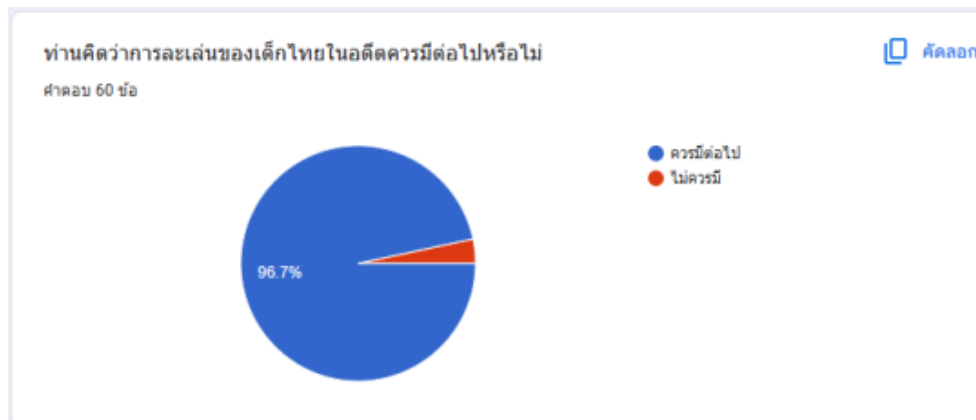
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ควรค่าอนุรักษ์ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ควรค่าอนุรักษ์ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ควรค่าอนุรักษ์ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ควรค่าอนุรักษ์ในระดับมากที่สุด

ผลการศึกษาการอนุรักษ์การเล่นเด็กไทยในอดีต



ภาพที่ 15 ภาพแผนภูมิแสดงความคิดเห็นการอนุรักษ์การเล่นเด็กไทยในอดีต

ตารางที่ 4.1.9 ตารางแสดงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับแนวทางการมีอยู่ของการละเล่นของไทยในอดีตสู่ปัจจุบัน

ท่านคิดว่าการละเล่นของเด็กไทยในอดีตควรมีต่อไปหรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ควรมีต่อไป	58	96.70
ไม่ควร	2	3.30
รวม	60	100

จากตาราง 4.1.9 ตารางแสดงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับแนวทางการมีอยู่ของการเล่นของไทยในอดีตสู่ปัจจุบัน พบว่าร้อยละ 96.7 ของผู้กรอกแบบสอบถามทั้งหมดเห็นด้วยกับการควรมีไว้ซึ่งการเล่นของเด็กไทยในอดีต และร้อยละ 3.30 ไม่เห็นด้วยกับการมีไว้ของการเล่นของเด็กไทยในอดีต

## บทที่ 5

### อภิปรายและสรุปผลการดำเนินงาน

โครงการเรื่อง วัฒนธรรมการละเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาวัฒนธรรมการละเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น 2) เพื่อเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมการละเล่นในอดีต และส่งเสริมให้เด็กในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ได้รู้จักการละเล่นในอดีตมากขึ้น คณะผู้ศึกษาได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสารบทความที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับการละเล่นในยุคโลกาภิวัตน์ ของนักเรียนนักศึกษา และบุคลากรมหาวิทยาลัยขอนแก่น มาวิเคราะห์ เพื่อจำแนก และจัดกลุ่มก่อนสังเคราะห์ โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีมาอภิปรายร่วมกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ในการศึกษาโครงการโดยสามารถอภิปรายผลการศึกษาได้ ดังนี้

#### 5.1 อภิปรายผลการดำเนินงาน

จากการศึกษาโครงการเรื่อง วัฒนธรรมการละเล่นในวัยเด็กที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น พบว่า ในปัจจุบันนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นและคณะผู้จัดทำมองว่าในยุคกระแสโลกาภิวัตน์มีผลทำให้การละเล่นในอดีตเริ่มเลือนหายไปคาดว่าเป็นผลเนื่องมาจากเทคโนโลยีต่างๆ ที่เข้ามาในยุคกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้เด็กไทยหันมาสนใจเกมสื่อบนอินเทอร์เน็ตที่มีความสนุก ตื่นเต้น สมจริง และมีเนื้อหาที่น่าสนใจมากกว่า จึงทำให้การละเล่นในอดีตค่อยๆ ถูกกลืนและเริ่มเลือนหายไป และส่วนใหญ่มองเห็นไปในทางเดียวกันว่า การละเล่นของเด็กไทยควรมีต่อไปซึ่งอนุมานจากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีความคิดเห็นว่าการละเล่นในอดีตส่งผลดีในหลายๆ ด้านต่อเด็กไทย เช่น

- ผลดีต่อด้านสุขภาพจิต ที่อยู่ในระดับดีมาก คาดว่าเพราะ การละเล่นในอดีตส่วนใหญ่เป็นการเล่นแบบกลุ่มเพื่อนทำให้เด็กๆ ได้มาพบปะกับเพื่อนๆ ส่งผลให้ไม่รู้สึกเหงาหงอย และโดดเดี่ยว
- ผลดีด้านความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดีมาก คาดว่าเพราะ การละเล่นในอดีตส่วนใหญ่จะมีอิสระทั้งในการเล่น และอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่น ทำให้เด็กสามารถคิดการละเล่นใหม่ๆ ได้เสมอ เป็นต้น
- ผลดีต่อด้านสังคมอยู่ในระดับดีมากคาดว่าเพราะการละเล่นในสมัยก่อนทำให้เด็ก ได้รู้จักการเข้าสังคม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลดี ที่อยู่ในระดับปานกลาง มีผลดีด้านอารมณ์ พฤติกรรม ความรับผิดชอบ ความรู้และด้านสุขภาพ คาดว่าเพราะการละเล่นในอดีตไม่ได้ทำให้เกิดผลเสียหรือผลดีต่อดังกล่าวมากหรือน้อยจนเกินไป
- และความคิดเห็นที่มีต่อผลเสียจากการละเล่นในอดีตนั้นอยู่ในระดับน้อยทั้งหมด คาดว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าการละเล่นในอดีต ไม่ได้ส่งผลเสียต่อเด็กไทยเพราะการละเล่นในอดีต มีประโยชน์ต่อเด็กไทยในด้านต่างๆ ดังที่กล่าวมาเมื่อข้างต้น

## 5.2 สรุปผลการดำเนินงาน

5.2.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการละเล่นในอดีตว่าส่งผลในด้านใดบ้างแก่เด็กไทย พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยที่การเล่นในอดีตส่งผลต่อ

- ปัญหาด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.27 อยู่ในระดับน้อย
- ปัญหาด้านสุขภาพจิต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.02 อยู่ในระดับน้อย
- ปัญหาด้านพฤติกรรมเลียนแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.33 อยู่ในระดับน้อย
- ปัญหาด้านสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 อยู่ในระดับน้อย
- ปัญหาด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 1.85 อยู่ในระดับน้อย
- ปัญหาด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ย 2.13 อยู่ในระดับน้อย
- ปัญหาด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ย 2.08 อยู่ในระดับน้อย

5.2.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการละเล่นในอดีตว่าส่งผลดีในด้านใดบ้างแก่เด็กไทย พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยที่การเล่นในอดีต

- ส่งผลดีต่อด้านอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 อยู่ในระดับปานกลาง
- ส่งผลดีต่อด้านสุขภาพจิต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 อยู่ในระดับมาก
- ส่งผลดีต่อด้านพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35 อยู่ในระดับปานกลาง
- ส่งผลดีต่อด้านความรับผิดชอบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.17 อยู่ในระดับปานกลาง
- ส่งผลดีต่อด้านสังคม มีค่าเฉลี่ย 3.58 อยู่ในระดับมาก
- ส่งผลดีต่อด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.67 อยู่ในระดับมาก
- ส่งผลดีต่อด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ย 3.17 อยู่ในระดับปานกลาง
- ส่งผลดีต่อด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ย 3.48 อยู่ในระดับปานกลาง

5.2.3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของกระแสโลกาภิวัตน์ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่ากระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงการเล่นของเด็กไทยเป็นอย่างมาก มีค่าเฉลี่ย 4.32 และคิดว่าการละเล่นในสังคมไทยปัจจุบันเริ่มมีการเลือนหายไปมาก มีค่าเฉลี่ย 4.03

5.2.4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการควรมีอยู่ของการละเล่น

- กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า”การเล่น”ควรค่าแก่การอนุรักษ์อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.42
- กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 96.7 เห็นด้วยกับการควรมีไว้ซึ่งการเล่นของเด็กไทยในอดีต และร้อยละ 3.30 ไม่เห็นด้วยกับการมีไว้ของการละเล่นของเด็กไทยในอดีต

## ข้อเสนอแนะ

1. ในการทำแบบสอบถามทางคณะผู้จัดทำได้เลือกใช้ google form เพื่อความสะดวกในการรวบรวมข้อมูล หากต้องการให้ข้อมูลมีความแม่นยำและตรงกับความคิดเห็นของคนในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น ควรมีข้อมูลจากผู้ทำแบบสอบถามมากยิ่งขึ้น

2. เพื่อให้มีข้อมูลมากยิ่งขึ้นควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์ในหลายช่องทางมากยิ่งขึ้นเพื่อให้มีการทำแบบสอบถามและให้ความร่วมมือมากยิ่งขึ้น



## เอกสารอ้างอิง

- กรมพลศึกษา. (2480). กีฬาพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ. โรงเรียนช่างพิมพ์วัดสังเวช. ครุบ้านนอก.  
เผยแพร่ผลงาน Best Practice การละเล่นเด็กไทยระดับปฐมวัย. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2567. จาก [http://www.kroobannok.com/board\\_view.php?b\\_id=85366&bcat\\_id=16](http://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=85366&bcat_id=16).
- ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส และบุญชู บุญลิขิตศิริ, (2558). การออกแบบเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยใน  
รูปแบบสถานการณ์จำลอง ตามทฤษฎีเครื่องล่อใจ, DESIGN OF SIMULATION THAI FOLK GAME  
UPON INCENTIVE THEORY. สืบค้น 13 กุมภาพันธ์ 2567. จาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/44629>.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. (2556). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ. ราชบัณฑิตยสถาน.  
พรทิพย์ เกตุรานนท์. การเล่นของเด็กไทยกับการอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย.  
สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2567. จาก <http://stou.ac.th>.
- พรทิพย์ เกตุรานนท์. การเล่นของเด็กไทยกับการอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรมไทย. (ออนไลน์). สืบค้น  
10 กุมภาพันธ์ 2567. จาก <http://stou.ac.th>.
- พลาที หมดเต๊ะ. (2557). ผลของการฝึกการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย. มหาวิทยาลัย  
สงขลานครินทร์. สืบค้น 13 กุมภาพันธ์ 2567. จาก <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjC5vv5nd2EAxVFSmwGHaeHBeMQFnoECBQQAQ&url=https%3A%2F%2Fkb.psu.ac.th%2Fpsukb%2Fbitstream%2F2010%2F10105%2F1%2FTC1146.pdf&usg=AOvVaw0jgl1gZVKdFpolbkKd8dSV&opi=89978449>.
- สมุนไพโร. การละเล่นพื้นบ้านไทย. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2567. จาก  
<http://noey-tanoo.blogspot.com/2011/09/blog-post.html>.
- สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2533).  
ความสำคัญของการละเล่น. สืบค้น 13 กุมภาพันธ์ 2567. จาก  
<http://164.115.27.97/digital/files/original/ca603325d4a0d4e766ea224aaa247c30.pdf>
- อนุกุล พลศิริ ภัฏจนาศ ศิลปะกิจยาน กนกวรรณ ทองคำสิง และเหมือนแพร รัตนศิริ. (2560). การ  
อนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคกลางและภาคตะวันออก. สืบค้น  
13 กุมภาพันธ์ 2567 จาก [http://www.edu.ru.ac.th/images/edu\\_qa/research-06-19092561-file-04.pdf](http://www.edu.ru.ac.th/images/edu_qa/research-06-19092561-file-04.pdf).
- childanddevelopment.com. การเล่นของเด็กไทย. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2567. จาก  
<http://www.childanddevelopment.com/>.

dekdmbeer.wordpress.com. การละเล่นของไทยสืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2567.จาก  
<http://dekdmbeer.wordpress.com/2013/02/19/>.