

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการนำเสนอผลการศึกษาในบทที่ 4 ได้เสนอว่า สภาพแวดล้อมล้านนา คือ สภาพแวดล้อมของชุมชนที่อยู่ในกรอบวัฒนธรรมร่วมกัน คือวัฒนธรรมของอาณาจักรล้านนา ซึ่งมีอาณาบริเวณทางภาคเหนือของประเทศไทย โดยมีวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี จารีต ความเชื่อต่างๆ สอดคล้องกับธรรมชาติและสภาพแวดล้อม เกี่ยวพันกับธรรมชาติในทุกระดับชั้นอย่างแนบแน่น ซึ่งจะช่วยเสริมความเข้าใจ ในสภาพแวดล้อมของบ้านและชุมชน ที่เป็นสถานที่เติบโตของเด็กล้านนา และมีผลต่อการละเล่นล้านนาในอดีต

การละเล่นล้านนานั้น มีจำนวน 140 การละเล่น ยังคงมีการเล่นสืบทอดกันมาเหลือเพียง 37 การละเล่น มีการเล่นแต่มีการเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับยุคสมัย 26 การละเล่น และการละเล่นล้านนาสูญหายไป จำนวนมากถึง 77 การละเล่น หรือ 55% ของการละเล่นล้านนาทั้งหมด

ในบทที่ 5 ซึ่งเป็นบทสุดท้ายของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นการนำเสนอการสรุปรวบยอดเนื้อหาของวิทยานิพนธ์ การอภิปรายผลของการศึกษา โดยเชื่อมโยงผลการศึกษาไปยังทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้อง และข้อเสนอแนะในประเด็นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

5.1 สรุปผลการศึกษา

การละเล่นล้านนาเป็นการเล่นที่มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ แม้ว่าจะไม่มีการบันทึกพื้นที่เล่นของเด็กล้านนาเป็นลายลักษณ์อักษร พบว่ามีการกล่าวเพียงคร่าวๆว่า เด็กมีการเล่นในบริเวณชั้วบ้าน แต่จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การละเล่นล้านนาจะเกิดได้ในทุกพื้นที่ของบริเวณชุมชน ไม่ว่าจะเป็นบริเวณพื้นที่ภายในบ้าน ได้ถูบ้าน และพื้นที่ว่างภายในบริเวณบ้าน และลานบ้าน(ชั้วบ้าน หรือ ค้างชั้ว) ไปจนถึงพื้นที่อื่นๆของชุมชน เช่น บริเวณริมน้ำ บริเวณใกล้พื้นที่ทำการเกษตรกรรมของชุมชน รวมไปถึงพื้นที่ว่าง โล่งกว้าง ต้องสภาพแวดล้อมหลายลักษณะเพื่อรองรับการละเล่นที่มีพฤติกรรมหลากหลายแตกต่างกัน เช่น พื้นดินราบเรียบอัดแน่นที่รองรับการวิ่ง กระโดดหรือเคลื่อนไหวร่างกาย ที่สามารถขีดเขียนเส้นหรือกำหนดอาณาเขตพื้นที่เล่นได้ตามกติกาการเล่น หรือ

พื้นที่ที่สามารถรองรับการสร้างเรื่องราวหรือเป็นฉากหลังให้แก่การเล่นและกำหนดตามกติกาการเล่นได้ เช่น พื้นที่ที่เป็นหลุม ร่อง หรือเนิน เป็นต้น

การเล่นจะมีตั้งแต่การเล่นในพฤติกรรมที่เรียบง่าย ไม่เคลื่อนไหวร่างกายมากนักแต่เน้นการใช้ความคิด เช่น เกมสักระดานต่างๆ การเล่นเพื่อประสานความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวในลักษณะการหยอกล้อ กอดแก้ก่อก้อม(ลิกก้องก้อ) การเล่นเพื่อเตรียมทักษะในการประดิษฐ์และความปราณีตของงานช่างงานฝีมือต่างๆ การเล่นสวมบทบาท ไปจนถึงการเล่นในลักษณะการใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วและมีทิศทางการเล่นที่แตกต่างกันตามกติกาการเล่น ซึ่งมักจะเป็นการเล่นแบบกลุ่มใหญ่ในลักษณะเล่นแบบร่วมมือกัน ซึ่งมีกฎกติกาการเล่นเป็นที่ยอมรับร่วมกันของผู้เล่น

นอกจากนี้การเล่นยังมีความเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและสังคมแบบเกษตรกรรมในแต่ละฤดูกาล เช่น มีการใช้พื้นที่พันธุ์บางชนิดมาเป็นอุปกรณ์ในการเล่น แสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ประกอบกับการอยู่ร่วมกันของคนในชุมชนล้านนาซึ่งเป็นสังคมแบบขยาย มีคนต่างวัยอยู่ร่วมกัน ลักษณะสังคมแบบเครือญาติ สภาพของการปิดกั้นอาณาเขตแบบหลวมๆ รวมทั้งคติความเชื่อต่างๆ ที่ทำให้สภาพบ้านเรือนต่างๆ มีพื้นที่โล่งลัดเลาะเชื่อมต่อกันได้ทั้งชุมชน สถานที่เล่นของเด็กจึงปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมที่จะรองรับการละเล่นแต่ละชนิดที่จะสามารถเกิดขึ้นได้

หน้าบ้านแต่ละหลังจะเป็นทางแคบประมาณล้อเกวียนผ่านได้ ด้วยวิถีชีวิตแบบพื้นถิ่น เนื่องจากทางสัญจรนั้นไม่มีการจราจรที่คับคั่งหรือมีพาหนะที่ขับเคลื่อนด้วยความเร็ว ทำให้พื้นที่นั้นเป็นทางสัญจรที่มีความปลอดภัยในการเล่นของเด็ก ไม่เป็นสาเหตุของอุบัติเหตุจากยานพาหนะเหมือนในปัจจุบัน

แต่ด้วยเหตุผลของการพัฒนาและความเจริญก้าวหน้าของสังคม เมื่อชุมชนเกษตรกรรมเปลี่ยนเข้าสู่ลักษณะของชุมชนเมือง พฤติกรรมในการอยู่ร่วมกันและการเลี้ยงดูเด็กเปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การละเล่นล้านนาจำนวนมาก สูญหายไป ไม่พบว่ามีการเล่นอีกส่วนหนึ่ง มาจากวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป เช่น ภาษาถิ่น หรือการเล่นในลักษณะการประดิษฐ์ต่างๆ ที่ไม่มีการเล่นในลักษณะดังกล่าวอีก การเล่นบางส่วนมีการปรับเปลี่ยนไปให้เหมาะสมกับยุคสมัย

เด็กมีเล่นรวมกลุ่มกันในโรงเรียนแทนการเล่นในละแวกบ้านและชุมชน สภาพบ้านเรือนที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้เด็กไม่มีเพื่อนเล่นในย่านชุมชน ไม่มีพื้นที่โล่งกว้างที่เชื่อมต่อเนื่องของบ้านแต่ละหลัง และสังคมแบบเครือญาติที่ให้ความรู้สึกลดลงและเป็นพื้นที่ที่ได้รับอนุญาตให้เข้าไปเล่นได้ สนามเด็กเล่นในรูปแบบสมัยใหม่ มักจะประกอบด้วยเครื่องเล่น เช่น ชิงช้า กระจาดนกก ซึ่งไม่ได้รองรับการเล่นแบบล้านนา ไม่มีส่วนของสถาปัตยกรรมที่จะเกี่ยวพันและรองรับการเพิ่มทักษะทางร่างกายให้แก่เด็ก เช่น การเป็นฉากหลังในการสร้างเรื่องราวประกอบการเล่นการละเล่นล้านนา

ถึงแม้ว่าในปัจจุบัน โรงเรียนจะเป็นพื้นที่ที่เด็กใช้เวลามากกว่า 1 ใน 3 ของแต่ละวันในการใช้ชีวิตอยู่ และมีเวลาเล่นร่วมกันเพียงแค่เวลาเช้าก่อนเข้าเรียน ช่วงเวลาพัก และช่วงเวลาเย็นหลังจากเลิกเรียนและก่อนกลับบ้านก็ตาม แต่พื้นที่เล่นของเด็กในโรงเรียน หากเป็นพื้นที่ในร่ม มักจะเป็นส่วนใต้ถุนอาคารเรียน บันได หรือโถงทางเดินหน้าห้องเรียน ซึ่งถูกออกแบบมาให้เป็นส่วนหนึ่งของอาคารเรียน เน้นการใช้สอยของอาคารมากกว่าจะเน้นการรองรับเพื่อเป็นพื้นที่เล่นของเด็ก ส่วนพื้นที่โล่งกลางแจ้ง ส่วนหนึ่งจะถูกจัดสรรเป็นลานกิจกรรมเอนกประสงค์ ซึ่งพบว่ามักจะมีการจัดการพื้นที่โดยการปรับพื้นที่เป็นลานคอนกรีต หรือ ลานที่ปูด้วยแท่งคอนกรีต (บล็อกตัวหนอน) อีกส่วนหนึ่งจะเป็นพื้นที่เพื่อนันทนาการและกีฬา เช่น สนามเด็กเล่น ที่มีเครื่องเล่นจำกัด หรือสนามกีฬาต่างๆ พื้นที่อื่นๆ เป็นพื้นที่ว่างเพื่อพักผ่อนและทางสัญจร จะมีที่นั่ง ม้านั่ง หรือป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ ที่เด็กก็มักจะใช้เป็นพื้นที่ในการเล่นได้ด้วย

จากการศึกษาเกี่ยวกับการละเล่นลี้ลับ พบว่า การละเล่นลี้ลับต้องการสภาพแวดล้อมสำหรับรองรับกิจกรรมการเล่นในลักษณะต่างๆ ดังนี้

สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ ที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นริมน้ำ ทRAY และโคลน

ชุมชนลี้ลับมีการจัดการน้ำ ใน 2 ลักษณะ ได้แก่

1. แหล่งน้ำบนดิน เรียกว่า “น้ำเหมืองบ้าน” โดยมีการจัดการน้ำโดยการ ปั่นน้ำด้วยระบบเหมืองฝาย ทดน้ำจากลำน้ำหลักให้ไหลผ่านบ้านเรือน ไร่นา ฝายที่ใกล้ชุมชนจะมีขนาดเล็ก ไม่ลึก ไม่กว้างมาก มีลักษณะคดเคี้ยวตามธรรมชาติ ในชุมชนลี้ลับน้ำเหมืองบ้านจะไหลผ่านบริเวณขอบรั้วก็ได้ของที่ดิน เช่น หน้าบ้าน หรือ หลังบ้าน ซึ่งจะน้ำนี้ในงานทั่วไป เช่น ซักล้างต่างๆ ซึ่งมักจะมีส่วนหนึ่งของที่ดินที่ลาดลงสู่หน้าเหมืองบ้าน หรือ มีทำน้ำริมตลิ่ง และมีต้นไม้ชนิดต่างๆ ขึ้นริมสองฝั่งของน้ำเหมืองบ้านนี้
2. แหล่งน้ำใต้ดิน “น้ำบ่อ” (บ่อน้ำ) มีหลายแห่งในบ้าน เพื่อใช้อาบ ซักผ้า ซักล้าง และเลี้ยงสัตว์ เป็นต้น น้ำบ่อส่วนที่ใช้อาบมักจะแยกออกมาเฉพาะ อยู่ใกล้กับ “ตอมน้ำ” ถือเป็นพื้นที่ส่วนตัวของบ้าน มีการกั้นความเป็นส่วนตัวด้วย “สวนน้ำบ่อ” ใช้ต้นไม้และพุ่มไม้หลายชนิดปลูกปะปนกันเพื่อพรางตาให้ความเป็นส่วนตัว เพื่อความสวยงาม และช้บน้ำก่อนไหลลงสู่ดินต่อไป

เด็กใช้พื้นที่ริมน้ำ ในการเล่น (ไม่รวมการเล่นบริเวณริมตลิ่ง ของลำธารหรือลำน้ำหลักของชุมชน) อย่างไรก็ตามพื้นที่ที่เป็น “น้ำเหมืองบ้าน” จะเหมาะสมและรองรับการเล่นของเด็กได้ปลอดภัยมากกว่า เนื่องจาก น้ำเหมืองบ้านเป็นลำธารน้ำขนาดเล็ก ไม่ลึก ไม่กว้างมาก น้ำไหลช้า และมีตลิ่งหรือทางลงที่ปลอดภัย

เด็กสามารถเล่น ทRAY ในบริเวณลานบ้าน พบว่ามีทRAY 2 ชนิดคือ ทRAYมุก เป็นทRAYละเอียด สีขาว มีมากบริเวณลานบ้าน หรือ พื้นที่แห้ง และทRAYแม่น้ำ ซึ่งเป็นการตักขึ้นมาเล่นจากบริเวณหาดทRAY

ริมน้ำ นอกจากนั้นเด็กยังสามารถเล่น โคลน ซึ่งเป็นดินเนื้อละเอียด เหมาะสำหรับการปั้น บริเวณริมน้ำ อีกด้วย

สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นแบบการค้นพบและการประดิษฐ์ต่างๆ

เด็กเล่นน้ำ มีสภาพแวดล้อมในชุมชนเป็นต้นแบบและปัจจัยในการรองรับการเล่นประดิษฐ์ เช่น งานหัตถกรรม แกะสลักไม้ งานช่างฝีมือต่างๆ อย่างไรก็ตามก็ยังคงต้องการสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของระบบนิเวศน์วิทยาท้องถิ่นเพื่อสนับสนุนงานประดิษฐ์ต่างๆ เช่น พืชพันธุ์ต่างๆ แมลงต่างๆ

สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นแบบสวมบทบาท

เด็กต้องการพื้นที่ ที่รองรับการเล่นแบบสวมบทบาท หรือ "การเล่นสมมติ" เช่นในการเล่น ล้อนา มีการเล่นขายครว (เล่นขายของ) ซึ่งต้องการความหลากหลายของพื้นที่และสภาพแวดล้อม เช่น พืชพันธุ์ที่มีความแตกต่างกันและปลอดภัยในการที่เด็กจะเข้าไปเรียนรู้และเลือกมาเป็นอุปกรณ์การเล่น เช่น กิ่งก้าน ดอก ใบ ผล เป็นต้น รวมทั้งสิ่งต่างๆที่ทำได้ในชุมชน ที่เด็กจะสามารถเรียนรู้และแยกแยะ ในนามาเล่น เช่น เศษวัสดุก่อสร้าง เศษวัสดุจากงานหัตถกรรม เป็นต้น

ในการเล่นบทบาทสมมตินี้ เด็กต้องการสภาพพื้นที่ที่มีลักษณะเป็นเวที (Stage) ที่มีความแตกต่างกันเพื่อให้เป็นฉากหลังในการเล่นให้แก่เด็ก เช่น สะตาย (พื้นคอนกรีต) เต็น (ชาน) ก้อม (ม้านั่ง เตี้ย) สาด (เสื่อ) ชั้น ไค (บันได) เป็นต้น

สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นที่เน้นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย

การเล่นล้อนาของเด็ก ที่ต้องการพื้นที่ตามธรรมชาติในการรองรับการเล่น หรือเพื่อให้เกิด ข้อกำหนด กฎ กติกา การเล่น ปรับเปลี่ยนไปตามสภาพภูมิประเทศหรือสภาพแวดล้อม เช่น ขอนไม้ เนินดิน หลุมดิน รวมทั้งพื้นที่ที่สามารถกำบังกายได้ เช่น ต้นไม้ใหญ่ พุ่มไม้ เป็นต้น

สภาพแวดล้อมแบบที่โล่งกว้าง ที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นแบบพฤติกรรมสงบเงียบ

การเล่นของเด็ก ที่ต้องการพื้นที่ตาม โล่งกว้างเพื่อรองรับการเล่นแบบพฤติกรรมสงบเงียบ เช่น การคำทาย หรือเล่นหยอกล้อกัน รวมทั้งรองรับพฤติกรรมที่เด็กบางคนไม่ต้องการเข้าร่วมในการเล่นแต่มีส่วนร่วมและสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับบทบาทของการเป็นผู้ดู เพื่อหย่อนใจ ต้องการพื้นที่และ สภาพแวดล้อมที่โปร่งโล่ง มีที่นั่งที่ให้ความสบายหรือเอนกประสงค์ เช่น กิ่งนั่งกิ่งนอน หรือนอนเล่นได้ พื้นที่ในร่มบริเวณบ้าน เช่น เต็น (ชาน) ไม้แป้น (ไม้กระดาน) สาด (เสื่อ) รวมไปถึงพื้นที่กลางแจ้ง เช่น ก้างขวาง (ขวางบ้าน พื้นที่เอนกประสงค์) และอาจจะอยู่ในร่มเงาต้นไม้ หรือพื้นที่ที่ไม่มีแสงแดด รบกวน กันแดดกันฝนได้

สภาพแวดล้อมแบบที่โล่งกว้าง ที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นแบบการใช้ความคิด

การเล่นของเด็ก ที่ต้องการพื้นที่ตาม โล่งกว้างเพื่อรองรับการเล่นแบบพฤติกรรมการเล่นแบบ การใช้ความคิด แม้ว่าการเล่นแบบนี้จะมีผู้เล่นอย่างน้อยเพียงสองคนก็ตาม แต่ก็ต้องการสภาพแวดล้อม ที่เหมาะสมในการเล่น เช่น พื้นที่เล่นที่ยกระดับเล็กน้อย สอดคล้องกับขนาดสัดส่วนร่างกายของเด็กเมื่อนั่งเล่น (ส่วนมากจะเป็นการนั่งราบกับพื้น) พื้นที่ควรสงบเงียบ สะอาด เรียบ โล่งและไม่ถูกรบกวนจาก พฤติกรรมการเล่นอื่นๆ ในบริเวณใกล้เคียง ต้องการพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่โปร่งโล่ง มีที่นั่งที่ให้ความสบายหรือเอนกประสงค์ เช่น กิ่งนั่งกิ่งนอน หรือนอนเล่นได้ พื้นที่ในร่มบริเวณบ้าน เช่น เติ้น (ซาน) ไม้เป็น (ไม้กระดาน) สาด (เตื่อ) ก้อม(ม้านั่งเตี้ย) รวมไปถึงพื้นที่กลางแจ้งเช่น ก้างช่วง (ช่วงบ้าน พื้นที่เอนกประสงค์) และอาจจะอยู่ในร่มเงาต้นไม้ หรือพื้นที่ที่ไม่มีแสงแดดรบกวน กันแดดกันฝนได้

สภาพแวดล้อมแบบที่โล่งกว้าง ที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นแบบการค้นพบและการประดิษฐ์ต่างๆ

เด็กเล่นนา มีสภาพแวดล้อมในชุมชนเป็นต้นแบบและปัจจัยในการรองรับการเล่นประดิษฐ์ต่างๆ เช่น การประดิษฐ์ของเล่นจากพืชพันธุ์ธรรมชาติ แล้วใช้พื้นที่โล่งกว้างเป็นฉากหลังสำคัญในการ เป็นพื้นที่เล่นของเล่นที่ได้ประดิษฐ์ขึ้น ทั้งนี้พื้นที่ดังกล่าว อาจจะประกอบด้วย ลานกว้าง ล้อมรอบด้วย ต้นไม้ใหญ่ พุ่มไม้ หรือถนนหรือทางสัญจรได้ เช่น ก้างช่วง (ช่วงบ้าน พื้นที่เอนกประสงค์)

สภาพแวดล้อมแบบที่โล่งกว้าง ที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นแบบสวมบทบาท

เด็กต้องการพื้นที่ ที่รองรับการเล่นแบบสวมบทบาท หรือ "การเล่นสมมติ" เช่นในการเล่น ล้านนา โดยใช้พื้นที่โล่งกว้างเป็นฉากหลังสำคัญในการเล่น การละเล่นล้านนาในพฤติกรรมดังกล่าวเป็น การเล่นกลุ่มใหญ่จึงต้องการพื้นที่รองรับการเล่น ประกอบด้วย ลานกว้าง ล้อมรอบด้วยต้นไม้ใหญ่ พุ่ม ไม้ หรือถนนหรือทางสัญจรได้ เช่น ก้างช่วง (ช่วงบ้าน พื้นที่เอนกประสงค์)

อย่างไรก็ตาม การเล่นล้านนาแบบสวมบทบาทในพื้นที่โล่งกว้างนี้เป็นการเล่นที่เน้นการใช้ ภาษาดินเป็นการสื่อสารในการเล่น ทำให้ไม่พบการเล่นในกลุ่มนี้อีกในปัจจุบัน

สภาพแวดล้อมแบบที่โล่งกว้าง ที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นที่เน้นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย

การเล่นล้านนาของเด็ก ที่ต้องการพื้นที่โล่งกว้างในการรองรับการเล่น หรือเพื่อให้เกิด ข้อกำหนด กฎ กติกา การเล่น ปรับเปลี่ยนไปตามสภาพภูมิประเทศหรือสภาพแวดล้อม การละเล่น ล้านนาในพฤติกรรมดังกล่าวเป็นการเล่นกลุ่มใหญ่จึงต้องการพื้นที่รองรับการเล่น ประกอบด้วย ลาน กว้าง ล้อมรอบด้วยต้นไม้ใหญ่ พุ่มไม้ หรือถนนหรือทางสัญจรได้ เช่น ก้างช่วง (ช่วงบ้าน พื้นที่ เอนกประสงค์)

เนื่องจากการเล่นที่เน้นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความเร็วในการเคลื่อนที่ตามทิศทางต่างๆที่กำหนดในกฎเกณฑ์กติกาการเล่น จึงต้องการพื้นที่ลานเล่น ที่เรียบ โลง สะอาด เพื่อให้เกิดความปลอดภัยในการเล่น ลานเล่นไม่มีเศษวัสดุแหลมคม เศษหิน หรือวัสดุที่จะก่อให้เกิดอันตรายหากมีการวิ่ง รวมทั้งไม่มีน้ำขัง สามารถระบายน้ำได้ดี และอาจกั้นอาณาเขตแบบหลวมๆ พื้นที่เล่นในลักษณะนี้ควรมีการกั้นส่วนเพื่อไม่ให้เกิดการเล่นไปรบกวนพื้นที่อื่นๆ หรือเกิดอันตรายต่อเด็กที่เล่นพฤติกรรมอื่นๆ ในพื้นที่ใกล้เคียงได้ เช่น มีแนวต้นไม้ที่เป็นส่วนกั้นไม่ให้ลูกบอลหรืออุปกรณ์การเล่น ขว้างไปโดนซึ่งอาจจะก่อให้เกิดอุบัติเหตุได้

สภาพแวดล้อมแบบทางสัญจร ที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นที่เน้นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย

การเล่นล่านาของเด็ก ที่ต้องการพื้นที่ที่เป็นทางสัญจร เป็นเส้นทางในการรองรับการเล่น หรือเพื่อให้เกิดข้อกำหนด กฎ กติกา การเล่น ปรับเปลี่ยนไปตามสภาพภูมิประเทศหรือสภาพแวดล้อม การละเล่นล่านาในพฤติกรรมดังกล่าวเป็นการเล่นกลุ่มใหญ่ มักเป็นการเล่นที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่ม จึงต้องการพื้นที่รองรับการเล่น ประกอบด้วย ทางสัญจร อาจจะเป็นทางตรงหรือทางที่สอดคล้องกับสภาพพื้นที่ รวมทั้งอาจเป็นระนาบเรียบ หรือทางที่มีระนาบเอียง ไปตามภูมิประเทศ ล้อมรอบด้วยต้นไม้ใหญ่ พุ่มไม้ หรือจุดหมายตาอื่นๆ เพื่อเป็นการกำหนด จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของการเล่นได้

สภาพแวดล้อมแบบโครงสร้าง ที่รองรับหรือสนับสนุนการเล่นที่เน้นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย

การเล่นล่านาของเด็ก ที่ต้องการพื้นที่ที่เป็นส่วนของโครงสร้างเพื่อรองรับการเล่น หรือเพื่อให้เกิดข้อกำหนด กฎ กติกา การเล่น เช่น การเล่นบริเวณใต้ถุนบ้าน เนื่องจากบ้านล่านาเป็นบ้านใต้ถุนสูง พื้นที่ใต้ถุน ไซ้เป็นพื้นที่เอนกประสงค์ เช่น นั่งทำงานหัตถกรรมของผู้ใหญ่ เด็กก็สามารถใช้พื้นที่ใกล้เคียงกันนี้เป็นพื้นที่เล่นได้ เช่น โดยใช้เป็นจุดกำหนดในการเล่น เช่น เสائب้าน หรือขอนไม้ยกระดับ

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษา พบว่า จากการละเล่นล่านาทั้งหมด 140 การละเล่น มีการเล่น 61 การละเล่น (44%) เป็นกิจกรรมการเล่นที่เน้นการเล่นเป็นกลุ่มใหญ่มีปฏิสัมพันธ์กัน เล่นแบบช่วยเหลือกัน และเน้นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยใช้พื้นที่ว่างแบบ Open Space

พื้นที่ว่างแบบ Open Space เป็นพื้นที่ ที่เกิดกรรมการเล่นล่านนามากที่สุด จำนวน 91 ชนิด (65%) สามารถรองรับพฤติกรรมการเล่น (Activity) ทุกรูปแบบที่เด็กต้องการ สอดคล้องกับข้อมูลที่พบว่า องค์ประกอบของชุมชนล่านา เช่น ช่างบ้าน เป็นสถานที่เล่นของเด็ก โดยสัดส่วนของพื้นที่ว่างของบ้านล่านาในอดีต มีประมาณ 48% ของพื้นที่ภายในอาณาเขตบ้าน

สภาพแวดล้อมล้านนา นอกจากองค์ประกอบต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นชุมชน เช่น วัด ต้นไม้ ศักดิ์สิทธิ์ ป่าแพะ(ป่าต้นน้ำ) น้ำเหมืองบ้าน บ่อน้ำ ลานเมือง ทางสัญจร ตลาด บ้านเรือน พื้นที่เกษตรกรรม เหมืองฝายและถ้ำธรรมชาติ ป่าช้า และพื้นที่อื่นๆ ดังที่มีผู้กล่าวไว้แล้วนั้น จากการศึกษาพบว่า ชาวล้านนามีจารีต หรือ “จิต” ในการกำหนดพฤติกรรมและข้อตกลงในการอยู่ร่วมกัน รวมทั้งความเชื่อของการจัดสรรพื้นที่ในบริเวณบ้านเรือน ให้เกิดที่ว่างและพื้นที่ใช้งาน โดยสอดคล้องกับสัดส่วนร่างกายมนุษย์และสัดส่วนที่เหมาะสมตามธรรมชาติของสัตว์เลี้ยงต่างๆ และด้วยคติความเชื่อที่ยึดถือร่วมกันของคนในชุมชนนี้เอง ทำให้พื้นที่ว่างของบ้านแต่ละหลังมีรูปแบบคล้ายคลึงกัน อันเป็นเอกลักษณ์ของการจัดวางผังบ้านเรือนของชุมชนล้านนา นอกจากนั้นพื้นที่ว่างของบ้านแต่ละหลัง ยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่ว่างต่อเนื่อง เชื่อมเข้าสู่พื้นที่ว่างของบ้านเรือนใกล้เคียง ทำให้เกิดเป็นพื้นที่ว่างเชื่อมต่อกัน พื้นที่ช่วง หรือที่ว่างของบ้านแต่ละหลังจึงทำหน้าที่เสมือนทางสัญจรระหว่างผู้คนในชุมชน ประกอบกับการกั้นอาณาเขตโดยรั้วของบ้านแต่ละหลังก็เป็นไปโดยหลวมๆ คือเป็นเพียงเขตแนวหรือการป้องกันอย่างไม่หนาทึบ สอดแทรกด้วยรั้วต้นไม้ หรือต้นไม้มงคลตามทิศต่างๆ สลับด้วยสวนครัว หรือสวนอื่น บ้านเรือนล้านนาจึงมีความร่มรื่นและมีพื้นที่โล่งกว้างหลากหลายรูปแบบต่อเนื่องเชื่อมโยงถึงกันได้ทั้งชุมชน

นอกจากนั้นประเด็นของคติความเชื่อในเรื่องการใช้ขนาดส่วนร่างกายมนุษย์ (Human Scale) เช่น ขนาดสัดส่วนเจ้าของเรือนแต่ละหลัง เป็นตัวกำหนดขนาดพื้นที่ใช้สอยและตำแหน่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดวางองค์ประกอบของบ้านและที่ว่างเพื่อเป็นช่วงบ้าน ในด้านคติความเชื่อของล้านนา จะมีเรื่องเกี่ยวกับขนาดส่วนร่างกายมนุษย์นี้กำกับอยู่ในทุกด้าน นับตั้งแต่ขนาดของความยาวเท้า ขนาดช่วงแขน ขนาดมือ นิ้ว ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางรอบศีรษะ เป็นต้น เป็นสิ่งที่ผู้เขียนตั้งข้อสังเกตว่า น่าจะเป็นความพยายามในการค้นหาคำตอบเรื่องขนาดส่วนที่มนุษย์สัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ให้เหมาะสมและเกิดสัดส่วนความงามตามความพอดีของการใช้สอย

ประเด็นในเรื่องขนาดส่วนของเจ้าของเรือนนี้เอง ผู้เขียนวิเคราะห์ว่า จะเป็นสัดส่วนที่เกี่ยวข้องกับเด็ก เช่น ขนาดสัดส่วนร่างกายของพ่อผู้เป็นเจ้าของเรือน จะเป็นตัวกำหนดขนาดเรือน ขนาดที่ว่างและอื่นๆ ลูกซึ่งเป็นผู้สืบทอดลักษณะทางพันธุกรรมของพ่อ อยู่ในครอบครัวเดียวกัน มีพฤติกรรมการกินอยู่ในรูปแบบเดียวกัน จะได้อยู่อาศัยในบ้านเรือนและมีระยะพื้นที่ใช้สอยต่างๆ สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับขนาดสัดส่วนร่างกายของลูก และเนื่องจากบ้านล้านนาเป็นชุมชนขยาย บ้านเรือนใกล้เคียงจึงมักจะมีความสัมพันธ์กันที่เครือญาติกัน สืบเชื้อสายพันธุกรรมร่วมกัน จึงทำให้ละแวกชุมชนบริเวณนั้นๆ น่าจะมีขนาดของบ้านเรือนและสิ่งปลูกสร้างต่างๆ ที่ไม่แตกต่างกันมากนัก

จากข้อมูลที่ได้ จึงทำให้ผู้เขียนเชื่อว่า วิถีชีวิต สภาพแวดล้อมของชุมชนล้านนา เป็นสิ่งรองรับและเกื้อหนุนต่อการเล่นของเด็ก เด็กจะมีการเล่นได้อย่างเสรี เลือกลงสถานที่เล่นเปลี่ยนไปตามความเหมาะสมของการละเล่น จำนวนผู้เล่น ฤดูกาลและปัจจัยอื่นๆ ในการเลือกชนิดการละเล่น ประกอบกับ

ลักษณะการเลี้ยงดูและเติบโตมาแบบเด็กในสังคมเกษตรกรรม จากชุมชนที่มีวัฒนธรรมสั่งสมสืบทอดกันมายาวนาน การเล่นเกมของเด็ก จึงเป็นเสมือนการเรียนรู้ฝึกฝนและเป็นการเตรียมความพร้อมของทักษะทางด้านต่างๆ อันเป็นส่วนหนึ่งของการสืบทอดวัฒนธรรมผ่านการละเล่นของคนในวัฒนธรรมนั้นๆ

จากการศึกษา พบว่า พื้นที่ Open Space ที่รองรับการละเล่นล้านานนั้น ไม่ใช่เพียงแค่พื้นที่กว้างโล่ง หรือตามที่มีการบันทึกว่าเด็กเล่นบริเวณพื้นที่ช่วงบ้านเท่านั้น แต่เด็กยังต้องการพื้นที่ ที่มีสภาพแวดล้อมและภูมิประเทศหลากหลาย ลานดินเรียบโล่งกลางแจ้งอาจจะรองรับการละเล่นล้านานได้บางประเภท แต่การละเล่นล้านานอีกหลายประเภทกลับต้องการลานดินที่มีร่มเงาหรือมีความอ่อนนุ่มของผิวหน้า เช่น ปกคลุมด้วยหญ้า อาจมีความเหมาะสมในการขุด ขีด หรือกำหนดการใช้พื้นที่และพฤติกรรมการเล่น

สภาพแวดล้อมที่รองรับการละเล่นล้านานจำนวนรองลงมาได้แก่ พื้นที่ว่างแบบ Nature Space เป็นพื้นที่ ที่เกิดกรรมการเล่นล้านาน จำนวน 24 ชนิด (17%) โดยเป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับงานประดิษฐ์ของเล่นจากธรรมชาติจำนวน 15 ชนิด และพบว่า การเล่นทั้ง 15 ชนิด สูญหายไปจากปัจจุบัน เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่ละเอียดและสนับสนุนให้เด็กได้เกิดการเล่นเปลี่ยนแปลงไป จากการสำรวจภาคสนาม พบว่าจากการละเล่นล้านานทั้งหมด 140 การละเล่น มีการเล่นที่ยังคงเหลือในปัจจุบันเพียง 63 การละเล่น หรือคิดเป็น 45% เท่านั้น

ประเด็นที่น่าสนใจคือ เมื่อผู้เขียนได้สรุปผลการศึกษา วิเคราะห์แล้วพบว่า ถึงแม้จะมีการละเล่นล้านานจำนวนมากถึง 140 ชนิด แต่ไม่มีการบันทึกว่ามีการละเล่นล้านานใดใน 140 ชนิดที่มีการเล่นในสภาพแวดล้อมที่มีลักษณะผจญภัย (Adventure Spaces) และสภาพแวดล้อมที่เป็นที่หลบซ่อน เงียบสงบ (Hideout Spaces)

ทั้งนี้ผู้เขียนวิเคราะห์ว่าเหตุผลที่ไม่มีการบันทึกว่ามีการละเล่นล้านานที่มีกฎกติกาการเล่นระบุไว้ชัดเจนเกี่ยวกับการเล่นในสภาพแวดล้อมที่มีลักษณะผจญภัย (Adventure Spaces) เนื่องจากสภาพแวดล้อมของชุมชนล้านานในอดีตนั้น เป็นชุมชนและสังคมเกษตรกรรม คติความเชื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการตั้งถิ่นฐาน ตั้งแต่ระดับการเลือกที่ตั้ง การจัดแบ่งพื้นที่ และรวมกันที่มีวิถีชีวิตสภาพแวดล้อม ที่ตั้ง อาคารบ้านเรือน ศาสนสถานและพื้นที่เกษตรกรรมสอดแทรกและกลมกลืนไปกับธรรมชาติ สภาพที่ตั้งชุมชนและถิ่นฐานบ้านเรือนก็มักจะเป็นไปตามที่ราบลุ่มเชิงเขา ใกล้แหล่งน้ำธรรมชาติ มีป่าต้นน้ำและป่าละเมาะอยู่ในบริเวณใกล้เคียง ดังนั้นสภาพพื้นที่ต่างๆ จึงเป็นพื้นที่ตามสภาพธรรมชาติอยู่แต่เดิม จึงไม่มีการระบุว่ามีการเล่นล้านานใด ที่จำเพาะเจาะจงว่าต้องการพื้นที่ในลักษณะผจญภัย เป็นฉากหลังหรือเรื่องราวประกอบการเล่น

ส่วนเหตุผลที่ไม่มีการบันทึกว่ามีการละเล่นล้านานที่มีกฎกติกาการเล่นระบุไว้ชัดเจนเกี่ยวกับการเล่นในสภาพแวดล้อมที่มีลักษณะที่เป็นที่หลบซ่อน เงียบสงบ (Hideout Spaces) นั้น ผู้เขียนวิเคราะห์ได้ว่า เนื่องจากพื้นที่บ้านเรือนของล้านาน เป็นพื้นที่ ที่กึ่งเปิดโล่ง ยกใต้ถุนสูง เพื่อเป็นพื้นที่

เอนกประสงค์และอยู่อาศัยทำกิจกรรมต่างๆในระหว่างเวลากลางวัน เด็กสามารถเล่นได้ได้ถูกรื้อรื้อพื้นที่บนเรือนหรือบนบ้านนั้น จะมีการส่งสอนกันต่อๆ มาว่า ไม่ใช่พื้นที่ที่เด็กจะวิ่งเล่น เช่น มักจะมีการสอนบุตรหลานให้เดินเบาๆ ไม่ทำเสียงอะอะอีกทีก็กริกโครม อาจเนื่องจากเป็นครอบครัวขยาย การเล่นส่งเสียงดังอาจจะเป็นการรบกวนผู้สูงอายุที่พักผ่อนระหว่างช่วงบ่าย ดังนั้นกิจกรรมการเล่น มักจะไม่ค่อยมีการกล่าวถึงการเล่นบนบ้าน นอกจากกรณีฉุกเฉินหรือในเวลาที่ไม่สามารถลงไปเล่นภายนอกได้ ก็จะเป็นการเล่นเกมส์กระดานหรือแก้ปริศนาคำทายต่างๆ ซึ่งไม่ได้เป็นการเล่นที่ส่งเสียงรบกวนแก่ผู้อื่นหรือเป็นการเล่นเห่กล่อมของคนในครอบครัวและเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กเล็กๆ เท่านั้น

นอกจากนั้น พื้นที่ที่เป็นห้องนอน ก็จะมีจารีตกำกับอยู่ เช่น มีการทำห้ายนต์ติดไว้เหนือช่องประตูเข้าห้องนอน เพื่อเป็นการบ่งบอกอาณาเขตของคนในครอบครัวเดียวกัน หรือ นับถือผีเดียวกัน เท่านั้นจึงจะผ่านเข้าไปยังพื้นที่ส่วนตัวได้ หากมีการล่วงล้ำพื้นที่เข้าไป ก็จะมีจารีต หรือ ขีด กำหนดไว้ เช่น ต้องมีการเสีผี ให้แก่เจ้าของเรือน ซึ่งนี่อาจจะเป็นเหตุผล ที่คนในชุมชนล้าंनाให้การเคารพในการไม่ล่วงละเมิดสิทธิหรือพื้นที่ส่วนตัวของบุคคลอื่น ดังนั้น การใช้พื้นที่ต่างๆ ที่เป็นพื้นที่ที่ถึงส่วนตัวหรือพื้นที่สาธารณะในบ้านแต่ละหลัง จึงมักจะเป็นการใช้สอยพื้นที่ บริเวณ ใต้ถุนบ้าน หรือหากเป็นพื้นที่บนเรือน ก็มักจะใช้พื้นที่แค่บริเวณ เดิน หรือ ฆานบ้าน เท่านั้น

จากผลการศึกษา พบว่า การละเล่นล้าंना จำนวน 55% หรือ 77 การละเล่น สูญหายไปจากปัจจุบัน เมื่อทำการวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่การละเล่นสูญหายไปพบที่เกิดจากสาเหตุดังนี้

- | | | |
|------------------------------------|----------------|--------------|
| 1. สภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป | จำนวน 44% หรือ | 34 การละเล่น |
| 2. สภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไป | จำนวน 10% หรือ | 8 การละเล่น |
| 3. วัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไป(ภาษาถิ่น) | จำนวน 23% หรือ | 17 การละเล่น |
| 4. ไม่เหมาะสมกับวัยหรือไม่ปลอดภัย | จำนวน 23% หรือ | 18 การละเล่น |

สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปมีผลต่อการทำให้การละเล่นล้าंनाสูญหายไป จำนวน 77 การละเล่นนั้น พบว่า เป็นการละเล่นที่ต้องการสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ จำนวน 17 การละเล่น รองลงมาคือ สภาพแวดล้อมแบบที่โล่งกว้างและสภาพแวดล้อมแบบทางสัญจร จำนวน 9 การละเล่น และ 6 การละเล่นตามลำดับ

สภาพแวดล้อมของชุมชนล้าंना ซึ่งเดิมเป็นชุมชนเกษตรกรรม เปลี่ยนไปสู่สังคมเมือง จึงทำให้สภาพแวดล้อมและชุมชนที่อยู่อาศัยเปลี่ยนแปลงไป จากสอดคล้องกับที่ จินตนา กระบวนแสง (2542) ที่กล่าวว่า การละเล่นของเด็กเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ ทำให้สังคมไทยอันเป็นสังคมเกษตรดั้งเดิม เปลี่ยนเป็นสังคมอุตสาหกรรมหรือสังคมเมืองอย่างชัดเจน พื้นที่การเกษตรซึ่งเคยเป็นที่เล่นอันกว้างใหญ่ และเป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติของเด็ก กลายเป็นพื้นที่สำหรับการอุตสาหกรรม ทำให้เด็กถูกจำกัดพื้นที่เล่น

แม้ว่าการเล่นในปัจจุบัน เด็กจะมีทางเลือกมากขึ้น ทั้งสถานที่เล่นที่เปิดให้บริการตามห้างสรรพสินค้า สวนสนุก สนามเด็กเล่น การเล่นของเล่น หรือการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ รวมทั้งการเล่นกีฬาต่างๆ แต่การเล่นการละเล่นพื้นถิ่น นับว่าเป็นการออกกำลังกาย พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ร่างกายและสติปัญญา พักผ่อนหย่อนใจสร้างความสนุกสนานที่ไม่มีค่าใช้มาก เป็นการเรียนรู้การรวมกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนในวัยเดียวกันแล้ว ยังเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมประจำถิ่นอีกด้วย ดังจะพบเห็นได้จากการที่โรงเรียนมักจะจัดให้มีการละเล่นพื้นถิ่น ในลักษณะกิจกรรมนันทนาการ ในวิชากิจกรรมหรือลูกเสือ ทั้งนี้จากการศึกษาผู้เขียนพบว่าการเล่นล้านนานั้น มีความคล้ายคลึงกับการละเล่นพื้นถิ่นของเด็กในประเทศและวัฒนธรรมอื่นๆทั่วโลก อาจจะมีการแตกต่างกันในเรื่องของภาษาที่ใช้ กฎเกณฑ์กติกา วัสดุอุปกรณ์ แต่ส่วนใหญ่แล้วจะมีความคล้ายคลึงกัน และการละเล่นหรือเกมส์พื้นถิ่นบางชนิด เมื่อมีการพัฒนาขึ้นก็จะสามารถพัฒนาไปสู่การเป็นกีฬาได้เช่นกัน

จากการศึกษาพฤติกรรมและการละเล่นล้านนาในโรงเรียนนั้น พบว่า เด็กมักจะเล่นคล้ายคลึงกัน ซึ่งอาจจะสอดคล้องกับพฤติกรรมกรรวมกลุ่มและการเลียนแบบของเด็กในวัยนี้ เด็กจะหาทางเล่นหรือปรับเปลี่ยนการเล่นให้สอดคล้องกับพื้นที่ สภาพแวดล้อม ช่วงเวลาและฤดูกาล การเล่นของเด็กจะเปลี่ยนไปในแต่ละช่วงเวลาของปี เช่น หากเด็กนิยมเล่น “ไม้เท้า” ก็จะมีเด็กจำนวนมากเล่นคล้ายคลึงกัน และหากช่วงใดนิยมเล่น “กระโดดเชือก” ก็มักจะเล่นเลียนแบบกัน สอดคล้องกับพีระพงษ์ บุญศิริ (2536) ที่กล่าวว่า เด็กจะมีการพัฒนาระบบวิธีการเล่นตามความเข้าใจของตนเอง ใช้ระเบียบ กฎ วิธีการเล่นตามข้อตกลงในกลุ่ม และเยาวภา เดชะคุปต์ (2546) ที่กล่าวว่า การละเล่นต่างๆ มีความหลากหลาย และมีคุณค่าทางวัฒนธรรมก่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริง ผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งเด็กได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว เป็นการเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ใช้วัสดุตามธรรมชาติ ไม่มีกฎกติกาซับซ้อน ส่งเสริมพัฒนาการในทุกๆ ด้าน

อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจภาคสนามพบว่า เด็กส่วนหนึ่งจะมีพฤติกรรมไม่เข้าร่วมในฐานะผู้เล่น แต่มีส่วนร่วมในการเป็นผู้ดู หรือนั่งเล่นในบริเวณใกล้เคียงกับพื้นที่ที่มีกิจกรรมการเล่นเกิดขึ้น เด็กบางส่วนชอบนั่งพูดคุยกันมากกว่าการเล่น หรือวาดรูปเล่น รวมทั้งเด็กบางส่วนจะมีพฤติกรรมการเล่นในลักษณะของการสำรวจพื้นที่ เช่น การปีนป่าย การเดินเล่น การกระโดดหรือการวิ่งเล่นต่างๆไป ไม่มีกฎกติกาใดๆ เป็นการเล่นหรือเคลื่อนไหวร่างกายโดยเสรี ดังนั้น นอกจากจะจัดพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการละเล่นล้านนาแล้ว ควรจัดให้มีพื้นที่สำหรับเด็กกลุ่มดังกล่าวด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากเด็กอยู่ในวัยศึกษา ต้องใช้เวลาอยู่ในโรงเรียนประมาณวันละ 8-10 ชั่วโมง สิ่งแวดล้อมในโรงเรียน มีความสำคัญต่อสุขภาพกายและจิตของนักเรียน ทุกโรงเรียนต้องมีสนามและสถานที่

สำหรับการเล่น และการเรียนพลศึกษาของนักเรียน สถานที่เหล่านี้เป็นแหล่งเกิดอุบัติเหตุของนักเรียน ได้มากกว่าจุดอื่นๆ เนื่องจากนักเรียนจำนวนมากใช้สถานที่ด้วยกันและเป็นวัยที่ซุกซนว่องไวและ คึกคะนอง การบริหารจัดการที่ดีจะช่วยลดอุบัติเหตุและการบาดเจ็บของนักเรียนลงได้ (เทพวาทณี หอมสนิท, 2548) จากการศึกษาพบว่า นอกจากโรงเรียนจะต้องมีการจัดการพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการศึกษานักเรียนแล้ว พื้นที่และสภาพแวดล้อมเพื่อรองรับการเล่นให้แก่เด็กก็มีความสำคัญ เนื่องจากเด็กจะเกิดการเรียนรู้สภาพแวดล้อมในขณะที่เล่น การปรับปรุงสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ เป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้ เช่น การปลูกพืชพันธุ์ท้องถิ่นที่มีความหลากหลายในบริเวณโรงเรียน การจัดสภาพแวดล้อมจำลองที่เด็กสามารถเล่นได้ เช่น ธารน้ำ โขดหิน การปล่อยให้พื้นที่บางส่วน เหมาะสมและรองรับการเล่นแบบค้นคว้า ประดิษฐ์และผจญภัย เช่น เป็นผิวดิน ที่เด็กสามารถขุด ขีด หรือเล่นได้ตามจินตนาการ การปรับสภาพพื้นที่ที่มีความแตกต่างกันเช่น เนินดินต่างระดับ เป็นต้น รวมทั้งการปลูกสร้างอาคารพื้นดินและองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และเลือกปรับใช้พื้นที่ ส่วนต่างๆในการเล่นหรือพักผ่อนหย่อนใจ

สำหรับพื้นที่และสภาพแวดล้อมเพื่อรองรับการละเล่นลื่นลื่นนั้น ในพื้นที่เดียวกัน สามารถมีการซ้อนทับพื้นที่เพื่อรองรับการละเล่นลื่นลื่นได้มากกว่า 1 ชนิด การละเล่นบางชนิด ใช้พื้นที่เดียวกัน ลักษณะที่วางเดียวกันทุกประการ แตกต่างกันเฉพาะทิศทางการเคลื่อนที่ของผู้เล่น ทำให้การละเล่น ลื่นลื่นมีความหลากหลายและปรับเปลี่ยนพื้นที่เดียวให้รองรับกิจกรรม และรูปแบบการเล่นที่แตกต่าง กันได้ ซึ่งจะแตกต่างกับการใช้พื้นที่เพื่อการเล่นกีฬาซึ่งจะถูกกำหนดให้รองรับการเล่นกีฬาชนิดนั้นๆ เท่านั้น จึงเป็นแนวทางในการจัดการพื้นที่ว่างในโรงเรียน โดยใช้พื้นที่ไม่มาก แต่สนับสนุนให้ผู้เล่น สามารถเลือกสรรและปรับเปลี่ยนชนิดการเล่นได้ โดยใช้พื้นที่เดิมร่วมกัน

อย่างไรก็ตาม การจัดสรรพื้นที่เพื่อสนับสนุนการเล่นของเด็ก ก็มีความสำคัญไม่น้อยกว่าการจัด พื้นที่และสภาพแวดล้อมในการเล่น เช่น ควรมียุบริเวณที่เด็กสามารถนั่งพัก ที่มีร่มเงาและความปลอดภัย กันแดดกันฝน บริเวณที่เด็กสามารถชำระล้างร่างกายที่สกปรกหลังจากการเล่น การจัดให้มีน้ำดื่มและ ห้องน้ำในบริเวณที่เหมาะสม รวมทั้งการจัดให้มีส่วนสนับสนุนอื่นๆ เช่น จัดหาอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีความ หลากหลายที่เด็กสามารถนำไปใช้เล่นหรือประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นได้ อาทิ กระจับปี่ กะลา ท่อนไม้ เศษผ้าต่างๆ จาน ชาม กล่อง เชือก กระสอบ เป็นต้น

นอกจากพื้นที่เล่นในโรงเรียนแล้ว พื้นที่สาธารณะอื่นๆ ก็สามารถจัดสภาพแวดล้อมเพื่อรองรับ การเล่น การละเล่นลื่นลื่นของเด็กได้ แม้แต่ในสวนสาธารณะ หรือสนามเด็กเล่น ก็ควรจัดสรรพื้นที่ใน การเล่น นอกเหนือจากการจัดวางเครื่องเล่นสมัยใหม่ เพื่อให้เด็กได้มีทางเลือกในการใช้พื้นที่เพื่อ ตอบสนองการใช้ประโยชน์ใช้สอยของพวกเขา ยกตัวอย่างเช่น มีบางชุมชนที่ได้จัดสรรพื้นที่เช่นจากใน ลานวัด เพื่อเป็นที่พบปะของผู้สูงอายุและเด็ก โดยใช้การประดิษฐ์ของเล่นจากธรรมชาติเป็นตัวประสาน พื้นที่และพฤติกรรมของคนทั้งสองวัยได้อย่างเหมาะสมและเพิ่มความอบอุ่นใจให้แก่คนในชุมชน แต่มี

ประเด็นที่ต้องคำนึงถึงคือ ในการเล่นของเด็กอาจจะมีเสียงดังซึ่งอาจจะไม่เหมาะสมหรือเป็นการรบกวนการใช้พื้นที่สาธารณะบางแห่ง รวมทั้งควรมีการจัดสรรพื้นที่และสภาพแวดล้อมเพื่อไม่ให้เกิดอันตรายแก่เด็กได้เช่น แยกทางสัญจรจากถนนอย่างชัดเจน การเลือกใช้ทางลาดแทนบันไดในพื้นที่บางส่วน การมีทางเข้าออกพื้นที่อย่างชัดเจนรวมถึงป้ายสัญญาณต่างๆ เป็นต้น



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved