

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การเล่นหมากรุกจีนในสังคมไทย : ภูมิหลังและพัฒนาการ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหมากรุกจีนในคติชนวิทยา
 - 2.1.1 ความหมายของคติชนวิทยา
 - 2.1.2 ประเภทของคติชนวิทยา
 - 2.1.3 ลักษณะและความสำคัญของคติชนวิทยา
 - 2.1.4 บทบาทหน้าที่คติชนวิทยา
- 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการแพร่กระจายและการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม
 - 2.2.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม
 - 2.2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม
- 2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น
 - 2.3.1 การเล่นทำให้เกิดการเรียนรู้กฎเกณฑ์ของสังคม
 - 2.3.2 การเล่นช่วยให้เกิดการปรับตัว
 - 2.3.3 การเล่นช่วยฝึกให้เผชิญหน้ากับอุปสรรค
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับหมากรุกจีน
 - 2.4.1 ความเป็นมาของหมากรุกจีนและการเล่นแพร่หลายในไทย
 - 2.4.2 ตำแหน่งการตั้งหมากรุกจีนของทั้ง 2 ฝ่าย
 - 2.4.3 กติกาการเล่นหมากรุกจีน
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยา
 - 2.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม
 - 2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นหมากรุก

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหมากรุกจีนในคติชนวิทยา

หมากรุกจีนเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ซึ่งมีแนวคิดตามทฤษฎีคติชนวิทยา กล่าวคือ เป็นความรู้ทางวัฒนธรรมที่มาจากวิถีชีวิตแบบชาวบ้านชาวชนบท ถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ไม่ว่าจะใครเป็นผู้คิดค้นหรือใครเป็นผู้แต่ง มีการเผยแพร่และการเปลี่ยนแปลงตลอด มีสาระกว้างขวางครอบคลุมหลายด้านของวิถีชีวิต เช่น เพลงชาวบ้าน นิทานชาวบ้าน ศิลปะพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน ภาษิต สำนวน ความเชื่อ เป็นต้น การศึกษาคติชนวิทยาจะช่วยให้บุคคลได้เข้าใจวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้นมากขึ้น ดังนั้นในการศึกษาหมากรุกจีนจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดของคติชนวิทยาเพื่อเป็นแนวเทียบในการวิเคราะห์ข้อมูล ต่อไป

ความเข้าใจภูมิหลังและพัฒนาการของหมากรุกจีน มีความสัมพันธ์กับแนวคิดของคติชนวิทยาในด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.1.1 ความหมายของคติชนวิทยา

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนี้มีนักคติชนวิทยาหลายท่านได้ให้ความหมายของคติชนวิทยาไว้ ดังที่ กิ่งแก้ว อรรถากร (2520 : 2) ให้คำอธิบายว่า คติชน คือผลผลิตทางวัฒนธรรมที่คติชนวิทยาสนใจนำมาศึกษา ส่วนคำว่า คติชนวิทยา นั้น ดร.กิ่งแก้ว อรรถากร ให้คำจำกัดความว่า คติชนวิทยาคือวิชาซึ่งว่าด้วยการศึกษาคติชนหรือผลผลิตทางวัฒนธรรมของกลุ่มชน และผลผลิตทางวัฒนธรรมนี้เป็นมรดกที่รับสืบทอดกันมาทั้งภายในชนกลุ่มเดียวกัน และที่แพร่กระจายไปสู่ชนต่างกลุ่มด้วย

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2518 : 1) กล่าวว่า คติชนวิทยาหรือคติชาวบ้าน คือแนวดำเนินชีวิตประจำวันของชาวบ้านที่กระทำอยู่ทั่วไปและได้รับการสืบทอดต่อ ๆ กันมา

ชินีษฐา จิตชินะกุล (2545 : 1-4) กล่าวว่า การศึกษาคติชนเป็นการศึกษาถึงวัฒนธรรมวิถีชีวิตพื้นบ้านที่ได้รับการถ่ายทอดจากการบอกเล่า ซึ่งข้อมูลทางวัฒนธรรมนี้จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยสะท้อนวัฒนธรรมและเข้าใจวัฒนธรรมของกลุ่มชนเหล่านั้นทั้งระบบ และได้สรุปความหมายของคติชนวิทยาว่า คติชนวิทยาคือ ข้อมูลทางวัฒนธรรมของกลุ่มชนใดกลุ่มชนหนึ่งที่ได้มีการถ่ายทอดสืบต่อกันมาโดยอาศัยการบอกเล่ามากกว่าการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์ และไม่สามารถบอกแหล่งที่มาของข้อมูลทางวัฒนธรรมนั้น ๆ ได้

ประเทือง คล้ายสุบรรณ (2531 : 4) กล่าวว่าคติชนเป็นสิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดสืบทอดต่อ ๆ กันมา โดยการบอกเล่าหรือจดจำปฏิบัติต่อ ๆ กันมาและไม่สามารถบอกได้ว่าใครเป็นผู้แต่งหรือคิดประดิษฐ์ขึ้น

สุรพงษ์ ลือทองจักร (2552 : 110) กล่าวว่า คติ หมายถึง แนวทาง วิถีทาง (เช่นคำว่า คติโลก คติธรรม) ชน หมายถึง คนในกลุ่มหนึ่ง หรือในชาติหนึ่ง วิทยา หมายถึง ความรู้ จากรูปศัพท์ดังกล่าว คติชนวิทยา จึงหมายถึงความรู้ที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง สรุปว่าวิชาคติชนวิทยา เป็นวิชาที่ศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากวิถีชีวิตหรือความเป็นอยู่ของมนุษย์ ตลอดจนผลผลิตหรือการสร้างสรรค์ต่าง ๆ จากอดีตมาจนถึงปัจจุบันของมนุษย์ในสังคมหนึ่ง ๆ

อารี ถาวรเศรษฐ์ (2546 : 1-5) กล่าวว่าความหมายของคติชนวิทยา หรือ คติชาวบ้าน ความหมายในยุคแรก สรุปความหมายของคติชนวิทยาได้ว่า คติ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่รับช่วงกันต่อ ๆ กันมา มีวิธีถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง โดยวิธีบอกเล่าเป็นข้อมูลมุขปาฐะ ปฏิบัติและจดจำกันต่อ ๆ มา บางครั้งอาจมีการเขียนบ้างและมีลักษณะสำคัญคือไม่ทราบต้นตอที่มาแน่ชัดและมีลักษณะเก่าแก่พอสมควร

คำอธิบายความหมายของคติชนวิทยาจากนักวิชาการหลายท่านพอสรุปได้ว่า คติชนวิทยาคือ ความรู้ที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม สืบทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ด้วยวิธีบอกเล่าเป็นข้อมูลมุขปาฐะ ปฏิบัติและจดจำ โดยไม่สามารถบอกได้ว่าใครเป็นผู้แต่ง หรือคิดประดิษฐ์ขึ้น ข้อสรุปนี้จะช่วยให้เข้าใจถึงที่มาของหมากรุกจีนได้อย่างชัดเจน

2.1.2 ประเภทของคติชนวิทยา

นักวิชาการหลายคนได้แบ่งประเภทของคติชนวิทยาตามลักษณะข้อมูลและวิธีการถ่ายทอด ไว้ดังนี้

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2518 : 22-30) แบ่งประเภทของคติชนวิทยาเป็น 3 ประเภทคือ

1. ประเภทมุขปาฐะ คือ คติชนประเภทที่ใช้ถ้อยคำ สามารถแบ่งเป็นประเภทย่อยได้ 6 ประเภท คือ นิทาน เพลง ภาษิต ปริศนาคำทาย ภาษากัน และความเชื่อ

2. ประเภทมุขปาฐะ คือ คติชนประเภทที่ไม่ใช้ถ้อยคำ สามารถแบ่งเป็นประเภทย่อยได้ 7 ประเภท คือ ศิลปกรรมพื้นบ้าน สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน หัตถกรรมพื้นบ้าน กิริยาท่าทางและสีหน้า สัญลักษณ์ ดนตรีพื้นบ้าน และกีฬาพื้นบ้าน

3. ประเภทผสม คือ คติชนประเภทที่ใช้ถ้อยคำและไม่ใช้ถ้อยคำอยู่ร่วมกัน สามารถแบ่งเป็นประเภทย่อยได้ 3 ประเภท คือ การแสดงพื้นบ้าน การละเล่นพื้นบ้าน ประเพณีและพิธีกรรม กิ่งแก้ว อุตถากร (2520 : 6) แบ่งตามลักษณะของข้อมูลและการถ่ายทอดออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ประเภทมุขปาฐะ ได้แก่

- 1.1 บทเพลง
- 1.2 นิทาน
- 1.3 ภาษิต คำพังเพย
- 1.4 ปริศนา
- 1.5 ความเชื่อ
- 1.6 ภาษากัน

2. ประเภทมุขปาฐะ

- 2.1 ศิลปะ
- 2.2 หัตถกรรม
- 2.3 สถาปัตยกรรม

3. ประเภทผสม

- 3.1 การร้องรำ
- 3.2 การละเล่น
- 3.3 ละคร
- 3.4 พิธีกรรม
- 3.5 ประเพณี

สุรพงษ์ ลือทองจักร (2552 : 112-116) ได้แบ่งประเภทของข้อมูลทางคติชนวิทยา ดังนี้ ข้อมูลประเภทมุขปาฐะ (Verbal) ได้แก่ ข้อมูลที่ใช้ถ้อยคำเป็นสื่อในการสืบทอดโดยวิธีการบอกเล่า ซึ่งแบ่งแยกย่อยต่อไปได้อีก คือ

1. คำกล่าว (Folklore) ซึ่งมีหลายประเภท เช่น สำนวน คำพังเพย ภาษิต และสุภาษิต
2. นิทาน เป็นคำมาจากภาษาบาลี หมายถึง คำเล่าเรื่อง แต่นิทานในความหมายทางคติชนวิทยายังมีลักษณะเฉพาะอีก ดังนี้ นิทานพื้นบ้านหรือนิทานพื้นเมือง ตามแนวคติชนวิทยาจะหมายถึงต้องเป็นเรื่องที่เล่าสืบทอดกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ถ่ายทอดด้วยวิธีมุขปาฐะ (Verbal) ปัจจุบันนิทานได้บันทึกไว้เป็นลายลักษณ์มากขึ้น

3. บทเพลง ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายของเพลงว่า หมายถึงสำเนียงขับร้อง ทำนองดนตรี กระบวนวิธีร่าดาบร่าทวน เป็นต้น เพลงร้องแก่กัน มีชื่อต่าง ๆ เช่น เพลงปรบไก่ เพลงฉ่อย เป็นต้น

4. ปริศนาคำทาย (Riddle) ประวัติการเล่นปริศนาคำทาย ไม่มีใครรู้ว่าชาติใดที่คิดผูกปริศนามาทายก่อน รู้แต่ว่ามีมานานแล้วและมีเล่นกันทุกชาติ ทุกสังคม สันนิษฐานว่าน่าจะเกิดจากนิสัยที่ชอบถามชอกแซกของคน จึงได้ผูกปริศนาจากสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวันเอามาทายเล่นกัน

5. ความเชื่อ (Folk-Belief) ความเชื่อเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านประเภทหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อแนวคิดและแนวปฏิบัติของคนในสังคม เป็นการปลูกฝังสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคน โดยผู้ปลูกฝังยังคงประพฤติปฏิบัติตามความเชื่อนั้น ๆ อยู่ให้เห็นเป็นต้นแบบและเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมนั้น ๆ

6. ภาษาถิ่น คือ ภาษาที่แตกแยกย่อยออกมาจากภาษามาตรฐาน (Standard Dialect) หรือภาษาที่ใช้อย่างเป็นทางการ ตามท้องถิ่นที่อยู่ตามสภาพภูมิประเทศที่ใกล้ชนชาติใดก็รับเอาอิทธิพลของภาษาของชาตินั้นมาปะปน ทำให้วงศัพท์และสำเนียงแตกต่างจากภาษามาตรฐาน

ข้อมูลประเภทอวัชวาจา (Non-Verbal) ได้แก่ ข้อมูลที่ไม่ใช้ถ้อยคำเป็นสื่อในการสื่อสาร แต่กลับใช้วิธีเลียนแบบการปฏิบัติและการสังเกตเป็นสื่อในการสื่อสาร ได้แก่

1. สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน (Folk Architecture) สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน คือ ศิลปะการก่อสร้างของชาวบ้าน ซึ่งสร้างขึ้นตามอิทธิพลทางด้านภูมิศาสตร์ อิทธิพลด้านฤดูกาล อิทธิพลด้านสังคม และอิทธิพลด้านประวัติศาสตร์

2. ศิลปกรรมพื้นบ้านหรือศิลปะชาวบ้าน (Folk Art) คือ การประดิษฐ์ทำสิ่งของต่าง ๆ ให้สวยงาม อาจเป็นลวดลายหรือรูปทรงที่ปรากฏในวัตถุที่ชาวบ้านประดิษฐ์หรือสร้างขึ้น

3. หัตถกรรมพื้นบ้าน (Folk Craft) คือ สิ่งประดิษฐ์ที่เป็นฝีมือของชาวบ้านที่เป็นไปตามรูปแบบประเพณีที่มีอยู่ในแต่ละท้องถิ่น โดยอาศัยวัสดุของท้องถิ่น มุ่งประโยชน์ในการใช้สอยมากกว่าความสวยงาม

4. เครื่องแต่งกายพื้นบ้าน (Folk Costume) คือ รูปแบบและสีสันทนแต่งกายของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่น ที่มีลักษณะรูปแบบเฉพาะของตนเอง ซึ่งอาจเป็นรูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งประดับอย่างอื่น ๆ

5. โภชนาการพื้นบ้าน (Folk Cookery) อาหารพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นที่มีเครื่องปรุงรสชาติ กลิ่น และสีสันทนของอาหารไม่เหมือนกันตามสภาพแวดล้อมที่ชาวบ้านอาศัยอยู่ในถิ่นต่าง ๆ

ข้อมูลประเภผสม (Mix) ได้แก่ ข้อมูลที่ผสมผสานระหว่างการใช้ถ้อยคำและการเลียนแบบปฏิบัติเป็นสื่อในการสื่อสาร ได้แก่

1. การเล่นพื้นบ้าน หรือบางครั้งก็เรียกว่า การเล่นพื้นเมือง จุดประสงค์ใหญ่ของการเล่นแบบนี้ ต้องการความเพลิดเพลินบันเทิงใจ เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด หลังจากเสร็จงานที่เป็นภารกิจประจำวัน โดยมากจะเล่นในโอกาสเทศกาลต่าง ๆ ของท้องถิ่น

2. การละเล่น มีทั้งการละเล่นของเด็กและการละเล่นของผู้ใหญ่

3. ประเพณีและพิธีกรรมของชาวบ้าน ประเพณี เป็นแบบแผนของพฤติกรรมที่กลุ่มคนในสังคมประพฤติปฏิบัติสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคน และสิ่งที่ชาวบ้านประพฤติปฏิบัติในส่วนใหญ่มาร

จากความเชื่อ โดยนำความเชื่อนั้นมาปฏิบัติในรูปของพิธีกรรมบางอย่าง ด้วยเหตุนี้ประเพณีหลายอย่างจึงมักเกี่ยวข้องกับพิธีกรรม นักมานุษยวิทยาบางคนบอกว่า การประกอบพิธีกรรมคือการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ของคนรุ่นก่อนให้แก่คนรุ่นต่อมา

จากความคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า ประเภทของคติชนวิทยาอาจแบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ คือ ประเภทมุขปาฐะ หมายถึงการถ่ายทอดจากคำพูดและการบอกเล่า ประเภทอมุขปาฐะหมายถึงการถ่ายทอดโดยการกระทำ การปฏิบัติตาม การเลียนแบบ สิ่งสำคัญคือไม่ใช่ปากหรือวาจาแบบประเภทมุขปาฐะ ส่วนประเภทสุดท้ายคือคติชนวิทยาประเภทผสม หมายถึงมีการทั้งใช้วาจาและท่าทางประกอบด้วย

2.1.3 ลักษณะและความสำคัญของคติชนวิทยา

นักวิชาการหลายคนได้กล่าวถึงลักษณะของคติชนวิทยา พอสรุปได้ดังนี้
 มัลลิกา คณานุรักษ์ (2550 : 2) กล่าวว่าคติชนวิทยามีลักษณะ คือ
 1. เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดจากคนรุ่นก่อนมาสู่คนรุ่นหลังหลายชั่วอายุคน
 2. ไม่มีใครรู้ว่าผู้ใดเป็นผู้คิดขึ้นมา
 3. ข้อมูลประเภทมุขปาฐะ (Verbal) ในช่วงแรกไม่มีการจดบันทึก แต่จะถ่ายทอดด้วยปากเป็นถ้อยคำบอกเล่าที่เรียกว่า “มุขปาฐะ”

ได้ว่า ประเทือง คล้ายสุบรรณ (2531 : 4) มีความคิดเกี่ยวกับลักษณะของคติชนวิทยา สรุป

1. เป็นสิ่งที่สืบทอดต่อ ๆ กันมาจากบรรพบุรุษ
2. เป็นสิ่งที่เป็นอมตะ (ซึ่งผู้วิจัยยังไม่แน่ใจนัก)
3. ไม่ทราบแหล่งที่มาหรือผู้ประดิษฐ์คิดค้น
4. สืบทอดด้วยการบอกเล่า
5. สืบทอดด้วยการปฏิบัติหรือจดจำต่อ ๆ กันมามากกว่าจะรักษาไว้เป็นลายลักษณ์

อักษร

นอกจากนี้บุปผา ทวีสุข (2526 : 6) ก็ได้สรุปลักษณะของคติชนวิทยาไว้ว่า

1. เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อ ๆ กันมาหลายชั่วอายุคน
2. คติชนวิทยาประเภทถ้อยคำจะใช้วิธีการถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ
3. คติชนวิทยาประเภทอื่นที่ไม่ใช้ถ้อยคำจะใช้วิธีการสังเกต ฝึกฝน
4. ไม่ทราบผู้คิดค้นหรือแหล่งที่มาอย่างแน่ชัด
5. เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของกลุ่มชนหรือคนส่วนใหญ่ของประเทศ

นอกจากนี้ในทรรศนะของนักวิชาการได้กล่าวว่คติชนวิทยามีความสำคัญ ดังที่
 มัลลิกา คณานุรักษ์ (2550 : 2) กล่าวว่า คติชนวิทยามีความสำคัญ 5 ประการ คือ

1. ช่วยให้รู้จักสภาพชีวิตของคนในท้องถิ่น ซึ่งถือว่าคติชนวิทยาเป็นพื้นฐานชีวิตของคนในท้องถิ่น
2. เป็นกรอบให้ชีวิตของคนในกลุ่มอยู่ในขอบเขตที่นิยมกันว่าดีและถูกต้อง
3. เป็นมรดกที่มีคุณภาพทางศิลปะและทางศาสตร์ เป็นบ่อเกิดวรรณคดีที่สำคัญของ

ชาติ

4. ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน

5. ให้ความบันเทิงต่อคนในท้องถิ่น

สรุปได้ว่าลักษณะของคติชนวิทยาเป็นเรื่องราวของวัฒนธรรมที่สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง โดยไม่ทราบแหล่งที่มาหรือผู้ประดิษฐ์คิดค้น มักสืบทอดด้วยการปฏิบัติหรือจดจำมากกว่าการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และมีความสำคัญในฐานะเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดและสืบทอดด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยเฉพาะการถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ

2.1.4 บทบาทหน้าที่คติชนวิทยา

อารี ถาวรเศรษฐ์ (2546 : 1-5) กล่าวว่า คติชนวิทยามีหน้าที่และบทบาท 5 ประการ ได้แก่

1. ให้ความบันเทิง คติชนวิทยาประเภทที่จะให้ความบันเทิงได้แก่ เพลง การละเล่น ปริศนาคำทาย สิ่งเหล่านี้เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ชาวบ้านเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำงาน ผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยและความตึงเครียด

2. เป็นกระจกส่องให้เห็นวัฒนธรรม คติชนมีหน้าที่เป็นจารีตธรรมเนียมประเพณีแสดงวัฒนธรรมและโครงสร้างของสังคม เป็นเสมือนเครื่องมือนำทางในการดำรงชีวิต เป็นผู้นำทางในเชิงปฏิบัติของคน นอกจากนี้ คติชนยังช่วยอธิบายหรือให้รายละเอียดเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีช่วยให้เราเข้าใจและเรียนรู้วัฒนธรรมต่าง ๆ ของคนในสมัยก่อน การเข้าใจวัฒนธรรมของคนยุคก่อน ๆ ก็จะทำให้เกิดความชื่นชมและภาคภูมิใจในท้องถิ่น ในประเทศชาติของตนด้วย

3. ให้การศึกษาแก่คนทุกชนชั้น คติชนวิทยามีบทบาทในการให้การศึกษาแก่ชนทั่วไปในหลายด้าน เช่น นิทานชาวบ้านประเภทต่าง ๆ ของไทยมักมีจุดมุ่งหมายชี้ให้เห็นค่านิยมในสังคม

4. รักษาแบบแผนพฤติกรรมของบุคคล คติชนวิทยาประเภทสุภาษิต สำนวน คำพังเพย ความเชื่อ พิธีกรรมและประเพณีเป็นเครื่องช่วยควบคุมสังคม แสดงมาตรฐานความประพฤติของสังคม ตลอดจนกติกากฎของสังคมที่จะกำหนดว่าผู้ที่ปฏิบัติจะได้รับการยกย่องจากสังคม

5. เป็นเครื่องบรรเทาอารมณ์ เป็นเครื่องช่วยบรรเทาอารมณ์เก็บกดและความคับข้องใจของชาวบ้านให้เบาบางลง

หน้าที่ต่าง ๆ ของคติชนวิทยาที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าหน้าที่ที่สำคัญที่สุด คือ การดำรงรักษาความมั่นคงของวัฒนธรรม สร้างค่านิยมและพฤติกรรมที่ดีงามของมนุษย์ ส่วนหน้าที่อื่น ๆ นั้นสำคัญรองลงมาคือทำหน้าที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และความคับข้องใจให้ชาวบ้านทั้งผู้ใหญ่และเด็กอีกด้วย

ศิริพร ณ ถลาง (2552 : 360-413) กล่าวว่า คติชนวิทยาเป็นทฤษฎีบทบาทหน้าที่นิยม (Functionalism) ที่มองว่า วัฒนธรรมส่วนต่าง ๆ ในสังคมมีหน้าที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทั้งด้านปัจจัยพื้นฐาน ด้านความมั่นคงของสังคม และความมั่นคงทางด้านจิตใจ วัฒนธรรมในส่วนที่เป็นคติชน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล่าประเภทต่าง ๆ เพลง การละเล่น การแสดง ความเชื่อ พิธีกรรม ล้วนมีหน้าที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทางด้านจิตใจและช่วยสร้างความเข้มแข็งและความมั่นคงทางวัฒนธรรมให้แก่สังคม ในฐานะองค์ประกอบหนึ่งของวัฒนธรรม คติชนมีบทบาทหน้าที่สำคัญในการช่วยสร้างภาวะสมดุลในจิตใจให้แก่สมาชิกในสังคม ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของระบบ

วัฒนธรรม คติชนมีหน้าที่เช่นเดียวกับวัฒนธรรมส่วนอื่น ๆ คือ ช่วยรักษาความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม และความมั่นคงให้แก่สังคม

ศิริพร ณ ถลาง ยังกล่าวถึงบทบาทคติชนในการให้การศึกษา การอบรมระเบียบสังคม และการรักษามาตรฐานพฤติกรรมของสังคม ดังนี้

1. บทบาทหน้าที่คติชนในการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับ “ท้องถิ่น” ของตน คติชนหลายประเภทได้ทำหน้าที่ “ให้ความรู้” กับเด็ก ๆ ในสังคม เช่น ข้อมูลคติชนที่เป็นมุขปาฐะได้ช่วยทำหน้าที่ให้ความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น ได้รับรู้ประวัติความเป็นมาและมีความภาคภูมิใจเกี่ยวกับรากเหง้าของตนเอง

2. บทบาทคติชนในการให้ความรู้และเสริมสร้างปัญญา ในสังคมสมัยก่อนที่ยังไม่มีโรงเรียนหรือการศึกษาในระบบ คติชนทำหน้าที่แทนสถาบันการศึกษาซึ่งปัจจุบันก็คือ การศึกษาตามอัยาศัย

3. บทบาทคติชนในการอบรมระเบียบสังคม ปลูกฝังค่านิยม และรักษาบรรทัดฐานทางพฤติกรรมให้สังคม

William R. Bascom (2508 : 294) กล่าวว่า บทบาทหน้าที่ประการหนึ่งของคติชนคือ การรักษามาตรฐานพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับในสังคม ซึ่งอาจจะกระทำด้วยวิธีสร้างแรงกดดันให้สมาชิกรู้ว่าพฤติกรรมอย่างไรที่สังคมไม่ยอมรับและไม่เห็นด้วยก็ได้ เพราะนี่ก็เป็นวิธีหนึ่งของการควบคุมทางสังคม (Social Control)

สรุปได้ว่าคติชนวิทยามีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สุดคือ การดำรงรักษาความมั่นคงของวัฒนธรรม สร้างค่านิยมและพฤติกรรมที่พึงงามของมนุษย์ ในขณะที่เดียวกันก็สร้างกฎเกณฑ์ไม่ให้มนุษย์ฝ่าฝืน พฤติกรรมที่พึงงามเหล่านี้ที่เราเรียกว่าการควบคุมทางสังคม ซึ่งเป็นบทบาทหลักของคติชนวิทยา ส่วนบทบาทรองคือ ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และความคับข้องใจให้ชาวบ้านทั้งผู้ใหญ่และเด็ก แนวคิดดังกล่าวนำไปใช้วิเคราะห์บทบาทของการเล่นหมากรุกจีนในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการแพร่กระจายและการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่งและตายตัว มีการแพร่กระจายและเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเทศะ และพฤติกรรมของคนในสังคม เช่น การเคลื่อนย้ายจากถิ่นหนึ่งไปยังแหล่งอื่น ๆ มีการอพยพโยกย้าย มีการค้าขายจนถึงการไปศึกษาหาความรู้ ฯลฯ ก็จะทำให้เกิดการแพร่กระจายและการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

2.2.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

แต่ละชาติมีวัฒนธรรมของตัวเอง ถ้าวัฒนธรรมทั้ง 2 กลุ่มมีการติดต่อกัน มีการเชื่อมต่อปฏิสัมพันธ์และอาศัยอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน วัฒนธรรมทั้ง 2 กลุ่มนี้จึงเกิดการแพร่กระจายแลกเปลี่ยน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน เมื่อคนจีนอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย วัฒนธรรมจีนจึงมีโอกาสร่วมกันแพร่กระจายในสังคมไทย ดังที่ นิยพวรรณ (ผลวัฒน์) วรรณศิริ (2550 : 55-57) ได้สรุปปัจจัยที่มาประกอบการแพร่กระจายของวัฒนธรรม ดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ ลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่ส่งเสริมการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมต้องมีลักษณะดังนี้

- 1.1 ต้องเป็นพื้นที่ต่อเนื่องกัน
- 1.2 ต้องไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขัดขวาง

2. ปัจจัยทางระยะทาง หมายถึงต้องไม่อยู่ไกลเกินกว่าที่คนและวัฒนธรรมจะแพร่กระจายไปถึงได้

3. ปัจจัยทางเทคโนโลยีการสื่อสารคมนาคม
4. ปัจจัยทางเศรษฐกิจเป็นตัวสนับสนุนการแพร่กระจายที่สำคัญ
5. ปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม

5.1 คนจากสังคมหนึ่งเดินทางไปศึกษาต่อ ณ อีกสังคมหนึ่ง ทำให้ได้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันขึ้น

5.2 เกิดภัยสงครามในสังคมหนึ่งทำให้มีคนอพยพโยกย้ายไปอยู่อาศัยในอีกสังคมหนึ่ง

5.3 เกิดจากการแต่งงานระหว่างคนต่างวัฒนธรรมขึ้น

5.4 เกิดภัยธรรมชาติ

ส่วนลักษณะของการแพร่กระจายของวัฒนธรรมนั้น ฟรานซิส อาร์ อัลเลน (อ้างถึงใน สุพิศวง ธรรมพินทา. 2532 : 24) ได้อธิบายถึงลักษณะการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมดังต่อไปนี้

1. การแพร่กระจาย เป็นการให้ระหว่างปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มหนึ่งจากกลุ่มอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งต้องเป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มผู้รับด้วย สิ่งใหม่ ๆ จึงจะผสมเข้ากับสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างกลมกลืน

2. ระบบการสื่อสารคมนาคมที่ทันสมัย ช่วยส่งเสริมให้มีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมได้อย่างยิ่ง

3. การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม เป็นกระบวนการที่ต้องทำต่อเนื่องกันไปโดยมีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมจากเปลือกนอกเข้าสู่ส่วนในของวัฒนธรรม

4. การแพร่กระจายวัฒนธรรมเกิดจากทั้งการประดิษฐ์หรือการค้นพบ หรือเกิดจากลักษณะวัฒนธรรมเก่าจากแหล่งกำเนิด กระจายไปสู่สังคมใหม่ หรือจากการส่งทอดวัฒนธรรมในสังคมจากชนรุ่นก่อนไปสู่ชนรุ่นปัจจุบัน

5. การยอมรับวัฒนธรรมใหม่ย่อมแตกต่างกันไป จะพบว่ามีตั้งแต่พอใจรับวัฒนธรรมอย่างเต็มใจจนกระทั่งต่อต้านอย่างรุนแรงและจำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาที่นานพอสมควร เพื่อให้เกิดการยอมรับสิ่งใหม่

นิยพรรณ (ผลวัฒน์) วรรณศิริ (2540 : 61-63) ได้กล่าวถึงหลักของการแพร่กระจายดังต่อไปนี้

1. หลักภูมิศาสตร์ ต้องไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขวางกั้น เช่น ไม่มีภูเขาสูงทะเลกว้าง ทะเลทราย แหล่งหิมะ ป่าทึบ เป็นต้น เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นอุปสรรคต่อการเดินทางของคนที่มีวัฒนธรรมติดตัว วัฒนธรรมในที่นี้จึงเป็นทั้งความหมายทางรูปธรรมและนามธรรม

2. ปัจจัยทางเศรษฐกิจ การที่ผู้คนส่วนมากต้องเดินทางติดต่อไปมาหาสู่กันเนื่องมาจากปัญหาทางเศรษฐกิจ บ้างก็ต้องการไปติดต่อค้าขาย หรือแสวงหาโอกาสที่ดีกว่าทางเศรษฐกิจ บ้างก็ต้องการไปเที่ยวเตร่ดูสิ่งแปลกใหม่ แต่ก็ต้องมีเงินทองจึงจะไปเที่ยวยังถิ่นอื่นได้ คนที่มีฐานะเศรษฐกิจดีจึงมีโอกาสนำวัฒนธรรมติดตัวไปสังสรรค์กับวัฒนธรรมอื่นได้

3. ปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การจิตใจแลกเปลี่ยนวิธีการ พฤติกรรมใหม่และความรู้เป็นต้น การไปศึกษายังถิ่นอื่นจึงเป็นการไปแพร่กระจายวัฒนธรรมโดยตรง การรู้จักรักใคร่และแต่งงานกับคนต่างวัฒนธรรม การไปร่วมปฏิบัติตามพิธีกรรมทางศาสนา และการอพยพโยกย้ายถิ่นเพราะเกิดภัยทางสังคม เช่น เกิดสงครามและความขัดแย้ง การประสพภัยธรรมชาติ เช่น ข้าวยากหมากแพง แห้งแล้ง และการยึดครองโดยผู้รุกราน เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยให้เกิดการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมทั้งสิ้น

4. การคมนาคมขนส่งที่ดี เป็นปัจจัยเอื้อต่อการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม เช่น สภาพถนนดี พาหนะสำหรับการโดยสารมีประสิทธิภาพดีและการเดินทางในระยะทางไม่ไกลเกินไปนัก ล้วนแล้วแต่เป็นอัตราเร่งการแพร่กระจายที่ดีด้วย

นอกจากนี้ ยังมีนักวิชาการบางคนได้อธิบายถึงการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ซึ่งตามความคิดเห็นของวิเชียร ณ นคร (2537 : 8) กล่าวว่า วัฒนธรรมของสังคมหนึ่งย่อมแตกต่างไปจากวัฒนธรรมของสังคมอื่นและวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเก็บกักไว้ เหมือนสิ่งของใด ๆ トラบใดที่มนุษย์ยังมีการเคลื่อนย้ายจากถิ่นหนึ่งไปยังแหล่งอื่น ๆ มนุษย์ที่มีการอพยพโยกย้าย มีการค้าขาย ตลอดจนจนถึงการไปศึกษาหาความรู้ ฯลฯ ก็จะทำนำเอาวัฒนธรรมจากสังคมของตนติดตัวไปเผยแพร่ในพื้นที่ที่ตนไป ในขณะที่เดียวกันก็จะรับเอาวัฒนธรรมจากสังคมที่ตนได้ไปนั้นติดตัวกลับมาเผยแพร่ในสังคมของตนด้วย

กลุ่มชนต่าง ๆ ที่อาศัยอยู่ในชุมชนเดียวกันหรือย้ายถิ่นฐานไปยังแหล่งอื่น ๆ ซึ่งไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขัดขวาง สมาชิกของแต่ละกลุ่มย่อมมีการติดต่อสื่อสารกันและนำเอาวัฒนธรรมจากสังคมของตนไปเผยแพร่ในชุมชนที่ตนอาศัยอยู่ ขณะเดียวกันวัฒนธรรมของชุมชนที่ตนเข้ามาอาศัยก็ได้เผยแพร่เข้ามาในกลุ่มชนของตนด้วย

สรุปได้ว่า การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นได้ โดยมีปัจจัยต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นสภาพภูมิศาสตร์ เทคโนโลยีการสื่อสาร นอกจากนี้การแพร่กระจายจะเกิดผลได้ เมื่อผู้ให้กับผู้รับไม่มีความขัดแย้งกัน

2.2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและเปลี่ยนแปลงปรับปรุงได้ตามกาลสมัย ณรงค์ เส็งประชา (2539 : 10-12) กล่าวถึง สาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม จำแนกออกเป็นข้อย่อย ๆ ได้ดังนี้

1. เนื่องจากการทะนุบำรุงส่งเสริมวัฒนธรรมเพื่อปรุงแต่งวัฒนธรรมสังคมของตนให้เจริญงอกงามขึ้น มีการคิดค้นวัฒนธรรมใหม่ มีการปรับปรุงตัดแปลงวัฒนธรรมเดิมให้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน

2. การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ ได้แก่ สภาพของดินฟ้าอากาศซึ่งเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

3. การเปลี่ยนแปลงในความต้องการของมนุษย์ โดยเหตุที่มนุษย์มีเชาวน์ปัญญาสูง ความนึกคิดของมนุษย์จึงเป็นไปอย่างกว้างขวาง
 4. การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมทางสังคม
 5. หยิบยืมวัฒนธรรม
 6. วัฒนธรรมอาจเปลี่ยนแปลงได้จากพัฒนาการของความรู้และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่สังคมสร้างขึ้นเองหรือรับเอาจากสังคมอื่นมาใช้
 7. วัฒนธรรมอาจเปลี่ยนแปลงได้เนื่องจากความประสงค์ของผู้มีอำนาจในสังคม
 8. เนื่องจากการมองเห็นประโยชน์และความจำเป็นของสิ่งนั้น ๆ ทำให้ผู้คนรับเอาวัฒนธรรมนั้น ๆ มาใช้ในการดำเนินชีวิต
- วิเชียร ณ นคร (2537 : 7-8) อธิบายถึงสาเหตุการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม พอสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ ได้แก่ สภาพดินฟ้าอากาศ ซึ่งเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ กระตุ้นให้มนุษย์ประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้น
2. การเปลี่ยนแปลงในความต้องการของมนุษย์ มนุษย์แสวงหาสิ่งตอบสนองความต้องการของตนที่เพิ่มขึ้นอย่างไม่รู้จักสิ้นสุด
3. การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมทางสังคม สังคมมนุษย์ย่อมอยู่ไม่คงที่ มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เช่น จำนวนประชากรเพิ่มมากขึ้น มีการแข่งขันในการประกอบอาชีพสูงขึ้น ตลอดจนเกิดความขัดแย้งระหว่างชนชั้นหรือกลุ่มชาติพันธุ์เพิ่มมากขึ้น ซึ่งล้วนแต่เป็นปัญหาทางสังคม มนุษย์จึงต้องหาวิธีการและสร้างระเบียบปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาข้อยุ่งยากดังกล่าว ดังนั้น วัฒนธรรมของมนุษย์ก็ย่อมเปลี่ยนแปลงไปด้วยเพื่อให้เกิดสันติสุข
4. การแลกเปลี่ยนหยิบยืมวัฒนธรรม มนุษย์ในสังคมต่าง ๆ ได้มีการติดต่อสื่อสารถึงกันอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันนี้ การคมนาคมติดต่อกระทำได้โดยสะดวกรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงโดยการแลกเปลี่ยนหยิบยืมจึงเป็นไปอย่างกว้างขวาง และมักจะปรากฏว่า มนุษย์ในสังคมที่กำลังพัฒนา นิยมหยิบยืมวัฒนธรรมของสังคมที่เจริญแล้วมาใช้ การหยิบยืมมีทั้งด้านวิทยาการ ภาษา การแต่งกาย ศิลปกรรม การดนตรี การกีฬา เป็นต้น

จากทฤษฎีของนักวิชาดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปสาเหตุที่ทำให้วัฒนธรรมมีการเปลี่ยนแปลงได้ดังต่อไปนี้ 1. การคิดค้นวัฒนธรรมใหม่ มีการปรับปรุงดัดแปลงวัฒนธรรมเดิมให้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน 2. การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ 3. การเปลี่ยนแปลงในความต้องการของมนุษย์ 4. การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมทางสังคม 5. การหยิบยืมวัฒนธรรม

2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

สำหรับความหมายของการเล่นนั้น สมาคมการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นในเชิงมานุษยวิทยา The Association of the Anthropological Study of Play (TAASP) ได้วางขอบเขตการศึกษาการเล่นที่กว้างขวาง รวมการศึกษาการเล่นแข่งขัน (games) การเล่นไม่แข่งขัน (play) กีฬา (sport) การพนัน (gambling) ของเล่น (toys) การนันทนาการ (leisure) การเต้นและร้องรำ (dance) เทศกาลรื่นเริง (carnival) และอารมณ์ขัน (humor) (วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. 2531 : 162)

2.3.1 การเล่นทำให้เกิดการเรียนรู้กฎเกณฑ์ของสังคม

การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน เด็กเล่นเพราะสนุก เมื่อเด็กเจริญวัยขึ้นและเรียนรู้ระเบียบสังคมมากขึ้น การเล่นของเด็กจะเปลี่ยนจากการเล่นประเภทง่าย ๆ ที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไปนิยมการเล่นแข่งขันที่มีกฎเกณฑ์ (games with rules) และโดยเหตุที่สังคมทุกสังคมย่อมมีกฎเกณฑ์แบบแผนเป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติ เพียเจ (Piaget) จึงถือว่า การเล่นรูปแบบการแข่งขันที่มีกฎเกณฑ์นี้เป็นการเล่นของบุคคลที่ได้รับการอบรมเรียนรู้ เข้าใจ ระเบียบแบบแผนในสังคมแล้ว หรือที่เรียกว่าเป็นการบ่มเพาะทางสังคม (socialized being) (วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. 2531 : 162 อ้างถึงใน เพียเจ. 2469 : 142-147)

2.3.2 การเล่นช่วยให้เกิดการปรับตัว โดยเฉพาะการเล่นที่เลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ หรือการเล่นสมมติ

เนื่องจากการเล่นยังมีผลต่อการปรับตัว นอกจากจะช่วยให้ผ่อนคลายความเครียดของอารมณ์ ช่วยบรรเทาข้อขัดแย้งระหว่างบุคคลที่เกิดขึ้น และเมื่อเล่นการเล่นที่เป็นสัญลักษณ์ที่มีการสมมติบทบาท การเล่นเท่ากับเป็นการทดลองสมมติบทบาทใหม่ ทดสอบสถานการณ์ใหม่ ขณะเล่นเด็กจะยังมีโอกาสฝึกซ้อมและเพิ่มรูปแบบพฤติกรรมต่าง ๆ ให้เพิ่มพูนมากขึ้น การเล่นของเด็กไทยที่เป็นไปในรูปแบบนี้ได้แก่การเล่น เช่น เล่นครูกับนักเรียน เล่นขายของ การเล่นดั้งเดิมของไทยที่เป็นสัญลักษณ์หรือที่ผู้เขียนเรียกว่า “การเล่นสมมติ” จึงมีคุณค่าต่อพัฒนาการของเด็ก ไม่ได้เป็นการเล่นโบราณ ๆ เหลวไหลดังที่ผู้ใหญ่บางคนคิด หรือมีคุณค่าสู่กีฬาการเล่นสมัยใหม่ไม่ได้ (เพียเจ. 2469 : 142-147 อ้างถึงใน วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. 2531 : 163)

2.3.3 การเล่นช่วยฝึกให้เผชิญหน้ากับอุปสรรค

ตามที่เอริกสัน (Erikson) กล่าวถึง การเล่นช่วยให้เด็กสามารถควบคุมเหตุการณ์ที่ยากลำบากหรือประสบการณ์ที่ไม่น่ายินดีที่เกิดขึ้นขณะเล่น สร้างสถานการณ์ขณะเล่นที่เลียนแบบสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง วางแผนและทดลองปฏิบัติ เด็กจะสามารถเข้าถึงความเป็นจริงได้ (เอริกสัน. 2506 : 222 อ้างถึงใน วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. 2531 : 163)

การรับกีฬาจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาเล่นนั้น เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในแทบทุกสังคม การรับ การถ่ายทอดกีฬาจากวัฒนธรรมหนึ่งไปยังอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ไม่จำเป็นจะต้องเป็นการถ่ายทอดทางเดียว (one way) ดังที่มักจะคิดกันว่าวัฒนธรรมที่เจริญน้อยกว่าจะเป็นฝ่ายรับจากวัฒนธรรมที่พัฒนามากว่า ในวงการกีฬาของไทย กีฬาส่วนใหญ่ที่รับมาเล่นเป็นกีฬาสากลตะวันตก เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล เทนนิส และมวยสากล กีฬาที่ได้รับจากประเทศในกลุ่มอาเซียนด้วยกัน ที่เป็นที่รู้จักกันดีคือ เซปักตะกร้อและปญจสีลัต (วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. 2531 : 177) แต่ก็ยังมีการเล่นแข่งขันที่ไทยรับมาจากจีนด้วย เช่น กีฬาหมากรุกจีน

สรุปได้ว่า วัฒนธรรมของแต่ละสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการของคนในสังคมนั้น ๆ โดยการปรับปรุง ดัดแปลงให้เหมาะสมกับสภาพสังคมในปัจจุบันและให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิต

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับหมากรุกจีน

หมากรุกจีน หรือ ภาษาจีนกลางเรียกว่า เซียงฉี เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของประเทศจีน มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ เป็นเกมกีฬาที่ได้รับความนิยมมาอย่างยาวนาน เนื่องจากการเล่นหมากรุกจีนต้องใช้ทักษะและสติปัญญา ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนการทำสมาธิ สร้างสติปัญญา เกิดความสุขุมรอบคอบ รู้วิธีการวางแผนและกลยุทธ์ต่าง ๆ เมื่อเล่นบ่อย ๆ จะทำให้ผู้เล่นสามารถนำสิ่งเหล่านี้ไปจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

2.4.1 ความเป็นมาของหมากรุกจีนและการเล่นแพร่หลายในไทย

หมากรุกจีนหรือที่เรียกกันว่า “เซียงฉี” (象棋) นั้น เป็นศิลปะวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของประเทศจีนซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 2,500 ปี เป็นเกมกีฬาที่ได้นำกระบวนการทำสงครามมาเป็นเกมการเล่น โดยใช้ตัวหมากแทนขุนพลและกำลังพล มียุทธวิธีการรบและการเดินบนกระดาน ใช้ความคิด สติปัญญา และความเข้าใจในการเล่นของผู้เล่นเองเป็นหลัก หมากรุกจะแตกต่างจากกีฬาชนิดอื่นตรงที่เป็นเกมการเล่นที่ใช้สมองมากกว่าใช้พลังกำลัง ส่วนการเดินตัวหมากแต่ละครั้งจะต้องกลั่นกรองจากสมองเป็นอย่างดี ไม่เช่นนั้นอาจทำให้แพ้ได้ หมากรุกจีนถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยเทคนิคศิลปะและศิลปะอันเหนือชั้น จึงจัดอยู่ในแนวหน้าของวัฒนธรรมหมากรุกโลก เนื่องจากหมากรุกจีนเป็นเกมลับสมองเก่าแก่ที่มีความเป็นมายาวนาน การเล่นหมากรุกจีนทำให้ผู้เล่นได้ซึมซับปรัชญาการดำเนินชีวิต พัฒนาทักษะประสาทสัมผัสและความสามารถในการขบคิดปัญหา

แม้ว่านักประวัติศาสตร์หมากรุกส่วนใหญ่เชื่อว่าเกมหมากรุกถูกคิดค้นขึ้นในอินเดีย แต่นักวิชาการมีชื่อเสียงชาวอังกฤษ นีดแฮม (Noel Joseph Terence Montgomery Needham) พิสูจน์ได้ว่าหมากรุกมีต้นกำเนิดในประเทศจีน รูปแบบหมากรุกในปัจจุบันที่เป็นเกมการสู้รบทางการทหารได้มาจากอินเดีย แต่ต้นกำเนิดมีความเชื่อมโยงกับโหราศาสตร์ พลังแม่เหล็ก และการทำนายโชคชะตา จากคำกล่าวของ นีดแฮม ที่ว่า องค์ประกอบของหมากรุกส่วนที่เป็นการสู้รบดูเหมือนจะพัฒนามาจากวิธีการทำนายโชคชะตา ที่ต้องการตรวจสอบหาสมดุลพลังหยินและหยางในจักรวาลที่ต่อสู้กันอยู่ตลอดเวลา (ศตวรรษที่ 6 ของประเทศจีน เมื่อเข้าสู่ประเทศอินเดียในศตวรรษที่ 7 ก็มีการดัดแปลงเป็นเกมเพื่อสันทนาการ) (ดร.พงศาล มีคุณสมบัติ, ผู้แปล. 2554 : 136)

หมากรุกจีน หรือ “เซียงฉี” มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน หากลำดับเหตุการณ์ตามประวัติศาสตร์จีนแล้ว สมัยราชวงศ์เซี่ยยังไม่ปรากฏหลักฐานการเล่นหมากรุกจีน และสามารถกล่าวได้ว่า พัฒนาการของหมากรุกจีนดำเนินไปพร้อมกับประวัติศาสตร์จีน กล่าวคือ ในสมัยจั้นกั๋วก็เริ่มมีการบันทึกเรื่องของหมากรุกจีนอย่างไม่เป็นทางการแล้ว จากที่ปรากฏในวรรณคดีจีนแสดงให้เห็นว่าหมากรุกจีนได้รับความนิยมในหมู่ชนชั้นสูง จากการบันทึก (อย่างไม่เป็นทางการ) ในวรรณคดีจีนว่าหมากรุกจีนเกิดขึ้นทางภาคใต้ของประเทศจีนในช่วงต้นราชวงศ์โจว (ศตวรรษที่ 11 ก่อนคริสต์กาล) ช่วงนั้นนิยมนำงาช้างมาแกะสลักเป็นตัวหมาก ในช่วงแรกนี้อุปกรณ์หมากรุกจีนประกอบด้วย ตัวหมาก (棋) ลูกเต๋า (箸) และกระดาน (局) เริ่มจากการทอยลูกเต๋าเพื่อเสี่ยงทายหาผู้เริ่มเล่น มีตัวหมากทั้งหมด 12 ตัว ฝ่ายละ 6 ตัว เป็นหัวหน้า 1 ตัวหรือแม่ทัพ กำลังพลในกองทัพ 5 ตัวหรือ 5 คน จัดเป็นทีม ทีมที่มีหัวหน้า 1 คน รวมแล้วทั้งหมดมี 6 คน จากเหตุดังกล่าวจึงเห็นว่าหมากรุกจีนในช่วงแรกเป็นการจำลองจากการต่อสู้ในการทำศึกสงคราม (“中国象棋发展史” 2555 : ออนไลน์)

สมัยสามก๊กอันเต็มไปด้วยการศึกสงคราม ทำให้รูปแบบการเล่นหมากรุกจีนได้รับการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและมีการแพร่กระจายไปสู่อินเดีย จนมาถึงราชวงศ์โจวเหนือในยุคราชวงศ์เหนือใต้ หมากรุกจีนได้รับการปฏิรูปรูปแบบการเล่นครั้งใหญ่เป็นครั้งที่ 2 สมัยราชวงศ์สุยและถัง (ค.ศ. 581-907) กิจกรรมหมากรุกจีนได้รับการเผยแพร่ไปทั่วประเทศ มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในหนังสือประวัติศาสตร์หลายครั้ง เช่น ในสมัยราชวงศ์ถัง รูปแบบการเล่นหมากรุกจีนมีหลาย ๆ ด้านที่คล้าย ๆ กับหมากรุกสากล ต่อมาสมัยราชวงศ์ซ่งหมากรุกจีนยังนิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายและได้รับการปฏิรูปรูปแบบการเล่นครั้งยิ่งใหญ่เป็นครั้งที่ 3 หลังจากได้รับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและการปฏิวัติมาเกือบร้อยปี จนตอนปลายสมัยราชวงศ์ซ่งเหนือ รูปแบบการเล่นหมากรุกจีนจึงเข้าสู่รูปแบบเดียวกับการเล่นในปัจจุบัน กล่าวคือกระดานมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส บนกระดานมีเส้นแบ่งเขตกองทัพทั้งสอง มีเส้นตัดกันทั้งหมด 90 จุด หรือ 9 คูณ 10 (มีพื้นที่ว่างตรงกลาง) ตัวหมากรุกมีทั้งหมด 32 ตัว แต่ละตัวหมากรุกต่างมีตำแหน่งของตัวเอง (中国国学网. 2553 : ออนไลน์)

ในหนังสือที่ชื่อ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเทศจีน ก็ได้กล่าวถึงประวัติของหมากรุกจีนว่า หมากรุกจีน ภาษาจีนเรียกว่า “เซียงฉี” (xiangqi) เริ่มมีการเล่นหมากรุกจีนเมื่อสมัยจ้านกั๋ว โดยเป็นเกมการต่อสู้ที่กองทัพสองกองทัพตั้งป้อมปราการตามแบบสมัยจ้านกั๋ว เมื่อมาถึงสมัยราชวงศ์ถัง หมากรุกจีนได้รับความนิยมทั่วไป ต่อมาในราชวงศ์ซ่งหมากรุกจีนได้มีรูปแบบพื้นฐานที่ค่อนข้างแน่นอน และเป็นที่นิยมไปทั่วประเทศ หลังจาก พ.ศ. 2492 หมากรุกจีนได้ถูกกำหนดให้เป็นกีฬาการแข่งขันอย่างเป็นทางการของประเทศจีน หลังจากศตวรรษ 70 ของศตวรรษที่ 20 นั้น หมากรุกจีนได้เริ่มแพร่หลายไปสู่ประเทศแถบเอเชีย และแพร่หลายไปทั่วโลกในที่สุด ปัจจุบันนี้มีการจัดตั้งสมาคมหมากรุกจีนในประเทศและพื้นที่ต่าง ๆ มากกว่า 40 แห่ง (The Overseas Chinese Affairs Office of the State Council & The Office of Chinese Language Council International. 2550 : 116-117)

หลังก่อตั้งประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนใหม่ หมากรุกจีนได้ก้าวเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ ใน พ.ศ. 2499 หมากรุกจีนกลายเป็นเกมกีฬาประจำชาติ และถือเป็นวัฒนธรรมโบราณอันล้ำค่าอย่างหนึ่งของจีน จากนั้นมีการจัดการแข่งขันหมากรุกจีนระดับชาติเกือบทุกปี พ.ศ. 2505 ที่ประเทศจีนได้มีการก่อตั้งสมาคมหมากรุกจีน 40 กว่าปีที่ผ่านมา (นับตั้งแต่พ.ศ. 2505 ถึงพ.ศ. 2553) หมากรุกจีนได้รับความนิยมจากประชาชนจีนเป็นอย่างยิ่ง (中国国学网. 2553 : ออนไลน์)

ตำนานเกี่ยวกับที่มาของหมากรุกจีนมีหลายตำนาน มีตำนานหนึ่งเล่าว่า หยวีซุ่น (尧舜) ต้องการจะสั่งสอนน้องชายเลยคิดค้นหมากรุกจีนขึ้นมา เนื่องจากน้องชายของหยวีซุ่นมีชื่อว่า “เซียง” จึงได้ตั้งชื่อเกมนี้ว่า “เซียงฉี” ซึ่งตำนานนี้ได้แพร่ไปอย่างกว้างขวางในประเทศจีน ยังมีอีกตำนานหนึ่งที่ได้เล่าสืบต่อกันว่า มีจอมทัพชื่อหานซิ่น (韩信) เป็นผู้สร้างหมากรุกจีนขึ้นเพื่อต้องการให้เหล่าทหารหาญที่เป็นผู้ใต้บังคับบัญชาของตนได้มีสิ่งบรรเทาใจยามว่างจากศึกสงคราม ต่อมามีการพิสูจน์ตามหลักฐานว่า หมากรุกจีนนั้นได้มีอยู่ในประเทศจีนมาแล้วนานกว่า 2,500 ปี และหนังสือบันทึกเหตุการณ์ประวัติศาสตร์จิวจ้วน 《左传》 ได้เขียนไว้ว่าสมัยขุนชีวจั้นกั๋วะ ชีหยวน มหากวีเอกของจีนก็มีข้อเขียนเกี่ยวกับการเดินหมากรุก (กิมเล้งใต้ชื่อและอั้งตี. 2534 : 12-13)

สำหรับตัวหมากนั้น แรกเริ่มเดิมทีหมากรุกจินนั้นตัวหมากสำหรับเดินมีแค่ เจียงหรือสวาย ซื่อ และปิงหรือจุก ไมกี่ตัวเท่านั้นจนกระทั่งอีก 1,500 ปีต่อมา หมากรุกจินได้มีการพัฒนาขึ้นจากเดิม ตัวหมากรุกที่มีอยู่ได้เพิ่มมากขึ้น เช่น จวี หม่า เพา เซียง เข้ามาจนครบบริบูรณ์ตามที่เห็นกันอยู่ทุกวันนี้ (กิมเล้งใต้ซือและอั้งตี. 2534 : 12-13)

จากข้อมูลดังกล่าวสามารถเห็นว่า ประวัติของหมากรุกจินตามหนังสือแต่ละเล่มที่เขียนไว้จะมีข้อแตกต่างบ้าง เช่น หนังสือหรือเอกสารของประเทศไทยมักจะเขียนว่า พ.ศ. 2492 หมากรุกจินได้ถูกกำหนดให้เป็นกีฬาการแข่งขันอย่างเป็นทางการของประเทศจีน แต่ตามทีผู้วิจัยค้นคว้าเอกสารจากประเทศจีนได้ระบุว่า หมากรุกจินได้เป็นเกมกีฬาประจำชาติใน พ.ศ. 2499

หมากรุกจินเป็นวัฒนธรรมที่มาพร้อมกับการอพยพของชาวจีนเข้าสู่ประเทศไทย ในยามว่างหรือต้องการพักผ่อนจากงานหนัก ก็จะมีการเล่นหมากรุกจินตามศาลเจ้า ร้านกาแฟ และสวนสาธารณะ ต่อมาเมื่อมีผู้เล่นหมากรุกจินมากขึ้นก็มีการก่อตั้งสมาคมหมากรุกจิน (เซียงฉี) แห่งประเทศไทย เมื่อ พ.ศ. 2513 โดยตั้งอยู่ในสมาคมแต่จิว ถ. เจริญกรุง ยานนาวา กรุงเทพฯ จนกระทั่ง พ.ศ. 2529 ชมรมหมากรุกจินจึงจัดตั้งเป็นสมาคมอย่างเป็นทางการขึ้น โดยใช้ชื่อว่า “สมาคมหมากรุกจินประเทศไทย” ตั้งอยู่ที่ ถ. โมตรีจิตต์ วงเวียน 22 กรุงเทพฯ โดยมี คุณประสิทธิ์ พิณใจโสภณพรธ เป็นนายกสมาคมในสมัยแรก ซึ่งคุณประสิทธิ์ ได้เป็นผู้บุกเบิกวงการหมากรุกจิน ให้แพร่หลายในประเทศไทยขึ้น สิ่งที่น่าสนใจคือ ได้มีการจัดการแข่งขันชิงแชมป์ถ้วยรางวัลแห่งเอเชียขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย ใน พ.ศ. 2533 โดยมีสมาคมสวัสดิการนักหนังสือพิมพ์จีนร่วมจัดการแข่งขัน มีสมาชิกทั้งหมด 7 ประเทศ คือ จีน ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย บรูไน และ 2 เขตปกครองพิเศษเข้าร่วม คือ ไต้หวัน (จีน) ฮองกง (จีน) ใน พ.ศ. 2535 ประเทศไทยได้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันอีกครั้ง โดยเชิญนักหมากรุกจินจากประเทศต่าง ๆ ในเอเชียมาเข้าร่วมแข่งขัน

ใน พ.ศ. 2555 สมาคมหมากรุกจินได้เปลี่ยนชื่อเพื่อขยายบทบาทและสถานภาพเป็น “สมาคมหมากรุกจินแห่งประเทศไทย” ทางสมาคมได้จัดประชุมใหญ่สามัญขึ้นในวันที่ 12 มิถุนายน 2555 ณ อาคารจิวเวอร์รี่เทรด เซ็นเตอร์ ชั้น 4 สีลม บางรัก กรุงเทพฯ ที่ประชุมมีมติเป็นเอกฉันท์ให้เปลี่ยนชื่อสมาคมหมากรุกจินแห่งประเทศไทย เป็น “สมาคมเซียงฉีแห่งประเทศไทย” โดยในครั้งนี้มี คุณภาคย์ เสถียรพัฒน์ (Mr.Henry Ho) มาร่วมสนับสนุนเพื่อร่วมกันผลักดันวงการหมากรุกเซียงฉีในประเทศไทย ให้กลับมารุ่งเรืองอีกครั้งหนึ่ง อนึ่งทางสมาคมได้จัดส่งนักกีฬาไปแข่งขันยังต่างประเทศ ตั้งแต่ พ.ศ. 2513–ปัจจุบัน (สมาคมหมากรุกจินแห่งประเทศไทย. 2555 : ออนไลน์) จึงกล่าวได้ว่า สมาคมหมากรุกจิน (เซียงฉี) แห่งประเทศไทยเป็นองค์การที่รับผิดชอบและมีบทบาทสำคัญเรื่อง การดูแลและพัฒนาวงการหมากรุกจินของประเทศไทย แต่ด้วยสาเหตุที่ขาดแคลนเงินทุนและบุคลากร ทำให้วงการหมากรุกจินของไทยเสื่อมถอยไปบ้าง จนกระทั่งใน พ.ศ. 2556 สมาคมหมากรุกจิน (เซียงฉี) แห่งประเทศไทยได้มีความพยายามที่จะตั้งขึ้นใหม่อีกครั้ง โดยมุ่งมั่นที่จะผลักดันวงการหมากรุกจิน (เซียงฉี) ในประเทศไทยให้กลับมารุ่งเรืองอีกครั้งหนึ่ง

ปัจจุบันหมากรุกจินได้รับการบรรจุเป็นกีฬาและรับการส่งเสริมกีฬาจากทางการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ทำให้เห็นว่าหมากรุกจินเริ่มได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากรัฐบาลไทย จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมหมากรุกจินดำรงอยู่ในสังคมไทยและได้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง แม้หยุดชะงักในบางช่วง

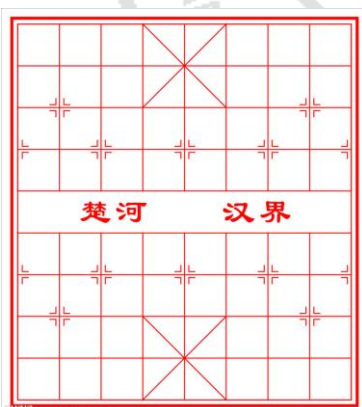
2.4.2 ตำแหน่งการตั้งหมากรุกจีนของทั้ง 2 ฝ่าย

หมากรุกจีนประกอบด้วยกระดานกับตัวหมาก ตัวหมากรุกจีนมีทั้งหมด 32 ตัว แบ่งเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่ฝ่ายสีดำและฝ่ายสีแดง แต่ละฝ่ายต่างมีตัวหมาก 16 ตัว แต่ละตัวหมากต่างมีตำแหน่งและมีภาระหน้าที่ของตัวเอง

1) กระดานหมากรุกจีน

กระดานมีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส บนกระดานมีเส้นแบ่งเขตกองทัพทั้งสอง เรียกว่า คู่อันเจีย “楚河汉界” ทั้งสองฝ่ายจะมีเส้นตัดกันทั้งหมด 90 จุด หรือ 9 คูณ 10 และไม่มีการสลับสีเหมือนกระดานหมากรุกฮอรัส ตัวหมากจะถูกวางไว้ที่ตำแหน่งเส้นตัดนี้ ตัวหมากรุกจีนมีทั้งหมด 32 ตัว แบ่งเป็น สีดำและสีแดง ฝ่ายละ 12 ตัว คู่ต่อสู้ทั้งสองฝ่ายจะใช้สีใดสีหนึ่ง แต่ละฝ่ายจะมีนายพล 1 ตัว (สว้ายหรือเจียง) ขุนนาง 2 ตัว (ซื่อ) เสนาบดี 2 ตัว (เซียง) ม้า 2 ตัว (หม่า) รถ 2 ตัว (จวี) ปืนใหญ่ 2 ตัว (เฟ่า) ทหาร 5 ตัว (ปิงหรือจุก) ขณะที่ทั้งสองคนกำลังเล่นหมากรุกนั้นแต่ละตำแหน่งจะต้องถูกวางตามกฎ ฝ่ายสีแดงเป็นผู้เดินก่อนเสมอ และจึงสลับกันเดิน หมากแต่ละตัวจะมีวิธีเดินไม่เหมือนกัน สุดท้ายถ้าฝ่ายใดสามารถทำให้นายพล “สว้ายหรือเจียง” ของคู่ต่อสู้ตายได้ฝ่ายนั้นจะเป็นผู้ชนะ ถ้าทั้งสองฝ่ายมีความสามารถพอ ๆ กัน ก็จะไม่มีการแพ้ชนะ (The Overseas Chinese Affairs Office of the State Council & The Office of Chinese Language Council International. 2550 : 116-117) ตรงพื้นที่ว่างกลางกระดานหมากรุกจีนนั้นที่เป็นต้นแบบถูกต้องแล้วจะมีภาษาจีน 2 คำ ตรงกลางกระดาน 楚河 อ่านว่า “ฮั่งฮ้อ” (สำเนียงแต้จิ๋ว) และ 汉界 “ฉอข่าย” (สำเนียงแต้จิ๋ว) แปลว่า แม่น้ำฮั่นและเขตแดนฉู่ นั่นคือ มีการจำลองจากสนามสู้รบที่เป็นฝ่ายฮั่นและฉู่ (กิมเล้งไต้ซือ และอั้งตี้. 2534 : 13)

ภาพที่ 1 กระดานหมากรุกจีน



ที่มา : <http://www.nipic.com/show/3/85/c4ac4f2479547eae.html>

ที่มา : www.rpgwebgame.com

ภาพที่ 2 การตั้งหมากรุกจีน



จากรูปภาพทั้งสองจะสังเกตเห็นว่ามีเส้นแบ่งเขตก็คือแม่น้ำและทั้งสองฝั่งจะมีพื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กขนาด 2 คูณ 2 อยู่ตรงกลางและภายในมีรูปตัว X อยู่รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสคือขอบเขตของวัง นายพล (“สว้าย” หรือ “เจียง”) ขุนนาง (“ซื่อ”) ทั้งสองตัวนี้ไม่สามารถเดินออกมาภายนอก

ได้ ทั้งสองรูปนี้แสดงให้เห็นถึงการวางหมากก่อนเริ่มเกมในแต่ละครั้งด้วย และสังเกตที่หมากแดงและหมากดำ แถวที่ 1 จะมีการตั้งตัวหมากรุกจีนเรียงไปตามอันดับนี้ คือ จวี หม่า เซียง ซื่อ สว้าย หรือเจียง ซื่อ เซียง หม่า จวี ส่วนแถวที่ 3 เพ่า ทั้ง 2 ตัว จะตั้งอยู่บน หม่า ถัดไปอีกสองจุด และสุดท้ายแถวที่ 4 จะตั้งปิงหรือจุก (พลทหาร) เว้นหนึ่งจุดจนครบ 5 ตัว

เสี่ยวจิว (2554 : 203-204) กล่าวถึงกระดานหมากรุกจีนว่า กระดานหมากรุกมีทั้งที่เป็นกระดานสวยงาม แผ่นกระดาษแผ่นพลาสติก แบ่งเป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสจำนวน 64 ช่อง แบ่งกระดานเป็น 2 ฝั่ง ตรงกลางกระดานมีช่องที่สมมติแทน “แม่น้ำ” ฉ้อฮ้อ หังไก (สำเนียงแต้จิ๋ว)-แม่น้ำ ฉู่ ดินแดนฮั่น (楚河汉界) “แม่น้ำ” ตรงกลางกระดานนี้มีที่มาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในประเทศจีน อาจารย์ถาวร สิกขโกศล สรุปที่มาของ “แม่น้ำ” ไว้ว่า แม่น้ำหรือลำคลอง ที่มีความเป็นไปได้ที่ว่าเป็นคือ แม่น้ำฉ้อ บนกระดานหมากรุกมีอยู่ 3 สาย ได้แก่ แม่น้ำจางเหอ คลองหงเกา ในเหอหนานปัจจุบัน และแม่น้ำอูเจียงซึ่งอยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือของเหอเสี้ยนในมณฑลอานฮุย

ภาพที่ 3 แม่น้ำจางเหอ



ที่มา : <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B9%8C%E6%B1%9F>

ภาพที่ 4 คลองหงเกาแหล่งน้ำธรรมชาติที่ใช้แบ่งแผ่นดินฉู่-ฮั่น



ที่มา : หนังสือ ตัวตน คน “แต้จิ๋ว” หน้า 205

ภาพที่ 5 แม่น้ำอุเจียง



ที่มา : http://www.china-sites.com/news/Jingmen/09831502308GAAK30_H9D8D4H.htm

2) ตัวหมากรุกจีนและวิธีการเดิน เช่นเดียวกับเสี้ยวจิว (2554 : 202) กล่าวถึงตัวหมากของชุดหมากรุกจีนว่า หมากรุกจีน 1 ชุด มีทั้งหมด 32 ตัว แบ่งเป็น 2 สี คือ สีแดงกับสีดำ (บางครั้งใช้สีเขียวก็มี) ตัวหมากรุกแต่ละตัวใช้อักษรจีนแคะสลักหรือเขียนกำกับ ทว่าหมากรุกทั้งชุดนั้น ใช้อักษรจีนเพียง 10 ตัว เท่านั้น ฉะนั้นไม่ว่าเด็ก คนหนุ่มสาว หรือผู้เฒ่า ที่มีหรือไม่มีความรู้ภาษาจีน การจำตัวหมากรุกจึงไม่ใช่เรื่องยาก

ตัวหมากแต่ละตัวเราสามารถแบ่งเป็น 3 ชุด คือ

1. หมาก 16 ตัว ที่เหมือนกันทั้ง 2 สี แต่ละสีมีอย่างละ 2 ตัว คือ รถศึก (จวี-車) ม้า (หมา-馬 หมากรุกบางชุดม้าสีแดงใช้ 馬) ปืนใหญ่ (เพา-炮) องครักษ์ (ซื่อ-士) ดังนั้นผู้เล่นเพียงจำตัวหนังสือแค่ 4 ตัว ก็เท่ากับจำหมากรุกได้ 16 ตัวแล้ว

2. หมากอีก 10 ตัว ที่แต่ละสีมี 5 ตัว เหมือนกัน เบี้ยสีดำเรียกว่า จุก-卒 เบี้ยสีแดงเรียกว่า ปิง-兵 จำตัวหนังสือแค่ 2 ตัว ก็ได้หมากรุกมาอีก 6 ตัว

3. หมากที่เหลืออีก 6 ตัว คือ ช้าง (เซียง-象) สีดำ 6 ตัว ชุนนาง (เซียง-相) สีแดง 2 ตัว ตัวสุดท้ายคือหัวหน้าของแต่ละสี สีแดง คือ แม่ทัพ (สว้าย-帥) สีดำ คือ นายกอง (เจียง-將) จำตัวหนังสือแค่ 4 ตัว ก็ได้หมากอีก 6 ตัว

ส่วนวิธีการเดิน อภิชาติ วิวัฒน์วงศ์ (2542 : 43-46) (ซึ่งในต้นฉบับใช้ภาษาจีนกลางและภาษาจีนแต้จิ๋ว) ได้กล่าวว่า ตัวหมากรุกนั้นมีการเดินที่แตกต่างกันทำให้มีพลังและความสำคัญที่แตกต่างกัน การแสดงวิธีการเดินจะไล่ไปตั้งแต่ จวี หมา เซียง ซื่อ สว้ายหรือเจียง เพา และ ปิงหรือจุก



ตัวหมากจวี

หมากตัวนี้เรียกว่า “จวี” มีตำแหน่งเท่ากับ รถ หรือ เรือ ของหมากรุกไทย สามารถจุโจมระยะไกลได้ลักษณะการเดินหรือการกินหมากฝ่ายตรงข้ามเหมือนกับ เรือของหมากรุกไทย คือ

เดินได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน หมากจี้ตัวนี้นับว่ามีคะแนนอำนาจและขอบเขตมากที่สุดในเกมหมากกรุกจีน



ตัวหมากหมา

หมากตัวนี้เรียกว่า “หมา” มีความหมายว่าม้า ลักษณะและการเดินแบบทแยงมุมหรือเป็นรูปตัว “L” แต่เมื่อมีหมากตัวอื่นมาขัดขา ภาษาจีนแต่จี้เรียกว่า “เกะคาบ่” จะทำให้ไม่สามารถเคลื่อนไหวในทิศทางที่ถูกขัดขาหรือถูกขวางอยู่ได้



ตัวหมากเซียง

หมากตัวนี้คือ “เซียง” หรือ ภาษาแต้จิ๋วเรียกว่า อั้งเฉีย (ฝ่ายแดง) โอวเฉีย (ฝ่ายดำ) ตัวหมากนี้มีหน้าที่ป้องกันหรือคุ้มกันกำลังพล มีตำแหน่งเสมือนเป็นมุขมนตรี หรืออัครมหาเสนาบดี การตั้งชื่อให้ไม่เหมือนกันนั้น ต้องการให้มีความแตกต่างออกไป กันความสับสนของแต่ละฝ่ายเท่านั้น เพราะตำแหน่งหน้าที่เหมือนกัน อีกอย่างหนึ่งจะเห็นว่าตัวอักษรที่ใช้แม้เขียนไม่เหมือนกัน แต่การออกเสียงเหมือนกัน คำนิยามการเดินหมากกรุกตัวนี้ของคนแต้จิ๋วพูดว่า “เฉียเกี้ยซั้ง” หมายความว่าเซียงเดินนา เพราะว่าหมากตัวนี้จะเดินเป็นรูปตัว “田” (ในภาษาจีนตัวอักษร “田” หมายถึง นา) หมากตัวนี้แต่ละฝ่ายจะมีสองตัว วิธีการเดินแบบทแยงมุมในรูปข้าวหลามตัด 2 รูปต่อกันและไม่สามารถเดินข้ามเขตของฝ่ายตรงข้ามได้หรือเดินอยู่ในฝั่งตัวเองนั่นเอง “เกะเฉียคา” (สำเนียงแต้จิ๋ว) หมายถึงหักขาเซียงทำให้ไม่อาจกินหรือเดินได้เหมือนกับหักขาม้า



ตัวหมากซือ

หมากตัวนี้เรียกว่า “ซือ” องซรั๊กซ์ซ้ายขวาคุ้มกัน “ส่วย” หรือ “เจียง” สังกัดความแตกต่างของตัวอักษรระหว่างหมากแดงกับหมากดำคือ ซือฝ่ายแดงจะมีอักษรตัวหนึ่งมาประกอบอยู่ด้านซ้ายมือเพื่อให้เห็นความแตกต่างกันออกไปเท่านั้น ไม่มีอะไรพิเศษ ตัวซือจะมีฝ่ายละสองตัวเช่นกัน และวิธีการเดินแบบทแยงมุม จำกัดขอบเขตอยู่ภายในวังเท่านั้นห้ามเดินออกด้านนอก หน้าที่ของซือมีชัดเจนคือ ช่วยป้องกันส่วยหรือเจียง



ตัวหมากสว้าย และ เจี๋ยง

หมากสองตัวนี้เรียกว่า “สว้าย” และ “เจี๋ยง” หัวใจของกองทัพ เป็นที่รู้จักกันดี เปรียบเสมือนขุนของหมากรุกไทย สว้ายและเจี๋ยงในหมากรุกจีนมีตำแหน่งเป็นจอมทัพหรือขุนพล ทั้งสองฝ่ายมีฝ่ายละ 1 ตัว การเดินให้เดินได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอนแต่อยู่ภายในขอบเขตของวังและเดินได้ที่ละก้าวเท่านั้น



ตัวหมากเพ่า

หมากตัวนี้เรียกว่า “เพ่า” มีความหมายว่า “ปืนใหญ่” ทัพปืนใหญ่ ยิ่งไกลแต่ต้องมีหมากมาค้ำ ทั้งสองฝ่ายมีฝ่ายละ 2 ตัว วิธีการเดินได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอนเหมือนกัน แต่เมื่อจะกินหมากของฝ่ายตรงข้ามนั้นจะต้องมีหมากตัวอื่นของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมาตั้งอยู่ใกล้หรือไกลไม่สำคัญทำให้มาขวางกันไว้เท่านั้น



ตัวหมากปัง และ จุก

หมากตัวสุดท้ายคือ “ปัง” และ “จุก” ทั้งสองฝ่ายมีฝ่ายละ 5 ตัวเปรียบเหมือนเบี้ยหรือพลทหารของหมากรุกไทย แต่วิธีการเดินแตกต่างกัน เช่นก่อนจะข้ามไปเขตของอีกฝ่ายตรงกันข้ามจะเดินแนวตรงตลอด เดินถอยหลังไม่ได้ และเดินได้ที่ละตาหรือก้าวเดียว การกินหมากหรือฝ่ายตรงข้ามก็กินตามแนวตรงไม่ใช่กินแบบเฉียงเหมือนหมากรุกไทย อีกประการหนึ่ง “จุก” ต้องเดินข้ามเขตของฝ่ายตรงข้ามก่อนจึงสามารถเดินและกินฝ่ายตรงข้ามตามแนวนอนได้ แต่ยังไม่สามารถเดินถอยหลังเช่นเดิม มีอำนาจและขอบเขตเมื่อข้ามไปอีกฝั่งแล้วถ้ารู้จักใช้จะสามารถเป็นตัวที่สร้างแตกต่างของเกมได้

2.4.3 กติกาการเล่นหมากรุกจีน

กระดานหมากรุกจีน มีรูปร่างเป็นรูปเหลี่ยมจัตุรัส กลางกระดานมีเส้นแบ่งเขตกองทัพทั้งสอง เรียกว่า “เจี๋ยเหอ” ทั้งสองฝ่ายจะมีเส้นตัดกันทั้งหมด 90 จุด ตัวหมากจะถูกวางตรงตำแหน่งตัดนี้ หมากรุกจีนมีทั้งหมด 32 ตัว แบ่งเป็นสีดำและสีแดง คู่ต่อสู้ทั้งสองฝ่ายจะใช้ฝ่ายละหนึ่งสี แต่ละ

ฝ่ายมีนายพล 1 ตัว (“ส่วย” หรือ “เจียง”) ขุนนาง 2 ตัว (“ซื่อ”) เสนาบดี 2 ตัว (“เซียง”) ม้า 2 ตัว (“หมา”) รถ 2 ตัว (“จวี”) ปืนใหญ่ 2 ตัว (“เพา”) ทหาร 5 ตัว (“ปิง”) ขณะนี้ทั้งสองคนกำลังเล่นหมากรุกนั้น ตำแหน่งแต่ละตำแหน่งจะต้องถูกวางตามกฎ ฝ่ายสีแดงเป็นผู้เดินก่อน แล้วจึงสลับกันเดิน หมากรุกแต่ละตัวซึ่งจะมีวิธีการเดินที่ไม่เหมือนกัน เช่น ตัวม้าจะเดินเป็นรูปตัว “日” แต่หมากรุกเสนาบดีจะเดินเป็นรูปตัว “田” ตัวรถจะสามารถเดินในแนวขวางหรือแนวตรงก็ได้ ตัวทหารสามารถเดินไปข้างหน้าได้อย่างเดียว เป็นต้น จนสุดท้ายถ้าฝ่ายใดสามารถทำให้นายพล “เจียง” ของคู่ต่อสู้ตายได้ ฝ่ายนั้นก็จะเป็นผู้ชนะ ถ้าทั้งสองฝ่ายมีความสามารถพอ ๆ กัน ก็จะไม่มีการแพ้และผู้ชนะ (The Overseas Chinese Affairs Office of the State Council & The Office of Chinese Language Council International. 2550 : 116-117)

ตามกฎระเบียบกติกาหมากรุกจีนของกรมพลศึกษาประเทศจีน มีทั้งหมด 8 ข้อ ในที่นี้จะแนะนำข้อที่สำคัญดังนี้

1) เมื่อเดินหมากรุกทำการรุกให้ฝ่ายตรงกันข้าม “จน” หรือ “อับ” แล้วถือว่าชนะ เมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเดินหมากรุกไป “รุก” ฝ่ายตรงกันข้ามต้องออกเสียงว่า “กุง” หรือ “เจียงกุง” เพื่อเตือนให้ฝ่ายตรงข้ามรู้ตัวทุกครั้งไป มิฉะนั้นจะถือว่าผิดกติกา

2) เมื่อหมากรุก “เจียง” หรือ “ซื่อ” (โหวตี่-อั้งตี้) ทั้งสองฝ่ายเผชิญหน้ากันโดยไม่มีทางเดินอื่นให้หลีกเลี่ยงได้แล้ว ฝ่ายที่จำต้องเดินหมากรุก “เจียง” หรือ “ซื่อ” ออกมาเผชิญหน้ากับฝ่ายตรงข้ามถือว่าเป็นฝ่ายแพ้โดยปริยาย

3) หมากรุกเสมอกัน จำแนกออกได้เป็น 2 อย่างคือ

3.1 เมื่อหมากรุกทั้งสองฝ่ายซบเคียวกันจนไม่มีฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดสามารถพิชิตฝ่ายตรงกันข้ามลงได้อย่างเด็ดขาดต้องถือว่าเสมอกันไป

3.2 เมื่อหมากรุกฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งรู้ว่าหมากรุกของตนได้เปรียบกว่าแต่ก็ไม่สามารถเอาชนะเด็ดขาดกับฝ่ายที่ถูกไล่ได้ มีสิทธิ์ที่จะเรียกร้องให้นับศักราชรวมกันไม่เกิน 20 ตา หากยังไม่สามารถรุกให้จนได้อีก ต้องถือว่าเสมอกัน (กิมเล้งไต้ซื่อและอั้งตี้. 2534 : 26)

สรุปได้ว่า การเล่นเกมหมากรุกจีนมาจากการทำสงครามที่เคยเกิดขึ้นจริงในประวัติศาสตร์จีน เพราะสามารถระบุสถานที่จริงได้ ตัวหมากรุกจีนแต่ละตัวมีอักษรจีนกำกับ เพื่อให้รู้บทบาทหน้าที่แตกต่างกัน ทำให้กติกาของเกมหมากรุกจีนมีความซับซ้อนมาก ซึ่งสิ่งนี้จะเป็นผลให้ผู้เล่นได้รับการเรียนรู้กฎกติกาอย่างเข้มงวด

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์การเล่นหมากรุกจีนในสังคมไทย : ภูมิหลังและพัฒนาการมีดังนี้

2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคติชนวิทยา

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับคติชนวิทยา มีดังต่อไปนี้

ศุภลักษณ์ ปัญโญ (2551) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาบทบาทของผีในนิทานพื้นบ้านล้านนา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาบทบาทของผีในนิทานพื้นบ้านล้านนา 2) เพื่อศึกษาฐานคิดเรื่องผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนา โดยอาศัยแนวคิดสังคมวิทยา มานุษยวิทยา เรื่องกระบวนการขัดเกลา

ทางสังคม การจัดระเบียบทางสังคม ทฤษฎีโครงสร้างนิยม และหน้าที่นิยม มาเป็นแนวทางในการศึกษา โดยคัดเลือกนิทานเรื่องผีทั้งหมด 237 เรื่อง แบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ลักษณะ คือ นิทานเรื่องผีที่มีโครงเรื่อง เหตุการณ์ ตัวละครและสถานที่ จำนวน 162 เรื่อง และนิทานผีที่น่าเสนอในลักษณะการอธิบาย จำนวน 75 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า บทบาทของผีที่สำคัญและเกี่ยวข้องกับบุคคลและสังคมล้านนาได้อย่างชัดเจน ทั้งบทบาทของผีกับการเป็นทางออกของความขัดแย้งและกฎเกณฑ์ทางสังคม ผีกับการให้การศึกษาและอบรมระเบียบสังคม ผีกับการถ่ายทอดความเชื่อและพิธีกรรม ผีกับการสร้างเอกลักษณ์ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ซึ่งพบว่าบทบาทของผีกับการให้การศึกษาและอบรมระเบียบสังคมเป็นบทบาทสำคัญและปรากฏในนิทานของผีล้านนาทุกกลุ่ม อันเป็นสิ่งแสดงให้เห็นถึงวัตถุประสงค์สำคัญในการเล่าและสร้างสรรค์นิทานผี นอกจากนี้ บทบาทของผีในนิทานพื้นบ้านล้านนา ยังสะท้อนให้เห็นถึงฐานคิดเรื่องผีที่ดำรงและสัมพันธ์กับบุคคลในสังคมล้านนา ซึ่งพบว่าชาวล้านนามองว่าผีและมนุษย์สามารถพบปะพูดคุย ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน เป็นการแสดงความสัมพันธ์ทั้งในลักษณะของมิตรที่สามารถพึ่งพาอาศัยและศัตรูที่คอยทำร้ายและเอาเปรียบซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงฐานคิดในด้านวิถีสังคม เพศ ศาสนา เศรษฐกิจ และการเมืองของสังคมล้านนาได้อีกแง่มุมหนึ่ง แต่ถึงอย่างไรในมโนทัศน์ของชาวล้านนาที่ตระหนักว่าผีมีอำนาจเหนือมนุษย์ สามารถบันดาลความสุขสวัสดิ์ ทรัพย์สินต่าง ๆ รวมถึงการลงโทษเมื่อมนุษย์กระทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสมไม่ควร บทบาทของผีที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านล้านนาส่วนใหญ่ จึงเหมือนการยกตัวอย่างหรือเตือนให้ชาวล้านนามีพฤติกรรมที่ดีงามและถูกต้องเหมาะสมกับค่านิยม ความเชื่อ และจารีตประเพณีของสังคม

วนิดา ริกากรณ์ (2545) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การดำรงอยู่ของการละเล่นพื้นบ้านชอล้านนา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาบทบาททางสังคมของการละเล่นพื้นบ้านชอล้านนา 2) เพื่อศึกษาเงื่อนไขและปัจจัยที่ทำให้การละเล่นพื้นบ้านชอล้านนาดำรงอยู่ได้ในปัจจุบัน ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามโดยการสังเกต การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักได้แก่ ศิลปินชอล ผู้เชี่ยวชาญด้านการละเล่นชอล นักวิชาการและผู้ชม ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้รับการตรวจสอบและจำแนกเป็นหมวดหมู่ แล้วนำเสนอโดยการบรรยายและการสรุปเชิงวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า บทบาททางสังคมของการละเล่นพื้นบ้านชอล ล้านนาใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการให้การศึกษา บทบาทในด้านนี้เน้นการถ่ายทอดความเชื่อและบทบาทหน้าที่ของคนในสังคม ด้านการเป็นสื่อในการรวมตัวของคนในชุมชน เวลาที่มีการแสดงชอลจะมีผู้ชมซึ่งส่วนใหญ่เป็นคนในชุมชนซึ่งถือเป็นโอกาสหนึ่งที่คนในชุมชนได้มีโอกาสพบได้พูดคุยกัน และได้รับเรื่องราวจากการชมและฟังการแสดงชอล ด้านการเป็นสื่อพื้นบ้าน เป็นบทบาทในการเผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจในเหตุการณ์ปัจจุบัน โดยมีการร่วมมือกับหน่วยงานทั้งของรัฐและเอกชนด้วย เช่น การร่วมรณรงค์ป้องกันโรคเอดส์ การต่อต้านยาเสพติด ของหน่วยงานสาธารณสุข เงื่อนไขที่ทำให้การละเล่นพื้นบ้านชอลล้านนาดำรงอยู่ได้แก่ ความต้องการของผู้เล่นชอลให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ชม/ผู้ฟัง โดยมีการปรับตัวในหลายด้าน ส่วนปัจจัยที่ทำให้การละเล่นพื้นบ้านชอลล้านนาดำรงอยู่ได้แก่ วัฒนธรรมประเพณีและพิธีบางอย่างของชุมชนต้องการชอลไปแสดงเป็นองค์ประกอบ ค่าจ้างชอลชอลไปแสดงไม่แพงเกินไป ช่องทาง/โอกาสในการแสดงผ่านสื่อโทรทัศน์ วิทยุ และการบันทึกเสียงลงตลาดขาย ทำให้มีรายได้เพิ่มขึ้น กระแสการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น

การุณันท์ รัตนแสนวงษ์ (2540) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องคติชนวิทยา : ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านการดูแลรักษาสุขภาพอนามัย กรณีศึกษา อำเภอกะนวน จังหวัดขอนแก่น มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารวบรวมความคิดและภูมิปัญญาชาวบ้านในท้องถิ่นซึ่งควรสืบทอดในสังคมไทยให้คนทั่วไปได้ทราบเกี่ยวกับการดูแลรักษาสุขภาพอนามัยไว้เป็นลายลักษณ์อักษร 2) เพื่อมิให้สูญหายไปกับกาลเวลาและการเปลี่ยนแปลงของสังคม วิเคราะห์แนวคิดภูมิปัญญาด้านวิธีการดูแลรักษาสุขภาพอนามัยในแบบต่าง ๆ เช่น การรักษาด้วยพืช สมุนไพร สัตว์ แร่ธาตุ พิธีกรรม และคาถาอาคม วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างหมอพื้นบ้านผู้ให้การดูแลรักษาสุขภาพอนามัย และผู้ป่วยในท้องถิ่น และวิเคราะห์วิถีชีวิต อาชีพ เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง ความเชื่อ ประเพณี ค่านิยม และอื่น ๆ ที่ปรากฏในวิถีแห่งการดูแลรักษาสุขภาพอนามัยโดยหมอพื้นบ้านในท้องถิ่นของตน วิธีการรักษาโรคของหมอพื้นบ้านที่รวบรวมมาได้มี 4 วิธี คือ รักษาแบบผสมผสาน รักษาแบบเฉพาะทาง รักษาแบบใช้สมุนไพร และรักษาแบบไสยศาสตร์ (พิธีกรรม) จำนวนโรคที่รักษามีจำนวน 47 โรค มีหมอพื้นบ้านที่รักษาโรคจำนวน 70 คน แบ่งเป็น ชาย 63 คน และหญิง 7 คน ผลการศึกษาพบว่า วิถีแห่งการดูแลรักษาสุขภาพอนามัยในท้องถิ่นสะท้อนให้เห็นสภาพวิถีชีวิตของชาวบ้านอำเภอกะนวนในด้านต่าง ๆ อันได้แก่ ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณี อาชีพและเศรษฐกิจได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้หมอพื้นบ้านยังเป็นบุคคลสำคัญที่มีบทบาทต่อวิถีชีวิตของชาวบ้านอำเภอกะนวนได้เป็นอย่างดี ในฐานะที่เป็นหมอรักษาผู้ป่วย ช่วยสร้างความรู้สึกร่วมกันอันหนึ่งอันเดียวกันให้เกิดขึ้นระหว่างหมอพื้นบ้านกับผู้ป่วย ช่วยรักษาแบบแผนของวัฒนธรรมที่ดีงามและสร้างความรักความอบอุ่นให้กับครอบครัว รวมทั้งการเป็นผู้นำในทางศาสนา และช่วยกำหนดพฤติกรรมทางจริยธรรมให้ชนในท้องถิ่นมีความประพฤติดี ตลอดจนการสร้างภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับวิธีการรักษาโรค ซึ่งจะพื้นฐานในการพัฒนาด้านการแพทย์แผนปัจจุบันให้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

ชัยวุฒิ พิชะกุล (2540) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องคติความเชื่อและพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ของวัดเขาอ้อ อำเภอกวนขนุน จังหวัดพัทลุง มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาคติความเชื่อทางไสยศาสตร์ ขั้นตอนการประกอบพิธีกรรม ความคลี่คลายเปลี่ยนแปลง 2) เพื่อศึกษาผลกระทบจากคติความเชื่อและพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ของวัดเขาอ้อ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลภาคสนาม โดยวิธีการสัมภาษณ์ การสังเกต และถ่ายภาพประกอบ แล้วเสนอผลงานการวิจัยด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ของวัดเขาอ้อ ประกอบด้วย คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมรับศิษย์ คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมทำน้ำพระพุทธมนต์ คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมสะเดาะ คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมกินว่านยา คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมแช่ว่านยา คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมกินข้าวเหนียวดำ คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมกินน้ำมันงาดิบ คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมสร้างพระเครื่องและเครื่องรางของขลัง คติความเชื่อและขั้นตอนพิธีกรรมดังกล่าวได้มีการคลี่คลายเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งเห็นได้ชัดเจนในกลุ่มผู้ประกอบพิธีหรือผู้ถือปฏิบัติซึ่งเปลี่ยนแปลงไม่มากนัก กลุ่มชาวบ้านในท้องถิ่นจะมีความเชื่อมากขึ้นน้อยขึ้นอยู่กับวัตรปฏิบัติของพระอาจารย์และกลุ่มชาวบ้านต่างถิ่นจะมีความเชื่อมากขึ้น ส่วนผลกระทบจากคติความเชื่อและพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ของวัดเขาอ้อ มีทั้งผลกระทบด้านดีและด้านไม่ดี ผลกระทบด้านดี ได้แก่ การอนุรักษ์และส่งเสริมความเชื่อและพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ การส่งเสริมจริยธรรม การทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา การส่งเสริมการศึกษา การส่งเสริมบำรุงขวัญ

กำลังใจ การสร้างความเชื่อมั่นและศรัทธาต่อพระสงฆ์ และการส่งเสริมอาชีพ ส่วนผลกระทบด้านไม่ดี ได้แก่ ด้านโจรผู้ร้าย และด้านธุรกิจการค้า

สรุปว่า การศึกษาคติชนวิทยาเป็นการศึกษาข้อมูลทางวัฒนธรรมของมนุษย์ที่มีการถ่ายทอดสืบต่อกันมา ทั้งในสังคมชนบทและในสังคมเมือง ไม่ว่าจะเป็นตำนาน นิทาน ดนตรี การละเล่น การแสดง เครื่องมือเครื่องใช้ อาหารการกิน ยาพื้นบ้าน ความเชื่อ ประเพณีและพิธีกรรม คติชนวิทยามีบทบาทหน้าที่ต่อสังคมหลาย ๆ ด้าน เช่น ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ช่วยสร้างความสามัคคีและความมั่นคงให้แก่แต่ละสังคม ให้ความบันเทิง นอกจากนี้คติชนวิทยาก็ทำหน้าที่สื่อสารและให้การเรียนรู้กับสมาชิกในสังคมด้วย

2.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม

จารุภา ศิริสุวรรณนท์ (2551) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมชุมชนมอญเกาะเกร็ดจังหวัดนนทบุรี มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมชุมชนมอญเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมชุมชนมอญเกาะเกร็ดจังหวัดนนทบุรี 3) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมชุมชนมอญเกาะเกร็ดจังหวัดนนทบุรี ซึ่งใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีการรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือประชาชนอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ซึ่งอาศัยอยู่ในชุมชนมอญเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จำแนกตามลักษณะข้อมูลที่รวบรวมได้ 2 ประเภทคือ ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้จำนวนตัวอย่าง 248 คน และข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลในส่วนนี้ ได้แก่ ผู้นำชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้จำนวนตัวอย่าง 15 คน โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผลการศึกษาพบว่า 1. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมชุมชนมอญเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง กล่าวคือ ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปจากวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพในชุมชน ศึกษาอยู่ในชุมชน ความผูกพันในครอบครัวและ ชุมชนจึงมีมาก เปลี่ยนเป็นการออกไปประกอบอาชีพและศึกษาต่อในชุมชนเมือง ความผูกพันในครอบครัวและชุมชนไม่ใกล้ชิดมากนัก ทำให้ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณีของบรรพบุรุษซึ่งเคยเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เปลี่ยนเป็นหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติหรือสิ่งที่ควรปฏิบัติ 2. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมของชุมชนมอญเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี พบว่า ประชาชนมีความคิดเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นประกอบด้วยหลายปัจจัย ได้แก่ ด้านเจตคติที่มีต่อวัฒนธรรมมอญ ด้านสื่อสารมวลชน ปัจจัยด้านนิเวศวิทยา และด้านประชากร ปัจจัยด้านนโยบายพัฒนาของรัฐ ปัจจัยด้านการศึกษา และปัจจัยด้านเศรษฐกิจ 3. ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมชุมชนมอญเกาะเกร็ดจังหวัดนนทบุรี พบว่า ปัจจัยด้านประชากรและด้านนโยบายพัฒนาของรัฐ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมของชุมชนมอญเกาะเกร็ดจังหวัดนนทบุรี ทั้งโดยภาพรวมและรายด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

หอมหวล บัวระภาและคณะ (2550) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและครอบครัวที่มีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่น : กรณีศึกษาหมู่บ้านแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ สังคม ครอบครัวและวัฒนธรรม ที่มีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นในครอบครัวผู้สูงอายุใน

ชนบทอีสาน กลุ่มตัวอย่างเป็นครอบครัวผู้สูงอายุจำนวน 23 ครอบครัว การวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก ร่วมกับการสังเกตแบบมีส่วนร่วม วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์และจากการถอดเทปแบบคำต่อคำ รวมถึงวิเคราะห์เนื้อหา แก่นสาระของข้อมูลภาคสนาม ผลการวิจัยพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นในครอบครัวผู้สูงอายุในชนบทอีสาน ยังคงมีความเข้มแข็งและผู้สูงอายุพยายามรักษาความสัมพันธ์กับลูกหลานให้มีความผูกพันแน่นเหนียว แต่ในอนาคตรุ่นวัยหลานที่จะเติบโตเป็นรุ่นวัยพ่อแม่และปู่ย่าตายาย หากมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของระบบเศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรมและครอบครัว รุ่นวัยหลานนี้อาจจะไม่สามารถรักษาความผูกพันแน่นเหนียวของความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นได้

ประธาน เขียวขำ (2546) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในพิธีกรรมชุมชน และประเพณีเกี่ยวกับชีวิต : ศึกษากรณีชุมชนลาวโซ่ง จังหวัดสุพรรณบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงในพิธีกรรมชุมชน คือ พิธีบูชาศาลประจำหมู่บ้าน พิธีขึ้นบ้านใหม่ พิธีป่าดง พิธีเสนเรือน พิธีเสนตัว พิธีแบ่งขวัญ และการเปลี่ยนแปลงประเพณีเกี่ยวกับชีวิต 4 ด้าน คือ ประเพณีการเกิด ประเพณีการบวช ประเพณีการแต่งงาน และประเพณีการตาย โดยสมมติฐาน 8 ข้อ ต่อไปนี้ 1. การรับนวัตกรรมทางวัตถุ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพิธีกรรมชุมชน 2. การรับนวัตกรรมที่มีใช้วัตถุ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพิธีกรรมชุมชน 3. แผนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพิธีกรรมชุมชน 4. การพัฒนาของหน่วยงานภาครัฐ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพิธีกรรมชุมชน 5. การคมนาคม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงประเพณีชีวิตในชุมชน 6. ระบบการศึกษาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงประเพณีชีวิตในชุมชน 7. สื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงประเพณีชีวิตในชุมชน 8. การย้ายถิ่นทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงประเพณีชีวิตในชุมชน การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยทางมานุษยวิทยาและกำหนดเอาหมู่บ้านดอนมะเกลือ ตำบลดอนมะเกลือ อำเภอดู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นสนามวิจัย ซึ่งข้อมูลประจักษ์เหล่านี้ยืนยันว่าสมมติฐานทั้ง 8 ข้อ มีความถูกต้อง

สมศักดิ์ ศรีสันติสุขและคณะ (2532) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรมในชุมชนชาติพันธุ์กวยและญ้อ : การศึกษาเปรียบเทียบเฉพาะกรณี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบชุมชนชาติพันธุ์กวยและญ้อในเรื่องประวัติความเป็นมาของชุมชน ลักษณะปัจจัยและผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะทั่วไปของชุมชนทั้งสองแตกต่างกัน ทั้งประวัติความเป็นมาของชุมชน โครงสร้างของประชากรที่แสดงให้เห็นอัตราส่วนผู้ที่เป็นภาระในชุมชนกวยน้อยกว่าชุมชนญ้อ พื้นที่ตั้งของกวยมีความอุดมสมบูรณ์ในการทำเกษตรน้อยกว่าพื้นที่ของญ้อ แบบแผนการตั้งถิ่นฐานกระจุกตัวคล้ายคลึงกัน ชุมชนทั้งสองประกอบอาชีพเกษตรกรรมคล้ายกัน วิถีชีวิตทางเศรษฐกิจเริ่มมีระบบเศรษฐกิจการค้าเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้นำทางการเมืองของทั้งสองชุมชนเปลี่ยนไปเป็นตัวแทนของรัฐมากขึ้น ทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างผู้นำกับชาวบ้านในชุมชนกวย แต่ชุมชนญ้อไม่พบความขัดแย้งลักษณะนี้ ในส่วนโครงสร้างครอบครัวของกวยเป็นแบบครอบครัวขยายที่ลูกเคยไปอยู่กับแม่ยาย ส่วนญ้อเป็นครอบครัวขยายที่ลูกสะใภ้ไปอยู่กับแม่ผัว บทบาทของพ่อแม่ในการเลี้ยงดูบุตรน้อยลงเนื่องจากภาระทางเศรษฐกิจ การแต่งงานมีประเพณีเฉพาะของแต่ละชุมชน ความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติของทั้งสองชุมชนแน่นแฟ้นมาก ส่วนการศึกษาบทบาทของครูที่มีต่อชุมชนน้อยลง

เพราะครูเป็นคนนอกพื้นที่ อาศัยอยู่นอกชุมชน การกลับมาทำประโยชน์ของนักเรียนต่อชุมชนเมื่อเรียนจบยังมีน้อยมาก การรักษาพยาบาลของทั้งสองชุมชน เปลี่ยนจากการรักษาแบบพื้นบ้านเป็นการรักษาตามแบบแผนตะวันตก มีการวางแผนครอบครัวและคุมกำเนิดในทั้งสองชุมชน กวียังนับถือผีบรรพบุรุษ ส่วยผู้อยู่เล็กน้อยผีบรรพบุรุษแล้ว ชาวบ้านทั้งสองชุมชนพักผ่อนโดยการฟังวิทยุ ชมละครโทรทัศน์ ชมภาพยนตร์กลางแปลงที่เข้ามาฉายเก็บเงิน ออกไปเที่ยวงานบุญนอกหมู่บ้าน ในตัวจังหวัด นอกจากนี้ชาวบ้านทั้งสองชุมชนยังนิยมดื่มเหล้า เล่นการพนัน อีกด้วย ปัจจัยภายนอก เช่น การพัฒนาสาธารณสุขโรค การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม การแพร่กระจายของอำนาจรัฐ ปัจจัยด้านสื่อสารมวลชน เป็นปัจจัยที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรม ส่วนปัจจัยภายในที่สนับสนุน ได้แก่ ปัจจัยด้านนิเวศวิทยา ชาติพันธุ์ บุคลิกภาพ ความเชื่อและประเพณี

สุวิทย์ อีระศาสตร์และคณะ (2530) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม ในชุมชนบ้านเยอ บ้านไทยดำ และบ้านไทยลาว : การศึกษาเปรียบเทียบเฉพาะกรณี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบประวัติศาสตร์ของชุมชน ลักษณะปัจจัยและผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรมในชุมชนบ้านเยอ ไทยดำ และไทยลาว โดยใช้วิธีการวิจัยภาคสนามเก็บข้อมูลเป็นเวลา 1 ปี โดยใช้เทคนิควิธีการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ผลการวิจัยพบว่า การตั้งถิ่นฐานของทั้งสามชุมชนมีความคล้ายกัน แต่ประวัติศาสตร์ความเป็นมาและอายุแต่ละชุมชนนั้นแตกต่างกัน ลักษณะทางเศรษฐกิจทั้งสามชุมชนคล้ายกันในด้านอาชีพ การแลกเปลี่ยนแรงงาน และวิถีทางเศรษฐกิจซึ่งเปลี่ยนแปลงจากระบบเศรษฐกิจแบบยังชีพมาเป็นระบบเศรษฐกิจแบบเงินสด ทางการเมือง รัฐเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในชุมชน และชาวบ้านมีทัศนคติที่ดีต่อรัฐ ลักษณะเครือญาติและครอบครัวแต่ละชุมชนเปลี่ยนไปอย่างช้า ๆ และแตกต่างกันในเรื่องแบบแผนครอบครัว บทบาทของพ่อแม่ การแต่งงานและการแบ่งมรดก ซึ่งในบ้านไทยเยอและบ้านไทยลาวนั้นมีความห่างเหินกันมากขึ้น โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ แต่บ้านไทยดำยังแน่นแฟ้นเหมือนในอดีต การศึกษานิยมเรียนต่อในระดับสูงมากขึ้นกว่าในอดีต บทบาทของครูมีมากขึ้นกว่าในอดีต การสาธารณสุขนิยมการแพทย์แผนตะวันตกมากขึ้น ระบบความเชื่อและประเพณี เปลี่ยนแปลงไปอย่างช้า ๆ และแตกต่างกันไปตามแต่ละชุมชน กล่าวโดยสรุปอัตราการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจในแต่ละชุมชนมีมากกว่าการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง สังคมและวัฒนธรรมตามลำดับ โดยปัจจัยที่สนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงคือปัจจัยทางนิเวศวิทยา ปัจจัยด้านชาติพันธุ์ และปัจจัยด้านบุคลิกภาพ ปัจจัยดังกล่าวมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจคล้ายคลึงกันทั้งสามชุมชนและเป็นอัตราที่เร็วกว่าด้านอื่น การเปรียบเทียบผลกระทบการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจคล้ายกันทั้งสามชุมชนคือ การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ด้านการเกษตร การมีหนี้สินมากขึ้นและทัศนคติต่อฐานะของชาวบ้านนั้นมีฐานะเดียวกัน ส่วนด้านการเมืองทั้งสามชุมชนคล้ายกันคือกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้นและคุ้นเคยกับเจ้าหน้าที่รัฐมากขึ้น ด้านสังคมและวัฒนธรรมมีความคล้ายคลึงกันทั้งสามชุมชน คือ การมีสิ่งอำนวยความสะดวกในครัวเรือน การพัฒนาคุณภาพชีวิต ทัศนคติที่ดีต่อการพัฒนาท้องถิ่นและเจ้าหน้าที่รัฐ การกลมกลืนทางวัฒนธรรมและปัญหาสังคมในชุมชน แต่สิ่งที่ไม่ได้รับผลกระทบได้แก่ การปฏิบัติในครัวเรือนในเรื่องศาสนาและเชื่อ

ฟังผู้ที่มีอาวุโส แต่ก็แตกต่างกันไปในแต่ละชุมชน ดังนั้นผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจมีมากกว่าผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง สังคมและวัฒนธรรมตามลำดับ

สรุปว่า การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเกิดจากปัจจัยหรือสาเหตุหลายอย่าง ทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งปกติที่เกิดขึ้นกับทุกสังคม แสดงว่าสังคมนั้น ๆ ยังมีความเคลื่อนไหวอยู่ การเปลี่ยนแปลงทำให้เกิดผลกระทบซึ่งมีทั้งเชิงลบและเชิงบวก นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงด้านหนึ่ง ก็ทำให้เกิดผลกระทบอีกหลายด้าน เช่น ด้านวัฒนธรรม สังคม ด้านเศรษฐกิจ และการเมือง

2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นหมากรุก

ธนิตร์ ศรีก๊กเจริญ (2552) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากรุกไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาพัฒนาการของศิลปะหมากรุกไทย และ 2. ศึกษาวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากรุกไทย โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) แบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 ผู้เผยแพร่และพัฒนาศิลปะหมากรุกไทย กลุ่มที่ 2 ผู้เล่นหมากรุกไทยเพื่อความเป็นเลิศ (ระดับชั้นแนวหน้าที่มีผลงานในระดับประเทศ) และกลุ่มที่ 3 ผู้เล่นหมากรุกไทยเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ จากพื้นที่ศึกษาชุมชนหมากรุกองค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่เอกสารที่เกี่ยวข้องหลักฐานเชิงประจักษ์ที่เป็นวัตถุ ภาพถ่าย และการศึกษาภาคสนาม ผลของการศึกษาพบว่า 1. พัฒนาการของศิลปะหมากรุกไทยในประเทศไทยมีการเล่นมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน จากหลักฐานเช่นการค้นพบตัวหมากรุกสังคโลก ตัวหมากรุกเคลือบจากแหล่งเวียงกาหลงซึ่งอยู่ในสมัยสุโขทัย บันทึกลงของนายตู่รแปง ซึ่งเข้ามาเมืองไทยสมัยพระนารายณ์ได้บันทึกว่าคนไทยนิยมเล่นหมากรุกกับสากกันอย่างแพร่หลาย และในวรรณคดีไทยเรื่องต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเล่นหมากรุกได้แก่เรื่องขุนช้างขุนแผน ไชยเชษฐ์ รามเกียรติ์ และอิเหนา เป็นต้น นอกจากนี้วิถีชีวิตหรือกลยุทธ์ของหมากรุกด้วยกลถอยเอาชนะนั้นมีส่วนช่วยปกป้องประเทศชาติในสมัยธนบุรีรบกับกองทัพพม่า ต่อมาในยุคปัจจุบันพบว่ากลุ่มผู้เล่นหมากรุกไทยนั้นมักจะรวมตัวกันเล่นหมากรุกไทยเป็นชมรมหรือกลุ่ม และยังได้มีผู้พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้สามารถเล่นแบบออนไลน์ อีกด้วย 2. ผลการศึกษาวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากรุกไทย แบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน คือ (1.) คุณค่าในตัวของศิลปะหมากรุกไทย 2.คุณค่าของศิลปะหมากรุกไทยที่มีต่อบุคคล 4 ด้าน คือ (2.1) ด้านร่างกาย (2.2) ด้านจิตใจ หรืออารมณ์ (2.3) การดำเนินชีวิตประจำวันและการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม (2.4) การพัฒนาสติปัญญาและการฝึกความคิดในการวางแผนอย่างเป็นระบบ และ 3. คุณค่าของศิลปะหมากรุกไทยที่มีต่อสังคม ได้แก่ (3.1) คุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมที่เป็นกิจกรรมนันทนาการที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย (3.2) คุณค่าด้านภาษาและวัฒนธรรม จากสำนวนและวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการเล่นหมากรุกไทย (3.3) คุณค่าด้านศิลปกรรมจากศิลปะการแสดงหมากรุกคน จากผลของการศึกษาทำให้เห็นถึงพัฒนาการของศิลปะหมากรุกไทยที่มีการเล่นมายาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน อันเป็นศาสตร์และศิลป์ที่สอนกระบวนคิดอย่างเป็นระบบของรูปแบบการเล่นที่มีเอกลักษณ์ ตลอดจนผลของการศึกษาเรื่องคุณค่าของศิลปะหมากรุกไทยที่มีต่อบุคคล ตลอดจนสังคมอันเป็นที่ประจักษ์ ด้วยเหตุนี้จึงสมควรที่จะได้มีการอนุรักษ์และพัฒนาให้ศิลปะหมากรุกไทยอันเป็นการละเล่นที่ทรงคุณค่าทรงคุณประโยชน์ต่อบุคคลสังคม และทรงความเป็นไทยให้เกิดการแพร่หลายสืบต่อไป

กิติโรจน์ ปั่นทรนนทกะ (2551) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของการใช้ชุดกิจกรรมการสอนคณิตศาสตร์ด้วยหมากรูกไทยที่มีต่อทักษะการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการสอนคณิตศาสตร์ด้วยหมากรูกไทยที่มีต่อทักษะการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอิสลามวิทยาลัยแห่งประเทศไทย กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 ที่เล่นหมากรูกไทยไม่เป็นและสนใจสมัครเข้าร่วมทำกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนคณิตศาสตร์ด้วยหมากรูกไทย ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 20 คน ดำเนินการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนคณิตศาสตร์ด้วยหมากรูกไทย แบบแผนการวิจัยเป็นแบบ One-Group Pretest-Posttest Design และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการทางสถิติ t-test for Dependent Samples ผลการศึกษาพบว่า ทักษะการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการใช้ชุดกิจกรรมการสอนคณิตศาสตร์ด้วยหมากรูกไทยสูงกว่าก่อนใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิชาติ วิวัฒน์วิงศ์ (2542) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการใช้พื้นที่สาธารณะในการพักผ่อนหย่อนใจ : ศึกษากรณีกลุ่มคนเล่นหมากรูกจีนในสวนลุมพินี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้พื้นที่สาธารณะให้เป็นพื้นที่ส่วนตัวและค้นหาสาเหตุในการมาพักผ่อนหย่อนใจของกลุ่มหมากรูกจีนในสวนลุมพินีด้วยการวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณาและใช้แนวคิดพื้นที่สาธารณะและการพักผ่อนหย่อนใจเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ผลการศึกษาพบว่า สวนลุมพินีซึ่งเป็นพื้นที่เปิดโล่งกว้างมีความสะดวกสบาย มีกิจกรรมมากมาย และการออกแบบตกแต่งที่สวยงาม ประกอบกับสภาพแวดล้อมที่อุดมไปด้วยต้นไม้ใหญ่ สนามหญ้าเขียวขจีควบคู่กับแหล่งน้ำและสรรพสัตว์ นำมาซึ่งความร่มรื่นเปรียบเสมือนปอดของเมืองที่อยู่ใจกลางกรุงเทพมหานครที่มีแต่มลพิษและความแออัด เป็นเหตุผลหนึ่งที่สร้างความพึงพอใจและทำให้กลุ่มคนเล่นหมากรูกจีนได้มาใช้เพื่อสัมผัสกับอากาศที่สดชื่น ยังพบว่าในการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนเล่นหมากรูกจีนมีการใช้พื้นที่สาธารณะให้เป็นพื้นที่ส่วนตัวเสมือนบ้าน เกิดภาพที่ซ้อนทับกันระหว่างพื้นที่สาธารณะกับพื้นที่ส่วนตัวซึ่งเป็นการใช้พื้นที่สาธารณะแบบไทยที่แตกต่างจากต่างประเทศ

บุญเสริม กิจศิริกุล (2539) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องคอมพิวเตอร์หมากรูกไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบอัลกอริทึมค้นหาในหมากรูกไทย ได้แก่ อัลกอริทึมมินิแมกซ์+การลดทอนโดยอัลฟาเบตา อัลกอริทึม B* และอัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซี นำอัลกอริทึมมาพัฒนา โปรแกรมเล่นเกมหมากรูกไทยและหาข้อสรุปของอัลกอริทึมที่เหมาะสมในเกมหมากรูกไทยเรานิยามฟังก์ชันฮิวริสติกที่เหมาะสมต่อการเขียนโปรแกรมของอัลกอริทึมในหมากรูกไทย และทำการทดลองเพื่อเปรียบเทียบอัลกอริทึม การทดลองแบ่งออกเป็น 4 ชุดเพื่อใช้แข่งกันชุดละ 10 เกม การทดลองในแต่ละชุดได้ออกแบบขึ้นเพื่อวัดค่าคะแนนของหมากที่เหลือเมื่อควบคุมให้จำนวนโนหนดที่สร้างได้ในแต่ละอัลกอริทึมใกล้เคียงกัน หรือวัดค่าคะแนนของหมากที่เหลือเมื่อควบคุมเวลาในการสร้างตาเดินจากแต่ละอัลกอริทึมภายในเวลาเท่ากัน ทำการวัดประสิทธิภาพของอัลกอริทึมตามการทดลองที่ออกแบบไว้ โดยใช้โปรแกรมหมากรูกไทยที่พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยพบว่า 1) อัลกอริทึม B* ไม่เหมาะสมกับหมากรูกไทย เนื่องจากการนิยามฟังก์ชันฮิวริสติกสำหรับการลู่ออกของอัลกอริทึมเป็นไปได้ยาก 2) อัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซีสร้างตาเดินได้ดีกว่าอัลกอริทึมมินิแมกซ์+การลดทอนโดยอัลฟาเบตา

เนื่องจากสับสนได้ลึกกว่าเมื่อกำหนดให้แต่ละอัลกอริทึมสร้างโหมดได้ใกล้เคียงกัน และ 3) อัลกอริทึมมินิแมกซ์+การลดทอนโดยอัลฟาเบตาสร้างตาเดินได้ดีกว่าอัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซี เนื่องจากสร้างโหมดได้มากกว่า เมื่อกำหนดให้แต่ละอัลกอริทึมสร้างตาเดินภายในเวลาเท่ากัน โดยสรุปอัลกอริทึมมินิแมกซ์+การลดทอนโดยอัลฟาเบตามีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในเกมหมากรุกไทยมากกว่าอัลกอริทึมอื่น เนื่องจากประสิทธิภาพที่เหนือกว่าในด้านความเร็วของการสืบค้น และพื้นที่หน่วยความจำที่ใช้ อย่างไรก็ตามอัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซีเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจ ในแง่ของการสร้างตาเดินที่มีคุณภาพ หากแต่ยังมีความต้องการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพด้านความเร็ว และพื้นที่หน่วยความจำที่ใช้

พีรพงษ์ เจียรณัย (2538) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษอัลกอริทึมการสืบค้นในเกมหมากรุกไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบอัลกอริทึมแบบเลือกในทางลึก ได้แก่ อัลกอริทึมอัลฟาเบตา และอัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซีในเกมหมากรุกไทย พัฒนาโปรแกรมเล่นเกมหมากรุกไทยโดยใช้อัลกอริทึมทั้งสองนี้ และหาข้อสรุปของอัลกอริทึมที่เหมาะสมในเกมหมากรุกไทย การหาข้อสรุปของอัลกอริทึมที่เหมาะสมในเกมหมากรุกไทยนั้น ทำได้โดยการทดลองซึ่งแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มแต่ละกลุ่มเป็นการแข่งกันระหว่างอัลกอริทึมเป็นจำนวน 10 เกม การพิจารณาว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะจะพิจารณาจากการรุกฆาตหรือการมีค่าคะแนนของตัวหมากสูงกว่า ทั้งนี้ไม่นับกรณีที่เกิดการเดินวนซ้ำ ผลแต่ละชุดการทดลองจะสรุปในรูปสัดส่วนการชนะของอัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซีและอัลกอริทึมอัลฟาเบตา เกมใดที่ไม่จบด้วยการรุกฆาตหรือมีผลต่างของคะแนนของตัวหมากจะไม่นำมาพิจารณา การทดลองกลุ่มที่ 1 กำหนดพารามิเตอร์ของอัลกอริทึมทั้งสองเพื่อให้สร้างโหมดได้จำนวนใกล้เคียงกันตาเดิน ผลที่ได้คือ 6:1 การทดลองกลุ่มที่ 2 จำนวนกึ่ง แยกของอัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซีเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้ตาเดินที่ดีที่สุด ผลที่ได้คือ 8:0 การทดลองกลุ่มที่ 3 เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ 1 เพิ่มความลึกของอัลกอริทึมอัลฟาเบตา เพื่อให้เวลาของทั้งสองอัลกอริทึมที่เพิ่มขึ้นเท่า ๆ กัน ผลที่ได้คืออัลกอริทึมอัลฟาเบตาชนะเพิ่มมากขึ้นเป็น 4:5 การทดลองชุดที่ 4 เปรียบเทียบกับชุดที่ 3 เพิ่มค่าขีดแบ่งและจำนวนกึ่งแยกของโหมด เพื่อให้ทั้งสองอัลกอริทึมสร้างโหมดได้จำนวนมากกว่าหนึ่งพันโหมดต่อตาเดิน ผลที่ได้คืออัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซีชนะมากกว่าด้วยสัดส่วน 7:3 การทดลองชุดที่ 5 เปรียบเทียบกับการทดลองชุดที่ 3 เพิ่มความลึกของอัลกอริทึมอัลฟาเบตา เพื่อให้เวลาที่ใช้ในการสร้างตาเดินของทั้งสองอัลกอริทึมใช้เวลาเท่า ๆ กัน แม้ว่าจะเป็นผลดีต่ออัลกอริทึมอัลฟาเบตาด้วยสัดส่วน 3:5 แต่ยังคงแสดงให้เห็นว่าอัลกอริทึมอัลฟาเบตาได้พัฒนาเพิ่มขึ้นเล็กน้อย อัลกอริทึมอัลฟาเบตาที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ถูกจำกัดโดยระดับความลึกในการสืบค้นและใช้เวลาในการทำงานน้อยกว่าอัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซี ถ้าเวลา ไม่เป็นข้อจำกัดและทั้งสองอัลกอริทึมสร้างจำนวนโหมดได้ใกล้เคียงกันแล้ว อาจสรุปได้ว่าอัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซีสร้างตาเดินได้ดีกว่าอัลกอริทึมอัลฟาเบตาในโปรแกรมหมากรุกไทย และการศึกษาในโอกาสต่อไปควรพัฒนาประสิทธิภาพด้านความเร็วในการสืบค้นและพื้นที่หน่วยความจำที่ใช้ของอัลกอริทึมตัวเลขคอนสไปเรซีในโปรแกรมหมากรุกไทยนี้

สรุปได้ว่า การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับหมากรุกนั้นมีหลายด้าน เพราะหมากรุกเป็นวัฒนธรรมสากลที่ปรากฏในหลายประเทศมานานแล้ว สารสำคัญของหมากรุกเกี่ยวข้องกับวิชาความรู้ทาง

วิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะคณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เดียวกันหมากรุกก็มีสาระเกี่ยวข้องกับ
สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์อีกด้วย ในฐานะเป็นกีฬาที่ทำให้เกิดสมาธิ ทำให้เกิดการผ่อนคลาย

