

การละเล่นพื้นบ้านไทยในยุคสารสนเทศ : จากภูมิปัญญา
สู่กรอบนวัตกรรมเพื่อสุขภาวะและความยั่งยืน

THAI FOLK GAMES IN THE INFORMATION AGE : FROM WISDOM TO
AN INNOVATIVE FRAMEWORK FOR WELL-BEING AND SUSTAINABILITY

เดชภณ ทองเดิม

Tachapon Tongterm

Received: January 18, 2025

Revised: September 14, 2025

Accepted: September 25, 2025

บทคัดย่อ

การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลได้ส่งผลให้การละเล่นพื้นบ้านไทยซึ่งเคยเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวันค่อยๆ ลดบทบาทลง และถูกแทนที่ด้วยรูปแบบนันทนาการเชิงดิจิทัลที่เปลี่ยนพฤติกรรมการเล่น และการบริโภคสื่อของเด็กและเยาวชนอย่างสิ้นเชิง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้ไม่เพียงกระทบต่อสมรรถภาพทางกายและสุขภาวะจิตใจ แต่ยังนำไปสู่การสูญเสียการเรียนรู้ผ่านร่างกาย และทุนทางวัฒนธรรมที่เคยเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนามนุษย์เชิงองค์รวม ดังนั้นบทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์พลวัตของพฤติกรรมนันทนาการของเด็กและเยาวชนไทยในยุคสารสนเทศและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการละเล่นพื้นบ้าน 2) สังเคราะห์และนำเสนอกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่ผสมผสานศาสตร์การกีฬาและเทคโนโลยีเพื่อสร้างนวัตกรรมนันทนาการจากฐานการละเล่นพื้นบ้าน และ 3) เสนอแนวทางเชิงนโยบายและการขับเคลื่อนเชิงระบบเพื่อส่งเสริมสุขภาวะองค์รวมและธำรงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเยาวชนไทย โดยใช้การสังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัยและกรอบแนวคิดร่วมสมัย ผลการวิเคราะห์ยืนยันว่าการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นไปสู่สื่อดิจิทัลส่งผลกระทบต่อสุขภาวะองค์รวม และทำให้การละเล่นพื้นบ้านเสี่ยงต่อการสูญหาย ขณะเดียวกันการสังเคราะห์กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการละเล่นพื้นบ้าน (Thai Folk Games Preservation Model in the Digital Era: TFG-PM) ได้ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของการบูรณาการแกนความรู้ด้านนันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬา และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างนวัตกรรมที่ทำให้การละเล่นพื้นบ้านกลับมามีชีวิตอีกครั้งอย่างร่วมสมัยได้ นอกจากนี้ บทความยังได้นำเสนอแนวทางเชิงนโยบายที่ครอบคลุมตั้งแต่การกำหนดนโยบายในระดับชาติและท้องถิ่น การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลและพื้นที่ต้นแบบ การมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน การสร้างความร่วมมือหลายภาคส่วน การเสริมศักยภาพบุคลากรและงานวิจัย ไปจนถึงการเชื่อมโยงสู่ความร่วมมือระดับนานาชาติ

ซึ่งการบูรณาการดังกล่าวไม่เพียงช่วยฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านให้กลับมามีบทบาทร่วมสมัย แต่ยังสร้างรากฐานเพื่อเสริมสร้างสุขภาพองค์รวมและดำรงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเยาวชนไทยให้คงอยู่และพัฒนาอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: การเล่นเกมพื้นบ้านไทย, วิทยาศาสตร์การกีฬา, เทคโนโลยีดิจิทัล, สุขภาพองค์รวม, ความยั่งยืน

ABSTRACT

The transition to the digital society has gradually reduced the role of Thai folk games, which once formed an integral part of everyday life, as they have been replaced by digital recreation that has fundamentally altered the play behaviors and media consumption of children and youth. This transformation not only undermines physical fitness and mental well-being but also results in the loss of embodied learning and cultural capital, both of which have long been fundamental to holistic human development. Therefore, this article aims to 1) analyze the dynamics of recreational behaviors among Thai children and youth in the digital society and their impacts on folk games; 2) synthesize and present an integrative conceptual framework that merges sports science and digital technology to create innovative recreation rooted in folk games; and 3) propose policy directions and systemic driving mechanisms to promote holistic well-being while safeguarding the cultural identity of Thai youth. Drawing upon synthesized knowledge from research and contemporary conceptual frameworks, the analysis confirms that the shift toward digital recreation negatively affects holistic well-being and places folk games at risk of disappearance. At the same time, the Thai Folk Games Preservation Model in the Digital Era (TFG-PM) demonstrates the potential of integrating recreation, sports science, and digital technology to revitalize folk games and restore their contemporary vitality. Furthermore, the article proposes comprehensive policy directions ranging from national and local policy formulation, digital platform and prototype space development, family and community engagement, and multi-sectoral collaboration to capacity building, research advancement, and international cooperation. Such integration not only revives the role of folk games in contemporary society but also establishes a foundation for enhancing holistic well-being and sustaining the cultural identity of Thai youth in the twenty-first century.

Keywords : Thai Folk Games, Sports Science, Digital Technology, Holistic Well-Being, Sustainability

บทนำ

การเปลี่ยนผ่านทางสังคมเข้าสู่ยุคสารสนเทศ (information age) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร และเทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นทรัพยากรสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม ได้ก่อให้เกิดพลวัตครั้งใหญ่ที่พลิกโฉมวิถีชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและคุ้นชินกับการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านโลกเสมือน (virtual world) โดยพฤติกรรมการเล่นซึ่งเคยเป็นกิจกรรมกลางแจ้งที่เน้นการเคลื่อนไหว และการสร้างความสัมพันธ์เชิงกายภาพกลับถูกแทนที่ด้วยการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับกิจกรรมบนหน้าจอ เช่น การเล่นเกมออนไลน์ และการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล (Kim & Kim, 2023) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่เพียงจำกัดอยู่การใช้เวลาว่าง แต่ยังส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาการของเยาวชนอย่างเป็นระบบ (Song et al., 2020) โดยกระแสการเปลี่ยนผ่านนี้สัมพันธ์กับการลดลงของกิจกรรมกลางแจ้ง ในระดับปฐมวัย อันเป็นปัจจัยที่นักวิชาการชี้ว่ามีผลโดยตรงต่อพัฒนาการทางกายภาพและทักษะทางสังคม (Matafwali & Mofu, 2023) การละเลยกิจกรรมการเล่นที่เน้นการเคลื่อนไหวส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานและการมีส่วนร่วมทางสังคมของเยาวชน (Fauzi et al., 2023) อีกทั้งยังสัมพันธ์กับระดับสุขภาวะทางจิตใจ (psychological well-being) ที่ลดลงในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษา อันเกิดจากการขาดกิจกรรมการเล่นเชิงร่างกายและการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกจริง (Dese et al., 2023) ซึ่งสถานการณ์เหล่านี้จึงทำให้การทำความเข้าใจพลวัตของพฤติกรรมนันทนาการ ในยุคสารสนเทศมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการละเล่นพื้นบ้านไทย และฐานรากทางวัฒนธรรมของสังคมร่วมสมัย

ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และความรุดคืบของวัฒนธรรมสมัยใหม่ การละเล่นพื้นบ้านไทย กำลังเผชิญความเสื่อมถอยจนมีความเสี่ยงสูงที่จะสูญหายไปจากวิถีชีวิตประจำวันของเยาวชนไทย ปัญหานี้ไม่ใช่เพียงการลดลงของกิจกรรมนันทนาการ (recreational activities) แต่ยังส่งผลกระทบต่อสุขภาวะองค์รวม ความสัมพันธ์ทางสังคม และการธำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์วัฒนธรรมของชุมชน โดยการละเล่นพื้นบ้านในอดีตทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทางสังคมที่ช่วยหล่อหลอมค่านิยมและจริยธรรม เสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวและชุมชน รวมทั้งถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นและทักษะชีวิตจากรุ่นสู่รุ่น (Jonsson, 2013) ซึ่งการศึกษาที่ผ่านมายืนยันได้ว่าการละเล่นพื้นบ้านยังคงเป็นทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ที่เชื่อมโยงผู้คนเข้ากับสังคมรอบตัวอย่างลึกซึ้ง (กนกวรรณ ทองดำสิงห์ และคณะ, 2561) อย่างไรก็ตาม การลดบทบาทของกิจกรรมเหล่านี้ทำให้เกิดการสูญเสียการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ทางกาย (embodied learning) ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญต่อสมรรถภาพทางกาย สุขภาพจิตใจ และทักษะทางสังคมของเยาวชน (Fabian, 2021) อีกทั้งยังสะท้อนการถดถอยของภูมิปัญญาและความทรงจำร่วมที่เคยเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงความเป็นชุมชนในสังคมไทย

แม้จะมีความพยายามศึกษาและอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านในหลากหลายรูปแบบ แต่แนวททางส่วนใหญ่ยังคงจำกัดอยู่ในเชิงบันทึก การฟื้นฟูเชิงพิธีกรรม หรือการเน้นคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ขณะที่การบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์สมัยใหม่เข้ามาสนับสนุนการพัฒนาเชิงนวัตกรรมยังมีอยู่น้อยมาก สำหรับการผสมผสานการละเล่นพื้นบ้านเข้ากับหลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา (sports science) เพื่อพัฒนาทักษะทางกายและสุขภาวะของเด็กและเยาวชนก็พบว่ามีการศึกษาไว้ที่ค่อนข้าง

น้อยเช่นเดียวกัน (เดชภณ ทองเติม และคณะ, 2567ก; เดชภณ ทองเติม และคณะ, 2567ข; เดชภณ ทองเติม และคณะ, 2567ค) ส่วนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (digital technology) เพื่อออกแบบกิจกรรมที่ร่วมสมัยและเข้ากับวิถีชีวิตยุคใหม่พบว่าเริ่มมีนักวิจัยไทยให้ความสนใจมากขึ้น (Nasrulloh et al., 2024; ทิพย์สุนทร์ เพชรโอภาส และบุญชู บุญลิขิตศิริ, 2558; ธัญญวดี กำจรรักษ์ และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์, 2566) การผสมผสานทั้งสองมิตินี้ถือเป็นแนวทางที่จะช่วยสร้างนวัตกรรมนันทนาการที่ไม่เพียงอนุรักษ์คุณค่าทางวัฒนธรรม แต่ยังตอบโจทย์ความต้องการและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทยในโลกดิจิทัลได้อย่างแท้จริง ดังนั้นบทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์พลวัตของพฤติกรรมนันทนาการของเด็กและเยาวชนไทยในยุคสารสนเทศและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการละเล่นที่บ้าน 2) สังเคราะห์และนำเสนอกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่ผสานวิทยาศาสตร์การกีฬาและเทคโนโลยีเพื่อสร้างนวัตกรรมนันทนาการจากฐานการละเล่นที่บ้าน และ 3) เสนอแนวทางเชิงนโยบายและการขับเคลื่อนเชิงระบบเพื่อส่งเสริมสุขภาวะองค์รวมและธำรงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเยาวชนไทย โดยผู้เขียนมีความคาดหวังว่าบทความนี้จะสามารถวางรากฐานองค์ความรู้ใหม่ที่ช่วยคืนคุณค่าให้กับการละเล่นที่บ้าน พร้อมทั้งสร้างคุณภาพ เชิงวิชาการและเชิงนโยบายในการเสริมสร้างสุขภาวะและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในสังคมโลกยุคสารสนเทศได้

กรอบแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทำความเข้าใจการละเล่นที่บ้านในบริบทสังคมร่วมสมัยจำเป็นต้องตั้งอยู่บนรากฐานทางวิชาการที่มั่นคง ดังนั้นการทบทวนวรรณกรรมครั้งนี้ผู้เขียนจะเชื่อมโยงแนวคิดด้านนันทนาการเพื่อการพัฒนา เข้ากับหลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา และศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนกรณีศึกษาสากล เพื่อสร้างกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่สามารถใช้เป็นฐานในการออกแบบนวัตกรรมนันทนาการอย่างยั่งยืน ดังนี้

1. แนวคิดด้านนันทนาการเพื่อการพัฒนาและสุขภาวะองค์รวม

นันทนาการ (recreation) ในเชิงวิชาการได้รับการยอมรับว่าเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่ก่อให้เกิดผลลัพธ์เกินกว่าการพักผ่อน หากแต่เป็น “พื้นที่สร้างสรรค์” ที่ช่วยหล่อหลอมทั้งสุขภาพกาย จิตใจ ความสัมพันธ์ทางสังคม และการธำรงคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แนวคิดนันทนาการเพื่อการพัฒนา (recreation for development) ชีวามนันทนาการมีพลังในการสร้างสุขภาวะองค์รวม (holistic well-being) ที่เชื่อมโยงความสุขส่วนบุคคลเข้ากับความเข้มแข็งของสังคม (Lavega-Burgués et al., 2021) โดยการเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นที่บ้านและเกมดั้งเดิมจึงมิใช่เพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ฝังรากลึกในประสบการณ์ชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชน อีกทั้งงานวิจัยในระดับสากลสะท้อนว่า การละเล่นที่บ้านสามารถเสริมสร้างความหลากหลายทางอารมณ์และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้อย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังช่วยสร้างความตระหนักรู้ ด้านคุณค่าทางสังคมและความยั่งยืน (Saura & Zimmermann, 2021) อีกทั้ง หากพิจารณาในมิติสุขภาพจิต การละเล่นที่อาศัยปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับเพื่อนร่วมกิจกรรมยังเป็นเครื่องมือบำบัดที่ช่วยลดความโดดเดี่ยวในสังคมดิจิทัล ขณะเดียวกัน หลักฐานเชิงประจักษ์จากบริบทไทยยืนยันว่าการละเล่นที่บ้านมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ผ่านการสร้างพื้นที่เรียนรู้ร่วมกัน การแบ่งปัน และการเคารพกติกา (จินตนา นิลทวี และสมพร ชาลีเครือ, 2565)

คุณลักษณะเหล่านี้สะท้อนถึงศักยภาพของการเล่นพื้นบ้านในการเสริมสร้างทุนทางสังคม (social capital) และสร้างสุขภาวะองค์รวมที่ไม่อาจทดแทนได้ด้วยกิจกรรมดิจิทัลเพียงอย่างเดียว ดังนั้นเมื่อเชื่อมโยงเข้ากับกระแสโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคสารสนเทศ แนวคิดนันทนาการเพื่อการพัฒนาและสุขภาวะองค์รวมจึงกลายเป็นกรอบคิดสำคัญที่ช่วยให้การอนุรักษ์และพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยไม่หยุดนิ่งอยู่ในพิธีกรรมหรือการจัดแสดง หากแต่ถูกนำมาปรับใช้เป็นกลไกเชิงสังคมที่ตอบสนองต่อความท้าทายร่วมสมัย ได้แก่ การเสริมสร้างสุขภาพกายและจิตใจ การรักษาสายสัมพันธ์ทางสังคม และการธำรงไว้ซึ่ง อัตลักษณ์วัฒนธรรมในโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

2. หลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬาและการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว

การเล่นพื้นบ้านมิได้เป็นเพียงกิจกรรมนันทนาการเชิงวัฒนธรรม แต่สามารถอธิบายคุณค่าของมันได้อย่างลุ่มลึกผ่านหลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬา โดยเฉพาะในฐานะกลไกการพัฒนามนุษย์เชิงองค์รวม งานวิจัยเชิงทดลองจำนวนมากยืนยันว่าการเล่นพื้นบ้านเป็นแหล่งฝึกฝนที่มีศักยภาพสูงต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (fundamental motor skills) ซึ่งถือเป็นรากฐานของความฉลาดทางกาย (physical literacy) ที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการพัฒนาสมรรถภาพและพฤติกรรมการออกกำลังกายในระยะยาว (Abdullah & Amri, 2018; Akbari et al., 2009) โดยการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ในเกม เช่น มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร หรือแม้แต่กิจกรรมที่ต้องใช้การทรงตัวและการหลบหลีก ล้วนเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนที่ (locomotor skills) และทักษะการใช้อุปกรณ์ (manipulative skills) ได้อย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับหลักการฝึกในเชิงวิทยาศาสตร์กีฬา นอกจากนี้ การสังเคราะห์เชิงทฤษฎีได้ชี้ให้เห็นว่าการเล่นพื้นบ้านได้ทำหน้าที่เสมือน “สนามฝึกตามธรรมชาติ” ที่บ่มเพาะการเคลื่อนไหวด้วยกลไกของชีวกลศาสตร์การเคลื่อนไหว (movement biomechanics) และสรีรวิทยาการออกกำลังกาย (exercise physiology) โดยที่ผู้เล่นไม่รู้ตัว (Hussain & Cheong, 2022) ซึ่งการเคลื่อนไหวที่แฝงอยู่ในกิจกรรมเหล่านี้ยังช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงและทนทานของกล้ามเนื้อ (muscular strength and endurance) ความคล่องแคล่วว่องไว (agility) การทรงตัว (balance) และการประสานงานระหว่างระบบประสาทและกล้ามเนื้อ (coordination) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของสมรรถภาพทางกายขั้นพื้นฐาน ในขณะเดียวกันหลักฐานจากบริบทไทยก็ยืนยันเช่นเดียวกันว่า โปรแกรมการเล่นพื้นบ้านอีสานสามารถพัฒนาสมรรถภาพทางกายและลดระดับความเครียดในเยาวชนได้อย่างมีนัยสำคัญ (ปริวัตร ปาโส และพนิดา ชูเวช, 2565) ซึ่งผลลัพธ์นี้ตอกย้ำว่าการเล่นพื้นบ้านมิได้เป็นเพียงกิจกรรมดั้งเดิม แต่ยังเป็นเครื่องมือเชิงวิทยาศาสตร์ที่สามารถเทียบเคียงกับการออกกำลังกายสมัยใหม่ได้อย่างแท้จริง และนอกจากนี้การทบทวนงานวิจัยเชิงระบบยังได้ข้อสรุปสอดคล้องกันว่าการเล่นพื้นบ้านส่งผลต่อสุขภาพกาย และจิตในภาพรวมทั้งด้านการพัฒนาสมรรถภาพ การป้องกันโรค และการเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตใจ (Nasrulloh et al., 2024) ดังนั้น เมื่อมองในมิติวิทยาศาสตร์การกีฬา จึงสามารถกล่าวได้ว่าการเล่นพื้นบ้านคือเครื่องมือฝึกองค์รวมที่ผสานองค์ความรู้ด้านการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย และการพัฒนาจิตใจเข้าไว้ด้วยกัน และหากได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมเยาวชนในยุคสารสนเทศ ก็ย่อมสามารถเป็นรากฐานในการสร้างนวัตกรรมนันทนาการที่ตอบสนองต่อความท้าทายร่วมสมัยได้อย่างยั่งยืน

3. ศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์กิจกรรมนันทนาการร่วมสมัย

ในยุคที่เด็กและเยาวชนคุ้นชินกับการใช้ชีวิตผ่านสื่อดิจิทัล การมองเทคโนโลยีเพียงในฐานะอุปกรณ์ต่อการสืบสานการเล่นพื้นบ้านย่อมไม่เพียงพอ ตรงกันข้าม เทคโนโลยีกำลังถูกพัฒนาให้เป็นเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์เพื่อการอนุรักษ์และสร้างนวัตกรรมด้านนันทนาการ กรณีของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (virtual reality: VR) และความเป็นจริงเสริม (augmented reality: AR) แสดงให้เห็นศักยภาพในการสร้างประสบการณ์การเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงลึกและกระตุ้นการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา ซึ่งสามารถทำให้เยาวชนเข้าถึงภูมิปัญญาดั้งเดิมได้ในรูปแบบที่ทันสมัยและน่าสนใจ (Krumpfen et al., 2021; Pérez et al., 2024) อีกทั้ง ศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลยังสะท้อนผ่านการขยายโอกาสการเข้าถึงและการมีส่วนร่วม การเล่นที่เคยถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขของเวลาและสถานที่สามารถถูกถ่ายทอดในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ได้โดยไม่ต้องอยู่ในชุมชนต้นทาง อีกทั้ง การออกแบบเกมและแอปพลิเคชันที่พัฒนาจากหลักการของการเล่นพื้นบ้านได้พิสูจน์แล้วว่ามีส่วนช่วยในการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย ทักษะการเคลื่อนไหว และการคิดวิเคราะห์ไปพร้อมกัน (ธัญญวดี กำารภัย และทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์, 2566; Qiu et al., 2024) ซึ่งแนวทางดังกล่าวไม่เพียงตอบโจทยความต้องการของเยาวชนในยุคสารสนเทศ แต่ยังทำให้การเล่นพื้นบ้านกลับมาเป็นเครื่องมือพัฒนาที่มีพลังในระดับสังคมร่วมสมัย และยิ่งไปกว่านั้น การพัฒนาเทคโนโลยีเชิงลึก เช่น การใช้ VR เพื่อการสำรวจโบราณวัตถุที่เสริมด้วยการตอบสนองทางสัมผัส (haptic feedback) ได้เปิดมิติใหม่ในการสร้างประสบการณ์มรดกทางวัฒนธรรมที่มีความสมจริงและโต้ตอบได้ (Liu et al., 2021) การสังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิเคราะห์เชิงระบบยังย้ำว่า VR และเกมดิจิทัลสามารถเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและการสร้างความยั่งยืนในระยะยาว (Theodoropoulos & Antoniou, 2022) ดังนั้น เทคโนโลยีดิจิทัลจึงมิได้เป็นเพียงตัวแทนของการเปลี่ยนแปลง แต่เป็นสะพานเชื่อมที่สามารถฟื้นฟูและสร้างความร่วมสมัยให้กับการเล่นพื้นบ้านไทยในฐานะกิจกรรมนันทนาการที่มีพลังในการเสริมสร้างสุขภาวะ และอัตลักษณ์วัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

4. กรณีศึกษาสากลว่าด้วยพลวัตของการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านในต่างประเทศ

พลวัตของการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านมิได้จำกัดอยู่เพียงบริบทของสังคมไทย หากแต่เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลกซึ่งต่างนำเกมพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้เพื่อตอบสนองต่อความท้าทายทางสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยหลักฐานเชิงประจักษ์สะท้อนว่าการเล่นพื้นบ้านสามารถทำหน้าที่เป็น “สะพานเชื่อมทางวัฒนธรรม” ที่ช่วยเสริมสร้างความไว้วางใจและความสมานฉันท์ในสังคม โดยเฉพาะในบริบทของสังคมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์หรือหลังความขัดแย้ง ตัวอย่างที่โดดเด่นคือประเทศแถบคาบสมุทรบอลข่าน ซึ่งการฟื้นฟูกิจกรรมการเล่นถูกใช้เป็นกลไกในการบูรณาการทางสังคมและสร้างความเข้าใจร่วมกัน (Anastasovski et al., 2016) กรณีดังกล่าวยืนยันว่าการเล่นมิได้เป็นเพียงกิจกรรมบันเทิง แต่สามารถกลายเป็นเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์ในการสร้างความสงบและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมที่เปราะบางได้ ส่วนในอีกด้านหนึ่ง การผสมผสานเทคโนโลยีกับภูมิปัญญาท้องถิ่นก็เป็นอีกแนวโน้มที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ตัวอย่างจากประเทศอินเดียที่มีการพัฒนาเกมดิจิทัลโดยดัดแปลงจากเกมพื้นบ้านในหมู่บ้านเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สำหรับเด็กในชนบท แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีมิได้เป็นเพียงสื่อกลางของความทันสมัย หากแต่สามารถเป็นเครื่องมือในการสืบทอดภูมิปัญญาจากรุ่นหนึ่งสู่รุ่นถัดไป และ

ในขณะที่เดียวกันยังสร้างแรงจูงใจทางการศึกษาและเพิ่มความเสมอภาคทางการเรียนรู้ (Kam et al., 2009) ซึ่งการประยุกต์ในลักษณะนี้สะท้อนถึงศักยภาพของการเล่นพื้นบ้านในการเข้าสู่โลกดิจิทัลโดยไม่สูญเสียคุณค่าดั้งเดิม แต่กลับขยายบทบาทให้กว้างขึ้นในมิติการพัฒนา และนอกจากนี้ งานวิจัยในยุโรปยังได้พัฒนาแนวคิดการใช้เกมและกีฬาพื้นบ้านเป็นเครื่องมือในการสอนเรื่องความยั่งยืน (sustainability) ภายในระบบการศึกษา ซึ่งเป็นการยกระดับการเล่นพื้นบ้านจากกิจกรรมเพื่อความบันเทิงไปสู่กลไกการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับความท้าทายระดับโลก เช่น การสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและการอยู่ร่วมกันอย่างสมดุล (Luchoro-Parrilla et al., 2024) บทเรียนเหล่านี้ตอกย้ำว่าการเล่นพื้นบ้านในบริบทสากลมีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับตัวเข้ากับบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีร่วมสมัยได้ ขณะเดียวกันก็ยังธำรงไว้ซึ่งคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ดังนั้น กรณีกิจการจากต่างประเทศจึงถือเป็นหลักฐานสำคัญที่สะท้อนว่า หากประเทศไทยสามารถบูรณาการกรอบแนวคิดด้านนันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬา และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม การเล่นพื้นบ้านไทยก็มียุทธศาสตร์ที่จะก้าวข้ามการเป็นเพียงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม สู่อุปกรณ์นันทนาการที่สร้างทั้งสุขภาวะ อัตลักษณ์ และความยั่งยืนในระดับสากลได้อย่างแท้จริง

จากการสังเคราะห์กรอบแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่าการเล่นพื้นบ้านมิได้มีคุณค่าเพียงในฐานะกิจกรรมนันทนาการ แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนามนุษย์เชิงองค์รวมที่เชื่อมโยงสุขภาวะทางกาย จิตใจ และสังคม อธิบายได้ผ่านแนวคิดนันทนาการเพื่อการพัฒนา หลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬาในการเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหว และศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ช่วยสร้างความร่วมมือ อีกทั้งกรณีกิจการจากต่างประเทศยังช่วยยืนยันได้ว่าการบูรณาการองค์ความรู้เหล่านี้สามารถทำให้การเล่นพื้นบ้านปรับตัวเข้ากับพลวัตของสังคมโลกยุคใหม่ได้อย่างทรงพลัง

พลวัตและผลกระทบของยุคสารสนเทศที่มีต่อการเล่นพื้นบ้าน

การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่สังคมดิจิทัลมิได้เป็นเพียงการปรับเปลี่ยนเทคโนโลยี หากแต่เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมและพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อโครงสร้างวิถีชีวิตของผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อการเล่นพื้นบ้านไทยซึ่งเคยทำหน้าที่เป็นรากฐานของกิจกรรมนันทนาการในการหล่อหลอมสุขภาวะ ทักษะการเคลื่อนไหว และความสัมพันธ์ทางสังคม การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้การเล่นพื้นบ้านต้องเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อนทั้งในระดับพฤติกรรม ปัจเจก และโครงสร้างสังคม ดังนั้น การวิเคราะห์พลวัตเหล่านี้จึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อทำความเข้าใจผลกระทบเชิงระบบที่เกิดขึ้น และเพื่อวางรากฐานสำหรับการพัฒนาแนวทางใหม่ที่สามารถธำรงคุณค่าดั้งเดิมไปพร้อมกับการปรับตัวสู่โลกดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

1. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นและการบริโภคสื่อของเด็กและเยาวชนไทย

การเปลี่ยนผ่านทางสังคมเข้าสู่ยุคสารสนเทศได้สร้างปรากฏการณ์ “นันทนาการเชิงดิจิทัล (digital recreation)” ที่พลิกโฉมพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กและเยาวชนไทย จากเดิมที่กิจกรรมกลางแจ้งและการเล่นพื้นบ้านเคยเป็นพื้นที่สร้างความสัมพันธ์และการเรียนรู้เชิงกายภาพ กลับถูกแทนที่ด้วยการบริโภคสื่อและการเล่นเกมออนไลน์ผ่านหน้าจอเป็นหลักเช่นเดียวกับในบริบทสากล (Kim & Kim, 2023) พฤติกรรมนี้สะท้อนถึงการรุกคืบของเทคโนโลยีที่ไม่เพียงนำเสนอความบันเทิง แต่ยังตอบสนองต่อความต้องการความพึงพอใจแบบฉับพลันและการปฏิสัมพันธ์เสมือนที่ถูกรูปแบบ

มาเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ ซึ่งแตกต่างโดยสิ้นเชิงจากการละเล่นพื้นบ้านที่ต้องอาศัยเวลาและการมีส่วนร่วมเชิงกายภาพ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้การละเล่นพื้นบ้านค่อยๆ ถูกผลักดันจาก “วิถีชีวิต” ไปสู่การเป็นเพียง “กิจกรรมทางเลือก” หรือสัญลักษณ์ในเทศกาล ส่งผลให้คุณค่าดั้งเดิมที่เคยช่วยบ่มเพาะทักษะชีวิต และเสริมสร้างสุขภาวะของเยาวชนถูกลดบทบาทลงอย่างชัดเจน (กิตติรัก เริงสม, 2565) ขณะเดียวกัน การลดการละเล่นเชิงกายภาพยังสัมพันธ์กับความเสี่ยงต่อการสูญเสียทักษะการเคลื่อนไหวและความสามารถในการสร้างสายสัมพันธ์ทางสังคมที่ลึกซึ้ง ซึ่งเป็นผลกระทบที่ได้รับ การยืนยันว่ามีผลต่อสุขภาวะทั้งกายและใจ (Dese et al., 2023; Matafwali & Mofu, 2023) พลวัตเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นมิได้เป็นเพียงการสลับรูปแบบ แต่เป็นการเปลี่ยนคุณภาพของการเรียนรู้และการสืบทอดทุนทางวัฒนธรรม

2. ผลกระทบต่อสมรรถภาพทางกาย สุขภาพจิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม

การลดบทบาทของการละเล่นพื้นบ้านในยุคสารสนเทศได้สร้างผลกระทบต่อสุขภาวะของเยาวชนในหลายมิติอย่างมีนัยสำคัญ การที่เด็กและเยาวชนใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับกิจกรรมบนหน้าจอ ทำให้กิจกรรมทางกายลดลงและส่งผลกระทบต่อการเสื่อมถอยของสมรรถภาพทางกาย รวมทั้งทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานที่ควรได้รับการพัฒนาในช่วงวัยสำคัญ (Fudin et al., 2025) โดยการละเล่นพื้นบ้านในอดีตทำหน้าที่เป็น “สนามฝึกตามธรรมชาติ” ที่ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว และการประสานงานของร่างกาย แต่เมื่อพื้นที่ดังกล่าวหายไป เยาวชนจำนวนมากจึงขาดโอกาสในการพัฒนาศักยภาพทางกายได้อย่างเต็มที่ ขณะเดียวกัน ผลกระทบยังแผ่ขยายสู่สุขภาวะทางจิตใจ เนื่องจากการเล่นที่อาศัยการมีส่วนร่วมเป็นกลุ่มไม่เพียงช่วยลดความเครียด แต่ยังส่งเสริมความสามารถในการควบคุมอารมณ์และการพัฒนาทักษะทางสังคมที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม (Fauzi et al., 2023) ซึ่งการหายไปของกิจกรรมเหล่านี้จึงทำให้เยาวชนเผชิญความเสี่ยงต่อภาวะโดดเดี่ยวทางสังคมและการลดลงของความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์เชิงบวก อีกทั้งจากงานวิจัยที่ผ่านมาได้ยืนยันเช่นเดียวกันว่า การละเล่นพื้นบ้านช่วยพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน และการเคารพกติกา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการอยู่ร่วมในสังคมอย่างมีคุณภาพ (ฉัตรชัย แสงคำอภัย และคณะ, 2562) ด้วยเหตุนี้ การฟื้นฟูบทบาทของการละเล่นพื้นบ้านจึงไม่ใช่เพียงการอนุรักษ์วัฒนธรรม แต่คือการลงทุนเชิงโครงสร้างเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะองค์รวมของเยาวชนไทยในระยะยาวอย่างแท้จริง

3. ความท้าทายเชิงโครงสร้างของการละเล่นพื้นบ้านในสังคมยุคสารสนเทศ

การเสื่อมถอยของการละเล่นพื้นบ้านไม่ได้มีสาเหตุเพียงจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเยาวชน แต่ยังเป็นผลจากความท้าทายเชิงโครงสร้างที่เกิดขึ้นอย่างซับซ้อนและเป็นระบบในสังคมยุคสารสนเทศ กระแสโลกาภิวัตน์ และการขยายตัวของวิถีชีวิตแบบเมืองทำให้พื้นที่เล่นดั้งเดิม เช่น ลานวัด ลานบ้าน หรือทุ่งนา ค่อย ๆ หดหายไป ส่งผลให้ “พื้นที่ทางสังคม” ที่เคยรองรับการละเล่นร่วมกันถูกทำลายลงอย่างมีนัยสำคัญและลดโอกาสในการรวมกลุ่มของเยาวชนเพื่อสร้างความสัมพันธ์เชิงชุมชน (กนกวรรณ ทองคำสิงห์ และคณะ, 2561) ขณะเดียวกัน แรงกดดันเชิงพาณิชย์และอิทธิพลของวัฒนธรรมสมัยใหม่ได้ผลักดันให้การละเล่นพื้นบ้านเปลี่ยนสถานะจากกิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวันไปสู่เพียงกิจกรรมเชิงสัญลักษณ์หรือการแสดงในเทศกาล (Fabian, 2021) โดยปัญหาเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการขาดกลไกเชิงนโยบายและการสนับสนุนที่ต่อเนื่อง ซึ่งทำให้การละเล่น

พื้นบ้านอยู่ในภาวะเปราะบางและยากต่อการสืบทอดอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ ปรากฏการณ์ดังกล่าวมิได้จำกัดอยู่เพียงในประเทศไทย แต่ยังปรากฏในหลายประเทศในภูมิภาคอาเซียนที่การอนุรักษ์เกมพื้นบ้านต้องเผชิญกับข้อจำกัดเชิงโครงสร้างและระบบอย่างคล้ายคลึงกัน (Rahman et al., 2025) ดังนั้น การเผชิญหน้ากับความท้าทายเชิงโครงสร้างเหล่านี้จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องได้รับการแก้ไข หากต้องการให้การละเล่นพื้นบ้านไทยยังคงคุณค่าและปรับตัวได้อย่างมีพลังในบริบทสังคมร่วมสมัย

4. การสูญเสียการเรียนรู้ผ่านร่างกายและทุนทางวัฒนธรรม

การเสื่อมถอยของการละเล่นพื้นบ้านในสังคมยุคสารสนเทศมิได้ส่งผลเพียงต่อสุขภาพร่างกายและความสัมพันธ์ทางสังคมเท่านั้น แต่ยังนำมาซึ่งการสูญเสียในระดับที่ลึกซึ้งกว่านั้น คือ การสูญเสียการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ทางกาย ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการเคลื่อนไหว การสัมผัส และการมีส่วนร่วมในประสบการณ์จริง โดยการละเล่นพื้นบ้านเคยทำหน้าที่เป็นห้องเรียนธรรมชาติที่บ่มเพาะทั้งทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ความเข้าใจต่อร่างกาย และทักษะชีวิตที่ไม่สามารถถ่ายทอดได้ผ่านการเรียนรู้เชิงทฤษฎีหรือสื่อดิจิทัลเพียงอย่างเดียว (Sudardiyono et al., 2021) แต่เมื่อกิจกรรมเหล่านี้ถูกแทนที่ด้วยการใช้เวลาผ่านหน้าจอ เยาวชนจึงสูญเสียโอกาสในการพัฒนาความสามารถเชิงกายภาพและการสื่อสารเชิงกายที่เคยเกิดขึ้นในพื้นที่เล่นจริง และนอกจากนี้ การละเล่นพื้นบ้านยังมีบทบาทสำคัญในฐานะกลไกการถ่ายทอดภูมิปัญญาระหว่างรุ่น การหดหายของกิจกรรมนี้ได้ทำให้สายใยแห่งการส่งต่อองค์ความรู้จากผู้ใหญ่สู่เด็กขาดความต่อเนื่อง ส่งผลให้เยาวชนขาดความเชื่อมโยงกับรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง และนำไปสู่การสูญเสียทุนทางวัฒนธรรมซึ่งเดิมเคยทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์ร่วม ความไว้วางใจ และความเข้มแข็งในชุมชน (Luchoro-Parilla et al., 2021) นอกจากนี้ การศึกษาที่ผ่านมายังได้ตอกย้ำว่า การละเล่นพื้นบ้าน เป็นกลไกสำคัญของการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นและสายใยทางสังคม (พัชรินทร์ คำสุวรรณ และคณะ, 2564) แต่เมื่อกิจกรรมนี้หายไป วงจรการสืบทอดก็สะดุดลง ส่งผลต่อทั้งมิติของสุขภาพและวัฒนธรรมร่วม ดังนั้น การสูญเสียการเรียนรู้ผ่านร่างกายและทุนทางวัฒนธรรมจึงไม่ใช่เพียงการหายไปของกิจกรรมบันเทิง หากแต่เป็นการสูญเสียกลไกเชิงโครงสร้างที่หล่อหลอมมนุษย์และชุมชน ซึ่งมีผลสะท้อนยาวนานต่อคุณภาพชีวิต และอัตลักษณ์วัฒนธรรมของเยาวชนไทยในอนาคต

กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการละเล่นพื้นบ้าน

การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านในสังคมยุคสารสนเทศจำเป็นต้องอาศัยกรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมที่ไม่เพียงแต่คงคุณค่าดั้งเดิม แต่ยังสามารถบูรณาการเข้ากับศาสตร์สมัยใหม่และเทคโนโลยีร่วมสมัยได้อย่างมีพลัง ดังนั้น ในหัวข้อนี้ผู้เขียนจึงได้เสนอกรอบแนวคิดใหม่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำให้การละเล่นพื้นบ้านไทยก้าวข้ามจากกิจกรรมที่ถูกมองว่าเป็นเพียง “มรดกทางวัฒนธรรม” ไปสู่การเป็น “เครื่องมือเชิงนวัตกรรมสำหรับการพัฒนา” ที่ตอบสนองต่อสุขภาพ การเรียนรู้ และอัตลักษณ์ในโลกยุคใหม่ โดยโครงสร้างของกรอบแนวคิดสามารถจำแนกออกเป็น 5 มิติสำคัญ ดังนี้

1. การสร้างกรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการละเล่นพื้นบ้าน

กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการละเล่นพื้นบ้าน (Thai Folk Games Preservation Model in the Digital Era: TFG-PM) เป็นข้อเสนอใหม่ที่เกิดขึ้นจากการสังเคราะห์องค์ความรู้หลายศาสตร์เข้าด้วยกันของผู้เขียน ซึ่งถือเป็นครั้งแรกที่ได้กำหนดโมเดลเฉพาะเพื่อการฟื้นฟู

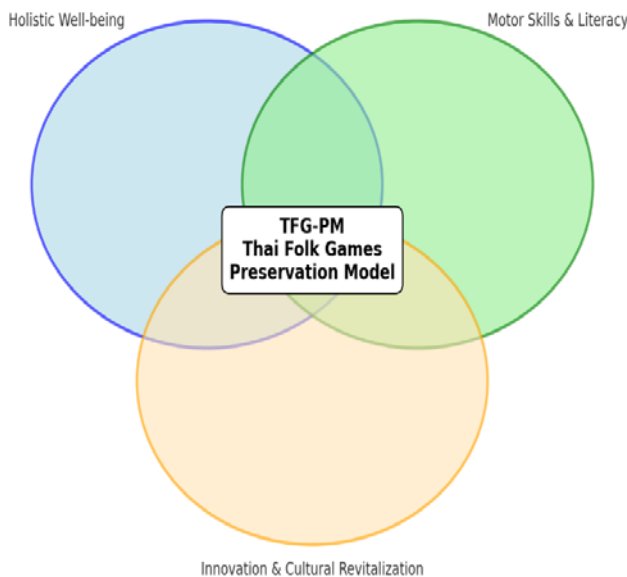
และพัฒนากละเล่นพื้นบ้านให้สอดคล้องกับพลวัตของสังคมยุคสารสนเทศ โดยโมเดลนี้ไม่เพียงทำหน้าที่ในเชิง “อนุรักษ์” แต่ถูกออกแบบให้เป็น “นวัตกรรมเชิงรุก” ที่สามารถยกระดับคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านจากฐานวัฒนธรรมดั้งเดิม ไปสู่การเป็นเครื่องมือสร้างสุขภาวะ การเรียนรู้ และการพัฒนาสังคมร่วมสมัยอย่างเป็นระบบ (Saura & Zimmermann, 2021) ซึ่งหลักการของ TFG-PM ตั้งอยู่บนการบูรณาการ 3 แก่นความรู้สำคัญ ได้แก่

1) **แก่นนันทนาการเพื่อการพัฒนา:** การละเล่นพื้นบ้านถูกมองว่าเป็นมากกว่ากิจกรรมยามว่าง แต่คือพื้นที่การเรียนรู้ที่บ่มเพาะสุขภาวะองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่สื่อดิจิทัลเข้ามามีบทบาท การยืนยันคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านในมิติการพัฒนาคนจึงเป็นรากฐานสำคัญของโมเดล (Lavega-Burgués et al., 2021)

2) **แก่นวิทยาศาสตร์การกีฬาและการเคลื่อนไหว:** การละเล่นพื้นบ้านทำหน้าที่เสมือนสนามฝึกตามธรรมชาติที่ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานและความฉลาดทางกาย ซึ่งเป็นรากฐานของการออกกำลังกายและการสร้างสมรรถภาพในระยะยาว (Nasrulloh et al., 2024) โดยการบูรณาการความรู้จากสาขาวิชานี้ช่วยอธิบายเชิงวิทยาศาสตร์ว่าทำไมการละเล่นพื้นบ้านจึงเป็นกลไกพัฒนาคนยุคเชิงองค์รวมได้จริง

3) **แก่นเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม:** ในยุคสารสนเทศ การเชื่อมโยงภูมิปัญญาดั้งเดิมเข้ากับสื่อดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็น โมเดลนี้จึงชี้ว่าการใช้เทคโนโลยี เช่น VR, AR และแพลตฟอร์มออนไลน์สามารถทำให้การละเล่นพื้นบ้านกลับมามีชีวิตอีกครั้งในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่าย ทันสมัย และสอดคล้องกับพฤติกรรมเยาวชน (Krumpfen et al., 2021; Pérez et al., 2024)

เพื่ออธิบายกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการของโมเดลการอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านไทยในยุคสารสนเทศ (TFG-PM) ผู้เขียนสามารถแสดงความเชื่อมโยงได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดเชิงบูรณาการของโมเดลการอนุรักษ์การละเล่นพื้นบ้านไทยในยุคสารสนเทศ (TFG-PM)

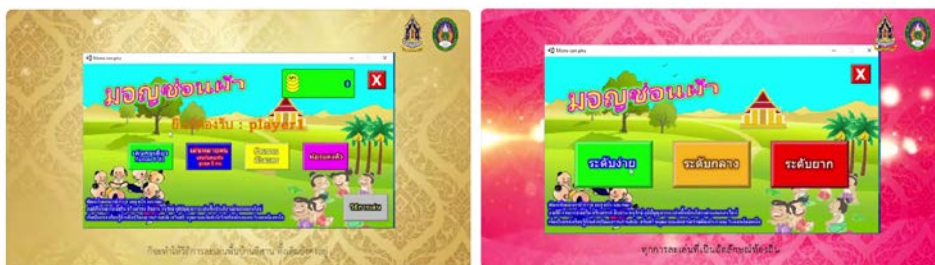
ในเชิงภาพรวม โมเดล TFG-PM เปรียบเสมือน “พิมพ์เขียวเชิงบูรณาการ” ที่อธิบายว่า การเล่นเกมที่บ้านสามารถเป็นทั้ง “มรดกวัฒนธรรม” และ “นวัตกรรมเพื่ออนาคต” ได้พร้อมกัน โดยมีการบูรณาการศาสตร์สามแกนหลัก ได้แก่ นันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬา และเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นกลไกขับเคลื่อน โดยจุดเด่นของโมเดลนี้คือการสร้าง “สมดุล” ระหว่างการดำรงคุณค่าดั้งเดิม กับการสร้างคุณค่าใหม่ ยกตัวอย่างเช่น การพัฒนาเกมทายชื่อการละเล่นพื้นบ้านไทย บนแพลตฟอร์ม YouTube (ดังภาพที่ 2) การพัฒนาแอปพลิเคชันการละเล่นไทย (ดังภาพที่ 3) การส่งเสริม สร้างสรรค์ สืบสาน อนุรักษ์ ภูมิปัญญาการละเล่นพื้นบ้านอีสานผ่านเกมออนไลน์ (ดังภาพที่ 4)



ภาพที่ 2 ตัวอย่างเกมทายชื่อการละเล่นพื้นบ้านไทย บนแพลตฟอร์ม YouTube
ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=avXxolG6sfc>



ภาพที่ 3 ตัวอย่างองค์ประกอบในแอปพลิเคชันการละเล่นไทย
ที่มา: อัญญา ลักษณะวิรามศิริ และคณะ (2565)



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการจัดทำการเล่นพื้นบ้านอีสานผ่านสื่อออนไลน์
ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=w84VmEmUaKg>

2. มิติการบูรณาการด้านการเคลื่อนไหวและทักษะทางกายภาพ

กรอบแนวคิด TFG-PM เน้นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อยกระดับการเล่นพื้นบ้านจากกิจกรรมเพื่อความบันเทิง ไปสู่เครื่องมือเชิงวิชาการที่มีเป้าหมายต่อการพัฒนาทางกายของเยาวชนอย่างเป็นระบบ โดยการออกแบบกิจกรรมจะอาศัยหลักการของชีวกลศาสตร์การกีฬา (sports biomechanics) และสรีรวิทยาการออกกำลังกาย (exercise physiology) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานซึ่งเป็นรากฐานของความฉลาดทางกายที่สัมพันธ์โดยตรงกับการพัฒนาสมรรถภาพและพฤติกรรมการออกกำลังกายในระยะยาว (Abdullah & Amri, 2018; Charles & Eley, 2017) ซึ่งการบูรณาการนี้ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์โครงสร้างการเคลื่อนไหวที่ฝังอยู่ในการเล่นแต่ละประเภท และออกแบบให้เหมาะสมกับการพัฒนาศักยภาพทางกายของเด็กแต่ละช่วงวัย ตัวอย่างเช่น มอญซ่อนผ้า ที่ต้องอาศัยการวิ่งหนีและการหลบหลีก สามารถนำมาประยุกต์เป็นโปรแกรมเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ในขณะที่กิจกรรมอย่าง หมากเก็บ หรือ การเล่นว่าวสามารถใช้เพื่อเสริมสร้างทักษะการใช้อุปกรณ์ได้อย่างเป็นรูปธรรม (Fakhrurozi et al., 2024) และนอกจากนี้ การประยุกต์ใช้การฝึกตามเงื่อนไข (conditioned training) ยังช่วยเพิ่มระดับความท้าทายและปรับความเข้มข้นของการเล่นให้เหมาะสมกับการพัฒนาทางกายของเยาวชนในแต่ละวัย ส่งผลให้การเล่นพื้นบ้านกลายเป็นเครื่องมือที่มุ่งพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว แต่ยังมีผลลัพธ์เชิงวิทยาศาสตร์ที่สามารถวัด ประเมิน และนำไปต่อยอดเป็นแนวทางนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสุขภาวะของเยาวชนไทยในยุคสารสนเทศได้อย่างยั่งยืน

3. มิติการบูรณาการด้านจิตใจและสังคมผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

กรอบแนวคิด TFG-PM ให้ความสำคัญกับการพัฒนามนุษย์ในมิติที่กว้างกว่าร่างกาย โดยเฉพาะสุขภาวะทางจิตใจและทักษะทางสังคม โดยการเล่นพื้นบ้านในอดีตเคยทำหน้าที่เป็นเวทีที่เยาวชนได้ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การแก้ปัญหาาร่วมกัน และการควบคุมอารมณ์ ซึ่งเป็นหัวใจของความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence) และการเรียนรู้เชิงสังคมและอารมณ์ (socio-emotional learning) (Fernández-Gavira et al., 2021) อย่างไรก็ตาม เมื่อพื้นที่ทางสังคมแบบดั้งเดิมหดหายลง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างพื้นที่สังคมใหม่ ที่สามารถสืบสานและต่อยอดคุณค่าเหล่านี้ได้ ซึ่งงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าการออกแบบกิจกรรมกลางแจ้งที่อ้างอิงจากเกมพื้นบ้านช่วยเพิ่มพฤติกรรมเชิงสังคม (prosocial behavior) และลดภาวะโดดเดี่ยวของเด็กเล็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Thalib & Ahmad, 2020) ดังนั้นกรอบ TFG-PM จึงมองเทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือส่งเสริมการมีส่วนร่วม (engagement tool) ที่เชื่อมโยงการเล่นดั้งเดิมเข้ากับความสนใจของเยาวชนในยุคสารสนเทศ

การพัฒนาแอปพลิเคชัน เกมออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มดิจิทัลที่จำลองลักษณะของการเล่นพื้นบ้าน จึงสามารถช่วยสร้างประสบการณ์ที่เสริมทั้งสุขภาวะทางจิตใจและทักษะทางสังคมได้อย่างชัดเจน และยิ่งไปกว่านั้น VR และ AR ยังแสดงศักยภาพในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและโต้ตอบได้ ทำให้เด็กและเยาวชนมีแรงจูงใจมากขึ้นในการเรียนรู้และเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น (Srinounpan et al., 2024; Yulia & Suttriso, 2024) ซึ่งการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับคุณค่าดั้งเดิมเช่นนี้ไม่เพียงช่วยลดช่องว่างระหว่างรุ่น แต่ยังทำให้การเล่นพื้นบ้านกลับมาเป็นพื้นที่ทางสังคมร่วมสมัย ที่บ่มเพาะความสัมพันธ์ การเห็นคุณค่าร่วม และสุขภาวะองค์รวมของเยาวชนไทยได้อย่างยั่งยืน

4. มิติการบูรณาการด้านวัฒนธรรมและเทคโนโลยีเพื่อความร่วมมือ

กรอบแนวคิด TFG-PM ตระหนักว่าการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคสารสนเทศก่อให้เกิดการสูญเสียทั้งการเรียนรู้ผ่านร่างกายและทุนทางวัฒนธรรมจึงเสนอให้เทคโนโลยีถูกใช้ในฐานยุทธศาสตร์เชิงนวัตกรรมเพื่อฟื้นฟูและต่อยอดคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้าน โดย AR และ VR ช่วยยกระดับการเรียนรู้จากเชิงทฤษฎีไปสู่ประสบการณ์โต้ตอบที่สมจริง ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงภูมิปัญญาดั้งเดิมได้ในรูปแบบที่น่าสนใจและร่วมสมัย (Pérez et al., 2024; Liu et al., 2021) ในขณะเดียวกันในบริบทไทยก็สะท้อนถึงศักยภาพของการใช้เกมพื้นบ้านล้านนามาพัฒนาเป็นสื่ออินเทอร์แอ็กทีฟเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (อรุณี บุญญานุกูล, 2562) ซึ่งการบูรณาการดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีมิได้ทำให้การละเล่นพื้นบ้านสูญเสียแก่นแท้ทางภูมิปัญญา แต่กลับทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมทางวัฒนธรรมที่ทำให้กิจกรรมเหล่านี้สามารถปรับตัวเข้ากับวิถีชีวิตยุคใหม่ได้อย่างทรงพลัง ทั้งในมิติสุขภาวะ การศึกษา และการธำรงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

5. กรณีศึกษาเปรียบเทียบจากต่างประเทศเพื่อยืนยันศักยภาพของการพัฒนา

เมื่อพิจารณากรณีศึกษาจากต่างประเทศในเชิงเปรียบเทียบ จะเห็นได้ว่าการละเล่นพื้นบ้านมีศักยภาพในการบูรณาการเข้ากับเป้าหมายการพัฒนาที่แตกต่างกันตามเงื่อนไขของแต่ละสังคม แต่ทั้งหมดต่างสะท้อนถึงคุณค่าที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิด TFG-PM ตัวอย่างจากคาบสมุทรบอลข่านชี้ให้เห็นการใช้เกมพื้นบ้านเพื่อสร้างความสมานฉันท์และความไว้วางใจในสังคมหลังความขัดแย้ง (Anastasovski et al., 2016) ขณะที่อินเดียใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นพัฒนาเป็นเกมดิจิทัลเพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาและลดข้อจำกัดด้านการเข้าถึงในชนบท (Kam et al., 2009) ส่วนยุโรปเน้นการใช้เกมพื้นบ้านเป็นเครื่องมือการเรียนรู้เรื่องความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม (Luchoro-Parrilla et al., 2024) กรณีศึกษาทั้งสามนี้ แม้มีจุดเน้นแตกต่างกัน แต่ล้วนสะท้อนการยกระดับการละเล่นพื้นบ้านจากกิจกรรมเพื่อความบันเทิงไปสู่เครื่องมือเชิงกลยุทธ์ทางสังคม การศึกษา และการพัฒนา

จากการพัฒนากรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรม TFG-PM จะเห็นได้ว่าการบูรณาการศาสตร์สมัยใหม่กับภูมิปัญญาดั้งเดิมสามารถสร้างแนวทางที่มีพลังในการฟื้นฟูคุณค่าและเสริมสร้างศักยภาพของการละเล่นพื้นบ้านไทยให้กลับมาเป็นกลไกการพัฒนาที่ตอบสนองต่อสังคมยุคสารสนเทศอย่างแท้จริง ไม่ว่าจะเป็นมิติการเคลื่อนไหวและสมรรถภาพทางกาย มิติทางจิตใจและสังคม มิติทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยี รวมถึงบทเรียนเปรียบเทียบจากต่างประเทศที่ตอกย้ำความเป็นไปได้และศักยภาพในระดับสากล ดังนั้น กรอบแนวคิดนี้จึงมิได้จำกัดอยู่เพียงการอนุรักษ์ แต่เป็นการยกระดับการละเล่นพื้นบ้านสู่การเป็นนวัตกรรมนันทนาการที่มีคุณค่าเชิงสุขภาวะ วัฒนธรรม และการพัฒนาอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21 ทั้งยังนับเป็นการวางรากฐานเชิงทฤษฎีใหม่ที่สามารถต่อยอดสู่การกำหนดนโยบายสาธารณะ หลักสูตรการเรียนการสอน และการขับเคลื่อนงานวิจัยเชิงนวัตกรรมในระดับนานาชาติอันจะช่วยยกระดับวงการนันทนาการไทยให้มีบทบาทในเวทีโลกได้

แนวทางเชิงนโยบายและการขับเคลื่อนเชิงระบบ

การทำให้กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรม TFG-PM ก้าวจากทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริง จำเป็นต้องอาศัยกลไกการขับเคลื่อนที่ครอบคลุมทั้งระดับชาติ ระดับท้องถิ่น และความร่วมมือระหว่างประเทศ โดยมีได้หยุดอยู่เพียงการอนุรักษ์ แต่คือการออกแบบระบบใหม่ที่ทำให้การละเล่นพื้นบ้านก้าวสู่การ

เป็นนวัตกรรมนันทนาการเพื่อการพัฒนาที่ตอบสนองต่อสุขภาวะ การศึกษา และการดำรงคุณค่าทางวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) โดยเฉพาะสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี (Goal 3) การศึกษาที่มีคุณภาพ (Goal 4) และเมืองและชุมชนที่ยั่งยืน (Goal 11) ซึ่งสามารถใช้เป็นทิศทางการกำหนดนโยบายและการปฏิบัติการอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. การกำหนดนโยบายในระดับชาติและระดับท้องถิ่น ภาครัฐควรกำหนดนโยบายที่ชัดเจนในการบูรณาการการเล่นพื้นบ้านเข้าสู่ยุทธศาสตร์ชาติด้านการศึกษา การกีฬา และดิจิทัล เช่น การบรรจุการเล่นพื้นบ้านที่ออกแบบใหม่ในหลักสูตรพลศึกษาและนันทนาการ หรือการสนับสนุนงบประมาณท้องถิ่นเพื่อพัฒนา “พื้นที่เล่นปลอดภัย” ในชุมชนเมืองและชนบท ซึ่งแนวทางนี้จะทำให้การเล่นพื้นบ้านไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงในงานเทศกาล หากแต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบการเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืน

2. การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลและพื้นที่ต้นแบบกิจกรรม การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลที่นำเสนอการเล่นพื้นบ้านในรูปแบบ AR, VR และเกมออนไลน์ จะช่วยให้เยาวชนเข้าถึงได้สะดวกและสอดคล้องกับพฤติกรรมการเล่นยุคใหม่ ควบคู่กับการจัดตั้งพื้นที่ต้นแบบในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และศูนย์ชุมชน ทั้งนี้เพื่อทดลองผสมผสานกิจกรรมจริงกับดิจิทัลอย่างมีระบบ ซึ่งแนวทางนี้สามารถพัฒนาเป็นโมเดลต้นแบบระดับประเทศที่ต่อยอดสู่การประยุกต์ใช้ในวงกว้าง และเป็นการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของไทยในเวทีดิจิทัลเชิงวัฒนธรรม

3. การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน ครอบครัวและชุมชนคือรากฐานสำคัญของการสืบทอดภูมิปัญญา การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองและผู้สูงวัยเข้ามามีบทบาท เช่น การแข่งขันเชิงวัฒนธรรมระหว่างรุ่น หรือการสร้างคอนเทนต์ดิจิทัลที่เล่าเรื่องการเล่นพื้นบ้านโดยผู้เฒ่าในชุมชน จะช่วยลดช่องว่างระหว่างวัยและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความหมาย อีกทั้งยังทำให้การเล่นพื้นบ้านกลับมามีชีวิตในฐานะทุนทางสังคมที่เชื่อมโยงชุมชนเข้าด้วยกันอย่างยั่งยืนได้

4. การสร้างความร่วมมือจากหลายภาคส่วนเพื่อความยั่งยืน การขับเคลื่อนจำเป็นต้องใช้โมเดลความร่วมมือแบบแบบสามภาคส่วน หรือ public-private-community partnership ที่เชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนเข้าด้วยกัน โดยการสนับสนุนของภาคเอกชนสามารถช่วยด้านทรัพยากรและนวัตกรรม ขณะที่สถาบันการศึกษาทำหน้าที่วิจัยและพัฒนากรอบวิชาการ ส่วนชุมชนจะเป็นผู้รักษารากเหง้าวัฒนธรรมและสร้างความต่อเนื่อง ซึ่งแนวทางนี้จะทำให้การเล่นพื้นบ้านกลายเป็นวาระสาธารณะร่วมที่มีพลังเชิงโครงสร้าง และสอดคล้องกับแนวคิดความเป็นหุ้นส่วนเพื่อเป้าหมาย (Goal 17: Partnership for the Goals) ของ SDGs

5. การเสริมสร้างศักยภาพบุคลากรและงานวิจัย ความยั่งยืนของการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านตามกรอบ TFG-PM ขึ้นอยู่กับ “การลงทุนในคนและองค์ความรู้” เป็นสำคัญ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องพัฒนาศักยภาพของครู นักวิทยาศาสตร์การกีฬา นักพัฒนาเกม และผู้นำชุมชน ให้มีทักษะในการออกแบบและขับเคลื่อนกิจกรรมได้อย่างเป็นระบบ ควบคู่ไปกับการสนับสนุนงานวิจัยเชิงประจักษ์เพื่อติดตามผลลัพธ์ด้านสมรรถภาพ สุขภาวะ และการดำรงคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งข้อมูลวิจัยเหล่านี้ จะทำหน้าที่เป็นหลักฐานเชิงนโยบายสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังช่วยวางรากฐานให้ประเทศไทยก้าวสู่การเป็นศูนย์กลางองค์ความรู้ด้านนันทนาการพื้นบ้านในระดับสากล

6. การสร้างระบบติดตามและประเมินผล เพื่อป้องกันการขับเคลื่อนที่หยุดชะงัก ควรมีระบบติดตามและประเมินผลที่กำหนดตัวชี้วัดเชิงระบบ เช่น ระดับการมีส่วนร่วมของเยาวชน ผลลัพธ์ด้านสุขภาพ สมรรถภาพทางกาย และความเข้มแข็งของทุนทางสังคม รวมถึงข้อมูลจากการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งระบบดังกล่าวจะช่วยสะท้อนผลลัพธ์ที่แท้จริง และทำให้การตัดสินใจเชิงนโยบายมีความยืดหยุ่นต่อพลวัตของสังคมและเทคโนโลยี

7. การเชื่อมโยงสู่ความร่วมมือระดับนานาชาติ การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไม่ควรจำกัดเฉพาะในประเทศ หากแต่ควรยกระดับสู่ความร่วมมือระดับนานาชาติ ผ่านการจัดเทศกาลการเล่นพื้นบ้านโลก หรือการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับประเทศที่มีประสบการณ์ เช่น อินเดียและยุโรป ซึ่งใช้เกมพื้นบ้านเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความยั่งยืน อีกทั้ง การเชื่อมโยงนี้ไม่เพียงทำให้ไทยได้รับการยอมรับในฐานะผู้ริเริ่มด้านนวัตกรรมนันทนาการเชิงวัฒนธรรม แต่ยังสร้างบทบาทของไทยในฐานะประเทศต้นแบบที่ใช้ทุนวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสร้างอำนาจละมุน (soft power) บนเวทีสากลอีกด้วย

สรุป

การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคสารสนเทศได้พลิกโฉมพฤติกรรมการเล่นของเยาวชนไทย ส่งผลให้การการเล่นพื้นบ้านไทยซึ่งเคยเป็นรากฐานของสุขภาพและวัฒนธรรมชุมชนต้องเผชิญกับความท้าทายทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และการสูญเสียทุนทางวัฒนธรรมที่เคยถ่ายทอดผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ กรอบแนวคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาการเล่นพื้นบ้าน (TFG-PM) ที่ผู้เขียนเสนอได้ชี้ให้เห็นว่าในเชิงทฤษฎี การการเล่นพื้นบ้านสามารถทำหน้าที่เป็น “เครื่องมือฝึกองค์กรวม” ที่พัฒนาสุขภาพทางกาย จิตใจ และสังคม พร้อมทั้งเปิดมุมมองใหม่ต่อการใช้เทคโนโลยีเพื่อการฟื้นฟูและสร้างความร่วมสมัยทางวัฒนธรรม ส่วนในเชิงปฏิบัติ โมเดลนี้นำไปสู่การออกแบบกิจกรรมและโปรแกรมนันทนาการที่ประยุกต์ใช้ได้จริงทั้งในบริบทครอบครัว ชุมชน โรงเรียน และพื้นที่สาธารณะ โดยเฉพาะการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลและพื้นที่ต้นแบบที่สอดคล้องกับพฤติกรรมเยาวชนยุคใหม่ ขณะที่ในเชิงนโยบาย การบูรณาการดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงเข้ากับยุทธศาสตร์ชาติด้านการศึกษา กีฬาและวัฒนธรรม รวมถึงสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ผ่านการสร้างระบบติดตามและประเมินผล การเสริมสร้างศักยภาพบุคลากร และการเชื่อมโยงความร่วมมือระดับนานาชาติ ซึ่งทั้งหมดสะท้อนว่าการพัฒนาการเล่นพื้นบ้านในยุคสารสนเทศจำเป็นต้องดำเนินไปในลักษณะบูรณาการที่เชื่อมโยงทั้งมิติทฤษฎี ปฏิบัติ และนโยบายเพื่อเสริมสร้างสุขภาพและดำรงคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ ทองด้าสิง, อนุกุล พลศิริ และเหมือนแพร รัตนศิริ. (2561). การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคใต้. วารสารฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 11(2), 87-101.
- กิตติกรัง เริงสม. (2565). การใช้การเล่นพื้นบ้านไทยด้วยเทคนิคกลุ่มแข่งขันกับทักษะชีวิต การเรียนรู้ทางโภชนาการและประสิทธิภาพทางโภชนาการของนักเรียนคลื่นตอนต้น. วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และนันทนาการ, 48(1), 45-59.

- จินตนา นิลทวี และสมพร ชาลีเครือ. (2565). การพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย. สิกขา วารสารศึกษาศาสตร์, 8(1), 57-66.
- ฉัตรชัย แพงคำอัย, สุพัทธ แสนแจ่มใส และภิญญาพันธ์ เพี้ยชัย. (2562). ผลของโปรแกรมกลุ่มการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกสเปกตรัม อายุ 6-9 ปี. วารสารสุทธิปริทัศน์, 33(106), 195–208.
- เดชภณ ทองเต็ม, ขนิษฐา ฉิมพาลี และจิรนนท์ แก้วมา. (2567ค). การพัฒนาแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายสำหรับเด็กโดยใช้รูปแบบการเล่นพื้นบ้านไทย. วารสารสาธารณสุขและสุขภาพศึกษา, 4(1), 182-202.
- เดชภณ ทองเต็ม, เมธาวุฒิ พงษ์ธนุ, ขนิษฐา ฉิมพาลี, ธรณญพร เพ็งสีแสง และจิรนนท์ แก้วมา. (2567ก). การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทย “จิกเส้น” สู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน. วารสารการพยาบาล สุขภาพ และการศึกษา, 7(2), 14-28.
- เดชภณ ทองเต็ม, เมธาวุฒิ พงษ์ธนุ และจิรนนท์ แก้วมา. (2567ข). เจ็ดเก็บ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน. วารสารคณะพลศึกษา, 27(1), 79-96.
- ทิพย์สุนันท์ เพชรโอภาส และบุญชู บุญลิขิตศิริ. (2558). การแสดงเกมการเล่นพื้นบ้านไทยในสถานการณ์จำลองตามทฤษฎีเครื่องล่อใจ การออกแบบเกมจำลอง THAI FOLK GAME ตามทฤษฎีจูงใจ. วารสารวิชาการ AJNU เอกสารการวิจัยมหาวิทยาลัยนเรศวร, 6(2), 90-100.
- ธัญญวดี กำจรรภัย และทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2566). การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมกระดานเกมพื้นบ้านไทยเพื่อเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์สำหรับระดับมัธยมศึกษา. วารสารวิชาการรัตนบุศย, 25(4), 201-210.
- ปวิตร ปาโส และพนิดา ชูเวช. (2565). ผลของโปรแกรมการเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อนันทนาการที่มีต่อสมรรถภาพทางกายและระดับความเครียดของเยาวชน. วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ, 7(1), 47-64.
- พัชรินทร์ คำสุวรรณ, ทองอินทร์ ไหวดี, สมพงษ์ ธงไชย และกิงเพชร ส่งเสริม. (2564). การเล่นพื้นบ้านของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยพวนที่สัมพันธ์กับการส่งเสริมสุขภาพในประเทศไทย. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 6(9), 280-293.
- อรุณี บุญญานุกุล. (2562). ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารมจร พุทธปัญญาปริทรรศน์, 4(2), 237–252.
- อัญชนา ลักษณะวิรามศิริ, ธนากร ปักษา, วิโรจน์ เทพบุตร, ณัฐธินิชา จันทร์สว่าง และภัทรศยา อุตพงศ์. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์การเล่นไทยพื้นบ้านด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, 16(1), 187-197.
- Abdullah, B., & Amri, S. (2018). Effects of Traditional Games on Age Equivalent Scores of Locomotor and Manipulative Skills among Early Stage School Children. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 8(12), 134-145.

- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadehkenari, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziaee, V. (2009). **The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year old boys.** Iranian journal of pediatrics, 19(2), 123-129.
- Anastasovski, I., Aleksovska, L. V., Zhivkovikj, V., Misovski, A., Nanev, L., & Stojanoska Ivanova, T. (2016). **Role of traditional games and sports in social and ethnical inclusion, integration and cohesion in the post-conflict and transitional societies among children of elementary schools.** Research in Physical Education, Sport and Health, 5(2), 19-25.
- Charles, M. A. G., Abdullah, M. R., Musa, R. M., & Kosni, N. A. (2017). **The effectiveness of traditional games intervention program in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components.** Journal of Physical Education and Sport, 17, 925-930.
- Dese, D. C., Huwae, A., & Nugraha, P. A. P. (2023). **Effect of physical activity based on traditional games on the psychological well-being of elementary school children.** Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 13(1), 36.
- Fabian, T. (2021). **Endangered species of the physical cultural landscape: Globalization, nationalism, and safeguarding traditional folk games.** The University of Western Ontario (Canada).
- Fakhurozi, Z. A., Suherman, W. S., Azzasih, P., & Humam, M. F. (2024). **Experimental study: The impact of traditional team games on gross motor locomotor skills and social skills of elementary school children.** Fizjoterapia Polska, (3), 82-88,
- Fauzi, R. A., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Rahman, A. A. (2023). **The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students.** International Journal of Human Movement and Sports Sciences, 11(6), 1368-1375.
- Fernández-Gavira, J., Espada-Goya, P., Alcaraz-Rodríguez, V., & Moscoso-Sánchez, D. (2021). **Design of educational tools based on traditional games for the improvement of social and personal skills of primary school students with hearing impairment.** Sustainability, 13(22), 12644.
- Fudin, M. S., Rifa'i, N. A., Febrianto, N., Sulendro, S., & Mamajonov, D. (2025). **Effectiveness of Implementing Traditional Games on Basic Motor Skills in Students of Phase A at SDN 2 Buluagung.** Indonesian Journal of Pedagogy and Teacher Education, 3(1), 34-40.

- Hussain, B., & Cheong, J. P. G. (2022). **Improving gross motor skills of children through traditional games skills practiced along the contextual interference continuum.** *Frontiers in Psychology*, 13, 986403.
- Jonsson, H. (2013). **Traditional tribal what? Sports, culture and the state in the Northern Hills of Thailand.** In *Turbulent Times and Enduring Peoples* (pp. 219-245). Routledge.
- Kam, M., Mathur, A., Kumar, A., & Canny, J. (2009). **Designing digital games for rural children: a study of traditional village games in India.** In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 31-40).
- Kim, B., & Kim, N. (2023). **Exploring the psychosocial factors between adaptive and maladaptive use of gaming among Korean adolescents.** *Children*, 10(6), 1059.
- Krumpen, S., Klein, R., & Weinmann, M. (2021). **Towards tangible cultural heritage experiences—enriching vr-based object inspection with haptic feedback.** *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 15(1), 1-17.
- Lavega-Burgués, P., Bortoleto, M. A. C., & Pic, M. (2021). **Traditional sporting games and play: enhancing cultural diversity, emotional well-being, interpersonal relationships and intelligent decisions.** *Frontiers in Psychology*, 12, 766625.
- Liu, Y., Lin, Y., Shi, R., Luo, Y., & Liang, H. N. (2021). **Relicvr: A virtual reality game for active exploration of archaeological relics.** In *Extended abstracts of the 2021 annual symposium on computer-human interaction in play* (pp. 326-332).
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., & Pic, M. (2024). **Teaching sustainability through traditional sporting games.** *Sustainability*, 16(13), 5510.
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). **Traditional games as cultural heritage: The case of Canary Islands (Spain) from an ethnomotor perspective.** *Frontiers in psychology*, 12, 586238.
- Matafwali, B., & Mofu, M. (2023). **Exploring the feasibility of outdoor indigenous games and songs to enhance play-based pedagogy in early childhood education.** *Journal of Childhood, Education & Society*, 4(3).
- Nasrulloh, A., Hermawan, H. A., & Ihsan, F. (2024). **Health benefits of traditional games: a systematic review.** *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (59), 843-856.

- Ningsih, Y. F., Khotimah, K., Sugeng, I., Winarno, M. E., & Safirah, A. D. (2024). **Traditional Games on Basic Movement Abilities of Elementary School Students.** Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 8(2), 374-382.
- Pérez, G. A. J., Gamboa, A. J. P., & Cano, C. A. G. (2024). **Virtual reality and virtual worlds: a favorable setting for the preservation of cultural heritage.** Metaverse Basic and Applied Research, 3(110), 1.
- Qiu, T., Li, H., Chen, Y., Zeng, H., & Qian, S. (2024). **Continuance intention toward VR games of intangible cultural heritage: A stimulus-organism-response perspective.** Virtual Reality, 28(3), 149.
- Rahman, Z. S. A., Ismail, N., Nehe, B. M., Rahman, N. L. A., & Ramli, A. (2025). **The Challenges Preserving Traditional Games in Malaysia and Indonesia.** In International Conference on Multidisciplinary Studies (ICoMSi 2024) (pp. 347-362). Atlantis Press.
- Saura, S. C., & Zimmermann, A. C. (2021). **Traditional sports and games: intercultural dialog, sustainability, and empowerment.** Frontiers in psychology, 11, 590301.
- Song, H., Yi, D. J., & Park, H. J. (2020). **Validation of a mobile game-based assessment of cognitive control among children and adolescents.** PLoS One, 15(3), e0230498.
- Srinounpan, C., Sornkaing, W., Thaiphun, R., Naksuwan, J., Sena, P., Chookaew, A., & Songsriin, K. (2024). **Utilizing Augmented Reality (AR) to Enhance Learning and Preservation of Local Wisdom: A Case Study on Champada in Lan Saka District.** Diqu Kexue, 49(2), 21-37.
- Sudardiyono, S., Yulianto, H. Y., & Yudanto, Y. (2021). **Traditional Games as a Tools for Increasing Students' Motor Skills and Effort to Preserve The National Culture: Traditional Games as a Tools for Increasing Students' Motor Skills and Effort to Preserve The National Culture.** Community Development Journal, 5(1), 184-188.
- Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). **The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood.** International Education Studies, 13(10), 88-104.
- Theodoropoulos, A., & Antoniou, A. (2022). **VR games in cultural heritage: A systematic review of the emerging fields of virtual reality and culture games.** Applied Sciences, 12(17), 8476.
- Yulia, N. M., & Sutrisno, S. (2024). **Developing local wisdom-based augmented reality modules for science and social studies learning in elementary schools.** AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 16(4), 5549-5560.