

การละเล่นของเด็ก: วิวัฒนาการของการละเล่นและภาพสะท้อน
ความผูกพันระหว่างแม่กับลูกในผลงานศิลปะเซรามิก
Children's Play: The Evolution of Play
and Reflections of the Mother-Child
Relationship in Ceramic Artwork

(Received: May 7, 2023 Revised: October 25, 2023 Accepted: December 20, 2023)

Yanfei Tang¹, ปิติวรรณ สมไทย², ภาณุ สรวยสุวรรณ³
Yanfei Tang, Pitiwat Somthai, Panu Sruaysuwan

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการเล่นของเด็ก: วิวัฒนาการของการละเล่นและภาพสะท้อนความผูกพันระหว่างแม่กับลูกในผลงานศิลปะเซรามิก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่นของเด็กสมัยโบราณและในปัจจุบัน เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการละเล่นทั้งสองยุคสมัย และนำไปสู่การสร้างสรรค์ชุดผลงานเซรามิกที่สามารถนำเสนอให้เห็นถึงความสนุกสนานในการเล่นและวิธีการเล่นของเด็กที่สะท้อนความรักความผูกพันระหว่างแม่กับลูก โดยมีการศึกษาข้อมูลทางเอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลอิทธิพลของปัจจัยทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม และเศรษฐกิจที่มีต่อการละเล่นของเด็กสมัยโบราณและปัจจุบัน อีกทั้งการลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสำรวจสภาพแวดล้อมและลักษณะพฤติกรรมการเล่นของลูกตนเอง

¹นิสิตบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา E-mail: skzllab@gmail.com

²รองศาสตราจารย์ ที่ปรึกษาหลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา E-mail: psomthai@gmail.com

³รองศาสตราจารย์ ดร.ที่ปรึกษาร่วม สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา E-mail: panu_tao@hotmail.com

เพื่อนำจุดเด่นของการละเล่นเด็กในสมัยโบราณที่ต้องได้รับการสืบทอด มาสร้างสรรค์และแสดงออกทางแนวคิดผ่านรูปแบบของศิลปะเซรามิก โดยสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเซรามิกที่แสดงถึงความผูกพันระหว่างแม่กับลูก จำนวน 4 ชุด ได้แก่ ชุด “ซ่อนแอบ” ชุด “เฒ่าหมาป่า เฒ่าหมาป่า ก็โหม่งแล้ว” ชุด “ออกไปเล่น” และ ชุด “ขอพร”

คำสำคัญ: การละเล่นของเด็ก แม่และลูก ศิลปะเซรามิก

Abstract

The research on Children's Play: The Evolution of Play and reflection of the mother-child relationship in ceramic artworks aimed to study the children's play in ancient and modern times, in order to compare and analyze the relationship between play both eras and lead to the creations of ceramic artworks that can show the fun of playing and the ways children play that reflect the love and relationship between mother and child, by studying documentary data, analyzing the influence of social, political, cultural, and economic factors on children's play in ancient and modern times. Furthermore, the fieldwork for researching the environment and playing behavior of his/her own children for the sake of showing the highlights of the ancient play that showed creativity and concept throughout ceramic artworks by creating four ceramic artworks that show the relationship between mother and child: Hide and seek, Old Wolf, Old Wolf, what time is it?, Go out to play, and Make a wish.

Keywords: Children's Play, Mother and Child,
Ceramic Artworks.

บทนำ

การเล่นของเด็กเป็นกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็กที่เกิดขึ้นทั่วไปในชีวิตประจำวัน สำหรับการเล่นของเด็กในประเทศจีนในสมัยโบราณนั้นสามารถสืบค้นผ่านร่องรอยหลักฐานที่ปรากฏอยู่บนสิ่งของเครื่องใช้และผลงานศิลปะทั้งภาพจิตรกรรมจีนโบราณ เครื่องหยก เครื่องเงิน งานปักผ้า หนังสือม้วนเซรามิก และงานปั้น โดยภาพของเล่นและการเล่นที่ปรากฏอยู่ภายในสิ่งของเครื่องใช้และผลงานศิลปะเหล่านี้มีความแตกต่างจากของเล่นและการเล่นในสมัยปัจจุบันเป็นอย่างมาก ปัจจุบันเนื่องจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้มีผลิตภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก และจากประสบการณ์ของผู้วิจัยพบว่า เมื่อไม่มีกิจกรรมการเล่นกับลูก ลูกจะใช้เวลาไปกับการดูโทรทัศน์และเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นส่วนใหญ่ จึงเกิดข้อสงสัยที่ว่า “เด็กสมัยโบราณใช้ชีวิตในวัยเด็กอย่างไร” ผู้วิจัยจึงประเด็นนี้เป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กในสมัยโบราณผ่านภาพวาดการเล่นเด็กและพบว่าภูมิหลังทางการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของสังคมในขณะนั้นมีอิทธิพลอย่างมากต่อการเล่นของเด็ก ประเทศจีนในปัจจุบันปกครองด้วยระบอบสังคมนิยมซึ่งแตกต่างจากระบอบสังคมศักดินาแบบราชวงศ์หมิงและราชวงศ์ชิงในสมัยก่อนอย่างสิ้นเชิง ประกอบกับสภาพแวดล้อมการดำเนินชีวิตที่เร่งรีบและกดดันในปัจจุบัน ส่งผลให้สภาพความเป็นอยู่ กิจกรรมการเล่น ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกในปัจจุบันค่อย ๆ ถอยห่างกันออกไปจากความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาการเล่นของเด็กในสมัยโบราณจากภาพวาดการเล่นของเด็กที่ปรากฏอยู่ในสิ่งของเครื่องใช้และผลงานศิลปะทำการเปรียบเทียบลักษณะของการเล่นของเด็กที่อยู่ภายใต้ปัจจัยทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมทั้งในสมัยโบราณและปัจจุบัน จากนั้นผสมผสานเข้ากับเรื่องราวของผู้วิจัยและลูกของผู้วิจัยแล้วสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเซรามิกที่สะท้อนถึงความผูกพันระหว่างแม่กับลูก

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ และภูมิหลังทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับภาพการเล่นเด็กสมัยโบราณ และศึกษาบริบททางสังคม การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กจีนในปัจจุบัน

2. เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างภูมิหลังทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กจีนในสมัยโบราณและปัจจุบัน รวมทั้งลงพื้นที่สำรวจสภาพแวดล้อมการเล่นของลูกตนเอง ตลอดจนรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นและสะท้อนประสบการณ์เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเซรามิกที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับความผูกพันระหว่างแม่กับลูก

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และภูมิหลังทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับภาพการเล่นเด็กสมัยโบราณและยุคปัจจุบันจากหนังสือ วารสาร งานวิจัย เอกสารที่เกี่ยวข้อง และอินเทอร์เน็ต

ขั้นตอนที่ 2 ลงพื้นที่ภาคสนามไปยังสถานที่หรือสนามเด็กเล่น เพื่อสังเกตและทำความเข้าใจกับสภาพแวดล้อมและของเล่นในการเล่นของลูก

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทางเอกสารและการลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้เกี่ยวกับการเล่นของเด็กทั้งสมัยโบราณและปัจจุบันที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามานำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานเซรามิกที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับความผูกพันระหว่างแม่กับลูก โดยเป็นการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันระหว่างแม่กับลูก

การเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ของลูกทั้ง 2 คน เป็นการเห็นชอบตัดสินใจร่วมกันทั้งบิดามารดา และหากลูกคนใดคนหนึ่งหรือทั้งสองคนตัดสินใจไม่เข้าร่วม หรือถอนตัวจากงานวิจัย หรือไม่ให้ความร่วมมือกับมารดา (ผู้วิจัย) ผู้วิจัยจะไม่ทำให้ลูกเกิดความรู้สึกกดดันโดยจะยินยอมให้ลูกไม่เข้าร่วมโดยไม่มีข้อแม้ จะไม่ต่อว่า ปิบบังคับและปฏิบัติต่อลูกเหมือนเดิม พร้อมทั้งพูดคุยกับลูกในเชิงบวกและสร้างสรรค์ ตลอดจนไม่แสดงสีหน้าที่แสดงถึงความผิดหวังหรือไม่พอใจ เพื่อให้ลูกรู้สึกผ่อนคลาย ไม่กดดันและสบายใจ

ผลการวิจัย

1. วิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ และภูมิหลังทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับภาพการเล่นเด็กสมัยโบราณ

การเล่นของเด็กในประเทศจีนมีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนาน ในยุคมัยที่สังคมมีผู้หญิงเป็นใหญ่แห่งวัฒนธรรมบันโพนในเมืองซีอาน มณฑลส่านซี (7000 ปีที่แล้ว) มีการพบว่าเครื่องมือหินได้ค่อย ๆ กลายเป็นของเล่นในการเล่น (Cai, 2007, p. 3) การพัฒนาแรงงานอย่างต่อเนื่องในสังคม ดึกดำบรรพ์ ทำให้ต้องใช้ทักษะในการผลิตที่ซับซ้อนและหลากหลายมากขึ้นเรื่อย ๆ ส่งผลให้เกิดความต้องการต่อคุณภาพของมนุษย์ที่สูงขึ้น สิ่งนี้นำไปสู่การเกิดขึ้นของรูปแบบการศึกษายุคแรกเริ่ม โดยการเล่นก็คือรูปแบบการศึกษาที่ได้รับ ความนิยมมากที่สุดสำหรับเด็ก การเล่นทำให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ สัมผัส และได้รับความสุขจากการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ Zhang & Hao (2011, pp. 30-31)

การเล่นมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณีทางสังคม กิจกรรมทางทหาร พิธีกรรมศาสนาและไสยศาสตร์ ตลอดจน การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่หลายหลายของผู้คน สิ่งเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นของการเล่นและยังเป็นตัวกำหนดรูปแบบและพัฒนาการของการเล่น ในสมัยโบราณในศตวรรษที่ 21 ก่อนคริสต์ศักราช ตั้งแต่สมัยราชวงศ์เซี่ย

ซึ่งเป็นราชวงศ์แรกของจีนมาถึงราชวงศ์ฉิน ราชวงศ์ฮั่น จนถึงราชวงศ์เว่ย การละเล่นค่อย ๆ พัฒนาไปสู่ความบันเทิงและงานอดิเรกทำให้เกิดเป็นการละเล่นที่มีเอกลักษณ์ และเนื่องจากสมัยนั้นมีระบบการแบ่งชนชั้นที่เข้มงวดทำให้งิจกรรมการละเล่นต่าง ๆ จึงแพร่หลายในชนชั้นปกครองระดับสูง การละเล่นพื้นบ้านมีค่อนข้างน้อย ส่งผลให้รูปแบบของการละเล่นในสมัยนั้นไม่หลากหลาย มีวิธีการเล่นที่เรียบง่าย แต่ก็ได้ส่งอิทธิพลอย่างมากต่อยุคสมัยต่อมา Cai (2007, pp. 5-17)

การละเล่นของประเทศจีนพัฒนาถึงจุดสูงสุดในช่วงราชวงศ์ถัง และซ่ง ทำให้มีข้อมูลทางเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นที่เก่าแก่ที่สุดในจีน Cai (2007, p. 30) ราชวงศ์ถังเป็นราชวงศ์ที่สองของจีนที่มีการรวมประเทศขึ้นใหม่ สภาพสังคมส่วนใหญ่ค่อนข้างสงบสุข ในยุคนี้มีการใช้การละเล่นเป็นวิธีการทางการทูตในการแลกเปลี่ยนกับประเทศเพื่อนบ้าน สิ่งนี้ได้ส่งเสริมการพัฒนาการละเล่นเป็นอย่างมาก ของเล่นในสมัยราชวงศ์ถังให้ความสำคัญแก่การแสดงออกทางเทคนิค มีความประณีตและมีกฎเกณฑ์ที่เป็นระบบระเบียบมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบของเกมการละเล่นแบบโบราณอีกด้วย แต่หลังจากประสบกับกบฏอันลู่ซัน ราชวงศ์ถังก็ค่อย ๆ สิ้นสุดลง Li (2015, pp. 51-73)

สมัยราชวงศ์ซ่งให้ความสำคัญแก่การส่งเสริมนโยบายการปลูกฝังวัฒนธรรม วัฒนธรรมชาวเมืองมีความเจริญรุ่งเรือง ส่งผลให้การพัฒนาของการละเล่นได้เปลี่ยนจากราชสำนักและชนชั้นสูงเป็นกิจกรรมพื้นบ้าน (Yu, 2018, p. 15) มีการยกระดับรูปแบบการละเล่นแบบดั้งเดิมและคิดค้นการละเล่นรูปแบบใหม่ นอกจากนี้ในสมัยราชวงศ์ซ่งยังมีสถานบันเทิงแบบครบวงจรที่เรียกว่า “หว่าจี” “โกวหลัน” ที่บริการด้านความบันเทิงให้แก่ประชาชน ขณะเดียวกัน สมัยราชวงศ์ซ่งก็สนับสนุนแนวคิดเรื่องลัทธิขงจื๊อ ยุคใหม่ของเฉิงจู มีการดำเนินนโยบายเน้นวัฒนธรรมหยุดการต่อสู้ เหตุนี้จึงส่งผลให้การละเล่นของเด็กเน้นไปที่ศีลธรรมและความสุภาพมีมารยาทมากขึ้น

มีการส่งเสริมการเล่นเชิงเซว่ปัญญา ได้แก่ หมากรุกและหมากล้อม แต่การเล่นที่เน้นไปที่การกีฬาหรือความบันเทิงกลับได้รับข้อจำกัดบางประการ (Li, 2015, pp. 51-73)

สมัยราชวงศ์หยวนของประเทศจีนถูกปกครองโดยชาวมองโกล เนื่องจากวิถีการดำรงชีวิต ความเห็นทางทางชาติพันธุ์ ทำให้การเล่นของชาวฮั่นไม่เหมาะแก่ชาวมองโกล จึงไม่มีการสนับสนุนและส่งเสริมการเล่นที่มีอยู่เดิมต่อไป ทำให้การเล่นเป็นที่นิยมแค่ในหมู่ประชาชนทั่วไปเท่านั้น มองโกลเป็นจักรวรรดิที่ปกครองด้วยความรุนแรง ส่งผลให้เกิดการปฏิบัติโดยชาวนาจีนที่ต้องการยึดเงินกลับคืนมา ทำให้พื้นที่ที่ตกอยู่ภายใต้อำนาจของมองโกลที่อยู่ทางตอนใต้ของแม่น้ำแยงซีถูกหลอมรวมเข้ากับวัฒนธรรมจีนในที่สุด (Xu, 2013, pp. 140-148)

สมัยราชวงศ์หมิงและราชวงศ์ชิงเป็นยุคปลายของระบอบสังคมศักดินาของจีน ชนชั้นปกครองให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการปกครองด้วยระบบวัฒนธรรม และให้ความสำคัญแก่การสอบบรรจุราชการ (จอหงวน) เป็นอย่างมาก ส่งผลให้การเล่นเชิงเซว่ปัญญาในสมัยราชวงศ์หมิงและราชวงศ์ชิงมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว (Li, 2006, p. 7) แต่ในช่วงต้นสมัยราชวงศ์หมิงชนชั้นปกครองยากจนและใช้ชีวิตอย่างมัธยัสถ์ ส่งผลให้เกิดข้อจำกัดต่อการเล่นของเด็กในสมัยนั้นเป็นอย่างมาก แต่หลังจากช่วงกลางของราชวงศ์หมิง บรรยากาตทางสังคมเปลี่ยนไปเป็นความฟุ่มเฟือย มีการจัดเทศกาลตามประเพณี ทำให้เกิดผู้เชี่ยวชาญด้านไพ่และหมากรุกเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้การเกิดขึ้นของอุปการจิ้นก็มีอิทธิพลต่อการเล่นในสมัยนี้เช่นกัน

สมัยราชวงศ์ชิงยังคงเป็นการปกครองด้วยระบอบเผด็จการที่สืบทอดต่อมาราราชวงศ์หมิง สมัยราชวงศ์ชิงตอนต้นเป็นยุครุ่งเรืองของการพัฒนาเกมหมากรุก แต่ภายใต้การตัดสินใจที่ผิดพลาดของผู้ปกครองในการปิดประเทศ ทำให้ผลผลิตทางเศรษฐกิจ สังคม ตลอดจนแนวความคิด

ทางวัฒนธรรมไม่ได้รับการพัฒนา และถึงแม้ว่าความต้องการที่จะสืบสาน ประเพณี รูปแบบของการละเล่นเริ่มมีความหลากหลาย แต่อย่างไรก็ตาม แนวคิดแบบอนุรักษ์นิยมก็ย่อมส่งผลกระทบต่อความสร้างสรรค์ของการละเล่น และต่อมาในช่วงปลายราชวงศ์ชิง ประเทศจีนถูกรุกรานและยึดครอง โดยพันธมิตร 8 ชาติและล่มสลายลงในที่สุด ส่งผลให้การละเล่นของเด็ก หายดชะงักไป (Yu, 2018, p. 16)

2. บริบททางสังคม การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นของเด็กจีนในปัจจุบัน

หลังจากที่จีนโค่นราชวงศ์ศักดินาลงได้ก็ยึดระบอบการปกครองแบบสังคมนิยม ในยุคนี้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วของแนวคิดสมัยใหม่เกี่ยวกับเด็ก สังคมให้ความสำคัญแก่การละเล่นของเด็ก เคารพเด็ก และปฏิบัติต่อเด็กในฐานะผู้มีสิทธิ มีการแนะนำให้ทุกภาคส่วนของสังคมสร้างสภาพแวดล้อมในการเติบโตที่เป็นมิตรต่อเด็กผ่านการออกกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมาย (Wu, 2013, p. 2) และรัฐให้ความสำคัญอย่างยิ่งแก่การศึกษาเพื่อปลูกฝังการพัฒนาคุณธรรม สติปัญญา ร่างกาย ความงาม และแรงงานในทุกด้านของเด็ก ๆ

การละเล่นของประเทศจีนแบบดั้งเดิมมีวิวัฒนาการมานับพันปี มีการปรับโครงสร้างและปรับปรุงมาโดยตลอดทุกราชวงศ์มาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อชีวิตทางสังคมในทุก ๆ ด้าน แต่เนื่องจากอิทธิพลของกระแสโลกาภิวัตน์ สารสนเทศและการค้า ส่งผลให้การละเล่นแบบดั้งเดิมของเด็กในประเทศจีนได้รับผลกระทบอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน กล่าวคือมีการละเล่นแบบตะวันตกเข้ามาแทนที่ วัฒนธรรมการดูของสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น กลายเป็นตัวส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมของเล่น ทำให้เด็กในยุคปัจจุบันได้กลายเป็นผู้บริโภคของเล่นในวงกว้าง

3. การเปรียบเทียบระหว่างการเล่นของเด็กจีนในสมัยโบราณกับปัจจุบัน

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลพบว่า ในขณะที่มีการเล่นจะต้องมีองค์ประกอบหลายอย่างประกอบเข้าด้วยกันคือ สื่อกลาง ผู้คิดค้น วัตถุประสงค์ของการเล่น ของเล่น สิ่งแวดล้อม เพื่อนร่วมเล่น และขั้นตอนการเล่น โดยเนื้อหาต่อไปนี้จะเป็นการวิเคราะห์และเปรียบเทียบองค์ประกอบการเล่นของเด็กจีนในสมัยโบราณกับปัจจุบันจากประเด็นดังต่อไปนี้

3.1 สื่อกลางของการเล่น

ในระหว่างการเล่น นอกจากการใช้ทรัพยากรของร่างกายของเด็กในการเล่นแล้ว ยังจำเป็นต้องใช้สื่อกลางเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ของการเล่นอีกด้วย ซึ่งในการเล่นของเด็กนั้นเด็กไม่เพียงได้รับความสนุกสนาน แต่ยังได้เรียนรู้ เช่น การเล่นกับร่างกายของตัวเองจะทำให้เข้าใจตำแหน่งและการทำงานของอวัยวะของตัวเอง หรือการเล่นที่เล่นผ่านสื่อกลางก็จะทำให้สามารถเข้าใจคุณลักษณะของสื่อกลางและความสามารถในการควบคุมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่กับสื่อกลางนั้น ๆ ซึ่งการเล่นของเด็กในปัจจุบันมีพื้นฐานมาจากการสืบทอดการเล่นแบบดั้งเดิมของเด็กในสมัยโบราณผสมผสานเข้ากับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นการพัฒนาและนวัตกรรมของสื่อกลางที่มนุษย์สร้างขึ้นดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบสื่อกลางในการเล่นของเด็กในสมัยโบราณและปัจจุบัน

สื่อกลาง	การเล่นของเด็กสมัยโบราณ	การเล่นของเด็กในปัจจุบัน
สื่อกลางที่เป็นร่างกายของเด็ก	ไล่จับ มวยปล้ำ วาดภาพ ฝึกคัดลายมือ ปั้นตุ๊กตาดินเผา	วิ่งไล่จับ กระต่ายขาเดียว ดัดลูกแก้ว ซ่อนแอบ
สื่อกลางที่มนุษย์สร้างขึ้น	ไล่ชิงช้า เชิดหุ่นกระบอกไหม เล่นว่าว ตะลูกขงไก่ เชิดมังกร	ทีวี คอมพิวเตอร์ ไอแพด สมาร์ทโฟน

3.2 ผู้คิดค้นและวัตถุประสงค์ของการเล่น

การเล่นของเด็กสมัยโบราณและการเล่นของเด็กในปัจจุบันถือกำเนิดขึ้นในรูปแบบที่แตกต่างกัน การเล่นแบบดั้งเดิมได้รับการสร้างขึ้นโดยภูมิปัญญาของประชาชนชาวจีน และหลังจากผ่านระยะเวลาอันยาวนานก็ได้ก่อตัวขึ้นตั้งแต่แบบเรียบง่ายไปจนถึงแบบซับซ้อน การเล่นส่วนใหญ่ได้รับการคิดค้นขึ้นโดยผู้คนทั่วไป แต่การเล่นในปัจจุบันนั้นจะได้รับการออกแบบและพัฒนาโดยนักออกแบบเกมโดยเฉพาะ โดยทั่วไปสามารถคิดค้นและผลิตเสร็จภายในเวลาเพียงไม่กี่เดือนหรือไม่กี่ปี ซึ่งจะมีวางตำแหน่งทางการตลาดที่แม่นยำ มีการจัดหมวดหมู่ประเภทที่ละเอียดและครบถ้วน และยังมีการศึกษาอายุ เพศ บุคลิกภาพ งานอดิเรกของเด็กอย่างละเอียดพร้อมกับการแบ่งระดับราคา ซึ่งเป็นการออกแบบการเล่นโดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มยอดขายให้สูงที่สุด

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผู้คิดค้นและวัตถุประสงค์ของการละเล่น ในสมัยโบราณและปัจจุบัน

การเปรียบเทียบ	การละเล่น ในสมัยโบราณ	การละเล่น ในปัจจุบัน
ผู้คิดค้นการละเล่น	คน	
	ไม่ใช่มืออาชีพ ประชาชนทั่วไป ใช้เวลานาน	นักออกแบบมืออาชีพ คนกลุ่มน้อย ใช้เวลาสั้น
วัตถุประสงค์ ของการละเล่น	การศึกษา ความรื่นเริงของชนชั้นปกครอง การขอพร	การศึกษา ความบันเทิง เชิงพาณิชย์

3.3 ของเล่น

วัตถุใด ๆ ที่สามารถใช้ในการเล่นได้สามารถเรียกได้ว่าเป็นของเล่น Wang (2015, p. 32) ของเล่นมีสี่สันทิหลากหลาย มีความสนุกสนาน น่าสนใจมีความคิดสร้างสรรค์ และยังมีประโยชน์ทางการศึกษาและทางความคิดอีกด้วย ของเล่นมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับวัสดุและผู้ผลิตโดยของเล่นในปัจจุบันบางชิ้นได้สืบทอดมาจากของเล่นสมัยโบราณ เนื้อหาต่อไปนี้จะเป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบของเล่นในสมัยโบราณตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง ช่ง หยวน หมิง ชิงและยุคปัจจุบัน จากมุมมองของวัสดุ เทคนิคการผลิต แนวคิดในการผลิต ราคา และจุดเด่นของของเล่น

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบของเล่นเด็กในสมัยโบราณและในปัจจุบัน
การเปรียบเทียบของเล่นเด็กในสมัยโบราณของเล่นเด็กในปัจจุบัน

การเปรียบเทียบ	ของเล่นเด็ก ในสมัยโบราณ	ของเล่นเด็ก ในปัจจุบัน
วัสดุ	มาจากธรรมชาติ และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม	มาจากทางเคมี ไม่ค่อย เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
เทคนิคในการผลิต	เรียบง่าย ทำด้วยมือ จำนวนในการผลิตน้อย	ซับซ้อนและละเอียด ผลิตเชิงกล จำนวนในการผลิตมาก
กระบวนการผลิต	ผู้เล่นมีส่วนร่วม ในการผลิต	แยกผลิตอย่างชัดเจน
แนวคิดในการผลิต	เลียนแบบธรรมชาติและวิถีชีวิต	
	มาจากนิทาน ตำนาน ทางประวัติศาสตร์ เทศกาลดั้งเดิม ประเพณี	มาจากภาพยนตร์ และแอนิเมชันเป็นหลัก
ราคา	ต่ำ	ราคาแตกต่างกันออกไป
จุดเด่น	มีความเป็นมนุษย์ มีลักษณะเฉพาะ มีความทันสมัย มีความเป็นศิลปะ มีความบันเทิงและการศึกษา	
	มีสุนทรียภาพ แบบจีนโบราณ	มีความเป็นเทคโนโลยี ระยะเวลาในการใช้งานสั้น

3.4 สภาพแวดล้อม

ในการเล่นต้องการพื้นที่หรือสภาพแวดล้อม ซึ่งการเล่นในสมัยโบราณและในปัจจุบันมีความแตกต่างกัน โดยพื้นที่เล่นสำหรับเด็กในสมัยโบราณนั้นจะเป็นพื้นที่เปิดกว้าง ส่วนใหญ่จะเป็นลานบ้านและสวนที่มีความเป็นธรรมชาติ แทบจะไม่มีพื้นที่ที่สร้างขึ้นเฉพาะสำหรับเด็กเล่น ซึ่งการเล่นกลางแจ้งจะช่วยให้เด็กๆ ได้สำรวจ ค้นพบ และสร้างเกมการเล่นต่าง ๆ ขึ้นได้อย่างอิสระ แต่สำหรับการเล่นของเด็กในปัจจุบันส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ร่มเป็นหลัก มีสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นเพื่อการเล่นโดยเฉพาะเป็นจำนวนมาก สภาพแวดล้อมของครอบครัวในปัจจุบันเปลี่ยนไป นอกจากบางครอบครัวที่มีพื้นที่บ้านเป็นของตัวเองแล้ว ผู้คนส่วนใหญ่ก็มักอาศัยอยู่ในห้องเดียวของอาคารสูง เพราะฉะนั้น กิจกรรมสำหรับเด็กส่วนใหญ่จึงอยู่ในห้องนั่งเล่น ห้องนอน ทางเดิน โดยจะอยู่บนเสื่อในห้องนั่งเล่นเป็นส่วนใหญ่

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบสภาพแวดล้อมของการเล่นเด็กในสมัยโบราณและปัจจุบัน

ภาพแวดล้อม	การเล่นเด็ก ในสมัยโบราณ	การเล่นเด็ก ในปัจจุบัน
สภาพแวดล้อม ทางสังคม	สังคมศักดินา	สังคมนิยม
สภาพแวดล้อม ในการเล่น	ในลานบ้าน กลางแจ้ง	ในบ้านเป็นหลัก
ข้อจำกัดด้านเวลา	ไม่มี	มี

4. การเล่นของเด็กและความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก

แม่กับลูกมีความสัมพันธ์กันทางสายเลือด และเป็นความสัมพันธ์ที่สำคัญอันดับแรกสำหรับลูกที่ไม่มีสิ่งใดมาทดแทนได้ การเล่นระหว่างแม่กับลูกเป็นปฏิสัมพันธ์ของผู้ใหญ่กับเด็ก โดยระหว่างการเล่นควรให้ลูกเป็นผู้ควบคุมเกม และแม่ทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนหรือผู้สังเกตการณ์ สิ่งเหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อความสัมพันธ์ของแม่และลูก ตลอดจนการเติบโตของลูก (Xu, 2021, pp. 119-121) ผู้วิจัยมีลูก 2 คน คนโตเป็นลูกสาวอายุ 8 ขวบ ส่วนคนเล็กเป็นลูกชายอายุ 4 ขวบ ในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ ลูก ๆ ก็จะมีการทำกิจกรรมร่วมกับแม่ตลอดทั้งวัน และแม่มักจะพาลูกของเพื่อน ๆ ไปดูหนังด้วยกัน และใช้เวลาช่วงวันหยุดร่วมกันที่สนามเด็กเล่น เพราะฉะนั้น การเล่นของลูกจึงมีทั้งแบบพื้นที่ภายนอกและพื้นที่ภายในและจะมีความผูกพันกับผู้เป็นแม่เป็นอย่างมาก ซึ่งความสัมพันธ์ที่ดีของแม่และลูกก็จะช่วยส่งผลดีต่อการเจริญเติบโตของลูก

5. ผลงานที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

(1) Nathalie Choux เป็นศิลปินเซรามิกชาวฝรั่งเศสที่โด่งดังจากสไตล์ที่น่ารักและชวนฝัน ในผลงานมักมีสัตว์น่ารัก ต้นไม้ และเด็กเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ ผลงานถ่ายทอดความอบอุ่นและชวนฝันผ่านรูปทรง การลงสี และวัสดุ ในผลงานมีการใช้รูปทรงการ์ตูนที่เรียบง่ายและเกินจริง การทำให้การขึ้นรูปและการปั้นเซรามิกง่ายขึ้น โดยผลงานของเขามีการผสมผสานรูปสัตว์และรูปบุคคลเข้าด้วยกันแล้วสร้างออกมาในบรรยากาศที่กลมกลืนและชวนฝันของเด็ก ผลงานเผยให้เห็นว่าศิลปินได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติและเด็ก ทำให้ถ่ายทอดถึงความรักและความหวังที่มีต่อชีวิต



ภาพที่ 1 ผลงานของ Nathalie Choux

ที่มา: (Zuitaoci, 2016, Online)

(2) Sara Swink เป็นศิลปินเซรามิกชาวอเมริกันที่เชี่ยวชาญในการผสมผสานองค์ประกอบของสัตว์และมนุษย์เพื่อสร้างผลงานที่มีจินตนาการสูงและมีเสน่ห์เป็นเอกลักษณ์ เช่น ใน (ภาพที่ 2) นักมีการสวมหมวกใส่เสื้อผ้าและรองเท้าเหมือนกับมนุษย์ ผลงานนี้มีการผสมผสานลักษณะของสัตว์เข้ากับลักษณะของมนุษย์ ก่อให้เกิดรูปแบบทางภาพที่แปลกใหม่และมีลักษณะเฉพาะตัว วิธีการตกแต่งในผลงานเป็นการลงเคลือบแบบสีด้าน ซึ่งสะท้อนถึงความเรียบง่ายและเนื้อสัมผัสที่หนักแน่น ผลงานได้สื่อถึงความเคารพและชื่นชมต่อธรรมชาติและสัตว์ต่าง ๆ ของศิลปิน ตลอดจนความคิดเกี่ยวกับความเชื่อมโยงและการพึ่งพาระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ



ภาพที่ 2 ผลงานของ Sara Swink

ที่มา: (Liaobuqidejiangren, 2018, Online)

(3) Kaley Flowers เป็นศิลปินเซรามิกจากประเทศแคนาดาผลงานของศิลปินท่านนี้ใช้เทคนิคการตกแต่งด้วยการปั้นด้วยมือกระบวนการนี้ทำให้ผลงานมีเนื้อสัมผัสที่แปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์ ศิลปินมีการสร้างรูปทรงของผลงานให้มีความเรียบง่ายผ่านจินตนาการ ใช้เทคนิคการลงสีแบบการลงสีใต้เคลือบและบนเคลือบ และสีสันทึบไสวนฝึนอย่างชาญฉลาด ทำให้ผลงานดูมีชีวิตชีวา น่ารัก และเต็มไปด้วยความสุข



ภาพที่ 3 ผลงานของ Kaley Flowers

ที่มา: (Douban, 2021, Online)

6. การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้ใช้เรื่องราวระหว่างตัวผู้วิจัยกับลูกเป็นเรื่องราวในการสร้างสรรค์ผลงาน ประกอบกับปัจจุบัน ศิลปะการ์ตูนได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมของเด็กทั่วโลก จึงมีการนำศิลปะการ์ตูนมาผสมผสานเข้ากับศิลปะเซรามิกเพื่อสร้างผลงานศิลปะที่สะท้อนความผูกพันของแม่และลูก ตลอดจนสื่อสารทางอารมณ์และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานก็คือการเล่นประเภทหนึ่ง กล่าวคือ ในขั้นตอนการวาดภาพร่างของผลงานชิ้นที่ 1 และผลงานชิ้นที่ 2 ผู้วิจัยใช้วิธีการเล่นกับลูก ๆ โดยให้ลูก ๆ ของผู้วิจัยเข้ามามีส่วนร่วมและใช้จินตนาการในการวาดภาพร่างอย่างอิสระโดยผู้วิจัย

ไม่มีการขึ้นนำหรือบังคับใด ๆ เพื่อให้ได้ภาพร่างที่สะท้อนถึงความเป็นตัวตนของลูกแล้วนำไปใช้กับการสร้างสรรค์ผลงาน สำหรับผลงานชิ้นที่ 3 และชิ้นที่ 4 เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นจากมุมมองของผู้วิจัยที่ได้จากการศึกษาทางเอกสารและการลงพื้นที่ภาคสนามโดยไม่มีส่วนร่วมของลูก ๆ จากนั้นผู้วิจัยจะนำภาพร่างมาทำการสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง โดยผลงานทั้งหมดทำจากวัสดุดินเหนียว นวดและปั้นด้วยมือ ผสมผสานกับการลงสีได้เคลือบและการเผาอุณหภูมิสูง โดยมีผลงานจำนวน 4 ผลงาน คือ 1. ซ่อนแอบ 2. เฒ่าหมาป่า เฒ่าหมาป่า กี่โมงแล้ว 3.ออกไปเล่น และ 4.ขอพร โดยแต่ละผลงานมีรายละเอียดดังนี้

ผลงานที่ 1 ซ่อนแอบ

แนวคิดหลักของผลงานชิ้นนี้คือ การละเล่นซ่อนแอบที่ลูกสาวคนโตชื่นชอบ โดยมีการนำภาพร่างรูปแม่ที่ลูกสาวเป็นคนวาดและลงสีตามความชอบของตนเองมาสร้างสรรค์ให้เป็นผลงาน 3 มิติด้วยวัสดุเซรามิก ผลงานในภาพรวมเป็นเรื่องราวบรรยากาศของลูกสาวที่กำลังเล่นสก็ูตเตอร์เพื่อตามหาแม่ของเธอ นอกจากนี้ในผลงานยังมีการใช้ลวดลายตกแต่งที่เป็นภาพของเล่น ตัวการ์ตูน และภาพวาดตามบุคลิกและความชื่นชอบของลูกสาวอีกด้วย การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของลูกสาวคนโตและแม่ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 4 ผลงาน “ซ่อนแอบ”

ที่มา: (Tang, Photographer, 2023)

ผลงานที่ 2 เฒ่าหมาป่า เฒ่าหมาป่า ก็โหม่งแล้ว

แนวคิดหลักของผลงานชิ้นนี้คือการละเล่นหมาป่าจับแกะ ที่ลูกชายคนเล็กโปรดปราน โดยในภาพลูกชายคนเล็กให้พี่สาวสวมบทบาทเป็นหมาป่าและให้แม่สวมบทบาทเป็นแกะที่จะต้องหนีออกไปอย่างรวดเร็ว โดยตัวของลูกชายนั้นได้สวมบทบาทเป็นวีรบุรุษที่จะมาช่วยและปกป้องแม่ของตัวเองให้รอดพ้นอันตรายจากหมาป่า และนอกจากนี้ยังมีรูปสัตว์ประหลาดที่ลูกชายคนเล็กได้วาดออกมาด้วย ซึ่งในขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้นำรูปสัตว์ประหลาดเหล่านี้มาปั้นเป็นรูปปั้นเซรามิกแยกออกมา ซึ่งช่วยลดความซับซ้อนของผลงาน การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของลูกชายคนเล็กและแม่ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 5 ผลงาน “เฒ่าหมาป่า เฒ่าหมาป่า ก็โหม่งแล้ว”

ที่มา: (Tang, Photographer, 2023)

ผลงานที่ 3 ออกไปเล่น

แนวคิดหลักของผลงานชิ้นนี้คือแม่พาลูกไปเล่น เป็นผลงานภาพวาดบนเซรามิกแบบ 2 มิติที่เชื่อมโยงกับผลงานเซรามิกแบบ 3 มิติด้วยสายไฟ โดยผลงานภาพวาดบนเซรามิกแบบ 2 มิติจะเป็นภาพของอาคารสูง สนามเด็กเล่น และของเล่นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของลูก ๆ เชื่อมต่อกับผลงาน 3 มิติที่มีเนื้อหาเป็นหน้าจอ Ipad ที่เปรียบเสมือนโลกของแม่ที่เต็มไปด้วยพืชและสัตว์

พร้อมกับการเชื่อมต่อกันด้วยสายข้อมูล แสดงให้เห็นถึงแนวคิดของการที่แม่ใช้ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อช่วยให้เด็ก ๆ ได้ไปสำรวจโลกและสัมผัสกับธรรมชาติ



ภาพที่ 6 ผลงาน “ออกไปเล่น”

ที่มา: (Tang, Photographer, 2023)

ผลงานที่ 4 ขอพร

แนวคิดหลักของผลงานชิ้นนี้คือแม่ขอพรให้ลูก ผลงานในภาพรวมจะเป็นภาพของแม่กำลังโอบกอดลูก โดยสร้างสรรค์ออกมาให้มีลักษณะเป็นรูปของลูกท้อที่ในความหมายของชาวจีนแสดงถึงความปรารถนาของแม่ที่ต้องการให้ลูกมีสุขภาพแข็งแรง แสดงถึงพลังอันแข็งแกร่งและความหวังใจที่ไม่สิ้นสุดที่มีต่อลูก ด้านหลังเป็นหางมังกรที่อยู่คู่กับค้างคาว แสดงถึงเป็นการอำนวยอวยพรให้ลูกเติบโตมาพร้อมกับความสุขและมีอายุยืนยาวสุขภาพแข็งแรง



ภาพที่ 7 ผลงาน “ขอพร”

ที่มา: (Tang, Photographer, 2023)

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางเอกสาร ทำให้ผู้วิจัยได้มีความเข้าใจเกี่ยวกับวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ภูมิหลังทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของการละเล่นของเด็กตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง ช่ง หยวน หมิง และชิง และภูมิหลังทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม และเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นของเด็กในประเทศจีนในปัจจุบัน ภายใต้ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์นี้ ทำให้การละเล่นส่วนใหญ่ได้รับการปฏิรูป ปรับปรุงและดำเนินมาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีการวิเคราะห์การละเล่นตามมุมมองของสื่อกลางของการละเล่น ผู้คิดค้นและวัตถุประสงค์ของการละเล่น ของเล่น สภาพแวดล้อมความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก และผลงานที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ จากนั้นใช้เนื้อข้างต้นเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยได้ร่วมสร้างสรรค์ผลงานกับลูก ๆ ทั้งการวาดภาพร่างและการสร้างสรรค์ผลงานเซรามิก และประยุกต์ใช้ศิลปะการ์ตูนที่มีความน่าสนใจและตลกขบขัน มาแสดงออกผ่านวัสดุเซรามิกที่สามารถสะท้อนอารมณ์และความผูกพันของแม่และลูกออกมาเป็นจำนวน 4 ชุดผลงาน ได้แก่ “ช่อนแอบ” “เฒ่าหมาป่า

ก็โหม่งแล้ว” “ออกไปเล่น” และ “ขอพร” โดยหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันกับลูกไม่เพียงแต่มีส่วนช่วยให้ลูกได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น แต่ยังเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาความสัมพันธ์ของแม่และลูกในอนาคตอีกด้วย

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการละเล่นเด็กสมัยโบราณกับเด็กในปัจจุบันจากข้อมูลทางเอกสารพบว่า การละเล่นของเด็กในปัจจุบันมีรากฐานมาจากการสืบทอดและการพัฒนามาจากการละเล่นของเด็กในสมัยโบราณ โดยการละเล่นเหล่านี้ล้วนมุ่งเน้นไปที่ความบันเทิงและการศึกษา ตลอดจนการเจริญเติบโตทางร่างกายและจิตใจของเด็ก ซึ่งล้วนได้รับอิทธิพลจากเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมของสังคมที่แตกต่างกัน ในฐานะแม่ ผู้วิจัยหวังว่าลูกของตนจะเติบโตขึ้นอย่างแข็งแรงและมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของการละเล่นเด็กประเภทขอพรในสมัยโบราณ

2. รูปทรงของผลงานทั้ง 4 ชิ้นมีพื้นฐานมาจากเทคนิคการแสดงออกของผลงานศิลปะเซรามิกของศิลปินเซรามิก 3 ท่านข้างต้น มีการใช้เทคนิคที่เกินจริงและเรียบง่ายในการออกแบบรูปทรง และใช้สีสันทัดใจและมีชีวิตชีวาเพื่อแสดงออกถึงผลงาน เช่นในผลงานที่ 3 ของผู้วิจัยที่มีการนำดอกกลี๋ยและช้างมาผสมผสานเข้าด้วยกันเป็นภาพลักษณะใหม่เช่นเดียวกับผลงานของ Sara Swink ที่ประกอบด้วยตัวละคร สัตว์ และพืช และเพื่อเน้นย้ำถึงความคิดริเริ่มและความน่าสนใจของผลงาน ผู้วิจัยได้เรียนรู้จาก Kaley Flowers และใช้วิธีการขึ้นรูปด้วยการปั้นด้วยมือ นอกจากนี้ยังใช้วิธีการตกแต่งที่ผสมผสานวัสดุผสมเข้ากับเซรามิก เช่น ดังผลงานทั้ง 4 ซึ่งมีการใช้ลวดทองแดง เส้นเอ็น ไม้เยื่อกระดาษ และสายเคเบิลมาผสมผสานกับเซรามิกตามความต้องการของผลงาน เช่นเดียวกับ ผลงานของ Nathalie Choux ที่มีการใช้วัสดุเซรามิกผสมผสานเข้ากับวัสดุอื่น ๆ

3. การสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนความผูกพันของแม่และลูก หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลทางเอกสารและลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสังเกต สภาพแวดล้อมและการละเล่นของลูกก็ได้มีการเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน ร่วมกับลูก ๆ ทำให้ลูก ๆ ได้เรียนรู้ทักษะที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังช่วยให้ยกระดับความสัมพันธ์ของแม่และลูกผ่านการสื่อสารระหว่างกัน นอกจากนี้ ผู้วิจัย ได้มีการนำผลงานไปจัดนิทรรศการผลงานเมืองจันทบุรีซึ่งประสบความสำเร็จ เป็นอย่างดี ในระหว่างการจัดนิทรรศการ ลูก ๆ ของผู้วิจัยมีความสุขมาก ที่ได้แบ่งปันผลงานที่ร่วมสร้างสรรค์กับแม่ ซึ่งก็ได้เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้ปกครอง หลาย ๆ ท่านกลับไปสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับลูกของตนเอง นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้ชมสัมผัสและรับรู้ถึงสายสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกผ่านผลงาน จึงเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ได้ประสบผลสำเร็จตามที่ผู้วิจัยคาดหวังไว้คือ ต้องการให้ผู้ชมตระหนักว่าการละเล่นของเด็กสามารถทำให้เกิดความสุข และส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กในเชิงบวกได้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ผลงานนี้สามารถนำไปถ่ายทอด แลกเปลี่ยนและสื่อสารกับเด็ก ๆ และผู้ปกครองเพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ขึ้นระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีให้แก่ครอบครัว

2. การสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นของเด็ก สามารถเสริมเนื้อหาด้วยการศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กในแต่ละช่วงวัย สิ่งนี้จะนำไปสู่การศึกษาเชิงลึกและครอบคลุมมากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับแม่หรือแม่ที่ครอบครัวยุคใหม่ได้ดียิ่งขึ้น นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

3. ในอนาคต หากมีการพัฒนาต่อยอดในหัวข้อนี้ต่อ นอกจากการจะนำเสนอการละเล่นของเด็กผ่านความผูกพันระหว่างแม่กับลูกแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่ายังสามารถนำเสนอผ่านความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูก หรือความสัมพันธ์

ของครอบครัวในภาพรวมได้และนอกจากจะแสดงออกผ่านผลงานศิลปะเซรามิกแล้ว ยังมีรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะอื่น ๆ เช่น การถ่ายภาพ วิดีโอสั้น หรือ ช่องทางออนไลน์ที่ยังสามารถนำมาเสนอเนื้อหาในประเด็นนี้ได้

References

- Cai, F. (2007). *Game History*. Shanghai Literature and Art Publishing House.
- Douban. (2021). *Works by Kaley Flowers*. Retrieved April 10, 2023. https://www.douban.com/note/802017152/?_i=9534409lSt9PJR,7538542YKyfTCn.
- Li, Y. (2015). *Research on ancient Chinese children's clothing* [Doctoral dissertation, Suzhou University].
- _____. (2006). *Research on Children's Play in Ancient China*. [Master's Thesis, Shaanxi Normal University].
- Liaobuqidejiangren. (2018). *Works by Sara Swink*. Retrieved April 10, 2023. https://mbd.baidu.com/newspage/data/dtlandingsuper?nid=dt_4546026839823881055
- Tang, Y. [Photographer]. (2023). *The work "Hide and Seek"*. [Photo]. Burapha University. [In Thai]
- _____. [Photographer]. (2023). *The work "Old Wolf, Old Wolf, what time is it"*. [Photo]. Burapha University. [In Thai]
- _____. [Photographer]. (2023). *The work "Go out to play"*. [Photo]. Burapha University. [In Thai]
- _____. [Photographer]. (2023). *The work "Make a wish"*. [Photo]. Burapha University. [In Thai]
- Wang, W. (2015). *The changes in games and their educational implications from the perspective of children's culture*. [Master's thesis. Shandong Normal University].

- Wu, P. (2013). *Waiting for Feed: General Theory and Chinese Practice of Children's Rights*. [Doctoral dissertation, Soochow University].
- Xu, X. (2021). A study on the effectiveness of parent-child games in promoting children's healthy development and family integration. *University: Social Sciences*, (8), 3.
- Xu, Z. (2013). *A Comparison between Chinese and Western Civilizations*. Zhejiang People's Publishing House.
- Yu, X. (2018). *Design Application and Research of Visual Elements of Chinese Folk Classical Children's Games*. [Master's Thesis, Hunan Normal University].
- Zhang, Y. & Hao, W. (2011). *Indoor Sports Game Tutorial*. Guangxi Normal University Press.
- Zuitaoci. (2016). *Works by Nathalie Choux*. Retrieved April 10, 2023. <http://mt.sohu.com/20160604/n452937470.shtml>