

มิติทางวัฒนธรรมจากการเล่น “สกา” ในวรรณคดีไทย

Cultural Perspectives of The Play of “Sca” in Thai Literature

ณัฐวัตร จันทร์งาม¹

Nuttawat Janham

อภิวัฒน์ สุธรรมดี²

Apivat Sudhamdee

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์มิติทางวัฒนธรรมจากการเล่น “สกา” ที่ปรากฏในวรรณคดีไทย โดยศึกษาจากวรรณคดีสันสกฤตพากย์ไทยเรื่องมหาภารตะ และวรรณคดีชาดกเรื่องวิรุจชาดก เปรียบเทียบกับวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์กำกลอน และพระนลคำหลวง ผลการศึกษาพบว่า “สกา” เป็นภาพแทนของชนชั้นกษัตริย์โบราณ เป็นข้อเตือนใจเรื่องโทษแห่งการพนัน และเป็นสัญลักษณ์แห่งความสัมพันธ์ไทย-อินเดีย

คำสำคัญ : สกา, การเล่นสกา, มิติทางวัฒนธรรม

Abstract

This article aims at analyzing cultural perspectives of the play of “sca” in Thai literature. Data were collected from Sanskrit literature in Thai version called “Maharabhat” (มหาภารตะ), Jataka literature called “Vidhura

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Jataka” (จิรชาตก) and Thai literature called “Khakikamklon” (กาเกี้ยค้ำกลอน) and “Phranolkamluang” (พระนลคำหลวง). The findings revealed that the play of “sca” represented the image of ancient king, the observation of problem-gambling behaviors, and the symbol of Thai-Indian relationship.

Keywords: Sca, The Play of Sca, Cultural Perspectives

บทนำ

การเล่นพนันแล้วเสียบ้านเสียเมืองปรากฏเป็น “อนุภาค” เด่นประการหนึ่งในวรรณคดีไทย ทั้งนี้หากวรรณคดีเรื่องใดมีเนื้อเรื่องในลักษณะดังกล่าว มักปรากฏด้วยการเล่นพนันชนิดหนึ่งที่เป็นเหตุให้ตัวละครเอกต้องเสียบ้านเสียเมือง คือ “สกา”

“สกา” คืออะไร และการเล่นสกาเป็นอย่างไร คนสมัยปัจจุบันน้อยคนที่จะรู้จัก

Falkener (1892, p.257-265) อธิบายว่า สกาเป็นการละเล่นประจำชาติอินเดีย นิยมเล่นตั้งแต่ในร้านกาแฟทั่วไป กระทั่งท้องพระโรง และเขตพระราชฐานส่วนใน ในอินเดียการเล่นสกาเป็นไปอย่างแพร่หลาย แต่ละท้องถิ่นเรียกชื่อการเล่นนี้แตกต่างกันไป เช่น Pachisi, Chauput และ Chausar ลักษณะสำคัญของการเล่นชนิดนี้ คือ แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ทอยลูกเต๋า แล้วเดินแต้มไปตามตารางผังรูปสี่เหลี่ยม

การเล่นชนิดนี้คงแพร่กระจายเข้ามาสู่ประเทศไทยตั้งแต่สมัยโบราณ อย่างน้อยที่สุดในสมัยอยุธยา การเล่นชนิดนี้ก็เป็นที่รู้จักแพร่หลายแล้ว ดังที่ ลาลูแบร์ (2557, น. 159) ราชทูตชาวฝรั่งเศสที่ได้เข้ามาในสมัยพระนารายณ์ได้บันทึกตอนหนึ่งว่า

“ชาวสยามมักการเล่นพนันเสียเหลือเกิน จนกระทั่งฉิบหายขายคนหรือไม่ก็ขาย บุตรธิดาของตนให้ตกเป็นทาส....การพนันที่เขาชอบเล่นมากที่สุดก็คือ Tric-trac ซึ่งชาวสยาม เรียกว่าสกา (Saca)”

ร่องรอยของการเล่นชนิดนี้ ยังปรากฏในชื่อบ้านนามเมืองของอำเภอหนึ่งในจังหวัดนครศรีธรรมราช นั่นก็คือ อำเภอลานสกา ตามตำนานเล่าว่า ครั้งหนึ่งเมืองนครศรีธรรมราชเกิดโรคห่าระบาด พระยาศรีธรรมไตรราชพร้อมด้วยพระอนุชาได้อพยพไพร่พลหนีไข้ห่ามาพำนักอยู่บริเวณใต้ต้นอินทร์-จันทร์ ภายหลังชาวบ้านเรียกสถานที่แห่ง

นี้ว่า “ลานสกา” (ประวัติความเป็นมาของอำเภอลานสกา, 2560, ออนไลน์) ตำนานกล่าวไว้สั้น ๆ แต่เพียงนี้ ชื่อ “ลานสกา” ที่ชาวบ้านเรียกสืบทอดกันมานั้น สันนิษฐานตามตำนานว่า ลานใต้ต้นอินทร์-จันทร์นั้นเป็นที่เล่น “สกา” ในครั้งนั้น

เมื่อกลับมาพิจารณาคำว่า “สกา” ในเอกสารวิชาการอื่นๆ ความหมายของคำว่า “สกา” หรือ “สะกา” ปรากฏในหนังสือศัพท์และพจนานุกรมหลายฉบับ เช่น อักษรอาณานิคมศรัย (2514, น.697) อธิบายว่า “สะกา คือ ลูกสะกา, เขาเอางาช้างกลึงกลมๆ เท่าลูกสะบ้าเล็กๆ ที่เด็กเล่นนั้น” พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556, น.1153) อธิบายว่า “สกา” หมายถึง เครื่องเล่นการพนันอย่างหนึ่งใช้ลูกบาศก์ทอดแล้วเดินตัวสกาตามแต้มลูกบาศก์

ปัจจุบัน “สกา” ถือเป็น “กีฬา” ประเภทหนึ่ง ทั้งนี้สมาคมกีฬาไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ได้กำหนดและประกาศ “กติกาการแข่งขันสกา” พ.ศ.2540 เพื่อให้การเล่นกีฬานี้มีแบบแผนที่แน่นอน (กีฬาสกา, 2560, ออนไลน์) กรณีข้างต้นสะท้อนว่ายังมีคนไทยจำนวนหนึ่งที่เล่นสกาอยู่ แม้จำนวนผู้เล่นจะมีไม่มากนัก เมื่อเทียบกับกีฬาอื่นซึ่งแพร่หลายมากกว่า

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่าสกาเป็นการเล่นในวัฒนธรรมอินเดีย การเล่นนี้ได้แพร่กระจายมาสู่ดินแดนไทย อาจโดยการค้าขาย การเผยแพร่ศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธ ครั้งหนึ่ง คนไทยในสมัยกรุงศรีอยุธยาเคยนิยมเล่นสกามากและเล่นในลักษณะ “การพนัน” ดังปรากฏหลักฐานชัดเจนในบันทึกของลาลูแบร์ อีกประการหนึ่ง ชื่อบ้านนามเมือง “อำเภอลานสกา” ในจังหวัดนครศรีธรรมราชซึ่งเป็นหัวเมืองเก่าแก่และสำคัญที่สุดในภาคใต้ ยังสะท้อนด้วยว่า การเล่นนี้ได้แพร่กระจายในภูมิภาคของไทยด้วย

ด้วยเห็นว่าการเล่นสกามีความเป็นมายาวนานและสัมพันธ์กับวัฒนธรรมไทย-อินเดีย นอกจากนี้ ประเด็นศึกษาที่เฉพาะเจาะจง “การเล่นสกา” ยังไม่มีผู้ใดศึกษามาก่อน บทความนี้จะรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับการเล่นสกาจากตัวบทวรรณคดีสันสกฤตพากย์ไทยเรื่องมหาภารตะ วรรณคดีชาดกเรื่องวิรุชาดก และวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์กำกลอนและพระชนลคำหลวง วรรณคดีทั้ง 4 เรื่องมีอนุภาคการเล่น “สกา” ปรากฏอยู่อย่างมีนัยสำคัญ พร้อมทั้งจะวิเคราะห์ความหมายในมิติทางวัฒนธรรมจากการเล่นนี้

วิธีการเล่น “สกา”

การเล่น “สกา” เรียกอีกอย่างว่า “การเล่นทอยลูกเต๋า” เป็นกีฬาในร่มสถานที่ที่ใช้ในการเล่นอาจเป็นที่บ้าน (เล่นในครอบครัวหรือเฉพาะเพื่อนฝูง) หรือในที่สาธารณะ (ในอดีตกษัตริย์มักเล่นในท้องพระโรง ส่วนปัจจุบันหากเล่นเป็นการแข่งขันในลักษณะกีฬา มักเล่นในห้องกว้าง ๆ) อุปกรณ์ในการเล่นประกอบด้วยกระดานสกา ลูกเต๋า (ลูกบาศก์) และ ตัวสกา (ตัวที่จะใช้สำหรับเดินไปตามตารางตามจำนวนแต้มที่ได้จากการทอยลูกเต๋า) ส่วนผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย นั่งอยู่คนละด้านของกระดานสกา วิธีการเล่น ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะผลัดกันทอยลูกเต๋าทั้ง 2 ลูก โดยทอยให้ลูกเต๋าทกลงบนกระดานสกา แล้วนับแต้มลูกเต๋าสองลูกรวมกัน ใครได้แต้มสูงกว่าได้สิทธิ์เป็นผู้ทอยเดินก่อน ตารางที่ตัวสกาเดินไปจะมีสัญลักษณ์แสดง “สถานการณ์จำลอง” ที่เปรียบได้ดัง “โชคชะตา” ของผู้เล่น เช่น บางสถานการณ์ลูกเต๋อาจเดินไปตกอยู่ในช่องที่อาจโดนฝ่ายตรงข้าม “กิน” หรือ “ฆ่า” ได้ และบางสถานการณ์ลูกเต๋อาจเดินไปตกอยู่ในช่องที่ได้เปรียบ คือ สามารถกระโดดข้าม หรือใช้ทางลัดเพื่อไปสู่เป้าหมายได้ เป็นต้น การแพ้ชนะวัดกันที่จำนวน “ตัวสกา” ที่ยังคงเหลืออยู่เมื่อเล่นจบเกม

“สกา” เป็นกีฬาที่ใช้เวลาเล่นนาน และมีบรรยากาศสงบจึงเหมาะกับคนใจเย็น ชอบใช้ความคิด คือ ต้องเดาใจ และอ่านใจฝ่ายตรงข้าม นอกจากนี้ การเล่นเกม “สกา” ยังช่วยฝึกเรื่องสมาธิ ความอดทน และการรู้จักรอคอย อีกทั้งทำให้ผู้เล่นได้ประสบการณ์เต็ม คือ ในบางสถานการณ์ที่ชีวิตประสบวิกฤติ ก็ต้องไม่ละความพยายาม มีสมาธิ จดจ่อ และเฝ้าคอยจังหวะและโอกาสใหม่ ๆ ด้วยความอดกลั้น



ภาพที่ 1 บรรยากาศการเล่นสกา ในภาพยนตร์เรื่อง มหาภารตะ
(มหาภารตะ, 2559, ภาพยนตร์)



ภาพที่ 2 อุปกรณ์การเล่นสกา ได้แก่ กระดานสกา ตัวสกา และลูกเต๋า (ลูกบาศก์)

(Mahabharat, 2016)

การละเล่นสกาในวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ

การเล่น “สกา” ปรากฏในวรรณคดีสันสกฤตภาคไทยเรื่องมหาภารตะ วรรณคดีชาดกเรื่อง วิรุทธชาดก และวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์กำกอน และพระชนคำหลวงรายละเอียดดังนี้

“สกา” ใน มหาภารตะ

มหาภารตะเป็นมหากาพย์ที่สำคัญที่สุดของอินเดีย เชื่อกันว่าฤๅษียาสเป็นผู้รจนาขึ้นเมื่อราวสองพันปีก่อน มหาภารตะได้แพร่กระจายเข้ามายังดินแดนไทยพร้อมๆ กับศาสนาพุทธและศาสนาพราหมณ์ หลักฐานเชิงประจักษ์เก่าแก่ที่แสดงถึงการรับรู้เรื่องมหาภารตะในดินแดนไทย คือ การปรากฏนามของพระกิม พระอรชุน พระยชิฐริระ ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในมหาภารตะในศิลาจารึกวัดศรีชุม สมัยสุโขทัย เรื่องราวในมหาภารตะเป็นการสู้รบระหว่างฝ่ายธรรม (ปาณฑพ) และฝ่ายอธรรม (เการพ) ขบวนการที่ก่อให้เกิดสงคราม ส่วนหนึ่งเป็นเพราะการเล่น “สกา” ระหว่างทุโรยณ์และยชิฐริระ กล่าวคือ ยชิฐริระได้เอายาเมือง พระอนุชาและพระมเหสีเป็นเดิมพันในการเล่น “สกา” ผลของการพนันครั้งนี้ทำให้สิ่งที่นำมาเดิมพันทั้งหมดตกเป็นของฝ่ายร้าย คือ ทุโรยณ์ นอกจากนี้ พระนางเทราปตี ชายาของปาณฑพทั้งห้ายังถูกลู่เกียรติ รวมถึงต้องร่ำร้อนพเนจรจากพระราชวังเป็นเวลาถึง 13 ปี การเล่นสกาในครั้งนี้

นี้จึงทำให้ตัวละครเอกประสบความทุกข์ยาก ก่อให้เกิดความอาฆาตแค้น กระทั่งนำไปสู่การแก้แค้น เป็นมหาสงครามที่รุนแรงที่สุดครั้งหนึ่งของโลกโบราณ

กวีไทยได้แปลและเรียบเรียงมหากาพย์เป็นภาษาไทยหลายสำนวน ที่โดดเด่นคือ มหากาพย์ยุทธสำนวนของ ร.อ.หลวงบวรบรรณรักษ์ (2559) และ กรุณา-เรื่องอุไรกุศลาสัย (2555) ในที่นี้จะคัดมาเฉพาะตอนที่เกี่ยวกับการเล่น “สกา” ดังนี้

“การแข่งขันสกาได้ตั้งต้น กระดานต้นยูธิษฐิระเสียเดิมพัน ที่จริงท้าวเธอรองเขาทุกกระดานในวันที่เคราะห์ไม่คืนัน วันรุ่งขึ้นท้าวเธอทรงอีกก็แพ้เขาอีกทุก ๆ กระดานที่แพ้เขามันรู้ความกระหายของท้าวจัดขึ้นทุกที ทองเพชรพลอยม้า รถ คชสาร เอลางวางเป็นเดิมพัน ชนพนันกับเขาและแพ้สารพัดหลุดลอยไปจากหัตถ์.....ต่อนั้นท้าวเธอเอาสมบัติในท้องพระคลังลงกองเป็นเดิมพัน และต่อจากนั้น พระราชอาณาจักร...ถึงกระนั้นความกระหายก็มีได้เหือดลง ท้าวเธอเอาอนุภรรดาทั้งสองคลังเป็นเดิมพัน เอาตัวพระองค์เอง และในที่ที่สุดเอาเทราปทีเป็นที่อภัยศอดสู.....”

(หลวงบวรบรรณรักษ์, 2559, น.57)

ข้อความข้างต้นสะท้อนว่า การเล่นสกากระหว่างยูธิษฐิระและทुरโยธน์ดำเนินต่อเนื่องกันไปถึงสองวัน ท้ายที่สุดฝ่ายปาดนทบก็สูญเสียทุกอย่าง แม้แต่ตัวของยูธิษฐิระซึ่งเป็น “พระมหาจักรพรรดิ” ก็ตกเป็นทาสของทुरโยธน์ด้วย

มหากาพย์ยุทธสำนวนของ กรุณา-เรื่องอุไรกุศลาสัย ได้เล่าถึงธรรมเนียมการเล่น “สกา” ซึ่งเป็นถ้อยคำสนทนาระหว่างศกุนิ (ลุงของทुरโยธน์ซึ่งเชี่ยวชาญในกีฬาสกามาก) กับทुरโยธน์ ไว้อย่างน่าสนใจดังนี้

“...หลานก็ย่อมรู้ว่าสกาเป็นกีฬาในร่มซึ่งกลุ่มชนในวรรณะกษัตริย์โปรดปรานเป็นหนักหนา และเมื่อได้เชิญใครแล้ว ก็ยากที่ผู้รับเชิญจะปฏิเสธได้ เพราะจะเป็นการเสียมารยาทและผิดประเพณีของวรรณะกษัตริย์ไป ก็และยูธิษฐิระนั้นใคร ๆ ก็รู้ว่าชอบสกามาก ลุงจึงขอแนะนำให้หลานจงไปขอร้องให้พ่อของหลาน เป็นผู้เชิญให้ ยูธิษฐิระกับน้องๆ มาเล่นสกากันในบ้านเมืองของเรา...”

(กรุณา-เรื่องอุไรกุศลาสัย, 2555, น.82)

ข้อความข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า “สกา” เป็นการเล่นที่ได้รับความนิยมมาก ในวรรณคดีไทย อนึ่ง การเล่น “สกา” หากไม่มุ่งไปที่การพนันเกินไป นัยหนึ่งเป็นการแสดงถึงมิตรภาพของผู้เล่นด้วย

ตัวบทของมหากาพย์ทั้งสองสำนวนไม่ได้อธิบายวิธีการเล่น “สกา” ไว้ ประหนึ่งว่า วิธีการเล่นสกาเป็นเรื่องธรรมดาที่ผู้คนในยุคสมัยนั้นรู้ดีอยู่แล้ว แต่มุ่งไปที่การเน้นให้เห็นว่า “ยูธิษฐิระ” ซึ่งเป็นบุตรของพระธรรมเทพ ดิพร้อมในคุณธรรมทุกอย่าง กลับลุ่มหลงในการเล่นสกาแบบการพนัน รวมถึงเน้นการเล่าถึงผลอันเกี่ยวเนื่องกับการเล่นสกาครั้งนี้

“สกา” ใน พระนลคำหลวง

พระนลคำหลวง เป็นพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ประกอบด้วยคำประพันธ์หลายชนิด ได้แก่ โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน และร่าย “พระนล” เป็นนิทานแทรกอยู่ในมหากาพย์ คือ เมื่อแพ้การเล่นสกา ปาณชบทั้งห้ากับพระนางเทราปติต้องออกเดินป่า ยูธิษฐิระรู้สึกผิดที่เพราะการกระทำของตน อนุชาและมเหสีจึงต้องแรมรอนและตรากำล่ำบาก จึงทุกข์ระทมด้วยความเสียใจ ฤทธิพิพัตศวะจึงได้มาเล่าเรื่องราวของ “พระนล” เพื่อเป็นอุทาหรณ์และปลอบประโลมใจว่า เหตุการณ์เช่นนี้เคยเกิดขึ้นมาแล้วกับพระนล แต่ด้วยความรักของนางทมยันตี ในที่สุดพระนลซึ่งต้องเสียบ้านเสียเมืองเพราะการเล่นสกา ก็ผ่านเรื่องราวเหล่านั้นไปได้ ในลักษณะเดียวกัน ด้วยความรักของพระนางเทราปติมเหสี ที่สุดแล้วยูธิษฐิระก็ย่อมจะสามารถผ่านเหตุการณ์นี้ไปได้เช่นกัน

การเล่น “สกา” ในพระนลคำหลวง มีลักษณะที่ต่างจากวรรณคดีเรื่องอื่นที่เหตุแห่งการวิวาทในพนันสกาของพระนลมิได้เกิดขึ้นโดยธรรมชาติของพระนล แต่เป็นเพราะถูกสิ่งสู่ด้วยความโกรธแค้นและมุ่งร้ายของกลีและทวาबर ที่เป็นดังนี้ก็เพราะว่านางทมยันตีได้เลือกพระนลเป็นคู่ครองในพิธีสุมพร แทนที่จะเลือกเทพเจ้าทั้งหลาย เช่น พระอินทร์ และท้าวจตุโลกบาลที่ต่างก็เข้าร่วมพิธี กลีเห็นว่าการกระทำเช่นนี้เป็นการหลู่เกียรติเทพเจ้า

กลีจึงเข้าสิงสู่พระนล ส่วนทวาबर สหายของกลีเข้าสิงสู่ลูกบาทก์หรือลูกเต่าที่ใช้ทอดสกา จากนั้นก็ไปยุยงให้พระบุษกร พระอนุชาทำร้ายพระนลเล่นสกา พระนลสูญเสีย

ทุกอย่างทั้งทรัพย์สินสมบัติ ราชอาณาจักร สุดท้ายไม่มีกระทั่งผ้าสักผืนห่อกาย ต้องเร่ร่อน
พนจรออกจากเมือง ดังเนื้อความตอนหนึ่งว่า

“...ฝ่ายกลีฬหุจรีต เข้าสิงสถิตในลูกสกา คอยทำบุษกรอยู่ ยามเข้าไปสู่
พระภุชแล้วพระบุษกรผู้สามารถ อาจต่อสู้ศัตรูกล้า ทูลพระราชนลพพิตร...
เชิญทรงเดชทรงสกา กล่าววาทจาจนเปนหลายหน ฝ่ายพระชุมพลมิ่งมกุฏ พัง
อนุชทำเช่นนั้น ทรงธรรม์ฟังบ่นิ่งอยู่ได้ เพราะพระไทยชอบทางสกา...ภุชรรุจะ
ทรงจำนน ภูวดลก็ทรงสกาพลัน...ครานั้นนลนฤบดี มีแต่เสียบ่มีวาย เหตุด้วยผี
ร้ายเข้าสิงลูกบาทก์ ภูวนาถเสียซึ่งหิริญ อีกสุวรรณพลอยหมด อีกม้ารถยวดยาน
สิ้น ภูมินทร์เสียจนเครื่องทรง พระองค์ไซ้รัลลังสกา ประหนึ่งว่าวิกลจริต ผู้มีจิต
จรงรัก จะทูลทักบ่มีหยุด สุดจะห้ามแนได้...เล่นสกาบ่มีหยุดหย่อน ได้เลยา”

(พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, 2505, น. 64)

เรื่องราวของพระนลจึงคล้ายกับยุธิษฐิระ ในตอนท้ายเมื่อปราศจากการสิงสู่
ของกลี พระนลกลับมาเป็นคนดี ได้รับการสอนวิชาสกาจนเชี่ยวชาญ และได้ทำเล่นสกา
กับพระบุษกรอีกครั้งกระทั่งได้บ้านเมืองคืน

“สกา” ใน กากีคำกลอน

กากีคำกลอน ประพันธ์โดยเจ้าพระยาพระคลัง (หน) ในสมัยรัชกาลที่ 1
แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ นิทานเรื่องนี้มีที่มาจากนิบาตชาดก 3 เรื่อง คือ กากาติชาดก สุสัน
ธิชาดก และกุนาลชาดก วรรณคดีเรื่อง “กากี” ปรากฏเรื่องราวการเล่น “สกา” ระหว่าง
ท้าวพรหมหัตถ์ กษัตริย์แห่งนครพาราณสีกับพญาครุฑ ซึ่งแปลงกายเป็นหนุ่มน้อยรูปร่าง
การเล่น “สกา” ในกากีคำกลอน เล่นอย่างเกมีกีฬาของกษัตริย์ มีได้กล่าวถึงการเดิมพัน
แต่ประการใด อนึ่ง การเล่น “สกา” นี้ เล่นในทิวไรฐาน ระหว่างที่เล่น “สกา” จะมีมโหรี
ขับกล่อมด้วย เนื้อเรื่องของกากีคำกลอนกล่าวไว้อย่างชัดเจนว่า พระเจ้าพรหมหัตถ์โปรด
การเล่นสกามาก ผลการเล่นสกาเป็นไปในลักษณะผลัดกันแพ้ผลัดกันชนะ เหตุการณ์
การเล่น “สกา” ในเรื่องกากีคำกลอนมีความสำคัญเพราะทำให้พญาครุฑและนางกากี
ได้พบกัน นำมาซึ่งความสัมพันธ์เชิงชู้สาว ทำให้นิทานเรื่องนี้ดำเนินไปตามโครงเรื่องหลัก
ได้ ท้าวพรหมหัตถ์มิได้เสียบ้านเสียเมืองจากการเล่น “สกา” แต่เสีย “มเหสี” อันเป็นที่รัก

เพราะมีวีรบุรุษในการเล่นสกา กล่าวได้ว่า การเล่นสกาของท้าวพรหมหัตถ์มีส่วนในการชักนำบุรุษเพศซึ่งเป็น “ชายซู้” เข้าสู่พระราชวัง

การเล่น “สกา” ในกาพย์คำกลอน สื่อนัยไว้ด้วยว่า กีฬานี้เป็น “กีฬาของบุรุษ” คือ กีฬาที่แสดงความเป็นชาย หากพิจารณาในเชิงคติชน กีฬาที่แสดงความเป็นชายมีปรากฏอยู่ในทุกวัฒนธรรม ดังกรณีศึกษาของ Geertz (1973) เรื่อง “การชนไก่ของชายบาห์ลี” ไก่เป็นสัญลักษณ์ของผู้ชาย เป็นสัญลักษณ์ของเรื่องเพศ คำว่า sabung ที่ใช้เรียกไก่ชน ในบริบทอื่น ๆ หมายถึงวีรบุรุษ นักรบ ผู้ชนะ และคนแข็งแรง ในวรรณคดีเรื่องกาพย์คำกลอน เหตุที่นางกาพย์พิงใจมานพหนุ่ม ใช้เพียงมานพนั้นรูปงาม แต่เพราะ “แหลมหลักเชิงเล่นก็เจนจบ” เชิงหรือความสามารถในการเล่นสกาก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้สตรีเพศพิงใจบุรุษเพราะสื่อถึงความสมชาย (ในบริบทแห่งยุคสมัยนั้น) เนื้อความบางตอนดังนี้

ฝ่ายอนงค์กาภิศรีสมร	ทินกรพายคล้อยพระเวหา
ไม่เห็นองค์พงศ์กษัตริย์ภัสตา	เสด็จมาสู่แท่นบรรทมใน
จึงตรัสถามสาวสุรางค์นางสนม	ต่างประนมนิ้วทูลสนองไข
ว่าภูบาลสาราญราชหฤทัย	ด้วยได้ทรงสกากับมานพ
ชายนั้นโฉมวิไลประไพพักตร์	แหลมหลักเชิงเล่นก็เจนจบ
ทั้งกิริยาคมสันครันครบ	อันชายในพิภพนี้ไม่มีปาน”

(เจ้าพระยาพระคลัง (หน), 2515, น.65)

“สกา” ใน ขาดกเรื่อง วิรุทธาตก

วิรุทธาตก เป็นขาดกเรื่องที่ 9 ในทศขาดก แก่นเรื่องนำเสนอหลักธรรม “สัจจารม” ที่พระวิรุทธบัณฑิตทรงบำเพ็ญ ขาดกเรื่องนี้ปรากฏเรื่องราวการเล่น “สกา” ระหว่างปุนณกยักษ์กับพระเจ้าธัญชัยแห่งนครอินทปัตต์ การเล่น “สกา” ในครั้งนี้ฝ่ายปุนณกยักษ์ได้ใช้แก้วมณีและม้าวีเศษอันเป็นสมบัติสำหรับพระเจ้าจักรพรรดิเป็นเดิมพัน ส่วนสิ่งที่พระเจ้าธัญชัยเดิมพันก็สูงค่าเช่นเดียวกัน คือ ทุกสิ่งทุกอย่างในนครอินทปัตต์ ยกเว้น ตัวพระองค์เอง เศวตฉัตร และมเหสีผลในการเล่น “สกา” ครั้งนี้ปรากฏว่าปุนณกยักษ์เป็นฝ่ายมีชัย จึงขอ “วิรุทธบัณฑิต” มหาอำมาตย์ผู้รอบรู้ธรรมเป็นรางวัล พระเจ้าธัญชัยไม่ทรงยินยอมเพราะพระองค์ทรงเปรียบวิรุทธบัณฑิตเป็น “ตัวของพระองค์เอง”

ความหมายคือ เป็นสิ่งสูงค่าเช่นเดียวกันกับชีวิตของพระองค์ อย่างไรก็ตาม วิถีบรรทัด
ได้กระทำตาม “สัจจะ” ที่พระราชชาติได้ตรัสไว้ ยอมตกเป็นทาสของปณณกัษ และ
ถูกนำไปยังนาคพิภพเพื่อฉีกเอาหัวใจถวายพระนางวิมลมา มเหสีของราชาแห่งนาค
ที่สุตวิธบรรทัดก็ได้แสดงธรรมจนเป็นที่พึงพอใจแก่นาคและกัษ ได้อิสรภาพคืนดังเดิม
ฉากการเล่น “สกา” ตามที่ปรากฏในคาถาของชาตกรื่องดังกล่าว เนื้อความ
ดังนี้

“พระราชของชาวกรุงรัฐ และปณณกัษผู้มัวเมาในการเล่นสกา เข้าไปสู่
โรงเล่นสกา แล้วพระราชาก็เลือกได้ลูกบาศก์ที่มีโทษ ทรงปราศัย ส่วนปณณ
กัษชนะ พระราชาและปณณกัษทั้งสองนั้น เมื่อเจ้าพนักงานเอาสกามา
พร้อมกันแล้ว ได้เล่นสกากันในโรงสกา นั้น ปณณกัษได้ชัยชนะพระราช
ผู้แก่แล้ว...ท่ามกลางพระราช 101 พระองค์และพยานที่เหลือ เลี้ยงบันลือ
ลั่นได้มีขึ้น ในสนามสกา นั้น 3 ครั้ง”

(มหามกุฏราชวิทยาลัย, 2543, น.314)

การเล่น “สกา” ในครั้งนี้ ปณณกัษอ่านใจพระราชานัญชัยได้ว่า
หากทำพนันสกาด้วยแล้ว พระราชาย่อมไม่ปฏิเสธ ปณณกัษจึงกระทำการได้สำเร็จ
การเล่น “สกา” จึงไม่เพียงเป็นการเล่น แต่เป็นเกียรติและศักดิ์ศรีของกษัตริย์ ทั้งนี้
การเล่นสกาดังกล่าว เล่นกันในโรงสกาหรือสนามสกา และมีผู้ร่วมชมมากมาย เพราะ
การมัวเมาในการเล่นสกา นี้ พระราชานัญชัยจึงได้เสียบุคคลอันมีค่าสูงคือมหาอำมาตย์
ผู้ทรงธรรมของราชอาณาจักรไป

มิติทางวัฒนธรรมที่สะท้อนจาก “การเล่นสกา”

การเล่น “สกา” ไม่ใช่เพียงเพื่อความรื่นเริงบันเทิงใจเท่านั้น แต่ “สกา” เป็น
“สัญลักษณ์” ที่เชื่อมโยงไปสู่สิ่งอื่น นอกจากนี้ หากมอง “สกา” เป็นเพียงวัฒนธรรม
การเล่น ในวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ย่อมประกอบด้วยการเล่นมากมาย เหตุใดการเล่น “สกา”
จึงมีความสำคัญ ได้รับการบรรจุไว้ในวรรณคดี และสืบทอดผ่านกาลเวลาหลายพันปี
การเล่น “สกา” ในวรรณคดีจึงเป็น “รหัสทางวัฒนธรรม” ที่มีบทบาทและคุณค่า (Role
and Value) ต่อผู้คนและสังคมรายละเอียดดังนี้

“สกา” เป็นภาพแทนของชนชั้นกษัตริย์โบราณ

“สกา” เป็นกีฬาของผู้ชาย บรรดากษัตริย์ในอดีตซึ่งเป็นนักรบล้วนเป็นผู้ชาย “สกา” “ผู้ชาย” และ “กษัตริย์” จึงมีนัยที่สัมพันธ์กัน กล่าวคือ การเล่นสกาเป็นการแสดงถึง “ความสมชาย” ความสมชายในที่นี้สื่อถึง การเป็นผู้นำ กล่าวหาญมีอำนาจเด็ดขาด กล้าได้กล้าเสีย รู้ทันคน อดทนอดกลั้น และใจใหญ่ คุณสมบัติเหล่านี้เป็นคุณสมบัติจำเป็นสำหรับการเป็น “กษัตริย์” ที่ต้องเป็นทั้งนักปกครองและจอมทัพ คุณสมบัติเหล่านี้อาจเกิดขึ้นและเรียนรู้ได้จากการเล่น “สกา” ในฐานะกีฬาประเทืองปัญญาเนื่องจากการเล่น “สกา” ใช้เวลานาน กีฬาชนิดนี้จึงเหมาะสำหรับผู้มีฐานะดี ไม่ต้องพะวงกับการทำงานหาเลี้ยงชีวิต ดังจะเห็นว่า “สกา” ที่ปรากฏในวรรณคดีที่เป็นกรณีศึกษาทั้ง 4 เรื่อง ตัวละครที่เล่นทั้ง ยุธิษฐิระ พระนล ท้าวพรหมหัต และพระเจ้าธัญชัย ล้วนเป็น “กษัตริย์” อีกประการหนึ่ง “สกา” ยังเป็นเกมกีฬาที่มีบทบาทในการเชื่อมสัมพันธ์ไมตรี และแสดงถึงมิตรภาพของเหล่ากษัตริย์ด้วย

“สกา” เป็นข้อเตือนใจเรื่องโทษแห่งการพนัน

ผลแห่งการเล่น “สกา” ตามที่ปรากฏในวรรณคดี ทั้งมหาภารตะ พระนล คำหลวง กากีคำกลอน และวิรุณจินต ล้วนเป็นไปในแง่ลบ ที่เป็นดังนี้ก็เพราะกษัตริย์เหล่านี้ไม่ได้เล่น “สกา” เพื่อประเทืองปัญญา แต่เล่นอย่าง “ลุ่มหลง” และ “เมามัว” จึงนำผลเสียมาสู่ทั้งตนเอง วงศ์วาน และราชอาณาจักร การเล่น “สกา” อย่าง “ลุ่มหลง” และ “เมามัว” เรียกได้อีกอย่างเป็นทางการเล่นแบบ “การพนัน” การเล่น “สกา” แล้วเสียบ้านเสียเมืองของยุธิษฐิระ (มหาภารตะ) และพระนล (พระนลคำหลวง) จึงเป็น “ตัวอย่าง” เตือนใจกษัตริย์หรือผู้นำได้เป็นอย่างดี ว่าผู้ใดที่ปล่อยให้ “การพนันเข้าสิง” จะกลายเป็นดังผู้เฒ่า เสวยเสียทั้งทรัพย์สิน ครอบครัว ศักดิ์ศรี และเกียรติภูมิ สำหรับผู้อ่านที่เป็นคนธรรมดาสามัญ การเห็นชีวิตของตัวละครในวรรณคดีพหายนะจากการพนัน สิ่งนี้จะเป็นดัง “ประสบการณ์เทียม” ย้ำเตือนใจผู้อ่านให้ดำเนินชีวิตไปในครรลองที่ถูกที่ควร รวมถึงหวาดกลัวต่อฤทธิ์ร้ายของการพนันด้วย

“สกา” เป็นสัญลักษณ์แห่งความสัมพันธ์ไทย-อินเดีย

กล่าวได้ว่า วรรณคดีเรื่องใดของไทยที่ปรากฏอนุภาคการละเล่น “สกา” วรรณคดีเรื่องนั้นมีที่มาจากอินเดีย “สกา” จึงเป็นสัญลักษณ์แห่งความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมไทย-อินเดียนอกจากนี้ หากพิจารณาในมิติที่ลึกซึ้ง วรรณคดีทั้ง 4 เรื่องที่เป็นกรณีศึกษา ยังสะท้อนให้เห็นการรับวัฒนธรรมผ่านศาสนาพราหมณ์ และศาสนาพุทธ สองศาสนาหลักจากอินเดียที่เป็นฐานสำคัญของวัฒนธรรมไทย กล่าวคือ มหาภารตะ และพระนล เป็นวรรณคดีสันสกฤต ภาษาสันสกฤตใช้บันทึกคัมภีร์และวรรณคดีในศาสนาฮินดู นอกจากนี้ มหาภารตะเองถือว่าเป็น “คัมภีร์ทางศาสนา” ที่สำคัญหนึ่งของศาสนาฮินดูด้วย ส่วน กากีคำกลอน และวิรุชาดก มีที่มาจากวรรณคดีบาลี ภาษาบาลีใช้บันทึกคัมภีร์และวรรณคดีในศาสนาพุทธ ชาดกเหล่านี้ ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของพระไตรปิฎก พระคัมภีร์หลักของพุทธศาสนา ในแง่นี้ วรรณคดีที่เป็นกรณีศึกษาทั้ง 4 เรื่อง จึงแสดงถึงการรับวัฒนธรรมอินเดียผ่านศาสนาพราหมณ์และศาสนาพุทธ อีกนัยหนึ่ง การรับการเล่น “สกา” สู่วรรณคดีไทย เป็นการรับผ่าน 2 ศาสนาหลัก ด้วยเหตุนี้ “สกา” จึงเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นประจักษ์พยานของความสัมพันธ์ไทย-อินเดียที่มีมาตั้งแต่โบราณ

สรุป

การละเล่น “สกา” สะท้อนให้เห็น “ภาพแทน” ของกษัตริย์อินเดียโบราณที่ต้องเป็นทั้งนักปกครองและจอมทัพ กษัตริย์เหล่านี้จึงต้องมีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ รู้ทันคน อวดทน กล้าหาญ และใจใหญ่ กล่าวให้ชัดขึ้น คือต้องมีทั้งความรู้และสติปัญญา “สกา” มีคุณสมบัติบางอย่างในการขัดเกลาและบ่มเพาะ “บุรุษ” กล่าวคือ การเอาชนะฝ่ายตรงข้ามในการเล่นสกา มีอาจชนะได้ด้วยกำลังหรือโชคชะตา แต่เป็นเรื่องของการวางแผน เพื่อทำให้แผนนั้นสำเร็จ บุรุษต้องมีความอดทน รู้ทันคน ใจใหญ่ และกล้าได้กล้าเสีย บางครั้งอาจต้องใช้กลยุทธ์หลอกหลอฝ่ายตรงข้าม การเอาชนะในสงครามบนกระดานสกากับสงครามในสนามจริงล้วนเป็นเรื่องของจิตใจและกลยุทธ์เช่นเดียวกัน

“สกา” หากเล่นอย่างลุ่มหลงและมัวเมา ติดเป็น “การพนัน” ย่อมนำซึ่งหายนะ มาสู่ทั้งตนเองและครอบครัว “สกา” จึงเป็น “ข้อเตือนใจ” สือว่า การพนันคือเหตุแห่งหายนะ ไม่ว่าชนชั้นนั้นจะเป็นสามัญชนหรือเจ้าฟ้าเจ้าแผ่นดินก็ตาม

การปรากฏชนิดการเล่นที่เรียกว่า “สกา” ในวรรณคดีไทย สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นด้านวัฒนธรรมของไทยและอินเดียที่มีมาแต่โบราณ คนไทยรับรู้การเล่น “สกา” ผ่านวรรณคดีทั้งในศาสนาพุทธและศาสนาพราหมณ์

อนุภาค หรือ เรื่องราวต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดี และได้รับการสืบทอดผ่านยุคสมัยมาจนถึงปัจจุบัน ล้วนมีคุณค่าและมีความสำคัญ เพราะเรื่องราวเหล่านั้นสะท้อนค่านิยม โลกทัศน์ ความรู้สึกนึกคิดที่ผู้คนในอดีตมีต่อสิ่งต่างๆ นอกจากนี้ อนุภาคหรือเรื่องราวเหล่านี้ยังเป็นดังสายธารที่เชื่อมต่อให้มองเห็นความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมทั้งอดีตกับปัจจุบัน ทั้งไทยกับเทศ

เอกสารอ้างอิง

กรุณา กุศลาสัย และ เรื่องอุไร กุศลาสัย. (2555). **มหากาพย์อุไร**. (พิมพ์ครั้งที่ 14).

กรุงเทพฯ : ศยาม.

กีฬาสกา. (2560). ค้นเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2560. จาก <http://www.l3nr.org>

บริดเลย์, ดี ปีช. (2514). **อักษรวิธานศัพท์**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). พระนคร : โรงพิมพ์ ศุภสภา.

ประวัติความเป็นมาของอำเภอลานสกา. (2560). ค้นเมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2560.

จาก <http://www.lansaka.go.th/history.php>.

พระคลัง (หน), เจ้าพระยา. (2515). **วรรณคดีเจ้าพระยาพระคลัง (หน)**. กรุงเทพฯ :

บรรณาคาร.

มกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. (2505). **พระนลคำหลวง**. กรุงเทพฯ :

บรรณาคาร.

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุธวิทยาลัย. (2543). **พระสูตรและอรรถกถา แปล ขุททกนิกาย ชาดก**

เล่มที่ 4 ภาคที่ 3. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุธวิทยาลัย.

มหากาพย์. (ภาพยนตร์). (2559). กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554**.

(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.

ลาอุแบร์, (2557). **จดหมายเหตุลาอุแบร์ ราชอาณาจักรสยาม**. สันต์ ท. โกมลบุตร,

แปล. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศรีปัญญา.

บรรณารักษ์, หลวง. (2559). **มหากาพย์อุไร**. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ :

ศรีปัญญา.

Geertz, C. (1973). Deep Play: Notes of Balinese Cockfights. In **The**

Interpretation of Cultures. New York : Basic Books.

Falkener, E. (1892). **Games Ancient and Oriental and How to Play**

Them. London : Longman, Green.

Mahabharat [Motion Picture]. (2016). India : JKN Global Media.