

บทที่ 1



บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเล่น เป็นการแสดงออกที่มีชีวิต เป็นกิจกรรมที่มีความหมายและมีความสำคัญมากสำหรับเด็กในวัยอนุบาล ซึ่งเป็นวัยแห่งการวางรากฐานที่สำคัญของชีวิต เด็กจะสามารถเรียนรู้และมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ โดยผ่านการเล่นดังกล่าวที่ว่า "การเล่น คือ การทำงานของเด็ก"

จากการศึกษาถึงพัฒนาการของเด็กในด้านต่าง ๆ และจากการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กโดยเฉพาะจากจิตวิทยาและนักการศึกษาได้สรุปว่า แท้จริงแล้วการเล่นมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย เซอร์ปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง เพื่อรับรู้และเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และสิ่งซึ่งจะไม่มีใครไปสอนเขาได้ การเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะช่วยให้อาสาสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้อึดตรงกับความ เป็นจริงรอบ ๆ ตัว (เลขา ปิยะธัจฉริยะ, 2526)

ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและการเรียนรู้ที่เห็นได้เด่นชัด คือ การเล่นจะช่วยทำให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ ซึ่งจะนำไปสู่การค้นพบและการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งรอบ ๆ ตัว โดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนานเพลิดเพลินและพร้อมที่จะกระทำกิจกรรมซ้ำ เมื่อเกิดความพึงพอใจและสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้นไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการทำโทษ ทั้งเด็กยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดความใหม่อยู่เสมอได้ ซึ่งไม่เพียงแต่เพื่อจะดูว่าเกิดอะไรขึ้น แต่มีความมุ่งหมาย มีความคิดริเริ่ม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่นนี้เป็นการแสดงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญาและความคิดของเด็ก นักจิตวิทยาและนักการศึกษาปัจจุบันจึงถือว่า การเล่นคือการทำงานของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนจะทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงระยะเวลาอายุระหว่าง 3-8 ปี (เลขา ปิยะธัจฉริยะ, 2524)

ในระยะเวลาที่ผ่านมานี้ เราจะเห็นได้ว่า ประเทศต่าง ๆ ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการเล่นของเด็กมาก เช่น ปีเด็กสากลใน พ.ศ. 2522 และไปจากนั้นมาจนถึงปัจจุบัน ได้มีการจัดการอภิปราย การเขียนบทความ การจัดนิทรรศการเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก ทั้งนี้ เพราะต่างเห็นพ้องต้องกันว่าการเล่นนั้น เป็น เรื่องสำคัญสำหรับชีวิตยามปฐมวัยของเด็ก เมื่อเด็กเล่น เขาจะแสดงพฤติกรรมอัน เป็นความสามารถส่วนรวมในระดับที่มีอยู่ในตัวเขาออกมา คือ ความสามารถในการใช้ร่างกาย การใช้ความคิด การใช้ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์ และการสัมพันธ์กับผู้อื่น นักจิตวิทยาสาขาต่าง ๆ ได้ตระหนักถึงความสำคัญเรื่องการเล่นของเด็ก และได้มีทฤษฎีที่กล่าวไว้เกี่ยวกับเรื่องนี้อธิบายไว้ในแนวต่าง ๆ ว่า ทำไมเด็กจึงเล่น อาทิ เช่น

การเล่น เป็นการใช้พลังส่วนเกินของเด็ก

การเล่น เป็นการฝึกซ้อมตามสัญชาตญาณ เป็นการ เตรียมตัว เพื่อปฏิบัติกิจกรรมแบบผู้ใหญ่ต่อไป

การเล่น เป็นการลองผิดลองถูก เป็นการค้นคว้าด้วยการสัมผัสและ เป็นการทดสอบทดลองสิ่งที่สงสัย

การเล่น เป็นแนวทางการแสดงออกทางอารมณ์ที่ผู้แสดงความรู้สึกว่าปลอดภัย การแสดงออกบางอย่างหากแสดงออกมาในรูปแบบของการเล่นก็ จะไม่มีใครว่าอะไร เพราะถือว่าเป็นเพียงแค่การเล่น แต่หากการแสดงออกนั้น เป็นรูปแบบอื่น ผลที่ตามมาอาจจะไม่เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

การเล่น เป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับสิ่งรอบตัว และนำข้อมูลที่ได้รับและ เข้าใจนั้น เข้าไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับขยายโครงสร้างเดิมให้กว้างใหญ่ขึ้น อันเป็นการเตรียมพร้อมที่จะรับการเรียนรู้ขั้นต่อไปอีก การเล่น เป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งเกิดขึ้น เป็นลำดับต่อเนื่องกัน

การเล่นจะเป็นกิจกรรมใด ๆ ก็ได้ที่ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยไม่ต้องคำนึงถึงผลที่จะตามมา การเล่น เป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดความสนุกเพลิดเพลินในตัวของการเล่นนั้น ๆ เอง

นอกจากนั้นในแง่ของวัฒนธรรม การ เล่น เป็นการทบทวนการปฏิบัติตามวัฒนธรรม การ เล่นในแง่นี้ เป็นไปตามสัญชาตญาณและตามชาติพันธุ์ การ เล่นเป็นการนำเอากิจกรรมของ บรรพบุรุษออกมาแสดง และ เป็นการกระทำตามวิถีชีวิตที่คนรุ่นเก่า เคยกระทำมาแล้ว (นิรมล ชยุตสาหกิจ, 2524)

การ เล่น เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็ก เป็นของที่อยู่กับ เด็กอย่างที่จะแยกจากกัน เสียไม่ได้ เลย กิจกรรมของผู้ใหญ่คือ การทำงาน ส่วนการงานของเด็กก็คือ การ เล่น ซึ่งบางครั้งอาจจะ ต้องอาศัยของเล่น เป็น เครื่องมืออุปกรณ์ในการเล่น

ของเล่นมีไว้จะให้ เพียงความเพลิดเพลินหรือ เป็น เพียงของเล่น ๆ ที่น่ารัก เท่านั้น ใน ทางวรรณคดีและประวัติศาสตร์ก็ได้ชี้ให้เห็นว่า ของเล่นเป็นส่วนประกอบที่สำคัญและสวยงาม ส่วนหนึ่งในชีวิตมนุษย์ด้วย ดังที่ เชคสเปียร์ ได้เขียนไว้ในบทละคร เรื่อง "A Midsummer Night's Dream" ตอนหนึ่งว่า"ของเล่นเป็นสิ่งที่ให้ความเพลิดเพลิน เป็นนิทรานยามว่างให้ จินตนาการอันไพศาลและเป็นความทรงจำอันน่าอภิรมย์ของชีวิตในวัยเยาว์ของคนเรานีกด้วย" ไม่มีหลักฐานปรากฏเลยว่ของเล่นเด็ก เกิดมีขึ้นตั้งแต่เมื่อใด ใคร เป็นผู้คิดทำขึ้นและของเล่นชิ้น ใด เป็นชิ้นแรกของโลก คงมีเพียงข้อสันนิษฐานที่ เชื่อกันอยู่ว่าของเล่นได้ เกิดและมีมาตั้งแต่สมัย บรรพกาล หรือ ๗ กับที่มีเด็กเกิดขึ้นมาในโลก

ในช่วงครั้งศตวรรษที่ผ่านมา การเล่นที่ได้พบเห็น เป็นที่ขึ้นหน้าขึ้นตาทั่วไปทุกหมู่เด็กใน ภาคกลางและกรุงเทพมหานคร ได้แก่ กากีไก่ เขยงเก็งกอย ดั้งเต (บางจังหวัดเรียกว่า ดองเต ดองเต จองเต) ขี้ตุ๊กกลางนา ตีจับ ตีน้ำ เตย ขี่ม้าส่งเมือง งูกินหาง ช้างช้ย ชักคะเยอ ซอหนา มอญซอหนา ไข่โม่ง ไข่เป้ไข่โง่ง โปลิสลับขโมย โทงพาง ไม้ทิ้ง ริริข่าวสาร สิงชิงหลัก วังเปี้ยว วังสามขา เสือข้ามห้วย เสือกินวัว ปลาหมอตกกระทะ หมากเก็บ เป็นต้น (กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ, 2524) ส่วนของเล่นที่พบบนมีไม่มากนัก ส่วนใหญ่เด็กจะ เล่นกับสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น พืช สัตว์ หิน ดิน ทราย ที่ประดิษฐ์เป็นของเล่นจริง ๆ นั้นมีน้อย โดยประดิษฐ์จากวัสดุที่หาได้ ในท้องถิ่น เช่น ม้าก้านกล้วย ม้าทางมะพร้าว เตินกะลา หรือเก็บแมลงมาชกกัน ต่อสู้กับ จับแมงปอมาเค็ดปล้องหางออกแล้วเอาผ่าเสียบ เป็นต้น (อรชร อัจฉรินทร์, 2525) ดังจะเห็น ได้จากที่พระยาอนุমানราชธนะ (2510) ได้กล่าวไว้ในหนังสือพื้นความหลังว่า การ เล่นของเด็ก ปุณนี ไม่ใช่มิถิน มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกัน เกรออยู่ในเวลานี้ ลูกหนึ่งสำหรับเด็ก เล่นแม่มี แล้วก็แพง ยิงไม้แพรหลาย ตุ๊กตา ที่มีดิน คือ ตุ๊กตาล้มลุก และตุ๊กตาเจ้าพราหมณ์นั่งทำวแบบสำหรับ ให้เด็กผู้หญิง เล่นตุ๊กตาเหล่านี้ชาวบ้านไม่มี เล่น เพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไม่ เด็กก็จะทำ

กันเองตามแบบอย่างที่ยึดต่อกันมาตั้งแต่ไหนก็ไมทราบ เช่น ม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย ตะกร้อ
 สนามด้วยทางมะพร้าวสำหรับโยนเตะเล่น หรือตุ๊กตา วัวควายปั้นด้วยดินเหนียว

จากงานวิจัยของ พรรณี สุวดี (2528) กล่าวว่า ของเล่นที่เด็กสมัยนั้นนิยมเล่นกัน
 คือ กลองหม้อตาล เด็ก ๆ จะนำหม้อน้ำตาลที่ขายหมดแล้วมาทำเป็นกลองโดยใช้ผ้าขี้ริ้วหุ้มที่ปาก
 หม้อ เอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่น แล้วเอาดินเหนียวเหลว ๆ ละเลงทาให้ทั่ว หาไม้เล็ก ๆ
 มาตีผ้าที่ขึงข้างหม้อ โดยรองเพื่อข่มแรงไม่ให้ผ้าตึงก็ เป็นอันเสร็จ เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่นั้นชอบ
 เล่นหม้อข้าวหม้อแกง หรือเล่นขายของ หุงข้าวต้มแกงโดยใช้เปลือกส้มโอ เปลือกมังคุด หรือ
 ใบต้นปิตลสมปุนแดงเล็กน้อย คั้นเอาน้ำขุ่น ๆ รองภาชนะทิ้งไว้จนแห้งตัว ก็เอามาทำเป็นวันขาย

จากงานวิจัยข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า ลักษณะของการเล่นและของเล่นนั้น เป็นไปตาม
 สภาพของสังคมไทย ในยุคที่ยังมีความเป็นสังคมเกษตรกรรม ของเล่นจึงมีลักษณะสอดคล้องกับวิถี
 ชีวิตในช่วงเวลานั้น ๆ ซึ่งมีความเรียบง่าย มีเวลามากมาย เพราะการจราจรไม่ได้ติดขัดเหมือน
 ในปัจจุบัน ผู้คนก็ยังมิค่อย ทว่าพื้นที่กลับมีมากมาย เพียงพอที่จะให้เด็กวิ่งเล่นกันอย่างสนุกสนาน
 ทั้งตามลานวัดและลานบ้าน ทรัพยากรต่าง ๆ ก็มีเหลือเพื่อที่จะให้เด็กเอามาเล่น เช่น นำดอกไม้
 มาเล่นขายของ ดิน ดินทราย มาประกอบการเล่น ลักษณะของสังคมก็อยู่กับเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ชาติ
 พี่น้องอยู่ร่วมกันในบ้านเดียว ครัวบ้านอยู่ไม่ห่างกัน การเล่นจึงเป็นไปแบบเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ เสีย
 เป็นจำนวนมาก

นับย้อนหลังไป 20 - 30 ปีที่ผ่านมา สภาพบ้านเมืองก็ยังผิดแปลกแตกต่างกว่าทุกวันนี้
 มาก ถนนหนทางยังแคบและมีน้อย พาหนะที่ใช้ในการคมนาคมที่สำคัญคือ รถราง รถเมล์ประจำ
 ทางมีเพียง 2 สาย นอกจากนั้นจะเห็นเรือ ดังจะเห็นได้จากคลองซึ่งมีอยู่มากมายใน
 กรุงเทพมหานครปัจจุบัน ทำให้ทราบว่ามีความนิยมในการเดินทางทางแม่น้ำลำคลอง เป็นส่วนใหญ่
 รวมทั้งยังเป็นทางคมนาคมสำคัญที่จะนำไปสู่ย่านชุมชนค้าขาย เช่น คลองสามเสน คลองมหานาค
 คลองบางลำภู ฯลฯ รถแท็กซี่ หรือสามล้อรับจ้าง แต่ไม่มากมายเช่นปัจจุบัน (กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ,
 2524)

สภาพสังคมยังจัดว่าเป็นสังคมทางเกษตรกรรมอยู่ แม้ว่าจะมีการตั้งโรงงานต่าง ๆ
 ขึ้นมา การเล่นและของเล่นก็ยังคงมีความคล้ายคลึงกับสมัยก่อน การเล่นไม่มีการเปลี่ยนแปลงนัก
 ส่วนของเล่นเริ่มมีการใช้พลาสติก และสังกะสีทำ มีวางขายทั่วไป ราคานั้นก็ยังนับว่าแพงสำหรับ
 คนทั่ว ๆ ไปอยู่ ของเล่นประเภทพลาสติกได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ต่อมาของเล่นทุก

ประเภทจึงทำด้วยพลาสติก มีการใช้สีสันสดใสสวยงาม รูปแบบสวย และคงทนขึ้น มีการทำเลียนแบบหรือจำลองสิ่งของและของเล่นจากต่างประเทศเป็นจำนวนมาก ของเล่นที่ทำจากต้นจริงลดความนิยมลงไปจนเกือบไม่มีเหลือให้เห็น

ปัจจุบัน สภาพสังคมบ้านเมืองเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากมาย บ้านเมืองก็เจริญขึ้นอย่างรวดเร็วทางด้านวัตถุไม่ว่าในกรุงเทพมหานคร หรือตามชุมชนในชนบท ทุกวันนี้จะเห็นตึกรามทันสมัย ถนนหนทางตัดแยก เชื่อมต่อกัน เพื่อให้การคมนาคมติดต่อสะดวกรวดเร็ว และแก้ปัญหาการจราจรที่ติดขัด ด้วยระบบทางด่วนและรถไฟฟ้า รถเมล์ มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วมาก ตลอดจนมีเครื่องบินโดยสารทั้งในประเทศและต่างประเทศ เป็นจำนวนมาก ในด้านความเป็นอยู่ก็มีความสะดวกสบายและรวดเร็ว เนื่องด้วยมีเครื่องไฟฟ้าและสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เข้ามาช่วยเหลือ เช่น เครื่องซักผ้า เตารีดโครเวฟ ในด้านบันเทิงก็มีโทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ ทางด้านข่าวสารก็สามารถติดต่อกันได้อย่างรวดเร็วฉับไว เนื่องจากมีดาวเทียม โทรศัพทมือถือ วิทยุติดตามตัว ฯลฯ

เครื่องมือ เครื่องใช้ที่สะดวกสบาย เครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัยและระบบคมนาคมที่รวดเร็ว ในปัจจุบันสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญทางเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำหลังไหลเข้ามาอย่างรวดเร็ว ระบบข่าวสารข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ ทำให้เรารับวัฒนธรรมชาติต่าง ๆ เข้ามาแล้วผสมกลมกลืนกับวัฒนธรรมไทย โดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว ระบบสังคมซึ่งเปลี่ยนจากสังคมเกษตรกรรมมาเป็นสังคมอุตสาหกรรมใหม่ซึ่งก็เป็นผลสืบเนื่องจากระบบเศรษฐกิจของประเทศไทย เปลี่ยนไปอย่างมากมาย และที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เองที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการเล่นและของเล่นของเด็กไทย

ของเล่นในปัจจุบันพัฒนาขึ้นโดยลำดับ จนเห็นได้ชัดเจนถึงความแตกต่างจากของเล่นในอดีตที่กล่าวมา จากรูปแบบที่ง่าย ๆ ก็ได้ออกแบบประดิษฐ์ประดิษฐ์ขึ้นอย่างประณีตงดงามพิสดาร โดยเคลื่อนไหวได้เองคล้ายของจริงด้วยแรงจากลาน เครื่องกลไกทั้งแบบไอน้ำ เครื่องยนต์ หรือกำลังไฟฟ้า ตลอดจนของเล่นที่บังคับด้วยคลื่นวิทยุหรือใช้ระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาประกอบ ซึ่งต้องใช้เวลาความรู้ทางด้านเทคโนโลยีอย่างสูง ทำให้ของเล่นมีลักษณะน่าเล่น น่าใช้ และมีรูปแบบมากมายบางชนิดจำลองของจริงได้เหมือนมาก เช่น บิน จักรเย็บผ้า สามารถเล่นได้เหมือนของจริง

จากผลการวิจัยลักษณะการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคกลาง ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผะอบ โปษะกฤษณะ และคณะ (2522) ได้สรุปไว้ว่า เด็กไทยส่วนมากในปัจจุบันนี้ไม่ค่อยรู้จักการเล่นพื้นเมืองของเด็กในสมัยก่อน จึงไม่เห็นคุณค่าและความสำคัญ ทั้งนี้อาจ

เป็นเพราะ เด็กต้องใช้เวลาเรียนวิชาต่าง ๆ ในโรงเรียนมาก และ เมื่อเล่นกีฬา ก็มักเล่นแต่กีฬาสากล เป็นส่วนใหญ่

พรรณี สุวตถิ (2528) กล่าวว่า การศึกษาถึงกิจกรรมการเล่นของเด็กวัยประถม ศึกษาใน เทาที่ปรากฏพบเห็นอยู่ในปัจจุบันนี้ ส่วนมากเด็กจะนิยม เล่นของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นมาขายในท้องตลาด จึงไม่ค่อยรู้จักการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยในสมัยก่อน มีผลทำให้การเล่นพื้นบ้าน หักง่ล่าวสูญหายและลางเลือนไป

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เห็นได้อย่างชัดเจนว่า มีความเปลี่ยนแปลงในทางสภาพบ้านเมือง สังคม และ เศรษฐกิจ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้มีผลโดยตรงต่อการ เล่น และของเล่นของเด็กทุกวัย รวมไปถึงเด็กวัยอนุบาล ซึ่งเป็นวัยที่สำคัญมากในการวางรากฐานชีวิต ซึ่งการเล่น และของเล่นมีความจำเป็นมากในการส่งเสริมพัฒนาการในทุก ๆ ด้านของเด็ก และแม้ว่าการ เล่นเก่า ๆ บางอย่างหายไป แต่ก็มีการเล่นใหม่เข้ามาทดแทน หรือการเล่นเก่า ๆ นั้น ก็ได้หายไป แต่มีการแปรสภาพไป ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาความ เปลี่ยนแปลงของการ เล่นและของเล่นที่ เปลี่ยนไปในระหว่างสงครามโลก (พ.ศ. 2485) จนถึงปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคของข่าวสาร ข้อมูล ว่ามีการ เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร การ เล่นเก่า ๆ กับการเล่นสมัยใหม่แตกต่างกันอย่างไร ในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาการเล่นของเด็กวัยอนุบาลในกรุงเทพมหานคร ในแต่ละสมัย ระหว่างช่วง พ.ศ. 2485-2500 พ.ศ. 2501-2531 และ พ.ศ. 2532-2538 ในด้านลักษณะการเล่น ลักษณะสถานที่เล่น ลักษณะปฏิสัมพันธ์ของผู้ เล่น และลักษณะของเล่น หรืออุปกรณ์ประกอบการ เล่น

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้มุ่งที่จะศึกษา การเล่นของเด็กวัยอนุบาลในกรุงเทพมหานคร ระหว่างปี พ.ศ. 2485 - 2538 โดยแบ่งเป็น 3 ช่วงเวลา คือ

ช่วงที่ 1 พ.ศ. 2485 - 2500

ช่วงที่ 2 พ.ศ. 2501 - 2531

ช่วงที่ 3 พ.ศ. 2532 - 2538

2. รวบรวมการเล่นและของเล่น โดยศึกษาในด้านลักษณะการเล่น ลักษณะสถานที่เล่น ลักษณะปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น และลักษณะของเล่นหรืออุปกรณ์ประกอบการเล่น

ความจำกัดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ บางส่วน เป็นการศึกษาย้อนหลังถึงอดีตของเด็กวัยอนุบาล ซึ่งปัจจุบันเป็นผู้ใหญ่ 59 ปี ลงมาจนถึงเด็กวัย 7 ปี เนื่องจากไม่สามารถศึกษาการเล่นของเด็กวัยอนุบาลในสมัยก่อนตั้งกล่าวโดยตรงได้ ผู้วิจัยจึงใช้การสัมภาษณ์จากความจำของผู้ที่มีประสบการณ์การเล่น

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ตัวอย่างประชากรที่เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ สามารถจดจำเกี่ยวกับการเล่นของคุณเพื่อนและพี่น้อง ในช่วงวัยอนุบาลได้เป็นอย่างดี และสามารถเล่าถ่ายทอดได้อย่างแม่นยำ ละ เอียดลออ
2. การให้สัมภาษณ์ของตัวอย่างประชากรในวัยที่ต่างกัน ไม่มีผลต่อความทรงจำเรื่องราวเกี่ยวกับการเล่นในอดีต

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เด็กในกรุงเทพมหานครระหว่าง พ.ศ. 2485-2538 หมายถึงเด็กที่มีอายุ 4-6 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ในช่วงเวลาต่างกัน 3 ช่วง คือ ระหว่าง พ.ศ. 2485-2500, ระหว่าง พ.ศ. 2501-2531 และ ระหว่าง พ.ศ.2532-2538

การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กทำเป็นกลุ่ม หรือ เดี่ยว ทั้งอย่างอิสระหรือมีกฎเกณฑ์ ทั้งที่ผู้ใหญ่วางกติกาให้หรือ เด็กสร้างการเล่นขึ้นเอง เป็นไปเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือ เพื่อประกอบการเรียนการสอน

การศึกษาการเล่น หมายถึง การสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูล เกี่ยวกับการ เล่นในด้านต่าง ๆ 4 ด้าน ได้แก่ ลักษณะการเล่น ลักษณะสถานที่เล่น ลักษณะปฏิสัมพันธ์ของผู้ เล่น และ ลักษณะของเล่น

ลักษณะการเล่น หมายถึง องค์ประกอบในการเล่นของเล่นหรือการละเล่นแต่ละชนิด ได้แก่ จำนวนผู้เล่น เพศ อายุ ประเภทการเล่น คำร้องประกอบการเล่น ระยะเวลา การเริ่มการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น การแพ้-ชนะ การเลิกหรือจบ เกมแต่ละชนิด

ลักษณะสถานที่เล่น หมายถึง สภาพของบริเวณที่ใช้เล่นมีทั้งกลางแจ้งในร่ม และในป่า เป็นสถานที่ที่จัดขึ้นเพื่อการ เล่นใดโดยเฉพาะ หรือ เป็นสถานที่ที่ เด็กใช้ในชีวิตประจำวัน

ลักษณะปฏิสัมพันธ์ของผู้ เล่น หมายถึง การโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นกับเพื่อนกับสัตว์เลี้ยง หรือกับของเล่น ทั้งด้วยวาจา ซึ่งอาจเป็นไปในรูปบทร้อง คำคล้องจอง หรือการสนทนา และด้วยท่าทางที่กำหนด หรืออย่างอิสระ

ลักษณะของเล่นหรืออุปกรณ์ประกอบการเล่น หมายถึง วัสดุที่ผู้เล่นใช้ประกอบการเล่น ซึ่งเป็นของเล่นที่มีชีวิต ได้แก่ สัตว์ ของเล่นที่ไม่มีชีวิตได้แก่ของเล่นที่มีผู้จัดทำจำหน่าย ของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นเอง และของเล่นที่มีอยู่ตามธรรมชาติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบความแตกต่างของลักษณะการเล่น สถานที่เล่น ปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น และของเล่น ของเด็กในวัยอนุบาลในกรุงเทพมหานคร แต่ละช่วงนับตั้งแต่ พ.ศ. 2485-2538 และเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าต่อไป
2. เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ในการจัดกิจกรรมการเล่นให้แก่เด็กวัยอนุบาล