



การวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากrukไทย THE ANALYSIS OF VALUE INTO MAK RUK THAI ARTS.

ธนิศร ศรีกักเจริญ*

วีรศักดิ์ อุ่นอารมย์เลิศ**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาพัฒนาการของศิลปะหมากrukไทย และ 2. ศึกษาวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากrukไทย โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) แบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 ผู้เผยแพร่และพัฒนา ศิลปะหมากrukไทย กลุ่มที่ 2 ผู้เล่นหมากrukไทยเพื่อความเป็นเลิศ (ระดับชั้นแนวหน้าที่มีผลงานในระดับประเทศ) และกลุ่มที่ 3 ผู้เล่นหมากrukไทยเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ จากพื้นที่ศึกษาชุมชนหมากrukองค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้อง หลักฐานเชิงประจักษ์ที่เป็นวัตถุ ภาพถ่าย และการศึกษาภาคสนาม ผลของการวิจัยพบว่า

1. พัฒนาการของศิลปะหมากrukไทยในประเทศไทยมีการเล่นมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่สมัยสุโขทัย จนถึงปัจจุบัน จากหลักฐานการค้นพบตัวหมากrukสังคโลก ตัวหมากrukเคลือบจากแหล่งเวียงกาหลงซึ่งอยู่ในสมัยสุโขทัย บันทึกของนายตู่แ่งซึ่งเข้ามาเมืองไทยสมัยพระนารายณ์ ได้บันทึกว่าคนไทยนิยมเล่นหมากrukกันอย่างแพร่หลาย และในวรรณคดีไทยเรื่องต่างๆที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเล่นหมากrukเช่นเรื่อง **ขุนช้างขุนแผน ไชยเชษฐ งามเกียรติ และอิเหนา** เป็นต้น นอกจากนั้นวิถีชีวิตหรือกลยุทธ์ของหมากrukด้วยกลลวยเอาชนะนั้นมีส่วนช่วยปกป้องประเทศชาติในสมัยธนบุรีรบกับกองทัพพม่า ต่อมาในยุคปัจจุบันพบว่ากลุ่มผู้เล่นหมากrukไทยนั้นมักจะรวมตัวกันเล่นเป็นชมหรือกลุ่ม และยังได้มีผู้พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้สามารถเล่นแบบออนไลน์ อีกด้วย

2. ผลการศึกษาวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากrukไทย แบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน คือ

1. ภูมิปัญญาในการสร้างหมากrukไทย 2. คุณค่าของศิลปะหมากrukไทยที่มีต่อบุคคล 4 ด้าน คือ (2.1) ด้านร่างกาย (2.2) ด้านจิตใจหรืออารมณ์ (2.3) การดำเนินชีวิตประจำวัน และการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม (2.4) การพัฒนาสติปัญญาและการฝึกความคิดในการวางแผนอย่างเป็นระบบ และ 3.คุณค่าของศิลปะหมากrukไทยที่มีต่อสังคมได้แก่ (3.1) คุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมที่เป็นกิจกรรมนันทนาการที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย (3.2) คุณค่าด้านภาษาและวัฒนธรรม จากสำนวนและวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการเล่นหมากrukไทย (3.3) คุณค่าด้านศิลปกรรม จากศิลปะการแสดงหมากrukคน.

* นักศึกษาริทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

** อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Abstract

This research study based on the methodologies of qualitative research purposed to 1. Education Development of Mak Ruk Thai Arts or The art of playing Thai Chess in Thailand. And 2. To study analyzes of values into Mak Ruk Thai Arts which have key Informants divided into 3 groups as was the 1st group is publisher and developer Mak Ruk Thai, 2nd group is Mak Ruk Thai excellence players who highly performance in top of thailand), and 3rd group is Thai chess player for recreation from the area study is in Phra Pathom Chedi Nakhon Pathom Pagoda of Mak Ruk Thai Player's group. The tools used in research are documents related to Thai chess with books in related field, evidence empirical material, photos and study in field research. The results research found that.

*1. Development of Mak Ruk Thai Arts in Thailand has been playing continuously from Sukhothai Aged to date from found the green enamel chess that claimed as artistic Sukhothai school. The record of Mr. Trupang, who came to Thailand in the great Narai king (Ayutthaya Aged) which recorded that Thai people popular in Mak Ruk Thai. And Thai literature have related content to play chess inserted such as **Khun-Chang-Khun-Phane and ,Chai-ya-chet, Ramayana and E-Nhow** . In addition, the strategy of chess with counter attack strategy that help Thailand to escape the war with Burma armies. Nowadays found that the players associate to set a club of the players. And also that have programmer who develop of a computer program which able to play Thai chess online too.*

2. The study analyzes the value of Mak Ruk Thai Arts is divided into 3 phases are.

1. Value inside of playing Mak Ruk Thai Arts . 2. Valuable to personal the 4 sides are (2.1) To body. (2.2) The mind or emotions. 2.3) The everyday life and live with others in society. (2.4) The development of intelligence, training and ideas for planning a system. And 3. The value to society, including (3.1) The value of arts and culture is a unique recreational in Thailand. (3.2) The value of language and culture related to ancient literature (3.3) The value of Mak Ruk Thai performing Arts.

บทนำ

การพัฒนาประเทศไทยตามแนวคิดการพัฒนากระแสหลัก ที่เน้นความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ และความทันสมัยแบบตะวันตกนั้นได้ทำให้สังคมไทยละเลยต่อคุณค่าด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะด้านวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ที่ดั้งเดิมของตน การพัฒนาประเทศไทยจึงควรเริ่มหันกลับมามองและให้ความ

สำคัญกับการพัฒนาในมิติด้านวัฒนธรรม โดยการใช้เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยในการพัฒนาประเทศ พัฒนาคนให้เต็มตามศักยภาพ พัฒนาการศึกษ พัฒนาเศรษฐกิจ พัฒนาสังคม สร้างสรรค์สังคม และจรรโลงจิตสำนึกทางวัฒนธรรมอย่างมีเหตุผล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก และมีวิถีสมัยใหม่อย่างเชื่อมั่นบนพื้นฐานคุณค่าของวัฒนธรรมไทย



รวมทั้งสามารถรักษา พัฒนา และสร้างสรรค์วัฒนธรรมไทยให้เป็นสมบัติของมนุษยชาติ อันจะนำมาซึ่งศักดิ์ศรีและเกียรติภูมิของคนไทย ในบริบทของสังคมโลกอย่างสันติสุขที่แท้จริง

หมากกระดานไทยน่าจะถือเป็นจุดเริ่มต้นหนึ่งของความเป็นไทยที่เป็นกิจกรรมนันทนาการพื้นบ้านของไทย มีจุดเด่นที่มุ่งเน้นการใช้ความคิดในกรอบกติกา และความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการคำนวณอย่างต่อเนื่องและนำมาใช้เพื่อพัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบ ทั้งการเพิ่มประสิทธิภาพของการจำ การคิดเชิงวิเคราะห์ การตัดสินใจ ซึ่งหากจัดให้มีการเรียนรู้ และกระบวนการถ่ายทอดอย่างเป็นระบบ ก็สามารถแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรม เพื่อฝึกความกล้าคิด กล้าแสดงออก น้ำใจนักกีฬา การเป็นสุภาพชน ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ ตลอดจนมองสิ่งต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล

การเรียนรู้ศิลปะการเล่นหมากกรุกไทย จึงอาจช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านความคิดของเยาวชนไทยและคนไทยให้ดีขึ้นได้ในอีกทางหนึ่ง รวมถึงกิจกรรมนันทนาการที่แสดงถึงความเป็นไทย ซึ่งยังได้ประโยชน์ในการอนุรักษ์ความเป็นไทย และพัฒนาความรู้ความสามารถและคุณธรรมไปโดยควบคู่กัน อนึ่งในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นนักศึกษาสาขาวิชาพัฒนศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นมหาวิทยาลัยทางด้านศิลปวัฒนธรรมแห่งแรกของไทย จึงมีความต้องการให้สังคมได้ตระหนักถึงประโยชน์ และคุณค่าของการละเล่นแบบไทยโดยเฉพาะศิลปะการเล่นหมากกรุกไทยไว้ไม่ให้สูญหาย ด้วยการอนุรักษ์ส่งเสริมเพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการ และคุณค่าของศิลปะการเล่นหมากกรุกไทย ไปสู่การพัฒนาด้วยการเรียนรู้ที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพของคน และสังคมไทยบนรากฐานความเป็นไทยที่ยั่งยืนมั่นคงบนวิถีโลกที่เปลี่ยนแปลงโดยตลอดเวลาและไม่มีที่สิ้นสุด.

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการของศิลปะหมากกรุกไทย
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากกรุกไทย

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ด้านหลัก ๆ คือ

1. เนื้อหาด้านความเป็นมาและพัฒนาการของศิลปะการเล่นกีฬาหมากกรุกไทย

เนื้อหาด้านความเป็นมาและพัฒนาการของศิลปะการเล่นกีฬาหมากกรุกไทย ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ ใช้มิติเรื่องเวลาของการค้นพบจากหลักฐานที่เชื่อถือได้ว่ามีการเล่น หมากกรุกไทยในยุคเริ่มต้น คือ สมัยสุโขทัย เรื่อยมาถึงสมัยอยุธยา กรุงธนบุรี รัตนโกสินทร์ตอนต้น จนถึงพัฒนาการของศิลปะการเล่นหมากกรุกไทยในปัจจุบัน จากหลักฐานเชิงวัตถุ ภาพถ่าย เอกสารทางประวัติศาสตร์ หนังสือวรรณคดีต่างๆ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

2. เนื้อหาด้านการวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะการเล่นกีฬาหมากกรุกไทย

เนื้อหาด้านการวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะการเล่นกีฬาหมากกรุกไทยเป็นการวิจัยที่เน้นในเรื่องของการวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากกรุกไทยซึ่งได้จากแหล่งข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เอกสารหนังสือ และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ (1)คุณค่าในตัวของศิลปะหมากกรุกไทย (2) คุณค่าของศิลปะหมากกรุกไทยที่มีต่อบุคคล และ(3)คุณค่าของศิลปะหมากกรุกไทยที่มีต่อสังคม

ขอบเขตด้านกลุ่มผู้ให้ข้อมูล กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ผู้เผยแพร่และพัฒนา ศิลปะการเล่นหมากกรุกไทยจำนวน 7 คน

กลุ่มที่ 2 ผู้เล่นหมากกรุกไทยเพื่อความ



เป็นเลิศ ที่มีผลงานในระดับประเทศ จำนวน 10 คน และกลุ่มที่ 3 ผู้เล่นหมากrukไทยเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ (เพื่อนันทนาการ) จากพื้นที่ศึกษา ชุมหมากrukองค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม จำนวน 9 คน

ขอบเขตด้านพื้นที่ศึกษา แม้ว่าการศึกษารวมของงานวิจัยคือการศึกษากาพรวมในระดับประเทศ แต่สำหรับการสอบถามสัมภาษณ์เรื่องคุณค่าของศิลปะหมากrukไทย สัมภาษณ์เน้นเฉพาะคือ กลุ่มผู้เล่นเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ผู้วิจัยจึงเลือกเก็บข้อมูลเฉพาะจากพื้นที่ศึกษาเป็นหลักจากชุมหมากrukองค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐมโดยได้ข้อมูลจากผู้เล่นหมากrukไทยในกลุ่มที่ 3 เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ จำนวน 9 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีการตามลักษณะเนื้อหาที่ต้องการจะศึกษา โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ 1. การวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ และ 2. การวิจัยภาคสนาม ซึ่งมี 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. รวบรวมแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาจากการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ เพื่อเป็นการตอบวัตถุประสงค์ในข้อที่ 1. เพื่อศึกษาพัฒนาการของศิลปะหมากrukไทย จากเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ 1) เอกสารที่เป็นปฐมภูมิ (Primary Document) และทุติยภูมิ (Secondary Document) 2) เอกสารที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 3) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร (Document Analysis) 4) การแบ่งตามมิติเวลาทางประวัติศาสตร์จากหลักฐานเป็นยุคสมัยที่มีการค้นพบจนถึงปัจจุบัน 5) บันทึกทางประวัติศาสตร์ วรรณกรรมหรือวรรณคดีที่มีความเกี่ยวข้อง วัตถุโบราณที่มีการค้นพบหรือเก็บรักษาในสถานที่ต่างๆและภาพถ่าย เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ด้านพัฒนาการ

และความเป็นมาของศิลปะหมากrukไทยจากอดีตสู่ปัจจุบันในด้านคุณค่า คุณประโยชน์ ของศิลปะหมากrukไทย ซึ่งเป็นส่วนที่จะใช้เป็นแนวทางกำหนดการสังเกตและสร้างแนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ เพื่อเป็นข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์แล้วนำมารวบรวม สรุปข้อมูลออกเป็นด้านต่างๆ ที่มีการค้นพบ

2. รวบรวมแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาจากการศึกษาวิจัยในภาคสนาม (Field Research) เพื่อเป็นการตอบวัตถุประสงค์ในข้อที่ 2. เพื่อศึกษาการวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากrukไทย โดยผู้วิจัยเข้าไปศึกษาในภาคสนาม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนในมิติต่างๆ ที่ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) รวม 26 คน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม โดยผู้วิจัยเองเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant observation) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant observation) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview)

3. ตรวจสอบข้อมูล การตรวจสอบข้อมูลในเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเชื่อถือได้ (Valid and reliable) ใช้การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) โดยวิธีการตรวจสอบจาก แหล่งเวลา แหล่งสถานที่ และแหล่งบุคคล

4. วิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) วิธีการหลักที่ใช้ในการวิเคราะห์ เป็นวิธีการสร้างข้อสรุปจากการศึกษารูปแบบ หรือข้อมูลโดยผู้วิจัยมีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในด้านต่างๆ แล้วนั้น ผู้วิจัยต้องนำข้อมูลไปวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 2 แบบดังนี้

1. วิเคราะห์เอกสาร โดยนำข้อมูลจากเอกสารสิ่งพิมพ์ วรรณกรรม งานนิพนธ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องหมากrukไทย เริ่มต้นตั้งแต่ประเพณี



แรก จนถึงประเด็นสุดท้าย

2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก การสนทนอย่างมีเป้าหมาย การบันทึกเสียง การบันทึกภาพบุคคล สถานการณ์ สถานที่ เหตุการณ์ จากข้อมูลทั้งหมดจากนั้นนำมาจัดเป็นหมวดหมู่ (Typical Data)

ส่วนที่ 2 ใช้การเปรียบเทียบข้อมูลในแต่ละกลุ่มของข้อมูล (Comparative Group of Data) ซึ่งได้จากการสังเกต สัมภาษณ์ ทำรูปของตาราง เพื่อให้ง่ายต่อการเปรียบเทียบข้อมูลของแต่ละกลุ่ม และสะดวกในการสรุป วิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป (Induction) ซึ่งในงานวิจัยเชิงคุณภาพ ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์แล้วจัดบันทึก เป็นข้อมูลเชิงบรรยาย ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล แบบสร้างข้อสรุป แบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ 1. การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analysis Induction) โดยการตีความสร้างข้อสรุป จากข้อมูลต่างๆ ที่เก็บรวบรวมมาได้ 2. การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดของข้อมูล (Typological Analysis) คือ การจำแนกข้อมูลเป็นชนิด ๆ ทั้งโดยวิธีที่ใช้แนวคิดทฤษฎี และไม่ใช้แนวคิดทฤษฎี

การวิเคราะห์ในภาคสนามนี้ จะเริ่มต้นดำเนินการตั้งแต่วันแรกที่ลงสนาม จนถึงวันสุดท้ายที่ทำการวิจัย โดยการนำเอาข้อมูลที่เก็บรวบรวมโดยใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation Methods) จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีแบบสร้างข้อสรุปเชิงอุปนัยแล้ว เรียบเรียงนำเสนอข้อมูลในรูปแบบวิธีการพรรณนา (Description) และพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) .

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามลำดับโดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ความเป็นมาและพัฒนาการของศิลปะ

หมากกรูไทยและการวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากกรูไทย

1. ความเป็นมา และพัฒนาการของศิลปะหมากกรูไทย ในประเทศไทย

1.1 พัฒนาการของศิลปะหมากกรูไทยในประเทศไทยในอดีต แบ่งออกเป็น 4 ยุคดังนี้

(1) ศิลปะหมากกรูไทย ในสมัยสุโขทัย

พบว่าพัฒนาการของศิลปะหมากกรูไทยเท่าที่มามีความเป็นมาอย่างน้อยที่หน้าจะมีการเล่นหมากกรูไทยน่าจะมีการเล่นไม่น้อยกว่า 700 ปีมาแล้วในประเทศไทย จากหลักฐานที่มีการค้นพบตัวหมากกรูของไทยที่เก่าที่สุดเป็นตัวหมากกรูสังคโลกที่เป็นดินเผาเคลือบเขียวเป็นศิลปะแบบสุโขทัย ตอนปลายราวพุทธศตวรรษที่ 19 และยังพบหลักฐานอีกชิ้นหนึ่งที่แสดงว่ามีการเล่นหมากกรูไทยในสมัยสุโขทัยแล้ว คือตัวหมากกรูเคลือบ จากแหล่งเวียงกาหลง จังหวัดสุโขทัย นอกจากนั้นในยุคร่วมสมัยสุโขทัยก็มีการพบว่าในดินแดนข้างเคียงคือประเทศกัมพูชาในระยะเวลาใกล้เคียงกัน มีการพบภาพจำหลัก

ตัวหมาก วิธีการเล่นที่มีรูปแบบ และกติกาที่มีความคล้ายกับรูปแบบของการเล่นในปัจจุบัน

(2) ศิลปะหมากกรูไทย ในสมัยอยุธยา

จากหลักฐานจากการบันทึกของชาวต่างชาติของนายดูรแปงซึ่งเข้ามาในเมืองไทยสมัยพระนารายณ์ได้บันทึกว่าคนไทยนิยมเล่นหมากกรูกันอย่างแพร่หลายนอกจากนั้นก็ยังมีบันทึกในพงศาวดารว่า

“ในแผ่นดินพระเจ้าท้ายสระเมื่อทรงประจวบหน้าได้พระราชทานราชสมบัติแก่เจ้าฟ้าอภัยพระมหาอุปราชไม่ชอบพระทัยเกิดสู้รบกันขึ้น เจ้าฟ้าอภัยกับเจ้าฟ้าบรมเมศสู้ไม่ได้ก็เลยหนีไปซ่อนใน พงป่า อ้อพงแขม ทหารฝ่ายพระมหาอุปราชตามไปพบ เห็นพระราชบุตรทั้งสองเอาดินมาปั้นตัวหมากกรูเล่นกันอยู่ ดังนี้ก็แสดงว่าในสมัยอยุธยามีการเล่นหมากกรูเหมือนกัน” (ส.พลายน้อย 2544:103)



ในส่วนของวรรณคดีไทยทำให้ทราบว่าหมากrukไทยมีการเล่นสืบทอดอย่างต่อเนื่องมาหลายร้อยปีพบว่า วิธีการเล่นและกติกาที่เล่นยังคงคล้ายกับที่ใช้เล่นในปัจจุบันเห็นได้จากวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนที่ขุนแผนด่านางวันทอง เช่น

“ ซิจิตใจวันทองเอ๋ย กระไรเลยตัดได้ไปเป็นปลิด
 ขาดเม็ดเด็ดเรือไม่เผื่อคิด ม้าพาเล็ดลืออยู่ถวน
 จากเบี้ยเสียสองเพราะต้องคาด ฟันพาดเบี้ยหยายกระจายปัน
 ม้าก้าวยาวเรือก็เหลือทน เมื่อฟันจนแล้วจะไล่แต่รายโคน”

จะเห็นว่ากลอนไล่ชื่อตัวหมากไว้อย่างครบถ้วน รวมถึงเบี้ยหยายด้วย ซึ่งยังคงรูปแบบดังปัจจุบัน

(3) ศิลปะหมากrukไทย ในสมัยกรุงธนบุรี
 วิธีคิดหรือกลยุทธ์ของหมากrukนั้นมีส่วนที่ช่วยในการปกป้องประเทศชาติ ในสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรี เมื่อ พ.ศ. 2318 เดือนอ้าย อะแซหุ่่นก็ แม่ทัพพม่าวัย 72 ปี นำอาสาไพร่พลพม่า 35,000 คนเข้ามาตั้งค่ายอยู่ที่เมืองสุโขทัย โดยฝ่ายไทยมีไพร่พลประมาณ 20,000 คน จึงจำต้องวางแผนพิชัยสงครามในเชิงรุกและรับด้วยหน่วยจู่โจมหลัก เลี่ยงการเข้าปะทะศึกใหญ่โดยใช้แผนล่อลวงเอาเชิง 2 ชั้น ฝ่ายอะแซหุ่่นก็หลังจากเสียเวลาติดตามไปตีเมืองเพชรบูรณ์อย่างไร้ผลและขาดเสบียงเพิ่มเติมในที่สุดก็ตั้งทัพอยู่กับที่ เป็นเวลาหลายเดือนไม่สามารถหาเป้าหมาย (ขุน) สำหรับโจมตีได้ ตัวเองกลับจะตกเป็นเป้าหนึ่งเลยตัดสินใจล่อลวงทัพกลับพม่า ระหว่างทางถูกดักตีซ้ำเติมเสียไพร่พลมากมายกลับถึงพม่าอย่างสะบักสะบอม จากพระบารมีของพระเจ้ากรุงธนบุรี พร้อมด้วยพระยาจักรีและพระยาสุรสีห์ นับตั้งแต่นั้นมา พม่ามิกล้ายกกองทัพใหญ่ มารุกรานไทยอีกเลย ด้วยเกรงพระปณิธานบารมีของพระองค์ยิ่งนัก และยิ่งมาทราบว่าพระองค์ 2 พี่น้องทางโปรดกีฬาหมากrukด้วยการนำเอากลลวยเอาชนะซึ่งเป็นการ

กลยุทธ์จากหมากrukมาใช้ในการรบของพระองค์ นั้นเป็นสิ่งที่เทิดทูนเคารพบูชาที่พวกเราชาวไทยทุกคนทั้งหลายได้อยู่ยังยืนยงมาจนถึงทุกวันนี้ (ต่อ ปากน้ำ 2548 : 9-10)

(4) ศิลปะหมากrukไทย ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์

การเล่นหมากrukไทยตั้งแต่กรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325 เป็นต้นมา หลังจากการสร้างกรุงรัตนโกสินทร์ในปี พ.ศ. 2325 แล้ว ก็ได้ปรากฏว่ามีการเล่นหมากrukกันมากในหมู่พระราชวงศ์ ดังตัวอย่าง หมากrukงาและเขาสัตว์ ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติในกรุงเทพฯ

อนึ่งในราชสำนักเคยมีปรากฏมีเรื่องเล่าว่าสมเด็จพระมหาธีรราชเจ้าทรงโปรดหมากrukไม่น้อยในยามว่างจากพระราชกิจและการทรงพระอักษรจะทรงมาเล่นหมากrukกับมหาดเล็กเพื่อทดสอบไหวพริบญาณมหาดเล็กของพระองค์อยู่เสมอ (ต่อ ปากน้ำ 2548 : 10)

อนึ่งมีการแข่งขันอย่างไม่เป็นทางการคงจะมีขึ้นบ้างเป็นการประลองฝีมือ แต่การพนันรายใหญ่จะมีในหมู่เศรษฐีดังเช่นศึกชิงเรือสำปั้นระหว่างนายโหมดกับเจ้านายพระองค์หนึ่งทางดำเนินเสาชิงช้า นอกจากศึกชิงเรือสำปั้นแล้ว ยังมีศึกผ้าขาวม้า ศึกสามเฒ่า ตอนงูกินหางและตอนจับงูอีกด้วย (บริษัทสุรามหาราชกูร จำกัด ม.ป.ป.: 11) ในส่วนของการแข่งขันหมากrukอย่างเป็นทางการนั้นเริ่มมีมาตั้งแต่พ.ศ.2473 เช่นศึกผ้าขาวม้า-บุหรีตากลอง ศึกสามเฒ่า เป็นต้น (มูลนิธิสารานุกรมวัฒนธรรมไทยธนาคารไทยพาณิชย์ 2542 : 7003)

1.2 พัฒนาการของศิลปะหมากrukไทย ในประเทศไทยในปัจจุบัน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

(1) ศิลปะหมากrukไทยในสมัยปัจจุบัน
 บนกระดานหมากrukไทยจากแต่เดิมศิลปะการเล่นกีฬาหมากrukนั้นนิยมเล่นกันในวันว่าง และในวันว่างแล้วพบว่าศิลปะการเล่นหมากrukไทยในช่วงระยะหลัง



จากนั้น ก็จะพบการเล่นหมากลูไทย ตามร้านค้าแพ ร้านตัดผม และในงานศพ จนถึงระยะหลังสัก 50-60 ปีนี้ได้เริ่มมีการจัดการแข่งขันศิลปะการเล่นหมากลูไทยอย่างเป็นทางการในลักษณะของกลุ่ม หรือชมรมของผู้เล่นหมากลูไทยที่เล่นด้วยกันเป็นกลุ่ม โดยทั่วไปผู้เล่นหมากลูจะเรียกชื่อสังกัดของตน

ในปี พ.ศ.2526 หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ และบริษัทแสงโสมได้ร่วมมือกับกรุงเทพมหานครในการจัดการแข่งขันหมากลูไทยชิงชนะเลิศในระดั จังหวัด และระดับเขตเพื่อที่รื้อฟื้นกีฬาชนิดนี้ขึ้นมาอีกครั้ง ต่อแต่นั้นมาจึงได้มีการส่งเสริม และสนับสนุนการแข่งขันกีฬาหมากลูไทยให้เป็นที่นิยมเป็นประจําทุกปีเรื่อยมา (มูลนิธิสํานักกรมวัฒนธรรมไทย ธนาคารไทยพาณิชย์ 2542 : 7003) โดยมีกลุ่มบริษัท สุราทิพย์ และ บริษัทสุรามหาราชจักรจำกัด (มหาชน) ที่ได้อนุรักษ์และส่งเสริมกีฬาหมากลูไทยด้วยการจัดการแข่งขันและประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกว่า ทศวรรษแล้วก็เจียบหายไปจนกระทั่งได้มีการจัด มหกรรมหมากลูไทยโดยตลาดหลักทรัพย์แห่ง ประเทศไทย ซึ่งจัดต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2547 ถึงปี 2551 และหลังจากนี้ยังไม่มีผู้สนับสนุนหลักรายใด ที่จะให้การสนับสนุนการแข่งขันหมากลูไทยในระดับ เดียวกันอีกเลย

การแข่งขันในปัจจุบัน นิยมใช้กระดาน หมากลูที่ทำจากไม้ดีดตารางเป็นช่องชัดเจน ส่วนตัว หมากลู นิยมใช้ตัวหมากลูพลาสติก เนื่องจากมีความทนทาน หาได้ง่าย และราคาถูก นอกจากนั้น ก็จะมีนาฬิกาเป็นตัวควบคุมในการเดินแต่ละครั้ง

(2) ศิลปะหมากลูไทยบนโลกออนไลน์

ในอดีต การเล่นหมากลูไทย จะต้องม ีอุปกรณ์ประกอบการเล่น คือ กระดานและตัวหมากลู ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องมีเวลาตรงกัน และต้องเล่น ในสถานที่เดียวกัน ทำให้การเล่นไม่สะดวกจาก ข้อจำกัดดังกล่าว เมื่อการใช้อินเทอร์เน็ตแพร่หลาย มีเว็บไซต์ที่เปิดให้บริการเล่นหมากลูไทยแบบออนไลน์

ทำให้การเล่นหมากลูไทยสะดวกขึ้น ข้อจำกัดสำคัญ คือการหาอุปกรณ์หรือต้องเดินทางมาอยู่ในที่เดียวกัน หมดไป การเล่นสามารถทำได้แทบจะตลอดเวลาและ จากทุกพื้นที่ในโลก เพียงมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มี โปรแกรมพื้นฐานบางโปรแกรม และเชื่อมโยงข่าย อินเทอร์เน็ตได้เท่านั้น

พัฒนาการของหมากลูไทยออนไลน์

เว็บไซต์ที่เปิดให้บริการเล่นหมากลูไทยระยะแรก คือ shinboard และ leninternet.com แต่ได้ปิด ตัวไปแล้วทั้งสองแห่ง เมื่อปี 2546 ปัจจุบัน (ปี2553) ได้มีเว็บไซต์ที่มีผู้นิยมสูง คือ ThaiBG.com ซึ่งมี ข้อมูลจำนวนสมาชิกที่ลงทะเบียนแบบเสียเงิน จำนวน 5,305 คน และ จำนวนสมาชิกที่เป็นแขก (guest ไม่ได้สมัครสมาชิกแบบเสียเงิน)นั้นอยู่ที่ราว (อยู่ ระหว่าง 50,000 - 100,000 คน) ทำให้เว็บไซต์ ThaiBG.com เป็นศูนย์รวมของกลุ่มผู้เล่นหมากลู ที่มีจำนวนมากที่สุดในประเทศไทย และมีการแข่งขัน ตลอด 24 ชั่วโมง.

(เกสัชรโสภาส เรื่องวรักรัษัศรี สัมภาษณ์ 14 มี.ค. 2552 และวินัย ลิมดํารงชิต ม.ป.ท. :57-66)

ประเด็นสำคัญเรื่องความแตกต่างระหว่าง การเล่นหมากลูไทยบนกระดานกับการเล่นแบบออนไลน์ การเล่นหมากลูไทยแบบออนไลน์ มีข้อดี ที่ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปเล่น หากู้เล่นได้ง่าย เปลี่ยนคูู้เล่นง่าย ทำให้พบการเล่นหลากหลายรูปแบบ ส่วนการเล่นหมากลูไทยบนกระดานจริงจะได้ อรรถรส และความรู้สึกที่ดีกว่า เนื่องจากได้เห็น ปฏิกริยาของคูู้ต่อสู้ ขณะที่แข่งขันว่าเขาสีหน้ามี ความกังวล กำลังเครียด กำลังคิดหนัก กำลังสบายใจ ผ่อนคลาย หรือกำลังประมาทคูู้ต่อสู้ การใช้เวลาเดิน ในแต่ละตาเดินก็เป็นส่วนหนึ่ง ที่จะสื่อถึงเรื่องความ ละเอียดยรอบคอบได้ นอกจากนั้น ยังได้ยินเสียงโขก ที่หนักเบาไม่เท่ากัน ในแต่ละตาเดิน เช่น เวลารุกฆาต มักจะได้ยินเสียงโขกที่ดังขึ้นมามากมายชัดเจนเป็นต้น (วิษุวัต ธีรภาพไพชิต 2552)



2. การวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากrukไทย แบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน คือ (1.) คุณค่าของภูมิปัญญาในการสร้างการละเล่นหมากrukไทย

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์คุณค่าของภูมิปัญญาในการสร้างการละเล่นหมากrukไทย

1.คุณค่าคุณค่าของภูมิปัญญาในการสร้างการละเล่นหมากrukไทย	
1.1คุณค่าที่เกิดจากคุณค่าในตัวเองของหมากrukไทย	“หมากrukไทยเป็นกีฬาที่รวมศาสตร์และศิลปะของการใช้ความคิดจินตนาการและการวางแผนที่สร้างความท้าทายให้แก่ผู้ที่สนใจมาแล้วหลายรุ่น ซึ่งครั้งหนึ่งเคยใช้เป็นยุทธวิธีการทำสงคราม รวมทั้งเป็นศิลปะการใช้ความคิดที่มีคุณค่าทางปัญญา จึงทำให้ปัจจุบันหมากrukไทยยังเป็นเกมกีฬาที่เหมาะสมกับทุกคน เนื่องจากเป็นเกมกีฬาที่รวมการพักผ่อนเข้ากับการฝึกฝนสติปัญญาให้ความเสริมในด้านความคิดด้วย วิจารณ์ญาณที่ดีและเล่นได้อย่างสนุกสนาน” (ต่อ ปากน้ำ 2548 :10)
1.2 คุณค่าของตัวหมากแต่ละตัวพบว่าในตัวหมากrukไทย ในฐานะที่เป็นเป็นศิลปะการเล่นหมากกระดานชนิดหนึ่งของไทย ในตัวหมากrukไทย แต่ละตัวหมากนั้นมีคุณค่าดังต่อไปนี้	เบี้ย ทำหน้าที่จุดพลทหารราบใช้บุกตะลุยเข้าประจัญบานเพื่อเปิดทาง และคอยกีดกันด้านทานการบุกทะลวงของฝ่ายตรงข้าม
	เรือ ในทางยุทธศาสตร์ถือว่าเป็นกำลังรบที่มีรัศมีการทำลายร้ายแรงได้ในระยะไกลและรวดเร็วยิ่ง ควรระวังอย่าให้ฝ่ายตรงข้ามทำลายหรือกินเสีย ผู้เล่นหมากrukโดยมากเมื่อเสียเรือแล้วเท่ากับปรากฏกลางแพที่เดียว
	ม้า มีวิธีเดินเป็นที่งอน เพราะเดินไขว้ทบแยงได้ถึงสามตา หรือเดินตาเฉียงสาม ปฏิบัติการได้รอบตัวถึง 4 ทิศ ผู้เล่นควรระมัดระวังม้าของตนและฝ่ายตรงข้ามให้ดี เพราะขณะมุ่งเดินหมากตัวอื่นๆก็อาจถูกม้าเดินไขว้ทบแยงโคดมากินไม่ทันรู้ตัว
	โคน มีหน้าที่เป็นองครักษ์ซ้ายขวาของขุน ซึ่งเป็นแม่ทัพคอยป้องกันมิให้ฝ่ายตรงข้ามบุกเข้ามาทำอันตรายขุนได้ ขณะเดียวกันก็มีประสิทธิภาพในการบุกทะลวงทำลายฝ่ายตรงข้ามได้อย่างเด็ดขาดในระยะประชิดตัว โดยเฉพาะ โคนคู่เล่นเอาขุนอีกฝ่ายหนึ่งตายเองง่ายๆ
	เม็ด มีหน้าที่เป็นมนตรีที่ปรึกษาใกล้ชิดของแม่ทัพ คอยป้องกันขุนมิให้เป็นอันตราย พร้อมกันนั้นอาจใช้ก่อกวน ขั้วฝ่ายตรงข้ามให้ปั่นป่วนได้ด้วย
	ขุน ขุนถือเป็นแม่ทัพหรือหลักชัยของกองทัพแต่ละฝ่าย จะต้องป้องกันมิให้เกิดอันตราย เพราะถ้าขุนพลตกทำถูกกิน ถือว่าพ่ายแพ้ทันที แม้จะมีตัวอื่น ๆ เหลืออยู่อีกเท่าไรก็ตาม (เมืองใต้ 2531:48-72)



(2) คุณค่าของศิลปะหมากรูกไทยที่มีผลต่อบุคคล

ตารางที่ 2 แสดงการสรุปผลการวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากรูกไทยที่มีผลต่อบุคคลของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ทั้ง 3 กลุ่ม

1.คุณค่าของศิลปะหมากรูกไทยที่มีผลต่อบุคคล			
ด้านร่างกาย	ด้านจิตใจหรืออารมณ์	ด้านการดำเนินชีวิตประจำวัน และการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม	ด้านการพัฒนาสติปัญญาและการฝึกความคิดในการวางแผนอย่างเป็นระบบ
1.การเล่นหมากรูกไทยเป็นการฝึกสมองให้รู้จักคิดตลอดเวลาเหมือนออกกำลังกายทางสมอง 2.ร่างกายแข็งแรง มีผลต่อการเล่นหมากรูกไทยโดยเฉพาะในการแข่งขันกันล้มเนื้อดีขึ้น มีความอดทนในทำนองเล่นนานๆ 3.เป็นกีฬาที่เล่นได้ทุกเพศ/วัย 4.สำหรับเด็กและเยาวชนเป็นการฝึกสมองให้พัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้มีการพัฒนาทางสมองเร็วมาก เรียนดีขึ้น	1.เป็นคนมีความอดทนสูงสามารถที่จะจัดการและควบคุมอารมณ์ของตนเองได้มากขึ้น ใจเย็นลงมีความสุขรอบคอบ 2.เป็นการทำสมาธิอย่างหนึ่งก็ได้ เพราะผู้เล่นต้องตั้งใจจดจ่อ 3.ไม่เครียด สบายใจ หยอกเย้าแหย่ เล่นแล้วเพลินลืมความทุกข์คลายความกังวล	1.เป็นกีฬาที่สอนให้คนได้เข้าใจ และใช้ปรัชญาที่ว่า “รู้จักแพ้ รู้จักชนะ และรู้จักให้อภัย” 2.มีระเบียบวินัย เคารพกฎกติกา มีมารยาทอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข 3.การสร้างความสัมพันธ์เมื่อพบปะเพื่อนฝูงโดยนำหมากรูกมาเป็นเกมเพื่อความบันเทิง 4.เป็นนันทนาการที่เล่นไม่เบื่อไม่เหงาไม่คิดมาก 5.หมากรูกไทยเป็นกีฬาที่ไม่แบ่งชนชั้นคบกันได้ทุกวัย ทุกอาชีพ มีความสัมพันธ์สนิทสนมกัน หมกอยู่กันแบบกลุ่มเหนียวแน่น	1.ช่วยให้รู้จักการวางแผนในการทำงาน และในชีวิตประจำวัน ฯลฯ 2.ช่วยให้ละเอียดรอบคอบรัดกุม 3.เป็นประโยชน์ต่อความจำ การคิดคำนวณ ความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ 4.ช่วยฝึกทักษะในด้านคิดวิเคราะห์ 5.ช่วยให้รู้จักคิดค้นหาความรู้ด้วยตนเอง 6.หมากรูกไทยช่วยฝึกการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เช่นการนับศักดิ์กระดาน การนับแต้มหมากเป็นต้น



(2) คุณค่าของศิลปะหมากรุกไทยที่มีผลต่อบุคคล (ต่อ)

5.เด็กหายจากโรคสมาธิสั้นได้	4.มีความอดทนสามารถเผชิญชีวิตทั้งด้านบวกและลบ	7.การเล่นหมากรุกไทยช่วยให้เป็นคนมีศิลปะในการใช้ชีวิต	7.การแสวงหาทางเลือกที่ดีที่สุดโดยมีแผนกันความเสี่ยง
6.หมากรุกจะช่วยให้ผู้สูงอายุมีความคิด ความจำ คืออยู่เสมอไม่เป็นโรคสมองเสื่อมก่อนเวลาอันควรนอนหลับง่าย เพราะเราใช้สมองมากทำให้อยากพักผ่อน	5.ไม่ท้อแท้กับปัญหาแต่จะหาแนวทางใหม่ๆแก้ปัญหาด้านสติ	8.พื้นฐานการฝึกหมากรุกสากลถ้ามีฝีมือดีพอก็ไปลงแข่งขันในระดับโลก	8.มีการวางแผนความสำเร็จด้วยกลยุทธ์
7.ปรับความคิดสมองทั้งซ้าย-ขวา ให้เกิดความสุข สมบูรณ์ได้ดี ทั้งด้าน คำนวณ และสุนทรียะ	6. เป็นความสนุกแบบประณีตจากการวางแผนการเล่น	9.ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	9.ช่วยเพิ่มทักษะทางคณิตคิดคำนวณ
	7.สอนเราว่าอย่าได้มั่นใจในตัวเอง และอย่าได้ประมาท	10.ได้ใช้เวลาว่างให้	10.ฝึกการวางแผนเรื่องคนเป็นสิ่งสำคัญมากต้องใช้คนให้ถูกและเหมาะสมกับจังหวะ ใช้คนอย่างรู้ในคุณค่า

(3) คุณค่าของศิลปะหมากรุกไทยที่มีต่อสังคม

ตารางที่ 3 แสดงการวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากรุกไทยที่มีต่อสังคม

3.1.คุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมที่เป็นกิจกรรมนันทนาการที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย	3.1.1 หมากรุกไทย ในฐานะนันทนาการของสังคมไทย หมากรุกเป็นการเล่นพื้นบ้าน ที่แต่เดิมใช้เล่นสรวลเสเฮฮากันในหมู่เพื่อนฝูง พวกพ่อค้าคนกลาง ยามเมื่อมาพบปะสังสรรค์มีงานบวชงานบุญงานเทศกาล จนถึงงานศพ หรือยามว่างจากภารกิจเรื่องสวนไร่นา เป็นการเล่นเพื่อพักผ่อน ผ่อนคลาย 3.1.2 หมากรุกไทย ในฐานะเป็นศิลปะที่ช่วยในการปลูกฝังค่านิยมและมารยาทไทย เช่น 1. การทักทายเมื่อพบหรือเริ่มเล่นเกม 2.การใช้วาจาที่สุภาพ 3.การนอบน้อมถ่อมตน 4. ไม่ยกตนข่มท่าน 5. ไม่แสดงอาการเกินควรได้แก่ไม่พอใจ ดีใจ 6. ไม่เอาเปรียบโดยวิธีการที่ไม่ถูกต้องหรือทำผิดกติกาใดๆ 7. ไม่รบกวนคู่ต่อสู้ขณะเล่น 8.ขอบคุณเมื่อจบเกม 9. การยกย่องให้เกียรติคู่ต่อสู้ 10. แต่งกายให้เหมาะสมกับกาลและเทศะ
---	---



3.2.คุณค่าด้านภาษาและวัฒนธรรม จากสำนวนและวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหมากrukไทย	3.2.1.สำนวนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหมากrukไทย สำนวนที่มาจากกีฬาหมากrukไทย มีลักษณะเชิงเปรียบเทียบจากการเล่นหมากrukไทย ส่วนใหญ่แม้ผู้เล่นหมากrukไม่เป็นเลยก็สามารถเข้าใจความหมายได้ เนื่องจาก ได้มีการใช้มาเป็นเวลาช้านาน จนบางสำนวนอาจจะคาดไม่ถึง ว่ามีที่มาจากกีฬาชนิดนี้ และมีบางที่ได้ดัดแปลง จนทำให้คำหรือความหมายเพี้ยนไปจากเดิม จากหนังสือ สนุกกับหมากrukไทย เล่ม 2 และ สื่อออนไลน์ (วินัย ลิ้มดำรงชัย ม.ป.ท.: 24 -32) โดยสรุปเป็น 34 สำนวน 3.2.2.วรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหมากrukไทย จากการศึกษาของคุณวินัย ลิ้มดำรงชัย ได้พบวรรณคดีไทยที่มีการอธิบายถึงศิลปะการเล่นหมากrukไทย ทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่ เรื่องขุนช้างขุนแผน รามเกียรติ์ ไชยเชษฐ์ และอิเหนา ว่าวรรณคดีไทยหลายเรื่องที่มีการบรรยายพูดถึงเรื่องศิลปะการเล่นหมากrukไทยในระหว่างการดำเนินเรื่องของตัวละคร ทำให้ทราบถึง ประวัติ พัฒนาการของการละเล่น วิธีเล่น ทักษะ และวัฒนธรรมเกี่ยวกับศิลปะการเล่นหมากrukไทยที่ยังคงไว้ซึ่งวิธีการเล่นและกฎกติกาคล้ายคลึงกับปัจจุบัน (วินัย ลิ้มดำรงชัย ม.ป.ท. : 24 -32)
3.3.คุณค่าด้านศิลปกรรม จากศิลปะการแสดงหมากrukคน	คุณค่าการแสดงหมากrukคนมีคุณค่า ดังนี้ 1. เป็นการอนุรักษ์ด้านศิลปวัฒนธรรม รักษาเอกลักษณ์ของไทย 2. ช่วยสร้างสำนึกความเป็นชาติไทย 3. เป็นการออกกำลังกาย 4. เป็นการอนุรักษ์ศิลปะการต่อสู้ 5. เป็นการบูรณาการศาสตร์หลายแขนง มารวมกันใน “ศิลปะการแสดงหมากrukคน” ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ 1) ศิลปะการดนตรี 2) ศิลปะของการละคร ระบำรำฟ้อน 3) ศิลปะของการต่อสู้ 4) ศิลปะในการยกทัพ/ยุทธศาสตร์ในการรบจริง 5) ศิลปะในการเล่นหมากrukไทย

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

1. ความเป็นมาและพัฒนาการของศิลปะหมากrukไทย

ผลของการศึกษา ทำให้ทราบว่าพัฒนาการของศิลปะหมากrukไทยมีการเล่นมาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบันจากหลักฐาน เช่น การค้นพบตัวหมากrukสังคโลก ตัวหมากrukเคลือบ

จากแหล่งเวียงกาหลงในสมัยสุโขทัย บันทึกละเล่นหมากrukไทยในสมัยอยุธยาของนายตรูแปง ซึ่งเข้ามาเมืองไทยสมัยพระนารายณ์ได้บันทึกว่าคนไทยนิยมเล่นหมากrukกับสากกันอย่างแพร่หลาย และในวรรณคดีไทยเรื่องต่างๆที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเล่นหมากrukเช่น เรื่องขุนช้างขุนแผน ไชยเชษฐ์ รามเกียรติ์ และอิเหนาเป็นต้น นอกจากนั้นวิธีคิดหรือกลยุทธ์



ของหมากรูกด้วยกลลวยเอาชนะนั้นมีส่วนช่วยปกป้องประเทศชาติในสมัยธนบุรีรบกับกองทัพพม่า

อนึ่งการศึกษาเรื่องพัฒนาการของศิลปะหมากรูกไทยในเชิงประวัติศาสตร์ที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการนั้น ผู้วิจัยพบว่ายังไม่มีผู้ใดเคยศึกษาอย่างเป็นรูปธรรมมาก่อนและจากการสอบถามกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 3 กลุ่มพบว่าไม่มีผู้ใดมีความรู้เรื่องพัฒนาการของศิลปะหมากรูกไทยอย่างชัดเจน สิ่งที่ผู้วิจัยค้นพบทั้งจากหลักฐานเชิงวัตถุ และที่พบในวรรณกรรมนั้นพบว่าศิลปะหมากรูกไทยนั้นเป็นที่นิยมและแพร่หลายมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยมาจนถึงปัจจุบันแล้วโดยมีกฎกติกาการเล่นที่สืบทอดมาเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่ยังคงคล้ายกับปัจจุบันในสาระของการเล่นและกลุ่มของผู้เล่นเป็นกลุ่มชนชั้นสูง คือ ชนชั้นกษัตริย์ ขุนนาง และพระสงฆ์ตามวัด ส่วนที่แตกต่างที่วัสดุอุปกรณ์มีการเปลี่ยนแปลงไปคือวัสดุอุปกรณ์ในการเล่น จากดินเผาเครื่องเคลือบ กลายเป็นไม้และเขาสัตว์และสลักเป็นตัวหมากรูกก่อนที่จะพัฒนาการมาสู่ปัจจุบันเล่นโดยใช้ตัวหมากรูกที่ทำจากพลาสติก และมีการจัดการแข่งขันอย่างเป็นทางการ จนมีการพัฒนาการสู่การเล่นหมากรูกออนไลน์จากการพัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทำให้หมากรูกไทยได้มีส่วนร่วมจากการที่มีผู้สนใจและพัฒนาสู่โลกออนไลน์ที่ศิลปะหมากรูกไทยนับว่าได้มีการปรับตัวให้เข้าสู่ยุคสมัยของการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศจนเป็นที่นิยมแพร่หลายในกลุ่มผู้สนใจเดิมและสร้างกลุ่มผู้ที่สนใจศิลปะหมากรูกไทยอีกด้วย

2. การวิเคราะห์คุณค่าของศิลปะหมากรูกไทย ซึ่งผลการวิจัยแบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน คือ 1. คุณค่าภูมิปัญญาในการสร้างการละเล่นหมากรูกไทยนั้นยังคงเป็นสิ่งที่เหมือนเดิมตลอด คือ หมากรูกไทยเป็นศาสตร์และศิลป์ของการเล่นและการฝึกความคิดบนกฎกติกาและการเดินหมาก 2. คุณค่าของศิลปะหมากรูกไทยที่มีต่อบุคคล 4 ด้าน คือ (2.1) ด้านร่างกาย (2.2) ด้านจิตใจหรืออารมณ์ (2.3) การ

ดำเนินชีวิตประจำวัน และการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม (2.4) การพัฒนาสติปัญญาและการฝึกความคิดในการวางแผนอย่างเป็นระบบ เป็นคุณค่าที่ผู้ให้ข้อมูลทั้งสามกลุ่มมองเห็นคุณค่าในส่วนที่คล้ายคลึงกันแต่อาจต่างกันในระยะละเอียดปลีกย่อยและ 3. คุณค่าของศิลปะหมากรูกไทยที่มีต่อสังคมได้แก่ (3.1) คุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรมในส่วนกิจกรรมนันทนาการที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย (3.2) คุณค่าด้านภาษาและวัฒนธรรม พบจากสำนวนและวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการเล่นหมากรูกไทย (3.3) คุณค่าด้านศิลปกรรมจากศิลปะการแสดงหมากรูกคน ซึ่งปัจจุบันในแง่คุณค่าที่มีต่อสังคมนั้นมีมากมายแต่กลับไม่ได้รับการสนับสนุนส่งเสริม ซึ่งจากข้อมูลที่ค้นพบทำให้น่าเสียใจว่าการแสดงศิลปะการเล่นหมากรูกคน อันเป็นศิลปะที่เป็นการบูรณาการศาสตร์หลายแขนงมารวมกัน ใน ทั้ง 5 ด้านได้แก่ ศิลปะการดนตรี การละครระบำรำฟ้อน การต่อสู้ การยกทัพ/ยุทธศาสตร์ในการรบ และศิลปะในการเล่นหมากรูกไทยอาจจะสูญไป สมควรอย่างยิ่งที่องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนทุกภาคส่วนควรเข้าช่วยกันสนับสนุนและสืบทอด ศิลปะการแสดงที่ทรงคุณค่านี้ไว้ไม่ให้สูญหาย

จากผลของศึกษาทำให้เห็นถึงพัฒนาการของศิลปะหมากรูกไทยว่ามีการเล่นมายาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน อันเป็นศาสตร์และศิลป์ที่สอนกระบวนคิดอย่างมีระบบของการเล่นที่มีเอกลักษณ์ ตลอดจนผลของการศึกษาเรื่องคุณค่าของศิลปะหมากรูกไทยที่มีต่อบุคคล ตลอดจนสังคม อันเป็นที่ประจักษ์ ด้วยเหตุนี้จึงสมควรที่จะได้มีการอนุรักษ์และพัฒนาให้ศิลปะหมากรูกไทยอันเป็นการละเล่นที่ทรงคุณค่า ทรงคุณประโยชน์ต่อบุคคล และทรงความเป็นไทยให้แพร่หลายสืบต่อไป

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ควรมีการจัดประชุมหรือสัมมนา นักวิชาการ ครู สำนักงานวัฒนธรรม สำนักงานการกีฬา และผู้ที่สนใจเพื่อหาแนวทางอนุรักษ์และพัฒนาศิลปะหมากกรุกไทยให้เหมาะสมต่อไป
2. ควรจัดสถานที่อุปกรณ์ และสถานที่เล่นหมากกรุกไทยให้เพิ่มมากขึ้นในสถานที่สาธารณะ
3. ภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชนชาวไทย ควรให้ความสนใจและสนับสนุนการเผยแพร่วิธีการเล่นหมากกรุกไทย โดยมีการแข่งขันที่มากขึ้น เงินรางวัลสูงขึ้น โดยมีการแข่งขันทั้งในระดับเด็กและเยาวชน ประชาชนทั่วไป และยอดฝีมือ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยรูปแบบการสอนการเล่นศิลปะการเล่นหมากกรุกไทย
2. ควรมีการวิจัยรูปแบบการสอนเพื่อถ่ายทอดประวัติความเป็นมาและคุณค่าของศิลปะตลอดจนการเล่นหมากกรุกไทยในด้านต่างไปสู่กลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน
3. ควรมีการศึกษาในเรื่องของการสืบทอดและการดำรงอยู่ของศิลปะหมากกรุกไทย

เอกสารอ้างอิง

- ต่อ ปากน้ำ.(2548).**เรียนลัดหมากกรุกไทย**. กรุงเทพฯ: ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย.
- มหาป. (ม.ป.ท.). **ตำรา หมากกรุกไทย “ขั้นรูป” เล่ม 1 (ฉบับเพิ่มเติม)**. เอกสารอัดสำเนา. มูลนิธิสารานุกรมวัฒนธรรมไทย ธนาคารไทยพาณิชย์. (2542).**สารานุกรมวัฒนธรรมไทย ภาคกลาง**. กรุงเทพฯ : สยามเพรส แมเนจเม้นท์.
- เมืองใต้. (2531).**วิธีเล่นหมากกรุกไทย และหมากกล**. กรุงเทพฯ : เสริมวิทยบรรณาการ.
- วินัย ลิ่มดำรงคชิต. (ม.ป.ท.).**สนุกกับหมากกรุกไทย เล่ม2**. กรุงเทพฯ : อักษรวัฒนา.
- ส.พลายน้อย.(2544).**รู้ร้อยแปด เล่ม 2**.กรุงเทพฯ : สารคดี.
- สุรามหาราชภูรบริษัท. (ม.ป.ท.).**หมากกรุกไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

- เกสัชกรโอภาส เรืองวรวัชศิริ
สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 14 มีนาคม พ.ศ. 2552
วิษุวัตี วีรภาพไพชิต
สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 14 มีนาคม พ.ศ. 2552

