

ชื่อวิทยานิพนธ์	การเล่นของเด็กในเขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร
ผู้วิจัย	นายเสกสรรค์ นิลสุวรรณโฆษิต ปีการศึกษา 2546
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาไทยศึกษา
ผู้ควบคุม	1. รองศาสตราจารย์ ทัศนีย์ สุขเมธี 2. รองศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ หลาบมาลา 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จันทร์ศรี นิตยฤกษ์

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมการเล่น จำแนกประเภทการเล่น วิเคราะห์คุณค่าของการเล่น รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของการเล่นของเด็กในเขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากแหล่งชุมชน 3 ชุมชน โรงเรียน 3 โรงเรียน และหมู่บ้านจัดสรร 3 หมู่บ้าน ใช้วิธีการสังเกต และการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์

จากการศึกษาพบว่า การเล่นของเด็กในเขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร มี 244 ชนิด จำแนกออกเป็น 20 ประเภท การเล่นแต่ละชนิดมีคุณค่าหลายด้านประกอบกันทั้งทางตรงและทางอ้อม คือ คุณค่าด้านร่างกาย คุณค่าด้านอารมณ์ คุณค่าด้านสังคม คุณค่าด้านสติปัญญา และคุณค่าด้านวัฒนธรรม

ด้านการเปลี่ยนแปลง พบว่า มีการเปลี่ยนแปลงชื่อ 3 ชนิด มีการเปลี่ยนแปลงอุปกรณ์ 4 ชนิด มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่น 17 ชนิด การเล่นที่ไม่พบเห็นเด็กเล่นแล้วมี 46 ชนิด และการเล่นที่เพิ่งพบเห็นเด็กเล่น 26 ชนิด สาเหตุของการเปลี่ยนแปลง คือ สภาพพื้นที่ อุปกรณ์ประกอบการเล่น สภาพสังคม ค่านิยมของคนในสังคม และสภาพทางเศรษฐกิจที่เปลี่ยนไป

Thesis Title : The Common Children's Games of Suanluang District, Bangkok Province
Researcher : Mr. Seksan Ninsuwankosit, **2003 Academic Year**
Degree : Master of Arts in Thai Studies
Thesis Advisors : 1. Assoc. Prof. Thassanee Supphamettee
2. Assoc. Prof. Dr.Surasugd Labmala
3. Asst. Prof. Chansri Nitayarerk

ABSTRACT

The objectives of this study were to Collect the common children games of Suanluang District, Bangkok Province by classification and analyzation of the common children games and their changes. The data of this study were collected from three communities : in three schools of three villages. The researcher employed observations and interview to gain data of this study. All the collected data were presented through the narrative method.

The results of this study were that the common children's games of Suanluang District had altogether 244 kinds being classified into 20 groups. Each type of the games had value both directly and indirectly in terms of physical, emotional, social, intelligent and cultural advantages.

According to the changes of the game, the details were as follows : name change for 3 games, equipment change for 4 games, process change for 17 games, stop playing for 46 games and new founding for 26 games. The causes of the changes were location, playing equipment, society, social-value and economics ones.