



ประวัติและวิวัฒนาการของนันทนาการ

ครั้งที่ 2

TIM3403

สมัยโบราณ-ปัจจุบัน

- ยุคเมโสโปเตเมีย
- ยุคอียิปต์
- ยุคกรีก
- ยุคโรมัน
- ยุคมืด
- ยุคอิสลาม
- ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ
- ยุคปฏิรูป-ยุคอาณานิคม

สมัยก่อนประวัติศาสตร์

- มนุษย์ต้องการความอยู่รอด ดำรงชีพ หาเลี้ยงชีพ การดำเนินชีวิต ต่อสู้ป้องกันศัตรู ดังนั้น กิจกรรมของมนุษย์จึงเป็น การล่าสัตว์ การใช้หอก มวยปล้ำ การตกปลา การฝึกอาวุธ เช่น ง้าว หลอง หอก แหวน ตะบอง



เม โส โปเตเมีย

- สมัยนี้มีกลุ่มชนเผ่าหลายกลุ่มตั้งรกรากกระจายตามริมแม่น้ำไทกริส-ยูเฟรติส กิจกรรมนั้นหนาหนาการส่วนใหญ่เป็นการแสดงออกด้านการประดับตกแต่งร่างกาย เช่น การทำต่างหู สร้อยคอ หินลูกปัด การทำมงกุฎของสตรีในพิธีฝังศพ การร้องเพลง บรรเลงเพลงระหว่างการเคลื่อนศพ

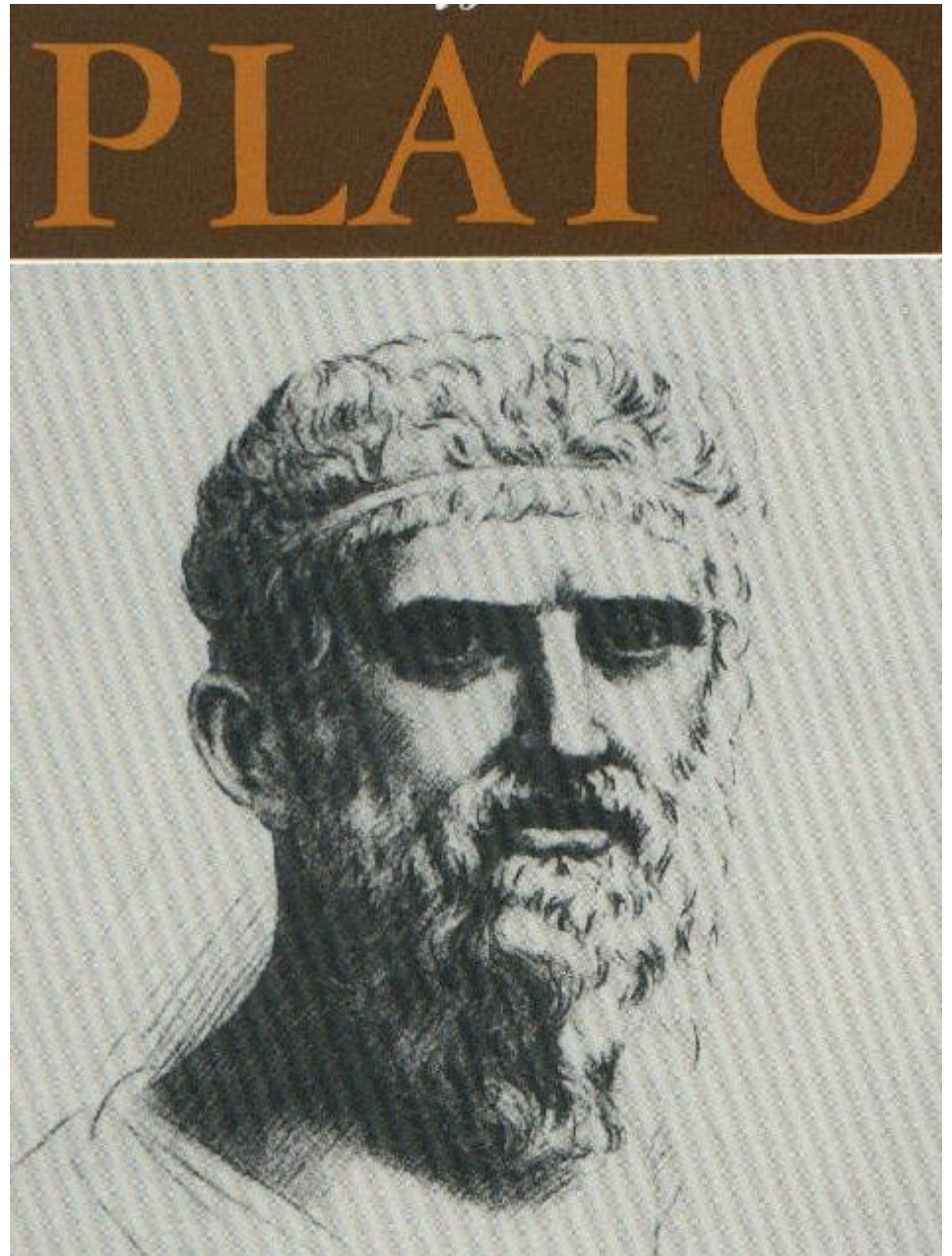
- ชาวอียิปต์มีศาสนาและพิธีกรรมอันซับซ้อน แทรกซึมอยู่เป็นวัฒนธรรมอยู่ในสังคมเป็นเวลานาน มีการนับถือเทพเจ้าที่มีลักษณะอันหลากหลาย ดังนั้น งานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรมส่วนมากจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา พิธีกรรม โดยเฉพาะพิธีฝังศพ ซึ่งมีความเชื่อว่าเมื่อตายแล้วยังมีชีวิตอยู่ในโลกใหม่ได้อีก จึงมีการรักษาศพไว้อย่างดี และนำสิ่งของเครื่องใช้ที่มีค่าของผู้ตายบรรจุตามลงไปด้วย
- ชาวอียิปต์มีความเป็นอยู่ที่อุดมสมบูรณ์ การใช้เวลาว่างจึงเป็นไปเพื่อความสนุกสนาน รื่นเริง เพลิดเพลิน นิยมจัดงานเลี้ยงสังสรรค์ พบปะผู้คน ภายในงานมีนักดนตรี นักเต้นรำสตรี

เกมกระดาน

- เกมกระดานชิ้นแรกของโลกถูกคิดค้นขึ้นตั้งแต่ยุคโบราณแล้ว เช่น เกมกระดานจากประเทศอียิปต์ที่เรียกว่า **Senet** เป็นเกมที่ประกอบไปด้วยกระดานและหมากเดินที่เรียกได้ว่าเก่าแก่ที่สุด กฎของเกมยังไม่เป็นที่ทราบแน่ชัด แต่ที่ทราบแน่นอนก็คือเป็นเกมสำหรับเล่น 2 คน คล้ายกับหมากรูกสมัยปัจจุบัน
- ตามตำนานเชื่อว่าเกม **Senet** ถูกสร้างขึ้นโดย **Thoth** เทพแห่งปัญญา ผู้ที่ท่า **Khonsu** เทพแห่งดวงจันทร์ให้แข่งขันกับตน เมื่อ **Thoth** ชนะจึงขอให้ในหนึ่งปีมีจำนวนวันเพิ่มขึ้น 5 วันเพื่อให้ **Nut** เทพีแห่งท้องฟ้าหลุดพ้นจากคำสาปของเทพ **Ra** และสามารถให้กำเนิดบุตรได้

สมัยกรีก

- สนใจประโยชน์ของ
กิจกรรมดนตรีและ
ยิมนาสติกส์



- ชาวกรีก มีความเชื่อว่า ร่างกาย + จตใจ + น้ำใจ เป็น 3 ส่วนที่ทำงานแยกออกจากกัน ดังนั้น การฝึกร่างกายต้องฝึกให้แข็งแรง ผ่านยิมนาสติก ส่วนการฝึกจิตใจ ให้รู้จักเหตุผล การปล่อยให้อยู่ลำพัง การทรมาน ก็เพื่อสร้างความอดทน ส่วนสุดท้ายการฝึกน้ำใจ ผ่านดนตรีและจังหวะประกอบ เพื่อให้รู้จักจิตเมตตา ปราณี่ในโอกาสอันควร
- อย่างไรก็ตามในช่วงที่กรีกรุ่งเรือง 3 ส่วนนี้ถูกมองว่า ไม่สามารถแยกจากกันได้

ตีวงล้อ

- การเล่นเกมตีวงล้อนี้เป็นที่นิยมตั้งแต่ประเทศกรีซในสมัยโบราณ และการเล่นเกมนี้ก็ถูกเผยแพร่ออกไปยังส่วนต่างๆ ของโลกเช่น ยุโรป จีน อเมริกา และแอฟริกา
- การเล่นเกมตีวงล้อแบบที่นิยมที่สุดมีกติกาว่า ผู้เล่นต้องโยนวงล้อให้ลอยขึ้นไปในอากาศด้วยแท่งไม้ และรับวงล้อนั้นอย่าให้ตกสู่พื้นด้วยแท่งไม้ อันเดิม ส่วนอีกแบบมีกติกาว่า ผู้เล่น 2 คนจะต้องสลับกันรับวงล้อให้ได้

สมัยโรมัน

- Imperivm Romanvm
- เป็นช่วงระยะเวลาหนึ่งของอารยธรรมโรมันโบราณซึ่งปกครองโดยรูปแบบอิตาเลีย
- ชาวโรมันนิยมกิจกรรมที่สร้างความสมดุลให้กับชีวิต โดยเฉพาะกลุ่มคนร่ำรวย ชนชั้นสูง เนื่องจากมีทาสรับใช้จึงมีเวลาว่าง และชอบรวมกลุ่มกัน เพื่อฝึกวาดเขียน งานปั้น แกะสลักลวดลายต่างๆ ใช้ชีวิตอย่างมั่งคั่งหรูหรา มักเป็นผู้ชมมากกว่าผู้ร่วมกิจกรรม (นักโทษ เซลย) เช่น การต่อสู้ระหว่างคนกับคน สัตว์กับสัตว์
- ผลงานด้านศิลปะ วรรณคดี การละคร กีฬา การแกะสลักหัวเสา นับเป็นมรดกทางนันทนาการ

การประลองนักสู้ Gladiator



© AKG Images/East News

- นักสู้ที่เป็นเพศหญิงก็มีเช่นกัน พวกผู้หญิงถูกเรียกว่า **Gladiatrix** ส่วนมากนักสู้ในการประลองนี้จะถูกผู้คนมองว่าเป็นการแสดงมากกว่าเป็นการต่อสู้จริงๆ
- การต่อสู้กันถึงชีวิตกลายเป็นสิ่งที่ผู้คนนิยมเข้ามารับชม หลายคนพยายามที่จะยุติกิจกรรมแบบนี้ แต่ก็ไม่สำเร็จ จนกระทั่งปีคริสต์ศักราชที่ 404

Telemachus นักบวชศาสนาคริสต์จากทางตะวันออกได้เข้ามายุติการต่อสู้ของเหล่านักสู้ และการกระทำของเขาทำให้ผู้คนที่ไม่พอใจลงโทษเขาโดยการปาหินใส่จนเสียชีวิต แต่การเสียชีวิตของเขาไม่ได้สูญเปล่า จักรพรรดิ **Honorius** นั้นชื่นชมความเสียสละของนักบวช เขาจึงทำการสั่งห้ามการประลองนักสู้นี้ไปตลอดกาล

สมัยยุคมืด

(ยุคแห่งสงครามและการล่มสลายจักรวรรดิโรมัน)

- กิจกรรมสมัยนี้ นิยมเล่นกีฬา การแข่งรถ การต่อสู้ระหว่างคนกับสัตว์ ไม่นิยมงานศิลปะ เน้นความฟุ้งเฟ้อ สุกړยสุร่าย ไม่มีระเบียบวินัย ฝึกไฟในอบายมุข และเกิดการหย่าร้างมาก

สมัยยุคอัสวิน

- กิจกรรมส่วนใหญ่ เน้นการฝึกหัดอบรมให้เป็นคนดี ให้รู้จัก
เกียรติ รักชาติ กล้าหาญ มีโรงเรียนสอนด้านวิชาการและวิชา
ด้านอัสวิน ดังนั้นนันทนาการสมัยนี้เน้นเล่นเกมส์ เต็มจำ ร้อง
เพลง กวีทา วึ่ง ทุ่ม ขว้าง เล่นไฟ การต่อสู้บนหลังม้า งานเลี้ยง
ในพิธีต่างๆ

ยุคฟื้นฟูศิลปปะวิทยาการ

- ผลงานด้านศิลปะ + วรรณกรรม + วิชาการ ถูกนำมาเปิดฝู่ใหม่
- วิตโตริโน ดา เฟลตรา และ ปีเออร์ เปาโล เลอร์ เจอริโอ ครูชาวอิตาเลียน กล่าวว่า “แม้ว่าเราไม่สามารถทำงานได้ตลอดทั้งวัน แต่หากเราใช้เวลาว่าง เพื่อนันทนาการ ก็นับได้ว่าถูกต้องแล้ว”

ยุคปฏิรูป-ยุคอาณานิคม

- เป็นยุคทหาร นักล่าอาณานิคม เป็นผู้เผยแพร่' เน้นทำกิจกรรม
ง่ายๆ ไม่ต้องใช้อุปกรณ์มาก เช่น โยนโบลิ้งในสนามฟุตบอล



- เป็นกิจกรรมยามว่างที่นิยมกันในยุโรปช่วงศตวรรษที่ 13-14 แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบหลักๆ ได้แก่แบบแรก แท่งไม้จะเป็นส่วนคั่นกลางระหว่างผู้เล่นทั้ง 2 คนที่หันหน้าเข้าหากัน โดยเท้าทั้งสองข้างของแต่ละคนจะถีบกันและกันเอาไว้ หากใครดึงไม้จนอีกฝ่ายงอเข้าได้ก่อนจะถือว่าชนะ
- แบบที่สอง ผู้เล่นทั้ง 2 ต้องจับแท่งไม้เอาไว้และออกแรงดึงจนกว่าตัวของฝ่ายตรงข้ามจะเลยเส้นแบ่งเขตตรงกลาง ใครที่สามารถดึงตัวฝ่ายตรงข้ามให้เลยเส้นกลางมาได้ถือว่าชนะ ปัจจุบันมีการแข่งขันกีฬาในลักษณะแบบนี้ โดยใช้ชื่อว่า

Mas-wrestling และ Yakut Sport

เกมดึงแท่งไม้

Que vous viengnies a moi ains q' mois soit passes
es ar serois si hardi que vous ia arestes
A ceus qui les bries portent ot les ceuals luures
Les bries ont pris du roi li consaus est fines





- **Phrenology** เป็นศาสตร์ที่เชื่อว่ารูปทรงของกะโหลกมนุษย์นั้นสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพของคนได้ หลังจากนั้นศาสตร์นี้ก็ถูกตัดสินว่าเป็นวิทยาศาสตร์เทียม คล้ายกับ โหราศาสตร์ และศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณ
- อย่างไรก็ตามการศึกษารูปทรงกะโหลกศีรษะมนุษย์นั้นได้รับความนิยมอย่างมากช่วงปี 1850 ถึง 1890 เมื่อใดก็ตามที่นักวิเคราะห์รูปทรงกะโหลกปรากฏตัวขึ้น เขาจะได้รับความสนใจจากผู้คนอย่างมาก เนื่องจากผู้คนมักเชื่อว่าเขาสามารถอธิบายกระบวนการทางจิตใจออกมาได้ด้วยการดูรูปทรงของกะโหลกศีรษะ



Drawn on Stone by E.H.

London. Publ^d by Bowe & Walker 50. Fleet St. 1825.

THE PHRENOLOGIST.



- เครื่องเล่นนี้ถึงจะไม่ปลอดภัยแต่ก็เป็นที่นิยมในหมู่เด็กๆ ในสหรัฐอเมริกาและประเทศรัสเซียยุคก่อน เครื่องเล่นนี้ประกอบไปด้วยเสาหนึ่งต้นที่มีวงแหวนหมุนได้อยู่ด้านบน ที่วงแหวนจะมีเชือกผูกไว้หลายเส้นด้วยกัน
- วิธีเล่นก็คือ เด็กๆ จะจับเชือกให้แน่น แล้ววิ่งวนรอบๆ เสา เพื่อหมุนวงแหวนด้านบน จากนั้นก็ปล่อยตัวให้ลอยขึ้น บางแห่งเครื่องเล่นจะมีขนาดใหญ่จนเมื่อเด็กๆ ก้าวขาเพียงหนึ่งครั้งอาจลอยตัวได้นานกว่าจะก้าวอีกครั้งหนึ่ง จึงเป็นที่มาของชื่อเครื่องเล่น “ก้าวยักษ์ (Giant Steps)”

N.Y. PLAYGROUND

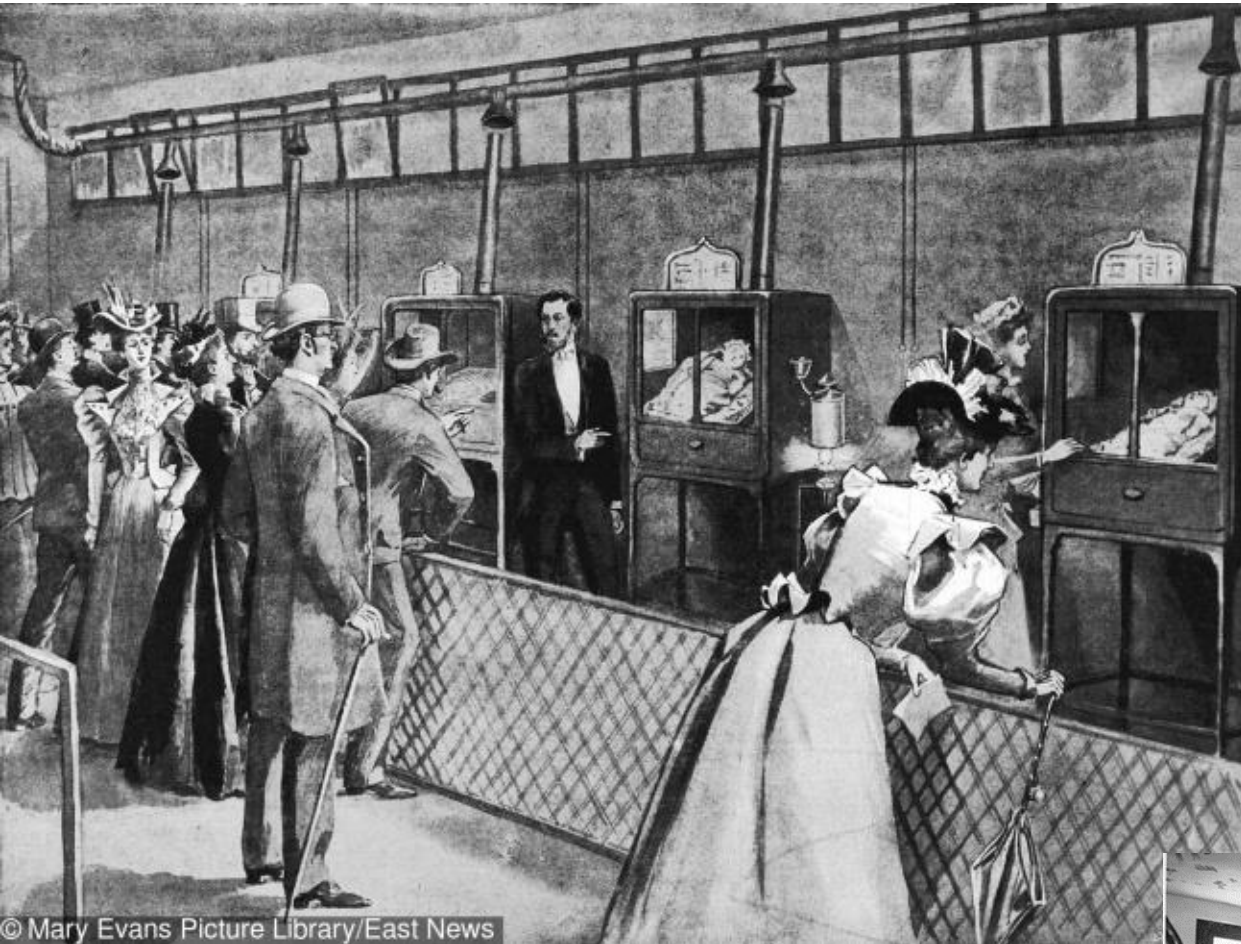




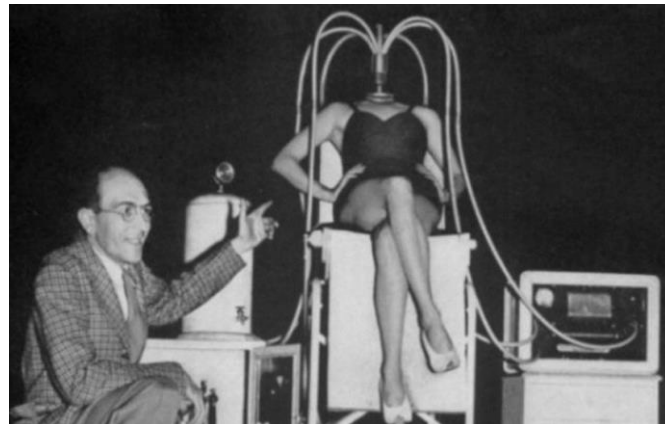
- การแสดงดังกล่าวจะเป็นที่นิยมยิ่งกว่าการดูโทรทัศน์ในสมัยปัจจุบันเสียอีก คนในยุคก่อนนั้นชอบที่จะมองมายังบุคคลที่มีความผิดปกติทางร่างกาย ยิ่งไปกว่านั้นยังชอบที่จะทำให้พวกเขากลายเป็นตัวตลกอีกด้วย
- แต่การแสดงเหล่านี้ มีข้อดีสำหรับผู้แสดงก็คือ ยิ่งพวกเขาแสดงถึงความประหลาดและอัปลักษณ์มากเท่าไร พวกเขาจะยิ่งทำเงินได้มากขึ้นเท่านั้น ตัวอย่างเช่น **Julia Pastrana** ที่เป็นนักร้องและนักแสดงจากเม็กซิโกซึ่งโด่งดังมากในช่วงศตวรรษที่ 19



- การจัดแสดงแปลกๆ เช่นนี้ได้รับการยินยอมจากพ่อแม่ของเด็กแล้ว เนื่องจากมันถือเป็นการช่วยให้เด็กทารกที่คลอดออกมาก่อนกำหนดเหล่านี้มีชีวิตรอดได้
- แต่จุดประสงค์ของการจัดแสดงนี้ก็คือ เป็นการสร้างจุดสนใจให้กับโรงพยาบาล เพราะสมัยนั้นโรงพยาบาลนั้นมิได้มีเครื่องมือเครื่องมือสำหรับการดูแลทารกที่ดีนัก และก็ไม่มีใครสนใจอยากลงทุนซื้ออีกด้วย
- ด้วยเหตุนี้ พ่อแม่ของเด็กจึงต้องใช้มาตรการที่แน่นอนเพื่อขยายความนิยมให้คนรับรู้เกี่ยวเครื่องมือแพทย์ที่จำเป็น ในงานจัดแสดง ผู้คนจะเข้ามาชมเด็กทารกที่คลอดก่อนกำหนดในกล่องแก้วด้วยความสนใจ ส่วนรายได้ที่ได้รับมานำไปจ่ายให้กับเหล่าพยาบาลที่คอยดูแลทารกและพัฒนาตู้อบอุ่นทารก สุดท้าย ทารกนับพันก็รอดชีวิต ส่วนแต่ละครอบครัวก็ได้ทารกของตนเองกลับคืน



-
- การแสดงประหลาดนี้เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาปลายปี 1930 เหล่าหญิงสาวที่เป็นผู้แสดงทราบว่าชื่อ **Olga, Tina,** และ **Mademoiselle Yvette** แพทย์เองก็พยายามออกมายืนยันว่าหญิงสาวเหล่านี้เสีย “หัว” ของตนเองไปจากอุบัติเหตุอื่น แต่ยังมีชีวิตอยู่ได้เทคโนโลยีบางอย่างที่ไม่สามารถอธิบายได้
 - แต่ก็เห็นได้ชัดเจนว่า ศีรษะของหญิงสาวเหล่านี้ไม่ได้หายไปไหน แต่ภาพลวงตาจากกระจกและมุมสะท้อนทำให้เราคิดว่าพวกเธอไม่มีหัว





- กระแสแปลกๆ นี้เกิดขึ้นไปทั่วโลกราวปี 1950 เด็กวัยรุ่นทั้งหลายจะพยายามบีบอัดตัวเองเข้าไปในตู้โทรศัพท์ให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ จนกว่าจะไม่สามารถมีใครแทรกตัวเข้าไปได้อีก
- นอกจากนี้ บางทีพวกเขายังการยัดรถเข้าไปอีกด้วย เช่น รถเต่า **Volkswagen** คันเล็กๆ อย่างไรก็ตาม ไม่มีใครทราบว่ากระแสนี้เกิดขึ้นจากอะไร แต่ดูท่าจะเป็นความสนุกสนานอย่างหนึ่งของเหล่าวัยรุ่นเลยละ



นันทนาการในประเทศไทย



วัฒนธรรม

ประเพณี-เทศกาล

ประเพณี-เทศกาลมักจัดกิจกรรมนันทนาการ
สอดแทรกเสมอ

เทศกาลสงกรานต์ - การละเล่นพื้นบ้าน

เทศกาลเข้าพรรษา - กิจกรรมแห่เทียนพรรษา

เทศกาลลอยกระทง - กิจกรรมประกวดนางนพมาศและ
กระทง

กิจกรรมนันทนาการกับคนไทย จึงมีความ
ผูกพันกันมาตลอด และเป็นส่วนหนึ่งของ
การดำรงชีวิตประจำวันตั้งแต่อดีตถึง
ปัจจุบัน