

บทที่ 1

มุมมองใหม่ของหมากล้อม
ในบริบทการศึกษา

ในปัจจุบัน หมากล้อมเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายทั่วโลกในชื่อ โกะ (Go) หรือ Game of Go (บางแหล่งเรียก surrounding game) ส่วนในประเทศจีนซึ่งเป็นต้นกำเนิดเรียกว่า เหวยฉี (Weiqi) คำว่า “เหวย” หมายถึง ล้อม และ “ฉี” หมายถึง ตัวเบี้ย/หมากในเกมกระดาน ในญี่ปุ่นเรียก โกะ (Go/Igo) และเกาหลีเรียก บาดุก (Baduk) ทั้งนี้ เกิดจากความพยายามของหน่วยงานหมากล้อมนานาชาติที่เผยแพร่และจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง บวกกับอิทธิพลของสื่อต่างๆ ที่ช่วยสร้างการรับรู้สู่สังคมอย่างไม่ขาดสาย ในบทนี้ผู้เขียนจึงจะพาผู้อ่านไปทำความรู้จัก ประวัติ ความเป็นมา และตำนานต่างๆ ของหมากล้อม ที่สะท้อนถึง คุณค่าทางปัญญา และความสอดคล้องกับ การพัฒนา EF ดังต่อไปนี้

ประวัติความเป็นมาและตำนานของหมากล้อม ที่สนับสนุนการพัฒนา EF



ภาพที่ 1.1 ภาพวาดจักรพรรดิเหยา
ที่มา: ชนพล เตียววัฒนานนท์, 2558

หมากล้อมมีประวัติความเป็นมายาวนานราว 3,000-4,000 ปี ต้นกำเนิดเกิดขึ้นเมื่อใดหรือเป็นอย่างไรยังไม่แน่ชัด แต่จากหลักฐานส่วนใหญ่ชี้ว่าหมากล้อมมีต้นกำเนิดจากประเทศจีน คนจีนโบราณเรียกหมากล้อมว่า “อิ” (弈, Yi) และถือว่าเป็นหมากลกระดานที่เก่าแก่ที่สุดชนิดหนึ่งในโลก แม้หลักฐานผู้ให้กำเนิดยังไม่ปรากฏชัด ทว่า ตำนานและความเชื่อที่สืบทอดกันมามีสองสาย ได้แก่ (1) หมากล้อมเป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อขัดเกลาพระโอรสขององค์จักรพรรดิจินโบราณ ดังเช่นที่ปรากฏในบันทึก “ชื่อเป็น” กล่าวว่าหมากล้อมนั้นถูกคิดค้นโดย จักรพรรดิเหยา (尧, Yao Emperor, 2357-2255 BC) ตำนานกล่าวว่ารัชทายาทของจักรพรรดิเหยาที่นามว่า ตันจู (丹朱, Danzhu) นั้นเป็นคนขี้เกียจเหลวไหล ท่านจึงคิดค้นเกมหมากล้อมขึ้นมาเพื่ออบรมสั่งสอนรัชทายาท (ชนพล เตียวฉวนนานนท์, 2558) ให้รู้จักยังคิดใคร่ครวญและเรียนรู้การตัดสินใจที่รอบคอบ ซึ่งเป็นคุณสมบัติของนักปกครอง และ (2) อีกกลุ่มหนึ่งมีความเชื่อว่า หมากล้อมเป็นผลงานการสร้างสรรคของนักโหราศาสตร์จีนโบราณ ที่พัฒนาขึ้นโดยอิงจากหลักการทางโหราศาสตร์และดาราศาสตร์ เพื่อใช้ในการทำนายและทำความเข้าใจปรากฏการณ์บนท้องฟ้า (มติ ทาเจริญศักดิ์, 2560)



ภาพที่ 1.2 ศิลปะ 4 อย่างที่ปัญญาชนของจีนต้องเรียนรู้
ที่มา: Chinlingo, 2016

สำหรับชาวจีน หมากล้อมไม่ได้เป็นเพียงการละเล่นทั่วไป แต่ได้รับการจัดให้เป็นหนึ่งในสี่ศิลปะชั้นสูงที่ปัญญาชนผู้มีการศึกษาและชนชั้นสูงต้องเรียนรู้และเชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบด้วย การตีตี่ผิน (ฉิน: กูฉิน) พิณโบราณมี 7 สาย การเล่นหมากล้อม (ฉี: เหวยฉี) อักษรวิจิตร/การเขียนอักษรจีนด้วยกัน (ซู: ซูฝ่า) และการวาดภาพจีน (ฮว่า) หรือที่เรียกว่า “ฉิน-ฉี-ซู-ฮว่า” (琴棋書畫) ซึ่งสะท้อนการยอมรับคุณค่าทางสติปัญญาและความลุ่มลึกทางวัฒนธรรมของเกมนี้ ที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การแข่งขัน แต่ยังรวมถึงบทบาทในการพัฒนาสติปัญญา กระบวนการคิดเชิงลึก และทักษะการบริหารจัดการที่ซับซ้อน สอดคล้องกับตำนานที่จักรพรรดิเหยาใช้หมากล้อมสั่งสอนรัชทายาท ชาวจีนโบราณยังได้เปรียบเทียบการเล่นหมากล้อมด้วยถ้อยคำที่ลุ่มลึก เช่น “การสนทนาด้วยมือ” “ฝันของปัญญาชน” หรือ “หมากกระดานที่มีชีวิต” ซึ่งบ่งชี้ถึงความหลากหลายของมิติและปรัชญาที่แฝงอยู่ในเกมนี้ (लगณ จिरโศภिन, 2563ก)



ภาพที่ 1.3 ภาพวาด Honinbo Shusaku

ที่มา: Wikipedia, 2562

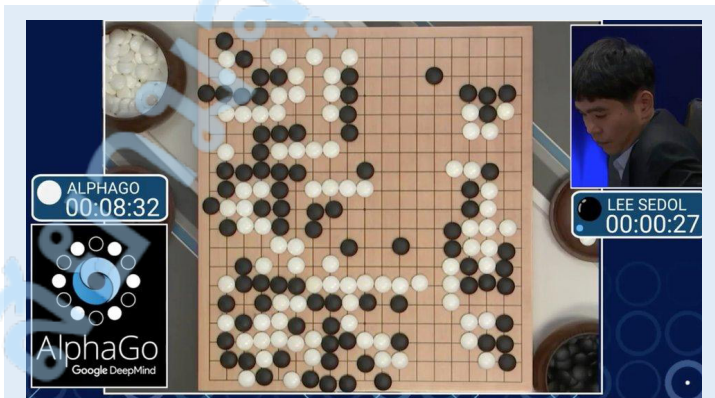
หลังจากการถือกำเนิดในประเทศจีน หมากล้อมได้แพร่เข้าสู่เกาหลีและญี่ปุ่น โดยเฉพาะในญี่ปุ่นที่หมากล้อมเจริญรุ่งเรืองอย่างมากจนได้รับการขนานนามว่าเป็น “แผ่นดินทองของหมากล้อม” ในยุคสมัยของ โชกุน อิเอะยาซึ โทกูงาวะ (Tokugawa) ที่สร้างเอกภาพในญี่ปุ่น ได้มีการสนับสนุน

การเล่นหมากล้อมอย่างกว้างขวาง โดยมีนโยบายส่งเสริมให้ทหารฝึกฝนการเล่นหมากล้อมเพื่อเปลี่ยนวิธีการรบที่ใช้กำลังเป็นการรบด้วยสติปัญญา นอกจากนี้ยังได้มีการจัดตั้งสำนักหมากล้อมขึ้นถึง 4 สำนัก ได้แก่ ฮงอิน โบะ (Honinbo) อิโนะอุเอะ (Inoue) ยาสึอิ (Yasui) และฮายาชิ (Hayashi) เพื่อเป็นศูนย์กลางในการคัดเลือก ฝึกฝน และจัดการประลองฝีมือของยอดนักเล่นหมากล้อม เพื่อชิงตำแหน่ง “เมย์จิน” (Meijin มีความหมายว่า Master) ซึ่งเทียบเท่ากับปรมาจารย์ของวงการ ผู้แข่งขันชั้นนำในสมัยนั้นได้รับเกียรติให้เล่นในพระราชวังต่อหน้าองค์จักรพรรดิ (เกมในปราสาท/ Oshirogo) ดังเช่นนักหมากล้อมระดับตำนานอย่าง ฮงอินโบะ ชูซาคุ (Honinbo Shusaku) ที่เป็นเจ้าของสถิติที่โดดเด่นหาตัวเทียบได้ยาก จนได้รับการยกย่องเป็นแบบอย่างด้านวิถีคิดเชิงลึกของเกม การสนับสนุนลักษณะนี้ทำให้ในอีกประมาณ 100 ปีต่อมา มาตรฐานฝีมือนักเล่นโกะของญี่ปุ่นได้ก้าวหน้านำจีนซึ่งเป็นประเทศต้นกำเนิดและประเทศเกาหลีไปไกล (ลภณ จิระโสภิน, 2563ก; 2563ข)



ภาพที่ 1.4 การ์ตูนฮิการุเซียนโกะ (Hikaru no Go)
ที่มา: Reaperfan, 2013

หมากล้อมได้เผยแพร่ไปสู่กว่า 70 ประเทศทั่วโลกผ่านกาลเวลาและปัจจัยต่าง ๆ (ลภณ จิรโศภิน, 2563a; 2563b) ซึ่งหนึ่งในตัวแปรสำคัญก็คือ การ์ตูนฮิคารุ เซียนโกะ (Hiraku no Go) ที่เปิดตัวในรูปแบบหนังสือการ์ตูนมังงะ (Manga) ตีพิมพ์ใน วีกลี โชเนน จัมป์ (Weekly Shonen Jump) และถูกสร้างเป็นอนิเมชัน (Animation) ช่วง ค.ศ. 1998-2003 ได้สร้างกระแสระดับปรากฏการณ์ทำให้หมากล้อมได้รับความสนใจจากเยาวชนทั่วโลก ด้วยเสน่ห์ของการดำเนินเรื่องที่น่าติดตาม และเรื่องราวของตัวละคร ซาอิ (Sai) วิทยุณามเซียนหมากล้อมที่ได้ถูกสร้างขึ้นให้มีความเชื่อมโยงกับ ชูซาคุ (Shusaku) ผู้ยิ่งใหญ่โดยส่วนตัวผู้เขียนเองที่เริ่มเล่นหมากล้อมประมาณ 1 ปีก่อนจะมีการ์ตูนฮิคารุเซียนโกะ ได้เห็นความเปลี่ยนแปลงของประชากรหมากล้อมในประเทศไทยอย่างชัดเจน จากเดิมที่บรรยากาศในชมรมหมากล้อม (โกะ) แห่งประเทศไทยที่สโลมในสมัยนั้น จะมีเพียงแค่วัยทำงาน และรุ่นพี่ระดับอุดมศึกษา แต่หลังจากการ์ตูนฮิคารุเซียนโกะเป็นที่รู้จัก ผู้เขียนพบว่ามีความสนใจจำนวนมากสนใจมาเล่นหมากล้อมทั้งในวันธรรมดา หลังเลิกเรียน และวันเสาร์ อาทิตย์ และการแข่งขันหมากล้อมเยาวชนแห่งประเทศไทยเคยมีสถิติผู้เข้าร่วมแข่งขันสูงสุดต่อครั้งกว่า 1,500 คน



ภาพที่ 1.5 ภาพการแข่งขันระหว่าง Lee Sedol และ AlphaGo

ที่มา: BBC, 2016

กระแสของหมากล้อมอาจจะซาลงและประชากรหมากล้อมขยายอย่างค่อยเป็นค่อยไป ก็ได้เกิดกระแสระดับปรากฏการณ์อีกครั้งที่ทำให้คนทั่วโลกได้หันมารู้จักและสนใจหมากล้อม คือ ชัยชนะของอัลฟาโกะ (AlphaGo) ปัญญาประดิษฐ์ที่พัฒนาขึ้นโดยบริษัท Deepmind ของ Google ที่เอาชนะอีเซดอล (Lee Sedol) นักเล่นหมากล้อมชาวเกาหลีเจ้าของผลงานแชมป์โลก 16 สมัย ไปได้ 4-1 เกม ในเดือนมีนาคม ค.ศ. 2016 ที่โซล เกาหลีใต้ ซึ่งนับเป็นหมุดหมายสำคัญของ AI ในโจทย์ที่เคยเชื่อว่ายากเกินไปทั้งจากปัจจัยด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระดับความซับซ้อนของเกมที่มีสูงมาก กล่าวคือ การที่ปัญญาประดิษฐ์เล่นหมากกระดานชนะผู้เล่นระดับแชมป์โลกได้นั้นมีมานานแล้ว ดังเช่น ชัยชนะของ DeepBlue ของ IBM ที่มีต่อคาสปารอฟ (Garry Kasparov) แชมป์โลกหมากรุกใน ค.ศ.1997 (BBC, 2016) แต่สิ่งที่น่าสนใจคือ การที่วงการปัญญาประดิษฐ์ได้เพิ่มขีดจำกัดของพลังในการประมวลผลจากการเล่นบนกระดานหมากรุกที่ความน่าจะเป็นประมาณ 10^{50} ไปสู่หมากล้อมที่มีความน่าจะเป็นไม่ต่ำกว่า 10^{171} (วรศักดิ์ กนกนุกุลชัย, 2568) ปรากฏการณ์ดังกล่าวได้ส่งอิทธิพลอย่างมากต่อสังคมโลกให้หันมาสนใจหมากล้อมมากขึ้น แรงกระตุ้นที่สำคัญช่วยกระตุ้นให้วงการหมากล้อมมีวิวัฒนาการทั้งด้านแนวทางการเล่น การศึกษาคุณค่าของหมากล้อมและประโยชน์จากการเล่นหมากล้อมที่จะนำทักษะ แนวคิดปรัชญาต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลของการเล่นหมากล้อมก็เพิ่มขึ้นอีกด้วย

ประวัติศาสตร์เหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าหมากล้อมเป็นมากกว่าเกมกระดานทั่วไป มีคุณค่าทั้งการสอดแทรกแนวคิดในการดำเนินชีวิตให้ได้เรียนรู้ และเป็นเครื่องมืออันทรงพลังในการพัฒนาความคิดเชิงกลยุทธ์ การบริหารจัดการที่ซับซ้อน และการพัฒนาทักษะทางปัญญาอื่น ๆ การเล่นหมากล้อมเริ่มต้นจาก “กระดานที่ว่างเปล่า” ต่างจากเกมส่วนใหญ่ที่มีการจัดวางตัวหมากไว้ล่วงหน้า ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายผลัดกันวางหมากทีละเม็ด โดยมีเป้าหมายหลักคือการยึดครองพื้นที่บนกระดานให้ได้มากกว่าฝ่ายตรงข้าม ลักษณะ

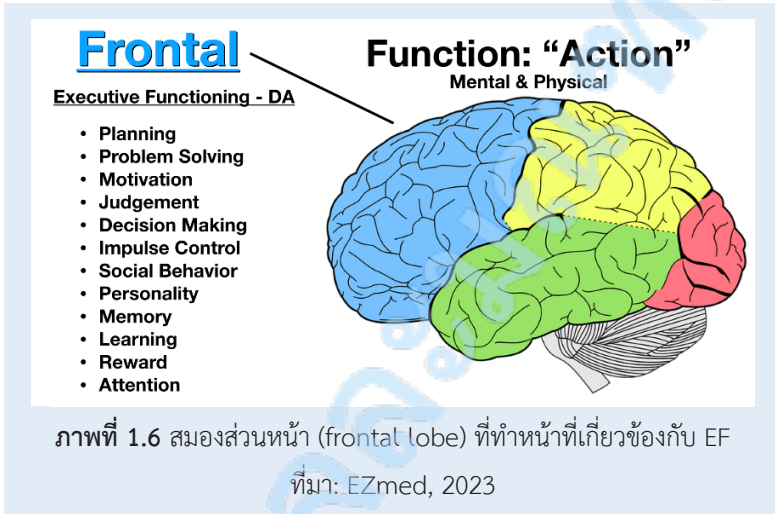
เด่นของเกมที่ต้องใช้ทรัพยากร (เม็ดหมาก) ที่จำกัด และการตัดสินใจแต่ละครั้งที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขในได้ภายหลัง (ลภณ จิรโสภิน, 2562; 2563ก) ทำให้ผู้เล่นต้องใช้การคาดการณ์ระยะยาว การประเมินสถานการณ์ การควบคุมแรงกระตุ้น อันสัมพันธ์โดยตรงกับ Executive Function (EF) หรือการคิดบริหารจัดการตน นอกจากนี้ หมากล้อมยังสอน “การเห็นความเปลี่ยนแปลงตามเหตุปัจจัย” ไม่ยึดติด ซึ่งช่วยยกระดับจิตใจและความสงบภายใน (กรมพลศึกษา, 2559; ชนพัฒน์ อภิชาติเกรียงไกร, 2565; มติ ทาเจริญศักดิ์ และคณะ, 2568; ลภณ จิรโสภิน, 2562)

ในประเทศไทย คุณก่อตั้งศูนย์ไชยรัศมีศักดิ์ (ผู้ก่อตั้งสมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย) ได้ริเริ่มนำหมากล้อมเข้ามาเผยแพร่มากกว่า 30 ปี โดยเริ่มต้นจากกลุ่มคนทำงานและนักธุรกิจ ก่อนที่จะขยายความนิยมไปยังกลุ่มนักเรียนนักศึกษาและบุคคลทั่วไป ปัจจุบันมีผู้เล่นในประเทศไทยไม่ต่ำกว่า 1 ล้านคน และมีการแข่งขันไม่ต่ำกว่า 20 รายการต่อปี (ลภณ จิรโสภิน, 2563ก; CPALL, 2567) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการยอมรับและเห็นคุณค่าของหมากล้อมในฐานะเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาศักยภาพทางความคิดของผู้คนในสังคมยุคปัจจุบัน (Gürbüz et al., 2022) และมีศักยภาพอย่างมากในการช่วยพัฒนา EF

ความสำคัญของ EF (Executive Functions) ในการเรียนรู้และชีวิตประจำวัน

ในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาทักษะการคิดบริหารจัดการตน (Executive Functions: EF) กลายเป็นหัวใจสำคัญของการเตรียมมนุษย์ให้พร้อมเผชิญหน้ากับความท้าทายที่ซับซ้อนในชีวิตประจำวัน Executive Function หรือ EF หมายถึง กลไกทางสมองระดับสูง (higher-order brain functions) ซึ่งเกี่ยวกับสมองส่วนหน้า (prefrontal cortex) ทำหน้าที่ในการวางแผน จัดการงาน ตัดสินใจ และควบคุมพฤติกรรมตนเองใน

สถานการณ์ที่หลากหลาย (Diamond, 2013; Miller & Cohen, 2001) โดยมีองค์ประกอบสำคัญ เช่น ความจำเพื่อการทำงาน (working memory) การควบคุมตนเอง/การยับยั้งชั่งใจ (inhibition) การใส่ใจจดจ่อ (focus/attention) และความยืดหยุ่นทางความคิด (cognitive flexibility)



EF มีความสำคัญอย่างยิ่งในวัยเด็กและวัยเรียน เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่สมองส่วนหน้า (prefrontal cortex) มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว การขาด EF ที่ดีในช่วงนี้อาจส่งผลให้เกิดปัญหาทั้งด้านพฤติกรรม การเรียนรู้ และการปรับตัวในสังคม งานวิจัยชี้ให้เห็นว่า EF มีความเชื่อมโยงกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสัมพันธ์ทางสังคม และความสำเร็จในอนาคตของบุคคล (Friedman & Robbins, 2021) การพัฒนาทักษะ EF จึงไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการศึกษา แต่ยังช่วยเสริมสร้างศักยภาพในการดำเนินชีวิตในระยะยาวอีกด้วย (Doebel, 2020)

การทำงานของสมองส่วนหน้าและผลกระทบ จากการเล่นหมากล้อม

สมองส่วนหน้า (prefrontal cortex) เป็นส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของ Executive Functions (EF) เช่น การควบคุมสมาธิ การยับยั้งชั่งใจ และการตัดสินใจ การทำงานของสมองส่วนนี้มักมีปัญหาในเด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น (ADHD) เนื่องจากภาวะสมองส่วนหน้าที่ไม่ตื่นตัวเพียงพอ (hypoarousal of prefrontal functions) ส่งผลให้เกิดความบกพร่องในการควบคุมพฤติกรรมและการตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอก

การศึกษาของ คิมและคณะ (Kim et al., 2014) ได้ทดลองให้เด็กที่มีปัญหาโรคสมาธิสั้น อายุ 7-12 ปี เล่นหมากล้อมเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ โดยเรียนและฝึกเล่นวันละ 2 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 5 วัน และติดตามผลทางคลินิกด้วยการวัดคลื่นไฟฟ้าสมอง (Electroencephalography: EEG). ผลการศึกษาพบว่า การเล่นหมากล้อมช่วยลดผลกระทบของภาวะการตื่นตัวต่ำเกินไปในสมองส่วนหน้า และช่วยปรับปรุง EF ในด้านต่าง ๆ เช่น การควบคุมสมาธิ (attention control) การยับยั้งชั่งใจ (inhibitory control) และ การตัดสินใจ (decision-making)



ภาพที่ 1.7 ภาพตัวอย่างการวัด
คลื่นไฟฟ้าสมอง (EEG) ระหว่างเล่นวิดีโอเกม
ที่มา: Nacke, 2009