

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

๕.๑ สรุป อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง “พุทธวิธีการสอนธรรมแก่เยาวชนผ่านการ์ตูนพุทธประวัติ” มีวัตถุประสงค์ ๓ ประการคือ (๑) เพื่อศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการกำเนิดและการพัฒนาการของสื่อการ์ตูน (๒) เพื่อศึกษาการ์ตูนพุทธประวัติและหลักธรรมที่สอดแทรกในพุทธประวัติ (๓) เพื่อวิเคราะห์ความเข้าใจธรรมของเด็กผ่านสื่อการ์ตูนพุทธประวัติ ผลการวิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

๕.๑.๑ สรุปแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการกำเนิดและการพัฒนาการของสื่อการ์ตูน

Cartoon มาจากภาษาละตินว่า Carta และภาษาฝรั่งเศสว่า Cartoon การ์ตูนหมายถึง ภาพแสดงความคิดที่ต้องการเสียดสี ล้อเลียนชวนให้ตลกขบขัน หรือแสดงการกระทำในสถานการณ์บางอย่างของบุคคลที่น่าสนใจ สื่อการ์ตูน มีกำเนิดและการพัฒนาการมาอย่างยาวนาน โดยในยุคแรกสื่อการ์ตูนส่วนใหญ่จะเป็นแบบภาพวาดขนาดใหญ่และใช้วัสดุต่างๆ ตามยุคนั้นๆ วัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อการ์ตูน มักเป็นการแสดงความรู้สึกของมนุษย์ที่มีต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ประเพณี การเมือง การ์ตูนเป็นสื่อที่เล่าเรื่องราวต่างๆ แทนคำตัวอักษร และบางครั้งเป็นการแสดงอารมณ์เสียดสีการเมือง สังคม วัฒนธรรม และเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงความต้องการของสังคมและการแสดงอัตลักษณ์ของผู้คนในยุคนั้นๆ

การ์ตูนมีบทบาทในชีวิตประจำวัน ดังนั้นจึงมีผู้สนใจศึกษาและให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูน คือ ภาพวาดแทนสัญลักษณ์ที่แสดงออกมาซึ่งความตลกขบขัน หรือล้อเลียนสังคม ทั้งนี้ อาจเกินเลยไปจากความเป็นจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ หรือแสดงแนวคิดต่างๆ การ์ตูนคือภาพที่ผู้ดูสามารถจะตีความหมายได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่ และส่วนใหญ่จะเป็นภาพที่เกินจริงเพื่อสื่อความหมาย หรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทันสมัย ตัวบุคคล หรือสถานการณ์ต่าง ๆ กันได้ทันที

การ์ตูน นอกจากจะหมายถึงภาพวาดง่ายๆ ที่มีแบบเฉพาะตัวไม่เหมือนภาพธรรมดาทั่วไปแล้ว ภาพการ์ตูนอาจมีรูปร่างที่เกินความเป็นจริงหรือลดรายละเอียดที่ ไม่จำเป็นออก เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยายการแสดงออกมุ่งให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมืองและสังคม ตลอดจนใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้หน้าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนั้นอาจจะใช้ประกอบการเล่าเรื่องบันเทิงคดี สารคดีได้อีกด้วย และที่สำคัญก็คือใช้ประกอบการเรียนการสอน นอกจากนี้ การ์ตูนยังกินความหมายถึงภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ ซึ่งจำลองมาจากความคิด อาจเป็นภาพที่เกินความจริง ภาพ

ลือเลี่ยน หรือภาพที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน สำหรับใช้ในการสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง รว เหตุการณ์ตัวบุคคลหรือสถานที่

ดังนั้น จึงอาจสรุปความหมายของการ์ตูนได้ว่า การ์ตูน คือ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ที่เกิดจากการวาด เพื่อสร้างความตลกขบขัน สื่อความหมาย หรือลือเลี่ยนสังคม ซึ่งอาจมีลักษณะเกินความจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ หรือแสดงแนวคิดต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ การ์ตูน นอกจากเป็นเรื่องราว หรือกรอบสั้น ๆ ในหนังสือแล้ว ปัจจุบันการ์ตูนนิยมสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น แต่สำหรับการ์ตูนที่นำเสนอเรื่องราวในหนังสือนิยมสร้างสำหรับการเรียนรู้ เพิ่มทักษะการอ่าน ไปในตัวได้ด้วย

ในแง่การศึกษา การ์ตูนเป็นสื่อที่เหมาะสมโดยเฉพาะแก่เยาวชนเพราะให้ความบันเทิง ตื่นเต้น มากกว่าให้เด็กอ่านแต่ตัวหนังสือไม่มีภาพหรือสื่อการ์ตูนประกอบ ดังนั้น จึงมีแนวคิดและทฤษฎีจากนักปราชญ์และนักวิชาการหลายๆ คน ได้นิยามความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้หลากหลาย แนวคิด แนวคิดเกี่ยวกับกำเนิดและการพัฒนาการของสื่อการ์ตูนตามทีผู้รู้ให้ทัศนะไว้นั้นสรุปความเป็นความคิดรวบยอดได้ดังนี้

การ์ตูนเป็นสื่อที่ถูกผลิตหรือสร้างขึ้นเพื่อสื่อสารความเข้าใจในสิ่งที่ผู้ผลิตสื่อประสงค์ซึ่งอาจอยู่ในรูปของภาพวาด ภาพเคลื่อนไหว หุ่นการ์ตูน และวัสดุอื่นๆ ที่นิยมใช้ในยุคนั้นๆ โดยเป็นการเล่าเรื่องแทนตัวหนังสือและให้ความน่าสนใจมากกว่าการอ่านเรื่องราวตามตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว ตัวการ์ตูนและคำอธิบายสั้นๆ ที่ปรากฏอยู่ในบริบทของเรื่องราวการ์ตูนนั้น ช่วยให้ผู้อ่านจินตนาและเข้าใจเรื่องราวโดยฉับไวและให้ความบันเทิงน่าติดตาม การนำสื่อการ์ตูนมาประยุกต์ใช้ในแวดวงการศึกษา ถือว่าเป็นความชาญฉลาดของนักการศึกษาเพราะเป็นสื่อที่ช่วยให้เยาวชนเกิดความอยากรู้อยากเห็นไปตามเรื่องราวของการ์ตูน และเป็นการสร้างความบันเทิงที่มีสาระช่วยให้เข้าใจบทเรียน และส่งเสริมต่อการถ่ายทอดความรู้ของผู้สอน

๕.๑.๒ สรุปหลักธรรมและพุทธวิธีการสอนในพระพุทธศาสนาเถรวาท

ในสมัยพุทธกาล พระพุทธองค์และเหล่าพระอริยสาวกทั้งหลาย มีความหลากหลายในด้านการสอนเด็กและเยาวชนโดยศึกษาได้จากเหตุการณ์พุทธประวัติที่เกี่ยวข้องกับการสอนธรรมแก่สามเณรผู้เป็นเหล่ากอของสมณะ เช่น เหตุการณ์ที่ทรงสอนสามเณรราหุล เหตุการณ์ที่ทรงสอนเด็กให้ละเว้นการเบียดเบียนทำลายชีวิตสัตว์ เป็นต้น ในขณะที่เดียวกับก็ทรงมีพุทธวิธีที่เอื้อต่อการเผยแผ่ศาสนาในหมู่เยาวชนอีกมากมายซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสอนธรรมแก่เยาวชนในปัจจุบัน

หลักธรรมพื้นฐานที่ผู้วิจัยคิดว่ามีความสัมพันธ์และเกี่ยวเนื่องกับประเด็นการวิจัยคือ เรื่องรูปแบบและพุทธวิธีการสอนธรรมแก่เด็กในสมัยพุทธกาลที่มีการกล่าวถึงหลักสำคัญเกี่ยวกับศิลปะการ

สอน เช่น ต้องมีการวิเคราะห์ผู้ฟัง มีรูปแบบการใช้คำพูดและการสร้างแรงจูงใจ หลักธรรมเทศกธรรม ๕ ของผู้แสดงธรรม หลักสัปปริสธรรม ๗ และหลักความเป็นกัลยาณมิตรเป็นต้นซึ่งได้กล่าวรายละเอียดไว้ในตอนต้น

๕.๑.๓ อภิปรายผลความเข้าใจธรรมะของเยาวชนผ่านการตุนพุทธประวัติ

จากการศึกษาภาคสนามด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มตัวอย่างที่ครูและนักเรียน ซึ่งเป็นกรณีตัวอย่างบางส่วนเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ในการสอนธรรมแก่เยาวชนผ่านสื่อการ์ตูนพุทธประวัติ ผลการสัมภาษณ์บ่งชี้ว่า การ์ตูนพุทธประวัติรวมทั้งสื่อต่างๆ ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติในรูปแบบการ์ตูนช่วยให้การเรียนรู้การสอนสนุก ตื่นเต้น และได้สาระตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์หลักธรรมะที่เกิดจากการเรียนรู้ของเยาวชนผ่านการตุนพุทธประวัติผู้วิจัยสรุปเป็นหัวข้อธรรมได้ดังนี้ (๑) หลักความกตัญญู (๒) หลักความเพียร(วิริยะ) (๓) ความโกรธ (๔) ความเมตตา (๕) ความเสียสละ(จาคะ) และ(๖) ความอดทน (ขันติ) โดยข้อมูลดังกล่าวนี้เกิดการวิเคราะห์คำตอบของเยาวชนเมื่อถูกถึงเนื้อหาสาระของการตุนพุทธประวัติที่ได้ศึกษามา

อย่างไรก็ตาม การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือพูดคุยแบบเป็นกันเองกับเยาวชนในงานวิจัยนี้ แม้จะยังไม่ครอบคลุมกลุ่มเยาวชนในชั้นประถมศึกษาทั้งหมด แต่ก็ได้ข้อมูลที่บ่งชี้ได้ว่า การ์ตูนพุทธประวัติในรูปแบบภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์การ์ตูนพุทธประวัติ และสื่อการ์ตูนพุทธประวัติอื่นๆ มีความสำคัญต่อความเข้าใจเนื้อหาสาระของหลักธรรมะของเยาวชน และช่วยให้ครูผู้สอนสามารถสื่อสารให้เด็กเข้าใจได้ง่าย สนุก และเป็นธรรมชาติโดยไม่มุ่งเน้นการท่องจำเนื้อหาของพุทธประวัติในรูปแบบตัวหนังสือ

จากที่กล่าวมา จึงสรุปได้ว่า สื่อการ์ตูนมีความสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ของการเรียนการสอนพระพุทธศาสนาในเยาวชนโดยต้องการปรับปรุงพัฒนาและผลิตสื่อการ์ตูนให้มีความทันสมัยโดยใช้วิทยาการสมัยใหม่ในปัจจุบัน เพื่อเป็นเครื่องมือการเรียนการสอนคุณธรรมจริยธรรมให้เยาวชนเกิดความตระหนักและเห็นคุณค่าของพระพุทธศาสนาและสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและพัฒนาสังคมประเทศชาติ

๕.๒ ข้อเสนอแนะ

๕.๒.๑ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อนำไปประยุกต์ใช้

๑) ผลจากการวิจัยเรื่องนี้ สามารถนำไปเป็นฐานข้อมูลแนวคิดเกี่ยวกับพุทธวิธีการสอนธรรมะหรือการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในเยาวชนปัจจุบัน เช่น ในสมัยพุทธกาลพระพุทธองค์และเหล่า

สาวกมีวิธีการสอนเยาวชนอย่างไรให้ประสบผลสัมฤทธิ์ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสอนธรรมะในเยาวชนไทยในสังคมปัจจุบันได้อย่างไร เนื้อหาบางตอนในงานวิจัยนี้ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้

๒) งานวิจัยเรื่องนี้ มุ่งเน้นการศึกษาวិเคราะห์หลักการเกี่ยวกับพุทธวิธีการสอนธรรมะแก่เยาวชน ข้อมูลในภาคทบทวนเอกสาร ได้ให้แนวคิดไว้เกี่ยวกับหลักธรรมสำหรับเยาวชนและพุทธวิธีการสอนเยาวชน โดยมุ่งแสดงให้เห็นความสำคัญของการตุนพุทธประวัติที่มีความสำคัญต่อความเข้าใจธรรมของเยาวชน ผลที่ได้จากการศึกษาภาคสนามซึ่งเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึกในครูและนักเรียนสามารถนำไปเป็นตัวอย่างที่บ่งชี้ว่า การใช้สื่อการตุนพุทธประวัติเพื่อสอนธรรมะแก่เยาวชนไทยยังคงมีความสำคัญที่ไม่ควรละเลย

๕.๒.๒ ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

๑) ศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการสอนคุณธรรมจริยธรรมแก่เยาวชนชั้นมัธยมศึกษาเอกชน โดยใช้สื่อการตุนแบบเคลื่อนไหว

๒) ศึกษาวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของการใช้นิทานธรรมบทในรูปแบบการตุนอะนิเมชัน ประกอบการสอนคุณธรรมจริยธรรมในสถานพินิจเด็กและเยาวชนของรัฐ