



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา 2) เพื่อนำเสนอกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา การศึกษาภาคสนามในสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาที่ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือก 3 แห่ง ใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เจาะลึก การสนทนากลุ่ม ในการรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยเริ่มจากการวิจัยเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ การวิเคราะห์ในเชิงสังคมวิทยาสำนักปฏิสัมพันธ์ สัญลักษณ์ แนวคิดของ Erving Goffman ด้วย Stigma “การตีตรา” นำกรอบแนวคิดที่ได้มาพัฒนากระบวนการเรียนรู้ร่วมกับผู้บริหารสถานศึกษา ครู ให้นิยามปฏิบัติการกับคุณลักษณะของเด็กตามแนวจิตตปัญญาศึกษา พัฒนาเครื่องมือ และนำไปทดลองใช้กับกรณีศึกษา 1 และ 2 คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ที่มีปัญหาเรื่องเด็กติดสื่อ จากนั้นค้นหาปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จและอุปสรรค ปรับปรุงให้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม และนำไปพัฒนากับกลุ่มนักเรียนกรณีศึกษาที่ 3 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในกรุงเทพมหานครและสรุปผลเพื่อนำเสนอต่อไป

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) และมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 6 ขั้นตอน ดังนี้

#### ขั้นตอนที่ 1 (R1) สร้างกิจกรรมการเรียนรู้

นำแนวทางที่ได้จากการศึกษาเอกสารมาพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดเรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา

#### ขั้นตอนที่ 2 (D1) ทดลองกับกรณีศึกษาที่ 1 และ กรณีศึกษาที่ 2

นำกรอบแนวคิดที่ได้จาก (R1) ไปทดลอง กับกรณีศึกษา ตามเกณฑ์การคัดเลือกพื้นที่วิจัยที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 กรณีศึกษา เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา และวิเคราะห์ปัจจัย เงื่อนไขที่มีผลต่อกระบวนการเรียนรู้

#### ขั้นตอนที่ 3 (R2) วิเคราะห์ผลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 และ 2

วิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นกับเด็กในกระบวนการเรียนรู้ (D1) รวมถึงปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จ อุปสรรค ที่ค้นพบจากการทดลองใน ขั้นตอนที่ 2 (D1)

#### ขั้นตอนที่ 4 (D2) ทดลองกับกรณีศึกษาที่ 3

นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นตอน R2 มาปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษาที่ค้นพบจากการทดลองใน 2 กรณีศึกษา แล้วนำมาทดลองใช้ใหม่กับกรณีศึกษาที่ 3

#### ขั้นตอนที่ 5 (R3) วิเคราะห์ผลการพัฒนากระบวนการเรียนรู้จากกรณีศึกษาที่ 3

วิเคราะห์ สรุปแนวทางกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา ที่เหมาะสมที่สุด จากการศึกษา ปรับปรุงและทดลองใช้ในขั้นตอนที่ 4 (D2)

#### ขั้นตอนที่ 6 (D3) สร้างข้อสรุปกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม

นำแนวทางกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษาที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์จาก ขั้นตอนที่ 5 (R3) มาสร้างข้อสรุปและนำไปขอความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ จากการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญและมีอำนาจหน้าที่ในการจัดการเรียนการสอนในสังกัดต่างๆ

นำแนวทางกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษาที่ได้จาก (D3) มาขอความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ จากการประชุมกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการศึกษาและจิตตปัญญาศึกษา และครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา

สรุปผลการวิจัย และจัดทำรายงานการวิจัยการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา จากความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

#### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ตอนคือ องค์ประกอบการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากการค้นพบ การวิเคราะห์เชิงสังคมวิทยา และองค์ประกอบสำคัญของการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวจิตตปัญญาศึกษา

ตอนที่ 1 องค์ประกอบการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากการค้นพบนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพบริบทของนักเรียนพบว่า

##### 1.1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนแบ่งเป็นด้านคือ

##### ปัจจัยด้านผู้ปกครอง

บริบทด้านผู้ปกครอง พบว่า การศึกษาของผู้ปกครอง การดูแลเอาใจใส่ และการมี

ส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการรับสื่อมีส่วนสำคัญต่อการรู้เท่าทันสื่อ คือนักเรียนที่มีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาดี และอยู่ร่วมกับพ่อแม่ ทั้งนี้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเปิดรับสื่อ คือ มีการควบคุมดูแลอย่างหลากหลายวิธี ทั้งการควบคุม คัดกรอง อธิบาย ส่งเสริมความรู้ต่างๆ จะเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดีกว่า ส่วนอาชีพและรายได้ ไม่เป็นผลแต่อย่างใด

### นักเรียน

พบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดี และมีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างอย่างหลากหลาย เช่นอ่านหนังสือ ดูโทรทัศน์ เล่นเกม หรือกีฬา จะมีผลการเรียนรู้ดีและพฤติกรรมการเปิดรับสื่อต้องมีความหลากหลาย ทั้งสาระ และบันเทิงควบคู่กันไป สิ่งสำคัญที่สุดคือความถี่ของการเปิดรับสื่อ ถ้านักเรียนที่มีลักษณะการเปิดรับสื่ออย่างหลากหลาย จะเป็นผู้ที่มีความรู้เท่าทันสื่อได้ดีกว่า แต่ต้องมีเวลาในการเปิดรับประมาณ 3-5 ชม.ต่อวัน หรือน้อยกว่า

### 1.2 กิจกรรมการเรียนรู้

#### ด้านเนื้อหาของกิจกรรม

1. กิจกรรมในช่วงระยะแรกคือ กิจกรรมจากการสัมภาษณ์ และกิจกรรมในช่วงต้น คือกิจกรรมการทักทายให้ใจพร้อม กิจกรรมคิดอย่างเป็นระบบ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในระดับผ่าน พบว่ากิจกรรมมีความง่ายเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการเรียนรู้ จึงควรทำกิจกรรมนี้ต่อไป
2. กิจกรรมในช่วงกลาง คือ กิจกรรมที่ 3 – 5 มีความเสถียรภาพมากขึ้น จากการเห็นปัญหาและการปรับเปลี่ยนสภาวะการเรียนรู้หลายๆอย่างจากกิจกรรมในช่วงแรก กิจกรรมในช่วงนี้มีความเกี่ยวเนื่องกัน นักเรียนจึงมีความมุ่งมั่นและความต่อเนื่องที่จะทำกิจกรรมต่อไป
3. กิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนที่มีบริบทต่างกัน คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ คือกิจกรรมที่เน้นสนทนากาการ ส่วนกิจกรรมที่ใช้กับนักเรียนที่มีผลการเรียนดีคือ กิจกรรมประเภทการสนทนา

#### ด้านนักเรียน (ผู้เข้าร่วมกิจกรรม)

1. การเรียนรู้ของนักเรียน เหมาะสมสำหรับในกลุ่มเล็ก ประมาณ 5-6 คน และควรจะเป็นนักเรียนที่มีการรู้จักและสนิทสนมกัน
2. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน มีผลต่อระดับการเรียนรู้ ควรใช้วิธีที่ง่าย และใช้ภาษาที่ง่ายในการตั้ง โจทย์คำถามเพราะแต่ละคนมีระดับการเรียนรู้ที่ต่างกัน
3. นักเรียนที่สามารถเรียนรู้และผ่านเกณฑ์มากกว่า 80 เปอร์เซ็นต์ ของทุกกิจกรรม คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับดี – ดีมาก
4. นักเรียนที่ไม่สามารถผ่านเกณฑ์แม้แต่หลักการเรียนรู้ที่ง่าย คือนักเรียนที่ไม่มีความสนใจและตั้งใจต่อการเรียนรู้นี้ ค่อนข้างเป็นอุปสรรคต่อการจัดกระบวนการ

### ด้านสภาพบรรยากาศการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. คุณลักษณะของผู้สอน หรือกระบวนการ ต้องเป็นผู้ที่มีความเข้าใจ มีความเป็นกันเองและเป็นกัลยาณมิตร
2. ความพร้อมของตัวผู้เข้าร่วมกระบวนการเอง เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพราะหากไม่พร้อม การเรียนรู้จะถูกจำกัดลง
3. บรรยากาศการเรียนรู้ ต้องเป็นพื้นที่ที่เปิด และให้โอกาสกับทุกคน สามารถระบายความรู้สึกและพูดในสิ่งที่ต้องการถ่ายทอด อย่างไม่ตัดสินว่าถูกหรือผิด
4. ความร่วมมือของสถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องเชิงนโยบาย มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการเรียนรู้แนวคิดปัญญาต้องอาศัย สถานที่ที่มีความพร้อม เงียบสงบมีบรรยากาศที่เหมาะสม
5. อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมาก เพราะนักเรียนระดับมัธยมศึกษาให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก จึงต้องมีความคุ้นเคย สนับสนุนกันมาก่อน เนื่องจากการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของแต่ละคือต้องมีความรู้สึกถึงความปลอดภัยเท่านั้น

ข้อค้นพบซึ่งแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อของตนเองนั้น จะต้องมีการอาศัยหน่วยต่างๆ ทางสังคมที่เกี่ยวข้องคือ ซึ่งแต่ละหน่วยของสังคมดังกล่าว ในงานวิจัยฉบับนี้ ถือว่าเป็นบริบทที่แวดล้อมกรณีศึกษาและทำให้กรณีศึกษามีกระบวนการเรียนรู้เพื่อบรรลุ วัตถุประสงค์การเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยการสรุปผลการวิจัยฉบับนี้

ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นว่าหน่วยทางสังคมต่างๆ ซึ่งเป็นบริบทแห่งการเรียนรู้ นั้น ได้มีวิธีการที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดปัญญาศึกษาอย่างไร โดยผลวิจัยประกอบด้วย

1. การเรียนรู้ของกรณีศึกษา จากการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ของกรณีศึกษาที่ทำให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อ มีองค์ประกอบสำคัญที่ปรากฏอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ คือ กรณีศึกษาเป็นผู้ที่มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

#### 1.1 การเรียนรู้ของกรณีศึกษา

จากการวิจัยพบว่า กรณีศึกษาต่างๆ ได้มีกระบวนการเรียนรู้ซึ่งทำให้ตนเองกลายเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อได้นั้น เกิดขึ้นจากวิธีการอันประกอบด้วยหลายปัจจัย และบางครั้งไม่ได้เกิดขึ้นอย่างเป็นขั้นตอน กล่าวคือ การเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ นั้น ผลวิจัยพบว่าไม่ได้มีลำดับก่อนหลังที่แน่นอน ผู้เรียน สามารถเกิดการเรียนรู้จากวิธีการหนึ่งวิธีการใดเป็นหลักก็ได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องครบลักษณะทั้ง 7 ประการในแต่ละกิจกรรมโดยอธิบายรายละเอียดต่างๆ ได้ดังนี้

### 1.1.1 ตระหนักรู้ต่อสภาพที่แท้จริงของตนเอง

กรณีศึกษาที่สามารถเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีการเรียนรู้และตระหนักถึงสภาพจริงในปัจจุบันของตน กลุ่มดังกล่าวมักจะเป็นผู้ที่มีพื้นฐานสมานธิในระดับที่สามารถใคร่ครวญพิจารณาตนเอง ถึงสิ่งที่ตนเองได้กระทำอยู่เป็นกิจกรรมกระทั่งหล่อหลอมให้มีสภาพที่เป็นอยู่ในขณะนั้น เช่น พวกเขาจะเริ่มรู้ตัวว่าสถานการณ์ปัจจุบันของตนนั้นมีอาการหมกมุ่น ครุ่นคิดและกระทำซ้ำในกิจกรรมหนึ่งๆ ซึ่งต่อมาทำให้พวกเขาพบว่า กิจกรรมซ้ำๆ เหล่านั้นค่อยๆ นำพวกเขาเข้าไปสู่สภาพชีวิตที่แย่งง ไม่ออกเยงไปในทางที่เจริญขึ้น กรณีศึกษาเริ่มมีการนำหลักการของเหตุและผลเข้ามาประเมินตนเอง มีการเปรียบเทียบถึงสิ่งที่ดี สิ่งที่ดีเยี่ยมและเริ่มวางตำแหน่งของตนเองว่าอยู่ในสภาพที่แท้จริงอย่างไร ซึ่งในการวิจัยนั้นพบว่า กรณีศึกษาตระหนักว่าตนเองในขณะนั้นมีสภาพที่ไม่ดี อีกทั้งยังมีการมองถึงบุคคลอื่นที่ไม่ได้ตกอยู่ในสภาพเดียวกับตนเอง และเห็นว่า คนเหล่านั้นมีสภาพที่ดีกว่าตนซึ่งนั่นเป็นเพราะคนเหล่านั้น ไม่ได้หมกมุ่นอยู่กับการคิดเกมหรือเสพสื่อเป็นนิตย์เช่นตนเอง ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่ากรณีศึกษามีการรู้จักแยกแยะผิดชอบได้โดยตนเอง กล่าวคือ เมื่อผู้วิจัยทำการทดสอบโดยการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่ออย่างต่อเนื่อง เช่น การให้กรณีศึกษาค้นคว้าเพื่อหาสื่อร้ายจากแหล่งข้อมูลต่างๆ แล้วให้มีการอภิปราย แสดงความเห็นจากการที่ได้รับเนื้อหาสื่อต่างๆ เหล่านั้น ผลปรากฏว่า กรณีศึกษาได้แสดงบทบาทการวิเคราะห์ แยกแยะถึงผลดีผลเสียของเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อเหล่านั้น พร้อมกับบอกถึงแนวปฏิบัติสำหรับการสร้างทัศนคติที่ถูกต้องและเหมาะสมต่อเนื้อหาสื่ออย่างเป็นผู้รู้เท่าทันและใช้เวลายาวนานพอสำหรับการพิจารณาวิเคราะห์

### 1.1.2 ปราบณาดิตต่อตนเองและบุคคลอื่น

การมีความรักความปรารถนาดีต่อตนเอง นับเป็นพื้นฐานของการนำตนเองเข้าสู่การเรียนรู้ในแต่ละเรื่องอย่างมีคุณภาพ อีกทั้งยังนับเป็นพื้นฐานของการพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ รวมถึงการย้ายตนเองจากความเสื่อมไปยังความเจริญทั้งภายในและภายนอก ต่อมาเมื่อบุคคลรู้จักที่ให้ความปรารถนาดีต่อตนเองแล้ว ความตระหนักในผลดีของเรื่องดังกล่าวจะแผ่ขยายส่วนออกไปยังบุคคลรอบข้างปรารถนาจะให้บุคคลอื่นได้รับหรือประสบสิ่งที่ดีที่เจริญกว่าเช่นเดียวกับตน

จากการวิจัยพบว่า กรณีศึกษาที่มีความสามารถในการเรียนรู้เท่าทันสื่อ นั้นโดยมากมักมีคุณสมบัติของผู้ที่มีความสามารถที่จะรักในตนเองหรือมีความปรารถนาดีต่อตนเอง อีกทั้งแผ่ขยายส่วนดีนั้นๆ ไปยังบุคคลอื่น โดยมีข้อชี้วัดที่แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่จะรักตนเองได้ อย่างเป็นรูปธรรมคือ กรณีศึกษากล่าวถึงการใช้เวลาเสพสื่อที่นานหลายชั่วโมงทำให้มีการพักผ่อน

ไม่เพียงพอ อันเป็นผลให้การเข้าเรียนในวันรุ่งขึ้น มีสภาพของการเรียนไม่เต็มที่ มีความอดโรย เหนื่อยล้า หงุดหงิดง่ายและง่วงนอน ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับพวกเขาเหล่านั้นทำให้เกิดการพิจารณา และนำมาสู่การเตือนตนเองว่า สภาพเช่นนี้เป็นสิ่งที่แย่ง เกิดการเปรียบเทียบสภาพของตนเองก่อน และหลังการคิดสื่อ ก่อนที่จะมีการคิดสื่อตนเองไม่มีสภาพเช่นนี้ การเรียนปกติ สัมพันธภาพ ระหว่างตนเองกับเพื่อนหรือบุคคลอื่นๆ มีความประนีประนอมและยืดหยุ่น ครั้นหลังจากที่อยู่ใน สภาพคิดสื่อแล้วทำให้การเรียนเปลี่ยนไป ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลรอบข้างเกิดการ กระทบกระทั่งกันง่าย ตนเองมีอารมณ์ขุ่นเคืองได้ง่าย ดังนั้นหากเมื่อยังต้องคิดเกมต่อไปก็คงจะมีแต่ ผลเสีย ทำให้เกิดกระบวนการทบทวนต่อพฤติกรรมดังกล่าว และนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงตนเอง ในที่สุด

### 1.1.3 ผสานตนเองเข้ากับสิ่งต่างๆ ในชีวิต

การมีทัศนคติที่แยกตนเองในลักษณะโดดเดี่ยวรวมทั้งการติดอยู่กับสิ่งใด สิ่งหนึ่งจนทำให้เกิดผลเสียแก่ตนเอง เป็นภาพสะท้อนของผู้ที่ไม่สามารถเชื่อมโยงตนเองต่อสิ่งอื่นๆ ที่จะนำสู่ประโยชน์ในทางเจริญได้ ในทางกลับกันหากมีความสามารถเชื่อมโยงผสานตนเองเข้ากับ แวดล้อมที่เกี่ยวข้องเป็นลักษณะเครือข่ายได้ย่อมจะได้เรียนรู้สภาพการพึ่งพิงซึ่งกันและกันของ หน่วยหนึ่งหรือบุคคลหนึ่งกับบุคคลอื่นหรือสภาพอื่นๆ เมื่อเป็นเช่นนั้นก็ย่อมทำให้บุคคลสามารถที่จะ มีความระมัดระวังในกิจที่กำลังกระทำอยู่ เพราะเชื่อว่าการกระทำนั้นๆ จะยังผลทั้งต่อตนเองและ คนอื่นทั้งในปัจจุบันและลำดับถัดไปในอนาคต ด้วยหลักการดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยได้ค้นพบใน กระบวนการวิจัยว่า กรณีศึกษาต่างๆ ได้เป็นผู้ที่มีรู้จักผสานตนเองเข้ากับสิ่งต่างๆ ในชีวิตของตนเอง ในบางกรณีพบว่ากิจกรรม เช่น การคิดเกม เป็นต้นนี้ ไม่เพียงแต่ยังให้เกิดผลเสียแก่ตนเองในด้าน การเรียนหนังสือ แต่ปัญหาดังกล่าวนี้ได้สร้างผลกระทบต่อบุคคลอื่นด้วย เช่น พ่อแม่ บุคคลใน ครอบครัว หรือผู้ปกครอง เป็นต้น กรณีดังกล่าวกรณีศึกษาได้ตระหนักว่าตัวเขานั้นเป็นส่วนหนึ่ง ของความหวัง เป็นผู้รับผิดชอบอนาคตของบุคคลอื่นๆ ที่กล่าวแล้ว เมื่อคิดได้เช่นนั้น ทำให้ต้อง ย้อนกลับมาพิจารณาตำแหน่งหรือสถานการณ์ที่ปรากฏอยู่ของตนเอง และเมื่อพบกับสภาพที่แท้จริง ทำให้กรณีศึกษาเรียนรู้จะพัฒนาตนเองออกจากปัญหา นอกจากมิติด้านครอบครัวแล้ว ยังมีมิติด้าน สังคมอื่นๆ เช่น โรงเรียน กรณีศึกษาก็ได้ตระหนักว่าตนเองก็เป็นส่วนหนึ่งของระบบ ความดีความ เลวที่ตนได้กระทำล้วนแต่ยังให้ระบบนั้นๆ ได้รับแรงสะท้อน ซึ่งปรากฏการณ์นี้เรียกว่า “ความสามารถในการผสานตนเองกับสิ่งต่างๆ ในชีวิต”

#### 1.1.4 กล้าละทิ้งความเชื่อเดิมของตนเพื่อเข้าถึงความจริงใหม่

การหยุดและยอมที่จะอยู่กับความคิดความเชื่อความเคยชินเดิมๆ อันปราศจากการตรวจสอบพิจารณาอย่างรอบด้านเป็นเรื่องที่ทำได้ง่าย และความเคยชินนั้นๆ ก็จะนำไปสู่การสร้างความเชื่อขึ้นในตนเองทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวว่าความเชื่อนั้นๆ เป็นสิ่งที่ถูกต้อง และจะกลายเป็นมาตรฐานในการปฏิบัติใช้ในระบบชีวิตของบุคคล ซึ่งเมื่อเป็นเช่นนั้น บุคคลก็ย่อมไม่อาจจะพบความจริงแท้ หรือความจริงใหม่ที่ชักนำไปสู่ความเจริญที่ดีกว่าเดิม ดังนั้น ในระดับของการเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคลจำเป็นจะต้องเข้าถึงจุดที่สามารถกล้าเปลี่ยนความเคยชินหรือละทิ้งความเชื่อที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาตนเอง บุคคลต้องมีความสามารถที่จะมองเห็นจุดบกพร่องนั้นๆ พร้อมกับกล้าที่จะเปลี่ยนหรือรับความจริงใหม่ๆ เข้ามาพิจารณา

จากการวิจัยพบว่า การกล้าเผชิญความจริง กล้าละทิ้งความเชื่อเดิมของตนเพื่อเข้าถึงความจริงใหม่ เป็นสิ่งที่ทำให้กรณีศึกษามีการเปลี่ยนแปลงตนเองอย่างเป็นรูปธรรม กล่าวคือ เมื่อกรณีศึกษาได้พลาดลั้งพาดตนเองเข้าไปในวังวนของปัญหาการคิดลื้อ กระทั่งเมื่อมีเหตุการณ์หรือความสูญเสียที่เกิดขึ้นจากการคิดลื้อปรากฏต่อตนเองและบุคคลที่เกี่ยวข้องแล้ว กรณีศึกษาสามารถที่จะมองเห็นสภาพจริงของปัญหาว่าเกิดขึ้นจากอะไร จากใคร และจะดำเนินการแก้ไขหรือบรรเทาปัญหานั้นอย่างไร และในเรื่องดังกล่าวผู้วิจัยก็พบว่า หลายกรณีที่กรณีศึกษาดำเนินการเข้าไปในปัญหาจนกระทั่งตนเองประสบกับความรุนแรงของปัญหากระทั่งส่งผลกระทบต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่นผู้ปกครอง ครู เป็นต้น และเมื่อถึงจุดนี้ กรณีศึกษาที่สามารถเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อไม่ได้เดินหนีจากปัญหา แต่เป็นผู้ที่สามารถยอมรับต่อสิ่งที่เกิดขึ้น อีกทั้งเชื่อดูด้วยว่าปัญหาและเรื่องเลวร้ายต่างๆ เกิดนั้นเป็นผลมาจากการกระทำของตน ณ สถานการณ์ดังกล่าว ถือว่าเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้กรณีศึกษามีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และนำไปสู่การเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเองออกจากปัญหา

#### 1.1.5 มีพัฒนาการการเรียนรู้

ในการเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงตนเอง ผู้เรียนรู้จะต้องร่วมอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ตลอดทั้งกระบวนการและเกิดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน จากขั้นตอนหนึ่งไปสู่อีกขั้นตอนหนึ่งในมิติที่ก้าวหน้า ซึ่งจากการวิจัยในเรื่องดังกล่าว พบว่า การเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อของกรณีศึกษานั้น จะต้องได้มีวิธีการและช่วงเวลาของการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง กล่าวคือ ในระยะแรกของการออกมาจากสภาวะการคิดลื้อ ผู้เรียนรู้จะต้องฝึกที่จะฝึกความต้องการของจิตใจที่โน้มนำไปสู่อารมณ์ความต้องการเสพสื่ออื่นๆ อยู่บ่อยครั้ง เมื่อพ้นจากอุปสรรคดังกล่าวแล้ว ผู้เรียนรู้ก็ต้องมีพัฒนาการอื่นๆ ในขั้นตอนต่อไป เพื่อนำตนเองไปยังเป้าหมายแห่งการเรียนรู้ คือ การก้าวพ้นจากสภาวะการ

เสพติดคือ ดังนั้น กรณีศึกษาจึงต้องมีความอดทนอดกลั้น อีกทั้งต้องมีเกิดการพัฒนาไปตามเวลาตามระยะเวลาของการทำกิจกรรม และการเรียนรู้

#### 1.1.6 มีเจตจำนงอันแน่วแน่

ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะลดละและเลิกการเป็นผู้ติดสื่อ หรือการกลายมาเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ นั้น จะต้องอาศัยความตั้งใจไม่กระทำโดยฉาบฉวย หรือกระทำเพียงแหละแหละ เพราะการเกิดปัญหาการติดสื่อขึ้นในตนเองนั้นก็ใช้เวลานานในการเริ่มต้นและโน้มนำจนกระทั่งติดจนแถม ทำนองเดียวกัน การก้าวออกจากปัญหาจะต้องใช้เจตจำนงอันแน่วแน่ ไม่ละทิ้งความปรารถนาที่จะเป็นผู้ปลดปล่อยตนเองจากการตกเป็นทาสของสื่อ และจากการวิจัยพบว่า กรณีศึกษาได้มีการใช้แรงจูงใจในลักษณะของการกำหนดเป้าหมายในอนาคตของตนเอง เพื่อนำตนเองออกไปให้พ้นปัญหาดังกล่าว ในระยะเริ่มแรกพวกเขาอยู่ในสภาพที่ถูกดึงดูดให้กลับไปหาปัญหา บางครั้งลักษณะการดึงดูดเกิดจากเพื่อนคนอื่น ๆ (ที่เป็นผู้ติดสื่อ) ชักชวน การเดินผ่านแหล่งชุมชนที่มีการให้บริการ หรือแม้กระทั่งความคิด ความต้องการกลับไปเล่นซึ่งเกิดขึ้นเองโดยไม่มีสิ่งเร้าภายนอกแต่อย่างใด โดยสภาวะเหล่านี้ได้เกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้งแต่ผู้ที่ประสบความสำเร็จที่จะลดละและเลิกการตกเป็นผู้เสพติดสื่อก็สามารถผ่านสถานการณ์เหล่านี้ได้ ด้วยการอาศัยกำลังใจและเจตจำนงอันแน่วแน่ที่จะหลุดพ้น

#### 1.1.7 ร่วมเรียนรู้กับเครือข่าย

รวมถึงมุมมองของการออกจากปัญหา และทำให้กระบวนการเรียนรู้ยังเป็นลักษณะของการพึ่งพากันและกัน ซึ่งจากการวิจัยพบว่า ในกระบวนการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ กรณีศึกษาได้มีการใช้กระบวนการดังกล่าวในการสร้างการเรียนรู้ที่จะออกจากสื่อและนำไปสู่การเรียนรู้เท่าทันปัญหาและแสวงหาทางออก โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนในชุมชน เพื่อนในโรงเรียน กรณีศึกษาได้เป็นเจ้าของการเรียนรู้ ผสานตนเองเข้าไปอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันนำมาซึ่งการพัฒนาและปรับเปลี่ยนตนเองไปในทางที่สร้างสรรค์ขึ้น เจริญขึ้นหรือมีพัฒนาการที่นำไปสู่สภาวะที่ดีกว่าเดิม

## 2. บริบทที่มีส่วนในการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

จากการวิจัยพบว่า บริบทที่กรณีศึกษาเกี่ยวข้องกับบรรยากาศและกลุ่มบุคคลต่างๆ นั้น ล้วนแต่มีผลต่อกระบวนการเรียนของเรียน ซึ่งจากการศึกษาในพื้นที่กรณีศึกษาทำให้ผู้วิจัยสามารถระบุบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง คือ ด้านผู้ปกครอง ด้านกรณีศึกษาและด้านสถานศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้



## 2.1 ด้านผู้ปกครอง

ผู้ปกครองถือเป็นบุคคลในอันดับแรกที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษา ในฐานะบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดและสนับสนุนเรื่องความเป็นอยู่และความก้าวหน้าในชีวิตของกรณีศึกษา อีกทั้งเป็นผู้ที่มีอำนาจเด็ดขาดในการกำกับดูแลรวมถึงการใช้บทลงโทษที่มีนัยสำคัญ โดยบริบทด้านผู้ปกครองมีมิติที่งานวิจัยได้ทำการศึกษาประกอบด้วย 4 ด้านได้แก่ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับกรณีศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 ระดับการศึกษา พบว่าผู้ปกครองที่มีการศึกษาสูงเป็นกลุ่มที่มีบทบาทในการอบรม จัดการระเบียบวินัยในชีวิตของกรณีศึกษาได้ดีกว่ากลุ่มผู้ปกครองที่มีการศึกษาปานกลางและระดับต่ำ ทั้งนี้เนื่องจากผู้ปกครองที่มีการศึกษาสูงสามารถที่จะเข้าใจกลไกของระบบการจัดการในโรงเรียน ทำให้มีความเท่าทันวิธีการดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันของกรณีศึกษา อีกทั้งการรู้จักให้คำแนะนำสั่งสอนในเรื่องความประพฤติและการปฏิบัติตัวของผู้ที่อยู่ภายใต้ปกครอง

2.1.2 อาชีพ อาชีพของผู้ปกครองแปรผันตามระดับการศึกษาและรายได้ เพราะถ้าผู้ปกครองมีอาชีพที่สามารถดูแลและเอาใจใส่บุตรหลานได้อย่างสม่ำเสมอ ย่อมหมายถึงการให้ความสำคัญที่จะโน้มน้าวจิตใจ มีการส่งเสริม สนับสนุน บังคับ หรือให้ความรู้ในเรื่องของการเข้าใช้สื่อของบุตรหลาน จากการศึกษาสภาพบริบทของกรณีศึกษา มีส่วนสำคัญและเห็นได้ชัดเจนว่า ถ้ากรณีศึกษามีผู้ปกครองที่มีอาชีพที่สามารถอยู่ใกล้ชิดบุตรหลานได้นั้น ย่อมเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญในการให้คำแนะนำในการใช้สื่อ ต่อกรณีศึกษา

2.1.3 รายได้ รายได้ของผู้ปกครอง ไม่มีบทบาทต่อการเรียนรู้การเท่าทันสื่อ แต่พบว่าปัจจัยด้านอื่น เช่นการมอบสิ่งของเพื่อให้บุตรหลานเข้าถึงสื่อได้นั้นเป็นเหตุผลสำคัญกว่า

2.1.4 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับกรณีศึกษา มีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก จากกรณีศึกษา พบว่า บทบาทของผู้ปกครองมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะหน้าที่ในการดูแลอย่างใกล้ชิดควรเป็นบิดา มารดา ในกรณีศึกษาบางรายไม่ได้อาศัยอยู่กับบิดามารดา แต่อาศัยร่วมกับผู้อื่น เช่น ยาย ป้า อา ซึ่งไม่มีความสนิทสนมและใกล้ชิด จึงทำให้การดูแลเอาใจใส่ระหว่างผู้ปกครองและกรณีศึกษามีความห่างเหิน ดังนั้นทำให้บทบาทของผู้ปกครองต่อการมีส่วนร่วมต่อการเปิดรับสื่อของกรณีศึกษานั้น มีแต่การควบคุม ซึ่งแท้จริงแล้ว กรณีศึกษาต้องการการเอาใจใส่ ต้องการให้ส่งเสริม อธิบาย คัดกรอง สารที่มากับสื่อมากกว่าจะเกิดจากการควบคุมเพียงอย่างเดียว จึงถือว่าเป็นตัวแปรสำคัญอย่างหนึ่งที่พบ

2.2 ด้านกรณีศึกษา ปัจจัยสำคัญในกระบวนการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อคือผู้เรียน ในที่นี้คือกรณีศึกษา ซึ่งจากผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า กรณีศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของการเปลี่ยนแปลง และเพื่อให้ทราบถึงรายละเอียดว่า ปัจจัยใดบ้างในตัวกรณีศึกษาที่ทำให้เกิดการเรียนรู้

ผู้วิจัยจึงได้ทำการสังเคราะห์ปัจจัยต่างๆ ที่ค้นพบจากสนามวิจัยได้ดังนี้ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การใช้เวลาว่าง ประเภทสื่อที่เปิดรับและความถี่ในการรับสื่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พบว่ากรณีศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในระดับ ที่มากกว่า 2.50 จะเป็นผู้ที่สามารถรับรู้ และเรียนรู้กระบวนการได้ดี แต่ยังไม่เป็นการแปรผันโดยตรงทั้งหมด ยังมีบางกรณีที่ เกรดเฉลี่ยของกรณีศึกษา อยู่ในขั้นต่ำ แต่ ก็สามารถรับรู้ และเรียนรู้ได้เช่นกัน

### 2.2.2 การใช้เวลาว่าง

พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง มีความสำคัญ นักเรียนบางส่วนเลือกที่จะเปิดรับสื่อในขณะที่ใช้เวลาว่าง ซึ่งมีอยู่หลายกรณีและรับสื่อหลายประเภท แต่ถ้ากรณีศึกษาใดเป็นผู้ที่มีชอบการอ่าน จากตารางแสดงบริบทของกรณีศึกษา และจากการวิเคราะห์ตามแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แนวคิดปัญญาศึกษาและการเรียนรู้ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อ นั้น พบว่า นักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือ หรือเล่นกีฬา จะเป็นผู้ที่ผ่านเกณฑ์ มากกว่า 80 % ของทุกกิจกรรม แต่ในทางตรงกันข้าม กรณีศึกษาที่ทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิง เช่น โทรทัศน์หรือ เกม ย่อมทำให้เกิดการรับสื่อมากกว่าคนอื่น เป็นปัจจัยเสี่ยงอย่างหนึ่ง

### 2.2.3 ประเภทสื่อที่เปิดรับ

สื่อมีหลายประเภท ทั้งข่าว ความรู้ เกม และบันเทิง ซึ่งส่วนมาก กรณีศึกษาเลือกที่จะเข้าใช้เกม และเพื่อความบันเทิง ย่อมแสดงให้เห็นว่า ความสนใจของกรณีศึกษานั้น มุ่งไปที่สื่อบันเทิงมากกว่าการเข้าศึกษาหาความรู้

### 2.2.4 ความถี่ในการรับสื่อ

พบว่า กรณีศึกษาที่มีความถี่ในการเปิดรับสื่อมาก ย่อมมีปัจจัยเสี่ยงในการรับรู้สื่อและสารที่มากับสื่อในวัตถุประสงค์ของสื่อ ยังมีความถี่ในการเปิดรับสื่อมากก็ย่อมมีความเสี่ยงมากตามมาด้วย

2.3 ด้านสถานศึกษา สถานศึกษาในที่นี้หมายถึง โรงเรียนที่ซึ่งกรณีศึกษาใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ในระบบ ซึ่งสถานที่ดังกล่าวเป็นที่ที่มีบุคคลผู้มีอิทธิพลต่อการขัดเกลา พัฒนากรณีศึกษาซึ่งก็คือครู โดยงานวิจัยฉบับนี้ได้ศึกษามิติคุณลักษณะของครู บรรยากาศการเรียนรู้ และอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 2.3.1 คุณลักษณะของครู

ครูจะต้องเป็นผู้ช่วยเหลือ และเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน (co-learner) ครูจะต้องช่วยนักเรียนให้เข้าใจเรื่อง ความหมายและวัตถุประสงค์ของสื่อ การตั้งคำถามและร่วมกันศึกษาค้นคว้าวิจัย ร่วมกันคิดรูปแบบ วิธีการสอนของครู ในการเรียนรู้เชิงจิตตปัญญาศึกษานั้น ควรจะเน้น

ที่เรียนรู้ จากการนำประสบการณ์จริง มาเป็นโจทย์ในการแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต ควบคู่ไปกับการพัฒนาการเรียนในเนื้อหาวิชา อีกทั้งครูควรเป็นกัลยาณมิตรที่ดีต่อผู้เรียน

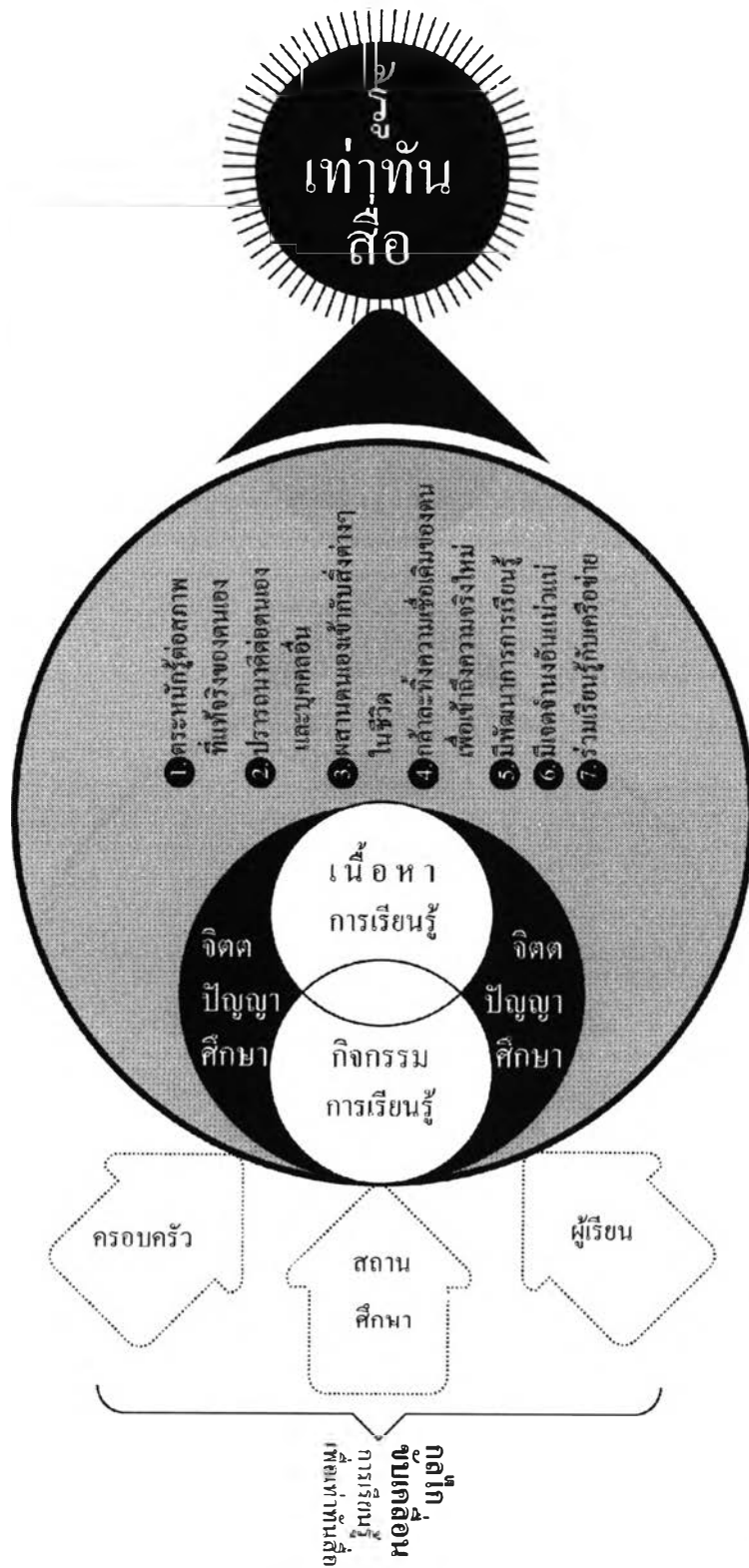
### 2.3.2 บรรยากาศการเรียนรู้

สภาพบรรยากาศ ที่เหมาะสม คือการเปิดพื้นที่ ให้มีสภาพแวดล้อมที่พร้อม ให้กรณีศึกษาเรียนรู้ มีพื้นที่พอสมควร มีความพร้อม สงบ มีการจัดฉากให้พร้อมจะเรียนรู้ อีกทั้ง พื้นที่ ควรเป็นพื้นที่อิสระ พร้อมให้ผู้เรียน หรือกรณีศึกษา พร้อมจะระบายออกดีในตนเองออกมาโดยที่ไม่ถูกปิดกั้นทางความคิด

### 2.3.3 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

กลุ่มเพื่อนส่งผลต่อการเรียนรู้ เพราะถ้าเพื่อนมีความสัมพันธ์กันในแนวราบ และมีความสนิทสนมกันพอสมควร จะทำให้เปิดโอกาสให้เรียนรู้และกล้าจะแสดงความคิดเห็นกัน มากยิ่งขึ้น อีกทั้งในกลุ่มเยาวชน การเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนเป็นปัจจัยสำคัญ เด็กอาจเลียนแบบอย่าง เพื่อน ดังนั้น ถ้าเด็กได้คบกับเพื่อนดีจะได้รับ แบบอย่างที่ดี ในทางตรงกันข้าม หากคบเพื่อนไม่ดี ย่อมมีพฤติกรรมไม่ดีด้วย กลุ่มเพื่อนจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่อาจไม่ได้รับจากครอบครัว หรือผู้ใหญ่

สรุปได้ว่าในส่วนของแนวคิด กระบวนการเสริมสร้างเพื่อรู้เท่าทันสื่อด้วยแนว จิตตปัญญาศึกษานั้น ให้ความสำคัญและหลักการเรียนรู้แนวจิตตปัญญา ซึ่งผู้วิจัยได้คิดค้นทำให้ สอดคล้องกับแนวทางของการศึกษาและเหมาะสมกับเยาวชน คือ การตระหนักรู้ต่อสภาพที่แท้จริง ของตนเอง ประารถนาดีต่อตนเองและบุคคลอื่น ผสานตนเองเข้ากับสิ่งต่างๆ ในชีวิต กล้าละทิ้งความ เชื่อเดิมของตนเพื่อเข้าถึงความจริงใหม่ มีพัฒนาการเรียนรู้ มีเขตงานอันแน่วแน่และร่วมเรียนรู้กับ เครือข่าย ซึ่งทุกคำเกิดจากการหลอมรวมและเกี่ยวเนื่องกันเป็นการพัฒนาการจากความรู้สึภายใน ทั้งนี้ สิ่งที่ผนวกเข้าไปในกระบวนการเรียนรู้นั้นต้องประกอบด้วย เนื้อหาการเรียนรู้และกิจกรรม การเรียนรู้ ซึ่งเป็นสิ่งที่จะต้องเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ ผสานกันอย่างลงตัวและเหมาะสมกับสภาวะของ ผู้เรียน อีกทั้งต้องมีกลไกขับเคลื่อนการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งจากการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อนี้ ประกอบไปด้วย ปัจจัยด้านครอบครัว สถานศึกษา และหน้าที่ของ สื่อสารมวลชนดังแผนภาพที่ 48



แผนภาพที่ 48 การรู้เท่าทันสื่อตามแนวจิตตปัญญาศึกษาที่ได้จากการพัฒนา

## 2. การวิเคราะห์เชิงสังคมวิทยา

### 2.1 การวิเคราะห์บทบาทเชิงละคร (Dramaturgy)

สรุปผลได้ว่านักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 นักเรียนแสดงบทบาทของการเข้ากลุ่ม คือต้องอยู่ในเงื่อนไขของโรงเรียน และต้องเข้าเป็นสมาชิกของชมรมคือการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของชมรมรู้สารทันที การเข้าเรียนตรงเวลา การใส่แบบฟอร์มที่ต้องประพฤติปฏิบัติให้เหมือนกับทุกคน อีกทั้งแสดงความเคารพต่อครู ผู้บริหาร ล้วนแต่เป็นหน้าฉากของกรณีศึกษาทั้งหมด

นักเรียน ก4 ถูกเลือกที่จะเป็นหัวหน้ากลุ่ม และเป็นคนประสานงานระหว่างครู และถูกคาดหวังจากสมาชิกในกลุ่ม

นักเรียน ก11 สวมบทบาทของการเป็นนักเรียนและเลือกที่จะทำงานให้บรรดุษบทบาทของนักเรียนมากกว่าการเป็นสมาชิกของชมรมรู้สารทันที จากการที่มักจะนำการบ้านในรายวิชาอื่นๆ ขึ้นมาทำในกิจกรรม

การพัฒนาความสัมพันธ์ของบทบาทในชั้น Game Stage นักเรียนได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น ผ่านกติกาของการเข้ากลุ่ม

นักเรียน ก12 ทราบบทบาทที่ต้องเข้ากลุ่มและสร้างพันธะสัญญาต่อการนัดหมายให้ทุกคนมาตามกำหนดการในครั้งหน้าอย่างเต็มใจ

นักเรียน ข 6 กล่าวถึงบุคคลอื่น ที่ให้ความสำคัญกับสมาชิกในการเข้ากลุ่ม โดยใช้คำว่า “เพื่อน” เพื่อประสานความสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งหมด

Front Stage ของนักเรียนแต่ละคนมีความคล้ายคลึงกัน คือการแสดงออกถึงการเป็นนักเรียนแต่ ในความสัมพันธ์ของแต่ละคนนั้น มีบทบาทที่แสดงออกแฝงออกมาต่างกัน

นักเรียน ข3 เลือกที่จะเป็นผู้ตามและแสดงออกถึงการเลือกให้เพื่อนเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมเข้ากับกลุ่ม

นักเรียน ก2 เลือกจะเข้ากลุ่มเนื่องจากมีจุดยืนของตัวเอง คือการตัดสินใจมาเข้าร่วมหรือไม่ เพราะความต้องการของตนเอง จากการสังเกตพฤติกรรมและบทสัมภาษณ์ที่ว่า

นักเรียน ข5 ทราบว่าการแสดงออกตามพฤติกรรมของคนที่คิดคืออะไรบ้าง และสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยงไม่ให้เป็นที่น่ารังเกียจของเพื่อน

ในขณะที่นักเรียน ก14 ทราบถึงบทบาทของสื่อที่ต้องการส่งผ่านให้ได้ตามที่สื่อต้องการ

นักเรียน ข11 เลือกที่จะสร้างภาพในอุดมคติ Idealized picture คือต้องการแสดงออกว่าการเข้ากลุ่มในชมรม เป็นสิ่งที่ตื่นเต้น สนุกสนาน

นักเรียน ข 3 เลื่อกกล่าวถึงความประทับใจต่อการเข้าชมรมและพบปะเพื่อน  
ถึงแม้ว่าจะถูกตั้งจากฝ่ายปกครองให้เข้าร่วมกระบวนการก็ตาม

ส่วนนักเรียน ข 4 กล่าวถึงบทบาทของลูกหลังจากผ่านกิจกรรมและการให้คำมั่น  
สัญญา เพื่อสร้างภาพในอุดมคติให้กับสมาชิกในกลุ่มทราบ ทำให้เกิดความประทับใจ (impression)

ในขณะที่นักเรียน ก 2 แสดงบทบาทผู้นำและกล่าวอ้างอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มี  
ความซ้ำ และโน้มน้าวใจให้เพื่อนในกลุ่มเห็นด้วย เพื่อนจึงเกิดความประทับใจเช่นกัน

## 2.2 การวิเคราะห์ Stigma ตามแนวคิดของ Erving Goffman

สังคมนิยมการกระทำที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้นเป็นความเบี่ยงเบน (deviance) เมื่อบุคคล  
เริ่มนิยามตนเองว่ามีการกระทำที่สังคมไม่ต้องการเกิดขึ้น เช่นเดียวกับการเสียดสีสังคม สังคมเริ่ม  
นิยามคนที่มิพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลาที่ยาวนาน นิยามนักเรียนที่หนีเรียนเพื่อเข้าร้าน  
เกม จนทำให้นักเรียนผู้นั้นเริ่มเป็นบุคคลที่มีการกระทำที่สังคมไม่ต้องการ เขาจะเริ่มมีความเบี่ยงเบน  
ระดับพื้นฐาน หลังจากนั้นเมื่อเขาเริ่มว่ามีการกระทำความผิดกล่าว เขาจะเป็นผู้มีความเบี่ยงเบนระดับสอง  
และในที่สุดเมื่อทราบว่าการกระทำของตนได้ลดทอนคุณค่าของอัตลักษณ์ของเขาเอง รับรู้ว่าเขา  
ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม เขาจะกลายเป็นผู้มีมลทิน ความเบี่ยงเบนกับมลทินจึงเป็นสิ่งที่  
ใกล้เคียงกันมาก ยกตัวอย่างเช่น

นักเรียน ค2 ยอมรับว่าถูกการตีตราจากสังคม เนื่องจากเป็นคนเดียวที่ติดเกม จนสามารถ  
แข่งขันจนชนะและได้รางวัลนั้นมาเขาจึงเป็นบุคคลที่ตีตราด้วยตัวเอง

สำหรับนักเรียน ค3 ตีตรานักเรียนหญิงกลุ่มที่เล่น chat ในเวลาเรียนและไม่สนใจในสิ่งที่  
ครูอธิบายหน้าห้องเรียน ว่าเป็นเด็กติดสื่อ

การเข้า “ชมรมรู้สารพันสื่อ” ของนักเรียนกรณีศึกษาที่ 1 กลับถูกตีตราจากนักเรียนใน  
ชมรมอื่นว่าเป็นเด็กติดสื่อ ในขณะที่นักเรียนกรณีศึกษาที่ 2 บางคนถูกการตีตราจากฝ่ายปกครอง  
ด้วยการถูกสั่งให้มาเข้าร่วมกระบวนการโดยที่ไม่ทราบเหตุผล

นักเรียน ข3 เป็นผู้ที่ตีตราว่าเป็นเด็กติดสื่อด้วยตนเอง จากการสัมภาษณ์และยอมรับว่าจาก  
ภาพที่ให้ศึกษาเรียกว่าเด็กติดสื่อ ซึ่งก็มีความเหมือนตนเองเช่นกัน ส่วนนักเรียน ข4 ถูกตีตราเหตุผล  
ในขณะที่เล่นกันกับเพื่อน มักมีพฤติกรรมและใช้กำลังรุนแรง และจะเล่นเป็นตัวละครที่ใช้กำลังใน  
ขณะที่เล่นเกมต่อสู้กัน

นักเรียน ก9 มองว่าการที่ถูกพ่อแม่ดูกล่าวเรื่อง เข้มงวดกับการเข้าใช้สื่อนั้นเป็นสิ่งที่ถูกตี  
ตราจากผู้ปกครองของตนเอง

นักเรียน ก12 เห็นว่า การถูกตีตราด้วยพฤติกรรมของตนเอง การไม่สนใจต่อบริบทรอบข้าง และสนใจต่อความเคลื่อนไหวบนหน้าจคอมพิวเตอร์มากกว่าที่ต้องทำการบ้านเป็นสิ่งที่สังคมมองว่าเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน ผิดแปลกจากสังคม

การแก้ไขพฤติกรรม เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้และแก้การถูกตีตราจากสังคม นักเรียนหลายคนที่ผ่านมากระบวนการนี้สามารถเป็นผู้ตระหนักและคิดได้ด้วยตนเอง ยกตัวอย่างเช่น

นักเรียน ค11 กล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีทำให้ชีวิตเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย แต่สามารถพิจารณาด้วยตนเองว่า มีวิธีจะหลีกเลี่ยงสิ่งเหล่านั้นด้วยวิธีการใด

นักเรียน ค2 ยอมรับผลจากการถูกตีตราจะสังคม และดำเนินตามวิถีชีวิตปกติ และแยกแยะ ออกจากการคิดเกม เป็นสิ่งที่ทำให้ตนเองชนะเลิศการแข่งขัน

นักเรียน ค3 ตระหนักถึงผลเสียจากการถูกหลอกลวงผ่านโลกออนไลน์ ดังนั้นสิ่งที่เค้าเลือก ทำคือการหลีกเลี่ยงและครุ่นคิดเอง ยอมรับในสภาวะความเป็นจริงของตัวเอง ไม่สร้างภาพและหลง เข้าสู่โลกแห่งความจอมปลอมนั้น

นักเรียน ค8 ทราบดีถึงการกระทำของผู้ที่ติดสื่อผ่านพฤติกรรมนั้น สิ่งที่ทำนักเรียนคนนี้ทำคือ การรู้จักถึงตัวตน และความต้องการของตนเอง

จากกรณีศึกษาจะกล่าวถึงผลการเรียนรู้ตามแนวคิดการตีตรา หัวข้อการอภิปรายผล เกี่ยวกับกระบวนการต่อไป

### ตอนที่ 3 องค์ประกอบสำคัญของการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวคิดปัญญาศึกษา

จากการวิจัยค้นพบว่า การจะนำแนวคิดจิตตปัญญาไปใช้ในการพัฒนากิจกรรมใดๆ ก็ตาม ต้องมีบริบทของกระบวนการ นอกจากเนื้อหาเรียนรู้บวกด้วยกิจกรรม และใช้แนวคิดจิตตปัญญา แล้วดังนี้

1. การจะให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเป็นผู้ที่มีสัมฤทธิ์ผล ต่อการเข้าร่วมกระบวนการคือ ต้องเริ่มจากการสนใจ และเต็มใจก่อน
2. มีกระบวนการที่ให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการพูดคุย แลกเปลี่ยนเนื้อหา กิจกรรมเน้นการ ตั้งคำถาม สนทนาตอบโต้
3. มีพื้นที่เปิดกว้าง ให้แสดงออกดี ของตนเองโดยไม่ถูกจำกัดความคิดว่าถูกหรือผิด
4. มีเงื่อนไขของบรรยากาศประกอบให้เกิดสมาธิในการเรียนรู้กระบวนการไปร่วมกัน
5. ในกระบวนการสอนใช้การนำปัญหาในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นโจทย์ในการคิด หาทางออก ที่อาจจะเกิดขึ้นได้

## อภิปรายผล

### 1. องค์ประกอบการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากการค้นพบ

การเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อของตนเองนั้น จะต้องมีการอาศัยหน่วยต่างๆทางสังคมที่เกี่ยวข้องคือ ผู้ปกครอง สถานศึกษา ครู เพื่อนและสื่อสารมวลชน

1.1 การเรียนรู้ของกรณีศึกษา จากการวิจัยพบว่า กรณีศึกษาต่างๆได้มีกระบวนการเรียนรู้ซึ่งทำให้ตนเองกลายเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อได้นั้น เกิดขึ้นจากวิธีการอันประกอบด้วยหลายปัจจัย และบางครั้งไม่ได้เกิดขึ้นอย่างเป็นขั้นตอน กล่าวคือ การเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ นั้น ผลวิจัยพบว่าไม่ได้มีลำดับก่อนหลังที่แน่นอน ผู้เรียน สามารถเกิดการเรียนรู้จากวิธีการหนึ่งวิธีการใดเป็นหลักก็ได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องครบลักษณะทั้ง 7 ประการในแต่ละกิจกรรมโดยอธิบายรายละเอียดต่างๆได้ดังนี้ คือ 1) ตระหนักรู้ต่อสภาพที่แท้จริงของตนเอง 2) ประารถนาคิดต่อตนเองและบุคคลอื่น 3) ผสานตนเองเข้ากับสิ่งต่างๆ ในชีวิต 4) กล้าละทิ้งความเชื่อเดิมของตนเพื่อเข้าถึงความจริงใหม่ 5) มีพัฒนาการการเรียนรู้ 6) มีเจตจำนงอันแน่วแน่ และ 7) ร่วมเรียนรู้กับเครือข่าย สอดคล้องกับแนวคิดของ ธนา นิลชัยโกวิทย์ (2552) ที่กล่าวถึงหลักการพื้นฐานของกระบวนการจิตตปัญญาคือ หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ หลักความรักความเมตตา หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ หลักการเผชิญความจริง หลักความต่อเนื่อง หลักความมุ่งมั่น หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพราะหลักการทั้งเจ็ดประการนี้นำมาเป็นพื้นฐานในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม จึงสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในตนได้

2.1 บริบทที่มีส่วนในการเรียนรู้เท่าทันสื่อ จากการวิจัยพบว่า บริบทที่กรณีศึกษาเกี่ยวข้องกับบรรยากาศและกลุ่มบุคคลต่างๆ นั้น ล้วนแต่มีผลต่อกระบวนการเรียนรู้ คือ ด้านผู้ปกครอง ด้านกรณีศึกษาและด้านสถานศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 ผู้ปกครองถือเป็นบุคคลในอันดับแรกที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษา ในฐานะบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดและสนับสนุนเรื่องความเป็นอยู่และความก้าวหน้าในชีวิตของกรณีศึกษา อีกทั้งเป็นผู้ที่มีอำนาจเด็ดขาดในการกำกับดูแลรวมถึงการใช้บทลงโทษที่มีนัยสำคัญ โดยบริบทด้านผู้ปกครองมีมิติที่งานวิจัยได้ทำการศึกษาประกอบด้วย 4 ด้านได้แก่ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับกรณีศึกษา

ระดับการศึกษา พบว่าผู้ปกครองที่มีการศึกษาสูงเป็นกลุ่มที่มีบทบาทในการอบรมจัดการระเบียบวินัยได้ดีกว่าส่วนอาชีพของผู้ปกครองแปรผันตามระดับการศึกษาเพราะ ผู้ปกครองมีอาชีพที่สามารถจัดสรรเวลาในการดูแลและเอาใจใส่บุตรหลานได้อย่างสม่ำเสมอ ให้ความรู้ในเรื่องของการเข้าใช้สื่อของบุตรหลาน ย่อมมีโอกาสในการเรียนรู้มากกว่า ในขณะที่รายได้ของผู้ปกครองกลับไม่พบว่าเป็นปัจจัยเงื่อนไขของการเรียนรู้เท่าทันสื่อ และจากการให้ข้อมูลของกรณีศึกษาพบว่า



ประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับกรณีศึกษา มีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะหน้าที่ในการดูแลอย่างใกล้ชิดควรเป็นบิดา มารดา มากกว่าบุคคลอื่นที่มีความสัมพันธ์ที่ห่างเหิน

2.2.2 ด้านกรณีศึกษา ปัจจัยสำคัญในกระบวนการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อคือผู้เรียน ซึ่งจากผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า กรณีศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของการเปลี่ยนแปลง และปัจจัยที่ค้นพบ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การใช้เวลาว่าง ประเภทสื่อที่เปิดรับและความถี่ในการรับสื่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่ากรณีศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในระดับ ที่มากกว่า 2.50 จะเป็นผู้ที่สามารถรับรู้ และเรียนรู้กระบวนการได้ดี แต่ยังไม่เป็นการแปรผันโดยตรงทั้งหมด ยังมีบางกรณีที่มี เกรดเฉลี่ยของกรณีศึกษา อยู่ในขั้นต่ำ แต่ ก็สามารถรับรู้ และเรียนรู้ได้เช่นกัน

ประเด็นสำคัญคือการใช้เวลาว่าง กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง มีความสำคัญ นักเรียนบางส่วนเลือกที่จะเปิดรับสื่อในขณะที่ใช้เวลาว่าง ซึ่งมีอยู่หลายกรณีและรับสื่อหลายประเภท แต่ถ้ากรณีศึกษาใดเป็นผู้ที่มีชอบการอ่าน จากตารางแสดงบริบทของกรณีศึกษา และจากการวิเคราะห์ตามแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แนวจิตตปัญญาศึกษาและการเรียนรู้ตามทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ นั้น พบว่า นักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือ หรือเล่นกีฬา จะเป็นผู้ที่ผ่านเกณฑ์ มากกว่า 80 % ของทุกกิจกรรม แต่ในทางตรงกันข้าม กรณีศึกษาที่ทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิง เช่น โทรท์สน์หรือเกม ย่อมทำให้เกิดการรับสื่อมากกว่าคนอื่น เป็นปัจจัยเสี่ยงอย่างหนึ่ง

ประเภทของสื่อที่เปิดรับ ความสนใจของกรณีศึกษานั้น มุ่งไปที่วัตถุประสงค์ใด ความบันเทิงหรือวิชาการ และความถี่ในการรับสื่อ พบว่า กรณีศึกษาที่มีความถี่ในการเปิดรับสื่อมาก ย่อมมีปัจจัยเสี่ยงในการรับรู้สื่อและสารที่มากับสื่อในวัตถุประสงค์ของสื่อ ยังมีความถี่ในการเปิดรับสื่อมากก็ย่อมมีความเสี่ยงมากตามมาด้วย ซึ่งจากข้อมูลที่ได้จากการทดลองกระบวนการเรียนรู้ นั้น สอดคล้องกับแนวคิดของ จินดารัตน์ บวรบริหาร (2548) พีรียา จารุเศรษฐการ (2549) กาญจนา แก้วเทพ (2549) Huston & Wright (1996) นฤมล รื่นไวย (2550) Atkin (1973) Rogers (1969) McQuail (1997) Potter (2008) ที่กล่าวถึงปัจจัยของการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งประกอบด้วย ลักษณะทางประชากร พฤติกรรมการเปิดรับสื่อสถาบันทางสังคม รวมทั้งตัวแปรทางเศรษฐกิจ ที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ

นอกจากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยค้นพบว่า ในระดับการเรียนรู้ของเยาวชนไทยที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษา ต้องมีบริบทที่เพิ่มเติมจากแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญที่ได้กล่าวมาคือ บริบททางด้านสถานศึกษา ซึ่งมีอิทธิพลในการขัดเกลาให้องค์ความรู้ สอนกระบวนการคิด คือมิติของครู อีกทั้งบรรยากาศการเรียนรู้ และอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน คือครูจะต้องเป็นผู้ช่วยเหลือ และเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน (co-learner) ครูจะต้องช่วยนักเรียนให้เข้าใจเรื่องความหมายและวัตถุประสงค์ของสื่อ การ

ตั้งคำถามและร่วมกันศึกษาค้นคว้าวิจัย ร่วมกันคิดรูปแบบวิธีการสอนของครู ในการเรียนรู้เชิงจิตตปัญญาศึกษานั้น ควรจะเน้นที่เรียนรู้จากการนำประสบการณ์จริงมาเป็นโจทย์ในการแก้ปัญหา และด้านบรรยากาศการเรียนรู้ สภาพบรรยากาศที่เหมาะสมคือการเปิดพื้นที่ ให้มีสภาพแวดล้อมที่พร้อมให้กรณีศึกษาเรียนรู้ มีพื้นที่พอสมควร มีความพร้อม สงบ มีการจัดฉากให้พร้อมจะเรียนรู้ อีกทั้งพื้นที่ ควรเป็นพื้นที่อิสระ พร้อมให้ผู้เรียน หรือกรณีศึกษาพร้อมจะระบายอคติในตนเองออกมาโดยที่ไม่ถูกปิดกั้นทางความคิด

ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของเยาวชนจากการค้นพบของกระบวนการเรียนรู้คือ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน เพราะกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้ เป็นได้ทั้งตัวขับเคลื่อนและตัวหยุด เพราะถ้าเพื่อนมีความสัมพันธ์กันในแนวราบ และมีความสนิทสนมกันพอสมควร จะทำให้เปิดโอกาสให้เรียนรู้และกล้าจะแสดงความคิดเห็นกันมากยิ่งขึ้น อีกทั้งในกลุ่มเยาวชน การเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนเป็นปัจจัยสำคัญเด็กอาจเลียนแบบอย่างเพื่อน ดังนั้นถ้าเด็กได้คบกับเพื่อนดีจะได้รับแบบอย่างที่ดี ในทางตรงกันข้ามหากคบเพื่อนไม่ดีย่อมมีพฤติกรรมไม่ดีด้วย กลุ่มเพื่อนจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่อาจไม่ได้รับจากครอบครัวหรือผู้ใหญ่ สอดคล้องกับ (สักการะ พิทักษ์วงศ์ , สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2555)

## 2. การวิเคราะห์บทบาทเชิงละคร (Dramaturgy)

สรุปผลได้ว่านักเรียนในกรณีศึกษาที่ 1 นักเรียนแสดงบทบาทของการเข้ากลุ่ม คือต้องอยู่ในเงื่อนไขของโรงเรียน และต้องเข้าเป็นสมาชิกของชมรมคือการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของชมรมรู้สารถันสี่ การเข้าเรียนตรงเวลา การใส่แบบฟอร์มที่ต้องประพฤติปฏิบัติให้เหมือนกับทุกคน อีกทั้งแสดงความรักต่อครู ผู้บริหารล้วนแต่เป็นหน้าฉากของกรณีศึกษาทั้งหมด

นักเรียน ก4 ถูกเลือกที่จะเป็นหัวหน้ากลุ่ม และเป็นคนประสานงานระหว่างครู และถูกคาดหวังจากสมาชิกในกลุ่ม และ นักเรียน ก11 สวมบทบาทของการเป็นนักเรียนและเลือกที่จะทำงานให้บรรลุบทบาทของนักเรียนมากกว่าการเป็นสมาชิกของชมรมรู้สารถันสี่ จากการที่มักจะนำการบ้านในรายวิชาอื่นๆ ขึ้นมาทำในกิจกรรม ซึ่งเป็นแนวคิดของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ (Mead, 1934) ที่กล่าวว่า ความคิดเรื่องตัวตนเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลคิดออกไปนอกตัวแล้วลองมองสะท้อนกลับมาเหมือนมองเรา นั่นคือบทบาทของผู้อื่น การรับบทบาทนี้ไม่ได้ติดต่อมาแต่กำเนิด ต้องมาเรียนในภายหลังและเรียนรู้ตอนเป็นเด็ก เป็นขั้นตอนของ Play Stage

สำหรับการพัฒนาในขั้น Game Stage นักเรียนได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น ผ่านกติกาของการเข้ากลุ่ม จากตัวอย่างของนักเรียน ก12 ทรบาทบาทที่ต้องเข้ากลุ่มและสร้างพันธะสัญญาต่อการนัดหมายให้ทุกคนมาตามกำหนดการในครั้งหน้าอย่างเต็มที่ และนักเรียน ข6

กล่าวถึงบุคคลอื่น ที่ให้ความสำคัญกับสมาชิกในการเข้ากลุ่ม โดยใช้คำว่า “เพื่อน” เพื่อประสานความสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งหมด สำหรับประเด็นนี้ขั้นตอนการเล่นเกม หรือ Play Stage นักเรียนต้องเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น ผ่านกติกาของเกมที่เล่น

จากแนวคิดของ Goffman (1959) ที่กล่าวถึง Front Stage ที่คิดว่ามนุษย์แต่ละคนกำลังแสดงอยู่บนเวทีที่หน้าเวทีที่มีผู้ชม ซึ่งได้แก่คนอื่นที่มนุษย์กำลังมีปฏิสัมพันธ์ด้วย บนเวทีประกอบด้วยหน้าฉาก คือการนำเสนอตัวตนของมนุษย์ตามที่อยากให้ผู้อื่นเห็นหรือรับรู้ เลือกการแต่งกาย ถ้อยคำที่เหมาะสม กาลเทศะตามบทบาทของตน ณ ที่นี้ หน้าฉากของนักเรียนแต่ละคนมีความคล้ายคลึงกัน คือการแสดงออกถึงการเป็นนักเรียน แต่ในความสัมพันธ์ของแต่ละคนนั้นมีบทบาทที่แสดงออกแฝงออกมาต่างกัน นักเรียน ข3 เลือกที่จะเป็นผู้ตามและแสดงออกถึงการเลือกให้เพื่อนเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมเข้ากับกลุ่ม นักเรียน ก2 เลือกจะเข้ากลุ่มเนื่องจากมีจุดยืนของตัวเอง คือการตัดสินใจมาเข้าร่วมหรือไม่ เพราะความต้องการของตนเอง จากการสังเกตพฤติกรรมและบทสัมภาษณ์ที่ว่า นักเรียน ข5 ทราบว่าการแสดงออกตามพฤติกรรมของคนที่ดีคือคืออะไรบ้าง และสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยงไม่ให้เป็นที่น่ารังเกียจของเพื่อน ในขณะที่นักเรียน ก14 ทราบถึงบทบาทของสื่อที่ต้องการส่งผ่านให้ได้ตามที่สื่อต้องการ

การแสดงที่ต้องการสร้างภาพในอุดมคติ Idealized picture เช่นนักเรียน ก 11 คือ ต้องการแสดงออกว่าการเข้ากลุ่มในชมรม เป็นสิ่งที่ตื่นเต้น สนุกสนาน นักเรียน ข 3 เลือกกล่าวถึงความประทับใจต่อการเข้าชมรม และพบปะเพื่อน ถึงแม้ว่าจะถูกสั่งจากฝ่ายปกครองให้เข้าร่วมกระบวนการก็ตาม ส่วนนักเรียน ข 4 กล่าวถึงบทบาทของลูกหลังจากผ่านกิจกรรมและการให้คำมั่นสัญญาเพื่อสร้างภาพในอุดมคติให้กับสมาชิกในกลุ่มทราบ ทำให้เกิดความประทับใจ (impression) ในขณะที่นักเรียน ก2 แสดงบทบาทผู้นำและกล่าวอ้างอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีความซ้ำ และโน้มน้าวใจให้เพื่อนในกลุ่มเห็นด้วย เพื่อนจึงเกิดความประทับใจเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Goffman (1959: 48-49) ที่กล่าวว่ามนุษย์ทุกคนต่างต้องการสร้างภาพในอุดมคติ ที่ให้ผู้อื่นเกิดความประทับใจ ความพยายามสร้างภาพประทับใจ ทำให้มนุษย์ต้องเล่นละครมากขึ้น

#### การวิเคราะห์ Stigma ตามแนวคิดของ Erving Goffman

สังคมนิยามการกระทำที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้นเป็นความเบี่ยงเบน (deviance) เมื่อบุคคลเริ่มนิยามตนเองว่ามีการกระทำที่สังคมไม่ต้องการเกิดขึ้น เช่นเดียวกับการเสพติดสื่อ สังคมเริ่มนิยามคนที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลาที่ยาวนาน นิยามนักเรียนที่หนีเรียนเพื่อเข้าร้านเกม จนทำให้นักเรียนผู้นั้นเริ่มเป็นบุคคลมีการกระทำที่สังคมไม่ต้องการ เขาจะเริ่มมีความเบี่ยงเบนระดับพื้นฐาน หลังจากนั้นเมื่อเขาพบว่ามีการกระทำดังกล่าว เขาจะเป็นผู้มีความเบี่ยงเบนระดับสอง

และในที่สุดเมื่อทราบว่า การกระทำของตนได้ลดทอนคุณค่าของอัตลักษณ์ของตนเอง รับรู้ว่าเขาไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม เขาจะกลายเป็นผู้มีมลทิน ความเบี่ยงเบนกับมลทินจึงเป็นสิ่งที่ใกล้เคียงกันมาก

ตัวอย่างของการ Stigma จากสังคมที่ Goffman กล่าวถึงคนที่มีความเบี่ยงเบนและความอัปยศ สามารถรับกับมันได้หลายวิธี ตัวอย่างวิธีหนึ่งคือ การยอมรับความเบี่ยงเบนของตนเองและสร้างที่ยืนทดแทนกับสิ่งที่สังคมตีตรา เช่นตัวอย่างของ นักเรียน ค2 ที่ยอมรับว่าถูกการตีตราจากสังคม เนื่องจาก เป็นบุคคลที่ติดเกม และนักเรียน ค2 ใช้สิ่งนี้จนสามารถแข่งขันเกมชนะเลิศและได้รางวัลนั้นมาเขาจึงเป็นบุคคลที่ตีตราด้วยตัวเอง และแก้ไขโดยการยอมรับ

สำหรับนักเรียน ค3 ตีตรานักเรียนหญิงกลุ่มที่เล่น chat ในเวลาเรียนและไม่สนใจในสิ่งที่ครูอธิบายหน้าห้องเรียนว่าเป็นเด็กติดสื่อ นักเรียนกรณีศึกษาที่ 1 ถูกตีตราด้วยการเข้า “ชมรมรู้สารพันสื่อ” ของโรงเรียนกลับถูกตีตราจาก นักเรียนในชมรมอื่นว่าเป็นเด็กติดสื่อ ในขณะที่นักเรียนกรณีศึกษาที่ 2 บางคนถูกการตีตราจากฝ่ายปกครองด้วยการถูกสั่งให้มาเข้าร่วมกระบวนการโดยที่ไม่ทราบเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Goffman (1963) ที่นิยามการตีตราด้วยวิธีการต่างๆ และนักเรียน ก 2 และ ค3 เป็นการถูกตีตราด้วยคนในสังคมที่พบว่า การ Chat ในขณะที่เรียนคือบุคคลที่ติดสื่อ และการโคจรโดยเช็คจากสถิติการเข้าเรียนนั้นถูกตีตราว่าหนีเรียนเพราะติดสื่อ ส่วนนักเรียนกรณีศึกษาที่ 1 ถูกตีตราจากการรวมกลุ่ม เข้าชมรม สโมสร

กรณีต่อมา นักเรียน ข3 เป็นผู้ที่ตีตราว่าเป็นเด็กติดสื่อด้วยตนเอง จากการสัมภาษณ์และยอมรับว่าจากภาพที่ให้ศึกษาเรียกว่าเด็กติดสื่อ ซึ่งก็มีความเหมือนตนเองเช่นกัน ส่วนนักเรียน ข4 ถูกตีตราเหตุผลที่ในขณะที่เล่นกับเพื่อน มักมีพฤติกรรมและใช้กำลังรุนแรง และจะเล่นเป็นตัวละครที่ใช้กำลังในขณะที่เล่นเกมต่อสู้กัน

นักเรียน ก 9 มองว่าการที่ถูกพ่อแม่ดุกล่าวเรื่อง เข้มงวดกับการเข้าใช้สื่อ นั้นเป็นสิ่งที่ถูกตีตราจากผู้ปกครองของตนเอง นักเรียน ก12 เห็นว่า การถูกตีตราด้วยพฤติกรรมของตนเอง การไม่สนใจต่อบริบทรอบข้างและสนใจต่อความเคลื่อนไหวบนหน้าจอคอมพิวเตอร์มากกว่าที่ต้องทำการบ้านเป็นสิ่งที่สังคมถูกมองว่าเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน ผิดแปลกจากสังคม

สำหรับการแก้ไขพฤติกรรม เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้และแก้การถูกตีตราจากสังคม นักเรียนหลายคนที่ผ่านมากระบวนการนี้สามารถเป็นผู้ตระหนักและคิดได้ด้วยตนเอง ยกตัวอย่างเช่น นักเรียน ค11 กล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงไปของเทคโนโลยีทำให้ชีวิตเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย แต่สามารถพิจารณาด้วยตนเองว่า มีวิธีจะหลีกเลี่ยงสิ่งเหล่านั้นด้วยวิธีการใด ซึ่งแนวคิดต่อการรับมือของการถูกตีตรากำหนดไว้หลายวิธี

นักเรียน ค2 ยอมรับผลจากการถูกตีตราจากสังคม และดำเนินตามวิถีชีวิตปกติ และแยกแยะออกว่าการตีตรา เป็นสิ่งที่ทำให้ตนเองชนะเลิศการแข่งขัน ซึ่งในจุดนี้ นักเรียน ค2 กลับมีความภาคภูมิใจในการแข่งขันชนะเลิศ

นักเรียน ค3 ตระหนักถึงผลเสียจากการถูกหลอกลวงผ่านโลกออนไลน์ ดังนั้นสิ่งที่เค้าเลือกทำคือการหลีกเลี่ยงและครุ่นคิดเอง ยอมรับในสถานะความเป็นจริงของตัวเอง ไม่สร้างภาพและหลงเข้าสู่โลกแห่งความจอมปลอมนั้น

นักเรียน ค8 ทราบดีถึง การกระทำของผู้ที่ติดสื่อ ผ่านพฤติกรรมนั้น สิ่งที่นักเรียนคนนี้ทำคือ การรู้จักถึงตัวตน และความต้องการของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ Goffman ที่ได้เสนอแนะวิธีการรับมือกับความเปียงเบนและถูกตีตรา (The University of Minnesota is an equal opportunity educator and employer, 2013: online) ส่วนหนึ่งกล่าวไว้ว่าบุคคลสามารถรับมือกับการถูกตีตราได้ คือการยอมรับและไม่เปิดเผยต่อสังคม ประการที่สองคือการพยายามลบล้างมลทินนั้นคือการแก้ไขคุณลักษณะนั้นต่อสังคม วิธีที่สามคือการยอมรับมลทินและชดเชยสิ่งนั้นออกมาและพยายามสร้างจุดเด่นจากมลทินนั้นมาทดแทน

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. กระทรวงศึกษาธิการควรมีนโยบายด้านการวัดประเมินผลการเรียนรู้เท่ากันสื่อ ซึ่งจากรูปแบบการวัดผลประเมินผลของระบบการศึกษาไทยในปัจจุบันที่วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ควรจะมีการวัดผลประเมินผลโดยมีเป็นแบบทดสอบมาตรฐานวัดการเรียนรู้เท่ากันสื่อ สำหรับนักเรียนทุกระดับชั้น ก่อนและหลังการเรียนแต่ละระดับชั้นและเพื่อสำเร็จการศึกษา โดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) เป็นผู้รับผิดชอบดำเนินการ

2. กระทรวงศึกษาธิการควรรีให้ความรู้ ความเข้าใจ อบรม เรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่ากันสื่อให้กับครูผู้สอนในระดับสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เนื่องด้วยปัจจุบันนอกจากการเรียนการสอนในบทเรียน เรื่องการเรียนรู้เท่ากันสื่อ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาแล้ว ควรจะมีการส่งเสริมให้ทุกรายวิชา มีการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการเรียนรู้เท่ากันสื่อด้วย นักเรียนต้องสืบค้นข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆแล้ว สิ่งหนึ่งที่มักเกิดขึ้นเสมอคือ การค้นคว้าหาข้อมูลในแหล่งข้อมูลต่างๆ ดังนั้นนักเรียนและครูควรมีทักษะการเรียนรู้เท่ากันสื่อด้วยเช่นกัน

3. รัฐบาลควรระดมสรรพกำลังจากทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐและเอกชน ส่งเสริมและสร้างสรรค์การเรียนรู้เท่าทันสื่อ อย่างจริงจัง ปรับเปลี่ยนแนวคิดในการป้องกัน ปิดกั้น เป็นการส่งเสริมแทน เช่น ส่งเสริมการพัฒนาเกมให้เหมาะสมกับบริบทของคนไทยโดยคณะกรรมการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ กระทรวงพาณิชย์ควรพัฒนาและส่งเสริมการซื้อขายของบนอินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ กระทรวงศึกษาธิการให้การศึกษาศึกษาโดยการสอนให้ตระหนักรู้ด้วยตนเอง

4. กระทรวงศึกษาธิการควรนำคู่มือการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดปัญญาศึกษา มอบให้แก่นักเรียนพร้อมกับนโยบายการแจกแท็บเล็ตเพื่อการศึกษาด้วย เนื่องจากการแจกอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ควรจะมาพร้อมกับวิธีใช้ที่เหมาะสม นักเรียนควรได้รับวิธีเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่ออย่างถูกวิธี

#### ข้อเสนอแนะระดับปฏิบัติ /ระดับสถานศึกษา

1. ระดับเขตพื้นที่ควรสร้างเครือข่ายการเรียนรู้เท่าทันสื่อ เช่น เครือข่ายการเรียนรู้เท่าทันสื่อระดับนักเรียน ทุกคนควรรู้จักการวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลในเรื่องเดียวกันจากหลายแหล่งข้อมูล ก่อนที่จะมีการสร้างความสัมพันธ์โดยการเผยแพร่ให้กับคนอื่น ๆ นั่นคือ รู้จักการกรองสาร แยกแยะ นำเสนอข้อมูลใหม่ให้กับเครือข่าย หรือบุคคลอื่น ๆ ได้รับความทราบ

2. สถานศึกษาควรทำความเข้าใจสาเหตุของปัญหา โดยคำนึงถึงบริบทของพื้นที่ และปัญหาการเรียนรู้เท่าทันสื่อของโรงเรียนว่าอยู่ในระดับใด และศึกษานักเรียนกลุ่มเสี่ยงเป็นรายกรณี

3. สถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทั่วประเทศควรปรับกระบวนการทัศน์และวิธีการจัดการเรียนการสอน การจัดกิจกรรม และระบบต่างๆ ในโรงเรียน เน้นการปรับเปลี่ยนแนวคิด เรื่องการปิดกั้น ระเบียบ บังคับ เป็นการส่งเสริม สนับสนุน และเน้นไปที่จากจัดกระบวนการ กิจกรรม ที่นอกเหนือจากการเรียนการสอนแล้วพัฒนาที่กระบวนการคิด การอยู่ร่วมกัน สร้างความตระหนักรู้

4. สถานศึกษาควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา อบรมให้ความรู้เรื่องกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สร้างความรู้ความเข้าใจในฐานความรู้ เพื่อถ่ายทอดและเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่นักเรียนได้

5. ครอบครัวยุวมชน สถาบันศาสนา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ เช่น เขตพื้นที่การศึกษา องค์การบริหารส่วนตำบล สถาบันทางศาสนา สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรตระหนักถึงปัญหาของการรู้เท่าทันสื่อ ทำงานอย่างจริงจัง เพื่อให้เกิดพลังในการดำเนินการและเป็นตัวอย่างที่ดีในการทำงานแบบร่วมมือให้แก่นักเรียนในสถานศึกษา

6. ในสถานศึกษา ควรบูรณาการทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยสอดแทรกไปในเนื้อหาให้ครบทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ พัฒนาให้สอดคล้องกับการจัดการศึกษาบางประเภทสำหรับ

กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ ในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ที่กล่าวว่าสามารถนำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานไปปรับใช้ได้ตามความเหมาะสม กับสภาพและบริบทของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย โดยการจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ

แนวปฏิบัติที่เหมาะสม คือการเสริมเนื้อหาที่เกี่ยวกับหลักพระพุทธศาสนาเข้าแทรกไปกับการเรียนรู้อย่างบูรณาการด้วย โดยมีการทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ เช่น สอดแทรกในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมอาสาพัฒนา หรือคาบโฮมรูมก่อนเข้าชั้นเรียนทุกวัน

7. ครูควรพัฒนาทักษะดิจิทัล สำหรับครูอาจารย์ในศตวรรษที่ 21 คือทักษะในการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อลดความเสี่ยงด้านความปลอดภัยของนักเรียน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การเรียนรู้แนวคิดปัญญาที่เหมาะสม คือการเรียนรู้สำหรับคนที่มีความพร้อมและสนใจเท่านั้น หากผู้เข้าร่วมกระบวนการไม่พร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ ก็ไม่สามารถเรียนรู้ได้เช่นกัน
2. การเรียนรู้แนวคิดปัญญาศึกษาเป็นเพียงเครื่องมือ (tools) อย่างหนึ่งในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ในเนื้อหาต่างๆ หากเพียงเข้าใจหลักการก็สามารถสอนให้คนเรียนรู้เนื้อหาอื่นๆ ได้ ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้เฉพาะทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ การคิดสื่อ จึงเป็นตัวละครอย่างหนึ่ง และพฤติกรรมอย่างหนึ่งที่ยกมาเป็นเป้าหมายให้เด็กเรียนรู้ แต่ถ้าทุกอย่างเกิดขึ้นมาจากภายใน ถ้าผู้เรียนเท่าทันได้กับเรื่องสื่อ ผู้เรียนก็จะใช้วิธีการแบบนี้กับทุกๆ เรื่องได้ เพียงแค่เรายกเรื่องสื่อขึ้นมาเป็นประเด็น แต่ทั้งนี้ก็แล้วแต่บริบทของโรงเรียนแต่ละที่ด้วย การทำวิจัยครั้งต่อไปสามารถนำแนวทางนี้เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ด้านอื่นๆ ได้ทันที โดยพัฒนาตามวิธีการที่ได้นำเสนอไปในงานวิจัยเรื่องนี้
3. กระบวนการทางจิตตปัญญาศึกษา ต้องอาศัยองค์ประกอบและปัจจัยขับเคลื่อน กระบวนการที่เหมาะสม หากจะนำไปใช้ต่อสถานศึกษา ปัจจัยสำคัญคือครูหรือกระบวนการที่มีความเชื่อ มีความเข้าใจในแนวคิด และวิธีการของกระบวนการของทฤษฎีจิตตปัญญาอย่างแท้จริง เพราะหากไม่เข้าใจ ก็ไม่สามารถนำพากระบวนการให้ขับเคลื่อนไปในทิศทางที่ถูก ซึ่งเป็นปัจจัยเงื่อนไข ที่ทางสถานศึกษาต้องตั้ง โจทย์และหาวิธีการด้วยตัวเอง