



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหาที่ตัวละครใช้ในวรรณคดีเรื่อง สามก๊ก มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหของตัวละครในวรรณคดีเรื่อง สามก๊ก ฉบับเจ้าพระยาพระคลัง(หน) และเพื่อเป็นแนวทางประกอบการเรียนการสอนวรรณคดีเรื่องสามก๊ก ในแง่การวิเคราะห์วรรณคดีแก่ผู้สอนรายวิชา วรรณคดีวิจัษ์ ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยประสงค์ที่จะวิเคราะห์เฉพาะกลุ่มตัวละครที่ปรากฏพฤติกรรมการใช้กระบวนการแก้ปัญหา โดยกลุ่มตัวละครจะอยู่ในเหตุการณ์ที่มีผู้นำก็อยู่ด้วยคือ วุยก๊กซึ่งมีโจโฉเป็นผู้นำก็ก จ๊กก๊กซึ่งมีเล่าปี่เป็นผู้นำก็ก ง่อก๊กซึ่งมีซุนกวนเป็นผู้นำก็ก ซึ่งวิเคราะห์จากวรรณคดีเรื่อง สามก๊ก ฉบับเจ้าพระยาพระคลัง(หน) โดยใช้ฉบับของสำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร ปีพุทธศักราช 2544 มี 2 เล่มจบ ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการแก้ปัญหา จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากนั้นจึงได้สรุปกระบวนการแก้ปัญหา เพื่อให้เหมาะสมกับการนำมาวิเคราะห์ ซึ่งมีกระบวนการแก้ปัญหาทั้งหมด 5 ขั้นตอนคือ ขั้นพบปัญหา ขั้นวิเคราะห์ปัญหา ขั้นเสนอวิธีแก้ปัญหา ขั้นปฏิบัติ ขั้นสรุปผลการแก้ปัญหา

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวละครที่ปรากฏพฤติกรรมการใช้กระบวนการแก้ปัญหาจากเหตุการณ์ที่มีผู้นำก็ร่วมอยู่ด้วยคือ วุยก๊กซึ่งมีโจโฉเป็นผู้นำก็ก จ๊กก๊กซึ่งมีเล่าปี่เป็นผู้นำก็ก ง่อก๊กซึ่งมีซุนกวนเป็นผู้นำก็กนั้น ปรากฏกระบวนการแก้ปัญหาทั้งที่ใช้กลอุบายในการแก้ปัญหา และไม่ปรากฏการใช้กลอุบายในการแก้ปัญหา เนื่องจากตัวละครอาจใช้ไหวพริบและภูมิปัญญาในการแก้ปัญหา

อภิปรายผล

1. ในการวิเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหาที่ตัวละครใช้ในวรรณคดีเรื่องสามก๊กนี้ปรากฏกระบวนการแก้ปัญหา ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การที่ตัวละครในเรื่องสามก๊กต้องตกอยู่ในภาวะยามสงครามจึงเป็นเหตุให้ต้องใช้สติปัญญาในการแก้ปัญหาเพื่อรักษาชีวิต ดังที่ สังข์ พชรโนทัย (2541 : 13) กล่าวว่า สามก๊กเป็นนิยายอิงประวัติศาสตร์ จากเค้าเรื่องจริงซึ่งเกิดขึ้นในประเทศจีนเมื่อประมาณ 1,100 ปีมาแล้วตอนปลายราชวงศ์ฮั่น อันเป็นระยะที่ประเทศจีนอยู่ในระหว่างยุคเฉียน

ถึง 60 ปี ความซุกซิ่นเป็นเหตุแห่งความจำเป็นต้องใช้สติปัญญา ความรู้ความสามารถ เพื่อความมีชัย และความอยู่รอด ซึ่งปัญหาที่ปรากฏในวรรณคดีเรื่องสามก๊กนี้ก็มีทั้งปัญหาที่เกิดขึ้นแล้วในปัจจุบัน กับปัญหาที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตสอดคล้องกับขุตา รักไทย และ ธนิกานต์ มาหะศิรินันท์ (2542 : 1) ที่กล่าวว่า ปัญหา คือ ช่องว่างหรือความแตกต่างระหว่างสภาพการณ์ปัจจุบันกับสภาพการณ์ที่เราต้องการให้เกิดขึ้น (หรือสภาพการณ์ไม่ดีที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต)

2. ในกระบวนการแก้ปัญหา ขั้นพบปัญหาและขั้นวิเคราะห์ปัญหานั้นตัวละครที่เป็นหัวหน้าก๊ก ได้แก่ เล่าปี่ โจโฉ ชุนกวน ซึ่งเป็นผู้ที่เผชิญกับปัญหานั้นจะต้องใช้การคาดการณ์ปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคตเป็นส่วนใหญ่ สอดคล้องแนวคิดของ สุภาณี ปิยพสุนทรา (2550 : 144) ที่กล่าวว่า การคาดเดาอนาคตเป็นความสามารถพื้นฐานที่สุดที่ผู้นำพึงมีกล่าวในแง่จิตวิทยาแล้วมนุษย์ทุกคนมีความสามารถในการคาดการณ์อนาคตด้วยกันทั้งสิ้น เพราะว่าการคาดการณ์นั้นเป็นเรื่องที่เรานำพลังจิตวิสัยมาวิเคราะห์ปัญหา โดยมองจากความเป็นจริง ในการต่อสู้ทางปัญญานั้นนักวางแผนจะต้องใช้ศักยภาพในการคาดการณ์ของตนเองอย่างสุดความสามารถ เพราะฉะนั้นในยามปกติจึงต้องสนใจฝึกฝนความสามารถเช่นนี้ให้ดี เวลาต่อสู้กับข้าศึกจึงจะเหนือกว่าข้าศึกได้ หากคาดการณ์ได้ก่อนข้าศึก ก็จะกุมฐานะในการเป็นฝ่ายกระทำได้ นอกจากนี้ตัวละครที่มีบทบาทในการให้คำปรึกษา ในงานวิจัยนี้คือ ขงเบ้ง กับสุมาอี้ใช้การคาดการณ์ล่วงหน้าด้วยเช่นกัน

3. การใช้กระบวนการแก้ปัญหา ต้องมีการวิเคราะห์การแก้ปัญหาดังที่โกวิท วรพิพัฒน์ (อ้างในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 : 207) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ข้อมูลมนุษย์ใช้พิจารณาเพื่อแก้ปัญหา 3 ด้านด้วยกันคือ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เป็นการพิจารณาจุดอ่อน จุดแข็งของตัวเองก่อนการตัดสินใจทำอะไร ข้อมูลเกี่ยวกับสังคมและสิ่งแวดล้อม เป็นการพิจารณาการกระทำใดๆ ของตัวเองจะมีผลกระทบต่อคนอื่นและสิ่งแวดล้อมอย่างไรบ้าง ข้อมูลวิชาการ ซึ่งในเรื่องสามก๊กนี้หมายถึงความรู้ในพิชัยสงคราม เป็นความรู้หลักวิชาการที่มีคนคิดสะสมไว้แล้ว และมีความเกี่ยวข้องกับนำออกมาการแก้ปัญหา การคาดการณ์ได้ถูกต้องแม่นยำนั้น ต้องอาศัยการวิเคราะห์ปัญหาโดยมองจากความเป็นจริง และมองหามกทั้งกระดาน การที่ขงเบ้งสามารถคิดอุบาย 3 ข้อ ช่วยเล่าปี่พาซุนฮูยกลับสู่เมืองเกงจิ๋วได้อย่างปลอดภัยนั้น ก็เพราะผลสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์ปัญหาความขัดแย้งที่ดำรงอยู่จริงได้อย่างถูกต้องแม่นยำนั่นเอง นอกจากนี้ในขณะที่วิเคราะห์ปัญหาความขัดแย้งของสถานการณ์ทั้งเกมนั้น จะต้องสกัดกั้นในการจับความขัดแย้งหลัก ซึ่งเป็นสาเหตุแท้ของปัญหา อย่างเช่น กรณีที่เล่าปี่เดินทางไปแต่งงานกับนางซุนฮูยนั้น ความขัดแย้งหลักของซุนกวนกับเล่าปี่คือการขัดผลประโยชน์ในเรื่องเมืองเกงจิ๋ว ซุนกวนกับจิวยี่คิดว่าจะใช้แผน “ยกน้องสาวให้เล่าปี่” มาหลอกล่อเล่าปี่ให้ติดกับ จากนั้นก็จัดการฆ่าเสีย แต่ก็ไม่สำเร็จ จึงหันกลับมาใช้อุบายล่อด้วย ลาก ขศ สรรเสริญ ซึ่งก็ไม่สำเร็จอีกเพราะเล่าปี่ไม่ได้เป็นคนโลภมาก

ดังนั้นในการวิเคราะห์ปัญหาของฝ่ายขุนกวนครั้งนี้จึงไม่ประสบความสำเร็จ เพราะไม่ได้คำนึงถึงนิสัยของฝ่ายศัตรูว่าจะส่งผลต่อการแก้ปัญหา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

ทักษะการแก้ปัญหา เป็นสิ่งที่ควรสร้างให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน เพื่อสามารถเผชิญปัญหาต่าง ๆ ได้ ไม่ใช่เพิกเฉยต่อปัญหา หนีปัญหา หรือแก้ปัญหาวัยวิธีการ ไม่เหมาะสมจนเกิดผลเสียต่อตนเอง หรือส่วนรวมได้ ดังนั้นการศึกษาระบวนการแก้ปัญหาจากตัวละครในวรรณคดีจึงเป็นการฝึกเรียนรู้ขั้นตอนในการแก้ปัญหา ว่าเมื่อพบอุปสรรคปัญหาควรทำอย่างไร

สำหรับการนำผลจากการวิเคราะห์กระบวนการแก้ปัญหาที่ตัวละครใช้ในวรรณคดีเรื่อง สามก๊กนั้น สามารถนำไปประยุกต์เป็นกิจกรรมการฝึกวิเคราะห์สถานการณ์ได้ เช่น ให้นักเรียน นำข้อความในเรื่องสามก๊กที่ถูกจัดวางสลับกัน แล้วนำมาเรียงใส่ในช่องกระบวนการแก้ปัญหาให้ถูกต้อง นอกจากนี้ครูผู้สอนยังสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับการแก้ปัญหา จากการที่นักเรียนอ่าน วรรณคดีเรื่อง สามก๊ก เพื่อฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา ตัวอย่างคำถาม เช่น ถ้านักเรียนต้องอยู่ใน สถานการณ์เดียวกับตัวละคร นักเรียนจะตัดสินใจทำอย่างนั้นหรือไม่ หรือนักเรียนมีวิธีแก้ปัญหา ที่ดีกว่าตัวละครนั้นอย่างไร เป็นต้น นอกจากนี้ครูผู้สอนอาจให้นักเรียนเขียนแผนผังความคิดแสดง ความสัมพันธ์ของเรื่องทั้งหมด

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในงานวิจัยนี้เลือกศึกษาเฉพาะสถานการณ์การแก้ปัญหาที่มีผู้นำก็กรวมอยู่เท่านั้น ยังมีตัวละครอื่นๆ ที่ปรากฏกระบวนการแก้ปัญหาอีกหลายตัวที่ควรจะศึกษา
2. วรรณคดีเรื่องสามก๊กล้วนนอกจากจะปรากฏกระบวนการแก้ปัญหาของตัวละครแล้ว ยังมีการคิดด้านอื่นๆที่น่าสนใจอีก เช่น การคิดสร้างสรรค์ ในการการประดิษฐ์อาวุธ ของขงเบ้ง การคิดตัดสินใจของตัวละครที่เป็นผู้นำแต่ละก๊ก เป็นต้น