



โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง
ส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง
ส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

A DIGITAL CREATIVE PROJECT FOR A VIRTUAL WORLD PLATFORM TO
PROMOTE THE LEARNING OF BUDDHIST PRINCIPLES

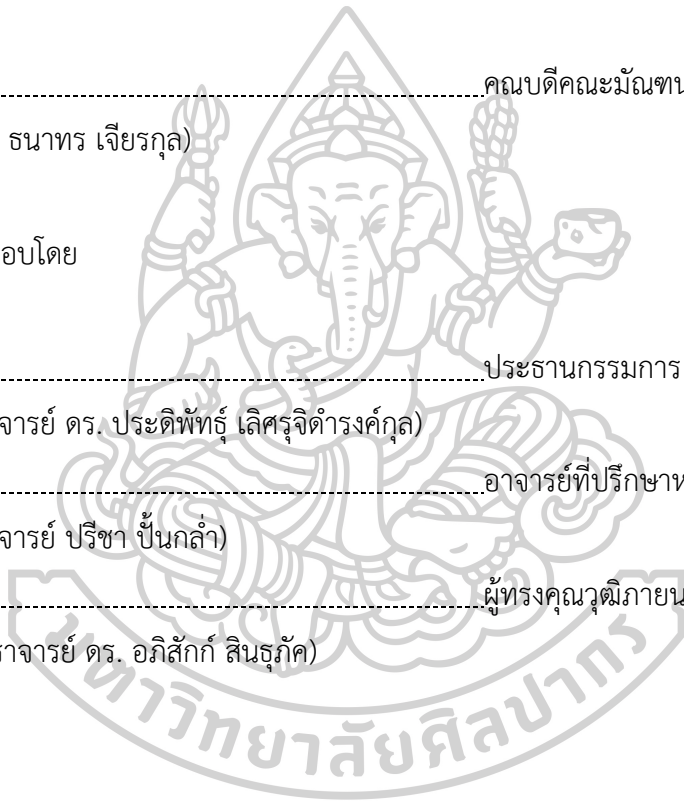


A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts Design Arts
Academic Year 2023
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง ส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา
โดย	นายคณพศกต ชนกฤตภพ
สาขาวิชา	ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นเกล้า

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะมัณฑนศิลป์ (อาจารย์ ดร. ธนาทร เจียรกุล)
พิจารณาเห็นชอบโดย
.....	ประธานกรรมการ (รองศาสตราจารย์ ดร. ประดิษฐ์ เลิศรุจิดำรงกุล)
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก (รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นเกล้า)
.....	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิศักดิ์ สินธุ์ภาค)



650420036 : ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : อริยสัจ 4, เกมมิฟิเคชัน, แพลตฟอร์มดิจิทัล

นาย คณพศกต ธนภฤตภพ: โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า

งานวิจัยฉบับนี้นำเสนอ โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา โดยมีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาหลักคำสอนอริยสัจ 4 นำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นองค์ความรู้ เป็นแผนภาพเพื่อให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปเข้าถึงหลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายขึ้น 2) นำองค์ความรู้ที่สรุปได้จากแผนภาพ มาออกแบบเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบ โดยใช้ทฤษฎี GAMIFICATION เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ในพุทธศาสนา ใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัย สร้างรูปแบบการทำกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ทำให้เกิดความเข้าใจในหลักคำสอนอริยสัจ 4 ของพุทธศาสนา 3) สรุปแนวทางพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบ เพื่อส่งเสริมให้พุทธศาสนิกชนทั่วไป ได้เรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 และหลักการทำบุญ การทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในรูปแบบที่ทันสมัย

ในงานวิจัยนี้ได้สรุปหลักคำสอนอริยสัจ 4 เป็นแผนภาพองค์ความรู้ โดยใช้คำและการอธิบายสั้นๆ เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น หลักคำสอนอริยสัจ 4 จะมีเหตุและผลเป็นคู่กัน 2 คู่ คือ “ทุกข์” เป็นผลโดยมี “สมุทัย” เป็นเหตุ และ “นิโรธ” เป็นผลโดยมี “มรรค” เป็นเหตุ นำมาต่อยอดการออกแบบโดยสร้างเป็นภาพสัญลักษณ์ตามจำนวนข้อของหลักคำสอน และเปรียบหลักคำสอนอริยสัจ 4 เป็นธาตุทั้ง 4 คือ ทุกข์ 10 เปรียบเป็นธาตุไฟ สมุทัย 3 เปรียบเป็นธาตุลม นิโรธ 5 เปรียบเป็นธาตุดิน และมรรค 8 เปรียบเป็นธาตุน้ำ นำมาสร้างเรื่องราวกับออกแบบตัวละครต่อยอดจากองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 รวมกับการใช้ทฤษฎี GAMIFICATION โดยใช้เรื่องราวของเมือง CALM และ 5 ตัวละครคือ SUKKO(สุขโข) TOOKA(ทุกข์) SAMUTA(สมุทัย) NIROGER(นิโรธ) และ MUCAKER(มรรค) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 สร้างเป้าหมาย และสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้คนทำกิจกรรมร่วมกันในแพลตฟอร์มดิจิทัล นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างกิจกรรมทางพุทธศาสนาในรูปแบบที่ทันสมัยด้วยเทคโนโลยีและไฟล์ดิจิทัลเหมาะกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบันและอนาคต

ผลจากการประเมินการออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบ พบว่า แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้เป็นที่สนใจของกลุ่มประชากร Generation Z อายุ 20-26 ปี มากที่สุด รองลงมาคือ Generation Y อายุ 27-44 ปี ผลการพัฒนาหลังรับชมคลิปตัวอย่างแพลตฟอร์มดิจิทัล การทำกิจกรรมต่างๆ และการ

เรียนรู้ด้วยทฤษฎี GAMIFICATION พบว่า มีความรู้และความเข้าใจหลักคำสอนอริยสัจ 4 ที่เพิ่มมากขึ้น การส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี GAMIFICATION และการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา ด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงอยู่ในระดับที่ดี และได้ผลคาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้จะสามารถก่อประโยชน์กับผู้คนในระดับที่มาก พบข้อคิดเห็นในด้านที่ดีคือแพลตฟอร์มดิจิทัลมีความทันสมัยเหมาะกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบัน สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ มีองค์ความรู้ที่เข้าใจง่าย เข้าถึงหลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายมากขึ้น มีการเก็บเลเวลลอยตัวต่างๆทำให้เกิดความสนุก มีความสุข และ เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้คนได้ขจัดความทุกข์ของตนเองได้ และสามารถนำหลักคำสอนทางพุทธศาสนาไปใช้ต่อในชีวิตจริงได้มากขึ้น



650420036 : Major Design Arts

Keyword : Four Noble Truths, Gamification, Digital Platform

MR. Kanapasaphot TANAKITPHOP : A Digital Creative Project for a Virtual World Platform to Promote the Learning of Buddhist Principles Thesis advisor : Preecha Pun-Klum

This research presents the project to create a virtual world digital platform to promote learning of Buddhist doctrines, which has the following objectives: (1) to study the doctrine of the Four Noble Truths and summarize them as a body of knowledge and a diagram to simplify for general Buddhists.; (2) to extract the summarized knowledge and design it as a prototype digital platform using GAMIFICATION theory to promote learning of the Four Noble Truths and to utilize modern technology for creating forms of activities to increase an understanding of the Four Noble Truths; (3) to summarize guidelines for developing a prototype digital platform to encourage general Buddhists to learn the Four Noble Truths, the principles of making merit, giving alms, and conducting Buddhist activities in a modern way.

In this research, the doctrine of the Four Noble Truths is summarized as a knowledge diagram using brief words and explanations. The doctrine of the Four Noble Truths has two pairs of cause and effect, "Dukkha" is the effect with "Samudaya" as the cause, and "Nirodha" is the effect with the "Marga" as the cause. By taking this concept, the design is generated into a symbolic image based on the number of verses of the doctrine and comparing the doctrine with the four elements, Dukkha 10 is fire element, Samudaya 3 is wind element, Nirodha 5 is earth element and Marga is the water element, to create stories and characters combined with GAMIFICATION theory. The story is set in the city of CALM and features five characters, namely SUKKO (Happiness), TOOKA (Dukkha), SAMUTA (Samudaya), NIROGER (Nirodha) and MUCAKER (Marga). Which is a channel for promoting the learning of the Four Noble Truths, creating goals and motivating people to do activities together on digital platform. It is also a way to create Buddhist activities in a modern format with technology and digital files that suit for people's lifestyles in the present and the future.

The results from the evaluation of the prototype digital platform design revealed that this digital platform is of greatest interest to Generation Z, aged 20-26 years, followed by Generation Y, aged 27-44 years. The results from development after viewing sample clips of digital platform, doing various activities and learning with GAMIFICATION theory, found that there was an increase in knowledge and understanding of the Four Noble Truths doctrine. The results of promoting the learning of the Four Noble Truths doctrine with GAMIFICATION theory and

conducting Buddhist activities with the virtual world digital platform are at a good level and it is expected that this digital platform will be able to benefit people at a high level. Positive comments were found that the digital platform is modern and suitable for people's lifestyles today, can be learned anywhere, has easy-to-understand knowledge, has easier access to the Four Noble Truths doctrine, has adventures and level up system which cause fun and happiness, as well as being something that helps people dispose of their own Dukkha and be able to further apply Buddhist doctrines in real life more effectively.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนาสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะ ได้รับคำชี้แนะและคำแนะนำ แนวทางในกระบวนการคิดและการออกแบบจาก อาจารย์ รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นเกล้า ซึ่งอาจารย์เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัย จึงขอขอบพระคุณในความกรุณาในครั้งนี้เป็นอย่างสูง อีกทั้งขอขอบพระคุณคณะอาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปะการออกแบบ และ ผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภายในและภายนอก รวมถึงเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้แนะนำแนวทางในการคิด การค้นคว้า และการสร้างผลงานวิจัยนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงกุล ที่ให้กำลังใจ ให้ข้อคิด คำแนะนำ ทั้งการทำงานออกแบบและงานเอกสารการวิจัย ขอขอบคุณอาจารย์ ดร. เรืองฤตา ปุณยลิขิต ที่สอนการสร้างแบรนด์ การลงพื้นที่หาข้อมูลจากชุมชนที่สามารถนำมาใช้ได้จริง ขอขอบคุณอาจารย์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิสักดิ์ สีนุรักษ์ ที่ให้แนวคิดในการคิดงานอย่างมีลำดับขั้น สร้างระบบการคิด และ ทำให้การคิดงานด้วยภาษาอังกฤษเป็นเรื่องง่าย และ ขอขอบคุณ คุณวชิระ เจนวิทยามรเวช ที่คอยประสานงาน แนะนำ ช่วยเหลือทุกๆเหตุการณ์อย่างรวดเร็ว ทำให้ทุกขั้นตอนราบรื่นและผ่านไปได้อย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณพระอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ พระมหาสมคิด ปิยวัฒนโธ ป.ธ.๙ ที่ให้ข้อมูลทางด้านพุทธศาสนา และ ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับคำสอนในพุทธศาสนา เรื่องอริยสัจ 4 ที่ได้ใช้เป็นแนวทางในการทำความเข้าใจเรื่องคำสอนได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ นาย จินสมรรถ สิมะพิเชฐ ที่ช่วยทำงาน DIGITAL งาน GRAPHICS งานปั้น3D และ MOTION VIDEO PRESENTATION ที่เนรมิตออกมาได้สมจริง ตรงกับที่คิดและออกแบบไว้ในระยะเวลาอันรวดเร็ว และสวยงามเป็นที่ประทับใจ

ขอขอบคุณ นางสาว นวินดา ยอดกลกิจ และ นางสาว ศุภสุดา ภาษิต ที่ช่วยทำงาน GRAPHICS ให้ด้วยความรวดเร็ว สื่อสารได้ชัดเจนและสวยงาม

ขอขอบคุณ นางสาว สานิตา สนั่นเสียง สำหรับการออกแบบตัวละครไทยๆที่น่ารักเข้าถึงง่าย

ขอขอบคุณ ครอบครัวที่ให้กำลังใจ และ ให้ความช่วยเหลือตลอดเวลา เป็นแรงผลักดันให้มาถึงจุดนี้

ขอขอบคุณ นางสาว ชมรมณี อติรุจกัณษ์ ภรรยาที่แนะนำให้มาเรียนต่อปริญญาโท คอยให้กำลังใจ ช่วยเพิ่มพลังให้มีความขยันที่จะสร้างผลงานที่ดีออกมา เป็นคู่คิด คู่ชีวิตที่สนับสนุนในทุกด้านตลอดเวลา

ขอขอบคุณเจ้าของหนังสือ เอกสาร วารสาร วิทยานิพนธ์ และ แหล่งข้อมูลทุกช่องทางที่เป็นแนวทาง เป็นแรงบันดาลใจให้วิทยานิพนธ์นี้สมบูรณ์

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า องค์ความรู้จากแนวคิดอันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ จะเป็นแนวทาง หรือ แรงบันดาลใจให้เข้าใจในหลักคำสอนอริยสัจ 4 ส่งเสริมการเรียนรู้ตามหลักคำสอนในพุทธศาสนา ทำให้ความเชื่อในคำสอนของพุทธศาสนาจะคงอยู่ได้ตลอดไป และก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆที่น่าสนใจให้กับสังคมต่อไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	บ
บทที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 สมมติฐานของการศึกษา.....	2
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	3
1.5 ขั้นตอนการศึกษา.....	3
1.6 ระยะเวลาการดำเนินการ.....	4
1.7 แหล่งข้อมูล อุปกรณ์ที่ใช้ งบประมาณที่ใช้.....	5
1.8 วิธีการนำเสนอผลงาน.....	6
1.9 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	9
ส่วนที่ 1 หลักคำสอนอริยสัจ 4 ทางพุทธศาสนา.....	10
2.1 ความสำคัญของหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา.....	10
2.2 หลักคำสอน อริยสัจ 4.....	10

ส่วนที่ 2 สร้างการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมด้วยด้วย ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION).....	24
ส่วนที่ 3 การสร้างเรื่องราวและการออกแบบตัวละคร จากองค์ความรู้ोरัยสัจ4	28
ส่วนที่ 4 การออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนใน พุทธ ศาสนา	31
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	35
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักคำสอนอรัยสัจ 4 และสรุปเป็นแผนภาพ.....	35
ขั้นตอนที่ 2 นำองค์ความรู้ อรัยสัจ4 ที่สรุปได้มาต่อยอดด้านการออกแบบ	43
ขั้นตอนที่ 3 สร้างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล.....	51
ขั้นตอนที่ 4 การประเมินงานออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล.....	69
4.1 วิธีการวิจัย	69
4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเก็บข้อมูล	70
4.3 ประชากรเป้าหมาย (Population) และการได้มาซึ่งจำนวนกลุ่มตัวอย่าง.....	70
4.4 วิธีดำเนินการวิจัย (Procedure).....	71
ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล.....	71
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
4.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Reseach).....	74
ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	79
ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอรัยสัจ 4 ก่อน ดูตัวอย่างต้นแบบ แพลตฟอร์มดิจิทัล.....	82
ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอรัยสัจ 4 หลัง ดูตัวอย่างต้นแบบ แพลตฟอร์มดิจิทัล.....	83
ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอรัยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี GAMIFICATION	84
ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำ กิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง.....	85

ตอนที่ 6 ท่านคาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนาจะสามารถก่อประโยชน์กับตัวท่านเอง และต่อผู้คนที่สังคมมากน้อยเพียงใด.....	87
ตอนที่ 7 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชน ในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบันและอนาคต.....	88
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล.....	90
สร้างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล.....	106
ผู้วิจัยสรุปและอภิปรายผลการวิจัยโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา.....	144
รายการอ้างอิง.....	148
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	150
ภาคผนวก ข ผลงานการออกแบบ.....	162
ภาคผนวก ค การขึ้นสอบวิทยานิพนธ์.....	176
ประวัติผู้เขียน.....	180



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 : (แผนภาพหลักธรรมคำสอน “อริยสัจ 4”, จากการใช้เครื่องมือค้นหาทางเว็บไซต์ ธรรมะพีเดีย ,วันที่ 3 กันยายน 2566).....	10
ภาพที่ 2 : (แผนภาพหลักธรรมคำสอน “อริยสัจ 4”, จากการใช้เครื่องมือค้นหาทางเว็บไซต์ ธรรมะพีเดีย ,วันที่ 3 กันยายน 2566).....	13
ภาพที่ 3 : (แผนภาพหลักธรรมคำสอน สะอาด สว่าง สงบ ท่านพุทธทาสภิกขุ , นาย คณพศมุต ชนกฤตภพ , 2566).....	14
ภาพที่ 4 : (แผนภาพหลักธรรมคำสอน “มรรค 8”, นายคณพศมุต ชนกฤตภพ ,2566)	15
ภาพที่ 5 : (แผนภาพองค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน, จากการใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูล , ของดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย ,วันที่ 12 มกราคม 2560).....	27
ภาพที่ 6 : (แผนภาพพิธีมิตแห่งการเรียนรู้, จากการใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูล ของ ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย ,วันที่ 12 มกราคม 2560).....	27
ภาพที่ 7 : (แผนภาพตัวละครอวตาร ,นาย คณพศมุต ชนกฤตภพ , 2566).....	28
ภาพที่ 8 : (XRSPACE Partners With Meta and TAICCA Enabling World's First Thousand- Year Matsu Religion Into the Metaverse, www.prnewswire.com, 15 OCT 2566).....	31
ภาพที่ 9 : (Toby Beresford. (2566). Bible in the metaverse, www.strongernetwork.com, 15 OCT 2566)	32
ภาพที่ 10 : (Exponential. (2566). VR Church, www.exponential.org, 15 OCT 2566)	33
ภาพที่ 11 : (แผนภาพพื้นที่ SPACE ,นาย คณพศมุต ชนกฤตภพ , 2566).....	34
ภาพที่ 12 : (แผนภาพพื้นที่ PRIVATE SPACE ,นาย คณพศมุต ชนกฤตภพ , 2566).....	34
ภาพที่ 13 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 เป็นเหตุและผลจับคู่กัน, คณพศมุต ชนกฤตภพ , 2567)	38
ภาพที่ 14 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 ทุกข์ 10 ประการ,คณพศมุต ชนกฤตภพ , 2567).....	38

ภาพที่ 15 : (แผนภาพหลักคำสอน ทุกข์ 10 ประการ ทุกข์1 และ ทุกข์2, คณพศมต ชนกฤตภาพ , 2567).....	39
ภาพที่ 16 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ 10 ประการ ทุกข์3 ทุกข์4 และ ทุกข์5, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567).....	39
ภาพที่ 17 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ 10 ประการ ทุกข์6 ทุกข์7 ทุกข์8 และทุกข์9, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)	40
ภาพที่ 18 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ 10 ประการ ทุกข์10 ทุกข์จากขั้น 5, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)	40
ภาพที่ 19 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ตามไตรลักษณ์ , คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)	41
ภาพที่ 20 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 สมุทัย 3 ประการ, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567).....	41
ภาพที่ 21 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 นิโรธ 5 ประการ, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567).....	42
ภาพที่ 22 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 มรรค 8 ประการ, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567).....	42
ภาพที่ 23 : (แผนภาพสรุปองค์ความรู้ หลักคำสอนอริยสัจ4, คณพศมต ชนกฤตภาพ , 2567).....	43
ภาพที่ 24 : (Symbol เปรียบธาตุทั้ง 4 กับหลักคำสอนอริยสัจ4, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)	44
ภาพที่ 25 : (ผลงานการออกแบบ Character จากหลักคำสอนอริยสัจ4, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)	45
ภาพที่ 26 : (Character Design 5 ตัวละคร จากองค์ความรู้อริยสัจ4, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)	45
ภาพที่ 27 : (Character SUKKO ผู้นำเมือง CALM, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)	46
ภาพที่ 28 : (Character TOOKA : ตัวละครทุกข์ 10 ประการ , คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567).....	46
ภาพที่ 29 : (Character SAMUTA : ตัวละครสมุทัย 3 ประการ, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)	47
ภาพที่ 30 : (Character NIROGER : ตัวละครนิโรธ 5 ประการ, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567).....	47
ภาพที่ 31 : (Character MUCAKER : ตัวละครมรรค 8 ประการ, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)....	48
ภาพที่ 32 : (ผลงาน Character Design จากองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ4 นำไปต่อยอดใน แพลตฟอร์มดิจิทัล, คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567).....	50
ภาพที่ 33 : (ผลงานออกแบบ LOGO CALM , คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567).....	51

ภาพที่ 34 : (AVATAR DESIGN , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	52
ภาพที่ 35 : (Flow Chart Private Space , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567).....	53
ภาพที่ 36 : (User Interface ของ APP CALM , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	53
ภาพที่ 37 : (Flow Chart Public Space, คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567).....	54
ภาพที่ 38 : (Public Space , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	55
ภาพที่ 39 : (Public Space , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567).....	56
ภาพที่ 40 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ4 ด้วย GAMIFICATION 01 , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	57
ภาพที่ 41 : (GAMIFICATION 01 KEY PLANING , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	58
ภาพที่ 42 : (GAMIFICATION 01 DIAGRAM , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	58
ภาพที่ 43 : (GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนทุกข์ , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567).....	59
ภาพที่ 44 : (GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนสมุทัย , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567).....	59
ภาพที่ 45 : (GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนนิโรธ , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	60
ภาพที่ 46 : (GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนมรรค , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567).....	60
ภาพที่ 47 : (พื้นที่การเรียนรู้อริยสัจ4 GAMIFICATION 01 , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	61
ภาพที่ 48 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ4 ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	63
ภาพที่ 49 : (GAMIFICATION 02 KEY PLANING , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567).....	63
ภาพที่ 50 : (GAMIFICATION 02 DIAGRAM , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	64
ภาพที่ 51 : (ตัวอย่างการใช้เรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	64
ภาพที่ 52 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ4 ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	65
ภาพที่ 53 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ4 ด้วย GAMIFICATION 03 , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567)	67
ภาพที่ 54 : (GAMIFICATION 03 KEY PLANING , คณพศภต ธนภฤตภภ, 2567).....	67

ภาพที่ 55 : (GAMIFICATION 03 DIAGRAM , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)68

ภาพที่ 56 : (ตัวอย่างการใช้เรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 03 , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)68

ภาพที่ 57 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ4 ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)
.....69

ภาพที่ 58 : (ผู้วิจัยเข้านัดพบและนัดวันเข้าสัมภาษณ์กับพระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9),
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)75

ภาพที่ 59 : (ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ พระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) ,
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)75

ภาพที่ 60 : (ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ พระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) ,
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)76

ภาพที่ 61 : (จำนวนพุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม แบ่งตามเพศ ,
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)79

ภาพที่ 62 : (จำนวนพุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม แบ่งตามอายุ ,
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)80

ภาพที่ 63 : (จำนวนพุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม แบ่งตามระดับการศึกษา ,
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)80

ภาพที่ 64 : (อาชีพของพุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม,
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)81

ภาพที่ 65 : (แผนภาพองค์ความรู้อริยสัจ 4 , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567).....90

ภาพที่ 66 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 เป็นเหตุและผลจับคู่กัน, คณพศภต ธนภฤตภพ , 2567)
.....91

ภาพที่ 67 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 ทุกข์ 10 ประการ,คณพศภต ธนภฤตภพ , 2567).....91

ภาพที่ 68 : (แผนภาพหลักคำสอน ทุกข์ 10 ประการ ทุกข์1 และ ทุกข์2,
คณพศภต ธนภฤตภพ , 2567)92

ภาพที่ 69 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ 10 ประการ ทุกข์3 ทุกข์4 และ ทุกข์5,
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)92

ภาพที่ 70 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ 10 ประการ ทุกข์6 ทุกข์7 ทุกข์8 และทุกข์9, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)	93
ภาพที่ 71 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ 10 ประการ ทุกข์10 ทุกข์จากชั้น 5, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)	93
ภาพที่ 72 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ตามไตรลักษณ์ , คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)	94
ภาพที่ 73 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 สมุทัย 3 ประการ, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567).....	94
ภาพที่ 74 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 นิโรธ 5 ประการ, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567).....	95
ภาพที่ 75 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ4 มรรค 8 ประการ, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567).....	95
ภาพที่ 76 : (แผนภาพสรุปลงค์ความรู้ หลักคำสอนอริยสัจ4, คณพศกต ชนกฤตภาพ , 2567).....	96
ภาพที่ 77 : (Symbol เปรียบธาตุทั้ง 4 กับหลักคำสอนอริยสัจ4, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)	97
ภาพที่ 78 : (ผลงานการออกแบบ Character จากหลักคำสอนอริยสัจ4, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)	97
ภาพที่ 79 : (Character Design 5 ตัวละคร จากองค์ความรู้อริยสัจ4, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)	98
ภาพที่ 80 : (Character SUKKO ผู้นำเมือง CALM, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)	98
ภาพที่ 81 : (Character TOOKA : ตัวละครทุกข์ 10 ประการ , คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567).....	99
ภาพที่ 82 : (Character SAMUTA : ตัวละครสมุทัย 3 ประการ, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)	99
ภาพที่ 83 : (Character NIROGER : ตัวละครนิโรธ 5 ประการ, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)....	100
ภาพที่ 84 : (Character MUCAKER : ตัวละครมรรค 8 ประการ, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567). 100	
ภาพที่ 85 : (Character SUKKO : ตัวละครผู้นำเมือง CALM, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567).....	102
ภาพที่ 86 : (Character TOOKA : ตัวละคร ทุกข์ , คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567).....	102
ภาพที่ 87 : (Character SAMUTA : ตัวละคร สมุทัย , คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567).....	103
ภาพที่ 88 : (Character T NIROGER : ตัวละคร นิโรธ , คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)	103
ภาพที่ 89 : (Character MUCAKER : ตัวละคร มรรค, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567).....	104

ภาพที่ 90 : (ผลงาน Character Design จากองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ4 นำไปต่อยอดในแพลตฟอร์มดิจิทัล, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567).....	105
ภาพที่ 91 : (ผลงานออกแบบ LOGO CALM , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567).....	106
ภาพที่ 92 : (AVATAR DESIGN , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567).....	107
ภาพที่ 93 : (Flow Chart Private Space , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	108
ภาพที่ 94 : (User Interface ของ APP CALM , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567).....	109
ภาพที่ 95 : (ภาพหน้าปก CALM DIGITAL PLATFORM , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	109
ภาพที่ 96 : (ภาพหน้าแสดงความยินยอมตามนโยบายความเป็นส่วนตัว , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	110
ภาพที่ 97 : (ภาพหน้าแสดงการ SIGN UP และ SIGN IN , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567).....	110
ภาพที่ 98 : (ภาพหน้าแสดงการสร้าง AVATAR , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567).....	111
ภาพที่ 99 : (ภาพหน้าแสดงการเลือกโหลด PRESET NFT AVATAR , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	111
ภาพที่ 100 : (ภาพหน้าแสดงการ LOAD PRESET NFT AVATAR, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567).....	112
ภาพที่ 101 : (ภาพหน้าแสดงการสร้างพื้นที่ส่วนตัวบนแพลตฟอร์ม , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	112
ภาพที่ 102 : (ภาพแสดงพื้นที่ส่วนตัวในแพลตฟอร์ม , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	113
ภาพที่ 103 : (ภาพหน้าแสดงจอตแสดงผลในพื้นที่ส่วนตัว , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	114
ภาพที่ 104 : (ภาพหน้าจอลือกทดสอบระดับความรู้ , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	115
ภาพที่ 105 : (ภาพแสดงพื้นที่ส่วนตัวในแพลตฟอร์ม , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	115
ภาพที่ 106 : (ภาพแสดงหน้าจอลือกเชื่อมต่อสำเร็จ , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	116
ภาพที่ 107 : (ภาพแสดงการทดสอบวัดระดับความรู้ของผู้ใช้ , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567).....	116
ภาพที่ 108 : (ภาพแสดงการอธิบายขั้นตอนทดสอบวัดระดับความรู้ของผู้ใช้, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)	117
ภาพที่ 109 : (ภาพตัวอย่างพื้นที่ Public Space , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567).....	117

ภาพที่ 110 : (Flow Chart Public Space , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	118
ภาพที่ 111 : (Public Space มุมมอง 1 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	119
ภาพที่ 112 : (Public Space มุมมอง 2, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	119
ภาพที่ 113 : (Public Space มุมมอง 3, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	120
ภาพที่ 114 : (Public Space มุมมอง 4, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	120
ภาพที่ 115 : (Public Space มุมมอง 5, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	121
ภาพที่ 116 : (Public Space มุมมอง 6, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	121
ภาพที่ 117 : (Public Space มุมมอง 6, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	122
ภาพที่ 118 : (Public Space มุมมอง 7, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	122
ภาพที่ 119 : (Public Space มุมมอง 8, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	123
ภาพที่ 120 : (Public Space พื้นที่จุดรวมพล , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	123
ภาพที่ 121 : (Public Space GAMIFICATION Zone , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	124
ภาพที่ 122 : (Public Space โซน GAMIFICATION เรียนรู้วิจัยสี่ 4 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	124
ภาพที่ 123 : (Public Space อธิบายพื้นที่ GAMIFICATION Zone , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	125
ภาพที่ 124 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 01 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567).....	126
ภาพที่ 125 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 01 KEY PLANING , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	126
ภาพที่ 126 : (Public Space : GAMIFICATION 01 DIAGRAM , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567). 127	
ภาพที่ 127 : (Public Space พื้นที่ : GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนทุกข์ , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	127
ภาพที่ 128 : (Public Space พื้นที่ : GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนสมุทัย , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	128

ภาพที่ 129 : (Public Space พื้นที่ : GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนนิโธธ , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	128
ภาพที่ 130 : (Public Space พื้นที่ : GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนมรรค , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	129
ภาพที่ 131 : (Public Space : จำลองการวางลูกแก้วตามหลักคำสอน นิโธธ 5 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	129
ภาพที่ 132 : (Public Space : จำลองการวางลูกแก้วตามหลักคำสอน นิโธธ 5 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	130
ภาพที่ 133 : (Public Space : จำลองการวางลูกแก้วตามหลักคำสอน นิโธธ 5 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	130
ภาพที่ 134 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่4 GAMIFICATION 01 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	131
ภาพที่ 135 : (สรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ร้อยสี่4 GAMIFICATION 01 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	131
ภาพที่ 136 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่4 ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	132
ภาพที่ 137 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 02 KEY PLANING , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	133
ภาพที่ 138 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 02 DIAGRAM , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	133
ภาพที่ 139 : (GAMIFICATION 02 การเลือกภาพคำสอนให้ถูกต้อง , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	134
ภาพที่ 140 : (GAMIFICATION 02 การเลือกภาพคำสอนให้ถูกต้องสะสมคะแนน , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	134
ภาพที่ 141 : (GAMIFICATION 02 การเลือกภาพคำสอนให้ถูกต้องผ่านด่าน, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	135

ภาพที่ 142 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่4 GAMIFICATION 02 ,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 135

ภาพที่ 143 : (สรุปความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้ร้อยสี่4 GAMIFICATION 02 ,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 136

ภาพที่ 144 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่4 ด้วย GAMIFICATION 03 ,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 137

ภาพที่ 145 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 03 KEY PLANING ,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 137

ภาพที่ 146 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 03 DIAGRAM ,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 138

ภาพที่ 147 : (GAMIFICATION 03 การเลื่อนภาพจับคู่คำสอนให้ถูกต้อง ,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 138

ภาพที่ 148 : (GAMIFICATION 03 การเลื่อนภาพจับคู่คำสอน ทุกข์-สมุทัย,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 139

ภาพที่ 149 : (GAMIFICATION 03 การจับคู่ภาพคำสอนให้ถูกต้องผ่านด่าน,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 139

ภาพที่ 150 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่4 GAMIFICATION 03 ,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 140

ภาพที่ 151 : (สรุปความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้ร้อยสี่4 GAMIFICATION 03 ,
 คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 140

ภาพที่ 152 : (Public Space การสะสม COIN และ ITEM , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)..... 141

ภาพที่ 153 : (Public Space พื้นที่ทำสมาธิ, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) 141

ภาพที่ 154 : (Public Space พื้นที่ทำสมาธิ เพื่อสะสมบุญบารมี, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567). 142

ภาพที่ 155 : (Public Space พื้นที่ห้องทำสมาธิ , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)..... 142

ภาพที่ 156 : (Public Space พื้นที่แลกแต้ม และทำทานบารมี, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567) ... 143

ภาพที่ 157 : (Public Space พื้นที่แลกเปลี่ยนด้วย COIN และ ITEM , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	143
.....	
ภาพที่ 158 : (OVERALL CONTENTS และ แผนภาพสรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	163
.....	
ภาพที่ 159 : (แผนภาพสรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	164
.....	
ภาพที่ 160 : (แผนภาพสรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 และ PICTOGRAM DESIGN, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	165
.....	
ภาพที่ 161 : (CALM STORY และ LOGO DESIGN , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	166
.....	
ภาพที่ 162 : (CHARACTER DESIGN CALM , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	167
.....	
ภาพที่ 163 : (PLATFORM PRIVATE SPACE และ USER INTERFACE , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	168
.....	
ภาพที่ 164 : (PUBLIC SPACE, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	169
.....	
ภาพที่ 165 : (GAMIFICATION , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	170
.....	
ภาพที่ 166 : (พื้นที่ทำสมาธิ และพื้นที่ใช้ COIN แลกของต่างๆ , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	171
.....	
ภาพที่ 167 : (CHARACTER MOTION , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	172
.....	
ภาพที่ 168 : (NFT USER AVATAR MOTION , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	172
.....	
ภาพที่ 169 : (AR CHARACTER , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	173
.....	
ภาพที่ 170 : (AR CHARACTER , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	173
.....	
ภาพที่ 171 : (ART TOY SUKKO 3D SCULPTURE , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	174
.....	
ภาพที่ 172 : (ART TOY SUKKO , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	174
.....	
ภาพที่ 173 : (ART TOY SUKKO, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	175
.....	
ภาพที่ 174 : (ART TOY SUKKO , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	175
.....	
ภาพที่ 175 : (ขึ้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	177
.....	
ภาพที่ 176 : (ขึ้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	177
.....	
ภาพที่ 177 : (ขึ้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)	178

ภาพที่ 178 : (ชั้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)..... 178

ภาพที่ 179 : (ชั้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)..... 179

ภาพที่ 180 : (ชั้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)..... 179



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 : (การเรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 01 , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)	57
ตารางที่ 2 : (การเรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)	62
ตารางที่ 3 : (การเรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 03 , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)	66
ตารางที่ 4 : (ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 ก่อน ดูตัวอย่างต้นแบบ แพลตฟอร์มดิจิทัลของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567).....	82
ตารางที่ 5 : (ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 หลัง ดูตัวอย่างต้นแบบ แพลตฟอร์มดิจิทัล ของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567).....	83
ตารางที่ 6 : (ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี GAMIFICATION ของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567).....	84
ตารางที่ 7 : (ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำ กิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง ของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)	86
ตารางที่ 8 : (คาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา จะสามารถก่อประโยชน์กับตัวท่านเองและต่อผู้คนในสังคมของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)	87

บทที่ 1

ความเป็นมาและความสำคัญ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

การเข้าวัดทำบุญ และ การให้ความสำคัญในศึกษาเกี่ยวกับหลักคำสอนในพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชนทั่วไปลดน้อยลงเป็นอย่างมาก เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด-19 ที่แพร่ระบาดตั้งแต่ปี 2563 มาถึงปัจจุบัน ที่มีผลทำให้การเข้าวัดทำบุญ ศึกษาหลักคำสอนที่วัดเป็นไปได้ยาก เพราะมีขั้นตอนที่ต้องใช้เวลาและความระมัดระวังในการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 จึงเกิดเป็นปัญหาในการเข้าพื้นที่สักการะบูชาในหลายพื้นที่ และ พุทธศาสนิกชนทั่วไป บางคนอาจไม่ทราบถึงเหตุและผลของการทำบุญทำทาน การศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับหลักคำสอนในพุทธศาสนาที่เข้าใจได้ยาก รวมทั้งขั้นตอนในการปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างความศรัทธาและขัดเกลาจิตใจของตนเอง ให้เข้าใจถึงแก่นของหลักคำสอนในพุทธศาสนา จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญและคิดค้นโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา เกิดความคิดริเริ่มในการเรียนรู้หลักคำสอน การทำบุญ การทำทาน ในรูปแบบใหม่ที่เชื่อมโยงกับโลกอนาคต ที่มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและไฟล์ดิจิทัล โดยใช้หลักคำสอน “อริยสัจ 4” ร่วมกับทฤษฎี GAMIFICATION มาออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของพุทธศาสนิกชนทั่วไป และ สร้างพื้นที่จำลองในโลกเสมือนจริง เพื่อเป็นกลไกในการพัฒนาระบบการสักการะบูชา การเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 และการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัย โดยสรุปหลักคำสอน อริยสัจ 4 ให้เป็นแผนภาพและคำที่เข้าถึงและเข้าใจง่าย และสร้างเรื่องราว กับ ตัวละครขึ้นมาเพื่อสื่อสารให้กับผู้คนที่ได้เข้าใจถึงหลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายยิ่งขึ้น ด้วยไฟล์ดิจิทัล ที่จะคงอยู่ตลอดไปจนถึงอนาคต โดยการนำรูปแบบทฤษฎี GAMIFICATION มาประยุกต์ใช้ในการสร้างพื้นที่แต่ละฐาน เพื่อให้สร้างการเรียนรู้และความสนุกสนาน สร้างการมีส่วนร่วมเหมาะกับพุทธศาสนิกชนทั่วไปที่สนใจในคำสอนพุทธของศาสนา และต้องการเข้าถึงแก่นแท้ของหลักคำสอนอริยสัจ 4 ในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัยต้องการพัฒนาระดับจิตใจของตนเองโดยผ่าน เทคโนโลยีที่ทันสมัย เหมาะกับยุคสมัยปัจจุบันและสามารถพัฒนาต่อไปในอนาคต รวมทั้งยังเป็นกระบวนการที่สามารถปลูกฝังพุทธศาสนิกชนทั่วไปได้เข้ามาเริ่มซึมซับเรียนรู้และเข้าใจในหลักคำสอนของพุทธศาสนาได้ง่ายมากยิ่งขึ้น สร้างกระบวนการคิด การวิเคราะห์ การตัดสินใจที่ทบทวนและขัดเกลาจิตใจของตนเองผ่าน

การร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับพุทธศาสนา เพิ่มความรู้ความเข้าใจในวิธีที่หลากหลายเพื่อเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดี

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการสร้างพื้นที่โลกเสมือนจริง (Metaverse) ผ่านการออกแบบการเรียนรู้ในรูปแบบตามทฤษฎี GAMIFICATION เพื่อให้มีเป้าหมายในการเรียนรู้ ผ่านการสร้างปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมและสะสมความรู้ สะสมบุญ เพื่อรับเหรียญนำไป แลกรางวัลและของที่ระลึกประจำตัวตามวันเกิดและธาตุทั้ง 4 (ดิน น้ำ ลม ไฟ) ส่งผลให้พุทธศาสนาเป็นที่สนใจ ในกลุ่มพุทธศาสนิกชนที่ชอบใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนในวิถีชีวิตบนสื่อออนไลน์มากขึ้น โดยแพลตฟอร์มนี้จะเป็นหนึ่งในหนทาง ที่ทำให้ความเชื่อในคำสอนของพุทธศาสนายังคงอยู่ตลอดไป จนถึงอนาคต ด้วยเทคโนโลยี และไฟล์ดิจิทัล

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. ศึกษาหลักคำสอนอริยสัจ 4 นำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นองค์ความรู้ เป็นแผนภาพเพื่อให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปเข้าถึงหลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายขึ้น
2. นำองค์ความรู้ที่สรุปได้จากแผนภาพ มาออกแบบเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบ โดยใช้ทฤษฎี GAMIFICATION เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ในพุทธศาสนา ใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัย สร้างรูปแบบการทำกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ทำให้เกิดความเข้าใจในหลักคำสอนอริยสัจ 4 ของ พุทธศาสนา
3. สรุปแนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบเพื่อส่งเสริมให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปได้เรียนรู้ หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญ การทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชนทั่วไป ในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบันและอนาคต

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ จะเป็นอีกหนึ่งหนทางที่ช่วยให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปได้เข้าใจในหลักคำสอนของ พุทธศาสนา สร้างความศรัทธาที่ยั่งยืนในพุทธศาสนาด้วยวิธีการใหม่ๆ โดยเริ่มจากตนเองเป็นผู้ตัดสินใจร่วมเป็นสมาชิกเพื่อเข้าร่วมทำกิจกรรมของแพลตฟอร์ม สร้างตัวละครที่แสดงถึงตัวตนของตนเองขึ้นในโลกเสมือนจริงและใช้เป็นสื่อกลางสำหรับการมีส่วนร่วม

ร่วมกับผู้อื่น ได้เข้ามาสักการะ ส่งเสริมการเรียนรู้ และทำความเข้าใจ ผ่านการร่วมทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ได้เหรียญนำมาสะสม และ แลกรางวัลต่างๆ โดยเข้าร่วมการเรียนรู้หลักอริยสัจ 4 การทำสมาธิเพื่อขัดเกลาจิตใจของตนเอง การเดินเวียนเทียน การทำบุญ การทำทาน ทำให้เข้าใจหลักคำสอนของพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้นในรูปแบบใหม่ และตนเองมีความสุขที่แท้จริงที่เข้าใจและได้ปฏิบัติตามหลักคำสอนของพุทธศาสนา ส่งผลให้พุทธศาสนาเป็นที่สนใจในกลุ่มพุทธศาสนิกชนทั่วไปที่ชอบใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนในวิถีชีวิต และพุทธศาสนิกชนทั่วไปได้ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ได้เรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 การทำบุญ การทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา ในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบันและอนาคต รวมทั้งยังทำให้ความเชื่อและความรู้ในหลักคำสอนอริยสัจ 4 ของพุทธศาสนายังคงอยู่ได้ตลอดไปจนถึงอนาคตด้วยเทคโนโลยีและไฟล์ดิจิทัล

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

ด้านพื้นที่ : การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนด สร้างพื้นที่โลกเสมือนจริงเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนาสร้างความศรัทธาที่ยั่งยืน

ด้านประชากร : ประชากรกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ จากกลุ่มเป้าหมาย คือ

กลุ่ม 1 : พระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9)ด้านหลักคำสอนในพุทธศาสนา 1 ท่าน

กลุ่ม 2 : พุทธศาสนิกชนทั่วไป จำนวน 60 คน

ด้านเนื้อหา : ศึกษาและค้นคว้า หลักคำสอนอริยสัจ 4 ทั้งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ ผู้วิจัยสรุปหลักคำสอนอริยสัจ 4 เป็นองค์ความรู้ เพื่อต่อยอดสู่การออกแบบและสร้างเรื่องราวของแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา

1.5 ขั้นตอนการศึกษา

1. ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหลักคำสอนอริยสัจ 4 ทั้งในด้านปฐมภูมิ และทุติยภูมิ
2. วิเคราะห์ข้อมูลสรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 เป็นแผนภาพให้เข้าใจง่ายขึ้น

3. สรุปลักษณะการเรียนรู้หลักคำสอนด้วยทฤษฎี GAMIFICATION สร้าง STORY และออกแบบ Character Design จากองค์ความรู้ที่สรุปได้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในแพลตฟอร์มดิจิทัล
4. ออกแบบและสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลพื้นที่ในโลกเสมือนจริง
5. ดำเนินการวิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม
6. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ
7. สรุปเล่มวิทยานิพนธ์ นำเสนอโครงการ

1.6 ระยะเวลาการดำเนินการ

เวลาที่ใช้ในการวิจัย : มกราคม 2567 ถึง มิถุนายน 2567

การปฏิบัติงาน	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
	67	67	67	67	67	67
ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล	/					
วิเคราะห์ข้อมูลสรุปวิธีการเรียนรู้หลักคำสอน		/				
รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 1		/				
สรุปวิธีการเรียนรู้หลักคำสอนด้วยทฤษฎี Gamification			/			
รายงานความคืบหน้า ครั้งที่ 2			/			
ออกแบบและสร้างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล			/	/	/	
ดำเนินการวิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม					/	/
สรุปผลการวิจัย					/	/
สรุปเล่มวิทยานิพนธ์					/	/
นำเสนอโครงการ					/	/

1.7 แหล่งข้อมูล อุปกรณ์ที่ใช้ งบประมาณที่ใช้

ประเภทของงานวิจัย : เชิงผสมผสาน

1.7.1 ข้อมูลปฐมภูมิ เก็บข้อมูลภาคสนาม โดยการลงพื้นที่เก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการศึกษาค้นคว้า นำองค์ความรู้หลักคำสอนที่ศึกษาค้นคว้าเข้าปรึกษาและรับคำแนะนำจากพระอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในหลักคำสอนของพุทธศาสนา รูปแบบการทำบุญทำทาน การทำสมาธิด้วยวิธีการใหม่ในแพลตฟอร์มดิจิทัลรูปแบบโลกเสมือนจริง

1.7.2. ข้อมูลทุติยภูมิ ศึกษา ค้นคว้าข้อมูล เอกสารที่เกี่ยวข้องโดยรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ สื่อสารสนเทศ ตลอดจนเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.6.2.1 ข้อมูลหลักคำสอนของพุทธศาสนา

1.6.2.2 ทฤษฎี GAMIFICATION

1.6.2.3 การออกแบบตัวละคร และ เรื่องราว เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และความน่าสนใจของแพลตฟอร์มดิจิทัล

1.6.2.4 การสร้างแพลตฟอร์มในโลกดิจิทัล

1.7.3. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์และทำการทดลองสร้างสื่อแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

1. เครื่องบันทึกเสียงในการสัมภาษณ์
2. สมุดบันทึก และ อุปกรณ์เครื่องเขียน
3. กล้องถ่ายรูป
4. แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม
5. คอมพิวเตอร์และipad

งบประมาณ (Budget) 200,000 บาท

งบประมาณ	จำนวนเงิน
ค่าจ้างทำ 3D & MOTION	100,000
ค่าจ้าง GRAPHIC DESIGN	60,000
ค่าอุปกรณ์	30,000
ค่าเดินทาง	7,000
ค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิ	3,000
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น	200,000

1.8 วิธีการนำเสนอผลงาน

- 1.8.1 นำเสนอผลงาน เป็นแผนภาพ สรุปลองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ของพุทธศาสนา
- 1.8.2 ผลงานออกแบบตัวละคร และ เรื่องราวของแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา
- 1.8.3 ผลงานออกแบบต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล ตัวอย่างการใช้งานพื้นที่ในแพลตฟอร์ม การทำกิจกรรมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 การทำสมาธิ การทำบุญทำทาน และการทำกิจกรรมต่างๆ
- 1.8.4 รูปเล่มวิทยานิพนธ์

1.9 นิยามศัพท์เฉพาะ

อริยสัจ 4 (The 4 Noble Truths)

หลักคำสอนอริยสัจ 4 หมายถึง ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ เป็นการดับทุกข์ สร้างความสุขที่แท้จริง มีความเชื่อมโยงของหลักคำสอนที่เป็นเหตุและผลของหลักคำสอนที่เป็นคู่กัน 2 คู่ คือ คู่แรก “สมุทัย” เป็นเหตุโดยมี “ทุกข์” เป็นผล และ คู่สองมี “มรรค” เป็นเหตุ โดยมี “นิโรธ” เป็นผล จึงกล่าวได้ว่า ทุกข์ คือ ความทุกข์ที่ต้องพบเจอ , สมุทัย คือ เหตุให้เกิดทุกข์ ที่มาจากตัณหา , นิโรธ คือ ความดับทุกข์ ดับกิเลส โดยไม่เหลือตัณหาใดๆ และ มรรค คือ แนวทางการปฏิบัติไปสู่

นิโรธ ความดับทุกข์แท้จริง :ซึ่งตรงกับ องค์ความรู้ อริยสัจ 4 ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ คือ ดับทุกข์ สร้างสุขที่แท้จริง

ทุกข์อริยสัจ คือ ชั้น ๕ ที่คนเข้าไปยึดถือ เป็นทุกข์ สมุทัยอริยสัจ คือ เหตุเกิดแห่งทุกข์

นิโรธอริยสัจ คือ ความดับทุกข์ ...มรรคอริยสัจ คือ ทางไปสู่ความดับทุกข์ ได้แก่ อริยมรรคอันประกอบด้วยองค์ ๘ ประการ”

(หนังสือ พระพุทธศาสนาจากพระโอษฐ์,รองศาสตราจารย์แสง จันทร์งาม ,ธรรมะที่เดียว ,วันที่ 3 กันยายน 2566)

เกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION)

เกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วย ในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล,21 ธันวาคม 2561)

แพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital Platform)

“Digital Platform” คือ แพลตฟอร์มคือโครงสร้างพื้นฐานในระบบดิจิทัล สามารถอำนวยความสะดวกให้กับการตอบโต้กันจากหลาย ๆ ฝ่าย ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ที่ผู้ใช้งานสามารถเกิดปฏิสัมพันธ์กันได้ วัตถุประสงค์ของแพลตฟอร์มก็จะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับลักษณะที่ถูกสร้างขึ้นมา ยกตัวอย่างเช่น แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียที่เราคุ้นเคยอย่าง Facebook, Instagram, Twitter เป็นต้น และ แพลตฟอร์มช้อปปิ้งออนไลน์อย่าง Shoppe, Lazada และยังมีแพลตฟอร์มอีกนับพันชนิดที่คุณสามารถพบได้ในชีวิตประจำวันในทุกวันนี้ ดังนั้นความหมายของ Digital Platform คือ เป็นสื่อกลางที่ทำให้คนจำนวนมากได้แลกเปลี่ยนสิ่งต่าง ๆ ได้ภายในแพลตฟอร์ม (Quick ERP,17 เมษายน 2566) ในโครงการวิจัยนี้เป็นการสร้างพื้นที่ใหม่ในโลกเสมือนจริง คือ จักรวาลนฤมิต (Metaverse) การสร้างสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน จนกลายเป็น "ชุมชนโลกเสมือนจริง"ที่สามารถผสานวัตถุรอบตัวและสภาพแวดล้อมให้เชื่อมต่อกันเป็นหนึ่งเดียวโดยอาศัย เทคโนโลยี AR และ VR เข้ามาช่วยเชื่อมโยงอย่างไร้รอยต่อให้กลายเป็นพื้นที่โลกเดียวกัน (อชิรญา ชนะสงคราม,18 สิงหาคม 2563)

1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้อริยสัจ 4 ที่เข้าใจง่าย ทำให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปสามารถเข้าถึงและเข้าใจหลักคำสอนของพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้น

2. ส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 และการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา โดยใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัย และนำทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน สร้างรูปแบบการทำกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ทำให้เกิดความเข้าใจ ในคำสอน อริยสัจ 4 ของพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัล

3. ได้แนวทางพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบ เพื่อส่งเสริมให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปได้เรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญ การทำทาน ตามหลักพุทธศาสนาในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิต คนในยุคปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้คำสอนอริยสัจ 4 และกิจกรรมของพุทธศาสนิกชนสามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ในอนาคต ด้วยไฟล์ดิจิทัล



บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลในด้านต่างๆ ที่สามารถเป็นแนวทางในการศึกษาพัฒนาด้านความรู้ ความเข้าใจในหลักคำสอนอริยสัจ 4 ของพุทธศาสนา เพื่อสรุปองค์ความรู้เป็นแผนภาพที่เข้าใจง่ายขึ้น สร้างการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมด้วยทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน ผ่านเรื่องราวและการออกแบบตัวละคร ที่มาจากองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ที่สรุปได้ และออกแบบพื้นที่แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง เพื่อสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่และทันสมัยให้พุทธศาสนิกชนทั่วไป ได้มาร่วมทำกิจกรรมเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 การทำบุญ การทำทานการทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเชิงปฏิบัติที่ดีงามและถูกต้อง ตามหลักพุทธศาสนา และเพื่อให้ผู้คนที่เรียนรู้และเข้าใจคำสอนของพุทธศาสนาได้อยู่ตลอดไปจนถึงอนาคต โดยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

ส่วนที่ 1 หลักคำสอนอริยสัจ 4 ของพุทธศาสนา

ส่วนที่ 2 สร้างการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมด้วย ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION)

ส่วนที่ 3 การสร้างเรื่องราวและการออกแบบตัวละคร จากองค์ความรู้ อริยสัจ 4

ส่วนที่ 4 การออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา

ส่วนที่ 1 หลักคำสอนอริยสัจ 4 ทางพุทธศาสนา

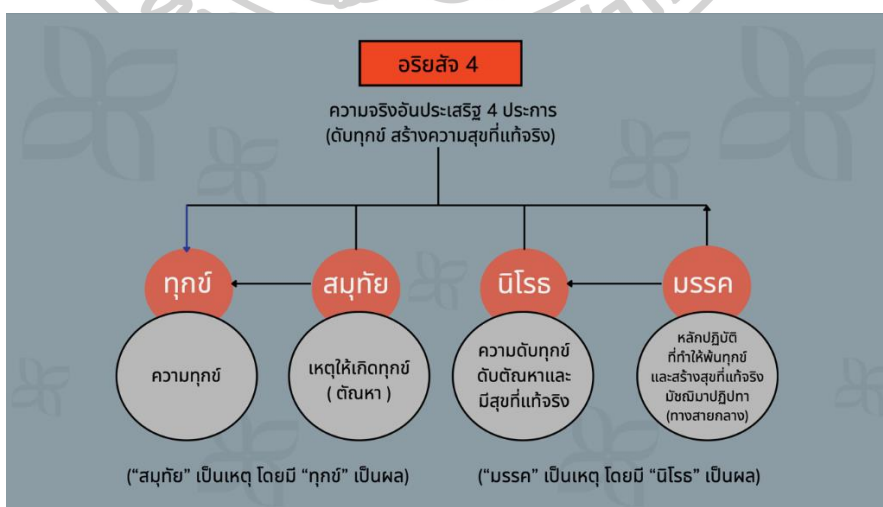
2.1 ความสำคัญของหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา

การเรียนรู้เกี่ยวกับพุทธศาสนาจะช่วยให้เราเข้าใจว่าสิ่งทั้งหมดในโลกนี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง หลักคำสอนและการปฏิบัติจะช่วยให้เราเข้าใจสิ่งที่เป็นจริง ทุกข์มาจากการยึดติดสิ่งทั้งปวงมาจากตัณหาของตนเอง ที่ยึดติดยึดมั่นในสิ่งที่ทำให้ตนเองก่อเกิดความทุกข์ มีวิธีปฏิบัติตามหลักคำสอนด้วย ศีล สมาธิ และปัญญา เป็นเครื่องมือสำคัญในการต่อต้านการยึดมั่นนั้น การยึดมั่นนั้นพบในขั้นทั้งห้า คือ รูป เวทนา สัญญา สังขาร และวิญญาณ เมื่อรู้จัก ขั้นทั้งห้าตามที่เป็นจริง ก็จะสามารถเข้าใจสิ่งทั้งปวงได้ ลดความอยาก คลายออกและไม่ยึดติด จึงเกิดการมีชีวิตอยู่อย่าง "เป็นอยู่ชอบ" และกระทำที่ถูกต้องเป็นประจำช่วยเกิดสมาธิ เสริมความเห็นแจ้ง และการวิปัสสนาธุระเริ่มตั้งแต่มีความประพฤติ บริสุทธ์ มีใจบริสุทธ์ มีความเห็นบริสุทธ์ เรื่อยขึ้นไปจนถึงมีปัญญา คือความเห็นแจ้ง บริสุทธ์ในที่สุดก็จะตัดกิเลสที่ ผูกมัดคนให้ติดอยู่กับวิสัยโลกออกเสียได้ เรียกว่า การบรรลุมรรคผล (ท่านพุทธทาสภิกขุ : คู่มือมนุษย์,2551)

2.2 หลักคำสอน อริยสัจ 4

ในพุทธศาสนา มีองค์ความรู้ที่สรุปไว้ หลายท่าน คือ

2.2.1 อริยสัจ 4 คือ ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ ได้แก่ ทุกข์, สมุทัย, นิโรธ, และมรรค แผนภาพแสดงความสัมพันธ์แห่งอริยสัจ ๔ โดยจับคู่เป็น ๒ คู่สมุทัยอริยสัจเป็นเหตุ โดยมี ทุกข์อริยสัจเป็นผลคู่หนึ่งมรรคอริยสัจ เป็นเหตุ โดยมี นิโรธอริยสัจ เป็นผล คู่หนึ่ง (ธรรมะพีเดีย ,วันที่ 3 กันยายน 2566)



ภาพที่ 1 : (แผนภาพหลักธรรมคำสอน “อริยสัจ 4”, จากการใช้เครื่องมือค้นหาทางเว็บไซต์ ธรรมะพีเดีย ,วันที่ 3 กันยายน 2566)

2.2.2 อริยสัจ 4 คือ ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ

1. ทุกข์ คือ ความจริงที่ว่าด้วยความทุกข์ ความไม่สบายกาย ไม่สบายใจที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ทุกคน ทุกเพศทุกวัยต่างก็มีความทุกข์ด้วยกันทั้งนั้น และทุกสามารถเกิดขึ้นได้ทุกขณะที่ชีวิตดำเนินต่อไปทุกวัน

2. สมุทัย คือ ความจริงที่ว่าด้วยเหตุให้เกิดทุกข์ เพราะความทุกข์หรือปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นมีสาเหตุเกิดจากอะไรบางอย่าง ไม่ได้เกิดขึ้นลอยๆ

3. นิโรธ คือ ความจริงที่ว่าด้วยความดับทุกข์ ความดับทุกข์หรือดับปัญหาต่างๆ พุทธศาสนามีหลัก คำสอนเกี่ยวกับเรื่องความสุขมากมาย จุดหมายสูงสุด คือ นิพพาน

4. มรรค คือ ความจริงที่ว่าด้วยทางแห่งความดับทุกข์ข้อปฏิบัติที่ทำให้พ้นจากความทุกข์ (kroobannok,19 กันยายน 2551)

2.2.3 อริยสัจ 4 คือ ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ หรือ ความจริง 4 ประการอันทำให้บุคคล ผู้เห็นเป็นผู้ประเสริฐ อริยสัจ 4 คือความจริงที่มีอยู่เกิดขึ้นและดำรงอยู่บนโลกใบนี้ ได้แก่

1. ทุกข์ คือ ความไม่สบายกายและใจ
2. สมุทัย คือ สาเหตุของการเกิดทุกข์
3. นิโรธ คือ ความดับทุกข์ พ้นจากทุกข์ทั้งปวง
4. มรรค คือ ข้อปฏิบัติต่างๆ ที่นำไปสู่ความดับทุกข์

ทุกข์ สามารถมาจากชั้น 5 คือ

1. รูป ได้แก่ การผสมกันของธาตุที่มีในร่างกายมนุษย์ คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ เช่น ผม หนึ่ง กระดุก โลหิต

2. เวทนา ได้แก่ รูปแบบการประมวลความรู้สึกของมนุษย์ ว่าชอบ ไม่ชอบ หรือ เฉยๆ

3. สัญญา ได้แก่ ความจำได้ในสิ่งนั้นๆ มาจากสิ่งที่ได้รับ และความรู้สึกที่เกิดขึ้น

4. สังขาร ได้แก่ รูปแบบการคิดปรุงแต่ง การแยกแยะ สิ่งที่ได้รับ ความรู้สึกและการจดจำในสิ่งที่เกิดขึ้น

5. วิญญาณ ได้แก่ รูปแบบการรู้สิ่งนั้นๆ โดยทางตา หู จมูก ลิ้น กาย และ ใจ

สมุทัย ตามหลัก ปฏิจจสมุปบาท (เป็นสายเกิด) ที่มีความสัมพันธ์และส่งผลต่อเนื่องกันคือ

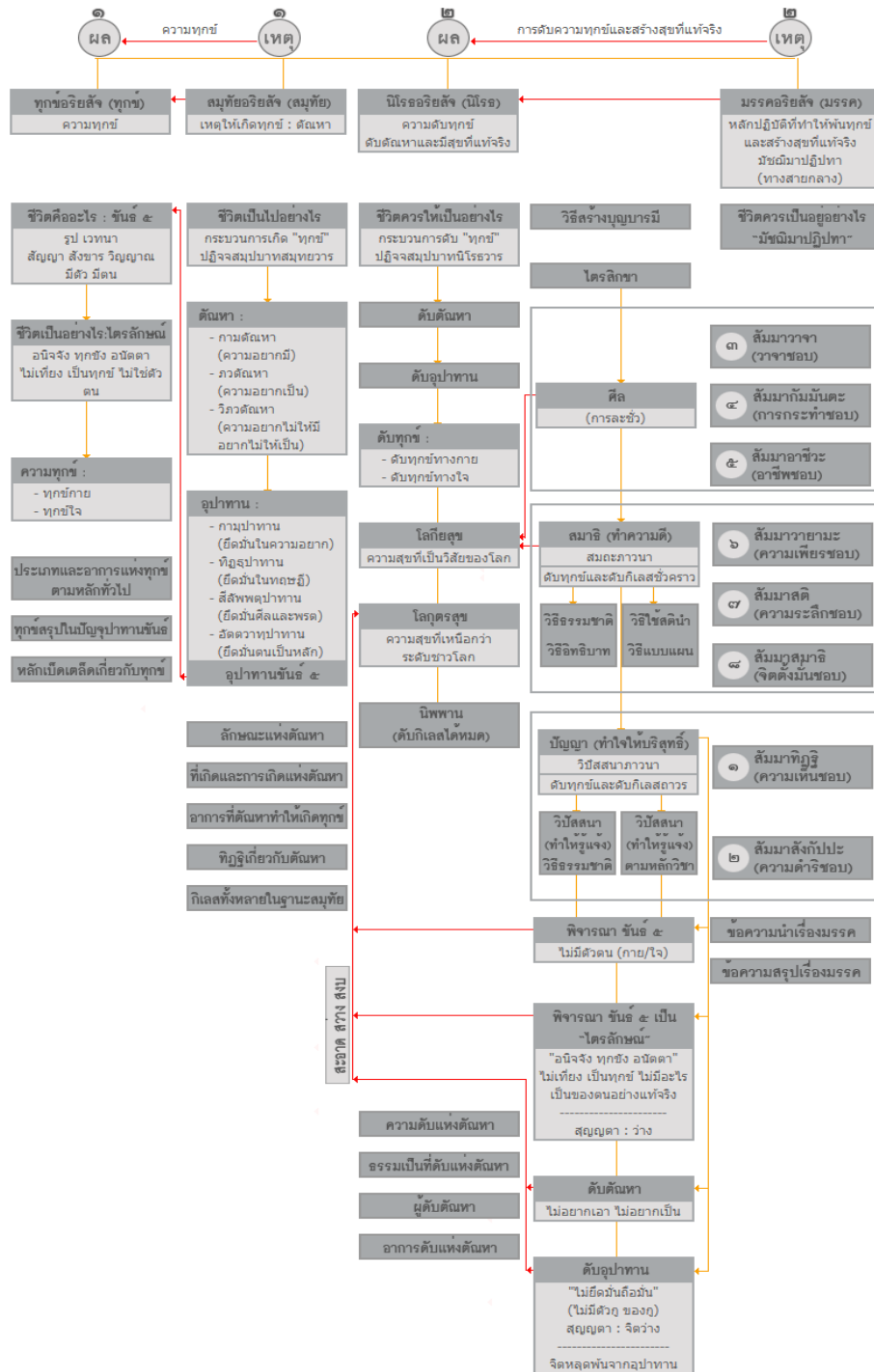
อะวิชชา ปัจจะยา สังขาร - มีอวิชชา เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น สังขารทั้งหลาย

สังขาระ ปัจจะยา วิญญาณัง - มีสังขาร เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น วิญญาณ

วิญญาณะ ปัจจะยา นามะรูปัง - มีวิญญาณ เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น นามรูป

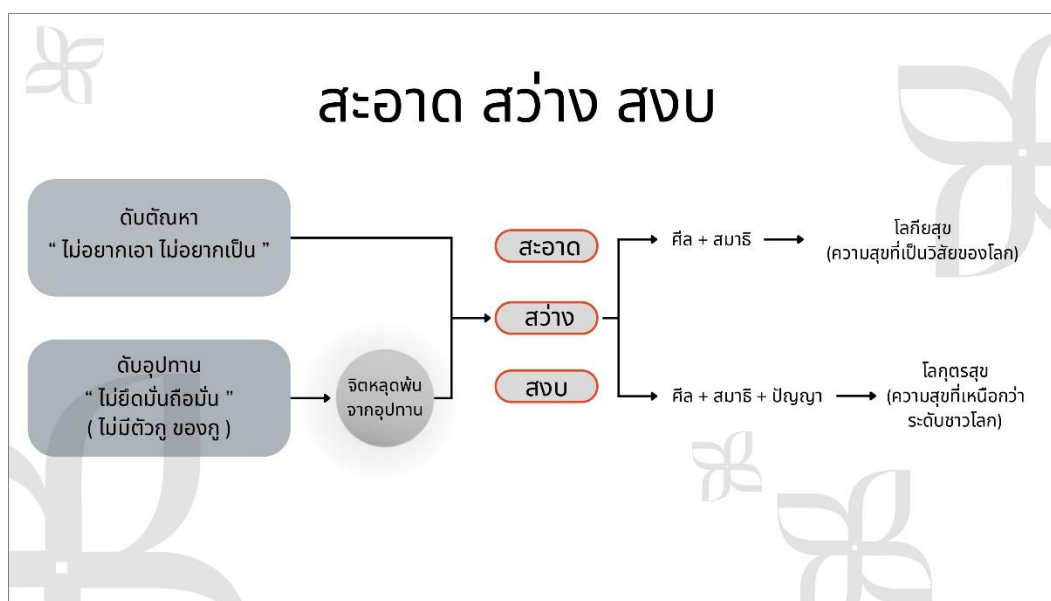
นามะรูปะ ปัจจะยา สะหายะตะนัง - มีนามรูป เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น สหายตะนะ
 สะหายะตะนะ ปัจจะยา ผัสโส - มีสหายตะนะ เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น ผัสสะ
 ผัสสะ ปัจจะยา เวทนา - มีผัสสะ เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น เวทนา
 เวทนา ปัจจะยา ตัณหา - มีเวทนา เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น ตัณหา
 ตัณหา ปัจจะยา อุปาทานัง - มีตัณหา เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น อุปาทาน
 อุปาทานะ ปัจจะยา ภาวะ - มีอุปาทาน เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น ภาวะ
 ภาวะ ปัจจะยา ชาติ - มีภาวะ เป็นปัจจัย จึงเกิดเป็น ชาติ
 ชาติ ปัจจะยา ธรรมะระณัง โสกะปะริเทวะทุกขะโทมะนัสสุปายาสา สัมภะวันติ - มีชาติ
 เป็นปัจจัย ฆรา มรณะ โสกะ ปรีเทวะทุกขโทมนัส อุปายะสัทธิงหลาย จึงเกิดขึ้นครบทั้งหมด
 เหวะเมตัสสะ เหวะลัสสะ ทุกข์ขันธัสสะสมุเพโย โหติ - ความเกิดขึ้นพร้อมแห่งกองความ
 ทุกข์ทั้งหมดนี้ ย่อมเกิดอาการทั้งหลายเหล่านั้นเอง
 นิโรธ ตามหลักปฏิจจนุปบาท (สายดับ) ที่มีความสัมพันธ์และส่งผลต่อเนื่องกันคือ
 อะวิชชาเยเตวะ อะเสสะวิราคะนิโรธา สังขาระนิโรโธ - มีความคลายดับไปโดยไม่เหลือ
 แห่งอวิชชา นั้น จึงเกิดเป็น ความดับแห่งสังขาร
 สังขาระนิโรธา วิญญาณะนิโรโธ - มีความดับแห่งสังขาร จึงเกิดเป็น ความดับแห่งวิญญาณ
 วิญญาณะนิโรธา นามะรูปะนิโรโธ - มีความดับแห่งวิญญาณ จึงเกิดเป็น ความดับแห่งนามรูป
 นามะรูปะนิโรธา สะหายะตะนะนิโรโธ - มีความดับแห่งนามรูป จึงเกิดเป็น
 ความดับแห่งสหายตะนะ
 สะหายะตะนะนิโรธา ผัสสะนิโรโธ - มีความดับแห่งสหายตะนะ จึงเกิดเป็น
 ความดับแห่งผัสสะ
 ผัสสะนิโรธา เวทะนานิโรโธ - มีความดับแห่งผัสสะ จึงเกิดเป็น ความดับแห่งเวทนา
 เวทะนานิโรธา ตัณหานิโรโธ - มีความดับแห่งเวทนา จึงเกิดเป็น มีความดับแห่งตัณหา
 ตัณหานิโรธา อุปาทานะนิโรโธ - มีความดับแห่งตัณหา จึงเกิดเป็น ความดับแห่งอุปาทาน
 อุปาทานะนิโรธา ภาวะนิโรโธ - มีความดับแห่งอุปาทาน จึงเกิดเป็น มีความดับแห่งภาวะ
 ภาวะนิโรธา ชาตินิโรโธ - มีความดับแห่งภาวะ จึงเกิดเป็น ความดับแห่งชาติ
 ชาตินิโรธา ธรรมะระณัง โสกะปะริเทวะทุกขะโทมะนัสสุปายาสา นิรุชฌันติ -
 มีความดับแห่งชาตินั้น ฆรา มรณะ โสกะปรีเทวะทุกขะโทมนัสสุปายาสะทั้งหลาย จึงดับสิ้น
 เหวะเม ตัสสะ เหวะลัสสะ ทุกข์ขันธัสสะ นิโรโธ โหติติ - ความดับลงแห่งกองทุกข์ทั้งสิ้นนี้
 หากจะเปรียบกับโรค ทุกข์จึงเปรียบเหมือนสภาพที่ป่วยเป็นโรคนั้น สมุทัยจึง
 เปรียบเหมือนตัวเชื้อโรค นิโรธ จึงเปรียบเหมือนสภาพที่หายขาดจากโรคนั้นและแข็งแรงแล้ว และ

มรรค จึงเปรียบเหมือนยารักษาโรค ที่ทำให้หายป่วยจากโรคนั้นๆ (หนังสือ PD 008 พุทธธรรม 2 กัลยาณมิตรเพื่อนแท้สำหรับคุณ , 29 กรกฎาคม 2560)



ภาพที่ 2 : (แผนภาพหลักธรรมคำสอน "อริยสัจ 4", จากการใช้เครื่องมือค้นหาทางเว็บไซต์ ธรรมะพีเดีย ,วันที่ 3 กันยายน 2566)

หลักคำสอน สะอาด สว่าง สงบ เป็นการช่วยให้เข้าถึงความสุขที่แท้จริงของชีวิต ทำให้ชีวิตมีความเป็นอิสระอยู่เหนือปัญหาและความทุกข์ทั้งปวง การทำให้ จิตว่างของตนเองว่าง จิตใจสงบ สะอาดสดใส จึงเกิดการเป็นสุขอยู่ในตนเอง โดยอัตโนมัติและมีอานุภาพที่ทำหน้าที่การงานอะไร ส่งให้มีผลดีถึงที่สุดเกิดขึ้น (พุทธทาสภิกขุ , 2016)



ภาพที่ 3 : (แผนภาพหลักธรรมคำสอน สะอาด สว่าง สงบ ท่านพุทธทาสภิกขุ , นาย คณพศกต ธนกุลตภาพ , 2566)

มรรค แปลว่า ทาง หมายถึงทางในการปฏิบัติ หรือหนทางในการดำเนินชีวิต ที่มีทั้งหมด 8 ประการ เรียกว่า มรรค 8 หรือ มรรคมืองค์ 8 คือ หนทางในการปฏิบัติเพื่อการดับทุกข์ 8 ประการ หลักคำสอนมรรค 8 มีชื่อเรียกต่าง ๆ อีกหลายอย่าง ดังต่อไปนี้

ทุกขนิโรธคามินี ปฏิปทา แปลว่า ปฏิปทาอันยังผู้ปฏิบัติให้ถึงซึ่งความพ้นทุกข์ หมายความว่า เป็นทาง สายเดียวที่จะทำให้ผู้ปฏิบัติบรรลุนิพพาน หรือถึงนิโรธ อันเป็นความดับทุกข์อย่างสนิท

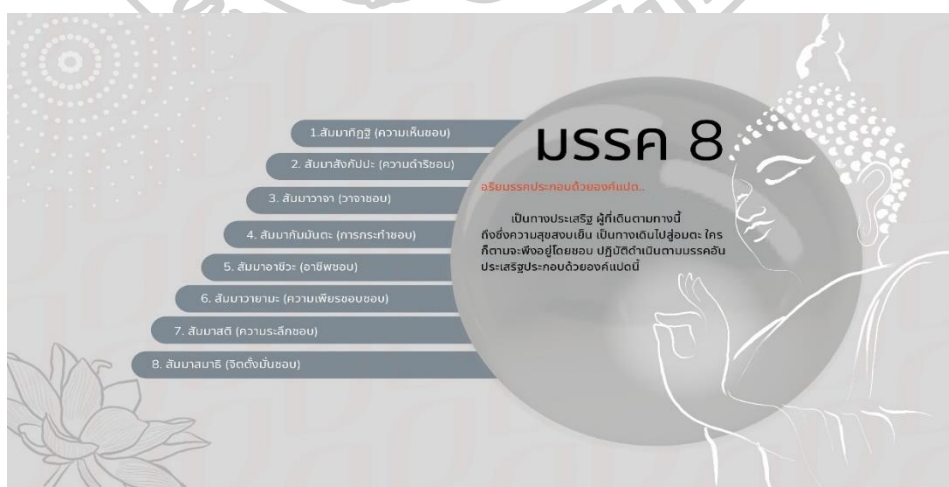
มัชฌิมา ปฏิปทา แปลว่า ทางสายกลาง หมายความว่า ทางปฏิบัติของบรรดาเจ้าลัทธิอื่น ๆ เมื่อว่าโดยย่อ แล้วมีอยู่ 2 แบบ คือ แบบกามสุขัลลิกานุโยค (การประกอบตนให้มัวเมาอยู่ในกาม) กับ แบบอัตตกลิมถานุโยค (การทรมานตนให้ได้รับความลำบากเกินไป) พวกแรกหย่อนยานเกินไป พวกหลังตึงเกินไป

ส่วนมรรค 8 นี้ เป็นข้อปฏิบัติที่พอเหมาะ ไม่ตึงเกินไป ไม่หย่อนเกินไป จึงเรียกว่า ทางสายกลาง อัญญัติมรรค แปลว่า มรรคมืองค์แปด หมายความว่า เป็นข้อที่ต้องปฏิบัติควบกัน 8 ข้อ อริยมรรค แปลว่า ทางอันประเสริฐ ทางของพระอริยะ ทางไปสู่ความเป็นอริยชน คือข้อปฏิบัติทั้ง 8 นี้ ผู้ใดได้อย่างสมบูรณ์ จิตใจของผู้นั้นจะหมดกิเลสเครื่องเศร้าหมอง เปลี่ยนสภาพจากปุถุชน (คนกิเลสหนา) เป็นอริยชน (คนประเสริฐ) เช่นดังพระสัมมาสัมพุทธเจ้า และพระอรหันต์ทั้งหลาย

สรุปมรรคทั้งแปดนี้เป็นแม่บทแห่งการปฏิบัติของพุทธศาสนิกชน ทุกเพศ ทุกวัย ทุกระดับบรรดาธรรม ปฏิบัติทั้งสิ้นในพระศาสนา ล้วนแต่เป็นส่วนขยายของมรรคแปดนี้ หรือกล่าวได้ว่าคำสั่งสอนของศาสนาทุกข้อรวม ลงในมรรคแปดนี้ทั้งสิ้น

ข้อปฏิบัติที่เป็น ทางสายกลาง คือข้อปฏิบัติอันเป็นหนทางอันประเสริฐ ประกอบด้วย 8 ประการ

- 1) สัมมาทิฐิ : ความเห็นที่มีความถูกต้อง
- 2) สัมมาสังกัปปะ : ความดำริที่มีความถูกต้อง
- 3) สัมมาวาจา : การพูดจาที่มีความถูกต้อง
- 4) สัมมากัมมันตะ : การทำกรงงานที่มีความถูกต้อง
- 5) สัมมาอาชีวะ : การดำรงชีพที่มีความถูกต้อง
- 6) สัมมาวายามะ : ความพากเพียรที่มีความถูกต้อง
- 7) สัมมาสติ : ความรำลึกที่มีความถูกต้อง
- 8) สัมมาสมาธิ : ความตั้งใจมั่นคงที่มีความถูกต้อง (อริยสัจจากพระโอษฐ์ : พุทธทาสภิกขุ)



ภาพที่ 4 : (แผนภาพหลักธรรมคำสอน “มรรค 8”, นาย คณพศกต ธนภฤตภาพ ,2566)

องค์มรรคข้อที่ 1 สัมมาทิฐิ

ทิฐิ แปลว่า ความเห็น ซึ่งความเห็นที่ว่่านั้นหมายถึงความเห็นของใจเรา คือคนเราทุกคนที่มีอวัยวะที่สมบูรณ์ สามารถเห็นอะไรก็ได้ 2 ทาง คือ เห็นทางตา เรียกว่าพบเห็น กับ เห็นทางใจ เรียกว่าคิดเห็น ความเห็นที่เรียกว่า ทิฐิ ได้แก่ความเห็นทางใจเท่านั้น คือใจคิดไปเห็นไป เห็นด้วยอำนาจความคิด ก็เรียกว่า คิดเห็น ทางศาสนาเรียกว่า ทิฐิ ในการดำเนินตามมรรคข้อต้น อันเป็นก้าวแรกพระบรมศาสดาของเราจึงทรงสอนให้ปรับปรุงความคิดเห็น ให้ถูกต้องก่อน คือให้เป็นคน มีสัมมาทิฐิ อย่าเป็นคนมีมิจฉาทิฐิ สรุปว่าความเข้าใจถูกในเรื่องที่ทำให้กิเลส ให้หมดไปได้ จึงเรียกว่า สัมมาทิฐิ การปฏิบัติเกี่ยวกับทิฐิของตนนั้น เมื่อสรุปตามหลักคำสอนของพุทธศาสนา มีความโดยย่อ ดังนี้

ถ้าตนเป็นผู้มีสัมมาทิฐิอยู่แล้ว ก็พึงประดับประดองสัมมาทิฐินั้นไว้ และเพิ่มพูนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ถ้าตนมีทิฐิวิปลาส คือเห็นคลาดเคลื่อนไป ก็พึงทำทิฐิของตนให้ตรง ที่เรียกว่า ทิฐุชุกกรรม โดยวิธีสามอย่าง คือ ธรรมานุสสณะ คตินิกทบทวนข้อธรรมคำสอน (เช่นนึกไปตามคำสวดมนต์) ธรรมสวนะ ฟังธรรม (เช่นฟังเทศน์ ฟังบรรยายธรรม) และธรรมสักกัจจาสนทนาธรรม กิจกรรมทั้งสามนี้เป็นทิฐุชุกกรรม คือ วิธีตัดทิฐิให้ตรงตาม ทำนองคลองธรรม

องค์มรรคข้อที่ 2 สัมมาสังกัปปะ

สังกัปปะ แปลว่า ความดำริ ความคิดริเริ่ม อันได้แก่ความคิดที่จะทำสิ่งต่างๆ ให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น โดยไม่ปล่อยตัวให้จมอยู่ในจุดเดิม ตามสำนวนทางศาสนาเรียกว่า "เป็นคนมีความดำริอันจมเสียแล้ว" คือคนที่มักปล่อยตัวเองตามยถากรรม ทำงานไม่เจริญก้าวหน้า จึงเรียกว่า คนลึนคิด คนที่มีความคิด ริเริ่มนั้น ในวงการบริหารเรียกว่า คนมีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นที่ต้องการของการทำงาน

สังกัปปะ คือ ความคิดริเริ่มของคนเรามีทั้งดีและเสีย ความคิดริเริ่มในทางดีเรียกว่าสัมมาสังกัปปะ ความคิดริเริ่มในทางเสีย เรียกว่ามิจฉาสังกัปปะดังเป็นที่ทราบอยู่แล้วว่า คนเราถ้าปักใจคิดจะทำสิ่งใดแล้ว ก็จะต้องทำสิ่งนั้น เมื่อทำไปแล้วก็ต้องรับผลแห่งการกระทำของตน เพราะฉะนั้นพระบรมศาสดาจึงทรงสอนให้ ปรับปรุงสังกัปปะของตนให้ดี ให้เป็นคนมีสัมมาสังกัปปะลักษณะของสัมมาสังกัปปะ มีดังนี้

ความหมายเบื้องต้น คือ 1.ความคิดที่จะพรางตนออกจากกาม 2.ความคิดที่ไม่แฝงด้วยความอาฆาตพยาบาทผู้อื่น 3.ความคิดที่ไม่แฝงด้วยการเบียดเบียนสัตว์

ความหมายเบื้องต้น มีนัยเหมือนความหมายเบื้องต้น คือ หมายความว่า จะคิดทำการสิ่งใด ก็อย่าให้เป็นเรื่องหมกหมุ่นอยู่ในกาม เช่น หมกหมุ่นในการดื่มสุรายาเมา หมกหมุ่นในเพศตรงกันข้าม หมกหมุ่นในอบายมุข ตลอดจนความเมาลาภ เมายศ เมาสังคม และต้องเป็นความคิดที่ไม่แฝงด้วยความอาฆาตเคียดแค้นผู้อื่น ไม่แฝงด้วยเล่ห์กลมายาหาทางเบียดเบียนความสุขของใครๆ

องค์มรรคข้อที่ 3 สัมมาวาจา

วาจา หมายถึง การเจรจา คือการแสดงเจตนาของตนให้คนอื่นเข้าใจ โดยตรงได้แก่การพูดอย่างที่เราพูดกันด้วยปากอยู่ทั่วไป โดยอ้อมได้แก่การแสดงออกแทนคำพูดทุกวิธี เช่น การใช้ใบส่ายหน้า เมื่อปฏิเสธ พยักหน้าเมื่อรับ การบอกกล่าวด้วยอักษร เช่น การเขียนหนังสือ การทำเครื่องหมายด้วยภาพ หรือด้วย แสงด้วยสี การแสดงโดยปัญญา เช่น การครองผ้ากาสาจะอย่างนักบวช การแต่งเครื่องแบบอย่างทหาร การแต่ง เครื่องแบบ อย่างตำรวจการแสดงตัวเป็นข้าราชการ กิริยาเหล่านี้ ถ้าทำเพื่อให้ผู้อื่นเชื่อว่าตนเป็นเช่นนั้น ก็อนุโลมเป็นวาจา

การใช้วาจา เป็นจุดสำคัญอย่างยิ่งจุดหนึ่งในชีวิตของมนุษย์ เพราะมนุษย์จะรู้ความประสงค์ของกันและกันได้โดย ทางเดียว คือทางวาจา วาจาจึงเป็นสื่อระหว่างตัวเรากับคนอื่น สรุปลักษณะทุกอย่างมีวาจาเป็นหลักทั้งนั้น คนที่ไม่ ตระหนักในการใช้วาจา ย่อมมีทางเสื่อมเสียได้รอบด้าน อาจทำให้ตนเองเสื่อมจากผลประโยชน์ก็ได้ อาจทำให้ ครอบครัวสังคมตลอดจนประเทศชาติล่มจมก็ได้ ลงได้ วาจาเหลวแหลกเสียอย่างเดียวชีวิตทั้งชีวิตก็จะล้มเหลว ตามไปด้วย เพราะฉะนั้นพระบรมศาสดาของเราจึงทรงสอนให้ปรับปรุงวาจาของตน หลักการปรับปรุงตนในข้อนี้ คือทำตนให้เป็นคนมีสัมมาวาจา อย่าเป็นคนมีมิฉฉาวาจา ลักษณะของสัมมาวาจา ทั้งเบื้องสูงและเบื้องต่ำ มีความหมายอย่างเดียวกัน คือการเจรจานั้นจักต้องปราศจากวาจาชั่ว ที่เรียกว่า วาจทุจริต คือ

1. มุสาวาทา พูดเท็จ คือ เจตนาพูดให้ผู้ฟังเข้าใจผิดไปจากความจริง ซึ่งเกินความไป รวมถึงการทำเท็จ ให้คนอื่นหลงเชื่อ รวมทั้งสิ้น 7 วิธีด้วยกัน คือ ปด (โกหกจ้ง ๆ) ทนสาบาน (เช่นคุณครูถามนักเรียนว่าใคร ทำผิดให้ยืนขึ้น แต่ตนทำผิดแล้วไม่ยืนขึ้น) ทำเล่ห์กระเท่ห์ (เช่นทำอวดความศักดิ์สิทธิ์ของตนเกินความจริง) มารยา (เช่นเจ็บบ่อยทำเป็นเจ็บมาก) ทำเล (ทำทีให้คนอื่นตีความคลาดเคลื่อนเอาเอง) เสริมความ (เรื่องมีมูลพูดน้อย ให้เห็นเป็นเรื่องใหญ่) อำความ (เรื่องมากปิดบังไว้ให้เห็นเป็นเรื่องเล็กน้อย) เจตนารมณ์ของทางศาสนา ต้องการให้ทุกคนมีความสัตย์จริง กล้าเผชิญกับความจริง เยี่ยงสุภาพชน

2. ปิสุณวาจา การพูดส่อเสียด คือ นำความข้างนี้ไปบอกข้างโน้น นำความข้างโน้นมาบอกข้างนี้ ด้วยเจตนาจะให้เขาเกิดการแตกแยกกัน หรือทำให้เขารักตนเอง

3. ผรุสวาจา พูดคำหยาบ ทำให้คนฟังเกิดความระคายใจ และส่อว่าผู้พูดเองเป็นคนมีสกุลต่ำ ได้แก่ คำต่ำ (พูดกดให้ต่ำลง) ประชด (พูดยถจนล่อย) กระทบ (พูดเปรียบเทียบให้เจ็บใจเมื่อคิด) แดกดัน (พูดกระแทกกระทั้น) สบถ (แข่งชกหักกระดูก) คำหยาบโลน (พูดคำที่สังกรรมรังเกียจ) คำอาฆาต(พูดให้ผู้ฟังมีอันหาว่าดกัจะถูกทำร้าย) คำต่ำ (เช่นคำว่า กู มึง อีไอ้ ฯลฯ) เจตนารมณ์ของทางศาสนา ให้ศาสนิกชนเป็นสุภาพชน รู้จักสำรวมวาจาของตน ไม่ก่อความระคายใจแก่ผู้อื่นด้วยคำพูด

4. สัมผัสปลาทะ พุดเพื่อเจ้า คือ การพุดเหลวไหล พุดพล่อยๆ อยากรจะพุดก็พุดออกไป โดยหาสาระไม่ได้ ในหลักคำสอนของพุทธศาสนา สอนให้ศาสนิกชนมีความรับผิดชอบต่อถ้อยคำของตนเอง รวมความว่าสัมมาวาจา นั้น ท่านมีได้บังคับว่าต้องพุดเรื่องนั้นเรื่องนี้ คำนั้นคำนี้ หรือภาษานั้นภาษานี้ กำหนดแต่ให้เป็นวาจาบริสุทธิ์ขั้นพื้นฐาน คือไม่ใช้วจีทุจริตทั้งสี่อย่างดังกล่าวแล้ว ในทางตรงกันข้าม เมื่อเว้นจากวจีทุจริตแล้ว ก็ใช้จิสฺสุจริต วจีสฺสุจริต ได้แก่ วาจาสุภาสิต ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ประการ คือ พุดเรื่องจริง พุดเรื่องที่เป็นประโยชน์ พุดถูกกาลเทศะ พุดด้วยคำ สุภาพ พุดด้วยจิตเมตตา

องค์มรรคข้อที่ 4 สัมมากัมมันตะ

กัมมะ หรือ กรรม แปลว่า การงาน การทำงาน งานที่ทำ กัมมันตะ หมายถึง เป็นผู้มีงานทำ ขอให้ กำหนดความลงในตอนต้นนี้เสียก่อนว่า ชาวพุทธจะต้องเป็นคนทำงาน มีงานทำทุกคนไม่ใช่ปล่อยตัวให้เป็นคนว่างงาน หรือเป็นคนเกียจคร้าน งานการไม่ทำ งานที่ว้านี้ หมายถึงงานทั่วไป ซึ่งคนเราจำต้องทำตามควรแก่วัยและ สุขภาพ ตลอดจนหน้าที่ของแต่ละคน เช่น การเรียน การสอน การทำนา การทำสวน การค้า การเล่นกีฬา การบันเทิง การท่องเที่ยว การรับจ้าง ฯลฯ จนกระทั่งถึงการบำเพ็ญสมณธรรม การทำตนให้หลุดพ้นจากวัฏสงสาร คนเรานี้ธรรมชาติสร้างมาให้ทำงานได้หลายอย่าง อาจทำงานที่ดีก็ได้ทำงานที่ไม่ดีก็ได้ อย่างเช่นมือของเราจะใช้ พนมมือไหว้พระก็ได้ จะใช้กำเข้าชกต่อยใครก็ได้ จะใช้ถือจอบถือเสียมขุดดินก็ได้ จะใช้เพื่อไปทำบุญก็ได้จะใช้เพื่อ ไป ทำบาปก็ได้ เมื่อเป็นเช่นนี้ คนที่รู้ไม่เท่าทันตัวเองจึงหลงใช้ตัวเองทำงานผิด ๆ เป็นการปล้นตัวเองฝังตัวเอง คนเราที่ตายเพราะคนอื่นช้ำมีน้อยส่วนมากนั้นตายเพราะตัวเอง เช่น ช้ำตัวเอง คนที่ต้องรับโทษเพราะคนอื่นใส่ความก็มีน้อย คนที่หาความชั่วความผิดมาใส่ตัวเองแล้วต้องรับโทษนั้นมีมาก ในทำนองเดียวกัน คนที่ได้ดีมี ชื่อเสียง ไปสวรรค์ ไปนิพพาน เพราะพึ่งผลการทำงานของคนอื่นก็มีส่วนน้อย แต่ส่วนมากได้บรรลुकุณวิเศษ สมปรารถนาเพราะผลการทำงานของตนเอง ด้วยเหตุนี้แหละพระบรมศาสดาของเราจึงทรงแสดงจุดสำคัญใน การปฏิบัติ วั คือ การทำงานการปฏิบัติในเรื่องนี้ก็คือให้เป็นคนมีงานดี หรือมีสัมมากัมมันตะ อย่าเป็นคนมีมิจฉา กัมมันตะ ลักษณะของสัมมากัมมันตะ มีดังนี้

ความหมายเบื้องสูง ได้แก่การตั้งเจตนางดเว้นจากการฆ่าสัตว์ 1 เจตนางดเว้นจากการลักทรัพย์ 1 เจตนางดเว้นจากการเสพเมถุน 1 (โดยนัยนี้หมายความว่า ประพฤติพรหมจรรย์ ตั้งแต่รักษาอุโบสถศีลขึ้นไป)

ความหมายเบื้องต่ำ ได้แก่การทำงานโดยสุจริต ใช้ความรู้ความสามารถของตนโดยชอบ ไม่เบียดเบียนชีวิตร่างกายของผู้อื่น ไม่เบียดเบียนทรัพย์สินละเมิดกรรมสิทธิ์ของผู้อื่น และไม่ประพฤติดิตในทาง กามารมณ์ต่อใคร ๆ รวมความว่าสัมมากัมมันตะ หรือการงานชอบนั้น ท่านมีได้ระบุดว่าต้องเป็นงานอย่างนั้นอย่างนี้ แต่กำหนดพื้นฐานเบื้องต้นไว้ ว่าต้องเป็นงานที่ไม่แฝงด้วยทุจริต 3 อย่างเท่านั้น โดยงานที่เป็นทุจริต 3 อย่าง ได้แก่

1. ปาณาติปาต หมายถึงการฆ่าสัตว์นับตั้งแต่ฆ่าพ่อฆ่าแม่ ฆ่าผู้มีพระคุณ ฆ่าคนทั่วไปลงไปถึง ฆ่าสัตว์ที่มีคุณ และฆ่าสัตว์อื่น ๆ บาบที่เกิดจากการฆ่านั้นก็หนักเบาลดหลั่นลงไป เช่น ฆ่าพ่อฆ่าแม่ก็เป็นบาบถึงขั้น อนันตริยกรรม ห้ามสวรรค์ห้ามนิพพาน เจตนารมณ์ของศาสนาในเรื่องนี้ ต้องการให้ศาสนิกชนแก้ปัญหาชีวิต โดยสันติวิธี ไม่ใช่โดยวิธีฆ่าอีกฝ่ายหนึ่งเสีย เพราะการฆ่านั้น ผู้ฆ่าย่อมเกิดความทารุณโหดร้ายขึ้นในใจ ทำให้ใจ เศร้าหมอง และอาจต้องรับผลบาปกรรมเวรต่อไปอีก

2. อทินนาทาน หมายถึงการแสวงหารายได้โดยทางทุจริต อันเข้าลักษณะ "โจรกรรม" คือ ลัก (ขโมยเอาลับหลัง) ฉก (ชิงเอาข้างหน้า) ก้นโชก (ขูเอา) ปล้น (รวมหัวกันยื้อแย่งเอา) ตู๋ (เถียงเอา) ฉ้อ (โกงเอา) หลอก (ทำให้เขาหลงเชื่อแล้วให้ทรัพย์) ลวง (เบี่ยงบ่ายลวงตาเช่นใช้เครื่องชั่งโกง) ปลอม (ทำของปลอม) ตระบัด (ปฏิเสศ) เบียดบัง (ซุกซ่อนเอาบางส่วน) สับเปลี่ยน (แอบสับเปลี่ยนของ) ลักลอบ (หนีภาษี) ยักยอก (เบียดบังเอาของที่อยู่ในหน้าที่ของตน) เจตนารมณ์ของศาสนาในเรื่องนี้ ต้องการให้ทุกคนทำมาหาเลี้ยงชีพโดย สุจริต เพราะทรัพย์ที่ได้มาโดยสุจริตนั้นไม่ก่อให้เกิดบาปกรรมแก่ผู้บริโภคน และทำให้มั่งคั่งสมบูรณ์ขึ้นได้ดีกว่าทรัพย์ ที่ได้มาโดยทุจริต

3. กามเมสุมิจจาจาร หมายถึง การกระทำผิดในทางเพศ ลุอำนาจแก่ความกำหนัดที่ถือเป็นเรื่องร้ายแรงมาก ก็คือการทำชู้ รongลงมาก็ได้แก่การข่มขืน การฉุดคร่า อนาจาร เจตนารมณ์ของศาสนาในเรื่องนี้ คือ ใ้มนุษย์มี จิตใจสูง เคารพในสิทธิ์ของเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน อันจะเป็นทางรักษา ประเวณี (เชื้อสาย) ของคนในสังคมให้เรียบร้อย และป้องกันเหตุอาชญากรรมทางเพศด้วย

องค์มรรคข้อที่ 5 สัมมาอาชีวะ

อาชีวะ แปลว่า อาชีพ หมายถึงการทำมาหาเลี้ยงชีพคนเราทุกคนมีสิ่งที่รักและห่วงแหนอย่าง ยิ่งอยู่ อย่างหนึ่ง คือ ชีวิต ชีวิตหมายถึงความเป็นอยู่ ตรงกันข้ามกับความตาย ความเป็นอยู่หรือที่ เรียกว่าชีวิตนี้แหละ เป็นเครื่องรองรับมนุษย์สมบัติของเรา คือไม่ว่าใครจะเป็นอะไร เช่น เป็นครู เป็น นักเรียน เป็นภิกษุ เป็นสามเณร เป็นสมภารเจ้าวัด เป็นอุบาสก อุบาสิกา เป็นหัวหน้าแผนกหัวหน้า กอง เป็นอธิบดี เป็นรัฐมนตรี จนกระทั่งเป็น พระมหากษัตริย์ เป็นพ่อบ้านแม่บ้าน ฯลฯ ก็เพราะผู้นั้น มีสิ่งหนึ่งเป็นพื้นรองรับไว้สิ่งนั้นคือชีวิต ถ้าใครหมดชีวิต เสียแล้วก็เป็นอย่างไรไม่ได้ แม้แต่จะเป็นคนก็ ไม่ได้ เพราะฉะนั้น ทุกคนจึงรักชีวิต ห่วงแหนชีวิต แต่ชีวิตเป็นสิ่งที่อาศัย ปัจจัยจึงจะมีได้ ถ้าขาด ปัจจัยเสียชีวิตก็ดับ ฉะนั้นทุกคนจึงมีภาระติดตัวอยู่โดยกำเนิดอย่างหนึ่ง คือต้องทำมาหา เลี้ยงชีพ งานหาเลี้ยงชีวิตนี้ท่านเรียกว่า อาชีพสุภาพชนคนดีต้องมีอาชีพทุกคน แม้แต่บรรพชิตคือ คนที่บวช เป็น พระสงฆ์ ตัดอาชีพทางคฤหัสถ์แล้ว แต่พอเข้าสู่พิธีอุปสมบท พระอุปชฌาย์ก็แนะนำอาชีพใหม่ให้คือ บิณฑบาตเลี้ยงชีพแต่เพราะความเขลา คนบางคนเกิดหาเลี้ยงชีพด้วยการทำบาปกรรม อันเรียกว่า มิจฉอาชีพเพราะกรรมชั่วนั้นเขาจึง เป็นคนมีชีวิตมัวหมอง แม้จะยังไม่ตายคือยังมีชีวิตอยู่ ก็เป็นชีวิตที่ สกปรกต่ำช้าเลวทราม จนตกแต่งให้ตีไม่ได้ ทำให้ชีวิตของตนมีแนวโน้มต่ำลง ๆ เพราะฉะนั้นพระบรม

ศาสดาของเราจึงทรงสอนให้ทุกคนปรับปรุงงานเลี้ยงชีวิต หรืออาชีพของตน ให้เป็นคนมีสัมมาอาชีวะ
อย่าเป็นคนมีมิจฉาอาชีวะ

ลักษณะของสัมมาอาชีวะ มีดังนี้ทั้งเบื้องสูงและเบื้องต่ำ ท่านแสดงไว้ในมรรควิภังคสูตร มี
หลักการกว้าง ๆ อย่างเดียวกัน คือให้เว้นจากการประกอบอาชีพในทางที่ผิดเสีย (มิจฉาชีพ) แล้วตั้งอยู่
ในสัมมาชีพ มิจฉาชีพสำหรับ บรรพชิต ก็ได้แก่การแสวงหาปัจจัยเครื่องเลี้ยงชีพโดยวิธีที่เรียกว่า
อนสุขาทุกอย่าง คือแสวงหาในทางไม่สมควร เช่นรับจ้างทำงานเป็นต้นส่วนมิจฉาชีพสำหรับคฤหัสถ์
ก็ได้แก่การแสวงหารายได้โดยวิธีผิดศีลธรรม ผิดกฎหมาย ตลอดจนผิดจารีตประเพณี เป็นอาชีพที่วิญ
ชนตำหนิติเตียน พระสัมมาสัมพุทธเจ้าตรัสไว้ว่า อาชีพที่ควรเว้น ซึ่งเรียกว่าเป็นมิจฉาอาชีวะ 1 มีอยู่ 5
อย่าง ได้แก่ ค้าขายมนุษย์ ค้าขายสัตว์ไว้สำหรับฆ่าเพื่อเป็นอาหาร ค้าขายอาวุธเพื่อเป็นเครื่องประหาร
ค้าขายยาพิษ ค้าขายน้ำเมา (หมายถึงสุราและเครื่องดื่มของมีนเมาทุกชนิด กับยาเสพติดทุกชนิด)

องค์มรรคข้อที่ 6 สัมมาวายามะ

วายามะ แปลว่า ความพยายาม หมายถึงความพากเพียร ในอันที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จ
คุณธรรม ดังกล่าวนี้ เป็นคุณสมบัติอย่างหนึ่งของจิต จิตของใครมีคุณลักษณะอย่างนี้ จะมีความรู้สึก
พึงพอใจ (ฉันทะ) ในกิจการของตน บากบั่นไม่ท้อถอย อดทน หนักแน่นและทำงานนั้นก้าวหน้าต่อไป
คุณธรรมอย่างนี้เป็นสิ่งที่ผู้หวัง ความสำเร็จจะต้องปลูกฝังขึ้นในตน เพราะการดำเนินงานในชีวิตของ
คนเรา นี้ บางอย่างก็ต้องฝนความสะดวกลดสบาย บางอย่างต้องใช้เวลานาน บางอย่างต้องฟันฝ่า อุปสรรค
นานาประการ ถ้าใครขาดคุณธรรมทางใจ คือ วายามะ คนนั้นก็ยากที่จะทำงานให้เห็นผล งานต่าง ๆ
นั้นต้องใช้เวลา เช่น การเรียนหนังสือ ชั้นประถมศึกษาใช้เวลา 6 ปี ชั้นมัธยมศึกษาใช้เวลา 6 ปี
มหาวิทยาลัย ใช้เวลา 4 ปี เรียนมัธยมศึกษาใช้เวลา 3 ปี เรียนอนุบาลใช้เวลา 9 ปี เป็นอย่างน้อย การ
บำเพ็ญพรต ผู้ที่จะได้ตรัสรู้ เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ต้องบำเพ็ญบารมีมานับภพ นับชาติ ไม่ถ้วน แม้
ชาติสุดท้ายเสด็จออกผนวชแล้ว ยังต้อง ทรงทำความเพียรอยู่นานถึง 6 ปี มีอุปสรรคขัดขวาง ร้ายแรง
นับไม่ถ้วนและการประดิษฐานพระพุทธศาสนา ก็ใช้เวลาถึง 45 ปีความเพียรพยายามจึงเป็นสิ่งจำเป็น
สำหรับการ พัฒนาชีวิตจิตใจ พระพุทธศาสนาจึงเน้นคำสอน ไว้ว่า "วายเมเถว ปุริโส " แปลว่า "เกิด
เป็นคนควรพยายามรู้ไป" แต่ความพยายามของคนเราก็อาจมีได้ทั้ง งามอย่าง คือมิจฉาวายามะ
พยายามในทางที่ผิด กับสัมมาวายามะพยายาม ในทางที่ถูกต้อง คนเราไม่ใช่สักแต่มีความพยายาม
แต่จะต้องพยายามอย่างถูกต้องด้วย พวกเดียรถีย์ (นักพรต ประเภทต่างๆ ก่อนพระสัมมาสัมพุทธเจ้า
ตรัสรู้) ได้พยายามหาทางตรัสรู้กันมานาน โดยวิธีทำทุกรกิริยาบ้าง อัตตกิลมัตถานุโยคบ้าง แต่ก็ไม่มีใคร
ใครได้สำเร็จถึงโมกขธรรม (ความพ้นทุกข์) นั่นเพราะพยายามผิดทาง ที่เรียกว่า มิจฉาวายามะส่วน
พระบรมศาสดาของเราในตอนแรกก็ทรงพยายามในทางผิดอยู่นานเหมือนกัน แต่ภายหลังมาได้ ตรัสรู้
เพราะทรงใช้ความพยายามถูกทาง ที่เรียกว่าสัมมาวายามะ ลักษณะของสัมมาวายามะ มีดังนี้

ความหมายเบื้องสูง หมายถึงความเพียรใน 4 อย่าง ที่เรียกว่า ปธาน 4 ได้แก่

1. เพียรระวังบาปและอกุศลที่ยังไม่เกิดโดย อย่าทำให้เกิดขึ้น
2. เพียรละบาปอกุศลที่เกิดขึ้นแล้วทำให้หมดไป
3. เพียรบำเพ็ญกุศลธรรมที่ยังไม่มี ให้มีกำเนิดขึ้น
4. เพียรรักษาเพิ่มพูนกุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้วให้งอกงามยิ่งขึ้น

ความหมายเบื้องต่ำ ได้แก่การพยายามระวังอย่าให้ความชั่วเกิดขึ้นในตัว ความชั่วใดที่เกิดขึ้นและติดเป็นนิสัยแล้วก็เพียรละเสีย ความดีใดที่ยังไม่เกิดไม่มีในตนก็พยายามสร้างขึ้น (เช่นตนยังไม่มีความรู้ก็เล่าเรียนเพียร ศึกษาให้ได้ความรู้) ความดีใดที่เกิดขึ้นแล้วก็รักษาไว้อย่าให้เสื่อม และพยายามเพิ่มพูนขึ้นให้สมบูรณ์ (เช่นตนมี ความรู้อยู่แล้วเพียงใด ก็พยายามจำอย่าให้หลงลืม และเล่าเรียนเพิ่มเติมเรื่อยไปอย่างเต็มที่) ความเพียรใน 4 สถานดังกล่าว ถือว่าเป็นความเพียรหลัก ท่านจึงเรียกว่า ปธาน ทุกคนต้องมีความเพียรอย่างนี้จึงจะเป็น การดำเนิน ตามมรรค 8 ข้อนี้

องค์มรรคข้อที่ 7 สัมมาสติ

สติ คือ ความระลึกได้ คือนึกขึ้นได้ จุดคิดขึ้นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับสติคือเพลอเรอคนเราถึงจะมีวิชาความรู้ดี มีความสามารถสูง มีความคิดเฉียบแหลม และมีความขยันหมั่นเพียรอย่างไรก็ตาม ก็ยังจำเป็นจะต้องใช้คุณธรรม อีกอย่างหนึ่งกำกับตัว คือสติ เพราะถ้าขาดสติเสียอย่างเดียวแล้ว การงานทั้งปวงย่อมเสียหาย อาจถึงแก่พินาศ ล่มจม ไปก็ได้ คนขาดสติ ก็คือคนขี้ลืมนั่นเอง โปรดคิดดูเองและนึกหาตัวอย่างเอง ว่าความลืมทำให้คนเสียหาย อย่างไรบ้าง คนขี้ลืมกินยา หมอลืมคนไข้ พระลืมหักขาวิญญู ทหารลืมหเวรยาม คนขับรถลืมหงับคันเบรค นักเรียน ลืมวิชา ราษฎรลืมเสียภาษีอากร โจทก์จำเลยลืมไปศาล ฯลฯ เป็นเรื่องของการขาดสติทั้งสิ้น คนที่จิตขาดสติไปมาก เราเรียกว่าคนสติวิปลาสในกิจการที่สำคัญมากเกี่ยวกับความเป็นความตาย หรือผลได้ผลเสียใหญ่โต การทำสมาธิภาวนาสติยั้งจำเป็นมาก เพราะฉะนั้น พระบรมศาสดาของเราจึงทรงสอนให้ทุกคนบริหารจิตของตนให้มีสติ เพียบพร้อม ลักษณะของสัมมาสติ มีดังนี้

ความหมายเบื้องสูง หมายถึง การระลึกในสติปัฏฐานทั้ง 4 ข้อ ได้แก่ การพิจารณาในกาย 1 เวทนา 1 จิต 1 ธรรม 1 วิธีพิจารณาตามหลักสติปัฏฐาน 4 มีดังนี้

หลักการพิจารณากาย คือ พิจารณาให้เห็นกายภายในกาย ได้แก่ พิจารณาส่วนประกอบของร่างกาย อย่างละเอียดแล้วกำจัดความยินดียินร้ายในกายเสีย

หลักการพิจารณาเวทนา คือ พิจารณาให้เห็นเวทนาในเวทนา ได้แก่พิจารณาความเกิดขึ้นและความดับไป แห่งความสุข(สุขเวทนา) ความทุกข์ (ทุกข์เวทนา)ความเฉยๆ(อุเบกขาเวทนา) แล้วกำจัดความยินดียินร้ายในเวทนา

หลักการพิจารณาจิต คือ พิจารณาให้ เห็นจิตภายในในจิต ได้แก่พิจารณาเท่าทันความเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงของจิตเรา มี จิตรัก จิตชัง จิตหลง ก็รู้แล้วกำจัดความยินดียินร้ายในจิตเสีย

หลักการพิจารณาธรรม คือ พิจารณาให้ เห็นธรรมในธรรม ได้แก่พิจารณาให้เห็นสิ่งที่เกิดขึ้น ในจิต (เช่นจิตเกิดมีนิ้วนขึ้นแล้วก็ให้รู้ นิ้วนยังมียูกก็ให้รู้ นิ้วนดับไปแล้วก็ให้รู้)ลักษณะคล้าย ๆ กับการเห็นจิตในจิต แต่ต่างกันตรงที่ว่า เห็นจิตในจิตได้แก่เห็นความเปลี่ยนแปลงของจิตส่วนเห็นธรรม ในธรรมได้แก่เห็นสิ่งที่มีอยู่ในจิตการตั้งสติพิจารณาให้เห็นภายในกาย เวทนาในเวทนา จิตในจิต ธรรม ในธรรมเป็น สัมมาสติเบื้องต้น

ความหมายเบื้องต้น หมายถึง การทำงานโดยมีสติระมัดระวัง ไม่ประมาท ไม่ผลอเรือ

องค์มรรคข้อที่ 8 สัมมาสมาธิ

สมาธิ คือ การตั้งใจมั่น โดยร่างกายของมนุษย์นี้ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ กาย และใจ โดยที่ใจเป็นเหมือนนาย กายเป็นเหมือนบ่าว มรรคข้อที่ 8 นี้เป็นหลักปฏิบัติกับจิตหรือใจ โดยเฉพาะการปฏิบัติใจนั้น มีงาน ที่ต้องทำหลายอย่าง เช่นหาความรู้ใส่ใจ หาความดีใส่ใจ หาความ ผ่องใสใส่ใจ รวมความว่าทุกคนมีงานหลายอย่างที่ จะต้องพัฒนา จิตใจของตนให้เจริญขึ้น แต่ใน บรรดางานปฏิบัติจิตใจนั้น มีงานอย่างหนึ่งซึ่งสำคัญมากที่สุด คือ การตั้งใจทุกคนคงไม่แปลกใจระมัง ที่ว่าทำไมเราจะต้องมาตั้งใจของตน เพราะของทุกอย่างที่เราจะใช้การใช้นั้น เราก็ต้องตั้งมั่นเสียก่อน จะใช้แก้วเราก็ต้องตั้งแก้ว จะใช้โต๊ะเราก็ต้องตั้งโต๊ะการตั้งเป็นงานอย่างหนึ่ง คนจะรำจะร้องจะ ชก ต่อย เขาก็ต้องตั้งท่าเสียก่อน เช่นเดียวกัน เรามีใจ เราจะใช้ใจของเรา เราก็ต้องตั้งใจ การตั้งใจนั้นยาก กว่าตั้งกาย และตั้งโต๊ะเก้าอี้ เพราะเหตุใด เพราะใจเป็นนามธรรม จับต้องไม่ได้ ผูกมัดด้วยเชือกด้วย ปอไม่ได้ การตั้งใจจึงทำได้ยาก จะต้องใช้วิธีพิเศษจึงจะตั้งได้มั่นคงวิธีพิเศษนั้น เรียกว่าสมาธิ ซึ่งเรา แปลว่า การตั้งใจมั่นแต่การตั้งใจมั่นที่เรียกว่าสมาธิ นั้น ก็ได้ทั้งอย่างผิออย่างถูก ในทางปฏิบัติเรา จะต้องเลือกทำแต่สมาธิที่ถูกต้อง ซึ่งเรียกว่าสัมมาสมาธิ อย่ไปทำสมาธิอย่างผิด ๆ ที่เรียกว่ามิฉฉา สมาธิ ลักษณะของสัมมาสมาธิ มีดังนี้

ความหมายเบื้องต้น หมายถึงการเข้าฌาน วิธีปฏิบัติคือ ปลีกตัวจากกามารมณ์หาที่สงบ แล้ว นำจิตเข้า สมาธิ ถึงขั้น สงบนิ่งที่เรียกว่า ฌาน (รูปฌานมีอยู่ 4 ชั้น เรียกชื่อตามลำดับว่า ฌานที่1 ฌานที่2 ฌานที่3 ฌานที่4 และอาจเข้าอรุณฌานต่อไปอีก 4 ชั้น) ประโยชน์ที่จะได้จากการเข้าฌานคือ ทำให้จิตบริสุทธิ์จากกิเลสยิ่งขึ้น ตามลำดับจนถึงนิพพาน

ความหมายเบื้องต้น ได้แก่ การตั้งใจทำความดี ตามควรแก่วัยของตน อย่ปล่อยให้ฟุ้งซ่าน เลื่อนลอย จนถึงฝึกหัดทำสมาธิเบื้องต้น คือการสำรวมใจให้แน่วแน่ในกิจของตน และรวมลงสู่จุดเดียว มรรคมีองค์ 8 นี้ สามารถปฏิบัติได้ตามหลักไตรสิกขา โดย การรักษาศีล การทำสมาธิ และการเจริญ ด้วยปัญญา โดยแบ่งได้ดังนี้

1. สัมมาทิฏฐิ คือ ความเห็นชอบ เป็นการเจริญด้วยปัญญา
2. สัมมาสังกัปปะ คำริชอบ เป็นการเจริญด้วยปัญญา
3. สัมมาวาจา เจรจาชอบ เป็นการรักษาด้วยศีล
4. สัมมากัมมันตะ การงานชอบ เป็นการรักษาด้วยศีล
5. สัมมาอาชีวะ เลี้ยงชีวิตชอบ เป็นการรักษาด้วยศีล
6. สัมมาวายามะ พยายามชอบ เป็นการทำสมาธิ
7. สัมมาสติ ระลึกรชอบ เป็นการทำสมาธิ
8. สัมมาสมาธิ ตั้งใจชอบ เป็นการทำสมาธิ

อานิสงส์ คือ สิ่งที่เกิดขึ้นจากผู้ปฏิบัติตาม มรรคมงคล 8 ซึ่งจะได้ อานิสงส์ดังนี้

1. ย่อมทำให้มีความเห็น ความเข้าใจเรื่องราวของชีวิตที่ถูกต้องตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้นและสามารถ ดำเนินชีวิตได้ด้วยความไม่ประมาท มัวเมา หลงทางต่อการหลุดพ้นไปจากกองทุกข์
2. ย่อมทำให้มีความคิดที่เป็นกุศลอันเป็นทางมาแห่งบุญ ห่างไกลจากความคิดที่เป็นอกุศลอันเป็นทางมา แห่งบาป และทำให้มีใจน้อมที่จะคิดไปแต่สิ่งที่ดีงามเพื่อการกำจัดทุกข์ต่าง ๆ ให้หมดไป
3. ย่อมทำให้เป็นคนที่มีคำพูดดี มีสาระแก่นสาร น่าเชื่อถือ ไพเราะสุภาพ เป็นที่รักของผู้ฟัง สร้างความ สามัคคีปรองดองให้เกิดขึ้นสามารถใช้คำพูดสร้างสรรค์โน้มน้าวให้ผู้คนเกิดกำลังใจที่จะทำความดีอย่างสุดชีวิตเพื่อหลุดพ้นไปจากกองทุกข์
4. ย่อมทำให้เป็นคนมีกิจการงานที่ดี มีความสะอาดบริสุทธิ์ คือ การปราศจากบาปกรรมไม่ก่อเวร แก่ใคร ๆ ในเรื่องชีวิต ทรัพย์สิน และคู่ครอง การงานที่บริสุทธิ์นี้เอง ที่ทำให้เป็นคนมีศีลบริสุทธิ์ตามไปด้วย ซึ่งทำให้ส่งเสริม ต่อการปฏิบัติธรรมให้ ก้าวหน้ายิ่ง ๆ ขึ้นไป จนกว่าจะหลุดพ้นไปจากกองทุกข์
5. ย่อมทำให้เป็นคนที่มีการเลี้ยงชีพที่ไม่มีโทษต่อตนเองหรือใคร ๆ เพราะเว้นจากมิถฉา อาชีวะ การมีอาชีพที่บริสุทธิ์นี้เองที่ทำให้เป็นคนมีศีลบริสุทธิ์ตามไปด้วย ซึ่งจะส่งเสริมต่อการปฏิบัติธรรม ให้ก้าวหน้า ยิ่งๆ ขึ้นไป จนกว่าจะหลุดพ้นไปจากกองทุกข์
6. ย่อมทำให้เป็นคนที่มีความบากบั่น ไม่ท้อถอย มีความอดทน หนักแน่น ขยัน พากเพียร และไม่กลัว อุปสรรคสามารถทำงานต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เกิดความก้าวหน้าต่อไปเรื่อย ๆ โดยเฉพาะความเพียร ขจัดทุกข์ให้หมดสิ้นไป

7. ย่อมทำให้เป็นคนที่มีความพึงพอใจ รู้เท่าทันในสิ่งต่างๆ ที่ต้องประสบพบเจอสามารถทำการงานต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จนเกิดประสิทธิผลที่พึงปรารถนา โดยเฉพาะการมีสติสัมปชัญญะต่อการขจัดทุกข์ให้หมดสิ้นไป

8. ย่อมทำให้เป็นคนที่มีความตั้งใจมั่นในการทำงาน ทั้งส่วนที่เป็นงานทางโลกและงานทางธรรม มีความตั้งใจมั่นที่จะทำอะไรแล้ว จะต้องทำให้เกิดขั้นดีที่สุดในสิ่งที่ทำได้ โดยเฉพาะความตั้งใจมั่น ที่จะปฏิบัติธรรม เพื่อให้ตนเอง หลุดพ้นไปจากกองทุกข์ทั้งปวง (หนังสือ PD 008 พุทธธรรม 2 กัลยาณมิตรเพื่อนแท้สำหรับคุณ , 29 กรกฎาคม 2560)

ส่วนที่ 2 สร้างการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมด้วย ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION)

เกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกม เป็นสิ่งกระตุ้น และ สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ให้กับผู้เรียน สร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่ สนุกสนานและน่าสนใจ ใช้กลไกของเกม เป็นสิ่งดำเนินการทำกิจกรรมต่างๆ อย่างเรียบง่ายและ เข้าถึงได้ง่าย ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ พัฒนาปรับปรุง และหาวิธีการในแก้ไขปัญหาที่ เกิดขึ้นด้วยตนเองคนเดียวและเป็นทีมได้เช่นกัน (Christopher, P., 2014, Jim, S., 2014 และ Sergio, J., 2013, Karl M. Kapp, 2012: 10)

เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้าง แรงจูงใจและความน่าตื่นตัวในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการ ที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็น กิจกรรมในลักษณะของเกม (Karl M. Kapp, 2012: 26-49) ซึ่งองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน มีดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) เกมในแต่ละเกมจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน แต่สิ่งที่มีเหมือนกัน ในทุกเกม นั่นคือ เป้าหมายของการเล่นเกม ที่มาจากการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ต่างๆ ที่ผู้ออกแบบเกมได้กำหนดไว้ จึงทำให้เกิดความท้าทาย ส่งเสริม ให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า พัฒนาดตนเองได้ ถึงการบรรลุเป้าหมายจึง จะเป็นการจบเกม สามารถ ประกอบด้วยเป้าหมายเล็กๆ ที่สามารถส่งเสริมนำไปสู่เป้าหมายที่ใหญ่ขึ้น เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2. กฎ (Rules) ในเกมจะต้องมีการ บอกหรือกล่าวถึง กฎ กติกา วิธีในการเล่น เกม วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไขต่างๆ โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติตาม ซึ่ง ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆ ให้ชัดเจน

3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง อาจจะมีการขัดแย้งเป็นการเอาชนะเกม โดยการทำลายหรือขัดขวาง ฝ่ายตรงกันข้าม สำหรับการแข่งขัน จะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพ ความสามารถของตนเองให้มากขึ้น เพื่อเอาชนะฝ่ายตรงกันข้ามให้ได้ และความร่วมมือ คือ เป็นการที่ผู้เล่นร่วมมือกัน เป็นทีม เพื่อเอาชนะ อุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่กำหนดขึ้นเพื่อสร้างแรงผลักดันในการทำกิจกรรมต่างๆหรือ การดำเนิน การจับเวลาที่ทำกิจกรรม ซึ่งอาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียด ความกดดัน และเกิดเป็น ความพยายามที่ทำให้ เป็นการฝึกฝน ให้ผู้เล่นทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การ จัดสรรบริหารเวลา ซึ่งเป็นปัจจัย สำคัญที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเกมที่เกิดขึ้น

5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ใน แต่ละเกม จึงควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) ตามลำดับของผู้เล่นที่เอาชนะ เกมและได้รับรางวัล ซึ่งการให้รางวัลนั้นเป็นสิ่งสำคัญมากอย่างหนึ่ง เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขัน กันทำคะแนนให้สูงมากยิ่งขึ้น

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นเกิดกระบวนการคิด จนส่งผลให้เกิดการกระทำ ที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาดขึ้นในเกมได้ และเพื่อแสดงความคิดเห็นของผู้เล่น สร้างคำแนะนำ ที่เหมาะสม ต่อการดำเนินกิจกรรมต่างๆต่อไปในเกมได้

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความท้าทายอย่างต่อเนื่อง โดยที่ผู้เล่นจะมีความ คืบหน้าไปยัง ระดับที่สูงขึ้นๆ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการสร้างเป้าหมาย (Goals) ใหม่ๆตลอดช่วงเวลา ที่เล่นเกม เมื่อผู้เล่นได้รับความ กดดันมากขึ้นจะทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้า ไปจนจบเกม โดยบางครั้ง ระดับการเล่นไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือก ระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก หรือทดสอบผู้เล่นเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้ เล่นเกม หรือ บางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง ที่เกิดจากการเก็บประสบการณ์ในเกม ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่งจะเป็นการเลื่อน ระดับของประสบการณ์ที่เพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ตลอดการเล่นเกม

ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน คือ การทำเกมมิฟิเคชัน หรือ เรียกว่า Gamify คือการบูรณา การของ กลศาสตร์ของเกม เข้าไปในการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดย ใช้รางวัลเพื่อเป็น แรงจูงใจ ให้กับผู้เล่นที่ ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยอาจจะกำหนดเป็นแต้ม (Point)

เป็นเข็มหรือตรารับรอง (Badge) หรือ การได้เลื่อนระดับชั้น (Level) หรือการแต่งตั้งยศ (MacMeekin M., 2013) โดยมี 6 ขั้นตอนดังนี้

1. การระบุผลในการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) โดยผู้สอน จะต้องกำหนดผล การเรียนรู้ และ อธิบายผลของการเรียนรู้ เพื่อเป็นสิ่งที่ชี้วัดผู้เรียนในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ
2. การเลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) และมีความน่าสนใจ ซึ่งผู้สอนจะต้อง เลือก แนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย กระตุ้นความรู้สึกลอยเล่นอยากเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนถึงขั้นสุด ที่สำคัญคือ ผู้เรียนจะต้องนำผลการ เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้
3. การสร้างเรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่ จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้ การทำกิจกรรมที่สัมพันธ์กันกับเรื่องราวของเกม เป็นลำดับ ต่อเนื่อง
4. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) คือการสร้างกิจกรรมการ เรียนรู้ จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ให้กับ ผู้เรียนตามเป้าหมายที่ตั้งไว้
5. การสร้างทีม (Build Teams) โดยเกมสามารถเล่นเดี่ยวเป็นรายบุคคล หรือ เล่นเป็นทีม โดยรวมทีมกันหรือจับกลุ่ม จับคู่ได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้กว้างมากกว่า เล่นเป็นรายบุคคล ทำให้เกิดมิติการเรียนรู้ที่หลากหลายพัฒนาได้มากขึ้นๆ
6. การประยุกต์ ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) ผู้สอนหรือผู้สร้างเกมต้องมีการตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมีพีเคชั่นที่สร้างขึ้น อยู่ในมาตรฐานของเกมอยู่ตลอด เช่น มีการสร้าง แรงจูงใจ วัตถุประสงค์ การแข่งขัน การยอมรับความพ่ายแพ้ ความกระหายที่จะชนะเกม มีความท้าทาย เกิดขึ้น มีรางวัลและมี อิสระ ในการเล่นของแต่ละรายบุคคล (ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 12 มกราคม 2017)



ภาพที่ 5 : (แผนภาพองค์ประกอบเกมมิฟิเคชั่น,จากการใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูล , ของดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย ,วันที่ 12 มกราคม 2560)

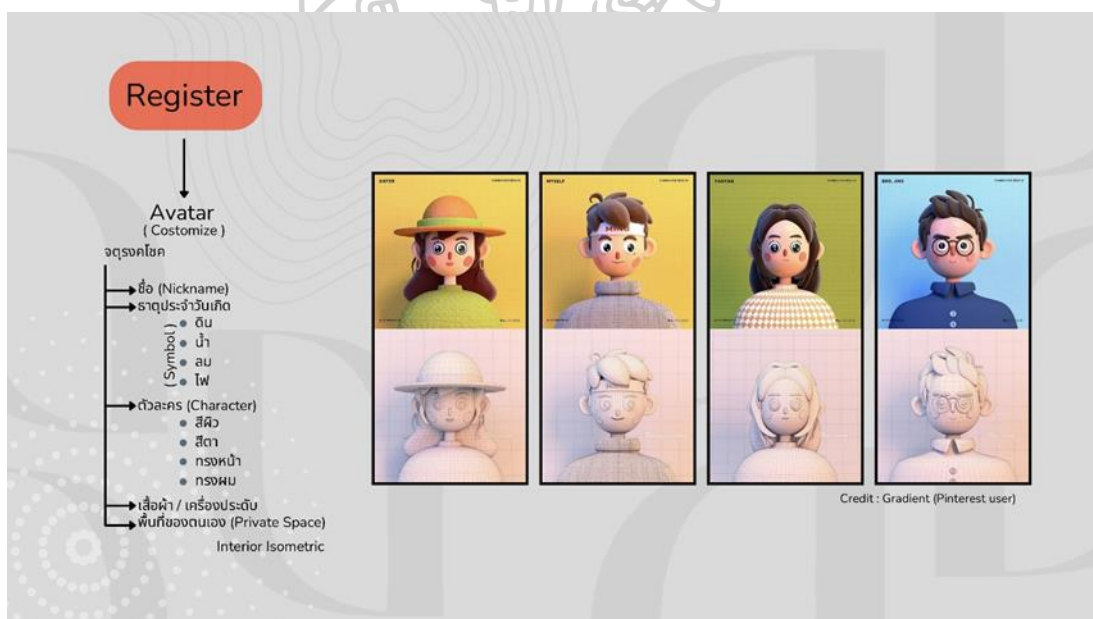


ภาพที่ 6 : (แผนภาพพีระมิดแห่งการเรียนรู้,จากการใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูล ของ ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย ,วันที่ 12 มกราคม 2560)

ส่วนที่ 3 การสร้างเรื่องราวและการออกแบบตัวละคร จากองค์ความรู้วิจัย 4

การสร้างตัวละคร AVATAR ที่ใช้ในแพลตฟอร์มดิจิทัล นำหลักการจตุรงค์โชคในทางโหราศาสตร์ คือการปรับเสริมดวงชะตาโดยอาศัยสิ่งต่างๆ 4 ประการ คือ

1. เสียง เป็นการแก้ไขหรือส่งเสริมโดยใช้พลังงานเสียง ได้แก่ การกำหนดตั้งชื่อ หรือการเปลี่ยนชื่อเรียก
2. สี เป็นการแก้ไขหรือส่งเสริมโดยใช้พลังงานของสี ได้แก่ การเลือกใช้ สีเสื้อผ้า สียานพาหนะ
3. แสง เป็นการแก้ไขหรือส่งเสริมโดยใช้พลังงานของแสง ได้แก่ การเลือกอัญมณีเครื่องประดับ
4. ทิศทาง เป็นการแก้ไขหรือส่งเสริมโดยใช้ตำแหน่งและทิศทางในการรับพลังงาน ได้แก่ การเลือกตำแหน่งทิศทาง ชัยภูมิที่อยู่อาศัย (GuruName , 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2554)



ภาพที่ 7 : (แผนภาพตัวละครอวตาร ,นาย คณพศกต ธนกฤตภพ , 2566)

การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สองเรื่อง คือ Style และ Profile โดยโปรไฟล์ มีสิ่งที่ต้องคำนึงอยู่ 7 อย่างคือ

ID : อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น สวมแว่น หรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น

Characteristic : เป็นสิ่งที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนลักษณะเด่นอย่างไร มีอารมณ์กับความรู้สึกแบบใด รู้สึกดีตลอดเวลา ซึมเศร้าชอบเก็บตัว มีความเป็นผู้น่าสูง หรือ อื่นๆที่เป็นบุคลิกเฉพาะตัวของตัวละครตัวนี้

Role : บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าที่ทำอะไรในเรื่องนี้ เช่น เป็นวัยรุ่นจากชนบทต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้องค์กรลับ

Origin : คือ รากเหง้าของตัวละคร ว่ามาจากที่ไหน จากหนแห่งใด เมืองอะไร หรือมาจากดาวดวงไหนในกาแล็กซีอันไกลโพ้น

Background : บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่ในเรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชวานาตอนเด็กๆ ได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวมาพอสมควร และด้วยความที่หลงตาสอนมาให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน

Power : มีพลังความสามารถพิเศษอะไร มีสกิลทักษะเด่น รอง และอื่นๆคืออะไรบ้าง เช่น มีความสามารถช่วยทำให้มนุษย์มีความสุข และ สบายใจ

Associate : มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่วานี้ช่วยทำอะไรบ้าง (CCA , 2567)

การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character Design)

1. เข้าใจบทบาทและบุคลิกของตัวละคร โดยการออกแบบคาแรคเตอร์ ควรเริ่มต้นด้วยการที่เข้าใจบทบาท หน้าที่ บุคลิกของตัวละครที่ต้องการจะสื่อออกมา เช่น มีตัวละครหลัก ตัวละครรอง ตัวละครตัวประกอบ จากนั้นควรศึกษาลักษณะเฉพาะของแต่ละบทบาทที่ดำเนินเกิดขึ้น เช่น ลักษณะกายภาพ บุคลิก ความสามารถพิเศษ เพื่อให้คาแรคเตอร์เกิดสอดคล้องกับบทบาทและบุคลิกของพวกเขาตามที่กำหนดไว้

2. สร้างลักษณะเฉพาะที่น่าจดจำ โดยสร้างลักษณะที่ทำให้คาแรคเตอร์ของคุณ เป็นเอกลักษณ์และน่าจดจำ หรือจดจำได้ง่าย เลือกส่วนประกอบที่มีความพิเศษ เช่น ทรงผม อุปนิสัย ใบหน้า ท่าทาง หรือ สัญลักษณ์เฉพาะ เพื่อให้คนเห็นว่าเป็นคาแรคเตอร์เฉพาะของคุณ

3. ระเบียบและความสมดุลขององค์ประกอบ การจัดองค์ประกอบในการออกแบบคาแรคเตอร์มีความสำคัญ ช่วยให้ตัวละครดูมีความสมดุล มั่นคง ไม่ว่าจะป็นใช้สี ท่าทาง การเรียงลำดับส่วนประกอบต่างๆ

4. การออกแบบคาแรคเตอร์ ควรสื่อความหมายผ่านลักษณะภายนอกที่เห็นได้เด่นชัด เช่น ลักษณะทางกายภาพ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ การยืนหรือท่าโพสเด่นๆของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ลักษณะของตัวละครได้โดยไม่ต้องอ่านหรืออธิบาย

5. คาแรคเตอร์ควรมีความสมจริง มีความโดดเด่น ไม่ว่าจะป็นสิ่งที่มองเห็นด้วยกายภาพ หรือการสร้างความรู้สึก สร้างอารมณ์ของตัวละคร นั้นจะช่วยให้ผู้ชมรับรู้และรับฟังเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น (2BFstudio,2024)

แบ่งบทบาทของตัวละครออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

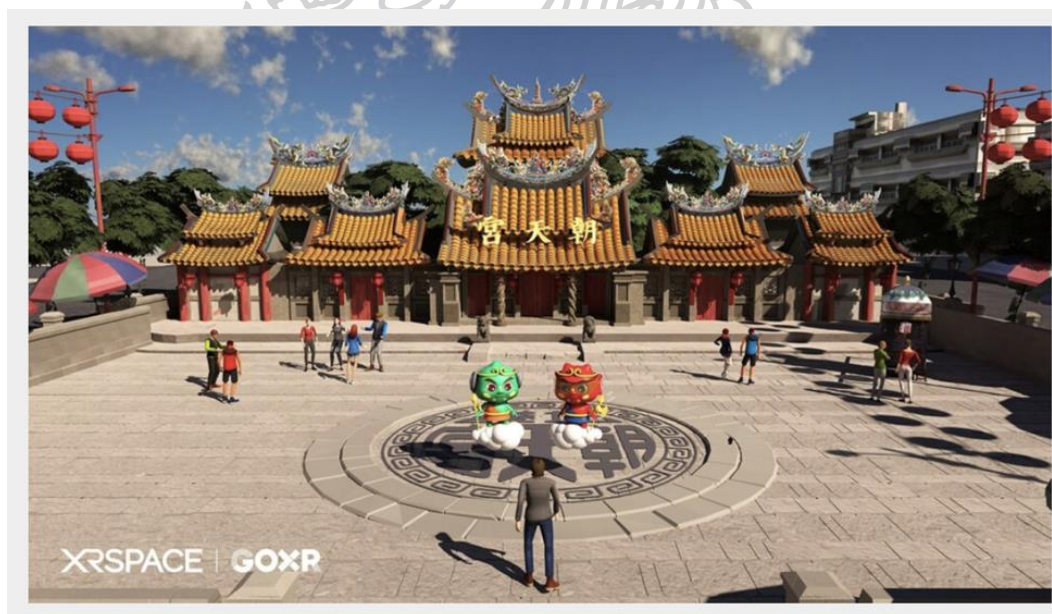
1. ตัวละครหลัก หรือตัวละครเอก (Major or Main character) เรามักเรียกตัวละครพวกนี้ว่า พระเอก (Hero) นางเอก (Heroine) เพราะเป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญของการดำเนินเรื่อง หรือตัวละครที่เป็นศูนย์กลางปมปัญหาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นพระเอกหรือนางเอกเสมอไปก็ได้ กล่าวคือ ถ้าไม่มีตัวละครในบทบาทนี้ เรื่องทั้งหลายก็จะไม่เกิดขึ้นนั่นเอง

2. ตัวละครรอง หรือตัวละครประกอบ (Minor or Subordinate character) ตัวละครพวกนี้จะมียบทบาทรองลงไปจากตัวละครเอก เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับตัวละครเอกเคลื่อนไหวไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทาง ตัวละครประกอบบางตัวอาจมีบทบาทเด่นพอกับตัวละครเอกก็ได้ แต่มักจะเป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครเอกเสมอ พวกเค้าจะถูกเรียกว่า ตัวร้าย (Shadow), ตัวสนับสนุนฝ่ายดีหรือฝ่ายร้าย, และตัวสร้างสีสัน (Pacharamon Kerdsuwan, FEB21 2023)

ส่วนที่ 4 การออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา

จากการค้นคว้าข้อมูลตัวอย่าง Metaverse ที่เกี่ยวกับพื้นที่เรื่องความเชื่อในศาสนาต่างๆพบข้อมูลที่น่าสนใจดังนี้

พีอาร์นิวส์ไวร์/ XRSPACE ประกาศความร่วมมือกับ Meta และ Taiwan Creative Content Agency (TAICCA) ในการสร้างศูนย์กลางศาสนาอัตส์อันโด่งดังอย่างวัด Beigang Chao-tian ในเมตาเวิร์ส ถือเป็น การสร้างเมตาเวิร์สมัตส์แห่งแรกของโลก ผู้ติดตามทั่วโลกจะสามารถมีส่วนร่วมในพิธีกรรมของมัตส์ที่ได้รับการรับรอง เช่น Guangming LightsMoon Block Divination, ระวังเปลี่ยนโชคโลก และการอ่านบทกวีแห่งโชคโลกไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตาม นอกเหนือจากพิธีกรรมแล้วความน่าตื่นเต้นที่มัตส์ เมตาเวิร์สยังนำมาคือแผนในการจัดงานแสดงสินค้าทางวัฒนธรรมและกิจกรรมความบันเทิงมากมาย ประสบการณ์เต็มรูปแบบจะเปิดตัวในวันที่ 4 ตุลาคม 2565 โดยเริ่มจากศิลปินและนักสร้างสรรค์ที่จะเข้าร่วมในการประกวดศิลปะมัตส์ของประชาชน โดยมีผู้มีความสามารถและนักแสดงในท้องถิ่นจำนวนมากขึ้นเข้าแถวเพื่อร่วมมือครั้งใหญ่ภายใน metaverse



ภาพที่ 8 : (XRSPACE Partners With Meta and TAICCA Enabling World's First Thousand-Year Matsu Religion Into the Metaverse, www.prnewswire.com, 15 OCT 2566)

พระคัมภีร์ใน metaverse Bible Society นำผู้นำและผู้บุกเบิกคริสตจักรเทววิทยาดิจิทัลมารวมตัวกันเพื่อจัดงานออนไลน์ในวันพฤหัสบดีที่ 30 มีนาคม 2023 การสนทนาดังกล่าวจะถึงความพยายามของคริสตจักรในการแปลพระคัมภีร์ไบเบิลในเชิงวัฒนธรรมสำหรับวัฒนธรรมดิจิทัล ผู้เข้าร่วม Avatar มีโอกาสสร้างเครือข่ายและพบปะกับคนอื่นๆ ในการเดินทางครั้งสำคัญนี้ ในขณะที่เรามองหาการผสมผสานเทววิทยาดิจิทัลที่เข้ากับการปฏิบัติในโลกแห่งความเป็นจริง คณะผู้วิจัยได้สำรวจ: เทววิทยาดิจิทัลหมายถึงอะไร? นักเทววิทยาดิจิทัลจะประเมินสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อเราเทศนาและตีความพระคัมภีร์ร่วมกันในเมตาเวิร์สอย่างไรเมื่อสร้างการสื่อสารพระคัมภีร์ดิจิทัลใน metaverse เราจะนิยามความสำเร็จได้อย่างไร เราหมายถึงอะไรโดยใช้งานได้อย่างไร การแปลพระคัมภีร์เชิงวัฒนธรรมบนแพลตฟอร์ม metaverse เป็นไปได้หรือไม่



ภาพที่ 9 : (Toby Beresford. (2566). Bible in the metaverse, www.strongernetwork.com, 15 OCT 2566)

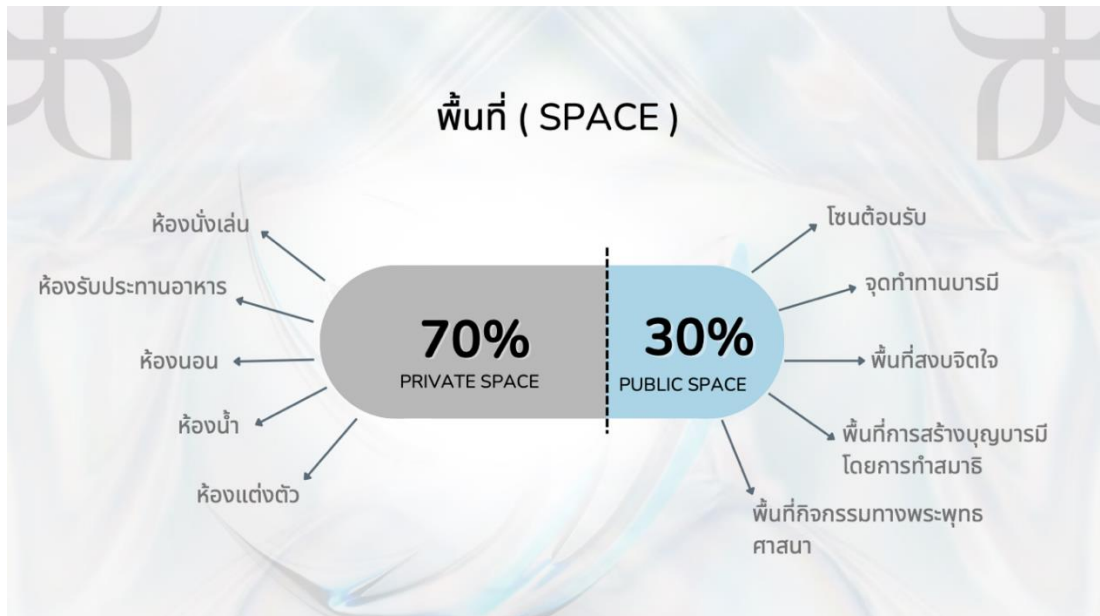
โบสถ์ VR MMO เป็นชุมชนทางจิตวิญญาณที่มีอยู่ใน metaverse ทั้งหมดเพื่อเฉลิมฉลองความรักของพระเจ้าที่มีต่อโลก เราเชื่อว่าคริสตจักรสามารถอยู่ที่ไหนก็ได้ โบสถ์ VR ซึ่งมีเฉพาะ (ในขณะนี้) ในแพลตฟอร์ม AltspaceVR เพิ่งทำสิ่งที่พวกเขาอ้างว่าเป็นการบำบัดศมา VR ครั้งแรก หลังจากจัดพิธีพิเศษให้กับผู้เข้าร่วมโบสถ์สองคนต่อหน้าที่ประชุมที่มีมากกว่า 100 คน จากทั่วทุกมุมโลก โดยปกติการรับบำบัดศมาในโลกแห่งความเป็นจริงจะใช้เวลาประมาณ 10 วินาที แต่ใน VR บุคคลเหล่านั้นจะอยู่ได้น้ำเสมือนจริงนานกว่าหนึ่งนาที ทำให้พวกเขาใช้เวลาในช่วงเวลานั้นเพื่อรับประสบการณ์ที่มีผลกระทบมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 10 : (Exponential. (2566). VR Church, www.exponential.org, 15 OCT 2566)

จากการค้นคว้าข้อมูลแพลตฟอร์มและ Metaverse ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาต่างๆจึงเป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดของการทำบุญทำทานบารมีรูปแบบใหม่ ที่เกิดขึ้นในทางพระพุทธศาสนารูปแบบเกมมิฟิเคชัน ที่มีการ ออกแบบให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปได้รับความรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้นภายในระบบออนไลน์ที่มีการออกแบบสร้างสรรค์คิดค้นอวตารที่เป็นคาแรคเตอร์ที่บ่งบอกตัวตนที่เราชื่นชอบหรือแสดงถึงไลฟ์สไตล์ การดำรงชีวิตต่างๆเข้าถึงทั้งหลักความจริงและความผ่อนคลายในการทำกิจกรรมทางพระพุทธศาสนาได้อย่างเข้าใจง่ายและทำได้อย่างเป็นประจำ พร้อมรับของรางวัลของสะสมตกแต่งบ้าน เครื่องประดับ และสิ่งของยึดเหนี่ยวจิตใจ สร้างแรงบันดาลใจให้กับคนรุ่นต่อไปในการเรียนรู้พระพุทธศาสนาซึ่งโครงการนี้ เน้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับหลักคำสอนอริยสัจ 4 ให้คนได้เข้ามาเรียนรู้ โดยการทำกิจกรรม การได้มีส่วนร่วมและใช้ ตัวแพลตฟอร์มที่เราออกแบบเป็นตัวขับเคลื่อนในด้านพระพุทธศาสนา

แพลตฟอร์มนี้ แบ่งพื้นที่เป็น 2 ส่วน คือ *Private Space* พื้นที่ส่วนตัว และ *Public Space* พื้นที่ส่วนรวมเพื่อใช้ทำกิจกรรมเรียนรู้หลักคำสอนและทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในโลกเสมือนจริง



ภาพที่ 11 : (แผนภาพพื้นที่ SPACE ,นาย คณพศมถ ชนกฤตภพ , 2566)



ภาพที่ 12 : (แผนภาพพื้นที่ PRIVATE SPACE ,นาย คณพศมถ ชนกฤตภพ , 2566)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา” เป็นการศึกษาทั้งทางด้านวรรณกรรม บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวบรวมข้อมูลองค์ความรู้ของหลักคำสอนอริยสัจ 4 และสรุปองค์ความรู้เป็นแผนภาพให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และสร้างเรื่องราวกับออกแบบตัวละคร Character Design ที่ได้มาจากองค์ความรู้คำสอนอริยสัจ 4 และใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างการมีส่วนร่วม สร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ทันสมัย โดยออกแบบสร้างพื้นที่ในโลกเสมือนจริงเชื่อมโยง กับโลกในอนาคต เพื่อให้เกิดการเรียนรู้คำสอนของพุทธศาสนาที่ยังคงดำรงอยู่ด้วยการอนุรักษ์และพัฒนาได้ตลอดไปจนถึงอนาคตด้วยเทคโนโลยีและไฟล์ดิจิทัลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ และ ตรงตามวัตถุประสงค์ ของการศึกษา มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักคำสอนอริยสัจ 4 และสรุปเป็นแผนภาพ

ขั้นตอนที่ 2 นำองค์ความรู้ อริยสัจ 4 ที่สรุปได้มาต่อยอดด้านการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 3 สร้างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินงานออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักคำสอนอริยสัจ 4 และสรุปเป็นแผนภาพ

จากการศึกษาและค้นคว้า หลักคำสอนอริยสัจ 4 ทั้งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ ผู้วิจัยสรุปหลักคำสอนอริยสัจ 4 เป็นองค์ความรู้ เพื่อต่อยอดสู่การออกแบบ Character Design และสร้างเรื่องราวของแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา คือหลักคำสอนอริยสัจ 4 หมายถึง ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ เป็นการดับทุกข์ สร้างความสุขที่แท้จริง มีความเชื่อมโยงของหลักคำสอนที่เป็นเหตุและผลของหลักคำสอนที่เป็นคู่กัน 2 คู่ คือ “สมุทัย” เป็นเหตุโดยมี “ทุกข์” เป็นผล และ “มรรค” เป็นเหตุ โดยมี “นิโรธ” เป็นผล กล่าวได้ว่าทุกข์ คือ ความทุกข์ที่ต้องพบเจอ , สมุทัย คือ เหตุให้เกิดทุกข์ ที่มาจากตัณหา , นิโรธ คือ ความดับทุกข์ ดับกิเลส โดยไม่เหลือตัณหาใดๆ และ มรรค คือ แนวทางการปฏิบัติไปสู่ นิโรธ ความดับทุกข์ที่แท้จริง

ผู้วิจัยสรุปอภิปรายคำสอน อริยสัจ 4 ได้เป็นองค์ความรู้ คือ ทุกข์ 10 ประการ , สมุทัย 3 ประการ , นิโรธ 5 ประการ และ มรรค 8 ประการ ดังข้อมูลต่อไปนี้

ทุกข์ 10 ประการ คือ ทุกข์ที่ทุกคนต้องพบเจอ คือ

1. สภาวะทุกข์ คือ ทุกข์ประจำสังขาร ได้แก่ชาติความบังเกิด ชราภาวะของความแก่ มรณะ ความตายหายไป
2. ปกิณณกทุกข์ คือ ทุกข์ที่จรมาเป็นครั้งคราว ได้แก่ปรารถนาสิ่งใดไม่ได้สิ่งนั้น ความพลัดพรากจากสิ่งที่รัก ความประจวบกับสิ่งไม่เป็นที่รัก อุปายาสความคับแค้น โทมนัสความทุกข์ทางจิตทุกข์ (กาย) ความลำบากทางกาย ปรีเทวะความคร่ำครวญ โสกะความแห้งที่ใจ
3. นิพัตถทุกข์ คือ ทุกข์ที่เกิดขึ้นเป็นกิจวัตรประจำวัน ได้แก่ทุกข์เนื่องนิตย เช่น หนาว ร้อน หิว กระจายปวดอุจจาระ - ปัสสาวะ เป็นทุกข์ที่เกิดขึ้น เป็นกิจวัตรประจำวันไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้
4. พยาธิทุกข์ คือ ทุกข์จากการเจ็บป่วยจากโรคต่างๆ ได้แก่ทุกข์เวทนา การเจ็บป่วยจากโรคต่างๆ ของร่างกาย เช่น เจ็บตา เจ็บหู แขนขาเจ็บมือ
5. สันตปาทุกข์ คือ ทุกข์จากความร้อนรุ่มใจ อารมณ์ที่พลุ่งพล่านมีอยู่ แต่ไม่ได้มีอยู่ตลอดไป ได้แก่ความกระวนกระวายใจ ความทุกข์ใจ ความร้อนใจ หรือทุกร้อนเพราะถูกไฟกิเลส ได้แก่ ความโกรธ ความโลภความโมโห เผาผลาญให้เราร้อน แต่เมื่อเวลาผ่านไปทุกอย่างก็ดับลง ทำให้เข้าใจว่ากิเลสทั้งปวงไม่เที่ยง เช่น โกรธเพื่อนและเมื่อเวลาผ่านไป ความรู้สึกโกรธนั้นก็น้อยลงและหายไป
6. วิปากทุกข์ คือ ทุกข์เกิดจากกรรมเก่าตามมาให้ผล ยากที่จะหลีกเลี่ยงได้ทำอะไรก็ได้ผลอย่างนั้นเช่น โจรเคยไปขโมยของเมื่อนานมาแล้ว และวันหนึ่งโดนตำรวจจับ และได้รับผลกระทบในคุก
7. สหคตทุกข์ คือ ทุกข์ที่เกิดจากโลกธรรมสูตร ลาภ ยศ สรรเสริญ สุข 4 อย่างนี้เป็นทุกข์ เช่น เมื่อมียศตำแหน่งก็ต้องพยายามรักษายศและตำแหน่งนั้นไว้ให้เท่าเดิมหรือดีขึ้นกว่าเดิม หรือ เมื่อเราเป็นนักกีฬาได้แชมป์เหรียญทอง ในครั้งต่อมาที่แข่ง เราจึงต้องพยายามอย่างหนักรักษาสถิติเพื่อให้ได้เหรียญทองอีกครั้ง
8. อาหารปริเยฐิทุกข์ คือ ทุกข์ที่เกิดจากการหาอาหาร เช่น ในทุกๆวัน เราตื่นมาร่างกายเราก็จะหิวเราจึงต้องทานอาหารเข้าไปเพื่อให้เราหายหิวในทุกๆวัน
9. วิวาทมูลกทุกข์ คือ ทุกข์ที่เกิดจากการทะเลาะวิวาท เช่น การทะเลาะกันสู่คดีการสู้รบกัน ความกลัวแพ้ความไม่โปร่งใสความอยากเอาชนะ
10. ทุกข์ชั้น 5 คือ ความยึดมั่นในชั้น 5 ได้แก่
รูป สภาพความไม่รู้ เป็นอุปาทयरูป มหาภูตรูป เวทนาความรู้สึก จากความสุขกาย สุขใจ ทุกข์กาย ทุกข์ใจ อุเบกขาทางใจ
สัญญาความรู้จำได้ จากทางตามองเห็น ตา จมูก ลิ้น กาย และ จากทางใจที่มีความรู้สึกต่อเวทนา สัญญา สังขาร

สังขาร การปรุงแต่งจิต อารมณ์และกิริยา 50 สังขาร จากเจตสิก อากาโรที่ประกอบกับจิต คือ เกิดพร้อมกับจิต ดับพร้อมกับจิต มีอารมณ์เดียวกับจิต อาศัยวัตถุเดียวกับจิต วิญญาณ สภาพรับรู้ 6 ทวาร คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และ ใจ

หรือหากเราเปรียบทุกข์กับธรรมนิยาม เป็นทุกข์ตามไตรลักษณ์ คือลักษณะ 3 ประการ : การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไปนั่นคือ ความไม่เที่ยง ความเป็นทุกข์ของชั้น 5 และ ความไม่มีตัวตน เมื่อเรารู้ว่าทุกข์ของตนเองที่เกิดขึ้นคือเรื่องอะไร จึงสามารถคิดและหาต้นเหตุของทุกข์นั้น ซึ่งเหตุของทุกข์นั้น คือ สมุทัย

สมุทัย 3 ประการ คือ สาเหตุที่ก่อให้เกิดทุกข์ จากตัณหา 3 ประการ คือ

กามตัณหา ความอยากได้ความทะยานอยากในกาม

ภวตัณหา ความทะยานอยาก ในความอยากมี อยากเป็นนั่นเป็นนี่

วิภวตัณหา ความทะยานอยาก ในความไม่อยากมี ไม่อยากเป็นนั่นเป็นนี่

เมื่อเรารู้ว่าทุกข์ที่เกิดกับตนเป็นทุกข์ในเรื่องอะไร และ หาเหตุของทุกข์นั้นได้ว่ามาจากสิ่งใด นั่นคือ เราเข้าใจเหตุและผลคู่แรกของคำสอนอริยสัจ 4 ที่ สมุทัยเป็นเหตุ ทำให้เกิดทุกข์ นั่นเอง หากเราต้องการพ้นจากทุกข์นั้น เราสามารถใช้หลักคำสอนจากเหตุและผลอีกคู่หนึ่ง คือ นิโรธ ความดับทุกข์ และ มรรค หนทางแห่งการดับทุกข์ ดังนี้

นิโรธ 5 ประการ คือความดับทุกข์ ดับกิเลส โดยไม่เหลือตัณหาใดๆ สามารถดับได้ด้วยมรรค 8 เมื่อเข้าใจว่าตนเองทุกข์เรื่องอะไร มาจากสิ่งใด และใช้วิธีการดับทุกข์ด้วยมรรค 8 ตามหลักไตรสิกขา คือ มีศีล สมาธิ และปัญญา เกิดเป็นอารมณ์ความรู้สึก สะอาด สว่าง และ สงบในตนเองได้ มี 5 ประการ คือ

ปทาน 5 การละกิเลส

วิมุตติ 5 ความหลุดพ้น

วิเวก 5 ความสงัด ความปลีกออก

วิราคะ 5 ความคลายกำหนด ความส้ารอกได้

ไวสสัคคะ 5 ความสละ ความปล่อย

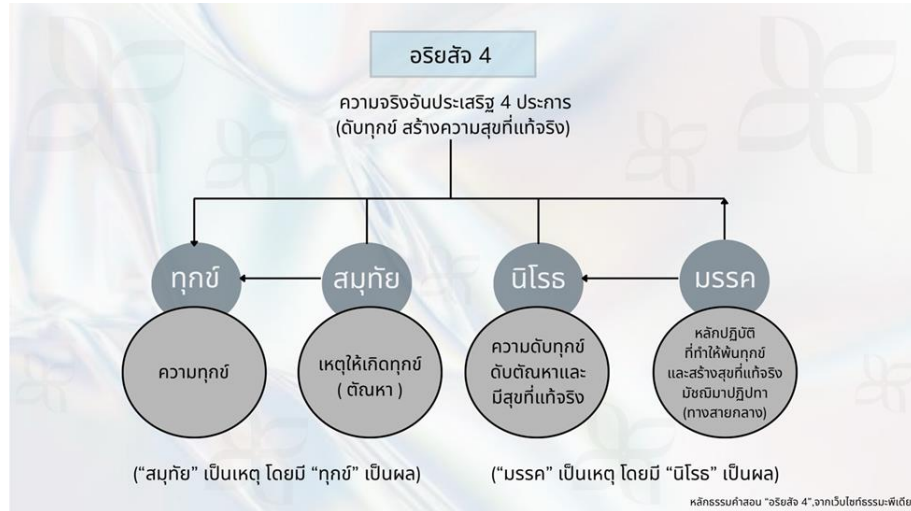
มรรค 8 ประการ คือ แนวทางการปฏิบัติ ไปสู่นิโรธ สร้างความดับทุกข์ที่แท้จริง ด้วยหลักไตรสิกขา ศีล สมาธิ และ ปัญญา ประกอบด้วย

ศีล คือ อธิศีลสิกขา ได้แก่ สัมมาวาจา-เจรจาชอบ สัมมากัมมันตะ-กระทำชอบ สัมมาอาชีวะ-เลี้ยงชีพชอบ

สมาธิ คือ อธิจิตสิกขา ได้แก่ สัมมาวายามะ-พยายามชอบ สัมมาสติ-ระลึกชอบ สัมมาสมาธิ-ตั้งใจชอบ

ปัญญา คือ อธิปัญญาสิกขา ได้แก่ สัมมาทิฎฐิ-ความเห็นชอบ สัมมาสังกัปปะ-ความดำริชอบ

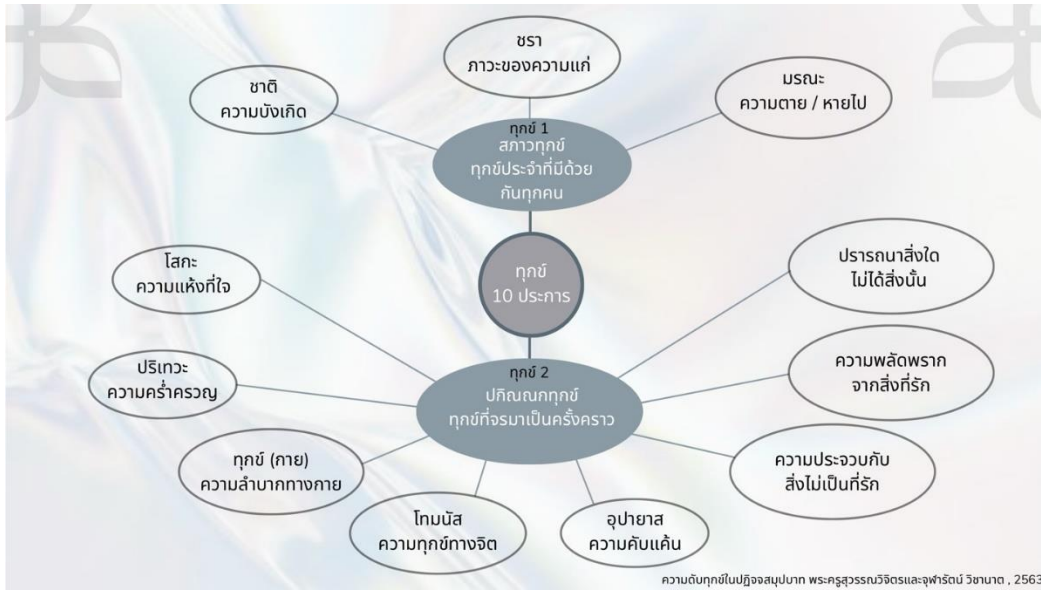
ผู้วิจัยออกแบบเป็นแผนภาพสรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ดังต่อไปนี้



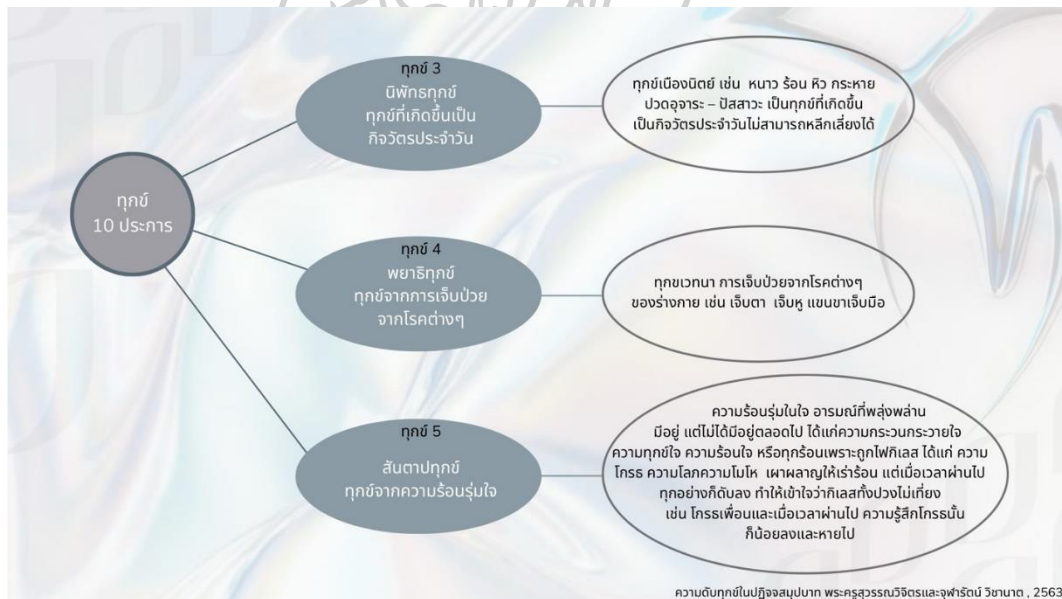
ภาพที่ 13 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ 4 เป็นเหตุและผลจับคู่กัน, คณพศมต ธนกฤตภาพ , 2567)



ภาพที่ 14 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ 4 ทุกข์ 10 ประการ,คณพศมต ธนกฤตภาพ , 2567)



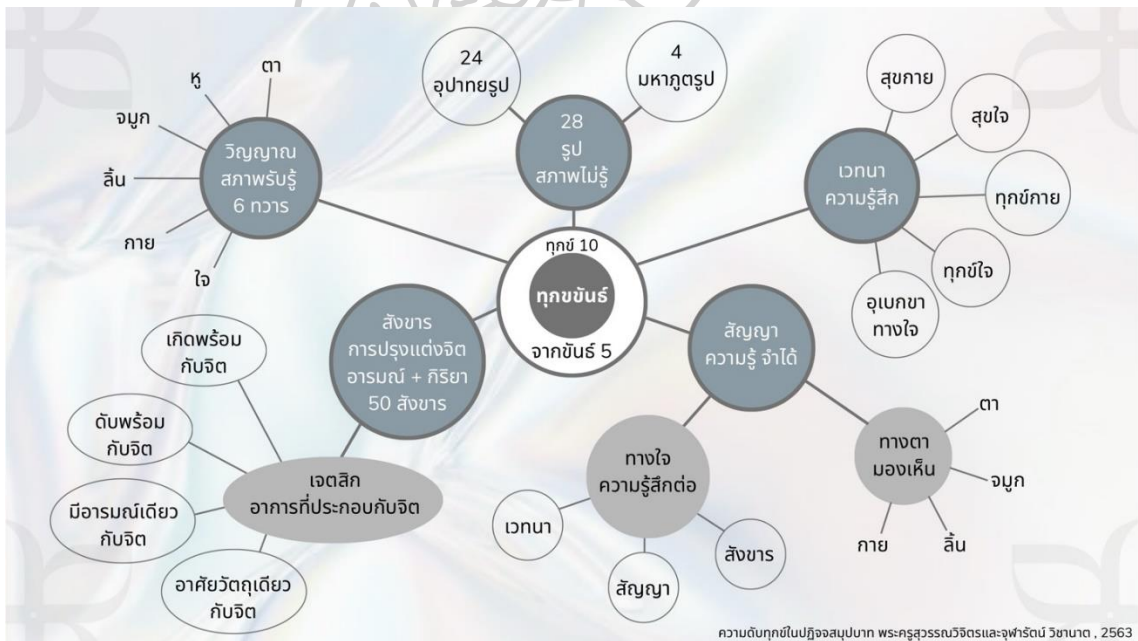
ภาพที่ 15 : (แผนภาพหลักคำสอน ทุกข์ 10 ประการ ทุกข์1 และ ทุกข์2, คณพศมต ธนกฤตภาพ , 2567)



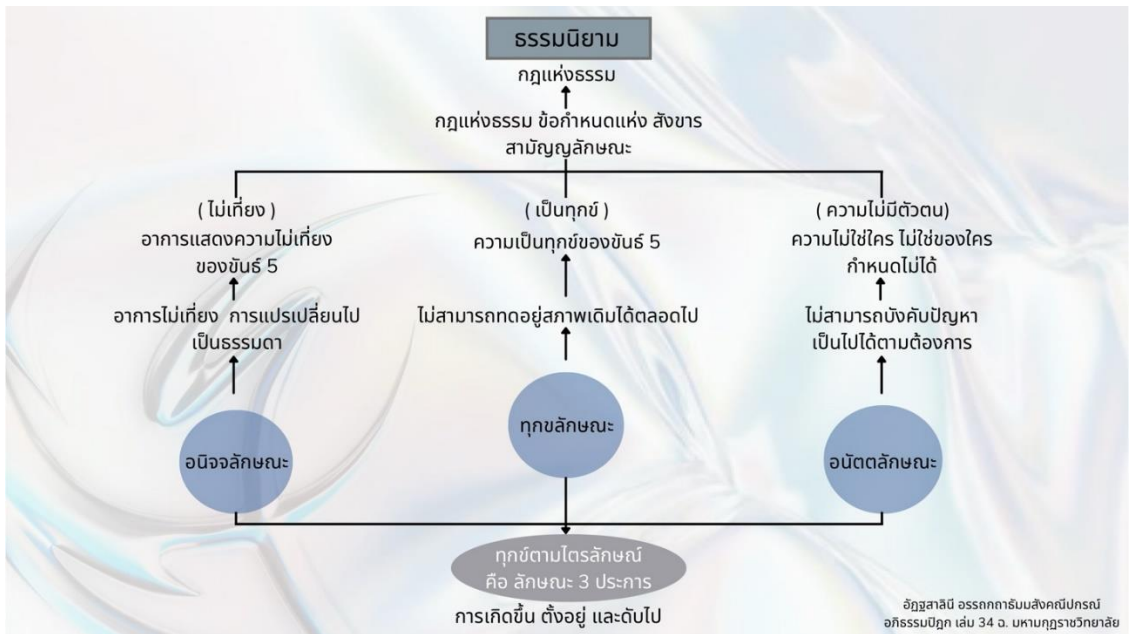
ภาพที่ 16 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ 10 ประการ ทุกข์3 ทุกข์4 และ ทุกข์5, คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



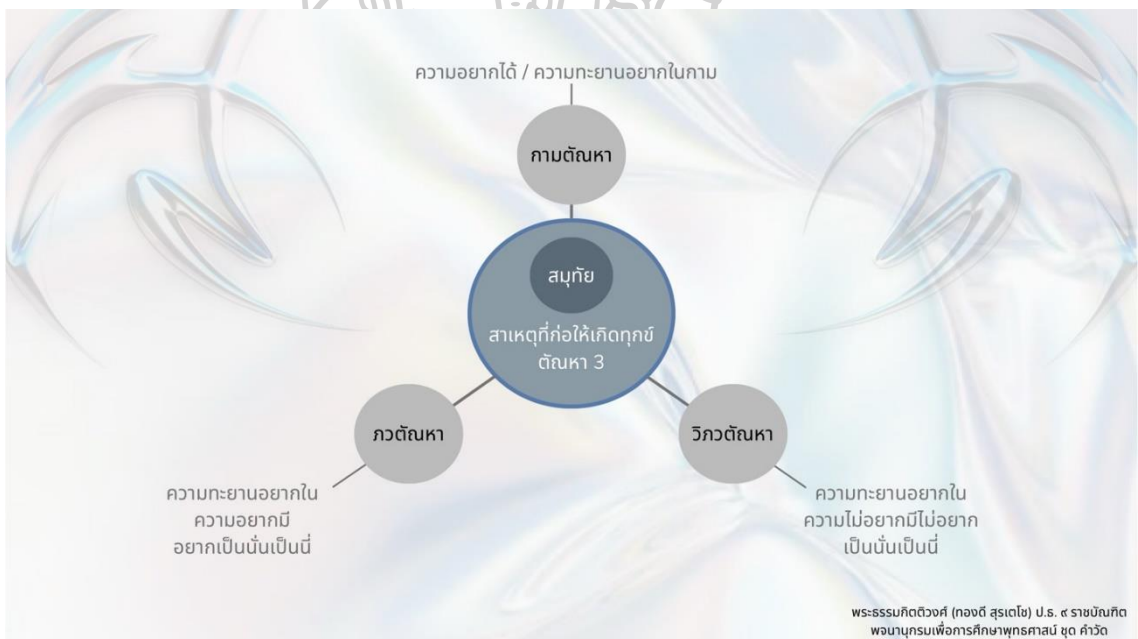
ภาพที่ 17 : (แผนภาพหลักคำสอนทฤษฎี 10 ประการ ทฤษฎี 6 ทฤษฎี 7 ทฤษฎี 8 และทฤษฎี 9, คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



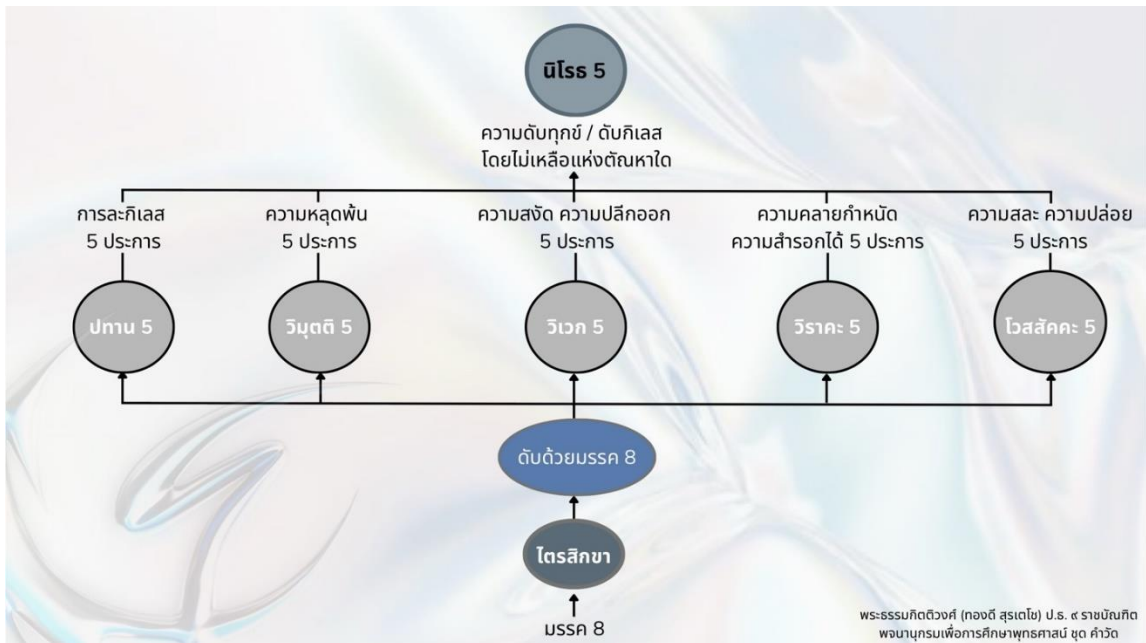
ภาพที่ 18 : (แผนภาพหลักคำสอนทฤษฎี 10 ประการ ทฤษฎี 10 ทุกจากขั้น 5, คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



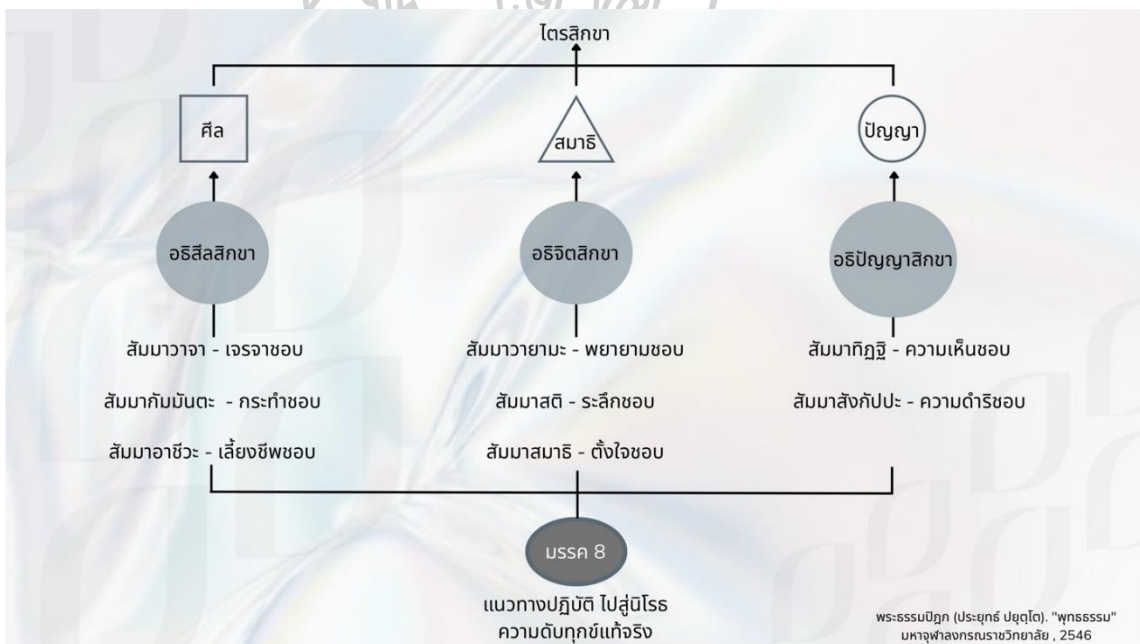
ภาพที่ 19 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ตามไตรลักษณ์ , คณพศมถ ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 20 : (แผนภาพหลักคำอริยสัจ 4 สมุทัย 3 ประการ, คณพศมถ ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 21 : (แผนภาพหลักคำอธิบาย 4 นิโรธ 5 ประการ, คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 22 : (แผนภาพหลักคำอธิบาย 4 มรรค 8 ประการ, คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)

ขั้นตอนที่ 2 นำองค์ความรู้ อริยสัจ 4 ที่สรุปได้มาต่อยอดด้านการออกแบบ

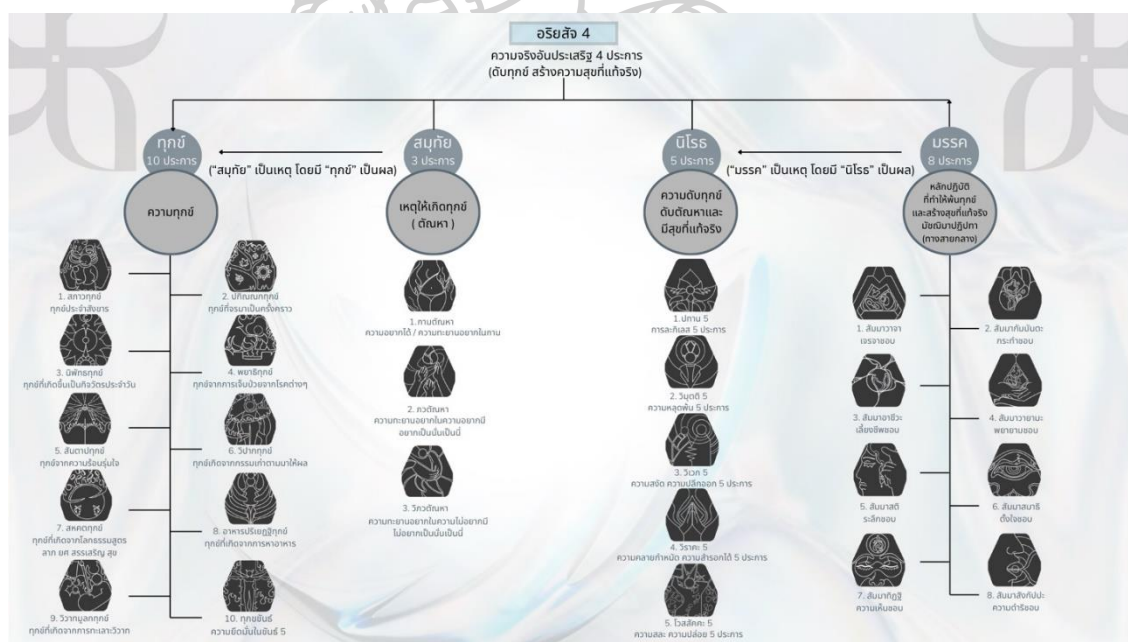
จากองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 คือ ความทุกข์ คือทุกข์ 10 ประการ เหตุของทุกข์คือ สมุทัย 3 ประการ ความดับแห่งทุกข์คือนิโรธ 5 ประการ ข้อปฏิบัติที่นำไปสู่ความดับทุกข์คือมรรค 8 ข้าพเจ้าตีความต่อยอดทางการออกแบบได้ดังนี้ เปรียบอริยสัจ 4 กับ ธาตุทั้ง 4 และสร้างภาพสัญลักษณ์แทนค่าตามจำนวนข้อของหลักคำสอนได้ดังนี้ คือ

ทุกข์ เปรียบกับ ธาตุไฟ ยิ่งสะสมความร้อนมากยิ่งมีพลังมาก

สมุทัย เปรียบกับ ธาตุลม ลมแปรปรวน ลมเบา ลมทรง ลมแรงเมื่อลมยิ่งมากยิ่งแรงยิ่งเพิ่มให้ ไฟลุกโชนขึ้น

นิโรธ เปรียบตั้งธาตุดิน ที่แข็งแกร่ง มั่นคง ทรงพลัง หนักแน่น อยู่รวมกันมากยิ่งแข็งแกร่ง

มรรค เปรียบตั้งธาตุน้ำ ที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ปรับสภาพตามสถานการณ์ได้ และน้ำมากพอย่อมดับไฟได้



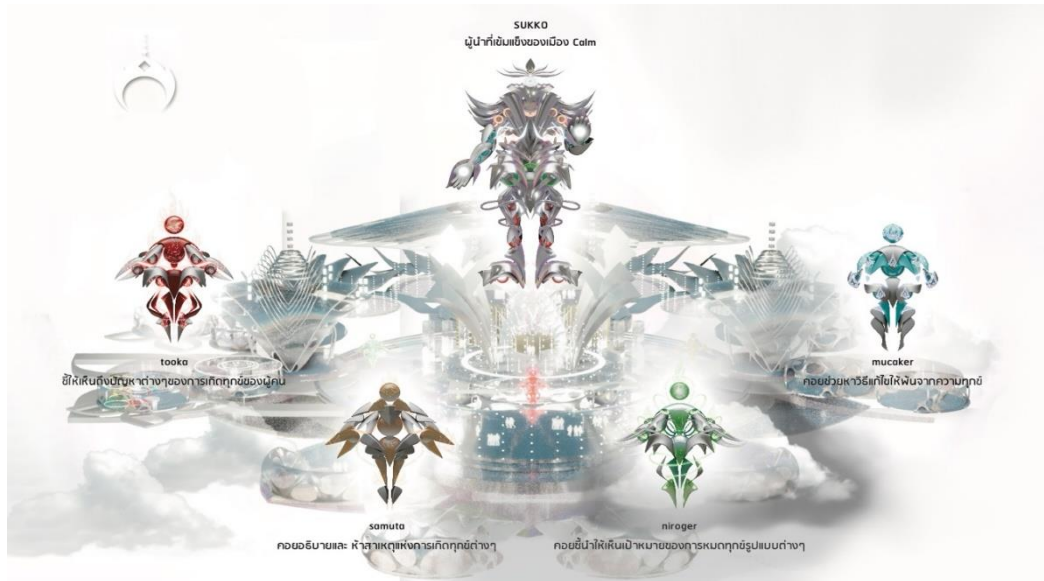
ภาพที่ 23 : (แผนภาพสรุปองค์ความรู้ หลักคำสอนอริยสัจ 4, คณพศภต ธนฤตถภาพ , 2567)

องค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 คือ ความทุกข์ คือทุกข์ 10 ประการ เหตุของทุกข์คือสมุทัย 3 ประการ ความดับแห่งทุกข์คือนิโรธ 5 ประการ ข้อปฏิบัติที่นำไปสู่ความดับทุกข์คือมรรค 8 ประการ และ ข้าพเจ้าตีความต่อยอดทางการออกแบบได้ดังนี้ เปรียบอริยสัจ 4 กับ ธาตุทั้ง 4 คือ ไฟ ลม ดิน และน้ำ ออกแบบเป็น Symbol ภาพสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารแบบเข้าใจง่าย



ภาพที่ 24 : (Symbol เปรียบธาตุทั้ง 4 กับหลักคำสอนอริยสัจ 4, คณพศภต ธนกุลตภาพ, 2567)

และต่อยอดการสร้างสรรคผลงาน โดยออกแบบสร้างเรื่องราวของแพลตฟอร์มดิจิทัลสร้างเป็นเมืองขึ้นมาชื่อว่าเมือง CALM โดยมีเรื่องราวที่กล่าวขาน คือ เมื่อในอดีต 2 พันปีผ่านมา จนถึงปัจจุบัน เมือง CALM ถูกปกครองด้วยผู้นำที่เข้มแข็ง คือ SUKKO และ ชาวเมืองอยู่กันอย่างสงบสุข เพราะ ผู้นำ SUKKO มีที่ปรึกษา 4 คน ที่เป็นอัครวิญญูได้แก่ TOOKA SAMUTA NIROGER และ MUCAKER อัครวิญญูทั้ง 4 จะคอยช่วยเหลือชาวเมือง และ ผู้นำให้อยู่กันอย่างสงบสุข สิ่งที่ TOOKA ทำเป็นประจำคือการชี้ให้เห็นถึงปัญหาต่างๆของการเกิดทุกข์ของผู้คน มี SAMUTA คอยอธิบาย และ หาสาเหตุแห่งการเกิดทุกข์ต่างๆ มี NIROGER คอยชี้แนะให้เห็นเป้าหมายของการหมดทุกข์รูปแบบต่างๆ มี MUCAKER คอยช่วยหาวิธีแก้ไขให้พ้นจากความทุกข์



ภาพที่ 25 : (ผลงานการออกแบบ Character จากหลักคำสอนอริยสัจ4, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 26 : (Character Design 5 ตัวละคร จากองค์ความรู้ อริยสัจ4, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)

Character SUKKO : ตัวละครหลักที่เป็นผู้นำของเมือง CALM และเป็นผู้ที่เข้าใจ บรรลุธรรมในหลักคำสอนอริยสัจ 4 มีพลังสมบูรณด้วยศีล สมาธิ และปัญญา คอยเผยแพร่คำสอนอริยสัจ 4 มีพลังจากลูกแก้วทั้ง 22 ลูก คือ ทุขข์10 สมุทัย3 นิโรธ5 และ มรรค8 เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้คน



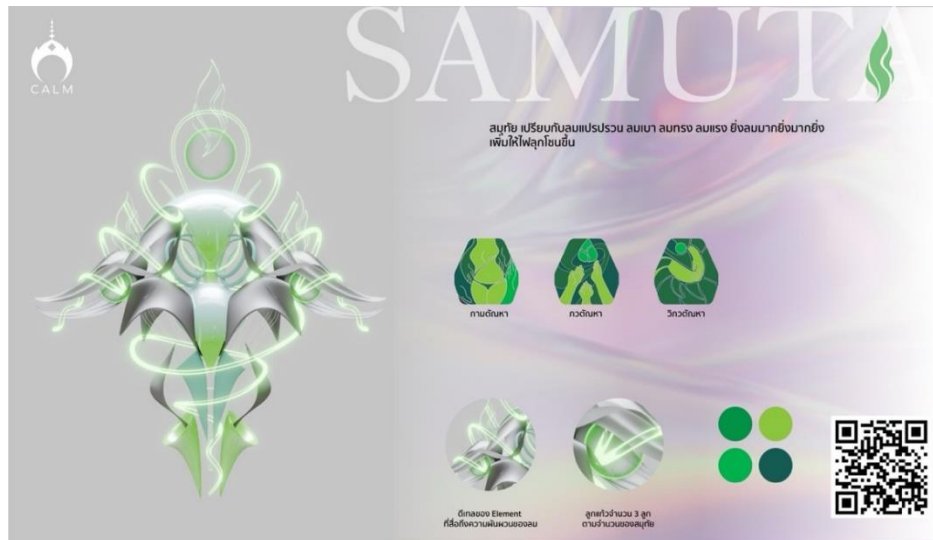
ภาพที่ 27 : (Character SUKKO ผู้นำเมือง CALM, คณพศกต ชนกฤตภพ, 2567)

Character TOOKA : ตัวละครที่ต่อยอดจากคำสอนทุขข์ 10 ประการ เปรียบความทุขข์เป็นธาตุไฟ มีพลังของธาตุไฟ มีลักษณะเปลวไฟสื่อถึงความทุขข์ และพลังลูกแก้วทั้ง 10 ลูก ตามจำนวนหลักคำสอนทุขข์ 10 ประการใช้สีสีแดงส้ม สื่อถึงอารมณ์ที่ทุขข์ร้อนของ ความทุขข์ที่เกิดขึ้นกับทุกคน ยิ่งทุขข์มาก ความร้อนมากก็ยิ่งมีพลังมาก



ภาพที่ 28 : (Character TOOKA : ตัวละครทุขข์ 10 ประการ , คณพศกต ชนกฤตภพ, 2567)

Character SAMUTA : ตัวละครที่ต่อยอดจากคำสอน สมุทัย 3 ประการ เปรียบสมุทัยที่เป็นเหตุของทุกข์ เป็นธาตุลม มีพลังของธาตุลม มีลักษณะลมเบา ลมแรง ลมแปรปรวน สื่อถึงเหตุความทุกข์ ยังมีลมมากยิ่งขึ้นส่งผลต่อความรุนแรงของไฟทำให้ทุกข์มากยิ่งขึ้น และพลังลูกแก้วทั้ง 3 ลูก ตามจำนวนหลักคำสอนสมุทัย 3 ประการ ใช้สีเขียว สื่อถึงอารมณ์ของความผันผวนของกระแสลมที่เกิดขึ้น



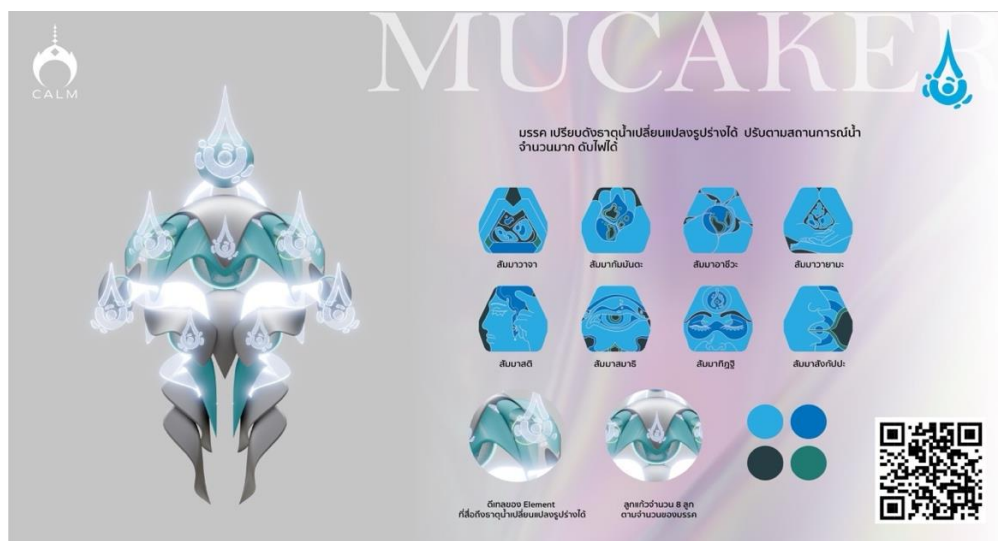
ภาพที่ 29 : (Character SAMUTA : ตัวละครสมุทัย 3 ประการ, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

Character NIROGER : ตัวละครที่ต่อยอดจากคำสอนนิโรธ ความหลุดพ้นจากทุกข์ 5 ประการ เปรียบนิโรธเป็นดั่งธาตุดิน ที่แข็งแกร่ง หนักแน่น มีพลังของธาตุดินลักษณะเป็นเกราะ และพลังลูกแก้วทั้ง 5 ลูก ตามจำนวนหลักคำสอนนิโรธ 5 ประการ ใช้สีส้ม สีครีม สีน้ำตาล สื่อถึงอารมณ์มั่นคง ทรงพลัง ยิ่งอยู่รวมกันมากยิ่งขึ้นแข็งแกร่ง



ภาพที่ 30 : (Character NIROGER : ตัวละครนิโรธ 5 ประการ, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

Character MUCAKER : ตัวละครที่ต่อยอดจากคำสอนมรรค 8 ประการ เปรียบวิธีการดับความทุกข์เป็นดั่งธาตุน้ำ มีพลังของธาตุน้ำ ที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ปรับสภาพตามสถานการณ์ได้ และน้ำมากพอย่อมดับไฟได้ และพลังลูกแก้วทั้ง 8 ลูก ตามจำนวนหลักคำสอนมรรค 8 ประการ ใช้สีฟ้าเขียว สื่อถึงอารมณ์ที่ร่มเย็น เป็นสุข ที่สามารถดับทุกข์ที่เป็นไฟได้ เมื่อมีน้ำมากพอก็สามารถดับไฟอันร้อนแรงได้



ภาพที่ 31 : (Character MUCAKER : ตัวละครมรรค 8 ประการ, คณพศภต ธนกฤตภาพ, 2567)

มีเรื่องราวของเมือง CALM ที่กล่าวขานมาถึงวันนี้ คือ วันหนึ่งมีคนจากต่างเมืองมีอาการปวดท้องอย่างมาก ทำยังไงก็ไม่หาย จึงมาขอความช่วยเหลือชาวเมือง CALM ชาวบ้านจึงพาหญิงสาวต่างเมืองผู้นั้นมาพบกับ ผู้นำและ อัครวิฑู 4 เพื่อขอความช่วยเหลือ TOOKA เริ่มสอบถามผู้หญิงคนนั้นอย่างละเอียดถึงปัญหาที่ทำให้มาอยู่ที่ตรงนี้ และสรุปปัญหาได้ว่า "เพราะปวดท้อง ทำให้เป็นทุกข์ที่ร่างกาย" SAMUTA ถามต่อว่า "ไปกินอะไรมา ก่อนจะปวดท้อง" หญิงสาวคนนั้นตอบว่า "กินข้าวที่เหลือมาจากเมื่อวาน" SAMUTA จึงบอกว่า "เธอปวดท้อง เพราะกินอาหารค้างคืน มันอาจจะเสียแล้ว" NIROGER จึงถามหญิงสาวคนนั้นต่อว่า "เธอมาถึงที่นี่เพื่อหวังจะหายจากอาการปวดท้องใช่หรือไม่" หญิงสาวคนนั้นตอบว่า "ใช่ค่ะ อยากหายปวดท้องค่ะ" MUCAKER จึงบอกไปทันทีว่า "ต่อจากนี้ เธอจงกินอาหารที่สะอาด ทำเสร็จใหม่ ๆ ด้วยความร้อน ล้างมือก่อนกิน เธอจะไม่ปวดท้องซ้ำเดิมอีก" หลังจากนั้น ผู้นำ SUKKO ก็ได้ช่วยพรให้ หญิงสาวผู้นั้นมีสุขภาพแข็งแรงและมีความสุขกายสบายใจนะ และผู้คนในเมือง CALM ยังแบ่งปัน อาหาร และ ยา ให้หญิงสาวต่างเมืองคนนั้น หลังจากนั้น หญิงสาวคนนั้นก็ได้กลับเมืองของตนเอง ด้วยความสุข และ นำเรื่องราวของชาวเมือง CALM ไปเล่าให้กับผู้คนในเมืองตนเองฟัง ด้วยเหตุนี้เองคนจากทั่วสารทิศ ต่างแห่กันมาที่เมืองคราม มาหาอัครวิฑูทั้ง 4 เพื่อให้ตนเข้าใจและหลุดพ้นจากความทุกข์ที่ตนพบเจอ ได้รับความสุขอย่างแท้จริง และผู้คนยัง

เข้าขอรับพรกับผู้นำ SUKKO ทำให้ผู้คนมีความสุขกายสบายใจกลับไปทุกๆครั้งที่ได้มาเยี่ยมเยือนในเมือง CALM แห่งนี้ ในทุกคราวไป

การออกแบบตัวละคร Character Design นำองค์ความรู้ร้อยสี่จ 4 มาต่อยอดทางด้าน ออกแบบด้วยโปรแกรม BLENDER สร้างขึ้น 5 ตัวละคร คือ SUKKO TOOKA SAMUTA NIROGER และ MUCAKER ออกแบบขึ้นโดยใช้หลักคำสอนร้อยสี่จ4 แต่ละข้อมาสร้างเป็น Pictogram แทนค่าพลังความสามารถและส่วนประกอบของตัวละคร เพื่อสร้างความน่าสนใจ และกระตุ้นการมีส่วนร่วม ส่งเสริมการเรียนรู้ และ การทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสะสมชิ้นส่วน เพื่อรวบรวมและ นำมาแลกตัวละครเป็นงานศิลปะสะสมในชีวิตจริง

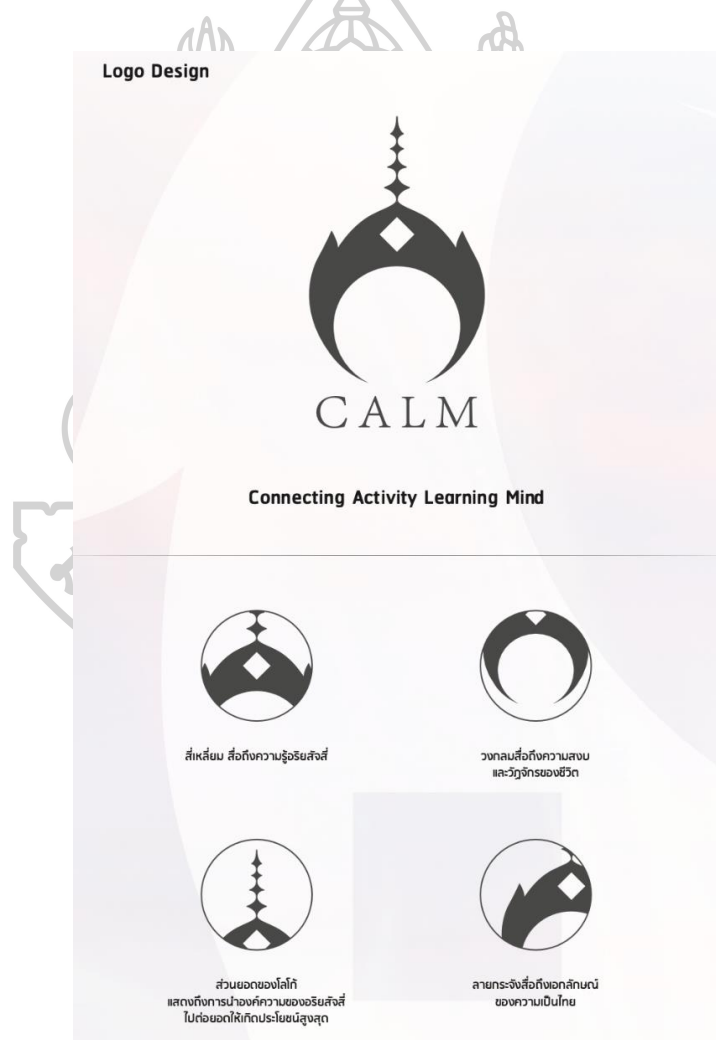
จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางด้านวรรณกรรม บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวบรวม ข้อมูลองค์ความรู้ของหลักคำสอนร้อยสี่จ 4 สรุปเป็นแผนภาพองค์ความรู้ให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น หลักคำสอนร้อยสี่จ 4 จะมีเหตุและผลเป็นคู่กัน 2 คู่ คือ “สมุทัย” เป็นเหตุโดยมี “ทุกข์” เป็นผล และ “มรรค” เป็นเหตุโดยมี “นิโรธ” เป็นผล ต่อยอดการออกแบบโดย สร้างเป็นภาพสัญลักษณ์ Symbol ตามจำนวนข้อของหลักคำสอน เปรียบเทียบหลักคำสอนร้อยสี่จ4 กับธาตุทั้ง 4 คือ ทุกข์10เปรียบกับ ธาตุไฟ สมุทัย3เปรียบกับธาตุดิน นิโรธ5เปรียบตั้งธาตุดิน และ มรรค8เปรียบตั้งธาตุน้ำ และสร้าง เรื่องราวกับออกแบบตัวละคร Character Design ที่ต่อยอดจากองค์ความรู้คำสอนร้อยสี่จ4 นำมา เป็นสิ่งขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลในพื้นที่โลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอน และทำกิจกรรมร่วมกันในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงพุทธศาสนิกชนทั่วไปเข้าด้วยกัน และ ใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชันเป็นวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างการมีส่วนร่วม โดยใช้ละครและเรื่องราว ของเมืองCALM ที่ออกแบบดำเนินกิจกรรมต่างๆบนแพลตฟอร์ม และเป็นรางวัลเพื่อดึงดูดให้ผู้คนมีความสนใจ สร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้คำสอนของพุทธศาสนามากยิ่งขึ้น รวมทั้งหลักคำสอนของพุทธศาสนา จะยังคงดำรงอยู่ได้ต่อไปจนถึงอนาคต ด้วยเทคโนโลยีและไฟล์ดิจิทัล ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา เพื่อสร้างประสบการณ์และส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนพุทธศาสนาที่แปลกใหม่ ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตของพุทธศาสนิกชนในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 32 : (ผลงาน Character Design จากองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4
 นำไปต่อยอดในแพลตฟอร์มดิจิทัล, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)

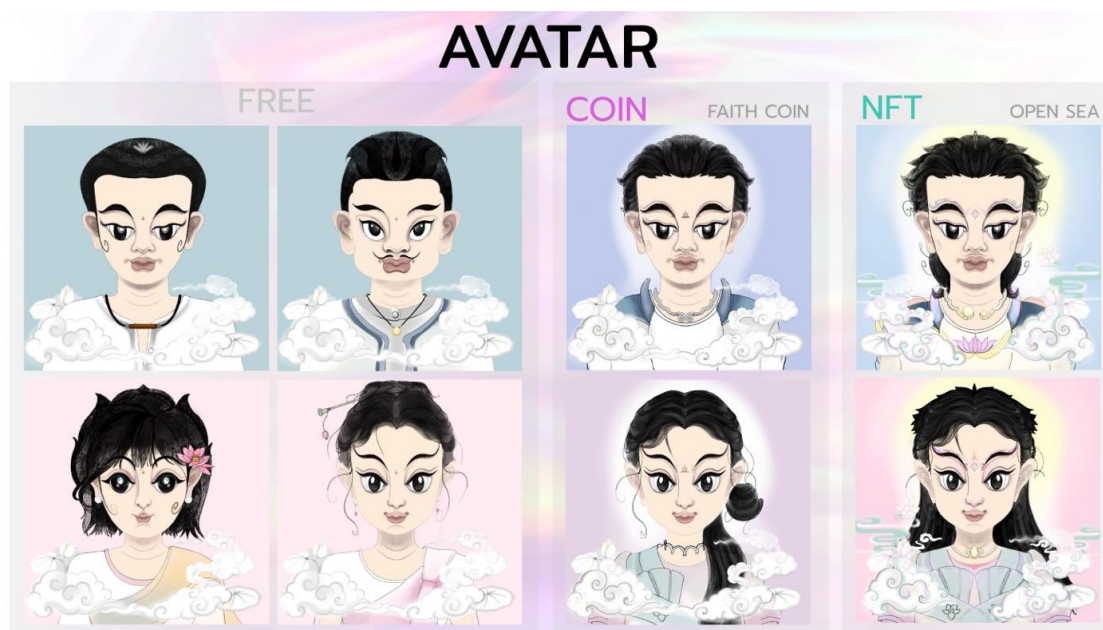
ขั้นตอนที่ 3 สร้างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล

แนวคิดหลักในการออกแบบพื้นที่แพลตฟอร์มดิจิทัล มาจากรูปทรงของดอกบัวที่สื่อถึงความศรัทธาและการเรียนรู้และความเข้าใจในหลักธรรมของพุทธศาสนา โดยแบ่งเป็นพื้นที่ส่วนรวม Public Space และพื้นที่ส่วนตัว Private Space มีแนวคิดการออกแบบพื้นที่ โดยเริ่มจากการออกแบบ LOGO DESIGN ที่สื่อถึงแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา จากเรื่องราวที่สร้างขึ้นชื่อเมือง CALM โดย C คือ Connecting สื่อถึงการเชื่อมโยงพุทธศาสนิกชนทั่วไปเข้าด้วยกัน A คือ Activity สื่อถึงการมีส่วนร่วมการเข้ามาทำกิจกรรมต่างๆด้วยกันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล L คือ Learning สื่อถึงการเรียนรู้หลักคำสอนพุทธศาสนา และ M คือ Mind สื่อถึงการเข้าใจตนเอง สามารถใช้พื้นที่แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ขัดเกลาจิตใจตนเองตามหลักคำสอนของพุทธศาสนา



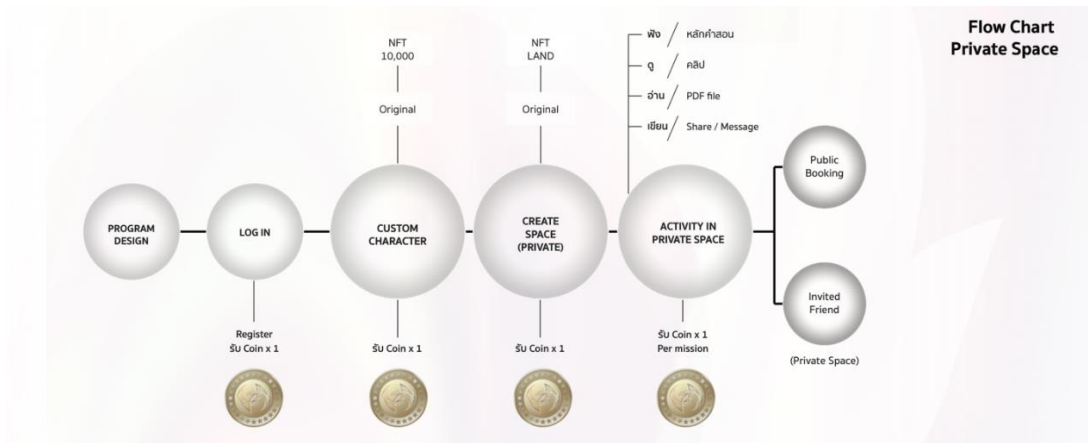
ภาพที่ 33 : (ผลงานออกแบบ LOGO CALM , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)

AVATAR เป็นอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญในการสร้างตัวตนขึ้นมาตามที่ใช้แพลตฟอร์มต้องการ ซึ่งมีการออกแบบให้สามารถใช้ได้ฟรี หรือ สละสมเหรียญจากการทำกิจกรรมนำมาแลกตัวละครพิเศษ และการซื้อตัวละครจาก NFT ที่มีลักษณะพิเศษคือเป็น Motion ซึ่งอวตารนี้จะเป็นตัวแทนของบุคคลที่ใช้เข้าสู่พื้นที่แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อทำกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมต่างๆทั้งพื้นที่ส่วนรวมและพื้นที่ส่วนตัว โดยสามารถ Customize ตั้งชื่อและเลือกส่วนประกอบของใบหน้า ทรงผม เสื้อผ้า และเครื่องประดับ



ภาพที่ 34 : (AVATAR DESIGN , คณพศกต ธนภฤตภพ, 2567)

การออกแบบพื้นที่ Private Space ของแพลตฟอร์ม CALM ได้ออกแบบพื้นที่ ให้ผู้ใช้สามารถทำการ Customize ปรับเปลี่ยนตามที่ User หรือผู้ใช้งานต้องการเช่นการตกแต่งห้องพื้นที่ภายใน Space นั้นๆ โดยการเปลี่ยนที่นั่ง รูปทรงต่างๆ และสี material ต่างๆ รวมถึงสามารถใส่เฟอร์นิเจอร์อื่นๆและการตกแต่งไฟหรือโต๊ะต่างๆได้ภายในพื้นที่ตาม ต้องการ อีกทั้งตัวผู้ใช้งานยังสามารถตกแต่งออกแบบ Interface ข้างหลังได้ด้วยตนเอง ซึ่งตัว Interface ข้างหลัง ประกอบไปด้วย พื้นที่โซเซียลการเข้าถึงสังคมในรูปแบบต่างๆ เช่น พื้นที่แชท ห้องแชท อีกทั้งยังสามารถสร้างปาร์ตี้เพื่อที่จะให้เพื่อนๆจอยกับกลุ่มเพื่อน สำหรับไปทำ กิจกรรมทางธรรมะต่างๆ อีกทั้งยังสามารถปรับแต่งหน้าตาของอวตาร ของตนเองได้ อีกทั้งยังมีหน้า ต่างไปถึง Items Shop สามารถแลกแต้ม (Coin) ที่ได้มาจากการทำกิจกรรมต่างๆมาแลกของรางวัล ในชีวิตจริงได้เช่นกระเป๋าหมวกหรือNFT ต่างๆ

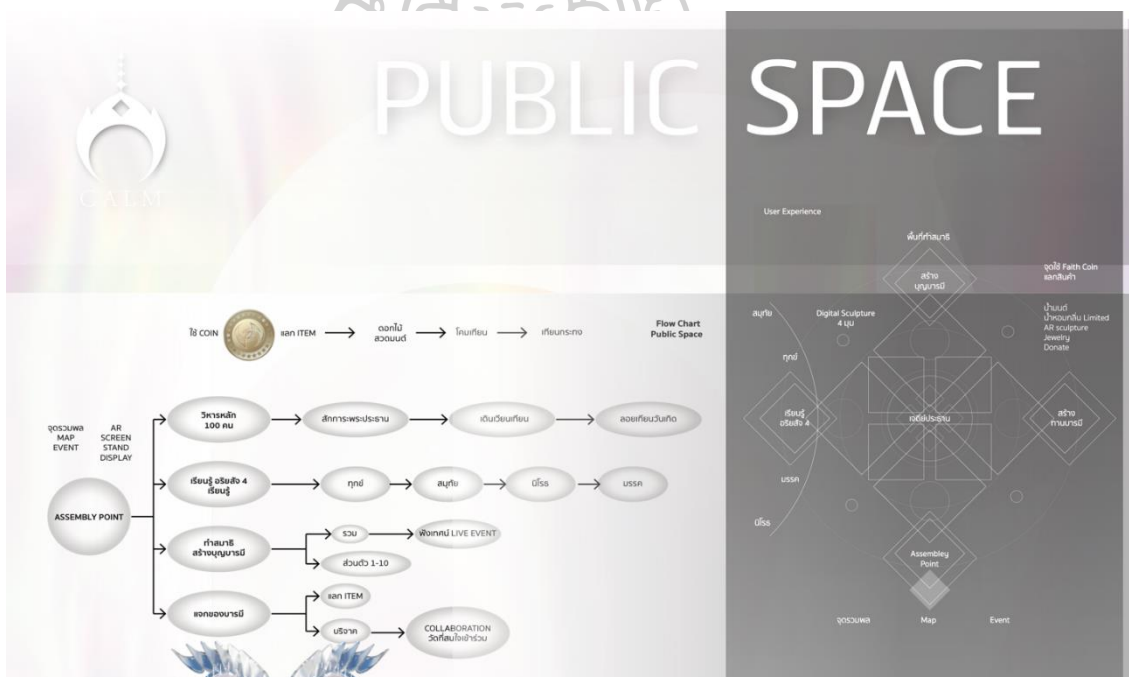


ภาพที่ 35 : (Flow Chart Private Space , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 36 : (User Interface ของ APP CALM , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)

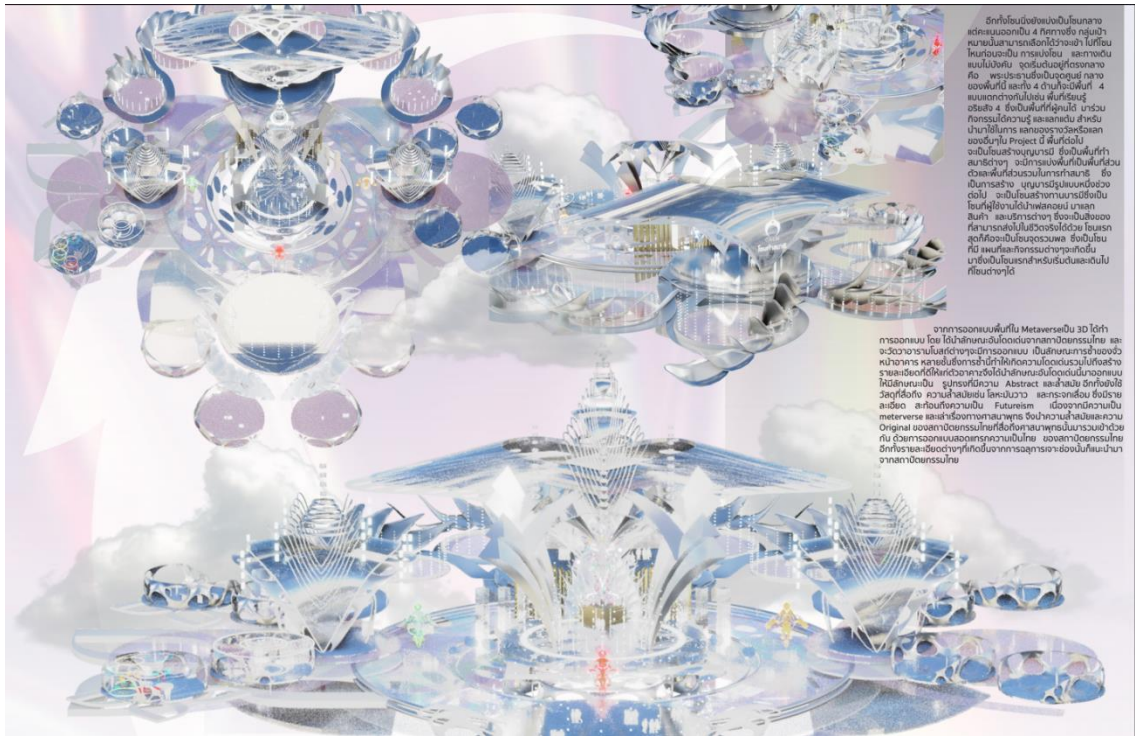
Public Space พื้นที่ส่วนรวมของแพลตฟอร์ม โชนนิ่งยังแบ่งเป็นโชนกลางแบ่ง ออกเป็น 4 ทิศทางซึ่ง กลุ่มเป้าหมายนั้นสามารถเลือกได้ว่าจะเข้า ไปที่โชนไหนก่อนจะเป็น การแบ่งโชน และ ทางเดินแบบไม่บังคับ จุดเริ่มต้นอยู่ที่ตรงกลางพระประธานซึ่งเป็นจุดศูนย์กลางของพื้นที่นี้ และทั้ง 4 ด้านก็จะมีพื้นที่ 4 แบบแตกต่างกันไปเช่น พื้นที่เรียนรู้อริยสัจ 4 ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้คนได้ มาร่วมกิจกรรม ได้ความรู้ และแลกเปลี่ยน สำหรับนำมาใช้ในการ แลกของรางวัลหรือแลกของอื่นๆใน Project นี้ พื้นที่ต่อไปจะเป็นโชนสร้างบุญบารมี ซึ่งเป็นพื้นที่ทำสมาธิต่างๆ จะมีการแบ่งพื้นที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวและ พื้นที่ส่วนรวมในการทำสมาธิ ซึ่งเป็นการสร้าง บุญบารมีรูปแบบหนึ่งช่วง ต่อไป จะเป็นโชนสร้างทาน บารมีซึ่งเป็นโชนที่ผู้ใช้งานได้นำ CALM COINS มาแลก สินค้า และบริการต่างๆ ซึ่งจะเป็นสิ่งของ ที่สามารถส่งไปในชีวิตจริงได้ด้วย โชนแรก สุดก็คือจะเป็นโชนจตุรวมพล ซึ่งเป็นโชน ที่มีแผนที่และ กิจกรรมต่างๆจะเกิดขึ้นมาซึ่งเป็นโชนแรกสำหรับเริ่มต้นและเดินไป ที่โชนต่างๆได้



ภาพที่ 37 : (Flow Chart Public Space, คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)

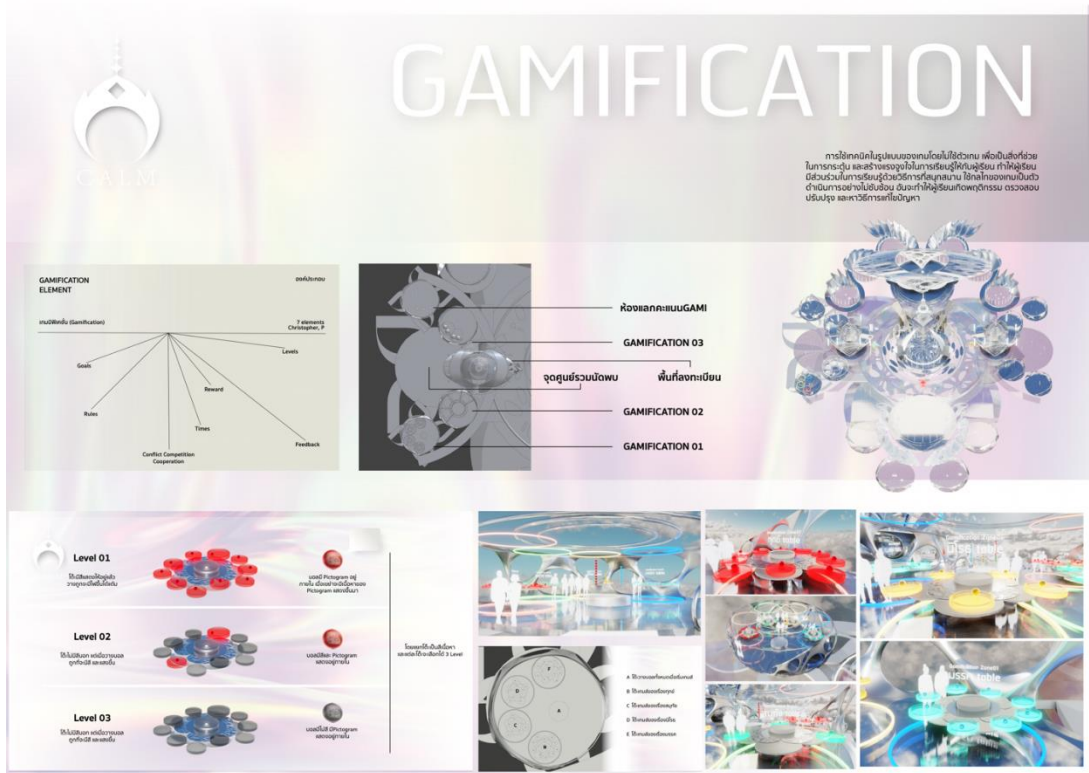
จากการออกแบบพื้นที่ใน Metaverse เป็น 3D ได้ทำการออกแบบ โดย ได้นำลักษณะอันโดดเด่นจากสถาปัตยกรรมไทย และจากวัดวาอารามโบสถ์ต่างๆจะมีการออกแบบ เป็นลักษณะการซ้ำของ จั๋วหน้าอาคาร หลายชั้นซึ่งการซ้ำนี้ทำให้เกิดความโดดเด่นรวมถึงสร้างรายละเอียดที่ดีให้แก่ตัวอาคารซึ่งได้นำลักษณะอันโดดเด่นนี้มาออกแบบให้มีลักษณะเป็น รูปทรงที่มีความ Abstract และล้ำสมัย อีกทั้งยังใช้วัสดุที่สื่อถึง ความล้ำสมัยเช่น โลหะมันวาว และกระจกเงา ซึ่งมีรายละเอียด สะท้อนถึงความเป็น Futurism เนื่องจากมีความเป็น metaverse และเล่าเรื่องราวทางพุทธศาสนา จึงนำความล้ำ

สมัยและความ Original ของสถาปัตยกรรมไทยที่สื่อถึงพุทธศาสนานั้นมารวมเข้าด้วยกัน ด้วยการ ออกแบบสอดแทรกความเป็นไทย ของสถาปัตยกรรมไทย อีกทั้งรายละเอียดต่างๆที่เกิดขึ้นจากการฉลุ การเจาะช่องนั้นก็แนะนำมาจากสถาปัตยกรรมไทย



ภาพที่ 38 : (Public Space , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

GAMIFICATION การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการ กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการ ที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่มีการแบ่งพื้นที่เพื่อเรียนรู้วิธีสัจ 4 เป็น 3 รูปแบบ GAMIFICATION 01 , GAMIFICATION 02 , GAMIFICATION 03 มีจุดรวมพล พื้นที่ลงทะเลเบียนและ ห้องแลกคคะแนน GAMI เพื่อแลกเป็น ITEM ในแพลตฟอร์ม



ภาพที่ 39 : (Public Space , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

การส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วย ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) ออกแบบขึ้นโดยกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้โดยการเล่นเกม สร้างวิธีการเรียนรู้ และสรุปผลลัพธ์ที่ได้ในแต่ละด้านดังต่อไปนี้

GAMIFICATION 01 เป้าหมายคือให้เรียนรู้และจดจำคำสอน ทุกข์ 10 ประการ สมุทัย 3 ประการ นิโรธ 5 ประการ และ มรรค 8 ประการ โดยวิธีการหยิบลูกบอลไปวางยังจุดที่สร้างไว้ ใช้สีของลูกแก้วเป็นตัวช่วยในการเริ่มต้น สร้างความรู้ของหลักคำสอน มีแยกสีตามอารมณ์ของทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค และเพิ่มระดับความยากโดยใช้สีและตำแหน่งตามจำนวนข้อความสอนอริยสัจ 4 ระดับที่ยากขึ้นอีกคือ ผู้เล่นต้องจดจำและโครงสร้างของหลักคำสอนได้อย่างแม่นยำ โดยวางลูกแก้วที่ใสไม่มีสี มีแต่ภาพ PICTOGRAM ได้ถูกต้องตามข้อมูลที่สรุปคำสอนอริยสัจ 4 เป็นแผนภาพทุกหลักคำสอนทั้งหัวข้อใหญ่และคำสอนย่อยแต่ละข้อ

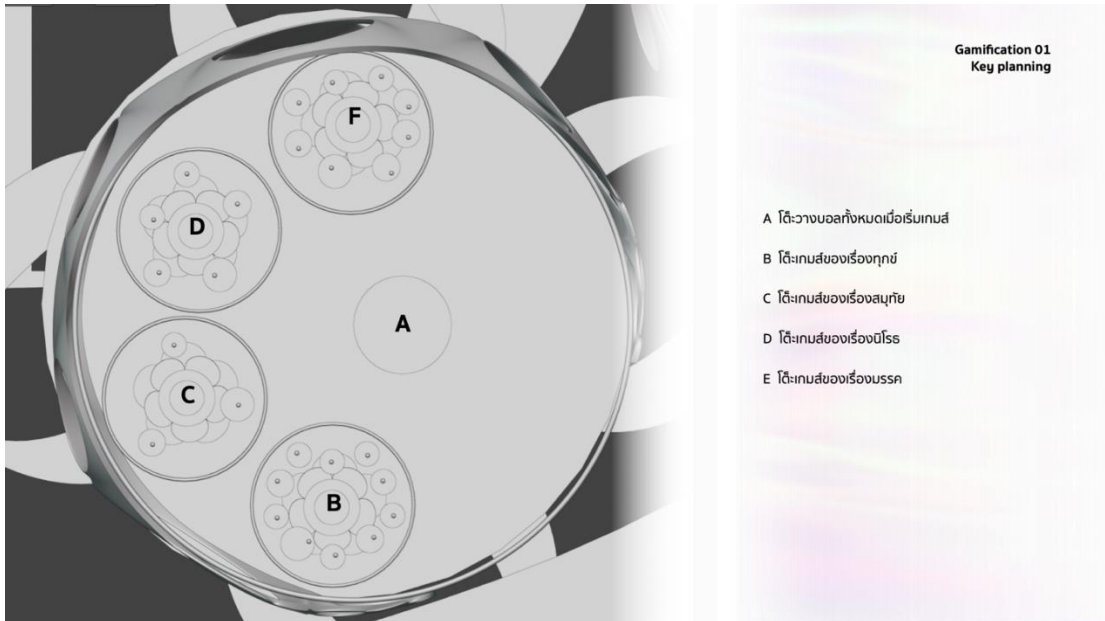
GAMIFICATION 1

การเรียนรู้หลักคำสอน อริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี Gamification	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่ได้
Gamification 1 : การวาง ลูกแก้ว เพื่อเรียนรู้คำสอน อริยสัจ4	หยิบลูกบอล และใส่ตามเนื้อหาที่ เหมือนกันตามหัวข้อ โดยไม่มีสีคอย กำกับ โดยใส่ครบถูกต้องหลุมจะเกิด เรื่องแสงและได้คะแนน	จดจำคำสอนได้ถูกต้อง ทั้งคำสอน หลักและย่อยและได้รับ COIN เพื่อแลก ITEM ในแพลตฟอร์ม
LV1	หยิบลูกบอลและใส่ตามสีที่เหมือนกัน ตามหัวข้อโดยใส่ครบถูกต้องหลุมจะ เกิดเรื่องแสงและได้คะแนน	จดจำคำสอนเบื้องต้นได้ด้วยสี และได้รับ 1 COIN
LV2	หยิบลูกบอลใส่ตามสีเนื้อหาที่ เหมือนกันตามหัวข้อโดยใส่ครบ ถูกต้องหลุมจะเกิดเรื่องแสงและได้ คะแนน	จดจำคำสอนละเอียดขึ้นได้ด้วยสี และตำแหน่งและได้รับ 2 COIN
LV3	หยิบลูกบอล และใส่ตามเนื้อหาที่ เหมือนกันตามหัวข้อ โดยไม่มีสีคอย กำกับ โดยใส่ครบถูกต้องหลุมจะเกิด เรื่องแสงและได้คะแนน	จดจำคำสอนได้ถูกต้อง ทั้งคำสอน หลักและย่อยและได้รับ 3 COIN

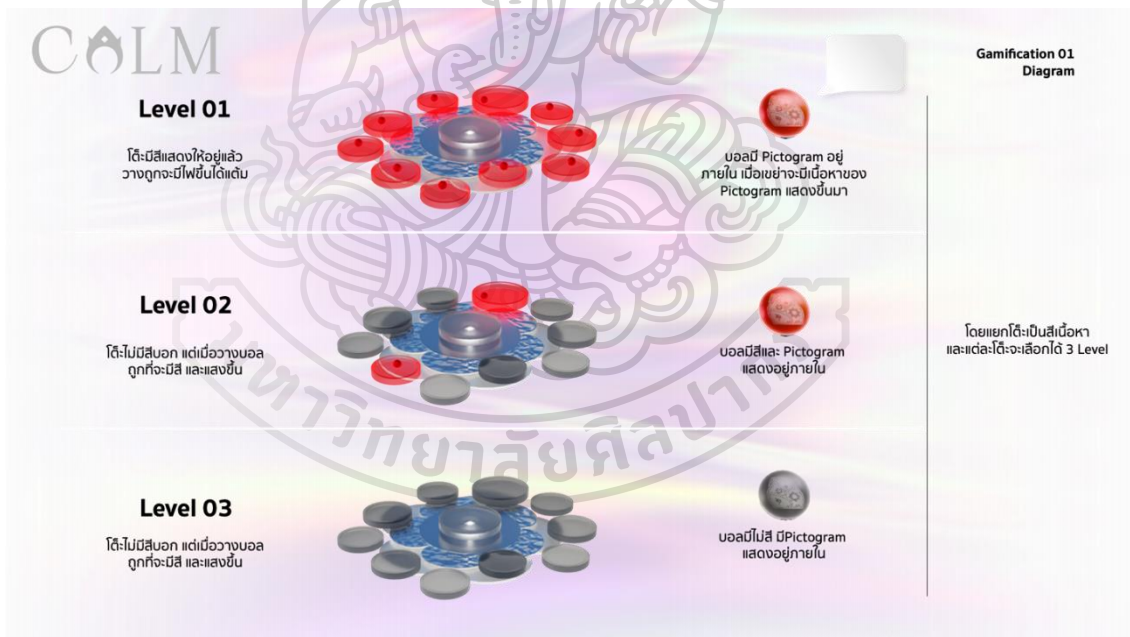
ตารางที่ 1 : (การเรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 01 , คณพศมต ธนกฤตภพ, 2567)



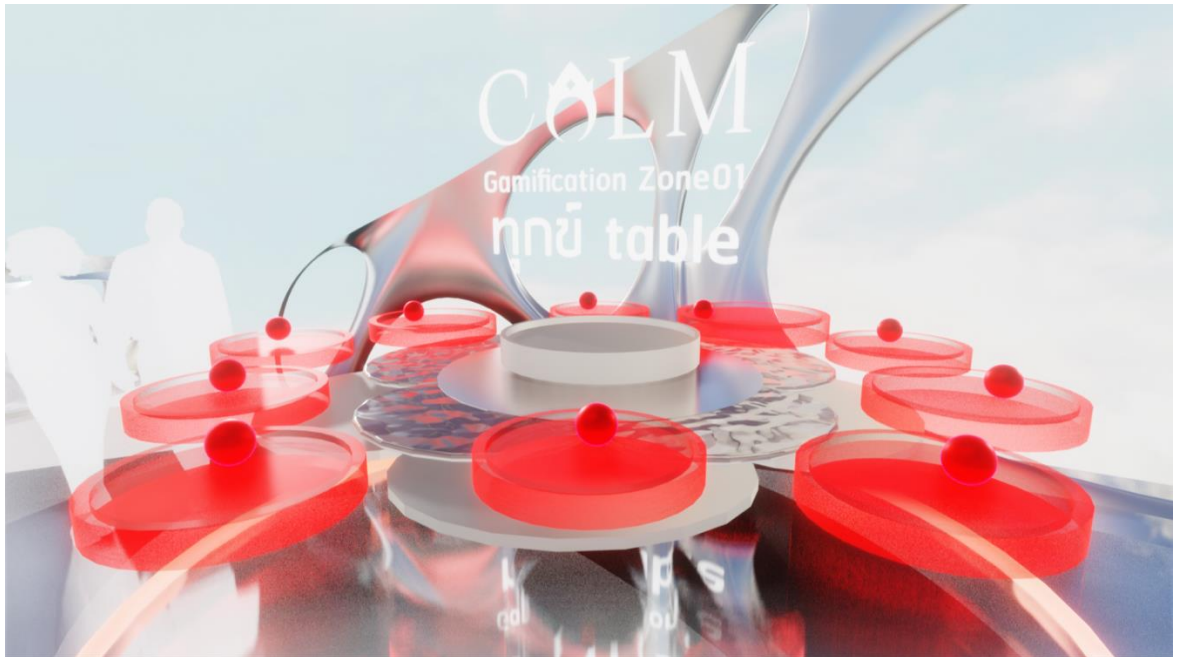
ภาพที่ 40 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ4 ด้วย GAMIFICATION 01 , คณพศมต ธนกฤตภพ, 2567)



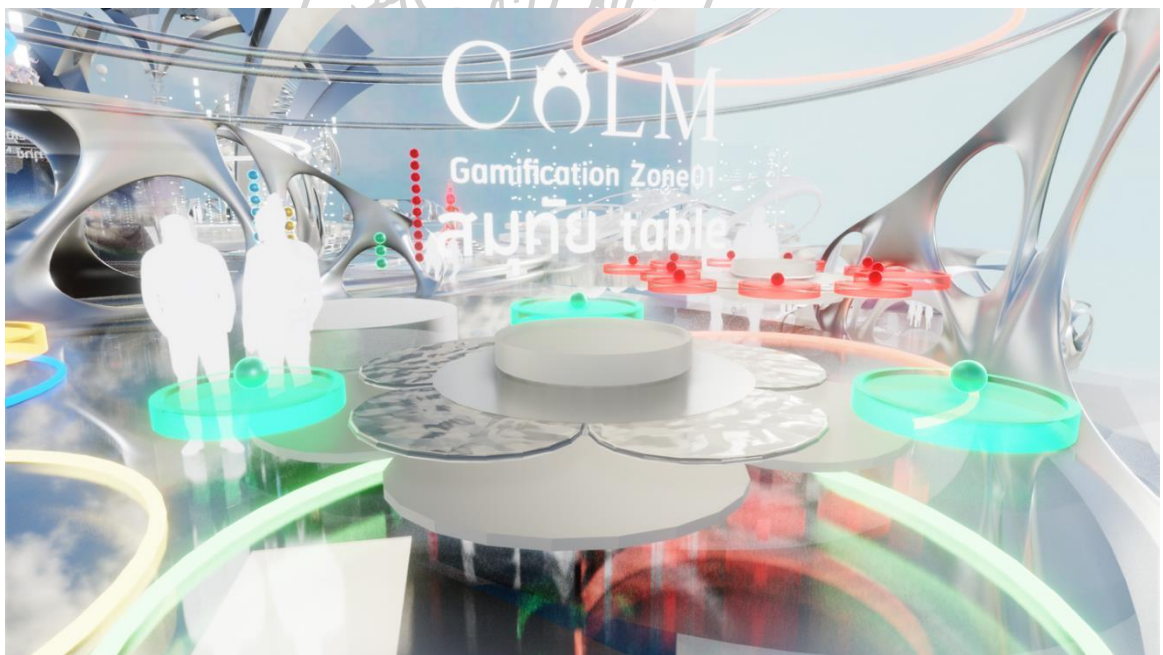
ภาพที่ 41 : (GAMIFICATION 01 KEY PLANING , คณพศกต ชนภฤตภาพ, 2567)



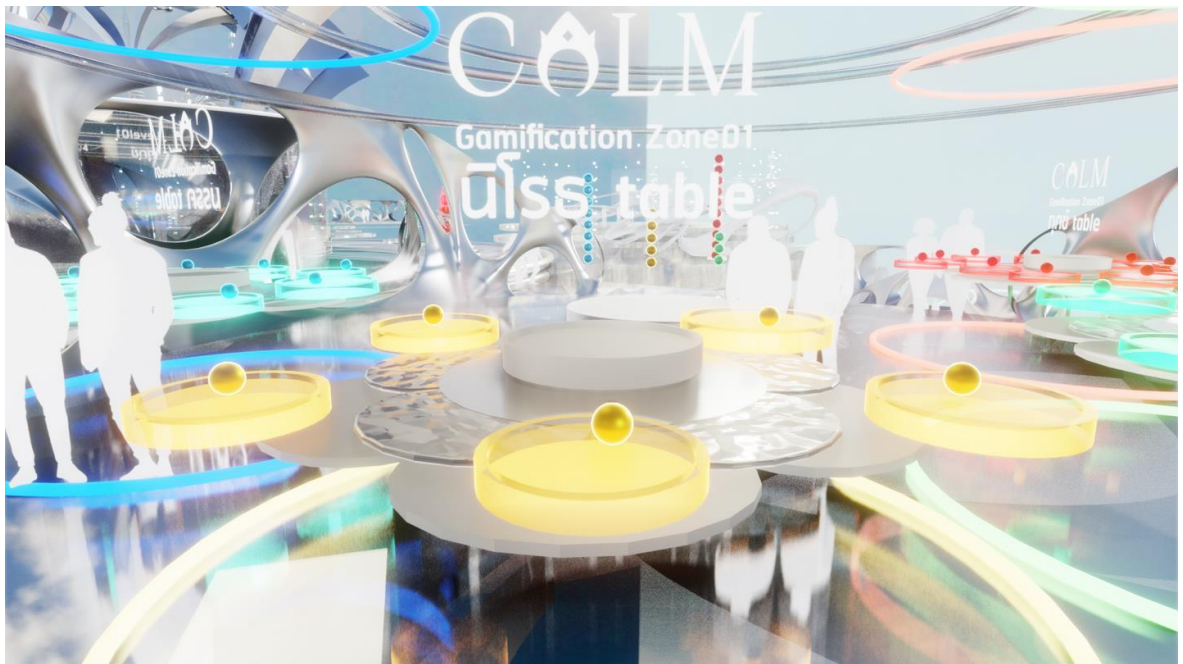
ภาพที่ 42 : (GAMIFICATION 01 DIAGRAM , คณพศกต ชนภฤตภาพ, 2567)



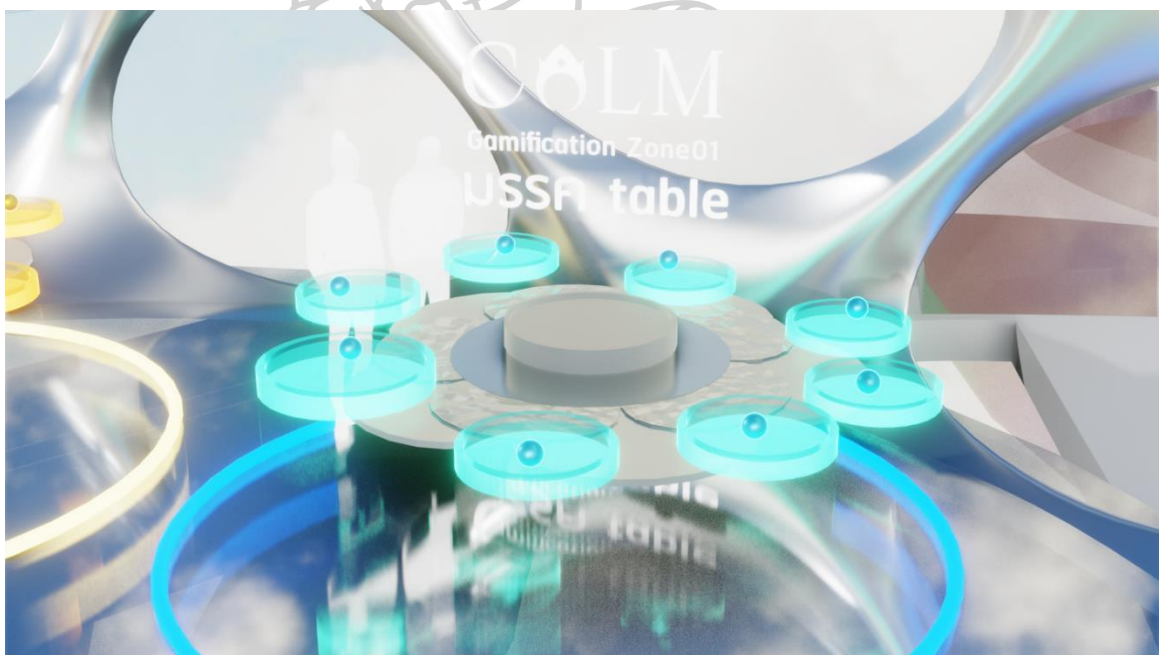
ภาพที่ 43 : (GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนทุกขี , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 44 : (GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนสมุทัย , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 45 : (GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนนิโรธ , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 46 : (GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนมรรค , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 47 : (พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่จ4 GAMIFICATION 01 , คณพศกต ธนภฤตภาพ, 2567)

GAMIFICATION 02 เป้าหมายคือให้แยกแยะ หลักคำสอน ทุกข์ 10 ประการ สมุทัย 3 ประการ นิโรธ 5 ประการ และ มรรค 8 ประการ โดยวิธีการเลื่อนหรือเลือกภาพตามด่าน ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค เป็นการพัฒนาต่อยอดจากความรู้ที่เรียนรู้จาก การผ่านด่าน GAMIFICATION 01 ที่จดจำคือสอนได้ด้วยสีและตำแหน่งของลูกแก้ว เมื่อจดจำได้แล้วจึงเริ่มใช้กระบวนการสร้างการแยกแยะ ประเภทของคำสอน ด้วยภาพ PICTOGRAM ที่เลื่อนเข้าหาตนเอง แบ่งตามระดับ ความเร็วที่มากขึ้นตาม Level สร้างความน่าสนใจและตื่นเต้นด้วย ภาพและเสียงที่ค่อยๆเริ่มจากภาพน้อยๆ และเยอะมากขึ้น ความเร็วจากช้าๆและรวดเร็วขึ้น รวมทั้งเสียงประกอบที่ตื่นเต้นขึ้นตามระดับความยาก เมื่อผ่านด่านได้จะได้รับ COIN และได้รับสิทธิ์สุ่ม ภาพชิ้นส่วนของ Character ทั้ง 4 ตัว คือ TOOKA SAMUTA NIROGER MUCAKER โดยการสุ่มซึ่งอาจจะรับชิ้นส่วนที่ซ้ำกัน หรือถ้าสุ่มได้ตีครบตามจำนวนสามารถนำมาแลก Reward เป็น ART TOY ตัวละครได้ ทำให้เกิดการสร้างการมีส่วนร่วม ความตื่นเต้น ความน่าสนใจให้กับผู้เล่น ได้ยิ่งเข้ามาเรียนรู้หลักคำสอนได้มากยิ่งขึ้น

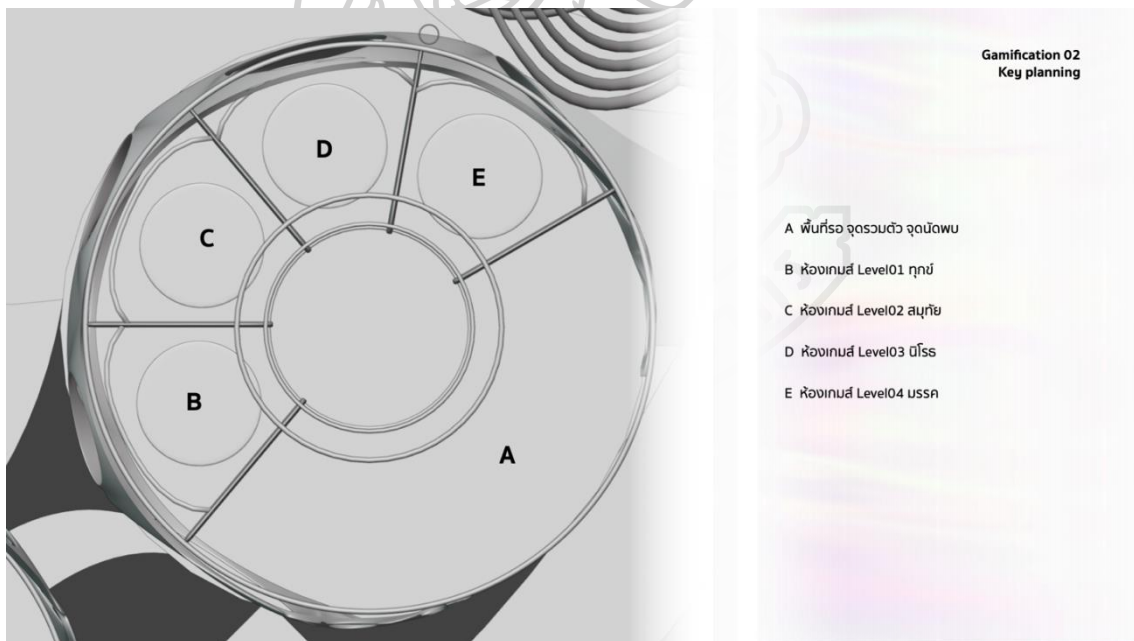
GAMIFICATION 2

การเรียนรู้หลักคำสอน อริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี Gamification	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่ได้
Gamification 2 : การเลือก หรือเลื่อนภาพ เพื่อเรียนรู้คำ สอนอริยสัจ 4	ภาพ Symbol อริยสัจ4 เคลื่อนที่เข้า หาตนเอง Touch เลื่อนภาพ Symbol คำสอน หากเลื่อนถูกจะเกิด ภาพ Pictogram ขึ้น และ ได้รับ ชิ้นส่วนของภาพ Character	แยกคำสอนของ ทุกข์10 สมุทัย3 นิโรธ5 มรรค8ได้ด้วยภาพ และ สะสมชิ้นส่วน Character เมื่อ ได้รับครบตามจำนวนสามารถ นำไปแลก ITEM Character ได้ และได้รับ COIN เพื่อแลก ITEM ในแพลตฟอร์ม
LV1 ทุกข์	Touch เลื่อนภาพ Symbol เฉพาะ คำสอนทุกข์ 10โดยไม่เลื่อนคำสอน อื่นๆของอริยสัจ4 คือ สมุทัย นิโรธ มรรคเมื่อทำถูกต้องจะได้รับส่วนภาพ ของ Character Tooka โดยการสุ่ม	แยกคำสอนของ ทุกข์10 ได้ด้วย ภาพและได้รับส่วนภาพ Character Tooka กับ 1 COIN เมื่อสะสมครบ 10 ส่วนจะได้รับ ITEM Character Tooka
LV2 สมุทัย	Touch เลื่อนภาพ Symbol เฉพาะ คำสอน สมุทัย 3โดยไม่เลื่อนคำสอน อื่นๆของอริยสัจ4 คือ ทุกข์ นิโรธ มรรคเมื่อทำถูกต้องจะได้รับส่วนภาพ ของ Character Samuta โดยการสุ่ม	แยกคำสอนของ สมุทัย3 ได้ด้วย ภาพและได้รับส่วนภาพ Character Samuta กับ 1 COIN เมื่อสะสมครบ 3 ส่วนจะได้รับ ITEM Character Samuta
LV3 นิโรธ	Touch เลื่อนภาพ Symbol เฉพาะ คำสอน นิโรธ 5โดยไม่เลื่อนคำสอน อื่นๆของอริยสัจ4 คือ ทุกข์ สมุทัย มรรคเมื่อทำถูกต้องจะได้รับส่วนภาพ ของ Character Niroger โดยการสุ่ม	แยกคำสอนของ นิโรธ5 ได้ด้วย ภาพและได้รับส่วนภาพ Character Niroger กับ 1 COIN เมื่อสะสมครบ 5 ส่วนจะได้รับ ITEM Character Niroger
LV4 มรรค	Touch เลื่อนภาพ Symbol เฉพาะ คำสอน มรรค 8โดยไม่เลื่อนคำสอน อื่นๆของอริยสัจ4 คือ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ เมื่อทำถูกต้องจะได้รับส่วนภาพ ของCharacter Mucaker โดยการสุ่ม	แยกคำสอนของ มรรค8 ได้ด้วย ภาพและได้รับส่วนภาพ Character Mucaker กับ 1 COIN เมื่อสะสมครบ 8 ส่วน จะได้รับ ITEM Character Mucaker

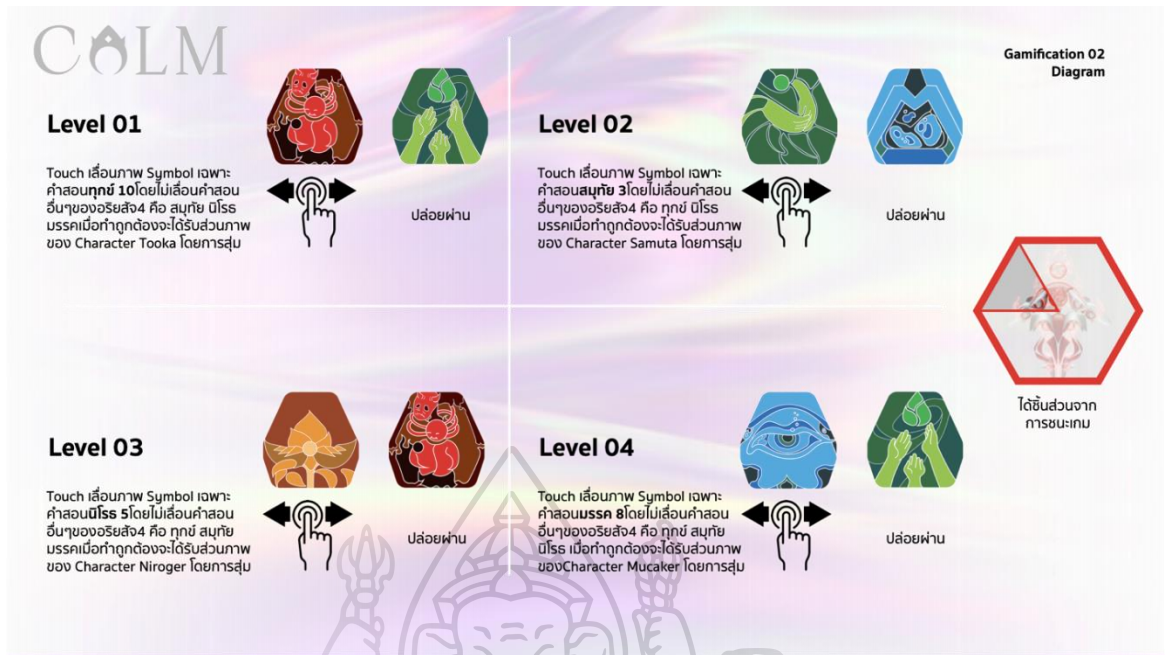
ตารางที่ 2 : (การเรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)



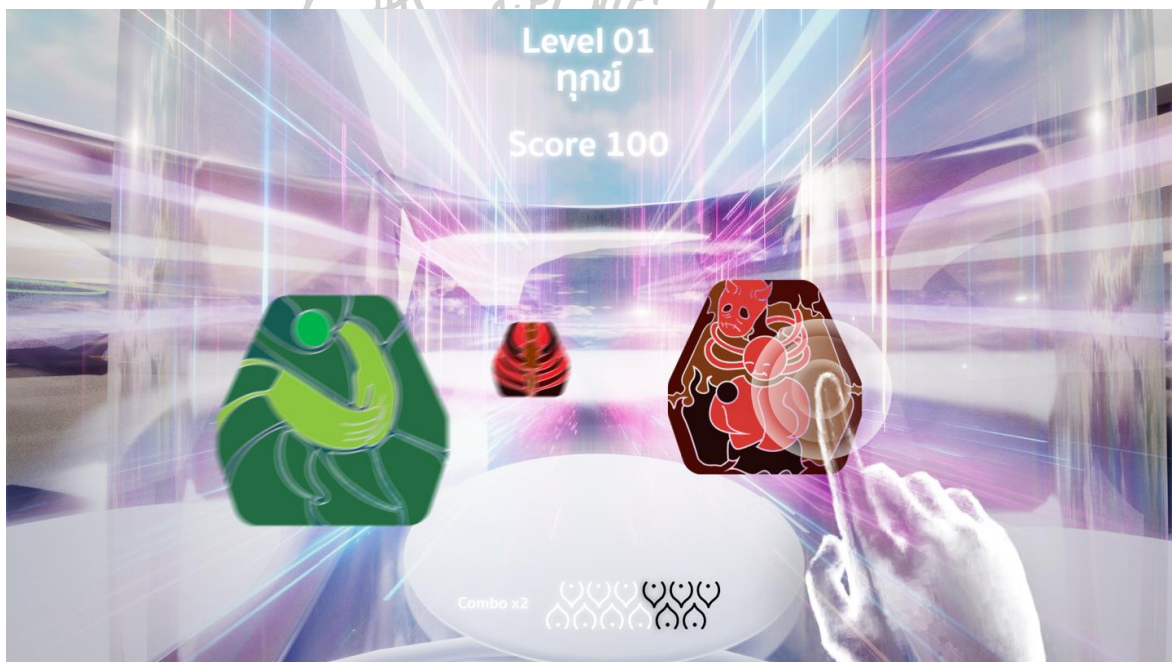
ภาพที่ 48 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ 4 ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ชนกฤตภาพ, 2567)



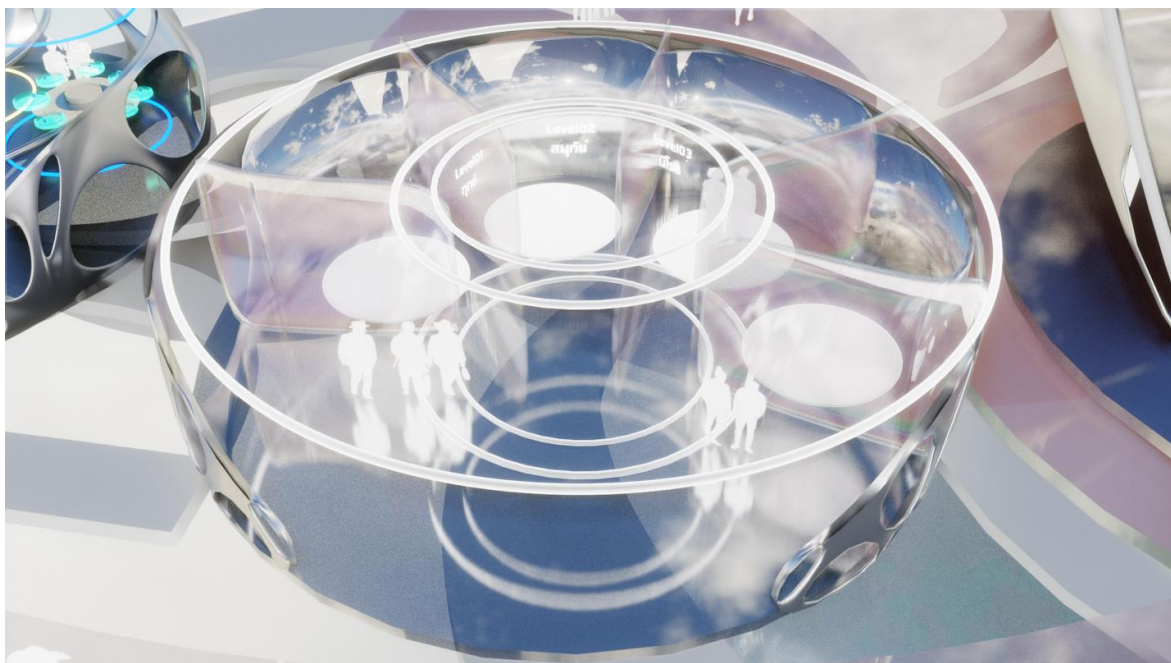
ภาพที่ 49 : (GAMIFICATION 02 KEY PLANING , คณพศภต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 50 : (GAMIFICATION 02 DIAGRAM , คณพศภต ชนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 51 : (ตัวอย่างการใช้เรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ชนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 52 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ 4 ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

GAMIFICATION 03 เป้าหมายคือให้เข้าใจหลักคำสอนที่จับคู่กันและเข้าใจความสัมพันธ์กันตามเหตุและผลของหลักคำสอนอริยสัจ 4 ที่มี 2 คู่ด้วยกันคือ ทุกข์ คือความทุกข์ที่เกิดขึ้นเป็นผลจากสมุทัยเป็นเหตุให้เกิดทุกข์ และ นิโรธ การพ้นทุกข์ เป็นผลจาก มรรค เป็นเหตุคือวิธีการดับทุกข์ ซึ่งหากจะเข้าใจในการจับคู่ความสัมพันธ์ของคำสอนอริยสัจ 4 ได้จะต้องมีความเข้าใจแยกแยะคำสอนได้จากการผ่านด่าน GAMIFICATION 02 และรู้มีความคำสอนอริยสัจ 4 ได้ครบทั้งหมดจากการผ่านด่าน GAMIFICATION 01 ที่จดจำคือสอนได้ด้วยสีและตำแหน่งของลูกแก้ว และระดับความยากของการจับคู่คือ เริ่มจากจับคู่ ทุกข์กับสมุทัย และ นิโรธกับมรรค ได้ด้วยภาพ PICTOGRAM ที่ต้องวางให้เป็นเหตุและผลที่เชื่อมโยงกัน ระดับความยากยิ่งขึ้นคือ เลื่อนลากภาพ PICTOGRAM วางในตำแหน่งที่เป็นเหตุและผลสัมพันธ์กับของหลักคำสอนทั้ง 4 เรียงกันอย่างถูกต้องและเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เมื่อผ่านด่านได้จะได้รับ COIN และได้รับสิทธิ์สุ่ม ภาพชิ้นส่วนของ Character ทั้ง 4 ตัว คือ TOOKA SAMUTA NIROGER MUCAKER โดยการสุ่มซึ่งอาจจะรับชิ้นส่วนที่ซ้ำกัน หรือถ้าสุ่มได้ดีครบตามจำนวนสามารถนำมาแลก Reward เป็น ART TOY ตัวละครได้ ทำให้เกิดการสร้างการมีส่วนร่วม ความตื่นเต้น ความน่าสนใจให้กับผู้เล่น ได้ยิ่งเข้ามาเรียนรู้หลักคำสอนได้มากยิ่งขึ้น และเมื่อสะสมครบทั้ง 4 ยังได้รับสิทธิ์สุ่มชิ้นส่วนของตัวละครแรร์ นั่นคือ SUKKO นั่นคือการเพิ่มระดับความน่าตื่นเต้น และความ Rare คือความพิเศษที่สุด โดยจะได้รับเมื่อผ่านด่านทั้งหมดอย่างเข้าใจ ด้วยความท้อแท้ ทำการเรียนรู้ซ้ำๆจนได้รับผลลัพธ์ตามที่ผู้เล่นตั้งใจไว้

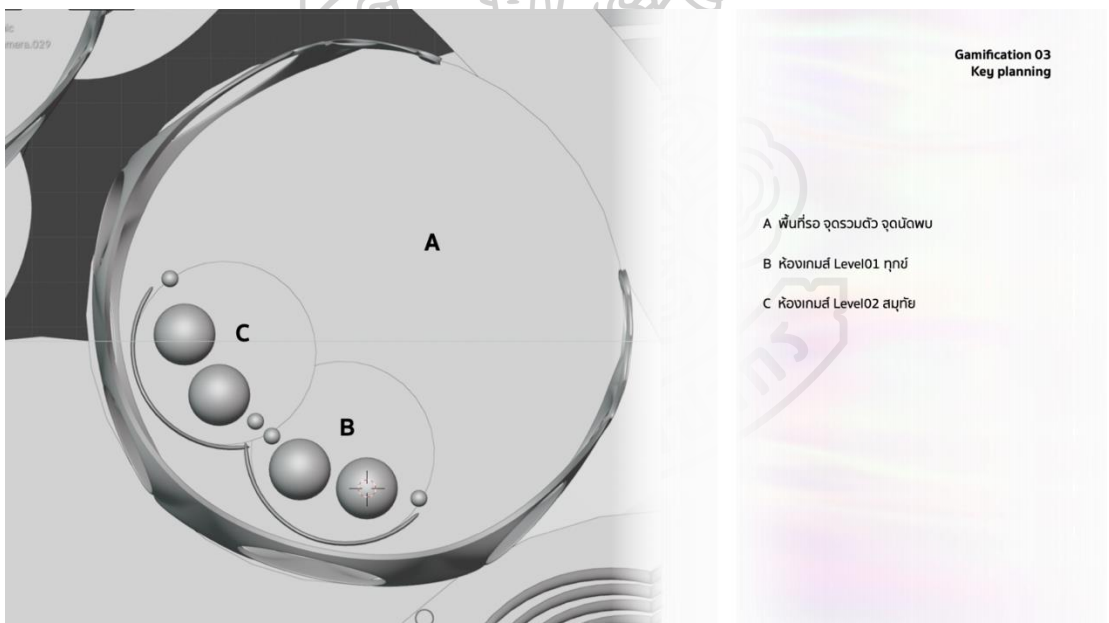
GAMIFICATION 3

การเรียนรู้หลักคำสอน อริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี Gamification	วิธีการเรียนรู้	ผลลัพธ์ที่ได้
Gamification 3 : การลากรวม ภาพ เพื่อจับคู่เหตุและผล ในการ เรียนรู้คำสอนอริยสัจ 4	เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม และลากมารวมกันให้ตรงตามหลักเหตุและ ผลของคำสอน และ ได้รับชิ้นส่วนของภาพ Character โดยการสุ่ม	เข้าใจความเชื่อมโยงของคำสอน อริยสัจ4 ตามหลักเหตุและผลที่จับคู่ กับ ของทุกข์-สมุทัย และ นิโรธ-มรรค และได้รับ ชิ้นส่วนภาพ Character ทั้ง 4 เมื่อสะสมครบส่วนจะได้รับ ITEM Character Tooka Samuta Niroger Mucaker และได้รับ COIN เพื่อแลก ITEM ในแพลตฟอร์ม
LV1 จับคู่เหตุและผล ของทุกข์ – สมุทัย	เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม ให้ ตรงทุกข์ และสมุทัย และ ลากมารวมกันให้ ตรงตามหลักเหตุและผลของคำสอน เมื่อ ถูกต้องจะได้สุ่มรับส่วนภาพของ Character Tooka และ Samuta	เข้าใจความเชื่อมโยงของคำสอน อริยสัจ4 ตามหลักเหตุและผลที่จับคู่ กับ ของทุกข์-สมุทัย และได้รับ ชิ้นส่วน ภาพ Character กับ 2 COINเมื่อ สะสมครบส่วนจะได้รับ ITEM Character Tooka Samuta
LV2 จับคู่เหตุและผล ของนิโรธ – มรรค	เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม ให้ ตรงนิโรธ และมรรค และ ลากมารวมกันให้ ตรงตามหลักเหตุและผลของคำสอน เมื่อ ถูกต้องจะได้สุ่มรับส่วนภาพของ Character Niroger และ Mucaker	เข้าใจความเชื่อมโยงของคำสอน อริยสัจ4 ตามหลักเหตุและผลที่จับคู่ กับ ของ นิโรธ-มรรค และได้รับ ชิ้นส่วนภาพ Character กับ 2 COIN เมื่อสะสมครบจะได้รับ ITEM Character Niroger Mucaker
LV3 เข้าใจเหตุและผลของคำสอน อริยสัจ 4	เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม ทั้ง 4 ให้ตรงทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค และ ลากมารวมกันให้ตรงตามหลักเหตุและผล ของคำสอน เมื่อถูกต้องจะเกิดภาพสรุป ความเชื่อมโยงของคำสอนอริยสัจ4 และสุ่ม รับส่วนภาพของ Character ทั้ง 4 Tooka Samuta Niroger Mucaker	เข้าใจความเชื่อมโยงของคำสอน อริยสัจ4 ตามหลักเหตุและผลที่จับคู่ กับ ของทุกข์-สมุทัย และ นิโรธ-มรรค และได้รับ ชิ้นส่วนภาพ Character ทั้ง 4 กับ 4 COIN เมื่อสะสมครบส่วนจะได้รับ ITEM Character Tooka Samuta Niroger Mucaker

ตารางที่ 3 : (การเรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 03 , คณพศภต ธนภฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 53 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ4 ด้วย GAMIFICATION 03 , คณพศภต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 54 : (GAMIFICATION 03 KEY PLANING , คณพศภต ชนกฤตภาพ, 2567)

COLM

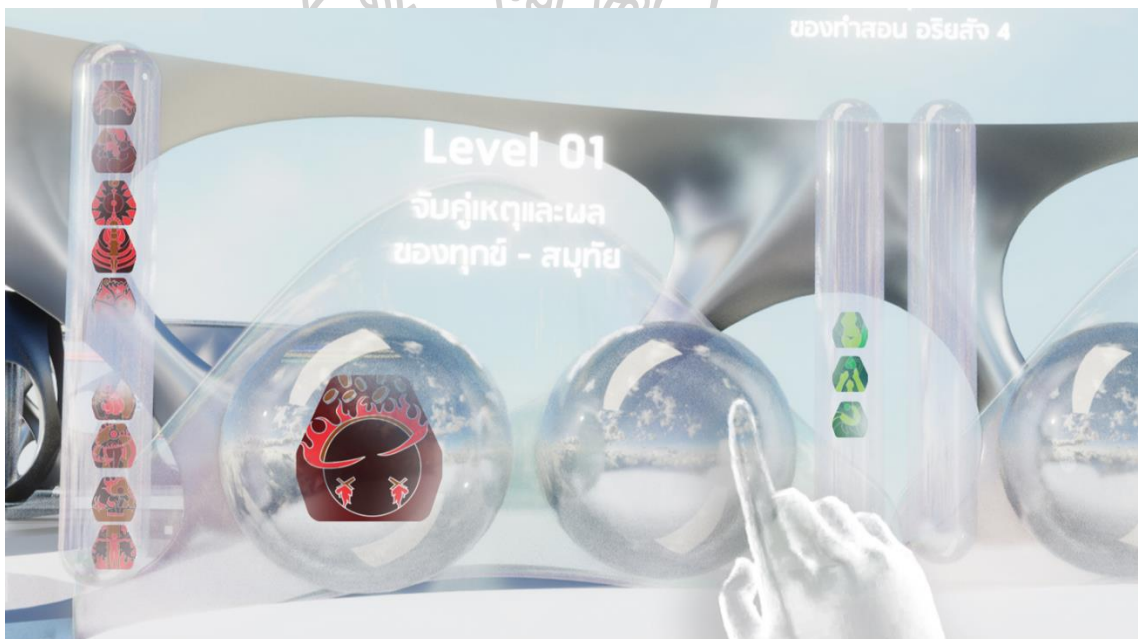
Level 01 จับคู่เหตุและผลของทุกข์ - สมุทัย
 เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม ให้ตรงทุกข์ และสมุทัย และ ลากมารวมกันให้ตรงตามหลักเหตุและผลของคำสอน เมื่อถูกต้องจะได้ส่วนภาพของ Character Tooka II& Samuta

Level 02 จับคู่เหตุและผลของนิโรธ - มรรค
 เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม ให้ตรงนิโรธ และมรรค และ ลากมารวมกันให้ตรงตามหลักเหตุและผลของคำสอน เมื่อถูกต้องจะได้ส่วนภาพของ Character Niroger II& Mucaker

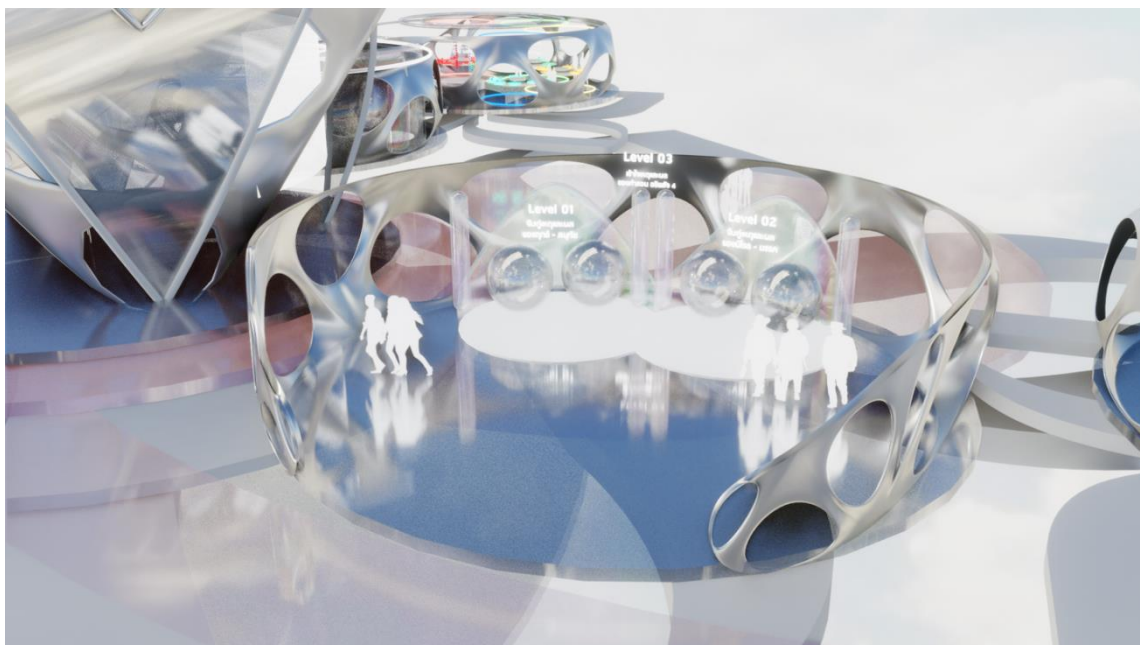
Level 03 เข้าใจเหตุ และผลของคำสอนอริยสัจ 4
 เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม ทั้ง 4 ให้ตรงทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค และ ลากมารวมกันให้ตรงตามหลักเหตุและผลของคำสอน เมื่อถูกต้องจะเกิดภาพสรุปความเชื่อมโยงของคำสอนอริยสัจ 4 และส่วนภาพของ Character ทั้ง 4 Tooka Samuta Niroger Mucaker

Gamification 03 Diagram

ภาพที่ 55 : (GAMIFICATION 03 DIAGRAM , คณพศกต ธนภฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 56 : (ตัวอย่างการใช้เรียนรู้ด้วย GAMIFICATION 03 , คณพศกต ธนภฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 57 : (พื้นที่เรียนรู้คำสอนอริยสัจ4 ด้วย GAMIFICATION 02 , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินงานออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล

4.1 วิธีการวิจัย

เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods) โดยมีการวิจัยทั้งในเชิงคุณภาพ (Qualitative approach) เชิงปริมาณ (Quantitative Research)

- การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ พระสงฆ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) 1 ท่านจากนั้นนำผลการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ สรุปแนวทางพัฒนาแก้ไขแพลตฟอร์มให้เหมาะสม

- การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัย นำเสนอแพลตฟอร์ม ต้นแบบด้วย VIDEO PRESENTATION จำลองบรรยากาศการดำเนินกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์ม ต้นแบบ และ ให้อาสาสมัคร พุทธศาสนิกชนทั่วไป กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน ช่วยทำแบบสอบถาม เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ ความน่าสนใจในการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนของพุทธศาสนาด้วย ทฤษฎี GAMIFICATION รูปแบบการทำบุญและทำทาน และการทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์ม ดิจิทัลของพุทธศาสนิกชนทั่วไป และสรุปผลเป็นเปอร์เซ็นต์

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเก็บข้อมูล

- แบบสัมภาษณ์ (In-Depth Interview) พระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) 1 ท่าน เพื่อสรุปหลักคำสอนอริยสัจ 4 และ รูปแบบการเรียนรู้หลักคำสอน และกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์ม เพื่อพัฒนาแก้ไขให้ตรงตามแนวทาง ของพุทธศาสนา

- แบบสอบถาม (Questionnaire) แบ่งออกเป็น 7 ตอน ประกอบไปด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 *ก่อน* ดูตัวอย่างต้นแบบ แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 *หลัง* ดูตัวอย่างต้นแบบ แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี GAMIFICATION

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำ กิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 6 ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้จะสามารถก่อประโยชน์กับผู้คนมากน้อยเพียงใด

ตอนที่ 7 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการสร้าง แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญ ทำทาน การทำ กิจกรรมทางพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชน ในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบัน และอนาคต

4.3 ประชากรเป้าหมาย (Population) และการได้มาซึ่งจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

4.3.1 ประชากรกลุ่มเป้าหมาย คือ

กลุ่ม 1 : ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9)ด้านหลัก คำสอนในพุทธศาสนา 1 ท่าน

กลุ่ม 2 : ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม พุทธศาสนิกชนทั่วไป จำนวน 60 คน

4.3.2 วิธีการได้มาซึ่งเข้าถึงประชากรกลุ่มเป้าหมาย เพื่อชักชวนให้เข้าร่วมโครงการ ติดต่อพระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) ด้านหลักคำสอนในพุทธศาสนา และ ส่งแบบสอบถาม Google form ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ให้กับพุทธศาสนิกชนทั่วไป ในไลน์กลุ่มนักร้องแบบและคนทำงาน ร่วมทำแบบสอบถามและส่งต่อเชิญชวนเพื่อนร่วมงานที่สนใจในหลักคำสอนพุทธศาสนาและ ประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มในกลุ่มFACEBOOK คนที่สนใจใน METAVERSE และ แพลตฟอร์มดิจิทัล

4.4 วิธีดำเนินการวิจัย (Procedure)

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยเรื่องโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

4.5.1 ดำเนินการขอความอนุเคราะห์หรือขอความร่วมมือกับพระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) โดยส่งหนังสือชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักคำสอนอริยสัจ 4 และส่งหนังสือรับรองแนะนำตัว ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์

4.5.2 เมื่อพระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) ตอบรับยินยอมเข้าร่วมวิจัย จึงเริ่มดำเนินการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์ เพื่อสรุปแนวทางการความคิดเห็น ข้อเสนอแนะพัฒนาองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 และการทำกิจกรรมต่างๆ ในแพลตฟอร์ม

4.5.3 ส่งแบบสอบถาม และ VIDEO PRESENTATION แพลตฟอร์มต้นแบบ ให้กับพุทธศาสนิกชนทั่วไป จำนวน 60 คน เพื่อรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

4.5.4 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม เพื่อสรุปแนวทางในการ พัฒนาแก้ไขแพลตฟอร์มในอนาคต

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล

วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

สรุปจากการวิจัยกับประชากรกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม คือ

กลุ่ม 1 : ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) ด้านหลักคำสอนในพุทธศาสนา 1 ท่าน สรุปความคิดเห็นและคำแนะนำของพระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) ตามแบบสัมภาษณ์ 5 ประเด็น คือ

ประเด็นที่ 1 หลักคำสอนอริยสัจ 4 ที่ผู้วิจัยทำการสรุปองค์ความรู้มาเป็นข้อมูลและแผนภาพมีความถูกต้องหรือต้องพัฒนาปรับเปลี่ยนแก้ไขในส่วนใดบ้าง

- (1) ทุกข์
- (2) สมุทัย
- (3) นิโรธ
- (4) มรรค

ประเด็นที่ 2 ท่านมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับการสร้าง STORY PLATFORM ที่มีออกแบบภาพ PICTOGRAM กับ CHARACTER DESIGN เพื่อช่วยส่งเสริมให้พุทธศาสนิกชนเข้าใจคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายขึ้น

- (1) ด้านเนื้อหา Story ของแพลตฟอร์ม
- (2) ภาพ PICTOGRAM คำสอนอริยสัจ 4
- (3) CHARACTER DESIGN ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค

ประเด็นที่ 3 ท่านมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างไร เกี่ยวกับการใช้ทฤษฎี Gamification มาสร้างรูปแบบการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วม ในการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4

- (1) GAMIFICATION 1
- (2) GAMIFICATION 2
- (3) GAMIFICATION 3

ประเด็นที่ 4 ท่านมีความคิดเห็นหรือมีข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆที่มีในต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา

- (1) ตัวอย่างการเข้าใช้งานของพุทธศาสนิกชน
- (2) การสร้าง AVATAR ของผู้ที่สนใจเข้าร่วมแพลตฟอร์ม
- (3) พื้นที่ส่วนตัวของสมาชิกในแพลตฟอร์ม
- (4) พื้นที่ส่วนรวมของแพลตฟอร์มที่ดำเนินกิจกรรมต่างๆ
- (5) การสักการะเทพที่เป็นเทวรูปประธาน
- (6) การเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี GAMIFICATION
- (7) การทำสมาธิและฟังธรรมะ
- (8) การทำทาน และ แลกสิ่งของกลับมาใช้ในชีวิตจริง
- (9) ด้านอื่น(เพิ่มเติม)

ประเด็นที่ 5 ท่านมีความคิดเห็นหรือมีข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา เพื่อให้พุทธศาสนาเป็นที่สนใจ ในกลุ่มพุทธศาสนิกชนทั่วไป ที่ชอบใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนในวิถีชีวิต โดยใช้แพลตฟอร์มนี้เป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ความเชื่อในคำสอนของพุทธศาสนายังคง อยู่ตลอดไปจนถึงอนาคต ด้วยเทคโนโลยีและไฟล์ดิจิทัล

กลุ่ม 2 : ข้อมูลจากแบบสอบถาม พุทธศาสนิกชนทั่วไป จำนวน 60 คน สรุปความคิดเห็นและคำแนะนำของพุทธศาสนิกชนทั่วไป ตามแบบสอบถาม 7 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 *ก่อน* ดูตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 *หลัง* ดูตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี GAMIFICATION

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 6 ท่านคาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้จะสามารถก่อประโยชน์กับผู้คนมากน้อยเพียงใด

ตอนที่ 7 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญ ทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชน ในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบันและอนาคต

โดยสรุปข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถาม ตอนที่ 1 ถึง ตอนที่ 6 เป็นตารางเปอร์เซ็นต์ และตอนที่ 7 เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่สามารถนำมาต่อยอดและเป็นแนวทางในการพัฒนาแพลตฟอร์มในอนาคตต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเป็นแบบผสมผสาน (Mixed methods) โดยมีการวิจัยทั้งในเชิงคุณภาพ (Qualitative approach) เชิงปริมาณ (Quantitative Research)

- การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ พระสงฆ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) 1 ท่านจากนั้นนำผลการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ สรุปแนวทางการพัฒนาแก้ไขแพลตฟอร์มให้เหมาะสม

- การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัย นำเสนอแพลตฟอร์ม ต้นแบบด้วย VIDEO PRESENTATION จำลองบรรยากาศการดำเนินกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์ม ต้นแบบ และ ให้อาสาสมัคร พุทธศาสนิกชนทั่วไป กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน ช่วยทำแบบสอบถาม เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ ความน่าสนใจในการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนของพุทธศาสนาด้วย ทฤษฎี GAMIFICATION รูปแบบการทำบุญและทำทาน และการทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์ม ดิจิทัลของพุทธศาสนิกชนทั่วไป และสรุปผลเป็นเปอร์เซ็นต์

4.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ พระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) 1 ท่าน ณ วัดระฆังโฆสิตาราม วรมหาวิหาร ตามแบบสัมภาษณ์ และนำผลมาวิเคราะห์สรุปแนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์ม ดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัยและ ได้ผลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

ผู้วิจัยดำเนินการขอความอนุเคราะห์หรือขอความร่วมมือกับพระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) โดยส่งหนังสือชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักคำสอนอริยสัจ4 และส่ง หนังสือรับรองแนะนำตัว ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์ เมื่อพระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9)ตอบรับยินยอมเข้าร่วมวิจัย จึงเริ่มดำเนินการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์ เพื่อสรุปแนวทางการคิดเห็น ข้อเสนอแนะ พัฒนาองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ4 และการทำกิจกรรมต่างๆ ในแพลตฟอร์ม



ภาพที่ 58 : (ผู้วิจัยเข้านัดพบและนัดวันเข้าสัมภาษณ์กับพระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9),
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 59 : (ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ พระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) , คณพศภต
ธนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 60 : (ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ พระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) , คณพศภต
ธนกฤตภพ, 2567)

ผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

ประเด็นคำถามที่ 1 หลักคำสอนอริยสัจ 4 ที่ผู้วิจัยทำการสรุปองค์ความรู้มาเป็นข้อมูลและแผนภาพมีความถูกต้องหรือต้องพัฒนาปรับเปลี่ยนแก้ไขในส่วนใดบ้าง

- หลักคำสอนอริยสัจ 4 แต่ละข้อจะมีกิจที่ต้องทำและมีความสำคัญตามหลักคำสอนที่อยู่ในอัมมจักกัปปวัตตนสูตร ประกอบด้วย 12 กงล้อ ญาณทัสนะในอริยสัจ ๔ มีรอบ ๓ และอาการ ๑๒ อย่าง
- หลักคำสอนนิโรธ สามารถเรียงลำดับจากความชัดเจนของการพ้นจากความทุกข์มากขึ้นเรื่อยๆได้
เช่นดับทุกข์ได้น้อยๆรอเวลาไปอีกหน่อยหนึ่ง ปล่อยนิดหน่อย ละได้เลย หายไปเลยไม่มีเหลือแล้ว
- ที่สำคัญคือ ต้องรู้ก่อนว่าทุกข์จากอะไร และนี่คือทุกข์นะ ต้องทำให้เจริญให้เกิดขึ้นได้มากพอ มีวิธีการแก้ปัญหา ถึงจะพ้นจากทุกข์นั้นได้ และ บุคคลนั้นยอมรับว่าตนเองทุกข์หรือไม่ ต้องกำหนดรู้ โดยรู้ว่าสิ่งนี้คือทุกข์นะ ต่อมาคือเข้าใจในทุกข์นั้น เมื่อเข้าใจจะลงมือปฏิบัติ หาทางแก้ไขเยียวยา เมื่อปฏิบัติมากพอถึงจะหลุดพ้นจากทุกข์นั้นได้

- การนำหลักคำสอนอริยสัจ 4 นำไปใช้ต่ออย่างไรกับชีวิตของเรา โดยเริ่มจากโครงการนี้คือ เริ่มให้ผู้คนได้เข้ามาเรียนรู้ และ เข้าใจกระบวนการของหลักคำสอน และนำไปใช้ต่ออย่างไร สามารถต่อยอดการนำไปใช้ ได้โดยอาจให้คนมาแสดงความคิดเห็นด้วยกัน
- การนำไปใช้ อาจเป็นลักษณะการให้ผู้คน เข้ามาร่วมแสดงความคิดเห็น แשרประสบการณ์ของตนเองว่าทุกข์เรื่องอะไร มาจากสิ่งใด หลุดพ้นทุกข์นั้นได้ด้วยวิธีใด ซึ่งบุคคลอื่น ๆ มาพบความคิดเห็นนี้ก็อาจช่วยให้บุคคลนั้นพ้นจากทุกข์ของตนเองได้เช่นกัน ซึ่งตรงกับคำพูดประโยคหนึ่ง ของ สมเด็จพระพุทธมาจารย์ (โต พรหมรังสี) เมื่อครั้งที่รัชกาลที่ 4 ให้ท่านเป็นตัวแทนประเทศไทยกล่าวสุนทรพจน์ ความว่า “พิจารณามหาพิจารณา” การพิจารณา การแยกแยะ การหมุนกลับมากลับไปกลับมา ในการมองไปดูนั้น ถ้าหากว่าเป็นคนหนึ่ง การพิจารณาคนหนึ่งก็ได้ผลกลับมาระดับหนึ่งแบบหนึ่ง ถ้าหลายคนมีคนนั้นเข้ามา คนนี้เข้ามา ช่วยกันพิจารณา ก็จะมีอะไรหลากหลายมากขึ้น มุมมองกว้างมากขึ้น เป็นมหาพิจารณาที่คนหลายคนช่วยกันระดมความคิด

ประเด็นคำถามที่ 2 ท่านมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับการสร้าง STORY PLATFORM ที่มีออกแบบภาพ PICTOGRAM กับ CHARACTER DESIGN เพื่อช่วยส่งเสริมให้พุทธศาสนิกชนเข้าใจคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายขึ้น

การสร้าง STORY PLATFORM

- ให้อธิบายให้ชัดเจนว่าเป็นเกี่ยวกับพุทธศาสนาโดยตรง หรือมีการอ้างอิงมาจากหลักคำสอนอริยสัจ 4 นำมาสร้างเป็นเรื่องราวขึ้นใหม่
- เน้นเรื่องราว มีเหตุและผลที่สัมพันธ์กัน ลึกซึ้งมากขึ้นเพียงใด มีนั่นจึงมีนี่ ถ้าไม่มีอันนี้อีกอันจึงไม่มี ในความเป็นพุทธศาสนา ต้องมีเหตุและผลสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

การออกแบบภาพ PICTOGRAM กับ CHARACTER DESIGN

- สื่อสารด้วยภาพและอารมณ์ได้ตรงกับคำสอน อย่างเช่น ความทุกข์ สื่อสารด้วยภาพและอารมณ์ที่รุ่มร้อน ภาพสื่อถึงเรื่องราวที่ทุกข์ได้

ประเด็นคำถามที่ 3 ท่านมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างไร เกี่ยวกับการใช้ทฤษฎี GAMIFICATION มาสร้างรูปแบบการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วม ในการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4

GAMIFICATION 1 การวางลูกแก้ว ให้ตรงตามข้อตามหลักคำสอนอริยสัจ 4

GAMIFICATION 2 การเลื่อนและเลือก เพื่อแยกแยะคำสอนอริยสัจ 4 ให้ได้ชัดเจนตามหัวข้อ

GAMIFICATION 3 การเลือกวางภาพให้จับคู่เป็นเหตุและผลกันของคำสอนอริยสัจ 4 ได้ถูกต้อง

ทั้ง ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค

- การเรียนรู้ เข้าใจ ต้องมีปัญญาเข้าใจในระดับหนึ่ง ถึงจะรู้และเข้าใจในคำสอนใช้ได้ ไม่ใช่การคาดหรือเดาหรือสุ่มเพื่อให้ผ่านด่านได้ และต้องเน้นย้ำเกี่ยวกับหลักคำสอนอริยสัจ 4 ที่เป็นแก่นแท้ของหลักคำสอนของพุทธศาสนา และสามารถนำไปปรับใช้ต่อกับคำสอนอื่นๆได้ตามที่ต้องการ

ประเด็นคำถามที่ 4 ท่านมีความคิดเห็นหรือมีข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆที่มีในต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา

ประเด็นคำถามที่ 5 ท่านมีความคิดเห็นหรือมีข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา เพื่อให้พุทธศาสนาเป็นที่สนใจ ในกลุ่มพุทธศาสนิกชนทั่วไป ที่ชอบใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนในวิถีชีวิต โดยใช้แพลตฟอร์มนี้เป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ความเชื่อในคำสอนของพุทธศาสนายังคงอยู่ตลอดไปจนถึงอนาคต ด้วยเทคโนโลยี และไฟล์ดิจิทัล

สามารถเพิ่มพื้นที่จิตอาสา ร่วมทำความดี และ พื้นที่ทำใจตนเองให้อภัยและยกโทษให้กับผู้อื่น หากสามารถจะได้จิตใจก็จะผ่องใส และเกิดผลดีกับผู้ปฏิบัติ

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Reseach) เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัย นำเสนอแพลตฟอร์มต้นแบบด้วย VIDEO PRESENTATION จำลองบรรยากาศการดำเนินกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์มต้นแบบ และ ให้อาสาสมัคร พุทธศาสนิกชนทั่วไป กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน ช่วยทำแบบสอบถาม เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ ความน่าสนใจในการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนของพุทธศาสนาด้วยทฤษฎี GAMIFICATION รูปแบบการทำบุญและทำทาน และการทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์มดิจิทัลของพุทธศาสนิกชนทั่วไป และสรุปผลเป็นเปอร์เซ็นต์

ผลการสอบถามจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง 60 คน รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อสรุปแนวทางในการพัฒนารูปแบบในมุมมองกว้าง เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปข้อพัฒนาการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยโครงการวิจัยนี้เป็นการศึกษารวบรวมข้อมูล สรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 เพื่อให้พุทธศาสนิกชนสามารถเรียนรู้และเข้าใจหลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายขึ้น โดยใช้รูปแบบของทฤษฎี GAMIFICATION สร้างการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในแพลตฟอร์มดิจิทัล และแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงนี้จะ เป็นอีกหนทางหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา เพื่อให้พุทธศาสนาเป็นที่สนใจในกลุ่มพุทธศาสนิกชนทั่วไป ทำให้ความเชื่อในคำสอน ของพุทธศาสนายังคงอยู่ตลอดไปจนถึงอนาคต ด้วยเทคโนโลยี และไฟล์ดิจิทัล แบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 7 ตอน ประกอบไปด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 *ก่อน* ดูตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 *หลัง* ดูตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี GAMIFICATION

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 6 ท่านคาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้จะสามารถก่อประโยชน์กับผู้คนมากน้อยเพียงใด

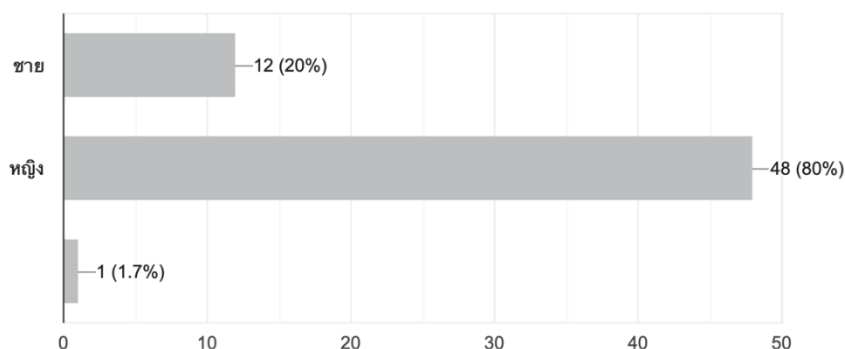
ตอนที่ 7 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญ ทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชน ในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบัน และอนาคต

สรุปเป็นเปอร์เซ็นต์ได้ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

คำตอบ 60 ข้อ

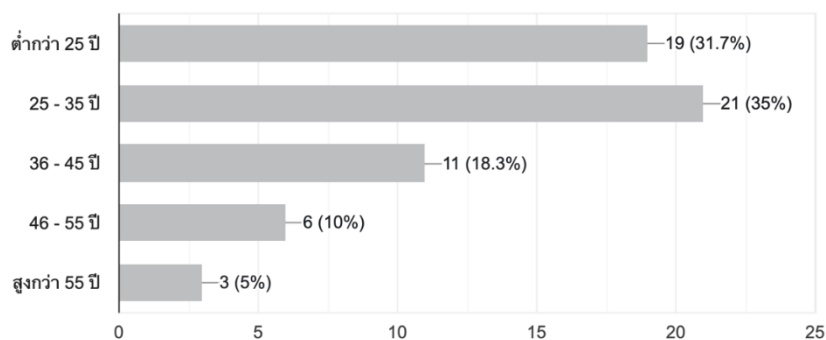


ภาพที่ 61 : (จำนวนพุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม แบ่งตามเพศ , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

พุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม รวมทั้งสิ้น 60 คน แบ่งตามเพศ ได้ผู้เข้าร่วม เป็นเพศชาย 12 คน คิดเป็น 20 เปอร์เซ็นต์ , ผู้เข้าร่วมเป็นเพศหญิง 48 คน คิดเป็น 80 เปอร์เซ็นต์

2. อายุ

คำตอบ 60 ข้อ



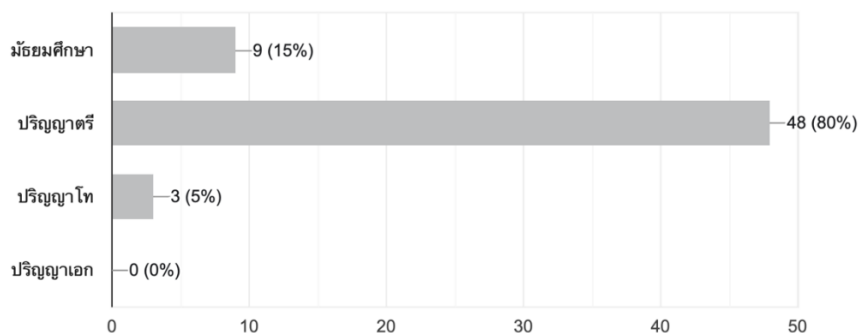
ภาพที่ 62 : (จำนวนพุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม แบ่งตามอายุ , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

พุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม รวมทั้งสิ้น 60 คน แบ่งตามอายุ ได้ผลดังนี้

อายุ ต่ำกว่า 25 ปี	จำนวน 19 คน คิดเป็น 31.7	เปอร์เซ็นต์
อายุ 25 – 35 ปี	จำนวน 21 คน คิดเป็น 35	เปอร์เซ็นต์
อายุ 36 – 45 ปี	จำนวน 11 คน คิดเป็น 18.3	เปอร์เซ็นต์
อายุ 46 – 55 ปี	จำนวน 6 คน คิดเป็น 10	เปอร์เซ็นต์
อายุ สูงกว่า 55 ปี	จำนวน 3 คน คิดเป็น 5	เปอร์เซ็นต์

3. ระดับการศึกษา

คำตอบ 60 ข้อ



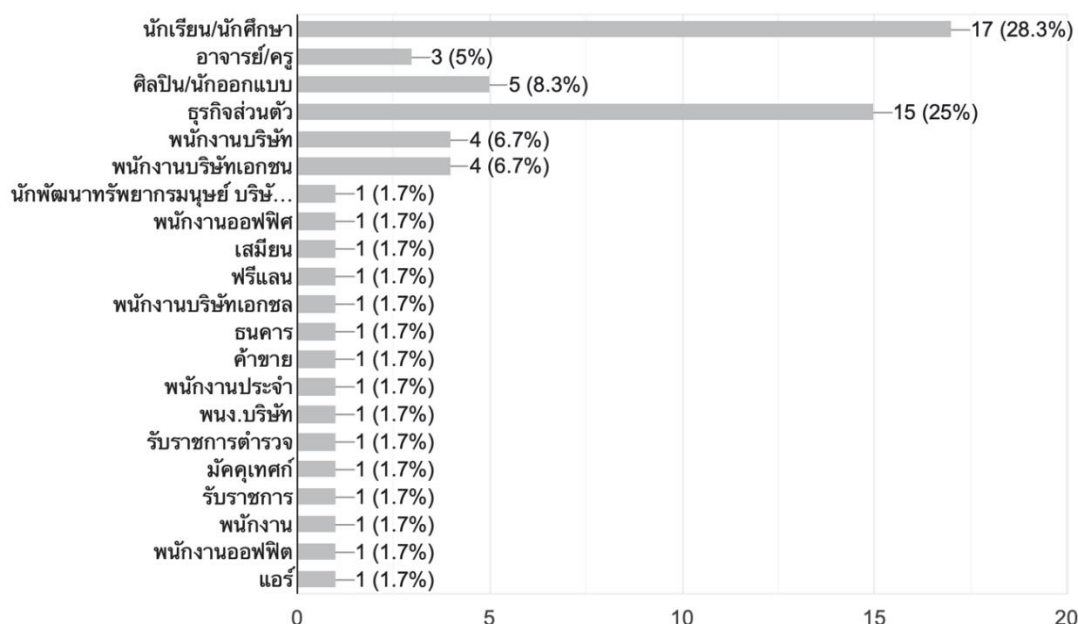
ภาพที่ 63 : (จำนวนพุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม แบ่งตามระดับการศึกษา , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

พุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม รวมทั้งสิ้น 60 คน แบ่งตามระดับการศึกษา
ได้ผลดังนี้

มัธยมศึกษา	จำนวน 9 คน คิดเป็น	15	เปอร์เซ็นต์
ปริญญาตรี	จำนวน 48 คน คิดเป็น	80	เปอร์เซ็นต์
ปริญญาโท	จำนวน 3 คน คิดเป็น	5	เปอร์เซ็นต์
ปริญญาเอก	จำนวน 0 คน คิดเป็น	0	เปอร์เซ็นต์

4. อาชีพในปัจจุบัน

คำตอบ 60 ข้อ



ภาพที่ 64 : (อาชีพของพุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม,
คุณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

พุทธศาสนิกชนที่เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถาม รวมทั้งสิ้น 60 คน แบ่งตามอาชีพได้ผลดังนี้

นักเรียน/นักศึกษา	จำนวน 17 คน คิดเป็น	28.3	เปอร์เซ็นต์
อาจารย์/ครู	จำนวน 3 คน คิดเป็น	5	เปอร์เซ็นต์
ศิลปิน/นักร้อง/นักออกแบบ	จำนวน 5 คน คิดเป็น	8.3	เปอร์เซ็นต์
ธุรกิจส่วนตัว	จำนวน 15 คน คิดเป็น	25	เปอร์เซ็นต์
พนักงานบริษัท/องค์กร/อาชีพอื่น ๆ	จำนวน 20 คน คิดเป็น	33.4	เปอร์เซ็นต์

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 ก่อน ดูตัวอย่างต้นแบบ
แพลตฟอร์มดิจิทัล

5 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับมากที่สุด

4 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับมาก

3 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับปานกลาง

2 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับน้อย

1 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับน้อยที่สุด

ด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4	ระดับความรู้และความเข้าใจ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาหลักคำสอน	จำนวนทั้งหมด 60 คน (รวม 100%)				
1. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “ทุกข์”	8 (13.3%)	16 (26.7%)	27 (45%)	8 (13.3%)	1 (1.7%)
2. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “สมุทัย”	3 (5%)	12 (20%)	29 (48.3%)	10 (16.7%)	6 (10%)
3. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “นิโรธ”	4 (6.7%)	13 (21.7%)	27 (45%)	8 (13.3%)	8 (13.3%)
4. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “มรรค”	4 (6.7%)	11 (18.3%)	29 (48.3%)	9 (15%)	7 (11.7%)
ความเข้าใจในหลักคำสอน					
1. ได้รับความสัมพันธ์ข้อใดเป็นเหตุและเป็นผลที่เป็นคู่กัน ของคำสอน ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และ มรรค	4 (6.7%)	13 (21.7%)	30 (50%)	6 (10%)	7 (11.7%)
2. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่ามีเหตุมาจากทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค ที่เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดทุกข์	4 (6.7%)	19 (31.7%)	25 (41.7%)	7 (11.7%)	5 (8.3%)
3. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่ามามีวิธีการอย่างไร ที่ทำให้พ้นจาก ความทุกข์นั้นด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค	3 (5%)	14 (23.3%)	31 (51.7%)	9 (15%)	3 (5%)
4. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่าความพ้นจากทุกข์นั้นคืออะไร ด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค	6 (10%)	12 (20%)	30 (50%)	8 (13.3%)	4 (6.7%)

ตารางที่ 4 : (ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 ก่อน ดูตัวอย่างต้นแบบ

แพลตฟอร์มดิจิทัลของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 หลัง ดูตัวอย่างต้นแบบ
แพลตฟอร์มดิจิทัล

5 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับมากที่สุด

4 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับมาก

3 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับปานกลาง

2 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับน้อย

1 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับน้อยที่สุด

ด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4	ระดับความรู้และความเข้าใจ				
	5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาหลักคำสอน	จำนวนทั้งหมด 60 คน (รวม 100%)				
1. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “ทุกข์”	11 (18.3%)	25 (41.7%)	18 (30%)	6 (10%)	0 (0%)
2. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “สมุทัย”	8 (13.3%)	25 (41.7%)	21 (35%)	5 (8.3%)	1 (1.7%)
3. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “นิโรธ”	9 (15%)	23 (38.3%)	21 (35%)	6 (10%)	1 (1.7%)
4. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “มรรค”	9 (15%)	22 (36.7%)	22 (36.7%)	6 (10%)	1 (1.7%)
ความเข้าใจในหลักคำสอน					
1. ได้รับความสัมพันธ์ข้อใดเป็นเหตุและเป็นผลที่เป็นคู่กัน ของคำสอน ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และ มรรค	10 (16.7%)	23 (38.3%)	21 (35%)	6 (10%)	0 (0%)
2. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่าสาเหตุมาจากทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค ที่เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดทุกข์	12 (20%)	23 (38.3%)	19 (31.7%)	6 (10%)	0 (0%)
3. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่ามียุทธวิธีอย่างไร ที่ทำให้พ้นจากความทุกข์นั้นด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค	12 (20%)	23 (38.3%)	20 (33.3%)	6 (10%)	0 (0%)
4. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่าความพ้นจากทุกข์นั้นคืออะไร ด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค	13 (21.7%)	21 (35%)	19 (31.7%)	7 (11.7%)	0 (0%)

ตารางที่ 5 : ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 หลัง ดูตัวอย่างต้นแบบ

แพลตฟอร์มดิจิทัล ของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี

GAMIFICATION

5 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

4 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับมาก

3 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับปานกลาง

2 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับน้อย

1 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับน้อยที่สุด

การส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง	ระดับการส่งเสริมการเรียนรู้				
	5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
การเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี GAMIFICATION	จำนวนทั้งหมด 60 คน (รวม 100%)				
1. GAMIFICATION 1 : การวางลูกแก้ว เพื่อเรียนรู้คำสอนอริยสัจ 4	7 (11.7%)	21 (35%)	20 (33.3%)	11 (18.3%)	1 (1.7%)
2. GAMIFICATION 2 : การเลือกหรือเลื่อนภาพ เพื่อเรียนรู้คำสอนอริยสัจ 4	8 (13.3%)	23 (38.3%)	20 (33.3%)	8 (13.3%)	1 (1.7%)
3. GAMIFICATION 3 : การลากรวมภาพ เพื่อจับคู่เหตุและผล ในการเรียนรู้คำสอนอริยสัจ 4	12 (20%)	24 (40%)	18 (30%)	5 (8.3%)	1 (1.7%)
4. STORY ของแพลตฟอร์ม	16 (26.7%)	23 (38.3%)	17 (28.3%)	4 (6.7%)	0 (0%)
5. CHARACTER DESIGN ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค	19 (31.7%)	22 (36.7%)	13 (21.7%)	6 (10%)	0 (0%)

ตารางที่ 6 : (ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี

GAMIFICATION ของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน , คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และ การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

5 = แพลตฟอร์มนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและ การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในระดับมากที่สุด

4 = แพลตฟอร์มนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและ การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในระดับมาก

3 = แพลตฟอร์มนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและ การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในระดับ ปานกลาง

2 = แพลตฟอร์มนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและ การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในระดับน้อย

1 = แพลตฟอร์มนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและ การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาใน ระดับน้อยที่สุด

การส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และ การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง	ระดับการส่งเสริม				
	5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
ส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนา	จำนวนทั้งหมด 60 คน (รวม 100%)				
1. ส่งเสริมการเรียนรู้ในคำสอนเรื่อง “ทุกข์”	19 (31.7%)	23 (38.3%)	16 (26.7%)	2 (3.3%)	0 (0%)
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ในคำสอนเรื่อง “สมุทัย”	19 (31.7%)	22 (36.7%)	15 (25%)	4 (6.7%)	0 (0%)
3. ส่งเสริมการเรียนรู้ในคำสอนเรื่อง “นิโรธ”	18 (30%)	24 (40%)	16 (26.7%)	2 (3.3%)	0 (0%)
4. ส่งเสริมการเรียนรู้ในคำสอนเรื่อง “มรรค”	19 (31.7%)	22 (36.7%)	15 (25%)	4 (6.7%)	0 (0%)
ส่งเสริมความเข้าใจคำสอนในพุทธศาสนา					
1. ส่งเสริมการเรียนรู้ความสัมพันธ์ข้อใดเป็นเหตุและเป็นผลที่เป็นคู่กัน ของคำสอน ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และ มรรค	19 (31.7%)	19 (31.7%)	20 (33.3%)	2 (3.3%)	0 (0%)
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่ามีเหตุมาจาก ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค ที่เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดทุกข์	19 (31.7%)	24 (40%)	15 (25%)	2 (3.3%)	0 (0%)

การส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำ กิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลก เสมือนจริง	ระดับการส่งเสริม				
	5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
3. ส่งเสริมการเรียนรู้เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่ามีวิธีการอย่างไร ที่ทำให้พ้นจากความทุกข์นั้นด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค	19 (31.7%)	20 (33.3%)	19 (31.7%)	2 (3.3%)	0 (0%)
4. ส่งเสริมการเรียนรู้เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่าการพ้นจาก ทุกข์นั้นคืออะไร ด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค	17 (28.3%)	23 (38.3%)	18 (30%)	2 (3.3%)	0 (0%)
แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ส่งเสริมการทำกิจกรรมในพุทธศาสนา					
1. การสร้าง AVATAR ตนเองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆใน แพลตฟอร์ม	15 (25%)	23 (38.3%)	19 (31.7%)	3 (5%)	0 (0%)
2. การสร้างพื้นที่ส่วนตัว PRIVATE SPACE ของสมาชิกใน แพลตฟอร์ม	21 (35%)	20 (33.3%)	15 (25%)	4 (6.7%)	0 (0%)
3. บรรยากาศพื้นที่ส่วนรวม PUBLIC SPACE ของแพลตฟอร์มที่ ดำเนินกิจกรรมต่างๆ	24 (40%)	16 (26.7%)	15 (25%)	5 (8.3%)	0 (0%)
4. พื้นที่สักการะเทพที่เป็นเทวรูปประธาน	21 (35%)	19 (31.7%)	17 (28.3%)	3 (5%)	0 (0%)
5. พื้นที่ทำสมาธิและฟังธรรมะ	22 (36.7%)	21 (35%)	14 (23.3%)	3 (5%)	0 (0%)
6. พื้นที่ทำบุญและทำทาน แลกสิ่งของกลับมาใช้ในชีวิตจริง	21 (35%)	24 (40%)	11 (18.3%)	4 (6.7%)	0 (0%)

ตารางที่ 7 : (ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำ
กิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง ของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน ,
คณพศกต ธนภฤตภพ, 2567)

ตอนที่ 6 ท่านคาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนานี้จะสามารถก่อประโยชน์กับตัวท่านเอง และต่อผู้คนที่สังคมมากน้อยเพียงใด

- 5 = ก่อประโยชน์ในระดับมากที่สุด 4 = ก่อประโยชน์ในระดับมาก
3 = ก่อประโยชน์ในระดับปานกลาง 2 = ก่อประโยชน์ในระดับน้อย
1 = ก่อประโยชน์ในระดับน้อยที่สุด

คาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนานี้จะสามารถก่อประโยชน์กับตัวท่านเอง และต่อผู้คนที่สังคมมากน้อยเพียงใด	ก่อประโยชน์				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
การก่อประโยชน์ของแพลตฟอร์มดิจิทัล	จำนวนทั้งหมด 60 คน (รวม 100%)				
1. คาดว่าเกิดประโยชน์ต่อตัวท่านเองทำให้เข้าใจหลักคำสอนอริยสัจ 4 และนำไปปรับใช้กับตนเองได้	13 (21.7%)	29 (48.3%)	15 (25%)	2 (3.3%)	1 (1.7%)
2. คาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้จะเกิดประโยชน์ต่อผู้คนที่สังคม	15 (25%)	31 (51.7%)	12 (20%)	1 (1.7%)	1 (1.7%)
3. คาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้เป็นอีกหนทางหนึ่งที่ทำให้หลักคำสอนพุทธศาสนา สามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ในอนาคต	20 (33.3%)	24 (40%)	14 (23.3%)	2 (3.3%)	0 (0%)
4. คาดว่า พุทธศาสนิกชน สามารถทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในรูปแบบใหม่ๆบนแพลตฟอร์มดิจิทัลตามวิถีชีวิตของคนในยุคสมัยปัจจุบันและอนาคต ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ตลอดเวลา	22 (36.7%)	24 (40%)	13 (21.7%)	1 (1.7%)	0 (0%)

ตารางที่ 8 : (คาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนานี้ จะสามารถก่อประโยชน์กับตัวท่านเองและต่อผู้คนที่สังคมของผู้เข้าร่วมวิจัย 60 คน ,

คณพศมต ธนฤตภพ, 2567)

ตอนที่ 7 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญ ทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชน ในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบันและอนาคต

ข้อดีและจุดเด่นที่น่าสนใจ :

- เหมาะกับวิถีชีวิตคนในปัจจุบัน
- ทันสมัย ทำได้ทุกที่ ทุกเวลาดี
- สร้างแพลตฟอร์มที่เข้าถึงแก่คนทุกเพศทุกวัย เป็นองค์ความรู้ที่通俗易懂 เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ปลูกฝังเด็กๆ เป็นส่วนใหญ่ เพื่อสร้างคนดีของสังคมในอนาคต
- วิหารสวยงามมากครับ
- ยังคงไว้ซึ่งแนวคิดเดิม แต่มีการนำมาประยุกต์ใช้ในยุคปัจจุบันให้มีความทันสมัยและน่าสนใจ จะทำให้ความรู้ทางพุทธศาสนามีความแพร่หลายมากขึ้น
- สนับสนุนให้มีแพลตฟอร์มกลางที่ทันสมัยเพื่อให้เข้าใจหลักการพุทธศาสนามากขึ้นและเข้าถึงง่าย
- เหมาะมากเพราะมันเป็นการให้ผู้ที่ได้รับสารเหล่านี้เกิดการตระหนักในสิ่งที่มันกำลังจะเกิดขึ้นและยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้เข้าใจการดำเนินชีวิตมากขึ้น
- ชอบในส่วนแรกที่แบ่งเป็นองค์เทพทั้ง4และหน้าที่ของแต่ละองค์
- เป็นสิ่งที่สมควรให้เด็กยุคใหม่ได้รับสิ่งนี้ เพื่อที่จะได้ขจัดความทุกข์ของตนเองได้
- ทำเป็นคลิป VDO สั้นกระชับได้ใจความ ตามจริตคนในปัจจุบัน รวดเร็ว กระชับ ไวๆ
- การนำเสนอเรื่องพุทธศาสนาในรูปแบบนี้ทำให้น่าสนใจ. และเด็กๆ ก็สามารถเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
- การดำเนินเรื่องราว สนุกตื่นเต้น และงานดีไซน์สวยงาม อลังการมาก
- ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เพิ่มทักษะและเกิดความคล่องแคล่วในการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทและการประเมินสื่อดิจิทัล เปิดโอกาสให้ผู้บริหารชุมชนจัดกิจกรรมทางพระพุทธศาสนา
- ตามรูปแบบพุทธที่แท้จริง ดีครับ ดีแล้ว
- เข้าถึงพุทธศาสนิกชนทั่วไปง่าย และเข้าใจง่าย เข้าถึงง่าย
- มีเก็บเลเวล ตะลุยก่านเพื่อให้เกมส์ไม่น่าเบื่อ
- อยากให้นำไปสอนเด็ก จะทำให้เข้าใจง่าย

- Idea ดีค่ะ ทันสมัยเหมาะกับยุคดิจิทัลและอนาคต
- น่าสนใจมาก อยากรู้อยากลองเล่นมาก คิดว่ามีประโยชน์ ทำให้เข้าใจเรื่องยากได้ง่ายขึ้น รวมถึงทำให้คนที่อาจจะไม่ได้สนใจพุทธศาสนา ลองเปิดใจดูและทำให้สนใจในหลักธรรมคำสอนของพุทธศาสนาได้มากขึ้น

ข้อควรแก้ไขปรับปรุงและจุดที่ควรพัฒนา:

- ต้องการความเข้าใจที่ง่าย
- อาจสามารถทำให้ตัวผลงานสามารถเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้นกับบุคคลทั่วไป
- ในคลิปสอนบางจุดสับสนกันทำให้อ่านยากไปนิดครับ
- ในส่วนหลังเรื่องลูกแก้วต่างๆ ดูแล้วไม่ค่อยเข้าใจ
- ควรจะมีคำบรรยายเป็นเสียงค่ะ ควรทำให้เด็กๆ รู้สึกน่าสนใจ
- ตัวหนังสือเล็ก อ่านยากสำหรับคนวัย 45 ขึ้นไป เวลาในการค้ำที่จอน้อยไป เลย์อ่านเนื้อหาไม่ทัน อาจจะต้องใช้คำที่กระชับ สั้น เข้าใจง่ายมากขึ้น
- ตัวอักษรนำเสนอเนื้อหาสีอ่อน อ่านยาก และการนำเสนอเรื่องราว เร็วไปหน่อยค่ะ ทำให้การรับรู้เรื่องราวสำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐานในเรื่องอริยสัจ 4 น้อยอาจจะไม่เข้าใจเนื้อหาเท่าที่ควรค่ะ
- ถ้ามีเกมส์แบบภาษาอังกฤษด้วยก็น่าจะดี เพื่อช่วยให้ต่างชาติที่สนใจสามารถเข้าถึงได้เช่นกัน ถ้าทำจริงจะลองเล่นอย่างแน่นอน
- อยากให้ Avatars หรือ Characters มีความน่ารักสดใส มีสีสัน เพื่อดึงดูดเด็กๆ และเยาวชนมากยิ่งขึ้น
- ในอนาคตอยากให้ทำคำสอนอื่นเพิ่ม เพื่อที่พุทธศาสนิกชนทั่วไปจะเกิดความสนใจในพระพุทธศาสนามากขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการเก็บข้อมูลในการวิจัย จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม นำไปสรุปและอภิปรายผลเป็นข้อความและแผนภาพ เพื่อสรุปแนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลต่อไป

บทที่ 5

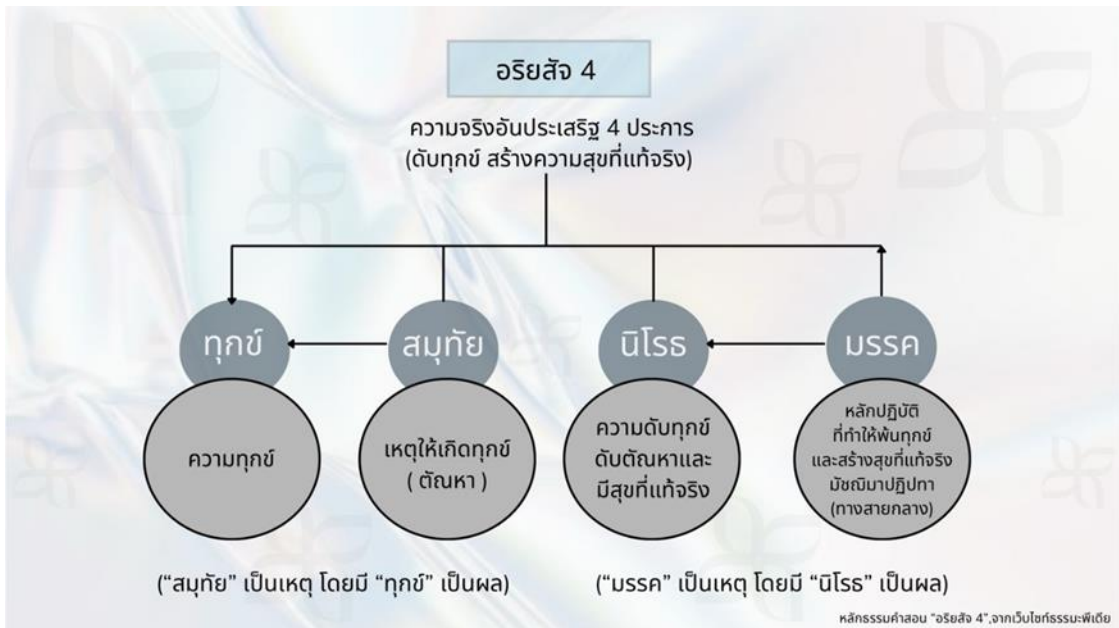
สรุปผล อภิปรายผล

จากศึกษาหลักคำสอนอริยสัจ 4 นำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นองค์ความรู้ เป็นแผนภาพเพื่อให้พุทธศาสนิกชนทั่วไป เข้าถึงหลักคำสอนได้ง่ายขึ้น ได้ผลสรุปเป็นแผนภาพคำสอนหลักอริยสัจ 4 ดังนี้

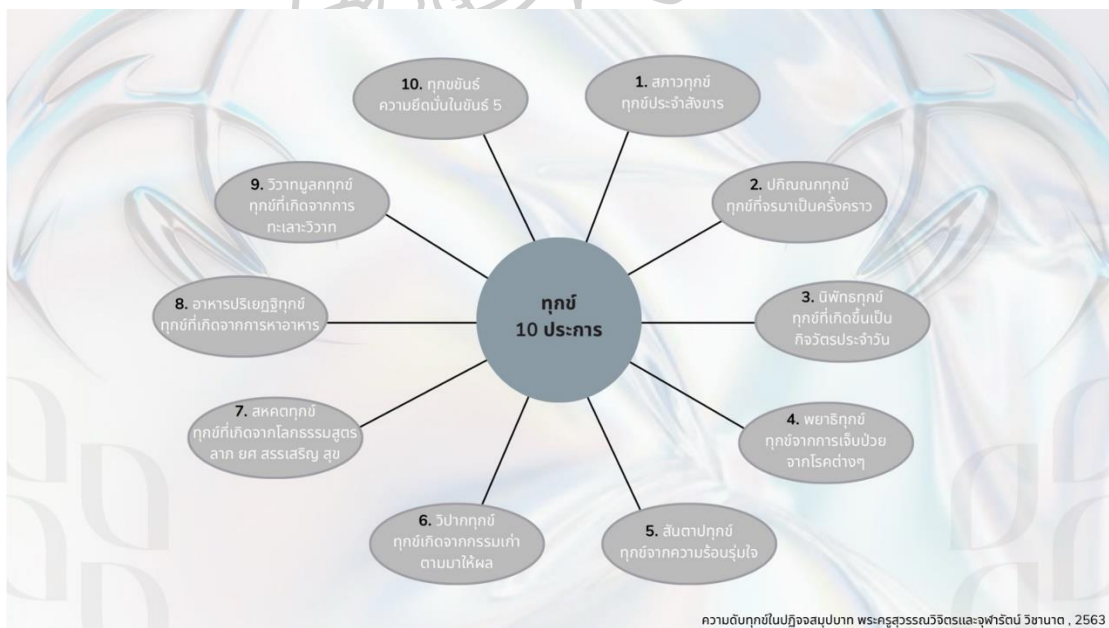
หลักคำสอนอริยสัจ 4 หมายถึง ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ เป็นการดับทุกข์ และสร้างความสุขที่แท้จริงให้เกิดขึ้น โดยมีความเชื่อมโยงของหลักคำสอนที่เป็นเหตุและเป็นผลของหลักคำสอนที่เป็นคู่กัน 2 คู่ คือ คู่แรก “สมุทัย” เป็นเหตุโดยมี “ทุกข์” เป็นผล และ “มรรค” เป็นเหตุ โดยมี “นิโรธ” เป็นผล สรุปได้ว่า ทุกข์ คือ ความทุกข์ที่ทุกคนต้องพบเจอ , สมุทัย คือ สาเหตุที่ทำให้เกิดทุกข์ ซึ่งความทุกข์นั้นที่มาจากตัณหา , นิโรธ คือ ความดับทุกข์ ดับกิเลส ดับตัณหาโดยไม่เหลือตัณหาใดๆ และ มรรค คือ แนวทางการปฏิบัติไปสู่ นิโรธ ความดับทุกข์ที่แท้จริง ผู้วิจัยสรุปอภิปรายคำสอนอริยสัจ 4 ได้เป็นองค์ความรู้ คือ ทุกข์ 10 ประการ , สมุทัย 3 ประการ , นิโรธ 5 ประการ และมรรค 8 ประการ ดังข้อมูลและแผนภาพต่อไปนี้



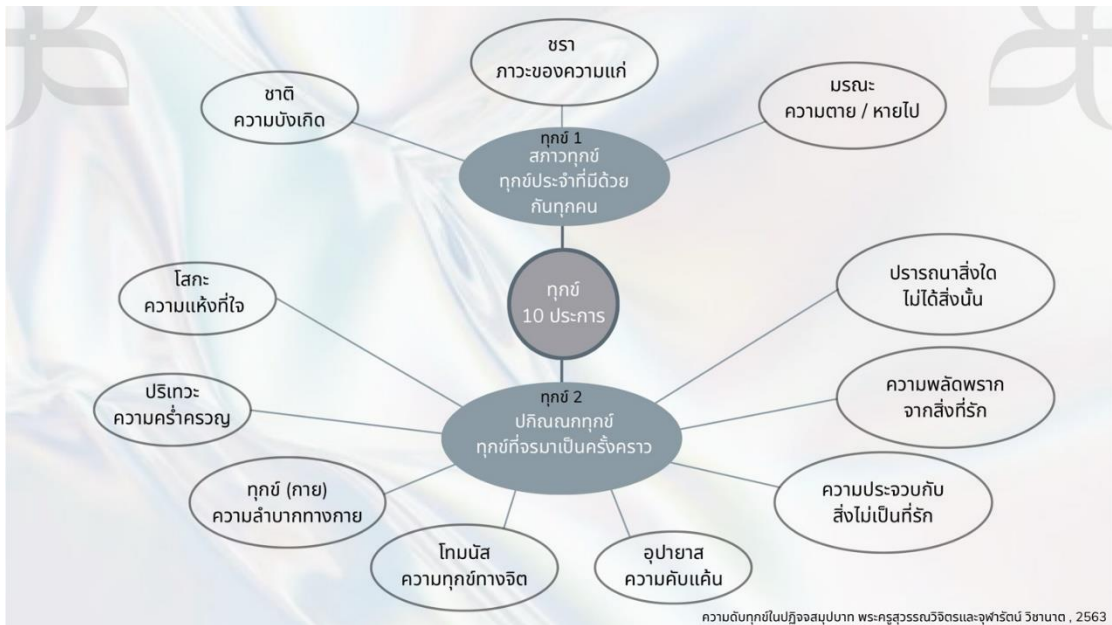
ภาพที่ 65 : (แผนภาพองค์ความรู้ อริยสัจ 4 , คณพศภต ฐนภตฤตภพ, 2567)



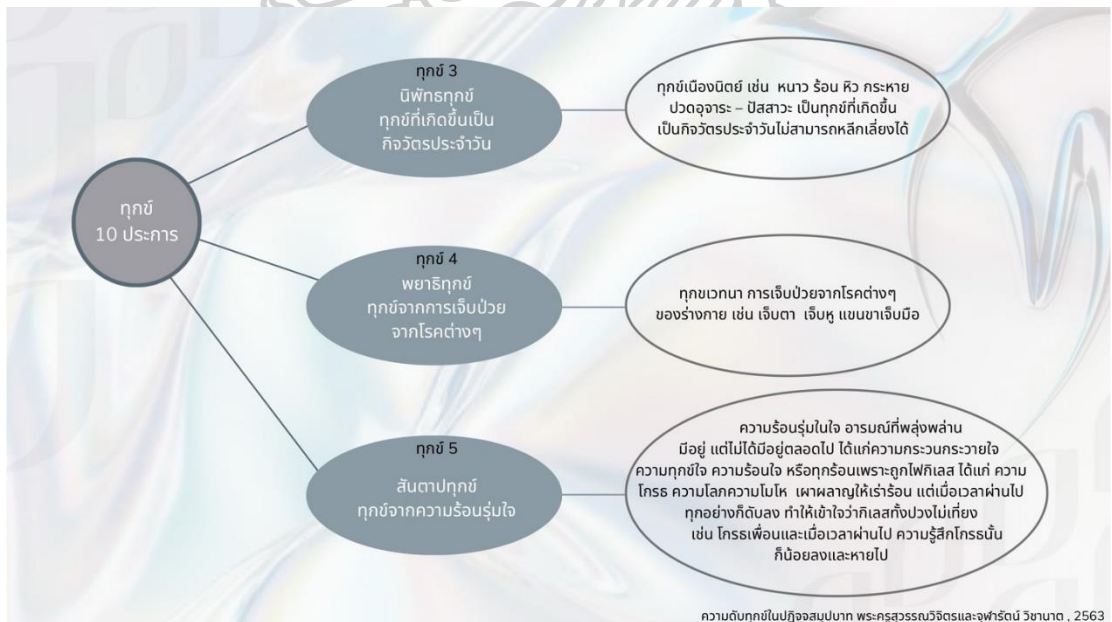
ภาพที่ 66 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ 4 เป็นเหตุและผลจับคู่กัน, คณพศมต ชนกฤตภาพ , 2567)



ภาพที่ 67 : (แผนภาพหลักคำสอนอริยสัจ 4 ทุกข์ 10 ประการ,คณพศมต ชนกฤตภาพ , 2567)



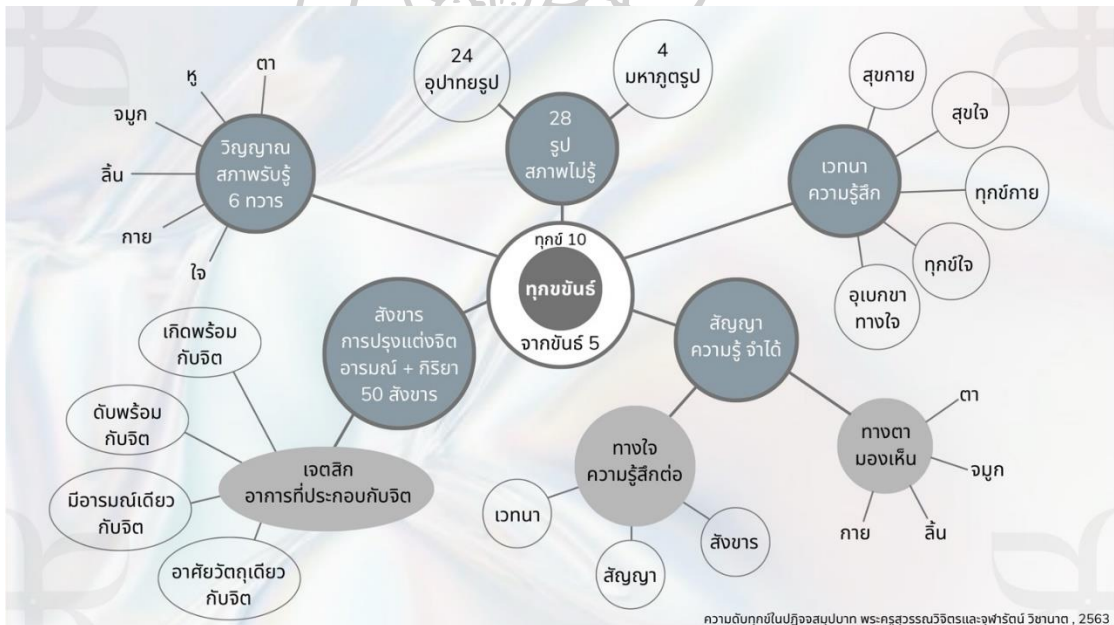
ภาพที่ 68 : (แผนภาพหลักคำสอน ทุกข 10 ประการ ทุกข 1 และ ทุกข 2, คณพศมต ธนกฤตภาพ , 2567)



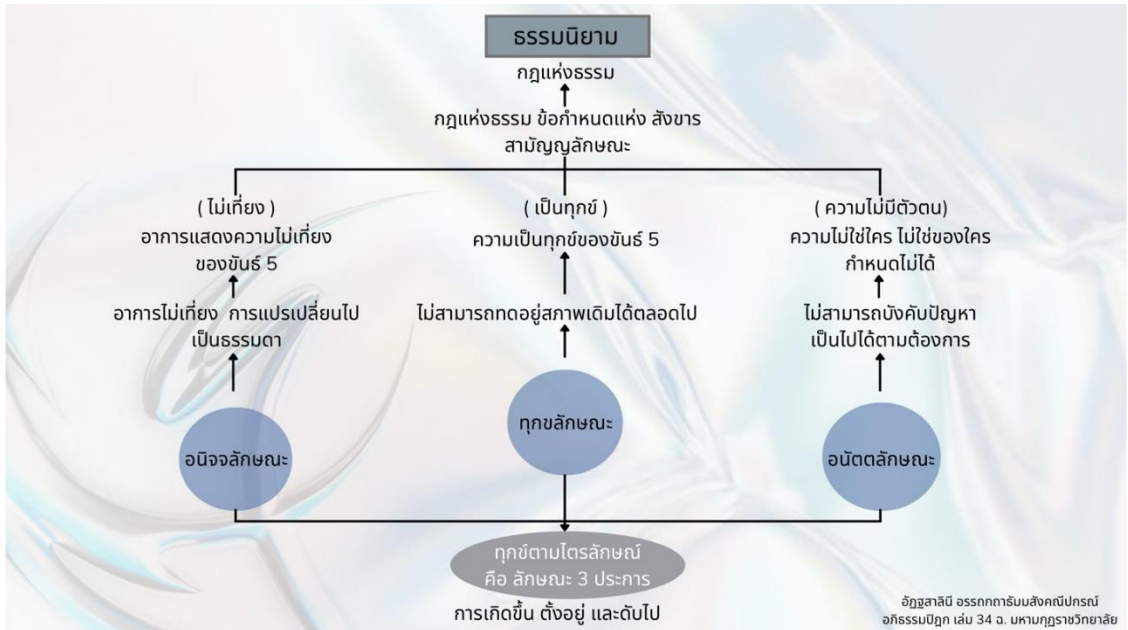
ภาพที่ 69 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข 10 ประการ ทุกข 3 ทุกข 4 และ ทุกข 5, คณพศมต ธนกฤตภาพ , 2567)



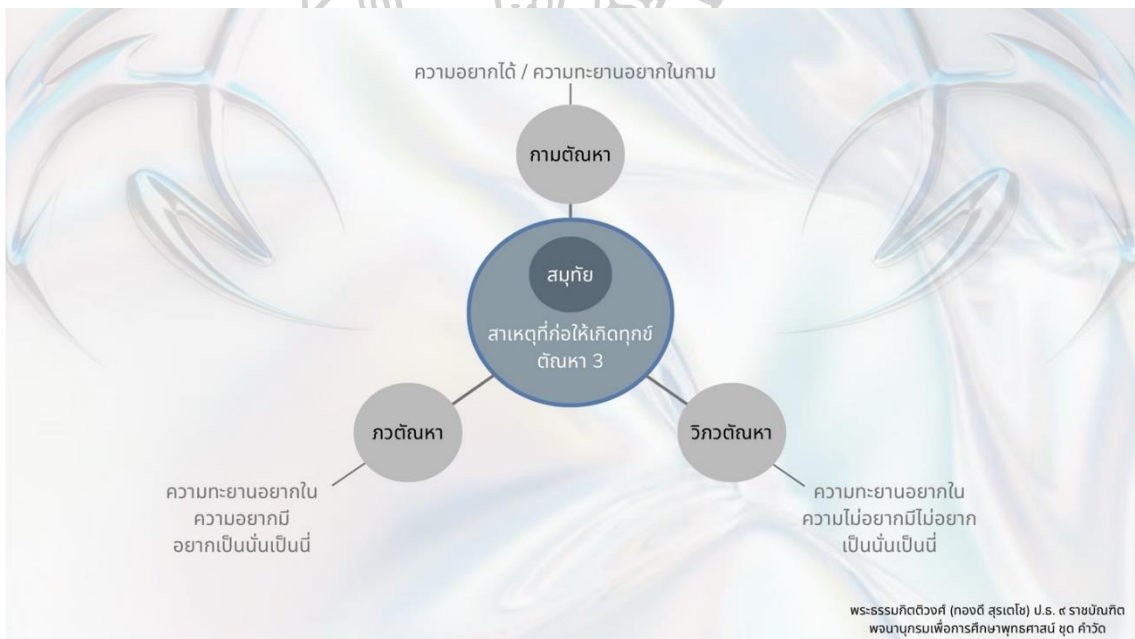
ภาพที่ 70 : (แผนภาพหลักคำสอนทฤษฎี 10 ประการ ทฤษฎี 6 ทฤษฎี 7 ทฤษฎี 8 และทฤษฎี 9, คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



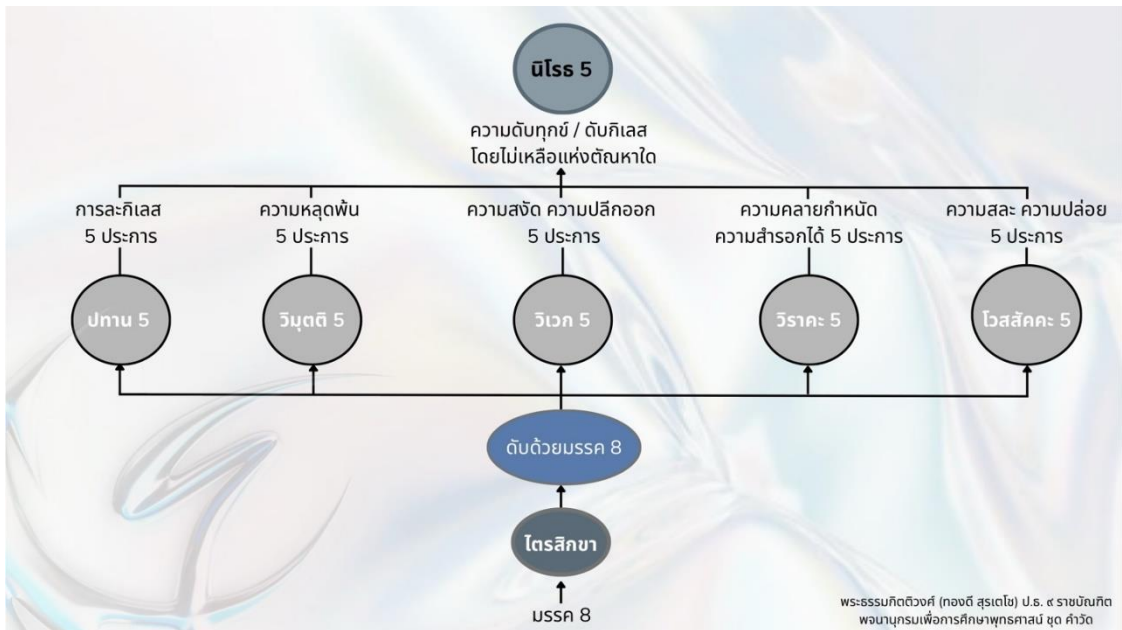
ภาพที่ 71 : (แผนภาพหลักคำสอนทฤษฎี 10 ประการ ทฤษฎี 10 จากชั้น 5, คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



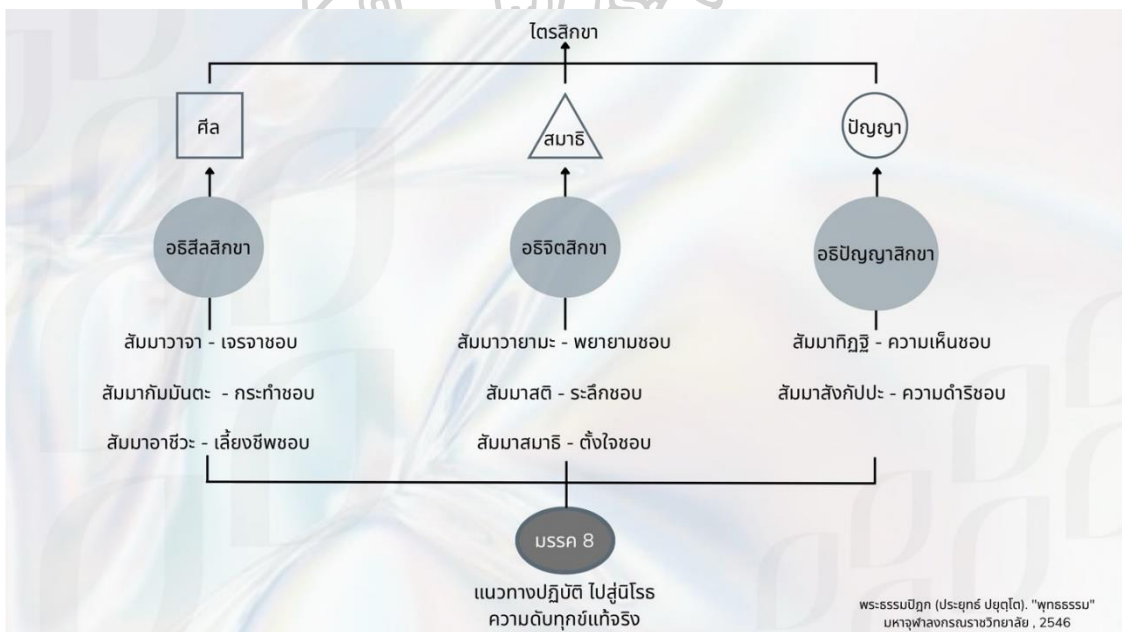
ภาพที่ 72 : (แผนภาพหลักคำสอนทุกข์ตามไตรลักษณ์ , คณพศมถ ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 73 : (แผนภาพหลักคำอริยสัจ 4 สมุทัย 3 ประการ, คณพศมถ ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 74 : (แผนภาพหลักคำอธิบายสี่ 4 นิโรธ 5 ประการ, คณพศมิต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 75 : (แผนภาพหลักคำอธิบายสี่ 4 มรรค 8 ประการ, คณพศมิต ชนกฤตภพ, 2567)

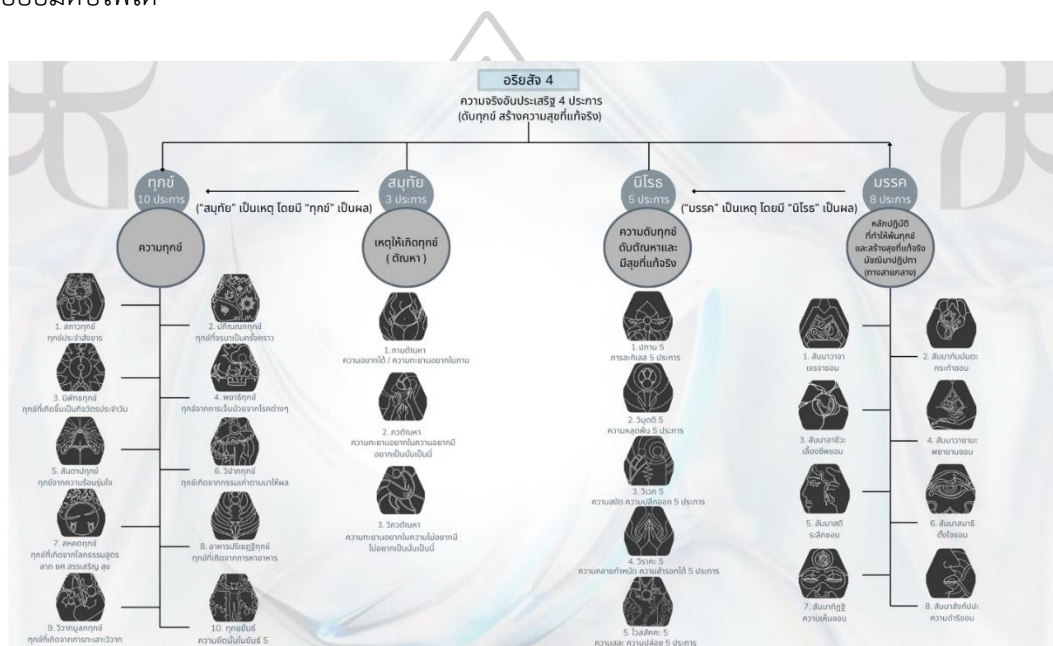
จากองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 คือ ความทุกข์ คือทุกข์ 10 ประการ เหตุของทุกข์คือ สมุทัย 3 ประการ ความดับแห่งทุกข์คือนิโรธ 5 ประการ ข้อปฏิบัติที่นำไปสู่ความดับทุกข์คือมรรค 8 ข้าพเจ้าตีความต่อยอดทางการออกแบบได้ดังนี้ เปรียบอริยสัจ 4 กับ ธาตุทั้ง 4 และสร้างภาพสัญลักษณ์แทนค่าตามจำนวนข้อของหลักคำสอนได้ดังนี้ คือ

ทุกข์ เปรียบกับ ธาตุไฟ ยิ่งสะสมความร้อนมากยิ่งมีพลังมาก

สมุทัย เปรียบกับ ธาตุลม ลมแปรปรวน ลมเบา ลมทรง ลมแรงเมื่อลมยิ่งมากยิ่งแรงยิ่งเพิ่มให้ไฟลุกโชนขึ้น

นิโรธ เปรียบตั้งธาตุดิน ที่แข็งแกร่ง มั่นคง ทรงพลัง หนักแน่น อยู่รวมกันมากยิ่งแข็งแกร่ง

มรรค เปรียบตั้งธาตุน้ำ ที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ปรับสภาพตามสถานการณ์ได้ และน้ำมากพวย่อมดับไฟได้



ภาพที่ 76 : (แผนภาพสรุปองค์ความรู้ หลักคำสอนอริยสัจ 4, คณิศร รัตนฤทธิชัย, 2567)

องค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 คือ ความทุกข์ คือทุกข์ 10 ประการ เหตุของทุกข์คือสมุทัย 3 ประการ ความดับแห่งทุกข์คือนิโรธ 5 ประการ ข้อปฏิบัติที่นำไปสู่ความดับทุกข์คือมรรค 8 ประการ และ ข้าพเจ้าตีความต่อยอดทางการออกแบบได้ดังนี้ เปรียบอริยสัจ 4 กับ ธาตุทั้ง 4 คือ ไฟ ลม ดิน และน้ำ ออกแบบเป็น Symbol ภาพสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารแบบเข้าใจง่าย โดยออกแบบ TYPE หรือ กรอบของภาพสัญลักษณ์ สื่อถึงธาตุแต่ละอย่าง คือ ธาตุไฟ - กรอบเป็นเปลวไฟ ธาตุลม - กรอบเป็นสายลม ธาตุดิน - กรอบเป็นภูเขา และ ธาตุน้ำ - กรอบเป็นลักษณะของหยดน้ำ และ ทั้ง 4 ภาพสัญลักษณ์ ประกอบด้วยรูปร่างที่เรียบง่าย ตามจำนวนประการของแต่ละหลักคำสอนที่มีการประกอบกันด้วยภาพรูปร่าง และใช้ชุดสีสื่ออารมณ์ตามความรู้สึกของธาตุนั้นๆ ได้แก่

- ทุกข์ คือ ธาตุไฟ : ใช้สีแดงรู้สึกร้อนแรงรุ่มร้อน มีพลัง
- สมุทัย คือ ธาตุลม : ใช้สีเขียวที่รู้สึกถึงความแปรปรวนของสายลม
- นิโรธ คือ ธาตุดิน : ใช้สีส้มน้ำตาล สื่อถึงความหนักแน่น มั่นคง ทรงพลัง
- มรรค คือ ธาตุน้ำ : ใช้สีฟ้า สื่อถึงความเย็น สบาย สะอาดและสงบ



ภาพที่ 77 : (Symbol เปรียบธาตุทั้ง 4 กับหลักคำสอนอริยสัจ4, คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)

และต่อยอดการสร้างสรรคผลงาน โดยออกแบบสร้างเรื่องราวของแพลตฟอร์มดิจิทัลสร้างเป็นเมืองขึ้นมาชื่อว่าเมือง CALM โดยมีเรื่องราวที่กล่าวขาน คือ เมื่อในอดีต 2 พันปีผ่านมา จนถึงปัจจุบัน เมือง CALM ถูกปกครองด้วยผู้นำที่เข้มแข็ง คือ SUKKO และ ชาวเมืองอยู่กันอย่างสงบสุข เพราะ ผู้นำ SUKKO มีที่ปรึกษา 4 คน ที่เป็นอัศวินคู่กาย ได้แก่ TOOKA SAMUTA NIROGER และ MUCAKER อัศวินทั้ง4 จะคอยช่วยเหลือชาวเมือง และ ผู้นำให้อยู่กันอย่างสงบสุข สิ่งที่ TOOKA ทำเป็นประจำคือการชี้ให้เห็นถึงปัญหาต่างๆของการเกิดทุกข์ของผู้คน มี SAMUTA คอยอธิบาย และ หาสาเหตุแห่งการเกิดทุกข์ต่างๆ มีNIROGER คอยชี้แนะให้เห็นเป้าหมายของการหมดทุกข์รูปแบบต่างๆ มี MUCAKER คอยช่วยหาวิธีแก้ไขให้พ้นจากความทุกข์



ภาพที่ 78 : (ผลงานการออกแบบ Character จากหลักคำสอนอริยสัจ4, คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



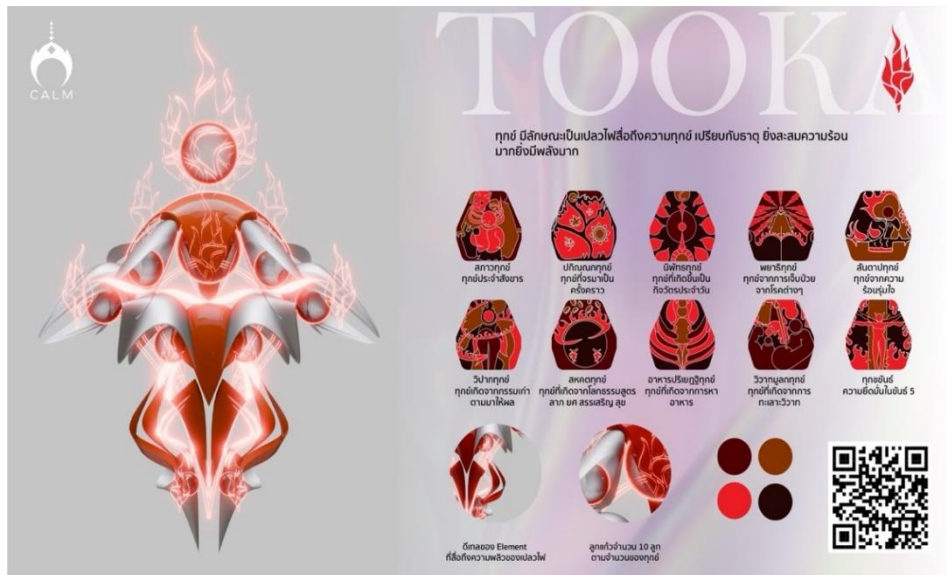
ภาพที่ 79 : (Character Design 5 ตัวละคร จากองค์ความรู้ร้อยสี่4, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

Character SUKKO : ตัวละครหลักที่เป็นผู้นำของเมือง CALM และเป็นผู้ที่เข้าใจ บรรลุธรรมในหลักคำสอนอริยสัจ4 มีพลังสมบรูณ์ด้วยศีล สมาธิ และปัญญา คอยเผยแพร่คำสอนอริยสัจ 4 มีพลังจากลูกแก้วทั้ง 22 ลูก คือ ทุกซ์10 สมุทัย3 นิโรธ5 และ มรรค8 และเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้คน



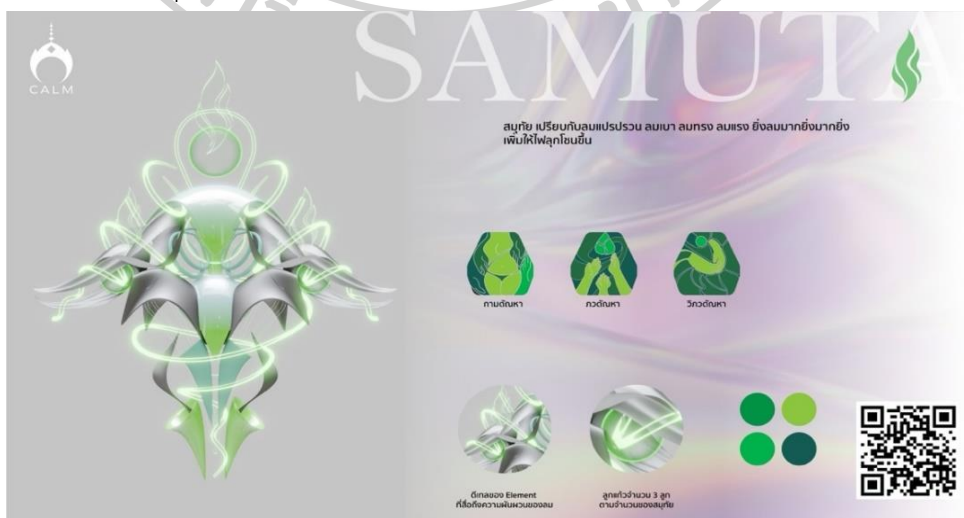
ภาพที่ 80 : (Character SUKKO ผู้นำเมือง CALM, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

Character TOOKA : ตัวละครที่ต่อยอดจากคำสอนทุกข์ 10 ประการ เปรียบความทุกข์เป็นธาตุไฟ มีพลังของธาตุไฟ มีลักษณะเปลวไฟสื่อถึงความทุกข์ และพลังลูกแก้วทั้ง 10 ลูก ตามจำนวนหลักคำสอนทุกข์ 10 ประการใช้สีแดงส้ม สื่อถึงอารมณ์ที่ทุกข์ร้อนของความทุกข์ที่เกิดขึ้นกับทุกคน ยิ่งทุกข์มาก ความร้อนมากก็ยิ่งมีพลังมาก



ภาพที่ 81 : (Character TOOKA : ตัวละครทุกข์ 10 ประการ , คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)

Character SAMUTA : ตัวละครที่ต่อยอดจากคำสอน สมุทัย 3 ประการ เปรียบสมุทัยที่เป็นเหตุของทุกข์ เป็นธาตุลม มีพลังของธาตุลม มีลักษณะลมเบา ลมแรง ลมแปรปรวน สื่อถึงเหตุความทุกข์ ยังมีลมมากยิ่งขึ้นส่งผลต่อความรุนแรงของไฟทำให้ทุกข์มากยิ่งขึ้น และพลังลูกแก้วทั้ง 3 ลูก ตามจำนวนหลักคำสอนสมุทัย 3 ประการ ใช้สีเขียว สื่อถึงอารมณ์ของความผันผวนของกระแสลมที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 82 : (Character SAMUTA : ตัวละครสมุทัย 3 ประการ , คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)

Character NIROGER : ตัวละครที่ต่อยอดจากคำสอนนิโรธ ความหลุดพ้นจากทุกข์ 5 ประการ เปรียบนิโรธเป็นตั้งธาตุดิน ที่แข็งแกร่ง หนักแน่น มีพลังของธาตุดินลักษณะเป็นเกราะ และพลังลูกแก้วทั้ง 5 ลูก ตามจำนวนหลักคำสอนนิโรธ 5 ประการ ใช้สีส้ม สีครีม สีน้ำตาล สีส้มถึงอารมณ์ มั่นคง ทรงพลัง ยิ่งอยู่รวมกันมากยิ่งแข็งแกร่ง



ภาพที่ 83 : (Character NIROGER : ตัวละครนิโรธ 5 ประการ, คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)

Character MUCAKER : ตัวละครที่ต่อยอดจากคำสอนมรรค 8 ประการ เปรียบวิธีการดับความทุกข์เป็นตั้งธาตุน้ำ มีพลังของธาตุน้ำ ที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ปรับสภาพตามสถานการณ์ได้ และน้ำมากพอข่มดับไฟได้ และพลังลูกแก้วทั้ง 8 ลูก ตามจำนวนหลักคำสอนมรรค 8 ประการ ใช้สีฟ้า เขียว สีส้มถึงอารมณ์ที่ร่มเย็น เป็นสุข ที่สามารถดับทุกข์ที่เป็นไฟได้ เมื่อมีน้ำมากพอก็สามารถดับไฟอัน ร้อนแรงได้



ภาพที่ 84 : (Character MUCAKER : ตัวละครมรรค 8 ประการ, คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)

มีเรื่องราวของเมือง CALM ที่กล่าวขานมาถึงวันนี้ คือ วันหนึ่งมีคนจากต่างเมืองมีอาการปวดท้องอย่างมาก ทำอย่างไรก็ไม่หาย จึงมาขอความช่วยเหลือชาวเมือง CALM ชาวบ้านจึงพาหญิงสาวต่างเมืองผู้นั้นมาพบกับ ผู้นำและ อัครวิฑู 4 เพื่อขอความช่วยเหลือ TOOKA เริ่มสอบถามผู้หญิงคนนั้นอย่างละเอียดถึงปัญหาที่ทำให้มาอยู่ที่ตรงนี้ และสรุปปัญหาได้ว่า "เพราะปวดท้อง ทำให้เป็นทุกข์ที่ร่างกาย" SAMUTA ถามต่อว่า "ไปกินอะไรมา ก่อนจะปวดท้อง" หญิงสาวคนนั้นตอบว่า "กินข้าวที่เหลือมาจากเมื่อวาน" SAMUTA จึงบอกว่า "เธอปวดท้อง เพราะกินอาหารค้างคืน มันอาจจะเสียแล้ว" NIROGER จึงถามหญิงสาวคนนั้นต่อว่า "เธอมาถึงที่นี่เพื่อหวังจะหายจากอาการปวดท้องใช่หรือไม่" หญิงสาวคนนั้นตอบว่า "ใช่ค่ะ อยากหายปวดท้องค่ะ" MUCAKER จึงบอกไปทันทีว่า "ต่อจากนี้ เธอจงกินอาหารที่สะอาด ทำเสร็จใหม่ๆด้วยความร้อน ล้างมือก่อนกิน เธอจะไม่ปวดท้องซ้ำเดิมอีก" หลังจากนั้น ผู้นำ SUKKO ก็ได้ช่วยพรให้ หญิงสาวผู้นั้นมีสุขภาพแข็งแรงและมีความสุขกายสบายใจนะ และผู้คนในเมือง CALM ยังแบ่งปัน อาหาร และ ยา ให้หญิงสาวต่างเมืองคนนั้น หลังจากนั้น หญิงสาวคนนั้นก็ได้กลับเมืองของตนเอง ด้วยความสุข และ นำเรื่องราวของชาวเมือง CALM ไปเล่าให้กับผู้คนในเมืองตนเองฟัง ด้วยเหตุนี้เองคนจากทั่วสารทิศ ต่างแห่กันมาที่เมืองคราม มาหาอัครวิฑู 4 เพื่อให้ตนเข้าใจและหลุดพ้นจากความทุกข์ที่ตนพบเจอ ได้รับความสุขอย่างแท้จริง และผู้คนยังเข้าขอรับพรกับผู้นำ SUKKO ทำให้ผู้คนมีความสุขกายสบายใจกลับไปทุกๆครั้งที่ได้มาเยี่ยมเยือนในเมือง CALM แห่งนี้ ในทุกคราวไป

หน้าที่ของ Character ทั้ง 5 ตัวละคร จึงมีบทบาทสำคัญที่ช่วยดำเนินเรื่องราวและเชื่อมโยงพุทธศาสนิกชนทั่วไป เข้ากันกับแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยแต่ละตัวละครมีหน้าที่ดังนี้

SUKKO คือ ผู้นำ ผู้ปกครองเมือง CALM เป็นผู้เข้าใจปฏิบัติ และบรรลุหลักคำสอนอริยสัจ 4 เป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คนที่อยู่ในเมือง CALM แห่งนี้



ภาพที่ 85 : (Character SUKKO : ตัวละครผู้นำเมือง CALM, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

TOOKA คือ อัศวิน ที่ชี้ให้เห็นถึงปัญหาต่างๆและความทุกข์ของผู้คน ว่าความทุกข์ คืออะไร
 ยังไงบ้าง



ภาพที่ 86 : (Character TOOKA : ตัวละคร ทุกข์ , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

SAMUTA คือ อัศวิน ที่คอยอธิบายผู้คน หาสาเหตุของการเกิดทุกข์ทั้งปวง



ภาพที่ 87 : (Character SAMUTA : ตัวละคร สมุทัย , คณพศกต ธนภฤตภพ, 2567)

NIROGER คือ อัศวิน ที่ชี้ให้เห็นถึงเป้าหมายและการหลุดพ้นจากทุกข์ในรูปแบบต่างๆทั้งปวง



ภาพที่ 88 : (Character T NIROGER : ตัวละคร นิโรธ , คณพศกต ธนภฤตภพ, 2567)

MUCAKER คือ อัจฉิน ที่คอยหาหนทาง หาวิธีแก้ไขให้พ้นจากความทุกข์ที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 89 : (Character MUCAKER : ตัวละคร มรรค, คณพศมต ธนภฤตภาพ, 2567)

การออกแบบตัวละคร Character Design นำองค์ความรู้ร้อยสี่ 4 มาต่อยอดทางด้าน ออกแบบด้วยโปรแกรม BLENDER สร้างขึ้น 5 ตัวละคร คือ SUKKO TOOKA SAMUTA NIROGER และ MUCAKER ออกแบบขึ้นโดยใช้หลักคำสอนร้อยสี่ 4 แต่ละข้อมาสร้างเป็น Pictogram แทนค่าพลังความสามารถและส่วนประกอบของตัวละคร เพื่อสร้างความน่าสนใจ และกระตุ้นการมีส่วนร่วม ส่งเสริมการเรียนรู้ และ การทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสะสมชิ้นส่วน เพื่อรวบรวมและ นำมาแลกตัวละครเป็นงานศิลปะสะสมในชีวิตจริง

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านวรรณกรรม บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวบรวม ข้อมูลองค์ความรู้ของหลักคำสอนร้อยสี่ 4 สรุปเป็นแผนภาพองค์ความรู้ให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น หลักคำสอนร้อยสี่ 4 จะมีเหตุและผลเป็นคู่กัน 2 คู่ คือ “สมุทัย” เป็นเหตุโดยมี “ทุกข์” เป็นผล และ “มรรค” เป็นเหตุโดยมี “นิโรธ” เป็นผล ต่อยอดการออกแบบโดย สร้างเป็นภาพสัญลักษณ์ Symbol ตามจำนวนข้อของหลักคำสอน เปรียบเทียบหลักคำสอนร้อยสี่ 4 กับธาตุทั้ง 4 คือ ทุกข์ 10 เปรียบกับ ธาตุไฟ สมุทัย 3 เปรียบกับ ธาตุลม นิโรธ 5 เปรียบกับ ธาตุดิน และ มรรค 8 เปรียบกับ ธาตุน้ำ และสร้าง เรื่องราวกับออกแบบตัวละคร Character Design ที่ต่อยอดจากองค์ความรู้คำสอนร้อยสี่ 4 นำมา เป็นสิ่งขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลในพื้นที่โลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอน และทำกิจกรรมร่วมกันในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงพุทธศาสนิกชนทั่วไปเข้าด้วยกัน และใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชันเป็นวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างการมีส่วนร่วม โดยใช้ละครและเรื่องราวของเมือง CALM ที่ออกแบบดำเนินกิจกรรมต่างๆบนแพลตฟอร์ม และเป็นรางวัลเพื่อดึงดูดให้ผู้คนมี

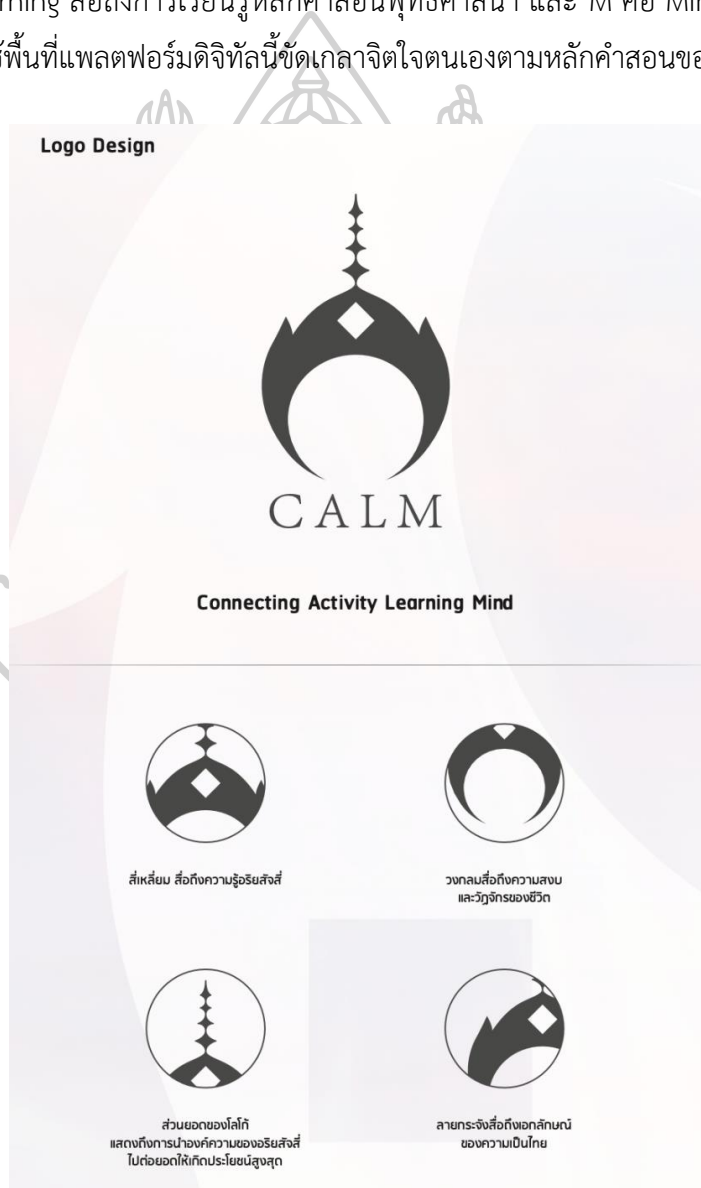
ความสนใจ สร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้คำสอนของพุทธศาสนามากยิ่งขึ้น รวมทั้งหลักคำสอนของพุทธศาสนา จะยังคงดำรงอยู่ได้ต่อไปจนถึงอนาคต ด้วยเทคโนโลยีและไฟล์ดิจิทัล ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา เพื่อสร้างประสบการณ์และส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนพุทธศาสนาที่แปลกใหม่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตของพุทธศาสนิกชนในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 90 : (ผลงาน Character Design จากองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 นำไปต่อยอดในแพลตฟอร์มดิจิทัล, คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)

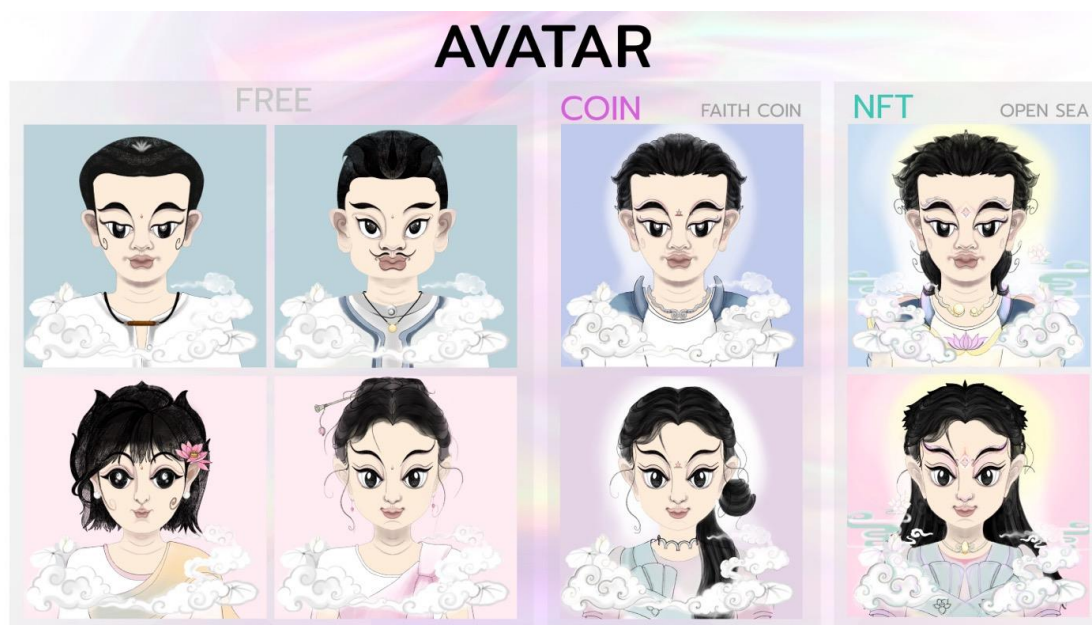
สร้างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล

แนวคิดหลักในการออกแบบพื้นที่แพลตฟอร์มดิจิทัล มาจากรูปทรงของดอกบัวที่สื่อถึงความศรัทธาและการเรียนรู้และความเข้าใจในหลักธรรมของพุทธศาสนา โดยแบ่งเป็นพื้นที่ส่วนรวม Public Space และพื้นที่ส่วนตัว Private Space มีแนวคิดการออกแบบพื้นที่ โดยเริ่มจากการออกแบบ LOGO DESIGN ที่สื่อถึงแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา จากเรื่องราวที่สร้างขึ้นชื่อเมือง CALM โดย C คือ Connecting สื่อถึงการเชื่อมโยงพุทธศาสนิกชนทั่วไปเข้าด้วยกัน A คือ Activity สื่อถึงการมีส่วนร่วมการเข้ามาทำกิจกรรมต่างๆด้วยกันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล L คือ Learning สื่อถึงการเรียนรู้หลักคำสอนพุทธศาสนา และ M คือ Mind สื่อถึงการเข้าใจตนเอง สามารถใช้พื้นที่แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ขัดเกลาจิตใจตนเองตามหลักคำสอนของพุทธศาสนา



ภาพที่ 91 : (ผลงานออกแบบ LOGO CALM , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)

AVATAR เป็นอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญในการสร้างตัวตนขึ้นมาตามที่ใช้แพลตฟอร์มต้องการ ซึ่งมีการออกแบบให้สามารถใช้ได้ฟรี หรือ สละสมเหรียญจากการทำกิจกรรมนำมาแลกตัวละครพิเศษ และการซื้อตัวละครจาก NFT ที่มีลักษณะพิเศษคือเป็น Motion ซึ่งอวตารนี้จะเป็นตัวแทนของบุคคลที่ใช้เข้าสู่พื้นที่แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อทำกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมต่างๆทั้งพื้นที่ส่วนรวมและพื้นที่ส่วนตัว โดยสามารถ Customize ตั้งชื่อและเลือกส่วนประกอบของใบหน้า ทรงผม เสื้อผ้า และเครื่องประดับ



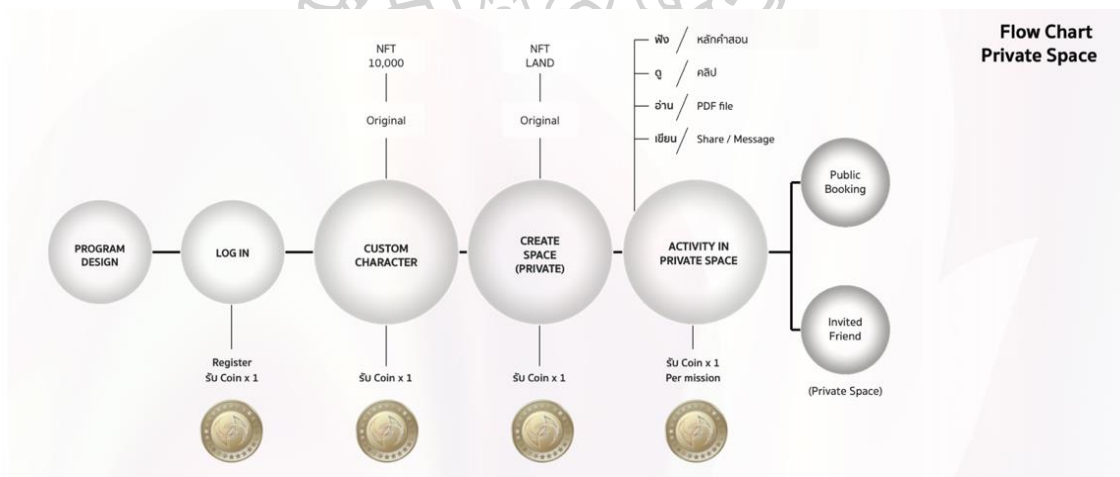
ภาพที่ 92 : (AVATAR DESIGN , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)

AVATAR DESIGN ที่ใช้ในแพลตฟอร์มดิจิทัล แบ่งออกได้ 3 รูปแบบ คือ

- แบบฟรี สมาชิกทุกคนในแพลตฟอร์มสามารถใช้ได้ไม่เสียค่าใช้จ่าย สามารถเลือก รูปทรงของใบหน้า ตา คิ้ว จมูก ปาก ใบหู ทรงผม เสื้อผ้าเครื่องประดับ และของตกแต่ง
- แบบ COIN สมาชิกทุกคนในแพลตฟอร์มสามารถใช้ COIN ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ หรือผ่านด่านกิจกรรมต่างๆบนแพลตฟอร์ม มาใช้แลก รูปทรงของใบหน้า ตา คิ้ว จมูก ปาก ใบหู ทรงผม เสื้อผ้าเครื่องประดับ และของตกแต่ง ที่สวยงามและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
- แบบ NFT สมาชิกทุกคนในแพลตฟอร์มสามารถซื้อ NFT เพื่อรับสิทธิ์ประโยชน์ในระดับที่พิเศษมากยิ่งขึ้น เป็น PRESENT SKIN AVATAR พิเศษ ที่เป็นลักษณะเคลื่อนไหวเป็น

MOTION มาสร้างเป็นAVATAR ตนเองมีรูปทรงของใบหน้า ตา คิ้ว จมูก ปาก ใบหู ทรงผม เสื้อผ้าเครื่องประดับ และของตกแต่ง ที่พิเศษมากยิ่งขึ้น

การออกแบบพื้นที่ Private Space ของแพลตฟอร์ม CALM ได้ออกแบบพื้นที่ ให้ผู้ใช้สามารถทำการ Custom ปรับเปลี่ยนตามที่ User หรือผู้ใช้งานต้องการเช่นการตกแต่งห้องพื้นที่ภายใน Space นั้นๆ โดยการเปลี่ยนที่นั่ง รูปทรงต่างๆ และสี material ต่างๆ รวมถึงสามารถใส่เฟอร์นิเจอร์อื่นๆและการตกแต่งไฟหรือโต๊ะต่างๆได้ภายในพื้นที่ตาม ต้องการ อีกทั้งตัวผู้ใช้งานยังสามารถตกแต่งออกแบบ Interface ข้างหลังได้ด้วยตนเองซึ่งตัว Interface ข้างหลัง ประกอบไปด้วยพื้นที่โซเชียลการ เข้าถึงสังคมในรูปแบบต่างๆ เช่น พื้นที่แชท ห้องแชท อีกทั้งยังสามารถสร้างปาร์ตี้เพื่อที่จะให้เพื่อนๆเจอกับกลุ่มเพื่อน สำหรับไปทำ กิจกรรมทางธรรมะต่างๆ อีกทั้งยังสามารถปรับแต่งหน้าตาของอวตาร ของตนเองได้ อีกทั้งยังมีหน้า ต่างไปถึง Item Shop สามารถแลกแต้มที่ได้มาจากการทำกิจกรรมต่างๆมาแลกของรางวัล ในชีวิตจริงได้เช่น กระเป๋า หวี หรือนFT ต่างๆ



ภาพที่ 93 : (Flow Chart Private Space , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 94 : (User Interface ของ APP CALM , คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)

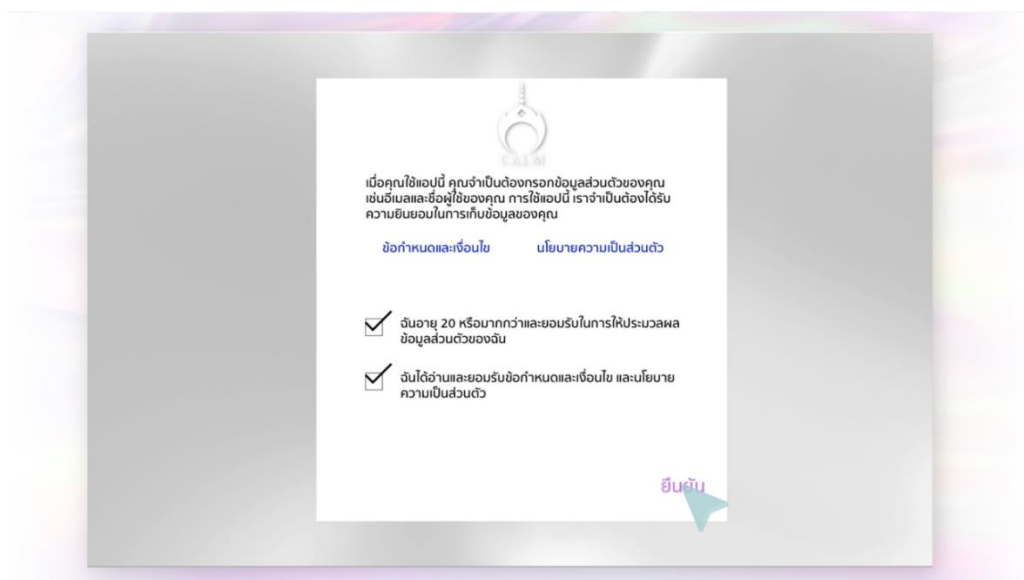
ตัวอย่างการใช้งาน CALM DIGITAL PLATFORM

เริ่มต้นจาก หน้าแรกที่ใช้เข้าสู่ PLATFORM แล้วพบกับ LOGO CALM



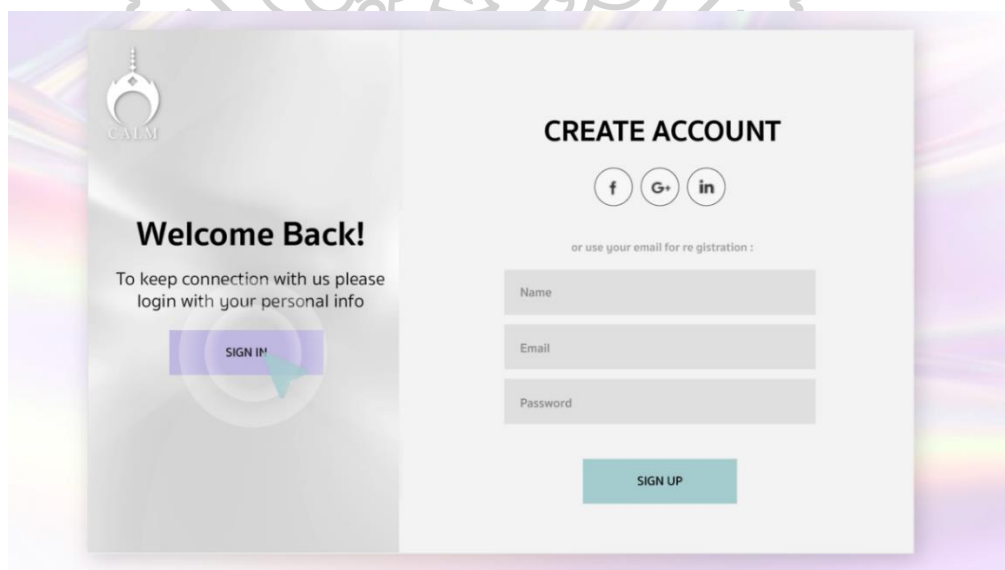
ภาพที่ 95 : (ภาพหน้าปก CALM DIGITAL PLATFORM , คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)

จากเป็นหน้าแสดงการยินยอมนโยบายความเป็นส่วนตัวเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งาน เพื่อเข้าใช้งาน Application CALM



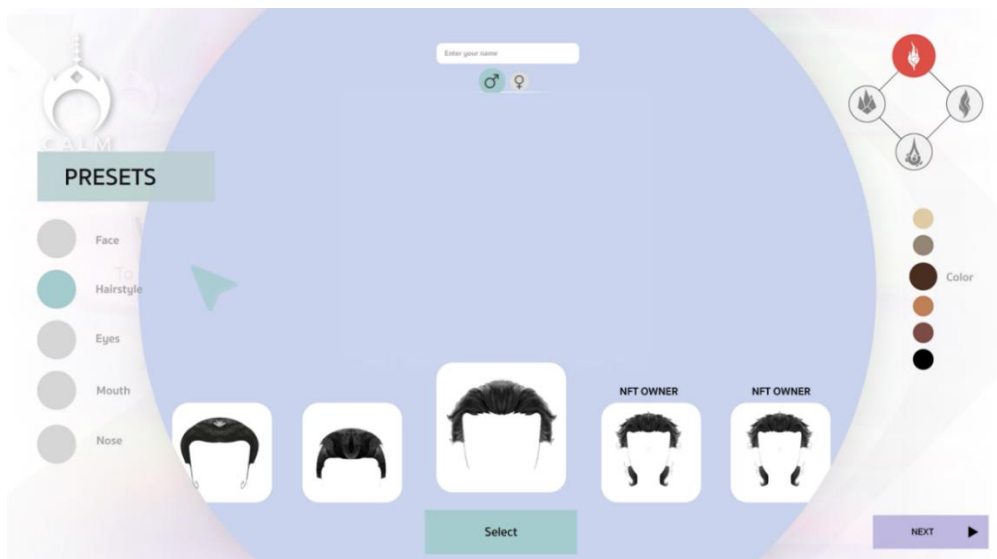
ภาพที่ 96 : (ภาพหน้าแสดงการยินยอมตามนโยบายความเป็นส่วนตัว ,
คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

ถัดไปจะเป็นการสร้าง ACCOUNT ลงทะเบียน SIGN UP ตั้งชื่อ ใส่อีเมล และตั้งรหัสการเข้าใช้งาน และเลือกการเข้าเป็นสมาชิกโดยใช้ FACEBOOK GMAIL LINKIN รวมทั้งการ SIGN IN กลับเข้าใช้งานในระบบ



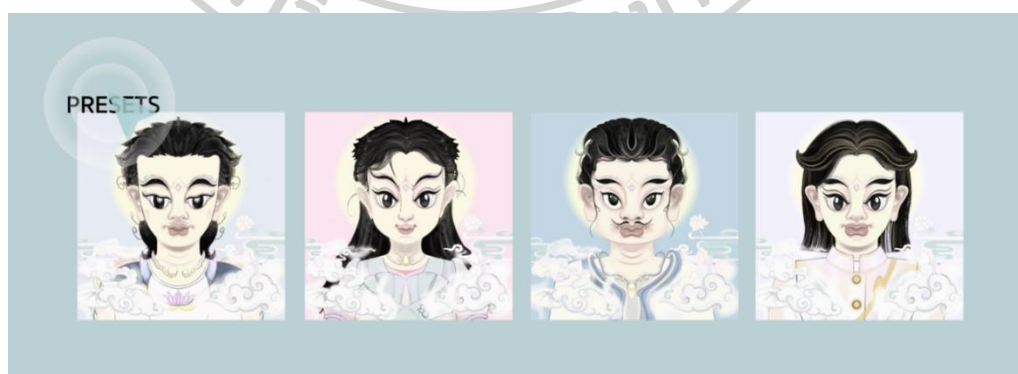
ภาพที่ 97 : (ภาพหน้าแสดงการ SIGN UP และ SIGN IN , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

ถัดไปจะเป็นการสร้าง AVATAR ของผู้ใช้เพื่อเข้าร่วมทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์ม โดยสามารถตั้งชื่อตนเอง เลือกเพศ รูปทรงและสีใบหน้า ทรงผม ดวงตา ปาก จมูก ที่มีให้ใช้ฟรี และเลือกจากการแลก COIN หรือ NFT SPECIAL AVATER MOTION เลือกธาตุประจำตัวตามความชอบ

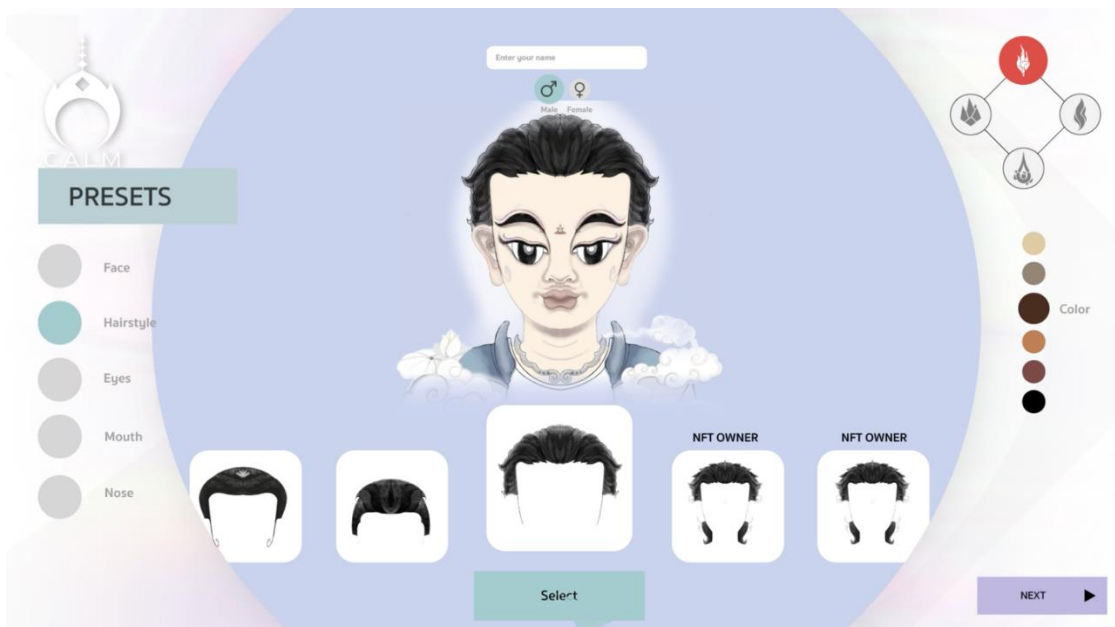


ภาพที่ 98 : (ภาพหน้าแสดงการสร้าง AVATAR , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)

สามารถ LOAD FILE NFT ที่สะสมเลือกซื้อไว้ มาใช้เป็น PRESET การ CUSTOMIZE ตัวอวตารของตนเองได้ และสามารถปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมได้พิเศษมากกว่าสมาชิกทั่วไป โดยลักษณะ NFT จะมีความพิเศษคือเป็น AVATAR MOTION และสิทธิ์ประโยชน์ที่สูงกว่าการใช้สิทธิ์ฟรี หรือ ใช้ COIN ที่ได้จากการทำกิจกรรมต่างๆมาแลก

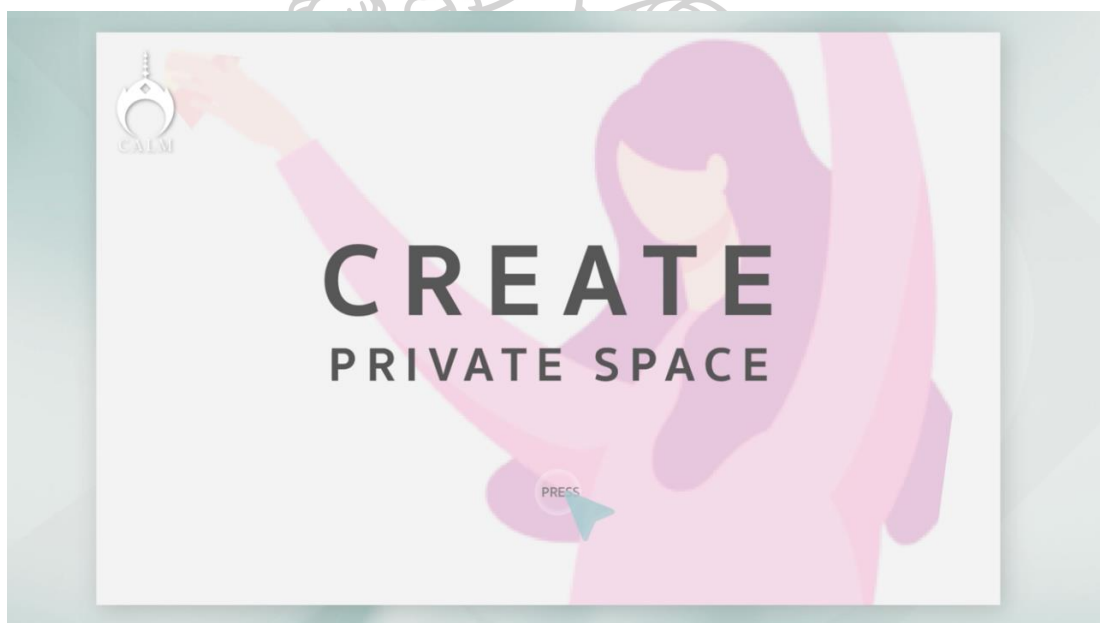


ภาพที่ 99 : (ภาพหน้าแสดงการเลือกโหลด PRESET NFT AVATAR , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



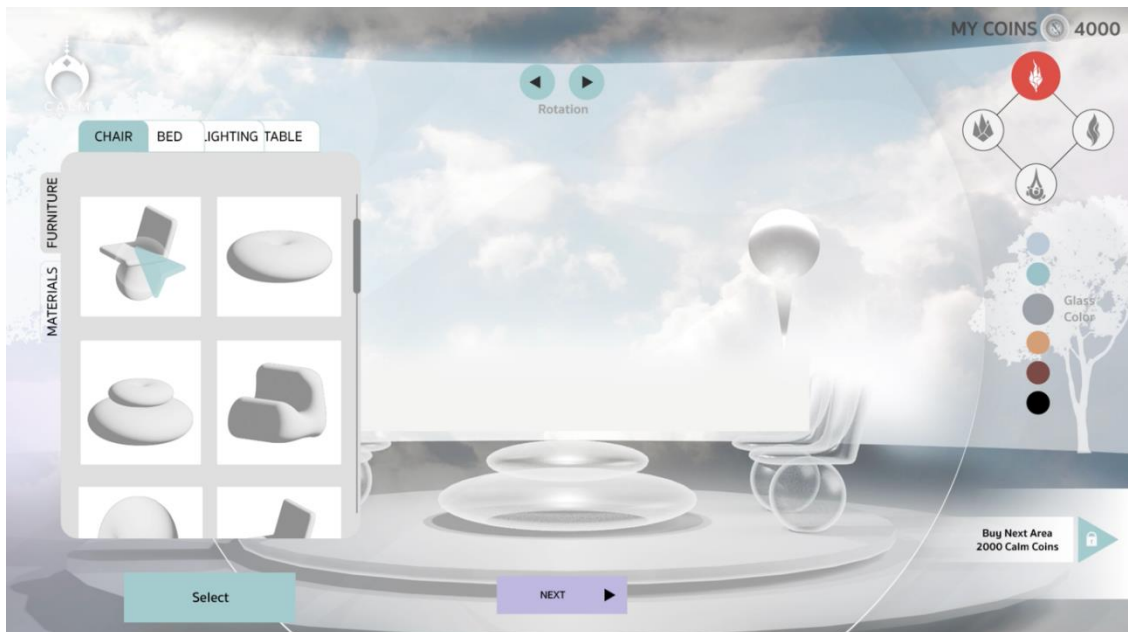
ภาพที่ 100 : (ภาพหน้าแสดงการ LOAD-PRESET NFT AVATAR, คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)

เมื่อผู้ใช้สร้าง AVATAR ของตนเองเสร็จเรียบร้อยแล้ว สามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัวของตนเองได้



ภาพที่ 101 : (ภาพหน้าแสดงการสร้างพื้นที่ส่วนตัวบนแพลตฟอร์ม , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)

ในพื้นที่ส่วนตัวผู้ใช้สามารถเลือกสร้างพื้นที่เริ่มต้นคือ ห้องนั่งเล่น/รับแขก สามารถเลือกเฟอร์นิเจอร์ วัสดุของตกแต่ง เลือกหมอนซมพื้นที่ที่ตนเองสร้าง เลือกสีกระจก มีแสดงเหรียญคงเหลือของตนเอง รวมทั้งการใช้เหรียญ CALM COIN ที่จากการเรียนรู้ทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์ม มาซื้อและสร้างพื้นที่ส่วนตัวห้องอื่นๆต่อไป



ภาพที่ 102 : (ภาพแสดงพื้นที่ส่วนตัวในแพลตฟอร์ม , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)

ในพื้นที่ส่วนตัวผู้ใช้สามารถเลือกตัวหน้าจอดีแสดงผลที่อยากให้ออกมาในพื้นที่ส่วนตัว สามารถเลือกจองเข้าใช้งานพื้นที่ PUBLIC SPACE ตามเวลาที่ตนเองสนใจเข้าร่วมทำกิจกรรมในพื้นที่ส่วนรวม การเข้าฟังธรรมแบบออนไลน์ ดูคลิปการทำสมาธิ เลือกใช้ห้องสมุดธรรม เพื่อเข้าดูหลักคำสอนแบบออนไลน์ หน้าจอตรงกลางเลือกเป็น จอแสดงผลการทำสมาธิจาก MOTION มีจอเมนูให้เลือกชวนเพื่อนมาในพื้นที่ส่วนตัว INVITE FRIENDSสร้างกลุ่มกับเพื่อนๆ CREATE PARTY ตั้งค่า Profile ตนเอง การเลือกซื้อสินค้า ITEM SHOP และเลือกซื้อพื้นที่ส่วนตัวเพิ่มเป็นห้องอื่นๆได้ตามความชอบ ความสนใจ รวมทั้งสามารถปรับเปลี่ยน CUSTOMIZE PRIVATE SPACE ของตนเองได้อย่างอิสระ ใช้สิทธิ์ฟรี ใช้ COIN แลก ITEM ต่างๆ หรือ ใช้สิทธิ์ประโยชน์ที่เหนือกว่าด้วย NFT ที่สะสมไว้ นำมาแลก ITEM RARE ที่พิเศษกว่าคนอื่นๆได้เช่นกัน

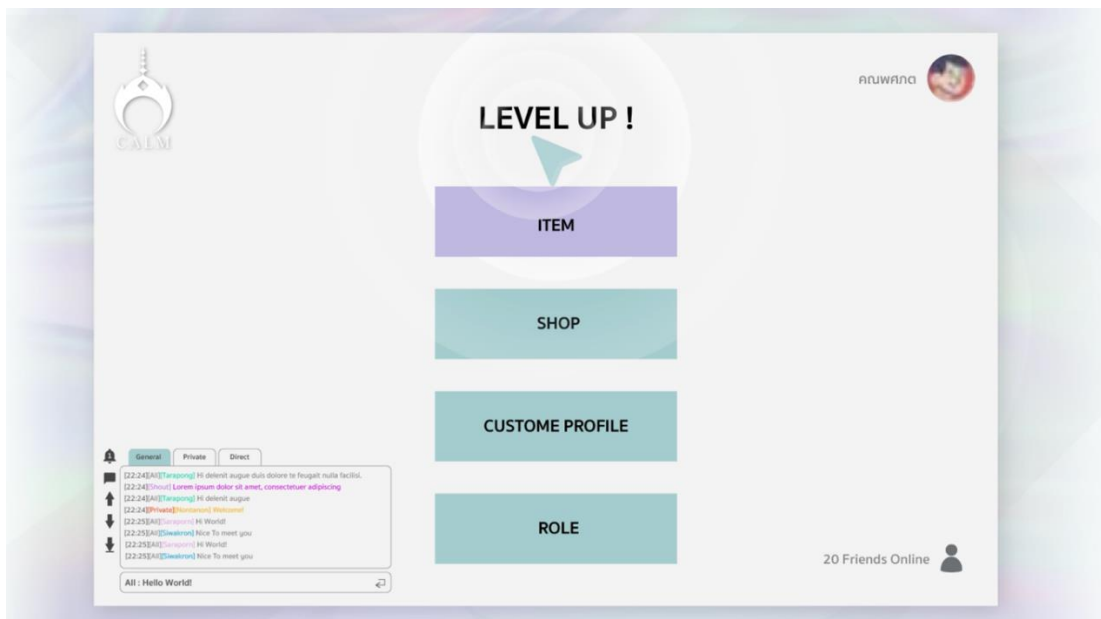


ภาพที่ 103 : (ภาพหน้าแสดงจอแสดงผลในพื้นที่ส่วนตัว , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

ในพื้นที่ส่วนตัวผู้ใช้อย่างยังสามารถแชทคุยกับสมาชิก ผ่านทาง CHAT BOX เพื่อสื่อสารกับสมาชิกท่านอื่นๆ ได้โดยแสดงชื่อ เวลา และรูปแบบการพิมพ์คุยแชทกัน 3 ระบบ คือ

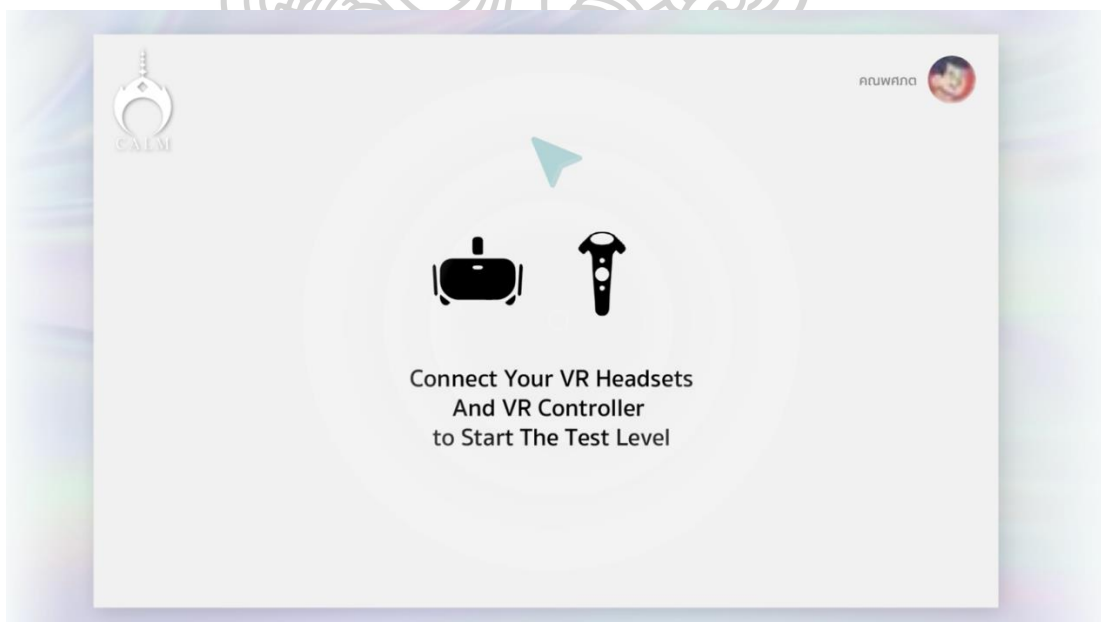
- แบบ GENERAL คือพูดคุยกับทุกคน ALL ในพื้นที่แพลตฟอร์ม
- แบบ PRIVATE คือพูดคุยกับสมาชิกที่ตั้งในกลุ่มส่วนตัวตนเอง
- แบบ DIRECT คือ พูดคุยกับสมาชิกแบบเลือกเฉพาะบุคคล 1:1

เมื่อผู้ใช้สร้าง AVATAR และ PRIVATE PACE ของตนเองเสร็จเรียบร้อยแล้ว สามารถทดสอบระดับความรู้ของตนเองเกี่ยวกับหลักคำสอนอริยสัจ 4 เพื่อเช็คว่าตนเองมีความรู้อยู่ระดับใด และเริ่มเล่นต่อได้ที่ LEVEL ใด



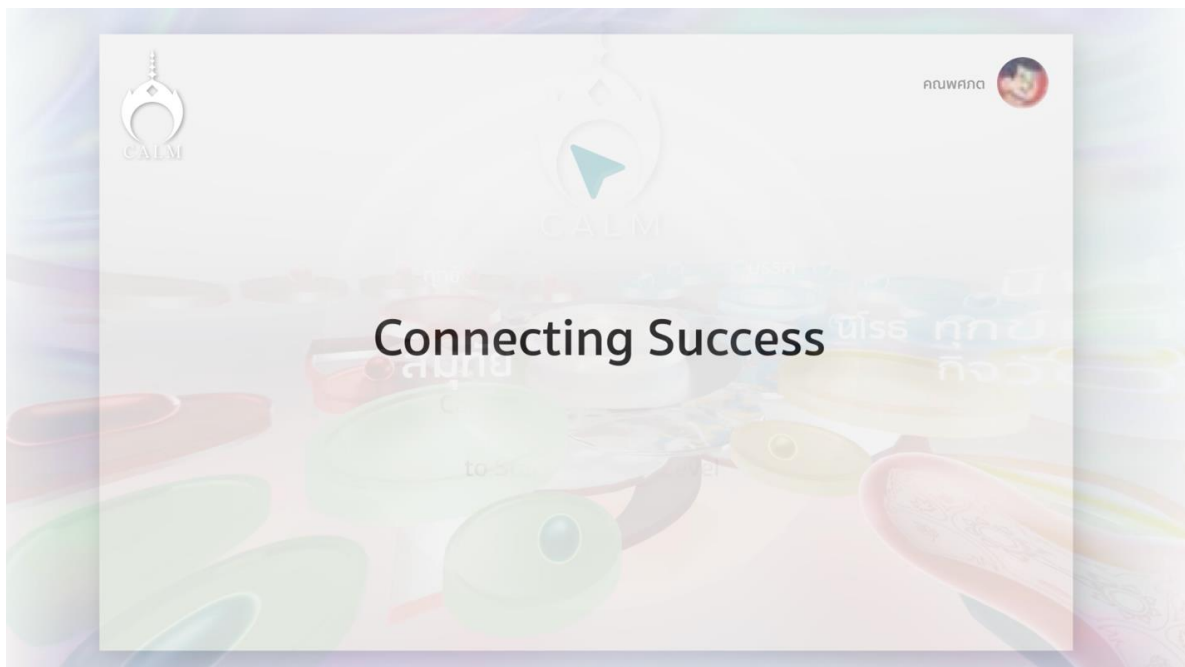
ภาพที่ 104 : (ภาพหน้าจอเลือกทดสอบระดับความรู้ , คุณศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

เมื่อกดที่ LEVEL UP ! สามารถเข้าทดสอบ LEVEL ตนเองได้ และจะปรากฏจอให้เชื่อมต่อกับแว่นตา VR และ HANDLE มือซ้ายและขวา เพื่อ CONNECT เชื่อมต่อเข้าสู่ METAVERSE ผ่านทาง VR



ภาพที่ 105 : (ภาพแสดงพื้นที่ส่วนตัวในแพลตฟอร์ม , คุณศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

หลังจากเชื่อมต่อ VR HEADSETS และ VR CONTROLLER เรียบร้อย จะปรากฏจอเชื่อมต่อสำเร็จ



ภาพที่ 106 : (ภาพแสดงหน้าจอเชื่อมต่อสำเร็จ , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

ผู้ใช้ สามารถเข้าทดสอบ LEVEL ตนเองได้ โดยการวางลูกแก้วให้ตรงกับหลักคำสอนในแต่ละข้อให้ถูกต้อง



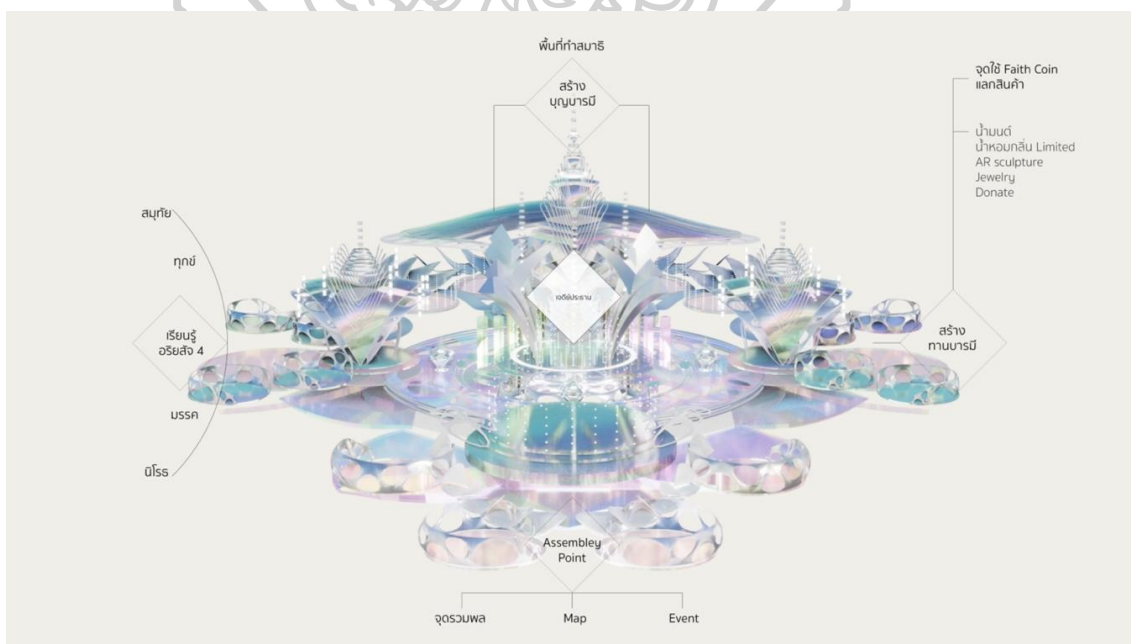
ภาพที่ 107 : (ภาพแสดงการทดสอบวัดระดับความรู้ของผู้ใช้ , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

จะมีหน้าจอบรรยายอธิบายขั้นตอนการเล่น TEST LEVEL และผู้ใช้ทดลองเล่นและวัดระดับ LV ตนเองก่อนเข้าสู่การเรียนรู้ใน PUBLIC SPACE

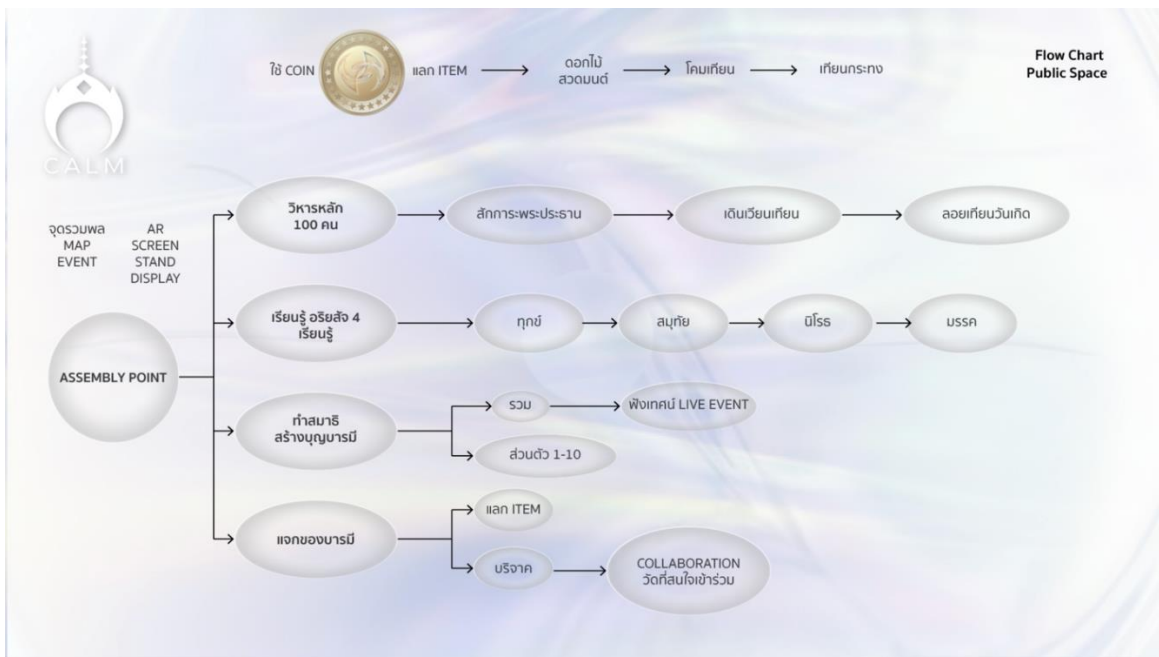


ภาพที่ 108 : (ภาพแสดงการอธิบายขั้นตอนทดสอบวัดระดับความรู้ของผู้ใช้, คณพศกต ธนภฤตภาพ, 2567)

เมื่อได้ระดับของตนเองเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถจองเข้าใช้พื้นที่ PUBLIC SPACE เพื่อทำกิจกรรมต่างๆ



ภาพที่ 109 : (ภาพตัวอย่างพื้นที่ Public Space , คณพศกต ธนภฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 110 : (Flow Chart Public Space , คณพศภต ธนกฤตภาพ, 2567)

Public Space พื้นที่ส่วนรวมของแพลตฟอร์ม โชนนึ่งยังแบ่งเป็นโชนกลางแบ่ง ออกเป็น 4 ทิศทางซึ่ง กลุ่มเป้าหมายนั้นสามารถเลือกได้ว่าจะเข้า ไปที่โชนไหนก่อนจะเป็น การแบ่งโชน และ ทางเดินแบบไม่บังคับ จุดเริ่มต้นอยู่ที่ตรงกลางพระประธานซึ่งเป็นจุดศูนย์กลางของพื้นที่นี้ และทั้ง 4 ด้านก็จะมีพื้นที่ 4 แบบแตกต่างกันไปเช่น พื้นที่เรียนรู้อริยสัจ 4 ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้คนได้ มาร่วมกิจกรรม ได้ความรู้ และแลกเปลี่ยน สำหรับนำมาใช้ในการ แลกของรางวัลหรือแลกของอื่นๆใน Project นี้ พื้นที่ ต่อไปจะเป็นโชนสร้างบุญบารมี ซึ่งเป็นพื้นที่ทำสมาธิต่างๆจะมีการแบ่งพื้นที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวและ พื้นที่ส่วนรวมในการทำสมาธิ ซึ่งเป็นการสร้าง บุญบารมีรูปแบบหนึ่งช่วง ต่อไป จะเป็นโชนสร้างทาน บารมีซึ่งเป็นโชนที่ผู้ใช้งานได้นำ CALM COIN มาแลก สินค้า และบริการต่างๆ ซึ่งจะเป็นสิ่งของ ที่ สามารถส่งไปในชีวิตจริงได้ด้วย โชนแรก สุดก็คือจะเป็นโชนจตุรวมพล ซึ่งเป็นโชน ที่มี แผนที่และ กิจกรรมต่างๆจะเกิดขึ้นมาซึ่งเป็นโชนแรกสำหรับเริ่มต้นและเดินไป ที่โชนต่างๆได้

จากการออกแบบพื้นที่ใน Metaverseเป็น 3D ได้ทำการออกแบบ โดย ได้นำลักษณะอันโดดเด่นจากสถาปัตยกรรมไทย และจากวัฒนธรรมโบราณโบสถ์ต่างๆจะมีการออกแบบ เป็นลักษณะการซ้ำของ จั๋วหน้าอาคารหลายชั้นซึ่งการซ้ำนี้ทำให้เกิดความโดดเด่นรวมถึงสร้างรายละเอียดที่ดีให้แก่ตัว อาคาร จึงได้นำลักษณะอันโดดเด่นนี้มาออกแบบให้มีลักษณะเป็น รูปทรงที่มีความ Abstract และล้ำ สมัย อีกทั้งยังใช้วัสดุที่สื่อถึง ความล้ำสมัยเช่น โลหะมันวาว และกระจกเงา ซึ่งมีความละเอียด สะท้อนถึงความเป็น Futurismเนื่องจากมีความเป็น metaverse และเล่าเรื่องราวทางพุทธศาสนา จึงนำ

ความล้ำสมัยและความ Original ของสถาปัตยกรรมไทยที่สื่อถึงพุทธศาสนานั้นมารวมเข้าด้วยกัน ด้วยการออกแบบสอดแทรกความเป็นไทย ของสถาปัตยกรรมไทย อีกทั้งรายละเอียดต่างๆที่เกิดขึ้นจากการฉลุการเจาะช่องนั้นก็แนะนำมาจากสถาปัตยกรรมไทย



ภาพที่ 111 : (Public Space มุมมอง 1 , คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 112 : (Public Space มุมมอง 2 , คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 113 : (Public Space มุมมอง 3, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 114 : (Public Space มุมมอง 4, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 115 : (Public Space มุมมอง 5, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 116 : (Public Space มุมมอง 6, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 117 : (Public Space มุมมอง 6, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 118 : (Public Space มุมมอง 7, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 119 : (Public Space มุมมอง 8, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)



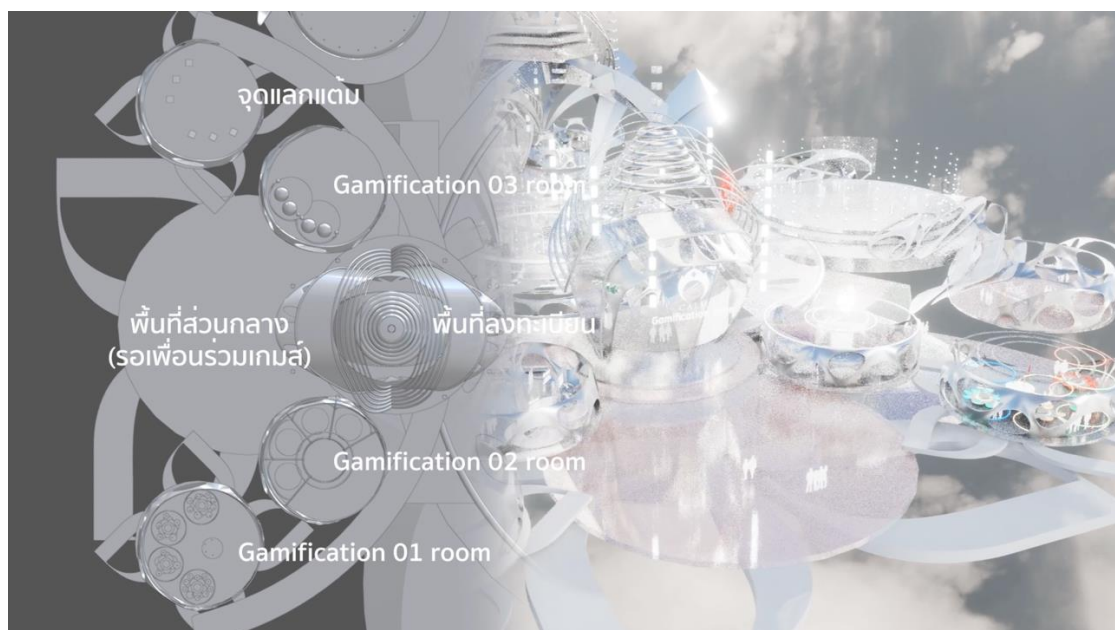
ภาพที่ 120 : (Public Space พื้นที่จุดรวมพล , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 121 : (Public Space GAMIFICATION Zone , คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 122 : (Public Space โซน GAMIFICATION เรียนรู้ อริยสัง 4 ,
คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)

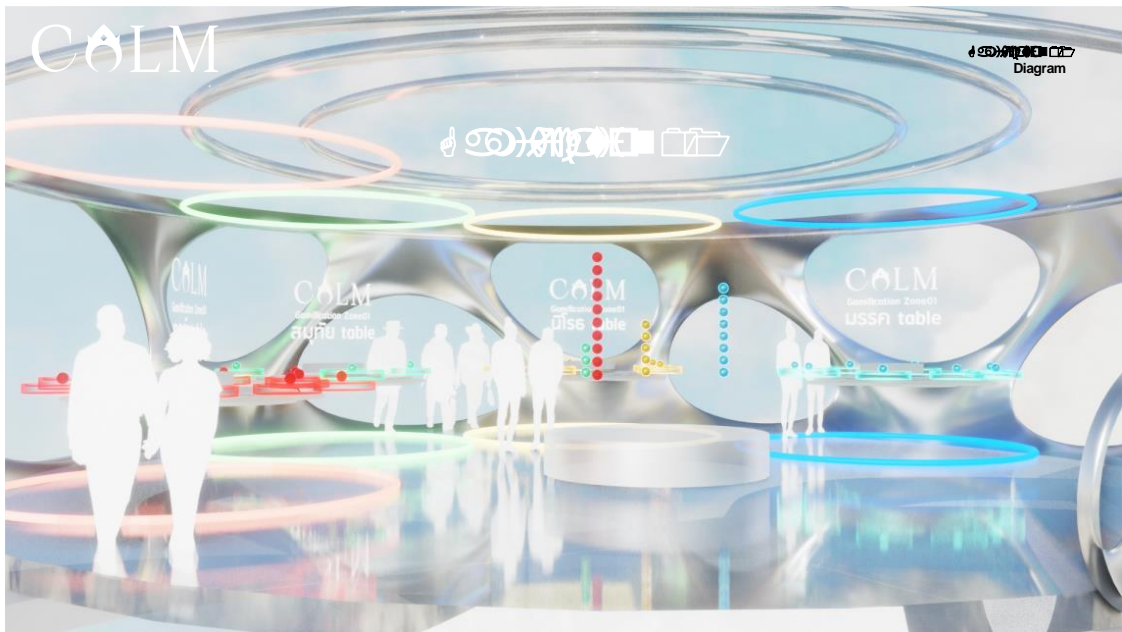


ภาพที่ 123 : (Public Space อธิบายพื้นที่ GAMIFICATION Zone , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

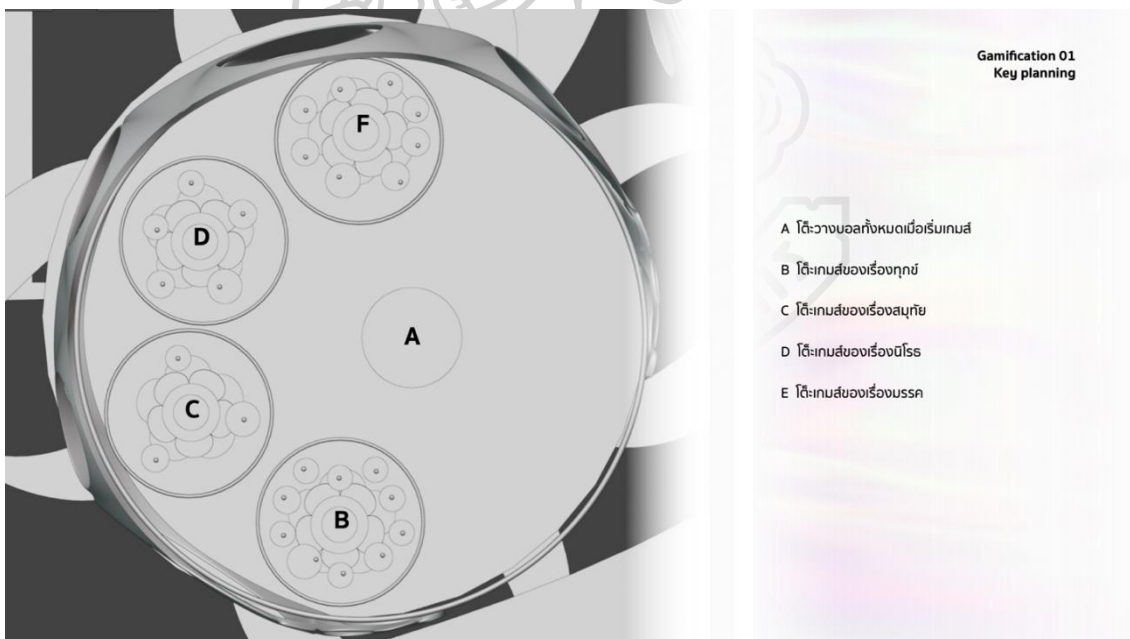
GAMIFICATION การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรวจสอบปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่มีการแบ่งพื้นที่เพื่อเรียนรู้ร้อยสี่ 4 เป็น 3 รูปแบบ GAMIFICATION 01 , GAMIFICATION 02 , GAMIFICATION 03 มีจุดรวมพล พื้นที่ลงทะเบียนและห้องแลกเปลี่ยน GAMI เพื่อแลกเปลี่ยน ITEM ในแพลตฟอร์ม

การส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนร้อยสี่ 4 ด้วย ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) ออกแบบขึ้นโดยกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้โดยการเล่นเกมส์ สร้างวิธีการเรียนรู้ และสรุปผลลัพธ์ที่ได้ในแต่ละด้านดังต่อไปนี้

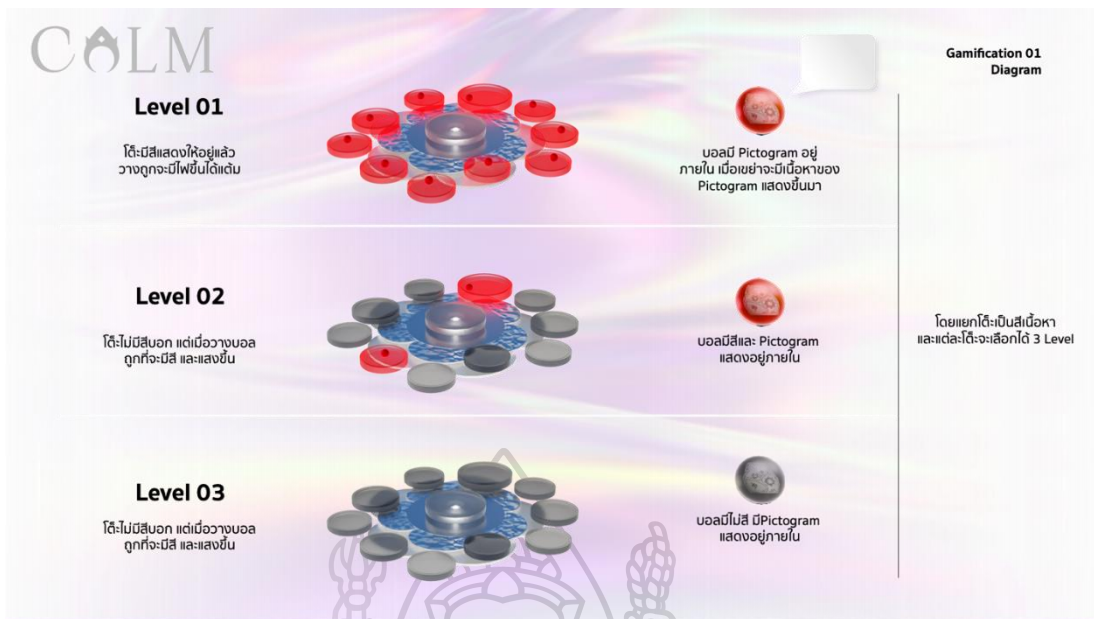
GAMIFICATION 01 เป้าหมายคือให้เรียนรู้และจดจำคำสอน ทุกข์ 10 ประการ สมุทัย 3 ประการ นิโรธ 5 ประการ และ มรรค 8 ประการ โดยวิธีการหยิบลูกบอลไปวางยังจุดที่สร้างไว้ ใช้สีของลูกแก้วเป็นตัวช่วยในการเริ่มต้น สร้างความรู้ของหลักคำสอน มีแยกสีตามอารมณ์ของทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค และเพิ่มระดับความยากโดยใช้สีและตำแหน่งตามจำนวนข้อความสอนร้อยสี่ 4 ระดับที่ยากขึ้นอีกคือ ผู้เล่นต้องจดจำและโครงสร้างของหลักคำสอนได้อย่างแม่นยำ โดยวางลูกแก้วที่ใสไม่มีสี มีแต่ภาพ PICTOGRAM ได้ถูกต้องตามข้อมูลที่สรุปคำสอนร้อยสี่ 4 เป็นแผนภาพทุกหลักคำสอนทั้งหัวข้อใหญ่และคำสอนย่อยแต่ละข้อ



ภาพที่ 124 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 01 , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



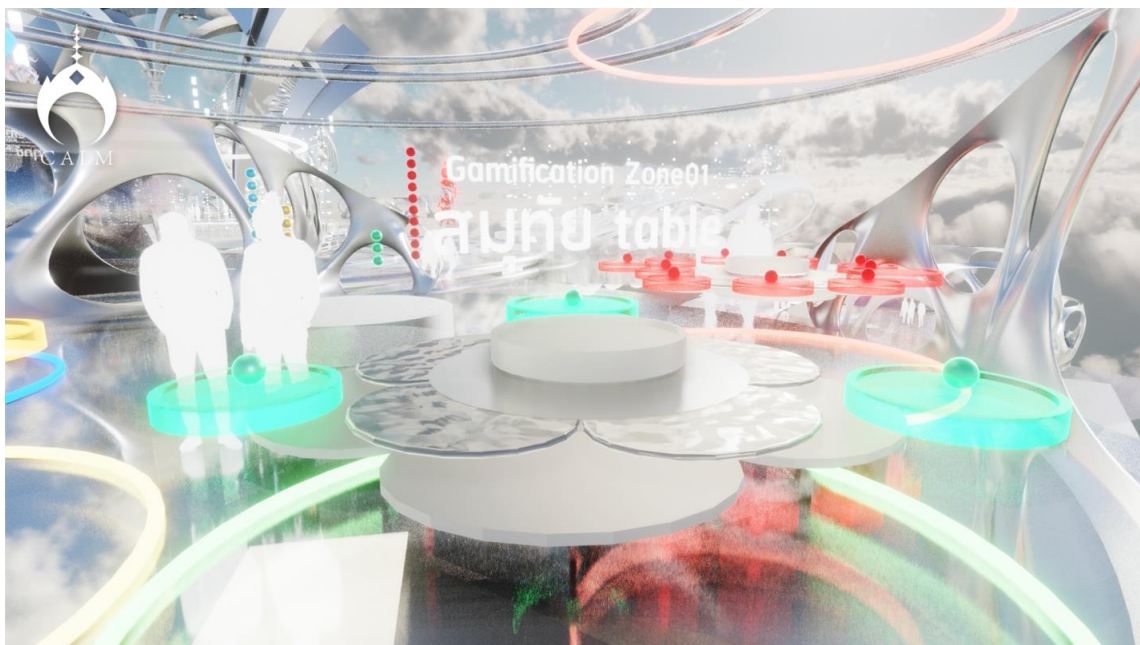
ภาพที่ 125 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 01 KEY PLANING , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



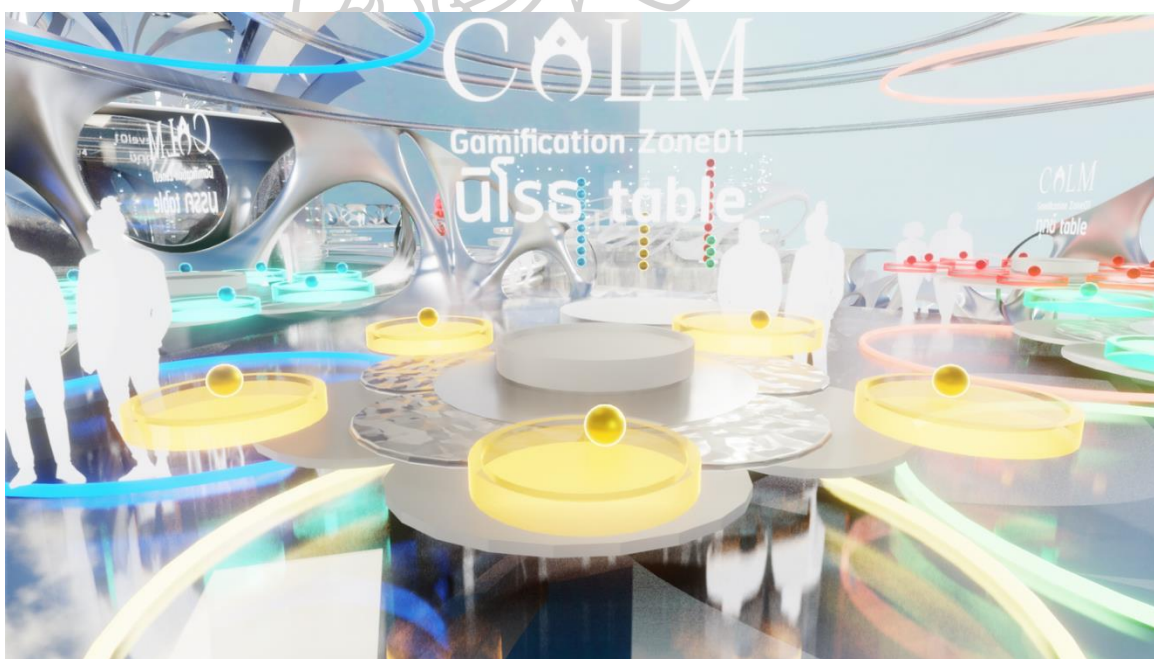
ภาพที่ 126 : (Public Space : GAMIFICATION 01 DIAGRAM , คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)



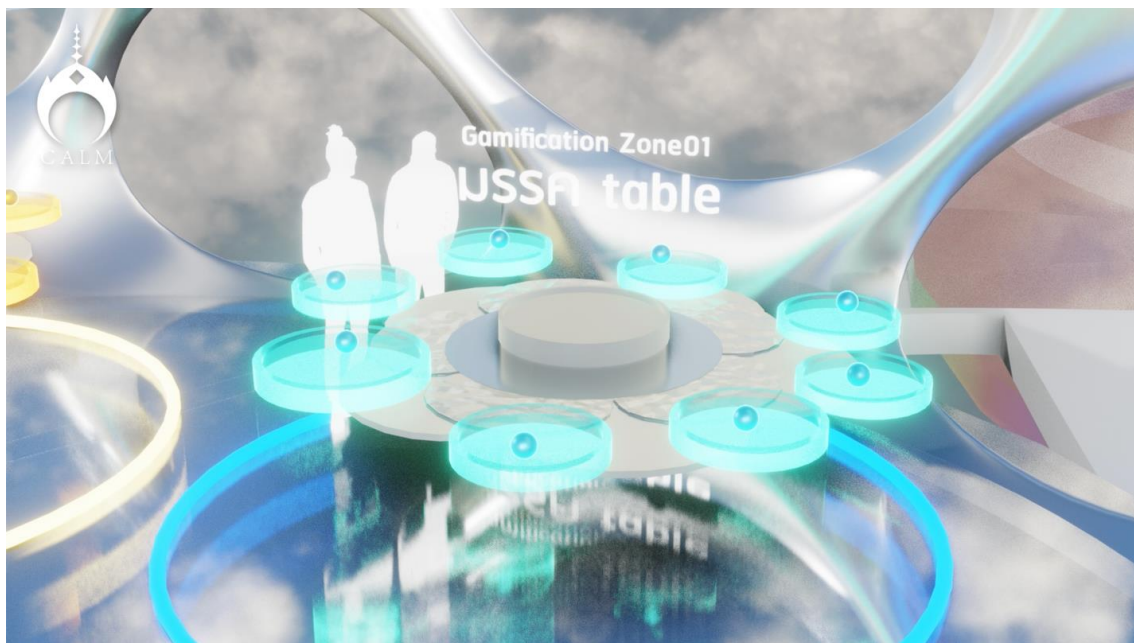
ภาพที่ 127 : (Public Space พื้นที่ : GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนทุกขี ,
คณพศกต ธนกฤตภพ, 2567)



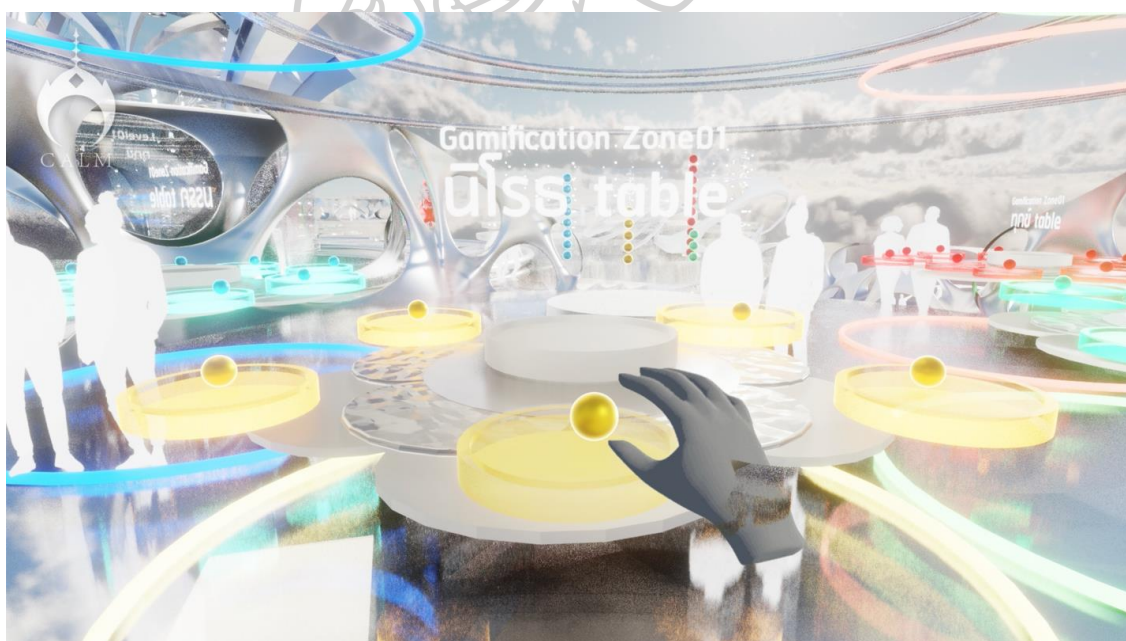
ภาพที่ 128 : (Public Space พื้นที่ : GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนสมุทัย ,
คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 129 : (Public Space พื้นที่ : GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนนิโรธ ,
คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)

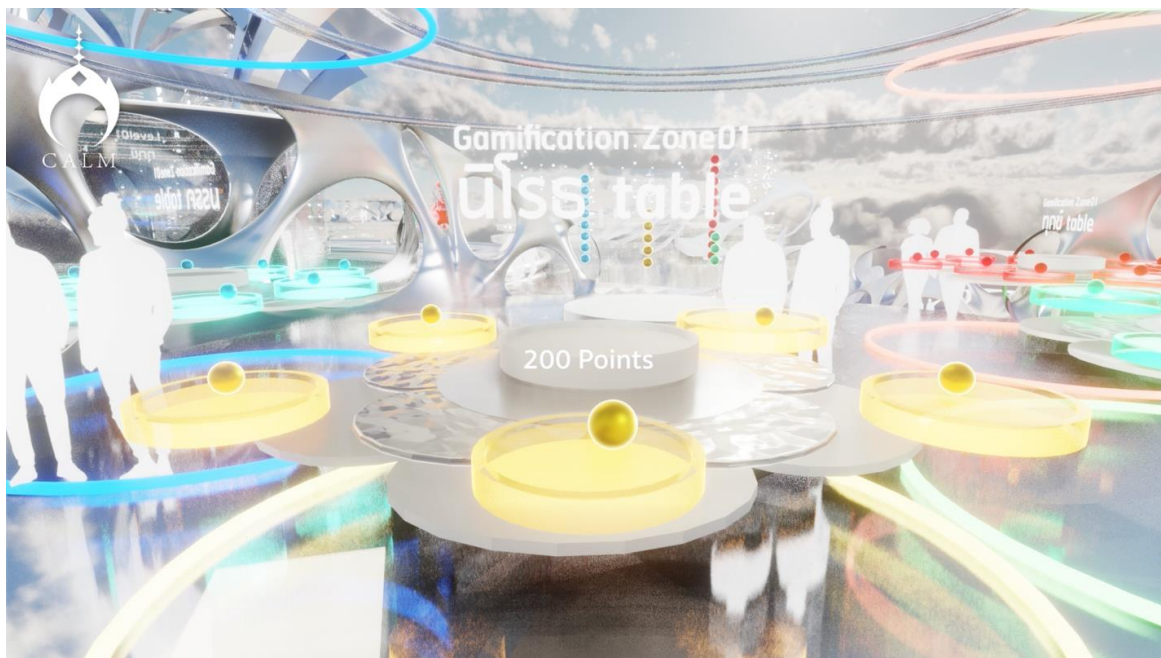


ภาพที่ 130 : (Public Space พื้นที่ : GAMIFICATION 01 เรียนรู้คำสอนมรรค ,
คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 131 : (Public Space : จำลองการวางลูกแก้วตามหลักคำสอน นิโรธ 5 ,
คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

เมื่อผู้เล่นวางลูกแก้วได้ตรงตามจุดจะได้รับ POINT และผ่านด่านที่กำหนด ก็ได้รับ COIN สะสม และสามารถเล่นด่านต่อไปที่เพิ่มระดับความยากขึ้น



ภาพที่ 132 : (Public Space : จำลองการวางลูกแก้วตามหลักคำสอน นิโรธ 5 ,
คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 133 : (Public Space : จำลองการวางลูกแก้วตามหลักคำสอน นิโรธ 5 ,
คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 134 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่ 4 GAMIFICATION 01 ,
คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)

Gamification 01

เมื่อผ่านแล้วจะเข้าใจ และรู้ว่าร้อยสี่ 4 ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง

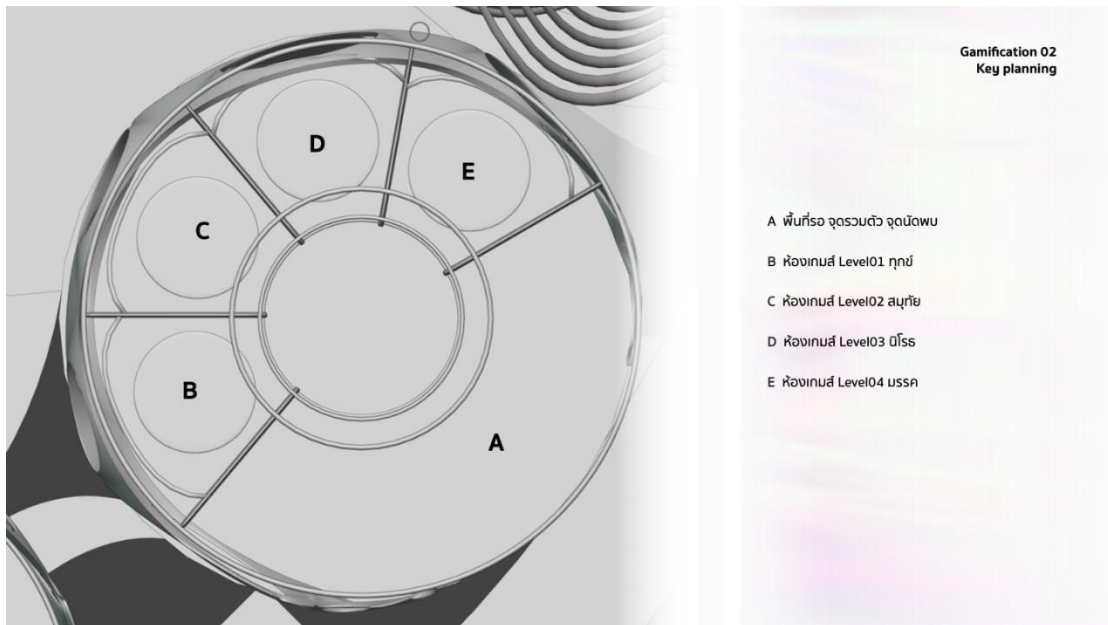
ทุก 10 ประการ (ความทุก)	ส่วนที่ 1 สหฤทธิการที่ 3 (หลักการทุก)	ส่วนที่ 2 ความเต็มทุก / ส่วนที่ 5 โดยไม่เหลือของที่เหลือ (ความเต็มทุกกับส่วนที่เหลือที่แท้จริง)	ส่วนที่ 3 แนวทางปฏิบัติ ไปสู่ 8 ความเต็มทุกที่จริง (หลักการปฏิบัติที่แท้จริงและสร้างทุกที่แท้จริง)
1 สลาวทุก คุทธิประจำตัว	1 กานศึกษา ความอยากได้ / ความอยากอยากในทาง	1 ปกาน 5 การละกล 5 ประการ	1 สันมาวาง เอรจชอบ
2 ปกนทุก คุทธิที่ธรมาน เป็นกรักรว	2 วิกรศึกษา ความอยากอยากในความไม่อยาก มีไม่อยากเป็นนี่	2 รินุกติ 5 ความหลุดพ้น 5 ประการ	2 สันมาถนินะ กรศกัชอบ
3 นิพัทธทุก คุทธิที่กัธอื่นเป็น กัทธิประจวัน	3 กวศึกษา ความอยากอยากในความไม่เต็มเป็นนี่	3 วิกร 5 ความถกั ความปโตกอก 5 ประการ	3 สันมาจามิระ เอชชัชอบ
4 พณัทุก คุทธิจกการอื่นปวย จากโรธต่างๆ		4 วิระกะ 5 ความกลาถำหนัก ความถำธกั 5 ประการนี้	4 สันมาวามะ พยานชอบ
5 สันตาทุก คุทธิจกความรอนรัมใจ		5 วิกรลัทธิ 5 ความกละ ความถำธกั 5 ประการ	5 สันมาถกั ฐธกัชอบ
6 วิปากทุก คุทธิที่จกการกรรมาถำ ตามมาชีโนล			6 สันมาถนารั ถำจิชอบ
7 สหคกทุก คุทธิที่กัธจกัโลธรรน จูธธลาภ ยศ สรรเสริญ สุข			7 สันมาถกัฐู ความเห็นชอบ
8 จาหารบริยธูทุก คุทธิที่กัธจกการหาจอาหาร			8 สันมาถกัปะบะ ความถำธัชอบ
9 วิวามูลกทุก คุทธิที่กัธจกการทะเละวิวาท			
10 ทุกธนัธ คุทธิที่กัธจกการทะเละวิวาท			

ภาพที่ 135 : (สรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ร้อยสี่ 4 GAMIFICATION 01 ,
คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)

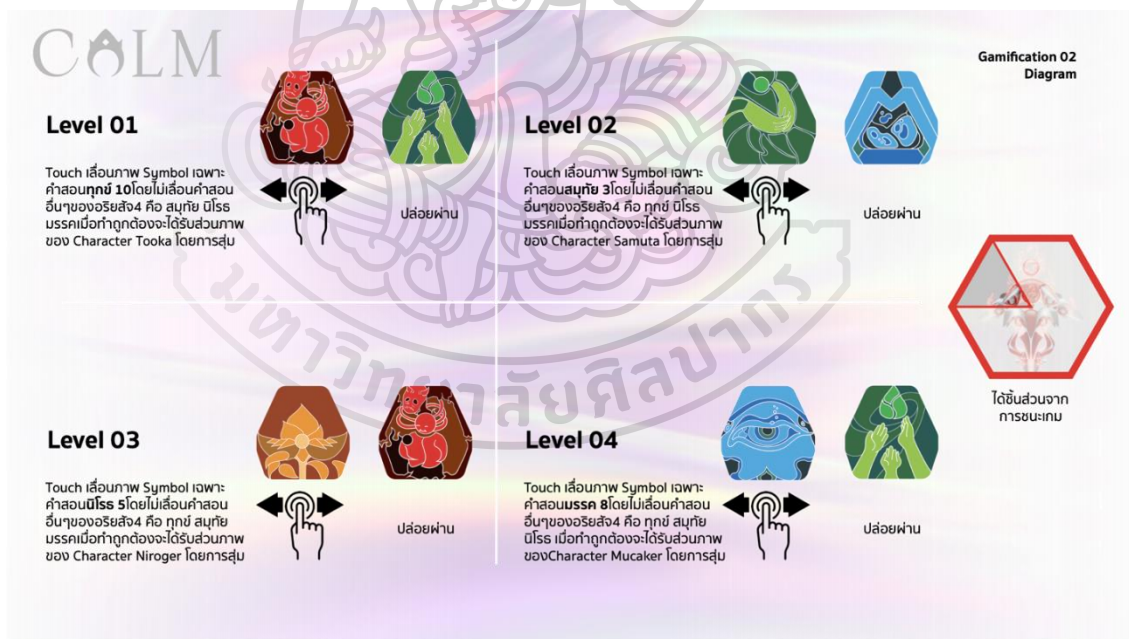
GAMIFICATION 02 เป้าหมายคือให้แยกแยะ หลักคำสอน ทุกข์ 10 ประการ สมุทัย 3 ประการ นิโรธ 5 ประการ และ มรรค 8 ประการ โดยวิธีการเลื่อนหรือเลือกภาพตามด่าน ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค เป็นการพัฒนาต่อยอดจากความรู้ที่เรียนรู้จาก การผ่านด่าน GAMIFICATION 01 ที่จดจำคือสอนได้ด้วยสีและตำแหน่งของลูกแก้ว เมื่อจดจำได้แล้วจึงเริ่มใช้กระบวนการสร้างการแยกแยะ ประเภทของคำสอน ด้วยภาพ PICTOGRAM ที่เลื่อนเข้าหาตนเอง แบ่งตามระดับ ความเร็วที่มากขึ้นตาม Level สร้างความน่าสนใจและตื่นเต้นด้วย ภาพและเสียงที่ค่อยๆเริ่มจากภาพน้อยๆ และเยอะมากขึ้น ความเร็วจากช้าๆและรวดเร็วขึ้น รวมทั้งเสียงประกอบที่ตื่นเต้นขึ้นตามระดับความยาก เมื่อผ่านด่านได้จะได้รับ COIN และได้รับสิทธิ์สุ่ม ภาพชิ้นส่วนของ Character ทั้ง 4 ตัว คือ TOOKA SAMUTA NIROGER MUCAKER โดยการสุ่มซึ่งอาจจะรับชิ้นส่วนที่ซ้ำกัน หรือถ้าสุ่มได้ดีครบตามจำนวนสามารถนำมาแลกเปลี่ยน Reward เป็น ART TOY ตัวละครได้ ทำให้เกิดการสร้างการมีส่วนร่วม ความตื่นเต้น ความน่าสนใจให้กับผู้เล่น ได้ยิ่งเข้ามาเรียนรู้หลักคำสอนได้มากยิ่งขึ้น



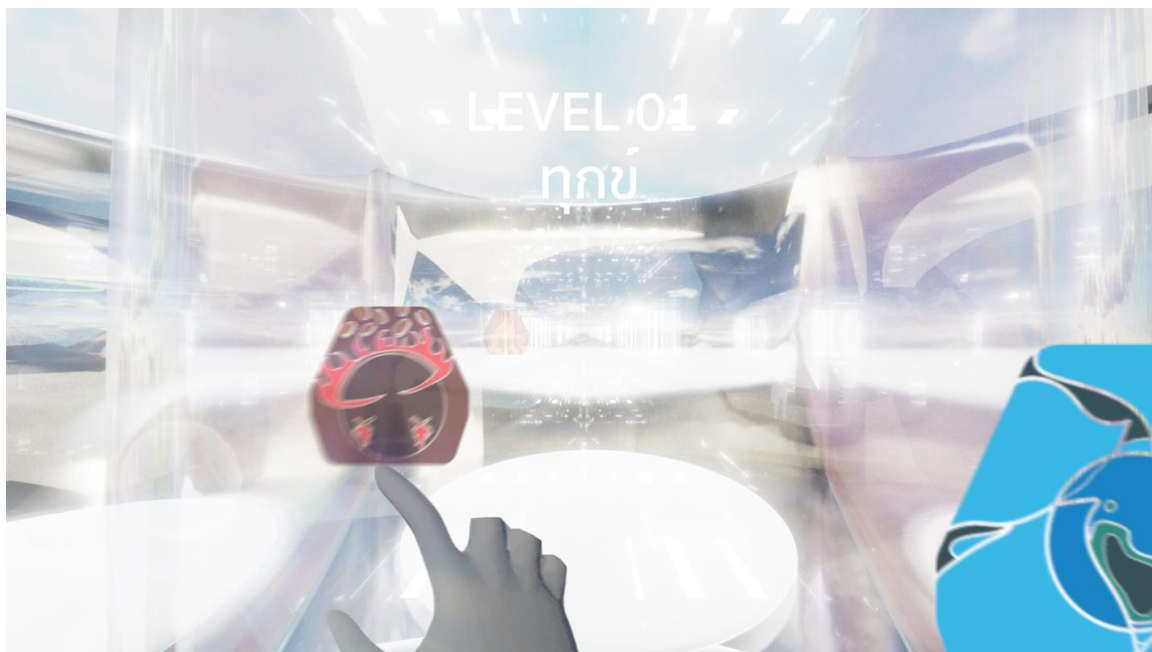
ภาพที่ 136 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่4 ด้วย GAMIFICATION 02 ,
คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 137 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 02 KEY PLANING ,
คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 138 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 02 DIAGRAM , คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 139 : (GAMIFICATION 02 การเลือกภาพคำสอนให้ถูกต้อง , คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 140 : (GAMIFICATION 02 การเลือกภาพคำสอนให้ถูกต้องสะสมคะแนน ,
คณพศมต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 141 : (GAMIFICATION 02 การเลือกภาพคำสอนให้ถูกต้องผ่านด่าน,
คณพศมต รัตนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 142 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่4 GAMIFICATION 02 ,
คณพศมต รัตนกฤตภาพ, 2567)



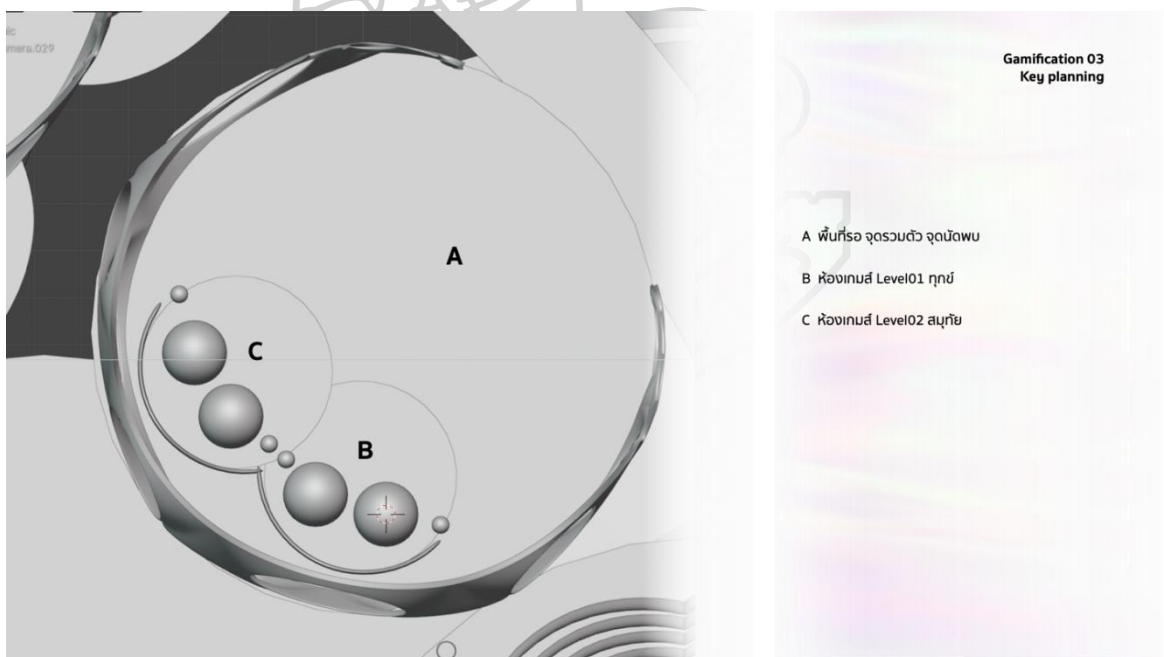
เมื่อผ่านแล้วจะสามารถ
แยกแยะคำสอนเกี่ยวกับบอริยสังข 4 ได้

ภาพที่ 143 : (สรุปความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้บอริยสังข 4 GAMIFICATION 02 ,
คณพศภต ธนภตภพ, 2567)

GAMIFICATION 03 เป้าหมายคือให้เข้าใจหลักคำสอนที่จับคู่กันและเข้าใจความสัมพันธ์กันตามเหตุและผลของหลักคำสอนบอริยสังข 4 ที่มี 2 คู่ด้วยกันคือ ทุกข์ คือความทุกข์ที่เกิดขึ้นเป็นผลจากสมุทัยเป็นเหตุให้เกิดทุกข์ และ นิโรธ การพ้นทุกข์ เป็นผลจาก มรรค เป็นเหตุคือวิธีการดับทุกข์ ซึ่งหากจะเข้าใจในการจับคู่ความสัมพันธ์ของคำสอนบอริยสังข 4 ได้จะต้องมีความเข้าใจแยกแยะคำสอนได้จากการผ่านด่าน GAMIFICATION 02 และรู้มีความคำสอนบอริยสังข 4 ได้ครบทั้งหมดจากการผ่านด่าน GAMIFICATION 01 ที่จดจำคือสอนได้ด้วยสีและตำแหน่งของลูกแก้ว และระดับความยากของการจับคู่คือ เริ่มจากจับคู่ ทุกข์กับสมุทัย และ นิโรธกับมรรค ได้ด้วยภาพ PICTOGRAM ที่ต้องวางให้เป็นเหตุและผลที่เชื่อมโยงกัน ระดับความยากยิ่งขึ้นคือ เลื่อนลากภาพ PICTOGRAM วางในตำแหน่งที่เป็นเหตุและผลสัมพันธ์กับของหลักคำสอนทั้ง 4 เรียงกันอย่างถูกต้องและเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เมื่อผ่านด่านได้จะได้รับ COIN และได้รับสิทธิ์สุ่ม ภาพชิ้นส่วนของ Character ทั้ง 4 ตัว คือ TOOKA SAMUTA NIROGER MUCAKER โดยการสุ่มซึ่งอาจจะรับชิ้นส่วนที่ซ้ำกัน หรือถ้าสุ่มได้ดีครบตามจำนวนสามารถนำมาแลก Reward เป็น ART TOY ตัวละครได้ ทำให้เกิดการสร้างการมีส่วนร่วม ความตื่นเต้น ความน่าสนใจให้กับผู้เล่น ได้ยิ่งเข้ามาเรียนรู้หลักคำสอนได้มากยิ่งขึ้น และเมื่อสะสมครบทั้ง 4 ยังได้รับสิทธิ์สุ่มชิ้นส่วนของตัวละครแรร์ นั่นคือ SUKKO นั่นคือการเพิ่มระดับความน่าตื่นเต้น และความ Rare คือความพิเศษที่สุด โดยจะได้รับเมื่อผ่านด่านทั้งหมดอย่างเข้าใจ ด้วยความท้อแท้ ทำการเรียนรู้ซ้ำๆจนได้รับผลลัพธ์ตามที่ผู้เล่นตั้งใจไว้



ภาพที่ 144 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้วิจัยสั่ง4 ด้วย GAMIFICATION 03 ,
คณพศภต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 145 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 03 KEY PLANING ,
คณพศภต ชนกฤตภาพ, 2567)

COLM

Level 01 จับคู่เหตุและผลของทุกข์ - สมุทัย

เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม ให้ตรงทุกข์ และสมุทัย และ ลากมารวมกันให้ตรงตามหลักเหตุและผลของคำสอน เมื่อถูกต้องจะได้รับส่วนภาพของ Character Tooka และ Samuta



Level 01
จับคู่เหตุและผล
ของทุกข์ - สมุทัย

Gamification 03 Diagram

Level 02 จับคู่เหตุและผลของนิโรธ - มรรค

เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม ให้ตรงนิโรธ และมรรค และ ลากมารวมกันให้ตรงตามหลักเหตุและผลของคำสอน เมื่อถูกต้องจะได้รับส่วนภาพของ Character Niroger และ Mucaker

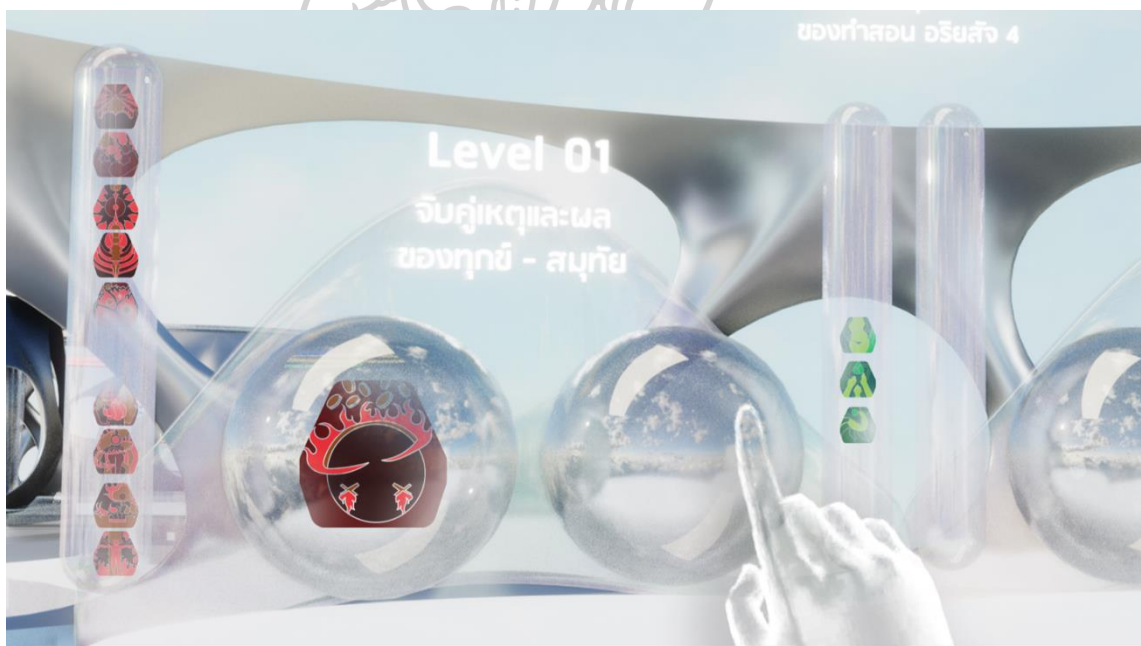
Level 03 เข้าใจเหตุ และผลของคำสอนอริยสัจ 4

เลื่อนภาพ วางตามตำแหน่งของวงกลม ทั้ง 4 ให้ตรงทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค และ ลากมารวมกันให้ตรงตามหลักเหตุและผลของคำสอน เมื่อถูกต้องจะเกิดภาพสรุปความเชื่อมโยงของคำสอนอริยสัจ 4 และได้รับส่วนภาพของ Character ทั้ง 4 Tooka Samuta Niroger Mucaker

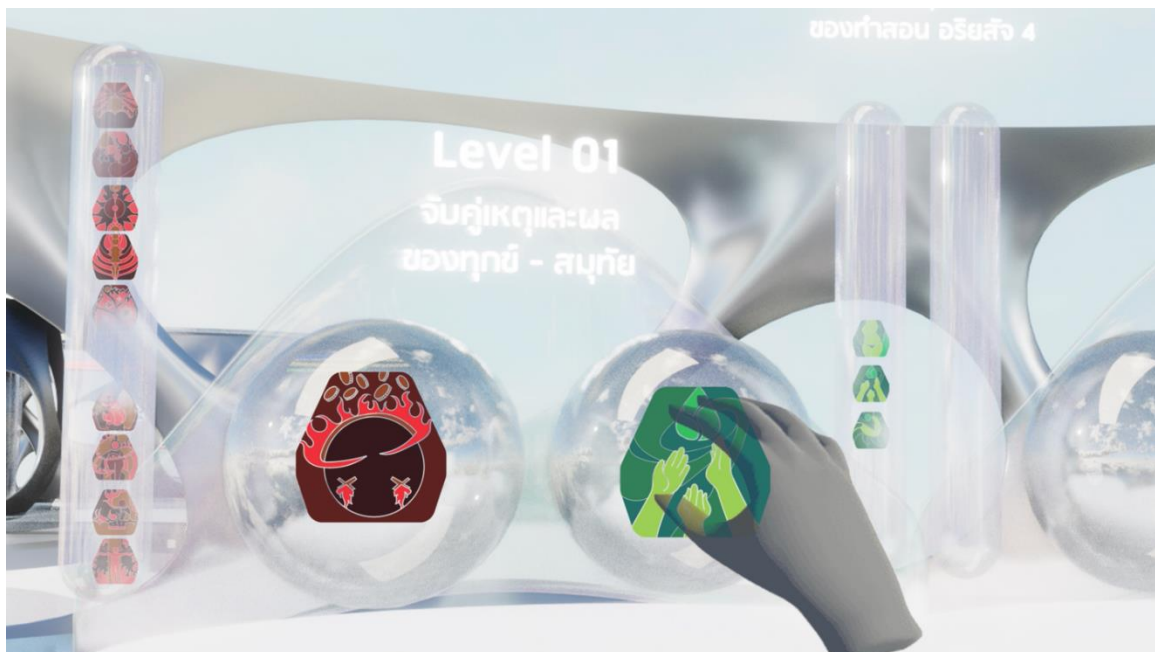


Level 03

ภาพที่ 146 : (Public Space พื้นที่ GAMIFICATION 03 DIAGRAM , คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)



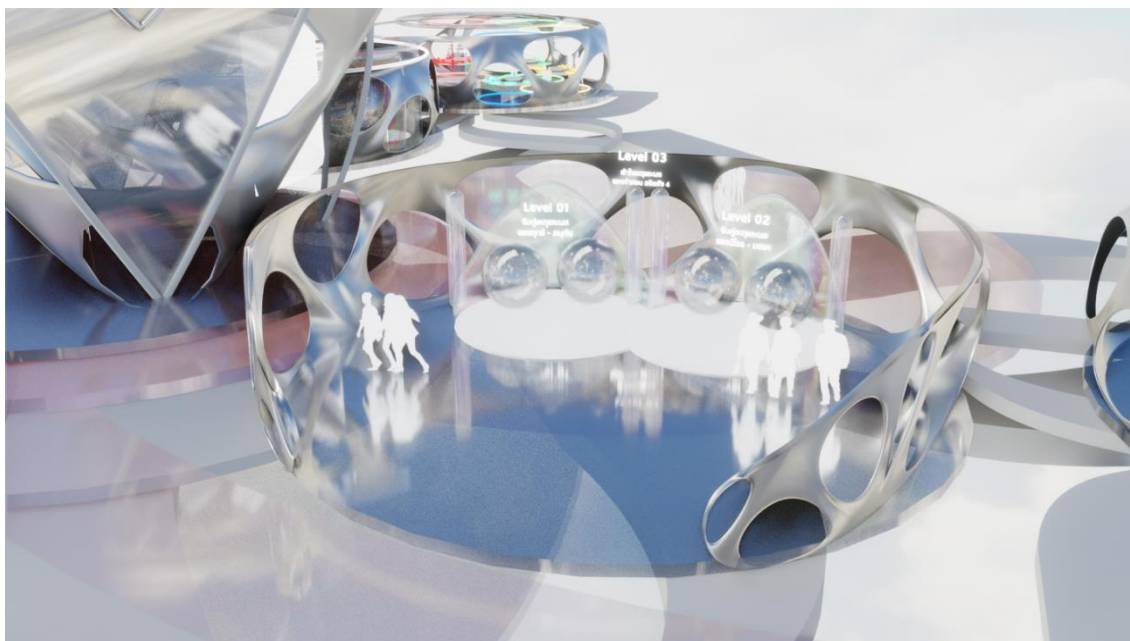
ภาพที่ 147 : (GAMIFICATION 03 การเลื่อนภาพจับคู่คำสอนให้ถูกต้อง , คณพศภต ธนกฤตภพ, 2567)



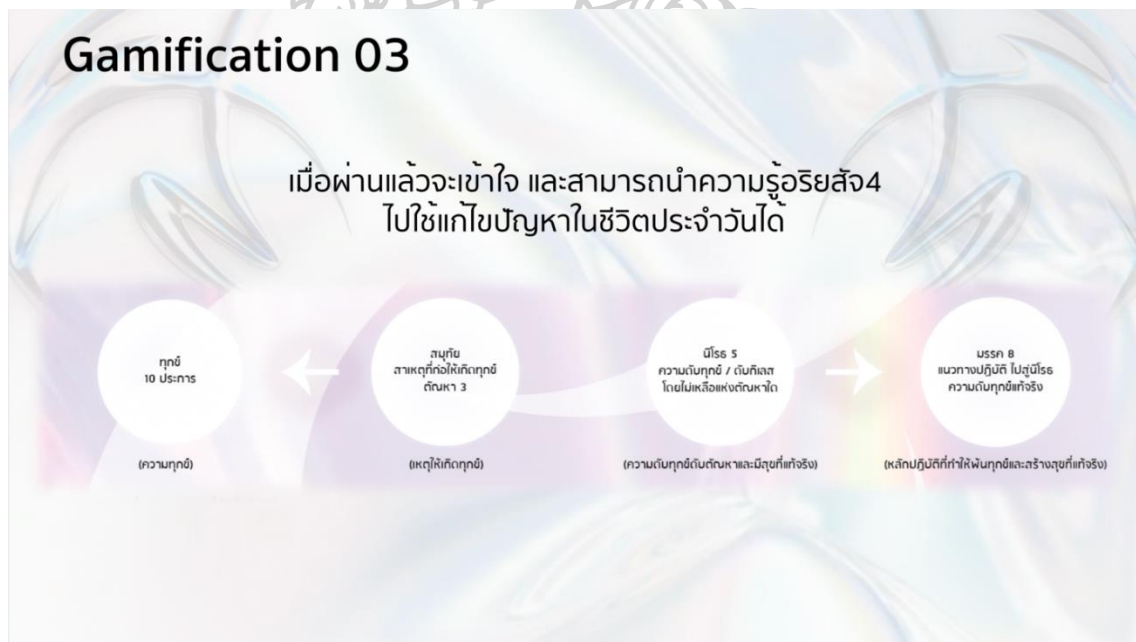
ภาพที่ 148 : (GAMIFICATION 03 การเลื่อนภาพจับคู่คำสอน ทุกข์-สมุทัย, คณพศมต ธนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 149 : (GAMIFICATION 03 การจับคู่ภาพคำสอนให้ถูกต้องผ่านด่าน, คณพศมต ธนภฤตภพ, 2567)



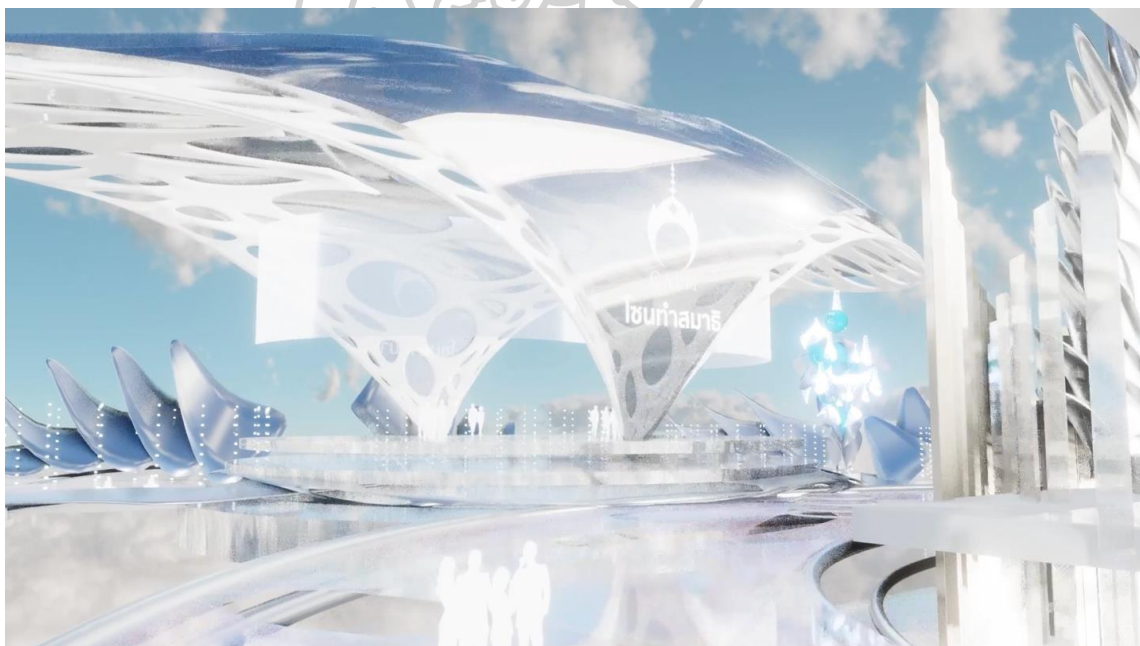
ภาพที่ 150 : (Public Space พื้นที่การเรียนรู้ร้อยสี่4 GAMIFICATION 03 ,
คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



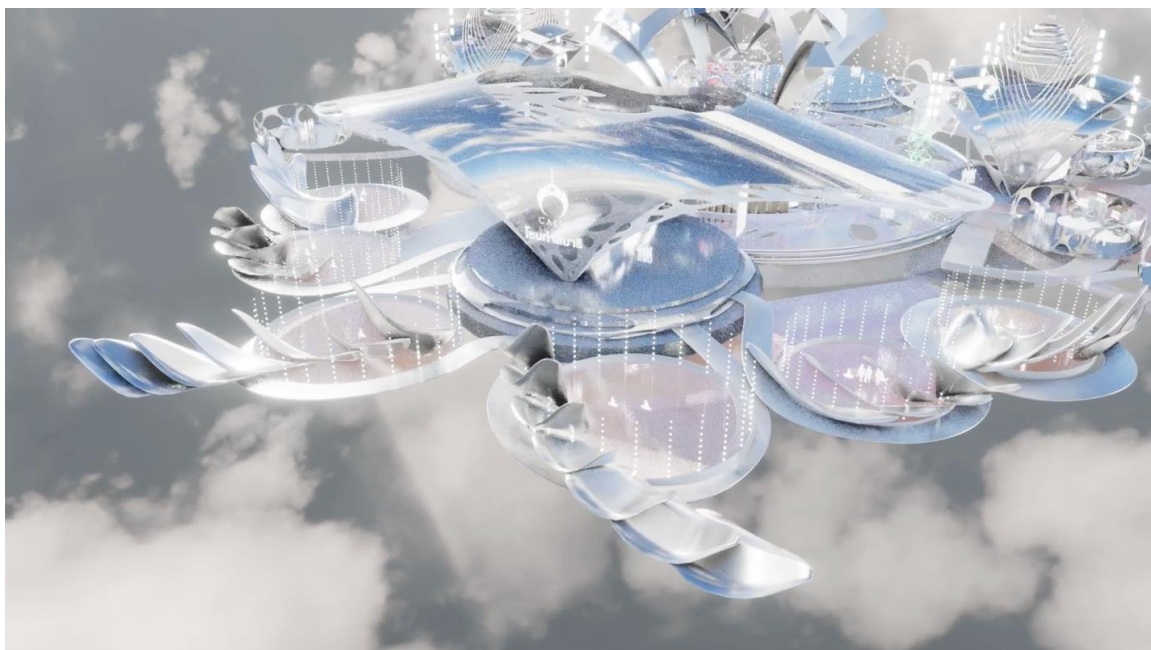
ภาพที่ 151 : (สรุปความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้ร้อยสี่4 GAMIFICATION 03 ,
คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 152 : (Public Space การสะสม COIN และ ITEM , คณพศภต ธนกฤตภาพ, 2567)



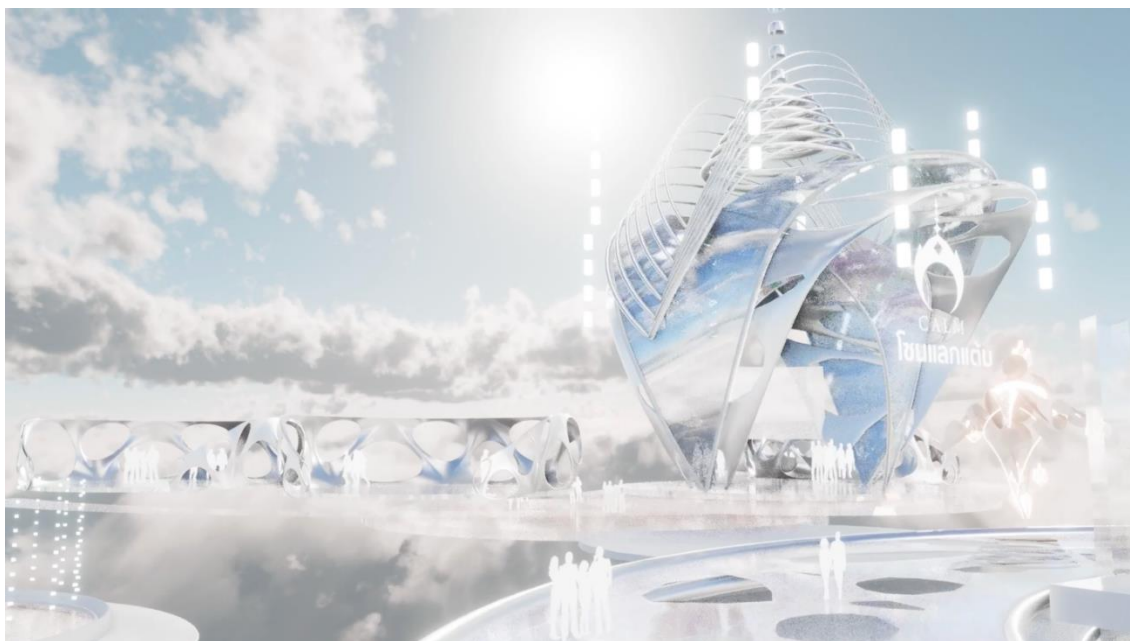
ภาพที่ 153 : (Public Space พื้นที่ทำสมาธิ, คณพศภต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 154 : (Public Space พื้นที่ทำสมาธิ เพื่อสะสมบุญบารมี, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 155 : (Public Space พื้นที่ห้องทำสมาธิ , คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 156 : (Public Space พื้นที่แลกแก้ว และทำทานบาร์มี, คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 157 : (Public Space พื้นที่แลกแก้วด้วย COIN และ ITEM , คณพศมต ธนกฤตภาพ, 2567)

ผู้วิจัยได้สร้างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลขึ้นและทำการสร้างสรรค์นำเสนอผลงานโดยการสร้างเป็น VIDEO PRESENTATION นำเสนอผลงานผ่านทางช่องทาง Youtube สามารถรับชมผ่าน LINK : <https://youtu.be/r0VW09lvW68?si=6bHD4VkmjnI6RDVH> เพื่อรับชมตัวอย่างต้นแบบ CALM DIGITAL PLATFORM

ผู้วิจัยสรุปและอภิปรายผลการวิจัยโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา

แบ่งออกเป็น 4 ประเด็น คือ

1. ศึกษาหลักคำสอนอริยสัจ 4 นำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นองค์ความรู้ เป็นแผนภาพเพื่อให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปเข้าถึงหลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายขึ้น ได้แผนภาพสรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 เป็นแผนภาพ 1 ชุด ที่มีรายละเอียด แยกตามคำสอนอริยสัจ 4 คือ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค โดยองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 คือ ความทุกข์ คือทุกข์ 10 ประการ เหตุของทุกข์คือสมุทัย 3 ประการ ความดับแห่งทุกข์คือนิโรธ 5 ประการ ข้อปฏิบัติที่นำไปสู่ความดับทุกข์คือมรรค 8 ประการ นำเสนอเป็นแผนภาพแสดงองค์ความรู้ มีหัวข้อคำสอนหลัก หัวข้อย่อยของแต่ละคำสอน พร้อมคำอธิบายสั้นๆ จึงทำให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปได้เรียนรู้และเข้าใจในหลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายขึ้น

2. องค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ที่สรุปได้เป็นแผนภาพ นำมาต่อยอดสู่การออกแบบเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบ โดยใช้ทฤษฎี GAMIFICATION เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ในพุทธศาสนา ใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัย สร้างรูปแบบการทำกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ทำให้เกิดความเข้าใจในหลักคำสอนอริยสัจ 4 ของพุทธศาสนา ผู้วิจัยได้ตีความต่อยอดทางการออกแบบได้ดังนี้ เปรียบอริยสัจ 4 กับ ธาตุทั้ง 4 คือ ไฟ ลม ดิน และน้ำ ออกแบบเป็น Symbol ภาพสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารแบบเข้าใจง่าย โดยออกแบบ TYPE หรือ กรอบของภาพสัญลักษณ์ สื่อถึงธาตุแต่ละอย่าง คือ ธาตุไฟ - กรอบเป็นเปลวไฟ ธาตุลม - กรอบเป็นสายลม ธาตุดิน - กรอบเป็นภูเขา และ ธาตุน้ำ - กรอบเป็นลักษณะของหยดน้ำ และ ทั้ง 4 ภาพสัญลักษณ์ ประกอบด้วยรูปร่างที่เรียบง่าย ตามจำนวนประการของแต่ละหลักคำสอนที่มีการประกอบกันด้วยภาพรูปร่าง และใช้ชุดสีสื่ออารมณ์ตามความรู้สึกของธาตุนั้นๆ ได้แก่ ทุกข์ คือ ธาตุไฟ ใช้สีแดงรู้สึกร้อนแรง รุ่มร้อน มีพลัง , สมุทัย คือ ธาตุลม ใช้สีเขียวที่รู้สึกถึงความแปรปรวนของสายลม , นิโรธ คือ ธาตุดิน ใช้สีน้ำตาล สื่อถึงความหนักแน่น มั่นคง ทรงพลัง , มรรค คือ ธาตุน้ำ ใช้สีฟ้า สื่อถึงความเย็นสบาย สะอาดและสงบ และต่อยอดการออกแบบเพื่อสื่อสารให้เข้าใจมากขึ้นโดยสร้างเป็นภาพ PICTOGRAM ตามจำนวนหลักคำสอนอริยสัจ 4 เพื่อสื่อสารด้วยภาพ และชุดสี และสร้าง STORY ของแพลตฟอร์มขึ้นมาโดยออกแบบเป็นตัวละครกับสร้างเรื่องราวตัวนานกล่าวขานต่อกันมา เพื่อใช้

เป็นสิ่งดำเนินเรื่องราว การทำกิจกรรม และสร้างที่น่าสนใจ มาออกแบบเป็นแพลตฟอร์มต้นแบบ และใช้ทฤษฎี GAMIFICATION เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ในพุทธศาสนา ใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยสร้างรูปแบบการทำกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ทำให้เกิดความเข้าใจในคำสอนของพุทธศาสนา โดยกำหนดสิ่งที่เป็นเป้าหมายหลักของแต่ละด้าน กิจกรรมสิ่งที่ต้องปฏิบัติเพื่อให้ผ่านด่าน และได้รับรางวัล เกิดความน่าสนใจทำให้พุทธศาสนิกชนมีความกระตือรือร้นอยากเข้ามาเรียนรู้มากยิ่งขึ้น และนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ต่อตามความรู้ความเข้าใจ และการนำไปปรับใช้ของแต่ละบุคคล อีกทั้งผลการวิจัยพบว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้จะเป็นอีกหนึ่งหนทาง ที่ช่วยให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปได้เข้าใจในหลักคำสอนอริยสัจ 4 ของพุทธศาสนา สร้างความศรัทธาที่ยั่งยืนในพุทธศาสนาด้วยวิธีการใหม่ๆ และ พุทธศาสนิกชนยังสามารถใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้เป็นสื่อกลางสำหรับการมีส่วนร่วมกับผู้อื่น ได้เข้ามาสักการะ ส่งเสริมการเรียนรู้ และทำความเข้าใจผ่านการร่วมทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ได้เหรียญนำมาสะสม และ แลกรางวัลต่างๆ โดยเข้าร่วมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ของพุทธศาสนา การทำสมาธิเพื่อขัดเกลาจิตใจของตนเอง การทำบุญ การทำทาน ทำให้เข้าใจหลักคำสอนอริยสัจ 4 ของพุทธศาสนาได้ดียิ่งขึ้นในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัย เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา เหมาะกับวิถีชีวิตของพุทธศาสนิกชนในยุคสมัยปัจจุบัน และแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ ยังก่อเกิดประโยชน์ต่อผู้คนที่ได้เข้ามาใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้แล้วมีความรู้ ความเข้าใจในหลักคำสอนอริยสัจ 4 มากขึ้น และนำคำสอนอริยสัจ 4 มาปรับใช้กับตนเอง ทำให้มีความรู้สึกรู้สึกดีมากขึ้นและมีความสุขที่ได้เข้ามาใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลและได้รับรางวัลให้กับตนเองหรือส่งต่อความสุขนี้ให้กับผู้อื่น ได้รับรางวัลเป็นศิลปะสะสม ART TOY สิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ร่ม หมวก ถุงผ้า หรือแลกรับของรางวัลฟรีเมี่ยม แวนตา VR/AR และสามารถใช้จ่าย COIN ที่ทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์มดิจิทัล ร่วมทำบุญ ทำทานบริจาคทรัพย์ให้กับวัดที่เข้าร่วมโครงการ เป็นการสร้างบุญและทานบารมีให้กับตนเอง และก่อประโยชน์กับสังคมได้ทั้งปัจจุบันและอนาคต

3.สรุปแนวทางพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบเพื่อส่งเสริมให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปได้เรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญ การทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชนทั่วไปในรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบันและอนาคต สามารถแบ่งได้ เป็น 4 กลุ่ม คือ

3.1 ข้อเสนอแนะจากพระสงฆ์ผู้ทรงคุณวุฒิ (ป.ธ.9) พระมหาสมคิด ปิยวณโณ ป.ธ.๙ สรุปผลการสัมภาษณ์ ได้หลักข้อคิด คือ ในการสร้างการแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา นี้ จะต้องสามารถสร้างความเข้าใจให้กับพุทธศาสนิกชน ได้เรียนรู้ว่าหลักคำสอนอริยสัจ 4 แต่ละข้อจะมีสิ่งที่ต้องทำ และต้องปฏิบัติตาม ตามหลักคำสอนที่อยู่ในธัมมจักกัปวัตตนสูตร ประกอบด้วย 12 กงล้อ คือ ญาณทัสสนะ และการกำหนดรู้ให้ได้ชัดเจน โดยบุคคลนั้นยอมรับว่าตนเองทุกข์หรือไม่และรู้ว่าสิ่งนี้คือทุกข์นะ ต่อมาคือเข้าใจในทุกข์นั้น เมื่อเข้าใจจะลงมือ

ปฏิบัติ หาทางแก้ไขเยียวยา เมื่อปฏิบัติมากพอถึงจะหลุดพ้นจากทุกขนั้นได้ รวมทั้งการใช้หลักพิจารณาหาพิจารณา นำหลักคำสอนอริยสัจ 4 นำไปใช้ต่ออย่างไรกับชีวิตของเรา โดยเริ่มจากโครงการนี้คือเริ่มให้ผู้คนได้เข้ามาเรียนรู้ และ เข้าใจกระบวนการของหลักคำสอน และนำไปใช้ต่ออย่างไร สามารถต่อยอดการนำไปใช้ ได้โดยอาจให้คนมาแสดงความคิดเห็นด้วยกัน เริ่มจากคนหนึ่งหลายคนช่วยกันแสดงความคิดเห็น จะทำให้เกิดตัวอย่างและขยายมุมมองและความเข้าใจที่มากขึ้น และมีคำแนะนำประกอบด้วย 3 ข้อคือ

- การรู้ คือ กำหนดรู้ ว่าต้องรู้เรื่องอะไรสิ่งใดบ้าง เรียนรู้สิ่งใด ปฏิบัติสิ่งใดให้ชัดเจน
- การเข้าใจ คือ เข้าใจถึงเหตุและผล เข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งที่เกิดขึ้น เข้าใจว่าเรารู้สิ่งใด เรียนรู้สิ่งใด
- การนำไปใช้ คือ เมื่อเรารู้และเข้าใจสิ่งใดแล้ว ต้องนำไปใช้ นำไปปฏิบัติ ต่อยอดให้เกิดประโยชน์เกิดผลกับตนเอง และกับผู้อื่น

3.2 จากแบบสอบถาม ประชากรกลุ่มตัวอย่าง พุทธศาสนิกชนทั่วไป 60 คน ที่ได้รับชมตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล ได้ผลพบว่า แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ เป็นที่สนใจของกลุ่มประชากร Generation Z อายุ 20-26 ปี มากที่สุด รองลงมาคือ Generation Y อายุ 27-44 ปี ได้ผลการพัฒนา ก่อนและหลังที่รับชมคลิปตัวอย่างแพลตฟอร์มดิจิทัล การทำกิจกรรมต่างๆ และการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน พบว่า มีความรู้และความเข้าใจหลักคำสอนอริยสัจ 4 ที่เพิ่มมากขึ้น การส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี Gamification และการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา ด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงอยู่ในระดับที่ดี และได้ผลคาดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้จะสามารถก่อประโยชน์กับผู้คนในระดับที่มาก พบข้อคิดเห็นในด้านที่ดีคือแพลตฟอร์มดิจิทัลมีความทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบัน สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ มีองค์ความรู้ที่เข้าใจง่าย เข้าถึงหลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายมากขึ้น มีการเก็บเลเวลลุด้านต่างๆทำให้สนุก และเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้คนได้จัดความทุกข์ของตนเองได้ และทำให้มีความรู้ มีความเข้าใจ และการนำหลักคำสอนทางพุทธศาสนาไปใช้ต่อในชีวิตจริงได้มากขึ้นแพร่หลายขึ้น และได้ข้อแนะนำ คือ เพิ่มเสียงบรรยายเพื่อให้เข้าใจได้ชัดเจนขึ้น ผู้ใช้สามารถปรับสีและขนาดของตัวอักษรได้เอง เลือกภาษาอังกฤษหรือเป็นภาษาอื่นๆเพื่อการใช้งานได้แพร่หลายมากยิ่งขึ้น

3.3 ข้อแนะนำจากอาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบวิทยานิพนธ์ ได้รับคำแนะนำและข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

- รองศาสตราจารย์ ปรีชา บั่นเกล้า ผู้วิจัยได้เข้าใจหลักการคิด หลักการออกแบบที่ครอบคลุมตามกระบวนการการเรียนรู้ได้ชัดเจน และสามารถต่อยอดผลงานจริง เป็นชิ้นงาน ART TOY รวมทั้งสามารถนำเสนอโครงการวิจัยเพื่อสร้างเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ใช้งานได้จริง โดยหาผู้สนับสนุนโครงการ เพื่อให้มีงบประมาณในการจัดสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ให้เป็นจริงได้

- รองศาสตราจารย์ ดร.ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงกุล สามารถนำเพื่อการวัดค่าพลัง ความปิติของผู้ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ ก่อนเข้าใช้และหลังทำกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้แล้ว มีค่าพลังความปิติของตนเอง มีค่าเป็นอย่างไร

- ดร. เรืองลดา ปุณยลิขิต ให้ผู้วิจัยสื่อสารเกี่ยวกับการใช้ ทฤษฎี GAMIFICATION มาส่งเสริมการเรียนรู้ โดยกำหนดกฎและวิธีการเล่น การตั้งเป้าหมาย การเรียนรู้ด้วยวิธีต่างๆ ให้ได้ผลลัพธ์ที่ชัดเจนในแต่ละด่าน รางวัลที่ได้รับ และสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ให้ชัดเจน

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิสักดิ์ สินธูภักดิ์ ผู้วิจัยสามารถพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบ โดย สร้างสื่อเป็นภาพยนตร์หรือแอนิเมชันเกี่ยวกับเรื่องราวและตัวละครที่ออกแบบ เพื่อสร้างการเข้าถึงตัวละคร สร้าง IDOL ให้กับผู้รับชมได้ง่าย การให้ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่การตกแต่งแพลตฟอร์มดิจิทัล เลือกสี เลือกวัสดุ ได้ในสไตล์ที่ตนเองชื่นชอบ การกำหนดเคสหรือกิจกรรมที่ต้องทำเป็นประจำ หรือทำตามเวลา เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ใช้งาน

3.4 ข้อค้นพบและแนวทางการพัฒนาจากตัวผู้วิจัยเอง คือ จำเป็นต้องหาผู้สนับสนุนโครงการวิจัยเนื่องจากต้องใช้งบประมาณในการวิจัยและการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลมีค่าใช้จ่ายที่มูลค่าสูง รวมทั้งต้องจัดตั้งทีมหลักในการออกแบบ กำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มให้มีตำแหน่งครบถ้วนชัดเจน รวมทั้งค้นคว้าหา PARTNER ทีมงานเกี่ยวกับการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลจริงในหลายภาคส่วน ทั้งด้านงานศิลปะการออกแบบ และด้านพุทธศาสนา รวมทั้งจัดสรรเวลาให้การค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานให้ชัดเจน และการนำเสนอผลงานการออกแบบทั้งหมดที่นำเสนอครบถ้วน จะถูกกล่าวไว้ในภาคผนวก ข

รายการอ้างอิง

ธรรมะพีเดีย (2008) “ตรัสรู้อรียสัจ 4 ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ (ดับทุกข์ สร้างสุขที่แท้จริง)”

เข้าถึงเมื่อ 22 พฤศจิกายน 2566. เข้าถึงได้จาก

<https://www.thammapedia.com/ariyasaj/ariyasaj.php>

หนังสือ PD 008 พุทธธรรม 2 (2560). “มรรค 8 (หนทางปฏิบัติเพื่อการดับทุกข์ 8 ประการ)”

เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน 2566. เข้าถึงได้จาก

https://kalyanamitra.org/th/article_detail.php?i=15431

เอี่ยม สิริวณฺโณ. (2534) หนังสือมนต์พิธี พระครูอรุณธรรมรังสี. พิมพ์ครั้งที่ 3. โรงพิมพ์ อักษรสมัย (1999).

Gotoknow (2012) “วิธีสอนแบบอรียสัจ 4” เข้าถึงเมื่อ 28 มกราคม 2567. เข้าถึงได้จาก

https://www.gotoknow.org/posts/201977#google_vignette

GuruName เว็บไซต์แห่งแรกของวิชาจตุรงคโชคสูตรพระร่วง (2554). “จตุรงคโชคสูตรพระร่วง”

เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน 2566. เข้าถึงได้จาก

<https://guruname.blogspot.com/2011/02/httpwww.html>

Kroobannok (2551). “อรียสัจ4 อันเป็นหลักคำสอนสำคัญของพระพุทธศาสนา”

เข้าถึงเมื่อ 10 ตุลาคม 2566. เข้าถึงได้จาก

<https://www.kroobannok.com/2745>

SE-ED (2016) “สะอาด สว่าง สงบ ธรรมะช่วยให้ชีวิตเป็นอิสระ อยู่เหนือปัญหาและความทุกข์”

เข้าถึงเมื่อ 10 ตุลาคม 2566. เข้าถึงได้จาก

<https://tinyurl.com/2xuqe25b>

TEST TST MindSpring (2021). “คลื่นสมอง กับความใจเบา”

เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน 2566. เข้าถึงได้จาก

<https://www.mindspringconsulting.com/2021/01/19/brain-wave/>

TOUCH POINT In Education, Information Technology By ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2017).

“เกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม”

เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน 2566. เข้าถึงได้จาก

<https://touchpoint.in.th/GAMIFICATION/>

Wikipedia (2546) “อริยสัจ 4 หลักคำสอนในพุทธศาสนา” เข้าถึงเมื่อ 29 มกราคม 2567. เข้าถึงได้

จาก https://th.m.wikipedia.org/wiki/อริยสัจ_4 .





ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

“โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา”

“A Digital Creative Project for a Virtual World Platform to Promote the Learning of Buddhist Principles”

ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้วิจัย นาย คณพศพต ธนกุลตภาพ

นักศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ปรีชา บัณกุล

ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้อมูลผู้ทรงคุณวุฒิ

ชื่อ

ที่อยู่

เบอร์โทรศัพท์

ทำการสัมภาษณ์วันที่เดือนพ.ศ.....

คำชี้แจง

1. การสัมภาษณ์ครั้งนี้เป็นการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ เกี่ยวกับองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 การเรียนรู้คำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี Gamification และการทำกิจกรรมต่างๆ ของพุทธศาสนิกชนทั่วไปในแพลตฟอร์มดิจิทัล
2. รูปแบบการสัมภาษณ์เป็นแบบไม่มีโครงสร้าง (Un-Structured Interview) โดยขออนัดหมายวันและเวลาที่ทำการสัมภาษณ์ โดยแจ้งล่วงหน้าอย่างน้อย 3 วัน
3. การสัมภาษณ์จะใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยจะขออนุญาตในการจัดบันทึกการสัมภาษณ์และบันทึกเสียงกับถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล
4. ผู้วิจัยจะทบทวนประเด็นสำคัญที่ได้จากการสัมภาษณ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิทราบ



แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

“โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา”

“A Digital Creative Project for a Virtual World Platform to Promote the Learning of Buddhist Principles”

ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผนก ก แบบ 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประเด็นคำถามที่ 1 หลักคำสอนอริยสัจ 4 ที่ผู้วิจัยทำการสรุปองค์ความรู้มาเป็นข้อมูลและแผนภาพมีความถูกต้องหรือต้องพัฒนาปรับเปลี่ยนแก้ไขในส่วนใดบ้าง

- (5) ทุกข์
- (6) สมุทัย
- (7) นิโรธ
- (8) มรรค

ประเด็นคำถามที่ 2 ท่านมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับการสร้าง STORY PLATFORM ที่มีออกแบบภาพ PICTOGRAM กับ CHARACTER DESIGN เพื่อช่วยส่งเสริมให้พุทธศาสนิกชนเข้าใจคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายขึ้น

- (4) ด้านเนื้อหา Story ของแพลตฟอร์ม
- (5) ภาพ PICTOGRAM คำสอนอริยสัจ 4
- (6) CHARACTER DESIGN ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค

ประเด็นคำถามที่ 3 ท่านมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างไร เกี่ยวกับการใช้ทฤษฎี Gamification มาสร้างรูปแบบการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วม ในการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4

- (4) Gamification 1
- (5) Gamification 2
- (6) Gamification 3

ประเด็นคำถามที่ 4 ท่านมีความคิดเห็นหรือมีข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆที่มีในต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา

- (10) ตัวอย่างการเข้าใช้งานของพุทธศาสนิกชน
- (11) การสร้าง AVATAR ของผู้ที่สนใจเข้าร่วมแพลตฟอร์มดิจิทัล
- (12) พื้นที่ส่วนตัวของสมาชิกในแพลตฟอร์มดิจิทัล
- (13) พื้นที่ส่วนรวมของแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ดำเนินกิจกรรมต่างๆ
- (14) การสักการะเทพที่เป็นเทวรูปประธาน
- (15) การเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี Gamification
- (16) การทำสมาธิและฟังธรรมะ
- (17) การทำทาน และ แลกสิ่งของกลับมาใช้ในชีวิตจริง
- (18) ด้านอื่น(เพิ่มเติม).....

ประเด็นคำถามที่ 5 ท่านมีความคิดเห็นหรือมีข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา เพื่อให้พุทธศาสนาเป็นที่สนใจในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ที่ชอบใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนในชีวิต โดยใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้เป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ความเชื่อในคำสอนของพุทธศาสนายังคงอยู่ตลอดไปจนถึงอนาคต ด้วยเทคโนโลยี และแพลตฟอร์มดิจิทัล

ขอขอบพระคุณที่ท่านกรุณาเสียสละเวลาเพื่อตอบแบบสอบถาม
ผู้วิจัยจะนำข้อมูลของท่านไปใช้ในการออกแบบและปรับปรุงต่อไป



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

“โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา”

“A Digital Creative Project for a Virtual World Platform to Promote the Learning of Buddhist Principles”

ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้วิจัย นาย คณพศุต ธนภุตภาพ

นักศึกษาปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยของนักศึกษาปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยแบบสอบถามนี้ถูกจัดทำขึ้นโดยวัตถุประสงค์คือรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อสรุปแนวทางในการพัฒนาการออกแบบในอนาคต เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปข้อพัฒนาการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยโครงการวิจัยนี้เป็นการศึกษารวบรวมข้อมูล สรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 เพื่อให้พุทธศาสนิกชนทั่วไปสามารถเรียนรู้และเข้าใจหลักคำสอนอริยสัจ 4 ได้ง่ายขึ้น โดยใช้รูปแบบของทฤษฎี Gamification สร้างการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในแพลตฟอร์มดิจิทัล และ แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงนี้จะป็นอีกหนทางหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา เพื่อให้พุทธศาสนาเป็นที่สนใจสำหรับผู้คนมากยิ่งขึ้น ทำให้ความเชื่อในคำสอนของพุทธศาสนายังคงอยู่ตลอดไปจนถึงอนาคตด้วยเทคโนโลยีและไฟล์ดิจิทัล ซึ่งโครงการวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงวิชาการ ไม่มีผลกระทบทางลบแก่ท่านผู้ให้ข้อมูลแต่ประการใด และข้อมูลจากแบบสอบถามชุดนี้จะถูกนำไปใช้ในโครงการวิจัยนี้เท่านั้น จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดสละเวลาอันมีค่าร่วมแสดงความคิดเห็นและทำแบบสอบถามชุดนี้ตามความเป็นจริงมากที่สุด โดยใช้เวลาประมาณ 15-30 นาที ผู้วิจัยขอรับรองผลการประเมิน เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาสรุปการพัฒนาโครงการวิจัยต่อไป และขอบพระคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านมา ณ โอกาสนี้ โดยแบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 7 ตอน ประกอบไปด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 *ก่อน* ดูตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

- ก่อนทำแบบประสอบถามตอนที่ 3-7 ใช้เวลาดู Video Presentation 5 นาที 45 วินาที

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 *หลัง* ดูตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี Gamification

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

ตอนที่ 6 ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้จะสามารถก่อประโยชน์กับผู้คนมากน้อยเพียงใด

ตอนที่ 7 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญ ทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชนทั่วไป ในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบันและอนาคต





แบบสอบถามเพื่อการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์

“โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา”

“A Digital Creative Project for a Virtual World Platform to Promote the Learning of Buddhist Principles”

ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

1. เพศ

1. ชาย 2. หญิง
3. อื่นๆ

2. อายุ

1. 20 – 26 ปี 2. 27 – 44 ปี
3. 45 – 59 ปี

3. อาชีพในปัจจุบัน

1. นักเรียน/นักศึกษา 2. อาจารย์/ครู
3. ศิลปิน/นักออกแบบ 4. ธุรกิจส่วนตัว
5. อื่นๆ โปรดระบุ

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 ก่อน ดูตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
ช่องเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความต้องการดังนี้

- 5 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับมากที่สุด 4 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับมาก
- 3 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับปานกลาง 2 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับน้อย
- 1 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับน้อยที่สุด

ด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4	ระดับความรู้และความเข้าใจ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาหลักคำสอน					
1. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “ทุกข์”					
2. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “สมุทัย”					
3. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “นิโรธ”					
4. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “มรรค”					
ความเข้าใจในหลักคำสอน					
1. รู้ความสัมพันธ์ข้อใดเป็นเหตุและเป็นผลที่เป็นคู่กัน ของคำสอน ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และ มรรค					
2. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่าเหตุมาจากทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค ที่เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดทุกข์					
3. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่าวิธีการอย่างไร ที่ทำให้พ้นจากความทุกข์นั้นด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค					
4. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่าความพ้นจากทุกข์นั้นคืออย่างไร ด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค					

คำชี้แจง : การทำแบบสอบถามตอนที่ 3-7 ให้ผู้ประเมิน ดูตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล ก่อนทำการตอบแบบสอบถาม ใช้เวลาดู Video Presentation 5 นาที 45 วินาที

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4 หลัง ดูตัวอย่างต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
ช่องเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความต้องการดังนี้

5 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับมากที่สุด 4 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับมาก

3 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับปานกลาง 2 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับน้อย

1 = มีความรู้และความเข้าใจในระดับน้อยที่สุด

ด้านความรู้และความเข้าใจในคำสอนอริยสัจ 4	ระดับความรู้และความเข้าใจ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาหลักคำสอน					
1. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “ทุกข์”					
2. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “สมุทัย”					
3. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “นิโรธ”					
4. ความรู้ในคำสอนเรื่อง “มรรค”					
ความเข้าใจในหลักคำสอน					
1. รู้ความสัมพันธ์ข้อใดเป็นเหตุและเป็นผลที่เป็นคู่กัน ของคำสอน ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และ มรรค					
2. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่ามิเหตุมาจากทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค ที่เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดทุกข์					
3. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่ามิวิธีการอย่างไร ที่ทำให้พ้นจากความทุกข์นั้นด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค					
4. เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่าความพ้นจากทุกข์นั้นคืออย่างไร ด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค					

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี Gamification

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
ช่องเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความต้องการดังนี้

5 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

4 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับมาก

3 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับปานกลาง

2 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับน้อย

1 = ส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับน้อยที่สุด

การส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำ กิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง	ระดับการส่งเสริมการเรียนรู้				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
การเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 ด้วยทฤษฎี Gamification					
1. Gamification 1 : การวางลูกแก้ว เพื่อเรียนรู้คำสอนอริยสัจ 4					
2. Gamification 2 : การเลือกหรือเลื่อนภาพ เพื่อเรียนรู้คำสอน อริยสัจ 4					
3. Gamification 3 : การลากรวมภาพ เพื่อจับคู่เหตุและผล ในการ เรียนรู้คำสอนอริยสัจ 4					
4. STORY ของแพลตฟอร์มดิจิทัล					
5. CHARACTER DESIGN ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค					

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
ช่องเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความต้องการดังนี้

5 = แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา
ในระดับมากที่สุด

4 = แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา
ในระดับมาก

3 = แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา
ในระดับ ปานกลาง

2 = แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา
ในระดับน้อย

1 = แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนาและการทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา
ใน ระดับน้อยที่สุด

การส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนา และการทำกิจกรรม ทางพุทธศาสนาด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริง	ระดับการส่งเสริม				
	5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
ส่งเสริมการเรียนรู้คำสอนในพุทธศาสนา					
1. ส่งเสริมการเรียนรู้ในคำสอนเรื่อง “ทุกข์”					
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ในคำสอนเรื่อง “สมุทัย”					
3. ส่งเสริมการเรียนรู้ในคำสอนเรื่อง “นิโรธ”					
4. ส่งเสริมการเรียนรู้ในคำสอนเรื่อง “มรรค”					
ส่งเสริมความเข้าใจคำสอนในพุทธศาสนา					
1. ส่งเสริมการเรียนรู้ความสัมพันธ์ข้อใดเป็นเหตุและเป็นผลที่เป็นคู่กัน ของคำสอน ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และ มรรค					
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่ามีเหตุมาจากทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค ที่เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดทุกข์					
3. ส่งเสริมการเรียนรู้เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่ามีวิธีการอย่างไร ที่ทำให้ พ้นจากความทุกข์นั้นด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค					
4. ส่งเสริมการเรียนรู้เมื่อเกิดความทุกข์ ท่านรู้ว่าการพ้นจากทุกข์นั้น คืออย่างไร ด้วย ทุกข์ สมุทัย นิโรธ หรือ มรรค					
แพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ส่งเสริมการทำกิจกรรมในพุทธศาสนา					
1. การสร้าง AVATAR ตนเองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆในแพลตฟอร์ม ดิจิทัล					
2. การสร้างพื้นที่ส่วนตัว PRIVATE SPACE ของสมาชิกในแพลตฟอร์ม ดิจิทัล					
3. บรรยากาศพื้นที่ส่วนรวม PUBLIC SPACE ของแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ ดำเนินกิจกรรมต่างๆ					
4. พื้นที่สักการะเทพที่เป็นเทวรูปประธาน					
5. พื้นที่ทำสมาธิและฟังธรรมะ					
6. พื้นที่ทำบุญและทำทาน แลกสิ่งของกลับมาใช้ในชีวิตจริง					

ตอนที่ 6 ท่านคิดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนานี้จะสามารถก่อประโยชน์กับตัวท่านเอง และต่อผู้คนที่สังคมมากน้อยเพียงใด

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
ช่องเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความต้องการดังนี้

5 = ก่อประโยชน์ในระดับมากที่สุด

4 = ก่อประโยชน์ในระดับมาก

3 = ก่อประโยชน์ในระดับปานกลาง

2 = ก่อประโยชน์ในระดับน้อย

1 = ก่อประโยชน์ในระดับน้อยที่สุด

คิดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลโลกเสมือนจริงส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนในพุทธศาสนานี้จะสามารถก่อประโยชน์กับตัวท่านเอง และต่อผู้คนที่สังคมมากน้อยเพียงใด	ก่อประโยชน์				
	5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
การก่อประโยชน์ของแพลตฟอร์มดิจิทัล					
1. คิดว่าเกิดประโยชน์ต่อตัวท่านเองทำให้เข้าใจหลักคำสอน อริยสัจ 4 และนำไปปรับใช้กับตนเองได้					
2. คิดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้จะเกิดประโยชน์ต่อผู้คนที่สังคม					
3. คิดว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ เป็นอีกหนทางหนึ่งที่ทำให้หลักคำสอนพุทธศาสนา สามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ในอนาคต					
4. คิดว่า พุทธศาสนิกชน สามารถทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาในรูปแบบใหม่ๆบนแพลตฟอร์มดิจิทัลตามวิถีชีวิตของคนในยุคสมัยปัจจุบันและอนาคต ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ตลอดเวลา					

ตอนที่ 7 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 หลักการทำบุญ ทำทาน การทำกิจกรรมทางพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชนทั่วไป ในรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับวิถีชีวิตคนในยุคปัจจุบันและอนาคต

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่ท่านกรุณาเสียสละเวลาเพื่อตอบแบบสัมภาษณ์
ผู้วิจัยจะนำข้อมูลของท่านไปใช้ในการออกแบบและปรับปรุงต่อไป





OVERALL CONTENTS

ความเป็นมาและวิสัยทัศน์

การศึกษาระดับสูง เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียนให้มีความพร้อมในการประกอบอาชีพและชีวิตประจำวัน การศึกษาระดับสูงในประเทศไทยมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การศึกษาระดับสูงในประเทศไทยมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การศึกษาระดับสูงในประเทศไทยมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

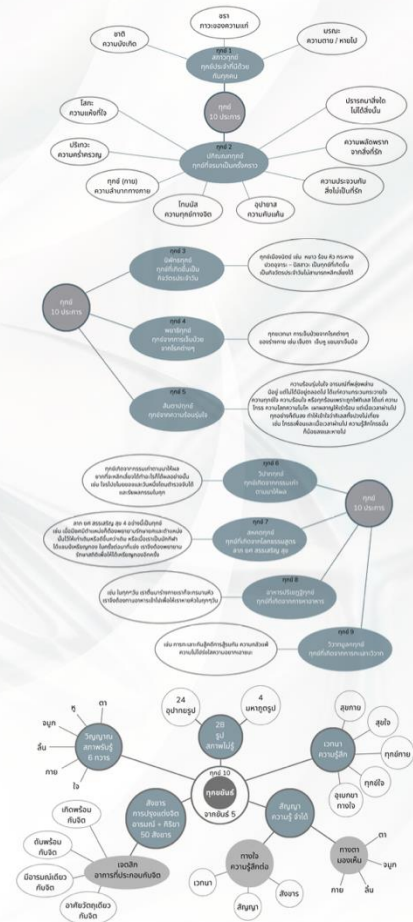
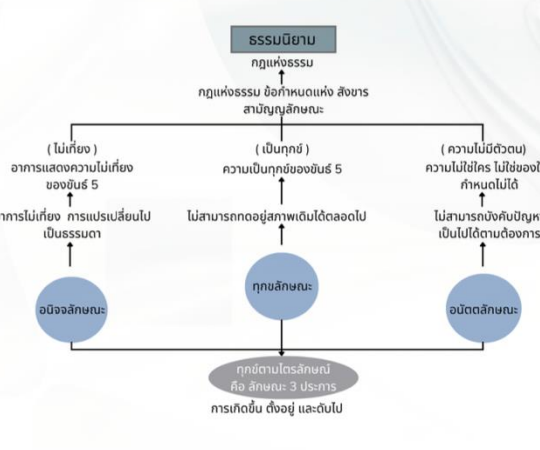
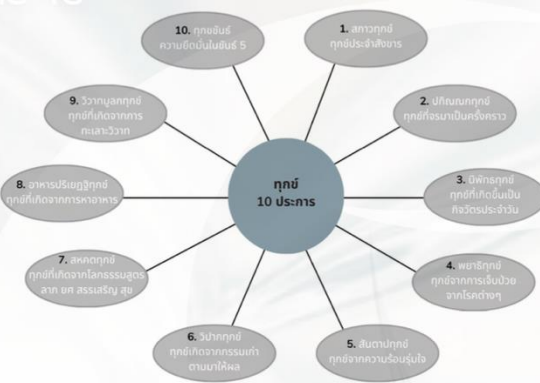
1. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์
2. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพของตนเอง
3. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพของตนเอง

สมรรถนะของการศึกษา

สมรรถนะของผู้เรียน หมายถึง ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพและชีวิตประจำวัน การศึกษาระดับสูงในประเทศไทยมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การศึกษาระดับสูงในประเทศไทยมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา

ความรู้ อริยสัจ 4

ทศน์ 10



ภาพที่ 158 : (OVERALL CONTENTS และ แผนภาพสรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4, คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)

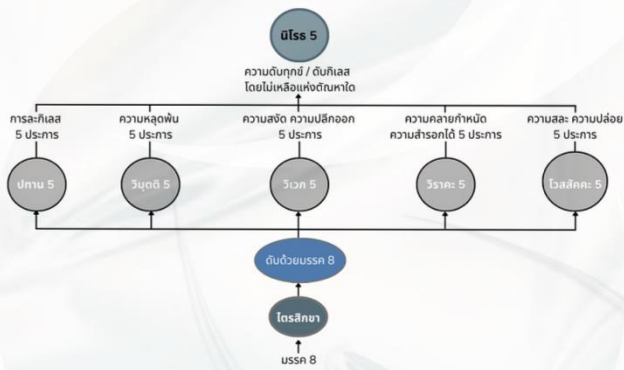


OVERALL CONTENTS

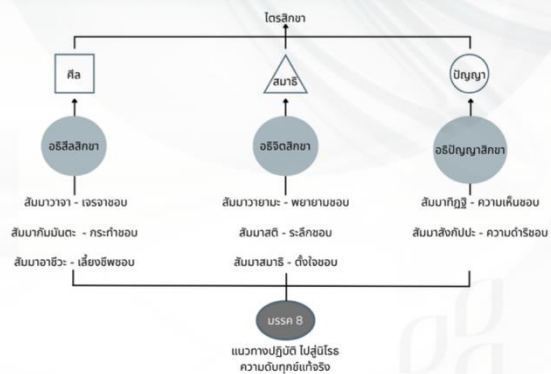
สมุทฺทัย 3



นิโรธ 5



อุสสภิกขา 3




ภาพที่ 159 : (แผนภาพสรุปลองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 , คณพศมต ธนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 160 : (แผนภาพสรุปองค์ความรู้หลักคำสอนอริยสัจ 4 และ PICTOGRAM DESIGN, คณพศมถ ชนกฤตภาพ, 2567)


CALM STORY




CALM

นี่คือโลกของเรามีมา แล้วนี่คือโลกของ CALM ยุคใหม่ของเรา...
SUKKO และ ตัวละครที่คอยช่วยเหลือกัน...
TOOKA...
SUKKO...
SAMUTA...
NIROGER...
MUCAKER...


SUKKO
ผู้นำที่เข้มแข็งของเมือง Calm




tooka
ยึดมั่นกับหน้าที่จากองค์การที่ทุกฝ่ายยอมรับ




samuta
คอยอธิบายและ หารายการเหตุการณ์ต่างๆ




niroger
คอยขึ้นมาให้เสียงเป็นพยานของการเหตุการณ์รูปแบบต่างๆ



mucaker
คอยช่วยแก้ไขให้พ้นจากความทุกข์




Logo Design



CALM
Connecting Activity Learning Mind

Pattern Design

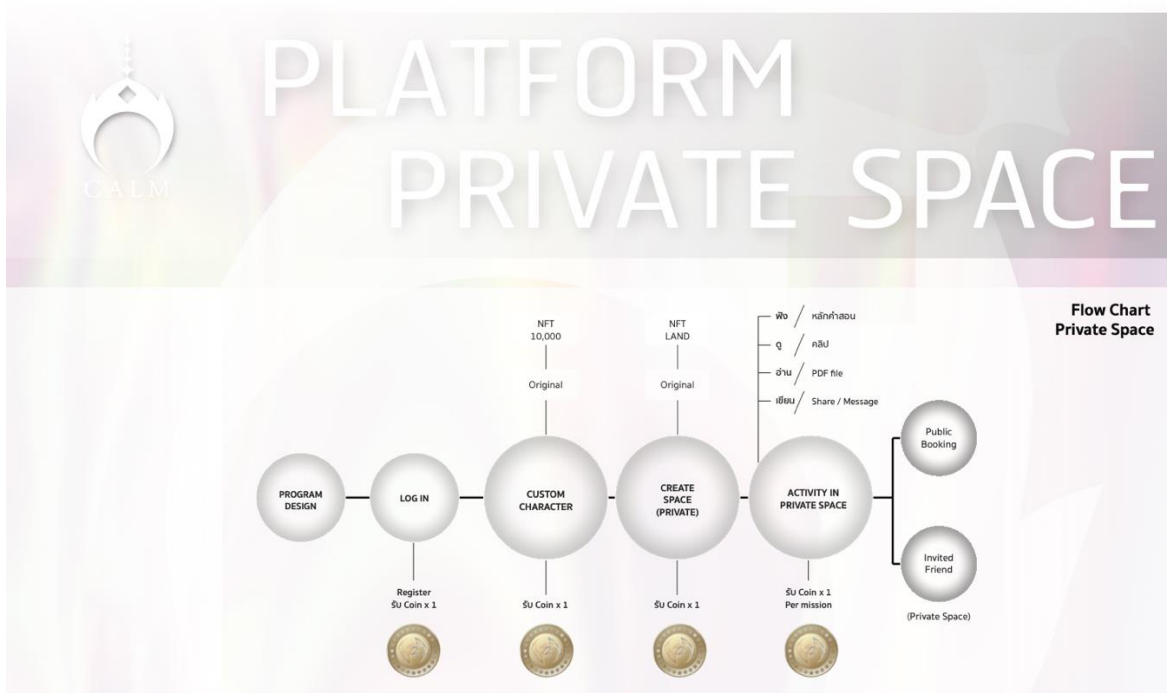


Main Element

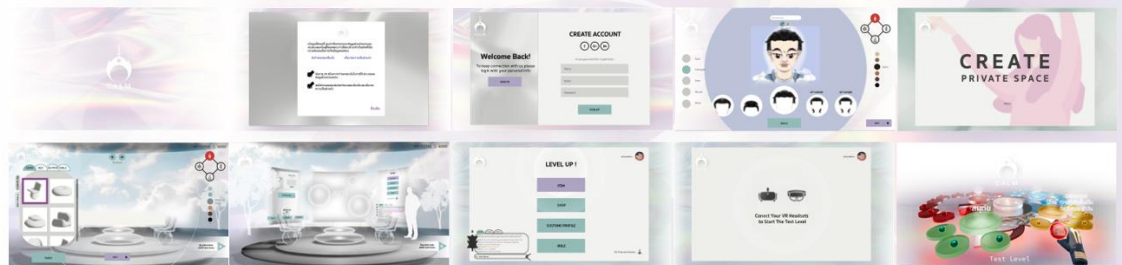
ภาพที่ 161 : (CALM STORY และ LOGO DESIGN , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 162 : (CHARACTER DESIGN CALM , คณิศรภัต ธนภฤตภาพ, 2567)



User Interface ของแอป CALM สำหรับการใช้งานเป็นขั้นตอน



NFT Avatar for User

ผู้ใช้งานสามารถสร้างตัวละครของตนเองภายใน Calm space ได้ อีกทั้งยังสามารถถือ Coin ซึ่งส่วนนี้สามารถพัฒนาตัวได้เรื่อยๆ



ภาพที่ 163 : (PLATFORM PRIVATE SPACE และ USER INTERFACE , คณพศภต ชนภกฤตภพ, 2567)



GAMIFICATION

การใช้เทคโนโลยีในรูปแบบของงานที่ไม่ใช่เกม เพื่อเป็นสื่อที่ช่วยในการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้หลักของทบทวนเป็นต้นแบบการอธิบายเนื้อหา ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการจดจำเนื้อหา และเข้าใจหลักการที่อธิบาย

GAMIFICATION 02

Level 01
Touch screen Symbol ตามที่แสดงไว้ บนหน้าจอของระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ชุดโปรแกรมบนมือถือของ Character Tooka Samuta

Level 02
Touch screen Symbol ตามที่แสดงไว้ บนหน้าจอของระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ชุดโปรแกรมบนมือถือของ Character Samuta Samuta

Level 03
Touch screen Symbol ตามที่แสดงไว้ บนหน้าจอของระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ชุดโปรแกรมบนมือถือของ Character Ninger Samuta

Level 04
Touch screen Symbol ตามที่แสดงไว้ บนหน้าจอของระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ชุดโปรแกรมบนมือถือของ Character Mucaker Samuta

เมื่อเล่นจบแล้วจะสามารถแยกแยะค่าสอน ของอวัยวะ 4 ได้

- A. เส้นโค้ง จุดรวมตัว จุดนิเวศ
- B. รูปร่าง Level 01 ทุภี
- C. รูปร่าง Level 02 สุกี
- D. รูปร่าง Level 03 นิโร
- E. รูปร่าง Level 04 มุค



GAMIFICATION 03

Level 01 จับคู่ภาพและภาพของทุภี - สุกี
รูปภาพ วางตามตำแหน่งของทุภี และ สุกี ตามที่แสดงไว้ บนหน้าจอของระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ชุดโปรแกรมบนมือถือของ Character Tooka และ Samuta

Level 02 จับคู่ภาพและภาพของนิโร - มุค
รูปภาพ วางตามตำแหน่งของทุภี และ สุกี ตามที่แสดงไว้ บนหน้าจอของระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ชุดโปรแกรมบนมือถือของ Character Ninger และ Mucaker

Level 03 จับคู่ภาพและภาพของค่าสอนอวัยวะ 4
รูปภาพ วางตามตำแหน่งของทุภี และ สุกี ตามที่แสดงไว้ บนหน้าจอของระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ชุดโปรแกรมบนมือถือของ Character Tooka Samuta Ninger Mucaker

เมื่อเล่นจบแล้ว สามารถเข้าใจหลักภาพ และ ผลของค่าสอนอวัยวะ 4 ที่สุกียับเป็นภาพ และทุภีเป็นผล กับบรรดาเป็นภาพ และนิโรเป็นผล ซึ่งมีความเชื่อมโยงกันทั้ง ทุภี สุกี นิโร และมุค

- A. เส้นโค้ง จุดรวมตัว จุดนิเวศ
- B. รูปร่าง Level 01 ทุภี
- C. รูปร่าง Level 02 สุกี



ภาพที่ 165 : (GAMIFICATION , คณิศรภค รัตนฤตภาพ, 2567)

CALM

PUBLIC SPACE

พื้นที่ ทำสมาธิ

พื้นที่ทำสมาธิจะมีทั้ง ห้องทำสมาธิคนเดียว และ ห้องทำสมาธิเป็นกลุ่ม ซึ่งสามารถใช้ Coin ในการจองห้องต่างๆ แต่ก็ยังมีห้องแบบฟรีให้ใช้งานได้อีกด้วย

ห้องทำสมาธิ 6
ห้องทำสมาธิ 5
ห้องทำสมาธิ 4
ห้องทำสมาธิ 3
ห้องทำสมาธิ 2
ห้องทำสมาธิ 1

พื้นที่ทำสมาธิ กลุ่มเดี่ยว

สามารถใช้Coin ที่ได้จากการเล่นเกมกับความรู้อบงห้องสมาธิได้

พื้นที่ ใช้COIN แลกของต่างๆ

สามารถใช้Coin แลกรูปภาพของ Character ที่ได้จากการเล่นเกมสควิรันธ มาแลกสิ่งของในโซนแลกเปลี่ยนนี้ได้

เช่น ชุด ของตกแต่งAvatar และ Private Space รวมไปถึง สิ่งของในชีวิตจริง เครื่องประดับ ตามราดู เสื้อ สบ ถ้วยน้ำ Souvenir

สามารถแลกตัวโทเคน Sukko เป็น Art Toy โมเดล อีกทั้งยังสามารถแลกของต่างๆที่สามารถใช้งานได้ในชีวิตจริงเช่น สบ นวด ทุ่งผ้า และอื่นๆอีกมากมาย อีกทั้งยังสามารถแลกของรางวัล Premium อาทิเช่นแว่นตา AR Collab กับ Oculus รวมไปถึงโซนนี้ยังสามารถใช้เงินจริงในการ ทำบุญให้กับวัดที่ร่วมโครงการต่างๆ เป็นการสร้างบุญอย่างแท้จริงในโลกแห่งความเป็นจริง ได้อีกด้วย

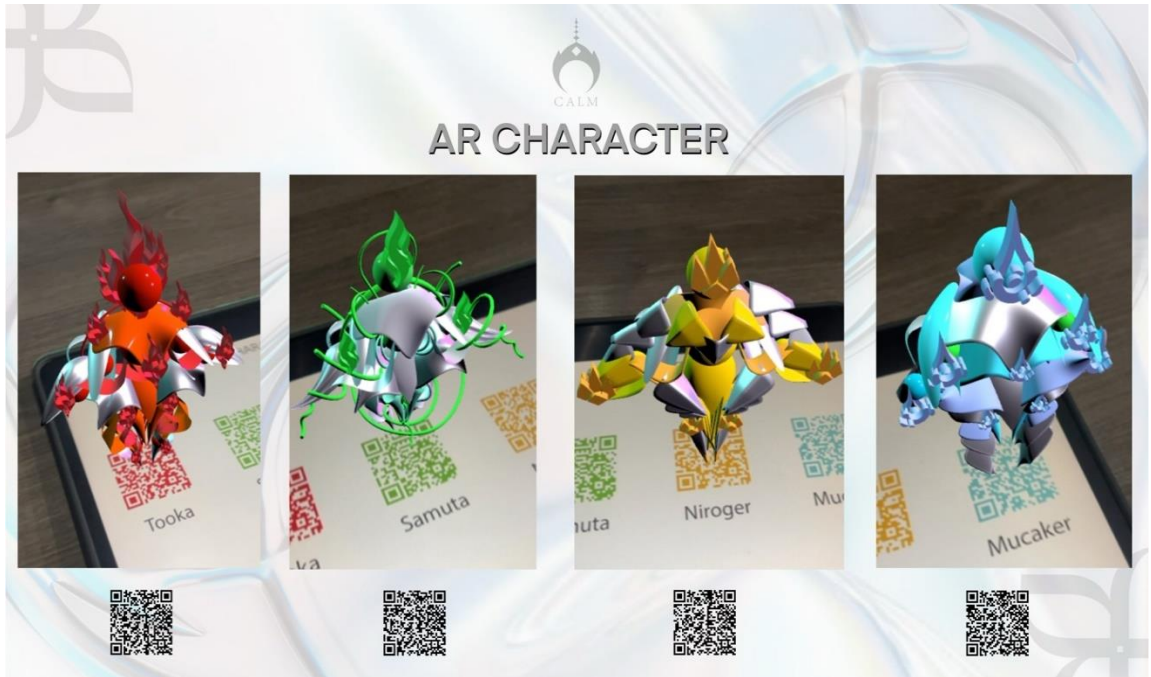
ภาพที่ 166 : (พื้นที่ทำสมาธิ และพื้นที่ใช้ COIN แลกของต่างๆ , คณพศภต ธนภฤตภาพ, 2567)



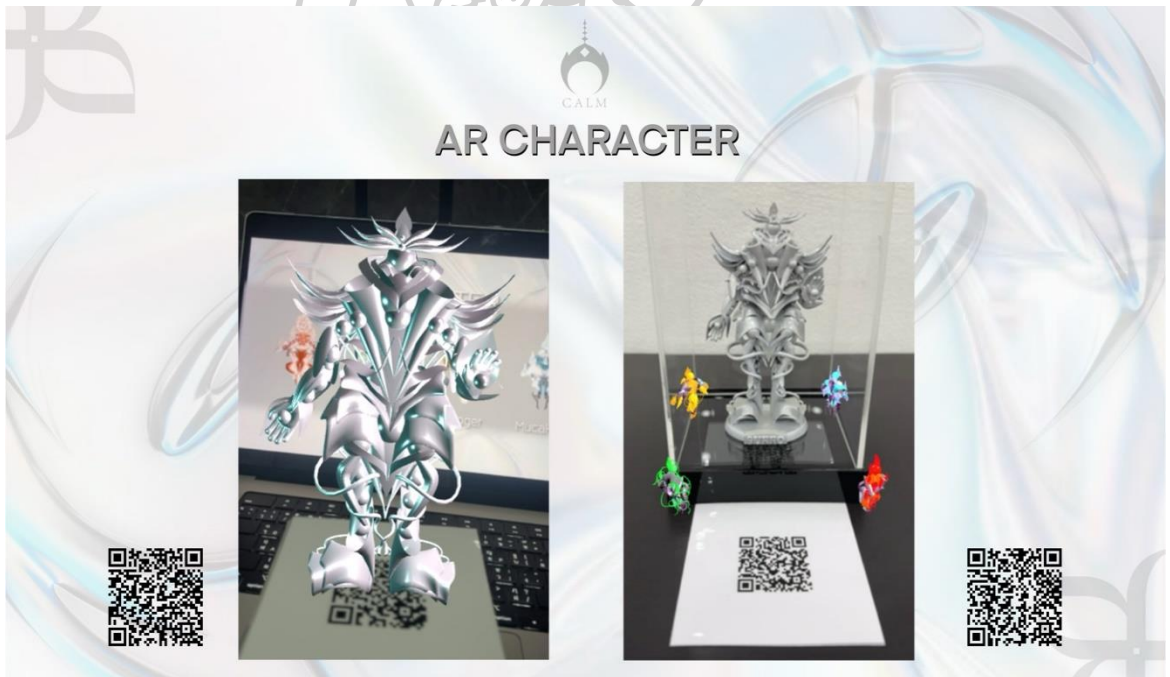
ภาพที่ 167 : (CHARACTER MOTION , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 168 : (NFT USER AVATAR MOTION , คณพศภต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 169 : (AR CHARACTER , คณพศกต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 170 : (AR CHARACTER , คณพศกต ชนกฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 171 : (ART TOY SUKKO 3D-SCULPTURE , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 172 : (ART TOY SUKKO , คณพศภต ธนภฤตภพ, 2567)



ภาพที่ 173 : (ART TOY SUKKO, คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 174 : (ART TOY SUKKO , คณพศกต ชนกฤตภาพ, 2567)



ภาคผนวก ค
การขึ้นสอบวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 175 : (ขึ้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต รัตนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 176 : (ขึ้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต รัตนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 177 : (ขึ้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต รัตนฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 178 : (ขึ้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศภต รัตนฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 179 : (ชิ้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)



ภาพที่ 180 : (ชิ้นสอบวิทยานิพนธ์, คณพศกต ธนกฤตภาพ, 2567)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นาย คณพศกต ธนกฤตภพ
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2552 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี เกียรตินิยมอันดับ2 วิชาเอก ประติมากรรม สาขาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2567 ศึกษาในระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รางวัลที่ได้รับ	ปี 2547 ได้รับรางวัลเยาวชนดีเด่นชาติ ปี 2548 ได้รับรางวัลเยาวชนดีเด่นชาติ ปี 2548 ได้รับรางวัลนักเรียนพระราชทาน

