

การพัฒนาพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท*

THE DEVELOPMENT OF BUDDHIST INNOVATIVE STOCK MEDIA MODELING MARA IN THERAVADA BUDDHISM

ธนกฤต โพธิ์ชี

Tanakrit Phokee

หลักสูตรพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพุทธนวัตกรรมสื่อสาร

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พระนครศรีอยุธยา ประเทศไทย

Doctor of Philosophy Program in Buddhist Communication Innovation,
Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Phra Nakhon Si Ayutthaya, Thailand

*Corresponding author E-mail: tanakritphokhee01@gmail.com

*Tel: 061-632-3885

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาเรื่องราว บทบาท และลักษณะของมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท 2) เพื่อพัฒนาพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมาร และ 3) เพื่อนำเสนอพุทธนวัตกรรมดังกล่าว โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งเป็นการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านพระพุทธศาสนา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและการออกแบบ ผลการวิจัยพบว่า มารในพระพุทธศาสนาจำแนกตามหลักเบญจพิชฌมาร ผู้วิจัยได้ถอดรหัสจากนามธรรม (ธรรมาธิฐาน) สู่รูปธรรม (บุคลาธิฐาน) ผ่านการออกแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolism) และพัฒนาเป็นหุ่นจำลอง 3 มิติ (3D Model) จำนวน 5 ตน ได้แก่ 1) อภิสัขารมาร ออกแบบใบหน้าครึ่งคนครึ่งอสูรและหางสิงห์ สื่อถึงสภาวะจิตที่ปรุงแต่งทั้งบาปและบุญ 2) เทวปุตตมาร ใช้เครื่องประดับบอกลัคนา สื่อถึงภาระของโลกธรรมและความยึดติดในวัตถุ 3) มัจจุราชมาร ร่างกายสีดำพันหนการด้วยโซ่และหนาม สื่อถึงความตายที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ 4) ชันธมาร นำเสนอผ่าน 3 ช่วงวัยในร่างเดียว เพื่อสื่อถึงไตรลักษณ์และความเสื่อมของสังขาร 5) กิเลสมาร ใช้สัญลักษณ์กระจกแตกร้าว สื่อถึงการหลอกลวงตนเองและการบิดเบือนความจริง งานวิจัยนี้ยังได้พัฒนาโมเดลทางความคิด “The Mara-Awareness Transformation Model” ซึ่งเป็นวงจรการเรียนรู้ที่เริ่มจาก รู้มาร เห็นสัญลักษณ์ สัมผัสนวัตกรรม เกิดสติเท่าทัน การวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีการสื่อสาร SMCR ชี้ให้เห็นว่าพุทธนวัตกรรมดิจิทัล (AR, VR และ 3D Model) เป็นช่องทางที่มีประสิทธิภาพในการเปลี่ยนพฤติกรรมของเยาวชนจากการท่องจำสู่การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ทางสายตา (Visual Learning)

คำสำคัญ: พุทธนวัตกรรม, พระพุทธศาสนาเถรวาท, สื่อ 3 มิติ, เบญจพิชฌมาร

Abstract

This research aims to achieve three objectives: 1) To study the narratives, roles, and characteristics of Mara in Theravada Buddhism; 2) To develop Buddhist innovative media in the form of Mara model



puppets; and 3) To present these Buddhist innovations. The study employs qualitative research methodology, including document analysis and in-depth interviews with key informants selected through purposive sampling. The key informants comprise: 1) Experts in Buddhism and 2) Experts in technology and design. The findings reveal that Mara in Buddhism can be classified according to the principle of The Five Mara. The researcher decoded abstract concepts (Dhamma-thitthana) into the concrete (Personification) through symbolic design and developed five three-dimensional (3D) puppet models as follows: 1) Abhisankhara Mara: Designed with a half-human, half-demon face and a lion's tail, representing the mental state conditioned by both merit and demerit. 2) Devaputta Mara: Adorned with excessive ornaments, symbolizing the burden of worldly conditions and attachment to materialism. 3) Macchu Mara: A black body bound with chains and thorns, signifying the inescapability of death. 4) Khandha Mara: Presented through three stages of life within a single form, representing the Three Characteristics and the deterioration of the aggregates. 5) Kilesa Mara: Featuring a cracked mirror as a symbol, representing self-deception and distortion of reality. The study also developed the conceptual model "The Mara-Awareness Transformation Model" a cycle of learning beginning with recognizing Mara, perceiving symbols, experiencing the innovation, and achieving mindful awareness. Analysis via the SMCR communication theory indicates that Buddhist digital innovations (AR, VR, and 3D Models) are effective channels for transforming youth behavior from rote memorization to visual experiential learning.

Keywords: Buddhist Innovation, Theravada Buddhism, 3D Media, The Five Mara

บทนำ

คำว่า “มาร” เป็นมโนทัศน์ทางศาสนาที่มีมาอย่างยาวนาน มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเตือนใจให้มนุษย์ระวังและหลีกเลี่ยงปัจจัยที่ก่อให้เกิดความเสื่อมเสีย อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันความเข้าใจต่อคำว่ามารได้แปรเปลี่ยนไปจากรากฐานเดิม เนื่องจากสื่อร่วมสมัยมักสร้างภาพแทนของมารให้เป็นสิ่งน่าเกลียดน่ากลัวเพื่อเป็นปฏิปักษ์กับความดี ส่งผลให้กรอบแนวคิดหลักของศาสนาคลาดเคลื่อนไป ดังที่ปรากฏในพจนานุกรมไทยที่นิยามมารอย่างคร่าว ๆ ว่าเป็นเทวดาใจหยาบช้าหรือยักษ์ผู้ซัดขวาง ซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิดได้ (ฝ่ายหนังสือส่งเสริมเยาวชน, 2543) ภาพจำเชิงรูปธรรมดังกล่าวส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการจิตรกรรมฝาผนังตอน “มารผจญ” ในศาสนสถานต่าง ๆ ที่สืบทอดเนื้อหาจากคัมภีร์พุทธประวัติและวรรณคดีพุทธศาสนาอย่างซ้ำซ้อน ซึ่งนอกจากจะให้คุณค่าทางสุนทรียศิลป์แล้ว ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องประกาศคำสอนของพระศาสดาที่คงอยู่มาเนิ่นนานร้อยปี

งานจิตรกรรมไทยตอนมารผจญนิยมจัดวางไว้บนผนังขนาดใหญ่บริเวณด้านหน้าพระประธาน กล่าวถึงตอนที่พระพุทธเจ้าพยายามบรรลุธรรมจนถึงทรงชนะมาร ซึ่งเป็นฉากใหญ่ที่มีเนื้อหาหายาก ยิ่งใหญ่ และมีตัวละครจำนวนมาก (ชูลุด นิ่มเสมอ, 2532) จิตรกรรมในส่วนนี้จึงเป็นพื้นที่แสดงออกถึงฝีมือของครูช่างในการถ่ายทอดความยิ่งใหญ่และโกลาหลของกองทัพมาร (ประยูร อุสุชาภูษะ, 2544) ผ่านท่วงท่าการเคลื่อนไหวที่รุนแรงในลักษณะตัวเอส (S) และการจินตนาการรูปลักษณ์ของหมู่มารในรูปแบบ “บุคคลาธิษฐาน” ดังที่ปรากฏในลิลิตปฐมสมโพธิกथाที่พรรณนาว่า “ล้วนแปลงรูปวิปริต ผิดแผกเฝ้าผ่นตัว” คือ มีการผสมผสานหัวกับตัวเป็นสัตว์ต่างชนิดกัน ลักษณะการกลายพันธุ์ของสิ่งมีชีวิตที่ผิดธรรมชาตินี้ สอดคล้องกับแนวคิดการกลายพันธุ์ (Mutant) หรือการตัดต่อทางพันธุกรรมในทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ (ประยูร อุสุชาภูษะ, 2544)

ในทางพุทธศาสนาเถรวาท “มาร” แท้จริงแล้วเป็นสภาวะธรรมที่ไม่มีรูปร่างเด่นชัด แต่มีอำนาจขัดขวางไม่ให้บุคคลบรรลุความดีงาม โดยแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ 1) กิเลสมาร 2) ชันธมาร 3) อภิสังขารมาร 4) เทวบุตรมาร และ 5) มัจจุมาร (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตฺโต), 2564) โดยมารเหล่านี้แสดงตนผ่านวิถีชีวิตของมนุษย์ใน 5 ลักษณะ คือ เป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติธรรม เป็นแรงผลักดันให้ทำความชั่ว ทำให้มนุษย์ประมาทมัวเมาและหลงผิด ตัดรอนโอกาสในการทำมาดี และใช้อำนาจทำให้เกิดความหวาดกลัวจนไม่สามารถทำหน้าที่ต่อไปได้ ด้วยเหตุนี้ การศึกษาภาพสะท้อนของมารทั้งในมิติของงานศิลปะและสภาวะธรรมจึงมีความสำคัญยิ่งต่อการทำความเข้าใจพฤติกรรมและการยกระดับจิตใจของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน

จากการศึกษาเรื่องราวของมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท ตลอดจนภาพสะท้อนของมารทั้งในมิติบุคคลาธิฐาน (รูปธรรม) และธรรมาธิฐาน (นามธรรม) ผ่านจิตรกรรมไทย พบว่า แนวทางการถ่ายทอดบทบาทและลักษณะของมารมีคุณค่าต่อผู้ปฏิบัติธรรม ช่วยให้เข้าใจและเห็นภาพสภาวะธรรมอันเป็นอุปสรรคได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการต่อยอดองค์ความรู้ดังกล่าว ด้วยการนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์พระไตรปิฎก อรรถกถา ฎีกา อนุฎีกา รวมถึงเอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้อง มาบูรณาการสู่กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ “พุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมาร” โดยใช้กลวิธีเชิงเล่าเรื่อง (Narrative) เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ร่วมสมัยที่นำไปสู่ความเข้าใจเรื่องมารที่ถูกต้องตามหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาเถรวาทในยุคปัจจุบันต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราว บทบาท และลักษณะของมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท
2. เพื่อพัฒนาพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท
3. เพื่อนำเสนอพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท โดยมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัย ดังนี้

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants)

ผู้วิจัยกำหนดผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับประเด็นการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 8 รูป/คน ดังนี้

กลุ่มที่ 1 นักวิชาการด้านพระพุทธศาสนา จำนวน 3 รูป/คน ได้แก่ 1) พระศรีวิจิตรศาสตรบัณฑิต, ดร. 2) พระมหาชิต ฐานชิต, ผศ.ดร. และ 3) พระปลัดปรีชา คนธโก, ดร.

กลุ่มที่ 2 นักวิชาการด้านเทคโนโลยีและการออกแบบ จำนวน 5 คน ได้แก่ 1) ผศ.ดร.เพชรพลัย ธีระวัฒน์พงศ์ 2) ผศ.ดร.ณปภัช โอโรชาสิริ 3) ผศ.พินนาศ อิศรมงคลรักษ์ 4) ดร.พิเชษฐ์ แดงอ่อน และ 5) ดร.ณปภัช วชิรกลินขจร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion Guide) เป็นแนวคำถามกึ่งโครงสร้างที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการสนทนากลุ่ม ครอบคลุมประเด็นสภาพ บริบท และปัญหาที่เกี่ยวกับมารในพระพุทธศาสนา เพื่อนำข้อมูลที่ได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ Character Design ของหุ่นจำลองมาร

2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview Form) เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ที่ผู้วิจัยกำหนดคำถามไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ เพื่อศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับพุทธนวัตกรรมสื่อ



หุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท ผู้ให้ข้อมูลหลักทุกรูป/คนตอบคำถามชุดเดียวกัน ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเปรียบเทียบ จัดหมวดหมู่ และสรุปข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 3 วิธี ดังนี้

1. การศึกษาเอกสาร (Documentary Research) ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิและทุติยภูมิที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พระไตรปิฎก อรรถกถา ฎีกา อนุฎีกา ตลอดจนหนังสือ ตำรา และวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท เพื่อสร้างฐานความรู้และกรอบแนวคิดในการวิจัย

2. การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ผู้วิจัยจัดการสนทนากลุ่มกับผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งสองกลุ่ม โดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการสนทนา (Moderator) ดำเนินการสนทนาตามแนวคำถามที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย บรรยายการสนทนาเป็นไปอย่างเปิดเผย เป็นกันเอง และเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมสนทนาทุกคนแสดงความคิดเห็นอย่างทั่วถึง ทั้งนี้ เพื่อระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพ บริบท และปัญหาของมารในพระพุทธศาสนา อันเป็นแนวทางเบื้องต้นในการออกแบบหุ่นจำลองมาร

3. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นรายบุคคลด้วยแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยใช้คำถามชุดเดียวกันกับผู้ให้ข้อมูลทุกราย ผู้วิจัยบันทึกคำตอบระหว่างการสัมภาษณ์ และบันทึกเสียงเพื่อความถูกต้องของข้อมูล การสัมภาษณ์มุ่งเน้นการศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาพัฒนาต่อในขั้นตอนถัดไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แบ่งตามวิธีการเก็บข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม นำข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มมาถอดความและจำแนกประเด็นออกเป็นหมวดหมู่ จากนั้นคัดกรองและวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล เพื่อกำหนดประเด็นสำคัญที่จะนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ Character Design ของหุ่นจำลองมารในขั้นตอนต่อไป

2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาถอดความ จัดเรียบเรียง และจำแนกเป็นหมวดหมู่ตามประเด็นคำถาม จากนั้นวิเคราะห์สังเคราะห์เนื้อหาเพื่อสรุปเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท และนำผลที่ได้ไปพัฒนาต่อในกระบวนการออกแบบพุทธนวัตกรรมขั้นตอนถัดไป

ผลการวิจัย

1. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราว บทบาท และลักษณะของมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท

มารตามหลักพระพุทธศาสนาเถรวาทและมุมมองสากล สามารถบรรยายความ ได้ดังนี้

คำว่า “มาร” มีนิยามที่เป็นสากลปรากฏอยู่ในหลากหลายอารยธรรมและศาสนา โดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกัน คือ การระบุถึงสิ่งชั่วร้ายหรืออุปสรรคที่ขัดขวางมนุษย์จากการทำความดี ในอารยธรรมเปอร์เซียโบราณ มารหรือ “มาร์นี” เคยถูกนิยามว่าเป็นเทพแห่งแสงสว่างก่อนจะกลายเป็นแสงสว่างเทียม ขณะที่ศาสนาโซโรแอสเตอร์มองโลกในลักษณะทวิเทพที่มีการต่อสู้ระหว่างเทพฝ่ายดีและฝ่ายชั่ว ส่วนในศาสนาคริสต์และอิสลาม มารปรากฏในนามของซาตาน ซัยญอน หรืออิบลิส ซึ่งทำหน้าที่ล่อลวงมนุษย์ให้หลงผิดและออกจากทางของพระเจ้า อย่างไรก็ตามในปัจจุบันภาพจำของมารมักถูกบิดเบือนไปตามสื่อภาพยนตร์หรือหนังสือที่เน้นรูปลักษณ์ที่น่าสยดสยองและอัปลักษณ์ ซึ่งอาจทำให้สาระสำคัญที่แท้จริงทางศาสนาคลาดเคลื่อนไป

ในทางพระพุทธศาสนาเถรวาท มารมีความหมายลึกซึ้งกว่าเพียงแค่รูปกายที่น่ากลัว โดยแปลว่า “ผู้ทำให้ตาย” หรือ “นักฆ่า” ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มาบุคลให้ตายจากคุณความดีหรือขัดขวางไม่ให้บรรลุผลสำเร็จอันดีงาม พระพุทธศาสนา จำแนกลักษณะของมารออกเป็น 2 รูปแบบ คือ มารที่เป็นบุคลาธิษฐาน ซึ่งมีรูปร่างตัวตนจริง เช่น เทวดา ยักษ์ สัตว์ หรือมนุษย์ที่มีจิตใจเลวทรามคอยขัดขวางผู้อื่น และมารที่เป็นธรรมาธิษฐาน ซึ่งเป็นนามธรรมหรือสภาวะทางจิตใจ ที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่มีอำนาจครอบงำจิตใจให้ตกต่ำ เช่น ความโลภ ความโกรธ และความหลง หลักการสำคัญ ที่ปรากฏในพระไตรปิฎก คือ “มาร 5 ประเภท” หรือเบญจพิษมาร ซึ่งประกอบด้วย

1. กิเลสมาร: มาร คือ กิเลส เช่น ราคะ โทสะ โมหะ ที่ทำให้ใจเศร้าหมองและชักนำไปสู่ความชั่ว
2. ชันธมาร: มาร คือ ร่างกายและอุปทานในชั้น 5 ซึ่งเป็นอุปสรรคเพราะความเจ็บป่วยหรือความทิวโหย ที่คอยเบียดเบียนการปฏิบัติธรรม
3. อภิสังขารมาร: มาร คือ ความนึกคิดปรุงแต่ง โดยเฉพาะอกุศลกรรมที่นำไปสู่การเวียนว่ายตายเกิดไม่สิ้นสุด
4. เทวบุตรมาร: มารที่เป็นเทพบุตรผู้มีมิถิลาธิฐ คอยขัดขวางผู้ที่กำลังตั้งใจทำความดีหรือปฏิบัติวิปัสสนา
5. มัจจุมาร: มาร คือ ความตาย ซึ่งตัดโอกาสในการสร้างคุณงามความดีในโลกนี้อย่างเด็ดขาด

มารในพระพุทธศาสนาไม่ได้เป็นเพียงสิ่งภายนอกที่น่าเกรงขาม แต่ยังรวมถึงสภาวะภายในใจและธรรมชาติ ของชีวิตที่มนุษย์ต้องเผชิญ การเข้าใจเรื่องมารจึงเป็นการเตือนให้มนุษย์ไม่ตกอยู่ในความประมาท มีสติรู้เท่าทัน ปัจจัยที่บั่นทอนความเจริญ เพื่อที่จะสามารถก้าวข้ามอุปสรรคทั้งปวงและบรรลุถึงเป้าหมายอันประเสริฐสูงสุด คือ พระนิพพานได้ในที่สุด

ตารางที่ 1 มารในพระพุทธศาสนาเถรวาท

รายการ	มาร	อัตลักษณ์ของมาร	ภาพสะท้อน
ความหมาย	ความชั่ว ความไม่ดี สิ่งที่คอยล้างผลาญคุณงามความดีของมนุษย์	สิ่งชั่วร้าย	มารผจญ
กำเนิด	- กิเลสเกิดจากกิเลสชันธมารจากชั้น ๕ - อภิสังขารเกิดจากจิตปรุงแต่ง - เทวบุตรเกิดจากเทวดาที่เห็นผิด	รูปธรรม มีร่างกาย สังขาร ตัวตน นามธรรมที่เกิดจากกิเลส	ยักษ์ สัตว์ร้าย คนทำร้ายกัน ครึ่งคนครึ่งสัตว์
ลักษณะ	- ธรรมาธิษฐาน - บุคลาธิษฐาน	มีลักษณะที่สัมผัสและรับรู้ได้	ภาพวาดตามจินตนาการของศิลปิน
ประเภท	กิเลสมาร ชันธมาร อภิสังขารมาร เทวบุตรมาร มัจจุมาร	ตามสภาวะของกิเลสแต่ละคน	แสดงออกผ่าน กิริยาอาการ สี ลักษณะ รูปร่างของภาพ
บทบาท	- อุปสรรคต่อการทำความดี - แรงผลักดันให้ทำความชั่ว - แรงผลักดันของความประมาท - ขัดขวางการบรรลุธรรม - อุปสรรคต่อการปฏิบัติธรรม - สร้างความขัดข้อง - ทำให้หวนถอย - ตัดโอกาสทำความดี	ขัดขวางการดำเนินสู่การทำความดี หรือบรรลุธรรม	ขัดขวาง ทำนิมิต คลายใจ จำแลงกาย สร้างรูปร่างต่าง ๆ สร้างอุปสรรค ทำให้กลัว หลอกล่อ

2. การพัฒนาพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท ผลของการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 8 ท่าน พบว่า การพัฒนาพุทธนวัตกรรมผ่านโมเดลจำลองมารทั้ง 5 ตน (ปัญจมาร) เป็นการข้ามพ้นขอบเขตการสอนธรรมะแบบดั้งเดิมไปสู่การสื่อสารเชิง “รูปธรรม” ที่ทรงพลัง โดยมีประเด็นสำคัญ ที่ปรากฏสอดคล้องกันในหลายมิติ ดังนี้



ในด้านของหลักธรรมและการตีความ ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องว่า “มาร” ในที่นี้ไม่ใช่เพียงตัวละครในตำนาน แต่คือ สภาวะอันเป็นอุปสรรคต่อความดีและเป็น “กระจกสะท้อนใจ” ของมนุษย์ยุคปัจจุบัน การออกแบบได้ถอดรหัสธรรมะออกมาเป็นสัญลักษณ์นิยามที่ชัดเจน เช่น การใช้กระจกเงาแตกร้าวใน กิเลสสาร เพื่อสื่อถึงการหลอกลวงตนเอง การรวมสามช่วงวัยใน ชันธมาร เพื่อแสดงกฎไตรลักษณ์ และการใช้เครื่องประดับล้นเกินใน เทวปุตตมาร เพื่อสะท้อนภาระของโลกธรรม สิ่งเหล่านี้เปลี่ยนจากนามธรรมที่เข้าใจยากในพระไตรปิฎก ให้กลายเป็นภาพลักษณ์ที่คนรุ่นใหม่สามารถทำความเข้าใจได้ทันที่ผ่านการมองเห็น (Visual Learning)

ในด้านของการออกแบบพุทธศิลป์ร่วมสมัย ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะที่สำคัญ คือ “ต้องไม่ทำให้มารดูเท่หรือเป็นฮีโร่” จนน่าเลื่อมใสเกินไป แต่ต้องเน้นให้เห็นถึงความน่าเกรงกลัวและสิ่งที่ควร “ละ” โดยการใช้โทนสีที่สื่อถึงความเสื่อมถอยหรือความลึกลับ เช่น สีเขียวหม่นหรือเหลืองซีด เพื่อดึงความหมายของความไม่เที่ยงออกมา นอกจากนี้ควรเพิ่ม “เรื่องเล่า” หรือสถานการณ์จำลองประกอบ เพื่อให้ตัวละครมีความเคลื่อนไหวและสื่อสารบทบาทหน้าที่ของตนเองได้ชัดเจนขึ้น ไม่ใช่เพียงการตั้งโชว์หุ่นจำลองที่สวยงามเพียงอย่างเดียว

ในด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี มีมุมมองที่น่าสนใจในการยกระดับงานวิจัยสู่ระดับสากล โดยเสนอให้บูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ อาทิ AR (Augmented Reality) เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงรอบตัวหุ่น หรือการใช้ Mapping Projection เพื่อฉายแสงเงาที่เปลี่ยนแปลงตามสภาวะธรรม ซึ่งจะช่วยสร้างประสบการณ์ร่วม (Immersive Experience) ที่ลึกซึ้งกว่าสื่อเดิม รวมถึงการต่อยอดสู่รูปแบบ Art Toy ที่เชื่อมต่อข้อมูลผ่าน QR Code หรือการพัฒนาเป็น Board Game และ Game Asset คุณภาพสูง เพื่อดึงธรรมะเข้าไปอยู่ในกระแส Pop Culture ที่เยาวชนสนใจ

ในด้านของการศึกษาและสังคม ผู้เชี่ยวชาญมองว่านี่ คือ การสอนคุณธรรมแบบ “กลับด้าน” แทนที่จะสอนให้ทำความดีแบบตรงไปตรงมา ซึ่งอาจสร้างแรงต้านในกลุ่มเยาวชน แต่เป็นการสอนให้รู้จัก “ความไม่ดีในตัวเอง” ผ่านตัวแทนของมารทั้ง 5 เพื่อให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ (Self-awareness) และสะกิดใจให้กลับมาสำรวจกิเลสในใจตนเอง โครงการนี้จึงมีศักยภาพสูงที่จะพัฒนาเป็นต้นแบบ “พุทธนวัตกรรมดิจิทัล” ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในวงกว้าง และสามารถขยายผลสู่ระดับชาติหรือนานาชาติในฐานะสื่อการเรียนรู้ที่เฝ้ายาจิตใจและสร้างปัญญาให้กับสังคมสมัยใหม่ได้อย่างแท้จริง

3. การนำเสนอพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท

ตารางที่ 2 สื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท

ประเภทของมาร	สื่อหุ่นจำลองมาร	แนวความคิด
ชันธมาร		แนวคิดของ ชันธมาร อ้างอิงหลักพุทธปรัชญาเกี่ยวกับชั้น 5 ซึ่งเป็นองค์ประกอบของชีวิต ได้แก่ รูป เวทนา สัญญา สังขาร และวิญญาณ อันเป็นปัจจัยที่ทำให้มนุษย์เกิดการยึดมั่นถือมั่น และก่อให้เกิดความทุกข์ในสังสารวัฏ การออกแบบตัวละครจึงนำเสนอการเปลี่ยนแปลงของชีวิตผ่านสัญลักษณ์ของช่วงวัย ได้แก่ เด็ก วัยหนุ่มสาว และวัยชรา เพื่อสะท้อนวัฏจักรของการเกิด แก่ เจ็บ และตาย อันเป็นธรรมชาติของสรรพชีวิต

ตารางที่ 2 สื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท (ต่อ)

ประเภทของมาร	สื่อหุ่นจำลองมาร	แนวความคิด
อภิสังขารมาร		แนวคิดของ อภิสังขารมาร สะท้อนอำนาจของการปรุงแต่งทางจิตหรือสังขาร ซึ่งเป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความคิด ความปรารถนา และความหลงผิดในจิตใจมนุษย์ การออกแบบตัวละครจึงผสมผสานลักษณะกึ่งมนุษย์กึ่งอสูร เพื่อสื่อถึงความงามที่แฝงด้วยความลึกลับและอำนาจในการครอบงำจิตใจ แสดงให้เห็นถึงพลังของสังขารที่สามารถชักนำจิตใจให้หลงติดอยู่ในวัฏจักรแห่งทุกข์
มัจจุราชมาร		แนวคิดของ มัจจุราชมาร เป็นสัญลักษณ์ของความตายและความสิ้นสุดของชีวิต ซึ่งเป็นสภาวะที่สรรพชีวิตไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ในวัฏจักรของสังสารวัฏ การออกแบบตัวละครจึงเน้นความแข็งแกร่ง น่าเกรงขาม และทรงพลัง เพื่อสะท้อนถึงอำนาจของความตายที่ควบคุมชะตากรรมของสรรพชีวิต และแสดงถึงกฎธรรมชาติที่กำหนดการเกิดขึ้นและดับไปของชีวิต
เทวปุตตมาร		แนวคิดของ เทวปุตตมาร แทนพลังแห่งการล่อลวงและสิ่งยั่วยวนที่ทำให้จิตใจมนุษย์หลงใหลในอำนาจ ความงาม และความยิ่งใหญ่ การออกแบบตัวละครจึงเน้นรูปลักษณ์ที่สง่างามและทรงพลัง สะท้อนถึงอำนาจของสิ่งล่อใจที่สามารถครอบงำจิตใจมนุษย์ และทำให้มนุษย์หลงติดอยู่ในความปรารถนาและโลภภัยสุข
กิเลสมาร		แนวคิดของ กิเลสมาร สะท้อนสภาวะของกิเลสภายในจิตใจมนุษย์ ได้แก่ ความโลภ ความโกรธ และความหลง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดความทุกข์ตามหลักพุทธปรัชญา การออกแบบตัวละครจึงนำเสนอภาพลักษณ์ที่งดงามแต่แฝงด้วยความว่างเปล่าและความเศร้าหมอง เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะของจิตที่ถูกครอบงำด้วยความปรารถนาและความยึดติด



อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท ความสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวของมารจากพระไตรปิฎกและศิลปกรรมไทย พบว่า มาร มี 5 ประเภท คือ

อกิสังขารมาร มารผู้ปรุงแต่งกองขันธ์ การออกแบบที่ใช้ใบหน้าครึ่งมนุษย์ครึ่งสุรกาย สะท้อนให้เห็นถึง “สภาวะจิต” ที่มีการปรุงแต่งอยู่ตลอดเวลาได้อย่างชัดเจน การใช้ หางสิงห์ เพื่อลดทอนความเป็นมนุษย์และเพิ่มสัญชาตญาณสัตว์ร้าย เป็นการเปรียบเทียบถึงการปรุงแต่งทางบาปธรรมที่ขัดขวางความดีงามในตน ส่วนการแต่งกายแบบขอมและทมิฬช่วยเพิ่มความขลังและความลึกลับ ทำให้ภาพลักษณ์ของมารตนนี้ดูน่าเกรงขามและฉลาดหลักแหลมในเชิงการล่อลวง

เทวบุตรมาร มารผู้หลอกลวงด้วยโลกธรรม ตัวละครนี้สื่อถึง “กิเลสชั้นสูง” หรืออำนาจที่เฝ้าชวนใจได้ดีมาก การออกแบบเครื่องประดับที่ดูถึงการกินพอกดีจนดูเหมือนการ “แบกรับ” เป็นพุทธปรัชญาที่สอนเรื่องความยึดติดในวัตถุได้อย่างยอดเยี่ยม โทนสีม่วงและดำที่ใช้ส่งเสริมความรู้สึกถึงพลังอำนาจที่ลึกลับและซับซ้อน มารตนนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงตัวร้าย แต่เป็นกระจกสะท้อนความหลงในลาภยศสรรเสริญที่กักขังผู้คนไว้ในวัฏสงสาร

มัจจุราชมาร มารแห่งความตายและการสิ้นสุด การใช้ผิวหนังสีดำนวลประกายน้ำเงินร่วมกับใบหน้ายักษ์ที่เย็นชา สื่อถึงความตายที่เป็น “กฎเกณฑ์ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้” ได้อย่างสมบูรณ์แบบ องค์ประกอบอย่าง ไซ่และหนาม เป็นสัญลักษณ์ของพันธนาการแห่งการเวียนว่ายตายเกิดและความเจ็บปวดในวัฏจักรชีวิต การถือ ตรีศูล แสดงถึงอำนาจในการทำลายล้างที่เฉียบขาด ช่วยให้ผู้รับสื่อตระหนักถึงความไม่เที่ยงและความสิ้นสุดของชีวิตได้อย่างเป็นรูปธรรม

ขันธมาร มารแห่งกองทุกข์ที่ไม่สิ้นสุด จุดเด่นที่สุด คือ การออกแบบ 3 ร่าง ในตัวเดียว (เด็ก, สาว, แก่) ซึ่งเป็นการสอนเรื่องไตรลักษณ์ (ความเสื่อมตามกาลเวลา) ได้อย่างชัดเจนที่สุดในเชิงทัศนศิลป์ การแสดงออกถึงโรคท้าวผิพวงในร่างเด็กและหญิงสาวที่ผิพวงหยาบเนียน เป็นการตีแผ่ความจริงเรื่องความเน่าเปื่อยของสังขารที่คนมักมองข้าม โทนสีเหลืองหม่นและเขียวที่สื่อถึงธรรมชาติที่ไม่เที่ยง ช่วยกระตุ้นให้เกิดความสนใจ (สังเวช) และลดความยึดมั่นถือมั่นในร่างกาย

กิเลสมาร มารผู้ตั้งจิตให้ติดข้อง การใช้ กระจกที่แตกร้าว ไว้ด้านหลัง เป็นสัญลักษณ์ที่ชาญฉลาดมากในการสื่อถึงการ “หลอกลวงตัวเอง” และการบิดเบือนความจริง ใบหน้าที่ดูเศร้าสร้อยแฝงความว่างเปล่าสะท้อนถึงความกระหายอยากที่ไม่มีวันเต็ม มารตนนี้แสดงให้เห็นว่า กิเลสอาจไม่ได้มาในรูปแบบที่ดูร้ายเสมอไป แต่อาจมาในความสง่างามที่ประหลาดและเศร้าหมอง ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาจิตใจ

สอดคล้องกับพระคัมภีร์ ว่องสารกิจ ศึกษาการที่ปรากฏในพรหมนิมิตตนิคสูตร พบว่า มาร คือ สิ่งที่สามารถครอบงำและทำให้ตกอยู่บ่วงอำนาจของตนได้ มารที่มีอำนาจสามารถครอบงำและทำให้ปาริสาชชาพรหมตกอยู่ในอำนาจได้นั้น ก็คือ กิเลสมารและอกิสังขารมารเพราะปาริสาชชาพรหมเป็นผู้มีภวทิฐิ คือ ทิฐิอันมีความยึดมั่นถือมั่นเป็นฐาน ซึ่งเป็นที่อาศัยอยู่ของเหล่าสัตว์มีอนุสัยที่เป็นกิเลสที่นอนเนื่องซึ่งเหล่าสัตว์ยังละไม่ได้ในชั้นรูปาวจรภูมิ กลายเป็นอริชาสังโยชน์ คือ กิเลสเครื่องประกอบสัตว์ไว้ในภพ ซึ่งมีความปรุงแต่ง ที่เรียกว่า อปยุณาสังขาร สภาพที่ปรุงแต่งกรรมฝ่ายชั่ว เป็นตัวมารที่สืบเนื่องมาจากกิเลส เพราะมารย่อมติดตามสัตว์โดยสิ่งที่ยึดถือการที่มารไม่สามารถครอบงำพระพุทธองค์ได้ เพราะพระพุทธองค์ทรงเป็นผู้ตัดอนุสัยกิเลสได้แล้วและเป็นผู้พ้นแล้วจากบ่วงของมารทั้งปวง ทรงสามารถครอบงำมารได้ รวมถึงเป็นผู้พ้นแล้วจากสิ่งที่เป็นของทิพย์และเป็นของมนุษย์ อันเป็นเครื่องพันธนาการ (พระคัมภีร์ ว่องสารกิจ, 2565)

สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระวิเชียร ธีรปญโญ (พิลา) เรื่องการศึกษาอิทธิพลของมาร 5 ที่มีผลต่อการปฏิบัติธรรม ซึ่งระบุว่า “มาร” (มาจากภาษาบาลี แปลว่า ผู้ทำให้ตาย) หมายถึง สิ่งที่กำลังผลาญคุณความดี ขัดขวางบุคคลมิให้บรรลุผลสำเร็จอันดีงาม มีทั้งในแง่บุคคล (เทวดาจำพวกหนึ่งที่มีใจบาปหยาบช้า ประกอบด้วย มิจฉาทิฐิ

คอยกีดกันไม่ให้ทำบุญ) และในทางธรรมาธิฐาน คือ โทษที่ล้างผลาญคุณความดีและทำให้จิตใจเศร้าหมองด้วย ตัณหา ราคะ และอริยา จากการศึกษาพบว่า มารที่ขวางกั้นความดีและทำให้เสียโอกาสในการบำเพ็ญคุณความดี มี 5 ประการ (เบญจขันธ์ที่เป็นสภาพไม่เที่ยง เป็นทุกข์ เป็นอนัตตา) ได้แก่ 1) กิเลสมาร มาร คือ กิเลส (โลภะ โทสะ โมหะ) ที่ก่อกวนและขัดขวางความดีทำให้สัตว์พินาศ 2) ขันธ์มาร มาร คือ เบญจขันธ์ที่แปรปรวนเสื่อมโทรม เป็นภาระ และรอนโอกาสในการทำความดี 3) อภิสังขารมารมาร คือ เจตนาปรุงแต่งกรรมที่นำไปให้เกิดชาติขรา ขัดขวางมิให้หลุดพ้นจากทุกข์ 4) เทวบุตรมาร มาร คือ เทพบุตรผู้มีบาป (พญาวสวัตติ) คอยขัดขวางเหนี่ยวรั้งบุคคลไว้ในกาม สุขไม่ให้หลุดพ้นจากอำนาจ และ 5) มัจจุมาร มาร คือ ความตายที่เป็นตัวการตัดโอกาสที่จะก้าวหน้าต่อไปในคุณความดี ทั้งปวง โดยจากการวิเคราะห์สรุปได้ว่า มารประเภทเดียวที่อยู่นอกตัวเรา คือ เทวบุตรมาร ส่วนมารที่เหลืออีก 4 ประการ ล้วนมีอยู่ภายในตัวเรา (พระวิเชียร ธีรปัญญา (พิลา), 2560)

สอดคล้องกับจรรยาวัตร สัจธรรม และประกาศิต ประกอบผล ศึกษาในพระไตรปิฎก พบว่า คำว่า “มาร” ในบางพระสูตรแห่งคัมภีร์พระไตรปิฎก มารมีลักษณะ เป็นตัวตนหรือที่เรียกว่า “บุคคลาธิฐาน” คือ จำแลงตนเป็นสัตว์ เช่น งู ช้าง หรือ โค เป็นต้น บางพระสูตรมารจำแลงตนเป็นมนุษย์ เช่น ชาวนา พรหมณ์ เป็นต้น อย่างไรก็ดี แต่ละพระสูตรไม่ว่ามารจะจำแลงตนเป็นอะไรนั้นเนื้อหาของการสนทนาระหว่างพระพุทธเจ้ากับมาร ภิคุกับมาร หรือภิคุกับมาร ส่วนมากจะเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับหลักปรัชญาชีวิต แต่เนื้อหา บางพระสูตรมารมีลักษณะเป็นนามธรรมหรือเรียกว่า “ธรรมาธิฐาน” กล่าวคือ กิเลสมาร มาร คือ กิเลสขันธ์มาร มาร คือ เบญจขันธ์ อภิสังขารมาร มาร คือ อภิสังขาร เทวบุตรมาร มาร คือ เทพบุตร และมัจจุมาร มาร คือ ความตาย คำว่า “มาร” (The Evil One) ที่ปรากฏในพระไตรปิฎกเป็นลักษณะของมารที่เป็นตัวกิเลสหรือที่เรียกว่า “ธรรมาธิฐาน” นักปราชญ์ทางพระพุทธศาสนาได้สรุปสิ่งที่เรียกว่า “มาร” ตัวการที่ก่อกวนหรือขัดขวางมิให้บุคคลบรรลุผลสำเร็จอันดีงามที่ตนได้พยายามมุ่งมั่นกระทำไว้ 5 ประเภท คือ 1) กิเลสมาร 2) ขันธ์มาร 3) อภิสังขารมาร 4) เทวบุตรมาร และ 5) มัจจุมาร (จรรยาวัตร สัจธรรม และประกาศิต ประกอบผล, 2562)

สอดคล้องกับพระครูกิตติสุวณฺณภรณ์ (เฉลียว กิตติปาโล) วิจัยเรื่องวิปัสสนาภาวนาเพื่อการหลุดพ้นจากการ ในคัมภีร์พุทธศาสนาเถรวาท พบว่า มาร มีอยู่ 5 ประเภท คือ 1) กิเลสมาร สิ่งที่ทำให้จิตใจเศร้าหมอง มีโลภะ โทสะ โมหะ เป็นต้น 2) ขันธ์มาร ได้แก่ ขันธ์ 5 คือ รูปขันธ์ เวทนาขันธ์ สัญญาขันธ์ สังขารขันธ์ วิญญาณขันธ์ อันเป็นสภาพไม่เที่ยง เป็นทุกข์ เป็นอนัตตา 3) อภิสังขารมาร ได้แก่ เจตนาอันปรุงแต่งจิตให้กระทำการมวนเวียนอยู่ในสังสารวัฏ 4) เทวบุตรมาร หมายถึงเหล่าเทวดาผู้ขัดขวางการทำกรรมดี มีพญาวสวัตติเป็นหัวหน้า และ 5) มัจจุมาร คือ ความตายเป็นเหตุตัดโอกาสทำความดีทั้งปวงหลักปฏิบัติวิปัสสนาภาวนา คือ ผู้ปฏิบัติวิปัสสนากรรมฐานจะมีศีล หมดจดงดงาม บริสุทธิ์หมดจด ไม่มีที่พึ่งอันใดที่ยิ่งใหญ่และเป็นบาทฐานให้ปัญญาญาณเจริญงอกงามได้เท่าที่ศีล และมีความตั้งใจที่จะหันมาเจริญวิปัสสนาภาวนาเขาอย่ามีการฝึกรูปม ชัดเกล้าให้บริสุทธิ์หมดจดยิ่งขึ้นอีกจากเดิมที่มีศีลบริสุทธิ์เป็นพื้นฐานสิ่งสำคัญในบริบทนี้ คือ การมีสติ เมื่อผู้ปฏิบัติธรรมมีสติจดจ่อกับการเกิดดับของรูปนาม ไม่ขาดช่วงวิปัสสนาปัญญาจะเกิดขึ้นสามารถหยั่งเห็น ความไม่เที่ยง (อนิจจัง) เป็นทุกข์ (ทุกขัง) และความไม่มีตัวตน (อนัตตา) ของสภาวะธรรมทั้งปวงได้ มีปัญญายังรู้ธรรมตาธรรมชาติที่มีเพียงขันธ์ 5 หรือรูปกับนามหลักปฏิบัติ วิปัสสนาภาวนาเพื่อการหลุดพ้นจากการ คือ ตามหลักสติปัฏฐาน 4 คือ 1) ร่างกายและพฤติกรรมทางกาย 2) เวทนา คือ ความรู้สึกสุขทุกข์ต่าง ๆ 3) ภาวะจิตที่เป็นไปต่าง ๆ 4) และธรรมารมณ์ต่าง ๆ เพื่อพิจารณาแยกแยะ รูป เวทนา สัญญา สังขาร และวิญญาณ ให้เห็นเป็นเพียงรูปนาม ว่าเป็นของไม่เที่ยง เป็นทุกข์ เป็นอนัตตาดังนั้น ในการปฏิบัตินั้น ประเด็นสำคัญอยู่ที่การมีสติกำหนดรูปนาม เป็นกรอบในการตรวจสอบความก้าวหน้าทางจิต การพิจารณาเห็นกาย ในกายอยู่ พิจารณาเห็นเวทนาในเวทนาทั้งหลายอยู่ พิจารณาเห็นจิตในจิตอยู่ พิจารณาเห็นธรรมในธรรมทั้งหลายอยู่ มีความเพียร มีสัมปชัญญะ มีสติ กำจัดอภิชฌา และโมหะในใจได้ โดยตั้งสติไว้ในกรรมฐาน (พระครูกิตติสุวณฺณภรณ์ (เฉลียว กิตติปาโล), 2558)



สอดคล้องกับทฤษฎี ทอเลซ วิจัยเรื่องการสื่อสารสัญลักษณ์ภาพในงานจิตรกรรมฝาผนัง พบว่า สัญลักษณ์ภาพเพื่อการสื่อความหมายถึงความเป็น “มาร” มีความ สอดคล้องกับโลกทัศน์ทางสังคมที่ได้รับอิทธิพล จากวรรณกรรมเรื่องพุทธประวัติและรามเกียรติ์ ทั้งนี้สัญลักษณ์ภาพที่โดดเด่นของภาพพญามาราริราช ได้แก่ 1) สัญลักษณ์ทางเรือนร่างแบบยักษ์ ซึ่งได้รับการประเมินคุณค่าถึงความไม่ดี 2) การเขียนสีประภาซึ่งเป็นรัศมี ที่พวยพุ่งขึ้นจากศีรษะเป็น ระบบสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงความเป็นเทพ 3) การลดรูปหัตถ์ของพญามาร จากข้างละหนึ่งพันหัตถ์เหลือ 4 ถึง 10 หัตถ์ พร้อมถือศาสตราวุธร้ายแรง เพื่อเป็นสัญลักษณ์ถึงความมีพลังอำนาจ อันประมาณมิได้ 4) ระบบสัญลักษณ์ของสีกาย ได้แก่ สีเขียว เทา ดำ ซึ่งเป็นโทนสีเข้มเพื่อสื่อ ความหมายเชื่อมโยง กับอธรรมและมิชฌาทิฐิ 5) สัญลักษณ์ด้านภาษากาย นำเสนอกริยาท่าทางของ พญามารตามแบบนาฏลักษณ์ ซึ่งเป็นคุณลักษณะกริยาของความเป็นเทพ ในส่วนของพลพรกรรมมีสัญลักษณ์ภาพที่โดดเด่น ได้แก่ 1) การนำเสนอ ลักษณะความ เป็น “มาร” ผ่านเรือนร่างยักษ์ มีเขี้ยวอก มุ่งแสดงออกถึงความชั่วร้าย เช่นฆ่าอาฆาต 2) เรือนร่าง อปลักษณ์ เป็นลักษณะทางชีวทัศน์ที่สะท้อนผ่านเรือนร่างมารว่าถูกรูปร่างแล้วจิตใจก็ชั่วด้วย 3) ชาวต่างชาติเป็นมาร โดยผ่านสัญลักษณ์ภาพเกี่ยวกับการใช้กำลังความรุนแรงจากปืน การเข้า ครอบครองพื้นที่ที่ไม่ใช่ของตน และ คนนอกพุทธศาสนา 4) ความเสื่อมโทรมของร่างกายและความชราภาพเพราะเป็นอุปสรรคในการทำมาหากินของบุคคล นอกจากนี้สัญลักษณ์ที่มีความหมายแฝง จากภาษาภาพของพลพรกรรม ประกอบด้วย 1) ทิศทางการเคลื่อนที่ มุ่งร้ายต่อเบื้องสูง 2) การขาดระเบียบ ยุ่งเหยิง ไม่มีเอกภาพของภาพไพรพล วิธีการสื่อความหมายของความเป็นมาร ประกอบด้วย 1) การสร้างความเป็นคู่ตรงข้าม ระหว่างธรรมกับอธรรม 2) บุคลาธิษฐาน โดยการเปรียบเทียบกิเลส เหมือนพญามาร 3) การสร้างสัมพันธ์กับมารในวรรณกรรมอื่น 4) การจัดระบบสัญลักษณ์ภาพด้วยรหัสเชิงพื้นที่ และรหัสของภาษาภาพจิตรกรรม 5) การใช้พยานที่มีพลังอำนาจเพื่อยืนยันความถูกต้อง ทั้งนี้ มีความคล้ายคลึงกัน ของวิธีการสื่อความหมายระหว่างงานภาพจิตรกรรมแนวประเพณีและจิตรกรรมพื้นบ้าน (ทฤษฎี ทอเลซ, 2553)

สอดคล้องกับพระมหาวชิชัย กิตติวัฒน์ (เสาพะเนา) ได้วิจัยเรื่องมารในคัมภีร์พระพุทธศาสนาเถรวาท ผลการศึกษาในคัมภีร์พระพุทธศาสนาเถรวาท พบว่า มารในพระวินัยปิฎกมีลักษณะเป็นนามธรรมที่มีความเด็ดขาด รุนแรงด้วยจะทำให้สัตว์ตกอยู่ภายใต้อำนาจการครอบงำของตน และผลักดันให้ประกอบในอกุศลกรรมมารใน พระสุตตันตปิฎกมีลักษณะเป็นรูปธรรมมีตัวตนดำเนินด้วยเรื่องราวและกลวิธีที่ลึกลับซับซ้อน ด้วยเล่ห์เหลี่ยมชั้นเชิง ล่อหลอกด้วยกลอุบายให้เกิดความไขว่เขวสับสนในพฤติกรรมตามจิตอหยาศัยของแต่ละบุคคล ซึ่งจะปรากฏเป็น เทวดา คน สัตว์ มารในพระอภิธรรมปิฎกมีลักษณะเป็นนามธรรม มีความละเอียดลึกซึ้งทำให้เข้าใจผิดมี 5 ประเภท คือ กิเลสมาร ชนมาร อภิสังขารมาร เทวบุตรมาร และมัจจุมาร บทบาทของมารในพระไตรปิฎกที่ปรากฏอย่างชัดเจน คือ กิเลสมาร เหนียวรั้งขัดขวางไม่ให้ทำความดี และกระตุ้นหรือผลักดันให้สัตว์ประกอบกรรมชั่ว ชนมารปิดบัง ความจริงล่อหลอกให้ลุ่มหลงอยู่ในความประมาท ปิ๊งคั่นเบียดเบียนด้วยอาพาธเป็นต้น อภิสังขารมาร เข้าปรุงแต่งจิต ให้คิดพูดทำกรรมหนักเป็นอุปสรรคขัดขวางการบรรลุนิพพาน ปรุงแต่งจิตให้หลงผิดและยึดติดในธรรม เทวบุตรมาร ห้ามปรามขัดขวางการทำความดีโดยเฉพาะในการปฏิบัติธรรมและทำลายจิตไม่ให้เกิดสมาธิให้หวาดหวั่นสะดุ้งกลัว ด้วยนิมิตหรือเครื่องหมายอันประหลาด มัจจุมารด้วยเข้ามาทำลายชีวิตให้มนุษย์หวาดกลัว และตัดโอกาสการทำ ความดีหรือบรรลุนิพพานการปฏิบัติเพื่อหลุดพ้นจากมารทั้ง 5 คือ 1) กิเลสมาร ด้วยอริยมรรคมีองค์ 8 มีสมาธิภาวนา ความเห็นชอบ สัมมาสังกัปปะ ความดำริชอบ สัมมาวาจา เจรจาชอบ สัมมากรรมมัณฑะ กระทำชอบ สัมมาอาชีวะ เลี้ยงชีพชอบ สัมมาวายามะ พยายามชอบ สัมมาสติระลึกรู้ชอบ สัมมาสมาธิ ตั้งจิตมั่นชอบ 2) ชนมารด้วยการพิจารณา เบญจขันธ์โดยความเป็นของไม่เที่ยง เป็นทุกข์ เป็นอนัตตา 3) อภิสังขารมาร ด้วยการประพจน์พหุขันธ์มีรักษาศีล เจริญจิตตภาวนา ทำปัญญาให้แจ่มแจ้ง 4) เทวบุตรมาร ด้วยปฏิบัติเพื่อละสังโยชน์ 10 คือ สักกายทิฏฐิ ความเห็น ว่าเป็นตัวตน วิภิจิฉา ความลังเลสงสัย สิลัพพตปรามาส ความถือมั่นศีลพรต กามฉันทะความพอใจในกาม พยาบาท ความคิดร้าย รูปราคะ ความติดใจในอารมณ์แห่งรูปฌาน อรูปราคะ ความติดใจในอารมณ์แห่งอรูปฌาน มานะ ความถือตัว



อุทธัจจะ ความฟุ้งซ่าน อวิชชา ความไม่รู้แจ้ง 5) มัจจุมาร ด้วยพิจารณาเห็นโลกโดยความเป็นของสูญ ด้วยเหตุ 2 ประการ คือ ด้วยการกำหนดเห็นสังขารว่าไม่เป็นไปตามอำนาจ และด้วยการพิจารณาเห็นสังขารโดยความเป็นของว่างเปล่า (พระมหาวิชัย กิตติวัฒนโณ (เสาพะเนา), 2556)

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการพัฒนา “หุ่นจำลองมาร” สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ให้ออกมาเป็น โมเดลทางความคิด (Mental Model) ที่เชื่อมโยงระหว่างพุทธศาสตร์ นวัตกรรม และการสื่อสาร โดยได้สรุปเป็นโมเดลที่เรียกว่า “The Mara-Awareness Transformation Model” (โมเดลการเปลี่ยนผ่านเพื่อความเท่าทันมาร) ดังนี้

1. รากฐานข้อมูล การถอดรหัสจากนามธรรมสู่รูปธรรม (Abstract to Concrete Foundation) องค์ความรู้แรก คือ การเปลี่ยน ธรรมาธิฐาน (หลักธรรมที่เป็นนามธรรม) ให้กลายเป็น บุคลาธิฐาน (ตัวละครที่จับต้องได้) โดยอาศัยฐานข้อมูลจากพระไตรปิฎก

- นิยามของมาร มารไม่ได้เป็นเพียงยักษ์ในตำนาน คือ “ผู้ฆ่า” หรือตัวการทำลายกุศลธรรมในใจมนุษย์
- การจำแนก 5 มิติ (เบญจพิธมาร) ประกอบด้วย กิเลสมาร (กิเลส), ชันธมาร (ร่างกาย), อภิสังขารมาร (การปรุงแต่ง), เทวบุตรมาร (อุปสรรคภายนอก) และมัจจุมาร (ความตาย)

2. กระบวนการออกแบบ ภาษาสัญลักษณ์เชิงพุทธ (Buddhist Symbolic Language) การสร้างหุ่นจำลองไม่ได้เน้นความสวยงามเพียงอย่างเดียว แต่ใช้ สัญลักษณ์นิยม (Symbolism) เพื่อสื่อสารแก่นธรรม

- สัญลักษณ์สะท้อนสัจธรรม เช่น การใช้ “กระจกแตกร้าว” ในกิเลสมารเพื่อสื่อถึงการหลอกหลวงตนเอง หรือการใช้ “3 ช่วงวัย” (เด็ก-สาว-แก่) ในชันธมารเพื่อสอนเรื่องไตรลักษณ์และความเสื่อมสภาพ
- การควบคุมภาพจำ ต้องระวังไม่ให้ออกแบบมารดู “เท่” จนน่าเลื่อมใส แต่ต้องทำให้เห็นถึงความน่ากลัว และความทุกข์ที่แฝงอยู่เพื่อให้ผู้ชมอยาก “ละ” มากกว่าอยาก “เป็น”

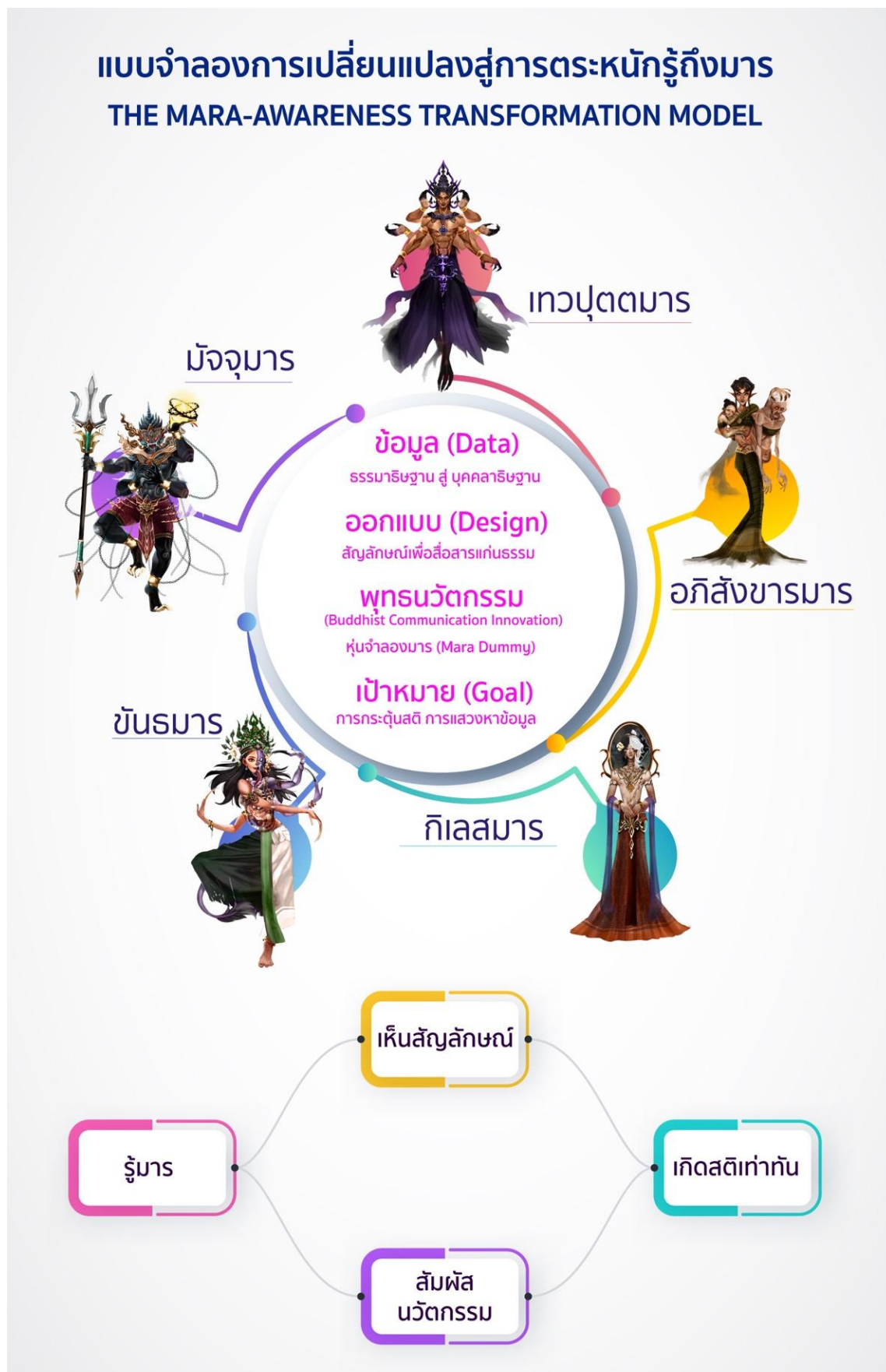
3. ช่องทางนวัตกรรม พุทธนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Dhamma Innovation) องค์ความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อข้ามขีดจำกัดของการสอนแบบเดิม

- Immersive Experience การใช้เทคโนโลยี AR, VR และ Projection Mapping เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริง เช่น การใช้ AR ส่องที่หุ่นมัจจุราชมารแล้วเห็นโซ่พันธนาการ เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมอย่างลึกซึ้ง
- Game-Based Learning การต่อยอดหุ่นจำลองไปสู่การเป็น Card Game หรือ Board Game เพื่อให้คนรุ่นใหม่จดจำชื่อและบทบาทของมารได้ผ่านพฤติกรรมการเล่น

4. เป้าหมายปลายทาง การกระตุ้นสติและการแสวงหาข้อมูล (Mindfulness & Information Seeking) โมเดลนี้ไม่ได้จบที่การดูหุ่น แต่ต้องการส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้รับสาร

- Trigger Mechanism หุ่นจำลองทำหน้าที่เป็น “ตัวกระตุ้น” ให้เกิดความสงสัยจนนำไปสู่การค้นคว้าเรื่องราวในพระไตรปิฎกด้วยตนเอง (Information Seeking)
- Self-Reflection มาร คือ “กระจกเงา” ที่ทำให้คนย้อนกลับมาสำรวจสภาวะมารในใจตนเอง และเกิดความเท่าทันกิเลสในชีวิตประจำวัน

สรุปโมเดลทางความคิด องค์ความรู้ที่ได้รับสรุปได้เป็นวงจร ฐานมาร -> เห็นสัญลักษณ์ -> สัมผัสนวัตกรรม -> เกิดสติเท่าทัน ซึ่งเป็นการปฏิรูปการสื่อสารธรรมะจากการท่องจำรายการชื่อมารมาเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ทางสายตา (Visual Learning) และเทคโนโลยี เพื่อให้พระพุทธรูปศาสนายังคงร่วมสมัยและเข้าถึงใจคนรุ่นใหม่ได้อย่างยั่งยืน



ภาพที่ 1 แบบจำลองการเปลี่ยนแปลงสู่การตระหนักรู้ถึงมาร The Mara-Awareness Transformation Model

สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท ความสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวของมารจากพระไตรปิฎกและศิลปกรรมไทย โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราว บทบาท และลักษณะของมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท 2) เพื่อพัฒนาพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท 3) เพื่อนำเสนอพุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมารในพระพุทธศาสนาเถรวาท เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้หุ่นจำลองมารกลายเป็นรูปธรรมที่เข้าใจง่ายและสอดคล้องกับยุคสมัย จึงได้พัฒนา “พุทธนวัตกรรมสื่อหุ่นจำลองมาร” ขึ้น โดยใช้การเล่าเรื่อง (Narrative) ผ่านงานออกแบบเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสร้างความตระหนักรู้ให้พุทธศาสนิกชนสามารถ “เท่าทัน” สภาพของมารที่เกิดขึ้นในจิตใจ และสามารถนำหลักธรรมมาประยุกต์ใช้ในการเอาชนะอุปสรรคเพื่อมุ่งสู่ความดีงามตามแนวทางของพระพุทธศาสนา การเปลี่ยนผ่าน “นามธรรม” ในพระไตรปิฎกให้กลายเป็น “รูปธรรม” ที่ทรงพลังอย่างยิ่ง การนำเสนอ “มาร” ซึ่งมักถูกมองในเชิงลบหรือเป็นเพียงอุปสรรค มาตีความใหม่ผ่านศิลปกรรมร่วมสมัย ช่วยให้ผู้เรียนหรือผู้ชมเข้าถึงสัจธรรมได้โดยไม่รู้สึกลูกถูกยัดเยียดธรรมะจนเกินไป การวิเคราะห์สถานะแวดล้อม (SWOT Analysis) ในด้านจุดแข็ง (Strengths) วิจัยนี้มีรากฐานที่แข็งแกร่งจากการอ้างอิงหลักธรรมในพระไตรปิฎกอย่างเป็นระบบ โดยมีการออกแบบสัญลักษณ์ที่ทรงพลังและเปลี่ยนนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจน เช่น การใช้กระจกแตกראוו์สื่อถึงกิเลส หรือการใช้ช่วงวัยสื่อถึงขั้น 5 ส่งผลให้งานมีศักยภาพในการสื่อสารระดับสากล เพราะแก่นธรรมเรื่องความเสื่อมและความทุกข์เป็นสัจธรรมสากล ประกอบกับรูปแบบงานที่เป็นศิลปะดิจิทัลร่วมสมัย ทำให้เข้าถึงรสนิยมของเยาวชนและรองรับการต่อยอดด้วยเทคโนโลยีขั้นสูงได้หลากหลายอย่างไว้ก็ตาม จุดอ่อน (Weaknesses) ที่สำคัญ คือ การขาด “ภาพจำทางพุทธศิลป์แบบดั้งเดิม” อาจทำให้คนทั่วไปไม่สามารถระบุได้ทันทีว่า คือ มารในทางพุทธศาสนา รวมถึงมีความเสี่ยงที่ผู้ชมจะตีความคลาดเคลื่อนไปในเชิงไสยศาสตร์หรือปศุศาสตร์ทั่วไป หากการออกแบบ “เท” จนเกินไปอาจนำไปสู่การเลื่อมใสในตัวมารแทนการละวาง นอกจากนี้ การพัฒนาสื่อในระดับคุณภาพสูงยังต้องใช้ทรัพยากรและงบประมาณที่ค่อนข้างมาก ในส่วนของโอกาส (Opportunities) โครงการนี้ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในการปฏิรูปการเรียนรู้ศาสนา จากการบรรยายสู่การสร้างประสบการณ์ (Experiential Learning) ผ่านการพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล Metaverse หรือสื่อใน Pop Culture เช่น Art Toy และเกมคุณธรรม ซึ่งมีแนวโน้มจะได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและสถานศึกษา ในขณะที่อุปสรรค (Threats) คือ แรงต่อต้านจากสายอนุรักษ์นิยมที่อาจมองว่าไม่สอดคล้องกับพุทธศิลป์แบบแผนเดิม รวมถึงการแข่งขันที่สูงกับสื่อบันเทิงกระแสหลัก และความเสี่ยงที่จะถูกมองว่าเป็นพาณิชย์ศิลป์มากกว่าการสื่อสารจิตวิญญาณ การวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ (TOWS Matrix) เพื่อให้งานวิจัยดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนวทางเชิงกลยุทธ์ผ่าน TOWS Matrix ดังนี้ กลยุทธ์เชิงรุก (SO Strategy): มุ่งเน้นการใช้ความแข็งแกร่งของเนื้อหาและดีไซน์ที่ร่วมสมัย ผสานเข้ากับเทคโนโลยี AR/VR และการสร้างเนื้อหาเชิง Storytelling เพื่อพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์พุทธนวัตกรรมระดับโลกที่สร้างประสบการณ์ร่วมแก่ผู้ชมอย่างลึกซึ้ง กลยุทธ์เชิงแก้ไข (WO Strategy): ปิดจุดอ่อนเรื่องภาพจำด้วยการเพิ่ม Narrative หรือเรื่องราวประกอบผ่านสื่ออย่าง Graphic Novel เพื่อสร้างการรับรู้และจดจำตัวละครมารแต่ละตนให้ชัดเจนตามหลักการของพระไตรปิฎก กลยุทธ์เชิงป้องกัน (ST Strategy): รับมือกับความเสี่ยงในการตีความผิดและการต่อต้าน โดยการจัดทำคู่มือหรือสื่อคำอธิบายที่อ้างอิงหลักฐานทางพุทธศาสนาอย่างละเอียดกำกับไปกับสื่อทุกประเภท เพื่อรักษาความถูกต้องของหลักธรรม กลยุทธ์เชิงรับ (WT Strategy): ควบคุมจริยธรรมในการออกแบบอย่างเคร่งครัด โดยวางกรอบไม่ให้ตัวละครมารดูดึงดูดใจจนเป็นไอดอล และควบคุมสัดส่วนของความบันเทิงไม่ให้ลดทอนความลึกซึ้งของแก่นธรรม การวิจัยนี้มีศักยภาพสูงในการเป็นต้นแบบพุทธนวัตกรรมดิจิทัลที่ยั่งยืน หากสามารถบริหารจัดการสมดุลระหว่าง “ศิลปะสมัยใหม่” และ “หลักธรรมดั้งเดิม” ได้อย่างรอบคอบ โดยใช้เรื่องเล่า (Narrative) เป็นตัวเชื่อมโยง จะสามารถเปลี่ยนมารที่เคยเป็นเพียงตัวละครในคัมภีร์ ให้กลายเป็นเครื่องมือสอนใจ (Trigger) ที่กระตุ้นให้คนรุ่นใหม่หันกลับมาแสวงหาปัญญาและเข้าใจตนเองได้อย่างแท้จริง



เอกสารอ้างอิง

- กฤษณ์ ทองเลิศ. (2553). การสื่อสารสัญลักษณ์ภาพ “มาร” ในงานภาพจิตรกรรมฝาผนัง. ใน รายงานวิจัย. สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยรังสิต.
- จิระศักดิ์ สังฆเม และประกาศิต ประกอบผล. (2562). มารในคัมภีร์พระไตรปิฎก. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 9(3), 187-198. <https://shorturl.asia/q23hG>
- ชลุด นิ่มเสมอ. (2532). การเข้าถึงศิลปะในงานจิตรกรรมไทย. กรุงเทพมหานคร: บริษัท อมรินทร์ พริ้นติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- ประยูร อุสุชาภูษะ. (2544). จิตรกรรมฝาผนังหนึ่งในสยาม. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ฝ่ายหนังสือส่งเสริมเยาวชน. (2543). พจนานุกรมไทย ฉบับทันสมัย. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- พระคมสันต์ ว่องสารกิจ. (2565). มารที่ปรากฏในพรหมนิมิตตนิสสูตร. วารสารวิชาการสถาบันพัฒนาพระวิทยากร, 5(2), 198-210.
- พระครูกิตติสุวรรณาภรณ์ (เฉลิม กิตติปาโล). (2558). ศึกษาวิปัสสนาภาวนาเพื่อการหลุดพ้นจากมารในคัมภีร์พุทธศาสนาเถรวาท. ใน วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิปัสสนาภาวนา. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระมหาวิชัย กิตติวัฒนโธ (เสาพะเนา). (2556). การศึกษาเรื่องมารในคัมภีร์พระพุทธานุชาเถรวาท. ใน วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระวิเชียร ธีรปัญญา (พิลา). (2560). การศึกษาอิทธิพลของมาร 5 ที่มีผลต่อการปฏิบัติธรรม. ใน วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตฺโต). (2564). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม. เรียกใช้เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2568 จาก <https://shorturl.asia/Ohdkl>