

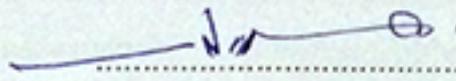
โครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบต
กับพฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีน

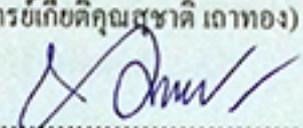
XIA FEI

คุณฉีเฟินฉีนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาคุษฉีบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
พฤษภาคม 2562
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

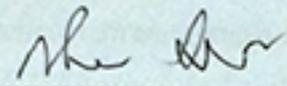
คณะกรรมการควบคุมคุณภาพและคณะกรรมการสอบคุณภาพ ได้พิจารณาคุณภาพ
ของ XIA FEI ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

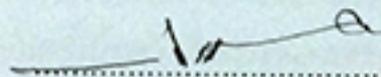
คณะกรรมการควบคุมคุณภาพ

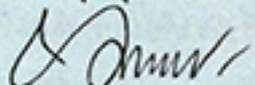

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง)

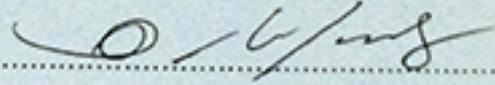

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ วนิชวัฒนาวุฒิ)

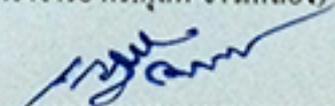
คณะกรรมการสอบคุณภาพ


..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสิทธิ์ จิตรสถาพร)


..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ วนิชวัฒนาวุฒิ)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุติศ ขาวเหลือง)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง)

คณะศิลปกรรมศาสตร์อนุมัติให้รับคุณภาพฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพา

..... ศาสตราจารย์ เสกสรรค์ คันธกิตติ
(รองศาสตราจารย์ เสกสรรค์ คันธกิตติ)

วันที่ 30 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2562

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะความเมตตาของศาสตราจารย์สุชาติ เกาทองและ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ วนิชวัฒนาวุฒิ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา
ความรู้ ตลอดจนเสียสละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษา ช่วยเหลือและแนะนำข้อมูลที่เป็นประโยชน์
ต่อการวิจัยในครั้งนี้ด้วยความปรารถนาดีมาโดยตลอด ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบ
ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธในทิเบต ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะแอนิเมชันและ
ลามะทุกท่านที่กรุณาให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์จนผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ผลงานการวิจัยในครั้งนี้
ได้สำเร็จตามเป้าหมายวัตถุประสงค์ทุกประการ

ขอขอบคุณบิดา มารดาและบุคคลในครอบครัวทุกท่านที่ได้สนับสนุนและเป็นกำลังใจที่ดี
ให้แก่ผู้วิจัยเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งใจเป็นอย่างมาก

สุดท้ายขอขอบใจสมาชิกในทีมงานวิจัยทุกท่านและนักศึกษาทุกคนที่ได้ร่วมกันต่อ ยอด
ผลงานการวิจัยในครั้งนี้จนเกิดเป็นผลงานการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ที่มีความหลากหลาย สวยงาม
และเหมาะสมกับวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน ตลอดจนขอใจมิตรสหายทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและเป็น
กำลังใจสำคัญในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในน้ำใจและ
มิตรภาพที่ดีของทุกคนเป็นอย่างมาก

56810140: สาขาวิชา: ทักษะศิลป์และการออกแบบ; ปร.ค. (ทักษะศิลป์และการออกแบบ)

คำสำคัญ: เทคโนโลยี AR / ศาสนาพุทธแบบทิเบต/ พฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีน

XIA FEI: โครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตกับ
พฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีน (ANIMATION DESIGN PROJECT TO PRESENT TIBETAN
BUDDHIST CONCEPTS AND PERCEPTUAL BEHAVIOR OF CHINESE YOUTH)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: สุชาติ เกาทอง, ศ.ม., ชัยศ วนิชวัฒนาวัดิ, ปร.ค., 245 หน้า. ปี
พ.ศ. 2562.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบต สื่อมัลติมีเดียสมัยใหม่
และค้นหาแนวทางการสืบทอดวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตที่สอดคล้องกับการพัฒนาของ
สังคมจีนในปัจจุบัน ตลอดจนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สื่อมัลติมีเดียสมัยใหม่ในรูปแบบการ์ตูน
แอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ศาสนาพุทธแบบทิเบต

ผลการศึกษาพบว่า หลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธแบบทิเบตสอนให้มนุษย์ทำ
ความดีและสิ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจที่สำคัญของชาวทิเบตคือปฏิมากรรมของพระพุทธเจ้า ดังนั้น
ผู้วิจัยจึงได้เลือกเอาพระพุทธรูปพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ที่มีเอกลักษณ์ตามศาสนาพุทธแบบทิเบต
มาสร้างสรรค์เป็นต้นแบบตัวละครแอนิเมชันเพื่อดึงดูดใจให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญ
ในการสืบทอดวัฒนธรรมและเข้าใจหลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ง่ายขึ้น
นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังมีการนำสื่อมัลติมีเดียสมัยใหม่ ได้แก่ เทคโนโลยี AR และการพิมพ์สามมิติ
มาประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ที่
ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นกลายเป็นสัญลักษณ์ของการพัฒนาวัฒนธรรมทางศาสนาที่สำคัญที่
ไม่ใช่เพียงแค่สร้างความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีส่วนช่วยส่งเสริมนโยบายทางการ
เมือง สร้างความสมดุลให้กับประชาชนในประเทศจีนและปรับปรุงสถานะของศาสนาพุทธแบบ
ทิเบตให้กลับมาได้รับความเลื่อมใสศรัทธาจากคนภายนอกอีกครั้ง

56810140: MAJOR: VISUAL ARTS AND DESIGN; PH.D. (VISUAL ARTS AND DESIGN)

KEYWORDS: AUGMENTED REALITY (AR)/TIBETAN BUDDHISM/ BEHAVIOR RECOGNITION OF
CHINESE YOUTH

XIA FEI: ANIMATION DESIGN PROJECT TO PRESENT TIBETAN BUDDHIST
CONCEPTS AND PERCEPTUAL BEHAVIOR OF CHINESE YOUTH. ADVISORY
COMMITTEE: SUCHART TAOTHONG, M.A., CHAIYOT VANITWATTHANANUWAT,
Ph.D. 245 P. A.D. 2019.

This research aims to study about Tibetan Buddhism, modern multimedia and find a way to inherit the Tibetan Buddhist culture that corresponds to the development of modern Chinese society. As well creation of modern multimedia products in the form of cartoon animation to promote Tibetan Buddhism.

The study indicated that, The teachings of Tibetan Buddhism teach human beings to do good and the spiritual anchor of the Tibetan people is the sculpture of the Buddha. Therefore, the researcher chose the Buddha statue of the Manjushri mantra, a unique form of Tibetan Buddhism to create as an animated character to attract young people to recognize the importance of cultural inheritance and to understand the doctrines of Tibetan Buddhism more easily. Researchers are also applied modern multimedia such as AR technology and 3D printing to product design. The animator cartoon, the Manjushri mantra, was transformed into a symbol of the development of religious culture. It's not just entertainment, it is also a tool to promote political policy, Balance the people in China and improve the status of Tibetan Buddhism back to receive faith from outsiders again.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย	7
- ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	7
- ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย	7
- ขอบเขตด้านเวลา	8
- ขอบเขตด้านสถานที่	8
- ขอบเขตด้านการออกแบบ	8
- ขอบเขตด้านพื้นที่การวิจัย.....	8
ขั้นตอนการวิจัย.....	8
คำศัพท์เฉพาะ	9
2 เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	11
ประวัติศาสตร์ศาสนาพุทธแบบทิเบต.....	11
- บทบาททางสังคมของศาสนาพุทธแบบทิเบต.....	15
- คุณประโยชน์ของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มีต่อชาวทิเบต	20
- ศาสนาพุทธในทิเบตแบบศาสนาเทววิทยากับศาสนาอเทววิทยา	22
ศาสนาพุทธแบบทิเบตในปัจจุบัน	25
การเผยแผ่วัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบต.....	28
- การสืบทอดวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธในทิเบต.....	31
การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ศิลปะศาสนาพุทธแบบทิเบต	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
การวิจัยเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน	36
- ทฤษฎีแนวความคิดการ์ตูนแอนิเมชัน	36
- การเผยแพร่และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน	37
วัฒนธรรมของสื่อใหม่และอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชัน	38
- การศึกษาอุตสาหกรรมภาพเสมือนจริง (VR) ในประเทศจีน	38
- รายงานการวิจัยทางการตลาดในปี 2015	41
- อุตสาหกรรมแอนิเมชันกับเทคนิค VR.....	42
- สุนทรียศาสตร์ของแอนิเมชัน.....	43
- สุนทรียศาสตร์ของศิลปะการ์ตูนแอนิเมชัน	44
- สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะของการ์ตูนดิจิทัลและแอนิเมชันกับแรงดึงดูดทางเทคโนโลยี.....	46
จิตวิทยาวัยเยาว์กับการสร้างสุนทรียศาสตร์ด้วยศิลปะการ์ตูนแอนิเมชัน	48
- ศิลปะการ์ตูนแอนิเมชันกับการสร้างสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยาสำหรับเด็กวัยมัธยมศึกษา.....	48
- เอกถัณฑ์ทางสุนทรียะของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับจิตวิทยาเด็กปฐมวัย	50
การ์ตูนแอนิเมชันกับความสัมพันธ์ทางศาสนา	52
- วัฒนธรรมทางศาสนาพุทธที่สร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชันสองมิติ	53
การวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง	55
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	60
วิธีการวิจัย.....	60
- การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)	60
- การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)	60
กระบวนการวิจัย.....	64
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	65
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	67
- การสัมภาษณ์	67
- แบบสอบถาม.....	67

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
การลงพื้นที่ศึกษา.....	68
- วัดเดรปง (Deprung) หรือวัดเจ้อปิงซื่อ (Zepang Si).....	69
- วัดโจกขัง (Jokhang) หรือวัดต้าเจาซื่อ (Dazhao Si).....	76
- วัดโปตาลาน้อย หรือวัดซงจ้านหลิง (Songzanlin)	78
- วัดเหวินเฟิง (Wenfeng)	80
การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีแอนิเมชันในปัจจุบัน	83
- ความเป็นจริงเสริม (Augmented reality: AR).....	84
- การพิมพ์สามมิติ (3D Printing)	88
การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	89
- หลักการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ	90
- 1. Yinba Jiacao (1963-ปัจจุบัน)	91
- 2. Jiangbai Wangdui (1947-ปัจจุบัน)	93
- 3. Ye Gongxian (1938-ปัจจุบัน).....	94
- 4. Yang Xueguo (1977-ปัจจุบัน).....	95
- 5. He Pu (1976-ปัจจุบัน)	97
การสำรวจความคิดเห็นเยาวชนเกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อผลิตภัณฑ์.....	98
แรงบันดาลใจในการออกแบบ	106
การออกแบบตัวละคร	108
- รูปแบบพระพุทธรูปที่พบเห็นได้ทั่วไป	110
- เทคนิคการวาดภาพพระพุทธรูป	116
- เทคนิคการวาดภาพการ์ตูน	122
การออกแบบแบบร่างและการสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ.....	135
การออกแบบสีสັນ	141
- การวิเคราะห์สีสັນจากตีเอ็นเอทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบต...	142
- การนำสีสັນของศาสนาพุทธแบบทิเบตมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการ	
สร้างสรรค์	143

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
- ทฤษฎีสี่ของภาพวาดแบบทิเบต	147
- การออกแบบสีตามพระประจำวันเกิด	148
การออกแบบการเคลื่อนไหว	156
- การเคลื่อนไหวด้วย “การทำความวุ่นวายให้สงบ”	157
- การเคลื่อนไหวของสัตว์	157
- การเคลื่อนไหวของแขนขา	157
- การเพิ่มเอฟเฟกต์ภาพ	157
เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบและการผลิต	158
- การสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยี AR (Augmented Reality)	158
- การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	169
- การพิมพ์สามมิติ	173
การสำรวจความพึงพอใจ	182
การปรับแก้และยกระดับผลงาน	183
4 การเผยแพร่ผลงานการวิจัย	186
การนำข้อมูลที่ค้นพบมาผสมผสานกับการศึกษาศิลปะ	186
- กระบวนการวิจัยเป็นวิธีการสอนที่ดีที่สุด	186
- ความต่อเนื่องและการขยายตัวโครงการการสอนให้เกิดความเป็นไปได้ ในการวิจัยมากขึ้น	188
การจัดนิทรรศการ การแข่งขันและการบรรยายในห้องเรียน	196
5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	206
สรุปผลการวิจัย	206
ข้อเสนอแนะในการวิจัย	211
บรรณานุกรม	215
ภาคผนวก	218
ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธ	219
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะแอนิเมชัน	221
ภาคผนวก ค แบบสอบถามเยาวชน	223
ภาคผนวก ง หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมงานนิทรรศการที่ผู้วิจัยจัดขึ้น	227

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก จ หนังสือเชิญรับรองการเป็นที่ปรึกษาที่มงานสร้างผลิตภัณฑ์.....	231
ภาคผนวก ฉ หนังสือรับรองว่าผู้วิจัยเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานการวิจัยในครั้งนี้	233
ภาคผนวก ช รางวัลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้.....	235
ภาคผนวก ซ การสอบป้องกันสอบคุชณินิพนธ์.....	240
ประวัติย่อของผู้วิจัย	245

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3-1	กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสัมภาษณ์ในขั้นตอนแรก.....	90
3-2	กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสัมภาษณ์ในขั้นตอนที่สอง.....	91
3-3	การวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบพระมัญชุศรี โพธิสัตว์และพระศรีอริยเมตไตรย์.....	115
3-4	การเปรียบเทียบองค์ประกอบในภาพแบบร่างทั้ง 3 แบบ	138
3-5	การประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	141
3-6	สี 5 สีของศาสนาพุทธแบบทิเบตและความหมายของสี.....	142
3-7	สี 5 ตารางเปรียบเทียบความหมายของสี 4 ชนิด.....	143

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1-1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
2-1	เส้นทางการเผยแพร่ศาสนาพุทธ	12
2-2	การกระจายตัวของศาสนาพุทธในทิเบต.....	14
2-3	แผนผังการกลับชาติมาเกิดของศาสนาพุทธแบบทิเบต	16
2-4	พิธีการสวดพระสงฆ์ในระดับเกอซี (Gexi).....	17
2-5	การแสดงจีวทิเบต	18
2-6	พระสงฆ์กำลังทำผ้าทัก้ารูปจักรวาล.....	19
2-7	บรรยากาศภายนอกวัดซังจิ้นหลินซือ (Songzanlin Si)	19
2-8	พิธีพุทธบูชาในทิเบต	21
2-9	จิตรกรรมฝาผนังรูปยาของทิเบต	24
2-10	พระคัมภีร์ที่เขียนด้วยลายมือของชาวทิเบต	29
2-11	พระลามะกำลังวาดภาพบนผ้าทัก้า.....	30
2-12	ความงดงามของพระราชวังโปตาลา.....	31
2-13	มงคลแปดประการของศาสนาพุทธแบบทิเบต	32
2-14	พระพุทธรูปพระศรีอริยเมตไตรยของทิเบต.....	33
2-15	เทศกาล Sun Buddha Festival ที่วัดหลางมู่ซือ (Langmu Si).....	34
2-16	สไตล์การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่แตกต่างของ “ซูเปอร์แมน”.....	38
2-17	มิติทั้งสามของซิลปะแอนิเมชัน	39
2-18	ความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิค VR เทคนิค RR และเทคนิค MR.....	40
2-19	อุปกรณ์ในการใช้เชื่อมต่อกับเทคนิค VR	40
2-20	อุปกรณ์สำคัญในการเชื่อมต่อกับเทคโนโลยี AR.....	42
2-21	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “พระสงฆ์สามองค์” หนึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนของจีนที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด	44
2-22	ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันที่ผสมผสานจากจริงเข้ากับจินตนาการ.....	46
2-23	แอนิเมชันที่ทันสมัยโดยใช้เทคโนโลยี VR จะกลายเป็นสื่อมัลติมีเดียที่เด็กๆ ชื่นชอบ.....	47
2-24	สไตล์ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นภาพสะท้อนลักษณะทางจิตวิทยาของวัยรุ่น.....	49

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
2-25	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “โทโทโร่เพื่อนรัก” ได้กลายเป็นที่ชื่นชอบของคนหนุ่มสาว...	52
2-26	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “กวางเก้าสิ”	53
2-27	ภาพพระพุทธเจ้าในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “Buddha”	54
3-1	การวิเคราะห์ข้อมูลวรรณกรรม.....	61
3-2	คุณค่าที่แท้จริงของศาสนาพุทธแบบทิเบต	62
3-3	แผนผังความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล	63
3-4	ขั้นตอนการวิจัย	64
3-5	แนวทางการออกแบบ	66
3-6	ตำแหน่งที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ของวัดที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษา.....	69
3-7	แผนผังสถานที่ต่างๆ ของวัดเตรปung	70
3-8	ลักษณะสิ่งปลูกสร้างของวัดเตรปungเมื่อมองจากระยะไกล	70
3-9	รูปปั้นพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ที่ประดิษฐานอยู่ในใจกลางอาคารโถง	71
3-10	รูปปั้นเทพีร่มขาว (Sitatapatra)ที่ประดิษฐานอยู่ในใจกลางอาคารโถง	72
3-11	รูปปั้นพระไตรรัตน์พุทธเจ้าและพระสาวก.....	73
3-12	รูปปั้นพระหัยกริพ (Hayagriva) และพระนารายณ์ (Nryana).....	74
3-13	พระพุทธรูปทองสัมฤทธิ์พระศรีอริยมตไตรย์เมื่อตอนอายุ 8 ขวบ	75
3-14	ผ้าทังก้ำขนาดใหญ่ของวัดเตรปung	75
3-15	ลักษณะอาคารภายนอกในวัด โจคัง.....	76
3-16	รูปปั้นพระศากยมุนีเมื่อตอนมีพระชนมายุ 12 ชันษา (ซ้าย) รูปปั้นกวนอิมพันมือ (กลาง) และรูปปั้นทองสัมฤทธิ์พระไวโรจนะพุทธะ (ขวา).....	77
3-17	จิตรกรรมฝาผนังในวัด โจคัง.....	77
3-18	การลงพื้นที่ศึกษาวัดโปตาลาน้อย.....	78
3-19	วัดโปตาลาน้อย.....	79

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
3-20	รูปปั้นสองขะปะ (ซ้าย) และรูปปั้นพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ (ขวา)	79
3-21	ภาพจิตรกรรมฝาผนังรูปปั้นพระพุทธรเจ้าและเครื่องแต่งกายของศาสนาพุทธ	80
3-22	การลงพื้นที่ศึกษาในวัดเหวินเฟิง	81
3-23	ภาพถ่ายมุมสูงของวัดเหวินเฟิง	81
3-24	อาคารหลักของวัดเหวินเฟิง	82
3-25	รูปปั้นนางโยคินีวัชรวารahi (Vajravahā) และพระศรีอริยเมตไตรย์ในวัดเหวินเฟิง	83
3-26	การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างแบบบ้านจำลองในเรื่อง Spirited Away	84
3-27	เกณฑ์การแบ่งแยกเทคโนโลยี AR และ VR ของนักวิชาการ	85
3-28	เทคโนโลยี Sci-Fi Contact Lenses ที่ใช้ในการลือคเป้าหมายของทหาร	85
3-29	แว่น AR ที่แสดงผลสภาพอากาศ ตำแหน่งและความเร็ว	86
3-30	แอปพลิเคชัน AR ต่างๆ ที่มีจำหน่ายบนร้านค้า Apple Mobile Store	87
3-31	ผลิตภัณฑ์การพิมพ์ 3 มิติที่จัดทำโดยนักศึกษามหาวิทยาลัยที่จัดแสดงในงาน Shanghai Expo 2016	88
3-32	เครื่องประดับที่พิมพ์โดยเครื่องพิมพ์ 3 มิติที่จัดแสดงในงาน Shanghai Expo 2016	89
3-33	ผลิตภัณฑ์การพิมพ์ 3 มิติที่พิมพ์โดยวิธีพอลิเมอไรเซชัน (Polymerization)	89
3-34	อาจารย์ Yinba Jiacao	92
3-35	การเข้าพบและสัมภาษณ์ Yinba Jiacao หรืออาจารย์หยินปา	93
3-36	การเข้าพบและสัมภาษณ์ Jiangbai Wangdui หรืออาจารย์เจียงไป่	94
3-37	ศาสตราจารย์ Ye Gongxian และผลงานภาพพิมพ์ของเขา	95
3-38	ศาสตราจารย์ Yang Xueguo และผลงาน CG ของเขา	96
3-39	ผู้วิจัยถ่ายภาพร่วมกับศาสตราจารย์ Yang Xueguo	97
3-40	ศาสตราจารย์ He Pu	98
3-41	แรงบันดาลใจในการออกแบบ	107
3-42	ขั้นตอนการออกแบบรูปแบบตัวละคร	109
3-43	พระมัญชุศรีโพธิสัตว์แบบทั่วไป	110
3-44	การวิเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์	115
3-45	การออกแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ปางยามานตกะ	117

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
3-46	วิธีการวาดภาพส่วนศีรษะของพระพุทธรูปตามหลัก “ใบหน้าสามส่วน”	118
3-47	สัดส่วนส่วนศีรษะของพระพุทธรูป.....	119
3-48	วิธีการวาดภาพดวงตา.....	119
3-49	รูปแบบรูปปั้นพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ในหนังสือ	120
3-50	ลักษณะมูทราในท่าถือดอกบัวที่แสดงถึงความเห็นอกเห็นใจและความศักดิ์สิทธิ์.....	121
3-51	ลักษณะมูทราของพระพุทธรูปทั่วไป.....	121
3-52	ลักษณะพระพุทธรูปอยู่ในอิริยาบถประทับ (นั่ง).....	122
3-53	การออกแบบด้วยการเพิ่มองค์ประกอบภาพ	123
3-54	การนำหนูมาใช้ร่วมกับการออกแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์.....	124
3-55	การนำนกยูงมาใช้ร่วมกับการออกแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์	125
3-56	การออกแบบดวงตาจากการแต่งตาแบบสโมคก็้อย.....	126
3-57	การออกแบบลักษณะมูทรา.....	127
3-58	พระมัญชุศรีโพธิสัตว์ตามรูปแบบศาสนาพุทธของชาวฮั่น	128
3-59	การออกแบบตามสไตล์การ์ตูนด้วยการลดองค์ประกอบภาพ.....	129
3-60	การออกแบบลักษณะใบหน้าของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์.....	130
3-61	การออกแบบลักษณะใบหน้าตามแบบการ์ตูน.....	130
3-62	การออกแบบโครงหน้าและมงกุฏของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์.....	131
3-63	การออกแบบหน้าตาพระมัญชุศรีโพธิสัตว์.....	131
3-64	การออกแบบลักษณะร่างกายของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์เป็นแบบการ์ตูน	132
3-65	การออกแบบลักษณะร่างกายของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์เป็นแบบการ์ตูน	133
3-66	การออกแบบคาบให้มีลักษณะคล้ายกับในเกมส์	134
3-67	การออกแบบเครื่องตกแต่งอื่นๆ.....	134
3-68	การวาดภาพพระฉัพพรรณรังสี.....	135
3-69	ต้นแบบแบบร่างที่ 1	136
3-70	ต้นแบบแบบร่างที่ 2	137
3-71	ต้นแบบแบบร่างที่ 3	138
3-72	ขั้นตอนการคัดเลือกแบบร่าง	139
3-73	ความสัมพันธ์ของกระบวนการออกแบบสี่สัน	142

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3-74	โครงสร้างสีของวัดโปตาลาน้อย 144
3-75	ยमानตกะมีร่างกายสีน้ำเงิน 145
3-76	พระไวโรจนพุทธะมีร่างกายสีขาว..... 145
3-77	เทพโล่สิ่งเอี่ยมมีร่างกายสีเหลือง..... 146
3-78	โครงสร้างสีของธงมนตราห้าสี 147
3-79	จิตรกรรมฝาผนังในวัดโจคังที่วาดขึ้นตามหลักทฤษฎีสีของทิเบต..... 148
3-80	การออกแบบสีที่ให้ความรู้สึกถึงเปลวไฟ..... 149
3-81	วิวัฒนาการของสีสันทั้ง 5 สีของทิเบต..... 149
3-82	สีผิวของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์บนจิตรกรรมฝาผนังถูกผสมด้วยสีแดงเล็กน้อย..... 150
3-83	สีสันบนเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของพระโพธิสัตว์บนจิตรกรรมฝาผนัง..... 151
3-84	สีเทาที่ปรากฏอยู่บนผ้าห่มก้ำ 152
3-85	สีสันที่ปรากฏอยู่บนผ้าห่มก้ำ 153
3-86	ผลงานการออกแบบต้นแบบแบบร่างพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนสิงโต..... 154
3-87	การออกแบบแบบร่างต้นแบบแบบร่างพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนนกยูง..... 155
3-88	ผลงานการออกแบบต้นแบบแบบร่างพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนนกยูง..... 156
3-89	ขั้นตอนและเทคนิคในการออกแบบ 158
3-90	มุมมองภาพทั้ง 3 ด้านของภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ 159
3-91	ต้นแบบ โมเดลพื้นผิวต่ำ..... 159
3-92	ต้นแบบ โมเดลสามมิติ..... 160
3-93	ต้นแบบ โมเดลพื้นผิวสูงที่ใช้ในการแกะสลัก 161
3-94	การแสดงผลภาพเชิงซ้อนด้วยการขยายแสงรังสี UV ที่ใช้ในการพัฒนาโมเดล รายละเอียดต่ำ..... 162
3-95	การวาดพื้นผิวบนโปรแกรม Substance 163
3-96	การสร้าง AR ผ่านซอฟต์แวร์ UNITY 3D 164
3-97	การแสดงผลแบบ AR ภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนสิงโต 1..... 165
3-98	การแสดงผลแบบ AR ภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนสิงโต 2..... 166
3-99	การแสดงผลแบบ AR ภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนนกยูง 1..... 167
3-100	การแสดงผลแบบ AR ภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนนกยูง 2..... 168

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3-101 การออกแบบเสื้อยืดเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR	169
3-102 การออกแบบเสื้อยืดเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR	170
3-103 การออกแบบแก้วและขวดน้ำเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR.....	171
3-104 การออกแบบกรอบโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR.....	172
3-105 การออกแบบถุงผ้าเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR.....	171
3-106 การออกแบบกระเป๋าเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR.....	172
3-107 การออกแบบลอยสักเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR.....	172
3-108 ขั้นตอนการทำงานของเครื่องพิมพ์สามมิติ ZPRINTER690	174
3-109 เครื่องพิมพ์สามมิติ ZPRINTER690.....	175
3-110 เมื่อพิมพ์เสร็จ ใช้อุปกรณ์คู่มือที่อยู่ในเครื่องกำจัดส่วนเกินออก.....	175
3-111 ทำความสะอาดฝุ่นผงที่ติดอยู่บนต้นแบบ	176
3-112 ใส่กาวเพื่อคงสภาพต้นแบบ.....	176
3-113 เมื่อกาวซึมไปในต้นแบบแล้ว ถือว่าเป็นอันเสร็จสิ้นการพิมพ์สามมิติ.....	177
3-114 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติ.....	178
3-115 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติ.....	179
3-116 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติ.....	180
3-117 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติ.....	181
3-118 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติด้วยโลหะสีทอง	182
3-119 แผนภูมิแสดงผลการสำรวจความพึงพอใจ	183
3-120 การนำต้นแบบภาพไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อื่นๆ	184
3-121 การออกแบบ LOGO	185
4-1 การทำงานของทีมงาน	187
4-2 ทีมวิจัยกำลังฟังบรรยายเกี่ยวกับพุทธศาสนาแบบทิเบต.....	188
4-3 ผู้เชี่ยวชาญกำลังตรวจสอบผลงานการวิจัย	188
4-4 การวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการส่งเสริมการศึกษาศิลปะ	189
4-5 การออกแบบเทพผู้พิทักษ์ตามหลักศาสนาพุทธแบบทิเบต 1	189
4-6 การออกแบบเทพผู้พิทักษ์ตามหลักศาสนาพุทธแบบทิเบต 2.....	190
4-7 การออกแบบเทพผู้พิทักษ์ตามหลักศาสนาพุทธแบบทิเบต 3.....	190
4-8 การออกแบบเทพผู้พิทักษ์ตามหลักศาสนาพุทธแบบทิเบต 4.....	190
4-9 การจัดทำผลิตภัณฑ์ด้วยการพิมพ์สามมิติ	191

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4-10 การพิมพ์แบบจำลองด้วยเครื่อง CNC	192
4-11 ชิ้นส่วนที่ได้จากการพิมพ์ด้วยเครื่อง CNC	192
4-12 การตัดแต่งชิ้นส่วน	193
4-13 การขัดเงาชิ้นส่วน	193
4-14 การประกอบชิ้นส่วน	194
4-15 ผลิตภัณฑ์สมบูรณ์	194
4-16 การออกแบบกรอบโทรศัพท์มือถือ	195
4-17 การออกแบบเสื้อ กระเป๋าและกรอบรูป	195
4-18 การให้ความรู้ผ่านระบบสารสนเทศ	196
4-19 การออกแบบผลงานภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	196
4-20 นิทรรศการการแข่งขันคอมพิวเตอร์ในเขตเศรษฐกิจสามเหลี่ยมแม่น้ำจูเจียง ของประเทศจีน (Pan Pearl River Delta: PPRD)	197
4-21 การจัดนิทรรศการแสดงผลงานการวิจัย.....	197
4-22 อาจารย์หยินปาแห่งวัด Lijiang Wenfeng ให้คำแนะนำเกี่ยวกับผลงาน	198
4-23 ผู้วิจัยอธิบายข้อมูลของผลงานให้อาจารย์หยินปาแห่งวัด Lijiang Wenfeng ฟัง	198
4-24 บูธนิทรรศการ YUNNAN IDD.....	199
4-25 ผู้วิจัยถ่ายรูปร่วมกับทีมงานในงานนิทรรศการ Ziyun Qingniao ที่เมืองคุนหมิง	199
4-26 บูธนิทรรศการที่จัดขึ้นในมหาวิทยาลัยศิลปะยูนนาน	200
4-27 เยาวชนที่เข้าชมผลงานนิทรรศการที่สถาบัน Instituto Politéchnico de Macau	200
4-28 ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าชมผลงานนิทรรศการที่สถาบัน Instituto Politéchnico de Macau....	201
4-29 การบรรยายเพื่อเผยแพร่ผลงานการวิจัยที่สถาบัน Instituto Politéchnico de Macau.....	201
4-30 การเข้าร่วมการแข่งขันการออกแบบผลงาน	202
4-31 ผู้วิจัยและทีมงานถ่ายรูปร่วมกัน	203
4-32 รางวัลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้	203
4-33 ผู้เข้าร่วมงานนิทรรศการกำลังดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน	204
4-34 อาจารย์หยินปาแห่งวัด Lijiang Wenfeng เข้าร่วมในนิทรรศการ	205

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ศาสนาพุทธ คือหนึ่งในสามศาสนาใหญ่ที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนาน เกิดขึ้นเมื่อสองพันห้าร้อยกว่าปีก่อนที่ริมฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา ประเทศอินเดีย และเป็นศาสนาที่มีผู้นับถือเป็นจำนวนมากศาสนาหนึ่งของโลก ในสมัยจักรวรรดิโมริยะแห่งพระเจ้าอโศกมหาราชถือเป็นยุคที่ศาสนาพุทธเจริญรุ่งเรืองถึงขีดสุดและได้รับการแผ่ขยายมากที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยนักธรรมหรือนักเทศน์จำนวนมากได้เดินทางจากประเทศอินเดียไปเผยแผ่ศาสนายังประเทศต่างๆ เช่น พม่า ไทย กัมพูชา ศรีลังกา ปากีสถาน จีนและมองโกเลีย เป็นต้น

ประเทศจีน ถือเป็นอีกหนึ่งประเทศที่มีผู้นับถือศาสนาพุทธเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะในเขตปกครองตนเองทิเบตที่มีพระเป็นประมุขและมีประชาชนที่เป็นผู้ซายมากกว่าครึ่งหนึ่งบวชเป็นพระ ศาสนาพุทธในทิเบตเป็นศาสนาพุทธนิกายวัชรยานที่แยกตัวมาจากนิกายมหายานหรือนิยมเรียกติดปากว่า “ศาสนาพุทธแบบทิเบต” หรือ “นิกายลามะ” เพราะจะเรียกพระว่า “ลามะ” และมีรูปแบบภาษา คำสอนและวัฒนธรรมทางศาสนาที่เป็นเอกลักษณ์ของทิเบตอย่างเด่นชัด ทั้งนี้ หากสังเกตตามสภาพภูมิศาสตร์ของประเทศจีนจะพบว่า ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้แพร่หลายอยู่ในเทบทิเบต (Tibet) ยูนนาน (Yunnan) ชิงไห่ (Qinghai) เสฉวน (Sichuan) ซินเจียง (Xinjiang) และมองโกเลีย (Inner Mongolia) เป็นต้น นอกจากนี้ ศาสนาพุทธแบบทิเบตยังแผ่ขยายไปยังประเทศห่างไกลอื่นๆ อีกหลายแห่ง เช่น เนปาล ภูฏาน รัฐสิกขิม (Sikkim) เมืองธรรมศาลา (Dharamsala) รัฐหิมาจัลประเทศ (Himachal Pradesh) และลาดักห์ (Ladakh) ของอินเดีย และมองโกเลีย เป็นต้น (Lu Peng and Wang Yang. (2016). P.2) กระทั่งในศตวรรษที่ 13 แห่งราชวงศ์หยวน ศาสนาพุทธได้เผยแผ่เข้าสู่ดินแดนในมองโกเลีย จนชาวมองโกเลีย ชาวตู (Tu) และชาวยูเกอร์ (Yugur) กลายเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่นับถือศาสนาพุทธอย่างเหนียวแน่น จวบจนปัจจุบัน ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้มีพุทธศาสนิกชนและวัดวาอารามกระจายตัวไปทั่วทุกประเทศ เช่น ในสหรัฐอเมริกาที่กรุงลอนดอน (London) และปารีส (Paris) เมืองซีแอตเทิล (Seattle) ในรัฐวอชิงตัน เมืองโตเกียว (Tokyo) ประเทศญี่ปุ่น กรุงโรม (Rome) ประเทศอิตาลี เมืองมิวนิค (Munich) ประเทศเยอรมนี กรุงโคเปนเฮเกน (Copenhagen) ประเทศเดนมาร์กและสถานที่อื่นๆ เป็นต้น ตลอดจนมีหลายประเทศที่ให้ความสนใจศึกษาวิจัยเฉพาะด้านเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบตอีกด้วย

ศาสนาพุทธแบบทิเบตในประเทศจีนสามารถแบ่งได้เป็น 3 ยุคที่สำคัญดังนี้ ยุคแรกเรียกว่า “ยุคเทียนหงซี” (Qianhongqi) เป็นยุคก่อนการส่งเสริมศาสนา กล่าวคือศาสนาพุทธในทิเบตยังคงเป็นศาสนาที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศอื่นและเกิดข้อโต้แย้งระหว่างศาสนาพุทธแบบอินเดียกับศาสนาพุทธแบบจีนอยู่บ่อยครั้ง จนกระทั่งในสมัยราชวงศ์ตูฟาน (Tufan) พระเจ้าชรองซันกัมโป (Songzain Gambo) กษัตริย์พระองค์แรกแห่งทิเบตได้สนับสนุนศาสนาพุทธแบบอินเดียเป็นอย่างมาก พระองค์ทรงอุปถัมภ์ศาสนาด้วยการออกกฎหมายขกเว้นการจับกุมภาษีของพระ ยกเลิกการไ้แรงงานทาส อีกทั้งยังได้สร้างวัดวาอารามให้บรรดาพระสงฆ์และตั้งกฎให้แต่ละครอบครัวอุปถัมภ์พระสงฆ์หนึ่งรูปด้วยซึ่งมาตรการเหล่านี้เป็นแรงผลักดันสำคัญอย่างหนึ่งให้ศาสนาพุทธในสมัยราชวงศ์ตูฟานก้าวหน้าไปอีกขั้นและทำให้ศาสนาพุทธแบบทิเบตเจริญรุ่งเรืองถึงขีดสุด ต่อมาในยุคที่สองคือ “เมี่ยฝ่าซี” (Miefaqi) ถือเป็นยุคมืดของศาสนาพุทธหรือแปลตรงตัวตามอักษรจีนได้ว่า ยุคแห่งการทำลายพระคัมภีร์ทางศาสนา จากความเลื่อมใสที่กษัตริย์มีต่อพระศาสนาพุทธมากจนเกินไป ได้ส่งผลให้ประชาชนต้องแบกรับภาระที่มากเกินไปทำให้ในปี ค.ศ.838 ลูกศิษย์ลัทธิดั้งเดิมของทิเบตที่นับถือผีสามเทวดาหรือลัทธิบอน (Bon) ได้ฆ่ากษัตริย์เพื่อชิงบัลลังก์และให้พระเจ้าถังดามะ (Glang darma) ขึ้นครองราชย์แทน พระองค์ทรงกวาดล้างศาสนาพุทธในทิเบตจนเกือบสูญสิ้น แต่ศาสนาพุทธที่อยู่รอบข้างเขตปกครองตนเองทิเบตยังคงได้รับการอนุรักษ์ไว้เป็นอย่างดี แม้ว่าศาสนาพุทธกับลัทธิบอนจะยังมีข้อโต้แย้งกันอยู่เรื่อยมาแต่ในท้ายที่สุดแล้วศาสนาพุทธก็ได้รับชัยชนะอย่างไรก็ตามเนื่องจากปัญหาอื่นๆ ที่ยังคงตามมาอย่างไม่ขาดสายทำให้ศาสนาพุทธไม่สามารถแพร่หลายไปได้อย่างกว้างขวางและมีผู้นับถืออยู่จำนวนน้อยเช่นเดิม จนในยุคสุดท้าย “ยุคโหวหงซี” (Houhongqi) คือ ยุคหลังการส่งเสริมศาสนา กษัตริย์รินเชน ซังโป (Rinchen Zangpo) นักบวชผู้ศรัทธาในพระศาสนาพุทธ ได้แปลคัมภีร์พระสูตรของลัทธิตันตระจากภาษาสันสกฤตมาเป็นภาษาทิเบตจำนวนมากและหลังจากที่มีการล้มเลิกศาสนพิธีแล้ว ทิเบตได้เกิดการปฏิบัติของชนชั้นทาสจนสามารถเลิกทาสได้ในที่สุดทำให้บ้านเมืองของทิเบตค่อยๆ เจริญก้าวหน้าขึ้นตามลำดับและเปลี่ยนแปลงเป็นระบบศักดินาทำให้พระศาสนาพุทธกลับมาเจริญรุ่งเรืองขึ้นอีกครั้ง

มรดกทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตเป็นสิ่งล้ำค่าทางประวัติศาสตร์ที่เกิดจากความขยันและความฉลาดหลักแหลมของชาวทิเบต ในบันทึกทางประวัติศาสตร์ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้แสดงให้เห็นว่า กระบวนการก่อตัวและวิวัฒนาการของศาสนาพุทธแบบทิเบตแฝงไปด้วยประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมากมายจนไม่ต้องมีข้อสงสัยใดๆ เลยว่าทำไมศาสนาพุทธในดินแดนทิเบตถึงยังคงดำรงอยู่ได้ในปัจจุบัน นอกจากนี้ คุณค่าทางมรดกวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตยังมีความสอดคล้องกับประวัติศาสตร์ทางศาสนาเกี่ยวกับบรรณคดี สถาปัตยกรรม จิตรกรรม วิทยาศาสตร์และการแพทย์ด้วยหรือถูกรวมเรียกว่า “วิชา 5” หมายถึง การสรุปรวมองค์ความรู้ทั้ง 5

แขนงของชาวทิเบต ได้แก่ ศัพทวิทยา ศิลปกรรมสถานวิทยา จิกิตสววิทยา เหตุวิทยา และ อธิษฐานวิทยา โดยวิชา 5 ในศาสนาพุทธแบบทิเบตที่สามารถมองเห็นและจับต้องได้ ได้แก่ รูปปั้น ศาลเจ้า ศิลปะและตัวอักษร ต่อมาภายหลังการปฏิรูปประเทศจีนในปี ค.ศ. 1958 ได้มีพระสงฆ์ จำนวนมากเริ่มเรียนรู้เรื่องราวทางโลกและถ่ายทอดศิลปกรรมทางพระศาสนาพุทธแบบทิเบตไปสู่ ประชาชนทั่วไป เช่น “เบญจศีลหรือศีลห้า” ประกอบด้วยข้อห้ามห้าข้อดังต่อไปนี้ 1. ไม่ฆ่าสัตว์ 2. ไม่ลักทรัพย์ 3. ไม่ประพฤตินอกใจ 4. ไม่กล่าวเท็จ และ 5. ไม่ดื่มเหล้า โดยพระพุทธรูปทรง เน้นหนักที่หลักคำสอนเรื่องการไม่กระทำความชั่วทั้งปวง มุ่งทำแต่ความดีให้ถึงพร้อมและทำจิตให้ บริสุทธิ์ ทั้งนี้เมื่อนำหลักธรรมทางศาสนาพุทธมาเปรียบเทียบกับหลักคุณธรรมและจริยธรรมแล้วจะ พบว่าหลักธรรมของศาสนาพุทธถือว่าสามารถทำให้บรรลุเป้าหมายในการเป็นคนดีได้อย่างมี ประสิทธิภาพ สามารถเพิ่มความเข้มแข็งให้กับตนเอง สร้างจิตใจที่เปี่ยมไปด้วยความดีและทำดีจาก จิตได้สำนึกข้างในได้อย่างชัดเจน (Peng Xin. (2011). P.38) นอกจากนี้หลักธรรมคำสอนทางศาสนา พุทธจะแฝงไปด้วยสิ่งที่ดีงามแล้ว ศาสนาพุทธแบบทิเบตยังมีคุณลักษณะภายนอกที่สำคัญอีกหลาย ประการ โดยเฉพาะศิลปะที่แสดงถึงความลึกซึ้งและสามารถช่วยแก้ไขปัญหาค่าศึกษาคุณธรรมและ จริยธรรมของเยาวชนได้ เนื่องจากในดินแดนทิเบตมีความรุนแรงกดดันทำให้ชาวทิเบตตั้ง ความหวังไว้กับเรื่อง “ชาติหน้า” และ “การเวียนว่ายตายเกิด” เป็นอย่างมากเพราะพวกเขาปรารถนา จะมีชีวิตในภพภพหน้าที่มีความสุขสบายมากขึ้น สำหรับชาวทิเบตแล้ว พวกเขาเชื่อว่าศาสนาพุทธ เป็นศาสนาที่ดีกว่าลัทธิบอนเพราะว่าศาสนาพุทธเป็นอาวุธที่สามารถใช้ควบคุมความคิดของ ประชาชนและถือเป็นเครื่องมือที่ช่วยเรื่องการเมืองการปกครองได้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้วิจัยพบว่า ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ปะปนเข้ากับระบบเศรษฐกิจและการเมืองอย่างยุ่งเหยิงจนกลายเป็น ลักษณะเด่นของศาสนาพุทธแบบทิเบต กระทั่งภายหลังการเปลี่ยนแปลงยุคสมัย ศาสนาพุทธแบบ ทิเบตได้ถูกปรับเปลี่ยนไปจนไม่เกี่ยวข้องและไม่ได้ตกเป็นเครื่องมือทางการเมืองอีกต่อไปจึงส่งผล ให้อำนาจและเกียรติภูมิของศาสนาพุทธแบบทิเบตค่อยๆ เสื่อมลงตามลำดับ อีกทั้งจากการพัฒนาไป อย่างรวดเร็วของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น โครงการการพัฒนาด้านโทรคมนาคมในดินแดน ทิเบตได้ปรับปรุงคุณภาพชีวิตของชาวทิเบตให้ดีขึ้นทำให้ชาวทิเบตเริ่มเข้าใจโลกของโทรทัศน์และ อินเทอร์เน็ตจนทำให้มีผู้นับถือและศรัทธาในศาสนาตกลงอย่างต่อเนื่อง เป็นต้น และจากความ ศรัทธาในศาสนาพุทธที่ลดลงนี้เองที่ทำให้มนุษย์และชาวทิเบตเชื่อว่าศาสนากับเศรษฐกิจเป็นเรื่องที่ มีความสำคัญเท่าเทียมเสมอกัน

ในการปฏิวัติประเทศจีนครั้งที่ 2 เมื่อปี ค.ศ. 1949 ที่นำโดยผู้นำพรรคคอมมิวนิสต์ท่าน ประธานเหมาเจ๋อตุง (Mao Zedung) เป็นการปฏิวัติเพื่อเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบ สาธารณรัฐประชาธิปไตยเข้าสู่ระบอบสังคมนิยมหรือคอมมิวนิสต์ ในตอนนั้น ประเทศจีนได้ร่าง

รัฐธรรมนูญกำหนดให้ประชาชนจีนมีอิสระในการนับถือศาสนาแต่ศาสนาพุทธก็ยังไม่ได้ถูกตัดขาดจากการเมืองและเศรษฐกิจอย่างสิ้นเชิง (Newman, Michael. (2005). P189) แม้ว่ารัฐธรรมนูญจีนจะกำหนดให้ประชาชนมีเสรีภาพด้านการนับถือศาสนา แต่จากการเปลี่ยนแปลงการปกครองเข้าสู่ยุคสาธารณรัฐประชาชนจีนได้ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่ไม่นับถือศาสนา โดยผลสำรวจในปี ค.ศ. 2012 พบว่า มีประชาชนจีนเพียง 10% เท่านั้นที่นับถือศาสนาโดย 6.75% นับถือศาสนาพุทธและส่วนใหญ่จะเป็นผู้หญิง ผู้สูงอายุและผู้มีการศึกษาค่ำ (Lu Yunfeng. (2014). P.67-75) ทั้งนี้ จากการสำรวจข้อมูลเมื่อไม่กี่ปีที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า ผู้ที่นับถือศาสนาพุทธแบบทิเบตมีจำนวนน้อยลงทุกปี เพราะว่าการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและการรับเอาวัฒนธรรม ระบบความคิด ความรู้และอุดมการณ์ใหม่ของผู้คนในยุคโลกาภิวัตน์มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันทำให้เยาวชนชาวทิเบตไม่รับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเองอีกต่อไป ปัจจุบันศาสนาพุทธแบบทิเบตในดินแดนทิเบตที่ถือเป็นจิตวิญญาณสูงสุดของชาวทิเบตและเป็นวัฒนธรรมที่แตกต่างอย่างเด่นชัดกับศาสนาอื่นกำลังถูกนำมาใช้ในทางที่ผิดและยังคงเป็นเครื่องมือทางการเมืองทำให้ศาสนาพุทธแบบทิเบตต้องเผชิญหน้ากับแรงกดดันและถูกต่อต้านทั้งจากการเมืองและสังคม นอกจากนี้ เพื่อตอบรับกับอุดมคติในการดำเนินชีวิตของสังคมจีนทำให้สถาบันการศึกษาส่วนใหญ่ไม่มุ่งเน้นการเรียนการสอนด้านคุณธรรมและจริยธรรมจนก่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมาอย่างนับไม่ถ้วนจนรัฐบาลต้องประกาศให้สถาบันการศึกษามุ่งเน้นการศึกษาด้านคุณธรรมและจริยธรรมให้มากขึ้น โดยให้ความสำคัญที่ศีลธรรมของมนุษย์ ความสามารถ การพัฒนาอุปนิสัย สุขภาพและสภาพจิตใจเพื่อยกระดับสังคมให้ดีขึ้น อย่างไรก็ตามคนจีนที่ไม่นับถือศาสนาส่วนใหญ่จะได้เรียนเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมในห้องเรียนเท่านั้น โดยเนื้อหาส่วนมากจะเน้นเกี่ยวกับสังคมนิยมและชาตินิยมเพื่อปลูกฝังให้ประชาชนรักประเทศ (Gong Chao. (2007). P.79-90)

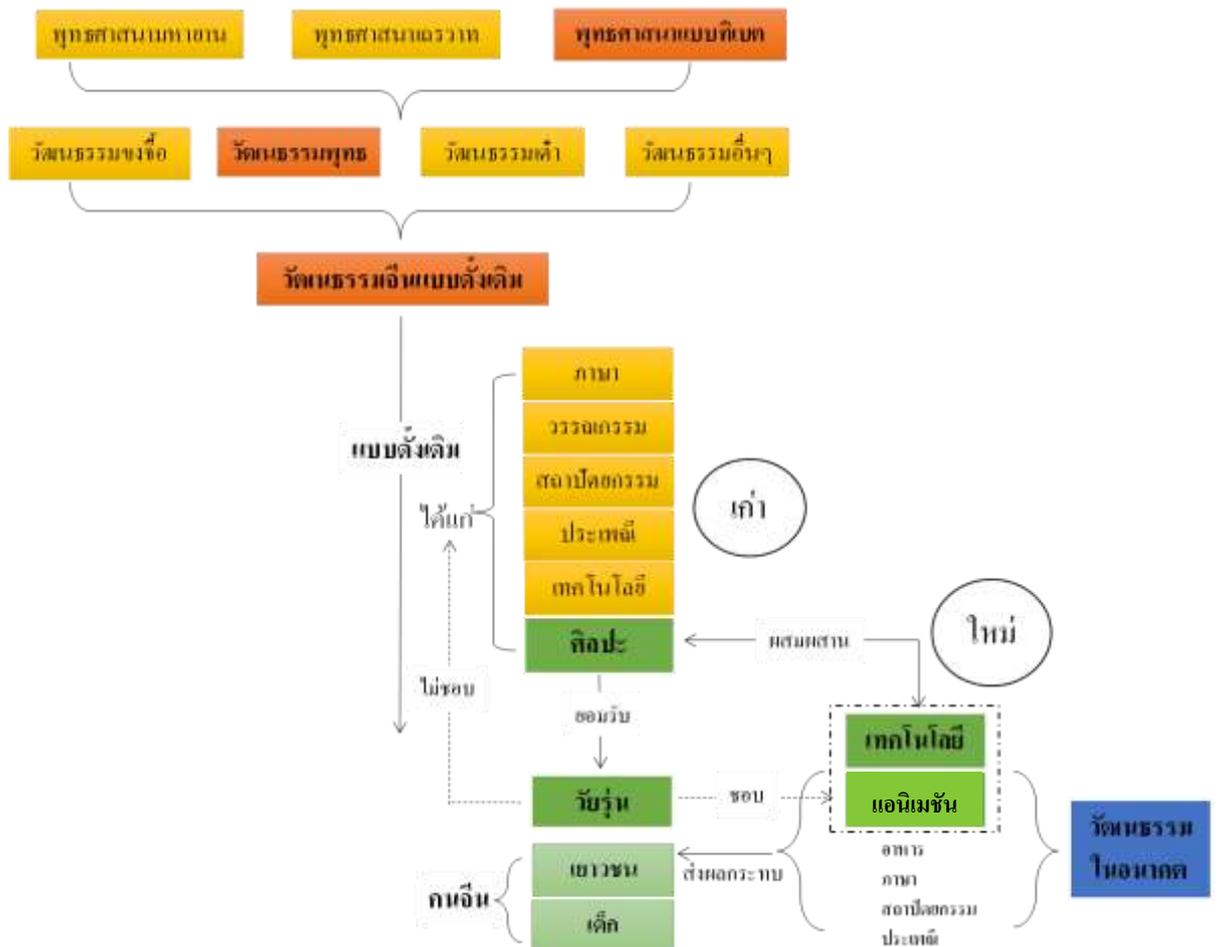
หลังการปฏิวัติวัฒนธรรมจีนในสมัยสาธารณรัฐประชาชนจีน ศาสนาพุทธเริ่มก้าวเข้าสู่ภาวะตกต่ำและประสบปัญหาอย่างร้ายแรงส่งผลให้เยาวชนรุ่นใหม่ที่ไม่นับถือศาสนาเริ่มทำตามใจตนเอง ไร้มารยาท ไม่อดทนต่อความยากลำบากและเห็นแก่ตัวมากขึ้นซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาประเทศชาติในอนาคตเป็นอย่างมาก เยาวชนจีนที่มีอายุระหว่าง 13-23 ปี คือวัยที่มีสติปัญญาและความรู้สึกทางอารมณ์ใกล้เคียงกับวัยผู้ใหญ่แต่ยังไม่พ้นจากวัยเด็กเสียทีเดียวซึ่งถือเป็นวัยที่ง่ายต่อการเกิดความรู้สึกสับสนทางใจ เยาวชนจีนในวัยนี้ส่วนใหญ่มักจะเป็นลูกคนเดียวที่ได้รับการเลี้ยงดูจากครอบครัวอย่างทะนุถนอม และขาดการเผชิญหน้ากับปัญหา จากข้อกำหนดทางสังคมที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศจีนที่คนส่วนใหญ่มุ่งแสวงหาผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจจนไร้ซึ่งความเชื่อทางศาสนาทำให้เยาวชนคือวัยที่กำลังอยู่ในช่วงการเจริญเติบโตที่มีลักษณะทางความคิดและมีพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อครอบครัวและสังคมโดยตรง นอกจากนี้ ในความจริงแล้ว ผู้วิจัยคิดว่า

ปัญหาเรื่องระดับคุณธรรมและจริยธรรมของเยาวชนที่ตกต่ำนี้เกิดมาจากสภาพแวดล้อม สังคมและครอบครัวในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับวัตถุนิยมและการมุ่งเน้นด้านเศรษฐกิจจนละเลยอุดมคติและบทบาทหน้าที่ด้านการปลูกฝังและชี้แนะคุณธรรมและจริยธรรมให้กับสมาชิกในครอบครัวและสังคม ปัจจุบัน วิธีการปลูกฝังอุดมคติด้านคุณธรรมและจริยธรรมให้แก่เยาวชนในประเทศจีนถือว่ายังมีรูปแบบที่ไม่หลากหลาย ส่วนใหญ่ยังคงเป็นการศึกษาในห้องเรียนที่อาศัยหนังสือ และเทปเพลงที่เป็นสื่อการเรียนการสอนในประเทศญี่ปุ่นและยุโรปมาเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความคิดของเยาวชนจีน อย่างไรก็ตาม สื่อการเรียนการสอนในต่างประเทศถือว่ายังไม่เหมาะสมกับความคิดของเยาวชนจีนและแม้ว่าประเทศจีนเองจะมีสื่อการเรียนการสอนเป็นของตนเองอยู่บ้างแต่ก็ถือว่ามีในปริมาณที่น้อยมาก ตลอดจนยังมีเนื้อหาสาระที่ไม่มีประโยชน์เท่าที่ควร ทั้งนี้ จากการพัฒนาอย่างรวดเร็วของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้การ์ตูน เกมและอินเทอร์เน็ตคือสื่อมัลติมีเดียที่เยาวชนในยุคนี้นิยมใช้และให้การยอมรับอย่างแพร่หลาย โดยเมื่อปี ค.ศ. 2015 ที่ผ่านมา การเติบโตของตลาดผลิตภัณฑ์แอนิเมชันได้สร้างรายได้มากกว่า 1.2 แสนล้านหยวน โดยคาดการณ์ว่าในปี ค.ศ. 2020 นี้ น่าจะสร้างรายได้อย่างมหาศาลสูงถึง 2 แสนล้านหยวน ซึ่งมากกว่าในปี ค.ศ. 2015 สูงถึง 14% และมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง (Frost & Sullivan (2016), 21 July 2016.) ปัจจุบันผลิตภัณฑ์สื่อแอนิเมชันของญี่ปุ่นและยุโรปมีเผยแพร่เป็นจำนวนมากในประเทศจีนและครอบครองส่วนแบ่งการตลาดในส่วนใหญ่ซึ่งแม้ว่าจะมีเนื้อหาที่หลากหลายแต่ก็ยังขาดรูปแบบที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรมจีนโดยตรง อีกทั้งการศึกษาเรื่องศาสนาพุทธส่วนใหญ่จะอาศัยระบบการศึกษาในห้องเรียนเป็นหลัก แต่การศึกษาในห้องเรียนนั้นยังคงเต็มไปด้วยลักษณะที่จำกัดและสร้างประสิทธิภาพด้านการศึกษาที่ยังไม่เป็นผลดีเท่าที่ควร แม้ว่าสถาบันครอบครัวและสังคมจะถือเป็นหน่วยการเรียนการสอนที่ใกล้ชิดกับเยาวชนเป็นอย่างมาก แต่จากการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วของระบบเศรษฐกิจในประเทศจีนที่ทำให้มีเวลาในการอบรมสั่งสอนเยาวชนน้อยลงบวกกับความเคยชินในการไม่นับถือศาสนาของชาวจีนทำให้สังคมเกิดความวุ่นวายมากขึ้นตามลำดับ ในส่วนสื่อการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรมไม่ว่าจะเป็นหนังสือ เพลงและการ์ตูนถือว่ายังขาดความแปลกใหม่และไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดจนทำให้ไม่สามารถดึงดูดใจให้เยาวชนสนใจเข้ามาศึกษาเรียนรู้ได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดว่าการสร้างสรรค์ผลงานสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันสมัยใหม่ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธแบบทิเบตเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ด้านศาสนาให้กับเยาวชนจีนที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน อันจะมีส่วนช่วยผลักดันให้เกิดการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตไปพร้อมกับการเติบโตทางสังคมได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบตและสื่อมัลติมีเดียสมัยใหม่ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อพัฒนากระบวนการในการนำเทคโนโลยีศิลปะแอนิเมชันมาผสมผสานกับการเผยแพร่ศาสนาพุทธแบบทิเบต
2. วิเคราะห์แนวทางการสืบทอดวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตที่สอดคล้องกับการพัฒนาของสังคมจีนในปัจจุบันเพื่อส่งเสริมให้ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดจนสามารถเผยแพร่ศาสนาได้อย่างมั่นคงและเหมาะสมกับวิถีชีวิตของเยาวชนจีน
3. สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และสื่อมัลติมีเดียตามภาพลักษณ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบต

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. เรียนรู้และรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบตและสื่อมัลติมีเดีย ตลอดจนสามารถนำเทคโนโลยีศิลปะแอนิเมชันมาผสมผสานกับการเผยแพร่ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้อย่างเหมาะสม
2. ค้นพบวิธีการสืบทอดวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตที่สอดคล้องกับการพัฒนาของสังคมจีนในปัจจุบัน โดยการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาศาสนาพุทธแบบทิเบต สร้างความสามัคคีให้กับกลุ่มชาติพันธุ์และประชาชนที่อาศัยในพื้นที่เขตชายแดน
3. ได้ผลิตภัณฑ์สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่น่าหลักปรัชญาทางความคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่ดีมาสร้างเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศาสนาได้อย่างน่าสนใจ สร้างความบันเทิงและเป็นวิธีการที่เยาวชนให้ความสนใจ โดยการ์ตูนแอนิเมชันนี้จะกลายเป็นสัญลักษณ์ในการพัฒนาวัฒนธรรมทางศาสนาที่สำคัญ และไม่ได้เป็นเพียงสื่อมัลติมีเดียที่สนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเป็นเสาหลักสำคัญในการถ่ายทอดความเป็นวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตอันงดงามได้

ขอบเขตการวิจัย

เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายในการวิจัยได้อย่างถูกต้องตรงตามประเด็นการศึกษาเรื่อง “โครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเยาวชนจีน” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ ดังนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. การศึกษาเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบต ประกอบด้วย ประวัติศาสตร์ การพัฒนาและแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่เกี่ยวข้อง (เช่น ภาษาทิเบต คัมภีร์ และบทสวด (Buddhist's chant or hymn))
2. การศึกษาเกี่ยวกับศิลปะ ประกอบด้วย 1) ศิลปะของพระศาสนาพุทธแบบทิเบต ได้แก่ สถาปัตยกรรม จิตรกรรมฝาผนัง และผ้าทังก้า 2) ศิลปะร่วมสมัย โดยเฉพาะรูปแบบสุนทรียศาสตร์ของศิลปะแอนิเมชัน ได้แก่ รูปแบบ สี สัน โครงสร้าง และอุปกรณ์เชื่อมต่อ เป็นต้น โดยครอบคลุมถึงเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก เทคนิค Virtual reality (VR) เทคนิค Augmented Reality (AR) และเทคนิคการพิมพ์ภาพสามมิติ เป็นต้น

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

เยาวชนทั่วไปที่มีอายุตั้งแต่ 13-23 ปี ซึ่งคาบเกี่ยวอยู่ในช่วงมัธยมต้น มัธยมปลาย และปริญญาตรี ซึ่งถือเป็นกลุ่มพลังสำคัญในการพัฒนาสังคมในภายภาคหน้า

ขอบเขตด้านเวลา

จำกัดอยู่ในช่วงที่เศรษฐกิจจีนและอัตราการหมุนเวียนลักษณะทางวัฒนธรรมกำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว ดังนั้น จึงกำหนดขอบเขตอยู่ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา

ขอบเขตด้านสถานที่

1. วัดเดรปุง (Drepung) หรือวัดเจอปังซือ (Zepang Si) ตั้งอยู่ในเมืองลาซาและถือเป็นแหล่งศูนย์รวมทางจิตใจที่สำคัญของชาวทิเบต
2. วัดโจคัง (Jokhang) หรือวัดต้าเจาซือ (Dazhao Si) ตั้งอยู่ในเมืองลาซาและถือเป็นแหล่งศูนย์รวมทางจิตใจที่สำคัญของชาวทิเบต
3. วัดโปตาลน้อย หรือวัดซงจ้านหลิง (Songzanlin) ตั้งอยู่ในเมืองเซงกรีล่า บริเวณภาคกลางของมณฑลยูนนานซึ่งเป็นเขตพื้นที่ของทิเบตแบบดั้งเดิม
4. วัดเหวินเฟิง (Wenfeng) เมืองลี่เจียง มณฑลยูนนาน ซึ่งเป็นวัดที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมฮั่นและทิเบต

ขอบเขตด้านการออกแบบ

การออกแบบผลิตภัณฑ์สื่อมัลติมีเดียสมัยใหม่ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่น่าหลักปรัชญาทางความคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่ตีมาสร้างเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมให้แก่เยาวชนจีนในช่วงอายุ 13-23 ปี

ขอบเขตด้านพื้นที่การวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นเพียงการออกแบบผลงานตามแนวคิดของผู้วิจัยเท่านั้น ดังนั้น ข้อมูลที่ผู้วิจัยศึกษาจึงถือเป็นเพียงพื้นฐานของการศึกษาที่ผู้วิจัยค้นพบแต่ไม่ได้หมายถึงเป็นข้อมูลที่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด
2. เนื่องจากข้อจำกัดด้านกำลังคน ทุนทรัพย์และเทคโนโลยี ดังนั้น ผลงานศิลปะแอนิเมชันในครั้งนี้จึงถือเป็นต้นแบบผลงานการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชันเท่านั้น
3. คุณลักษณะฉบับนี้มุ่งเน้นที่การศึกษาศิลปะแอนิเมชัน ดังนั้น ศิลปะประเภทอื่นๆ จึงไม่ได้อยู่ในขอบเขตของการวิจัย
4. เนื่องจากรูปแบบของศาสนาพุทธแบบทิเบตในแต่ละภูมิภาคมีความแตกต่างกัน แต่การวิจัยในครั้งนี้มุ่งเน้นที่ศาสนาพุทธแบบทิเบตในเขตปกครองตนเองทิเบต
5. การวิจัยนี้มุ่งเน้นที่การศึกษาจิตวิทยาสำหรับเด็กและเยาวชน

ขั้นตอนการวิจัย

1. การรวบรวมข้อมูลการศึกษาวรรณกรรมและรวบรวมข้อมูลอย่างกว้างขวางทั้งในและ

ต่างประเทศผ่านระบบสืบค้นฐานข้อมูลทางวิชาการ วารสาร วิทยานิพนธ์ อินเทอร์เน็ต ตลอดจน
ดำเนินการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในเชิงลึก เป็นต้น โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม
ของศาสนาพุทธแบบทิเบต ศิลปะแอนิเมชัน เทคโนโลยีสมัยใหม่ และจิตวิทยา เป็นต้น

2. วิเคราะห์ข้อมูลและทฤษฎีในเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
3. การออกแบบแบบร่างผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน
4. การประเมินผลการออกแบบแบบร่างเบื้องต้นด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องตามข้อเสนอแนะ
5. การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการปลูกฝัง
คุณธรรมและจริยธรรมที่ดีตามแบบศาสนาพุทธแบบทิเบต
6. การสำรวจความพึงพอใจเกี่ยวกับการออกแบบผลงานการ์ตูนแอนิเมชันในกลุ่มเยาวชน
ทั่วไปที่มีอายุตั้งแต่ 13-23 ปี ด้วยแบบสอบถาม
7. รวบรวมผลการประเมินความพึงพอใจของเยาวชนและวิเคราะห์ข้อมูล
8. สรุปผลการวิจัย

คำศัพท์เฉพาะ

ศิลปะการ์ตูนสมัยใหม่ (Cartoon Modern Art) หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนจาก
องค์ประกอบทางศิลปะและสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเคลื่อนไหวสมัยใหม่ที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อ
กับผู้ชมและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

องค์ประกอบทางศิลปะ (Elements of art) หมายถึง การออกแบบการสร้างสรรค์ผลงาน
ศิลปะโดยวิธีอัตนัยและการจัดโครงสร้างทางศิลปะเข้าด้วยกันเพื่อแสดงความคิดและอารมณ์

การ์ตูนแอนิเมชันเคลื่อนไหวสมัยใหม่ (New animation media) หมายถึง วิธีการ
สร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันแบบใหม่ด้วยเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวที่ทันสมัยจากคอมพิวเตอร์
กราฟิก เช่น เทคโนโลยี AR และเทคนิค VR เป็นต้น

เทคโนโลยี AR (Augmented Reality) หมายถึง การนำต้นแบบผลิตภัณฑ์ภาพการ์ตูนที่
ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปผสมผสานกับเทคโนโลยี AR ผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยการจำลองหรือทับ
ซ้อนเหตุการณ์จริงจนทำให้ผู้ชมรู้สึกและรับรู้ถึงประสบการณ์ที่เกินจริงได้จากประสาทสัมผัสบน
หน้าจอที่เกิดจากสภาพแวดล้อมเสมือนจริงและวัตถุในเวลาจริง

เทคนิค VR (Virtual reality) หมายถึง การนำต้นแบบผลิตภัณฑ์ภาพการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้าง
ขึ้นไปใช้จำลองวิสัยทัศน์และความรู้สึกอื่นๆ ให้กับผู้ชมจนทำให้ผู้ชมได้สัมผัสได้ทันที
และไม่มีขีดจำกัดในการสังเกตกับสิ่งที่อยู่ในพื้นที่สามมิติ เมื่อผู้ชมมีการเคลื่อนไหวไปยังตำแหน่ง

ต่างๆ คอมพิวเตอร์จะคำนวณการทับซ้อน โลกสามมิติได้ทันทีและแม่นยำ

การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Interaction with the audience) หมายถึง การใช้เทคนิคที่หลากหลายในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับสื่อมัลติมีเดีย

แนวคิดปัจจุบันของศาสนาพุทธแบบทิเบต (Current concepts of Tibetan Buddhism) หมายถึง ยุคปัจจุบันที่การพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจของประเทศจีนกำลังก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วและการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ได้ทำให้ศาสนาพุทธแบบทิเบตดั้งเดิมมีความสำคัญต่อจิตวิญญาณของคนในประเทศลดลง แต่สาระสำคัญของพระศาสนาพุทธแบบทิเบตยังอุดมไปด้วยความดีงามและสามารถยกระดับแนวคิดหลักของมนุษย์ให้กลายเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในหมู่ประชาชน

พฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีน (Behavior recognition of Chinese youth) หมายถึง การสร้างความสนใจ การเข้ามามีส่วนร่วม การตื่นตัวและการตระหนักรู้ของเยาวชนจีนที่มีอายุระหว่าง 13-23 ปี ผ่านการมองเห็นด้วยสายตาและเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางดีดีขึ้น

บทที่ 2

เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “โครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบที่เบตกับพฤติกรรมกรรับรู้ของเยาวชนจีน” เป็นการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบที่เบตและการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียสมัยใหม่ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการศึกษาแบบสหวิทยาการที่ใช้องค์ความรู้ทางด้านสาขาวิชาที่หลากหลาย ได้แก่ ศาสนา ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ การสื่อสาร จิตวิทยา วิทยาศาสตร์ และเกี่ยวข้องกับทฤษฎีความรู้อย่างกว้างขวาง อันจะมีประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันสมัยใหม่ให้สอดคล้องกับเยาวชนจีนในปัจจุบัน โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

ประวัติศาสตร์ศาสนาพุทธแบบที่เบต

ในหนังสือเรื่องการศึกษาศาสนาพุทธที่เรียบเรียงโดย Zhang Peifeng เป็นการอธิบายเกี่ยวกับรายละเอียดและต้นกำเนิดของศาสนาพุทธที่สามารถสรุปใจความสำคัญได้ดังต่อไปนี้ (Zhang Peifeng. (2015). P.3)

1. ศาสนาพุทธเป็นหนึ่งในสามศาสนาหลักของโลกที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนานเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศอินเดียเมื่อประมาณ 2500 ปีก่อนพุทธศักราช และภายหลังได้มีการเผยแพร่ไปยังประเทศจีน ญี่ปุ่น เกาหลี และในอีกหลายๆ ประเทศเกือบทั่วทวีปเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีหลักคำสอนที่สำคัญ ได้แก่ การให้อภัย ความไม่เที่ยงและความเป็นนิจันันต์
2. ในกระบวนการเผยแพร่ศาสนาพุทธในประเทศจีน ศาสนาพุทธได้มีการผสมผสานเข้ากับแนวคิดปรัชญาของขงจื้อและลัทธิเต๋า ในด้านหนึ่งได้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวัฒนธรรมจีนเพราะทำให้วัฒนธรรมจีนมีการนำเข้าแหล่งความคิดใหม่ที่หลากหลาย แต่ในทางกลับกัน จิตวิญญาณของวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิมก็ได้แทรกซึมเข้าไปในศาสนาพุทธและก่อตัวเป็นศาสนาพุทธที่มีเอกลักษณ์ของประเทศจีนจนทำให้ศาสนาพุทธกลายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในวัฒนธรรมจีนด้วย ซึ่งกล่าวได้ว่า หากเราไม่เข้าใจศาสนาพุทธก็จะยังเป็นการยากต่อการเข้าใจกระบวนการพัฒนาของประเทศจีน หรือหากเราไม่เข้าใจศาสนาพุทธแบบจีนก็ยากที่จะเข้าถึงอริยสัจแห่งศาสนาพุทธนั่นเอง
3. หลังจากที่พระพุทธเจ้า (ศากยमुณี) ดับขันธุ์ปรินิพพานไปแล้วประมาณร้อยปี พระเถระเริ่มเกิดความขัดแย้งและมีความคิดแตกแยกเกี่ยวกับข้อกำหนดศีลในพระวินัยทำให้พระเถระกว่า 700 รูปได้

รวมตัวและก่อตั้ง “นิกายสถวีระ” ขึ้นใหม่ ซึ่งเป็นนิกายที่สำคัญและเป็นแหล่งที่มาของศาสนาพุทธนิกายเถรวาท นิกายสถวีระมีความเชื่อเรื่องการค่อยๆ บำเพ็ญบุญตามแต่ละบุคคลและหลักคำสอนที่สำคัญ ได้แก่ การปล่อยวางทุกสิ่งเพื่อเข้าสู่นิพพานและการแสวงหาความหลุดพ้นจากทุกข์ ส่วนศาสนาพุทธอีกฝ่ายหนึ่งนั้นเป็นฝ่ายตรงข้าม โดยมีพระเถระรวมตัวกันนับพันคนก่อตั้งนิกายใหม่ชื่อ “นิกายมหาสังฆิกะ” ซึ่งต่อมากลายเป็นต้นกำเนิดของศาสนาพุทธนิกายมหายาน นิกายมหาสังฆิกะมีความเชื่อว่า ศาสนาพุทธควรปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมตามสภาพของการพัฒนาทางสังคมและต้องปรับให้เข้ากับความต้องการของผู้ศรัทธาส่วนใหญ่



ภาพที่ 2-1 เส้นทางการเผยแผ่ศาสนาพุทธ

ในปี ค.ศ. 2015 Liu Chengyou ได้เรียบเรียงหนังสือชุด “ศาสนาพุทธในทิเบต” และกล่าวถึงการกำหนดลักษณะของศาสนาพุทธในทิเบตว่า ศาสนาพุทธแบบทิเบตเกิดขึ้นในช่วงต้นศตวรรษที่ 7 และมีแนวคิดแบบศาสนาพุทธนิกายมหายานเป็นหลัก ต่อมาในช่วงยุคกลาง ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้เผยแผ่เข้าสู่ประเทศอินเดีย เนปาลและจีนในเวลาไล่เลี่ยกัน ทั้งนี้ ยุครุ่งเรืองของศาสนาพุทธในประเทศจีน คือ ช่วงหลังจากที่ศาสนาพุทธได้ผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมลัทธิขงจื๊อของทิเบตแล้ว หลังจากหมดยุครุ่งเรืองของศาสนาพุทธในประเทศจีนแล้ว ศาสนาพุทธแบบทิเบตค่อยๆ ก่อตัวเป็นศาสนาที่เพียบพร้อมไปด้วยเอกลักษณ์ มีระดับและรูปแบบสง่างาม ต่อมาเมื่อศาสนาพุทธแบบทิเบตรวมตัวเข้ากับศาสนาพุทธแบบฮั่นและศาสนาพุทธในแดนใต้แล้วจึงถูกเรียกว่า ศาสนาพุทธสามระบอบ (Liu Chengyou. (2015). P.1)

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอกของ Liu xiaomin แห่งสถาบันชนชาติทิเบตได้ศึกษาเกี่ยวกับการสืบทอดวัฒนธรรม การสำรวจด้านการเผยแพร่และการแผ่ขยายของศาสนาพุทธในทิเบต กล่าวไว้ในศตวรรษที่ 7-15 ศาสนาพุทธในดินแดนทิเบตได้ก่อตัวขึ้นจนกลายเป็นศาสนาพุทธแบบทิเบต โดยนักวิจัยทั่วไปได้แบ่งช่วงเวลาในการเผยแพร่ศาสนาพุทธแบบทิเบตออกเป็น 2 ช่วง คือ 1) ศาสนาพุทธก่อนยุครุ่งเรือง (กลางศตวรรษที่ 7-9) คือตั้งแต่ยุคก่อตั้งราชวงศ์ตูโป (Tu Bo) ไปจนถึงยุคล่มสลายของระบบชนชั้นทาสในทิเบต ในขณะที่เดียวกันยังเป็นช่วงที่ชนเผ่าพื้นเมืองลัทธิบอนต่อสู้อับกับศาสนาพุทธที่มาจากภายนอกและ 2) ศาสนาพุทธหลังยุครุ่งเรือง (หลังกลางศตวรรษที่ 10 - ต้นศตวรรษที่ 15) คือยุคที่สังคมระบบศักดินาในทิเบตเกิดการล่มสลายและแบ่งแยกดินแดนการปกครองออกเป็นหลายส่วน จนถึงช่วงยุคที่ศาสนาพุทธแบบทิเบตรวมตัวกันเป็นหนึ่งและกลมกลืนไปกับลัทธิบอน โดยในยุคที่กษัตริย์ถังดามะ (Langdrama) ได้กำจัดพระสงฆ์และศาสนาพุทธจนเกือบสาบสูญไปจากทิเบต ถือเป็นเวลาเกือบศตวรรษที่ทิเบตอยู่ในสภาพอับจนหนทาง แต่ทว่าศาสนาพุทธก็คล้ายกับต้นหญ้าในฤดูใบไม้ผลิที่ถูกลมพัดปลิวและถือกำเนิดขึ้นใหม่ซึ่งสามารถเผยแพร่ศาสนาไปไกลจนครอบคลุมตั้งแต่แคว้นอัมโด (Amdo) จนถึงแคว้นแคชเมียร์ (Kashmir) นับได้ว่าเป็นช่วงการเบิกโรงยุครุ่งเรืองของศาสนาพุทธอีกครั้ง ในยุคนี้พระสงฆ์หรือลามะยังคงพากันเพียรอย่างต่อเนื่องและไม่ย่อท้อต่ออิทธิพลท้องถิ่น โดยพวกเขาได้พยายามประคับประคองศาสนาพุทธจนกระทั่งสามารถเผยแพร่ไปได้อย่างแพร่หลาย แต่เนื่องจากรูปแบบการสืบทอดศาสนาที่แตกต่างกันทำให้ศาสนาพุทธในทิเบตแบ่งแยกออกเป็นหลายนิกาย ดังที่ได้ปรากฏในเหตุการณ์ “ร้อยบุบผาบานสะพรั่ง” ซึ่งเป็นยุคแห่งการบุกเบิกศาสนาพุทธในทิเบตให้รวมเป็นหนึ่งในได้หล้า ทั้งยังทำให้การเมืองและศาสนารวมเป็นหนึ่งเดียวกันด้วย เมื่อองค์คุรุริน โปเช (Guru Rinpoche) หรือพระปัทมสัมภวะขึ้นเป็นผู้นำศาสนาพุทธในทิเบตคนแรกแล้ว ศาสนาพุทธได้เผยแพร่เข้าสู่เขตปกครองทิเบตและดินแดนในแถบหิมาลัย รวมถึงได้ก่อตั้งนิกายหนิงหม่าปะ (นิกายหมวกแดง) ขึ้น หลังจากนั้นองค์ลามะอะดิสะ (Adisa) ได้ก่อตั้งนิกายก้ำดั่ง นิกายซ่าเจีย (ศาสนาดอกไม้ม) และนิกายก้ำจวี (นิกายหมวกขาว) ขึ้น ต่อมาในปี ค.ศ. 1042 องค์ลามะสองชะปะ (Tsong-kha-pa) ผู้มีชื่อเสียงได้รับการรับเชิญมายังแคว้นอาหลี่ตี้ซู (Ali Disu) ของทิเบตและก่อตั้งนิกายเกลุกปะ (นิกายหมวกเหลือง) ทั้งยังเผยแพร่พระธรรมคำสั่งสอนไปทั่วทิเบตจนนิกายเกลุกปะกลายเป็นนิกายใหญ่ที่มีอิทธิพลมากที่สุดใภูมิภาคกลางของทิเบต โดยองค์ดาไลลามะและปันเชนลามะที่ยังคงมีชีวิตอยู่ถือว่าเป็นลามะคนสำคัญของนิกายนี้ ปัจจุบัน นิกายเกลุกปะกลายเป็นนิกายของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มีประชาชนนับอยู่เป็นจำนวนมาก และแพร่หลายมากในทิเบต จากเหตุการณ์ที่กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่า การก่อตัวของศาสนาพุทธในทิเบตได้ส่งผลอย่างลึกซึ้งต่อวัฒนธรรมทางสังคมของชาวทิเบต โดยศาสนาพุทธที่รับอิทธิพลมาจากภายนอกทิเบตนั้นได้เติบโตและฝังรากลึกมาตั้งแต่ราชวงศ์ตูโปของทิเบตซึ่งความสำเร็จนี้ต้องยกความดี

ความชอบให้กับจิตวิญญาณของเหล่าผู้เผยแผ่พระศาสนาที่สามารถเปลี่ยนแปลงเผ่าพันธุ์ที่คูดันและชอบ
 របងของทิเบตให้กลายเป็นชาวพุทธผู้อารีและรักสงบได้ และจากความสามารถและปฏิภาณไหวพริบ
 ของเหล่าผู้เผยแผ่ศาสนาพุทธ พวกเขาจึงได้แผ่ขยายศาสนาจากดินแดนทิเบตไปยังชนชาติอื่นๆ ที่อยู่
 รอบๆ และยังแผ่ขยายไปในอีกหลายประเทศจนทำให้ศาสนาพุทธแบบทิเบตกลายเป็นหนึ่งในศาสนาที่
 สำคัญระดับโลก ปัจจุบัน นอกจากชนชาติทิเบตและชนชาติมองโกลเลียแล้ว ชนชาติเหมีนปา ชนชาติอุย
 กูร์ ชนชาติกู ชนชาติพริมี ชนชาติหน้าซี และชนชาติอื่นบางส่วนของประเทศจีนก็ยังคงมีความศรัทธา
 ในศาสนาพุทธแบบทิเบตและแพร่หลายอยู่ในหลายอำเภอของประเทศจีน รวมถึงในเขตปกครองตนเอง
 ทิเบต มณฑลยูนนาน มณฑลเสฉวน มณฑลชิงไห่ มณฑลซินเจียง มณฑลกานซู เขตปกครองตนเองมอง
 โกลเลียหรือเขตปกครองตนเองกลุ่มชนชาติอื่นๆ ซึ่งมีพุทธศาสนิกชนมากกว่า 7 ล้านราย (Liu xiaomin.
 (2011). P.74-86)



ภาพที่ 2-2 การกระจายตัวของศาสนาพุทธในทิเบต

จากการศึกษาเอกสารทางประวัติศาสตร์ของนักวิชาการทุกท่าน ผู้วิจัยมีความเชื่อว่า ศาสนา
 พุทธมีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนาน เป็นหนึ่งในศาสนาที่มีความสำคัญและมั่นคง อีกทั้ง อิทธิพล
 ทางศาสนายังถือเป็นภูมิหลังของประเพณีและวัฒนธรรมของแต่ละประเทศจนประกอบหลอมรวมขึ้น
 เป็นประวัติศาสตร์วัฒนธรรมอันงดงามของประเทศ โดยศาสนาพุทธแบบทิเบต ศาสนาพุทธแบบฮั่น

และศาสนาพุทธนิกายเถรวาทล้วนแตกแขนงมาจากศาสนาพุทธแบบดั้งเดิมของอินเดียและต่อมาได้กลายเป็นทุกส่วนของศาสนาพุทธในประเทศจีน

บทบาททางสังคมของศาสนาพุทธแบบทิเบต

ในปี ค.ศ. 2010 Guo Minli ได้เผยแพร่ผลงานวิทยานิพนธ์เกี่ยวกับบทบาททางสังคมของศาสนาพุทธแบบทิเบตและกล่าวถึงบทบาททางสังคมของศาสนาพุทธแบบทิเบตจากทัศนคติรูปธรรมของตนไว้ว่า ศาสนาพุทธได้เผยแผ่ในดินแดนทิเบตมาเป็นเวลาช้านานแล้ว โดยในกระบวนการการพัฒนาที่มีการผสมผสานกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติของท้องถิ่นและภูมิหลังทางสังคม ในทางกลับกันความก้าวหน้าทางสังคมในท้องถิ่นก็ได้ส่งผลกระทบต่อศาสนาพุทธด้วย Guo Minli เชื่อว่าอิทธิพลของศาสนาพุทธในทิเบตไม่เพียงแต่สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของศาสนาเท่านั้น แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลทางสังคมที่สำคัญยิ่งกว่า ซึ่งสามารถสรุปบทบาททางสังคมของศาสนาพุทธได้ 4 ด้าน ดังนี้ (Guo Minli. (2010). P.111-116)

1. บทบาทด้านแนวคิดของชาวทิเบต หลักธรรมคำสอนที่สำคัญของศาสนาพุทธแบบทิเบตคือการแสวงหาดินแดนสุขาวดีและแบบอย่างที่น่าเลื่อมใสศรัทธาอันสอดคล้องกับโลกแห่งความจริง ซึ่งปรากฏในสามด้าน ดังนี้

1.1 แนวความคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบต ดินแดนสุขาวดีคือดินแดนที่หลุดพ้นจากสังสารวัฏ โดยภพภูมิแห่งดินแดนสุขาวดีนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลำดับ ได้แก่ ลำดับแรกคือ ห่างไกลจากรากเหง้าแห่งความชั่วหรือที่เรียกว่าอภุศลมูล 3 ประกอบด้วย การไม่โลภหรือไม่การกระทำกรรมใดด้วยกาย วาจา และใจที่เป็นทุกข์ (โลภะ โทสะ โมหะ) ลำดับสอง คือหลุดพ้นจากสังสารวัฏ ประกอบด้วย การตัดขาดจากกิเลสเพื่อสิ้นสุดการเวียนว่ายตายเกิดและเข้าถึงนิพพาน ลำดับสุดท้ายคือการบรรลุถึงดินแดนแห่งพระพุทธเจ้า (พุทธภูมิ) ประกอบด้วย เมตตากรุณาจุนโลกและโปรดสรรพสัตว์ทั้งหลาย ซึ่งถือเป็นภพภูมิสุดท้ายที่อยู่ในลำดับสูงที่สุด การที่ศาสนาพุทธแบบทิเบตประกอบไปด้วยบรรทัดฐานทางศีลธรรมและจริยธรรมนี้ แม้ว่าจะถูกสร้างบนพื้นฐานของการหลุดพ้นจากโลกียวิสัย แต่กลับประกอบด้วยความหมายเชิงบวกที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทางโลก สำหรับชีวิตจริง การแสวงหาความหมายในเชิงบวก การยอมรับและเคารพในความแตกต่างส่วนตนล้วนมีประโยชน์ต่อการทำให้เกิดการตอบสนองในแต่ละคนนั้นต่างกัน

1.2 การแสวงหาอุดมคติสูงสุด ศาสนาพุทธแบบทิเบตมีความเชื่อที่ว่าในอดีตที่ผ่านมาเคยมีมนุษย์กลายเป็นพระพุทธเจ้า ดังนั้น ในอนาคตมนุษย์ก็สามารถบรรลุธรรมเป็นพระพุทธเจ้าได้เช่นกัน ทำให้พุทธศาสนิกชนทุกคนล้วนมีความเป็นไปได้ที่จะเป็นผู้ตื่นในธรรม

1.3 ศาสนาพุทธแบบอินเดียเชื่อว่า พระสัมมาสัมพุทธเจ้าคือผู้หลุดพ้นจากวัฏจักรแห่งกรรมโดยการบรรลุเป็นผู้รู้ ผู้ตื่น ผู้เบิกบานแห่งดินแดนนิพพาน แต่สำหรับศาสนาพุทธแบบทิเบตเชื่อว่า ดาไลลามะ คือพระอริฐหรือพระบรมสารีริกธาตุของพระโพธิสัตว์ที่ลงมาจุติและกลับชาติมาเกิดในภพใหม่ อีกทั้งยังสามารถกลับชาติไปเกิดในภพหน้าได้อีกด้วย องค์ลามะที่ลงมาจุติในชีวิตจริง ไม่ได้มีแค่เพียงพุทธธาตุเท่านั้น แต่ยังคงปรด้วยความรู้และจริยธรรมซึ่งล้วนเป็นแบบอย่างของหมู่สงฆ์



ภาพที่ 2-3 แผนผังการกลับชาติมาเกิดของศาสนาพุทธแบบทิเบต

2. บทบาทด้านการสั่งสอนกล่อมเกลารักษาคน ดังที่ปรากฏส่วนใหญ่คือ การริเริ่มปลูกฝังอุดมการณ์ให้แก่คนจำนวนหนึ่งเพื่อให้พวกเขากลายเป็นกลุ่มบุคคลแรกที่สามารถตั้งศูนย์รวมทางจิตใจบนพื้นฐานของการก่อตั้งกฎเกณฑ์จริยธรรม โดยพวกเขาจะกำหนดข้อกำหนดมาตรฐานตามความรับผิดชอบและหน้าที่อันพึงปฏิบัติในด้านศีลธรรมของผู้ศรัทธาซึ่งเป็นการแสดงถึงบทบาทในการโน้มน้าวให้ผู้ศรัทธารักษาความสงบเรียบร้อยในสังคมและรักษาความสัมพันธ์ระหว่างคนกับโลกมนุษย์ประกอบด้วย

2.1 กฎเกณฑ์จริยธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบต ประกอบด้วย ทำการกุศล ยุติธรรม ซื่อสัตย์และละทิ้งความเห็นแก่ตัว อันเป็นหลักธรรมพื้นฐานทั่วไปของมนุษย์ผู้ประเสริฐ ทั้งนี้ มีโนคติเหล่านี้ นอกจากจะชี้แนะผู้คนทำกุศลดีแล้ว ยังรวมถึงปัจจัยด้านบวก อย่างเช่น การขจัดอำนาจความขัดแย้ง ปกป้องแหล่งทรัพยากรทางธรรมชาติ การประพฤติดีและการถือผลประโยชน์ในสิ่งที่ถูกต้อง เพื่อให้กลุ่มผู้ศรัทธาสามารถจัดการระหว่างคนกับคน คนกับธรรมชาติ ส่วนตัวกับส่วนรวม ไปจนถึงความสัมพันธ์ของประเทศได้อย่างเรียบร้อย

2.2 ศาสนาพุทธแบบทิเบตมีรูปแบบการศึกษาที่ลึกซึ้งมาก ประกอบด้วย ปัญญาโทและเอกที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ งานฝีมือและศิลปะ อีกทั้ง ปัญญายังถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของระบบศาสนาพุทธแบบทิเบตด้วย ดังนั้น ผู้ศรัทธาในศาสนาพุทธแบบทิเบตต้องศึกษาเงื่อนไขของปัญญาด้วย แต่อย่างไรก็ตาม ผู้ศรัทธาจะไม่สามารถเข้าใจปัญญาได้โดยหากพวกเขาดีตัวออกห่างจากการชี้นำของศาสนาพุทธแบบทิเบตและศึกษาปัญญานั้นด้วยตัวเองเพราะในด้านหนึ่ง เนื่องจากวิธีการศึกษา วิถีทางและขั้นตอนนั้นแตกต่างกันไปตามทัศนะของศาสนาพุทธและการพัฒนาทางปัญญา อีกทั้ง วัดของศาสนาพุทธแบบทิเบตมีสิทธิพิเศษในการสืบทอดอำนาจทางศาสนาและการเมือง ดังนั้น ปัญญาจึงไม่เพียงแต่ถูกเก็บรักษาไว้อยู่ภายในวัดเท่านั้น แต่ยังดำเนินการสืบทอดโดยอาจารย์ผู้ลูกศิษย์ด้วย ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว เปรียบเสมือนกับการรับบทบาททางการศึกษาในการดำรงชีวิตทางสังคม นอกจากนี้ วัดในศาสนาพุทธแบบทิเบตมีการจัดตั้งศาลาอภิปรายพระสูตร กำหนดระดับปริญญาและเปลี่ยนวัดให้กลายเป็นแหล่งศึกษาพุทธศาสนศาสตร์เพื่ออบรมบุคลากรผู้มีปัญญา



ภาพที่ 2-4 พิธีการสอบพระสงฆ์ในระดับเก้อซี (Gexi)

3. บทบาทด้านการพัฒนาทางศิลปะ

วรรณกรรมที่พระสงฆ์จัดทำขึ้นสำหรับวัด เนื่องด้วยการเริ่มสร้างภาษาทิเบตกับการศึกษา ศาสนาพุทธแบบอินเดียมีความเกี่ยวเนื่องกัน ดังนั้นฐานอำนาจทางภาษาและตัวอักษรของชาวทิเบตใน ประวัติศาสตร์จึงเป็นการผูกขาดลำดับชั้นของพระสงฆ์และผลักดันให้เกิดเป็น “วรรณกรรมของ นักเขียนชาวทิเบต” ที่มีรูปแบบเฉพาะ ซึ่งหมายถึงพระระดับสูงในศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ส่งเสริม พระธรรมด้วยวิชาชีพอทางศาสนาและได้ใช้รูปแบบตัวอักษรมาสร้างสรรค์ผลงานทางวรรณกรรม

การเต้นรำและการแสดงละครงิ้วที่จัดแสดงขึ้นในวัดเป็นระบำที่มีความโดดเด่นอย่างหนึ่ง โดยพระภายในวัดจะเป็นผู้แสดงและเนื้อเรื่องจะเป็นการสื่อถึงการขับไล่ปีศาจ สิ่งชั่วร้ายและส่งเสริม เนื้อหาทางพระธรรมศาสนา หรือภาษาทิเบตเรียกว่า “ระบำหน้ากาก” ในช่วงเวลาก่อนและหลังศตวรรษ ที่ 14 วัดทิเบตถูกเรียกขานว่า “ลานละครงิ้วทิเบต” ซึ่งจากความแพร่หลายของศาสนาพุทธแบบทิเบตทำ ให้ละครงิ้วทิเบตค่อยๆ ก่อตัวขึ้นเป็นสำนักละครและกระจายอยู่ทั่วดินแดนทิเบต



ภาพที่ 2-5 การแสดงงิ้วทิเบต

จิตรกรรมหรือประติมากรรมของวัดในดินแดนทิเบตจะปรากฏอยู่ในวัดที่ค่อนข้างมีขนาดใหญ่ เช่น วัดต้าเจาซื่อ (Dazhao Si) และวัดถ่าเอ่อซื่อ (Taer Si) เป็นต้น ซึ่งวัดเหล่านี้ล้วนมีผลงานภาพ จิตรกรรมเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะภาพจิตรกรรมฝาผนังและทังก้า (Thangka) ทั้งนี้ งานฝีมือและ ประติมากรรมที่มีขึ้นหลังจากที่ศาสนาพุทธเข้าสู่ทิเบตแล้วนั้น ส่วนใหญ่จะถูกพัฒนาตามวัสดุท้องถิ่น เช่น เป็นผลงานหินแกะสลัก ไม้แกะสลักหรือการปั้นดินเหนียว เป็นต้น



ภาพที่ 2-6 พระสงฆ์กำลังทำผ้าทิ่ทั้งก้าวรูปจักรวาล

วัดของศาสนาพุทธแบบทิเบตเป็นสิ่งปลูกสร้างอาคารเดี่ยวที่มีหลังคาแบบแบนและหลังคาจั่วทรงป้านหย่าซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในเมืองชิงไห่ โครงสร้างของอาคารและสิ่งปลูกสร้างในเขตปกครองตนเองทิเบตจะถูกแบ่งตามลักษณะภูมิประเทศ ได้แก่ พื้นที่สูงและพื้นที่ราบ โดยโครงสร้างของวัดจะไม่เน้นด้านความสมมาตร แต่จะเน้นด้านการตกแต่งพระวิหารหลักและพระอุโบสถที่ล้อมรอบวัดทั้งสิ้นด้าน มีเอกลักษณ์ด้านการเลือกใช้สีสันทันที่เต็มไปด้วยความรู้สึกน่าค้นหาและรูปแบบของเจดีย์ที่แสดงออกถึงความเป็นอินเดียอย่างเข้มข้น โดยเฉพาะเจดีย์ทรงขวดที่เรียกว่า “เจดีย์ทรงทิเบต” คือ เจดีย์ที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศเนปาลในสมัยราชวงศ์หยวนซึ่งมีให้เห็นทั่วไปทั้งในประเทศจีนแผ่นดินใหญ่และเขตปกครองตนเองทิเบต



ภาพที่ 2-7 บรรยากาศภายนอกวัดช่งจั้นหลินซื่อ (Songzanlin Si)

4. บทบาทด้านเศรษฐกิจและการเมือง

การปกครองระบอบการเมืองร่วมกับศาสนา คือรูปแบบการปกครองท้องถิ่นของทิเบตที่ได้รวมเอาอำนาจทางศาสนาและอำนาจทางการเมืองเข้าไว้ด้วยกัน โดยดาไลลามะ ชั้นสูงและผู้นำสงฆ์ของวัดอีก 3 รูป คือผู้ที่ได้รับมอบหมายให้ดำเนินการใช้อำนาจทางศาสนาและการเมืองในทิเบต นอกจากนี้ การปกครองระบอบการเมืองร่วมกับศาสนายังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการเมืองกับศาสนาพุทธแบบทิเบตให้เป็นหนึ่งภายใต้กลไกทางเศรษฐกิจทำให้พระสงฆ์หรือลามะกลายเป็นองค์ประกอบหลักในธุรกิจการค้าหรือกล่าวได้ว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของธุรกิจการค้าในสังคมทิเบต โดยรูปแบบเศรษฐกิจของวัดในศาสนาพุทธแบบทิเบตจะมีรูปแบบการค้ามากมายหลายประเภท และส่วนใหญ่คือ การปล่อยเงินกู้ดอกเบี้ยสูง การให้เช่าพื้นที่ทำการปศุสัตว์ การให้เช่าพื้นที่เพื่อค้าขายหรือประกอบกิจกรรมทางศาสนา เป็นต้น

การสืบช่วงการเป็นผู้นำทางศาสนาและการเมืองจะใช้หลักความเชื่อเรื่องการกลับชาติมาเกิดของดาไลลามะและระเบียบการของคณะกรรมการปกครองวัดในศาสนาพุทธแบบทิเบตเป็นหลัก กล่าวคือบุคคลที่จะมาสืบทอดการเป็นผู้นำต้องได้รับการคัดเลือกมาจากลักษณะพิเศษของบุคคลนั้น การตอบคำถามเกี่ยวกับการรับสืบทอดผู้นำและการหยิบสิ่งของเครื่องใช้ของผู้นำองค์เดิมที่เคยใช้มาก่อน เป็นต้น เพื่อยืนยันว่าตนเองนั้นกลับชาติมาเกิดจริง ทั้งนี้ ศาสนาพุทธแบบทิเบตทุกนิกายจะก่อตั้งคณะกรรมการปกครองโดยมีวัดเป็นศูนย์กลางและมีการปกครองที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจซึ่งอำนาจทางการเมืองจะได้รับมอบหมายมาจากศูนย์กลางอำนาจทางการเมือง

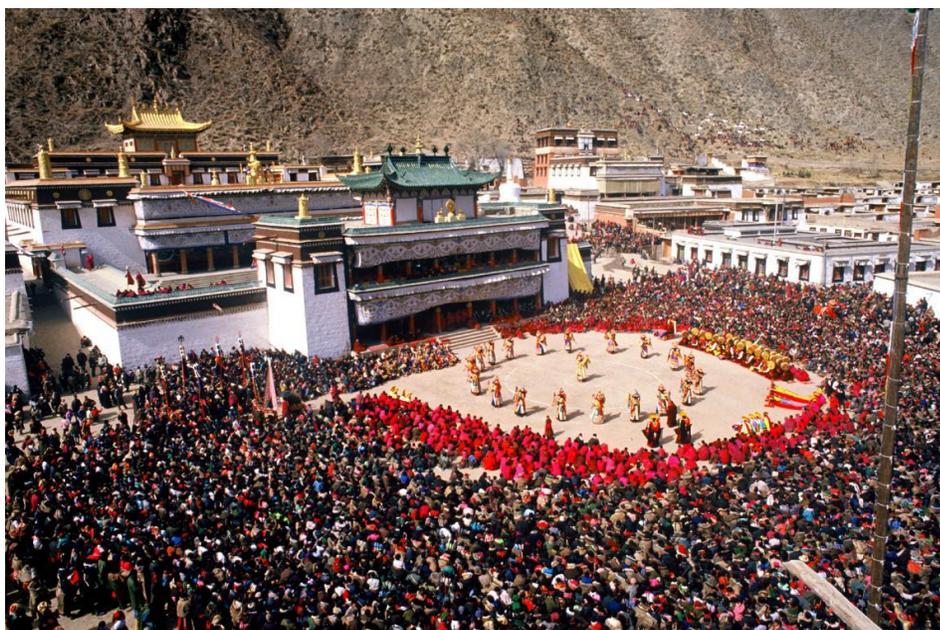
คุณประโยชน์ของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มีต่อชาวทิเบต

ในปี ค.ศ. 2006 Zhong Yuwang ได้เขียนบทความว่าด้วยเรื่องคุณประโยชน์ของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มีต่อชาวทิเบตไว้ดังนี้ (Zhong Yuwang. (2006). P.138-142)

1. ช่วยปรับสภาพจิตใจ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) การปลอบโยนจิตใจ กล่าวคือ ศาสนาพุทธแบบทิเบตมีความเชื่อและหลักคำสอนที่สามารถช่วยปรับสภาพจิตใจของมนุษย์ให้ก้าวผ่านความทุกข์ทรมาน ปรับตัวเข้ากับความผิดหวังและความล้มเหลวในชีวิตจนก่อเกิดเป็นความสุขโดยพิธีกรรมบางอย่างสามารถช่วยผ่อนคลายความร้อนใจ อารมณ์และความรู้สึก ทำให้หลุดพ้นจากทุกข์สภาพและแปรเปลี่ยนเป็นจิตที่สะอาด บริสุทธิ์และสงบร่มเย็น 2) สร้างความมั่นคงและความแข็งแกร่งทางจิตใจ ศาสนาพุทธแบบทิเบตจะเน้นสอนเรื่องการผ่านพิธีกรรมและการฝึกฝนจิตรวมกับร่างกายของเทพ โดยพิธีบูชาองค์เทพจะเน้นที่การปรับสภาพจิตใจโดยเฉพาะ 3) ช่วยขัดเกลาจิตใจ พุทธศาสนพิธีของชาวทิเบตคือเครื่องมือที่แสดงความสำเร็จด้านการขัดเกลาจิตใจของมนุษย์ในสังคม กล่าวคือ พุทธศาสนิกชนที่เลื่อมใสในศาสนาพุทธแบบทิเบตทุกคนต้องศึกษาทุกข้อกำหนดที่ควรพึงปฏิบัติใน

พิธีกรรม ทำความเข้าใจทัศนคติของศาสนา ถอดแบบการปฏิบัติทางศาสนา เข้าใจความหมายและวิธีการใช้สัญลักษณ์ในพิธีกรรมอันจะทำให้ผู้ศรัทธาในศาสนาบรรลุภาวะแก่นแท้ของจิตใจและเป็นคนดีของสังคม

2. ช่วยบูรณาการสังคม ประกอบด้วย 3 ประการคือ ประการแรก สร้างความรู้สึกอันเป็นเอกลักษณ์ของชนชาติทิเบตในสังคม โดยพิธีกรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตไม่ได้เป็นเพียงการรวมกลุ่มผู้ศรัทธาเท่านั้น แต่ยังทำให้จิตใจของผู้ศรัทธาเห็นพ้องต้องกันและเข้าถึงการบูรณาการทางสังคมด้วย ประการต่อมาคือการทำให้สังคมชาวทิเบตมีระเบียบและมั่นคง ทั้งนี้ ศาสนพิธีเป็นพิธีระดับสูงที่มีลำดับขั้นตอนและมีหลักการในการปฏิบัติที่ชัดเจน ซึ่งสิ่งนี้เองที่ทำให้ผู้เข้าร่วมพิธีกรรมต้องดำเนินการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ เทพแต่ละองค์ของชาวทิเบตยังมีลำดับชั้นและตำแหน่งที่แตกต่างกัน ในความเป็นจริง สำหรับการยอมรับความสัมพันธ์เชิงลำดับชั้นนั้นต้องสอดคล้องกับชีวิตความเป็นจริงในสังคม และประการสุดท้ายคือการทำให้บรรทัดฐานทางสังคมและค่านิยมของชาวทิเบตมีความศักดิ์สิทธิ์ โดยศาสนพิธีไม่ได้เป็นเพียงระบบเชื่อที่มีความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทพเท่านั้น แต่ยังเป็นสิ่งยืนยันที่สะท้อนถึงบรรทัดฐานและความสัมพันธ์ทางสังคมในปัจจุบัน อีกทั้งยังสามารถทำให้บรรทัดฐานทางสังคม ทัศนคติ ค่านิยมและความศักดิ์สิทธิ์ยังคงได้รับการรักษาไว้ภายใต้วินัยของสังคมซึ่งศีลธรรมและข้อห้ามทางจริยธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตยังแสดงถึงบทบาทของค่านิยมโดยตรงของคนในชาติด้วย



ภาพที่ 2-8 พิธีพุทธบูชาในทิเบต

ศาสนาพุทธในทิเบตแบบศาสนาเทววิทยากับศาสนาอเทววิทยา

ในปี ค.ศ. 2007 Liu Yongyu ได้ตีพิมพ์บทความลงในวารสารเกี่ยวกับการบรรยายวิเคราะห์ บทบาทของศาสนาพุทธแบบทิเบต กล่าวว่า ศาสนาพุทธแบบทิเบตเป็นการผสมผสานขนาดใหญ่ที่ประกอบด้วยศาสนาเทววิทยาและอเทววิทยาโดยความเชื่อนี้ยังได้ฝังรากลึกลงไปในปัจจุบันทุกด้านของสังคมชาวทิเบตและปรากฏเป็นบทบาทที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ จากมุมมองโครงสร้างแนวขวางโดยแบ่งตาม ทฤษฎีทางศาสนา โครงสร้าง วิธีการและบทบาทที่แตกต่างกันในการจัดตั้งระบบศาสนา สามารถวิเคราะห์เกี่ยวกับลักษณะของศาสนาเทววิทยากับศาสนาอเทววิทยาได้ดังนี้ (Liu Yongyu. (2007). P.9-13)

1. ไม่ว่าจะเชื่อแบบเทววิทยาหรืออเทววิทยา ทั้งหมดล้วนมีแก่นแท้ว่า “ความเชื่อคือศาสนา” ดังนั้นเทววิทยาจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของศาสนา กล่าวคือ ประการแรก บทบาทด้าน ทฤษฎี ทำให้กระบวนการพัฒนาศาสนาพุทธกลายเป็นระบบทฤษฎีที่สมบูรณ์จากโลกทัศน์ ชีวิตทัศน์ ทฤษฎีความรู้ ทฤษฎีวิธีการและทฤษฎีแก่นแท้เดิม จากมุมมองด้านสิ่งเหนือธรรมชาติกับมนุษย์และ เวไนยสัตว์ ระบบศาสนาได้ชี้ให้เห็นถึงความถูกต้องและเอกลักษณ์ของทฤษฎีนี้จนทำให้ศาสนาพุทธ กลายเป็นรากฐานทางทฤษฎีที่สำคัญ ประการที่สอง บทบาทด้านการฝึกฝน การฝึกฝนในศาสนาพุทธ แบบทิเบตกับทฤษฎีเทววิทยาถือเป็นสิ่งเดียวกัน กล่าวคือ ทฤษฎีเทววิทยาคือการฝึกฝนทางศาสนาที่ นำเสนอด้านการชี้แนะศาสนาให้แก่ผู้สนใจและศาสนาในทางทฤษฎีเทววิทยาได้กำหนดไว้ว่าจะต้อง อาศัยการฝึกฝนเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายให้เป็นจริง ส่วนประการสุดท้ายคือ บทบาทของศาสนายังคงอยู่ที่ วัดและคณะพระภิกษุสงฆ์ โดยวัดและพระสงฆ์คือปัจจัยสำคัญของศาสนาพุทธแบบทิเบต เนื่องจากวัด และพระสงฆ์ในยุคแรกเริ่มคือมูลเหตุที่ทำให้เกิดศาสนาพุทธแต่ละนิกายเพราะพระสงฆ์ถือเป็นปัจจัยที่ ไม่แน่นอน ด้วยเหตุนี้ การตัดสินใจจากลักษณะบทบาทของวัดและพระสงฆ์จึงเป็นไปได้ที่จะไม่ เปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะจากความก้าวหน้าของเศรษฐกิจในสังคมล้วนส่งผลให้พระสงฆ์บางส่วนละเลย ความมุ่งมั่นในการบำเพ็ญเพียรและด้วยเหตุนี้พวกเขาจึงได้กลายเป็นฆราวาสซึ่งเป็นสิ่งที่ทฤษฎีทาง ศาสนาพุทธไม่ยอมรับ

2. บทบาทของศาสนาที่แยกตัวออกมาจากศาสนาพุทธแบบทิเบต หลังจากการล่มสลายของ ราชวงศ์ฉู่ฟาน ศาสนาสุนัขเสียดการสนับสนุนจากการเมืองและเศรษฐกิจของประเทศ ทุกฝ่ายล้วนเผชิญ การแก้ไขปัญหามิว่าจะด้านเศรษฐกิจและการเมือง และความอยู่รอดของจุดมุ่งหมายในเทววิทยาแท้ ได้ ค่อยๆแยกตัวออกมาเป็นบทบาทของศาสนา ปรากฏให้เห็นดังนี้

ทฤษฎีโลกวิสัย ด้านการเมือง ในช่วงระยะแรกหลังจากยุครุ่งเรือง เพื่อความอยู่รอดและ ความก้าวหน้า นิกายต่างๆของศาสนาพุทธในทิเบต จึงพยายามที่จะมีส่วนในการเมืองเพื่อยึดกุมอำนาจ

ในท้ายที่สุดนิกายบางส่วนเข้ายึดกุมอำนาจทางศาสนาและการเมืองเอาไว้ได้ การก่อตั้งระบอบการปกครองแบบการเมืองร่วมศาสนากลายเป็นทฤษฎีและสร้างแนวทางปฏิบัติใหม่ของศาสนาพุทธแบบทิเบต ด้านวิชาโบราณ แขนงวิชาโบราณจำนวนมากของชาวทิเบตคือการฟุ่มเฟือยพัฒนาแปลคัมภีร์ศาสนาพุทธ ในการแปลคัมภีร์และวัฒนธรรมพื้นฐานท้องถิ่นของชาวทิเบต ได้ค่อยๆสร้าง “สืบทอดวิชา” หรือปัญญาวิชาโท-เอกขึ้นมา โดยทั่วไปผู้ศรัทธาได้ให้ความสำคัญกับสืบทอดวิชาเป็นส่วนหนึ่งของความเลื่อมใส

บทบาทการโลกวิสัยของหนทางผู้ธรรมะ หนทางผู้ธรรมะของศาสนาพุทธแบบทิเบตมีความซับซ้อนเป็นอย่างมาก หนทางผู้ธรรมะที่ควรพึงมีคือการ โน้มหน้าผู้ฝึกฝนเป็นพุทธะแห่งธรรม ชักนำเวไนยสัตว์ผู้หนทางแห่งธรรมอันเป็นจุดหมายหนึ่งเดียวของศาสนาพุทธ แต่ในความเป็นจริงแล้ว หนทางผู้ธรรมะในศาสนาพุทธเลือกนำเนื้อหาศาสนาดั้งเดิมที่ประชาชนรู้จักดีมาใช้ในเชิงรุก สิ่งที่เป็นหลักในการสืบทอดศาสนาพุทธแบบทิเบต คือ บัญญัติศีลในศาสนาพุทธเถรวาท เนื่องด้วยความแตกต่างในนิกายทางศาสนา พระสงฆ์รวมทั้งกลุ่มผู้เลื่อมใสทั่วไปในศาสนาล้วนต้องศึกษาบัญญัติศีลทุกข้อ

บทบาทของศาสนาของวัดและพระสงฆ์ วัดและพระสงฆ์เป็นปัจจัยหลักของศาสนาพุทธ แต่เมื่อพื้นฐานเศรษฐกิจและสังคมเป็นตัวกำหนดสถานะของศาสนาและยุคที่สิ่งปลูกสร้างระดับสูงเกิดการเปลี่ยนแปลง บทบาทของวัดและพระสงฆ์ก็จะเกิดการเปลี่ยนแปลงตามมาเช่นกัน หลังจากการก่อตั้งประเทศจีนใหม่ วัดก็ไม่ใช่ศูนย์กลางทางการเมืองอีกต่อไป แต่ในส่วนของพระสงฆ์ยังคงอาศัยการเข้าร่วมสภาที่ปรึกษาทางการเมืองหรือเข้าร่วมในฐานะบุคคลที่มีชื่อเสียงโดยไร้สังกัดพรรครัฐบาลหรือใช้ชีวิตในการเมืองท้องถิ่น และคลี่คลายปัญหาของหมู่ภายในท้องถิ่น หรือความขัดแย้งระหว่างหมู่บ้าน ผูกมัดความมั่นคงในสังคมและพัฒนาด้านอื่นๆขึ้นมาให้มีบทบาทที่สำคัญ หลังจากการปฏิรูปประชาธิปไตย จึงได้ดำเนินผลึกคั่นนโยบายทางเศรษฐกิจ ศาสนานิยม วัดอาศัยเงินบริจาค การบิณฑบาต การประกอบธุรกิจการค้า จึงได้รับกำลังทรัพย์ที่จำเป็นในพัฒนาศาสนา แผ่ขยายอาณาเขตของวัด บทบาทการศึกษาของวัดในทางโลกวิสัยมีหลากหลายรูปแบบ ไม่เพียงแต่ฝึกฝนพระสงฆ์ให้เชี่ยวชาญแตกฉาน ยังฝึกฝนบุคคลที่มีความสามารถเฉพาะด้านให้เป็นศิลปิน แพทย์ หรือนักดาราศาสตร์ วัดในปัจจุบัน นอกจากการฝึกสอนความรู้ดั้งเดิม ยังมุ่งมั่นที่จะร่วมการศึกษาอันทันสมัย เพื่อพัฒนาและสร้างคุณประโยชน์แก่การศึกษาของชาวทิเบต



ภาพที่ 2-9 จิตรกรรมฝาผนังรูปยาของทิเบต

ผู้วิจัยแบ่งมุมมองเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบตจากการค้นคว้าบทบาทแต่ละประเภท โดยเฉพาะบทบาททางสังคมของศาสนาพุทธแบบทิเบต บทบาทในทางโลกวิสัยถูกนำมาวิเคราะห์และยกตัวอย่างโดยละเอียด อาศัยข้อสรุป แล้วจึงค่อยนำมารวมกับส่วนสำคัญในบทความ อย่างไรก็ตาม บทบาทของศาสนาพุทธแบบทิเบตสามารถแบ่งออกเป็นบทบาทศาสนาเทววิทยากับบทบาทอเทววิทยา ซึ่งในบทบาทอเทววิทยาสะท้อนใน 4 ด้านดังต่อไปนี้

1. ในด้านการปรับสภาพจิตใจ ในด้านนี้รวมถึงพฤติกรรมทางด้านจิตวิทยาซึ่งมีเนื้อหาค่อนข้างมาก ตัวอย่างเช่นการปลอบโยนสภาพจิตใจ การสร้างเป้าหมาย การบังคับพฤติกรรมของบุคคลให้อยู่ในบรรทัดฐาน
2. บทบาทด้านการศึกษา สิบแขนงวิชาของศาสนาพุทธแบบทิเบตคือแขนงวิชาที่รวมด้านศาสนา วิทยาศาสตร์และศิลปะเข้าไว้ด้วยกัน เป็นส่วนหนึ่งที่กว้างใหญ่ในกลุ่มผู้ศรัทธา ซึ่งหมายถึง วัดของศาสนาพุทธแบบทิเบตยังเป็นผู้แบกรับภาระบทบาทด้านวิชาการและการศึกษา
3. บทบาทด้านศิลปะและวัฒนธรรม ในศาสนาพุทธแบบทิเบตได้แตกแขนงออกเป็นศิลปะอันหลากหลายที่ยอดเยียม มีด้านวรรณกรรม จิตรกรรม ละครจิว การเดินระบำ พระสงฆ์จำนวนมากของทางวัดก็นับว่าเป็น นักกวี นักคิดและศิลปินที่มีฝีมือเลิศล้ำ
4. บทบาทด้านเศรษฐกิจและการเมืองในสังคม ในยุคการปกครองแบบกสนเมองร่วมกับศาสนา วัดและพระสงฆ์ในศาสนาพุทธแบบทิเบตเป็นผู้ยึดกุมเศรษฐกิจและการเมืองอันเป็นหัวใจสำคัญ

ของดินแดนทิเบต หลังจากก่อตั้งประเทศจีนใหม่ ทิเบตได้ดำเนินการปฏิรูปประชาธิปไตย ศาสนาพุทธแบบทิเบตจึงต้องถอนตัวออกจากการเมืองและถือว่าดำรงอยู่ในสถานะของศาสนาเท่านั้น แต่ศาสนาพุทธในดินแดนทิเบตสำหรับชาวทิเบตนั้นเรียกได้ว่ายังคงเป็นเสาหลักทางจิตใจ ดังนั้นจึงสามารถรักษาความมั่นคงทางสังคมและความสามัคคีได้อยู่เสมอ ซึ่งมีช่วยพัฒนาด้านเศรษฐกิจในท้องถิ่น

บทความนี้มุ่งเน้นที่การศึกษาวิจัยศาสนาพุทธในทิเบตรวมถึงภูมิหลังวัฒนธรรมบางส่วนในประเภทต่างๆ ของศาสนาพุทธ ในกระบวนการเผยแผ่ศาสนาพุทธเมื่อหนึ่งพันกว่าปี ศาสนาพุทธได้อาศัยหลักคำสอนอันลึกซึ้ง จิตวิญญาณอันแข็งแกร่งและความเมตตา ศาสนาพุทธมีความเกี่ยวข้องกับการเมืองอย่างใกล้ชิด มีทั้งขาขึ้นและขาลง การสืบทอดศาสนาพุทธเริ่มต้นที่อินเดีย อีกทั้งยังซึมซับแก่นสารศาสนาพุทธแบบอื่น ซึมซับและเปลี่ยนแปลงท่ามกลางการต่อสู้ของลัทธิบอนซึ่งเป็นลัทธิพื้นเมือง จนกระทั่งท้ายที่สุดได้ก่อตัวเป็นนิกายที่มีเอกลักษณ์อันโดดเด่น นอกจากนี้ ศาสนาพุทธแบบทิเบต ศาสนาพุทธฮั่นและศาสนาพุทธเถรวาทยังรวมกันเป็นส่วนสำคัญในศาสนาพุทธ เนื่องจากการกระจายตัวอย่างแพร่หลาย จำนวนของผู้ที่เลื่อมใสศรัทธาทำให้กลายเป็นหนึ่งในศาสนาหลักของโลก

ศาสนาพุทธแบบทิเบตในปัจจุบัน

Du Yongbin ได้กล่าวถึงหนทางการพัฒนาศาสนาพุทธแบบทิเบตร่วมสมัยไว้ว่าศาสนาพุทธแบบทิเบตมีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาของเขตปกครองตนเองทิเบตเป็นอย่างมาก โดยเขาเชื่อว่าความกลมกลืนในสังคมและความปลอดภัยในประเทศสามารถปลดแอกสันติภาพของทิเบตและปฏิรูปประชาธิปไตยที่เป็นสัญลักษณ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มุ่งขยายสู่ด้านโลกวิสัยได้ดังนี้ (Du Yongbin. (2007). P.88-96)

1. การเปลี่ยนแปลงวิธีการฝึกฝนกับระบบการเรียนคัมภีร์ ส่วนใหญ่ปรากฏในการศึกษาทางศาสนาพุทธ การเปลี่ยนแปลงรูปแบบคำสอนและรูปแบบงานประพันธ์
2. ความซบซึ้งของพระสงฆ์ ปรากฏจุดประสงค์ในการออกบวชและความหลากหลายของบทบาทพระสงฆ์
3. การเปลี่ยนแปลงในบทบาทของวัด จากบทบาทเฉพาะทางศาสนาแต่เปลี่ยนเป็นบทบาททางศาสนาร่วมกับทางโลก เสริมความแข็งแกร่งบทบาททางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว
4. การปฏิรูปแบบการบริหารของวัดและดำเนินการบริหารแบบประชาธิปไตย
5. ความเปลี่ยนแปลงด้านแนวคิดประเพณีของนักบวช แสดงถึงความอ่อนปวกเปียกนักเสพสุข ละทิ้งความอดกลั้นต่อกิเลสทางโลก ไม่ใส่ใจในการแสวงหาความหลุดพ้นของชีวิต อีกทั้งยังมัวเมา

ความสุขในทางโลก แนวคิดเทวนิยม มนุษยนิยมและค่านิยมของลัทธิเปลี่ยนแปรไปตามลักษณะของยุคสมัย

ผู้วิจัยมีความเชื่อว่าการปรากฏความเปลี่ยนแปลงไปในทางโลกวิสัยของศาสนาพุทธแบบทิเบตคือโลกแห่งการอยู่รอดของผู้เหมาะสม การเลือกผู้ที่สมควรอยู่รอดก็เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมประเทศจีนในปัจจุบัน โดยเฉพาะจากปัจจัยภายนอกและภายในที่ร่วมกันทำให้เกิดผลการเปลี่ยนแปลง โดยมีปัจจัยภายนอกประกอบด้วย

1. ด้านการเมือง พรรคคอมมิวนิสต์จีนได้ดำเนินนโยบายเชื้อชาติและศาสนา ชักชวนให้พระสงฆ์รักประเทศชาติและศาสนา เคารพและปฏิบัติ สำหรับศาสนาพุทธแบบทิเบตทางการจีนได้ใช้นโยบายจำกัดการบริหารและการศึกษา ลดทอนบทบาททางเทววิทยาของศาสนาพุทธ เสริมความแข็งแกร่งศีลธรรมทางศาสนาพุทธแทน

2. ด้านเศรษฐกิจ หลังจากการปฏิรูป การพัฒนาเศรษฐกิจในพื้นที่ทิเบตได้ช่วยเหลือความเป็นอยู่ท้องที่ที่ห่างไกล ช่วยในการลดทอนบทบาทเทววิทยาของศาสนาพุทธ

3. ด้านวัฒนธรรม อิทธิพลทางวัฒนธรรมจากภายนอกกับรูปแบบโครงสร้างทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เป็นการผสมผสานระหว่างศาสนาและสังคมของทิเบต วัดจำนวนมากสร้างขึ้นในย่านการค้า ทำให้ศาสนาพุทธอยู่ในสถานะที่ถูกโอบล้อมทั้งทางสังคมและทางวัฒนธรรม

4. ด้านศาสนา ศาสนาพุทธจีนมีความเชื่อในเรื่องชีวิตชาตินี้และชีวิตชาติหน้า จึงยังให้ความสำคัญความเพียรในปัจจุบันชาติ สร้างความผาสุกในสังคม

สำหรับแรงจูงใจภายใน คือแรงการพัฒนาศาสนาจากภายใน ผู้วิจัยมีเชื่อว่าแนวโน้มในการพัฒนาศาสนาพุทธคือ การเปลี่ยนแปลงจากศาสนาเทววิทยาสู่ศาสนาแห่งศีลธรรมจรยา ซึ่งการพัฒนาที่ผ่านมาสามระดับ คือ การเปลี่ยนแปลงทางโลกและความทันสมัย ศาสนาพุทธร่วมสมัยและศีลธรรมทางศาสนา ความทันสมัยและการเปลี่ยนแปลงทางโลกเป็นจุดเริ่มในการปรับตัว “ศาสนาพุทธร่วมสมัย” คือการปรับตัวขั้นแรก และมีศีลธรรมทางศาสนาคือการปรับตัวขั้นพื้นฐาน

ขั้นแรก โลกวิสัยและความทันสมัย - ความลึกลับของศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ถูกเผยออกมาคือสิ่งที่เรียกว่า “การไล่ผี” การแยกตัวจากการปกครองร่วมศาสนา จากการนับถือเทพเจ้าเพียงอย่างเดียวก็ค่อยๆเปลี่ยนเป็นการนับถือเทพเจ้าและมนุษย์ควบคู่กันไป บทบาทเทววิทยาของศาสนาพุทธถูกลดชั้นลง บทบาทลัทธิสันนุษยนิยมถูกสนับสนุนมากขึ้น

ขั้นที่สอง “ศาสนาพุทธร่วมสมัย” หนทางเพียงหนึ่งเดียวของศาสนาพุทธ “ศาสนาพุทธร่วมสมัย” คือศาสนาพุทธแบบทิเบตที่เปลี่ยนจากศาสนาเทววิทยาสู่ศาสนาศีลธรรมจรยา หรือเรียกอีกอย่าง

ว่า การข้ามขั้น ในขั้นตอน ศาสนาพุทธขาลงแทนบูชา ด้วย"ประเทศอันสง่าและมีเกียรติ ทั้งรักษาติและศาสนา ด้วยมนุษย์คือรากฐาน การบริการสังคมกลายเป็นลักษณะสำคัญ

ขั้นที่สาม ศีลธรรมทางศาสนา เป้าหมายอันชัดเจนของศาสนาพุทธ ศีลธรรมทางศาสนาคือขั้นพัฒนาสูงสุดและภาวะสูงสุดของศาสนาพุทธ เป็นการปรับตัวศาสนาพุทธกับลัทธิสังคมนิยมและสัญลักษณ์ศาสนาพุทธร่วมสมัย

Sun Wuhu และ Zhou La ได้เขียนบทความเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์กับชุมชนที่อยู่ล้อมรอบวัดซาเจียชื่อ (Sajia Si) และวัดเหรินฉินกั่งชื่อ (Renqingang Si) ซึ่งได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ความศรัทธาเลื่อมใสในศาสนาพุทธ ได้ก้าวสู่การเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่แล้ว โดยวัดในศาสนาพุทธเหล่านี้มีลักษณะสำคัญคือ (Sun Wuhu and Zhou La. (2010). P. 27-40)

1. พฤติกรรมทางศาสนาเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่เป็นคุณประโยชน์มากขึ้น 1) ในขณะการดำเนินกิจกรรมพิธีทางศาสนาบางอย่างยังหวังผลกำไรทางเศรษฐกิจ 2) พิธีกรรมทางศาสนายังสอดคล้องกับหลักความมัธยัสถ์และวิถีความเรียบง่าย

2. ชีวิตความเป็นอยู่ค่อยๆมีความทันสมัย นักบวชค่อยๆยอมรับและมีการใช้เครื่องมือที่ทันสมัย วัด กุฎิ ที่สถานที่ประกอบศาสนพิธีมีการตกแต่งที่ทันสมัย ซึ่งพิธีกรรมศาสนายังได้รับกุศโลบายจากแนวคิดร่วมสมัย

3. แนวคิดทางศาสนาพุทธมีแนวโน้มที่เปราะบาง เมื่อเปรียบเทียบความศรัทธาเลื่อมใสศาสนาพุทธในอดีตกับสภาพของปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็จำนวนวัด จำนวนของภิกษุหรือภิกษุณี ส่วนเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ความเคารพศรัทธาของกลุ่มคน บทบาทของวัด ฐานะศักดิ์ในหลักธรรมศาสนาพุทธส่วนเกิดความเปลี่ยนแปลงในระดับที่แตกต่างกันไป 1) ความศักดิ์สิทธิ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบตค่อยๆจางหายไป 2) สูญเสียความศรัทธาบางบทบาทในศาสนาพุทธ 3) ความเปลี่ยนแปลงระดับในพระสงฆ์

4. ความเชื่อทางศาสนามีหลักการที่เป็นเหตุผลมากขึ้น ความต้องการผู้ศรัทธาในศาสนาต้องมีทางเลือกและความรู้สึกนึกคิดที่มีเหตุและผล คุณสมบัติหลักคือ เหตุผลที่เข้าร่วมศาสนาและเหตุผลในการเลือกเลื่อมใสศรัทธาในศาสนา

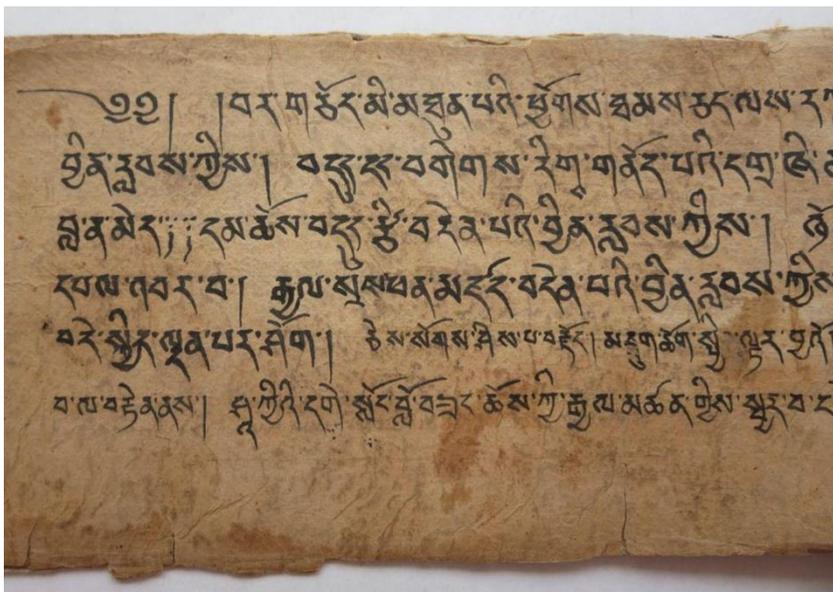
ด้านเหตุผลของตัวศาสนา ผู้วิจัยเชื่อว่า ความล่าช้าและความต้องการอุดหนุนของตัวศาสนา คือปัจจัยภายในของการเปลี่ยนแปลงในศาสนาพุทธแบบทิเบตกลายเป็นผลิตผลทางประวัติศาสตร์ แต่สังคมมนุษย์ยังพัฒนาอย่างต่อเนื่อง วัฒนธรรมทั้งหมดที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ได้เผยแพร่สืบต่อมา ไม่ว่าจะเป็นด้านวัตถุหรือว่าด้านจิตใจก็ตาม มีเพียงการปรับตัวตนไปเรื่อยๆ ในการคัดออกและระหว่างการพัฒนาต้องละทิ้งความเป็นตัวเอง จึงจะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมใหม่ เจริญเติบโต โดย

ไม่เสื่อมถอยลง จากบทวิทยานิพนธ์ที่มีมุมมองแตกต่างกันนั้น ได้บรรยายและวิเคราะห์ถึงสถานการณ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบตในปัจจุบัน อีกทั้งยังได้ทดลองวิเคราะห์เหตุผลจากการสรุปเนื้อหาของผู้วิจัย เชื่อว่าศาสนาพุทธของประเทศในปัจจุบันนั้นแตกต่างจากอดีตที่ผ่านมา เพื่อการปรับตัวที่เหมาะสมให้เข้ากับการพัฒนาสภาพเศรษฐกิจ การเมืองและวัฒนธรรมในปัจจุบัน ศาสนาพุทธได้ทำการปรับเปลี่ยนมากมาย ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงการลดทอนบทบาททางศาสนาให้อ่อนลง และเพิ่มลักษณะพิเศษแก่บทบาททางสังคมให้แข็งแกร่งมากขึ้น

การเผยแผ่วัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบต

Liang Jingzhi และ Qin Yongzhang ได้ร่วมกันเขียนบทความเกี่ยวกับทิศทางการสืบทอด การอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากมรดกทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตในปัจจุบันซึ่งสรุปได้ว่า วัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตกลายเป็นระบบวัฒนธรรมอย่างหนึ่งในการดำรงชีวิต หรือวัฒนธรรมแบบผสมหลายชั้น จากความหมายแฝงที่สื่อออกมา สามารถแบ่งออกเป็นรูปแบบพื้นฐานวัฒนธรรมสองประเภทคือ วัฒนธรรมด้านวัตถุและวัฒนธรรมด้านจิตใจ ซึ่งวัฒนธรรมทั้งสองส่วนนี้ต่างเติมเต็มซึ่งกันและกัน วัฒนธรรมศาสนาพุทธได้ร่วมกันประกอบขึ้นเป็นความหมายที่ครบถ้วนสมบูรณ์พื้นฐานทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธที่ปรากฏออกเป็นหลายด้านดังต่อไปนี้ (Liang Jingzhi and Qin Yongzhang. (2007). P.67-72)

1. ภาษาและตัวอักษร ภาษาทิเบตมีที่มาจากสันทิเบต-พม่าทิเบต ซึ่งชาวทิเบตใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร ความโดดเด่นของภาษากับวัฒนธรรมชาวทิเบตคือบทบาทในการผลักดันความรู้เรื่องในเชิงรุก เกี่ยวกับการเผยแผ่วัฒนธรรมทางศาสนาพุทธ ในขณะเดียวกัน การพัฒนาทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธในทางกลับกันนั้นยังเป็นการกระตุ้นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของภาษาและตัวอักษรในชาวทิเบตอย่างมาก



ภาพที่ 2-10 พระคัมภีร์ที่เขียนด้วยลายมือของชาวทิเบต

2. วรรณกรรม วรรณกรรมของชนชาติทิเบตคือองค์ประกอบส่วนสำคัญของประเพณี วัฒนธรรมชาวทิเบต ส่วนใหญ่แบ่งออกเป็นงานวรรณกรรมนักเขียนและงานวรรณกรรมพื้นบ้าน ซึ่ง แสดงถึงลักษณะและรูปแบบภาษาในผลงานวรรณกรรม ตามมาตรฐานทั่วไปจะมี รูปแบบการเขียน บท ร้อยแก้ว บทสัมผัสสระ ยังมีนิยาย บทกวีเพลง ตำนานเรื่องเล่า นิทาน ประวัติศาสตร์กวี ตำนานเทพเจ้า นิทานสุภาษิต เป็นต้น ซึ่งในวรรณกรรมของนักเขียนหมายถึงพระสงฆ์ โดยเฉพาะผลงานของพระสงฆ์ ระดับอาวุโสที่ยึดรูปแบบการสรรค์สร้างวรรณกรรมเพื่ออธิบายหลักธรรมหรือภายในกระบวนการ เนื้อหาและเหตุผลของศาสนาพุทธ ดังนั้น เนื้อหาวรรณกรรมนักเขียนคือวรรณกรรมของพระสงฆ์ใน รูปแบบหนึ่ง

3. การศึกษาวัด หลังจากศตวรรษที่ 11 เป็นต้นมา จากกระแสอิทธิพลขนาดใหญ่ของศาสนา พุทธแบบทิเบต วัดจึงค่อยๆ กลายเป็นศูนย์รวมทางศาสนาและการศึกษา พระสงฆ์ไม่เพียงแต่ได้รับการ อบรมศึกษาพุทธศาสน์จากสำนักวิชาการทั่วไปหรือจากสำนักวิชาการเฉพาะวงใน เรียนวิชาเอกคัมภีร์ พุทธศาสนศาสตร์ ศึกษาแนวทางศาสนาพุทธ อีกทั้งยังศึกษา ดาราศาสตร์ การคำนวณปฏิทิน ยารักษา โรค ศิลปหัตถกรรม ดนตรีและความรู้ทั่วไปในประเพณีของชนชาติทิเบต ในขณะเดียวกันนักศึกษา ธรรมจำนวนมากกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาที่มีคุณภาพ ยังมีกลุ่มปัญญาชนอย่างเช่น แพทย์ นัก ประวัติศาสตร์ นักภาษาศาสตร์นักดาราศาสตร์ ศิลปินหรือในบทบาทอื่นๆ ถึงแม้ว่าการศึกษาของวัดจะ

มุ่งเน้นเพื่อวัตถุประสงค์ของศาสนา แต่ในทางภววิสัยยังสร้างบุคคลผู้มีความสามารถแก่สังคมเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 2-11 พระลามะกำลังวาดภาพบนผ้าทังก้า

4. ด้านศิลปะ ศิลปะสถาปัตยกรรมเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ตัวแทนที่โดดเด่นอย่างหนึ่งของพุทธศิลป์ หลักการของวัดคือการสะท้อนให้เห็นถึงแบบฉบับของศิลปะแขนงนี้ ไม่ว่าจะเป็นการเลือกตำแหน่งสร้างอาคาร การออกแบบโดยรวม เทคนิคในการก่อสร้าง การเลือกใช้สี สัน หรือฝีมือด้านการตกแต่ง ทุกๆ ด้านล้วนเป็นการแสดงถึงมาตรฐานศิลปะอันยอดเยี่ยมและรสนิยมด้านความงามอันเป็นเอกลักษณ์ของชนชาติ เนื่องจากบนหน้าประวัติศาสตร์ได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากอินเดียและเนปาล ศิลปะสถาปัตยกรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตโดยทั่วไปจึงสะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายที่รวมเป็นหนึ่ง ผสมผสานและกลมกลืนไปกับลักษณะอันโดดเด่นทางชาติพันธุ์ จิตรกรรมและประติมากรรม เป็นเนื้อหาที่โดดเด่นอย่างที่สุดของศาสนาพุทธแบบทิเบต มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน วัดในศาสนาพุทธหลายแห่งไม่เพียงแต่เป็นวิหารศาสนาศักดิ์สิทธิ์ยังเป็นพระตำหนักที่มีศิลปะวิจิตรงดงามยิ่ง



ภาพที่ 2-12 ความงดงามของพระราชวังโปตาลา

5. เกษีวิทยาของการแพทย์แผนทิเบตและการคำนวณทางดาราศาสตร์ เกษีวิทยาของการแพทย์แผนทิเบตเป็นส่วนสำคัญขององค์ประกอบของพุทธวิทยาทางการแพทย์ระดับประเทศ ซึ่งเกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธอย่างลึกซึ้ง พระภิกษุสงฆ์ระดับอาวุโสจำนวนมากไม่น้อยที่เปี่ยมด้วยคุณธรรมไม่เพียงรู้แจ้งหลักของเหตุและผลในศาสนาพุทธ ยังสร้างคุณงามความดีอย่างมากแก่ด้านการแพทย์ของทิเบต ในกระบวนการพัฒนาที่ยาวนานของประวัติศาสตร์ ดาราศาสตร์ของชนชาติทิเบตมักจะผูกพันร่วมกับศาสนาอยู่เสมอ

การสืบทอดวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธในทิเบต

Liu Xiaomin ได้สรุปอย่างคร่าวๆ เกี่ยวกับรูปแบบการเผยแพร่ศาสนาพุทธในทิเบตไว้ว่า ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งสื่อมัลติมีเดีย (นิตยสาร หนังสือชุด หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง อินเทอร์เน็ต และข้อความการสื่อสารมัลติมีเดียอื่นๆ) เป็นเวลามากกว่าทศวรรษ ที่วิธีการเผยแพร่วัฒนธรรมปรากฏออกมาอย่างไม่ขาดสายสื่อมัลติมีเดียได้ครอบคลุมทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นเสียง รูปภาพ หรือการสัมผัส ผู้ล้วนได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งหมดในการรับรู้ข้อมูล ในเชิงลึกนั้นปรากฏว่าผู้รับชมเลือกที่จะตระหนักถึงความคุ้มครองและผลลัพธ์การ โฆษณามากที่สุด ภายในวัดกลายเป็นศูนย์กลางในการเผยแพร่ศาสนาพุทธในทิเบต และอาศัยรูปแบบการสะท้อนให้เห็นจากภายนอก (รูปแบบศิลปะจำลองและความรู้ทางวัฒนธรรม) เป็นปีกที่ช่วยพยุงวัฒนธรรมของศาสนาพุทธเติบโตเข้มแข็งสืบต่อไป (Liu xiaomin. (2011). P.87)

1. รูปแบบการเผยแพร่ ระบบภาพลักษณ์ของศาสนาพุทธในทิเบตได้ถูกกำหนดไว้อย่างมั่นคง การออกแบบภาพลักษณ์ที่เป็นคำทันสมัย ก็คือ VI (Visual Identity) การแปลความหมาย เป็นระบบการแยกแยะด้วยสายตา ซึ่งเป็นส่วนที่มีแรงอิทธิพลต่อการแพร่หลายได้มากที่สุด การออกแบบภาพลักษณ์ คณะพุทธสงฆ์ก่อปรด้วยคุณธรรม คือ การเผยแพร่รูปแบบวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธ การก่อตั้งศาสนาพุทธให้เป็นที่รู้จัก ด้วยวิธีที่ง่ายและรวดเร็วในการสร้างภาพลักษณ์ศาสนาพุทธ ขยายอิทธิพลของศาสนาพุทธแบบทิเบตทั้งภายในและภายนอก ผู้วิจัยได้หยิบยกสัญลักษณ์ สี สัน ระบบหลักของพระสงฆ์ (การโกนผม เครื่องนุ่งห่ม ภัตตาหาร ที่อยู่อาศัย เป็นต้น) วัด หรือคุณธรรมและความประพฤติของพระสงฆ์ ระดับอาวโธมาเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์ลักษณะภาพลักษณ์ของศาสนาพุทธในทิเบต



ภาพที่ 2-13 มงคลแปดประการของศาสนาพุทธแบบทิเบต

2. การเผยแพร่ทางเอกสาร การเขียนหนังสือเพื่อเผยแพร่ทฤษฎี เป็นวิธีการเผยแพร่ที่สำคัญมากที่สุดในทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ ศาสนาพุทธเมื่อครั้งที่ก่อตั้งขึ้นเป็นครั้งแรก ไม่ว่าจะเป็นหลักธรรมทางศาสนาหรือข้อบัญญัติศีลธรรมล้วนแพร่หลายโดยปากเปล่า ทั้งยังไม่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร หลังจากผ่านเป็นระยะเวลาอันคัมภีร์ศาสนาพุทธทั้งหมดจึงค่อยๆถูกสร้างขึ้นในภายหลัง ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากตัวอักษรทิเบต แปลงานเขียนคัมภีร์ ใช้วิธีการพิมพ์ประยุกต์ ปัจจุบันได้ตีพิมพ์เพื่อบรรยายถึงการประยุกต์ใช้ข้อความแพร่หลายของศาสนาพุทธในทิเบต

3. ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้หยิบยืมศิลปะจำลองในการเผยแพร่ ศาสนาพุทธคือความเปิดกว้าง ความเปิดกว้างที่แสดงถึงความไม่จำกัดพรมแดน ไม่ว่าจะชาติ ภาษาหรือเพศ ชิมชัชรูปแบบศิลปะหลากหลายประเภทมาเป็นรูปแบบของตนเอง ด้วยสิ่งนี้จึงทำให้เวทีของศิลปะศาสนาพุทธในทิเบตแผ่ขยายมากยิ่งขึ้น การแสดงออกฝีมือด้านศิลปะมีสีสันมากขึ้น เส้นทางการศิลปะยังแข็งแกร่งและลุ่มลึกมาก

จีน ความพิเศษเฉพาะของศาสนาสาเกต ทำให้ผู้คน que เคนอยู่ในนั้นคุดดงเคนเข้าสู่หมพุกวิป ได้ชิมชับอิทธิพลควมรู้สึกสุนทริยภพทงศิลปะโดยไม่รู้ตัว เขย่ำแรงบันคาลใจ โนม่น้ำวให้ผู้คนเกิดควมศรัทธาในศาสนาพุทธ



ภาพที่ 2-14 พระพุทธรูปพระศรีอริยเมตไตรยของทิเบต

4. ศาสนาพุทธแบบทิเบตเช่นเดียวกับสำนักนิกายอื่นๆ ที่มีเทศกาลประเพณีทางศาสนาเป็นของตนเอง เทศกาลทางศาสนาของวัดศาสนาพุทธทิเบต คือกิจกรรมทางศาสนาอย่างหนึ่ง เป็นภาพลักษณ์ในการเผยแพร่หลักธรรมทางศาสนาและดึงดูดพุทธศาสนิกชน ศาสนาพุทธแบบทิเบตจึงจัดตั้งกิจกรรมชุมนุมทางศาสนาอย่างยิ่งใหญ่ อย่างเช่นการแสดงพระธรรมเทศนา การแสดงศิลปะ บทเพลง สวดมนต์ของศาสนาพุทธ การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน แสดงถึงคำสอนศาสนาที่เป็นนามธรรม ส่งเสริมศาสนาพุทธ ประสบการณ์สัมผัสกับความศักดิ์สิทธิ์อันลึกลับและมหัศจรรย์ที่มีอาวัตได้ดั่งนั้น จึงเพิ่มแรงอิทธิพลและแรงการชุมนุมของบรรยากศทงศาสนา



ภาพที่ 2-15 เทศกาล Sun Buddha Festival ที่วัดหลางมู่ซื่อ (Langmu Si)

5. การศึกษาเป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่วัฒนธรรม วัดของศาสนาพุทธแบบทิเบตส่งเสริมศาสนาพุทธให้กลายเป็นหนึ่งในวัตถุประสงค์ของการศึกษา ซึ่งแพร่หลายและดำรงอยู่ในทิเบตมาเป็นเวลากว่าสองร้อยปี ลักษณะการเผยแผ่ศาสนามีหลากหลายรูปแบบ แต่ด้วยรูปแบบของวัดที่มีการเรียนรู้ทางศาสนา ท่ามกลางการสั่งสอนอบรมอย่างเข้มข้น เป็นรูปแบบการปลุกฝังความก้าวหน้าทางศาสนาที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด หนังสือตำราที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ล้วนมีต้นกำเนิดมาจากวัด เนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบส่วนใหญ่และศาสนามีความเกี่ยวพันกัน วัฒนธรรมของศาสนาพุทธในทิเบตในยุคนั้นกลายเป็นวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญในทิเบต หากไม่ได้นับถือศาสนาพุทธ ก็จะไม่ได้รับการศึกษา เงื่อนไขในการได้รับการศึกษาคือต้องเป็นชาวพุทธเท่านั้น ซึ่งความเชื่อที่ยึดมั่นนี้ทำให้มีผลกระทบโดยตรงต่อการแสวงหาการศึกษาชนชาติทิเบตจนถึงกระทั่งปัจจุบัน

6. ขึ้นการ โนม่น้าวของศาสนาพุทธ พระสัมมาสัมพุทธเจ้า(ศากยะมุณี) หลบหนีจากสภาพในปัจจุบัน แสวงหาอนาคต ซึ่งมีคุณประโยชน์ต่อชนชั้นราชวงศ์เป็นอย่างมาก จึงได้รับความช่วยเหลือจากชนชั้นราชวงศ์อยู่เป็นนิตย์ ดังนั้น พระศากยะมุณีจึงทำการเผยแผ่พระธรรมแทบจะราบรื่นตลอดทางศาสนาพุทธเป็นศาสนาที่มีทั้งเหตุและผล หลักธรรมคำสอนของแต่ละชนชั้นทางสังคม “แดนสุขาวดี” และ “ความสุขในสัมปรายภพ” เป็นดั่งภาพลวงตา ผู้คนราวกับเป็นแรงงานอัมพาต ทำให้พวกเขาเหล่านั้นทำได้เพียงอดทนและทำตามคำสั่ง ละทิ้งการต่อสู้ในการปฏิบัติความเป็นอยู่

การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ศิลปะศาสนาพุทธแบบทิเบต

ในปี ค.ศ. 2014 Wang Jianning ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ศิลปะศาสนาพุทธแบบทิเบต ซึ่งได้ทำการสำรวจสื่อดิจิทัลต่างๆ และถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเผยแพร่ศิลปะทางศาสนาพุทธแบบทิเบต โดยเขาได้นำเสนอถึงการเผยแพร่ศิลปะทางศาสนาพุทธแบบทิเบตนั้นมีความต้องการทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วยเหตุผลหลักสามประการคือ (Wang Jianning. (2014). P.41)

1. การเผยแพร่ศิลปะศาสนาพุทธแบบทิเบต ศิลปะของศาสนาพุทธในทิเบตไม่เพียงแต่มีบทบาทสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะแต่ละประเภท ซ้ำยังรับบทบาทในการเผยแผ่ศาสนา ครั้นแล้วจึงเป็นตัวกำหนดในการสร้างเป้าหมาย ซึ่งก็คือ การสร้างความลึกซึ้งซึ้งผู้คนด้วยแดนสุขาวดีแห่งศาสนาพุทธ ทำให้ผู้คนรับรู้ด้วยการมองเห็นเข้าสู่ภาวะแห่งจิตวิญญาณ ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งยังเป็นแรงจูงใจและเหตุผลสูงสุดในการแพร่หลาย จากที่เห็นพบว่า ความต้องการสูงสุดของการเผยแพร่ศิลปะทางศาสนาพุทธในทิเบตแบบสื่อมัลติมีเดียนี้สามารถแสดงศิลปะที่มีพลังอิทธิพลขนาดใหญ่ อีกทั้งยังทลายเวลาและช่องว่างอันจำกัด เพื่อบรรลุการเผยแพร่ด้วยสื่อมัลติมีเดียที่ลงทุนต่ำแต่ได้ผลตอบแทนในอัตราสูงในปัจจุบันมีความเป็นไปได้สำหรับผลงานศิลปะทางศาสนาพุทธในทิเบตที่ถูกสร้างขึ้นด้วยวิธีดั้งเดิมได้ถูกนำมารักษาและส่งเสริม อีกทั้งยังสามารถสนับสนุนการเกิดรูปแบบศิลปะใหม่ๆ เพื่อทางเลือกที่ดีที่สุดของสื่อมัลติมีเดียครบวงจรในการเผยแพร่

2. ความต้องการคุ้มครองและส่งเสริมผลงานศิลปะดั้งเดิมในยุคดิจิทัล จวบจนกระทั่งปัจจุบันมีผู้สืบทอดศิลปะของศาสนาพุทธแบบทิเบตเป็นจำนวนมากที่ยังผลิตผลงานตามแบบวิธีการดั้งเดิม และเพราะเหตุผลนั้นศิลปะบางรูปแบบที่ใกล้จะไร้การสืบทอด ในปัจจุบันล้วนต้องการหลักประกันการคุ้มครอง การส่งเสริม และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สำหรับงานศิลปะดั้งเดิมของศาสนาพุทธแบบทิเบต ล้วนต้องการการสนับสนุนจากเทคโนโลยีของสื่อดิจิทัลมัลติมีเดียอย่างเร่งเร้า รวมถึงการคุ้มครองทางดิจิทัลด้วย

3. ความต้องการในการสร้างและเผยแพร่ศิลปะรูปแบบใหม่ ความหมายแฝงของศิลปะแบบดั้งเดิมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยผสมผสานกันจนเกิดเป็นศิลปะรูปแบบสมัยใหม่ ซึ่งผู้รับชมยินดีที่จะเปิดกว้างต่อแบบผลงานเผยแพร่โฆษณา ซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อผู้รับชมเป็นการประหยัดเวลาทางอ้อมเพื่อที่จะทำความเข้าใจความหมายแฝงของศิลปะดั้งเดิม ทั้งยังเป็นการสืบทอดต่อไป ซึ่งเป็นหลักประกันได้ว่าศิลปะดั้งเดิมนี้อาจจะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และนี่ก็คือการรักษาเคล็ดลับเสน่ห์ของศิลปะดั้งเดิมไว้จากการพัฒนาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลมัลติมีเดีย วิธีการดั้งเดิมที่ผ่านมาบางอย่างเช่น การเขียนและการ

ประยุกต์ใช้เครื่องยนต์เสมือนจริง วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศาสนาพุทธแบบทิเบตยังทำให้ผู้คนเกิดความสนใจกันอย่างแพร่หลาย

นอกจากนี้ Wang Jianning ยังได้นำเสนอรูปแบบการเผยแพร่สื่อดิจิทัลของศิลปะทางศาสนาพุทธแบบทิเบต เขาเชื่อว่ารูปแบบการเผยแพร่ศิลปะศาสนาพุทธแบบทิเบตแบบดั้งเดิมนั้นไม่สามารถที่จะตอบสนองความต้องการของผู้คนในยุคปัจจุบันนี้ได้ เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลกลายเป็นรูปแบบการเผยแพร่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ศิลปะบนเว็บไซต์ แพลตฟอร์มการแลกเปลี่ยนศิลปะบนอินเทอร์เน็ต การเผยแพร่สื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ พิพธิภัณฑ์เสมือนจริง หรือการประยุกต์ใช้กับโทรศัพท์เคลื่อนที่ล้วนแต่เป็นวิธีที่พบเห็นได้บ่อยในยุคปัจจุบัน

จากบทความที่อธิบายไว้ข้างต้น ส่วนใหญ่นั้นสามารถหยิบยกวัดวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตนำเสนอว่า ศาสนาพุทธแบบทิเบตคือศูนย์รวมที่ครอบคลุมหมดทุกอย่าง วัดกลายเป็นศูนย์เผยแพร่ศาสนาพุทธ ยังประกอบไปด้วยด้านภาษาตัวอักษร วรรณกรรม การศึกษา ศิลปะ ประเพณีพื้นเมือง การแพทย์ หรือดาราศาสตร์ ในประวัติศาสตร์ของศาสนาพุทธแบบทิเบตเมื่อหนึ่งพันกว่าปีก่อนได้หลอมรวมเข้าวัฒนธรรมของทิเบต การสืบทอดนั้นคือการผสมผสานระหว่างศาสนากับการใช้ชีวิตความเป็นอยู่ของชาวทิเบต จากความก้าวหน้าของยุคสมัย ทุกความต้องการของผู้คนกำลังมีการเปลี่ยนแปลงและศาสนาพุทธแบบทิเบตก็ยังสามารถปรับเปลี่ยนทันเวลา สำหรับการสืบทอดวัฒนธรรมศาสนาพุทธแบบทิเบตยังถูกส่งมอบเนื้อหาสิ่งใหม่ สำหรับรูปแบบเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี กลายเป็นเครื่องมือชิ้นใหม่ที่ค่อยๆหลอมรวมเข้ากับสื่อกลางของศาสนาพุทธแบบทิเบตและกลายเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม

การวิจัยเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน

เกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน คือจุดสำคัญในการวิเคราะห์เอกสารทางประวัติศาสตร์ฉบับนี้ วัตถุประสงค์ของการวิจัยในส่วนนี้ขึ้นอยู่กับทำให้ผู้อ่านมีความเข้าใจในลักษณะพิเศษของการ์ตูนแอนิเมชัน ข้อเด่นและข้อด้อยของเครื่องมือในการเผยแพร่และพัฒนาสภาพโดยรวมในปัจจุบัน ลักษณะอันเด่นชัดของกลุ่มคน การกล่าวถึงลักษณะสุนทรียศาสตร์ของศิลปะการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันนี้กลายเป็นตัวช่วยที่เป็นทางเลือกจำเป็นสำคัญของยุคสมัยในเบื้องหลังการสืบทอดศาสนาพุทธแบบทิเบตของยุคปัจจุบัน

ทฤษฎีแนวความคิดการ์ตูนแอนิเมชัน

ในปี ค.ศ. 2007 Yang Minghuan ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาหลักของอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศจีนและแผนการรับมือ โดยเขาได้ให้คำจำกัดความของคำว่า “การ์ตูนแอนิเมชัน”

ไว้ว่า เป็นภาพเคลื่อนไหวที่นำภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาฉายอย่างต่อเนื่องด้วยความเร็วที่เหมาะสม ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในวงการการ์ตูนแอนิเมชัน (ภาพเคลื่อนไหว) โดยวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะทำให้สิ่งมีชีวิตหรือสิ่งของนั้นมีความเกินสมจริง มีอารมณ์และท่าทางเคลื่อนไหวเสมือนมนุษย์ ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นเทคนิคศิลปะแบบทั่วไปนั้น มีทั้ง อารมณ์ขบขัน จริงใจและลึกลับ เป็นศิลปะทัศนศิลป์ (Visual Arts) กับรูปแบบวัฒนธรรมที่โดดเด่นรูปแบบหนึ่ง การ์ตูนแอนิเมชันได้ครอบครองพื้นที่ที่มีลัทธิเดียวจำนวนมาก เนื่องจากจากกระจายตัวของทีวีแอนิเมชัน ดิจิทัลแอนิเมชัน อินเทอร์เน็ตแอนิเมชัน ได้ประกอบเป็นรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันสามมิติในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้การ์ตูนแอนิเมชันยังสามารถที่จะมีบทบาทในภาคธุรกิจอื่นๆ ได้อีกด้วย นอกเหนือจากคุณสมบัตินี้ยังรวมถึงกระบวนการพัฒนาอุตสาหกรรมธุรกิจแอนิเมชันขนาดใหญ่ ทำให้กลายเป็นการชี้ทางสู่อาณาจักรอุตสาหกรรมธุรกิจทางวัฒนธรรมสมัยใหม่ (Yang Minghuan. (2007). P.142)

การเผยแพร่และการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

ในปี ค.ศ. 2014 Chen Shaofeng ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องราวของการ์ตูนแอนิเมชันและคำอธิบายประกอบ ความหมายจากตัวอักษร โดยคำว่า “ภาพเคลื่อนไหว” คือคำที่ใช้เรียกรวมการ์ตูนแอนิเมชัน (การเคลื่อนไหวของภาพ) และภาพการ์ตูน เนื่องจากระหว่างแอนิเมชันกับภาพการ์ตูนมีความเกี่ยวข้องที่ใกล้เคียงกันมาก มักจะเป็นเนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงร่วมกัน เป็นสื่อที่แตกต่างกันแต่กลับมีเนื้อหาเหมือนกัน (เช่น ประเทศญี่ปุ่นและอเมริกา ส่วนใหญ่จากหนังสือการ์ตูนแปรเป็นภาพเคลื่อนไหวและจากภาพเคลื่อนไหวเปลี่ยนเป็นหนังสือการ์ตูน) ดังนั้นจึงเรียกการนำสองสิ่งที่มาผสมกันนั้นว่าการ์ตูนแอนิเมชัน (Chen Shaofeng. (2014). P.138)

ความหมายของคำว่าการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันนั้นกล่าวถึงความเรียบง่ายของภาพเคลื่อนไหวและภาพการ์ตูน ยังกลายเป็นการครอบคลุมวงการภาพเคลื่อนไหว การ์ตูน ละครทีวีรวมไปถึงภาพลักษณ์ของแอนิเมชัน ความหมายของคำว่าการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันนั้นกล่าวถึงความเรียบง่ายของภาพเคลื่อนไหวและการเป็นแค่ภาพการ์ตูน ยังกลายเป็นการครอบคลุมวงการภาพเคลื่อนไหว การ์ตูน ละครทีวีรวมไปถึงภาพลักษณ์ของแอนิเมชัน เนื้อหาเป็นสิ่งเชื่อมโยงของสินค้าแอนิเมชัน ภายในคำศัพท์เต็มไปด้วยความหมายที่นิยามไว้ รวมถึงสินค้าการ์ตูนแอนิเมชัน อุตสาหกรรมภาพแอนิเมชัน ศิลปะด้านแอนิเมชัน เทคโนโลยีแอนิเมชัน ความหมายมากมายที่แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมทางภาษาซึ่งจะมีบริบทที่แตกต่างกัน สรุป : ดังนั้นจากการบรรยายสรุปผู้วิจัยมีความเข้าใจในความหมายของการ์ตูนแอนิเมชันจากแนวคิดที่ยกมานั้นแบ่งเป็น ความหมายในวงแคบและความหมายในวงกว้าง และในแง่ของช่วงระยะเวลานั้นแบ่งเป็นอดีตและปัจจุบัน ความหมายในวงแคบของการ์ตูนแอนิเมชันนั้นก็คือชื่อรวมจากศิลปะสองแขนงที่มีความหมายตรงตามตัวอักษรของคำว่า แอนิเมชัน(ภาพเคลื่อนไหว)และการ์ตูน

โดยขั้นตอนการสร้างสรรค์ขึ้นมา นั้นจะมีการแสดงออกที่คล้ายกับมนุษย์และเกินความจริง เป็นศิลปะรูปแบบใหม่ที่มีความน่าสนใจ ความหมายของแอนิเมชันวงกว้างนั้นจากภาพการ์ตูนสามารถขยายพัฒนาเชื่อมสัมพันธ์ถึงอุตสาหกรรมภาพแอนิเมชันและแอนิเมชันประยุกต์ รวมถึงเนื้อหาที่มีการเชื่อมโยงทั้งหมดของศิลปะภาพแอนิเมชัน โดยเฉพาะศิลปะภาพแอนิเมชัน ในยุคปัจจุบันอันทันสมัย ซึ่งให้ความสำคัญมากขึ้นกับภาพในฉากของโสตทัศนศิลป์ (Audiovisual Art) โดยมุ่งเน้นไปที่การพลิกแพลงฉากที่ถ่ายทำเพื่อบรรยายความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง ในรูปแบบสื่อการแสดงนั้นเป็นการผสมผสานสื่อมัลติมีเดียอันหลากหลายของเทคโนโลยีสมัยใหม่



ภาพที่ 2-16 สไตล์การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่แตกต่างของ “ซูเปอร์แมน”

วัฒนธรรมของสื่อใหม่และอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชัน

ในปี ค.ศ. 2016 Huang Fenming ได้ตีพิมพ์บทความในวารสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมของสื่อใหม่และอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชัน โดยได้กล่าวถึงการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมในประเทศจีนและอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชัน ว่ามูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างมหาศาล โดยเฉพาะในส่วนแอนิเมชัน

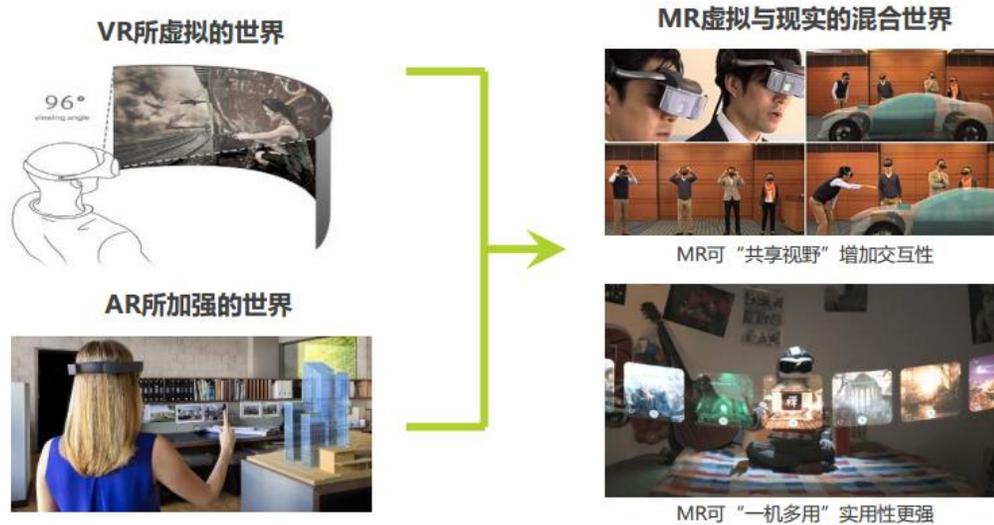
(Animation) การ์ตูน (Comic) และเกม (Game) หรือเรียกว่า “ACG” โดยมีทั้งสามชนิดนี้เป็นการประยุกต์ใช้มิติของภาพเคลื่อนไหว เทคโนโลยีการใช้งานภาพเคลื่อนไหว การพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันสำหรับผู้ใหญ่และทัศนคติของผู้คนมาใช้สร้างความบันเทิงให้กับเยาวชน (Huang Fenming. (2016). P.64)



ภาพที่ 2-17 มิติทั้งสามของศิลปะแอนิเมชัน

การศึกษาอุตสาหกรรมภาพเสมือนจริง (VR) ในประเทศจีน

กลยุทธ์ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่ถูกเผยแพร่เมื่อวันที่ 5 กรกฎาคม 2016 ในการรายงานเรื่อง “อุตสาหกรรมภาพเสมือนจริง (Virtual reality หรือ VR) ในประเทศจีน” เป็นการปรากฏตัวครั้งแรกในตลาดสำหรับเทคนิค VR เทคนิค RR (Real reality) และเทคนิค MR (Mixed reality) โดยเมื่อนำเทคนิคทั้ง 3 มาทำการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบกันพบว่า เทคนิค VR คือการปิดกั้นโลกแห่งความจริงในขณะที่อาจจะอยู่ในช่วงที่ซ้อนทับบนภาพเสมือนจริงซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้มนุษย์สามารถเชื่อมต่อกับโลกแห่งความจริงที่ทับซ้อนกับโลกเสมือนจริงได้ผ่านการแสดงผลบนหน้าจออุปกรณ์ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented reality หรือ AR) คือการเชื่อมต่อกับโลกแห่งความจริงในขณะที่ซ้อนทับกับภาพโฮโลแกรมหรือภาพสามมิติ และเทคนิค MR คือการพัฒนาต่อไปของเทคโนโลยีเสมือนจริงเทคโนโลยีในระหว่างโลกเสมือนและโลกแห่งความจริงและการตั้งคำถามว่าความคิดเห็นผู้ใช้แบบโต้ตอบของข้อมูลที่จะช่วยเพิ่มความสมจริงของประสบการณ์ของผู้ใช้



ภาพที่ 2-18 ความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิค VR เทคนิค RR และเทคนิค MR

โดยในรายงานระบุว่า อุปกรณ์ในการใช้เชื่อมต่อกับเทคนิค VR ประกอบด้วย Oculus และ HTC VIVE เป็นต้น ซึ่งเป็นอุปกรณ์เชื่อมต่อภายนอกที่ลักษณะคล้ายหมวกกันน็อกและจะมีจุดดำเล็กๆ เป็นกระจกที่สะท้อนภาพให้กับหมวกกันน็อก โดย Gear VR จะเป็นอุปกรณ์เสมือนแว่นตาอัจฉริยะที่เชื่อมต่อการทำงานกับมือถือ



ภาพที่ 2-19 อุปกรณ์ในการใช้เชื่อมต่อกับเทคนิค VR

นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลตัวเลขในตลาด VR ของประเทศจีนตามรายงานของ vgchartz.com และ Xbox One และ PlayStation 4 พบว่า ในประเทศจีนมียอดขายจำหน่ายอุปกรณ์เหล่านี้ประมาณ 5.5 แสนเครื่องซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับตลาดโลกที่มียอดขายสูงถึง 24.18 ล้านเครื่อง ทำให้อนุมานได้ว่า สื่อมัลติมีเดียที่สร้างความบันเทิงในรูปแบบใหม่นี้ยังได้รับการแพร่หลายในประเทศจีนเป็นจำนวนน้อย ผู้วิจัยคิดว่า การเริ่มต้นที่ค่อนข้างช้านี้ น่าจะมาจากสาเหตุที่ว่าอุปกรณ์ VR ยังไม่สามารถเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์แบบ PC ซึ่งทำให้ตลาด VR มีข้อจำกัดทางการใช้งานที่ใหญ่มาก จากตัวเลขที่ปรากฏบน eMarket พบว่า ตั้งแต่ในอดีตจนถึงในปี ค.ศ.2016 นี้ มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนในประเทศจีนมากถึง 600 ล้านคน แต่มีเพียง 1% เท่านั้นที่ใช้ VR

รายงานการวิจัยทางการตลาดในปี ค.ศ. 2015

Beijing Analysys think tank ได้รายงานการวิจัยทางการตลาดในปี ค.ศ. 2015 กล่าวว่า เทคโนโลยี AR ได้ทำให้วัตถุเสมือนจริงก้าวเข้าสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้แล้วโดยสามารถรับรู้โลกเสมือนจริงนี้ได้จากการฟัง อ่าน และสัมผัสได้ จุดเด่นของเทคโนโลยี AR คือ การผสมผสานโลกความจริงเข้ากับความเป็นจริงได้อย่างแนบเนียนซึ่งสามารถตอบสนองต่อความต้องการด้านการสร้างช่องว่างทางความรู้สึกรับกับโลกจินตนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยรูปแบบสามมิติ การเคลื่อนไหว ภาษา การกระพริบตา และวิธีการปฏิสัมพันธ์อื่นๆ

อุปกรณ์สำคัญในการเชื่อมต่อกับเทคโนโลยี AR คือ อุปกรณ์สวมศีรษะที่สามารถเติมเต็มประสบการณ์การใช้งานได้อย่างมีศักยภาพ อุปกรณ์มือถือ และการแสดงผลบนหน้าจอ ทั้งนี้ จากการเติบโตอย่างรวดเร็วของโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนและระบบอินเทอร์เน็ตได้ทำให้โปรแกรมซอฟต์แวร์ AR ได้รับการพัฒนาตามไปด้วยอย่างต่อเนื่อง โดยจากที่นิยมนำมาประยุกต์ใช้ได้แก่ การโฆษณาสินค้า เกม การซื้อของบนอินเทอร์เน็ต และการสนทนาผ่านโปรแกรมแชท เป็นต้น โดยรายงานระบุว่า อีก 1-3 ปีนี้ โปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือและอุปกรณ์เชื่อมต่อเหล่านี้จะกลายเป็นสองอุปกรณ์สำคัญที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย



ภาพที่ 2-20 อุปกรณ์สำคัญในการเชื่อมต่อกับเทคโนโลยี AR

อุตสาหกรรมแอนิเมชันกับเทคนิค VR

ในปี ค.ศ. 2016 Liu Shuliang ได้เขียนบทความเกี่ยวกับอุตสาหกรรมแอนิเมชันกับเทคนิค VR ไว้ว่า ปัจจุบัน เทคนิค VR ไม่ใช่คำเรียกอุตสาหกรรมทางด้านเทคโนโลยีขนาดเล็กอีกต่อไป แต่จะเป็นคำพูดติดปากที่มีสีสันร้อนแรงและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในการสร้างความบันเทิง การวางแผนผังเมือง การออกแบบการเรียนการสอนในห้องเรียน การจำลองระบบอุตสาหกรรม การจำลองระบบน้ำและไฟ และการศึกษา โดยเทคนิค VR ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบประสบการณ์ที่ยิ่งใหญ่ โดยสามารถนำมาใช้ในโลกลงของแอนิเมชันได้อย่างกว้างขวาง และทำให้โลกเป็นจริงมากขึ้นด้วยการใช้ภาพเสมือนจริงและมุมมองทางอารมณ์ที่ซับซ้อนมาสร้างความรู้สึกที่สมจริงให้แก่ผู้ชม (Liu Shuliang. (2016). P.24)

เทคนิค VR เทคนิค RR และเทคนิค MR คือวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ที่จำลองภาพ การเคลื่อนไหว เพลง และการสัมผัสให้มีความเสมือนจริง และสร้างประสบการณ์ทาง

อารมณ์กับการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้อย่างไม่มีข้อจำกัด ในสภาพแวดล้อมที่ถูกปิดการปิดกั้นจากการติดต่อกับสภาพแวดล้อมจริง VR จะพยายามสร้างจินตนาการเสมือนใหม่ให้กับคนที่อยู่ในนั้น ส่วนเทคโนโลยี AR จะเป็นโลกแห่งความจริงกับวัตถุเสมือนจริงที่ผสมผสานรูปแบบทำงานได้ลงตัว เปรียบเสมือนการเพิ่มข้อมูลที่แท้จริงของโลก AR และ VR ให้มีความหลากหลายด้วยการนำเสนอที่ซับซ้อน ผู้วิจัยเชื่อว่า ในอนาคตอันใกล้นี้ มีโอกาสจะกลายเป็นแพลตฟอร์มหลักที่ทำให้ระบบแอนิเมชันจากเทคนิค VR และเทคโนโลยี AR มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญและเป็นกลไกจากประสบการณ์การโต้ตอบที่จะทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่ไม่เคยมีมาก่อน

สุนทรียศาสตร์ของแอนิเมชัน

Chen Shaofeng ได้กล่าวถึงสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชัน เขาได้เขียนบรรยายไว้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันคือศิลปะบูรณาการแบบหนึ่งที่รวบรวมด้านจิตรกรรม ประติมากรรม การออกแบบ การเต้นรำ ดนตรีและวรรณกรรมไว้เป็นหนึ่งเดียวกัน ในลักษณะพิเศษความงามด้านศิลปะที่สะท้อนถึงขั้นตอนของกระบวนการในมิติใหม่ การสรรค์สร้างบทประพันธ์ การฉายภาพยนตร์ การชื่นชมในด้านผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งก็คือศิลปะจำลองในแบบลักษณะสองหรือสามมิติ อีกทั้งยังเป็นการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวทั้งการบันทึกเสียงและภาพ พวกเราจึงสามารถเข้าใจผ่านการ์ตูนแอนิเมชันเกี่ยวกับความงดงามของยุคสมัย เทคนิค สไตลิ่งการวาดและพล็อตเรื่อง ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันในกระบวนการสร้างสรรค์ได้หลอมรวมเข้ากับความรู้สึก ประสบการณ์และการวินิจฉัยด้านสุนทรียะของผู้สร้างสรรค์และผู้ผลิต อีกทั้งผลงานก็ได้ถ่ายทอดไปยังผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชัน ทำให้ผู้ชมได้รับการกลมกลืนในด้านสุนทรียะ กับการได้สัมผัสการ์ตูนแอนิเมชันอันยอดเยี่ยมคือการได้สัมผัสเรื่องราว สุนทรียศาสตร์แบบบูรณาการ ซึ่งสามารถปลูกฝังมุมมองผู้ชมเกี่ยวกับสีสัน ดนตรี วรรณคดี การออกแบบ และลีลาความสามารถในด้านชื่นชมศิลปะและความงาม นอกจากนี้ การ์ตูนแอนิเมชันยังกลายเป็นวัฒนธรรมที่เผยแพร่ความสุขอีกรูปแบบหนึ่ง เป็นการเอาใจผู้คนในสังคมปัจจุบันอย่างที่สุด สำหรับความต้องการที่จะลดความเครียดและใช้ชีวิตอย่างมีความสุข อีกทั้ง ในกระบวนการเผยแพร่ผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน สัญลักษณ์อันโดดเด่นในการสร้างสรรค์เนื้อหาและรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันในสังคมบริโภคนิยมถึงมีมูลค่าทางเศรษฐกิจใหม่ ในการเติมเต็มความต้องการของเหล่านักชื้อและการสร้างมูลค่าทางสัญลักษณ์ ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันนั้นสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เป็นจำนวนมาก ดังนั้นสิ่งนี้จึงเป็นพื้นฐานของการ์ตูนแอนิเมชันและกลายเป็นหนึ่งในสาขาอาชีพที่สำคัญของอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน (Chen Shaofeng. (2014). P.77)

สุนทรียศาสตร์ของศิลปะการ์ตูนแอนิเมชัน

ในปี ค.ศ. 2013 Qian Sulei ได้กล่าวถึงปัจจัยสำคัญในทางโครงสร้างสุนทรียะของศิลปะการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งเธอได้บรรยายแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ (Qian Sulei. (2013). P.21)

1. รายละเอียดต้นสายปลายเหตุทางวัฒนธรรมและองค์ประกอบสำคัญทางมิติใหม่ การ์ตูนแอนิเมชันกลายเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ถูกพัฒนาขึ้นมาใหม่ ซึ่งยังสามารถเป็นตัวเลือกในการพึ่งพาโดยธรรมชาติสำหรับเนื้อหาทางวัฒนธรรมด้านจิตใจ ที่ลึกซึ้งและค่อยๆ แพร่หลาย เติบโตเข้มแข็งมากยิ่งขึ้น ดังนั้นความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของศิลปะการ์ตูนแอนิเมชันจึงกลายเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการมีส่วนร่วม



ภาพที่ 2-21 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “พระสงฆ์สามองค์” หนึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนของจีนที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด

2. เทคโนโลยีดิจิทัลและวิทยาศาสตร์ปัจจุบัน การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันครั้งแรกนั้นเกิดจากการปฏิรูปเทคโนโลยี ซึ่งเป็นศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด วิธีการบันทึกภาพและการวาดรูปแบบดั้งเดิมนั้นเป็นเพียงประสิทธิผลทางทัศนศิลป์ในการสร้างสรรค์แน่นอนว่าไม่สามารถที่จะเติมเต็มพลังจินตนาการอันไร้ขอบเขตและตรรกะทางความคิดของผู้คนในปัจจุบันได้ ดังนั้นเทคโนโลยีการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันถึงถูกเพิ่มเติมด้วยความต้องการ “ที่ทันสมัย” ผู้วิจัยมีความเชื่อว่า สื่อดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

ใหม่ๆ ยังสามารถผลิตแพลตฟอร์มแบบใหม่ รูปแบบการผลิตใหม่ หรือสื่อการผลิตแบบใหม่ อีกทั้งยังกำหนดอัตราการผลิตอุตสาหกรรมการ์ตูนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การแสดงกลไกเชิงสัญลักษณ์ของเกมสปีด การ์ตูนแอนิเมชันเหมือนกับศิลปะแขนงอื่นที่อยู่ใน “การเขียนแบบภายใน” ของกิจกรรมทางจิตวิทยา ผู้สร้างสรรค์การเขียนแบบทางจิตวิทยายังได้เขียนแบบจิตวิทยาจากผู้รับชม ดังนั้นเพื่อการบรรลุเป้าหมายในการเขียนแบบ จึงต้องได้รับประสบการณ์ที่แท้จริง การบรรลุผลในการเขียนแบบประเภทนี้ เต็มไปด้วยกลไกการเปลี่ยนแปลงข้อมูล (Transcoding) การแสดงกลไกเชิงสัญลักษณ์ ทั้งสัญลักษณ์ด้านทัศนศิลป์และสัญลักษณ์เชิงบรรยายภายใต้จินตนาการที่เกินสมจริงของการ์ตูนแอนิเมชัน เทคนิคในการถ่ายทอดจินตนาการเชิงสัญลักษณ์ ล้วนบอกลงไปด้วยการแต่งแต้มและสีสันแห่งความสุข สำหรับกลุ่มผู้บริโภคในแต่ละวัยล้วนมีความต้องการผลลัพธ์ในด้านความบันเทิงที่แตกต่างกัน

4. แนวโน้มด้านอุตสาหกรรมการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน การ์ตูนแอนิเมชันนั้นอยู่ที่ผลสำเร็จในการก่อตั้งแบรนด์ของตนเอง มีเพียงการ์ตูนแอนิเมชันที่มีชีวิตชีวาจึงจะได้รับความความหมายที่แท้จริง และผู้รับชมยังสามารถเก็บเกี่ยวความสุขของตนเองในบรรยากาศที่มีเสน่ห์อันหลากหลาย

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังกล่าวถึงคุณลักษณะทางสุนทรียะของการ์ตูนแอนิเมชัน ในช่วงเริ่มแรกเธอคิดว่าศิลปะการ์ตูนแอนิเมชันเป็นศิลปะแบบบูรณาการรูปแบบหนึ่ง เพราะว่ามันได้หลอมรวมศิลปะประเภทอื่นๆ ที่มีอยู่และเชื่อมเข้าไว้ด้วยกัน เพราะฉะนั้นจวบจนถึงปัจจุบันจึงกลายเป็นเรื่องยากที่จะกำหนดมาตรฐานหลักสุนทรียศาสตร์ให้มีเอกลักษณ์ที่เป็นสากล ในภายหลังผู้วิจัยจึงได้สรุปมุมมองเอกลักษณ์ด้านสุนทรียศาสตร์ที่มีความครอบคลุมจากความเข้ากันของการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่

1. การผสมผสานของศิลปะกับเทคโนโลยีระดับสูงในปัจจุบัน เป้าหมายสูงสุดของศิลปะคือการสร้างสรรค์ความงามและมาตรฐานงานฝีมือให้เป็นที่ประจักษ์เพื่อการแก้ไขปัญหาที่คิดว่า การ์ตูนแอนิเมชันที่มาพร้อมกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นั้นและก็ได้ส่งเสริมความก้าวหน้าของการ์ตูนแอนิเมชันเช่นกัน

2. ความสอดคล้องของสภาพความเป็นจริงกับเหตุการณ์จำลองเสมือนจริง ผู้วิจัยมีเชื่อว่าการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสิ่งสมมติ เป็นการจำลองสรรค์สร้างเรื่องราวออกมาตามความคิด ซึ่งมักจะเป็นการจินตนาการสร้าง "สถานการณ์จำลอง" เพื่อนำไปสู่ความสมจริงของสถานการณ์ในจุดสุดท้าย ในความสมมติต้องการความงาม ต้องการความสมบูรณ์แบบ ต้องการรอยยิ้ม ซึ่งเป็นบรรทัดฐานของการ์ตูนแอนิเมชัน



ภาพที่ 2-22 ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันที่ผสมผสานฉากจริงเข้ากับจินตนาการ

3. ความหลากหลายของสไตล์ทัศนศิลป์เชิงสัญลักษณ์ ผู้วิจัยเชื่อว่าปัจจุบันนั้นได้เข้าสู่ "ยุคสมัยการอ่านจากภาพ" และศิลปะด้านการ์ตูนแอนิเมชันเป็นวัฒนธรรมทางภาพ ซึ่งเป็นรากฐานของศิลปะ ดังนั้นจึงกลายเป็นสื่อกลางรูปแบบใหม่ที่ผู้คนทั่วโลกจับตามองด้วยความสนใจ โดยสะท้อนให้เห็นดังต่อไปนี้ 1) ความกลมกลืนในการใช้สไตล์ทัศนศิลป์เชิงสัญลักษณ์ระหว่างการ์ตูนแอนิเมชันในแบบคลาสสิก แบบทันสมัย และแบบล้ำสมัย 2) ความหลากหลายรูปแบบของฝีมือในการเล่าเรื่องราว

สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะของการ์ตูนดิจิทัลและแอนิเมชันกับแรงดึงดูดทางเทคโนโลยี

ในปี ค.ศ. 2011 อาจารย์ที่ปรึกษาระดับปริญญาเอกแห่งมหาวิทยาลัยจงหนาน (Central South University) ได้เผยแพร่บทความเรื่อง “สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะของการ์ตูนดิจิทัล-แอนิเมชันกับแรงดึงดูดทางเทคโนโลยี” ที่ชี้ให้เห็นถึงดิจิทัลแอนิเมชันกับความเกี่ยวพันทางเทคโนโลยี โดยดิจิทัลแอนิเมชันคือสุนทรียศาสตร์ทางวัฒนธรรมของชนชาติ สุนทรียศาสตร์ของเยาวชนและเป็นเงาที่สะท้อนองคร่วมของสุนทรียศาสตร์ทางเทคโนโลยี ได้ดังนี้ (Ouyang Youquan, (2011). P. 94-98)

1. การแสดงจินตนาการวัฒนธรรมชนชาติเป็นจิตวิญญาณของหลักสุนทรียศาสตร์การ์ตูนดิจิทัลแอนิเมชัน อาณาจักรการ์ตูนแอนิเมชันเป็นเสมือนโลกจำลองที่สร้างขึ้นมาจากที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาพที่สอดคล้องกับโลกแห่งจินตนาการและวัฒนธรรมทางด้านจิตใจของพวกเขา เป็นสิ่งที่ผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมทางสังคมกับความทันสมัยของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประเพณีและวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติยังสะท้อนให้เห็นถึงภาพรวมของผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งภายในแฝงไว้ด้วยประเพณี จิตวิญญาณและค่านิยมของวัฒนธรรมประจำชาติ

2. ประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ของเยาวชนเป็นการเห็นช่องทางจริยธรรมของการ์ตูนดิจิทัลแอนิเมชัน ผู้รับชมส่วนใหญ่ของการ์ตูนแอนิเมชันจะอยู่ในช่วงเด็กวัยเล็ก การ์ตูนแอนิเมชันที่ราวกับมีชีวิตเหล่านั้นได้เติมเต็มทางสรีระและความต้องการทางด้านจิตใจของพวกเขา



ภาพที่ 2-23 แอนิเมชันที่ทันสมัยโดยใช้เทคโนโลยี VR จะกลายเป็นสื่อมัลติมีเดียที่เด็กๆ ชื่นชอบ

3. แรงผลักดันอันแข็งแกร่งจากสื่อเทคโนโลยีตลอดจนจากการก่อตัวระหว่างนวัตกรรมเทคโนโลยีและการสร้างสรรค์ศิลปะ กลายเป็นต้นกำเนิดนวัตกรรมของดิจิทัลแอนิเมชัน และยังเป็นแนวทางสำคัญของสื่อบันเทิงดิจิทัลแอนิเมชันอีกด้วย

จากบทความข้างต้น ผู้วิจัยได้กล่าวถึงแนวทางการเขียนของแต่ละคนและได้ยกตัวอย่างจากมุมมองสุนทรียศาสตร์ที่เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน สามารถสรุปรวมจากการยกตัวอย่างออกมาได้ดังนี้ แอนิเมชันคือการรวบรวมศิลปะอันหลากหลายที่มีอยู่ผสมผสานกับเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ ลักษณะทางสุนทรียศาสตร์ของมันจึงปรากฏออกมาอย่างมีความซับซ้อน และยังเป็นเรื่องยากที่จะทำให้เป็นมาตรฐานที่ถูกต้องในทิศทางเดียวกัน เกี่ยวกับวิจัยมุมมองของสุนทรียศาสตร์ในแต่ละด้านของแอนิเมชัน ความสวยงามของการ์ตูนแอนิเมชันสะท้อนให้เห็นในตัวเอง รวมไปถึงสไตล์การวาด ความทันสมัย เทคนิค การสื่อสารทางอารมณ์ที่งดงาม ซึ่งสะท้อนถึงความงามภายในที่ปรากฏออกมาบนผลงานเหล่านี้ สุนทรียศาสตร์ของแอนิเมชันยังแสดงให้เห็นถึงการกลายเป็นสื่อทางวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่ง ดังเช่นที่ศาสตราจารย์ Ouyang youquan เคยเสนอถึงการแสดงจินตนาการของวัฒนธรรมประจำชนชาติ การเรียนรู้สุนทรียะจากประสบการณ์ของเยาวชน ซึ่งในบทความของ Qian Sulei แห่ง

มหาวิทยาลัยครุศาสตร์กว่างซี (Guangxi normal university) ได้กล่าวถึงเนื้อหาทางวัฒนธรรมอย่างละเอียด ณ ปัจจุบันภายใต้การผลักดันของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สุนทรียศาสตร์ทางแอนิเมชันยังปรากฏให้เห็นในการเสนอของผู้วิจัยหลายท่าน การผสมผสานกับเทคโนโลยีทันสมัยระดับสูง ซึ่งไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงผลกระทบต่อทัศนศิลป์ของเทคโนโลยีดิจิทัล ยังแสดงให้เห็นถึงพลังแห่งจินตนาการที่ไม่เคยหยุดนิ่ง เพื่อให้สุนทรียะแห่งเทคโนโลยีบรรลุผลทางศิลปะ ใช้ผลงานดิจิทัลแอนิเมชันสร้างสรรค์ทางศิลปะอย่างไม่มีที่สิ้นสุดและนวัตกรรมอันไร้ขีดจำกัด

จิตวิทยาวัยเยาว์กับการสร้างสุนทรียศาสตร์ด้วยศิลปะการ์ตูนแอนิเมชัน

ในปี ค.ศ. 2001 Li Hong ได้กล่าวถึงลักษณะพิเศษทางอารมณ์และความคิดด้านสุนทรียะในเด็กวัยเยาว์ อ้างอิงจาก ชาวอเมริกัน Howard Earl Gardne นักจิตวิทยาพัฒนาการ โดยทั่วไปเด็กเล็กในช่วง 4 - 7 ปีมักจะใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวตอบสนองต่อวัตถุ ในช่วงอายุ 7 - 9 ปีเด็กจะถือว่าอยู่ในระดับสูงสุดของช่วงการเขียน สำหรับพวกเขาเหล่านี้แล้วไม่ว่าผลงานศิลปะแบบใดล้วนนำมาเปรียบเทียบเหมือนหรือแตกต่างจากมาตรฐานการประเมิน เมื่ออายุถึง 9 - 13 ปี เด็กจึงจะสามารถค่อยๆตอบสนองต่อผลงานศิลปะในทางสุนทรียะ และค่อยๆก่อตัวขึ้นเป็นรูปแบบหรือการแสดงออกถึงการรับรู้สัมผัสที่เป็นเอกลักษณ์ในทางสุนทรียะ เป็นโครงสร้างความคิดและอารมณ์ความรู้สึกทางสุนทรียศาสตร์ขั้นต้น ซึ่งในเด็กก่อนวัยเรียนจะมีมาตรฐานทางสุนทรียศาสตร์เพียงเล็กน้อย ในช่วงอายุ 13 - 20 ปี จะอยู่ในช่วงความเล็งของการพัฒนาทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งลักษณะพิเศษของช่วงนี้คือเกณฑ์ตัดสินที่ขาดการวิพากษ์ (Relativism) (เกณฑ์ตัดสินดี ชั่ว ไม่มีอยู่จริง) จากการเจริญเติบโตและประสบการณ์ที่มากขึ้นอย่างต่อเนื่องขององค์ความรู้ทางศิลปะและวัฒนธรรม จากการแผ่ขยายกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์รูปแบบของความสวยงามทุกชนิดสำหรับเด็กๆ จะแฝงไว้ด้วยความรู้สึกในทางเหตุผลและความรู้ในคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ที่นับวันจะยิ่งมากขึ้นเรื่อยๆ มาตรฐานทางสุนทรียศาสตร์จึงค่อยๆก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา จึงจะสามารถเรียกได้ว่าก้าวข้ามช่วงเวลาความเล็งนี้มาได้ สัญลักษณ์ตัวแทนของเด็กในช่วงโตเต็มวัย ก็ขึ้นอยู่กับว่าสุดท้ายแล้วเขาจะละทิ้งเกณฑ์ตัดสินที่ไร้การวิพากษ์ เชื่อและปฏิบัติตามเกณฑ์การประเมินที่มีคุณค่าอย่างแท้จริง (Li Hong, (2001). P. 299)

ศิลปะการ์ตูนแอนิเมชันกับการสร้างสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยาสำหรับเด็กวัยมัธยมศึกษา

ในปี ค.ศ. 2008 วิทยานิพนธ์ของนักศึกษาปริญญาเอกของ Ao Yumei ได้ศึกษาเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันกับการสร้างสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยาในวัยมัธยมศึกษา ภายในบทความนี้ได้เสนอถึงลักษณะพิเศษสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยา จากมุมมองสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยา ช่วงวัยมัธยมคือสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยาส่วนบุคคลและการคลุกคลีสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยาสังคม เป็นช่วงเวลาที

ความรู้สึกในสุนทรียะของแต่ละคนลุ่มลึกเพิ่มมากขึ้น แต่เนื่องจากลักษณะพิเศษทางสรีระ จิตใจ และสถานะพิเศษของชีวิตทางสังคมในนักเรียนวัยมัธยม ทำให้เกิดลักษณะพิเศษสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยาขึ้นมา ลักษณะพิเศษสำคัญของสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยาวัยมัธยม ลักษณะของอารมณ์ในท่วงทำนองแห่งสุนทรียะ ความแตกต่างของรสนิยมในสุนทรียะ การคัดค้านความเป็นประเพณีในค่านิยมสุนทรียะ ความเป็นตัวของตัวเองในการวินิจฉัยสุนทรียะ ผู้วิจัยเชื่อว่าตามแบบแผนในช่วงวัยมัธยม เพราะความที่ยังไม่สมบูรณ์ในสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิทยา ในส่วนของการวิเคราะห์นั้นนั้นไม่สามารถที่จะวิเคราะห์แยกแยะเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันได้ ซึ่งจะเป็นปัญหาในการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันแบบไม่เกิดประโยชน์ (Ao Yumei. (2008). P.114)



ภาพที่ 2-24 สไลด์ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นภาพสะท้อนลักษณะทางจิตวิทยาของเยาวชน

จากการมอทะลุถึงจิตวิทยาของเยาวชนในการออกออกแบบตัวละครแอนิเมชันในประเทศจีนทำให้ในปี ค.ศ. 2011 Chenfang Bishengnan ได้เผยแพร่บทความเรื่อง การมอทะลุถึงจิตวิทยาของเยาวชนในการออกออกแบบตัวละครแอนิเมชันในประเทศจีนในนิตยสาร “Newwestchina” ซึ่งภายในนั้นได้กล่าวถึงลักษณะพิเศษในกระบวนการรับรู้ทางจิตวิทยาของกลุ่มเยาวชน เชื่อว่า ช่วงเยาวชนตอนปลายนั้นตรงกันข้ามกับช่วงวัยเด็กและช่วงเยาวชนตอนต้น กระบวนการรับรู้และเข้าใจส่วนพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว โครงสร้างกระบวนการรับรู้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ความคิดเชิงตรรกะนามธรรมเข้าสู่ช่วงโตเต็มวัย การคิดวิเคราะห์เชิงตรรกะและความคิดสร้างสรรค์มีการพัฒนาอย่างมาก ความรู้สึกตัวเองในการรับรู้และเข้าใจเพิ่มขึ้น พื้นฐานปัจจัยสำคัญของโครงสร้างในการรับรู้และเข้าใจนั้นขึ้นอยู่กับภาวะที่มั่นคง โครงสร้างการรับรู้และเข้าใจจะก่อตัวเป็นสภาวะการณ์ใหม่ในการพัฒนาร่วม หลุดพ้นจากการ

คำนวณเชิงรูปธรรมและความคิดเรียบง่ายแบบเฉพาะในช่วงวัยเด็ก ผู้การใช้ความคิดเชิงนามธรรม มีความเข้าใจในการทดลอง สมมติฐานและอนุมานครุ่นคิดถึงรูปแบบแต่ละประเภท โดยใช้ทฤษฎีนำมาวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ของเหตุและผล เริ่มมีความเข้าใจในการจัดการข่าวสารหรือข้อมูลที่ซับซ้อน พวกเขาสามารถเรียนรู้ในการวิจารณ์ตนเองในแง่มุมต่างๆจากเกณฑ์ความต้องการให้ตนเองกลายเป็นผู้ใหญ่ มีความสามารถในการรับฟังความเห็นจากผู้อื่น ในช่วงเวลาที่ประสบปัญหาสามารถเพิ่มความ เป็นไปได้ในการพิจารณาจัดการปัญหานั้นๆ คุณภาพและปริมาณในการใช้ความคิดมีการยกระดับ ได้ค ี่ขึ้นอย่างมาก (Chenfang Bishengnan. (2011). P.25)

ความตระหนักในตนเองของพวกเขาสู่แนวโน้มการเป็นผู้ใหญ่ โลกทัศน์ค่อยๆเริ่มก่อตัวขึ้น มีความรู้และเข้าใจที่ครอบคลุมและลึกซึ้งมากขึ้น ความคิดด้านการศึกษารเมืองในโรงเรียนและ กิจกรรมสังคมการเมืองรวมไปถึงแนวทางชีวิตในช่วงระยะหลังจากการเป็นเยาวชนที่จะหล่อหลอม เยาวชนเป็นพื้นฐานสำหรับสร้างโลกทัศน์ในช่วงเยาวชน การสร้างโลกทัศน์ของเยาวชนนั้นปรากฏ ออกมาในความเป็นธรรมชาติ สังคม ชีวิตและความรักซึ่งล้วนเป็นทักษะที่มั่นคงและเป็นระบบ อุปนิสัย ในช่วงเยาวชนตอนต้นจะเป็นลักษณะพื้นฐาน ในภายหลังจะมีการเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ความสามารถมีรูปแบบอันหลากหลาย ความสามารถแต่ละประเภทมีความเร็วในการพัฒนาที่เกือบจะ คล้ายคลึงกัน แต่ทักษะในการสังเกต การจดจำ ไหวพริบ หรือการให้ความสนใจเป็นทักษะพื้นฐานที่ ต้องเข้าสู่ช่วงเยาวชนแล้วเท่านั้นจึงจะมีแนวโน้มที่ครบสมบูรณ์ และหลังจากผ่านพ้นช่วงเยาวชนไปก็จะ พัฒนาจนถึงขั้นสูงสุด เริ่มเข้าสู่ช่วงรับรู้ถึงระดับศีลธรรมด้วยตนเอง ก่อเกิดเป็นความศรัทธา รู้จักหลัก ในการประพฤติตน

การ์ตูนแอนิเมชันประกอบไปด้วย การสร้างสรรค์จำลอง พลังแห่งจินตนาการ คุณภาพในการ จัดทำ ความก้าวหน้าในการสื่ออารมณ์และความต้องการความเป็นตรรกะขององค์ประกอบ เรื่องราวที่ ขาดความเป็นตรรกะจะไม่สามารถดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเยาวชนได้ หรือเรียกอีกอย่างว่า "ไร้ เดียงสา" ความพิถีพิถันในการสร้าง บทบาทอุปนิสัยที่มีความเป็นเสน่ห์อัน โดดเด่นของตัวละครจะ สามารถสร้างความประทับใจในกลุ่มเยาวชนได้อย่างสมบูรณ์

เอกลักษณ์ทางสุนทรียะของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับจิตวิทยาเด็กปฐมวัย

ในปี ค.ศ. 2009 Zhang De Mei และ Zhao Tingzai ได้เผยแพร่บทความเกี่ยวกับเอกลักษณ์ทาง สุนทรียะของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับจิตวิทยาเด็กปฐมวัย ไว้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ยอด เยี่ยมส่วนหนึ่งสามารถนำไปสร้างสุนทรียะทางจิตวิทยาเด็กปฐมวัยได้ถึง 5 มุมมอง ดังนี้ (Zhang De Mei and Zhao Tingzai. (2009). P.74-76)

1. การให้ความสนใจแก่เพื่อนมนุษย์ ความสนิท มิตรภาพ ความรักรวมไปถึงความซื่อสัตย์ ความกล้าหาญ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความเป็นนักสู้ ล้วนเป็นความประพฤติที่แสดงออกทางความคิด อุปนิสัยที่มีคุณค่ามากที่สุดของมวลมนุษย์ โดยวิธีการแสดงภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสามารถทำให้เด็กปฐมวัยได้รับรู้ถึงความไร้เดียงสาและความบันเทิงในเวลาเดียวกัน และยังสามารถโน้มน้าวจิตใจอันเยาว์วัยและใสซื่อบริสุทธิ์ของพวกเขา ทำให้พวกเขาสัมผัสถึงสภาพความเป็นจริง ลึกลับซาดิแห่งชีวิตด้วยตนเอง

2. การสร้างโลกอันบริสุทธิ์ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ยอดเยี่ยมนั้นมีความเข้ากันกับลักษณะทางจิตวิทยาของเด็กปฐมวัย สามารถก้าวเข้าไปยังโลกภายในจิตใจของเด็กๆ ในขณะเดียวกัน ความเพ้อฝันของภาพลักษณ์ ความคล้ายคลึงที่เต็มเปี่ยม ที่แฝงไว้ด้วยความหมายอันลึกซึ้งที่ถูกฉาบไว้ด้วยความเรียบง่าย การสร้างสุนทรียะทางจิตวิทยาแก่เด็กปฐมวัย ก็เพื่อสร้างโลกอันงดงามไร้เดียงสาให้กับเด็ก

3. พลังจินตนาการอันไร้ขีดจำกัด ศิลปะการสร้างสรรค์เอกลักษณ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกับศิลปะรูปแบบจำลอง โลกที่เหมาะสมมากที่สุดในการแสดงจินตนาการ พลัสเรื่องราวที่มอบหมายให้กลุ่มผู้ปกป้องของมวลมนุษย์ กอบกู้ความยุติธรรมและภารกิจของโลก ที่เติมเต็มจินตนาการอันเปี่ยมล้นให้แก่เด็กปฐมวัย และยังคงภายในจิตใจของพวกเขาเกิดการยอมรับอย่างเด่นชัดและจินตนาการเกี่ยวกับความสามารถในตนเอง ได้จินตนาการว่าตนเองนั้นมีความสามารถและพลังกำลังแตกต่างจากคนทั่วไป

4. การเติมเต็มความต้องการทางอารมณ์ สำหรับเด็กปฐมวัยจะรับรู้ได้ถึงความแปลกภายในจิตใจซึ่งเต็มไปด้วยความรักและมิตรภาพที่เกินกว่าจะจินตนาการ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันยังเป็นการแสดงออกที่ยอดเยี่ยมมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวความรักระหว่างเจ้าชายและเจ้าหญิงจากเทพนิยาย หรือว่าการถ่ายทอดมิตรภาพที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับสัตว์ ล้วนเป็นภายในจิตใจของเด็กเล็กปฐมวัยที่หลงเหลือไว้ซึ่งความไร้เดียงสาและความทรงจำอันงดงาม แสดงความปรารถนาอันดีงามของพวกเขา นั้นเป็นจริง ทำให้พวกเขารู้รับรู้ถึงความสุขจากการถูกรัก

5. การสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าในตัวเด็กปฐมวัย เด็กมีรูปแบบในการเรียนรู้ เรียนแบบคาดหวังที่จะได้รับมุมมองในการสำรวจโลกเท่าเทียมกับผู้ใหญ่ กระตือรือร้นที่จะได้รับการยอมรับจากโลกของผู้ใหญ่ แต่ในความเป็นจริงกลับตรงกันข้าม ดังนั้น พวกเขาจึงได้แต่อาศัยความหวังในโลกการ์ตูนแอนิเมชัน ในโลกการ์ตูนแอนิเมชันที่เสมือนจริงนั้น พวกเขาจึงจะสามารถเป็นตัวละครเอก ปัญหาทั้งหมดของพวกเขาล้วนสามารถอาศัยพลังในจินตนาการจัดการ ซึ่งวิธีทั้งหมดนั้นสามารถทำให้เป็นจริงได้ด้วยภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน



ภาพที่ 2-25 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “โทโทโร่เพื่อนรัก” ได้กลายเป็นที่ชื่นชอบของคนหนุ่มสาว

การ์ตูนแอนิเมชันกับความสัมพันธ์ทางศาสนา

ในปี ค.ศ. 2016 เดือนมีนาคม Song Xiaotong ได้เผยแพร่บทความว่าด้วย “การตระหนักถึงศาสนาชินโตในการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นกับอิทธิพลต่อเยาวชนญี่ปุ่น” กล่าวถึง การ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นกับความสัมพันธ์ของศาสนาชินโตที่มีอย่างใกล้ชิดกัน อีกทั้งกลายเป็นสื่อมัลติมีเดียชนิดใหม่ของศาสนาชินโต เพื่อดำรงความอยู่รอดและความก้าวหน้าของศาสนาดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ยังทำให้เยาวชนญี่ปุ่นหลงใหลในการ์ตูนแอนิเมชันและได้รับอิทธิพลโดยไม่รู้ตัว ผู้วิจัยเชื่อว่าถึงแม้ว่าเยาวชนจะไม่เคยได้สัมผัสเข้าถึงทฤษฎีทางศาสนาอย่างจริงจัง แต่อาศัยการถ่ายทอดศาสนาทางการ์ตูนแอนิเมชันที่ถูกต้องแนวคิดของสิ่งนั้นคือ “ทุกสรรพสิ่งล้วนมีวิญญาณ” และ “ความเลื่อมใสศรัทธาในต้นไม้” เพื่อให้เยาวชนญี่ปุ่นเรียนรู้แนวคิดในการรักทุกชีวิตและรักษาสิ่งแวดล้อม ในการ์ตูนแอนิเมชันเกี่ยวกับการยอมรับและยกย่องในอำนาจของเทพเจ้า ยังเป็นการกระตุ้นให้เกิดแรงผลักดันภายในของเยาวชนญี่ปุ่นช่วยให้พวกเขาฝึกฝนจิตใจที่กล้าหาญ สำหรับจิตใจความเชื่อมั่นอันยิ่งใหญ่ แม้ว่าพวกเขาต้องพบกับช่วงเวลาที่ย่ำแย่ในชีวิตจริง ความเชื่อมั่นในตัวเองจะสามารถทำให้พวกเขาอดทนต่อความยากลำบากในภายภาคหน้าได้ อยู่รอดแม้ในสภาพที่ลำบาก เติบโตแม้ในภาวะตกอับ (Song Xiaotong, (2016). P.220.)

ในปี ค.ศ. 2012 Cheng Hongbo ได้เผยแพร่บทความที่กล่าวถึงยุคแห่งการไคร์ครวญและการสร้างการ์ตูน แอนิเมชันในประเทศจีน โดยเขามีความเข้าใจว่าการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศญี่ปุ่นได้สร้างขึ้นโดยหลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกันกับวัฒนธรรมท้องถิ่นอันดีงาม และในทางพื้นฐานนั้นไม่มีผลกระทบ

ต่อการเลือกวางแนวทางอีกทั้งยังมีการผันแปรอย่างเหมาะสม ซึ่งมีความสะดวกในการเผยแพร่ไปทั่วโลก เขาคิดว่าการนำความศรัทธาที่เรียกว่าแอนิเมชันใส่จิตวิญญาณเข้าไป การ์ตูนแอนิเมชันก็จะเปลี่ยนเป็นมีชีวิตชีวา (Cheng Hongbo. (2012). P.69)

วัฒนธรรมทางศาสนาพุทธที่สร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชันสองมิติ

การ์ตูนแอนิเมชันศาสนาพุทธในประเทศจีน ส่วนใหญ่เป็นนิทานทางศาสนาพุทธหรืออาศัยเรื่องสั้นในคัมภีร์ศาสนาพุทธนำมาบรรยายเชิงปรัชญาหรือจะเป็นนิทานเกี่ยวกับบุญชนบางส่วนที่บำเพ็ญเพียรและเปลี่ยนแปลงเส้นทางชีวิต ผู้วิจัยคิดว่านิทานส่วนใหญ่เหล่านี้มีต้นแบบอันพึงปรารถนาโดยตรง ไม่มีการแต่งเติมหรือการกลั่นกรองที่มากเกินไป การจำลองตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันทางศาสนาพุทธภายในประเทศ เป็นการจำลองจากพระสงฆ์โดยตรง นอกจากนี้ หนังสือนิทานที่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายอยู่ช่วงหนึ่งของสตูดิโอกองถ่ายทำภาพยนตร์เซี่ยงไฮ้เรื่อง “กวางเก้าสี” มีต้นแบบโดยตรงจากตัวเรื่องราวภาพจิตรกรรมฝาผนังคูนหวง การจำลองลักษณะของตัวละครคงเดิมตามพื้นหลังทางสังคมในยุคนั้นและมีรูปแบบภาพจิตรกรรมทางศาสนาพุทธโบราณ



ภาพที่ 2-26 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “กวางเก้าสี”

ในต่างประเทศกับการ์ตูนแอนิเมชันในหัวข้อทางศาสนาพุทธที่เกี่ยวข้อง เช่นตัวละครจำลองของหนึ่งพระพุทธรูปเจ้า (Buddha) ฉบับเทซีกะ โอซามุ (ภาคทะเลทรายสีแดงอันสวยงาม) พื้นฐานของตัวละครจำลองใส่กลิ่นอายของวัฒนธรรมอินเดียและยังคงรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครจำลองในแบบการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่น ถึงแม้ว่าในช่วงระยะเวลาการประสูติของพระพุทธรูปเจ้าจะดำเนินเรื่องเหมือนกับการ์ตูนแอนิเมชันประเทศจีนเรื่อง “ประวัติพระพุทธรูปเจ้า” (Life of the buddha) แต่รูปแบบใน

การกำหนดบทบาทตัวละครนั้นแตกต่างราวฟ้ากับเหว พระพุทธเจ้าในแบบฉบับของเทซีกะ โอซามุ ที่เป็นคนธรรมดาสามัญคนหนึ่งแต่ไม่ทิ้งภาพลักษณ์เด็กหนุ่มยอดบุรุษและเด็กดีเยว เทซีกะ โอซามุ ได้กระโดดออกมาเล่านิทานศาสนาพุทธโดยใช้ความคิดโน้มน้าวของตัวละครทางศาสนาพุทธ ซึ่งในจุดนี้ถือว่าเป็นบทเรียนที่คุ้มค่าอย่างมาก



ภาพที่ 2-27 ภาพพระพุทธเจ้าในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “Buddha”

ผู้วิจัยได้สรุปกระบวนการหลายอย่างที่ใช้กำหนดบทบาทตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันศาสนาพุทธ ประกอบด้วย ขั้นตอน "ความคล้ายทางรูปลักษณ์" เพื่อสะท้อนถึงจิตวิญญาณทางศาสนาพุทธ โดยหยิบยืมองค์ประกอบจากภาพจิตรกรรมในศาสนาพุทธ รวมถึงลายเส้น การจำลอง หรือเครื่องประดับตกแต่ง สำหรับการกำหนดบทบาทตัวละคร ขั้นตอน "ความเหมือนจริงทางจิตใจ" การออกแบบตัวการ์ตูนแอนิเมชันต้องยอมให้เสน่ห์อันน่าพิสมัยสะท้อนถึงวัฒนธรรมพุทธศาสนาศาสตร์ จำเป็นที่จะต้องเข้าใจในวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธอย่างลึกซึ้ง หลักธรรมพื้นฐานของศาสนาพุทธ ได้รวมศูนย์ปรากฏอยู่ใน ปฏิจจสมุทปาท 12 อริยสัจ 4 และมรรคธรรม 8 จากนั้นจึงได้ขยายความออกมาเป็นข้อคิดและทัศนคติของคัมภีร์ศาสนาพุทธ ในท้ายที่สุด จึงได้นำความเข้าใจในนามธรรมเหล่านี้รวมเข้ากับการสร้างแบบจำลองเดิม และออกแบบตัวการ์ตูนแอนิเมชันจำลองในแบบที่มุ่งหวัง

จากการสรุปมุมมองต่างๆ ในบทความข้างต้นจะสามารถเห็นได้ว่า การรวมการ์ตูนแอนิเมชันกับศาสนามีความจำเป็นอย่างยิ่ง และเป็นศาสนาที่ได้เลือกแอนิเมชัน ภายใต้อะไรหนึ่งในการพัฒนาอย่างรวดเร็วของสังคมในปัจจุบัน ศาสนากำลังค่อยๆ วิกฤตการณ์ เปลี่ยนไปในทางโลกวิสัยมากขึ้น ศาสนาปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยใหม่ ในขณะที่เดียวกันภายใต้สถานการณ์ที่ได้เลือกการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อใหม่

ในการแผ่ขยายก็ไม่ได้มีผลกระทบต่อหลักคำสอนพื้นฐานแต่อย่างใด ในทางกลับกัน ยังได้เข้าใจว่า เพราะเป็นการ์ตูนแอนิเมชันได้เลือกศาสนาและเปลี่ยนให้มีความหมายมากยิ่งขึ้น การนำการ์ตูนแอนิเมชันใส่เข้ามาในความคิดทางศาสนา ยังได้เป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดในการสั่งสอนกลุ่มเยาวชนท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง ความคิดในเชิงบวกของศาสนาอันลึกซึ้งนั้น ได้ถูกปลูกฝังสู่รุ่นต่อไป

บทความเบื้องหลังที่ได้เน้นถึงเหตุการณ์บางส่วนในการรวมการ์ตูนแอนิเมชันกับศาสนาเข้าไว้ด้วยกัน “ปรากฏการณ์ผันแปร-ศาสนาจีน โตเคียงเค็มกับการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น” ซึ่งได้หยิบยกศาสนาจีน โตของประเทศญี่ปุ่นเป็นตัวอย่าง ซึ่งให้เห็นถึงปรากฏการณ์ของการ์ตูนแอนิเมชันภายใต้เงื่อนไขในการผันแปรที่ไม่เป็นผลกระทบต่อค่านิยมของศาสนาเดิม และวัตถุประสงค์นั้นก็เพื่อการได้เป็นที่ยอมรับจากทั่วโลก

การวิจัยเรื่อง “วัฒนธรรมทางศาสนาพุทธที่ดำเนินการด้วยตัวการ์ตูนแอนิเมชันสองมิติ” ซึ่งให้เห็นถึงประเทศจีนในปัจจุบันมีปัญหาในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันเกี่ยวกับศาสนา ซึ่งให้เห็นถึงความตรงตรงกันไปสำหรับงานประพันธ์แบบเดิม ขาดความสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานแบบใหม่ ความคิดในการสร้างแบบจำลองยังมีความเป็นอนุรักษ์นิยมมากเกินไป ไม่กล้าที่จะหลุดจากกรอบความเป็นจริง บทความมีการใช้ตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชันทางศาสนาของประเทศญี่ปุ่นเข้ามาเปรียบเทียบ ในช่วงท้ายสุดสรุปได้ว่า การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันจำลองควรจะทำอย่างที่จะปฏิรูปภายใต้การคงสภาพไว้ซึ่งจิตวิญญาณเดิม ในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันจำลองควรจะนำความคล้ายทางรูปลักษณ์ระดับเป็นความเสมือนจริงทางจิตใจ เพื่อให้เทียบพร้อมทั้งรูปลักษณ์และจิตวิญญาณ

การวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

ในยุคต้นราชวงศ์หยวนของประเทศจีน ประเทศทางแถบยุโรปก็มีเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่บันทึกไว้ว่านักเดินทางและผู้สอนศาสนาได้มาถึงเขตปกครองตนเองทิเบต อีกทั้งมีความเกี่ยวเนื่องกับการอธิบายตัวอักษรของศาสนาพุทธในทิเบต และวงวิชาการฝั่งตะวันตกได้มีการศึกษาวิจัยศาสนาพุทธในทิเบตตั้งแต่ช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ในปี ค.ศ.1820 นักวิชาการชาวอังกฤษ A.de K ได้เข้ามายังเขตปกครองตนเองทิเบต ศึกษาพระไตรปิฎกภาษาทิเบตและพจนานุกรมภาษาอังกฤษ-ทิเบต กลายเป็นผู้ริเริ่มทิเบตศึกษาในปัจจุบัน ตั้งแต่นั้นมานักวิชาการฝั่งตะวันตกบางส่วนต่างพาเข้าเข้ามายังเขตปกครองตนเองทิเบต แลเริ่มศึกษาวิจัยศาสนาพุทธในทิเบต แต่ด้วยเหตุผลต่างๆที่ทิเบตเป็นประเทศปิด ไม่เคยติดต่อกับโลกภายนอกขอบเขตทางวิชาการของฝั่งตะวันตกจึงมีความเข้าใจเกี่ยวกับศาสนาพุทธในทิเบตอย่างจำกัดจนถึงน้อยมากที่สุด หลังจากปี ค.ศ.1959 พระลามะที่ลี้ภัยบางส่วนได้เริ่มก่อตั้งวัดขึ้นและทำหน้าที่การสอนในโรงเรียน นอกจากนี้ยังได้นำพระคัมภีร์ภาษาทิเบตแปลเป็นภาษาตะวันตก ศาสนา

พุทธในทิเบตจึงได้เริ่มก้าวหน้าขึ้นมาในฝั่งตะวันตก ซึ่งในขณะนั้นสหรัฐอเมริกากำลังประสบกับสงครามเวียดนาม เยาวชนในตอนนั้นได้ต่อต้านกิจกรรมรัฐบาล ความเคลื่อนไหวของชาวฮิปปี้สร้างความปั่นป่วน (คนกลุ่มหนึ่งที่ดำเนินชีวิตโดยอิสระไม่ขึ้นกับประเพณีวัฒนธรรมสังคม) ผู้คนภายในโลกขณะนั้นต้องการได้รับการบำรุงขวัญโดยเร่งด่วน มีผู้คนไม่น้อยเริ่มปรารถนาที่จะแสวงหาเสรีภาพและเรียกเรื่องจิตวิญญาณในทางปรัชญาศาสนาตะวันออก

ปัจจุบัน ในกรุงลอนดอน กรุงโตเกียว กรุงโรม รัฐซีแอตเทิล สถานที่เหล่านี้ล้วนมีศูนย์ทิเบตศึกษาศาสตร์สาครหรือศูนย์ศาสนาพุทธในทิเบต เชิญพระภิกษุสงฆ์หรือปัญญาชนผู้ทรงความรู้จากภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมและดำรงตำแหน่ง ซึ่งศูนย์เหล่านี้มีหน้าที่การเรียนการสอนควบคู่ไปกับการเผยแพร่ศาสนา และยังตีพิมพ์หนังสือและนิตยสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

จากสถิติ ตั้งแต่หลังจากสงครามโลกครั้งที่สองนับสิบปี ฝั่งตะวันตกได้ศึกษาวิจัยงานประพันธ์ของทิเบตและศาสนาพุทธในทิเบตที่มีมากกว่าหนึ่งร้อยบทความซึ่งมีคุณค่าทางวิชาการอย่างมาก โดยเฉพาะการตีพิมพ์งานเขียนวิจัยทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธในทิเบต มหาวิทยาลัยโคลอมเบียในสหรัฐ (Columbia University) มหาวิทยาลัยอินเดียนา (Indiana University) มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียเบิร์กลีย์ (University of California, Berkeley) มหาวิทยาลัยวิสคอนซินแมดิสัน (University of Wisconsin-Madison) ซึ่งมหาวิทยาลัยเหล่านี้ได้จัดหลักสูตรการเรียนการสอนเกี่ยวกับภาษาทิเบตหรือศาสนาพุทธในทิเบตศูนย์วิจัยทิเบตศึกษาของมหาวิทยาลัยวอชิงตันนั้นศึกษาศาสนาพุทธในทิเบตเป็นหลัก ศูนย์วิจัยทิเบตของมหาวิทยาลัยวิสคอนซินแมดิสันนอกจากการศึกษาเรื่องราวทางวัฒนธรรมและศาสนาในทิเบตแล้ว ยังจัดทำกรบรรยายทางวิชาการเกี่ยวกับ “ความหมายของเศรษฐกิจสังคมของวัดในมองโกลเลียและทิเบต” ซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่นักศึกษาอย่างมาก

ไม่กี่ปีมานี้ งานเขียนวิชาการของต่างประเทศที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิจัยทิเบตศึกษา แล่ภายในประเทศที่สามารถพบเห็นก็มีมากกว่าพันรูปแบบ งานวิจัยมากมายหลายประเภทในต่างประเทศที่เกี่ยวกับศาสนาพุทธในทิเบต ส่วนใหญ่จะปรากฏใน การดำเนินการสำหรับจัดพิมพ์ภาษาทิเบต การสำรวจศาสนาพุทธแบบทิเบตในยุคคู่ฟาน(ทิเบตโบราณ) การวิจัยผลกระทบของศาสนาพุทธแบบทิเบตในชีวิตทางสังคมการเมืองและเศรษฐกิจของชาวทิเบตการอภิปรายกาลถึงก่อตัวและการพัฒนาในแต่ละนิกายของศาสนาพุทธในทิเบตการศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศาสนาพุทธในทิเบตกับบุคคลผู้มีชื่อเสียง และนิกายลับของศาสนาพุทธในทิเบต รวมถึงการอาศัยผลงานทางศิลปะในการวิจัยวัฒนธรรมของศาสนาพุทธในทิเบต ประกอบด้วยศาสนาพุทธแบบทิเบตมีงานเขียนพระคัมภีร์ซึ่งเป็นพระไตรปิฎกฉบับทิเบตในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ได้แพร่หลายมาถึงทวีปยุโรป ญี่ปุ่นและรัสเซีย โดยเฉพาะประเทศญี่ปุ่น ตีพิมพ์พระไตรปิฎกฉบับภาษาทิเบตทุกเล่ม เรียบเรียงและรวบรวมงานอนุกรมภาษาที่เกี่ยวกับศาสนาพุทธใน

ทิเบต นักวิชาการญี่ปุ่น Nagao Gadjin ยังเขียนงานวิจัยเฉพาะด้านเรื่อง "การวิจัยทิเบตศึกษาในประเทศญี่ปุ่น" และ "การวิจัยศาสนาพุทธในทิเบต" เกี่ยวกับเนื้อหาและลักษณะพิเศษของศาสนาพุทธในทิเบต นิยายเกลูกปะ ผู้ริเริ่มสองขะปะผู้มีชื่อเสียงทั้งหมดถูกตีพิมพ์ในหนังสือ "Lamrim Chenmo" ซึ่งได้แนะนำและวิเคราะห์โดยละเอียด Shuki Yoshimura ได้เขียนผลงาน "พุทธศาสนศาสตร์ในทิเบต" และ "ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของทิเบต" ซึ่งบทความเหล่านี้ได้สะท้อนถึงผลการวิจัยศาสนาพุทธแบบทิเบตของประเทศญี่ปุ่น กลุ่มนักวิชาการตะวันตกไม่เพียงแต่เรียบเรียงจัดการข้อมูลทิเบตศึกษาที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระเบียบ อีกทั้งได้พากันนำเสนอผลการวิจัยของตัวเองบนพื้นฐานนี้ สำหรับการวิจัยศิลปะทางศาสนาเป็นแสดงให้เห็นถึงของทิศทางการวิจัยศาสนาในอีกรูปแบบหนึ่ง เป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญในการวิจัยศาสนา ถือว่าในฐานะศาสนาพุทธในทิเบตเปลี่ยนศาสนาพุทธในภาคเหนือเป็นเช่นนี้ นักทิเบตศึกษาชาวอิตาลี ศาสตราจารย์ Giuseppe Tucci (1894) ได้ตีพิมพ์หนังสือ "อินเดีย - ทิเบต" และ "จิตรกรรมภาพม้วนทิเบต" และในปี ค.ศ. 1973 ได้ตีพิมพ์ผลงาน "ข้ามผ่านเทือกเขาหิมาลัย" ซึ่งได้สร้างรากฐานที่ยิ่งใหญ่ในการวิจัยศิลปะทิเบตสำหรับฝั่งตะวันตก Marilyn Stokstad ศาสตราจารย์แผนกประวัติศาสตร์ศิลปะแห่งสถาบันสมิธโซเนียนของสหรัฐอเมริกา ได้นำศิลปะทางศาสนาพุทธในทิเบตมาศึกษาวิจัยความรู้พื้นฐานในศิลปะทางศาสนาพุทธของประเทศจีน โบราณทั้งหมด ข้อวินิจฉัยเป็นที่ยอมรับจำนวนมาก Anne Hathaway นักวิชาการชาวฝรั่งเศส มีความชำนาญในการใช้เอกสารด้านประวัติศาสตร์ภาษาทิเบต มรดกตกทอดศิลปะในศาสนาพุทธหลังยุครุ่งเรืองตอนต้นมาดำเนินการวิจัย ศาสตราจารย์ Jenny Singer วิทยาลัยบูรพคดีศึกษาและการศึกษาแอฟริกา มหาวิทยาลัยลอนดอน (SOAS, University of London) ได้เรียบเรียง "ศิลปะทิเบต : แนวโน้มรูปแบบที่ชัดเจน" เป็นหนังสือรวบรวมงานวิจัยที่ดีเล่มหนึ่ง บทความที่เพิ่งเผยแพร่เมื่อไม่กี่ปีมานี้มี "ภาพจิตรกรรมทิเบต ปี ค.ศ. 900-1400" และ "จิตรกรรมภาพเหมือนยุคแรกในภาพจิตรกรรมทิเบต" จากการพัฒนาของยุคสมัย ประเทศจีนได้มีการปฏิรูปเปิดประเทศ ชาวต่างชาติมีโอกาสในการทำความเข้าใจในศาสนาพุทธแบบทิเบตของประเทศจีนมากขึ้น มีการติดตามแลกเปลี่ยนข้อมูลทางวิชาการ ในต่างประเทศยังปรากฏนักวิจัยศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มีชื่อเสียง อย่าง Leonard W.J. van der Kuijp และ Janet Gyatso โดยเมื่อไม่กี่ปีมานี้ แนวโน้มการเคลื่อนไหวในการวิจัยของต่างชาติยังมีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งปรากฏดังต่อไปนี้

1. การให้ความสนใจกับทุกนิกายของศาสนาพุทธในทิเบต ผลงาน "Essential Tibetan Buddhism" ของ Robert A.F. Thurman และ "Introduction to Tibetan Buddhism" ของ John Powers ซึ่งครอบคลุมหลักการพื้นฐานการวิจัยศาสนาพุทธในทิเบตและหนังสือที่มีเนื้อหาของทุกนิกาย
2. การให้ความสนใจกับสภาพความเป็นจริง Donalds Lopez, Jr. แห่งมหาวิทยาลัยมิชิแกน (University of Michigan) ได้ตีพิมพ์ผลงานหนังสือ "Prisoners of Shanggri-La: Tibetan Buddhism and

the West” และ “Tibetan Buddhism in Practice” และ “Chinese Buddhism in Practice” พวกเขาไม่เพียงแต่ให้ความสนใจผลกระทบของศาสนาพุทธแบบทิเบตในฝั่งตะวันตก ยังให้ความสนใจในสภาพปัจจุบันของศาสนาพุทธในประเทศจีน (Du Yongbin. (2002). P.381)

3. การให้ความสนใจในการเมือง Melvyn C. Goldstein นักมานุษยวิทยาและนักทฤษฎีการศึกษา ในผลงาน *The Snowing Lion and Dragon: China, Tibet and the Dalai Lama* รวมถึงผลงานที่เขียนร่วมกับ Matthew Kapstein อย่าง *Buddhism in Contemporary Tibet: Religious Revival and National Identity* เพื่อให้ประเทศจีน สหรัฐอเมริกา ทะเลาะกัน เสนอแผนการแก้ไขปัญหาในทิเบตเชิงรุก (Du Yongbin. (2002). P.383)

4. การให้ความสนใจการเผยแผ่และผลกระทบของศาสนาพุทธแบบทิเบตภายในประเทศ “Why Do American Practice Tibetan Buddhism?” และ “Blue Jean Buddhas, Voice of Young Buddhists” และ “How the Swans Came to the Lake, A Native History of Buddhism in America” งานเขียนเหล่านี้ได้ศึกษาวิจัยความรู้ในทางศาสนาพุทธแบบทิเบตของตัวประเทศสหรัฐอเมริกาและการเผยแผ่และผลกระทบของศาสนาพุทธแบบทิเบตภายในประเทศ (Du Yongbin. (2002). P.386)

บทคัดย่อ ในต่างประเทศมีการศึกษาเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบตมาเป็นเวลานาน การศึกษาในยุคแรกๆ ส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาหลักคำสอน ประวัติศาสตร์และศิลปะของศาสนาพุทธในทิเบต พร้อมกับการพัฒนาของยุคสมัย ปัจจุบันศาสนาพุทธแบบทิเบตในต่างประเทศเริ่มให้ความสนใจมากขึ้น สำหรับความสัมพันธ์ในทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคม ได้ให้ความสนใจกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจริงในการดำรงชีวิต และจิตใจของประชาชน มุมมองการวิจัยด้านนี้กับบทความ นั้นมีความเห็นตรงกัน โดยไม่ได้ปริกษาหาหรือมาก่อน บทความฉบับนี้นำเสนอทัศนคติที่แตกต่างอันเนื่องมาจากพื้นหลังทางสังคมของประเทศจีน

ในปี ค.ศ.1997 Victoria Dolma นักเขียนชาวอเมริกัน ได้ก่อตั้งคอลัมน์ลงในวารสารของสำนักพิมพ์สิงโตหิมะ (Snow Lion Publications) ได้ทดลองใช้กิจกรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตในรูปแบบจดหมายช่วยเหลือปรับปรุงนักโทษในเรือนจำ เพื่อให้พวกเขาแสวงหาจิตวิญญาณทางศาสนาในการเปลี่ยนแปลงตัวเอง ซึ่งเป็นหนทางการฝึกฝนกลุ่มคนอันยิ่งใหญ่ กับการวิจัยนี้ได้ชี้ให้เห็นถึงการใช้บทบาทการกล่อมเกลางานของศาสนาพุทธแบบทิเบตให้เป็นประโยชน์โดยการมีส่วนร่วมช่วยเหลือเยาวชนและเด็กปฐมวัยดำเนินความคิดทางศีลธรรมและการศึกษาไปในแนวเดียวกัน ซึ่งการเปรียบเทียบนี้ถึงแม้ว่าเป็นเพียงการเจาะจงประชากรเฉพาะกลุ่มในระยะเวลาหนึ่ง แต่การทดลองจำนวนมากยังไม่มียุทธวิธีก่อตัวอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ การวิจัยนี้ยังอ้างอิงสื่อในการวิจัยซึ่งก็คือ การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งวิธีนี้ทั้งในเอกสารด้านประวัติศาสตร์และบทความทางวิชาการนั้นยังไม่เคยพบแนวความคิดที่คล้ายกันมาก่อน

การศึกษาในบทนี้ ผู้วิจัยเชื่อว่า สำหรับการวิจัยศาสนาพุทธแบบทิเบต ไม่ว่าจะเป็นภายในประเทศหรือต่างประเทศล้วนเกิดขึ้นมาเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน ปัจจุบัน การศึกษาวิจัยยังมีเนื้อหาที่ครอบคลุมหลากหลายประเภทและโดยหลักจะมุ่งเน้นด้านมุมมองศาสนาและปรัชญามานุษยวิทยา สังคมวิทยา การสืบหาประวัติศาสตร์การปฏิรูปศาสนา คุณค่าและบทบาทของศาสนา การวิเคราะห์สภาพการณ์ในปัจจุบันและการเผยแพร่วัฒนธรรมของศาสนาพุทธในทิเบต แต่ในทางกลับกัน การศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารใหม่อย่างการ์ตูนแอนิเมชันที่กำลังเป็นที่นิยมในยุคนี้ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการเผยแพร่และสืบทอดยังมีน้อย ดังนั้น การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาที่ประกอบด้วยสหวิทยาที่หลากหลายและจะสามารถแก้ไขปัญหาของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนี้ได้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบตและลัทธิเต๋าสมัยใหม่ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการค้นหาวิธีการสืบทอดวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตที่สอดคล้องกับการพัฒนาของสังคมจีนในปัจจุบันและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สื่อมวลชนสมัยใหม่ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่นำหลักปรัชญาและความคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตมาประยุกต์ใช้เพื่อปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมของเยาวชนจีนให้สอดคล้องกับค่านิยมที่ดี โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

วิธีการวิจัย

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ แนวคิดปฏิฐานนิยม (Post positivism) และตรรกะวิทยาศาสตร์ทางสังคมมาเป็นวิธีการหลักในการวิจัย นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ลงพื้นที่สำรวจสถานการณ์ทางสังคมและเก็บข้อมูลต่างๆ ด้วยแบบสอบถาม จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่ออธิบายสาเหตุของการสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

การวิจัยเชิงคุณภาพในครั้งนี้มุ่งเน้นที่การสำรวจ (Exploration) การค้นพบ (discovery) และการให้เหตุผลแบบอุปนัย (inductive logic) ทั้งนี้ ข้อมูลเชิงคุณภาพจะทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลเชิงลึกอย่างละเอียดและเข้าใจมุมมองส่วนบุคคลที่มาจากประสบการณ์ตรงของบุคคลนั้นๆ

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นวิธีการที่สามารถช่วยวิเคราะห์สาเหตุหลักด้วยการค้นหาความจริงจากเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมที่มีอยู่ตามความจริงด้วยการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเหตุการณ์กับสภาพแวดล้อมเพื่อให้เกิดความเข้าใจในภาพรวมหลายมิติอย่างถ่องแท้ (Patton, MQ. (1989). P.35)

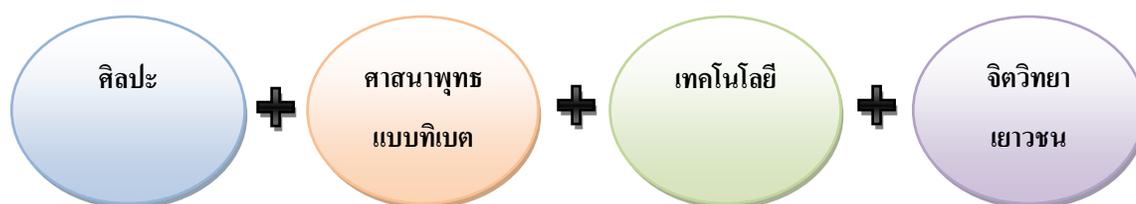
1. การวิเคราะห์วรรณกรรม

วรรณกรรม หมายถึง เอกสารที่ให้ความรู้ ประกอบด้วย ข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ หรือการบันทึกความรู้ของมนุษย์ต่างๆ เป็นต้น การวิเคราะห์วรรณกรรมที่ผ่านการตีพิมพ์ การเก็บรวบรวมและวิจัยแนวคิดเป็นวิธีการวิเคราะห์วรรณกรรมที่มุ่งเน้นวัตถุประสงค์เชิงระบบและอยู่ในขอบเขตที่กำหนด

ที่จะส่งผลกระทบต่อกระบวนการสื่อสาร (Yang Guoshu, Wen Chongyi and Wu Congxian. (1989). P. 904-906) อีกนัยหนึ่ง การวิเคราะห์วรรณกรรมจะช่วยให้เข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของการวิจัย การพัฒนาทฤษฎีและปัญหาโครงสร้างพื้นฐานอื่นๆ ซึ่งมีข้อได้เปรียบกว่าในแง่ของเงื่อนไขทางด้านเวลาที่จำกัด ข้อเท็จจริง เชื่อถือได้ มีประสิทธิภาพสูงและแน่นอนว่าต้องมีข้อบกพร่องที่ชัดเจน เช่น ผลลัพธ์ไม่ตรง ไม่สมบูรณ์ ถ้าซ้ำ เป็นต้น

วรรณกรรมที่ผู้วิจัยใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย หนังสือ วรรณกรรม นิตยสาร วารสาร อินเทอร์เน็ต ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ และการวิจัยทางวิชาการ เป็นต้น โดยดำเนินการรวบรวมวรรณกรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศจากหลักสูตรที่ครอบคลุมด้านการวิจัยศาสนา จิตวิทยา มานุษยวิทยา ศาสนา สุนทรียศาสตร์ และความรู้ด้านอื่นๆ เช่น พัฒนาการของศาสนาพุทธแบบทิเบต คุณค่าของศาสนาพุทธแบบทิเบต การพัฒนาและการประเมินสถานการณ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบต วัฒนธรรม และการสื่อสารของศาสนาพุทธแบบทิเบต ทฤษฎีพื้นฐานของการสร้างศิลปะแอนิเมชัน การวิจัยความงามของศิลปะแอนิเมชัน จิตวิทยาเยาวชน และศิลปะแอนิเมชันกับความสัมพันธ์ทางศาสนา เป็นต้น เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้มีความสอดคล้องกับ “ความร่วมมือ” จึงทำให้ข้อมูลที่ได้รับเป็นข้อมูลการศึกษาในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาโดยได้ศึกษาจากเว็บไซต์ National Knowledge Infrastructure การค้นหาใน google และ baidu เป็นหลัก

จากการวิเคราะห์ปัญหาและวัตถุประสงค์ในการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งข้อมูลในการศึกษาออกเป็น 4 ส่วนใหญ่ๆ คือ

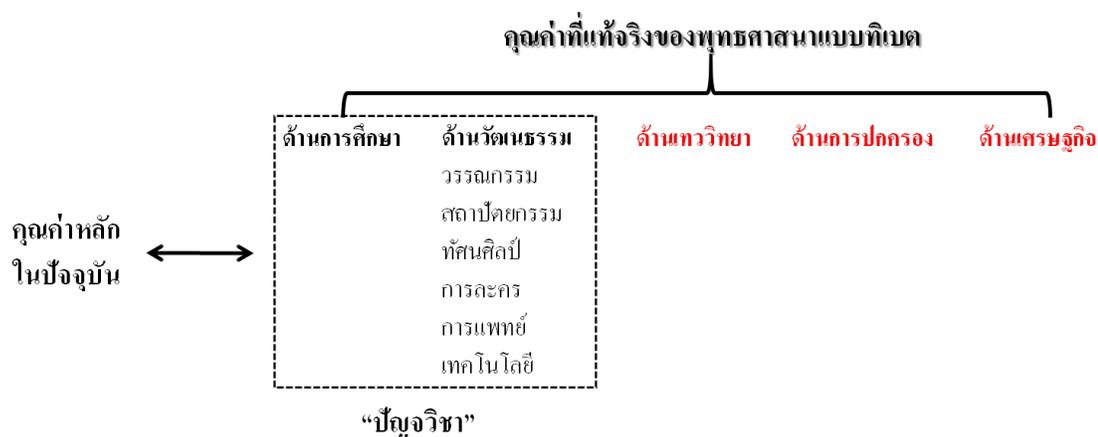


ภาพที่ 3-1 การวิเคราะห์ข้อมูลวรรณกรรม

1) การศึกษาเรื่องศิลปะ โดยศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบสุนทรียศาสตร์ของศิลปะแอนิเมชัน ได้แก่ รูปแบบ ลีลา โครงสร้าง และอุปกรณ์เชื่อมต่อ เป็นต้น จากการศึกษาคำหมายของศิลปะแอนิเมชันที่มีอยู่ปัจจุบันพบว่า ศิลปะแอนิเมชัน ไม่ใช่แค่เพียงภาพเคลื่อนไหว การ์ตูนและเกมเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงการใช้งานทั้งอุตสาหกรรม โดยศิลปะแอนิเมชันมีสัญลักษณ์ทางสุนทรียศาสตร์อยู่ใน

ระดับสูงซึ่งไม่เพียงสะท้อนให้เห็นรูปแบบ ทักษะ และฝีมือเท่านั้น แต่ยังชี้ให้เห็นถึงวัฒนธรรมและความคิดที่แทรกอยู่ภายในที่อุดมไปด้วยพลังทางศิลปะและสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) การศึกษาเรื่องศาสนาพุทธแบบทิเบต ประกอบด้วย การศึกษาประวัติศาสตร์ ภาษาทิเบต คัมภีร์ และบทสวด (Buddhist's chant or hymn) สถานการณ์การพัฒนาผลงานศิลปะ คุณค่า เครื่องมือและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการวิเคราะห์สถานการณ์ ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจงจากมุมมองภายในสู่ภายนอก โดยการศึกษาผ่านการรวบรวม วิจัย คัดเลือก และค้นหาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธแบบทิเบตกับศิลปะแอนิเมชันเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัย

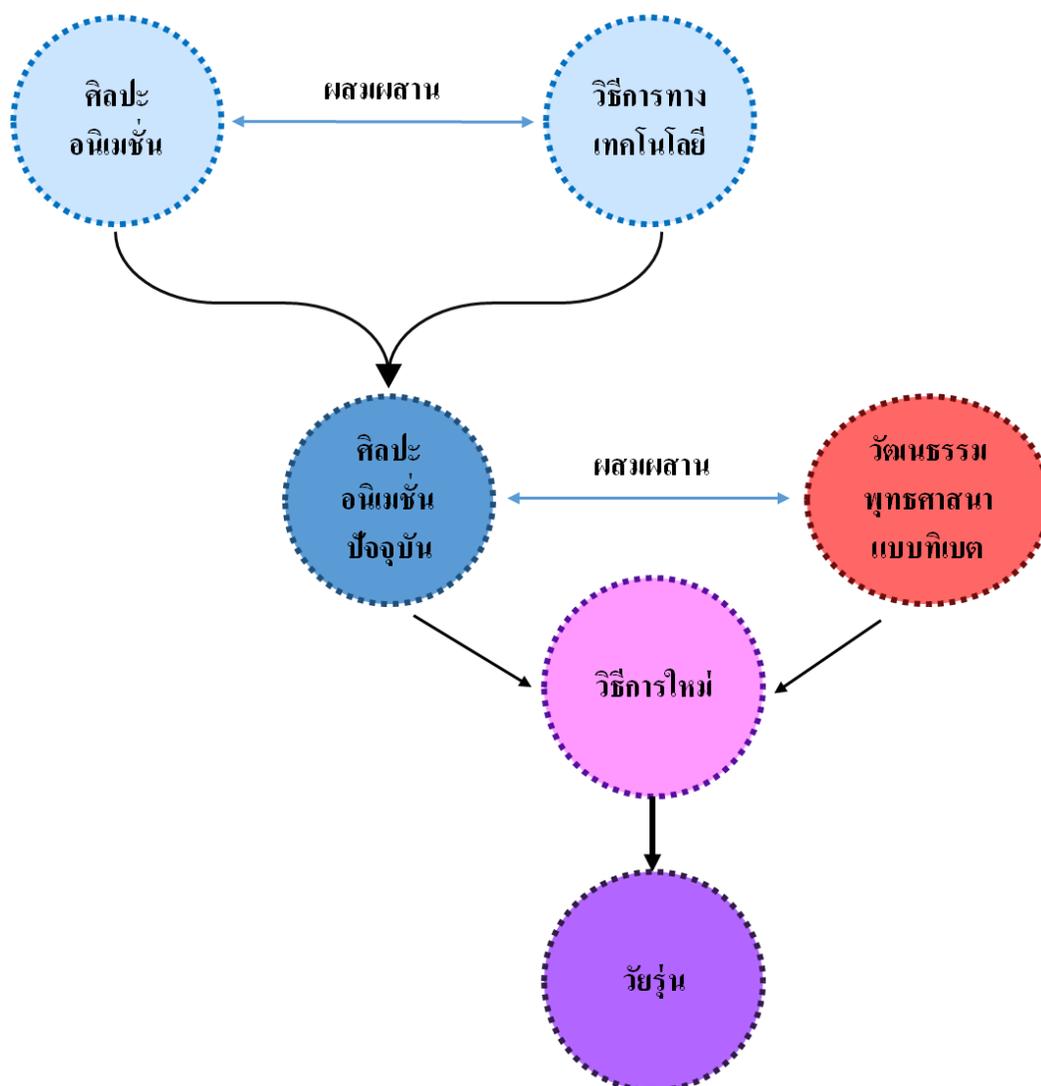


ภาพที่ 3-2 คุณค่าที่แท้จริงของศาสนาพุทธแบบทิเบต

3) การศึกษาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟฟิคได้แก่ เทคนิค VR เทคโนโลยี AR เทคนิค Mixed Reality (MR) และการพิมพ์ภาพสามมิติ

4) การศึกษาจิตวิทยาของเยาวชนในช่วงอายุ 13-23 ปี เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางจิตวิทยา ความชื่นชอบ ศูนย์ทฤษฎีศาสตร์ ปัญหาด้านการขาดคุณธรรมของเยาวชน และงานวิจัยเกี่ยวกับสถานการณ์ทางเศรษฐกิจและสังคมของจีน เป็นต้น

โดยสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลได้ดังนี้



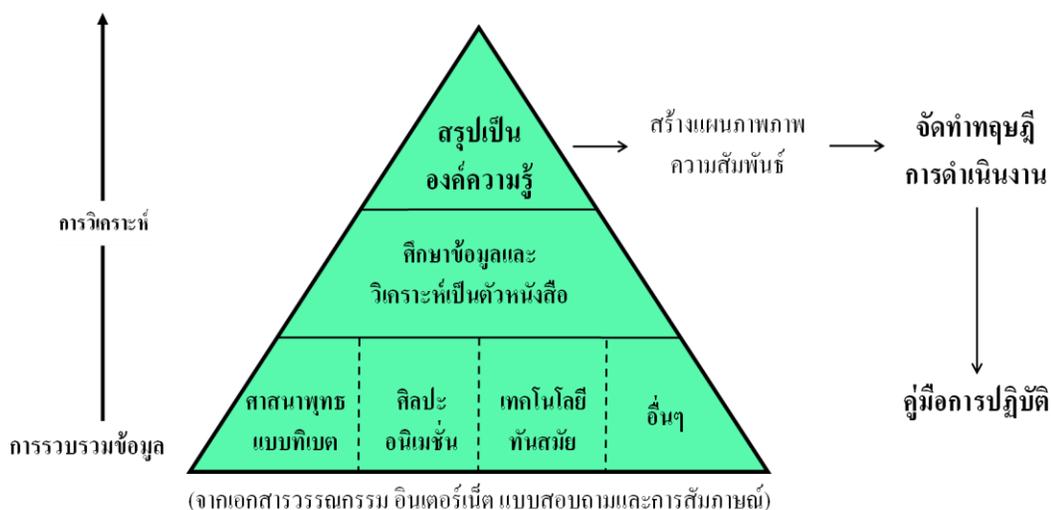
ภาพที่ 3-3 แผนผังความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล

2. กรณีศึกษา

กรณีศึกษา คือ การศึกษาทั่วไปผ่านการวิเคราะห์รายละเอียดในสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจง เพื่อทำความเข้าใจเหตุการณ์ที่ไม่ซ้ำกันและไม่มีความซับซ้อนซึ่งเป็นมุมมองแบบองค์รวมที่ใช้สำหรับทำความเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นจริงตามลักษณะเฉพาะ (Lin Peixuan. (2000). P.51-91) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษกรณีศึกษาเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบต ทัศนคติของลามะในการสืบทอดศาสนาและการสร้างสรรค์ศิลปะแอนิเมชันที่นักวิจัยคนอื่นสร้างและออกแบบขึ้นเอง

กระบวนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ที่การสำรวจความคิดแบบดั้งเดิมของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มีอิทธิพลต่อเยาวชนในปัจจุบัน เช่น การศึกษาทางด้านจิตใจ อุดมการณ์และคุณธรรม จากนั้นนำผลการศึกษาดังกล่าวมาออกแบบเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่น่าเสนอมุมมองได้อย่างสอดคล้องกับยุคสมัย โดยมีกระบวนการดังนี้



ภาพที่ 3-4 กระบวนการวิจัย

กระบวนการที่ 1 การรวบรวมข้อมูลการศึกษาจากวรรณกรรมทั้งในและต่างประเทศผ่านระบบการสืบค้นฐานข้อมูลทางวิชาการ วารสาร วิทยานิพนธ์ อินเทอร์เน็ต ตลอดจนแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในเชิงลึก เป็นต้น โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบต ศิลปะแอนิเมชัน เทคโนโลยีสมัยใหม่ และจิตวิทยา เป็นต้น

กระบวนการที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กระบวนการที่ 3 สรุปผลข้อมูลที่ได้รับและกลั่นกรองเป็นตัวอักษรที่เข้าใจง่าย

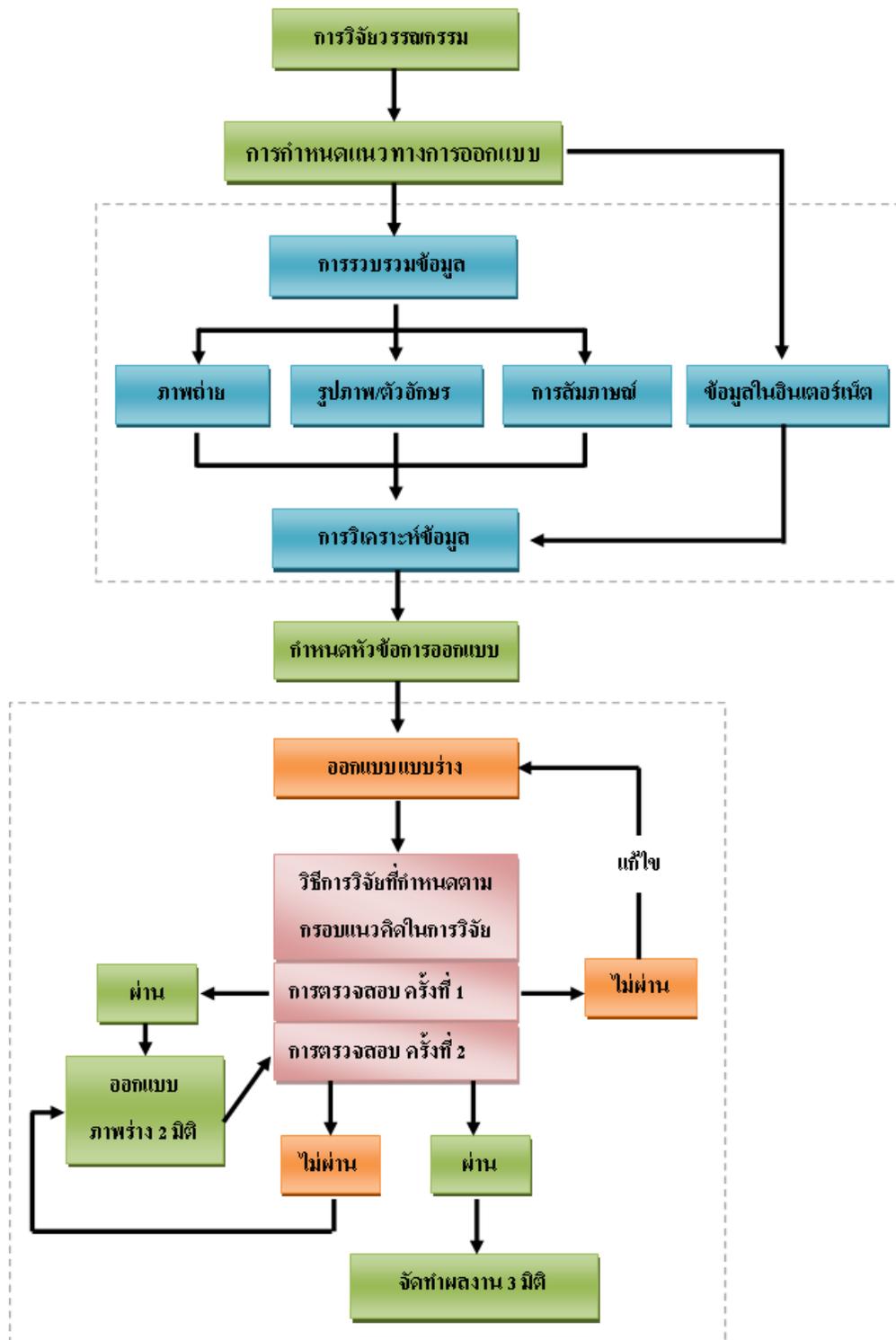
กระบวนการที่ 4 สร้างข้อมูลให้มีความสัมพันธ์กัน ค้นหาความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่ค้นพบและสรุปเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัยจนกลายเป็นแผนผังความสัมพันธ์ทางความคิด

กระบวนการที่ 5 สร้างรูปแบบทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กระบวนการที่ 6 สร้างสรรค์ผลงานตามทฤษฎีที่ค้นพบ

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการวิจัยนี้ นอกเหนือจากการเขียนกระบวนการวิเคราะห์งานวิจัยแล้ว ยังต้องออกแบบตัวอย่างศิลปะแอนิเมชันสำหรับการวิจัยเชิงปริมาณในขั้นตอนสุดท้าย ดังนั้น ขั้นตอนการออกแบบถือเป็นกุญแจสำคัญหนึ่งของการวิจัย โดยผู้วิจัยได้สร้างแนวทางการออกแบบไว้ตามภาพที่ 3-5



ภาพที่ 3-5 แนวทางการออกแบบ

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ หมายถึง การพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนและร่วมกันสร้างสรรค์ข้อมูลออกมาในรูปแบบของตาราง (Benjamin Crabtree and William L. Miller, (2002). P.97) การสัมภาษณ์เชิงลึกมีข้อดีคือ ทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลที่สมบูรณ์ เข้าถึงแก่นลึกของปัญหาและทำให้ผู้สัมภาษณ์สามารถระบุถึงเป้าหมายของการวิจัยเพื่อให้ได้รับคำอธิบายที่ชัดเจนได้ ส่วนข้อเสียและข้อจำกัด คือ ข้อมูลผิดพลาดได้ง่ายเพราะมุมมองส่วนตัวและอคติของผู้สัมภาษณ์หรือเกิดการขัดแย้งกับผู้สัมภาษณ์ เป็นต้น

การสัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์สามารถใช้เพื่อสำรวจความเชื่อ ทศนคติ และความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามผ่านกระบวนการการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ โดยแบ่งขั้นตอนออกเป็น 2 ขั้นตอนสำคัญคือ ขั้นตอนแรกนำแบบสอบถามที่ออกแบบไว้ล่วงหน้าส่งไปยังผู้เชี่ยวชาญและขั้นตอนที่สองคือการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการและการตรวจสอบผลการวิจัย ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์บุคคล 2 กลุ่มคือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธแบบทิเบตหรือลามะ และ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน

แบบสอบถาม

แบบสอบถาม คือเครื่องมือที่ได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อใช้ตรวจสอบวัตถุที่ถูกเลือกหรือขอคำแนะนำที่เกี่ยวข้อง โดยแบบสอบถามที่มีความเป็นสากลจะมีกระบวนการในการดำเนินงานที่เฉพาะเจาะจง ต้องผ่านระบบการตรวจสอบความเหมาะสมที่เป็นกลาง มีหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่จำเป็นในการทำความเข้าใจกระบวนการและขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อรวบรวมข้อมูลที่ถูกต้องและเชื่อถือได้ (Wu Mingqing, (1991) P.328-334) ข้อดีของแบบสอบถามคือ สามารถใช้เป็นเครื่องมือเพื่อค้นหาข้อมูลการวิจัยได้ในพื้นที่ที่จำกัด หลีกเลียงอคติของผู้ตอบแบบสอบถามได้ดีและประหยัดเวลา โดยแบบสอบถามที่ระบุตัวตนจะมีข้อดีคือ มีมาตรฐานและเชื่อถือได้ ส่วนข้อเสีย คือ ทำให้ได้รับข้อมูลที่จำกัด มีประสิทธิภาพต่ำและไม่เหมาะสำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าที่กำหนด

แบบสอบถามใช้สำหรับสอบถามเยาวชนที่อายุระหว่าง 13-23 ปีเพื่อค้นหาคาดหวังเกี่ยวกับการสร้างศิลปะภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอแนวคิดปัจจุบันของศาสนาและนำผลข้อมูลที่ได้รับไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลงานต่อไป

การลงพื้นที่ศึกษา

การลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ทำความเข้าใจภูมิหลังทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับศาสนาพุทธในทิเบตและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และ 2) วิเคราะห์ความต้องการทางจิตวิทยาของเยาวชนเพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์ศิลปะที่สอดคล้องกับความต้องการและได้รับการยอมรับจากเยาวชน ตลอดจนสามารถถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตได้อย่างชัดเจน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลด้านศิลปะแบบทิเบตที่ปรากฏอยู่ในสถานที่สำคัญของศาสนาพุทธแบบทิเบต การสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ทางศาสนาประจำท้องถิ่น ศิลปินนักออกแบบและเยาวชนที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้วางแนวทางการดำเนินงานไว้คือ “การผสมผสานระหว่างองค์ประกอบทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมของศาสนาพุทธแบบทิเบตเข้ากับองค์ประกอบภาพใหม่และวิธีการแสดงผลรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ที่ถ่ายทอดวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มีประสิทธิภาพ”

เนื่องจากผู้วิจัยได้จำกัดขอบเขตของการวิจัยไว้ที่การศึกษาศาสนาพุทธแบบทิเบตในปัจจุบันของประเทศจีน ดังนั้น เมื่อดูจากสถานที่ตั้งทางภูมิศาสตร์และการกระจายตัวของกลุ่มวัดแบบทิเบต ผู้วิจัยจึงได้เลือกดำเนินการศึกษาในพื้นที่ ดังต่อไปนี้

1. วัดดเรปุง (Drepung) หรือวัดเจ็บบังซื่อ (Zepang Si) ตั้งอยู่ในเมืองลาซาและถือเป็นแหล่งศูนย์รวมทางจิตใจที่สำคัญของชาวทิเบต
2. วัดโจคัง (Jokhang) หรือวัดต้าเจาซื่อ (Dazhao Si) ตั้งอยู่ในเมืองลาซาและถือเป็นแหล่งศูนย์รวมทางจิตใจที่สำคัญของชาวทิเบต
3. วัดโปตาลาน้อย หรือวัดซงจ้านหลิง (Songzanlin) ตั้งอยู่ในเมืองแซงกรีล่า บริเวณภาคกลางของมณฑลยูนนานซึ่งเป็นเขตพื้นที่ของทิเบตแบบดั้งเดิม
4. วัดเหวินเฟิง (Wenfeng) เมืองลี่เจียง มณฑลยูนนาน ซึ่งเป็นวัดที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมฮั่นและทิเบต

วัดทั้ง 4 แห่งที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมานี้ ไม่เพียงแต่มีความสัมพันธ์ด้านตำแหน่งที่ตั้งทางภูมิศาสตร์กับทิเบตเท่านั้น แต่ยังประกอบไปด้วยนิกายสำคัญที่เป็นตัวแทนของศาสนาพุทธแบบทิเบตจำนวนมาก เช่น นิกายกาจูหรือกาจูปะ (Kagyupa) และนิกายเกลุกหรือนิกายเกลุกปะ (Gelugpa) เป็นต้น นอกจากนี้ วัดดังกล่าวยังมีลักษณะภูมิหลังทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรมที่โดดเด่น อันจะทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะที่เป็นอัตลักษณ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบตได้อย่างครอบคลุม



ภาพที่ 3-6 ตำแหน่งที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ของวัดที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษา

วัดเดรปุง (Deprung) หรือวัดเจอปังซื่อ (Zepang Si)

วัดเดรปุง (Deprung) หรือวัดเจอปังซื่อ (Zepang Si) ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเชิงเขา Gen pei wu zi ห่างจากซานเหมิงลาซาไปทางทิศตะวันตก 10 กิโลเมตร ถือเป็นวัดพุทธแบบทิเบตนิคายเกลุกที่ใหญ่ที่สุดและยังเป็นวัดที่ใหญ่ที่สุดในโลกอีกด้วย โดยในช่วงก่อนสถาปนาประเทศจีนใหม่นั้น วัดแห่งนี้เคยมีพระอาศัยอยู่ถึง 10,000 รูป วัดเดรปุงได้รับสร้างขึ้นในปี ค.ศ.1416 สมัยดาไลลามะองค์ที่ 2 โดยผู้เป็นลูกศิษย์ของพระอาจารย์จงคาปาเป็นผู้สร้างขึ้น พื้นที่ทั้งหมดของวัดถูกสร้างขึ้นบนภูเขาและทาสีอาคารต่างๆ ด้วยสีขาวคล้ายลักษณะของกองข้าว ดังนั้น จึงตั้งชื่อวัดแห่งนี้ว่า “วัดเดรปุง” มีความหมายว่า “กองข้าว” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งความมั่งคั่ง

อาคารหลักของวัดเดรปุง ได้แก่ พระราชวังกานเด็น (Ganden Podrang) อาคาร โลงใช้ประกอบพิธีสังฆกรรมหลัก (Tsokchen) วิทยาลัยสงฆ์และสถูปเจดีย์ (ตามภาพด้านล่าง)



ภาพที่ 3-7 แผนผังสถานที่ต่างๆ ของวัดเดรปง

โดยทั่วไปแล้ว สิ่งปลูกสร้างแต่ละจุดของวัดเดรปงสามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วนคือ วิทยาลัยสงฆ์ หอพระไตรปิฎกและพระอุโบสถ จนเกิดเป็นผังเมืองไต่ระดับจากประตูใหญ่สูงขึ้นไปจนถึงพระอุโบสถเพื่อเน้นให้เห็นสถานะที่สูงส่งของพระอุโบสถ โดยบริเวณด้านนอกของพระอุโบสถใหญ่และห้องพระหลักจะประดับปลายหลังคาด้วยสีทอง คล้ายรูปกงจักรและตกแต่งด้วยของมีค่า เป็นต้น ทำให้สถาปัตยกรรมทั้งหมดมีรูปแบบที่แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์และความมั่งคั่ง



ภาพที่ 3-8 ลักษณะสิ่งปลูกสร้างของวัดเดรปงเมื่อมองจากระยะไกล

ภายในวัดเตรบุงประดับประดาไปด้วยพระพุทธรูปที่สวยงามเป็นจำนวนมาก โดยพระพุทธรูปส่วนใหญ่ได้ถูกรวบรวมไว้ในอาคารโถงเป็นหลักและบริเวณใจกลางของอาคารโถงคือที่ประดิษฐานของรูปปั้นพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ที่วิจิตรงดงาม โดยในแสงรัศมีรอบกายทั้ง 4 ด้านของพระพุทธรูปจะประกอบไปด้วยรูปสัตว์และสลักที่มีชีวิตชีวา ถือเป็นผลงานชิ้นเอกที่หาดูได้ยากยิ่ง



ภาพที่ 3-9 รูปปั้นพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ที่ประดิษฐานอยู่ในใจกลางอาคารโถง

รูปปั้นเทพีร่มขาว (Sitatapatra) เป็นพระพุทธรูปที่คูมีพลังน่าเกรงขาม ชาวทิเบตเชื่อกันว่า เทพีร่มขาวสามารถควบคุมทุกสรรพสิ่งบนโลกด้วยคุณธรรมที่บริสุทธิ์และมีธรรมะเมตตาที่ยิ่งใหญ่ ลักษณะเด่นของเทพีร่มขาวคือ มีร่างกายสีขาว มีหัวพันหัว มีดวงตาพันดวงและมีแขนจำนวนนับไม่ถ้วนอยู่รอบตัวจนเกิดเป็นลักษณะของรูปวงกลมขนาดใหญ่ ทั้งนี้ แขนทุกข้างที่อยู่รอบๆ ตัวนั้นจะมีดวงตาหนึ่งดวง มือแต่ละข้างถืออาวุธต่างๆ ได้แก่ ตะขอ เชือก ลูกศรและวัชระ เป็นต้น นอกจากนี้ มือหลักด้านซ้ายยังถือวัชระทองและมือหลักด้านขวาถือร่มสีขาวเพื่อใช้ปกป้องมนุษย์จากภัยอันตรายทั้งปวง และบริเวณใต้เท้าของเทพีร่มขาวจะมีคน นก และสัตว์ป่าอยู่จำนวนนับไม่ถ้วนเพื่อแสดงความหมายว่าทุกสรรพสัตว์ย่อมจำนนกับพระองค์



ภาพที่ 3-10 รูปปั้นเทพีร่มขาว (Sitatapatra) ที่ประดิษฐานอยู่ในใจกลางอาคาร โถง

บริเวณด้านหลังของอาคาร โถงเป็นที่ประดิษฐานของพระไตรรัตนพุทธเจ้าซึ่งเป็นพระพุทธรูปที่ถูกทาสีด้วยสีเข้มตามแบบโบราณและถือเป็นสถาปัตยกรรมของวัดเดรปุงที่เก่าแก่ที่สุด พระไตรรัตนพุทธเจ้า ประกอบด้วยรูปปั้นพระพุทธรเจ้า 3 องค์ ได้แก่ องค์กลางคือพระศากยมุนีพุทธเจ้า ด้านซ้ายมือของพระศากยมุนีคือพระโภษชยคุรุไวฑูรย์ประภาตถาคตพุทธเจ้า ส่วนด้านขวามือของพระศากยมุนีคือพระอมิตากพุทธเจ้า แทนประดิษฐานพระไตรรัตนพุทธเจ้าทั้ง 3 องค์ จะมีลักษณะเป็นช่องสูงทรงเจดีย์และชุบด้วยทองแดงซึ่งเป็นวิธีการประดับตกแต่งแทนพระที่พบเห็นได้น้อยมาก นอกจากนี้ บริเวณด้านข้างทั้ง 2 ด้านของอาคาร โถงยังเป็นที่ประดิษฐานรูปปั้นพระสาวกที่มีท่าทางสง่างามสูง 3 เมตร จำนวน 8 รูป และด้านในประตูทั้ง 2 ด้านของพระวิหารจะมีรูปปั้นพระนารายณ์ (Nryana) และพระหัยกรีพ (Hayagriva)



ภาพที่ 3-11 รูปปั้นพระไตรรัตนพุทธเจ้าและพระสาวก



ภาพที่ 3-12 รูปปั้นพระหัยกรีพ (Hayagriva) และพระนารายณ์ (Nryana)

ในชั้นที่ 3 ของอาคาร โถง คือห้องสมุคพระคัมภีร์และมีพระพุทธรูปทองสัมฤทธิ์พระศรีอริยเมตไตรย์ขนาดใหญ่เป็นจำนวนมาก เช่น รูปปั้นพระศรีอริยเมตไตรย์เมื่อตอนอายุ 8 ขวบ เป็นต้น ในภาษาจีน “พระศรีอริยเมตไตรย์” มีความหมายว่า เมื่อได้เห็นเพียงครั้งเดียวก็สามารถขจัดความทุกข์ยากทั้งหมดของโลกได้และเมื่อตายไปแล้วก็ไม่ตกนรก นอกจากนี้ หอยสังข์แตรที่อยู่ในมือขวาของพระพุทธรูปทองสัมฤทธิ์ยังเป็นสมบัติล้ำค่าและอาวุธวิเศษของพระศากยมุนีด้วย



ภาพที่ 3-13 พระพุทธรูปทองสัมฤทธิ์พระศรีอริยเมตไตรย์เมื่อตอนอายุ 8 ขวบ

วัดเครปุง คือวัดพุทธแบบทิเบตนิกลูกที่ยิ่งใหญ่ที่สุดและได้รับการสร้างขึ้นโดยองค์ดาไลลามะ ดังนั้น วัดเครปุงจึงเป็นวัดที่มีขนาดใหญ่และมีการประดับตกแต่งอาคารโถงทุกแห่งได้อย่างวิจิตรงดงาม นอกจากนี้ ยังมีสมบัติล้ำค่าทางศิลปะเป็นจำนวนมาก เช่น ฝ้ายทัก้าขนาดใหญ่และจิตรกรรมฝาผนัง เป็นต้น

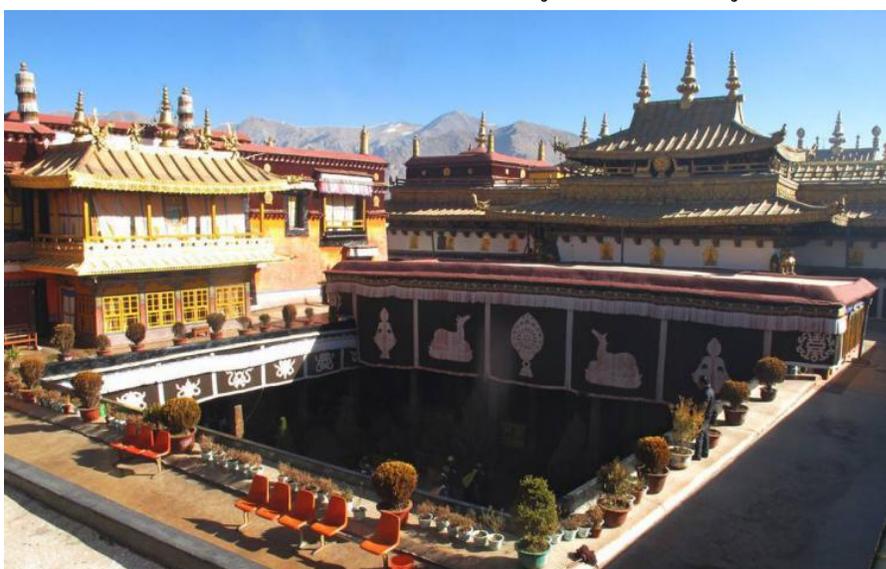


ภาพที่ 3-14 ฝ้ายทัก้าขนาดใหญ่ของวัดเครปุง

วัดโจคัง (Jokhang) หรือวัดต้าเจาซือ (Dazhao Si)

วัดโจคัง (Jokhang) หรือวัดต้าเจาซือ (Dazhao Si) ตั้งอยู่ในตัวเมืองลาซา เป็นวัดเก่าแก่ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 1300 ปีและถือเป็นวัดพุทธแบบทิเบตที่มีตำแหน่งทางศาสนาสูงสุด วัดโจคังได้รับการสร้างขึ้นโดยพระเจ้าซงเซน กัมโป แต่เดิมมีชื่อว่า “เลอซา” ซึ่งต่อมาภายหลังได้กลายเป็นชื่อเรียกเมืองแห่งนี้และพัฒนามาเป็นชื่อเมือง “ลาซา” ในปัจจุบัน

โครงสร้างอาคารของวัดโจคัง มีรูปแบบสถาปัตยกรรมตามรูปแบบเก่าแก่ของทิเบต ประกอบด้วย ห้องโถงใหญ่สูง 4 ชั้น ด้านข้างมีอาคารขนานข้างทั้ง 2 ด้านและมีโครงสร้างของพื้นที่โดยรอบตามแบบมันดาลา (Mandala) ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่ผสมผสานการออกแบบตามโครงสร้างของทิเบต ราชวงศ์ถัง เนปาลและอินเดียเข้าไว้ด้วยกัน กล่าวคือ หลังคาวัดจะมีสีทอง ชายคามีลักษณะแบบวัฒนธรรมฮั่น มีการแกะสลักกระเบื้องและตัวอาคารตามรูปแบบของสิ่งปลูกสร้างแบบทิเบต



ภาพที่ 3-15 ลักษณะอาคารภายนอกในวัด โจคัง

วัดโจคัง คือที่ประดิษฐานรูปเหมือนพระศากยมุนีเมื่อตอนมีพระชนมายุ 12 ชันษา ซึ่งเป็นพระพุทธรูปที่ได้ัญเชิญจากประเทศอินเดียมายังประเทศจีนและต่อมาเจ้าหญิงเหวินเฉิงได้อัญเชิญต่อมายังทิเบต นอกจากนี้ ภายในวัด โจคังยังมีพระพุทธรูปแกะสลักอีกเป็นจำนวนมาก ได้แก่ พระพุทธรูปปางต่างๆ พระโพธิสัตว์ พระนางตารา คุรุริน โปเซ (พระอาจารย์ใหญ่) และเทพผู้พิทักษ์ พระพุทธเจ้าอีกกว่า 300 องค์ โดยส่วนใหญ่จะเป็นพระพุทธรูปทองสัมฤทธิ์ มีความสูงประมาณ 20 เซนติเมตรและมีสไตล์การปั้นคล้ายคลึงกับพระพุทธรูปในสมัยราชวงศ์ถัง



ภาพที่ 3-16 รูปปั้นพระศากยมุนีเมื่อตอนมีพระชนมายุ 12 ชันษา (ซ้าย) รูปปั้นกวนอิมพันมือ (กลาง) และรูปปั้นทองสัมฤทธิ์พระไวโรจนะพุทธะ (ขวา)

จิตรกรรมฝาผนังและภาพแกะสลักทาสี คือ ศิลปะบนสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นที่สุดของวัด โจ้คัง โดยผนังรอบๆ บริเวณทางเดินในพระวิหารและห้องโถงใหญ่ล้วนเต็มไปด้วยภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีความยาวรวมกันกว่า 1000 เมตร เนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดนี้ ประกอบไปด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับลัทธิบอน ศาสนาพุทธและตำนาน โบราณซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นภาพวาดที่ยิ่งใหญ่และสร้างชื่อเสียงไปทั่วโลก



ภาพที่ 3-17 จิตรกรรมฝาผนังในวัด โจ้คัง

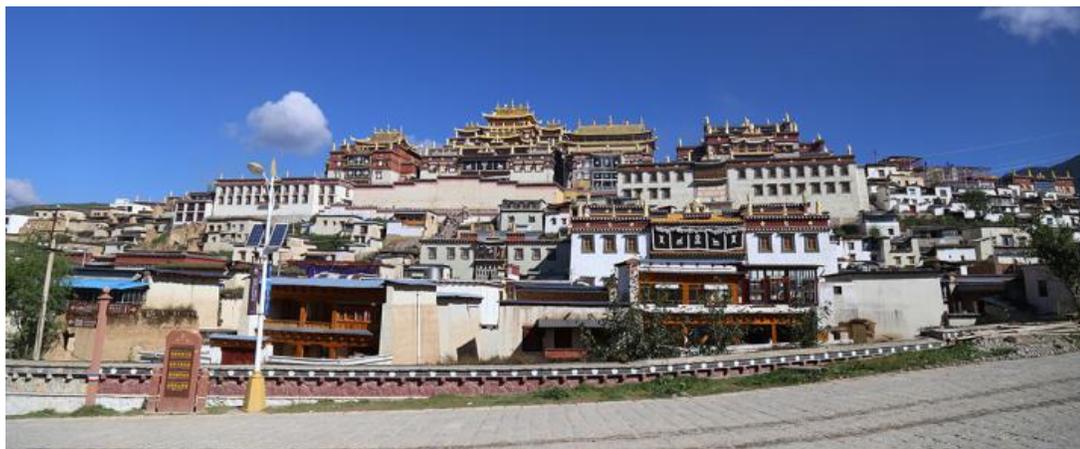
วัดโปตาลาน้อย หรือวัดซงจ้านหลิง (Songzanlin)

วัดโปตาลาน้อย หรือวัดซงจ้านหลิง (Songzanlin) ตั้งอยู่บริเวณเชิงเขาฟูผิง (Fu Ping Mount) ห่างจากเมืองเซียงกรีล่าไปทางตอนเหนือ 5 กิโลเมตร ถือเป็นวัดที่เป็นศูนย์กลางการศึกษานิกายเกลุกของ มณฑลเสฉวนและฉงชิ่ง ตลอดจนเป็นวัดสำคัญแห่งหนึ่งในทิเบตจนได้รับการขนานนามว่า “พระราชวัง โปตาลาน้อย” วัดโปตาลาน้อยถูกสร้างขึ้นใกล้ภูเขาและมีรูปลักษณะภายนอกอาคารคล้ายกับปราสาทเก่า ตามศิลปะแบบทิเบตจนได้รับยกย่องว่าเป็น “พิพิธภัณฑ์ศิลปะชาวทิเบต”

สิ่งปลูกสร้างต่างๆ ของวัดโปตาลาน้อยถูกสร้างอยู่ล้อมรอบกันจนมีลักษณะภายนอกคล้ายรูป ไข่ โดยอาคารโรงเรียนสงฆ์จะตั้งอยู่บนตำแหน่งที่สูงที่สุดของวัด อาคารที่อยู่อาศัยของสงฆ์ตั้งอยู่ใ กลงวัดและมีอาคาร ชุ่มประตู่และสิ่งปลูกสร้างอื่นๆ อยู่ล้อมรอบ เรียงจากสูงไปต่ำ คล้ายลักษณะ โครงสร้างแบบสามมิติ โดยห้องโถงใหญ่จะหันหน้าไปทางทิศใต้และมีลักษณะเป็นอาคาร 5 ชั้นตาม สไตล์ทิเบต นอกจากนี้ บริเวณชั้นบนของห้องโถงใหญ่ยังประดับประดาไปด้วยกระเบื้องเคลือบ ทองแดง มีมังกรอยู่บนยอดหลังคาและยังสอดแทรกไปด้วยสถาปัตยกรรมจีนตามแบบของชาวจีน



ภาพที่ 3-18 การลงพื้นที่ศึกษาวัดโปตาลาน้อย



ภาพที่ 3-19 วัดโปตาลาน้อย

อาคารโรงเรียนสงฆ์มีขนาดกว้างขวาง สวยงามและมีรูปปั้นต่างๆ อยู่เป็นจำนวนมาก โดยในบริเวณด้านหน้าของห้องโถงใหญ่จะมีรูปปั้นของดาไลลามะที่ 5 และด้านหลังรูปปั้นนี้จะเป็น โกวศที่จัดเก็บอัฐิของพระสงฆ์ระดับสูงที่มีชื่อเสียง ในบริเวณด้านหลังของห้องโถงใหญ่เป็นที่ประดิษฐานรูปปั้นของสองชะปะ (ลามะที่มีบทบาทสำคัญในนิกายเกลุก) พระศรีอริยเมตไตรย รูปปั้นทองสัมฤทธิ์ดาไลดัลลามะที่ 7 นอกจากนี้ ในบริเวณผนังห้องโถงยังเต็มไปด้วยภาพจิตรกรรมฝาผนังรูปปั้นพระพุทธรูปเจ้าและเครื่องแต่งกายของศาสนาพุทธที่งดงามเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 3-20 รูปปั้นสองชะปะ (ซ้าย) และรูปปั้นพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ (ขวา)



ภาพที่ 3-21 ภาพจิตรกรรมฝาผนังรูปปั้นพระพุทธรเจ้าและเครื่องแต่งกายของศาสนาพุทธ

วัดเหวินเฟิง (Wenfeng)

วัดเหวินเฟิง (Wenfeng) ตั้งอยู่บริเวณชายแดนทิเบต เมืองลี่เจียง มณฑลยูนนาน ซึ่งเป็นวัดที่เป็นจุดตัดระหว่างวัฒนธรรมฮั่นและวัฒนธรรมของศาสนาพุทธในทิเบต ในสมัยราชวงศ์ชิง หย่งเจิ้ง (Qing Dynasty Yongzheng) ปีที่ 11 (ปี 1733) กษัตริย์ต้าเป่าฟา (Da Bao Fa) ซึ่งนับถือศาสนาพุทธแบบทิเบตนิคายกาจูเคยขึ้นไปสร้างที่อยู่อาศัยบนภูเขาและเสนอให้นายอำเภอในสมัยนั้นสร้างเป็นวัดขึ้นทำให้วัดเหวินเฟิงไม่เพียงแต่เป็นวัดที่มีอิทธิพลกับกลุ่มคนที่นับถือศาสนาพุทธในเขตทิเบต ซึ่งให้ เสดจวน และยูนนานเท่านั้น แต่ยังเป็นวัดที่ส่งอิทธิพลต่อกลุ่มคนที่นับถือศาสนาพุทธในประเทศอื่นๆ ในโลกอีกด้วย เช่น อินเดีย เนปาล และพม่า เป็นต้น



ภาพที่ 3-22 การลงพื้นที่ศึกษาในวัดเหวินเฟิง

วัดเหวินเฟิงตั้งอยู่ใจกลางภูเขาเหวินปี้ (Wenbi Mountain) และเป็น 1 ใน 5 พื้นที่ศูนย์กลางทางจิตใจที่ใหญ่ที่สุดในประเทศจีน บริเวณรอบๆ วัดเหวินเฟิงถูกโอบล้อมไปด้วยต้นไม้โบราณที่เก่าแก่และถือเป็นวัดที่ใช้ฝึกจิตของนิกายกัจจที่เจียบสงบที่สุด อาคารหลักของวัดเหวินเฟิงคือสิ่งปลูกสร้างที่ใหญ่ที่สุดของวัด มีความงดงาม เครื่องขริ้มและเรียบง่าย โดยโครงสร้างและลักษณะทางสถาปัตยกรรมของวัดเหวินเฟิงโดยรวมถือว่ามีความสำคัญต่อรูปแบบวัดพุทธในประเทศจีนเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 3-23 ภายถ่ายมุมสูงของวัดเหวินเฟิง



ภาพที่ 3-24 อาคารหลักของวัดเหวินเฟิง

นอกจากนี้ ภายในวัดเหวินเฟิงมีพระพุทธรูปทองสัมฤทธิ์จำนวนมาก อาทิ นางโยคินีวัชรวารahi (Vajravarahi) พระศรีอริยเมตไตรย์ย์ คุรุปัทมสัมภวะ(Padmasambhava) และกวนอิมสี่มือ เป็นต้น



ภาพที่ 3-25 รูปปั้นนาง โยคินีวัชรวารahi (Vajravahini) และพระศรีอริยเมตไตรย์ในวัดเหวินเฟิง

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีแอนิเมชันในปัจจุบัน

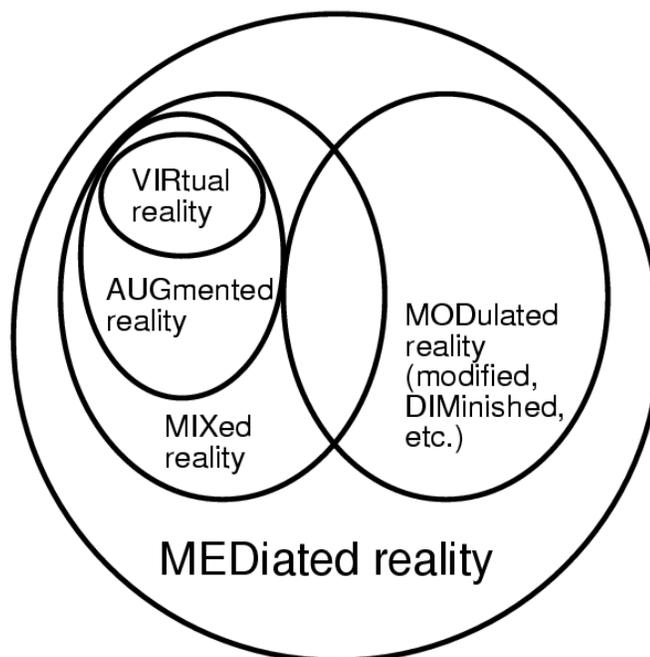
สืบเนื่องจากประเทศจีนมีจำนวนประชากรมากทำให้อุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมในประเทศจีนเติบโตไปอย่างก้าวกระโดดซึ่งจากสถิติในปี ค.ศ.2015 พบว่า ในเมืองเซี่ยงไฮ้มีบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์มากถึง 560 บริษัทและตลาดธุรกิจแอนิเมชันในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นเกมหรือภาพเคลื่อนไหวล้วนได้รับการพัฒนาขึ้นโดยอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น แม้กระทั่งภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติชื่อดังของญี่ปุ่นก็ยังได้มีการนำซอฟต์แวร์แอนิเมชันจำนวนมากไปช่วยการในผลิต เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันจากสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) เรื่อง Spirited Away ก็ได้ใช้เทคนิค Blender ไปช่วยในการออกแบบภาพและสร้างแบบจำลองของภาพ เป็นต้น



ภาพที่ 3-26 การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างแบบบ้านจำลองในเรื่อง Spirited Away

ความเป็นจริงเสริม (Augmented reality: AR)

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ประสิทธิภาพของฮาร์ดแวร์ (Hardware) คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ได้รับการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ในขณะเดียวกัน เทคโนโลยีซอฟต์แวร์กราฟิกคอมพิวเตอร์ก็ได้รับการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องบนพื้นฐานเดียวกันด้วย โดยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (augmented reality: AR) และความเป็นจริงเสมือน (virtual reality: VR) กลายเป็นเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบหลักที่บริษัทใหญ่ๆ นำมาใช้เป็นกลยุทธ์ในการแข่งขัน แต่ในทางวิชาการ เทคโนโลยี AR และ VR ไม่ได้มีเทคนิคในการผลิตที่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน เพราะทั้งสองนี้คือเทคโนโลยีเดียวกันและนักวิชาการบางท่านยังกล่าวว่า อันที่จริงแล้ว VR ก็คือส่วนหนึ่งใน AR นั่นเอง

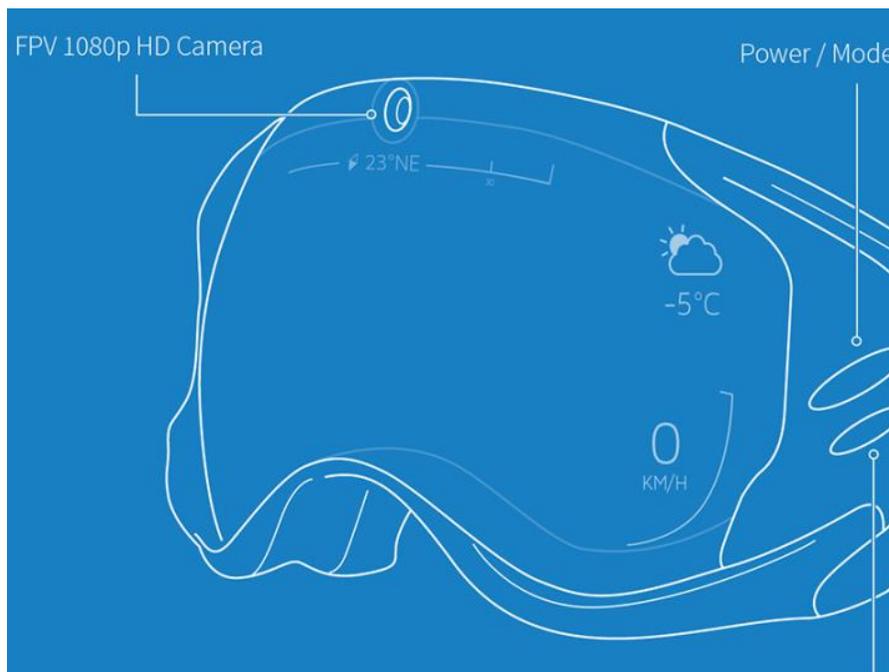


ภาพที่ 3-27 เชนธ์การแบ่งแยกเทคโนโลยี AR และ VR ของนักวิชาการ

ปัจจุบัน อุปกรณ์หลักในการใช้เทคโนโลยี AR ประกอบด้วยอุปกรณ์พิเศษระดับไฮเอนด์ (Hi End) เช่น เทคโนโลยี Sci-Fi Contact Lenses ที่ใช้ในการลือคเป้าหมายของทหารและอุปกรณ์พิเศษระดับกลาง เช่น AR HUD (Head-up display) ที่ทำงานผ่าน Holo Lens โดยอุปกรณ์ AR HUD มีใช้กันมานานแล้วในด้านการทหาร การบิน รถยนต์และรถจักรยานยนต์ หรือเรียกว่า อุปกรณ์ AR รุ่นแรกสุด

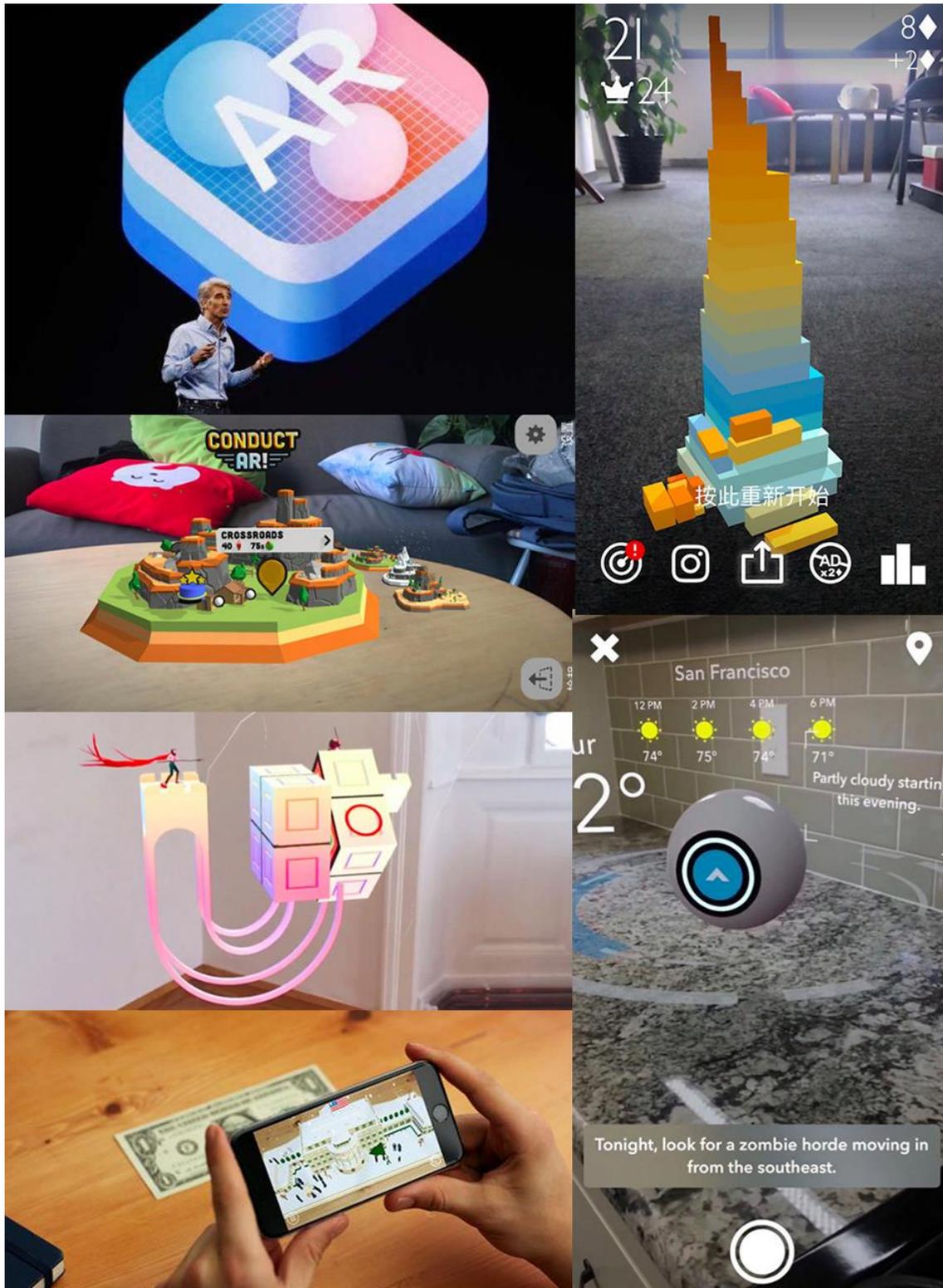


ภาพที่ 3-28 เทคโนโลยี Sci-Fi Contact Lenses ที่ใช้ในการลือคเป้าหมายของทหาร



ภาพที่ 3-29 แวน AR ที่แสดงผลสภาพอากาศ ตำแหน่งและความเร็ว

ปัจจุบัน อุปกรณ์ AR ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายคือ อุปกรณ์ AR ที่ใช้แพลตฟอร์มบนโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน โดยเมื่อติดตั้งแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องแล้ว วัตถุที่เกี่ยวข้องจะสามารถแสดงผลสามมิติได้โดยการสแกนภาพหรือวัตถุที่แท้จริงผ่านเลนส์ของโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน นอกจากนี้ ยังสามารถใช้ร่วมกับภาพเคลื่อนไหวและเกมได้อีกด้วย ปัจจุบัน เนื่องจากเทคโนโลยีนี้ใช้งานง่ายขึ้นทำให้กลายเป็นที่นิยมใช้กันอย่างกว้างขวางและบริษัทสองยักษ์ใหญ่ออย่าง APPLE และ GOOGLE ต่างก็กำลังพัฒนาผลิตภัณฑ์และแพลตฟอร์มภายใต้สิทธิบัตรของตนเอง ในอนาคตอันใกล้นี้ ผู้ใช้ทั่วไปอาจไม่เพียงแต่จะสามารถใช้ผลิตภัณฑ์นี้ได้แล้ว ยังสามารถใช้แพลตฟอร์มของตัวเองเพื่อดาวน์โหลดเกม วิดีโอ หรือแม้กระทั่งพัฒนาเกมของตัวเองและอัปโหลดไปยังแพลตฟอร์มเพื่อให้ทุกคนได้ดาวน์โหลดได้



ภาพที่ 3-30 แอปพลิเคชัน AR ต่างๆ ที่มีจำหน่ายบนร้านค้า Apple Mobile Store

การพิมพ์สามมิติ (3D Printing)

ในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ชุดประกอบ โมเดล (Garage Kit) และ โมเดลของเล่นต่างๆ เป็นของเล่นใหม่ที่เยาวชนชื่นชอบ แต่มีเทคโนโลยีการผลิตที่ค่อนข้างยากลำบาก ในอดีตผลิตภัณฑ์ที่สมบูรณ์แบบชิ้นหนึ่งจำเป็นต้องจัดทำแม่พิมพ์จากดิน โคลนขึ้นมาโดยเฉพาะ จากนั้นแกะแม่พิมพ์ออกจะได้ต้นแบบผลิตภัณฑ์และค่อยนำส่งให้โรงงานอุตสาหกรรมช่วยผลิตสินค้าล็อตใหญ่ ซึ่งวิธีการดังกล่าวนี้ ไม่เพียงแต่ต้องใช้เทคนิคขั้นสูงในการจัดทำต้นแบบเท่านั้น แต่ยังต้องใช้เวลาและเงินทุนสูงอีกด้วย เมื่อไม่กี่ปีมานี้ การพิมพ์ 3 มิติคือเทคโนโลยีใหม่ที่ได้รับการยอมรับสูงโดยเฉพาะความสำเร็จในด้านการพิมพ์ที่ผสมผสานเข้ากับผลิตภัณฑ์ของเล่นการ์ตูน โดยการพิมพ์ 3 มิติสามารถทำงานได้อย่างรวดเร็วเพียงแค่สร้างแบบจำลองสามมิติผ่านคอมพิวเตอร์และพิมพ์ผ่านเครื่องพิมพ์ 3 มิติเท่านั้น



ภาพที่ 3-31 ผลิตภัณฑ์การพิมพ์ 3 มิติที่จัดทำโดยนักศึกษามหาวิทยาลัยที่จัดแสดงในงาน Shanghai Expo 2016

ปัจจุบัน เครื่องพิมพ์ 3 มิติยังสามารถพิมพ์เครื่องประดับต่างๆ เช่น แหวน สร้อยคอ รวมถึงชิ้นส่วนของเครื่องบินไปจนถึงสิ่งปลูกสร้างได้ ตลอดจนสามารถใช้วัสดุได้อย่างหลากหลาย เช่น วัสดุคอมโพสิตที่มีส่วนประกอบของเส้นใยและเรซิน ยาง ไนลอน โลหะ ไม้ เป็นต้น นอกจากนี้ วิธีการพิมพ์ยังสามารถพิมพ์ได้หลายวิธี เช่น การอัดรีด การเผา และพอลิเมอไรเซชัน (Polymerization) เป็นต้น



ภาพที่ 3-32 เครื่องประดับที่พิมพ์โดยเครื่องพิมพ์ 3 มิติที่จัดแสดงในงาน Shanghai Expo 2016



ภาพที่ 3-33 ผลิตภัณฑ์การพิมพ์ 3 มิติที่พิมพ์โดยวิธีพอลิเมอไรเซชัน (Polymerization)

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

บนพื้นฐานของหลักการที่กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 15 ท่าน ประกอบด้วย พระสงฆ์ 5 รูป นักวิชาการด้านศาสนา 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะแอนิเมชัน 7 ท่าน เวลาที่ทำการสัมภาษณ์ในครั้งแรกจัดไว้ที่ ต้นเดือนสิงหาคมถึงต้นเดือนกันยายน พ.ศ. 2558 สถานที่ ประกอบด้วย วัดที่สี่เจียงมณฑลยูนนาน วัดซงจั้นหลินที่เซงการีล่า (Songzanlin Monastery) เมืองคุนหมิง

มิ่ง มณฑลยูนนาน เวลาที่ทำการสัมภาษณ์ในครั้งนี้สองเดือนกลางกุมภาพันธ์ถึงต้นเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2559 สถานที่ ประกอบด้วยวัดเหวินเฟิง วัดโจกขัง (Jokhang) วัดเศรปง (Zepang) เมืองคุนหมิง ปักกิ่ง เชียงไฮ้ เซินเจิ้น

ขั้นตอนการสัมภาษณ์ดำเนินการตามแบบแผนที่วางไว้ ดังนี้

1. การสัมภาษณ์ในขั้นตอนแรก เป็นการสัมภาษณ์โดยใช้วิธีการสอบถามข้อมูลทั่วไปและให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็น ได้อย่างอิสระ ใช้เวลาในการสัมภาษณ์ประมาณ 20 นาทีต่อคน

2. การสัมภาษณ์ในขั้นตอนที่สอง เป็นการสัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่เฉพาะเจาะจงและเกี่ยวข้องกับบุคคลดังกล่าวโดยตรง ใช้เวลาในการสัมภาษณ์ประมาณ 30 นาทีต่อคน

หลักการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้กำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญโดยแบ่งเป็นกลุ่มได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. พระสงฆ์ในวัดศาสนาพุทธแบบทิเบต ประกอบด้วย พระสงฆ์ทั่วไป (Drakpa) ลามะ (Lama) และเคนโป (Khenpo)

2. นักวิชาการจากมหาวิทยาลัย

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะแอนิเมชัน

ลำดับ	ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์	ตำแหน่ง	สถานที่สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์
1	Yinba Jiacao	ลามะเคนโป	วัดเหวินเฟิง เมืองลี่เจียง มณฑลยูนนาน	20 สิงหาคม 2558
2	Jiangbai Wangdui	ลามะ	วัดโปตาลาน้อย แขวงการ์ลีล่า	24 สิงหาคม 2558
3	Ye Gongxian	ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธในทิเบต	เมืองคุนหมิง	3 กันยายน 2558
4	Yang Xueguo	ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะแอนิเมชัน	เมืองคุนหมิง	7 กันยายน 2558
5	He Pu	ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะแอนิเมชัน	เมืองคุนหมิง	7 กันยายน 2558

ตารางที่ 3-1 กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสัมภาษณ์ในขั้นตอนแรก

ลำดับ	ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์	ตำแหน่ง	สถานที่สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์
1	Ji Sida	ลามะครึ่งปะ	วัดเหวินเฟิง เมืองลี่เจียง มณฑลยูนนาน	15 กุมภาพันธ์ 2559
2	Baijiang Duoji	ลามะ	วัดเดรปุง	15 กุมภาพันธ์ 2559
3	An'wu Tadui	ลามะ	วัดโจคัง	24 เมษายน 2559
4	Zhaxi Gongbu	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ศาสนาพุทธในทิเบต	เมืองลาซา	12 เมษายน 2559
5	Gongqiu Qujie	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ศาสนาพุทธในทิเบต	วัดเดรปุง	15 เมษายน 2559
6	Li Hongjiang	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ศิลปะแอนิเมชัน	เมืองคุนหมิง	12 พฤษภาคม 2559
7	Ma Jing	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ศิลปะแอนิเมชัน	เมืองคุนหมิง	13 พฤษภาคม 2559
8	Chen Wei	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ศิลปะแอนิเมชัน	เมืองปักกิ่ง	27 มีนาคม 2559
9	Li Fan	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ศิลปะแอนิเมชัน	เมืองเซียงไฮ้	6 พฤษภาคม 2559
10	Wang Ling	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ศิลปะแอนิเมชัน	เมืองเซินเจิ้น	7 มิถุนายน 2559

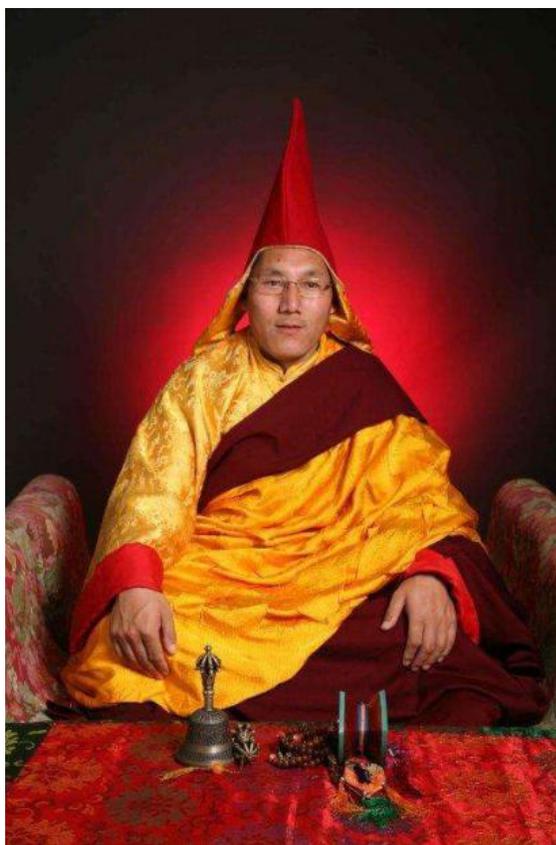
ตารางที่ 3-2 กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสัมภาษณ์ในขั้นตอนที่สอง

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในครั้งนี้ สามารถสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

1. Yinba Jiacao (1963-ปัจจุบัน)

Yinba Jiacao หรืออาจารย์หยินปา ปัจจุบันเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธนิกายกาจู (เทียบเท่าได้กับผู้เชี่ยวชาญระดับปริญญาโท) เป็นประธานในการสอน ฝึกอบรมครูลามะและเป็นเจ้าอาวาสวัดเหวินเฟิง จากการสัมภาษณ์พูดคุยกับอาจารย์หยินปาพบว่า ท่านไม่เพียงมีความรู้ด้านพุทธ

ปรัชญาเท่านั้น ท่านยังสามารถอธิบายพุทธปรัชญาที่ลึกซึ้งของศาสนาพุทธให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 3-34 อาจารย์ Yinba Jiacao

หลังจากที่ผู้วิจัยได้อธิบายเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการวิจัยให้อาจารย์หยินปาฟิงแล้ว ท่านคิดว่า การวิจัยนี้มีความสำคัญเชิงบวกต่อการสืบทอดศาสนาพุทธในทิเบตเป็นอย่างสูง อาจารย์หยินปาอธิบายเกี่ยวกับการสืบทอดศาสนาพุทธแบบทิเบตให้ฟังว่า ปัจจุบันเยาวชนส่วนใหญ่ไม่สนใจศึกษาและไม่เข้าใจศาสนาพุทธแบบทิเบตเพราะรูปแบบการถ่ายทอดและเผยแพร่ศาสนายังไม่ดีเท่าที่ควร ดังนั้น หากมีการนำภาพการ์ตูน สื่อแอนิเมชันและการเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตมาประยุกต์ใช้ร่วมกันจะสามารถทำให้เยาวชนหันมาตระหนักถึงความสำคัญของศาสนาพุทธแบบทิเบตได้มากขึ้นและถือเป็นวิธีการหนึ่งที่จะสามารถสืบทอดศาสนาได้อย่างยั่งยืน นอกจากนี้ ในส่วนของความคิดเห็นเรื่องปัญหาเกี่ยวกับสื่อแอนิเมชันกับผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของศาสนานั้น อาจารย์หยินปาคิดว่า ไม่ใช่เรื่องที่ต้องน่ากังวลเพราะศาสนาพุทธเป็นศาสนาที่เปิดกว้าง ในอดีต พระศากยมุนีเคยกำหนดห้ามสร้างพระพุทธรูป แต่ในเวลาต่อมา ประชาชนผู้เลื่อมใสในศาสนาก็สร้างพระพุทธรูปขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือ

ช่วยให้ประชาชนปฏิบัติตนตามหลักศาสนาให้ดีขึ้น ในอดีต หลังจากที่ศาสนาพุทธได้เผยแพร่เข้ามาในทิเบตแล้วก็เกิดการผสมผสานเข้ากับศาสนาท้องถิ่นของประเทศจีน เช่น ลัทธิบอน ลัทธิเต๋าและศาสนาพุทธของชาวฮั่นจนเกิดเป็นวัฒนธรรมทางศาสนาที่มีเสน่ห์โดดเด่น

นอกจากนี้ อาจารย์หยินปายังได้นำภาพวาดผ้าทงก้ำที่วาดโดยลามะปันฉาง (Ban Chang) มาแสดงให้ผู้วิจัยได้ดูและกล่าวแนะนำว่า ผ้าทงก้ำนี้ไม่เพียงแต่เป็นภาพวาดผ้าทงก้ำแบบดั้งเดิมเท่านั้น แต่ยังมีภาพผสมผสานรูปแบบการวาดภาพแบบตะวันตกและภาพวาดจีนลงไปด้วยจนทำให้ผ้าทงก้ำนี้มีสไตล์ใหม่ที่มีเอกลักษณ์ ทั้งนี้ แม้ว่าจะมีประชาชนบอกว่าผ้าทงก้ำนี้ไม่ใช่ผ้าทงก้ำที่แท้จริง แต่ลามะปันฉางคิดว่า เพียงแค่เรากล้าคิดกล้าทำในสิ่งใหม่ที่เหมาะสมกับยุคสมัย ท่านก็ถือว่าเป็นบุคคลหนึ่งที่มีส่วนร่วมในการส่งเสริมวัฒนธรรมทิเบตและท่านหวังว่าผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยในครั้งนี้ไปจัดแสดงนิทรรศการที่วัดนี้ด้วย



ภาพที่ 3-35 การเข้าพบและสัมภาษณ์ Yinba Jiacao หรืออาจารย์หยินปา

2. Jiangbai Wangdui (1947-ปัจจุบัน)

Jiangbai Wangdui หรืออาจารย์เจียงไป๋ เป็นนักวิชาการเก่าแก่ท่านหนึ่งของผู้วิจัยรู้จักโดยบังเอิญเมื่อปี ค.ศ.2015 ขณะเดินทางลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลที่วัดโปตาลาน้อย เมื่อผู้วิจัยได้พูดคุยกับอาจารย์เจียงไป๋พบว่า ท่านไม่เพียงแต่เป็นผู้ที่ความศรัทธาต่อศาสนาพุทธแบบทิเบตเป็นอย่างมากเท่านั้น ท่านยังมีความรู้เกี่ยวกับดาราศาสตร์ ภูมิศาสตร์และสามารถอธิบายทุกสิ่งๆ ที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นบรรณาธิการบริหารบริษัทนิตยสารในเมืองเซินเจิ้นด้วย

ผู้วิจัยได้เดินทางไปสัมภาษณ์อาจารย์เจียงไป๋เมื่อเดือนสิงหาคม 2015 ท่านได้เล่าข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ ของศาสนาพุทธแบบทิเบต ประกอบด้วย ประวัติศาสตร์ นิกายต่างๆ และศิลปะ เป็นต้น ทั้งยังได้แนะนำข้อมูลเกี่ยวกับวัดโปตาลาน้อย เช่น ประวัติความเป็นมา โครงสร้างสงฆ์

และการพัฒนาต่างๆ ให้ผู้วิจัยฟังด้วย เมื่อผู้วิจัยได้อธิบายวิธีการวิจัยในครั้งนี้ให้อาจารย์เจียงไปฟังพบว่า ท่านคิดว่างานวิจัยนี้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจและยังแนะนำให้ผู้วิจัยศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตด้วย นอกจากนี้ อาจารย์เจียงไปยังคิดว่า การทำให้เยาวชนรุ่นใหม่หันมาใส่ใจศาสนาพุทธแบบทิเบตให้มากขึ้นนั้น ควรพัฒนาไปตามทิศทางที่เยาวชนในปัจจุบันสนใจ โดยเรื่องราวเกี่ยวกับ 12 นักษัตรนั้นไม่เพียงแต่เป็นความเชื่อของชาวจีนทุกคนเท่านั้น แต่ยังสามารถนำมาใช้ผสมผสานร่วมกับแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตได้อย่างเหมาะสมด้วย



ภาพที่ 3-36 การเข้าพบและสัมภาษณ์ Jiangbai Wangdui หรืออาจารย์เจียงไป

3. Ye Gongxian (1938-ปัจจุบัน)

เมื่อปี ค.ศ.1961 Ye Gongxian จบการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาพยนตร์ สถาบันวิจิตรศิลป์เจ้อเจียง (ปัจจุบันคือสถาบันศิลปะแห่งประเทศจีนหรือ China Academy of Art) ปัจจุบันทำหน้าที่เป็นศาสตราจารย์และรองคณบดี มหาวิทยาลัยศิลปะยูนนาน (Yunnan Arts University) สมาชิกสมาคมศิลปินจีนและรองประธานสมาคมศิลปินแห่งมณฑลยูนนาน Ye Gongxian ไม่เพียงแต่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการวาดภาพพิมพ์ ภาพวาดจีนแบบดั้งเดิม ภาพวาดอวอยพรจีน ภาพประกอบหนังสือการ์ตูน และภาพวาดสีน้ำเท่านั้น แต่ยังเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนา โดยเฉพาะด้านการศึกษาศิลปะและศาสนาด้วย

Ye Gongxian คิดว่า การศึกษาข้ามสาขาวิชาโดยเฉพาะการนำสื่อแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้กับศาสนานั้นคือการศึกษาวิจัยที่มีความหมายเป็นอย่างสูง โดย Ye Gongxian ก็ได้ศึกษาวิจัยทางด้านนี้มา

เป็นระยะเวลาหลายปีแล้วเช่นกัน โดยเขายังได้แบ่งปันข้อมูลการวิจัยของเขาให้ผู้วิจัยศึกษาเป็นแนวทางด้วย นอกจากนี้เขายังมีความคิดเห็นว่า ศิลปะภาพเคลื่อนไหวคือศิลปะรูปแบบใหม่ที่มีความน่าสนใจสาขาหนึ่ง อีกทั้งยังเป็นศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลด้วย หากเราสามารถนำเทคนิคสมัยใหม่นี้มาผสมผสานร่วมกับศาสนาได้อย่างลงตัวจะสามารถทำให้ศาสนาและศิลปะภาพเคลื่อนไหวได้รับความนิยมไปพร้อมๆ กันได้



ภาพที่ 3-37 ศาสตราจารย์ Ye Gongxian และผลงานภาพพิมพ์ของเขา

4. Yang Xueguo (1977-ปัจจุบัน)

Yang Xueguo สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปะสิ่งแวดล้อม คณะศิลปหัตถกรรม มหาวิทยาลัยศิลปะยูนนาน (Yunnan Arts University) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการสาขาภาพยนตร์แอนิเมชันและสื่อดิจิทัล คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปะยูนนาน เป็นศิลปิน CG ที่มีชื่อเสียงโด่งดังระดับโลก รองศาสตราจารย์และคณะกรรมการสมาคมศิลปินแห่งมณฑลยูนนาน ผลงานหนังสือที่มีชื่อเสียง ได้แก่ A skillful technique to convey the wonderful rhyme of life - Yunnan ethnic craftsmanship, The Art of 3ds max Advanced Program Mapping และ WOW! Photoshop Ultimate CG Painting Techniques นอกจากนี้ ผลงาน EXPOSÉ 7 ของเขายังเคยได้รับเลือกเป็นผลงานของศิลปิน CG ที่ดีที่สุดในโลกจากสำนักพิมพ์ CG ระหว่างประเทศ ตลอดจนได้รับรางวัล Master Gold Award



ภาพที่ 3-38 ศาสตราจารย์ Yang Xueguo และผลงาน CG ของเขา

Yang Xueguo กล่าวว่า ในฐานะนักออกแบบ เขาคิดว่างานวิจัยชิ้นนี้คือการนำวิธีการออกแบบมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเหตุการณ์จริงในปัจจุบันและสามารถนำหลักการพื้นฐานในการออกแบบมาให้บริการประชาชนได้อย่างดีเยี่ยม ในขณะเดียวกัน ในฐานะที่เขาเป็นอาจารย์ เขายังได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายหลักในการให้บริการในครั้งนี้คือนักเรียน ดังนั้นผู้วิจัยควรให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัยเพื่อทำความเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเยาวชนถึงจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ Yang Xueguo ยังเสนอมุมมองในฐานะที่เขาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันว่า ผู้วิจัยควรทดลองออกแบบผลิตภัณฑ์ในครั้งนี้ให้แตกต่างไปจากการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวแบบเดิม โดยการนำภาพเน็ตไอดอลที่เยาวชนชื่นชอบมาทำเป็นตัวการ์ตูน การสร้างเกมบนโทรศัพท์มือถือ หรือสร้างผลงานภาพความเป็นจริงเสมือน (virtual reality: VR) และความเป็นจริงเสริม (augmented reality: AR) เป็นต้น



ภาพที่ 3-39 ผู้วิจัยถ่ายภาพร่วมกับศาสตราจารย์ Yang Xueguo

5. He Pu (1976-ปัจจุบัน)

He Pu จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปะยูนนาน (Yunnan Arts University) เมื่อปี ค.ศ. 1999 และในปี ค.ศ.2010 จบการศึกษาระดับปริญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขา Digital Media Arts จาก Shanghai Theater Academy ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองผู้อำนวยการสาขาภาพเคลื่อนไหวและดิจิทัลมีเดีย คณะการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปะยูนนาน รองศาสตราจารย์และสมาชิกสมาคมศิลปินแห่งมณฑลยูนนาน He Pu เป็นอาจารย์ที่มีประสบการณ์การสอนมากกว่า 10 ปี และมีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อดิจิทัล การสื่อสารด้วยภาพและการออกแบบงานฝีมือที่บ้าน

He Pu ชี้ให้เห็นว่า ปัจจุบัน การออกแบบส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่วัตถุนิยม โดยเฉพาะในด้านอาหารและเครื่องนุ่งห่ม ดังนั้น เธอคิดว่าการออกแบบของผู้วิจัยควรให้ความสำคัญด้านการศึกษาดิจิทัลของกลุ่มผู้บริโภคเพื่อทำความเข้าใจความชอบและความสนใจของประชาชนด้วย นอกจากนี้ เธอยังเสนอให้ผู้วิจัยจัดทำแบบสอบถามเพื่อสอบถามความคิดเห็นของเยาวชนเกี่ยวกับความต้องการด้านศาสนาและสื่อแอนิเมชันเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อใหม่ให้สอดคล้องกับความต้องการของเยาวชน



ภาพที่ 3-40 ศาสตราจารย์ He Pu

การสำรวจความคิดเห็นเยาวชนเกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อผลิตภัณฑ์

จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและเพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้สำเร็จตามเป้าประสงค์และสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยจึงได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง 13-22 ปี โดยใช้แบบสอบถาม เรื่อง “แบบสำรวจความคาดหวังเกี่ยวกับโครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบที่เบตกับพฤติกรรมกรรับรู้ของเยาวชนจีน” เพื่อค้นหาความตระหนักของเยาวชนเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบที่เบต ระดับการรับรู้ภาพเคลื่อนไหวสมัยใหม่และผลที่คาดว่าจะได้รับจากผลิตภัณฑ์ที่ผู้วิจัยจะออกแบบ

ในการนี้ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจความคิดเห็นดังกล่าว ณ โรงเรียนในเมืองคุนหมิง 2 แห่งและจัดทำแบบสำรวจออนไลน์ โดยมีผู้ให้ความสนใจร่วมตอบแบบสอบถามรวมทั้งสิ้น 90 ฉบับ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากมีผู้ตอบแบบสอบถามบางท่านไม่ได้มีอายุอยู่ระหว่าง 13-22 ปี ทำให้มีแบบสอบถามที่สามารถใช้วิเคราะห์ผลได้ทั้งหมด 78 ฉบับและสามารถสรุปผลการสำรวจได้ดังนี้

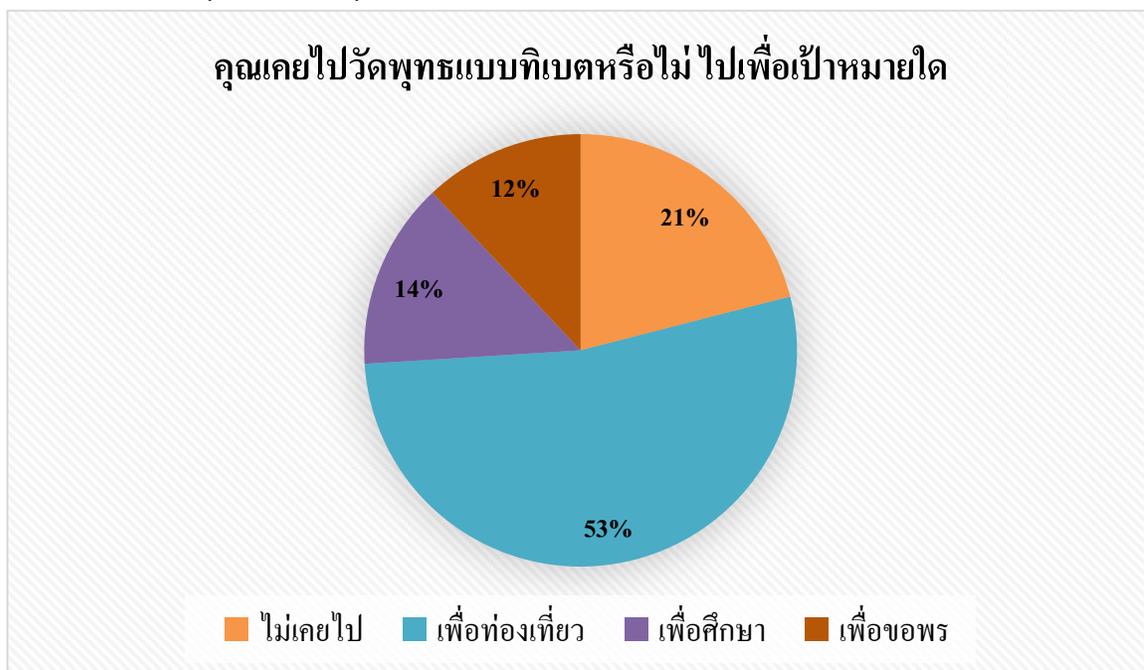
1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามในครั้งนี้มีอายุระหว่าง 18-22 ปี จำนวน 48 คนและมีอายุระหว่าง 13-17 ปี 30 คน แบ่งเป็นเพศชาย 36 คน เพศหญิง 42 คน และส่วนใหญ่คือผู้ที่ไม่นับถือศาสนา

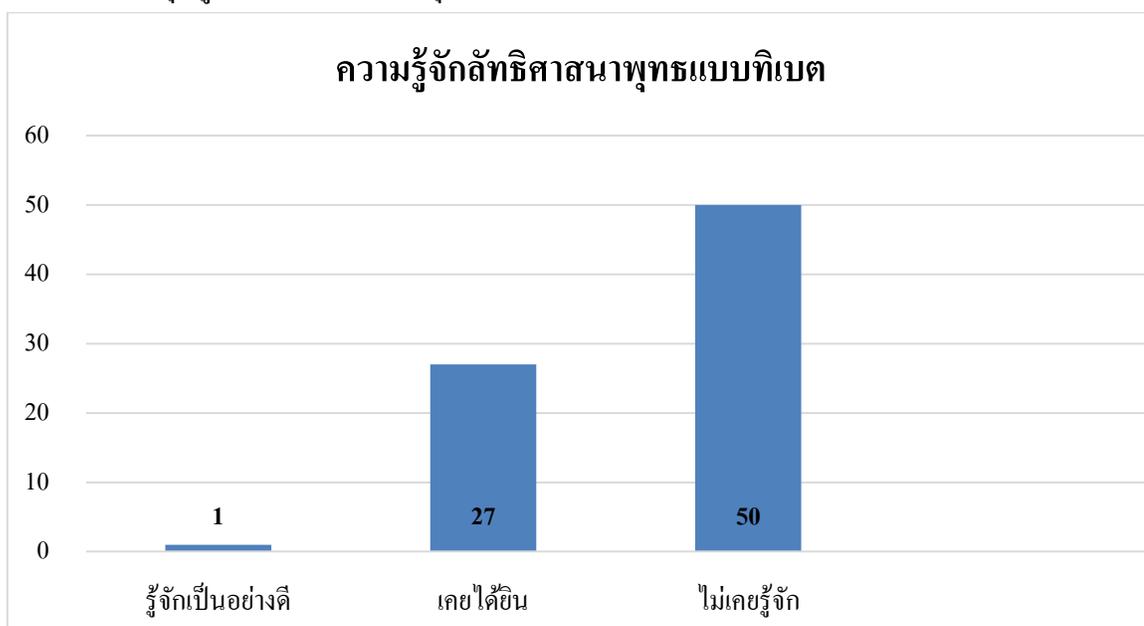
2. คาดหวังเกี่ยวกับโครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบที่เบต

กับพฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีน

2.1 คุณเคยไปวัดพุทธแบบทิเบตหรือไม่ ไปเพื่อเป้าหมายใด

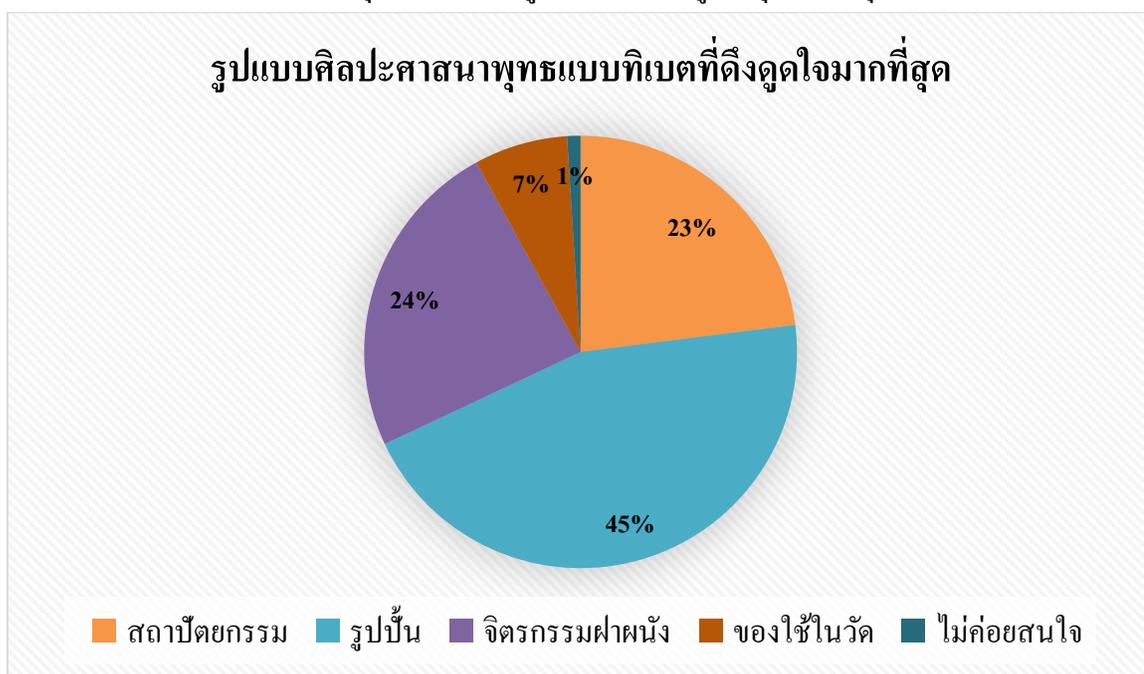


2.2 คุณรู้จักลัทธิของศาสนาพุทธแบบทิเบตไหม

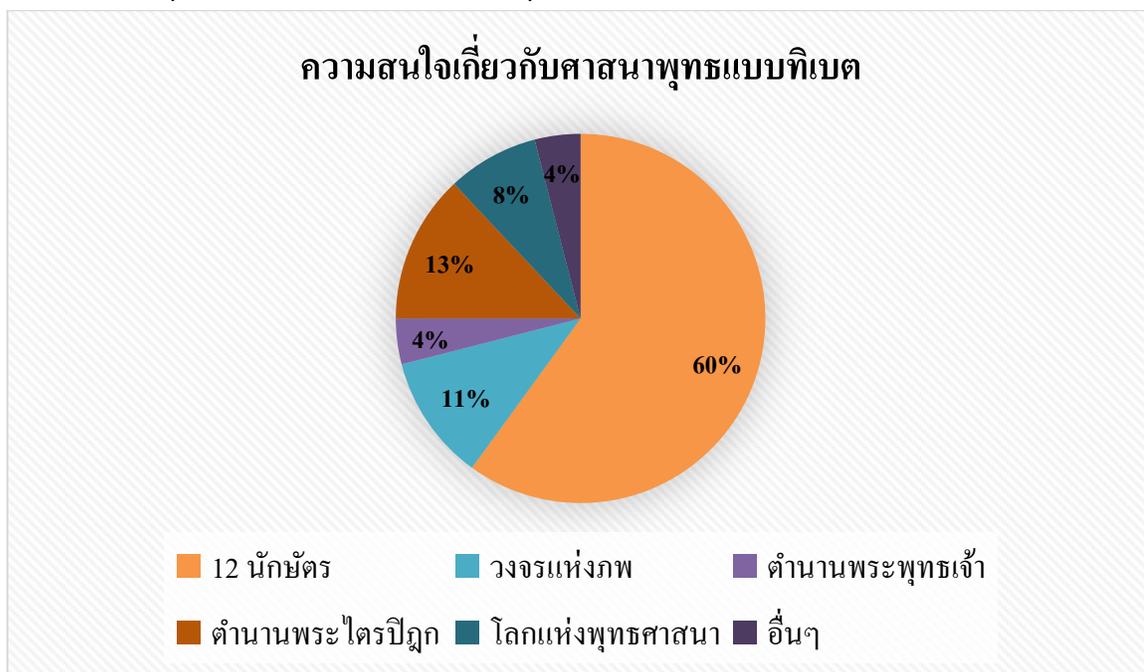


จากผลการตอบแบบสอบถามในข้อ 2.1-2.2 พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่เดินทางไปวัดพุทธแบบทิเบตเพื่อไปท่องเที่ยวเป็นหลักและไม่เคยรู้จักว่าศาสนาพุทธแบบทิเบตมีลัทธิใดบ้าง ทำให้สามารถสรุปได้ว่า เยาวชนส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบต

2.3 ศิลปะของศาสนาพุทธแบบทิเบตรูปแบบใดที่ดึงดูดใจคุณมากที่สุด

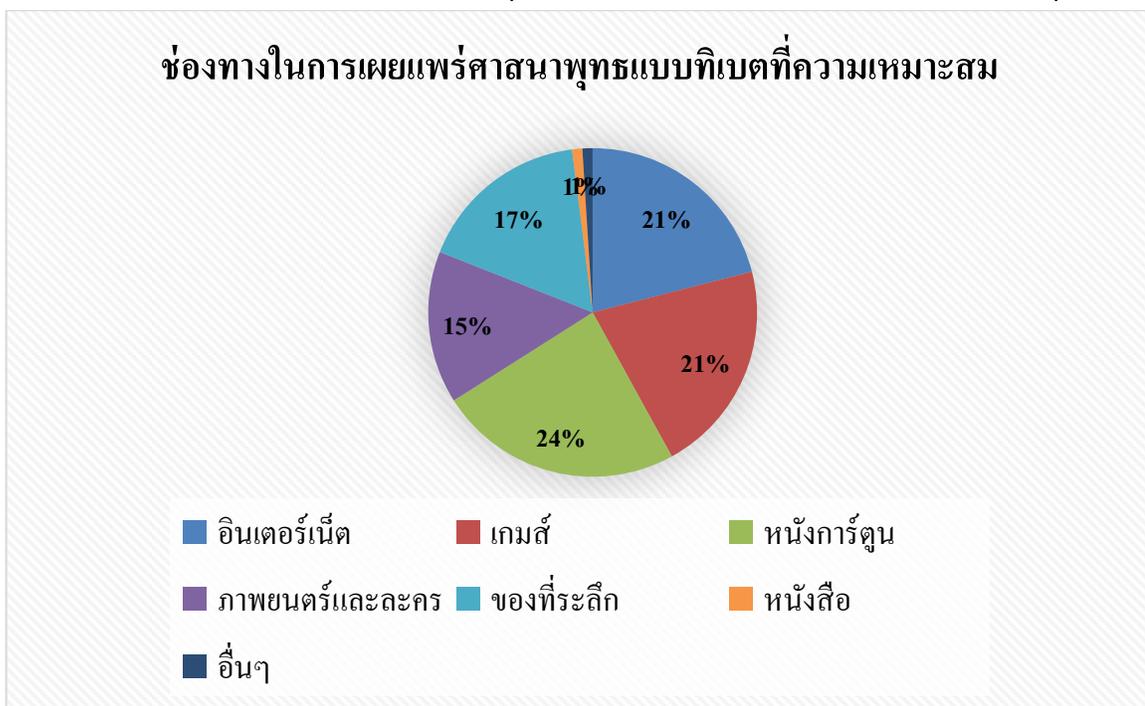


2.4 คุณมีความสนใจเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบตในเรื่องใด

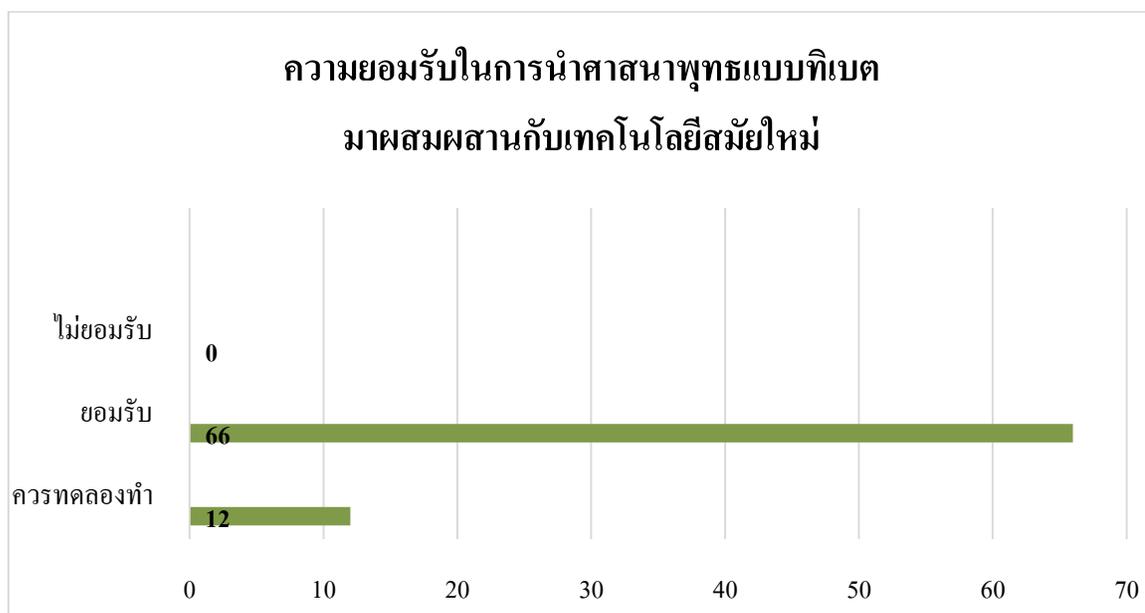


จากผลการตอบแบบสอบถามในข้อ 2.3-2.4 พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่รู้สึกว่ารूपปั้นตามแบบศาสนาพุทธแบบทิเบตมีแรงดึงดูดใจให้ตนเองสนใจในศาสนาพุทธแบบทิเบตค่อนข้างมาก และจากข้อเสนอแนะพบว่า หากรูปปั้นนั้นๆ มีตำนานหรืออธิบายประวัติความเป็นมาไว้ด้วยจะยิ่งทำให้พวกเขา รู้สึกสนใจเป็นพิเศษ นอกจากนี้ เยาวชนจำนวน 60% สนใจข้อมูลทางศาสนาพุทธแบบทิเบตเกี่ยวกับ 12 นิกาย์ตร ดังนั้น หากผู้วิจัยนำรูปปั้นพระพุทธรเจ้ามาผสมผสานร่วมกับภาพ 12 นิกาย์ตร จะทำให้เยาวชนสนใจเป็นพิเศษ

2.5 ช่องทางในการเผยแพร่ศาสนาพุทธแบบทิเบตช่องทางใดมีความเหมาะสมมากที่สุด

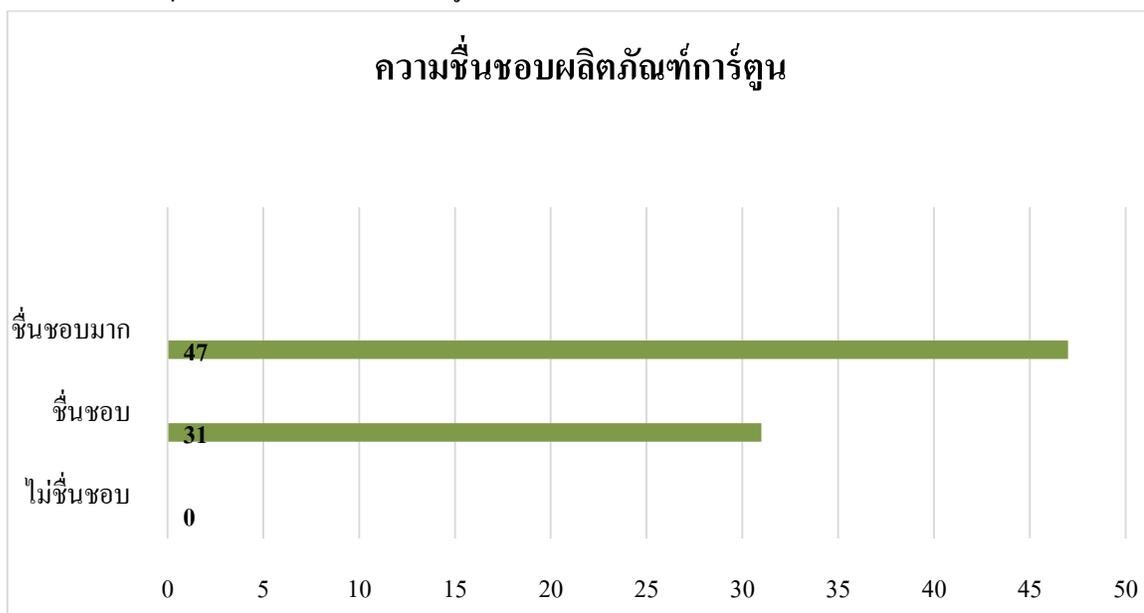


2.6 หากมีการนำศาสนาพุทธแบบทิเบตมาผสมผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ คุณจะยอมรับได้หรือไม่

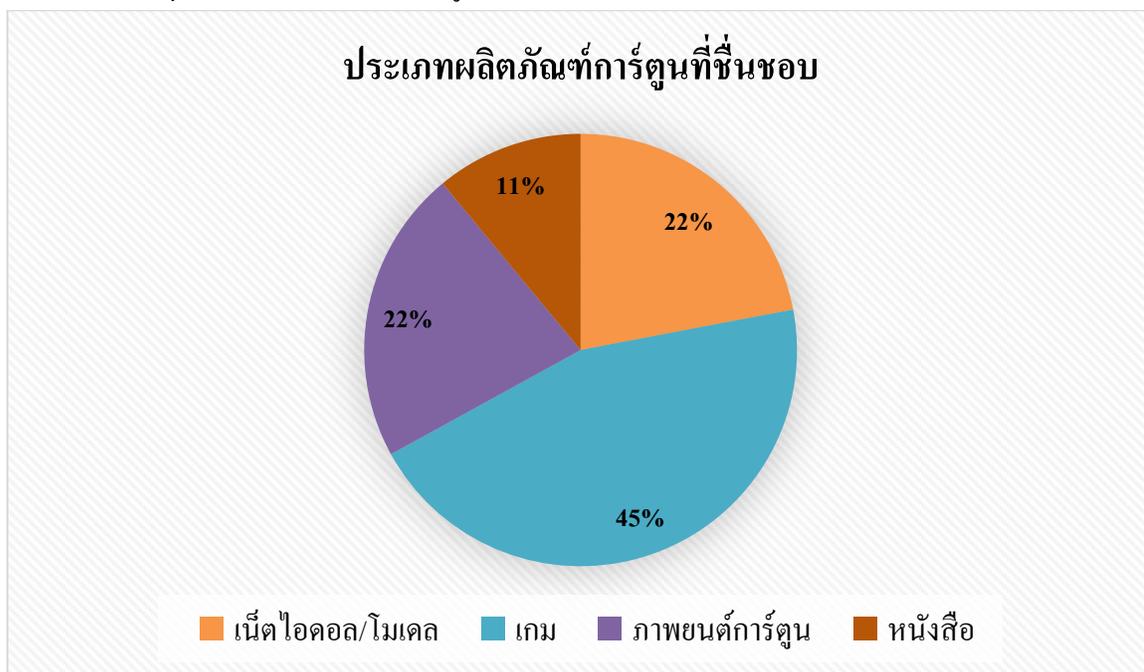


จากผลการตอบแบบสอบถามในข้อ 2.5-2.6 พบว่า 81% ของผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่า การเผยแพร่ศาสนาพุทธแบบทิเบตผ่านอินเทอร์เน็ต เกม การ์ตูน ภาพยนตร์และละคร มีความเหมาะสมกับวัยของเขาเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ สามารถอนุมานได้ว่า เนื่องจากปัจจุบันเยาวชนสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ และชื่นชอบเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยเยาวชนที่ตอบแบบสอบถามนี้สามารถยอมรับหรือเห็นว่าผู้วิจัย ควรทดลองนำศาสนาพุทธแบบทิเบตมาผสมผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่

2.7 คุณชื่นชอบผลิตภัณฑ์การ์ตูนหรือไม่

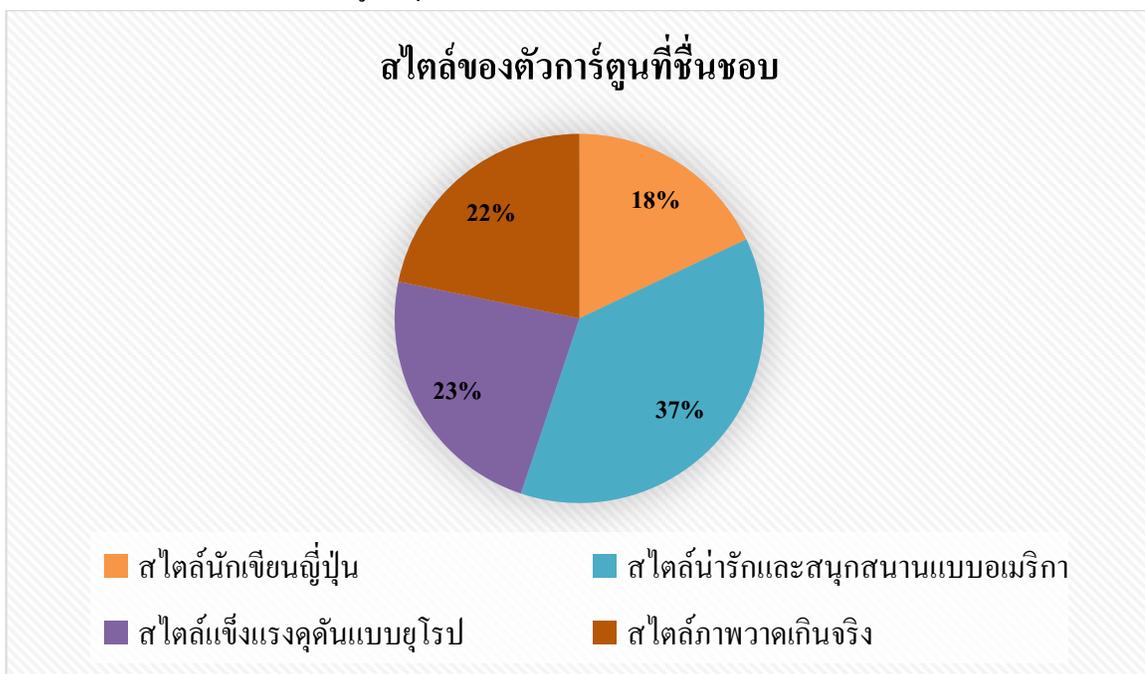


2.8 คุณชื่นชอบผลิตภัณฑ์การ์ตูนประเภทใด

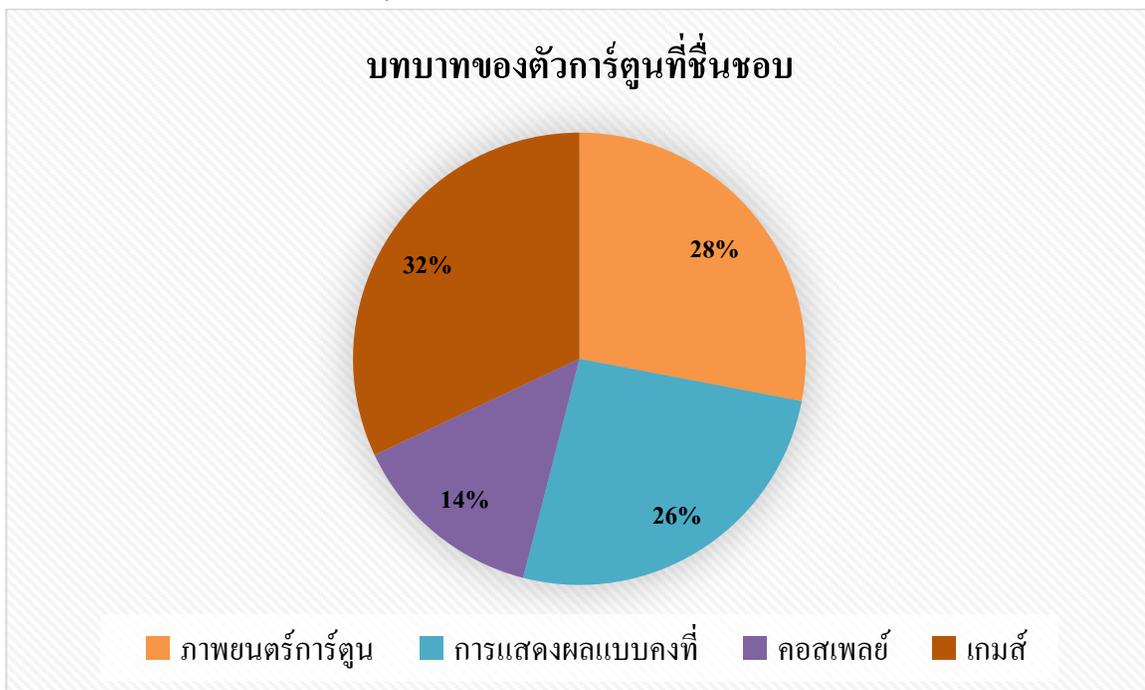


จากผลการตอบแบบสอบถามในข้อ 2.7-2.8 พบว่าเยาวชน 100% ชื่นชอบผลิตภัณฑ์การ์ตูน และประเภทที่ชื่นชอบมากที่สุด ได้แก่ เกม รองลงมาคือ เน็ตไอศocol/โมเดลและภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเยาวชนจีนมีความสนใจในผลิตภัณฑ์ที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับตนเองได้

2.9 สไตล์ของตัวการ์ตูนที่คุณชื่นชอบ

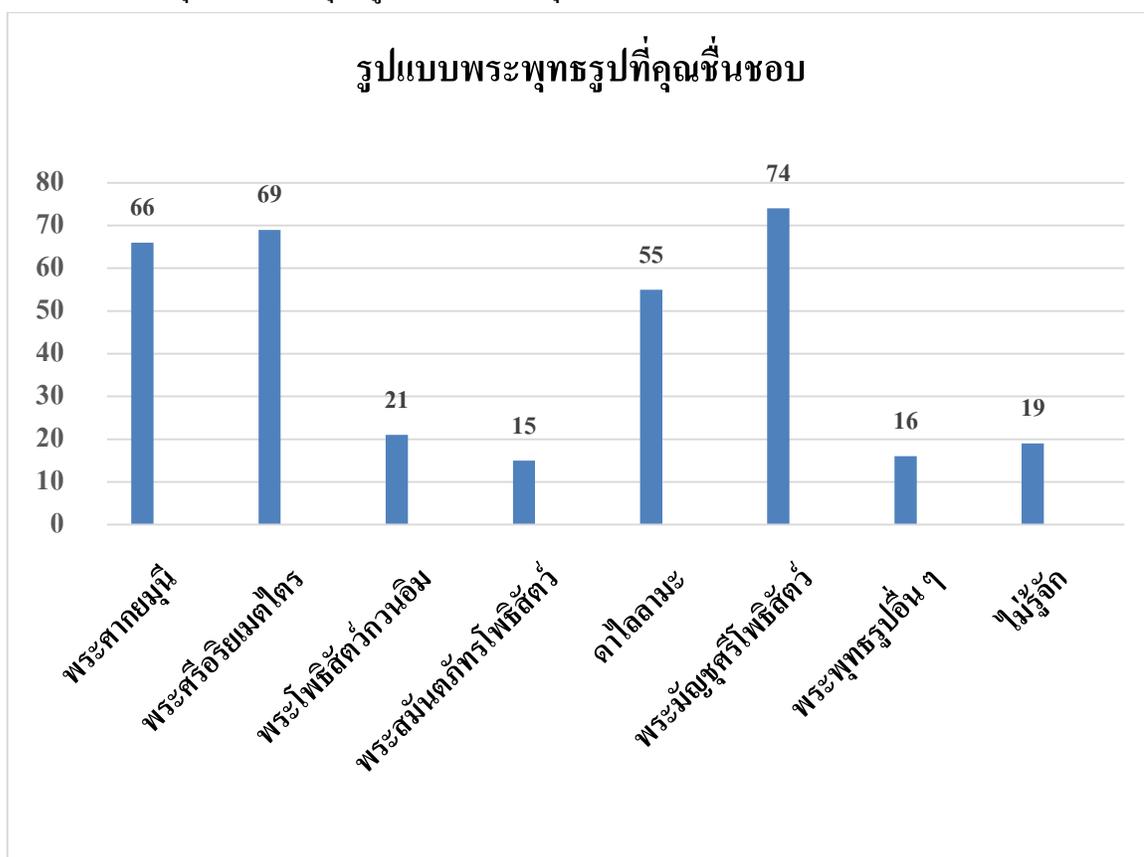


2.10 คุณชอบให้ตัวการ์ตูนแสดงออกในบทบาทใดมากที่สุด



จากผลการตอบแบบสอบถามในข้อ 2.9-2.10 พบว่า เยาวชนทั้งหมดมีความชื่นชอบสไตล์ของตัวละครแบบต่างๆ และมีความหลากหลายและบทบาทของตัวละครที่ชื่นชอบมักจะมาจากเกม ดังนั้นแสดงให้เห็นว่า ปัจจุบัน เยาวชนยังสนใจเกมซึ่งอาจส่งผลให้ตลาดเกมออนไลน์โตขึ้นอย่างต่อเนื่อง

2.11 คุณชอบพระพุทธรูปปางใดมากที่สุด



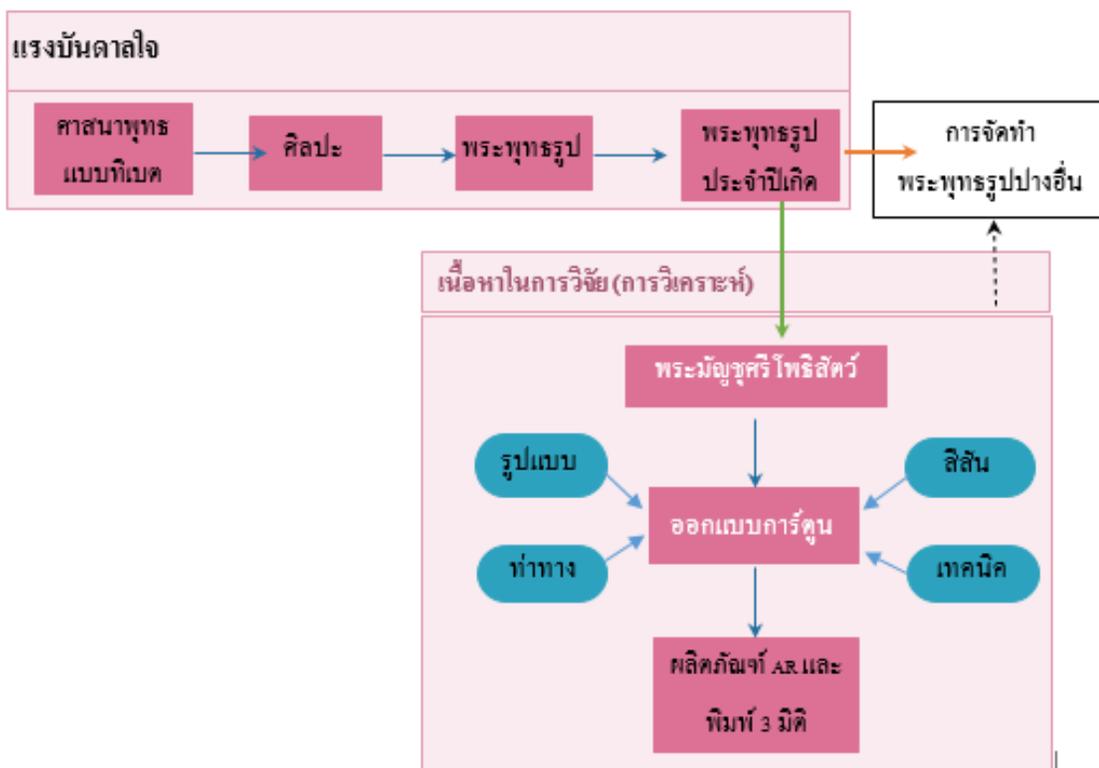
จากผลการตอบแบบสอบถามในข้อ 2.11 พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่มีความชื่นชอบพระพุทธรูปรูปแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์มากที่สุด คือ 74 คน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำรูปแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์มาใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

แรงบันดาลใจในการออกแบบ

แนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตล้วนสอนให้มนุษย์พึงกระทำแต่ความดี ไม่ฆ่าสัตว์ ชั้ยยังั้งใจ ใจกว้าง ยิ้มให้กับความทุกข์ พอเพียงและเชื่อในกฎแห่งกรรม โดยความคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นหลักคำสอนของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่เน้นสร้างความเข้มแข็งในการปลุกฝังจิตใจของตนเองด้วยตนเองตั้งแต่การทำจิตใจให้บริสุทธิ์โดยไม่ต้องใช้แรงกดดันจากภายนอกหรือฟังคำสั่งใครซึ่งจะเป็นการ

แสดงออกจากภายในสู่ภายนอกโดยอัตโนมัติและสามารถทำให้เกิดการยอมรับจากผู้อื่นได้ง่าย นอกจากนี้ยังเป็นเพิ่มมาตรฐานทางจริยธรรมส่วนบุคคลและสามารถใช้เพื่อการปรับปรุงวิธีการทางจิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ คุณประโยชน์ของศาสนาพุทธได้สะท้อนออกมาให้เห็นในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะทางด้านวัฒนธรรม ถือเป็นเครื่องมือในการเผยแผ่ศาสนาที่ทำให้เกิดการตีความได้ง่ายและถูกต้องตามเส้นทางการเรียนรู้ศาสนาพุทธแบบทิเบต โดยวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มีคุณค่าและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน คือ “ปัญญาวิชา” ประกอบด้วย จิตรกรรมฝาผนัง ประติมากรรม ฝ้ายทัก้า มันทาลา สิ่งปลูกสร้าง เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดเป็นศิลปะที่ได้รับอิทธิพลมาจากการผสมผสานของวัฒนธรรมอินเดีย ลัทธิบอน และวัฒนธรรมจีนจนส่งผลให้กลายเป็นศิลปะทางศาสนาที่แสดงถึงความลึกซึ้งและมีเอกลักษณ์ที่พิเศษ

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบตและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสืบทอดวัฒนธรรมอย่างละเอียดแล้ว ผู้วิจัยจึงได้กำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ไว้คือการนำตัวการ์ตูนสมัยใหม่ที่เยาวชนให้การยอมรับมาทำการออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ AR และพิมพ์เป็นผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ



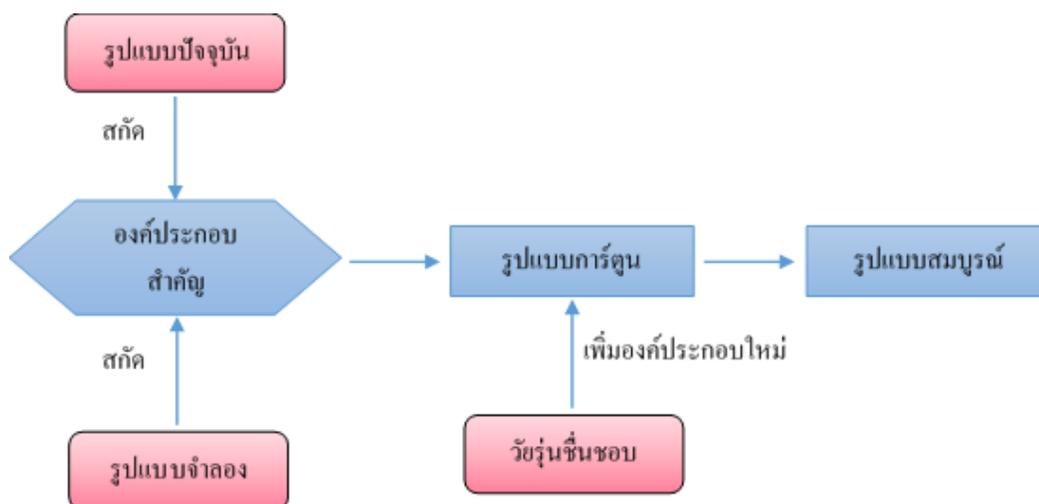
ภาพที่ 3-41 แรงบันดาลใจในการออกแบบ

พุทธศาสนาในทิเบตได้สร้างระบบวัฒนธรรมที่สมบูรณ์ขึ้น โดยใช้ระยะเวลาในกระบวนการพัฒนาที่ยาวนานกว่า 1,300 ปี โดยวัดที่ตั้งอยู่ในเขตปกครองตนเองทิเบตไม่เพียงแต่เก็บรักษาคัมภีร์ต่างๆ ไว้ได้เป็นอย่างดีเท่านั้น แต่ภายในวัดยังสิ่งปลูกสร้างและศิลปะที่หลากหลายและมีจำนวนมหาศาลอีกด้วย ซึ่งทำให้การออกแบบของผู้วิจัยมีหลักฐานที่สามารถอ้างอิงได้อย่างเป็นรูปธรรม

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยคิดว่า พระมัญชุศรีโพธิสัตว์คือพระพุทธรูปที่มีชื่อเสียงเป็นอย่างมากในประเทศจีน พระมัญชุศรีโพธิสัตว์ มีความหมายว่า “มหามงคลอันประเสริฐ” ตามความเชื่อของนิกายวัชรยานในทิเบต ลักษณะเด่นของพระมัญชุศรีนี้คือ ปญญาอันโดดเด่นซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นบุคลาธิษฐานด้านปญญา ซึ่งกล่าวโดยรวมคือปญญาและบารมีไม่อาจเข้าถึงได้ ไม่มีการเกิดดับ ซึ่งเป็นปรัชญาด้านหนึ่งได้รับการพัฒนามาจากแนวคิดของนิกายสรวาทิวาท พระมัญชุศรีโพธิสัตว์ เป็นพระพุทธรูปที่มีชื่อเสียงเป็นอย่างมากในประเทศจีนและเป็นพระโพธิสัตว์ที่ชาวทิเบตนับถือมากที่สุด รองลงมาจากพระอวโลกิเตศวร มีข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์อักษรให้ศึกษาได้อย่างหลากหลายและวัดหลายแห่งต่างกราบไหว้บูชาและวาดรูปพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ไว้เป็นจำนวนมากซึ่งผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลที่ค้นพบเหล่านี้มาเป็นพื้นฐานสำคัญในการวิจัยด้วย ทั้งนี้ เมื่ออ้างอิงจากองค์ประกอบในการออกแบบแอนิเมชันที่ทันสมัยทั้ง 4 อย่าง ได้แก่ รูปแบบ สี สัน การเคลื่อนไหวและเทคนิค สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

การออกแบบตัวละคร

ก่อนอื่น สิ่งที่ต้องคำนึงมากที่สุดในการออกแบบไม่ใช่การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีเป้าหมายเพื่อใช้ในการบูชาทางศาสนา แต่เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ในฐานะการสร้างสรรค์ของเล่นแอนิเมชันที่เหมาะสมกับเยาวชนในยุคปัจจุบัน ดังนั้น จึงสามารถนำลักษณะดั้งเดิมของรูปปั้นทางศาสนามาใช้ออกแบบด้วยเทคนิคการวาดภาพการ์ตูนเกินจริงได้ โดยในการออกแบบนั้น ผู้วิจัยเริ่มจากการนำต้นแบบของรูปปั้นและตัวอักษรมาสกัดและค้นหาโครงสร้างภาพที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษและออกแบบภาพใหม่โดยการเพิ่มองค์ประกอบอื่นๆ ลงไปให้เหมาะสมกับความต้องการของเยาวชนจนได้มาเป็นแบบร่างภาพการ์ตูนที่หลากหลาย



ภาพที่ 3-42 ขั้นตอนการออกแบบรูปแบบตัวละคร

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเอาพระพุทธรูปที่เป็นเอกลักษณ์ที่สุดของศาสนาพุทธแบบทิเบตมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ตัวละครที่เกี่ยวข้องเพื่อให้สามารถดึงดูดความศรัทธาของผู้คนทั่วไปได้เป็นอย่างดี ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ถูกหลอมรวมและผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่นและไม่หยุดรับเอาอิทธิพลทางศาสนาจากประเทศอินเดีย พระพุทธรูปแบบวัชรยานได้ซึมซับรูปแบบพระพุทธรูปมาจากลัทธิบอนเสมอมา จนเมื่อเจ้าหญิงเหวินเจิง (WenCheng) แห่งราชวงศ์ถังได้แต่งงานกับถู่ฟานในปีคริสต์ศักราช 641 พระองค์ไม่เพียงแต่ได้นำเอาศาสนาพุทธแบบมหายานในจีนเข้าไปเผยแพร่ในทิเบตเท่านั้น แต่ยังทรงนำวัฒนธรรมชาวฮั่นเข้าไปเผยแพร่จนทำให้เกิดเป็นการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมจนส่งผลให้รูปปั้นของพระศาสนาพุทธแบบทิเบตกลายเป็นผลลัพธ์ที่แสดงการหลอมรวมทางวัฒนธรรมที่งดงาม

รูปแบบรูปปั้นของพระพุทธรูปในศาสนาพุทธมีรูปแบบและสีสรรที่หลากหลายมาก ประกอบด้วยพระพุทธรูปที่มีใบหน้าอ่อนโยน มีกิริยาสงบนิ่งไปจนถึงพระพุทธรูปที่แสดงท่าทีดุคันเกรี้ยวกราด หน้าตาละเมียดละไมสวยงามไปจนถึงหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว ปัจจุบันพระพุทธรูปของศาสนาพุทธแบบทิเบตสามารถแบ่งได้เป็นพระสังฆราช พระพุทธเจ้า พระโพธิสัตว์ มหาเทวีปรีชญาปารมิตา พระอรหันต์ เทพผู้คุ้มครองปกป้องและเทพที่อำนาจโหดลากบารมี เป็นต้น ซึ่งมีรูปแบบมากมายกว่า 1000 รูป แต่ที่เห็นได้บ่อยจะมีประมาณ 100 รูปเท่านั้น

รูปแบบพระพุทธรูปที่พบเห็นได้ทั่วไป

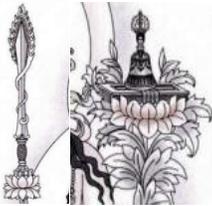
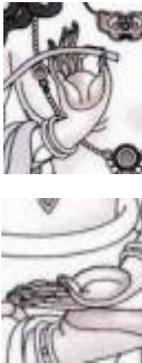
ในกระบวนการสืบทอดศาสนาพุทธแบบทิเบตที่มีมานานกว่า 1000 ปี พระพุทธรูปที่ปรากฏจำนวนมากล้วนไม่หยุดสร้างสรรค์ พัฒนาและผสมผสานกับลักษณะพิเศษทางความเชื่อจนก่อให้เกิดเป็นรูปปั้นพระพุทธรูปนับพันนับหมื่นรูปแบบ ซึ่งรูปปั้นทั้งหมดไม่เพียงแต่มีลักษณะพิเศษแตกต่างกันไปตามแต่นิกายเท่านั้น ในวัดแต่ละแห่งยังมีรูปปั้นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของวัดนั้นๆ แตกต่างกันไป ด้วย เช่น



ภาพที่ 43 พระมัญชุศรีโพธิสัตว์แบบทั่วไป

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องทำการแยกจุดเด่นของพระพุทธรูปแต่ละแบบด้วย ทั้งนี้ จากการรวบรวมและเรียบเรียงข้อมูลทั้งหมด พบว่า พระมัญชุศรีโพธิสัตว์ที่พบเห็นได้ทั่วไปมี ดังนี้

การวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์		
ชื่อ	รูปภาพ	เอกลักษณ์
พระมัญชุศรีโพธิสัตว์แบบทั่วไป		 <p>ใบหน้าเหมือนเด็กชาย วัย 16 ปี ใบหน้ายิ้มแย้ม คิ้วมีสีขาว มีสติปัญญา เฉียบแหลม และสวม มงกุฎประดับมุก</p>

การวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์			
ชื่อ	รูปภาพ	เอกลักษณ์	
			สวมชุดนางฟ้า ใส่ต่างหู เครื่องประดับคอและ กำไลข้อมือ เป็นต้น
			มือซ้ายถือดอกบัว 1 ดอก พระสูตรและวาง ระฆังทองไว้บนพระ สูตร มือขวาถือดอกบัว อีก 1 ดอกและถือพระ ขรรค์
			มือขวาเป็นสัญลักษณ์ ของคำพูด หมายถึง การ พูดเพื่อสิ่งมีชีวิต มือซ้าย อยู่ในท่าสมาธิ ซึ่งเป็น สัญลักษณ์ของความ สนใจ เท่าทั้งสองข้าง จัดสมาธิและนั่งอยู่บน ดอกบัว
ลิทไซกวีระ			ใบหน้าเหมือนเด็กชาย วัย 16 ปี ใบหน้ายิ้มแย้ม ก็้วมีสีขาว มีสติปัญญา เฉียบแหลม และสวม มงกุฎประดับมุก

การวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์			
ชื่อ	รูปภาพ	เอกลักษณ์	
			สวมชุดนางฟ้า ใส่ต่างหู เครื่องประดับคอและ กำไลข้อมือ เป็นต้น
			มือซ้ายถือดอกบัว 1 ดอก พระสูตรและถือ พระขรรค์
			เท้าทั้งสองข้างขัดสมาธิ และนั่งอยู่บนดอกบัว มือขวาเป็นสัญลักษณ์ ของคำพูด หมายถึง การ พูดเพื่อสิ่งมีชีวิต มือซ้าย แสดงความต้องการ
อารยมัญชุ โฆษะ			ใบหน้าเหมือนเด็กชาย วัย 16 ปี ใบหน้ายิ้มแย้ม คิ้วมีสีขาว มีสติปัญญา เจียบแหลมและสวม มงกุฎประดับมูข
			สวมชุดนางฟ้า ใส่ต่างหู เครื่องประดับคอและ กำไลข้อมือ เป็นต้น

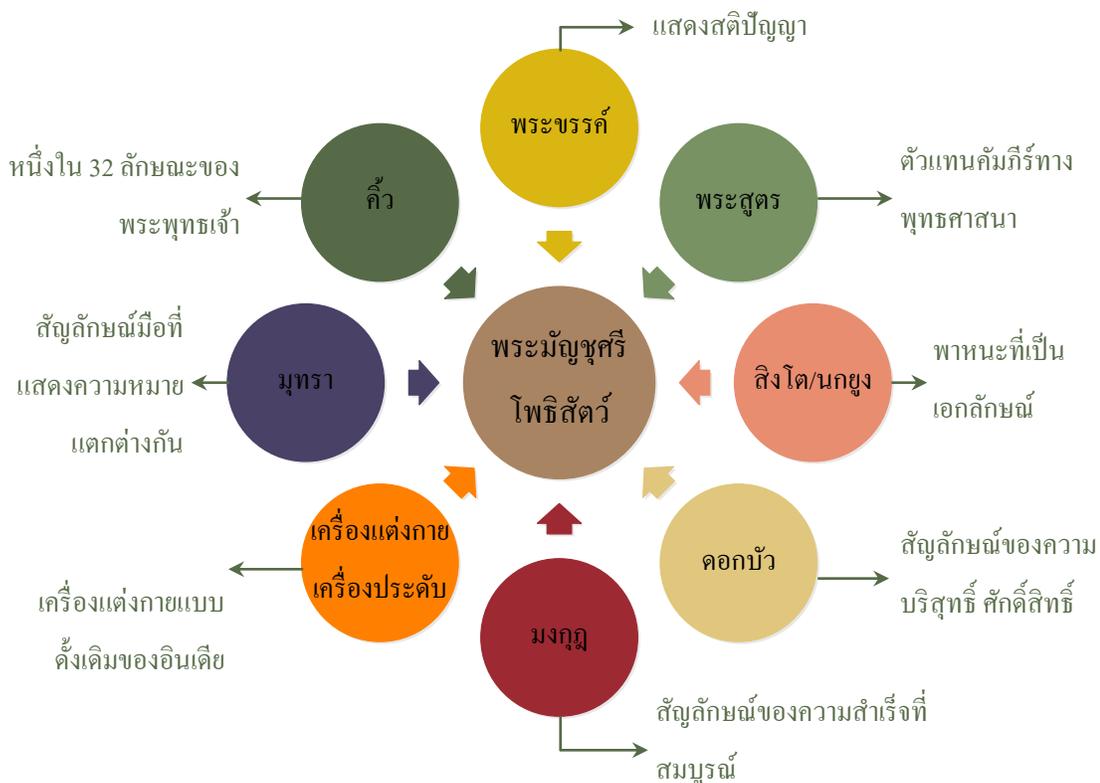
การวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์			
ชื่อ	รูปภาพ	เอกลักษณ์	
			มือซ้ายถือดอกบัว 1 ดอก พระสูตรและถือพระขรรค์
			มือขวาเป็นสัญลักษณ์ของคำพูด หมายถึง การพูดเพื่อสิ่งมีชีวิตเท่าทั้ง สองข้างขัดสมาธิและนั่งอยู่บนดอกบัว
ยฆานตกะ			บนใบหน้ามีดวงตาที่ดูร้าย 3 ดวงและปากอ้ากว้างแสดงถึงความโกรธ ผมตั้งและสวมมงกุฎห้าวกะโหลก
			แขนลูกประคำห้าวกะโหลกที่คอและสวมกระโปรงหนังเสือ
			มือขวาถือระฆังทอง มือซ้ายแสดงความหมายถึง คำสั่งที่ก่อให้เกิดความเกรงกลัวและต้องเชื่อฟัง

การวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์			
ชื่อ	รูปภาพ	เอกลักษณ์	
			
			ขาขวางขึ้นด้านบน และเหยียดขาซ้ายลง ด้านล่าง
มัญชuur			ใบหน้ายิ้มแย้มแจ่มใส และมัดมวยผม
			สวมชุดนางฟ้า ใส่ต่างหู เครื่องประดับคอและ กำไลข้อมือ เป็นต้นมือ ซ้ายถือพระขรรค์และ มือขวาถืออนิรุทธิ์ (Aniruddha)
			นั่งอยู่บนดอกบัว

การวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์			
ชื่อ	รูปภาพ	เอกลักษณ์	
			สัตว์พาหนะคือสิงโต

ตารางที่ 3-3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์

แม้ว่าองค์ประกอบที่สำคัญด้านรูปลักษณ์ของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์จะมีรูปแบบส่วนใหญ่ที่แตกต่างกัน แต่เป้าหมายหลักในการออกแบบคือ การค้นหาองค์ประกอบเพื่อนำมาผสมผสานร่วมกัน ดังนั้น จากการวิเคราะห์รูปแบบโดยรวมพบว่า องค์ประกอบสำคัญที่เหมือนกันของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์แต่ละปางคือ พระขรรค์ พระสูตร สิงโต ดอกบัว มงกุฏ ก้าว ลักษณะมุทรา เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับกายต่างๆ



ภาพที่ 3-44 การวิเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์

เทคนิคการวาดภาพพระพุทธรูป

เนื่องจากพระพุทธรูปมีความสำคัญกับศาสนาพุทธแบบทิเบตในฐานะเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางใจของผู้ที่นับถือศาสนา ดังนั้น พระพุทธรูปจึงต้องมีรูปแบบที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน พระพุทธรูปของศาสนาพุทธแบบทิเบตไม่ใช่รูปปั้นที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์อย่างอิสระของผู้ปั้น แต่เป็นรูปปั้นที่มีกฎเกณฑ์ในการสร้างสรรค์ที่ตายตัว และเมื่อศาสนาพุทธแบบทิเบตผ่านการพัฒนามาอย่างยาวนานกว่า 1000 ปีทำให้กฎเกณฑ์เหล่านี้กลายเป็นระบบสัญลักษณ์ที่เราเห็นอยู่ในปัจจุบัน

แม้ว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ของผู้วิจัยในครั้งนี้จะไม่ได้จัดทำขึ้นเพื่อความเลื่อมใสของพุทธศาสนิกชนหรือใช้ในกิจกรรมทางศาสนา แต่ด้วยความที่พระพุทธรูปล้วนมีความหมายที่แสดงถึงความเคร่งขรึม ตลอดจนพระพุทธรูปแต่ละองค์ไม่ได้เป็นเพียงแค่สัญลักษณ์แห่งจิตวิญญาณเท่านั้น แต่ยังอุดมไปด้วยความหมายพิเศษทางความเชื่อของมนุษย์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงไม่ได้มองข้ามประเด็นหลักในจุดนี้และได้ทำการออกแบบรูปปั้นใหม่ให้มีลักษณะตามแบบศาสนาพุทธแบบทิเบตที่เราสามารถพบเห็นได้ทั่วไป เช่น พระมัญชุศรี โพธิสัตว์ปางยามานตกะที่มีใบหน้าสีน้ำเงิน นาคแก้ว มีสามตา สวมมงกุฏ และกระโปรงหนังเสือ ซึ่งมีความหมายที่แท้จริงว่า การนำปัญหาต่างๆ ในหัวใจของมนุษย์มาแสดงออกมาเป็นความโลภ โกรธ หลง และเมื่อค้นหาเหล่านั้นพ่ายแพ้ลงก็จะกลายเป็นเครื่องประดับที่อยู่บนตัวของพระพุทธรูป เป็นต้น เช่นนี้แล้ว หากผู้วิจัยมองข้ามปัจจัยสำคัญเหล่านี้และทำตามความคิดของตนเองเพียงอย่างเดียว ก็จะทำให้รูปปั้นพระพุทธรูปไม่มีแก่นสารตามแบบดั้งเดิมและอาจทำให้ไม่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางได้

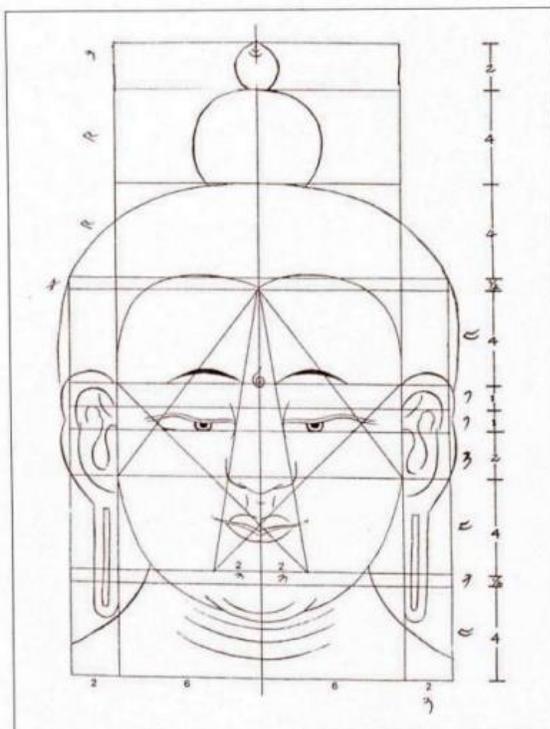


ภาพที่ 3-45 การออกแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ปางขมามคะ

ตามหลักทฤษฎีศิลปะการวาดภาพศาสนาพุทธแบบทิเบต หลักการวาดภาพ “ใบหน้าสามส่วน” ถูกมองว่าเป็นพื้นฐานของการวาดภาพด้วยลักษณะที่เรียบง่าย มีมาตรฐานและเป็นแนวทางการวาดภาพที่นักวาดภาพศิลปะทางศาสนาต้องคำนึงถึง



ภาพที่ 3-46 วิธีการวาดภาพส่วนศีรษะของพระพุทธรูปตามหลัก “ใบหน้าสามส่วน”



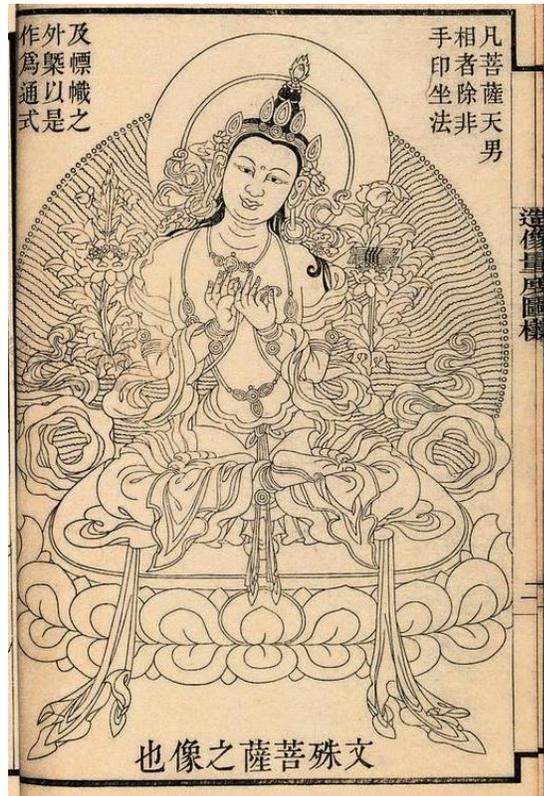
ภาพที่ 3-47 สัดส่วนส่วนศีรษะของพระพุทธรูป

<p>วิธีการวาดภาพดวงตาที่แสดง ความสงบนิ่ง</p>	<p>วิธีการวาดภาพดวงตาที่แสดง ความโกรธ</p>	<p>วิธีการวาดภาพดวงตาที่แสดง ความดุร้าย</p>

ภาพที่ 3-48 วิธีการวาดภาพดวงตา

เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้มีลักษณะเฉพาะและไม่ใช้การวาดภาพพระพุทธรูปที่มีรูปแบบเคร่งขรึม ดังนั้นผู้วิจัยจึงไม่ได้ออกแบบภาพพระพุทธรูปเจ้าตามหลักทฤษฎีศิลปะการวาดภาพพระพุทธรูปเจ้า เพียงแต่ผู้วิจัยได้มีการนำหลักเกณฑ์ที่สำคัญในการออกแบบมาใช้พิจารณาร่วมกันเท่านั้น ดังเช่น การออกแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ซึ่งถือเป็นพระโพธิสัตว์องค์สำคัญองค์หนึ่งที่มีลักษณะของผู้เป็นมหา

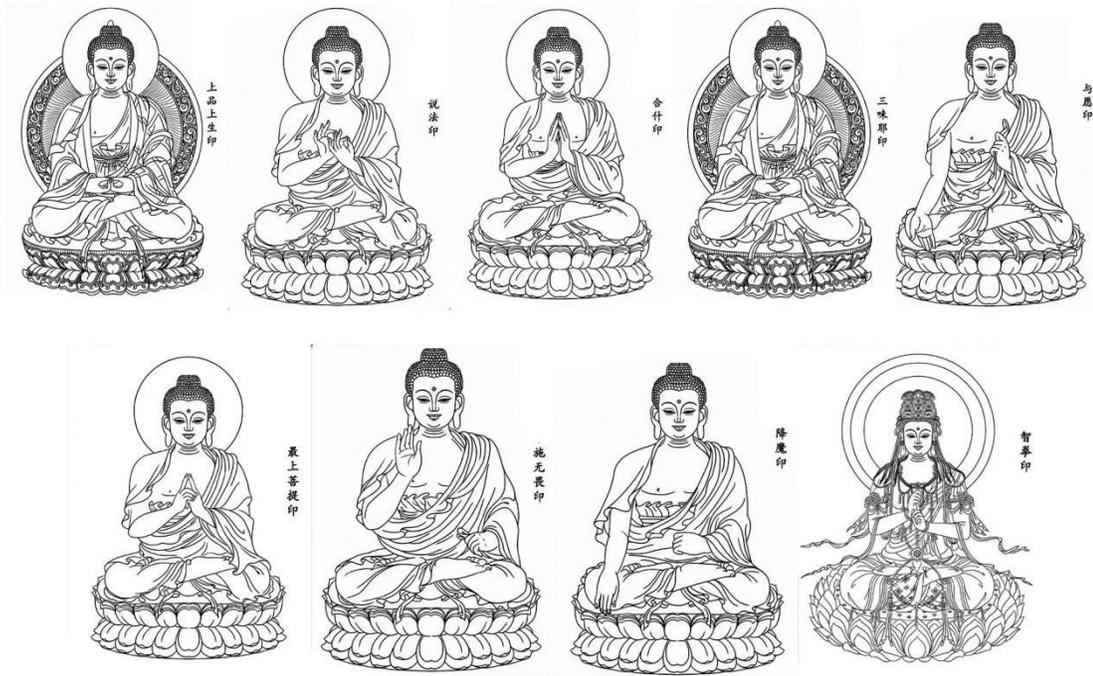
บุรุษ 32 ประการ (มหาปริสลักษณะ 32 ประการ) มีสัญลักษณ์มูทราที่เป็นเอกลักษณ์ พระเกศาไม่ม้วน
 ขดเป็นรูปก้นหอย และไม่มีกระดูกสะโพก เป็นต้น



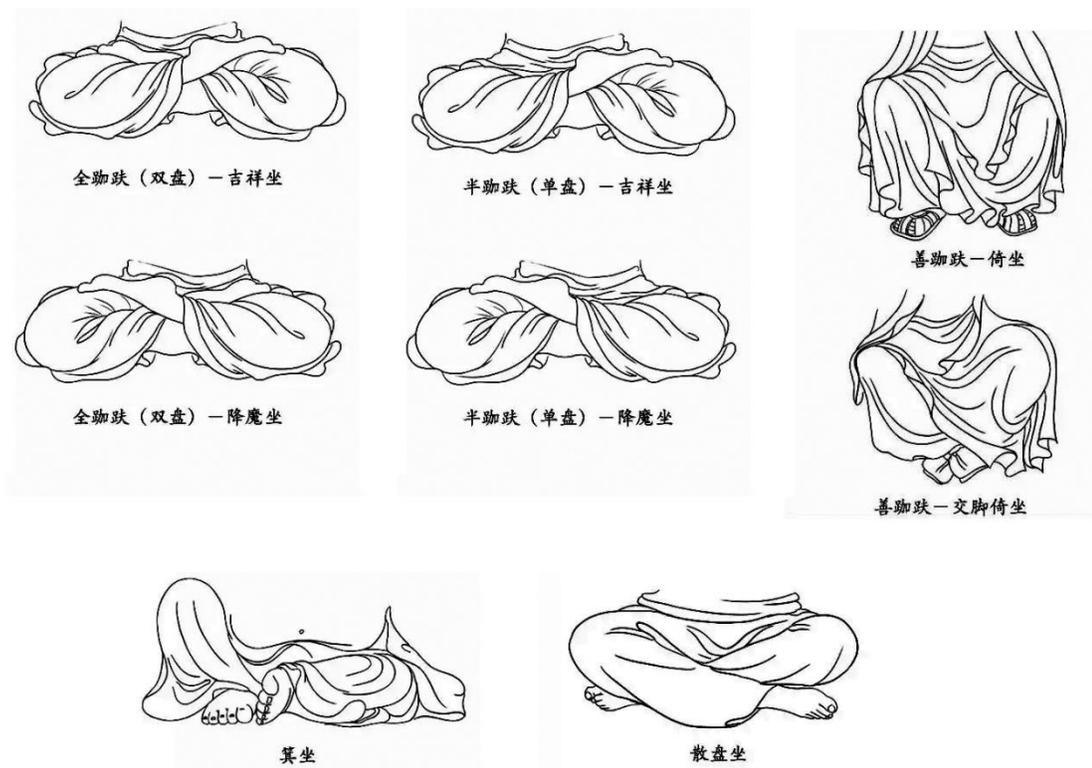
ภาพที่ 3-49 รูปแบบรูปปั้นพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ในหนังสือ



ภาพที่ 3-50 ลักษณะมูทราในท่าถือดอกบัวที่แสดงถึงความเห็นอกเห็นใจและความศักดิ์สิทธิ์



ภาพที่ 3-51 ลักษณะมูทราของพระพุทธรูปทั่วไป



ภาพที่ 3-52 ลักษณะพระพุทธรูปอยู่ในอิริยาบถประทับ (นั่ง)

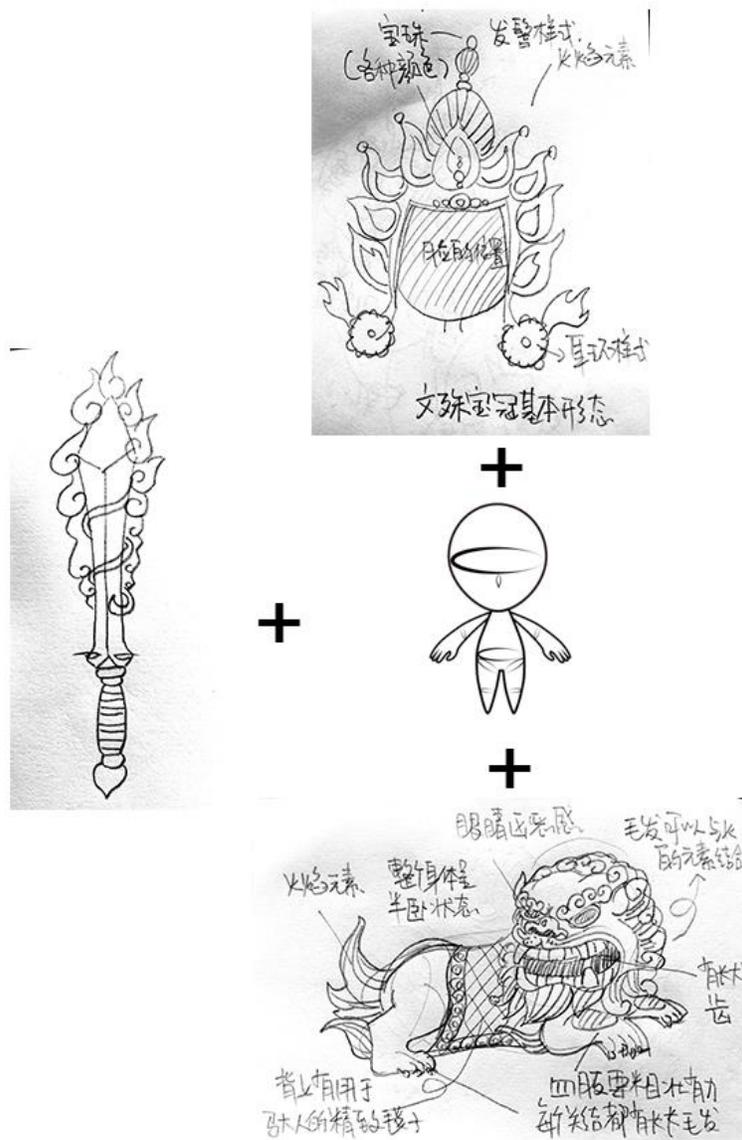
เทคนิคการวาดภาพการ์ตูน

1. การลดองค์ประกอบภาพ

การลดองค์ประกอบภาพเป็นวิธีการที่ใช้กันโดยทั่วไปในการออกแบบงานศิลปะ โดย Ludwig Mies Van der Rohe สถาปนิกชื่อดังชาวเยอรมันได้กล่าวไว้ว่า “Less is more” และ Auguste Rodin ประติมากรที่มีชื่อเสียงโด่งดังชาวฝรั่งเศสยังมีความคิดเห็นตรงกันว่า “ประติมากรรมที่ดีต้องถอดส่วนเกินออก” นอกจากนี้ Huang Binhong จิตรกรจีนสมัยใหม่ยังได้ใช้เทคนิคในการวาดภาพด้วยวิธี “ถ้างานไม่ยากก็ทำให้ซับซ้อน แต่ถ้ายากก็ให้ลดองค์ประกอบลงเพราะงานที่น้อยจะซับซ้อนมากกว่า” เป็นต้น ทั้งนี้ ตามอัตราส่วนพื้นฐานในการวาดภาพ การลดองค์ประกอบภาพเหมาะสำหรับภาพที่มีการตกแต่งที่ซับซ้อน เช่นเดียวกับลวดลายของประติมากรรมที่เราจำเป็นต้องค้นหาใจความสำคัญของมันและนำมาวาดเป็นภาพที่สมบูรณ์อย่างง่ายถึงจะสามารถทำให้รูปนั้นดูเหมือนเดิม

2. การเพิ่มองค์ประกอบภาพ

เมื่อใช้รูปแบบที่เรียบง่ายมาวาดสัดส่วนร่างกายขั้นพื้นฐานได้แล้วก็จำเป็นต้องเลือกและเพิ่มองค์ประกอบ 8 อย่าง ได้แก่ พระขรรค์ พระสูตร สิงโต ดอกบัว มงกุฎ คิ้ว ลักษณะมูทรา เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับกายต่างๆ ของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ที่วิเคราะห์มาได้มาก่อนหน้านี้ลงไปในภาพด้วย หรือกล่าวง่ายๆ ได้ว่าเป็นการเพิ่มลักษณะพิเศษเฉพาะของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ที่แตกต่างจากพระพุทธรูปอื่นๆ ลงไปนั่นเอง



ภาพที่ 3-53 การออกแบบด้วยการเพิ่มองค์ประกอบภาพ

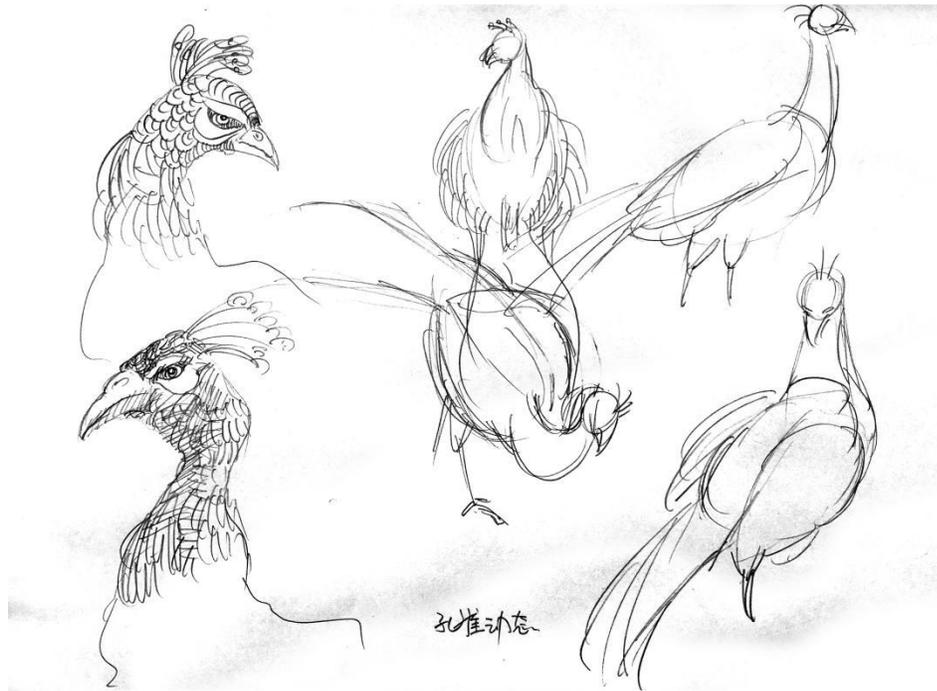
3. การสร้างแรงดึงดูดใจที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์ของเยาวชน

เยาวชน คือนุคคลกลุ่มพิเศษที่อยู่ในวัยระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่และเป็นกลุ่มบุคคลที่สนใจต่อการเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น การออกแบบของผู้วิจัยในครั้งนี้จึงหลีกเลี่ยงการออกแบบที่เป็นรูปแบบดั้งเดิม แต่ได้มีการใส่องค์ประกอบและเทคนิคใหม่ๆ ที่น่าสนใจต่างๆ ลงไปเพื่อดึงดูดความสนใจของเยาวชน

3.1 การเพิ่มองค์ประกอบด้วยรูปสัตว์ แม้ว่าเยาวชนจะเป็นวัยที่รู้เรื่องกว่าวัยเด็ก แต่พวกเขาก็ถือเป็นวัยที่ยังคงไว้เดียงสาตามธรรมชาติ ดังนั้นหากผู้วิจัยนำนักยตร์ประจำราศีเกิดมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ก็จะสามารถสร้างความสนใจและดึงดูดใจเยาวชนได้ เช่น การเพิ่มรูปสัตว์ลงไปในภาพเพื่อแสดงให้เห็นถึงควมมีชีวิตชีวาและน่าสนใจ เป็นต้น

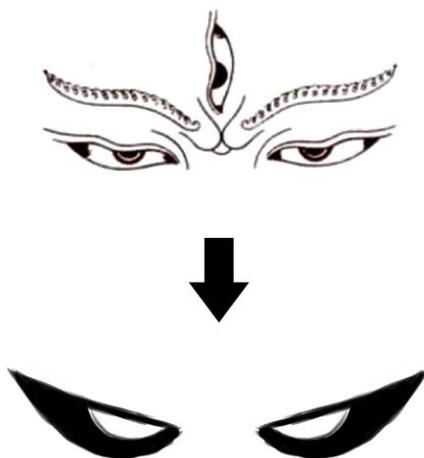


ภาพที่ 3-54 การนำหนูมาใช้ร่วมกับการออกแบบ

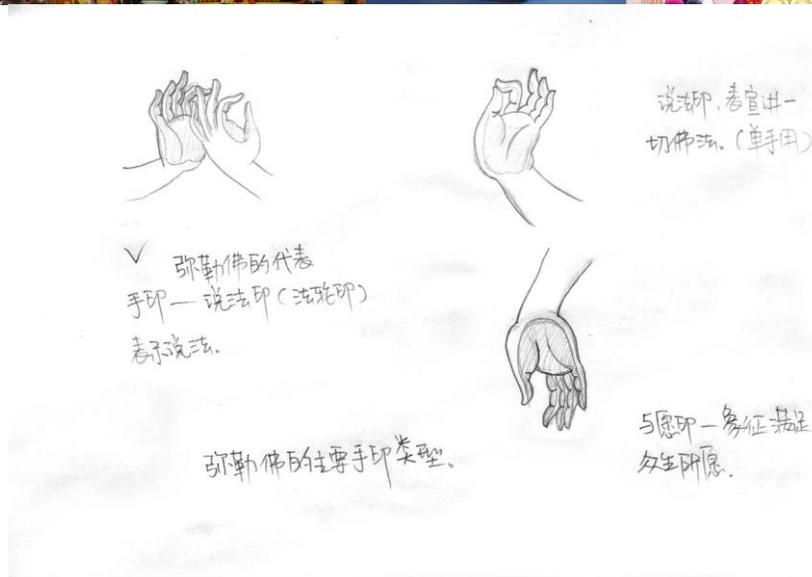


ภาพที่ 3-55 การนำนกยูงมาใช้ในการออกแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์

3.2 การออกแบบตามเอกลักษณ์ของบุคคล บุคลิกภาพส่วนบุคคลเป็นสิ่งที่เยาวชนชื่นชอบเป็นอย่างสูง จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ไม่ชอบใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเหมือนบุคคลอื่น ไม่ชอบที่จะปฏิบัติตามกฎ ชอบลองสิ่งใหม่ๆ ชอบความตื่นเต้น ชอบทำตามความนิยมในยุคนั้นและปรารถนาที่จะได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น ดังนั้น การเพิ่มบุคลิกที่เป็นเอกลักษณ์ของบุคคลลงไปใน การออกแบบภาพย่อมสามารถดึงดูดใจเยาวชนได้ดี เช่น ดวงตาที่แสดงความโกรธ ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากการแต่งตาแบบสโมคกี้อาย เป็นต้น



ภาพที่ 3-56 การออกแบบดวงตาจากการแต่งตาแบบสโมคกี้อาย



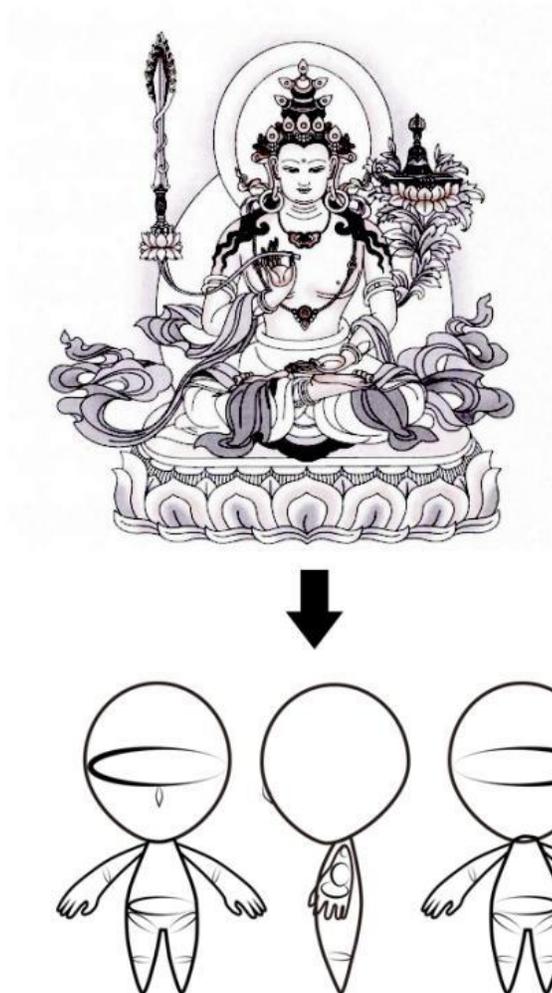
ภาพที่ 3-57 การออกแบบแบบลักษณะมูทรา

3.3 การออกแบบตามลักษณะของผู้หญิง เนื่องจากพระโพธิสัตว์เป็นศูนย์รวมของความเสียดสะซึ่งมีลักษณะคล้ายกับความอ่อนโยนของเพศหญิง อันจะเห็นได้จากลักษณะของพระโพธิสัตว์ตามแบบชาวฮั่น ดังนั้น ในการออกแบบภาพร่าง ผู้วิจัยจึงได้ใส่องค์ประกอบภาพที่แสดงความอ่อนโยนของเพศหญิงลงไปในภาพด้วย เช่น ผมยาว หน้าอก และเครื่องแต่งกาย เป็นต้น นอกจากนี้ ยังได้มีการตกแต่งภาพด้วยเครื่องประดับของผู้หญิงเพื่อแสดงให้เห็นถึงกิริยาที่นุ่มนวลด้วย

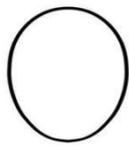


ภาพที่ 3-58 พระมัญชุศรีโพธิสัตว์ตามรูปแบบศาสนาพุทธของชาวจีน

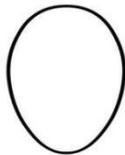
4. การออกแบบตามสไตล์การ์ตูน การ์ตูนเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษเป็นของตนเอง เช่น เกินจริง ใช้เทคนิคที่แสดงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ เต็มไปด้วยจินตนาการ หน้าตาคล้ายมนุษย์ และตลกขบขัน เป็นต้น ดังนั้น การออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยรูปแบบการ์ตูนจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงลักษณะดั้งเดิมแบบเฉพาะของตัวละครนั้นๆ ก่อนเสมอ ทั้งนี้การออกแบบด้วยเทคนิคการ์ตูนนี้สามารถทำได้อย่างหลากหลาย เช่น การออกแบบตัวละครให้มีหัวโตแต่ตัวเล็กซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงความน่ารักของตัวละคร หรือการออกแบบให้หนูมีลักษณะค่อนข้างอ้วน การออกแบบดาบให้มีลักษณะคล้ายกับในเกม เป็นต้น



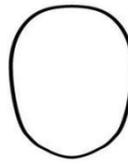
ภาพที่ 3-59 การออกแบบตามสไตล์การ์ตูนด้วยการลดองค์ประกอบภาพ



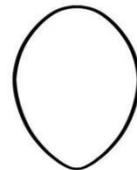
Round
圓形臉



Oval
鵝蛋臉

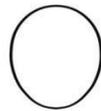


Square
方形臉



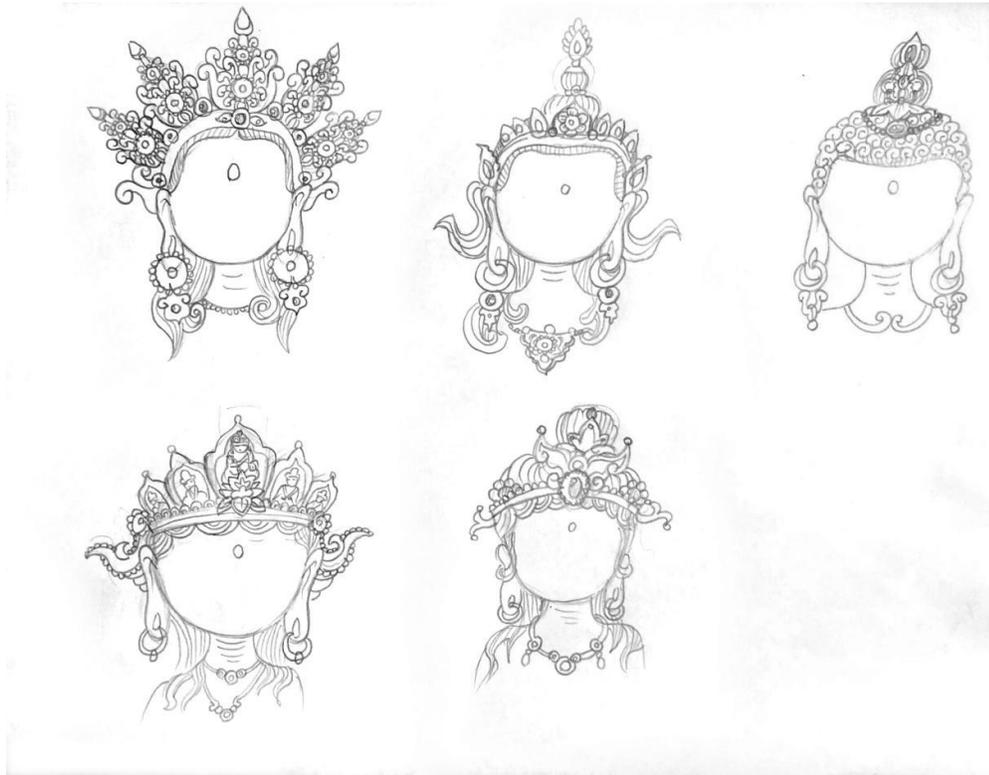
Diamond
瓜子臉

ภาพที่ 3-60 การออกแบบลักษณะใบหน้าของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์



Round
圓形臉

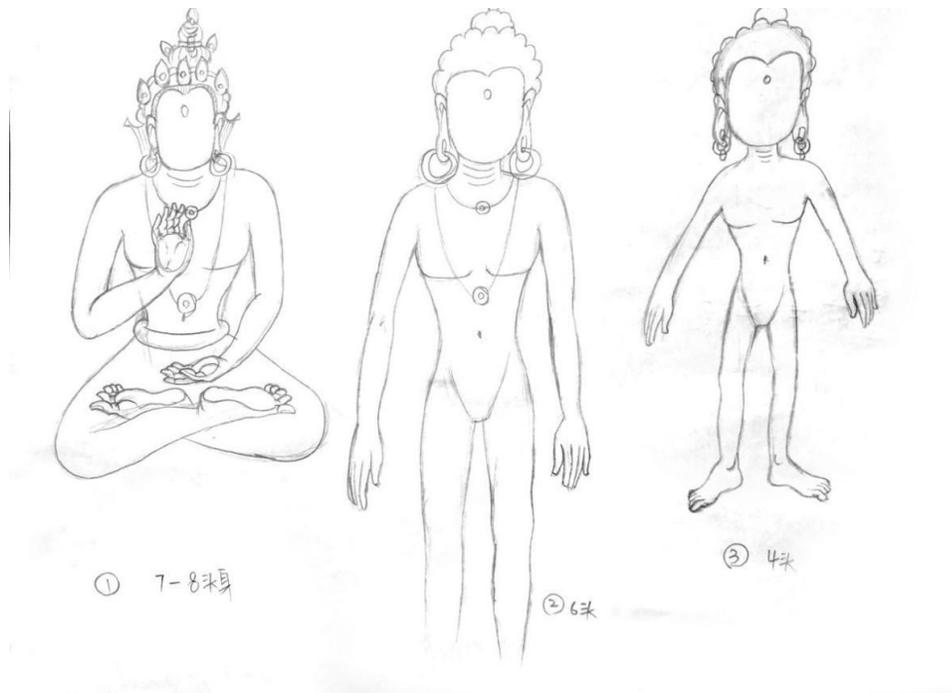
ภาพที่ 3-61 การออกแบบลักษณะใบหน้าตามแบบการ์ตูน



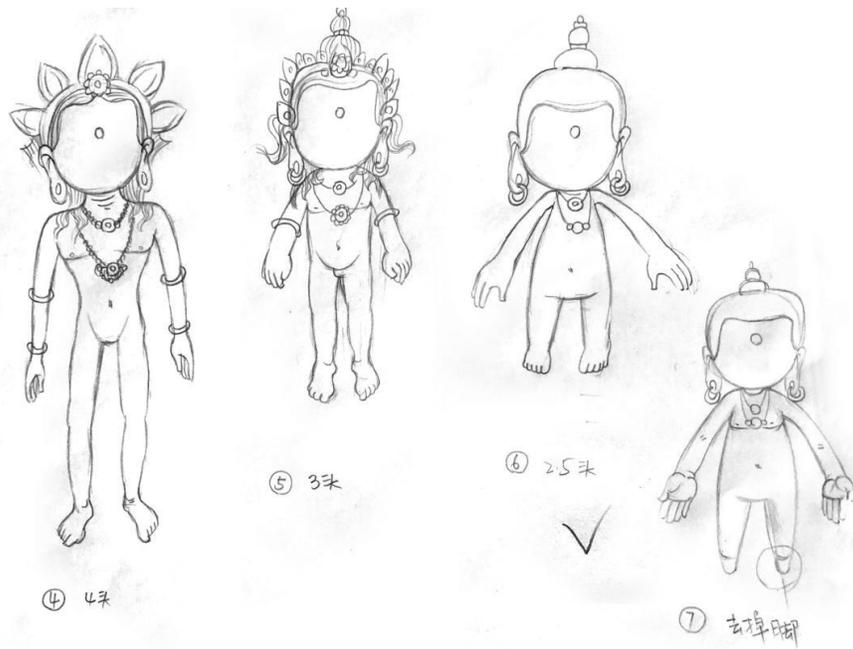
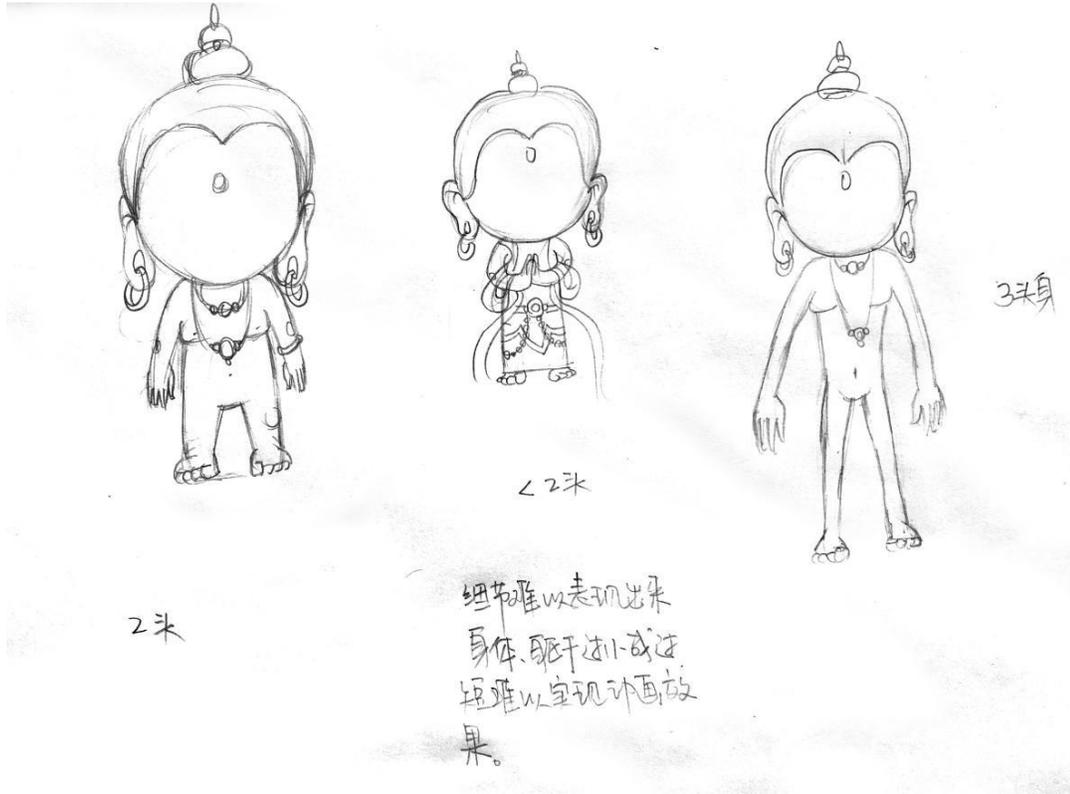
ภาพที่ 3-62 การออกแบบ โครงหน้าและมงกุฎของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์



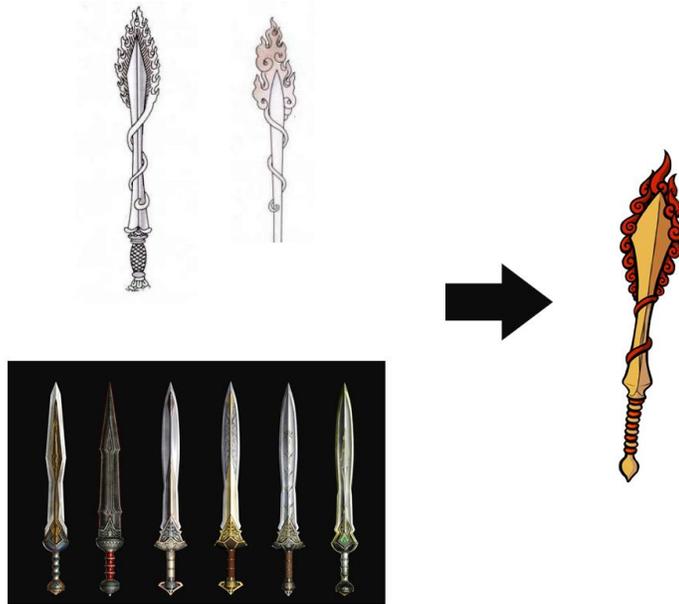
ภาพที่ 3-63 การออกแบบหน้าตาพระมัญชุศรีโพธิสัตว์



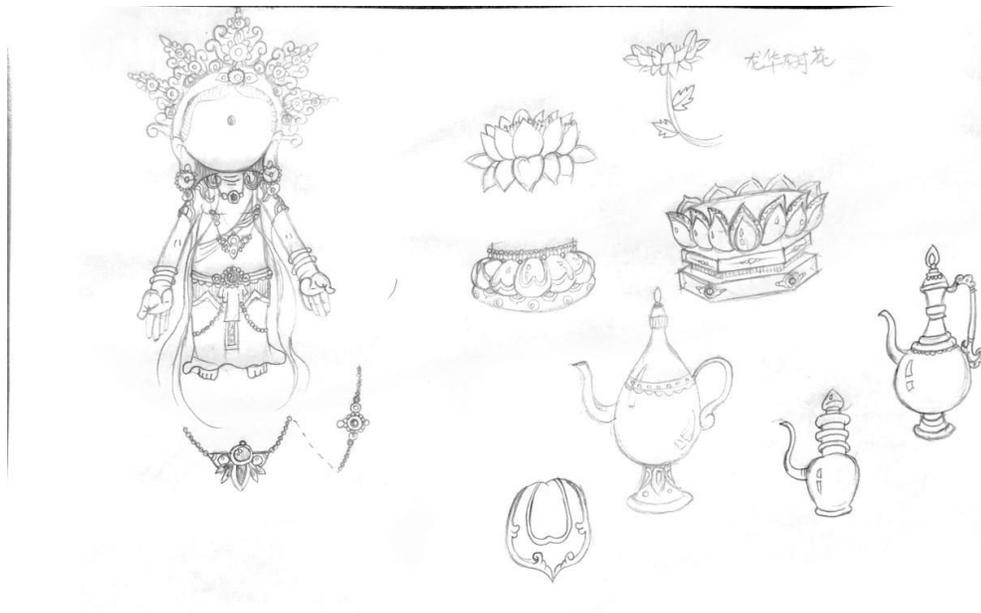
ภาพที่ 3-64 การออกแบบลักษณะร่างกายของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์เป็นแบบการ์ตูน



ภาพที่ 3-65 การออกแบบลักษณะร่างกายของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์เป็นแบบการ์ตูน



ภาพที่ 3-66 การออกแบบดาบให้มีลักษณะคล้ายกับในเกม



ภาพที่ 3-67 การออกแบบเครื่องตกแต่งอื่นๆ



ภาพที่ 3-69 ต้นแบบแบบร่างที่ 1



ภาพที่ 3-70 ต้นแบบแบบร่างที่ 2



ภาพที่ 3-71 ต้นแบบแบบร่างที่ 3

องค์ประกอบในภาพแบบร่างทั้ง 3 แบบ								
	มงกุฏ	ก๊ว	สิงโต	พระ ขรรค์	ดอกบัว	มูทรา	เครื่อง แต่งกาย	พระสูตร
แบบร่างที่ 1	√	√	√	√	√	√	√	
แบบร่างที่ 2	√	√		√	√	√	√	
แบบร่างที่ 3	√	√		√	√	√	√	

ตารางที่ 3-4 การเปรียบเทียบองค์ประกอบในภาพแบบร่างทั้ง 3 แบบ

ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ภาพแบบร่างที่ครอบคลุมเนื้อหาทางศาสนาพุทธแบบทิเบตในทุกด้านและสามารถทำให้เยาวชนเข้าใจเนื้อหาทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะเทคนิคทางศิลปะ ศิลปะการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ทันสมัย ศิลปะสื่อใหม่และการออกแบบงานฝีมือที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำภาพต้นแบบแบบร่างทั้ง 3 แบบร่างไปสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ได้ต้นแบบแบบร่างที่เหมาะสม ซึ่งจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแบบร่างทั้งหมด พบว่า



ภาพที่ 3-72 ขั้นตอนการคัดเลือกแบบร่าง

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	แบบร่างที่ 1		แบบร่างที่ 2		แบบร่างที่ 3	
	คะแนน	ความคิดเห็น	คะแนน	ความคิดเห็น	คะแนน	ความคิดเห็น
Yinba Jiacuo	5	เป็นรูปปั้นพระโพธิสัตว์ที่สร้างการรับรู้สูงเพราะสามารถพบเห็นได้ทั่วไป โดยเฉพาะดวงตาที่แสดงอารมณ์โกรธและเปลวไฟด้านหลังมีความโดดเด่นมาก	3	แม้ว่าพระพุทธรูปนี้ จะมีความสวยงามมาก แต่กลับไม่มีความรู้สึกที่แสดงถึงศักดิ์สิทธิ์และเคร่งขรึม	3	เป็นพระพุทธรูปที่มีความสวยงาม แต่ไม่สามารถเป็นตัวแทนพระโพธิสัตว์ได้ เพราะยังขาดลักษณะจุดเด่นบางประการ
Jiangbai	5	เป็นรูปปั้นพระโพธิสัตว์ที่ยังคงรักษาลักษณะ	3	พระโพธิสัตว์ของทิเบตเป็นเพศชาย แต่	3	ภาพนี้ดูอ่อนคลาญ แต่ก็ดูดีไปด้วยความ

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	แบบร่างที่ 1		แบบร่างที่ 2		แบบร่างที่ 3	
	คะแนน	ความคิดเห็น	คะแนน	ความคิดเห็น	คะแนน	ความคิดเห็น
Wangdui		พื้นฐานของพระพุทธรูปไว้ได้ดีและมีการใช้เทคนิคภาพวาดการ์ตูนที่เยาวชนชื่นชอบ		ของชาวฮั่นเป็นเพศหญิง แม้ว่าการวาดภาพด้วยเทคนิคเกินจริงจะทำให้ภาพดูสวยงาม แต่ผมคิดว่าอาจทำให้ไม่ได้รับการยอมรับจากคนทั่วไป		สุขุม นุ่มนวลและเยาวชนน่าจะชื่นชอบ
Ye Gongxian	5	เป็นภาพที่ผสมผสานเทคนิคเกินจริงได้อย่างเหมาะสมและมีสัตว์ที่สามารถดึงดูดความสนใจของเยาวชนได้แต่ควรปรับรูปหนูให้เหมาะสมกว่านี้	4	เป็นพระโพธิสัตว์ที่ดูอ่อนโยนตามแบบของชาวฮั่น	3	ใบหน้าสว่างงาม เครื่องแต่งกายละเอียดและเหมาะสมสำหรับใช้เป็นตัวแทนพระโพธิสัตว์
Yang Xueguo	5	มีลักษณะแตกต่างไปจากดั้งเดิมเป็นอย่างมาก แต่ก็แสดงถึงความมีชีวิตชีวาได้ดี ถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างสอดคล้องกับยุคปัจจุบัน เยาวชนน่าจะชื่นชอบ	4	การออกแบบนี้น่าสนใจมาก แต่ผู้วิจัยไม่ควรมองข้ามเรื่องเพศของพระโพธิสัตว์ การออกแบบเสื้อผ้าดูซับซ้อนเกินไปหากนำมาพิมพ์สามมิติหรือทำภาพ AR จะทำให้เกิดปัญหาได้	4	การออกแบบนี้ทำให้รู้สึกถึงความเรียบง่ายและธรรมดาเกินไป
He Pu	5	ชื่นชอบการออกแบบนี้มาก เหมาะสำหรับเยาวชน แต่รู้สึกว่ารู้น่าเบื่อ	4	ในฐานะผู้หญิงฉันยังคงชื่นชมแนวคิดการออกแบบนี้ แต่	3	ไม่มีเอกลักษณ์เฉพาะของพระโพธิสัตว์ แต่มีลักษณะคล้ายโยคี

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	แบบร่างที่ 1		แบบร่างที่ 2		แบบร่างที่ 3	
	คะแนน	ความคิดเห็น	คะแนน	ความคิดเห็น	คะแนน	ความคิดเห็น
		ควรแก้ไขดวงตาให้มี ความเหมือนจริง มากกว่านี้		มงกุฏและเสื้อผ้ามี การออกแบบที่เกิน จริงมากเกินไปซึ่ง อาจเป็นปัญหาทักกับ การผลิตได้		
รวม	25	ดีมาก	18	พอใช้	16	พอใช้

ตารางที่ 3-5 การประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

เมื่อผู้เชี่ยวชาญให้ข้อคิดเห็นและประเมินคะแนนให้กับต้นแบบแบบร่างทั้ง 3 แบบร่างแล้วพบว่า ต้นแบบแบบร่างที่ 1 ได้คะแนนเต็ม 25 คะแนน ไม่ว่าจะเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านศาสนาหรือการออกแบบแอนิเมชันล้วนให้การยอมรับว่าเป็นแบบร่างที่ดี มีเอกลักษณ์ของพระโพธิสัตว์ที่โดดเด่น ให้ความรู้สึกร่วมสมัย ผู้นับถือศาสนาพุทธน่าจะยอมรับได้และเป็นที่ยอมรับของเยาวชน ต้นแบบแบบร่างที่ 2 ได้คะแนน 18 คะแนน และแบบร่างที่ 3 ได้ 16 คะแนน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาเห็นว่าพระโพธิสัตว์มีลักษณะเป็นผู้หญิงซึ่งไม่ค่อยเหมาะสม ส่วนผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันคิดว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่ซับซ้อนเกินไปอาจก่อให้เกิดปัญหาด้านการผลิตได้ หรือสรุปได้ว่าต้นแบบแบบร่างแบบที่ 1 คือแบบร่างที่เหมาะสมในการนำไปจัดทำเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์มากที่สุด

การออกแบบสี

ขั้นตอนการออกแบบสี มีดังนี้ ก่อนอื่นผู้วิจัยได้ค้นหาสีที่แสดงดีเอ็นเอทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตผ่านการศึกษาสถาปัตยกรรม ศิลปะและวิถีชีวิตของชาวทิเบต จากนั้นทำความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีการวาดภาพสีของทิเบตแบบดั้งเดิม และสุดท้ายคือการจับคู่สีที่เหมาะสมและระบายลงบนผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 3-73 ความสัมพันธ์ของกระบวนการออกแบบสีสัน

การวิเคราะห์สีสันจากตีเอ็นเอทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบต

นับตั้งแต่การเลือกใช้สีไปจนถึงรูปแบบสีของศาสนาพุทธแบบทิเบต ทุกกระบวนการล้วนสะท้อนให้เห็นแนวความคิดที่เกี่ยวเนื่องกับความเชื่อและความงามตามหลักสุนทรียศาสตร์ทั้งสิ้น โดยสีสันที่นิยมใช้ในศาสนาพุทธแบบทิเบตมี 5 สี ได้แก่ สีขาว สีฟ้า สีแดง สีเหลืองและสีเขียว ซึ่งมีความหมายหมายถึงจักรวาล ได้แก่ น้ำ อากาศ ไฟ ดินและลม

ลำดับ	สี	ความหมาย
1	สีขาว	น้ำ
2	สีฟ้า	อากาศ
3	สีแดง	ไฟ
4	สีเหลือง	ดิน
5	สีเขียว	ลม

ตารางที่ 3-6 สี 5 สีของศาสนาพุทธแบบทิเบตและความหมายของสี

ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้สรุปเหตุการณ์สำคัญของโลกไว้ 4 ประการคือ “Xi” หมายถึง การกำจัดโรคและภัยพิบัติภัย หรือความอบอุ่น สีที่เป็นตัวแทนคือสีขาว “Zeng” หมายถึง การเติบโต ความมั่งคั่ง ชีวิต เกียรติยศและตำแหน่งทางการงานหรือการพัฒนา สีที่เป็นตัวแทนคือสีเหลือง “Huai” หมายถึง ความเคารพหรือพลังอำนาจ สีที่เป็นตัวแทนคือสีแดง และสุดท้ายคือ “Fu” หมายถึง การฆ่าความไม่พอใจ สัตว์ประหลาดหรือความเศร้า สีที่เป็นตัวแทนคือสีเขียวเข้ม

ลำดับ	สี	ความหมาย
1	สีขาว	อบอุ่น
2	สีเหลือง	การพัฒนา
3	สีแดง	อำนาจ
4	สีเขียวเข้ม	คูร้าย

ตารางที่ 3-7 สี 5 ตารางเปรียบเทียบความหมายของสี 4 ชนิด

การนำสีสันของศาสนาพุทธแบบทิเบตมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการสร้างสรรค์

1. สีสันบนสิ่งปลูกสร้าง

ศาสนสถานของศาสนาพุทธแบบทิเบตส่วนใหญ่จะนิยมใช้สีแดง สีขาว สีเหลือง และสีดำเป็นหลักมาทาบนสิ่งปลูกสร้าง ส่วนสีอื่นๆ จะทำหน้าที่เป็นตัวช่วยในการประดับตกแต่ง โดยบริเวณรอบๆ ของสิ่งปลูกสร้างมักจะถูกทาด้วยสีขาวเพื่อแสดงความหมายถึงความเจียบสงบและความเป็นสิริมงคล ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว สีขาวถือเป็นสีสำคัญและนิยมนำมาทาบบริเวณกำแพงหรือพื้นผิวด้านนอกของสิ่งปลูกสร้างจนเกิดเป็นความรู้สึกทางอารมณ์ที่สะอาดตา ส่วนสีเหลืองจะหมายถึงสถานที่ศักดิ์สิทธิ์และสีแดงเป็นสัญลักษณ์ของพระพุทธเจ้า นอกจากนี้ สีเหลืองและสีแดงยังเป็นสีที่แสดงความหมายถึงความสูงส่งและความเคารพนับถือด้วย ส่วนสีดำเป็นสีที่ใช้เพื่อขับไล่สิ่งชั่วร้าย นิยมนำมาทาบบริเวณประตูหน้าต่างและจุดที่ใช้เชื่อมต่อกับโลกภายนอกเพื่อป้องกันไม่ให้สิ่งอัปมงคลทั้งปวงบุกรุกเข้ามาภายใน ส่วนสีเขียวและสีฟ้าคือสีที่นิยมนำมาใช้ประดับตกแต่งทั่วไป ส่วนใหญ่ใช้สำหรับตกแต่งลวดลายบริเวณประตูและหน้าต่าง



ภาพที่ 3-74 โครงสร้างสีของวัดโปตาลาน้อย

2. สีสันบนจิตรกรรมฝาผนังและผ้าทังก้ำ

ในวัดพุทธแบบทิเบตจะมีจิตรกรรมฝาผนังและผ้าทังก้ำเป็นจำนวนมากเพราะถือเป็นการแสดงออกทางศิลปะที่สะท้อนเอกลักษณ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบต ภาพบุคคลและสิ่งของที่ปรากฏบนจิตรกรรมฝาผนังและผ้าทังก้ำส่วนใหญ่จะมีสีแดง สีขาว สีดำ สีฟ้า สีเหลืองและสีเขียวซึ่งต่อมาได้กลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่ใช้ในการแสดงฐานะของบุคคล นอกจากนี้ สียังมีบทบาทในการถ่ายทอดความหมายภายในของศาสนาด้วย โดยสีแดงและสีขาว เป็นสัญลักษณ์ของความเห็นอกเห็นใจ สติปัญญา ความเป็นสิริมงคลและความรู้สึก เป็นต้น อีกทั้งยังเป็นสีที่นิยมนำมาใช้วาดภาพพระโพธิสัตว์ พระพุทธเจ้าและพระนางทารา ส่วนสีดำ สีฟ้าและสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของพลังและการต่อสู้ ดังนั้นจึงนิยมนำมาใช้สำหรับวาดภาพเทพผู้พิทักษ์ ส่วนสีเหลืองเป็นสัญลักษณ์ของความรุ่งโรจน์และร่ำรวย ดังนั้นจึงเป็นสีของเทพโล่สิ่งเอี้ย (เทพเจ้าแห่งโชคกลาง)



ภาพที่ 3-75 ยมานตกะมีร่างกายสีน้ำเงิน



ภาพที่ 3-76 พระไวโรจนพุทธะมีร่างกายสีขาว



ภาพที่ 3-77 เทพไฉ่สิ่งเอี้ยมีร่างกายสี่เหลี่ยม

3. สี่ส้นบนธงมนตราห้าสี

การแขวนธงมนตราเป็นประเพณีทางศาสนาที่แพร่หลายในทิเบตและสืบทอดต่อกันมา ยาวนานกว่าหลายพันปี โดยนิยมแขวนธงนี้ไว้บนยอดเขา หุบเขา ริมแม่น้ำ ริมทางและที่วัด เป็นต้น ซึ่ง ทุกครั้งที่ลมพัดธงนี้ปลิวไสวก็มีความหมายเหมือนกับข้อความบนธงนี้ได้ถูกอ่านไปแล้ว ธงมนตราคือ ธงชนิดหนึ่งที่ทำมาจากวัสดุจำพวกผ้าฝ้าย เส้นด้ายและเส้นไหม มีด้วยกันทั้งหมด 5 สีคือ สีฟ้าหมายถึง ท้องฟ้า สีขาวหมายถึงก้อนเมฆ สีแดงหมายถึงเปลวไฟ สีเขียวหมายถึงแม่น้ำและสี่เหลี่ยมหมายถึง แผ่นดิน ซึ่งต้องเรียงลำดับของสีธงตามนี้เท่านั้นด้วย อย่างไรก็ตาม นักวิชาการบางท่านคิดว่า ความหมายของธงมนตราห้าสีนี้น่าจะคล้ายคลึงกับแนวคิดของชาวจีน โบราณที่หมายถึง ทอง ไม้ น้ำ ไฟ และดิน



ภาพที่ 3-78 โครงสร้างสีของธงมนตราห้าสี

ทฤษฎีสีของภาพวาดแบบทิเบต

ตามหลักทฤษฎีสีของทิเบต สีถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือมีสีสัน ได้แก่ แม่สี สีชั้นที่ 2 และสีชั้นที่ 3 และไม่มีสีสัน ประกอบด้วยสีดำ สีขาว และสีเทา โดยแม่สีประกอบด้วยสีแดง สีเหลือง สีฟ้า และสีขาว ซึ่งเป็นสีที่สามารถใช้ผสมกับสีอื่นๆ อีกทั้งยังเป็นสีแท้ที่ไม่มีสีใดมาเปลี่ยนแปลงสีเดิมของมันได้ ตามหลักทฤษฎีสีของทิเบตแบบดั้งเดิม สีเหลือง สีฟ้า สีแดงและสีเขียว 4 สีนี้ถือว่าเป็นพ่อสี ส่วนสีขาวถือว่าเป็นแม่สี โดยทั้ง 5 สีนี้ ถือเป็นสีหลักตามทฤษฎีสีของภาพวาดแบบทิเบต เมื่อนำสีเหลือง สีฟ้า สีแดงและสีเขียวมาผสมกับสีขาวจะทำให้สีทั้ง 4 อ่อนลงและถูกเรียกว่าหลานสี นอกจากนี้ หากนำสี 2 สีหรือมากกว่ามาผสมเข้าด้วยกันก็จะทำให้เกิดเป็นสีสันที่สวยงามอื่นๆ เป็นจำนวนมาก เช่น สีแดงส้ม สีเขียวมรกต สีน้ำตาล หรือเรียกว่าการผสมสี โดยการผสมสีตามหลักแบบทิเบตนี้สามารถผสมกันเป็นสีใหม่ได้มากกว่า 158 สี นอกจากนี้ บนจิตรกรรมฝาผนังและผ้าทังก้ายังนิยมใช้สีจากแร่และพืชพันธุ์ธรรมชาติมาใช้วาดภาพ เช่น สีแดงจากชาด กัมมะถันกับสารหนูผสมกันเป็นสีเหลือง นำสีฟ้าจากพืชมาสกัดเป็นสีเขียวและสีฟ้า เป็นต้น



ภาพที่ 3-79 จิตรกรรมฝาผนังในวัด โจคังที่วาดขึ้นตามหลักทฤษฎีสี่ขงทิเบต

การออกแบบสี่ตามพระประจำวันเกิด

จากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่ค้นพบเกี่ยวกับศาสนาพุทธแบบทิเบตทำให้ผู้วิจัยทราบว่า สีสันที่นิยมใช้ในศาสนาพุทธแบบทิเบตคือ สีเหลือง สีฟ้า สีแดง สีเขียว (ดำ) และสีขาว ซึ่งมีความสำคัญทั้งในแง่ภูมิหลังทางวัฒนธรรมและการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติจนต่อมากลายเป็นสัญลักษณ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบต ดังนั้น ในขั้นตอนการออกแบบจึงจำเป็นต้องพิจารณาปัจจัยที่เกี่ยวข้องและใช้สีดังกล่าวนี้เป็นพื้นฐานในการออกแบบด้วย

ทั้งนี้ เนื่องจากชาวทิเบตมีการนำสีไปประยุกต์ใช้งานในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงทำให้ไม่มีข้อกำหนดที่ตายตัวในเรื่องของการใช้สี เพียงแต่มีการจำกัดความลักษณะของแม่สีไว้อย่างง่าย เช่น การออกแบบผลงานของผู้วิจัยในครั้งนี้ได้มีการนำ “เปลวไฟ” มาใช้แสดงลักษณะถึงการเผาไหม้ โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้โทนสีอุ่นคือสีแดงและสีเหลืองเป็นหลัก อีกทั้งยังมีการนำสีพื้นฐานทั้ง 5 สีของทิเบตมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความสมดุลทางด้านแสงสว่างและความอึมของสีด้วยอันจะทำให้ภาพนั้นยังมีความสวยงามมากขึ้น

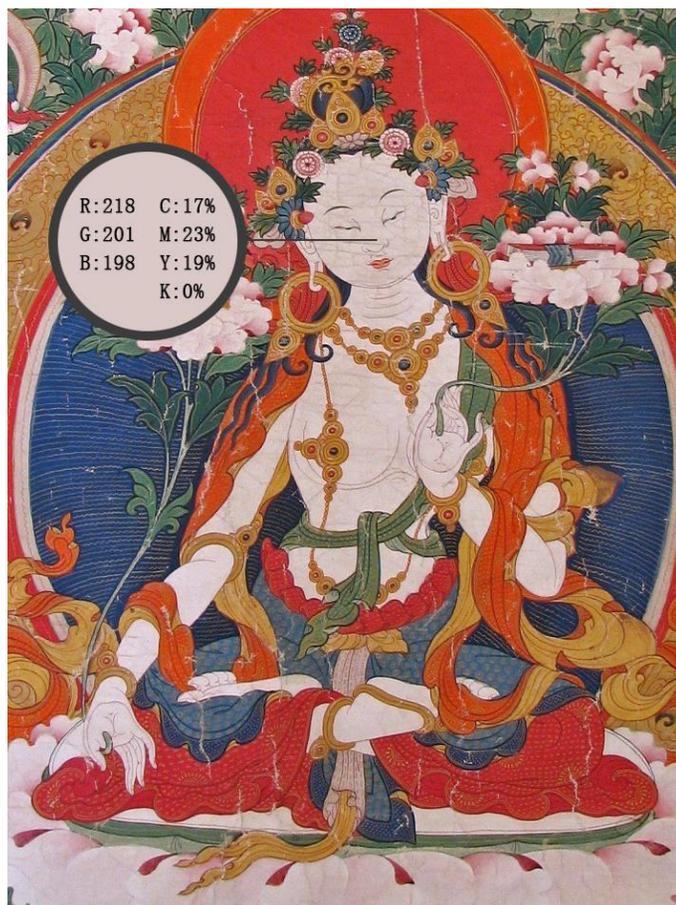


ภาพที่ 3-80 การออกแบบสีที่ให้ความรู้สึกถึงเปลวไฟ



ภาพที่ 3-81 วิวัฒนาการของสีเส้นทั้ง 5 สีของทิเบต

นอกจากนี้ ในขั้นตอนของการออกแบบสี ผู้วิจัยยังได้นำสีต้นแบบของรูปปั้นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบด้วย เช่น จากบันทึกในคัมภีร์พระสูตรกล่าวว่า พระโพธิสัตว์มีผิวสีขาวและสีเหลือง ดังนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณาเลือกใช้สีขาวมาผสมกับสีแดงเพื่อให้ผิวของพระโพธิสัตว์ในผลงานของผู้วิจัยใกล้เคียงกับสีผิวจริงและยังทำให้ภาพนั้นดูเป็นธรรมชาติอีกด้วย



ภาพที่ 3-82 สีผิวของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์บนจิตรกรรมฝาผนังถูกผสมด้วยสีแดงเล็กน้อย

เมื่อพิจารณาอย่างละเอียดและรวบรวมข้อมูลของสีที่ปรากฏบนจิตรกรรมฝาผนังและผ้าทังก้า พบว่า สีที่อยู่บนเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับมีความสอดคล้องกับลักษณะสีของทิเบตซึ่งสามารถนำมาพิจารณาเพื่อใช้ในการออกแบบได้



ภาพที่ 3-83 สีเส้นบนเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของพระโพธิสัตว์บันจิตรกรรมฝาผนัง



ภาพที่ 3-84 สีเทาที่ปรากฏอยู่บนผ้าบังก้า



ภาพที่ 3-85 สีเส้นที่ปรากฏอยู่บนผ้าทงก้ำ

เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการทางด้านสุนทรียศาสตร์ของเยาวชน ในการออกแบบสีบนแบบร่างผลงาน ผู้วิจัยได้มีการนำสีเทามาประยุกต์ใช้เพื่อเน้นถึงความรู้สึกที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งจากการทดลองออกแบบที่ผ่านมา สามารถกำหนดสีของแบบร่างผลิตภัณฑ์ได้ดังนี้



ภาพที่ 3-86 ผลงานการออกแบบต้นแบบแบบร่างพระมัญชุศรี โพธิสัตว์ประทับบนสิงโต

ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดรูปแบบผลงานที่หลากหลาย ผู้วิจัยจึงได้ทดลองออกแบบพระมัญชุศรี โพธิสัตว์ ขึ้นมาใหม่ตามสไตล์และแนวคิดส่วนบุคคลของตนเอง โดยได้นำสัตว์ในตำนานคืออนกยูง มาผสมผสาน ร่วมกับรูปแบบพระมัญชุศรี โพธิสัตว์ที่มีใบหน้ายิ้มแย้มจนได้มาเป็นผลงานต้นแบบใหม่



ภาพที่ 3-87 การออกแบบแบบร่างต้นแบบแบบร่างพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนนกยูง



ภาพที่ 3-88 ผลงานการออกแบบต้นแบบแบบร่างพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนนกงู

การออกแบบการเคลื่อนไหว

ในการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนจำเป็นต้องคำนึงถึง 1) การดำเนินการต้องเป็นไปตามข้อกำหนดการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน 2) การออกแบบการเคลื่อนไหวต้องเป็นไปตามบทบาทและบุคลิกภาพของตัวละคร และ 3) ประสิทธิภาพสูงสุดของเทคโนโลยี ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครเบื้องต้นโดยปฏิบัติตามข้อกำหนดดังกล่าว

การเคลื่อนไหวด้วย “การทำควมวุ่นวายให้สงบ”

พระพุทธรูปทั่วไปที่ปรากฏอยู่ในวัดจะมีลักษณะสงบและสร้างความรู้สึกร่มเย็น ดังนั้น การออกแบบให้ตัวละครมีการเคลื่อนไหวที่ดูแข็งแรงเกินไปจะทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่น่าเคารพและอาจทำให้ภาพลักษณ์ของพระพุทธเจ้าปรากฏเป็นฆราวาส นอกจากนี้ การออกแบบการเคลื่อนไหวตัวละคร พระศรีมัญชุโพธิสัตว์ยังต้องควบคุมให้ดูมีความสงบเป็นหลัก ตลอดจนมีการเคลื่อนไหวของร่างกาย ท่าทางและเอฟเฟ็กต์ภาพที่ไม่มากจนเกินไป

การเคลื่อนไหวของสัตว์

ตัวละครสำคัญที่ผู้วิจัยได้ออกแบบในครั้งนี้ ไม่เพียงแต่มีพระมัญชุศรีโพธิสัตว์เท่านั้น แต่ยังมีสัตว์ที่เป็นพาหนะและสัตว์นักษัตรด้วย ทั้งนี้ การออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์เหล่านี้ ผู้วิจัยคิดว่าไม่จำเป็นต้องสร้างให้ดูขึงขัง แต่สามารถออกแบบให้สัตว์มีท่าทีที่เป็นอิสระและมีเอกลักษณ์ตามลักษณะของสัตว์นั้นๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบสิงโตที่พระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับอยู่บนหลังให้มีการเคลื่อนไหวที่มากกว่าหนูซึ่งเป็นสัตว์นักษัตรและเพื่อให้หนูกลายเป็นแค่ตัวละครที่ใช้เสริมให้ภาพดูสมบูรณ์ขึ้นเท่านั้น

การเคลื่อนไหวของแขนขา

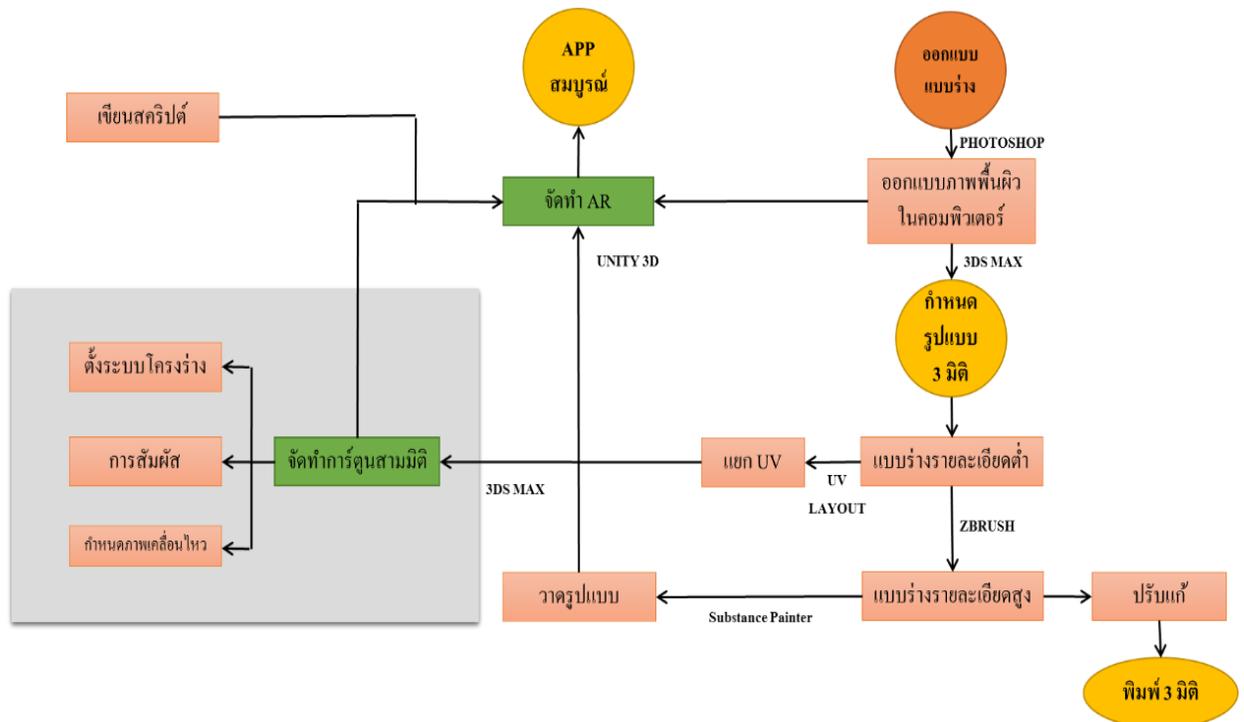
การเคลื่อนไหวของรูปปั้นพระพุทธรูปและพระโพธิสัตว์ในวัดทิเบต โดยเฉพาะศาสนาพุทธแบบทิเบตลัทธิตันตระจะมีการผสมผสานลักษณะของ “มูทรา” เข้าไปด้วย ในภาษาทิเบต มูทรา หมายถึง ท่าทางการเคลื่อนไหวหรือเครื่องหมายที่แสดงคำสอนที่ไม่ซ้ำกันของพระพุทธเจ้า โดยมูทราที่เราสามารถพบเห็นได้ทั่วไป ได้แก่ ธรรมจักรมูทรา สมาธิมูทรา ภูมิผัสสมูทรา วรทมูทราและอภยมูทรา เป็นต้น หรือกล่าวได้ว่า มูทราคือสัญลักษณ์ที่สำคัญของศาสนาพุทธ การศึกษาในครั้งนี้ของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้มีการสอดแทรกสัญลักษณ์มูทราลงไปในตัวละครด้วย แต่เพื่อให้ท่ามูทรามีการแสดงความหมายที่ชัดเจน มูทราจึงควรมีรูปแบบที่คงที่ตามแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ มืออีกข้างของพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ที่ถือพระขรรค์อยู่ ผู้วิจัยยังได้สร้างการเคลื่อนไหวลงไปเพื่อให้ภาพนั้นดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้นด้วย

การเพิ่มเอฟเฟ็กต์ภาพ

การออกแบบชุดรูปแบบพระพุทธเจ้าแตกต่างจากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ เพราะต้องมีรูปแบบการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่มีเสถียรภาพและเคร่งขรึม แต่อย่างไรก็ตาม ภาพการ์ตูนก็ไม่สามารถขาดเนื้อหาของการเล่นไหวแบบไดนามิกได้ ดังนั้น เราจึงจำเป็นต้องใช้ระบบคอมพิวเตอร์มาช่วยในการออกแบบเพื่อให้เกิดการแสดงผลบรรยากาศที่เสมือนจริง เช่น การตกแต่งภาพพื้นหลังพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ ผู้วิจัยได้ตกแต่งภาพพื้นหลังให้เป็นเปลวไฟที่ลุกโชน เป็นต้น

เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบและการผลิต

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะแอนิเมชันที่ทันสมัยโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้เทคโนโลยี AR และการพิมพ์สามมิติเป็นเทคนิคหลักในการสร้างสรรค์ผลงานเพราะถือเป็นเทคโนโลยีที่เป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นเทคโนโลยีที่มีความสัมพันธ์และส่งเสริมการทำงานระหว่างกัน โดยมีวิธีการดำเนินงานดังนี้

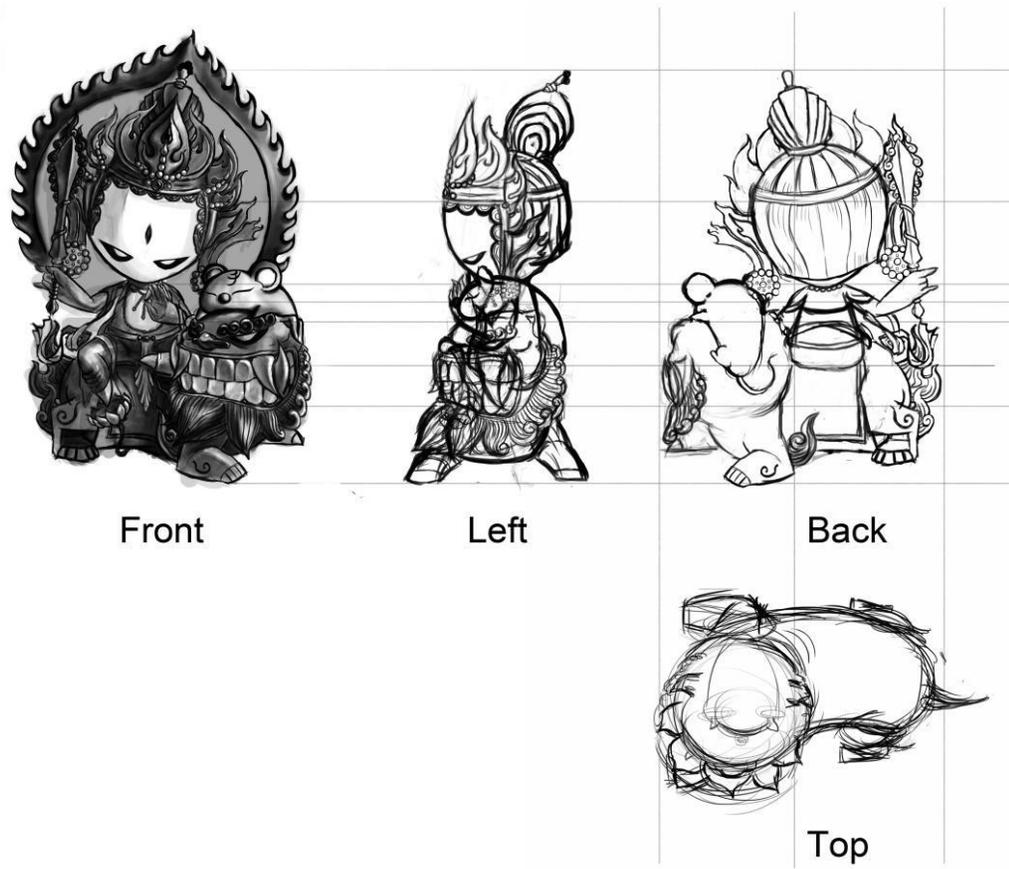


ภาพที่ 3-89 ขั้นตอนและเทคนิคในการออกแบบ

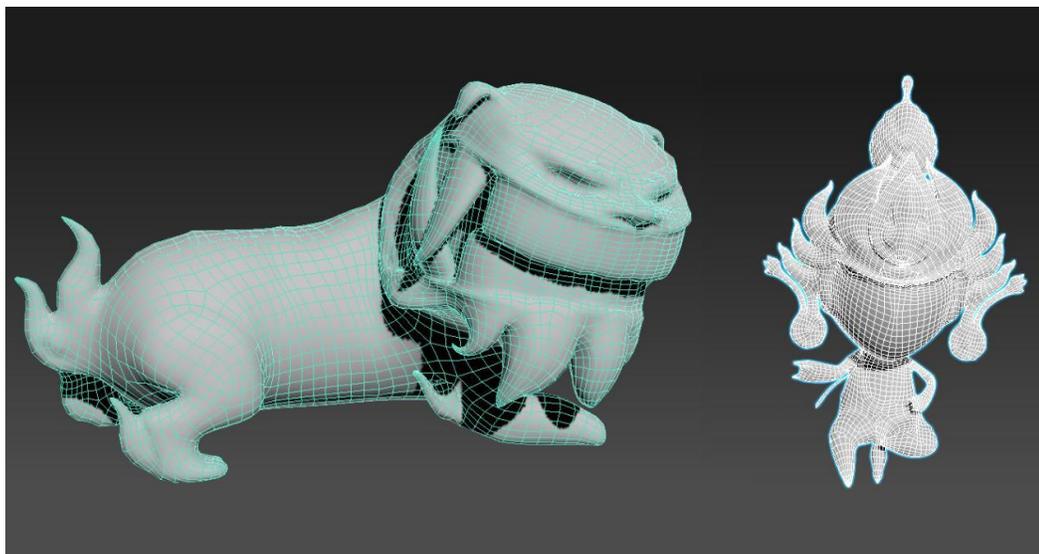
การสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยี AR (Augmented Reality)

การผลิตด้วยเทคโนโลยี AR ให้เสร็จสมบูรณ์จำเป็นต้องใช้ระบบซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์มาช่วยผลิต โดยจะมีขั้นตอนการทำงานหลักที่สำคัญ 2 ขั้นตอนคือ

1) การผลิตเบื้องต้น ในขั้นตอนนี้จำเป็นต้องนำภาพร่างที่ได้ดำเนินการออกแบบไว้ก่อนหน้านี้ มาวาดให้มีมุมมอง 3 มิติที่ละเอียดขึ้น จากนั้นใช้โปรแกรม 3DS MAX สร้างรูปแบบพื้นฐานตามอัตราส่วนและตำแหน่งของภาพสามมิติ จากนั้นนำโมเดลเข้าปรับแต่งรายละเอียดในซอฟต์แวร์ Zbrush เพื่อแกะสลักจะทำให้ได้ออกมาเป็น โมเดลพื้นผิวต่ำและสูง



ภาพที่ 3-90 มุมมองภาพทั้ง 3 ด้านของภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์



ภาพที่ 3-91 ต้นแบบโมเดลพื้นผิวตัว

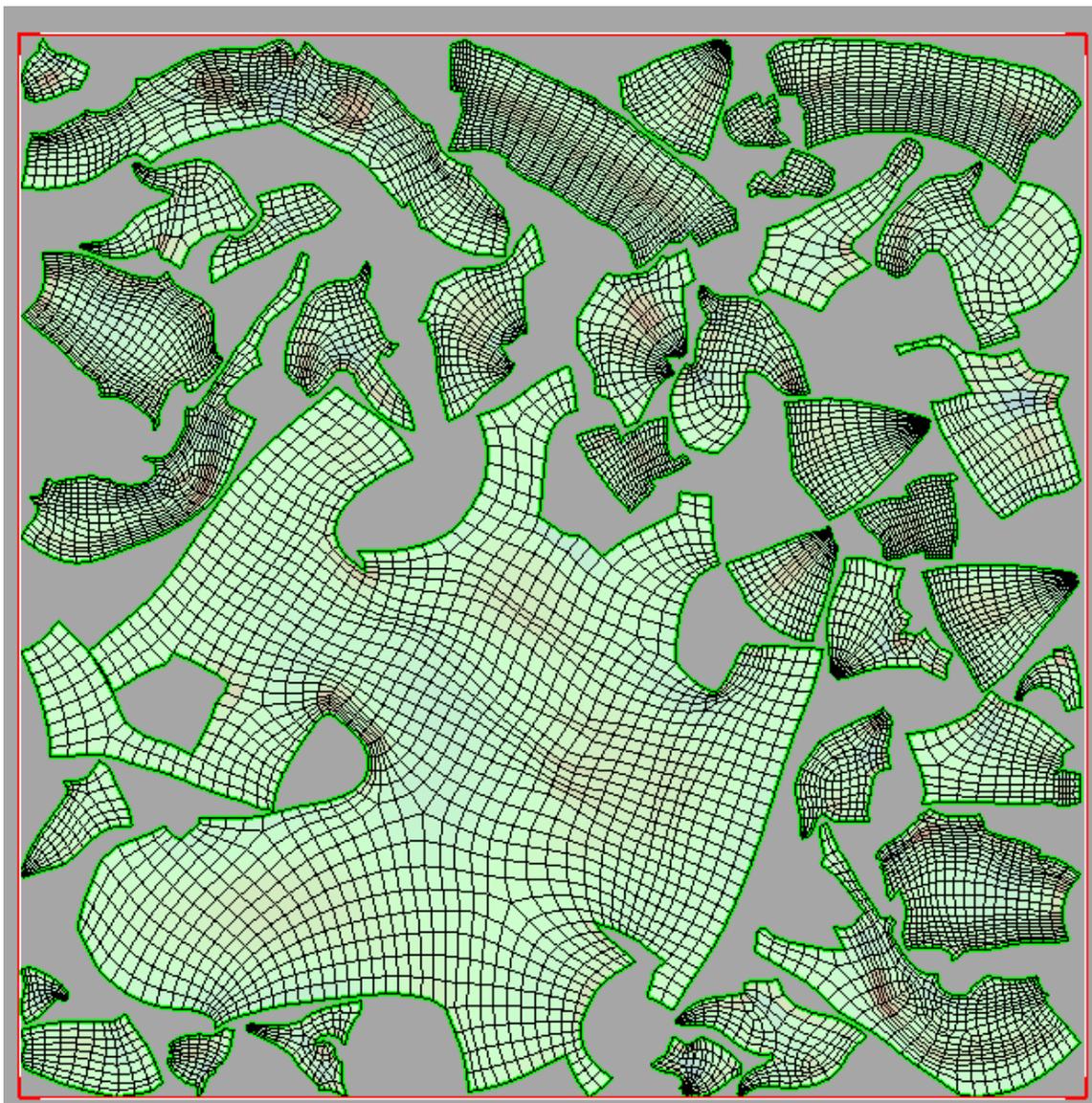


ภาพที่ 3-92 ต้นแบบโมเดลสามมิติ



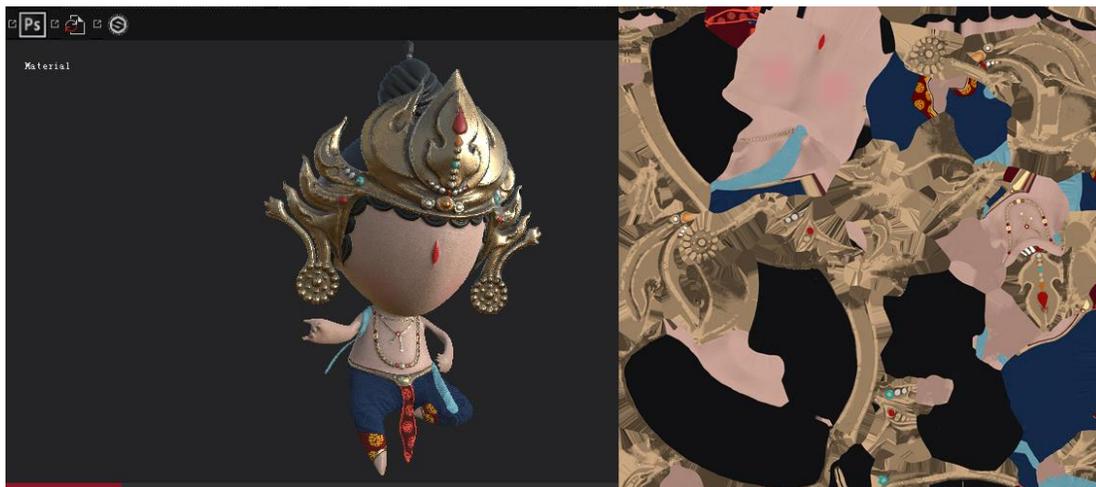
ภาพที่ 3-93 ต้นแบบโมเดลพื้นผิวสูงที่ใช้ในการแกะสลัก

แม้ว่าผู้วิจัยจะมีโมเดลอยู่แล้วสองชุด แต่รูปแบบที่สามารถใช้สำหรับแสดงผลแบบ AR ได้ คือ รูปแบบที่มีรายละเอียดต่ำ แต่เนื่องจากผู้วิจัยขาดรายละเอียดในแบบจำลองภายใน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องส่งรายละเอียดของรูปแบบรายละเอียดสูงไปยังโมเดลรายละเอียดต่ำโดยใช้วิธีการฉายภาพและดำเนินการขยายแสงรังสี UV ในส่วนล่างที่ทำไว้ในก่อนหน้า



ภาพที่ 3-94 การแสดงผลภาพเชิงซ้อนด้วยการขยายแสงรังสี UV ที่ใช้ในการพัฒนาโมเดลรายละเอียดต่ำ

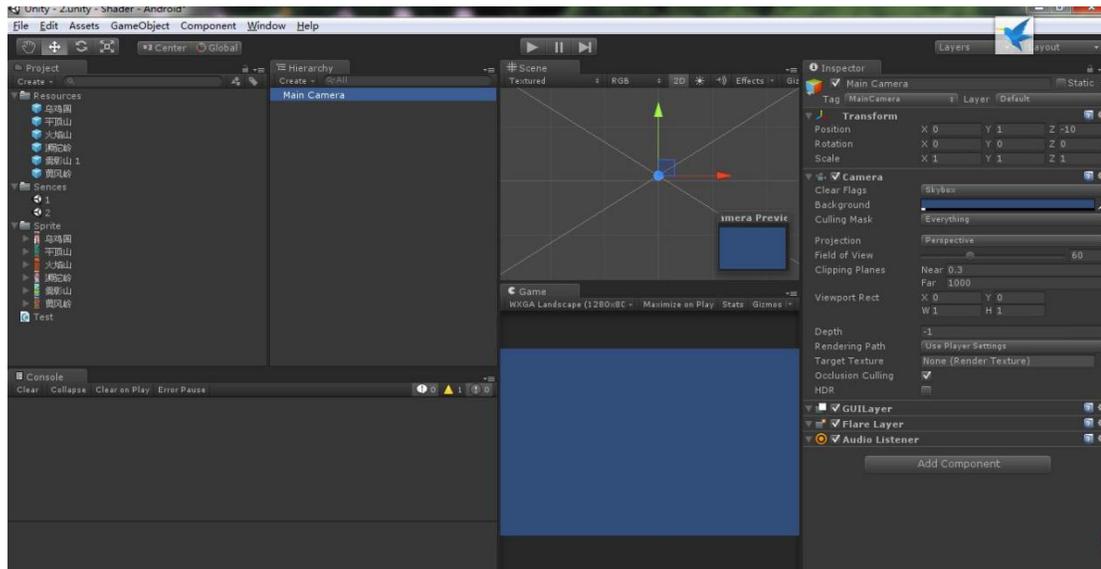
รูปแบบที่ถูกขยายด้วยแสงรังสี UV แล้วสามารถนำไปวางบนซอฟต์แวร์ Substance ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์สำหรับการสร้างพื้นผิวแบบมีอาชีพเพื่อวาดภาพสีและสร้างพื้นผิว ทั้งนี้ ในการวาดภาพสีจำเป็นต้องสร้างวิธีการตั้งค่าสีแบบพื้นผิวให้ต่อกันเพื่อให้พื้นผิวสามารถย้อนกลับคืนค่าเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด



ภาพที่ 3-95 การวาดพื้นผิวบนโปรแกรม Substance

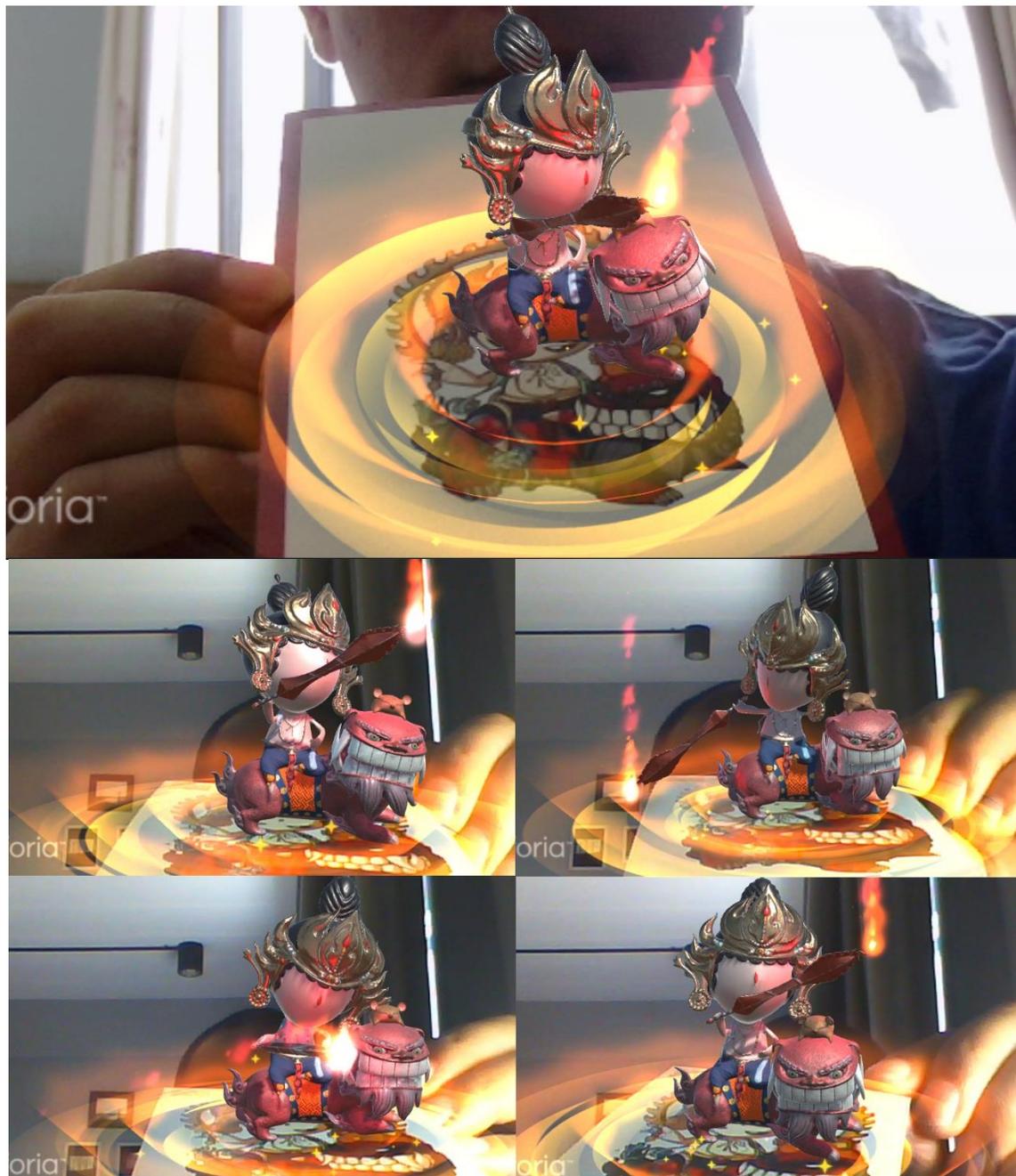
การสร้างภาพเคลื่อนไหวยังสามารถดำเนินการได้แล้วเสร็จในขั้นตอนนี้ด้วยการตั้งค่าระบบโครงร่างของแบบจำลองรายละเอียดต่ำได้ในโปรแกรม 3DS MAX จากนั้นค่อยรวมโมเดลเข้ากับพื้นผิวใหม่โดยใช้วิธีการผสมผสานโครงร่างกับต้นแบบและขั้นตอนสุดท้ายคือการเพิ่มการดำเนินการกับแต่ละวัตถุ

2) เนื้อหาการผลิตขนาดใหญ่ คือการรวมข้อมูลพื้นฐานเพื่อสร้าง AR ด้วยการนำเข้าวัสดุทั้งหมดที่ได้ผลิตในก่อนหน้านี้ เช่น ต้นแบบ รูปภาพ การเคลื่อนไหว ตัวอักษร และอื่นๆ ลงในซอฟต์แวร์ UNITY 3D เพื่อสร้างการแสดงผลผ่านเทคโนโลยี AR อย่างเป็นทางการ นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์สมบูรณ์ยังสามารถสร้างเป็นโปรแกรม EXE สำหรับแพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์และโปรแกรม APK สำหรับสมาร์ตโฟนได้อีกด้วย



ภาพที่ 3-96 การสร้าง AR ผ่านซอฟต์แวร์ UNITY 3D

ในขั้นตอนการทำ AR นอกจากจะต้องคำนึงถึงการผลิตบนโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้ว ยังจำเป็นต้องพิจารณาถึงวัตถุเป้าหมายที่จะใช้สำหรับการสแกนโค้ด (Code) ในอนาคตด้วย โดยวัตถุที่สามารถนำมาสแกนได้นั้น นอกจากจะเป็นบัตรสแกนที่พบเห็นได้ทั่วไปแล้ว ยังสามารถขยายรูปแบบวัตถุออกเป็นสื่อ กระดาษ รอยสักและผลิตภัณฑ์ทั่วไปในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย ทั้งนี้ ในขั้นตอนการผลิตตัวสแกนนั้นสามารถทำได้ง่ายเพียงแค่พิมพ์ภาพพื้นผิวที่กำหนดสีชัดเจนลงบนวัตถุที่สอดคล้องกันด้วยเทคนิคที่ใช้กันทั่วไป เช่น การพิมพ์ภาพสีหรือการใช้เครื่องรีดร้อน เป็นต้น



ภาพที่ 3-97 การแสดงผลแบบ AR ภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนสิงโต 1



ภาพที่ 3-98 การแสดงผลแบบ AR ภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนสิงโต 2



ภาพที่ 3-99 การแสดงผลแบบ AR ภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนนกยูง 1



ภาพที่ 3-100 การแสดงผลแบบ AR ภาพพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ประทับบนนกยูง 2

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 3-101 การออกแบบเสื้อยืดเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR



ภาพที่ 3-102 การออกแบบเสื้อยืดเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR



ภาพที่ 3-103 การออกแบบแก้วและขวดน้ำเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR



ภาพที่ 3-104 การออกแบบกรอบ โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR



ภาพที่ 3-105 การออกแบบถุงผ้าเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR



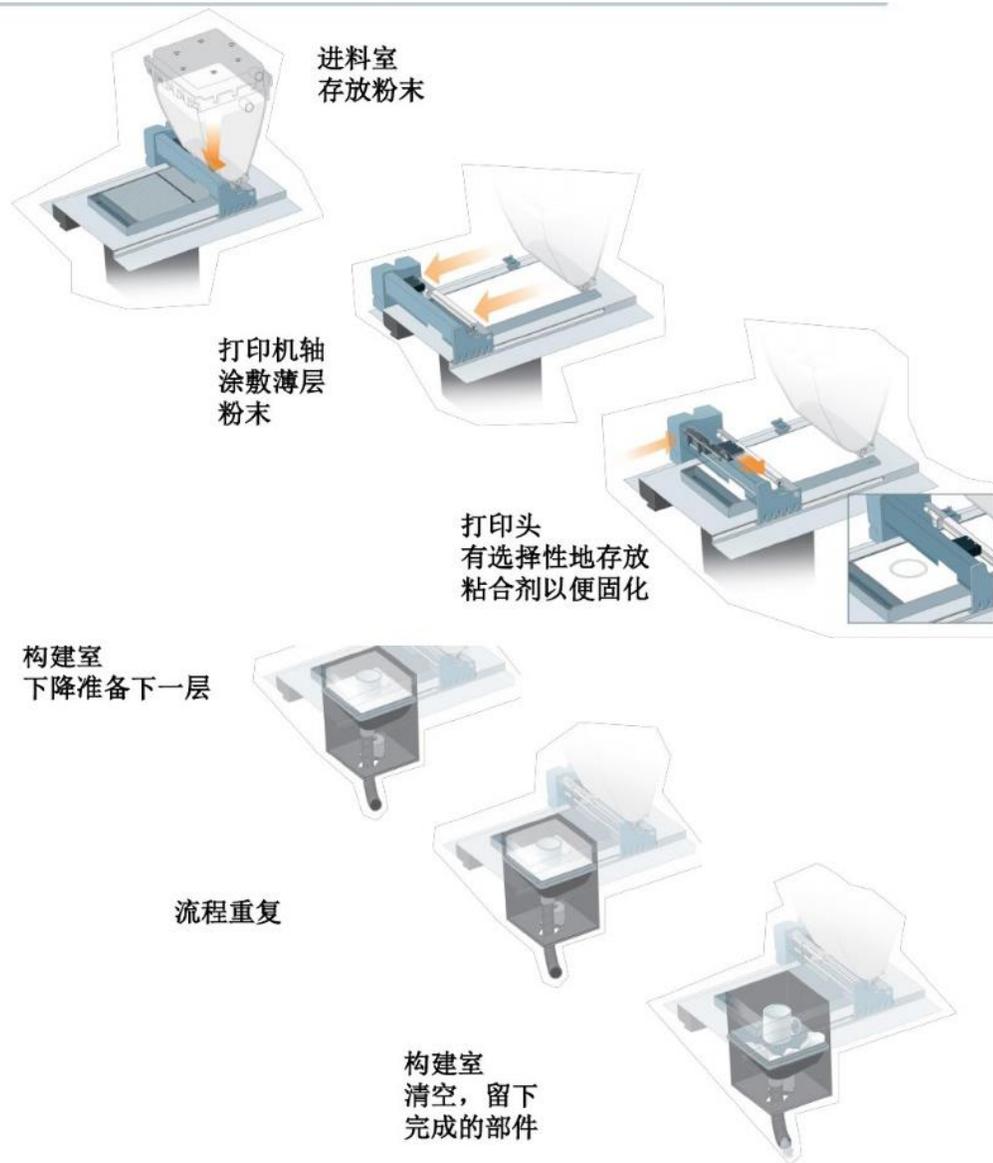
ภาพที่ 3-106 การออกแบบกระเป๋าเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR



ภาพที่ 3-107 การออกแบบรอยสักเพื่อใช้สำหรับการสแกน AR

การพิมพ์สามมิติ

การพิมพ์สามมิตินี้มีขั้นตอนที่สำคัญ 2 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนที่ 1) ต้องทำในเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีขั้นตอนในการเตรียมการเหมือนกับขั้นตอนการทำ AR กล่าวคือ นำภาพแบบร่างมาดำเนินการจัดทำเป็นภาพสามมิติ จากนั้นใช้ซอฟต์แวร์แบบจำลองสามมิติสร้างโมเดลต้นแบบพื้นผิวสูง และสำหรับการพิมพ์สามมิติในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ต้นแบบเดียวกับต้นแบบของ AR ขั้นตอนที่ 2) ส่งออกโมเดลดิจิทัลไปเป็นรูปแบบ STL ที่สามารถอ่านได้ด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ จากนั้นนำแบบเข้าสู่เครื่องพิมพ์และพิมพ์อัตโนมัติ สำหรับการพิมพ์สามมิติในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องพิมพ์ ZPRINTER690 ที่ผลิตในประเทศเยอรมนี มีรูปแบบการทำงานแบบพิเศษที่สามารถแบ่งต้นแบบให้เป็นส่วนตัดต่อแบบดิจิทัลได้เป็นจำนวนมาก และหลังจากพิมพ์เสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้ทำความสะอาดต้นแบบพิมพ์และใส่ทาบแบบพิเศษลงไปในต้นแบบเพื่อให้ต้นแบบคงรูป จากนั้นทิ้งไว้ให้แห้ง



ภาพที่ 3-108 ขั้นตอนการทำงานของเครื่องพิมพ์สามมิติ ZPRINTER690



ภาพที่ 3-109 เครื่องพิมพ์สามมิติ ZPRINTER690



ภาพที่ 3-110 เมื่อพิมพ์เสร็จ ใช้อุปกรณ์คูดที่มีอยู่ในเครื่องกำจัดส่วนเกินออก



ภาพที่ 3-111 ทำความสะอาดฝุ่นผงที่ติดอยู่บนต้นแบบ



ภาพที่ 3-112 ใส่กาวเพื่อคงสภาพต้นแบบ



ภาพที่ 3-113 เมื่อทาวซิมไปในต้นแบบแล้ว ถือว่าเป็นอันเสร็จสิ้นการพิมพ์สามมิติ



ภาพที่ 3-114 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติ



ภาพที่ 3-115 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติ



ภาพที่ 3-116 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติ



ภาพที่ 3-117 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติ

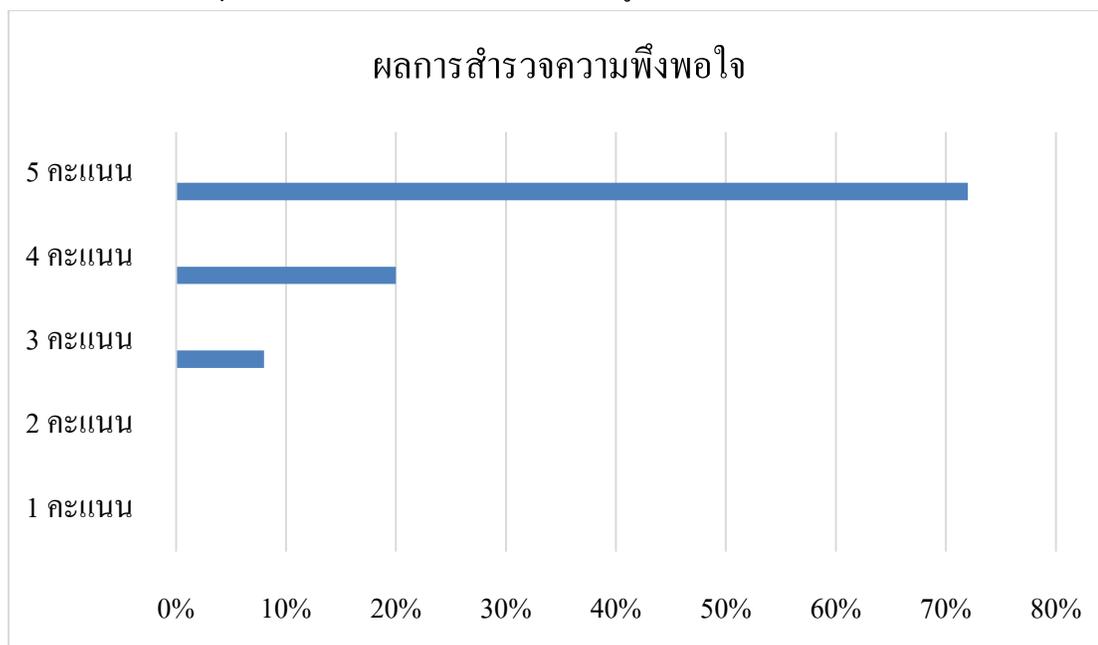


ภาพที่ 3-118 ผลงานการพิมพ์ภาพสามมิติด้วยโลหะสีทอง

การสำรวจความพึงพอใจ

เมื่อจัดทำผลิตภัณฑ์ทั้งหมดเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้นำภาพถ่ายของผลงานและต้นแบบผลิตภัณฑ์มาจัดทำเป็นแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเขตเมืองคุณหมิง โดยเยาวชนทั้งหมดมีอายุระหว่าง 13-22 ปี แบ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาจำนวน 3 โรงเรียนและนักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 3 โรงเรียน ประกอบด้วยผู้ชาย 332 คนและผู้หญิง 268 คน รวมทั้งสิ้น 500 คน

ในการสำรวจด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจในครั้งนี้พบว่า จากการแจกแบบสอบถามไปทั้งสิ้น 500 ชุด มีผู้ตอบแบบสอบถามส่งคืนทั้งสิ้นจำนวน 495 ชุด แต่มีแบบสอบถามที่สมบูรณ์จำนวน 483 ชุด คิดเป็น 96.6% และเยาวชนผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ของผู้วิจัยในระดับมากที่สุดถึง 72% ซึ่งมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 3-119 แผนภูมิแสดงผลการสำรวจความพึงพอใจ

การปรับแก้และยกระดับผลงาน

เมื่อผู้วิจัยทำการสำรวจความพึงพอใจของเยาวชนผ่านแบบสอบถามแล้ว พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ให้การยอมรับและชื่นชอบผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ในครั้งนี้เป็นอย่างสูง อีกทั้งเยาวชนจำนวนมากยังได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ไว้หลายข้อซึ่งเมื่อผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาทำการวิเคราะห์และปรับแก้พบว่า สามารถยกระดับผลงานให้มีความน่าสนใจได้อีกเป็นอย่างมาก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ดังนี้

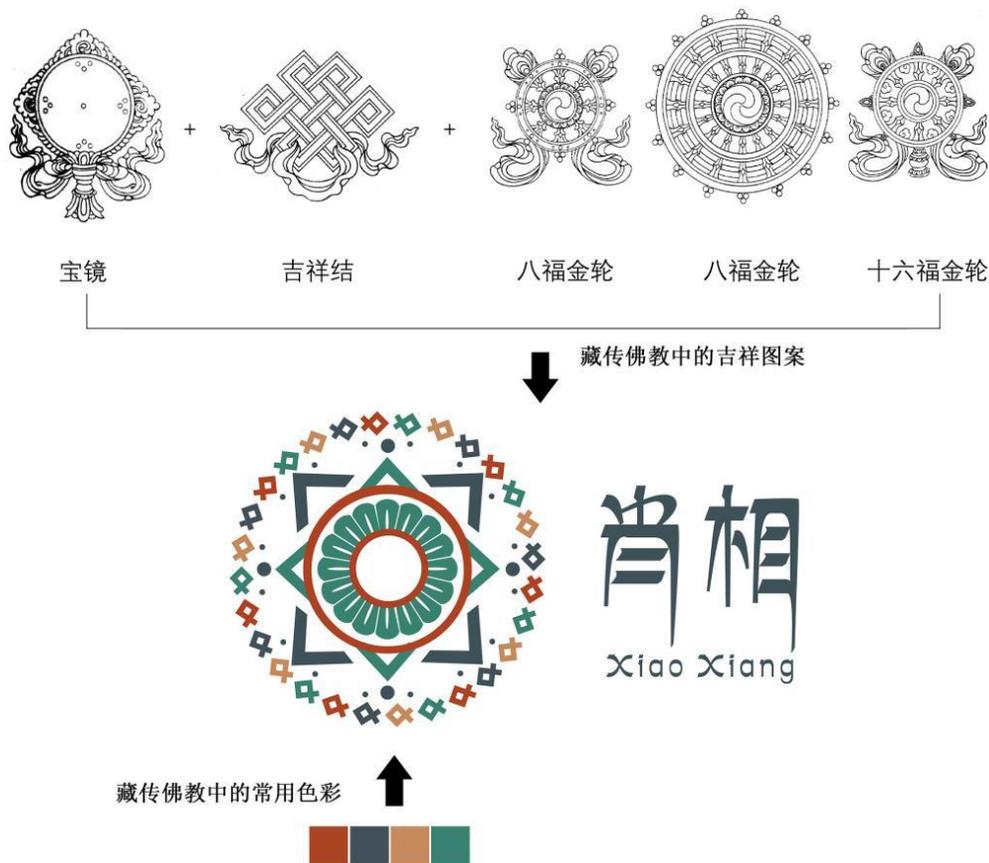
1. การสร้างความหลากหลายให้กับผลิตภัณฑ์ เยาวชนส่วนใหญ่คิดเห็นว่า แม้ว่าผลิตภัณฑ์ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นจะมีความน่าสนใจ แต่ก็ยังไม่สามารถตอบสนองต่อความพึงพอใจที่หลากหลายของเยาวชนได้ โดยพวกเขาคิดว่า หากผู้วิจัยเพิ่มประเภทผลิตภัณฑ์ให้หลากหลายมากกว่านี้จะสามารถดึงดูด

ใจพวกเขาได้มากขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำต้นแบบภาพผลิตภัณฑ์ไปจัดทำเป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆ อีกหลายชิ้น เช่น ที่คั่นหนังสือ เครื่องราง พวงกุญแจ เป็นต้น



ภาพที่ 3-120 การนำต้นแบบภาพไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อื่นๆ

2. การออกแบบโลโก้ (LOGO) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่า แม้ว่าผลิตภัณฑ์ของผู้วิจัยจะออกแบบได้อย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แต่ก็ยังขาดการออกแบบระบบการมองเห็นที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การออกแบบโลโก้ผลิตภัณฑ์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการออกแบบโลโก้และตั้งชื่อผลิตภัณฑ์ว่า “Xiao Xiang”



ภาพที่ 3-121 การออกแบบ LOGO

3. การเพิ่มคำอธิบายด้วยตัวอักษรหรือเสียง เยาวชนส่วนใหญ่คิดว่า การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ด้วยเทคโนโลยี AR และการพิมพ์สามมิติมีความน่าสนใจและอุดมไปด้วยสุนทรียศาสตร์ที่สอดคล้องกับความต้องการของเยาวชน แต่อย่างไรก็ตาม ข้อมูลความหมายแฝงที่ต้องการแสดงผ่านทางผลงานนั้นดู ลึกลับเกินไป ดังนั้น จึงอยากให้ผู้วิจัยจัดทำข้อความตัวหนังสือหรือเสียงเพื่ออธิบายความหมายของภาพ ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าข้อเสนอแนะนี้มีประโยชน์จึงได้จัดทำข้อความแนะนำดังกล่าวผ่านเทคโนโลยี AR

บทที่ 4

การเผยแพร่ผลงานการวิจัย

เป้าหมายสูงสุดของการศึกษาวิจัยทางวัฒนธรรม คือการรวบรวมผลงานการวิจัยและนำข้อมูลที่ค้นพบ ไปประยุกต์ใช้กับชีวิตจริงด้วยการเปลี่ยนแปลงระบบทฤษฎีวิธีการเป็นขั้นตอนในการปฏิบัติเพื่อพัฒนา ตลอดจนนำตัวอย่างผลงานการออกแบบไปเป็นแนวทางในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ในวงกว้างเพื่อให้เกิดการอนุรักษ์ พัฒนาและสืบทอดอย่างยั่งยืน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การนำข้อมูลที่ค้นพบมาผสมผสานกับการศึกษาศิลปะ

เป้าหมายหลักของการวิจัยในครั้งนี้คือ การนำพุทธปรัชญาของศาสนาพุทธแบบทิเบตมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่ส่งอิทธิพลต่อกลุ่มเยาวชนชาวจีนในปัจจุบัน แต่เนื่องจากวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตมีความซับซ้อน ลึกซึ้งและลึกกลับ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำศิลปะแอนิเมชันสมัยใหม่มาเป็นเครื่องมือในการช่วยทำให้เยาวชนเข้าใจศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ง่ายขึ้น ซึ่งจากความตั้งใจเดิมดังกล่าวนี้จะสามารถเห็นได้ว่าเป้าหมายสูงสุดของการวิจัยก็คือการพัฒนาจิตใจของกลุ่มเยาวชน ดังนั้น เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายการศึกษาที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงไม่เพียงแต่สร้างสรรค์ผลงานเพื่อใช้ในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ศาสนาพุทธแบบทิเบตเท่านั้น แต่ผู้วิจัยยังได้มีการนำผลงานไปพัฒนาและจัดอบรมให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องแก่เยาวชนอีกด้วย

กระบวนการวิจัยเป็นวิธีการสอนที่ดีที่สุด

ในช่วงเริ่มต้นของการวิจัย ผู้วิจัยได้เชิญนักศึกษาระดับปริญญาโทสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อดิจิทัลของคณะการออกแบบมหาวิทยาลัยศิลปะยูนิฟิเคชันเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในทีมวิจัยและพวกเขาทั้งหมดยังเป็นเยาวชนที่มีช่วงอายุตรงกับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ด้วย ดังนั้น นักศึกษากลุ่มนี้ไม่เพียงแต่สามารถช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจแนวคิดและเสนอแนะข้อคิดเห็นที่สอดคล้องกับความต้องการของเยาวชนในปัจจุบันได้มากขึ้นเท่านั้น แต่การวิจัยในครั้งนี้ยังมีส่วนช่วยให้ตัวนักศึกษารุ่นนี้เองได้เรียนรู้วัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตเพื่อนำไปใช้เพื่อพัฒนาจิตใจของตนเองและยังทำให้ศาสนาพุทธแบบทิเบตมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของนักศึกษาเพิ่มขึ้น ทั้งนี้ ในระหว่างการศึกษา กระบวนการทำงานในแต่ละขั้นตอนยังสามารถทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้เทคนิคแบบมืออาชีพเพราะพวกเขาไม่เพียงแต่ต้องศึกษาเรียนรู้จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเท่านั้น แต่ยังคงปฏิบัติและทดลองสร้างสรรค์ผลงานจริงด้วย นอกจากนี้ การวิจัยในครั้งนี้ยังถือเป็นแผนการศึกษาเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ทำให้การ

เรียนรู้ในห้องเรียน ไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อหน่ายอีกต่อไป แต่จะเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการเรียนรู้มากขึ้นเพราะในกระบวนการของการปฏิบัติงานจริงนี้ ผู้เข้าร่วมแต่ละคนจะต้องเรียนรู้วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมอย่างจริงจังและต้องตั้งใจศึกษาเทคนิคการสร้างสรรค์แอนิเมชันสมัยใหม่ อันจะสามารถก่อให้เกิดเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไม่จำกัด ทำให้การวิจัยนี้กลายเป็นหลักสูตรการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการวิจัยด้วย



ภาพที่ 4-1 การทำงานของทีมงาน

ในระหว่างการวิจัย ผู้เชี่ยวชาญและนักศึกษาทุกท่านถือเป็นผู้ชี้แนะแนวทางที่ให้คำแนะนำในการออกแบบได้ดีที่สุด นอกจากนี้ จากการพูดคุยและบรรยายในระหว่างการฝึกฝนนี้ยังทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้ความรู้มากมายที่ไม่สามารถหาได้ในห้องเรียนและทำให้พวกเขาได้เรียนรู้ข้อมูลในมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น



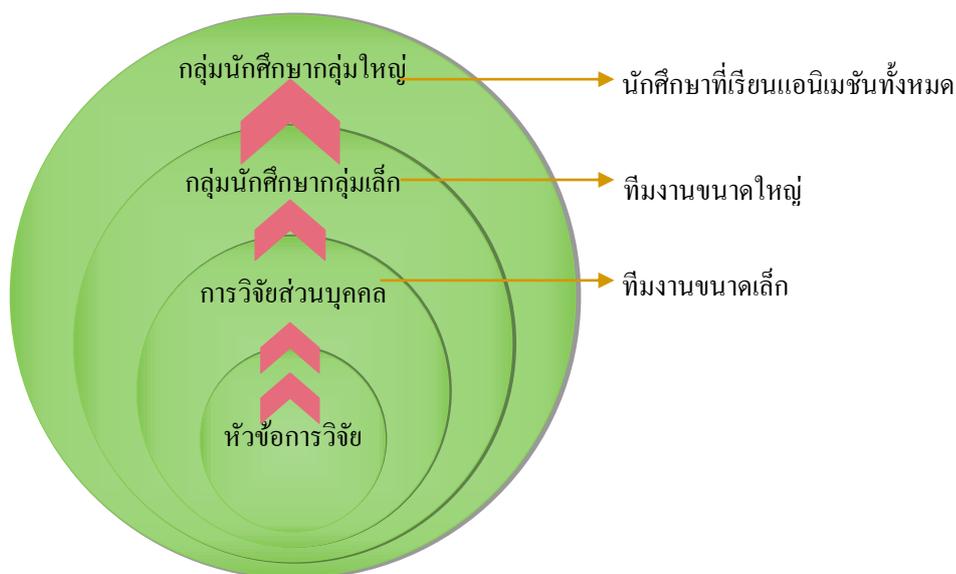
ภาพที่ 4-2 ทีมวิจัยกำลังฟังบรรยายเกี่ยวกับพุทธศาสนาแบบทิเบต



ภาพที่ 4-3 ผู้เชี่ยวชาญกำลังตรวจสอบผลงานการวิจัย

ความต่อเนื่องและการขยายตัวโครงการการสอนให้เกิดความเป็นไปได้ในการวิจัยมากขึ้น
เมื่อจบการวิจัยในโครงการนี้แล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการขยายทีมงานต่อไปอีกด้วยการ
จ้างงานวิจัยการออกแบบนี้ออกเป็นหลายประเภทและกระจายวิธีการศึกษาไปสู่หลักสูตรต่างๆ
เพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้ไปสู่กลุ่มนักศึกษาสาขาแอนิเมชันและสื่อดิจิทัลที่อยู่ในระดับชั้นเรียนที่

สูงขึ้นทำให้ทีมงานเดิมถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มเล็กๆ และใช้รูปแบบการเรียนรู้ในห้องเรียนมาขยายและพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง จากการขยายจำนวนและขอบเขตของผู้เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้สามารถขยายอิทธิพลและขอบเขตการศึกษาไปได้อย่างครอบคลุม และในอีกด้านหนึ่ง ด้วยการวิจัยที่ลึกและการขยายขอบเขตที่กว้างขึ้นนี้ยังทำให้โครงการและหัวข้อการวิจัยในครั้งนี้ถูกนำไปใช้เป็นหัวข้อในการศึกษาวิจัยมากขึ้นจนอาจทำให้อุณหภูมิของการเรียนการสอนในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องมีความหลากหลายมากขึ้นในอนาคตด้วย



ภาพที่ 4-4 การวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการส่งเสริมการศึกษาศิลปะ

เมื่อนักศึกษาที่เข้าร่วมในโครงการการวิจัยได้ดำเนินการออกแบบตามวิธีการที่ผู้วิจัยกำหนดและทดลองออกแบบตามรูปแบบที่สอดคล้องกันทำให้นักศึกษาสามารถออกแบบรูปแบบเทพผู้พิทักษ์ตามหลักศาสนาพุทธแบบทิเบตได้เป็นจำนวนมากดังนี้



ภาพที่ 4-5 การออกแบบเทพผู้พิทักษ์ตามหลักศาสนาพุทธแบบทิเบต 1



ภาพที่ 4-6 การออกแบบเทพผู้พิทักษ์ตามหลักศาสนาพุทธแบบทิเบต 2



ภาพที่ 4-7 การออกแบบเทพผู้พิทักษ์ตามหลักศาสนาพุทธแบบทิเบต 3



ภาพที่ 4-8 การออกแบบเทพผู้พิทักษ์ตามหลักศาสนาพุทธแบบทิเบต 4

นอกจากนี้ นักศึกษาที่ได้เข้าร่วมการออกแบบในโครงการนี้ยังได้ดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง และเนื่องจากมีนักศึกษาเข้าร่วมในโครงการนี้เป็นจำนวนมากทำ

ให้เกิดเป็นผลงานจากแรงบันดาลใจและพลังในการสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นจากเดิมหลายเท่าตัว ซึ่งบางครั้งยังเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ผู้วิจัยนึกไม่ถึงและเกินความคาดหมายที่ตั้งไว้ในก่อนหน้าด้วย ทั้งนี้วิธีการศึกษาดังกล่าวไม่เพียงแต่สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ภาพเคลื่อนไหวและสื่อดิจิทัลในรูปแบบ AR และการพิมพ์สามมิติได้อย่างมืออาชีพเท่านั้น นักศึกษาทุกคนยังใช้ทักษะที่พวกเขาเข้าใจมาสร้างสรรค์เป็นภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ผลิตภัณฑ์การ์ตูนและการออกแบบผลิตภัณฑ์กราฟิกต่างๆ เป็นต้น



ภาพที่ 4-9 การจัดทำผลิตภัณฑ์ด้วยการพิมพ์สามมิติ

ในการออกแบบและการผลิตผลิตภัณฑ์ที่ตามมาภายหลัง นอกจากจะมีผลิตภัณฑ์ที่พิมพ์จากเครื่องพิมพ์สามมิติแล้ว ผู้วิจัยและนักศึกษายังได้ทดลองพิมพ์ผลิตภัณฑ์จากเครื่องพิมพ์ CNC อัตโนมัติซึ่งใช้สำหรับพิมพ์โลหะสามมิติด้วย แต่ปัญหาของการทำงานในขั้นตอนนี้คือ เครื่องพิมพ์นี้เป็นเครื่องพิมพ์ที่ต้องควบคุมการทำงานโดยมนุษย์และสามารถประมวลผลรูปแบบในการพิมพ์

ได้แค่ 2.5 มิติเท่านั้น ดังนั้นจำเป็นต้องมีผู้คุมเครื่องที่มีประสบการณ์ในการปรับทิศทางและตำแหน่งของแบบจำลองตลอดเวลาการผลิต การพิมพ์ด้วยเครื่อง CNC ในครั้งนี้ เราได้แบ่งชิ้นส่วนของพระศรีมัญชุศรีโพธิสัตว์ออกเป็นชิ้นเล็กๆ หลายชิ้น ซึ่งเมื่อทำการพิมพ์เสร็จแล้วก็นำมาขัดเงาและขั้นตอนสุดท้ายคือการใช้กาวแบบพิเศษมาติดชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อคงรูปผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้ การพิมพ์โลหะในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะความอนุเคราะห์จากอาจารย์หู (Hu) ซึ่งเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องและการพิมพ์ผลงานโลหะ



ภาพที่ 4-10 การพิมพ์แบบจำลองด้วยเครื่อง CNC



ภาพที่ 4-11 ชิ้นส่วนที่ได้จากการพิมพ์ด้วยเครื่อง CNC



ภาพที่ 4-12 การตัดแต่งชิ้นส่วน



ภาพที่ 4-13 การขัดเงาชิ้นส่วน



ภาพที่ 4-14 การประกอบชิ้นส่วน



ภาพที่ 4-15 ผลิตภัณ์ที่สมบูรณ์

นอกจากนี้ นักศึกษายังได้ทำการพัฒนาความคิดและออกแบบผลิตภัณ์อื่นๆ ที่ตนเองชื่นชอบและมีเอกลักษณ์สอดคล้องกับแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบต ดังนี้



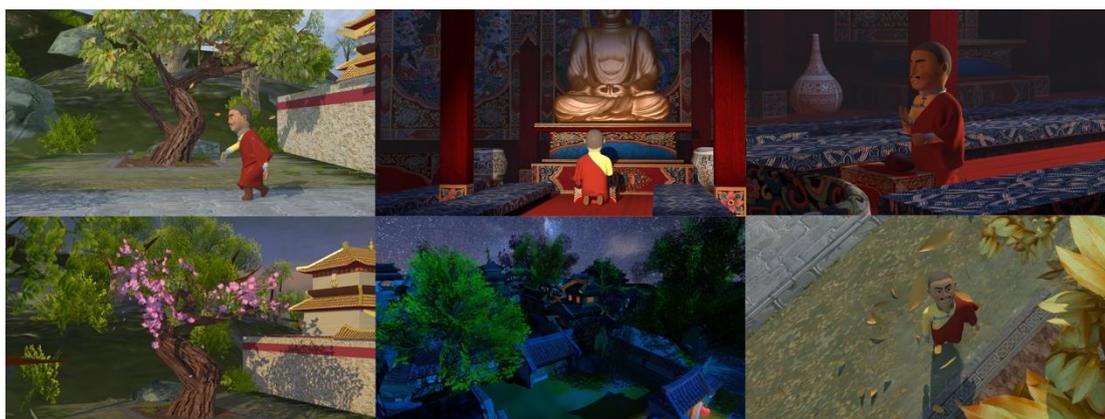
ภาพที่ 4-16 การออกแบบกรอบโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 4-17 การออกแบบเสื้อ กระเป๋าและกรอบรูป



ภาพที่ 4-18 การให้ความรู้ผ่านระบบสารสนเทศ



ภาพที่ 4-19 การออกแบบผลงานภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

การจัดนิทรรศการ การแข่งขันและการบรรยายในห้องเรียน

ผู้วิจัยคิดว่า ผลลัพธ์ของการศึกษาในครั้งนี้มีหลายมิติ ซึ่งไม่เพียงแต่สามารถสะท้อนให้เห็นวิธีการออกแบบด้วยเทคนิคสมัยใหม่ที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเองเท่านั้น แต่ยังสามารถประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานไปได้อย่างกว้างขวางด้วยการจัดนิทรรศการ การเข้าร่วมการแข่งขันและการบรรยายต่างๆ ซึ่งวิธีการเผยแพร่เหล่านี้ ไม่เพียงแต่สามารถสร้างการยอมรับในสาขาการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและศิลปะเท่านั้น ในขณะที่เดียวกันยังสามารถนำความรู้อื่นๆ ที่ตนเองเชี่ยวชาญมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายจนกลายเป็นขั้นตอนการประชาสัมพันธ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งได้ อีกทั้งยังทำให้วิธีการและเนื้อหาของงานวิจัยนี้ได้รับการเผยแพร่ต่อไปจนบรรลุเป้าหมายของการวิจัยที่ตั้งไว้ในตอนต้น

ในปี ค.ศ. 2016 และ ค.ศ. 2017 ผลงานการวิจัยของผู้วิจัยในชุดนี้ได้เข้าร่วมจัดแสดง นิทรรศการในงาน YUNNAN IDD ของกรมวัฒนธรรมมณฑลยูนนาน นิทรรศการวัฒนธรรม อุตสาหกรรมยูนนาน นิทรรศการการแข่งขันคอมพิวเตอร์ในเขตเศรษฐกิจสามเหลี่ยมแม่น้ำจูเจียงของ ประเทศจีน (Pan Pearl River Delta: PPRD) ที่จัด โดยสมาคมคอมพิวเตอร์มาเก๊า นิทรรศการการประกวดการผลิตด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในมณฑลยูนนานที่จัดขึ้น โดย กรมสามัญศึกษามณฑลยูนนานและนิทรรศการการสร้างสรรค์ผลงานอิสระที่จัดโดยมหาวิทยาลัย ศิลปะยูนนาน



ภาพที่ 4-20 นิทรรศการการแข่งขันคอมพิวเตอร์ในเขตเศรษฐกิจสามเหลี่ยมแม่น้ำจูเจียงของ ประเทศจีน (Pan Pearl River Delta: PPRD)



ภาพที่ 4-21 การจัดนิทรรศการแสดงผลงานการวิจัย



ภาพที่ 4-22 อาจารย์หยินปาแห่งวัด Lijiang Wenfeng ให้คำแนะนำเกี่ยวกับผลงาน



ภาพที่ 4-23 ผู้วิจัยอธิบายข้อมูลของผลงานให้อาจารย์หยินปาแห่งวัด Lijiang Wenfeng ฟัง



ภาพที่ 4-24 บูธนิทรรศการ YUNNAN IDD



ภาพที่ 4-25 ผู้วิจัยถ่ายรูปร่วมกับทีมงานในงานนิทรรศการ Ziyun Qingniao ที่เมืองคุนหมิง



ภาพที่ 4-26 บูรณนิทรรศการที่จัดขึ้นในมหาวิทยาลัยศิลปะขุนาน



ภาพที่ 4-27 เยาวชนที่เข้าชมผลงานนิทรรศการที่สถาบัน Instituto Politécnico de Macau



ภาพที่ 4-28 ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าชมผลงานนิทรรศการที่สถาบัน Instituto Politécnico de Macau



ภาพที่ 4-29 การบรรยายเพื่อเผยแพร่ผลงานการวิจัยที่สถาบัน Instituto Politécnico de Macau

การจัดนิทรรศการในครั้งนี้ได้ผลตอบรับที่ดีมากและได้รับการยอมรับจากประชาชนส่วนใหญ่เป็นอย่างสูง อีกทั้งผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นยังถูกขายจนหมดและยังมีผู้ประกอบการเอกชนสนใจซื้อลิขสิทธิ์ไปผลิตขายเองอีกด้วย นอกจากนี้ ผลิตภัณฑ์ของผู้วิจัยยังได้เข้าร่วมการแข่งขันต่างๆ และได้รับรางวัลหลายรายการ เช่น ได้รับรางวัลที่ 3 ในการประกวดผลงานการออกแบบระดับชาติ ได้รับรางวัลใหญ่ 5 รายการจากการประกวดผลงานการออกแบบระดับมณฑล และได้รับรางวัลผลงานยอดเยี่ยมจากการประกวดการแข่งขัน Yunnan Creative ที่กรมวัฒนธรรมมณฑลยูนนานจัดขึ้นซึ่งได้เงินรางวัลเป็นเงินสดมูลค่า 100000 หยวน เป็นต้น



ภาพที่ 4-30 การเข้าร่วมการแข่งขันการออกแบบผลงาน



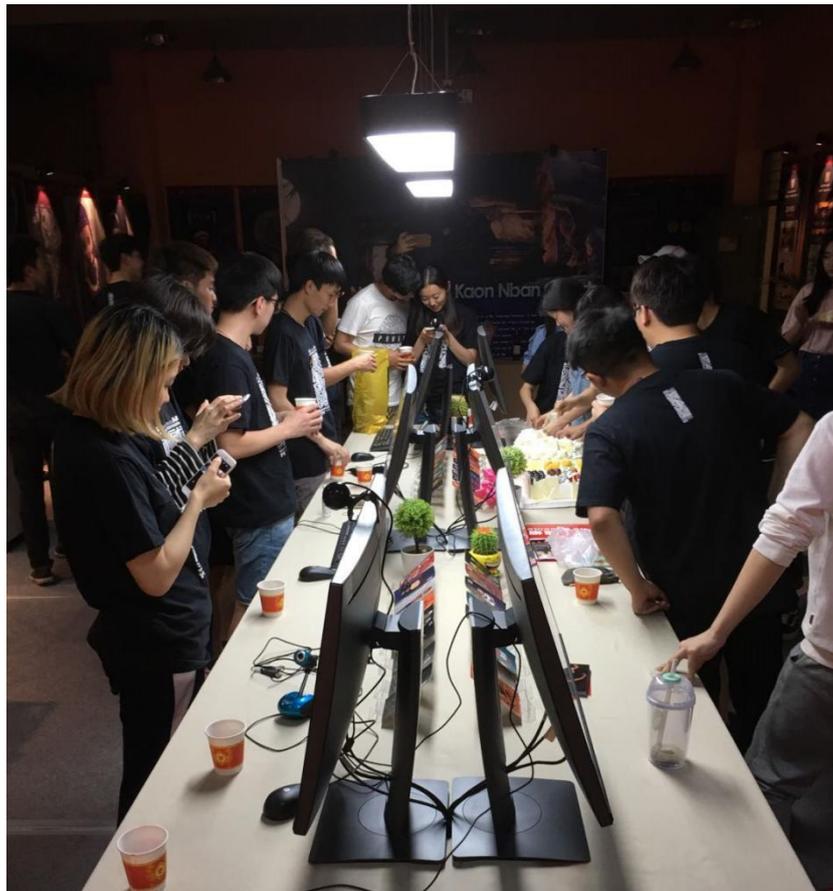
ภาพที่ 4-31 ผู้วิจัยและทีมงานถ่ายรูปร่วมกัน



ภาพที่ 4-32 รางวัลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

ในการจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่ผลงานและกิจกรรมเชิงโต้ตอบกับเยาวชน แม้ว่าจะสามารถสร้างประโยชน์และมีส่วนช่วยในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเยาวชนและศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ แต่ก็ยังพบปัญหาที่เยาวชนเสนอไว้คือ

1. การอธิบายสถานการณ์พื้นฐาน แนวความคิดหลักและหลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธแบบทิเบตให้เยาวชนรุ่นใหม่เข้าใจเกี่ยวกับความคิดทางศีลธรรมสามารถช่วยสร้างความเป็นไปได้ในการเชื่อมต่อระหว่างเยาวชนกับศาสนาพุทธแบบทิเบต
2. ต้นแบบผลงานของผู้วิจัยสามารถอธิบาย/แนะนำภาพสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ทางศาสนาพุทธแบบทิเบตให้เยาวชนเข้าใจได้ง่ายขึ้น
3. การสร้างสรรค์ศิลปะการเคลื่อนไหวและการแสดงออกด้วยรูปแบบอนิเมชันต่างๆ ถือเป็นกระบวนการและเทคนิคที่สามารถทำให้เยาวชนเข้าใจศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ง่ายขึ้น
4. เนื่องจากผลงานนี้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชมน้อยเกินไป ดังนั้น ผู้วิจัยคิดว่า ควรดำเนินการเพิ่มช่องทางการเข้าถึงผลงาน โดยการจัดทำแอปพลิเคชันให้ผู้สนใจได้ดาวน์โหลดการ์ตูน AR การสแกนโค้ดบนการ์ด รอยสักและเสื้อด้วย อันจะทำให้ผู้วิจัยสามารถถ่ายทอดผลงานบนแพลตฟอร์มเครือข่ายสังคมได้อย่างรวดเร็ว
5. เยาวชนและผู้เข้าชมผลงานบางส่วนมีความสนใจและต้องการซื้อผลิตภัณฑ์ไว้เป็นที่ระลึกด้วย



ภาพที่ 4-33 ผู้เข้าร่วมงานนิทรรศการกำลังดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน

การจัดนิทรรศการแสดงผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งหมดของผู้วิจัยและนักศึกษาในวัดของชาวทิเบตเพื่อให้นักท่องเที่ยวและผู้เข้าชมนิทรรศการได้เข้าชม ใช้งานและวิจารณ์ผลงานในครั้งนี้ ในช่วงเริ่มต้นการวิจัย ผู้วิจัยได้เข้าสัมภาษณ์อาจารย์หยินปาแห่งวัด Lijiang Wenfeng และท่านเคยกล่าวไว้ว่า หากผู้วิจัยศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานสำเร็จแล้ว ท่านจะมาเยี่ยมชมนิทรรศการของผู้วิจัย และเมื่อเดือนมิถุนายน 2016 ที่ผ่านมา ท่านได้เดินทางมาชมนิทรรศการของผู้วิจัยในครั้งนี้และยังได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์หลายข้อ ในการนี้ ผู้วิจัยจึงได้มอบผลิตภัณฑ์พิมพ์สามมิติให้แก่ท่านและขอให้ท่านนำไปจัดวางไว้ที่วัดของท่าน ซึ่งอาจารย์หยินปายินดีทำตามคำขอของผู้วิจัย นอกจากนี้ ท่านยังกล่าวว่า หากมีผู้เข้าชมหรือพุทธศาสนิกชนท่านใดมีความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ท่านจะแจ้งให้ผู้วิจัยทราบด้วย



ภาพที่ 4-34 อาจารย์หยินปาแห่งวัด Lijiang Wenfeng เข้าร่วมในนิทรรศการ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง “โครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตกับพฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีน” มีเป้าหมายเพื่อสร้างเครื่องมือในการเรียนรู้และปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมให้กับเยาวชนจีนที่มีอายุระหว่าง 13-22 ปี ได้อย่างสอดคล้องกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน มีความน่าสนใจ สร้างความบันเทิงและดึงดูดใจให้เยาวชนศึกษา สืบทอดและอนุรักษ์วัฒนธรรมทางศาสนาที่สำคัญของศาสนาพุทธแบบทิเบต ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการสังสมทางประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานทำให้วัฒนธรรมทุกชนิดล้วนมีความสำคัญในตนเองทั้งสิ้น เช่นเดียวกับวิวัฒนาการของสายพันธุ์มนุษย์และสัตว์ที่ยังคงทำให้เราได้สัมผัสกับการอยู่รอดของสิ่งมีชีวิต อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมบางอย่างก็มีความสอดคล้องกับประวัติศาสตร์และส่งผลกระทบต่อการพัฒนาทางสังคมจึงทำให้วัฒนธรรมนั้นยังคงได้รับการอนุรักษ์ สืบทอดและพัฒนาเป็นมาเป็นอย่างดี แต่ก็มีวัฒนธรรมบางอย่างที่ขัดต่อความเป็นจริงทางสังคม ดังนั้นวัฒนธรรมนั้นจึงถูกยกเลิกไปจากประวัติศาสตร์

ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้รับการสืบทอดและพัฒนาต่อเนื่องจวบจนปัจจุบันยาวนานกว่าพันปี จากบันทึกทางประวัติศาสตร์ เราจะเห็นได้ว่า สาระสำคัญของแนวคิดทางวัฒนธรรมพุทธ วัฒนธรรมทิเบตและวัฒนธรรมอื่นที่ถูกเผยแพร่ออกมาสู่สาธารณชนนั้น ไม่เพียงแต่เป็นที่เคารพศรัทธาของชาวทิเบตเท่านั้น แต่ยังเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับและเลื่อมใสไปทั่วโลกด้วย ทั้งนี้ เพื่อให้วัฒนธรรมดังกล่าวสอดคล้องกับกฎหมายของประวัติศาสตร์ ดังนั้นเราจะเห็นได้จากบันทึกทางประวัติศาสตร์ว่า ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา ในประวัติศาสตร์ ศาสนาพุทธแบบทิเบตไม่ใช่เพียงแค่เสาหลักของโลกฝ่ายวิญญาณของชาวทิเบตเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึง โครงสร้างทางสังคมจีนทั้งหมดด้วย แต่ภายใต้สภาพแวดล้อมของประเทศจีนในปัจจุบัน การสืบทอดศาสนาพุทธแบบทิเบตกำลังถูกขัดขวางจากอุปสรรคทางการเมือง สังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งมีสาเหตุมาจากหลายๆ ปัจจัย กล่าวคือ เมื่อมองจากมุมมองภายนอก เราจะพบว่าความหลากหลายทางวัฒนธรรมทำให้ผู้คนมีทางเลือกในการนับถือหรือไม่นับถือศาสนามากขึ้น หากมองจากมุมมองภายใน เราจะพบว่าเนื้อหาและวิธีการสอนศาสนาพุทธแบบทิเบตมีความล้าสมัย หากมองจากมุมมองทางการเมือง เราจะพบว่า แม้วรัฐบาลจะไม่ได้ขัดขวางต่อความเชื่อทางศาสนาของประชาชน แต่รัฐบาลก็ไม่ได้สนับสนุนให้ประชาชนนับถือศาสนา หาก

มองในมุมมองของขอบเขตการเผยแพร่ศาสนาพบว่า มีผู้คนที่ศรัทธาศาสนาพุทธแบบทิเบตน้อยมาก หรือคนภายนอกเขตปกครองตนเองทิเบตอาจจะแทบไม่รู้จักศาสนา นี้เลยก็ได้ ดังนั้น สิ่งทีห้หลีกเลี่ยงไม่ได้คือการต้องสืบทอดและพัฒนาศาสนาพุทธแบบทิเบตภายใต้การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยและทางออกสำคัญสำหรับปัญหานี้คือการค้นหาวิธีการสืบทอดศาสนาพุทธแบบทิเบตที่เหมาะสมกับสังคมจีน ในขณะเดียวกัน จากการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่รวดเร็วในวันนี้ อุดมการณ์ ศีลธรรมและคุณภาพของมนุษย์ในประเทศจีนดูเหมือนจะไม่สามารถก้าวไปตามจังหวะของเวลาที่ผ่านมาได้และสืบเนื่องจากอิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศทำให้เยาวชนจีนซึ่งถือเป็นอนาคตของชาติเริ่มไม่นับถือศาสนา มีสับสนเกี่ยวกับอนาคตและประเพณีคตินิยมศีลธรรมมากขึ้น ซึ่งในบริบทดังกล่าวนี้ ความคิดทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตกลายเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นหรือกล่าวในทางตรงกันข้ามได้ว่า การแก้ไขปัญหาด้านอุดมการณ์และศีลธรรมของเยาวชนจะสามารถกลายเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพสำหรับการอนุรักษ์และสืบทอดศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ ทั้งยังทำให้ปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งสองอย่างสามารถถูกแก้ไขไปได้พร้อมๆ กัน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเยาวชนและศาสนาพุทธแบบทิเบตมีเอกลักษณ์ปัจเจกบุคคลที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด และปัจจุบันยังขาดเครื่องมือที่จะสามารถเชื่อมโยงให้ทั้งสองใกล้ชิดกันได้ ดังนั้น การศึกษาเรื่อง “โครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตกับพฤติกรรมกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีน” จึงถือเป็นการวิจัยที่จะมีบทบาทสำคัญในการเป็นสะพานเชื่อมให้เยาวชนและศาสนาได้ใกล้ชิดกันมากขึ้น

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 2 ขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ การศึกษาข้อมูลและการออกแบบ 1) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตด้วยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารวรรณกรรม การลงพื้นที่ศึกษาและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเชิงลึกเพื่อค้นหาเอกลักษณ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบต ซึ่งผลการศึกษาพบว่า “พระพุทธรูป” คือตัวแทนและเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจที่สำคัญของพุทธศาสนิกชนชาวทิเบต ทั้งนี้ เมื่อนำพระพุทธรูปดังกล่าวมาผสมผสานกับลักษณะทางจิตวิทยาและสุนทรียศาสตร์ทางการมองเห็นของเยาวชนจีนในปัจจุบันพบว่า “พระมัญชุศรีโพธิสัตว์” คือสิ่งที่เยาวชนค่อนข้างให้ความสนใจ ดังนั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกพระมัญชุศรีโพธิสัตว์มาดำเนินการออกแบบต้นแบบต่อไป 2) วิธีการแสดงออกทางศิลปะที่ผู้วิจัยเลือกใช้นั้น ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ที่สื่อมัลติมีเดียสมัยใหม่ ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมพบว่าเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวคือเทคโนโลยีที่กำลังเป็นที่นิยมและได้รับความสนใจจากเยาวชนอายุระหว่าง 13-22 ปีเป็นอย่างมาก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้เทคโนโลยี AR และการพิมพ์ภาพสามมิติมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งหมด

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบแบบร่างต้นแบบไว้หลายชิ้นและนำต้นแบบแบบร่างดังกล่าวไปให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยหาคำแนะนำและข้อเสนอแนะ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการออกแบบต้นแบบแบบร่างสามารถสรุปข้อมูลได้ว่า 1) ในการออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงส่วนประกอบภาพที่จำเป็น เช่น ตัวอักษรและภาพลักษณ์ของข้อมูล 2) ต้องสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่สร้างจินตนาการให้กับเยาวชน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบพระมัญชุศรีโพธิสัตว์ออกมาในรูปแบบตัวการ์ตูน 3 แบบร่างและมีสไลด์ในการออกแบบที่แตกต่างกัน สุดท้าย เมื่อผู้วิจัยนำแบบร่างทั้ง 3 แบบร่างไปให้ผู้เชี่ยวชาญวิจารณ์และคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมที่สุด พบว่าแบบร่างที่ 1 ควรนำมาจัดทำเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะสีต้นและออกแบบท่าทางเคลื่อนไหวซึ่งเมื่อนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีพิมพ์ภาพสามมิติและเทคโนโลยี AR พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่ชื่นชอบและพึงพอใจกับผลิตภัณฑ์ในครั้งนี้เป็นอย่างมาก นอกจากนี้ เมื่อได้ผลงานชิ้นสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยยังได้ทำการเผยแพร่ผลงานออกไปสู่สาธารณชนด้วยการสอนวิธีการดำเนินงานทั้งหมดให้กับนักศึกษาศิลปะในมหาวิทยาลัยและนำวิคิดดังกล่าวให้นักศึกษาทดลองสร้างสรรค์และออกแบบผลงานของตนเอง ให้นักศึกษาเข้าร่วมการแข่งขัน การประกวด การจัดนิทรรศการและการประชุมวิชาการที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบัน แม้ว่าการวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบต จิตวิทยาเยาวชนและศิลปะการเคลื่อนไหวมีความหลากหลายเป็นอย่างมาก แต่ส่วนใหญ่ยังเน้นการศึกษาสาขาเฉพาะที่เกี่ยวข้องกันและยังไม่มีการศึกษาข้ามสาขาวิชา ดังนั้น การวิจัยที่ผู้วิจัยศึกษาในครั้งนี้จึงถือเป็นตัวอย่างงานวิจัยข้ามสาขาที่สามารถสร้างประโยชน์ได้อย่างมากมาย ดังนี้

1. สร้างแนวทางใหม่ในเรื่องการเรียนการสอนด้านจิตวิทยาสำหรับเยาวชนจีน

เยาวชนคือวัยที่อยู่ในช่วงเวลาที่สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งใหม่ๆ ได้ง่ายที่สุดเพราะเป็นช่วงวัยที่ยังไม่มีความมั่นคงทางสรีรวิทยาและจิตวิทยา ดังนั้นเยาวชนจึงเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมกับการศึกษาเรียนรู้มากที่สุด ปัจจุบัน ประเทศจีนถือเป็นประเทศที่ไม่มีศาสนาประจำชาติซึ่งแตกต่างกับประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ประชาชนส่วนใหญ่นับถือศาสนา เช่น ประเทศไทย ลาว เป็นต้น ทำให้ศีลธรรมของพลเมืองจีนอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าความเร็วของการพัฒนาทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ เนื่องจากประเทศจีนไม่มีระบบการศึกษาด้านศาสนาที่มีความพิเศษหรือมีวิธีการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพสำหรับเยาวชน ดังนั้น สังคม ครอบครัวและบุคคลในวัยเดียวกันจึงมักกลายเป็นบรรทัดฐานทางศีลธรรมและตัวกำหนดพฤติกรรมของพวกเขา ในกระบวนการของการเปิดตัวสู่โลกภายนอก สังคมจีนยังคงถูกรุกรานจากวัฒนธรรมต่างประเทศทำให้ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมในตลาดโดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนมักถูกผสมผสานไปด้วยอุดมการณ์ทางอุดมคติและแนวคิดทางศีลธรรมของชาวตะวันตกที่มีคุณภาพไม่เหมาะสมกับ

ความคิดของเยาวชนจีน แต่หากย้อนกลับมามองวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิมจะพบว่าเป็นระบบวัฒนธรรมที่มีลีลา กว้าง ลึกซึ้งและเหมาะสมกับพฤติกรรมของเยาวชนในประเทศจีนมากกว่าวัฒนธรรมต่างชาติ ปัจจุบัน รูปแบบการแสดงออกทางวัฒนธรรมของประเทศจีนมีความล้ำสมัยและยากที่จะประสานกับยุคสมัยในปัจจุบันทำให้ไม่ดึงดูดความสนใจของเยาวชน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคิดว่าการนำศิลปะภาพเคลื่อนไหวที่ผลิตจากเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาช่วยฟื้นฟูศาสนาพุทธแบบทิเบตและปรับปรุงจิตวิทยาของเยาวชนจีนจึงเป็นวิธีการใหม่ที่จะสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะนี้ได้

ต้นแบบแอนิเมชันที่ถูกสร้างขึ้นในการวิจัยครั้งนี้สร้างสรรค์ขึ้นมาจากศิลปะของศาสนาพุทธแบบทิเบตที่สอดคล้องและถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อ ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตและประเพณีที่สืบทอดต่อกันมาอย่างยาวนานกว่าพันปีของศาสนาพุทธแบบทิเบต ทั้งนี้ จากการทดลองนำผลิตภัณฑ์ที่ผู้วิจัยและทีมงานวิจัยได้ออกแบบและสร้างสรรค์ไปเผยแพร่พบว่า การนำศาสนาพุทธแบบทิเบตมาสร้างสรรค์เป็นศิลปะภาพเคลื่อนไหวเป็นวิธีการเรียนการสอนใหม่ที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของเยาวชน ตลอดจนสามารถเป็นเครื่องมือที่ส่งผลต่อจิตวิทยาและพฤติกรรมของพวกเขาได้ในทางอ้อม

พุทธศาสนาแบบทิเบตแบบดั้งเดิมเชื่อว่า “เมื่อมนุษย์ไร้หัวใจ การกราบไหว้สิ่งที่มนุษย์ศรัทธาจะสามารถนำพาจิตใจไปสู่ความเมตตาและเป็นวิธีการสำคัญที่ทำให้มนุษย์เรียนรู้ศาสนาและปฏิบัติตามวิถีสงฆ์” ดังนั้น บ่อยครั้งที่เราสามารถพบเห็นรูปปั้นและพระพุทธรูปประดิษฐานกระจายตัวอยู่ทั่วทุกมุมของพื้นที่ในเขตปกครองตนเองทิเบตเพราะรูปปั้นและพระพุทธรูปเหล่านี้คือศูนย์รวมความเชื่อของพวกเขา ดังนั้น ด้วยทัศนคติเดียวกันนี้ ผู้วิจัยคิดว่า กระบวนการสร้างความพึงพอใจและความบันเทิงจะเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ส่งอิทธิพลลึกซึ้งและกระตุ้นให้เยาวชนสนใจเรียนรู้ศาสนามากขึ้นและผู้วิจัยเชื่อว่าการเรียนศาสนาจะสามารถสร้างจิตวิทยาที่ดีในทางอ้อมได้

2. สามารถรักษาเสถียรภาพของสังคมในระดับชาติภายใต้ยุคใหม่ของประเทศจีน

เมื่อประมาณ 1300 ปีก่อน ศาสนาพุทธแบบทิเบตเคยควบคุมและกำกับดูแลความมั่นคงทางเศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง วัฒนธรรมและแนวคิดของผู้คนในเขตปกครองตนเองทิเบต แต่เมื่อสถาปนาสาธารณรัฐประชาชนจีนขึ้นมาใหม่ อำนาจของศาสนาถูกแยกออกจากอำนาจรัฐอย่างชัดเจนทำให้ศาสนาพุทธแบบทิเบตกลายเป็นแค่ศาสนาที่บริสุทธิ์เท่านั้น เมื่อก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เขตปกครองตนเองทิเบตได้รับการพัฒนาขึ้นใหม่อีกครั้งทำให้ประชาชนยอมรับแนวคิดทางวัฒนธรรมและมีตัวเลือกในการใช้ชีวิตและนับถือความเชื่อทางศาสนาของวัฒนธรรมต่างประเทศมากกว่าในอดีตทำให้การสืบทอดและการพัฒนาศาสนาพุทธแบบทิเบตต้องเผชิญกับความท้าทายในการสาบสูญเป็นอย่างมากและจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบของศาสนาให้เหมาะสมกับกาลเวลาเพื่อให้ศาสนายังคงมีความรุ่งโรจน์ต่อไป

จากการศึกษาของผู้วิจัยเรื่อง “โครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตกับพฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีน” เป็นการนำศิลปะภาพเคลื่อนไหวมาเป็นเครื่องมือในการช่วยปรับปรุงจิตวิทยาของเยาวชนและพัฒนาให้วัฒนธรรมทางศาสนาสามารถปรับตัวได้อย่างสอดคล้องกับยุคใหม่นี้ ซึ่งการศึกษาพบว่า วิธีการดังกล่าวสามารถแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ จากการนำแอนิเมชันที่ทันสมัยและกำลังได้รับความนิยมในปัจจุบันมาเป็นเครื่องมือที่สร้างรากฐานทางความคิดเชิงบวกและแสดงเนื้อหาทางศาสนาที่ลึกซึ้งให้เข้าใจง่ายขึ้นนั้นสามารถทำให้การเรียนการสอนในห้องเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้น รู้สึกผ่อนคลายกับการเรียน สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจไปกับความสนุกสนานและความบันเทิงไปได้พร้อมกัน อย่างไรก็ตาม แม้ว่าวิธีการที่ผู้วิจัยคิดขึ้นจะเป็นรูปแบบการเรียนการสอนใหม่ แต่เนื้อหาทั้งหมดที่ได้ถ่ายทอดในห้องเรียนนั้นไม่ได้บิดเบือนไปจากข้อเท็จจริงของศาสนา แต่เป็นเพียงแค่การสร้างวิธีการใหม่ที่สอดคล้องกับการสืบทอดศาสนาพุทธแบบทิเบตในปัจจุบันเท่านั้น

ในงานสัมมนาการทำงานของทิเบตครั้งที่ 6 ที่จัดขึ้นเมื่อปี ค.ศ.2015 ประธานาธิบดีจีน Xi Jinping ได้เสนอหลักการทำงานของทิเบตไว้ว่า “ปฏิบัติตามกฎหมาย ประชาชนร่ำรวย ส่งเสริมความเข้มแข็งระยะยาว มุ่งเน้นคนและสร้างรากฐานที่แข็งแกร่ง” ในอดีต ศาสนาพุทธแบบทิเบตดั้งเดิมมีอำนาจสูงสุดในสายตาของชาวทิเบต แต่หลังจากที่มีการจัดตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีนขึ้นใหม่ได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างในทิเบต อีกทั้งจากอิทธิพลทางประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์ทำให้ศาสนาพุทธแบบทิเบตถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่สร้างความไม่มั่นคงทางสังคมให้กับประเทศจีน ดังนั้น ปัญหาทางด้านศาสนาโดยเฉพาะศาสนาพุทธแบบทิเบตจึงนับเป็นปัญหาที่สำคัญของประเทศชาติ การวิจัยในครั้งนี้ของผู้วิจัย ได้นำแนวคิดเรื่อง “การเข้าเป็นสมาชิกองค์การการค้าโลก” มาใช้เป็นบรรทัดฐานในการแยกความโดดเด่นด้านวัฒนธรรมและอุดมการณ์ของศาสนาพุทธแบบทิเบตทำให้ศาสนาพุทธแบบทิเบตกลายเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรม

ศาสนาพุทธแบบทิเบตจะเน้นที่กลุ่มประชาชนในสังคมเป็นหลัก โดยพวกเขาจะถือประโยชน์ส่วนร่วมมากกว่าประโยชน์ส่วนบุคคล อีกทั้งยังนิยมนำเอาหลักเกณฑ์ของ “ศีล 5” มาใช้สร้างมโนธรรมซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่ามีความกลมกลืนกับหลักจารีตสังคมนิยมของจีนในปัจจุบัน ดังนั้น การศึกษาในครั้งนี้จึงเป็นตัวช่วยที่ก่อให้เกิดการส่งเสริมศีลธรรมในยุคใหม่ มีส่วนช่วยในการแพร่กระจายพลังงานบวกของศาสนาพุทธแบบทิเบต เอื้อต่อการรักษาเสถียรภาพของสังคมในระดับชาติและเสริมสร้างเอกภาพแห่งชาติ

3. เป็นสร้างผลงานตัวอย่างการวิจัยทางวิชาการ

ปัจจุบัน การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับจิตวิทยาของเยาวชนทั้งในประเทศจีนและต่างประเทศมีให้เห็นเป็นจำนวนมาก แต่การศึกษาที่ผสมผสานระหว่างศาสนาพุทธแบบทิเบตกับจิตวิทยาของเยาวชนนั้นยังไม่เคยเกิดขึ้น ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้จึงถือเป็นตัวอย่างงานวิจัยที่มีคุณภาพเป็นอย่างยิ่ง การวิจัยในครั้งนี้ของผู้วิจัยได้นำศิลปะภาพเคลื่อนไหวสมัยใหม่มาใช้เป็นสะพานในการเชื่อมโยงศาสนาพุทธแบบทิเบตให้ใกล้ชิดกับเยาวชนมากขึ้น ซึ่งจากการศึกษาพบว่า วิธีการดังกล่าวมีความเป็นไปได้และมีประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้กับพื้นที่อื่นๆ ที่เกิดปัญหาในลักษณะเดียวกัน ปัจจุบัน นอกจากศาสนาพุทธแบบทิเบตแล้ว วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมของประเทศจีนก็ยังคงเผชิญหน้ากับปัญหาที่คล้ายกัน

ภายใต้ในบริบทของยุคสมัยใหม่นี้ เยาวชนส่วนใหญ่เริ่มละเลยและไม่ตระหนักถึงความสำคัญของการสืบทอดอารยธรรมของชาติซึ่งในฐานะที่ผู้วิจัยคือประชาชนคนหนึ่งของประเทศเลยเกิดคำถามในใจว่า “เราควรปล่อยให้วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมตายไปหรือควรจะสืบทอดต่อไป” ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเรื่อง “โครงการออกแบบ Animation นำเสนอแนวคิดของศาสนาพุทธแบบทิเบตกับพฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีน” เพื่อค้นหารากเหง้าที่แท้จริงของปัญหาและแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นด้วยวิธีการที่สอดคล้องกับสังคมในปัจจุบัน โดยเริ่มต้นจากการเปลี่ยนแปลงแนวคิดให้มีความทันสมัย ดำเนินการตามเป้าหมายได้อย่างสอดคล้องกับเวลา ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อสร้างการยอมรับวิธีการใหม่ๆ ประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการดำเนินงานและสร้างความเจริญให้กับประเพณีแบบดั้งเดิมไปพร้อมกับการพัฒนาทางเทคโนโลยี อันจะก่อให้เกิดการอนุรักษ์ พัฒนาและสืบทอดวัฒนธรรมทางศาสนาพุทธแบบทิเบตไปพร้อมๆ กับการแก้ไขปัญหาด้านอุดมการณ์ คุณธรรม และจริยธรรมของเยาวชนในปัจจุบันได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

การนำศิลปะภาพเคลื่อนไหวสมัยใหม่มาเป็นตัวช่วยในการส่งเสริมความรู้ด้านศาสนาพุทธแบบทิเบตให้กับเยาวชนถือเป็นการศึกษาที่มีกระบวนการซับซ้อนที่ไม่เพียงแต่ต้องศึกษาข้อมูลที่บ่งชี้มรดกทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธแบบทิเบตเท่านั้น แต่ยังคงชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างจิตวิทยาของเยาวชน อีกทั้งยังต้องดำเนินการด้วยความเคารพต่อศาสนาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้สอดคล้องกับความต้องการของเยาวชนด้วย หรือกล่าวได้ว่า ศิลปะภาพเคลื่อนไหวสมัยใหม่ต้องไม่เพียงแค่อ่านถึงคำสอนและแนวความคิดของพุทธศาสนาในทิเบตเท่านั้น แต่ยังคงมีความน่าสนใจและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของเยาวชนอีกด้วย ในแง่ของประสิทธิภาพการออกแบบ นอกจากจะต้องออกแบบผลงานให้มีพลวัตของศาสนาพุทธแบบทิเบต

เช่น สี สัน รูปแบบ ลักษณะภายนอกแล้ว ยังต้องกล้าเปลี่ยนแปลงและใช้ความริเริ่มสร้างสรรค์ด้วย ถึงจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์ของเยาวชนสมัยใหม่ นอกจากนี้ ในการนำเสนอผลงาน ผู้วิจัยยังต้องดำเนินการให้แตกต่างจากข้อจำกัดเดิมเพื่อให้เทคโนโลยีที่เกิดขึ้นมี ประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งนี้ จากการศึกษาข้อมูลทั้งหมดพบว่า การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้ ในการปรับปรุงสภาพจิตใจของเยาวชนและทำให้เยาวชนสนใจศาสนาพุทธแบบทิเบตมากขึ้นนั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงปัญหาดังต่อไปนี้

1. ในการออกแบบต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างศาสนากับนวัตกรรมการออกแบบ แอนิเมชันที่ผลิตขึ้นเพื่อรับใช้ศาสนาพุทธแบบทิเบตนั้นมีกระบวนการในการผลิตที่ไม่ เหมือนกับการสร้างสรรค์แอนิเมชันทั่วไปเพราะต้องคำนึงถึงความเคร่งขรึมของศาสนาพุทธแบบ ทิเบต ต้องสอดแทรกแนวคิดทางศาสนา ความเชื่อและพฤติกรรมที่ถูกต้องตามหลักศาสนา อีกทั้งยัง ต้องคำนึงถึงกระบวนการเผยแพร่ศาสนาพุทธแบบทิเบตที่สลับซับซ้อนทำให้ผู้คนทั่วไปเข้าใจได้ง่ายจนก่อ เกิดเป็นความสับสนวุ่นวายได้ ซึ่งทั้งหมดนี้ถือเป็นปัญหาสำคัญที่ผู้วิจัยต้องคำนึงเป็นอย่างสูง หรือกล่าวง่าย ๆ ได้ว่า ในกระบวนการออกแบบแนวคิดและเนื้อหาทางวัฒนธรรมของศาสนาพุทธ แบบทิเบตจะต้องระวังเรื่องการถ่ายทอดศาสนาให้ตรงตามคำสอนที่แท้จริงและไม่แสดงออกถึงสิ่ง ที่แปลกแหวกแนวไปจากแนวความคิดดั้งเดิมหรือมีความหมายคลุมเครือ อีกทั้ง เรายังต้องใส่ใจกับ การแสดงออกของข้อมูลและในการออกแบบรูปแบบทางศาสนายังต้องให้ความสำคัญกับการ เปลี่ยนแปลงของข้อมูลหรือการเพิ่มวัตถุประสงค์ต่างๆ ที่สอดคล้องกับข้อมูลเพื่อสร้างจินตนาการให้กับผู้ชม ด้วย เช่น การศึกษาในครั้งนี้ต้องพิจารณาถึงรูปแบบใบหน้า เครื่องแต่งกาย ท่าทางและสัญลักษณ์ ต่างๆ ของพระพุทธรูปให้สอดคล้องกับคำบรรยายของลักษณะพระพุทธรูปที่ปรากฏอยู่ในคัมภีร์ ทางศาสนาและไม่ควรเพิ่มเติมเนื้อหาที่เป็นจินตนาการมากเกินไป นอกจากนี้ การเปลี่ยนรูปแบบ ของแต่ละองค์ประกอบควรอ้างอิงข้อมูลจริงด้วยเพื่อให้มั่นใจได้ว่าพระพุทธรูปที่ออกแบบใหม่กับ พระพุทธรูปแบบเดิมมีความคล้ายคลึงกัน นอกจากนี้ ในการออกแบบวัตถุประสงค์เพื่อแต่งภาพ เช่น สิ่งโต หนู เป็นต้น แม้ว่าจะไม่ได้มีรูปแบบตามจริงแต่ก็ต้องพิจารณาถึงความชื่นชอบของเยาวชน ด้วย

2. ในการออกแบบต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมกับ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ในกระบวนการวิจัย ผู้วิจัยต้องใส่ใจกับความสัมพันธ์พิเศษระหว่างวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม กับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงการปรับแก้และปรุงแต่งให้วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมกับ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์ที่สนับสนุนเกื้อกูลซึ่งกันและกันด้วย

ในมุมมองทางตรง เราจะพบว่า วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนำมาซึ่งแพลตฟอร์มที่กว้าง สำหรับการสืบทอดและการคุ้มครองวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมเพราะคนในยุคปัจจุบันมีการพึ่งพา เทคโนโลยีในการดำรงชีวิตและการเรียนรู้มากขึ้น การศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อนำเอา

แอนิเมชันสมัยใหม่มาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้เยาวชนในปัจจุบันสามารถเรียนรู้และเข้าใจ ศาสนาพุทธแบบทิเบตได้ง่ายขึ้น อันจะส่งผลดีต่อการเผยแผ่ศาสนาพุทธแบบทิเบตให้กระจายตัว ออกไปในวงกว้าง ในการศึกษา ผู้วิจัยได้นำเอาเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติและเทคโนโลยี AR มา ประยุกต์ใช้งานร่วมกัน ซึ่งทั้งสองเทคโนโลยีนี้ถือเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้ในการแสดงศิลปะขั้น สูงได้ มีการใช้งานที่สะดวก สบาย รวดเร็วและตรงตามความต้องการของประชาชนในยุคใหม่ ดัง จะเห็นได้จากการที่เยาวชนใช้เทคโนโลยี AR ที่ผู้วิจัยทำขึ้นบนแพลตฟอร์มมือถือ ซึ่งไม่เพียงแสดง ให้เห็นว่า ไม่ว่าคุณจะอยู่ที่ใด คุณก็สามารถเรียนรู้วัตถุเป้าหมายได้ตลอดเวลา และในขณะเดียวกัน ตัวอักษร รูปภาพ และเสียงที่ปรากฏบนเทคโนโลยีดังกล่าวยังคงดึงดูดความสนใจของผู้คนทั่วไปได้ดี อีกด้วย ในการประชุมสัมมนาพุทธคัมภีร์ครั้งที่ 6 ของคณะกรรมการกลางที่ 17 ซึ่งให้เห็น ว่าเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมด้านวัฒนธรรมและเทคโนโลยี เราต้องให้ความสำคัญกับบทบาทด้านการ ส่งเสริมวัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีควบคู่กันไปด้วยการใช้เทคโนโลยีมาเป็นตัว ขับเคลื่อนกลยุทธ์และเพิ่มขีดความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นอิสระ

ในมุมมองทางอ้อม เราจะพบความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมกับวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี 2 ประการ คือ

1) การพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้นำพาวัฒนธรรมต่างประเทศเข้ามา มาในประเทศจีนเป็นจำนวนมากและคุณค่าทางวัฒนธรรมของประเทศตะวันตกก็ได้รับการยกย่อง ไปทั่วโลกเพราะความสำเร็จทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งเหตุการณ์นี้เองที่ทำให้ประเทศจีน ได้รับผลกระทบเป็นอย่างสูง โดยเฉพาะผลกระทบต่อความคิดของเยาวชนจนส่งผลให้วัฒนธรรม จีนและจิตสำนึกทางศาสนาถูกยับยั้งการเจริญเติบโต

2) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้ให้กำเนิดวัฒนธรรมอุตสาหกรรมและสร้างรูปแบบ การเรียนรู้ใหม่ที่มีความว่องไว สนุกสนานและน่าตื่นเต้นทำให้ชาวจีนจำนวนมากละทิ้งวิถีชีวิตที่ เสียบสงบและละเอียดถึงความสำคัญของจริยธรรมและมารยาทแบบดั้งเดิมจนหมดสิ้น ซึ่งถือเป็น สภาพแวดล้อมในการเจริญเติบโตของมนุษย์ที่ไม่ดี

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เมื่อต้องจัดการกับความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมกับ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์เชิงวิภาษวิธีของการลดความขัดแย้ง เสริมสร้างความสามัคคี เพิ่มจุดแข็งและหลีกเลี่ยงจุดอ่อน ดังนั้น บนพื้นฐานของการสืบทอด สาระสำคัญทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมของประเทศจีน ผู้วิจัยต้องกล้านำเอาวัฒนธรรมเข้ามา ผสมผสานกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ส่งเสริมเหตุผลทางวิทยาศาสตร์และจิตวิญญาณ ทางวิทยาศาสตร์ ตลอดจนควรทำให้วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมมีความสอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์ ทางวิทยาศาสตร์เพื่อให้เกิดประโยชน์ร่วมกัน และสำหรับเทคโนโลยีต่างประเทศที่เข้ามาใน ประเทศจีนนั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องระบุตัวตนและเลือกวิธีการนำมาประยุกต์ใช้ที่ถูกต้องเพื่อทำให้ เทคโนโลยีใหม่นั้นสอดคล้องกับวัฒนธรรมแห่งชาติของประเทศ

3. ในการออกแบบต้องคำนึงถึงปัญหาเกี่ยวกับแนวคิดด้านคุณธรรมและจริยธรรมของ
เยาวชน

ในอดีต การศึกษาของเยาวชนในประเทศจีนสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า มีการพัฒนาที่
ครอบคลุมทั้งในด้านคุณธรรมและจริยธรรม แต่ทั้งหมดอาจเป็นเพียงคำขวัญที่ไม่มีการแสดงออก
อย่างแท้จริงในปัจจุบัน เพราะจากการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วของระบบเศรษฐกิจในประเทศจีน วัสดุ
และชีวิตทางจิตวิญญาณของประชาชนมีการเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างมาก รวมถึงโครงสร้างทาง
สังคมและทัศนคติทางสังคมยังเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ทำให้การเรียนรู้ด้านคุณธรรมและ
จริยธรรมกลายเป็นหัวข้อการเรียนรู้ของกระแสนิยมเท่านั้น อีกทั้ง เนื่องจากการศึกษาด้าน
วัฒนธรรมและเทคโนโลยีเป็นการเรียนการสอนที่สามารถเรียนรู้จนจบได้ในห้องเรียนหรือใน
หนังสือซึ่งแตกต่างกับการศึกษาคุณธรรมและจริยธรรมที่ต้องปลูกฝังตั้งแต่เด็กและค่อยๆ
ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมอยู่เรื่อยๆ ดังนั้น การวิจัยเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเยาวชนด้วยการนำ
เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้นั้นต้องได้รับความร่วมมือจากโรงเรียน ครอบครัวและสังคม
 อีกทั้งยังต้องใช้เวลาในการปรับเปลี่ยนที่ยาวนานถึงจะสามารถแสดงผลลัพธ์ออกมาได้อย่างชัดเจน

บรรณานุกรม

- Ao Yumei. (2008). *The Art of Animation and the Construction of Aesthetic Psychology of Middle School*. PhD of Inner Mongolia Normal University, Huhehaote Publishing House.
- Chen Shaofeng. (2014). *A Study on the Transmission and Transmission of Intangible Cultural Heritage*. PhD of Shandong University, Jinan.
- Chenfang Bishengnan. (2011) *The Role Design of Chinese Animation from the Perspective of Youth Psychology*. Newwestchina, Shanxi. Vol.6.
- Cheng Hongbo. (2012). *A Study of Buddhist Culture Appealing to Two-Dimensional Cartoon Character Modeling - A Case Study of the Creation of Characters*. Master degree of Jingdezhen Ceramic Institute, Jingdezhen.
- Du Yongbin. (2002). *A Review of the Research on American Tibetan Buddhism*. China Tibetology Publishing House, Beijing. P.381
- Du Yongbin. (2007). *On the Developing Trend of Contemporary Tibetan Buddhism*. Journal of Tibet University, Chengdu. P.88-96
- Frost & Sullivan (2016), *Animation market booming – The industry is facing a comprehensive transformation*. PR Newswire, Shanghai, 21 July 2016.
- Gong Chao. (2007). *The Present Situation, Characteristics and Prospect of Contemporary Youth's Ideological and Moral*. Tribune of Social Sciences, Shijiazhuang. P.79-90
- Guo Minli. (2010). *Social Function of Tibetan Buddhism*. Modeng magazine, Qinghai. Vol.5. P.111-116
- Huang Fenming. (2016). *New Media and Cultural Thinking of Pan - Animation Industry*. People's Publishing House, Beijing.
- Li Hong. (2001). *Aesthetic Psychology and Education of Children and Adolescents*. Journal of Chaohu Collgeg, Chaohu. P. 299
- Li Jiafeng. (2011). *On the Establishment of Research Questionnaire*. Family Education Bimonthly (29), Hangzhou. P.35-42
- Liang Jingzhi and Qin Yongzhang. (2007). *Inheritance, Protection and Utilization - Modern Trend of Tibetan Buddhist Cultural Heritage*. Journal of Tibet University (Social Science Edition), Lasha. P.67-72
- Lin Peixuan. (2000). *Case Study and Its Application in Educational Research: Quality of research methods*. Liwen Wenhua publishing house, Gaoxiong, P.51-91

- Liu Chengyou. (2015). *Tibetan Buddhism*. China Democracy and Law Publishing House, Beijing. P.1
- Liu Shuliang. (2016). *What it means for the animation industry and VR*. Chinese Culture News Beijing. Vol.5
- Liu Xiaomin. (2011). *Inheriting Culture - Exploring the Dissemination of Tibetan Buddhism*. PhD of Ideological and Political College of Tibet Minzu University, Xianyang.
- Liu Yongyu. (2007). *The Function and Realization of Tibetan Buddhism*. Chinese Tibetology, Beijing. Vol.79. P.9-13
- Lu Peng and Wang Yang. (2016). *Tibetan Buddhist Temple and Cultural Tourism Development*. People's Daily Press, Beijing. P.2
- Lu Yunfeng. (2014). *Religious Situation Report of Contemporary China - Based on the Survey Data of CFPS (2012)*. The Religious Cultures in the World, Beijing. P.67-75
- Newman, Michael. (2005). *Socialism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press, Oxford.
- Ouyang Youquan. (2011). *Artistic Aesthetics and Technical Tension of Digital Animation*. *Qiushi Journal*, Habin. P. 94-98
- Patton, MQ. (1989). *Quality Evaluation and Research*. Translate by Wu Zhiyi and Li Fengru. Guiguan publishing house, Taipei.
- Peng Xin. (2011). *A Study of Master Sun Yun 's Ethical Thoughts on Buddhism*. PhD of Central South University, Changsha.
- Qian Sulei. (2013). *Aesthetic Value of Animation Art*. Master degree of Guangxi normal university, Jilin.
- Song Xiaotong. (2016). *On Shinto Consciousness in Japanese Anime and Its Influence on Japanese Youth*. *Youthful Days*, Shijiazhuang. P.220.
- Sun Wuhu and Zhou La. (2010). *The Modern Transformation of Tibetan Buddhist Belief Viewed from the Interaction between Sajia Si, Renqingang Si and the Surrounding Communities*. Tibet Studies, Lasha. P.27-40
- Wang Jianning. (2014). *Research on the Application of Digital Media in the Dissemination of Tibetan Buddhism Art*. Master degree of Graphic Communication in Beijing Institute, Beijing.
- Wu Mingqing. (1991). *Educational Research: Fundamental Concepts and Methods*. Wunan publishing house, Taipei, P.328-334
- Yang Guoshu, Wen Chongyi and Wu Congxian. (1989). *Social and behavioral science research*

- methods*. Taibei Donghua publishing house, Taibei, P.904-906
- Yang Minghuan. (2007). *Research on Main Problems and Countermeasures of Chinese Animation Industry*. Master degree of East China Normal University, Shanghai.
- Zhang De Mei and Zhao Tingzai. (2009). *Aesthetic Characteristics of Cartoon and Children 's Psychology*. Modern Audio-Video Arts, Guangdong. P.74-76.
- Zhang Peifeng. (2015). *A book learns Buddhist common sense*. Zhonghua Book Company, Beijing. P.3
- Zhong Yuwang. (2006). *On Tibetan Buddhist Rituals and Their Social Functions in Tibetan Society*. Journal of Sichuan University, Chengdu. Vol.147. P.138-142

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธ

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธ

คำชี้แจง: แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ที่คุ้นเคยกับพุทธศาสนาแบบทิเบตเกี่ยวกับ “พุทธศาสนาแบบทิเบต” เพื่อนำความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างศิลปะเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอแนวคิดปัจจุบันของพุทธศาสนาแบบทิเบตที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีนด้วยการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียสมัยใหม่ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อมูลพุทธศาสนาแบบทิเบต

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

- | | |
|------------------------------|--------------------|
| 1.1 ชื่อ-สกุล ผู้ให้สัมภาษณ์ | 1.2 เพศ |
| 1.3 อายุ | 1.4 อาชีพ |
| 1.5 สถานที่อยู่อาศัย | 1.6 วันที่สัมภาษณ์ |

ส่วนที่ 2 ข้อมูลพุทธศาสนาแบบทิเบต

1. ความรู้พื้นฐานของบุคคลต่อพุทธศาสนาแบบทิเบต
2. เจตคติต่อการประเมินสถานการณ์ปัจจุบันต่อพุทธศาสนาทิเบตในประเทศจีน
3. ทักษะคิดของประเทศต่อพุทธศาสนาแบบทิเบต
4. สถานการณ์ปัจจุบันในการสืบทอดส่งต่อพุทธศาสนาแบบทิเบต
5. ทักษะคิดของสังคมต่อพุทธศาสนาแบบทิเบต
6. ทักษะคิดความเชื่อของพระภิกษุ เนื้อหาต่างๆ
7. การพัฒนาของพุทธศาสนาแบบทิเบตในอนาคต
8. คำแนะนำส่วนบุคคลในการสร้างการ์ตูนศิลปะที่ผสมผสานกับความเป็นไปได้ของพุทธศาสนา

แบบทิเบต

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงสำหรับข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างมาก

MR.XIA FEI

นิสิตหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะแอนิเมชัน

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะแอนิเมชัน

คำชี้แจง: แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ “ศิลปะแอนิเมชัน” เพื่อนำความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างศิลปะภาพเคลื่อนไหวเพื่อการนำเสนอแนวคิดปัจจุบันของพุทธศาสนาแบบทิเบตที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนจีนด้วยการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียสมัยใหม่ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อมูลศิลปะแอนิเมชัน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

- | | |
|------------------------------|--------------------|
| 1.1 ชื่อ-สกุล ผู้ให้สัมภาษณ์ | 1.2 เพศ |
| 1.3 อายุ | 1.4 อาชีพ |
| 1.5 สถานที่อยู่อาศัย | 1.6 วันที่สัมภาษณ์ |

ส่วนที่ 2 ข้อมูลศิลปะแอนิเมชัน

1. ทักษะคิดของคนที่มีต่อศิลปะแอนิเมชัน
2. ความรู้ของบุคคลต่อการ์ตูนศิลปะ
3. เจตคติต่อการประเมินสถานการณ์ปัจจุบันต่อศิลปะแอนิเมชันในประเทศจีน
4. การประเมินศิลปะแอนิเมชันที่มีต่อเด็กและเยาวชน
5. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ การ์ตูนและวัฒนธรรม
6. การพัฒนาศิลปะแอนิเมชันในอนาคต

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงสำหรับข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างมาก

MR.XIA FEI

นิสิตหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาคผนวก ค

แบบสอบถามเยาวชน

2.5 ช่องทางในการเผยแพร่ศาสนาพุทธแบบทิเบตช่องทางใดมีความเหมาะสมมากที่สุด

- () อินเทอร์เน็ต
- () เกมส์
- () หนังสการ์ตูน
- () ภาพยนตร์และละคร
- () ของที่ระลึก
- () หนังสือ
- () อื่นๆ

2.6 หากมีการนำศาสนาพุทธแบบทิเบตมาผสมผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ คุณจะยอมรับได้หรือไม่

- () ไม่ยอมรับ
- () ยอมรับ
- () ควรทดลองทำ

2.7 คุณชื่นชอบผลิตภัณฑ์การ์ตูนหรือไม่

- () ชื่นชอบมาก
- () ชื่นชอบ
- () ไม่ชื่นชอบ

2.8 คุณชื่นชอบผลิตภัณฑ์การ์ตูนประเภทใด

- () เน็ตไอดอล/โมเดล
- () เกมส์
- () ภาพยนตร์การ์ตูน
- () หนังสือ

2.9 สไตล์ของตัวการ์ตูนที่คุณชื่นชอบ

- () สไตล์นักเขียนญี่ปุ่น
- () สไตล์น่ารักและสนุกสนานแบบอเมริกา
- () สไตล์แข็งแรงดุคันแบบยุโรป
- () สไตล์ภาพวาดเกินจริง

2.10 คุณชอบให้ตัวการ์ตูนแสดงออกในบทบาทใดมากที่สุด

- () ภาพยนตร์การ์ตูน
- () การแสดงผลแบบคงที่
- () คอสเพลย์
- () เกมส์

2.11 คุณชอบพระพุทธรูปปางใดมากที่สุด

- () พระศากยมุนี
- () พระศรีอริยเมตไตรย์
- () พระโพธิสัตว์กวนอิม
- () พระสมันตภัทรณพริศต์วั

- () คาโลลามะ
- () พระมัญชุศรีโพธิสัตว์
- () พระพุทธรูปปางอื่นๆ
- () ไม่รู้จัก

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงสำหรับข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างมาก

MR.XIA FEI

นิสิตหลักสูตรปริญญาปรัชญาคุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาคผนวก ง

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมงานนิทรรศการที่ผู้วิจัยจัดขึ้น

No. 1577, Yuhua Road, Chenggong
District, Kunming, Yunnan, China
(Postal Code: 650500)
www.damonxia@qq.com
Tel:13888788081
Asst.Mr.XiaFei



LETTER OF INVITATION

Dear Sirs/Madam:

We hereby sincerely invite you and your team representatives to visit our exhibition from May 15th to 20th 2017.

Our design is based on Tibetan Buddhism, Some typical visual symbols is extracted from it, We mix today's modern POP elements, And then we've designed animation products that young people love. We hope that the exhibition will attract young people's attention to Tibetan Buddhism, And let the young know and learn the good ideas of Tibetan Buddhism.

It would be a great pleasure to meet you at the exhibition.

Location : College of art and design, Yunan Arts University, Kunming, Yunnan province, China

Date: May 15th to 20th 2017

Best Regards

Mr.XiaFei



No. 1577, Yuhua Road, Chenggong
District, Kunming, Yunnan, China
(Postal Code: 650500)
www.damonxia@qq.com
Tel:13888788081
Asst.Mr.XiaFei



LETTER OF INVITATION

Dear Sirs/Madam:

We hereby sincerely invite you and your team representatives to visit our booth at The YUNNAN IDD Exhibition from September 1th to10th 2016.

Our design is based on Tibetan Buddhism, Some typical visual symbols is extracted from it, We mix today's modern POP elements, And then we've designed animation products that young people love. We hope that the exhibition will attract young people's attention to Tibetan Buddhism, And let the young know and learn the good ideas of Tibetan Buddhism.

It would be a great pleasure to meet you at the exhibition.

Exhibition Center : ZiYunQingNiao Exhibition Center

Booth number: 5-15

Date :September 1th to10th 2016

Address: 1 Shun Tong Avenue, Guandu District, Kunming City, Yunnan province, China

Best Regards

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'XiaFei', written over a horizontal line.

Mr.XiaFei



No. 1577, Yuhua Road, Chenggong
District, Kunming, Yunnan, China
(Postal Code: 650500)
www.damonxia@qq.com
Tel:13888788081
Asst.Mr.XiaFei

LETTER OF INVITATION

Dear Sirs/Madam:

We hereby sincerely invite you representatives to visit our booth at The Pan-Pearl River Delta Computer Exhibition from Nov 3th to 9th 2016.

Our design is based on Tibetan Buddhism, Some typical visual symbols is extracted from it, We mix today's modern POP elements, And then we've designed animation products that young people love. We hope that the exhibition will attract young people's attention to Tibetan Buddhism, And let the young know and learn the good ideas of Tibetan Buddhism.

It would be a great pleasure to meet you at the exhibition.

Location : macau polytechnic institute, R. de Luís Gonzaga Gomes, Macao

Date: Nov 3th to 9th 2016

Best Regards



Mr.XiaFei

ภาคผนวก จ

หนังสือเชิญรับรองการเป็นที่ปรึกษาทีมงานสร้างผลิตภัณฑ์

证明书

Certificate

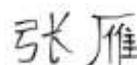
兹有云南艺术学院设计学院动画系教师夏飞，性别：男，身份证号码：511121197905310012，护照号码：EC6933919。2014年，夏飞老师以博士论文研究为基础，作为负责人立项了《肖相》项目并开始组建团队，吸收了我院动画专业2014-2016届A4工作室张艳、柯斌、陈畅、杨宝顺等同学作为团队成员。在夏飞老师的策划、组织下，同学们的参与下创作了动漫作品《肖相》。

特此证明！

Here is Xia Fei, a teacher in Animation Department of Design Institute, Yunnan Arts University. He is male. His ID number is 511121197905310012, and passport number is EC6933919. On the basis of doctoral dissertation research, Xia Fei has been in charge of the project "Xiao Xiang" since 2014 and started to form a team, and has absorbed Zhang Yan, Ke Bin, Chen Chang, Yang Baoshun and other students of Animation Specialty 2014-2016 A4 Studio of our collage as team members. "Xiao Xiang", an animation works has been created with the participation of the students and the planning, organization, with Xia Fei.

Here is the certificate!

证明人：Certifier:



日期：Date:

ภาคผนวก ฉ

หนังสือรับรองว่าผู้วิจัยเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานการวิจัยในครั้งนี้

承诺书

Letter of Commitment

本人杨雪果（身份证号码：530102197706013713），副教授，2004年10月至今任职于云南艺术学院设计学院，担任动画系教师及系主任工作。现就本系教师夏飞（身份证号码：511121197905310012）指导《肖相》项目工作承诺如下：

I am Yang Xueguo (ID card number: 530102197706013713), associate professor. Since October 2004, I have worked in the Design Institute of Yunnan Arts University as a teacher and department head of the animation department. Now my commitments are as follows about the teacher in our department, Xia Fei (ID card number: 511121197905310012) to instruct work on the project of Xiao Xiang.

1、《肖相》项目为夏飞老师个人承担的研究任务，负责该项目的策划、设计、组织、管理、推广等所有工作，我本人则负责顾问工作。

1. The "Xiao Xiang" project is the research task undertaken by Xia Fei, and he is responsible for the planning, design, organization, management and promotion of the project. I am responsible for the consultant work.

2、《肖相》项目始于2014年夏飞老师泰国BULAPHA大学博士论文的研究课题，本项目从属于他的方法理论研究。夏飞老师是整个项目发起者，知识产权所有者，法律责任承担者。

2. The "Xiao Xiang" project began in 2014 that is the research topic of Xia Fei's doctoral thesis at BULAPHA University in Thailand. This project belongs to his method theory research. The teacher, Xia Fei is the whole project sponsor, intellectual property owner and legal responsibility bearer.

3、作为特色项目，《肖相》部分设计被纳入我院校企合作，校地合作的教学中，夏飞老师从工作室选拔了部分同学加入团队，形成教学课程，通过项目对学生进行教学实践指导。

3. As a special project, the part of the design of Xiao Xiang is included in the cooperation between school and enterprise, and the cooperation between school and local place. The teacher, Xia Fei selected some students from the studio to join the team to form a teaching course and conduct teaching practice guidance for students through the project.

4、《肖相》部分内容作为教学工作纳入到当年的毕业设计中。故在2015年我院制作的优秀作品宣传画册中有工作室所有指导教师及参与学生的团队署名。

4. The part of the content of "Xiao Xiang" as a teaching work is included into the graduation design of that year. Therefore, in 2015, the excellent works publicity brochures produced by our institute have team signature of all the teachers and students who participated of the studio.

承诺人：

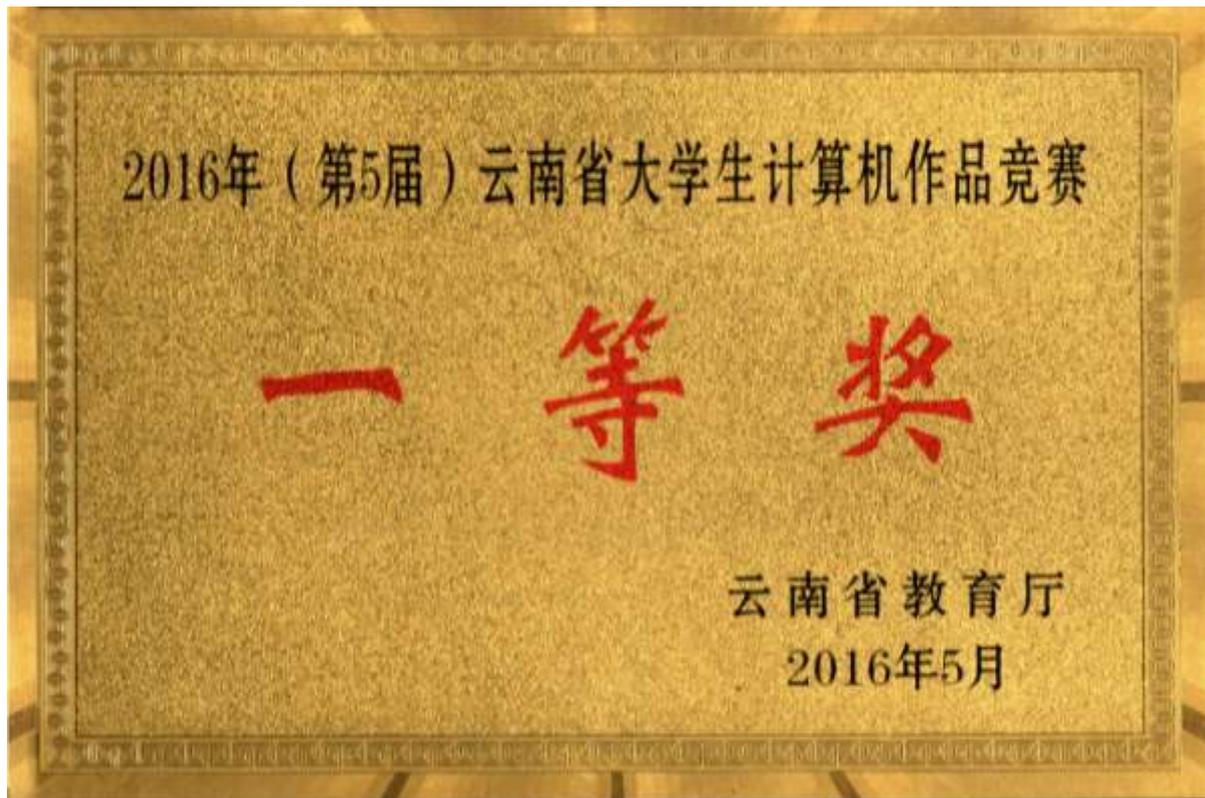
Signature:

杨雪果
Yang Xueguo

日期：2018年8月13日

ภาคผนวก ข

รางวัลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้



ภาพที่ 1 รางวัลที่ 1 การแข่งขันคอมพิวเตอร์สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยยูนนานครั้งที่ 5 ปี 2016



ภาพที่ 2 รางวัลระดับทองในงานแข่งขัน Creative Yunnan iDD – การประกวดการออกแบบหัวข้อผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมแห่งชาติ



ภาพที่ 3 รางวัลใหญ่ในงานแข่งขัน Creative Yunnan iDD – การประกวดการออกแบบหัวข้อผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมแห่งชาติ



ภาพที่ 4 รางวัลระดับทองแดงในงานแข่งขัน Pan Pearl River Delta: PPRD



ภาพที่ 5 รางวัลระดับมหาวิทยาลัยในงานแข่งขัน 2015-CIF Creative Activity

ภาคผนวก ซ
การสอบป้องกันสอบคุชฎีนิพนธ์



ภาพที่ 1 การบรรยายผลการวิจัย



ภาพที่ 2 การอธิบายรายละเอียดผลงานต่างๆ



ภาพที่ 3 การจัดนิทรรศการเพื่อนำเสนอผลงานทั้งหมด



ภาพที่ 4 ผู้วิจัยถ่ายภาพร่วมกับคณะกรรมการสอบป้องกันวิทยานิพนธ์