

การสร้างสรรคศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส)  
เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี  
Greating Art With Metaverse to Disseminate Knowledge of  
Important Buddha Images in Kanchannaburi Province

ปณณวิชญ์ ชาไ

PUNNAWICH SHAKHAI

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Corresponding Author E-mail: Khawfang300@gmail.com

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี มีวัตถุประสงค์ ๓ ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาประวัติความสำคัญ คติ ความเชื่อ และรูปแบบพระพุทธรูป 2) เพื่อวิเคราะห์รูปแบบพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี และ 3) เพื่อสร้างสรรคศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี

ระเบียบวิธีวิจัย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ เช่น พระพุทธรูปในวัด 15 วัด ของ 13 อำเภอ ในจังหวัดกาญจนบุรี โดยศึกษาข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจ เอกสาร สัมภาษณ์พระภิกษุ และผู้รู้ในชุมชนจำนวน 20 รูป/คน และคัดเลือกพระพุทธรูปสำคัญจำนวน 5 องค์ จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่า 1) จากการศึกษาประวัติความสำคัญ คติความเชื่อ และรูปแบบพระพุทธรูป พบว่า พระพุทธรูปในศิลปะอินเดีย แบ่งออกเป็นหลายสกุลช่าง ได้แก่ ศิลปะคันธาระ ศิลปะมถุรา ศิลปะอมราวดี ศิลปะคุปตะ และศิลปะวาฏฏิกะ-จาลุกยะ เมื่อพระพุทธรูปศาสนาเผยแผ่เข้าสู่ประเทศไทย จึงปรากฏพระพุทธรูปในรูปแบบศิลปะไทยแต่ละยุคสมัย ได้แก่ สมัยทวารวดี สมัยศรีวิชัย สมัยลพบุรี สมัยเชียงแสน สมัยสุโขทัย สมัยศรีอยุธยา และสมัยรัตนโกสินทร์ในส่วนการสร้างพระพุทธรูปสะท้อนคติความเชื่อในเรื่องของความสงบ ความเมตตา การหลุดพ้นจากกิเลส การขอพร โชคลาภ ความรัก และขอฝน ความศรัทธายังส่งเสริมกิจกรรมทางศาสนา และเป็นศูนย์รวมจิตใจของชุมชน

2) จากการวิเคราะห์รูปแบบพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี พบว่า พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี แบ่งได้ 4 ลักษณะ ดังนี้ (1) รูปแบบพื้นถิ่น อธิพิลศิลปะเขมร (2) รูปแบบพื้นถิ่น อธิพิลศิลปะสุโขทัย (3) รูปแบบพื้นถิ่น อธิพิลศิลปะอยุธยา และ (4) รูปแบบพื้นถิ่น อธิพิลสมัยรัตนโกสินทร์

3) จากการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี พบว่า พระพุทธรูปทั้ง 5 องค์ ได้แก่ (1) พระพุทธรูปวัดท่าเรือ (2) พระพุทธรูปวัดกาญจนบุรีเก่า (3) พระพุทธรูปวัดหนองบัว (4) พระพุทธรูปวัดอินทาราม และ (5) พระพุทธรูปวัดบ้านทวน สามารถทำให้ผู้ใช้งานเข้าสู่การปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมเสมือนจริงแบบสามมิติ อีกทั้งยังสามารถโต้ตอบ และสื่อสารกับสภาพแวดล้อมนั้นได้

**สรุป** การสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพระพุทธรูปในรูปแบบที่เข้าถึงง่าย และสะท้อนถึงการผสมผสานศิลปะกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการอนุรักษ์พุทธศิลปกรรม

**คำสำคัญ:** พระพุทธรูป, การเผยแพร่องค์ความรู้, จังหวัดกาญจนบุรี, โลกเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส)

## Abstract

The Creation of Art through Virtual Reality (Metaverse) Technology for Disseminating Knowledge of Significant Buddha Images in Kanchanaburi Province This research aims to achieve three objectives: (1) to study the historical background, significance, beliefs, and iconographic styles of Buddha images; (2) to analyze the characteristics of significant Buddha images in Kanchanaburi Province; and (3) to create artistic works using virtual reality (Metaverse) technology to disseminate knowledge regarding these significant Buddha images.

**Research Methodology,** This study employs a qualitative research methodology. Primary and secondary data were collected from Buddha images housed in 15 temples across 13 districts within Kanchanaburi Province.

Data collection involved fieldwork, document analysis, and interviews with 20 individuals, including monks and community experts. Subsequently, five significant Buddha images were selected based on the recommendations of three subject-matter experts.

**Research Findings,** 1) The study of the historical background, symbolic beliefs, and stylistic features of Buddha images reveals that Indian Buddhist art comprises several stylistic schools, including Gandhara, Mathura, Amaravati, Gupta, and Vakataka-Chalukya styles. As Buddhism spread into Thailand, various Thai artistic styles of Buddha images emerged, corresponding to distinct historical periods such as the Dvaravati, Srivijaya, Lopburi, Chiang Saen, Sukhothai, Ayutthaya, and Rattanakosin periods. The creation of Buddha images reflects beliefs related to serenity, compassion, liberation from defilements, as well as wishes for blessings, fortune, love, and rainfall. These beliefs also foster religious engagement and establish the Buddha image as a focal point for communal spiritual life.

2) The analysis of significant Buddha images in Kanchanaburi Province identifies four primary stylistic categories: (1) local styles influenced by Khmer art, (2) local styles influenced by Sukhothai art, (3) local styles influenced by Ayutthaya art, and (4) local styles influenced by the Rattanakosin period.

3) The creation of art using virtual reality (Metaverse) technology for disseminating knowledge about the significant Buddha images in Kanchanaburi demonstrates that the five selected Buddha images (1) the Buddha image at Thareua temples, (2) the Buddha image at Kanchanaburikao temples, (3) the Buddha image at Nongbua temples, (4) the Buddha image at Intharam temples, and (5) the Buddha image at Ban Thuan temples enable users to engage in immersive, interactive 3D environments. Users can interact with and respond to the virtual surroundings, enhancing their learning experience.

**Conclusion,** The creation of artistic works through virtual reality (Metaverse) technology for disseminating knowledge of significant Buddha images in Kanchanaburi Province emphasizes the integration of digital innovation in promoting greater accessibility and comprehension of Buddhist iconography. This approach reflects the potential of harmonizing traditional Buddhist art with contemporary technology as a means of preserving and transmitting cultural heritage.

**Keywords :** Buddha statue, Knowledge dissemination, Kanchanaburi Province, Metaverse

## บทนำ

พระพุทธศาสนาในสมัยพุทธกาล ไม่ปรากฏหลักฐานการสร้างรูปพระพุทธรูปขึ้นมาเพื่อการกราบไหว้บูชา (Surjit Mansingh, 2000: 23.) โดยในสมัยพระเจ้าอโศกที่มีเพียงการสร้างเจดีย์จำนวนมาก ก็ยังไม่ปรากฏมีการสร้างพระพุทธรูปรวมอยู่ด้วย (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2545: 6) เป็นเพียงการแกะสลักรูปสมมติขึ้นแทนรูปเคารพ เช่น รูปดอกบัวแทนสัญลักษณ์ของการประสูติ รูปพระแท่น หรือรูปต้นโพธิ์แทนสัญลักษณ์ของการตรัสรู้ รูปวงกลมรอบคู้หนึ่งหน้าธรรมจักรแทนสัญลักษณ์ของการแสดงพระปฐมเทศนา รูปพระสถูปแทนสัญลักษณ์การปรินิพพาน เป็นต้น การสร้างพระพุทธรูปในยุคแรกจัดเป็นศิลปะคันธาระ ในสมัยพระเจ้ากนิษกะแห่งราชวงศ์กุษาณะ แคว้น คันธาราฐ ราว พ.ศ. 663-708 (พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, 2469: 4) ได้รับแนวความคิดจากรูปเทพเจ้าของชาวกรีก ในระยะแรกส่วนใหญ่ทำด้วยหิน ดินเหนียว งาม้าง ทองแดง และทอง (Nagaseamy, R., 1999: 45) อย่างไรก็ตาม พัฒนาการของการสร้างรูปปฏิมากรรมในวัฒนธรรมอินเดียมีมาก่อนที่ชนชาติกรีกจะเข้ามาเผยแพร่ศิลปะในดินแดนนี้ โดยปรากฏหลักฐานว่าแนวคิดเรื่อง “ปฏิมา” มีอยู่ในพระไตรปิฎกแล้ว เช่น พระสูตรที่กล่าวถึงการถือเอารูปปฏิมาเป็นเครื่องนำไปสู่ญาณ (อง.ติก. (ไทย) ๓๒/๓๙๓/๓๗๖) และตัวอย่างที่เปรียบเทียบการปั้นแผ่นดินเป็นก้อนเพื่อแสดงแนวคิดเรื่องการเวียนว่ายในสังสารวัฏ แสดงให้เห็นถึงการรู้จักงานปั้นในสมัยพุทธกาล (ส.ส. (ไทย) ๑๖/๔๒๔/๑๗๘) นอกจากนี้ ยังมีข้อความในพระวินัยที่แสดงถึงการมีอยู่ของรูปปั้นใน

ยุคนั้น โดยกล่าวถึงภิกษุที่มีปฏิริยาต่อ “นิมิตแห่งรูปปั้น” ซึ่งสะท้อนว่ามีการสร้างรูปปั้นด้วยเจตนาและฝีมือในระดับหนึ่งแล้ว (วิ.มหา. (ไทย) ๑/๕๙/๒๒๒) ส่วนในชาดกยังได้มีการพรรณาลักษณะของบุคคลเปรียบเทียบกับทองคำที่ถูกหลอม และหล่อขึ้นอย่างวิจิตรตระการตา รวากับงานศิลปะของช่างผู้ชำนาญ (ที.สี. (ไทย) ๒๒/๑๒๑๕/๓๐๙) แม้จะมีตำนานเล่าขานถึงการสร้างพระพุทธรูปตั้งแต่สมัยที่พระพุทธเจ้าทรงมีพระชนม์ชีพ เช่น ตำนานพระพุทธรูปแก่นจันทร์ แต่จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะชี้ว่า การสร้างพระพุทธรูปเริ่มขึ้นประมาณ 700 ปี (พุทธศาสนิกฯ, 2509:3) หลังจากการปรินิพพานของพระพุทธเจ้า ในสมัยพระเจ้าอโศกมหาราช (พุทธศตวรรษ ที่ 3) แม้จะมีการก่อสร้างเจดีย์จำนวนมาก แต่ยังไม่ปรากฏหลักฐานเกี่ยวกับพระพุทธรูป (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2545: 6) มีเพียงการใช้สัญลักษณ์แทน เช่น ดอกบัว พระแท่น ต้นโพธิ์ กวางหมอบ และธรรมจักร เพื่อแสดงเหตุการณ์สำคัญในพุทธประวัติ (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2545: 74-75)

จากหลักฐานเหล่านี้สามารถสรุปได้ว่า แนวคิด และคตินิยมในการสร้างรูปปฏิมามีอยู่ในสังคมอินเดียมาเป็นเวลาช้านานแล้ว แต่อย่างไรก็ตาม การสร้าง “พระพุทธรูป” ในฐานะตัวแทนขององค์สัมมาสัมพุทธเจ้านั้น น่าจะเกิดขึ้นภายหลังจากที่พระพุทธเจ้าปรินิพพานแล้ว โดยมีแรงจูงใจทั้งด้านความเชื่อ ศาสนา และวัฒนธรรมที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องจากบริบทดั้งเดิม คติความเชื่อในการสร้างพระพุทธรูป ไม่ได้มีเพียงคุณค่าในด้านความศักดิ์สิทธิ์เท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของศาสนา พิธีกรรม และวัฒนธรรมอีกด้วย พระพุทธรูปกลายเป็นศูนย์กลางของการประกอบพิธีทางศาสนา เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจของชาวพุทธ และเป็นช่องทางนำไปสู่การศึกษา ปฏิบัติธรรม รวมถึงการทำบุญกุศล เช่น การสร้างพระ สร้างสถูปเจดีย์ และการบูรณะ ซึ่งถือเป็นกิจกรรมหลักในพระพุทธศาสนา ทั้งนี้ พระพุทธรูปยังมีคุณค่าในด้านศิลปกรรม ประเพณี สถาปัตยกรรม โบราณคดี และประวัติศาสตร์ของอินเดีย และเอเชียในภาพรวมด้วย

เมตาเวิร์ส (Metaverse) คือ โลกเสมือนจริงที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถมีปฏิสัมพันธ์ และทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันผ่านตัวตนอวตารสามมิติ โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) และความเป็นจริงเสมือน (VR) เป็นสื่อกลางในการเข้าถึงประสบการณ์เสมือน ซึ่งจำลองการใช้ชีวิตคล้ายกับโลกจริง เมตาเวิร์สได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว และถูกประยุกต์ใช้ในหลายด้าน ทั้งด้านการสื่อสาร ความบันเทิง และกิจกรรมทางสังคม โดยรากศัพท์ของคำว่า Metaverse มาจากคำว่า meta (เหนือกว่า) และ universe (จักรวาล) รวมกันหมายถึงถึง

โลกที่อยู่เหนือขอบเขตของจักรวาล หรือโลกเสมือนที่มนุษย์สามารถใช้ชีวิตอีกแบบหนึ่งผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งนี้เมตาเวิร์สเป็นนวัตกรรมที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล โดยผสมผสานระหว่างความเป็นจริง และโลกเสมือน เพื่อสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และมีศักยภาพสูงในการพัฒนาองค์ความรู้ การเรียนรู้ และการสื่อสารของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 การเข้าใจพื้นฐานของเมตาเวิร์ส และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง จึงเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนานวัตกรรม และปรับตัวต่อโลกยุคใหม่ การประยุกต์ใช้เมตาเวิร์สในยุคปัจจุบัน ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วในฐานะแพลตฟอร์มแห่งอนาคต ที่สามารถเชื่อมโยงผู้คนจากทั่วโลกให้มาอยู่ร่วมกันในโลกเสมือนเดียวกันได้ นอกจากการใช้งานเพื่อความบันเทิงแล้ว เมตาเวิร์สยังถูกประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา การประชุมเสมือน การจัดแสดงนิทรรศการ งานศิลปะ และการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลอีกด้วย (ภาวิณี อุปถานา, ออนไลน์)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงศึกษาเกี่ยวกับประวัติความสำคัญ คติความเชื่อ ของการสร้างสรรคพระพุทธรูปใน พุทธศาสนา ศึกษารูปแบบพระพุทธรูปสำคัญในประเทศไทย และสร้างสรรคพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้วยระบบเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) ซึ่งจะพัฒนาการอนุรักษ์ศิลปะทางพระพุทธศาสนา โดยการสัมผัสกับภาพวาดดิจิทัลผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) ทั้งยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถโต้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้ และยังเป็นต้นแบบศิลปะดิจิทัลเสมือนจริง เพื่อให้เรียนรู้ถึงกระบวนการของการนำเทคโนโลยีไปใช้กับงานศิลปะดิจิทัล

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความสำคัญ คติความเชื่อ ของการสร้างสรรคพระพุทธรูป
2. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี
3. เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) สำหรับเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี

## ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย การศึกษาครั้งนี้ภายใต้หัวข้อ การสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี เป็นการศึกษาค้นคว้าเป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Re-

search) มีวิธีการดำเนินการวิจัยที่ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (Creative Art Research)

**2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง** พระพุทธรูปในวัด 15 วัด ของ 13 อำเภอ ในจังหวัดกาญจนบุรี คัดเลือกพระพุทธรูปสำคัญจำนวน 5 องค์ จากกลุ่มนักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ 1) กลุ่มพระภิกษุสงฆ์ จำนวน 10 คน 2) กลุ่มนักวิชาการ นักวิชาการศิลปะ และนักวิจัย จำนวน 3 คน 3) กลุ่มศิลปิน เขียนแบบคอมพิวเตอร์ สถาปัตยกรรม จำนวน 3 คน 4) กลุ่มนักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ และนักวิจัย จำนวน 1 คน และ 5) กลุ่มผู้รู้ในท้องถิ่น ประชาชนชาวบ้าน ภายในชุมชนท้องถิ่น จำนวน 3 คน รวมทั้งหมด 20 รูป/คน ที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แบบบันทึกทางกายภาพ เป็นแบบบันทึก สำรวจจริงวัด (Measure Work) บันทึกข้อมูลด้านรูปแบบ วัสดุ ศิลปกรรมของพระพุทธรูปในเขตพุทธสถานเขตจังหวัดกาญจนบุรี

2) แบบสำรวจและสังเกตการณ์ (Observation) เป็นแบบสำรวจ และสังเกตการณ์พระพุทธรูปในเขตพุทธสถานเขตจังหวัดกาญจนบุรี

3) แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง (Structured Interview) แบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างโดยใช้การสัมภาษณ์รายบุคคล ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth-interview) ผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน และแบบสอบถามผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 20 รูป/คน

### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### ขั้นตอนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

1) การเตรียมการก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูล อาทิ การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลภาคสนาม การติดต่อประสานงานกับบุคคล หน่วยงานและสถานที่ต่างๆ ที่จะทำการเก็บข้อมูลภาคสนาม ตลอดจนการทำหนังสือขอความอนุเคราะห์

2) การเก็บข้อมูลภาคเอกสาร (Documentary Research) โดยทำการศึกษาจาก คัมภีร์ไบเบิล ปับสา ตำนาน จารึก บันทึก จดหมายเหตุ หนังสือ ตำรา เอกสารทางวิชาการ บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3) การเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Survey)) เป็นการสำรวจ เพื่อบันทึกการย

ละเอียดทางกายภาพของงานพุทธศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการสร้างพระพุทธรูปสำคัญใน จังหวัดกาญจนบุรี รวมไปถึงบริบทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทางด้านมานุษยวิทยา และสังคมวิทยา จากพื้นที่ศึกษา โดยเป็นการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่มย่อย การจดบันทึกข้อมูล การใช้เครื่อง บันทึกเสียง และการถ่ายรูป การร่างภาพ จากการที่ผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชุมชน ตามพื้นที่เป้าหมาย

### 5. ขั้นตอนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (Creative Art Research)

1) ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นตอนการกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ และขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลกับทฤษฎี

2) ขั้นการออกแบบ เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสรุปเป็นประเด็น ในการสร้างสรรค์ การกำหนดแนวความคิด และการออกแบบพระพุทธรูปสามมิติ และ ออกแบบองค์ประกอบสภาพแวดล้อม ประกอบด้วย กำหนดกระบวนการ พื้นที่ในชุมชน การร่างแบบชิ้นงาน และการออกแบบชิ้นงานด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การบันทึกไฟล์รูปแบบดิจิทัล สามมิติ การแบ่งไฟล์ Model เป็น layer และ ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ แล้วนำเสนอให้อาจารย์ ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและให้คำแนะนำขององค์ประกอบภาพร่าง

3) ขั้นตอนการดำเนินการ เป็นขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน การสร้างแบบจำลอง การออกแบบชิ้นงานด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การสร้างผลงานจริง ได้แก่ กำหนดรูปแบบ กำหนดเทคนิควิธีการ กำหนดวัสดุอุปกรณ์ กำหนดกระบวนการ การติดตั้งผลงาน การตรวจสอบความสมบูรณ์ของผลงาน การวิเคราะห์ผลงาน

4) ขั้นรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นตอนในกระบวนการวิจัยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บ รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นวิจัยจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ ตีความ สังเคราะห์เพื่อสรุปผล

5) ขั้นสรุปผลการดำเนินงาน เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการวิจัย หรือ การดำเนินโครงการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสรุปสาระสำคัญของสิ่งที่ได้ดำเนินการมา พร้อมทั้งแสดงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ

6) ขั้นนำเสนอผลงานกลับสู่ชุมชน เป็นกระบวนการนำเสนอผลงานกลับสู่ ชุมชนไม่เพียงแต่เป็นการคืนข้อมูล หากยังเป็นเวทีในการต่อยอดองค์ความรู้ และสร้างการมี ส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์ และพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

## ตารางที่ 1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

| ลำดับ | ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | รูปภาพ                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.    | <p>ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นตอนการกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ และขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลกับทฤษฎี โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้ วิเคราะห์รูปแบบของ พระพุทธรูปทั้ง 15 องค์ แล้ว จึงคัดเลือกพระ พุทธรูปสำคัญ จำนวน 5 องค์ ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) เกณฑ์ด้านประวัติศาสตร์ พระพุทธรูป นั้นๆจะต้องมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ตลอดจนมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชุมชน หรืออำเภอนั้นๆ ในของ จังหวัดกาญจนบุรี</li> <li>2) เกณฑ์ด้านศิลปกรรม พระพุทธรูป นั้นๆ จะต้องมีความค่าทางสุนทรียศาสตร์ และมีรูปแบบเฉพาะ หรือมีพุทธลักษณะที่สวยงามเป็นเอกลักษณ์</li> <li>3) เกณฑ์ด้านอายุ พระพุทธรูปนั้นๆ จะต้อง มีความเก่าแก่ มีอายุมากกว่า 50 ปี</li> <li>4) เกณฑ์ด้านความศักดิ์สิทธิ์ พระพุทธรูปนั้นๆ จะต้องเป็นที่รู้จัก มีชื่อเสียง และเป็นที่ยอมรับต่อประชาชนทั่วไปและ เป็น พระพุทธรูปที่สามารถนำประชาชนมาเคารพสักการบูชา ด้วย ความเชื่อ และความศรัทธา</li> </ol> |  <p>ภาพที่ 1 พระพุทธรูปในวัดหนองบัว<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567</p>  <p>ภาพที่ 2 พระพุทธรูปในวัดท่าเรือ<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567</p> |

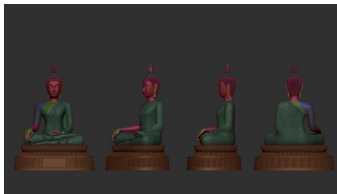
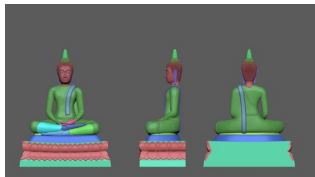
5) เกณฑ์ด้านคติความเชื่อ และความนิยมของประชาชนในท้องถิ่น พระพุทธรูปนั้นเป็นที่ได้รับการยอมรับในคุณค่าความสำคัญ มีความโดดเด่นเป็นที่เชื่อถือ และเคารพสักการะของประชาชนในท้องถิ่น และประชาชนทั่วไป



ภาพที่ 3 พระพุทธรูปในวัด  
บ้านทวน  
ที่มา: ปิณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.



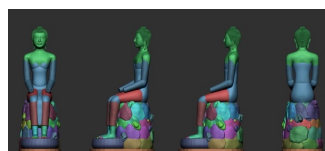
ภาพที่ 4 พระพุทธรูปในวัดอิน  
ทาราม  
ที่มา: ปิณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  <p>ภาพที่ 5 พระพุทธรูปในวัด<br/>กาญจนบุรีเก่า<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567</p>                                                                                                                                                                           |
| 2. | <p><b>ขั้นการออกแบบ</b></p> <p>1. เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสรุปเป็นประเด็นในการสร้างสรรค์ การกำหนดแนวความคิด และการออกแบบพระพุทธรูปสามมิติ และออกแบบองค์ประกอบสภาพแวดล้อม ประกอบด้วย กำหนด กระบวนการพื้นที่ในชุมชน การร่างแบบชิ้นงาน และการออกแบบชิ้นงานด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การบันทึกไฟล์รูปแบบดิจิทัลสามมิติ การแบ่งไฟล์ Model เป็น layer และ ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์</p> |  <p>ภาพที่ 6 ภาพร่างพระพุทธรูป<br/>รูปวัดหนองบัว<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.</p>  <p>ภาพที่ 7 ภาพร่างพระพุทธรูป<br/>วัดเท่าเรือ<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567</p> |

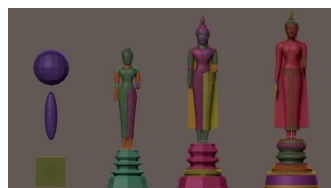
2. ผู้วิจัยเลือกที่จะร่างภาพต้นแบบอย่างละเอียดด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากก่อนเป็นภาพต้นแบบ ขั้นตอนนี้อาจแก้ไขบางส่วนเพื่อความเหมาะสมและสมบูรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานจริง แล้วนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและให้คำแนะนำขององค์ประกอบภาพร่าง



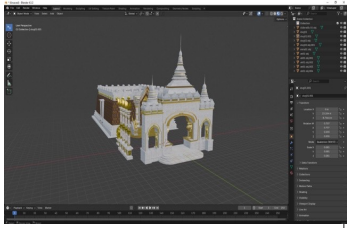
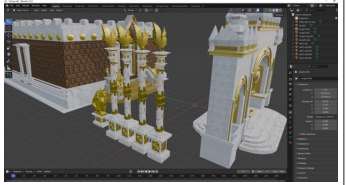
ภาพที่ 8 ภาพร่างพระพุทธรูป  
วัดบ้านทวน  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.

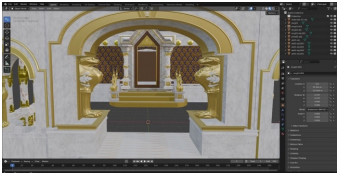
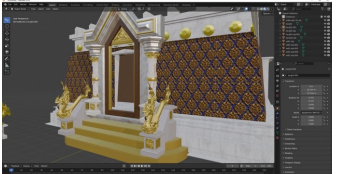


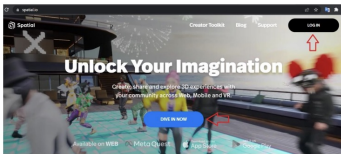
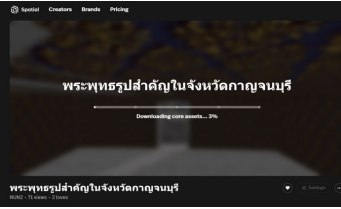
ภาพที่ 9 ภาพร่างพระพุทธรูป  
วัดอินทาราม  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.



ภาพที่ 10 ประตูล้วนหน้าวิหาร  
พระพุทธรูป  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. | <p><b>ขั้นตอนการ การสร้างพระพุทธรูป</b></p> <p>เป็น ขั้นตอนการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน การสร้างแบบจำลอง การออกแบบชิ้นงานด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การสร้างผลงานจริง ได้แก่ กำหนดรูปแบบ กำหนดเทคนิควิธีการ กำหนดวัสดุอุปกรณ์ กำหนดกระบวนการติดตั้งผลงาน การตรวจสอบความสมบูรณ์ของผลงาน การวิเคราะห์ผลงาน ส่วนใหญ่จะนิยมสร้างโดยใช้โปรแกรมออกแบบสามมิติต่างๆ ซึ่งมีมากมายทั้งที่ใช้ได้ฟรี และบางโปรแกรมอาจต้องซื้อลิขสิทธิ์ เช่น Zbrush, 3D Studio, Blender, เป็นต้น เพื่อสร้างต้นแบบโดยขึ้นรูปแบบจำลองทีละส่วน ซึ่งแต่ละโปรแกรมจะมีประสิทธิภาพ ความสวยงามใช้งานแตกต่างกันไป</p> |  <p><b>ภาพที่ 11</b> โมเดลพระพุทธรูปทั้ง 5 องค์</p> <p>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.</p>  <p><b>ภาพที่ 12</b> การสร้างโมเดลเป็น layer วิหารพระพุทธรูป</p> <p>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567</p>  <p><b>ภาพที่ 13</b> การสร้างโมเดลเสาหน้าวิหารพระพุทธรูป</p> <p>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.</p> |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|    |                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                                                        |  <p><b>ภาพที่ 14</b> การสร้างโมเดลประตู<br/>ส่วนหน้าวิหารพระพุทธรูป<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567</p>                                                                                                                                                                                                             |
| 4. | <p><b>ขั้นรวบรวมข้อมูล</b><br/>เป็นขั้นตอนในกระบวนการวิจัยที่มี<br/>วัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง<br/>กับประเด็นวิจัยจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อใช้ใน<br/>การวิเคราะห์ ตีความ สังเคราะห์เพื่อสรุปผล</p> |  <p><b>ภาพที่ 15</b> การสร้างโมเดล<br/>ประตูหน้าวิหารพระพุทธรูป<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.</p>  <p><b>ภาพที่ 16</b> นำโมเดลพระพุทธ<br/>รูปเข้าเมตาเวิร์ส<br/>วัดท่าเรือ และวัดบ้านทวน<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.</p> |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  <p>ภาพที่ 17 นำโมเดลพระพุทธรูปเข้าเมตาเวิร์ส วัดกาญจนบุรีเก่า และวัดหนองบัว<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.</p>                                                                                                                                                                                                                        |
| 5. | <p><b>ขั้นสรุปผลการดำเนินงาน</b></p> <p>เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการวิจัยหรือการดำเนินโครงการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสรุปสาระสำคัญของสิ่งที่ได้ดำเนินการมา พร้อมทั้งแสดงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ</p> <p>เปิดโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์พิมพ์เว็บไซต์ชื่อ <a href="https://www.spatial.io">https://www.spatial.io</a></p> <p>หรือ <a href="https://www.spatial.io/s/NUN2s-Virtual-Area67861f6b9fe94dbfe6e68fc5?share=6560992405847292770">https://www.spatial.io/s/NUN2s-Virtual-Area67861f6b9fe94dbfe6e68fc5?share=6560992405847292770</a></p> |  <p>ภาพที่ 18 เปิดโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์พิมพ์เว็บไซต์ชื่อ <a href="https://www.spatial.io">https://www.spatial.io</a><br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.</p>  <p>ภาพที่ 19 ค้นหาพระพุทธรูปสำคัญใน จังหวัดกาญจนบุรี<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.</p> |



ภาพที่ 20 ประตูส่วนหน้าวิหาร  
พระพุทธรูป

ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.



ภาพที่ 21 ห้องพระพุทธรูปใน  
วัดบ้านทวน

ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.



ภาพที่ 22 ห้องพระพุทธรูปในวัด  
กาญจนบุรีเก่า

ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.



ภาพที่ 23 ห้องพระพุทธรูปในวัด  
หนองบัว

ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.

### ชั้นนำเสนอผลงานกลับสู่ชุมชน

เป็นกระบวนการนำเสนอผลงานกลับสู่ชุมชนไม่เพียงแต่เป็นการคืนข้อมูล หากยังเป็นเวทีในการต่อยอดองค์ความรู้ และสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์ และพัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน การเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีโดยผ่านเว็บเบราว์เซอร์พิมพ์เว็บไซต์ชื่อ<https://www.spatial.io> หรือ <https://www.spatial.io/s/NUN2s-Virtual-Area-67861f6b9fe94dbfe6e68fc5?share=6560992405847292770>



ภาพที่ 24 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์  
การแสดงนิทรรศการพระพุทธรูป  
สำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: ปิณณวิชัย ชาไข, 2568.

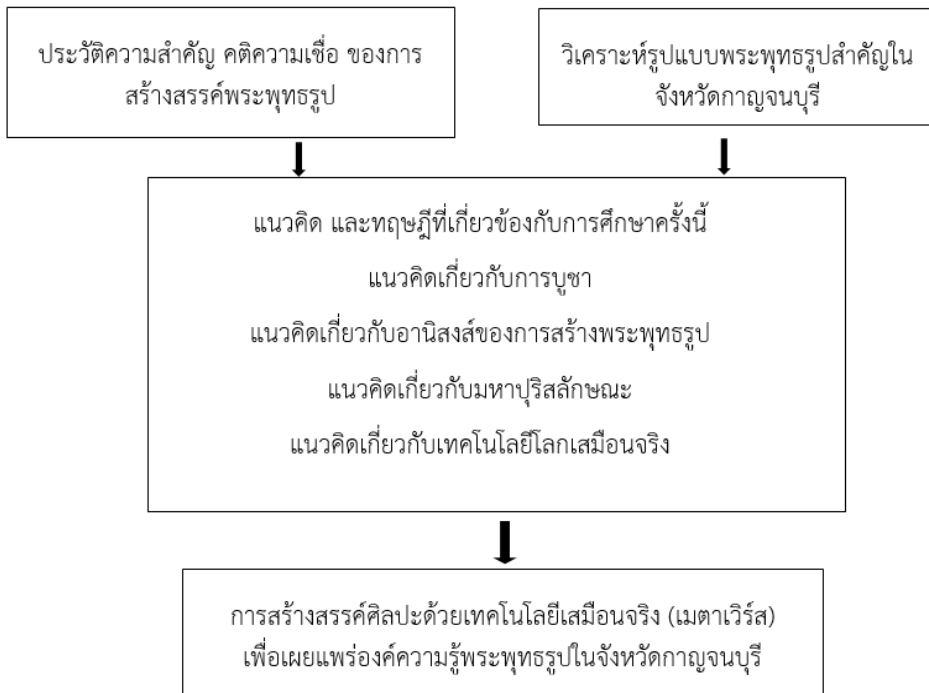


ภาพที่ 25 QR code สแกน  
เพื่อเข้าชมพระพุทธรูปสำคัญใน  
จังหวัดกาญจนบุรี  
ที่มา: ปิณณวิชัย ชาไข, 2568.

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  <p><b>ภาพที่ 26</b> จัดแสดงผลงาน<br/>นิทรรศการพระพุทธรูปสำคัญ<br/>ในจังหวัดกาญจนบุรี<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2568.</p>  <p><b>ภาพที่ 27</b> เข้าชมพระพุทธรูป<br/>สำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี<br/>ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2568.</p> |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### กรอบแนวคิด

การสร้างสรรคผลงานในครั้งนี้ เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่สำรวจ และรวบรวมข้อมูลของพระพุทธรูปใน 15 อำเภอ ของจังหวัดกาญจนบุรี และศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง รวมถึงศึกษาศิลปินที่มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานที่คล้ายคลึงกับแนวทางที่วิจัยในครั้งนี้ เพื่อนำเสนอการตีความแนวคิดในมุมมองของผู้วิจัยผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 28 กรอบแนวคิดในการวิจัย  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.

## ผลการวิจัย

1. ประวัติความสำคัญของการสร้างพระพุทธรูป นับตั้งแต่มีการสร้างพระพุทธรูปในอินเดีย เเทมที่มีหลักฐาน คือ ในสมัยคันธาระ เรียกว่า ศิลปะคันธาระ ต่อมาพระพุทธรูปศาสนาได้เผยแผ่ไปยังดินแดนต่างๆ โดยรอบ พร้อมกับการแตกนิกายเป็นนิกายมหายาน นิกายวัชรยาน ลัทธิตันตระ ที่มีการผสมกลมกลืนเข้ากับลัทธิความเชื่อในศาสนาพราหมณ์ ได้ก่อเกิดพัฒนาการการสร้างพระพุทธรูปในประเทศอินเดีย ถือเป็นตัวต้นกำเนิดของพระพุทธรูป และมีการสร้างครั้งแรกภายหลังที่พระพุทธเจ้าปรินิพพานได้ประมาณ 200 ปี พระมชฌันติกเถระนำพระพุทธรูปศาสนาไปประกาศยังแคว้นคันธาระ เมื่อกษัตริย์องค์หนึ่งทรงเลื่อมใสหลังทรงฟังนิทานเรื่องนี้ จึงทรงให้สร้างพระพุทธรูปปางคันธารราชูรเป็นครั้งแรก พระพุทธรูปยุคเริ่มแรกหลังพุทธปรินิพพานหลายร้อยปีได้เริ่มสร้างพระพุทธรูปขึ้นบูชาสักการะ พัฒนาการการสร้างรูปเคารพได้ตัวอย่างมา

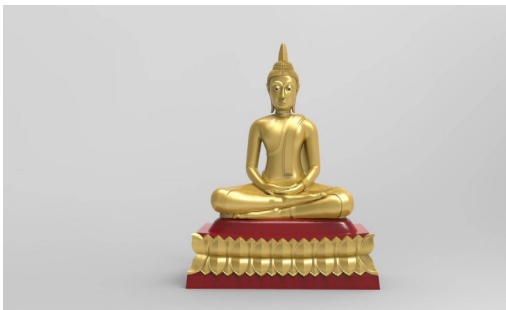
จากชนชาติกรีกที่เข้ามายึดครองอินเดียตะวันตกเฉียงเหนือจนมีพัฒนาการตามลำดับ ได้แก่ 1) พระพุทธรูปยุคคันธาระ 2) พระพุทธรูปสมัยมธรา 3) แบบอมราวดี 4) แบบคุปตะ และ 5) แบบปาละ สำหรับพัฒนาการนี้ส่งผลให้มีพระพุทธรูปไว้สักการบูชาของแต่ละชนชาติที่มีพระพุทธศาสนาเข้าไปตั้งมั่น จนในที่สุดคตินิยมการสร้างพระพุทธรูปจึงแพร่กระจายไปสู่ภูมิภาคต่างๆ ที่นับถือพระพุทธศาสนาทั้งในดินแดนตอนเหนือของอินเดีย คือ ทิเบตจีน และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ พม่า ล้านนา ล้านช้าง อูรุธยา และเขมร

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีพุทธศานายาวนาน และเข้มแข็งนับพันปี พระพุทธรูปตามประวัติศาสตร์การมีพระพุทธรูปตามตำนานพระพุทธรูปปางต่างๆ กรมศิลปากร แผนกโบราณคดี กล่าวว่า ได้มีการสร้างมาราว 7 สมัย คือ 1) สมัยทวารวดี 2) สมัยศรีวิชัย 3) สมัยลพบุรี 4) สมัยเชียงแสน 5) สมัยสุโขทัย 6) สมัยอยุธยา และ 7) สมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับการสร้างพระพุทธรูปเพื่อสักการบูชา คือ การที่ศาสนิกศรัทธาในศาสนาอย่างแนบแน่น ไม่คลอนแคลนต้องการมีสัญลักษณ์ คือ รูปเคารพตั้งประดิษฐานไว้เป็นตัวแทนพระพุทธเจ้าไว้เป็นที่เคารพสักการะ จึงนิยมสร้างพระพุทธรูปปางขอฝน เพื่อตั้งในพิธีขอฝน หรือพระราชพิธีพืชรุณศาสตร์

2. พระพุทธรูปที่วิเคราะห์มี 15 องค์ ใน 13 อำเภอ พระพุทธรูปทั้ง 15 องค์ จำแนกได้ 4 กลุ่ม ดังนี้ 1) รูปแบบพื้นถิ่นอิทธิพลศิลปะเขมร ได้แก่ ประติมากรรมในอุทยานประวัติศาสตร์ปราสาทเมืองสิงห์ และพระพุทธรูปวัดเลาขวัญ 2) รูปแบบพื้นถิ่นอิทธิพลศิลปะสุโขทัย ได้แก่ พระพุทธรูปวัดท่าเรือ วัดหินแท่นลำภาชี วัดทองผาภูมิ วัดบ้านถ้ำ วัดบ้านทวน และวัดวังแก้วเวการาม 3) รูปแบบพื้นถิ่นอิทธิพลศิลปะอยุธยา ได้แก่ พระพุทธรูปวัดกาญจนบุรีเก่า และ 4) รูปแบบพื้นถิ่น อิทธิพลสมัยรัตนโกสินทร์ ได้แก่ พระพุทธรูปวัดอินทาราม วัดเขาวงจันดาราม วัดหนองบัว วัดปากลำขาแข้ง วัดหนองปรือ และวัดทิพย์สุคนธาราม

3. การสร้างสรรค์พระพุทธรูปมาจากการศึกษารูปแบบพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี คัดเลือกให้เหลือ 5 องค์ ได้แก่ 1) วัดท่าเรือ 2) วัดกาญจนบุรีเก่า 3) วัดหนองบัว 4) วัดอินทาราม และ 5) วัดบ้านทวน เมื่อเลือกพระพุทธรูปแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) สำหรับเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี

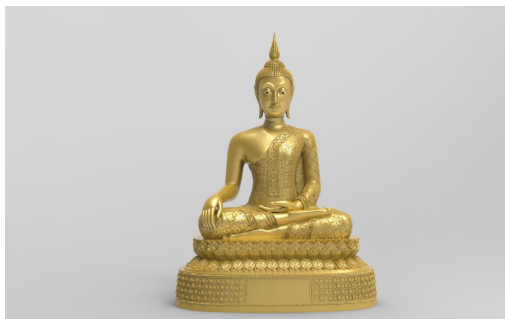
พระพุทธรูปในวัด 15 วัด ของ 13 อำเภอ ในจังหวัดกาญจนบุรี คัดเลือกพระพุทธรูปสำคัญ จำนวน 5 องค์ เพื่อนำสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) ดังนี้



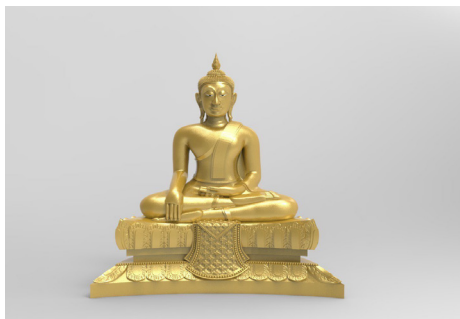
ภาพที่ 29 พระพุทธรูปในวัดท่าเรือ  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.



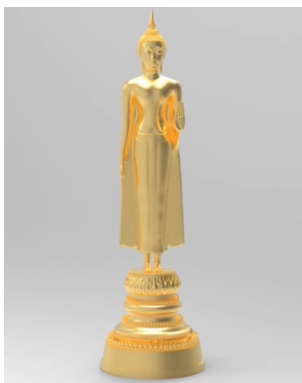
ภาพที่ 30 พระพุทธรูปในวัดอินทาราม  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.



ภาพที่ 31 พระพุทธรูปในวัดหนองบัว  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.

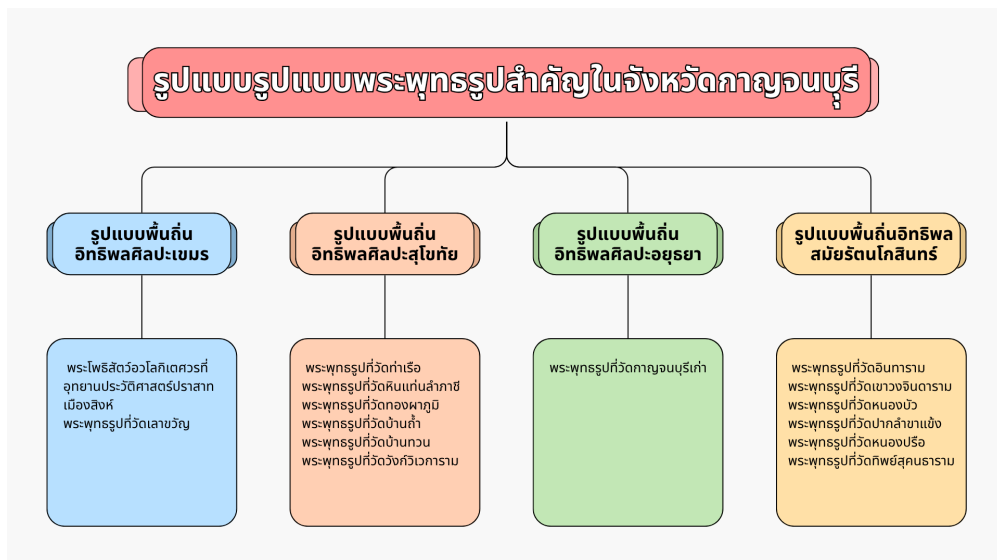


ภาพที่ 32 พระพุทธรูปในวัดบ้านทวน  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.



ภาพที่ 33 พระพุทธรูปในวัดกาญจนบุรีเก่า  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.

การวิเคราะห์รูปแบบพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีตามรูปแบบศิลปะได้ 4 รูปแบบ ดังนี้



ภาพที่ 34 สรุปการวิเคราะห์รูปแบบพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีตามรูปแบบศิลปะ  
ที่มา: ปณณวิชญ์ ซาไซ, 2567.

## อภิปรายผล

จากการศึกษาประวัติความสำคัญของการสร้างพระพุทธรูป และรูปแบบการสร้างพระพุทธรูปในแต่ละท้องถิ่นย่อมมีวิธีการที่หลากหลาย แต่ในที่นี้ขอสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) สำหรับเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีโดยมีกระบวนการสร้างสรรค์พระพุทธรูป ดังนี้

1) การสร้างพระพุทธรูปตามแนวคิดมหาปฐิสลักษณ์ 32 ประการ อนุพยัญชนะ 80 ประการ และฉัพพรรณรังสี เป็นแนวคิดสำคัญที่ใช้เป็นหลักในการกำหนดรูปแบบของพระพุทธรูปปฏิมา โดยแนวคิดนี้สะท้อนผ่านลักษณะภายนอกขององค์พระ ซึ่งเป็นผลจากกุศลกรรมและกุศลวิบาก โดยมีมหาปฐิสลักษณ์เป็นพยานทางกายภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของฉลองเดช คุณานุมัต เรื่อง แนวคิดมหาปฐิสลักษณ์ พระพุทธรูปปฏิมา ศิลปะ ไทลื้อ เมืองน่าน

พบว่า พระพุทธรูปศิลปะไทลื้อ เมืองน่าน แสดงลักษณะมหาบุรุษลักษณะได้ 16 ประการ และอนุพยัญชนะ 36 ประการ โดยลักษณะบางส่วนได้รับการปรับปรุงให้เหมาะสมกับสุนทรียภาพท้องถิ่น เกิดเป็นศิลปะพื้นถิ่นที่เรียบง่าย ธรรมชาติ และสะท้อนถึงศรัทธา ภูมิปัญญา และคุณค่าทางวัฒนธรรมของชาวพุทธไทย (ฉลอมเดช คูณานูมาต, 2556: 117-118) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประภาส แก้วเกตุพงษ์ เรื่อง สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง ประเพณีการสร้างพระพุทธรูปในประเทศไทย พบว่า ได้รับอิทธิพลจากอินเดียตั้งแต่สมัยอาณาจักรทวารวดี โดยเฉพาะพุทธศาสนาเถรวาทจากอินเดียได้ พุทธศิลป์ในยุคนี้มีหลากหลาย ทั้งขนาดใหญ่และเล็ก ใช้วัสดุต่างๆ เช่น ดินเผา ศิลา ทอง สำริด ปูน และไม้ จุดมุ่งหมายของการสร้างพระพุทธรูปคือ เพื่อเป็นพุทธานุสสติ เป็นอนุสรณ์ระลึกถึงพระพุทธเจ้า (อุทเทสิกเจติย์) และสะท้อนคติความเชื่อเรื่องอานิสสที่ เป็นแรงบันดาลใจให้ ชาวพุทธนิยมสร้างพระพุทธรูปเป็นประเพณีสืบต่อกันมาในสังคมไทย (ประภาส แก้วเกตุพงษ์, 2564: 183)

2) การสร้างพระพุทธรูปในจังหวัดกาญจนบุรีนิยมใช้วัสดุปูนปั้น หินทรายแดง และโลหะ โดยรูปแบบ มีการผสมผสานระหว่างศิลปะพื้นถิ่นกับศิลปะร่วมสมัยของแต่ละยุค สะท้อนถึงพัฒนาการทางความคิด และ แรงบันดาลใจของช่างในแต่ละช่วงเวลา คติความเชื่อในการสร้างพระพุทธรูปในพื้นที่นี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พระมหามานตรี ฉันทสิโล และคณะ เรื่อง ซึ่งศึกษาประเพณีการทำบุญอุทิศในเขตเทศบาลตำบลหาดคำ จังหวัดหนองคาย โดยพบว่าแนวคิดการอุทิศส่วนบุญมีรากฐานจากศาสนาพราหมณ์ ก่อนจะถูกปรับให้เข้ากับหลักพระพุทธศาสนา เน้นการให้ทาน รักษาศีล และเจริญภาวนา พิธีทำบุญแจกข้าว (ทำบุญอุทิศ) แสดงถึงคุณค่าใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการศึกษา ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ 2) ด้านสังคม – ก่อให้เกิดความสามัคคีและคุณธรรมในสังคม และ 3) ด้านจิตใจ – ช่วยให้ผู้คนเห็นความสำคัญของการพัฒนาจิตใจ ทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นว่า การสร้างพระพุทธรูป และ ประเพณีเกี่ยวเนื่องในแต่ละท้องถิ่น ล้วนเป็นการแสดงออกทางศิลปะ ศรัทธา และหลักธรรมในพระพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้ง (พระมหามานตรี ฉันทสิโล และคณะ, 2563: 1) จากการศึกษา รูปแบบพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 15 องค์ นำมาวิเคราะห์รูปแบบของพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรีสามารถแบ่งพุทธลักษณะของพระพุทธรูปได้ 4 ลักษณะตามรายละเอียด ดังนี้ พระพุทธรูปทั้ง 15 องค์ จำแนกได้ 4 ลักษณะ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรณวิภา สุเนตต์ดา เรื่อง รูปแบบและพัฒนาการลวดลายประดับศิราภรณ์ศิลปะเขมรในประเทศไทย ช่วงพุทธศตวรรษที่ 16-18 มุ่งศึกษา และจำแนก ศิราภรณ์ หรือเครื่องประดับ

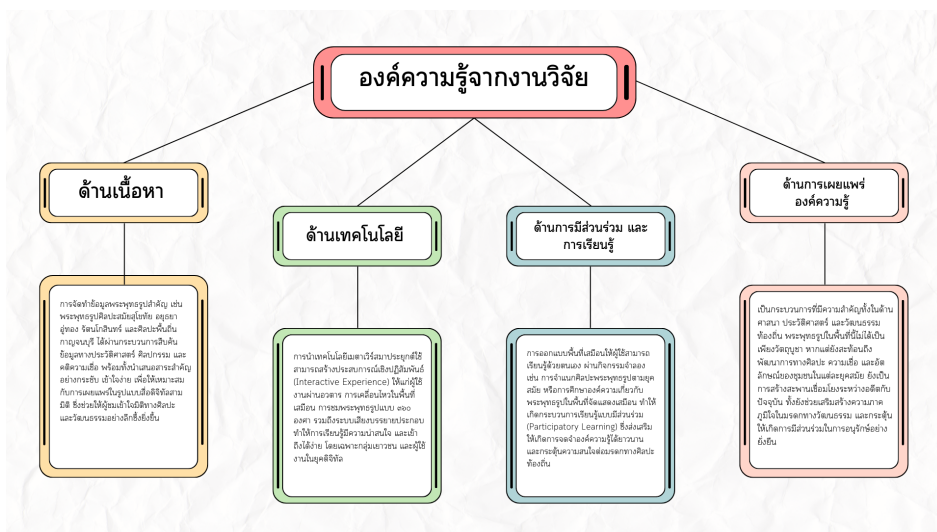
ศิลปะในงานศิลปกรรมเขมร ออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่: 1) ศิราภรณ์แบบมณฑกและกะบังหน้า 2) ศิราภรณ์แบบมณฑกเทริด ซึ่งพบในพระพุทธรูปทรงเครื่องศิลปะเขมร และ 3) ศิราภรณ์แบบพิเศษ ที่ปรากฏในเทพเจ้าชั้นรอง และบุคคลทั่วไปในงานประติมากรรม ผลการศึกษาเปรียบเทียบศิลปกรรมจากประเทศไทยและกัมพูชา พบว่ามีความคล้ายคลึงกันทางรูปแบบ โดยเฉพาะการ ผสมผสานลวดลายท้องถิ่น ที่มีความแตกต่างจากแบบเมืองพระนครอย่างชัดเจน ซึ่งพบมากในงานประติมากรรมจากจังหวัดลพบุรี และบางชิ้นที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนครประเด็นสำคัญเพิ่มเติม คือ การวิเคราะห์ “มณฑกทรงกลีบดอกบัวซ้อนชั้น” จากปราสาทบ้านถนนหัก จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งสอดคล้องกับศิราภรณ์ในศิลปะสมัยนครวัดของกัมพูชา และมีอิทธิพลต่อศิราภรณ์ของรูปเคารพในยุคต่อมา โดยเฉพาะใน สมัยบายน และ สมัยพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ที่นิยมแสดงลำดับชั้นของเทวบุคคลผ่านรูปแบบศิราภรณ์ (วรรณวิภา สุเนตต้า, 2568)

3) การสร้างสรรค์พระพุทธรูปมาจากการศึกษารูปแบบพระพุทธรูปสำคัญใน จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 15 องค์ คัดเลือกให้เหลือ 5 องค์ ประกอบด้วย วัดท่าเรือ วัดกาญจนบุรีเก่า วัดหนองบัว วัดอินทาราม และวัดบ้านทวน และสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) สำหรับเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยของ สุปราณี ชมจุมจัง เรื่อง นวัตกรรมการสอนศิลปศึกษาโลกเสมือนจริง: Metaverse ระบุว่า Metaverse ไม่เพียงใช้ในด้านการบันเทิงเท่านั้น แต่ยังมีศักยภาพสูงในการศึกษา โดยเฉพาะการเรียนการสอนด้านศิลปะ ผ่านโลกเสมือนจริง (Virtual World) ซึ่งมีการนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบต่างๆ เช่น การจัด นิทรรศการออนไลน์ การใช้ VR (Virtual Reality) ในการสอนศิลปะ เช่น วาดภาพ ดิจิทัลเพนท์ สื่อผสม หรือโคเนติกอาร์ต การเรียนศิลปะ 3 มิติ เช่น ประติมากรรม แอนิเมชัน สตอรี่บอร์ด การพัฒนาหลักสูตรที่ผสมผสาน จิตวิทยาการเรียนรู้ และแรงบันดาลใจ (Inspiration) ประเทศไทยเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีนี้ในการศึกษา แม้ว่าจะยังมีข้อจำกัดด้านต้นทุนอุปกรณ์ที่ค่อนข้างสูง จึงจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ หลักสูตรการเรียนการสอนที่ใช้ Metaverse มีโครงสร้างเป็นระบบ โดยแบ่งออกเป็น 5 ช่วงเวลา ได้แก่: 1) ช่วงให้แรงบันดาลใจ (ประมาณ 15 นาทีแรก) 2) ช่วงลงรายละเอียดเนื้อหา 3) ช่วงทบทวน 4) ช่วงสรุป และ 5) ช่วงทำความเข้าใจประเด็นสำคัญ นอกจากนี้ หลักสูตรยังได้รับอิทธิพลจากแนวทางการศึกษาระดับนานาชาติ เช่น สหรัฐอเมริกา ยุโรป ญี่ปุ่น สิงคโปร์ และเกาหลีใต้ (สุปราณี ชมจุมจัง, 2566: 1278) และ

สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกรัฐ หล่อพิเชียร เรื่อง “การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างมาตรฐานการศึกษาอย่างมีคุณภาพ” นำเสนอแนวทางการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยชี้ให้เห็นว่าแม้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้จะมีมานานแล้ว เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI), อิเล็กทรอนิกส์ และสื่อประสม (Multimedia) แต่ปัจจุบันได้พัฒนาไปสู่เทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น เช่น AR (Augmented Reality) VR (Virtual Reality) และ Metaverse เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยให้การเรียนการสอนมีคุณภาพมากขึ้น โดยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมทักษะ และช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ได้อย่างเท่าเทียม ถือเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนา มาตรฐานการศึกษาที่มีคุณภาพ (เอกรัฐ หล่อพิเชียร, 2566: 312-313).

## องค์ความรู้จากงานวิจัย

องค์ความรู้จากการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคศิลป์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธศาสนาในจังหวัดกาญจนบุรี” โดยองค์ความรู้หลักจากการวิจัยสามารถสรุปได้ ดังนี้



ภาพที่ 35 สรุปลองค์ความรู้จากงานวิจัย  
ที่มา: ปณณวิทย์ ชำไข, 2567.

## สรุป

1. จากการศึกษาประวัติความสำคัญของการสร้างพระพุทธรูป พบว่า นับตั้งแต่มีการสร้างพระพุทธรูปในอินเดียเท่าที่มีหลักฐาน คือ ในสมัยคันธาระ เรียกว่า ศิลปะคันธาระ ต่อมาพระพุทธศาสนาได้เผยแผ่ไปยังดินแดนต่างๆ โดยรอบ พร้อมกับการแตกนิกาายเป็นนิกายมหายาน นิกายวัชรยาน ลัทธิตันตระ ที่มีการผสมกลมกลืนเข้ากับลัทธิความเชื่อในศาสนาพราหมณ์ ได้ก่อให้เกิดพัฒนาการการสร้างพระพุทธรูปในประเทศอินเดีย ถือเป็นต้นกำเนิดของพระพุทธรูป และมีการสร้างครั้งแรกภายหลังที่พระพุทธเจ้าปรินิพพานได้ประมาณ 200 ปี พระมชฌันติกเถระนำพระพุทธศาสนาไปประกาศยังแคว้นคันธาระ เมื่อกษัตริย์องค์หนึ่งทรงเลื่อมใสหลังทรงฟังนิทานเรื่องนี้ จึงทรงให้สร้างพระพุทธรูปปางคันธารราษฎร์เป็นครั้งแรก การสร้างพระพุทธรูปยุคแรกหลังพระองค์ปรินิพพานหลายร้อยปี ได้สร้างพระพุทธรูปขึ้นเพื่อบูชาสักการะ พัฒนาการการสร้างรูปเคารพได้ตัวอย่างมาจากชนชาติกรีก ที่เข้ามายึดครองอินเดียตะวันตกเฉียงเหนือจนมีพัฒนาการมาตามลำดับ ได้แก่ 1) พระพุทธรูปแบบคันธาระ 2) พระพุทธรูปแบบมธูรา 3) พระพุทธรูปแบบอมราวดี 4) พระพุทธรูปแบบคุปตะ และ 5) พระพุทธรูปแบบปาละ สำหรับพัฒนาการนี้ ส่งผลให้มีพระพุทธรูปไว้สักการะบูชาของแต่ละชนชาติที่มีพระพุทธศาสนาเข้าไปตั้งมั่น จนในที่สุดคตินิยมการสร้างพระพุทธรูปจึงแพร่กระจายไปสู่ภูมิภาคต่างๆ ที่นับถือพระพุทธศาสนา ทั้งในดินแดนตอนเหนือของอินเดีย คือ ทิเบต จีน และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ พม่า ล้านนา ล้านช้าง อูรุธยา และเขมร

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีพุทธศาสนายาวนาน และเข้มแข็งนับพันปี พระพุทธรูปตามประวัติศาสตร์ การมีพระพุทธรูปตามตำนานพระพุทธรูปปางต่างๆ กรมศิลปากร แผนกโบราณคดี กล่าวว่า ได้มีการสร้างมาราว 7 สมัย คือ 1) สมัยทวารวดี 2) สมัยศรีวิชัย 3) สมัยลพบุรี 4) สมัยเชียงแสน 5) สมัยสุโขทัย 6) สมัยอยุธยา และ 7) สมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับการสร้างพระพุทธรูปเพื่อสักการบูชา คือ การที่ศาสนิกชนศรัทธาในศาสดาอย่าง แนบแน่น ไม่คลอนแคลนต้องการมีสัญลักษณ์ คือ รูปเคารพตั้งประดิษฐานไว้เป็นตัวแทนพระพุทธเจ้าไว้เป็นที่เคารพสักการะ จึงนิยมสร้างพระพุทธรูปปางขอฝน เพื่อตั้งในพิธีขอฝน หรือพระราชพิธีพืชมงคล

2. จากการวิเคราะห์รูปแบบพระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี พบว่า พระพุทธรูปที่วิเคราะห์มี 15 องค์ ใน 13 อำเภอ จำแนกได้ 4 กลุ่ม ดังนี้ 1) รูปแบบพื้นถิ่นอิทธิพลศิลปะเขมร ได้แก่ พระโพธิสัตว์อวโลกิ-เตศวรในอุทยานประวัติศาสตร์ปราสาทเมือง

สิ่ง และพระพุทธรูปวัดเลาขวัญ 2) รูปแบบพื้นถิ่น อิทธิพลศิลปะสุโขทัย ได้แก่ พระพุทธรูปวัดท่าเรือ พระพุทธรูปวัดหินแท่นลำภาชี พระพุทธรูปวัดทองผาภูมิ พระพุทธรูปวัดบ้านถ้ำ พระพุทธรูปวัดบ้านทวน และพระพุทธรูปวัดวังแก้วเวการาม 3) รูปแบบพื้นถิ่น อิทธิพลศิลปะอยุธยา ได้แก่ พระพุทธรูปวัดกาญจนบุรีเก่า และ 4) รูปแบบพื้นถิ่น อิทธิพลสมัยรัตนโกสินทร์ ได้แก่ พระพุทธรูปวัดอินทาราม พระพุทธรูปวัดเขาวงจินตาราม พระพุทธรูปวัดหนองบัว พระพุทธรูปวัดปากลำขาแข้ง พระพุทธรูปวัดหนองปรือ และพระพุทธรูปวัดทิพย์สุคนธาราม

3. จากการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี พบว่า คัดเลือกให้เหลือ 5 องค์ ได้แก่ 1) พระพุทธรูปวัดท่าเรือ 2) พระพุทธรูปวัดกาญจนบุรีเก่า 3) พระพุทธรูปวัดหนองบัว 4) พระพุทธรูปวัดอินทาราม และ 5) พระพุทธรูปวัดบ้านทวน เมื่อเลือกพระพุทธรูปแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (เมตาเวิร์ส) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้พระพุทธรูปสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี

## ข้อเสนอแนะ

1) ด้านการศึกษา และการเรียนรู้ เป็นข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และศิลปกรรมที่ได้จากการศึกษา และวิเคราะห์พระพุทธรูปสามารถนำไปจัดทำเป็นบทเรียน หรือสื่อการสอนเสมือนจริงในรูปแบบอินเทอร์แอ็กทีฟ เพื่อใช้ในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมต่างๆ โดยเฉพาะในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ หรือพุทธศาสนา

2) ด้านการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม เป็นการจำลองพระพุทธรูปด้วยเทคโนโลยี ๓ มิติ หรือ VR เป็นเครื่องมือสำคัญในการอนุรักษ์เชิงดิจิทัล โดยสามารถเก็บรักษาข้อมูลเชิงรูปแบบ และรายละเอียดเชิงช่างของพระพุทธรูปไว้ได้อย่างครบถ้วนแม้ในกรณีที่วัตถุจริงเกิดการเสื่อมสภาพ หรือสูญหาย

3) ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นผลงานศิลปะในเมตาเวิร์สสามารถต่อยอดเป็น “พิพิธภัณฑ์เสมือน” หรือ “เส้นทางท่องเที่ยวดิจิทัล” ที่ผู้สนใจจากทั่วโลกสามารถเข้าชมผ่าน

4) ด้านการพัฒนาอนุรักษ์มรดกทางพุทธศิลป์ การนำเทคโนโลยีเมตาเวิร์สมาผสานกับพุทธศิลป์ เป็นการส่งเสริมมรดกทางพุทธศิลป์รูปแบบใหม่ที่สามารถสร้างสรรค์งานได้อย่างไร้ข้อจำกัดทางกายภาพ เปิดโอกาสให้นักสร้างสรรค์ร่วมสมัยตีความคุณค่าทางจิต

วิญญาน และความงามในแบบใหม่

5) ด้านการสื่อสารวัฒนธรรมในสังคมร่วมสมัย เทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถทำให้คนรุ่นใหม่เข้าถึง และเข้าใจเนื้อหาทางศาสนา และศิลปวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยลดช่องว่างระหว่างวัย และเชื่อมโยงโลกวัตถุกับโลกดิจิทัลผ่านสื่อที่เข้ากับยุคสมัย

6) ด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ท้องถิ่น การพัฒนาเมตาเวิร์สเพื่อเผยแพร่พระพุทธรูปสามารถสร้างอาชีพ และรายได้แก่ชุมชนท้องถิ่น เช่น นักออกแบบ ๓ มิติ นักพัฒนาแพลตฟอร์ม ครีเอเตอร์ หรือมัคคุเทศก์เสมือน ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล และเศรษฐกิจฐานวัฒนธรรมของประเทศ

## บรรณานุกรม

ฉลองเดช คุญานุมัต. (2556). แนวคิดมหาปฐักลักษณะ พระพุทธปฏิมา ศิลปะไทลื้อ เมืองน่าน.

วารสารวิจิตรศิลป์. 4(2), 117-118.

ประภาส แก้วเกตุพงษ์. (2564). ประเพณีการสร้างพระพุทธรูปในประเทศไทย. *Journal of Roi Kaensarn Academi*. 6(5), 1 83.

พุทธทาสภิกขุ. (2509). *ภาพพุทธประวัติจากหินสลักยุคก่อนมีพระพุทธรูป*. กรุงเทพมหานคร: กองทุนวัฒนธรรมเพื่อการศึกษา และปฏิบัติธรรม.

พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2469). *ตำนานพุทธเจดีย์สยาม*. กรุงเทพมหานคร: โสภณพิพรรฒธนากร

พระมหามนตรี ฉนทสีโล และคณะ. (2563). วิเคราะห์หลักธรรมในประเพณีการทำบุญอุทิศของชาวพุทธ ในเขตเทศบาล ตำบลหาดคำ อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย. *สถาบันพัฒนาพระวิทยากร*. 3(1), 1.

ภานุ สรวัยสุวรรณ, (2555), “การวิเคราะห์สุนทรียภาพในพระพุทธรูปสุโขทัยด้วยหลักการทางทัศนศิลป์, *Veridian E-Journal*. 5(1), 21.

ภาวิณี อุปถานา. (24 กรกฎาคม 2565). 9 เรื่องควรรู้ กับ Metaverse โลกเสมือนแห่งอนาคต. สืบค้นเมื่อ. (10 มีนาคม 2568). แหล่งที่มา <https://www.nectec.or.th>

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2535). พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราช

- วิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- วรรณวิภา สุนต์ตา. (24 มกราคม 2568). รูปแบบและพัฒนากการลวดลายประดับศิราภรณ์  
ศิลปะเขมรในประเทศไทย ช่วงพุทธศตวรรษที่ 16-17. สืบค้นเมื่อ. (10 มีนาคม  
2568). แหล่งที่มา <https://decorate.su.ac.th/>
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2545). อัฟกานิสถาน แหล่งผลิตพระพุทธรูปองค์แรกของโลก.  
กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- สุปราณี ชมจุมจัง. (2566). สถาบันวิจัยและพัฒนา. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร.  
11(7), 12788.
- เอกรัฐ หล่อพิเชียร. (2566). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างมาตรฐานการศึกษา  
อย่างมีคุณภาพ. มหาจุฬาราชการ. 10(1), 312-313.
- Nagaseamy, R.. (1999). **Masterpieces of Early South Indian Bronzes**. New Delhi:  
National Museum.
- Surjit Mansingh. (2000). **Historical Dictionary of India**. New Delhi: Habitat Centre.