



การประยุกต์ใช้แบบจำลองต้นไม้ในปัญญาประดิษฐ์เพื่อการตัดสินใจแสดง
ความโกรธตามหลักพระพุทธศาสนา
Application of Decision Tree Models in Artificial Intelligence for
Decision Making in Expressing Anger according to Buddhist
principles

ชัยชนะ บุญสุวรรณ¹
Chaichana Boonsuwan¹

E-mail: thepsylista@gmail.com¹

Received: November 18, 2025 Revised: December 17, 2025 Accepted: December 22, 2025



บทคัดย่อ

บทความวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์วิเคราะห์แนวคิดเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และหลักธรรมระงับความโกรธเพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแบบจำลองต้นไม้ในปัญญาประดิษฐ์เพื่อการตัดสินใจแสดงความโกรธตามหลักพระพุทธศาสนา รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพประเภทการศึกษาเชิงเอกสาร แหล่งข้อมูลจากคัมภีร์พระไตรปิฎกและอรรถกถา และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยพบว่า ต้นไม้การตัดสินใจเป็นเทคนิคหนึ่งของการเรียนรู้ของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของเครื่องจักรหรือเครื่องคอมพิวเตอร์ ผลลัพธ์ที่ได้เป็นแบบจำลองที่ใช้สำหรับคาดคะเนหรือทำนายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น ที่ประกอบด้วยโหนดราก (Root Nodes) กิ่งก้าน (Branches) และ ใบ (Leaf) และพบว่าสามารถประยุกต์ใช้แบบจำลองต้นไม้ในปัญญาประดิษฐ์เพื่อการตัดสินใจแสดงความโกรธตามหลักพระพุทธศาสนา โดยการคำนวณหาค่า Information Gain ของ Entropy ในการพิจารณาตัดเลือกชุดข้อมูลที่เหมาะสมที่สุด ในการวิจัยนี้พบว่า ค่า Information Gain ของ attribute ที่มีผลกระทบต่อผลลัพธ์คือการแสดงความโกรธหรือการให้อภัย คือ ประสพการณ์การปฏิบัติธรรม ราคาสินค้า แหล่งผลิต และผู้ให้ พบค่า Information Gain เท่ากับ 0.717 0.65 0.65 และ 0.191 ตามลำดับ เห็นได้ว่า ปัจจัยทางพระพุทธศาสนาเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจแสดงความโกรธหรือการให้อภัย เป็นลำดับแรกหรือมีอิทธิพลมากที่สุด ดังนั้น มีความเป็นไปได้ในอนาคตที่ควรจะนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในวงการการศึกษาทางพระพุทธศาสนามากขึ้น

คำสำคัญ : การประยุกต์; แบบจำลองต้นไม้; ปัญญาประดิษฐ์; ความโกรธ; พระพุทธศาสนา

¹ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย/ Mahachulalongkornrajavidyalaya University



Abstract

This research aimed to analyze the concepts of artificial intelligence technology and the Buddhism principles of anger management for applying decision tree models in artificial intelligence to decision-making regarding expressions of anger according to Buddhism principles. The research employed a qualitative documentary research methodology, using sources from the Pali Canon and commentaries.

The research results were found as follows; Decision trees are a technique within artificial intelligence learning, used to develop machine or computer learning. The result is a model for predicting or forecasting future events, consisting of root nodes, branches, and leaves. Decision tree models in artificial intelligence can be applied to decision-making about expressing anger according to Buddhism principles. This is done by calculating the Information Gain of Entropy to determine the most suitable data set. In this research, the Information Gain values of attributes affecting outcomes—anger expression or forgiveness—were as follows: experience in meditation practice (0.717), product price (0.650), source (0.650), and provider (0.191). It is evident that Buddhism factors are the most influential in deciding whether to express anger or forgiveness. Therefore, there is potential for future use of artificial intelligence (AI) technology in Buddhism education.

Keywords: Application; Tree model; Artificial intelligence; Anger; Buddhism



บทนำ

ปัจจุบันพุทธศาสนิกชนมีการรับรู้และมีทัศนคติต่อหลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนาที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย โดยเฉพาะในยุคแห่งสังคมดิจิทัลที่มีผลกระทบอย่างสูง (Impact) คือ การก้าวกระโดดของเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า Disruptive Technology² อันเป็นเทคโนโลยีที่สร้างความพลิกผันต่อวงการพระพุทธศาสนาทั้งในประเทศไทยและสังคมโลกในปัจจุบัน โดยเฉพาะเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)³ ที่เป็นเทคโนโลยีการสร้างความสามารถให้แก่เครื่องจักรและคอมพิวเตอร์ ด้วยอัลกอริทึมและกลุ่มเครื่องมือทางสถิติ เพื่อสร้างซอฟต์แวร์ทรงปัญญา ที่สามารถเลียนแบบความสามารถของมนุษย์ที่ซับซ้อนได้เช่น จดจำ แยกแยะ ให้เหตุผล ตัดสินใจ คาดการณ์ สื่อสารกับมนุษย์ เป็นต้น ในบางกรณีอาจไปถึงขั้นเรียนรู้ได้

² สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, **Disruptive Technology การดำรงชีวิตจะเปลี่ยนไป**, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament_parcy/ewt_dl_link.php?nid=55317&filename=index [10 เมษายน 2567].

³ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.), **เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สำหรับการบริหารงานและการบริการภาครัฐ เวอร์ชัน 1**, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท ส.พีจิตรการพิมพ์ จำกัด, 2562), หน้า 7.



ด้วยตนเอง ทั้งนี้ AI ในปัจจุบันจึงมีบทบาทและอิทธิพลต่อการรับรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติต่อพระพุทธศาสนาเป็นอย่างมาก ปัจจุบันได้นำ AI มาช่วยในการเผยแพร่คำสอนของพระพุทธศาสนา เพื่อให้พุทธศาสนิกชนสามารถเข้าถึงและเข้าใจหลักธรรมคำสอนและแก่นแท้ของศาสนาพุทธได้อย่างรวดเร็ว มากขึ้น และทั่วถึง ดังจะเห็นได้ปรากฏการณ์เกี่ยวกับหลักธรรมคำและตัวแทนทางพระพุทธศาสนาที่เรียกว่า สมมุติสงฆ์ในอดีตได้เปลี่ยนไป อาทิเช่น พระสงฆ์ AI มินดาร์ แห่งวัดโคโคตจิ ประเทศญี่ปุ่น สามารถเทศนา “ปรัชญาปารมิตาหฤทัยสูตร” ฉบับย่อในระยะเวลา 25 นาที⁴ ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อช่วยเผยแพร่และจดจำคำสอนในพระพุทธศาสนา และ Peper หุ่นยนต์พระสงฆ์ AI สวดงานศพ⁵ ซึ่งเป็นการนำ AI มาใช้ในเชิงบวกอย่างเชิงสร้างสรรค์

อย่างไรก็ตาม เมื่อพุทธศาสนิกชน สังคม และยุคสมัยเปลี่ยนแปลงและปรับตัวไป พุทธศาสนาเองก็ย่อมต้องการการเปลี่ยนแปลงและปรับตัว ซึ่งไม่ใช่หลักธรรมคำสั่งสอนทางพุทธศาสนา แต่สิ่งที่ต้องเปลี่ยนคือรูปแบบและวิธีการเผยแพร่หลักธรรมคำสั่งสอน ตลอดจนเทคนิควิธีที่ทันสมัยในการแก้ไขปัญหาสถานะทุกข์ ดังเช่น พระสงฆ์มินดาร์ เป็น AI ช่วยให้พระพุทธรูปพูดได้ สื่อสารได้ และมีปฏิสัมพันธ์ได้กับผู้เข้าวัดฟังธรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของพุทธศาสนิกชน ทั้งนี้ความเชื่อเรื่องพระพุทธรูปพูดได้นี้เคยมีปรากฏในสมัยพระนเรศวรมหาราชคือ พระพุทธรองนะ วัดศรีชุม จังหวัดสุโขทัย⁶ หรือในยุคปัจจุบัน หลวงพ่อพูดได้ วัดพระธาตุดอยคำ จังหวัดเชียงใหม่⁷ เป็นต้น

ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นกุศโลบายที่มุ่งหวังให้คนเข้าวัดเพื่อพบพระ พบธรรม พบสุข และความหลุดพ้นจากอกุศลมูล 3 คือ โลภะ โทสะ และโมหะ อันเป็นเป้าหมายในพระพุทธศาสนา โดยเฉพาะกิเลสสายโทสะอันเป็นมูลเหตุต่อปัญหาสังคมไทยและสังคมโลกในปัจจุบัน ซึ่งจากรายงานสถานการณ์การฆ่าตัวตายของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข พบว่าอัตราการฆ่าตัวตายของคนไทย ปี พ.ศ. 2562 อยู่ที่ 6.64 ต่อแสนประชากร (เพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ. 2561 ซึ่งอยู่ที่ 6.32 ต่อแสนประชากร) หรือวันละประมาณ 12 คน หรือ ทุก ๆ 2 ชั่วโมงจะมีคนฆ่าตัวตายสำเร็จ 1 คน⁸ และจากรายงานฐานความผิดเกี่ยวกับคดีอาญาในการทำร่างกาย ปี พ.ศ. 2562 พบว่ามี 18,130 คดี โดยแยกเป็น ฆ่าผู้อื่นตาย 1,370 ศพ ทำร้ายผู้อื่นถึงแก่ความตาย 429 ศพ พยายามฆ่า 2,086 ราย ทำร้ายร่างกาย 10,283 ราย และข่มขืนกระทำชำเรา 1,965 ราย หรือกล่าวได้ว่าทุก ๆ 2 ชั่วโมง คนไทย

⁴ สมาคมมิตรภาพไทย-เวียดนาม, “พระ AI” จากญี่ปุ่น ช่วยเผยแพร่ศาสนาในสังคมยุคใหม่?, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: https://www.tvfa.or.th/tvfa_detail.php?qno=4558 [10 เมษายน 2567].

⁵ แอปดิกส์, ญี่ปุ่นพัฒนาหุ่นยนต์พระสงฆ์ AI ให้ทำหน้าที่แทนพระสงฆ์ในพุทธศาสนา, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.appdisqus.com/pepper-robot-buddhist-japan/> [10 เมษายน 2567].

⁶ กรมศิลปากร, อุทยานประวัติศาสตร์ สุโขทัย, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.finearts.go.th/sukhothaihistoricalpark/view/22662-วัดศรีชุม> [10 เมษายน 2567].

⁷ สำนักข่าวไทย, พระพุทธรูปพูดได้ เอเลียนบุกวัด, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://tna.mcot.net/region-722921> [10 เมษายน 2567].

⁸ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, ฐานข้อมูลรายงานการฆ่าตัวตายของคนไทย, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.dmh.go.th/report/suicide/age.asp> [10 เมษายน 2567].



อย่างน้อย 2 ราย มีโอกาสเสี่ยงต่อการถูกทำร้ายชีวิตและร่างกายโดยผู้อื่น⁹ ปัญหาทั้งหลายล้วนเกิดจากความโกรธเป็นพื้นฐานทั้งสิ้น

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการก้าวกระโดดของเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์นี้เป็นโอกาสในการพัฒนาเทคโนโลยี AI กับหลักธรรมการระงับความโกรธในพระพุทธศาสนาเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาลี้ภัยอันเกิดจากความโกรธเป็นมูลเหตุ ดังนั้นในการวิจัยนี้ได้ประยุกต์ใช้แบบจำลองต้นไม้มุ่งการตัดสินใจในปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในการจำแนกจัดกลุ่มผู้มีความโกรธเพื่อหาวิธีแก้ไขส่งเสริมและป้องกันความโกรธไม่ให้ส่งผลกระทบต่อบุคคลและสังคมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และหลักธรรมระงับความโกรธตามหลักพระพุทธศาสนา
2. เพื่อประยุกต์ใช้แบบจำลองต้นไม้มุ่งปัญญาประดิษฐ์เพื่อการตัดสินใจแสดงความโกรธตามหลักพระพุทธศาสนา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ใช้รูปแบบการศึกษาเชิงเอกสาร (Documentary Study) เพื่อทำความเข้าใจกับความหมาย นิยามศัพท์ ประเภท ทฤษฎี และวิธีการควบคุมความโกรธทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในคัมภีร์พระพุทธศาสนาเถรวาท และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มีขั้นตอนดำเนินการวิจัยดังนี้

1) การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection)

ผู้วิจัยใช้รูปแบบการศึกษาเชิงเอกสาร (Documentary study) โดยค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลความโกรธ จากเอกสารแหล่ง 2 แหล่ง คือ 1) เอกสารชั้นปฐมภูมิ (Primary Source) คือ พระไตรปิฎกภาษาไทย มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พุทธศักราช 2539 อรรถกถา ฎีกา และปกรณ์วิเสสที่เกี่ยวข้อง ที่เกี่ยวกับความโกรธหรือโทสะ และ 2) เนื้อหาจากเอกสารชั้นทุติยภูมิ (Secondary source) หนังสือตำราพระพุทธศาสนาเถรวาท ที่เกี่ยวกับความโกรธหรือโทสะ รวมถึง เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ วิทยานิพนธ์ บทความ และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) การวิเคราะห์ข้อมูล (Data analysis)

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์แบบจำลองต้นไม้มุ่งปัญญาประดิษฐ์ เพื่อค้นหาทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดในการตัดสินใจว่าจะแสดงความโกรธหรือให้อภัย

3) สรุปผลและอภิปรายผล เป็นสรุปผลการวิเคราะห์ อธิบายความหมายของผลลัพธ์และเปรียบเทียบผลลัพธ์กับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พร้อมเสนอข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย หรือข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

⁹ ระบบสารสนเทศสถานีตำรวจ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, สถิติฐานความผิดคดีอาญา (คดี 4 กลุ่ม) หน่วยงานสถานีตำรวจ ทั่วประเทศ ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562-31 ธันวาคม พ.ศ. 2562, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://thaicrimes.org/pdf/crimes/2566.pdf> [10 เมษายน 2567].



ผลการวิจัย

หลักธรรมในการระงับความโกรธในพระพุทธศาสนาและการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สามารถสรุปได้ว่า หลักธรรมระงับความโกรธในพระพุทธศาสนาสำหรับงานวิจัยนี้ ประกอบด้วย หลักไตรสิกขา ขรรวาสธรรม ปธาน 4 ความเพียร 4 และอริยสัจ 4 ล้วนเป็นหลักธรรมที่ส่งเสริมเกื้อหนุนกันในการระงับความโกรธ และสำหรับธรรมที่เป็นปรกักษ์กับความโกรธ คือ เมตตาทธรรม ดังนั้นการเจริญเมตตาทธรรมให้มากและการแผ่เมตตาในทุกขณะจิตได้จะเป็นการเจริญสติไปพร้อมกัน เมื่อมีอารมณ์ที่ขบใจหรือไม่ขบใจย่อมมีสติระลึกรู้ตัวอยู่เสมอ เกิดความขัดใจเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ชื่อว่า ปฏิฆะ เกิดขึ้นก็สามารถระงับได้ทันก่อนจะกลายเป็นความโกรธที่ดับได้ยาก เบื้องต้นจึงควรดูจิตของตน ปรคับประคองจิตของตนไม่ให้ความขัดใจเล็ก ๆ น้อย ๆ กลายเป็นความโกรธได้

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) คือสาขาหนึ่งของวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ที่มุ่งพัฒนาเครื่องจักรและระบบที่สามารถทำงานหรือปฏิบัติหน้าที่ที่ต้องใช้ปัญญาของมนุษย์ได้ เช่น การเรียนรู้ การคิด การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา โดยอาศัยข้อมูลหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นฐานข้อมูลในการคาดคะเนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น โดยให้ความหมาย AI ว่าเป็นเทคโนโลยีการสร้างความสามารถให้แก่เครื่องจักรและคอมพิวเตอร์ ด้วยอัลกอริทึมและกลุ่มเครื่องมือทางสถิติ เพื่อสร้างซอฟต์แวร์ที่ชาญฉลาดที่สามารถเลียนแบบความสามารถของมนุษย์ที่ซับซ้อนได้ เช่น จดจำ แยกแยะ ให้เหตุผล ตัดสินใจ คาดการณ์ สื่อสาร กับมนุษย์ เป็นต้น ในบางกรณีอาจไปถึงขั้นเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

สำหรับประเภทของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ แบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ 1) Artificial Narrow Intelligence (ANI) หรือ “ปัญญาประดิษฐ์แบบเบา (Weak AI)” เป็น AI ที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้งานเฉพาะทาง เช่น SIRI เป็น AI ที่สามารถให้ความช่วยเหลือ แนะนำ และให้คำปรึกษา (เท่าที่สามารถทำได้) ต่อผู้ใช้งานสินค้าแบรนด์ Apple เป็นต้น 2) Artificial General Intelligence (AGI) หรืออาจเรียกว่า “ปัญญาประดิษฐ์แบบเข้ม (Strong AI)” คือ AI ที่มีความสามารถใกล้เคียงกับมนุษย์ (Human-Level AI) ซึ่งมนุษย์เหนือกว่าสัตว์หรือสิ่งประดิษฐ์ เช่น รถยนต์ขับเคลื่อนได้เองของ Uber และระบบขับรถยนต์อัตโนมัติ (Autonomous Car) ของ Tesla เป็นต้น และ 3) Artificial Super Intelligence (ASI) อาจเรียกว่า “ปัญญาประดิษฐ์แบบทรงปัญญา” เป็น AI ที่เทียบเคียงได้กับ “Superintelligence” หรือเครื่องจักรทรงภูมิปัญญา (Machine Superintelligence) ที่สามารถบูรณาการความรู้ในทุกศาสตร์แล้วนำมาประมวลผลด้วยความเร็วสูง และมีความเป็นไปได้ว่า AI ประเภทนี้จะมีศักยภาพในเชิงสติปัญญาเหนือมนุษย์

การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในงานด้านต่าง ๆ เช่น 1) Machine Learning 2) การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP) 3) การวางแผน (Automated Planning, Scheduling & Optimization) 4) การวิเคราะห์แบบผู้เชี่ยวชาญ (Expert System) 5) การรู้จำเสียงและคำพูด (Speech Recognition) 6) เทคนิคการทำให้เครื่องมองเห็นภาพ (Computer Vision) และ 7) หุ่นยนต์ (Robotics) เป็นต้น

การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการกับความโกรธในทางพระพุทธศาสนา สรุปได้เบื้องต้น ดังนี้

1) การวิเคราะห์ความรู้สึก (Sentiment Analysis) เป็นการประยุกต์หลักการนี้เพื่อให้ AI สามารถช่วยวิเคราะห์และติดตามความรู้สึกของผู้ใช้ผ่านข้อความหรือการพูดคุย ซึ่งสามารถนำมา



แยกแยะ วิเคราะห์ และจำแนกความรู้สึกหรืออารมณ์โกรธในระหว่างการใช้ข้อความ การพูดคุยหรือสนทนา ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการแนะนำวิธีการจัดการกับอารมณ์โกรธเพื่อหาวิธีการที่เหมาะสมที่สุดในการจัดการความโกรธ

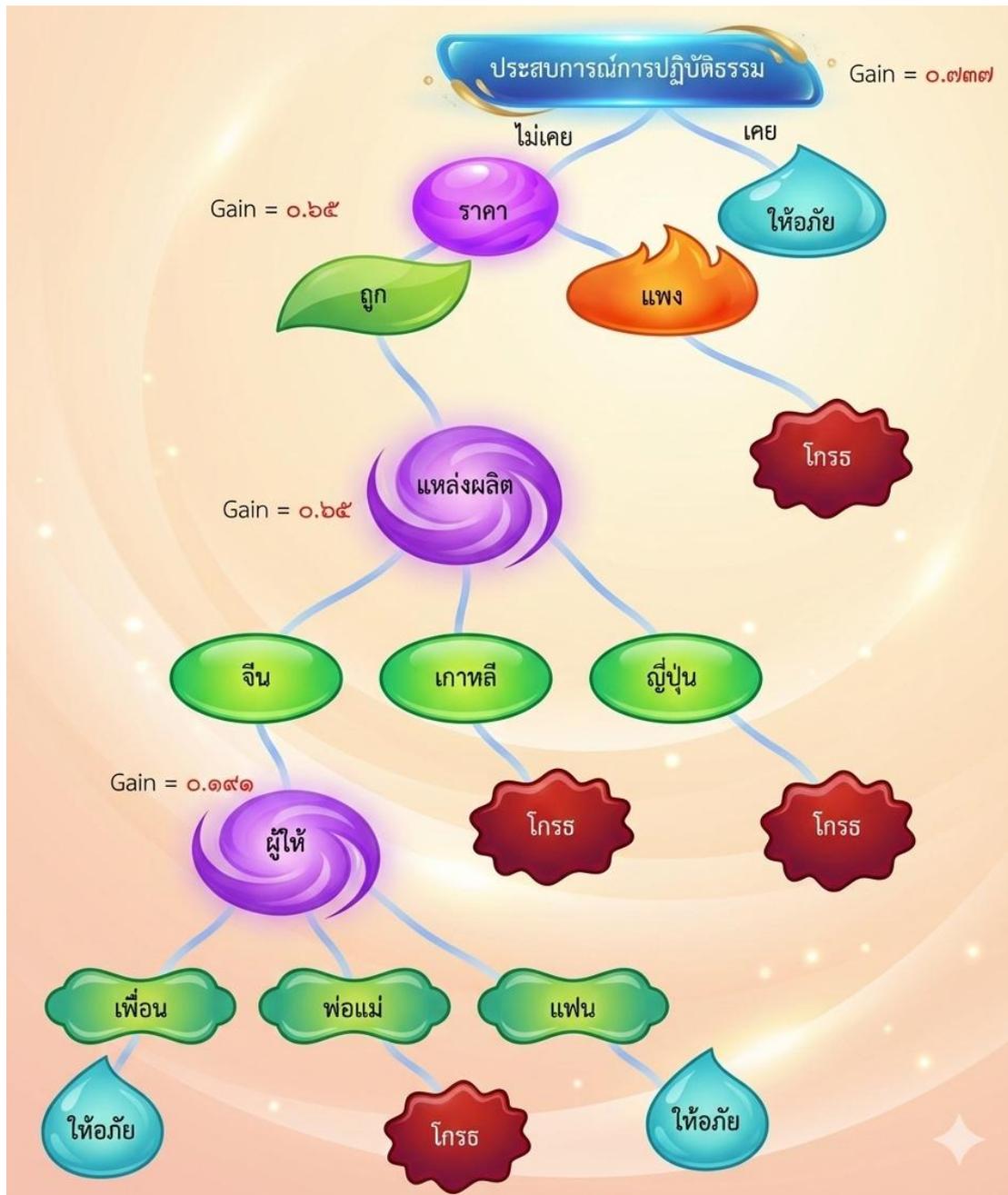
2) การสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการความเครียด (Stress Management Apps) เป็นการใช้ AI ในแอปพลิเคชันเพื่อติดตามและเฝ้าระวังความโกรธที่เกิดขึ้นพร้อมมีข้อเสนอแนะหรือทางเลือกเพื่อจัดการความโกรธได้ด้วยตนเอง เช่น การทำสมาธิ การฝึกหายใจ และการทำกิจกรรมที่ช่วยลดความเครียด

3) ระบบการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะอารมณ์ (Emotional Intelligence Training) เป็นการให้ AI ช่วยในการฝึกทักษะการควบคุมอารมณ์ เช่น การฝึกฝนการแสดงออกที่เหมาะสมและการเพิ่มความเข้าใจในตัวเองและผู้อื่น

4) การแนะนำและการสนับสนุนแบบเฉพาะบุคคล (Personalized Recommendations) เป็นการให้ AI แนะนำวิธีการที่เหมาะสมและเฉพาะบุคคลในการจัดการกับความโกรธด้วยตนเอง

ในการประยุกต์ใช้แบบจำลองต้นไม้ในปัญญาประดิษฐ์เพื่อการตัดสินใจแสดงความโกรธพบว่า แบบจำลองต้นไม้ในปัญญาประดิษฐ์สามารถเขียนชุดคำสั่งหรืออัลกอริทึมเพื่อค้นหาทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดในการตัดสินใจว่าจะแสดงความโกรธหรือให้อภัย การวิจัยนี้ได้จำลองสถานการณ์การแสดงความโกรธและการให้อภัยของบุคคลในที่ทำงานเมื่อเกิดเหตุการณ์ถูกชนและโทรศัพท์มือถือตกลงพื้น โดยมีข้อมูลคุณลักษณะมือถือคือ ด้านแหล่งผลิต (Place) จากประเทศจีน (China: C) เกาหลี (Korea: K) และ ญี่ปุ่น (Japan) ด้านราคา (Price) คือ ราคาแพง (Expensive: E) และ ถูก (Fair: F) ด้านผู้ให้ (Giver) คือ เพื่อน แฟน และ พ่อแม่ และข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์การปฏิบัติธรรม (Meditation) และผลต่อการตัดสินใจแสดงความโกรธ (Anger) หรือการให้อภัย (Forgiveness) พบปัจจัยทางพระพุทธศาสนาเช่นผู้มีประวัติเคยปฏิบัติธรรมมีอิทธิพลต่อโอกาสที่จะให้อภัยหากเกิดสถานการณ์ดังกล่าวโดยไม่ต้องพิจารณาปัจจัยอื่นร่วม ดังนั้นข้อมูลนี้จึงเป็นสารสนเทศที่เน้นให้เห็นถึงความสำคัญของหลักธรรมในพระพุทธศาสนาว่ามีอิทธิพลต่อการแสดงความโกรธหรือการให้อภัยในสถานการณ์ดังกล่าว สามารถเขียนเป็นแผนภูมิต้นไม้การตัดสินใจได้ดังนี้





จากภาพที่ 1 ต้นไม้การตัดสินใจแสดงความโกรธหรือการให้อภัย สรุปได้ว่า

1) บุคคลที่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติธรรม หากเกิดกรณีสถานการณ์ ดังกล่าว บุคคลมีโอกาที่จะเลือกตัดสินใจให้อภัยได้ แต่หากไม่เคยมีประสบการณ์การปฏิบัติธรรมบุคคลจะยังไม่ตัดสินใจ ต้องพิจารณาเงื่อนไขจากปัจจัยอื่นต่อ



2) หากบุคคลไม่เคยมีประสบการณ์ปฏิบัติธรรม จะพิจารณาราคาของโทรศัพท์มือถือเป็นลำดับต่อมา หากมีราคาแพง บุคคลมีโอกาที่จะเลือกตัดสินใจโกรธ แต่หากราคาถูกบุคคลจะพิจารณาเงื่อนไขจากปัจจัยอื่นต่อไป

3) หากโทรศัพท์มือถือราคาถูก จะพิจารณาแหล่งผลิตเป็นลำดับต่อมา หากผลิตจากประเทศญี่ปุ่นหรือเกาหลี บุคคลมีโอกาที่จะเลือกตัดสินใจโกรธ แต่หากผลิตที่ประเทศจีนจะพิจารณาเงื่อนไขจากปัจจัยอื่นต่อไป

4) หากโทรศัพท์มือถือผลิตจากประเทศจีน จะพิจารณาผู้ให้เป็นลำดับต่อมา หากผู้ให้เป็นพ่อแม่หรือแฟน บุคคลมีโอกาที่จะเลือกตัดสินใจโกรธ แต่หากผู้ให้เป็นเพื่อนจะตัดสินใจให้อภัยได้

5) ต้นไม้การตัดสินใจให้อภัยในกรณีตัวอย่างนี้ มีเพียงเงื่อนไขของการให้อภัยในกรณีตัวอย่างนี้มี 2 เงื่อนไข คือ ปัจจัยทางพระพุทธศาสนาคือประสบการณ์การปฏิบัติธรรม และ ปัจจัยที่ประกอบรวมคือ ราคาจะต้องถูก แหล่งผลิตเป็นของประเทศจีน และ ผู้ให้เป็นเพื่อน

อภิปรายผล

ต้นไม้การตัดสินใจ (Decision Tree) เป็นแบบจำลองทางสถิติและการเรียนรู้ของเครื่องที่ใช้ในการตัดสินใจหรือคาดคะเนผลลัพธ์จากข้อมูล จากกรณีตัวอย่าง พบว่า ค่า Information Gain ของ attribute ที่มีผลกระทบต่อผลลัพธ์คือการแสดงความโกรธหรือการให้อภัยมากที่สุด คือ ประสบการณ์การปฏิบัติธรรม ราคา แหล่งผลิต และ ผู้ให้ พบค่า Information Gain เท่ากับ 0.717 0.65 0.65 และ 0.191 ตามลำดับ เห็นได้ว่า ปัจจัยทางพระพุทธศาสนาเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจแสดงความโกรธหรือการให้อภัย เป็นลำดับแรก ดังนั้น มีความเป็นไปได้ในอนาคตที่ควรจะนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในวงการการศึกษาทางพระพุทธศาสนามากขึ้น จากตัวอย่างนี้เห็นได้ว่าการนำ AI มาช่วยในการระงับความโกรธได้ด้วยการสร้างชุดคำสั่งให้สามารถคาดคะเนหรือพยากรณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้สถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความโกรธ พร้อมทั้งสามารถจำแนก (classify) บุคคลที่เกิดความโกรธเพื่อสามารถเลือกใช้วิธีการจัดการ (treatment/ Activity) ที่เหมาะสมที่สุด (Optimum) เพื่อการระงับความโกรธแก่บุคคลได้อย่างเฉพาะเจาะจง

การประยุกต์ใช้แบบจำลองต้นไม้การตัดสินใจในปัญญาประดิษฐ์ในการระงับความโกรธพบว่า การประยุกต์ใช้แบบจำลองต้นไม้ปัญญาประดิษฐ์ในการตัดสินใจต่อการแสดงความโกรธหรือการให้อภัย อภิปรายได้ดังนี้

1) การวิเคราะห์ปัญหาและการตัดสินใจต่อการแสดงความโกรธ

แบบจำลองต้นไม้การตัดสินใจสามารถใช้เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ต่าง ๆ และตัดสินใจเกี่ยวกับวิธีการจัดการกับความรู้สึก เช่น ความโกรธหรือความเครียด โดยการพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เช่น สถานการณ์ที่กระตุ้นความโกรธ ความเชื่อที่เกี่ยวข้อง และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

ผลลัพธ์ที่ได้คือ การใช้แบบจำลองนี้ช่วยให้สามารถทำความเข้าใจสถานการณ์และเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมที่สุดในการจัดการกับอารมณ์และปัญหาต่าง ๆ ซึ่งช่วยในการตัดสินใจที่มีข้อมูลและลดการตอบสนองที่ไม่เหมาะสม

2) การสร้างแนวทางการแก้ไขปัญหาลักษณะเกี่ยวกับความโกรธ



ต้นไม้การตัดสินใจสามารถช่วยในการสร้างแนวทางการแก้ไขปัญหามีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน เช่น การจัดการกับความโกรธ โดยเริ่มจากจำแนกระดับความโกรธของบุคคล การวิเคราะห์สาเหตุ การพิจารณาทางเลือกในการจัดการที่เหมาะสมกับบุคคล และการประเมินผล

ผลลัพธ์ที่ได้คือ การใช้ต้นไม้การตัดสินใจช่วยในการพัฒนาวิธีการที่มีโครงสร้างชัดเจนในการจัดการกับความโกรธ ทำให้สามารถดำเนินการตามขั้นตอนที่มีระบบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3) การพัฒนาเครื่องมือการฝึกฝนระดับความโกรธ

แบบจำลองต้นไม้การตัดสินใจสามารถใช้ในการพัฒนาเครื่องมือหรือแอปพลิเคชันที่ช่วยในการฝึกฝนทักษะการจัดการอารมณ์ เช่น แอปพลิเคชันที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการจัดการความโกรธ หรือเครียดที่เกิดจากความโกรธ หรือการฝึกฝนความเมตตาและการให้อภัย

ผลลัพธ์ที่ได้คือ การสร้างเครื่องมือที่ใช้แบบจำลองต้นไม้การตัดสินใจช่วยในการเสนอแนวทางที่เป็นประโยชน์ในการฝึกฝนทักษะการจัดการอารมณ์โกรธ ซึ่งสามารถนำไปสู่การพัฒนาตนเองและการเพิ่มความสุขในชีวิต

4) การปรับปรุงการสนับสนุนทางจิตใจเพื่อระงับความโกรธ

การใช้แบบจำลองต้นไม้การตัดสินใจในการวิเคราะห์ความต้องการและปัญหาของบุคคลในการสนับสนุนทางจิตใจ เช่น การจัดการกับความเครียดอันมีความโกรธเป็นมูลเหตุในสภาพแวดล้อมที่ทำงานหรือในชีวิตประจำวัน

ผลลัพธ์ที่ได้คือ การใช้ต้นไม้การตัดสินใจในการวิเคราะห์และเข้าใจความต้องการของบุคคลช่วยให้การสนับสนุนทางจิตใจมีความเฉพาะเจาะจงและตรงจุดมากขึ้น ซึ่งสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการช่วยเหลือบุคคลในเรื่องของอารมณ์โกรธภายในจิตใจตนเอง

กล่าวได้ว่าการประยุกต์ใช้แบบจำลองต้นไม้การตัดสินใจในบริบทของพระพุทธศาสนาและการจัดการกับอารมณ์โกรธ จะมีศักยภาพในการช่วยวิเคราะห์ปัญหา การสร้างแนวทางการแก้ไข การพัฒนาเครื่องมือการฝึกฝน และการปรับปรุงการสนับสนุนทางจิตใจ การรวมหลักการทางพระพุทธศาสนาเข้ากับเทคโนโลยี AI สามารถเสริมสร้างแนวทางในการจัดการกับอารมณ์โกรธหรือความเครียดที่มีมูลเหตุจากความโกรธ และการพัฒนาตนเองให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเห็นได้ว่าแนวทางการประยุกต์ใช้แบบจำลองต้นไม้การตัดสินใจในปัญญาประดิษฐ์ในพระพุทธศาสนาสามารถนำมาสร้างเป็น Application ในอุปกรณ์มือถือ SMART Watch และอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ ได้ ดังนี้ และผู้วิจัยยังเห็นโอกาสการพัฒนาต่อยอดการวิจัยนี้ คือ การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้เทคนิคการจับใบหน้าตามหลักการทำงานของ Face Recognition สามารถนำมาจับภาพสภาวะอารมณ์ของบุคคลแล้วใช้ AI ช่วยจำแนกแยกแยะระดับอารมณ์ โดยแสดงผลออกมาเป็น icon ดิจิตอลหรือปอหวัดอุณหภูมิแสดงถึงความโกรธ พร้อมทั้งนำเสนอหลักการ วิธีกร และข้อปฏิบัติที่สอดคล้องกับภาวะอารมณ์นั้น ๆ และทุกหลักการที่เสนอได้ระบุการอ้างอิงในพระไตรปิฎก เล่ม เลข หน้า เพื่อการศึกษาเชิงลึกต่อไป



บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร, อุทยานประวัติศาสตร์ สุโขทัย, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.finearts.go.th/sukhothaihistoricalpark/view/22662-วัดศรีชุม>.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, ฐานข้อมูลรายงานการฆ่าตัวตายของคนไทย, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.dmh.go.th/report/suicide/age.asp>.
- ระบบสารสนเทศสถานีตำรวจ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, สถิติฐานความผิดคดีอาญา (คดี 4 กลุ่ม) หน่วยงานสถานีตำรวจ ทั่วประเทศ ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562-31 ธันวาคม พ.ศ. 2562, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://thaicrimes.org/pdf/crimes/2566.pdf>.
- สมาคมมิตรภาพไทย-เวียดนาม, “พระ AI” จากญี่ปุ่น ช่วยเผยแผ่ศาสนาในสังคมยุคใหม่?, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: https://www.tvfa.or.th/tvfa_detail.php?qno=4558.
- สำนักข่าวไทย, พระพุทธรูปพูดได้ เอเลียนบุกวัด, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://tna.mcot.net/region-722921>.
- สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.), เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สำหรับการ บริหารงานและการบริการภาครัฐ เวอร์ชัน 1, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท ส.พีจิตรการ พิมพ์ จำกัด, 2562).
- แอปดิคัส, ญี่ปุ่นพัฒนาหุ่นยนต์พระสงฆ์ AI ให้ทำหน้าที่แทนพระสงฆ์ในพุทธศาสนา, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.appdisqus.com/pepper-robot-buddhist-japan>.

