

សីលធម៌ ពលរដ្ឋវិជ្ជា

សំណួរ - ចម្លើយ

(ការបង្កើតថ្មី)

ការបង្កើតថ្មី

១១.សំ.តើការបង្កើតថ្មី និងរបកគំហើញខុសគ្នាដូចម្តេច ?
ហើយមានទំនាក់ទំនងគ្នាយ៉ាងណា?

ចំ. -ការបង្កើតថ្មី : + គឺជាផលិតសំយោគនៃរូបភាពថ្មី ជាពិសេសផលិតការផ្ដុំថ្មីមួយ
ដោយយកមធ្យោបាយចាស់ៗដើម្បីសម្រេចគោលដៅមួយ ។

+ ការបង្កើតថ្មីគឺការបង្កើតអ្វីដែលមិនមានឱ្យមានឡើង ។

ឧ.វិស្វករបង្កើតម៉ាស៊ីនកំព្យូទ័រ-ទូរស័ព្ទ-រណបនិម្មិត

-របកគំហើញ : - ជាការរកឃើញអ្វីដែលមានស្រាប់មកហើយ ។

ឧ.លោក ឡាវ័រស្យេ រកឃើញអុកស៊ីសែននៅក្នុងខ្យល់

ទំនាក់ទំនង : ការបង្កើតថ្មីនិងរបកគំហើញមានទំនាក់ទំនងគ្នាមិនអាចកាត់ផ្ដាច់បាន
ដោយហេតុថារបកគំហើញនាំឱ្យមានការបង្កើតថ្មីនិងការបង្កើតថ្មីនាំឱ្យគេរកឃើញនូវ
ទំនាក់ទំនងថ្មីមួយទៀត ។

ឧ.របកគំហើញទំនាញផែនដីរបស់លោកញូតុនបានធ្វើឱ្យគំនិតគាត់ខិតខំកសាង
សម្មតិកម្មមួយពេលគឺបង្កើតសេចក្ដីពន្យល់មួយពីរបកគំហើញរបស់គាត់ ។ ម្យ៉ាង
ទៀត ការបង្កើតរណបនិម្មិតអាចធ្វើឱ្យគេរកឃើញនូវលក្ខណៈថ្មីទៀតនៃបរិយាកាស
ខ្ពស់ ។ នេះជាទំនាក់ទំនងដែលសត្វទាំងពីរជះឥទ្ធិពលឱ្យគ្នាទៅវិញទៅមក ។

១២.សំ.ឥន្ទ្រិយារម្មណ៍ជាអ្វី? កើតឡើងដោយរបៀបណា?

ចំ. ឥន្ទ្រិយារម្មណ៍ជាបាតុភូតចិត្តសរីរវិទ្យាដែលកើតឡើងដោយសាររំព្លោចទៅលើ
សរីរាង្គឥន្ទ្រិយណាមួយ ។

ឥន្ទ្រិយារម្មណ៍កើតឡើងទៅតាមដំណាក់ដែលត្រូវឆ្លងកាត់:

ក. ដំណាក់រូបវិទ្យា : ឥន្ទ្រិយារម្មណ៍កើតឡើងដោយសាររំព្លោច ។

វិញ្ញាប : ជាផលនៃការប៉ះទិដ្ឋិចរបស់សិរីរាង្គឥន្ទ្រីយ៍ទៅនឹងវត្ថុ ឬការណ៍អ្វីមួយដែលគេឱ្យឈ្មោះថា **"ភ្លេច"** ។

ភ្លេចចែកចេញជាបីបែបគឺ:

- ភ្លេចមេកានិច : មានបំណះ-សម្អាត ។ ឧ-ឆក់ខ្សែភ្លើង
- ភ្លេចរូបវិទ្យា : រស្មី-កំដៅ-សម្លេងអគ្គី សន្តិ ។ ឧ-រលាកទឹកក្ដៅ
- ភ្លេចគីមី : រសជាតិល្អឹង-ជួរចត់.. ។ ឧ-បរិភោគស្វាយ-អំពិលឬស្ពៅ...

ខ-ដំណាក់សិរីវិទ្យា : ភ្លេចទាំង៣ប្រភេទបង្កើតបានជាអារម្មណ៍នៅលើកោសិកាចុងទាំងឡាយនៃសិរីរាង្គឥន្ទ្រីយ៍ ។ អារម្មណ៍នេះបង្កើតបានជាចរន្តដែលរត់ទៅខួរក្បាលតាមរយៈ **សរសៃប្រសាទ** ។ ទីបញ្ចប់ខួរក្បាលក៏បានទទួលអារម្មណ៍នេះ ។ ប្រសិនបើគ្មានការទទួលអារម្មណ៍ទេ នោះគេមានត្រឹមតែ **"អង្គិច"** ប៉ុណ្ណោះ ។

គ-ដំណាក់ចិត្តវិទ្យា : ជាទីបញ្ចប់នៃលំនាំរក គេបានបាត់ភូតមួយហៅថា ឥន្ទ្រិយារម្មណ៍ ។ ឥន្ទ្រិយារម្មណ៍ដែលកើតឡើងអាចចែកជាទស្សនៈពីរយ៉ាងគឺ:

- **ទស្សនៈវេទនា** : ឥន្ទ្រិយារម្មណ៍ជាអ្នកណែនាំផ្លាស់ប្តូរ ជីវិតក្នុងរបស់យើងវាផ្តល់នូវការឈឺចាប់ ត្រេកត្រអាល ឬរន្ធត់.... ។ ក្នុងសភាពនេះគេឱ្យឈ្មោះវា: **"វេទនាការណ៍"** ។

- **ទស្សនៈចញ្ញា** : ជាឥន្ទ្រិយារម្មណ៍ដែលទាក់ទងទៅនឹងវត្ថុមួយនៅក្រៅចិត្តយើង ។ វាជាពុទ្ធិមួយដែលប្រាប់ឱ្យយើងដឹង ។ តាមទស្សនៈនេះគេហៅថា **ពុទ្ធិការណ៍** ដែលកើតឡើងដោយសារវិញ្ញាបទៅលើសិរីរាង្គឥន្ទ្រីយ៍មួយ ។

១៣.សំ.តើសត្វមានឥន្ទ្រិយារម្មណ៍ឬទេ?

ចំ .សត្វក៏មានឥន្ទ្រិយារម្មណ៍ដែរព្រោះសត្វក៏មានឥន្ទ្រីយ៍ ឬវិញ្ញាណទាំង៥ដែលមាន : ចក្ខុវិញ្ញាណ(ភ្នែក) សោតវិញ្ញាណ(ត្រចៀក) ឃានវិញ្ញាណ(ច្រមុះ) ជីវ្ហាវិញ្ញាណ(អណ្តាត) និងកាយវិញ្ញាណ(ស្បែក) សម្រាប់ទទួលនូវវិញ្ញាបដូចមនុស្សដែរ ជាពិសេសពពួកសត្វឆ្អឹងកងថ្នាក់ខ្ពស់ មានស្វា...ជាដើម ។

១៤.សំ.តើឥន្ទ្រយារម្មណ៍កើតឡើងដោយប្រដាប់វិភាគអ្វីខ្លះ?

ចំ. ឥន្ទ្រយារម្មណ៍កើតឡើងដោយប្រដាប់វិភាគបីយ៉ាងគឺ:

- សិរីរាង្គទទួលរំព្លោច (ឥន្ទ្រីយ៍ទាំង៥-កោសិកាចុង)
- សរសៃប្រសាទប្រទាញចូល
- មជ្ឈមណ្ឌលសិរីរាង្គប្រសាទ "ខួរក្បាល" ដែលបង្កើតឥន្ទ្រយារម្មណ៍

១៥.សំ.វេជ្ជិចជាអ្វី? មានប៉ុន្មានប្រភេទ?

ចំ. វេជ្ជិចជាសកម្មភាពដែលរហ័សឆ្លើយតបចំពោះពិភពខាងក្រៅ ដោយបញ្ជាពីខួរឆ្អឹងខ្នង ។ សកម្មភាពនេះជាការប៉ះទង្គិចរវាងសិរីរាង្គឥន្ទ្រីយ៍ ទៅនឹងវត្ថុភ្លេច តែពុំបានឆ្លងកាត់ខួរក្បាលទេ ។ វេជ្ជិចមាន២ប្រភេទគឺ:

-វេជ្ជិចមានលក្ខណ៍ : ជាសកម្មភាពដដែលៗ ដែល អាចកើតមានជាទម្លាប់ តែបើយូរទៅវានឹងបាត់ទៅវិញ ។

ឧ-ឮសូរជូងភ្លាមសិស្សខ្លះដាក់បិទចុះភ្លាមដោយឯងៗ ។

-វេជ្ជិចឥតលក្ខណ៍ : កើតឡើងភ្លាមដោយគ្មានអ្នកកណ្តាល ហើយក៏មិនមែនជាទម្លាប់ដែរ ។

ឧ-កំពុងដើរប្រទះភ្លាមនឹងដុំថ្មនៅពីមុខគេចមិនទាន់ក៏លោតផ្ដោត ។

១៦.សំ.រូបភាពជាអ្វី? រូបភាពភាគច្រើនជារូបភាពរបស់វិញ្ញាណណាខ្លះ?

ចំ. រូបភាពជាលំនឹកគិតនៃចិត្តទៅរកវត្ថុមួយនៅពេលដែលសិរីរាង្គឥន្ទ្រីយ៍មិនបានជួប

ប្រទះក្នុងពេលបច្ចុប្បន្ន ។ រូបភាពភាគច្រើនជារូបភាពនៃចក្ខុវិញ្ញាណ ព្រោះចក្ខុបាន

មើលឃើញយ៉ាងប្រត្យក្សនូវរូបភាពទាំងឡាយដែលបានផ្តិតជាប់មកក្នុងខួរក្បាល

ដែលអាចឱ្យធ្វើលំនឹកនូវរូបភាពទាំងនោះបាន ។ បន្ទាប់មកជារូបភាពនៃសោតវិញ្ញាណ

ព្រោះត្រចៀកក៏អាចបង្កើតរូបភាពបានតាមរយៈភាសាដែលបង្កើតជាបញ្ញត្តិអរូបី ធ្វើ

ឱ្យគេស្រមៃបង្កើតរូបភាពតាមរយៈការរៀបរាប់ពណ៌នា ។

១៧.សំណើកជាអ្វី? លំនឹកចែកចេញជាអ្វីខ្លះ?

លំនឹកគឺជាសត្តិដែលអាចឱ្យយើងរក្សាទុករំលឹកឡើងវិញ ឬឱ្យយើងស្គាល់នូវអតីតកាល ។ លោកប៉ែរសុនបានចែកលំនឹកជាពីរប្រភេទគឺ:

-**លំនឹកទម្លាប់** : កើតឡើងដោយសារការស្តង់ដារយូរៗដង ។ ដើម្បីឱ្យបានចាំនូវអំពើមួយគេត្រូវយកអំពើនោះទៅបំបែកសិនរួចសឹមធ្វើសំយោគជាក្រោយ ។

-**លំនឹកសុទ្ធសារ** : នៅក្នុងលំនឹកនេះរូបភាពបានផ្តិតជាប់ជាស្វ័យប្រវត្តិទៅនឹងចិត្តគំនិតដោយមិនបាច់ប្រើការស្តង់ដារយូរៗដងឡើយ ។

១៨.សំរួបរួមចំណង់ជាអ្វី? មានប៉ុន្មានបែប?

ចំ- រួបរួមចំណង់ ឬមនោគតិ គឺជាសត្តិសម្រាប់នឹកគិត ដោយរូបភាព ។ រួបរួមចំណង់មាន២បែបគឺ:

- **រួបរួមចំណង់រំលឹកឡើងវិញ** : ជារូបភាពនៃព្រឹត្តិការណ៍ដែលកន្លងទៅតែងធ្វើឱ្យលេចឡើងក្នុងអារម្មណ៍ ហាក់ដូចជានៅថ្មីៗបច្ចុប្បន្ន ។

- **រួបរួមចំណង់បង្កើត** : ជាសកម្មភាពរបស់ចិត្តដែលបំបែករូបភាពទាំងឡាយដែលមាននៅក្នុងលំនឹកមកធ្វើជាសំយោគដើម្បីឱ្យបានរូបភាពថ្មី ។

១៩.សំរួបរួមចំណង់បង្កើតចែកចេញជាប៉ុន្មានសណ្ឋាន? អ្វីខ្លះ?

ចំ- រួបរួមចំណង់បង្កើតចែកចេញជា ៣សណ្ឋានគឺ :

- សណ្ឋានឈឺ : ការមមាល និងទេវនិទានទម្លាប់
- សណ្ឋានជាន់ទាប : ការយល់សប្តិ និងការរើរវាយ
- សណ្ឋានខ្ពស់ : ការបង្កើតថ្មី

២០.សំការយល់សប្តិជាអ្វី? ចែកចេញជាអ្វីខ្លះ?

ចំ- ការយល់សប្តិគឺជាសំណង់រូបភាពប្រកបដោយលក្ខណៈវត្ថុវិស័យភាពនៅពេលដែលសិរីរាង្គត្រឡប់មកក្នុងដំណេក ។ ការយល់សប្តិចែកចេញជា :

- យល់សិទ្ធិប្រតិបត្តិ : កើតមានឡើងដោយឥន្ទ្រិយារម្មណ៍បច្ចុប្បន្ន
- យល់សិទ្ធិរូបារម្មណ៍ : កើតមានឡើងដោយអនុស្សាវរីយទាំងឡាយ ឬគំនិតផ្សេងៗដែលទាក់ទងនឹងបច្ចុប្បន្ន ។ ការយល់សិទ្ធិភាគច្រើនជាការយល់សិទ្ធិប្រតិបត្តិផង រូបារម្មណ៍ផង ។

២១. សំ. តើមនុស្សខ្វាក់ពីកំណើតមានយល់សិទ្ធិដែរឬទេ? ព្រោះអ្វី?

ចំ. មនុស្សខ្វាក់ពីកំណើតក៏មានយល់សិទ្ធិដែរព្រោះថា :

- យល់សិទ្ធិគឺជារូបភាពមិនមែនជាអំពើនៃវត្ថុតថៈមួយទេ
- មនុស្សខ្វាក់បាត់បង់តែសិរីរាង្គឥន្ទ្រិយ១ប៉ុណ្ណោះនៅសល់សិរីរាង្គឥន្ទ្រិយ៤ទៀតដែលខ្លាំងជាងមនុស្សធម្មតា ពិសេសមនុស្សខ្វាក់ពូកែសោតវិញ្ញាណ(ត្រចៀក) ។
- ឥន្ទ្រិយារម្មណ៍មួយបង្កើតរូបភាពមួយ ។
- មនុស្សខ្វាក់ក៏មានឥន្ទ្រិយារម្មណ៍ដែរដូចច្នោះគេមានរូបភាព និងលំនឹកជាធម្មតាគ្រាន់តែរូបភាពក្នុងលំនឹករបស់គេមានលក្ខណៈជាប្រធានវិស័យភាព វាកើតឡើងទៅតាមការសន្និដ្ឋានរបស់ពួកគេ ។ បច្ចុប្បន្នមនុស្សខ្វាក់អាចរៀនបានចេះវាយកុំព្យូទ័រតាមរយៈការស្ទាប... ។

២២. សំ. តើរូបភាពទាំងអស់អាចចូលមកក្នុងញាណរបស់យើងដោយចៃដន្យឬទេ? ចូលពន្យល់ម

ចំ. រូបភាពទាំងអស់មិនអាចចូលមកក្នុងញាណរបស់យើងដោយចៃដន្យទេ ការវិលត្រឡប់មកក្នុងញាណនៃរូបភាពទាំងនេះត្រូវគោរពតាមច្បាប់បីនៃបណ្តុំគំនិត ដែលបង្កើតដោយលោក **អារីស្តូតេស**

២៣. សំ. អ្វីទៅជាការរើសថាម?

ចំ. ការរើសវាយជាភាពអកម្ម១របស់ចិត្ត ដែលរង់ចាំទទួលរូបភាពទាំងឡាយដែលកើតមានឡើងហើយគ្មានចង់កែដំណើររបស់រូបភាពទាំងអស់នោះទេ ។

ការរើសវាយរបស់មនុស្សទូទៅមិនដូចគ្នាទេ វាកើតឡើងទៅតាមលក្ខខណ្ឌក្រៅលក្ខខណ្ឌសិរីរាង្គ និងលក្ខខណ្ឌចិត្តវិទ្យា ។

២៤.សំ.តើការរើរវាយមានគុណសម្បត្តិ និងគុណវិបត្តិដូចម្តេច?

ចំ.គុណវិបត្តិ - ទម្លាប់អាក្រក់ក្នុងការបណ្តែតអារម្មណ៍រាយមាយ

- ខាតបង់ពេលវេលា

- ទន់ជ្រាយខ្វះការតស៊ូប្រឹងប្រែង

- ក្លាយជាមនុស្សខ្ជិលច្រអូស

គុណសម្បត្តិ : អាចជាប្រភពនៃការបង្កើតថ្មី

២៥.សំ.មុននឹងឈានដល់ការបង្កើតថ្មី តើគេត្រូវឆ្លងកាត់លំនាំប្រមាណវិធីគំនិតអ្វីខ្លះ?

ចំ.មុននឹងឈានដល់ការបង្កើតថ្មីគេត្រូវឆ្លងកាត់លំនាំប្រមាណវិធីគំនិត៤យ៉ាងគឺ :

- **រយៈពេលនៃកិច្ចការអវសាន** : ការត្រៀមបំប៉នផ្នែកសម្ភារៈនិងស្មារតី

- **រយៈពេលនៃកិច្ចការអញ្ញាណ** : ជាសកម្មភាពរបស់អញ្ញាណដែលនៅតែបន្តគិត និងរាវរក ។

- **រយៈពេលនៃកិច្ចការមុសតំនិត** : លទ្ធផលដែលអញ្ញាណរកឃើញលេចឡើងមកក្នុងញាណ ។

- **រយៈពេលនៃកិច្ចការវិចារណា** : ជាមុខងាររបស់វិចារណញាណដែលត្រូវត្រួតពិនិត្យលទ្ធផលនៃរបកគំហើញរបស់អញ្ញាណ ។

២៦.សំ.អ្វីខ្លះជាកត្តាដែលនាំឱ្យមានការបង្កើតថ្មី?

ចំ.កត្តាដែលនាំឱ្យមានការបង្កើតថ្មីគឺ:

- **កត្តាចៃដន្យ** : ជាកត្តាដែលមិនអាចទាយទុកជាមុនបាន

- **កត្តាភាគនៃទេពកោសល្យ** : ជានិស្ស័យរបស់ចិត្តពីធម្មជាតិ

- **ទុក្ខវិបកគំហើញចុងក្រោយទាំងឡាយរបស់ស្បង់** : បច្ចុប្បន្នភាពរបស់ស្បង់បើកអំណាចឱ្យ ។

- **តម្រូវការចាំបាច់របស់សមូហភាព** : ជាសេចក្តីត្រូវការចាំបាច់របស់មនុស្សភាគច្រើនដែលបង្ខំឱ្យអ្នកប្រាជ្ញាខិតខំស្រាវជ្រាវនិងបង្កើតថ្មី ។

២៧.សំ.នៅក្នុងការបង្កើតថ្មីតើអ្នកប្រាជ្ញជួបនឹងឧបសគ្គអ្វីខ្លះ?

ចំ-ក្នុងការបង្កើតថ្មីអ្នកប្រាជ្ញតែងជួបនឹងឧបសគ្គដូចជា :

-**ការគ្រឿងឆោឆាយសំណាក់អ្នកស្រាវជ្រាវរចនាសម្ព័ន្ធ** : អ្នកប្រាជ្ញខ្លះមិនព្រមទទួលស្គាល់តម្លៃនៃការបង្កើតថ្មីរបស់អ្នកជំនាន់ក្រោយ ។

-**បុរេវិទ្យា** : គំនិតអភិរក្ស-ការវិនិច្ឆ័យតាមទម្លាប់ចាស់ដោយមិនបាច់ពិចារណា ។

-**ភាពថាសត្រូវនៃអ្នកកាន់អំណាច** : នៅសម័យមុនអ្នកកាន់អំណាចផ្តាច់ការតែងប្រកាន់ខ្ជាប់នូវប្រពៃណីហើយចាត់ទុកអ្នកបង្កើតថ្មីជាជនបដិវត្ត

ឧ-**ហ្គាលីលេ** ត្រូវតុលាការក្រុងរ៉ូមកាត់ទោសឱ្យជាប់ពន្ធនាគារដោយសាររបកគំហើញ "ផែនដីវិល" ។

-**ទម្លាប់បែបឈប់សម្រាក** : ប្រជាជនមិនចូលចិត្តឱ្យគេផ្លាស់ប្តូរទម្លាប់ចាស់របស់គេឡើយ ។

២៨.សំ.ដើមកំណើតសត្វនៃការបង្កើតថ្មីមានអ្វីខ្លះ?

ចំ-ដើមកំណើតសត្វនៃការបង្កើតថ្មីមាន:

- **ឥទ្ធិយានច្បង** : បាតុភូតចិត្តសិរីវិទ្យាកើតដោយសាររំព្លោចទៅលើសិរីរាង្គឥន្ទ្រិយណាមួយ

- **រូបភាព** : លំនឹកគិតនៃចិត្តទៅរកវត្ថុមួយនៅពេលដែលសិរីរាង្គឥន្ទ្រិយមិនបានប្រទះក្នុងពេលបច្ចុប្បន្ន ។

- **រូបរាង** : ជាសត្វសម្រាប់នឹកគិតដោយរូបភាព
+រូបរាងរូបលើកឡើងវិញ
+រូបរាងរូបបង្កើត

២៩. សំ. ចូរសិក្សាប្រៀបធៀបពិភពតថៈ និងពិភពរូបាម្បណ៍
ចំ. គ. ពិភពតថៈ

ជាភពដែលមានកំណក់ណើតពីរូបធាតុ បង្កើតនូវភាវៈផ្សេងៗ ដែលមាន
 ចលនាសរសើរនៃធម្មជាតិពិតៗ មានការកកើត រីកធំធាត់ និងបាត់បង់ទៅវិញ ។ ជា
 ពិភពបង្កនូវបាតុភូតផ្សេងៗមកឱ្យឆ្លើយតបនូវមូលារបស់មនុស្ស ។

ខ. ពិភពរូបាម្បណ៍

ជាពិភពនៃចិត្តតំនិតដែលអាចបង្កើតប្រភពទាំងឡាយតាមរយៈឥទ្ធិយារមូល
 តែគ្មានរូបភាពជាក់ស្តែងទេ ។ ពិភពនេះចែកជា៖ ពិភពរូបាម្បណ៍រំលឹកឡើងវិញ និង
 ពិភពរូបាម្បណ៍បង្កើតថ្មី វាជារូបភាពនៃអតីតកាលផង និងការបង្កើតថ្មីផង ជារូបភាព
 ប្រឌិតញ្ចាណ ។ ជាពិភពនៃការស្រមើស្រមៃ តែក៏ជាប្រភពនៃការបង្កើតថ្មីដែរ ។

ឧ-រូបភាពសត្វហើរ ចេញពីពិភពតថៈមកក្នុងលំនឹកនៃអ្នកប្រាជ្ញ បានក្លាយ
 ជាការបង្កើតយន្តហោះ ។

៣០. សំ. តើអបាយមុខទាំង៤មានអ្វីខ្លះ?

ចំ. អបាយមុខ = ក្តីវិនាស - មុខដែលនាំឱ្យវិនាស

អបាយមុខមាន៤ :

- ~ **ស្រី** : សំដៅដល់ស្រីពេស្យា ប្រកបរបរផ្លូវភេទដើម្បីរកប្រាក់ គឺជាគ្រឿង
 នាំសៅហ្មង បំផ្លាញទ្រព្យ បំផ្លាញសុភមង្គលគ្រួសារ ។
- ~ **ស្រា** : គ្រឿងស្រវឹង គ្រឿងញៀន នាំផលអាក្រក់ឱ្យខូចសុខភាព បាត់បង់
 ទ្រព្យបាត់បង់កិត្តិយស និងបាត់បង់ជីវិត ។
- ~ **ល្បែង** : ល្បែងភ្នាល់ បៀវ អាប៉ោង កន្ទុយលេខ ភ្នាល់ទឹកភ្លៀង ចាក់បាល់
 ចាញ់ល្បែងនាំដល់ការបាត់បង់ព្រឡ ជំពាក់បំណុល ធ្លាក់ខ្លួនក្រ អត្តឃាត ។
- ~ **អំពើការងារ ឬល្បែងការងារ** : របស់ពួកយុវវ័យដូចជាការបង្ហោះម៉ូតូ
 ជិះយានបំបះកង់ម្ខាង បើកលឿនជ្រៃ ឬប្រជែងគ្នា...ដែលនាំឱ្យមានគ្រោះថ្នាក់
 ដល់ពិការ ឬដល់ជីវិត ។