

สื่อบันเทิงในฐานะสื่อการเรียนรู้สำหรับการสอนสังคมศึกษา
ENTERTAINMENT MEDIA AS A LEARNING RESOURCE
FOR TEACHING SOCIAL STUDIES

กฤษฎาพันธุ์ จันทร์พร
Kritsadapan Janporn

Received: August 17, 2025

Revised: November 1, 2025

Accepted: November 10, 2025

บทคัดย่อ

ท่ามกลางการเปลี่ยนทางสังคมอย่างรวดเร็ว สื่อบันเทิงได้สะท้อนความเป็นไปของสังคมให้กับผู้ชมได้เข้าใจผ่านเนื้อเรื่อง จึงเป็นโอกาสให้ครูสังคมศึกษานำสื่อบันเทิงมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอตัวอย่างการวิเคราะห์สื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสำหรับสังคมศึกษา รวมทั้งศึกษาข้อดีและข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิงเป็นสื่อการสอนสำหรับการสอนสังคมศึกษา โดยศึกษาจากเอกสารทางวิชาการและแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษา พบว่า การ์ตูนเรื่อง ยูงนักษัตร เลขาพญายม เป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในการนำมาใช้เป็นสื่อประกอบการสอนในการนำเข้าสู่บทเรียนและการศึกษาจากเนื้อหาของสื่อบันเทิง ข้อดีของการใช้สื่อบันเทิงเป็นสื่อการสอนสำหรับการสอนสังคมศึกษามี 5 ประการ ได้แก่ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ การสอดแทรกประเด็นทางสังคมไปกับเนื้อเรื่อง การฝึกทักษะทางความคิดผ่านเนื้อหา ความหลากหลายทางเนื้อหา การเข้าถึงสื่อบันเทิงได้ง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงข้อควรระวัง 5 ประการ ได้แก่ ด้านความน่าเชื่อถือ ด้านความแตกต่างทางวัฒนธรรม ด้านความคิดทางสังคมและการเมือง ด้านลิขสิทธิ์ และด้านพฤติกรรมเลียนแบบ

คำสำคัญ: สื่อบันเทิง, สื่อการเรียนรู้สังคมศึกษา, การสอน, เลขาพญายม

ABSTRACT

Amidst rapid social change, entertainment media reflects societal trends through its content. This presents a valuable opportunity for social studies teachers to integrate entertainment media into their teaching to enhance student learning outcomes. This article aims to analyze the potential of entertainment media as a teaching medium in social studies. Specifically, it presents an example of such an analysis and examines the advantages and disadvantages of using entertainment media for social studies instruction. This study examined academic documents and related sources. The results revealed that the cartoon "Hozuki's Coolheadedness" has potential for use as a teaching aid, particularly for introducing lessons and facilitating learning from its content. The five advantages of using entertainment media in social studies teaching are: creating interest in learning, integrating social issues into the story, cultivating thinking skills, content diversity, and easy accessibility via the Internet. Conversely, teachers should consider five points of caution: credibility, cultural differences, social and political perceptions, copyright, and imitative behavior.

Keywords : Entertainment media, Social Studies Learning Resources, Teaching, Hozuki's Coolheadedness

บทนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านดิจิทัลมีบทบาทอย่างมากต่อการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ การรับชมสื่อบันเทิงถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่คนในสังคมเลือกทำเมื่อใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตผ่านเครื่องมือสื่อสารของตนเอง (Kemp, S, 2025) สื่อบันเทิงจำนวนมากได้รับความนิยมจากผู้รับชมเนื่องจากช่วยลดความเครียดที่ได้รับจากการเรียนหรือการทำงานลงได้ สื่อบันเทิงมิได้มีบทบาทเพียงให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่เนื้อหาของ สื่อบันเทิงแต่ละชิ้นยังสอดแทรกเรื่องราวและประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ผ่านกลไกการเล่าเรื่องที่นำเสนอและดึงดูดความสนใจของผู้รับชม

วิชาที่ศึกษาความเป็นไปของสังคมคือวิชาสังคมศึกษา เนื้อหาของสังคมศึกษามีความเป็นพลวัต กล่าวคือเนื้อหาสาระของสังคมศึกษาสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามเหตุการณ์หรือสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน (ฐากร สิทธิโชค, 2564, หน้า 10) การจัดการเรียนรู้ ของสังคมศึกษาจึงไม่อาจยึดตามเนื้อหาในหนังสือแบบเรียนได้ทั้งหมด เนื่องจากหนังสือแบบเรียนไม่สามารถแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนข้อมูลได้ทันตามการเปลี่ยนแปลงและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม (พีรตนย์ ภาคิเนตร, 2566) แม้กระทั่งการจัดการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับศาสนาจำเป็นต้องเพิ่มเติมเหตุการณ์ และประเด็นเกี่ยวกับศาสนาที่เกิดขึ้นเพื่อให้ทันต่อเปลี่ยนแปลงตามพลวัตของสังคมเช่นกัน (พระสมพร นามอินทร์, พระมหาพิเศษ สุขสมาน, และชาติรี สุขสบาย, 2567, หน้า 151-152) สื่อบันเทิงจึงไม่เพียงสะท้อนภาพของสังคมในมุมมองต่าง ๆ แต่ยังช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เกิดการตั้งคำถาม การตีความ และการเรียนรู้เกี่ยวกับความหลากหลายทางปรากฏการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับผู้คนในสังคมทั่วโลก

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันไม่เพียงต้องให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมาย แต่ต้องสร้างความรู้สึกร่วมกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษานันทิง (Edutainment) โดยสาระสำคัญของแนวคิดนี้ คือ การใช้สื่อที่ผู้เรียนให้ความสนใจ หรือรู้สึกสนุก ร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน (Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V., 2015, p. 476-477) ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหรือความเครียดจากการเรียน ดังนั้นสื่อบันเทิงจึงถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่นำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน เนื่องจากสื่อบันเทิงสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนต่อการเรียนได้ สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายผ่านการเล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวพร้อมกับเสียงประกอบและเนื้อเรื่องที่นำเสนอ มีเนื้อหาหลากหลายจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายบริบท โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียน (กนก จันทร์ทอง, 2560, หน้า 229)

ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงสนใจนำเสนอตัวอย่างการวิเคราะห์สื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสำหรับสังคมศึกษา และศึกษาข้อดีและข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิงเป็นสื่อการสอนสำหรับการสอนสังคมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาได้นำสื่อบันเทิงไปปรับใช้ในการออกแบบการเรียนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน

ความเป็นสังคมศึกษา

สังคมศึกษาคือวิชาที่ศึกษาปรากฏการณ์และความสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคมซึ่งครอบคลุมเนื้อหาหลายสาขาวิชาในทางสังคมศาสตร์ เช่น ศาสนาและจริยธรรมสังคมวิทยา มานุษยวิทยา รัฐศาสตร์ นิติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ การศึกษาสังคมศึกษาจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจสภาพความเป็นไปของสังคม และปรับตัวเพื่อใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสันติสุข (ฐากร สิทธิโชค, 2564, หน้า 3) ถ้าหากแบ่งเนื้อหาของสังคมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษา สามารถแบ่งเป็น 5 สาระย่อย ได้แก่ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาจะบูรณาการความรู้หลายสาขา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น ปัญหาเรื่องผู้อพยพในทวีปยุโรป เป็นผลมาจากสถานการณ์ความรุนแรงและสงครามกลางเมืองในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และบางส่วนของแอฟริกา ผู้คนในบริเวณนั้นจึงต้องการอพยพไปยังดินแดนใหม่ที่ดีกว่าซึ่งคือประเทศในทวีปยุโรป การมีผู้อพยพจำนวนมากย้ายถิ่นฐานเข้าสู่ยุโรปส่งผลให้เกิดปัญหาค่าครองชีพและกระทบกับความเป็นอยู่ของชาวยุโรป ซึ่งปัญหาผู้อพยพนี้ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนโยบายการเมืองและการดำเนินการของรัฐบาลหลายประเทศในยุโรป (พลอยใจ ปันตบแต่ง, 2568) จากประเด็นดังกล่าวสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้จากวิชาประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยา และภูมิศาสตร์ เพื่อทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนั้นสื่อการเรียนรู้สำหรับใช้ในวิชาสังคมศึกษาจึงควรมีลักษณะเนื้อหาที่สามารถเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ ในสังคมซึ่งเป็นไปตามลักษณะของรายวิชา

สื่อบันเทิงและการสอนสังคมศึกษา

สื่อบันเทิงถูกสร้างขึ้นเพื่อมอบความเพลิดเพลินให้กับผู้รับชม เนื้อหาของสื่อบันเทิงแต่ละชิ้นจะแตกต่างกันไปตามจินตนาการและความต้องการของผู้สร้าง เนื้อหาของสื่อบันเทิงอาจนำเสนอเกี่ยวกับความเป็นจริงในสังคม สถานที่ที่น่าสนใจในประเทศ เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เรื่องเล่าหรือตำนานตามความเชื่อทางศาสนา การผจญภัยในอวกาศ หรือการทำสงครามของมนุษย์กับสัตว์ประหลาดที่ต้องการทำลายล้างมนุษยชาติ ความหลากหลายของเนื้อหาและการมอบความสนุกให้กับผู้รับชมจึงเป็นสาเหตุให้ผู้คนมักให้ความสนใจในสื่อบันเทิงจนเกิดเป็นกระแสความนิยม ซึ่งแสดงออกผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์บ่อยครั้ง (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2566) ในบทความนี้ผู้เขียนจะจำกัดขอบเขตทางความหมายของคำว่า สื่อบันเทิง ให้หมายถึงสื่อประเภทละคร ซีรีส์ ภาพยนตร์ และแอนิเมชัน เพื่อให้ขอบเขตทางความหมายไม่กว้างเกินไป โดยสื่อบันเทิงสามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ สื่อบันเทิงสอดแทรกความรู้ คือสื่อที่มีการนำเสนอข้อมูลหรือความรู้ร่วมกับเนื้อหาอื่น ความรู้หรือข้อมูลในสื่อประเภทนี้มีการลดความซับซ้อนและปริมาณของข้อมูลลงเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจข้อมูลได้ง่ายขึ้น และสามารถมอบความเพลิดเพลินได้เช่นเดียวกัน เช่น การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Saint Young Men 『聖☆おにいさん』 นำหลักคำสอนของศาสนาพุทธและศาสนาคริสต์มาผสมผสานเข้ากับเนื้อเรื่องผ่านตัวละคร พุทธะ (ศาสดาของศาสนาพุทธ) และ เยซู (ศาสดาของศาสนาคริสต์) ซึ่งศาสดาทั้งสองได้ลงมาใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาอยู่บนโลกมนุษย์ที่ประเทศญี่ปุ่นในยุคปัจจุบัน (เดโชพล เหมนาไล, 2558, น. 97-98) สื่ออีกประเภทหนึ่งคือสื่อบันเทิงเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นสื่อที่เน้นมอบความสนุกหรือความสุขจากการรับชมสื่อ เนื้อหาอาจมีการสอดแทรกประเด็นทางสังคมหรือสิ่งที่เกิดขึ้นจริง โดยนำเสนอผ่านการปรับเปลี่ยนให้ประเด็นดังกล่าวมีความสนุกเพิ่มมากขึ้น สื่อบันเทิงจึงมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ เพราะผู้เรียนจะเกิดความสนใจต่อเนื้อหาและสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ดีต่อการเรียนการสอน สื่อบันเทิงสามารถนำไปใช้ในชั้นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และขึ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสื่อแต่ละชิ้นมีความเหมาะสมของการนำไปใช้แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและการพิจารณาของผู้สอน

จากที่กล่าวไปในหัวข้อก่อนหน้านี้ สังคมศึกษาเป็นศาสตร์ซึ่งบูรณาการความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา เพื่อเข้าใจความเป็นไปของสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม และพัฒนาผู้เรียนให้เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศ การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 จึงควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาและเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน (กนก จันทร์ทอง, 2560, หน้า 231) เมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาของสื่อบันเทิงจะเห็นได้ว่าสื่อบันเทิงสอดแทรกความรู้ และสื่อบันเทิงเพื่อความเพลิดเพลินสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการสอนสังคมศึกษาได้ แม้กระทั่งสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหาเหนือจินตนาการก็สามารถนำมาใช้เป็นสื่อประกอบการสอนได้เช่นกัน เพราะสื่อบันเทิงเหล่านั้นมีสิ่งที่สามารถพบเห็นได้ในโลกของความเป็นจริงผสมอยู่ ซึ่งผ่านการปรับแต่งให้ดึงดูดความสนใจของผู้ชม เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ (Frozen) เล่าเรื่องราวของเอลซ่าซึ่งมีพลังเวทมนตร์และอำนาจที่ไม่มีพลังพิเศษใด ๆ โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้นำเสนอประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้อง และบทบาทของผู้หญิงสมัยใหม่ ผ่านการเล่าเรื่องที่สนุกสนาน (ปิยะฉัตร วัฒนพานิช, 2558,

หน้า 143-144) นอกจากนี้องค์ประกอบและสถานที่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้คนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่แถบยุโรปทางเหนือได้อีกด้วย



ภาพที่ 1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ
ที่มา : Frozen (2014)

ตัวอย่างของงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการนำสื่อบันเทิงมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา

1. ณัฐภัทร คล้ายสุวรรณ และ สิริวรรณ ศรีพหล (2566) ได้ศึกษาการใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยเพื่อพัฒนาจิตสำนึกความเป็นพลเมืองโลกในวิชาสังคมศึกษา โดยใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัย 4 เรื่อง ได้แก่ 1) ซีรีส์ Hometown Cha-Cha-Cha 2) ซีรีส์ Not Me เขา...ไม่ใช่ผม 3) ภาพยนตร์ ร่ายกัมมังกร ตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon) และ 4) ภาพยนตร์ อเวนเจอร์ส: เผด็จศึก (Avengers: ENDGAME) ซึ่งสื่อบันเทิงทั้ง 4 เรื่องมีศักยภาพในการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวัง

2. สุชามาศ แก้วบางพุด (2566) ได้ศึกษาภาพยนตร์ที่ใช้เป็นตัวอย่างประกอบการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ในหัวข้อความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างการตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่า ผู้สอนสังคมศึกษามีความคิดเห็นว่าภาพยนตร์สามารถนำไปใช้ในการสอนสังคมศึกษาในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้ ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้และสื่อที่หลากหลาย และจากการศึกษาความสัมพันธ์ของภาพยนตร์จำนวน 50 เรื่อง กับความหลากหลายทางวัฒนธรรมภาพยนตร์ซึ่งประดับด้วยด้านชาติพันธุ์ ด้านวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มต่าง ๆ ด้านเศรษฐกิจ ด้านการศึกษา ด้านศาสนา และด้านเพศ พบว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องมีเนื้อหาที่แสดงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม อย่างน้อย 2 ด้านขึ้นไป โดยด้านชาติพันธุ์มีจำนวนภาพยนตร์มากที่สุด คือ 48 เรื่อง

3. David-Alexandre Wagner (2018) ได้ศึกษาการใช้ภาพยนตร์ของครูโรงเรียนมัธยมปลายชาวอเมริกันในชั้นเรียนประวัติศาสตร์ จำนวน 19 คน ผลการศึกษาพบว่าครูมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ภาพยนตร์ในการสอนประวัติศาสตร์และใช้ภาพยนตร์ในการจัดการเรียนรู้บ่อยครั้ง โดยมีเหตุผลหลักคือการจดจำด้วยภาพและความหลากหลายทางเนื้อหา อีกทั้งยังมีข้อจำกัดในด้านของเวลาของการจัดการเรียนรู้ และการเลือกใช้ภาพยนตร์ที่จะนำมาใช้

4. Mehmet Şentürk and Ufuk Şimşek (2021) ได้ศึกษาการใช้การ์ตูนแบบรูปเล่ม และการ์ตูนแบบแอนิเมชันทางการศึกษาเพื่อใช้เป็นสื่อการสอนในวิชาสังคมศึกษา ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนจากกลุ่มที่ได้ใช้การ์ตูนทางการศึกษามองว่าการ์ตูนเป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ

ตัวอย่างการวิเคราะห์สื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสังคมศึกษา

การ์ตูนเรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม¹ 『鬼灯の冷徹』
(Hozuki's Coolheadedness)



ภาพที่ 2 การ์ตูนเรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม
ที่มา : MyAnimeList (n.d.)

การ์ตูนเรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม เป็นการ์ตูนประเภทตลกขบขันผสมแฟนตาซี ซึ่งสร้างสรรค์โดย Eguchi Natsumi (江口夏実) การ์ตูนเรื่องนี้มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของตัวละครในนรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่น โดยดำเนินเนื้อเรื่องผ่านตัวละครสำคัญคือ Hozuki (鬼灯) ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยของ Emma-ō² (閻魔) และ

¹ ชื่อภาษาไทยโดย สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ซึ่งเป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ในการจัดพิมพ์และจัดจำหน่ายอย่างเป็นทางการในประเทศไทย

² ราชาแห่งนรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่น Emma-ō เป็นผู้พิพากษาลำดับที่ 5 จากผู้พิพากษาทั้ง 10 ทำหน้าที่ตัดสินความผิดบาปของวิญญาณเพื่อรับผลของการกระทำตามที่ทำไว้ในยามที่ยังมีชีวิตอยู่

ช่วยบริหารจัดการปัญหาต่าง ๆ ในนรกให้เรียบร้อย การ์ตูนเรื่องนี้มีการสร้างทั้งในรูปแบบของมังงะ (การ์ตูนเล่มแบบญี่ปุ่นซึ่งจะเริ่มอ่านจากขวาไปซ้าย) และในรูปแบบของแอนิเมชัน (MyAnimeList, n.d.) ซึ่งในบทความนี้ผู้เขียนเลือกศึกษาการ์ตูนเรื่องนี้ในรูปแบบของแอนิเมชันเป็นหลัก เพราะรูปแบบแอนิเมชันมีการเคลื่อนไหวของภาพ และมีเสียงประกอบซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้มากกว่ารูปแบบมังงะ จากการศึกษาพบว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสำหรับสังคมศึกษาแบ่งออกได้ 5 ประการ ได้แก่

1. การดำเนินเนื้อเรื่องแบบสอดแทรกสาระ การดำเนินเนื้อเรื่องของการ์ตูนเรื่องยุงนักหนา เลขาพญายม มีการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับนรกในชั้นต่าง ๆ ผ่านบทละครที่สนุกสนานเพื่อให้ผู้ชมสามารถสนุกไปกับเนื้อเรื่องและจดจำความรู้ได้ การดำเนินเนื้อเรื่องส่วนมากจะนำเสนอประเด็นด้านความรู้หนึ่งประเด็นต่อหนึ่งตอน ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ในปริมาณที่ไม่มากเกินไป และผู้ชมจะได้ใช้ความรู้ที่ในตอนก่อนหน้าเพื่อทำความเข้าใจบทละครในช่วงต่อมาของเนื้อเรื่อง โดยจะมีตัวละครที่ไม่รู้ในประเด็นดังกล่าวและต้องได้รับการอธิบายจากอีกตัวละครหนึ่ง ในบางตอนจะมีเสียงบรรยายสั้น ๆ เกี่ยวกับสถานที่หรือสิ่งที่ปรากฏในฉากนั้น ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้รู้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือข้อมูลที่จำเป็นเพื่อการเข้าใจเนื้อเรื่อง ดังนั้นผู้สอนจึงไม่จำเป็นต้องให้ผู้เรียนรับชมทุกตอน และเลือกตอนที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับหัวข้อในการจัดการเรียนรู้ครั้งนั้น

2. การสร้างภาพของนรกให้ใกล้กับชีวิตประจำวัน ผู้สร้างการ์ตูนเรื่องนี้ได้ออกแบบการใช้ชีวิตของตัวละครที่อาศัยอยู่ในนรกให้ใกล้เคียงกับรูปแบบการใช้ชีวิตของมนุษย์ธรรมดา ในด้านการใช้ชีวิตตัวละครส่วนมากมีหน้าที่การทำงานและความรับผิดชอบที่ต้องทำเพื่อหารายได้มาใช้จ่ายในแต่ละวัน ซึ่งหลังจากสิ้นสุดเวลาของการทำงานแล้ว ตัวละครสามารถใช้เวลาวางตามความต้องการของตนเองในด้านสิ่งของ สถานที่ และวิทยาการต่างๆ ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องบางอย่างคือสิ่งที่เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบัน เช่น ร้านอาหาร แพลตฟอร์ม กอล์ฟกระโปง โทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ในด้านลักษณะของตัวละคร ตัวละครในเรื่องสามารถแสดงอารมณ์ดีใจ ซึ้งชม เสียใจ ผิดหวัง โกรธ หวาดกลัว หรืออารมณ์อื่น ๆ คล้ายกับอารมณ์ของมนุษย์ และตัวละครยังมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในรูปแบบที่คล้ายกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ เช่น ความสัมพันธ์แบบเพื่อน ความสัมพันธ์แบบเจ้านายกับลูกน้อง หรือความสัมพันธ์เชิงคู่รัก ความคล้ายคลึงของสิ่งต่าง ๆ ในการ์ตูนเรื่องนี้กับชีวิตจริงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายและสร้างความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร (พราว อรุณรังสีเวช, อติกานต์ เอี่ยมละมัย, และ นิติธร อุ่นพิพัฒน์, 2562, หน้า 35-36) ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจการรับชมเพิ่มขึ้น ทั้งยังทำให้ผู้สอนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มีอยู่ในการ์ตูนเข้าสู่ชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ง่ายมากขึ้น



ภาพที่ 3 (ซ้าย) ภาพที่ 4 (ขวา) ตัวละครที่ใช้ชีวิตในนรกมีวิถีชีวิตคล้ายกับมนุษย์
ที่มา : TV アニメ 「鬼灯の冷徹」 好評配信中！ (2017)

3. การสอดแทรกความรู้ที่หลากหลาย การ์ตูนเรื่องนี้นำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับนรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่น ผ่านการสอดแทรกไปพร้อมกับการดำเนินเนื้อเรื่อง โดยผู้สร้างได้ทำให้ผู้รับชมได้เข้าใจถึงการลงโทษวิญญานมนุษย์ในนรกแต่ละชั้น ซึ่งการลงโทษแต่ละชั้นจะแตกต่างกันไปตามความผิดบาปที่วิญญานได้เคยกระทำไว้เมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ในโลกมนุษย์ ภาพการลงโทษวิญญานในหลาย ๆ ตอนเป็นการเน้นย้ำถึงแนวคิดการรับผลของการกระทำของตนเองหรือกฎแห่งกรรมตามความเชื่อของศาสนาพุทธ และการ์ตูนเรื่องนี้ยังได้นำตัวละครและสิ่งต่าง ๆ ตามตำนานเรื่องเล่าในประเทศญี่ปุ่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเนื้อเรื่องอีกด้วย เช่น Issun-boshi (一寸法師)³ ได้ทำงานเป็นผู้ดูแลอาชูในนรกหลังจากเสียชีวิต Nekomata (猫又)⁴ เป็นนักข่าวคอยหาหาที่ที่น่าสนใจในนรก Hakutaku (白澤)⁵ เปิดร้านขายยาชนิดต่าง ๆ ให้กับผู้ที่ต้องการ นอกจากนี้ยังสอดแทรกเรื่องเล่าและตำนานตามความเชื่อจากพื้นที่อื่นนอกเหนือจากในประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ ตัวละครซาตาน⁶ (Satan) มีบทบาทหลายครั้งในการดำเนินเนื้อเรื่อง ซึ่งนอกเหนือจากซาตานแล้วยังมีตัวละครที่นำมาจากเรื่องเล่าตามความเชื่อในศาสนาคริสต์ เช่น Beelzebub⁷ รับหน้าที่เป็นผู้ช่วยของซาตาน โดยความหลากหลายด้านเนื้อหาสาระที่มีอยู่ในการ์ตูนเรื่องนี้จะช่วยให้ผู้สอนสามารถเลือกนำไปใช้ในเนื้อหาที่แตกต่างกันได้ตามความเหมาะสม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ความรู้ที่ไม่เคยได้รู้มาก่อน

³ ตัวละครในนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่น เรื่องราวเล่าถึงเด็กชายซึ่งมีความสูงเพียงหนึ่งนิ้วได้เข้าไปเป็นข้ารับใช้ของเจ้าหญิง ภายหลังเจ้าหญิงถูกยักษ์ลักพาตัว Issun-boshi จึงเข้าไปช่วยปราบยักษ์ และได้ใช้ค้อนวิเศษที่ยักษ์ทำหล่นไว้ทำให้ Issun-boshi มีขนาดเท่ากับคนปกติ

⁴ กูตผีตามตำนานของญี่ปุ่น มีรูปร่างเป็นแมวสองหาง โดยเรื่องเล่าของ Nekomata จะแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่

⁵ สัตว์วิเศษในตำนานซึ่งปรากฏอยู่ในความเชื่อประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่น โดย Hakutaku มีชื่อในภาษาจีนคือ Bai Ze (白泽)

⁶ ตัวแทนของความชั่วร้ายและผู้ต่อต้านพระเจ้าตามความเชื่อของศาสนาคริสต์

⁷ ปีศาจระดับสูงผู้รับใช้ซาตาน ซึ่งภาพลักษณ์ของ Beelzebub มักมีร่างกายเป็นแมลงวัน



ภาพที่ 5 ตัวละคร Nekomata (ซ้าย)

ที่มา : TV アニメ 「鬼灯の冷徹」 好評配信中！ (2017)

4. เนื้อเรื่องของการ์ตูนยุ่งนักหนาเลขาพญายม มีความทันสมัย แม้ว่าการ์ตูนเรื่อง ยุ่งนักหนาเลขาพญายม จะออกฉกครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) (MyAnimeList, n.d.) แต่เนื้อหาสาระและวิธีการดำเนินเนื้อเรื่องของการ์ตูนเรื่องนี้ยังสามารถเข้าถึงผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้ อีกทั้งเมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาในการ์ตูน ผู้สอนสามารถนำแนวคิดหรือหลักการที่เกี่ยวข้องกับสังคมศึกษามาอธิบายได้ เช่น การเปลี่ยนแปลงของสังคม ในช่วงเริ่มแรกนรกเป็นเพียงสถานที่พำนักของวิญญาณ แต่ภายหลังนรกได้พัฒนารูปแบบจนเกิดระบบการลงโทษตามกรรมของผู้ตาย แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวิถีชีวิตของสังคมนรก ซึ่งเป็นไปตามหลักการการเปลี่ยนแปลงทางสังคม นอกจากนี้หากระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีเพียงพอ ผู้สอนสามารถเปิดการ์ตูนให้ผู้เรียนดูทั้งตอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรมเกี่ยวกับญี่ปุ่นเพิ่มเติม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ณิชากัทร์ ตันจัต (2563) ที่พบว่าผู้ชม Generation Y และ Generation Z ที่รับชมอนิเมะเป็นระยะเวลา มาก จะมีการรับรู้ด้านภาษา ด้านภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ของญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นมากกว่าผู้ชมที่รับชมอนิเมะเป็นระยะเวลา น้อย ดังนั้นหากนักเรียนกลุ่มใดที่ต้องการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มเติม ผู้สอนสามารถนำการ์ตูนเรื่องนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

5. การเข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย การเข้าถึงเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่าย ผ่านการรับชมผ่านทางวิดีโอสตรีมมิง ซึ่งมีข้อดีคือผู้รับชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกสถานที่ และทุกเวลาโดยอาศัยเครื่องมือสื่อสารและสัญญาณอินเทอร์เน็ต (ณิชากัทร์ ตันจัต, 2563, หน้า 22) การ์ตูนญี่ปุ่นถือเป็นหนึ่งในสื่อที่ได้รับการเผยแพร่ทางออนไลน์ ซึ่งในประเทศไทยมีการเผยแพร่การ์ตูนญี่ปุ่นผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และแพลตฟอร์มวิดีโอสตรีมมิงของผู้ถือลิขสิทธิ์การเผยแพร่ที่ถูกต้องตามกฎหมาย เช่น Bilibili, Muse Thailand, iQIYI, TrueID, Cartoon Club Channel ดังนั้นการเปิดการ์ตูนเรื่องนี้รวมถึงการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นจึงสะดวกกับครูผู้สอนที่จะเปิดสื่อต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้ชม ทั้งนี้บางช่องทางผู้สอนต้องสมัครบัญชีก่อนใช้งานเพื่อเข้าถึงเนื้อหา และช่องทางการรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละเรื่องจะแตกต่างกันไปตามลิขสิทธิ์ที่ผู้เผยแพร่เนื้อหาได้รับมา

ตัวอย่างแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้การตูนเรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม

ตัวอย่างแนวทางการจัดการเรียนรู้ในวิชาศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม หัวข้อ นิกายของศาสนาพุทธ ระดับชั้น ม.4-6 เริ่มจากผู้สอนเลือกตอนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักความเชื่อหรือแนวทางปฏิบัติของศาสนาพุทธมหายานในการตูนเรื่องนี้มาให้นักเรียนรับชม จากนั้นผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างศาสนาพุทธแบบเถรวาทและศาสนาพุทธแบบมหายาน เพื่อนำไปสู่การศึกษาข้อมูลเพื่อตอบคำถาม ช่วงท้ายของการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนอาจอธิบายขยายประเด็นที่นักเรียนได้ศึกษาให้กว้างขึ้นโดยเชื่อมโยงไปยังด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสภาพสังคม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น

ตัวอย่างแนวทางการจัดการเรียนรู้ในวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม หัวข้อ พลเมืองดี ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เริ่มจากผู้สอนเลือกตัวละคร 1 ตัวละคร จากนั้นคัดเลือกตัวอย่างพฤติกรรมของตัวละครที่เลือกในตอนต่าง ๆ ให้นักเรียนดู แล้วให้ผู้เรียนวิเคราะห์ว่าตัวละครดังกล่าวถือว่ามีลักษณะเป็นพลเมืองดีของสังคมหรือไม่และอย่างไร เมื่อได้คำตอบจากผู้เรียนแล้ว ผู้สอนให้นักเรียนเสนอวิธีการพัฒนาพฤติกรรมของตัวละครที่เลือกให้มีลักษณะพลเมืองดีมากขึ้น และเชื่อมโยงกลับมายังพฤติกรรมของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนนำข้อคิดจากตัวละครมาพัฒนาพฤติกรรมของตนเองให้เป็นพลเมืองดีของสังคม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การตูนเรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม เป็นสื่อการสอนสามารถใช้ได้หลากหลายหัวข้อขึ้นอยู่กับความเหมาะสมตามความเห็นของผู้สอนว่าจะนำไปใช้ในหัวข้อการสอนเรื่องใดและกลุ่มผู้เรียนระดับใด ซึ่งเนื้อหาของวิชาสังคมศึกษาประกอบด้วยเนื้อหาจากหลากหลายสาขาวิชา ดังนั้นผู้สอนสังคมศึกษาจึงสามารถเลือกเนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องเพื่ออธิบายในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหารายวิชา หรือเชื่อมโยงเนื้อหาไปสู่ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากขึ้น โดยผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เกิดความสุขไปกับเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิง (Edutainment) (สุลักษณ์ วงศ์หน่อ, 2566, หน้า 115-116) ทั้งนี้ผู้เขียนเห็นว่าการ์ตูนเรื่องนี้ควรนำไปใช้กับผู้เรียนที่มีอายุมากกว่า 13 ปีขึ้นไป เนื่องจากมีเนื้อหาบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงและพฤติกรรมด้านลบของตัวละคร ซึ่งช่วงอายุนี้ผู้เขียนอ้างอิงตามกฎกระทรวงว่าด้วยการกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ (กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552, 2552)

ข้อดีของการใช้สื่อบันเทิงในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา

การนำสื่อบันเทิงมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษามีข้อดี ดังนี้

1. การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ ส่วนประกอบสำคัญในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีในชั้นเรียนคือความสนใจที่จะเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นการสร้างความสนใจในหัวข้อการเรียนรู้จึงเป็นเรื่องจำเป็น สื่อบันเทิงซึ่งมักประกอบด้วยภาพ สีสรร การเคลื่อนไหว และเสียงประกอบซึ่งมาพร้อมกับอารมณ์ของตัวละคร จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในสื่อบันเทิงได้ดีและจดจำได้มากกว่าการเรียนรู้ผ่านตัวหนังสือหรือรูปภาพเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้หากเลือกใช้สื่อบันเทิงที่ได้รับนิยมในช่วงเวลาขณะนั้น จะช่วยส่งเสริมความสนใจในการเรียนรู้ยิ่งขึ้น การใช้สื่อที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียนมาประยุกต์ใช้ในการจัดการ

เรียนรู้จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งเป็นไปตามลักษณะของแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิง (Edutainment) (พิชญานา ยืนยาว, และ ญัฐวรรณ พุ่มตียิ่ง, 2560, หน้า 916-917)

2. การสอดแทรกประเด็นทางสังคมไปกับเนื้อเรื่อง สื่อบันเทิงไม่เพียงสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม แต่ภายใต้เนื้อเรื่องที่สนุกสนานยังได้สอดแทรกประเด็นทางสังคม หรือ สิ่งที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านการปรับแต่งให้เข้ากับเนื้อเรื่อง เนื้อหาของสังคมศึกษาได้แบ่งออกเป็น 5 ส่วนสำคัญ ได้แก่ ศาสนาและศีลธรรม ภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หน้าที่พลเมือง และประวัติศาสตร์ ซึ่งการเรียนแต่ละส่วนแยกกันอาจไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละส่วนเข้าด้วยกันได้ แต่สื่อบันเทิงจะช่วยเชื่อมโยงความรู้จากสาขาต่าง ๆ ผ่านเนื้อเรื่องให้กับผู้เรียนได้จดจำและเข้าใจง่าย (สุทามาศ แก้วบางพุด, 2566, หน้า 109-111) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง สงครามเกมคนอัจฉริยะ (Ready Player One) ได้นำเสนอโลกในอนาคตที่ผู้คนใช้เวลาชีวิตในโลกเสมือนอันเป็นผลมาจากสภาพทางสังคมที่บีบบังคับ

3. การฝึกทักษะทางความคิดผ่านเนื้อหา ผู้สอนสามารถตั้งคำถามเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับเนื้อเรื่องและองค์ประกอบต่าง ๆ ในสื่อบันเทิงให้กับผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางความคิด เช่น แรงจูงใจของตัวละคร ซึ่งเกิดจากปัจจัยทางสังคมในขณะนั้น สาเหตุและผลกระทบเหตุการณ์ที่มีต่อสังคมโดยรวม หรือ ข้อเท็จจริงที่อยู่ในสื่อบันเทิงมีมากน้อยเพียงใด (Wagner, S, 2021, p. 152-153) ผู้สอนอาจใช้คำตอบของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่การสร้าง แนวทางแก้ไขปัญหากับตัวละคร หรือสถานการณ์ในสื่อบันเทิงอย่างสร้างสรรค์โดย บูรณาการความรู้จากบทเรียนมาใช้แก้ปัญหาด้วย นอกจากนี้การฝึกแยกแยะข้อเท็จจริงในสื่อบันเทิงสามารถนำไปใช้ร่วมกับการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่ข่าวสารในโลกออนไลน์มีทั้งเรื่องจริง เรื่องไม่จริง และข้อมูลที่แอบแฝงจุดประสงค์บางอย่างเอาไว้ (Abrams, Z, 2024)

4. ความหลากหลายทางเนื้อหา สื่อบันเทิงมีเนื้อหาที่หลากหลายซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ในการสอนสังคมศึกษา ผู้สอนสามารถเลือกใช้สื่อบันเทิงที่เหมาะสมกับหัวข้อการเรียนรู้และระดับอายุของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่ออธิบายภูมิประเทศของแต่ละพื้นที่ เล่าความเป็นมาของเหตุการณ์ปัจจุบันโดยย้อนกลับไปยังอดีต ขยายความผลของระบบเศรษฐกิจและการเมืองต่อชีวิตของประชาชนในประเทศ (สุทามาศ แก้วบางพุด, 2566, หน้า 25) การใช้สื่อบันเทิงในการสอนสังคมศึกษาจึงไม่เพียงทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียน แต่ยังทำให้ผู้เรียนได้เห็นองค์ประกอบอื่นที่เป็นประโยชน์ต่อการเข้าใจบทเรียนมากขึ้น

5. การเข้าถึงสื่อบันเทิงได้ง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันผู้คนสามารถเข้าถึงสื่อบันเทิงต่าง ๆ ได้ผ่านบริการ OTT (Over-The-Top) ซึ่งคือการให้บริการรับชมเนื้อหาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้รับชมสามารถเลือกเนื้อหาและช่วงเวลาที่ต้องการรับชมได้เองตามความต้องการ โดยผู้รับชมไม่จำเป็นต้องดาวน์โหลดทั้งหมดเพื่อรับชม แต่สามารถรับข้อมูลของเนื้อหาจากเครือข่ายไปเรื่อย ๆ และดูเนื้อหาได้ทันที เรียกกระบวนการถ่ายทอดข้อมูลแบบนี้ว่า การสตรีมมิง (Streaming) ตัวอย่างผู้ให้บริการสตรีมมิง เช่น Netflix, YouTube, HBO, Prime video, Disney+, iQIYI, Viu ผู้ให้บริการเหล่านี้เป็นผู้ให้บริการวิดีโอสตรีมมิงที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมในประเทศต่าง ๆ ทั้งนี้ผู้ให้บริการสตรีมมิงมีบริการการเปิดให้เข้าถึงเนื้อหาที่แตกต่างกัน แบ่งออกเป็นสามรูปแบบคือ รูปแบบที่หนึ่งคือการเข้าถึงแบบไม่มีค่าใช้จ่ายโดยมีโฆษณาปรากฏขึ้นระหว่างการฉายเนื้อหา รูปแบบที่สองคือ

การเข้าถึงเนื้อหาโดยจ่ายค่าบริการรายเดือนหรือรายปี รูปแบบที่สามคือการเข้าเนื้อหาโดยจ่ายค่าบริการเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการรับชม (สุภาพงษ์ ต้นสุภาพ, ธันวา แผนสทาน, และ ชลิตา ศรีนิวล, 2567, หน้า 120-121)

ข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิงในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา

การนำสื่อบันเทิงมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา ผู้สอนควรคำนึงถึงข้อควรระวังในการนำสื่อบันเทิงไปใช้ ดังนี้

1. ด้านความน่าเชื่อถือ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลในสื่อบันเทิงถือเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้สอนต้องคำนึงเมื่อนำสื่อบันเทิงมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน เพราะข้อมูลในสื่อบันเทิงบางประเภทถูกปรับเปลี่ยนให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง เช่น เรื่องสร้างจากเรื่องจริง (Based on true story) สื่อบันเทิงประเภทนี้จะมีการผสมเนื้อหาระหว่างเรื่องที่เกิดขึ้นจริงและเรื่องที่ตั้งขึ้นใหม่เพื่อความบันเทิง ซึ่งการนำเสนอความจริงได้เพียงส่วนหนึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง (THE STANDARD POP TEAM, 2562) โดยหลายครั้งสื่อบันเทิงประเภทเรื่องสร้างจากเรื่องจริงจะถูกวิจารณ์ว่าบิดเบือนความเป็นจริง เช่น ภาพยนตร์อัตชีวประวัติของดอน เซอร์ลีย์ ชื่อเรื่อง Green Book ถูกครอบครัวของเซอร์ลีย์วิจารณ์ภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าลักษณะของตัวละครไม่ตรงตามความเป็นจริงของดอน เซอร์ลีย์ (ทัศนาศ พุทธประสาธ, 2565) ดังนั้นผู้สอนจึงต้องเน้นย้ำให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากหลายแหล่งเพื่อความถูกต้องของข้อมูล

2. ด้านความแตกต่างทางวัฒนธรรม ในแต่ละประเทศมีวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง สื่อบันเทิงของแต่ละประเทศจึงถ่ายทอดวัฒนธรรมของประเทศต้นทางผ่านการเล่าเรื่องไปด้วย หากผู้รับสื่อเป็นคนในต่างประเทศหรือมีวัฒนธรรมที่ต่างกันอาจส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจ และนำไปสู่การเปรียบเทียบวัฒนธรรมอื่นกับวัฒนธรรมของตนเอง (Bhabha, 1990 อ้างถึงใน เดโชพล เหมนาโหลย, 2558, หน้า 99) ดังนั้นผู้สอนจึงต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่าการศึกษาเรื่องราวของผู้คนต่างวัฒนธรรมไม่ควรนำมาเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของตนเอง เพราะวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่เกิดขึ้นจากปัจจัยที่แตกต่างกัน

3. ด้านความคิดทางสังคมและการเมือง สื่อบันเทิงสามารถเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความคิดทางสังคมและการเมืองของรัฐ เพื่อเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมของผู้รับสื่อได้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ (อุสุมา สุขสวัสดิ์, 2561, หน้า 123-124) หากจำเป็นต้องใช้สื่อที่มีเนื้อหาหลักขบขันนี้ ผู้สอนควรให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของผู้สร้าง เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้เรียน

4. ด้านลิขสิทธิ์ ผู้สอนไม่สามารถนำสื่อบันเทิงที่ยังมีอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเชิงพาณิชย์ได้ เนื่องจากมีข้อจำกัดทางกฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่จะได้รับการยกเว้นหากใช้เพื่อเป็นประโยชน์ในทางวิชาการและการศึกษา (นันทวุฒิ นิยมวงศ์, 2565, หน้า 13) ดังนั้นผู้ที่ต้องการใช้สื่อบันเทิงในการจัดการเรียนการสอนเชิงพาณิชย์จึงควรเลือกใช้สื่อที่หมดการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไปแล้ว หรือสร้างสื่อบันเทิงขึ้นมาด้วยตนเองเพื่อป้องกันการถูกฟ้องร้องและดำเนินคดีตามกฎหมาย

5. ด้านพฤติกรรมเลียนแบบ การเกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครเนื่องจากความคล้ายคลึงระหว่างตัวละครกับผู้อ่าน มีส่วนทำให้พฤติกรรมของผู้อ่านเปลี่ยนแปลงไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ (พราว อรุณรังสีเวช, อติกานต์ เอี่ยมละมัย, และ นิติธร อุ่นพิพัฒน์, 2562, หน้า 39) ดังนั้นผู้สอนจึงควรระมัดระวังการใช้สื่อที่มีความรุนแรงหรือองค์ประกอบด้านลบ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเลียนแบบพฤติกรรมทางลบ และควรคำนึงถึงระดับความเหมาะสมของเนื้อหาเกี่ยวกับช่วงอายุของผู้เรียนอีกด้วย

จากที่ได้กล่าวถึงข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิงไปข้างต้น ผู้สอนจึงควรปลูกพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) เพิ่มเติมให้กับผู้เรียนไปพร้อมกับการจัดการเรียนรู้ เพราะการรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนสำคัญในการใช้ชีวิตของผู้สนใจสังคม (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง, 2558, หน้า 79-80) การมีทักษะดังกล่าวจึงจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์และสาระสำคัญ รวมทั้งประเมินค่าสื่อที่ได้ดู เพื่อเป็นการป้องกันการถูกรบกวนจากสื่อ (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2562, หน้า 28-29) ทั้งจากสื่อบันเทิงที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และสื่อต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน

สรุป

สื่อบันเทิงไม่เพียงแค่มอบความสนุกสนานให้กับผู้รับชมเท่านั้น แต่ยังสามารถถ่ายทอดประเด็นและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมได้อีกด้วย เนื้อหาสาระของสังคมศึกษาประกอบด้วยเนื้อหาสาระที่หลากหลายเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น ดังนั้นสื่อบันเทิงที่น่าเสนอและสอดแทรกประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ผู้สอนสังคมศึกษาจะสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิง โดยการตูนเรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่นและยังสอดแทรกความรู้อื่น ๆ เข้ามาด้วยเช่นกัน ผู้สอนจึงสามารถเลือกเนื้อหาในการตูนแต่ละตอนไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ทั้งนี้แม้ สื่อบันเทิงจะมีศักยภาพในการนำมาเป็นสื่อการสอนวิชาสังคมศึกษา แต่การนำสื่อบันเทิงไปในการจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องใช้อย่างระมัดระวัง โดยผู้สอนอาจเพิ่มเติมทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อลดผลกระทบด้านลบที่จะเกิดกับผู้เรียนหลังจากการรับชมสื่อบันเทิง

เอกสารอ้างอิง

THE STANDARD POP TEAM. (2562, 1 ธันวาคม). **ชวน โอิ่ ภาคภูมิ** คุยถึงการทำหน้าที่ **Based on True Story** จากกรณีศึกษา **ฝนตกที่ห้วยขาแข้ง ว่าแท้จริงแล้ว ‘ควรมีอะไรอยู่ในถ้ำนางนอน’**. THE STANDARD. <https://thestandard.co/based-on-true-story-parkpoom-wongpoom/>

กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. (2552, 10 สิงหาคม).

ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 126 ตอนที่ 52 ก. หน้า 13–16.

- กนก จันทร์ทอง. (2560). การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 28(2), 227-241. <http://doi.org/10.14456/asj-psu.2017.40>
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2562). **คู่มือ มือเล็ก ๆ เรียนรู้เท่าทันสื่อ.** ห้างหุ้นส่วนจำกัด โอเดีย กรุ๊ป ปรีนท์ติ้ง แอนด์ แอดเวอร์ไทซิ่ง.
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2566). **“กระแสนอนไลน์” สะท้อน “ความสนใจของคนในสังคม” หรือไม่?**
<https://www.thaimediafund.or.th/2023/12/18/กระแสนอนไลน์-สะท้อน/>
- ฐากร สิทธิโชค. (2564). **แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษายุคใหม่.** (ม.ป.ท.).
[https://www2.huso.tsu.ac.th/huso_news/10_ผลงานอาจารย์/43_สาขาสังคมศึกษา/002_หนังสือแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา\(ฐากร%20สิทธิโชค\).pdf](https://www2.huso.tsu.ac.th/huso_news/10_ผลงานอาจารย์/43_สาขาสังคมศึกษา/002_หนังสือแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา(ฐากร%20สิทธิโชค).pdf)
- ณัฐภัทร คล้ายสุวรรณ และ สิริวรรณ ศรีพหล. (2566). **การใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยเพื่อพัฒนาจิตสำนึกความเป็นพลเมืองโลกในวิชาสังคมศึกษา.** วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2(3), 79-96. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/article/view/261507>
- นิชาภัทร ต้นจัต. (2563). **การเปิดรับชมอนิเมะผ่านวิดีโอสตรีมมิ่งกับการรับรู้วัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น.** [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. Thammasat University Digital Collections.
https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:190347
- เดโชพล เหมนาโถย. (2558). **ปรากฏการณ์ทางศาสนาในวัฒนธรรมประชานิยม : ว่าด้วย “พุทธะ” ในมังงะ/อนิเมะเรื่อง “Saint Young Men”.** วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา, 5(1), 84-103.
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsn/article/view/42432>
- ทัศนาศ พุทธประสาท. (2565). **‘Biopic’ เพราะเรื่องนี้มีเค้าโครงจากเรื่องจริง ไม่ใช่เรื่องจริงทั้งหมด.** The MATTER. <https://thematter.co/entertainment/biopic-is-not-doc/175244>
- เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. (2558). **การรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Media Literacy: Skill for 21th Century Learning).** Journal of Information Science Research and Practice, 32(3), 74-91. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jiskku/article/view/29552>
- นันทวุฒิ นียมวงษ์. (2565). **อเมริกันซูเปอร์ฮีโร่เพื่อการสอนวิทยาศาสตร์.** วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 50(1), 1-15. <https://doi.org/10.14456/educu.2022.2>
- ปิยะฉัตร วัฒนพานิช. (2558). **การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล.** [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. NIDA Wisdom Repository. <https://repository.nida.ac.th/items/dda2e9a4-5e67-4caf-8cd6-bd61c9688ad6>
- พระสมพร นามอินทร์, พระมหาพิเศษ สุขสมาน และ ชาตรี สุขสบาย. (2567). **การปรับปรุงการสอนพุทธศาสนาในยุคที่เปลี่ยนแปลง.** วารสารพุทธมัตต์, 9(2), 149-160. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/bdm/article/view/272021>

- พรราว อรุณรังสีเวช, อติกานต์ เขี่ยมละมัย และ นิติธร อุ่นพิพัฒน์. (2562). ผลกระทบของความคล้ายคลึงกับตัวละครในผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อความตั้งใจ เชิงพฤติกรรมในด้านดีผ่านการจินตนาการร่วมกับตัวละคร. วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร, 4(2), 34–43. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/article/view/251870>
- พลอยใจ ปิ่นตบแต่ง. (2568, 9 มกราคม). ระเบียบโลกเก่าในปีใหม่ เมื่อ 2025 อาจเป็นปีที่โลก ‘หันขวา’ ยิ่งกว่าเดิม: พลอยใจ ปิ่นตบแต่ง. The101.world. <https://www.the101.world/ployjai-pintobtang-when-world-turns-to-the-right-wing/>
- พิชญาภา ยืนยาว และ ญัฐวรรณ พุ่มดียิ่ง. (2560). รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิงของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. Veridian E-Journal, Silpakorn University, 10(3), 904-920. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/104581>
- พีรตน์ ภาคีนตร. (2566, 20 ธันวาคม). ทะลุทะลวงตำรา: สอนสังคมศึกษาอย่างไร ให้ไม่ไร้เดียงสา. The Active. <https://theactive.thaipbs.or.th/read/social-science-textbook>
- สุทมาศ แก้วบางพุด. (2566). การรวบรวมภาพยนตร์ที่ใช้เป็นตัวอย่าง ประกอบการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ในหัวข้อความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างการตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. iThesis Srinakharinwirot University. <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/2583>
- สุกฤษณ์ วงศ์หน่อ. (2566). แนวทางการจัดกิจกรรมศึกษาบันเทิงที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กตลอดชีวิต. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 13(2), 113–121. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/ajpbbru/article/view/264636>
- สุภาพงษ์ ต้นสุภาพ, อินวา แผนสทาน และ ชลิตา ศรีนวล. (2567). พฤติกรรมการจ่ายค่าบริการเพิ่มเติมของบริการ Over-The-Top (OTT) ประเภทเนื้อหารายการ. Asian Journal of Applied Economics, 30(1), 119–141. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AEJ/article/view/265019>
- อุสุมา สุขสวัสดิ์. (2561). รัฐกับศักยภาพของภาพยนตร์. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 6(1), 115-125. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/138062>
- Abrams, Z. (2024, 1 September). **How to teach students critical thinking skills to combat misinformation online.** The American Psychological Association (APA). <https://www.apa.org/monitor/2024/09/media-literacy-misinformation>
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). **Edutainment as a Modern Technology of Education.** Procedia - Social and Behavioral Sciences, 166(2015), 475-479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Frozen. (2014, 3 March). **FROZEN.** Facebook. <https://www.facebook.com/DisneyFrozen/photos/pb.100044505456721.-2207520000/818249844858652/?type=3>

- Kemp, S. (2025, 3 March). **Digital 2025: Thailand**. DataReportal.
<https://datareportal.com/reports/digital-2025-thailand>
- MyAnimeList. (n.d.). **Hoozuki no Reitetsu**.
https://myanimelist.net/anime/20431/Hoozuki_no_Reitetsu
- Şentürk, M., & Şimşek, U. (2021). **Educational comics and educational cartoons as teaching material in the social studies course**. African Educational Research Journal. <https://doi.org/10.30918/AERJ.92.21.073>
- Wagner, D.A. (2018). **Teachers' Use of Film in the History Classroom: A Survey of 19 High School Teachers in Norway**. Nordidactica, 8(1), 22-44.
<https://uis.brage.unit.no/uis-xmlui/handle/11250/2504477>
- Wagner, S. (2021). **Importance of Using Film in Social Studies Education**. Learning to Teach Language Arts, Mathematics, Science, and Social Studies Through Research and Practice, 10(1), 151-155.
<https://openjournals.utoledo.edu/index.php/learningtoteach/article/view/501/335>
- TV アニメ「鬼灯の冷徹」好評配信中！. (2017, 25 October). 【先行カット公開 ✨】「鬼灯の冷徹」第貳期第 4 話では、細谷佳正さん演じる檜が登場！キャラ紹介もあわせてぜひチェックを. x.
https://x.com/hozuki_anime/status/923141707486576640
- TV アニメ「鬼灯の冷徹」好評配信中！. (2017, 14 October). 【第 2 話放送開始まであと 1 時間！！】. x.
https://x.com/hozuki_anime/status/919216337464864769