



23

### Abstract

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

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

ให้ข้อคิดเห็น [C3]: ปรับตามภาษาไทย

ให้ข้อคิดเห็น [KJ4R3]: แก้ไขเป็น Social Studies Learning Resources แล้ว

43

### บทนำ

44

45

46

47

ในยุคที่เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านดิจิทัลมีบทบาทอย่างมากต่อการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ การรับชมสื่อบันเทิงถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่คนในสังคมเลือกทำเมื่อใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตผ่านเครื่องมือสื่อสารของตนเอง (Kemp, S, 2025) สื่อบันเทิงจำนวนมากได้รับความนิยมจากผู้รับชมเนื่องจากช่วยลดความเครียดที่ได้รับจากการเรียนหรือการทำงานลงได้ สื่อบันเทิงมิได้มีบทบาทเพียงให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่เนื้อหาของสื่อ

48 บันเทิงแต่ละชั้นยังสอดแทรกเรื่องราวและประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ผ่านกลไกการ  
49 เล่าเรื่องที่นำเสนอใจและดึงดูดความสนใจของผู้รับชม

50 วิชาที่ศึกษาความเป็นไปของสังคมคือวิชาสังคมศึกษา เนื้อหาของสังคมศึกษามี  
51 ความเป็นพลวัต กล่าวคือเนื้อหาสาระของสังคมศึกษาสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตาม  
52 เหตุการณ์หรือสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน (ฐากร สิทธิโชค, 2564, น. 10) การจัดการเรียนรู้ของ  
53 สังคมศึกษาจึงไม่อาจยึดตามเนื้อหาในหนังสือแบบเรียนได้ทั้งหมด เนื่องจากหนังสือ  
54 แบบเรียนไม่สามารถแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนข้อมูลได้ทันตามการเปลี่ยนแปลงและเหตุการณ์  
55 ที่เกิดขึ้นในสังคม (พิรตณีย์ ภาคินทร, 2566) แม้กระทั่งการจัดการเรียนรู้ที่มีเนื้อหา  
56 เกี่ยวข้องกับศาสนาจำเป็นต้องเพิ่มเติมเหตุการณ์ และประเด็นเกี่ยวกับศาสนาที่เกิดขึ้น  
57 เพื่อให้ทันต่อเปลี่ยนแปลงตามพลวัตของสังคมเช่นกัน (พระสมพร นามอินทร์, พระมหา  
58 พิเศษ สุขสมาน, และ ชาตรี สุขสบาย, 2567, น. 151-152) สื่อบันเทิงจึงไม่เพียงสะท้อน  
59 ภาพของสังคมในมุมมองต่าง ๆ แต่ยังช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เกิดการตั้งคำถาม การ  
60 ตีความ และการเรียนรู้เกี่ยวกับความหลากหลายทางปรากฏการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับผู้คน  
61 ในสังคมทั่วโลก

62 การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันไม่เพียงต้องให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม  
63 เป้าหมาย แต่ต้องสร้างความรู้สึกร่วมกันขณะทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ซึ่งเป็นไปตามแนวคิด  
64 การจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิง (Edutainment) โดยสาระสำคัญของแนวคิดนี้คือการ  
65 ใช้สื่อที่ผู้เรียนให้ความสนใจหรือรู้สึกสนุกกับการจัดการเรียนการสอน (Anikina, O. V.,  
66 & Yakimenko, E. V., 2015, p. 476-477) ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความรู้สึกรู้สึกเบื่อหรือ  
67 ความเครียดจากการเรียน ดังนั้นสื่อบันเทิงจึงถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่นำมาประยุกต์ใช้กับ  
68 การเรียนการสอน เนื่องจากสื่อบันเทิงสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนต่อการเรียนได้  
69 สามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายผ่านการเล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวพร้อม  
70 กับเสียงประกอบและเนื้อเรื่องที่นำเสนอใจ มีเนื้อหาหลากหลายจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้

71 ในการจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายบริบท โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมผ่านกิจกรรม  
 72 การเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21  
 73 ให้กับผู้เรียน (กนก จันทร์ทอง, 2560, น. 229)

74 ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงสนใจนำเสนอตัวอย่างการวิเคราะห์สื่อบันเทิงที่มีศักยภาพใน  
 75 ฐานะสื่อการสอนสำหรับสังคมศึกษา และศึกษาข้อดีและข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิง  
 76 เป็นสื่อการสอนสำหรับการสอนสังคมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ  
 77 เรียนรู้สังคมศึกษาได้นำสื่อบันเทิงไปปรับใช้ในการออกแบบการเรียนรู้และการจัดกิจกรรม  
 78 การเรียนรู้ในห้องเรียน

79

#### 80 ความเป็นสังคมศึกษา

81 สังคมศึกษาคือวิชาที่ศึกษาปรากฏการณ์และความสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคมซึ่ง  
 82 ครอบคลุมเนื้อหาหลายสาขาวิชาในทางสังคมศาสตร์ เช่น ศาสนาและจริยธรรม สังคม  
 83 วิทยา มานุษยวิทยา รัฐศาสตร์ นิติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์  
 84 การศึกษาสังคมศึกษาจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจสภาพความเป็นไปของ  
 85 สังคมและปรับตัวเพื่อใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสันติสุข (ฐากร สิทธิโชค, 2564, น. 3) ถ้าหาก  
 86 แบ่งเนื้อหาของสังคมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษา  
 87 สามารถแบ่งเป็น 5 สาระย่อย ได้แก่ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่  
 88 พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4  
 89 ประวัติศาสตร์ สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ โดยการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาจะบูรณาการความรู้  
 90 หลายสาขา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น ปัญหาเรื่อง  
 91 ผู้อพยพในทวีปยุโรปเป็นผลมาจากสถานการณ์ความรุนแรงและสงครามกลางเมืองใน  
 92 ภูมิภาคเอเชียตะวันตกเฉียงใต้และบางส่วนของแอฟริกา ผู้คนในบริเวณนั้นจึงต้องการ

93 อพยพไปยังดินแดนใหม่ที่ดีกว่าซึ่งคือประเทศในทวีปยุโรป การมีผู้อพยพจำนวนมากย้ายถิ่น  
 94 ฐานเข้าสู่ยุโรปส่งผลให้เกิดปัญหาค่าครองชีพและกระทบกับความเป็นอยู่กับชาวยุโรป ซึ่ง  
 95 ปัญหาผู้อพยพนี้ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางนโยบายการเมืองและการดำเนินการ  
 96 ของรัฐบาลหลายประเทศในยุโรป (พลอยใจ ปิ่นตบแต่ง, 2568) จากประเด็นดังกล่าว  
 97 สามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้จากวิชารัฐศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยา และ  
 98 ภูมิศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนั้นสื่อการเรียนรู้สำหรับใช้ในวิชา  
 99 สังคมศึกษาจึงควรมีลักษณะเนื้อที่สามารถเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ ในสังคมซึ่งเป็นไปตาม  
 100 ลักษณะของรายวิชา

101

## 102 สื่อบันเทิงและการสอนสังคมศึกษา

103 สื่อบันเทิงถูกสร้างขึ้นเพื่อมอบความเพลิดเพลินให้กับผู้รับชม เนื้อหาของสื่อบันเทิง  
 104 แต่ละชิ้นจะแตกต่างกันไปตามจินตนาการและความต้องการของผู้สร้าง เนื้อหาของสื่อ  
 105 บันเทิงอาจนำเสนอเกี่ยวกับความเป็นจริงในสังคม สถานที่ที่น่าสนใจในประเทศ เหตุการณ์  
 106 ทางประวัติศาสตร์ เรื่องเล่าหรือตำนานตามความเชื่อทางศาสนา การผจญภัยในอวกาศ  
 107 หรือการทำสงครามของมนุษย์กับสัตว์ประหลาดที่ต้องการทำลายล้างมนุษยชาติ ความ  
 108 หลากหลายของเนื้อหาและการมอบความสนุกให้กับผู้รับชมจึงเป็นสาเหตุให้ผู้คนมักให้  
 109 ความสนใจในสื่อบันเทิงจนเกิดเป็นกระแสความนิยม ซึ่งแสดงออกผ่านทางสื่อสังคม  
 110 ออนไลน์บ่อยครั้ง (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2566) ในบทความนี้ผู้เขียน  
 111 จะจำกัดขอบเขตทางความหมายของคำว่า สื่อบันเทิง ให้หมายถึงสื่อประเภทละคร ซีรีส์  
 112 ภาพยนตร์ และแอนิเมชัน เพื่อให้ขอบเขตทางความหมายไม่กว้างเกินไป โดยสื่อบันเทิง  
 113 สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ สื่อบันเทิงสอดแทรกความรู้ คือสื่อที่มีการ  
 114 นำเสนอข้อมูลหรือความรู้ร่วมกับเนื้อหาอื่น ความรู้หรือข้อมูลในสื่อประเภทยังมีการลด  
 115 ความซับซ้อนและปริมาณของข้อมูลลงเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจข้อมูลได้ง่ายขึ้น และ

116 สามารถมอบความเพลิดเพลินได้เช่นเดียวกัน เช่น การดูญี่ปุ่นเรื่อง Saint Young Men『  
 117 聖□おにいさん』นำหลักคำสอนของศาสนาพุทธและศาสนาคริสต์มาผสมผสานเข้า  
 118 กับเนื้อเรื่องผ่านตัวละคร พุทธะ (ศาสดาของศาสนาพุทธ) และ เยชู (ศาสดาของศาสนา  
 119 คริสต์) ซึ่งศาสดาทั้งสองได้ลงมาใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาอยู่บนโลกมนุษย์ที่ประเทศญี่ปุ่นใน  
 120 ยุคปัจจุบัน (เดโซพล เหมนาโลย, 2558, น. 97-98) สื่ออีกประเภทหนึ่งคือสื่อบันเทิงเพื่อ  
 121 ความเพลิดเพลิน เป็นสื่อที่เน้นมอบความสนุกหรือความสุขจากการรับชมสื่อ เนื้อหาอาจมี  
 122 การสอดแทรกประเด็นทางสังคมหรือสิ่งที่เกิดขึ้นจริง โดยนำเสนอผ่านการปรับเปลี่ยนให้  
 123 ประเด็นดังกล่าวมีความสนุกเพิ่มมากขึ้น สื่อบันเทิงจึงมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้  
 124 เพราะผู้เรียนจะเกิดความสนใจต่อเนื้อหาและสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ดีต่อการเรียน  
 125 การสอน สื่อบันเทิงสามารถนำไปใช้ในชั้นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และชั้นการจัด  
 126 กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสื่อแต่ละชิ้นมีความเหมาะสมของในการนำไปใช้แตกต่างกัน ขึ้นอยู่  
 127 กับเนื้อหาและการพิจารณาของผู้สอน

128 จากที่กล่าวไปในหัวข้อก่อนหน้านี้ สังคมศึกษาเป็นศาสตร์ซึ่งบูรณาการความรู้จาก  
 129 หลากหลายสาขาวิชาเพื่อเข้าใจความเป็นไปของสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม และพัฒนาผู้เรียนให้  
 130 เต็มโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของประเทศ การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21  
 131 จึงควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาและเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่  
 132 หลากหลายและมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ของ  
 133 ผู้เรียน (กนก จันทรทอง, 2560, น. 231) เมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาของสื่อบันเทิงจะเห็นได้ว่า  
 134 สื่อบันเทิงสอดแทรกความรู้ และสื่อบันเทิงเพื่อความเพลิดเพลิน สามารถนำมาประยุกต์เข้า  
 135 กับการสอนสังคมศึกษาได้ แม้กระทั่งสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหาเหนือจินตนาการก็สามารถ  
 136 นำมาใช้เป็นสื่อประกอบการสอนได้เช่นกัน เพราะสื่อบันเทิงเหล่านั้นสิ่งที่สามารถพบเห็นได้  
 137 ในโลกของความเป็นจริงผสมอยู่ซึ่งผ่านการปรับแต่งให้ดึงดูดความสนใจของผู้ชม เช่น  
 138 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ (Frozen) เล่าเรื่องราวของเอลซ่าซึ่งมี

139 พลังเวทมนตร์และอำนาจที่ไม่มีพลังพิเศษใด ๆ โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้นำเสนอ  
 140 ประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้อง และบทบาทของผู้หญิงสมัยใหม่ ผ่านการเล่าเรื่องที่  
 141 สนุกสนาน (ปิยะฉัตร วัฒนพานิช, 2558, น. 143-144) นอกจากนี้องค์ประกอบและ  
 142 สถานที่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้คนที่อาศัยอยู่ใน  
 143 พื้นที่แถบยุโรปทางเหนือได้อีกด้วย



144

ภาพที่ 1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ

145

ที่มา : Frozen (2014)

146

ตัวอย่างของงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการนำสื่อบันเทิงมาใช้ในการจัดการเรียนการ

147

สอนสังคมศึกษา

148

149 1.ณัฐภัทร คล้ายสุวรรณ และ สิริวรรณ ศรีพหล (2566) ได้ศึกษาการใช้สื่อบันเทิง  
 150 ร่วมสมัยเพื่อพัฒนาจิตสำนึกความเป็นพลเมืองโลกในวิชาสังคมศึกษา โดยใช้สื่อบันเทิงร่วม  
 151 สมัย 4 เรื่อง ได้แก่ 1) ซีรีส์ Hometown Cha-Cha-Cha 2) ซีรีส์ Not Me เขา...ไม่ใช่ผม  
 152 3) ภาพยนตร์ ร้ายกับมังกรตัวสุดท้าย (Raya and the Last Dragon) และ 4) ภาพยนตร์  
 153 อเวนเจอร์ส: เผด็จศึก (Avengers: ENDGAME) ซึ่งสื่อบันเทิงทั้ง 4 เรื่องมีศักยภาพในการ  
 154 นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและ  
 155 เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวัง

156 2.สุทามาศ แก้วบางพุด (2566) ได้ศึกษาภาพยนตร์ที่ใช้เป็นตัวอย่างประกอบการ  
157 เรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ในหัวข้อความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างการ  
158 ตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่า ผู้สอนสังคมศึกษามีความคิดเห็นว่า  
159 ภาพยนตร์สามารถนำไปใช้ในการสอนสังคมศึกษาในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลาย  
160 ทางวัฒนธรรมได้ ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้และสื่อที่หลากหลาย และจากการศึกษา  
161 ความสัมพันธ์ของภาพยนตร์จำนวน 50 เรื่อง กับความหลากหลายทางวัฒนธรรมภาพยนตร์  
162 ซึ่งประเด็นด้านชาติพันธุ์ ด้านวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มต่าง ๆ ด้านเศรษฐกิจ ด้านการศึกษา  
163 ด้านศาสนา และด้านเพศ พบว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องมีเนื้อหาที่แสดงถึงความหลากหลายทาง  
164 วัฒนธรรม อย่างน้อย 2 ด้านขึ้นไป โดยด้านชาติพันธุ์มีจำนวนภาพยนตร์มากที่สุด คือ 48  
165 เรื่อง

166 3.David-Alexandre Wagner (2018) ได้ศึกษาการใช้ภาพยนตร์ของครูโรงเรียน  
167 มัธยมปลายชาวออสเตรียในชั้นเรียนประวัติศาสตร์ จำนวน 19 คน ผลการศึกษาพบว่าครูมี  
168 ทักษะคิดเชิงบวกต่อการใช้ภาพยนตร์ในการสอนประวัติศาสตร์และใช้ภาพยนตร์ในการ  
169 จัดการเรียนรู้บ่อยครั้ง โดยมีเหตุผลหลักคือการจดจำด้วยภาพและความหลากหลายทาง  
170 เนื้อหา อีกทั้งมีข้อจำกัดในด้านของเวลาของการจัดการเรียนรู้และการเลือกใช้ภาพยนตร์ที่  
171 จะนำมาใช้

172 4. Mehmet Şentürk and Ufuk Şimşek (2021) ได้ศึกษาการใช้การ์ตูนแบบ  
173 รูปเล่ม และการตูนแบบแอนิเมชันทางการศึกษาเพื่อใช้เป็นสื่อการสอนในวิชาสังคมศึกษา  
174 ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ  
175 นักเรียนจากกลุ่มที่ได้ใช้การ์ตูนทางการศึกษามองว่าการ์ตูนเป็นสื่อการสอนที่มี  
176 ประสิทธิภาพ

177

178 ตัวอย่างการวิเคราะห์สื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสังคมศึกษา

179 การ์ตูนเรื่อง ยูงนักหนา เลขาพญายม<sup>3</sup>『鬼灯の冷徹』(Hozuki's

180 Coolheadedness)



181

182 ภาพที่ 2 การ์ตูนเรื่อง ยูงนักหนา เลขาพญายม

183 ที่มา : MyAnimeList (n.d.)

184 การ์ตูนเรื่อง ยูงนักหนา เลขาพญายม เป็นการตูนประเภทตลกขบขันผสมแฟนตาซี

185 ซึ่งสร้างสรรค์โดย Eguchi Natsumi (江口夏実)การ์ตูนเรื่องนี้มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการ

186 ใช้ชีวิตของตัวละครในนรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่น โดย

187 ดำเนินเนื้อเรื่องผ่านตัวละครสำคัญคือ Hozuki (鬼灯) ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยของ

<sup>3</sup> ชื่อภาษาไทยโดย สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ซึ่งเป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ในการจัดพิมพ์และจัดจำหน่ายอย่างเป็นทางการในประเทศไทย

188 Emma-Ō<sup>4</sup> (閻魔) และช่วยบริหารจัดการปัญหาต่าง ๆ ในนรกให้เรียบร้อย การ์ตูน  
 189 เรื่องนี้มีการสร้างทั้งในรูปแบบของมังงะ (การ์ตูนเล่มแบบญี่ปุ่นซึ่งจะเริ่มอ่านจากขวาไป  
 190 ซ้าย) และในรูปแบบของแอนิเมชัน (MyAnimeList, n.d.) ซึ่งในบทความนี้ผู้เขียนเลือก  
 191 ศึกษาการ์ตูนเรื่องนี้ในรูปแบบของแอนิเมชันเป็นหลัก เพราะรูปแบบแอนิเมชันมีการ  
 192 เคลื่อนไหวของภาพ และมีเสียงประกอบซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้มากกว่า  
 193 รูปแบบมังงะ จากการศึกษาพบว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีศักยภาพในฐานะสื่อการสอนสำหรับ  
 194 สังคมศึกษาแบ่งออกได้ 5 ประการ ได้แก่

195 1.การดำเนินเนื้อเรื่องแบบสอดแทรกสาระ การดำเนินเนื้อเรื่องของการ์ตูนเรื่อง ยุง  
 196 นกหนา เลขาพญายม มีการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับนรกในชั้นต่าง ๆ ผ่านบทละครที่  
 197 สนุกสนานเพื่อให้ผู้ชมสามารถสนุกไปกับเนื้อเรื่องและจดจำความรู้ได้ การดำเนินเนื้อเรื่อง  
 198 ส่วนมากจะนำเสนอประเด็นด้านความรู้หนึ่งประเด็นต่อหนึ่งตอน ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับความ  
 199 ความรู้ในปริมาณที่ไม่มากเกินไป และผู้ชมจะได้ใช้ความรู้ที่ในตอนก่อนหน้าเพื่อทำความ  
 200 เข้าใจบทละครในช่วงต่อมาของเนื้อเรื่อง โดยจะมีตัวละครที่ไม่รู้ในประเด็นดังกล่าวและต้อง  
 201 ได้รับความอธิบายจากอีกตัวละครหนึ่ง ในบางตอนจะมีเสียงบรรยายสั้น ๆ เกี่ยวกับสถานที่  
 202 หรือสิ่งที่ปรากฏในฉากนั้น ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้รู้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือข้อมูลที่จำเป็นเพื่อการ  
 203 เข้าใจเนื้อเรื่อง ดังนั้นผู้สอนจึงไม่จำเป็นต้องให้ผู้เรียนรับชมทุกตอน และเลือกตอนที่มี  
 204 เนื้อหาที่เหมาะสมกับหัวข้อในการจัดการเรียนรู้ครั้งนั้น

205 2.การสร้างภาพของนรกให้ใกล้กับชีวิตประจำวัน ผู้สร้างการ์ตูนเรื่องนี้ได้ออกแบบ  
 206 การใช้ชีวิตของตัวละครที่อาศัยอยู่ในนรกให้ใกล้เคียงกับรูปแบบการใช้ชีวิตของมนุษย์  
 207 ธรรมดา ในด้านการใช้ชีวิต ตัวละครส่วนมากมีหน้าที่การงานและความรับผิดชอบที่ต้องทำ

<sup>4</sup> ราชบัณฑิตยสถาน. (2562). คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน. Emma-Ō เป็นผู้พิพากษาลำดับที่ 5 จากผู้พิพากษาทั้ง 10 ท้าหน้าที่ตัดสินความผิดบาปของวิญญาณเพื่อรับผลของการกระทำตามที่ทำไว้ในยามที่ยังมีชีวิตอยู่

208 เพื่อหารายได้มาใช้จ่ายในแต่ละวัน ซึ่งหลังจากสิ้นสุดเวลาของการทำงานแล้ว ตัวละคร  
 209 สามารถใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง ในด้านสิ่งของ สถานที่และวิทยาการต่าง  
 210 ๆ ที่ปรากฏในเรื่องบางอย่างคือสิ่งที่เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบัน เช่น ร้านอาหาร แหล่ง  
 211 ค้าขาย กาแฟกระป๋อง โทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถพบเห็นได้ใน  
 212 ชีวิตประจำวันทั่วไป ในด้านลักษณะของตัวละคร ตัวละครในเรื่องสามารถแสดงอารมณ์ดีใจ  
 213 ซึ้งชม เสียใจ ผิดหวัง โกรธ หวาดกลัว หรืออารมณ์อื่น ๆ คล้ายกับอารมณ์ของมนุษย์ และ  
 214 ตัวละครยังมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในรูปแบบที่คล้ายกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ เช่น  
 215 ความสัมพันธ์แบบเพื่อน ความสัมพันธ์แบบเจ้านายกับลูกน้อง หรือความสัมพันธ์เชิงคู่รัก  
 216 ความคล้ายคลึงของสิ่งต่าง ๆ ในการดูเรื่องนี้กับชีวิตจริงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้  
 217 ง่ายและสร้างความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร (พราว อรุณรังสีเวช, อติกานต์ เอี่ยมละมัย, และ  
 218 นิติธร อุ้นพิพัฒน์, 2562, น. 35-36) ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจการรับชมเพิ่มขึ้น  
 219 ทั้งยังทำให้ผู้สอนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มีอยู่ในการ์ตูนเข้าสู่ชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ง่าย  
 220 มากขึ้น



221  
 222 ภาพที่ 3 (ซ้าย) ภาพที่ 4 (ขวา) ตัวละครที่ใช้ชีวิตในนรกมีวิถีชีวิตคล้ายกับมนุษย์

223 ที่มา : TV アニメ「鬼灯の冷徹」好評配信中！ (2017)

224 3.การสอดแทรกความรู้ที่หลากหลาย การดูเรื่องนี้นำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับ  
 225 นรกตามความเชื่อของศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่นผ่านการทอดแทรกไปพร้อมกับ  
 226 การดำเนินเนื้อเรื่อง โดยผู้สร้างได้ทำให้ผู้รับชมได้เข้าใจถึงการลงโทษวิญญาณมนุษย์ในนรก  
 227 แต่ละชั้น ซึ่งการลงโทษแต่ละชั้นจะแตกต่างกันไปตามความผิดบาปที่วิญญาณได้เคยกระทำ

228 ไว้เมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ในโลกมนุษย์ ภาพการลงโทษวิญญาณในหลาย ๆ ตอนเป็นการเน้นย้ำ  
 229 ถึงแนวคิดการรับผลของการกระทำของตนเองหรือกฎแห่งกรรมตามความเชื่อของศาสนา  
 230 พุทธ และการตุนเรื่องนี่ยังได้นำตัวละครและสิ่งต่าง ๆ ตามตำนานเรื่องเล่าในประเทศญี่ปุ่น  
 231 มาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเนื้อเรื่องอีกด้วย เช่น Issun-boshi  
 232 (一寸法師)<sup>5</sup> ได้ทำงานเป็นผู้ดูแลอาวรุทในนรกหลังจากเสียชีวิต Nekomata  
 233 (猫又)<sup>6</sup> เป็นนักข่าวกอยหาข่าวที่น่าสนใจในนรก Hakutaku (白澤)<sup>7</sup> เปิดร้านขายยา  
 234 ชนิดต่าง ๆ ให้กับผู้ที่ต้องการ นอกจากนี้ยังสอดแทรกเรื่องเล่าและตำนานตามความเชื่อ  
 235 จากพื้นที่อื่นนอกเหนือจากในประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ ตัวละคร  
 236 ซาดาน<sup>8</sup> (Satan) มีบทบาทหลายครั้งในการดำเนินเนื้อเรื่อง ซึ่งนอกเหนือจากซาดานแล้ว  
 237 ยังมีตัวละครที่นำมาจากเรื่องเล่าตามความเชื่อในศาสนาคริสต์ เช่น Beelzebub<sup>9</sup> รับหน้าที่  
 238 เป็นผู้ช่วยของซาดาน โดยความหลากหลายด้านเนื้อหาสาระที่มีอยู่ในการตุนเรื่องนี้จะช่วย  
 239 ให้ผู้สอนสามารถเลือกนำไปใช้ในเนื้อหาที่แตกต่างกันได้ตามความเหมาะสม และเปิด  
 240 โอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความรู้ที่ไม่เคยได้รู้มาก่อน

<sup>5</sup> ตัวละครในนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่น เรื่องราวเล่าถึงเด็กชายซึ่งมีความสูงเพียงหนึ่งนิ้วได้เข้าไปเป็นข้ารับใช้ของเจ้าหญิง ภายหลังเจ้าหญิงถูกยักษ์ลักพาตัว Issun-boshi จึงเข้าไปช่วยปราบยักษ์ และได้ใช้ค้อนวิเศษที่ยักษ์ทำหล่นไว้ทำให้ Issun-boshi มีขนาดเท่ากับคนปกติ

<sup>6</sup> กูตผีตามตำนานของญี่ปุ่น มีรูปร่างเป็นแมวสองหาง โดยเรื่องเล่าของ Nekomata จะแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่

<sup>7</sup> สัตว์วิเศษในตำนานซึ่งปรากฏอยู่ในความเชื่อประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่น โดย Hakutaku มีชื่อในภาษาจีนคือ

Bai Ze (白澤)

<sup>8</sup> ตัวแทนของความชั่วร้ายและผู้ต่อต้านพระเจ้าตามความเชื่อของศาสนากลุ่มอับราฮัม

<sup>9</sup> ปีศาจระดับสูงผู้รับใช้ซาดาน 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  
 241 ยุ่งนักหนา เลขาพญายม จะออกฉากรั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) (MyAnimeList,  
 242 n.d.) แต่เนื้อหาสาระและวิธีการดำเนินเนื้อเรื่องของการ์ตูนเรื่องนี้ยังสามารถเข้าถึงผู้เรียน  
 243 ในยุคปัจจุบันได้ อีกทั้งเมื่อพิจารณาถึงเนื้อหาในการ์ตูน ผู้สอนสามารถนำแนวคิดหรือ  
 244 หลักการที่เกี่ยวข้องกับสังคมศึกษาอธิบายได้ เช่น การเปลี่ยนแปลงของสังคมนรก  
 245 ในช่วงเริ่มแรกนรกเป็นเพียงสถานที่พำนักของวิญญาณ แต่ภายหลังนรกได้พัฒนารูปแบบ  
 246 จนเกิดระบบการลงโทษตามกรรมของผู้ตาย แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวิถีชีวิต  
 247 ของสังคมนรก ซึ่งเป็นไปตามหลักการการเปลี่ยนแปลงทางสังคม นอกจากนี้หากระยะเวลา  
 248 ในการจัดการเรียนรู้มีมากเพียงพอ ผู้สอนสามารถเปิดการ์ตูนให้ผู้เรียนดูทั้งตอนเพื่อให้  
 249 ผู้เรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรมเกี่ยวกับญี่ปุ่นเพิ่มเติม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ นิชาภัทร  
 250 ดันจัต (2563) ที่พบว่าผู้ชม Generation Y และ Generation Z ที่รับชมอนิเมะเป็น  
 251 ระยะเวลา มาก จะมีการรับรู้ด้านภาษา ด้านภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ของญี่ปุ่น  
 252 เพิ่มขึ้นมากกว่าผู้ชมที่รับชมอนิเมะเป็นระยะเวลา น้อย ดังนั้นหากนักเรียนกลุ่มใดที่  
 253 ต้องการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มเติม ผู้สอนสามารถนำการ์ตูนเรื่องนี้ไปใช้  
 254 ในการจัดการเรียนรู้ได้

259 5.การเข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย การเข้าถึงเนื้อหาของการตูนญี่ปุ่นในปัจจุบันสามารถ  
 260 เข้าถึงได้ง่ายผ่านการรับชมผ่านทางวิดีโอสตรีมมิง ซึ่งมีข้อดีคือผู้รับชมสามารถเข้าถึงเนื้อหา  
 261 ได้ทุกสถานที่ และทุกเวลาโดยอาศัยเครื่องมือสื่อสารและสัญญาณอินเทอร์เน็ต (นิชาภัทร  
 262 ตันจัต, 2563, น. 22) การตูนญี่ปุ่นถือเป็นหนึ่งในสื่อที่ได้รับการเผยแพร่ทางออนไลน์ ซึ่งใน  
 263 ประเทศไทยมีการเผยแพร่การ์ตูนญี่ปุ่นผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และแพลตฟอร์มวิดีโอ  
 264 สตรีมมิงของผู้ถือลิขสิทธิ์การเผยแพร่ที่ถูกต้องตามกฎหมาย เช่น Bilibili, Muse Thailand,  
 265 iQIYI, TrueID, Cartoon Club Channel ดังนั้นการเปิดการ์ตูนเรื่องนี้รวมถึงการ์ตูนญี่ปุ่น  
 266 เรื่องอื่นจึงสะดวกกับครูผู้สอนที่จะเปิดสื่อต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้ชม ทั้งนี้บางช่องทางผู้สอน  
 267 ต้องสมัครบัญชีก่อนใช้งานเพื่อเข้าถึงเนื้อหา และช่องทางการรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละเรื่อง  
 268 จะแตกต่างกันไปตามลิขสิทธิ์ที่ผู้เผยแพร่เนื้อหาได้รับมา

269

270 ตัวอย่างแนวทางการจัดการการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนเรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม

271 ตัวอย่างแนวทางการจัดการเรียนรู้ในวิชาศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม หัวข้อ  
 272 นิกลายของศาสนาพุทธ ระดับชั้น ม.4-6 เริ่มจากผู้สอนเลือกตอนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลัก  
 273 ความเชื่อหรือแนวทางปฏิบัติของศาสนาพุทธมหายานในการตูนเรื่องนี้มาให้นักเรียนรับชม  
 274 จากนั้นผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างศาสนาพุทธแบบ  
 275 เถรวาทและศาสนาพุทธแบบมหายาน เพื่อนำไปสู่การศึกษาข้อมูลเพื่อตอบคำถาม ช่วงท้าย  
 276 ของการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนอาจอธิบายขยายประเด็นที่นักเรียนได้ศึกษาให้กว้างขึ้นโดย  
 277 เชื่อมโยงไปยังด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสภาพสังคมเพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น

278 ตัวอย่างแนวทางการจัดการเรียนรู้ในวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม หัวข้อ  
 279 พลเมืองดี ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เริ่มจากผู้สอนเลือกตัวละคร 1 ตัว  
 280 ละคร จากนั้นคัดเลือกตัวอย่างพฤติกรรมของตัวละครที่เลือกในตอนต่าง ๆ ให้นักเรียนดู

281 แล้วให้ผู้เรียนวิเคราะห์ว่าตัวละครดังกล่าวถือว่ามีลักษณะเป็นพลเมืองดีของสังคมหรือไม่  
 282 และอย่างไร เมื่อได้คำตอบจากผู้เรียนแล้ว ผู้สอนให้นักเรียนเสนอวิธีการพัฒนาพฤติกรรม  
 283 ของตัวละครที่เลือกให้มีลักษณะพลเมืองดีมากขึ้น และเชื่อมโยงกลับมายังพฤติกรรมของ  
 284 ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนนำข้อคิดจากตัวละครมาพัฒนาพฤติกรรมของตนเองให้เป็นพลเมืองดี  
 285 ของสังคม

286 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เรื่อง ยุงนักหนา เลขาพญายม เป็นสื่อการสอน  
 287 สามารถใช้ได้หลากหลายหัวข้อขึ้นอยู่กับความเหมาะสมตามความเห็นของผู้สอนว่าจะ  
 288 นำไปใช้ในหัวข้อการสอนเรื่องใดและกลุ่มผู้เรียนระดับใด ซึ่งเนื้อหาของวิชาสังคมศึกษา  
 289 ประกอบด้วยเนื้อหาจากหลายหลายสาขาวิชา ดังนั้นผู้สอนสังคมศึกษาจึงสามารถเลือก  
 290 เนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องเพื่ออธิบายในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา  
 291 รายวิชา หรือเชื่อมโยงเนื้อหาไปสู่ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากขึ้น  
 292 โดยผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เกิดความสุขไปกับเรียนเพื่อ  
 293 ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิง  
 294 (Edutainment) (สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ, 2566, น. 115-116) ทั้งนี้ผู้เขียนเห็นว่าการบูรณาการ  
 295 นี้ควรนำไปใช้กับผู้เรียนที่มีอายุมากกว่า 13 ปีขึ้นไป เนื่องจากมีเนื้อหาบางส่วนที่เกี่ยวข้อง  
 296 กับความรุนแรงและพฤติกรรมด้านลบของตัวละคร ซึ่งช่วงอายุนี้ผู้เขียนอ้างอิงตาม  
 297 กฎกระทรวงว่าด้วยการกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ (กฎกระทรวงกำหนด  
 298 ลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552, 2552)

299

300 ข้อดีของการใช้สื่อบันเทิงในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา

301 การนำสื่อบันเทิงมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษามีข้อดี ดังนี้

302 1.การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ ส่วนประกอบสำคัญในการสร้างบรรยากาศ  
 303 การเรียนรู้ที่ดีในชั้นเรียนคือความสนใจที่จะเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นการสร้างความสนใจใน  
 304 หัวข้อการเรียนรู้จึงเป็นเรื่องจำเป็น สื่อบันเทิงซึ่งมักประกอบด้วยภาพ สี สัน การเคลื่อนไหว  
 305 และเสียงประกอบซึ่งมาพร้อมกับอารมณ์ของตัวละคร จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจใน  
 306 สื่อบันเทิงได้ดีและจดจำได้มากกว่าการเรียนรู้ผ่านตัวหนังสือหรือรูปภาพเพียงอย่างเดียว  
 307 นอกจากนี้หากเลือกใช้สื่อบันเทิงที่ได้รับนิยมในช่วงเวลาขณะนั้นจะช่วยส่งเสริมความสนใจ  
 308 ในการเรียนรู้ยิ่งขึ้น การใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียนมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นอีก  
 309 ทางเลือกหนึ่งเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ได้ตั้งใจ ซึ่งเป็นไปตามลักษณะ  
 310 ของแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบันเทิง (Edutainment) (พิชญภา ยืนยาว, และ  
 311 ญัฐวรรณ พุ่มดียง, 2560, น. 916-917)

312 2.การสอดแทรกประเด็นทางสังคมไปกับเนื้อเรื่อง สื่อบันเทิงไม่เพียงสร้างความ  
 313 บันเทิงให้กับผู้ชม แต่ภายใต้เนื้อเรื่องที่สนุกสนานยังได้สอดแทรกประเด็นทางสังคม หรือสิ่ง  
 314 ที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านการปรับแต่งให้เข้ากับเนื้อเรื่อง เนื้อหาของสังคมศึกษา  
 315 ได้แบ่งออกเป็น 5 ส่วนสำคัญ ได้แก่ ศาสนาและศีลธรรม ภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หน้าที่  
 316 พลเมือง และประวัติศาสตร์ ซึ่งการเรียนแต่ละส่วนแยกกันอาจไม่สามารถทำให้ผู้เรียน  
 317 เชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละส่วนเข้าด้วยกันได้ แต่สื่อบันเทิงจะช่วยเชื่อมโยงความรู้จากสาขาต่าง  
 318 ๆ ผ่านเนื้อเรื่องให้กับผู้เรียนได้จดจำและเข้าใจง่าย (สุทามาศ แก้วบางพุด, 2566, น. 109-  
 319 111) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง สงครามเกมคนอัจฉริยะ (Ready Player One) ได้นำเสนอโลก  
 320 ในอนาคตที่ผู้คนใช้เวลาชีวิตในโลกเสมือนอันเป็นผลมาจากสภาพทางสังคมที่บีบบังคับ

321 3.การฝึกทักษะทางความคิดผ่านเนื้อหา ผู้สอนสามารถตั้งคำถามเชิงวิพากษ์  
 322 เกี่ยวกับเนื้อเรื่องและองค์ประกอบต่าง ๆ ในสื่อบันเทิงให้กับผู้เรียนได้ใช้ทักษะทางความคิด  
 323 เช่น แรเงงใจของตัวละครซึ่งเกิดจากปัจจัยทางสังคมในขณะนั้น สาเหตุและผลกระทบ  
 324 เหตุการณ์ที่มีต่อสังคมโดยรวม หรือข้อเท็จจริงที่อยู่ในสื่อบันเทิงมีมากน้อยเพียงใด

325 (Wagner, S, 2021, p. 152-153) ผู้สอนอาจใช้คำตอบของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่การสร้างแนว  
 326 ทางแก้ไขปัญหาในกับตัวละคร หรือสถานการณ์ในสื่อบันเทิงอย่างสร้างสรรค์โดยบูรณาการ  
 327 ความรู้จากบทเรียนมาใช้แก้ปัญหาคด้วย นอกจากนี้การฝึกแยกแยะข้อเท็จจริงในสื่อบันเทิง  
 328 สามารถไปใช้ร่วมกับการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียนในยุค  
 329 ปัจจุบันที่ข่าวสารในโลกออนไลน์มีทั้งเรื่องจริง เรื่องไม่จริง และข้อมูลที่แอบแฝงจุดประสงค์  
 330 บางอย่างเอาไว้ (Abrams, Z, 2024)

331 4.ความหลากหลายทางเนื้อหา สื่อบันเทิงมีเนื้อหาที่หลากหลายซึ่งเป็นประโยชน์  
 332 ต่อการนำไปประยุกต์ในการสอนสังคมศึกษา ผู้สอนสามารถเลือกใช้สื่อบันเทิงที่เหมาะสม  
 333 กับหัวข้อการเรียนรู้และระดับอายุของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่ออธิบายภูมิประเทศ  
 334 ของแต่ละพื้นที่ เล่าความเป็นมาของเหตุการณ์ปัจจุบันโดยย้อนกลับไปยังอดีต ขยายความ  
 335 ผลของระบบเศรษฐกิจและการเมืองต่อชีวิตของประชาชนในประเทศ (สุทพามาศ แก้วบาง  
 336 พุด, 2566, น. 25) การใช้สื่อบันเทิงในการสอนสังคมศึกษาจึงไม่เพียงทำให้นักเรียน  
 337 สามารถเข้าใจเนื้อหาของบทเรียน แต่ยังทำให้ผู้เรียนได้เห็นองค์ประกอบอื่นที่เป็นประโยชน์  
 338 ต่อการเข้าใจบทเรียนมากขึ้น

339 5.การเข้าถึงสื่อบันเทิงได้ง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันผู้คนสามารถเข้าถึงสื่อ  
 340 บันเทิงต่าง ๆ ได้ผ่านบริการ OTT (Over-The-Top) ซึ่งคือการให้บริการรับชมเนื้อหาผ่าน  
 341 เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้รับชมสามารถเลือกเนื้อหาและช่วงเวลาที่ต้องการรับชมได้เองตาม  
 342 ความต้องการ โดยผู้รับชมไม่จำเป็นต้องดาวน์โหลดทั้งหมดเพื่อรับชม แต่สามารถรับข้อมูล  
 343 ของเนื้อหาจากเครือข่ายไปเรื่อย ๆ และดูเนื้อหาได้ทันที เรียกกระบวนการถ่ายทอดข้อมูล  
 344 แบบนี้ว่าการสตรีมมิง (Streaming) ตัวอย่างผู้ให้บริการสตรีมมิง เช่น Netflix, YouTube,  
 345 HBO, Prime video, Disney+, iQIYI, Viu ผู้ให้บริการเหล่านี้เป็นผู้ให้บริการวิดีโอสตรีมมิง  
 346 ที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมในประเทศต่าง ๆ ทั้งนี้ผู้ให้บริการสตรีมมิงมีบริการการเปิด  
 347 ให้เข้าถึงเนื้อหาที่แตกต่างกัน แบ่งออกเป็นสามรูปแบบคือ รูปแบบที่หนึ่งคือการเข้าถึงแบบ

348 ไม่มีค่าใช้จ่ายโดยมีโฆษณาปรากฏขึ้นระหว่างการฉายเนื้อหา รูปแบบที่สองคือการเข้าถึง  
 349 เนื้อหาโดยจ่ายค่าบริการรายเดือนหรือรายปี รูปแบบที่สามคือการเข้าเนื้อหาโดยจ่าย  
 350 ค่าบริการเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการรับชม (สุภาพงษ์ ต้นสุภาพ, ธันวา แผนสทัศน์, และ ชลิตา  
 351 ศรีนวล, 2567, น. 120-121)

352

### 353 ข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิงในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา

354 การนำสื่อบันเทิงมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา ผู้สอนควร  
 355 คำนึงถึงข้อควรระวังในการนำสื่อบันเทิงไปใช้ ดังนี้

356 1. ด้านความน่าเชื่อถือ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลในสื่อบันเทิงถือเป็นเรื่องสำคัญที่  
 357 ผู้สอนต้องคำนึงเมื่อนำสื่อบันเทิงมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน เพราะข้อมูลในสื่อ  
 358 บันเทิงบางประเภทถูกปรับเปลี่ยนให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง เช่น เรื่องสร้างจากเรื่อง  
 359 จริง (Based on true story) สื่อบันเทิงประเภทนี้จะมีการผสมเนื้อหาระหว่างเรื่องที่  
 360 เกิดขึ้นจริงและเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่เพื่อความบันเทิง ซึ่งการนำเสนอความจริงได้เพียง ส่วน  
 361 หนึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง (THE STANDARD POP  
 362 TEAM, 2562) โดยหลายครั้งสื่อบันเทิงประเภทเรื่องสร้างจากเรื่องจริงจะถูกวิจารณ์ว่า  
 363 บิดเบือนความเป็นจริง เช่น ภาพยนตร์อัตชีวประวัติของดอน เซอร์ลีย์ ชื่อเรื่อง Green  
 364 Book ถูกครอบครัวของเซอร์สตีเวนเจอร์รี่วิจารณ์เรื่องนี้ว่าลักษณะของตัวละครไม่ตรงตาม  
 365 ความเป็นจริงของดอน เซอร์ลีย์ (ทัศนาศ พุทธประสาท, 2565) ดังนั้นผู้สอนจึงต้องเน้นย้ำให้  
 366 นักเรียนศึกษาข้อมูลจากหลายแหล่งเพื่อความถูกต้องของข้อมูล

367 2. ด้านความแตกต่างทางวัฒนธรรม ในแต่ละประเทศมีวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์  
 368 ของตนเอง สื่อบันเทิงของแต่ละประเทศจึงถ่ายทอดวัฒนธรรมของประเทศต้นทางผ่านการ  
 369 เล่าเรื่องไปด้วย หากผู้รับสื่อเป็นคนในต่างประเทศหรือมีวัฒนธรรมที่ต่างกันอาจส่งผลให้

ให้ข้อคิดเห็น [C5]: ปรับเป็นชื่อภาษาไทย

ให้ข้อคิดเห็น [KJ6R5]: แก้ไขชื่อเป็น ทัศนาศ พุทธประสาท แล้ว

370 เกิดความไม่เข้าใจ และนำไปสู่การเปรียบเทียบวัฒนธรรมอื่นกับวัฒนธรรมของตนเอง  
 371 (Bhabha, 1990 อ้างถึงใน เดโชพล เหมนาไลย, 2558, น. 99) ดังนั้นผู้สอนจึงต้องอธิบาย  
 372 ให้นักเรียนเข้าใจว่าการศึกษารื่องราวของผู้คนต่างวัฒนธรรมไม่ควรนำมาเปรียบเทียบกับ  
 373 วัฒนธรรมของตนเอง เพราะวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่เกิดขึ้นจากปัจจัยที่แตกต่างกัน

374 3.ด้านความคิดทางสังคมและการเมือง สื่อบัณฑิตสามารถเป็นเครื่องมือถ่ายทอด  
 375 ความคิดทางสังคมและการเมืองของรัฐเพื่อเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมของผู้รับสื่อ  
 376 ได้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ (อุสุมา สุขสวัสดิ์, 2561, น. 123-124) หากจำเป็นใช้สื่อที่  
 377 มีเนื้อหาหลักขณะนี้ ผู้สอนควรให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและวิเคราะห์  
 378 วัตถุประสงค์ของผู้สร้าง เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้เรียน

379 4.ด้านลิขสิทธิ์ ผู้สอนไม่สามารถนำสื่อบัณฑิตที่ยังมีอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์มาใช้  
 380 ในการจัดการเรียนการสอนเชิงพาณิชย์ได้ เนื่องจากมีข้อจำกัดทางกฎหมายตาม  
 381 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่จะได้รับการยกเว้นหากใช้เพื่อเป็นประโยชน์ในทาง  
 382 วิชาการและการศึกษา (นันทวุฒิ นิยมวงษ์, 2565, น. 13) ดังนั้นผู้ที่ต้องการใช้สื่อบัณฑิตใน  
 383 การจัดการเรียนการสอนเชิงพาณิชย์จึงควรเลือกใช้สื่อที่หมดการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไปแล้ว  
 384 หรือสร้างสื่อบัณฑิตขึ้นมาด้วยตนเองเพื่อป้องกันการถูกฟ้องร้องและดำเนินคดีตาม  
 385 กฎหมาย

386 5.ด้านพฤติกรรมเลียนแบบ การเกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครเนื่องจากความ  
 387 คล้ายคลึงระหว่างตัวละครกับผู้รับสื่อ มีส่วนทำให้พฤติกรรมของผู้รับสื่อเปลี่ยนแปลงไปได้  
 388 ทั้งทางบวกและทางลบ (พราว อรุณรังสีเวช, อติกานต์ เอี่ยมละมัย, และ นิติธร อุ้นพิพัฒน์,  
 389 2562, น. 39) ดังนั้นผู้สอนจึงควรระมัดระวังการใช้สื่อที่มีความรุนแรงหรือองค์ประกอบ  
 390 ด้านลบ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเลียนแบบพฤติกรรมทางลบ และควรคำนึงถึงระดับความเหมาะสม  
 391 ของเนื้อหากับช่วงอายุของผู้เรียนอีกด้วย

392 จากที่ได้กล่าวถึงข้อควรระวังของการใช้สื่อบันเทิงไปข้างต้น ผู้สอนจึงควรปลูก  
 393 พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) เพิ่มเติมให้กับผู้เรียนไปพร้อมกับกา  
 394 รจัดการเรียนรู้ เพราะการรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 ซึ่งเทคโนโลยี  
 395 สารเทศมีส่วนสำคัญในการใช้ชีวิตของผู้สนใจสังคม (เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง, 2558, น. 79-  
 396 80) การมีทักษะดังกล่าวจึงจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์และสาระสำคัญ  
 397 รวมทั้งประเมินค่าสื่อที่ได้ดู เพื่อเป็นการป้องกันการถูกรบกวนจากสื่อ (กองทุนพัฒนาสื่อ  
 398 ปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2562, น. 28-29) ทั้งจากสื่อบันเทิงที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้และ  
 399 สื่อต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน

400

#### 401 สรุป

402 สื่อบันเทิงไม่เพียงแค่มอบความสนุกสนานให้กับผู้รับชมเท่านั้น แต่ยังสามารถ  
 403 ถ่ายทอดประเด็นและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมได้อีกด้วย เนื้อหาสาระของสังคมศึกษา  
 404 ประกอบด้วยเนื้อหาสาระที่หลากหลายเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น  
 405 ดังนั้นสื่อบันเทิงที่นำเสนอและสอดแทรกประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมจึงเป็นอีก  
 406 ทางเลือกหนึ่งที่ผู้สอนสังคมศึกษาจะสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน อีก  
 407 ทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบศึกษาบันเทิง  
 408 โดยการดูเรื่อง ยุ่งนักหนา เลขาพญายม นำเสนอความรู้เกี่ยวกับนรกตามความเชื่อของ  
 409 ศาสนาพุทธมหายานในประเทศญี่ปุ่นและยังสอดแทรกความรู้อื่น ๆ เข้ามาด้วยเช่นกัน  
 410 ผู้สอนจึงสามารถเลือกเนื้อหาในการดูแต่ละตอนไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามความ  
 411 เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ทั้งนี้แม้สื่อบันเทิงจะ  
 412 มีศักยภาพในการนำมาเป็นสื่อการสอนวิชาสังคมศึกษา แต่การนำการสื่อบันเทิงไปในการ  
 413 จัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องใช้อย่างระมัดระวัง โดยผู้สอนอาจเพิ่มเติมทักษะการรู้เท่า  
 414 ทันสื่อเพื่อลดผลกระทบด้านลบที่จะเกิดกับผู้เรียนหลังจากการรับชมสื่อบันเทิง

415

416

## เอกสารอ้างอิง

- 417 THE STANDARD POP TEAM. (2562, 1 ธันวาคม). *ชวน โอ้ ภาคภูมิ คุณถึงการทำหน้าที่*  
 418 *Based on True Story* จากกรณีศึกษา ฝนตกที่ห้วยขาแข้ง ว่าแท้จริงแล้ว ‘ควรมี
- 419 *อะไรอยู่ในถ้ำนางนอน*. THE STANDARD. [https://thestandard.co/based-](https://thestandard.co/based-on-true-story-parkpoom-wongpoom/)  
 420 [on-true-story-parkpoom-wongpoom/](https://thestandard.co/based-on-true-story-parkpoom-wongpoom/)
- 421 กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. 2552. (2552, 10 สิงหาคม).  
 422 *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 126 ตอนที่ 52 ก. หน้า 13-16.
- 423 กนก จันทร์ทอง. (2560). การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิทยบริการ*  
 424 *มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28(2), 227-241. [http://doi.org/10.14456/asj-](http://doi.org/10.14456/asj-psu.2017.40)  
 425 [psu.2017.40](http://doi.org/10.14456/asj-psu.2017.40)
- 426 กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2562). *คู่มือ มือเล็ก ๆ เรียนรู้เท่าทันสื่อ*. ห้าง  
 427 *หุ้นส่วนจำกัด ไอเดีย กรุ๊ป ปรีนทีดิง แอนด์ แอดเวอร์ไทซิ่ง*.
- 428 กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2566). “*กระแสนออนไลน์*” สะท้อน “*ความ*  
 429 *สนใจของคนในสังคม*” หรือไม่?  
 430 [https://www.thaimediafund.or.th/2023/12/18/กระแสนออนไลน์-](https://www.thaimediafund.or.th/2023/12/18/กระแสนออนไลน์-สะท้อน/)  
 431 [สะท้อน/](https://www.thaimediafund.or.th/2023/12/18/กระแสนออนไลน์-สะท้อน/)
- 432 ฐากร สิทธิโชค. (2564). *แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษายุคใหม่*. (ม.ป.ท.).  
 433 [https://www2.huso.tsu.ac.th/huso\\_news/10\\_ผลงานอาจารย์/43\\_สาขา](https://www2.huso.tsu.ac.th/huso_news/10_ผลงานอาจารย์/43_สาขาสังคมศึกษา/002_หนังสือแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา(ฐากร%20สิทธิโชค).pdf)  
 434 [สังคมศึกษา/002\\_หนังสือแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา\(ฐากร%20สิทธิ](https://www2.huso.tsu.ac.th/huso_news/10_ผลงานอาจารย์/43_สาขาสังคมศึกษา/002_หนังสือแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา(ฐากร%20สิทธิโชค).pdf)  
 435 [โชค\).pdf](https://www2.huso.tsu.ac.th/huso_news/10_ผลงานอาจารย์/43_สาขาสังคมศึกษา/002_หนังสือแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา(ฐากร%20สิทธิโชค).pdf)

- 436 ณิชฎภัทร คล้ายสุวรรณ, และ สิริวรรณ ศรีพหล. (2566). การใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยเพื่อ  
 437 พัฒนาจิตสำนึกความเป็นพลเมืองโลกในวิชาสังคมศึกษา. *วารสารกองทุนพัฒนา*  
 438 *สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์*, 2(3), 79–96. [https://so04.tci-](https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/article/view/261507)  
 439 [thaijo.org/index.php/tmfjournal/article/view/261507](https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/article/view/261507)
- 440 ณิชฎภัทร ต้นจัต. (2563). การเปิดรับชมอนิเมะผ่านวิดีโอสตรีมมิ่งกับการรับรู้วัฒนธรรม  
 441 สมัยนิยมของญี่ปุ่น. [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต,  
 442 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. Thammasat University Digital Collections.  
 443 [https://digital.library.tu.ac.th/tu\\_dc/frontend/Info/item/dc:190347](https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:190347)
- 444 เดโชพล เหมนาโหลย. (2558). ปรากฎการณ์ทางศาสนาในวัฒนธรรมประชานิยม : ว่าด้วย  
 445 “พุทธะ” ในมังงะ/อนิเมะเรื่อง “Saint Young Men”. *วารสารเครือข่ายญี่ปุ่น*  
 446 *ศึกษา*, 5(1), 84-103. [https://so04.tci-](https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsn/article/view/42432)  
 447 [thaijo.org/index.php/jsn/article/view/42432](https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsn/article/view/42432)
- 448 ทศนา พุทธประสาท. (2565). ‘Biopic’ เพราะเรื่องนี้มีเค้าโครงจากเรื่องจริง ไม่ใช่เรื่องจริง  
 449 ทั้งหมด. The MATTER. [https://thematter.co/entertainment/biopic-is-](https://thematter.co/entertainment/biopic-is-not-doc/175244)  
 450 [not-doc/175244](https://thematter.co/entertainment/biopic-is-not-doc/175244)
- 451 เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง. (2558). การรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21  
 452 (Media Literacy: Skill for 21th Century Learning). *Journal of*  
 453 *Information Science Research and Practice*, 32(3), 74-91.  
 454 <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jiskku/article/view/29552>
- 455 นันทวุฒิ นิยมวงษ์. (2565). อเมริกันซูเปอร์ฮีโร่เพื่อการสอนวิทยาศาสตร์. *วารสารครู*  
 456 *ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 50(1), 1–15.  
 457 <https://doi.org/10.14456/educu.2022.2>

- 458 ปิยะฉัตร วัฒนพานิช. (2558). *การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบท*  
 459 *สากล*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์].  
 460 NIDA Wisdom Repository.  
 461 [https://repository.nida.ac.th/items/dda2e9a4-5e67-4caf-8cd6-](https://repository.nida.ac.th/items/dda2e9a4-5e67-4caf-8cd6-bd61c9688ad6)  
 462 [bd61c9688ad6](https://repository.nida.ac.th/items/dda2e9a4-5e67-4caf-8cd6-bd61c9688ad6)
- 463 พระสมพร นามอินทร์, พระมหาพิเศษ สุขสมาน, และ ชาตรี สุขสบาย. (2567). การ  
 464 ปรับปรุงการสอนพุทธศาสนาในยุคที่เปลี่ยนแปลง. *วารสารพุทธมัตต์*, 9(2), 149-  
 465 160. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/bdm/article/view/272021>
- 466 พราว อรุณรังสีเวช, อติกานต์ เอี่ยมละมัย, และ นิติธร อุ้นพิพัฒน์. (2562). ผลกระทบของ  
 467 ความคล้ายคลึงกับตัวละครในผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อความตั้งใจ เชิงพฤติกรรมใน  
 468 ด้านดีผ่านการจินตนาการร่วมกับตัวละคร. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มห*  
 469 *ร.พระนคร*, 4(2), 34-43. [https://so05.tci-](https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/article/view/251870)  
 470 [thaijo.org/index.php/jmctrmutp/article/view/251870](https://so05.tci-thaijo.org/index.php/jmctrmutp/article/view/251870)
- 471 พลอยใจ ปิ่นตบแต่ง. (2568, 9 มกราคม). *ระเียบโลกเก่าในปีใหม่ เมื่อ 2025 อาจเป็นปีที่*  
 472 *โลก ‘หันขวา’ ยิ่งกว่าเดิม: พลอยใจ ปิ่นตบแต่ง*. The101.world.  
 473 [https://www.the101.world/ployjai-pintobtang-when-world-turns-to-](https://www.the101.world/ployjai-pintobtang-when-world-turns-to-the-right-wing/)  
 474 [the-right-wing/](https://www.the101.world/ployjai-pintobtang-when-world-turns-to-the-right-wing/)
- 475 พิษญาภา ยืนยาว, และ ธีรวัชรธรณ์ พุ่มดียิ่ง. (2560). รูปแบบการเรียนการสอนแบบบันเทิง  
 476 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. *Veridian E-Journal, Silpakorn*  
 477 *University*, 10(3), 904-920. [https://he02.tci-](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/104581)  
 478 [thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/104581](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/104581)

- 479 พีรตนย์ ภาคีนตร. (2566, 20 ธันวาคม). *ทะเลาะลาตำรา: สอนสังคมศึกษาอย่างไร ให้ไม่*  
 480 *ไร้เดียงสา*. The Active. [https://theactive.thaipbs.or.th/read/social-](https://theactive.thaipbs.or.th/read/social-science-textbook)  
 481 [science-textbook](https://theactive.thaipbs.or.th/read/social-science-textbook)
- 482 สุทามาศ แก้วบางพุด. (2566). *การรวบรวมภาพยนตร์ที่ใช้เป็นตัวอย่าง ประกอบการเรียน*  
 483 *การสอนวิชาสังคมศึกษา ในหัวข้อความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างการ*  
 484 *ตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ,  
 485 *มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. [iThesis Srinakharinwirot University.  
 486 <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/2583>
- 487 สุกฤษณ์ วงศ์หน่อ. (2566). *แนวทางการจัดกิจกรรมศึกษาบันเทิงที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของ*  
 488 *เด็กตลอดชีวิต*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 13(2), 113–121.  
 489 <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/ajpbru/article/view/264636>
- 490 สุภาพงษ์ ต้นสุภาพ, ธันวา แผนสัทัน, และ ชลิตา ศรีนวล. (2567). *พฤติกรรมการจ่าย*  
 491 *ค่าบริการเพิ่มเติมของบริการ Over-The-Top (OTT) ประเภทเนื้อหารายการ*.  
 492 *Asian Journal of Applied Economics*, 30(1), 119–141. [https://so01.tci-](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AEJ/article/view/265019)  
 493 [thaijo.org/index.php/AEJ/article/view/265019](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AEJ/article/view/265019)
- 494 อูสุมา สุขสวัสดิ์. (2561). *รู้กับศักยภาพของภาพยนตร์*. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสาร*  
 495 *สังคม*, 6(1), 115-125. [https://so06.tci-](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/138062)  
 496 [thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/138062](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/138062)
- 497 Abrams, Z. (2024, 1 September). *How to teach students critical thinking skills to*  
 498 *combat misinformation online*. The American Psychological Association  
 499 (APA). [https://www.apa.org/monitor/2024/09/media-literacy-](https://www.apa.org/monitor/2024/09/media-literacy-misinformation)  
 500 [misinformation](https://www.apa.org/monitor/2024/09/media-literacy-misinformation)

ให้ข้อคิดเห็น [C7]: อ้างอิงโดยใช้ภาษาขึ้นก่อนแล้วตามด้วย  
ภาษาอังกฤษ

ให้ข้อคิดเห็น [KJBR7]: แก้ไขให้เรียงจากภาษาไทย ภาษาอังกฤษ  
และภาษาญี่ปุ่นตามลำดับแล้ว

- 501 Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a Modern  
502 Technology of Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*,  
503 166(2015), 475-479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- 504 Frozen. (2014, 3 March). *FROZEN*. Facebook.  
505 [https://www.facebook.com/DisneyFrozen/photos/pb.1000445054567](https://www.facebook.com/DisneyFrozen/photos/pb.100044505456721.-2207520000/818249844858652/?type=3)  
506 [21.-2207520000/818249844858652/?type=3](https://www.facebook.com/DisneyFrozen/photos/pb.100044505456721.-2207520000/818249844858652/?type=3)
- 507 Kemp, S. (2025, 3 March). Digital 2025: Thailand. DataReportal.  
508 <https://datareportal.com/reports/digital-2025-thailand>
- 509 MyAnimeList. (n.d.). *Hoozuki no Reitetsu*.  
510 [https://myanimelist.net/anime/20431/Hoozuki\\_no\\_Reitetsu](https://myanimelist.net/anime/20431/Hoozuki_no_Reitetsu)
- 511 Şentürk, M., & Şimşek, U. (2021). Educational comics and educational  
512 cartoons as teaching material in the social studies course. *African*  
513 *Educational Research Journal*.  
514 <https://doi.org/10.30918/AERJ.92.21.073>
- 515 Wagner, D.A. (2018). Teachers' Use of Film in the History Classroom: A  
516 Survey of 19 High School Teachers in Norway. *Nordidactica*, 8(1), 22-  
517 44. <https://uis.brage.unit.no/uis-xmlui/handle/11250/2504477>
- 518 Wagner, S. (2021). Importance of Using Film in Social Studies Education.  
519 *Learning to Teach Language Arts, Mathematics, Science, and Social*  
520 *Studies Through Research and Practice*, 10(1), 151-155.

- 521 [https://openjournals.utoledo.edu/index.php/learningtoteach/article/v](https://openjournals.utoledo.edu/index.php/learningtoteach/article/view/501/335)  
522 [iew/501/335](https://openjournals.utoledo.edu/index.php/learningtoteach/article/view/501/335)
- 523 TV アニメ「鬼灯の冷徹」好評配信中！ . (2017, 25 October). **【先**  
524 **行カット公開】**「鬼灯の冷徹」第貳期第 4 話では、細  
525 谷佳正さん演じる檜が登場！キャラ紹介もあわせてぜ  
526 ひチェックを. x.  
527 [https://x.com/hozuki\\_anime/status/923141707486576640](https://x.com/hozuki_anime/status/923141707486576640)
- 528 TV アニメ「鬼灯の冷徹」好評配信中！ . (2017, 14 October). **【第**  
529 **2 話放送開始まであと 1 時間！！】**. x.  
530 [https://x.com/hozuki\\_anime/status/919216337464864769](https://x.com/hozuki_anime/status/919216337464864769)  
531