วารสารวิชาการก้าวนวัต ปีที่ 1 ฉบับที่ 5 ประจำเดือนกันยายน - ตุลาคม พ.ศ. 2569
Kaonawat Academic Journal, Volume 1, Number 5, September – October 2026
สมาคมเครือข่ายการเรียนรู้และนวัตกรรมองค์กร

การใช้สื่ออนิเมะและมังงะเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนเชิงรุก เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและความสนใจในมิติทางศาสนาของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

กรวิชญ์ ช่วยสงค์[1] อะห์หมัด มุเส็ม[2], ศิลป์สุภา ยมมาก[3],
ณัฐพล จันทร์ทอง[4] และ ดรัณภพ จันมณี[5]
หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา
อีเมล: korrawichchuaysong@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการประยุกต์ใช้สื่ออนิเมะและมังงะเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนเชิงรุกในรายวิชาศาสนาสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา การจัดการเรียนการสอนศาสนาแบบจารีตนิยมที่เน้นการท่องจำและจัดวางศาสนาให้เป็นสิ่งนามธรรมอันศักดิ์สิทธิ์ ส่งผลให้ผู้เรียนในยุคปัจจุบันเกิดความแปลกแยกและขาดแรงจูงใจ บทความนี้นำเสนอแนวทางการบูรณาการสื่อร่วมสมัยเพื่อพลิกโฉมกระบวนการเรียนรู้ โดยเปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจากผู้รับสารเชิงรับให้กลายเป็นผู้คิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าอนิเมะและมังงะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทางปัญญาที่ช่วยแปลงนามธรรมขั้นสูงให้เป็นรูปธรรมผ่านการร้อยเรียงเรื่องราวและสัญลักษณ์ภาพ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการประมวลผลข้อคู่และทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม นอกจากนี้ การใช้สื่อที่สอดรับกับพฤติกรรมการรับรู้ของวัยรุ่นยังช่วยลดความตึงเครียด สร้างความผูกพันทางอารมณ์ และกระตุ้นแรงจูงใจภายในให้ผู้เรียนต้องการค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง สรุปได้ว่า นวัตกรรมสื่ออนิเมะและมังงะเป็นสะพานเชื่อมทางปัญญาที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประจักษ์แจ้งถึงแก่นสารของศาสนาที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมและโลกสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : อนิเมะ และมังงะ นวัตกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้เชิงรุก ศาสนาศึกษา ระดับอุดมศึกษา

วารสารวิชาการก้าวนวัต ปีที่ 1 ฉบับที่ 5 ประจำเดือนกันยายน - ตุลาคม พ.ศ. 2569
Kaonawat Academic Journal, Volume 1, Number 5, September – October 2026
สมาคมเครือข่ายการเรียนรู้และนวัตกรรมองค์กร

ANIME AND MANGA AS ACTIVE LEARNING INNOVATIONS: ENHANCING LEARNERS' UNDERSTANDING AND INTEREST IN RELIGION STUDIES

Korrawich Chuaysong[1] Amad Musemsadao[2], Sinsupa Yommak[3],
Natthapol Chunthong[4], and Dranpop Janmanee[5]
Bachelor of Education program in Social Studies, Faculty of Education,
Thaksin University, Songkhla Campus.
E-mail: korrawichchuaysong@gmail.com

Abstract

This academic article aims to present the application of anime and manga as innovative active learning tools in religious studies courses for higher education students. Traditional religious education, which emphasizes rote memorization and conceptualizes religion as a sacred and abstract subject, may contribute to feelings of alienation and a lack of motivation among contemporary students. This article proposes the integration of contemporary media to transform the learning process by shifting students from passive recipients of knowledge to active critical and analytical thinkers. The findings indicate that anime and manga can serve as cognitive learning tools that transform highly abstract concepts into more concrete forms through visual storytelling and symbolism, in accordance with Dual Coding Theory and Multimedia Learning Theory. Furthermore, the use of media that aligns with students' cognitive and learning patterns can help reduce learning-related stress, foster emotional engagement, and stimulate intrinsic motivation for further self-directed inquiry. In conclusion, the use of anime and manga as educational innovations does not diminish the sacred nature of religion; rather, these media serve as intellectual bridges that enable students to gain insight into the essence of religious teachings while connecting them meaningfully to the context of contemporary society.

Keywords: Anime and Manga, Instructional innovation, Active learning, religious studies, Higher education

วารสารวิชาการก้าวนวัต ปีที่ 1 ฉบับที่ 5 ประจำเดือนกันยายน - ตุลาคม พ.ศ. 2569
Kaonawat Academic Journal, Volume 1, Number 5, September – October 2026
สมาคมเครือข่ายการเรียนรู้และนวัตกรรมองค์กร

บทนำ

แม้พระพุทธศาสนาจะเป็นศาสนาประจำชาติของประเทศไทย แต่ประเทศไทยนั้นไม่ได้มีข้อบังคับให้ประชาชนในประเทศนั้นนับถือพระพุทธศาสนาเพียงแค่ศาสนาเดียว ประชาชนสามารถนับถือศาสนาได้อย่างอิสระตามความเชื่อ ความศรัทธาของตนเอง ทำให้ประเทศไทยนั้นมีการนับถือศาสนาที่หลากหลาย เช่น ศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ศาสนาซิก แม้ประเทศไทยจะมีความหลากหลายทางศาสนาแต่ความเชื่อและแนวทางการปฏิบัติหรือดำเนินชีวิตยังคงเป็นพระพุทธศาสนาเนื่องจากเป็นศาสนาประจำชาติและประชาชนส่วนใหญ่นับถือพระพุทธศาสนา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าศาสนานั้นมีอิทธิพลกับชีวิตของคนไทยมาอย่างช้านาน ไม่ว่าจะเป็นแนวทางการดำเนินชีวิต พิธีกรรม วัฒนธรรมและการศึกษา

ศาสนาในปัจจุบันนั้นไม่ได้เป็นแค่ความเชื่อและแนวทางในการดำเนินชีวิตอีกต่อไป แต่เป็นส่วนหนึ่งของระบบการศึกษาด้วยเช่นกัน ศาสนาได้ถูกบรรจุเป็นหนึ่งในรายวิชาที่สถานศึกษาจะต้องให้การศึกษาไม่ว่าจะเป็นระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา หรืออุดมศึกษาก็ตาม การสอนในรายวิชาศาสนาในสถานศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นการสอนแบบบรรยาย ปฏิบัติและวัดประเมินผลผ่านการสอบ โดยยังคงความดั้งเดิมของศาสนาไว้ ทำให้ภาพจำของศาสนานั้นยังคงเป็นสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์ไม่สามารถยุ่งเกี่ยวหรือแก้ไขได้ ซึ่งเป็นภาพจำของศาสนาที่มีผลต่อการเรียนการสอนนั้นเป็นสิ่งที่อยู่ไกลตัว เข้าถึงได้ยาก แต่ในปัจจุบันนั้นมุมมองและความคิดที่มีต่อศาสนานั้นไม่ได้มองว่าศาสนาคือสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องหรือตีความและนำเสนอในรูปแบบใหม่ได้อีกต่อไปมีการตีความและสำเสนอศาสนาออกมาในรูปแบบของอนิเมะ มังงะ และมังฮวาซึ่งเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน การสำเสนอศาสนาผ่านมังงะ เช่น มหาศึกคนชนเทพ นั้นกลายเป็นที่นิยมในปัจจุบันโดยศาสนาถูกนำเสนอในรูปแบบที่ให้ความบันเทิงและสนุกสนานซึ่งส่งผลให้ผู้คนจำนวนมากนั้นเกิดความอยากรู้และต้องการที่จะศึกษาศาสนาเพิ่มมากขึ้น อนิเมะ มังงะ และมังฮวา ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในฐานะสื่อกลางในการถ่ายทอดมิติทางศาสนา และปรัชญาอย่างแยบยล สื่อบันเทิงเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่าเพื่อความบันเทิงเท่านั้น หากแต่เป็นคลังสัญลักษณ์ ที่สอดแทรกคติความเชื่อ เทพปกรณัม ตลอดจนมิติทางจริยธรรมและการตั้งคำถามเชิงปรัชญาไว้ Thomas (2012) ได้ชี้ให้เห็นว่า อนิเมะและมังงะจำนวนมากทำหน้าที่เป็นพื้นที่ในการสร้างจินตนาการทางศาสนาขึ้นใหม่ โดยนำหลักคำสอนของพุทธศาสนา ลัทธิชินโต หรือศาสนาคริสต์ มาตีความและเชื่อมโยงกับบริบทสังคมร่วมสมัย การถ่ายทอดเนื้อหาผ่านภาพเคลื่อนไหวและลายเส้นที่มีมิติอารมณ์สูง จึงช่วยลดความซับซ้อนของหลักศาสนธรรมที่เป็นนามธรรมและปรัชญา ให้กลายเป็นภาพรูปธรรมที่เข้าถึงง่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ MacWilliams (2008) เรื่อง วัฒนธรรมภาพของญี่ปุ่น:การสำรวจโลกแห่งมังงะและอนิเมะ ที่กล่าวว่าการใช้สื่อร่วมสมัยที่มีองค์ประกอบทางศาสนาสามารถกระตุ้นการรับรู้เชิงสัญลักษณ์และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ได้เป็นอย่างดี สื่อเหล่านี้จึงมีศักยภาพสูงในการถูกนำมาใช้เป็นสะพานเชื่อมที่เปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับสารแบบตั้งรับ ไปสู่การเป็นผู้ตั้งคำถามและตีความมิติทางศาสนาด้วยตนเอง

เมื่อศาสนาเปลี่ยนสถานะจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ไม่สามารถแตะต้องได้เป็นความบันเทิงที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้นผู้เรียนในยุคปัจจุบันเองก็จะมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้ศาสนามากขึ้นการนำเสนอศาสนาในรูปแบบใหม่ผ่านอนิเมะ มังงะ และมังฮวา ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและมองเห็นภาพของศาสนาได้มากกว่าการเรียนศาสนาแบบดั้งเดิมผ่านเรื่องเล่า หลักธรรม และคำสอนที่บันทึกไว้ ไม่ว่าจะเป็นโดยทางตรงหรือทางอ้อมผ่านอนิเมะ มังงะหรือมังฮวารูปแบบต่าง ๆ

เนื้อหาการเรียนรู้ศาสนา

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาในสถาบันการศึกษาของไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันส่วนใหญ่มักตั้งอยู่บนฐานคิดแบบจารีตนิยม ที่ให้ความสำคัญกับการรักษาธรรมเนียม และประเพณีที่สืบทอดกันมา โดยเน้นกระบวนการถ่ายทอดความรู้ทางเดียว ผ่านการท่องจำหลักธรรมคำสอน ประวัติศาสตร์ศาสนา และข้อห้ามทางศีลธรรม กรอบความคิดดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะผลิตซ้ำโครงสร้างอำนาจทางความเชื่อ โดยจัดวางศาสนาไว้ในสถานะของ ความศักดิ์สิทธิ์ ที่มี

วารสารวิชาการก้าวนวัต ปีที่ 1 ฉบับที่ 5 ประจำเดือนกันยายน - ตุลาคม พ.ศ. 2569
Kaonawat Academic Journal, Volume 1, Number 5, September – October 2026
สมาคมเครือข่ายการเรียนรู้และนวัตกรรมองค์กร

ความเป็นนามธรรมสูงและไม่อนุญาตให้เกิดการตั้งคำถามหรือวิพากษ์วิจารณ์ แนวทางดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกแปลกแยก มองศาสนาเป็นเรื่องไกลตัว และไม่สามารถเชื่อมโยงหลักศาสนธรรมเข้ากับพลวัตของการดำเนินชีวิตในโลกสมัยใหม่ได้ (Jackson, 2004) สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่ผู้เรียนในยุคปัจจุบันมักคิดว่า วิชาศาสนาน่าเบื่อ และขาดแรงจูงใจในการเรียนวิชาศาสนา เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอที่แข็งทื่อและขาดการประยุกต์ใช้กับบริบททางสังคมร่วมสมัย ในมุมมองทางสังคมวิทยาการศึกษา ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มีกระบวนการทางประชานวิทยา และพฤติกรรมการรับรู้ที่เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง ผู้เรียนในยุคปัจจุบันเติบโตมาในนิเวศของสื่อดิจิทัลและวัฒนธรรมภาพ ซึ่งการรับรู้ข้อมูลจะเกิดขึ้นได้ดีผ่านการมีส่วนร่วม การเล่าเรื่อง และสัญลักษณ์ที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก การพยายามยัดเยียดเนื้อหาทางศาสนาด้วยวิธีการบรรยายเชิงรับจึงนับเป็นความล้มเหลวทางกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่าการสื่อสารทางศาสนาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบให้สอดรับกับความต้องการและวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมยุคดิจิทัล (Effendi, 2026) งานวิจัยด้านนวัตกรรมการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่จะสร้างความหมายอย่างลึกซึ้งได้นั้น จำเป็นต้องเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจาก "ผู้รับสาร" ไปสู่ "ผู้สร้างองค์ความรู้" ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกที่เปิดพื้นที่ให้เกิดการคิดวิเคราะห์และถกเถียง (พระวิทยา ขอนชัยภูมิ และคณะ, 2567)

ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้ศาสนาในปัจจุบันจึงมีความจำเป็นต้องได้รับการปรับเปลี่ยนแนวคิดทางการศึกษา และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนให้กลายมาเป็น "ปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม" ที่สามารถจับต้องและทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น การหลอมรวมเนื้อหาทางศาสนาเข้ากับสื่อสมัยใหม่ เช่น อนิเมะ และมังงะ จึงไม่ใช่การทำลายหลักศาสนา หากแต่เป็นการใช้กลยุทธวิธีทางสื่อ เพื่อสิ่งเชื่อมโยงทางความคิดในการเรียนรู้ สื่อบันเทิงยอดนิยมเหล่านี้มักมีการสอดแทรกสัญลักษณ์ ปรัชญา และเทวปกรณ์ทางศาสนาไว้อย่างแยบยล การนำสื่อเหล่านี้มาใช้เป็นเครื่องมือทางนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน จึงเป็นการสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้เรียนได้สำรวจ ถอดรหัส และทำความเข้าใจมิติทางศาสนาผ่านภาพตัวแทนที่อาจมาในรูปแบบเดิมและอาจถูกตีความขึ้นมาใหม่ก็ตาม ซึ่งจะช่วยยกระดับความสนใจและเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาและตั้งคำถามกับมิติทางศาสนาด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้สื่ออนิเมะและมังงะในบริบทของการเรียนการสอนศาสนา

ในยุคปัจจุบันที่สื่อบันเทิงมีอิทธิพลอย่างมากต่อกรอบความคิดของคนรุ่นใหม่ การเรียนการสอนวิชาศาสนาที่มักถูกมองว่าเป็นเรื่องของตำราเก่าแก่หรือหลักคำสอนที่จับต้องได้ยาก ได้รับการปรับตัวโดยการบูรณาการสื่อร่วมสมัยอย่างอนิเมะและมังงะ เข้ามาเป็นเครื่องมือทางวิชาการ โดยในนิยามคำว่า "อนิเมะ" หรือ "แอนิเมชั่น" คือ สื่อภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนต์การ์ตูนในแบบฉบับของญี่ปุ่น ส่วนคำว่า "มังงะ" คือ หนังสือการ์ตูน การ์ตูนช่อง นิยายภาพ และภาพวาดตลกทั่วไป โดยนักวาดการ์ตูนชาวญี่ปุ่น (Smith, 2023) สื่อเหล่านี้อาจถูกสร้างมาเป็นสื่อบันเทิงใจแต่สื่อเหล่านี้ยังสามารถนำมาประกอบกับการศึกษาเพื่อยกระดับความสนใจของผู้เรียนและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากสื่อวัฒนธรรมโลกเหล่านี้ได้แฝงสัญญะ ปรัชญาทางสังคม และคติธรรมทางศาสนาไว้อย่างลึกซึ้ง Possamai (2012) ด้านศาสนาและวัฒนธรรมศึกษาพบว่า มังงะและอนิเมะมักทำหน้าที่เป็นพื้นที่จำลองที่ผู้สร้างนำเอาแนวคิดเรื่องพระเจ้า โลกหลังความตาย ศีลธรรม และวิกฤตศรัทธา มาตีความใหม่ งานวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจและเรียนรู้มุมมองใหม่ ๆ ทางศาสนาหรือความเชื่อทางจิตวิญญาณได้ดีขึ้นผ่านสื่อเหล่านี้ การใช้สื่ออนิเมะในห้องเรียนช่วยให้ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามเชิงเทววิทยาและวิเคราะห์เปรียบเทียบศาสนาต่าง ๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเปิดกว้างมากขึ้น โดยปราศจากความรู้สึกถูกยัดเยียดกรอบทางความเชื่อแบบเดิมๆ (Buljan & Cusack, 2015)



วารสารวิชาการก้าวนวัต ปีที่ 1 ฉบับที่ 5 ประจำเดือนกันยายน - ตุลาคม พ.ศ. 2569
Kaonawat Academic Journal, Volume 1, Number 5, September – October 2026
สมาคมเครือข่ายการเรียนรู้และนวัตกรรมองค์กร

ตัวอย่างอนิเมะและมังงะที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนศาสนา

1. มหาศึกคนชนเทพ (Record of Ragnarok / Shuumatsu no Valkyrie)

เนื้อเรื่องโดยสังเขป: เมื่อเหล่าเทพเจ้าจากหลากหลายตำนานทั่วสากลโลก (เช่น กรีก, นอร์ส, ฮินดู, พุทธ) ลงมติเห็นพ้องต้องกันว่ามนุษยชาติมีแต่ความเสื่อมทรามและสมควรถูกล้างเผ่าพันธุ์ วัลคิรีบรุนฮิลด์จึงได้เสนอให้มีการจัดประลองแบบตัวต่อตัวที่เรียกว่า "แร็กนาร็อก" ระหว่าง 13 เทพเจ้าและ 13 มนุษย์ที่แข็งแกร่งที่สุดในประวัติศาสตร์ เพื่อเป็นโอกาสสุดท้ายในการต่อรองความอยู่รอดของมวลมนุษย์

เรื่องนี้เป็นกรณีศึกษาชั้นดีในหัวข้อ "ศาสนาเปรียบเทียบ และ "มนุษยนิยมปะทะเทวนิยม" ผู้สอนสามารถใช้เรื่องนี้ในการสำรวจและเปรียบเทียบคุณลักษณะของเทพเจ้าจากหลากหลายความเชื่อ เช่น ศิวะ (ฮินดู), ซุส (กรีก), หรือพระพุทธเจ้า (พุทธ) การตีความเทพเหล่านี้ในมุมมองของวัฒนธรรมป๊อปสมัยใหม่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับ เจตจำนงเสรี และการพิพากษาของพระเจ้า ตลอดจนวิเคราะห์ว่าทำไมมนุษย์ถึงสร้างเทพเจ้าขึ้นมา และคุณค่าของการดิ้นรนของมนุษย์เมื่อเทียบกับความสมบูรณ์แบบของทวยเทพ

2. ศาสดาลาพักร้อน (Saint Young Men / Saint Onii-san)

เนื้อเรื่องโดยสังเขป: เรื่องราวคอเมดี้สุดสร้างสรรค์เมื่อศาสดาของสองศาสนาที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก อย่าง "พระเยซู" และ "พระพุทธเจ้า" ตัดสินใจลาพักร้อนลงมาใช้ชีวิตแบบคนธรรมดา โดยเช่าอพาร์ตเมนต์เล็กๆ อยู่ร่วมกันในกรุงโตเกียวยุคปัจจุบัน

เรื่องนี้เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการใช้ทลายกำแพงความตึงเครียดในการเริ่มเรียนวิชาศาสนา เนื้อเรื่องเต็มไปด้วยมุกตลกที่เกิดจากการนำ "หลักธรรม" และ "เกร็ดประวัติศาสตร์ทางศาสนา" มาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน (เช่น พระเยซูเครียดจนเผลอทำปาฏิหาริย์เปลี่ยนน้ำเป็นไวน์ หรือพระพุทธเจ้าที่มักมีสัตว์ป่ามาห้อมล้อมเวลาเข้าสมาธิ) ผู้สอนสามารถใช้มังงะเรื่องนี้ในการสอนหลักการพื้นฐานของศาสนาคริสต์และพุทธ รวมถึงชวนผู้เรียนวิเคราะห์ว่า "หากหลักคำสอนโบราณต้องมาอยู่ในสังคมฆราวาสนิยมยุคใหม่ที่เต็มไปด้วยบริโภคนิยม ศาสนาจะประนีประนอมหรือปรับตัวอย่างไร?"

3. เทวดาขาจร (Noragami)

เนื้อเรื่องโดยสังเขป: ติดตามชีวิตของ "ยาโตะ" เทพเจ้าชั้นผู้น้อยในศาลเจ้าชินโตที่ไม่มีแม้แต่ศาลเจ้าของตัวเอง เขาหาเลี้ยงชีพด้วยการรับจ้างทำสารพัดสิ่งในราคา 5 เยน (ซึ่งเป็นจำนวนเงินทำบุญตามธรรมเนียมญี่ปุ่น) ด้วยความหวังว่าวันหนึ่งจะมีศาลเจ้าใหญ่โตและมีผู้คนเคารพบูชา

นี่คืองานที่อธิบาย "ศาสนาชินโต" ได้อย่างเป็นรูปธรรม ผู้สอนสามารถใช้อธิบายแนวคิดเรื่อง "คามิ" (Kami - เทพเจ้า/วิญญาณในธรรมชาติ) ที่มีอยู่มากมายนับล้านองค์ในญี่ปุ่น เรื่องนี้ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์แบบพึ่งพาอาศัยกันระหว่างมนุษย์และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ (เทพเจ้าจะมีตัวตนอยู่ได้ก็ต่อเมื่อมีมนุษย์จดจำและศรัทธา) นอกจากนี้ยังสอดแทรกคติความเชื่อเรื่องความบริสุทธิ์และการแปดเปื้อนทางจิตวิญญาณ ซึ่งเป็นแก่นรากฐานของพิธีกรรมทางศาสนาในประเทศญี่ปุ่น

ความเหมาะสมของการใช้สื่ออนิเมะและมังงะเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนเชิงรุกเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ และความสนใจในมิติทางศาสนาของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

การประยุกต์ใช้อนิเมะและมังงะในชั้นเรียนศาสนาเป็นการเปิดโลกกระบวนทัศน์จากการเรียนรู้แบบรับสาร ไปสู่การเรียนรู้เชิงรุกอย่างแท้จริง สื่อเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทางปัญญาที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ และการสะท้อนคิด (Bonwell & Eison, 1991) กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่ท้าทายกระบวนการคิดขั้นสูง ซึ่งอนิเมะและมังงะมักจะนำเสนอประเด็นทางศีลธรรมหรือวิกฤตศรัทธาทำให้เกิดการ

วารสารวิชาการก้าวนวัต ปีที่ 1 ฉบับที่ 5 ประจำเดือนกันยายน - ตุลาคม พ.ศ. 2569
Kaonawat Academic Journal, Volume 1, Number 5, September – October 2026
สมาคมเครือข่ายการเรียนรู้และนวัตกรรมองค์กร

ตั้งคำถามและการถกเถียงในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ แนวทางดังกล่าวยังสอดคล้องกับทัศนะของ สมภาร พรมทา (2549) ที่ชี้ให้เห็นว่าศาสนาในสายตาของนักสังคมวิทยาเป็นสิ่งที่ยังมีชีวิตอยู่ จึงต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อความอยู่รอด การใช้อนิเมะและมังงะจึงเปรียบเสมือนการใช้กิริยาชั้นที่สองในการปรับแต่งรูปแบบการนำเสนอศาสนาให้เข้ากับยุคสมัย อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอศาสนธรรมผ่านกระบวนการใช้ปัญญาหรือเหตุผลมากกว่าความเคารพศรัทธาเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นฐานการคิดที่เหมาะสมสำหรับการจัดระเบียบและให้ความรู้แก่คนในสังคมสมัยใหม่ (สมภาร พรมทา, 2549) ควบคู่ไปกับแนวคิดของ Possamai (2012) และ Minea (2025) ที่เสนอว่าสื่อวัฒนธรรมประชานิยมทำหน้าที่เป็นพื้นที่ปลอดภัยที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิพากษ์วิจารณ์ วิเคราะห์โครงสร้างทางศาสนา และเปิดประสบการณ์ทางจิตวิญญาณรูปแบบใหม่ได้โดยปราศจากความกังวลว่าจะเป็นการลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์

ความเข้าใจ

ความท้าทายประการสำคัญในการสอนศาสนาในระดับอุดมศึกษา คือ เนื้อหาส่วนใหญ่มีความเป็นนามธรรม และเป็นปรัชญาขั้นสูง การนำอนิเมะและมังงะมาใช้จะช่วยแปลงสารที่เป็นนามธรรมเหล่านั้นให้กลายเป็นรูปธรรมผ่านการร้อยเรียงเรื่องราว และสัญลักษณ์ภาพเชิงประจักษ์ตามที่ สมภาร พรมทา (2549) ได้อธิบายว่า เป้าหมายสูงสุดในการศึกษาศาสนาคือการเข้าถึงพุทธิ คือ การรู้ การตื่น และความเบิกบาน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประจักษ์แจ้งและแยกแยะได้ว่าสิ่งใดคือ แก่นสาร และสิ่งใดคือ มายาภาพของชีวิต การทำความเข้าใจมิติที่ลึกซึ้งเช่นเรื่อง อนัตตา หรือความสัมพันธ์ระหว่างจิตกับกายที่เป็นอิสระต่อกันนั้นเป็นเรื่องยากหากอาศัยเพียงตำรา ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการประมวลผลข้อคู่ (Paivio, 1986) ที่ระบุว่ามนุษย์จะจดจำและทำความเข้าใจข้อมูลได้ดียิ่งขึ้นเมื่อมีการรับรู้ผ่านทั้งทางภาษาและทางภาพ ควบคู่ไปกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม (Mayer, 2014) ที่ชี้ให้เห็นว่าการใช้ภาพและเสียงที่สอดคล้องกันจะช่วยลดภาระของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาสามารถเชื่อมโยงหลักคำสอนทางศาสนาเข้ากับบริบทของตัวละครและสถานการณ์จำลอง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจในมิติทางศาสนาที่ลึกซึ้งและคงทนกว่าการท่องจำ ตัวอย่างเช่น การเข้าใจถึงความเปราะบางของเจตจำนงมนุษย์ผ่านตัวละครในเรื่องมหาศึกคนชนเทพ หรือวิถีชีวิตแบบฆราวาสวิสัยผ่านมังงะศาสดาลาพักร้อน

ความสนใจ

ด้านความสนใจ การใช้อนิเมะและมังงะเป็นการตอบสนองต่อพฤติกรรมกความสนใจสื่อของกลุ่มผู้เรียนในยุคปัจจุบันอย่างตรงจุด สื่อบันเทิงเหล่านี้มีพลังในการสร้างแรงจูงใจภายใน เนื่องจากผู้เรียนมีความคุ้นเคยและทัศนคติเชิงบวกต่อสื่อประเภทนี้เป็นทุนเดิม การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ยังสอดรับกับหลักการพัฒนาชีวิตตามช่วงวัยของศาสนา โดย สมภาร พรมทา (2549) ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนในวัยหนุ่มสาวยังอยู่ในช่วงวัยที่ให้ความสำคัญกับการแสวงหาความรู้เพื่อวิชาชีพ และมักถูกขับเคลื่อนด้วยสัญชาตญาณและความสุขทางกาย การคาดหวังให้วัยรุ่นเข้าหาศาสนาอย่างเข้มข้นรุนแรงในทันทีจึงเป็นการฝืนธรรมชาติ ดังนั้น การบูรณาการสื่อบันเทิงที่พวกเขาสนใจจึงเป็นการปรับใช้จริยธรรมแบบ "ประนีประนอมกับโลก" ที่ช่วยลดภาวะความเครียดและความเบื่อหน่ายต่อรายวิชาศาสนาได้อย่างนุ่มนวล (Falk & Dierking, 2002) ผู้เรียนจะรู้สึกมีส่วนร่วมทางอารมณ์กับการดำเนินเรื่องของตัวละคร และเมื่อจิตใจของพวกเขาเริ่มละเอียดอ่อนขึ้นจากข้อคิดที่สอดแทรกในอนิเมะ ความผูกพันนี้จะกลายเป็นกุญแจสำคัญที่ดึงดูดให้ผู้เรียนอยากค้นคว้าและทำความเข้าใจภูมิหลังทางศาสนา ประวัติศาสตร์ หรือเทพปกรณัมที่ซ่อนอยู่ในเรื่องราวเหล่านั้นเพิ่มเติมด้วยตนเอง ทำให้รายวิชาที่เคยถูกมองว่าน่าเบื่อ กลายเป็นพื้นที่แห่งการค้นพบที่น่าตื่นเต้น

วารสารวิชาการก้าวนวัต ปีที่ 1 ฉบับที่ 5 ประจำเดือนกันยายน - ตุลาคม พ.ศ. 2569
Kaonawat Academic Journal, Volume 1, Number 5, September – October 2026
สมาคมเครือข่ายการเรียนรู้และนวัตกรรมองค์กร

บทสรุป

การเรียนการสอนศาสนาในระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยที่ผ่านมา มักยึดติดกับกรอบความคิดแบบจารีตนิยมที่เน้นกระบวนการถ่ายทอดความรู้ทางเดียวผ่านการท่องจำ โครงสร้างดังกล่าวได้จัดวางศาสนาให้อยู่ในสถานะของความศักดิ์สิทธิ์และมีความเป็นนามธรรมสูง ส่งผลให้ผู้เรียนในยุคปัจจุบันเกิดความรู้สึกแปลกแยก มองว่าเป็นเรื่องน่าเบื่อ และไม่สามารถเชื่อมโยงหลักธรรมเข้ากับการดำเนินชีวิตได้ ด้วยเหตุนี้ การประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่อย่างอนิเมะและมังงะเข้ามาเป็นเครื่องมือทางนวัตกรรมการเรียนการสอนเชิงรุกจึงเป็นทางออกสำคัญที่ช่วยยกระดับความเข้าใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพในมิติด้านการพลิกโฉมกระบวนการเรียนรู้ การนำอนิเมะและมังงะมาบูรณาการในชั้นเรียน เป็นการเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับสารเชิงรับ ไปสู่การเป็นผู้สร้างองค์ความรู้และผู้ตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ สื่อเหล่านี้เปรียบเสมือนพื้นที่จำลองที่ปลอดภัย ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจ ถอดรหัสสัญลักษณ์ และวิพากษ์วิจารณ์โครงสร้างความเชื่อทางศาสนาโดยปราศจากความกังวลว่าจะเป็นการลบหลู่ นอกจากนี้ การนำเสนอผ่านวัฒนธรรมภาพยังสอดรับกับกระบวนการทางประชานวิทยาและพฤติกรรมการรับรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่เติบโตมากับสื่อดิจิทัล ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมได้อย่างลึกซึ้งกว่าการบรรยายเชิงทฤษฎี ในมิติด้านการสร้างความเข้าใจและการแปลงนามธรรมสู่รูปธรรม อุปสรรคประการสำคัญในการศึกษาศาสนาคือเนื้อหาที่มีความเป็นนามธรรมและเต็มไปด้วยปรัชญาขั้นสูง อนิเมะและมังงะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือแปลงสารที่เป็นนามธรรมเหล่านั้นให้กลายเป็นรูปธรรมผ่านการร้อยเรียงเรื่องราวและสัญลักษณ์เชิงประจักษ์ แนวทางนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการประมวลผลข้อคู่และทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม ที่ระบุว่ามนุษย์จะทำความเข้าใจได้ดีขึ้นเมื่อมีการรับรู้ผ่านทั้งภาษาและภาพควบคู่กันไป ตัวอย่างที่สะท้อนถึงการนำหลักธรรมมาตีความผ่านสื่อได้อย่างยอดเยี่ยม ได้แก่ "มหาศึกคนชนเทพ" ที่ช่วยกระตุ้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับเจตจำนงเสรีและศาสนาเปรียบเทียบ "ศาสดาลาพักร้อน" ที่ชวนวิเคราะห์การปรับตัวของศาสนาในสังคมบริโภคนิยม และ "เทวดาขาจร" ที่อธิบายแนวคิดเรื่องเทพเจ้าและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในศาสนาชินโตให้เห็นภาพชัดเจน ในมิติด้านจิตวิทยาและแรงจูงใจ การผนวกเนื้อหาศาสนาเข้ากับสื่อบันเทิงเป็นการตอบสนองต่อจิตวิทยาและพัฒนาการตามช่วงวัยของวัยรุ่นที่มักถูกขับเคลื่อนด้วยความสนุกสนาน แนวทางนี้เปรียบได้กับการใช้จริยธรรมแบบประนีประนอมกับโลก ซึ่งช่วยลดความตึงเครียดและความเบื่อหน่ายต่อรายวิชาศาสนาได้อย่างนุ่มนวล เมื่อผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมทางอารมณ์กับตัวละคร ข้อคิดที่สอดแทรกไว้อย่างแยบยลจะกลายเป็นกุญแจสำคัญที่สร้างแรงจูงใจภายใน ดึงดูดให้ผู้เรียนหันมาสนใจและอยากค้นคว้าทำความเข้าใจประวัติศาสตร์หรือเทพปกรณัมด้วยตนเองในเวลาต่อมา

สรุปคือการใช้อนิเมะและมังงะในรายวิชาศาสนา ไม่ใช่การทำลายหลักความเชื่อหรือลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ ทว่าเป็นการใช้กิริยาชั้นที่สองเพื่อปรับแต่งรูปแบบการนำเสนอให้เข้ากับยุคสมัยไม่ว่าจะเป็นปัจจุบันหรืออนาคต นวัตกรรมสื่อเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมทางปัญญาที่เปลี่ยนวิชาศาสนาอันน่าเบื่อหน่ายให้เป็นพื้นที่แห่งการค้นพบ กระตุ้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ และทำให้ผู้เรียระดับอุดมศึกษาสามารถเข้าถึงแก่นสารของศาสนาที่เชื่อมโยงกับบริบทของโลกสมัยใหม่ได้อย่างแท้จริง



วารสารวิชาการก้าวนวัต ปีที่ 1 ฉบับที่ 5 ประจำเดือนกันยายน - ตุลาคม พ.ศ. 2569
Kaonawat Academic Journal, Volume 1, Number 5, September – October 2026
สมาคมเครือข่ายการเรียนรู้และนวัตกรรมองค์กร

เอกสารอ้างอิง

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report. https://scispace.com/pdf/active-learning-creating-excitement-in-the-classroom-1991-5gd5694owy.pdf

Buljan, K., & Cusack, C. M. (2015). *Anime, religion and spirituality: Profane and sacred worlds in contemporary Japan*. Equinox Publishing. 10.1558/isbn.9781781791097

Effendi, D. I., Sarbini, A., & Rahman, M. T. (2026). Plural paths to faith: matching preaching modalities with society's multifaceted religious needs. *Cogent Social Sciences*, *12*(1). https://doi.org/10.1080/23311886.2026.2698392

Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2002). *Lessons without limit: How free-choice learning is transforming education*. AltaMira Press. 10.1590/S0104-59702005000400008

Jackson, R. (2004). *Rethinking Religious Education and Plurality: Issues in Diversity and Pedagogy*. 10.4324/9780203465165

MacWilliams, M. W. (2008). *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime*. M.E. Sharpe. https://doi.org/10.5860/CHOICE.46-0686

Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369

Minea, V.-A. (2025). Where God Is Becoming: Anime, Theosis, and the Sacred in Process. *Religions* , *16* (8), 1014. https://doi.org/10.3390/rel16081014

Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195066661.001.0001

Possamai, A. (2012). *Handbook of Hyper-real Religions*. Brill. https://www.researchgate.net/publication/288003703_Handbook_of_Hyper-Real_Religion

Smith, J. (2023). *Japanese anime and manga resources*. Emory University Libraries. https://guides.libraries.emory.edu/c.php?g=1178761&p=8842600

Thomas, J.B. (2012). *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. University of Hawaii Press. https://www.researchgate.net/publication/292853793

พระวิทยา ขอนชัยภูมิ, พระวิเทศพรหมคุณ, และ สุวัจน์สรรค์ รักกันโต. (2567). *การพัฒนาระบบการเรียนการสอนสังคมศึกษาเชิงรุกเพื่อส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม สำหรับนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา*. วารสารวิชาการสถาบันพัฒนาพระวิทยากร, 7(4), 362-374. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/tmd/article/view/275716

วีรยุทธ พจน์เสถียรกุล. (2566). *การศึกษาวิชา "มังงะ อนิเมะ และเกม" ในฐานะสื่อวัฒนธรรมโลก* [บทสัมภาษณ์วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต].

สมภาร พรมทา. (2549). *ศาสนาเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต*. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.