



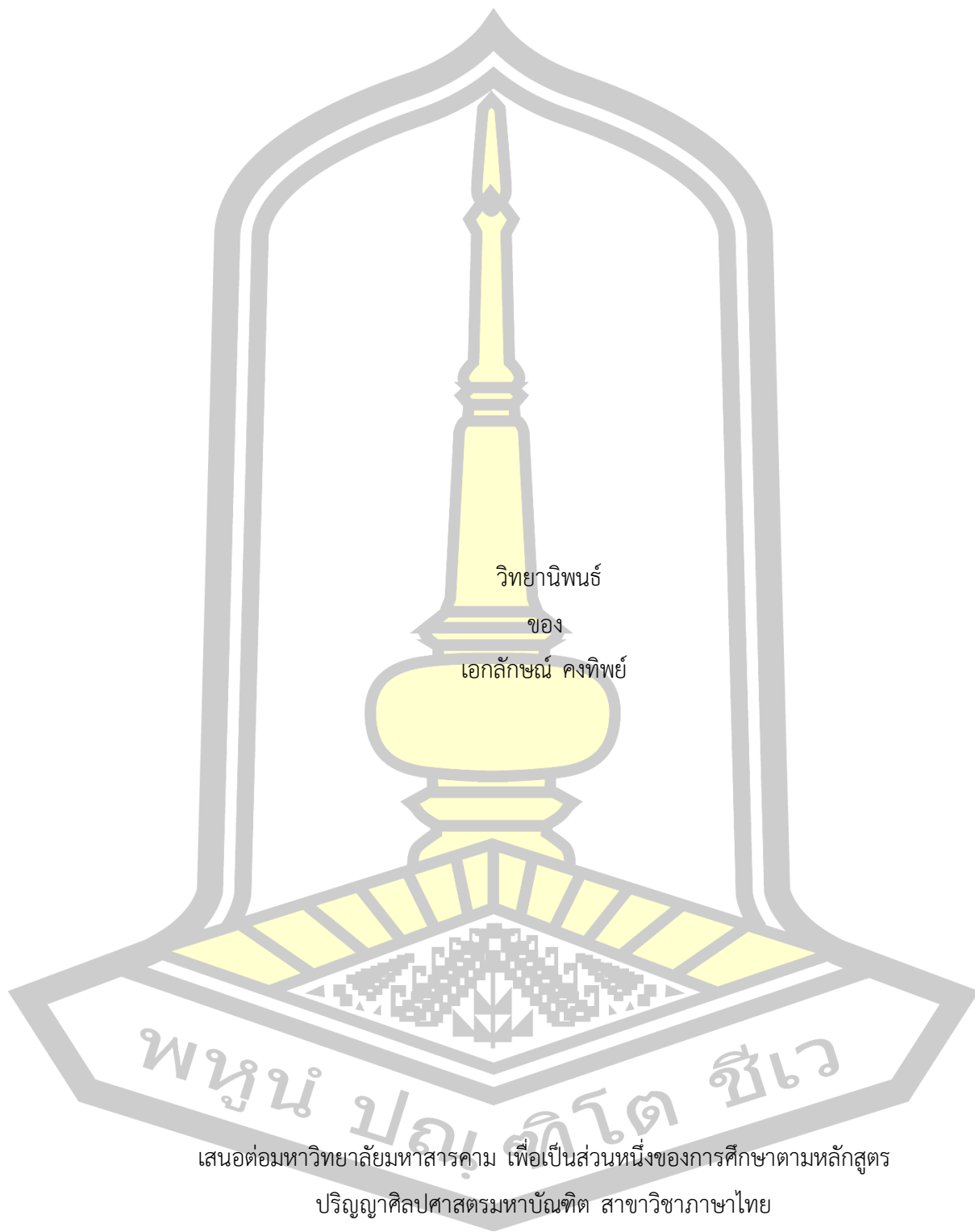
กลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นและการสื่อความหมายทางสังคมของการตุนมุกตลกในนิตยสารทางอีสาน

วิทยานิพนธ์
ของ
เอกลักษณ์ คงทิพย์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
มิถุนายน 2564

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นและการสื่อความหมายทางสังคมของการตุนมุกตลกในนิตยสารทางอีสาน



วิทยานิพนธ์

ของ

เอกลักษณ์ คงทิพย์

พหุบัณฑิต ชีวะ

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

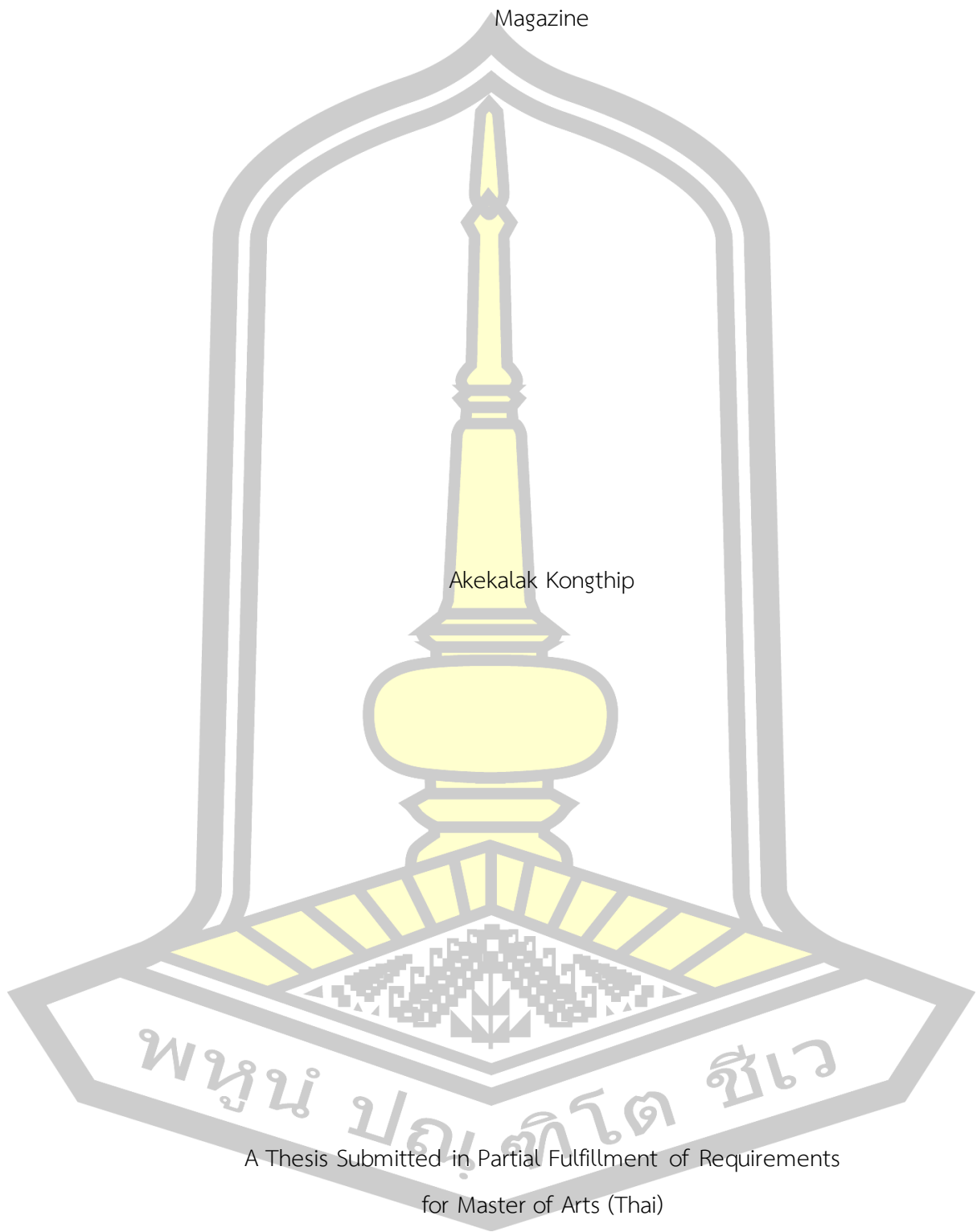
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

มิถุนายน 2564

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Strategies to Create Humor and Social Interpretation of Gag Cartoon In E-Shann
Magazine

Akekalak Kongthip



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Arts (Thai)

June 2021

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายเอกลักษณ์ คงทิพย์
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
ภาษาไทย ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ศ. ดร. ปฐม หงษ์สุวรรณ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. นิตยา วรรณกิตร์)

.....กรรมการ

(ผศ. ดร. ราชนัย นิลวรรณภา)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. กัลยา กุลสุวรรณ)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. นิตยา วรรณกิตร์)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	กลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้นและการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนมุกตลกใน นิตยสารทางอีสาน		
ผู้วิจัย	เอกลักษณ์ คงทิพย์		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. นิตยา วรรณกิตร์		
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	สาขาวิชา	ภาษาไทย
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้นของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน และ 2) ศึกษาการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน โดยทำการทำการศึกษาเฉพาะคอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ในนิตยสารทางอีสาน จากฉบับที่ 1 เดือนพฤษภาคม 2555 ถึง ฉบับที่ 100 เดือนสิงหาคม 2563 รวมทั้งสิ้น 100 ฉบับ

ผลการวิจัย พบว่า กลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้นของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน จำแนกออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ (1) กลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้นในด้านโครงสร้าง ปรากฏ 2 แบบด้วยกัน ได้แก่ โครงสร้างแบบถามตอบ และโครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ (2) กลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้นในด้านเนื้อหา ปรากฏมีการใช้อยู่ 3 กลวิธี คือ การหักมุม การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน และการประชดประชัน และ (3) กลวิธีการใช้ภาษาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน แบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ กลวิธีด้านคำ และกลวิธีทางข้อความ

ส่วนผลการวิจัยด้านการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน จำแนกผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายทางสังคมออกเป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว การสื่อความหมายเรื่องการเมือง การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจ การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น และการสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์ ซึ่งทำให้เห็นถึงลักษณะของพลวัตทางสังคมอีสานใหม่ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน

คำสำคัญ : กลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้น, การสื่อความหมายทางสังคม, การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

TITLE	Strategies to Create Humor and Social Interpretation of Gag Cartoon In E-Shann Magazine		
AUTHOR	Akekalak Kongthip		
ADVISORS	Associate Professor Nittaya Wannakit , Ph.D.		
DEGREE	Master of Arts	MAJOR	Thai
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2021

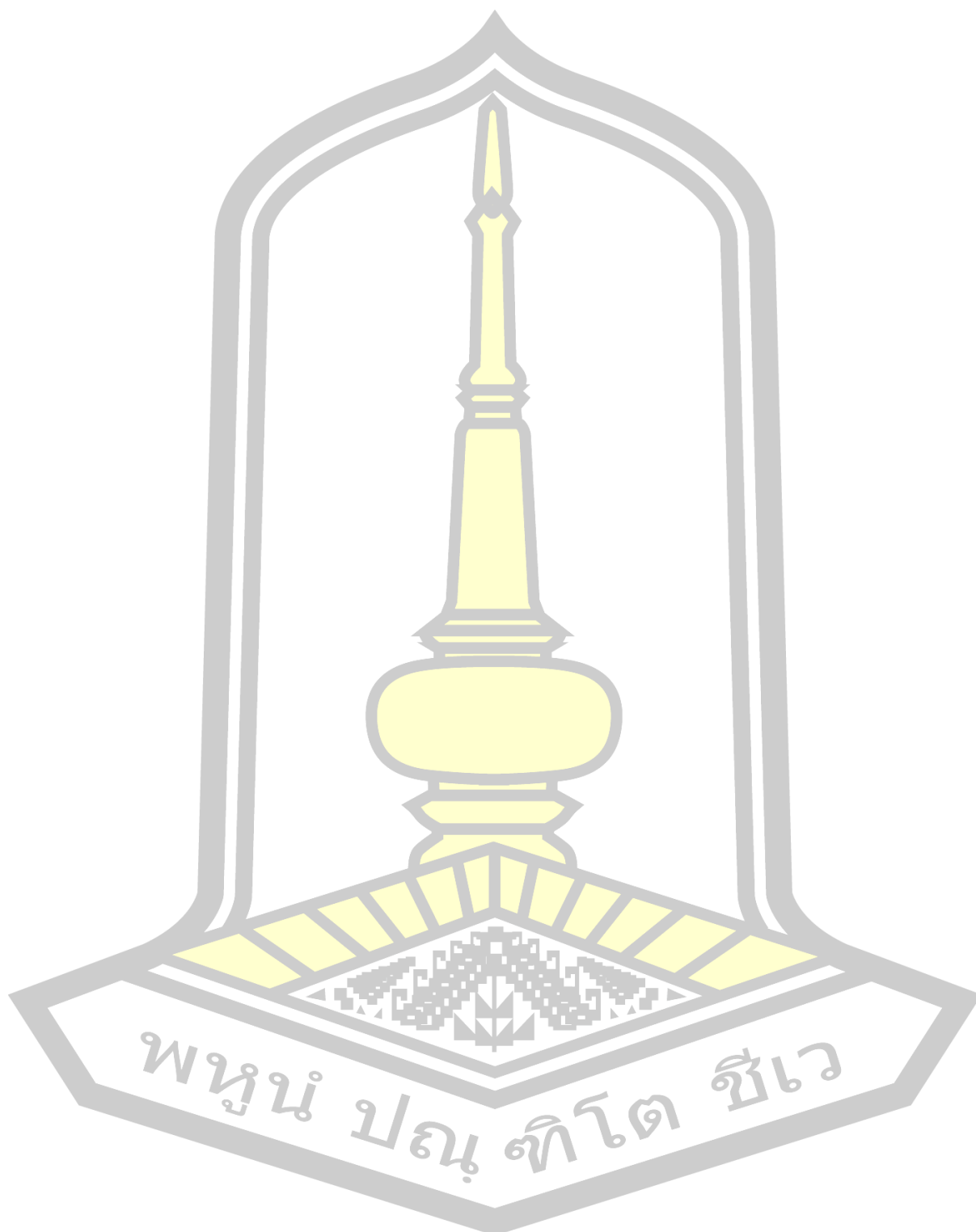
ABSTRACT

There were two aims of this study: 1) to 1) Study Learn how to create humor in comics in E-San magazines, and 2) Study the social interpretation of cartoons in Isaan magazines. By conducting a study of only the comic column "Khua Khuk Juk" of Juk Chai in Isaan magazine from the 1st issue of May 2012 to the 100th edition of August 2020, a total of 100 issues.

The results of the research revealed that the humorous methods of cartoons in the Isaan magazine were classified into 3 areas, which are (1) the humorous strategies in the structure of the two types as follows Q&A structure (2) strategies for creating humor in content. It appears there are 3 strategies used: The twists and turns to tie the non-directly related matters together. And (3) the language strategies of cartoons in e-san magazines are divided into 2 aspects: word strategy and text strategy.

The research results on the social interpretation of cartoons in Isaan magazine the results of the analysis of social meaning into 6 categories are: Interpreting the family Interpretation of politics Interpretation of economy Interpreting the beliefs Interpretation of class and the interpretation of ethnicity. This shows the characteristics of the new Isan social dynamics which have changed with the times and the advancement of technology in the present day

Keyword : humorous strategies, social interpretation, cartoons in Isaan magazines



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากท่าน รองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา วรรณกิตร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ศาสตราจารย์ ดร.ปฐม หงษ์สุวรรณ ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ราชันย์ นิลวรรณภา กรรมการสอบ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัลยา กุลสุวรรณ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษา ตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่อง ตลอดจนแนวทางการศึกษาวิจัยที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยเสมอมา ผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ทุกท่านที่ ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้อันมีค่าตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่ในสถาบันนี้

กราบขอบพระคุณท่าน พระครูปริยัติคุณรังษี, ผศ.ดร. อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอน ภาษาไทย รองศาสตราจารย์ ดร.ธงชัย สิงอุดม อาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์เลย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พยุพพร ศรีจันทวงษ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรธัญกุล นุ่นภูบาล อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ที่คอยดูแลให้คำปรึกษาที่ เป็นประโยชน์และเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา

ความสำเร็จและคุณค่าของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแด่คุณพ่อนิยม คุณแม่สมศรี คงทิพย์ ผู้ให้ชีวิต ให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา และที่สำคัญยิ่ง คือ คุณเยาวลักษณ์ มั่นยม เด็กหญิงยิ่งลักษณ์ คงทิพย์ และเด็กหญิงลักษณ์นารา คงทิพย์ ครอบครัวที่มอบความรัก ความเข้าใจ และคอยช่วยเหลือจนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์จากการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาคุณบิดา มารดา คณาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน จนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต ก้าวหน้าในหน้าที่การงานและการศึกษาด้วยเทอญ

เอกลักษณ์ คงทิพย์

พูน ปณ สิโต ชีเว

สารบัญ

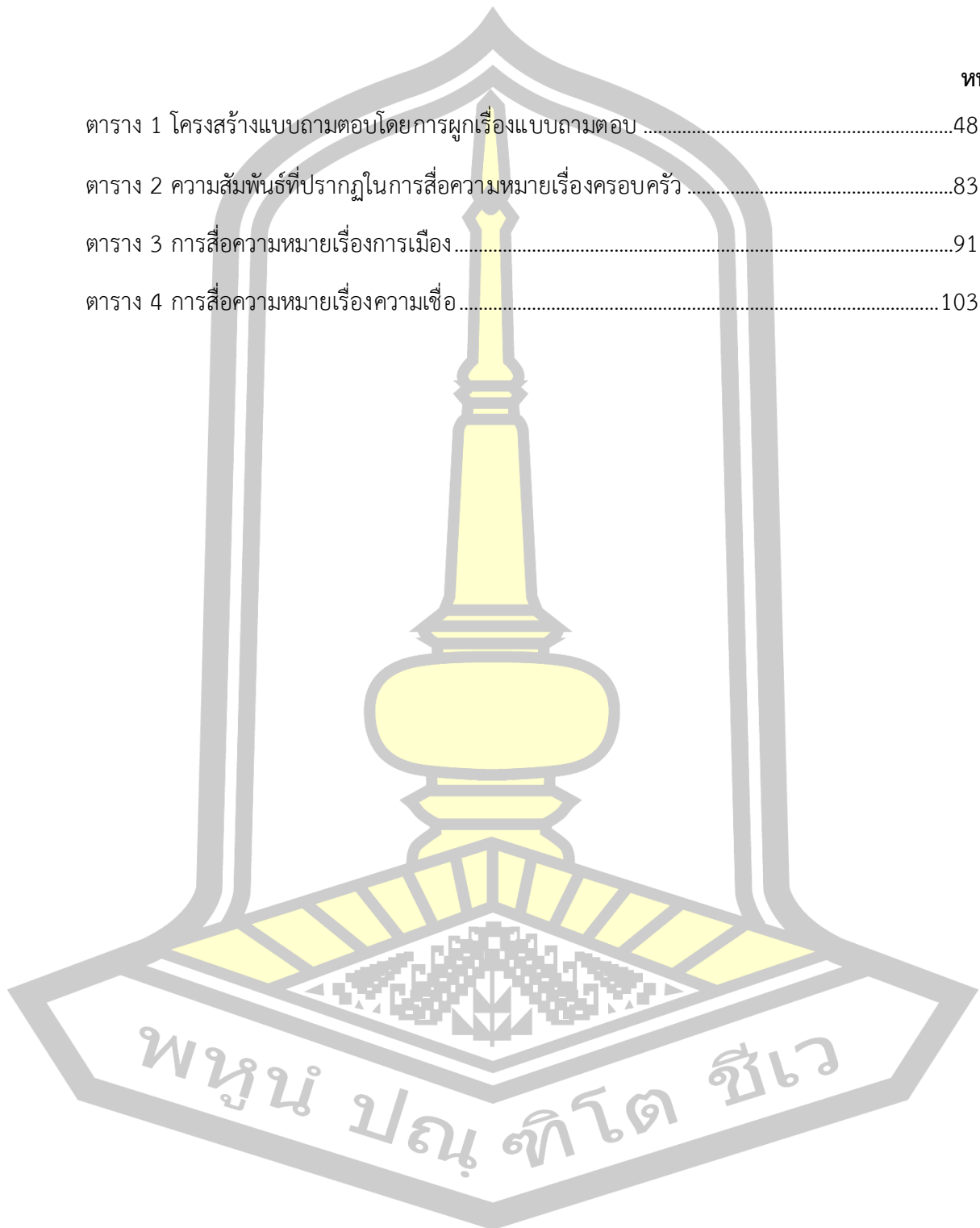
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพประกอบ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ภูมิหลัง	1
1.2 คำถามหลักในการวิจัย	5
1.3 ความมุ่งหมายของการวิจัย	5
1.4 ความสำคัญของการวิจัย	5
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น	6
1.7 วิธีดำเนินการวิจัย	6
1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ	7
1.9 ทฤษฎีและกรอบแนวคิดในการวิจัย	7
1.9.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน	7
1.9.2 กรอบแนวคิดด้านการสื่อความหมายทางสังคม	8
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	10
2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการตุ๋นในนิตยสารทางอีสาน	10
2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการตุ๋น	11

2.1.2	คอลัมน์การ์ตูน	15
2.1.3	ข้อมูลทั่วไปของคอลัมน์การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน	15
2.1.4	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน	17
2.2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน	20
2.2.1	ทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขัน	20
2.2.2	กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน	25
2.2.3	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขัน	27
2.2.4	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขัน	33
2.3	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคม	36
2.3.1	การสื่อความหมาย	36
2.3.2	การสื่อความหมายทางสังคม	37
2.3.3	แนวคิดเรื่องการ์ตูนกับสังคม	38
2.3.4	แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อความหมายทางสังคมที่นำมาเขียนเป็นการ์ตูน	40
2.3.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคม	41
บทที่ 3	กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน	46
3.1	กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง	46
3.1.1	โครงสร้างแบบถามตอบ	47
3.1.2	โครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ	53
3.2	กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหา	58
3.2.1	การหักมุม	59
3.2.2	การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน	62
3.2.3	การประชดประชัน	64
3.3	กลวิธีด้านภาษาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน	67
3.3.1	กลวิธีด้านคำ	68

3.3.2 กลวิธีด้านข้อความ	74
บทที่ 4 การสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน	82
4.1 การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว	82
4.1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ	83
4.1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว	86
4.1.3 ความสัมพันธ์ระหว่างสามภรรยา	89
4.2 การสื่อความหมายเรื่องการเมือง	90
4.2.1 การเมืองระดับชาติ	91
4.2.2 การเมืองระดับท้องถิ่น	95
4.3 การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจ	98
4.4 การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ	102
4.4.1 ความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรม	103
4.4.2 ความเชื่อเรื่องผี	107
4.4.3 ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา	111
4.5 การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น	112
4.6 การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์	116
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	123
5.1 สรุป	123
5.2 อภิปรายผล	129
5.3 ข้อเสนอแนะ	131
บรรณานุกรม	132
ภาคผนวก	138
ภาคผนวก ก คอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ในนิตยสารทางอีสาน	139
ประวัติผู้เขียน	189

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 โครงสร้างแบบถามตอบโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ	48
ตาราง 2 ความสัมพันธ์ที่ปรากฏในการสื่อความหมายเรื่องครอบครัว	83
ตาราง 3 การสื่อความหมายเรื่องการเมือง	91
ตาราง 4 การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ	103



สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบ 1 ตัวอย่างการ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 83 เดือนมีนาคม 2562: 85	4
ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
ภาพประกอบ 3 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 2 เดือนมิถุนายน 2555: 57.....	48
ภาพประกอบ 4 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 23 เดือนมีนาคม 2557: 85.....	50
ภาพประกอบ 5 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 29 เดือนกันยายน 2557: 61	51
ภาพประกอบ 6 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 67 เดือนพฤศจิกายน 2560: 79.....	52
ภาพประกอบ 7 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 7 เดือนพฤศจิกายน 2555: 71	54
ภาพประกอบ 8 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 31 เดือนพฤศจิกายน 2557: 81.....	55
ภาพประกอบ 9 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 50 เดือนมิถุนายน 2559: 81	56
ภาพประกอบ 10 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 27 เดือนกรกฎาคม 2557: 69	57
ภาพประกอบ 11 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 12 เดือนเมษายน 2556: 73.....	59
ภาพประกอบ 12 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 21 เดือนมกราคม 2557: 61	61
ภาพประกอบ 13 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 24 เดือนพฤษภาคม 2557: 73	62
ภาพประกอบ 14 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 31 เดือนพฤศจิกายน 2557: 86.....	63
ภาพประกอบ 15 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 78 เดือนตุลาคม 2561: 91.....	65
ภาพประกอบ 16 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 66 เดือนตุลาคม 2560: 75.....	66
ภาพประกอบ 17 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 87 เดือนกรกฎาคม 2562: 77	69
ภาพประกอบ 18 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 90 เดือนตุลาคม 2562: 73.....	70
ภาพประกอบ 19 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 11 เดือนมีนาคม 2556: 85	71
ภาพประกอบ 20 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 42 เดือนตุลาคม 2559: 68.....	73
ภาพประกอบ 21 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 41 เดือนกันยายน 2559: 78.....	75

ภาพประกอบ 22 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 49 เดือนธันวาคม 2559: 75.....	76
ภาพประกอบ 23 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 80 เดือนธันวาคม 2561: 80.....	78
ภาพประกอบ 24 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 92 เดือนธันวาคม 2562: 89.....	79
ภาพประกอบ 25 ตัวอย่างการ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 9 เดือนมกราคม 2556: 63.84	
ภาพประกอบ 26 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 11 เดือนมีนาคม 2556: 85.....	85
ภาพประกอบ 27 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 13 เดือนพฤษภาคม 2556: 81.....	86
ภาพประกอบ 28 ตัวอย่างการ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 36 เดือนกุมภาพันธ์ 2558: 81	
.....	88
ภาพประกอบ 29 ตัวอย่างการ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 65 เดือนกันยายน 2560: 65	
.....	89
ภาพประกอบ 30 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 8 เดือนธันวาคม 2555: 67.....	92
ภาพประกอบ 31 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 18 เดือนตุลาคม 2556: 85.....	93
ภาพประกอบ 32 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 56 เดือนธันวาคม 2559: 87.....	94
ภาพประกอบ 33 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 12 เดือนเมษายน 2556: 83.....	96
ภาพประกอบ 34 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 35 เดือนมีนาคม 2558: 86.....	97
ภาพประกอบ 35 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 86 เดือนมิถุนายน 2562: 69.....	99
ภาพประกอบ 36 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 67 เดือนพฤศจิกายน 2560: 79....	100
ภาพประกอบ 37 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 86 เดือนมิถุนายน 2562: 69.....	101
ภาพประกอบ 38 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 50 เดือนมิถุนายน 2559: 81.....	104
ภาพประกอบ 39 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 5 เดือนกันยายน 2555: 87.....	105
ภาพประกอบ 40 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 58 เดือนกุมภาพันธ์ 2560: 63.....	106
ภาพประกอบ 41 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 55 เดือนพฤศจิกายน 2559: 68....	108
ภาพประกอบ 42 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 31 เดือนพฤศจิกายน 2557: 83....	110
ภาพประกอบ 43 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 16 เดือนสิงหาคม 2556: 81.....	111

ภาพประกอบ 44 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 2 เดือนมิถุนายน 2555: 57	113
ภาพประกอบ 45 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 96 เดือนเมษายน 2563: 102	115
ภาพประกอบ 46 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 3 เดือนกรกฎาคม 2555: 113	117
ภาพประกอบ 47 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 7 เดือนพฤศจิกายน 2555: 71	119
ภาพประกอบ 48 ผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายทางสังคม	120



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลัง

ทุกครั้งที่สังคมไทยเกิดกระแสร้อนแรงขึ้นมา สิ่งหนึ่งที่ไม่เคยขาดหายไปจากสื่อต่าง ๆ ก็คือ “อารมณ์ขัน” ที่มีการแสดงออกในรูปของการแสดงความคิดเห็นในสังคมโซเชียล การตลกขบขัน คลิปวิดีโอล้อเลียน ฯลฯ แม้กระทั่งในสถานการณ์ที่ตึงเครียดจนหัวเราะไม่ออก สังคมไทยก็ยังอดไม่ได้ที่จะมีมุขตลกมาให้ได้หัวเราะกัน บ่อยครั้งที่อารมณ์ขันถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการวิพากษ์วิจารณ์สิ่งที่พูดตรง ๆ ไม่ได้ เพราะนอกจากอารมณ์ขันจะช่วยทำให้ใจเย็นลง ลดความตึงเครียด หรือไม่ก็ผ่อนคลายอารมณ์ลงบ้าง จากการรู้สึว่าได้ล้อเลียนเสียดสีผู้เป็นเป้าของการวิจารณ์แล้ว ในขณะเดียวกันอารมณ์ขันก็ทำหน้าที่เป็นเกราะป้องกันผู้วิจารณ์ไม่ให้ถูกฟ้องร้องหรือต้องโทษ เพราะความเป็นมุขตลกที่ชวนให้รู้สึกว่าเป็นแค่เรื่อง “ขำ ๆ” ไม่ควรไปเอาเรื่องเอาราวอะไรด้วยนั่นเอง ดังที่ ฐานิตย์ เอี่ยมอุทุมมะ (2551: 1) กล่าวว่า อารมณ์ขันเป็นลักษณะเด่นของคนไทยตั้งแต่โบราณ คนไทยจึงมีรอยยิ้มให้เห็นอยู่เสมอจนชาวต่างชาติขนานนามประเทศไทยว่าเป็นดินแดนแห่งรอยยิ้มหรือ “สยามเมืองยิ้ม” แต่ในปัจจุบันเราต้องประสบกับความเครียดจากปัญหานานาประการ เช่น ปัญหาสุขภาพ ปัญหาครอบครัว ปัญหาเศรษฐกิจ หรือแม้กระทั่งปัญหาการเมือง ทำให้สังคมไทยมีรอยยิ้มและอารมณ์ขันลดน้อยลง สำหรับสังคมไทยตั้งแต่อดีตที่ผ่านมาเป็นสังคมที่ผ่อนคลายไม่เคร่งเครียด ผู้คนยิ้มแย้มแจ่มใสมีอารมณ์ขันอยู่เสมอ การศึกษาเรื่องตลกยังมีผู้นำแนวคิดในด้านต่าง ๆ มาวิเคราะห์อีกหลายศาสตร์ เช่น แนวคิดทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ สัมพันธสาร จิตวิทยา ภาษาศาสตร์ เชิงสังคม เป็นต้น

ภาพการ์ตูนถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการวิพากษ์วิจารณ์สิ่งที่พูดตรง ๆ ไม่ได้ ถือเป็น การแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งใช้รูปภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวหรือเป็นภาพการ์ตูน ที่ถูกถ่ายทอดออกมาโดยที่มีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายก็ได้ เป็นสื่อสัญลักษณ์ที่ใช้บอกเรื่องราวหรือการแสดงความคิดเห็นของผู้เขียนได้ ดังที่ วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2545: 3) อธิบายไว้ว่า “การ์ตูนมีบทบาทมากในปัจจุบันสามารถแทรกไปในทุกสถานที่ ทุกโอกาส ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ ภาพยนตร์หรือแม้กระทั่ง งานในโฆษณาต่าง ๆ การที่เราได้ดูภาพการ์ตูน หรือภาพยนตร์การ์ตูนทำให้คลายความเครียด การ์ตูนสร้างความสุข ความสนุกและรอยยิ้มให้กับผู้คนมาหลายสมัยแล้ว” ในส่วน สนิท แคร่กระโทก (2533: 13) อธิบายว่า การ์ตูนเป็นภาษาสากลของโลกที่ทุกคนสามารถเข้าใจได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้ปัญญาสูงแต่อย่างใดประชาชนทั่วไป ทุกเพศ ทุกวัยสามารถเข้าใจเรื่องราว และภาพของการ์ตูนได้โดยไม่ต้องอาศัย การตีความเพราะการ์ตูนเป็นสื่อที่เข้าใจง่าย การ์ตูนล้อเลียนในสื่อสิ่งพิมพ์เป็นการ์ตูนประเภทหนึ่งที่มี

ความสำคัญและมีความหมายบางประการที่แตกต่างไปจากการ์ตูนทั่ว ๆ ไป ซึ่งมีมานานตั้งแต่อดีต ซึ่งในปัจจุบันค่อนข้างจะมีความสำคัญและได้รับความนิยมมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนของ “ชัย ราชวัตร ชุต ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน” ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ การ์ตูน “ขาประจำโดย ขวด” ในหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ การ์ตูน “ของ พล ชุต หนูนากับป้าแจ่ม และยาใหญ่” ลักษณะสำคัญของการ์ตูนล้อเลียนในสื่อสิ่งพิมพ์ คือ เป็นการสื่อสารหรือบันทึกเหตุการณ์ด้วยภาพและข้อความในลักษณะตลกขบขัน ประชดประชัน เสียดสี ล้อเลียน น้ำฝน สารคุณ และคณะ (2560: 51) ได้กล่าวถึงการ์ตูนล้อเลียนไว้ว่า ลักษณะหรือบทบาทของการ์ตูนล้อเลียน คือสิ่งที่แสดงข้อคิดเห็นให้ออกเป็นภาพ กล่าวคือ แทนที่เราจะนำเสนอหรือวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาข่าวไปเป็นลายลักษณ์อักษรตามปกติ กลับเปลี่ยนมาใช้ภาพการ์ตูนอธิบายความหมายของเรื่องแทน ความสำคัญของการเขียนการ์ตูนล้อเลียนนั้น ผู้เขียนมิได้ใช้เวลาทั้งหมดเน้นไปที่อากัปกิริยาของตัวการ์ตูน แต่อยู่ที่การใช้เวลาคิดและแนวทางการแสดงออกที่ดี การจะได้ความคิดที่สร้างสรรค์หรือมุกของการ์ตูน (Gags) นั้น การนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนในสื่อสิ่งพิมพ์ผู้เขียนสามารถสอดแทรกอารมณ์ ความรู้สึกลงไปได้ และเป็นทางออกหนึ่งในการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นเหตุการณ์บ้านเมืองในช่วงเวลานั้น ๆ ตลอดจนเป็นการกล่าวตำหนิ และวิจารณ์สังคมได้โดยการใช้ภาษาสร้างสรรค์ โดยการที่ผู้เขียนเลือกภาพและถ้อยคำภาษาประกอบภาพการ์ตูนเพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำวิจารณ์รุนแรงที่กระทบโดยตรงต่อผู้รับผิดชอบเรื่องนั้น ๆ สามารถทำให้เรื่องเคร่งเครียดกลายเป็นเรื่องสนุกสนานได้ ดังนั้น คอลัมน์การ์ตูนจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้นิยามอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ หรือบางคนจับหนังสือพิมพ์และนิตยสารขึ้นมาเพื่อดูการ์ตูนเพียงอย่างเดียว (Palidtha Latsimma, 2560: 2)

คอลัมน์การ์ตูนเป็นการนำการ์ตูนมาใช้ในการนำเสนอเรื่องราวที่เน้นตัวบุคคลหรือเหตุการณ์เป็นหลัก การ์ตูนที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์มักเป็นการล้อเลียนด้วยภาพประกอบข้อความมีลักษณะล้อเลียนบุคคล ล้อเลียนสังคม นักการเมืองหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานและข้าราชการรวมทั้งด้านเศรษฐกิจ จะมีการเสียดสีประชดประชัน การเย้ยหยัน หรือหยิกแหยงหยอก เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่เข้าใจง่าย มีเสน่ห์และเป็นการสื่อสารได้รวดเร็ว สามารถสื่อสารกับผู้อ่านได้ทุกเพศทุกวัย บทบาทของการ์ตูนมุ่งเน้นสร้างความบันเทิง ตลกขบขันให้แก่ผู้อ่าน ในปัจจุบันการ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การ์ตูนจึงถือว่าเป็นวรรณกรรมที่ทันสมัย โดยเฉพาะประเภทการ์ตูนล้อเลียนถือเป็นวรรณกรรมที่ตีความทันสมัย มีกลวิธีในการนำเสนอที่แยบยลและแฝงไว้ด้วยข้อเท็จจริงที่มีต่อเหตุการณ์และเรื่องราวเหล่านั้น การ์ตูนจึงมีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น เพราะการ์ตูนสามารถพบเห็นในสื่อที่มีอยู่ทั่วไป เช่น ในหนังสือพิมพ์ โฆษณาเครื่องใช้ในบ้าน เครื่องประดับต่าง ๆ หรือแม้แต่ในการเรียนการสอน เป็นต้น เหตุที่การ์ตูนเป็นที่นิยมชมชอบของคนทั่วไปคงเป็นเพราะความเข้าใจง่ายเป็นพื้นฐานสำคัญ

การนำเสนอภาพความเป็นอยู่ หรือวิถีชีวิตของคนอีสานในรูปแบบการตูนนั้น ในปัจจุบันยังพบเห็นบ้าง เช่น การ์ตูนหนูหินอินเตอร์ เป็นผลงานชุดการ์ตูนเรื่องสั้นของ ผดุง ไกรศรี หรือ "เอ๊ะ" ตีพิมพ์ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก เป็นเรื่องราวของเด็กสาวชาวอีสาน จากบ้านโนนหินแห่ อำเภอตระการพืชผล จังหวัดอุบลราชธานี เข้ามาหางานทำในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากความแร้นแค้นที่บ้านเกิด เธอทำงานเป็นคนรับใช้ในบ้านของตระกูลผู้ดีเก่า หรือในปัจจุบันมีการนำเสนอวิถีชีวิตของคนอีสานเป็นรูปแบบภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ และสื่อประเภทอื่น ดังที่ ปฐม หงษ์สุวรรณ (2556) ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ในกรุงเทพธุรกิจความตอนหนึ่งว่า “เมื่อมีอิทธิพลของสื่อสมัยใหม่ เช่น ละคร ภาพยนตร์ เข้ามา ทำให้คนรับรู้ตัวตนของอีสานในแบบใหม่ จากเมื่อก่อนคนอาจจะมองคนอีสานเป็นคนบ้านนอก แต่ความเป็นบ้านนอกในสังคมปัจจุบันมันขายได้ อาจจะมีกระแสของความโหยหาอดีตของคนเมืองร่วมด้วย จะเห็นว่าวิถีชีวิตของคนเมืองเขาเห็นแต่บรรยากาศที่วุ่นวาย แข่งขันกัน เขาก็เลยโหยหาอดีตซึ่งก็คือสังคมชนบทที่ยังบริสุทธิ์ ไม่แก่งแย่งแข่งขัน อากาศดี สภาพแวดล้อมก็ดี เหล่านี้คือสิ่งที่เขาโหยหา ดังนั้นอีสานก็เลยเป็นคำตอบหนึ่งสำหรับโจทย์ที่เขาตั้งขึ้นมา เหล่านี้ก็จะอาจเกิดจากอิทธิพลของกระแสการพัฒนาที่ทำให้คนมองอีสานเปลี่ยนไป” ดังจะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันด้วยความเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ และจากปัญหาความวุ่นวายต่างๆ ที่ตามมา คนในสังคมจึงพักผ่อนและหาวิธีการคลายเครียดโดยการใช้อารมณ์ขันด้วยการบริโภคสื่อหรือการอ่านแบบผ่าน ๆ จากสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่อโซเชียล

คอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา เป็นคอลัมน์การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ซึ่งเป็นนิตยสารรายเดือน ภายในนิตยสารประกอบด้วยบทความ บทสัมภาษณ์ เรื่องเล่า ตำนาน วรรณกรรมพื้นบ้าน และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของสังคมหรือคนในท้องถิ่นอีสาน เป็นงานเขียนที่มีการรวบรวมจากนักเขียนเพื่อเป็นการนำเสนอหรือถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ของคนอีสาน ซึ่งในฉบับปัจจุบันมีการเผยแพร่เป็นปีที่ 8 ฉบับปัจจุบันเป็นฉบับที่ 100 เดือนสิงหาคม 2563 คอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา นี้เป็นคอลัมน์การ์ตูนจบในหน้าเดียวที่มีการนำเสนอข้อความประกอบการบรรยายภาพ เพื่อให้ผู้อ่านลดความเครียดต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในคอลัมน์มีการนำเสนอประเด็นทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เหตุการณ์ปัจจุบัน และวิถีชีวิตของคนอีสานมานำเสนอเป็นการตูน มุ่งนำเสนอเรื่องราวในมุมมองที่แตกต่างและให้ความบันเทิงแก่ชีวิต เช่น การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ความทันสมัย ค่านิยมในการบริโภค โดยนำเหตุการณ์ต่าง ๆ มาสะท้อนตามแนวความคิดของผู้แต่ง โดยมุ่งที่จะก่อให้เกิดอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 1 ตัวอย่างการ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 83 เดือนมีนาคม 2562: 85

แปล/ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “อีสานบ้านเฮาลือกันเอาไว้ไม่มีเลือกตั้ง เพราะ ผบ.ทบ. สั่งให้เปิดเพลงหนักแผ่นดิน”

ตัวละคร 2 : “เขาดูกันยั้งไว้ ว่าคนประเภทไหนหนักแผ่นดิน”

ตัวละคร 1 : “คนอ้วน”

จากตัวอย่าง เป็นเหตุการณ์ล้อการเมืองในปัจจุบันที่ พลเอกอภิรัชต์ คงสมพงษ์ ผู้บัญชาการทหารบก (ผบ.ทบ.) ได้สั่งการให้กรมกิจการพลเรือนทหารบกนำเพลงแนวปลุกใจทหาร เช่น มาร์ชกองทัพ และหนักแผ่นดิน ไปเปิดในสถานีวิทยุกองทัพบกทั่วประเทศ ในรายการกองทัพเพื่อประชาชน และ ในรายการ รู้รักสามัคคี ทำความดีเพื่อแผ่นดิน (ข่าวเย็นไทยรัฐ, 2562) เนื่องจากในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ เป็นช่วงที่รัฐบาลคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) มีการประกาศเลื่อนการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรถึง 4 ครั้ง (ครั้งที่ 1 ในเดือนกันยายน 2558 จนถึงครั้งที่ 4 ในเดือน

พฤษภาคม 2561) และครั้งที่ 4 นี้ ทางรัฐบาลก็ประกาศว่าจะมีการเลือกตั้งในเดือนกุมภาพันธ์นี้ อย่างแน่นอน จึงทำให้ประชาชนเกิดความไม่มั่นใจในการบริหารประเทศ เนื้อหาในการ์ตูนจึงมีการสื่อความหมายถึงการวิพากษ์วิจารณ์การเมือง จนทำให้ผู้บัญชาการทหารบกต้องออกคำสั่งให้มีการปิดเพลงหนักแผ่นดิน สำหรับผู้ที่แสดงความคิดเห็นในเชิงลบกับรัฐบาลว่า เป็นคนหนักแผ่นดิน จากวาทกรรมนี้เอง ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ผู้เขียนคอลัมน์การ์ตูนนี้ใช้กลวิธีการใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันในการ์ตูนช่วงบักจุก ด้วยการเปรียบว่า “คนอ้วน” คือ คนที่หนักแผ่นดิน หรืออาจหมายถึง บิ๊กป้อม รองนายกรัฐมนตรีที่มีรูปร่างอ้วนนั่นเอง

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา กลวิธีการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขันกับการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสาน เพื่อเป็นการศึกษาการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขัน และการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ที่สอดแทรกอยู่ในภาพลายเส้นการ์ตูนของนักเขียนการ์ตูน และการศึกษาในประเด็นการสื่อความหมายของการ์ตูนที่เป็นเหมือนการศึกษาลักษณะทางสังคมควบคู่กันไป

1.2 คำถามหลักในการวิจัย

1. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสานมีลักษณะอย่างไร
2. การสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสานมีรูปแบบอย่างไร

1.3 ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน
2. เพื่อศึกษาการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

1.4 ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อเข้าใจกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน
2. เพื่อเข้าใจการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษาเฉพาะคอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ในนิตยสารทางอีสาน ซึ่งเป็นนิตยสารรายเดือน โดยผู้วิจัยจะศึกษาการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขันและการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนโดยศึกษาข้อมูลจากฉบับที่ 1 เดือนพฤษภาคม 2555 ถึง ฉบับที่ 100 (ฉบับปัจจุบัน) เดือนสิงหาคม 2563 รวมทั้งสิ้น 100 ฉบับ

1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ผู้วิจัยจะเลือกศึกษาวัฒนธรรมภาษาเป็นหลัก ในส่วนของภาพประกอบจะเป็นการศึกษาประกอบในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่อง แต่ไม่ศึกษาองค์ประกอบทางศิลป์ของภาพ ได้แก่ ลวดลาย การวางตำแหน่ง และการใช้แสงสี
2. ชื่อเฉพาะของคอลัมน์และนิตยสารที่เป็นขอบเขตของข้อมูลนั้น ผู้วิจัยจะเขียนสะกดตามที่นิตยสารใช้ ได้แก่ คอลัมน์ช่วงบักจุก ของจุกชายคา และนิตยสารทางอีสาน

1.7 วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีศึกษาเอกสาร และนำเสนอผลงานโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล

1.1 รวบรวมภาพการ์ตูนจากคอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ในนิตยสารทางอีสาน ตั้งแต่ฉบับที่ 1 เดือนพฤษภาคม 2555 ถึง ฉบับที่ 100 (ฉบับปัจจุบัน) เดือนสิงหาคม 2563 รวมทั้งสิ้น 100 ฉบับ

- 1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนและนิตยสารทางอีสาน
- 1.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขัน
- 1.4 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคม

2. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของงานวิจัย ดังนี้

2.1 วิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ได้แก่ ด้านโครงสร้าง ด้านเนื้อหา และด้านภาษา

2.2 วิเคราะห์การสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

- การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว
- การสื่อความหมายเรื่องการเมือง
- การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจ
- การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ
- การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น
- การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์

3. ขั้นสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

4. ขั้นนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์

1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน หมายถึง การใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของการสร้างอารมณ์ขัน โดยมีเทคนิคหรือกลวิธีต่าง ๆ ของนักเขียนการ์ตูนในคอลัมน์ “ช่วงบักจุก” ของนิตยสารทางอีสาน เพื่อทำให้เกิดอารมณ์ขัน โดยศึกษา 3 ด้าน คือ ด้านโครงสร้าง เนื้อหา และกลวิธีการใช้ภาษา

การสื่อความหมายทางสังคม หมายถึง รูปแบบการสื่อสารโดยใช้วัจนภาษาในการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการ์ตูนที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจวิถีชีวิตหรือสังคมอีสาน ทั้งนี้การสื่อความหมายในลักษณะดังกล่าวเป็นผลมาจากการล้อเลียน ประชดประชันเสียดสี ค่านิยม ความเชื่อ ความทันสมัย และความเปลี่ยนแปลงของสังคมปัจจุบัน โดยการสื่อความหมายทางสังคมสามารถศึกษาสังคมผ่านภาษาได้

การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน หมายถึง การ์ตูนในคอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคาในนิตยสารทางอีสานในเครือบริษัท ชนนิยม จำกัด เป็นการ์ตูนลายเส้นมีคำบรรยายประกอบภาพ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเสนอเกี่ยวกับ วิถีชีวิต สังคม วัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม การเมืองและเศรษฐกิจ เพื่อมุ่งสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่าน

1.9 ทฤษฎีและกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.9.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน

อารมณ์ขันเป็นความรู้สึกรักของมนุษย์ที่แสดงออกด้วยพฤติกรรมทางกาย ได้แก่ การยิ้มหรือหัวเราะ รวมถึงภาษาก็เป็นเครื่องมือที่สร้างและสื่อความขบขันได้เช่นเดียวกัน ซึ่งเรียกว่า “อารมณ์ขันทางภาษา” (verbal humor) ที่แสดงให้เห็นว่าภาษามีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างความขบขัน ซึ่งกลวิธีการใช้ภาษาในการสร้างอารมณ์ขัน คือ วิธีการทางภาษาแบบใด ๆ ก็ได้ ในการนำเสนอมุขตลกที่ก่อให้เกิดความตลกขบขันตามแนวคิดของ ศิริพร ภักดีผาสุก (2549: 68) และ กาญจนา เจริญเกียรติบรร (2548) ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1) กลวิธีด้านโครงสร้าง เป็นกลวิธีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการนำเสนอข้อมูลผ่านทางวัจนภาษา เช่น ภาพของการ์ตูน และคำบรรยายประกอบภาพ นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นกับภาษาในด้านการนำเสนอข้อมูล / เรื่องราว เพื่อให้เกิดความขบขัน ทั้งนี้ โครงสร้างในการนำเสนอของการ์ตูนนั้นเป็นส่วนหนึ่งของระบบสัญลักษณ์เป็นหัวใจสำคัญที่ทำหน้าที่สื่อความหมายและส่งผลต่อการรับรู้ และสร้างเสียงหัวเราะให้แก่ผู้อ่าน ซึ่งหากมีการวางตำแหน่งองค์ประกอบของโครงสร้างผิดอาจไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกขบขันได้ ดังแนวคิดของ Saussure ที่เสนอเรื่องการจัดระบบสัญลักษณ์แบบ syntagmatic คือ การเรียงความสัมพันธ์ว่า อะไรจะเกิดก่อนหรือหลัง เช่น การเรียงประโยคของ

ภาษาไทย ก็จะเรียง ประธาน กริยา และกรรม ทั้งนี้ หากเรียงผิดความหมายก็จะเปลี่ยนได้ เช่น ในกรณีของภาพยนตร์ก็ได้แก่การเล่าเรื่องที่ต้องมีการเปิดตัว ชัดแจ้ง ไคล์แมกซ์ คลีคลาย และตอนจบ ทั้งนี้การวิเคราะห์โครงสร้างของการ์ตูนจะช่วยให้เห็นองค์ประกอบและลำดับการนำเสนอที่ส่งผลต่อการสร้างความขบขัน (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2549: 98)

2) กลวิธีด้านเนื้อหา กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหา หมายถึง วิธีการใช้ภาษานำเสนอเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความไม่เข้ากันจนนำไปสู่อารมณ์ขัน ซึ่งเป็นเป้าหมายที่นักเขียนคอลัมน์การ์ตูนวางไว้ การสร้างเนื้อหาหรือเรื่องราวมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้รับสารเกิดการรับรู้เข้าใจ และกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความขบขัน กฤษณี สุรนัครินทร์ (2559: 265) ได้เสนอความเห็นว่ สิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกขบขันคือเนื้อหาหรือความคิดที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะความสามารถในการเข้าใจเรื่องของผู้ฟัง ตามสถานการณ์ที่เป็นจริงผู้ฟังมักฝึกฝนความบันเทิงและตักตวงความสนุกสนานเพลิดเพลินเท่านั้น จะไม่เคยให้ความสนใจกับวิธีการใช้ภาษาหรือลักษณะโครงสร้างของภาษาในเรื่องที่ถ่ายทอดแต่อย่างใด กลับจะให้ความสนใจจดจ่ออยู่กับเนื้อหาความตลกที่ต้องการจะสื่อมากกว่า

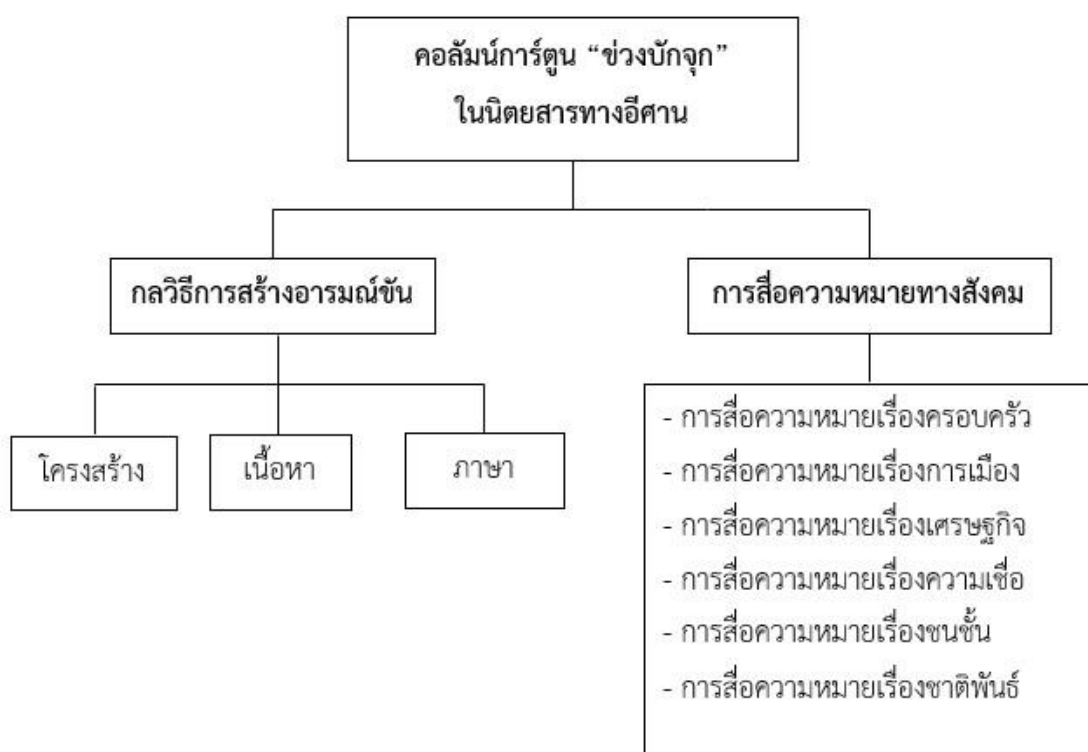
3) กลวิธีด้านภาษา หมายถึง วิธีการทางภาษาแบบใด ๆ ก็ได้ ในการนำเสนอเรื่องตลกที่ก่อให้เกิดความตลกขบขัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในการสร้างความขบขันออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ กลวิธีด้านถ้อยคำ และกลวิธีทางปริจเฉท ทั้งนี้ การ์ตูนในนิตยสารทางอีสานแต่ละคอลัมน์อาจมีลักษณะของการสร้างความขบขันทางภาษาทั้งจากด้านถ้อยคำคำและปริจเฉท ซึ่งจุดเด่นของกลวิธีด้านคำคือการสร้างความขบขันที่มุ่งไปที่คำที่มีการใช้ ดัดแปลง หรือตีความไปจากปกติ ส่วนกลวิธีทางปริจเฉท คือ การสร้างความขบขันจากการ์ตูนทั้งเรื่อง ซึ่งผู้อ่านจะเกิดความขบขันได้ก็ต้องเมื่ออ่านและทำความเข้าใจการ์ตูนโดยภาพรวม ตามแนวคิดของกาญจนา เจริญเกียรติบวร (2548: 16)

1.9.2 กรอบแนวคิดด้านการสื่อความหมายทางสังคม

การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน นอกจากเป็นการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่สร้างอารมณ์ขันแล้ว การสื่อความหมายจากการ์ตูนยังทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในสังคมอีสานได้อีกทางหนึ่งด้วย ดังที่ ชนกพร อังศิริวิริยะ (2559: 11) กล่าวว่า ภาษาเป็นสิ่งที่เกิดจากข้อตกลงของคนในสังคมให้ใช้ร่วมกัน เราจึงเห็นการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในแต่ละสังคมผ่านภาษา ดังนั้น เราจึงสามารถศึกษาสังคมผ่านภาษาเพื่อค้นหาภาพสะท้อนสังคมได้เช่นเดียวกัน นอกจากนี้แล้ว ลักษณะทางสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนในนิตยสารนั้นอาจส่งผลต่อการครอบงำความคิดของคนในสังคมให้เกิดการรับรู้ เข้าใจ ยอมรับ และปฏิบัติ ตามวิถีทางวาทกรรมนั้น ๆ ดังที่ ฟานโดก์ (อ้างถึงใน ญัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2556: 6) กล่าวว่า “ในโลกสมัยใหม่ อำนาจที่ มาจากการครอบงำทางความคิดมากกว่าการใช้กำลังหรือการ

บังคับ และวาทกรรมก็มีบทบาทสำคัญในการครอบงำทางความคิด เริ่มจากกลุ่มผู้มีอำนาจทางสังคม เช่น นักการเมือง สื่อ นักวิชาการ ฯลฯ ควบคุมวาทกรรมเพื่อสื่อทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และอุดมการณ์ ที่เอื้อประโยชน์แก่ฝ่ายตน ทั้งนี้มี องค์ประกอบหลายประการในกระบวนการที่ทำให้ความคิดดังกล่าวเป็นที่รับรู้และเข้าไปอยู่ในความทรงจำระยะยาว เมื่อคนในสังคมถูกครอบงำทางความคิด ก็จะประพฤติปฏิบัติ ตามความคิดความเชื่อนั้น ๆ”

การศึกษากลวิธีการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขึ้นกับการสื่อความหมายทางสังคมของการชุมนุมกตลกลงในนิตยสารทางอีสาน ผู้วิจัยได้สรุปกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

พูน ปณ ภิโต ชีเว

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาเรื่อง “กลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นกับการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน” ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนและนิตยสารทางอีสาน เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้น เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขึ้น เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคม ที่จะทำให้เข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ของการ์ตูนที่มีต่อสังคม และลักษณะทางสังคมที่สามารถสื่อความหมายผ่านการ์ตูนได้ ดังนี้

- 2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนและนิตยสารทางอีสาน
- 2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้น
- 2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคม

2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

การ์ตูนเป็นวรรณกรรมที่สร้างสรรค์และมีผลต่อการสร้างอารมณ์ขึ้นของผู้อ่าน ส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการและลดความเครียดของจิตใจได้ การ์ตูนเป็นสื่อที่มีความพิเศษในตนเอง กล่าวคือ เป็นสื่อที่เข้าใจง่ายและสื่อสารได้รวดเร็ว ทั้งยังสื่อสารกับผู้อ่านได้ทุกเพศทุกวัย การ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จึงถือได้ว่าการ์ตูนเป็นวรรณกรรมที่ทันสมัย นอกจากนี้ ภาพการ์ตูนยังเป็นการแสดงออกทางศิลปะซึ่งใช้ภาพการ์ตูนถ่ายทอดเรื่องราวออกมาหรือเป็นสื่อสัญลักษณ์บอกเรื่องราวความคิดของผู้เขียน โดยมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายก็ได้ การ์ตูนจึงมีบทบาทเพราะสามารถแทรกไปในทุกสถานที่ ทุกโอกาสไม่ว่าจะเป็นหนังสือ ภาพยนตร์หรือแม้กระทั่งงานโฆษณา

คอลัมน์การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน นอกจากจะเป็นวรรณกรรมที่มุ่งสร้างความขบขันแล้ว ยังทำหน้าที่สื่อความหมายให้เห็นถึงลักษณะของสังคมอีสานยุคใหม่ ในด้านการสร้างเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมอีสาน เพื่อให้คนในสังคมเกิดการรับรู้และเข้าใจถึงความขบขันที่สื่อความหมายจากการ์ตูน ตลอดจนถ่ายทอดความคิด ความเชื่อ และค่านิยมของคนในสังคมได้เช่นเดียวกัน การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

การ์ตูนมาจากคำภาษาละตินว่า “Charta” ซึ่งหมายถึง ฝ่าใบ เพราะสมัยนั้นการ์ตูนหมายถึง การวาดภาพลงบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้า幔หรือเขียนลงด้าย หรือวาดภาพลงบนกระจกและโมเสก ต่อมาได้แตกแขนงออกเป็นภาษาฝรั่งเศสว่า “Carton” และภาษาอิตาลีเรียกว่า “Cartone” คำว่า การ์ตูนในภาษาไทยนั้นใช้แทนคำและความหมายจากภาษาอังกฤษ 2 คำ คือ Cartoon และ Comic ซึ่ง ธีรยุทธ์ เกณบุตร (2555: 76) ให้ความหมายไว้ว่า Cartoon หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง อาจเป็นรูปวาดที่เป็นภาพล้อเลียนทางการเมือง หรือตลกขบขัน วาดอยู่บนกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้อย่างชัดเจน และมีคำบรรยายสั้น ๆ Comic หมายถึง รูปภาพ การเล่าเรื่องราวต่าง ๆ โดยลำดับภาพ การคงรักษาบุคลิกภาพต่าง ๆ ไว้ในภาพลำดับต่าง ๆ กัน และการรวบรวมบทสนทนาหรือคำบรรยายไว้ในภาพ

คำว่า “การ์ตูน” หมายถึง ภาพจำลอง หรือเป็นสิ่งที่จำลองของบุคคล ทำให้คนเข้าใจถึงความคิดเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว (มาณิชา พิศาลบุตร, 2533: 13)

เฉลิมรัฐ พิกุล (2556: 22) ได้สรุปความหมายของการ์ตูน โดยแยกเป็นข้อ ๆ ดังนี้

- 1) เป็นภาพที่ชวนให้ขบขัน มักถูกนำไปใช้แทนบุคคลที่มีชื่อเสียง เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเมือง
- 2) เป็นภาพที่ผิดไปจากความจริง น้อยกว่า หรือเกินความจริงไปเลย
- 3) เป็นภาพที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อล้อเลียน หรือประชดประชัน เพื่อสร้างอารมณ์ขัน
- 4) เป็นภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ของความเป็นจริงอยู่บ้าง แต่ในขอบเขตที่กว้าง

นอกจากนี้ ภาพการ์ตูนเป็นการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งใช้รูปภาพถ่ายทอดเรื่องราว หรือภาพการ์ตูน ถูกถ่ายทอดออกมาโดยที่มีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายก็ได้ เป็นสื่อสัญลักษณ์ บอกเรื่องราวความคิดของผู้เขียนได้ วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ (2545: 3) กล่าวไว้ว่า “การ์ตูนมีบทบาทมากในปัจจุบันสามารถแทรกไปในทุกสถานที่ ทุกโอกาสไม่ว่าจะเป็นหนังสือ ภาพยนตร์หรือแม้กระทั่ง งานในโฆษณาต่าง ๆ การที่เราได้ดูภาพการ์ตูน หรือภาพยนตร์การ์ตูนทำให้คลายความเครียด การ์ตูนสร้างความสุข ความสนุกและรอยยิ้มให้กับผู้คนมาหลายสมัยแล้ว” การ์ตูนเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีความพิเศษในตนเอง เป็นสื่อที่เข้าใจง่าย มีเสน่ห์และสื่อสารได้รวดเร็ว สื่อสารกับผู้อ่านได้ทุกเพศทุกวัย บทบาทของการ์ตูนมุ่งเน้นสร้างความบันเทิง ตลกขบขันให้แก่ผู้อ่าน การ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ถือว่าเป็นวรรณกรรมที่ทันสมัย เกี่ยวกับการใช้ภาษาในการ์ตูนการเมือง ดังที่วรรณวรพงษ์ หงส์จินดา (2538: 3) กล่าวว่า ปัจจุบันมีผู้นิยมน่านการ์ตูนล้อเลียนการเมืองจำนวนมาก เพราะติดใจในอารมณ์ขันและลีลาการประชดประชันแบบตรงไปตรงมา กระชับ ได้ความรวดเร็วกว่าการเขียนบทความการเมือง บางครั้งนำเสนอในรูปแบบของสัญลักษณ์เพื่อย่นระยะเวลาในการทำ

ความเข้าใจ เสริมสร้างให้ผู้อ่านสรุปประเด็นของเรื่องที่น่าเสนอพร้อมแทรกความสนใจและอารมณ์ขันลงไป ลักษณะเด่นเกิดจากความคิดรวบยอดซึ่งตกผลึกมาอย่างเข้มข้น สามารถเข้าสู่ใจกลางของปัญหาและเหตุการณ์ได้อย่างตรงประเด็น ซึ่งนักเขียนและผู้ผลิตภาพล้อเหล่านี้ต้องมีความสามารถหลายด้านผสมผสานกัน ทั้งด้านศาสตร์และศิลป์ รวมทั้งปฏิภาณชวนไวไวพริบของผู้อ่านด้วย

การ์ตูนประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญและมีความหมายบางประการแตกต่างไปจากการ์ตูนทั่ว ๆ ไป นั่นคือ การ์ตูนล้อเลียนในหนังสือพิมพ์ ซึ่งมีมานานแต่ครั้งอดีตซึ่งในปัจจุบันค่อนข้างจะมีความสำคัญและได้รับความนิยมมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนของ “ชัย ราชวัตร ชุต ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน” “การ์ตูนเซียว” ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ การ์ตูน “ขาประจำ โดย ขวด” “การ์ตูนของ พลังกร” ในหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ การ์ตูน “ของ พล ชุต หนูนา กับป่าแจ่ม และย่าใหญ่” “การ์ตูน ของแจ้” ในหนังสือพิมพ์ข่าวสด ลักษณะสำคัญของการ์ตูนล้อเลียนในหนังสือพิมพ์รายวัน คือ เป็นการสื่อสารหรือบันทึกเหตุการณ์ด้วยภาพและข้อความในลักษณะตลกขบขัน ประชดประชัน เสียดสีล้อเลียน ชัย ราชวัตร ได้กล่าวถึงการ์ตูนล้อเลียนไว้ว่า ลักษณะหรือบทบาทของการ์ตูนล้อเลียน คือ สิ่ง que แสดงข้อคิดเห็นให้ออกเป็นภาพ กล่าวคือ แทนที่เราจะนำเสนอหรือวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาข่าวไปเป็นลายลักษณ์อักษรตามปกติ กลับเปลี่ยนมาใช้ภาพการ์ตูนอธิบายความหมายของเรื่องแทน ความสำคัญของการ์ตูนล้อเลียนนั้น ผู้เขียนมิได้ใช้เวลาทั้งหมดเน้นไปที่ อากัปกิริยาของตัวการ์ตูน แต่อยู่ที่การใช้เวลาคิดและแนวทางการแสดงออกที่ดี การจะได้ความคิดที่สร้างสรรค์หรือมุกของการ์ตูน (Gags) นั้น

สรุปได้ว่า การ์ตูน หมายถึง รูปภาพหรือสัญลักษณ์ที่เกิดจากการวาดเพื่อสร้างความตลกขบขัน สื่อความหมายหรือล้อเลียนสังคม ซึ่งอาจมีลักษณะเกินความจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์หรือแสดงแนวคิดต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจการ์ตูน รวมทั้งเป็นเรื่องราวหรือกรอบสั้น ๆ ที่ถ่ายทอดแนวคิดอารมณ์ความรู้สึกของผู้วาด อาจเป็นภาพบิดเบือนไปจากความจริง ซึ่งเน้นลักษณะเด่น ๆ โดยตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกเพื่อให้สื่อความหมายแทนตัวหนังสือโดยแสดงออกทางภาพเท่านั้น ภาพนั้นจะเป็นลักษณะขบขัน ล้อเลียน สวຍงาม เสียดสี หรือโฆษณาประชาสัมพันธ์ อาจเป็นภาพเดียวหรือหลายภาพเป็นเรื่องเป็นราวก็ได้ โดยทั้งหมดนี้จะต้องอาศัยจินตนาการของผู้วาดในการถ่ายทอดเรื่องราวเป็นสำคัญ

Alan (อ้างถึงใน เฉลิมรัฐ พิภูล (2556: 24) เป็นการ์ตูนนิสต์ชาวอเมริกัน ได้จำแนกประเภทของการ์ตูนตามวัตถุประสงค์ที่การ์ตูนนิสต์ต้องการจะนำเสนอ ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- 1) The Comics Art หมายถึง การ์ตูนประเภทขบขัน ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่าน มักเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ถ่ายทอดลักษณะขบขัน
- 2) The Social Cartoon หมายถึง การ์ตูนล้อสังคม ผู้เขียนต้องการเสนอแง่คิดเกี่ยวกับสังคมและชีวิตประจำวันในมุมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถนำมาปรับใช้กับปัญหาในชีวิตจริงได้ดียิ่งขึ้น

3) The Political Cartoon หมายถึง การ์ตูนการเมือง นำเสนอให้ผู้อ่านได้รับมากกว่าแค่ความบันเทิง คือการพยายามทำให้เกิดอิทธิพลต่อผู้อ่านในด้านแง่คิดต่าง ๆ ซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมหรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งได้

นอกจากการแบ่งประเภทตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียนแล้วนั้น การแบ่งการ์ตูนยังสามารถแบ่งได้ตามลักษณะของการนำเสนอ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 7 ประเภท ดังนี้ (อลงกต ดันเทศทิพย์, 2560: 14)

1) การ์ตูนการเมืองหรือการ์ตูนบรรณาธิการ (Political Cartoon, Editorial Cartoon) โดยส่วนใหญ่มักตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ เป็นภาพเชิงแสดงความคิดเห็นที่ต้องการให้เกิดอิทธิพลต่อผู้อ่านในเรื่องของการเมืองที่เกิดขึ้นในแต่ละวันและ อาจมีความเกี่ยวข้องกับบทความของบรรณาธิการในหนังสือพิมพ์ จึงมักมีผู้เรียกว่า การ์ตูนบรรณาธิการ

2) การ์ตูนช่องเรื่องสั้นจบในตอน (Comic Strip and Panels) เป็นการ์ตูนที่ผู้วาดเป็นคนกำหนดหรือสร้างบุคลิกขึ้นมาใหม่ ลักษณะวันต่อวัน หรือวันเดียวจบก็ได้

3) การ์ตูนซ้ำขั้นรูปเดียวจบ (Gag Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เน้นความตลกขบขันเป็นหลัก อยู่ในกรอบช่องเดียว อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

4) การ์ตูนเรื่องยาว (Comic, Serial Cartoon) เป็นการ์ตูนเรื่องยาวต่อเนื่องไป ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือรวบรวมเป็นเล่ม

5) การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ไม่มีเรื่องราวในตนเอง ลักษณะประกอบบทความอื่น ๆ เช่น การ์ตูนโฆษณา และการ์ตูนประกอบการศึกษา

6) ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) เป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว เกิดจากการนำภาพหลายภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่อง และบันทึกลงบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์

7) การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon) เป็นภาพล้อบุคคลสำคัญทางการเมืองเป็นส่วนใหญ่ อาจนับได้ว่าเป็นการ์ตูนการเมืองในอีกรูปแบบหนึ่งก็ได้

ไพศาล ธีรพงศ์วิญญูพร (2561: 168) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไทย ไว้ดังนี้

1) การ์ตูนล้อเลียนการเมือง เป็นการวาดหน้าบุคคลหรือนักการเมืองที่กำลังเป็นข่าว หรือ สร้างชื่อเสียง บางครั้งใช้ตัวละครอื่น ๆ แสดงแทนในเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง

2) การ์ตูนประกอบเรื่อง เป็นภาพการ์ตูนที่วาดแบบสรุปเนื้อหาหนึ่งช่วงหรือหนึ่งตอน ไว้เป็นภาพเพียงภาพเดียวในหนึ่งหน้า ส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือสำหรับเด็กเล็ก การ์ตูนจะสื่อความหมายเพียงให้ รู้จักตัวละครและเหตุการณ์ ในขณะนั้น ส่วนเนื้อเรื่องจะเป็นความเรียง 4-5 บรรทัด ขึ้นอยู่กับขนาดความโตของตัวอักษร

3) การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ ประเภทนี้นิยมใช้เขียนเพื่อสอนทำหรือ ประดิษฐ์ในเนื้อหาสั้น ๆ อาจอยู่ในแผ่นพับ หรือวารสาร หนังสือพิมพ์ สอนให้ทำความดี รักษาวินัย ดูแลสุขภาพ เป็นต้น

อาจมีตัวเดินเรื่อง 1 ตัว หรือเป็นละครสั้น ๆ จบในตอน เช่น ศรีธนญชัย, เชียงเหมียง, ผาแดงนางไอ่, นิทานอีสป, กระต่ายกับเต่า, หนูนากับราชสีห์ เป็นต้น

4) การ์ตูนข้ามชั้นรูปเดียวจบ เน้นความตลกข้ามชั้นอย่างเดียว โดยใช้ท่าทาง การกระทำ ของตัวการ์ตูนหรือใช้คำพูดประกอบการวาด บางครั้งหนึ่งกรอบมี 2 ช่องจบ เพราะต้องการเสนอ เนื้อหาที่ต่อเนื่อง การ์ตูนข้ามชั้นที่วาดยากต้องใช้ความคิดลึกซึ้งคือการตูนที่ไม่มีคำพูดประกอบ ดูแล้ว รู้สึกข้ามชั้นหรืออมยิ้มตามไปด้วย

5) การ์ตูนข้ามชั้นหลายช่อง จบในเล่มเดียว คล้ายกับประเภทที่ 4 แต่ผูกเป็นเรื่อง มีฉาก ข้ามชั้นเป็นช่วง ๆ ต้องอ่านแบบติดตามไปทุกช่อง ไม่ได้มีภาพข้ามชั้นทุกช่อง ถ้าอ่านข้ามไปจะต่อเรื่องไม่ ถูก บางเรื่องไปข้ามมากที่สุดจนฉากสุดท้าย

6) การ์ตูนเรื่องยาว เป็นการ์ตูนที่เขียนจากนวนิยาย นิทาน หรือบทละคร อาจจบใน เล่มเดียวหรือ หลายเล่มจบ ผู้เขียนต้องวาดหน้าตาและบุคลิกของตัวแสดง ให้เหมือนเดิมตลอดจนกว่า จะจบเรื่อง ปัจจุบันมีการตูนญี่ปุ่น แปลเป็นภาษาไทย จำนวนมากและเป็นที่นิยมของเยาวชนไทย ผู้อ่านควรพิจารณาเลือกซื้อด้วย เพราะบางเรื่องมีเนื้อหา หรือบทบาทที่ขัดต่อวัฒนธรรม ประเพณี ไทย

7) การ์ตูนโฆษณา การ์ตูนประเภทนี้จะขายความน่ารัก หรือเป็นตัวดังของการ์ตูนใน โทรทัศน์ เพื่อนำมาเป็นตัวดึงดูดความสนใจ ของกลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่ จะอยู่ในกล่อง ห่อหรือซอง ใส่นม ในโปสการ์ดเกี่ยวกับเด็กจะมีสีสันสวยงาม สะดุดตา

8) ภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูนเคลื่อนไหวที่ใช้วิธีวาดภาพจำนวนมาก ๆ ในการ เคลื่อนที่แต่ละจุด เพราะต้องใช้หลักการเดียวการสร้างภาพยนตร์ปกติ คือ 1 วินาที จะมีภาพเคลื่อนไหว ไป 24 ภาพ ดังนั้นการ์ตูนก้าวเดิน 1 ก้าวก็ต้องวาดให้ค่อย ๆ ขยับขาไป 24 ภาพ ปัจจุบันมี คอมพิวเตอร์ช่วย copy ภาพ ทำให้สะดวกขึ้นและการลงสีก็ใช้โปรแกรม Photoshop ตกแต่ง มี โปรแกรมสร้างภาพแอนิเมชันมาสนับสนุน และภาพยนตร์การ์ตูนยุคใหม่จะทำในลักษณะภาพ 3 มิติ คล้ายคนจริง

9) การ์ตูนประกอบการศึกษา จะมีบทบาทในหนังสือ ตำราเรียน หรือ โปสเตอร์ บางครั้งเป็นตัวดำเนินเรื่องเพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตาม เช่น ใบบงาน ใบกิจกรรม หรือใบความรู้ คู่มือต่าง ๆ บางบทบาทการ์ตูนจะเป็นตัวเสริมในหน้าหนังสือเป็นผู้คอยบอกหรือเตือน ชี้แนะประเด็นสำคัญ เป็นต้น

10) การ์ตูนแบบ หรือ ต้นแบบ เป็นการ์ตูนสำเร็จรูปที่ใช้นำมาประดับตกแต่ง หรือลอก แบบขยายออกมา เพื่อใช้งานในที่ต่าง ๆ อาจอยู่ในรูปของตัวแบบพลาสติก ยาง กระดาษแข็ง และ ปัจจุบันการ์ตูนต้นแบบ ไปอยู่ในแผ่นซีดี หรือในเครื่องคอมพิวเตอร์ เรียกว่า คลิปอาร์ต (clipart)

สามารถนำมาใช้ขยายได้สะดวก ประดับตกแต่งในตำรา เอกสารสิ่งพิมพ์ หรือในจอฉายประกอบการสอนของครู โดยผ่านโปรแกรมนำเสนอสไลด์อิเล็กทรอนิกส์ (PowerPoint)

การ์ตูนในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยนำมาใช้ศึกษาในครั้งนี้ เป็นรูปแบบการ์ตูนที่เรียกว่า การ์ตูนข้ามชั้นหรือการ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ มีเนื้อหาจบในกรอบ มีคำบรรยายประกอบภาพ มีเนื้อหาเป็นลักษณะล้อเลียนหรือวิจารณ์การเมือง และเป็นเหตุการณ์ปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ทลวิธีทางภาษาในบทต่อไป

2.1.2 คอลัมน์การ์ตูน

คอลัมน์การ์ตูน หมายถึง การนำเสนอเรื่องราวที่เน้นตัวบุคคลหรือเป็นเรื่องราวที่ล้อเลียนทางภาพประกอบข้อความ มีลักษณะล้อเลียนบุคคล นักการเมือง หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง ล้อเลียนสังคม รวมทั้งเศรษฐกิจ จะมีการเสียดสีประชดประชัน การเย้ยหยัน หรือหยิกแกล้มหยอกพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลในวงการต่าง ๆ ที่มีความเคลื่อนไหวหรือตกเป็นข่าวในทางที่ดีและไม่ดี คอลัมน์การ์ตูนโดยส่วนใหญ่จะนำเสนอข้อเขียนเชิงล้อเลียนมากที่สุด มีการใช้สำนวนภาษาที่เร้าอารมณ์ ซึ่งมักใช้สำนวนภาษาง่าย ๆ ชัดเจนและแฝงอารมณ์ขันในบางครั้ง ประเภทคอลัมน์การ์ตูน สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้ (สุนทรี ดวงทิพย์, 2560: 86)

- 1) ล้อเลียนทางด้านสังคม หมายถึง ภาพหรือข้อความประกอบการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาในส่วนที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในสังคม ในลักษณะที่ขัดต่อระเบียบของสังคมที่มีผลกระทบต่อประชาชนส่วนใหญ่ ประชาชนมองว่าสถานการณ์นั้นเป็นสิ่งไม่ต้องการให้เกิดขึ้นและเห็นว่าสามารถจะแก้ไขได้ด้วยการกระทำร่วมกัน
- 2) ล้อเลียนบุคคล หมายถึง ภาพหรือข้อความประกอบการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้อเลียนพฤติกรรมของบุคคล โดยเฉพาะผู้นำ นักการเมืองและบุคคลที่มีชื่อเสียง
- 3) ล้อเลียนทางด้านหน่วยงานราชการ หมายถึง ภาพหรือข้อความประกอบการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้อเลียน เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกี่ยวกับระบบราชการ หน่วยงานราชการและข้าราชการ

2.1.3 ข้อมูลทั่วไปของคอลัมน์การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

นิตยสารทางอีสาน เกิดจากการรวมตัวของสำนักพิมพ์แม่คำผาง สำนักพิมพ์มิ่งมิตร และสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ในเครือบริษัท ชนนิยม จำกัด เกิดขึ้นมาและเจริญเติบโตขึ้นด้วยความเมตตาสนับสนุนของผู้อาวุโส และความร่วมมือร่วมใจของคนร่วมสมัยผู้รักในทางศิลปวัฒนธรรม งานของสำนักพิมพ์นอกจากเป็นงานเลี้ยงชีพอย่างสุจริตชนแล้ว ยังคาดหวังผลสัมฤทธิ์ทางสังคมด้วย ทางสำนักพิมพ์เห็นร่วมกันว่าควรจัดทำนิตยสารรายเดือน หรือรายปักษ์ ตีพิมพ์จำหน่ายทั่วไปแต่จะเน้น

เป็นพิเศษในภาคอีสาน เนื้อหาครอบคลุมทั้งทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม สังคม และการเมือง เพื่อสื่อสารถึงคนหนุ่มสาว ถึงเพื่อนปัญญาชน อิสระชน ผู้บริหารองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กลุ่มก้อนผู้ใส่ใจกับปัญหาบ้านเมืองและการสร้างความเป็นธรรมในสังคม ชุมชนชาวอีสานในภูมิภาคต่าง ๆ รวมถึงเพื่อนมิตรผู้ใส่ใจความก้าวหน้าในขอบเขตทั่วประเทศและต่างแดน เริ่มต้นจากกลุ่มเป้าหมายเหล่านี้เพื่อให้อยู่เป็นสื่อสานต่อและกระจายสู่คนรากหญ้าต่อไป (คณะผู้ริเริ่มจัดทำหนังสือทางอีสาน, 2555: 3)

ด้วยภาวะที่โลกกำลังปรับเปลี่ยนดุลยภาพทุกด้านธรรมชาติแวดล้อมวิกฤตเต็มไปด้วยมลภาวะและมากไปด้วยปรากฏการณ์ประหลาดร้าย ทางสำนักพิมพ์ต้องเร่งเรียนรู้เรื่องประเทศของเรา ภูมิภาคของเรา และเรียนรู้เรื่องของสากลประเทศเราจะรวบรวมองค์ความรู้จากผู้รู้ จากเพื่อนมิตรทุกภูมิภาคนำมาปรับประสานกับเป้าหมายเฉพาะ โดยยังลึกลงถึงรากเหง้า ถ่องแท้ในอัตลักษณ์ของชาติพันธุ์บรรพบุรุษ แล้วแผ่เชื่อมโยงถึงกันทั่วประเทศและทั่วโลก สร้างสำนึกรักถิ่นตน ขณะเดียวกันก็ก้าวพ้นการหลงยึดอยู่กับลักษณะเฉพาะถิ่น บางมุมคิดของการริเริ่มจัดทำนิตยสารนี้ตรงกับข้อเขียนบทนำชีวิต ของ ไพโรจน์ วรรณ (คณะผู้ริเริ่มจัดทำหนังสือทางอีสาน, 2555: 5) ที่ว่า

“ข้าพเจ้าคิดถึง การศึกษา ที่ไม่เพียงศึกษาในโรงเรียน / มหาวิทยาลัย ในเครื่องแบบนักเรียน / นักศึกษา หากศึกษาได้ทุกวัน ทุกวัย ทุกสถานที่ ทุกเครื่องแบบ โดยไม่ต้องรอนโยบายรัฐบาลใด ๆ”

“ข้าพเจ้าเคยได้ใช้ การศึกษา เช่นนั้น ใช้ ศิลปะ อ่าน / เขียน เช่นนั้น เพื่อ ปรับหน้าดินชีวิต หรือ ดูแลผืนนาหัวใจ ที่กันดารแห้งแล้งของตัวเอง... ชีวิตที่เหลือจึงยังปรารถนาให้ลูกหลานร่วมแผ่นดินได้มีโอกาสปรับหน้าดินชีวิตตัวเองบ้าง...”

ชื่อนิตยสารของเราคือ อีสาน ได้แรงบันดาลใจจากชื่อบทกวี อีสาน ของ นายผี อัศนี พลจันทร ซึ่งพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๙๕ ซึ่ง คำหามาน คนโค อธิบายคำว่า อีสาน, อีสาน, อีสาน ในนิตยสารทางอีสาน ฉบับที่ 8 ปีที่ 1 ธันวาคม 2555 หน้า 3 ความว่า “พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายอีสาน 2 อย่าง คือ 1. ทิศตะวันออกเฉียงเหนือ 2. พระคิวงหรือพระรุท และให้ที่มาของคำ อีสานเป็นภาษาบาลี อีสานเป็นภาษาสันสกฤต คนอินเดียที่ศรัทธาศาสนาฮินดู ถือว่า พระรุท เป็นเทพเจ้าองค์สำคัญในคัมภีร์พระเวท และเป็นเทพเจ้าองค์เดียวกันกับพระคิวงหรือพระอิศวร คนไทยจำนวนหนึ่งมีความสับสนในการเขียนอีสาน บางทีคนเขียนอีสานหรืออีสาน อาจจะเป็นเพราะเห็นว่าคำอีสานมีความเชื่อมโยงกับพระอิศวร”

การถือกำเนิดขึ้นและดำเนินการมาของนิตยสารรายเดือน “ทางอีสาน” ก็เพื่อลึกลงถึงรากเหง้า เข้าใจปัจจุบัน รู้ทันอนาคต การรู้จักโคตรเหง้าเหล่าตระกูล รู้ประวัติศาสตร์พันธุ์ของตน รู้ต้น

ต่อและแก่นของฮีตคอง ประเพณี ถิ่นมั่นศีลธรรม สามัคคีหมู่พวกพ้อง รักชุมชนบ้านเกิด รู้ทำบุญทำทาน มีจิตเมตตา หมั่นติดตามเหตุการณ์ประจำวัน และคอยคาดการณ์ถึงเรื่องราวที่จะเกิดขึ้น สารระต่าง ๆ เหล่านี้ ย่อมนำมาซึ่งการรู้จักตัวเอง รู้จักสังคม มีความเชื่อมั่น หยิ่งทะนงในเกียรติและศักดิ์ศรีแห่งตน ในขณะเดียวกัน ก็จะได้ร่วมกันเรียนรู้ ทบทวน แก้ไข วัฒนธรรมและพฤติกรรมที่เป็นคุณและอุปสรรคต่อการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ทั้งหมดนี้เพื่อสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพ ชุมชนที่เข้มแข็ง สมบูรณ์พร้อมด้วยปัจจัยสี่ มีความสุขในงานสันติภาพ สังคมมีความเท่าเทียมเป็นธรรม และสงบสันติ

คอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยนำมาใช้ศึกษาในครั้งนี้ ผู้เขียนการ์ตูนคือ คุณทวีศักดิ์ ไยเมือง โดยใช้นามปากกาว่า “จุก ชายคา” ซึ่งเป็นนักหนังสือพิมพ์อาวุโส นักวาดลายเส้นการ์ตูน มีผลงานรวมเล่ม เช่น เรื่อง “พญาคันคาก” และป็นนักกิจกรรมเพื่อสังคม โดยเป็นหนึ่งในผู้ร่วมบุกเบิกหนังสือนิตยสารทางอีสานด้วย

2.1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

สุตรัก จรรย์วาวซ์ (2532) ได้ทำการศึกษา กลยุทธ์การสื่อสารของการ์ตูน “ขบวนการแก้จน” ที่นำเสนอในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ พบว่า สื่อการ์ตูนนั้น โดยทั่วไปแล้วมักถูกมองว่าเป็นสื่อที่มุ่งสื่อถึงเยาวชน ตลอดจนมีเนื้อหาที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก แต่แท้จริงแล้ว ผู้ที่สนใจการ์ตูนส่วนใหญ่คือบรรดาผู้ใหญ่ เนื่องจากมีความสนใจและสามารถเข้าใจความหมายได้ โดยอาจไม่ต้องมีตัวหนังสือเลย หรือหากมีตัวหนังสืออยู่บ้างก็จะเป็นภาษาที่เข้าใจได้ง่าย การ์ตูนยังเป็นสื่อที่มีบทบาทในการพัฒนาคุณภาพของคน หรือพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ได้อีกทางหนึ่ง

มาณิษา พิศาลบุตร (2533) ศึกษาเรื่อง “การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋” โดยศึกษาในแง่วิธีการนำเสนอภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋ ด้านรูปแบบเนื้อหาที่น่าสนใจประกอบทางด้านวรรณกรรมเข้ามาเป็นเกณฑ์วิเคราะห์รูปแบบ พบว่า รูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋มีองค์ประกอบ 6 ประเภท คือ 1) แก่นเรื่อง คือ แก่นเรื่องที่แสดงทัศนคติของผู้เขียน และแก่นเรื่องที่แสดงภาพเหตุการณ์ทั่วไป 2) โครงเรื่อง มี 3 ประเภทคือ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง 3) ตัวละคร แบ่งเป็น บทบาทของตัวละครหลัก และบทบาทของตัวละครรอง 4) การใช้ภาษาในบทสนทนา ใช้ภาษาพูด และมีการใช้น้ำเสียง 4 แบบคือ น้ำเสียงเสียดสี น้ำเสียงเยาะหยัน น้ำเสียงประชดประชัน และน้ำเสียงถากถาง 5) ฉาก มีการใช้ 2 แบบคือ ฉากเหมือนจริง และฉากเหนือจริง และ 6) วัตถุศิลป์ แบ่งเป็น 2 แบบ คือ จากตัวผู้เขียนเอง เช่น มาจากชีวิตจริง มาจากสถานการณ์จริงในสังคม แล้วผู้เขียนนำมาเขียนล้อเลียน มาจากสื่อมวลชน เป็นต้น

ส่วนกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันนั้นสามารถสรุปได้ว่า มีการสร้างมุกตลกทั้งสิ้น 7 ประเภท คือ 1) การซ่อนปม หรือการอำพราง 2) การหักมุม มี 2 แบบคือ การหักมุมด้วยคำพูด และการหักมุม

ด้วยภาพ 3) การทำเรื่องใหญ่ให้เป็นเรื่องเล็ก 4) ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย 5) การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ 6) การใช้ลักษณะนิสัย และความเป็นอยู่ และ 7) สิ่งที่เกิดขึ้นความจริง กลวิธีทั้ง 7 ประเภทนี้ จะถูกนำไปใช้ให้เข้ากับเรื่องราวในกรอบการ์ตูน ได้แก่ ภาพการ์ตูนกรอบเดียวจบ ภาพการ์ตูนหลายกรอบจบ และภาพการ์ตูนที่ไม่มีคำบรรยาย ลักษณะเนื้อหาภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋านั้น ยังสะท้อนภาพสังคมในเรื่องของ 1) ชาวประจักษ์วัน บทเพลง บทภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา 2) ปัญหาสังคมต่าง ๆ และ 3) ตัวละคร และอาชีพของตัวละคร

วรรณวพงษ์ หงส์จินดา (2538) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ภาษาในการ์ตูนการเมืองปัจจุบันพบว่า มีผู้นิยมอ่านการ์ตูนการเมืองจำนวนมาก เพราะติดใจในอารมณ์ขันและลีลาการประชดประชันแบบตรงไปตรงมา กระชับ ได้ความรวดเร็วกว่าการเขียนบทความการเมือง บางครั้งนำเสนอในรูปแบบของสัญลักษณ์เพื่อย่นระยะเวลาในการทำความเข้าใจ เสริมสร้างให้ผู้อ่านสรุปประเด็นของเรื่องที่น่าสนใจพร้อมแทรกความสนใจและอารมณ์ขันลงไป ลักษณะเด่นเกิดจากความคิดรวบยอดซึ่งตลกกลิ้งอย่างเข้มข้น สามารถเข้าสู่ใจกลางของปัญหาและเหตุการณ์ได้อย่างตรงประเด็น ซึ่งนักเขียนและผู้ผลิตภาพล้อเหล่านี้ต้องมีความสามารถหลายด้านผสมผสานกัน ทั้งด้านศาสตร์และศิลป์ รวมทั้งปฏิภาณเขาวินวาทของผู้อ่านด้วย

บัวคำ บุญจันทร์ (2549) ศึกษา การสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนล้อเลียน โดยจำแนกมุกสร้างอารมณ์ขันโดยเรียงลำดับจากมุกที่ใช้มากที่สุดไว้ 27 ประเภท ได้แก่ คำพูดหรือความเห็นที่นำหัวเราะ การกล่าวเกินจริง การกล่าวน้อยกว่าที่เป็นจริง การเย้ยหยัน เรื่องหรือคำพูดที่ขัดแย้งกับความรู้สึก ช่วงเวลาที่น่าอับอาย บุคลิกบางอย่างที่ไม่รู้ตัวซึ่งผู้อ่านสามารถสังเกตเห็น ผลสะท้อนกลับและนิสัยที่เคยชิน การมีบุคลิกผิดไปจากรูปแบบที่ควรจะเป็น การเล่นสำนวน การยึดตามตัวอักษร ความหมายซ้อน ความไม่ลงรอย มนุษย์แปลงร่างเป็นสัตว์หรือสิ่งของ สิ่งของที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์ การใช้อุปมาอุปไมยกับถ้อยคำผิดเพี้ยน ความกลัว ช่วงเวลาที่น่าสงสาร ความไม่ถูกกาลเทศะหรือไม่เข้ากับยุคสมัย การล้อเลียนหรือเลียนแบบ การย้อนกลับหรือวิริยอกย้อน ตลกแบบไม่มีสาระหรือตลกเจ็บตัว คำถามหรือความเห็นอันโจ่งแจ้ง การพูดกลับตัวอักษรโดยไม่ได้ตั้งใจ การรู้ความจริงน้อยมาก การงูใจให้คิด และการสะท้อนภาพหรือตั้งคำถามในความเป็นผู้เชี่ยวชาญ

ธีระ ธัญไพบูลย์ (2541) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์กระบวนการประจักษ์ข่าวสารการ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์รายวันภาษาไทย” ผลการศึกษาพบว่า ผู้เขียนการ์ตูนส่วนมากเสนอเป็นการ์ตูนแบบช่องเดียว ใช้ตัวการ์ตูนเป็นภาพล้อบุคคลในข่าวและมีข้อความอธิบายประกอบ เนื้อหาการ์ตูนการเมืองที่ผู้เขียนการ์ตูนนำเสนอมากที่สุด ได้แก่ เนื้อหาด้านการเมือง รองลงมาคือเนื้อหาตลกและเศรษฐกิจ เนื้อหาด้านการเมืองจะสอดคล้องกับประเด็นและกระแสข่าวสารในขณะนั้น ประเด็นการเมืองที่ปรากฏในการ์ตูนแสดงออกถึงการโจมตีรัฐบาลในช่วงนั้นเป็นหลัก รองลงมาคือประเด็นการวิจารณ์ความประพฤติของนักการเมือง ประเด็นเศรษฐกิจและประเด็นสังคมอื่น ๆ โดย

สื่อความหมายด้วยการใช้รหัสบุคคลในการเข้ารหัสการ์ตูน วิธีการนำเสนอ พบว่า มักเสนอเนื้อหาเป็น ชาวเบาใจเสียดสีประชดประชัน แต่ก็มีกรนำเสนอเนื้อหาและข้อความที่ค่อนข้างรุนแรง

น้ำฝน สารคุณ และคณะ (2557) ศึกษาเรื่อง ภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐของชัย ราชวัตร (สมชัย กตัญญูตานันท์) และ เชีย (ศักดิ์ แสงเอียว) ระหว่างเดือนสิงหาคม 2554 ถึงเดือน กุมภาพันธ์ 2557 จำนวน 853 ฉบับ แนวคิดที่นำมาปรับใช้ในการวิจัยนี้ คือแนวคิดเกี่ยวกับการ จำแนกประเภทของการ์ตูนล้อเลียน ของกนกพร จันทรมงคล, ชีระ ธัญไพบุลย์ และแนวคิดเกี่ยวกับการ สื่อความหมายเพื่อสื่ออารมณ์ขันของประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์ โดยอ้างอิง (Polly Keener) ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาของการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ ไทยรัฐมี 5 ประเด็น ตามลำดับมากไปหาน้อย ดังนี้ เนื้อหาด้านการเมืองการปกครอง สังคม เศรษฐกิจ ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และเนื้อหา ด้านวัฒนธรรมและการศึกษา ส่วนกลวิธีการสื่อความหมายของภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ตามลำดับมากไปหาน้อย ได้แก่ ความเห็นที่ผกผันคาดไม่ถึงและการเย้ยหยัน คำพูดที่ขัดแย้งกับ ความรู้สึกที่ควรจะเป็น ความไม่ลงรอย การล้อเลียนและการเลียนแบบ การเล่นสำนวนและการ เปรียบเทียบ การกล่าวเกินจริงหรือน้อยกว่าที่เป็นจริง ความกลัวหรือช่วงเวลาที่น่าสยดสยอง การทำให้ มนุษย์เปลี่ยนเป็นสัตว์หรือสิ่งของของความไม่ถูกต้องตามกาลเทศะ และลักษณะที่ตัวการ์ตูนไม่สังเกตแต่ ผู้อ่านรู้ ตามลำดับ

สุวรรณา งามเหลือ (2557) ศึกษาภาพล้อสังคมไทยในสื่อสังคมออนไลน์ โดยเก็บข้อมูลจาก เว็บไซต์ภาพล้อการเมือง สืบค้นโดย Google ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2556 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2557 โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) ของ Ferdinand de Saussure ผลการศึกษา พบว่า ภาพล้อมี 2 ประเภท ได้แก่ ภาพล้อประเภทภาพกรอบเดียวและภาพล้อประเภทภาพหลาย กรอบ ภาพล้อประเภทภาพกรอบเดียว จำแนกได้ 11 รูปแบบ รูปแบบที่พบมากที่สุด ได้แก่ รูปแบบ โปสเตอร์ภาพยนตร์ ภาพล้อประเภทภาพหลายกรอบมีรูปแบบเดียว คือ แบบภาพต่อเนื่อง ด้าน เนื้อหา ประเด็นที่ถูกล้อมากที่สุด คือ เหตุการณ์ชุมนุมทางการเมือง ผู้ที่ถูกล้อมากที่สุดในประเภท ภาพล้อเดี่ยว คือ นางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ผู้ที่ถูกล้อมากที่สุดในประเภทภาพล้อกลุ่ม คือ นาย อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ เครื่องมือในการล้อ มี 3 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือประเภทภาพ เครื่องมือประเภท ข้อ และเครื่องมือประเภทเนื้อความ วิธีล้อมี 3 วิธี ได้แก่ วิธีล้อแบบใช้เครื่องมือประเภทเดียว วิธีล้อ แบบใช้เครื่องมือ 2 ประเภท และวิธีล้อแบบใช้เครื่องมือ 3 ประเภท ลักษณะเด่นในการใช้ถ้อยคำ ภาษา พบมากอันดับ 1 ได้แก่ การใช้คำไม่สุภาพ อันดับ 2 การใช้คำสร้างจินตภาพ อันดับ 3 การใช้ ภาษาต่างประเทศ อันดับ 4 การใช้คำตัดสั้นหรือคำย่อ และอันดับ 5 การใช้คำทับศัพท์ ด้าน ความหมาย ภาพล้อสื่อความหมายใน 2 ลักษณะ ได้แก่ การสื่อความหมายโดยตรงและการสื่อ ความหมายโดยนัย ภาพล้อเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นบริบทของสังคมไทยทั้งด้านลักษณะนิสัยของ ความมี อารมณ์ขัน ความรู้ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ ความมีสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น

และความนิยมของคนในสังคม ทั้งยังเป็นเสมือนกระจกเงาสะท้อนภาพเพื่อร้องบอกแก่บุคคล โดยเฉพาะบุคคลสาธารณะในแง่ต่าง ๆ

สุนทรี ดวงทิพย์ (2560) ทำการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาในคอลัมน์การ์ตูน ผู้ใหญ่มา กับทุงหมาเดิน จากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ โดยใช้ข้อมูลตั้งแต่ฉบับวันที่ 1 มิถุนายน 2559 ถึง วันที่ 31 กรกฎาคม 2559 จำนวน 61 ฉบับ ผลการศึกษาพบว่า คอลัมน์การ์ตูนเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่มี ลักษณะล้อเลียนบุคคล ล้อเลียนสังคม นักการเมืองหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานและข้าราชการ รวมทั้งด้านเศรษฐกิจ เนื้อหาจะเป็นการเสียดสีประชดประชัน การเย้ยหยัน หรือหยิกแกลมหยอก พฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลในวงการต่าง ๆ ที่มีความเคลื่อนไหวหรือตกเป็นข่าวในทางที่ดีและไม่ดี คอลัมน์การ์ตูนส่วนใหญ่จํานําสื่อเสนอข้อเขียนเชิงล้อเลียนมากที่สุด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนผู้วิจัยพบว่า งานวิจัยส่วนมากเป็นการศึกษา เกี่ยวกับการ์ตูนล้อเลียน พบมากที่สุดคือการ์ตูนที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ เนื่องจาก เป็นการ์ตูนที่มีผู้อ่านเป็นจำนวนมาก อาจเนื่องมาจากหนังสือพิมพ์เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่นำเสนอข่าว หรือ ประเด็นที่เป็นกระแสสังคม หรือเหตุการณ์สำคัญในขณะนั้น แต่เพื่อให้ผู้อ่านคลายความเครียด นักเขียนการ์ตูนจึงสอดแทรกอารมณ์ขันด้วยการล้อเหตุการณ์ หรือประชดประชันเสียดสี เรื่องราว ต่างๆ ที่เป็นประเด็นที่ผู้อ่านสนใจ การ์ตูนจึงถือเป็นสื่อที่มีการแสดงออกได้อย่างดี

2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน

ในการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันนั้น เป็นการ รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์ ในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการทราบว่า กลวิธีการสร้าง อารมณ์ขันของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานมีรูปแบบและลักษณะใด ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขัน

อารมณ์ขันเป็นแนวคิดทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับและกล่าวถึงกันอย่างกว้างขวาง คำว่า “อารมณ์ขัน” ตรงกับ “humour” ซึ่งเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่วนในอเมริกานิยมใช้ “humor” ซึ่ง เป็นการเขียนตามรากศัพท์เดิมในภาษาละติน (ธีรยุทธ์ เกณบุตร, 2555: 21) ผู้วิจัยพบว่า มีผู้เสนอ แนวคิดทฤษฎีที่สำคัญอยู่ 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority Theories) ทฤษฎีการ ปลดปล่อย (Releases Theories) และทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity Theories) ในการ รวบรวมแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันนั้น เป็นการรวบรวมข้อมูลเพื่อ นำมาประกอบการวิเคราะห์ ในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการทราบว่า กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูน มุกตลกในนิตยสารทางอีสานมีรูปแบบและลักษณะใด ดังนี้

1) ทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority Theories) เป็นทฤษฎีในทางปรัชญาซึ่งมีความโดดเด่นตั้งแต่สมัยกรีกจนถึงศตวรรษที่ 18 โดยได้รับอิทธิพลจากนักปราชญ์ชื่อ โทมัส ฮ็อบส์ (Thomas Hobbs) (อ้างถึงใน กาญจนา เจริญเกียรติบรร, 2548: 14) ได้สรุปไว้ว่า มนุษย์เราจะมีอารมณ์ขันเมื่อได้เห็นผู้อื่นด้อยกว่า หรือมีอารมณ์ขันเมื่อเราเป็นฝ่ายเหนือกว่า ญาดา ชาญบัญญัติ (2551: 10-11) ได้กล่าวไว้ว่า รากฐานของการหัวเราะ คือ ความรู้สึกมีชัยเหนือผู้อื่น กล่าวคือ อารมณ์ขันเกิดจากการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นที่ด้อยกว่า เช่น โง่กว่า น่าเกลียดกว่า ไซครายกว่า อ่อนแอกว่า เป็นต้น นอกจากนี้ ยังได้อธิบายว่า ความสนุกสนานคือ การทำให้คนหัวเราะ และได้ให้คำจำกัดความของความสนุกสนานว่า ความรู้สึกถึงความมีชัยชนะของผู้หัวเราะ พร้อมกันนี้ได้ให้คำจำกัดความของอารมณ์ขันประเภทนี้ว่า เป็นความภาคภูมิใจอย่างทันที (Sudden glory) และจะเกิดความสำเร็จเมื่อเราได้เห็นความอ่อนแอหรือความบกพร่องของผู้อื่น หรือการเปรียบเทียบฐานะที่สูงกว่าของตนเองกับผู้อื่น และเพื่อความกระจำยิ่งขึ้น โดยญาดาได้ยกตัวอย่างสรุปไว้ว่า ทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority Theories) ยังมีความสัมพันธ์กับสถานภาพทางสังคมและภาษาของกลุ่มชนและวัฒนธรรมของชนชาติที่ต่างภาษากัน ยกตัวอย่างเช่น คำว่า “สก็อตเทป” เป็นคำศัพท์ที่นิยมใช้เพื่อล้อเลียนชาวสก็อตแลนด์ว่าเป็นคนตระหนี่ถี่เหนียว โดยนำมาเทียบกับความเหนียวของเทปกาว หรืออีกตัวอย่างหนึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงผมสีบลอนด์ ส่วนใหญ่มักถูกนำเสนอว่าเป็นผู้หญิงที่สวยงามแต่ไม่มีความฉลาด ซึ่งลักษณะเช่นนี้ถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ล้อเลียนผู้หญิงผมสีบลอนด์ เช่น เรื่อง Legally Blonde เป็นต้น ผู้หญิงในสังคมตะวันตกส่วนใหญ่มักตกเป็นเป้าล้อเลียนให้มีภาพลักษณ์ในด้านลบ สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์ทางความคิดของคนส่วนใหญ่ที่มีต่อผู้หญิงตะวันตก นอกจากนั้น ทฤษฎีความเหนือกว่ายังเกี่ยวข้องกับการล้อเลียนกลุ่มชาติพันธุ์ โดยอาศัยเป้าล้อเลียนหรือตลก (butt of humour) โดยเป็นการล้อเลียนกลุ่มชาติพันธุ์ มากกว่าคนกลุ่มอื่น เช่น ชาติพันธุ์ประเทศเพื่อนบ้านหรือชนกลุ่มน้อย

2) ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity Theories) รากฐานของทฤษฎีนี้ คือ อารมณ์ขันเกิดจากความเข้ากันไม่ได้ ความไม่ลงรอยกัน สิ่งที่เกิดไปจากมาตรฐานของสังคม นั่นก็คือ ความไม่เข้ากันหรือความไม่ถูกกาลเทศะ การจับคู่ผิดของการนำเสนอทางความคิด หรือสถานการณ์ที่ผิดแผกออกไปจากธรรมเนียมเดิม (Goldstein; & McGhee. 1972) (อ้างถึงใน ญาดา ชาญบัญญัติ, 2551: 11) เช่น คนที่อายุมากทำกิริยาเป็นเหมือนเด็ก ผู้ชายแกล้งทำกิริยาเหมือนผู้หญิง การใช้คำพูดที่ผิดต่อบริบท เช่น นำศัพท์ที่เป็นทางการหรือศัพท์วิชาการมาใช้ในการเล่าเรื่องอารมณ์ขัน เป็นต้น

กาญจนา เจริญเกียรติบรร (2548: 18) ได้กล่าวถึงนักปราชญ์ผู้เสนอแนวคิดนี้ไว้ โดยสรุปได้ว่า อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kan) กล่าวว่า เมื่อเราได้ฟังเรื่องตลก ช่วงแรกมักจะเกิดความคาดหวังอย่างจริงจังกับเนื้อเรื่อง แต่แล้วความคาดหวังดังกล่าวก็หายไปทันทีเมื่อถึงตอนจบของเรื่อง ความรู้สึกชอบใจกับการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันนี้ทำให้เราหัวเราะออกมา ในทำนอง

เดียวกัน นักปราชญ์ชื่อ โซเพนเฮาเออร์ (Schopenhauer) ได้ขยายมุมมองทฤษฎีความไม่เข้ากัน โดยกล่าวว่า สาเหตุของการหัวเราะคือการรับรู้อย่างฉับพลันถึงความไม่สอดคล้องกันระหว่างความคิดรวบยอดกับความเป็นจริง และ จันทิมา หวังสมโชค (2549: 102) ได้กล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีความไม่เข้ากันของ อิมมานูเอล คานท์ กับโซเพนเฮาเออร์ คือ ต่างเชื่อว่าอารมณ์ขันเกิดขึ้นจากการมองเห็นความคิดหรือเหตุการณ์ที่ขัดแย้งกันเองหรือที่เบี่ยงเบนไปจากรูปแบบที่เป็นปกติวิสัย

นอกจากนี้ ใน ญาดา ชาญบัญญัติ (2551: 11) ได้กล่าวถึงแนวคิดของโกลด์สไตน์และแมกจี (Goldstein: & McGhee) ว่า อารมณ์ขันเกิดจากความเข้ากันไม่ได้ ความไม่ลงรอยกัน สิ่งที่เกิดไปจากมาตรฐานของสังคม นั่นก็คือ ความไม่เข้ากันหรือความไม่ถูกกาลเทศะ การจับคู่ผิดของการนำเสนอทางความคิด หรือสถานการณ์ที่ผิดแผกออกไปจากธรรมเนียมเดิม ศิริพร รักดีผาสุข (2549: 256) ได้อ้างคำกล่าวของ มูร์เรย์ เอส.เดวิส (Murray S. Davis) ไว้ว่า ความไม่เข้ากันเป็นมโนทัศน์เชิงความสัมพันธ์ กล่าวคือ สิ่งที่ไม่เข้ากันและไม่เข้าพวกไม่ได้เกิดขึ้นโดยตัวของสิ่งนั้นเอง หากแต่เกิดขึ้นเพราะสิ่งนั้นเบี่ยงเบนหรือแหวกออกมาจากระบบที่เป็นแบบแผน (conventional system) และเราจะพบว่า ความไม่เข้ากันนั้นน่าขามากเท่าใด ก็ขึ้นอยู่กับว่าเรายึดมั่นในระบบความคิดพื้นฐานซึ่งถูกทำลายหรือบิดไปมากแค่ไหน ยิ่งระบบที่เป็นที่รู้จักดีและถูกทำให้ดูแปลกประหลาดไปเท่าไรก็ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินมากขึ้นเท่านั้น อย่างไรก็ตามบ่อยครั้งหากความไม่เข้ากันนั้นมีมากจนเกินขอบเขตก็อาจทำลายอารมณ์ขันได้เช่นกัน

3) ทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย (Reases and Relief Theories) เป็นทฤษฎีที่เริ่มต้นขึ้นในศตวรรษที่ 19 โดย เฮอเบิร์ท สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) (อ้างถึงใน กาญจนา เจริญเกียรติบวร, 2548: 18) ได้กล่าวถึงทฤษฎีนี้ไว้ว่า การมีพลังงานมากเกินไปของอารมณ์ขัน พลังงานของประสาทที่เกิดขึ้นอย่างไร้จุดหมายพลังงานเหล่านี้จะหาทางออกโดยวิธีการอ่อนลงซึ่งเห็นได้จากอวัยวะที่ใช้ในการพูดและกล้ามเนื้อของการหายใจ เช่น การยิ้มให้เพื่อนเมื่องานเสร็จแล้ว ซึ่งเป็นเหมือนการบอกสัญญาณผ่อนคลาย และเนื่องด้วยชีวิตคนเราที่เต็มไปด้วยความกดดันจากปัญหา ความรู้สึกที่ถูกกดดันจึงถูกปล่อยออกมาในรูปเสียงหัวเราะ

นอกจากนี้ ฟรอยด์ (Freud) อธิบายว่า สังคมได้กำหนดศีลธรรม รูปแบบความประพฤติ เช่น ห้ามพูดเรื่องเพศ ห้ามแสดงกริยาก้าวร้าว และต้องรู้จักแยกแยะความจริงเท็จ ดังนั้น เราจึงต้องพยายามควบคุมอารมณ์ความรู้สึกและความประพฤติของตน ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกกดดันที่เกิดมาจากระเบียบกฎเกณฑ์ในสังคม เมื่อใดก็ตามที่ความกดดันที่อยู่ในจิตใต้สำนึกไม่ได้เป็นอย่างที่เราคิด ความรู้สึกที่พยายามควบคุมนั้นก็จจะระบายออกมาในรูปเสียงหัวเราะ เรื่องตลกส่วนมากมักจะเกี่ยวข้องกับการละเมิดข้อห้ามต่าง ๆ เช่น เรื่องเพศ (ญาดา ชาญบัญญัติ, 2551: 13)

แม้ทฤษฎีที่กล่าวมาทั้งหมดจะมีความแตกต่างกัน แต่ก็มีลักษณะบางประการร่วมกันอยู่นั่นคือ เงื่อนไขที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขัน กาญจนา เจริญเกียรติบวร (2548: 19) ได้สรุปทฤษฎีทั้ง 3 ไว้

อย่างน่าสนใจ โดยกล่าวว่า ทฤษฎีความเหนือกว่า เน้นอธิบายเหตุปัจจัยทางสังคม ส่วนทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย เน้นเหตุปัจจัยทางจิตวิทยา แต่ก็มี ความเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางสังคมด้วย ทั้งสองทฤษฎีเน้นที่สาเหตุของการเกิดอารมณ์ขัน ในชาที่ทฤษฎีความไม่เข้ากัน จะต่างออกไป เพราะเป็นทฤษฎีแรก ๆ ที่หันมาพูดถึงโครงสร้างความตลกขบขัน กล่าวคือ มีการตั้งข้อสังเกตถึงองค์ประกอบของเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่จะกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ขัน

เนื่องจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีความเกี่ยวข้องกับการตุนมุกตลกในนิตยสารทางอีสาน ซึ่งเป็นคอลัมน์การ์ตูนที่มีวัตถุประสงค์ในการเน้นถึงความตลกขบขันเป็นหลัก ดังนั้นเพื่อให้เข้าใจถึงกลวิธีการนำเสนอความขบขันผ่านทางเนื้อหาของภาพการ์ตูน จึงต้องอาศัยทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันของ เอลเมอร์ เอ็ม บรีสเตน (Elmer M. Blistein, 1977) (อ้างถึงใน มาณิชา พิศาลบุตร, 2533) โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) อารมณ์ขันเป็นการก้าวร้าว ดูหมิ่น และ 2) อารมณ์ขันเป็นสิ่งบริสุทธิ์ เป็นความสนุกสนาน หัวใจของอารมณ์ขันอยู่ที่การล้อเลียนความหมายหรือสถาบันหลักทางสังคมซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป การล้อเลียนจะตลกขบขันหรือไม่เพียงไร ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในขณะนั้น ๆ นอกจากนี้ค่านิยมของคนในกลุ่มก็มีความสำคัญในการที่จะตัดสินว่า การล้อเลียนนั้นถูกกับกาลเทศะหรือไม่ เพราะการเล่นกับความหมายในแง่ขบขันนั้น บางครั้งก็ตลก แต่บางครั้งก็กลับสร้างความอึดอัดใจ หรือทำให้เกิดการเสียน้ำขึ้นได้ บางครั้งก็ช่วยผ่อนคลายปัญหา แต่ก็มีบ่อยครั้งที่กลายเป็นชนวนของความขุ่นข้องหมองใจหรือการเหยียดหยามกัน การสร้างเรื่องตลกเพื่อสร้างอารมณ์ขัน จึงต้องรู้งังหวะจะโคน และสอดคล้องกับค่านิยมของคนในกลุ่ม มิฉะนั้นอาจก่อให้เกิดปฏิกิริยาอื่น ๆ แทนที่เสียงหัวเราะก็เป็นได้

เสียงหัวเราะที่เกิดขึ้นในการตุนมุกตลก เกิดจากการใช้ภาษา การใช้ปฏิภาณไหวพริบของผู้เขียนเป็นสำคัญ และการกำหนดลักษณะที่ผิดแปลกไปกว่าปกติธรรมดา แต่มิใช่เป็นเสียงหัวเราะที่เกิดขึ้นลอย ๆ อย่างไร้จุดหมาย แต่ทุกครั้งทีหัวเราะมักแฝงไว้ด้วยการเสียดสี ประชดประชัน วิพากษ์วิจารณ์กลุ่มบุคคลต่าง ๆ ในชนชั้นศักดินา หรือ ชนชั้นที่สูงกว่าประชาชนทั่วไป เสียงหัวเราะเหล่านี้เป็นการแสดงออกถึงชัยชนะในการล้มล้างอำนาจแก้แค้นในสิ่งที่ประชาชนคับข้องใจ ซึ่งไม่สามารถพูดได้ หรือแสดงออกได้ แต่ระบายความแค้นผ่านเสียงหัวเราะ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีอารมณ์ขัน ซึ่ง ไซมอน คริทซ์ลีย์ (Simon Critchley, 2002) (อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีผาสุข, 2549) ได้สรุปแนวคิดทฤษฎีที่หลากหลายที่เกี่ยวกับอารมณ์ขันนั้น สามารถจัดกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 3 กลุ่ม ได้แก่

1) แนวคิดเรื่องความเหนือกว่า และต่ำกว่า (Superior and Degradation theory) แนวคิดนี้เห็นว่า คนเรามีอารมณ์ขันและหัวเราะเมื่อเราตระหนักอย่างฉับพลันว่า เราเหนือกว่าผู้อื่นที่เป็นเป้าของอารมณ์ขันและเสียงหัวเราะ แนวคิดนี้เป็นแนวคิดทางปรัชญาซึ่งมีความโดดเด่นตั้งแต่สมัยกรีกจนถึงคริสต์ศตวรรษที่ 18 เช่น ควินทีลีเลียน (Quintilian) (อ้างถึงใน มาณิชา พิศาลบุตร, 2533)

นักเขียนชาวโรมันมีความคิดเห็นว่า การหัวเราะนั้นไม่ได้แตกต่างไปจากการเยาะเย้ยอย่างเหยียดหยาม และดูถูกดูแคลนเท่าใดนัก

2) แนวคิดเรื่องการปลดปล่อย และการหลุดพ้นจากความยับยั้งชั่งใจ (Relief and Release from Inhibition theory) แนวคิดนี้มองว่าการหัวเราะคือการปลดปล่อยพลังงาน พลังงานที่ถูกปลดปล่อยมาพร้อมเสียงหัวเราะทำให้เกิดความเพลิดเพลิน เพราะเป็นการใช้พลังงานซึ่งโดยปกติแล้วจะถูกใช้เพื่อเก็บหรือกดกิจกรรมของจิต แนวคิดนี้เริ่มก่อตัวในคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดย เฮอร์เบิร์ต สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) และได้รับการสานต่อโดย ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่เชื่อว่า ต้นกำเนิดของความขบขันนั้นมีแนวโน้มไปทางก้าวร้าว แต่ทว่าแนวโน้มแห่งความก้าวร้าวนี้ถูกสะกดไว้ เนื่องจากความมีสติสัมปชัญญะของมนุษย์ ความรู้สึกเป็นอิสระจากการเก็บกดและความเป็นอิสระทางความคิด ทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานอย่างมากจนแสดงออกมาในรูปของการหัวเราะอย่างมีความปิติยินดี

3) แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน และความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (Incongruity and Bisociation theory) แนวคิดนี้อธิบายว่า อารมณ์ขันคือผลของการรับรู้ความไม่เข้ากัน อารมณ์ขันเกิดจากประสบการณ์ที่ได้ค้นพบความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่เรารู้หรือคาดหวังกับสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องขำขัน มุกตลก ฯลฯ ผู้เสนอแนวคิดนี้ คือ ฟรานซิส ฮัทชีสัน (Francis Hutcherson) จากนั้นได้รับการพัฒนาต่อมาโดยนักวิชาการสาขาอื่น ๆ อีกหลายท่าน เช่น วิลเลียม แฮซลิตท์ (William Hazlitt) เชื่อว่า สาเหตุสำคัญของการหัวเราะก็คือ ความไม่ลงรอยกัน และการไม่เชื่อมโยงกันของความคิดหนึ่งกับอีกความคิดหนึ่ง หรือความขัดแย้งกันระหว่างความรู้สึก

นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2557) ได้รวบรวมคำอธิบายเกี่ยวกับความตลกขบขัน ซึ่งมีทั้งความคล้ายคลึงและแตกต่างจากแนวคิดข้างต้น ดังนี้

1) ตามหลักของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) อาการตลกขำขันเกิดจากการปลดปล่อยตัวเองของ Ego ให้เป็นหนทางระบายความก้าวร้าวใส่ผู้อื่น ดังนั้นเราจึงรู้สึกตลกขบขันในความโชคร้ายของผู้อื่น

2) อีกทฤษฎีหนึ่งเชื่อว่า การแสดงอารมณ์ขันออกมานั้น เป็นรูปแบบหนึ่งของการระบายความโกรธที่เกิดขึ้น เช่น บางคนโกรธจนขำ

3) อารมณ์ตลกทำหน้าที่เป็น Safety Vales ที่ช่วยปิดกั้นจิตใจของมนุษย์มิให้ต้องกระทบกับความจริงอันเจ็บปวดเกินกว่าจะทนทานได้ หากปราศจากอารมณ์ขัน จิตใจมนุษย์คงจะแตกร้างเป็นเสี่ยง ๆ

4) บางทฤษฎีอธิบายว่า ความรู้สึกขบขันเกิดขึ้นจากสภาวะการแต่งเติมในสิ่งที่เรารู้สึกคับข้องใจกับการคาดหวังเอาไว้

5) อีกทฤษฎีหนึ่งมองว่า ความตลกขบขันเป็นการแสดงออกซึ่งการต่อต้าน เช่น ต่อต้านผู้มีอำนาจ กฎระเบียบของสังคม ต่อต้านความเชื่อ ค่านิยมของสังคม อารมณ์ขันแบบนี้พบได้ในการ์ตูนล้อการเมือง ตลกเสียดสีการเมือง

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยสรุปได้ว่า แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน เป็นแนวคิดทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับ และมีผู้นำไปประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวาง ทั้งนี้เพราะ อารมณ์ขันเป็นปรัชญาที่มีความเกี่ยวเนื่องและสัมพันธ์กับสังคมวิทยา จิตวิทยา และภาษาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทฤษฎีความไม่เข้ากัน มีความเกี่ยวข้องกับภาษาศาสตร์อย่างปฏิเสธไม่ได้ และสามารถนำไปใช้ในการศึกษาภาษาในระดับต่าง ๆ อันได้แก่ เสียง คำ ความหมาย ประโยค และระดับที่อยู่เหนือประโยคขึ้นไป อาจเรียกว่าระดับข้อความหรือระดับตัวบท (Text) ดังจะได้กล่าวในรายละเอียดต่อไป ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีความไม่เข้ากันดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

2.2.2 กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน

มีผู้กล่าวถึงกลวิธีในการสร้างอารมณ์ขันไว้หลายท่านซึ่งมีความคล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขัน ดังต่อไปนี้

ตรรกะของเรื่องตลกของ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536) ที่ได้กล่าวถึง ตรรกะของตลกไว้ในหนังสือ อารมณ์ขันในสื่อมวลชน โดยได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการเล่นกับความหมายของอารมณ์ขัน คือ การทำให้เรื่องที่เสนอผิดไปจากความคาดหมาย โดยทั่วไปเรื่องตลกมักเอาเรื่องราวต่าง ๆ มาล้อเลียนทำให้ความหมายเปลี่ยนไป ซึ่งเรื่องธรรมดาสามารถกลายเป็นเรื่องตลกขึ้นมาได้ โดยที่แต่ละฝ่ายจะต้องเข้าใจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ จึงจะเกิดอารมณ์ขัน คือ ผู้ต้องการสื่อสารกันด้วยภาษาสื่ออารมณ์ขันนั้นต้องพูดภาษาเดียวกัน หรือต้องมีความเข้าใจภาษาของอารมณ์ขัน ซึ่งตรรกะของตลก แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1) การเล่นตลกกับภาษา คือ การนำเอาโครงสร้างเดิมของภาษา เช่น รูปประโยค หรือกลุ่มคำมากลับเสียใหม่ จากซ้ายไปขวา หรือจากขวาไปซ้าย เนื่องจากโดยทั่วไปการใช้ภาษาจะมีไวยากรณ์และรูปแบบประโยคคอยกำกับให้เป็นแบบแผนเดียวกัน เมื่อไรก็ตามที่เราพูดผิดไปจากแบบแผนที่กำหนดไว้ สิ่งที่เราพูดจะกลายเป็นเรื่องตลกทันที โดยทั่วไป การใช้ภาษาจะมีไวยากรณ์ และรูปแบบประโยคคอยกำกับไว้ให้เป็นแบบแผนเดียวกัน เมื่อไรก็ตามที่เราพูดผิดไปจากแบบแผนที่กำหนดไว้ สิ่งที่เราพูดจะกลายเป็นเรื่องน่าขันไปทันที การเล่นถ้อยคำหรือการเล่นกับสำนวนโวหารต่าง ๆ เป็นรูปแบบที่นิยมกันมากของการเล่นตลกกับภาษาเช่น การเล่นคำผวน การนำรูปประโยคหรือกลุ่มคำมากลับเสียใหม่ จากซ้ายไปขวาเป็นขวาไปซ้าย เป็นต้น

2) การเล่นตลกกับสามัญสำนึก เป็นการล้อเลียนเรื่องที่เข้าใจกันว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึก ซึ่งในสังคมต่าง ๆ จะมีกฎเกณฑ์ว่า เรื่องใดสามารถพูดคุยกันได้อย่างเปิดเผย และเรื่องใดบ้างเป็นเรื่อง “ต้องห้าม” หรือเป็นเรื่องเพื่อฝันที่เป็นจริงไม่ได้ กฎเกณฑ์เหล่านี้เป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไปจนกลายเป็นสามัญสำนึกของสมาชิกในสังคมนั้น การเล่นตลกกับสามัญสำนึกนี้จึงเป็นการแหวกกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่รู้อยู่แล้วว่าเป็นไปไม่ได้ โดยการใช้ตรรกะแบบฉลาดแกมโกง การล้อเลียนเรื่องที่เข้าใจกันว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึกนี้มักจะเรียกกันว่าเป็นเรื่องตลกไร้สาระ หรือ absurd คือเข้าทำนองเป็นเรื่องที่รู้อยู่แล้วว่าเป็นไปไม่ได้ แต่เป็นการแหวกกฎเกณฑ์ต่าง ๆ โดยเล่นกับความคิดที่ “โง่” หรือ “บ้า” มาก ๆ หรือเล่นตลกโดยการใช้ตรรกะแบบฉลาดแกมโกง ชนิดที่คนฟังหรือคนอ่านมักจะคาดไม่ถึง

3) การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก หรือ black humor เป็นการนำเอาเรื่องเกี่ยวกับความตาย ความเจ็บป่วย หรือความรู้สึกในเรื่องเพศที่เราเก็บซ่อนไว้ในส่วนลึกออกมาเสนอในอีกแง่มุมหนึ่ง เรื่องเหล่านี้มักเป็นเรื่องต้องห้าม เป็นเรื่องแสงหรือเรื่องที่ค่อนข้างระเี่ยด่อน ซึ่งมนุษย์เรียนรู้วิธีการแสดงออกเกี่ยวกับความรู้สึกจากวัฒนธรรม เป็นต้นว่าอารมณ์รักจะมีการแสดงออกแบบหนึ่ง อารมณ์เศร้าเสียใจจะมีการแสดงออกอีกแบบหนึ่ง การเล่นตลกกับสามัญสำนึก อารมณ์ความรู้สึกจะนำเอาสิ่งที่มีความเชื่อว่าเป็นการแสดงออกที่ถูกที่ควรมาล้อเลียน ซึ่งบางครั้งแทนที่จะตลก ก็อาจกลายเป็นตอกย้ำความเจ็บปวด การเล่นตลกกับเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึกนี้เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อน บางครั้งแทนที่จะตลกกลับกลายเป็นการตอกย้ำความเจ็บปวด มีคนจำนวนมากไม่ยอมรับว่า การเล่นตลกแบบ black humor นี้เป็นส่วนหนึ่งของการเผชิญหน้ากับปัญหาที่บางครั้งสังคมก็ไม่มีคำตอบสำเร็จรูปมาให้พวกเขาเห็นว่า นอกจากจะไม่ตลกแล้วยังไร้สุนิยมอีกด้วย แต่ทั้งนี้ก็มีนักวิเคราะห์บางกลุ่มเห็นว่าการนำเอาเรื่องที่เราไม่อยากแต่ต้องมานำเสนออย่างเปิดเผยในอีกแง่มุมหนึ่งนั้น มีส่วนช่วยให้เราเผชิญหน้ากับสิ่งที่หวาดกลัวได้

4) การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เป็นการหยิบเอาเรื่องรอบตัวขึ้นมาล้อเลียน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องครอบครัว เรื่องระหว่างมิตรสหาย เรื่องศิลปวัฒนธรรม หรือเรื่องการเมืองที่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมกันในชีวิตประจำวัน วิธีการเล่นตลกกับเหตุการณ์เหล่านี้ทำได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับเจตนาของเจ้าของอารมณ์ขันว่า ต้องการเล่นตลกแบบจำอวด หรือว่าต้องการล้อเลียนอย่างเบา ๆ เพื่อหยอกล้อ หรือเสียดสีอย่างรุนแรง

5) การเล่นตลกกับกลไกชีวิต คือ การทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากเหมือนหนึ่งการทำงานของเครื่องจักรเกิดอาการสะดุด หรือหันเหไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้ การเล่นกับระบบความหมายต่าง ๆ กับอารมณ์ความรู้สึก รวมทั้งแบบแผนที่ซ้ำซากในสังคม นอกจากจะเป็นเรื่องของความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาของมนุษย์เมื่อต้องการเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ไม่คาดฝัน

พฤติกรรมทางสังคมของคนเรานั้นมีแบบแผนที่แน่นอน ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติจนเป็นกิจวัตร และเป็นข้อตกลงร่วมกัน จนในที่สุดกลายเป็นสถาบันทางสังคมขึ้นมา สมาชิกของสังคมจะรับรู้แบบแผนการปฏิบัติตัวตามบทบาทที่ตนสวมอยู่ เช่น คนที่เป็นหมอ คนไข้ ต่างมีการปฏิบัติตัวเฉพาะของตนเมื่อต้องสังสรรค์กัน ดังนั้น การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต ก็คือการทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากเหมือนหนึ่งการทำงานของเครื่องจักรเกิดอาการสะดุด หรือหันเหไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้ อารมณ์ขันจึงทำให้ ระบบที่เป็นอยู่รวนไปชั่วขณะหนึ่ง ความเชื่อเรื่องความเหนือกว่าของผู้หัวเราะ ได้รับการย้ำเป็นพิเศษในงานของ Hobbes ฮอบส์เห็นว่า การหัวเราะเป็นการแสดงออกถึงความมั่นใจในตนเอง เกียรติภูมิ และความเหนือกว่าของบุคคลทั้งนี้ เสียงหัวเราะในบางครั้งก็ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องของอารมณ์ขันเลย

อย่างไรก็ดี ยังมีอารมณ์ขันที่ไม่เกี่ยวข้องกับความเหนือกว่าของผู้หัวเราะ และการปลดปล่อยความเครียด Eastman (1936) ได้โต้แย้งความคิดของ ฟรอยด์ ว่า เราคงไม่อาจตีความทุกสิ่งทุกอย่างในเชิงสัญลักษณ์ (ที่โยงเข้ากับจิตใต้สำนึก) ได้ทั้งหมด เพราะจะกลายเป็นการลากความให้เข้ากับทฤษฎี ความก้าวร้าว มากกว่าจะเป็นการอธิบายปรากฏการณ์เกี่ยวกับอารมณ์ขันได้อย่างแท้จริง Eastman ชี้ว่า ควรจะพิจารณาอารมณ์ขันประเภทไร้สาระ หรือบ้า ๆ บอ ๆ ที่เรียกว่า absurd เช่น การทนายอะไรเรื่อย เพราะคงไม่สามารถลากเอาเรื่องแบบนี้ ไปตีความอย่างง่าย ๆ ว่าเป็นการแสดงความก้าวร้าวได้แน่

อารมณ์ขันนั้น นอกจากจะเป็นจุดที่อยู่ตรงกันข้ามกับบรรทัดฐาน หรือสิ่งที่เป็นแนวทางกระแสนหลักของสังคมแล้ว ยังทำตัวเหมือนกระจกที่สะท้อนให้เห็นธาตุแท้ของมนุษย์อีกด้วย เสียงหัวเราะและอารมณ์ขันเป็นเครื่องเตือนใจว่า ความเอาจริงเอาจังทั้งคำพูดและการกระทำของคนเรามีสถานะชั่วคราวเท่านั้น ความขูดเบียดต่าง ๆ ที่เราเห็นคือโครงสร้างของความคิดและอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นแก่นสารแห่งชีวิตมนุษย์ สิ่งเหล่านี้ไม่อาจบรรยายออกมาเป็นคำพูดได้ นอกเสียจากการบรรยายโดยผ่านอีกภาษาหนึ่ง นั่นคือ เสียงหัวเราะ

2.2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขัน

จากแนวคิดเรื่องตรรกะของตลกนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาเรื่องของการเล่นตลกกับภาษามาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขัน นอกจากนี้ในส่วนเรื่องการเล่นตลกกับสามัญสำนึก การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน และการเล่นตลกกับกลไกชีวิตนั้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นองค์ประกอบร่วมวิเคราะห์ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันกับบริบทในการสื่อความหมายทางสังคม และจะได้อธิบายความหมายและประเภทย่อยของตรรกะของตลก ไว้ในขั้นตอนการวิเคราะห์แต่ละข้อในลำดับถัดไป

กลวิธีทางภาษาในการสร้างอารมณ์ขัน หมายถึง วิธีการทางภาษาแบบใด ๆ ก็ได้ ในการนำเสนอเรื่องตลกที่ก่อให้เกิดความตลกขบขัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในการสร้างความขบขันออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ กลวิธีด้านคำ และกลวิธีทางปริศนา ทั้งนี้ เรื่องเล่ามุขตลกของลาวแต่ละเรื่องอาจมีลักษณะของการสร้างความขบขันทางภาษาทั้งจากคำและปริศนา แต่ผู้วิจัยจะวิเคราะห์แยกตามลักษณะการสร้างอารมณ์ขันที่โดดเด่นที่สุดในเรื่องเล่ามุขตลกแต่ละเรื่องซึ่งจุดเด่นของกลวิธีด้านคำคือ การสร้างความขบขันที่มุ่งไปที่คำที่มีการใช้ดัดแปลง หรือตีความไปจากปกติ ส่วนกลวิธีทางปริศนา คือ การสร้างความขบขันจากเรื่องเล่ามุขตลกทั้งเรื่อง ซึ่งผู้อ่านจะเกิดความขบขันได้ก็ต้องเมื่ออ่านและทำความเข้าใจเรื่องเล่ามุขตลกโดยภาพรวม

ศิริพร ภักดีผาสุข (2549) นำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันมาศึกษาเรื่องอารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย พบว่า กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทยนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มหลัก คือ กลวิธีทางด้านเนื้อหา และกลวิธีทางด้านภาษา กล่าวคือกลวิธีทางด้านเนื้อหา คือการสร้างเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความไม่เข้ากัน ซึ่งทำให้เกิดอารมณ์ขัน กลวิธีทางด้านเนื้อหาที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันนี้ ประกอบด้วย

- 1) การหักมุม คือ การเบี่ยงประเด็นหรือบิดเรื่องจากแนวหรือกรอบที่ควรจะเป็นตามมา คือเกิดความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับเรื่องหรือประเด็นที่ถูกบิดไป
- 2) การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกัน คือ การนำเรื่อง 2 เรื่อง หรือ ประเด็น 2 ประเด็น ซึ่งโดยปกติแล้วไม่ได้มีความสัมพันธ์กันโดยตรงมาประสานเข้าด้วยกัน ทั้งนี้เกิดจากการที่นักเขียนการ์ตูนมองเห็นแง่มุมหรือตรรกะบางอย่างที่สามารถเชื่อมโยงเรื่องทั้งสองเข้าด้วยกันได้ ผลที่ได้จากการผูกเรื่องหรือประเด็นซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกัน นั้นก่อให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างเรื่องหรือประเด็นเหล่านั้น เมื่อผู้อ่านพิจารณาเรื่องหรือประเด็นที่นำมาผูกเข้าด้วยกันก็จะเห็นความสัมพันธ์ที่ไม่เข้ากันซึ่งก่อให้เกิดอารมณ์ขันตามมา
- 3) การล้อคำพูดของนักการเมือง คือ การยกคำพูดที่นักการเมืองเคยกล่าวไว้และเป็นคำพูดที่เป็นที่รับทราบในวงกว้างมาล้อ โดยการเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อความ กลวิธีดังกล่าวก่อให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างเนื้อหาความเดิมที่เป็นคำกล่าวของนักการเมืองกับเนื้อหาใหม่ในเชิงยั่วล้อที่นักเขียนการ์ตูนสร้างขึ้นทำให้เกิดอารมณ์ขัน

ส่วนกลวิธีทางด้านภาษาในการสร้างอารมณ์ขันนั้น เป็นการจัดการกับองค์ประกอบทางด้านภาษาในระดับต่าง ๆ และแง่มุมต่าง ๆ เพื่อสร้างความไม่เข้ากัน ซึ่งกลวิธีทางด้านภาษานี้ผู้เขียนจะอธิบายในหัวข้อต่อไป

ศิริพร ภักดีผาสุข (2549) นำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันมาศึกษาเรื่องอารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย พบว่า กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทยนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มหลัก คือ กลวิธีทางด้านเนื้อหา และกลวิธีทางด้านภาษา

กลวิธีทางด้านภาษาในการสร้างอารมณ์ขันนั้น เป็นการจัดการกับองค์ประกอบทางด้านภาษาในระดับต่าง ๆ และแง่มุมต่าง ๆ เพื่อสร้างความไม่เข้ากัน ซึ่งกลวิธีทางด้านภาษานี้ประกอบด้วย

- 1) การเล่นกับความกำกวมทางภาษา คือ การที่หน่วยทางภาษาหน่วยหนึ่งสามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย
- 2) การใช้อุปลักษณ์แบบแหวกแนวที่พบคือ การเปรียบเทียบที่มีการเลือกใช้แบบเปรียบเทียบที่ต่างไปจากที่ใช้กันอยู่โดยทั่วไป และการเลือกใช้แง่มุมในการเปรียบเทียบที่แปลกและแตกต่างไปจากชนบ หรือสิ่งที่คนทั่วไปนึกถึง อาจกล่าวได้ว่าเป็นการเปรียบเทียบโดยใช้คุณสมบัติที่ไม่โดดเด่นมาเชื่อมโยงแบบเปรียบกับสิ่งที่ถูกเปรียบ ความแหวกแนวของการใช้แบบเปรียบและแง่มุมการเปรียบดังกล่าวทำให้อุปลักษณ์นั้นแหวกแนว หรือเบี่ยงจากการใช้อุปลักษณ์แบบตามชนบ และก่อให้เกิดความไม่เข้ากันขึ้น ความไม่เข้ากันดังกล่าวทำให้เกิดอารมณ์ขันตามมา
- 3) การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน คือ การใช้ภาษาเพื่อประชดประชัน เพื่อสร้างความกำกวมและเพื่อสร้างความขบขัน
- 4) การกล่าวเกินจริง คือ การกล่าวถ้อยคำที่เนื้อหาเกินความเป็นจริง การกล่าวเกินจริงสามารถสร้างอารมณ์ขันได้ เพราะสามารถทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างถ้อยคำที่กล่าวกับสภาพความเป็นจริงของเหตุการณ์หรือสิ่งที่กล่าวถึง

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันคือสิ่งที่สามารถทำให้เกิดความขบขันขึ้นมา นักวิจัยต่างใช้ชื่อเรียกไม่เหมือนกัน เช่น การใช้ภาษาขัดแย้ง การใช้ภาษาเฉพาะกลุ่ม การใช้ความเปรียบ การกล่าวเกินจริง การล้อเลียน แต่ อัททาร์โด (Attardo, 1994) (อ้างถึงใน อานันท์ กาญจนพันธุ์ และคณะ, 2559) รวบรวมและจำแนกกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันไว้ได้ ทั้งหมด 12 วิธี ได้แก่ (1) คำคม (Bon mots) (2) การเคลื่อนไหว (Comics) (3) การประชดเหน็บแนม (Ironies) (4) มุกตลก (Jokes) (5) การล้อเลียน (Mocks) (6) ความไร้แก่นสาร (Nonsenses) (7) การเล่นตลก (Practical jokes) (8) การเล่นคำ (Puns) (9) การแดกดัน (Sarcasms) (10) การเสียดสี (Satires) (11) การหยอกล้อ (Teases) และ (12) การทำตามอารมณ์ (Whims)

แต่ละกลวิธีให้ผลลัพธ์ของความขบขันที่ต่างกัน จำแนกออกเป็น 4 ขั้วหลัก คือ ภาษาสำนวน (wit) การเยาะเย้ยถากถาง (ridicule) ความสนุก (fun) และความขบขัน (humor) เช่น ประเพณีของการล้อเลียนกับการแดกดันให้ผลลัพธ์ แบบเยาะเย้ยถากถาง เป็นผลลัพธ์ เชิงลบ สอดคล้องกับความคิดเห็นของ Plato กับ Aristotle ที่มองว่าความขบขันเป็นเรื่องไม่ดี ส่วนประเพณีของการเล่นตลก จะให้ผลลัพธ์ ที่สนุกสนาน ส่วนการเล่นคำกับคำคม จะเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาใช้สำนวน ส่วนกลวิธีการทำตามอารมณ์ ถือเป็นกลวิธีที่ให้ผลลัพธ์ เรื่องอารมณ์ขันได้ชัดเจนที่สุด ดังนี้

1) คำคม (Bon mot) ความขบขันเกิดขึ้นได้เมื่อประโยคพูดเป็นส่วนหนึ่งของปฏิกิริยาตอบสนองในสถานการณ์หนึ่ง ความตลกไม่ได้ยึดติดกับบริบทนั้น แต่ความตลกอยู่ในบริบทนั้นต่างหาก และการเล่นคำคมนี้นำเสริมให้ความตลกในบริบทประสบความสำเร็จ อย่างไรก็ตาม คำคมน่าจะสร้างความตลกได้ แต่โดยทางเทคนิคแล้วการใช้คำคมไม่ได้สร้างความตลกเท่าที่ควร คำพูดที่ช่วยส่งเสริมให้ เกิดความขบขันได้ในประโยคเดียวต้องเป็นคำพูดที่ผู้ฟังคาดไม่ถึง และสามารถปลดปล่อยผู้ฟังจากความเครียดได้ ดังนั้นคำคมจึงอยู่ใต้ทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย

2) การเคลื่อนไหว (Comics) อยู่ภายใต้หัวข้อ the comics เป็นผลงานอย่างหนึ่งที่อยู่ที่ใต้ทฤษฎีการปลดปล่อยที่กล่าวไปแล้ว โดยรวมกลวิธีการเคลื่อนไหวคือการสร้างความขบขันจากการเลียนแบบการกระทำของผู้อื่น เช่น วิธีการพูด วิธีการเดิน เป็นต้น

3) การประชดเหน็บแนม (ironies) เป็นการพูดสิ่งที่ตรงข้ามกับความรู้สึกของผู้พูดหรือตรงข้ามกับความจริง อีกนัยหนึ่งคือสิ่งที่พูดกับสิ่งที่ เป็นความจริงขัดแย้งกันเอง การประชดเหน็บแนมเหล่านี้ทำให้เกิดความขบขันขึ้นมาได้ การสื่อสารในสิ่งที่ตรงข้ามกับความจริง ถือเป็นเรื่องที่ขัดแย้งกับผู้สนทนา ดังนั้นจึงอยู่ในทฤษฎีความไม่เข้ากัน กลวิธีการสร้างความขบขันจากการประชดเหน็บแนมมีความคล้ายคลึงกับการสร้างความขบขันแบบการแตกตื้นมาก สิ่งที่แตกต่างกันคือ ผลลัพธ์ของการประชดเหน็บแนม จะไม่ส่งผลเชิงลบเท่ากับการแตกตื้น

4) มุกตลก (Jokes) คือ วิธีทำให้ขบขัน เป็นได้ทั้งจากการพูด การกระทำ หรือรูปภาพ การตลก ที่ทำให้ผู้รับสารรู้สึกถึงความขบขัน และความสนุกขึ้นมา (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) มุกตลกมีส่วนประกอบ 3 ชนิดเรียกกันว่า หน้าที่ที่ 1 หน้าที่ที่ 2 และหน้าที่ที่ 3 มีรายละเอียด ดังนี้ หน้าที่ที่ 1 ต้องกำหนดสภาพหรือสถานการณ์ให้กับผู้ส่งสารและผู้รับสาร หน้าที่ที่ 2 ต้องสร้างปัญหา หรือคำถามขึ้นมา เป็นปัญหาที่ต้องแก้ได้ภายหลัง หรือเป็นคำถามที่ต้องตอบให้ได้ในภายหลัง และ หน้าที่ที่ 3 ต้องให้ข้อมูลที่แก้ปัญหาคำถามหรือตอบคำถามในหน้าที่ที่ 2 ได้ สามารถเปลี่ยนจากการบรรยายที่เคร่งเครียดให้ช่วงแรกมาเป็นความตลกได้

5) การล้อเลียน (Mocks) หมายถึง การล้อเลียนผลงาน อาจเป็นผลงานที่อยู่ในรูปแบบของงานเขียน วิดีโอ เพลง หรือเป็นพฤติกรรม Fairclough (1989) ให้คำนิยามของกลวิธีการสร้างความขบขันนี้ว่า parody และมีประเด็นทางสังคมกับวัฒนธรรม เหตุการณ์ที่นำมาล้อเลียนจำเป็นต้องเป็นเรื่องที่คนในสังคมรู้จักกันอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ การล้อเลียนเรื่องอะไรก็ตามต้องมีการเปรียบเทียบเกิดขึ้น อาจเป็นเรื่องผลงาน คำพูด หรือพฤติกรรมก็ได้ ดังนั้น จึงอยู่ในทฤษฎีความเหนือกว่า

6) ความไร้แก่นสาร (Nonsenses) คือการสร้างความขบขันที่จากเรื่องไร้เหตุผล ไร้ตรรกะ ไม่สมเหตุสมผล โดยทั่วไปมนุษย์อยู่ในสังคมที่ต้องใช้เหตุและผลอยู่ตลอดเวลา (Feinberg, 1978) ไม่ว่าในการเรียน การทำงาน หรือแม้แต่การเล่นที่น่าจะเป็นเรื่องผ่อนคลาย เช่น เกมสับาง

ประเภทต้องใช้หลักเหตุผลในการเล่นเช่นกัน อาทิ หมากกรุก บางครั้งมนุษย์เองไม่ได้พอใจกับการที่จะต้องใช้หลักเหตุผลเสมอ และเมื่อมนุษย์รู้สึกคิดขัดแย้งกับสิ่งที่เป็เหตุเป็นผล มนุษย์จะพอใจกับเรื่องที่ไร้ แก่นสาร และกลายเป็นการหัวเราะ ความขบขันในที่สุดกลวิธีการสร้างความขบขันแบบไร้แก่นสารอยู่ในทฤษฎีความไม่เข้ากัน เพราะมีประโยคปล่อยมุกตลก (punchline) ให้ความหมายที่ไม่สอดคล้องกับบริบทความจริง หรือเหตุการณ์ที่ควรจะเกิดขึ้น โดยที่ประโยคอาจ 1) ไม่มีความชัดเจนในประโยคเมื่อเทียบกับบริบทเลย 2) มีความชัดเจนในประโยคแค่บางส่วน เหลือส่วนสำคัญที่เป็นความไม่เข้ากันกับบริบทเท่านั้นที่ไม่ชัดเจน 3) สร้างความไม่มีเหตุไม่มีผล หรือความไม่เข้ากันขึ้นมาใหม่ในประโยค ความชัดเจนในประโยคเป็นกุญแจสำคัญให้ผู้รับสารเข้าใจถึงสาระของความไม่สอดคล้องกันระหว่างประโยคกับบริบท โดยผู้ส่งสารไม่จำเป็นต้องอธิบายเพิ่มเติม (Ruch, 1998) กลวิธีสร้างความขบขันแบบไร้แก่นสารไม่ได้หมายความว่าผู้รับสารไม่เข้าใจเนื้อหา กลับกันผู้รับสารเข้าใจถึงสาระที่มีอยู่ และรู้สึกขบขันกับความคิดที่ไม่มีเหตุไม่มีผลดังกล่าว ข้อควรระวังคือ กลวิธีนี้จะไม่สร้างความรู้สึกเชิงลบให้กับผู้อื่น

7) การเล่นตลก (Practical jokes) เป็นการกระทำที่ทำให้เกิดความสุข ผู้ที่กระทำรู้สึกตลก กลวิธีนี้สามารถเรียกได้อีกอย่างว่าการแกล้ง เช่น การแกล้งคนในรายการ Just for laughs: Gags (2013) ที่จัดฉากให้นักแสดงเป็นบาทินเตอร์หน้าทีเทไวน์ ดูแลความสะอาดแก้วไวน์ และเชิญชวนให้คนที่เดินผ่านไปมาชิมไวน์ ระหว่างที่ผู้ถูกแกล้งชิมไวน์ บาทินเตอร์จะนำแก้วไวน์อีกใบขึ้นมาทำความสะอาด โดยการพ่นน้ำลายใส่แก้ว แล้วเอาผ้าเช็ด เพื่อให้แก้วไวน์เป็นเงา เมื่อผู้ถูกแกล้งเห็นจึงรู้สึกตกใจ บางคนถึงกับรีบขว้างไวน์ที่เพิ่งชิมไปออกมา จากนั้นนักแสดงถึงเฉลยว่าเป็นรายการแกล้งคน กลวิธีนี้ถูกจัดให้ได้ผลลัพธ์ทางความสุขแบบสุดขีด กล่าวคือผู้ที่แกล้งรู้สึกสนุกที่ได้แกล้ง ได้เห็นปฏิกิริยาของผู้ถูกแกล้ง วิธีที่ผู้แกล้งใช้กลั่นแกล้งเป็นวิธีที่ผู้ถูกแกล้งคาดไม่ถึงเพราะเป็นการกระทำที่ผิดไปจากมาตรฐานทางสังคม ดังนั้นการเล่นตลกจึงอยู่ในทฤษฎีความไม่เข้ากัน

8) การเล่นคำ (Puns) เป็นการสร้างความขบขันโดยใช้ลูกเล่นทางภาษา เช่น การใช้คำที่เขียนและออกเสียงเหมือนกัน แต่ความหมายไม่เหมือนกัน การใช้คำที่ออกเสียงเหมือนกัน แต่เขียนกับความหมายไม่เหมือนกัน การสัมผัสเสียง การสัมผัสอักษร การผสมและสร้างคำขึ้นมาใหม่ การใช้สำเนียงภาษาเพี้ยน การใช้ประโยชน์จากคำสะกดและการออกเสียงที่ไม่ลงรอยกัน การเล่นกับรูปแบบทางไวยากรณ์ การใช้คำย่อและตีความคำย่อ การเล่นคำเป็นการเล่นกับหลักเกณฑ์ของภาษา ใช้คำศัพท์ที่มีอยู่แล้วให้เกิดเป็นคำใหม่ หรือสร้างความหมายใหม่ เป็นสิ่งที่ไม่มีอยู่ในสังคมดั้งเดิม ดังนั้นการเล่นคำจึงอยู่ได้ทฤษฎีความไม่เข้ากัน

9) การแดกดัน (Sarcasms) กลายเป็นความขบขันได้เนื่องจากผู้พูดไม่ได้หมายความว่าสิ่งที่พูดตามจริง เป็นกลวิธีการสร้างความขบขันที่มีความหมายใกล้เคียงกันกับการประชดเหน็บแนม (Critchley, 2002) สิ่งที่แตกต่างกันคือการแดกดันให้ผลลัพธ์เชิงลบแบบสุดขีดมากกว่า กล่าวคือ การ

แตกดันสามารถให้ผลลัพธ์ ในเชิงของการเยาะเย้ย สร้างความขบขันแบบก้าวร้าว ล่วงละเมิดผู้อื่น หนึ่งคือเป็นการต่อว่าผู้อื่น เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกขบขัน ดังนั้นการแตกดันจึงอยู่ใต้ทฤษฎีความเหนือกว่า

10) การเสียดสี (Satires) คือ “ศิลปะการเขียนที่ใช้กลวิธีทำเรื่องสำคัญให้กลายเป็นเรื่องขบขันเพื่อเสียดสี ล้อเลียนความเขลาหรือความไม่ถูกต้องของมนุษย์และสังคม” (ชาลีนิ สำราญอินทร์, 2557) การแปลเรื่องเสียดสีมีความสับสนเสี่ยงที่จะพาดพิงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ความเชื่อ หรือสิ่งต้องห้ามในบริบทปลายทาง (Fairclough, 1989) เช่น การเสียดสีให้เกิดเรื่องขบขันโดยการพูดถึงวัวในทางลบ หรือเสียดสีเรื่องกลิ่นไม่พึงประสงค์หน้าบ้านของคนอินเดีย สำหรับคนที่นับถือศาสนาฮินดูในประเทศอินเดียเชื่อว่า วัวเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และยังเชื่ออีกว่าการนำมูลวัวผสมน้ำแล้วราดลงหน้าบ้าน ถือเป็น การขับไล่สิ่งชั่วร้าย สำหรับประเทศไทย การเสียดสีเรื่องราชวงศ์ หรือราชสำนัก ถือเป็นเรื่องผิดกฎหมาย การเสียดสีสภาพความเป็นไปในสังคมถือเป็นเรื่องที่คนในสังคมส่วนใหญ่ไม่ควรกระทำ เป็นเรื่องเหนือความคาดหมายที่ควรทำ ดังนั้นการเสียดสีจึงจัดอยู่ภายใต้ทฤษฎีความไม่เข้ากัน

11) การหยอกล้อ (Teases) คือ การนำคำวิจารณ์มาใช้หยอกล้อผู้อื่น การหยอกล้อเกิดขึ้นเมื่อผู้กระทำเห็นว่าผู้ถูกกระทำมีความแตกต่างจากตน หรือจากคนอื่น ๆ ในสังคม การหยอกล้อจัดอยู่ในประเภทของความสนุกสนาน อย่างไรก็ตาม การหยอกล้อไม่ได้ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพียงอย่างเดียวเท่านั้น การหยอกล้อสามารถก่อให้เกิดความรุนแรง และความขัดแย้งได้ เช่น การหยอกล้อเรื่องสรีระรูปร่างของเด็ก ว่า “อ้วน ๆ” เด็กที่ถูกล้ออาจรู้สึกว่าเป็นปมด้อย และไม่กล้าไปโรงเรียน หรืออาจรู้สึกเฉย ๆ หัวเราะตามเพื่อน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเรื่องที่โดนล้อ และสภาวะจิตของผู้ถูกล้อเอง หากโดนเพื่อนล้อในเรื่องที่แยกว่านี้ เช่น อาชีพของบุพการี แล้วผู้ถูกกระทำไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ อาจเป็นต้นเหตุให้เกิดเหตุการณ์รุนแรงขึ้นได้ การหยอกล้อจึงเป็นการสร้างความขบขันแบบล้อเลียนสิ่งที่มีหรือสิ่งที่เป็นต่างจากคนอื่น มีการเปรียบเทียบเกิดขึ้น ดังนั้นจึงอยู่ใต้ทฤษฎีความเหนือกว่า

12) การทำตามอารมณ์ (Whims) คือ การทำตามความคิดหรือความปรารถนาที่เกิดขึ้นในทันที โดยเฉพาะความคิดหรือความปรารถนาที่แปลกและไม่สมเหตุสมผล เช่น หัวหน้าสั่งให้ลูกน้องเคลื่อนย้ายเครื่องใช้ในสำนักงานและเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ จากบ้านหลังหนึ่งไปยังอีกหลังหนึ่งโดยไม่มีเหตุผล (Pal, 2016) (อ้างถึงใน อานันท์ กาญจนพันธุ์ และคณะ, 2559) หรือการที่วัยรุ่นคลั่งไคล้แฟชั่นมาก จนกระทั่งยอมเสียเวลา เงิน และพลังงานมากมายเพื่อตามแฟชั่นใหม่ ๆ ให้ทันอยู่ตลอดเวลา ส่วนใหญ่แล้วความคิดที่ไร้ตรรกะสุดโต่งนี้มักเกิดขึ้นกับคนโง่เขลาหรือบุคคลร่ำรวยที่ใช้จ่ายเงินสุรุ่ยสุร่าย และการกระทำตามความปรารถนาที่แปลก ๆ นี้เองทำให้เกิดความขบขันขึ้นมา การทำตามอารมณ์จึงเป็นการสร้างความขบขันแบบไม่สอดคล้องกับมาตรฐานทางสังคม ถือเป็นทฤษฎีความไม่เข้ากัน

ทั้งนี้ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นแต่ละประเภทสามารถสร้างความขบขันแบบอื่นได้ด้วย โดยขึ้นอยู่กับบริบท (Vandaele, 20021) (อ้างถึงใน อานันท์ กาญจนพันธุ์ และคณะ, 2559) เช่น การแตกต้นสามารถสร้างความขบขันแบบเหนือกว่าแต่ยังสามารถสร้างความขบขันแบบไม่เข้ากันได้ อีกด้วย

2.2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขึ้น

อันธิยา หล่อเรื่องศิลป์ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขึ้นในละครตลกสถานการณ์เรื่อง บางรักซอย 9 พบว่า ลักษณะที่ถูกนำมาใช้เป็นสถานการณ์ของความขบขันมี 12 ลักษณะ ได้แก่ ความขบขันที่เกิดจากการทำให้เป็นเรื่องไร้สาระ ความขบขันที่เกิดจากการล้อเรื่องสามิภรรยา ความขบขันที่เกิดจากการเน้นพฤติกรรมที่ไม่น่าพึงพอใจ ความขบขันที่เกิดจากการล้อความเป็นอีสาน ความขบขันที่เกิดจากการล้อรูปลักษณ์ ความขบขันที่เกิดจากการเน้นลักษณะนิสัย ความขบขันที่เกิดจากการล้อสถานภาพโสด ความขบขันที่เกิดจากการล้อวัยสูงอายุ ความขบขันที่เกิดจากการล้อเรื่องหนุ่มสาว ความขบขันจากเรื่องที่มีนัยทางเพศ ความขบขันที่เกิดจากการล้อเรื่องในครอบครัว และความขบขันที่เกิดจากการล้อเรื่องความงี่

การใช้ภาษาเพื่อสร้างความขบขันมีทั้งหมด 8 กลวิธีได้แก่ การเล่นคำ การประชด การเสียดสี การใช้ความเปรียบ การใช้เสียงสัมผัส การใช้สำนวนโวหาร การใช้เพลง และการพูดสองแง่สามง่าม อย่างไรก็ตามในแต่ละสถานการณ์ที่สร้างขบขัน มักเกิดจากการทำงานร่วมกันของกลวิธีการใช้ภาษาหลาย ๆ กลวิธี รวมทั้งการแสดงของนักแสดงที่กลมกลืนเป็นธรรมชาติ จึงจะทำให้สถานการณ์นั้น ๆ ประสบความสำเร็จในการสร้างเสียงหัวเราะได้

ด้านงานวิจัยเกี่ยวกับอารมณ์ขึ้น ยังคงปรากฏงานวิจัยที่ ใช้มุมมองการวิเคราะห์จากคำศัพท์และโครงสร้างทางไวยากรณ์ เช่น “การวิเคราะห์เนื้อหาและกลวิธีการใช้ภาษาในการแสดงตลกอีสานจาก วีซีดีตลกอีสานของคณะเสียงอีสานและคณะเพชรพินทอง” ของ ดุษฎี กองสมบัติ (2546) ปรากฏผลการวิเคราะห์ด้านกลวิธี การใช้ภาษา มีทั้งสิ้น 9 ประเภท ได้แก่ การใช้คำภาษาต่างประเทศ การเล่นคำ คำหยาบ อุปมาโวหาร สำนวน คำสแลง คำล้อจ้อง คำสองแง่สองง่าม และการใช้คำสรรพนามผิด

สุภารัตน์ บัวศรี (2547) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาภาษาและกลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นจากเรื่องขบขันในนิตยสารแพรวและนิตยสารชีวจิต” โดยใช้กรอบแนวคิดทางภาษาด้านการใช้คำ กลุ่มคำ ประโยค และการใช้เครื่องหมาย จากขอบเขตข้อมูลเรื่องขบขันจากนิตยสารแพรวและชีวจิตที่วางจำหน่ายในปี 2545 จำนวน 262 เรื่อง ผลการวิจัยแสดงกลวิธี ทางภาษาที่ใช้แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้คำและกลุ่มคำ มีลักษณะการใช้ถ้อยคำในระดับภาษาพูดมากเพราะว่า เรื่องขบขันเป็นการเล่าเรื่องให้ผู้อ่านฟัง การเล่าเรื่องจึงใช้ถ้อยคำปกติธรรมดาที่ใช้กันในชีวิตประจำวัน ถ้อยคำที่

แสดงว่าเป็นภาษาพูด ได้แก่ คำที่เขียนเลียนเสียงตามเสียงพูด คำร้องเรียก คำเสริม คำอุทาน คำตัดคำย่อ คำสแลง เป็นต้น การใช้คำภาษาต่างประเทศมีลักษณะการใช้เป็นคำทับศัพท์มากที่สุดเพราะว่าเรื่องซับซ้อนจำนวนหลายเรื่องเป็นเรื่องแปลหรือนำเค้าโครงเรื่องมาจากเรื่องต่างประเทศจึงต้องใช้คำทับศัพท์ที่เป็นคำเฉพาะจำนวนมาก ด้านการใช้ประโยค มีการใช้ประโยค 3 ชนิด คือ 1) ประโยคคำถาม 2) ประโยคคำสั่ง และ 3) ประโยคบอกเล่า ประโยคทั้ง 3 ชนิดมีเจตนาถามให้ตอบ บอกให้ทำ และแจ้งให้ทราบ ประโยคคำถามแบ่งออกได้ 3 ประเภท ได้แก่ ประโยคคำถามแบบตอบรับ -ปฏิเสธ ประโยคคำถามแบบให้ตอบเนื้อความ และประโยคแบบให้เลือกตอบ และด้านการใช้เครื่องหมายพบว่า ในเรื่องซับซ้อนมีการใช้เครื่องหมายบางเครื่องหมายอย่างถูกต้องตามหลักเกณฑ์การใช้เครื่องหมายวรรคตอน เช่น เครื่องหมายปรัศนี เครื่องหมายทวิภาค เป็นต้น และมีการใช้เครื่องหมายที่ผู้เขียนสร้างขึ้นเองในแบบพิเศษ เช่น เลข 5 ใช้แทนเสียงหัวเราะ เป็นต้น

ส่วน กาญจนา เจริญเกียรติบรร (2548) ได้ต่อยอดแนวคิดการศึกษารมณชั้นในมุมมองวิจัยปฏิบัติการ งานวิจัยเรื่อง“วาทกรรมวิเคราะห์เรื่องตลกภาษาไทย” ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นกลวิธี ทางภาษาในด้านกลวิธี การเล่นคำและกลวิธี ทางปริเฉท ดังนี้

1) กลวิธีการเล่นคำ ได้แก่ 1) การเล่นคำที่ลวงให้เกิดการตีความผิดจากคำที่มีความกำกวมทางความหมายและทางโครงสร้าง และการเล่นคำที่มีการสร้างคำใหม่ที่ใช้ความหมายอ้างอิง 2) การเล่นคำที่ก่อให้เกิดการตีความที่ต่างไปจากปกติ ได้แก่ การให้บริบทเพื่อตีความใหม่ เช่น การละเล่นทางเสียงเพื่อให้เกิดคำใหม่ และ 3) การเล่นคำที่มีการตอกล้อความกำกวม

2) กลวิธีทางปริเฉท ได้แก่ 1) การทำให้หลงทาง 2) การนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย 3) และการละเมิดธรรมเนียมปฏิบัติทั้งด้านพฤติกรรม และด้านวาจา โดยการละเมิดหลักในการสนทนา การเปรียบเทียบที่ผิดแบบแผน การละเมิดลักษณะที่เป็นแบบแผนของประเภททางปริเฉท และการใช้เหตุผลผิดแบบ 4) การใช้มูลบทเป็นเครื่องมือ โดยการอ้างอิงมูลบทอย่างอ้อม ๆ การนำมูลบทมากล่าวถึงอย่างชัดเจน และการปฏิเสธมูลบท 5) การประชด และ 6) การซ่อนนุช

การศึกษากลวิธีทางภาษาในการสร้างอารมณ์ชั้นในตัวบทที่ เป็นวรรณคดีได้ใช้กรอบแนวคิดด้านการใช้ถ้อยคำภาษาวรรณศิลป์มาวิเคราะห์ ดังที่ปรากฏในงานของ ไพศาล กรุ่มรัมย์ (2554) ศึกษาเรื่อง อารมณ์ชั้นในบทละครนอกเรื่องสังข์ทองพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์กลวิธีสร้างอารมณ์ชั้นผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของวรรณคดี และแนวคิดด้านบทบาทหน้าที่ ผลการศึกษาด้านกลวิธี ทางภาษาพบว่า มีการสร้างอารมณ์ชั้นจากภาษาด้วยการใช้ภาษาระดับปากที่ เข้าใจง่ายและขัดแย้งกับสถานภาพของตัวละครในความ เป็นจริงการใช้เสียง การใช้คำขยายบอกลักษณะบอกความรู้สึก บอกกิริยาอาการ การใช้สำนวนและโวหาร ภาพพจน์ประเภทอุปมา อุปลักษณ์ เลียนเสียง อวพจน์ และปฏิพากษ์

ทั้งนี้ การวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ใช้แนวคิดด้านอรรถศาสตร์และโครงสร้างไวยากรณ์ก็ยังคงนำมาใช้ในการวิเคราะห์อย่างต่อเนื่อง เช่น งานวิจัยของ ปรัชญาพร ทองประสิทธิ์ (2555) เรื่อง “การศึกษาการใช้ภาษาและกลวิธี การสร้างอารมณ์ขันไทยในละครตลกสถานการณ์” จากละครตลกสถานการณ์เรื่อง “เป็นต่อ” โดยใช้แนวคิดด้านภาษาและกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการวิเคราะห์ผลการศึกษาพบการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขัน 4 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านการใช้คำเรียงลำดับจากมากไปน้อย พบการใช้คำแสดงนัยกลับ การเล่นคำ การดัดแปลงส่วนประกอบของคำ การพูดโพล่งๆ การบรรยายอย่างผิดปกติ การใช้คำภาษาต่างประเทศ และใช้คำภาษาถิ่น (2) ด้านการใช้สำนวนมีทั้งการใช้สำนวนเก่าและใหม่ (3) ด้านการใช้ภาพพจน์ เรียงลำดับจากมากไปน้อยพบการเปรียบเทียบวิเคราะห์ อุปมา สาธก อุปลักษณ์ บุคลาธิษฐาน และการเปรียบเทียบ และ (4) ด้านการใช้โวหารเรียงลำดับจากมากไปน้อย พบการใช้โวหารประชดประชัน กล่าวเกินจริง และขัดแย้ง

อ้อมทิพย์ มาลีสัย (2560) เรื่อง เรื่องเล่ามุขตลกกล่าว: ความขบขันทางภาษากับการสื่อความหมายทางสังคม พบว่า กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในเรื่องเล่ามุขตลกในนิตยสารลาวแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1) ด้านโครงสร้าง มีทั้งสิ้น 6 รูปแบบ คือ โครงสร้างทางภาษาแบบถามตอบ โครงสร้างทางภาษาแบบการสนทนาโต้ตอบ โครงสร้างทางภาษาแบบการบรรยาย โครงสร้างทางภาษาแบบปริศนา โครงสร้างทางภาษาแบบย้อนกลับ และโครงสร้างทางภาษาแบบนำเสนอประเด็นสั้น ๆ

2) ด้านเนื้อหา แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว เรื่องการล้อเลียนอาชีพ เรื่องการล้อเลียนเพื่อน-หนุ่มสาว เรื่องที่มึนงงทางเพศ เรื่องการล้อเลียนรูปลักษณ์-ความพิการ และเรื่องการล้อเลียนนักบวช

3) ด้านกลวิธีทางภาษาในการสร้างอารมณ์ขัน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลวิธีการเล่นคำ ประกอบด้วย คำกำกวม คำผวน คำภาษาต่างประเทศ และกลวิธีทางปริศนา ประกอบด้วย การทำให้หลงทาง การนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย การละเมิดธรรมเนียมปฏิบัติ การใช้มุขเป็นเครื่องมือ และการใช้คำถามเชิงวาทีศิลป์

กนกศักดิ์ ธาณี (2556) ได้ศึกษา เรื่อง เรื่องเล่าตลกกับการนำเสนอภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในวิถีทัศน์นิทานก้อมสำนวนอีสาน พบว่า ปรากฏกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน ในนิทานก้อมของสี่ คันทอง จำนวน 7 กลวิธี ได้แก่ 1) กลวิธีสร้างอารมณ์ขันผ่านกลวิธีทางภาษา 2) กลวิธีสร้างอารมณ์ขันผ่านความเียงและความฉลาด 3) กลวิธีสร้างอารมณ์ขันผ่านความตาย ความพิการ และเรื่องเพศ 4) กลวิธีสร้างอารมณ์ขันผ่านเรื่องในครอบครัวและการล้อเลียนสถาบัน 5) กลวิธีสร้างอารมณ์ขันผ่านการตั้งชื่อเรื่องและชื่อตัวละคร 6) กลวิธีสร้างอารมณ์ขันผ่านรูปร่างลักษณะของตัวละคร และ 7) กลวิธีสร้างอารมณ์ขันผ่านฉาก

จากกลวิธีสร้างอารมณ์ขั้นทั้ง 7 กลวิธีนั้น พบกลวิธีสร้างอารมณ์ขั้นด้วยการล้อเลียน เรื่องในครอบครัวมากที่สุด รองลงมาได้แก่ เรื่องพระสงฆ์ เรื่องเพศ เรื่องความโง่และความฉลาด เรื่องความเจ็บป่วยและความพิการ เรื่องข้าราชการและนักปกครองท้องถิ่น เรื่องภาษาและเรื่องชาติพันธุ์ ตามลำดับ ในส่วนของการตั้งชื่อเรื่อง ชื่อตัวละครและฉากนั้นเป็นเพียงองค์ประกอบให้เกิดความขำเท่านั้น นอกจากนี้ความขำยังต้องอาศัยบริบทรอบข้างที่เหมาะสมด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าเรื่องที่ถูกล้อเลียนเป็นจำนวนมาก คือ เรื่องในครอบครัว เรื่องพระสงฆ์และเรื่องเพศนั้น เนื่องจากเป็นเรื่องในชีวิตประจำวันที่ชาวอีสานเกี่ยวข้องมากที่สุด และเป็นสิ่งที่ชาวอีสานตั้งความหวังว่าอยากเห็นเรื่องเหล่านี้ดำเนินไปในวิถีทางที่ถูกต้องเหมาะสมที่สุดด้วย

2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคม

ในการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคมนั้น เป็นการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์ ในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการทราบว่า การสร้างอารมณ์ขั้นของการตลกในนิยายสารทางอีสาน มีการสื่อความหมายทางสังคมอย่างไร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.3.1 การสื่อความหมาย

การสื่อความหมาย เป็นกระบวนการหนึ่งของการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ รวมถึงเจตนาของผู้ส่งสาร ซึ่งเรื่องราวต่าง ๆ นั้น ล้วนถูกหล่อหลอมมาจากประสบการณ์และบริบทแวดล้อมของผู้ส่งสาร จึงทำให้เห็นถึงลักษณะทางสังคมของผู้ถ่ายทอดด้วย โดยใช้สื่อต่าง ๆ ในการถ่ายทอดเรื่องราว เช่น รูปภาพ ภาษาถ้อยคำ การแสดง บุคคล เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมคำจำกัดความและแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อความหมายไว้ ดังนี้

เพียงฤดี ธีรวิฑูวงศ์ (2542: 9) กล่าวว่า การสื่อความหมาย (Meaning) หมายถึง วิธีการบอกเล่าหรือแจ้งสถานการณ์ผ่านภาพ และตัวอักษร ทั้งการสื่อความหมายนัยตรง (Denotative meaning) และความหมายโดยนัย (Connotative meaning)

ปราพร กันตะวงษ์ (2550) กล่าวว่า การสื่อความหมาย หมายถึง การที่เราเห็นตัวอักษรหรือรูปภาพแล้วสามารถตีความหมาย หรือให้ความหมายกับสิ่งที่เราเห็นนั้นได้ว่าหมายถึงอะไร ส่วน Freeman Tilden (1977) (อ้างถึงใน ฐา จันทรวรา, 2551) อธิบายไว้ว่า การสื่อความหมาย (interpretation) หมายถึง กิจกรรมการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปิดเผยความหมายและความสัมพันธ์โดยการใช้สิ่งของหรือวัตถุดั้งเดิม สิ่งทีประสมด้วยตนเอง และตัวกลางที่ แสดงไว้มากกว่าการสื่อสารข้อเท็จจริงโดยวิธีธรรมดา

ในด้านการสื่อสารมวลชน กาญจนา แก้วเทพ (2557) ได้กล่าวถึงการสื่อความหมายจากตัวบทของงานสื่อสารไว้ว่า ตัวบทหนึ่งของงานสื่อประกอบด้วยความหมายที่หลากหลาย (polysemic)

ดังนั้นผู้อ่านแต่ละคนแต่ละกลุ่มจึงอาจจะ “อ่านความหมาย” ออกมาอย่างแตกต่างกัน ผู้ส่งสารจึงสร้างตัวบทและพยายามควบคุมจำกัด และชี้้นำให้เกิดการอ่านความหมายแบบที่ผู้ส่งสารต้องการ ทั้งนี้ การวิเคราะห์เนื้อหาหรือตัวบทในเชิงโครงสร้างนิยมกล่าวว่า ตัวบทหนึ่ง ๆ จะถูกอ่านความหมายออกมาเป็นแบบใดนั้น จำเป็นต้องสัมพันธ์/ขึ้นอยู่กับบริบท/วัฒนธรรมที่ตัวบทนั้นเกิดขึ้นมา เช่น ตัวบทที่เป็น “หมู” อาจมีความหมายว่า “เป็นอาหาร” ในวัฒนธรรมจีนมีความหมายว่า “เป็นอาหารไม่ได้” ในวัฒนธรรมมุสลิม” และมีความหมายว่า “เป็นของหมั่น” ในวัฒนธรรมของชนบางเผ่า

นอกจากนี้ โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes, 1999) (อ้างถึงใน สุรางค์ จันทวานิช, 2557) กล่าวว่า วิชาที่ศึกษากระบวนการสื่อความหมายนั้นเรียกว่า สัญวิทยา (semiology) หรือสัญศาสตร์ (semiotics) โดยพิจารณาธรรมชาติของหน่วยสื่อความหมายและขั้นตอนในการทำงานของมัน เพื่อทำความเข้าใจว่าความหมายถูกสื่อออกมาได้อย่างไร ในทฤษฎีโครงสร้างนิยมหน่วย สื่อความหมายจะสัมพันธ์โยงใยระหว่างกันประกอบเป็นโครงสร้างขององค์รวมแต่ละหน่วยจึงจะมีค่าสื่อความหมายขึ้นมาได้ สัญญะ (sign) คือหน่วยสื่อความหมาย ประกอบด้วย 2 ส่วนคือ สิ่งที่เราใช้เรียกหรือเขียนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง คือ รูปสัญญะ (signifier) กับสิ่งที่มีความหมายที่สื่อออกมา หรือความหมายสัญญะ (signified) โดยบาร์ตส์เสนอว่าจากสิ่งที่เราเรียกหรือเขียนถึงกับสิ่งที่มีความหมายที่สื่อออกมา มีสิ่งที่เรียกว่าสัญญะ (sign) เกิดขึ้นในภาษา สัญญะเป็นตัวเชื่อมโยงความคิด (concept) เข้ากับภาพ (image) ดังนั้น สัญญะจึงเป็นการสื่อความหมายทางภาษาการสื่อความหมาย เป็นกระบวนการหนึ่งของการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ รวมถึงเจตนาของผู้ส่งสาร ซึ่งเรื่องราวต่าง ๆ นั้นล้วนถูกหล่อหลอมมาจากประสบการณ์และบริบทแวดล้อมของผู้ส่งสาร จึงทำให้เห็นถึงลักษณะทางสังคมของผู้ถ่ายทอดด้วย โดยใช้สื่อต่าง ๆ ในการถ่ายทอดเรื่องราว เช่น รูปภาพ ภาษาล้อคำ การแสดง บุคคล เป็นต้น

ภาษาสื่อความหมายทางสังคม หมายถึง การที่ภาษาสามารถเป็นเครื่องมือในการบ่งบอกสถานภาพ ภูมิหลัง ตลอดจนค่านิยม ความคิด ของผู้พูดภาษาได้เช่น คำลงท้าย ค่ะ ค่ะ ใช้พูดในกลุ่มผู้พูดที่เป็นเพศหญิง และคำลงท้าย ครับ ใช้พูดในกลุ่มผู้พูดเพศชาย การออกเสียงคำว่า ชิม เป็น จิม บ่งบอกว่าผู้พูดเป็นคนภาคเหนือ หรือออกเสียง ชิม เป็น ชิม บ่งบอกว่าผู้พูดเป็นคนภาคอีสาน เป็นต้น จะเห็นได้ว่า ภาษาสามารถแสดงความหมายทางสังคมซึ่งสื่อให้เราทราบได้ว่าผู้พูดมีภูมิหลังอย่างไร

2.3.2 การสื่อความหมายทางสังคม

การสื่อความหมาย คือ รูปแบบหนึ่งของการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ รวมถึงเจตนาของผู้ส่งสาร ซึ่งเรื่องราวต่าง ๆ นั้นล้วนถูกหล่อหลอมมาจากประสบการณ์และบริบทแวดล้อมของผู้ส่งสาร จึงทำให้เห็นถึงลักษณะทางสังคมของผู้ถ่ายทอด

ด้วยโดยใช้สื่อต่าง ๆ ในการถ่ายทอดเรื่องราว เช่น รูปภาพ ภาษาถ้อยคำ การแสดง บุคคล เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดการสื่อความหมายมาปรับใช้ในการการสื่อความหมายทางสังคมด้วย

อารมณ์ขันหรือความตลกขบขันมีอยู่ ในทุกสังคม ทุกยุคทุกสมัย ซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดความสนุกสนานแล้วยังเป็นเครื่องมือที่สื่อให้เห็นลักษณะทางสังคมอีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดของการสื่อความหมายทางสังคมว่า การสื่อความหมาย เป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกความเข้าใจ รวมถึงเจตนาของผู้ส่งสาร ตลอดจนภาพสะท้อนทางสังคม โดยใช้สื่อต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ภาษาถ้อยคำ การแสดง บุคคล เป็นต้น ในการถ่ายทอดสิ่งดังกล่าวซึ่งงานวิจัยเรื่อง เล่ามุกตลกกลานี้ เป็นการศึกษาเรื่องเล่ามุกตลกจากนิตยสารของลาว การสื่อความหมายทางสังคมในงานวิจัยนี้จึงใช้ในความหมายของการสื่อถึงสังคมที่ปรากฏในเรื่องเล่ามุกตลกกลานในด้านลักษณะความสัมพันธ์ วิถีชีวิต ความเชื่อ และค่านิยม เป็นต้น

2.3.3 แนวคิดเรื่องการตลกกับสังคม

ภาพลักษณ์ของ “การ์ตูน” ในความรู้สึกของคนส่วนมากอาจเป็นสิ่งที่ไม่จริงจัง โดยทำหน้าที่หลักในการให้ความบันเทิง ความรู้สึกตลกขบขัน แต่ในความเป็นจริง การ์ตูนจำนวนหนึ่งได้มีความเกี่ยวพันและส่งผลกระทบต่อสังคมในแง่ที่นอกเหนือจากความตลกขบขัน โดยการตูนเหล่านั้นได้บรรจุ เอาบางแง่มุมของประวัติศาสตร์ที่ถูกซ่อนเร้นหรือปิดบังเอาไว้ รวมทั้งแสดงให้เห็นเบื้องลึกของวัฒนธรรมและสังคมในช่วงเวลาที่มีการตูนนั้นถูกผลิตขึ้นเอาไว้ด้วย ดังนั้นการอ่านหรือดูภาพการ์ตูนภาพหนึ่ง ๆ อย่างพิถีพิถันก็ อาจทำให้ผู้อ่านพบรายละเอียดและข้อมูลแท้จริงบางอย่างที่ถูกบิดเบือนไป หรือถูกปกปิดเอาไว้ได้

การ์ตูน (cartoon) เป็นคำกว้าง ๆ ใช้เรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใด ๆ เป็นคำนิยามที่กว้างมาก ภาษาไทยนำคำนี้มาง่าย ๆ คือ ใช้เรียกหนังสือการ์ตูนหรือหนังสือการ์ตูน แต่สำหรับภาษาอังกฤษจะเรียกหนังสือการ์ตูนว่า คอมิกส์ (comics) และเรียกหนังสือการ์ตูนว่า อะนิเมชัน (animation) คอมิกส์ใช้เรียกภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใด ๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่า caption รวมทั้งอาจจะมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่า balloon ก็ได้ ด้วยนิยามนี้ จึงหมายรวมถึงตั้งแต่ การ์ตูนสั้นหนึ่งถึงสี่ช่องจบหรือมากกว่าที่เรียกว่า comic strip ไปจนถึงหนังสือการ์ตูนที่เรียกว่า comic book ส่วนอะนิเมชัน ใช้เรียกภาพลายเส้น เพื่อแสดงเรื่องราวใด ๆ ที่เคลื่อนไหวได้ ด้วยนิยามนี้ จึงหมายรวมถึงตั้งแต่ การ์ตูนลายเส้นที่วาดด้วยมือ ไปจนถึงหนังสือการ์ตูนลายเส้นที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า computer graphic imaging

มนุษย์ขีดลายเส้นบนผนังถ้ำ ณ ส่วนต่าง ๆ ของโลกในเวลาต่าง ๆ กันมาแสนนานแล้ว มีภาพลายเส้นปรากฏในพีระมิดของอียิปต์ บนเสา และในเอกสารของอาณาจักรโรมัน บนศิลาและใน

เอกสารของจีน แต่ทั้งหมดนี้ยังไม่สมควรเรียกว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการ์ตูน เพราะภาพลายเส้นเหล่านั้นมิได้สื่อสารไปยังสาธารณะ หากผู้คนที่ต้องการเสพภาพเหล่านั้น พวกเขาต้องเดินทางไปดู มิใช่ภาพเหล่านั้นเดินทางมาหาผู้คนที่กล่าวนี้ยังไม่นับภาพอีกหลายภาพในหลายสถานที่ที่เป็นของสงวนสำหรับผู้มีอำนาจเข้าถึงเท่านั้น การ์ตูนที่แท้จริง ควรหมายถึง ภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวได้ และถูกนำไปเผยแพร่ หรือแจกจ่ายต่อที่สาธารณะ ซึ่งนิยามเพิ่มเติมนี้จะช่วยให้เราตระหนักได้ว่า การ์ตูนมิใช่ผลิตผลของผู้เขียนแต่เพียงคนเดียว แต่มันเป็นผลิตผลร่วมกันของผู้เขียน เทคโนโลยี การผลิต และการตลาด (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2556: 154)

ภาวดี สายสุวรรณ (2551) อธิบายว่า ความตลกขบขันมีอยู่แทบจะในทุกภาษาทุกวัฒนธรรม จึงเป็นที่สนใจศึกษาในหลายสาขาวิชา ทางด้านภาษาศาสตร์ ความตลกขบขันจัดว่าเป็นการเล่นภาษา (Linguistic play) อย่างหนึ่ง ที่นอกจากในแต่ละภาษาจะมีกลวิธีที่แตกต่างกันในการสร้างความตลกขบขันแล้ว ความตลกขบขันในแต่ละภาษายังสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของผู้พูดภาษานั้น ๆ เป็นเรื่องธรรมดาที่ผู้ที่มาจากวัฒนธรรมหนึ่งย่อมจะไม่เข้าใจความตลกขบขันในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ทั้งนี้ เนื่องจากความตลกขบขันเป็นเรื่องเฉพาะวัฒนธรรม การเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อความเข้าใจความตลกขบขัน ดังนั้น การศึกษาความตลกขบขันจึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะนำไปสู่ความเข้าใจในวัฒนธรรมต่าง ๆ ความตลกขบขันแบ่งออกได้เป็นหลายรูปแบบ เช่น เรื่องตลก การ์ตูน การแสดงตลก การเดี่ยวไมโครโฟน ละครรตลกสถานการณ์ การสนทนาแบบตลกขบขัน ปริศนาคำทาย แต่ละรูปแบบก็มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไป

ทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกขบขันที่สำคัญทฤษฎีหนึ่งคือ General Theory of Verbal Humor หรือ GTVH (Attardo and Raskin, 1991) อ้างถึงใน ญาดา ชาญบุญชี, 2551: 11) ที่กล่าวว่าความตลกขบขันของเรื่องตลกจะเกิดจากการทับซ้อนกันของบท (Script overlapping) และการแย้งกันของบท (Script opposition) โดยบท (Script) หมายถึงโครงสร้างทางปริชาณที่รวมข้อมูลทางความหมายต่าง ๆ ของคำศัพท์ และเป็นตัวแทนความรู้เกี่ยวกับโลกของผู้พูดนอกจากนี้ ความตลกขบขันยังอาจเกิดจากภาษา (Language) วิธีเล่าเรื่อง (Narrative strategy) เป้าของความตลกขบขัน (Target) สถานการณ์ (Situation) และกลไกทางตรรกะ (Logical mechanism) ทั้งหมดนี้รวมเรียกว่าเป็นทรัพยากรความรู้ 6 อย่าง (6 Knowledge Resources) ที่ก่อให้เกิดความตลกขบขัน โดยทฤษฎีนี้สามารถนำไปใช้กับข้อความตลกขบขันประเภทใดก็ได้

ในภาษาไทย มีผู้สนใจศึกษาเรื่องความตลกขบขันใน 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ กลวิธีในการสร้างความตลกขบขัน และบริบททางวัฒนธรรมและสังคม กาญจนา เจริญเกียรติบุตร (2548) พบว่ากลวิธีในการสร้างความตลกขบขันในเรื่องตลกภาษาไทยแบ่งออกเป็น 2 กลวิธีหลัก ได้แก่ กลวิธีการเล่นคำ ซึ่งเป็นการอาศัยกลไกหรือลักษณะของรูปภาษาที่มีแนวโน้มจะกำกวมอยู่ก่อนแล้วเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำให้เกิดความตลกขบขัน ทำให้เกิดการตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย โดย

อาจมีการลงหรือทำให้ผู้อ่านตีความไปในทางหนึ่งในตอนแรก แล้วจบลงด้วยอีกความหมายหนึ่ง เช่น คำถาม “เพื่อนกินหาง่าย เพื่อนตายหาอะไร” คำตอบ “หาวัดสิ” และกลวิธีทางปริศนา ซึ่งเป็นกลวิธีที่มีความเกี่ยวข้องกับวิธีการนำเสนอข้อมูล การอาศัยกระบวนการอนุมานวิธีการนำเสนอเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องหรืออ้างอิงชนบหรือความคิดความเชื่อในสังคมเช่น คำถาม “อะไรเอ่ย เข้าก็ร้อง ออกก็ร้อง เข้าลึก ๆ แล้ว มีน้ำไหลด้วย” คำตอบ “เซเวนอีเลเวน” นอกจากนี้ กลวิธีทางภาษาในการสร้างความตลกขบขันที่พบในเรื่องตลกในการ์ตูนชายหัวเราะและมหาสนุก (จิรศุภา ปล่องทอง, 2550) และกลวิธี การสร้างมุขตลกในการ์ตูนชายหัวเราะ (มาณิษา พิศาลบุตร, 2533) แม้จะไม่ได้มีการแบ่งออกเป็น กลวิธีการเล่นคำกับกลวิธีทางปริศนา แต่ก็เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับที่ กาญจนา แก้วเทพ (2557) พบว่าเป็นการสร้างความตลกขบขันที่มีพื้นฐานมาจากความไม่เข้ากัน (Incongruity) ระหว่างสิ่งที่ คาดคิดกับสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องตลกหรือในภาพการ์ตูนนั่นเอง

2.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อความหมายทางสังคมที่นำมาเขียนเป็นการ์ตูน

แม้ว่าการศึกษาที่ผ่านมาได้แสดงให้เห็นว่าความตลกขบขันในภาษาไทยสะท้อนให้เห็น วัฒนธรรมไทย แต่ยังไม่เคยมีการศึกษาการ์ตูนช่องของไทยในแง่ของวัฒนธรรมโดยตรง มีเพียง การศึกษาการ์ตูนช่องในแง่ของกลวิธีการสร้างความตลกขบขันและเนื้อหาของภาพการ์ตูนตามมุมมอง ทางนิเทศศาสตร์เท่านั้น

ผู้เขียนการ์ตูนจะนำสิ่งเหล่านี้มาล้อเลียน เพื่อสร้างอารมณ์ขัน โดยต้องการให้ผู้อ่านรับรู้ถึง ความทันเวลา ทันต่อเหตุการณ์ ที่เมื่อมีเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้น ผู้เขียนจะนำมาเขียนเป็น การ์ตูนมุขตลกทันที โดยคำนึงว่าเรื่องราวเหตุการณ์ยังอยู่ในความทรงจำของผู้อ่าน นอกจากนี้ยัง นำเสนอสิ่งที่ร่วมสมัยในลักษณะต่าง ๆ ที่แม้จะไม่ใช้เรื่องให้ แต่สามารถพบเห็นได้และอยู่ในความ สนใจของประชาชน เช่น ปัญหาสังคม ข่าวประจำวัน บทเพลง ภาพยนตร์ โฆษณา เป็นต้น

มาณิษา พิศาลบุตร (2533: 48) ได้อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับการเลือกสรรสิ่งที่จะนำมาเขียน เป็นการ์ตูนล้อเลียนไว้ ดังนี้

1) ชีวิตจริง เป็นเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้เขียนสามารถเลือก หยิบยกสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคมเหล่านั้นมาล้อเลียนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวรอบตัวเกี่ยวกับ สภาพการดำเนินชีวิตของบุคคลในระดับต่าง ๆ ทั่วไปที่อยู่ในสังคมเป็นจำนวนมากและสามารถพบ เห็นได้ง่าย

2) สื่อมวลชน เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตประจำวันของคนในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งต้อง เกี่ยวข้องกับสื่อมวลชนตลอดเวลา เพราะฉะนั้น สิ่งใดที่ได้รับการนำเสนอผ่านทางสื่อมวลชนบ่อยครั้ง สามารถนำสิ่งนั้นมากล่าวถึงโดยการล้อเลียนได้อีก เนื่องจากการตอกย้ำของสื่อมวลชนทำให้ผู้รับจดจำ ถึงสิ่งที่สื่อมวลชนนำเสนอได้ดี ว่ามีลักษณะเช่นใด

3) สิ่งเหนือจริง เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียนการ์ตูนเอง และเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริง ซึ่งผู้เขียนสามารถจินตนาการได้อย่างมีอิสระ

2.3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคม

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคม เพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์การสื่อความหมายจากการตุ้มถลกต่าง ๆ จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ ในงานวิจัยของ ชัยวัฒน์ หอวรรณภากร (2544: 23) ได้นิยามความหมายไว้ในงานวิจัย โดยนำแนวคิดด้านการสื่อความหมายไปประกอบใช้ในนิยามศัพท์งานวิจัยว่า การสื่อความหมายโดยใช้ถ้อยคำสร้างจินตภาพ หมายถึง การสื่อความหมายจากถ้อยคำหรือภาษาที่ทำให้ เกิดภาพขึ้นในใจ โดยจะทำให้การสื่อความหมายนั้นมีความชัดเจนขึ้น

ในด้านบริบททางวัฒนธรรมและสังคม จิรสุภา ปล่องทอง (2550) พบว่า บริบททางวัฒนธรรมในเรื่องตลกของไทยมีความสำคัญอย่างมาก เพราะมีเรื่องตลกจำนวนมากที่หยิบยกเรื่องเกี่ยวกับวัฒนธรรมเข้าไปไว้ในรายละเอียด เช่น การประชุมเพลิงของสัปเหร่อ การแสดงลิเก วัฒนธรรมมรดก ความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษ เป็นต้น จึงทำให้ผู้ที่ไม่ได้อยู่ในวัฒนธรรมไทยอาจไม่เข้าใจความตลกขบขันในเรื่องตลกได้ ความตลกขบขันในภาษาต่าง ๆ ยังทำให้เราเห็นถึงความคิดและทัศนคติของคนในสังคมนั้น ๆ ด้วย กาญจนา เจริญเกียรติบรร (2548) พบว่าเรื่องตลกภาษาไทยสะท้อนความคิด ความเชื่อของคนในสังคมไทย โดยการนำเสนอบุคคลที่สังคมมองว่ามีฐานะต่ำกว่าหรือผู้ที่สังคมมีทัศนคติทางด้านลบ ให้เป็นเป้าของความตลกขบขัน เช่น การนำเสนอภาพชนกลุ่มน้อยในลักษณะที่เป็นคนโง่และขาดทักษะของภาษาไทยกรุงเทพฯ การเสนอภาพผู้หญิงในทางลบ เป็นต้น นอกจากนี้ จิรสุภา ปล่องทอง (2550) ยังพบว่าเรื่องตลกในภาษาไทยสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของคนไทยและสภาพสังคมไทยด้วย เช่น การเอาเปรียบผู้อื่น การทำงานอย่างไม่เต็มที่ พฤติกรรมของผู้ชายในการนิยมเที่ยวอาบอบนวด ความไม่มั่นคงปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ระบบอุปถัมภ์ในการทำงาน เป็นต้น

นอกจากเรื่องตลกแล้ว การ์ตูนช่องก็เป็นความตลกขบขันอีกรูปแบบหนึ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อสะท้อนสภาพและความเป็นไปในสังคม ตามมุมมองทางนิเทศศาสตร์ มาธิชา พิศาลบุตร (2533) พบว่าผู้เขียนการ์ตูนช่องจะเลือกสะท้อนภาพเหตุการณ์ที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อมวลชนประเภทอื่นมาแล้วเป็นจำนวนมากที่สุด ได้แก่ ข่าวประจำวันบทเพลง ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์โทรทัศน์ ปัญหาสังคม ตัวละคร และอาชีพของตัวละคร โดยเป็นการสะท้อนภาพสังคมตามความคิดแบบของผู้เขียนเอง เนื่องจากทั้งผู้เขียนและผู้อ่านต่างก็เป็นคนในสังคมที่รับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ผ่านทางสื่อมวลชนอยู่แล้ว เนื้อหาดังกล่าวจึงเข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย

ภาวดี สายสุวรรณ (2551) ทำการศึกษาเรื่อง ค่านิยมที่สะท้อนในมุขตลกในการ์ตูนช่องของไทยจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า ค่านิยมที่สะท้อนในการ์ตูนช่องของไทยมีทั้งหมด 8 ค่านิยม ได้แก่ ค่านิยมการให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอก ค่านิยมการใช้กำลัง ค่านิยมการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน ค่านิยมการยึดติดกับกรอบ ค่านิยมการตามกระแสสังคม ค่านิยมการพึ่งพาสิ่งเหนือธรรมชาติ ค่านิยมการแสดงตัวเหนือผู้อื่น และค่านิยมการให้ความสำคัญกับวัตถุ

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่ามีความสอดคล้องกันและความไม่สอดคล้องกันของค่านิยมบางประการ ผู้วิจัยเห็นว่าค่านิยมการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน และค่านิยมการพึ่งพาสิ่งเหนือธรรมชาติมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือคนไทยยึดความสะดวกสบายของตัวเองเป็นหลัก แบบที่เรียกว่า ทำอะไรตามใจคือไทยแท้ เห็นได้จากค่านิยมการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน พฤติกรรมต่าง ๆ จึงยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ค่านิยมนี้สอดคล้องกับค่านิยมการพึ่งพาสิ่งเหนือธรรมชาติ เพราะเป็นค่านิยมที่แสดงออกมาผ่านการขอบออะไรที่ได้มาง่ายๆ ใช้วิธีการที่เป็นทางลัด สะดวกสบาย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางเช่นกัน ลักษณะเช่นนี้คล้ายคลึงกับที่ ไพบูลย์ ช่างเรียน (2536: 188-120 อ้างถึงใน วิชัย รูปขำดี, 2544: 22) เรียกว่าเป็น ความไม่ชอบทำงานหนัก (Abhorrence of hard-work) โดยเฉพาะงานที่ต้องใช้สมองคิดอย่างลึกซึ้งและงานที่ต้องใช้กำลังกาย และแรงงานอย่างหนัก คนไทยมักหลีกเลี่ยง ไพบูลย์จัดว่าค่านิยมนี้เป็นส่วนหนึ่งของค่านิยมเรื่องความรักสนุก (Fun loving) ที่หมายถึงการถือว่าความสนุกสนานรื่นเริงเป็นกำไรของชีวิต ทุกคนควรหาความสุขด้วยการสนุกสนานอย่างเต็มที่ ไพบูลย์อธิบายว่าค่านิยมนี้อาจมีพื้นฐานมาจากการยอมรับว่าการตายเป็นเรื่องธรรมชาติที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ จึงพยายามปรับตัวให้กลมกลืนด้วยการหากำไรจากชีวิต ดังนั้น จะเห็นได้ว่าหากมองค่านิยมความรักสนุกกว่าเป็นการปรับตัวในรูปแบบหนึ่งแล้ว ก็จะสอดคล้องกับค่านิยมการทำตามกระแสสังคม ในแง่ที่แสดงถึงการที่คนไทยมีการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์

ชื่น ศรีสวัสดิ์ (2552) ที่ศึกษาเรื่อง การแสดงหนังบักต้อหรือหนังตะลุงอีสาน มีบทบาทในด้านการสื่อความหมายทางสังคมในด้านสาระและความบันเทิง กล่าวคือ หนังบักต้อใช้เพื่อสั่งสอนให้คนในสังคมอีสานที่มีคุณธรรม เคารพครูบาอาจารย์มีความหวังใยรับผิดชอบต่อกัน และสื่อให้เห็นถึงการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด โดยการปรับปรุงการแสดงให้สอดคล้องกับกระแสความต้องการของสังคมปัจจุบัน เป็นต้น

อวยชัย สังสติก (2544) ได้นำไปใช้ในนิยามงานวิจัยของเขาว่า “วาทกรรมการสื่อความหมายภาษาพูด หมายถึง วิธีการ รูปแบบ หรือแนวทางของการใช้ภาษาในการเขียน ซึ่งผู้เขียนใช้เรียบเรียงถ้อยคำ และข้อความเข้าด้วยกัน รวมทั้งความหมายที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้เขียน เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจความคิด และข้อเท็จจริงได้ตรงตามที่ผู้เขียนต้องการ”

ปราพร กันตะวงษ์ (2550) กล่าวว่า การสื่อความหมาย หมายถึง การที่เราเห็นตัวอักษรหรือรูปภาพแล้วสามารถตีความหมาย หรือให้ความหมายกับสิ่งที่เราเห็นนั้นได้ว่าหมายถึงอะไร ด้านการสื่อความหมายผ่านตัวละคร การสื่อความหมายไม่ได้จำกัดเพียงแค่การสื่อความหมายผ่านทางภาษาถ้อยคำเท่านั้นรูปภาพหรือลักษณะของตัวละครก็สามารถนำมาใช้เพื่อการตีความหมายได้เช่นเดียวกัน

ในงานวิจัยของ ไพลิน อนุเสถียร (2551) ได้กล่าวถึงการใช้ตัวละครเพื่อสื่อความหมาย โดยศึกษาบทบาทและลักษณะตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในละคร ซึ่งตัวละครที่ พบส่วนใหญ่ได้ทำหน้าที่ในการสื่อความหมาย โดยนำเสนอตัวละครชายในลักษณะเจ้าชู้ ส่วนตัวละครหญิงส่วนใหญ่จะเป็นสาว แก่ขี้นาคาน

นอกจากนี้ งานวิจัยด้านอารมณ์ขันสามารถวิเคราะห์ลักษณะการสื่อความหมายทางสังคมได้เช่นเดียวกัน ดังที่ปรากฏในบทความเรื่อง ค่านิยมที่ สะท้อนในมุขตลกในการ์ตูนช่องของไทยของ ภาวดี สายสุวรรณ (2551) กล่าวว่าการ์ตูนช่องไม่เพียงการมุ่งนำเสนอเพื่อความขบขัน แต่เป็นไปเพื่อสะท้อนภาพทางสังคมวัฒนธรรมของไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่องค่านิยม และบรรทัดฐานของ Goodenough ในการวิเคราะห์ ผลการศึกษาปรากฏค่านิยม 8 ค่านิยม ได้แก่ การให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ ภายนอก การใช้กำลัง การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน การยึดติดกับกรอบ การตามกระแส สังคมการพึ่งพาสิ่งเหนือธรรมชาติ การแสดงตนเหนือผู้อื่น และการให้ความสำคัญกับวัตถุหรือในชีวิตประจำวัน ที่เราพบข้อความท้ายรถที่ก่อให้เกิดความขบขันนั้น ส่วนหนึ่งคือการระบายความคับข้องใจจากกฎเกณฑ์หรือสภาวะทางสังคมที่บีบคั้น ดังที่ ปรากฏในบทความของ หนึ่งฤทัย ชวนะวิลิชิต (2554) เรื่อง อารมณ์ขันในข้อความท้ายรถ: เสน่ห์ทางภาษาที่ไม่ควรมองข้าม ซึ่งกล่าวว่า อารมณ์ขันในข้อความท้ายรถเกิดจากการที่ผู้อ่านมองเห็น ความไม่เข้ากันของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ผิดไปจากสิ่งที่ ควรจะเป็นหรือเบี่ยงเบนไปจากความเป็นจริง หรืออาจต่างไปจากกฎเกณฑ์วัฒนธรรม หรือ ค่านิยมของสังคม ซึ่งถูกถ่ายทอดทางภาษา ซึ่งได้สะท้อนให้เห็นความรู้สึกนึกคิดและความเห็นของบุคคลบางกลุ่มในสังคม เช่น อารมณ์ขัน อารมณ์เบื่อหน่าย อารมณ์น้อยอกน้อยใจ อารมณ์เครียดหรือความคับข้องใจที่ เกิดจากสภาพปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญในชีวิตประจำวันทั้งปัญหาการจราจร ปัญหาน้ำมันแพง ปัญหาความยากจนเป็นต้น ทว่าแสดงออกในทำนองที่เล่นที่จริง ไม่ก้าวร้าวรุนแรง ซึ่งถือเป็นเสน่ห์ ทางภาษาอย่างหนึ่ง

งานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องตลกภาษาไทยของ กาญจนา เจริญเกียรติบรร (2548: 8) ได้ใช้กรอบแนวคิดด้านวาทกรรมในศึกษาว่าด้วย ภาษาถูกใช้ในการนำเสนอกลุ่มคนในสังคมให้เป็นตัวตลกนั้นแฝงด้วยความเชื่อ อุดมการณ์ และความสัมพันธ์ทางอำนาจอย่างไร ทั้งนี้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นด้วยว่า ภาษามีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับสังคม กล่าวคือ ภาษาเป็นเครื่องมือทำให้คนหลายกลุ่มในสังคมกลายเป็นตัวตลกในลักษณะต่าง ๆ ไม่ใช่การนำเสนอภาพของคน

เหล่านี้อย่างกลางๆ กลุ่มคนผู้มีอำนาจ เช่น นักการเมืองและเจ้าหน้าที่รัฐ ส่วนใหญ่ถูกนำเสนอให้เป็นคนขี้ โกง ไร้เซลา และพุดจาเชื่อถือไม่ได้ ขณะที่กลุ่มผู้ด้อยอำนาจ เช่น ชนกลุ่มน้อยและผู้หญิงก็ถูกนำเสนอเช่นกันว่าเป็นคนโง่ แต่มีลักษณะในรายละเอียดที่ต่างกันเล็กน้อย คือ ชนกลุ่มน้อยมักจะถูกนำเสนอว่าไร้ทักษะในการใช้ภาษาไทยมาตรฐานและไม่รู้จักเทคโนโลยีสมัยใหม่ ขณะที่ผู้หญิงมักถูกนำเสนอว่าด้อยสติปัญญาเป็นวัตถุทางเพศ และเป็นพวกวัตถุนิยม

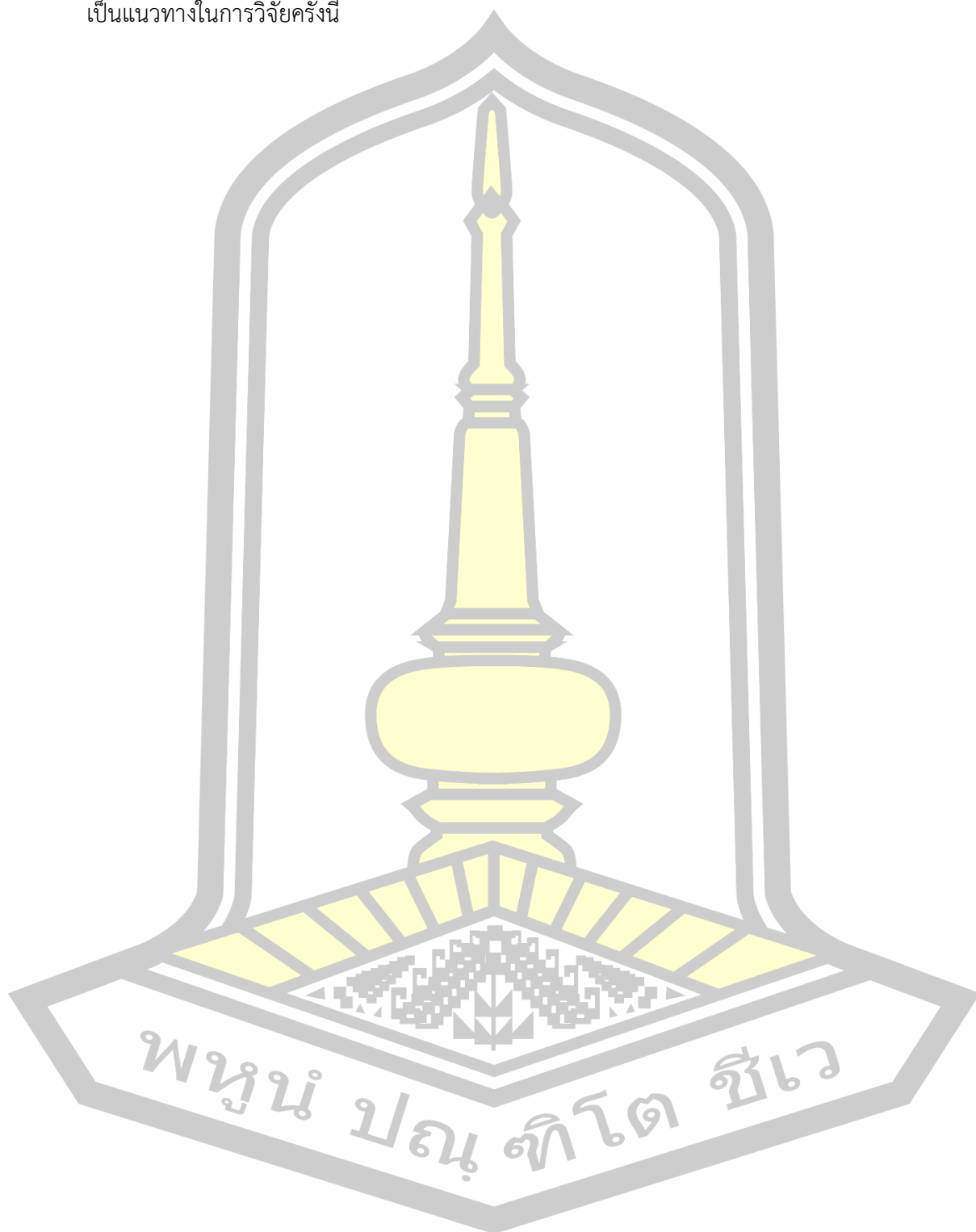
ด้านวรรณคดีไทยก็สื่อความหมายความซับซ้อนของสังคมไทยในอดีต ดังที่ปรากฏในงานวิจัยของ ไพศาล กรุมรัมย์ (2554) เรื่อง “อารมณ์ขันในบทละครนอกเรื่องสังข์ทองพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย” ได้สื่อความหมายทางสังคมในด้านบทบาทต่อสังคมไทย ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลินจากความรู้สึกเหนือกว่าด้วยการสวมรอยเป็นตัวละครและความเหนือกว่าในฐานะผู้อ่าน จากการเห็นความไม่เข้ากันและจากการเห็นความบกพร่องหรือความล้มเหลวของผู้อื่น ด้านการลดความเครียดจากความคับข้องใจต่อภาวะเบียดเบียนของสังคม ต่อปัญหาในครอบครัว และต่อผู้ ปกครอง และด้านการเป็นเครื่องมือในการอบรมสั่งสอนทางอ้อม หรือแม้กระทั่งในสังคมชนบทหรือชนเผ่าในภาคอีสาน

ในงานวิจัยของ กนกศักดิ์ ธาณี (2556) เรื่องเล่ากับการนำเสนอภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในวิถีทัศน์นิทานก้อมสำนวนอีสาน ได้สื่อความหมายในฐานะที่เป็นวาทกรรมทางการเมืองที่สะท้อนผ่านชนชั้นต่าง ๆ สังคมอีสานซึ่งแสดงให้เห็นสัญญาณเชิงอำนาจอันเป็นการเรียกร้อง ได้แย้งต่อสู้ต่อรองกับชนชั้นที่ ชาวอีสานคิดว่าเหนือกว่าตน

Palidtha Latsimma (2560) ศึกษาเรื่องกลวิธีทางภาษาและแนวคิดของนักเขียนการ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์เวียงจันทน์ใหม่ ผลการวิจัยในส่วนกลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีของนักเขียนการ์ตูนพบว่านักเขียนการ์ตูนมีวิธีการใช้ภาษาเพื่อเสียดสีที่หลากหลาย ซึ่งปรากฏกลวิธีทางวัจนภาษาและกลวิธีทางอวัจนภาษา ส่วนแนวคิดของนักเขียนการ์ตูนที่ต้องการสื่อความหมายทางสังคมนั้นพบว่า ปรากฏ 6 ด้าน ได้แก่ แนวคิดการเมืองการปกครอง แนวคิดเรื่องความทันสมัย แนวคิดเรื่องครอบครัว แนวคิดเรื่องการข้ามพรมแดน และแนวคิดเรื่อง AEC และแนวคิดเรื่องเพศ ผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงแนวคิดสร้างสรรค์ของนักเขียนการ์ตูน ในการเสียดสีสังคม โดยการเลือกใช้กลวิธีที่หลากหลาย ทั้งการเลือกใช้ถ้อยคำภาษาและภาพประกอบเพื่อหลีกเลี่ยงการกระทบโดยตรง นอกจากนี้ผู้เขียนการ์ตูนยังได้สอดแทรกอารมณ์ ความรู้สึกลงไป ซึ่งเป็นทางออกหนึ่งในการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นเหตุการณ์บ้านเมืองในช่วงเวลานั้น ๆ

จากการค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคมในการ์ตูนมุกตลกในปัจจุบัน พบว่า ผู้วิจัยจำเป็นต้องทำความเข้าใจอย่างรอบด้าน ทั้งในเรื่องเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนและนิยายสารทางอีสาน เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการ

สร้างอารมณ์ขึ้น รวมทั้งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายทางสังคม เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้



บทที่ 3

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการตลกในนิตยสารทางอีสาน

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกการศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการตลกในนิตยสารทางอีสาน ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหา และกลวิธีด้านภาษาของการตลกในนิตยสารทางอีสาน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เรียงลำดับการนำเสนอผลการวิจัยโดยเริ่มต้นจากโครงสร้างของการตลกในนิตยสารทางอีสานก่อน เพื่อให้เห็นถึงองค์ประกอบและลำดับขั้นตอนในการนำเสนอความขบขัน จากนั้นจึงเข้าสู่การวิเคราะห์ลักษณะเนื้อหาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เข้าใจว่าเนื้อหาแบบใดที่ส่งผลต่อการรับรู้ เข้าใจ และมักนำมาสร้างความขบขันมากที่สุด และส่วนสุดท้ายคือการตลกในนิตยสารทางอีสานนั้นมีการใช้กลวิธีด้านภาษาในการสร้างความขบขันอย่างไร

3.1 กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง

คอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุก ของจุก ชายคา นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นกับภาษาในด้านการนำเสนอข้อมูล/เรื่องราว เพื่อให้เกิดความขบขัน ทั้งนี้ โครงสร้างในการนำเสนอของการ์ตูนมุกตลกนั้นเป็นส่วนหนึ่งของระบบสัญลักษณ์เป็นหัวใจสำคัญที่ทำหน้าที่สื่อความหมายและส่งผลต่อการรับรู้ และสร้างเสียงหัวเราะให้แก่ผู้อ่าน ซึ่งหากมีการวางตำแหน่งองค์ประกอบของโครงสร้างผิด อาจไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกขบขันได้ ดังในแนวคิดของ Saussure (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556: 34-35) เรื่องการจัดระบบสัญลักษณ์แบบ syntagmatic คือ การเรียงความสัมพันธ์ว่า อะไรจะเกิดก่อนหรือหลัง เช่น การเรียงประโยคของภาษาไทย ก็จะเรียงลำดับจาก ประธาน กริยา และกรรม ทั้งนี้ หากเรียงผิดความหมายก็จะเปลี่ยนไปได้ เช่น G-O-D หากสลับที่ก็จะเปลี่ยนเป็น D-O-G ในกรณีของภาพยนตร์ก็ได้แก่ การเล่าเรื่องที่ต้องมีการเปิดตัว ชัดแจ้ง ไคลแมกซ์ คลี่คลาย และตอนจบ เป็นต้น

การวิเคราะห์โครงสร้างของคอลัมน์การ์ตูนจะช่วยให้เห็นองค์ประกอบและลำดับของการนำเสนอเรื่องราวที่ส่งผลต่อการสร้างความขบขัน (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2549: 98) จากผลการศึกษาปรากฏโครงสร้างของคอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกในนิตยสารทางอีสาน มีรูปแบบการนำเสนอ โดยใช้โครงสร้างการ์ตูนแบบ 3 ช่อง ทั้งหมด โดยที่ผู้เขียนจะไม่มีการใช้เส้นกรอบหรือขีดเส้นเพื่อแบ่งการ์ตูนให้เป็นช่อง ๆ ซึ่งส่วนประกอบของการตลกในนิตยสารทางอีสานประกอบด้วย ภาพและตัวหนังสือหรือถ้อยคำ ภาพประกอบเป็นภาพวาดลายเส้นง่ายๆ ที่ไม่ได้ลงรายละเอียดมาก มีตัวละครประจำเป็นภาพบุคคล 2 คน บางครั้งมีการวาดภาพฉากประกอบ สำหรับตัวหนังสือหรือถ้อยคำนั้นมีทั้งที่เป็นคำสั้นๆ เป็นวลี หรือเป็นประโยค ขึ้นกับบริบทของการนำเสนอแต่ละคอลัมน์

จากการพิจารณากำรตูนในแต่ละช่องพบว่า คอลัมน์การตูนช่วงบักจุกในนิตยสารทางอีสานมีรูปแบบการนำเสนอเรื่องผ่านภาพและตัวหนังสือหรือถ้อยคำ ภาพที่ปรากฏในการ์ตูน ได้แก่ ภาพคนสัตว์ และฉากประกอบ ในส่วนของการนำเสนอข้อความหรือถ้อยคำที่ปรากฏในการ์ตูน พบว่านักเขียนใช้ภาษาระดับภาษาปาก เป็นภาษาสนทนา โดยใช้ประโยคสั้นๆ ไม่ซับซ้อน รูปแบบโครงสร้างของการ์ตูนในการนำเสนอผู้วิจัยได้ประยุกต์กรอบการวิเคราะห์ทางภาษา เพื่อศึกษาถึงลักษณะโครงสร้างในการนำเสนอการ์ตูน ปรากฏ 2 แบบด้วยกัน ได้แก่ โครงสร้างแบบถามตอบ และโครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ ซึ่งแต่ละลักษณะมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.1.1 โครงสร้างแบบถามตอบ

การศึกษาโครงสร้างการสนทนาในข้อนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องผลัดการสนทนามาประยุกต์ใช้เพื่ออธิบายการนำเสนอโครงสร้างของการ์ตูน โดย กฤษณี สุรนครินทร์ (2559: 14) ได้อธิบายว่า ผลัดการสนทนา คือ ช่วงการพูดของผู้ร่วมสนทนาแต่ละคน เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการสนทนา การสนทนาในแต่ละครั้งจะมีการพูดต่อเนื่องกันตามลำดับ (turn allocation) ส่วน นริศรา หาสนาม (2558: 15) อธิบายว่า ผลัดการสนทนา (turn) คือ ช่วงการพูดของผู้พูดแต่ละคน ผลัดมีองค์ประกอบย่อย คือหน่วยผลัด (turn constructional unit: TCU) หน่วยผลัดอาจเป็นคำ วลี อนุพากย์ หรือประโยคก็ได้ ในทำนองเดียวกับ จันทิมา อังคพนิชกิจ (2562: 277) อธิบายว่า องค์ประกอบสำคัญของความเป็นบทสนทนา คือ ผลัดในการสนทนาและการเปลี่ยนผลัดในการสนทนา ผลัดการสนทนาเป็นการแสดงความเป็นผู้พูด ธรรมชาติของการสนทนาย่อมมีผู้พูด-ผู้ฟัง ผู้ร่วมวงสนทนาเดียวกันจะทราบการเปลี่ยนผลัดในการพูด ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องผลัดการสนทนามาประยุกต์ใช้ เพื่ออธิบายการนำเสนอโครงสร้างของการ์ตูน ช่วงบักจุก ที่มีลักษณะเป็นการ์ตูนช่องและใช้การสนทนาของตัวละครประจำ เพื่อเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และปิดเรื่องหรือปิดมุก

จากการศึกษาโครงสร้างแบบถามตอบนี้ มีลักษณะของการเปิดเรื่องด้วยสนทนาของตัวละครหลักสองตัว ด้วยการเกริ่นนำ แล้วตั้งคำถามและตอบคำถาม โดยมักใช้คำตอบเพื่อการปิดมุกหรือปิดมุกด้วยการลงให้ตอบคำถามผิด แล้วโต้ตอบเพื่อหักหน้าหรือจกนุ้มในผลัดสุดท้าย ทั้งนี้ แบ่งตามลักษณะที่ปรากฏการตั้งคำถามและตอบคำถาม ตามจำนวนผลัดของการโต้ตอบ โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ การสร้างอารมณ์ขันโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ 2 ผลัด การสร้างอารมณ์ขันโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ 3 ผลัด และการสร้างอารมณ์ขันโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ 4 ผลัด ดังตาราง

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ก๊วยกั๊กรัฐบาลแล้ว อีสานก็ยังไม่ล้าหลังยากจน ดุสิตเด็กๆ แทนที่จะอยู่ที่โรงเรียน”

ตัวละคร 2 : “ดูดีๆ สิครับท่าน เด็กไม่ได้เลี้ยงควายนะครับ เขากำลังเรียนทางแท็บเล็ตที่ห้องเรียนเคลื่อนที่”

จากตัวอย่าง พบว่า มีลักษณะการนำเสนอเปิดเรื่องด้วยการบรรยายเพื่อปูเนื้อเรื่องเสนอประเด็นหรือปัญหา เพื่อนำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนา ของ ตัวละคร 1 ว่า “ก๊วยกั๊กรัฐบาลแล้ว อีสานก็ยังไม่ล้าหลังยากจน ดุสิตเด็กๆ แทนที่จะอยู่ที่โรงเรียน” ตามด้วยการให้คำตอบทันทีในผลัดที่ 2 ว่า “ดูดีๆ สิครับท่าน เด็กไม่ได้เลี้ยงควายนะครับ เขากำลังเรียนทางแท็บเล็ตที่ห้องเรียนเคลื่อนที่” ซึ่งเป็นการสร้างความขบขันที่สอดคล้องกับทฤษฎีความไม่เข้ากัน การสร้างอารมณ์ขันโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ 2 ผลัดนี้ ปรากฏเพียง 1 ฉบับ

2) การสร้างอารมณ์ขันโดยผูกเรื่องแบบถามตอบ 3 ผลัด

โครงสร้างการผูกเรื่องแบบถามตอบ 3 ผลัด มักเปิดเรื่องด้วยการตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัย การบรรยาย หรือการตั้งคำถามของคู่สนทนา ในผลัดที่ 1 เพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัย ตามด้วยการให้คำตอบในผลัดที่ 2 และยิ่งมุกในผลัดที่ 3 หรืออาจเปิดเรื่องด้วยประโยคบอกเล่าหรือบรรยายก่อนเข้าสู่การตั้งคำถามในผลัดที่ 1 ตามด้วยการให้คู่สนทนาถามคำถาม หรือคำตอบเพื่อนำไปสู่ผลัดที่ 2 และผลัดที่ 3 ดังตัวอย่าง

พูน ปณ จิต ชีเว



ภาพประกอบ 4 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 23 เดือนมีนาคม 2557: 85

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “อุตส่าห์หลงรักเหิดทูน ผู้หญิงอะไร...หน้าตาก็ดี ไม่น่าใจดำเลย!”

ตัวละคร 2 : “โถ! โถ! ถูกสาวหูกอกละสิ!”

ตัวละคร 1 : “นายทูนขี้ปู้ หลอกหลวง โกงชวานาอีसानบ้านเฮา”

จากตัวอย่าง พบว่า มีลักษณะการนำเสนอด้วยการเปิดเรื่องด้วยคำพูดของตัวละคร ในลักษณะของประโยคบอกเล่า เพื่อนำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนาให้เปิดประเด็นข้อสงสัย ในผลัดที่ 1 ด้วย “อุตส่าห์หลงรักเหิดทูน ผู้หญิงอะไร...หน้าตาก็ดี ไม่น่าใจดำเลย!” ตามด้วยการให้คำถามในผลัดที่ 2 ว่า “โถ! โถ! ถูกสาวหูกอกละสิ!” และผู้เขียนยังมุกในผลัดที่ 3 หรือปิดเรื่องด้วย “นายทูนขี้ปู้ หลอกหลวง โกงชวานาอีसानบ้านเฮา” ซึ่งเป็นการสร้างความขบขันที่สอดคล้องกับ ทฤษฎีความไม่เข้ากัน ระหว่างเรื่องถูกผู้หญิงหักอก กับประเด็นทางการเมือง เรื่องโครงการรับจำนำ ข้าวของรัฐบาล



ภาพประกอบ 5 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 29 เดือนกันยายน 2557: 61

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ชาตินี้คนบ้านเฮามีวาสนาได้นั่งรถไฟความเร็วสูงมัยนี้”

ตัวละคร 2 : “โธ่เอ๊ย! ไม่เห็นต้องเดือดร้อน ผู้เฒ่าผู้แก่สอนไว้มีวิธีไปถึงก่อนรถไฟความเร็วสูงด้วยซ้ำ! ”

ตัวละคร 1 : “ถ้ารีบมาก ก็เดินทางล่วงหน้าหนึ่งวันสิ”

จากตัวอย่าง พบว่า มีลักษณะการนำเสนอด้วยการเปิดเรื่องด้วยคำพูดของตัวละคร ในลักษณะของประโยคบอกเล่า นำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนาเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัย ในผลัดที่ 1 ด้วย “ชาตินี้คนบ้านเฮามีวาสนาได้นั่งรถไฟความเร็วสูงมัยนี้” ตามด้วยการให้คำตอบในผลัดที่ 2 ว่า “โธ่เอ๊ย! ไม่เห็นต้องเดือดร้อน ผู้เฒ่าผู้แก่สอนไว้มีวิธีไปถึงก่อนรถไฟความเร็วสูงด้วยซ้ำ!” และผู้เขียนวาดภาพให้คู่สนทนาสงสัย เพื่อยิงมุกในผลัดที่ 3 หรือปิดเรื่องด้วย “ถ้ารีบมาก ก็เดินทางล่วงหน้าหนึ่งวันสิ” ซึ่งเป็นการสร้างความขบขันที่สอดคล้องกับทฤษฎีความไม่เข้ากัน ระหว่างเรื่องรถไฟความเร็วสูง กับคำสอนของคนรุ่นเก่าที่บอกให้เดินทางล่วงหน้าหนึ่งวัน การสร้างอารมณ์ขันโดยผูกเรื่องแบบถามตอบ 3 ผลัด นี้ ปรากฏ เพียง 8 ฉบับ จากจำนวนทั้งหมด 100 ฉบับ

3) การสร้างอารมณ์ขันโดยผูกเรื่องแบบถามตอบ 4 ผลัด

โครงสร้างดังกล่าวมักเปิดเรื่องด้วยการเกริ่นนำ การบรรยาย หรือเปิดเรื่องด้วยประโยคบอกเล่าในผลัดที่ 1 ก่อน แล้วจึงตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 2 โดยผู้เขียนให้คู่สนทนาถามคำถามหรือเป็นประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 3 และยิ่งมุกในผลัดที่ 4 ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 6 การ์ตูน “ช่วงขี้จุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 67 เดือนพฤศจิกายน 2560: 79

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เป็นบุญของคนอีสานบ้านเฮานะ ที่รัฐบาลออกบัตรเครดิตคนจนให้”, “รู้มั๊ยทำไมรัฐบาลถึงออกบัตรคนจน”

ตัวละคร 2 : “เพราะอะไร?”

ตัวละคร 1 : “รัฐบาลคิดว่าพวกเขาควรจนต่อไป”

จากตัวอย่างพบว่า มีลักษณะการนำเสนอด้วยการตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 1 ด้วย “เป็นบุญของคนอีสานบ้านเฮานะ ที่รัฐบาลออกบัตรเครดิตคนจนให้” ตามด้วยการตั้งคำถามในผลัดที่ 2 ว่า “รู้มั๊ยทำไมรัฐบาลถึงออกบัตรคนจน” เพื่อให้คู่สนทนาถามคำถามใน

พลัดที่ 3 และยิ่งมุกในพลัดที่ 4 ด้วย“รัฐบาลคิดว่าพวกเขาควรจนต่อไป” ซึ่งเป็นการสร้างความขบขันที่สอดคล้องกับทฤษฎีความเหนือกว่า การสร้างอารมณ์ขันโดยผูกเรื่องแบบถามตอบ 4 พลัด พบมากถึง 81 ฉบับ อาจเนื่องจากเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจในการสร้างอารมณ์ขันของแต่ละฉบับ ผู้เขียนจึงใช้เพิ่มพลัดการสนทนา

องค์ประกอบหลักของโครงสร้างทางภาษาแบบถามตอบ คือ บทสนทนาที่มีรูปแบบของการตั้งคำถาม-คำตอบ ได้ตอบกันระหว่างตัวละคร ซึ่งมีทั้งรูปแบบของการผูกเรื่องแบบถามตอบทันที เปิดเรื่องด้วยประโยคบอกเล่าของตัวละครเพื่อสร้างประเด็นข้อสงสัยก่อนเข้าสู่ การผูกเรื่องแบบถามตอบ และเปิดเรื่องด้วยการบรรยายก่อนเข้าสู่การผูกเรื่องแบบถามตอบ ส่วนใหญ่องค์ประกอบที่ทำหน้าที่ในการยิ่งมุกคือพลัดสุดท้ายของบทสนทนาได้ตอบ ซึ่งลักษณะของการยิ่งมุกมักใช้กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันจากความประหลาดใจ ความรู้สึกเหนือกว่า และการทำให้เรื่องจบแบบผิดความคาดหมาย

อารมณ์ขันจากความประหลาดใจ หรือ “ความทันทีทันใด” และ “ความไม่คาดฝัน” นั้น เป็นเงื่อนไขที่จำเป็นมากที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นโดยฉับพลันที่ผิดแผกจากสิ่งที่เป็นอย่างตามธรรมชาติหรือสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่แล้วเป็นประจำวัน (ศิริพร รักดีผาสุข, 2549: 96) ส่วนความรู้สึกเหนือกว่านั้น โทมัส ฮ็อบส์ (Hobbs, 1651) (อ้างถึงใน กาญจนา เจริญเกียรติบรร, 2548: 16) อธิบายถึงทฤษฎีนี้ว่า ความสนุกสนาน คือ การทำให้คนหัวเราะ โดยมีการให้คำจำกัดความของความสนุกสนานว่า “ความรู้สึกถึงความมีชัยชนะของผู้หัวเราะ” หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ คนเราจะรู้สึกหัวเราะได้เมื่อเห็นผู้อื่นด้อยกว่า และการทำให้เรื่องจบแบบผิดความคาดหมาย เป็นการดำเนินเรื่องตามปกติ ผู้อ่านสามารถคาดล่วงหน้าว่าเหตุการณ์จะดำเนินต่อไปเช่นไรและจบลงเช่นไร แต่กลวิธีนี้ผู้เขียนจะเปลี่ยนทิศทางของเรื่องให้จบลงอย่างพลิกความคาดหมายของผู้อ่านนั่นเอง

3.1.2 โครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ

โครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ หรือการพูดคุยตอบ-รับกันระหว่างตัวละคร เพื่อแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหาที่ต่อเนื่องกัน และมีการใช้ถ้อยคำเสริมเพื่อเสียดสี ซึ่งโครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบนี้มีข้อความมากน้อยตามจำนวนมากน้อยของตัวการ์ตูน

โครงสร้างทางภาษาแบบการสนทนาโต้ตอบนี้ แตกต่างจากโครงสร้างแบบผูกเรื่องแบบถามตอบเนื่องจากการโต้ตอบกันด้วยการพูดคุยตอบ-รับทันที หรือหรือการพูดคุยสนทนาแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ต่อเนื่องกัน โดยไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา ซึ่งไม่ใช่ลักษณะของการตั้งคำถามและตอบข้อสงสัย และไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา พบ 2 แบบ คือ เสนอประเด็นปัญหา กล่าวโต้ตอบ และยิ่งมุกด้วยประเด็นที่เหนือความคาดหมาย และเสนอประเด็นปัญหา และกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียน ดังนี้

แบบที่ 1 เสนอประเด็นปัญหา เพื่อให้คู่สนทนากล่าวโต้ตอบ และอิงมุกด้วยประเด็นที่
เหนือความคาดหมาย ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 7 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 7 เดือนพฤศจิกายน 2555: 71

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

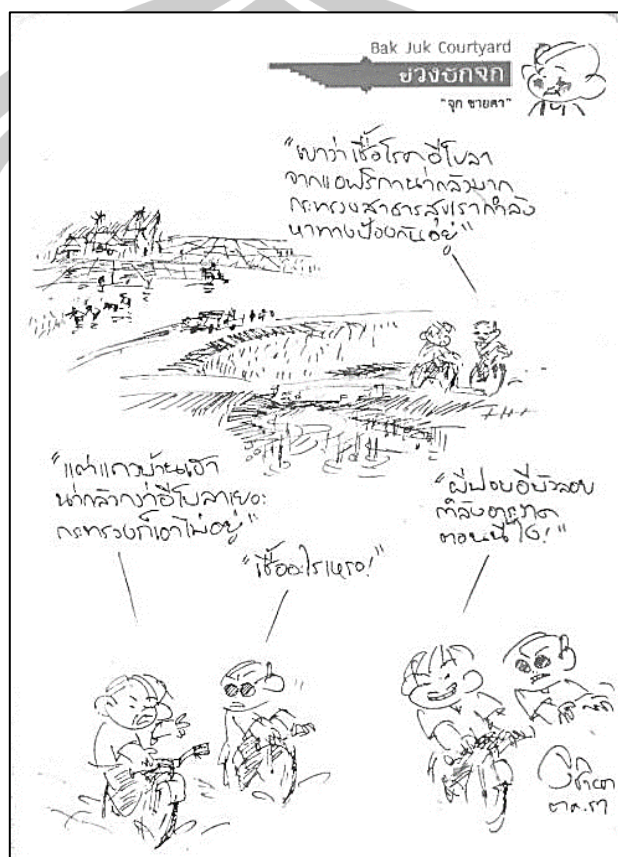
ตัวละคร 1 : “ชนเผ่าลาวของพวกเฮาเน่แบ่งเป็นลาวพวน ลาวโซ่ง ลาวภูไท ลาวข่า และอีกหลายลาว”, “แต่มีลาวหนึ่งที่น่ารักที่สุด”

ตัวละคร 2 : “ห่า! มีด้วยหรอ?”

ตัวละคร 1 : “ลาวลีมซาด”

จากตัวอย่าง พบว่า มีเปิดเรื่องด้วยการบรรยายสถานการณ์ของชนเผ่าลาว ในผลัดที่ 1 ตัวละครได้เสนอประเด็นเรื่องของคนลาวเผ่าต่าง ๆ ในผลัดที่ 2 ตัวละครจึงได้กล่าวว่า “แต่มีลาวหนึ่งที่น่ารักที่สุด” ในผลัดที่ 3 ตัวละครอีกตัวจึงตั้งคำถามว่า “ห่า! มีด้วยหรอ” ซึ่งโครงสร้างในผลัด

ดังกล่าวนี้ จะทำหน้าที่ส่งมุกไปสู่ผลัดที่ 4 เพื่อยิงมุกโต้ตอบด้วยประเด็นที่ เนื้อความคาดหมายคือ “ลาวลี้มชาติ” ซึ่งคำนี้ไม่ได้เป็นชื่อเผ่าของลาว แต่หมายถึงคนลาวที่ลี้ภัยตัวเอง



ภาพประกอบ 8 การ์ตูน “ช่วงชักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 31 เดือนพฤศจิกายน 2557: 81

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เขาว่าเชื้อโรคอีโบล่าจากแอฟริกัน่ากลัวมาก กระทรวงสาธารณสุขเรากำลังหาทางป้องกันอยู่”

ตัวละคร 2 : “แต่แถวบ้านเฮาน่ากลัวกว่าอีโบล่าเยอะ กระทรวงก็เอาไม่อยู่”

ตัวละคร 1 : “เชื้ออะไรเธอ!”

ตัวละคร 2 : “ผีปอบอีโบล่ากำลังอาระวาดตอนนี่ไง!”

จากตัวอย่าง พบว่า มีเปิดเรื่องด้วยการเสนอประเด็นปัญหา เพื่อให้คู่สนทนากล่าวโต้ตอบ และยิงมุกด้วยประเด็นที่เนื้อความคาดหมาย ผู้เขียนให้ตัวละครที่ 1 การบรรยายสถานการณ์เชื้อโรคอีโบล่าที่กำลังระบาดโดยในผลัดที่ 1 ตัวละครได้เสนอประเด็นว่า “เขาว่าเชื้อโรคอี

โบล่าจากแอฟริกันากลัวมาก กระทรวงสาธารณสุขเรากำลังหาทางป้องกันอยู่” ในผลัดที่ 2 ตัวละครจึงได้กล่าวว่า “แต่แถวบ้านเฮานากลัวกว่าโบล่าเยอะ กระทรวงก็เอาไม่อยู่” ในผลัดที่ 3 ตัวละครจึงตั้งคำถามโต้ตอบว่า “เชื้ออะไรเหอ!” ซึ่งโครงสร้างในผลัดดังกล่าวนี้ จะทำหน้าที่ส่งมุกไปสู่ผลัดที่ 4 เพื่อยิงมุกโต้ตอบด้วยประเด็นที่ เนื้อความคาดหมายคือ “ผีปอปี้บัวลอยกำลังอาระวาดตอนนี่เง!” ซึ่งเชื้อโรคโบล่าเป็นเชื้อโรคที่กำลังมีการแพร่ระบาดในแอฟริกา ซึ่งคำจากการปิดมุกเพื่อให้เนื้อความคาดหมายของผู้เขียนคือผีปอป เป็นการทำให้เกิดอารมณ์ขันจากการยิงมุกด้วยประเด็นที่เนื้อความคาดหมาย

แบบที่ 2 เสนอประเด็นปัญหาและกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียน ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 9 การ์ตูน “ช่วงขกจก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 50 เดือนมิถุนายน 2559: 81

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ข้าแต่พญาแถน พวกคนอีสานจุดบั้งไฟขึ้นมามากแล้วพะยะค่ะ”

ตัวละคร 2 : “ขอฝนอีกทีสิ”

ตัวละคร 1 : “แต่คราวนี้เขาอ้างเศรษฐกิจไม่ดีขอเพิ่มอีกอย่าง”

ตัวละคร 2 : “ขออะไรอีกละ”

ตัวละคร 1 : “ขอห่วยพะยะค่ะ”

จากตัวอย่าง พบว่า มีลักษณะการนำเสนอโดยการปูพื้นเรื่องก่อนด้วยประเด็น “ข้าแต่พญาแถน พวกคนอีสานจุดบั้งไฟขึ้นมาอีกแล้วพะยะค่ะ” และให้เกิดคำตอบเพื่อดำเนินเรื่องต่อ ด้วยคำถามของตัวละครที่ 2 ว่า “ขอฝนอีกละสิ” และเสนอประเด็นเพื่อสร้างความสงสัย ว่า “แต่คราวนี้เขาอ้างเศรษฐกิจไม่ดีขอเพิ่มอีกอย่าง” เพื่อให้คู่สนทนาตั้งคำถามว่า “ขออะไรอีกละ” และยิ่งมุกปิดท้ายโดยให้คำตอบที่เป็นการล้อเลียนด้วย “ขอห่วยพะยะค่ะ” เนื่องจากเศรษฐกิจไม่ดีและชาวอีสานมักจะชอบในเรื่องของการเสียดวง



ภาพประกอบ 10 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 27 เดือนกรกฎาคม 2557: 69

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ปี 49 รัฐบาลทักษิณโดนรัฐประหาร ปี 57 รัฐบาลยิ่งลักษณ์ก็โดนรัฐประหารอีก”

ตัวละคร 2 : “ถ้าไม่อยากให้ทหารรับประหารต้องแก้ที่ต้นเหตุ”

ตัวละคร 1 : “ต้นเหตุคืออะไร?”

ตัวละคร 2 : “ทักษิณคิด ยิ่งลักษณ์เห็ด”

จากตัวอย่าง พบว่า มีลักษณะการนำเสนอโดยการเสนอประเด็นปัญหาและกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียนปูพื้นเรื่องก่อนด้วยประเด็น “ปี 49 รัฐบาลทักษิณโดนรัฐประหาร ปี 57 รัฐบาลยิ่งลักษณ์ก็โดนรัฐประหารอีก” และให้เกิดคำตอบเพื่อดำเนินเรื่องต่อด้วยคำถามของตัวละครที่ 2 ว่า “ถ้าไม่อยากให้ทหารรับประหารต้องแก้ที่ต้นเหตุ” และผู้เขียนเสนอประเด็นเพื่อสร้างความสงสัย เพื่อให้คู่สนทนาตั้งคำถามว่า “ต้นเหตุคืออะไร?” และยิ่งมุกปิดท้ายโดยให้คำตอบที่เป็นการล้อเลียนด้วย “ทักษิณคิด ยิ่งลักษณ์เห็ด” เนื่องจากสถานการณ์ทางการเมืองในขณะนั้นก่อนการเลือกตั้ง นางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร หาเสียงด้วยข้อความว่า ทักษิณคิด ยิ่งลักษณ์ทำ ผู้เขียนจึงใช้การกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียน

กลวิธีด้านการสร้างอารมณ์ขันด้านโครงสร้างทางภาษาแบบการสนทนาโต้ตอบนี้แตกต่างจากโครงสร้างแบบผูกเรื่องแบบถามตอบเนื่องจากการโต้ตอบกันด้วยการพูดคุยตอบ-รับทันที หรือการพูดคุยสนทนาแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ต่อเนื่องกัน โดยไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา ซึ่งไม่ใช่ลักษณะของการตั้งคำถามและตอบข้อสงสัย และไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา แต่โครงสร้างแบบการสนทนาโต้ตอบมีลักษณะการวางโครงเรื่องคล้ายคลึงกับโครงสร้างแบบถามตอบ ซึ่งเป็นการวางโครงเรื่องด้วยบทสนทนาโต้ตอบของตัวละคร การโต้ตอบดังกล่าวไม่ได้เป็นการโต้ตอบในเชิงตั้งคำถาม-ตอบคำถาม แต่เป็นการกล่าวโต้ตอบเพื่อบอกเล่าในประเด็นเดียวกันหรือเกี่ยวเนื่องกัน ผลัดแรกทำหน้าที่เปิดประเด็นและส่งมุก โดยผลัดสุดท้ายทำหน้าที่ยิ่งมุกด้วยการโต้ตอบที่ เหนือความคาดหมายหรือความไม่เข้ากันจนทำให้เกิดอารมณ์ขัน

3.2 กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหา

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหา หมายถึง วิธีการใช้ภาษานำเสนอเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความไม่เข้ากันจนนำไปสู่อารมณ์ขัน ซึ่งเป็นเป้าหมายที่นักเขียนคอลัมน์การ์ตูนวางไว้ หรือเป็นวิธีการสร้างอารมณ์ขันอันเกิดจากความไม่เข้ากันทางเนื้อหา ดังที่ กาญจนา เจริญเกียรติบรร (2548: 18-19) ได้กล่าวว่า “ใครก็ตามที่รู้สึกขำกับปรากฏการณ์หนึ่ง ๆ ได้ จะต้องไม่เพียงแค่มองความไม่เข้ากัน แต่จะต้องแก้ไขความไม่เข้ากันดังกล่าวเสียก่อนจึงจะขำ” กล่าวคือ ต้องใช้ทักษะการแก้ปัญหาด้วย ซึ่งถือเป็นกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่ผู้เขียนจะต้องสร้างประเด็นหรือการนำเสนอให้ผู้อ่านสามารถแก้ปัญหานั้นนำไปสู่อารมณ์ขันได้

ในส่วนนี้ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหาตามแนวคิดของ ศิริพร ภักดีผาสุข (2549) เนื่องจากเป็นกลวิธีการใช้ภาษานำเสนอเนื้อหาที่ได้จากงานวิจัยนี้มี รายละเอียดครอบคลุม และสอดคล้องกับการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนในนิตยสารทาง อีสาน และจากการศึกษาวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหานั้น พบว่านักเขียนมีการใช้อยู่ 3 กลวิธี คือ การหักมุม การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน และการประชดประชัน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

3.2.1 การหักมุม

การหักมุม คือการปิดเรื่องที่พลิกความคาดหมายของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกประหลาดใจ (ประทีป เหมือนนิล, 2519) กลวิธีการปิดเรื่องแบบหักมุมนี้ พบว่า มีการเปิดเรื่องด้วยการบรรยาย หรือการเปิดประเด็นการสนทนา แล้วทำการการจบเรื่องอย่างผิดความคาดหมาย โดยการเบี่ยง ประเด็นหรือปิดเรื่องจากแนวและกรอบที่ควรจะเป็นไปอีกทางหนึ่ง ก่อให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่าง เรื่องที่คาดหมายว่าจะจะเป็นกับเรื่องที่ถูกลบไป การแหวกไปจากความคาดหมาย หรือเป็นคำตอบที่ แหวกไปจากความคาดหวังของผู้อ่านดังกล่าวผลที่ตามมาคืออารมณ์ขันนั่นเอง ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 11 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 12 เดือนเมษายน 2556: 73

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ปีนี้ทำจะแล้งกว่าทุกปีนะ”

ตัวละคร 2 : “เห็น อบต.ของพวกเขาส่งเตรียมจัดทำบุญบั้งไฟแล้วนี่”

ตัวละคร 1 : “เพื่อทำพิธีขอฝนจากพญาแถน”

ตัวละคร 2 : “เพื่อให้ชาวบ้านได้เล่นการพนันแก้เซ็งยามแล้ง”

การหักมุมในตัวอย่างนี้ เปิดประเด็นด้วยการกล่าวถึงประเพณี “บุญบั้งไฟ” ซึ่งเป็นประเพณีหนึ่งของภาคอีสาน โดยมีตำนานมาจากนิทานพื้นบ้านของภาคอีสานเรื่องพระยาคนคาก เรื่องผาแดงนางไอ่ ซึ่งในนิทานพื้นบ้านดังกล่าวได้กล่าวถึง การที่ชาวบ้านได้จัดงานบุญบั้งไฟขึ้นเพื่อเป็นการบูชาพญาแถน หรือเทพวัสสกาลเทพบุตร ซึ่งชาวบ้านมีความเชื่อว่า พระยาแถนมีหน้าที่คอยดูแลให้ฝนตกถูกต้องตามฤดูกาล และมีความชื่นชอบไฟเป็นอย่างมาก หากหมู่บ้านใดไม่จัดทำการจัดงานบุญบั้งไฟบูชา ฝนก็จะไม่ตกถูกต้องตามฤดูกาล อาจก่อให้เกิดภัยพิบัติกับหมู่บ้านได้ ในคอลัมน์การ์ตูนนี้มีเนื้อหาที่ทำให้เรื่องจบแบบพลิกความคาดหมาย ด้วยการนำเสนอประเด็นการจัดงานบุญบั้งไฟของท้องถิ่น (อบต.) เปรียบเทียบกับการเล่นการพนันของชาวบ้าน ซึ่งการตอบแบบหักมุมนี้สร้างความไม่เข้ากันระหว่างคำตอบที่คาดว่าจะได้รับ กับคำตอบที่ได้รับจริง ซึ่งถือว่าผิดความคาดหมาย





ภาพประกอบ 12 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 21 เดือนมกราคม 2557: 61

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คนอีสานบ้านเฮา เลือดยิ่งลักษณ์เป็นนายกฯ จุกๆ ยุบสภาได้ไง!”

ตัวละคร 2 : “อ้อ ท่านนายกฯ ต้องทำตามเสียงส่วนใหญ่”

ตัวละคร 1 : “ช่วย! ก็พวกเฮาเนี่ยแหละเสียงส่วนใหญ่”

ตัวละคร 2 : “ไม่ช่วย !! เดียวนี้เสียงส่วนใหญ่เขานับจากจำนวนคนออกมาเป่านกหวีด”

การหักมุมในตัวอย่างนี้ กล่าวถึงเหตุการณ์ทางการเมืองที่มีการยุบสภา เมื่อวันที่ 10 ธ.ค. 2556 น.ส.ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร นายกรัฐมนตรี ได้ตัดสินใจยุบสภาเพื่อหาทางออกทางการเมือง หลังจากที่ถูกกดดันอย่างหนักและต่อเนื่อง โดยเฉพาะแรงบีบบังคับจากพรรคฝ่ายค้านและชุมนุมม็อบโค่นล้มระบอบทักษิณ ที่นำโดยนายสุเทพ เทือกสุบรรณ เลขาธิการ กปปส. การนำเสนอในคอลัมน์การ์ตูนฉบับนี้ มีเนื้อหาที่ทำให้เรื่องจบแบบหักมุม หรือแบบพลิกความคาดหมาย ด้วยการนำเสนอประเด็นเปรียบเทียบระหว่างเสียงส่วนใหญ่ในสภา (สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร) กับเสียงนอกสภา (ประชาชนผู้มีสิทธิลงคะแนนเสียง) การตอบแบบหักมุมนี้สร้างความไม่เข้ากันระหว่างคำตอบที่คาดว่าจะได้รับกับ

คำตอบที่ได้รับจริง โดยผู้เขียนต้องการสื่อถึง เสียงส่วนใหญ่ในสภา กับเสียงนอกสภาที่เป็น จำนวนคน ออกมาเป่านกหวีด ซึ่งถือว่าเป็นการให้คำตอบแบบผิดความคาดหวัง จึงทำให้เกิดอารมณ์ขุ่นนั่นเอง

3.2.2 การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน

การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน คือ การนำประเด็นสองประเด็นซึ่งโดยปกติแล้วไม่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรงมาประสานเข้าด้วยกัน หรืออาจเป็นการนำประเด็นทางการเมืองกับประเด็นทางสังคมซึ่งกำลังเป็นที่สนใจหรือเป็นข่าวโด่งดังมาผูกร้อยเข้าด้วยกัน โดยประเด็นทั้งสองอาจมีเหตุการณ์บางอย่างอยู่ร่วมกัน กล่าวคือ นักเขียนการ์ตูนอาจมองเห็นแง่มุมหรือตรรกะบางอย่างที่สามารถเชื่อมโยงเรื่องทั้งสองเข้าไว้ด้วยกัน ผลที่ได้จากการผูกเรื่องหรือประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกันก็จะเห็นความไม่เข้ากันซึ่งจะก่อให้เกิดอารมณ์ขุ่นตามมา นอกจากนี้ยังเกิดความไม่เข้ากันระหว่างผลลัพธ์ที่ได้จากการผูกเรื่องหรือประเด็นเหล่านั้นเข้าด้วยกันกับความเป็นจริงที่ว่าเรื่องหรือประเด็นเหล่านั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกันและไม่ควรจะนำมาผูกโยงเข้าด้วยกัน ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 13 การ์ตูน “ช่วงขี้จุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 24 เดือนพฤษภาคม 2557: 73

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

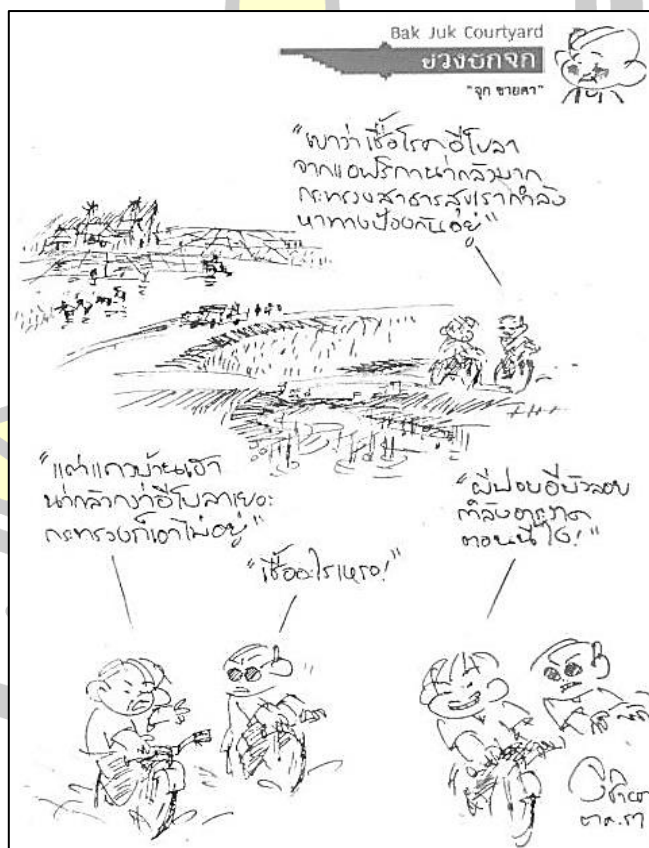
ตัวละคร 1 : “ແ້ງນີ້ອີສານบ้านเฮา ทำมาหากินลำบากนะ”

ตัวละคร 2 : “ไม่จริงหรอก ดูไอ้ทิดทองดีกับเมียมันสิ ไม่อ้อมืออดิน”

ตัวละคร 1 : “มันทำงานอะไร?”

ตัวละคร 2 : “รับจ้างเดินขบวน”

การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกันในตัวอย่างนี้ กล่าวถึงวิถีชีวิตของชาวอีสานในช่วงหน้าแล้ง (ฤดูร้อน) เนื่องจากในช่วงหน้าแล้งพื้นที่ส่วนใหญ่ในภาคอีสานจะมีความแห้งแล้ง ชาวบ้านทำมาหากินด้วยความยากลำบาก ในคอลัมน์การ์ตูนฉบับนี้มีการนำเสนอเปรียบเทียบกับประเด็นการเมือง ด้วยการรับจ้างเดินขบวนเพื่อประท้วงรัฐบาล การตอบแบบผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกันนี้ ทั้งสองประเด็นไม่เข้ากันเพราะไม่มีความเกี่ยวข้องกันโดยตรง แต่นักเขียนการ์ตูนสามารถนำมาผูกโยงเข้าด้วยกันเพราะมีจุดร่วมกันอยู่คือ ความชอบทางการเมือง กรณีทั้งสองไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันโดยตรงจึงก่อให้เกิดความไม่เข้ากัน และเพื่อต้องการเสียดสีให้เกิดอารมณ์ขัน



ภาพประกอบ 14 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 31 เดือนพฤศจิกายน 2557: 86

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เชื่อว่าเชื้อโรคอีโบลามากจากแอฟริกันากลัว่มาก กระหวงสาธารณสุขเรา กำลังหาทางป้องกันอยู่”

ตัวละคร 2 : “แต่แถวบ้านเฮานักลัวกว่าอีโบลายะ กระหวงก็เอาไม่อยู่”

ตัวละคร 1 : “เชื้ออะไรเหอ?”

ตัวละคร 2 : “ผีปอบอีบัวลอย กำลังอาระวาดตอนนี่ง”

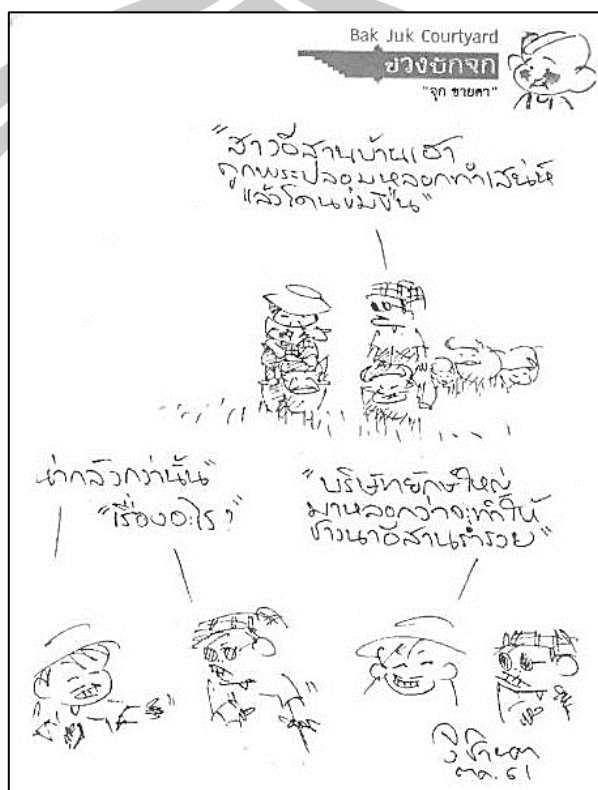
การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกันในตัวอย่างนี้ กล่าวถึงวิกฤตการณ์เชื้อโรคอีโบล่าในทวีปแอฟริกาที่กำลังแพร่ระบาด ในคอลัมน์การ์ตูนฉบับนี้มีการนำเสนอเปรียบเทียบประเด็นความเชื่อของคนอีสานในเรื่องของผีปอบ การตอบแบบผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกันนี้ ทั้งสองประเด็นไม่เข้ากันเพราะไม่มีความเกี่ยวข้องกันโดยตรง แต่นักเขียนการ์ตูนสามารถนำมาผูกโยงเข้าด้วยกันเพราะมีจุดร่วมกันอยู่คือ ความน่ากลัว กรณีทั้งสองไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันโดยตรงจึงก่อให้เกิดความไม่เข้ากัน และเพื่อต้องการเปรียบเทียบให้เกิดอารมณ์ขัน

3.2.3 การประชดประชัน

ในการศึกษาเกี่ยวกับการประชดประชันมักนิยมแบ่งระหว่างการประชดประชันด้านวาจา (verbal irony) กับการประชดประชันด้านสถานการณ์ (situational irony) การประชดประชันด้านวาจาโดยทั่วไปหมายถึง การกล่าวถ้อยคำคำหนึ่งแต่หมายความอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งความหมายที่ต้องการจะสื่อ นั้นมักจะตรงข้ามกับถ้อยคำที่ กล่าวออกไป (กาญจนา เจริญเกียรติบรร, 2548: 129) ในส่วน (จันทิมา อังคพนชกิจ, 2562: 210) กล่าวว่า การประชดประชัน หรือในบางตำราเรียกว่า การย้อนแย้ง เป็นกลวิธีการใช้ภาษาประเภทหนึ่งในการนำเสนอข้อมูล โดยกล่าวถึงสิ่งหนึ่งให้มีความหมายไปอีกทางหนึ่งหรือในทางตรงกันข้าม โดยส่วนใหญ่เพื่อต้องการตอบโต้หรือวิพากษ์วิจารณ์กับสิ่งที่เกิดขึ้นมาก่อนแล้ว ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายในอีกแง่มุมหนึ่งซึ่งไม่ใช่เป็นไปตามความหมายที่ปรากฏตามรูปภาพ

โดยส่วนใหญ่ ผู้ใช้ภาษามักใช้การประชดประชันในการตอบโต้หรือวิพากษ์วิจารณ์ในเหตุการณ์หรือความคิดที่เกิดขึ้นมาก่อนหน้า ซึ่งจะคล้ายกับการปฏิเสธ เพียงแต่การประชดประชันจะมีบทบาทในแง่ที่ทำให้การวิพากษ์วิจารณ์นั้นดูมีความขิงข่งน้อยลง มีความตลกขบขันแอบแฝงอยู่ด้วย ทำให้ความรู้สึกของการโต้แย้งไม่รุนแรงหรือไม่เป็นการโต้ตอบโดยตรงมากนัก ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจะใช้คำว่า “การประชดประชัน” หมายความว่าทั้งด้านวาจาและสถานการณ์ รวมทั้งจะใช้หมายรวมถึงการเสียดสีด้วย ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงทัศนคติในด้านลบต่อบุคคล สถาบัน หรือเหตุการณ์บางอย่าง โดยจะยึดตามคำนิยามของอตัตาโต้ (Attardo, 2000) (อ้างถึงใน กาญจนา เจริญเกียรติบรร

, 2548: 129-130) ที่กล่าวว่า การเสียดสีคือการประชดประชันที่มีตัวผู้ที่ตกเป็นเป้าหมายปรากฏชัดเจนมากกว่าการประชดประชันโดยทั่ว ๆ ไป ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 15 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 78 เดือนตุลาคม 2561:91

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “สาวอีสานบ้านเฮาถูกพระปลอมหลอกทำเสน่ห์แล้วโดนข่มขืน”

ตัวละคร 2 : “น่ากลัวกว่านั้น”

ตัวละคร 1 : “เรื่องอะไร?”

ตัวละคร 2 : “บริษัทยักษ์ใหญ่มาหลอกว่าจะทำให้ชาวนาอีสานร่ำรวย”

การประชดประชันจากตัวอย่างนี้ นักเขียนการ์ตูนนำเสนอประเด็นเหตุการณ์ทางสังคมจากกรณีหญิงสาวถูกพระหลอกลวงไปทำพิธีสะเดาะเคราะห์ในกุฏิที่กำลังเป็นข่าวดังในขณะนั้น โดยให้ตัวละครที่ 1 เปิดประเด็นว่า “สาวอีสานบ้านเฮาถูกพระปลอมหลอกทำเสน่ห์แล้วโดนข่มขืน” และให้ตัวละครที่ 2 ได้ตอบเพื่อตั้งประเด็นคำถามด้วย “น่ากลัวกว่านั้น” เพื่อให้อีกตัวละครตั้งคำถามต่อว่า “เรื่องอะไร?” และสุดท้ายปิดมุกด้วยคำตอบ “บริษัทยักษ์ใหญ่มาหลอกว่าจะทำให้ชาวนาอีสานร่ำรวย”

เป็นการการนำประเด็นสองประเด็นซึ่งโดยปกติแล้วไม่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันมาประสานเข้าด้วยกันเพื่อการประชดประชันคือ ประเด็นทางสังคมกับประเด็นทางการเมือง โดยสื่อถึง บริษัทยักษ์ใหญ่มาหลอกกว่าจะทำให้ชาวนาอีสานร่ำรวย คือ รัฐบาลที่ให้สัญญากับเกษตรกรไว้ว่าจะรับซื้อเมล็ดข้าวนั่นเอง ผลที่ได้จากการผูกเรื่องหรือประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกันโดยการประชดประชันก็จะก่อให้เกิดอารมณ์ขันนั่นเอง



ภาพประกอบ 16 การ์ตูน “ช่วงขักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 66 เดือนตุลาคม 2560: 75

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เขาว่าป็นนาจะมีเลือกตั้งแน่นอน”

ตัวละคร 2 : “บางท้องที่อีสานบ้านเฮาจะไม่มีคืนหมาหอนแล้ว”

ตัวละคร 1 : “เพราะประชาชนตื่นตัวสูง”

ตัวละคร 2 : “เพราะหมาโดนกินหมด”

การประชดประชันจากตัวอย่างนี้ นักเขียนการ์ตูนนำถ้อยคำจากข่าวการจัดการเลือกตั้งของ คณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ที่ประกาศว่าจะจัดให้มีการเลือกตั้ง โดยให้ตัวการ์ตูนที่ 1 เป็ด

ประเด็นว่า “เขาว่าปีหน้าจะมีเลือกตั้งแน่นอน” และให้ตัวที่ 2 ได้ตอบเพื่อตั้งประเด็นคำถามด้วย “บางท้องที่อีสานบ้านเฮาจะไม่มีคินหมาหอนแล้ว” และให้ถามต่อว่า “เพราะประชาชนตื่นตัวสูง” สุดท้ายปิดมุกด้วยคำตอบ “เพราะหมาโดนกินหมด” เป็นการการนำประเด็นสองประเด็นซึ่งโดยปกติแล้วไม่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรงมาประสานเข้าด้วยกัน คือประเด็นทางการเมือง กับ ประเด็นทางสังคม คือการนิยมบริโภคสุนัขของชาวอีสาน (ในบางพื้นที่) ซึ่งโดยปกติคินก่อนการเลือกตั้งจะเรียกว่าเป็นคินหมาหอน เนื่องจากจะมีหวัคะแนนเดินไปแจกเงินเพื่อซื้อเสียงตามบ้านของประชาชนจนสุนัขของชาวบ้านส่งเสียงร้องหรือหอน ผลที่ได้จากการผูกเรื่องหรือประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกันก็จะเห็นความไม่เข้ากันซึ่งจะก่อให้เกิดอารมณ์ขันนั่นเอง

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน พบว่านักเขียนมีการใช้อยู่ 3 กลวิธี คือ การหักมุม การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน และการประชดประชัน ซึ่งการหักมุม มีลักษณะการเปิดเรื่องด้วยการบรรยายหรือการเปิดประเด็นการสนทนา แล้วทำการการจบเรื่องอย่างผิดความคาดหมาย โดยการเบี่ยงประเด็นหรือปิดเรื่องจากแนวและกรอบที่ควรจะเป็นไปอีกทางหนึ่ง ก่อให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างเรื่องที่คาดหมายว่าจะเป็นกับเรื่องที่ถูกลบไป การแหวกไปจากความคาดหมาย หรือเป็นคำตอบที่แหวกไปจากความคาดหวังของผู้อ่านดังกล่าวส่งผลให้เกิดอารมณ์ขัน ส่วนการผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน เป็นการนำประเด็นสองประเด็นซึ่งโดยปกติแล้วไม่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรงมาประสานเข้าด้วยกัน และการประชดประชัน หมายรวมถึง การเสียดสีด้วย ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงทัศนคติในด้านลบต่อบุคคล สถาบัน หรือเหตุการณ์บางอย่าง เช่น การนำประเด็นทางการเมืองกับประเด็นทางสังคมซึ่งกำลังเป็นที่สนใจหรือเป็นข่าวโด่งดังมาผูกร้อยเข้าด้วยกัน โดยที่ประเด็นทั้งสองอาจมีเหตุการณ์บางอย่างอยู่ร่วมกันหรือไม่เกี่ยวข้องกันเลย อาจสันนิษฐานว่าน่าจะเป็นเพราะการประชดประชันเองก็มีลักษณะของการสร้างความประหลาดใจแก่ผู้อ่าน การสร้างความประหลาดใจจึงน่าจะเป็นลักษณะสำคัญอันหนึ่งที่ทำให้การประชดประชันสามารถก่อให้เกิดความตลกขบขันได้ง่าย

3.3 กลวิธีด้านภาษาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

กลวิธีด้านภาษาในการสร้างอารมณ์ขัน คือ วิธีการใด ๆ ทางการใช้ภาษาที่ก่อให้เกิดความขบขัน ขอบเขตของข้อมูลที่น่ามาวิจัยประกอบด้วยคอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุก จากนิตยสารทางอีสานจำนวนทั้งสิ้น 100 ฉบับ การใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขันเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ในสื่อทุกแขนง ด้วยเหตุที่อารมณ์ขันเป็นพื้นฐานทางอารมณ์ของมนุษย์ สำหรับคอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุก ในนิตยสารทางอีสานก็เพื่อตอบสนองพื้นฐานอารมณ์ดังกล่าว แม้ว่าประเด็นที่น่าเสนอจะเป็นเรื่องที่เคร่งเครียด แต่ก็สามารถพลิกมาเป็นเรื่องราวตลกขบขันด้วยเขาวงกตของนักเขียน ซึ่งเปลี่ยนประเด็นปัญหาที่ซับซ้อน สับสนวนวุ่นวายและเคร่งเครียดให้มีลักษณะที่ผ่อนคลายและเข้าถึงง่าย รวมทั้งแทรกการ

วิพากษ์วิจารณ์ไว้ในอารมณ์ขันได้อย่างลงตัว อารมณ์ขันในลักษณะเช่นนี้อาจไม่ถึงขั้นหัวเราะออกมาเสียงดัง หรือยิ้มอย่างร่าเริงแต่เพียงแค่ว่ารู้สึกเห็นด้วยกับประเด็นอันแหลมคมที่นำมาวิพากษ์วิจารณ์หรือประเด็นที่สื่อออกมาตรงกับมุมมองความคิดของผู้อ่านก็ถือว่าเป็นอารมณ์ขันแล้ว

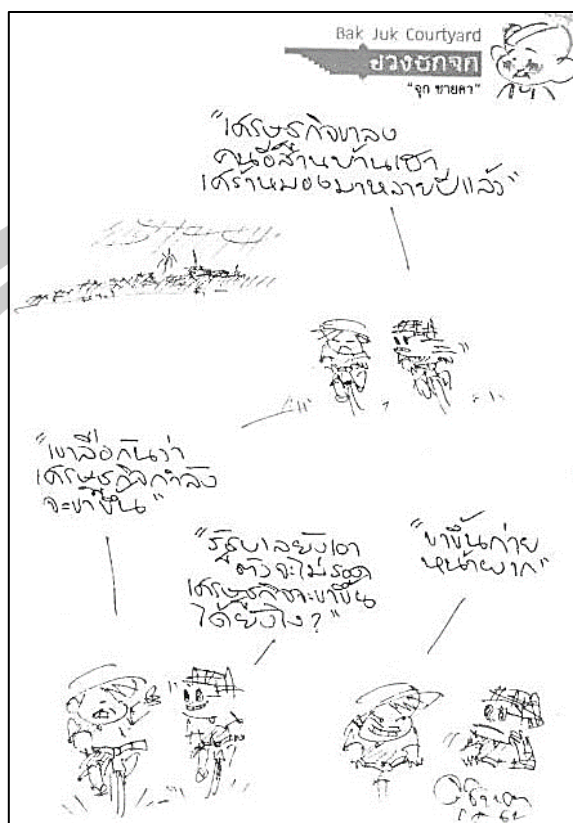
ทั้งนี้ การดูในนิตยสารทางอีสานแต่ละคอลัมน์อาจมีลักษณะของการสร้างความขบขันทางภาษาทั้งจากคำและปริศนา ซึ่งจุดเด่นของกลวิธีด้านคำคือ การสร้างความขบขันที่มุ่งไปที่คำที่มีการใช้ตัดแปลง หรือตีความไปจากปกติ โดยใช้แนวคิดของ อวยพร พานิช และคณะ (2543) ส่วนกลวิธีทางปริศนา คือ การสร้างความขบขันจากการดูทั้งเรื่อง ซึ่งผู้อ่านจะเกิดความขบขันได้ก็ต้องเมื่ออ่านและทำความเข้าใจการดูโดยภาพรวม ตามแนวคิดของ กาญจนา เจริญเกียรติบวร (2548)

มุมมองในด้านภาษาของบทสนทนาคอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกในนิตยสารทางอีสาน ปรากฏให้เห็นกลวิธีทางภาษาทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจและเกิดความรู้สึกขบขัน ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาของการดูในนิตยสารทางอีสาน ซึ่งพบว่าเป็นวิธีการใช้ถ้อยคำภาษาถ่ายทอดมุมมองความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ในลักษณะที่ไม่เข้ากันจนนำไปสู่อารมณ์ขัน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดทฤษฎีอารมณ์ขัน โดยเฉพาะทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity Theories) กล่าวคือ เป็นอารมณ์ขันอันเกิดจากความไม่เข้ากันทางภาษาเป็น 2 ด้าน ได้แก่ กลวิธีด้านคำ และกลวิธีด้านข้อความ ดังนี้

3.3.1 กลวิธีด้านคำ

กลวิธีการใช้ภาษาด้านคำเป็นวิธีการใช้คำซึ่งพิจารณาเพียงความหมายตามรูปภาษาที่ปรากฏในระดับโครงสร้างไวยากรณ์หรือระดับประโยค ผู้อ่านจะเห็นถึงความไม่เข้ากันของการใช้คำจนนำไปสู่อารมณ์ขัน กลวิธีการใช้ภาษาด้านคำ นี้ผู้วิจัยจะไม่ตีความโดยอาศัยบริบททางสังคมและเจตนาการสื่อสาร สำหรับเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีด้านคำนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โดยใช้แนวคิดของ อวยพร พานิช และคณะ (2543) เมื่อศึกษาคอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกในนิตยสารทางอีสาน พบว่ามีการใช้กลวิธีภาษาด้านคำจำแนกได้ 3 กลวิธี ได้แก่ การเล่นคำ การใช้คำต่างประเทศ และการใช้คำแสลง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การเล่นคำ หมายถึง การเล่นกับภาษาในระดับคำ วลี หรือสำนวนด้วยวิธีการต่าง ๆ ให้มีลักษณะพลิกไปจากเดิมทั้งในด้านรูปภาษาและความหมาย เป็นกลวิธีการนำถ้อยคำมาดัดแปลงด้วยวิธีการต่างๆ การดัดแปลงนี้มีลักษณะที่ทำให้คำหรือวลีหนึ่ง ๆ สามารถเชื่อมโยงไปสู่ความหมายสองความหมายที่ไม่เข้ากันหรือไม่เกี่ยวข้องกัน จนก่อให้เกิดอารมณ์ขัน ดังเช่น



ภาพประกอบ 17 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกขาขาว ฉบับที่ 87 เดือนกรกฎาคม 2562: 77

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เศรษฐกิจขาลงคนอีสานบ้านเฮา เศร้าหมองมาหลายปีแล้ว”

ตัวละคร 2 : “เขาลือกันว่าเศรษฐกิจกำลังขาขึ้น”

ตัวละคร 1 : “รัฐบาลยังเอาตัวไม่รอด เศรษฐกิจขาขึ้นได้อย่างไร?”

ตัวละคร 2 : “ขาขึ้นก่ายหน้าผาก”

ในตัวอย่างนี้ เป็นการเล่นคำระหว่างความหมายตรงกับความหมายเปรียบเทียบ โดยให้ตัวการ์ตูนที่ 1 เปิดประเด็นว่า “เศรษฐกิจขาลงคนอีสานบ้านเฮา เศร้าหมองมาหลายปีแล้ว” และให้ตัวที่ 2 ได้ตอบด้วย “เขาลือกันว่าเศรษฐกิจกำลังขาขึ้น” เพื่อตั้งประเด็นคำถามต่อว่า “รัฐบาลยังเอาตัวไม่รอด เศรษฐกิจขาขึ้นได้อย่างไร?” สุดท้ายปิดมุกด้วยคำตอบว่า “ขาขึ้นก่ายหน้าผาก” เป็นการเล่นคำระหว่างความหมายตรงกับความหมายเปรียบเทียบ โดยคำว่า “ขาขึ้น” ความหมายตรงหมายความว่า (ว.) ที่เจริญรุ่งเรือง หรือได้รับความนิยม (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556: 21) และ “ขาขึ้น” ในความหมายเปรียบเทียบหมายความว่า การยกขาขึ้น ในการตูนว่า “ขาขึ้นก่ายหน้าผาก” หมายความว่า

ว่า เครียดมากจนต้องยกขาขึ้นก่ายหน้าผาก แม้จะเป็นคำเดียวกัน แต่เมื่อเปรียบเทียบความหมายแล้ว จะทำให้ผู้อ่านเห็นถึงความไม่เข้ากันอย่างชัดเจน จึงก่อให้เกิดอารมณ์ขันนั่นเอง



ภาพประกอบ 18 การ์ตูน “ช่วงบัจจุ” ของจุกชายคา ฉบับที่ 90 เดือนตุลาคม 2562: 73

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “น้ำท่วมอีสานบ้านเฮาป็นี ที่ถนนสะพานขาดง่ายๆ เพราะมันโกงกินกัน”

ตัวละคร 2 : “ชาวบ้านเขารู้ว่าใครโกงแต่เขาไม่พูด”

ตัวละคร 1 : “อ้าว! รู้แล้วทำไมไม่พูด?”

ตัวละคร 2 : “น้ำท่วมปาก”

ในตัวอย่างนี้ เป็นการเล่นคำระหว่างความหมายตรงกับความหมายเปรียบเทียบ โดยให้ตัวการ์ตูนที่ 1 เปิดประเด็นว่า “น้ำท่วมอีสานบ้านเฮาป็นี ที่ถนนสะพานขาดง่ายๆ เพราะมันโกงกินกัน” และให้ตัวที่ 2 ได้ตอบด้วย “ชาวบ้านเขารู้ว่าใครโกงแต่เขาไม่พูด” เพื่อตั้งประเด็นคำถามต่อว่า “อ้าว! รู้แล้วทำไมไม่พูด?” สุดท้ายปิดมุกด้วยคำตอบว่า “น้ำท่วมปาก” เป็นการเล่นคำระหว่าง

ความหมายตรงกับ ความหมายเปรียบเทียบ โดยคำว่า “น้ำท่วม” ความหมายตรงหมายความว่า น้ำซึ่งท่วมพื้นที่บริเวณใดบริเวณหนึ่งเป็นครั้งคราวเนื่องจากมีฝนตกหนักหรือหิมะละลาย ทำให้น้ำในลำน้ำหรือทะเลสาบไหลล้นตลิ่งหรือบ่าลงมาจากที่สูง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2553: 322) และ “น้ำท่วมปาก” ในความหมายเปรียบเทียบหมายความว่า (สำนวน) พูดไม่ได้ เพราะมีความจำเป็นบังคับ หรือเกรงจะมีภัยมาถึงตน เป็นการใช้คำที่มีความหมายคล้ายกัน แต่คำว่า “น้ำท่วมปาก” ที่ผู้เขียนใช้เป็นสำนวนเป็นการเล่นคำที่ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันนั่นเอง

2. การใช้คำต่างประเทศ คือ การนำเอาคำศัพท์ในภาษาอื่นมาใช้โดยวิธีการทับศัพท์ ภาษาต่างประเทศในที่นี้คือภาษาที่ไม่ใช่ภาษาไทย เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันสะท้อนให้เห็นอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ปรากฏเพียง 1 ฉบับ ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 19 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 11 เดือนมีนาคม 2556: 85

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เมื่อวานนี้หลานสาวข้าเรียนมหาวิทยาลัย ปี 3 แล้ว มันมาเยี่ยมบ้าน ข้าเลยสั่งสอนว่า..ให้ยึดเอาปู่ย่าตายายที่มีเลือดคนอีสานเต็มตัวต่อสู้กับความยากจนหนักเอาเบาสู้อยู่เป็นต้นแบบของชีวิต”

ตัวละคร 1 : “แต่หลานข้ามันฟังไม่เข้าใจวะ”

ตัวละคร 2 : “นายนี้เขยจิง พูดแบบนั้นเด็กฟังไม่เข้าใจหรอก”

ตัวละคร 1 : “อ้าว ! แล้วจะให้พูดแบบไหน?”

ตัวละคร 2 : “ต้องพูด...ให้ยึดเอาปู่ย่าตายายเป็นไอดอล (Idol)”

ในตัวอย่างนี้สื่อให้เห็นว่าตัวละครที่ 2 ต้องการให้มีความทันสมัยจึงใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษคือคำว่า Idol แทนคำว่า ต้นแบบ เมื่อวิเคราะห์ตามความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีสร้างอารมณ์ขันพบว่า กลวิธีการใช้คำต่างประเทศเพื่อสร้างอารมณ์ขันนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีความเหนือกว่าในด้านการสร้างตัวละครให้ขาดทักษะทางภาษาหรือความไม่รู้ภาษาอังกฤษของตัวละคร ทำให้ตัวละครดังกล่าวไม่เข้าใจความหมายของการสื่อสารในบริบทดังกล่าว ทั้งนี้อารมณ์ขันของเรื่องเกิดจากการทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหนือกว่าและสนใจต่อความไม่รู้หรือผิดพลาดของตัวละครนั้น

3. การใช้คำสแลง หมายถึง ถ้อยคำหรือสำนวนที่เข้าใจกันเฉพาะกลุ่มหรือชั่วระยะเวลาหนึ่ง ไม่ใช่ภาษาที่ยอมรับกันว่าถูกต้อง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556: 1181) คำสแลงที่ปรากฏในคอลัมน์การ์ตูนนี้ พบเพียง 1 ฉบับ คือคำว่า เหลือบ ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ชื่อแมลงหลายชนิดในวงศ์ Tabanidae รูปร่างคล้ายแมลงวันแต่ตัวโตกว่า ตากลมใหญ่ ตัวผู้ตาดำทึบ ตัวเมียตาห่าง ปากเป็นแบบแทงดูด เฉพาะตัวเมียดูดกินเลือดคน และสัตว์เลี้ยง ตัวผู้ดูดกินเกสร และน้ำหวานดอกไม้ มีปีกคู่เดียว มักเป็นแผ่นใส บางชนิดมีลายสีต่าง ๆ และ ก.ชำเลื่อง, ชายตาตุ ในบริบททางการเมืองเปรียบว่า เหลือบ หมายถึง นักการเมืองหรือกลุ่มคนที่คอยดูดกินเลือดเนื้อ ภาษีงบประมาณของรัฐ หรือผลประโยชน์ต่างๆ (อันธิยา หล่อเรืองศิลป์, 2549: 36) ดังตัวอย่าง

พูน บณฺ ภิโต ชีเว



ภาพประกอบ 20 การ์ตูน “ช่วงขักจุก” ของจุกขัยศา ฉบับที่ 42 เดือนตุลาคม 2559: 68

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คักอีหลี! อีสานบ้านเฮา กองทุนหมู่บ้านก็มาแล้ว กองทุนตำบลก็
มาแล้ว”

ตัวละคร 2 : “กำลังตามมาติด ๆ”

ตัวละคร 1 : “อีหยัง!”

ตัวละคร 2 : “เหลือบ!”

ในการ์ตูนมีการเปิดประเด็นการสนทนาด้วย การนำเสนอของตัวละครที่ 1 ว่า “คักอีหลี! อีสานบ้านเฮา กองทุนหมู่บ้านก็มาแล้ว กองทุนตำบลก็มาแล้ว” ทำให้ตัวละครที่ 2 นำเสนอประเด็นว่า “กำลังตามมาติด ๆ” เพื่อเป็นการให้อีกตัวละครตั้งคำถาม แล้วจึงปิดมุกด้วย “เหลือบ!” การใช้คำสแลงในตัวอย่างนี้ ผู้เขียนใช้เหตุการณ์ทางการเมืองโดยใช้คำสแลงด้วยคำว่า “เหลือบ” ซึ่งตามความหมายในพจนานุกรม หมายถึง ชื่อแมลงหลายชนิดในวงศ์ Tabanidae รูปร่างคล้ายแมลงวันแต่ตัวโตกว่า ตากลมใหญ่ ตัวผู้ตาดำทึบ ตัวเมียตาห่าง ปากเป็นแบบแทงดูด เฉพาะตัวเมียดูดกินเลือดคน และสัตว์เลี้ยง ตัวผู้ดูดกินเกสร และน้ำหวานดอกไม้ บางชนิดมีลายสีต่าง ๆ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556: 1350) เมื่อนักข่าวนำมาใช้ในการเมืองตัวเหลือบในที่นี้จึงหมายถึง คนหรือกลุ่มคนที่คอยเกาะกินหรือ

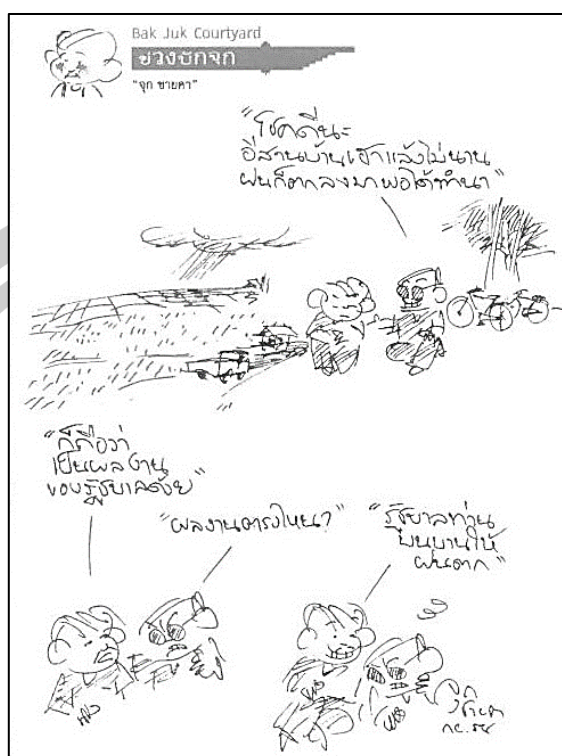
ตุ๊กตาทานอาหาร เลือดเนื้อหรืองบประมาณ ซึ่งเป็นถ้อยคำหรือสำนวนที่เข้าใจกันเฉพาะกลุ่มหรือชั่วระยะเวลาหนึ่ง นั่นเอง

3.3.2 กลวิธีด้านข้อความ

จันทิมา อังคพนิชกิจ (2562: 180-181) กล่าวว่า การอธิบายลักษณะการใช้ทางภาษาในข้อความนั้น นอกจากจะพรรณนาว่ามีลักษณะภาษาอะไรและใช้อย่างไรแล้ว การตีความและอธิบายถึงความคิดบางอย่างที่แฝงอยู่ในการใช้ภาษาเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เข้าใจการสื่อความหมายที่อยู่ในข้อความ ดังนั้น การอธิบายลักษณะภาษาที่ใช้ในการนำเสนอข้อความจึงเป็นการอธิบายในเชิงการใช้ที่มีวัตถุประสงค์บางอย่างแฝงอยู่หรือที่เรียกว่า กลวิธี (Strategies) กลวิธีทางภาษาทั้งที่เป็นวัจนภาษาและอวัจนภาษา ปรากฏอยู่ทั่วไปในข้อความ เนื่องจากตัวบทแต่ละตัวบทผ่านการเลือกใช้ภาษาที่แฝงวัตถุประสงค์หรือมีเจตนามุ่งหมายของผู้ส่งสารสื่อไปยังผู้รับสาร ท่ามกลางกิจกรรมการสื่อสารบางประการตัวบทหรือข้อความประเภทต่าง ๆ ก็มักจะเจือปนด้วยกลวิธีทางภาษาที่แตกต่างกันไปด้วย นอกเหนือจากรูปแบบหรือแบบแผนของข้อความตามประเภทแล้ว ยังต้องมีระบบของการเลือกใช้ภาษาให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ด้วยแนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่เกี่ยวกับการอธิบายลักษณะภาษาที่ใช้นำเสนอข้อความว่าเป็นการอธิบายในเชิงการใช้ที่มีวัตถุประสงค์บางอย่างแฝงอยู่ หรือที่เรียกว่า “กลวิธี” และแนวคิดนี้ได้ปรากฏแนวทางสำหรับการวิเคราะห์ข้อความโดยกล่าวถึงกลวิธีทางภาษาที่มักพบในการวิเคราะห์ข้อความ เช่น กลวิธีทางศัพท์ กลวิธีทางวัจนปฏิบัติศาสตร์และวาทกรรม

กลวิธีด้านข้อความเป็นลักษณะของการสร้างอารมณ์ขึ้นจากตัวบทของการ์ตูน ซึ่งมาจากวิธีการเสนอข้อมูล การลำดับข้อมูล การอาศัยกระบวนการอนุมาน วิธีการนำเสนอเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องหรืออ้างอิงชนบทหรือ ความคิด ความเชื่อในสังคม เช่น การกระทำที่ผิดบรรทัดฐานหรือการกระทำที่แปลกแหวกแนวชนิดที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ซึ่งอยู่เหนือความคาดหมายของผู้อ่านหรือตัวละครในเรื่อง และทำให้เกิดความประหลาดใจซึ่งก่อให้เกิดอารมณ์ขึ้น กล่าวคือผู้อ่านจะเข้าใจและเกิดอารมณ์ขึ้นก็ต่อเมื่ออ่านจนจบ ผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนในนิตยสารทางอีสานมีกลวิธีด้านข้อความปรากฏ 2 กลวิธี ได้แก่ การทำให้หลงทาง และการนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย ดังนี้

1. การทำให้หลงทาง (garden path) การทำให้หลงทางเป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้อ่านตีความผิดในช่วงแรก หรือทำให้เกิดความคิดคิดเขวไปอีกทางหนึ่งหรือคิดเป็นอย่างอื่นนั่นเอง โดยมีการสร้างตัวบทในช่วงแรกก่อให้เกิดความโน้มเอียงที่จะตีความเป็นความหมายอย่างหนึ่งก่อน แต่สุดท้ายกลับกลายเป็นอย่างอื่นไป หรือกล่าวอย่างง่าย ๆ จากมุมมองของผู้อ่านได้เหมือน “ถูกหลอก” ให้เข้าใจผิด (กาญจนา เจริญเกียรติบรร, 2548: 110) ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 21 การ์ตูน “ช่วงซักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 41 เดือนกันยายน 2559: 78

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “โศกดินะอีसानบ้านเฮาแล้งไม่นาน ฝนก็ตกลงมาพอได้ทำนา”

ตัวละคร 2 : “ก็ถือว่าเป็นผลงานของรัฐบาลด้วย”

ตัวละคร 1 : “ผลงานตรงไหน ?”

ตัวละคร 2 : “รัฐบาลท่าน बनบ้านให้ฝนตก”

จากตัวอย่าง ตัวละคร 1 เปิดบทสนทนาว่า “โศกดินะอีसानบ้านเฮาแล้งไม่นาน ฝนก็ตกลงมาพอได้ทำนา” และตัวละคร 2 พยายามให้รายละเอียดที่โน้มเอียงความคิดให้ทั้งตัวละครหลักและผู้อ่านคาดเดาว่า เป็นผลงานของรัฐบาล ตัวละคร 1 เกิดคำถามว่า “ผลงานตรงไหน ?” สุดท้ายจึงทำการปิดมุกด้วยการตอบคำถามว่า “รัฐบาลท่าน बनบ้านให้ฝนตก” ซึ่งการที่ฝนตกเป็นไปตามฤดูกาล ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับรัฐบาลเลย และในบางครั้งการกลวิธีการทำให้หลงทางเกิดจากการใช้กลวงหรือความพยายามให้ข้อมูลที่ละน้อยเพื่อลวงให้ตัวละครตีความหมายข้อมูลว่าเป็นอย่างหนึ่ง แต่ในตอนท้ายกลับเฉลยอีกเป็นอีกอย่าง จึงเกิดอารมณ์ขันจากการทำให้หลงทางนั่นเอง

บางครั้งกลวิธีการทำให้หลงทางเกิดจากการใช้กลวงหรือความพยายามให้ข้อมูลที่ล้นน้อยเพื่อลวงให้ตัวละครตีความหมายข้อมูลว่าเป็นอย่างหนึ่ง แต่ในตอนท้ายกลับเฉลยอีกเป็นอีกอย่างดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 22 การ์ตูน “ช่วงชุกจุก” ของจุกชายชา ฉบับที่ 49 เดือนธันวาคม 2559: 75

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เห็นคนอีसानบ้านเฮาหลายคนประกาศล่วงหน้าว่าจะไม่รับร่างรัฐธรรมนูญ”

ตัวละคร 2 : “ก็ไม่เป็นไร ถ้าเห็นว่าไม่ดี ไม่รับเราก็พออยู่ได้ แต่ถ้าขาดสิ่งสำคัญเราอยู่ไม่ได้”

ตัวละคร 1 : “อะไรสำคัญกว่า”

ตัวละคร 2 : “ขาดใจมดแดงพวกเฮาอยู่ไม่ได้”

จากตัวอย่าง ตัวละคร 1 เปิดบทสนทนาว่า “เห็นคนอีसानบ้านเฮาหลายคนประกาศล่วงหน้าว่าจะไม่รับร่างรัฐธรรมนูญ” ซึ่งเป็นการเปิดประเด็นที่ทำให้ตัวละครอีกตัวและผู้อ่านเข้าใจว่า

เป็นเรื่องการเมือง เพราะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการร่ำรัฐธรรมนูญ ตัวละครที่ 2 ก็ยังอธิบายเสริมเพื่อเน้นย้ำถึงเรื่องนี้ แต่ก็ยังทำให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยอีกว่า “แต่ถ้าขาดสิ่งสำคัญเราอยู่ไม่ได้” ทำให้คู่สนทนาต้องตั้งคำถามว่า “อะไรสำคัญกว่า” ตัวละคร 2 จึงปิดมุกด้วยการตอบว่า “ขาดไข่มดแดงพวกเขาอยู่ไม่ได้” จากตัวอย่างเป็นการทำให้คู่สนทนาและผู้อ่านหลงทางไปในประเด็นการเมืองก่อน แล้วค่อยปิดมุกด้วยสิ่งที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นการเมืองเลย

2. การนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย กาญจนา เจริญเกียรติบรร (2548: 113) ได้อธิบายไว้ว่า กลวิธีนี้จะตรงข้ามกับการทำให้หลงทาง เนื่องจากไม่มีการลวงให้ผู้อ่านเข้าใจผิดหรือตีความตอนต้นเรื่องผิดแต่อย่างใด จึงไม่ต้องการตีความใหม่เกิดขึ้น เพราะตัวบทในช่วงแรกมิได้กำกวม แต่มีลักษณะเด่นตรงที่เน้นการสร้างความประหลาดใจด้วยการนำเสนอเหตุการณ์ที่แปลกแหวกแนวหรือเหตุการณ์ที่เกินขอบเขตที่คนเราจะคาดเดาได้ ตัวบทมักมีการนำเสนออุปมาอุปไมยอย่างหนึ่งให้ ตัวละครพยายามคลี่คลายปมปัญหานั้น ๆ ด้วยการกระทำที่แปลกประหลาด ซึ่งมักเกิดจากการใช้ปฏิภาณไหวพริบของตัวละครหรืออาจมีเหตุบังเอิญเกิดขึ้น จึงสร้างความประหลาดใจและความตลกขบขันได้ง่าย แต่วิธีการนำเสนอที่ตัวบทจะไม่บอกถึงการคลี่คลายปมปัญหาต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา แต่จะทิ้งท้ายให้ผู้อ่าน (และรวมถึงตัวละครบางตัวในเรื่อง) ต้องอนุมานผลที่จะตามมาเอง

การนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมายนี้ มีลักษณะเด่นของการสร้างอารมณ์ขันจากการเน้นการสร้างความประหลาดใจด้วยการนำเสนอเหตุการณ์ที่แปลกแหวกแนว หรือเหตุการณ์ที่เกินขอบเขตที่คนเราจะคาดเดาได้ ตัวบทมักมีการนำเสนออุปมาอุปไมยอย่างหนึ่งให้อีกตัวละครพยายามคลี่คลายปมปัญหาด้วยการกระทำที่แปลกประหลาด ซึ่งมักเกิดจากการใช้ไหวพริบของตัวละครหรืออาจมีเหตุบังเอิญเกิดขึ้น กลวิธีนี้จะตรงข้ามกับการทำให้หลงทาง เนื่องจากไม่มีการลวงให้ผู้อ่านเข้าใจผิดหรือตีความตอนต้นเรื่องผิดแต่อย่างใด จึงไม่ต้องการตีความใหม่เกิดขึ้น ดังตัวอย่าง

พูน บณฺ ศึกโต ชีเว



ภาพประกอบ 23 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 80 เดือนธันวาคม 2561: 80

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ไอ้सानบ้านเฮา ถูกร้านเซเว่นเข้าไปเกือบทุกหมู่บ้านแล้ว”

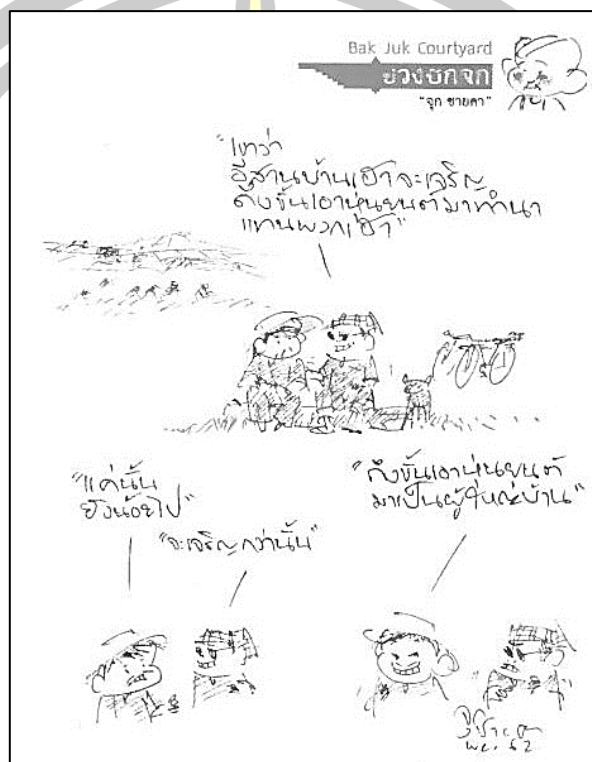
ตัวละคร 2 : “เขากำลังจะขายอีกอย่างที่คนบ้านเฮาชอบซื้อ”

ตัวละคร 1 : “ขายอะไรอีกล่ะ”

ตัวละคร 2 : “ห่วยไต่ดิน”

จากตัวอย่าง ตัวละคร 1 เปิดบทสนทนาว่า “ไอ้सानบ้านเฮา ถูกร้านเซเว่นเข้าไปเกือบทุกหมู่บ้านแล้ว” ตัวละคร 2 จึงใช้กลวิธีการนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมายโดยการนำเสนอปัญหาอย่างหนึ่งให้อีกตัวละครพยายามคลี่คลายปัญหาด้วยการกล่าวว่า “เขากำลังจะขายอีกอย่างที่คนบ้านเฮาชอบซื้อ” กลวิธีนี้จะตรงข้ามกับการทำให้หลงทาง เนื่องจากไม่มีการลงให้ผู้อ่านเข้าใจผิดหรือตีความตอนต้นเรื่องผิดแต่อย่างใด จึงไม่ต้องมีการตีความใหม่เกิดขึ้น เป็นที่ทราบอยู่แล้วว่าร้านสะดวกซื้อมีสินค้ามากมายหลายรายการ ตัวละคร 1 เลยไม่จำเป็นต้องตีความใหม่ โดยผู้เขียนให้

มีบทถามเพียงคำว่า “ขายอะไรอีกล่ะ” ตัวละคร 2 จึงปิดมุกด้วยคำตอบว่า “หอยใต้ดิน” ซึ่งเป็นการใช้กลวิธีการนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย เนื่องจากหอยใต้ดินเป็นสิ่งผิดกฎหมาย ไม่สามารถขายในร้านสะดวกซื้อได้นั่นเอง



ภาพประกอบ 24 การ์ตูน “ช่วงขกจก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 92 เดือนธันวาคม 2562: 89

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เขาว่า อีสานบ้านเฮาจะเจริญถึงขั้นเอาหุ่นยนต์มาทำนาแทนพวกเฮา”

ตัวละคร 2 : “แค่นั้นอีจ้อยไป”

ตัวละคร 1 : “จะเจริญกว่านั้น”

ตัวละคร 2 : “ถึงขั้นเอาหุ่นยนต์มาเป็นผู้ใหญ่บ้าน”

จากตัวอย่าง ตัวละคร 1 เปิดบทสนทนาว่า “เขาว่า อีสานบ้านเฮาจะเจริญถึงขั้นเอาหุ่นยนต์มาทำนาแทนพวกเฮา” ตัวละคร 2 จึงใช้กลวิธีการนำเพื่อให้คู่สนทนาตั้งคำถาม โดยการนำเสนอปัญหาอย่างหนึ่งให้อีกตัวละครพยายามคลี่คลายปัญหาด้วยการกล่าวว่า “แค่นั้นอีจ้อยไป” เมื่อตัวละครที่ 1 เกิดความสงสัย และปิดมุกด้วยการตอบว่า “ถึงขั้นเอาหุ่นยนต์มาเป็นผู้ใหญ่บ้าน”

ผู้ใหญ่นั่น” กลวิธีนี้จะตรงข้ามกับการทำให้หลงทาง เนื่องจากไม่มีการลวงให้ผู้อ่านเข้าใจผิดหรือตีความตอนต้นเรื่องผิดแต่อย่างใด จึงไม่ต้องมีการตีความใหม่เกิดขึ้น เป็นที่ทราบอยู่แล้วในปัจจุบันเรามีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้มีการนำหุ่นยนต์เข้ามาใช้แทนแรงงานคนในทุกภาคการผลิตของประเทศ ตัวละคร 1 เลยไม่จำเป็นต้องตีความใหม่ ตัวละคร 2 จึงปิดมุกด้วยคำตอบว่า “ถึงขั้นเอาหุ่นยนต์มาเป็นผู้ใหญ่นั่น” ซึ่งเป็นการใช้กลวิธีการนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย เนื่องจากผู้ใหญ่นั่น เป็นผู้ที่ชาวบ้านเลือกมาเพื่อเป็นตัวแทนของหมู่บ้าน ไม่สามารถใช้หุ่นยนต์ทำงานแทนได้นั่นเอง

ในบทที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้จำแนกผลการวิจัยออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหา และกลวิธีด้านภาษาของการตลกในนิยายสารทางอีสาน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เรียงลำดับการนำเสนอผลการวิจัยโดยเริ่มต้นจากโครงสร้างของการตลกในนิยายสารทางอีสานก่อน เพื่อให้เห็นถึงองค์ประกอบและลำดับขั้นตอนในการนำเสนอความขบขัน โดยผู้เขียนคอลัมน์มักใช้รูปแบบการนำเสนอ โดยใช้เหตุการณ์ปัจจุบันในการเล่าเรื่องเป็นหลัก ทั้งนี้เพื่อให้เข้ากับคามนิยมของผู้บริโภคในปัจจุบัน ดังที่ วรรณวรพงษ์ หงส์จินดา (2538: 3) กล่าวว่า “ปัจจุบันมีผู้นิยมอ่านการ์ตูนล้อเลียนการเมืองจำนวนมาก เพราะติดใจในอารมณ์ขันและลีลาการประชดประชันประชันแบบตรงไปตรงมา และกระชับได้ใจความ” สรุปได้ดังนี้

1) กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง พบว่า ผู้เขียนนำเสนอโดยใช้โครงร่างแบบถามตอบ ที่มีลักษณะของการเปิดเรื่องด้วยสนทนาของตัวละครหลักสองตัว ด้วยการเกริ่นนำ แล้วตั้งคำถามและตอบคำถาม โดยมักใช้คำตอบเพื่อการปิดมุกหรือปิดมุกด้วยการลวงให้ตอบคำถามผิด แล้วโต้ตอบเพื่อหักหน้าหรือจนมุมในผลที่สุดท้าย ทั้งนี้ แบ่งตามลักษณะที่ปรากฏการตั้งคำถามและตอบคำถาม ตามจำนวนผลัดของการโต้ตอบ โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ การสร้างอารมณ์ขันโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ 2 ผลัด การสร้างอารมณ์ขันโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ 3 ผลัด และการสร้างอารมณ์ขันโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ 4 ผลัด และโครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ ซึ่งแตกต่างจากโครงสร้างแบบผูกเรื่องแบบถามตอบ เนื่องจากเป็นการโต้ตอบกันด้วยการพูดคุยตอบ-รับทันที หรือหรือการพูดคุยสนทนาแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ต่อเนื่องกัน โดยไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา ซึ่งไม่ใช่ลักษณะของการตั้งคำถามและตอบข้อสงสัย พบ 2 แบบ คือ เสนอประเด็นปัญหาแล้วโต้ตอบและยิงมุกด้วยประเด็นที่เหนือความคาดหมาย เสนอประเด็นปัญหา และกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียน

2) กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหาของการตลกในนิยายสารทางอีสาน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เข้าใจว่าเนื้อหาแบบใดที่ส่งผลต่อการรับรู้ เข้าใจ และมักนำมาสร้างความขบขันมากที่สุด และส่วนสุดท้ายคือการตลกในนิยายสารทางอีสานนั้นมีการใช้กลวิธีทางภาษาในการสร้างความขบขันอย่างไรบ้าง ตลอดจนอธิบายว่ากลวิธีทางภาษานั้นๆ สอดคล้องกับทฤษฎีความขบขันอย่างไร ในส่วน

นี้ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นในด้านเนื้อหาตามแนวคิดของ ศิริพร ภักดี ผาสุข (2549) เนื่องจากเป็นกลวิธีการใช้ภาษานำเสนอเนื้อหาที่มีรายละเอียดครอบคลุม และสอดคล้องกับการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขึ้นของการตื้นในนิตยสารทางอีสาน และจากการศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นในด้านเนื้อหานี้ พบว่านักเขียนมีการใช้อยู่ 3 กลวิธี คือ การหักมุม การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน และการประชดประชัน

3) กลวิธีด้านภาษาของการตื้นในนิตยสารทางอีสาน มุ่งมองในด้านภาษาของบทสนทนา คอลัมน์การตื้นขงักจุในนิตยสารทางอีสาน ปรากฏให้เห็นกลวิธีทางภาษาทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจและเกิดความรู้สึกขบขัน ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาของการตื้นในนิตยสารทางอีสาน ซึ่งพบว่า เป็นวิธีการใช้ถ้อยคำภาษาถ่ายทอดมุมมองความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ในลักษณะที่ไม่เข้ากันจนนำไปสู่อารมณ์ขึ้น ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดทฤษฎีอารมณ์ขึ้น โดยเฉพาะทฤษฎีความไม่เข้ากัน กล่าวคือ เป็นอารมณ์ขึ้นอันเกิดจากความไม่เข้ากันทางภาษาเป็น 2 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านคำ ได้แก่ การเล่นคำ การใช้คำต่างประเทศ และการใช้คำสแลง และ (2) ด้านข้อความ ได้แก่ การทำให้หลงทาง และการนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย



บทที่ 4

การสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน นอกจากเป็นการสื่อสารทางภาษาที่สร้างอารมณ์ขันแล้ว การสื่อความหมายจากการ์ตูนยังทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในสังคมอีสานได้อีกทางหนึ่งด้วย ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาษาเป็นสิ่งที่เกิดจากข้อตกลงของคนในสังคมให้ใช้ร่วมกัน เราจึงเห็นการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในแต่ละสังคมผ่านภาษา” (ชนกพร อังศิริวิริยะ, 2559: 11) ดังนั้น เราจึงสามารถศึกษาสังคมผ่านภาษาเพื่อค้นหาภาพสะท้อนสังคมได้เช่นเดียวกัน นอกจากนี้แล้ว ลักษณะทางสังคมที่ปรากฏของการ์ตูนในนิตยสารนั้นอาจส่งผลต่อการครอบงำความคิดของคนในสังคมให้เกิดการรับรู้ เข้าใจ ยอมรับ และปฏิบัติตามวิถีทางวาทกรรมนั้น ๆ องค์ประกอบหลายประการในกระบวนการที่ทำให้ความคิดดังกล่าวเป็นที่รับรู้และเข้าไปอยู่ในความทรงจำระยะยาว เมื่อคนในสังคมถูกครอบงำทางความคิด ก็จะประพฤติปฏิบัติตามความคิดความเชื่อนั้น ๆ ในบทนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสื่อความหมายทางสังคมที่ปรากฏผ่านเนื้อหาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน โดยสามารถจำแนกผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายทางสังคมออกเป็น 6 ลักษณะ ได้แก่

- 4.1 การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว
- 4.2 การสื่อความหมายเรื่องการเมือง
- 4.3 การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจ
- 4.4 การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ
- 4.5 การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น
- 4.6 การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์

4.1 การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว

ครอบครัวเป็นหน่วยย่อยที่เก่าแก่และเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดของสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนเป็นบริบทแรกที่มนุษย์ได้เรียนรู้ประสบการณ์แรกของมนุษย์ในวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของบทบาททางเพศ ความรักความเอาใจใส่ การปฏิเสธ ความเศร้า ความหวัง ความผิดหวัง (อ้อมทิพย์ มาลีสัย, 2560: 121) ทั้งนี้ ครอบครัวเป็นกลุ่มสังคมที่มีที่พำอาศัยร่วมกัน มีการร่วมมือในด้านเศรษฐกิจ และมีการผลักดันหรือสร้างสมาชิกใหม่ กลุ่มสังคมนี้นี้ประกอบด้วยผู้ใหญ่ทั้งสองเพศที่ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน และมีความสัมพันธ์ทางเพศที่ได้รับการยอมรับ รวมทั้งมีลูกหนึ่งคนหรือมากกว่า ซึ่งอาจจะเป็นลูกของตัวเองหรือบุตรบุญธรรมก็ได้ (วสันต์ ปัญญาแก้ว, 2559: 72)

ครอบครัวสังคมอีสานในอดีตยังคงลักษณะของชุมชนเกษตรกรรมยังชีพ พึ่งพาธรรมชาติมีความ
 ล้ำหลัง (พัฒนา กิตติอาษา, 2557: 88) เด็กๆ ในชนบทอีสานมีหน้าที่เลี้ยงวัวควาย ซึ่งเป็นสัตว์
 เศรษฐกิจของคนในอีสาน หรือเป็นการประกอบอาชีพเกษตรกรรมของชาวอีสานนั่นเอง การสื่อ
 ความหมายทางสังคมเรื่องครอบครัวของคอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกในนิตยสารทางอีสาน พบว่า ผู้เขียน
 รูปแบบการนำเสนอโดยใช้โครงสร้างการ์ตูนแบบ 3 ช่อง ทั้งหมด โดยที่ผู้เขียนจะไม่มีการใช้เส้นกรอบ
 หรือขีดเส้นเพื่อแบ่งการ์ตูนให้เป็นช่อง ๆ เป็นภาพวาดลายเส้นง่ายๆ ที่ไม่ได้ลงรายละเอียดมาก มีตัว
 ละครประจำเป็นภาพบุคคล 2 คน บางครั้งมีการวาดภาพฉากประกอบที่เป็นภาพวิวทิวทัศน์ หรือ
 บรรยากาศของชุมชนอีสาน เนื้อหาของคอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกในการสื่อความหมายเรื่องครอบครัว
 นี้ ผู้เขียนใช้การเสียดสีเพื่อสร้างอารมณ์ขัน โดยการนำภาพสะท้อนของสังคมอีสานเก่ามาเปรียบเทียบกับ
 ภาพสะท้อนของสังคมอีสานใหม่เพื่อให้ผู้อ่านมองเห็นพลวัตของสังคมอีสาน

ผู้วิจัยได้ศึกษาภาพสะท้อนสังคมเรื่องครอบครัวที่ปรากฏในการ์ตูนนิตยสารทางอีสาน ที่ทำให้
 ผู้อ่านมองภาพการสื่อความหมายทางสังคมของอีสานเก่า หรือเรารับรู้กันโดยทั่วไปผ่านสื่อในปัจจุบัน
 ซึ่งทำให้คนในสังคมหรือคนในท้องถิ่นอื่นรับรู้ ว่า คอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกที่มีเนื้อหาและตัวละครที่
 เป็นสมาชิกในครอบครัวนั้นในบทนี้จะอธิบายเพิ่มเติมถึงลักษณะของครอบครัวในสังคมอีสานที่สื่อ
 ความหมายผ่านการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่เป็นสมาชิกในครอบครัว ซึ่งปรากฏ
 ความสัมพันธ์หลัก ๆ อยู่ 3 ความสัมพันธ์ ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ ความสัมพันธ์
 ระหว่างพ่อแม่ลูกหรือเด็ก และความสัมพันธ์ระหว่างสามีภรรยา การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว
 ของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในบทนี้ พบ 5 ฉบับ จากทั้งหมด 100 ฉบับ
 ดังนี้

ตาราง 2 ความสัมพันธ์ที่ปรากฏในการสื่อความหมายเรื่องครอบครัว

ความสัมพันธ์ที่ปรากฏ	จำนวน
ความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ	2
ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว	2
ความสัมพันธ์ระหว่างสามีภรรยา	1

4.1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ

ความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่มีการกล่าวถึง
 ความสัมพันธ์ของเครือญาติที่ไม่ใช่เพียงพ่อแม่ลูก แต่รวมไปถึงเครือญาติอื่น ๆ เช่น ปู่ย่าตายาย ลุงป้า

น้ำอา ลูกหลาน เขย สะไ้ เป็นต้น ซึ่งการตุนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานปรากฏเนื้อหาที่ กล่าวถึง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่เป็นเครือญาติ 2 ฉบับ ดังนี้



ภาพประกอบ 25 ตัวอย่างการ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกขวดยา ฉบับที่ 9 เดือนมกราคม 2556: 63

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ไทยเราเป็นที่โหลในกลุ่มอาเซียนเรื่องเรียนรู้อาเซียนต่างประเทศ”

ตัวละคร 2 : “แต่คนเฒ่าคนแก่อีสานบ้านเฮาก็ยังเอาไว้นะ พวกเขาคิดพูดภาษาอังกฤษกันอุตลุด”

ตัวละคร 1 : “เพื่อเตรียมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน”

ตัวละคร 2 : “เปล่า..! เพื่อเตรียมเข้าสู่การต้อนรับเขยฝรั่ง !”

จากตัวอย่างผู้เขียนสื่อความหมายด้วยการเปิดประเด็นว่า “ไทยเราเป็นที่โหลในกลุ่มอาเซียนเรื่องเรียนรู้อาเซียนต่างประเทศ” กับ “แต่คนเฒ่าคนแก่อีสานบ้านเฮาก็ยังเอาไว้นะ พวกเขาคิดพูดภาษาอังกฤษกันอุตลุด” เพื่อให้คู่สนทนาตั้งคำถามและปิดมุกด้วยการตอบว่า “เปล่า..! เพื่อเตรียมเข้าสู่การต้อนรับเขยฝรั่ง !” แสดงให้เห็นว่า สังคมอีสานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การมีลูกเขยเป็นชาว

ต่างประเทศ หรือเรียกว่า เขยฝรั่ง ของชาวอีสานนั้น ถือเป็นเรื่องที่น่าชื่นชมและยินดี เนื่องจากจะทำให้มีหน้ามีตาในสังคมและยังถือว่าเป็นผู้มีฐานะดี การสื่อความหมายทางสังคมเรื่องครอบครัว ในด้านความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติของการตุนในนิยายเรื่องนี้ แสดงให้เห็นว่า คนเฒ่าคนแก่ก็ต้องหัดพูดภาษาอังกฤษเพื่อให้สามารถสนทนากับเขยของตัวเองนั่นเอง



ภาพประกอบ 26 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 11 เดือนมีนาคม 2556: 85

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เมื่อวานนี้หลานสาวข้าเรียนมหาวิทยาลัย ปี 3 แล้ว มันมาเยี่ยมบ้าน ข้าเลยสั่งสอนว่า..ให้ยึดเอาปู่ย่าตายายที่มีเลือดคนอีสานเต็มตัวต่อสู้กับความยากจนหนักเอาเบาสู เป็นต้นแบบของชีวิต” กับ “แต่หลานข้ามันฟังไม่เข้าใจอะไร”

ตัวละคร 2 : “นายนี้เขยจิง พุดแบบนี้เด็กฟังไม่เข้าใจหรอก”

ตัวละคร 1 : “อ้าว ! แล้วจะให้พุดแบบไหน?”

ตัวละคร 2 : “ต้องพุด...ให้ยึดเอาปู่ย่าตายายเป็นไอดอล (Idol)”

จากตัวอย่างผู้เขียนสื่อความหมายด้วยการเปิดประเด็นว่า “เมื่อวานนี้หลานสาวข้าเรียนมหาวิทยาลัย ปี 3 แล้ว มันมาเยี่ยมบ้าน ข้าเลยสั่งสอนว่า..ให้อึดเอาปู่ตายายที่มีเลือดคนอีสานเต็มตัวต่อสู้กับความยากจนหนักเอาเบาสู้ เป็นต้นแบบของชีวิต” กับ “แต่หลานข้ามันฟังไม่เข้าใจวะ” บทสนทนาผู้เขียนแสดงให้เห็นว่าสังคมอีสานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมักจะใช้คำสอนที่ถ่ายทอดกันจากรุ่นสู่รุ่นโดยเริ่มจากภายในครอบครัวและเครือญาติเป็นอันดับแรก แต่ในปัจจุบันด้วยความเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ ผู้เขียนจึงใช้กลวิธีทางภาษาเรื่องการใช้ภาษาต่างประเทศดังที่กล่าวมาแล้วในบทที่ 3 เพื่อให้คนรุ่นใหม่สามารถทำความเข้าใจคำสอนของคนเฒ่าคนแก่ได้ง่าย นั่นเอง

4.1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว

การตุนนิตยสารทางอีสานที่สื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีลักษณะเป็นความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ปรากฏในลักษณะของการกล่าวถึง เช่น การกล่าวถึงพ่อแม่ พ่อแม่กล่าวถึงลูก และตัวละครประจำกล่าวถึงลูกหรือเด็ก ๆ ในครอบครัว ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 27 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 13 เดือนพฤษภาคม 2556: 81

ถอดความจากภาพตัวอย่างการตูน

ตัวละคร 1 : “อีกไม่นานคนอีสานบ้านเฮาก็จะได้นั่งรถไฟความเร็วสูงแล้ว”

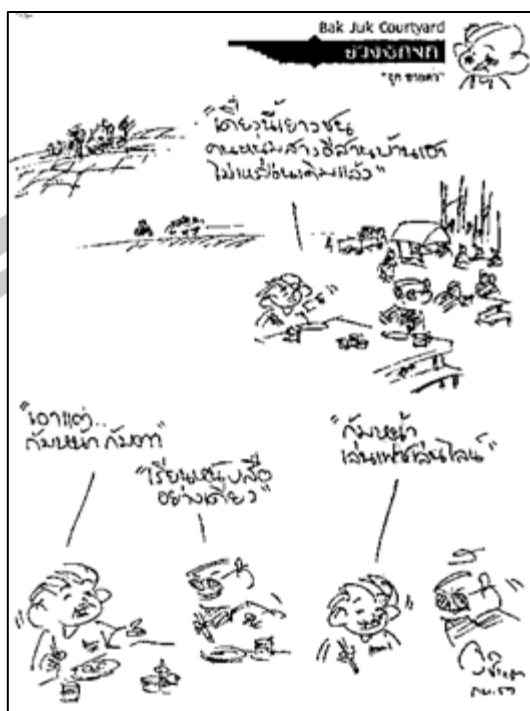
ตัวละคร 2 : “จะทำให้ครอบครัวพี่น้องเราอบอุ่นขึ้น”

ตัวละคร 1 : “เช่นยังไง?”

ตัวละคร 2 : “แม่คำผุยจากหนองคายเอาหมกปลาชีวไปฝากบักเคนลูกชายที่กรุงเทพฯ ไปเข้าเย็นกลับได้...”

จากตัวอย่างผู้เขียนสื่อความหมายด้วยการเปิดประเด็นว่า “อีกไม่นานคนอีสานบ้านเฮาก็จะได้นั่งรถไฟความเร็วสูงแล้ว” ผู้เขียนนำเหตุการณ์ในปัจจุบันนำไปเป็นประเด็นในการเปิดเรื่องสนทนาตามที่รัฐบาลมีนโยบายนำรถไฟความเร็วสูงมาพัฒนาระบบการคมนาคมขนส่งจากกรุงเทพฯ ถึงจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผู้เขียนให้ตัวละครสองตัวสนทนาโต้ตอบกันด้วยการบอกว่า “จะทำให้ครอบครัวพี่น้องเราอบอุ่นขึ้น” และให้ตัวละครที่ 1 ตั้งถามว่า “เช่นยังไง?” เพื่อปิดมุกแบบเหนือความคาดหมายด้วย แม่คำผุยจากหนองคายเอาหมกปลาชีวไปฝากบักเคนลูกชายที่กรุงเทพฯ ไปเข้าเย็นกลับได้... แสดงให้เห็นว่า สังคมอีสานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คนหนุ่มสาวในวัยทำงานหลังจากเรียนจบมักจะเดินทางเข้าไปทำงานในเมืองใหญ่ เพื่อหารายได้และสร้างความมั่นคงให้แก่ตัวเอง ผู้เขียนนำความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกมาใช้สร้างอารมณ์ขันด้วยการบอกว่า แม่คำผุยจากหนองคายเอาหมกปลาชีวไปฝากบักเคนลูกชายที่กรุงเทพฯ ไปเข้าเย็นกลับได้ เพราะรถไฟความเร็วสูงสามารถทำให้การเดินทางรวดเร็วและสะดวกสบายยิ่งขึ้น

พูน ปณ ภิโต ชีเว



ภาพประกอบ 28 ตัวอย่างการ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 36 เดือนกุมภาพันธ์ 2558: 81

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เดี๋ยวนี้เยาวชนคนหนุ่มสาวอีสานบ้านเฮาไม่เหมือนเดิมแล้ว” “เอาแต่.. ก้มหน้า ก้มตา”

ตัวละคร 2 : “เรียนหนังสืออย่างเดียว”

ตัวละคร 1 : “ก้มหน้าเล่นเฟซเล่นไลน์”

จากตัวอย่างผู้เขียนสื่อความหมายด้วยการเปิดประเด็นว่า “เดี๋ยวนี้เยาวชนคนหนุ่มสาวอีสานบ้านเฮาไม่เหมือนเดิมแล้ว” กับ “เอาแต่..ก้มหน้า ก้มตา” เพื่อให้คู่สนทนาตั้งคำถามและปิดมุกด้วยการตอบว่า “ก้มหน้าเล่นเฟซเล่นไลน์” แสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมยุคปัจจุบันนี้ใช้เวลาว่างไปกับโลกออนไลน์หรือการใช้อินเทอร์เน็ตขงนั่นเอง จากที่เมื่อก่อนเยาวชนใช้เวลาว่างจากการเรียนหนังสือช่วยงานที่บ้าน หรือการรวมกลุ่มเล่นกัน ดังที่ ภทริกา วงศ์อนันต์ (2557: 177) กล่าวว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อเด็กและเยาวชนไทยมากขึ้น ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาไม่ว่าจะเป็นปัญหาพฤติกรรม ทั้งการเลียนแบบ หรือปัญหาการติดการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งการแก้ไขปัญหาคือการร่วมมือกันแก้ไขปัญหายอย่างจริงจัง โดยหากสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ถูกต้องตรงจุดแล้ว นอกจากจะช่วยลดปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนลงได้แล้วยังช่วยในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับครอบครัว

และชุมชน จากที่กล่าวมาผู้เขียนต้องการที่จะสื่อความหมายถึงปัญหาของสมาชิกในครอบครัว คือ เด็กและเยาวชนในปัจจุบัน

4.1.3 ความสัมพันธ์ระหว่างสามภรรยา

การ์ตูนนิยสารทางอีสานที่สื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างสามภรรยา มีลักษณะเป็น ความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ปรากฏเป็นจำนวนน้อยที่สุด โดยปรากฏในลักษณะของการให้ตัวละคร ประจำคอลัมน์กล่าวถึงความเป็นสามภรรยาของครอบครัวอื่น ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 29 ตัวอย่างการ์ตูน “วังขี้จุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 65 เดือนกันยายน 2560: 65

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ตั้งแต่ลูกทองแก่ได้เป็นผู้ใหญ่บ้านคนใหม่..” “ป้าแดงเมียแก่ที่ยาวเหยียบคนไปหัว”

ตัวละคร 2 : “เป็นเจ้าแม่”

ตัวละคร 1 : “เป็นหมอนวด”

จากตัวอย่างผู้เขียนสื่อความหมายด้วยการเปิดประเด็นว่า ตั้งแต่ลุงทองแถมได้เป็นผู้ใหญ่บ้าน คนใหม่..” กับ “ป้าแดงเมียแถมเที่ยวเหยียบคนไปทั่ว” จากประโยคนี้นี้แสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์ระหว่างสามภรรยาในสังคมยุคปัจจุบันนี้ยังคงยอมรับการมีอำนาจหน้าที่ของผู้ใหญ่บ้านและภรรยาผู้ใหญ่บ้านมาเป็นเวลานาน เนื่องจากผู้ใหญ่บ้านถือเป็นตัวแทน เป็นผู้มีอำนาจหน้าที่ ดูแลลูกบ้านคนในสังคมจึงให้ความเคารพและนับถือ ทั้งตัวผู้ใหญ่บ้านและภรรยาของผู้ใหญ่บ้านตามไปด้วย ผู้เขียนสร้างอารมณ์ขันด้วยการให้ตัวละครที่ 2 ได้ตอบด้วยคำว่า “เป็นเจ้าแม่” เนื่องจากข้อความที่แล้วตัวละครกล่าวว่า “เที่ยวเหยียบคนไปทั่ว” ซึ่งเป็นการทำให้ผู้อ่านหลงทาง คิดว่าภรรยาผู้ใหญ่เที่ยวยังแกชาวบ้าน และผู้เขียนปิดมุกด้วยการให้คำตอบที่เหนือความคาดหมายว่า “เป็นหมอนวด” เนื่องจากในสังคมอีสาน เวลาที่คนเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้าจากการทำงาน มักผ่อนคลายด้วยการบิบนวดหรือเหยียบหลังเหยียบขานั่นเอง การสื่อความหมายทางสังคมเรื่องครอบครัวที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสามภรรยาในตัวอย่างนี้ จึงสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของภรรยาผู้ใหญ่บ้านนั่นเอง

4.2 การสื่อความหมายเรื่องการเมือง

การตลกเลียนในสื่อสิ่งพิมพ์มีมานานตั้งแต่อดีต ซึ่งในปัจจุบันค่อนข้างจะมีความสำคัญและได้รับความนิยมมากขึ้น ลักษณะสำคัญของการตลกเลียนในสื่อสิ่งพิมพ์ คือ เป็นการสื่อสารหรือบันเทิงเหตุการณ์ด้วยภาพและข้อความในลักษณะตลกขบขัน ประชดประชัน เสียดสี ล้อเลียน และขี้ ราชวัตร (อ้างถึงใน น้ำฝน สารคุณ และคณะ, 2560: 51) ได้กล่าวถึงการตลกเลียน ไว้ว่า ลักษณะหรือบทบาทของการตลกเลียน คือสิ่งที่แสดงข้อคิดเห็นให้ออกเป็นภาพ กล่าวคือ แทนที่เราจะนำเสนอหรือวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาข่าวไปเป็นลายลักษณ์อักษรตามปกติ กลับเปลี่ยนมาใช้ภาพ การตลกอธิบายความหมายของเรื่องแทน ความสำคัญของการเขียนการตลกเลียนนั้น ผู้เขียนมิได้ใช้เวลาทั้งหมดเน้นไปที่อากัปกิริยาของตัวการ์ตูน แต่อยู่ที่การใช้เวลาคิดและแนวทาง การแสดงออกที่ดี การจะได้อารมณ์ที่สร้างสรรค์หรือมุกของการตลก (Gags) นั้น ๆ การที่ผู้เขียนเลือกภาพและถ้อยคำภาษาประกอบภาพการ์ตูนเพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำวิจารณ์การเมืองรุนแรงที่กระทบโดยตรงต่อผู้รับผิดชอบเรื่องนั้น ๆ สามารถทำให้เรื่องเคร่งเครียดกลายเป็นเรื่องสนุกสนานได้ คอลัมน์การ์ตูนจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คนนิยมอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ หรือบางคนจับหนังสือพิมพ์และนิตยสารขึ้นมาเพื่อดูการ์ตูนเพียงอย่างเดียว

การสื่อความหมายเรื่องการเมืองของการตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาพบว่า ปรากฏถึง 29 ฉบับ ซึ่งพบมากที่สุด เนื่องจากประเด็นทางการเมืองถือเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และผู้อ่านให้ความสนใจและติดตามมากที่สุด โดยภาพสะท้อนทางสังคมที่คนในพื้นที่อีสานเก่าจากความด้อยพัฒนาแล้วและปัญหาความยากจนในภาคอีสานเป็นผลผลิตของลัทธิอาณานิคมภายใน (internal colonialism) ซึ่งรัฐบาลในยุคหนึ่งเรียกว่า ปัญหาภาคอีสาน (พัฒนา กิตติอาษา,

2557: 91) สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างเมืองหลวงกับดินแดน ภูมิภาคชายขอบ การนำเสนอภาพของอีสานเก่าที่ผู้เขียนต้องการให้อ่านเข้าใจว่า การเมืองของสังคมอีสาน แม้จะเปลี่ยนแปลงก็ยุคสมัยที่รัฐบาลก็ไม่สามารถพัฒนาให้สังคมอีสานผ่านพ้นความล้าหลังได้ แต่ด้วยความเจริญก้าวหน้าในปัจจุบัน การขยายตัวของเมืองและบทบาทใหม่ของเมืองชายแดนได้ขยายตัวขึ้น ชีวิตที่เคยต้องพึ่งพิงจากนโยบายของภาครัฐหรือการหาเสียงของนักการเมือง และข้อมูลข่าวสารต่างๆ สังคมอีสานก็ได้เกิดการพลิกผัน ทำให้สังคมอีสานยุคใหม่มีความสามารถในการแสดงออกทางการเมืองได้มากยิ่งขึ้น การสื่อความหมายเรื่องการเมืองของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสาน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา โดยแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ระดับ ดังตาราง

ตาราง 3 การสื่อความหมายเรื่องการเมือง

ลักษณะการเมืองที่ปรากฏ	จำนวน
การเมืองระดับชาติ	16
การเมืองระดับท้องถิ่น	2

4.2.1 การเมืองระดับชาติ

การสื่อความหมายเรื่องการเมืองของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานมีการกล่าวถึงความสัมพันธ์ของการเมืองระดับชาติไว้มากที่สุด เนื่องจากเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวและเป็นกระแสสังคม ไม่ว่าจะเป็นคนในสังคมอีสานและสังคมทั่วไป เพราะเป็นเรื่องที่คนทั่วไปให้ความสนใจ ผู้อ่านบางคนติดตามข่าวสารบ้านเมืองจากข่าวในสื่อต่างๆ บางคนมักดูสรุปข่าว หรือมีผู้อ่านบางกลุ่มที่ต้องการผ่อนคลายจากข่าวการเมืองที่เคร่งเครียด ก็มักนิยมอ่านคอลัมน์การ์ตูน จากการศึกษาพบว่า ลักษณะการเมืองที่ปรากฏในคอลัมน์การ์ตูนเป็นการเสียดสี ล้อเลียน ประชดประชัน หรือหยิกแกล้มหยอก เพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน ดังที่กล่าวมาแล้วว่า การนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนในสื่อสิ่งพิมพ์ผู้เขียนสามารถสอดแทรกอารมณ์ ความรู้สึกลงไปได้ และเป็นทางออกหนึ่งในการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นเหตุการณ์บ้านเมืองในช่วงเวลานั้น ๆ ตลอดจนเป็นการกล่าวตำหนิ และวิจารณ์การเมืองได้โดยใช้ภาษาสร้างสรรค์ (Palidtha Latsimma, 2560: 2) ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 30 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 8 เดือนธันวาคม 2555: 67

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เลือกตั้งอเมริกาที่เพิ่งผ่านไป เห็นมัย! เขาไม่มีคีนหมาหอนเหมือนบ้านเฮา!”

ตัวละคร 2 : “เลือกตั้งครั้งต่อไปรับรองบ้านเฮาจะไม่มีคีนหมาหอน”

ตัวละคร 1 : “หมายถึงประชาธิปไตยบ้านเฮายกระดับเท่าอเมริกา”

ตัวละคร 2 : “เปล่าหรอก! ก็จับหมาส่งขายประเทศเพื่อนบ้านหมดแล้ว จะมีหมาที่ไหนมาหอน”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนมีการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายเรื่องการเมืองระดับชาติ โดยการกล่าวถึงประเทศสหรัฐอเมริกา ของตัวละคร 1 ว่า “เลือกตั้งอเมริกาที่เพิ่งผ่านไป เห็นมัย! เขาไม่มีคีนหมาหอนเหมือนบ้านเฮา!” ผู้เขียนเปิดเรื่องการสนทนาโดยกล่าวถึงวัฒนธรรมทางการเมืองของคนไทยว่า คือก่อนการเลือกตั้งคือ “คีนหมาหอน” เพราะคีก่อนการเลือกตั้งจะมีการเคาะประตูบ้านของชาวบ้านจากหัวคะแนนเพื่อทำการจ่ายเงินซื้อเสียง จนหมาที่ชาวบ้านเลี้ยงไว้เห่าหอนนั่นเอง ผู้เขียนให้ตัวละครที่ 2 ตอบคำถามว่า “เลือกตั้งครั้งต่อไปรับรองบ้านเฮาจะไม่มีคีนหมาหอน” เพื่อ

เปิดประเด็นให้คู่สนทนาตอบว่า “หมายถึงประชาธิปไตยบ้านเฮายกระดับเท่าอเมริกา” เนื่องจากเป็นที่ทราบอยู่แล้วว่าประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีประชาธิปไตยประชาธิปไตยแบบเสรี ไม่มีการโก่งกินหรือทุจริตแบบในประเทศไทย จึงทำให้เกิดอารมณ์ขันจากการประชดประชันนั่นเอง



ภาพประกอบ 31 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชัยภา ฉบับที่ 18 เดือนตุลาคม 2556:85

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “โห! รัฐบาลจะกู้เงิน 2 ล้านล้านกว่าบาท จะเอาไปทำอะไรบ้างเนี่ย”

ตัวละคร 2 : “ส่วนใหญ่ก็จะเอามาทำถนนหนทางเพื่ออำนวยความสะดวกให้พี่น้องประชาชนนี่แหละ”

ตัวละคร 1 : “ทำไม! ถนนทุกวันนี้ไม่มากพออีกหรือ!”

ตัวละคร 2 : “เวลาประชาชนมีมือบจะได้อ่านนเพียงพอในการปิดโป๊ะ”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนมีการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายเรื่องการเมืองระดับชาติ โดยมีการกล่าวถึงการกู้เงินของรัฐบาล โดยให้ตัวละคร 1 เปิดประเด็นคำถามว่า “โห! รัฐบาลจะกู้เงิน 2

ล้านล้านกว่าบาท จะเอาไปทำอะไรบ้างเนี่ย” ผู้เขียนใช้ประเด็นการนำเงินที่รัฐบาลกู้มาทำถนนเพื่อให้คู่สนทนาได้ตั้งคำถามว่า “ทำไม! ถนนทุกวันนี้ไม่มากพออีกเหรอ!” โดยผู้เขียนนำเหตุการณ์ทางการเมือง ณ ขณะนั้นที่มีการเดินขบวนประท้วง หรือที่เรียกว่าม็อบนั่นเอง โดยผู้เขียนให้คำตอบโดยการเสียดสีเพื่อสร้างอารมณ์ขันว่า “เวลาประชาชนมีมือบจะได้อิฉันเพียงพอในการปิดโง่ง” เนื่องจากการเดินขบวนประท้วงของกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยกับการบริหารประเทศของรัฐบาล ทำการปิดถนนเพื่อรณรงค์เรียกร้องหรือประท้วง ทำให้การจราจรต้องหยุดชะงักลงในพื้นที่ที่มีการประท้วงนั่นเองโดยแบบเสรี การสื่อความหมายทางการเมืองในตัวอย่างนี้จึงทำให้เกิดอารมณ์ขันจากการประชดประชันของรัฐบาล



ภาพประกอบ 32 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 56 เดือนธันวาคม 2559: 87

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ข้าว่าคอกอก คนแห่มารักขานา แย่งกันเอาข้าวไปช่วยขาย”

ตัวละคร 2 : “รัฐบาลมีแผนในเรื่องนี้แล้ว”

ตัวละคร 1 : “แผนยังไง ”

ตัวละคร 2 : “จัดแข่งขัน ใครจะรักชวานามากที่สุด”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนมีการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายเรื่องการเมืองของรัฐบาล โดยกล่าวถึงการนำข้าวของชวานาไปช่วยจัดจำหน่าย โดยให้ตัวละคร 1 เปิดประเด็นคำถามว่า “ข้าวราคาตก คนแห่มารักชวานา แย่งกันเอาข้าวไปช่วยขาย” ผู้เขียนใช้ประเด็นการช่วยเหลือชวานาของรัฐบาล โดยการประชาสัมพันธ์ให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องช่วยกันบริโภคข้าว เพื่อนำเงินไปช่วยเหลือเกษตรกรในประเทศ โดยให้คู่สนทนาได้ตอบคำถามว่า “รัฐบาลมีแผนในเรื่องนี้แล้ว” โดยผู้เขียนนำเหตุการณ์ทางการเมืองและเศรษฐกิจ ณ ขณะนั้นที่ราคาข้าวตกต่ำ โดยผู้เขียนให้คำตอบโดยการประชดประชันการทำงานของรัฐบาลเพื่อสร้างอารมณ์ขันว่า “จัดแข่งขัน ใครจะรักชวานามากที่สุด” การสื่อความหมายทางการเมืองในตัวอย่างนี้จึงทำให้เกิดอารมณ์ขันจากการประชดประชันการทำงานของรัฐบาล

4.2.2 การเมืองระดับท้องถิ่น

การสื่อความหมายเรื่องการเมืองของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานมีการกล่าวถึงความสัมพันธ์ของนักการเมือง เจ้าหน้าที่ของรัฐ ในระดับท้องถิ่น เนื่องจากเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวของคนในสังคมอีสาน การเมืองระดับท้องถิ่นมีส่วนสำคัญที่ช่วยสนองตอบต่อปัญหาและความต้องการของชุมชนภายในท้องถิ่นได้ ลักษณะของการสื่อความหมายเรื่องการเมืองที่พบในการ์ตูนคือ การกล่าวถึงเจ้าหน้าที่รัฐ เช่น ผู้ใหญ่บ้าน กำนัน อบต. หรือเทศบาล เป็นต้น ลักษณะการเมืองที่ปรากฏก็เป็นเพียงการเสียดสี ล้อเลียน ประชดประชัน ต่อประเด็นเหตุการณ์บ้านเมืองในช่วงเวลานั้น ๆ ตลอดจนเป็นการกล่าวตำหนิ และวิจารณ์สังคมได้ การสื่อความหมายเรื่องการเมืองระดับท้องถิ่นของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสาน ปรากฏเพียง 2 ฉบับ ดังตัวอย่าง

พูน ปณ จิต ชีเว



ภาพประกอบ 33 การ์ตูน “ช่วงปักจุก” ของจุฑาชลคดี ฉบับที่ 12 เดือนเมษายน 2556: 83

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ปีนี้ทำจะแล้งกว่าทุกปีนะ”

ตัวละคร 2 : “เห็น อบต.ของพวกเฮาเตรียมจัดบุญบังไฟแล้วนี่”

ตัวละคร 1 : “เพื่อทำพิธีขอฝนจากพญาแถน”

ตัวละคร 2 : “เพื่อให้ชาวบ้านได้เล่นการพนันแก้เซ็งยามแล้ง”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนมีการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายเรื่องการเมืองระดับท้องถิ่น โดยมีการกล่าวถึงองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ของตัวละคร 2 ว่า “เห็น อบต.ของพวกเฮาเตรียมจัดบุญบังไฟแล้วนี่” เนื่องจากประเพณีบุญบังไฟเป็นประเพณีหนึ่งของภาคอีสาน โดยมีตำนานมาจากนิทานพื้นบ้านของภาคอีสานเรื่องพระยาคนคัก เรื่องผาแดงนางไอ่ ซึ่งในนิทานพื้นบ้านดังกล่าวได้กล่าวถึง การที่ชาวบ้านได้จัดงานบุญบังไฟขึ้นเพื่อเป็นการบูชา พระยาแถน หรือเทพวัสสกาลเทพบุตร ซึ่ง ชาวบ้านมีความเชื่อว่า พระยาแถนมีหน้าที่คอยดูแลให้ฝนตกถูกต้องตามฤดูกาล และมีความชื่นชอบไฟเป็นอย่างมาก หากหมู่บ้านใดไม่จัดทำการจัดงานบุญบังไฟบูชาฝนก็จะไม่ตกถูกต้องตามฤดูกาล อาจก่อให้เกิดภัยพิบัติกับหมู่บ้านได้ ในท้องถิ่นอีสานจึงมีการจัดงานโดยมีการกำกับของหน่วยงานภาครัฐ แต่เพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน ผู้เขียนจึงใช้การเสียดสีโดยให้ตัวละครกล่าวว่า “เพื่อให้ชาวบ้านได้

เล่นการพนันแก้เซ็งยามแล้ง” เนื่องจากในบางพื้นที่งานบุญบั้งไฟก็จัดให้มีการเล่นพนันอย่างจริงจัง จนไม่สามารถแก้ไขปัญหาเรื่องการพนันได้เลย



ภาพประกอบ 34 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 35 เดือนมีนาคม 2558: 86

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ผู้ใหญ่บ้านหมู่เฮาเน่ไม่ธรรมดาจริงๆ” “ถ้าลูกบ้านคนไหนทำอะไรไม่ถูกใจ”

ตัวละคร 2 : “ทำยังไง?”

ตัวละคร 1 : “เรียกมาปรับทัศนคติ”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนมีการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายเรื่องการเมืองระดับท้องถิ่นโดยล้อเลียนเหตุการณ์ทางการเมือง ณ ขณะนั้น โดยการทำงานของรัฐบาลคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ได้มีการออกคำสั่งเรียกผู้ไม่เห็นด้วยทางการเมืองมาปรับทัศนคติ ผู้เขียนให้ตัวละครที่ 1 เปิดเรื่องด้วยการกล่าวถึงผู้ใหญ่บ้านที่เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐด้วยข้อความ “ผู้ใหญ่บ้านหมู่เฮาเน่ไม่ธรรมดาจริงๆ” และ “ถ้าลูกบ้านคนไหนทำอะไรไม่ถูกใจ” เพื่อนำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนาว่า “ทำยังไง?” แล้วจึงปิดมุกด้วย “เรียกมาปรับทัศนคติ” จากตัวอย่างการสื่อความหมายเรื่องการเมืองระดับ

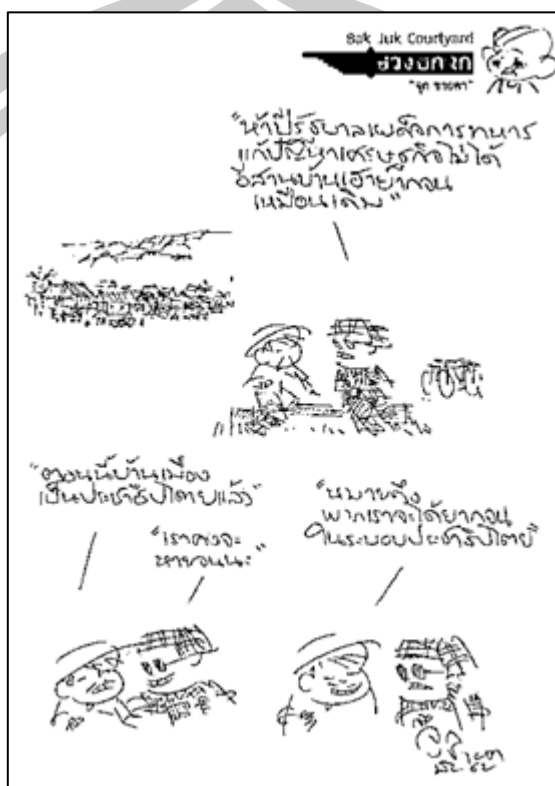
ท้องถิ่นนี้เป็นการล้อเลียนการทำงานของรัฐบาล โดยมีการกล่าวถึงผู้ใหญ่บ้านที่เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ ในท้องถิ่นเพื่อเสียดสีการทำงานของรัฐบาลนั่นเอง

4.3 การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจ

การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษา พบว่า จากอดีตถึงปัจจุบันภาพสะท้อนทางสังคมที่คนในพื้นที่อื่นมองสังคมอีสานว่า เศรษฐกิจของหมู่บ้านอีสานยังคงรักษารูปแบบและลักษณะการผลิตเพื่อยังชีพและการพัฒนาการของทุนนิยมยังเป็นไปอย่างเชื่องช้า เป็นระบบเศรษฐกิจขั้นพื้นฐานของชาวไร่ชาวนา การศึกษาประวัติศาสตร์เศรษฐกิจของนักวิชาการหลายท่าน ได้อธิบายการคงอยู่ของการผลิตเพื่อยังชีพ และความล้าหลังด้อยพัฒนาของเศรษฐกิจในภาคอีสาน ว่า “แม้ว่าหมู่บ้านเริ่มมีความสัมพันธ์ ไม่เคยเปลี่ยนผ่านจากสังคมกสิกรรมเข้าสู่สังคมระบบทุนนิยมที่มุ่งเน้นลัทธิเอกราชและเน้นความแตกต่างและสิทธิประโยชน์ส่วนบุคคลอย่างแท้จริง ระบบทุนนิยมไม่เคยปฏิวัติวิถีการผลิตและรากฐานวิถีคิดของหมู่บ้านได้” (พัฒนา กิตติอาษา, 2557: 91) จากความด้อยพัฒนาล้าหลังและปัญหาความยากจนในภาคอีสานเป็นผลผลิตของลัทธิอาณานิคมภายใน (internal colonialism) สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างเมืองหลวงกับดินแดนภูมิภาคชายขอบ การนำเสนอภาพของอีสานเก่าที่ผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจว่า เศรษฐกิจของสังคมอีสาน แม้จะเปลี่ยนแปลงก็ยุคสมัย ก็รัฐบาล ก็ไม่สามารถพัฒนาให้สังคมอีสานผ่านพ้นความจนได้ แต่ด้วยความเจริญก้าวหน้าในปัจจุบัน การพัฒนาของระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ซึ่งเป็นระบบเศรษฐกิจที่เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปเลือกตัดสินใจดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจตามความสามารถและโอกาสของตนโดยอาศัยตลาดและราคาในการเลือก โดยรัฐหรือเจ้าหน้าที่จากส่วนกลางมีบทบาทเกี่ยวข้องกับน้อยมาก การขยายตัวของเมืองและบทบาทใหม่ของเมืองชายแดนได้ขยายตัวขึ้น ชีวิตที่ต้องพึ่งพิงตลาดและสื่อสารมวลชน รวมทั้งการบริโภคสินค้า บริการ และข้อมูลข่าวสารต่างๆ สังคมอีสานก็ได้เกิดการพลิกเปลี่ยนโครงสร้างทางเศรษฐกิจจากเดิมที่ต้องพึ่งพิงกรุงเทพฯ หันไปทำการค้าและแลกเปลี่ยนข้ามพรมแดนมากขึ้น จึงทำให้สังคมอีสานยุคใหม่มีความเจริญในด้านต่างๆ มากยิ่งขึ้น

ตัวตนและอัตลักษณ์ใหม่ของชาวอีสานยุคใหม่เปลี่ยนแปลงจากการถูกกล่าวหาว่าล้าหลัง ด้อยพัฒนา หรือได้รับการดูถูกเหยียดหยาม เป็นผู้คนหรือชุมชนที่เต็มไปด้วยความมั่นใจ ยืนหยัดเพื่อความเป็นตัวของตัวเองทั้งในทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรม (ไพฑูรย์ แพงเงิน, 2534: 71) ในความเป็นจริง ชาวบ้านทุกวันนี้มีการศึกษาไม่ใช่คนบ้านนอกอีกต่อไป พวกเขาเรียนรู้และใช้ชีวิตติดต่อกับเชื่อมโยงกับโลกทั้งในประเทศและต่างประเทศแทบจะไม่ต่างจากคนในเมือง ในสมัยก่อนคนอีสานรับรู้โลกภายนอกจากหมอลำ หรือไปเยี่ยมเยียนพูดคุยกับเพื่อนบ้านที่กลับมาจากกรุงเทพฯ แต่ทุกวันนี้พวกเขาใช้โทรศัพท์มือถือ ดูทีวีผ่านดาวเทียม และสื่อสารออนไลน์ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การสื่อ

ความหมายเรื่องการเมืองและเศรษฐกิจของการตุนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในบท
นี้ พบมากถึง 24 ฉบับ จากทั้งหมด 100 ฉบับ ดังตัวอย่างนี้



ภาพประกอบ 35 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 86 เดือนมิถุนายน 2562: 69

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “หน้าปรีรัฐบาลเผด็จการทหาร แก้ปัญหาเศรษฐกิจไม่ได้ อีสานบ้านเฮายากจนเหมือนเดิม”

ตัวละคร 2 : “ตอนนี้นบ้านเมืองเป็นประชาธิปไตยแล้ว”

ตัวละคร 1 : “เราคงจะหายจนนะ”

ตัวละคร 2 : “หมายถึง พวกเราจะได้ยากจนในระบอบประชาธิปไตย”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนมีการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายเรื่องการเมืองและเศรษฐกิจ หลังจากจากการทำรัฐประหารเมื่อปี 2557 โดยคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) จากตัวเลขทางเศรษฐกิจของไทยหลายๆ อย่างถูกจัดตั้งให้เป็นไปในทาง ‘ลบ’ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องรายได้ประชาชนส่วนใหญ่ไม่เพิ่ม ไม่เพียงพอต่อรายจ่ายนำมาสู่การก่อหนี้, อัตราว่างงานได้ระดับสูงขึ้น, ตัวเลขการเลิกจ้าง

มากที่สุดตั้งแต่ปี 2556 เป็นต้นมาเกิดขึ้นหลัง คสช.เข้ายึดอำนาจ , รวมถึงการจดทะเบียนนิติบุคคลน้อยลงและเลิกกิจการเพิ่มขึ้น เป็นต้น ทั้งนี้ การทำรัฐประหารแล้วบริหารประเทศโดยรัฐบาลเผด็จการทหาร มันคือจุดเริ่มของความล่าช้า ล้มเหลว ท้อถอย และสิ้นหวังทางเศรษฐกิจ อย่างแท้จริง ผู้เขียนต้องการวิจารณ์การแก้ปัญหาของรัฐบาลจึงใช้การตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็นด้วยการตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็น คือ “ห้าปีรัฐบาลเผด็จการทหารแก้ปัญหาเศรษฐกิจไม่ได้ อีสานบ้านเฮายากจนเหมือนเดิม” เพื่อให้คู่สนทนาตั้งคำถามและปิดมุกด้วย “หมายถึง พวกเราจะไต่ยากจนในระบอบประชาธิปไตย” ซึ่งจากตัวอย่างเป็นการสร้างความขบขันกับสถานการณ์ทางการเมืองและเศรษฐกิจ



ภาพประกอบ 36 การ์ตูน “ขวงชุกจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 67 เดือนพฤศจิกายน 2560: 79

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

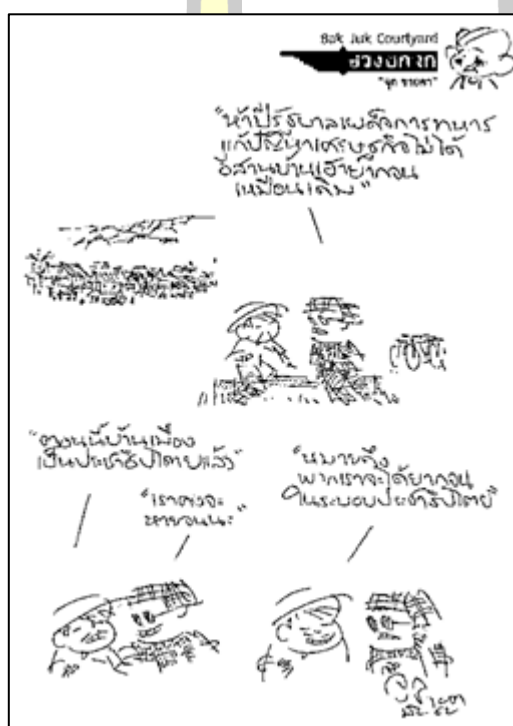
ตัวละคร 1 : “เป็นบุญของคนอีสานบ้านเฮาเนะ ที่รัฐบาลออกบัตรเครดิตคนจนให้” “รู้มั๊ย
ทำไมรัฐบาลถึงออกบัตรคนจน”

ตัวละคร 2 : “เพราะอะไร?”

ตัวละคร 1 : “รัฐบาลคิดว่าพวกเขาควรจนต่อไป”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนมีการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายเรื่องการเมืองและเศรษฐกิจ เพื่อเป็นการเสียดสีที่รัฐบาลแก้ไขปัญหาคาใจและความเหลื่อมล้ำทางสังคม เป็นหนึ่งในนโยบาย

ยุทธศาสตร์ชาติที่รัฐบาลให้ความสำคัญ และได้มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมาตรการสวัสดิการแห่งรัฐ ถือเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาความยากจน จึงมีทั้งการมอบบัตรสวัสดิการแห่งรัฐให้กับประชาชนผู้มีรายได้น้อย ผู้เขียนต้องการสื่อให้เห็นการแก้ปัญหาของรัฐบาลจึงใช้การตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็น คือ “เป็นบุญของคนอีสานบ้านเฮานะ ที่รัฐบาลออกบัตรเครดิตคนจนให้” กับ “รู้มั๊ยทำไมรัฐบาลถึงออกบัตรคนจน” เพื่อให้คู่สนทนาตั้งคำถามและปิดมุกด้วย “รัฐบาลคิดว่าพวกเขาควรจนต่อไป” ซึ่งจากตัวอย่างเป็นการสร้างอารมณ์ขันกับสถานการณ์ทางการเมืองและเศรษฐกิจในปัจจุบัน และสอดคล้องกับทฤษฎีความเหนือกว่า



ภาพประกอบ 37 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 86 เดือนมิถุนายน 2562: 69

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ถ้าปีรัฐบาลเผด็จการทหารแก้ปัญหาเศรษฐกิจไม่ได้ อีสานบ้านเฮายากจนเหมือนเดิม”

ตัวละคร 2 : “ตอนนี้บ้านเมืองเป็นประชาธิปไตยแล้ว”

ตัวละคร 1 : “เราคงจะหายจนนะ”

ตัวละคร 2 : “หมายถึง พวกเราจะได้อยากจนในระบอบประชาธิปไตย”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนมีการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายเรื่องการเมืองและเศรษฐกิจ หลังจากจากการทำรัฐประหารเมื่อปี 2557 โดยคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) จากตัวเลขทางเศรษฐกิจของไทยหลายๆ อย่างถูกจัดตั้งให้เป็นไปในทาง ‘ลบ’ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องรายได้ประชาชนส่วนใหญ่ไม่เพิ่ม ไม่เพียงพอต่อรายจ่ายนำมาสู่การก่อหนี้, อัตราว่างงานได้ระดับสูงขึ้น, ตัวเลขการเลิกจ้างมากที่สุดตั้งแต่ปี 2556 เป็นต้นมาเกิดขึ้นหลัง คสช.เข้ายึดอำนาจ, รวมถึงการจดทะเบียนนิติบุคคลน้อยลงและเลิกกิจการเพิ่มขึ้น เป็นต้น ทั้งนี้ การทำรัฐประหารแล้วบริหารประเทศโดยรัฐบาลเผด็จการทหาร มันคือจุดเริ่มของความล้มเหลว ล้มเหลว ท้อถอย และสิ้นหวังทางเศรษฐกิจ อย่างแท้จริง ผู้เขียนต้องการวิจารณ์การแก้ปัญหาของรัฐบาลจึงใช้การตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็นด้วยการตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็น คือ “ห้าปีรัฐบาลเผด็จการทหารแก้ปัญหาเศรษฐกิจไม่ได้ อีสานบ้านเฮายากจนเหมือนเดิม” เพื่อให้คู่สนทนาตั้งคำถามและปิดมุกด้วย “หมายถึง พวกเราจะได้อยากจนในระบอบประชาธิปไตย” ซึ่งจากตัวอย่างเป็นการสร้างความขบขันกับสถานการณ์ทางการเมืองและเศรษฐกิจ

4.4 การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ

ความเชื่อ หมายถึงการยอมรับนับถือหรือยึดมั่นสิ่งหนึ่งสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่มีความจริงหรือไม่ก็ได้ ว่าสิ่งนั้นเป็นจริงหรือมีอยู่จริง การยอมรับนับถือนี้อาจมีหลักฐานเพียงพอที่จะพิสูจน์ให้เห็นจริงได้หรืออาจไม่มีหลักฐานเลยก็ได้ (สยาม เจริญอินทร์พรหม, 2553: 98) ทั้งนี้ ความเชื่อคือสิ่งที่เป็นามธรรมที่คนในสังคมให้ความเคารพเชื่อถือ และปฏิบัติตามในชีวิตประจำวัน ความเชื่อเรื่องผีมีความผูกพันกับชีวิตของคนอีสานตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย เกี่ยวข้องกับชีวิตตลอดเวลา อำนาจเหนือธรรมชาติซึ่งมีผีเป็นตัวแทน จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของวิถีชีวิตชาวอีสานมาตั้งแต่ครั้งอดีต ผีทำให้ชาวอีสานดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเดียวกันด้วยความราบรื่น สงบสุข โดยไม่ต้องมีกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ หรือกฎหมายที่เป็นลายลักษณ์อักษร มีศาลมาคอยตัดสินคดีถึงสิ่งลึกลับ ความเชื่อเรื่องผีและฮีดคองในท้องถิ่นจะเป็นสิ่งที่เชื่อว่า อย่างนั้นตัวอย่างนี้ไม่ดี ความเชื่อเรื่องผีมีความสำคัญอาจจะไม่อยู่ที่ผี แต่อยู่ที่ “จิตสำนึกของมนุษย์” นั่นเอง ภาพจำในอดีตของ “ภาคอีสาน” คือ ความแห้งแล้งกันดาร ดังท่วงทำนองเพลงที่ขับขานว่า “บนฟ้ามีน้ำ ในดินขี้มีแต่ทราย...” แต่ในปัจจุบันความเปลี่ยนแปลงได้เกิดขึ้นมากมาย ทุกอย่างที่เคยร้องให้ กลายเป็นทุ่งรวงทองของข้าวหอมมะลิที่รู้จักกันไปทั่วโลก มีแหล่งน้ำชลประทานตามโครงการในพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ทำให้พื้นแผ่นดินอีสานหลุดพ้นจากความแห้งแล้ง เป็นแหล่งผลิตอาหารทั้งข้าว ปลา พืชผัก ผลไม้รสอร่อยมากมาย ซึ่งนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงของสังคมชนบทอีสานในเวลาต่อมา

การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อของคอลัมน์การ์ตูนในนิตยสารทางอีสานนั้นสื่อความหมายถึงความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับทางพระพุทธศาสนาทั้งในทางตรงและทางอ้อม ความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ ความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรมอันดีงามของชาวอีสาน ซึ่งระบบความเชื่อในชุมชน

อีสานเก่าเป็นการผสมผสานความเชื่อ พิธีกรรม และสถาบันระหว่างพระพุทธศาสนานิกายเถรวาท ลัทธิพราหมณ์พื้นบ้าน และความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณดั้งเดิม ความเชื่อทางศาสนาของชาวบ้านมีรากฐานมาจากระบวนการผสมผสาน (syncretic process) ทางศาสนาและความเชื่อ ที่มีพระพุทธศาสนาเป็นแกนกลาง และมีแนวโน้มที่จะหลอมรวมเอาระบบศาสนาและความเชื่ออื่นๆ เช่น ลัทธิผีและพราหมณ์ เข้าเป็นส่วนหนึ่งของระบบศาสนาในสังคมอีสาน

ในปัจจุบันพระพุทธศาสนาได้รับการสนับสนุนจากรัฐ ทำให้มีความเป็นสถาบันที่มีความมั่นคง แน่นแฟ้นกับคนชุมชน ส่งผลให้สังคมอีสานยุคใหม่มีลักษณะความเชื่อและพิธีกรรมที่ค่อนข้างยืดหยุ่น ไม่เอนเอียงไปในทางใดทางหนึ่ง ความเชื่อเรื่องผีลิตน้อยลง ยังคงมีความเชื่อด้านลัทธิพราหมณ์ ผสมผสานกับความเชื่อทางพระพุทธศาสนาควบคู่กันไป การตุนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัย ได้ศึกษาในบทนี้ พบ 14 ฉบับ จากทั้งหมด 100 ฉบับ ดังนี้

ตาราง 4 การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ

ลักษณะความเชื่อที่ปรากฏ	จำนวน
ความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรม	9
ความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ	4
ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา	1

4.4.1 ความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรม

การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อของการตุนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานมีการกล่าวถึงความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรมไว้มากที่สุด เนื่องจากเป็นเรื่องที่คนในสังคมอีสานได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นความเชื่อเกี่ยวกับข้อควรประพฤติและข้อห้ามของคนอีสาน หรือคนไทยในภูมิภาคอื่นโดยมีการประพฤติและปฏิบัติอยู่เป็นประจำ เป็นสิ่งที่บรรพบุรุษเป็นผู้สังเกตเห็น จึงรวบรวมขึ้นไว้แล้วตั้งเป็นสมมติฐาน และสรุปออกมาผ่านถ้อยคำ ภาษา หรือข้อความที่ควรประพฤติและไม่ควรประพฤติให้ลูกหลานได้สืบทอดกันมา โดยมีจุดมุ่งหมายเน้นที่ประโยชน์ในการดำรงชีวิตเป็นสำคัญ โดยมีได้มีการบอกกล่าวถึงประโยชน์โดยตรงการยอมรับนับถือนี้ อาจมีหลักฐานอย่างเพียงพอที่พิสูจน์ว่าสิ่งนั้นเป็นจริง บางครั้งก็อาจไม่มีหลักฐานที่สามารถนำมาพิสูจน์ว่าสิ่งนั้นเป็นจริงหรือไม่แต่มนุษย์ก็ยอมรับและเชื่อถือสิ่งนั้น การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรมของคนอีสานนั้น สามารถพบเห็นโดยทั่วไป เนื่องจากคนอีสานเดินทางไปอยู่ทั่ว

ทุกภูมิภาคของประเทศ พวกเขาเหล่านั้นได้นำวัฒนธรรมของตนเองไปปฏิบัติด้วยตนเอง ความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรมนี้ ปรากฏมากที่สุดถึง 9 ฉบับ ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 38 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 50 เดือนมิถุนายน 2559: 81

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ข้าแต่พญาแถน พวกคนอีสานจุดบั้งไฟขึ้นมาอีกแล้วพะยะค่ะ!”

ตัวละคร 2 : “ขอฝนอีกละซี!”

ตัวละคร 1 : “แต่คราวนี้เขาอ้างเศรษฐกิจไม่ก็ ขอเพิ่มอีกอย่าง”

ตัวละคร 2 : “ขออะไรอีกละ?”

ตัวละคร 1 : “ขอห่วยพะยะค่ะ!”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนวาดลักษณะของตัวการ์ตูนและฉากเป็นสวรรค์ที่ประทับของพญาแถน เนื่องจากคนอีสานมีความเชื่อว่า ประเพณีบุญบั้งไฟมีต้นกำเนิดมาจากนิทานพื้นบ้านของภาคอีสาน เรื่องพระยากันคาก เรื่องผาแดงนางไอ่ ซึ่งในนิทานพื้นบ้านดังกล่าวได้กล่าวถึง การที่ชาวบ้านได้จัดงานบุญบั้งไฟขึ้นเพื่อเป็นการบูชา พระยาแถน หรือเทพวัสสกาลเทพบุตร ซึ่ง ชาวบ้านมีความเชื่อว่า พระยาแถนมีหน้าที่คอยดูแลให้ฝนตกถูกต้องตามฤดูกาล และมีความชื่นชอบไฟเป็นอย่างมาก หาก

หมู่บ้านใดไม่จัดทำการจัดงานบุญบังไฟบูชาฝนก็จะไม่ตกถูกต้องตามฤดูกาล อาจก่อให้เกิดภัยพิบัติกับหมู่บ้านได้ การนำเสนอเพื่อให้เกิดอารมณ์ขันผู้เขียนจึงให้ตัวละครเปิดเรื่องด้วย “ข้าแต่พญาแถน พวกคนอีสานจุดบังไฟขึ้นมาอีกแล้วพะย่ะค่ะ!” การสื่อความหมายทางสังคมเรื่องความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรม จึงเป็นการบอกว่าชาวบ้านต้องรักษาธรรมเนียมประเพณีที่มีมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ ด้วยการจุดบังไฟเพื่อขอฝนนั่นเอง



ภาพประกอบ 39 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 5 เดือนกันยายน 2555: 87

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ตั้งแต่ประเทศไทยมีรัฐธรรมนูญ แก่กันไม่รู้กี่ครั้งแล้ว ก็ไม่ลงตัวสักที”

ตัวละคร 2 : “อีสานบ้านเฮามีธรรมมาเป็นร้อยเป็นพันปีแล้ว ไม่เคยแก้แม้แต่ครั้งเดียว”

ตัวละคร 1 : “ธรรมนูอิสานมีด้วยหรือ!”

ตัวละคร 2 : “อีตีสบสองคองสิบสี่! เด้!”

การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรมจากตัวอย่างนี้ ผู้เขียนนำประเด็นเหตุการณ์ทางการเมืองจากการแก้ไขรัฐธรรมนูญของรัฐบาล กับประเด็นความเชื่อ

ที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรมของชาวอีสานเรื่องฮีตสิบสองคองสิบสี่ ซึ่งเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวอีสานที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน โดยให้ตัวการ์ตูนที่ 1 เปิดประเด็นว่า “ตั้งแต่ประเทศไทยมีรัฐธรรมนูญ แก่กันไม่รู้กี่ครั้งแล้ว ก็ไม่ลงตัวสักที” และให้ตัวที่ 2 ได้ตอบเพื่อตั้งประเด็นคำถามด้วย “อีสานบ้านเฮามีธรรมนูญมาเป็นร้อยเป็นพันปีแล้ว ไม่เคยแก้แม้แต่ครั้งเดียว” และให้ถามต่อว่า “ธรรมนูญอีสานมีด้วยหรือ!” และสุดท้ายปิดมุกด้วยคำตอบ “ฮีตสิบสองคองสิบสี่ เด!” เป็นการการนำประเด็นสองประเด็นซึ่งโดยปกติแล้วไม่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรงมาประสานเข้าด้วยกัน คือประเด็นทางการเมือง กับประเด็นทางสังคม คือ ฮีตสิบสองคองสิบสี่ ซึ่งฮีตสิบสอง คองสิบสี่ เป็นวัฒนธรรม เป็นเอกลักษณ์ของชาติและท้องถิ่น เป็นขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวอีสานที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน



ภาพประกอบ 40 การ์ตูน “ข่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 58 เดือนกุมภาพันธ์ 2560: 63

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คนอีสานบ้านเฮายังนิยมให้ลูกหลานเป็นเจ้าเป็นนายอยู่นะ” “แต่ต้องลงทุนสูงขึ้นเยอะ”

ตัวละคร 2 : “ลงทุนสูงยังงี้?”

ตัวละคร 1 : “เช่นแค่จะเข้าเรียนโรงเรียนนายสิบตำรวจ ก็ต้องจ้างคนมาสอบแทนหลายแสนบาท”

จากตัวอย่างพบว่า ในอดีตไม่ว่าคนอีสานหรือคนในภูมิภาคอื่นของไทยเราล้วนมีความเชื่อที่มาจากค่านิยมว่าต้องให้ลูกหลานเป็นเจ้าเป็นนายจึงจะดีที่สุด ค่านิยมเก่าแก่วันมีความต้องการให้ลูกหลานตัวเองเป็นข้าราชการ บรรพบุรุษจึงปลูกฝังมาตลอด แต่ในปัจจุบันจำนวนประชากรในประเทศไทยมีจำนวนมาก การสอบบรรจุเป็นข้าราชการต้องใช้ความสามารถ แต่ก็มีบางกลุ่มที่ต้องการเอื้อประโยชน์ หรือแม้กระทั่งหาผลประโยชน์ให้ตัวเอง ด้วยการทำทุกวิถีทาง ไม่ว่าจะเป็นการใช้เส้นสาย หรือเรียกรับผลประโยชน์จากผู้สอบจนกลายเป็นวัฒนธรรมไปแล้ว ในปัจจุบันเราจึงมักพบข่าวที่มีการทุจริตการสอบบรรจุเข้ารับราชการอย่างต่อเนื่อง จากตัวอย่างนี้ ผู้เขียนสะท้อนปัญหาของวัฒนธรรมการทุจริตการสอบโดยใช้การปิดเรื่องสนทนาด้วย “เช่นแค่จะเข้าเรียนโรงเรียนนายสิบตำรวจ ก็ต้องจ้างคนมาสอบแทนหลายแสนบาท” เป็นการกล่าวเสียดสีระบบการสอบบรรจุเข้ารับราชการ นั่นเอง

4.4.2 ความเชื่อเรื่องผี

ผี หมายถึงสิ่งที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย เช่น ผีปู่ย่าตายาย ผีเรือน ผีहां เรียกคนที่ตายไปแล้ว (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) การตุนในนิตยสารทางอีสานนั้นสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อหลังจากที่มนุษย์เสียชีวิตไปแล้วจะกลายเป็นวิญญาณหรือ “ผี” ความเชื่อเรื่องผีปอบ ซึ่งในราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้อธิบายไว้ว่า “ปอบ” เป็นผีจำพวกหนึ่ง ที่อยู่ในความเชื่อพื้นบ้านของไทย โดยเฉพาะในภาคอีสาน โดยเชื่อกันว่าเป็นผีที่กินของดิบ ๆ สด ๆ กินเท่าไรก็ไม่อิ่ม โดยมีความเชื่อว่า ผู้ที่จะกลายเป็นปอบนั้น มักจะเป็นผู้เล่นคาถาอาคม หรือคุณไสย พวกรักษาคาถาอาคมที่มีอยู่กับตัวไม่ได้ หรือกระทำผิดข้อห้าม ซึ่งในภาษาอีสานจะเรียกว่า “คะล้า” ซึ่งผู้ที่ปอบจะเป็นได้ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย ปอบเป็นผีที่ไม่มีตัวตนเหมือนกระสือหรือกองกอย แต่ปอบคือจิตวิญญาณมีจักษุ จะเข้าแฝงร่างสิ่งสู่คนที่เป็นสื่อให้ และใช้ร่างหรือรูปลักษณะของคนนั้น ไปกระทำการไม่ดีต่าง ๆ และเชื่อด้วยว่า หากวิญญาณปอบเข้าสิ่งสู่ผู้ใด จะกินตับไตไส้พุงของผู้ที่โดนสิ่งจนกระทั่งตาย ผู้ที่โดนกินจะนอนตายเหมือนกับนอนหลับธรรมดา ๆ ไม่มีบาดแผล ซึ่งเรียกกันว่า “ไหลตาย”

ในทางมานุษยวิทยาและสังคมศาสตร์ อธิบายว่า ความเชื่อเรื่องปอบนั้นเป็นกลไกการสร้าง ความเชื่อของคนในชุมชน เนื่องจากไม่วางใจบุคคลแปลกหน้าหรือแม้แต่กระทั่งคนในชุมชนเดียวกันเอง ที่มีพฤติกรรมแปลกออกไป ซึ่งในสมัยโบราณ บุคคลที่โดนกล่าวหาว่าเป็นปอบ จะถึงกับถูกขับไล่ให้ออกชุมชนเลยทีเดียว ปอบ เป็นผีที่เป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดีในสังคมไทย มีการนำไปอ้างอิงถึงในวัฒนธรรมร่วมสมัยหลายประการ อาทิ ภาพยนตร์ชุด บ้านผีปอบ เป็นต้น ตามตำนานของทาง

พระพุทธศาสนาเล่าว่า ผีปอบ คือ ผีสายักษ์ อยู่ในสายการปกครอง ของท้าวเวสสุวรรณ ที่เข้าสิงร่างมนุษย์ ก็เพื่ออาศัยร่างมนุษย์กินอาหาร โดยเฉพาะอาหารสดคาว หรือ สัตว์เป็นๆ เช่น ไปหักคอเปิดไก่ ในเล้ากิน หรืออาศัยร่าง เหมือนเป็นร่างทรง จะเข้าสิงร่างมนุษย์ที่มีวิบากกรรมทางนี้ คือ อดีตเคยนับถือผีเป็นที่พึ่ง ที่ระลึกยามมีทุกข์ จนเป็นประเพณีธรรมเนียมปฏิบัติสืบต่อกันมา มีจิตผูกพันกับผี และกรรมทำปาณาติบาต ฆ่าสัตว์เช่น ไหว้ผี บางทีก็ฆ่าสัตว์เล็ก เช่น เป็ด ไก่ บางทีก็ฆ่าสัตว์ใหญ่ เช่น วัว ควาย เป็นต้น การตุนในนิตยสารทางอีสานปรากฏการสื่อความหมายเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผี และพฤติกรรมความรู้สึกที่มีต่อผี ปรากฏ 4 ฉบับ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพประกอบ 41 การ์ตูน “ช่วงขี้จุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 55 เดือนพฤศจิกายน 2559: 68

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เห็นรัฐบาลเตรียมงบภัยพิบัติให้หลายจังหวัด”

ตัวละคร 2 : “ที่อีสานบ้านเฮาหลายหมู่บ้านมีภัยพิบัติไม่เห็นรัฐบาลส่งมาช่วยเหลือ”

ตัวละคร 1 : “ภัยอะไร?”

ตัวละคร 2 : “ผีปอบอาละวาด”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนใช้ลักษณะการนำเสนอด้วยการเปิดเรื่องด้วยคำพูดของตัวละคร ในลักษณะของประโยคบอกเล่า นำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนาเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัย ด้วย “ที่อีสานบ้านเฮาหลายหมู่บ้านมีภัยพิบัติไม่เห็นรัฐบาลส่งงบมาช่วยเหลือ” ตามด้วยการให้คู่สนทนาตั้งคำถาม แล้วจึงปิดมุกด้วยคำตอบที่มีลักษณะเหนือความหมายหรือตอบไม่ตรงคำถามว่า “ผีปอบ อาละวาด” ในตัวอย่างนี้ ผู้เขียนสื่อความหมายด้านความเชื่อด้วยการใช้ประเด็น ผีปอบ ซึ่งเมื่อกล่าวถึงปอบหรือผีปอบผู้คนในสังคมไทยก็นึกเห็นภาพ “ผีปอบ” เป็นสิ่งที่น่ากลัว เพราะได้พบเห็นผีปอบจากสื่อต่างๆ อย่างหลากหลายโดยเฉพาะทีวี และภาพยนตร์ ผีปอบมีตัวตนสามารถวิ่งไล่จับคนมาควักตับ ไตใส่ฟองออกมากินสด ๆ ภาพผีปอบที่พบเห็นดังกล่าวเป็นผีปอบในจินตนาการ แต่ผีปอบในมิติวัฒนธรรมของคนอีสาน ทุกกลุ่มชาติพันธุ์ ผีปอบเป็นผีที่น่ากลัวยิ่งกว่า เพราะผีปอบไม่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่า แต่มีอิทธิฤทธิ์สามารถทำร้ายคนถึงขั้นเสียชีวิต นอกจากเกจิอาจารย์ ผู้ขมังเวทย์ที่ชาวอีสานเรียกว่าหมอธรรม หมอทรง และผู้ที่ถูกสังคมประท้วงตราว่าเป็น “ผีปอบ” เท่านั้นจึงจะมองเห็นตัวตนของผีปอบ (สุวรรณา งามเหลือ, 2557: 16) ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกยุคโลกาภิวัตน์ ขนบธรรมเนียมประเพณีและความเชื่อของชาวอีสานบางอย่างยกเลิกไปบางส่วนสามารถดำรงอยู่ได้ แม้วิทยาศาสตร์เจริญก้าวหน้าไปไกลแค่ไหน โดยเฉพาะปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ และการป่วยเจ็บ ชาวอีสานมักมองว่าอาการป่วยเจ็บต่างๆ มีปัจจัยเกิดจากการกระทำของผีต่างๆ เช่น ผีปอบผีบรรพบุรุษ ผีเจ้าป่าเจ้าเขา เป็นต้น ปรากฏการณ์เหล่านี้ยังปรากฏให้พบเห็นได้ทั่วไปในสังคมอีสาน สาเหตุประการหนึ่งสืบเนื่องมาจากสังคมอีสาน เป็นสังคมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ และหลากหลายวัฒนธรรม เช่น ลาว ผู้ไท เขมร ส่วย ไซ่ ย้อ เป็นต้น





ภาพประกอบ 42 การ์ตูน “ช่วงปักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 31 เดือนพฤศจิกายน 2557: 83

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เชื่อว่าเชื้ออีโบล่าจากแอฟริกันากลัวมาก กระทรวงสาธารณสุขเรากำลังหาทางป้องกันอยู่”

ตัวละคร 2 : “แต่แถวบ้านเฮานักลัวกว่าอีโบล่าเยอะ กระทรวงก็เอาไยอยู่”

ตัวละคร 1 : “เชื้ออะไรเหอะ?”

ตัวละคร 2 : “ผีปอบอีบัวลอยอาละวาดตอนนี้นี่!”

จากตัวอย่างพบว่า ผู้เขียนใช้ลักษณะการนำเสนอด้วยการเปิดเรื่องด้วยคำพูดของตัวละครในลักษณะของประโยคบอกเล่าด้วย “ที่เชื่อว่าเชื้ออีโบล่าจากแอฟริกันากลัวมาก กระทรวงสาธารณสุขเรากำลังหาทางป้องกันอยู่” เป็นการนำเสนอสถานการณ์เชื้อโรคอีโบล่าที่มาจากทวีปแอฟริกาที่กำลังระบาดอยู่ในขณะนั้น ตามด้วยการให้คู่สนทนาตั้งคำถาม แล้วจึงปิดมุกด้วยคำตอบที่มีลักษณะเหนือความหมายหรือตอบไม่ตรงคำถามว่า “ผีปอบอีบัวลอยอาละวาดตอนนี้นี่!” ในตัวอย่าง

นี้ ผู้เขียนสื่อความหมายด้านความเชื่อด้วยการใช้ประเด็น ผีปอบ คล้ายกับตัวอย่างที่ผ่านมา แม้วิทยาศาสตร์เจริญก้าวหน้าไปไกลแค่ไหน โดยเฉพาะปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ และการป่วยเจ็บชาวอีสานมักมองว่าอาการป่วยเจ็บต่างๆ มีปัจจัยเกิดจากการกระทำของผีต่างๆ เช่น ผีปอบผีบรรพบุรุษ ผีเจ้าป่าเจ้าเขา เป็นต้น ปรากฏการณ์เหล่านี้ยังปรากฏให้พบเห็นได้ทั่วไปในสังคมอีสาน

4.4.3 ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา

พุทธศาสนาเป็นส่วนหนึ่งที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตของชาวอีสานมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 8 ซึ่งชาวอีสานนับถือศาสนาพุทธ โดยนิยามที่มีผู้นับถือมากที่สุดคือนิกายเถรวาท โดยมีวัดเป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนา และมีความสำคัญเช่นเดียวกับโรงเรียนซึ่งเป็นสถานที่ ให้การศึกษาแก่เยาวชนของชุมชน และมีหลักคำสอนที่ให้ความสำคัญกับพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ และแนวความคิดความเชื่อเรื่องกรรม (สุกัร สมอนา, 2559: 27) ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ด้านความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในการ์ตูนนิตยสารทางอีสานพบเพียง 1 ฉบับ ดังนี้



ภาพประกอบ 43 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 16 เดือนสิงหาคม 2556: 81

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “สังเกตมัย เข้าพรรษาปีนี้ลูกหลานบ้านเฮาบวชน้อยลง”

ตัวละคร 2 : “พ่อแม่ไม่อยากให้ลูกบวช”

ตัวละคร 1 : “กลัวไม่มีคนช่วยทำนาเธอ?”

ตัวละคร 2 : “กลัวลูกเสียคนเหมือนเณรคำ”

จากตัวอย่างผู้เขียนสื่อความหมายด้านความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาด้วยการใช้ประเด็น การบวช ซึ่งในสังคมไทยและสังคมอีสานนิยมบวชตามประเพณีในช่วงก่อนวันเข้าพรรษา เพื่อที่จะได้สามารถอยู่ศึกษาพระธรรมตลอดจนระยะเวลาเข้าพรรษา ประมาณ 3 เดือน ก็จะลาสิกขาเมื่อพ้นวันออกพรรษาแล้ว แต่ถ้าบวชต่อไปก็ได้แล้วแต่ความสะดวก ด้วยมีความเชื่อว่าการที่บุตรชายได้บวชจะทำให้บิดามารดาได้เกาะชายผ้าเหลืองขึ้นสวรรค์ และการบวชถือเป็นการทดแทนพระคุณบิดามารดาด้วย ตัวอย่างนี้ผู้เขียนใช้เหตุการณ์ในปัจจุบันด้วยประเด็นของเณรคำ อดีตพระที่ปรากฏในข่าวว่านั่งเครื่องบินส่วนตัว พกกระเป๋าแบรนด์เนม พร้อมใช้แว่นดาราแว่นแพง จนเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์อย่างมากในโลกออนไลน์ถึงความไม่เหมาะสม เพื่อเชื่อมโยงประเด็นการบวชเพื่อทดแทนพระคุณบิดามารดากับการประพฤติตัวของพระสงฆ์ในปัจจุบัน

4.5 การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น

สังคมวิทยาว่าด้วยกลุ่มในสังคมไทย พัฒนามาจากแนวคิดของฝรั่ง โดยที่ในสังคมของฝรั่งจะมีการแบ่งผู้คนเป็นชั้นๆ 3 ระดับด้วยกัน คือ ชนชั้นสูง (เรียกว่าคนที่อยู่ข้างบน คือ Upper Class) ชนชั้นกลาง (คนที่อยู่ตรงกลาง – Middle Class) และชนชั้นล่าง (คนที่อยู่ข้างล่าง – Lower Class ไม่ใช่ชนชั้นต่ำที่ใช้คำว่า Low Class) โดยแบ่งตามสถานะทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งชนชั้นสูงก็ได้แก่กลุ่มคนที่เป็นผู้ปกครอง มีอำนาจทางการเมือง มีฐานะทางเศรษฐกิจที่ดี มีการศึกษาสูง และมีชีวิตความเป็นอยู่ที่หรูหรา (ไพลิน อนุเสถียร, 2551: 13) ตรงกันข้ามกับชนชั้นล่างที่เป็นผู้ได้ปกครองที่มักจะมีอำนาจน้อยหรือถูกเจ้าหน้าที่ของรัฐกดขี่ข่มเหง คนเหล่านี้คือคนยากจน ส่วนใหญ่จะมีความศึกษาน้อย และมีสภาพชีวิตความเป็นอยู่ที่แร้นแค้น ส่วนชนชั้นกลางที่หมายถึงกลุ่มคนที่อยู่ระหว่างชนชั้นสูงกับชนชั้นล่าง

ความเปลี่ยนแปลงของสังคมชนบทที่ทำให้ชนบทในปัจจุบันแตกต่างจากอดีตอย่างมาก ทั้งในเรื่องความซับซ้อนของการผลิตและการบริโภค วิถีชีวิตประจำวัน และยังวิพากษ์การบริโภคความเป็นชนบทโดยคนเมืองในด้านทิวทัศน์ บรรยากาศ วัฒนธรรม งานหัตถกรรม ฯลฯ ตลอดจนถึงการที่ชนบทถูกซูตริต โดยชนชั้นนำทางการเมืองและรัฐ เนื่องจากถึงแม้ว่าชนบทจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร แต่ชนบทยังคงเป็นแหล่งผลิตอาหารและทรัพยากรธรรมชาติที่ใช้ในการผลิตพลังงานและการก่อสร้าง

(พัฒนา กิตติอาษา, 2557: 93) ในขณะเดียวกันคนชนบทอีสานยังไม่ละทิ้งการเป็นผู้ผลิตเพื่อเอาไว้บริโภคเอง และมีประเพณีการทำบุญเหมือนสังคมเกษตรในยุคอดีต ในความเป็นจริง ชาวบ้านทุกวันนี้มีการศึกษาไม่ใช่คนบ้านนอกอีกต่อไป พวกเขาเรียนรู้และใช้ชีวิตติดต่อเชื่อมโยงกับโลกทั้งในประเทศและต่างประเทศแทบจะไม่ต่างจากคนในเมือง ในสมัยก่อนคนอีสานรับรู้โลกภายนอกจากหมอลำ หรือไปเยี่ยมเยียนพูดคุยกับเพื่อนบ้านที่กลับมาจากกรุงเทพฯ แต่ทุกวันนี้ พวกเขาใช้โทรศัพท์มือถือ ดูทีวีผ่านดาวเทียม และสื่อสารออนไลน์ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ความเหลื่อมล้ำระหว่างเมืองกับชนบทเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องแก้ปัญหาย่างเร่งด่วน ชนบทไทยโดยเฉพาะในภาคเหนือและภาคอีสานได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมโหฬาร ขณะที่คนเมืองยังยึดติดกับภาพลักษณ์แบบเหมารวมว่าคนชนบทไม่มีการศึกษาและบ้านนอก

การสื่อความหมายเรื่องชนชั้นของคอลัมน์การ์ตูนในนิตยสารทางอีสานนั้น สื่อความหมายถึงการแบ่งชนชั้นในสังคมไทยกับสังคมอีสาน ซึ่งในปัจจุบันสังคมไทยยังมองชาวอีสานว่ายังมีความล้าสมัย หรือยังมีความเป็นชายขอบ เมื่อเทียบกับสังคมเมืองในปัจจุบัน คอลัมน์การ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในฉบับนี้ พบ 11 ฉบับ จากทั้งหมด 100 ฉบับ ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 44 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 2 เดือนมิถุนายน 2555: 57

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ก็ยุคก็รัฐบาลแล้ว อีสานก็ยังล้าหลังยากจน ดุสิตี้ๆ แทนที่จะอยู่โรงเรียน”

ตัวละคร 2 : “ดุสิตี้ สิครับท่าน เด็กไม่ได้เลี้ยงควายนะครับ เขากำลังเรียนทางแท็บเล็ตที่ห้องเรียนเคลื่อนที่”

ในตัวอย่างนี้ ผู้เขียนนำเสนอด้วยการเปิดเรื่องด้วยคำพูดของตัวละครในลักษณะของประโยคบอกเล่า เพื่อนำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนาด้วย “ที่ยุคก็รัฐบาลแล้ว อีสานก็ยังล้าหลังยากจน ดุสิตี้ๆ แทนที่จะอยู่โรงเรียน” ตามด้วยการให้คู่สนทนาปิดมุกด้วยคำตอบที่มีลักษณะเหนือความหมายว่า “ดุสิตี้ สิครับท่าน เด็กไม่ได้เลี้ยงควายนะครับ เขากำลังเรียนทางแท็บเล็ตที่ห้องเรียนเคลื่อนที่” ในตัวอย่างนี้ ผู้เขียนสื่อความหมายด้านชนชั้นด้วยการกล่าวถึงเด็กๆ ในสังคมอีสานที่ต้องเลี้ยงวัวเลี้ยงควายอยู่ทุ่งนาแทนที่จะอยู่ในโรงเรียนเพื่อเรียนหนังสือ และเปรียบกลุ่มคนอีสานเป็นชนชั้นล่างเนื่องจากสภาพความเป็นอยู่ของชาวอีสานตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ชาวบ้านมีการเลี้ยงวัว-ควาย เป็นอาชีพที่ควบคู่กันมากับการทำนา ทำไร่ วัว-ควาย จึงเป็นสัตว์เลี้ยงที่มีความสำคัญต่อชุมชน (ชนกพร อังศุวิริยะ, 2559: 174) สังคมอีสานถูกคนในพื้นที่อื่นมองว่าเป็นสังคมชนบท ด้วยพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาคอีสานเป็นที่ราบสูงมีความแห้งแล้ง คนในท้องถิ่นทำการเกษตรได้เพียงแค่เลี้ยงสัตว์และทำนา แต่ละครัวเรือนจึงมักให้ลูกหลานเลี้ยงสัตว์แทนการเรียนหนังสือนั่นเอง แต่ด้วยความเจริญทางเทคโนโลยี ผู้เขียนจึงสื่อความหมายเรื่องชนชั้นด้วยการเปรียบเทียบว่า ถึงแม้เด็กในสังคมอีสานจะเลี้ยงวัว-ควายเป็นชนชั้นล่าง แต่ก็ยังเรียนทางแท็บเล็ตที่ห้องเรียนเคลื่อนที่ เหมือนเด็กในสังคมเมืองหรือชนชั้นกลางและชั้นสูงนั่นเอง

พูน ปณ ภิโต ชีเว



ภาพประกอบ 45 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 96 เดือนเมษายน 2563: 102

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ทำมาหากินก็ยากลำบากอยู่แล้ว ทำโควิด-19 เนี่ย มันมาซ้ำเติมคนอีสานบ้านเฮา”

ตัวละคร 2 : “ดีหน่อยมันช่วยลดช่องว่างทางสังคม”

ตัวละคร 1 : “ลัดตรงไหน?”

ตัวละคร 2 : “ยากดีมีเงิน มีสิทธิ์ติดโควิดเท่ากัน”

ในตัวอย่างนี้ ผู้เขียนนำเสนอด้วยการเปิดเรื่องสถานการณ์ปัจจุบันเรื่องโรคโควิด ในลักษณะของประโยคบอกเล่า เพื่อนำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนาด้วย “ทำมาหากินก็ยากลำบากอยู่แล้ว ทำโควิด-19 เนี่ย มันมาซ้ำเติมคนอีสานบ้านเฮา” ตามด้วยการให้คู่สนทนาปิดมุกด้วยคำตอบว่า “ยากดีมีเงิน มีสิทธิ์ติดโควิดเท่ากัน” ในตัวอย่างนี้ ผู้เขียนสื่อความหมายด้านชนชั้นด้วยการกล่าวถึง โรคโควิด-19 คือโรคติดต่อซึ่งเกิดจากไวรัสโคโรนาชนิดที่มีการค้นพบล่าสุด ไวรัสและโรคใหม่นี้เริ่มมีการระบาดในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน ในเดือนธันวาคมปี 2019 ขณะนี้โรคโควิด-19 มีการระบาดใหญ่ไปทั่วส่งผลกระทบแก่หลายประเทศทั่วโลกไม่เว้นแม้แต่ในประเทศไทย สุริยะ หาญพิชัย (2563: 232) กล่าวว่า โรคระบาดเป็นภัยคุกคามสมัยใหม่ที่มีความรุนแรงส่งผลกระทบไปทั่วทุกประเทศ ขณะที่

สังคมในทุกประเทศนั้นถูกการเมืองและเศรษฐกิจสร้างความเหลื่อมล้ำจนทำให้มนุษย์มีการแบ่งชนชั้นมาอย่างช้านาน กลุ่มชนชั้นยากจนไร้อำนาจต่อรองเป็นผู้ต้องเผชิญชะตากรรมจากโรคระบาดหนักกว่ากลุ่มชนชั้นร่ำรวยและมีอำนาจ เนื่องจากกลุ่มชนชั้นล่างยากจนเข้าไม่ถึงบริการสาธารณสุข มีภูมิคุ้มกันต่ำ สุขภาพอ่อนแอจากการทำงานหนัก ในช่วงกักตัวป้องกันโรคคนร่ำรวยมีความเป็นอยู่สุขสบาย แต่คนยากจนขาดรายได้จากการต้องหยุดงานเพื่อป้องกันการระบาดของโรค วิกฤตโรคระบาดช่วยเปิดเผยให้เห็นถึงความไม่เป็นธรรมทางเศรษฐกิจสังคม ทำให้เห็นปัญหาเชิงโครงสร้างและรากเหง้าของปัญหาชัดเจนขึ้น ความเหลื่อมล้ำที่ทำให้คนยากจนด้อยโอกาสต้องเผชิญกับความเสี่ยงและเข้าไม่ถึงบริการนั่นเอง

4.6 การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์

ชาติพันธุ์ (ethnicity หรือ ethnos) คือ กลุ่มคนที่มีวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี ภาษาพูดเดียวกัน และเชื่อว่า สืบเชื้อสายมาจากบรรพบุรุษกลุ่มเดียวกัน เช่น ไทย พม่า กะเหรี่ยง จีนลาว เป็นต้น กลุ่มชาติพันธุ์หรือกลุ่มวัฒนธรรมมีลักษณะเด่นคือ เป็นกลุ่มคนที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษเดียวกัน บรรพบุรุษในที่นี้หมายถึงบรรพบุรุษทางสายเลือด ซึ่งมีลักษณะทางชีวภาพและรูปพรรณ (เชื้อชาติ) เหมือนกัน รวมทั้งบรรพบุรุษทางวัฒนธรรมด้วย ผู้ที่อยู่ในกลุ่มชาติพันธุ์เดียวกันจะมีความรู้สึกผูกพันทางสายเลือด และทางวัฒนธรรมพร้อมๆ กันไปเป็นความรู้สึกผูกพันที่ช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์ของบุคคลและของ ชาติพันธุ์ และในขณะเดียวกันก็สามารถเร้าอารมณ์ความรู้สึกให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าผู้ที่อยู่ในกลุ่มชาติพันธุ์นับถือศาสนาเดียวกันความรู้สึกผูกพันนี้อาจ เรียกว่า "สำนึก" ทางชาติพันธุ์ หรือชาติลักษณะ (ethnic identity) (อมรา พงศาพิชญ์, 2541: 73)

กลุ่มชาติพันธุ์คือ กลุ่มคนที่มีวัฒนธรรมร่วมกันนั้น อธิบายได้ว่า ในระยะแรกมนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ มีลักษณะคล้ายครอบครัวขนาดใหญ่ เมื่อคนกลุ่มเล็กอาศัยอยู่ด้วยกันก็สามารถเข้าใจกัน และประพฤติปฏิบัติต่อกันได้โดยไม่มีความขัดแย้งเท่าใดนัก เมื่อสังคมมีขนาดใหญ่ขึ้นมีคนหลายครอบครัวอาศัยอยู่ในบริเวณเดียวกัน การดำเนินวิถีชีวิตอาจแตกต่างกันบ้าง ความคิดอาจไม่สอดคล้องกัน และปัญหาเรื่องความขัดแย้งก็คงจะตามมา (ยศ สันตสมบัติ, 2546: 153) ชาวบ้านในอีสานยุคเก่าได้ชื่อว่าเป็นกลุ่มคนที่มีอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ภูมิภาคหรือท้องถิ่นนิยม ทั้งนี้เพราะความผูกพันใกล้ชิดกับคนเชื้อสายลาวในประเทศเพื่อนบ้าน และชนบทอีสานหลายพื้นที่เป็นฐานที่มั่นของ พคท. (พรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย : Communist Party of Thailand - CPT) (พัฒนา กิติอาษา, 2557: 90) วิเคราะห์ผลการศึกษาภาคสนามของนักมานุษยวิทยา ชาร์ลส์ เอฟ คายส์ (Charles F. Keyes) ไว้ว่า “คนอีสานไม่ได้ใช้แนวคิดท้องถิ่นภาคอีสานนิยมเพื่อแสวงหาเอกลักษณ์ทางการเมือง

ในเรื่องของการแบ่งแยกดินแดน แต่เพื่อการปรับปรุงสภาพความเป็นอยู่ของชาวอีสานให้ดีขึ้นภายในกรอบสังคมของประเทศไทย”

เมื่อระบบเศรษฐกิจและสังคมปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไป ชาวอีสานซึ่งมีชื่อเสียงมาช้านานในเรื่องของการย้ายถิ่นแรงงานเพื่อไปหากินต่างถิ่น การศึกษาภาคสนามทางมานุษยวิทยาชี้ให้เห็นว่า เงื่อนไขที่ทำให้คนชนบทต้องไปประกอบอาชีพในเมืองไม่ใช่เป็นเรื่องทางเศรษฐกิจหรือรายได้ที่ต้องส่งกลับบ้าน แต่เป็นเรื่องของอุดมการณ์ความทันสมัยและสิ่งเข้ายวนจากสิ่งแวดล้อมในเมืองและอิสรเสรีของชีวิตที่อยู่ห่างไกลจากการควบคุม แรงงานจากอีสานจึงมักมีชีวิตที่อยู่กึ่งกลางระหว่างระบบคุณค่าของชีวิตแบบดั้งเดิม เช่น ความกตัญญูรู้คุณ ค่านิยม และความผูกพันกับครอบครัวและหมู่บ้านท้องถิ่น กับระบบคุณค่าแบบใหม่ที่มาพร้อมกับวิถีชีวิตคนเมือง ความทันสมัย และวัฒนธรรมบริโภคนิยม (Ross, 1998) และเมื่อสังคมมีขนาดใหญ่ขึ้นก็จำเป็นต้องมี ระบบระเบียบมากขึ้นต้องมีการตกลงกันว่าอะไร ควรทำอะไรไม่ควรทำ ข้อตกลงเกี่ยวกับวิถีชีวิต การประพฤติปฏิบัติ และความคิดความเชื่อ จึงเกิดขึ้นในสังคมมนุษย์ และเรียกรวมๆ ว่า "วัฒนธรรม" กลุ่มคนที่มีวัฒนธรรมร่วมกันเรียกว่าเป็นชนชาติพันธุ์เดียวกัน ทั้งนี้คอลัมน์การ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานมีการสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์ พบ 6 ฉบับ จากจำนวนทั้งหมด 100 ฉบับ ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 46 การ์ตูน “ช่วงปักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 3 เดือนกรกฎาคม 2555: 113

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “สิ่งที่เรียกว่าความเจริญ เรามีแล้วทุกอย่าง..อีสานบ้านเฮาไม่น้อยหน้าใครแล้ว”

ตัวละคร 2 : “แต่ก็มีบางอย่างที่ค่อยๆ หายไป”

ตัวละคร 1 : “อะไรที่ค่อยๆ หายไป!”

ตัวละคร 2 : “ความเป็นลาว”

การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์จากตัวอย่างนี้ ผู้เขียนเปิดเรื่องด้วยการให้ตัวละครบรรยายถึงประเด็นความเจริญก้าวหน้าในยุคปัจจุบันว่า “สิ่งที่เรียกว่าความเจริญ เรามีแล้วทุกอย่าง..อีสานบ้านเฮาไม่น้อยหน้าใครแล้ว” และให้ตัวละครที่ 2 สนทนาโต้ตอบเพื่อตั้งประเด็นคำถามด้วย “แต่ก็มีบางอย่างที่ค่อย ๆ หายไป” เพื่อให้คู่สนทนาถามต่อว่า “อะไรที่ค่อย ๆ หายไป!” และสุดท้ายปิดมุกด้วยคำตอบ “ความเป็นลาว” เป็นการการนำประเด็นความเจริญก้าวหน้าในยุคปัจจุบันมานำเสนอจากสถานการณ์ในปัจจุบัน เป็นที่ทราบกันอยู่แล้วว่า เมื่อความเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว กระแสเรื่องบริโภคนิยมก็เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เยาวชนในปัจจุบันใช้สื่อออนไลน์มากยิ่งขึ้น เป็นผลให้ความเชื่อและค่านิยมของเยาวชน คนหนุ่มสาว วัยทำงาน ไม่เว้นแม้แต่ผู้ใหญ่ก็เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เด็กบางคนไม่ยอมรับในวัฒนธรรมหรือประเพณีของคนรุ่นเก่า





ภาพประกอบ 47 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 7 เดือนพฤศจิกายน 2555: 71

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ชนเผ่าลาวของพวกเฮานี้แบ่งเป็นลาวพวน ลาวโซ่ง ลาวภูไท ลาวชาและอีกหลายลาว”, “แต่มีลาวหนึ่งที่นาร้างเกียจที่สุด”

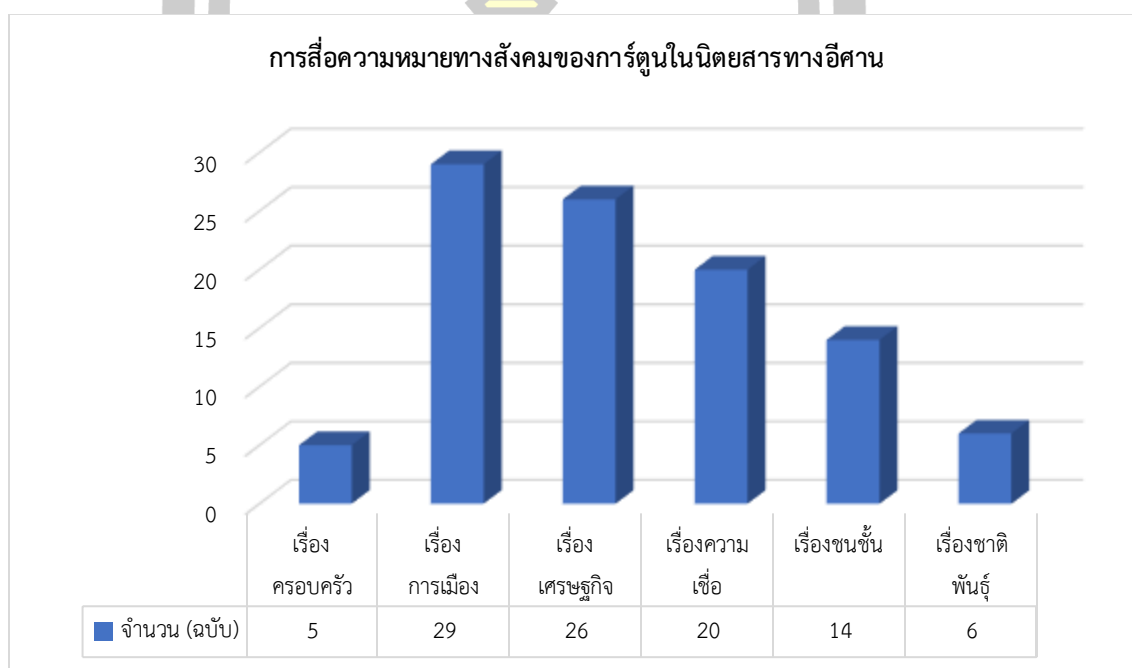
ตัวละคร 2 : “หา! มีด้วยหรือ”

ตัวละคร 1 : “ลาวลืมหัด”

จากตัวอย่าง เปิดเรื่องด้วยการบรรยายสถานการณ์ของชนเผ่าลาวในสังคมอีสาน โดยผลัดที่ 1 ตัวละครได้เสนอประเด็นเรื่องของคนลาวเผ่าต่าง ๆ ในผลัดที่ 2 ตัวละครจึงได้กล่าวว่า “แต่มีลาวหนึ่งที่นาร้างเกียจที่สุด” ในผลัดที่ 3 ตัวละครอีกตัวจึงตั้งคำถามว่า “หา! มีด้วยหรือ” ซึ่งโครงสร้างในผลัดดังกล่าวนี้ จะทำหน้าที่ส่งมุกไปสู่ผลัดที่ 4 เพื่อยิงมุกโต้ตอบด้วยประเด็นคือ “ลาวลืมหัด” ซึ่งคำนี้ไม่ได้เป็นชื่อเผ่าของลาว แต่หมายถึงคนลาวที่ลืมหัดตัวเอง การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์ในตัวอย่างนี้ ผู้เขียนต้องการสื่อว่า ในปัจจุบันความเจริญทางด้านเทคโนโลยี ทำให้สังคมและวิถีชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนไป มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงชีวิตของตน คนอีสานหลายคนต้องไปทำงานทำ

ต่างถิ่นเพื่อหาเลี้ยงตัวเอง หรือเพื่อความเจริญก้าวหน้าในชีวิตของตน จึงทำให้ลูกหลานชาวอีสานบางคนไม่ยอมรับในชาติกำเนิดของตนเอง

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาการสื่อความหมายทางสังคมที่ปรากฏผ่านเนื้อหาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน สามารถจำแนกผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายทางสังคมออกเป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ 1) การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว 2) การสื่อความหมายเรื่องการเมือง 3) การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจ 4) การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ 5) การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น และ 6) การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์ โดยภาพรวมของการสื่อความหมายทางสังคมที่ปรากฏผ่านเนื้อหาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ที่ผู้เขียนสร้างเนื้อหาของการ์ตูนโดยใช้สถานการณ์ในแต่ละช่วงเวลาเพื่อเสียดสี ล้อเลียน ประชดประชัน และสร้างอารมณ์ขัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพประกอบ 48 ผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายทางสังคม

1) การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว พบว่า ลักษณะโครงสร้างทางครอบครัวของสังคมอีสานมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนจากครอบครัวใหญ่เป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากจำนวนของคอลัมน์ที่แสดงความสัมพันธ์หลัก ๆ อยู่ 3 ความสัมพันธ์ ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูกหรือเด็ก และความสัมพันธ์ระหว่างสามีภรรยา การสื่อความหมายเรื่องครอบครัวของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในฉบับนี้ พบ 5 ฉบับ จากทั้งหมด 100 ฉบับ ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวหรือเครือญาติที่มีน้อยลง

2) การสื่อความหมายเรื่องการเมือง ในสังคมอีสานปัจจุบันสามารถวิพากษ์วิจารณ์การเมืองอย่างตรงไปตรงมา ดังจะเห็นว่า คอแล่มนัการ์ตูนยังคงมีการวิพากษ์วิจารณ์การเมืองถึง 29 ฉบับ เนื่องจากประเด็นทางการเมืองถือเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและผู้อ่านให้ความสนใจและติดตามมากที่สุด ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ การเมืองระดับชาติ และการเมืองระดับท้องถิ่น ลักษณะเนื้อหาเป็นการกล่าวล้อเลียนนักการเมืองโดยตรง การกล่าวล้อเลียนพฤติกรรมในด้านลบของเจ้าหน้าที่รัฐซึ่งเป็นอีกกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจทางการเมืองรองลงมา นอกจากนี้ยังมีการกล่าววิพากษ์วิจารณ์เสียสดีด้านนโยบายและการทำงานของภาครัฐ เช่น การใช้งบประมาณที่สิ้นเปลือง การขาดประสิทธิภาพการทำงานของเจ้าหน้าที่และนักการเมือง และระบบการคมนาคมขนส่งที่ด้อยคุณภาพ เป็นต้น

3) การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจ การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษา พบว่า จากอดีตถึงปัจจุบันภาพสะท้อนทางสังคมที่คนในพื้นที่อื่นมองสังคมอีสานว่า เศรษฐกิจของหมู่บ้านอีสานยังคงรักษารูปแบบและลักษณะการผลิตเพื่อยังชีพและพัฒนาการของทุนนิยมยังเป็นไปอย่างเชื่องช้า สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างเมืองหลวงกับดินแดนภูมิภาคชายขอบ การขยายตัวของเมืองและบทบาทใหม่ของเมืองชายแดนได้ขยายตัวขึ้น ชีวิตที่ต้องพึ่งพิงตลาดและสื่อสารมวลชน รวมทั้งการบริโภคสินค้า บริการ และข้อมูลข่าวสารต่างๆ สังคมอีสานก็ได้เกิดการพลิกเปลี่ยนโครงสร้างทางเศรษฐกิจจากเดิมที่ต้องพึ่งพิงกรุงเทพฯ หันไปทำการค้าและแลกเปลี่ยนข้ามพรมแดนมากขึ้น จึงทำให้สังคมอีสานยุคใหม่มีความเจริญในด้านต่างๆ มากยิ่งขึ้น การสื่อความหมายเรื่องการเมืองและเศรษฐกิจของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในบทนี้ พบมากถึง 26 ฉบับ จากทั้งหมด 100 ฉบับ

4) การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ สังคมอีสานเป็นสังคมที่ยึดมั่นต่อความเชื่อทางพระพุทธศาสนา และมีความเชื่อในด้านบุญกรรม การเวียนว่ายตายเกิด นรกสวรรค์ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวทำให้พุทธศาสนิกชนอีสานมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น และยึดมั่นในผลกรรม นอกจากนี้ยังปรากฏความเชื่อเรื่องผี และความเชื่อเรื่องภูญาแล่นที่มีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ความเชื่อในตำนานประวัติศาสตร์ของอีสาน ถึงแม้คอแล่มนัการ์ตูนในนิตยสารทางอีสานได้แสดงแนวคิดที่สื่อถึงความเป็นสังคมสมัยใหม่แต่ความเชื่อดังกล่าวนั้นก็ยังใช้เป็นเครื่องมือในการสั่งสอนหรือถ่ายทอดวิถีชีวิตจากคนรุ่นเก่าสู่คนรุ่นใหม่ได้ การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อปรากฏ 3 ลักษณะ คือ ความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรม ความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ และความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา พบ 20 ฉบับ

5) การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น คอแล่มนัการ์ตูนในนิตยสารทางอีสานสื่อความหมายให้เห็นถึงการให้ความสำคัญและยกย่องคนที่มีฐานะร่ำรวย ชนชั้นพ่อค้ามักเป็นกลุ่มบุคคลที่เอารัดเอาเปรียบ ไม่เห็นอกเห็นใจผู้อื่น ส่วนชนชั้นเจ้านายมักถูกดูแคลนลูกน้องว่าโง่ ทั้งนี้ ในคอแล่มนัการ์ตูนในนิตยสาร

ทางอีสานได้สร้างให้ชนชั้นที่เหนือกว่าได้เป็นฝ่ายที่แพ้หรืออับอายบ้างเพื่อเป็นการโต้ตอบและระบายความแค้นคับข้องใจ การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น พบ 14 ฉบับ

6) การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์ สังคมอีสานเป็นสังคมที่รักสงบ ดังที่ปรากฏในด้านการสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์ที่ไม่ปรากฏการล้อเลียนดูถูกกลุ่มชาติพันธุ์อื่น มีเพียงการล้อเลียนความผิดพลาดเล็กน้อย แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์และความรักสามัคคีของกลุ่มชาติพันธุ์อีสานในเขตชนบทผ่านการใช้ภาษา ซึ่งไม่รุนแรงเท่ามุกตลกล้อเลียนกลุ่มชาติพันธุ์ที่เคยปรากฏในงานวิจัยอื่น ๆ การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์ พบเพียง 6 ฉบับ



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันและการสื่อความหมายทางสังคมของการตลกในนิตยสารทางอีสาน มีคำถามหลักในการวิจัยเพื่อวิเคราะห์ว่า การตลกในนิตยสารทางอีสานมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง เนื้อหา และกลวิธีการใช้ภาษามีลักษณะอย่างไร และการสื่อความหมายทางสังคมของการตลกในนิตยสารทางอีสานมีรูปแบบอย่างไร โดยมีขอบเขตของการศึกษาการตลกในนิตยสารทางอีสานจากฉบับที่ 1 เดือนพฤษภาคม 2555 ถึง ฉบับที่ 100 เดือนสิงหาคม 2563 รวมทั้งสิ้น 100 ฉบับ ผลการศึกษาสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ ดังต่อไปนี้

5.1 สรุป

5.1.1 กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการตลกในนิตยสารทางอีสาน

การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการตลกในนิตยสารทางอีสานนั้น ผู้วิจัยได้จำแนกผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหา และกลวิธีการใช้ภาษาของการตลกในนิตยสารทางอีสาน สรุปได้ดังนี้

1. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง

คอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุก ของจุก ขายคา มีรูปแบบการนำเสนอ โดยใช้โครงสร้างการ์ตูนแบบ 3 ช่อง ทั้งหมด โดยที่ผู้เขียนจะไม่มีการใช้เส้นกรอบหรือขีดเส้นเพื่อแบ่งการ์ตูนให้เป็นช่อง ๆ ซึ่งส่วนประกอบของการตลกในนิตยสารทางอีสานประกอบด้วย ภาพและตัวหนังสือหรือถ้อยคำ ภาพประกอบเป็นภาพวาดลายเส้นง่าย ๆ ที่ไม่ได้ลงรายละเอียดมาก มีตัวละครประจำเป็นภาพบุคคล 2 คน บางครั้งมีการวาดภาพฉากประกอบ สำหรับตัวหนังสือหรือถ้อยคำนั้นมีทั้งที่เป็นคำสั้นๆ เป็นวลีหรือเป็นประโยค ขึ้นกับบริบทของการนำเสนอแต่ละคอลัมน์

การพิจารณการ์ตูนในแต่ละช่องพบว่า การ์ตูนมีรูปแบบการนำเสนอเรื่องผ่านภาพและตัวหนังสือหรือถ้อยคำ ภาพที่ปรากฏในการ์ตูน ได้แก่ ภาพคน สัตว์ และฉากประกอบ ในส่วนของการนำเสนอข้อความหรือถ้อยคำที่ปรากฏในการ์ตูน พบว่า นักเขียนใช้ภาษาระดับภาษาปาก เป็นภาษาสนทนา โดยใช้ประโยคสั้นๆ ไม่ซับซ้อน รูปแบบโครงสร้างของการตลกในการนำเสนอผู้วิจัยได้ประยุกต์กรอบการวิเคราะห์ทางภาษาเพื่อศึกษาถึงลักษณะโครงสร้างทางภาษาในการนำเสนอการ์ตูน ผู้วิจัยใช้แนวคิดของ Saussure (ก่าจร หลุยยะพงศ์, 2556: 34-35) เรื่องการจัดระบบสัญลักษณ์แบบ syntagmatic คือ การเรียงความสัมพันธ์ว่าอะไรจะเกิดก่อนหรือหลัง มาใช้เป็นแนวทางในการ

วิเคราะห์โครงสร้างของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ปรากฏ 2 แบบด้วยกัน ได้แก่ แบบถามตอบ และแบบสนทนาโต้ตอบ ซึ่งแต่ละลักษณะมีรายละเอียดต่อไปนี้

โครงสร้างแบบถามตอบ มีลักษณะของการเปิดเรื่องด้วยสนทนาของตัวละครหลักสองตัว ด้วยการเกริ่นนำ แล้วตั้งคำถามและตอบคำถาม โดยมักใช้คำตอบเพื่อการปิดมุขหรือปิดมุขด้วยการลงให้ตอบคำถามผิด แล้วโต้ตอบเพื่อหักหน้าหรือจกมุมในผลัดสุดท้าย ทั้งนี้ แบ่งตามลักษณะที่ปรากฏการตั้งคำถามและตอบคำถาม ตามจำนวนผลัดของการโต้ตอบ โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1) การสร้างอารมณ์ขันโดยผู้รู้เรื่องแบบถามตอบ 2 ผลัด โครงสร้างดังกล่าวเปิดเรื่องด้วยการบรรยายเพื่อปูเนื้อเรื่อง เพื่อเสนอประเด็นหรือปมปัญหา นำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนา เพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 1 ตามด้วยการให้คำตอบทันทีในผลัดที่ 2

2) การสร้างอารมณ์ขันโดยผู้รู้เรื่องแบบถามตอบ 3 ผลัด โครงสร้างดังกล่าวมักเปิดเรื่องด้วยการตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัย การตั้งคำถามของคู่สนทนาเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 1 ตามด้วยการให้คำตอบในผลัดที่ 2 และยิงมุขในผลัดที่ 3 หรืออาจเปิดเรื่องด้วยประโยคบอกเล่าหรือบรรยายก่อนเข้าสู่การตั้งคำถามในผลัดที่ 1 ตามด้วยผลัดที่ 2 และ 3 ผลัด

3) การสร้างอารมณ์ขันโดยผู้รู้เรื่องแบบถามตอบ 4 ผลัด โครงสร้างดังกล่าวมักเปิดเรื่องด้วยการเกริ่นนำ การบรรยาย หรือเปิดเรื่องด้วยประโยคบอกเล่าในผลัดที่ 1 ก่อน แล้วจึงตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 2 โดยผู้เขียนให้คู่สนทนามีการถามคำถามหรือเป็นประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 3 และยิงมุขในผลัดที่ 4

โครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ โครงสร้างทางภาษาแบบการสนทนาโต้ตอบนี้แตกต่างจากโครงสร้างแบบผู้รู้เรื่องแบบถามตอบเนื่องจากการโต้ตอบกันด้วยการพูดคุยตอบ-รับทันที หรือหรือการพูดคุยสนทนาแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ต่อเนื่องกัน โดยไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา ซึ่งไม่ใช่ลักษณะของการตั้งคำถามและตอบข้อสงสัย และไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา พบ 2 แบบ คือ เสนอประเด็นปัญหา กล่าวโต้ตอบ และยิงมุขด้วยประเด็นที่เหนือความคาดหมาย และเสนอประเด็นปัญหาและกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียน 1) เสนอประเด็นปัญหา เพื่อให้คู่สนทนากล่าวโต้ตอบ และยิงมุขด้วยประเด็นที่เหนือความคาดหมาย และ 2) เสนอประเด็นปัญหาและกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียน

2. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหา

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหา หมายถึง วิธีการใช้ภาษานำเสนอเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความไม่เข้ากันจนนำไปสู่อารมณ์ขัน ซึ่งเป็นเป้าหมายที่นักเขียนคอลัมน์การ์ตูนวางไว้ หรือเป็นวิธีการสร้างอารมณ์ขันอันเกิดจากความไม่เข้ากันทางเนื้อหา ดังที่ กาญจนา เจริญเกียรติบวร

(2548: 18-19) ได้กล่าวว่า “ใครก็ตามที่รู้จักกับปรากฏการณ์หนึ่งๆ ได้ จะต้องไม่เพียงแค่มองความไม่เข้ากัน แต่จะต้องแก้ไขความไม่เข้ากันดังกล่าวเสียก่อนจึงจะเข้าใจ” กล่าวคือ ต้องใช้ทักษะการแก้ปัญหาด้วย ซึ่งถือเป็นกลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นที่ผู้เขียนจะต้องสร้างประเด็นหรือการนำเสนอให้ผู้อ่านสามารถแก้ปัญหาจนนำไปสู่อารมณ์ขึ้นได้

ในส่วนนี้ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นในด้านเนื้อหาตามแนวคิดของ ศิริพร ภักดีผาสุข (2549) เนื่องจากเป็นกลวิธีการใช้ภาษานำเสนอเนื้อหาที่ได้จากงานวิจัยนี้มีรายละเอียดครอบคลุม และสอดคล้องกับการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขึ้นของการตุนในนิตยสารทางอีสาน และจากการศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นในด้านเนื้อหานี้ พบว่านักเขียนมีการใช้อยู่ 3 กลวิธี คือ การหักมุม การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน และการประชดประชัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การหักมุม คือ มีการเปิดเรื่องด้วยการบรรยาย หรือการเปิดประเด็นการสนทนา แล้วทำการการจบเรื่องอย่างผิดความคาดหมาย โดยการเบี่ยงประเด็นหรือบิดเรื่องจากแนวและกรอบที่ควรจะเป็นไปอีกทางหนึ่ง ก่อให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างเรื่องที่คาดหมายว่าจะเป็นกับเรื่องที่ถูกบิดไป การแหวกไปจากความคาดหมาย หรือเป็นคำตอบที่แหวกไปจากความคาดหวังของผู้อ่านดังกล่าวผลที่ตามมาคืออารมณ์ขึ้นนั่นเอง

2) การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน คือ การนำประเด็นสองประเด็นซึ่งโดยปกติแล้วไม่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรงมาประสานเข้าด้วยกัน หรืออาจเป็นการนำประเด็นทางการเมืองกับประเด็นทางสังคมซึ่งกำลังเป็นที่สนใจหรือเป็นข่าวโด่งดังมาผูกร้อยเข้าด้วยกัน โดยประเด็นทั้งสองอาจมีเหตุการณ์บางอย่างอยู่ร่วมกัน กล่าวคือ นักเขียนการตุนอาจมองเห็นแง่มุมหรือตรรกะบางอย่างที่สามารถเชื่อมโยงเรื่องทั้งสองเข้าไว้ด้วยกัน ผลที่ได้จากการผูกเรื่องหรือประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกันก็จะเห็นความไม่เข้ากันซึ่งจะก่อให้เกิดอารมณ์ขึ้นตามมา นอกจากนี้ยังเกิดความไม่เข้ากันระหว่างผลลัพธ์ที่ได้จากการผูกเรื่องหรือประเด็นเหล่านั้นเข้าด้วยกันกับความเป็นจริงที่ว่าเรื่องหรือประเด็นเหล่านั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกันและไม่ควรจะนำมาผูกโยงเข้าด้วยกัน

3) การประชดประชัน คือ การประชดประชัน หรือในบางตำราเรียกว่า การย้อยแย้ง เป็นกลวิธีการใช้ภาษาประเภทหนึ่งในการนำเสนอข้อมูล โดยกล่าวถึงสิ่งหนึ่งให้มีความหมายไปอีกทางหนึ่งหรือในทางตรงกันข้าม โดยส่วนใหญ่เพื่อต้องการตอบโต้หรือวิพากษ์วิจารณ์กับสิ่งที่เกิดขึ้นมาก่อนแล้ว ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายในอีกแง่มุมหนึ่งซึ่งไม่ใช่เป็นไปตามความหมายที่ปรากฏตามรูปภาพ โดยส่วนใหญ่ผู้ใช้ภาษามักใช้การประชดประชันในการตอบโต้หรือวิพากษ์วิจารณ์ในเหตุการณ์หรือความคิดที่เกิดขึ้นมาก่อนหน้า ซึ่งจะคล้ายกับการปฏิเสธ เพียงแต่การประชดประชันจะมีบทบาทในแง่ที่ทำให้การวิพากษ์วิจารณ์นั้นดูมีความชิงชังน้อยลง มีความตลกขบขันแอบแฝงอยู่ด้วย ทำให้ความรู้สึกของการโต้แย้งไม่รุนแรงหรือไม่เป็นการโต้ตอบโดยตรงมากนัก ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ผู้วิจัยจะใช้คำว่า “การประชดประชัน” หมายความว่าทั้งด้านวาจาและสถานการณ์ รวมทั้งจะใช้หมายรวมถึงการเสียดสีด้วย ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงทัศนคติในด้านลบต่อบุคคล สถาบัน หรือเหตุการณ์บางอย่าง

3. กลวิธีด้านภาษาของการตู่ในนิยายสารทางอีสาน

มุมมองในด้านภาษาของบทสนทนาคอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกในนิยายสารทางอีสาน ปรากฏให้เห็นกลวิธีทางภาษาทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจและเกิดความรู้สึกขบขัน ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาของการตู่ในนิยายสารทางอีสาน ซึ่งพบว่าเป็นวิธีการใช้ถ้อยคำภาษาถ่ายทอดมุมมองความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ในลักษณะที่ไม่เข้ากันจนนำไปสู่อารมณ์ขัน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดทฤษฎีอารมณ์ขัน โดยเฉพาะทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity Theories) กล่าวคือ เป็นอารมณ์ขันอันเกิดจากความไม่เข้ากันทางภาษาเป็น 2 ด้าน ได้แก่ กลวิธีด้านคำ และกลวิธีด้านข้อความ

1) กลวิธีด้านคำ เป็นวิธีการใช้คำซึ่งพิจารณาเพียงความหมายตามรูปภาษาที่ปรากฏในระดับโครงสร้างไวยากรณ์หรือระดับประโยค ผู้อ่านจะเห็นถึงความไม่เข้ากันของการใช้คำจนนำไปสู่อารมณ์ขัน กลวิธีนี้ผู้วิจัยจะไม่ตีความโดยอาศัยบริบททางสังคมและเจตนาการสื่อสาร พบว่า มีกลวิธีการใช้ภาษาด้านคำจำแนกได้ 3 กลวิธี ได้แก่ การเล่นคำ การใช้คำต่างประเทศ และการใช้คำแสลง

2) กลวิธีด้านข้อความ เป็นลักษณะของการสร้างอารมณ์ขันจากตัวบทของการตู่ ซึ่งมาจากวิธีการเสนอข้อมูล การลำดับข้อมูล การอาศัยกระบวนการอนุมาน วิธีการนำเสนอเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องหรืออ้างอิงชนบหรือ ความคิด ความเชื่อในสังคม เช่น การกระทำที่ผิดบรรทัดฐานหรือการกระทำที่แปลกแหวกแนวชนิดที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ซึ่งอยู่เหนือความคาดหมายของผู้อ่านหรือตัวละครในเรื่อง และทำให้เกิดความประหลาดใจซึ่งก่อให้เกิดอารมณ์ขัน กล่าวคือผู้อ่านจะเข้าใจและเกิดอารมณ์ขันก็ต่อเมื่ออ่านจนจบ ผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนในนิยายสารทางอีสานมีกลวิธีด้านข้อความ ปรากฏ 2 กลวิธี ได้แก่ การทำให้หลงทาง และการนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย ดังนี้

1. การทำให้หลงทาง เป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้อ่านตีความผิดในช่วงแรก หรือทำให้เกิดความคิดคิดเขวไปอีกทางหนึ่งหรือคิดเป็นอย่างอื่นนั่นเอง โดยมีการสร้างตัวบทในช่วงแรกก่อให้เกิดความโน้มเอียงที่จะตีความเป็นความหมายอย่างหนึ่งก่อน แต่สุดท้ายกลับกลายเป็นอย่างอื่นไป หรือกล่าวอย่างง่าย ๆ จากมุมมองของผู้อ่านได้ว่าเหมือน “ถูกหลอก” ให้เข้าใจผิด

2. การนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความคาดหมาย ลักษณะเด่นของการสร้างอารมณ์ขันจากการเน้นการสร้าง ความประหลาดใจด้วยการนำเสนอเหตุการณ์ที่แปลกแหวกแนว หรือเหตุการณ์ที่เกินขอบเขตที่คนเราจะคาดเดาได้ ตัวบทมักมีการนำเสนอปมปัญหาอย่างหนึ่งให้อีกตัวละครพยายามคลี่คลายปมปัญหาด้วยการกระทำที่แปลกประหลาด ซึ่งมักเกิดจากการใช้ไหวพริบของ

ตัวละครหรืออาจมีเหตุบังเอิญเกิดขึ้น กลวิธีนี้จะตรงข้ามกับการทำให้หลงทาง เนื่องจากไม่มีการลงให้ผู้อ่านเข้าใจผิดหรือตีความตอนต้นเรื่องผิดแต่อย่างใด จึงไม่ต้องมีการตีความใหม่เกิดขึ้น

5.1.2 การสื่อความหมายทางสังคมของการตุนในนิยายสารทางอีสาน

การตุนในนิยายสารทางอีสานนอกจากเป็นการสื่อสารทางภาษาที่สร้างอารมณ์ขันแล้ว การสื่อความหมายจากการตุนยังทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในสังคมอีสานได้อีกทางหนึ่งด้วย เราจึงสามารถศึกษาสังคมผ่านภาษาเพื่อค้นหาภาพสะท้อนสังคมได้เช่นเดียวกัน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสื่อความหมายทางสังคมที่ปรากฏผ่านเนื้อหาของการ์ตูนในนิยายสารทางอีสาน โดยสามารถจำแนกผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายทางสังคมออกเป็น 5 ลักษณะ ดังนี้

1. การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว ลักษณะโครงสร้างทางครอบครัวของสังคมอีสานมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนจากครอบครัวใหญ่เป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากจำนวนของคอลัมน์ที่แสดงความสัมพันธ์หลัก ๆ อยู่ 3 ความสัมพันธ์ ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูกหรือเด็ก และความสัมพันธ์ระหว่างสามีภรรยา การสื่อความหมายเรื่องครอบครัวของการ์ตูนมุกตลกในนิยายสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในบทนี้ พบ 5 ฉบับ จากทั้งหมด 100 ฉบับ ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวหรือเครือญาติที่มีน้อยลง

2. การสื่อความหมายเรื่องการเมือง ในสังคมอีสานปัจจุบันสามารถวิพากษ์วิจารณ์การเมืองอย่างตรงไปตรงมา ดังจะเห็นว่า คอลัมน์การ์ตูนยังคงมีการวิพากษ์วิจารณ์การเมืองถึง 29 ฉบับ เนื่องจากประเด็นทางการเมืองถือเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและผู้อ่านให้ความสนใจและติดตามมากที่สุด ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ การเมืองระดับชาติ และการเมืองระดับท้องถิ่น ลักษณะเนื้อหา มีการกล่าวล้อเลียนนักการเมืองโดยตรง การกล่าวล้อเลียนพฤติกรรมในด้านลบของเจ้าหน้าที่รัฐซึ่งเป็นอีกกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจทางการเมืองรองลงมา นอกจากนี้ยังมีการกล่าววิพากษ์วิจารณ์เสียสละด้านนโยบายและการทำงานของภาครัฐ เช่น การใช้งบประมาณที่สิ้นเปลือง การขาดประสิทธิภาพการทำงานของเจ้าหน้าที่และนักการเมือง และระบบการคมนาคมขนส่งที่ด้อยคุณภาพ เป็นต้น

3. การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจ การสื่อความหมายเรื่องเศรษฐกิจของการ์ตูนมุกตลกในนิยายสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษา พบว่า จากอดีตถึงปัจจุบันภาพสะท้อนทางสังคมที่คนในพื้นที่อื่นมองสังคมอีสานว่า เศรษฐกิจของหมู่บ้านอีสานยังคงรักษารูปแบบและลักษณะการผลิตเพื่อยังชีพและพัฒนาการของทุนนิยมยังเป็นไปอย่างเชื่องช้า สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างเมืองหลวงกับดินแดนภูมิภาคชายขอบ การขยายตัวของเมืองและบทบาทใหม่ของเมืองชายแดนได้ขยายตัวขึ้น ชีวิตที่ต้องพึ่งพิงตลาดและสื่อสารมวลชน รวมทั้งการบริโภคสินค้าบริการ และข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ สังคมอีสานก็ได้เกิดการพลิกเปลี่ยนโครงสร้างทางเศรษฐกิจจากเดิม

ที่ต้องพึ่งพิงกรุงเทพฯ หันไปทำการค้าและแลกเปลี่ยนข้ามพรมแดนมากขึ้น จึงทำให้สังคมอีสานยุคใหม่มีความเจริญในด้านต่างๆ มากยิ่งขึ้น การสื่อความหมายเรื่องการเมืองและเศรษฐกิจของการ์ตูนมุกตลกในนิตยสารทางอีสานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในบทนี้ พบมากถึง 26 ฉบับ จากทั้งหมด 100 ฉบับ

4. การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ สังคมอีสานเป็นสังคมที่ยึดมั่นต่อความเชื่อทางพระพุทธศาสนา และมีความเชื่อในด้านบุญกรรม การเวียนว่ายตายเกิด นรกสวรรค์ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวทำให้พุทธศาสนิกชนอีสานมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น และยึดมั่นในผลกรรม นอกจากนี้ยังปรากฏความเชื่อเรื่องผี และความเชื่อเรื่องพญานาครีที่มีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ความเชื่อในตำนานประวัติศาสตร์ของอีสาน ถึงแม้คอลัมน์การ์ตูนในนิตยสารทางอีสานได้แสดงแนวคิดที่สื่อถึงความเป็นสังคมสมัยใหม่แต่ความเชื่อดังกล่าวนั้นก็ยังใช้เป็นเครื่องมือในการสั่งสอนหรือถ่ายทอดวิถีชีวิตจากคนรุ่นเก่าสู่คนรุ่นใหม่ได้ การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อปรากฏ 3 ลักษณะ คือ ความเชื่อที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติหรือวัฒนธรรม ความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ และความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา พบ 20 ฉบับ

5. การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น สังคมชนบทอีสานมีความผสมผสานกันระหว่างความเป็นสมัยใหม่กับการเป็นสังคมแบบเดิม การทำมาหากินของคนชนบทอีสานจึงมีความหลากหลายภายใต้ระบบทุนนิยมสมัยใหม่ โดยการเป็นผู้ผลิตเพื่อขายอย่างเข้มข้น มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ระบบเกษตรพันธสัญญา หรือการเพิ่มมูลค่าของผลผลิตโดยใช้อัตลักษณ์ของชุมชนและการสนับสนุนเชิดชูจากกลไกหรือสถาบันของรัฐ แต่ในขณะเดียวกันคนชนบทอีสานยังไม่ละทิ้งการเป็นผู้ผลิตเพื่อเอาไว้บริโภคเอง และมีประเพณีการทำบุญเหมือนสังคมเกษตรในยุคอดีต ในความเป็นจริง ชาวบ้านทุกวันนี้มีการศึกษาไม่ใช่คนบ้านนอกอีกต่อไป พวกเขาเรียนรู้และใช้ชีวิตติดต่อเชื่อมโยงกับโลกทั้งในประเทศและต่างประเทศแทบจะไม่ต่างจากคนในเมือง การสื่อความหมายเรื่องชนชั้นของคอลัมน์การ์ตูนในนิตยสารทางอีสานนั้น สื่อความหมายถึงการแบ่งชนชั้นในสังคมไทยกับสังคมอีสาน ซึ่งในปัจจุบันสังคมไทยยังมองชาวอีสานว่ายังมีความล้าสมัย หรือยังมีความเป็นชายขอบ เมื่อเทียบกับสังคมเมืองในปัจจุบัน

6. การสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์ กลุ่มคนที่มีอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ภูมิภาคหรือท้องถิ่นนิยม ทั้งนี้เพราะความผูกพันใกล้ชิดกับคนเชื้อสายลาวในประเทศเพื่อนบ้าน เมื่อระบบเศรษฐกิจและสังคมปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไป ชาวอีสานซึ่งมีชื่อเสียงมาช้านานในเรื่องของการย้ายถิ่นแรงงานเพื่อไปหาถิ่นต่างถิ่น การศึกษาภาคสนามทางมานุษยวิทยาชี้ให้เห็นว่า เงื่อนไขที่ทำให้คนชนบทต้องไปประกอบอาชีพในเมืองไม่ใช่เป็นเรื่องทางเศรษฐกิจหรือรายได้ที่ต้องส่งกลับบ้าน แต่เป็นเรื่องของอุดมการณ์ความทันสมัยและสิ่งย้ายวนจากสิ่งแวดล้อมในเมืองและอิสระเสรีของชีวิตที่อยู่ห่างไกลจากการควบคุม แรงงานจากอีสานจึงมักมีชีวิตที่อยู่กึ่งกลางระหว่างระบบคุณค่าของชีวิตแบบ

ดั้งเดิม เช่น ความกตัญญูรู้คุณ ค่านิยม และความผูกพันกับครอบครัวและหมู่บ้านท้องถิ่น กับระบบคุณค่าแบบใหม่ที่มาพร้อมกับวิถีชีวิตคนเมือง ความทันสมัย และวัฒนธรรมบริโภคนิยม

5.2 อภิปรายผล

คอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกในนิตยสารทางอีสาน เป็นคอลัมน์การ์ตูนที่ผู้เขียนนำเสนอเรื่องราวในมุมมองที่แตกต่างและให้ความบันเทิงแก่ชีวิต เช่น การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ความทันสมัย ค่านิยมในการบริโภค โดยนำเหตุการณ์ต่าง ๆ มาสะท้อนตามแนวความคิดของผู้แต่ง โดยมุ่งที่จะก่อให้เกิดอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน ด้วยการนำเสนอด้วยการสนทนาภาษาถิ่นอีสานของตัวการ์ตูน และการนำเสนอเรื่องราวของสังคมอีสาน ดังที่กล่าวมาแล้วว่า นิตยสารทางอีสาน เป็นนิตยสารรายเดือนที่มีการรวบรวมองค์ความรู้จากผู้รู้ จากนักคิด นักเขียนนักวิชาการ เพื่อบอกเล่าเรื่องราว ขนบธรรมเนียม และวัฒนธรรมของชาวอีสาน ในท้องถิ่นอีสานเอง หรือคนอีสานที่ไปทำงานหรือย้ายถิ่นฐานไปอยู่ต่างถิ่น เนื้อหาของนิตยสารส่วนใหญ่เป็นบทความ หรือการนำเสนอเป็นเรื่องสั้นที่เป็นตอนจบในเล่ม หรืออาจเป็นตอนๆ ต่อเนื่อง และคอลัมน์การ์ตูนนี้จะสอดแทรกอยู่ในนิตยสาร ดังที่ อันธิยา หล่อเรืองศิลป์ (2549: 149) ได้กล่าวไว้ว่า การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon) หรือ การ์ตูนบทบรรณาธิการ (Editorial Cartoon) คือภาพวาดลายเส้นพร้อมรายละเอียดเชิงตลกล้อเลียน มีจุดมุ่งหมายเพื่อการล้อเลียน เน้นเรื่องราวมากกว่ารูปแบบของสิ่งที่วาด

การศึกษาทวิวิธีการสร้างอารมณ์ขันและการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ทำให้ทราบว่าผู้เขียนการ์ตูนจะต้องสนใจติดตามข่าวสารบ้านเมือง และวิเคราะห์ข่าว แสดงความคิดเห็นทางการเมืองของตนเอง ในรูปของการล้อเลียน จากผลการวิจัยที่ได้สรุปไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้อภิปรายผลเกี่ยวกับทวิวิธีการสร้างอารมณ์ขันและการสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) ทวิวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

ทวิวิธีการสร้างอารมณ์ขันผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ด้านคือ (1) การศึกษาโครงสร้างของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ทำให้เห็นถึงองค์ประกอบและลำดับขั้นตอนในการนำเสนอความขบขัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของอ้อมทิพย์ มาลีสัย (2560) ได้ศึกษา “เรื่องเล่ามุขตลกลาว: ความขบขันทางภาษากับการสื่อความหมายทางสังคม” ซึ่งแบ่งตามลักษณะโครงสร้างของการนำเสนอทั้งสิ้น 6 รูปแบบ ได้แก่ โครงสร้างทางภาษาแบบถามตอบ โครงสร้างทางภาษาแบบการสนทนาโต้ตอบ โครงสร้างทางภาษาแบบการบรรยาย โครงสร้างทางภาษาแบบปริศนา โครงสร้างทางภาษาแบบย้อนกลับ และโครงสร้างทางภาษาแบบนำเสนอประเด็นสั้นๆ ในงานวิจัยนี้ปรากฏ 2 รูปแบบ คือ โครงสร้างแบบถามตอบ และโครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ (2) การศึกษาด้าน

เนื้อหาของการ์ตูน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เข้าใจว่าเนื้อหาแบบใดที่ส่งผลต่อการรับรู้ เข้าใจ และมักนำมาสร้างความขบขันมากที่สุด สอดคล้องกับ ชิริยุทธ์ เกณบุตร (2555) ได้ศึกษาเรื่อง “การใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันในการ์ตูนล้อการเมืองไทย” ได้วิเคราะห์ไว้ว่า วิธีการใช้ภาษาเสนอเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความไม่เข้ากันจนนำไปสู่อารมณ์ขันเป็นเป้าหมายที่นักเขียนการ์ตูนวางไว้ หรือเป็นวิธีการใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันอันเกิดจากความไม่เข้ากันทางภาษา ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านเนื้อหาตามแนวคิดของ ศิริพร ภักดีมาสุข (2549) พบว่า มีการใช้อยู่ 3 กลวิธี คือ การหักมุม การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกัน และการล่อเหตารณทางการเมือง (3) ด้านกลวิธีการใช้ภาษาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน มุมมองในด้านภาษาของบทสนทนาคอลัมน์การ์ตูนขบขันในนิตยสารทางอีสาน ปรากฏให้เห็นกลวิธีทางภาษาทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจและเกิดความรู้สึกขบขัน สอดคล้องกับกาญจนา เจริญเกียรติบวร (2548) ที่ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องตลกภาษาไทย” พบว่า เป็นวิธีการใช้ถ้อยคำภาษาถ่ายทอดมุมมองความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ในลักษณะที่ไม่เข้ากันจนนำไปสู่อารมณ์ขัน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดทฤษฎีอารมณ์ขัน โดยเฉพาะทฤษฎีความไม่เข้ากัน กล่าวคือเป็นอารมณ์ขันอันเกิดจากความไม่เข้ากันทางภาษากลวิธีการใช้ภาษาของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ปรากฏ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านคำ และด้านปริศนา

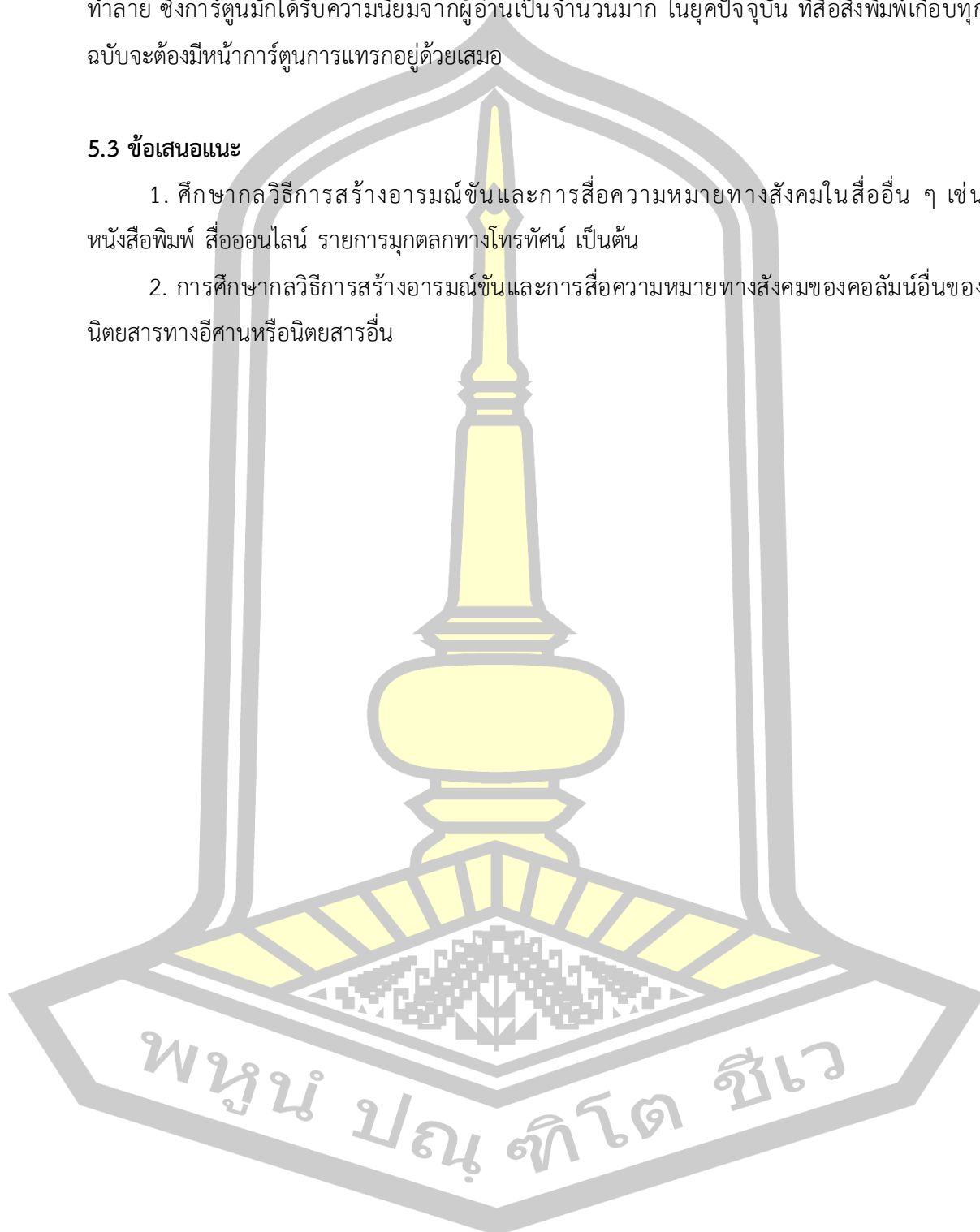
2) การสื่อความหมายทางสังคมของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน นอกจากเป็นการสื่อสารทางภาษาที่สร้างอารมณ์ขันแล้ว การสื่อความหมายจากการ์ตูนยังทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจ ในสังคมอีสานได้อีกทางหนึ่งด้วย เราจึงสามารถศึกษาสังคมผ่านภาษาเพื่อค้นหาภาพสะท้อนสังคมได้เช่นเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับ กุณทีนิ โคตรพัฒน์ (2560) ได้ศึกษา “กลวิธีทางภาษาและความหมายทางสังคมในเพลงลูกทุ่งอีสานแนวสองแ่งสองงาม” พบว่า เพลงลูกทุ่งอีสานแนวสองแ่งสองงามใช้มิติความหมายทางสังคม โดยได้สื่อความหมายทางสังคมในมิติต่างๆ ประกอบด้วย การสื่อความหมายทางสังคมด้านอุดมการณ์ อัตลักษณ์ และ อำนาจ และยังสอดคล้องกับ ชิริยุทธ์ เกณบุตร (2555) ที่ศึกษาเรื่อง “การใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันในการ์ตูนล้อการเมืองไทย” ได้วิเคราะห์ไว้ว่า บริบทที่เกี่ยวข้องกับการเมืองส่วนใหญ่สะท้อนเรื่องราว เหตุการณ์ หรือประเด็นทางการเมืองในเชิงลบ ซึ่งบริบทเหล่านี้ทำให้เกิดอารมณ์ขันและเป็นที่สะท้อนมุมมอง ความคิด ค่านิยม ของนักเขียนการ์ตูน ลักษณะทางสังคมที่ปรากฏของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสานนั้น ปรากฏ 5 ด้าน ได้แก่ การสื่อความหมายเรื่องครอบครัว การสื่อความหมายเรื่องการเมืองและเศรษฐกิจ การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อ การสื่อความหมายเรื่องชนชั้น และการสื่อความหมายเรื่องชาติพันธุ์ ซึ่งการสื่อความหมายทางสังคมนี้ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า จุดประสงค์ของผู้เขียนมีเพื่อความสนุกสนาน ในบางครั้งอาจเป็นการแนะนำ หรือแสดงความคิดเห็นการวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาล บางครั้งอาจสอดแทรกถึงวิธีการแก้ปัญหาเกี่ยวกับ

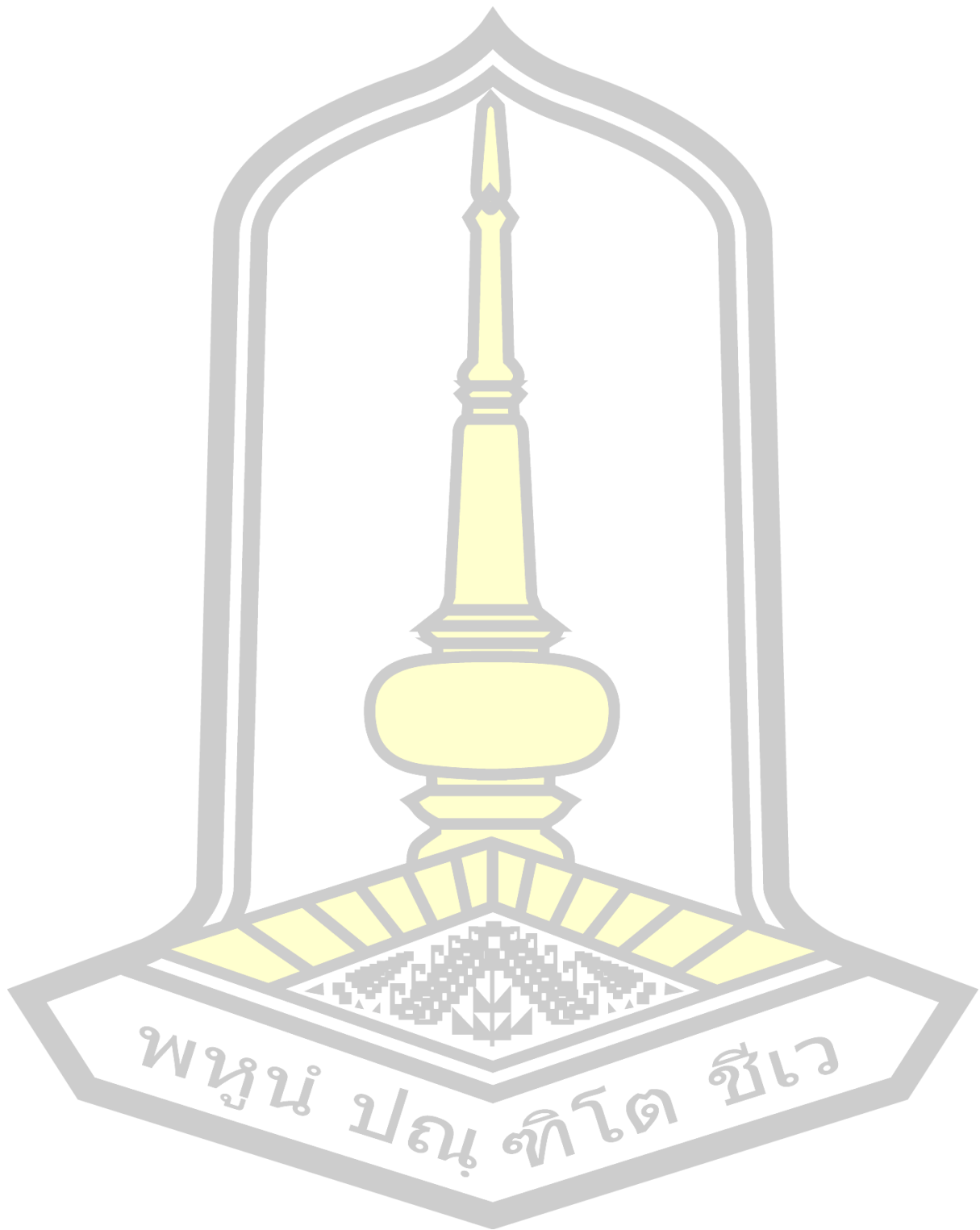
เศรษฐกิจ สังคม การเมือง ขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมอีสาน ล้อเลียนเชิงขบขันมากกว่าจะมุ่งทำลาย ซึ่งการ์ตูนมักได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นจำนวนมาก ในยุคปัจจุบัน ที่สื่อสิ่งพิมพ์เกือบทุกฉบับจะต้องมีหน้าการ์ตูนการแทรกอยู่ด้วยเสมอ

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. ศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันและการสื่อความหมายทางสังคมในสื่ออื่น ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ สื่อออนไลน์ รายการมุกตลกทางโทรทัศน์ เป็นต้น
2. การศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันและการสื่อความหมายทางสังคมของคอลัมน์อื่นของนิตยสารทางอีสานหรือนิตยสารอื่น



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกศักดิ์ ธาณี. (2556). **เรื่องเล่าตลกกับการนำเสนอภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในวิถีทัศน์นิทาน**
ก้อมสำนวนอีสาน. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กฤษฎี สุรนครินทร์. (2559). **การวิเคราะห์สัมพันธสารของรายการโทรทัศน์กัฏดาครบ้านทุ่ง**.
ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา เจริญเกียรติบรร. (2548). **การวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องตลกภาษาไทย**. ปรินญาดุษฐ์
บัณฑิต สาขาภาษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจกร หลุยยะพงศ์. (2556). **ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุนที โคตรพัฒน์. (2560). **กลวิธีทางภาษาและความหมายทางสังคมในเพลงลูกทุ่งอีสานแนวสอง**
แ่งสองแ่ง. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ข่าวเย็นไทยรัฐ. (2562). **ผบ.ทบ.แนะฟังเพลงหนักแผ่นดิน**. [ออนไลน์]. ได้จาก:
<https://www.thairath.co.th/clip/291965> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 20 สิงหาคม 2562].
- คณะผู้ริเริ่มจัดทำหนังสือทางอีสาน. (2555). **ทางอีสาน ฉบับแรก**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- จันทิมา หวังสมโชค. (2549). **กลวิธีสื่ออารมณ์ขันในละครตลกสถานการณ์ของไทยจากมุมมองวิจัย**
ปฏิบัติศาสตร์. ใน **วารสารศิลปศาสตร์**. 6(2); 100–127.
- จันทิมา อังคพณิกิจ. (2562). **การวิเคราะห์ข้อความ (Discourse Analysis)**. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จิรสุภา ปล่องทอง. (2550). **การศึกษาลักษณะภาษาสื่ออารมณ์ขันในมุขำขัน ของหนังสือการ์ตูน**
ขายหัวเราะและมหาสนุก. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เฉลิมรัฐ พิกุล. (2556). **การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: การตูล้อภาพสะท้อนการเมืองไทย**
กรณีศึกษา: จากการตูล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552-2554). ปรินญาศิลปกรรมศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชนกพร อังศุวิริยะ. (2559). **ภาษากับสังคม**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ชัยวัฒน์ หอวรรณการ. (2544). **การสื่อความหมายและอุดมการณ์ในเพลงมหาวิทยาลัย**. ปรินญา
อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชื่น ศรีสวัสดิ์. (2552). การมีส่วนร่วมของผู้นำท้องถิ่นในการพัฒนาชนบท: ศึกษากรณีบ้านดงเค็ง และบ้านชุมแสงอำเภोजอมพระจังหวัดสุรินทร์. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาไทยคดีศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ญาติา ซาญบัญญัติ. (2551). กลวิธีการใช้ภาษาในงานเขียนอารมณ์ขันของ เกตุเสพยสวัสดิ์ ปาลกะวงศ ณ อยุธยา. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตรการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฐาณิตย์ เอี่ยมมุตมะ. (2551). กลวิธีและการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขันในละครคั่นรายการวไรตี้ เกมโชว์ “ชิงร้อยชิงล้าน”. รายงานการวิจัย กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. (2556). วาบทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ตามแนวภาษาศาสตร์: แนวคิดและการนำมาศึกษาวาทกรรมในภาษาไทย. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดุชนิ กองสมบัติ. (2546). การวิเคราะห์เนื้อหาและกลวิธีการใช้ภาษาในการแสดงตลกอีสาน. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ธีรยุทธ์ เกณบุตร. (2555). การใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันในการตลกการเมืองไทย. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ธีระ ธัญไพบูลย์. (2541). การวิเคราะห์กระบวนการประตูล่าวสารการตลกการเมืองในหนังสือพิมพ์รายวันภาษาไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- น้ำฝน สารคุณ และคณะ. (2560). ภาพการตลกจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ (ระหว่างเดือนสิงหาคม 2554 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2557). ใน วารสารวิชาการ มจร บุรีรัมย์ปริทัศน์. 2(1); 49–63.
- บัวคำ บุญจันทร์. (2549). วิเคราะห์ภาษาประกอบภาพการตลกเลียนในหนังสือพิมพ์รายวัน. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปฐม หงษ์สุวรรณ. (2556). บทสัมภาษณ์ เด๋อเค้เค้ ไอ้เตอร์ หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ. [ออนไลน์]. ได้จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/515270> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 4 กรกฎาคม 2556].
- ประทีป เหมือนนิล. (2519). วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: สารสยาม.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2556). 100 ปี การตลกไทย จากสยามคลาสสิกสู่ไทยโมเดิร์น. กรุงเทพฯ: พิมพ์ลักษณ์.
- ปรัชญาพร ทองประสิทธิ์. (2555). การศึกษาการใช้ภาษาและกลวิธีสร้างอารมณ์ขันไทยในละครตลกสถานการณ์. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ปราพร กันตะวงษ์. (2550). การสื่อความหมายของการตลกการเมือง : ศึกษาเฉพาะกรณีรัฐบาล พัน

ตำรวจโททักษิณ ชินวัตร เดือนมกราคม พ.ศ.2544 ถึง เดือนมกราคม พ.ศ.2548. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พัฒนา กิตติอาษา. (2557). **สู่วิถีอีสานใหม่**. กรุงเทพฯ: วิชาษา.

เพียงฤดี ธีรวิฑูริชวงศ์. (2542). **การสื่อความหมายจากประเด็นทางการเมืองผ่านการ์ตูนการเมือง**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพบูลย์ แพงเงิน. (2534). **กลอนลำ : ภูมิปัญญาของอีสาน**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ไพลิน อนุเสถียร. (2551). **การใช้ตัวละครเพื่อการสื่อความหมายในละครเบาสมองตามเหตุการณ์เรื่อง “เป็นต่อ.”** ม.ป.ท.: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพศาล กรุรมรัมย์. (2554). **อารมณ์ขันในบทละครนอกเรื่องสังข์ทองพระราชนิพนธ์ใน พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย**. ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร. (2561). **140 ปี การ์ตูนเมืองไทย (ประวัติและตำนาน พ.ศ.2417-2557)**. นนทบุรี: ศรีปัญญา.

ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2557). บทความเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. ใน **วารสารพยาบาลทหารบก**. 15(2); 173-178.

ภาวดี สายสุวรรณ. (2551). ค่านิยมที่สะท้อนในมุขตลกในการ์ตูนช่องของไทย โดยใช้แนวคิดเรื่อง ค่านิยม และบรรทัดฐานของ Goodenough. ใน **วารสารบทความทางวิชาการ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร**. 9(2); 136-163.

ภาณิษา พิศาลบุตร. (2533). **การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋**. ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยศ สันตสมบัติ. (2546). **การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ : ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการจัดการทรัพยากร**. เชียงใหม่: วิทอินดีไซน์.

รฐา จันทวรา. (2551). การจัดการการสื่อความหมายทางการเมืองเพื่อสร้างการเรียนรู้ ของ นักท่องเที่ยวชาวไทย. ใน **วารสารมนุษยศาสตร์**. 5(1); 44-52.

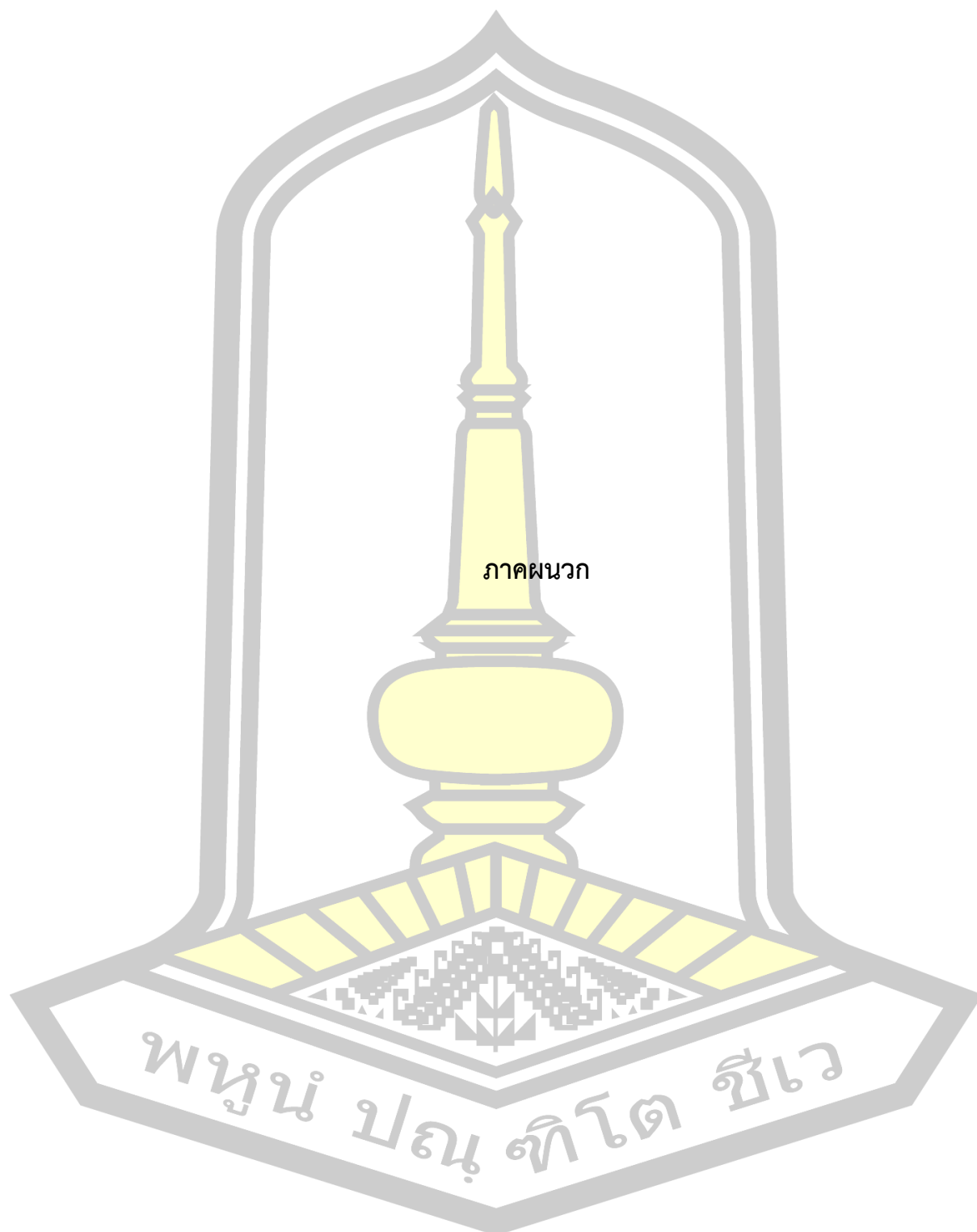
ราชบัณฑิตยสถาน. (2553). **พจนานุกรมคำใหม่ เล่ม 1 ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ธนาเพรส.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

วรรณวรพงษ์ หงส์จินดา. (2538). การ์ตูนการเมือง เรื่อง SERIOUS หรือข้าฉัน. ใน **วารสารศิลปวัฒนธรรม**. 16(9); 59-60.

- วสันต์ ปัญญาแก้ว. (2559). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสังคมวิทยา**. เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ. (2545). **การวาดภาพการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- วิชัย รูปขำดี. (2544). **วัฒนธรรมและค่านิยมไทยที่ส่งผลกระทบต่อการบริหารจัดการในองค์การภาครัฐ**. กรุงเทพฯ: สมาคมพัฒนาสังคม.
- ศิริพร ภักดีผาสุข. (2549a). ความแหวกแนวและอารมณ์ขันของสมญานามนักการเมืองไทย. ใน **มองภาษาผ่านวรรณกรรม**. ดาวรรณ หงส์ลดารมภ์ และจันทิมา เอี่ยมมานนท์, บรรณาธิการ (หน้า. 214–268). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร ภักดีผาสุข. (2549b). อารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย. ใน **วารสารภาษาและวรรณคดีไทย**. 23(2); 86–143.
- สนธิ แคร่งกระโทก. (2533). **การประเมินคุณค่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับวัยรุ่นที่แปลเป็นภาษาไทย**. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สยาม เจริญอินทร์พรหม. (2553). **การเล่าเรื่องอารมณ์ขัน และบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย**. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุตรัก จรรย์ววงษ์. (2532). **กลยุทธ์การสื่อสารการ์ตูน ขบวนการแก้จน**. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุดารัตน์ บัวศรี. (2547). **การศึกษาภาษาและกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันจากเรื่องขบขันในนิตยสารแพรวและนิตยสารชีวจิต**. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาษาไทย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุนทรี ดวงทิพย์. (2560). การวิเคราะห์เนื้อหาในคอลัมน์การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเหม็นจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ. ใน **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (สทมส.)**. 23(3); 83–93.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2557). **ทฤษฎีสังคมวิทยา**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภัทร์ สมอนา. (2559). **สังคมวิทยาอีสาน**. อุตรธานี: ศักดิ์ศรีอักษรการพิมพ์.
- สุริยะ หาญพิชัย. (2563). เศรษฐศาสตร์การเมืองเรื่องวิทยาการระบาดกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม. ใน **Journal of Modern Learning Development**. 5(3); 231–232.
- สุวรรณ งามเหลือ. (2557). **การศึกษาวิเคราะห์ภาพล้อสังคมไทยในสื่อสังคมออนไลน์**. รายงานการวิจัย กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- หนึ่งฤทัย ชวนะวิลิชิต. (2554). อารมณ์ขันในข้อความต๋ายรถ: เสน่ห์ ทางภาษาที่ ไม่ควรมองข้าม. ใน **วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ**. 13(1); 69–77.

- อมรา พงศาพิชญ์. (2541). ชาติพันธุ์. ใน สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ใน พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่มที่ 23 (หน้า. 141-148). กรุงเทพฯ: โครงการสารานุกรม ไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว.
- อลงกต ดันเทศพิทย. (2560). **การ์ตูนข่าว 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล**. ปรินญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัล บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ.
- อวยชัย สังสูก. (2544). **วาทกรรมการสื่อความหมายของ นิวัติ กองเพียร นั้ดคอลัมน์ ใน หนังสือพิมพ์รายวัน และนิตยสารรายสัปดาห์ “มติชน”**. ปรินญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อวยพร พานิช และคณะ. (2543). **ภาษาและหลักการเขียนเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อ้อมทิพย์ มาลีชัย. (2560). **เรื่องเล่ามุกตลกกลาว: ความซับซ้อนทางภาษากับการสื่อความหมายทาง สังคม**. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อันธิยา หล่อเรืองศิลป์. (2549). **การวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขันในละครตลก สถานการณ์เรื่องบางรักซอย 9**. ปรินญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อานันท์ กาญจนพันธุ์ และคณะ. (2559). **โลกสมัยใหม่ ในชีวิตประจำวัน**. เชียงใหม่: ภาควิชาสังคม วิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2536). **อารมณ์ขันในสื่อมวลชน**. กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือชุดวิจัยและ พัฒนานิเทศศาสตร์.
- Palidtha Latsimma. (2560). **กลวิธีทางภาษาและแนวคิดของนักเขียนการ์ตูนการเมืองใน หนังสือพิมพ์เวียงจันทน์ใหม่**. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Critchley, S. (2002). **On humor**. London: Routledge.
- Fairclough, N. (1989). **Language and Power**. London: Longman.
- Ross, A. (1998). **The language of Humour**. London: Routledge.



ภาคผนวก ก

คอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ในนิตยสารทางอีสาน



ฉบับที่ 1 เดือนพฤษภาคม 2555: 69

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “อีสานบ้านเฮาชาติตุลเขาทุกปีเลย”

“เฮาน้ำเข้าเขยฝรั่งมากขึ้นทุกปี”

ตัวละคร 2 : “แล้วไง!”

ตัวละคร 2 : “เฮาส่งออกเขยลาวไม่ได้สักคนเลย”



ฉบับที่ 2 เดือนมิถุนายน 2555: 57

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ก็ยุคก็รัฐบาลแล้ว อีสานยังคงล้าหลัง
ยากจน ดุสิดีๆ แทนที่จะอยู่ที่
โรงเรียน”ตัวละคร 2 : “ดูดีๆ สิบห้าพัน เด็กไม่ได้เลี้ยงควายนะครับ เขากำลังเรียนทางแท็บเล็ตที่
ห้องเรียนเคลื่อนที่”



ฉบับที่ 3 เดือนกรกฎาคม 2555: 113

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “สิ่งที่เรียกว่าความเจริญเรามีแล้วทุกอย่าง.. อีสานบ้านเฮาไม่น้อยหน้าใครแล้ว”

ตัวละคร 2 : “แต่เรามีบางอย่างที่ค่อยๆ หายไป”

ตัวละคร 1 : “อะไรที่ค่อยๆ หายไป”

ตัวละคร 2 : “ความเป็นลาว”



ฉบับที่ 4 เดือนสิงหาคม 2556: 83

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คนไทยมัวแต่ทะเลาะกัน อเมริกัน

รำคาญ เขาเลยไม่ให้น้าเข้ามาสำรวจดินฟ้าอากาศแถวประเทศเรา”

ตัวละคร 2 : “โอ้! เอ๊ย! เครื่องสำรวจดินฟ้าอากาศ

อีสานบ้านเฮาทำกันประจำทุกปี ตั้งแต่ ปีมะโวแล้ว”

ตัวละคร 1 : “ทำแบบไหนไม่เห็นรู้เรื่องเลย”

ตัวละคร 2 : “ส่งบั้งไฟไปปรึกษา พญาและองค์ ผะโงะ!”



ฉบับที่ 5 เดือนกันยายน 2555: 87

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "ตั้งแต่ประเทศไทยมีรัฐธรรมนูญ แก่กันไม่รู้ก็ครั้งแล้วก็ไม่ลงตัวสักที"

ตัวละคร 2 : "อีสานบ้านเฮามีธรรมนูญมาเป็นร้อยปีแล้ว ไม่เคยแก้แม้แต่ครั้งเดียว"

ตัวละคร 1 : "ธรรมนูญอีสานมีด้วยหรือ!"

ตัวละคร 2 : "ฮัดสิบสอง กองสิบสี่" ได้!



ฉบับที่ 6 เดือนตุลาคม 2555: 73

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "ยุคนี้เด็กอีสานบ้านเฮาไม่นิยมพูดภาษาท้องถิ่น"

ตัวละคร 2 : "เด็กติดโรคเล็ดระบาด"

ตัวละคร 1 : "แล้วมันเกี่ยวอะไร"

ตัวละคร 2 : "โรคเล็ดลาวาง"



ฉบับที่ 7 เดือนพฤศจิกายน 2555: 71

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "ชนเผ่าลาวของพวกเฮนี่แบ่งเป็นลาว
มวน ลาวโซ่ง ลาวภูไท ลาวข่าและอีก
หลายลาว"
"แต่มีลาวหนึ่งที่นารู้จักที่สุด"

ตัวละคร 2 : "หา! มีด้วยหรอ"

ตัวละคร 1 : "ลาวลีมซาด"



ฉบับที่ 8 เดือนธันวาคม 2555: 65

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "เลือกตั้งอเมริกาที่เพิ่งผ่านไป เห็นมั๊ย!
เขาไม่มีคีนหมาหอนเหมือนบ้านเฮา!"

ตัวละคร 2 : "เลือกตั้งครั้งต่อไปรับรองบ้านเฮาจะไม่
มีคีนหมาหอน"

ตัวละคร 1 : "หมายถึงประชาธิปไตยบ้านเฮา
ยกระดับเท่าอเมริกา"

ตัวละคร 2 : "เปล่าหรอก! ก็จับหมาส่งขายประเทศ
เพื่อนบ้านหมดแล้ว จะมีหมาที่ไหนมา
หอน"



ฉบับที่ 9 เดือนมกราคม 2556: 63



ฉบับที่ 10 เดือนกุมภาพันธ์ 2556: 67

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ไทยเราเป็นที่โหลในกลุ่มอาเซียนเรื่อง
เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ”

ตัวละคร 2 : “แต่คนเฒ่าคนแก่ีสานบ้านเฮาก็หน้า
เอาไว้ พวกเขาให้พูดภาษาอังกฤษกัน
อตลต”

ตัวละคร 1 : “เพื่อเตรียมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน”

ตัวละคร 2 : “เปล่า..! เพื่อเตรียมเข้าสู่การต้อนรับ
เขยฝรั่ง ! ”

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “อีสานบ้านเฮาเสร็จหน้าทำนา
ชาวบ้านไม่มีอะไรจะทำเพราะไม่มีน้ำ”

ตัวละคร 2 : “โอ้ยเดี๋ยวนี้ชาวบ้านไม่ได้นั่งอมมือ
ตีนกันแล้ว”

ตัวละคร 1 : “เลี้ยงสัตว์”

ตัวละคร 2 : “เล่นเฟสบุ๊ก”



ฉบับที่ 11 เดือนมีนาคม 2556: 85

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เมื่อวานนี้หลานสาวข้าเรียน

มหาวิทยาลัย ปี 3 แล้ว มันมาเยี่ยมบ้าน ข้าเลยสั่งสอนว่า..ให้ยึดเอาปู่ย่าตายายที่มีเลือดคนอีสานเต็มตัวต่อสู้กับความยากจนหนักเอาเบาสู เป็นต้นแบบของชีวิต”

“แต่หลานข้ามันฟังไม่เข้าใจอะ”

ตัวละคร 2 : “นายนี้เขยจั่ง พุดแบบนั้นเด็กฟังไม่เข้าใจหรอก”

ตัวละคร 1 : “อ้าว ! แล้วจะให้พูดแบบไหน?”

ตัวละคร 2 : “ต้องพูด...ให้ยึดเอาปู่ย่าตายายเป็น ไอดอล (Idol)”



ฉบับที่ 12 เดือนเมษายน 2556: 83

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ป้าทำอะแล้ว กงทุกปีนะ”

ตัวละคร 2 : “เห็น อบต.พวกเขาเตรียมจัดบุญบังไฟแล้วนี่”

ตัวละคร 1 : “เพื่อทำพิธีขอฝนจากพญาแถน”

ตัวละคร 2 : “เพื่อให้ชาวบ้านได้เล่นการพนันแก้เซ็ง ยามแล้ง”



ฉบับที่ 13 เดือนพฤษภาคม 2556: 81

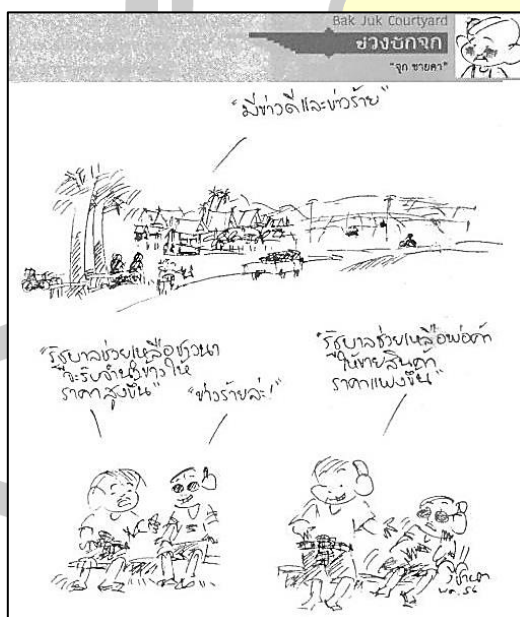
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “อีกไม่นานคนอีสานบ้านเฮาก็จะได้นั่งรถไฟความเร็วสูงแล้ว”

ตัวละคร 2 : “จะทำให้ครอบครัวพี่น้องเราบ่นขึ้น”

ตัวละคร 1 : “เช่นยังไง?”

ตัวละคร 2 : “แม่ค้าผุ่ยจากหนองคายเอาหมกปลาชิวไปฝากคนลูกชายที่กรุงเทพฯ ไปเข้าเย็นกลับได้...”



ฉบับที่ 14 เดือนมิถุนายน 2556: 69

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “มีข้าวดีและข้าวร้าย”

“รัฐบาลช่วยเหลือชาวนา จะรับจำนำข้าวให้ราคาสูงขึ้น”

ตัวละคร 1 : “ข้าวร้ายล่ะ!”

ตัวละคร 2 : “รัฐบาลช่วยเหลือพ่อค้าในทะเลจีนใต้ ราคาแพงขึ้น”



ฉบับที่ 15 เดือนกรกฎาคม 2556: 85

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “รัฐบาลอยู่อย่างลึกซึ้งนี่ดีจริงๆ ยอมทิ้งเพื่อชาวนาอีสานบ้านเฮา”

ตัวละคร 2 : “แค่นี้ยังไม่พอ! รัฐบาลจะรับจ้มนำเกษตรกรที่ไม่ได้ทำนาด้วย”

ตัวละคร 1 : “เซ่นจ้มนำอะไร?”

ตัวละคร 2 : “พริก มะขาม ฟักแฟง แดงขาว..แกม! แมงกุดจี ก็รับจ้มนำด้วย”



ฉบับที่ 16 เดือนสิงหาคม 2556: 83

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “สังเกตุมัย..เข้าพรรษาปีนี้ลูกหลานบ้านเฮาบวชน้อยลง”

ตัวละคร 2 : “พ่อแม่ไม่อยากให้ลูกบวช”

ตัวละคร 1 : “กลัวไม่มีคนช่วยทำนาหรือ?”

ตัวละคร 2 : “กลัวลูกจะเสียคนเหมือนณรรค์คำ”



ฉบับที่ 17 เดือนกันยายน 2556: 89

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เสียความรู้สึกันนะ รัฐบาลรับจํานำข้าวราคาสูง แต่แล้วก็มาปรับราคาลดลง”

ตัวละคร 2 : “อ้อ! รัฐบาลจะชดเชยให้ชาวนาเปลี่ยนมาปลูกพืชเศรษฐกิจใหม่ ราคาสูงกว่าข้าวหลายสิบเท่า”

ตัวละคร 1 : “พืชอะไร?”

ตัวละคร 2 : “กัญชา”



ฉบับที่ 18 เดือนตุลาคม 2556: 85

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “โห! รัฐบาลจะกู้เงิน 2 ล้านล้านกว่าบาท จะเอาไปทำอะไรบ้างเนี่ย”

ตัวละคร 2 : “ส่วนใหญ่อะไรจะเอามาทำถนนหนทาง เพื่ออำนวยความสะดวกให้ประชาชนนี้แหละ”

ตัวละคร 1 : “ทำไม! ถนนทุกวันนี้ไม่มากพออีกเหรอ!”

ตัวละคร 2 : “เวลาประชาชนมีมือบ จะได้มีถนนเพียงพอในการปิดโรงละคร!”



ฉบับที่ 19 เดือนพฤศจิกายน 2556: 81

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "อีสานบ้านเฮาไม่น้อยหน้ากรุงเทพ
แล้ว"

ตัวละคร 2 : "จะมีรถไฟได้ดินเหอ?"

ตัวละคร 1 : "เปล่า! กรุงเทพฯ ภู่น้ำท่วม อีสาน
บ้านเฮาก็ท่วมเหมือนกัน"



ฉบับที่ 20 เดือนธันวาคม 2556: 63

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "ได้ข่าวรัฐบาลยังลักษณะเอาข้าวไป
แลกกับรถไฟความเร็วสูงจากจีน"

ตัวละคร 2 : "ใช่! ถ้าข้าวไม่พอรัฐบาลก็จะเอาของดี
อีสานบ้านเฮาไปแลกแทน"

ตัวละคร 1 : "ของดีอะไร?"

ตัวละคร 2 : "เปล่า!"



ฉบับที่ 21 เดือนมกราคม 2557: 61

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คนอีสานบ้านเขาเลือกยิ่งลักษณ์เป็นนายกฯ จู่ๆ ยุบสภาได้ไง”

ตัวละคร 2 : “อ้อ! ท่านนายกฯ ต้องทำตามเสียงส่วนใหญ่”

ตัวละคร 1 : “อ้าว! ก็พวกท่านนี่แหละเสียงส่วนใหญ่”

ตัวละคร 2 : “ไม่ช่วย..เดี๋ยวนี้เสียงส่วนใหญ่เขานับจากจำนวนคนออกมาเป็นนกหวีด”



ฉบับที่ 22 เดือนกุมภาพันธ์ 2557: 85

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ลุงผู้ใหญ่! ลุงผู้ใหญ่! เกิดเรื่องใหญ่แล้ว!”

ตัวละคร 2 : “มีคนมาเป่านกหวีดก่อกวนในหมู่บ้านของพวกเรา”

ตัวละคร 1 : “พวก กปปส. ไปจับตัวมา”

ตัวละคร 2 : “จับมาแล้วลุงผู้ใหญ่มั่นใจมันผิดลูกเสือ”



ฉบับที่ 23 เดือนมีนาคม 2557: 85

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “อุตสาหกรรมรักเกิดทุน ผู้หญิงอะไร...
หน้าตาที่ดี ไม่น่าใจดำเลย!”

ตัวละคร 2 : “โถ! โถ! ลูกสาวหักอกล่ะสิ!”

ตัวละคร 1 : “นายกฯ หญิงซื้อปูหลอหลวงโก
ชาวนาอีสานบ้านเฮา!”



ฉบับที่ 24 เดือนเมษายน 2557: 77

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “วิวตามึงออกลูกมีสองหัวหกขา”

ตัวละคร 2 : “แต่คนแถวบ้านเขาไม่มีใครไปขอห่วยเลย”

ตัวละคร 1 : “แสดงว่าคนบ้านเขาไม่มีใครมกมาย
แล้ว”

ตัวละคร 2 : “คนบ้านเฮารอดูเลขทะเบียนรถนายๆๆ
ยิ่งลักษณ์แน่นกว่าว้อยย!”



ฉบับที่ 25 เดือนพฤษภาคม 2557: 73

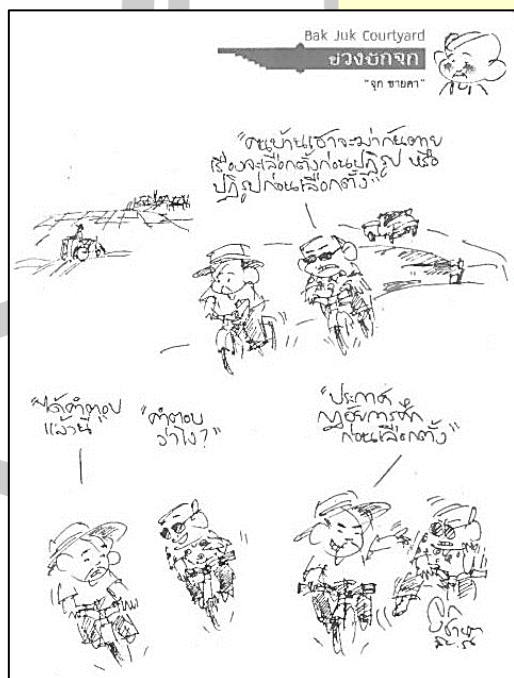
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "แกงนี้อีสาบ้านเฮาทำมาหากิน
ลำบากนะ"

ตัวละคร 2 : "ไม่จริงหรอก ดูอีห่อทอด้กกับแม่มีน
สิ ไม่มองมือจติน"

ตัวละคร 1 : "มันทำงานอะไร?"

ตัวละคร 2 : "รับจ้างเดินขบวน"



ฉบับที่ 26 เดือนมิถุนายน 2557: 73

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "คนบ้านเฮาจะฆ่ากันตายเรื่องจะ
เลือกตั้งก่อนปฏิรูป หรือปฏิรูปก่อน
เลือกตั้ง"

ตัวละคร 2 : "ได้คำตอบแล้ว"

ตัวละคร 1 : "คำตอบว่าไง?"

ตัวละคร 2 : "ประกาศกฎอัยการศึกก่อนเลือกตั้ง"



ฉบับที่ 27 เดือนกรกฎาคม 2557: 69

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ปี 49 รัฐบาลทักษิณโดนรัฐประหาร

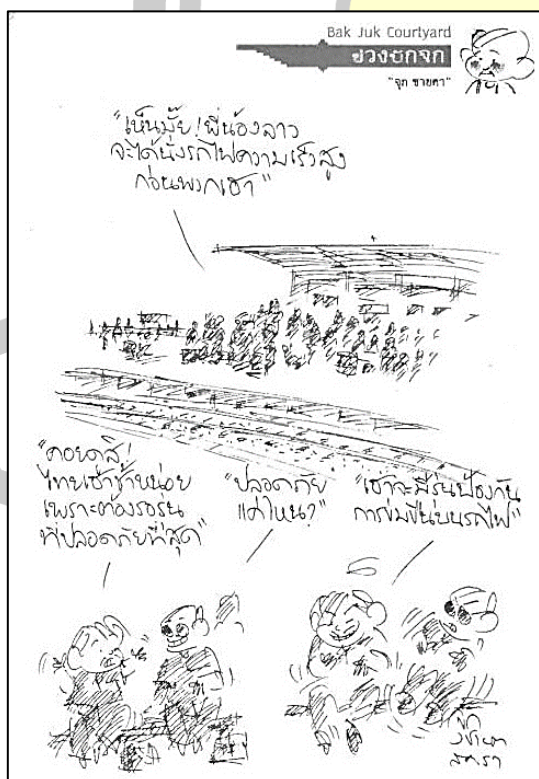
ปี 57 รัฐบาลยิ่งลักษณ์ก็โดน

รัฐประหารอีก”

ตัวละคร 2 : “ถ้าไม่อยากให้ทหารรัฐประหารต้องแก้
ที่ต้นเหตุ”

ตัวละคร 1 : “ต้นเหตุนั้นคืออะไร?”

ตัวละคร 2 : “ทักษิณคิด ยิ่งลักษณ์เห็ด”



ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เนิ่นนั้! พี่น้องลาวจะได้นั่งรถไฟ

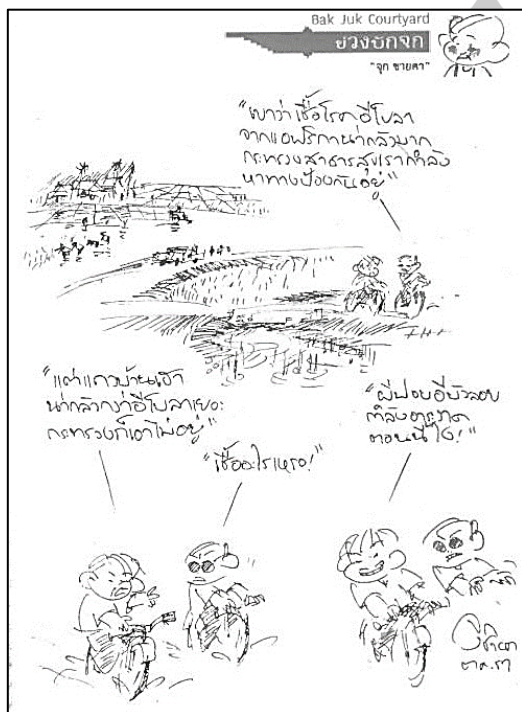
ความเร็วสูงก่อนพวกเขา”

ตัวละคร 2 : “คอยดูสิ! ไทยเข้าหน้าบ่นเพราะต้องรอ
รถไฟตลอดทั้งคืน”

ตัวละคร 1 : “ตลอดทั้งคืน?”

ตัวละคร 2 : “เขาจะมีรุ่นป้องกันการข่มขืนบน
รถไฟ”

ฉบับที่ 30 เดือนตุลาคม 2557: 55



ฉบับที่ 31 เดือนพฤศจิกายน 2557: 81



ฉบับที่ 32 เดือนธันวาคม 2557: 62

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เชื่อว่าเชื้ออีโบล่าจากแอฟริกันากกลัว
มาก กระทรวงสาธารณสุขเรากำลัง
หาทางป้องกันอยู่”

ตัวละคร 2 : “แต่แถวบ้านเฮาน่ากลัวกว่าอีโบล่า
เยอะ กระทรวงก็เอาไม่อยู่”

ตัวละคร 1 : “เชื้ออะไรเหรอ?”

ตัวละคร 2 : “ผีปอบอีโบล่าลอยมาตลอดนี่ไง!”

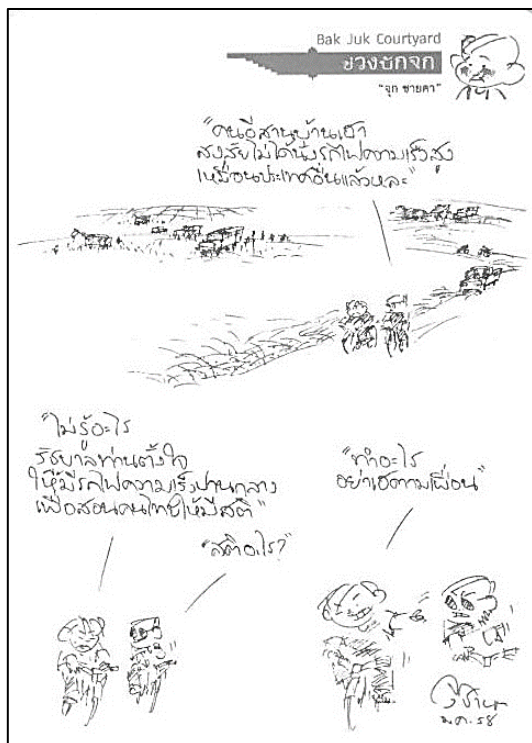
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ได้ข่าวว่าจะขึ้นเงินเดือนให้ข้าราชการ
นี่!”

ตัวละคร 2 : “พวกเราชาวบ้านจะได้ขึ้นเหมือนกัน
แหละ”

ตัวละคร 1 : “แต่เราไม่มีเงินเดือนนี่”

ตัวละคร 2 : “ขึ้นราคาสินค้า”



ฉบับที่ 33 เดือนมกราคม 2558: 83

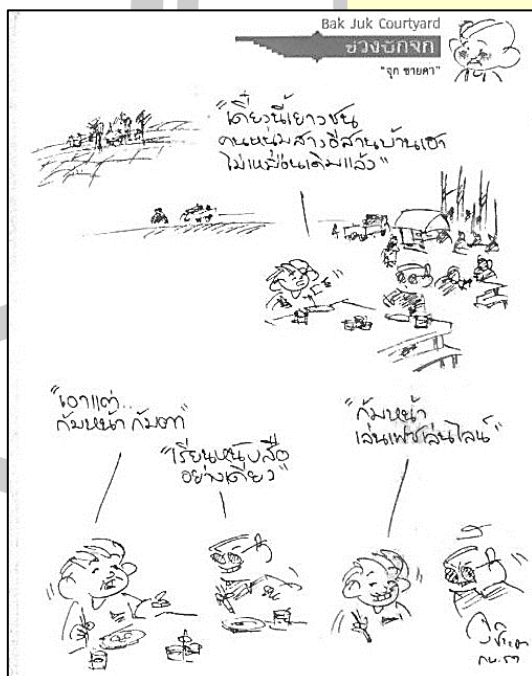
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คนอีสานบ้านเฮา สงสัยไม่ได้นั่งรถไฟความเร็วสูงเหมือนประเทศอื่นแล้วหละ”

ตัวละคร 2 : “ไม่รู้อะไร รัฐบาลท่านตั้งใจให้มีรถไฟความเร็วปานกลางเพื่อสอนคนไทยให้มีสติ”

ตัวละคร 1 : “สติอะไร?”

ตัวละคร 2 : “ทำอะไรอย่าเสตามเพื่อน”



ฉบับที่ 34 เดือนกุมภาพันธ์ 2558: 83

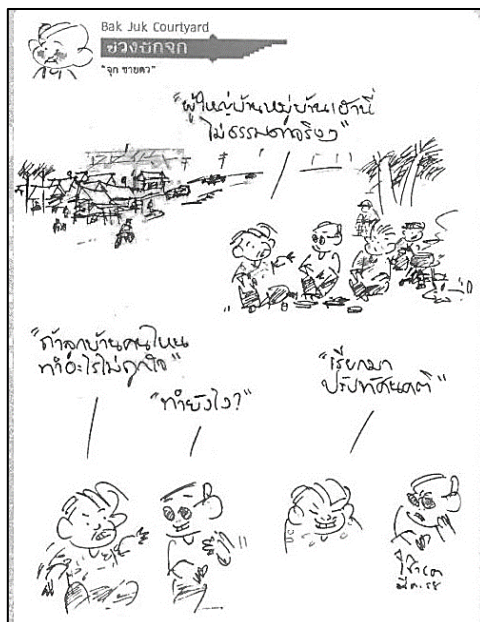
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ได้เข้านี้เขาวงระ ดะเนนบ้านเฮา ไม่เล่นแล้ว”

“โอ้ไอ้ก้มหน้าก้มตา”

ตัวละคร 2 : “เรียนหนังสืออย่างเดียว”

ตัวละคร 1 : “ก้มหน้า เล่นเฟซเล่นไลน์”



ฉบับที่ 35 เดือนมีนาคม 2558: 86

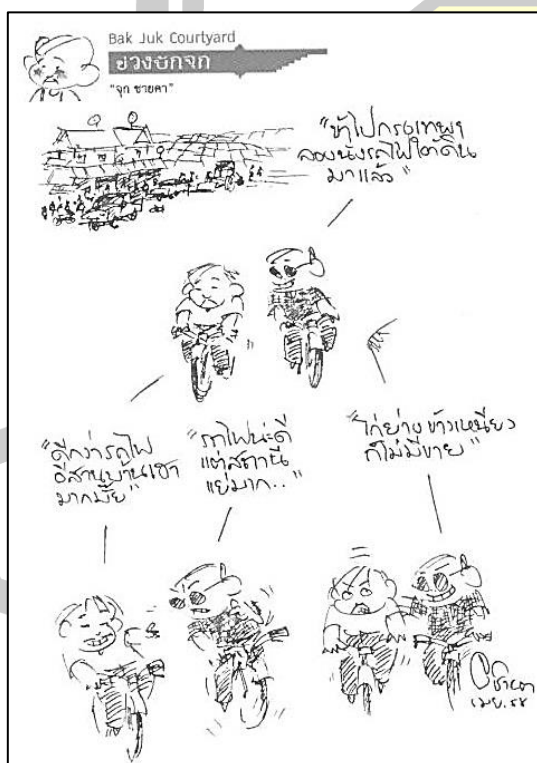
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ผู้ใหญ่บ้านหมู่บ้านนี้ไม่ธรรมดาจริงๆ”

ตัวละคร 2 : “ถ้าลูกบ้านไหนทำอะไรไม่ถูกใจ”

ตัวละคร 1 : “ทำไม?”

ตัวละคร 2 : “รีบมาปรับทัศนคติ”



ฉบับที่ 36 เดือนเมษายน 2558: 83

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เข้าไปกรุงเทพฯ ลองนั่งรถไฟใต้ดินมาแล้ว”

ตัวละคร 2 : “ดีกว่ารถไฟอีสานบ้านเฮามากมาย”

ตัวละคร 1 : “รถไฟนี่ดี แต่สถานีแย่มาก..”

ตัวละคร 2 : “ไถ่อย่างข้าวเหนียวก็ไม่มีขาย”



ฉบับที่ 37 เดือนพฤษภาคม 2558: 79

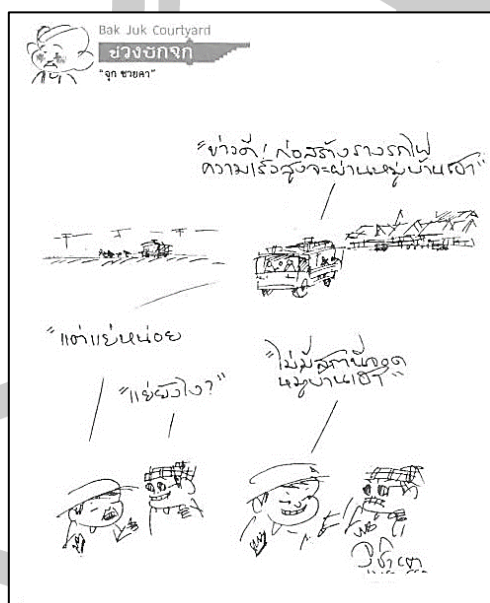
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ได้ข่าวว่าจะขึ้นเงินเดือนให้ข้าราชการนี่!”

ตัวละคร 2 : “พวกเราชาวบ้านจะได้ขึ้นเหมือนกันแหละ”

ตัวละคร 1 : “แต่เราไม่มีเงินเดือนนี่”

ตัวละคร 2 : “ขึ้นราคาสินค้า”



ฉบับที่ 38 เดือนมิถุนายน 2558: 63

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ข่าวดี! ก่อสร้างรถไฟความเร็วสูงจะผ่านหมู่บ้านเรา”

“แต่แย่น้อย”

ตัวละคร 2 : “แล้วไง?”

ตัวละคร 1 : “ไม่มีสถานที่จอดหมู่บ้านเรา”



ฉบับที่ 41 เดือนกันยายน 2558: 102

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “โศกสินะ อีสานบ้านเฮาแล้งมานานฝนก็ตกลงมาพอได้ทำนา”

ตัวละคร 2 : “ก็ถือว่าเป็นผลงานของรัฐบาลด้วย”

ตัวละคร 1 : “ผลงานตรงไหน?”

ตัวละคร 2 : “รัฐบาลทำนมนานให้ฝนตก”



ฉบับที่ 42 เดือนตุลาคม 2558: 65

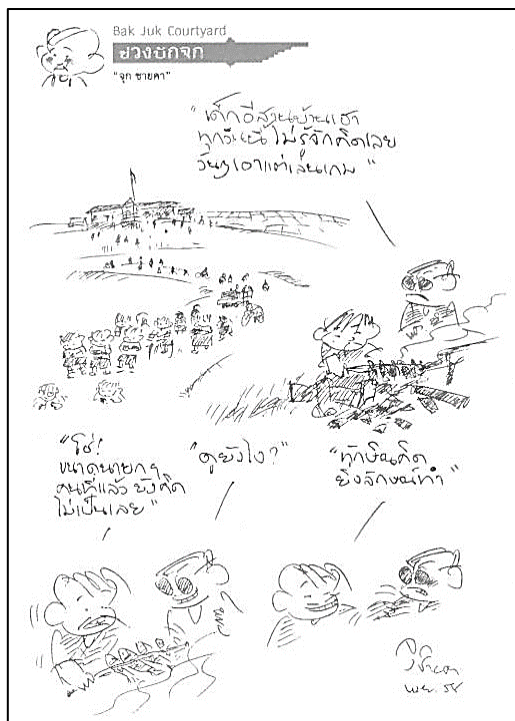
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คักอีหลี! อีสานบ้านเฮา กองทุนหมู่บ้านก็มาแล้ว กองทุนตำบลก็มาแล้ว”

ตัวละคร 2 : “กำลังตามมาติดๆ”

ตัวละคร 1 : “อีหยัง?”

ตัวละคร 2 : “หนีไป!”



ฉบับที่ 43 เดือนพฤศจิกายน 2558: 87

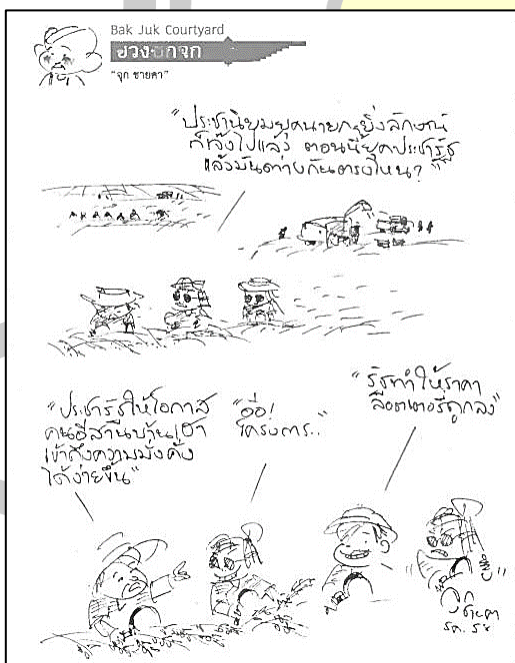
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เด็กอีสานบ้านเฮาทุกวันนี้ไม่รู้จักคิดเลย วันๆ เอาแต่เล่นเกม”

ตัวละคร 2 : “โธ! ขนาดนายกะ คนที่แล้วยังคิดไม่เป็นเลย”

ตัวละคร 1 : “ดูยังงี้?”

ตัวละคร 2 : “ทักษิณคิด ยิ่งลิกชนทำ”



ฉบับที่ 44 เดือนธันวาคม 2558: 83

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ประชาชนมยุคนายกยิ่งลิกชนก็วิ่งไปแล้ว ตอนนี้อยู่ตบระชารัฐแล้วมันต่างกันตรงไหน?”

ตัวละคร 2 : “ประชารัฐให้ออกาสคนอีสานบ้านเฮาเข้าถึงความมั่งคั่งได้ง่ายขึ้น”

ตัวละคร 1 : “อ้อ! โครงการ..”

ตัวละคร 2 : “รัฐทำให้เราตลอดเตอรืถูกลง”



ฉบับที่ 45 เดือนมกราคม 2559: 51

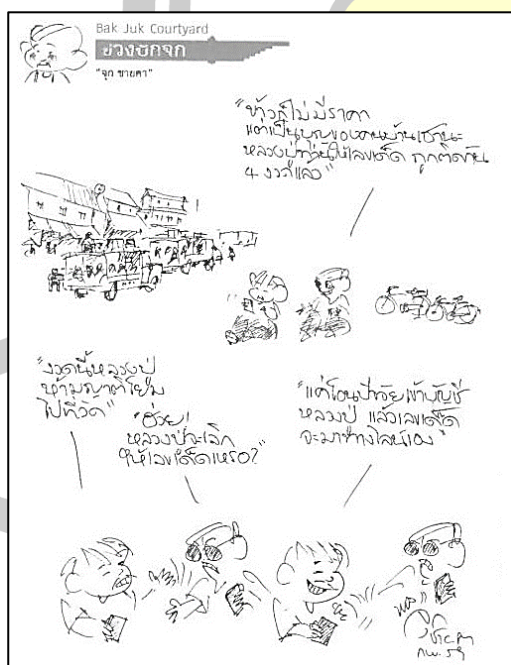
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ไม่รู้ชาตินี้คนอีสานบ้านเขาจะได้นั่ง
รถไฟความเร็วสูงมัยเนี่ย”

ตัวละคร 2 : “ไม่ต้องห่วง อบต.บ้านเขาจะให้พี่น้อง
ได้นั่งขนส่งความเร็วสูงอย่างอื่นไป
พลาถก่อน”

ตัวละคร 1 : “เครื่องบินโลว์คอสต์หรือ?”

ตัวละคร 2 : “รถสองแถวความเร็วสูง”



ฉบับที่ 46 เดือนกุมภาพันธ์ 2559: 77

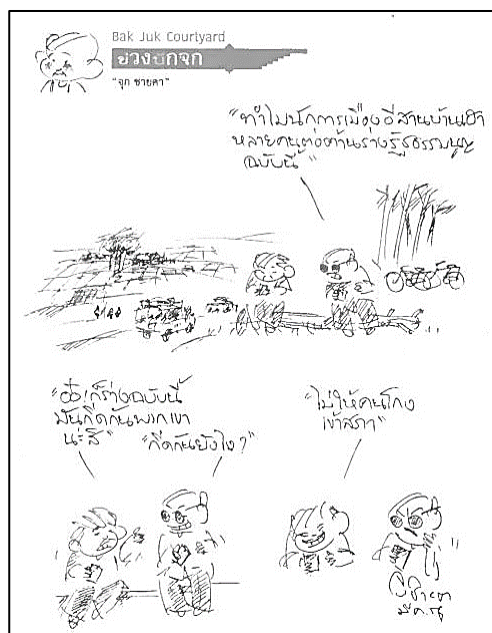
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ข้าวก็ไม่ราคา แต่เป็นบุญของ
ชาวบ้านเขาเนาะ หลวงปู่ท่านให้เลขเด็ด
ถูกติดกัน 4 งวดแล้ว”

ตัวละคร 2 : “งวดนี้หลวงปู่ห้ามญาติโยมไปทำวัด”

ตัวละคร 1 : “อ้าว! หลวงปู่จะเลิกให้เลขเด็ดหรือ?”

ตัวละคร 2 : “แค่โอนปัจจัยเข้าบัญชีหลวงปู่แล้วเลข
เด็ดจะมาทางไลน์เอง”



ฉบับที่ 47 เดือนมีนาคม 2559: 67

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "ทำไมนักการเมืองอีสานบ้านเฮาหลาย
คนต่อต้านร่างรัฐธรรมนูญฉบับนี้"

ตัวละคร 2 : "อ้อ! ก็ร่างฉบับนี้มันกิดกันพวกเขานะ
สิ"

ตัวละคร 1 : "กิดกันยังงี้?"

ตัวละคร 2 : "ไม่ให้คนโกงเข้าสภา"



ฉบับที่ 48 เดือนเมษายน 2559: 69

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "แม่หญิงอีสานบ้านเฮานี้คุณภาพสูง
นะ"

"ดูจากฝรั่งฐานะดีๆ มาขอแต่งงานมาก
ขึ้นเรื่อยๆ"

ตัวละคร 2 : "รัฐบาลท่านกำลังจับตาเรื่องนี้อยู่"

ตัวละคร 1 : "จะส่งเสริม"

ตัวละคร 2 : "จะเก็บภาษีเยยฝรั่ง"



ฉบับที่ 49 เดือนพฤษภาคม 2559: 75

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เห็นคนอีสานบ้านเฮาหลายคน

ประกาศล่วงหน้าว่าจะไม่รับรางวัล

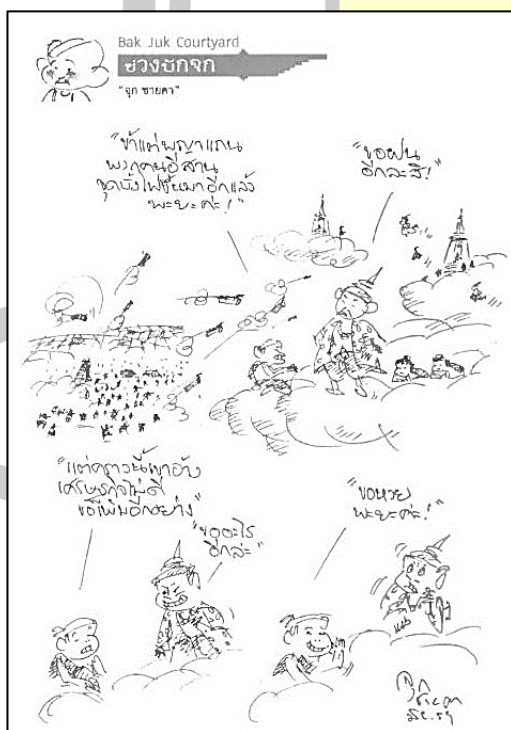
รัฐธรรมนูญ”

ตัวละคร 2 : “ก็ไม่ใช่ไร ถ้าเห็นว่าไม่รับเราก็พออยู่

ได้ แต่ถ้าขาดสิ่งสำคัญ เราอยู่ไม่ได้”

ตัวละคร 1 : “อะไร? สำคัญกว่า”

ตัวละคร 2 : “ขาดใจขาดดวง พวกเขายังไม่ได้”



ฉบับที่ 50 เดือนมิถุนายน 2559: 81

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ทำแต่พญาแถน พวกคนอีสานจุดบั้ง

ไฟขึ้นมาอีกแล้วพะยะคะ!”

ตัวละคร 2 : “ขอฝนอีกะสิ?”

ตัวละคร 1 : “แต่คราวนี้เขาอ้างเศรษฐกิจไม่ดีขอเพิ่มอีกอย่าง”

ตัวละคร 2 : “ขออะไรอีกะ?”

ตัวละคร 1 : “ขอหอยพะยะคะ!”



ฉบับที่ 51 เดือนกรกฎาคม 2559: 105

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เฮ้ย! เสนาไปดูซิ! ข้าสั่งให้ฝนตกจนน้ำจะท่วมอยู่แล้ว ทำไมคนอีสานจึงส่งบั้งไฟขึ้นมาอีก”

ตัวละคร 2 : “ข้าแต่พญาแถน คราวนี้เขาไม่ได้ขอฝนพะยะคะ!”

ตัวละคร 1 : “อ้าว! แล้วส่งบั้งไฟขึ้นมาทำไม?”

ตัวละคร 2 : “อ้อ! เขาเล่นพ่นบั้งไฟพะยะคะ!”



ถอดความจากภาพการ์ตูน

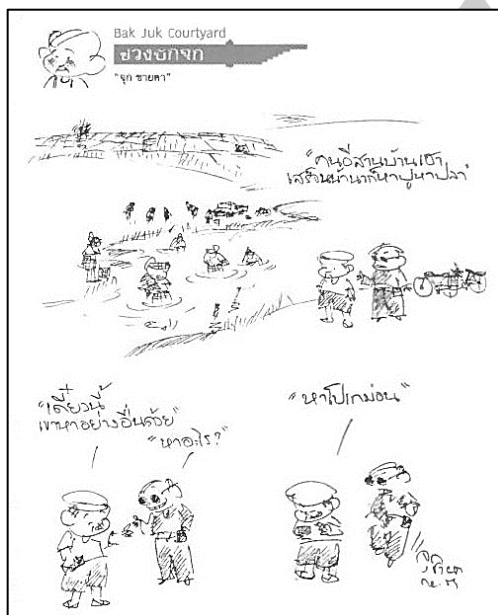
ตัวละคร 1 : “เกษตรกรอีสานบ้านเฮาๆ คนนี้ไม่มีหลังสู้ฟ้าหน้าสู้ดินแล้วนะ”

ตัวละคร 2 : “ถึงจะใช้เครื่องจักรกันหมดแล้ว ก็ยังก๊มๆ เง่ๆ กันอยู่ดีแหละ”

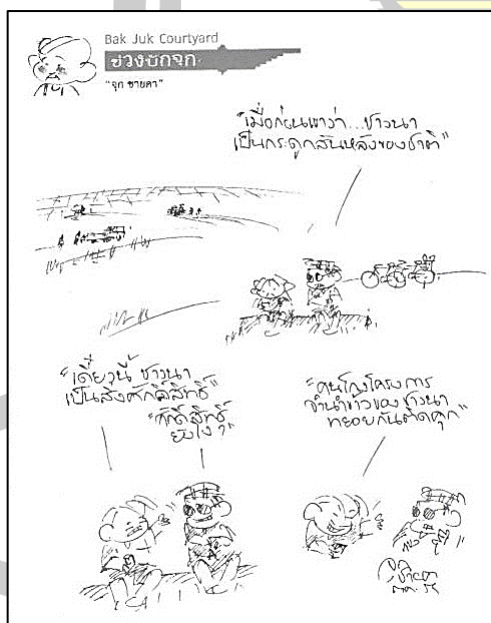
ตัวละคร 1 : “อ้าว! ทำไมละ?”

ตัวละคร 2 : “ก็มันเล่นเฟลเลนไลน์”

ฉบับที่ 52 เดือนสิงหาคม 2559: 101



ฉบับที่ 53 เดือนกันยายน 2559: 105



ฉบับที่ 54 เดือนตุลาคม 2559: 107

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คนอีสานบ้านเฮาเสร็จหน้างานก็หาปูหาปลา”

ตัวละคร 2 : “ได้ยวนี่เขาหาอย่างอื่นด้วย”

ตัวละคร 1 : “หาอะไร?”

ตัวละคร 2 : “หาไปเก๋มอน”

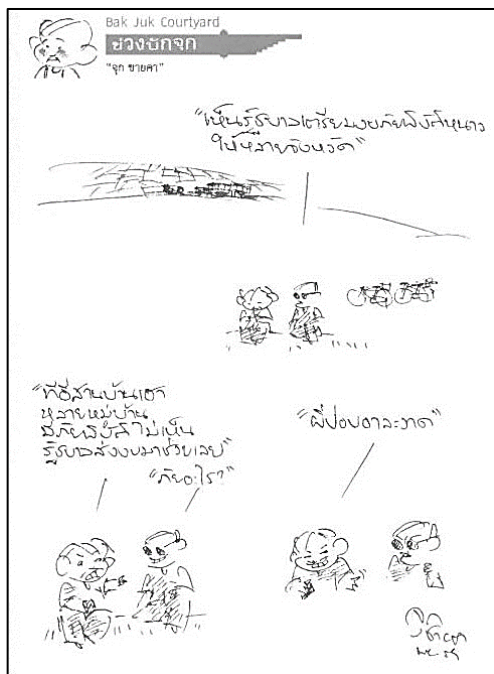
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เมื่อก่อนเขาว่า...ชาวนาเป็นกระดูกสันหลังของชาติ”

ตัวละคร 2 : “ได้ยวนี่ชาวนาเป็นกระดูกสันหลัง”

ตัวละคร 1 : “กระดูกสันหลังยังงี้?”

ตัวละคร 2 : “คนโกงโครงการจำนำข้าวของชาวนาทยอยกันติดคุก”



ฉบับที่ 55 เดือนพฤศจิกายน 2559: 84

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เห็นรัฐบาลเตรียมงบพยัพิตินาวให้หลายจังหวัด”

ตัวละคร 2 : “ที่อีสานบ้านเฮาหลายหมู่บ้านมีภัพิตินะสิว่ามีเป็นรัฐบาลส่งงบมาช่วยเหลือ”

ตัวละคร 1 : “ภัพิตินะ?”

ตัวละคร 2 : “ผูปอบอาละวาด”



ฉบับที่ 56 เดือนธันวาคม 2559: 87

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ข้าวราคาตก คนแห่มารักภรรยานะ แ่งกันเอาข้าวไปช่วยขาย”

ตัวละคร 2 : “รัฐบาลมีแผนในเรื่องนี้แล้ว”

ตัวละคร 1 : “แผนยังไร?”

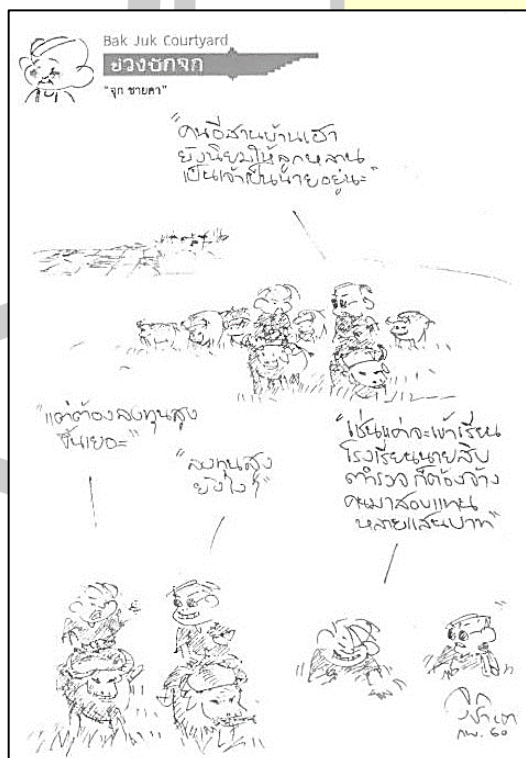
ตัวละคร 2 : “จัดแข่งขันใครจะรักภรรยามากที่สุด”



ฉบับที่ 57 เดือนมกราคม 2560: 89

ถอดความจากภาพการ์ตูน

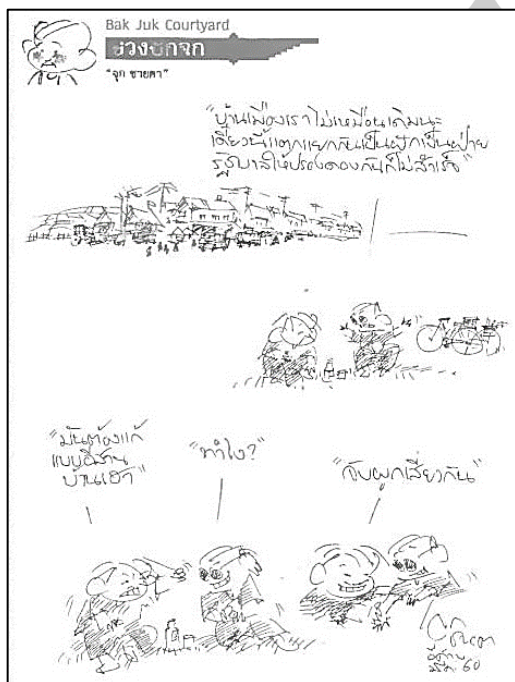
- ตัวละคร 1 : “คักหลายน้อ รัฐบาลแจกเงินให้คน
ยากจนอีสานบ้านเฮาได้ใช้สอยปีใหม่”
- ตัวละคร 2 : “อ้อ! เป็นโครงการระยะสั้นแค่นั้น”
- ตัวละคร 1 : “ระยะยาวละ!”
- ตัวละคร 2 : “ยากจนเหมือนเดิม”



ถอดความจากภาพการ์ตูน

- ตัวละคร 1 : “คนอีสานบ้านเฮายังนิยมให้ลูกหลาน
เป็นเจ้าเป็นนายอยู่นะ”
- “แต่ต้องลงทุนสูงขึ้นเยอะ”
- ตัวละคร 2 : “ลงทุนสูงยัง?”
- ตัวละคร 1 : “เข่นแค่จะเข้าเรียนโรงเรียนนายสิบ
ตำรวจ ก็ต้องจ้างคนมาสอบแทนหลาย
แสนบาท”

ฉบับที่ 58 เดือนกุมภาพันธ์ 2560: 63



ฉบับที่ 59 เดือนมีนาคม 2560: 82



ฉบับที่ 60 เดือนเมษายน 2560: 83

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “บ้านเมืองเราไม่เหมือนเดิมละ เดียวนี้ แตกแยกกันเป็นฝักเป็นฝ่าย รัฐบาลให้ ประดองกันก็ไม่สำเร็จ”

ตัวละคร 2 : “มันต้องแก้แบบอีสานบ้านเฮา”

ตัวละคร 1 : “ทำไม?”

ตัวละคร 2 : “จับผูกเสียกัน”

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “สังกรานต์ปีร้อนกว่าทุกปีนะ”

ตัวละคร 2 : “แต่คนอีสานบ้านเฮามีความสุขหลาย”

ตัวละคร 1 : “คสช.คืนความสุขให้อีกเหรอ”

ตัวละคร 2 : “ศรีสะเกษนครหลวงฯ คนอีสาน บ้านเฮาได้เป็นแชมป์โลก”



ฉบับที่ 61 เดือนพฤษภาคม 2560: 81

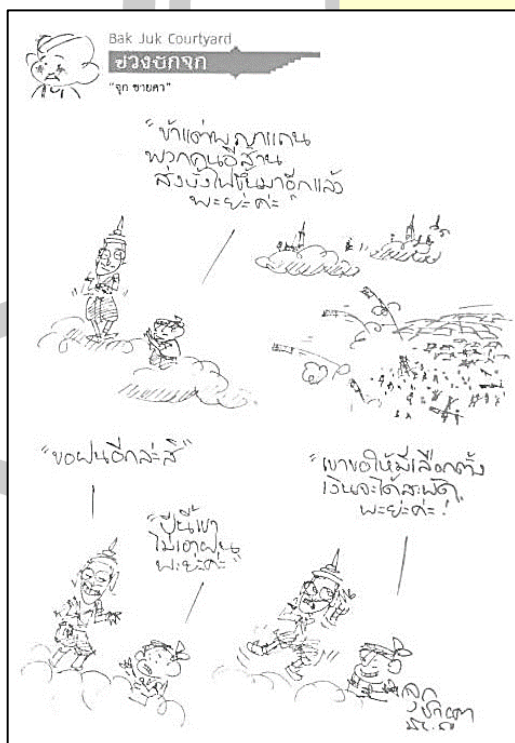
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “รัฐมนตรีเอกบอกอีกไม่เกินเจ็ดปีคนไทยจะได้ไปดวงจันทร์”

ตัวละคร 2 : “ไทยจะเป็นชาติแรกที่ไม่ใช้จรวด”

ตัวละคร 1 : “อ้าว! แล้วจะไปยังไง?”

ตัวละคร 2 : “ขับไฟโสมบ้านเขาไป”



ถอดความจากภาพการ์ตูน

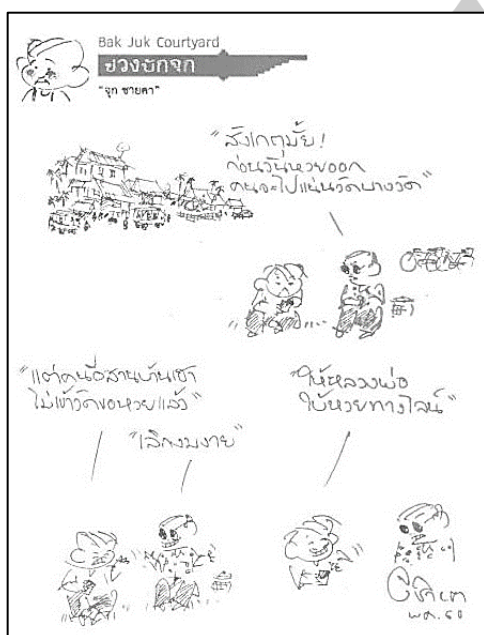
ตัวละคร 1 : “ข้าแต่พญากาแลห์ พวกคนอีสานส่งบั้งไฟขึ้นไปมาอีกแล้วพะย่ะค่ะ”

ตัวละคร 2 : “ขอฝนอีกทีสิ”

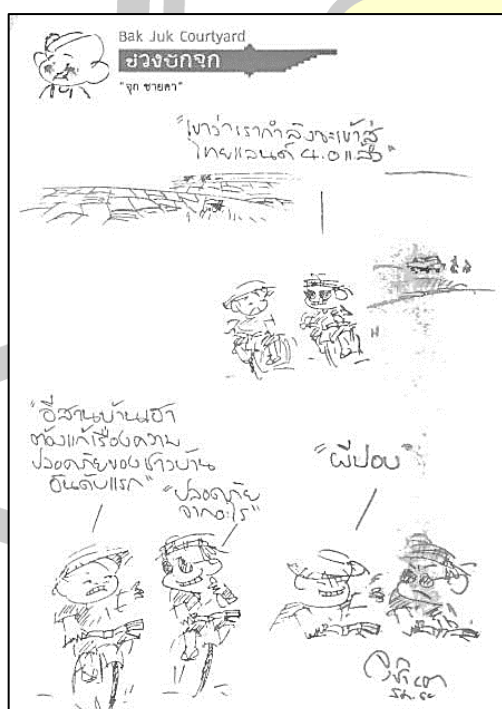
ตัวละคร 1 : “ปีนี้เขาไม่เอาฝนพะย่ะค่ะ”

“เขาขอให้มีการเลือกตั้ง เงินจะได้สะพัดพะย่ะค่ะ”

ฉบับที่ 62 เดือนมิถุนายน 2560: 71



ฉบับที่ 63 เดือนกรกฎาคม 2560: 89



ฉบับที่ 64 เดือนสิงหาคม 2560: 65

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “สังเกตุมัย ก่อนวันหวยออก คนจะไปแน่นวัดบางวัด”

ตัวละคร 2 : “แต่คนอีสานบ้านเฮา ไม่เข้าวัดขอหวยแล้ว”

ตัวละคร 1 : “เลิกม गया”

ตัวละคร 2 : “ให้หลวงพ่อบ้านนาพาไปหาทางลัด”

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เขาว่าเรากำลังจะเข้าสู่ไทยแลนด์ 4.0 แล้ว”

ตัวละคร 2 : “อีสานบ้านเฮาต้องแก้เรื่องความปลอดภัยของชาวบ้านอันดับแรก”

ตัวละคร 1 : “ปลอดภัยจากอะไร”

ตัวละคร 2 : “ผีปอบ”



ฉบับที่ 65 เดือนกันยายน 2560: 85

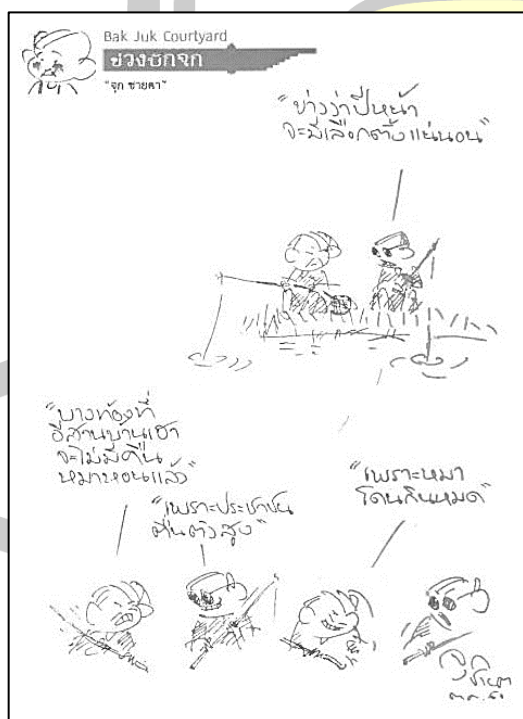
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ตั้งแต่ลุงทองดำได้เป็นผู้ใหญ่บ้านคนใหม่..”

“ป่าแดงเมียแกเที่ยวเหยียบคนไปทั่ว”

ตัวละคร 2 : “เป็นเจ้าแม่”

ตัวละคร 1 : “เป็นหมอนวด”



ฉบับที่ 66 เดือนตุลาคม 2560: 75

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เชื่อว่าปีหน้าจะมีเลือกตั้งแน่นอน”

ตัวละคร 2 : “บางห้องที่อีสานบ้านเฮาจะไม่มีคนหมาหอนแล้ว”

ตัวละคร 1 : “เพราะประชาชนตื่นตัวสูง”

ตัวละคร 2 : “เพราะหมาโดนกินหมด”



ฉบับที่ 67 เดือนพฤศจิกายน 2560: 79

ถอดความจากภาพการ์ตูน

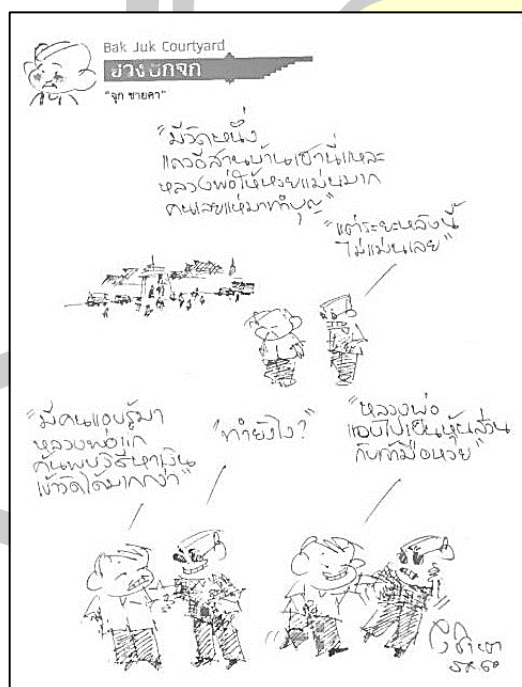
ตัวละคร 1 : “เป็นบุญของคนอีสานบ้านเฮานะ ที่

รัฐบาลออกบัตรเครดิตคนจนให้”

ตัวละคร 2 : “รู้มัยทำไมรัฐถึงออกบัตรคนจน”

ตัวละคร 1 : “เพราะอะไร?”

ตัวละคร 2 : “รัฐบาลคิดว่า พวกเราควรจนต่อไป”



ฉบับที่ 68 เดือนธันวาคม 2560: 81

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “มีวัดหนึ่งแถวอีสานบ้านเฮานี้แหละ

หลวงพ่ให้ห่วยแม่นยำมาก คนเลยแห่มา

ทำบุญ”

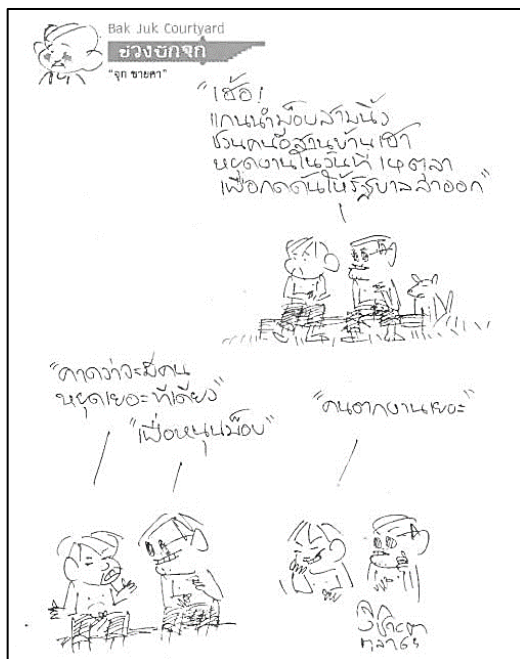
ตัวละคร 2 : “แต่ระยะหลังนี้ไม่แม่นยำ”

ตัวละคร 1 : “มีคนแอบรู้ว่าหลวงพ่อก็ค้นพบวิธีหาเงินเข้าวัดได้มากกว่า”

ตัวละคร 2 : “ทำยังงัย?”

ตัวละคร 1 : “หลวงพ่อบอกไปเป็นหุ่นไล่กา กับหมอนวด

ห่วย”



ฉบับที่ 69 เดือนมกราคม 2561: 61

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เฮ้อแกล้งทำมือสามนิ้วชวนคนอีสาน บ้านเขาหยุดงานในวันที่ 14 ตุลา เพื่อกดดันให้รัฐบาลลาออก”

ตัวละคร 2 : “คาดว่าจะมีคนหยุดเยอะทีเดียว”

ตัวละคร 1 : “เพื่อนมือน้อย”

ตัวละคร 2 : “คนตกงานเยอะ”



ฉบับที่ 70 เดือนกุมภาพันธ์ 2561: 85

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “นายกประยุทธ์บอกว่า อาหารทะเล มันแพงก็ให้คนรวยกิน”

ตัวละคร 2 : “ดินะอีสานบ้านเฮาถึงจะยากจนแต่มีปัญหหาอาหารชั้นสูงกินได้”

ตัวละคร 1 : “อาหารอะไร”

ตัวละคร 2 : “ไข่มดแดง”



ฉบับที่ 71 เดือนมีนาคม 2561: 89

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คนอีसानบ้านเฮาเข้าป่าหาเห็ดถูกเจ้าหน้าทีจับติดคุกหลายราย”

ตัวละคร 2 : “มีคนกรุงเทพฯ โดนหนักกว่า”

ตัวละคร 1 : “หนักแค่ไหน?”

ตัวละคร 2 : “เจ้าสัวเปรมชัยเข้าป่ายิงเสือดำถูกสกรัมด้วยลวงโทษตายทั้งเป็น”



ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ใครจะคิดว่าอีसानบ้านเฮาเข้าเวียนละเกือบสองหมื่น”

ตัวละคร 2 : “แต่ชาวบ้านไม่ได้ใช้หนี้ ธกส. อยู่ดีแฮะ”

ตัวละคร 1 : “ทำไมล่ะ”

ตัวละคร 2 : “ข้าวไม่มีจะขาย”

ฉบับที่ 72 เดือนเมษายน 2561: 101



ฉบับที่ 73 เดือนพฤษภาคม 2561: 73



ฉบับที่ 74 เดือนมิถุนายน 2561: 94

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “รัฐบาลเพิ่งนึกได้ จะยกระดับมาตรฐานปลาแดกของอีสานบ้านเฮา”

ตัวละคร 2 : “มีคนเสนอให้ไหนกระแสนปลาแดก”

ตัวละคร 1 : “ไหนยังงี้?”

ตัวละคร 2 : “ให้มีวันปลาแดกแห่งชาติ”

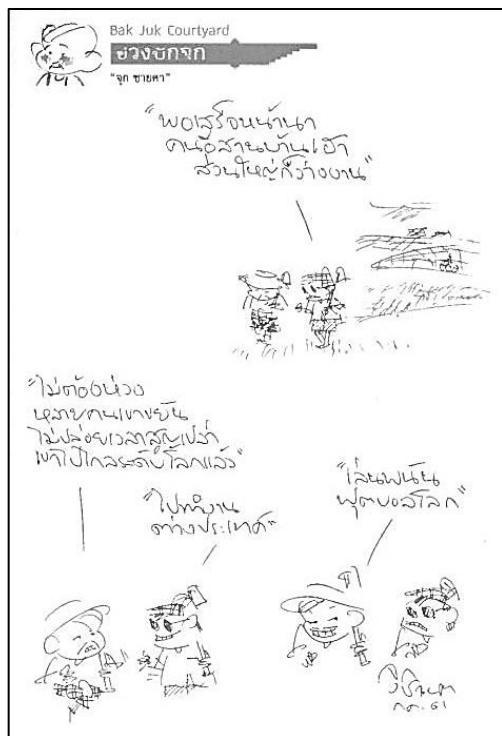
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “นี่ท่านเลขา.. ขาวนาเขาส่งบั้งไฟขึ้นมาขอฝนอีกแล้ว ช่วยจัดการให้พวกเขาโดยเร็ว”

ตัวละคร 2 : “พวกเขาขอเพิ่มอีกอย่างที่ไม่มีรัฐบาลไหนช่วยได้เขาวังนั้น”

ตัวละคร 1 : “ให้ช่วยอะไรอีกรี”

ตัวละคร 2 : “อยากได้ข้าวเหนียวละสองหมื่นพะยะค่ะ”



ฉบับที่ 75 เดือนกรกฎาคม 2561: 72

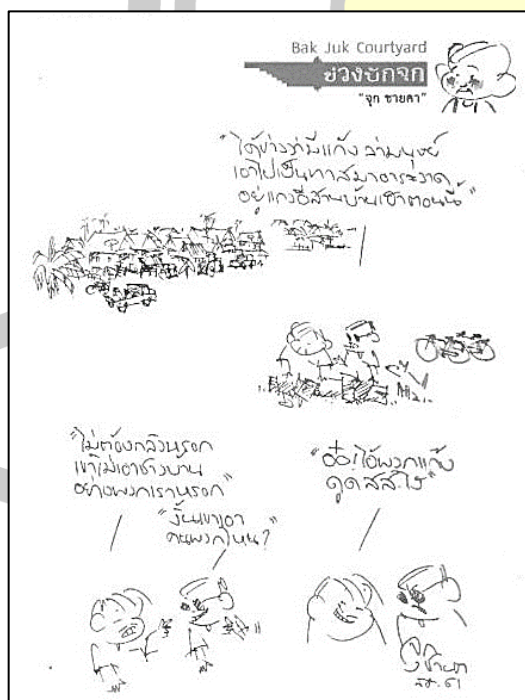
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "พอเสร็จหน้าเขา คนอีสานบ้านเฮา
ส่วนใหญ่ก็ทำงาน"

ตัวละคร 2 : "ไม่ต้องห่วง หลายคนเขาขยันไม่ปล่อย
เวลาสูญเปล่า เขาไปไกลระดับโลก
แล้ว"

ตัวละคร 1 : "ไปทำงานต่างประเทศ"

ตัวละคร 2 : "เล่นพนันฟุตบอลโลก"



ฉบับที่ 76 เดือนสิงหาคม 2561: 67

ถอดความจากภาพการ์ตูน

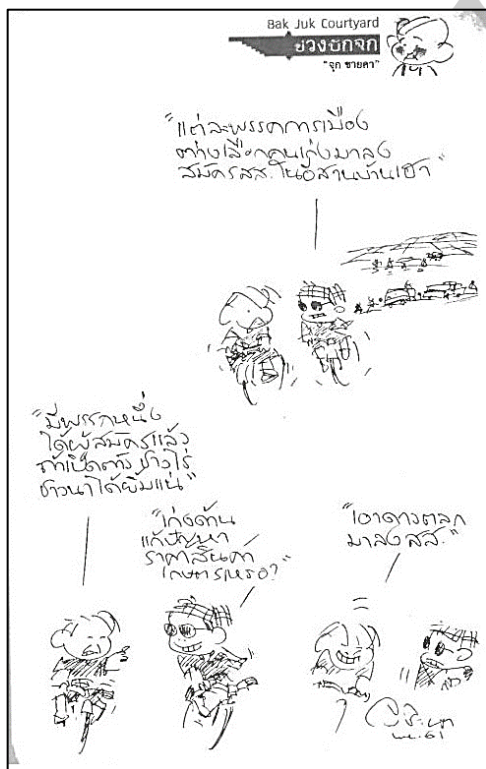
ตัวละคร 1 : "ได้ข่าวว่ามีแก๊งล่านมนุษย์เอาไปเป็น
ทาสมาอยู่แถวอีสานบ้านเฮา
ตอนนี้"

ตัวละคร 2 : "ไม่ต้องกลัวหรอก เขาไม่เอาชาวบ้าน
อย่างพวกเรารอก"

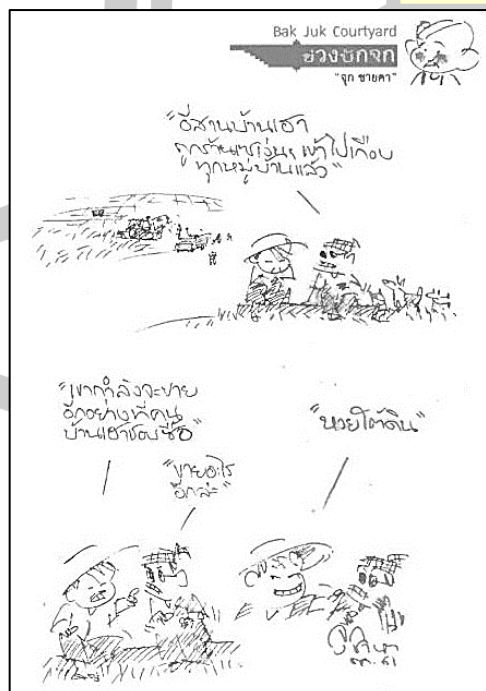
ตัวละคร 1 : "เงินเขาเอาคนพวกไหน?"

ตัวละคร 2 : "อ้อ! ไอ้พวกแก๊งดูด สส. ไร"

ฉบับที่ 78 เดือนตุลาคม 2561: 91



ฉบับที่ 79 เดือนพฤศจิกายน 2561: 113



ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “แต่ละพรรคการเมืองต่างเลือกคนเก่ง มาลงสมัคร สส.ในอีสานบ้านเฮา”

ตัวละคร 2 : “มีพรรคหนึ่งได้ผู้สมัครแล้ว ถ้าเปิดตัว ชาวไร่นาได้ยืมเน”

ตัวละคร 1 : “เก๋อจกั๊น แก่ไหนนา ราชสันต โยธธรรอ?”

ตัวละคร 2 : “โธอาจตลก มาลงสส.”

ถอดความจากภาพการ์ตูน

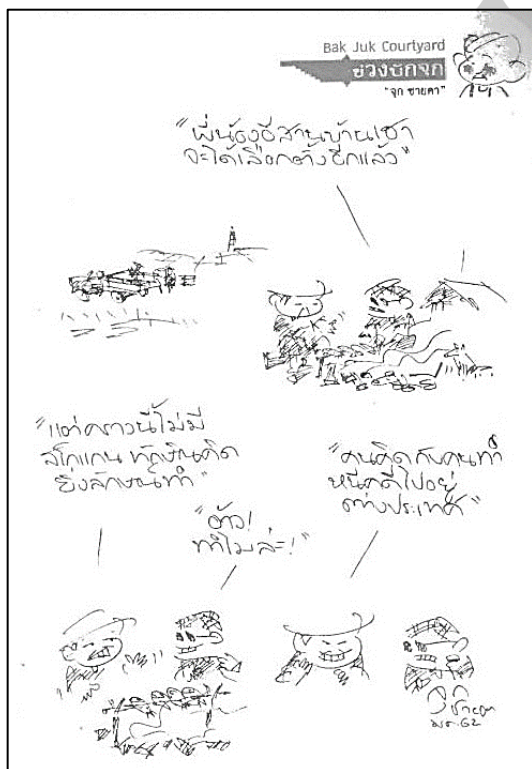
ตัวละคร 1 : “อีสานบ้านเฮาฤกษ์งามยามดี เข้าไป เกือบทุกหมู่บ้านแล้ว”

ตัวละคร 2 : “เขากำลังจะเข้าอีกอย่างที่บ้านเฮา ขอสื่อ”

ตัวละคร 1 : “นายอะไรอีกสละ”

ตัวละคร 2 : “นายโตติน”

ฉบับที่ 80 เดือนธันวาคม 2561: 87



ฉบับที่ 81 เดือนมกราคม 2562: 85



ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “พี่น้องอีสานบ้านเฮาจะได้เลือกตั้งอีกแล้ว”

ตัวละคร 2 : “แต่คราวนี้ไม่มีโลแกนทักษิณคิด ยิ่งลักษณ์ทำ”

ตัวละคร 1 : “ฮ่า! ทำไม่ได้!”

ตัวละคร 2 : “คนคึกกับคนที่หนีไปอยู่ต่างประเทศ”

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ตั้งแต่มีข่าวจะมีการเลือกตั้ง หัวะแนอีสานบ้านเฮาต่างคึกคัก”

ตัวละคร 2 : “แม่แต่หมาก็ยังคึกคัก”

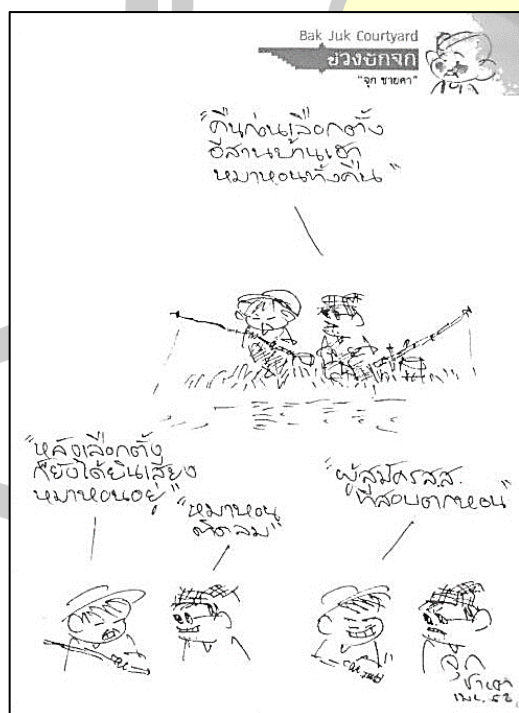
ตัวละคร 1 : “เลือกตั้ง เกี่ยวอะไรกับหมา”

ตัวละคร 2 : “จะได้มีคินหมาทองไง!”

ฉบับที่ 82 เดือนกุมภาพันธ์ 2562: 57



ฉบับที่ 83 เดือนมีนาคม 2562: 61



ฉบับที่ 84 เดือนเมษายน 2562: 77

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “อีสานบ้านเฮาสื่อกันอาจไม่มีเลือกตั้ง
เพราะ ผบ.ทบ.สั่งให้เปิดเพลงหนัก
แผ่นดิน”

ตัวละคร 2 : “เขาดูกันยังงี้ว่าคนไหนหนักแผ่นดิน”

ตัวละคร 1 : “คนอ้วน”

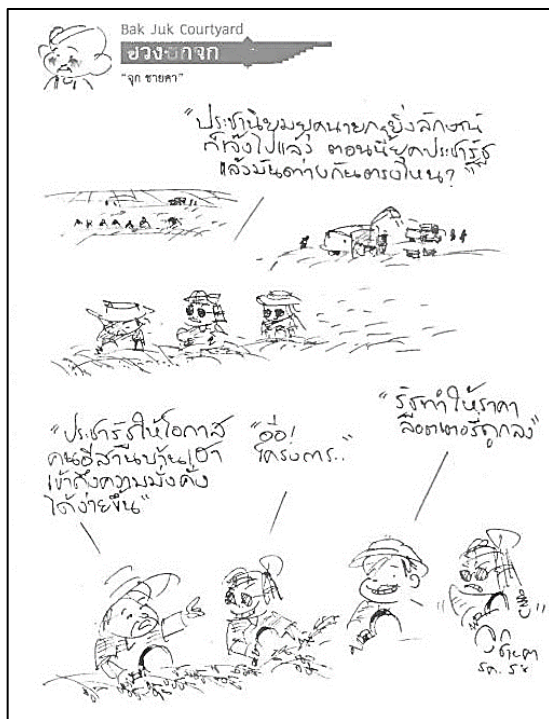
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “คืนก่อนเลือกตั้งอีสานบ้านเฮาหมา
หอนทั้งคืน”

ตัวละคร 2 : “หลังเลือกตั้งก็ยังได้ยินเสียงหมาหอน
อยู่”

ตัวละคร 1 : “หมาหอนติดลม”

ตัวละคร 2 : “ผู้สมัคร สส. ที่สอบตกหอน”



ฉบับที่ 85 เดือนพฤษภาคม 2562: 79

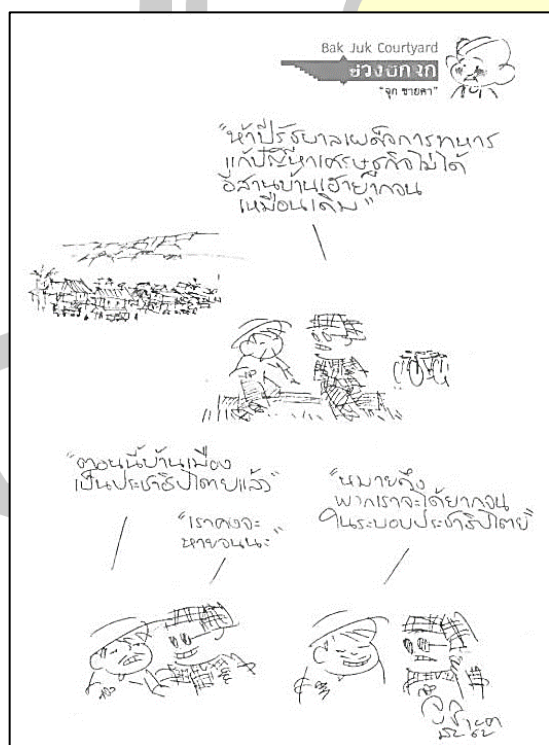
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ประชาชนนิยมยุคนายกยิ่งลักษณ์ก็วิ่งไปแล้ว ตอนนั้นยุคประหารรัฐแล้วมันต่างกันตรงไหน”

ตัวละคร 2 : “ประหารรัฐให้โอกาสคนอีสานบ้านเฮาเข้าถึงความมั่งคั่งได้ง่ายขึ้น”

ตัวละคร 1 : “อ้อ! โครงการ..”

ตัวละคร 2 : “รัฐทำให้ราคาลอตเตอรี่ถูกลง”



ฉบับที่ 86 เดือนมิถุนายน 2562: 69

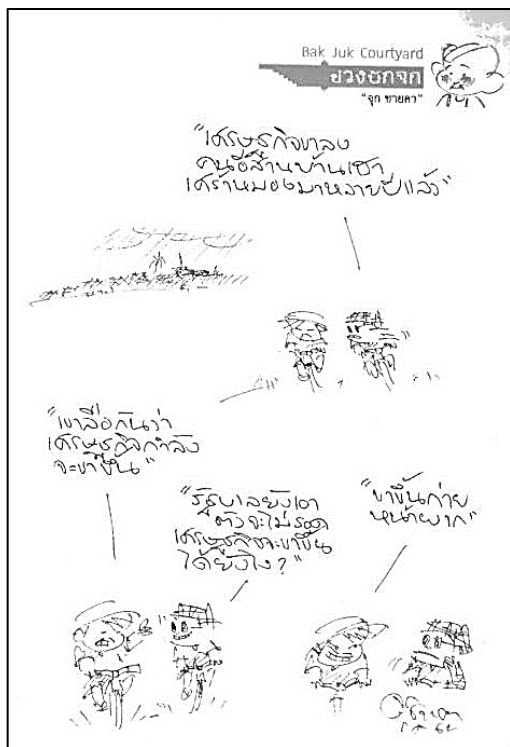
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ทำปัฐบาลเผด็จการทหารแก้ปัญหาเศรษฐกิจไม่ได้ อีสานบ้านเฮายากจนเหมือนเดิม”

ตัวละคร 2 : “ตอนนี้บ้านเมืองเป็นประชาธิปไตยแล้ว”

ตัวละคร 1 : “เราคงจะหาเงินนะ”

ตัวละคร 2 : “หมายถึงพวกเราจะได้ยากจนในระบอบประชาธิปไตย”



ฉบับที่ 87 เดือนกรกฎาคม 2562: 77

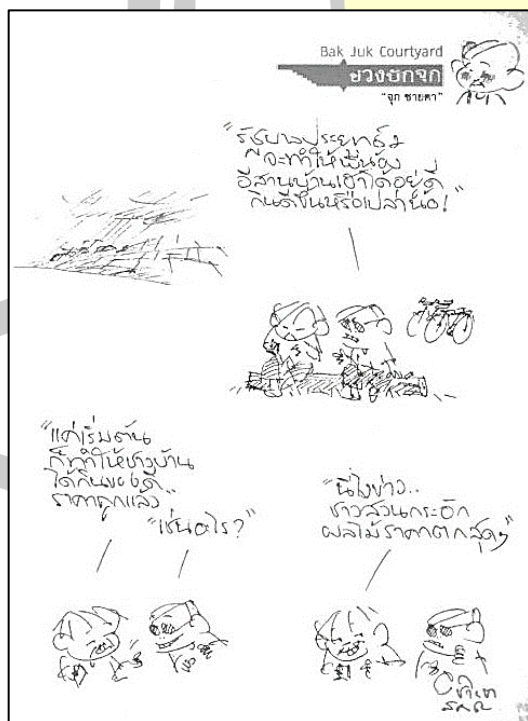
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ไคร่ชฎกิจกลาง คนอีสานบ้านเฮาเศร้า หมองมาหลายปีแล้ว”

ตัวละคร 2 : “เขาสื่อกันว่า ไคร่ชฎกิจกำลังจะ ขาขึ้น”

ตัวละคร 1 : “รัฐบาลยังเอาตัวไม่รอด ไคร่ชฎกิจ จะขาขึ้นได้อย่างไร?”

ตัวละคร 2 : “ขาขึ้นกายหน้าผาก”



ฉบับที่ 88 เดือนสิงหาคม 2562: 65

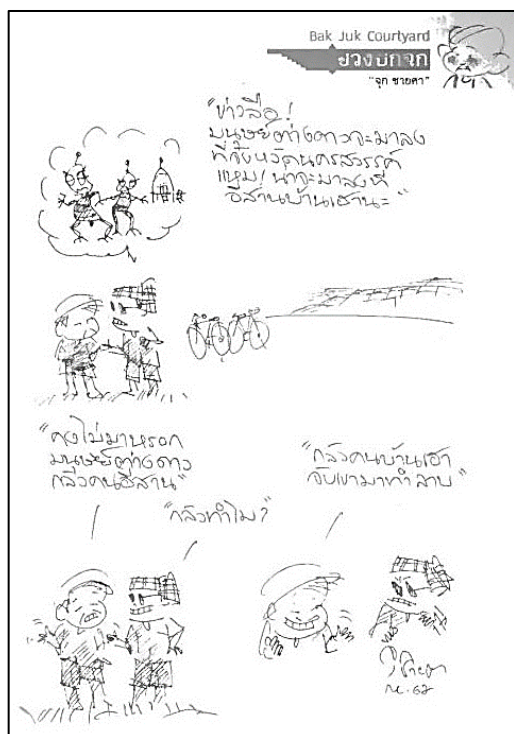
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “รัฐบาลประยุทธ์ 2 จะทำให้พี่น้อง อีสานบ้านเฮาได้อยู่ดีกินดีขึ้นรีเปลา น้อ!”

ตัวละคร 2 : “แค่เริ่มต้นก็ทำให้ชาวบ้านได้กินของดี ราคาถูกแล้ว”

ตัวละคร 1 : “เซ่นอะไร?”

ตัวละคร 2 : “นี่เงาขาวสวนกระอัก ผลไม้ราคา ตกสุดๆ”



ฉบับที่ 89 เดือนกันยายน 2562: 63

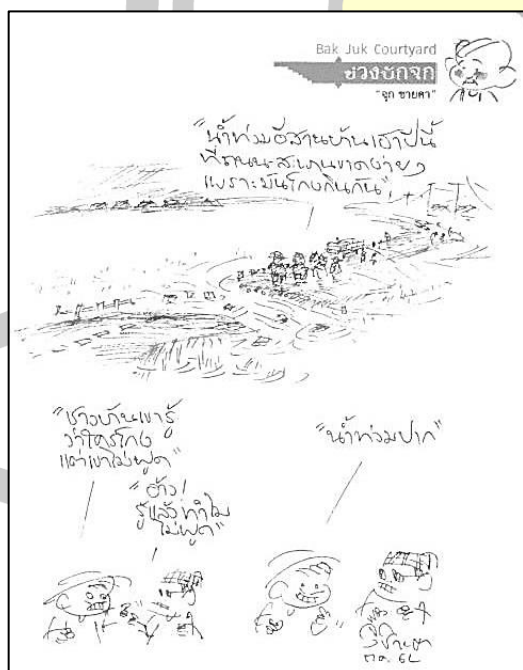
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ท้าวลือ! มนุษย์ต่างดาวจะมาถึงที่
จังหวัดนครสวรรค์ แหม! น่าจะมาถึงที่
อีสานบ้านเฮานะ”

ตัวละคร 2 : “คงไม่มาหรอกมนุษย์ต่างดาวกลัวคน
อีสาน”

ตัวละคร 1 : “กลัวทำไม?”

ตัวละคร 2 : “กลัวคนบ้านเฮาจับเขามาทำลาบ”



ฉบับที่ 90 เดือนตุลาคม 2562: 71

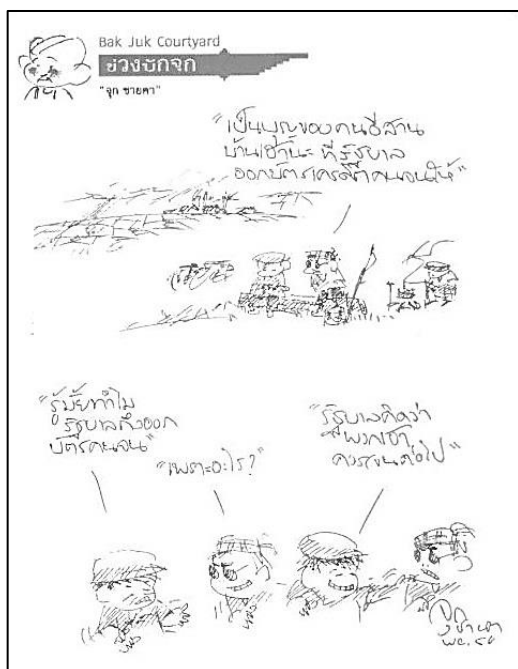
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “น้ำท่วมอีสานบ้านเฮาปีนี้ ที่ถนน
สะพานขาดง่าย ๆ เพราะมันโกงกินกัน”

ตัวละคร 2 : “ชาวบ้านเขารู้ว่าใครโกงแต่เขาไม่พูด”

ตัวละคร 1 : “อ้าว! รู้แล้วทำไมไม่พูด”

ตัวละคร 2 : “น้ำท่วมปาก”



ฉบับที่ 91 เดือนพฤศจิกายน 2562: 87

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เป็นบุญของคนอีสานบ้านเฮาเนะ ที่

รัฐบาลออกบัตรเครดิตคนจนให้”

ตัวละคร 2 : “รู้มัยทำไมรัฐถึงออกบัตรคนจน”

ตัวละคร 1 : “เพราะอะไร?”

ตัวละคร 2 : “รัฐบาลคิดว่า พวกเราควรจนต่อไป”



ฉบับที่ 92 เดือนธันวาคม 2562: 89

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เขาวัวอีสานบ้านเฮาจะเจริญถึงขั้นเอา

หุ่นยนต์มาทำนาแทนพวกเฮา”

ตัวละคร 2 : “แค่นั้นยังไม่พอไป”

ตัวละคร 1 : “จะเจริญกว่านั้น”

ตัวละคร 2 : “ถึงขั้นเอาหุ่นยนต์มาเป็นผู้ใหญ่บ้าน”



ฉบับที่ 93 เดือนมกราคม 2563: 68

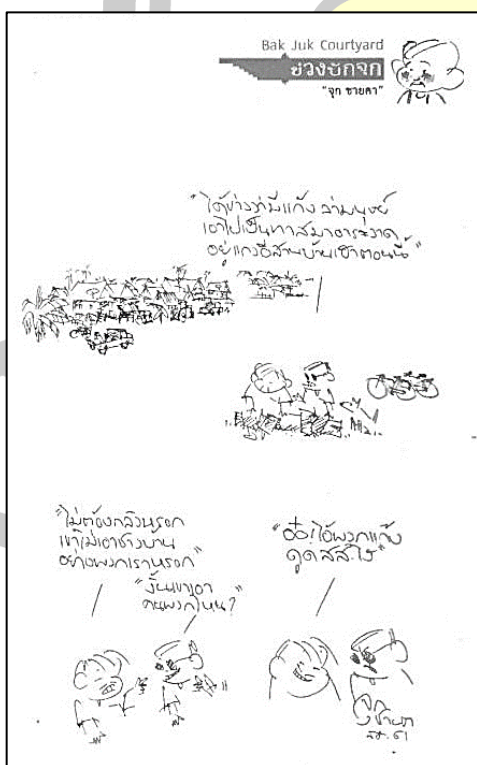
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “รัฐบาลชุดนี้ทำให้ราคาข้าวสูงขึ้นเกือบสองหมื่นบาทต่อเกวียน”

ตัวละคร 2 : “ใช่แล้ว! แต่ขานานอีसानบ้านเขาไม่ดีใจเลย”

ตัวละคร 1 : “อ้าว!”

ตัวละคร 2 : “ราคาข้าวดี ตอนไม่มีข้าวจะขาย”



ฉบับที่ 94 เดือนกุมภาพันธ์ 2563: 77

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ได้ข่าวว่ามีแก๊งล่านมนุษย์เอาไปเป็นทาสมาอระวาดอยู่แถวอีसानบ้านเขาตอนนี้”

ตัวละคร 2 : “ไม่ต้องกลัวหรอก เขาไม่เอาชาวบ้านอย่างพวกเรารอก”

ตัวละคร 1 : “เงินเขาเอาคนพวกไหน?”

ตัวละคร 2 : “อ้อ! ไอ้พวกแก๊งดูด สส.ไง”



ฉบับที่ 95 เดือนมีนาคม 2563: 76

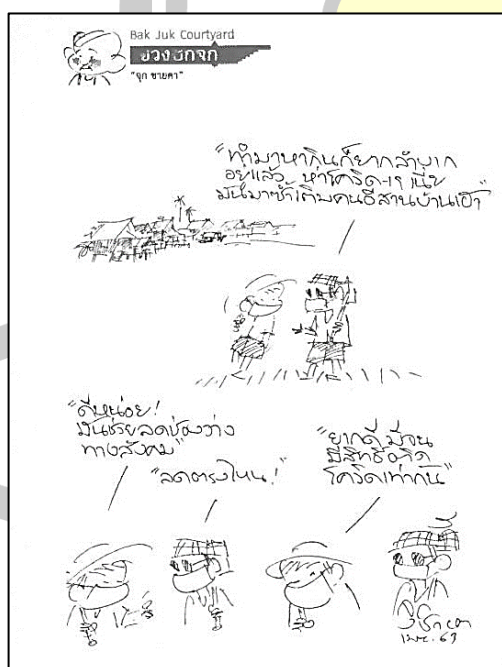
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เมื่อก่อนชวนหน่อได้รับการยกย่องเป็นกระดุกสันหลังของชาติ”

ตัวละคร 2 : “เดี๋ยวนี้ชวนหน่อसानบ้านเขาเป็นมากกว่ากระดุกสันหลังอีก”

ตัวละคร 1 : “เป็นยังไง?”

ตัวละคร 2 : “เป็นซี่โครงพุงๆ ของชาติ”



ฉบับที่ 96 เดือนเมษายน 2563: 102

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “ทำมาหากินก็ยากลำบากอยู่แล้ว ทำโควิด-19 เนี่ย มันมาซ้ำเติมคนอีสานบ้านเฮา”

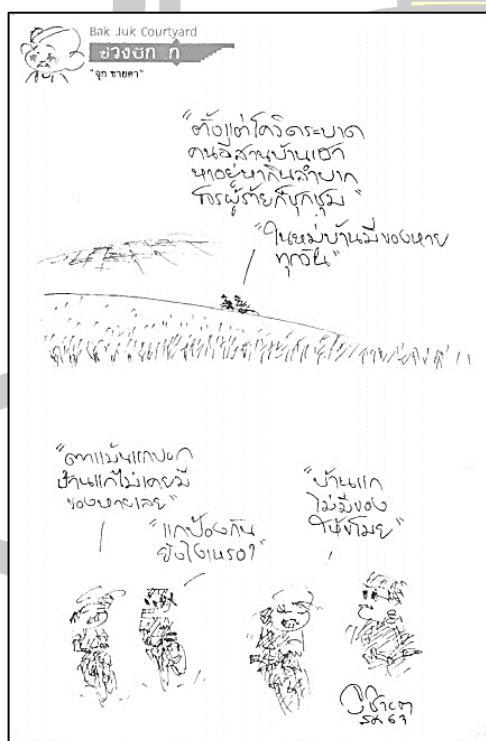
ตัวละคร 2 : “ดีหน่อยมันช่วยลดช่องว่างทางสังคม”

ตัวละคร 1 : “ลดตรงไหน!”

ตัวละคร 2 : “ยากดีมีเงินก็ติดโควิดเท่ากัน”



ฉบับที่ 97 เดือนพฤษภาคม 2563: 78



ฉบับที่ 98 เดือนมิถุนายน 2563: 78

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "โง่คือนะคนอีสานบ้านเฮาติดไวรัสโค
วิดน้อยมาก"

ตัวละคร 2 : "สงสารคนอเมริกา เข้าคิวรับแจก
อาหารแถวยาวเหยียด"

ตัวละคร 1 : "พวกเขาควรจะมีน้ำใจส่งอาหารไป
ช่วยนะ"

ตัวละคร 2 : "ส่งอาหารอะไรดีล่ะ!"

ตัวละคร 1 : "แจ่วบอง"

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : "ตั้งแต่โควิดระบาด คนอีสานบ้านเฮา
หาอยู่หากินลำบาก โจรผู้ร้ายชุกชุม"

"ในหมู่บ้านมีของหาทุกวัน"

ตัวละคร 2 : "ตาแม่นแกบอก บ้านแกไม่เคยมีของ
หายเลย"

ตัวละคร 1 : "แกป้องกันยังไงเหอ?"

ตัวละคร 2 : "บ้านแกไม่มีของให้ขโมย"



ฉบับที่ 99 เดือนกรกฎาคม 2563: 78

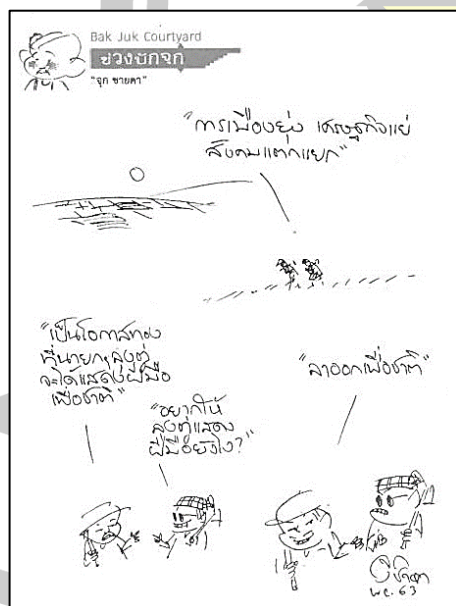
ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “เชื่อว่ามั๊ยไน้...คนไทยได้ต้นแบบ
ประชาธิปไตยมาจากเมืองฝรั่ง”

ตัวละคร 2 : “แม่นแล้ว! แต่คนที่เอามารับไปหน่อย
เลยหยิบมาผิด”

ตัวละคร 1 : “ผิดจังได้!”

ตัวละคร 2 : “หยิบเอาเปลือกประชาธิปไตย”



ฉบับที่ 100 เดือนสิงหาคม 2563: 78

ถอดความจากภาพการ์ตูน

ตัวละคร 1 : “การเมืองยุ่ง เศรษฐกิจแย่ สังคม
แตกแยก”

ตัวละคร 2 : “เป็นโอกาสที่นักการลงทุนจะได้แสดง
ฝีมือเพื่อชาติ”

ตัวละคร 1 : “อยากให้ลงทุนแสดงฝีมืออย่างไร?”

ตัวละคร 2 : “ลาออกเพื่อชาติ”

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายเอกลักษณ์ คงทิพย์
วันเกิด	วันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2525
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดเลย
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 51/7 ถนนมลิวรรณ ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง จังหวัดเลย รหัสไปรษณีย์ 42000
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	นักวิชาการศึกษา (งานทะเบียนและวัดผล)/อาจารย์พิเศษ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์เลย เลขที่ 119 หมู่ 5 ตำบลศรีสองรัก อำเภอเมือง จังหวัดเลย รหัสไปรษณีย์ 42100
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2543 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคเลย พ.ศ. 2545 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคท่าหลวงซิเมนต์ไทยอนุสรณ์ จังหวัดสระบุรี พ.ศ. 2548 ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิศวกรรมไฟฟ้า สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ พ.ศ. 2552 ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.อ.ม.) สาขา เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ พ.ศ. 2564 ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.) สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ทุนวิจัย

ผลงานวิจัย

พูน - ปณ สิโต ชีเว