

คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะที่พบในมีมภาพยนตร์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์

ธันวาคม 2560

คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะที่พบในมีมภาพยนตร์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์

ธันวาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะที่พบในมีมภาพยนตร์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์

ธันวาคม 2560

หงษ์หยก ฟั่นตน. (2560). *คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะที่พบในميمภาพยนตร์*. ปริญญาานิพนธ์
ศศ.ม. (ภาษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

คณะกรรมการควบคุม: รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ปัญญาเมธิกุล.

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคู่ความหมายแย้งและศึกษากลไกตรรกะระหว่าง
โปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในميم โดยใช้กรอบทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน
ของอัตตาได้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งพบคู่
ความหมายแย้ง 9 คู่ ดังนี้ 1) [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] 2) [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] 3) [อมนุษย์ / มนุษย์] 4) [ผู้มี
เวทย์มนตร์ / ผู้ไม่มีเวทย์มนตร์] 5) [ภาพโปรมุทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรมุทในภาพยนตร์] 6)
[อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก] 7) [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง] 8)
[นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย] 9) [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก] คู่
ความหมายแย้งที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] 2) [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] 3)
[อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก] ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งโดยภาพรวมพบคู่
ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง] ประเภทเดียวเท่านั้น แสดงให้เห็นว่าเป็นการแย้งกันระหว่าง
โปสเตอร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับميمโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่ฉายจริงใน
สังคมไทย ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะพบ 3 กลวิธีใหญ่ คือ 1) การฟ้องเสียง 2) การฟ้องรูป/เสียง
คล้าย และ 3) การเสียดสีประชดประชัน ในส่วนกลวิธีการฟ้องรูป/เสียงคล้าย สามารถแบ่งย่อยได้อีก
5 กลวิธี คือ 1) การเล่นเสียงพยัญชนะ/สระ 2) การเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ 3) การเพิ่มพยางค์/คำ 4) การ
สร้างคำเรียกนักการเมืองขึ้นมาใหม่ และ 5) การลอกเลียนองค์ประกอบของภาพ

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าพารามิเตอร์เป้าหมายเป็นตัวแปรที่สำคัญเพื่อใช้
ล้อเลียนภาพลักษณ์ของนักการเมืองจากคนที่มีอำนาจให้กลายเป็นเป้าตลกล้อเลียน บันทอนอำนาจ
ลดทอนความน่าเชื่อถือ และทำให้กลายเป็นคนที่ไร้ศักยภาพในการทำงานเพื่อประเทศชาติ โดย
สอดแทรกทัศนคติไว้ในميمภาพยนตร์เพื่อสร้างอารมณ์ขัน

SCRIPT OPPOSITION AND LOGICAL MECHANISM FOUND IN MOVIE MEMES



Presented in Partial Fulfillment of the Requirement for the
Master of Art Degree in Linguistics
at Srinakharinwirot University
December 2017

Hongyok Fuenton. (2017). *Script Opposition and logical Mechanism found in Movie Memes*. Master's Thesis, M.A. (Linguistics). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. Siriporn Panyametheekul.

This paper aims to investigate script opposition and logical mechanisms in movie posters and Thai political satire in movie memes. A General Theory of Verbal Humor by Attardo (1994) and Raskin (1985) was adopted as a theoretical framework of this study. The results revealed script opposition is a characteristic feature of these movie posters and political satire memes. There are nine types, which are as follows: 1) [couple / non-couple]; 2) [super hero / non-super hero]; 3) [non-human / human]; 4) [magician / non-magician]; 5) [promotional image / non-promotional image]; 6) [criminal / non-criminal]; 7) [actress / non-actress]; 8) [actor / non-actor]; and 9) [starring / non-starring]. The nine types of script opposition can be broadly classified as [actual / non-actual]. There were three main types of logical mechanisms: 1) homonymy; 2) paronymy; and 3) sarcasm and irony. With regard to paronymy, including verbal and visual puns, there are five types: 1) substituting similar sounds, 2) changing words or phrases, 3) inserting syllables or words, 4) giving epithets for Thai politicians; and 5) editing images. Furthermore, the findings showed that well-known Thai politicians are exploited as the butt of the joke. Their power and reliability are degraded by these memes. This implies that although political satire is usually meant to be humorous, it serves a greater purpose as constructive social criticism.

ประกาศคุณประการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งและการสนับสนุนจากทุนของบัณฑิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา เรืองจรรยา ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ปัญญาเมธิกุล อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กานดากร เจริญกิตบวร ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษา แก้ไขงานให้มีความถูกต้อง เพื่อให้ปริญญานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ แนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยตลอดมา และขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่สอนภาษาศาสตร์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาอันวยความสำเร็จให้แก่ผู้วิจัยในการศึกษาและนำมาปฏิบัติใช้ในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม

ขอกราบขอบพระคุณบิดาของผู้วิจัย นายลำเนา ฟั่นตน และ มารดาของผู้วิจัย นางรำเพย ฟั่นตน ผู้มีพระคุณสูงสุด ขอกราบขอบพระคุณมารดาด้วยความอาลัยรักที่ล่วงลับก่อนเวลาอันควร ที่ให้ความสนับสนุนด้านทุนทรัพย์ ด้านกำลังใจ และคอยถามด้วยความเป็นห่วงเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์จากปริญญานิพนธ์เรื่องนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระรัตนตรัย ครู อาจารย์ และผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย

หงษ์หยก ฟั่นตน

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย
จาก

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ปริญญาานิพนธ์
เรื่อง
คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะที่พบในميمภาพยนตร์
ของ
หงษ์หยก ฟั่นตน

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2560

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ปัญญาเมธิกุล)

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา เรืองจรรยา)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ปัญญาเมธิกุล)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กานดากร เจริญกิตติบวร)

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
เครื่องหมายที่ใช้ในการวิจัย.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
มีม (Meme).....	8
ทฤษฎีอารมณ์ขัน (Humor Theory).....	13
ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity Theory).....	15
ทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority Theory).....	19
ทฤษฎีการปลดปล่อย (Release Theory).....	23
ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน (A General Theory of Verbal Humor).....	25
คู่ความหมายแย้ง.....	29
กลไกตลกขบขัน.....	33
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	464
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	46
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	46
วิเคราะห์คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียน	
การเมืองที่ปรากฏในมีม.....	47
วิเคราะห์กลไกตลกขบขันเพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความ	
บันเทิงที่ปรากฏในมีม.....	47

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ)	
การสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	49
4 ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง.....	50
ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งจากวัจนภาษาและอวัจนภาษาระหว่างโปสเตอร์ ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์.....	50
ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งโดยภาพรวมระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีม ภาพยนตร์.....	92
5 ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะ.....	95
ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะ.....	95
การฟ้องเสียง.....	97
การฟ้องรูป/เสียงคล้าย.....	103
การเสียดสีประชดประชัน.....	136
6 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	139
การสรุปและอภิปรายผลคู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพ ล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีม.....	139
การสรุปและอภิปรายกลไกตรรกะเพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับ ความบันเทิงที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์.....	144
ข้อเสนอแนะ.....	148
บรรณานุกรม.....	150
ภาคผนวก.....	154
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	189

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	สรุปทฤษฎีอารมณ์ขันของมอร์เรลล์	14
2	สรุปแนวคิดของรัสกินตามแนวทฤษฎีอรรถศาสตร์ตัวบทของอารมณ์ขัน.....	30
3	ลักษณะของคู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์.....	90
4	กลวิธีการพ้องเสียงโดยคงชื่อเรื่องจากโปสเตอร์ภาพยนตร์.....	98
5	การวิเคราะห์ชื่อเรื่องที่พบกลวิธีการเล่นเสียงพยางค์/สระ.....	103
6	การวิเคราะห์ชื่อเรื่องที่พบกลวิธีการเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ.....	114
7	การวิเคราะห์การเพิ่มพยางค์/คำ.....	127
8	การวิเคราะห์ชื่อ-นามสกุลของนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้องที่ปรากฏในมีม ภาพยนตร์.....	131

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 “มีม” ภาพยนตร์เรื่อง “เดอะ ม็อบหวีด”.....	1
2 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “Harry Potter” และ “มีมภาพยนตร์เรื่อง “Thukky Potter”	2
3 ARTTAMAGEDDON อาตมาเกิด.....	10
4 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Guardians of the Galaxy และ “มีม” ภาพยนตร์เรื่อง Guardians of the Siam.....	11
5 คลิปวิดีโอกราบรถ และ คลิปวิดีโอล้อเลียนกราบรถ.....	12
6 “รักกันดีกว่าเกลียดชัง”	21
7 Intouchables 2.....	21
8 ความสัมพันธ์ของพารามิเตอร์ทั้ง 6 พารามิเตอร์ โดยเรียงลำดับจากโครงสร้างเล็ก ไปสู่โครงสร้างผิว.....	26
9 แผนภาพเวนน์ (Venn diagrams).....	39
10 แผนภาพเวนน์แสดงการซ้อนทับกันของกลุ่มความหมายแย้ง [หมอ/หู้].....	40
11 แผนภาพเวนน์แสดงการซ้อนทับกันของกลุ่มความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ (Venn diagram of overlapping scripts).....	48
12 12 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “โรมิโอ & จูเลียต” และ 12 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “โรมาร์คโอ & ปูเลียต”.....	51
13 13 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ฟัด จัง โต๊ะ” และ 13 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “ซัด ดาวัน โละ”	53
14 14 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “THOR: THE DARK WORLD” และ 14 (ข) มีม ภาพยนตร์เรื่อง “THORราช”	55
15 15 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “saving private ryan” และ 15 (ข) มีม	57
16 16 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ตีสามคืน 3” และ 16 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “ตี สามคืน 3”	59
17 17 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “LORD OF THE RINGS” และ 17 (ข) มีม ภาพยนตร์เรื่อง “LORD OF THE เลว”	61

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
18 18 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “Harry Potter” และ 18 (ข) “มีม” ภาพยนตร์เรื่อง “Thukky Potter”	63
19 19 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดราชาวานร” และ 19 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดกำนันวานร”	65
20 20 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN” และ 20 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN”	68
21 21 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “TEETH กลีบเขมือบ” และ 21 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “TEETH กลีบเขมือบ”	70
22 22 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “โกงกระฉ่อนโลก “AMERICAN HUSTLE” และ 22 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “โกงกระฉ่อนโลก “THAILAND HUSTLE”	72
23 23 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “catch me if you can” และ 23 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “จับให้ได้ถ้านายว่างจ้ด catch me if you can 2 ”	74
24 24 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “อึดตายแน่” และ 24 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “อึดตายแน่”	77
25 25 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ” และ 25 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “หม่อมไหนไฟแรงเฟร่อ”	78
26 26 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “HANGOVER PART II” และ 26 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “แฮงค์โอเวอร์ ภาค 3”	80
27 27 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “TOP SECRET รัยรุ่นพันล้าน” และ 27 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “MONEY SECRET ปลัดรัยล้าน”	82
28 28 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” และ 28 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามมอนเตเนโกร”	84
29 29 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น” และ 29 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “ปิดถนนใหญ่รัฐบาลไทยว้าวุ่น”	87
30 คู่ความหมายแย้งระดับมหาค [จริง/ไม่จริง]	93
31 องค์ประกอบของโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีมภาพยนตร์	96
32 ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะของมีมภาพยนตร์	97

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
33 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “ตีสามคืน 3” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “ตีสามคืน 3”	99
34 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “10 things I hate about you” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “10 things I hate about you”	100
35 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “น.ช. นักโทษชาย” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “น.ช. นักโทษชาย”	102
36 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “ทงอี” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “งงอี”	104
37 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “STAR WARS” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “SPAR WARS”	106
38 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “5แพรง” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “5แมรง”	107
39 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “ฟัด จัง โต๊ะ” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “ซัด ดาวัน โละ”	109
40 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “แม่เปี้ย” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “แม่งเหี้ย”	111
41 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “จันดารา” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “คันบาหา”	113
42 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “Harry Potter” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “Thukky Potter”	116
43 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “โกงกระฉอนโลก AMERACAN HUSTLE” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “โกงกระฉอนโลก THAILAND HUSTLE”	117
44 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามมอนเตเน โกร”	119

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
45 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “หม่อมไหนไฟแรงเฟ ร่อ”	121
46 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “ลัดดาแลนด์” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “เสื่อแดงแลนด์”	123
47 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดราชาวานร” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดกำนันวานร”	125
48 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN ตอน สงครามแคนโจรสลัดไร้ชีพ” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN สงครามแคนรอนน้ำไร ระบาย	126
49 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “THOR” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “THORราช”	128
50 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ ความเรื่อง “NOAH” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “NOERROR”	129
51 การลอกเลียนแบบ[ฟอนต์]	133
52 กลไวยากรณ์การเทียบแบบด้านอวัจนภาษาจำแนกตามรูปแบบการเทียบแบบ 4 รูปแบบ	135
53 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของคู่ความหมายแย้งที่พบในมีมภาพยนตร์	140
54 สรุปผลการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์	144
55 กลไวยากรณ์ด้านวัจนภาษาในมีมภาพยนตร์	145
56 กลไวยากรณ์ด้านอวัจนภาษาในมีมภาพยนตร์	147

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ความเจริญก้าวหน้าของสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางการสื่อสารทางการเมืองอันทรงพลังและมีอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อของคนในสังคมเป็นอย่างมาก เนื่องจากความมีสิทธิเสรีภาพในการใช้ภาษาเพื่อแสดงออกทางความคิดเห็นและการวิพากษ์วิจารณ์ที่ถูกตรวจสอบและควบคุมได้ยาก ทำให้ข่าวสารส่งถึงคนทุกระดับอย่างสะดวกและรวดเร็ว นอกจากนี้ ปัจจุบันมีการล้อเลียนการเมืองโดยใช้ภาพตัดต่อล้อเลียนที่ถูกสร้างขึ้นจากภาพและตัวบทหรือภาพยนตร์ชื่อดังประกอบกัน เพื่อสร้างแรงดึงดูดความสนใจของคนในสังคมออนไลน์เป็นอย่างมาก เนื่องจากบอกเล่าเรื่องราวข่าวการเมืองที่กำลังเป็นกระแสสังคมปัจจุบันด้วยการใช้ภาพและภาษาที่โดดเด่นเพื่อทำให้คนเกิดอารมณ์ขันซึ่งแตกต่างจากการล้อเลียนประเภทอื่น เห็นได้จากภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 มีมภาพยนตร์เรื่อง “เดอะ มือบืหวิด”

ที่มา: แฮ้ย นีมันต์ตัดต่อฯ V2 (2558: ออนไลน์)

ภาพประกอบ 1 เป็นภาพตัดต่อล้อเลียนการเมืองในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์เพื่อใช้เป็นสื่อแทนความคิด คำพูด การกระทำ และบอกเล่าเรื่องราวการเมืองให้มีความตลกขบขัน ซึ่งในทางวิชาการเรียกภาพตัดต่อล้อเลียนเหล่านี้ว่า “อินเทอร์เน็ตมีม” (ในงานวิจัยนี้จะขอเรียกว่า “มีมภาพยนตร์” เพื่อความสะดวกในการอ้างอิง) ซึ่งดอว์กินส์ (Dawkins. 1976: 60) เรียกว่าเป็นตัวจำลองแบบตัวใหม่ (new replicator) ที่หมายถึง เอกลักษณะของมนุษย์เกิดจากการส่งผ่านทางวัฒนธรรมจนก่อให้เกิดวิวัฒนาการรูปแบบใหม่ และใช้อธิบายการถ่ายทอดแนวความคิด เหตุการณ์ โดยถูกส่งผ่านจากคนสู่คนจนเกิดเป็นกระแสในสังคมออนไลน์และได้รับความนิยมโดยการกดไลค์ กดแชร์ และร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมากมาย เป็นต้น

จากการศึกษาเบื้องต้นของผู้วิจัยพบว่ามีมภาพยนตร์มีการนำเรื่องราวทางการเมืองมาล้อเลียนเพื่อสร้างอารมณ์ขัน และพบว่ารูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ คือ การนำนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศ แกนนำพรรค และผู้ที่เกี่ยวข้อง มาล้อเลียนในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ มีมภาพยนตร์มีลักษณะเฉพาะที่เด่นในเรื่องของการใช้วาทภาษาโดยใช้เทคนิคตัดต่อภาพให้คล้ายหรือเลียนแบบโปสเตอร์ต้นฉบับเดิม และการใช้วาทภาษาในการสะท้อนภาพลักษณ์เด่นบางประการของนักการเมืองได้อย่างเด่นชัด นอกจากนี้ มีมภาพยนตร์มีองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ คือ เป้าล้อเลียน (Target) ที่เป็นนักการเมืองหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับข่าวดังในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของอัตตาได้ (Attardo. 2001: 224) นักภาษาศาสตร์คนสำคัญที่พบว่าเรื่องตลกที่มีมนุษย์เป็นตัวละครจะมีเจตนาสื่อความไปที่เป้าล้อเลียนซึ่งมักเกี่ยวข้องกับความแตกต่างด้านอุดมการณ์ของมนุษย์ที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน ดังภาพประกอบ 2 (ก) – 2 (ข)



ภาพประกอบ 2 (ก)



ภาพประกอบ 2 (ข)

ภาพประกอบ 2 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “Harry Potter” และ 2 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “Thukky Potter”

จากภาพประกอบ 2 (ก) และ 2 (ข) ผู้วิจัยพบการสื่อสารทั้งอวัจนภาษาและวัจนภาษาในภาพ ทั้ง 2 ภาพ โดยจากภาพประกอบ 2 (ก) ภาพต้นฉบับของโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “แฮรี่ พอตเตอร์” ซึ่งอวัจนภาษาที่ปรากฏ คือ ตัวละครหลัก 3 ตัวละครกำลังถือไม้กายสิทธิ์เพื่อเสกคาถา ได้แก่

1. แฮรี่ พอตเตอร์
2. เฮอร์ไมโอนี่ เกรนเจอร์
3. รอน วีสลีย์

จากภาพประกอบ 2 (ข) เป็นมีมล้อการเมืองในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ผู้ส่งสารดัดแปลงเรื่องราวขึ้นมาใหม่จากเรื่อง แฮรี่ พอตเตอร์ ภาพยนตร์ดัดแปลงระดับฮอลลีวูด ซึ่งถูกตัดต่อโดยใช้อวัจนภาษาเป็นใบหน้าแทนหน้าพรรคเพื่อไทยทั้งหมด 3 คน มาเป็นตัวละครหลัก ได้แก่

1. ใบหน้าของทักษิณ ชินวัตร แทนใบหน้าของ แฮรี่ พอตเตอร์
2. ใบหน้ายิ่งลักษณ์ ชินวัตร แทนใบหน้าของ เฮอร์ไมโอนี่ เกรนเจอร์
3. ใบหน้าจุฑาพร พรหมพันธุ์ แทนใบหน้าของ รอน วีสลีย์

จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่า มีภาพยนตร์มีกลวิธีทางภาษาที่น่าสนใจ มีการใช้คำ วลี และประโยคที่ค่อนข้างสั้น กระชับ แปลกแหวกแนวไปจากบรรทัดฐานของการใช้ภาษาซึ่งสามารถสื่อความถึงผู้รับสารให้เข้าใจได้โดยง่าย นอกจากนี้ ภาพประกอบ 2 (ข) พบถ้อยคำที่เป็นคาถาเวทมนตร์ 3 คาถา คือ 1) “วิงการ์ดียม เลวแล้วยังซ่า” 2) “เอกซ์เพกโตโปรโวกัส” และ 3) “อวาดา คาราเหือด” สังเกตได้ว่าคาถานี้เป็นถ้อยคำที่ไม่มีความหมายในภาษาไทย แต่ปรากฏในมีมภาพยนตร์เพื่อเสียดสีอำนาจทางการเมืองและเป็นถ้อยคำที่สะท้อนภาพลักษณ์เด่นบางประการของนักการเมืองไทย ซึ่งในความเป็นจริงเป็นไปได้ที่จะนำเรื่องการเมืองมาทำให้เป็นเรื่องล้อเล่น และการที่คนรู้ความหมายของคำต่างๆ เพราะคนเคยได้ยินการใช้ถ้อยคำเหล่านั้นมาก่อนแล้วเก็บสะสมความรู้ไว้ และเมื่อคนได้ยินได้ฟังคำนั้นอีกครั้ง ก็จะสามารถตีความได้ว่าถ้อยคำนั้นหมายความว่าอย่างไร

จะเห็นได้ว่าการเสกคาถาเวทมนตร์ทั้ง 3 คาถา เป็นสิ่งที่เป็นไปได้เลยในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ผู้ส่งสารปรับแต่งให้อยู่ต่อท้ายคาถาเวทมนตร์ที่มีฤทธิ์มากในเรื่อง แฮรี่ พอตเตอร์ ที่เกิดขึ้นในโลกของจินตนาการเพื่อเป็นการล้อเลียนให้เกิดความตลกขบขันเพราะเป็นภาพยนตร์ดัดแปลงระดับฮอลลีวูดที่ใครๆ รู้จัก การนำเสนอภาพลักษณ์นักการเมืองโดยใช้ถ้อยคำสะท้อนบุคลิกลักษณะ อุปนิสัย สอดคล้องกับแนวคิดของ เกรียงศักดิ์ โลหะชาละ (2537: 99) ที่อธิบายว่าภาพลักษณ์ของบุคคลในสายตาของคนส่วนใหญ่ คือ ภาพที่แสดงออกมาจากความรู้สึกนึกคิดที่เกิดขึ้นจากความเชื่อและความศรัทธาของประชาชน ทั้งนี้ ภาพลักษณ์ของบุคคลขึ้นอยู่กับประสบการณ์ข้อมูลหรือข่าวสารที่ได้รับโดยคนจะประทับใจหรือไม่ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรม เช่น เปาบุ้นจิ้น มีภาพลักษณ์เป็นคนตรง เด็ดขาด และยุติธรรม เป็นต้น อีกด้านหนึ่งที่กล่าวในมุมมองของประชาชนที่มีต่อนักการเมืองในเรื่องของ

“ภาพลักษณ์” อริสา เหล่าวิชา (2556: 4) กล่าวในบทความเรื่อง “ภาพลักษณ์นักการเมือง” โดยให้ข้อสังเกตว่า แม้ว่านักการเมืองหลายคนพยายามสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตนเอง แต่ก็ประสบทั้งความสำเร็จและล้มเหลว เนื่องจากสารที่ส่งไปยังประชาชนเป็นเพียง “การสร้างภาพ” แต่ไม่ใช่ข้อเท็จจริง ท้ายที่สุดความเป็นตัวตนจะปรากฏสู่สาธารณชน เหตุผลจากสื่ออินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญต่อการแสดงความคิดเห็นของประชาชนผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ และทำให้เห็นพัฒนาการของการสื่อสารทางการเมืองของประเทศไทย ดังนั้น นักการเมืองที่มีคุณภาพทำงานเพื่อชาติบ้านเมืองด้วยความทุ่มเทเพื่อสัจสุจริตจะได้รับการยกย่องสรรเสริญและคำชื่นชมจากประชาชน ในทางกลับกัน หากนักการเมืองประพฤติตนไม่สอดคล้องกัน “ภาพ” ที่พยายาม “สร้าง” ขึ้นมา สื่อออนไลน์ก็จะตีแผ่สิ่งนั้นออกสู่ประชาชนทั่วไป

จากการสังเกตมีมภาพยนตร์เบื้องต้น อีกสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจให้ความสำคัญ คือ กระบวนการคิดว่า “ทำไมคนส่วนใหญ่เข้าใจอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์ได้” เนื่องจากการที่เราจะเข้าใจว่ามีมภาพยนตร์สื่อความหมายได้อย่างไรจำเป็นต้องอาศัยการตระหนักรู้ถึงสภาวะคาบเกี่ยวระหว่างเรื่อง 2 เรื่องที่แตกต่างกันในฐานะเจ้าของภาษาและต้องมีประสบการณ์ทางสังคมร่วมกันระหว่างผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน โดยต้องพิจารณาจากภาษาในระดับคำศัพท์และระดับโครงสร้างไวยากรณ์ที่ปรากฏต้องอาศัยความสามารถในเชิงปริชานของคนเพื่อเชื่อมโยงด้วยบทที่มีการขัดแย้งหรือแตกต่างกันระหว่าง 2 เรื่อง ให้มีความสัมพันธ์กันและยอมรับได้จนเกิดกระบวนการตีความใหม่ที่ส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจจนเกิดอารมณ์ขันขึ้น ซึ่งเคิร์สเลอร์ (Koestler. 1970: 53) กล่าวถึงประเด็นนี้อย่างชัดเจนว่ามนุษย์รู้สึกเข้าใจก็ต่อเมื่อมองเห็นความคาบเกี่ยวกันระหว่างกรอบเรื่องราวแห่งความเป็นจริงและกรอบเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ ซึ่งตามบรรทัดฐานของสังคมทั่วไปมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่เข้ากัน จากการทบทวนงานวิจัยต่างๆ ผู้วิจัยพบว่าทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันของอัตทาได้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) เป็นทฤษฎีที่สามารถอธิบายอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นในมีมภาพยนตร์ได้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบการขัดกันของกรอบสองกรอบที่ซ้อนทับกันระหว่างการเมืองกับความบันเทิง เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยง ผู้วิจัยจึงใช้แนวทางการศึกษาของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) ที่ศึกษาเรื่อง “Incongruity and Resolution of Humorous Narratives Linguistic Humor Theory and The Medieval Bawdry of Rabelais, Boccaccio, and Chaucer” โดยศึกษากลไกตรรกะ (Logical Mechanism หรือ LM) เนื่องจากอัตทาได้ (Attardo. 1994) และเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) พบในงานวิจัยของตนเองว่ากลไกตรรกะ และคู่ความหมายแย้ง (Script Opposition หรือ SO) เป็นพารามิเตอร์ที่มีความสำคัญและจำเป็นที่สุดของทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน อย่างไรก็ตามถึงแม้มีการนำมีมภาพยนตร์มาใช้ในการสื่อสารเพื่อสร้างอารมณ์ขันอย่างแพร่หลาย แต่ยังไม่มียุติศึกษาที่มีมภาพยนตร์ตามทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันของอัตทาได้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985)

และการศึกษากลไกตรรกะตามแนวคิดของเฮมเพลแมนมาก่อน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาคู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ และมีมภาพยนตร์มีกลไกตรรกะอย่างไรในโปสเตอร์ภาพยนตร์เพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ ดังนี้

1. วิเคราะห์คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์
2. วิเคราะห์กลไกตรรกะเพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้เข้าใจอารมณ์ขันที่เกิดจากอวัจนภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำและอวัจนภาษาการใช้คำและโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่มีลักษณะเฉพาะแปลกไปจากการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน
2. เป็นแนวทางในการวิเคราะห์มีมภาพยนตร์ในรูปแบบอื่นโดยใช้ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ “มีมภาพยนตร์” ล้อเลียนการเมืองไทยในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ระหว่างปี พ.ศ. 2557 ถึงปี พ.ศ. 2559 รวมทั้งสิ้น 127 มีม โดยเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ต่อไปนี้

- | | |
|---|--------------|
| 1.1 http://www.sanook.com | จำนวน 20 มีม |
| 1.2 https://www.dek-d.com | จำนวน 22 มีม |
| 1.3 https://www.facebook.com/tadtorv2 | จำนวน 85 มีม |

ในงานวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะ 2 พารามิเตอร์ จาก 6 พารามิเตอร์ของทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันของอัตตาโด (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) คือ พารามิเตอร์คู่ความหมายแย้ง และพารามิเตอร์กลไกตรรกะ เนื่องจากพารามิเตอร์สถานการณ์ พารามิเตอร์เป้าหมาย พารามิเตอร์กลวิธีการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยเลือกข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง โดยพารามิเตอร์สถานการณ์มีองค์ประกอบของ

เนื้อหาเกี่ยวข้องกับการล้อเลียนการเมืองไทยและพารามิเตอร์เป้าหมายกำหนดให้เป็นนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศ แกนนำพรรค และผู้ที่เกี่ยวข้อง พารามิเตอร์กลวิธีการเล่าเรื่องเป็นการนำเสนอในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ ส่วนพารามิเตอร์ภาษาที่ปรากฏอยู่ในมีมภาพยนตร์ถูกอธิบายไปพร้อมกับพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งและพารามิเตอร์กลไกตลกๆ จึงไม่นำมาศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. มีมภาพยนตร์ หมายถึง ตัวบทในโปสเตอร์ภาพยนตร์ล้อเลียนการเมืองไทยระหว่างปี พ.ศ. 2557 ถึง พ.ศ. 2559 ที่ถูกตัดต่อภาพและตัดแปลงเป็นเรื่องราวใหม่ ซึ่งประกอบไปด้วยอวัจนภาษาและวัจนภาษา เพื่อใช้ในการถ่ายทอดแนวความคิด พฤติกรรม วัฒนธรรมทางสังคมและการเมืองจนเกิดเป็น “กระแส” สังคม และแพร่กระจายข้อมูลจากคนสู่คนอย่างรวดเร็วในสื่อสังคมออนไลน์
2. คู่ความหมายแย้ง หมายถึง ตัวบทซ้ำกันที่เกิดจากการขัดกันของกรอบสองกรอบ มีความเกี่ยวข้องกันแบบซ้อนทับกันทั้งหมดหรือซ้อนทับกันบางส่วน และเอื้อให้ตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย
3. กลไกตลกๆ หมายถึง วิธีการหรือกลวิธีที่ช่วยแก้ไขความไม่เข้ากันหรือตรงข้ามกันของคู่ความหมายแย้งในมีมภาพยนตร์ให้กระจ่างชัดต่อการตีความที่ต่างไปจากบรรทัดฐานที่คนส่วนใหญ่ยึดถือ กลไกตลกๆ อธิบายความสัมพันธ์ของการซ้อนทับกันของคู่ความหมายแย้งให้สามารถปรากฏร่วมกันได้อย่างมีเหตุผลและยอมรับได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. แนวคิดในการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง ในงานวิจัยนี้ใช้ตามทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน (A General Theory of Verbal Humor) ของอิตาลีโต้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) โดยใช้พารามิเตอร์คู่ความหมายแย้ง ในการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งด้านวัจนภาษาและด้านอวัจนภาษาระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์
2. แนวคิดในการวิเคราะห์กลไกตลกๆ ในงานวิจัยนี้ใช้ตามทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน (A General Theory of Verbal Humor) ของอิตาลีโต้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) โดยใช้พารามิเตอร์กลไกตลกๆ เพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ และอธิบายกลไกตลกๆ ด้วยการเขียนแผนภาพเวเน่ตามแนวคิดของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000)

เครื่องหมายที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องหมาย ○ แทนเขต A และเขต B หมายถึง เขต A แทนเรื่องราวในโปสเตอร์ภาพยนตร์ และ เขต B แทนเรื่องราวในมีมภาพยนตร์
2. เครื่องหมาย ● หมายถึง สมาชิกของ เขต A และ เขต B ที่มีส่วนซ้อนทับกันบางส่วนหรือซ้อนทับกันทั้งหมด
3. เครื่องหมาย ○ หมายถึง สมาชิกของเขต A และ เขต B ที่ไม่มีส่วนที่เกี่ยวข้องกัน
4. เครื่องหมาย N/A หมายถึง ตัวย่อที่ปรากฏในตารางแสดงคู่ความหมายแย้ง มาจากคำว่า “not available” ให้ความหมายว่า “ไม่มีข้อมูลปรากฏในช่องนั้น”
5. เครื่องหมาย _ หมายถึง เครื่องหมายแสดงการเน้นเสียงพยัญชนะหรือคำที่ถูกแทนที่หรือเปลี่ยนแปลงไปจากโปสเตอร์ภาพยนตร์เป็นมีมภาพยนตร์ เช่น คำว่า “ทงอี” กับ “งงอี” หรือ “หนีตามกาลิเลโอ” กับ “หนีตามมอนเตเนโกร”

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. มีม (Meme)
2. ทฤษฎีอารมณ์ขัน (Humor Theory)
3. ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน (A General Theory of Verbal Humor หรือ GTVH)

1. มีม (Meme)

ดอว์กินส์ (Dawkins. 1976: 192) ให้คำจำกัดความคำว่า “อินเทอร์เน็ตมีม” (ในงานวิจัยนี้เรียกว่า “มีมภาพยนตร์”) คือ คำนามที่บอกถึงหน่วยทางความคิดที่มีการส่งผ่านทางวัฒนธรรมหรือหน่วยของการเลียนแบบ คำว่า “Mimeme” มาจากรากศัพท์ภาษากรีก ซึ่งดอว์กินส์ต้องการทำให้เป็นพยางค์เดียว เพื่อให้ออกเสียงคล้ายกับคำว่า “ยีน” ดอว์กินส์ จึงย่อ “มีมีม (Mimeme)” ให้เป็น “มีม (meme)”

ดอว์กินส์ (Dawkins. 1976: 192) นิยามความหมายของคำว่า “อินเทอร์เน็ตมีม” คือ “...noun that conveys the idea of a unit of cultural transmission, or a unit of imitation. “Mimeme” comes from a suitable Greek root, but I want a monosyllable that sounds a bit like “gene” ... I abbreviate mimeme to meme.”

นอกจากนี้ ในหนังสือเรื่อง “The Selfish Gene” ดอว์กินส์อธิบายว่าเอกลักษณ์ของมนุษย์ที่มีความพิเศษสุด สามารถสรุปออกมาด้วยคำ 1 คำ คือ คำว่า “วัฒนธรรม” โดยเปรียบเทียบเสมือนมนุษย์คนหนึ่งที่เป็นตัวส่งผ่านทางวัฒนธรรมจากคนสู่คน เป็นกระบวนการถ่ายทอดความคิด ภาษา พฤติกรรม ซึ่งโดยปกติกระบวนการถ่ายทอดมีอยู่ 2 แบบ ที่มนุษย์ถ่ายทอดถึงกัน แบบที่ 1 คือ “ยีน” ที่อยู่ในตัวเราเป็นโครโมโซมถ่ายทอดจากพ่อแม่และพัฒนาต่อมาจากรุ่นสู่รุ่น และแบบที่ 2 คือ ไม่ใช่เหตุผลทางชีววิทยาเหมือนแบบที่ 1 แต่เป็นสิ่งที่อยู่ในวัฒนธรรมของมนุษย์ เมื่อมนุษย์มีการรวมตัวกันแล้วมีการทำบางสิ่งบางอย่างจนเกิดการเลียนแบบกัน และในระหว่างการลอกเลียนแบบจะมีวิวัฒนาการมากขึ้นเรื่อยๆ (cultural evolution) จนเกิดเป็น “การกลายพันธุ์ทางวัฒนธรรม” (cultural mutation) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของดอว์กินส์ที่มองว่ามีมเป็นหน่วยของการส่งต่อทางวัฒนธรรม

(unit cultural transmission) ตัวอย่างของมิมที่อยู่ในสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ภาพตัดต่อล้อเลียน วิดีโอ ทำนองเพลง แนวคิด วลีเด็ด แฟชั่นเสื้อผ้า เป็นต้น กล่าวคือ วิธีการที่มิมใช้จำลองตัวเอง ดอว์กินส์มองว่าจำเป็นต้องมีคุณลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ คือ ประการแรก การมีอายุยืนยาว (longevity) มีลักษณะการถ่ายทอดจากคนสู่คนไปเรื่อยๆ ประการที่สอง การแพร่กระจายของข้อมูล (fecundity) ต้องเป็นไปอย่างรวดเร็ว และประการสุดท้าย ความแม่นยำในการทำสำเนา (copy-fidelity) คุณลักษณะสุดท้ายนี้ ดอว์กินส์มองว่ามีมไม่ใช่ตัวจำลองแบบที่มีความแม่นยำในการทำสำเนาหรือทำการลอกเลียน เพราะมิมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและขึ้นอยู่กับความสร้างสรรค์ในการผสมผสานของคนที่สร้างด้วย (เจษฎา เด่นดวงบริพันธ์. 2559: 237; อ้างอิงจาก Dawkins. 1976) ซึ่งเห็นได้จากการที่มนุษย์สื่อสารกันตลอดเวลา มนุษย์มีความโหยหาการสื่อสารต่อกัน ในโลกปัจจุบันอินเทอร์เน็ตช่วยให้มนุษย์สื่อสารกันและสร้างความใกล้ชิดกัน ในขณะที่มนุษย์ใช้ชีวิตอยู่ในโลกแห่งความจริง และมีแนวคิดที่เราไม่เหมือนใคร เรามีความเป็นตัวของตัวเอง เราไม่อยากเหมือนใคร อย่างไรก็ดี เมื่ออยู่ในโลกสังคมออนไลน์กลับสะท้อนให้เห็นว่าเรากลัวที่เราจะไม่เหมือนใคร เราต้องทำตัวเหมือนผู้อื่น สิ่งที่มนุษย์ทำเลียนแบบกันจึงสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์อยู่คนเดียวไม่ได้ และอยากอยู่ร่วมกับผู้อื่น มีมจึงมีรูปแบบในการนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์ มีวิวัฒนาการของวัฒนธรรมในการใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิด พฤติกรรม ของคนในสังคมที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน ทำให้เกิดการกระจายตัวทางวัฒนธรรมอย่างรวดเร็ว

จากการทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับมิม คริสต์ ลัมตระกูล (2557: 47) แบ่งองค์ประกอบทางเทคนิคของมิมออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ส่วนของการสร้างสรรค์งาน คือ ใช้เครื่องมือจำพวก Photoshop หรือโปรแกรมแต่งภาพเป็นหลัก และ 2) ส่วนของการแพร่กระจายงาน ซึ่งอิงกับสื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก โดยมีโปรแกรมพื้นฐานและสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Twitter Youtube 4chan 9gag Cheeseberger เป็นต้น ทำให้เกิดการแพร่กระจายของงาน และคริสต์ ลัมตระกูล (2557: 12-13) กล่าวถึงประเภทของอินเทอร์เน็ตมิมที่แพร่กระจายออกไปสู่สังคมออนไลน์ 4 ประเภท ในงานวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมอินเทอร์เน็ตมิมในการสื่อสารทางการเมืองไทย: ศึกษากรณีการคัดค้านร่างพระราชบัญญัตินิรโทษกรรมในปี พ.ศ. 2556” อย่างไรก็ตาม คริสต์ ลัมตระกูลไม่ได้กล่าวถึงรายละเอียดไว้ทุกประเภท เนื่องจากในงานวิจัยของคริสต์ ลัมตระกูล เลือกศึกษาเฉพาะมิมคัดค้านร่างพระราชบัญญัติประเภทเดียว ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างมิมจากการสืบค้นจากแหล่งอื่นๆ ที่พบในสื่อออนไลน์ด้วย ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. **มิมประเภทข้อความ** คือ มิมที่เป็นข้อความที่ได้รับความนิยมในการเล่นมุขในสื่อสังคมออนไลน์

(1) จากสำนวน “จนกระทั่งโดนธนูปักที่เข่า”

“เมื่อก่อนผมก็เคยหล่อนะ จนกระทั่งโดนธนูปักที่เข่า”

“ตลอดชีวิตนี้ผมไม่เคยขี้เกียจเลย จนกระทั่งโดนธนูปักที่เข่า”

“เมื่อก่อนเราเล่นฟุตบอลเก่งมาก จนกระทั่งโดนธนูปักที่เข่า”

(ฉัตรชัย พวงภู. 2554: ออนไลน์)

จากตัวอย่าง (1) สำนวนนี้มีที่มาจากเกมส์ สกายริม (The Elder Scrolls V: Skyrim) ที่มีตัวละครเป็นยามประจำเมืองและมักพูดประโยคที่ว่า “I used to be an adventure like you, then I took an arrow in the knee” ซึ่งแปลไทยความว่า “เมื่อก่อนฉันก็เคยเป็นนักผจญภัยอย่างคุณ จนกระทั่งโดนธนูปักที่เข่า ก็เลยต้องมาเป็นยามอยู่แบบนี้” กล่าวคือ เป็นประโยคที่ตัวละครทหารในเกมส์ใช้แก้ตัวแบบน้ำขุ่นๆ โดยใช้กลวิธีให้เหตุผลผิดแบบ ใช้ตรรกะที่บิดเบือน ตอบแบบปิดให้พ้นทางไป ผู้ที่นำมาเล่นจึงใช้เพื่อเป็นการเบี่ยงเบนสถานการณ์ข้อผิดพลาดของตัวเอง กลบเกลื่อนเรื่องเลวร้าย จุดบกพร่อง ปมด้อย หรือตรงข้ามจากดีกลายเป็นร้าย โดยพ่วงประเด็นกล่าวโทษไปว่า ชีวิตที่เกิดเรื่องแย่มากมายเป็นเพราะ “โดนธนูปักที่เข่า” เพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน

2. มีมประเภทรูปภาพ คือ ภาพตัดต่อล้อเลียนโดยไม่มีข้อความประกอบ

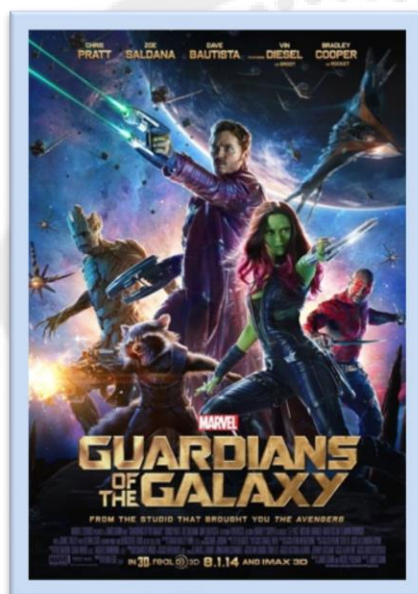


ภาพประกอบ 3 ARTTAMAGEDDON อาตมาเกดัดอน

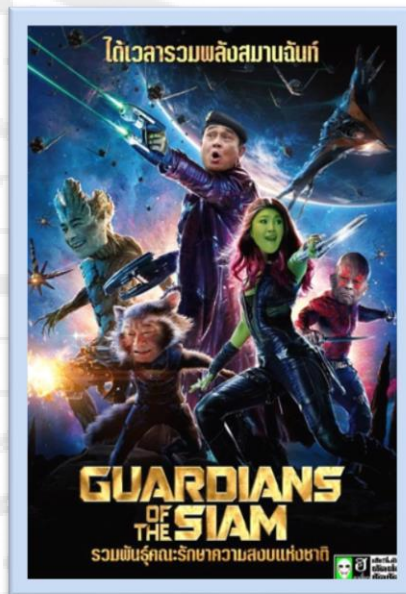
ที่มา: แฮ้ย นิ่มนัตตัดต่อซัดๆ V2. (2559: ออนไลน์)

จากภาพประกอบ 3 มีมีประเภทรูปภาพเกิดจากการล้อเลียนคดีของพระธัมชโยเจ้าอาวาสวัดพระธรรมกายที่ถูกกรมสอบสวนคดีพิเศษดีเอสไอ (DSI) ออกหมายเรียกตัวตั้งแต่วันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2559 ในข้อหาฟอกเงินและรับของโจร จากคดีทุจริตและยักยอกเงินสหกรณ์ยูเนียนคลองจั่นของนายศุภชัย ศรีศุภอักษร อดีตประธานสหกรณ์เครดิตยูเนียนคลองจั่น ซึ่งเป็นลูกศิษย์และผู้ใกล้ชิดวัดพระธรรมกาย แต่ก็ไม่ได้เดินทางมารับทราบข้อกล่าวหาและให้ถ้อยคำจนถึงปัจจุบัน คดีนี้จึงอยู่ในความสนใจของประชาชนจนเกิดการแบ่งแยกเป็นสองฝ่ายระหว่างบุคคลที่ไม่เห็นด้วย เรื่องราวจึงถูกล้อโดยการใช้อวัจนภาษาแทนการสื่อสาร

3. มีมีประเภทรูปภาพผสมข้อความ คือ มีมีที่ผสมระหว่างรูปภาพกับภาษา



ภาพประกอบ 4 (ก)



ภาพประกอบ 4 (ข)

ภาพประกอบ 4 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Guardians of the Galaxy และ 4 (ข) มีมีภาพยนตร์เรื่อง Guardians of the Siam

ที่มา: เอ้ย นีมันต์ต่อซัดๆ V2. (2559: ออนไลน์)

จากภาพประกอบ 4 (ก) เป็นภาพต้นฉบับของโปสเตอร์ภาพยนตร์ และภาพประกอบ 4 (ข) เป็นมีมประเภทรูปภาพผสมข้อความเกิดจากการล้อเลียนภาพต้นฉบับเพื่อล้อเลียนแนวทางการปฏิรูปประเทศของ ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรีและหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) กล่าวถึงการทำงานของคณะกรรมการบริหารราชการแผ่นดินตามกรอบการปฏิรูปประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ และการสร้างความสามัคคีปรองดอง โดยเฉพาะการเตรียมการสร้างความปรองดองเพื่อแก้ปัญหาที่ต้นเหตุและลดความขัดแย้งเรื่องการเมืองของทุกฝ่ายเพื่อให้เกิดความมั่นคงในประเทศ จึงมีการตัดต่อตัดแปลงใบหน้า ชื่อ และคำบรรยายต่างๆ ให้แตกต่างจากโปสเตอร์จริง

4. มีมประเภทคลิปวิดีโอ คือ มีมจากข่าวหรือประเด็นที่กำลังเป็นประเด็นอยู่ในสื่อสังคมออนไลน์



ภาพประกอบ 5 (ก)



ภาพประกอบ 5 (ข)

ภาพประกอบ 5 (ก) คลิปวิดีโอกราบรถ และ 5 (ข) คลิปวิดีโอล้อเลียนกราบรถ

ที่มา: DARA NEWS. (2559: ออนไลน์)

จาก ภาพประกอบ 5 (ข) เกิดจากการล้อเลียนคลิปวิดีโอกราบรถภาพประกอบ 5 (ก) ที่ถูกเผยแพร่ตามสื่อสังคมออนไลน์ จนเกิดกระแสต่อต้านและรับไม่ได้กับการกระทำของเน็ต หรือนายอัศวินรัฐ อริยฤทธิ์วิกุล พิธีกรที่ทำร้ายร่างกายคู่กรณี จนถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย และผลของการแพร่กระจายของคลิปนี้ ทำให้ต้นสังกัดประกาศยกเลิกสัญญาว่าจ้างทั้งจีเอ็มเอ็มทีวีและไทยพีบีเอส ซึ่งถือได้ว่าถูกสังคมลงโทษอย่างรุนแรง ขาวนี้ถูกตัดแปลงและถูกสร้างเป็นมีมให้เกิดความตลกขบขันขึ้นหลายรูปแบบ

จากข้อ 1 3 และ 4 แสดงให้เห็นลักษณะการใช้ภาษาพูดในการสื่อสารที่โดดเด่น และมีวิธีการในการลอกเลียนแบบอย่างหลากหลาย ส่วนข้อ 2 จากการใช้รูปภาพสื่อสารเพียงอย่างเดียวโดยไม่มีข้อความแสดงให้เห็นลักษณะของการใช้วัจนภาษาในการสื่อสารและสร้างมีได้มากมายจนเกิดการแพร่กระจายข้อมูลจากคนสู่คนในระยะเวลาอันรวดเร็ว

ในทางภาษาศาสตร์พบว่าการศึกษามีโดยใช้ทฤษฎีทางภาษาศาสตร์ในงานวิจัยของประเทศไทยยังไม่พบว่ามีผู้ใดศึกษามาก่อน อีกทั้งจุดประสงค์ในการนำเสนอมีความเกี่ยวข้องกับความตลกขบขันจำนวนมาก ดังที่ สุวรรณงามเหลือ (2559) วิเคราะห์ประเภทและรูปแบบภาพล้อสังคมไทยในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งพบว่ารูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ เป็นรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏมากที่สุด และถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือล้อเลียนการเมืองไทยให้เป็นเรื่องตลกขบขัน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันมาวิเคราะห์มีในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ซึ่งจัดอยู่ในมีประเภทรูปภาพผสมข้อความ และในหัวข้อต่อไปจะกล่าวถึงที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีอารมณ์ขัน

2. ทฤษฎีอารมณ์ขัน (Humor Theory)

ก่อนจะกล่าวถึงทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันที่ใช้ในการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอกล่าวถึงทฤษฎีอารมณ์ขันที่มีการศึกษาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อให้เข้าใจความเกี่ยวข้องที่มีผลต่อการศึกษามีภาพยนตร์โดยใช้แนวคิดจากทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันในการวิเคราะห์ข้อมูล จากการทบทวนงานวิจัยเห็นได้ว่า การศึกษาอารมณ์ขันในปัจจุบันมีวิวัฒนาการมาจากการศึกษาอารมณ์ขันตั้งแต่ยุคกรีกโบราณ โดยนักปรัชญากรีกที่มีชื่อเสียงและมีอิทธิพลต่อแนวคิดทฤษฎีอารมณ์ขันในยุคนั้นคือ เพลโต (Plato. 427-347 BC) และ อริสโตเติล (Aristotle. 384-322 BC) กล่าวคือ ทั้ง 2 คน เป็นนักปรัชญาที่มีอิทธิพลต่อแนวคิดในการศึกษาอารมณ์ขันและพยายามหาคำตอบว่าทำไมมนุษย์รู้สึกขำขึ้นมาได้ และมีเหตุปัจจัยใดที่ทำให้มนุษย์ขำได้บ้าง ในมุมมองของเพลโตผู้ซึ่งเป็นอาจารย์ของอริสโตเติลมองว่า อารมณ์ขันเกิดขึ้นจากส่วนผสมระหว่างความรู้สึกของจิต และเกิดขึ้นจากการเข้ากับ ความเจ็บปวดหรือความหายนะของผู้อื่น และในมุมมองของอริสโตเติลซึ่งเป็นลูกศิษย์ของเพลโตมองว่า มนุษย์รู้สึกขำเมื่อมองเห็นความผิดปกติหรือความน่าเกลียดของลักษณะรูปร่างที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคม (Attardo. 1994: 18-19) แนวความคิดของเพลโตและอริสโตเติลจึงเป็นรากฐานสำคัญในการศึกษาอารมณ์ขันและมีการนำเสนอแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ทั้งทางด้านภาษาศาสตร์ จิตวิทยา ปรัชญา และสังคมวิทยา

ลำดับถัดไปผู้วิจัยขอกล่าวถึงทฤษฎีอารมณ์ขันอื่นๆ ที่ศึกษามาก่อนหน้าทฤษฎีทางด้านภาษาศาสตร์เพื่อให้เข้าใจแนวทางการศึกษาอารมณ์ขันที่มีผลต่อทฤษฎีทางด้านภาษาศาสตร์ตั้งแต่

อดีตจนถึงปัจจุบันโดยสังเขป โดยมอร์เรลล์ (Morreall. 1987) สรุปแนวทางการศึกษาอารมณ์ขันและแบ่งออกเป็น 3 แนวทางการศึกษา เพื่อนำไปสู่ทฤษฎีอารมณ์ขัน ดังนี้

1. ด้านปริชาน (Cognitive) เป็นการศึกษาตัวกระตุ้นอารมณ์ขันที่เกิดจากรูปภาษา
2. ด้านสังคม (Social) เป็นการศึกษาเหตุปัจจัยทางด้านสังคมที่ส่งผลให้เกิดอารมณ์ขันและหาคำตอบว่าทำไมคนจึงเกิดอารมณ์ขัน
3. ด้านจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical) เป็นการศึกษาเหตุปัจจัยทางด้านจิตวิเคราะห์เกี่ยวกับระบบการทำงานในร่างกายและหาคำตอบว่าทำไมคนจึงเกิดเสียงหัวเราะ

ตาราง 1 สรุปทฤษฎีอารมณ์ขันของมอร์เรลล์ (Attardo. 1962: 47; อ้างอิงจาก Morreall. 1987)

ด้านปริชาน (Cognitive)	ด้านสังคม (Social)	ด้านจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical)
ความไม่เข้ากัน (Incongruity)	ความเกลียดชัง (Hostility)	การปลดปล่อย (Release)
ความขัดแย้งกัน (Contrast)	ความก้าวร้าว (Aggression)	การเปลี่ยนให้เป็นที่ยอมรับ (Sublimation)
	ความเหนือกว่า (Superiority)	การหลุดพ้น (Liberation)
	ความยินดีจากชัยชนะ (Triumph)	ความผ่อนคลาย (Economy)
	การดูถูก (Derision)	
	การดูหมิ่น (Disparagement)	
นำไปสู่การศึกษา ↓	นำไปสู่การศึกษา ↓	นำไปสู่การศึกษา ↓
ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity Theory)	ทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority Theory)	ทฤษฎีการปลดปล่อย (Release Theory)

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่าการศึกษาอารมณ์ขันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มหลัก คือ 1) ด้านปริชาน ศึกษาความไม่เข้ากันและความขัดแย้งกันของสิ่ง 2 สิ่ง นำไปสู่ทฤษฎีความไม่เข้ากัน ในขณะที่ 2) ด้านสังคม ศึกษาโดยพิจารณาถึงความเกลียดชัง ความก้าวร้าว ความเหนือกว่า ความยินดีจากชัยชนะ การดูถูก การดูหมิ่นผู้อื่น ซึ่งนำไปสู่ทฤษฎีความเหนือกว่า และ 3) ด้านจิตวิเคราะห์ ศึกษาโดยพิจารณาถึงการปลดปล่อย การเปลี่ยนให้เป็นที่ยอมรับ การหลุดพ้น ความ

ผ่านคลาย ซึ่งนำไปสู่ทฤษฎีการปลดปล่อย โดยนักภาษาศาสตร์ นักสังคมศาสตร์ และนักจิตวิเคราะห์ศึกษาทั้ง 3 ด้านนี้เพื่อหาคำตอบว่า “ทำไมมนุษย์จึงเกิดอารมณ์ขันขึ้นได้” ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity Theory)

คานท์ (Kant. 1790: 177) นิยามความหมายของอารมณ์ขันไว้ในผลงานเรื่อง “Critique of Judgement” คือ เสียงหัวเราะจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเราได้ฟังเรื่องตลกแล้วทำให้เราเกิดความคาดหวังกับเนื้อเรื่องที่อยู่ในบรรทัดฐานความเข้าใจอีกแบบหนึ่ง แต่ตอนจบเกิดการหักมุมจากความเข้าใจเดิมและการเปลี่ยนแปลงความรู้สึกอย่างกะทันหันนั่นเองที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน

“Laughter is an affection arising from sudden transformation of strained expectation into nothing” (Kant. 1790: 177)

การที่มนุษย์เรามีอารมณ์ขันได้ เพราะมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีเหตุผลมีระบบความคิดบางอย่างที่เป็นมาตรฐานอยู่แล้ว ดังนั้น เมื่อได้เห็นสิ่งที่ไม่ตรงตามมาตรฐานในหลักของเหตุและผลมากเกินไป ยิ่งแสดงให้เห็นว่ามนุษย์มีกรอบมาตรฐานในกระบวนการคิดมากขึ้นเท่านั้น จากแนวคิดของคานท์สะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์มีแนวคิดบางอย่างที่ติดตัวมาแต่กำเนิด (innate idea) ในการรับรู้ประสบการณ์รอบตัว รับรู้โลกผ่านทางประสาทสัมผัส ความรู้ที่ได้จึงเป็นเพียงภาพที่รับรู้ได้ผ่านประสาทสัมผัสของแต่ละบุคคล

โชเพนเฮา (Schopenhauer. 1788-1860) นักปรัชญาคนสำคัญชาวเยอรมันอีกท่านหนึ่งที่สนับสนุนแนวความคิดของคานท์ (Kant. 1790) และได้ให้นิยามของอารมณ์ขันที่กล่าวถึง “ความไม่เข้ากัน” ในผลงานชิ้นที่มีชื่อเสียงมากที่สุด ชื่อ “The world as will and idea” โดยกล่าวว่า

“The cause of laughter in every case is simply the sudden perception of the incongruity between a concept and the real objects which have been thought it in some relation, and laughter itself is just the expression of this incongruity.”

(Attardo. 1962: 48)

โชเพนเฮาอธิบายว่าสาเหตุของการเกิดอารมณ์ขันเกิดขึ้นจากการรับรู้ถึงความไม่เข้ากันที่เกิดขึ้นอย่างกะทันหันระหว่างกรอบความคิดกับเรื่องจริง เป็นความรู้ในวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่เกิดจากประสบการณ์ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นจริง และเสียงหัวเราะเป็นการแสดงออกของอารมณ์ที่รับรู้ได้ถึง ความไม่เข้ากันของทั้งสองสิ่ง

การศึกษาอารมณ์ขันในงานวิจัยทางด้านทฤษฎีความไม่เข้ากันของนักทฤษฎีทั้งสองท่านนี้เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในแวดวงของนักภาษาศาสตร์ที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาเรื่องอารมณ์

ชั้น แต่ซูลส์ (Suls. 1972: 82) กลับมีมุมมองที่เห็นแย้งและมองว่าความไม่เข้ากันอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะสร้างอารมณ์ขันได้ ดังนั้น จึงได้ปรับเปลี่ยนทฤษฎีจากเดิมที่ศึกษาเพียง “ความไม่เข้ากัน” อย่างเดียว ให้ศึกษาเรื่องตลกจากการแก้ไขด้วย ซูลส์อธิบายว่ามนุษย์จะรู้สึกขำได้ก็ต่อเมื่อมองเห็นความไม่เข้ากันและสามารถแก้ไขความไม่เข้ากันได้อีกด้วย

โอบวองและซีฟว์ (Aubouin; & Ziv. 1984) มีแนวคิดเป็นไปในทางเดียวกับซูลส์ที่ว่า อารมณ์ขันที่เกิดขึ้นจากความไม่เข้ากัน มนุษย์สามารถแก้ไขเรื่องตลกนั้นได้เอง โดยกล่าวถึงการให้เหตุผลบิดเบือน (justification) ที่ผิดไปจากหลักตรรกะพื้นฐาน (local-logic) ของบรรทัดฐานในสังคม โดยกล่าวถึง “ความไม่เข้ากัน” กับ “การแก้ไข” ไว้ 2 ประการ คือ ประการแรก ตัวบทเข้ากันต้องประกอบด้วยองค์ประกอบของสิ่งที่ไม่เข้ากัน และองค์ประกอบของการให้เหตุผลแก้ตัวที่ไม่ใช่เหตุผลตามบรรทัดฐานของสังคม และประการที่สอง การแก้ไขจะเกิดขึ้นไม่ได้หากไม่ได้เกิดความรู้สึกยอมรับเหตุผลที่ไม่มีทางเป็นไปได้ในโลกของความเป็นจริง โดยยกตัวอย่างเรื่องตลกที่พูดถึง “ความไม่เข้ากัน” ดังนี้

(2) How does an elephant hide in a cherry tree?

By painting its toenails red.

(Attardo. 1962: 144)

จากตัวอย่าง (2) เห็นได้ว่าคำตอบกับคำถาม อธิบายถึง “ความเป็นไปไม่ได้” ตามหลักของเหตุและผล ต้นเชอร์รี่ไม่สามารถที่จะรองรับน้ำหนักของช้างได้และช้างไม่สามารถที่จะปีนต้นไม้ได้เนื่องจากเท้าทั้งสี่ช้างมีลักษณะเป็นกีบ แต่อย่างไรก็ตาม “ความไม่เข้ากัน” ของบริบท ทำให้มนุษย์พยายามหาเหตุผล เช่น เมื่อพูดถึงเชอร์รี่ ในระบบความคิดของมนุษย์จะพยายามสร้างมโนทัศน์เพื่อทำความเข้าใจกับลูกเชอร์รี่ว่ามีสีแดง ซึ่งอาจเป็นเหตุผลได้ว่าการที่จะซ่อนตัวใต้ต้นเชอร์รี่ อาจเป็นไปได้ว่าช้างต้องทาเล็บเท้าให้มีสีแดงเพื่อให้คล้ายคลึงกับสีของลูกเชอร์รี่มากที่สุด ซึ่งเป็นการให้เหตุผลที่เป็นไปไม่ได้ ไม่ตรงกับหลักตรรกะพื้นฐานโดยทั่วไปในความเป็นจริง ความตลกจึงเกิดจากการที่เราเอาความจริงไปตัดสินว่าช้างมีขนาดใหญ่เป็นไม่ได้เลยที่จะซ่อนตัวหลังต้นเชอร์รี่หรือทาเล็บสีแดงเพื่อให้เข้ากับสีของผลเชอร์รี่

ความไม่เข้ากันในการศึกษาอารมณ์ขันด้านภาษาศาสตร์ จัดว่าอยู่ในกลุ่มภาษาศาสตร์ปริชาน (cognitive linguistics) ที่มองว่าความรู้ทางภาษาในการศึกษาอารมณ์ขันเกิดจากประสบการณ์ที่สะสมตามแต่ละวัฒนธรรม ความรู้ทางไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา ความรู้ทางวัฒนธรรมและธรรมเนียมปฏิบัติ อันเกิดจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว นักภาษาศาสตร์หลายท่านจึง

สนับสนุนแนวความคิดทฤษฎีความไม่เข้ากันโดยมองว่า เรื่องตลกมักประกอบด้วยสิ่ง 2 สิ่งที่ไม่เข้ากัน แต่การกล่าวเพียงเท่านั้นไม่เพียงพอต่อการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับอารมณ์ขันของมนุษย์ อันเกิดจากรูปภาษา นักภาษาศาสตร์จึงได้พยายามกำหนดหน่วยหลักในการวิเคราะห์ที่อยู่ในรูปของภาษา คือ หน่วยหลักทางอรรถศาสตร์ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) ตัวบท (script) คือ การแย่งกันของตัวบทจำนวน 1 คู่ 2) ผังภูมิ (schema) คือ ความไม่เข้ากันของเรื่องตลกที่เกิดจากการขัดกันของผังภูมิ และ 3) กรอบ (frame) คือ การเปลี่ยนกรอบจากกรอบหนึ่งไปสู่กรอบใหม่ที่ไม่ได้คาดหมายไว้ กล่าวได้ว่า มโนทัศน์ ทั้ง 3 มโนทัศน์ เป็นแบบจำลองที่ถูกสร้างและเก็บไว้ในระบบความคิดของเจ้าของภาษาที่ได้มาจากการสะสมประสบการณ์การเรียนรู้รอบตัว และใช้เป็นความรู้พื้นฐานในการตีความประสบการณ์ครั้งใหม่ต่อไป ส่งผลให้เกิดความคาดหวังว่าจะได้ยินได้ฟังเรื่องราวที่สอดคล้องกับแบบจำลองมโนทัศน์ดังกล่าว เมื่อความคาดหวังไม่ได้เป็นไปอย่างที่คิด มนุษย์จึงเกิดอารมณ์ขันเพราะผิดจากที่คาดหมายไว้

อย่างไรก็ตาม ในช่วงยุค 1980 นักภาษาศาสตร์รุ่นแรกๆ ที่เริ่มศึกษาและให้ความสำคัญเกี่ยวกับรูปภาษา วิเคราะห์ตัวบทของเรื่องตลกอย่างมีระบบ อธิบายโครงสร้างสำคัญของตัวบท คือ รัสกิน (Raskin. 1985) โดยนำทฤษฎีด้านอรรถศาสตร์มุ่งเน้นตัวบท (A Script-based Theory of Humor) มาอธิบายเหตุและผลของความไม่เข้ากันที่เกิดขึ้นจากรูปภาษาว่ามีความแตกต่างจากตัวบทที่ไม่ใช่เรื่องตลก โดยอธิบายว่าเรื่องตลกจะต้องเกิดจากความขัดแย้งหรือความไม่เข้ากันทางความหมายของคู่ความหมายแย้ง จำนวน 1 คู่ ซึ่งคู่ความหมายแย้งของรัสกินเป็นแนวคิดที่พัฒนามาจากทฤษฎีความไม่เข้ากันและได้ขยายผลการค้นคว้าวิจัยเพื่อให้เป็นที่ยอมรับและเกิดการยอมรับในระดับสากลอย่างเป็นทางการ

แม้ว่าแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันทางความหมายของตัวบทที่เกิดขึ้นจากการตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมายตามที่รัสกินได้นำเสนอไว้นั้นจะเป็นที่ยอมรับว่าเป็นสากลในการศึกษาเรื่องตลกที่สามารถพบได้ในทุกวัฒนธรรม แต่มีนักวิชาการที่เห็นแย้งและมองว่าคู่ความหมายแย้งเพียงอย่างเดียวยังไม่ใช่คำตอบและไม่ได้ครอบคลุมการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นของเรื่องตลกที่มีหลายประเภท เช่น ละครตลกที่เผยแพร่ทางสื่อกระแสหลักหรือเรื่องตลกที่มีขนาดสั้นและยาว ในเวลาต่อมา ลูกศิษย์คนสำคัญของรัสกิน คือ อัดทาโด (Attardo. 1994) จึงได้นำแนวคิดทฤษฎีอรรถศาสตร์มุ่งเน้นตัวบทมาขยายขอบเขตการวิจัยและพัฒนาทฤษฎีขึ้นมาใหม่จนกลายเป็นทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน (A General Theory of Verbal Humor) โดยนำเสนอความสัมพันธ์ของ 6 พารามิเตอร์ ว่าเป็นตัวแปรเด่นชัดในการอธิบายโครงสร้างการใช้ภาษาของตัวบทได้อย่างเป็นระบบและชัดเจน โดย 1 ใน 6 พารามิเตอร์ของทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน มีการนำแนวคิดของรัสกินเรื่องคู่ความหมายแย้งมารวมไว้

เป็นพารามิเตอร์พื้นฐานในการศึกษาเรื่องตลกที่สามารถพบได้ในทุกวัฒนธรรม (รายละเอียดของพารามิเตอร์ทั้ง 6 จะกล่าวถึงในลำดับถัดไป)

แนวคิด “ความไม่เข้ากัน” ของริทชี (Richie. 2004: 6) ที่มองว่าความไม่เข้ากันอย่างเดียวยังไม่ใช่คำตอบของการสร้างอารมณ์ขัน ใจความสำคัญของอารมณ์ขันจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อการที่มนุษย์สามารถแก้โจทย์ปัญหาจากความไม่เข้ากันของเรื่องตลกได้และทราบถึงเจตนาในการสื่อสาร โดยมีบริบทเป็นตัวช่วยในการตีความ ริทชีได้ทำการศึกษาการเขียนเรื่องตลกที่เกิดขึ้นในบรรทัดหมัดเด็ด (punch line) และบรรทัดที่ผู้เขียนสร้างขึ้น (set up) พิจารณาได้จากตัวอย่าง ดังนี้

- (3) A: Waiter! There is a fly in my soup ----> (set up)
B: Don't worry, sir. There is no extra charge. ----> (punch line)

(Richie. 1999: 46)

จากตัวอย่าง (3) “ความไม่เข้ากัน” เกิดขึ้นระหว่าง คำพูดของลูกค้าและคำตอบของบริกรชาย จากบทสนทนาระหว่างลูกค้าและบริกรทำให้ผู้อ่านสร้างมโนทัศน์เกี่ยวกับร้านอาหาร และคำพูดของลูกค้า คือ การตำหนิว่ามีแมลงตกลงไปในน้ำซุปที่ตนเองกิน ทำให้ลูกค้าไม่พอใจ และต้องการให้บริกรรับผิดชอบกับเรื่องที่เกิดขึ้น แต่คำตอบของบริกรกลับเป็นสิ่งที่เหนือความคาดหวังของลูกค้า คือ บริกรไม่ได้ขอโทษและไม่มีการรับผิดชอบแต่อย่างใด แต่กลับบอกเพียงว่าไม่ต้องกังวลใจไปไม่ได้เก็บเงินเพิ่ม ซึ่ง ริทชี (Richie. 1999: 46) เรียกว่า บรรทัดหมัดเด็ด ที่รูปภาพเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดการตีความและเห็นถึงความไม่เข้ากันระหว่างความคาดหวังกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง โดยไม่ได้เป็นไปตามบรรทัดฐานปกติ อารมณ์ขันจึงเกิดขึ้นกับผู้ที่เกี่ยวข้องกับความไม่เข้ากัน

จากแนวคิดของริทชีทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าทฤษฎีความไม่เข้ากันของสิ่งสองสิ่งที่มีความแตกต่างกันยังไม่เพียงพอที่จะใช้อธิบายความตลกขบขันที่อยู่ในสื่อหลายประเภทให้กระจ่างชัดในเรื่องของการใช้ภาษาและโครงสร้างของตัวบทได้ครอบคลุมเรื่องตลกที่อยู่ต่างวัฒนธรรมได้ทั้งหมด หากแต่มีกลไกอะไรบางอย่างที่ทำให้คนที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันเกิดความรู้สึกยอมรับได้ระหว่างสิ่งสองสิ่งที่ไม่เข้ากัน ดังนั้น เรื่องขำขันไม่ได้หมายความว่า การนำสิ่งสองสิ่งที่ไม่เข้ากันมาพูดให้เป็นเรื่องเดียวกันจะเป็นคำตอบที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันขึ้นได้ แต่เรื่องขำขันจำเป็นต้องผ่านการใช้ภาษาอย่างไตร่ตรองในการเลือกใช้กลวิธีเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการสื่อสารและทำให้เกิดอารมณ์ขัน

นอกจากนี้ อັตทาได้ (Simpson. 2003: 40; อ้างอิงจาก Attardo. 1991) มีมุมมองเพิ่มเติมเกี่ยวกับการให้เหตุผลแก่ตัวและหลักตรรกะพื้นฐาน ไว้ในหนังสือชื่อ “On the discourse of satire: towards a stylistic model of satirical humor” โดยกล่าวว่า การรับรู้ของมนุษย์นอกจากจะมี

ความสามารถแก้ไขเรื่องราวได้เองแล้ว มนุษย์ยังต้องการการยอมรับในเรื่องที่เกิดขึ้นได้ด้วยและเมื่อมนุษย์รับได้ในหลักของตรรกะที่ผิดเพี้ยนไป สิ่งนี้จะเป็นตัวกระตุ้นชั้นเยี่ยมที่ทำให้มนุษย์เกิดอารมณ์ขึ้น

สำหรับการศึกษาบทความอารมณ์ขันในประเทศไทย หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร (2554) วิเคราะห์กลวิธีทางภาษาจากข้อความต่ายรดด้วยแนวคิดทฤษฎีความไม่เข้ากันในมุมมองทางภาษาศาสตร์ พบกลวิธีที่ทำให้เรื่องจบแบบผิดความคาดหมาย พิจารณาได้จากตัวอย่าง (4) ดังนี้

(4) “พ่อบอกข้าบข้าๆ แต่อย่าให้ใครแซง”

(หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร. 2554)

จากตัวอย่าง (4) เป็นข้อความที่ใช้กลวิธีทำให้เรื่องจบแบบผิดความคาดหมาย คือ ถ้อยคำในช่วงแรก “พ่อบอกข้าบข้าๆ” ขัดแย้งกับถ้อยคำในช่วงหลัง “แต่อย่าให้ใครแซง” ทำให้ผู้รับสารเข้าใจว่าถ้อยคำช่วงแรกเป็นคำเตือนให้ผู้ส่งสารข้าบรดข้าๆ ข้าบด้วยความระมัดระวัง เพราะจะได้ไม่เกิดอุบัติเหตุ แต่ถ้อยคำในช่วงหลังทำให้ผู้รับสารต้องตีความใหม่ว่าข้อความดังกล่าวไม่ได้เป็นคำเตือนให้ระมัดระวังในการข้าบรด แต่เป็นการเร่งให้ผู้ส่งสารข้าบรดให้เร็วขึ้นเพื่อระวังไม่ให้รถคันอื่นแซงหน้า อารมณ์ขันในข้อความนี้จึงเกิดจากการตีความที่เล่นกับความหมายของคำว่า “ข้า” เพราะการข้าบรดข้าๆ สามารถสื่อความได้ 2 แบบ คือ 1) การข้าบรดข้าๆ อย่างระมัดระวังเพื่อป้องกันการเกิดอุบัติเหตุ และ 2) ข้าบรดข้าในระดับที่ไม่ให้รถคันอื่นแซงได้ ถ้อยคำในช่วงหลังทำให้ผู้รับสารเห็นความหมายของคำว่า “ข้า” อีกความหมายหนึ่งที่ผิดไปจากสิ่งที่คิดไว้ในช่วงแรก ความผิดหวังจากความคาดหวังที่เรื่องพลิกจากสิ่งหนึ่งไปเป็นอีกสิ่งหนึ่งในทันทีทำให้เกิดอารมณ์ขันตามมา

2.2 ทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority Theory)

กลุ่มที่ศึกษาเรื่องทฤษฎีความเหนือกว่านี้เริ่มมาจากนักปรัชญาในอดีต อริสโตเติลและเพลโตที่สนใจศึกษาอารมณ์ขันจากละครเวทีประเภทละครตลก (comedy) และละครโศกนาฏกรรม (tragedy) นักปรัชญาทั้ง 2 ท่านมีแนวคิดเป็นไปในทิศทางเดียวกันโดยมองว่าละครตลกต้องเป็นเรื่องที่บิดเบือนไปจากบรรทัดฐานปกติในสังคม และความตลกเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเรารู้สึกว่าเราอยู่ในชั้นที่เหนือกว่าผู้อื่นและคนที่ใช้แนวคิดนี้ก็มักโยงไปกับเรื่องของอำนาจและการเจรจาต่อรองความคิดของอริสโตเติลสนับสนุนแนวคิดของเพลโตโดยกล่าวแสดงความเห็นด้วยว่า

“an imitation of men worse than average; worse, however, not as regards any and every sort of fault, but only as regards one particular kind, the Ridiculous, which is a species of the ugly. The Ridiculous may be defined as a mistake or deformity not productive of pain or harm to others. ”

(Hempelmann. 2000: 6)

กล่าวคือ อารมณ์ขันจะเกิดขึ้นจากความรู้สึกที่มีการล้อเลียนสิ่งแย่ๆ ของคนอื่นที่มีมาตรฐานต่ำกว่าคนปกติ การหัวเราะเยาะความไม่สมประกอบทางด้านร่างกายหรือข้อผิดพลาดของผู้อื่นและมองเห็นความเจ็บปวดของคนอื่นเป็นเรื่องตลก เช่นเดียวกับฮ็อบส์ (Hobbes. 1588-1679) นักปรัชญาช่วงแรกๆ ที่ศึกษาทฤษฎีความเหนือกว่า ได้สรุปแนวคิดทฤษฎีความเหนือกว่า ไว้ว่า

“The passion of laughter is nothing else but sudden glory arising from some sudden conception of some eminency in ourselves.”

(Bardon. 2005: 4)

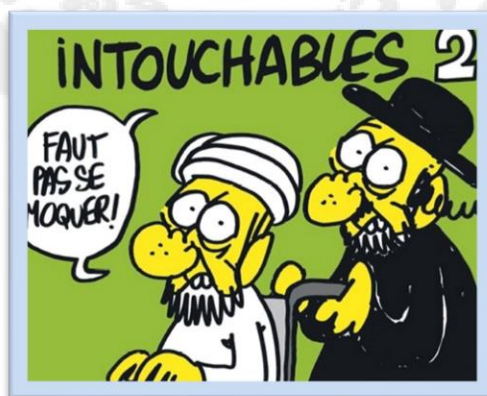
กล่าวคือ ฮ็อบส์มองว่าอารมณ์ขันเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมนุษย์เรารู้สึกและรับรู้ได้ว่าเราเป็นฝ่ายที่เหนือกว่าโดยมองเห็นข้อด้อยของคนอื่นเป็นเรื่องน่าขัน เช่น การ์ตูนล้อเลียนของสำนักพิมพ์ ชาร์ลี Hebdo (Charlie Hebdo) ของฝรั่งเศส ซึ่งเป็นหนังสือรายสัปดาห์ที่นำเสนอเรื่องของการเมืองและศาสนา ซึ่งส่วนมากเป็นนิยายโรมันคาทอลิก อิสลาม และยิว โดยนำมาล้อเลียนเสียดสีแบบรุนแรง ดังภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 6 “รักกันดีกว่าเกลียดชัง”

ที่มา: <https://my.dek-d.com>. 2559: ออนไลน์

จากภาพประกอบ 6 หนังสือพิมพ์ขึ้นปกเป็นตัวการ์ตูนชายชื่อว่า ชาร์ลี เอ็บโด จุ่มพิตดูดี้ม กับชายมุสลิมมีเครา พร้อมพาดหัวว่า “รักกันดีกว่าเกลียดชัง” ภาพนี้เมื่อถูกตีพิมพ์ก็ได้สร้างความเกลียดชังให้กับชาวมุสลิมมากขึ้นไปอีก และนอกจากการนำเรื่องศาสนาอิสลามมาล้อเลียนแล้ว หนังสือพิมพ์ชาร์ลี เอ็บโดยังนำเรื่องของการเหยียดชาติพันธุ์ชาวยิวมาวิจารณ์อย่างเสรี โดยไม่ได้คำนึงถึงกาลเทศะหรือความเหมาะสมแต่อย่างใด ดังภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 Intouchables 2

ที่มา: <https://my.dek-d.com>. 2559: ออนไลน์

จากภาพประกอบ 7 ในปี 2012 ภาพยนตร์เรื่อง “Intouchables” นำเสนอเรื่องราวของชายผิวดำยากจนที่ต้องกลายมาเป็นผู้ดูแลคนผิวขาวที่เป็นอัมพาต ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงกลายมาเป็นแรงบันดาลใจให้สำนักพิมพ์ชาร์ลี เอ็บโดวาดการ์ตูนล้อเลียนชาวมุสลิมและชาวยิวในยุโรป โดยพาดหัวว่า “Intouchables 2” (แต่จะต้องไม่ได้ 2) และมีถ้อยคำประกอบว่า “อย่ามาล้อเลียน” เป็นการล้อเลียนชาวยิวที่สื่อจะต้องไม่ได้ และปฏิกิริยาตอบรับที่ตามมาจากการ์ตูนล้อนี้ ทำให้เกิดความวุ่นวายไปทั่วโลก จากการนำเรื่อง ศาสนา และการเหยียดชาติพันธุ์มาทำให้เป็นเรื่องตลก ส่งผลให้ วันที่ 8 มกราคม พ.ศ. 2015 เกิดเหตุการณ์โศกนาฏกรรมครั้งร้ายแรง เมื่อสองมือปืนบุกกรรโชกสำนักงานใหญ่ของหนังสือพิมพ์ในกรุงปารีส และใช้ปืนยิงผู้ที่อยู่ในสำนักงานจนเสียชีวิตหลายราย

นอกจากนี้ จากการศึกษาบทความเกี่ยวกับเรื่องตลกตามแนวทฤษฎีความเหนือกว่า มีการยกตัวอย่างเรื่องขำขันที่เหยียดกลุ่มชาติพันธุ์อื่นในสังคม (Ethnic jokes) จากบทความเรื่อง “Ethnic identification and the perceived humor and rudeness of ethnic jokes” โดย ไวส์แมน ยกตัวอย่าง (Wiseman. 2002) ดังนี้

- (5) A Woman goes into a café with a duck. She puts the duck on the stool and sits next to it.
The waiter comes over and says: “Hey, that’s the ugliest pig I have ever seen.”
The woman says, “It’s a duck, not a pig.”
The waiter says, “I was talking to the duck.”

(Wiseman. 2002: 110)

จากตัวอย่าง (5) เห็นได้ว่าบริกรชายรู้สึกว่าเขาเหนือกว่าลูกค้าผู้หญิงที่พาเปิดเข้ามาในร้านกาแฟ โดยการพูดกระทบตู่ถูกเหยียดหยามรูปร่างผู้หญิงว่ามีรูปร่างที่อ้วนเหมือนหมู และกล่าวว่าผู้หญิงที่เป็นลูกค้าทางอ้อม โดยใช้วิธีว่ากระทบผู้หญิงโดยพูดกับเปิดว่า “ผมไม่เคยเห็นหมูอะไรดูน่าเกลียดน่าชังอย่างนี้มาก่อนเลย” เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างข้างต้น แสดงให้เห็นว่าบริกรชายมีทักษะในการใช้ภาษา หากวิเคราะห์รูปภาษาในมุมมองภาษาศาสตร์ด้านวัจนปฏิบัติศาสตร์ บริกรชายเลือกใช้วัจนกรรมอ้อม (indirect speech acts) โดยใช้ถ้อยคำแสดงความรู้สึก (expressive) เพื่อบ่งบอกทัศนคติด้านลบที่มีต่อลูกค้าโดยกล่าวถ้อยคำประชดประชันผู้หญิงและให้ผู้ฟังได้รับทราบถึงบางสิ่งๆ ที่มากกว่ารูปภาษาที่ปรากฏ ซึ่งการที่ผู้ฟังจะเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดกล่าวถ้อยคำได้อย่างถูกต้อง ต้องมีพื้นความรู้เดิม (background information) ที่มีร่วมกัน และต้องเข้าใจความหมายบ่งชี้เป็นนัยในการสนทนา (conversational implicature) ซึ่งไม่ได้หมายความว่าตามรูปภาษาทั่วไป

จากแนวคิดทฤษฎีความเหนือกว่าของอริสโตเติล เพลโต และฮ็อบส์ เป็นแนวคิดที่อธิบายปรากฏการณ์ความขัดแย้งในสังคมปัจจุบันได้เป็นอย่างดี เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างข้างต้นทำให้ทราบ

ว่า อารมณ์ขันประเภทนี้มักเป็นตลกร้ายและเต็มไปด้วยความก้าวร้าวรุนแรง การเสียดสีศาสนา และการเหยียดเชื้อชาติส่งผลให้เกิดความไม่พอใจของคนในสังคม เกิดกระแสการต่อต้านคัดค้าน และเกิดเหตุโศกนาฏกรรมกับกลุ่มคนที่มีอุดมการณ์ต่างกันได้ในที่สุด

2.3 ทฤษฎีการปลดปล่อย (Release Theory)

กลุ่มที่ศึกษาเรื่องทฤษฎีการปลดปล่อยมองว่าการได้ปลดปล่อยความรู้สึกกดดันจากความรู้สึกตึงเครียดในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่ต้องอยู่ในสังคมที่มีกฎเกณฑ์แบบแผนจากข้อห้ามต่างๆ ตามบรรทัดฐานที่สังคมกำหนด เช่น ความทุกข์ ความโกรธ ความรู้สึกทางเพศ เป็นต้น ดังนั้น การที่มนุษย์หัวเราะออกมาเพื่อปลดปล่อยความรู้สึกที่หนักอึ้งจากเรื่องกดดันต่างๆ

สเปนเซอร์ (Spencer. 1820 - 1903) ถือได้ว่าเป็นคนแรกๆ ที่ได้นำเสนอแนวความคิดนี้ โดยกล่าวว่าอารมณ์ขันจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีกระบวนการทำงานด้านร่างกายรู้สึกถึงความผ่อนคลายและถูกปลดปล่อยจากเรื่องที่เคร่งเครียด และสเปนเซอร์ได้นิยามความหมายไว้ในหนังสือชื่อว่า “The Physiology of Humor” โดยกล่าวว่า

“Laughter is a physical manifestation of the release of nervous energy”

เสียงหัวเราะ คือ การปลดปล่อยพลังจิตกังวลที่ผ่านการแสดงออกทางร่างกาย แนวทางการอธิบายกระบวนการการทำงานของสมองในมุมมองด้านจิตวิเคราะห์ของสเปนเซอร์ โดยสเปนเซอร์ ยกตัวอย่างบทกวี (poem) ของเกรแฮม (Graham. 1874-1936) ในผลงานชื่อ “Comic relief: a comprehensive philosophy of humor” ดังตัวอย่าง

(6) I had written to Aunt Maud

Who was on a trip abroad

When I heard she'd died of cramp, Just too late to save the stamp.---->(punch line)

(Morreall. 1987: 17)

จากตัวอย่าง (6) หากพิจารณาบทกวีจนบรรทัดสุดท้าย ความรู้สึกของผู้อ่านจะถูกโน้มน้าวไปยังความอาลัยของหลานจากการสูญเสียปู่บุคคลอันเป็นที่รักซึ่งอยู่ในต่างประเทศ แต่บรรทัดหมัดเด็ดตอนสุดท้ายกลับทำให้ผู้อ่านต้องตีความใหม่ว่าหลานชายไม่ได้รู้สึกอ่อนไหวหรือเสียใจต่อการจากไปของปู่เลย และปฏิกิริยาตอบสนองของอารมณ์จึงถูกปลดปล่อยออกมาด้วยเสียงหัวเราะ เพราะคำตอบที่ได้จากการตีความใหม่ได้ความหมายใหม่ว่าหลานหมดโอกาสสะสมแต้มปี

ดิวอี้ (Dewey. 1894: 558-559) มีแนวคิดเป็นไปในทางเดียวกับสเปนเซอร์ โดยกล่าวว่า

“...marks the ending...of a period of suspense, or expectation. It is a sudden relaxing of strain, so far as occurring through the medium of the breathing and vocal apparatus...The laugh is thus a phenomenon of the same general kind as the sigh of relief”

ดิวิอธีอธิบายว่า ในตอนจบแบบทิ้งท้ายให้คนดูหาคำตอบเอาเองหรือคิดตอนจบเอาเองเป็นการผ่อนคลายความเครียดอย่างฉับพลัน เพราะคำตอบไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ เกิดจากระบบการหายใจและระบบการออกเสียง เสียงหัวเราะจึงเป็นปรากฏการณ์อย่างหนึ่งของอารมณ์ขันที่เกิดขึ้น ซึ่งจัดอยู่ในประเภทการปลดปล่อยอารมณ์

แม้ว่าดิวิอธีจะมีแนวคิดเป็นไปในทางเดียวกับสเปนเซอร์ ในเวลาต่อมา ฟรอยด์ (Freud. 1905) มองว่าอารมณ์ขันไม่ได้แตกต่างจากความฝันซึ่งเป็นกระบวนการคิดของจิตไร้สำนึก ที่มีเหตุมาจากความกดดันจากการใช้ชีวิตประจำวันอันเกิดจากความรู้สึกคิดอยากจะทำ แต่ถูกห้ามไว้ ความเก็บกดนั้นจึงมักแสดงออกในรูปของความฝัน ซึ่งไม่แตกต่างจากเรื่องตลกที่มีเหตุมาจากการปลดปล่อยความรู้สึกกดดันจากเรื่องในการใช้ชีวิตประจำวันเช่นกัน แนวความคิดเกี่ยวกับการปลดปล่อยอารมณ์ของฟรอยด์ ไม่เพียงแต่จะศึกษากันในบทกวีเท่านั้น แต่ยังมีการขยายการศึกษาอารมณ์ขันเพื่ออธิบายเหตุปัจจัยทางจิตวิเคราะห์ในการศึกษา อารมณ์ขันตามแนวทฤษฎีการปลดปล่อยไว้ในผลงานชื่อ “Jokes and their relation to the unconscious” โดยฟรอยด์ (กาญจนา เจริญเกียรติบวร. 2548: 17; อ้างอิงจาก Freud. 1905 - 1974) แบ่งเกณฑ์ในการจำแนกเรื่องตลกออกเป็น 3 ประเภทหลัก ดังนี้

1. เรื่องตลก (jokes หรือ joking) เป็นเรื่องที่แต่งหรือสร้างขึ้นโดยมีเจตนาชัดเจนเพื่อต้องการให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ขัน
2. สิ่งน่าขัน (the comic) เป็นอะไรก็ได้ที่เห็นแล้วเกิดอารมณ์ขัน
3. ขำตัวเอง (humor) เป็นพัฒนาการของจิตที่สูงขึ้นไปอีกระดับหนึ่งตามแนวทางการศึกษาด้านจิตวิทยา โดยมองว่าการที่มนุษย์สามารถขำตัวเองได้ แปลว่ามนุษย์รู้จักตัวเองดี สามารถวิพากษ์วิจารณ์ตัวเองได้

สำหรับการทบทวนงานวิจัยในประเทศไทย กาญจนา เจริญเกียรติบวร (2548: 17) กล่าวว่า ฟรอยด์มีการจำแนกประเภทของเรื่องตลกเพิ่มเติมอีก 2 ประเภทย่อย โดยใช้เกณฑ์ด้านเป้าประสงค์มาเป็นตัวกำหนด ดังนี้

1. เรื่องตลกแบบ “ไร้พิษภัย” เป็นเรื่องตลกที่ไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อล้อเลียนหรือพุดกระพือใครอย่างชัดเจน
2. เรื่องตลกแบบ “มีพิษภัย” เป็นเรื่องตลกที่มีเป้าหมายในการล้อเลียนชัดเจน

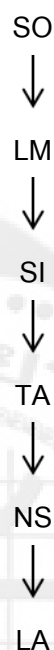
ในแง่มุมมองทางด้านภาษาศาสตร์ ทฤษฎีการปลดปล่อยจุดประกายความสนใจของนักภาษาศาสตร์หลายท่านในเรื่องของ อิสระเสรี (liberation) จากกฎเกณฑ์ต่างๆ ของภาษา โดยเฉพาะเรื่องของการเล่นคำ (word-play) และการละเมิดหลักความร่วมมือในการสนทนาของไกรซ์ (Grice's Maxim) และประเด็นที่กล่าวถึง “เป้าประสงค์” กาญจนา เจริญเกียรติบรร (2548: 17-18) อธิบายว่า อัธทาได้ (Attardo. 1994) ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดนี้ และได้นำมาขยายผลการศึกษารวมกันตามแนวทฤษฎีภาษาศาสตร์ โดยใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์เรื่องตลก และถูกเลือกให้เป็นพารามิเตอร์เป้าหมาย (target หรือ TA) ซึ่งเป็นพารามิเตอร์หนึ่งในพารามิเตอร์ที่สำคัญทั้ง 6 ในการศึกษาตัวบทซ้ำซ้อนตามแนวทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันโดยมองว่าเป้าประสงค์จะมีการแปรไปตามเรื่องซ้ำซ้อนและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวและอธิบายทฤษฎีที่ใช้ศึกษาตัวบทซ้ำซ้อนตามแนวภาษาศาสตร์ในส่วนที่ 3 เป็นลำดับถัดไป

3. ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน (A General Theory of Verbal Humor)

อัธทาได้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) ได้ร่วมกันปรับปรุงทฤษฎีอรรถศาสตร์อารมณ์ขันมุ่งตัวบท (A Script-based Semantic Theory of Humor) ซึ่งแต่เดิมศึกษาเฉพาะคู่ความหมายแย้งระหว่างเรื่องสองเรื่องที่ไม่เข้ากัน (script opposition) แต่มีนักวิชาการหลายท่านเห็นแย้งว่าการแย้งกันของตัวบทไม่ใช่คำตอบที่ยืนยันได้ว่าเป็นสาเหตุของการเกิดอารมณ์ขัน อัธทาได้และรัสกินจึงปรับปรุงและพัฒนาเป็นทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันโดยมีจุดประสงค์ทำให้ทฤษฎีอารมณ์ขันมุ่งตัวบทมีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยมีได้มุ่งไปที่ประเด็นการศึกษากำหนดกันของกรอบแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันมีการเสนอมุมมองเพิ่มเติมว่าความสัมพันธ์ของพารามิเตอร์ (parameter) ทรัพยากรความรู้ (Knowledge resource) ทั้ง 6 พารามิเตอร์เป็นตัวแปรเด่นชัดที่อธิบายโครงสร้างการใช้ภาษาในตัวบทอารมณ์ขันได้อย่างมีระบบและชัดเจนมากขึ้น และพารามิเตอร์ทรัพยากรความรู้ทั้ง 6 นั้นสามารถแปรเปลี่ยนไปตามเรื่องซ้ำซ้อนที่เปลี่ยนไป ตามแต่ละวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน โดยคงประเด็นสำคัญในเรื่องของคู่ความหมายแย้ง (script opposition หรือ SO) ไว้ และนำรวมเข้าไว้เป็นหนึ่งในพารามิเตอร์ทรัพยากรความรู้ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันซึ่งจัดเป็นทฤษฎีภาษาศาสตร์ปริศนาในการใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์ โดยผนวกเอาแง่มุมต่างๆ ทางภาษาศาสตร์เพื่อให้ครอบคลุมเรื่องซ้ำซ้อนทุกประเภทและมีความเป็นสากลมากขึ้น เช่น ภาษาศาสตร์ตัวบท (textual linguistics) ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (the theory of narrative) วัจนปฏิบัติศาสตร์ (pragmatics) และภาษาศาสตร์สังคม (sociolinguistics) เข้าไว้ในการวิเคราะห์เรื่องซ้ำซ้อนด้วย

ใจความหลักของทฤษฎีนี้ คือ พารามิเตอร์ทั้ง 6 พารามิเตอร์ ที่ได้จากการศึกษาเรื่องซ้ำซ้อนที่มีความคล้ายคลึงกันที่สามารถพบได้ในระดับพื้นฐานของตัวบทซ้ำซ้อนที่มีอยู่ในทุกวัฒนธรรม อัธทาได้

และรหัสกินเรียงลำดับความสัมพันธ์ของพารามิเตอร์ตามโครงสร้างลึก (deep structure) ซึ่งเป็นความหมายจริงที่อยู่ในระบบความคิดของมนุษย์ที่ต้องอาศัยการตีความ ไปสู่รูปประโยคหรือโครงสร้างที่ปรากฏในการใช้ภาษา เรียกว่า โครงสร้างผิว (surface structure) คือ จาก SO ไปสู่ LA ดังนี้



ภาพประกอบ 8 ความสัมพันธ์ของพารามิเตอร์ทั้ง 6 พารามิเตอร์โดยเรียงลำดับจากโครงสร้างลึกไปสู่โครงสร้างผิว

ที่มา: Attardo. (1962). *Linguistic Theories of Humor*. p. 227.

จากภาพประกอบ 8 เห็นว่าพารามิเตอร์ที่สำคัญและถือเป็นสากลที่สุด คือ พารามิเตอร์ คู่ความหมายแย้ง พารามิเตอร์บนสุดจะเป็นตัวกำหนดพารามิเตอร์อื่นๆ ลงมาตามลำดับความสำคัญของโครงสร้างลึกไปสู่โครงสร้างผิว ยกตัวอย่างเรื่อง “ชาวโปแลนด์เปลี่ยนหลอดไฟ” เป็นการล้อเลียนชาวโปแลนด์ว่าไม่ค่อยฉลาด พารามิเตอร์คู่ความหมายแย้ง [โง่/ฉลาด] จะเป็นตัวกำหนดพารามิเตอร์เป้าหมายให้เป็นชาวโปแลนด์เพราะในวัฒนธรรมนั้นหากเล่าเรื่องตลกเกี่ยวกับการเปลี่ยนหลอดไฟจะเป็นที่รู้กันดีว่ามักยกชาวโปแลนด์มาล้อเลียนเพราะเป็นการเหยียดชนชาติที่นิยมนำมาเล่าให้เป็นเรื่องขำขัน

การเรียงลำดับความสัมพันธ์ของพารามิเตอร์ตามโครงสร้างลึกไปสู่โครงสร้างผิวของอัตราได้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) เป็นผลการศึกษาจากการวิเคราะห์เรื่องซ้ำซ้อนที่มีความคล้ายคลึงกัน (joke similarity) โดยอธิบายเรื่องการแปรไปของพารามิเตอร์ที่สามารถพบได้ในเรื่องซ้ำซ้อนของทุกวัฒนธรรม ดังตัวอย่างเรื่องซ้ำซ้อน 7.1 – 7.7

(7) 7.1 How many Poles does it take to screw in the light bulb? Five. One to hold the light bulb and four to turn the table he's standing on.

7.2 The number of Poles it takes to screw in a light bulb? Five. One hold the bulb and four turn the table.

7.3 It takes five Poles to screw in a light bulb: one to hold the light bulb and four to turn the table he's standing on.

7.4 How many Irishman does it take to screw in a light bulb? Five. One to hold the light bulb and four to turn the table he's standing on.

7.5 How many Poles does it take to wash a car? Two. One to hold the sponge and one to move the car back and forth.

7.6 How many Poles does it take to screw in a light bulb? Five. One to hold the light bulb and four to look for the right screwdriver.

7.7 How many Poles does it take to screw in a light bulb? Five. One to take his shoes off, get on the table, and screw in the light bulb, and four to wave the air deodorants to kill his foot order.

(Hempelmann. 2000: 36)

จากตัวอย่าง (7) แสดงให้เห็นเรื่องซ้ำซ้อนทั้ง 7 เรื่อง ที่มีความคล้ายคลึงกัน เช่น เรื่องการเปลี่ยนหลอดไฟ เรื่องที่เกี่ยวข้องกับชาวโปแลนด์ หรือการพูดถึงจำนวนคน แต่ละเรื่องใช้ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันวิเคราะห์สามารถสรุปการแปรไปของเรื่องซ้ำซ้อนได้ ดังนี้

(7.1) และ (7.2) เรื่องซ้ำซ้อนเกี่ยวกับการเปลี่ยนหลอดไฟเรื่องเดียวกัน โดยมีเป้าหมาย (TA) ล้อเลียนชาวโปแลนด์เหมือนกัน

(7.3) เรื่องเกี่ยวกับชาวโปแลนด์ 5 คนเปลี่ยนหลอดไฟคล้ายเรื่อง (7.1) และ (7.2) แต่เปลี่ยนจากประโยคคำถามเป็นการเปลี่ยนกลวิธีการเล่าเรื่อง (NS)

(7.4) เรื่องการเปลี่ยนหลอดไฟ แต่เปลี่ยนเป้าหมายในการล้อเลียนจากเดิมเป็นชาวโปแลนด์เป็นชาวไอริชแทน

(7.5) เรื่องชาวโปแลนด์ แต่เปลี่ยนสถานการณ์ (SI) จากสถานการณ์เปลี่ยนหลอดไฟเป็นสถานการณ์ล้างรถแทน

(7.6) เรื่องการเปลี่ยนหลอดไฟโดยชาวโปแลนด์ 5 คน แต่เรื่องมีการเปลี่ยนจากการใช้คนจำนวน 4 คน หมุนโต๊ะเพื่อเปลี่ยนหลอดไฟกลับกลายเป็นการใช้คนจำนวน 4 คนเพื่อไปหาไขควงแทน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนกลวิธีการเล่าเรื่อง

(7.7) เรื่องการเปลี่ยนหลอดไฟโดยชาวโปแลนด์ 5 คน โดยชายคนแรกถอดรองเท้าขึ้นไปยืนบนโต๊ะเพื่อเปลี่ยนหลอดไฟตามปกติ แต่เรื่องนี้มีเจตนาล้อเลียนเป้าหมาย คือ ความสกปรกของชาวโปแลนด์ว่ามีกลิ่นเท้าแรงแทน

พารามิเตอร์ทั้ง 6 ของเรื่องซ้ำกันที่แตกต่างกันแสดงให้เห็นการวิเคราะห์เรื่องซ้ำกันที่มีความคล้ายคลึงกัน แต่มีความแตกต่างกันไปตามการแปรไปของพารามิเตอร์ทั้ง 6 พารามิเตอร์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. **คู่ความหมายแย้ง (Script Opposition)** คือ ตัวบทซ้ำกันที่เกิดจากการขัดกันของกรอบสองกรอบ เป็นพารามิเตอร์เดียวที่มาจากทฤษฎีอารมณ์ขันมุ่งเน้นตัวบท (A Script-based Theory of Humor) ของรัสกิน ที่กล่าวว่าตัวบทจะมีความตลกขบขันก็ต่อเมื่อเกิดการซ้อนทับกันทั้งหมดหรือซ้อนทับกันบางส่วนของกรอบที่มีการขัดแย้งกัน

2. **กลไกตรรกะ (Logical Mechanism หรือ LM)** คือ กลไกที่แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงกับคู่ความหมายแย้งโดยตรง ซึ่งมีผลให้ตัวบทมีความตลกขบขัน เป็นกระบวนการคิดที่ทำให้มนุษย์เข้าใจอารมณ์ขันได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น

3. **สถานการณ์ (Situation หรือ SI)** คือ สภาพแวดล้อมของเรื่องซ้ำกันที่สามารถเป็นอะไรก็ได้ที่เป็นองค์ประกอบเนื้อหาของเรื่อง และประกอบไปด้วยหัวข้อต่างๆ หรือกิจกรรม ที่ถูกกล่าวถึงในเรื่อง ซึ่งอาจมีผลต่อการตีความหรือไม่ก็ได้

4. **เป้าหมาย (Target หรือ TA)** คือ บุคคล เชื้อชาติ หรือสถาบัน ของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เนื่องจากคนมักจะถูกเป็นเป้าหมายของการนำมาเสียดสีให้ดูว่าเป็นเรื่องตลก

5. **กลวิธีการเล่าเรื่อง (Narrative Strategy หรือ NS)** เป็นการอธิบายเฉพาะแบบในการสื่อสารเรื่องซ้ำกัน การถ่ายทอดเรื่องซ้ำกันมีหลายรูปแบบ เช่น บทสนทนา เรื่องเล่า การ์ตูน ปรศนาคำทาย เป็นต้น

6. **ภาษา (Language หรือ LA)** คือ ลักษณะทางวากยสัมพันธ์มีบทบาทสำคัญที่จะทำให้ตัวบท (text) มีความตลกขบขันหรือไม่ การเรียงลำดับของถ้อยคำในบรรทัดหมัดเด็ด หรือบรรทัดที่ทำให้ตัวบทมีความน่าขันจึงมีความสำคัญ เพราะต้องมีลักษณะทางภาษาที่กำกวม (ambiguous) และเชื่อมโยงกับการขัดกันของกรอบ SO

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอทุกๆ พารามิเตอร์ในทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ของ Attardo (1994) และรัสกิน (1985) แต่ให้ความสำคัญและเลือกศึกษาเฉพาะพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งและพารามิเตอร์กลไกตรรกะในการวิเคราะห์มีมภาพยนตร์ เนื่องจากพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งในลักษณะที่มีความตรงกันข้ามและขัดแย้งกันถือเป็นหัวใจสำคัญของเรื่องตลกและกลไกตรรกะเป็นสิ่งที่ช่วยแก้ไขความกำกวมของคู่ความหมายแย้งให้กระจ่างชัดและทำให้คนอ่านเข้าใจอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์ ส่วนพารามิเตอร์สถานการณ์ เช่น สภาพแวดล้อมของเรื่องซ้ำซ้ำที่เป็นองค์ประกอบเนื้อหาของเรื่อง พารามิเตอร์การเล่าเรื่อง เช่น การนำเสนอในรูปแบบบทสนทนา การถ่ายทอดเรื่องราวซ้ำซ้ำผ่านการ์ตูน เรื่องเล่า หรือ ปริศนาคำทาย และพารามิเตอร์ภาษา เช่น ลักษณะทางวากยสัมพันธ์ที่ทำให้ประโยคกำกวม หรือบริบทที่เอื้อให้ถ้อยคำเกิดการตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย จากข้อมูลพบว่ามีมภาพยนตร์มีรูปแบบเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ในการนำเสนอเรื่องราวการเมืองในรูปแบบเดียว คือ การล้อเลียนโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์โดยมีเป้าหมายมุ่งเน้นไปที่นักการเมืองระดับผู้นำประเทศและผู้ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น ส่วนพารามิเตอร์ภาษาถูกอธิบายไปพร้อมกับทฤษฎีการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะโดยที่ไม่สามารถแยกการวิเคราะห์ออกจากกันได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้มุ่งเน้นการวิเคราะห์และอธิบายและไม่นำมาเป็นพารามิเตอร์หลักในการวิเคราะห์มีมภาพยนตร์เนื่องจากไม่พบการแปรไปของพารามิเตอร์ดังกล่าว

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นอธิบายเพียง 2 พารามิเตอร์ คือ คู่ความหมายแย้ง และกลไกตรรกะ จาก 6 พารามิเตอร์ของทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. คู่ความหมายแย้ง (Script Opposition)

คู่ความหมายแย้งเป็นพารามิเตอร์เดียวที่ปรับปรุงมาจากทฤษฎีอรรถศาสตร์อารมณ์ขันมุงตัวบทของรัสกิน (Raskin, 1985) ตัวบทซ้ำซ้ำที่เกิดจากการขัดกันของกรอบสองกรอบ โดยรัสกินอธิบายว่าอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นมีใจความหลักของเรื่องตลกประกอบไปด้วย 3 ลักษณะ คือ ประการแรก สคริปต์ (script) คือ คู่ความหมายแย้ง 1 คู่ มีความเกี่ยวข้องกันแบบซ้อนทับกันทั้งหมดหรือซ้อนทับกันบางส่วน ประการที่สอง ความตรงข้าม (oppositeness) คือ สคริปต์ของเรื่องทั้งสองเรื่องต้องมีความไม่เข้ากันหรือตรงข้ามกันโดยสิ้นเชิง และประการสุดท้าย การซ้อนทับกัน (overlapping) ของคู่ความหมายแย้งในช่วงของบรรทัดหมัดเด็ด ความคิดของผู้รับสารจะถูกเปลี่ยนกรอบตามหลักความเข้าใจเดิมไปสู่กรอบความคิดใหม่ที่ไม่คาดฝัน แสดงความสัมพันธ์ได้ดังตาราง

จากตาราง 2 อธิบายได้ว่าหากสคริปต์สองสคริปต์มีความซ้อนทับกันของตัวบทและเกิดการขัดแย้งกันระหว่างกรอบเรื่องราวแห่งความเป็นจริงและกรอบเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้นใหม่จะทำให้ตัวบทเกิดอารมณ์ขัน หากสคริปต์สองสคริปต์มีความซ้อนทับกันของตัวบท แต่ไม่ได้แย้งกันก็จะกลายเป็นเรื่องของการใช้อุปลักษณ์ นิทานเปรียบเทียบ ภาพพจน์ เทพนิยาย หรือเป็นเรื่องที่คลุมเครือไม่ชัดเจน

ซึ่งไม่ทำให้ตัวบทเกิดความตลก และหากสคริปต์ทั้งสองสคริปต์ไม่ได้มีส่วนใดส่วนหนึ่งซ้อนทับกันของตัวบท แต่มีความแย้งกัน จะกลายเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับละครโศกนาฏกรรมที่มีความขัดแย้งของบท และหากสคริปต์ทั้งสองสคริปต์ไม่ได้มีส่วนใดส่วนหนึ่งซ้อนทับกันของตัวบทและไม่ได้เกิดการแย้งกันจะกลายเป็นเรื่องเล่า ซึ่งไม่ใช่เรื่องตลก

ตาราง 2 สรุปแนวคิดของรัสกินตามแนวทฤษฎีวรรณศาสตร์อารมณ์ขันมุ่งตัวบท

(Attardo. 1962: 204)

สคริปต์ (scripts)	ความขัดแย้ง (opposed)	ความไม่ขัดแย้ง (non-opposed)
การซ้อนทับกัน (overlapping)	อารมณ์ขัน (Humor)	อุปลักษณ์ (Metaphor), นิทานเปรียบเทียบ (allegory), ภาพพจน์ (figurative), เทพนิยาย (mythical), การพูดเป็นนัย (allusive), คลุมเครือ (obscure)
การไม่ซ้อนทับกัน (non-overlapping)	ความขัดแย้ง (ละครโศกนาฏกรรม) Conflict (possible tragic)	เรื่องเล่า (Plain narrative)

รัสกิน (Raskin. 1985) แบ่งประเภทของตัวบท (script) ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ตัวบทหลัก (macro script) คือ การเกิดผังภาพจำลองขึ้นในระบบความคิดจากการได้รับสารต่างๆ เช่น

(8) สถานการณ์ใน Restaurant จะเกิดภาพจำลองขึ้น ดังนี้

Track: Coffee Shop

Props: Table, Menu, food, check, Money

Roles: Customer (S), Waiter, Cook, Cashier, Owner (O)

Entry cond: S is hungry, S has money

Results: S has less money, O has more money, S is not hungry

(Hempelmann. 2009: 26)

จากตัวอย่าง (8) เห็นได้ว่าโครงสร้างภาพเหตุการณ์ที่เรียงลำดับการกระทำ โดยทั่วไปเมื่อเรามีประสบการณ์ในการเข้าร้านอาหาร ซึ่งเหตุการณ์ที่ผู้แต่งสร้างขึ้นนี้เกิดขึ้นที่ร้านกาแฟ ผังภาพจำลองจะบอกว่าร้านกาแฟควรจะประกอบไปด้วยพื้นฐานอะไรบ้าง เช่น มีโต๊ะเก้าอี้ให้นั่งรับประทานอาหาร มีการสั่งเมนู มีอาหาร มีลูกค้า มีเด็กรับออเดอร์ มีเจ้าของ มีการจ่ายเงิน เป็นต้น

2. **ตัวบทซ้อน (complex script)** คือ ตัวบทที่มีความหมายแฝงที่สามารถเชื่อมโยงไปยังตัวบทอื่นๆ เช่น คำว่า “war” ทำให้เราสันนิษฐานไปล่วงหน้าถึงคำที่มีความหมายแฝงที่สามารถเชื่อมโยงไปยังคำอื่นๆ เช่น คำว่า “army” “enemy” “victory” “defeat” “weapon” เป็นต้น

รัสกินวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งจากเรื่องตลกทั้งสิ้น 32 เรื่อง รัสกินพบว่าทุกคู่ของตัวบทที่มีความสัมพันธ์ในลักษณะที่ตรงข้ามและขัดแย้งกัน ผลการศึกษาพบคู่ความหมายแย้ง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) จริง / ไม่จริง (actual vs non actual) 2) ปกติ / ไม่ปกติ (normal vs abnormal) และ 3) เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้ (possible vs impossible) ดังนี้

1. **จริง / ไม่จริง** คือ คู่ความหมายแย้งที่แย้งกันระหว่างเรื่องที่เกิดขึ้นจริงกับเรื่องที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง เช่น ตัวอย่างของรัสกินที่มีชื่อเสียงเรื่อง “หมอกับขี้ (doctor/lover)”

(9) "Is the doctor at home?" the patient asked in his bronchial whisper.

"No," the doctor's young and pretty wife whispered in reply. "Come right in."

(Raskin. 1985: 100)

จากตัวอย่าง (9) แสดงให้เห็นภาพเหตุการณ์ที่คนไข้มาหาคุณหมอที่บ้านแต่พบกับภรรยาของคุณหมอแทน เมื่อภรรยาคุณหมอบอกว่าคุณหมอไม่อยู่ให้เข้ามาได้เลย บรรทัดหมัดเด็ดช่วงคำตอบของภรรยาหมอกำทำให้ผู้อ่านต้องตีความหมายใหม่ว่าความจริงแล้วคนไข้ไม่ได้ต้องการมาพบหมอเพื่อตรวจร่างกายตามความเป็นจริงที่คนไข้ต้องการมาพบหมอ แต่สิ่งที่เกิดขึ้น คือ คนไข้ต้องการพบภรรยาของคุณหมอ เนื่องจากเป็นขี้กับภรรยาหมอก

2. **ปกติ / ไม่ปกติ** คือ คู่ความหมายแย้งที่ผิดไปจากความคิด ความเชื่อ วิถีปฏิบัติทางสังคม เช่น ตัวอย่างเรื่อง “ชาวโปแลนด์เปลี่ยนหลอดไฟ (Polish change a lightbulb joke)” เป็นเรื่องที่คุณถูกชาวโปแลนด์ว่าเป็นคนไม่ฉลาด (Negative stereotypes)

(10) Q: How many Poles does it take to screw in a light bulb?

A: One to hold the light bulb and four to turn the table he's standing on.

(Attardo. 1994)

จากตัวอย่าง (10) แสดงให้เห็นถึงความผิดปกติของวิถีปฏิบัติในสังคม โครงสร้างประโยคคำถามนำพาความคิดของคนอ่านไปยังภาพเหตุการณ์ที่มีชาวโปแลนด์ห้าคนกำลังช่วยกันเปลี่ยนหลอดไฟ โดยปกติ คนที่เปลี่ยนจะเป็นคนหมุนเกลียวหลอดไฟ แต่บรรทัดหมัดเด็ดตอนสุดท้ายของคำตอบทำให้ผู้อ่านต้องตีความใหม่ เพราะภาพในตอนจบกลับกลายเป็นชาวโปแลนด์สี่คนกำลังพยายามหมุนโต๊ะเพื่อเปลี่ยนหลอดไฟ ซึ่งเป็นเรื่องไม่ปกติที่ขัดแย้งกับวิถีปฏิบัติทางสังคม

3. เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้ คือ คู่ความหมายแย้งที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้น และความเป็นไปไม่ได้ที่จะเกิดขึ้น เช่น ตัวอย่างเรื่อง “พยาบาลกับคนไข้ (nurse and patient)” เป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้เพราะความเจ็บป่วยไม่สามารถเอาออกไปได้จากร่างกายหากไม่ได้รับการรักษา

(11) Nurse: That's a pretty bad cold you have, sir. What are you taking for it?

Patient: Make me and offer.

(Raskin. 1985: 25; อ้างอิงจาก กาญจนา ศรีสมุทร. 2554: 22)

จากตัวอย่าง (11) พยาบาลถามคนไข้ว่าตอนนี้ทานยาอะไรอยู่ แต่คำตอบของคนไข้ในบรรทัดหมัดเด็ดคนไข้ตอบว่าช่วยทำให้ฉันหายจากความเจ็บป่วยนี้ที่

จากตัวอย่างคู่ความหมายแย้งทั้ง 3 คู่ข้างต้น เห็นได้ว่ารู้สึกถึงความสำคัญกับการศึกษาตัวบทภาษาโดยเน้นไปที่การขัดกันของกรอบเป็นประเด็นหลัก

จากการทบทวนงานวิจัยที่พูดถึงสคริปต์ ในงานวิจัยของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) ได้ยกตัวอย่างกรอบความหมายของคำว่า “จูบ” กรอบดังกล่าวสามารถวิเคราะห์ตามแนวทางอรรถศาสตร์ได้ ดังนี้

(12) kiss

(agent human)

(patient concrete)

(instrument lips)

...)

(Hempelmann. 2000: 63)

จากตัวอย่าง (12) เห็นได้ว่ากรอบความหมายของคำว่า “จูบ” จะมีกรอบอื่นปรากฏในกรอบความคิดเรียงอยู่เป็นลำดับตั้งแต่มีผู้กระทำเป็นมนุษย์ และมีผู้ที่ถูกจูบ และการจูบนั้นมีวิธีเดียว คือการใช้ริมฝีปากเป็นเครื่องมือ เป็นต้น เมื่อมีคนพูดคำว่า “จูบ” จะเห็นกระบวนการใช้มโนทัศน์มองผ่าน

ประสบการณ์ทางด้านร่างกายและเกิดผังภาพขึ้นในความคิดทำให้สามารถจำลองบรรยากาศ ภาพเหตุการณ์ได้

ริทชี (Ritchie. 2004: 70) เป็นอีกคนหนึ่งที่มีความหมายเกี่ยวกับสคริปต์ (script) ไว้ดังนี้

“The meaning of the text of a joke can be presented as a script (or an arrangement of scripts), where a script is a structured configuration of knowledge about some situation or activity.”

(Ritchie. 2004: 70; อ้างอิงจาก Eyre. 2004)

กล่าวคือ ความหมายจากตัวบทซ้ำกันจะถูกนำเสนอด้วยกรอบที่เป็นสคริปต์ที่มีความขัดแย้งกัน ซึ่งกรอบในการอ้างอิงนั้นอาจจะเป็นได้ทั้งเหตุการณ์หรือกิจกรรมบางอย่างก็ได้

2. กลไกตรรกะ (Logical Mechanism หรือ LM)

กระบวนการคิดที่ทำให้เราเข้าใจอารมณ์ขึ้นในบรรทัดหมัดเด็ด (Hempelmann. 2008: 86) กลไกตรรกะที่ผุดเพี้ยนไปทำให้ตัวบทเกิดการขัดกันของกรอบ ซึ่งเป็นผลให้ตัวบทมีความตลกขบขัน จึงกล่าวได้ว่ากลไกตรรกะเป็นพารามิเตอร์ที่ทำให้ทฤษฎีความไม่เข้ากันมีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น

ในลำดับถัดไป ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับกลไกตรรกะตามแนวคิดทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขึ้นของรัสกิน (Raskin. 1985) และ อัดทาโต้ (Attardo. 1994) ซึ่งนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยนี้ จากการทบทวนงานวิจัยที่ศึกษากลไกตรรกะของเรื่องตลกที่สำคัญ สุภาณี วรรณการ (2556) รวบรวมผลการศึกษากลไกตรรกะของนักภาษาศาสตร์ที่สนับสนุนแนวคิดพารามิเตอร์กลไกตรรกะที่มีการศึกษาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน เช่น เปาโอลิลโล (Paolillo. 1998) วิเคราะห์กลไกตรรกะจากการ์ตูน Far side ของ Gary Larson ผลการศึกษาพบกลไกตรรกะ 13 รายการ และงานวิจัยของอัดทาโต้ และคณะ (Attardo et al. 2002) กล่าวถึงกลไกตรรกะที่ใช้เป็นหลักในการศึกษาตัวบทซ้ำกันมากที่สุดไว้ 27 รายการ จากเรื่องซ้ำกันกว่า 200 เรื่อง ผลการศึกษากลไกตรรกะของนักภาษาศาสตร์ทั้ง 2 ท่าน ถูกรวบรวมไว้ในงานวิจัยเรื่อง “ภาษาอังกฤษในการ์ตูนหนังสือพิมพ์” สรุปเนื้อหาได้ดังนี้

เกณฑ์การจัดแบ่งประเภทของกลไกตรรกะของเปาโอลิลโล (Paolillo. 1998)

1. การจับคู่ต่างขั้ว (differential potency mapping) กล่าวคือ การจับคู่สิ่งที่คุณขัดแย้งกันมาอยู่ด้วยกัน เช่น คู่รักมักจะสวมบทเป็นคู่สามีภรรยาเหมือนมนุษย์

2. การจับคู่เหมือน (similar potency substitutions) กล่าวคือ องค์ประกอบของกรอบถูกแทนที่ด้วยกรอบที่มีอำนาจทัดเทียมกันในการกระตุ้นเปรียบแวดของเพื่อนบ้านว่าเป็นเพื่อนใหม่ของตัวเอง

3. ผลลัพธ์ (consequence) กล่าวคือ การปล่อยให้คนอ่านตีความเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าที่จะเกิดผลลัพธ์ตามมา เช่น การให้บริบทแวดล้อมมาก่อนที่กระจกจะแตก

4. ผลลัพธ์โดยนัย (implied consequence) กล่าวคือ การกล่าวถึงสถานการณ์ก่อนเบื้องต้นแล้วปล่อยให้คนอ่านคาดเดาผลลัพธ์ เช่น สถานการณ์ของกัปตันที่กำลังเผชิญหน้ากับบางสิ่งบางอย่างกำลังนำไปสู่ความหายนะในอนาคตอันใกล้ ซึ่งผลลัพธ์นั้นยังไม่เกิดขึ้นเพียงแต่ให้บริบทเชื้อให้คนอ่านตีความผลลัพธ์นั่นเอง

5. การนำคำมาเคียงกัน (juxtaposition) กล่าวคือ การนำกรอบสองกรอบมาวางเคียงกัน เช่น การนำกรอบของนักใต้เขามาวางเปรียบเทียบกับเด็กที่สวมหมวกนิรภัยที่กำลังใต้เขาอยู่เช่นกัน

6. ลำดับเหตุการณ์ (sequence) กล่าวคือ การนำเสนอเรื่องราวอย่างเป็นลำดับก่อนหลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพราะถือว่าเป็นตรรกะของตัวบทที่เป็นส่วนสำคัญของการสร้างเรื่องราวและส่งผลต่อการสร้างความหมายให้คนอ่านตีความได้ เช่น การนำเสนอเหตุการณ์เริ่มจากผู้ชายติดเกาะแสดงท่าทางดีใจที่เห็นเรือที่กำลังจะเข้ามาช่วย แต่พอเรือเข้ามาใกล้จริงๆ กลับกลายเป็นเรือของเด็กเล่น คนอ่านจะมองเห็นลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

7. กรอบที่เป็นสื่อ (mediating script) กล่าวคือ การเข้าใจกรอบที่ต้องการสื่อความเป็นอีกแบบหนึ่งที่ไม่ใช่กรอบความคิดจริงที่ต้องการสื่อสาร เช่น พระราชาสั่งให้วาดรูป “St George and the Dragon” แต่คนวาดฟังผิด เข้าใจว่าให้วาด “St George and the Wagon” ซึ่งออกเสียงคล้ายๆ กัน จึงวาดรูปรถเข็นเด็กแทนที่จะวาดรูปมังกร

8. ปล่อยไก่ (obvious error) กล่าวคือ การแสดงความโง่ออกมาโดยไม่ได้ตั้งใจ เช่น การตุนล้อเลียนเรื่องความโง่ของนักสืบ เช่น นักสืบไม่ได้สังเกตหรือรับรู้เรื่องที่ควรรู้ว่าเหยื่อถูกคนร้ายยิงช่วงประมาณเวลา 10 นาฬิกา ทั้งๆ ที่เข็มนาฬิกาถูกยิงและหยุดเดินเวลา 10 นาฬิกา ทั้งๆ ที่น่าจะสังเกตเห็นได้โดยง่าย

9. การกล่าวเกินจริง (exaggeration) กล่าวคือ การที่ศิลปินจงใจวาดรูปให้เกินความเป็นจริงเพื่อเน้นความรู้สึกให้เด่นชัดและน่าสนใจ เช่น เนื้อเรื่องในการ์ตูน ศิลปินจงใจวาดหัวนักท่องเที่ยวนาฟารีให้ใหญ่กว่าปกติ

10. การแลกเปลี่ยนบทบาท (exchange of roles) กล่าวคือ การแลกเปลี่ยนพฤติกรรมระหว่างคนกับสัตว์ เช่น พฤติกรรมของสุนัขกำลังเฝ้าทอคน แทนที่จะเป็นคนเฝ้าทอให้สุนัข

11. บทบาทภาพสะท้อน (mirrored roles) กล่าวคือ ตัวละคร 2 ตัว ที่แสดงบทบาทเป็นภาพสะท้อนซึ่งกันและกันเช่น นักวินด์เซิร์ฟที่เล่นเซิร์ฟอยู่กลางทะเลสะท้อนบทบาทคล้ายกับสัตว์ประหลาดที่อาศัยในทะเล

12. การลบล้าง (negation) กล่าวคือ การปฏิเสธความแตกต่างโดยมองว่าเป็นเรื่องธรรมดาของคนทั่วไป เช่น ชายพิการกำลังเดินเข้าไปในร้านอาหารที่มีป้ายแปะไว้และมีข้อความว่า “อาหารผิดธรรมชาติ” และรู้สึกว่ามันเองเข้าถูกร้าน

13. การเกิดซ้ำของบทบาท (recursion of roles) กล่าวคือ บทบาทของผู้กระทำในกรอบที่หนึ่งเสริมบทบาทของผู้รับการกระทำในกรอบที่สอง ซึ่งเป็นบุคคลคนเดียวกัน เช่น อาจารย์กำลังวิเคราะห์การ์ตูนให้นักศึกษาฟังโดยที่ไม่รู้ว่ามิป้าย “kick me” แปะอยู่ที่กัน และมีคำบรรยายภาพเขียนว่า “Analyzing humor”

เกณฑ์การจัดแบ่งประเภทของกลไกตรรกะอัตโนมัติ และคณะ (Attardo et al. 2002)

1. บทบาทผันผวน (role- exchange) กล่าวคือ บทบาทของตัวละครกับสถานการณ์สลับกัน เช่น บทบาทของมนุษย์ที่ทำพฤติกรรมคล้ายสุนัขและสุนัขทำพฤติกรรมคล้ายคน

2. การแลกเปลี่ยนบทบาท (role exchange) กล่าวคือ บทบาทของสิ่งของหรือคนที่อยู่ในสถานการณ์เปลี่ยนไป เช่น คนที่เปลี่ยนบทบาทจากกรอบ “ดี” เป็นกรอบ “เลว”

3. จับคู่ชี้วัด (potency mapping) กล่าวคือ การจับคู่ชี้วัดกรอบของสิ่งที่ไม่เข้ากันมาอยู่ด้วยกัน เช่น กรอบของเด็ก “the little man” กับกรอบของบุคคลอันตราย “danger”

4. ความว่างเปล่าในการสลับคำพูด (vacuous reversal) กล่าวคือ การไม่เห็นความจำเป็นในการสลับคำพูดกันของตัวละคร เช่น อารมณ์ขันเกิดจากการที่คนอ่านมองไม่เห็นว่าการที่เจ้านายสลับคำพูดกับคนใช้เพื่ออะไร

5. เอาคำมาเคียงกัน (juxta position) กล่าวคือ อารมณ์ขันของป้ายประกาศ “Gobi Desert Canoe Club” อารมณ์ขันเกิดจากการนำคำ “Gobi Desert” กับ “Canoe Club” คำที่ไม่เข้ากันนำมาวางเคียงกัน เพราะไม่น่าจะมีสมาคคนเรือแคนูอยู่ในทะเลทรายโกบี

6. โวหารย้อนคำ (chiasmus) กล่าวคือ อารมณ์ขันเกิดขึ้นจากการการใช้โวหารย้อนคำ เพื่อผลในการเปลี่ยนแปลงความหมาย เช่น “Being honest isn't a question of saying everything you mean. It's a question of meaning everything you say”

7. ลวงให้คิด (gaeden-path) กล่าวคือ การเลือกใช้คำที่ลวงคนให้อ่านคิดไปทางใดทางหนึ่งแล้วหักมุมในภายหลัง อารมณ์ขันจึงเกิดจากความกำกวมในโครงสร้างของประโยค เช่น “Flying plane can be dangerous” คนอ่านสร้างกรอบเครื่องบินกำลังบินขึ้นมาในช่วงแรก แต่คำตอบที่ผู้เขียนต้องการสื่อหมายถึงการขับเครื่องบิน

8. ตัวและพื้นสลับกัน (figure-ground reversal) กล่าวคือ การกระทำที่ผิดไปจากวิธีปฏิบัติในสังคม เช่น เรื่องข้ามคันการเปลี่ยนหลอดไฟ แทนที่จะหมุนหลอดไฟ แต่คนเปลี่ยนกลับหมุนเพดานแทน

9. ตรรกะผิด (faulty reasoning) กล่าวคือ การให้เหตุผลแบบผิดๆ เป็นการใช้ตรรกะที่บิดเบือนไปจากความเป็นจริงที่อยู่บนพื้นฐานของความน่าสงสัยมาสร้างอารมณ์ขึ้น

10. สถานการณ์ล่อแหลม (almost situation) กล่าวคือ เป็นอารมณ์ขึ้นที่เกิดจากสถานการณ์ลวงให้คิดไปในทาง 2 แง่ 2 ง่าม หรือสถานการณ์ที่ลวงให้คิดไปยังเรื่องเพศ เรื่องสัปดน

11. การเทียบแบบ (analogy) กล่าวคือ การเปรียบเทียบสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นสิ่งที่อื่นที่มีความคล้ายคลึงกัน แต่ไม่ใช่สิ่งเดียวกัน

12. บ่อนทำลายตัวเอง (self-undermining) กล่าวคือ คำพูดหรือพฤติกรรมที่ดูขัดแย้งกันในตัวเอง เช่น คำพูดของมัทพิน (ขนม) ที่พูดได้แสดงอาการประหลาดใจเมื่อเจอมัทพินอีกชั้นหนึ่งพูดได้เช่นกัน ทั้งๆ ที่ทั้ง 2 เป็นสิ่งไม่มีชีวิตชนิดเดียวกัน

13. คาดเดาผลลัพธ์ (inferring consequences) กล่าวคือ การคาดเดาผลลัพธ์จากเหตุซึ่งนำมาสู่ผลโดยให้สถานการณ์เป็นตัวลำดับเรื่องราวและให้คนอ่านคาดเดาผลลัพธ์เอาเองว่าตอนจบน่าจะจบอย่างไร

14. การตั้งสมมติฐานผิดแต่แรก (reasoning from false premises) กล่าวคือ อารมณ์ขึ้นเกิดจากการตั้งสมมติฐานผิดแต่แรก เช่น นักกอล์ฟใช้เวลาในการเล็งลูกเพื่อตีอวดภรรยา เพื่อนเลยแซวว่าหากคิดจะเล็งลูกให้ถูกภรรยาจากจุดนั้น ไม่มีทางตีถูกภรรยา

15. การขาดความเชื่อมโยง (missing link) กล่าวคือ การไม่มีความสัมพันธ์กันระหว่างคำถามกับคำตอบ เช่น ตอบคนละเรื่องกับสิ่งที่คำถามต้องการ และไม่ใช่ว่าคำตอบที่มีความเชื่อมโยงกับคำถาม

16. เหตุประจวบเหมาะ (coincidence) กล่าวคือ อารมณ์ขึ้นเกิดขึ้นจากเหตุประจวบเหมาะที่เกิดจากความไม่ตั้งใจและทำให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเป็นเรื่องที่น่าขำตามมา

17. การเปรียบเทียบคู่ขนาน (parallelism) กล่าวคือ เรื่องข้ามคันจะเริ่มต้นด้วยการเปรียบเทียบและจบลงด้วยความไม่ลงรอย อาจใช้คำพ้อง (synonym) นำมาก่อนและจึงจบการเปรียบเทียบคู่ขนานด้วยคำที่ดูไม่เข้ากัน

18. การเปรียบเทียบคู่ขนานโดยนัย (implicit parallelism) กล่าวคือ การเปรียบเทียบคู่ขนานประเภทหนึ่ง แต่คนอ่านต้องตีความนัยยะที่แฝงในคำพูดนั้น เช่น เจ้านายของพลปืนใหญ่มีวิธีการแยบยลในการบอกเป็นนัยให้ลูกน้องลาออกจากหน่วยปืนใหญ่โดยไม่พูดตรงๆ

19. สัดส่วน (proportion) กล่าวคือ การเปรียบเทียบคู่ขนานประเภทหนึ่งที่มีความใกล้เคียงกันมาเปรียบเทียบกัน เช่น เรื่องข้ามคันการเปรียบภรรยากับร่ม ผู้ชายใช้ร่ม แต่ไม่นานก็ทิ้งร่มไปขึ้นแท็กซี่ซึ่งเป็นของสาธารณะ เปรียบผู้ชายที่มีภรรยาแล้ว แต่อดไม่ได้ที่จะใช้บริการผู้หญิงสาธารณะ

20. การปล่อยไ้ (obvious error หรือ ignoring the obvious) กล่าวคือ การปล่อยไ้เป็นส่วนหนึ่งของตรรกะผิดเพี้ยนไป เป็นเรื่องซ้ำกันที่ตัวละครมักแสดงความโง่หรือที่มออกมาโดยไม่ได้ตั้งใจ

21. การเทียบผิดแบบ (false analogy) กล่าวคือ การเปรียบเทียบแบบเดียวกับแนวเทียบต้นฉบับ แต่เป็นแนวเทียบที่ผิดขยายใหญ่ออกไปและเป็นเรื่องที่ค่อนข้างล่อแหลมให้คิดไปในทางที่ผิด

22. การกล่าวเกินจริง (exaggeration) กล่าวคือ การกล่าวเกินจริงหรือการกล่าวเกินพอดีจากเรื่องจริงเพื่อขยายเรื่องให้ดูเกินเลยกว่าสถานการณ์จริงในการสร้างอารมณ์ขัน

23. แวดวงจำกัด (field restriction) กล่าวคือ อารมณ์ขันเกิดจากความไม่รู้ความหมายที่แท้จริงของแวดวงคำศัพท์ เนื่องจากขาดความรู้หรือประสบการณ์ เช่น ครูวิทยาศาสตร์ให้เด็กนักเรียนอธิบาย คำว่า “mammal” ซึ่งเป็นสัตว์ที่เลี้ยงลูกด้วยนม เด็กตอบด้วยความมั่นใจและกล่าวว่าสิ่งนั้นคือ คุณย่าของตัวเอง

24. การเล่นคำ (cratylism) หรือ (pun) กล่าวคือ การใช้คำพ้องเสียง (homonymy) การใช้คำหลายความ (polysymy) และการใช้คำพ้องเสียงคล้าย (paronymy)

25. ตลกซ้อนหรือการซ้อนมุข (meta-humor) หรือ (joke in jokes) กล่าวคือ เรื่องซ้ำกันที่ใช้เรื่องตลกที่กล่าวถึงคั้งเคยเป็นอดีมาเป็นกรอบ คนอ่านเกิดความคาดหวังว่าตอนจบจะต้องไม่ธรรมดาแต่คำตอบกลับผิดความคาดหมาย จบลงด้วยเนื้อเรื่องธรรมดาที่ตรงกับตรรกะในโลกของความจริง

26. วัฏจักรชั่วร้าย (vicious circle) กล่าวคือ กรอบสองกรอบของเรื่องตลกมีผลกระทบซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดผลในทางที่ไม่ดีในทางใดทางหนึ่งและเกิดตามมาอย่างต่อเนื่อง เช่น เรื่องซ้ำกันของคนตาบอดที่ยืนหนังสือประจำอยู่หน้าศูนย์การศึกษาผู้ไม่รู้หนังสือ

27. ความกำกวมในการอ้างอิง (referential ambiguity) กล่าวคือ อารมณ์ขันที่มักเกิดจากความกำกวมทางความหมายในการอ้างอิงสรรพนาม

นอกจากนี้ เฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) ศึกษาเรื่อง “Incongruity and resolution of Humorous Narratives Linguistic Humor Theory and The Medieval Bawdry of Rabelais, Boccaccio, and Chaucer” ได้ทำการศึกษาความไม่เข้ากันกับการแก้ไขของเรื่องเล่าซ้ำกันของนักเขียน 3 คน โดยใช้ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน เป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล มีจุดประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบของกลไกตรรกะ โดยใช้แผนภาพเวนน์ เป็นเครื่องมือหลักในการอธิบายความเป็นเหตุเป็นผล ผลการศึกษาพบว่ากลไกตรรกะทำให้ตัวบทเกิดการขัดกันของกรอบ ซึ่งส่งผลให้ตัวบทมีความตลกขบขัน และจากการใช้แผนภาพของเวนน์ทำให้สามารถอธิบายกลไกตรรกะได้อย่างเป็นรูปธรรมมาก

การวิเคราะห์กลไกตรรกะโดยใช้แผนภาพเวนน์ (venn diagram) หรือแผนภาพเซต (set diagram) ในการอธิบายแผนภาพที่แสดงความเกี่ยวเนื่องเชิงตรรกศาสตร์ ซึ่งเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) นำความคิดเรื่องแผนภาพเวนน์มาจาก เวนน์ (Venn. 1880) ที่คิดแผนภาพนี้ขึ้นมาเพื่อใช้สอนทฤษฎีเซตพื้นฐาน (set theory) ที่เกี่ยวเนื่องกับความสัมพันธ์อย่างง่าย ในรายวิชาความน่าจะเป็น รายวิชาตรรกศาสตร์ รายวิชาสถิติ รายวิชาภาษาศาสตร์ และรายวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เห็นถึงการซ้อนทับกัน (intersection) ของสับเซต (subset) ซึ่งสอดคล้องกับการซ้อนทับกันของกลไกตรรกะความเป็นจริงกับกลไกตรรกะที่บิดเบือนจากความเป็นจริง

การวิเคราะห์โดยใช้แผนภาพเวนน์ตามแนวทางของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) พิจารณาจากภาพประกอบ 9 ดังนี้

เครื่องหมาย  แทนถ้อยคำที่ได้จากการอนุมานทั้ง Set A และ Set B

เครื่องหมาย  แทนถ้อยคำที่ปรากฏใน Set A และ Set B

เครื่องหมาย  แทนถ้อยคำที่ปรากฏทั้ง Set A กับ Set B มีส่วนที่ซ้อนทับกัน

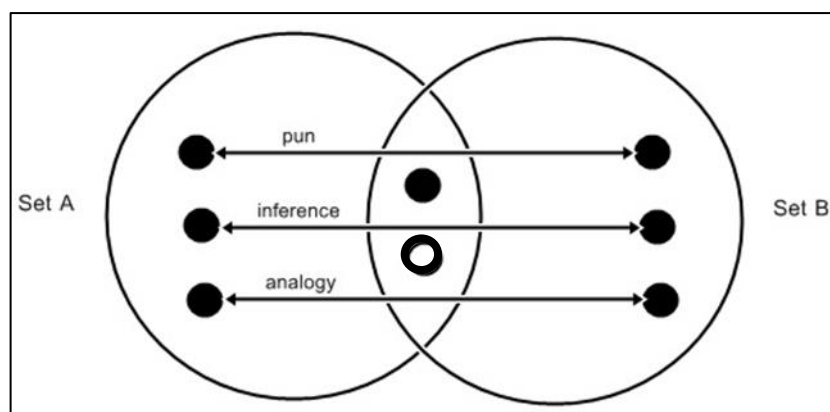
เครื่องหมาย  แทนถ้อยคำที่ปรากฏใน Set ไใด Set หนึ่ง ที่เอื้อให้อนุมานถึงความหมายอีก

แบบหนึ่ง

เครื่องหมาย  แทนถ้อยคำที่ได้จากการอนุมานจากเซตใดเซตหนึ่งใน Set A กับ Set B

เครื่องหมาย  แทนความเชื่อมโยงระหว่าง Set A กับ Set B

เครื่องหมาย  แทนกลวิธีที่พบจากถ้อยคำเพื่อแสดงให้เห็นถึงกลไกตรรกะ



ภาพประกอบ 9 แผนภาพเวนน์ (Venn diagrams)

ที่มา: Hempelmann. (2000). *Incongruity and Resolution of Humorous Narrative Linguistic Humor Theory and the Medieval Bawdry of Rabelais Boccaccio and Chaucer*. p 65.

จากภาพประกอบ 9 เฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) นำเสนอการวิเคราะห์โดยพิจารณาการเล่นคำ (pun) การอนุมาน (inference) และการเทียบแบบ (analogy) กล่าวคือ การเล่นคำ (pun) หมายถึง การเล่นกับรูปทางเสียงที่ก่อให้เกิดความกำกวมหรือรูปแสดงสัญลักษณ์เสียงรวมถึงคำที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพ

การอนุมาน (inference) หมายถึง กระบวนการคิดในการหาข้อสรุปจากเหตุผลที่มีอยู่

การเทียบแบบ (analogy) หมายถึง การเปรียบเทียบระหว่างความเหมือนกับความต่างระหว่างสองมโนทัศน์ โดยทำให้เห็นความสมเหตุสมผลในลักษณะความน่าจะเป็น (probability) กล่าวคือ ต้องสามารถบอกความเหมือนกับความต่างระหว่าง Set A กับ Set B ได้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การที่จะเข้าใจเรื่องใหม่ในสิ่งที่เรารู้ว่ามีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่เรารู้มาก่อน คือ เราต้องรู้สิ่งหนึ่งอย่างดีก่อนและรู้ว่าอีกสิ่งหนึ่งมีลักษณะคล้ายกับสิ่งแรกที่เรารู้เป็นอย่างดีมาแล้ว เราจึงคิดหรือสรุปว่าสิ่งหลังน่าจะมีอะไรเหมือนกับสิ่งแรก

เพื่อแสดงให้เห็นถึงการซ้อนทับกัน (intersection) ของสับเซต (subset) เฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) นำเสนอตัวอย่างการวิเคราะห์โดยใช้แผนภาพเวนน์ (Venn. 1880) โดยพิจารณาจากคู่ความหมายแย้ง ดังนี้

การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งที่แย้งกันระหว่างเรื่องที่เกิดขึ้นจริงกับเรื่องที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง จากตัวอย่างของรัสกิน เรื่อง “หมอกับชู้ (doctor/lover)” เพื่อแสดงให้เห็นถึงการซ้อนทับกันของตัวบท

โดยใช้แผนภาพเวนนีตามแนวทางของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) พิจารณาจากภาพประกอบ 10 ดังนี้

(13) "Is the doctor at home?" the patient asked in his bronchial whisper.

"No," the doctor's young and pretty wife whispered in reply. "Come right in."

(Raskin. 1985: 100)

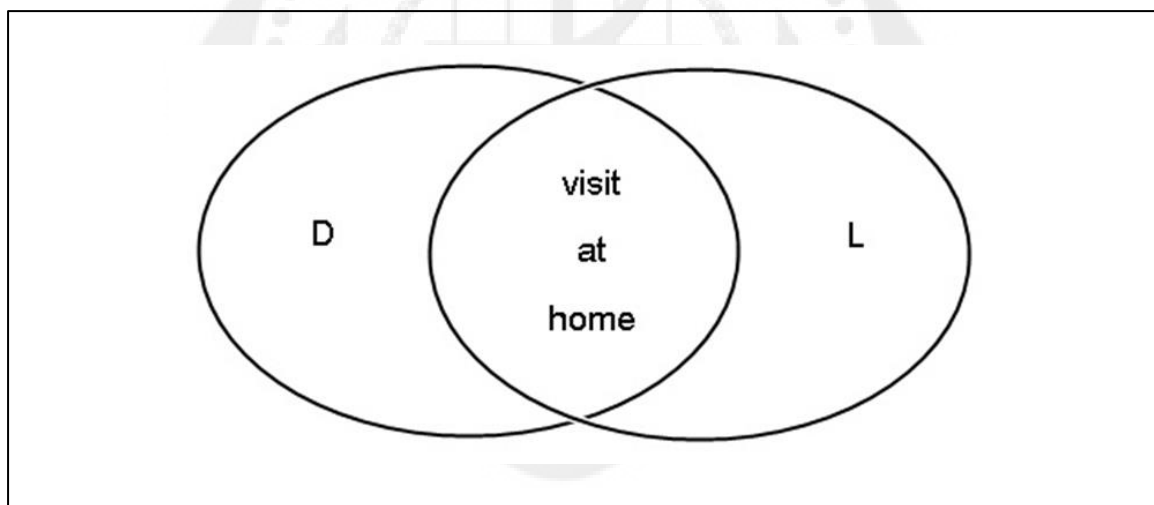
เครื่องหมาย ○ แทนเซต A และเซต B

เซต A = D (doctor)

เซต B = L (lover)

เซต A ซ้อนทับกับเซต B = visit at home

สามารถเขียนการซ้อนทับกันของคู่ความหมายแย้งในแผนภาพเวนนีได้ดังนี้



ภาพประกอบ 10 แผนภาพเวนนีแสดงการซ้อนทับกันของคู่ความหมายแย้ง [หมอ/ผู้]

(Venn diagram of overlapping scripts. [doctor/lover])

ที่มา: Hempelmann. (2000). Incongruity and Resolution of Humorous Narrative
Linguistic Humor Theory and the Medieval Bawdry of Rabelais Boccaccio and Chaucer.
p 66.

จากภาพประกอบ 10 ตัวอย่าง (13) ความตกลงในเรื่อง “หมอกับไข้” เกิดจากการแย้งกันขององค์ประกอบทางความหมาย 2 ความหมายภายในตัวบท กล่าวคือ Set B แสดงให้เห็นถึงความกำกวมของคำว่า “patient” (คนไข้) ที่เอื้อให้ตีความเป็นความหมาย คำว่า “lover” เพราะตัวบทแรกกล่าวถึงคนไข้ที่มาเคาะประตูอยู่หน้าบ้านหมอและถามถึงหมอว่าอยู่บ้านไหม ทำให้คนอ่านเข้าใจตามบริบทว่าคนไข้ต้องมาพบหมอ (ดังแสดงใน Set A = D) หากตีความจากประสบการณ์รอบตัวจากโลกในความเป็นจริงจะได้คู่ความหมายแย้ง “หมอกับคนไข้ (doctor/patient)” ซึ่งไม่ทำให้เรื่องเกิดความตกลง เนื่องจากตามประสบการณ์การไปพบหมอของคนทั่วไป คือ คนไข้ต้องการเข้ารับการรักษาจากหมอ แต่ความหมายแรกถูกเปลี่ยนไป เมื่อภรรยาของหมอมาเปิดประตูต้อนรับและทำท่าทางกระซิบกระซาบและตอบว่า “ไม่อยู่” ข้อความสุดท้ายจึงเป็นบรรทัดหมัดเด็ดที่ทำให้คนอ่านตีความหมายไปอีกแบบหนึ่งให้ต่างจากความเข้าใจเดิม คือ คำชวนเชิญของภรรยาหมอก่อนุญาตให้คนไข้เข้ามาในบ้าน ทั้งๆ ที่หมอไม่อยู่บ้าน ดังนั้น ผู้อ่านต้องตีความความหมายของการที่คนไข้มาบ้านหมออีกครั้ง และพิจารณารวมกับบริบทที่กล่าวถึงลักษณะรูปพรรณของภรรยาหมอกที่เป็นคนสวยและอายุน้อย นับว่าเป็นการแสดงการเปลี่ยนความหมายจากกรอบเรื่องราวแห่งความเป็นจริงไปสู่กรอบเรื่องราวในโลกตกลงได้ชัดเจนที่สุด ทำให้คนอ่านเข้าใจว่าคนไข้มีเจตนามาหาภรรยาหมอก ไม่ใช่มาพบหมอ สื่อนัยยะเรื่องเพศ หรือลักษณะการดึงดูดเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง คนอ่านจึงตีความคำว่า “patient” ใหม่ ว่ามีความหมายถึง “lover” ซึ่งเป็นชู้กับภรรยาหมอก ดังนั้น คู่ความหมายแย้งที่ได้ คือ [doctor/lover] ซึ่งเป็นคู่ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง] ตามแนวทางการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งของรัสกิน (Raskin, 1985) ส่วนการซ้อนทับสิ่งที่มีร่วมกัน คือ การไปพบคุณหมอบ้าน กับ การไปพบภรรยาหมอบ้าน ดังนั้น ส่วนที่ซ้อนทับกันระหว่าง Set A กับ Set B = visit at home

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการศึกษาพารามิเตอร์กลไกตรรกะ เพื่อให้ตรงกับความมุ่งหมายของงานวิจัยข้อที่ 2 ผู้วิจัยประยุกต์แผนภาพเวกซ์ของเฮมเพลแมนจากตัวอย่างการวิเคราะห์การซ้อนทับกันของคู่ความหมายแย้งข้างต้น มาปรับใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลมีภาพยนตร์เพื่อให้เหมาะสมกับข้อมูลที่ประกอบไปด้วยวัจนภาษาและอวัจนภาษา โดยใช้ในการอธิบายความสำคัญของกลไกตรรกะที่มีผลต่อการขัดกันของกรอบและทำให้เรื่องตกลงเกิดอารมณ์ขัน โดยที่ตัวบทหนึ่งๆ จะต้องมีส่วนของถ้อยคำหรือทั้งหมดของตัวบทส่วนใดส่วนหนึ่งที่คลุมเครือและเอื้อให้ตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมายและไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน

ในส่วนของการเล่นคำ กาญจนา เจริญเกียรติบวร (2548: 47-61) กล่าวถึงการจำประเภทการเล่นคำในระดับคำศัพท์และการเล่นคำในระดับเหนือคำศัพท์จากนักภาษาศาสตร์หลายท่าน ดังนี้

1. การเล่นคำในระดับคำศัพท์

1.1 การเล่นคำแบบพ้องรูป คือ คำที่เขียนรูปเดียวกัน แต่ความหมายต่างกัน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) การเล่นคำแบบพ้องรูปสมบูรณ์ 2) การเล่นคำแบบพ้องรูปไม่สมบูรณ์ ดังตัวอย่าง (13) และ (14)

ตัวอย่างการเล่นคำแบบพ้องรูป

(14) Sign on a shop:

“Cohen and Son, Tailor and Attorney. Let us press your suit.”

(กาญจนา เจริญเกียรติบรร. 2548: 49)

จากตัวอย่าง (14) คำว่า suit สามารถตีความได้ 2 ความหมาย คือ 1) ชุดสูท 2) คดีความ เนื่องจากมีรูปทางเสียงเหมือนกันโดยสมบูรณ์แต่ความหมายต่างกัน

ตัวอย่างการเล่นคำแบบพ้องเสียงคล้าย

(15) Sign on a gate of a nudist club in October:

“Clothed for the season.”

(กาญจนา เจริญเกียรติบรร. 2548: 49)

จากตัวอย่าง (15) คำว่า Clothed /cloʊd/ บนป้ายหน้าชมรมศิลปินเปลือย ออกเสียงคล้ายกับ คำว่า closed /cloʊd/ ซึ่งเป็นคำที่มักปรากฏตามป้ายหน้าร้านทั่วไป สองคำนี้ออกเสียงต่างกันไปหนึ่งหน่วยเสียง จึงจัดว่าเป็นการเล่นคำแบบพ้องรูปไม่สมบูรณ์

1.2 การเน้นพยางค์ผิดที่ คือ การลงเสียงหนักเบาที่ไม่ถูกต้องในคำทำให้คนฟังเข้าใจผิด หรือเข้าใจไม่ตรงกับความหมายที่ผู้พูดต้องการจะสื่อสาร จึงทำให้ประโยคเกิดความกำกวม ดังตัวอย่าง

(16) How do you make a cat drink?

Easy, put it in a liquidizer.

(กาญจนา เจริญเกียรติบรร. 2548: 52)

จากตัวอย่าง (16) คำสำคัญที่สร้างความกำกวม คือคำว่า a cat drink หากอยู่ในรูปของภาษาพูด ผู้พูดจะลงผู้ฟังโดยการออกเสียงเน้นคำว่า drink ในประโยคคำถามเพื่อชวนให้ผู้ฟังคิดว่าคำว่า drink เป็นคำกริยา ซึ่งจะทำให้ข้อความ make a cat drink มีความหมายว่า “ทำให้แมวดื่ม (สุรา)” แต่บรรทัดหมัดเด็ดช่วงสุดท้ายกลับเป็นคำตอบที่ทำให้เห็นว่า a cat drink เป็นคำประสม เสมือนเป็นชื่อ

เครื่องดื่มชนิดหนึ่ง ซึ่งหากต้องการความหมายเช่นนั้น ผู้พูดจะต้องออกเสียงเน้นที่คำว่า cat จึงจะถูกต้อง กล่าวคือ คำว่า drink ไม่ว่าจะในความหมายที่เป็นคำกริยาที่แปลว่า “ดื่ม (สุรา)” หรือในความหมายที่เป็นคำนาม “เครื่องดื่ม” ต่างก็มีรูปคำเดียวกัน drink ในที่นี้ จึงสามารถตีความได้ทั้งเป็นคำกริยาที่ไม่ผันรูปและเป็นคำนามหลักของคำประสม

1.3 การเล่นคำสมมติ คือ การสร้างคำใหม่ที่มีเสียงเหมือนหรือคล้ายคลึงกับเสียงของคำเดิม และทำให้ความหมายต่างออกไป หรือสื่อความคนละความหมาย ดังตัวอย่าง

(17) What do lady sheep wear?

Ewe-niforms.

(กาญจนา เจริญเกียรติบรร. 2548: 50)

จากตัวอย่าง (17) คำว่า Ewe เป็นหน่วยคำเดียวกับคำว่า ewe ที่แปลว่า แกะตัวเมีย ส่วนคำว่า uniform ที่แปลว่า เครื่องแบบ แล้วนำ ewe มาแทนที่ u- ในคำว่า uniform จึงเกิดเป็นคำใหม่ Ewe-niforms และทำให้เกิดอารมณ์ขัน

2. การเล่นคำในระดับเหนือคำศัพท์

การเล่นคำในระดับเหนือคำศัพท์ คือ การใช้คำที่เกี่ยวข้องกับความกำกวมทางโครงสร้างประโยคในด้านการวิเคราะห์คำขยายความของคำบุพบท ดังตัวอย่าง

(18) Child: Mummy, can I go out to play?

Mother: With those holes in your trousers?

Child: No, with the girl next door.

(กาญจนา เจริญเกียรติบรร. 2548: 63)

จากตัวอย่าง (18) ความกำกวมของคำบุพบทวลี สามารถตีความได้ 2 ความหมาย คือ บุพบทวลี (pp) ขยาย กริยาลี (vp) “go out” (go out...with those holes in your trousers) หรือขยายกริยาลี (vp) “play” (play with those holes in your trousers)

นอกจากนี้ ซาโกน่า (Tsakona. 2009) ศึกษาเรื่อง “Language and image interaction in cartoons: Towards a multimodal theory of humor” โดยใช้ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันจากการ์ตูนการเมืองจำนวนทั้งสิ้น 561 เรื่อง ในหนังสือพิมพ์รายวันและรายสัปดาห์ที่เป็นที่นิยมอ่านในกรีซจำนวน

8 ฉบับที่ตีพิมพ์ระหว่างเดือนธันวาคม 2547 ถึงเดือนมีนาคม 2548 ซาโกน่า (Tsakona. 2009) แบ่งการ์ตูนออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1. การ์ตูนที่อารมณ์ขันเกิดจากคำพูดเพียงอย่างเดียว (Cartoons based on verbal humor)
2. การ์ตูนที่อารมณ์ขันเกิดจากคำพูดและภาพประกอบกัน (Cartoons based on verbal and visual humor) การ์ตูนประเภทนี้ ซาโกน่าอธิบายว่าเป็นการใช้เทคนิคสร้างสรรค์ผสมกันระหว่างคำพูดและภาพเพื่อสร้างอารมณ์ขัน เนื่องจากถ้อยคำที่ปรากฏแสดงความขัดแย้งกับรูปภาพทำให้เกิดอารมณ์ขัน เทคนิคหลักที่พบ คือ การใช้คำพูดกล่าวเกินจริงและขัดแย้งกับภาพที่ปรากฏในการ์ตูน (exaggeration and contradiction) และการใช้ความหมายแฝง (hyper determination) ในกรณีหลังการขัดกันของกรอบ และตรรกะที่เกิดจากคำพูดจะแตกต่างจากภาพ
3. การ์ตูนที่อารมณ์ขันเกิดจากภาพเพียงอย่างเดียว (Cartoons based on visual humor)

จากรูปแบบการ์ตูนทั้ง 3 ประเภทข้างต้น ซาโกน่า (Tsakona. 2009) มีมุมมองเพิ่มเติมเกี่ยวกับอารมณ์ขันที่มีลูกเล่นประกอบ (humorous effects) ว่ามีผลต่อการวิเคราะห์เรื่องตลกเนื่องจากภาพและคำพูดมีความขัดแย้งกัน ความตลกของการ์ตูนเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างภาพและคำพูด ผลของการวิเคราะห์พบว่าองค์ประกอบของพารามิเตอร์ของเรื่องตลก เช่น คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะมีหลายมิติในการศึกษา กล่าวคือ สามารถวิเคราะห์ได้ในหลายทาง ซึ่งอาจมีผลปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างภาพกับคำพูดในการ์ตูน ดังนั้น การ์ตูนจึงไม่ใช่เรื่องซ้ำซ้อนเรื่องหนึ่งที่เล่าผ่านภาพ แต่การ์ตูนหนึ่งเรื่องสามารถเล่าเรื่องซ้ำซ้อนได้หลายเรื่องให้แตกต่างกันไปตามแต่ละวัฒนธรรม นอกจากนี้ ซาโกน่ายังกล่าวอีกว่าการที่การ์ตูนเรื่องหนึ่งมีความขัดแย้งของกรอบได้หลายแบบอาจเป็นสาเหตุทำให้การตีความการ์ตูนออกมาเป็นคำพูดนั้นเสียอรรถรสไป จึงได้เสนอแนะเพิ่มเติมว่าในการศึกษาอารมณ์ขันประเภทที่ 2 และ 3 ควรมีการขยายขอบเขตการศึกษาเพื่อให้ครอบคลุมในประเด็นที่ว่าความรู้ความเข้าใจในแต่ละวัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความตลกขบขัน และในประเด็นเรื่อง “วัฒนธรรม” ภาวดี สายสุวรรณ (2551) นำแนวความคิดนี้มาขยายขอบเขตการศึกษาโดยใช้ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันเรื่อง “ค่านิยมที่สะท้อนในมุขตลกในการ์ตูนช่องไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ค่านิยมที่สะท้อนอยู่ในการ์ตูนช่องไทย การ์ตูนที่นำมาวิเคราะห์มาจากนิตยสาร 2 ฉบับ คือ นิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะรายสัปดาห์ และนิตยสารการ์ตูนมหาสนุกรายสัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่าค่านิยมที่สะท้อนในการ์ตูนช่องของไทยมีทั้งหมด 8 ค่านิยม ได้แก่ 1) ค่านิยมในการให้ความสำคัญกับบุคลิกภายนอก 2) ค่านิยมการใช้กำลัง 3) ค่านิยมการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน 4) ค่านิยมในการยึดติดกับกรอบ 5) ค่านิยมการตามกระแสสังคม 6) ค่านิยมการพึ่งพาสิ่งเหนือธรรมชาติ 7) ค่านิยมการแสดงตัวเหนือผู้อื่น 8) ค่านิยมการให้ความสำคัญกับวัตถุ

ในบทถัดไป ผู้วิจัยจะนำเสนอวิธีดำเนินการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล การสรุป และอภิปรายผล



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในบทนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงขั้นตอนดำเนินการวิจัยโดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. การสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเลือกศึกษามีมภาพยนต์ที่มีเนื้อหาล้อเลียนการเมือง โดยสืบค้นจาก Google ด้วยคำใช้สืบค้น คือ “โปสเตอร์หนังล้อการเมือง” และ “ภาพตัดต่อล้อการเมือง” ซึ่งเก็บข้อมูลในระหว่างปี พ.ศ. 2557 ถึง ปี พ.ศ. 2559 เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าวเกิดวิกฤตการณ์ทางการเมืองไทย ซึ่งเกี่ยวข้องกับการประท้วงต่อรัฐบาลยิ่งลักษณ์ ชินวัตร จนเกิดการรัฐประหารขึ้น เมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 และมีประชาชนส่วนหนึ่งนำเรื่องราวทางการเมืองในช่วงเวลาดังกล่าวมาสร้างเป็นมีมในรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างความบันเทิงและก่อให้เกิดอารมณ์ขัน ส่งผลให้เกิดเป็นกระแสการรวมกลุ่มวิพากษ์วิจารณ์และร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างแพร่หลายในระยะเวลาอันรวดเร็ว

ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจงโดยรวบรวมเฉพาะมีมภาพยนต์ที่ล้อการเมืองไทยที่ปรากฏในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์เท่านั้น มีมภาพยนต์ที่เก็บรวบรวมมีจำนวนทั้งสิ้น 127 มีม โดยเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ 3 เว็บไซต์ คือ

- | | |
|--|--------------|
| 1) http://www.sanook.com | จำนวน 20 มีม |
| 2) https://www.dek-d.com | จำนวน 22 มีม |
| 3) https://www.facebook.com/tadtorv2 | จำนวน 85 มีม |

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ตามความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีมภาพยนต์
2. วิเคราะห์กลไกตรรกะเพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีมภาพยนต์

2.1 วิเคราะห์คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมิมี

ผู้วิจัยวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งโดยใช้พารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งจากทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันของอิตาลี (Attardo. 1994) และ รัสกิน (Raskin. 1985) เนื่องจากข้อมูลมีภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาเป็นมีมีประเภทรูปภาพผสมข้อความ ผู้วิจัยจึงแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) ส่วนที่เป็นวัจนภาษาหรือข้อความที่ใช้ในการสื่อสาร ซึ่งในงานวิจัยเน้นศึกษาเฉพาะพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งกับพารามิเตอร์กลไกตลก เพราะเนื่องจากเป็นสิ่งที่สำคัญที่ทำให้เกิดความเข้าใจว่าอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นเกิดเพราะเหตุใด และจากการศึกษาอารมณ์ขันด้วยทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันในหลายงานวิจัยผลการศึกษพบความเห็นที่สอดคล้องกันเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับคู่ความหมายแย้งว่ามีความเป็นสากลที่เรื่องตลกทุกเรื่องจะต้องมี และกลไกตลกมีความสำคัญรองลงมาที่ทำให้เรื่องตลกนั้นเรียกอารมณ์ขันได้เพราะมีกลไกตลกเป็นตัวช่วยให้เรื่องตลกมีความสมเหตุสมผลระหว่างตลกในโลกแห่งความจริงและตลกในโลกของจินตนาการ

2) ส่วนที่เป็นอวัจนภาษาหรือรูปภาพ โดยเปรียบเทียบระหว่างภาพโปสเตอร์ต้นฉบับกับมีมีภาพยนตร์ พิจารณาจากเป้าประสงค์ (Target) ว่าล้อเลียนใครหรือประเด็นข่าวใดบ้าง

อย่างไรก็ตาม คู่ความหมายแย้งที่พบในงานวิจัยนี้อาจพบแตกต่างจากงานของ รัสกิน (Raskin. 1985) โดยผู้วิจัยจะพิจารณาจากข้อมูลที่พบเป็นหลัก ซึ่งคู่ความหมายแย้งที่ รัสกินพบ แบ่งได้ 3 ประเภทหลักๆ คือ

1. จริง / ไม่จริง (actual vs non actual)
2. ปกติ / ไม่ปกติ (normal vs abnormal)
3. เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้ (possible vs impossible)

คู่ความหมายทั้ง 3 ประเภท สามารถแบ่งเป็นคู่ความหมายแย้งย่อยๆ ได้หลายแบบ ขึ้นอยู่กับข้อมูลเป็นหลัก ซึ่งในเบื้องต้นผู้วิจัยจะวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งที่ปรากฏในข้อมูลก่อน

2.2 วิเคราะห์กลไกตลกเพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมิมี

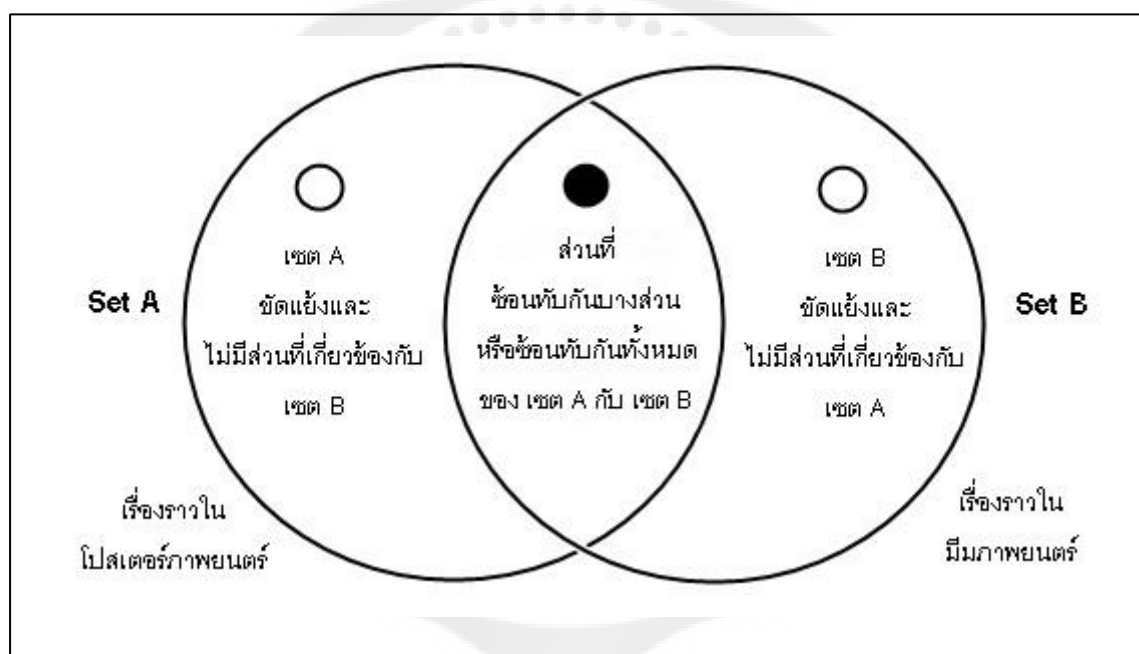
หลังจากการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง ผู้วิจัยจะวิเคราะห์กลไกตลกโดยการนำแผนภาพเวนน์ (venn diagram) ตามแนวคิดของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) มาประยุกต์ใช้เพื่อให้เหมาะสมกับข้อมูลและเพื่อหาความเป็นเหตุและผลของการขัดกันของกรอบ 2 กรอบที่ซ้อนทับกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมีภาพยนตร์ว่ามีความเชื่อมโยงกันอย่างไร เพื่อนำไปสู่การตีความและทราบเจตนาของสื่อในการผลิตตัวบทได้อย่างเป็น โดยพิจารณาทั้งอวัจนภาษาหรือรูปภาพและ

วัจนภาษาหรือถ้อยคำที่ปรากฏในมิมภาพยนตร์ไทยปี พ.ศ. 2557-2559 ซึ่งการวิเคราะห์ใช้แผนภาพเวนน์ตามแนวคิดของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการซ้อนทับกันของตัวบท (Venn diagram of overlapping scripts) มีรายละเอียด ดังนี้

เครื่องหมาย ○ แทนเซต A และเซต B กล่าวคือ Set A = เรื่องราวในโปสเตอร์ภาพยนตร์ และ Set B = เรื่องราวในมิมภาพยนตร์ โดยให้วงกลมแต่ละวงแทนแต่ละเซต

เครื่องหมาย ● แทนถ้อยคำที่ซ้อนทับกันบางส่วนหรือซ้อนทับกันทั้งหมดระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับใน Set A กับมิมภาพยนตร์ใน Set B

เครื่องหมาย ○ แทนถ้อยคำที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกันแสดงส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับใน Set A กับมิมภาพยนตร์ใน Set B



ภาพประกอบ 11 แผนภาพเวนน์แสดงการซ้อนทับกันของคู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมิมภาพยนตร์ (Venn diagram of overlapping scripts)

ที่มา: Hempelmann. (2000). *Incongruity and Resolution of Humorous Narrative Linguistic Humor Theory and the Medieval Bawdry of Rabelais Boccaccio and Chaucer*. p. 66.

3. การสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยจะนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลมาสรุป อภิปรายผล และนำเสนอข้อเสนอแนะต่อไป



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง

ในบทนี้ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งโดยใช้เกณฑ์ของ รัสกิน (Raskin. 1985) ซึ่งแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรกพิจารณาคู่ความหมายแย้ง โดยพิจารณาจาก วจนภาษา ซึ่งศึกษาการใช้ถ้อยคำที่คลุมเครือและเอื้อให้ตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมายและ พิจารณาจาก อวจนภาษา ซึ่งศึกษาการใช้รูปภาพเพื่ออ้างถึงเป้าหมายที่เป็นบุคคลหรือประเด็นข่าว การเมือง การใช้สีหน้า ท่าทาง และองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพ จากนั้น ส่วนที่สองจึงจำแนกประเภทคู่ ความหมายแย้ง โดยพิจารณาภาพรวมจากรูปแบบในการนำเสนอเรื่องราวระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์ กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ว่าเป็นคู่ความหมายแย้งประเภทใด และสอดคล้อง หรือไม่กับคู่ความหมายแย้งที่รัสกิน (Raskin. 1985) ได้เสนอไว้ว่าเป็นสากลลักษณะ 3 คู่ ได้แก่ 1) [จริง / ไม่จริง] 2) [ปกติ / ไม่ปกติ] และ 3) [เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้]

1. ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งจากวจนภาษาและอวจนภาษาระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์

การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ โดยพิจารณาคู่ความหมายแย้งจากวจนภาษาและอวจนภาษา ผู้วิจัยนำแนวคิดของรัสกิน (Raskin. 1985) มาใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ ซึ่งกล่าวว่าทุกคู่ความหมายแย้งมีความสัมพันธ์ในลักษณะที่ตรงข้ามและขัดแย้งกันในลักษณะเชิงปฏิเสธ กล่าวคือ ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ พบคู่ความหมายแย้ง 9 คู่ ดังนี้

- 1) [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก]
- 2) [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ]
- 3) [อมนุษย์ / มนุษย์]
- 4) [ผู้มีเวทย์มนตร์ / ผู้ไม่มีเวทย์มนตร์]
- 5) [ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมทในภาพยนตร์]
- 6) [อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก]
- 7) [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง]
- 8) [นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย]
- 9) [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก]

โดยมีรายละเอียดความขัดแย้งและการซ้อนทับกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ ดังนี้

1) **คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก]** กล่าวคือ คู่รักที่รับบทบาทเป็นนักแสดงนำชายและนักแสดงนำหญิงในภาพยนตร์แนวรักโรแมนติคที่รับบทบาทเป็นคู่รักกันในภาพยนตร์ที่ฉายจริงขัดแย้งกับมีมภาพยนตร์ซึ่งเป็นคู่แข่งทางการเมือง คือ นักการเมืองระดับผู้นำรัฐบาล ระดับแกนนำพรรคที่เป็นคู่แข่งทางการเมือง ซึ่งมีวิสัยทัศน์ในการบริหารประเทศแตกต่างกัน

(1) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก]



ภาพประกอบ 12 (ก)



ภาพประกอบ 12 (ข)

ภาพประกอบ 12 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “โรมิโอ & จูเลียต” และ 12 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “โรมาร์คิโอ & ปูเลียต”

ภาพประกอบ 12 คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวัจนภาษาและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

12 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ROMEO & JULIET” ส่วนที่ขัดแย้งกัน	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง ส่วนที่ซ้อนทับกัน	12 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “โรมาร์คโอ & ปูเลียต” ส่วนที่ขัดแย้งกัน
โรมีโอ & จูเลียต	ชื่อเรื่อง	โรมาร์คโอ & ปูเลียต
HAILEE STEINFELD	ชื่อนักแสดงนำหญิง	PUPAE CARPET
DOUGLAS BOTH	ชื่อนักแสดงนำชาย	MARKY MONTAGUE
HAILEE STEINFELD	รูปใบหน้านักแสดงนำหญิง	ยี่งลักษณ์ ชินวัตร
DOUGLAS BOTH	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ
เคยไหม...ที่จะสละสิ่งทุกอย่าง เพื่อความรัก	คำโปรย	ความรักระหว่างความขัดแย้งไม่ อาจบรรจบ

จากภาพประกอบ 12 ตัวอย่าง (1) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง โรมีโอ & จูเลียต กับ โรมาร์คโอ & ปูเลียต 2) ชื่อนักแสดงนำหญิงและชาย จาก HAILEE STEINFELD เป็น PUPAE CARPET และ DOUGLAS BOTH เป็น MARKY MONTAGUE 3) รูปใบหน้านักแสดงนำหญิงในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของ ยี่งลักษณ์ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรีหญิงคนแรกของประเทศไทย และรูปใบหน้านักแสดงนำชายในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ หัวหน้าพรรคประชาธิปัตย์ และ 4) คำโปรยที่ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์ถูกเปลี่ยนเป็น “ความรักระหว่างความขัดแย้งไม่อาจบรรจบ”

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] เนื่องจากการที่ผู้สร้างดัดต่อใบหน้าของ ยี่งลักษณ์ ชินวัตร และ ใบหน้าของ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ให้กลายเป็นคู่รักกันในมีมภาพยนตร์ พบว่าผู้สร้างมีมภาพยนตร์มีเจตนาสื่อความหมายโดยนัย แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างพรรคเพื่อไทยกับพรรคประชาธิปัตย์ ที่คนในสังคมสามารถเข้าใจได้ และความขัดแย้งระหว่างสองพรรคการเมืองใหญ่เป็นสภาพที่ยังดำรงอยู่อย่างเหนียวแน่นและมั่นคง แม้ว่าจะมองผ่าน “ตัวบุคคล” แต่ความหมายนั้นยังเชื่อมโยงไปถึง “นโยบาย” ที่เห็นต่างกันด้วย ทำให้คนอ่านตีความได้ว่าความจริงแล้วนักการเมืองสองคนในมีมภาพยนตร์เป็นคู่แข่งทางการเมืองและไม่ใช่คู่รักเหมือนในภาพยนตร์ที่ฉายจริง

(2) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก]



ภาพประกอบ 13 (ก)

ภาพประกอบ 13 (ข)

ภาพประกอบ 13 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ฟ้า ดัง โต๊ะ” และ 13 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “ซัด ดAWN โละ”

ภาพประกอบ 13 คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของ มีภาพยนตร์ด้านวิทยาศาสตร์และอวกาศได้ ดังต่อไปนี้

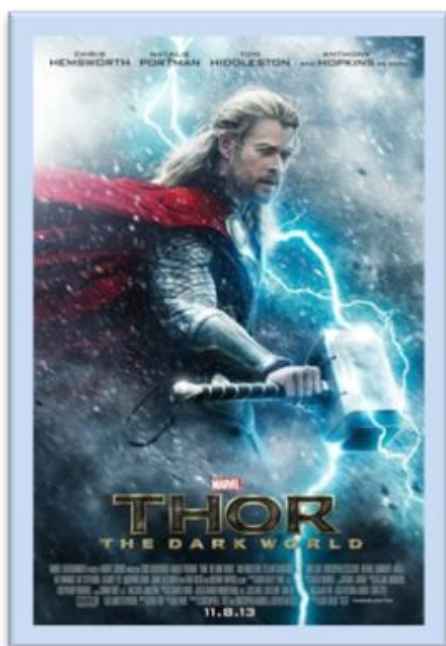
13 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ฟัด จัง โต๊ะ” ส่วนที่ขัดแย้งกัน	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	และ 13 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “ซัด ดาวนั โละ” ส่วนที่ขัดแย้งกัน
ฟัด จัง โต๊ะ	ชื่อเรื่อง	ซัด ดาวนั โละ
บอย ปกรณ์	ชื่อนักแสดงนำชาย	เทือก ประเคน
ยิปโซ รมิดา	ชื่อนักแสดงนำหญิง	ปูเป้ ะริกตา
บอย ปกรณ์	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	สุเทพ เทือกสุบรรณ
ยิปโซ รมิดา	รูปใบหน้านักแสดงนำหญิง	ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร
ชาดิสม์ คอมเมดี้ ตบ จวบ	คำโปรย	ชาดิสม์ ดราม่า โล่ โละ
25 ธันวาคม 56	คำโปรย	13 มกราคม 57

จากภาพประกอบ 13 ตัวอย่าง (2) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง ฟัด จัง โต๊ะ กับ ซัด ดาวนั โละ 2) ชื่อนักแสดงนำชายและหญิงจาก บอย ปกรณ์ เป็น เทือก ประเคน และ ยิปโซ รมิดา เป็น ปูเป้ ะริกตา 3) รูปใบหน้านักแสดงนำชายในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของ สุเทพ เทือกสุบรรณ และรูปใบหน้านักแสดงนำหญิงในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และ 4) คำโปรยที่ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์ถูกเปลี่ยนเป็น “ชาดิสม์ ดราม่า โล่ โละ” และส่วนแสดงวันที่ถูกเปลี่ยนเป็น “13 มกราคม 57”

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] เนื่องจากการที่ผู้สร้างตัดต่อใบหน้าของ สุเทพ เทือกสุบรรณ และยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ให้กลายเป็นคู่รักกันในมีมภาพยนตร์ พบว่าผู้สร้างมีเจตนาสื่อความหมายโดยนัยแสดงให้เห็นถึงเรื่องราวเหตุการณ์จลาจลที่เกิดจากความขัดแย้งทางการเมืองระหว่าง สุเทพ เทือกสุบรรณ แกนนำมือบ กปปส. มีชื่อเต็มว่า คณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ระดมมวลชนปิดกรุงเทพมหานครเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2557 เพื่อกดดันและขับไล่ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ให้พ้นจากตำแหน่งนายกรัฐมนตรี เหตุการณ์ความวุ่นวายที่เกิดขึ้นจึงขัดแย้งกับภูมิหลังที่คนอ่านทราบ ทำให้คนอ่านตีความได้ว่าความจริงแล้วนักการเมืองสองคนในมีมภาพยนตร์เป็นคู่อริทางการเมืองและไม่ใช่คู่รักเหมือนในภาพยนตร์ที่ฉายจริง

2. **คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ]** กล่าวคือ นักแสดงนำที่ได้รับบทบาทเป็น วีรบุรุษ / วีรสตรีในภาพยนตร์แนวบู๊แอคชั่นที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับบทบาทของ นักการเมืองระดับผู้นำที่ดำรงตำแหน่งสำคัญทางการเมืองในมีมีภาพยนตร์

(3) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ]



ภาพประกอบ 14 (ก)



ภาพประกอบ 14 (ข)

ภาพประกอบ 14 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “THOR: THE DARK WORLD” และ 14 (ข) มีมี ภาพยนตร์เรื่อง “THORราช”

ภาพประกอบ 14 คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] สามารถแบ่งย่อยตาม องค์ประกอบของมีมีภาพยนตร์ด้านวัจนภาษาและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

14 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “THOR: THE DARK WORLD”	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	14 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “THORราช”
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
THOR: THE DARK WORLD	ชื่อเรื่อง	THORราช
N/A	ชื่อนักแสดงนำ	N/A
CHRIS HEMSWORTH	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	ทักษิณ ชินวัตร
ค้อนมjolnir (mjolnir)	อาวุธ	ตีนตบ
N/A	คำโปรย	N/A

จากภาพประกอบ 14 ตัวอย่าง (3) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง THOR: THE DARK WORLD กับ THORราช 2) รูปใบหน้านักแสดงนำชายในโปสเตอร์ภาพยนตร์จาก CHRIS HEMSWORTH ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของ ทักษิณ ชินวัตร 3) อาวุธในโปสเตอร์ภาพยนตร์จากค้อนมjolnir ถูกเปลี่ยนเป็น ตีนตบ 4) ชื่อนักแสดงนำปรากฏในโปสเตอร์ต้นฉบับเท่านั้น แต่ในมีมภาพยนตร์ไม่ปรากฏ และ 5) คำโปรย พบว่าไม่ปรากฏทั้งในโปสเตอร์ต้นฉบับและในมีมภาพยนตร์

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] เนื่องจากการที่ผู้สร้างดัดต่อใบหน้าของ ทักษิณ ชินวัตร ให้มีลักษณะโดดเด่นในมีมภาพยนตร์ แสดงให้เห็นการสื่อความหมายโดยนัยเพื่อล้อเลียน ทักษิณ ชินวัตร ให้มีบุคลิกคล้ายกับนักแสดงนำชายที่รับบทเป็น Thor เทพเจ้าสายฟ้าวีรบุรุษกอบกู้โลกในภาพยนตร์ที่ฉายจริง การใช้วาทภาษาโดยใช้ภาพใบหน้าและตีนตบซึ่งเป็นอุปกรณ์ของผู้ชุมนุมของกลุ่มคนเสื้อแดงซึ่งเป็นสัญลักษณ์ต่อต้านกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตยเพื่อสื่อถึงสาเหตุการฉ้อโกงทางการเมืองที่เกี่ยวข้องกับ ทักษิณ ชินวัตร ภาพแฝงนัยถึงพฤติกรรมและการกระทำทางการเมืองที่เสมือนเป็นวีรบุรุษในสายตาของกลุ่มคนที่สนับสนุนแต่ในมุมตรงกันข้ามกลับนำมาซึ่งความแตกแยกทางด้านอุดมการณ์ของคนในสังคมซึ่งไม่อาจกล่าวได้ว่าการกระทำหรือพฤติกรรมของ ทักษิณ ชินวัตร ที่ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งในประเทศไทยจะได้รับการยกย่องว่าเป็นวีรบุรุษของชาติ

(4) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ]



ภาพประกอบ 15 (ก)



ภาพประกอบ 15 (ข)

ภาพประกอบ 15 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “saving private ryan” และ 15 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “saving private marky”

ภาพประกอบ 15 คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีภาพยนตร์ด้านวิทยาศาสตร์และด้านอวกาศได้ ดังต่อไปนี้

15 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “saving private ryan”	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	และ 15 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “saving private marky”
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
saving private ryan	ชื่อเรื่อง	saving private marky
tom hanks	ชื่อนักแสดงนำชาย	Abhisit Vejjajiva
1) edward burns	ชื่อนักแสดงประกอบ	N/A
2) matt damon		
3) tom sizemore		
Tom Hanks	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ
the mission is a man.	คำโปรย	N/A

จากภาพประกอบ 15 ตัวอย่าง (4) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง saving private ryan กับ saving private marky 2) ชื่อนักแสดงนำชาย tom hanks ถูกเปลี่ยนเป็น ชื่อภาษาอังกฤษ Abhisit Vejjajiva ของ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ 3) รูปใบหน้านักแสดงนำชายในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น รูปใบหน้าของ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ และ 4) คำโปรยในโปสเตอร์ภาพยนตร์ไม่ปรากฏในมีมภาพยนตร์แต่ปรากฏในโปสเตอร์ คือ “the mission is a man.”

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] เนื่องจากการที่ผู้สร้างตัดต่อใบหน้าของ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ แทนใบหน้าของนักแสดงนำชายในภาพยนตร์ที่ฉายจริงให้โดดเด่นที่สุดในมีมภาพยนตร์ แม้ว่าจะมีภาพบุคคลหลายคนที่ร่วมแสดงอยู่ในมีมภาพยนตร์แต่ผู้สร้างไม่มีการตัดต่อใบหน้าของบุคคลอื่นๆ แต่อย่างใด แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างมีเจตนาล้อเลียน อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ว่าไม่ใช่วีรบุรุษเหมือนดังเช่นนักแสดงนำชายที่ได้รับบทบาทเป็นทหารที่ออกรบจริงๆ ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับ โดยใช้วาทะภาษาเพื่อการสื่อความให้มีลักษณะสัมพันธ์กับถ้อยคำที่ปรากฏ แฝงนัยยะที่ต้องการล้อเลียนชาว อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ กรณีหลีกเลี่ยงการเกณท์ทหาร และรับราชการเป็นนายทหารสัญญาบัตรโดยมิชอบการติดต่อรูปปากให้มีลักษณะบิดเบี้ยว มีนัยยะสื่อถึงการล้อเลียนพฤติกรรมของนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศที่ต้องการปฏิรูปประเทศไทยด้วยวิสัยทัศน์ที่นำไปสู่ความเจริญของประเทศชาติอย่างยั่งยืน แต่พฤติกรรมส่วนตัวกลับแสดงถึงความไม่โปร่งใส และขาดความน่าเชื่อถือ ไม่อาจกล่าวได้ว่าการหนีทหารได้รับการยกย่องว่าเป็นวีรบุรุษของชาติ ซึ่งขัดแย้งกับโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ฉายจริง

3. **คู่ความหมายแย้ง [อมนุษย์ / มนุษย์]** กล่าวคือ นักแสดงนำหลักที่ได้รับบทบาทตามเนื้อเรื่องแนวสยองขวัญที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับนักการเมืองซึ่งเป็นบุคคลที่ยังมีชีวิตอยู่แต่ถูกเทียบแบบให้รับบทบาทเป็น ภูตผีปีศาจ หรือ ซอมบี้ ซึ่งก็คือ อมนุษย์ จากพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายคำว่า “อมนุษย์” หมายถึง ผู้มิใช่มนุษย์ รวมทั้ง เทวดา สัตว์นรก เป็ด อสุรกาย ภูตผีปีศาจ เป็นต้น แต่โดยมากหมายถึง ภูตผีปีศาจ ในมีมภาพยนตร์ (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์)

(5) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [อมนุษย์ / มนุษย์]



ภาพประกอบ 16 (ก)



ภาพประกอบ 16 (ข)

ภาพประกอบ 16 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ผีสามคืน 3” และ 16 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “ผีสามคืน 3”

ภาพประกอบ 16 คู่มือความหมายแย้ง [อมนุษย์ / มนุษย์] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวจนภาษาและด้านอวจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

16 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ตีสามคืน 3” ส่วนที่ขัดแย้งกัน	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง ส่วนที่ซ้อนทับกัน	16 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “ตีสามคืน 3” ส่วนที่ขัดแย้งกัน
ตีสามคืน 3 N/A	ชื่อเรื่อง ชื่อนักแสดงนำ	ตีสามคืน 3 N/A
สินใจ เปล่งพานิช	รูปใบหน้านักแสดงนำหญิง	ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร
เรย์ แมคโดนัลด์	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	สุเทพ เทือกสุบรรณ
1) อินทัช เหลียววงศ์	รูปใบหน้านักแสดงประกอบ	1) ทักษิณ ชินวัตร
2) ธวัช พรรัตน์ประเสริฐ		2) จตุพร พรหมพันธุ์
3) พงศธร ศรีปิ่นตา		3) อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ
4) ศุภนาฏ จิตตลีลา		4) ชัตติยา สวัสดิผล
5) ฤาชนก มีแสง		
6) หทัยชัช เอื้อกิตติโรจน์		
7) พิชญ์สินี ต้นวิบลัย		
ภาพยนตร์หลอนเล็ก	คำโปรย	ภาพยนตร์ยกระดับหลอนเล็ก
ระทึกยกกำลังสาม		ปฏิรูปความระทึกยกกำลังสาม
16 มกรา 57	คำโปรย	16 มกรา 57

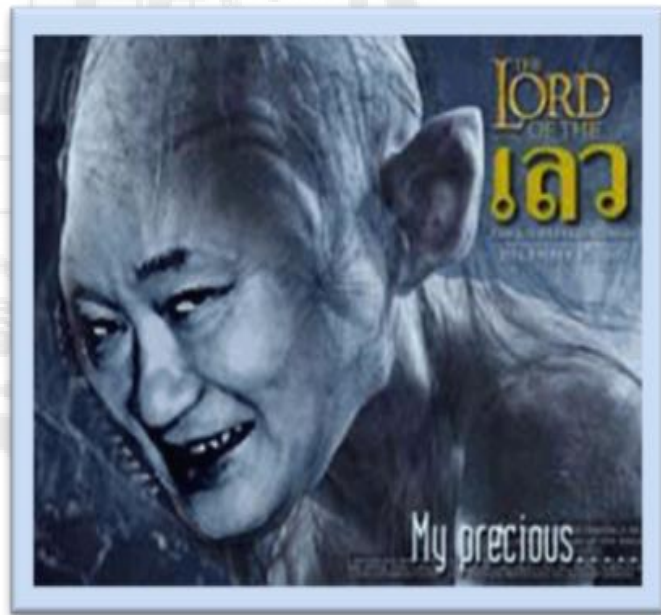
ภาพประกอบ 16 ตัวอย่าง (5) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง ตีสามคืน 3 กับ ตีสามคืน 3 ขัดแย้งในลักษณะการซ้อนทับกันทั้งหมด แต่บริบทที่แสดงด้วยอวจนภาษาใบหน้าในมีมภาพยนตร์ต่างจากใบหน้านักแสดงนำจากภาพยนตร์ที่ฉายจริง 2) รูปใบหน้านักแสดงนำหญิงและชายในภาพยนตร์ที่ฉายจริงมีลักษณะภาพที่โดดเด่นกว่าบุคคลอื่น ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และใบหน้าของ สุเทพ เทือกสุบรรณ และ 3) คำโปรยจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ฉายจริง ถูกเปลี่ยนเป็น “ภาพยนตร์ยกระดับหลอนเล็ก ปฏิรูปความระทึกยกกำลังสาม” และคำโปรยส่วนของการแสดงวันที่ ไม่พบการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ ไม่ปรากฏชื่อนักแสดงนำทั้งในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีมภาพยนตร์

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [อมมนุษย์ / มนุษย์] เนื่องจากการที่ผู้สร้างตัดต่อใบหน้าของ ยิงลักษณะ ชินวัตร กับ ใบหน้าของ สุเทพ เทือกสุบรรณ แทนใบหน้าของนักแสดงนำในโปสเตอร์ภาพยนตร์ให้มีลักษณะโดดเด่นใหญ่กว่าภาพนักการเมืองคนอื่น มีนัยยะแฝงเพื่อต้องการสื่อว่าเรื่องราวความขัดแย้งทางการเมืองมีมาทุกยุคทุกสมัยล้วนมีตัวละครที่สำคัญในทุกช่วงของการช่วงชิงอำนาจทางการเมือง ผู้สร้างแสดงเจตนาเน้นเป้าหมายสำคัญไปที่ยิงลักษณะ ชินวัตร กับ สุเทพ เทือกสุบรรณ คู่ขัดแย้งทางการเมืองที่เป็นกระแสสังคม กรณีสุเทพ เทือกสุบรรณ ปิดถนนสายสำคัญทั่วกรุงเทพมหานครเพื่อกดดันให้ ยิงลักษณะ ชินวัตร พ้นจากตำแหน่งนายกรัฐมนตรี การตัดต่อภาพโดยใช้อวัจนภาษาภาพใบหน้า นักการเมืองให้คล้ายกับผีที่สร้างความหลอนในมีมภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงการใช้อวัจนภาษาเพื่อต้องการเสียดสีวิพากษ์วิจารณ์นักการเมืองในเชิงลบว่าเป็นบุคคลที่สร้างความหลอนให้ผู้คนเสมือนผีในภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ต่างๆ ที่ความเป็นจริงยังมีชีวิตอยู่

(6) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [อมมนุษย์ / มนุษย์]



ภาพประกอบ 17 (ก)



ภาพประกอบ 17 (ข)

ภาพประกอบ 17 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “LORD OF THE RINGS” และ 17 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “LORD OF THE เลว”

ภาพประกอบ 17 คู่มือความหมายแย้ง [อมนุษย์ / มนุษย์] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวิทยาศาสตร์และด้านอวกาศได้ ดังต่อไปนี้

17 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “LORD OF THE RINGS”	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	17 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “LORD OF THE เลว”
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
LORD OF THE RINGS	ชื่อเรื่อง	LORD OF THE เลว
N/A	ชื่อนักแสดงนำ	N/A
Gollum (กอลลัม)	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	ทักษิณ ชินวัตร
THE RETURN OF THE KING	คำโปรย	My precious.....

ภาพประกอบ 17 ตัวอย่าง (6) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง LORD OF THE RINGS กับ LORD OF THE เลว 2) รูปใบหน้านักแสดงนำชายจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของ ทักษิณ ชินวัตร และ 3) คำโปรยจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ถูกเปลี่ยนเป็น My precious..... คำโปรยแตกต่างกัน คำโปรยในมีมภาพยนตร์สื่อถึงการเสียดสีทักษิณ ชินวัตรที่มีความต้องการอำนาจในการปกครอง

ทุกคู่มือความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่มือความหมายแย้ง [อมนุษย์ / มนุษย์] เนื่องจากการที่ผู้สร้างดัดต่อใบหน้าของ ทักษิณ ชินวัตร แทนใบหน้านักแสดงนำชายที่ได้รับบทเป็น กอลลัม ตัวเอกในหนังแนวมายาเรื่อง เดอะ ฮอบบิท (The Hobbit) และ เดอะลอร์ดออฟเดอะริงส์ (The Lord of the rings) ประพันธ์โดย เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน (John Ronald Reuel Tolkien) และเป็นผู้ครองครองแหวนแห่งอำนาจที่ทำให้จมอยู่กับความลุ่มหลง แสดงให้เห็นว่าการใช้อาวุธศาสตร์สื่อความด้วยใบหน้าที่ ทักษิณ ชินวัตร มีนัยยะสื่อความในเชิงลบ ผู้สร้างแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์การถ่ายทอดความหมายเพื่อล้อเลียน ทักษิณ ชินวัตร มีลักษณะคล้ายกับบทบาทของ กอลลัม ที่ลุ่มหลงอำนาจจนนำไปสู่ความหายนะของชีวิตทางการเมืองทั้งๆ ที่ความเป็นจริง เป็นบุคคลที่ยังมีชีวิตไม่ได้เป็นปีศาจเหมือนกอลลัมแต่อย่างใด

4. คู่มือความหมายแย้ง [ผู้มีเวทมนตร์ / ผู้ไม่มีเวทมนตร์] กล่าวคือ นักแสดงนำจากหนังแนวมายาหรือจินตนิมิตที่สามารถเสกคาถาร่ายเวทย์ขัดแย้งกับนักการเมืองที่เป็นเพียงบุคคลธรรมดาแต่ถูกเทียบแบบให้รับบทบาทเป็นคนที่มีเวทมนตร์คาถาในมีมภาพยนตร์

(7) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [ผู้มีเวทมนตร์ / ผู้ไม่มีเวทมนตร์]



ภาพประกอบ 18 (ก)



ภาพประกอบ 18 (ข)

ภาพประกอบ 18 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “Harry Potter” และ 18 (ข) “มีม” ภาพยนตร์เรื่อง “Thukky Potter”

ภาพประกอบ 18 คู่ความหมายแย้ง [ผู้มีเวทมนตร์ / ผู้ไม่มีเวทมนตร์] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวัจนภาษาและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

18 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “Harry Potter” ส่วนที่ขัดแย้งกัน	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง ส่วนที่ซ้อนทับกัน	18 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “Thukky Potter” ส่วนที่ขัดแย้งกัน
Harry Potter and the Order of the Phoenix	ชื่อเรื่อง	Thukky Potter
N/A	ชื่อนักแสดงนำ	N/A
แฮรี่ พอตเตอร์	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	ทักษิณ ชินวัตร
เฮอไมโอนี่ เกรนเจอร์	รูปใบหน้านักแสดงนำหญิง	ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร
รอน วีสลีย์	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	จตุพร พรหมพันธุ์
THE REBELLION BEGINS	คำโปรย	N/A
N/A	คำโปรย (ส่วนที่เป็นคำพูดเสริม)	ชิงการเดิม เลวแล้วยังซ้ำ เอกซ์เพกโต นิรโทษุญท์ อวาคา ธาราเหือด

ภาพประกอบ 18 ตัวอย่าง (7) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง Harry Potter กับ Thukky Potter 2) รูปใบหน้านักแสดงนำชายและหญิงในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น รูปใบหน้าที่ของ ทักษิณ ชินวัตร ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และจตุพร พรหมพันธุ์ และ 3) คำโปรยไม่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ แต่มีส่วนคำพูดเสริมที่แต่งขึ้นใหม่ที่ไม่ปรากฏในโปสเตอร์ ภาพยนตร์ต้นฉบับจึงไม่ถือว่ามีส่วนที่ซ้อนทับกัน หากแต่คำพูดเสริมที่แต่งเพิ่มแสดงให้เห็นถึงความไม่เข้ากันเพื่อต้องการให้แตกต่างจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับ มีนัยยะเสียดสีพฤติกรรมหรือเรื่องราว ความวุ่นวายทางการเมืองที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของการถ่ายโยงความหมายเพื่อสื่อความถึงแต่ละบุคคลโดยอ้อมด้วยคำแฝงการแสดงทัศนคติในเชิงลบโดยใช้ถ้อยคำเสียดสี คือ “วังการ์เดียม เลวแล้วยังซ่า” คำว่า “เลว” มีนัยยะแฝงสื่อถึง จตุพร พรหมพันธุ์ ว่าเป็นคนเลว “เอกซ์เปกโต นิโรทสะกูที” คำว่า “นิโรทสะกูที” มีนัยยะแฝงสื่อถึง ทักษิณ ชินวัตร เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการขอนิโรโทษกรรม และ “อวาดา ธาราเหือด” คำว่า “ธารา” มีนัยยะแฝงสื่อถึง ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร กรณีนำท่วมกรุงเทพมหานคร ครั้งประวัติศาสตร์ ขณะดำรงตำแหน่งเป็นนายกรัฐมนตรีหญิงคนแรกของประเทศไทย ช่วงปี พ.ศ. 2554

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [ผู้มีเวทมนตร์ / ผู้ไม่มีเวทมนตร์] เนื่องจากการที่ผู้สร้างตัดต่อใบหน้าของ ทักษิณ ชินวัตร ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และจตุพร พรหมพันธุ์ แทนใบหน้านักแสดงนำชายและหญิงในโปสเตอร์ ภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงการล้อเลียนนักการเมืองโดยเลียนแบบให้คล้ายกับบุคลิกของนักแสดงนำที่เป็นตัวละครเด่นในเรื่อง แฮรี่ พอตเตอร์ เฮอไมโอนี่ เกรนเจอร์ และ รอน วีสลีย์ ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่แต่ละคนต่างเสกคาถาเวทมนตร์จากไม้กายสิทธิ์ที่สามารถบันดาลเรื่องเหนือธรรมชาติให้เกิดขึ้นได้ เพื่อสื่อความถึงการแสดงทัศนคติในเชิงลบเกี่ยวกับการใช้อำนาจทางการเมืองของนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศ และระดับแกนนำเสื้อแดง ที่มีอำนาจในการสั่งการ ที่ส่งผลกระทบต่อภาพรวมของคนในประเทศ สะท้อนภาพลักษณ์นักการเมือง บ่งบอกบุคลิกลักษณะ และอุปนิสัย ด้วยการให้บริบทเสริมในส่วนที่เป็นคำพูดด้วยการใช้ถ้อยคำกล่าวกระทบที่ทำให้คนอ่านตีความถึงการใช้อำนาจเพื่อเสียดสีนักการเมืองในระดับผู้นำว่ามีอำนาจคล้ายกับนักแสดงนำในภาพยนตร์ที่ฉายจริงที่สามารถเสกคาถาร่ายเวทมนตร์ได้ ทั้งๆ ที่ในโลกแห่งความเป็นจริง นักการเมือง 3 คนที่ถูกพาดพิงถึงเป็นเพียงมนุษย์ธรรมดาไม่มีเวทมนตร์เหมือนในภาพยนตร์ที่ฉายจริง

(8) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [ผู้มีเวทมนตร์ / ผู้ไม่มีเวทมนตร์]



ภาพประกอบ 19 (ก)

ภาพประกอบ 19 (ข)

ภาพประกอบ 19 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดราชวานร” และ 19 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดก้านันวานร”

ภาพประกอบ 19 คู่ความหมายแย้ง [ผู้มีเวทมนตร์ / ผู้ไม่มีเวทมนตร์] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีภาพยนตร์ด้านวัจนภาษาและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

19 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดราชา วานร” ส่วนที่ขัดแย้งกัน	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	19 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดก๊ากง วานร” ส่วนที่ขัดแย้งกัน
ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดราชา วานร	ชื่อเรื่อง	ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดก๊ากง วานร
ดอนนี่ เยน	ชื่อนักแสดงนำชาย	เทพมี้ เยด
โจว เหวินพะ	ชื่อนักแสดงนำชาย	ชาติ เหวิน ชัซ
กัว ฟู่เจิง	ชื่อนักแสดงนำชาย	กัว ฟู่ เหลิม
ดอนนี่ เยน	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	สุเทพ เทือกสุบรรณ
โจว เหวินพะ	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	ชัชชาติ สิทธิพันธุ์
กัว ฟู่เจิง	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	เฉลิม อยู่บำรุง
อภิมหาภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์ ทุนสร้างกว่า 2,000 ล้านบาท สุดยอสดเปเซียลเอฟเฟกต์จาก ฮอลลีวูดโดยทีมผู้สร้าง Avatar และ 300	คำโปรย	อภิมหาภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์ ทุนสร้างล้างผลาญกว่าพันล้าน บาทสุดยอสดเปเซียลเอฟเฟกต์ จากช่อง 7 สีทีวีเพื่อคุณโดยทีม ผู้สร้างเสือสมิงและธิดาพญายม

ภาพประกอบ 19 ตัวอย่าง (8) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดราชาวานร กับ ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดก๊ากงวานร 2) ชื่อนักแสดงนำชายทั้ง 3 คนในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ชื่อที่แต่งขึ้นใหม่เพื่อล้อเลียนการเมือง คือ เทพมี้ เยด ชาติ เหวิน ชัซ กัว ฟู่ เหลิม 3) รูปใบหน้านักแสดงนำชายทั้ง 3 คนในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของนักการเมือง 3 คน คือ สุเทพ เทือกสุบรรณ ชัชชาติ สิทธิพันธุ์ เฉลิม อยู่บำรุง และ 4) คำโปรยจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น อภิมหาภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์ทุนสร้างล้างผลาญกว่าพันล้านบาทสุดยอสดเปเซียลเอฟเฟกต์จากช่อง 7 สีทีวีเพื่อคุณโดยทีมผู้สร้างเสือสมิงและธิดาพญายม

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [ผู้มีเวทมนตร์ / ผู้ไม่มีเวทมนตร์] เนื่องจากการที่ผู้สร้างตัดต่อใบหน้าของสุเทพ เทือกสุบรรณ ชัชชาติ สิทธิพันธุ์ เฉลิม อยู่บำรุง แทนใบหน้าของนักแสดงนำชายในโปสเตอร์ภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงการล้อเลียนนักการเมืองด้วยการตัดต่อใบหน้าเพื่อเลียนแบบให้มีบุคลิกลักษณะท่าทางคล้าย

กับนักแสดงนำในโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่เป็นเทพ และครึ่งเทพครึ่งสัตว์ที่มีอิทธิฤทธิ์ มีนัยยะแฝงสื่อถึงนักการเมืองที่มากด้วยอำนาจโดยมุ่งเป้าหมายไปที่ สุเทพ เพื่ออภิสิทธิ์ชน ที่สามารถอนุมานได้จากชื่อตอน “กำเนิดก้านฉาง” ที่บ่งบอกลำดับว่า “ก้าน” เพื่อต้องการล้อเลียนสุเทพ เพื่ออภิสิทธิ์ชน นอกจากนี้ การใช้ถ้อยคำ คำว่า “เทพ” “ชาติ” “ซัส” และ “เหลิม” เพื่อต้องการสื่อเจตนาล้อเลียนชื่อจริงของนักการเมืองทั้ง 3 คนในมีมภาพยนตร์ ทั้งๆ ที่ในโลกแห่งความเป็นจริงนักการเมืองทั้ง 3 คนนี้เป็นเพียงมนุษย์ธรรมดาไม่มีอิทธิฤทธิ์อำนาจแต่อย่างใด

5. คู่ความหมายแย้ง [ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมทในภาพยนตร์]
กล่าวคือ ภาพฉากสำคัญตอนใดตอนหนึ่งจากภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับภาพข่าวการเมืองที่เป็นกระแสสังคม

(9) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมทในภาพยนตร์]



ภาพประกอบ 20 (ก)



ภาพประกอบ 20 (ข)

ภาพประกอบ 20 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN” และ 20 (ข) มีม
ภาพยนตร์เรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN”

ภาพประกอบ 20 คู่ความหมายแย้ง [ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมท
ในภาพยนตร์] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวัฒนธรรมและด้านอวัจน
ภาษาได้ ดังต่อไปนี้

20 (ก) ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	20 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง
“PIRATES of the CARIBBEAN”		“PIRATES of the CARIBBEAN”
สงครามแคนโจรสลัดไร้ชีพ		สงครามแคนรอน้ำไร้ระบาย
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
PIRATES of the CARIBBEAN	ชื่อเรื่อง	PIRATES of the CARIBBEAN
สงครามแคนโจรสลัดไร้ชีพ		สงครามแคนรอน้ำไร้ระบาย
N/A	ชื่อนักแสดงนำ	N/A
ภาพข่าวน้ำท่วมกรุงเทพฯ	ภาพโปรโมทในไปสเตอร์ ภาพยนตร์/ เหตุการณ์ข่าว	เรือโจรสลัดล่องอยู่ในถนน
	การเมือง	
N/A	คำโปรย	N/A

จากภาพประกอบ 20 ตัวอย่าง (9) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างไปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง PIRATES of the CARIBBEAN สงครามแคนโจรสลัดไร้ชีพ กับ PIRATES of the CARIBBEAN สงครามแคนรอน้ำไร้ระบาย 2) ภาพข่าวน้ำท่วมกรุงเทพมหานคร ผสมกับ ภาพเรือโจรสลัดล่องอยู่ในถนน และ 3) ส่วนคำโปรยและชื่อนักแสดงนำไม่ปรากฏความขัดแย้งระหว่างไปสเตอร์ภาพยนตร์และมีภาพยนตร์

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมทในภาพยนตร์] เนื่องจากผู้สร้างติดต่อภาพข่าวน้ำท่วมกรุงเทพมหานครผสมกับภาพเรือโจรสลัดที่อยู่ในภาพยนตร์ที่ฉายจริงให้กลายเป็นมีภาพยนตร์เรื่องใหม่ แสดงให้เห็นถึงการใช้รูปภาพประชดประชันเพื่อสร้างอารมณ์ขันเป็นกลวิธีที่มีเจตนาเสียดสีโดยใช้ภาพสื่อความหมายที่ตรงข้ามกับความหมายตามประสบการณ์ภูมิหลังของคนอ่านที่เข้าใจว่าเรือต้องแล่นอยู่ในลำน้ำหรือมหาสมุทร ดังที่ แนช (Nash. 1985: 152) กล่าวว่า กลวิธีการใช้ถ้อยคำประชดประชันเป็นลีลาหลักของเรื่องตลกและปรากฏมากในการสื่อสารที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ในมีภาพยนตร์พบว่า การใช้รูปภาพแฝงนัยประชดประชันเป็นปัจจัยสำคัญที่สร้างอารมณ์ขันให้กับคนอ่าน นอกจากการถวิลถึงบนถนนที่เต็มไปด้วยน้ำได้แล้ว เรือยังสามารถแล่นอยู่กลางถนนที่เต็มไปด้วยน้ำไปด้วย แสดงให้เห็นถึงนัยยะแฝงสื่อถึงการใช้อวัจนภาษาเพื่อต้องการเสียดสีระบบการจัดการน้ำท่วมและการบริหารงานของภาครัฐที่ไม่สามารถแก้ปัญหาหน้าท่วมได้ ส่งผลกระทบต่อประชาชนโดยก่อให้เกิดความยากลำบากในการสัญจร การอยู่อาศัย หรือพื้นที่ไม่สามารถใช้งานได้

ตามปกติเมื่อเกิดน้ำท่วมขัง ภาพที่ถูกตัดต่อในมีมภาพยนตร์จึงเป็นเพียงการนำภาพส่วนหนึ่งจากภาพเด่นที่นำมาโปรโมทภาพยนตร์มาผสมกับภาพข่าวน้ำท่วมที่ประชาชนต้องเผชิญความยากลำบากเปรียบเทียบอยู่ในภาวะสงครามที่ผู้คนต่างหวาดกลัว ในโลกความจริงคนในวัฒนธรรมเดียวกันทราบว่ามีเรื่องนี้ฉายจริงในโลกแห่งความเป็นจริง

(10) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมทในภาพยนตร์]



ภาพประกอบ 21 (ก)ภาพประกอบ 21 (ข)

ภาพประกอบ 21 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “TEETH กลีบเพมือบ” และ 21 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “TEETH กลีบเพมือบ”

ภาพประกอบ 21 คู่ความหมายแย้ง [ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมทในภาพยนตร์] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวัจนภาษาและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

21 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “TEETH กลีบเขมือบ” ส่วนที่ขัดแย้งกัน	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง ส่วนที่ซ้อนทับกัน	21 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “TEETH กลีบเขมือบ” ส่วนที่ขัดแย้งกัน
TEETH กลีบเขมือบ N/A อ่างอาบน้ำ	ชื่อเรื่อง ชื่อนักแสดงนำ ภาพโปรโมทในโปสเตอร์ ภาพยนตร์/ เหตุการณ์ข่าว	TEETH กลีบเขมือบ N/A ประเด็นข่าวน้ำท่วม 7-eleven
1) มันคือฝันร้ายของผู้ชายทั้งโลก ระวัง! เธอจะกินคุณทั้งตัว และ (กลอง) ดวงใจ	คำโปรย	N/A
2) กรุณาเปิดตาให้กว้างและหุบขา ให้แคบ	คำโปรย	N/A

ภาพประกอบ 21 ตัวอย่าง (10) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง TEETH กลีบเขมือบ กับ TEETH กลีบเขมือบ ในลักษณะที่ทับซ้อนกันทั้งหมด แต่ผู้สร้างมีดัดแปลงองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพ เพื่อให้คนอ่านเข้าใจว่าไม่ใช่เรื่องเดียวกัน 2) ภาพฉาก / เหตุการณ์ จากอ่างอาบน้ำในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ภาพข่าวน้ำท่วม 7-eleven และ 3) คำโปรยจากภาพยนตร์ต้นฉบับพบว่าไม่ปรากฏในมีภาพยนตร์

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมทในภาพยนตร์] เนื่องจากผู้สร้างติดต่อภาพอ่างอาบน้ำที่มีน้ำอยู่เต็มเปี่ยมให้กลายเป็นภาพร้านสะดวกซื้อ 7-eleven ที่มีน้ำอยู่เต็มร้านซึ่งในสถานการณ์ปกติไม่ควรเกิดขึ้น มีภาพยนตร์เกิดจากการติดต่อภาพเหตุการณ์ที่เป็นข่าว จากเหตุการณ์พายุฝนหว่ามถล่ม จ. ชลบุรี ในวันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2558 ติดต่อกันยาวนานกว่า 6 ชั่วโมง ส่งผลให้พื้นที่พืดยา บางละมุง มีน้ำท่วมขังเป็นวงกว้าง รวมทั้งน้ำไหลบ่าเข้าท่วมบ้านเรือนและร้านค้าจนได้รับความเสียหายอย่างหนักเปรียบเสมือนประชาชนอยู่ในภาวะสงครามที่ต้องเอาตัวรอดจากเหตุการณ์น้ำท่วมฉับพลันเพื่อความอยู่รอด แสดงให้เห็นถึงนัยยะแฝงสื่อถึงการใช้อำนาจด้วยภาพเพื่อต้องการเสียดสีระบบการจัดการน้ำท่วมและการบริหารงานของภาครัฐที่ไม่สามารถแก้ปัญหา น้ำท่วมได้จึงเกิดน้ำท่วมขังแบบฉับพลันส่งผลให้ทรัพย์สินเกิดความเสียหายในหลายพื้นที่เศรษฐกิจทางธุรกิจ

6. คู่ความหมายแย้ง [อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก] กล่าวคือนักแสดงนำที่รับบทบาทเป็นอาชญากรระดับโลกจากหนังแนวลึกลับ ปลอมแปลง ข้อโกง ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับบทบาทและหน้าที่ของนักการเมืองระดับผู้นำประเทศที่มีหน้าที่แก้ไขปัญหาบ้านเมืองและวางนโยบายในการบริหารประเทศแต่ถูกเทียบแบบให้รับบทบาทเป็นอาชญากรในมีมภาพยนตร์

(11) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก]



ภาพประกอบ 22 (ก)

ภาพประกอบ 22 (ข)

ภาพประกอบ 22 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “โกงกระฉ่อนโลก AMERICAN HUSTLE” และ 22 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “โกงกระฉ่อนโลก THAILAND HUSTLE”

ภาพประกอบ 22 คู่ความหมายแย้ง [อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวิทยาศาสตร์และด้านอภิปรัชญาได้ ดังต่อไปนี้

22 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “โกงกระฉ่อนโลก AMERICAN HUSTLE”	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	22 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “โกง กระฉ่อนโลก THAILAND HUSTLE”
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
โกงกระฉ่อนโลก AMERICAN HUSTLE	ชื่อเรื่อง	กระฉ่อนโลก THAILAND HUSTLE
1) แบรดลีย์ คูเปอร์	ชื่อนักแสดงนำชาย	1) เทพเทือก คูเปอร์
2) เอมี อัดัมส์	ชื่อนักแสดงนำชาย	2) ตูตี อัดัมส์
3) คริสเตียน เบล	ชื่อนักแสดงนำชาย	3) คริสเตียน แม้ว
4) เจนนิเฟอร์ ลอร์เรนซ์	ชื่อนักแสดงนำหญิง	4) ปูนีเฟอร์ ลอร์เรนซ์
5) เจเรมี เรนเนอร์	ชื่อนักแสดงนำชาย	5) มาร์คเรมี เรนเจอร์
1) แบรดลีย์ คูเปอร์	รูปใบหน้านักแสดงนำ	1) สุเทพ เทือกสุบรรณ
2) เอมี อัดัมส์	รูปใบหน้านักแสดงนำ	2) จตุพร พรหมพันธุ์
3) คริสเตียน เบล	รูปใบหน้านักแสดงนำ	3) ทักษิณ ชินวัตร
4) เจนนิเฟอร์ ลอร์เรนซ์	รูปใบหน้านักแสดงนำ	4) ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร
5) เจเรมี เรนเนอร์	รูปใบหน้านักแสดงนำ	5) อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ
1) ล้างบางคนโกงชาติ ด้วย ปฏิบัติการคนลงโลก	คำโปรย	1) ล้างบางคนโกงชาติ ด้วย ปฏิบัติการมือบียัดเมือง
2) จากผู้กำกับ Silver Linings Playbook	คำโปรย	2) จากผู้กำกับ WORLD WAR M มหามวลมีอบล้างหมู่แม้ว

ภาพประกอบ 22 ตัวอย่าง (11) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง โกงกระฉ่อนโลก AMERICAN HUSTLE กับ กระฉ่อนโลก THAILAND HUSTLE 2) ชื่อนักแสดงนำชายและหญิงจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น เทพเทือก คูเปอร์ ตูตี อัดัมส์ คริสเตียน แม้ว ปูนีเฟอร์ ลอร์เรนซ์ และ มาร์คเรมี เรนเจอร์ 3) รูปใบหน้านักแสดงนำทั้งหมดจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น รูปใบหน้าของ สุเทพ เทือกสุบรรณ จตุพร พรหมพันธุ์ ทักษิณ ชินวัตร ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ และ 4) คำโปรย จาก “ล้างบางคนโกงชาติ ด้วยปฏิบัติการคนลงโลก” ถูกเปลี่ยนเป็น “ล้างบางคนโกงชาติ ด้วยปฏิบัติการมือบียัดเมือง” และ “จาก ผู้กำกับ Silver Linings Playbook” ถูกเปลี่ยนเป็น “จาก ผู้กำกับ WORLD WAR M มหามวลมีอบล้างหมู่แม้ว”

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [อาชญากรรมระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรรมระดับโลก] เนื่องจากผู้สร้างตัดต่อภาพใบหน้าของนักแสดงนำชายและหญิงทั้งหมดจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ให้กลายเป็นใบหน้าของนักการเมืองทั้งหมด แสดงนัยยะล้อเลียนพฤติกรรมของนักการเมืองให้คล้ายกับกลุ่มนักต้มตุ๋นในภาพยนตร์ที่ฉายจริงที่ต้องทำงานร่วมกับเจ้าหน้าที่ของรัฐบาลเพื่อจับนักต้มตุ๋นคนอื่นๆ จากชื่อเรื่องเห็นได้ว่าความโดดเด่นทางความหมายของคำว่า “โกง” คือ การใช้อุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมหลอกลวงเพื่อให้ได้มาเป็นของตนเอง (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์) แสดงให้เห็นถึงการใช้ถ้อยคำเสียดสีแบบกล่าวเหมารวมว่านักการเมืองส่วนใหญ่มีอุปนิสัยฉ้อโกง ไม่โปร่งใส แม้อยู่ในบทบาทระดับผู้นำรัฐบาลหรือระดับแกนนำเสมือนเป็นวีรบุรุษที่น่ายกย่อง แต่แท้จริงแล้วไม่ได้ต่างจากโจร เป็นวิธีการที่ผู้สร้างวิพากษ์วิจารณ์กลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐข้าราชการหรือนักการเมืองโดยอ้อมว่ามีนิสัยฉ้อโกงเงินหลวงหรือเงินของประชาชนมาเป็นของตนเอง ละเลยการปฏิบัติหน้าที่โดยมิชอบด้วยกฎหมายก่อให้เกิดความวุ่นวายทางการเมืองและส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศชาติและเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศไทย

(12) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [อาชญากรรมระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรรมระดับโลก]



ภาพประกอบ 23 (ก)

ภาพประกอบ 23 (ข)

ภาพประกอบ 23 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “catch me if you can” และ 23 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “จับให้ได้ถ้านายว่างจิต catch me if you can 2 ”

ภาพประกอบ 23 คู่มือความหมายแย้ง [อาชญากรรมระดับโลก/ ไม่ใช่อาชญากรรมระดับโลก] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวิทยาศาสตร์และด้านอวกาศได้ ดังต่อไปนี้

23 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “catch me if you can”	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	23 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “จับ ให้ได้ถ้านายว่างจัด catch me if you can 2 ”
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
catch me if you can	ชื่อเรื่อง	จับให้ได้ถ้านายว่างจัด catch me if you can 2
Dicraprio	ชื่อนักแสดงนำชาย	เทือก
Hanks	ชื่อนักแสดงนำชาย	วิท
Leonardo Dicaprio	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	สุเทพ เทือกสุบรรณ
Tom Hanks	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	ธาวิต เฟื่องดิษฐ์
N/A	คำโปรย	1) ปืด ปี้ ปืด..ปืด ปี้ ปืดปืด ปี้ ปืด..
The true story of a real fake.	คำโปรย	2) M6 FBI CIA จงหลีกไป DSI จงไล่หนวิด The true story of a funny case

ภาพประกอบ 23 ตัวอย่าง (12) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง catch me if you can กับ จับให้ได้ถ้านายว่างจัด catch me if you can 2) ชื่อนักแสดงนำชายจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น “เทือก” และ “วิท” สังเกตได้ว่าถ้อยคำถ้อยใจ ความหมายไปสู่ชื่อจริงของนักการเมือง คือ สุเทพ เทือกสุบรรณ และ ธาวิต เฟื่องดิษฐ์ 3) รูปใบหน้านักแสดงนำชายจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น รูปใบหน้าที่ของ สุเทพ เทือกสุบรรณและใบหน้าที่ของ ธาวิต เฟื่องดิษฐ์ แสดงให้เห็นว่าชื่อนักแสดงนำในมีมภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กับรูปใบหน้าที่ของนักการเมืองที่ต้องการสื่อความ และ 4) คำโปรย จากโปสเตอร์ภาพยนตร์ “The true story of a real fake” แต่ในมีมภาพยนตร์ปรากฏ 2 ตำแหน่งในองค์ประกอบของภาพพื้นหลัง คือ 1) คำเลียนเสียงนกหวีด “ปืด ปี้ ปืด..ปืด ปี้ ปืดปืด ปี้ ปืด..” และ 2) คำโปรยที่ผู้สร้างแต่งเพิ่มเพื่อต้องการขยายความหมายของเสียงนกหวีดว่าต้องการเสียดสีหน่วยงานที่ต้องจับกุมเทพ เทือกสุบรรณ ในเหตุการณ์

ทางการเมืองกรณี สุเทพ เทือกสุบรรณ เลขาธิการพรรคประชาธิปัตย์สั่งกระชกพื้นที่บริเวณสี่แยกราชประสงค์จนเป็นเหตุให้มีผู้เสียชีวิต 91 ศพ

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [อาชญากรรมระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรรมระดับโลก] เนื่องจากผู้สร้างตัดต่อภาพใบหน้าของ สุเทพ เทือกสุบรรณ และ ธาวิต เพ็งดิษฐ์ เพื่อล้อเลียนให้คล้ายกับภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ มีนัยยะสื่อถึงการล้อเลียนข่าวการเมืองกรณี ธาวิต เพ็งดิษฐ์ อธิบดีกรมสอบสวนคดีพิเศษ (ดี เอส ไอ) ติดตามตัวนายสุเทพ เทือกสุบรรณ เลขาธิการ กปปส. มาส่งให้อัยการยื่นฟ้องเป็นจำเลยต่อศาลอาญาคดีร่วมกับ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ อดีตนายกรัฐมนตรี คดีก่อเหตุพยายามฆ่าและทำให้ผู้อื่นถึงแก่ความตายโดยเจตนา กรณียกคำสั่งศูนย์อำนวยการแก้ไขสถานการณ์ฉุกเฉิน (ศอฉ.) ในการขอคืนพื้นที่การชุมนุมของกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) เหตุเกิดเมื่อปี 2553 จนมีผู้เสียชีวิต 91 ศพและบาดเจ็บจำนวนมาก สุเทพ เทือกสุบรรณ พบช่องโหว่ของกฎหมายไทย กล่าวคือประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความแพ่ง ในมาตรา 106/1 ได้มีการวางหลักไว้ว่า ห้ามมิให้ออกหมายเรียกพยานพระภิกษุและสามเณรในพุทธศาสนา ไม่ว่าในกรณีใดๆ เป็นเหตุให้สุเทพ เทือกสุบรรณ หนีคดีอาญาโดยการออกบวชที่วัดท่าไทร จังหวัดสุราษฎร์ธานี เพื่อไม่ต้องไปศาลและตอบคำถามค้านของทนายจำเลย อีกทั้งศาลไม่มีอำนาจบังคับให้เบิกความทำได้เพียงจดลงไว้ในรายงานกระบวนการพิจารณาเท่านั้น ดังนั้น การหนีการจับกุมของ สุเทพ เทือกสุบรรณ จึงคล้ายคลึงกับบทบาทของ แฟรงก์ อบาเนล (Frank Abagnale) นักต้มตุ๋นชั้นเซียนในภาพยนตร์ที่ฉายจริง แสดงให้เห็นถึงความฉลาดและไหวพริบที่สามารถโกงได้ทุกอย่าง ถึงแม้ว่าคดีถูกตามจับอยู่หลายปีแต่ด้วยความฉลาดทำให้หนีได้ทุกครั้ง

7. คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง] กล่าวคือ รูปใบหน้านักแสดงนำหญิงที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับรูปใบหน้านักแสดงการเมืองที่ได้รับบทบาทเป็นนักแสดงนำหญิงในมีภาพยนตร์

(13) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง]



ภาพประกอบ 24 (ก) ภาพประกอบ 24 (ข)

ภาพประกอบ 24 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ไอติมตายแน่” และ 24 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “อีแม่วตายแน่”

ภาพประกอบ (24) คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีภาพยนตร์ด้านวงจภาษาและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

24 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ไอติมตายแน่” ส่วนที่ขัดแย้งกัน	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง ส่วนที่ซ้อนทับกัน	24 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “อีแม่วตายแน่” ส่วนที่ขัดแย้งกัน
ไอติมตายแน่	ชื่อเรื่อง	อีแม่วตายแน่
อุดม แต้วนิน	ชื่อนักแสดงนำชาย	N/A
โกโต ยูอิกิ (Goto Yuiki)	รูปใบหน้านักแสดงนำหญิง	ทักษิณ ชินวัตร
อุดม แต้วนิน นำแสดง	คำโปรย	ทักษิณ ชินวัตร นำแสดง

ภาพประกอบ 24 ตัวอย่าง (13) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง อีตีมตายแน่ กับ อีแม้วตายแน่ 2) ชื่อนักแสดงนำชาย อุดม แต่พานิช ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์ แต่ในมีมภาพยนตร์ไม่ปรากฏ 3) รูปใบหน้านักแสดงนำหญิงจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น รูปใบหน้าของ ทักษิณ ชินวัตร และ 4) คำโปรยจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ทักษิณ ชินวัตร นำแสดง

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง] เนื่องจากผู้สร้างตัดต่อภาพใบหน้าของ ทักษิณ ชินวัตร ซึ่งเป็นเพศชายไปวางแทนภาพใบหน้าของนักแสดงนำหญิงจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ซึ่งเป็นนักแสดงนำหญิงของเรื่อง คนอ่านที่เห็นภาพนักแสดงนำหญิงในมีมภาพยนตร์จึงเข้าใจได้ว่าเป็น ใบหน้าของนักการเมือง ทักษิณ ชินวัตร ไม่ใช่ใบหน้าของ โกโต ยูอิกิ ที่รับบทเป็น ต้ม นักแสดงนำหญิงของเรื่อง อารมณ์ขันของมีมภาพยนตร์จึงเกิดจากบทบาทสลับกันจากหญิงกลายเป็นชายระหว่างนักแสดงนำหญิงในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีมภาพยนตร์ สอดคล้องกับ อัตทาได้ และคณะ (Attardo. et al. 2002) ที่กล่าวว่า บทบาทผืนผวน (role reversals) เป็นกลวิธีที่พบในเรื่องตลกผู้สร้างสลับบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ เช่น บทบาทของมนุษย์สลับกับบทบาทของสุนัข เป็นต้น

(14) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง]



ภาพประกอบ 25 (ก)

ภาพประกอบ 25 (ข)

ภาพประกอบ 25 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ” และ 25 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “หม่อมไหนไฟแรงเฟร่อ”

ภาพประกอบ 25 คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง]สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวัฒนธรรมและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

25 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ”	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	25 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “หม่อมไหนไฟแรงเฟร่อ”
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ	ชื่อเรื่อง	หม่อมไหนไฟแรงเฟร่อ
N/A	ชื่อนักแสดงนำ	N/A
สุทิดา อุดมศิลป์	รูปใบหน้านักแสดงนำหญิง	หม่อมราชวงศ์ สุขุมพันธุ์ บริพัตร
ธิดิ มหาโยธารักษ์	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	N/A
ธนภพ ลีรัตนขจร	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	N/A
เธอคนนี้ใจเด่นแรง เมื่อไหร่..	คำโปรย	ซุ่มไฟ อลังเฟร่อ
ผลอล่อยตัว		ด้วยงบฯ แทบเอ้อแตก
“ปล่อยไฟ” ทุกที		
1 ตุลาคมนี้ในโรงภาพยนตร์	คำโปรย	31 ธันวาคม ปลายงบข้ามปีทุกโรงภาพยนตร์

ภาพประกอบ 25 ตัวอย่าง (14) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ กับ หม่อมไหนไฟแรงเฟร่อ 2) ชื่อนักแสดงนำไม่ปรากฏทั้งในโปสเตอร์ภาพยนตร์และในมีมภาพยนตร์ 3) รูปใบหน้านักแสดงนำหญิงจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น รูปใบหน้าของ หม่อมราชวงศ์ สุขุมพันธุ์ บริพัตร 4) รูปใบหน้านักแสดงนำชายจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ คือ ธิดิ มหาโยธารักษ์ และ ธนภพ ลีรัตนขจร ส่วนในมีมภาพยนตร์ไม่ปรากฏ และ 5) คำโปรย จากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น “ซุ่มไฟ อลังเฟร่อ ด้วยงบฯ แทบเอ้อแตก” และ “31 ธันวาคม ปลายงบข้ามปีทุกโรงภาพยนตร์”

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง] เนื่องจากผู้สร้างตัดต่อภาพใบหน้าของ หม่อมราชวงศ์ สุขุมพันธุ์ บริพัตร ให้มีท่าทางมือปล่อยกระแสไฟฟ้าเลียนแบบท่าทางของนักแสดงนำหญิงของเรื่องในภาพยนตร์ที่ฉายจริง มีนัยยะเสียดสีโดยใช้ท่าทางให้มีความหมายสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง ซึ่งเป็นการใช้ถ้อยคำเชิงวาทศิลป์ แม้รูปประโยคจะเป็นประโยคคำถาม “หม่อมไหนไฟแรงเฟร่อ” แต่ผู้สร้างก็ไม่ได้ต้องการคำตอบจากคนอ่าน กลับเฉลยคำตอบให้คนอ่านเข้าใจ โดยเน้นไปที่ประธานของ

ประโยค คือ คำว่า “หม่อม” ความหมายของถ้อยคำบางซึ่งถึงภาพบุคคลว่าคนที่ถูกกล่าวถึงนั้นเป็นใคร และไม่กล่าวถึงชื่อจริงของหม่อมราชวงศ์ สุขุมพันธุ์ บริพัตร โดยตรง แต่กลับใช้รูปภาพเพื่อสื่อความถึง หม่อมราชวงศ์ สุขุมพันธุ์ บริพัตร แทน อารมณ์ขันของมีมภาพยนตร์จึงเกิดจากบทบาทสลับกันจากหญิงกลายเป็นชายระหว่างนักแสดงนำหญิงในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีมภาพยนตร์

8. คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย] กล่าวคือรูปใบหน้านักแสดงนำชายที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับรูปใบหน้านักการเมืองที่ได้รับบทบาทเป็นพระเอกในมีมภาพยนตร์

(15) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย]



ภาพประกอบ 26 (ก)



ภาพประกอบ 26 (ข)

ภาพประกอบ 26 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “HANGOVER PART II” และ 26 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “แอ้งค้อเวย ภาค 3”

ภาพประกอบ 26 คู่มือความหมายแย้ง [นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย]สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวัฒนธรรมและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

26 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “HANGOVER PART II”	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	26 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “แองคีโอเวอร์ ภาค 3”
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
HANGOVER PART II	ชื่อเรื่อง	แองคีโอเวอร์ ภาค 3
N/A	ชื่อนักแสดงนำชาย	N/A
แบรดลีย์ ชาลส์ คูเปอร์ (Bradley Charles Cooper)	ใบหน้านักแสดงนำชาย	เจลิม อยู่บำรุง
1) WE 'RE IN BANGKOK	คำโปรย	1) เม้าแอ้วดมาเลย์
2) THE WOLFPACK IS BACK	คำโปรย	2) เม้ายกแก๊ง แองคีมมาเลย์
MEMORIAL DAY		
N/A	คำโปรย	3) มกราคมนี้ในโลงภาพยนตร์ เท่านั้น

ภาพประกอบ 26 ตัวอย่าง (15) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง HANGOVER PART II กับ แองคีโอเวอร์ ภาค 3 2) ชื่อนักแสดงนำชายไม่ปรากฏทั้งในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีมภาพยนตร์ 3) ใบหน้านักแสดงนำชายจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็นใบหน้าของ เจลิม อยู่บำรุง และ 4) คำโปรย จากโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับเปลี่ยนแปลง 2 ตำแหน่ง คือ 1) “เม้าแอ้วดมาเลย์” และ 2) “เม้ายกแก๊ง แองคีมมาเลย์” ส่วนคำโปรยส่วนที่ 3) พบการเพิ่มเติมถ้อยคำ คือ “มกราคมนี้ในโลงภาพยนตร์เท่านั้น” แต่ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ไม่ปรากฏ

ทุกคู่มือความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่มือความหมายแย้ง [นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย] เนื่องจากผู้สร้างตัดต่อภาพใบหน้าของ เจลิม อยู่บำรุง แทนภาพใบหน้าของนักแสดงนำชายจากโปสเตอร์ภาพยนตร์โดยไม่กล่าวถึงชื่อแต่ใช้อวัจนภาษาภาพเพื่อสื่อความถึงเป้าหมายที่ต้องการพาดพิง ผู้สร้างใช้กลวิธีเสียดสีโดยการใช้ถ้อยคำในส่วนของคำโปรยเพื่อสื่อเจตนาเหน็บแนม กล่าวคือ เป็นการกล่าวถ้อยเพื่อให้คนอ่านรู้สึกไม่ดีกับถ้อยคำ สังเกตได้ว่า ถ้อยคำ “เม้าแอ้วดมาเลย์” หรือ “เม้ายกแก๊ง แองคีมมาเลย์” มีเจตนาบ่งชี้ว่า เจลิม อยู่บำรุง มีอาการมึนเมาจากสุราขณะเดินทางไปเจรจาแก้ไขปัญหายาเสพติดที่ประเทศมาเลเซีย

พร้อมคณะ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านความมั่นคงและความไม่สงบในภาคใต้ จนกระทั่งมีภาพถูกเผยแพร่ออกไปในสื่อสาธารณะ และถูกวิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสม แต่เนื่องจากมีมโปสเตอร์ภาพยนตร์มีเจตนาเพื่อสร้างอารมณ์ขัน และแฝงความหมายเชิงลบต่อภาพลักษณ์นักการเมืองที่ผู้สร้างพยายามตัดต่อภาพใบหน้าของ เฉลิม อยู่บำรุง ให้มีลักษณะเมื่อดูด้วยการเพิ่มสีส้มของแก้มให้แดงก่ำ เพื่อเลียนแบบบทบาทของนักแสดงนำชายภาพยนตร์ที่ฉายจริง ตี๋ของมีนเมาในงานเลี้ยงสละโสดจนไร้สติและตกอยู่ในสภาพที่เลอะสุดขีด มีนัยยะแฝงและต้องการสื่อว่า เฉลิม อยู่บำรุง มีตำแหน่งทางราชการในระดับสูงแต่กลับทำตัวเป็นคนขี้เมาเหมือนนักแสดงนำชายในภาพยนตร์ที่ฉายจริง

(16) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย]



ภาพประกอบ 27 (ก)



ภาพประกอบ 27 (ข)

ภาพประกอบ 27 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “TOP SECRET วัยรุ่นพันล้าน” และ 27 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “MONEY SECRET ปลัดร้อยล้าน”

ภาพประกอบ 27 คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย]สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวัจนภาษาและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

27 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “TOP SECRET ภัยซ่อนพินล้าน”	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	27 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “MONEY SECRET ปลัดร้อย ล้าน”
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
TOP SECRET ภัยซ่อนพินล้าน	ชื่อเรื่อง	MONEY SECRET ปลัดร้อย ล้าน
N/A	ชื่อนักแสดงนำชาย	N/A
พชร จิราธิวัฒน์	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	สุพจน์ ทรัพย์ล้อม
ไม่มีใครเด็กเกินจะรวย	คำโปรย	ถูกโจรปล้น ไม่ช่วยเท่า..เค้ารู้ว่า กู “รวย” (ผิดปกติ)

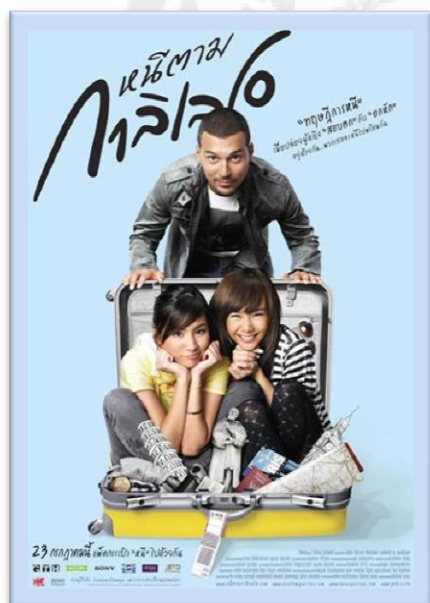
ภาพประกอบ 27 ตัวอย่าง (16) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง TOP SECRET ภัยซ่อนพินล้าน กับ MONEY SECRET ปลัดร้อยล้าน 2) ชื่อนักแสดงนำชายไม่ปรากฏทั้งในโปสเตอร์ภาพยนตร์และในมีภาพยนตร์ 3) รูปใบหน้านักแสดงนำชายจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของ สุพจน์ ทรัพย์ล้อม และ 4) คำโปรยจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น “ถูกโจรปล้นไม่ช่วยเท่า..เค้ารู้ว่ากู “รวย”(ผิดปกติ)”

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย] เนื่องจากผู้สร้างตัดต่อภาพใบหน้าของ สุพจน์ ทรัพย์ล้อม แทนภาพใบหน้าของนักแสดงนำชายจากโปสเตอร์ภาพยนตร์โดยไม่กล่าวถึงชื่อแต่ใช้ชื่อวันภาษาภาพเพื่อสื่อความถึงเป้าหมายที่ต้องการพาดพิง ผู้สร้างใช้กลวิธีเสียดสี โดยการใช้อ้อยคำกล่าวกระทบ สังเกตได้จากคำโปรย “ถูกโจรปล้น ไม่ช่วยเท่า..เค้ารู้ว่า กู “รวย”(ผิดปกติ)” ผู้สร้างมีเจตนาใช้อ้อยคำกล่าวกระทบเพื่อสะท้อนหรือบ่งชี้พฤติกรรมไม่ดีของ สุพจน์ ทรัพย์ล้อม กรณีคดีข้อหาที่ผู้ตรวจหนังสือพิมพ์ลงข่าวขึ้นหน้า 1 กรณีโจรปล้นบ้านของนาย สุพจน์ ทรัพย์ล้อม เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2554 อดีตปลัดกระทรวงคมนาคม เนื่องด้วยคนร้ายสารภาพว่าได้หยิบเงินสด เครื่องเพชร และ ทองรูปพรรณ ออกมาเพียงจำนวนหนึ่งแต่จริงๆ แล้ว นายสุพจน์ ทรัพย์ล้อม มีเงินอยู่ในบ้านจำนวนหลายร้อยล้านบาท แต่ไม่สามารถขนออกมาได้ จึงเป็นเหตุให้ตำรวจสืบความร้ายวยผิดปกติท้ายที่สุด ถูก ป.ป.ช. อายัดทรัพย์สินให้ตกเป็นเงินของแผ่นดินกว่า 46 ล้านบาท จนกระทั่งวันที่ 25 กันยายน 2560 ศาลฎีกาแผนกคดีอาญาของผู้ดำรงตำแหน่งทางการเมืองได้พิพากษาจำคุกนาย สุ

พจน์ ทรัพย์ล้อม เป็นระยะเวลา 10 เดือน ไม่รอลงอาญาเหตุปกปิดบัญชีทรัพย์สิน การใช้ถ้อยคำ กระหวั่นเป็นกลวิธีนำเสนอบทบาทของข้าราชการระดับสูงในลักษณะที่ไม่มีการระบุชื่อโดยตรง กลวิธี การกล่าวกระหวั่นเป็นการลดความขัดแย้งอีกวิธีหนึ่งที่แฝงอยู่ในอารมณ์ขัน ทำให้คนอ่านตีความจาก บริบทว่านาย สุพจน์ ทรัพย์ล้อม เป็นข้าราชการที่มีทรัพย์สินร่ำรวยผิดปกติไม่ใช่นักแสดงนำชายคน เดียวกันกับในโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่บทบาทของนักแสดงนำชายร่ำรวยด้วยความขยัน อดทน และ สุจริต

9. คู่ความหมายแย้ง [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก] กล่าวคือ รูป ใบบนากลุ่มนักแสดงที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับรูปใบบนากลุ่มนักแสดงการเมืองที่ได้รับ บทบาทเป็นกลุ่มนักแสดงนำในมิมีภาพยนตร์

(17) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก]



ภาพประกอบ 28 (ก)



ภาพประกอบ 28 (ข)

ภาพประกอบ 28 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” และ 28 (ข) มีมิภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามมอนเตเนโกร”

ภาพประกอบ 28 คู่ความหมายแย้ง [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมิมีภาพยนตร์ด้านวัจนภาษาและด้านอวัจนภาษาได้ ดังต่อไปนี้

28 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” ส่วนที่ขัดแย้งกัน	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	28 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “หนี ตามมอนเตเนโกร” ส่วนที่ขัดแย้งกัน
หนีตามกาลิเลโอ	ชื่อเรื่อง	หนีตามมอนเตเนโกร
N/A	ชื่อนักแสดงนำหญิง	N/A
N/A	ชื่อนักแสดงนำชาย	N/A
เรย์ แมคโดนัลด์	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	ทักษิณ ชินวัตร
ชุติมา ทีปะนาถ	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	สนธิ ลิ้มทองกุล
จรินทร์พร จุนเกียรติ	รูปใบหน้านักแสดงนำชาย	อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ
1) “ทฤษฎีการหนี”เมื่อปล่อย ผู้หญิง “สอบตก” กับ “ออกหัก” อยู่ด้วยกัน..พวกเธอจะหนีไป พร้อมกัน	คำโปรย	1) “ทฤษฎีการหนี” คดีการเมือง
N/A	คำโปรย (ส่วนของคำพูดเสริม)	2) ทักษิณ: ใจเหวี่ยง กูยังเอาตัวกูเอง ไม่รอดเลย สนธิ: มันยิงกู ฮือๆ มันยิงกู มันยิงกู มันยิงกูแล้ว อภิสิทธิ์: กูไม่เอาแล้ว กูไม่เป็นแล้วนายก กูขออยู่ด้วย
2) 23 กรกฎาคมนี้ แพ็คกระเป๋า “หนี” ไปด้วยกัน	คำโปรย	3) 23 กรกฎาคมนี้ แพ็คกระเป๋า “หนี” ไปด้วยกัน

ภาพประกอบ 28 ตัวอย่าง (17) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง หนีตามกาลิเลโอ กับ หนีตามมอนเตเนโกร 2) ชื่อนักแสดงนำหญิงและชายไม่ปรากฏทั้งในโปสเตอร์ภาพยนตร์และในมีภาพยนตร์ 3) รูปใบหน้านักแสดงนำชายทั้งหมด ถูกเปลี่ยนเป็นรูปใบหน้าของ ทักษิณ ชินวัตร สนธิ ลิ้มทองกุล และ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ และ 4) คำโปรยจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ ถูกดัดแปลงเป็น ““ทฤษฎีการหนี”คดีการเมือง” และ “23 กรกฎาคมนี้ แพ็คกระเป๋า “หนี” ไป

ด้วยกัน” ส่วนคำโปรยที่เป็นคำพูดเสริมปรากฏในมิมีภาพยนตร์ คือ ทักซิณ: “ไฉ่ห่าเฮียเฮีย ญึงเอาตัวกูเองไม่รอดเลย

สนธิ: มันยิงกู ฮือๆ มันยิงกู มันยิงกู มันยิงกูแล้ว อภิสลธิ: กูไม่เอาแล้ว กูไม่เป็นแล้วนายก กูขออยู่ด้วยแต่ไม่ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์

ทุกคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมิมีภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก] เนื่องจากผู้สร้างติดต่อภาพใบหน้าของนักการเมือง 3 คน คือ ทักซิณ ชินวัตร สนธิ ลิ้มทองกุล อภิสลธิ เวชชาชีวะ แทนใบหน้านักแสดงนำหญิงและชายในโปสเตอร์ภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงกลวิธีที่ผู้สร้างใช้เพื่อต้องการเน้นเป้าหมายโดยใช้ใบหน้าของนักการเมืองทั้ง 3 เป็นนักแสดงนำในมิมีและหลีกเลี่ยงการกล่าวชื่อจริงแต่ใช้บริบทในส่วนที่เป็นคำโปรยและคำพูดเสริมให้มีความสัมพันธ์กับใบหน้าของนักการเมืองแต่ละคน แสดงให้เห็นถึงการใช้ถ้อยคำเสียดสีแฝงนัยยะสื่อถึงการวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับนักการเมืองทั้ง 3 คน คือ คำว่า “มอนเตเนโกร” “มันยิงกูแล้ว” และ “ไม่เป็นแล้วนายก” ความหมายของถ้อยคำดังกล่าวเชื่อมโยงไปที่ตัวบุคคลที่ผู้สร้างแสดงนัยยะแฝงสื่อด้วยใบหน้าของนักการเมือง กล่าวคือ 1) ชาว ทักซิณ ชินวัตร ถือสัญชาติมอนเตเนโกร ทำให้ได้สิทธิเชงเก้นวีซ่า (Shengen Visa) เปิดช่องทางการเข้าออกได้หลายประเทศทำให้การติดตามตัวมารับโทษคดีทุจริตที่ดินรัชดา เป็นไปได้ยาก 2) ชาว สนธิ ลิ้มทองกุล ถูกคนร้ายใช้อาวุธปืนสงครามและเอ็ม 79 ยิงถล่มมรดเจ้าของสื่อระดับประเทศและแกนนำพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย จนทำให้นายสนธิ ลิ้มทองกุล บาดเจ็บสาหัสแต่ไม่ถึงแก่ความตาย และ 3) ชาว อภิสลธิ เวชชาชีวะ ประกาศลาออกจากหัวหน้าพรรคประชาธิปัตย์ กรณีแพ้การเลือกตั้ง เมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม 2554 แสดงให้เห็นถึงการล้อเลียนให้คล้ายคลึงกับบทบาทของนักแสดงนำหลักในภาพยนตร์ที่ฉายจริงที่ต้องการหนีปัญหาและไปเริ่มต้นชีวิตและสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ในต่างประเทศ ทั้งๆ ที่ในสังคมที่ติดตามข่าวการเมืองเป็นประจำทราบว่านักการเมืองทั้ง 3 คนนี้ไม่ได้เป็นกลุ่มเพื่อนรักที่รักกันและมีอุดมการณ์เดียวกันเหมือนในภาพยนตร์ที่ฉายจริง แต่เป็นนักการเมืองต่างอุดมการณ์ที่มีเหตุให้ต้องหนีเหมือนกัน ผู้สร้างจึงแต่งถ้อยคำขึ้นมาเพื่อล้อพฤติกรรมเด่นของแต่ละบุคคลและสร้างอารมณ์ขันให้แก่คนอ่าน

(18) การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก]



ภาพประกอบ 29 (ก)



ภาพประกอบ 29 (ข)

ภาพประกอบ 29 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ปิดทอมใหญ่หัวใจว่าวุ่น” และ 29 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “ปิดทอมใหญ่หัวใจว่าวุ่น”

ภาพประกอบ 29 คู่ความหมายแย้ง [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก] สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบของมีภาพยนตร์ด้านวิทยาศาสตร์และด้านอวกาศได้ ดังต่อไปนี้

29 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น”	องค์ประกอบที่ถูกดัดแปลง	29 (ข) มีภาพยนตร์เรื่อง “ปิด ถนนใหญ่รัฐบาลไทยว้าวุ่น”
ส่วนที่ขัดแย้งกัน	ส่วนที่ซ้อนทับกัน	ส่วนที่ขัดแย้งกัน
ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น	ชื่อเรื่อง	ปิดถนนใหญ่รัฐบาลไทยว้าวุ่น
N/A	ชื่อนักแสดงนำ	N/A
1) ชาลี ไตรรัตน์	รูปใบหน้าที่กลุ่มนักแสดงนำหลัก	1) ทักษิณ ชินวัตร
2) ศิรัช เจียรถาวร		2) ณัฐวุฒิ ใสยเกื้อ
3) อังศุมาลิน สิริภทศศักดิ์เมธา		3) สุเทพ เทือกสุบรรณ
4) โฟกัส จีระกุล		4) อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ
5) รัชช สุวัณจิต		5) สนั่น ลี้มทองกุล
6) ชุตินา ที่ปะนาถ		6) สรรเสริญ แก้วกำเนิด
7) ฉันทวิชัย ธนะเสวี		7) ชัตติยะ สวัสดิผล
8) ธนินา อามฤตโชติ		8) เหวง โตจิราการ
9) ไชระ อะโออิ		9) ดารุณี กฤตบุญญาลัย
1) เพราะ “ความรัก” ไม่มี	คำโปรย	1) เพราะ “ก๋อม่อบ” ไม่มีวันหยุด
วันหยุดพักเหมือนการเรียน		พักเหมือนการเรียน
2) ภาพยนตร์รัก 4 รุ่น วุ่น 4 วัย	คำโปรย	N/A
โดย		
“ทรงยศ สุขมากอนันต์”		
3) 20 มีนา..พาหัวใจไปพักร้อน	คำโปรย	2) 20 มีนา พาหวานใจไปม่อบ
N/A	คำโปรย	3) อภิสิทธิ์: ภูขอยิ่งฮ้างๆ ก่อน
	(ส่วนของคำพูดเสริม)	เลย์ดีมี๊
		ดารุณี: ภูซักจะเปื้อ พวกเมิง
		เต็มทน

ภาพประกอบ 29 ตัวอย่าง (18) ส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีภาพยนตร์ คือ 1) ชื่อเรื่อง ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น กับ ปิดถนนใหญ่รัฐบาลไทยว้าวุ่น 2) ชื่อนักแสดงนำไม่ปรากฏ ทั้งในโปสเตอร์ภาพยนตร์และในมีภาพยนตร์ 3) รูปใบหน้าที่กลุ่มนักแสดงนำหลักจากโปสเตอร์

ภาพยนตร์ ถูกเปลี่ยนเป็น ใบหน้าของกลุ่มนักร้องที่ต่างอุดมการณ์ คือ ทักษิณ ชินวัตร ญัฐวุติ ไสยเกื้อ สุเทพ เทือกสุบรรณ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ สนธิ ลิ้มทองกุล สรรเสริญ แก้วกำเนิด ชัตติยะ สวัสดิผล เหวง โตจิราการ และ ดารุณี กฤตบุญญาลัย และ 4) คำโปรยจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ถูกเปลี่ยนเป็น “เพราะ “ก่อมือบ” ไม่มีวันหยุดพักเหมือนการเรียน” และ “20 มีนา พาหวานใจไปมือบ” ส่วนคำโปรย “ภาพยนตร์รัก 4 รุ่น รุ่น 4 วัย โดย “ทรงยศ สุขมากอนันต์”” ไม่ปรากฏว่ามีการเปลี่ยนแปลงในมิมีภาพยนตร์ และคำพูดเสริมที่ปรากฏในมิมีภาพยนตร์ คือ อภิสิทธิ์: “กูขอยืมอីข้างๆ ก่อนเลยดีมัย” และ ดารุณี: “กูชักจะเบื่อ พวกเมิงเต็มทน” แต่ไม่ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์

ทุกคู่ความหมายแย่งย้อยที่ได้จากองค์ประกอบของมิมีภาพยนตร์นำไปสู่ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก] เนื่องจากผู้สร้างติดต่อภาพใบหน้าของนักร้องเมืองทั้ง 9 คน แทนใบหน้าของกลุ่มนักแสดงนำหลักทั้ง 9 คนในโปสเตอร์ภาพยนตร์เพื่อล้อเลียนนักร้องเมืองให้มีบทบาทคล้ายคลึงกับนักแสดงนำทั้งหมดในโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่กล่าวถึงช่วงเวลาปิดเทอม คือ ช่วงเวลาแห่งความสุขของวัยเรียนเต็มไปด้วยเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงและวุ่นวายของวัยรุ่น จากการวิเคราะห์พบถ้อยคำ “ปิดถนนใหญ่” “ก่อมือบ” “20 มีนา” แสดงให้เห็นนัยยะแฝงเพื่อวิพากษ์วิจารณ์กรณีข่าว พล.อ. ประวิตร วงษ์สุวรรณ นัดประชุมตัวแทนพรรคการเมืองและกลุ่มการเมืองทุกฝ่ายหาแนวทางร่วมกันสร้างความสามัคคีปรองดองเพื่อการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์และเป็นไปในแนวทางเดียวกันอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ถ้อยคำที่ปรากฏในมิมีโปสเตอร์พบว่าสื่อเจตนาเพื่อต้องการกล่าวประชดประชัน เป็นกลวิธีที่ต้องตีความตรงข้ามกับถ้อยคำหรือบริบทที่อ้างถึง กล่าวคือ การแสดงพลังประชาชนด้วยการเป็นส่วนหนึ่งของมือบไม่ใช่เรื่องที่เหมือนกับเรื่องราวความรักที่เกิดขึ้นในช่วงปิดเทอมเหมือนภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ หากแต่เป็นเรื่องแฉ่งแฉิดและสร้างความวุ่นวาย ที่นำมาล้อเพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน เพราะหากติดตามข่าวการเมืองเป็นประจำจะทราบดีว่า ทุกความเห็นต่างทางอุดมการณ์ที่เปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายเสนอแนวทางปรองดอง ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริงในสังคมไทย การประชุมจึงเป็นเพียงภาพที่ต้องการสร้างเท่านั้นไม่ใช่ภาพลักษณ์ที่ควรถือเป็นแบบอย่างและไม่อาจเป็นแนวทางแก้ปัญหาการเมืองไทยได้อย่างยั่งยืน

ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมิมีภาพยนตร์พบลักษณะของคู่ความหมายแย้งแบบต่างๆ โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังรายละเอียดในตาราง 3

ตาราง 3 ลักษณะของคู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์

อันดับ	คู่ความหมายแย้ง	จำนวน ความถี่	ร้อยละ
1	[วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ]	36	28.35
2	[คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก]	19	14.96
3	[อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก]	18	14.17
4	[อมนุษย์ / มนุษย์]	16	12.60
5	[กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก]	10	7.87
6	[ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมทในภาพยนตร์]	10	7.87
7	[นักแสดงนำชาย / ไม่ใช่นักแสดงนำชาย]	7	5.51
8	[ผู้มีเวทมนตร์ / ผู้ไม่มีเวทมนตร์]	6	4.72
9	[นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง]	5	3.94
รวมทั้งสิ้น		127	100

ตาราง 3 คู่ความหมายแย้งที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] [อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก] ตามลำดับ

คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] ปรากฏมากที่สุด คือ ร้อยละ 28.35 (จำนวน 36 มีม) แสดงให้เห็นว่าภาพลักษณ์นักการเมืองในมุมมองของสาธารณชนไม่ได้มองว่านักการเมืองเป็นวีรบุรุษกล้าหาญ บทบาทของคำว่า “วีรบุรุษ” เป็นคำที่ทำให้นึกถึงบุคคลที่ทำความดี เก่ง และมีความสามารถกระทำการ เพื่อก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์) แต่ถ้อยคำ ไม่ว่าจะเป็นชื่อเรื่อง คำโปรย ที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ล้วนเป็นถ้อยคำที่ไม่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษ เช่น

ชื่อเรื่อง “Thorราช” ตรงกับคำภาษาไทย คือ “ทรราช” ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายเชิงลบ คือ ผู้ปกครองการเมืองที่ใช้อำนาจตามความอำเภอใจทำความเดือดร้อนทารุณให้แก่ผู้อยู่ใต้การปกครองของตน (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์)

ชื่อเรื่อง “THE LAST JUNRAI” คำว่า “JUNRAI” ตรงกับคำภาษาไทย คือ “จ้งไร” ซึ่งเป็นคำหยาบมีความหมายเชิงลบ คือ เลวทรามเป็นเสนียด (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์)

ส่วนอวัจนภาษาในมีมภาพยนตร์เปลี่ยนรูปภาพจากนักแสดงนำเป็นรูปภาพของนักการเมืองไทย หรือแกนนำพรรคการเมือง เช่น รูปภาพของทักษิณ ชินวัตร รูปภาพของอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ

มีมภาพยนตร์สื่อให้ว่านักการเมืองหลายคนพยายามสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตนเอง แต่ความเป็นจริงนักการเมืองส่วนใหญ่ประพฤติหน้าที่โดยมิชอบและส่งผลเสียให้แก่ประชาชนส่วนรวม สารที่ส่งไปยังสาธารณชนจึงเป็นเพียงการสร้างภาพและไม่ใช่อะไรที่แท้จริงที่คนส่วนใหญ่มองว่านักการเมืองเป็นวีรบุรุษในอุดมคติ

อันดับที่ 2 คือ คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] คิดเป็นร้อยละ 14.96 (จำนวน 19 มีม) แสดงให้เห็นว่านักการเมืองหรือแกนนำต่างๆ เปรียบเสมือนคู่แข่งทางการเมือง ไม่ใช่คู่รักทางการเมืองเหมือนในภาพยนตร์ที่เข้าฉายจริง เช่น

อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะกับยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ถูกนำเสนอเป็นเสมือนคู่รักกัน โดยเอารูปภาพของทั้งสองคนแทนที่นักแสดงนำชายและหญิง ในเรื่อง “โรมาร์คโอ & ปูเลียต” “พีมาร์ค พระโขนง” “คูเวอร์ คู่กรรม” “ภูกรรม” “ปรองดอง”

ยิ่งลักษณ์ ชินวัตรกับสุเทพ เทือกสุบรรณ ถูกนำเสนอเป็นเสมือนคู่รักกัน โดยเอารูปภาพของทั้งสองคนแทนที่นักแสดงนำชายและหญิง ในเรื่อง “ซัด ดาวน์ โละ” “เดชนางพญาปูขาว” “คิดถึงรัฐสภา” “Time un line”

ยิ่งลักษณ์ ชินวัตรกับหม่อมราชวงศ์สุขุมพันธุ์ บริพัตร ถูกนำเสนอเป็นเสมือนคู่รักกัน โดยเอารูปภาพของทั้งสองคนแทนที่นักแสดงนำชายและหญิง ในเรื่อง “มิดเมือง” “ช่วย มิน โธ”

อันดับที่ 3 คือ คู่ความหมายแย้ง [อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก] คิดเป็นร้อยละ 14.17 (จำนวน 18 มีม) แสดงให้เห็นว่านักการเมืองหรือแกนนำต่างๆ เปรียบเสมือนอาชญากรซึ่งเกี่ยวข้องกับการคอร์รัปชัน การฆ่า เช่น เรื่อง “โกง กระฉ่อนโลก (Thailand Hustle)” “จับให้ได้ ถ้านายว่างจิต (catch me if you can 2)” “เทพ มาร์ค จีวรปลิว” “ยึดตะ วันล้างแก้ว” “อเวียฟรอมโฮม” “Prayut of the Caribbean”

จากข้อมูลสรุปได้ว่าผู้สร้างมีมภาพยนตร์สร้างมีมภาพยนตร์เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของนักการเมืองและผู้ที่เกี่ยวข้องในมุมมองของสาธารณชนที่ดีความผ่านประสบการณ์โดยตรงและประสบการณ์โดยอ้อม เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรม บุคลิก ลักษณะนิสัย อันเกิดจากการกระทำหรือการทำงานของบุคคลนั้นๆ จนกลายเป็นภาพลักษณ์ติดตัวของนักการเมืองหรือแกนนำ ทำให้ผู้สร้างมีมภาพยนตร์นำลักษณะเหล่านี้มาล้อเลียนให้เป็นเรื่องตลกขบขันและเสียดสีการกระทำเหล่านั้น โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบการนำเสนอคู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ซึ่งมีนักการเมืองและแกนนำต่างๆ ตกเป็นเป้าล้อเลียนล้วนแฝงไปด้วยทัศนคติเชิงเสียดสีเพื่อสร้างอารมณ์ขัน อัตตาได้ (Attardo, 1994) มีความคิดเห็นสอดคล้องกับ

ความคิดดังกล่าว และได้กำหนดให้เป้าล้อเลียนหรือเป้าหมายที่ถูกกล่าวถึง (target) เป็นพารามิเตอร์ที่สำคัญของทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน โดยให้ข้อสังเกตว่าเรื่องตลกที่มีนักการเมืองเป็นตัวละครมักเกี่ยวข้องกับ ความแตกต่างทางอุดมการณ์ ซึ่งในมีมภาพยนตร์พบว่าบทบาทหน้าที่และพฤติกรรมของนักการเมืองและแกนนำต่างๆ ถูกสะท้อนด้วยการใช้อวัจนภาษา คือ รูปภาพใบหน้า และการใช้ถ้อยคำ เพื่อย้ายโยงความหมายเพื่อบอกเล่าเรื่องราวและแสดงเจตนาเรื่องที่ต้องการล้อเลียน

2. ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งโดยภาพรวมระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์

ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งโดยภาพรวม พบว่าภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์มีลักษณะโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะซึ่งพบเพียงประเภทเดียว คือ คู่ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง] ผลการวิเคราะห์โดยภาพรวม แสดงให้เห็นว่าเป็นการแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับมีมภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในสังคมไทยซึ่งขัดแย้งกับความเข้าใจโดยพื้นฐานของคนอ่านจากบริบทที่มีเป้าประสงค์เด่นด้วยรูปภาพผสมข้อความแสดงให้เห็นว่ามีเจตนาล้อเลียนนักการเมืองที่มีชื่อเสียงในระดับประเทศหรือกล่าวถึงประเด็นข่าวการเมืองที่เกิดขึ้นในรูปแบบการนำเสนอในมีมภาพยนตร์ โดยผู้สร้างตัดต่อภาพและเนื้อหาของข้อความประกอบให้มีลักษณะบางประการที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ต้นฉบับและนำเรื่องการเมืองที่มีลักษณะเคร่งเครียดมาสร้างใหม่เพื่อทำให้เกิดอารมณ์ขัน ผลการศึกษาพบว่าคู่ความหมายแย้งโดยภาพรวมในงานวิจัยนี้เป็นหนึ่งในคู่ความหมายแย้งที่ อัททาโด (Attardo 1994) และ รัสกิน (Raskin, 1985) พบเช่นเดียวกันและเห็นตรงกันว่าเรื่องตลกที่ถือเป็นสากล แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) [จริง / ไม่จริง] 2) [ปกติ / ไม่ปกติ] และ 3) [เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้] จากผลการศึกษาคู่ความหมายแย้งโดยภาพรวมไม่เพียงแต่พบในเรื่องตลกที่ศึกษาเฉพาะวาทะวาทะเท่านั้น แต่ยังปรากฏกับมีมภาพยนตร์ที่อารมณ์ขันเกิดจากการผสมผสานระหว่างอวัจนภาษาส่วนที่เป็นภาพใบหน้าของบุคคลหรือองค์ประกอบของภาพทั้งหมดกับวาทะวาทะส่วนที่เป็นข้อเรื่อง ชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้อง และคำโปรยอีกด้วย แสดงให้เห็นว่าพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งในทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน มีผลต่อการวิเคราะห์อารมณ์ขันอันเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างภาพกับข้อความในมีมภาพยนตร์

ดังนั้น การนำเสนอเรื่องราวทางการเมืองที่แตกต่างจากการนำเสนอข่าวโดยทั่วไป จึงเป็นการกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความสนใจและเกิดแรงจูงใจในการติดตามข่าวการเมือง ดังแสดงในภาพประกอบ 30

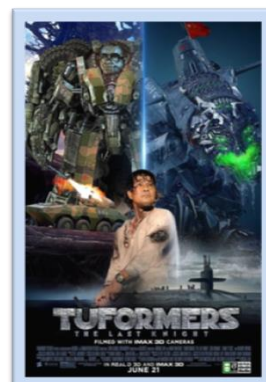
โปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์

มีมภาพยนตร์ที่ไม่ได้ฉายจริงในโรงภาพยนตร์

(19)



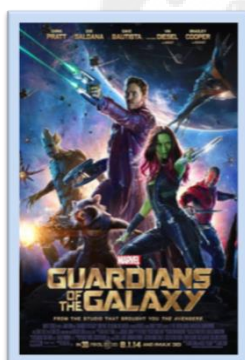
(19)



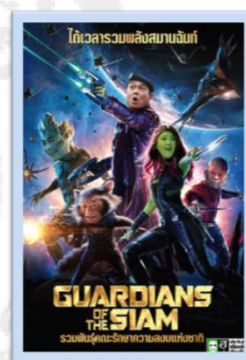
19 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง
“TRANSFORMERS: THE LAST KNIGHT”

19 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “TUFORMERS: THE
LAST KNIGHT”

(20)



(20)



20 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “GUARDIANS
OF THE GALAXY”

20 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “GUARDIANS OF
THE SIAM”

ภาพประกอบ 30 คู่ความหมายแย้งโดยภาพรวม [จริง / ไม่จริง]

ภาพประกอบ 30 ตัวอย่าง (19) และ (20) ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งโดยภาพรวม ระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีม พบว่า คู่ความหมายแย้งทุกคู่ที่ได้จากผลการวิเคราะห์ห้วงภาษาและอวัจนภาษาโดยภาพรวม สามารถจำแนกได้เป็นคู่ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง] กล่าวคือ รูปแบบในการนำเสนอมีมภาพยนตร์ ถูกนำเสนอให้ขัดแย้งกับเรื่องราวของภาพยนตร์ที่เข้าฉายจริง อารมณ์ขันเกิดขึ้นเนื่องจากคนในสังคมที่ติดตามข่าวการเมือง

อย่างสม่ำเสมอทราบดีว่ามีภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมีเจตนาล้อเลียนภาพยนตร์ต้นฉบับซึ่งไม่ใช่ภาพยนตร์ที่มีการฉายอยู่จริงในโรงภาพยนตร์ทั่วไป

นอกจากนี้ เมื่อมองโดยภาพรวมผลการศึกษาคู่ความหมายแย้งที่พบในมีภาพยนตร์มีความแตกต่างจากผลการศึกษาคู่ความหมายแย้งในภาพรวม ของ กาญจนา ศรีสมุทร (2554: 43) ใน การศึกษาการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งและกลวิธีทางภาษาในการแสดงความตลกในเรื่อง “อุณรุทร้อยเรื่อง” ที่กล่าวว่า คู่ความหมายแย้งในระดับมหาคบประเภท [จริง / ไม่จริง] พบได้จาก บทบาทของตัวละครที่ถูกดัดแปลงให้ขัดแย้งกับบุคลิกลักษณะหรือบทบาทเดิม เช่น รูปลักษณ์ภายนอก ความสามารถประจำตัว รวมถึงความสัมพันธ์ของตัวละครที่มีกับตัวละครอื่นๆ แต่ในงานวิจัยนี้ผลการ วิเคราะห์พบได้จากรูปแบบในการนำเสนอเรื่องราวที่ถูกดัดแปลงให้ขัดแย้งกับเรื่องราวของโปสเตอร์ ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์

สังเกตว่ามีภาพยนตร์นำเสนอรูปภาพด้วยการดึงเอาจุดเด่นที่สามารถสื่อความเพื่อให้ผู้รับ สารเข้าใจได้ง่ายที่สุด โดยมากมักใช้การตัดต่อใบหน้าของนักการเมืองแทนภาพใบหน้าของนักแสดงนำ ในภาพยนตร์ที่เข้าฉายจริง ด้วยลักษณะดังกล่าวทำให้มีภาพยนตร์ มีคู่ความหมายแย้งที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เพื่อกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ขันเมื่อเห็นความไม่เข้ากันที่เกิดจากการขัดกันของคู่ความหมาย เียง

ในบทต่อไป ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะ ซึ่งมีผลต่อการทำให้ความขัดแย้งของ คู่ความหมายแย้งทุกคู่เห็นชัดเจนขึ้นและสามารถอธิบายการทับซ้อนของคู่ความหมายแย้งได้อย่าง สมเหตุสมผลตลอดจนทำให้เห็นการตีความที่ต่างไปจากบรรทัดฐานที่คนส่วนใหญ่ยึดถือและทำให้ คู่ความหมายแย้งที่ดูไม่เข้ากันสามารถปรากฏร่วมกันได้อย่างมีเหตุผลและยอมรับได้

บทที่ 5

ผลการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์

ในบทนี้ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์โดยใช้เกณฑ์ของ อัดทาโด (ttardo. 1994) และมุ่งเน้นการอธิบายความสัมพันธ์ของส่วนที่ซ้อนทับกันและนำเสนอโดยใช้แผนภาพเวนน์ของ เฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) ผู้วิจัยแสดงผลการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ตามองค์ประกอบของ มีมภาพยนตร์ สืบเนื่องจากผลการวิเคราะห์ในบทที่ 4 พบองค์ประกอบในคู่ความหมายแย้งหลัก 2 ส่วน คือ 1) ชื่อเรื่อง 2) ชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้อง 3) คำโปรย และส่วนที่เป็นอวัจนภาษา คือ รูปใบหน้าที่นักแสดงนำและองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพที่ถูกดัดแปลงจากโปสเตอร์ภาพยนตร์เป็น มีมภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงนำมาวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในบทที่ 5 เพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการ เมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์

การวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ด้านอวัจนภาษา (verbal pun) และด้านอวัจนภาษา (visual pun) เพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการ เมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ ผู้วิจัยนำเสนอโดยใช้แผนภาพเวนน์ตามแนวคิดของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) เนื่องจากมีการวิเคราะห์การเล่นคำในระดับเสียงและระดับคำในการวิเคราะห์ “ชื่อเรื่อง” เท่านั้น (Hempelmann. 2000) ส่วนชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้อง คำโปรย ใช้การเปรียบเทียบโดยใช้ตารางและคำอธิบาย เนื่องจากสามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนกว่าการใช้แผนภาพเวนน์ที่มีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่ในการอธิบายการเกิดขึ้นของภาษาที่ใช้ในชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้อง คำโปรย ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ด้านอวัจนภาษาตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ ดังนี้

- 1) **ชื่อเรื่อง** คือ ชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์กับชื่อเรื่องในมีมภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกัน
- 2) **ชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้อง** คือ ชื่อบุคคลที่ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์และในมีมภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกัน
- 3) **รูปใบหน้าที่หรือองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพ** คือ รูปใบหน้าที่นักแสดงนำหรือองค์ประกอบของภาพในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีมภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกัน
- 4) **คำโปรย** คือ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ บทสนทนาระหว่างนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้องในส่วนที่เป็นคำพูดที่ขัดแย้งกัน คำโปรยมักสั้นกระชับเป็นถ้อยคำที่ดึงดูดเด่นหรือใจความสำคัญของเรื่องเพื่อเชิญชวนให้ผู้อ่านรู้สึกสนใจและติดตามเรื่องราวในโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ ซึ่งแบ่งออกเป็น

4.1 คำโปรยส่วนที่เป็นข้อความสั้น

4.2 คำโปรยส่วนที่เป็นคำพูดเสริม

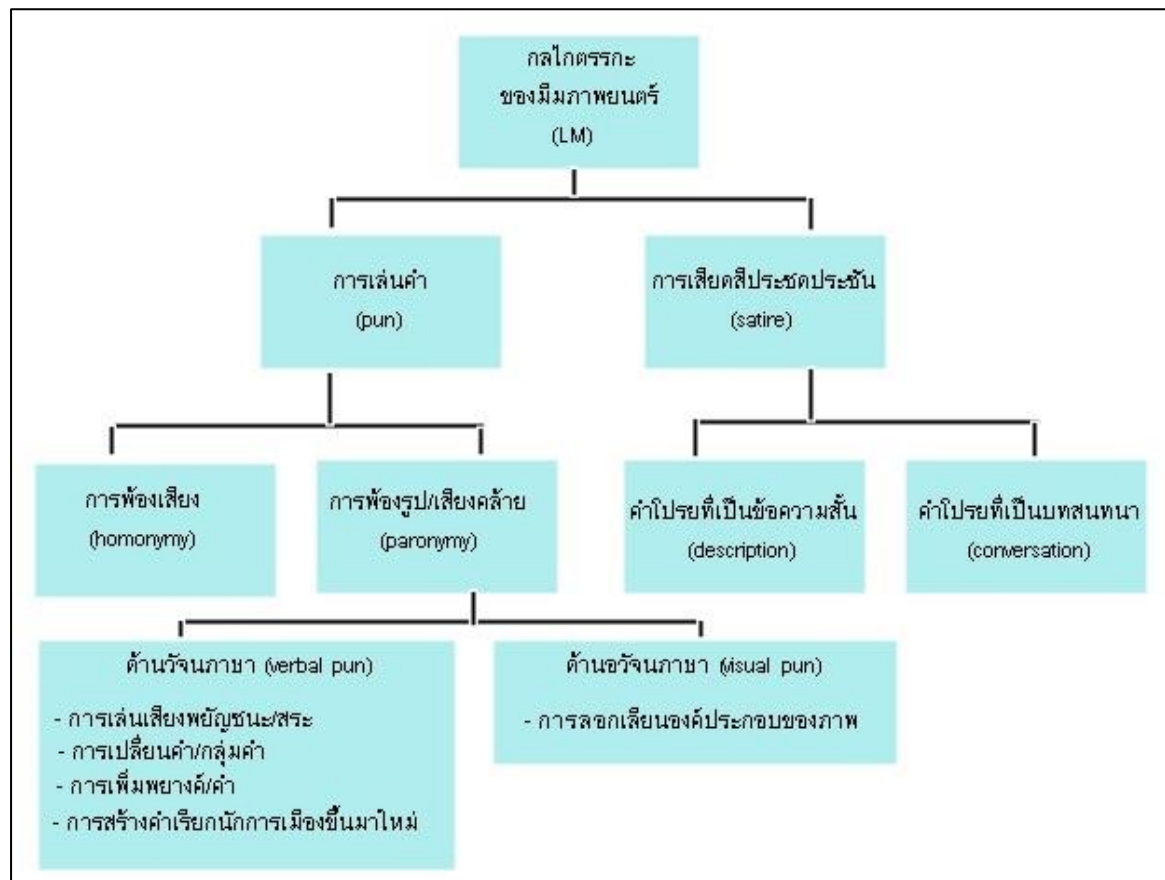


ภาพประกอบ 31 องค์ประกอบของโปสเตอร์ภาพยนตร์และมิมีภาพยนตร์

ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะ

จากการวิเคราะห์มีมีภาพยนตร์จำนวน 127 มีมี ผลการศึกษาพบกลไกตรรกะในการสร้างอารมณ์ขัน อันเกิดจากการใช้กลวิธีการเล่นคำที่ทำให้คนอ่านเกิดการตีความที่ต่างไปจากปกติ กล่าวคือ การเล่นคำเป็นกระบวนการหรือวิธีการที่ก่อให้เกิดความตลกขบขัน เช่น การเล่นกับรูปทางเสียง หรือรูปเขียนที่มีตัวอักษรใช้แทนเสียง นอกจากนี้ในสาขาสัญญานศาสตร์ (Semiotics) ยังหมายรวมถึงรูปภาพอีกด้วย ผลการวิเคราะห์นี้พบในงานวิจัยของกาญจนา เจริญเกียรติบวร (2548: 90) ที่ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องตลกภาษาไทย” โดยพบว่า การเล่นคำประเภทนี้ไม่ทำให้คนอ่านรู้สึกว่ตนเองเข้าใจผิดไปจากความหมายที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อความ แต่ถูกทำให้เห็นว่ารูปภาพบางรูปที่เห็นการคาดเดามีความกำกวมในระดับหน่วยเสียงหรือในระดับคำ และสามารถตีความเป็นอย่างอื่นได้อีก หรือมีความหมายอย่างอื่นได้อีกเมื่ออยู่ในบริบทใหม่ การเล่นคำจึงเกิดจากการที่คำหรือวลีหนึ่งๆ สามารถเชื่อมโยงไปสู่ความหมายที่ไม่เกี่ยวข้องกันได้ในเวลาเดียวกัน (Sherzer. 2002: 29)

จากการวิเคราะห์ ชื่อเรื่อง ชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้อง คำโปรย รูปใบหน้าและองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพ พบ 3 กลวิธีใหญ่ คือ 1) การพ้องเสียง 2) การพ้องรูป/เสียงคล้าย และ 3) การเสียดสีประชดประชัน แสดงรายละเอียด ดังนี้



ภาพประกอบ 32 ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะของมีมภาพยนตร์

จากภาพประกอบ 32 แสดงรายละเอียดผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะ ดังนี้

1. การพ้องเสียง เป็นกลวิธีการเล่นคำที่ก่อให้เกิดความกำกวมทางความหมายที่เกิดขึ้นจากการใช้คำสองคำที่มีรูปเขียนและเสียงเหมือนกันทุกประการ แต่มีความหมายแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยไม่มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกันทางความหมายใดๆ เช่น คำว่า “แกะ” เป็นคำพ้องรูปที่มี 2 ความหมาย คือ ความหมายของคำว่า “แกะ” (คำนาม) เป็นชื่อสัตว์ 4 เท้าประเภทหนึ่ง รูปร่างคล้ายแพะ แต่ไม่มีเครา ขนบนลำตัวเบาและอ่อนนุ่มใช้ทำเครื่องนุ่งห่ม และ แกะ (กริยา) เอาเล็บมือค่อยๆ แคะเพื่อให้หลุดออก เช่น แกะสะเก็ด เอาสิ่งที่มีลักษณะคล้ายเล็บมือทำเช่นนั้น การเอามือแคะหรือแงะสิ่งที่เกาะติดกันแน่นหรือกดไว้แน่นให้หลุดออกจากกัน เช่น แกะมือที่กำแน่น เป็นต้น (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์) จากข้อมูลพบกลวิธีการพ้องเสียง ในส่วนของชื่อเรื่อง ดังนี้

ตัวอย่างของชื่อเรื่องที่พบกลวิธีการพ้องเสียง ดังตาราง 4

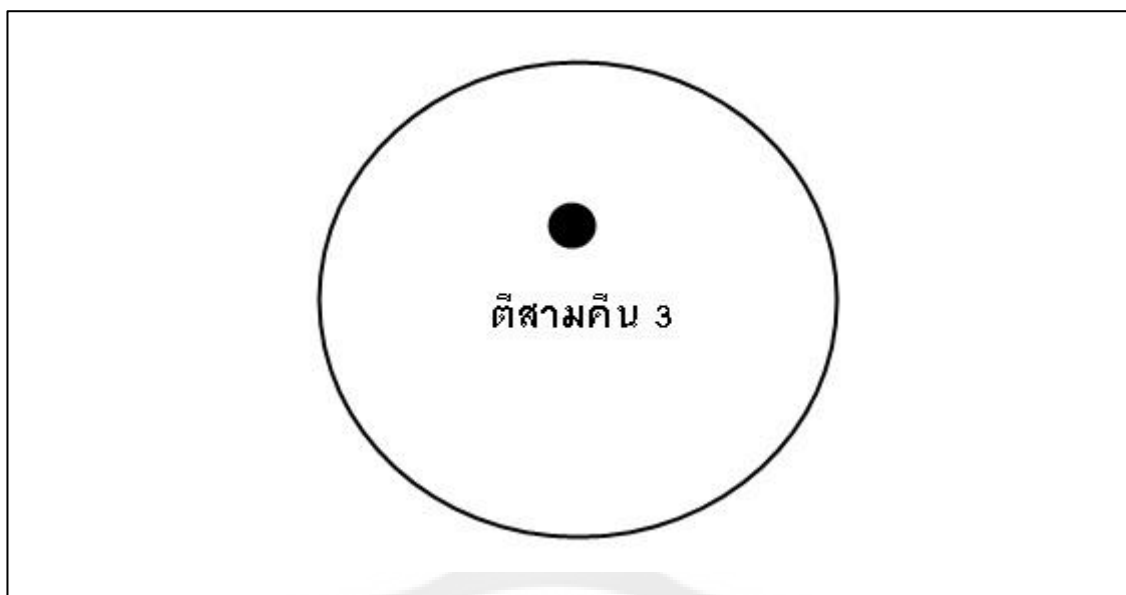
ตาราง 4 กลวิธีการพ้องเสียงโดยคงชื่อเรื่องจากโปสเตอร์ภาพยนตร์

ลำดับ	ชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์	ชื่อเรื่องในมิมภาพยนตร์
1	ตีสามคืน 3	ตีสามคืน 3
2	10 things I hate about you	10 things I hate about you
3	น.ช. นักโทษชาย	น.ช. นักโทษชาย

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่า ชื่อเรื่องระหว่างชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์และชื่อเรื่องในมิมภาพยนตร์ถึงแม้จะมีรูปเขียนและเสียงเหมือนกันทุกประการ แต่มีองค์ประกอบในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมิมภาพยนตร์แตกต่างกัน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

- (1) ตีสามคืน 3 ขัดแย้งกับ ตีสามคืน 3

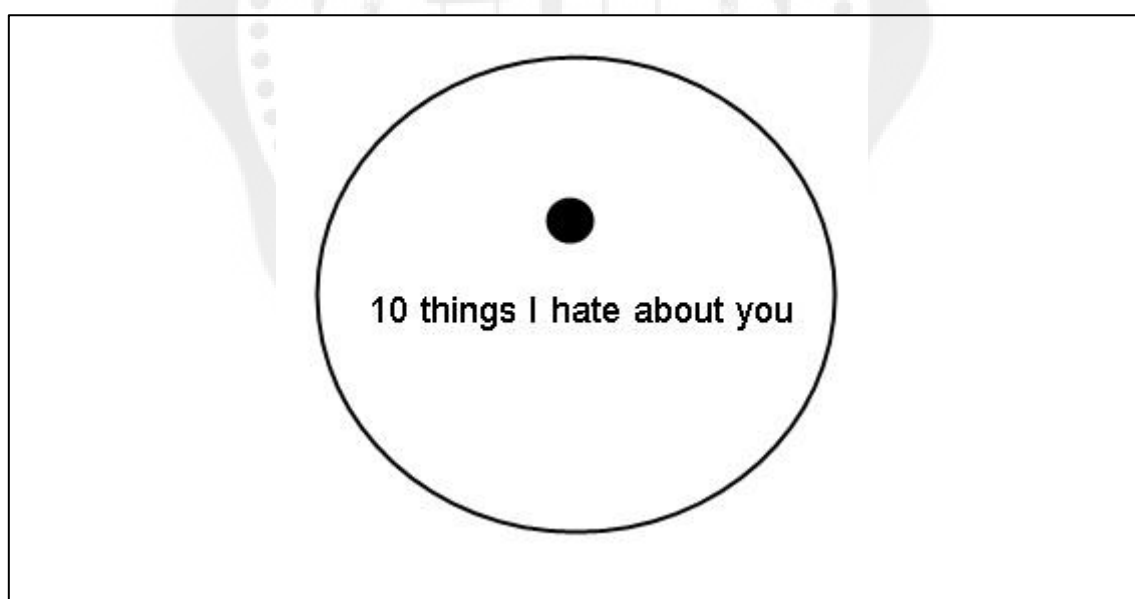
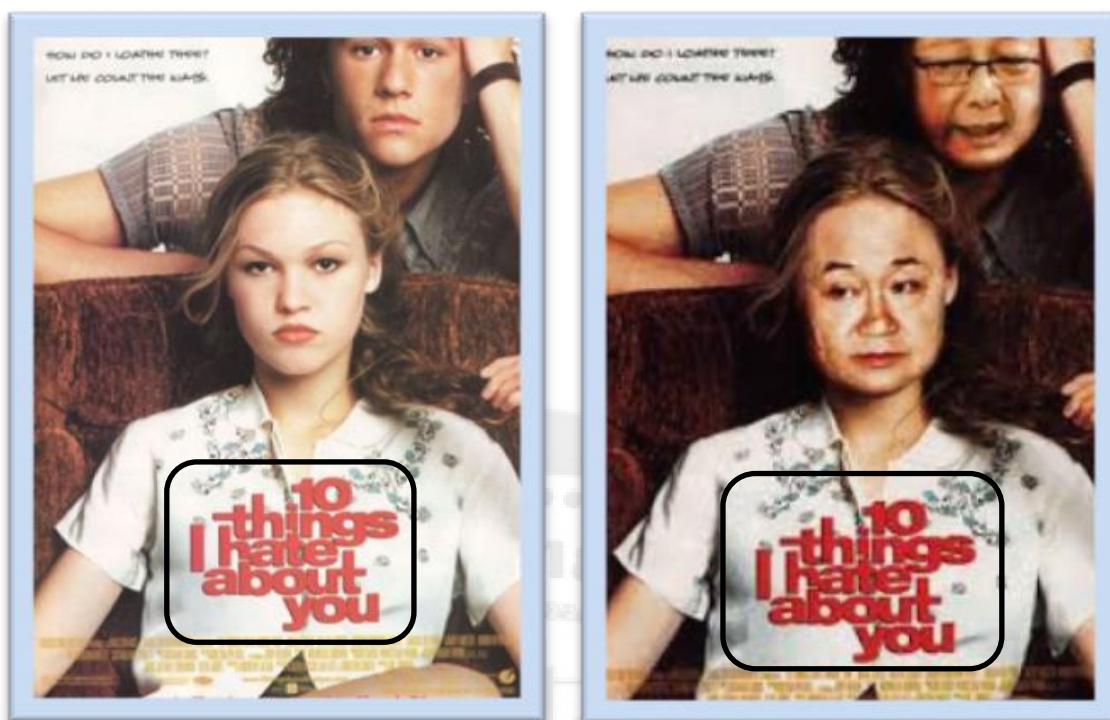




ภาพประกอบ 33 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
ความเรื่อง “ตีสามคืน 3” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “ตีสามคืน 3”

จากตาราง 4 ตัวอย่าง (1) ชื่อเรื่องระหว่าง “ตีสามคืน 3” ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ และในมีม
ภาพยนตร์เกิดการซ้อนทับกันทั้งหมด เพื่อต่อยอดความหมายของชื่อเรื่องเดิมที่โยงไปถึงเป้าหมายที่
ต้องการกล่าวอ้างถึงในมีมภาพยนตร์ เป็นการโจมตีด้วยทัศนคติเชิงลบที่มีต่อนักการเมืองที่ผู้สร้างเชื่อ
ว่าการกระทำของนักการเมืองที่ถูกทำให้เด่นด้วยใบหน้าของหัวหน้าพรรคเพื่อไทย ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร
และผู้สนับสนุนพรรคเพื่อไทยและใบหน้าของแกนนำมือบ กปปส. สุเทพ เทือกสุบรรณ สื่อนัยยะแฝง
กล่าวตำหนิคู่ขัดแย้งทางการเมืองทั้ง 2 คน ว่ามีพฤติกรรมที่ไม่ดี ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายใดก็ตาม อารมณ์ขัน
ในเชิงเสียดสีเกิดขึ้นจากการที่คนอ่านเห็นนักการเมืองที่เป็นนักแสดงนำหญิงและชายกลายเป็นผีทั้งคู่
ทั้งๆ ที่ยังมีชีวิตอยู่ แต่ถูกเปรียบเทียบกับผีที่สร้างความหลอนให้กับประชาชน

- (2) 10 things I hate about you ซัดแย้งกับ 10 things I hate about you



ภาพประกอบ 34 แผนภาพการวิเคราะห์กลไกตรรกะในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
ความเรื่อง “10 things I hate about you” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “10 things I hate about you”

จากตาราง 4 ตัวอย่าง (2) ชื่อเรื่องระหว่าง “10 things I hate about you” ในโปสเตอร์
ภาพยนตร์ และในมีมภาพยนตร์เกิดการซ้อนทับกันทั้งหมด ส่วนที่ซ้อนทับกันแสดงให้เห็นถึงการตอก

ย้าความหมายของชื่อเรื่องเดิม เมื่อพิจารณาชื่อเรื่องจากมีมภาพยนตร์เห็นได้ว่าไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลงไปจากชื่อเรื่องเดิม แต่บริบทแวดล้อม เช่น ภาพใบหน้าของนักแสดงนำหญิงและชายถูกเปลี่ยนให้เป็นใบหน้าของ ทักษิณ ชินวัตร และใบหน้าของ สุนธิ ลิ้มทองกุล เพื่อสื่อให้เห็นถึงคู่ขัดแย้งทางการเมือง โดยใช้ถ้อยคำกล่าววาทะกระแทกกระเทียบแตกดัน เพื่ออ้างถึงเพื่อนเก่าที่เคยคบกันมาหลายปี แต่สุดท้ายกลายเป็นศัตรูกันจากเหตุที่ สุนธิ ลิ้มทองกุล จัดรายการเมืองไทยรายสัปดาห์เนื้อหาการพูดสนับสนุน ทักษิณ ชินวัตร จนเกินความพอดีและเกิดความหมั่นไส้ในกลุ่มคนที่เห็นแย้ง ส่งผลกระทบต่อสถานะทางการเมืองของ ทักษิณ ชินวัตร ทำให้ ทักษิณ ชินวัตร ต้องการหยุด สุนธิ ลิ้มทองกุล จนเกิดเรื่องราวบานปลายและกลายเป็นศัตรูกันในที่สุด อารมณ์ขันเกิดจากการที่คนอ่านตีความว่าทั้ง 2 คนนี้ไม่ใช่คู่รักเหมือนในโปสเตอร์ภาพยนตร์

(3) น.ช. นักโทษชาย ขัดแย้งกับ น.ช. นักโทษชาย





ภาพประกอบ 35 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
ความเรื่อง “น.ช. นักโทษชาย” และมีภาพยนตร์เรื่อง “น.ช. นักโทษชาย”

จากตาราง 4 ตัวอย่าง (3) ชื่อเรื่องระหว่าง “น.ช. นักโทษชาย” ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ และมี
มีมภาพยนตร์เกิดการซ้อนทับกันทั้งหมด แสดงให้เห็นถึงการใช้ชื่อเรื่องจากโปสเตอร์ภาพยนตร์เดิมเพื่อ
ตอกย้ำพฤติกรรมกระทำที่เปรียบเสมือนใจของนักการเมือง ความหมายจากถ้อยคำเชื่อมโยงไป
ยังใบหน้าของ อริสมันต์ พงศ์เรืองรอง อดีตนักวิ่ง และนักการเมือง เคยเข้าร่วมกับแนวร่วม
ประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการ (นปช.) และเป็นอดีตแกนนำ นปช. ต้องคดีร่วมกันกระทำการใดๆ กับ
พรรคพวกมั่วสุมกันตั้งแต่ 10 คนขึ้นไป เพื่อก่อให้เกิดความปั่นป่วนในหมู่ประชาชน กรณีรวมตัว
ประท้วงปิดโรงเรียนรอยัล คิลล์ บีช รีสอร์ท เมืองพัทยา จังหวัดชลบุรี ซึ่งเป็นสถานที่ประชุมสุดยอดผู้นำ
อาเซียนกับประเทศคู่เจรจา ที่ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพ เมื่อวันที่ 11 เมษายน 2552 อารมณ์ขันเกิด
จากการล้อเลียนนักแสดงนำในมีมภาพยนตร์เสมือนเป็นใจจริง ๆ ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ นอกจากนี้
ยังนำเสนอให้เห็นถึงความไม่เข้ากันโดยนำภาพใบหน้าของดาราชาย นาราน โอมาน ผู้สร้างเรื่องโกหก
รับค่าตัว 100 ล้านเล่นหนังฮอลลีวูด โดนสื่อสาธารณะโจมตีจนกลายเป็นบุคคลที่ไม่มีความน่าเชื่อถือ
มารวมเข้าไว้ด้วยกันในมีมโปสเตอร์ภาพยนตร์ สื่อนัยยะแฝงถึงการด่าเสียดสีและมีเจตนาทำลาย
ภาพลักษณ์ของบุคคลทั้ง 2 คนนี้ ว่ามีพฤติกรรมไม่ดีหลอกลวงและก่อความวุ่นวายเหมือนกับใจผู้
ต้องคดีในภาพยนตร์ที่ฉายจริงจนต้องถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย

2. การพ้องรูป/เสียงคล้าย จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบ 2 รูปแบบ คือ การเล่นคำพ้องเสียงคล้ายที่เกิดจากคำสองคำที่มีเสียงคล้ายกัน แต่มีความหมายและมีรูปเขียนต่างกัน เช่น คำว่า “gnawing” กับ “knowing” เป็นคำที่มีเสียงคล้ายกัน แต่มีรูปเขียนและความหมายแตกต่างกัน แสดงให้เห็นถึงกลวิธีการใช้คำพ้องเสียงคล้ายที่เกิดจากการเล่นเสียงในระดับเสียงและในระดับคำและทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความหมาย ทำให้คนอ่านเข้าใจว่าทั้ง 2 เรื่องระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ไม่ใช่เรื่องเดียวกัน ผลการวิเคราะห์พบว่ามีมภาพยนตร์มีรูปแบบการพ้องเสียงคล้าย/คำทั้งหมด 5 รูปแบบ คือ การเล่นเสียงพยัญชนะ/สระ การเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ การเพิ่มพยางค์/คำ การสร้างคำเรียกนักการเมืองขึ้นใหม่ และการลอกเลียนองค์ประกอบขอภาพ และการพ้องรูปคล้ายที่เกิดจากการตัดต่อองค์ประกอบของโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับให้มีความคล้ายคลึงกัน เช่น การตัดต่อภาพใบหน้านักการเมืองแทนภาพใบหน้านักแสดงนำ โดยยังคงท่าทาง ลักษณะของนักแสดงนำจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ไว้ตามเดิม และ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 การเล่นเสียงพยัญชนะ/สระ กล่าวคือ การเล่นเสียงพยัญชนะโดยการเปลี่ยนแปลงเสียงพยัญชนะต้น และการเล่นเสียงสระให้คล้ายคลึงกัน

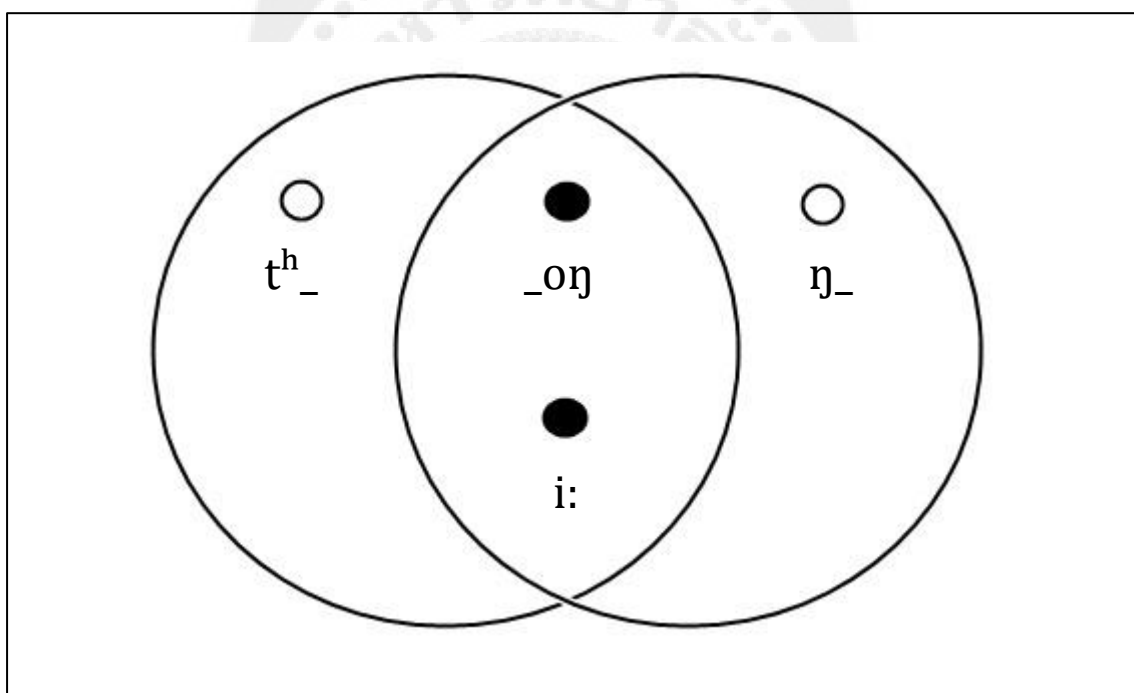
ตัวอย่างของชื่อเรื่องที่พบกลวิธีการเล่นเสียงพยัญชนะ/สระ ดังตาราง 5

ตาราง 5 การวิเคราะห์ชื่อเรื่องที่พบกลวิธีการเล่นเสียงพยัญชนะ/สระ

ลำดับ	ชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์	ชื่อเรื่องในมีมภาพยนตร์
1	ทงอี	งงอี
2	STAR WARS	SPA WARS
3	5 แพร่ง	5 แม่ง
4	ฟัด จัง โต๊ะ	ซัด ดาวน์ โละ
5	แม่เปี้ย	แม่งเปี้ย
6	จันดารา	คันบาทา

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นว่า ชื่อเรื่องระหว่างชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์และชื่อเรื่องในมีมภาพยนตร์มีบางส่วนที่ซ้อนทับกันและแตกต่างกันโดยการเปลี่ยนเสียงพยัญชนะต้นและการเล่นกับเสียงสระให้มีเสียงสระคล้ายคลึงกับชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์ แสดงรายละเอียด ดังนี้

(4) ทงอี ชัดแย้งกับ งงอี



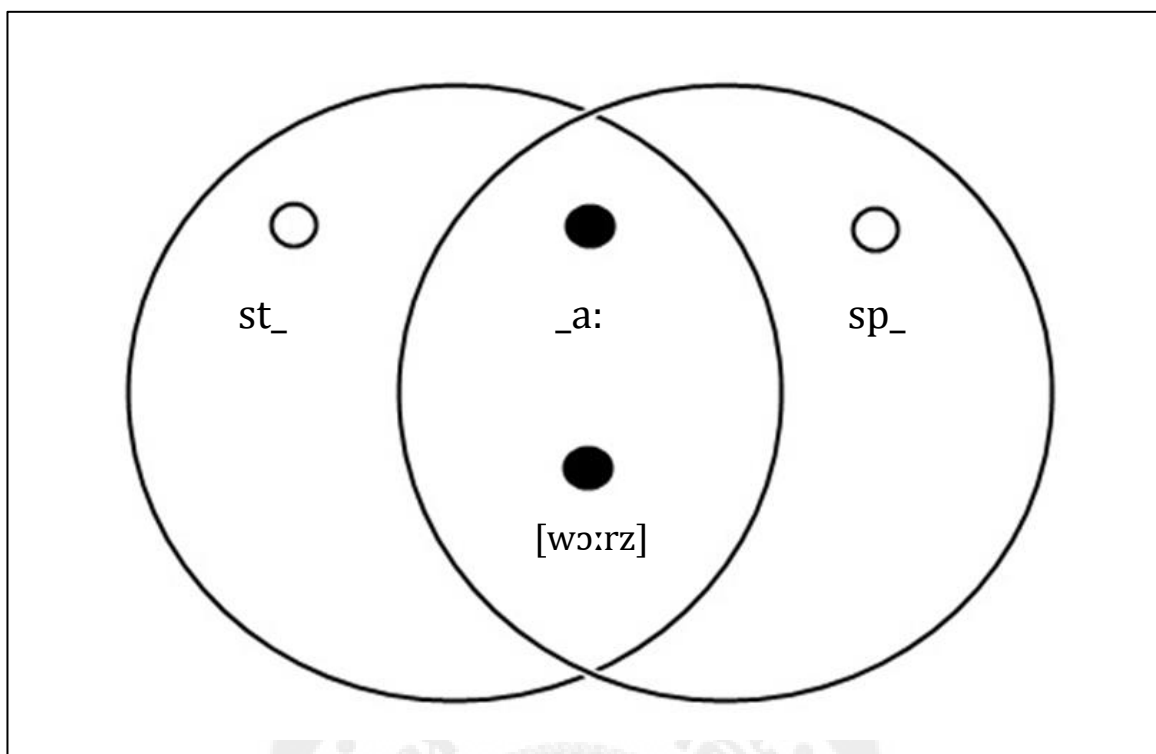
ภาพประกอบ 36 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อความ
เรื่อง “ทงอี” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “งงอี”

จากตาราง 5 ตัวอย่าง (4) คำที่ขีดเส้นใต้ “ทง” [t^h_{on}] และ “งง” [$ŋ_{on}$] พบคำพ้องเสียงคล้าย
แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำโดยการเปลี่ยนเสียงพยัญชนะต้น คือ หน่วยเสียง

[t^h] พยัญชนะต้นเสียงกัก ให้กลายเป็น หน่วยเสียง [ŋ] พยัญชนะต้นเสียงนาสิก การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระดับเสียงทำให้ความหมายเปลี่ยนและถูกต้องความไปยังความหมายอีกอย่างหนึ่ง คือ จากความหมายเดิม “หงอ” เป็นชื่อของนักแสดงนำหญิงในโปสเตอร์ภาพยนตร์ เป็นผู้หญิงที่มีบุคลิกลักษณะฉลาดมีไหวพริบปฏิภาณสามารถแก้ไขสถานการณ์วิกฤตได้อย่างฉับพลันทันทีและแยบคาย แต่สำหรับชื่อเรื่อง “งงอ” ในมีมภาพยนตร์ พบ 2 คำที่มีความหมาย คือ คำว่า “งง” ความหมายประจำรูปเป็นคำกริยาที่เกี่ยวข้องกับอาการงง สับสน นึกไม่ออก หรือตั้งสติไม่ได้ และ คำว่า “อ” เป็นคำนำหน้าชื่อผู้หญิงที่มีฐานะต่ำ ใช้เรียกเพื่อแสดงความดูหมิ่นเหยียดหยาม ดังนั้น ชื่อเรื่อง “งงอ” เมื่อประกอบคำเข้าด้วยกัน จึงเชื่อมโยงกับความหมายของคำที่อ้างถึงแบบจงใจให้มีความหมายโดยนัยในเชิงลบ แสดงให้เห็นคู่ความหมายแย้งที่มีความหมายตรงกันข้าม คือ [ฉลาด / โง่] ที่แฝงนัยยะสื่อถึงการใช้ถ้อยคำเพื่อเสียดสีบุคลิกลักษณะของ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ว่าเป็นผู้หญิงที่ไม่มีสติสัมปชัญญะโดยใช้วัจนภาษาให้มีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกับอวัจนภาษาด้วยภาพใบหน้าที่ยิ้มแย้มของ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร สอดคล้องกับอัตราได้ (Attardo: 1994) ที่กล่าวว่าการใช้รูปทางเสียงของคำต้องมีความเชื่อมโยงกับความหมายของคำที่ต้องการอ้างถึง กล่าวคือ เสียงที่เปลี่ยนแปลงในมีมภาพยนตร์มีความเชื่อมโยงกับความหมายทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนแปลงในเชิงลบ เนื่องจากข้อมูลผู้ที่ถูกกล่าวหาว่าโง่เป็นคนที่มีการศึกษาสูง และดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรีทำหน้าที่เป็นหัวหน้าคณะรัฐบาลของประเทศไทย ความหมายแฝงจึงสื่อถึงความโง่ที่มาจากการไม่รู้ข้อมูลหรือรับฟังข่าวสารน้อยเกินไป เป็นการกล่าวตำหนิ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ว่าเป็นผู้หญิงที่รู้น้อย เป็นความหมายแฝงที่มาจากทัศนคติของผู้สร้างมีม

(5) STAR WARS ขัดแย้งกับ SPAR WARS



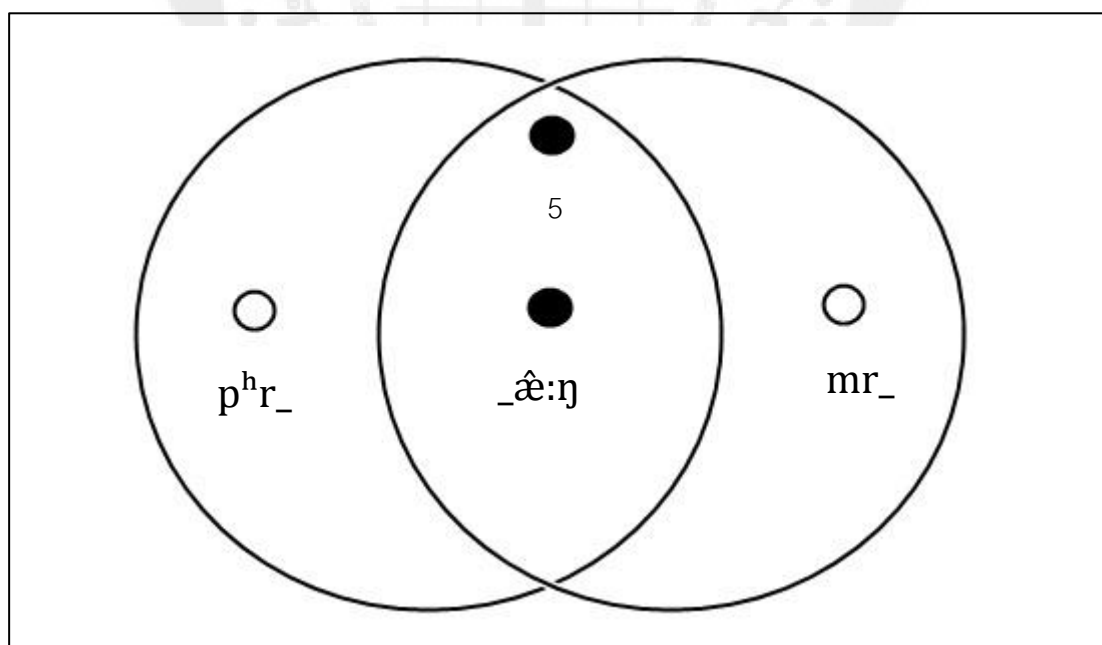


ภาพประกอบ 37 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
ความเรื่อง “STAR WARS” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “SPAR WARS”

จากตาราง 5 ตัวอย่าง (5) ชื่อเรื่องเป็นคำนามประสม คำที่ขีดเส้นใต้ “STAR” และ “SPAR” คำแรกพบการเปลี่ยนเสียงพยัญชนะควบกล้ำ พยัญชนะตัวที่ 2 จาก t เสียงกักไม่พ่นลม → p เสียงกักพ่นลม แต่ใช้สระ [a:] ร่วมกัน พบกลวิธีการเล่นคำโดยเปลี่ยนความหมายของคำ โดยการสร้างเป็นคำใหม่ คือ คำว่า “SPAR” [spa:r] ให้ออกเสียงคล้าย คำว่า “สภา” ในภาษาไทย กลวิธีนี้เกิดจากการเล่นคำโดยเลือกใช้คำเพื่อสื่อความ พบว่าเป็นไปตามแนวคิดของอัทธาดิ (Attardo, 1994) ที่อธิบายว่า การเล่นคำประเภทนี้เป็นการเล่นคำแบบมีเหตุปัจจัยหรือจงใจเลือกใช้คำ กล่าวคือ เมื่อมองรูปคำ “SPAR” คนไทยอ่านออกเสียงเป็น “สภา” ซึ่งมีเสียงคล้ายกับเสียงในภาษาไทย โดยมีได้ใส่ใจต่อการตีความตามความหมายประจำรูปภาษา ของคำว่า “SPAR” ในรูปเขียนภาษาอังกฤษแต่เพียงอย่างเดียว การเล่นคำพ้องเสียงคล้ายส่งผลให้ชื่อเรื่องที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ถูกตีความไปตามความหมายของคำว่า “สภา” ที่หมายถึง องค์การหรือสถานที่ประชุมทางราชการ ที่เป็นภาษาเฉพาะวงการ (jargon) ใช้ในแวดวงราชการ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554: ออนไลน์) แสดงความหมายโดยนัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการเมือง ความหมายของคำเชื่อมโยงถึงใบหน้าของนักแสดงนำที่ถูกเปลี่ยนให้เป็นใบหน้าของนักการเมืองที่มีอุดมการณ์ต่างชั่วคราวมาจัดรวมไว้ในกลุ่มเดียวกันในมีมภาพยนตร์ ซึ่งดู

ขัดแย้งกับความรู้สึกของคนอ่านที่เห็นใบหน้าของนักแสดงนำในมีมภาพยนตร์ว่าไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นจริง และเรื่อง “SPAR WARS” ไม่มีการเข้าฉายในโรงภาพยนตร์

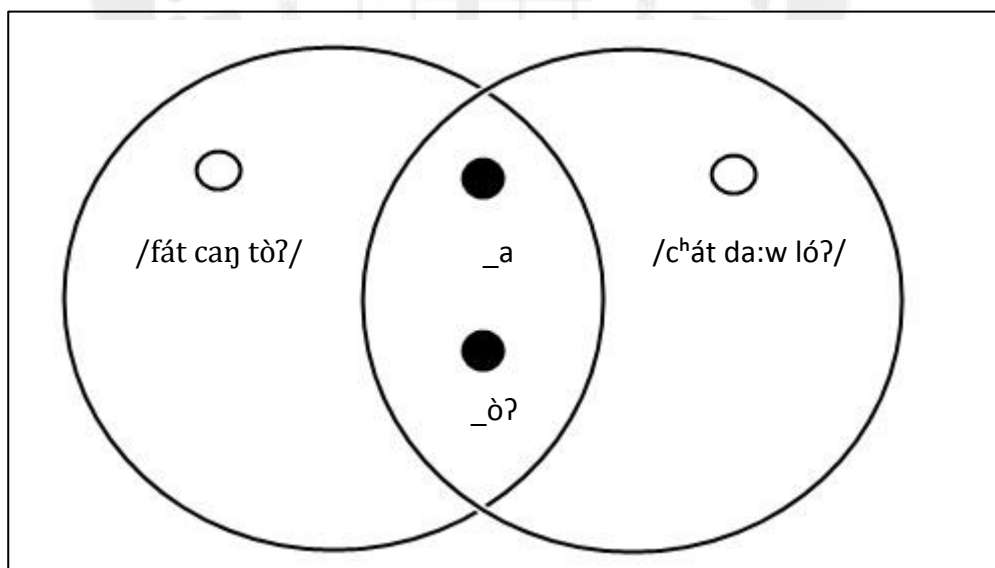
(6) 5 แพร่ง ขัดแย้งกับ 5 แม่ง



ภาพประกอบ 38 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อความเรื่อง “5 แพร่ง” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “5 แม่ง”

จากตาราง 5 ตัวอย่าง (6) แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงเสียงพยัญชนะโดยยังคงทำนองเสียง (rhyme) ไว้ กล่าวคือ ยังคงเสียงวรรณยุกต์โท คำว่า “แพรง” [p^hr æ:ŋ] จากเสียง p^hr → mr กลายเป็นคำว่า “แมรง” [mr æ:ŋ] การเปลี่ยนเสียงพยัญชนะต้นควบกล้ำทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนไป แต่ยังคงเสียงสระ [æ:] เพื่อเลียนเสียงให้คล้ายกับชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับ การเปลี่ยนพยัญชนะควบกล้ำให้กลายเป็น mr ไม่ใช่พยัญชนะควบกล้ำที่มีในภาษาไทย แสดงให้เห็นถึงการเล่นคำโดยใช้คำสแลง ซึ่งเป็นคำไม่สุภาพที่ใช้เฉพาะกลุ่มวัยรุ่นเพื่อต้องการสร้างความแตกต่างแปลกใหม่ เป็นเอกลักษณ์ และไม่ใช่ภาษาที่ยอมรับว่าถูกต้อง คำว่า “แมรง” มักใช้พูดสลับเวลาอารมณ์เสียหรือไม่พอใจจนต้องเผลอร้องอุทานออกมาเวลาตกใจ อารมณ์ขึ้นจึงเกิดจากความหมายของชื่อเรื่องว่า 5 “แมรง” ที่คนอ่านตีความจากการอนุมานได้จากการติดต่อล้อเลียนภาพใบหน้าของนักการเมือง 5 คน คือ อดีตนายกรัฐมนตรีนครินทร์ 1) ทักษิณ ชินวัตร 2) ผู้นำพรรคฝ่ายค้าน อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ 3) แกนนำเสื้อแดง จตุพร พรหมพันธุ์ 4) แกนนำเสื้อเหลือง สนธิ ลิ้มทองกุล และคนสุดท้าย 5) พลโท สรรเสริญ แก้วกำเนิด ผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษกองทัพบก ในคณะรัฐบาลพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ที่มาจากการยึดอำนาจและทำรัฐประหารเมื่อวันที่ 20 พ.ค. ปี พ.ศ. 2557 เมื่อใบหน้าของระดับผู้นำที่สำคัญทั้ง 5 คนที่ต่างอุดมการณ์ต่างชั่วคราวมารวมกันอยู่ในเรื่องเดียวกันถูกนำมาล้อเลียนในมีมภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่ถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์สั้น 5 เรื่อง ให้มีลักษณะการนำเสนอเรื่องราวให้ดูคล้ายกับภาพยนตร์ต้นฉบับ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการช่วงชิงอำนาจของบุคคลที่มีอุดมการณ์ทางการเมืองที่ต่างกันและนำไปสู่การสูญเสียซึ่งเป็นโคกนาฏกรรมครั้งร้ายแรงในประวัติศาสตร์ของประเทศไทย เปรียบเสมือนเป็นผีร้ายหรืออมนุษย์ที่คอยหลอกหลอนสร้างความเดือดร้อนให้แก่ประชาชนคนไทย

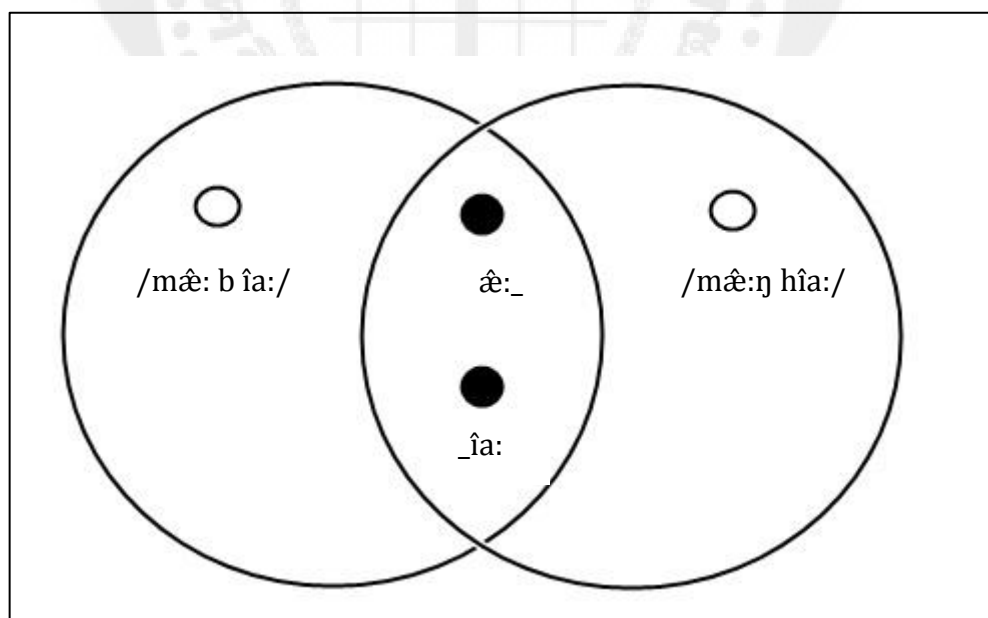
- (7) ฟัด จัง โต๊ะ ขัดแย้งกับ ชัต ดาวน โละ



ภาพประกอบ 39 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
 ความเรื่อง “ฟัด จัง โต๊ะ” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “ชัต ดาวน โละ”

จากตาราง 5 ตัวอย่าง (7) คำที่ขีดเส้นใต้ “ฟัด จัง โต๊ะ” [fát tɕaŋ tòʔ] และ “ซัด ดาวน์ โละ” [cʰát da:w lóʔ] พบกลวิธีการเล่นเสียงสระ [a] ล้วนส่วนหน้าลดต่ำ ปากเหี่ยยด เสียงสั้น คือ คำว่า [fát] กับ [cʰát] โดยเปลี่ยนเสียงพยัญชนะต้นในคำแรก $f \rightarrow c^h$ และ การเล่นเสียงสระ [òʔ] ล้วนส่วนหลังกึ่งสูง ปากห่อ เสียงสั้น คือ คำว่า [tòʔ] กับ [lóʔ] โดยเปลี่ยนเสียงพยัญชนะต้นในคำสุดท้าย $t \rightarrow l$ เห็นได้ว่าการเล่นกับเสียงเป็นคุณลักษณะเฉพาะที่ปรากฏในชื่อเรื่องของมีมภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังพบการเล่นกับความหมายโดยการเปลี่ยนคำกลาง คือ เปลี่ยน คำว่า “จัง” เป็น คำว่า “ดาวน์” สังเกตได้ว่า คำทั้ง 2 ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน แต่ทำให้ความหมายในการสื่อความเปลี่ยนไปอย่างชัดเจน เพื่อสื่อเจตนาล้อเลียนคู่ขัดแย้งทางการเมืองระหว่าง สุเทพ เทือกสุบรรณ และยิ่งลักษณ์ ชินวัตร แสดงให้เห็นช่วงที่เกิดวิกฤตการณ์การเมืองไทย พ.ศ. 2556-2557 เป็นวิกฤตที่เกิดขึ้นจากการประท้วงต่อต้านรัฐบาลตั้งแต่เดือนสิงหาคม 2556 ถึงเดือนพฤษภาคม 2557 แกนนำประท้วง คือ สุเทพ เทือกสุบรรณ เป็นผู้นำกลุ่ม กปปส. ซึ่งเป็นกลุ่มผลประโยชน์ทางการเมืองที่รวมอุดมการณ์เดียวกัน บทสรุปของการประท้วง ส่งผลให้ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร พ้นจากตำแหน่งนายกรัฐมนตรี ถ้อยคำที่ปรากฏในชื่อเรื่องของมีมภาพยนตร์ พบคำที่โดดเด่น และน่าสนใจ 2 คำ คือ คำว่า “ซัดดาวน์” การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความหมายเชื่อมโยงไปถึงคำว่า “shut down” มีความหมายว่า ปิด หรือการได้รับคำสั่งปิดระบบ และคำว่า “โละ” เป็นคำกริยาหมายถึง ยกเลิก หรือทิ้ง (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์) มีนัยยะแฝงสื่อความถึง คำสั่งยุบสภาจากการกีดกันประท้วงของกลุ่ม กปปส. โดยไม่ได้ผ่านความเห็นชอบต่อมติของรัฐบาลเป็นการใช้อำนาจของมวลชนกลุ่มใหญ่โดยพลการเพื่อต้องการกดดันให้นายกพ้นจากตำแหน่งนายกรัฐมนตรีโดยเร็ว อารมณ์ขันจึงเกิดจากการมองเห็นความไม่เข้ากันของภาพเหตุการณ์จริงที่ค่อนข้างเคร่งเครียดที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทยไม่ได้สอดคล้องกับภาพใบหน้าของนักการเมืองทั้ง 2 คน ที่ดูคล้ายเป็นคู่รักที่แสดงสีหน้ายิ้มแย้มแบบหยิกแกมหยอกเหมือนคู่รักจริงๆ ในโปสเตอร์ภาพยนตร์

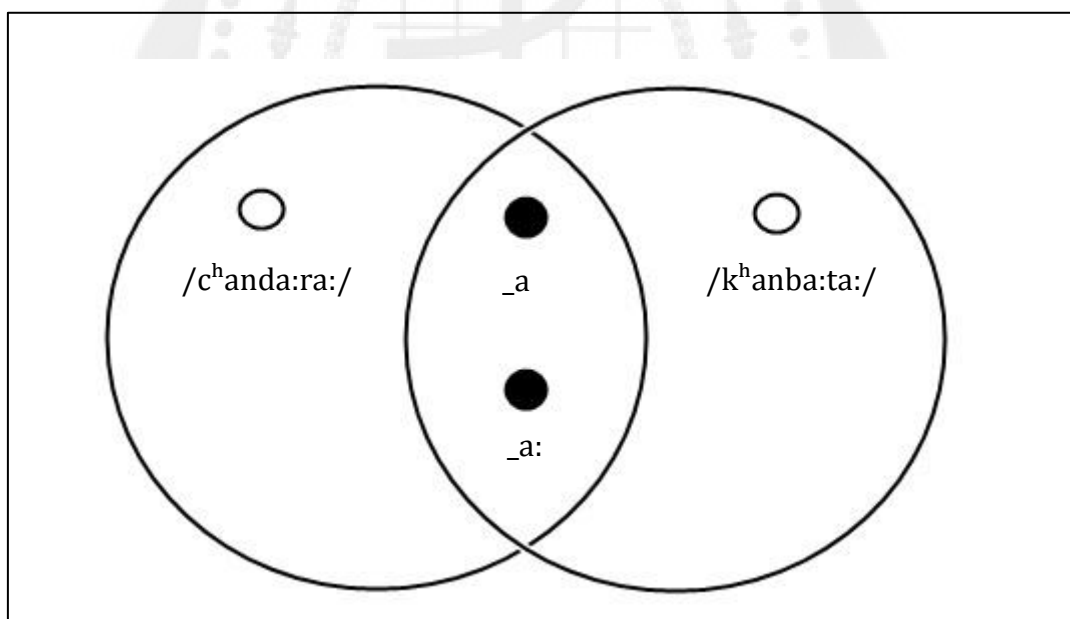
(8) แม่เบี้ย ขัดแย้งกับ แม่งเหี้ย



ภาพประกอบ 40 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
 ความเรื่อง “แม่เบี้ย” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “แม่งเหี้ย”

จากตาราง 5 ตัวอย่าง (8) พบการเปลี่ยนคำโดยเล่นเสียงสระ [æ:] และ [iɑ:] ให้เลียนเสียงคล้ายคลึงกัน ความหมายที่เกิดจากการเล่นคำในมีมภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงการเลือกใช้คำคำเพื่อมีเจตนาวิพากษ์วิจารณ์ ทักษิณ ชินวัตร ในมีมภาพยนตร์เรื่อง “แม่งเหี้ย” สังเกตได้ว่า คำว่า “แม่ง” [mæ:ŋ] เป็นคำสแลงที่มักใช้กันในภาษาพูดมากกว่าภาษาเขียนเป็นคำอุทานแสดงอารมณ์เสียหรือไม่พอใจ และ คำว่า “เหี้ย” เป็นชื่อของสัตว์ชนิดหนึ่ง มักถูกใช้นำมาด่าทอบุคคลที่มีพฤติกรรมชั่ว เลว ทรมาน มีนัยยะแฝงทัศนคติความไม่ชอบส่วนตัวของผู้สร้างลงไปในเรื่องที่ต้องการให้เห็นความเลวของ ทักษิณ ชินวัตร เช่น ภาพลักษณ์ในการสร้างภาพประชานิยม การครอบงำสื่อหลัก นำเสนอข่าวด้านเดียว คุกคามสื่อทุกรูปแบบ เป็นต้น (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์) นอกจากนี้ยังสามารถใช้ความฉลาดพลิกแพลงเอาตัวรอดจากทุกคดีได้โดยไม่ถูกดำเนินคดีจนถึงปัจจุบัน ในวัฒนธรรมไทยการนำคำว่า “เหี้ย” มาใช้เป็นคำด่าในเชิงเสียหาย ตามความเชื่อที่มีมาแต่โบราณ เชื่อว่า ตัวเหี้ยชอบขโมยไก่ที่ชาวบ้านเลี้ยงไว้ไปกินในน้ำ ทำให้ตัวเหี้ยกลายเป็นสัตว์ที่ผู้คนเกลียดชังเป็นอย่างมาก กระทั่งชื่อของมัน ถูกนำมาเรียกคนที่มีพฤติกรรมไม่ดีว่า “เหี้ย” และกลายเป็นคำด่าทอมาจนถึงปัจจุบัน (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์) อารมณ์ขันจึงเกิดการการที่คนอ่านเห็นความไม่เข้ากันของ ภาพใบหน้าของทักษิณถูกดัดแปลงให้เป็นผู้หญิงแฝงทัศนคติเหยียดหยามดูหมิ่นว่าเป็นนักการเมืองเลว แต่ยังไม่ได้

(9) จันดารา ชัดแย้งกับ คันบาทา



ภาพประกอบ 41 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
 ความเรื่อง “จันดารา” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “คันบาทา”

จากตาราง 5 ตัวอย่าง (9) พบการรักษารูปพยางค์เดิมไว้ โดยการเล่นเสียงสระ [_a] และ [_a:] ให้เลียนเสียงคล้ายคลึงกัน และเปลี่ยนเสียงพยัญชนะต้นทั้งหมดในคำจาก “จันดารา” เป็น “คันบาทา” จากเรื่อง “จันดารา” เป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนเรื่องราวของโศกนาฏกรรมชีวิตของนักแสดงนำที่รับบทบาทเป็น จันดารา แวดล้อมไปด้วยผู้คนที่เต็มไปด้วยความรักใคร่เกลียดชัง เคียดแค้น และกามารมณ์ซึ่งนำมาสู่ความพลิกผันในโชคชะตาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อารมณ์ขันเกิดจาก ชื่อเรื่องในมีมภาพยนตร์ที่แต่งขึ้นใหม่เพื่อล้อเลียนเรื่องเดิมให้กลายเป็นเรื่อง “คันบาทา” ทำให้คนอ่านนึกถึงความหมายที่ต่างออกไปจากความหมายแรก มีนัยยะแฝงทัศนคติเชิงลบต่อบุคคลที่เป็นนักการเมืองชั้นผู้นำและบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยใช้คำด่าและหลีกเลี่ยงการใช้คำไม่สุภาพ คือ คำว่า “กวนตีน” เพื่อต้องการกล่าวเสียดสีว่ากระเทยบดขยี้ถึงนักการเมืองที่ชอบก่อความเดือดร้อนนำราคาญาติก่อความวุ่นวายแย่งชิงอำนาจและผลประโยชน์ อารมณ์ขันจึงเกิดจากการที่คนอ่านมองเห็นคำด่าที่แฝงอยู่ในชื่อเรื่องประกอบกับเห็นภาพใบหน้าที่เป็นภาพใบหน้าของนักการเมืองที่ล้วนถูกกล่าวว่าเป็นต้นเหตุก่อความวุ่นวายเดือดร้อนให้แก่สังคม

2.2 การเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ กล่าวคือ การเล่นกับความหมายโดยการเปลี่ยนคำบางส่วนหรือการเปลี่ยนกลุ่มคำบางส่วนที่ปรากฏในชื่อเรื่องหรือชื่อตอนระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์

ตัวอย่างของชื่อเรื่องที่พบกลวิธีการเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ ดังตาราง 6

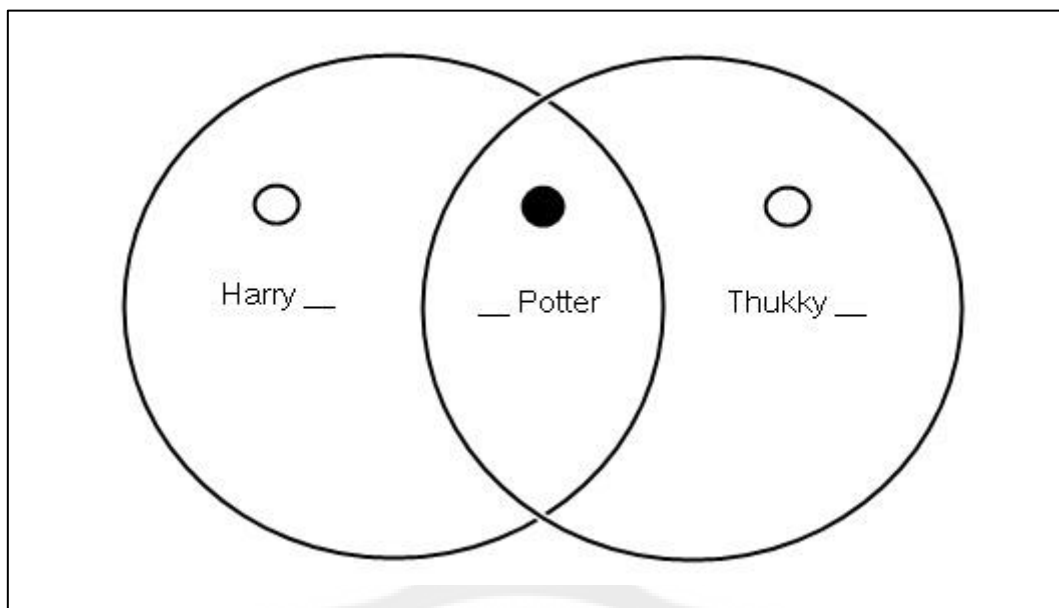
ตาราง 6 การวิเคราะห์ชื่อเรื่องที่พบกลวิธีการเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ

ลำดับ	ชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์	ชื่อเรื่องในมีมภาพยนตร์
1	Harry Potter	Thukky Potter
2	โกงกระฉ่อนโลก AMERICAN HUSTLE	โกงกระฉ่อนโลก THAILAND HUSTLE
3	หนีตามกาลิเลโอ	หนีตามมอนเตเนโกร
4	เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ	หม่อมไหนไฟแรงเฟร่อ
5	ลัดดาแลนด์	เสื่อแดงแลนด์
6	ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดราชาวานร	ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดก้านันวานร
7	PIRATES of the CARIBBEAN ตอน สงครามแคนโจรสลัดไร้ชีพ	PIRATES of the CARIBBEAN สงครามแคนรอน้ำไร้ระเบียบ

จากตาราง 6 นำเสนอชื่อเรื่องของโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีภาพยนตร์ที่มีการเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ ดังนี้

(10) Harry Potter ชัดแย้งกับ Thukky Potter

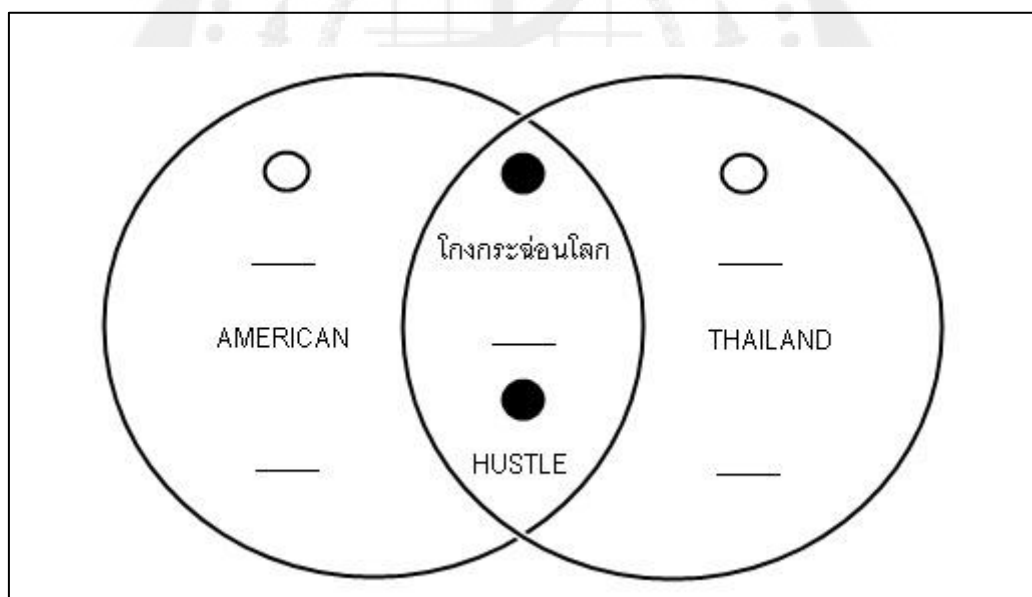




ภาพประกอบ 42 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วงภาษาเพื่อสื่อ
ความเรื่อง “Harry Potter” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “Thukky Potter”

จากตาราง 6 ตัวอย่าง (10) คำที่ขีดเส้นใต้ “Harry” และ “Thukky” มีการเปลี่ยนพยางค์คำแรกจาก “Har” เป็น “Thuk” คนไทยสะกดเสียงสระ a ด้วยตัวอักษร u ตรงกับการออกเสียงในภาษาไทย คือ คำว่า “ทัก” ซึ่งเป็นการล้อเลียนชื่อจริงของ ทักซิณ ชินวัตร แฝงนัยยะวิพากษ์วิจารณ์บุคลิกลักษณะของนักการเมืองในมุมมองของผู้สร้าง การเรียก ทักซิณ ชินวัตร ว่า “Thukky” นั้น เป็นการเล่นเสียงสระ [i:] เพื่อให้ออกเสียงคล้ายชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์ คือ คำว่า “Harry” แสดงให้เห็นถึงการเรียกนักการเมืองอย่างสนิทสนมเป็นกันเองและละเลยความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นในสังคม อีกทั้งยังเป็นการเรียกที่ใช้ในถ้อยคำสื่อสารสาธารณะ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วเป็นพื้นที่ที่คนชั้นผู้น้อยต้องยำเกรงอิทธิพลของผู้มีอำนาจที่เหนือกว่า ดังนั้น การนำชื่อจริงของนักการเมืองมาเรียกให้เป็นชื่อเล่นจึงสร้างความน่าสนใจและสร้างสีสันให้กับมีมภาพยนตร์

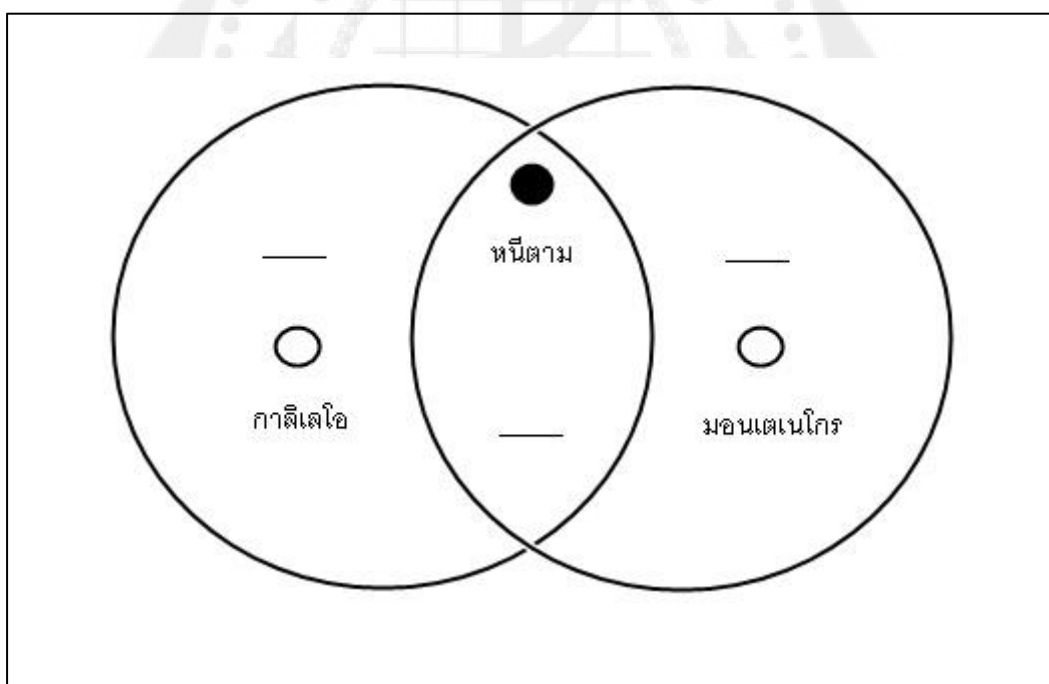
- (11) โกงกระฉ่อนโลก AMERICAN HUSTLE ชัดแย้งกับ โกงกระฉ่อนโลก THAILAND HUSTLE



ภาพประกอบ 43 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อความเรื่อง “โกงกระฉ่อนโลก AMERICAN HUSTLE” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “โกงกระฉ่อนโลก THAILAND HUSTLE”

จากตาราง 6 ตัวอย่าง (11) คำที่ขีดเส้นใต้ “AMERICAN” เป็นคำคุณศัพท์ และ “THAILAND” เป็นคำนาม แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนคำส่วนกลางของชื่อเรื่องในมีมภาพยนตร์และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางความหมาย จากชื่อเรื่องจะเห็นว่า คำว่า “hustle” เป็นคำนามต้องขยายด้วยคำคุณศัพท์ ดังนั้น ตามหลักไวยากรณ์ที่ถูกต้องจริงๆ ชื่อเรื่องในมีมภาพยนตร์ต้องเป็น “thai hustle” แต่ผู้สร้างอาจจะอยากให้เป็นคำ 2 พยางค์ จึงใช้ชื่อประเทศแทน กลายเป็น คำว่า “THAILAND” เป็นการเล่นคำที่เกิดจากการเปลี่ยนคำคุณศัพท์เป็นคำนาม ทำให้การตีความสื่อความหมายแตกต่างกัน ความหมายที่ได้จากคำว่า “THAILAND” สะท้อนภาพเหตุการณ์ทางการเมืองที่เกิดขึ้นในประเทศไทยโดยใช้ภาษาเพื่อให้สัมพันธ์กับภาพใบหน้าของนักการเมืองเพื่อระบุเป้าหมายที่ต้องการล้อเลียนและแฝงนัยยะเสียดสีกลุ่มนักการเมืองที่ต่างอุดมการณ์ สะท้อนถึงเรื่องราวการทุจริตของนักการเมืองในระดับชั้นผู้นำที่เบียดบังทรัพย์สินหลวงในปริมาณมหาศาล การทุจริตแต่ละครั้งส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่ประเทศชาติอย่างมาก อีกทั้งโดยปกติผู้ที่รู้ช่องทางทางการเมืองมักเป็นนักการเมืองที่ดำรงตำแหน่งในระดับสูงและมีอำนาจเกี่ยวข้องกับผลประโยชน์จำนวนมาก ชื่อเรื่องของมีมภาพยนตร์มีความน่าสนใจตรงคำว่า “โกงกระฉ่อนโลก” แสดงให้เห็นถึงการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขันโดยการใช้ถ้อยคำเสียดสีเหน็บแนมนักการเมืองในลักษณะกล่าวเหมารวมพฤติกรรม โดยภาพรวมถูกนำเสนอในเชิงลบผ่านชื่อเรื่องที่สอดคล้องกับภาพใบหน้าของนักการเมือง ทำให้คนอ่านตีความถึงความเห็นแก่ตัวและผลประโยชน์ทับซ้อนของพวกเขาเหมือนกัน แทนที่เรื่องของการทำงานอย่างโปร่งใสสุจริตของนักการเมืองจะโด่งดังเป็นที่รู้โดยทั่วกันของคนในสังคมกลับกลายเป็นว่าเรื่องโด่งดังที่ประชาชนรู้โดยทั่วกัน คือ เรื่องของการคอร์รัปชันโกงกินงบประมาณแผ่นดิน ปัญหาข้อราษฎร์บังหลวงจึงเชื่อมโยงกับความโลภ ซึ่งเป็นต้นเหตุพื้นฐานของมนุษย์ การแสดงทัศนคติโดยอ้อมจึงเป็นวิธีการในการใช้สิทธิเสรีภาพในมุมมองของประชาชนเพื่อวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลในรูปแบบมีมภาพยนตร์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ มนตรี เจริญวิทย์การ (2525: 2-3) ที่กล่าวไว้ในแบบแผนการเมืองไทยว่า ช่องทางในการวิพากษ์วิจารณ์การเมืองไทยนั้นมีจำกัด สื่อมวลชนจึงหาช่องทางอื่นโดยวิจารณ์เรื่องราวทางการเมืองผ่านวาทกรรมในรูปแบบอื่น เช่น การ์ตูนการเมือง บทพูดการเมือง เป็นต้น

(12) หนีตามกาลิเลโอ ชัดแย้งกับ หนีตามมอนเตเนโกร

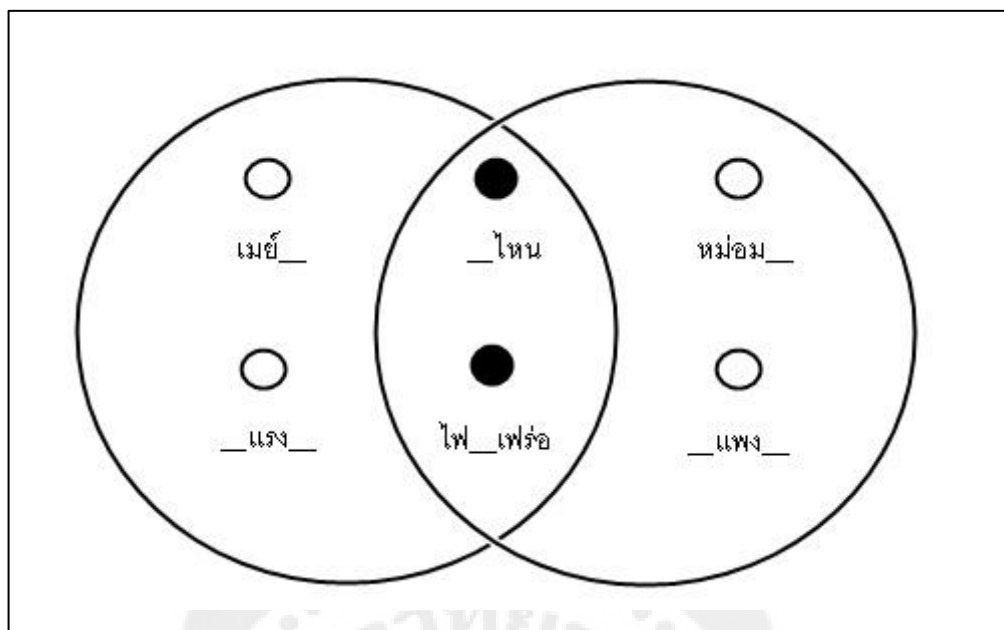


ภาพประกอบ 44 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
 ความเรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” และมีภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามมอนเตเนโกร”

จากตาราง 6 ตัวอย่าง (12) คำที่ขีดเส้นใต้ “กาลิเลโอ” และ “มอนเตเนโกร” แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนคำเพื่อให้เกิดความแตกต่างในความหมาย คำว่า “กาลิเลโอ” เป็นชื่อนักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียงระดับโลกซึ่งมีความหมายแตกต่างจาก คำว่า “มอนเตเนโกร” ซึ่งเป็นคำที่กล่าวถึงสถานที่ที่ทักษิณ ชินวัตร ใช้เป็นสถานที่ลี้ภัยทางการเมือง และได้สิทธิ์ถือสัญชาติมอนเตเนโกร ทำให้สามารถเดินทางเข้ายุโรปได้ในหลายประเทศ ส่งผลให้การติดตามตัวมารับโทษคดีทุจริตที่ดินรัชดาเป็นไปได้ยาก

(13) เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ ขัดแย้งกับ หม่อมไหนไฟแพงเฟร่อ





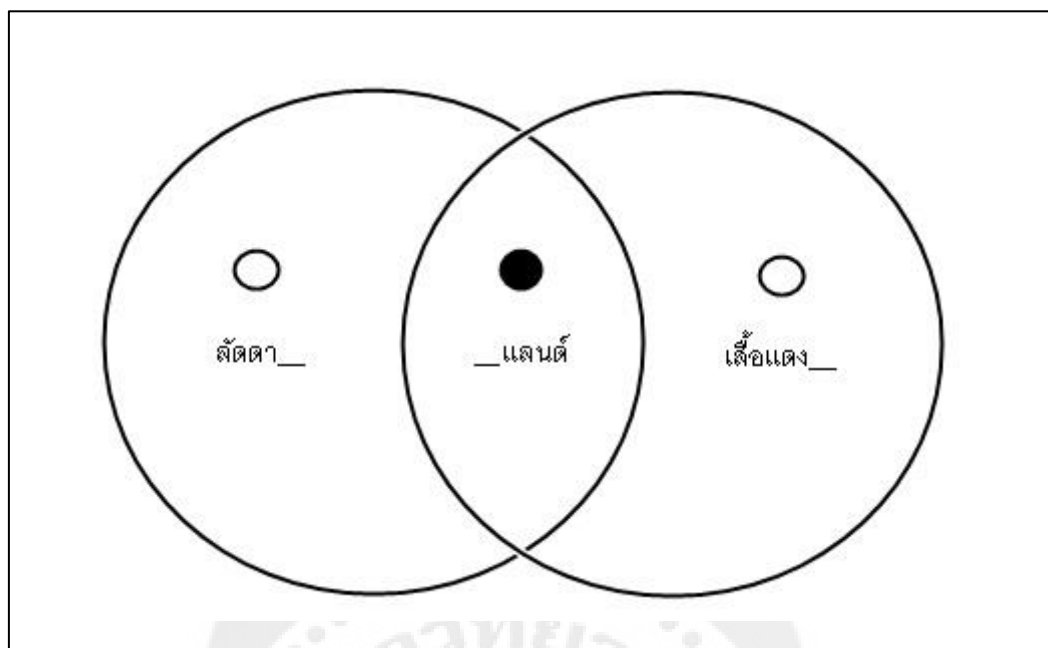
ภาพประกอบ 45 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
ความเรื่อง “เมย์ไฟไฟแรงแฟง” และมีภาพยนตร์เรื่อง “หม่อมไฟไฟแฟงแฟง”

จากตาราง 5 ตัวอย่าง (13) คำที่ขีดเส้นใต้ ตำแหน่งที่เปลี่ยน คือ คำว่า “เมย์” กลายเป็นคำว่า “หม่อม” คำที่เปลี่ยนไปจากโปสเตอร์ต้นฉบับตรงกับชื่อนักแสดงนำหญิงที่รับบทบาทเป็น “เมย์” นักแสดงนำหญิงในภาพยนตร์ที่ฉายจริง ซึ่งมีบุคลิกลักษณะเป็นผู้หญิงที่มีพลังพิเศษสามารถปล่อยกระแสไฟฟ้าออกมาจากร่างกายได้ในเวลาที่รู้สึกตื่นเต้นหรือตกใจ การใช้รูปประโยคคำถามเชิงวาทศิลป์ในรูปประโยคคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ ทำให้อารมณ์ขันเกิดจากการที่ผู้สร้างนำประเด็นข่าวการใช้เงินฟุ่มเฟือยของรัฐบาลที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ในสื่อสังคมออนไลน์มาสร้างให้กลายเป็นมีภาพยนตร์เรื่องใหม่โดยเลือกใช้คำว่า “หม่อม” เพื่อสื่อถึง ม.ร.ว. สุขุมพันธุ์ บริพัตร ผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร กรณีทุ้มงบประมาณแผ่นดิน จำนวน 39 ล้านบาท เพื่อจัดไฟประดับตกแต่งบริเวณลานคนเมืองช่วงเทศกาลสงกรานต์ปีเก่าต้อนรับปีใหม่ ช่วงเดือน ธันวาคม ปี พ.ศ. 2558 การสร้างอารมณ์ขันจึงเกิดจากนักแสดงนำถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นใบหน้าของ ม.ร.ว. สุขุมพันธุ์ บริพัตร และตัดต่อบุคลิกลักษณะท่าทางการปล่อยพลังไฟฟ้าออกจากมือเพื่อล้อเลียนให้คล้ายกับนักแสดงนำหญิงในภาพยนตร์ที่ฉายจริง นอกจากนี้ ผู้สร้างมีภาพยนตร์มีการเปลี่ยนคำกริยา จาก คำว่า “แรง” เป็นคำว่า “แฟง” ความหมายที่เปลี่ยนไปแสดงให้เห็นถึงการกล่าวต่าหนิเสียดสีพฤติกรรมของ ม.ร.ว. สุขุมพันธุ์ บริพัตร ที่อนุมัติโครงการประดับไฟแอลอีดี หน้าศาลากลาง กรุงเทพมหานคร จนเกิดกระแส

วิพากษ์วิจารณ์ถึงความคุ้มค่าในการจัดโครงการ ส่งผลให้สำนักงานตรวจเงินแผ่นดิน เข้ามาตรวจสอบโครงการดังกล่าวอย่างจริงจัง โดย ม.ร.ว. สุขุมพันธุ์ บริพัตร ได้ออกมาชี้แจงว่าสาเหตุที่โครงการดังกล่าวใช้งบประมาณสูง เนื่องจากหลอดไฟแอลอีดีกว่า 5 ล้านดวง เป็นงานที่ทำด้วยมือทั้งหมด การนำเสนอเรื่องราวผ่านนักแสดงนำชายในมีมภาพยนตร์จึงเป็นการสร้างอารมณ์ขันโดยสอดแทรกมุมมองเรื่องราวความทุจริตของนักการเมืองที่ไม่ปรากฏต่อสื่อสาธารณะ

(14) ลัดดาแลนด์ ขัดแย้งกับ เสือแดงแลนด์





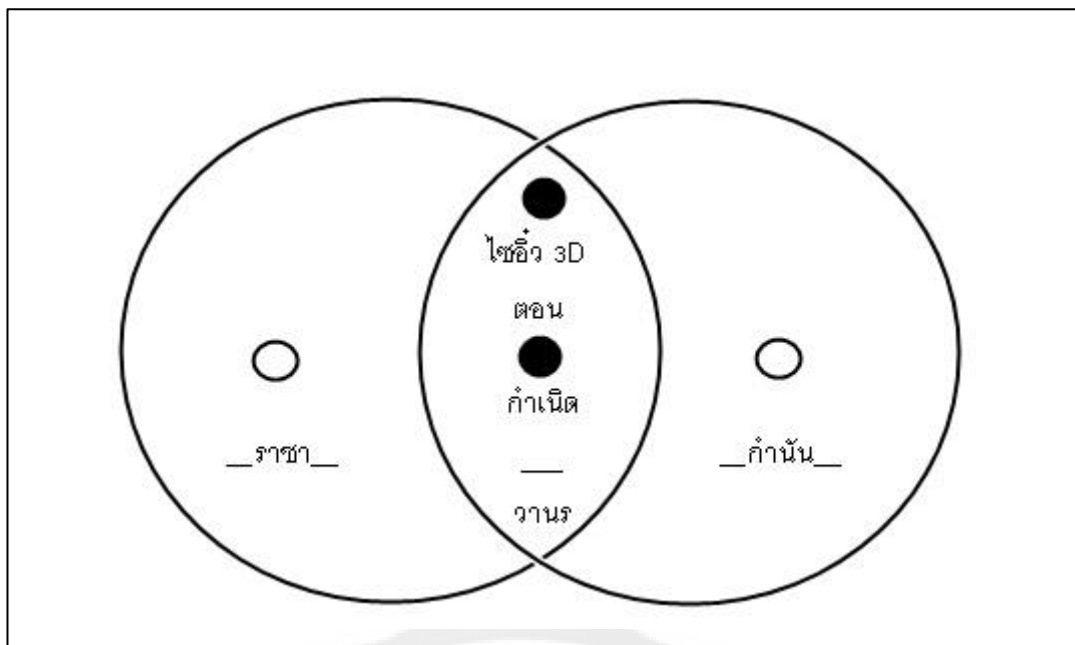
ภาพประกอบ 46 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อความเรื่อง “ลัดดาแลนด์” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “เลื้อแดงแลนด์”

จากตาราง 6 ตัวอย่าง (14) คำที่ขีดเส้นใต้ “ลัดดา” และ “เลื้อแดง” พบว่าเป็นคำนามเฉพาะเหมือนกัน คำว่า “ลัดดา” กับ คำว่า “เลื้อแดง” ความหมายโดยทั่วไปถือว่าไม่มีความเกี่ยวข้องกัน เป็นการเลือกใช้ภาษาเพื่อให้มีมภาพยนตร์นำเสนอความหมายผิดไปจากความหมายโดยทั่วไป คนอ่านสามารถอนุมานได้ว่าชื่อเรื่องมีความเกี่ยวข้องกับกลุ่มคนเลื้อแดงที่เคลื่อนไหวทางการเมืองในประเทศไทยและมีสายสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับ ทักษิณ ชินวัตร ผู้สร้างล้อเลียนภาพยนตร์ต้นฉบับโดยการตัดต่อใบหน้าของแกนนำเลื้อแดง 3 คน คือ 1) จตุพร พรหมพันธุ์ 2) ดารุณี กฤตบุญญาลัย และ 3) ณัฐวุฒิ ใสยเกื้อ โดยมีบริบท “เผาบ้านเผาเมือง” ช่วยคนอ่านตีความถึงกรณีข่าวที่กล่าวว่าการกลุ่มคนเลื้อแดงเผาศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ สี่แยกราชประสงค์ เมื่อวันที่ 19 พ.ค. ปี พ.ศ. 2553 จนทำให้ย่านเศรษฐกิจหลักของประเทศเกิดความเสียหายอย่างหนักและกลายเป็นเมืองร้างในช่วงหนึ่ง ในภายหลังการใช้วาทกรรม “เผาบ้านเผาเมือง” ต้องยุติไป เนื่องจากคดีเผาศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ศาลอุทธรณ์มีคำพิพากษายกฟ้องศาลชั้นต้น โดยให้เหตุผลว่าพยานหลักฐานไม่เพียงพอ ดังนั้น อารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นจึงเกิดจากความเห็นความไม่เข้ากันระหว่างเรื่องราวในโปสเตอร์ภาพยนตร์เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับดินแดนผิวดินที่สุดในจังหวัดเชียงใหม่ บริเวณหมู่บ้านลัดดาแลนด์ และเป็นสถานที่ที่เกิดเหตุฆาตกรรมอย่างโหดเหี้ยม ถูกนำมาเปรียบเทียบให้คล้ายกับเหตุการณ์เผาบ้านเผาเมือง

ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ สี่แยกราชประสงค์ที่นำมาซึ่งการสูญเสียชีวิตของประชาชนเป็นจำนวนมาก ผู้สร้างล้อเลียนโดยการตัดต่อภาพนักแสดงนำและองค์ประกอบอื่นๆ ที่สำคัญจากเรื่องเดิมและดัดแปลงองค์ประกอบของถ้อยคำบางส่วนจากเรื่องเดิมให้กลายเป็นมีมภาพยนตร์เรื่องใหม่ที่มีเหล่า นักการเมืองเป็นนักแสดงนำ ซึ่งคนอ่านทราบดีว่าไม่มีเรื่องนี้ฉายอยู่จริงในโรงภาพยนตร์

(15) ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดราชวານร ชัดแย้งกับ ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดก้านันวานร



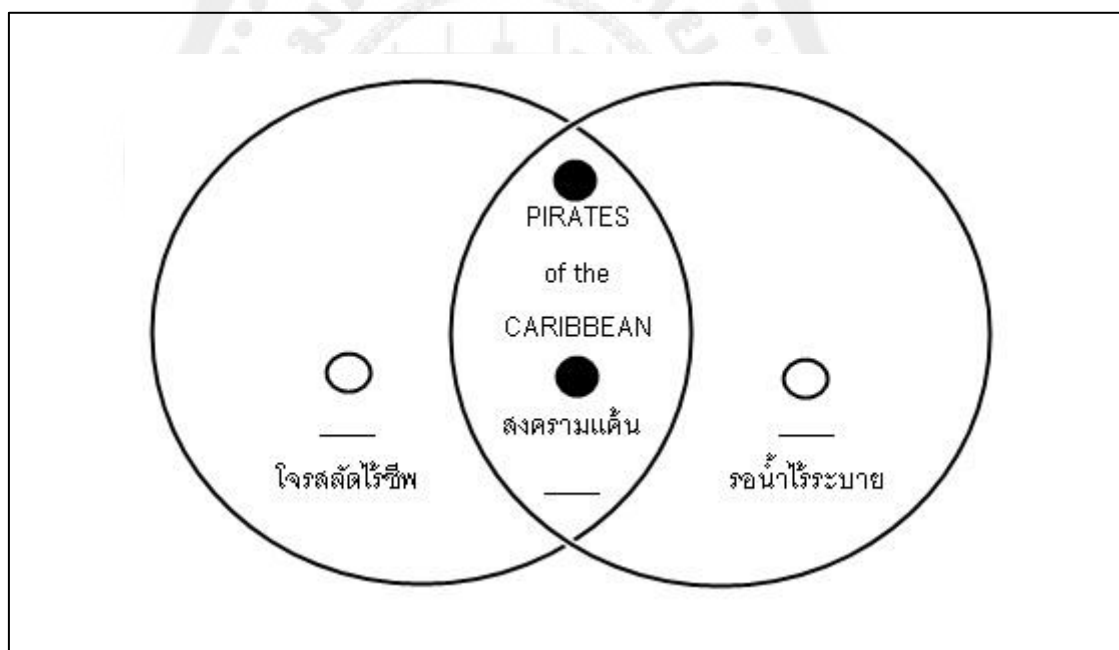


ภาพประกอบ 47 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อ
ความเรื่อง “ไฮอิ้ว 3D ตอน กำเนิดราชาวานร” และมีภาพยนตร์เรื่อง “ไฮอิ้ว 3D ตอน กำเนิด
กำนันวานร”

จากตาราง 6 ตัวอย่าง (15) มีมภาพยนตร์ที่มีการเล่นคำโดยคงชื่อเรื่องเดิมและเปลี่ยนชื่อ
ตอนมีลักษณะสร้างอารมณ์ขันด้วยการทำให้คนอ่านเห็นความไม่เข้ากันระหว่างชื่อตอนที่ถูกดัดแปลง
ไปจาก “กำเนิดราชาวานร” กลายเป็นชื่อตอนใหม่ว่า “กำเนิดกำนันวานร” โดยใช้กลวิธีเปลี่ยนคำกลาง
โดยคงพยางค์แรกและพยางค์ท้ายไว้ คือ คำว่า “ราชา” เป็น “กำนัน” เมื่อคนอ่านพิจารณาจากถ้อยคำ
จึงสามารถอนุมานได้จากบริบทแวดล้อมด้วยใบหน้านักแสดงนำว่าเป็นคนละเรื่องกัน คำว่า “กำนัน”
เพื่อสื่อเจตนาชี้เป้าหมายให้คนอ่านเข้าใจว่าผู้สร้างต้องการกล่าวล้อเลียนเสียดสี สุเทพ เทือกสุบรรณ
โดยตรง ส่วนภาพใบหน้าของนักการเมืองประกอบของ เฉลิม อยู่บำรุง และใบหน้าของ ชัชชาติ สิทธิ
พันธุ์ เป็นเพียงนักแสดงประกอบที่ไม่ได้ถูกเน้นบทบาทด้านการสื่อความ เพียงแต่เป็นนักการเมืองที่
ดำรงตำแหน่งทางการเมืองและมีสัมพันธ์ความเกี่ยวข้องกับ สุเทพ เทือกสุบรรณในลักษณะที่ไม่ลงรอย
กันทางด้านอุดมการณ์และอยู่ในช่วงเหตุการณ์ในขณะที่เกิดเหตุความวุ่นวายทางการเมือง กรณี สุเทพ
เทือกสุบรรณ ปิดถนนใจกลางเศรษฐกิจสำคัญของประเทศไทยเพื่อต่อต้าน พ.ร.บ. คัดค้านนิรโทษ
กรรม และขับไล่ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ให้พ้นจากตำแหน่งนายกรัฐมนตรี อารมณ์ขันเกิดขึ้นเมื่อคนอ่าน
เห็นภาพนักการเมือง สุเทพ เทือกสุบรรณ สวมบทบาทให้มีบุคลิกลักษณะคล้ายไฮอิ้ว มีความฉลาด
มากด้วยอิทธิฤทธิ์ ทำท่าทางขึงขังพร้อมสู้ แทนที่ภาพลักษณ์ของนักการเมืองจะถูกนำเสนอไปในทางที่
ดีสุดมรอบคอบตามระเบียบแบบแผนที่ยึดถือปฏิบัติ แต่กลับถูกนำมาล้อเล่นเพื่อทำให้เกิดอารมณ์ขัน

โดยแฝงทัศนคติเชิงลบเพื่อต้องการตีแผ่ระบบความคิด ความเชื่อ ความแสวงหาอำนาจไม่สิ้นสุดของนักการเมืองและต้องการลดทอนความชอบธรรมในตัวนักการเมืองในสายตาสาธารณชน

(16) PIRATES of the CARIBBEAN ตอน สงครามแค้นโจรสลัดไร้ชีพ ขัดแย้งกับ PIRATES of the CARIBBEAN สงครามแค้นรอนน้ำไร้ระบาย



ภาพประกอบ 48 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วัจนภาษาเพื่อสื่อความเรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN ตอน สงครามแค้นโจรสลัดไร้ชีพ” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN สงครามแค้นรอนน้ำไร้ระบาย”

จากตาราง 6 ตัวอย่าง (16) มีมภาพยนตร์ที่มีการเล่นคำโดยการเปลี่ยนชื่อเดิมทั้งหมดและเปลี่ยนชื่อตอนมีลักษณะสร้างอารมณ์ขันด้วยการทำให้คนอ่านเห็นความไม่เข้ากันระหว่างชื่อตอนที่ถูกต้องไปจาก “สงครามแค้นโจรสลัดไร้ชีพ” กลายเป็นชื่อตอนใหม่ว่า “สงครามแค้นรอนน้ำไร้ระบาย”

ชื่อตอนจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ย่อมทำให้คนอ่านนึกถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ที่ฉายจริงที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของโจรสลัดและเรือที่แล่นอยู่ในมหาสมุทร แต่เมื่อคนอ่านพิจารณาจากมีมภาพยนตร์กลับพบภาพเรือวิ่งอยู่บนถนนพร้อมรถที่เต็มไปด้วยน้ำ ทันทีที่คนอ่านพบกับความหมายแรกจากชื่อตอน ก็พบความหมายที่สองที่ขัดแย้งกันในทันทีที่อ่านชื่อตอนของมีมภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงการแฝงถ้อยคำตำหนิการบริหารน้ำท่วมที่ขาดประสิทธิภาพและไม่ได้รับการแก้ไขอย่างจริงจังจนเกิดความเสียหายกับประชาชนในด้านการคมนาคม และการสูญเสียทรัพย์สิน เมื่อเกิดน้ำท่วมอย่างฉับพลัน วิกฤตน้ำรอระบาย ล้วนมีสาเหตุมาจากการขยายเมืองอย่างไม่เหมาะสมกีดขวางทางระบายน้ำทางธรรมชาติ จึงทำให้เกิดปัญหาน้ำท่วมและระบายช้ามาก

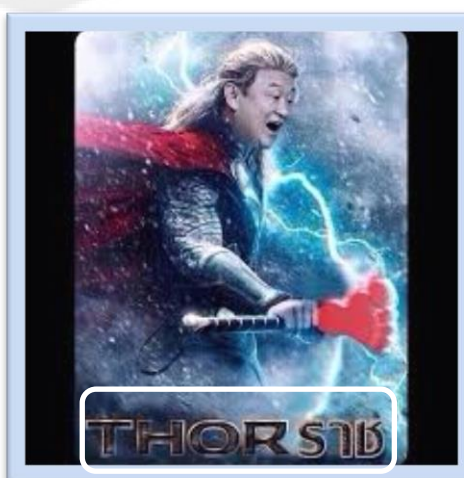
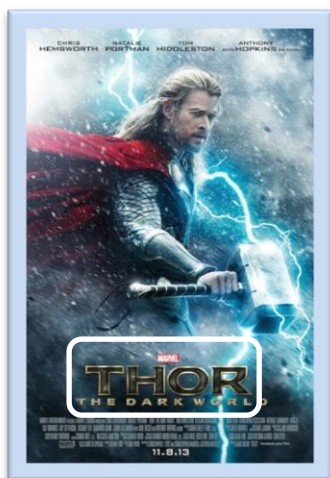
2.3 การเพิ่มพยางค์/คำ กล่าวคือ การที่ผู้สร้างเพิ่มพยางค์หรือคำให้มีความต่างจากโปสเตอร์ภาพยนตร์เพื่อดึงดูดความน่าสนใจและติดตามมีมภาพยนตร์ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ถ้อยคำที่เพิ่มมักเป็นคำคำที่กล่าวกระทบเป้าหมายที่เป็นนักการเมืองเพื่อสะท้อนทัศนคติเชิงลบ

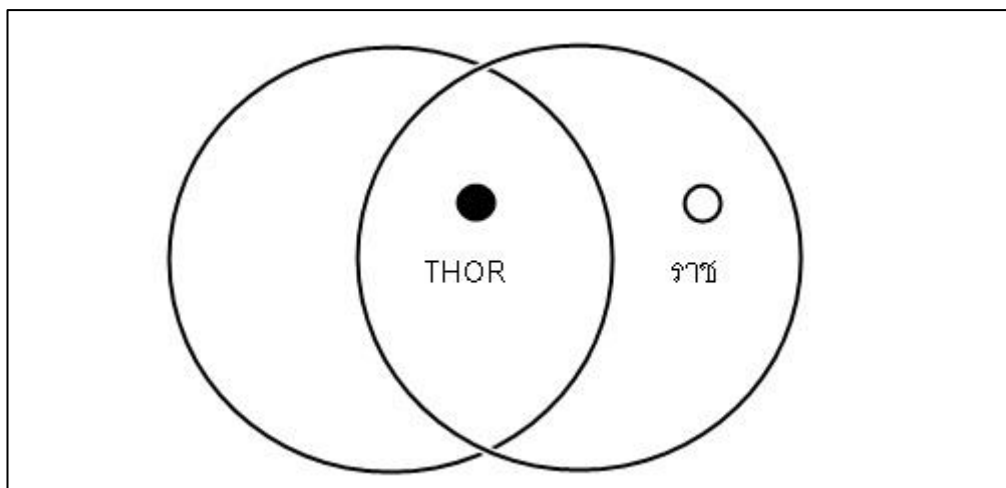
ตัวอย่างของชื่อเรื่องที่พบกลวิธีการเพิ่มพยางค์/คำ ดังตาราง 7

ตาราง 7 การวิเคราะห์การเพิ่มพยางค์/คำ

ลำดับที่	ชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์	ชื่อเรื่องในมีมภาพยนตร์
1	THOR	THORราช
2	NOAH	NOERROR

(17) THOR ขัดแย้งกับ THORราช

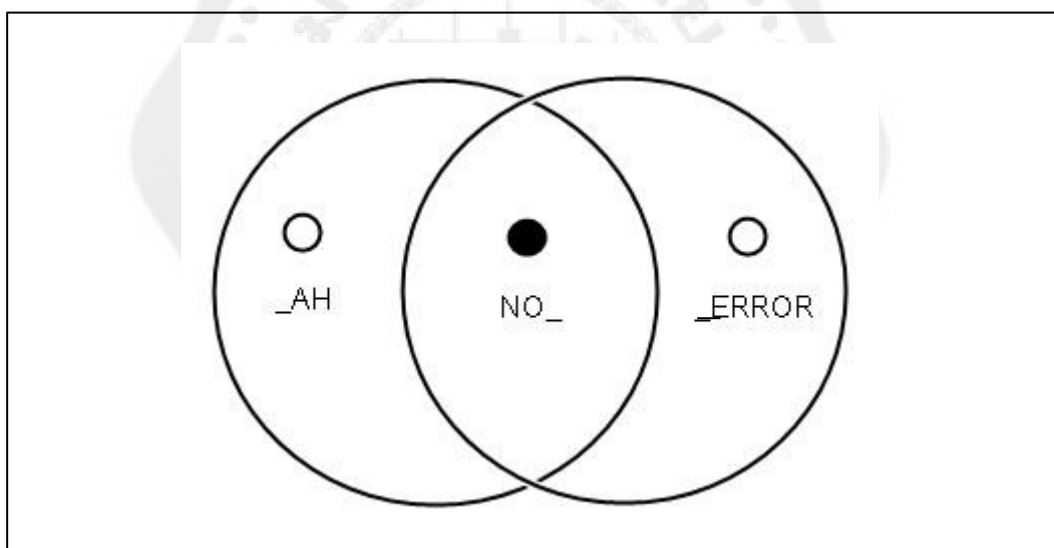




ภาพประกอบ 49 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วงภาษาเพื่อสื่อความเรื่อง “THOR” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “THORราช”

จากตาราง 7 ตัวอย่าง (17) พบการใช้คำพ้องเสียงคล้ายจากชื่อเรื่อง “THOR” โดยซ้ำเสียงคำว่า “THOR” [θɔ:r] และเพิ่มเสียงพยัญศท้ายคำให้กลายเป็นคำว่า “THORราช” โดยสร้างคำภาษาอังกฤษให้ผสมกับภาษาไทย ความหมายของเสียงเชื่อมโยงไปยัง คำว่า “ทรราช” คำในภาษาไทยที่มีความหมายเชิงลบ ผู้สร้างมีเจตนาใช้ถ้อยคำด่าทอนักการเมืองที่ตกเป็นเป้าหมาย เพื่อต้องการวิพากษ์วิจารณ์ว่า ทักษิณ ชินวัตร เป็นบุคคลที่ใช้อำนาจในทางที่ผิด หรือฉ้อฉลในอำนาจ มีเป้าหมายทำเพื่อประโยชน์ส่วนตนและพวกพ้อง โดยละเลยการใส่ใจความทุกข์ยากของประชาชน

(18) NOAH ซัดแย้งกับ NOERROR



ภาพประกอบ 50 แผนภาพการวิเคราะห์หลักไวยากรณ์ในมีมภาพยนตร์ด้านการใช้วจนภาษาเพื่อสื่อความเรื่อง “NOAH” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “NOERROR”

จากตาราง 6 ตัวอย่าง (18) พบการใช้คำพ้องเสียงคล้ายจากชื่อเรื่อง NOAH โดยมีการซ้ำคำว่า “No” ในพยางค์แรก และเพิ่มพยางค์ท้ายคำในชื่อเรื่องมีมภาพยนตร์ คือ NOERROR แสดงให้เห็นถึงการใช้อยู่ยาคำกล่าวประชดประชันเพื่อสื่อความตรงกันข้ามกับความหมายที่ต้องการสื่อถึงการบริหารงานที่ผิดพลาดในการแก้ปัญหาหน้าท่วม จากความเดือดร้อนที่ได้รับทำให้ประชาชนใช้อยู่ยาคำ

เสียดีสภาพลักษณะของ ม.ร.ว. สุขุมพันธุ์ บริพัตร ถึงการทำงานที่ไม่สามารถจัดการระบายน้ำได้ดี อารมณ์ขันจึงเกิดจากคนอ่านที่ได้เห็นภาพนักการเมืองถูกเทียบแบบให้กลายเป็นวีรบุรุษเสมือนเป็น เทพเจ้าสายฟ้าที่สามารถใช้พลังจัดการฟ้าฝนได้ดังใจปรารถนา จึงทำให้คนอ่านมองเห็นความไม่เข้ากันของนักการเมืองที่ถูกนำมาล้อเลียนให้กลายเป็นวีรบุรุษต่างๆ ที่ความเป็นจริง กลับถูกประชาชนใช้ ถ้อยคำคำทอแสดงความไม่พอใจที่ไม่สามารถจัดการปัญหาน้ำท่วมได้

2.4 การสร้างคำเรียกนักการเมืองขึ้นมาใหม่ คือ การสร้างชื่อบุคคลที่ปรากฏในโปสเตอร์ ภาพยนตร์และในมีมภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกันขึ้นมาใหม่ให้แตกต่างชื่อ นามสกุลจริงหรือชื่อเล่นที่ใช้จริง ผลการวิเคราะห์พบว่าโดยรวมนักการเมืองที่ถูกล้อเลียนมักเป็นนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศ ระดับแกนนำ เช่น ทักษิณ ชินวัตร ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และ สุเทพ เทือกสุบรรณลักษณะเด่นของ นักการเมืองบางประการทำให้ประชาชนทั่วไปที่ติดตามข่าวการเมืองจดจำคุณลักษณะท่าทาง อุปนิสัย ทั่วไปได้เป็นอย่างดี การใช้ถ้อยคำกล่าวอ้างถึงนักการเมือง แสดงให้เห็นว่าชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้องในมีมภาพยนตร์พบในการกล่าวอ้างส่วนใดส่วนหนึ่งของ ชื่อ หรือ นามสกุล เช่น แม้ว ซึ่งมาจากชื่อเล่นของ ทักษิณ ชินวัตร หรือ เทือก เพื่อล้อเลียนชื่อจริงของ สุเทพ เทือกสุบรรณ เป็นต้น สอดคล้องกับแนวความคิดของเจมส์คัลด์ ปิ่นทอง (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ: 2547: 76) ที่แสดงมุมมอง ด้านการศึกษาเกี่ยวกับสมญานามไว้ในบทบรรณาธิการของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐฉบับประจำวัน ที่ 24 กรกฎาคม 2547 และในบทสรุปวิชาการเมือง โดยกล่าวว่าสื่อมวลชนมักเลือกใช้วิธีการกล่าวอ้างถึง นักการเมืองอย่างเป็นทางการ 2 วิธี คือ 1) การกล่าวชื่อ – นามสกุล รวมถึงคำนำหน้าชื่อของ นักการเมืองผู้นั้น เช่น “พ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร” เป็นต้น และอีกในกรณีหนึ่ง คือ การกล่าวถึงโดยใช้ ตำแหน่งหน้าที่ทางการเมือง เช่น “ผู้นำพรรคฝ่ายค้าน” “หัวหน้าพรรคประชาธิปัตย์” เป็นต้น ส่วนกรณี การกล่าวอ้างถึงนักการเมืองอย่างไม่เป็นทางการ พบมากในพาดหัวข่าว บทสรุปข่าวนิตยสารการเมือง โดยใช้ ชื่อเล่น เพื่อนำมาล้อเลียน หรือการตั้งสมญานามให้ใหม่เพื่อระบุคุณสมบัติเด่นของนักการเมืองผู้ที่ ตกเป็นเป้าหมายในการล้อ เช่น ในกรณี ทักษิณ ชินวัตร ชื่อเล่น คือ “แม้ว” จึงถูกกล่าวอ้างโดยการ สมมุติชื่อให้ใหม่ เช่น บิ๊กแม้ว เสี้ยแม้ว เป็นต้น

ตาราง 8 การวิเคราะห์ชื่อ-นามสกุลของนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้องที่ปรากฏในมิมีภาพยนตร์

ทักษิณ ชินวัตร	ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร	สุเทพ เทือกสุบรรณ
MAEW SHINAWATRA	ยิ่งลักษณ์ ใจไววิช	เทพมี เยด
แม่ว พเนจร	ชมปู อารยัน	เทือก
MAEW PITBULL	PUPAE CARPET	กำนัน ไทยแลนด์
	PUPAE FUXX	CHANNING THEPTHAUG
	ปูเป้ ะริกตา	หลิว เทือกหัว
		เทือก ประเคน

จากตาราง 8 พบการตั้งสมญานามของนักการเมืองเพื่ออธิบายลักษณะเด่นของนักการเมือง ดังนี้

คำที่ใช้เรียก ทักษิณ ชินวัตร พบคำว่า “MAEW SHINAWATRA” “แม่ว พเนจร” “MAEW PITBULL” เป็นชื่อที่สร้างขึ้นใหม่จากการใช้คำล้อเลียนบุคลิกลักษณะพฤติกรรมของนักการเมือง คำว่า “MAEW” เป็นการล้อเลียนชื่อเล่นของ ทักษิณ ชินวัตร คำว่า “พเนจร” และ “Pitbull” เป็นคำกล่าวอ้างโดยใช้ถ้อยคำเชิงดูถูกและใช้คำหยาบกล่าวเสียดสีอดีตนายกรัฐมนตรีกรณีหนีคดีอาญาไปต่างประเทศ และวิพากษ์วิจารณ์แผนนโยบายเสียดสี ทักษิณ ชินวัตร ว่ามีนิสัยหยาบ คำว่า “Pitbull” สื่อความถึงหมา ซึ่งในสังคมไทยมีคำและสำนวนหลายคำที่ใช้มาเป็นคำด่า เช่น ไล่ชาติหมา ปากหมา หมาลอบกัด สมองหมาปัญญาควาย หรือสำนวนที่ใช้กล่าวถึงคนที่ไม่รักษาคำพูด เช่น “พูดแล้ว ไม่ทำตามทีพูด เป็นหมา” เป็นต้น

คำที่ใช้เรียก ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร พบคำว่า “ยิ่งลักษณ์ ใจไววิช” “ชมปู อารยัน” “PUPAE CARPET” “PUPAE FUXX” “ปูเป้ ะริกตา” เป็นการตั้งสมญานามของนักการเมืองเพื่ออธิบายลักษณะเด่นของ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร กล่าวคือ คำว่า “ยิ่งลักษณ์” “ชมปู” “PUPAE” “ปูเป้” สามารถใช้อ้างอิงถึง ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร สมญานามที่ตั้งขึ้นทำให้คนอ่านมองเห็นลักษณะบางประการของยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ด้วยการใช้อ้างอิงที่มีความหมายเชิงลบ เช่น คำว่า “ะริก” แฝงนัยยะใช้คำเพื่อเสียดสีกล่าวถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ในเชิงลบ และการนำชื่อมาล้อเลียนโดยเรียกให้เป็นชื่อเล่น เป็นการทำลายความน่าเชื่อถือของนักการเมืองที่ดั่งคนมีอำนาจในระดับสูงมาเรียกชื่อเล่นเพื่อให้เกิดความสนิทสนม

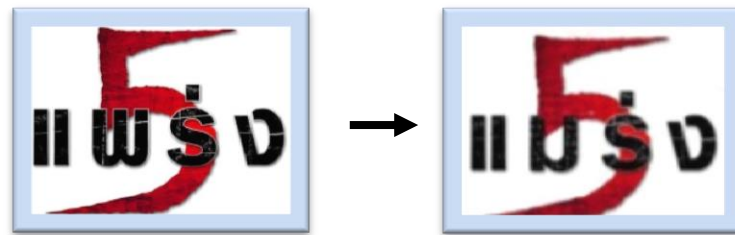
คำที่ใช้เรียก สุเทพ เทือกสุบรรณ พบคำว่า “เทพมี เยด” “เทือก” “ก้านัน ไทยแลนด์” “CHANNING THEPTHAUG” “หลิว เทือกหัว” “เทือก ประเคน” เป็นการตั้งสมญานามของนักการเมืองเพื่ออธิบายลักษณะเด่นของ สุเทพ เทือกสุบรรณ พบคำว่า “เทพมี” “เทือก” “ก้านัน” “THEPTHAUG” เป็นคำล้อเลียนชื่อจริงของ สุเทพ เทือกสุบรรณ สะท้อนให้เห็นถึงการใช้ถ้อยคำเสียดสีเพื่อต้องการวิจารณ์ลักษณะบางประการทั้งการใช้คำหยาบคาย “เยด” ในการกล่าวเสียดสี หรือการใช้ “ก้านัน” เพื่อสะท้อนให้เห็นบุคลิกว่าเคยดำรงตำแหน่งเป็นก้านันมาก่อนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่า รูปแบบคำเรียกนักการเมืองอย่างไม่เป็นทางการ พบ 2 แบบ คือ 1) การนำชื่อเล่นหรือชื่อจริงส่วนหนึ่งของนักการเมืองมาล้อเลียน เช่น แม้ว และ เทือก เป็นต้น และ 2) การตั้งสมญานามให้ใหม่ เช่น ก้านัน ไทยแลนด์ เพื่อล้อเลียนชื่อของ สุเทพ เทือกสุบรรณ หรือ ปูเป้ วรริศา เพื่อล้อเลียน ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร โดยการใช้กลวิธีเล่นคำพ้องเสียงให้มีลักษณะคล้ายกับเสียงสระหรือพยัญชนะ ซึ่งล้อเลียนโดยมีแบบเทียบมาจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ นอกจากนี้ ถ้อยคำที่ใช้กล่าวอ้างถึงนักการเมืองยังสะท้อนบุคลิกลักษณะของนักการเมืองได้อย่างเด่นชัดและเข้าใจง่ายในมุมมองของประชาชนที่แสดงทัศนคติต่อนักการเมือง

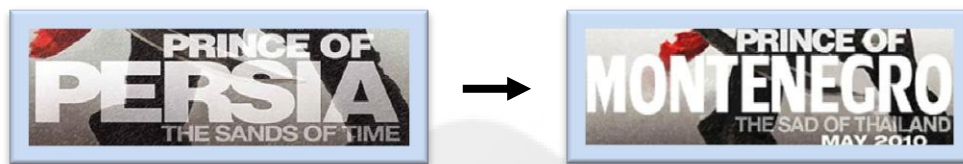
2.5 การลอกเลียนองค์ประกอบของภาพ กล่าวคือ การเลียนแบบฟอนต์ (font) หรือภาพใบหน้านักแสดง ภาพแวดล้อมให้คล้ายกับโปสเตอร์ต้นฉบับและใส่ภาพบุคคลอื่นเพื่อล้อเลียน ส่วนใบหน้า ท่าทาง องค์ประกอบอื่นๆ ของภาพ ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องการเทียบแบบ (analogy) ที่พบในงานวิจัยของ อัททาโด (Attardo, 1994) และพบในงานวิจัยของเฮมเพิลแมน (Hempelmann, 2000) มาใช้ในการศึกษากลไกตรรกะด้านอวัจนภาษาเพื่อให้เหมาะสมกับข้อมูล

ผลการวิเคราะห์พบการเลียนแบบฟอนต์ให้คล้ายคลึงกับฟอนต์ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับ ดังแสดงในภาพประกอบ 51 ดังนี้

(19)



(20)



ภาพประกอบ 51 การลอกเลียนแบบฟอนต์

นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์พบการดัดแปลงรูปภาพใบหน้านักแสดงนำและองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพให้มีความคล้ายคลึงกัน เพื่อสวมบทบาทให้นักการเมืองและบุคคลที่เกี่ยวข้องเป็นบุคคลอีกคนหนึ่งซึ่งไม่ใช่นักแสดงนำในภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ แสดงให้เห็นเจตนาล้อเลียนบทบาทของนักแสดงนำ นักแสดงประกอบ และฉากในภาพยนตร์ที่ฉายจริง การเลียนแบบท่าทางหรือเลียนแบบลักษณะเฉพาะของบุคคล เพื่อสร้างอารมณ์ขันให้กับคนอ่าน แฝงนัยยะสื่อถึงการแสดงทัศนคติเสียดสีภาพลักษณ์นักการเมืองในระดับผู้นำประเทศและผู้ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องของการเทียบแบบ (analogy) ที่พบในงานวิจัยของ อัตทาได้ (Attardo. 1994) และพบในงานวิจัยของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) ในการศึกษากลไกตรรกะมาใช้วิเคราะห์ห้วงเวลาเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจกับข้อมูลที่เป็นรูปภาพ โดยผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะด้านอวัจนภาษาสามารถจำแนกรูปแบบของการเทียบแบบซึ่งทำให้เกิดอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์ 4 รูปแบบ ดังนี้

- 1) การระบุเป้าหมายเฉพาะเจาะจง (target)
- 2) การจับคู่ซ้ำเหมือน (similar potency substitutions)
- 3) การจับคู่ต่างซ้ำ (differential potency mapping)
- 4) การเทียบผิดแบบ คน/ฉาก (false analogy)

สามารถจำแนกรูปแบบของการเทียบแบบซึ่งทำให้เกิดอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์ 4 รูปแบบ

ดังนี้

1) **การระบุเป้าหมายเฉพาะเจาะจง (target)** คือ การระบุเป้าหมายที่ต้องการล้อเลียนเป็นการติดต่อแทนใบหน้าบุคคลที่ดำรงตำแหน่งทางการเมืองในระดับผู้นำประเทศ ระดับหัวหน้าพรรค ระดับแกนนำ แทนรูปภาพในโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ฉายจริงโดยเสียดสีเพื่อให้คนอ่านเกิดอารมณ์ขัน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าเป้าหมายที่ถูกนำมาล้อเลียนมากที่สุดเป็นรูปภาพใบหน้าของนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศอดีตนายกรัฐมนตรีของประเทศไทย คือ 1) ทักษิณ ชินวัตร จำนวน 13 มีม 2) ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร จำนวน 2 มีม และ 3) อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ 1 มีม

2) **การจับคู่ซ้ำเหมือน (similar potency substitutions)** คือ การนำเอารูปภาพกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยที่มีอุดมการณ์ทางการเมืองไปในทิศทางเดียวกัน มีทัศนคติ ความเชื่อซึ่งมีแนวทางชัดเจน มีเหตุผลเพื่อสนับสนุน ต่อด้าน หรือเปลี่ยนแปลงให้เกิดกระบวนการควบคุมส่งผลกระทบต่อความคิดของคนส่วนใหญ่เพื่อก่อให้เกิดพฤติกรรมทางการเมืองตามแนวทางอุดมการณ์ที่วางไว้ ผู้ที่ตกเป็นเป้าล้อเลียนที่พบมากประกอบไปด้วยนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศ แกนนำที่เคลื่อนไหวเรียกร้องทางการเมืองด้วยวิธีการต่างๆ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าเป้าหมายที่ถูกนำมาล้อเลียนมากที่สุด คือ กลุ่มคนเสื้อแดง กลุ่มคนเสื้อเหลือง สมาชิกพรรคเพื่อไทย และ สมาชิกพรรคประชาธิปัตย์

3) **การจับคู่ต่างซ้ำ (differential potency mapping)** กล่าวคือ การนำเอารูปภาพใบหน้าของกลุ่มพรรคการเมืองที่มีความขัดแย้งทางอุดมการณ์ในการบริหารประเทศที่แตกต่างกันมาไว้ในมีมภาพยนตร์เดียวกัน เช่น กลุ่มคนเสื้อแดง กับ กลุ่มคนเสื้อเหลือง คนของพรรคประชาธิปัตย์ กับคนของพรรคเพื่อไทย

4) **การเทียบผิดแบบ คน/ฉาก (false analogy)** กล่าวคือ การเลียนแบบภาพบุคคลหรือเหตุการณ์ การเทียบเคียงให้เกิดความคล้ายคลึงที่ผิดไปจากบรรทัดฐานปกติ กล่าวคือ อารมณ์ขันโดยทั่วไปมักนำสิ่งที่มีส่วนคล้ายคลึงกันมาเทียบเคียงกันมากกว่าที่จะนำเสนอสิ่งที่แตกต่างกันและดูไม่เข้ากัน แต่กลวิธีนี้กลับทำตรงกันข้าม คือ นำสิ่งที่ไม่เข้ากันมากๆ มาเทียบเคียงกัน หรือลอกเลียนแบบเหตุการณ์หนึ่ง แต่เปลี่ยนแปลงบางสิ่งเพื่อให้เกิดความต่าง หรือผิดไปจากบรรทัดฐานปกติ

ตัวอย่างการดัดแปลงรูปภาพใบหน้านักแสดงนำและองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพให้มีความคล้ายคลึงกัน ดังภาพประกอบ 51 ดังนี้



ภาพประกอบ 52 กลไกตรรกะการเทียบแบบด้านอวัจนภาษาจำแนกตามรูปแบบการเทียบแบบ 4 รูปแบบ

จากภาพประกอบ 52 การนำเสนอมีภาพยนตร์ด้านอวัจนภาษาจำแนกตามรูปแบบการเทียบแบบ 4 รูปแบบ ให้มีความตลกขบขัน เกิดจากการดัดแปลงรูปภาพใบหน้านักแสดงนำและองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพ แสดงให้เห็นถึงเป้าหมายที่ผู้สร้างต้องการทำลายภาพลักษณ์ของนักการเมืองและผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยการระบุตัวบุคคลเพียงคนเดียว เช่น ล้อเลียนทักษิณ ชินวัตร ล้อเลียนคู่ขัดแย้งทางการเมือง เช่น ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร กับ สุเทพ เทือกสุบรรณ ล้อเลียนกลุ่มบุคคลที่ดำรงตำแหน่งสำคัญทางการเมืองและผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น กลุ่มคนเสื้อแดง รวมถึงเป้าหมายที่เป็นเหตุการณ์โดยไม่กล่าวถึงบุคคล เช่น ภาพคนเกาะเครื่องบินที่กำลังบินอยู่บนฟ้าด้วยความเร็วสูง หากตกจากเครื่องบินจะมีโอกาสรอดน้อย กับ ภาพคนเกาะแผงวางของใน 7-ELEVEN เพื่อเอาตัวรอดจากน้ำที่กำลังทะลักท่วม หากตกจากแผงวางของก็ยิ่งรอดเพราะไม่ได้สูงมากเหมือนตกเครื่องบิน สื่อนัยยะแฝงเพื่อต้องการล้อเลียนเหตุการณ์ทางการเมืองที่เกิดขึ้นจริง และส่งผลกระทบต่อคนในสังคม

3. การเสียดสีประชดประชัน กล่าวคือ ผู้สร้างใช้ถ้อยคำเสียดสีเป้าหมายเพื่อให้ถ้อยคำกล่าวกระทบบุคคลที่ดำรงตำแหน่งสำคัญทางการเมืองหรือเหตุการณ์ข่าวการเมือง เช่น ถ้อยคำที่ปรากฏในส่วนของคำโปรย สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบ 2 ส่วน ดังนี้

3.1 คำโปรยส่วนที่เป็นข้อความสั้น กล่าวคือ คำโปรยที่มีลักษณะถ้อยคำสั้น กระชับ เพื่ออธิบายเจตนาแฝงที่ต้องการสื่อและเกิดความเข้าใจในกระบวนการตีความได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ดังตัวอย่าง ดังนี้

(21) “เคยไหม...ที่จะสละสิ่งทุกอย่างเพื่อความรัก” ขัดแย้งกับ “ความรักระหว่างความขัดแย้งไม่อาจบรรจบ”

จากตัวอย่าง (21) ผู้สร้างใช้ถ้อยคำเสียดสีเพื่อกล่าวถ้อยในลักษณะคำถาม-คำตอบ พบการใช้ถ้อยคำเชิงวาทศิลป์ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ขัดแย้งกับคำโปรยในมีมภาพยนตร์ที่มีลักษณะเชื่อมโยงความหมายด้วยการล้อเลียนถ้อยคำเชิงคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ มาดัดแปลงเป็นคำตอบของถ้อยคำของคำโปรยในมีมภาพยนตร์โดยใช้ถ้อยคำประชดเพื่อต้องการเสียดสีวิพากษ์วิจารณ์ความขัดแย้งของพรรคการเมืองเพื่อไทยและพรรคประชาธิปัตย์ว่าความขัดแย้งของทั้ง 2 พรรคไม่มีวันปรองดองได้ ถึงแม้ว่าได้พยายามตามนโยบายปรองดองในการเสนอภาพลักษณ์ที่ดีของนักการเมืองแต่ในสายตาประชาชนกลับมองว่าทั้ง 2 พรรคการเมือง ไม่มีวันที่จะสมานฉันท์กันได้อย่างแท้จริง

(22) “ชาติส้ม คอมเมดี้ ตบ จูบ” ขัดแย้งกับ “ชาติส้ม ดราม่า โล่ โละ”

จากตัวอย่าง (22) พบการเสียดสีโดยใช้ถ้อยคำเชิงเปรียบเทียบมีเจตนาบ่งชี้จุดอ่อนของพรรคเพื่อไทย กรณี ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร คู่ขัดแย้งกับ สุเทพ เทือกสุบรรณ สื่อนัยยะแฝงว่าต่างฝ่ายต่างยึดมั่นอุดมการณ์ของตนโดยไม่คิดถึงประโยชน์ส่วนรวม จนเกิดเหตุเรื่องราวความวุ่นวายทางการเมืองไม่รู้จบสิ้นอารมณ์ขันจึงเกิดจากการที่คนอ่านตีความถึงพฤติกรรมของ สุเทพ เทือกสุบรรณที่ทำทุกวิถีทางเพื่อขับไล่ระบอบทักษิณให้หมดไปจากประเทศจึงเปรียบเสมือนภาพยนตร์แนวดราม่า ที่สะท้อนเรื่องราวชีวิตที่ค่อนข้างเข้มข้นและจริงจังมากกว่าการการนำความสามารถที่มีมาสร้างสรรค์งานเพื่อสร้างความเจริญให้ประเทศชาติ

3.2 คำโปรยส่วนที่เป็นคำพูดเสริม กล่าวคือ ลักษณะถ้อยคำที่ผู้สร้างแต่งเพิ่มขึ้นมาใหม่ เพื่อเสริมให้เกิดอารมณ์ขัน ดังตัวอย่าง ดังนี้

- (23) คำโปรยส่วนที่เป็นคำพูดจากมีมภาพยนตร์เรื่อง “ปิดถนนใหญ่ รัฐบาลไทยว่าวุ่น”
 อภิสัท: กูขอยิ่งอีข้างๆ ก่อนเลยดีมัย

ดารุณี: กูชักจะเบื่อกพวกเมิงเต็มทน

จากตัวอย่าง (23) พบการใช้ถ้อยคำเสียดสีโดยใช้คำภาษาพูดหรือภาษาปาก (colloquial speech) กล่าวคือ เป็นการใช้ถ้อยคำที่เป็นกันเองเท่านั้น ไม่นิยมพูดกับคนที่ไม่สนิทคุ้นเคย พบคำว่า “กู” “อี” “พวกเมิง” สื่อนัยยะล้อเลียนนักรบการเมืองโดยคำสรรพนามบุรุษที่ 1 ใช้แทนตัวผู้พูด สรรพนามบุรุษที่ 2 ใช้แทนตัวผู้ฟัง คำว่า “อี” เป็นคำที่ใช้ประกอบหน้าชื่อผู้หญิงแสดงความดูหมิ่นเหยียดหยาม (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554: ออนไลน์) แฝงทัศนคติเชิงลบในการกล่าวถ้อย

- (24) คำโปรยส่วนที่เป็นคำพูดจากมีมภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามมอนเตเนโกร”
 ทักษิณ: ให้อ่าเฮียยย กูยังเอาตัวกูเอง ไม่รอดเลย

สนธิ: มันยิงกู ฮือๆ มันยิงกู มันยิงกู มันยิงกูแล้ว

อภิสัท: กูไม่เอาแล้ว กูไม่เป็นแล้วนายก กูขออยู่ด้วย

จากตัวอย่าง (24) พบการกล่าวถ้อยคำเสียดสีโดยใช้ถ้อยคำภาษาพูดในลักษณะที่ไม่เป็นทางผลการวิเคราะห์พบว่าคำพูดของ ทักษิณ ชินวัตร คำพูดของ สนธิ ลิ้มทองกุล และ คำพูดของ อภิสัท เวชชาชีวะ เป็นคำพูดที่แสดงลักษณะเด่นบางประการของนักการเมืองแต่ละคน เช่น การใช้ถ้อยคำแฝงเพื่อต้องการวิพากษ์วิจารณ์ ทักษิณ ชินวัตร ที่มักมีบุคลิกใช้ภาษาชาวบ้านในการสื่อสารกับประชาชน เพื่อสร้างความสนิทสนม ผู้สร้างจึงนำพฤติกรรมบางอย่างที่คนจดจำได้นำมาล้อเลียนกรณีรัฐบาลพยายามติดตามตัว ทักษิณ ชินวัตร มารับโทษตามกฎหมาย จนส่งผลให้ ทักษิณ ชินวัตร ต้องลี้ภัยทางการเมืองในต่างประเทศ คำพูดของ สนธิ ลิ้มทองกุล เป็นถ้อยคำที่แสดงช่วงเหตุการณ์กรณีคดีคนร้ายใช้อาวุธปืนสงครามและเอ็ม 79 ยิงถล่มรถของ สนธิ ลิ้มทองกุล และคำพูดของ อภิสัท เวชชาชีวะ ประกาศลาออกจากตำแหน่งหัวหน้าพรรคประชาธิปัตย์เมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม 2554

สรุป ภาพลักษณ์ที่ปรากฏในมิมีภาพยนตร์นำเสนอทัศนคติความเชื่อ และการวิพากษ์วิจารณ์ นักการเมืองในระดับผู้นำ แกนนำ และผู้ที่เกี่ยวข้องของแต่ละคนแต่ละฝ่ายที่มีความคิดขัดแย้งกัน ทางด้านอุดมการณ์ ผ่านการใช้วัจนภาษา ประกอบไปด้วยกลวิธีเด่น คือ กลวิธีการเล่นคำในระดับเสียง และในระดับคำ ในส่วนของชื่อเรื่อง ชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้อง การใช้ถ้อยคำเสียดสีผ่านถ้อยคำ เช่น “พระราช” “โกงกระฉอนโลก” “JUNRAI” ที่ปรากฏในชื่อเรื่องและคำโปรยแสดงให้เห็นความหมายเชิงลบเชื่อมโยงไปยังวัจนภาษาที่ผู้สร้างนำเสนอด้วยรูปภาพใบหน้าของนักการเมือง กลุ่มการเมืองร่วมอุดมการณ์เดียวกัน กลุ่มการเมืองต่างอุดมการณ์ และการระบุถึงปัญหาด้วยการแสดงภาพเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนส่วนรวม แสดงให้เห็นถึงการวิพากษ์วิจารณ์นักการเมืองด้วยถ้อยคำที่นักการเมืองถูกกล่าวหาว่าเป็นคนที่ประพฤติดนไม่ดี ไม่ควรเอาเป็นแบบอย่าง การสร้างอารมณ์ขันในเชิงเสียดสีด้วยการใช้วัจนภาษาให้สัมพันธ์กับรูปภาพ นอกจากการสร้างความตลกขบขันแล้ว ยังทำให้บุคคลนั้นหมดความสำคัญไป หรือมีบทบาทที่แย่และหมดความน่าเชื่อถือ อีกทั้งได้ระบายความคับข้องใจที่ไม่อาจนำเรื่องราวการเมืองมาแสดงความคิดเห็นแบบตรงไปตรงมาได้ การล้อเลียนนักการเมืองในลักษณะที่เกินจริงไปกว่าบทบาทหน้าที่ของนักการเมืองตามบรรทัดฐานความเชื่อของคนในสังคมมักล้อบุคลิกภาพ ท่าทาง คำพูด ที่ผู้สร้างต้องการเผยให้เห็นสิ่งที่ไม่ดีของนักการเมืองที่คนทั่วไปอาจมองข้ามไป อารมณ์ขันในมิมีภาพยนตร์นอกจากจะเป็นเรื่องราวที่อยู่ตรงข้ามกับบรรทัดฐานและเรื่องราวที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์แล้ว ยังเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นธาตุแท้ของนักการเมือง สะท้อนให้เห็นถึงความเห็นแก่ตัว ความเห็นแก่พวกพ้องของตน ความอ่อนแอของมนุษย์ได้อย่างชัดเจน มิมีภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่สามารถเล่าเรื่องราวความขัดแย้งต่างๆ ที่เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของระบบความคิด อารมณ์ และความรู้สึก ที่เป็นแก่นสารของชีวิตที่ไม่อาจบรรยายออกมาเป็นคำพูด

บทที่ 6

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในบทนี้ ผู้วิจัยนำเสนอสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามความมุ่งหมายของการวิจัย 2 ข้อของการวิจัย คือ 1) วิเคราะห์คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ และ 2) วิเคราะห์กลไกตรรกะเพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ พร้อมทั้งอภิปรายประเด็นที่น่าสนใจ และเสนอแนะแนวทางการวิจัยที่ต่อเนื่องจากงานวิจัยนี้

1. การสรุปและอภิปรายผลคู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์

จากความมุ่งหมายของการวิจัยข้อแรก ผู้วิจัยใช้พารามิเตอร์คู่ความหมายแย้ง ในการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งจากวัฒนธรรมและอวัจนภาษาที่ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ ตามทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน (A General Theory of Verbal Humor) ของอัดทาโด (Attardo, 1994) และรัสกิน (Raskin, 1985) โดยวิเคราะห์ข้อมูลมีมภาพยนตร์จำนวนทั้งสิ้น 127 มีม จาก 3 เว็บไซต์ คือ

- | | |
|--|--------------|
| 1. http://www.sanook.com | จำนวน 20 มีม |
| 2. https://www.dek-d.com | จำนวน 22 มีม |
| 3. https://www.facebook.com/tadtorv2 | จำนวน 85 มีม |

ผลการวิเคราะห์โดยภาพรวมพบคู่ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง] และพบคู่ความหมายแย้งจากผลการวิเคราะห์วัจนภาษาและอวัจนภาษาตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ทั้งหมด 9 คู่ ดังนี้



ภาพประกอบ 53 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของคู่ความหมายแย้งที่พบในมีมภาพยนตร์

จากภาพประกอบ 53 แสดงให้เห็นถึงรูปแบบในการนำเสนอมีมภาพยนตร์โดยภาพรวมพบว่า มีมภาพยนตร์ล้อเลียนการเมืองไทยทั้งหมด 127 มีม มีลักษณะโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะซึ่ง

พบเพียงประเภทเดียว คือ คู่ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง] ผลการวิจัยสอดคล้องกับคู่ความหมายแย้งของรัสกิน (Raskin, 1985) พบคู่ความหมายแย้ง [จริง / ไม่จริง] เช่นเดียวกันเนื่องจากเป็นหนึ่งในคู่ความหมายแย้ง 3 ประเภท ที่รัสกินกล่าวว่ามีความเป็นสากล คือ 1) [จริง / ไม่จริง] 2) [ปกติ / ไม่ปกติ] และ 3) [เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้] ที่สามารถพบได้ในทุกวัฒนธรรม แสดงให้เห็นว่าทุกคู่ความหมายแย้งมีความสัมพันธ์ในลักษณะตรงข้ามและขัดแย้งกันในลักษณะเชิงปฏิเสธ กล่าวคือ เป็นการแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับมีมภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในสังคมไทยซึ่งขัดแย้งกับความเข้าใจโดยพื้นฐานของคนอ่านจากบริบทที่มีเป้าประสงค์เด่นด้วยรูปภาพผสมข้อความ

นอกจากนี้ แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์มีมภาพยนตร์นำนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศระดับแกนนำ และผู้ที่เกี่ยวข้องมาล้อเลียนให้ตกเป็นเป้าหมาย อารมณ์ขันเกิดขึ้นเนื่องจากประสบการณ์ของคนอ่านที่มีความเข้าใจว่าเรื่องจริงที่ฉายในโรงภาพยนตร์นั้นมีการดำเนินเรื่องอย่างไร และเป้าหมายที่กล่าวเสียดสีกำลังล้อเลียนใครอยู่ ดังนั้น สังเกตได้ว่ามีมภาพยนตร์จะต้องนำนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศที่ประชาชนรู้จักเป็นอย่างดี หรือกำลังตกเป็นข่าวอื้อฉาวในสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในขณะนั้นมาใช้เป็นเป้าหมายเพื่อล้อเลียน เมื่อผู้อ่านได้เห็นมีมภาพยนตร์ที่ถูกดัดแปลงไปจึงทำให้คนอ่านเกิดความรู้สึกขัดแย้งว่าเรื่องจริงที่ฉายไม่ใช่ลักษณะเดียวกันกับที่ถูกนำเสนอ ในมีมภาพยนตร์ มีมภาพยนตร์จึงสร้างอารมณ์ขันให้แก่คนอ่านได้โดยง่าย ในทางกลับกันหากผู้สร้างสรรค์มีมภาพยนตร์นำเสนอสิ่งที่ต่างออกไป เช่น นำนักการเมืองในระดับท้องถิ่น หรือเจ้าหน้าที่รัฐในตำแหน่งชั้นผู้น้อยมาล้อเลียน คนอ่านอาจจะไม่รู้สึกขำ เพราะเป้าหมายที่นำมาล้ออาจไม่เป็นที่รู้จักของคนในสังคมทั่วไป

การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งตามองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ทั้งในด้านวัจนภาษาและอวัจนภาษาดังกล่าว พบลักษณะของคู่ความหมายแย้งย่อยแบบต่างๆ ทั้งหมด 9 คู่ ดังแสดงในภาพประกอบ ตัวเลข ข้างต้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบคู่ความหมายแย้งจากวัจนภาษาและอวัจนภาษาที่ปรากฏมากที่สุดอย่างมีนัยยะสำคัญ 3 อันดับ ดังนี้

1. คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] คือ ร้อยละ 28.35 (จำนวน 36 มีม)
2. คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] คือ ร้อยละ 14.96 (จำนวน 19 มีม)
3. คู่ความหมายแย้ง [อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก] คือ ร้อยละ 14.17 (จำนวน 18 มีม)

ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งที่ปรากฏมากที่สุด 3 อันดับ แสดงให้เห็นถึงภาพสะท้อนบริบททางการเมืองที่ผู้สร้างสรรค์มีมภาพยนตร์มีเจตนาล้อเลียนและตีแผ่ความจริงที่เกี่ยวข้องกับข้อบกพร่องในหน้าที่ของนักการเมืองที่โดดเด่น 3 ประการ คือ ความเป็นผู้นำ ความปรองดอง

สมานฉันท์ และความซื่อสัตย์สุจริต ที่ส่งผลกระทบต่อบริบททางสังคมและวัฒนธรรม โดยผู้สร้างสรรค์มีภาพยนตร์นำเสนอภาพลักษณ์ของนักการเมืองในมุมมองการแสดงความคิดเห็นต่อสาธารณชนในเชิงลบ

จากผลการวิเคราะห์หาคู่ความหมายแย้งแสดงให้เห็นถึงการใช้ภาพและถ้อยคำเพื่อเสียดสีนักการเมืองในลักษณะกล่าวเหมารวม ดังนี้

1. **คู่ความหมายแย้งที่ปรากฏมากที่สุด คือ [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ]** สะท้อนให้เห็นถึงการเสียดสีคุณสมบัติของนักการเมืองว่าขาดความเป็นผู้นำ และมักใช้อำนาจโดยมิชอบ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนและพวกพ้องมากกว่าการสร้างคุณประโยชน์ให้กับประชาชน และประเทศชาติแทนที่จะกระทำตนเสมือนวีรบุรุษผู้กล้าหาญ เสียสละ และสร้างคุณงามความดีให้แก่มวลมนุษยชาติเสมือนบทบาทในภาพยนตร์ที่เข้าฉายจริงในโรงภาพยนตร์ ดังแสดงในภาคผนวก หน้า 160-168

2. **คู่ความหมายแย้งที่ปรากฏมากเป็นอันดับที่สอง คือ [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก]** สะท้อนให้เห็นถึงการเสียดสีว่านักการเมืองขาดคุณลักษณะสำคัญที่จะนำไปสู่ความสันติสุขในประเทศ คือ ความปรองดอง โดยมองว่านักการเมืองที่เป็นคู่แข่งทางการเมืองต่างขัดแย้งกันอยู่อย่างดุเดือดในเรื่องของผลประโยชน์และอุดมการณ์ ความแตกแยกทางด้านอุดมการณ์ก่อให้เกิดความไม่สงบ ขาดซึ่งการเกื้อกูลกันและร่วมกันแก้ไขปัญหาต่างๆ ดังแสดงในภาคผนวก หน้า 155-159

3. **คู่ความหมายแย้งที่ปรากฏมากเป็นอันดับสาม คือ [อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก]** สะท้อนให้เห็นถึงการเสียดสีว่านักการเมืองขาดความซื่อสัตย์สุจริต โดยมองว่านักการเมืองแสดงพฤติกรรมที่ไม่ต่างจากโจรที่เข้ามาทำหน้าที่บริหารประเทศและโกงกินงบประมาณแผ่นดิน อารมณ์ขันจึงเกิดจากการที่ผู้สร้างให้นักการเมืองรับบทบาทเป็นโจรในมีมภาพยนตร์เพื่อล้อเลียนภาพยนตร์ที่ฉายจริง แสดงให้เห็นถึงการกล่าวถึงนักการเมืองอย่างมีนัยยะแฝงว่าไม่ใช่อาชญากรธรรมดาที่สามารถจับกุมได้โดยง่าย แต่ผู้สร้างเพิ่มระดับอารมณ์ขันโดยการทำให้นักการเมืองกลายเป็นอาชญากรระดับโลกที่ยากต่อการจับกุม อีกทั้งทำให้การปราบปรามเป็นไปได้ยาก ซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดแย้งต่อสามัญสำนึกที่ดีในแง่มุมมองของศีลธรรม โดยมองว่านักการเมืองที่ดีควรมีความประพฤติดี ประพฤติชอบ เกรตงและจริงใจ ไม่คิดทรยศ คดโกง ไม่หลอกลวง ไม่กลับกलอก และรักษาവാจาสัตย์อย่างเคร่งครัดพูดจริงทำจริง และมีความจงรักภักดีต่อประเทศชาติ ดังแสดงในภาคผนวก หน้า 177-181

เมื่อพิจารณาจากคู่ความหมายแย้งพบว่า บุคคลที่ตกเป็นเป้าล้อเลียนมากที่สุด คือ นักการเมืองในระดับผู้นำประเทศ อดีตนายกรัฐมนตรีของประเทศไทย ได้แก่ 1) ทักษิณ ชินวัตร 2) ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และ 3) อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ส่วนในระดับแกนนำผู้ที่ถูกนำมาล้อเลียนมากที่สุด คือ สุเทพ เทือกสุบรรณ กลุ่มเสื้อแดง และกลุ่มเสื้อเหลือง

นอกจากคู่ความหมายแย้งที่พบส่วนมากเน้นการสื่อด้วยภาพเพื่ออ้างถึงตัวบุคคลเป็นสำคัญ ยังมีคู่ความหมายแย้งประเภทหนึ่งที่นำเสนอเป้าหมายที่ต่างออกไป และให้ความสำคัญกับภาพเหตุการณ์ซึ่งเป็นประเด็นข่าวที่กำลังเป็นกระแสสังคมในสื่อกระแสหลัก โดยไม่ได้ระบุตัวบุคคลที่ถูกกล่าวหาแต่เพียงคนเดียว สอดคล้องกับแนวคิดด้านการสื่อสารมวลชนของ นิภาพร เนียมแสง (2537: 78) .ในการศึกษาพัฒนาการ “ภาษาโปสเตอร์” ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ไทย: วิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอและเนื้อหา ระหว่างปี พ.ศ. 2500 – 2534 ที่แสดงให้เห็นว่า ภาษาที่ใช้สื่อสารในโปสเตอร์ เน้นความสำคัญไปที่การนำเสนอด้วยภาษาภาพมากกว่าภาษาเขียน เพราะภาพเป็นตัวถ่ายทอดรายละเอียดต่างๆ ของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นนักแสดงนำ นักแสดงประกอบ หรือเหตุการณ์ ภาษาในโปสเตอร์จึงมิได้ประกอบด้วยข้อความแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่ประกอบผสมกับรูปภาพ สัญลักษณ์ การจัดตำแหน่ง เป็นต้น

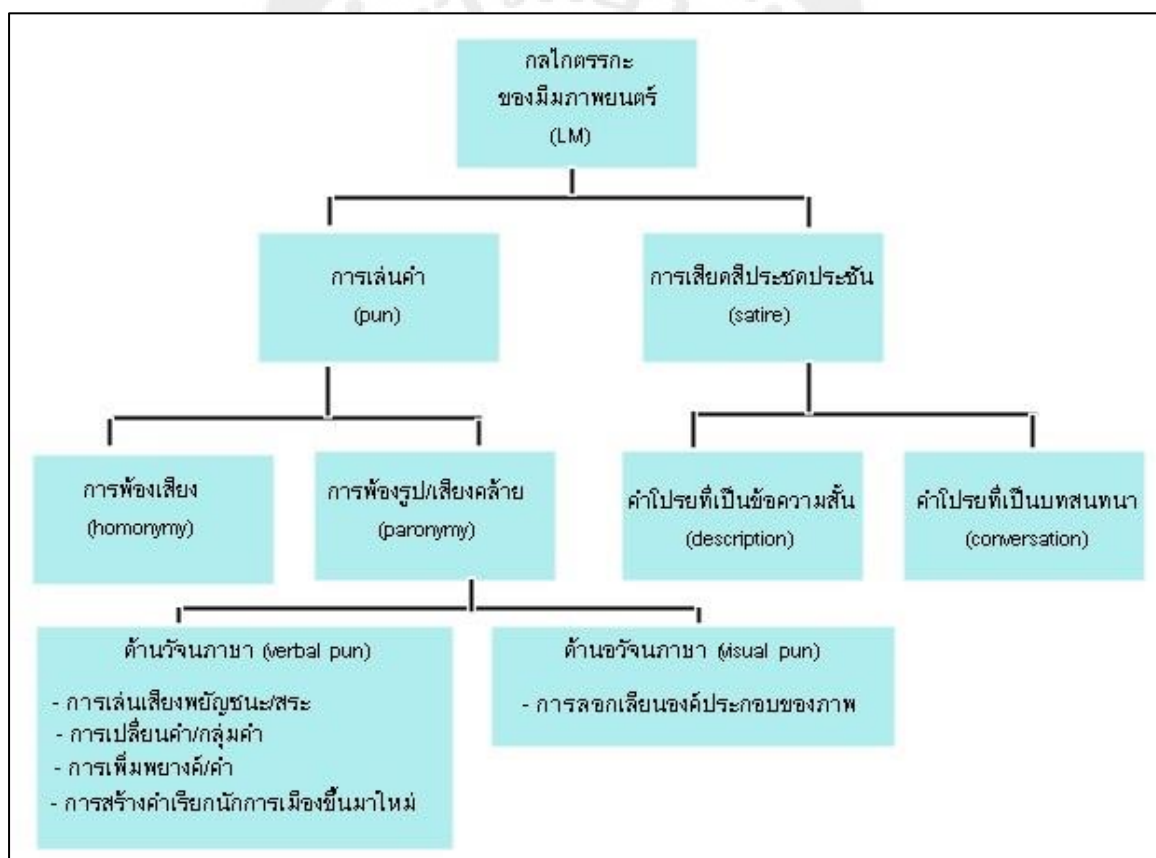
ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งโดยภาพรวมมีความแตกต่างจากผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งและกลวิธีทางภาษาในการแสดงความตกลงในเรื่อง “อุณรุทธน้อยเรื่อง” ที่กล่าวว่า คู่ความหมายแย้งในระดับมหาคัพเพราภ [จริง/ไม่จริง] พบได้จากบทบาทของตัวละครที่ถูกดัดแปลงให้ขัดแย้งกับบุคลิกลักษณะหรือบทบาทเดิม เช่น รูปลักษณะภายนอก ความสามารถประจำตัว รวมถึงความสัมพันธ์ของตัวละครที่มีกับตัวละครอื่นๆ แต่ในงานของผู้วิจัยผลการวิเคราะห์พบได้จากรูปแบบในการนำเสนอเรื่องราวที่ถูกดัดแปลงให้ขัดแย้งกับเรื่องราวของโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ สังเกตได้ว่าข้อมูลที่ กาญจนา ศรีสมุทร (2554: 43) นำมาใช้วิเคราะห์นั้นศึกษาเฉพาะวัจนภาษาเท่านั้นโดยไม่มีรูปภาพที่เป็นอวัจนภาษาเข้ามาเกี่ยวข้อง ส่งผลให้ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งในระดับมหาคัพเพราภแตกต่างกับงานของผู้วิจัยเนื่องจากเป็นมีมีประเภทรูปภาพผสมข้อความ

นอกจากนี้ ความหมายที่เชื่อมโยงระหว่างวัจนภาษาและอวัจนภาษาทำให้คนอ่านทราบที่กำลังล้อเลียนภาพยนตร์เรื่องใดอยู่ และเข้าใจว่ามีภาพยนตร์ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในสังคมไทย แต่เป็นมีมีภาพยนตร์ล้อเลียนการเมืองไทย คนในวัฒนธรรมเดียวกันทราบดีว่าการแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมาในพื้นที่สาธารณะในสังคมออนไลน์ ค่อนข้างเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและควรหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เกิดความแตกแยกในสังคม และแสดงให้เห็นว่าพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งในทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน มีผลต่อการวิเคราะห์อารมณ์ขันอันเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างภาพกับข้อความในมีมีภาพยนตร์

2. การสรุปและอภิปรายกลไกตรรกะเพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์

จากความมุ่งหมายของการวิจัยข้อสอง ผู้วิจัยใช้พารามิเตอร์กลไกตรรกะในการวิเคราะห์กลไกตรรกะเพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความบันเทิงระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ ตามทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน (A General Theory of Verbal Humor) ของอิตาลีโต้ (Attardo, 1994) และรัสกิน (Raskin, 1985)

จากการวิเคราะห์มีมภาพยนตร์ ผลการศึกษาพบกลไกตรรกะในการสร้างอารมณ์ขันอันเกิดจากการเล่นคำ สามารถแบ่งย่อยตามผลการวิเคราะห์จากองค์ประกอบของมีมด้านวจนภาษา (verbal pun) และด้านอวัจนภาษา (visual pun) พบ 3 กลวิธีใหญ่ คือ 1) การพ้องเสียง 2) การพ้องรูป/เสียงคล้าย 3) การเสียดสีประชดประชัน แสดงรายละเอียด ดังนี้

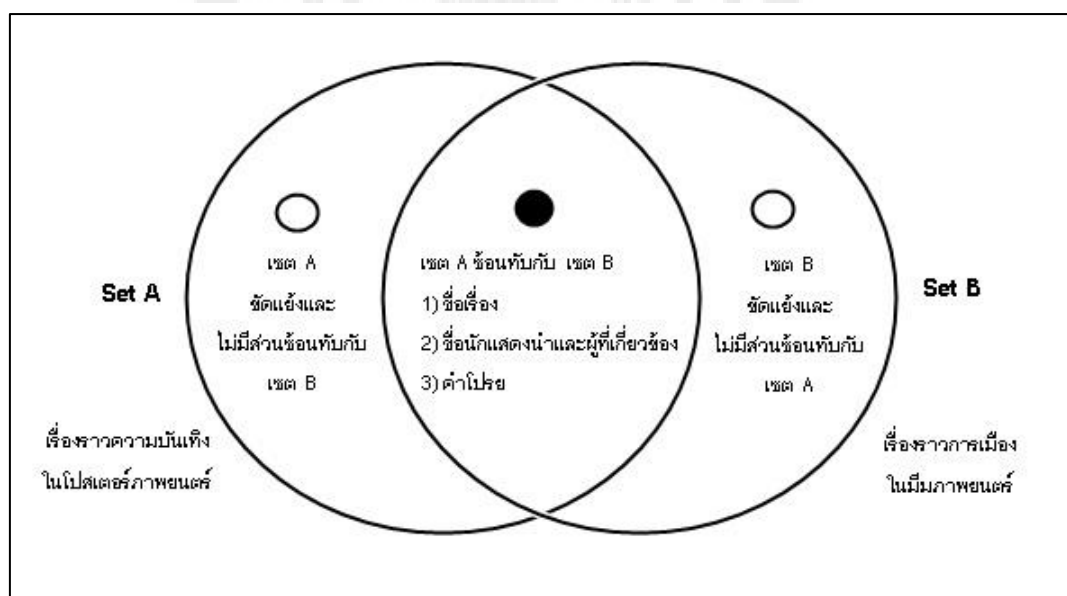


ภาพประกอบ 54 สรุปผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะในมีมภาพยนตร์

จากภาพประกอบ 54 ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะของมีมภาพยนตร์ปกไกตรรกะ 3 กลวิธีหลัก คือ 1) การฟ้องเสียง 2) การฟ้องรูป/เสียงคล้าย 3) การเสียดสีประชดประชัน คู่ความหมายแย้งทุกคู่จากผลการวิเคราะห์ในบทที่ 4 แสดงให้เห็นส่วนที่ซ้อนทับกันในระดับเสียงและระดับคำซึ่งแสดงให้เห็นกลไกตรรกะที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้คู่ความหมายแย้งแต่ละคู่ปรากฏร่วมกันได้อย่างสมเหตุสมผล

จากผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะพบว่า มีมภาพยนตร์ใช้กลวิธีการฟ้องรูป/เสียงคล้าย มากที่สุดทั้งด้านวัจนภาษาและอวัจนภาษาโดยพบกลวิธีการเล่นเสียงพยัญชนะ/สระ การเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ การเพิ่มพยางค์/คำ มากที่สุดในส่วนของ “ชื่อเรื่อง” ส่วนการสร้างคำเรียกนักการเมืองขึ้นมาใหม่พบในชื่อนักแสดงนำหรือนักแสดงประกอบและโดดเด่นด้วยการลอกเลียนองค์ประกอบของภาพให้มีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกับถ้อยคำในมีมภาพยนตร์เพื่อสร้างอารมณ์ขัน สอดคล้องกับผลการศึกษาของอัตทาได้ (Attardo. 1994) และ เฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) ในการศึกษากลไกตรรกะที่พบว่าการศึกษาเรื่องตลกประกอบไปด้วย กลวิธีการเล่นคำ คือ กลวิธีที่ผู้สร้างดัดแปลงเสียงพยัญชนะหรือเสียงสระเพื่อให้เกิดความกำกวมทางความหมายและส่งผลให้เกิดการตีความเป็นอีกอย่างหนึ่งและซึ่งเกิดจากอนุমানที่พบได้จากบริบท

เนื่องจากข้อมูลที่พบในงานวิจัยนี้เป็นทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยของเฮมเพิลแมนที่ศึกษาเฉพาะวัจนภาษา จึงไม่สามารถใช้แนวคิดของเฮมเพิลแมนได้อย่างเต็มรูปแบบ ดังนั้น การเขียนแผนภาพเวนนแสดงผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะของมีมภาพยนตร์ด้านวัจนภาษาที่มีผลต่อการซ้อนทับกันของคู่ความหมายแย้งสรุปได้ ดังนี้

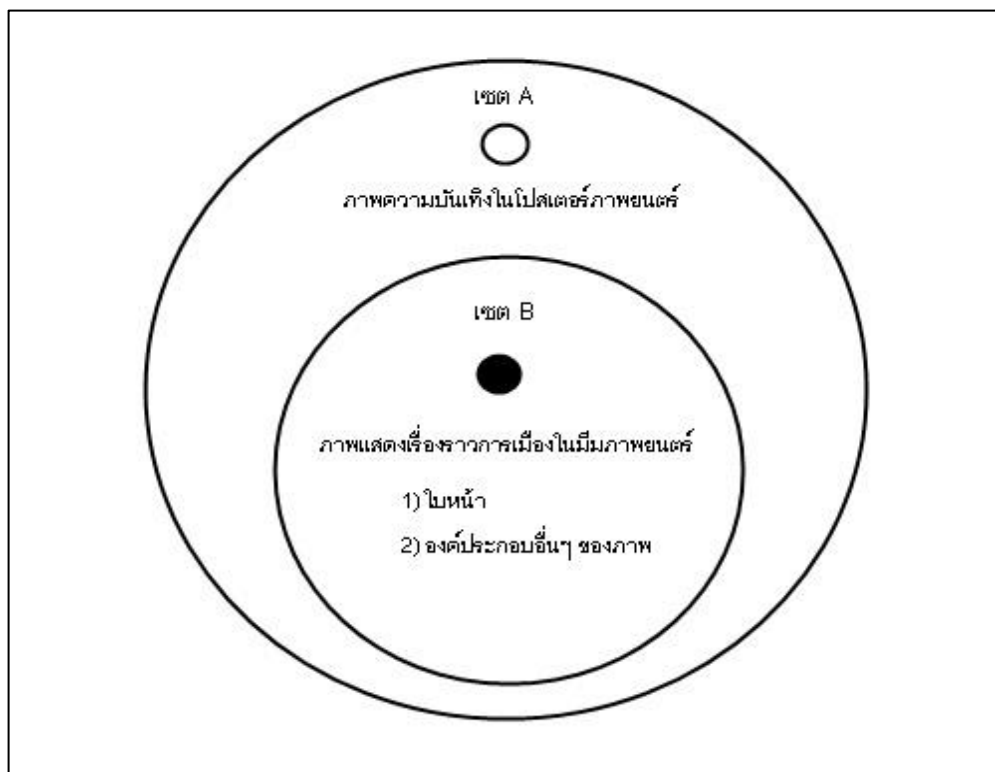


ภาพประกอบ 55 กลไกตรรกะด้านวัจนภาษาในมีมภาพยนตร์

จากภาพประกอบ 55 ผลการวิเคราะห์ด้านวัจนภาษาพบว่าคู่ความหมายแย้งที่ได้มาจากผลการวิเคราะห์ในบทที่ 4 พบส่วนที่ซ้อนทับกัน 3 ส่วน คือ ชื่อเรื่อง ชื่อนักแสดงและผู้ที่เกี่ยวข้อง และคำโปรย แสดงให้เห็นกลไกตรรกะที่ทำให้คนอ่านมีภพยนตร์เข้าใจว่ามี 2 ความหมายที่ทับซ้อนกันอยู่ และถูกทำให้กระจ่างชัดด้วยกลวิธี 3 กลวิธี คือ 1) กลวิธีการเล่นคำพ้องเสียง 2) กลวิธีการพ้องรูป / เสียงคล้าย ก่อให้เกิดการตีความความหมายของคำที่เชื่อมโยงไปสู่เรื่องการเมือง และ 3) กลวิธีการเสียดสีที่ทำให้คนอ่านสันนิษฐานและอนุมานได้ว่าต้องการกล่าวพาดพิงถึงนักการเมืองและผู้ที่เกี่ยวข้องคนใดหรือประเด็นใด แสดงให้เห็นถึงการใช้กลวิธีทางภาษาของผู้สร้างมีมอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสื่อเจตนาสอดแทรกเรื่องราวการเมืองผ่านอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์และทำให้คนอ่านเกิดการตีความที่ต่างไปจากบรรทัดฐานของสังคมในโลกปกติ และพบส่วนที่ขัดแย้งกันใน Set A และ Set B ซึ่งเป็นความแตกต่างระหว่างเรื่องราวในภาพยนตร์กับการเมืองไทย

นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะด้านวัจนภาษาพบว่า มีมภาพยนตร์มีการล้อเลียนภาพใบหน้าทางการเมืองไทยในระดับผู้นำรัฐบาล ระดับแกนนำ หรือหัวหน้าหน่วยงานที่รับผิดชอบในตำแหน่งสำคัญในการบริหารประเทศ พบกลไกตรรกะที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจมีมภาพยนตร์กระจ่างชัดด้วยกลวิธีการเทียบแบบ (analogy) โดยผู้สร้างใช้วิธีการตัดต่อใบหน้าทางการเมืองดัดแปลงส่วนประกอบของภาพให้มีลักษณะคล้ายกับใบหน้าหรือองค์ประกอบของโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับ สอดคล้องกับผลการวิจัยของเฮมเพิลแมน (Hempelmann, 2000: 65) และอัตตาได้ (Attardo, 1994) ที่พบว่ากลไกตรรกะของเรื่องตลกประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ การเล่นคำ การอนุมาน และการเทียบแบบ นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์ด้านวัจนภาษา พบกลวิธีการเทียบแบบทั้งหมด 4 กลวิธี คือ 1) การระบุเป้าหมายเฉพาะเจาะจง ผู้สร้างสื่อเจตนาระบุเป้าหมายไปยังภาพบุคคลเพียงคนเดียว 2) การจับคู่เหมือน คือ ภาพตัดต่อใบหน้าของนักการเมืองที่มีอุดมการณ์ทางการเมืองเหมือนกันมาจัดให้อยู่ในมีมภาพยนตร์เดียวกัน 3) การจับคู่ต่างขั้ว คือ ภาพตัดต่อใบหน้าของนักการเมืองที่ต่างอุดมการณ์ที่มีความเห็นแย้งกันในการบริหารประเทศมาจัดให้อยู่ในมีมภาพยนตร์เดียวกัน 4) การเทียบผิดแบบ คน / ฉาก คือ นักแสดงนำหรือภาพเหตุการณ์เกิดการสลับบทบาทกัน และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของอัตตาได้ และคณะ (Attardo et al. 2002) ที่ศึกษาเรื่องซ้ำกันกว่า 200 เรื่อง โดยพบว่ากลวิธีการจับคู่เหมือน และกลวิธีการจับคู่ต่างขั้ว เป็นกลไกตรรกะที่พบมากในการศึกษาเรื่องซ้ำกัน และเรื่องตลกที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการเมืองนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศและบุคคลที่ใกล้ชิดมักตกเป็นเป้าล้อเลียนเสมอ เนื่องด้วยเป็นกลุ่มคนที่มีอำนาจในการสั่งการและตัดสินใจผู้อื่นได้ การนำภาพใบหน้าของนักการเมืองมาล้อเลียน เป็นการแสดงทัศนคติเชิงลบโดยอ้อมที่ลดทอนความน่าเชื่อถือในตัวนักการเมืองและลดศรัทธาของประชาชนในการเลือกตั้งครั้งต่อไป

ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะของมีมภาพยนตร์ด้านอวัจนภาษา ที่มีผลต่อการซ้อนทับกันของคู่
คู่ความหมายแย้งแสดงในแผนภาพเวนน์ได้ ดังนี้



ภาพประกอบ 56 กลไกตรรกะด้านอวัจนภาษาในมีมภาพยนตร์

จากภาพประกอบ 56 ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะด้านอวัจนภาษาของมีมภาพยนตร์พบว่า มี
ลักษณะแผนภาพเวนน์ที่แสดงกลไกตรรกะด้านอวัจนภาษาในมีมภาพยนตร์ ประกอบไปด้วย แนวคิด
การนำภาพใบหน้านักการเมืองท่าทางหรือภาพข่าวมาตัดต่อและเปลี่ยนแปลงส่วนย่อยๆ จากโปสเตอร์
ต้นฉบับจริง เพื่อล้อเลียนและเสียดสีภาพลักษณ์ของนักการเมือง แผนภาพแสดงกลไกตรรกะ
ด้านอวัจนภาษาในมีมภาพยนตร์จึงมีลักษณะที่ซ้อนทับกันข้างในอันเกิดจากการตัดต่อเพื่อ
เปลี่ยนแปลงส่วนเล็กๆ ของภาพ คือ Set B อยู่ใน Set A

ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะยังแสดงให้เห็นถึงการสื่อความแฝงนัยยะใน
การสร้างภาพตลกขบขันให้นักการเมืองเพื่อให้ได้เรียนรู้บทเรียนจากอดีตและการปฏิบัติหน้าที่
ร่วมกันได้ตามวิถีแห่งประชาธิปไตยบนพื้นฐานของการยึดหลัก นิติรัฐ นิติธรรม และชนในชาติทุกคน
ควรตระหนักร่วมกันว่าสถานการณ์ความไม่สงบที่เกิดขึ้นในประเทศไทยนั้น ไม่เพียงแต่นำความ

สูญเสียมาสู่ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ หากแต่เป็นอุปสรรคสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาและการปฏิรูปประเทศให้เจริญก้าวหน้าต่อไปในอนาคต

สังเกตได้ว่าในสมัยก่อนการวิพากษ์วิจารณ์นักการเมืองอย่างตรงไปตรงมาเป็นไปได้ยาก ดังนั้น การทำลายอำนาจทางการเมืองจึงมักถูกสอดแทรกผ่านเรื่องตลกหรือนิทานมุขปาฐะ เพื่อต้องการทำลายความน่าเชื่อถือและวิพากษ์วิจารณ์ข้อบกพร่องของนักการเมืองในแง่มุมต่างๆ โดยอ้อม เช่น ในสมัยก่อนพบว่า นิทานมุขตลกเรื่อง “ศรีธนญชัย” หรือ นิทานมุขตลกของเยอรมันเรื่อง “ทิลล์ ออยเลอร์ ชะปี้เกล” เปรียบเสมือนศาสตราจารย์ของผู้ไร้อำนาจ (กาญจนา เจริญเกียรติบรร. 2548: 47) ในการวิพากษ์วิจารณ์การบริหารงานที่ผิดพลาดหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้มีอำนาจในมุมมองของผู้ไร้อำนาจ แต่ในปัจจุบันพบว่า การนำผู้มีอำนาจมาล้อเลียนในรูปแบบมีมโปสเตอร์ภาพยนตร์เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้มีมเป็นเครื่องมือสะท้อนปัญหาทางการเมืองเพื่อสร้างแรงดึงดูดให้น่าสนใจติดตามข่าวการเมือง และได้รับความนิยมโดยการกดไลค์ กดแชร์ และร่วมแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี มีมภาพยนตร์จึงเปรียบเสมือนเครื่องมือของคนที่มีอำนาจเพื่อใช้เป็นกระบอกเสียงต่อต้านอำนาจความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม การที่มนุษย์มีตัวตนซ่อนเร้นในสังคมออนไลน์ ทำให้มีอิสรภาพในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงความรู้สึกในสังคมมากขึ้น ดังนั้น สิ่งที่คนในสังคมออนไลน์ควรตระหนักและสร้างความเข้าใจ คือ การรู้เท่าทันสื่อ มีสติไตร่ตรองความจริงทุกครั้งในการรับข่าวสารข้อมูลและแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวัง

ประเด็นที่น่าสนใจในงานวิจัยนี้พบว่านอกจากพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้ง กับ พารามิเตอร์กลไกตรรกะ ในทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันของรัสกิน (Raskin. 1985) และอัตตาได้ (Attardo. 1994) เป็นตัวแปรเด่นชัดที่ใช้อธิบายโครงสร้างการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนแล้ว ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าพารามิเตอร์เป้าหมายเป็นตัวแปรที่สำคัญเพื่อใช้ล้อเลียนภาพลักษณ์ของนักการเมืองจากคนที่มีอำนาจให้กลายเป็นเป้าตลกล้อเลียน บั่นทอนอำนาจ ลดทอนความน่าเชื่อถือ และทำให้กลายเป็นคนที่ไร้ศักยภาพในการทำงานเพื่อประเทศชาติ โดยสอดแทรกทัศนคติไว้ในมีมภาพยนตร์เพื่อสร้างอารมณ์ขัน

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลไกตรรกะกับระดับของอารมณ์ขันอันเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างถ้อยคำกับรูปภาพ เพื่อหาคำตอบว่ามีกลวิธีใดบ้าง ก่อให้เกิดอารมณ์ขันได้มาก มากกว่า หรือมากที่สุด เช่น คนอ่านเห็นเพียงข้อความแล้วขำหรือเห็นภาพประกอบข้อความแล้วทำให้ขำมากกว่าการเห็นเพียงข้อความเพียงอย่างเดียว เป็นต้น

3.2 ควรศึกษามีมภาพยนตร์กับความไม่สุภาพตามแนวคิดของคัลเปเปอร์ (Culpeper. 1996, 2011) เนื่องจากมีมภาพยนตร์ที่มีเป้าหมายล้อเลียนนักการเมือง มีลักษณะของถ้อยคำที่แสดง

ความสัมพันธ์ด้วยมุมมองเชิงลบ เช่น การใช้คำหยาบคายมาสร้างเป็นชื่อเรื่อง การให้ความหมายของคำมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับภาพใบหน้าของนักการเมือง แสดงถึงการเสียดสี การเหน็บแนม พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของนักการเมือง โดย คัลเปเปอร์ (Culpeper. 1996) ได้เสนอการเหน็บแนม การแก่งสุภาพ (Sacasm or mock politeness) ซึ่งเป็นการทำลายหน้าของผู้ที่ตกเป็นเป้าหมายว่าเป็นการแสดงความรู้สึกไม่สุภาพอย่างไม่จริงใจ (insincere) จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจในการศึกษามุมมองด้าน “หน้า (face)” ของผู้ตกเป็นเป้าหมาย

3.3 มีมมีหลายประเภท แตกต่างกันไปในรูปแบบของการนำเสนอ ควรมีการวิเคราะห์มีม นักการเมืองไทยที่ปรากฏในภาพล้อสังคมไทยด้วยทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันในรูปแบบอื่นเพิ่มเติม เช่น

1) ภาพล้อประเภทภาพหลายกรอบ กล่าวคือ ภาพที่มีลักษณะการใช้บทสนทนาระหว่างตัวละครเพื่อการล้อความ

2) ภาพล้อในรูปแบบป้ายหาเสียง กล่าวคือ การล้อป้ายหาเสียงของนักการเมืองมีถ้อยคำประกอบไปด้วยชื่อผู้สมัครเลือกตั้ง หมายเลขผู้สมัคร นโยบายการหาเสียง ชื่อพรรค คำขวัญในการหาเสียง และรูปใบหน้าผู้สมัครรับเลือกตั้ง

3) ภาพล้อในรูปแบบป้ายโฆษณาสินค้า กล่าวคือ การล้อป้ายโฆษณาสินค้าประกอบไปด้วย ชื่อสินค้า ข้อความโฆษณาสรรพคุณคุณประโยชน์ของสินค้า คำบรรยายสินค้า ภาพนายแบบและนางแบบและองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพ

4) ภาพล้อในรูปแบบพาดหัวข่าวในหนังสือพิมพ์ เป็นการล้อการพาดหัวข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์ที่ได้รับความนิยมจากสื่อกระแสหลักในสื่อหนังสือพิมพ์รายวันไทย นิยมใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่เพื่อพาดหัวข่าวเห็นเด่นสะดุดตา ใช้ภาษาพูดในการสื่อสารหรือภาษาสแลงในการสนทนา และมีการเลือกใช้ถ้อยคำเพื่อสื่ออารมณ์และกระตุ้นความสนใจของคนอ่าน

5) ภาพล้อในรูปแบบภาพเปรียบเทียบ กล่าวคือ การล้อภาพ 2 ภาพด้วยการใช้เทคนิคการตัดต่อให้อยู่ในมิมเดียวกันเพื่อล้อในความเหมือน เช่น การตัดต่อภาพเพนกวินยืนคู่กับภาพของ ยิงลักษณ์ ชินวัตร เพื่อล้อเลียนลักษณะท่าทางการเดิน

6) ภาพล้อในรูปแบบบรรจุภัณฑ์สินค้า ประกอบไปด้วย ชื่อสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ รายละเอียดเกี่ยวกับสินค้า ข้อความโฆษณาเครื่องหมายการค้า ชื่อบริษัทผู้ผลิต และภาพนายแบบและนางแบบ



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กาญจนา เจริญเกียรติบวร. (2548). "การวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องตลกภาษาไทย". วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร
- กาญจนา เจริญเกียรติบวร. (2548). (ล้อ) เล่นการเมือง. วารสารภาษาและวัฒนธรรม สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาชนบท. มหาวิทยาลัยมหิดล. ป.24. ฉบับที่ 1. หน้า 46-64
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ: อินฟินิตี้
- กาญจนา ศรีสมุทร. (2554). การวิเคราะห์ข้อความหมายแย้งและกลวิธีทางภาษาในการแสดงความคิดเห็นในเรื่อง "อุณรุทธน้อยเรื่อง". วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาศาสตร์การศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- ศิรัช ลิ้มตระกูล. (2557). นวัตกรรมอินเทอร์เน็ตมีผลต่อการสื่อสารทางการเมืองไทย: ศึกษากรณีการคัดค้านร่างพระราชบัญญัตินิรโทษกรรมในปี พ.ศ. 2556. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ถ่ายเอกสาร
- จันทิมา อังคพณิชกิจ. (2557). การวิเคราะห์ข้อความ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เจษฎา เด่นดวงบริพันธ์. (2559). ยื่นเห็นแก่ตัว. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. (2556). วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ตามแนวภาษาศาสตร์: แนวคิดและการนำมาศึกษาวาทกรรมในภาษาไทย. กรุงเทพฯ:โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทนา รณเกียรติ. (2557). ทักษะคติในการตั้งชื่อเล่นสองพยางค์ของคนไทย. นิตยสารภาษาและการสื่อสาร. 18(20).
- ภาวดี สายสุวรรณ. (2551). คำนิยมที่สะท้อนในมุขตลกในการ์ตูนช่องของไทย. ดำรงวิชาการ. 137-163.
- มนตรี เจริญการ. (2525). การเมืองไทย: ภาพสะท้อนในคอลัมน์ซุบซิบนินทาของหนังสือพิมพ์. รัฐศาสตร์สาร. 8(2). 1-32.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. สืบค้นเมื่อ 17 พฤษภาคม 2559, จาก <http://www.royin.go.th>.
- ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. (2558). ภาษาและอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: ฟริน คอร์เนอร์.
- สุพาณี วรรณการ. (2556). ภาษาอังกฤษในการ์ตูนหนังสือพิมพ์. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร

- สุริยา รัตนกุล. (2555). *อรรถศาสตร์เบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุวรรณงาม เหลือ. (2016). การศึกษาวิเคราะห์ภาพล้อสังคมไทยในสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารนานาชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขามนุษยศาสตร์*. 6(1).
- อริสา เหล่าวิชา. (2556). ภาพลักษณ์นักการเมือง. *วารสารนักบริหาร*. 33(2): 57-62.
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2547). *รู้ทันภาษา รู้ทันการเมือง*. กรุงเทพฯ: ขอบคิดด้วยคน.
- Attardo, Salvatore. (1994). *"Linguistic Theories of Humor"*. New York: Walter De Gruyter Inc.
- Attardo, Salvatore, Hempelmann, Christian F.; & Di Maio, Sara. (2002) *"Script Oppositions and Logical Mechanism: Modeling Incongruities and Their Resolutions."* *Humor*. 15(1): 3-46.
- Chiaro, Delia. (1992). *"The Language of Jokes: Analysing Verbal Play"*. London: 11 New Fetter Lane.
- Dawkins, Richard. (1976). *The Selfish Gene*.
- Freud, Sigmund. (1966). *Jokes and their relation to the unconscious*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Hempelmann, Christian F. (2000). *"Incongruity and Resolution of Humorous Narrative Linguistic Humor Theory and the Medieval Bawdry of Rabelais, Boccaccio, and Chaucer"*: University of Youngtown State.
- Koestler, Arthur. (1964). *The Act of Creation*. London: Pan Books.
- Krikmann. *"Contemporary Linguistic Theories of Humor"*: Retrieved September 14, 2016, from [http:// www.folklore.eefolklore.com](http://www.folklore.eefolklore.com).
- Morreall, John. (1987). *Comic Relife: A Comprehensive Philosophy of Humor*. New York: Wiley-Blackwell.
- Raskin, Victor. (1985). *"Semantic Mechanisms of Humor"*. Dordrecht: Reidel.
- Ritchie, G. (2004). *"The Linguistic Analysis of Jokes"*. London: Routledge.
- Schopenhauer, Arthur. (1987). *"The World as Will and Idea"*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Sherzer, Joel F. (1985). *"Puns and jokes. In Teun A. Van Dijk (Ed.)"*. Handbook of discourse analysis. London, England: Academic Press. Inc;.
- Sherzer, Joel F. (2002) *"Speech Play and Verbal Art"*. Austin: University of Texas Press.

Sules, Jerry M. (1972). A Two-stage Model for the Appreciation of Jokes and cartoons: An Information-Processing Analysis. In Goldstein & McGhee (eds), *The Psychology of Humor*.

Ziv, A. (1984). *"Personality and Sense of Humor"*. New York: Springer.





ภาคผนวก

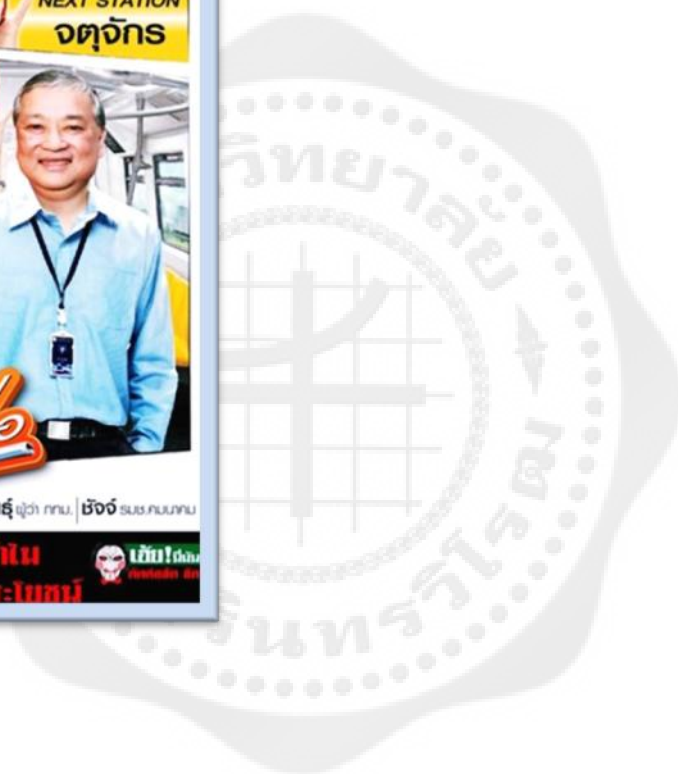
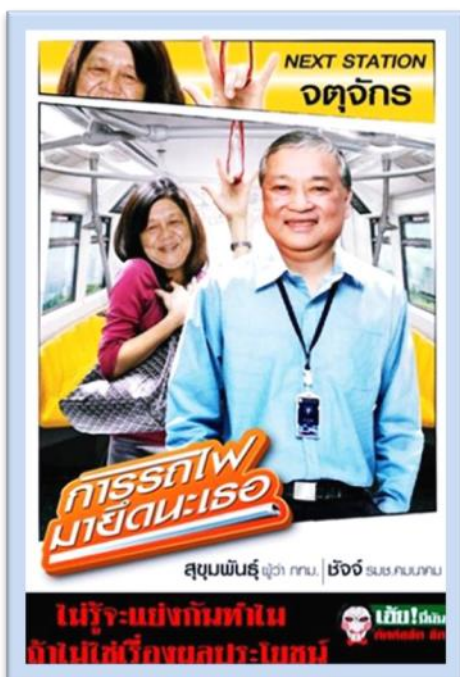
1. ประเภทคู่ความหมายแย้งในระดับจุลภาค คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก]





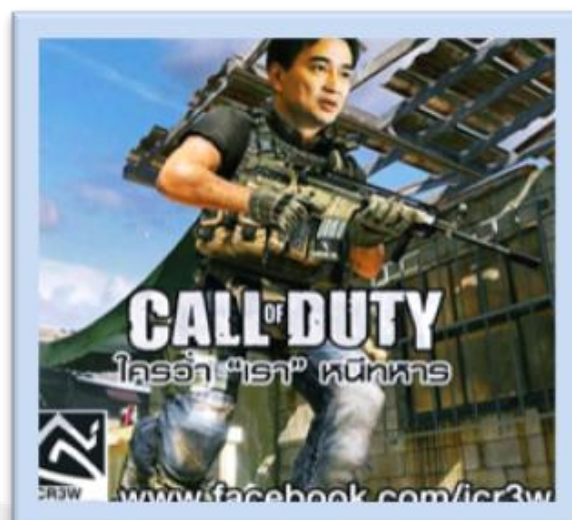




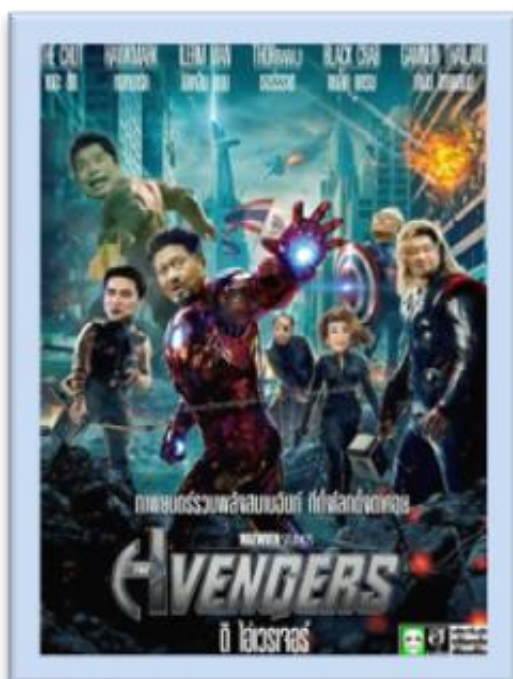


2. ประเภทคู่ความหมายแย้งในระดับจุลภาค คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ]

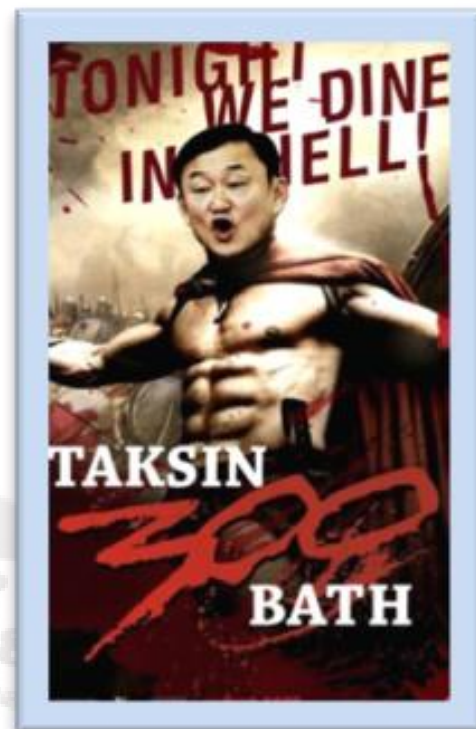


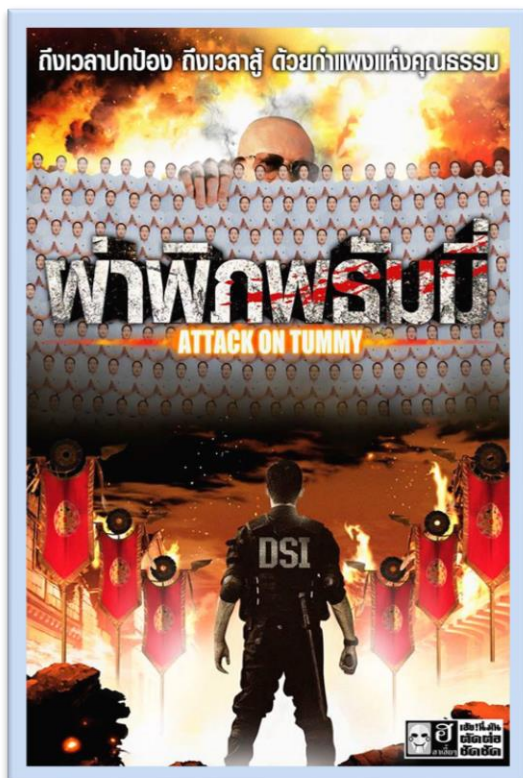


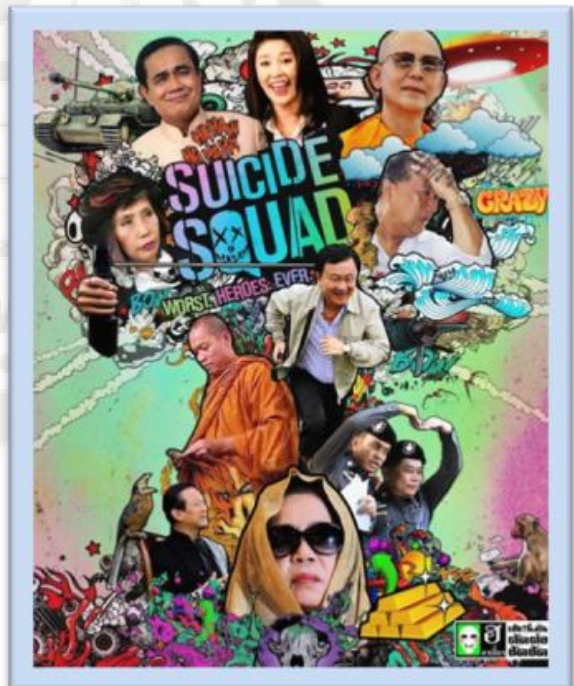


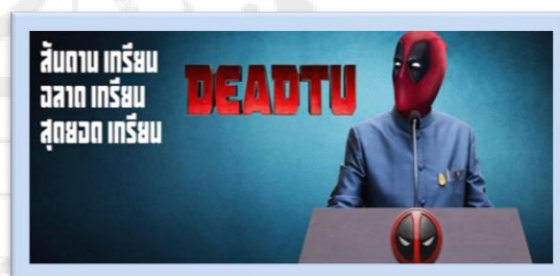




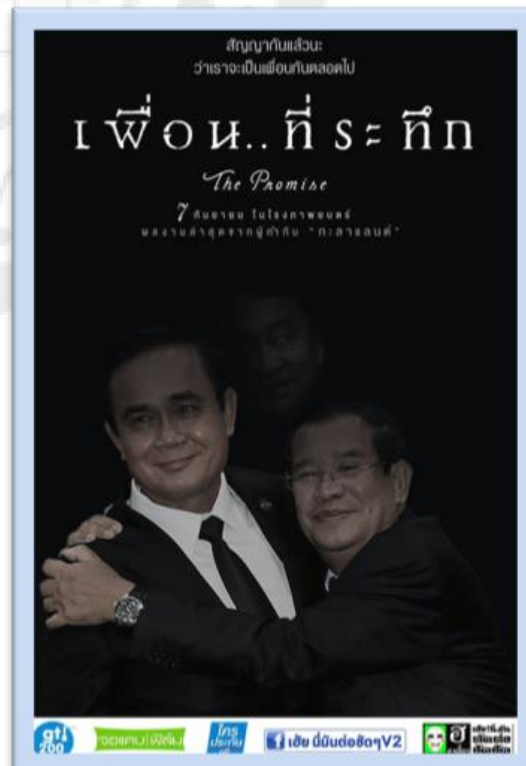




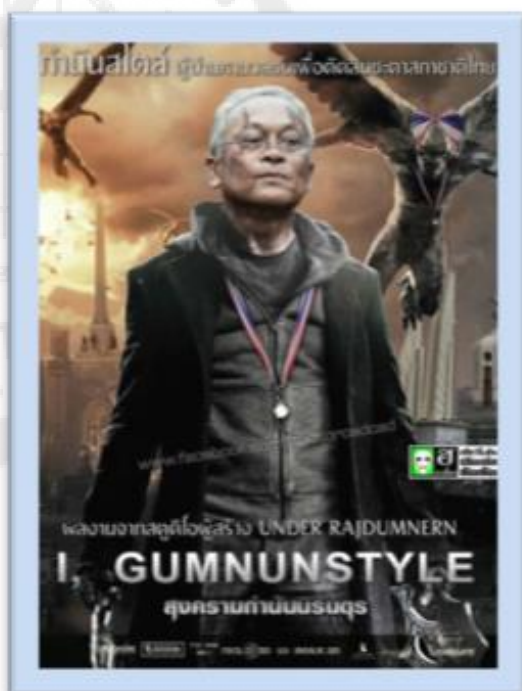




3. ประเภทคู่ความหมายแย้งในระดับจุลภาค คู่ความหมายแย้ง [อมนุษย์ / มนุษย์]









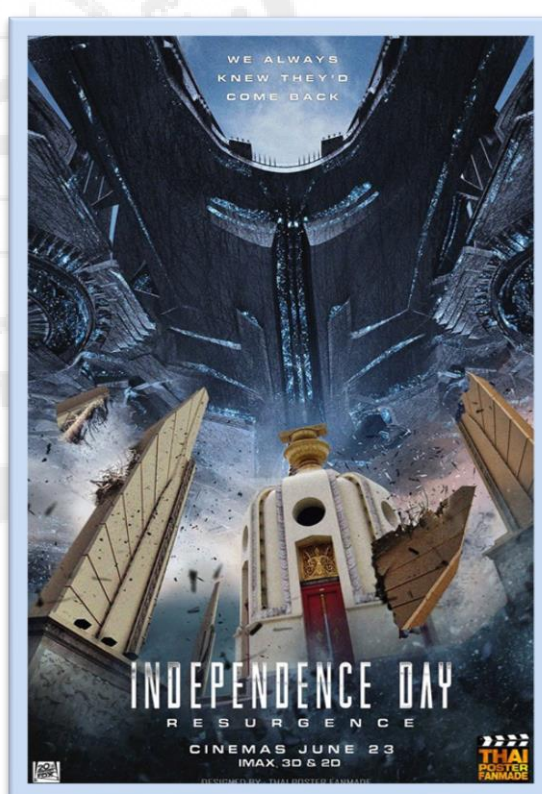
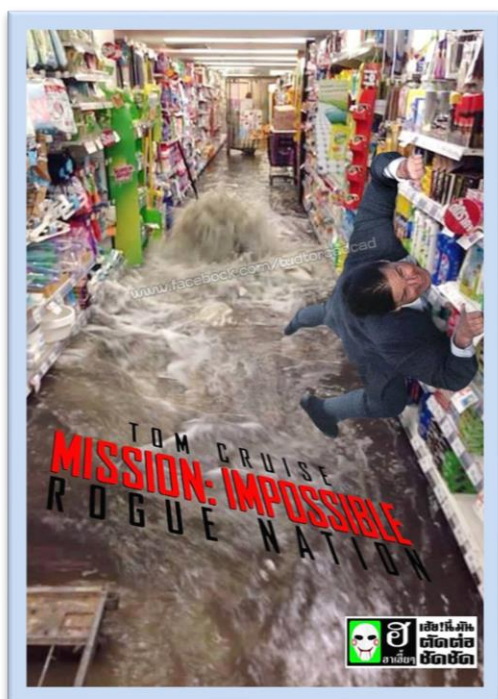
4. ประเภทคู่ความหมายแย้งในระดับจุลภาค คู่ความหมายแย้ง [ผู้มีเวทย์มนตร์ / ผู้ไม่มีเวทย์มนตร์]





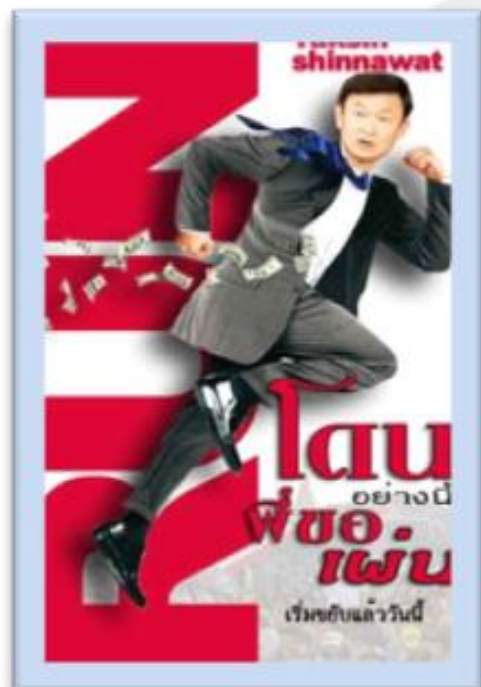
5. ประเภทคู่ความหมายแย้งในระดับจุลภาค คู่ความหมายแย้ง [ภาพโปรโมทในภาพยนตร์ / ไม่ใช่ภาพโปรโมทในภาพยนตร์]



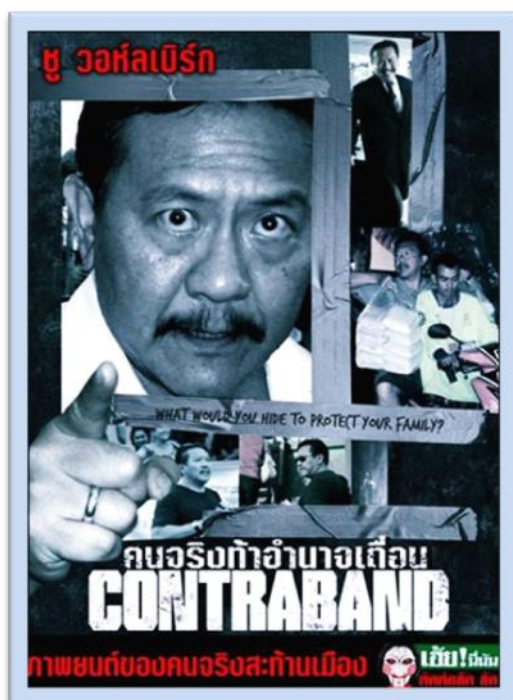


6. ประเภทคู่ความหมายแย้งในระดับจุลภาค คู่ความหมายแย้ง [อาชญากรรมระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรรมระดับโลก]









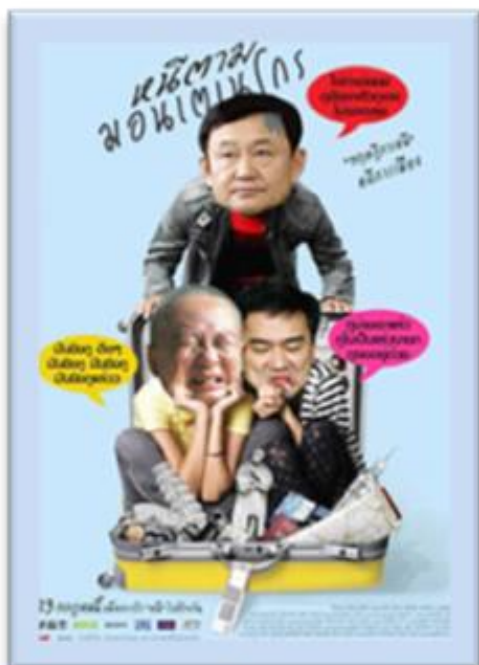
7. ประเภทคู่ความหมายแย้งในระดับจุลภาค คู่ความหมายแย้ง [นักแสดงนำหญิง / ไม่ใช่นักแสดงนำหญิง]

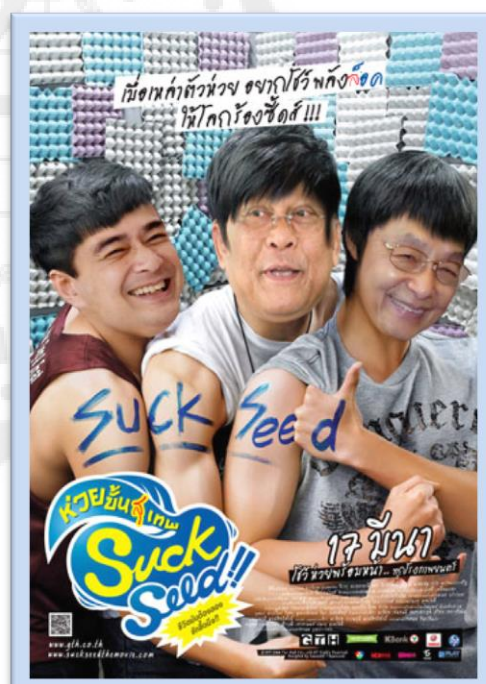
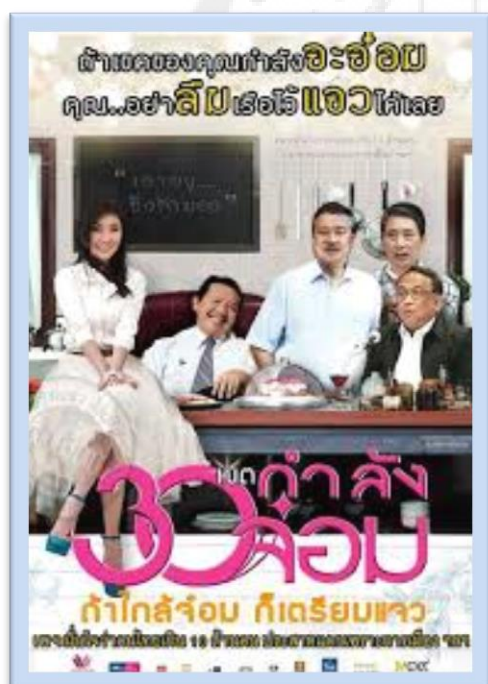






9. ประเภทคู่ความหมายแย้งในระดับจุลภาค คู่ความหมายแย้ง [กลุ่มนักแสดงนำหลัก / ไม่ใช่กลุ่มนักแสดงนำหลัก]









ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล

น.ส. หงษ์หยก พันตน

วันเดือนปีเกิด

2 พฤษภาคม 2525

สถานที่เกิด จังหวัดสุโขทัย

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

45 ถ. ประพนธ์บำรุง ต. ธานี อ.เมือง

จังหวัดสุโขทัย 64000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2543

ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาฝรั่งเศส

จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พ.ศ. 2560

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาศาสตร์

จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

