

คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะที่พบในมีมภาพยนตร์¹

Script Opposition and Logical Mechanism found in Movie Memes

หงษ์หยก ฟั่นตน²

ศิริพร ปัญญาเมธิกุล³

ติยนุช ฐ์แสง⁴

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีมภาพยนตร์ซึ่งจัดอยู่ในประเภทรูปภาพผสมข้อความ ในงานวิจัยนี้ศึกษาโดยใช้กรอบทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันของอัตทาโต้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) ผลการวิจัยพบคู่ความหมายแย้งเพียงประเภทเดียว คือ คู่ความหมายแย้งประเภท [จริง/ไม่จริง] กล่าวคือ คู่ความหมายแย้งที่แย้งกันระหว่างเรื่องที่เกิดขึ้นจริงกับเรื่องที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง จากผลการวิเคราะห์พบว่า มีมภาพยนตร์มีลักษณะเชื่อมโยงและซ้อนทับกันระหว่างวัฒนธรรมและอวัจนภาษา กลไกตรรกะทำให้คู่ความหมายแย้งที่ดูไม่เข้ากันสามารถปรากฏร่วมกันได้อย่างมีเหตุผลและยอมรับได้

คำสำคัญ: มีมภาพยนตร์, คู่ความหมายแย้ง, กลไกตรรกะ, การเล่นคำ

Abstract

This qualitative research focuses on script opposition and logical mechanism to show relevance between the Movie Posters and Thai political satire in Movie memes based on verbal and visual humors. A General Theory of Verbal Humor by Attardo (1994) and Raskin (1985) was adopted as the theoretical framework. The results revealed that the most important of monotype script opposition is [actual / non actual]. Script opposition are intersects of two scripts between the story happens in reality and the made-up story. Logical mechanism accounts for the way in which the two senses scripts in Movie memes are brought together.

Keywords: movie memes, script opposition, logical mechanism, pun

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง "คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะที่พบในมีมภาพยนตร์" งานวิจัยนี้ได้รับทุนจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² นิสิตระดับมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

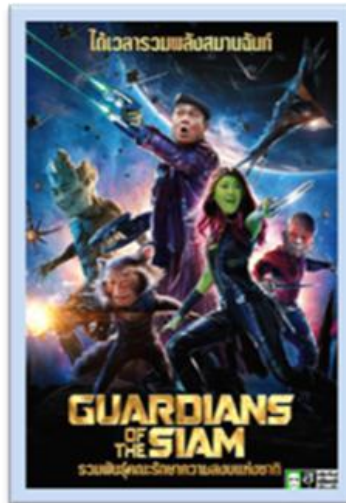
⁴ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1. บทนำ

คำว่า “มีม” ย่อมาจาก คำว่า “Mimeme” มาจากรากศัพท์ภาษากรีก ถือกำเนิดขึ้นในปี 1976 โดย ริชาร์ด ดอว์กินส์ (Dawkins. 1976) นักชีววิทยาสายวิวัฒนาการได้นิยามความหมายของมีมว่าเป็น แนวความคิด สัญลักษณ์ หรือวิถีปฏิบัติ เป็นการส่งผ่านทางวัฒนธรรมจากคนสู่คนผ่านปรากฏการณ์การลอกเลียนแบบและแพร่กระจายไปยังสื่อสาธารณะอย่างรวดเร็วจนกลายเป็นกระแสสังคม มีจุดประสงค์ เพื่อสร้างอารมณ์ขันให้แปลกใหม่และแตกต่างจากการสร้างอารมณ์ขันโดยทั่วไป ดอว์กินส์ กล่าวว่า มีมมีคุณลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ คือ ประการแรก การมีอายุยืนยาว (longevity) มีลักษณะการถ่ายทอดจากคนสู่คนไปเรื่อยๆ ประการที่สอง การแพร่กระจายของข้อมูล (fecundity) ต้องเป็นไปอย่างรวดเร็ว และ ประการสุดท้าย ความแม่นยำในการทำสำเนา (copy-fidelity) คุณลักษณะสุดท้ายนี้ ดอว์กินส์มองว่ามีมไม่ใช่ตัวจำลองแบบที่มีความแม่นยำในการทำสำเนาหรือทำการลอกเลียน เพราะมีมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและขึ้นอยู่กับความสร้างสรรค์ในการผสมผสานของคนที่สร้างด้วย (เจษฎา เด่นดวงบริพันธ์. 2559; อ้างถึงใน Dawkins. 1976) เช่น ทำนองเพลง แนวคิด วลีเด็ด แฟชั่นเสื้อผ้า คลิปวิดีโอ เป็นต้น กล่าวได้ว่า แต่เดิมนั้นมีมมีลักษณะการกระจายตัวทางสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์จากหมู่บ้านหรือชุมชน ขยายไปยังเมือง ประเทศ หรือทวีป แต่เมื่ออินเทอร์เน็ตมีสภาพเป็นสังคมขนาดใหญ่ที่ทันสมัยและเอื้ออำนวยให้การรับส่งข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็วและสะดวกในการกระจายข่าวสาร จึงมีการสร้างสรรค์มีมขึ้นอย่างแพร่หลายในหลายรูปแบบ เช่น คลิปวิดีโอกราบรถ คลิปเหนียวไก๋หาย วลีเด็ดติดปากฟองคุ ล้ำดาวน์แน่ หรือการทำท่าแพลงกิ้งในสถานที่ต่างๆ และแชร์กันในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่า มีมมีการนำเรื่องราวทางการเมืองมาล้อเลียนเพื่อสร้างอารมณ์ขัน และพบว่ามีรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ คือ การนำนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศ แกนนำพรรค และผู้ที่เกี่ยวข้อง มาล้อเลียนในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ สังเกตได้ว่าในสมัยก่อนการวิพากษ์วิจารณ์นักการเมืองโดยตรงไปตรงมาเป็นไปได้ยาก ดังนั้น การทำทนายอำนางทางการเมืองจึงมักถูกสอดแทรกผ่านเรื่องตลกหรือนิทานมุขปาฐะ เพื่อต้องการทำลายความน่าเชื่อถือและตีแผ่ความจริงในมุมมองที่ไม่เคยเผยแพร่ในสื่อสาธารณะเช่น ในสมัยก่อนพบว่า นิทานมุขตลกเรื่อง “ศรีธนญชัย” หรือ นิทานมุขตลกของเยอรมันเรื่อง “ทิลล์ ออยเลอร์ ๗ปีเกล” เปรียบเสมือนศาสตราจารย์ของผู้ไร้อำนาจ (กาญจนา เจริญเกียรติ บวร. 2548) ในการวิพากษ์วิจารณ์การบริหารงานที่ผิดพลาดหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้มีอำนาจในมุมมองของผู้ไร้อำนาจ แต่ในปัจจุบันพบว่า การนำผู้มีอำนาจมาล้อเลียนในรูปแบบมีมโปสเตอร์ภาพยนตร์ เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้มีมเป็นเครื่องมือสะท้อนความจริงเพื่อสร้างแรงดึงดูดให้น่าสนใจติดตามข่าวการเมือง และได้รับความนิยมโดยการกดไลค์ กดแชร์ และร่วมแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยขอเรียกว่า “มีมภาพยนตร์⁵” เพื่อความสะดวกในการอ้างอิง ดังภาพประกอบ 1

⁵มีมภาพยนตร์ หมายถึง ภาพตัดต่อล้อเลียนการเมืองในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ประกอบไปด้วยข้อความและภาพ



ภาพประกอบ 1 มีมภาพยนตร์เรื่อง
“GUARDIANS OF THE SIAM”

จากภาพประกอบ 1 เห็นได้ว่าการนำเสนออารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์มีลักษณะเฉพาะที่เด่นในเรื่องของการใช้วาทภาษาโดยใช้เทคนิคตัดต่อภาพให้คล้ายหรือเลียนแบบโปสเตอร์ต้นฉบับเดิม และการใช้วาทภาษาในการสะท้อนภาพลักษณ์เด่นบางประการของนักการเมืองได้อย่างเด่นชัด นอกจากนี้ ยังมีองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ คือ เป้าล่อเลียน (Target) ที่เป็นนักการเมืองหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับข่าวดังในสังคม มีกลวิธีทางภาษาที่น่าสนใจ มีการใช้คำ วลี และประโยคที่ค่อนข้างสั้น กระชับ แปลกแหวกแนวไปจากบรรทัดฐานของการใช้ภาษาแต่สามารถสื่อความถึงผู้รับสารให้เข้าใจได้โดยง่าย สอดคล้องกับที่ศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2558) กล่าวว่าภาษาที่เกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายและเป็นภาษาเขียนที่ผิดแปลกไปจากภาษาเขียนที่ถูกต้องตามมาตรฐาน มีความสั้นไหล ยืดหยุ่น และเปลี่ยนไปตามกาลเวลาในแต่ละยุคสมัย ดังนั้น การศึกษาอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องอาศัยความสามารถเชิงปริชาวนของคนที่เชื่อมโยงตัวบทที่มีการขัดแย้งหรือแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงระหว่างการนำเรื่องราวความบันเทิงมาทำให้กลายเป็นมีมภาพยนตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวทางการเมือง ให้มีความสัมพันธ์กันและยอมรับได้จนเกิดกระบวนการตีความใหม่ และส่งผลให้ผู้อ่านเข้าใจอารมณ์ขัน มองเห็นสภาวะคาบเกี่ยวระหว่างกรอบเรื่องราวแห่งความเป็นจริงและกรอบเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ ซึ่งตามบรรทัดฐานของคนทั่วไปมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่เข้ากัน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีม และสนใจวิเคราะห์ว่ามีมมีกลไกตรรกะอย่างไรในโปสเตอร์ภาพยนตร์เพื่ออธิบายความเชื่อมโยงระหว่างการเมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์และเพื่อให้เข้าใจกลวิธีการใช้ภาษาของมีมภาพยนตร์ว่าผู้สร้างเลือกใช้ถ้อยคำให้มีความหมายเชื่อมโยงและสร้างความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งกับรูปภาพในการสร้างอารมณ์ขันอย่างไร โดยเก็บข้อมูลจากมีมภาพยนตร์ล้อเลียนการเมืองไทยในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ระหว่างปี พ.ศ. 2557 ถึงปี พ.ศ. 2559 รวมทั้งสิ้น 127 มีม

ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน (A General Theory of Verbal Humor)

ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันเป็นทฤษฎีของอัททาโต้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) โดยทั้งสองคนร่วมกันปรับปรุงมาจากทฤษฎีอรรถศาสตร์อารมณ์ขันมุ่งตัวบท (A Script-based Semantic Theory of Humor) โดยมีจุดประสงค์ทำให้การศึกษาทฤษฎีอารมณ์ขันมีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยมีได้มุ่งประเด็นไปที่การศึกษาการขัดกันของกรอบแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันมีการเสนอมุมมองเพิ่มเติมว่าความสัมพันธ์ของพารามิเตอร์ (parameter) ทรัพยากรความรู้ (Knowledge resource) ทั้ง 6 พารามิเตอร์ คือ 1) คู่ความหมายแย้ง (Script Opposition) 2) กลไกตรรกะ (Logical Mechanism หรือ LM) 3) สถานการณ์ (Situation หรือ SI) 4) เป้าหมาย (Target หรือ TA) 5) กลวิธีการเล่าเรื่อง (Narrative Strategy หรือ NS) และ 6) ภาษา (Language หรือ LA) เป็นตัวแปรเด่นชัดที่อธิบายโครงสร้างการใช้ภาษาในตัวบทอารมณ์ขันได้อย่างมีระบบและชัดเจนมากขึ้น

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยมีได้นำเสนอทุกๆ พารามิเตอร์ในทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันของอัททาโต้ (Attardo. 1994) และรัสกิน (Raskin. 1985) แต่ให้ความสำคัญและเลือกศึกษาเฉพาะพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งและพารามิเตอร์กลไกตรรกะในการวิเคราะห์ที่มีภาพยนตร์ เนื่องจากพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งในลักษณะที่มีความตรงกันข้ามและขัดแย้งกันถือเป็นหัวใจสำคัญของเรื่องตลกและกลไกตรรกะเป็นสิ่งที่ช่วยแก้ไขความกำกวมของคู่ความหมายแย้งให้กระจ่างชัดและทำให้คนอ่านเข้าใจอารมณ์ขันในที่มีภาพยนตร์ ส่วนพารามิเตอร์สถานการณ์ เช่น สภาพแวดล้อมของเรื่องซ้ำซ้อนที่เป็นองค์ประกอบเนื้อหาของเรื่อง พารามิเตอร์การเล่าเรื่อง เช่น การนำเสนอในรูปแบบบทสนทนา การถ่ายทอดเรื่องราวซ้ำซ้อนผ่านการตลก เรื่องเล่า หรือ ปริศนาคำทาย และพารามิเตอร์ภาษา เช่น ลักษณะทางวากยสัมพันธ์ที่ทำให้ประโยคกำกวม หรือบริบทที่เอื้อให้ถ้อยคำเกิดการตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย จากข้อมูลพบว่ามีภาพยนตร์มีรูปแบบเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ในการนำเสนอเรื่องราวการเมืองในรูปแบบเดียว คือ การล้อเลียนโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์โดยมีเป้าหมายมุ่งเน้นไปที่นักการเมืองระดับผู้นำประเทศและผู้ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น ส่วนพารามิเตอร์ภาษาถูกอธิบายไปพร้อมกับการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะโดยที่ไม่สามารถแยกการวิเคราะห์หรือออกจากกันได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงมีได้มุ่งเน้นการวิเคราะห์และอธิบายและไม่นำมาเป็นพารามิเตอร์หลักในการวิเคราะห์ที่มีภาพยนตร์เนื่องจากไม่พบการแปรไปของพารามิเตอร์ดังกล่าว โดยมีรายละเอียด ดังนี้

คู่ความหมายแย้ง (Script Opposition)

คู่ความหมายแย้งเป็นพารามิเตอร์ที่ปรับปรุงมาจากทฤษฎีอรรถศาสตร์อารมณ์ขันมุ่งตัวบท (Script-Based Semantic Theory of Humor) ของรัสกิน (Raskin. 1985) โดยรัสกินอธิบายว่าอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นมีใจความหลักของเรื่องตลก ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ประการ คือ ประการแรก สคริปต์ (script) คือ เรื่องตลกที่มีความเกี่ยวข้องกันแบบซ้อนทับกันทั้งหมดหรือซ้อนทับกันบางส่วน ประการที่สอง ความตรง

ข้าม (oppositeness) คือ สคริปต์ของเรื่องทั้งสองเรื่องต้องมีความไม่เข้ากันหรือตรงข้ามกันโดยสิ้นเชิง และประการสุดท้าย การซ้อนทับกันของตัวบท (overlapping) ในช่วงของบรรทัดหมัดเด็ด ซึ่งในช่วงนี้จะเป็นช่วงที่ความคิดของผู้รับสารที่จะถูกเปลี่ยนกรอบตามหลักความเข้าใจเดิมไปสู่กรอบความคิดใหม่ที่ไม่คาดฝัน

รัสกินวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งจากเรื่องตลกทั้งสิ้น 32 เรื่อง รัสกินพบว่าทุกคู่ของตัวบทมีความสัมพันธ์ในลักษณะที่ตรงข้ามและขัดแย้งกัน โดยผลการศึกษาค้นคว้าคู่ความหมายแย้ง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) [จริง / ไม่จริง] (actual vs non actual) 2) [ปกติ / ไม่ปกติ] (normal vs abnormal) และ 3) [เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้] (possible vs impossible)

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

(1) "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)

จากตัวอย่าง (1) แสดงให้เห็นภาพเหตุการณ์ที่คนไข้มาหาคุณหมอที่บ้าน แต่พบกับภรรยาของคุณหมอแทน เมื่อภรรยาคุณหมอบอกว่าคุณหมอไม่อยู่ให้เข้ามาได้เลย บรรทัดหมัดเด็ด คือ ช่วงคำตอบของภรรยาหมอกทำให้ผู้อ่านต้องตีความหมายใหม่ว่าความจริงแล้วคนไข้ไม่ได้ต้องการมาพบหมอเพื่อตรวจร่างกายตามความเป็นจริงที่คนไข้ต้องการมาพบหมอ แต่สิ่งที่เกิดขึ้น คือ คนไข้ต้องการพบภรรยาของหมอ เนื่องจากเป็นชู้กับภรรยาหมอ ซึ่งเป็นคู่ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง]

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

(2) 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 (2) แสดงให้เห็นถึงความผิดปกติของวิถีปฏิบัติในสังคม โครงสร้างประโยคคำถามนำพาความคิดของคนอ่านไปยังภาพเหตุการณ์ที่มีชาวโปแลนด์ 3 คน กำลังช่วยกันเปลี่ยนหลอดไฟ ซึ่งโดยปกติ คนที่เปลี่ยนหลอดไฟจะเป็นคนหมุนเกลียวหลอดไฟ แต่บรรทัดหมัดเด็ดตอนสุดท้ายของคำตอบทำให้ผู้อ่านต้องตีความใหม่ เพราะภาพในตอนจบกลับกลายเป็นชาวโปแลนด์สองคนกำลังพยายามหมุนบันไดเพื่อเปลี่ยนหลอดไฟ ซึ่งเป็นเรื่องไม่ปกติที่ขัดแย้งกับวิถีปฏิบัติทางสังคม จึงจัดเป็นประเภทคู่ความหมายแย้งประเภท [ปกติ / ไม่ปกติ]

3. [เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้] คือ คู่ความหมายแย้งที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นและความเป็นไปไม่ได้ที่จะเกิดขึ้น เช่น ตัวอย่างเรื่อง “พยาบาลกับคนไข้ (nurse and patient)” เป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้เพราะความเจ็บป่วยไม่สามารถเอาออกไปได้จากร่างกายหากไม่ได้รับการรักษา

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

Patient: Make me and offer.

(Raskin. 1985; อ้างถึงใน กาญจนา ศรีสมุทร. 2554)

จากตัวอย่าง (3) พยาบาลถามคนไข้ว่าตอนนี้ทานยาอะไรอยู่ แต่คำตอบของคนไข้ในบรรทัดหมัดเด็ดคนไข้ตอบว่าช่วยเอาความเจ็บป่วยออกไปจากฉันที กลับเป็นคำตอบที่ให้ผู้อ่านต้องตีความใหม่ ซึ่งเป็นไปไม่ได้ที่พยาบาลจะเอาโรคออกจากคนไข้ได้ จึงจัดเป็นคู่ความหมายประเภท [เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้]

กลไกตรรกะ (Logical Mechanism หรือ LM)

กลไกตรรกะเป็นพารามิเตอร์สำคัญรองลงมาจากพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้ง เนื่องจากเป็นกลไกที่แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงของคู่ความหมายแย้งระหว่างเรื่องราวในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีภาพยนตร์เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ของคู่ความหมายแย้งที่ขัดแย้งกันทางความหมายให้สามารถปรากฏร่วมกันได้อย่างสมเหตุสมผลบนบรรทัดฐานที่ต่างไปจากปกติ เป็นกระบวนการคิดที่ทำให้คนอ่านเข้าใจอารมณ์ขันในมีภาพยนตร์ สอดคล้องกับแนวความคิด “ตรรกะบิดเบือน” ของอัททาโต้ (Attardo. 1994) นั่นคือ การมีความคิดต่างจากที่คนส่วนใหญ่ยึดถือ โดยกล่าวว่ากลไกตรรกะเป็นปัจจัยด้านกลวิธีที่ทำให้ความหมายทั้งสองที่ดูไม่เข้ากันของเรื่องตลกหนึ่งๆ สามารถเกิดร่วมกันได้และเป็นสิ่งที่ยอมรับได้

กลไกตรรกะของอัททาโต้ (Attardo. 1994) มีมโนทัศน์ใกล้เคียงกับคำว่า “กลวิธี” ซึ่งเป็นวิธีการทางการใช้ภาษาแบบต่างๆ ในการนำเสนอเรื่องตลกให้เกิดอารมณ์ขัน เป็นการให้ความหมายแบบกว้างๆ โดยมีได้มุ่งศึกษาหัวข้อกลวิธีแบบโดดๆ แต่ศึกษาในลักษณะที่เป็นองค์ประกอบหนึ่งของตัวบทแต่ละชนิด เช่น กลวิธีการเล่นคำ กลวิธีการเทียบแบบ กลวิธีการจับคู่ซ้ำเหมือน กลวิธีการจับคู่ต่างซ้ำ กลวิธีการเทียบผิดแบบ เป็นต้น

เฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) ศึกษาเรื่อง “Incongruity and Resolution of Humorous Narratives Linguistic Humor Theory and The Medieval Bawdry of Rabelais, Boccaccio, and Chaucer” เฮมเพิลแมนได้ทำการศึกษาความไม่เข้ากันกับการแก้ไขของเรื่องเล่าขำขันของนักเขียน 3 คน โดยใช้ทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล มีจุดประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบของกลไกตรรกะ ด้วยการนำเสนอการวิเคราะห์โดยใช้แผนภาพเวนน์ (Venn. 1880) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการซ้อนทับกัน (intersection) ของสับเซต (subset) โดยพิจารณาจากคู่ความหมายแย้ง ดังนี้

การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งที่แย้งกันระหว่างเรื่องที่เกิดขึ้นจริงกับเรื่องที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง จากตัวอย่างของรัสกิน เรื่อง “หมอกับชู้ (doctor/lover)” เพื่อแสดงให้เห็นถึงการซ้อนทับกันของตัวบทโดยใช้แผนภาพเวนนิตตามแนวทางของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) พิจารณาจากภาพประกอบ 2 ดังนี้

(4) "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)

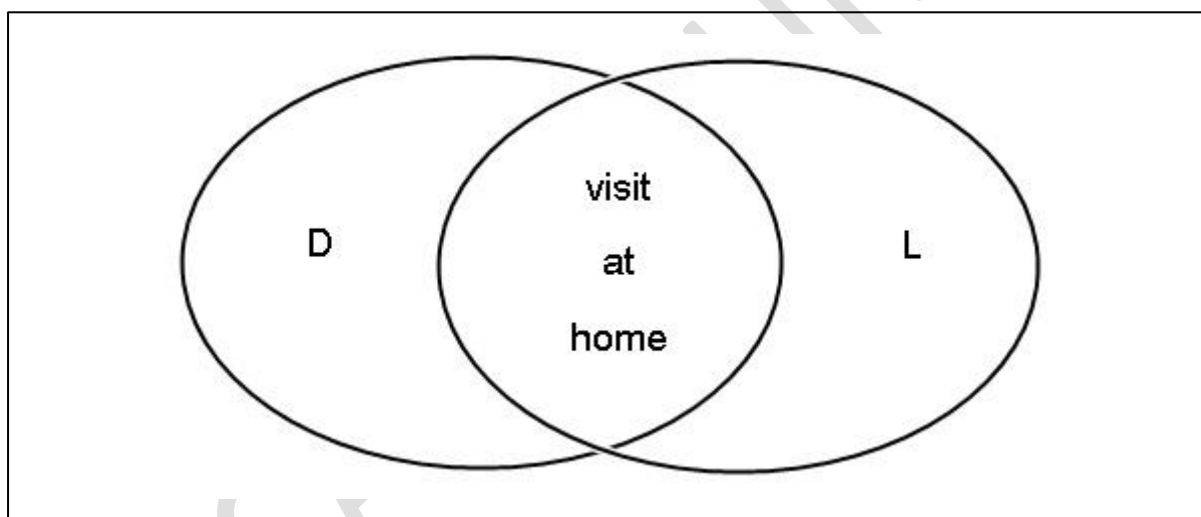
เครื่องหมาย ○ แทนเซต A และเซต B

เซต A = D (doctor)

เซต B = L (lover)

เซต A ซ้อนทับกับเซต B = visit at home

สามารถเขียนการซ้อนทับกันของคู่ความหมายแย้งในแผนภาพเวนนิตได้ดังนี้



ภาพประกอบ 2 แผนภาพเวนนิตแสดงการซ้อนทับกันของคู่ความหมายแย้ง [หมอก/ชู้]

(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 2 ตัวอย่าง (4) ความตลกในเรื่อง “หมอกับชู้” เกิดจากการแย้งกันขององค์ประกอบทางความหมาย 2 ความหมายภายในตัวบท กล่าวคือ Set B แสดงให้เห็นถึงความกำกวมของคำว่า “patient” (คนไข้) ที่เอื้อให้ตีความเป็นความหมาย คำว่า “lover” เพราะตัวบทแรกกล่าวถึงคนไข้ที่มาเคาะประตูอยู่หน้าบ้านหมอและถามถึงหมอกว่าอยู่บ้านหรือไม่ ทำให้คนอ่านเข้าใจตามบริบทว่าคนไข้ต้องมาพบหมอ (ดังแสดงใน Set A = D) หากตีความจากประสบการณ์รอบตัวจากโลกในความเป็นจริงจะ

ได้คู่ความหมายแย้ง “หมอกับคนไข้ (doctor/patient)” ซึ่งไม่ทำให้เรื่องเกิดความตลก เนื่องจากตามประสบการณ์การไปพบหมอของคนทั่วไป คือ คนไข้ต้องการเข้ารับการรักษาจากหมอ แต่ความหมายแรกถูกเปลี่ยนไป เมื่อภรรยาของหมอกมาเปิดประตูต้อนรับและทำท่าทางกระซิบกระซาบและตอบว่า “ไม่อยู่” ข้อความสุดท้ายจึงเป็นบรรทัดหมัดเด็ดที่ทำให้คนอ่านตีความหมายไปอีกแบบหนึ่งให้ต่างจากความเข้าใจเดิม คือ คำชวนเชิญของภรรยาหมอกที่อนุญาตให้คนไข้เข้ามาในบ้านทุกๆ ที่หมอกไม่อยู่บ้าน ดังนั้น ผู้อ่านต้องตีความความหมายของการที่คนไข้มาบ้านหมอกอีกครั้ง และพิจารณารวมกับบริบทที่กล่าวถึงลักษณะรูปพรรณของภรรยาหมอกที่เป็นคนสวยและอายุน้อย นับว่าเป็นการแสดงการเปลี่ยนความหมายจากกรอบเรื่องราวแห่งความเป็นจริงไปสู่กรอบเรื่องราวในโลกตลกได้ชัดเจนที่สุด ทำให้คนอ่านเข้าใจว่าคนไข้มีเจตนามาหาภรรยาหมอกไม่ใช่มาพบหมอ สื่อนัยยะเรื่องเพศ หรือลักษณะการดึงดูดเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง คนอ่านจึงตีความคำว่า “patient” ใหม่ ว่าหมายถึงความถึง “lover” ซึ่งเป็นชู้กับภรรยาหมอก ดังนั้น คู่ความหมายแย้งที่ได้ คือ [doctor/lover] ซึ่งเป็นคู่ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง] ตามแนวทางการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งของรัสกิน (Raskin. 1985) ส่วนการซ้อนทับสิ่งที่มีร่วมกัน คือ การไปพบคุณหมอกที่บ้านกับการไปพบภรรยาหมอกที่บ้าน ดังนั้น ส่วนที่ซ้อนทับกันระหว่าง Set A กับ Set B = visit at home

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยประยุกต์แผนภาพเวนนิงของแฮมเพลแมนมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เหมาะสมกับข้อมูลที่ประกอบไปด้วยวัจนภาษาและอวัจนภาษา โดยใช้ในการอธิบายความสำคัญของกลไกตรรกะที่มีผลต่อการขัดกันของกรอบและทำให้เรื่องตลกเกิดอารมณ์ขัน โดยที่ตัวบทหนึ่งๆ จะต้องมีบางส่วนของถ้อยคำหรือทั้งหมดของตัวบทส่วนใดส่วนหนึ่งที่คลุมเครือและเอื้อให้ตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมายและไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน

2. วิธีดำเนินการวิจัย

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจงโดยรวบรวมเฉพาะมีมภาพยนตร์ที่ล้อการเมืองไทยที่ปรากฏในรูปแบบโปสเตอร์ภาพยนตร์ในระหว่าง พ.ศ. 2557 ถึง พ.ศ. 2559 เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าวเกิดวิกฤตการณ์ทางการเมืองไทย ซึ่งเกี่ยวข้องกับการประท้วงต่อรัฐบาลยิ่งลักษณ์ ชินวัตร จนเกิดการรัฐประหารขึ้น เมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 และมีประชาชนส่วนหนึ่งนำเรื่องราวทางการเมืองในช่วงเวลาดังกล่าวมาสร้างเป็นมีมในรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างความบันเทิงและก่อให้เกิดอารมณ์ขัน ส่งผลให้เกิดเป็นกระแสการรวมกลุ่มวิพากษ์วิจารณ์และร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างแพร่หลายในระยะเวลาอันรวดเร็ว มีมที่เก็บรวบรวมมีจำนวนทั้งสิ้น 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 |

ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลจาก 3 เว็บไซต์ข้างต้น เนื่องจากเว็บไซต์เหล่านี้เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมและพบมีมีประเภทโปสเตอร์ภาพยนตร์เพื่อสร้างอารมณ์ขันเป็นจำนวนมาก

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

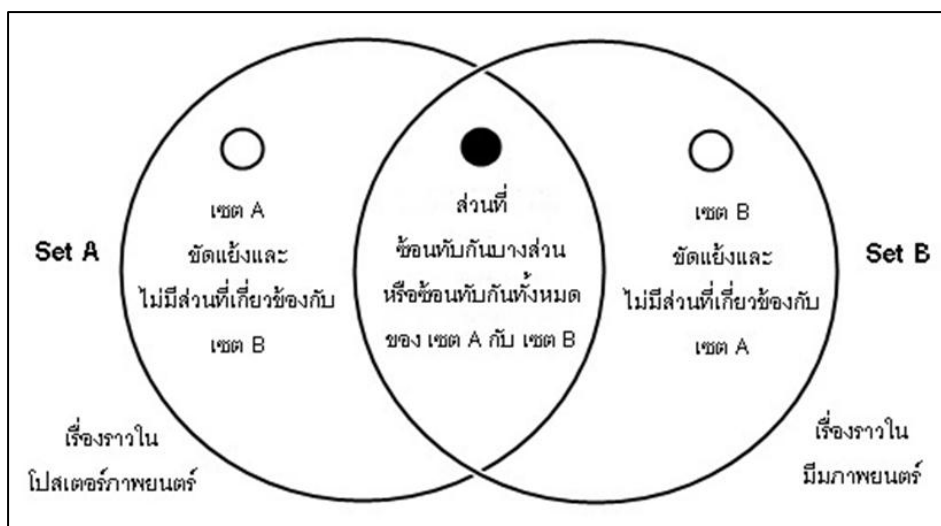
2.2.1 วิเคราะห์คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับภาพล้อเลียนการเมืองที่ปรากฏในมีม โดยศึกษาคู่ความหมายแย้งตามแนวทางการศึกษาคู่ความหมายแย้งของรัสกิน (Raskin. 1985) ในทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน เนื่องจากเป็นพารามิเตอร์พื้นฐานที่สำคัญที่สามารถพบได้ในทุกวัฒนธรรมและถือเป็นสากล ทำให้เกิดความเข้าใจว่าอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นเกิดเพราะเหตุใด โดยผู้วิจัยพิจารณาจากข้อมูลที่พบเป็นหลัก

2.2.2 วิเคราะห์กลไกตรรกะเพื่ออธิบายความเชื่อมโยงในการเมืองไทยกับความบันเทิงที่ปรากฏในมีม หลังจากการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง ผู้วิจัยวิเคราะห์กลไกตรรกะโดยการนำแผนภาพเวนน์ตามแนวคิดของเฮมเพิลแมน (Hempelmann. 2000) มาประยุกต์เพื่อให้เหมาะสมกับข้อมูล และเพื่อหาความเป็นเหตุและผลของการขัดกันของกรอบ 2 กรอบที่ซ้อนทับกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ว่ามีความเชื่อมโยงกันอย่างไร เพื่อนำไปสู่การตีความและทราบเจตนาของสื่อในการผลิตตัวบทได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยพิจารณาทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา เพื่อแสดงให้เห็นถึงการซ้อนทับกันของตัวบท (Venn diagram of overlapping scripts) มีรายละเอียด ดังนี้

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

เครื่องหมาย ● แทนถ้อยคำที่ซ้อนทับกันบางส่วนหรือซ้อนทับกันทั้งหมดระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับใน Set A กับมีมภาพยนตร์ใน Set B

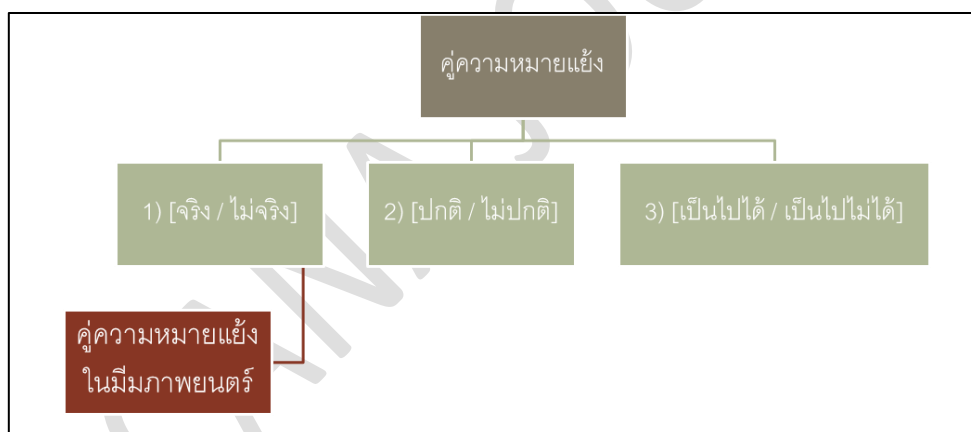
เครื่องหมาย ○ แทนถ้อยคำที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกันแสดงส่วนที่ขัดแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับใน Set A กับมีมภาพยนตร์ใน Set B



ภาพประกอบ 3 แผนภาพเวนนแสดงการซ้อนทับกันของคู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ (Venn diagram of overlapping scripts)

3. ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้ง

ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งตามแนวคิดของรัสกิน (Raskin, 1985)



ภาพประกอบ 4 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของคู่ความหมายแย้งที่พบในมีมภาพยนตร์

จากภาพประกอบ 4 ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งด้านวัจนภาษาและด้านอวัจนภาษาโดยภาพรวมแสดงให้เห็นถึงรูปแบบในการนำเสนอ พบว่ามีภาพยนตร์ล้อเลียนการเมืองทั้งหมด 127 มีม จาก 3 เว็บไซต์ มีลักษณะโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะซึ่งพบเพียงประเภทเดียว คือ คู่ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง] แสดงให้เห็นว่าเป็นการแย้งกันระหว่างโปสเตอร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับมีมภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในสังคมไทยอีกทั้งคู่ความหมายแย้งแต่ละคู่มีส่วนที่ซ้อนทับกันระหว่างเรื่องราวความบันเทิงในโปสเตอร์ภาพยนตร์กับเรื่องราวการเมืองในมีมภาพยนตร์ ซึ่งขัดแย้งกับความเข้าใจโดยพื้นฐานของคนอ่านจากบริบทที่มีเป้าประสงค์เด่นด้วยรูปภาพผสมข้อความ

นอกจากนี้พบคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวจนภาษาและด้านอวจนภาษา ทั้งหมด 9 คู่ ดังตาราง 1

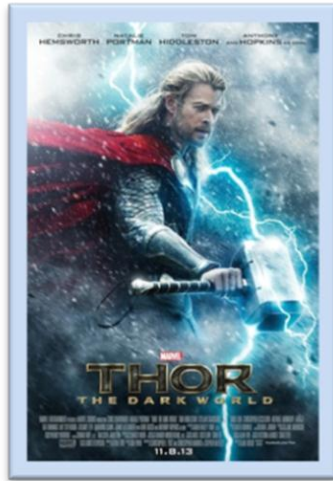
ตาราง 1 ลักษณะของคู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์

| อันดับ | คู่ความหมายแย้ง | จำนวนความถี่ | 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 |

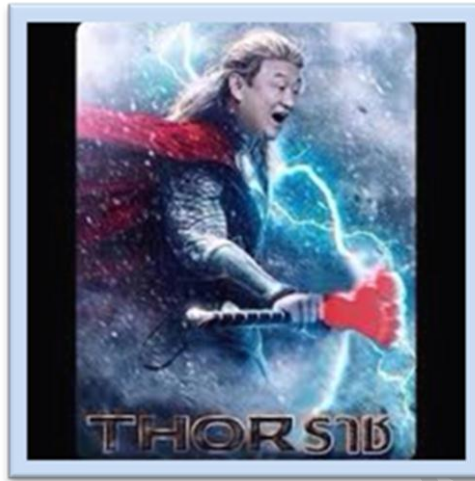
จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่าคู่ความหมายแย้งย่อยที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ด้านวจนภาษาและด้านอวจนภาษาจากการวิเคราะห์มีมภาพยนตร์จำนวน 127 มีม ปรากฏมากที่สุด 3 อันดับ ได้แก่

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

3.1 คู่ความหมายแย้ง [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] ปรากฏมากที่สุด คือ ร้อยละ 28.35 (จำนวน 36 มีม) กล่าวคือ นักแสดงนำที่ได้รับบทบาทเป็นวีรบุรุษ / วีรสตรีในภาพยนตร์แนวบู๊แอคชั่นที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับบทบาทของนักรบเมืองระดับผู้นำที่ดำรงตำแหน่งสำคัญทางการเมืองในมีมภาพยนตร์ ดังภาพประกอบ 5



ภาพประกอบ 5 (ก)



ภาพประกอบ 5 (ข)

5 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “THOR: THE DARK WORLD” และ 5 (ข) มีมีภาพยนตร์เรื่อง “THORราช”

จากภาพประกอบ 5 แสดงให้เห็นว่าภาพลักษณะนักรบเมืองในมุมมองของสาธารณชนไม่ได้มองว่านักรบเมืองเป็นวีรบุรุษกล้าหาญ บทบาทของคำว่า “วีรบุรุษ” เป็นคำที่ทำให้นึกถึงบุคคลที่ทำความดี เก่ง และมีความสามารถกระทำการ เพื่อก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี (ราชบัณฑิตยสถาน. 2560) แต่ถ้อยคำไม่ว่าจะเป็นชื่อเรื่อง คำโปรย ที่ปรากฏในมีมีภาพยนตร์ล้วนเป็นถ้อยคำที่ไม่เกี่ยวข้อง และมีความหมายตรงกันข้ามกับภาพลักษณะของ คำว่า “วีรบุรุษ” เช่น ชื่อเรื่อง “Thorราช” ตรงกับคำภาษาไทยคือ “ทอราช” ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายเชิงลบ คือ ผู้ปกครองการเมืองที่ใช้อำนาจตามความอำเภอใจทำความเดือดร้อนทารุณให้แก่ผู้อยู่ใต้การปกครองของตน (ราชบัณฑิตยสถาน. 2560) ส่วนอวัจนภาษาในมีมีภาพยนตร์เปลี่ยนรูปภาพจากนักแสดงนำเป็นรูปภาพของนักรบเมืองไทย คือ รูปภาพของทักษิณ ชินวัตร

มีมีภาพยนตร์สื่อได้ว่านักรบเมืองหลายคนพยายามสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตนเอง แต่ความเป็นจริงนักรบเมืองส่วนใหญ่ประพฤติหน้าที่โดยมิชอบและส่งผลเสียให้แก่ประชาชนส่วนรวม สารที่ส่งไปยังสาธารณชนจึงเป็นเพียงการสร้างภาพและไม่ใช่อะไรที่จริงที่คนส่วนใหญ่มองว่านักรบเมืองเป็นวีรบุรุษในอุดมคติ

3.2 คู่ความหมายแย้ง [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] ปรากฏเป็นอันดับสอง คือ ร้อยละ 14.96 (จำนวน 19 มีมี) กล่าวคือ คู่รักที่รับบทบาทเป็นนักแสดงนำชายและนักแสดงนำหญิงในภาพยนตร์แนวรักโรแมนติกที่รับบทบาทเป็นคู่รักกันในภาพยนตร์ที่ฉายจริงขัดแย้งกับมีมีภาพยนตร์ซึ่งเป็นคู่แข่งทางการเมือง คือ นักรบเมืองระดับผู้นำรัฐบาล ระดับแกนนำพรรคที่เป็นคู่แข่งทางการเมือง ซึ่งมีวิสัยทัศน์ในการบริหารประเทศแตกต่างกัน ดังภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 6 (ก)

ภาพประกอบ 6 (ข)

6 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “โรมิโอ & จูเลียต” และ
6 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “โรมาร์คโอ & ปูเลียต”

จากภาพประกอบ 6 แสดงให้เห็นว่านักการเมืองหรือแกนนำต่างๆ เปรียบเสมือนคู่แข่งทางการเมือง ไม่ใช่คู่รักทางการเมืองเหมือนในภาพยนตร์ที่เข้าฉายจริง กล่าวคือ อภิสัทธ์ เวชชาชีวะกับยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ถูกนำเสนอเป็นเสมือนคู่รักกัน โดยเอารูปภาพของทั้งสองคนแทนที่นักแสดงนำชายและหญิง ในเรื่อง “โรมาร์คโอ & ปูเลียต”

3.3 คู่ความหมายแย้ง [อาชญากระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากระดับโลก] ปรากฏเป็นอันดับสาม คือ ร้อยละ 14.17 (จำนวน 18 มีม) กล่าวคือ นักแสดงนำที่รับบทบาทเป็นอาชญากระดับโลกจากหนังแนวปล้น ปลอมแปลง ข้อโกง ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ขัดแย้งกับบทบาทและหน้าที่ของนักการเมืองระดับผู้นำประเทศที่มีหน้าที่แก้ไขปัญหาบ้านเมืองและวางนโยบายในการบริหารประเทศแต่ถูกเทียบแบบให้รับบทบาทเป็นอาชญากรในมีมภาพยนตร์ ดังภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 (ก)

ภาพประกอบ 7 (ข)

ภาพประกอบ 7 (ก) โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “โกงกระฉ่อนโลก AMERICAN HUSTLE” และ
ภาพประกอบ 7 (ข) มีมภาพยนตร์เรื่อง “โกงกระฉ่อนโลก THAILAND HUSTLE”

จากภาพประกอบ 7 แสดงให้เห็นว่านักการเมืองหรือแกนนำต่างๆ ที่มีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับการคอร์รัปชัน เช่น ทักษิณ ชินวัตร ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ เป็นนักการเมืองระดับผู้นำประเทศ อดีตนายกรัฐมนตรีกับสุเทพ เทือกสุบรรณ และจตุพร พรหมพันธุ์ เป็นนักการเมืองระดับหัวหน้าแกนนำ ถูกนำเสนอเป็นเสมือนกลุ่มอาชญากรระดับโลกที่มีทักษะด้านการฉ้อโกงอย่างอัจฉริยะ อีกทั้งตำแหน่งของการติดต่อไปหานักการเมืองยังล้อเลียนให้มีความคล้ายกับตำแหน่งการยื่นของนักแสดงนำในโปสเตอร์ภาพยนตร์แต่ละคน อารมณ์ขันจึงเกิดจากการที่ผู้สร้างนำนักการเมืองมาทำให้กลายเป็นโจรในระดับที่ทางการไม่สามารถจับกุมตัวและนำมาดำเนินคดีได้ขัดแย้งกับบทบาทจริงในสังคมที่มองนักการเมืองว่าเป็นบุคคลที่มีความซื่อสัตย์สุจริต จากชื่อเรื่องเห็นได้ว่าความโดดเด่นทางความหมายของคำว่า “โกง” คือ การใช้อุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมหลอกลวงเพื่อให้ได้มาเป็นของตนเอง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2560) แสดงให้เห็นถึงการใช้อุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมแบบกล้าวเหมารวมว่านักการเมืองส่วนใหญ่มีอุปนิสัยฉ้อโกงไม่โปร่งใส แม้อยู่ในบทบาทระดับผู้นำรัฐบาลหรือระดับแกนนำเสมือนเป็นวีรบุรุษที่น่ายกย่อง แต่แท้จริงแล้วประพฤติกรรมไม่ได้ต่างจากอาชญากรและเป็นระดับโลกที่ไม่มีใครไม่รู้จัก การสร้างบทบาทให้มีความเกินจริงจากเรื่องจริงที่นักการเมืองก่อความวุ่นวายในสังคมไทยให้กลายเป็นอาชญากรในระดับโลกจึงเป็นการสร้างความตลกขบขัน

นอกจากนี้ จากผลการศึกษาคู่ความหมายยังไม่เพียงแต่พบในเรื่องตลกที่ศึกษาเฉพาะวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังปรากฏกับมีมภาพยนตร์ที่อารมณ์ขันเกิดจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมบางส่วนที่เป็นภาพใบหน้าของบุคคลหรือองค์ประกอบของภาพทั้งหมดกับวัฒนธรรมบางส่วนที่เป็นชื่อเรื่อง เช่น “THOR: THE DARK WORLD” ขัดแย้งกับ มีมภาพยนตร์เรื่อง “THORราชา” ชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น แบรด ลีย์ คูเปอร์ ขัดแย้งกับ เทพเทือก คูเปอร์ และคำโปรย เช่น “ล้างบางคนโกงชาติ ด้วยปฏิบัติการคนลงโลก”

ขัดแย้งกับ “ล้างบางคนโกงชาติ ด้วยปฏิบัติการมือบืดเมือง” อีกด้วย แสดงให้เห็นว่าพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งในทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน มีผลต่อการวิเคราะห์อารมณ์ขันอันเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างภาพกับข้อความในมีมภาพยนตร์

4. ผลการวิเคราะห์หลักไถตรรกะ

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์หลักไถตรรกะด้านวจนภาษาและอวจนภาษาโดยใช้เกณฑ์ของ อัตทาโต้ (Attardo, 1994) และมุ่งเน้นการอธิบายความสัมพันธ์ของส่วนที่ซ้อนทับกันและนำเสนอโดยใช้แผนภาพเวรน์ตามแนวคิดของเฮมเพิลแมน (Hempelmann, 2000) ในการวิเคราะห์ “ชื่อเรื่อง” เท่านั้น เนื่องจากมีการวิเคราะห์การเล่นคำในระดับเสียงและระดับคำตามแนวคิดของเฮมเพิลแมน (Hempelmann, 2000)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังนำเสนอผลการวิเคราะห์หลักไถตรรกะด้านวจนภาษา (verbal pun) และด้านอวจนภาษา (visual pun) จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ที่พบในงานวิจัย ดังนี้

- 1) **ชื่อเรื่อง** คือ ชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์กับชื่อเรื่องในมีมภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกัน
- 2) **ชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้อง** คือ ชื่อบุคคลที่ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์และในมีมภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกัน
- 3) **รูปใบหน้าหรือองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพ** คือ รูปใบหน้านักแสดงนำหรือองค์ประกอบของภาพในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมีมภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกัน
- 4) **คำโปรย** คือ ประโยคหรือข้อความสั้นๆ คำพูดที่ขัดแย้งกัน คำโปรยมักสั้นกระชับเป็นถ้อยคำที่ดึงดูดเด่นหรือใจความสำคัญของเรื่องเพื่อเชิญชวนให้ผู้อ่านรู้สึกสนใจและติดตามเรื่องราวในโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบ 2 ส่วน ดังนี้

4.1 คำโปรยส่วนที่เป็นข้อความสั้น

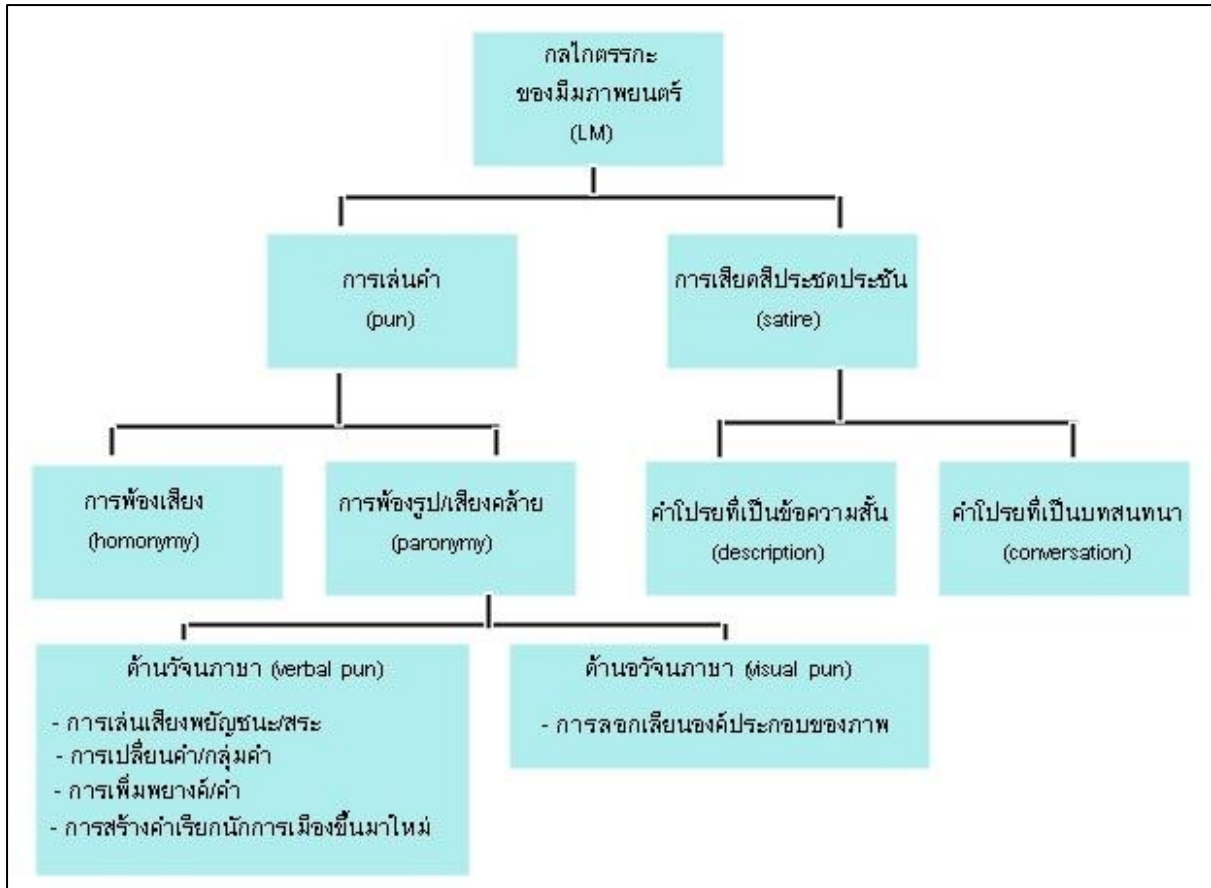
4.2 คำโปรยส่วนที่เป็นคำพูดเสริม



ภาพประกอบ 8 องค์ประกอบของโปสเตอร์ภาพยนตร์และมิมีภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์มิมีภาพยนตร์จำนวน 127 มีมี ผลการศึกษาพบกลไกตรรกะในการสร้างอารมณ์ขันอันเกิดจากการเล่นคำ⁶ สามารถแบ่งย่อยตามผลการวิเคราะห์จากองค์ประกอบของมิมีด้านวัจนภาษา (verbal pun) และด้านอวัจนภาษา (visual pun) พบ 3 กลวิธี คือ 1) การพ้องเสียง 2) การพ้องรูป/เสียงคล้าย 3) การเสียดสีประชดประชัน แสดงรายละเอียด ดังนี้

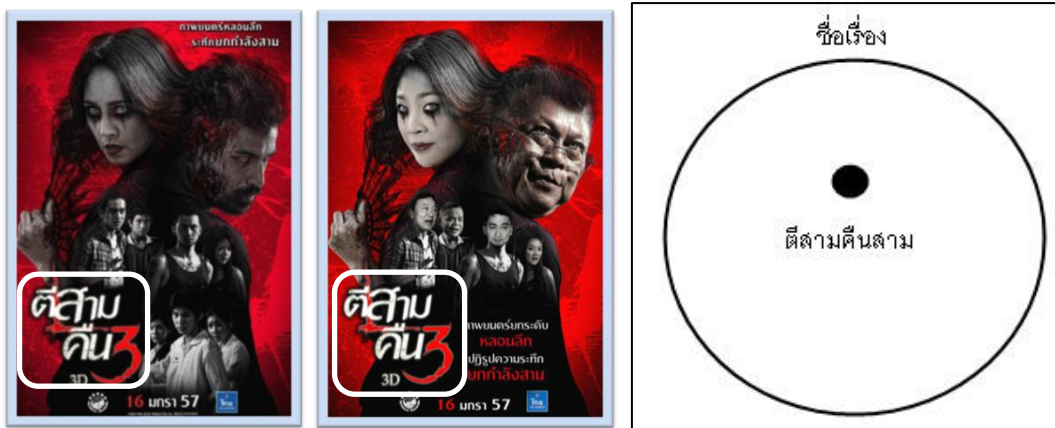
⁶ การเล่นคำ หมายถึง กระบวนการหรือวิธีการที่ก่อให้เกิดความตลกขบขัน ในความหมายกว้างๆ ในเชิงภาษาศาสตร์ หมายถึง การเล่นกับรูปทางเสียง หรือรูปเขียนที่มีตัวอักษรใช้แทนเสียง นอกจากนี้ ในสาขาสัญญาณศาสตร์ (Semiotics) ยังหมายรวมถึงรูปภาพอีกด้วย



ภาพประกอบ 9 ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะของมีมภาพยนตร์

จากภาพประกอบ 9 แสดงรายละเอียดผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะ ดังนี้

4.1 การพ้องเสียง (homonymy) เป็นกลวิธีการเล่นคำที่ก่อให้เกิดความกำกวมทางความหมายที่เกิดขึ้นจากการใช้คำสองคำที่มีรูปเขียนและเสียงเหมือนกันทุกประการ แต่มีความหมายแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยไม่มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกันทางความหมายใดๆ เช่น คำว่า “แกะ” เป็นคำพ้องรูปที่มี 2 ความหมาย คือ ความหมายของคำว่า “แกะ” (ค่านาม) เป็นชื่อสัตว์ 4 เท้าประเภทหนึ่ง รูปร่างคล้ายแพะ แต่ไม่มีเครา ขนบนลำตัวเบาและอ่อนนุ่มใช้ทำเครื่องนุ่งห่ม และ แกะ (กริยา) เอาเล็บมือค่อยๆ แคะเพื่อให้หลุดออก เช่น แกะสะเก็ด เอาสิ่งที่มีลักษณะคล้ายเล็บมือทำเช่นนั้น การเอามือแคะหรือจางสิ่งทีเกาะติดกันแน่นหรือถอดไว้แน่นให้หลุดออกจากกัน เช่น แกะมือที่กำแน่น เป็นต้น (ราชบัณฑิตยสถาน. 2560) จากข้อมูลพบกลวิธีการพ้องเสียง ในส่วนของชื่อเรื่อง ดังภาพประกอบ 9



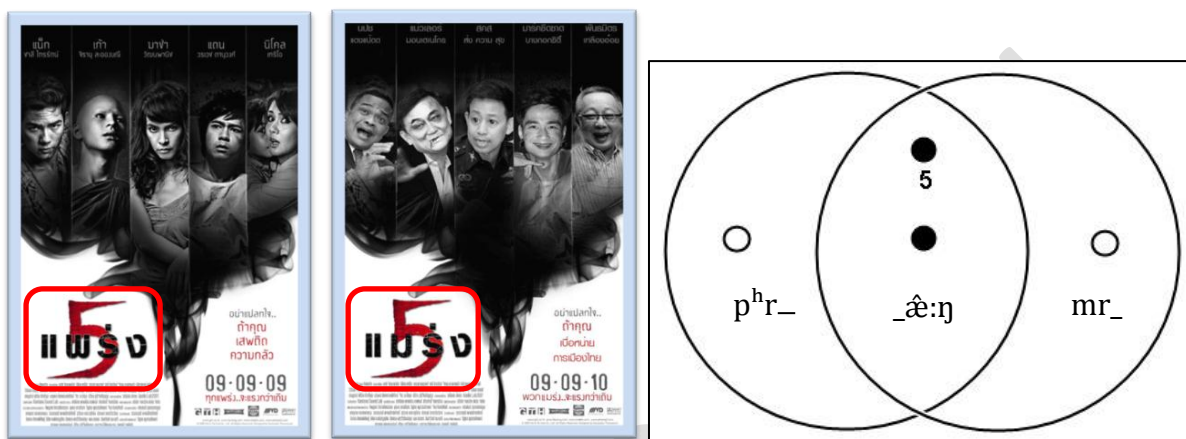
ภาพประกอบ 10 แผนภาพเวรน์แสดงกลวิธีการพ้องเสียง ในส่วนของชื่อเรื่องระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง “ตีสามคืนสาม” และมีภาพยนตร์เรื่อง “ตีสามคืนสาม”

จากภาพประกอบ 10 แสดงแผนภาพเวรน์ในส่วนของชื่อเรื่อง “ตีสามคืนสาม” โดยสัญลักษณ์ ● แสดงให้เห็นถึงส่วนที่ซ้อนทับกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ ซึ่งก็คือ ชื่อเรื่อง ผลการวิเคราะห์พบว่าผู้สร้างไม่มีการเปลี่ยนแปลงชื่อเรื่องจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับและมีมภาพยนตร์ จากการวิเคราะห์พบว่าชื่อเรื่องในโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ ถึงแม้ว่ามีรูปเขียนและเสียงเหมือนกัน แต่ความหมายในการสื่อความแตกต่างกัน โดยพิจารณาจากบริบทแวดล้อมที่ต่างกัน เช่น ถ้อยคำในคำโปรยแตกต่างกัน และใบหน้านักแสดงนำจากภาพยนตร์ที่ฉายจริงถูกเปลี่ยนเป็นใบหน้าของนักร้องเมืองจากการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ของภาพทำให้คนอ่านเกิดอารมณ์ขันและอนุมานได้ว่าไม่ใช่เรื่องเดียวกัน แสดงนัยยะแฝงเพื่อต้องการโจมตีด้วยทัศนคติเชิงลบในการกล่าวตำหนิคู่ขัดแย้งทางการเมืองทั้ง 2 คน คือ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และ สุเทพ เทือกสุบรรณ ว่ามีพฤติกรรมที่ไม่ดี อารมณ์ขันในเชิงเสียดสีเกิดขึ้นจากการที่คนอ่านเห็นนักร้องเมืองที่เป็นนักแสดงนำหญิงและชายกลายเป็นผีทั้งคู่ทั้งๆ ที่ยังมีชีวิตอยู่ แต่ถูกเปรียบเทียบเสมือนผีที่สร้างความหลอนให้กับประชาชน

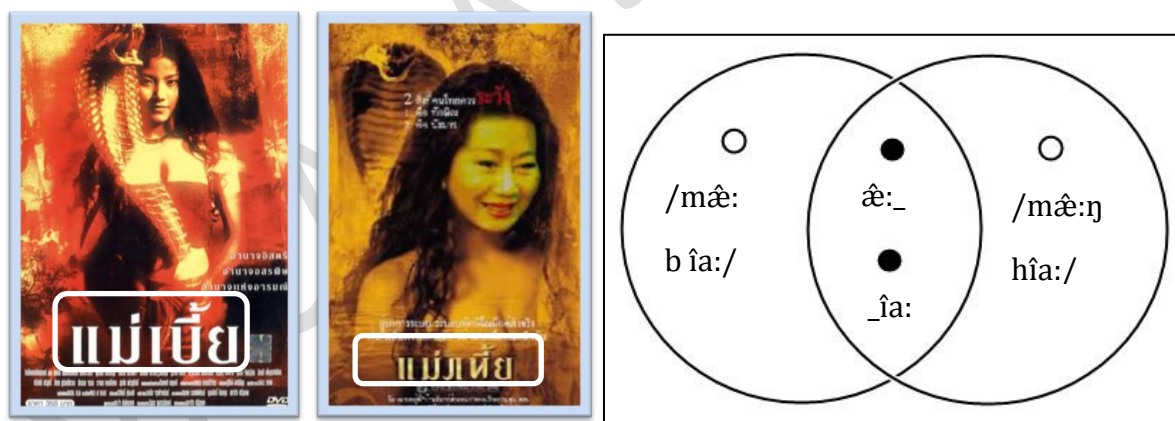
4.2 การพ้องรูป/เสียงคล้าย (paronymy) เป็นกลวิธีการเล่นกับรูปภาพที่เกิดจากการตัดต่อองค์ประกอบของโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับให้มีความคล้ายคลึงกัน เช่น การตัดต่อภาพใบหน้า นักร้องเมืองแทนภาพใบหน้านักแสดงนำ โดยยังคงท่าทาง ลักษณะของนักแสดงนำจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ไว้ตามเดิม และการเล่นคำที่เกิดจากคำสองคำที่มีเสียงคล้ายกัน แต่มีความหมายและมีรูปเขียนต่างกัน เช่น คำว่า “gnawing” กับ “knowing” เป็นคำที่มีเสียงคล้ายกัน แต่มีรูปเขียนและมีความหมายแตกต่างกัน แสดงให้เห็นถึงกลวิธีการใช้คำพ้องเสียงคล้ายที่เกิดจากการเล่นเสียงในระดับเสียงและในระดับคำและทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความหมาย ทำให้คนอ่านเข้าใจว่าทั้ง 2 เรื่องระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ไม่ใช่เรื่องเดียวกัน ผลการวิเคราะห์พบว่ามีมภาพยนตร์มีรูปแบบการพ้องเสียง

คล้าย/คำ ทั้งหมด 5 รูปแบบ คือ การเล่นเสียงพยัญชนะ/สระ การเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ การเพิ่มพยางค์/คำ การสร้างคำเรียกนักการเมืองขึ้นใหม่ และการลอกเลียนองค์ประกอบของภาพ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.2.1 การเล่นเสียงพยัญชนะ/สระ กล่าวคือ การเล่นเสียงพยัญชนะโดยการเปลี่ยนแปลงเสียงพยัญชนะต้น ในชื่อเรื่อง “5 แพร่ง” เปลี่ยนเป็น “5 แม่ง” และการเล่นเสียงสระให้คล้ายคลึงกัน เช่น จากชื่อเรื่อง “แม่เบีย” เปลี่ยนเป็น “แม่งเหี้ย” ดังภาพประกอบ 11 และ 12



ภาพประกอบ 11 แผนภาพเวนน์แสดงกลวิธีการเล่นเสียงพยัญชนะในส่วนชื่อเรื่องระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “5 แพร่ง” และมีภาพยนตร์เรื่อง “5 แม่ง”



ภาพประกอบ 12 แผนภาพเวนน์แสดงกลวิธีการเล่นเสียงสระในส่วนชื่อเรื่องระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “แม่เบีย” และมีภาพยนตร์เรื่อง “แม่งเหี้ย”

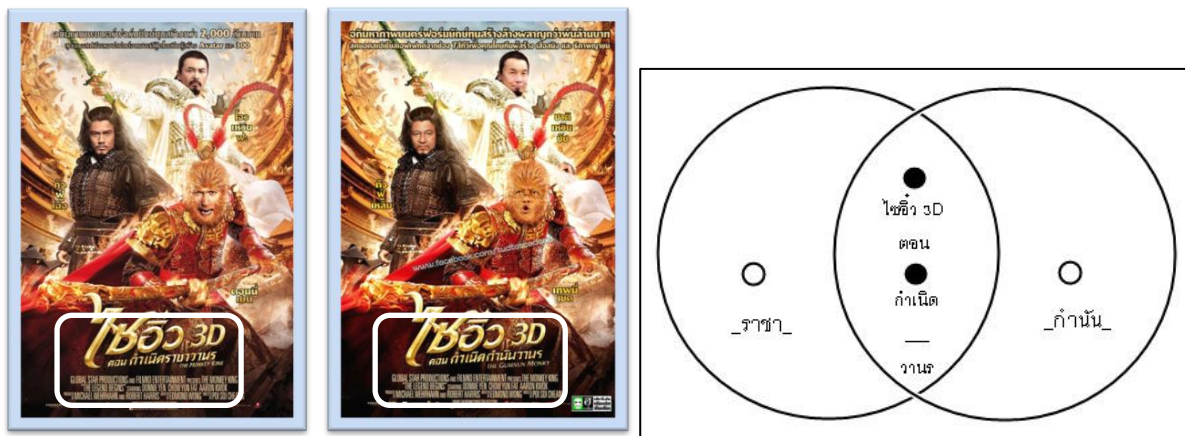
ภาพประกอบ 11 แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงเสียงพยัญชนะต้นเสียงควบกล้ำของคำว่า “แพร่ง” [pʰrǎ:ŋ] จากหน่วยเสียง pʰr กลายเป็นหน่วยเสียง mr กลายเป็นคำว่า “แม่ง” [mrǎ:ŋ] การเปลี่ยนหน่วยเสียงพยัญชนะต้นควบกล้ำทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนไป แต่ยังคงเสียงสระและวรรณยุกต์ [ǎ:] อีกทั้งพยัญชนะท้ายมาตราตัวสะกดแม่กง ฦ เพื่อเลียนเสียงให้คล้ายโปสเตอร์ต้นฉบับ การ

เปลี่ยนเสียงพยัญชนะต้นควบกล้ำให้กลายเป็น mr ไม่ใช่พยัญชนะควบกล้ำที่มีในภาษาไทย แสดงให้เห็นถึงการเล่นคำโดยใช้คำสแลง ซึ่งเป็นคำไม่สุภาพที่ใช้เฉพาะกลุ่มวัยรุ่นเพื่อต้องการสร้างความแตกต่างแปลกใหม่ เป็นเอกลักษณ์ และไม่ใช่ภาษาที่ยอมรับว่าถูกต้อง คำว่า “แม่ง” มักใช้พูดสวดเวลาอารมณ์เสียหรือไม่พอใจจนต้องเผลอร้องอุทานออกมาเวลาตกใจ อารมณ์ขันจึงเกิดจากความหมายของชื่อเรื่องว่า “5 แม่ง” ที่คนอ่านตีความจากการอนุมานได้จากการติดต่อล้อเลียนภาพใบหน้าของนักการเมือง 5 คน คืออดีตนายกรัฐมนตรี 1) ทักษิณ ชินวัตร 2) ผู้นำพรรคฝ่ายค้าน อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ 3) แกนนำเสื้อแดง จตุพร พรหมพันธุ์ 4) แกนนำเสื้อเหลือง สุนธิ ลิ้มทองกุล และคนสุดท้าย 5) พลโทสรรเสริญ แก้วกำเนิด ผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษกองทัพบก ในคณะรัฐบาลพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ที่มาจากการยึดอำนาจและทำรัฐประหารเมื่อวันที่ 20 พ.ค. ปี พ.ศ. 2557 เมื่อใบหน้าของระดับผู้นำที่สำคัญทั้ง 5 คนที่ต่างอุดมการณ์ต่างชั่วคราวเมืองมารวมกันอยู่ในเรื่องเดียวกันถูกนำมาล้อเลียนในมีมภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่ถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์สั้น 5 เรื่อง ให้มีลักษณะการนำเสนอเรื่องราวให้ดูคล้ายกับภาพยนตร์ต้นฉบับ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการช่วงชิงอำนาจของบุคคลที่มีอุดมการณ์ทางการเมืองที่ต่างกันและนำไปสู่การสูญเสียซึ่งเป็นโศกนาฏกรรมครั้งร้ายแรงในประวัติศาสตร์ของประเทศไทยเปรียบเสมือนเป็นผีร้ายหรืออมนุษย์ที่คอยหลอกหลอนสร้างความเดือดร้อนให้แก่ประชาชนคนไทย

ภาพประกอบ 12 พบการเปลี่ยนคำโดยเล่นเสียงสระและวรรณยุกต์ [æ:] และ [iɑ:] ให้เสียงคล้ายคลึงกัน ความหมายที่เกิดจากการเล่นคำในมีมภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงการเลือกใช้คำคำเพื่อมีเจตนาวิพากษ์วิจารณ์ ทักษิณ ชินวัตร ในมีมภาพยนตร์เรื่อง “แม่งเหี้ย” สังเกตได้ว่า คำว่า “แม่ง” [mæ:ŋ] เป็นคำสแลงที่มักใช้กันในภาษาพูดมากกว่าภาษาเขียนเป็นคำอุทานแสดงอารมณ์เสียหรือไม่พอใจ และ คำว่า “เหี้ย” เป็นชื่อของสัตว์ชนิดหนึ่ง มักถูกใช้นำมาด่าทอบุคคลที่มีพฤติกรรมชั่ว เลวทราม (ราชบัณฑิตยสถาน. 2560: ออนไลน์) มีนัยยะแฝงทัศนคติความไม่ชอบส่วนตัวของผู้สร้างลงไปในเรื่องที่ต้องการให้เห็นความเลวของ ทักษิณ ชินวัตร เช่น ภาพลักษณ์ในการสร้างภาพประชานิยม การครอบงำสื่อหลัก นำเสนอข่าวด้านเดียว คุกคามสื่อทุกรูปแบบ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังสามารถใช้ความฉลาดพลิกแพลงเอาตัวรอดจากทุกคดีได้โดยไม่ถูกดำเนินคดีจนถึงปัจจุบัน ในวัฒนธรรมไทย การนำคำว่า “เหี้ย” มาใช้เป็นคำด่าในเชิงเสียหาย ตามความเชื่อที่มีมาแต่โบราณ เชื่อว่า ตัวเหี้ยชอบขโมยไก่ที่ชาวบ้านเลี้ยงไว้ไปกินในน้ำ ทำให้ตัวเหี้ยกลายเป็นสัตว์ที่ผู้คนเกลียดชังเป็นอย่างมาก กระทั่งชื่อของมัน ถูกนำมาเรียกคนที่มีพฤติกรรมไม่ดีว่า “เหี้ย” และกลายเป็นคำด่าทอมาจนถึงปัจจุบัน (ราชบัณฑิตยสถาน. 2560) อารมณ์ขันจึงเกิดการที่คนอ่านเห็นความไม่เข้ากันของภาพใบหน้าของทักษิณ ชินวัตร ถูกดัดแปลงให้เป็นผู้หญิงแฝงทัศนคติเหยียดหยามดูหมิ่นว่าเป็นนักการเมืองเลว แต่ยังมีได้

4.2.2 การเปลี่ยนคำ/กลุ่มคำ กล่าวคือ การเล่นกับความหมายโดยการเปลี่ยนคำบางส่วนที่ปรากฏในชื่อเรื่องหรือชื่อตอนระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ โดยยังคงชนิดคำทาง

ไวยากรณ์เดิมไว้ เช่น การเปลี่ยนคำโดยคงชื่อเรื่องเดิมไว้ แต่เปลี่ยนชื่อตอน จากชื่อเรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอน กำเนิดราชาวานร” เปลี่ยนเป็น “ไซอิ๋ว 3D ตอนกำเนิดก้านันวานร” คำที่ขีดเส้นใต้ “ราชา” กับ “ก้านัน” ที่ถูกนำมาแทนกันนั้นหากพิจารณาด้านความหมายเห็นว่าเป็นตำแหน่งของผู้ปกครองเช่นกัน แต่แตกต่างกันในเรื่องของอำนาจและฐานะซึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อความเพื่อเสียดสีนักการเมือง ซึ่งก็คือ สุเทพ เทือกสุบรรณ ดังภาพประกอบ 13

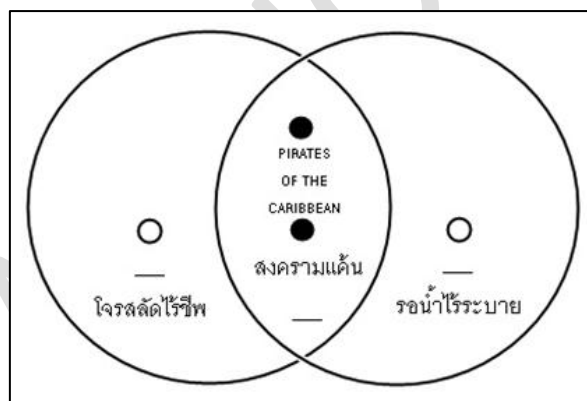
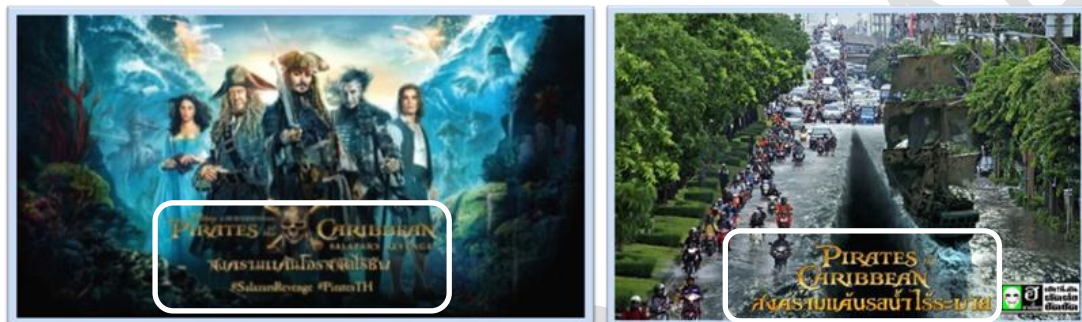


ภาพประกอบ 13 แผนภาพเวนนแสดงกลวิธีการเล่นคำกับความหมายโดยการเปลี่ยนคำในส่วนชื่อเรื่องระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D กำเนิดราชาวานร” และมีภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D กำเนิดก้านันวานร”

จากภาพประกอบ 13 มีภาพยนตร์ที่มีการเล่นคำโดยการเปลี่ยนชื่อเดิมทั้งหมดและเปลี่ยนชื่อตอนมีลักษณะสร้างอารมณ์ขึ้นด้วยการทำให้คนอ่านเห็นความไม่เข้ากันระหว่างชื่อตอนที่ถูกดัดแปลงไปจาก “กำเนิดราชาวานร” กลายเป็นชื่อตอนใหม่ว่า “กำเนิดก้านันวานร” โดยใช้กลวิธีเปลี่ยนคำกลางโดยคงพยางค์แรกและพยางค์ท้ายไว้ คือ คำว่า “ราชา” เป็น “ก้านัน” เมื่อคนอ่านพิจารณาจากถ้อยคำจึงสามารถอนุมานได้จากบริบทแวดล้อมด้วยใบหน้านักแสดงนำว่าเป็นคนละเรื่องกัน คำว่า “ก้านัน” เพื่อสื่อเจตนาชี้เป้าหมายให้คนอ่านเข้าใจว่าผู้สร้างต้องการกล่าวล้อเลียนเสียดสี สุเทพ เทือกสุบรรณ โดยตรง ส่วนภาพใบหน้าของนักการเมืองประกอบของ เฉลิม อยู่บำรุง และใบหน้าของ ชัชชาติ สิทธิพันธุ์ เป็นเพียงนักแสดงประกอบที่ไม่ได้ถูกเน้นบทบาทด้านการสื่อความ เพียงแต่เป็นนักการเมืองที่ดำรงตำแหน่งทางการเมืองและมีสัมพันธ์ความเกี่ยวข้องกับ สุเทพ เทือกสุบรรณในลักษณะที่ไม่ลงรอยกันทางด้านอุดมการณ์ และอยู่ในช่วงเหตุการณ์ในขณะที่เกิดเหตุความวุ่นวายทางการเมือง กรณี สุเทพ เทือกสุบรรณ ปิดถนนใจกลางเศรษฐกิจสำคัญของประเทศไทยเพื่อต่อต้าน พ.ร.บ. คัดค้านนิรโทษกรรม และขับไล่ ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ให้พ้นจากตำแหน่งนายกรัฐมนตรี อารมณ์ขึ้นเกิดขึ้นเมื่อคนอ่านเห็นภาพนักการเมือง สุเทพ เทือกสุบรรณ สวมบทบาทให้มีบุคลิกลักษณะคล้ายไซอิ๋ว มีความฉลาดมากด้วยอิทธิฤทธิ์ ทำท่าทางซิ่งซังพร้อมผู้แทนที่ภาพลักษณ์ของนักการเมืองจะถูกนำเสนอไปในทางที่ดีสุ่มรอบคอบตามระเบียบแบบแผนที่ยึดถือปฏิบัติ แต่กลับถูกนำมาล้อเล่นเพื่อทำให้เกิดอารมณ์ขึ้นโดยแฝงทัศนคติเชิงลบเพื่อต้องการตีแผ่ระบบ

ความคิด ความเชื่อ ความแสวงหาอำนาจไม่สิ้นสุดของนักการเมืองและต้องการลดทอนความชอบธรรมในตัวนักการเมืองในสายตาสาธารณชน

นอกจากนี้ ผลจากการวิเคราะห์ยังพบการเปลี่ยนกลุ่มคำ กล่าวคือ การเล่นกับความหมาย โดยการเปลี่ยนถ้อยคำบางส่วนจากชื่อเรื่องหรือชื่อตอนระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ เช่น จากชื่อเรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN ตอน สงครามแค้นโจรสลัดไรซ์ชีพ” เปลี่ยนเป็น “PIRATES of the CARIBBEAN สงครามแค้นรอน้ำไร่ระบาย” คำที่ขีดเส้นใต้ “โจรสลัดไรซ์ชีพ” กับ “รอน้ำไร่ระบาย” เป็นการเปลี่ยนกลุ่มคำทำยชื่อตอน ดังภาพประกอบ 14



ภาพประกอบ 14 แผนภาพเวนน์แสดงกลวิธีการเล่นคำกับความหมายโดยการเปลี่ยนกลุ่มคำในส่วนชื่อตอนระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN ตอน สงครามแค้นโจรสลัดไรซ์ชีพ” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “PIRATES of the CARIBBEAN สงครามแค้นรอน้ำไร่ระบาย”

จากภาพประกอบ 14 มีมภาพยนตร์ที่มีการเล่นคำโดยการเปลี่ยนชื่อเดิมทั้งหมดและเปลี่ยนชื่อตอนมีลักษณะสร้างอารมณ์ขันด้วยการทำให้คนอ่านเห็นความไม่เข้ากันระหว่างชื่อตอนที่ถูกต้องไปจาก “สงครามแค้นโจรสลัดไรซ์ชีพ” กลายเป็นชื่อตอนใหม่ว่า “สงครามแค้นรอน้ำไร่ระบาย” ถ้อยคำที่ขีดเส้นใต้แสดงให้เห็นถึงนัยยะเสียดสี เช่น คำว่า “ไรซ์ชีพ” กับ “ไร่ระบาย” ที่มีคำซ้ำกัน คือ คำว่า “ไร่” ซึ่งเมื่อเปลี่ยนคำหรือกลุ่มคำแล้ว ทำให้ผู้อ่านเปลี่ยนกรอบความคิดจากภาพยนตร์เดิมที่หมายถึงกลุ่มโจรสลัดที่ไม่มีชีวิต มาสู่กรอบความคิดใหม่ที่หมายถึงปัญหาการระบายน้ำไม่ทันของพื้นที่ในกรุงเทพฯ ชื่อ

ตอนจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ย่อมทำให้คนอ่านนึกถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ที่ฉายจริงที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของโจรสลัดและเรือที่แล่นอยู่ในมหาสมุทร แต่เมื่อคนอ่านพิจารณาจากมีมภาพยนตร์กลับพบภาพเรือวิ่งอยู่บนถนนพร้อมรถที่เต็มไปด้วยน้ำ ทันทีที่คนอ่านพบกับความหมายแรก จากชื่อตอน ก็พบความหมายที่สองที่ขัดแย้งกันในทันทีที่อ่านชื่อตอนของมีมภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงการแฝงถ้อยคำดำหนิการบริหารนำท่วมที่ขาดประสิทธิภาพและไม่ได้รับการแก้ไขอย่างจริงจังจนเกิดความเสียหายกับประชาชนในด้านการคมนาคม และการสูญเสียทรัพย์สิน เมื่อเกิดน้ำท่วมอย่างฉับพลัน วิกฤตน้ำรอระบาย ล้วนมีสาเหตุมาจากการขยายเมืองอย่างไม่เหมาะสมกีดขวางทางระบายน้ำทางธรรมชาติ จึงทำให้เกิดปัญหาน้ำท่วมและระบายช้ามาก

4.2.3 การเพิ่มพยางค์/คำ กล่าวคือ ผู้สร้างเพิ่มพยางค์หรือคำให้มีความต่างจากโปสเตอร์ภาพยนตร์เพื่อดึงดูดความน่าสนใจและติดตามมีมภาพยนตร์ การเพิ่มพยางค์เป็นการเพิ่มที่ยังสร้างความสัมพันธ์กับชื่อภาพยนตร์เดิม คือ มีการคงคำเดิมจากชื่อเรื่องเดิมไว้บางส่วนและเพิ่มคำใหม่เพื่อให้สื่อความหมายที่ต่างไปจากเดิม จากผลการวิเคราะห์พบว่าถ้อยคำที่เพิ่มมักเป็นถ้อยคำดำที่กล่าวกระทบเป้าหมายที่เป็นนักการเมืองเพื่อสะท้อนทัศนคติเชิงลบ เช่น จากชื่อเรื่อง “THOR” เปลี่ยนเป็น “THORราช” ดังภาพประกอบ 15



ภาพประกอบ 15 แผนภาพเวนน์แสดงกลวิธีการเล่นคำกับความหมายโดยการเพิ่มพยางค์/คำในส่วนชื่อเรื่องระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “THOR” และมีมภาพยนตร์เรื่อง “THORราช”

จากภาพประกอบ 15 พบการใช้คำพ้องเสียงคล้ายจากชื่อเรื่อง “THOR” โดยซ้ำเสียงคำว่า “THOR” [θɔ:r] และเพิ่มเสียงพยางค์ท้ายคำให้กลายเป็นคำว่า “THORราช” โดยผสมคำภาษาอังกฤษกับภาษาไทย ความหมายของเสียงเชื่อมโยงไปยัง คำว่า “ทรราช” คำในภาษาไทยที่มีความหมายเชิงลบ ผู้สร้างมีเจตนาใช้ถ้อยคำดำท่อนักการเมืองที่ตกเป็นเป้าหมาย เพื่อต้องการวิพากษ์วิจารณ์ว่า ทักษิณ ชินวัตร เป็นบุคคลที่ใช้อำนาจในทางที่ผิด หรือฉ้อฉลในอำนาจ มีเป้าหมายทำเพื่อประโยชน์ส่วนตนและพวกพ้อง โดยละเลยการใส่ใจความทุกข์ยากของประชาชน

4.2.4 การสร้างคำเรียกนักการเมืองขึ้นใหม่ กล่าวคือ การใช้ถ้อยคำกล่าวอ้างอิงชื่อนักการเมืองในโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ ปรากฏในส่วนของการชื่อนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้องแสดงรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 2 ชื่อ-นามสกุลของนักแสดงนำและผู้ที่เกี่ยวข้องที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์

| ทักษิณ ชินวัตร | ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร | สุเทพ เทือกสุบรรณ |
|-----------------|--------------------|---------------------|
| MAEW SHINAWATRA | ยิ่งลักษณ์ ใจไววิช | เทพมี เยด |
| แม่ว พเนจร | ชมปู อารยีน | เทือก |
| MAEW PITBULL | PUPAE CARPET | กำนัน ไทยแลนด์ |
| | PUPAE FUXX | CHANNING THEPHTHAUG |
| | ปูเป้ ระริกตา | หลิว เทือกหัว |
| | | เทือก ประเคน |

จากตาราง 2 เห็นได้ว่าการสร้างคำเรียกนักการเมืองขึ้นใหม่ที่ปรากฏในมีมภาพยนตร์ แสดงความสัมพันธ์เพื่อล้อเลียนให้คล้ายกับชื่อนักแสดงนำที่ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ฉายจริง พบการตั้งสมญานามของนักการเมืองเพื่ออธิบายลักษณะเด่นของนักการเมือง แสดงให้เห็นว่ารูปแบบคำเรียกนักการเมืองอย่างไม่เป็นทางการ พบ 2 แบบ คือ 1) การนำชื่อเล่นหรือชื่อจริงส่วนหนึ่งของนักการเมืองมาล้อเลียน เช่น แม่ว และ เทือก เป็นต้น และ 2) การตั้งสมญานามให้ใหม่ เช่น กำนัน ไทยแลนด์ เพื่อล้อเลียนชื่อของ สุเทพ เทือกสุบรรณ หรือ ปูเป้ ระริกตา เพื่อล้อเลียน ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร โดยการใช้กลวิธีเล่นคำพ้องเสียงคล้ายให้มีลักษณะคล้ายกับเสียงสระหรือพยัญชนะ ซึ่งล้อเลียนโดยมีแบบเทียบมาจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ เช่น ชื่อนักแสดงนำชาย ดอนนี่ เยน → เทพมี เยด จากภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอนกำเนิดราชาวานร” กลายเป็น ภาพยนตร์เรื่อง “ไซอิ๋ว 3D ตอนกำเนิดกำนันวานร” เป็นต้น

4.2.5 การลอกเลียนองค์ประกอบของภาพ กล่าวคือ การเลียนแบบฟอนต์ (font) ท่าทาง องค์ประกอบอื่นๆ จากโปสเตอร์ภาพยนตร์ต้นฉบับ จากผลการวิเคราะห์พบการดัดแปลงรูปภาพใบหน้านักแสดงนำและองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพให้มีความคล้ายคลึงกันระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์ สามารถจำแนกรูปแบบของการเทียบแบบซึ่งทำให้เกิดอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์ 4 รูปแบบ ดังนี้

1) การระบุเป้าหมายเฉพาะเจาะจง (target) กล่าวคือ เป้าหมายระบุถึงบุคคลเพียงคนเดียว ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าเป้าหมายที่ถูกนำมาล้อเลียนมากที่สุดเป็นรูปภาพใบหน้าของนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศอดีตนายกรัฐมนตรีของประเทศไทย คือ ทักษิณ ชินวัตร ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร และ อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ

2) การจับคู่ซ้ำเหมือน (similar potency substitutions) กล่าวคือ กลุ่มนักการเมืองที่มีอุดมการณ์เดียวกัน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ากลุ่มเป้าหมายที่ถูกนำมาล้อเลียนมากที่สุด คือ กลุ่มคนเสื้อแดง กลุ่มคนเสื้อเหลือง สมาชิกพรรคเพื่อไทย และสมาชิกพรรคประชาธิปัตย์

3) การจับคู่ต่างซ้ำ (differential potency mapping) กล่าวคือ กลุ่มนักการเมืองต่างอุดมการณ์ถูกนำมาไว้ในมีมภาพยนตร์เดียวกัน ผลการวิเคราะห์พบว่ากลุ่มเป้าหมายที่ถูกนำมาล้อเลียนมากที่สุดเป็นกลุ่มคนเสื้อแดงกับกลุ่มคนเสื้อเหลือง คนของพรรคประชาธิปัตย์กับคนของพรรคเพื่อไทย

4) การเทียบผิดแบบ คน/ฉาก (false analogy) กล่าวคือ การนำสิ่งที่ไม่เข้ากันมากๆ มาเทียบเคียงกัน หรือลอกเลียนแบบเหตุการณ์หนึ่ง แต่เปลี่ยนแปลงบางสิ่งเพื่อให้เกิดความต่าง หรือผิดไปจากบรรทัดฐานปกติ ผลการวิเคราะห์พบว่าเป้าหมายที่ถูกนำมาล้อ สามารถแบ่งย่อยได้ 2 ประเภท คือ 1) คน กล่าวคือ สลับบทบาทระหว่างนักแสดงนำ เช่น จากชายกลายเป็นหญิง จากหญิงกลายเป็นชาย และ 2) ฉาก กล่าวคือ ฉากในภาพยนตร์ถูกเปลี่ยนเป็นภาพเหตุการณ์ข่าวที่เกี่ยวข้องกับการเมือง

ตัวอย่างการเทียบแบบด้านอวัจนภาษา 4 รูปแบบ ดังภาพประกอบ 15 ดังนี้

1) การระบุเป้าหมายเฉพาะเจาะจง



2) การจับคู่ซ้ำเหมือน



3) การจับคู่ต่างซ้ำ



4) การเทียบผิดแบบ คน/ฉาก



ภาพประกอบ 16 กลไกตรรกะการเทียบแบบด้านอวัจนภาษาจำแนกตามรูปแบบการเทียบแบบ 4 รูปแบบ

4.3 การสืประชดประชัน กล่าวคือ ผู้สร้างใช้ถ้อยคำเสียดสีเป้าหมายเพื่อให้ถ้อยคำกล่าวกระทบบุคคลที่ดำรงตำแหน่งสำคัญทางการเมืองหรือเหตุการณ์ข่าวการเมือง เช่น ถ้อยคำที่ปรากฏในส่วนของคำโปรย สามารถแบ่งย่อยตามองค์ประกอบ 2 ส่วน ดังนี้

4.3.1 คำโปรยส่วนที่เป็นข้อความสั้น กล่าวคือ คำโปรยที่มีลักษณะถ้อยคำสั้น กระชับ เพื่ออธิบายเจตนาแฝงที่ต้องการสื่อและเกิดความเข้าใจในกระบวนการตีความได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ดังตาราง 2

ตาราง 2 คำโปรยจากโปสเตอร์เรื่อง ROMEO & JULIET และมีภาพยนตร์ เรื่อง โรมาร์คโอ & จูเลียต

| คำโปรยในโปสเตอร์ภาพยนตร์ | คำโปรยในมีมภาพยนตร์ |
|---|--|
| “เคยไหม...ที่จะสละสิ่งทุกอย่างเพื่อความรัก” | “ความรักระหว่างความขัดแย้งไม่อาจบรรจบ” |

จากตาราง 2 ผู้สร้างใช้ถ้อยคำเสียดสีเพื่อกล่าวถ้อยในลักษณะคำถาม-คำตอบ พบการใช้ถ้อยคำเชิงวาทศิลป์ในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ขัดแย้งกับคำโปรยในมีมภาพยนตร์ที่มีลักษณะเชื่อมโยงความหมายด้วยการล้อเลียนถ้อยคำเชิงคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ มาดัดแปลงเป็นคำตอบของถ้อยคำของคำโปรยในมีมภาพยนตร์แสดงให้เห็นการสื่อความที่ต่างจากเดิม โดยใช้ถ้อยคำประชดเพื่อต้องการเสียดสีวิพากษ์วิจารณ์ความขัดแย้งของพรรคการเมืองเพื่อไทยและพรรคประชาธิปัตย์ว่าความขัดแย้งของทั้ง 2 พรรคไม่มีวันปรองดองได้ ถึงแม้ว่าได้พยายามตามนโยบายปรองดองในการเสนอภาพลักษณ์ที่ดีของนักการเมือง แต่ในสายตาประชาชนกลับมองว่าทั้ง 2 พรรคการเมือง ไม่มีวันสมานฉันท์กันได้อย่างแท้จริง

4.3.2 คำโปรยส่วนที่เป็นคำพูดเสริม กล่าวคือ ลักษณะถ้อยคำที่ผู้สร้างแต่งเพิ่มขึ้นมาใหม่เพื่อเสริมให้เกิดอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์ และไม่ปรากฏคำโปรยส่วนที่เป็นคำพูดเสริมในโปสเตอร์ภาพยนตร์ ดังตัวอย่าง (5)

(5) คำโปรยส่วนที่เป็นคำพูดจากมีมภาพยนตร์เรื่อง “ปิดถนนใหญ่ รัฐบาลไทยว่าวุ่น”

อภิสิทธิ์: กูขอยิ่งอีข้างๆ ก่อนเลยดีมัย

ดารุณี: กูซ้กจะเบือพวกเมิงเต็มทน

จากตัวอย่าง (5) พบการใช้ถ้อยคำเสียดสีโดยใช้คำภาษาพูดหรือภาษาปาก (colloquial speech) กล่าวคือ เป็นการใช้ถ้อยคำที่เป็นกันเองเท่านั้น ไม่นิยมพูดกับคนที่ไม่สนิทคุ้นเคย พบคำว่า “กู” “อี” “พวกเมิง” ล้อเลียนนัยยะล้อเลียนนักการเมืองโดยคำสรรพนามบุรุษที่ 1 ใช้แทนตัวผู้พูด สรรพนามบุรุษที่ 2 ใช้แทนตัวผู้ฟัง คำว่า “อี” เป็นคำที่ใช้ประกอบหน้าชื่อผู้หญิงแสดงความดูหมิ่นเหยียดหยาม (ราชบัณฑิตยสถาน. 2560) แฝงทัศนคติเชิงลบในการกล่าวถ้อย

5. สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ที่คู่ความหมายแย้งระหว่างโปสเตอร์ภาพยนตร์กับมีมภาพยนตร์โดยภาพรวมพบว่า เป็นคู่ความหมายแย้งประเภท [จริง / ไม่จริง] กล่าวคือ รูปแบบในการนำเสนอมีมภาพยนตร์ถูกนำเสนอให้ขัดแย้งกับเรื่องราวของภาพยนตร์ที่เข้าฉายจริง สอดคล้องกับคู่ความหมายแย้งที่ อัทธาได้ (Attardo 1994) และ รัสกิน (Raskin. 1985) พบเช่นเดียวกันและเห็นตรงกันว่าเรื่องตลกที่ถือเป็นสากล แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) [จริง / ไม่จริง] 2) [ปกติ / ไม่ปกติ] และ 3) [เป็นไปได้ / เป็นไปไม่ได้] นอกจากนี้ อารมณ์ขันเกิดขึ้นจากคนในสังคมที่ติดตามข่าวการเมืองอย่างสม่ำเสมอ และทราบดีว่ามีภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมีเจตนาล้อเลียนภาพยนตร์ต้นฉบับ ซึ่งไม่ใช่ภาพยนตร์ที่มีการฉายอยู่จริงในโรงภาพยนตร์ทั่วไป นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งโดยภาพรวมมีความแตกต่างจากผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งและกลวิธีทางภาษาในการแสดงความตลกในเรื่อง “อุดรหรือยี่เอ็ง” ที่กล่าวว่า คู่ความหมายแย้งในระดับมหภาคประเภท [จริง/ไม่จริง] พบได้จากบทบาทของตัวละครที่ถูกดัดแปลงให้ขัดแย้งกับบุคลิกลักษณะหรือบทบาทเดิม เช่น รูปลักษณะภายนอก ความสามารถประจำตัว รวมถึงความสัมพันธ์ของตัวละครที่มีกับตัวละครอื่นๆ แต่ในงานของผู้วิจัยผลการวิเคราะห์พบได้จากรูปแบบในการนำเสนอเรื่องราวที่ถูกดัดแปลงให้ขัดแย้งกับเรื่องราวของโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ฉายจริงในโรงภาพยนตร์ สังเกตได้ว่าข้อมูลที่ กาญจนา ศรีสมุทร (2554) นำมาใช้วิเคราะห์นั้นศึกษาเฉพาะวัจนภาษาเท่านั้นโดยไม่มีรูปภาพที่เป็นอวัจนภาษาเข้ามาเกี่ยวข้อง ส่งผลให้ผลการวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งในระดับมหภาคแตกต่างกับงานของผู้วิจัยเนื่องจากเป็นมีมประเภทรูปภาพผสมข้อความ

อีกทั้งผลการศึกษาคู่ความหมายแย้งย่อยที่พบในมีมภาพยนตร์จากข้อมูลที่ปรากฏสูงสุด 3 อันดับ คือ 1) [วีรบุรุษ / ไม่ใช่วีรบุรุษ] 2) [คู่รัก / ไม่ใช่คู่รัก] และ 3) [อาชญากรระดับโลก / ไม่ใช่อาชญากรระดับโลก] แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างมีมภาพยนตร์สร้างมีมภาพยนตร์เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของนักการเมืองและผู้ที่เกี่ยวข้องในมุมมองของสาธารณชนที่ดีผ่านความจริงผ่านประสบการณ์โดยตรงและประสบการณ์โดยอ้อม ทำให้ผู้สร้างมีมมีนาลักษณะไม่ดีเหล่านี้มาล้อเลียนให้เป็นเรื่องตลกขบขันและเสียดสีการกระทำเหล่านั้น เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรม บุคลิก ลักษณะนิสัยที่ไม่ดี อันเกิดจากการกระทำหรือการทำงานของบุคคลนั้นๆ จนกลายเป็นภาพลักษณ์ติดตัวของนักการเมืองหรือแกนนำที่ไม่ควรนำมายึดถือปฏิบัติตาม คู่ความหมายแย้งย่อยทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาที่ได้จากองค์ประกอบของมีมภาพยนตร์ที่ปรากฏมากที่สุด 3 อันดับแรก แสดงให้เห็นว่าในมุมมองของสาธารณชนผู้ไร้อำนาจทางการเมืองหรือผู้สร้างมีมภาพยนตร์มองว่านักการเมืองและผู้ที่เกี่ยวข้องประพฤตินั้นไม่เหมาะสมกับคำว่า วีรบุรุษในอุดมคติ ไม่เหมือนกับนักแสดงนำที่ได้รับบทบาทเป็นวีรบุรุษกอบกู้โลกจากเหล่าอธรรมในภาพยนตร์ต้นฉบับที่นำมาล้อเลียน ความขัดแย้งทางด้านอุดมการณ์ทางการเมืองของแต่ละฝ่ายแสดงให้เห็นถึงระบบการเมืองที่ไม่มีความสมานฉันท์อย่างแท้จริง ต่างฝ่ายต่างเอื้อประโยชน์ให้แก่พวกพ้องของตน และกอบโกย

ผลประโยชน์จากภาษาประชาชนเสมือนใจรปลันทรัพย์ที่สร้างความเดือดร้อนและส่งผลเสียให้กับประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศ

มีภาพยนตร์ที่มีนักการเมืองและแกนนำต่างๆ ตกเป็นเป้าล้อเลียนล้วนแฝงไปด้วยทัศนคติเชิงเสียดสี เพื่อสร้างอารมณ์ขัน อดท้าวได้ (Attardo, 1994) มีความคิดเห็นสอดคล้องกับความคิดดังกล่าว และได้กำหนดให้เป้าล้อเลียนหรือเป้าหมายที่ถูกกล่าวถึง (target) เป็นพารามิเตอร์ที่สำคัญของทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขัน โดยให้ข้อสังเกตว่าเรื่องตลกที่มีนักการเมืองเป็นตัวละครมักเกี่ยวข้องกับความแตกต่างทางอุดมการณ์ ซึ่งในมีภาพยนตร์พบว่าบทบาทหน้าที่และพฤติกรรมของนักการเมืองและแกนนำต่างๆ ถูกสะท้อนด้วยการใช้ถ้อยคำ คือ รูปภาพใบหน้า และการใช้ถ้อยคำเพื่อถ่ายทอดความหมายเพื่อบอกเล่าเรื่องราวและแสดงเจตนาเรื่องที่ต้องการล้อเลียน

ส่วนผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะพบว่า มีภาพยนตร์มีลักษณะการนำเรื่องราวความบันเทิงมาเชื่อมโยงกับเรื่องราวทางการเมืองมาสร้างให้เป็นมีภาพยนตร์ ทำให้เกิดส่วนที่ซ้อนทับกันในระดับเสียงและระดับคำซึ่งแสดงให้เห็นกลไกตรรกะที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้คู่ความหมายแย้งแต่ละคู่ปรากฏร่วมกันได้อย่างสมเหตุสมผลสอดคล้องกับผลการศึกษาของอดท้าวได้ (Attardo, 1994) และเฮมเพิลแมน (Hempelmann, 2000) ในการศึกษากลไกตรรกะที่พบว่าการศึกษาเรื่องตลกประกอบไปด้วยกลวิธีการเล่นคำ คือ กลวิธีที่ผู้สร้างดัดแปลงเสียงพยัญชนะหรือเสียงสระเพื่อให้เกิดความกำกวมทางความหมายและส่งผลให้เกิดการตีความเป็นอย่างอื่น และสามารถเกิดจากการอนุมานที่พบได้จากบริบท แสดงให้เห็นถึงการใช้กลวิธีทางภาษาของผู้สร้างมีภาพยนตร์อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสื่อเจตนาสอดแทรกเรื่องราวการเมืองผ่านอารมณ์ขันในมีภาพยนตร์และทำให้คนอ่านเกิดการตีความที่ต่างไปจากบรรทัดฐานของสังคมในโลกปกติ

ผลการวิเคราะห์กลไกตรรกะพบ 3 กลวิธี คือ 1) การพ้องเสียง 2) การพ้องรูป/เสียงคล้าย 3) การเสียดสีประชดประชัน สอดคล้องกับผลงานวิจัยของอดท้าวได้และคณะ (Attardo et al. 2002) ที่ศึกษาเรื่องซ้ำกันกว่า 200 เรื่อง โดยพบว่าเรื่องตลกที่เกี่ยวข้องกับนักการเมืองในระดับผู้นำประเทศและบุคคลที่ใกล้ชิดมักตกเป็นเป้าล้อเลียนเสมอ เนื่องด้วยเป็นกลุ่มคนที่มีอำนาจในการสั่งการและตัดสินใจผู้อื่นได้ การนำภาพใบหน้าของนักการเมืองมาล้อเลียน เป็นการแสดงทัศนคติเชิงลบโดยอ้อมที่ลดทอนความน่าเชื่อถือในตัวนักการเมืองและลดศรัทธาของประชาชนในการเลือกตั้งครั้งต่อไปและสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของนักการเมืองว่าเป็นแบบลักษณ์ที่ปฏิบัติจนกลายเป็นลักษณะนิสัยเด่นของนักการเมืองที่ปฏิบัติกันเป็นปกติวิสัย

อย่างไรก็ดี การแสดงออกทางความคิดของผู้ที่ไม่มีอำนาจทางการเมืองผ่านการสื่อสารในมีภาพยนตร์เพื่อสร้างอารมณ์ขัน เป็นการสื่อนัยยะโดยอ้อม สะท้อนให้เห็นถึงการใชภาษาเสียดสีและการล้อเลียนด้วยภาพ เพื่อต้องการแสดงฐานะว่ามีความเท่าเทียมกับรัฐบาลและต้องการตีแผ่ความจริงถึงการบริหารงานที่ผิดพลาดของนักการเมืองและส่งผลโดยรวมต่อคนในสังคม

ประเด็นที่น่าสนใจในงานวิจัยนี้พบว่านอกจากพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งกับพารามิเตอร์กลไกตรรกะ ในทฤษฎีภาพรวมอารมณ์ขันของรัสกิน (Raskin, 1985) และอัตทาได้ (Attardo, 1994) เป็นตัวแปรเด่นชัดที่ใช้อธิบายโครงสร้างการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขันในมีมภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยยังพบว่าพารามิเตอร์เป้าหมาย (target) เป็นตัวแปรที่สำคัญเพื่อใช้ล้อเลียนภาพลักษณ์ของนักการเมืองมีนัยยะแฝง เพื่อต้องการวิจารณ์พฤติกรรมและข้อบกพร่องในการทำงานของนักการเมือง โดยหลีกเลี่ยงการแสดงตัวตนในสื่อสังคมออนไลน์ สอดแทรกทัศนคติไว้ในมีมภาพยนตร์ในมุมมองของผู้ไร้อำนาจที่ใช้มีมภาพยนตร์เป็นเครื่องมือต่อต้านผู้มีอำนาจโดยอ้อม และแสดงให้เห็นว่าพารามิเตอร์คู่ความหมายแย้งตามแนวคิดทฤษฎีอารมณ์ขันมีผลต่อการวิเคราะห์อารมณ์ขันอันเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างภาพกับถ้อยคำในมีมภาพยนตร์

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา เจริญเกียรติบวร. (2548). (ล้อ) เล่นการเมือง. *วารสารภาษาและวัฒนธรรม*. 24(1). สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาชนบท. มหาวิทยาลัยมหิดล, 46-64
- กาญจนา ศรีสมุทร. (2554). *การวิเคราะห์คู่ความหมายแย้งและกลวิธีทางภาษาในการแสดงความตลกในเรื่อง "อุณรุทธน้อยเรื่อง"*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาศาสตร์การศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เจษฎา เต็นดวงบริพันธ์. (2559). *ยื่นเห็นแก่ตัว*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. สืบค้นเมื่อ 17 พฤษภาคม 2559, จาก <http://www.royin.go.th>
- ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. (2558). *ภาษาและอินเทอร์เน็ต*. กรุงเทพฯ: พรินท์ คอร์เนอร์
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor Vol. 1*. New York: Walter de Gruyter.
- Attardo, S., Hempelmann, C. F. and Di Maio, S. (2002). Script Oppositions and Logical Mechanism: Modeling Incongruities and Their Resolutions. *Humor*. 15(1), 3-46
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.
- Hempelmann, C. F. (2000). *Incongruity and Resolution of Humorous Narrative Linguistic Humor Theory and the Medieval Bawdry of Rabelais, Boccaccio, and Chaucer*. Master of Arts. Youngstown State University.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: Reidel.