

ท่ามือคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์ในภาษามือไทย: การวิเคราะห์ไอคอน

Signs for Words Used in Social Media in Thai Sign Language: An Analysis of Icons

นิรณา หนูเขียว¹

ศิริพร ปัญญาเมธิกุล²

Received date 12 February 2023

Revised date 23 April 2023

Published date 01 May 2023

บทคัดย่อ

บทความนี้วิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการประกอบสร้างท่ามือคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์ในภาษามือไทยโดยใช้เกณฑ์ของ Rogers (1989) ผลการวิเคราะห์พบการประกอบสร้างท่ามือด้วยการใช้ไอคอนสมมติ ไอคอนคล้าย ไอคอนตัวอย่าง ไอคอนสัญลักษณ์ โดยพบการประกอบสร้างท่ามือสื่อสังคมออนไลน์ตั้งแต่ 1-3 ไอคอน ไอคอนสมมติปรากฏมากที่สุดจาก 4 ไอคอน เนื่องจากคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์เป็นการใช้ตัวสะกดตัวอักษรประกอบการสร้างเป็นหลัก และส่วนประกอบอื่น เช่น ท่ามือสื่อถึงท่าทาง เช่น การบิน การฟันในการต่อสู้ ท่ามือที่เป็นคำนาม เช่น ก้อนเมฆ นก เป็นต้น

คำสำคัญ: ภาษามือ สัญลักษณ์ คนหูหนวก ไอคอน ท่ามือสะกด

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาภาษาศาสตร์ในการสื่อสารดิจิทัล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Abstract

This article analyzes the use of gestures in creating hand gestures for online social media vocabulary in the Thai language, using Rogers' (1989) criteria. Results showed that hand gestures in online social media were constructed using arbitrary, resemblance, symbolic, and exemplar icons. On average, one to three icons were used in the creation of these hand gestures. The most frequently used type of icon was arbitrary, in the form of hand gestures, as online social media vocabulary primarily relies on written characters to convey meaning, with hand gestures being used to express actions such as flying or fighting and nouns such as clouds or birds.

Keywords: Sign Language, Sign, Deaf person, Icon, Finger spelling

VACANA JOURNAL

บทนำ

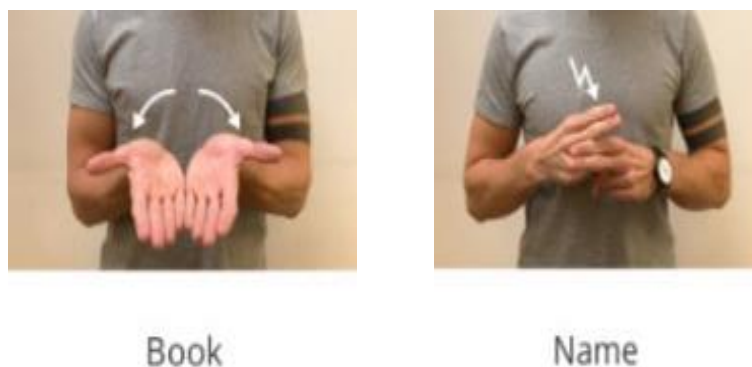
ภาษาที่มนุษย์ใช้สื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นการพูด การเขียน และท่าทาง ล้วนถ่ายทอดออกมาจากความเชื่อ วิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรม ปราณี กุลละวณิชย์ (2532) กล่าวถึงระบบการสื่อสารของมนุษย์เป็นระบบสัญญาณหรือสัญลักษณ์ คือ ทุกสิ่งที่เห็นหรือได้ยินล้วนมีความหมายทั้งหมด เช่น การพยักหน้า หมายถึง การตอบรับ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถเข้าใจและรับรู้กันได้ทันที เนื่องจากเกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ หรือบางสัญลักษณ์สามารถเข้าใจความหมายได้เลย เช่น บ้ายงดสูบบุหรี่ บ้ายงดใช้เสียง เป็นต้น แต่บางสัญลักษณ์ที่ไม่มีความคล้ายหรือไม่สามารถเชื่อมโยงกับสิ่งที่เห็น เช่น ตัวเลขไทย เลข ๕ ซึ่งผู้ที่ได้เรียนรู้ภาษาไทยเท่านั้นถึงจะรู้และเข้าใจ ซึ่งการศึกษาเกี่ยวกับสัญญาณ (sign) เป็นศาสตร์ที่เรียกว่า สัญศาสตร์ (Semiotics) คำว่า “Semiotics” มีรากศัพท์จากคำในภาษากรีก “semeion” เป็นศาสตร์ด้านการให้ความหมาย คือ การเชื่อมโยงภาพกับความหมายสิ่งต่างๆ อย่างมีระบบ

ภาษามือ (sign language) เป็นการสื่อสารด้วยระบบสัญญาณรูปแบบหนึ่งที่สามารถสื่อความหมายได้ ภาษามือมีไวยากรณ์ มีหลักในการใช้ที่แตกต่างกับไวยากรณ์ภาษาไทยแม้กระทั่งภาษามือของแต่ละประเทศก็แตกต่างกันออกไป จึงจำเป็นต้องมีการศึกษาการใช้และทำความเข้าใจภาษามือให้เป็นอย่างดี ราชบุรุษ บุญญา (2551) กล่าวว่าภาษามือในประเทศไทยแบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ 1) ภาษาท่าทาง สามารถเข้าใจได้ทันทีที่ใช้ทั้งคนหูหนวกและคนหูปกติ เช่น การส่ายหน้า หรือการบอกรับมือ 2) ภาษามือครอบครัว ใช้สื่อสารกันสมาชิกในครอบครัวที่มีทั้งคนหูดีและหูหนวกรวมกัน จึงจำเป็นต้องคิดและสร้างท่าทางหรือภาษามือเพื่อสื่อความกัน 3) ภาษามือตามไวยากรณ์ภาษาไทย เป็นการนำท่ามือมาเรียงประโยคตามโครงสร้างประโยคของภาษาไทยปกติ และ 4) ภาษามือไทย ซึ่งเป็นการประดิษฐ์ตัวอักษร สระให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน

Winter (2018) ศึกษาท่ามืออเมริกันและพบความสอดคล้องของท่ามือกับสัญญาณ เช่น ท่ามือ “book” หรือ “หนังสือ” (ดังภาพประกอบ 1)³ เป็นท่ามือประกอบมือทั้งสองและผายมือออก ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการเปิดปิดหนังสือ มีความสอดคล้องกับไอคอน (icon) ของ Peirce ที่เป็นสัญญาณที่มีความคล้ายกับวัตถุมากที่สุด สำหรับท่ามือ “name” หรือ “ชื่อ” ในภาษามืออเมริกันเป็นการใช้นิ้วชี้และนิ้วกลางชิดกันทั้งสองข้างและวางไขว้กัน โดยมือข้างหนึ่งเคลื่อนที่ขึ้นลงบนมืออีกข้าง ซึ่งท่ามือนี้ไม่ได้มีความเชื่อมโยงกับความหมายของหนังสือ Peirce เรียกท่ามือนี้ว่า สัญลักษณ์ (symbol) ในขณะที่ Rogers เรียกว่า สิ่งสมมติ (arbitrariness) แต่หมายความว่าสิ่งเดียวกัน

³ เพื่อเป็นการรักษาสิทธิความเป็นส่วนตัวของผู้บอกภาษา ในงานวิจัยนี้จะไม่นำเสนอภาพใบหน้าของผู้ให้ข้อมูลภาษามือ

ภาพประกอบ 1 ท่ามือ “book” และ ท่ามือ “name” ในภาษาอังกฤษ (Winter, 2018)



สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2563) พบการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านช่องทางแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของประเทศไทย ปี 2563 เฉลี่ยอยู่ที่ 11 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน สะท้อนให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์เข้ามาอิทธิพลในชีวิตของผู้คนมากขึ้น การพัฒนาด้านเทคโนโลยีและสื่อต่างๆ ส่งผลดีและเอื้อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารของคนหมู่มากขึ้น จากเดิมที่การติดต่อสื่อสารด้วยโทรศัพท์ถูกจำกัดด้วยการใช้เสียง ถัดมาเป็นการพิมพ์ข้อความถูกจำกัดด้วยคนที่รู้หนังสือ ล่าสุดโทรศัพท์กลายเป็นสมาร์ตโฟนที่มีฟังก์ชันการใช้งานที่หลากหลาย ซึ่งช่วยให้การสื่อสารของคนหมู่มากสะดวกและเอื้อประโยชน์มากขึ้น คือ การสื่อสารช่องทางเฟสบุ๊ค ไลน์ วิดีโอคอลผ่านไลน์ ที่สามารถติดต่อสื่อสารด้วยการใช้ภาษามือระหว่างคนหูหนวกด้วยกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อมีการเกิดของสื่อสังคมออนไลน์ใหม่ ย่อมเกิดชื่อเรียกใหม่ ภาษามือจึงจำเป็นต้องมีการสร้างท่ามือใหม่เพื่อสื่อความเช่นกัน ยกตัวอย่างปัญหาของล้ามแปลภาษามือทางโทรทัศน์ในสถานการณ์แพร่ระบาดของเชื้อโคโรนาไวรัสหรือโควิด-19

จิรกิตติ์ คูอาริยะกุล (2564) กล่าวว่าล้ามภาษามือเป็นผู้ถ่ายทอดหรือตีความภาษาพูดในไวยากรณ์ภาษาไทยเป็นไวยากรณ์ภาษามือ หากมีคำใหม่ๆ เกิดขึ้นจำเป็นต้องสอบถามและศึกษากับผู้ใช้ภาษามือโดยตรงเพื่อให้ท่ามือที่ปรากฏถูกต้องและเข้าใจกันมากที่สุด เช่น คำว่า “โควิด” เดิมไม่เคยมีการใช้มาก่อนในช่วงแรกเป็นการสะกดนิ้วตามตัวอักษรภาษาไทย คือ ท่ามือสะกด โ – ท่ามือสะกด ค – ท่ามือสะกด ว – มือสะกด สระอิ ท่ามือสะกด ค เพื่อสื่อความ ต่อมาปรากฏท่ามือที่มีความหมายเฉพาะของคำว่า “โควิด” คือ ท่ามือที่มีลักษณะเหมือนเชื้อโคโรนาไวรัส (ภาพประกอบ 2)

ภาพประกอบ 2 ท่ามือ “โควิด” ด้วยท่ามือเดียว (จิรกิตติ์ คูอาริยะกุล, 2564)



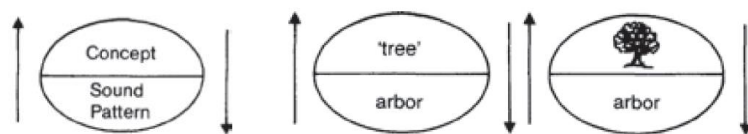
อย่างไรก็ตาม ท่ามือ โควิด เมื่อพิจารณาตามสัญญาของ Peirce (1935) และ Rogers (1989) จัดเป็นไอคอน และไอคอนคล้าย (resemblance icon) ตามลำดับ กล่าวคือ ความหมายของสัญญาสัมพันธ์กับสิ่งที่อ้างอิง ซึ่งหมายถึง เชื้อโควิด-19 ที่สามารถเห็นได้จากกล้องจุลทรรศน์ว่ามีลักษณะรูปร่างเป็นอย่างไร

ท่ามือมีความหลากหลายบางท่ามืออาจสร้างตามรูปร่างสิ่งที่เห็นหรือความคล้ายของวัตถุ ดังภาพประกอบ 1 “book” ในภาษามืออเมริกัน และการสร้างจากสิ่งสมมติในคำว่า “name” ในภาษามืออเมริกัน ปัจจุบันคำศัพท์ใหม่ด้านเทคโนโลยีเกิดขึ้นมากมาย ผู้วิจัยจึงสนใจวิเคราะห์สัญญาที่ใช้ในการประกอบสร้างท่ามือคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์ในภาษามือไทย โดยใช้เกณฑ์ของ Rogers (1989) เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในการสื่อสารของคนหูหนวก โดยจะทำการศึกษาผู้บอกภาษาที่มีอายุระหว่าง 18-25 ปี ซึ่งเป็นตัวแทนของกลุ่มวัยรุ่นและศึกษาในระดับอุดมศึกษาในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง และผู้บอกภาษาที่มีอายุระหว่าง 30-40 ปี ซึ่งเป็นตัวแทนกลุ่มคนทำงาน โดยทั้ง 2 กลุ่มเป็นคนหูหนวกโดยกำเนิด

สัญญา (sign)

de Saussure (1959) นักภาษาศาสตร์ผู้ให้กำเนิดสัญญาวิทยา (Semiology) กล่าวถึงสัญญา คือ กระบวนการสร้างความหมาย (signification) โดยการนำสัญญาต่างๆ มาตีความและทุกความหมายประกอบด้วยรูปที่ปรากฏของสัญญา (signifier) และความหมายของสัญญา (signified) ยกตัวอย่างภาพประกอบ 3 รูปที่ปรากฏของสัญญา คือ “arbor” ส่วนความหมายของสัญญา คือ มโนทัศน์เกี่ยวกับต้นไม้ ซึ่งมีกิ่งก้านใบ ลำต้น เป็นต้น

ภาพประกอบ 3 ส่วนประกอบสัญลักษณ์ของภาษา (de Saussure, 1972 as cited in Harris, 2013)



ในปี 1935 Charles Sanders Peirce แบ่งรูปที่ปรากฏของสัญญาออกเป็น 3 ประเภท 1) ไอคอน (icon) คือ สัญญาที่มีลักษณะคล้ายกับวัตถุหรือสิ่งของนั้นมากที่สุด เช่น ภาพวาด รูปถ่าย ประติมากรรม เสมือนจริง เป็นต้น 2) สัญญาบ่งชี้ (index) คือ สัญญาที่เกี่ยวข้องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล มีความเชื่อมโยงกัน เช่น สัตว์ที่มีงา เชื่อมโยงความหมายกับช้าง หรือกระโปรงสัมพันธ์กับผู้หญิง เป็นต้น 3) สัญญาสัญลักษณ์ (symbol) คือ การตกลงใช้สัญญาร่วมกันในสังคม เป็นสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นแทนสิ่งต่างๆ เช่น โลโก้หรือสัญลักษณ์ทางการค้าต่างๆ เป็นสิ่งสมมติ (arbitrary) เช่น คำว่า “แก้ว” “บ้าน” “ต้นไม้” ในภาษาไทย แต่ภาษาอังกฤษเป็นคำว่า “glass” “house” “tree” ซึ่งแต่ละภาษาสมมติแตกต่างกัน เป็นต้น (Deely, 1994)

ส่วน Yvonne Rogers (1989) แบ่งประเภทของรูปที่ปรากฏของสัญลักษณ์ ออกเป็น 4 ประเภท-มีความคล้ายคลึงกับ Peirce (1935) แต่เรียกต่างกันและลงรายละเอียดในสิ่งอ้างอิงเพิ่มขึ้น คือ 1) ไอคอนคล้าย (resemblance icons) หมายถึง สัญลักษณ์ที่เหมือนกับสิ่งที่อ้างอิง (referent) เช่น รูปปั้นเหมือน หรือ ภาพถ่าย เป็นการอ้างอิงจากสิ่งที่ปรากฏ ดังภาพประกอบ 4 (a) แสดงป้ายเป็นภาพที่มีหินถล่มลงมาแสดงถึงให้ระวังหินหรือดินถล่ม เป็นต้น 2) ไอคอนตัวอย่าง (exemplar icons) หมายถึง สัญลักษณ์ที่แสดงรายละเอียดของสิ่งหนึ่งเพื่อเป็นตัวแทนของอีกสิ่งหรือสิ่งที่อ้างอิง เช่น ภาพช้อน ส้อม ที่สื่อถึงร้านอาหาร ดังภาพประกอบ 4 (b) 3) ไอคอนสัญลักษณ์ (symbolic icons) หมายถึง สัญลักษณ์ที่ถ่ายทอดและพรรณนาที่ไม่ใช่สิ่งนั้นโดยตรง ซึ่งต้องตีความจึงจะเข้าใจความหมาย เช่น ภาพแก้วไวน์ที่แตก ดังภาพประกอบ 4 (c) ป้ายที่ปะบนกล่องพัสดุหรือสินค้าต่างๆ แสดงถึงสินค้าแตกหักง่ายให้ระวัง ซึ่งไม่ได้ หมายถึง แก้วไวน์อยู่ในกล่องพัสดุ นั่นคือ ของที่แตกหักได้ง่ายเปราะบางเหมือนแก้วไวน์ที่มีเนื้อแก้วบาง 4) ไอคอนสมมติ (arbitrary icons) หมายถึง สัญลักษณ์ที่ไม่สามารถเชื่อมโยงความหมายหรือความสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ได้ ต้องอาศัยความรู้และความเข้าใจ เช่น ภาพป้ายชีวิตอันตราย ดังภาพประกอบ 4 (d) หมายถึง ให้ระวังอันตรายจากสารเคมี เป็นต้น

ภาพประกอบ 4 ไอคอนคล้าย (a) ไอคอนตัวอย่าง (b) ไอคอนสัญลักษณ์ (c) และ ไอคอนสมมติ (d) (Rogers, 1989)



a



b



c



d

นอกจากความน่าสนใจสัญลักษณ์ที่ปรากฏในการใช้ท่ามือแล้ว จากงานวิจัยที่ทำการศึกษากับเด็กอนุหวนกที่จบระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โดยพบว่าเด็กอนุหวนกมีความสามารถในการเขียนเทียบเท่าเด็กจบระดับประถมศึกษาปีที่ 2 เด็กอนุหวนกไม่สามารถเรียงไวยากรณ์ภาษามือได้ ส่วนการอ่านพบว่าเด็กอนุหวนกสามารถรับรู้ได้ประมาณร้อยละ 20 ของคนทั่วไป (วีระศักดิ์ จันทรส่งแสง, 2549) ยิ่งไปกว่านั้น ชุดคำศัพท์ภาษามือในปัจจุบันไม่มีความหลากหลาย พบเพียงท่ามือชุดคำศัพท์พื้นฐานเพื่อใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันเท่านั้น ส่วนกลุ่มคำศัพท์ใหม่มีการใช้ที่เฉพาะกลุ่มเท่านั้น ในขณะที่เดียวกันคนหูตาก็ไม่ได้เข้าใจและรู้จักการใช้ภาษามือเช่นกัน ทำให้เกิดช่องว่างหรือความเหลื่อมล้ำของสังคมได้ อย่างไรก็ตามหากมีการพัฒนาสื่อและความรู้หรือท่ามือต่างๆ อย่างแพร่หลายย่อมส่งผลให้คนหูหนวกเป็นที่ยอมรับ ไม่ถูกบางแยกในสังคม และจากงานวิจัยต่างประเทศของ Fajri & Kusumastuti (2019) ศึกษามุมมองของคน

หุ้ดีเกี่ยวกับภาษามือของประเทศอินโดนีเซีย โดยจัดทำแบบสอบถาม 5 ข้อ 1) รู้จักภาษามือหรือไม่ 2) สามารถใช้ภาษามือได้หรือไม่ 3) ภาษามือมีความสำคัญหรือไม่ 4) ต้องการสื่อในการเรียนรู้ภาษามือหรือไม่ และ 5) สื่อแบบไหนที่ต้องการเรียนรู้ภาษามือ กับกลุ่มตัวอย่างคนหุ้ดี ทั้งหมด 100 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คนทำงานและกลุ่มนักเรียน เป็นตัวแทนของคนรุ่นเก่าและรุ่นใหม่ ผลจากการวิเคราะห์พบว่าร้อยละ 60 ของกลุ่มตัวอย่างไม่รู้จักรักภาษามือ และไม่รู้จักรักการใช้ภาษามือร้อยละ 90 แต่อย่างไรก็ตาม มีมากกว่าร้อยละ 94 ให้ความสำคัญกับภาษามือ และต้องการให้มีสื่อเรียนรู้ที่เข้าถึงง่ายและสะดวกในการใช้ง่าย

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้เก็บข้อมูลคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์ ทั้งหมด 49 คำ ของ Williamson (2013) โดยจำแนกสื่อสังคมออนไลน์ทั้งหมด แบ่งออก 8 ชนิด ดังนี้ 1) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (social networking site) 2) ไมโครบล็อก (Micro-blog) 3) เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันข้อมูล (video and photo sharing website) 4) บล็อกส่วนบุคคลและองค์กร (personal and corporate blogs) 5) วิกีและพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (wikis and online collaborative space) 6) โลกเสมือนจริง (virtual worlds) 7) ข้อความสั้น (instant messaging) 8) การโต้แย้ง วิวี้ และแสดงความคิดเห็น (discuss/review/opinion) โดยผู้บอกภาษามือมีทั้งหมด 8 คน คือ คนหุ้หนวทที่เป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา จำนวน 4 คน และคนทำงาน จำนวน 4 คน ซึ่งเป็นคนหุ้หนวทโดยกำเนิด

งานวิจัยนี้ใช้กรอบการวิเคราะห์ตามแนวคิดเรื่องสัญญะของ Rogers (1989) ซึ่งพิจารณาจากประเภทของรูปที่ปรากฏของสัญญะหรือท่ามือ โดยประกอบด้วยไอคอน 4 ประเภท ได้แก่ 1) ไอคอนคล้าย คือ สัญญะที่มีลักษณะเหมือนหรือคล้ายคลึงกัน 2) ไอคอนตัวอย่าง คือ สัญญะที่ใช้สิ่งของที่เป็นตัวแทนสื่อความหมาย 3) ไอคอนสัญลักษณ์ คือ สัญญะที่เป็นความหมายโดยรวมต้องอาศัยการตีความ 4) ไอคอนสมมติ คือ สัญญะที่ไม่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ คนในสังคมยอมรับ


ผลการวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์ท่ามือสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาและคนทำงานทั้งหมด 8 คน พบว่านักศึกษารู้จักรักคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์และสามารถทำท่ามือได้จำนวน 15 คำ ในขณะที่คนทำงานรู้จักรักคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 14 คำ ซึ่งมีปริมาณใกล้เคียงกับนักศึกษาและเป็นคำที่เหมือนกัน คือ คำว่า Facebook, Hi5, Twitter, Skype, YouTube, Instagram, Zoom, Google, SMS, MSN, messenger, WeChat, WhatsApp, LINE, Mystarbucks Idea ยกเว้นคำว่า Pinterest ที่นักศึกษารู้ท่ามือ แต่คนทำงานไม่รู้ท่ามือ อย่งไรก็ตาม จากผลการวิเคราะห์พบว่าถึงแม้ว่าคนทำงานไม่รู้จักรักคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์อีก 35 คำ แต่คนทำงานสามารถสร้างท่ามือคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์เพื่อใช้ในการสื่อสาร-แตกต่างจากนักศึกษาที่เลือกไม่สร้างท่ามือในคำศัพท์ที่ไม่รู้จักรัก

ผลการวิเคราะห์พบท่ามือสื่อสังคมออนไลน์ตามแนวคิดของ Rogers ครบทั้ง 4 ไอคอน คือ ไอคอนสมมติ ไอคอนคล้าย ไอคอนสัญลักษณ์ และไอคอนตัวอย่าง ซึ่งพบการประกอบสร้างท่ามือโดยใช้ไอคอนสมมติมากที่สุด กล่าวคือ พบทุกคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์ 49 คำ เนื่องจากท่ามือสื่อสังคมออนไลน์เป็นคำศัพท์เฉพาะที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการสื่อสารในโลกดิจิทัล และมีชื่อเรียกเป็นภาษาอังกฤษทำให้เกิดการใช้ท่ามือสะกดตัวอักษรเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบการเกิดร่วมกันของไอคอนสมมติกับไอคอนต่างๆ 5 รูปแบบ ได้แก่ 1) ไอคอนสมมติเกิดร่วมกับไอคอนคล้ายในการประกอบสร้างท่ามือที่มีความสัมพันธ์กับชื่อสื่อหรือภาพโลโก้ของสื่อ 2) ไอคอนสมมติเกิดร่วมกับไอคอนสัญลักษณ์ที่เป็นภาพแทนของสิ่งต่างๆ 3) ไอคอนสมมติร่วมกับไอคอนตัวอย่าง 4) ไอคอนสมมติร่วมกับไอคอนคล้ายและไอคอนสัญลักษณ์ และ 5) ไอคอนสมมติร่วมกับไอคอนสัญลักษณ์และไอคอนตัวอย่าง

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบท่ามือสื่อสังคมออนไลน์ตามแนวคิดของ Rogers ในการประกอบสร้างท่ามือ มีทั้งที่เป็นการใช้เพียง 1 ไอคอน 2 ไอคอน และ 3 ไอคอนร่วมกัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ไอคอนสมมติ

ไอคอนสมมติ หมายถึง สัญลักษณ์ที่คนในสังคมคิดขึ้น มีการตกลงร่วมกันของคนในสังคมคนหมู่มาก คนหมู่มากยอมรับและใช้ในการสื่อสาร เช่น ตัวอักษร A เป็นท่ามือที่มีการกำมือโดยเหลือนิ้วโป้งไว้ภายนอก  ซึ่งหากพิจารณาท่ามือกับตัวอักษรแล้ว ไม่มีความสัมพันธ์กับตัวอักษร A เลย แต่ท่ามือ A เกิดจากการสมมติขึ้นของคนในสังคม อย่างไรก็ตาม ท่ามือตัวสะกดของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน ยกตัวอย่าง แบบสะกดนิ้วมือไทย (ภาพประกอบ 5)

ภาพประกอบ 5 แบบสะกดนิ้วมือไทย (GotoKnow, 2013)



จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าท่ามือคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์มีการสะกดตัวอักษร ซึ่งเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษเป็นหลัก เนื่องจากคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์เป็นภาษาอังกฤษ โดยพบท่ามือสะกดทุกตัวอักษร และพบท่ามือสะกดบางตัวอักษร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) **ท่ามือสะกดทุกตัวอักษร** การใช้ท่ามือสะกดทั้งหมดเพื่อเรียกคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์ เป็นวิธีที่ง่ายสามารถให้ความหมายตรงตัว ชัดเจน อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าการสะกดทั้งหมดเป็นการสื่อสารที่เข้าใจง่าย แต่จากข้อมูลกลับพบที่มีการใช้ท่ามือสะกดภาษาอังกฤษทั้งหมด เพียง 2 คำ ในคำว่า คือ Hi5 (ภาพประกอบ 6) และ Zoom (ภาพประกอบ 7) เนื่องจากการสะกดทุกตัวอักษรใช้เวลามาก หากเป็นคำที่มีพยัญชนะและสระหลายตัวประกอบกัน จึงทำให้พบการใช้ตัวย่อดังกล่าวในหัวข้อถัดไป

(1) คำว่า Hi5

ท่ามือ Hi5 สะกดด้วย H-I สะกดภาษาอังกฤษ และ 5 คือ ตัวเลข จากข้อมูลพบตัวเลขเพียงคำเดียว คือ Hi5 และคำว่า ZOOM ซึ่งสะกดทุกตัวอักษร

ภาพประกอบ 6 ท่ามือ Hi5



ท่ามือสะกด H

ท่ามือสะกด I

ท่ามือสะกด 5

ภาพประกอบ 7 ท่ามือ ZOOM



ท่ามือสะกด Z

ท่ามือสะกด O

ท่ามือสะกด O

ท่ามือสะกด M

2) **ท่ามือสะกดบางตัวอักษร** เป็นที่นิยมที่สุดของคนนักศึกษาและคนทำงาน ซึ่งคล้ายกับตัวย่อ กล่าวคือ เป็นการนำพยัญชนะต้น หรือพยัญชนะกลาง หรือพยัญชนะท้าย ใช้ในการสื่อคำศัพท์สื่อสังคม

ออนไลน์ เนื่องจากประหยัดเวลาในการสื่อสารไม่ต้องสะกดทุกตัวอักษร ซึ่งเหมาะกับการสื่อสารมากกว่า และปรากฏร่วมกับไอคอนอื่นๆ ด้วย

(2) คำว่า Instagram

จากข้อมูลพบการใช้ท่ามือตัวย่อ Instagram ด้วยการสะกด ' I G' (IG) ซึ่งทั้งนักศึกษาและคนทำงานใช้ท่ามือตัวสะกด I และ G เหมือนกัน สื่อถึงการรับรู้ที่เหมือนกันทั้งในภาษาที่ใช้โดยคนหูดี คือ คนที่ได้ยินเสียงปกติ กับคนหูหนวก ดังภาพประกอบ 8

ภาพประกอบ 8 ท่ามือ Instagram



ท่ามือสะกด I



ท่ามือสะกด G

(3) คำว่า Bloggang

ภาพประกอบ 9 ท่ามือ Bloggang



ท่ามือสะกด B



ท่ามือสะกด G

จากข้อมูลพบว่าท่ามือ Bloggang ประกอบสร้างด้วยตัวย่อ BG ซึ่งเป็นตัวอักษรที่ปรากฏบนโลโก้ของ Bloggang ดังภาพประกอบ 10

ภาพประกอบ 10 โลโก้ Bloggang



1.2 ทำมือสื่อถึงสี (เรียกสั้นๆ ว่าทำมือสี)

นอกจากทำมือตัวสะกดเป็นไอคอนสมมติแล้ว ทำมือสีเป็นการประกอบสร้างที่คนหูหนวกเข้าใจและยอมรับในสังคมคนหูหนวกว่าสีอะไรประกอบสร้างด้วยทำมือใด จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบทำมือสีในคำว่า Pinterest เนื่องจากมีสีแดงที่โลโก้

(4) คำว่า Pinterest ประกอบด้วยทำมือตัวสะกด P และทำมือสีแดง ซึ่งใช้นิ้วชี้ชี้ที่ปากและลากลง
ดังภาพประกอบ 11

ภาพประกอบ 11 ทำมือ Pinterest



ทำมือสะกด P
(ไอคอนสมมติ)



ทำมือสีแดง
(ไอคอนสมมติ)

2. ไอคอนสมมติปรากฏร่วมกับไอคอนคล้าย

ไอคอนสมมติปรากฏร่วมกับไอคอนคล้าย ไอคอนสมมติที่พบ คือ ตัวอักษรเท่านั้น ส่วนไอคอนคล้าย คือ สัญลักษณ์ที่มีลักษณะคล้ายหรือเหมือนกับสิ่งที่อ้างถึง จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบไอคอนคล้ายเชื่อมโยงกับภาพโลโก้ของสื่อ ซึ่งเป็นการเลือกเอาลักษณะเด่นของโลโก้และชื่อสื่อมารวมกัน

(5) คำว่า Pangya

โลโก้ประกอบด้วย ตัวอักษร P-A-N-G-Y-A ซึ่ง คือ ไอคอนสมมติ และภาพก้อนเมฆเป็นพื้นหลัง คือ ไอคอนคล้าย จากการวิเคราะห์ทำมือพบว่าการประกอบสร้างทำมือถึงส่วนที่เด่นชัดในการประกอบสร้างทำมือนั้น คือ ตัวอักษรและก้อนเมฆ ส่วนสีพื้นหลัง รูปหัวใจเล็กๆ คนหูหนวกไม่ได้ดึงมาประกอบสร้างทำมือ (ภาพประกอบ 13) เนื่องจากเป็นรายละเอียดปลีกย่อยที่ไม่จำเป็นต้องปรากฏในทำมือ

ภาพประกอบ 12 คำว่า Pangya



ภาพประกอบ 13 ท่ามือ Pangya



ท่ามือก้อนเมฆ



ท่ามือสะกด P



ท่ามือสะกด A

(6) คำว่า badoo

โลโก้ badoo ประกอบด้วยรูปหัวใจที่ยิ้ม และตัวอักษร b-a-d-o-o ส่วนท่ามือ พบท่ามือแสดงการยิ้ม เป็นการเลียนแบบท่ายิ้มจึงเป็นไอคอนคล้าย และตัวอักษร b-a-d-o-o ซึ่งคือ ไอคอนสมมติ ท่ามือ badoo จึงเกิดจากการร่วมกันของไอคอนคล้ายและไอคอนสมมติ (ภาพประกอบ 14)

ภาพประกอบ 14 โลโก้และท่ามือ badoo



ท่ามือสะกด B

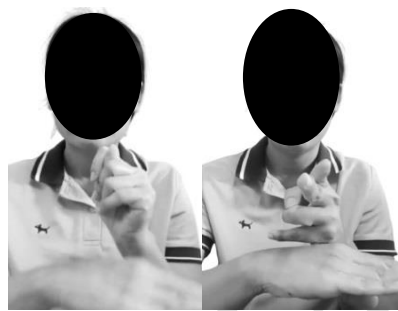


ท่ามือยิ้ม

3. ไอคอนสมมติปรากฏร่วมกับไอคอนสัญลักษณ์

ไอคอนสมมติปรากฏร่วมกับไอคอนสัญลักษณ์ โดยไอคอนสมมติที่พบ คือ ตัวอักษรเท่านั้น ส่วนไอคอนสัญลักษณ์ต้องตีความในท่ามือสื่อสังคมออนไลน์ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบท่ามือสื่อถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ต (เรียกสั้นๆ ว่าท่ามืออินเทอร์เน็ต) เนื่องจากสัญญาณอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งนามธรรมไม่สามารถจับต้องได้ ท่ามือที่สื่อไอคอนสัญลักษณ์จึงต้องอาศัยการตีความ ลักษณะท่ามือ คือ กำมือที่มีลักษณะนิ้วโป้งอยู่ใต้นิ้วชี้ และนิ้วชี้และนิ้วกลางกางออกมาข้างหน้าในแนวตั้ง ดังภาพประกอบ 15

ภาพประกอบ 15 ท่ามืออินเทอร์เน็ต



ท่ามืออินเทอร์เน็ต

(7) คำว่า Weibo

โลโก้ Weibo ประกอบด้วย ท่ามืออินเทอร์เน็ต ท่ามือสะกด W ท่ามือสะกด E และท่ามือสะกด I ดังภาพประกอบ 16 และ 17

ภาพประกอบ 16 โลโก้ Weibo



ภาพประกอบ 17 ท่ามือ Weibo



ท่ามืออินเทอร์เน็ต
(ไอคอนสัญลักษณ์)

ท่ามือสะกด W
(ไอคอนสมมติ)

ท่ามือสะกด E
(ไอคอนสมมติ)

ท่ามือสะกด I
(ไอคอนสมมติ)

4. ไคคอนสมมติปรากฏร่วมกับไคคอนตัวอย่าง

ไคคอนสมมติปรากฏร่วมกับไคคอนตัวอย่าง โดยไคคอนสมมติที่พบ คือ ตัวอักษรเท่านั้น ส่วนไคคอนตัวอย่าง เช่น คำว่า Ragnarok ประกอบด้วยท่ามือสะกดย่อตัวอักษรแรก คือ R เป็นไคคอนสมมติ และท่ามือเกี่ยวข้องกับการต่อสู้ ซึ่งท่ามือเป็นการพิน เนื่องจาก Ragnarok เป็นเกมเกี่ยวกับการต่อสู้ในสงคราม ท่ามือจึงดึงลักษณะเด่นของการต่อสู้ ซึ่งการพินเป็นตัวแทนในการต่อสู้ที่ถูกเลือกมาประกอบสร้างในคำว่า Ragnarok

(8) คำว่า Rangnarok

ภาพประกอบ 18 ท่ามือ Rangnarok



ท่ามือสะกด R
(ไคคอนสมมติ)



ท่ามือพิน
(ไคคอนตัวอย่าง)

5. ไคคอนสมมติปรากฏร่วมกับไคคอนคล้ายและไคคอนสัญลักษณ์

ไคคอนสมมติปรากฏร่วมกับไคคอนคล้ายและไคคอนสัญลักษณ์ โดยไคคอนสมมติที่พบ คือ ตัวอักษรเท่านั้น ไคคอนคล้าย คือ ท่ามือที่เป็นการเลียนแบบหรือทำท่าคล้าย และไคคอนสัญลักษณ์ที่พบ คือ ท่ามือสื่อถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ต

(9) คำว่า Pangya

ท่ามือ Pangya นอกจากเกิดจาก 2 ไคคอน คือ ไคคอนสมมติปรากฏร่วมกับไคคอนคล้ายแล้ว (ภาพประกอบ 13) จากข้อมูลพบการประกอบสร้างด้วย 3 ไคคอน คือ เพิ่มไคคอนสัญลักษณ์สื่อถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ต ดังภาพประกอบ 19

ภาพประกอบ 19 ท่ามือ Pangya



ท่ามืออินเทอร์เน็ต
(ไคคอนสัญลักษณ์)



ท่ามือสะกด P
(ไคคอนสมมติ)



ท่ามือสะกด A
(ไคคอนสมมติ)



ท่ามือก้อนเมฆ
(ไคคอนคล้าย)

6. ไอคอนสมมติปรากฏร่วมกับไอคอนสัญลักษณ์และไอคอนตัวอย่าง

ไอคอนสมมติปรากฏร่วมกับไอคอนสัญลักษณ์และไอคอนตัวอย่าง โดยไอคอนสมมติที่พบ คือ ตัวอักษรเท่านั้น ไอคอนสัญลักษณ์ที่พบ คือ ท่ามือสื่อถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ต และไอคอนตัวอย่าง เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นตัวอย่างหรือตัวแทนของสิ่งที่อ้างถึง เช่น ในคำว่า World of Warcraft และคำว่า Audition ซึ่งทั้ง 2 คำเป็นเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน แต่สมัยก่อนเครื่องเล่นเกมจะมีคันบังคับ (joystick) ในการควบคุมการเล่น คันบังคับจึงเป็นตัวแทนของเกมในการทำท่ามือเกมออนไลน์ คือ แขนมือเสมือนเป็นฐานของคันบังคับ และมืออีกข้างดึงคันบังคับให้เลื่อนไปมาในทิศทางที่ต้องการ

(10) คำว่า Audition

ท่ามือ Audition ประกอบด้วยท่ามืออินเทอร์เน็ต ท่ามือสะกด A ท่ามือสะกด U และท่ามือเกม ดังภาพประกอบ 20

ภาพประกอบ 20 ท่ามือ Audition



(11) คำว่า World of Warcraft

ท่ามือ World of Warcraft ประกอบด้วยท่ามืออินเทอร์เน็ต ท่ามือสะกด W และ W และ ท่ามือเกม ดังภาพประกอบ 21

ภาพประกอบ 21 ท่ามือ World of Warcraft



(12) คำว่า Wiggle Podcast

ภาพโลโก้มีจุดเด่น คือ ภาพนก และประกอบด้วยตัวอักษร W-I-G-G-L-E P-O-D-C-A-S-T ทำมือตัวสะกดเลือกการใช้ด้วยอ คือ ตัวอักษร W ซื่อเป็นชื่อสะกดตัวแรก (ไคคอนสมมติ) ตามด้วยทำมือนก คือ การทำทำมือนกสี่ด้วยจะงอยปากของนก คือ ไคคอนตัวอย่าง และ ทำมือบินของนก ซื่อคือ ไคคอนคล้าย ดังภาพประกอบ 22

ภาพประกอบ 22 โลโก้และทำมือ Wiggle Podcast



โลโก้ Wiggle Podcast



ทำมือสะกด W
(ไคคอนสมมติ)



ทำมือนก
(ไคคอนตัวอย่าง)



ทำมือบิน
(ไคคอนคล้าย)

สรุป ทำมือสี่สั้งคมออนไลน์ มีการใช้ 1 ไคคอน และ 2-3 ไคคอนในการประกอบสร้างทำมือ ไคคอนสมมติปรากฏมากที่สุดในช่วง 4 ไคคอน เนื่องจากการสะกดตัวอักษรประกอบการประกอบสร้างเป็นหลัก และส่วนประกอบอื่น เช่น ทำมือสี่ถึงท่าทาง เช่น การบิน การฟันในการต่อสู้ ทำมือที่เป็นคำนาม เช่น ก้อนเมฆ นก เป็นต้น จึงทำให้เกิดการปรากฏร่วม 2-3 ไคคอน

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์รูปที่ปรากฏของสัญลักษณ์หรือทำมือตามแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ของ Rogers (1989) สรุปได้ว่าทำมือคำศัพท์สี่สั้งคมออนไลน์พบการใช้ไคคอน 4 ไคคอน คือ ไคคอนสมมติ ไคคอนคล้าย ไคคอนสัญลักษณ์ ไคคอนตัวอย่าง และพบการประกอบสร้างด้วยไคคอนสมมติแบบทำมือสะกดในทุกคำศัพท์สี่สั้งคมออนไลน์ เนื่องจากสี่สั้งคมออนไลน์เป็นแหล่งหรือช่องทางการสื่อสารแบบใหม่ที่มีคำศัพท์เกิดขึ้นใหม่ ประกอบกับคำที่สร้างใหม่เป็นคำเฉพาะที่เป็นภาษาอังกฤษ คนหูหนวกจึงประกอบสร้างทำมือด้วยใช้ทำมือสะกดในการเรียกชื่อสี่สั้งเหล่านั้น นอกจากนี้ คำศัพท์สี่สั้งคมออนไลน์เป็นคำที่เป็นนามธรรม ทำให้ทำมือจึงใช้ไคคอนสมมติในการสร้างเป็นส่วนใหญ่ ซื่อทำมือที่ใช้มีการใช้ทำมือสะกดทุกตัวอักษร หรือทำมือสะกดบางคำ (ตัวอักษรแรก ตัวอักษรกลาง หรือตัวอักษรท้าย) รวมถึงทำมือที่ใช้ไคคอนสมมติร่วมกับไคคอนอื่น เพื่อให้เห็นลักษณะเด่นที่แตกต่างของสี่ โดยพิจารณาจากโลโก้ของสี่ เช่น ไคคอนตัวอย่างเป็นการนำลักษณะเด่นออกมาจากสิ่งที่ยังถึง เช่น จะงอยปากแทนนก และพบไคคอนคล้ายมีความสัมพันธ์กับภาพที่ปรากฏบนโลโก้ ส่วนไคคอนสัญลักษณ์พบเพียงทำมืออินเทอร์เน็ต

อย่างไรก็ตาม การสร้างคำเป็นการพัฒนาการสื่อสารมนุษย์ ปราณี กุลละวณิชย์ (2532) กล่าวว่า เป็นการผลิตไม่รู้จบ (productivity) ของภาษาเป็นรูปแบบการสื่อสารที่สามารถต่อเติมได้ไม่สิ้นสุด มีการพัฒนาไปเรื่อยๆ เป็นเครื่องมือถ่ายทอดทางวัฒนธรรมจากรุ่นไปสู่อีกรุ่น และเป็นสิ่งสมมติที่ตกลงใช้ร่วมกันในสังคม ซึ่งแต่ละสังคมกำหนดไม่เหมือนกัน เช่น คำว่า “ประตู” ในภาษาไทย กับคำว่า “Door” ในภาษาอังกฤษ จากข้อมูลดังกล่าว พบว่าภาษามีการพัฒนาต่อเติมไปอย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งสอดคล้องกับการใช้ท่ามือตัวสะกดที่เป็นไอคอนสมมติที่สามารถผลิตท่ามือได้อย่างไม่รู้จบหากมีคำใหม่เกิดขึ้น รวมถึงการใช้ร่วมกับไอคอนอื่น ไม่ว่าจะเป็นไอคอนคล้าย ไอคอนสัญลักษณ์ ไอคอนตัวอย่าง แต่เนื่องจากคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์เป็นคำศัพท์ใหม่ มีความเป็นนามธรรมสูง ทำให้ท่ามือที่นักศึกษาและคนทำงานรู้จักท่ามือเพียง 14 คำเท่านั้น ส่วนอีก 35 คำ คนทำงานสามารถสร้างท่ามือได้ แต่ไม่ได้มีความเข้าใจในคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์นั้นหรือเข้าใจการใช้คำศัพท์เหล่านั้น เนื่องจากประสบการณ์ของคนทำงานมากกว่านักศึกษาจึงทำให้คนทำงานพยายามทำท่ามือที่คิดว่าสื่อความหมายได้ ซึ่งจากการสัมภาษณ์คนหูหนวกพบว่าความเข้าใจท่ามือนั้น ถึงแม้ว่าท่ามืออาจสร้างไม่ถูกต้อง แต่เนื่องจากบริบทการสนทนาทำให้ผู้สนทนาอีกฝ่ายคาดว่าเป็นคำศัพท์ใด จึงทำให้การสนทนาด้วยท่ามือจึงยังคงดำเนินต่อไป สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี (2563) ที่ศึกษาการตั้งชื่อภาษามือ ศิลปินตะวันตก (ยุคศิลปะสมัยใหม่) ของศิลปินตะวันตกที่มีชื่อเสียง ผลการวิจัยพบว่า การตั้งชื่อในภาษามือพิจารณาจากลักษณะเด่นของบุคคล ด้านกายภาพ รูปลักษณ์ หน้าตา และผลงานที่มีชื่อเสียง อย่างไรก็ตาม หากคนหูหนวกไม่ได้รู้จักหรือคุ้นเคยกับชื่อศิลปิน อาจทำให้ไม่สามารถนึกภาพหรือคลังคำศัพท์ได้ ทำให้เกิดการใช้การสะกดนิ้วร่วมด้วยเพื่อสื่อความหมาย เช่นเดียวกับการสื่อสารท่ามือคำศัพท์สื่อสังคมออนไลน์ที่มักพบการสะกดตัวอักษรร่วมในทุกคำ สะท้อนให้เห็นภาษาและเทคโนโลยีมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา สื่อออนไลน์ปัจจุบันมีเกิดขึ้นมากมาย ผู้บอกภาษาที่เป็นคนทำงาน ซึ่งไม่รู้จักคำเรียกสื่อแก้ไขปัญหาด้วยใช้ท่ามือสะกด และเลือกตั้งที่เป็นลักษณะเด่นของสื่อ ไม่ว่าจะเป็นชื่อเรียกสื่อ ภาพโลโก้ เพื่อประกอบสร้างท่ามือ และเพื่อให้สามารถสื่อสารกันได้ผนวกกับบริบทในการสื่อสารการสนทนาทำให้สามารถทราบได้ว่ากำลังคุยเรื่องอะไร สื่อแบบไหนที่ผู้สนทนากำลังอ้างถึง

เอกสารอ้างอิง

- คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. (2563). *การตั้งชื่อภาษามือศิลปินตะวันตก (ยุคศิลปะสมัยใหม่)* [เอกสารประกอบการสอน]. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี.
- จิรกิติ์ คูอาริยะกุล. (2564). *ล่ามภาษามือ อาชีพนี้ทำอะไร* [รายการโทรทัศน์]. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปราณี กุลละวณิชย์. (2532). *ภาษาที่ค้นหา*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราษฎร์ บุญญา. (2551). *ภาษามือ ภาษาของคนหูหนวก*. วารสารวิทยาลัยราชสุดาเพื่อการวิจัยและพัฒนาคนพิการ, 4(1), 77-94.
- วีระศักดิ์ จันทรสังแสง. (2549). *เสียงจากโลกเงียบ: มือสื่อภาษาตาสื่อใจ*. นนทบุรี: แผนงานสร้างเสริมสุขภาพคนพิการในสังคมไทย.
- สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2563). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2563 Thailand Internet User Behavior 2020*. <https://www.etcha.or.th/th/Useful-Resource/publications/Thailand-Internet-User-Behavior-2020.aspx>
- de Saussure, F. (1959). *Course in general linguistics*. New York: Columbia University Press.
- Deely, J. (1994). *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Charlottesville, VA: Intelix Corp.
- Fajri, B. R., & Kusumastuti, G. (2019). Perceptions of 'Hearing' people on sign language learning. *Advances in social science education and humanities research*, 382, 364-367.
- GotoKnow. (2013, 6 September). *การสะกดนิ้วมือไทย*. <https://www.gotoknow.org/posts/172213>.
- Harris, R. (2013). *Ferdinand de Saussure course in general linguistics*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Peirce, C. S. (1935). *Collected papers of Charles Sanders Peirce: Pragmaticism and pragmaticism, scientific metaphysics*. Harvard University Press.
- Rogers, Y. (1989). Icon design for user interface. *International Reviews of Ergonomics*, 2,

129-154.

Williamson, A. (2013). Social media guidelines for parliaments. *Inter-Parliamentary Union*, 9-10.

Winter, J. (2018). The iconography of American sign language. The UX Collective Newsletter.

<https://uxdesign.cc/the-iconography-of-american-sign-language-c27290e98055>

VACANA JOURNAL