

บทสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง "การสื่อความหมายในนิคยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋" มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อทราบถึง รูปแบบและเนื้อหาของภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋ ว่ามีรูปแบบใด มีเนื้อหาสะท้อนภาพสังคมอย่างไร ตลอดจนเพื่อเข้าใจถึงกลวิธีการสร้างความขบขันที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของภาพการ์ตูน โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในการศึกษา จากกลุ่มตัวอย่างนิคยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ทั้งหมด 2 ปี เป็นจำนวนทั้งสิ้น 53 ฉบับ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้สามารถแยกศึกษาได้เป็น

1. รูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋
2. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน
3. ลักษณะเนื้อหาของภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋

1. รูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋

ในการวิเคราะห์ถึงรูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋นี้ ได้นำองค์ประกอบของวรรณกรรมมาใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ เนื่องจากการ์ตูนก็จัดเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่ง หากแต่เป็นวรรณกรรมที่มีรูปแบบพิเศษอันแตกต่างออกไปจากวรรณกรรมประเภทอื่น ซึ่งรูปแบบของการนำเสนอภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋นั้น มีองค์ประกอบอยู่ 6 ประเภทคือ

1. แก่นเรื่อง
2. โครงเรื่อง
3. ตัวละคร
4. การใช้ภาษาในบทสนทนา
5. ฉาก

## 6. วัตถุประสงค์ และการเลือกสรรมานำเสนอ

### 1. แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องของภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระบี่ พงจะสรุปได้ดังนี้

1.1 แก่นเรื่องแสดงทัศนะ เป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงทัศนคติของผู้เขียน ที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

1.2 แก่นเรื่องแสดงสภาพ และเหตุการณ์ เป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่โดยทั่วไปของคนในสังคม

### 2. โครงเรื่อง

เป็นการเรียงลำดับความคิด หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่องราวที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ ว่าเรื่องนั้นจะมีการเดินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบอย่างไรบ้าง โดยกำหนดไปถึงตัวละคร พฤติกรรม และสถานที่ต่าง ๆ ฯลฯ ซึ่งโครงเรื่องนี้สามารถแยกได้เป็น

2.1 การเปิดเรื่อง

2.2 การดำเนินเรื่อง

2.3 การปิดเรื่อง

เนื่องจากการ์ตูนมีความแตกต่างไปจากวรรณกรรมอื่น ตรงที่การ์ตูนจะใช้การบอกเล่าเรื่องราวโดยอาศัยภาพไม่ว่าจะเป็นการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง หรือการปิดเรื่อง จะใช้ภาพเป็นหลักในการนำเสนอ ดังนั้นลักษณะพิเศษของการ์ตูนที่ต่างออกไปจากวรรณกรรมอื่นก็คือ ไม่จำเป็นต้องอาศัยการบรรยาย หรือพรรณนาอย่างยืดยาว เนื่องจากภาพสามารถอธิบายได้โดยตัวของมันเองอยู่แล้ว และส่วนที่นับว่าสำคัญที่สุดก็คือการปิดเรื่อง จะใช้การปิดเรื่องเพื่อสร้างความขบขันแก่ผู้อ่าน โดยการเริ่มเรื่อง และดำเนินเรื่องให้ผู้อ่านคาดคิดไปในแนวทางหนึ่ง แต่เมื่อถึงตอนสุดท้ายจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกผิดคาดไปจากแนวทางที่คิดไว้

### 3. ตัวละคร

โดยสรุปแล้ว ตัวละครที่ปรากฏอยู่ในภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป่าจะมีอยู่ 2 ประเภทคือ

#### 3.1 ตัวละครจริง

#### 3.2 ตัวละครสมมติ

ไม่ว่าจะเป็นตัวละครจริง หรือตัวละครสมมติ ผู้เขียนสร้างขึ้นมาจากทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏอยู่ในสังคม ทั้งที่สามารถจับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ซึ่งการที่ตัวละครมีความหลากหลายมากเช่นนี้ก็เนื่องมาจากจินตนาการของความเป็นการ์ตูนที่ไร้ขอบเขตนั่นเอง นอกจากนี้แล้ว ผู้เขียนการ์ตูนยังกำหนดบทบาทความสำคัญของตัวละครไว้ใน 2 ลักษณะคือ

#### 1. ตัวละครหลัก

#### 2. ตัวละครรอง

ผู้เขียนการ์ตูนทุกคนจะสร้างตัวละครแทนตนเองขึ้นมา โดยใช้เป็นตัวละครหลักเพื่อสวมบทบาทเป็นตัวสำคัญในการถ่ายทอด หรือดำเนินเรื่องราว จากนั้นผู้เขียนจะสร้างตัวละครอื่น ๆ ขึ้นมาเป็นตัวละครรองเพื่อประกอบให้เรื่องราวเหตุการณ์นั้นสมบูรณ์ขึ้น

แต่ก็ไม่ใช่ว่าทั้งหมด ตัวละครหลักซึ่งใช้เป็นตัวแทนผู้เขียนนี้อาจได้รับบทบาทเป็นเพียงตัวละครประกอบในการเล่าเรื่อง หรือมีส่วนร่วมอยู่บ้างในเหตุการณ์นั้น นอกจากนี้แล้วตัวละครหลักอาจไม่ได้มีบทบาทอะไรในภาพการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ เลยก็ได้ โดยผู้เขียนจะใช้ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด สวมบทบาทเป็นทั้งตัวละครสำคัญและตัวละครประกอบ

### 4. การใช้ภาษาในบทสนทนา

เน้นการใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการทั้งหมด ในหัวข้อนี้แบ่งได้เป็น

#### 4.1 การใช้ภาษาพูด

#### 4.2 การใช้น้ำเสียง

4.1 การใช้ภาษาพูด มีการนำคำในลักษณะต่าง ๆ มาใช้อย่างหลากหลายตามที่บุคคลทั่วไปใช้กันอยู่ในวงสนทนาในชีวิตประจำวัน ทั้งคำสุภาพ และคำไม่สุภาพ มีการเปลี่ยนแปลงของคำที่มีความหมายรุนแรงให้เบาลง ใช้คำสแลงที่เกิดขึ้นมาเฉพาะเวลาและเหตุการณ์ ในช่วงนั้น ใช้คำภาษาต่างประเทศที่นิยมใช้กันแพร่หลายแล้ว ใช้คำสรรพนามแสดงชั้นของบุคคล เป็นต้น ซึ่งการใช้คำที่กล่าวมานี้ต่างก็ใช้ตามภาวการณ์ กาลเทศะ ของตัวละครที่ปรากฏขึ้นมาตามท้องเรื่อง

4.2 การใช้น้ำเสียง น้ำเสียงของการ์ตูนนั้น จะมีน้ำเสียงรื่นเรริงแสดงอารมณ์ขันเป็นพื้น และในการ์ตูนแต่ละเรื่องแต่ละเหตุการณ์ในอารมณ์ขันต่าง ๆ ยังมีน้ำเสียงอื่นอีกคือ

4.2.1 น้ำเสียงเสียดสี เป็นการว่ากล่าวโดยอ้อมตึงตัง

4.2.2 น้ำเสียงเยาะหยัน มีท่าทีเยาะเย้ยพฤติกรรมของบุคคล

4.2.3 น้ำเสียงประชดประชัน เป็นลักษณะที่ทำอะไรขาดหรือเกินเลยจาก

ความจริงไป

4.2.4 น้ำเสียงถากถาง คือลักษณะการว่ากล่าวกันตรง ๆ

ลักษณะการใช้ภาษาของชายหัวเราะฉับกระเป๋ามีความเด่นที่ผู้เขียนสามารถใช้ภาษาในบทสนทนาของตัวละครได้อย่างกระทัดรัด เข้ากับเนื้อหาของเรื่องได้อย่างเหมาะสมในเวลาและสถานที่อันจำกัด ให้อารมณ์ความรู้สึกได้เสมอ ตัวอย่างคำหรือสำนวนที่นำมาใช้จะมีลักษณะเป็นภาษาปากที่ใช้พูดกันจริง ๆ ในสังคมปัจจุบันมากกว่าภาษาเขียน ไม่ว่าจะเป็นคำไม่สุภาพ หรือแม้แต่คำทสแลงต่าง ๆ ทำให้ดูมีความทันสมัยอยู่เสมอ จนบางครั้งกลายเป็นที่ริเริ่มของคำที่ติดปากบางคำด้วยซ้ำ นอกจากนี้การใช้น้ำเสียงเป็นสิ่งที่ช่วยบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และทำให้ผู้อ่านคล้อยตามได้เป็นอย่างดี

## 5. ฉาก

ฉากเป็นองค์ประกอบสำคัญอันหนึ่งที่จะแสดงให้เห็นผู้อ่านทราบว่าในขณะนั้น เรื่องราวและเหตุการณ์ได้เกิดขึ้นที่ใดบ้าง ฉากที่ปรากฏในชายหัวเราะฉับกระเป๋่า ประกอบด้วย

5.1 ฉากเหมือนจริง ได้แก่ สถานที่ต่าง ๆ ที่มีปรากฏอยู่จริงในสังคม และผู้เขียนนำมาใช้ประกอบลงไปในภาพการ์ตูน สถานที่เหล่านั้นสามารถพบเห็น สัมผัสได้

5.2 ฉากเหนือจริง ได้แก่ สถานที่ที่เป็นเพียงความเชื่อถือของบุคคล แต่ไม่มีผู้ใดได้เคยประสบพบเห็นจริงๆ ซึ่งผู้เขียนได้สร้างขึ้นจากคำบอกเล่าและความเชื่อถือเหล่านั้น อย่างเช่น นรก สวรรค์

ซึ่งฉากประเภทเหมือนจริงจะมีปรากฏอยู่มากที่สุด เนื่องจากเรื่องราวเหตุการณ์ในภาพการ์ตูนจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบุคคลหรือสภาพสังคมในปัจจุบัน ดังนั้นสถานที่ต่าง ๆ จึงต้องมีลักษณะสมจริงที่ปรากฏให้เห็นได้ในสังคม

## 6. วัตถุดิบและการเลือกสรรมานำเสนอ

ในการเขียนวรรณกรรมใด ๆ ก็แล้วแต่ ผู้เขียนต้องสรรหาวัตถุดิบจากแหล่งต่าง ๆ มาสะสมไว้ใช้เป็นข้อมูลในการผลิตงานวรรณกรรมของตน งานเขียนการ์ตูนก็เช่นกัน ผู้เขียนจำเป็นต้องหาวัตถุดิบมาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพการ์ตูนแต่ละภาพออกมา แหล่งวัตถุดิบสำคัญสำหรับงานเขียนการ์ตูน ได้แก่

6.1 จากฝ่ายผู้เขียน

6.2 จากฝ่ายผู้อ่าน

6.1 จากฝ่ายผู้เขียน ผู้เขียนจะนำข้อมูลมาจาก

6.1.1 จากชีวิตจริง เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในสังคม และผู้เขียนนำมาเขียนเป็นการ์ตูนล้อเลียน อาจเป็นสภาพการดำเนินชีวิตของบุคคลทั่วไป สภาพการณ์ทางสังคม และวัฒนธรรมที่มีความใกล้ชิดกับผู้อ่านที่เมื่อนำมาล้อเลียนแล้ว สามารถรับรู้ได้โดยง่าย

6.1.2 จากสื่อมวลชน แบ่งออกเป็น

- สื่อมวลชนในประเทศ สื่อมวลชนทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้เขียนสามารถนำข้อมูลจากสื่อมวลชนเหล่านั้นมาเขียนเป็นภาพการ์ตูนได้ ซึ่งสื่อมวลชนจะทำหน้าที่เสนอข่าวสาร ความรู้ความบันเทิงที่ปรากฏในสังคม

จากนั้นผู้เขียนจะนำเหตุการณ์ที่สื่อมวลชนเสนอไปแล้ว มานำเสนออีกครั้งในรูปแบบของภาพการ์ตูน ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ดี เนื่องจากเคยพบเห็นสิ่งเหล่านี้มาจากสื่อมวลชนแล้ว

- สื่อมวลชนของต่างประเทศ วัตถุประสงค์จากต่างประเทศที่ผู้เขียนนำมาใช้ได้แก่ นิตยสารประเภทข่าว "แม็ก" (MAG) ฯลฯ เมื่อได้วัตถุประสงค์จากแหล่งนี้มาแล้วผู้เขียนจะนำมาใช้โดย

1. การลอกเลียนแบบ หมายถึงการนำต้นฉบับภาพการ์ตูนของต่างประเทศมาใช้ทั้งหมด โดยไม่มีการดัดแปลงแต่อย่างใด แต่จะมีปรากฏอยู่น้อย เนื่องจากสภาพสังคมของต่างประเทศ และของไทยแตกต่างกัน บางครั้งการลอกเลียนแบบมาทั้งหมดอาจทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจได้

2. การดัดแปลง หมายถึงการนำต้นฉบับภาพการ์ตูนของต่างประเทศมาทำการดัดแปลง ไม่ว่าจะเป็นภาพตัวละคร หรือคำพูด เพื่อให้เข้ากับสภาพของสังคมไทย และผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ ซึ่งวัตถุประสงค์จากแหล่งนี้ผู้เขียนสามารถนำมาดัดแปลงและแตกแยกมุขจากภาพการ์ตูนภาพนั้นออกไปได้อีกมากมาย

6.2 จากฝ่ายผู้อ่าน นิตยสารการ์ตูนประเภทนั้น ย่อมเป็นธรรมดาที่ต้องพึ่งพามุขการ์ตูนจากผู้อ่าน เนื่องจากภาพการ์ตูนข่าวชั้นต้องการการสร้างสรรค์อยู่เสมอ ชายหัวเราะฉบับกระเป๋าก็เปิดโอกาสให้ผู้อ่านส่งเรื่องราวข่าวชั้นเข้าไปร่วมสนุก แลกกับค่าตอบแทนในอัตราต่าง ๆ

## 2. กลวิธีสร้างอารมณ์ขัน

จากวัตถุประสงค์หลักของชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือเป็นการ์ตูนตลก ดังนั้นรูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนดังกล่าวมาจะสมบูรณ์ได้ต้องมีกลวิธีในการสร้างอารมณ์ขันลักษณะต่าง ๆ มาเติมแต่งลงไปในการ์ตูน ซึ่งกลวิธีสร้างอารมณ์ขันเหล่านี้ประกอบด้วยมุขตลกทั้งหมด 7 ประเภทด้วยกันคือ

1. การซ่อนปม หรือการอำพราง เป็นมุขตลกที่ผู้เขียนกำหนดให้มีเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นกับตัวละคร โดยที่ตัวละครไม่มีโอกาสทราบได้ว่ามีเหตุการณ์อะไรซ่อนอยู่ข้างหน้า จะมีเพียงผู้อ่านเท่านั้นที่ทราบ เพราะเห็นเหตุการณ์มาโดยตลอด
2. การหักมุม เป็นการวางแนวทางของเรื่องให้ผู้อ่านติดตามไปในลักษณะหนึ่ง แต่เมื่อถึงตอนจบ มีการเปลี่ยนแนวคิดของผู้อ่านอย่างฉับพลันไปในอีกลักษณะหนึ่ง ทำให้ผู้อ่านรู้สึก ผิดคาด แบ่งออกเป็น
  - 2.1 การหักมุมด้วยคำพูด เป็นการพลิกความคาดหมายของผู้อ่านโดยใช้คำพูดของตัวละคร
  - 2.2 การหักมุมด้วยภาพ เป็นการพลิกความคาดหมายของผู้อ่านโดยใช้ภาพ
 นอกจากนี้แล้ว ยังมีการหักมุมโดยการใช้ทั้งคำพูดและภาพในการพลิกความคาดหมายของผู้อ่านด้วย
3. การทำเรื่องใหญ่เป็นเรื่องเล็ก เป็นการสร้างเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่มีความรุนแรงขึ้นมา แต่ทำให้ดูเหมือนกับว่าเป็นเพียงเรื่องเล็ก ๆ ไม่น่าสนใจ
4. ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย เป็นมุขตลกที่นำเอาตัวละครจากยุคสมัยที่แตกต่างกันมาไว้ด้วยกัน ซึ่งเป็นสิ่งขัดแย้งที่เป็นไปไม่ได้ก็นำมาซึ่งความขบขัน
5. การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ ประกอบด้วยการใช้ศัพท์สแลงต่าง ๆ ตลอดไปจนถึงการเล่นคำในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้
  - 5.1 คำที่มีความหมายหลายนัยและผู้เขียนจะใช้ภาพอธิบายความหมายตามตรงของคำนั้น
  - 5.2 คำที่มีความหมายหลายนัยและผู้เขียนจะใช้ภาพอธิบายความหมายตรงและความหมายโดยนัยของคำนั้น
  - 5.3 คำที่มีความหมายนัยเดียว แต่ผู้เขียนนำคำนั้นมาแบ่งแยกเป็น 2 ส่วน และใช้ภาพอธิบายความหมายของคำทั้ง 2 ส่วนนั้น

6. การใช้ลักษณะนิสัย และความเป็นอยู่ เป็นการนำอุปนิสัย พฤติกรรม ตลอดจนความเป็นอยู่ของบุคคลจริงมาเขียนเป็นภาพล้อเลียน

7. สิ่งเกินความจริง เป็นมุขตลกที่มีลักษณะสร้างสรรค์จากจินตนาการที่เหลือเชื่อ และไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริง

มุขตลกทั้ง 7 ประเภทนี้ ผู้เขียนแต่ละคนก็จะเลือกนำไปใช้ให้เข้ากับเรื่องราวเหตุการณ์ที่ตนเองสร้างขึ้น และเรื่องราวเหล่านี้จะถูกบรรจุอยู่ในกรอบที่มีตั้งแต่กรอบเดี่ยวจบ หลายกรอบจบ มีคำบรรยาย หรือไม่มีคำบรรยาย ซึ่งแต่ละประเภทก็จะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

#### ภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ

เป็นภาพการ์ตูนที่จบลงได้ในตัวของมันเองโดยใช้กรอบเพียงกรอบเดียวในการสื่อความหมาย ไม่ต้องอาศัยการดำเนินเรื่องราวต่อเนื่องกันไป จะประกอบด้วยฉากเพียงฉากเดียว มีคำพูดหรือคำบรรยายสั้น ๆ มีตัวละครสำคัญอย่างมากที่สุด 3 ตัว มีการแสดงถึงความเคลื่อนไหว หรือพฤติกรรมของตัวละครเพียงอย่างเดียว ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจได้เมื่ออ่านจบ และมุขตลกที่ใช้มากที่สุดสำหรับภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบแบบมีคำบรรยายได้แก่ มุขตลกประเภทการใช้ลักษณะนิสัยและความเป็นอยู่ ซึ่งมีเป็นจำนวนทั้งสิ้น 47.77 เปอร์เซ็นต์ เนื่องจากอุปนิสัย พฤติกรรม ตลอดจนความเป็นอยู่ต่าง ๆ ผู้เขียนนำมาจากบุคคลจริงในสังคม และเมื่อมีการใช้คำบรรยายในการล้อเลียนเพิ่มเติมเข้าไปอีกเล็กน้อย ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจได้

#### ภาพการ์ตูนหลายกรอบจบ

เป็นภาพการ์ตูนที่จบลงในตัวของมันเองเช่นกัน หากแต่ต้องมีการดำเนินเรื่องราวต่อเนื่องกันไป โดยเริ่มต้นจากกรอบแรก กรอบที่สอง ไปจนกระทั่งถึงกรอบสุดท้าย ภาพการ์ตูนหลายกรอบจบในชายหัวเราะฉบับกระเป๋ามีตั้งแต่ 3 กรอบขึ้นไป จนถึงกระทั่ง 9 กรอบจบ อาจมีการใช้ฉากมากกว่า 1 ฉาก มีบทสนทนามากกว่า มีการใช้ตัวละครหลักอย่างมาก 3 ตัว และอาจมีตัวละครประกอบมากเท่าใดก็ได้ จุดสำคัญของภาพการ์ตูนหลายกรอบจบอยู่ที่กรอบสุดท้าย จะใช้มุขตลกแบบหักมุมทั้งหมด เมื่อผู้อ่านรู้สึกถึงการหักมุมของความคิดในลักษณะผิดไปจากความคาดหวัง จะนำมาซึ่งอารมณ์ขันได้ในที่สุด



มุขตลประเภทักมุนี่ แบ่งได้เป็นการหักมุดด้วยคำพูด ซึ่งผู้เขียนจะใช้คำพูดหรือ บทสนทนาในการพลิกความคาคทหมายของผู้อ่าน และการหักมุดด้วยภาพ ซึ่งการหักมุดเช่นนี้ ผู้เขียนสามารถนำมุขตลประเภทอื่นมาใช้ร่วมกันได้ อย่างเช่นการหักมุดภาพโดยใช้มุขตล ประเภทความแตกต่างระหว่างยุคสมัย หรือมุขตลประเภทสิ่งเกินความจริง เป็นต้น

และเมื่อเปรียบเทียบถึงปริมาณการนำเสนอภาพการ์ตูนทั้ง 2 ประเภทนี้ พบว่า นิยายสารณฉบับแรก ๆ ภาพการ์ตูนกรอบเดียวจะมีมากกว่าภาพการ์ตูนหลายกรอบจบ คิด เป็น 5.37 และ 1.29 เปอร์เซนต์ ตามลำดับ ฉบับต่อมาจนถึงฉบับสุดท้ายภาพการ์ตูน กรอบเดียวจะมีเป็นปริมาณน้อยกว่าภาพการ์ตูนหลายกรอบจบ คิดเป็น 3.79 และ 4.92 เปอร์เซนต์ เห็นได้ว่าในช่วงเริ่มต้นจะปรากฏภาพการ์ตูนกรอบเดียวจบมาก แต่มาระยะหลัง กลับลดลง แสดงว่าช่วงแรกการเขียนการ์ตูนจะเริ่มต้นจากภาพกรอบเดียวจบก่อน และเมื่อ มุขของภาพการ์ตูนกรอบเดียวถูกใช้ไปมาก จะนำมาเล่นได้น้อยลง เนื่องจากกรอบจะเป็นตัว จำกัดอิสระของการดำเนินเรื่อง การที่จะทำให้เรื่องหนึ่งจบลงอย่างสมบูรณ์ในเนื้อที่เพียง กรอบเดียวเป็นการทำได้ยาก จึงต้องนำมาขั่นมาแตกออกเป็นภาพการ์ตูนหลายกรอบ นอกจากนี้ ยังเป็นเพราะผู้เขียนการ์ตูนต้องการให้ภาพการ์ตูนเต็มหน้ากระดาษจึงนำมาขั่นเป็นภาพหลายกรอบ จบ

### ภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย

นอกเหนือไปจากภาพการ์ตูนกรอบเดียวจบ และภาพการ์ตูนหลายกรอบจบแบบมีคำ บรรยายแล้ว ยังมีภาพการ์ตูนกรอบเดียวจบ และภาพการ์ตูนหลายกรอบจบแบบไม่มีคำบรรยายด้วย ภาพการ์ตูนในรูปแบบนี้สามารถใช้ภาพสื่อสารแทนคำพูดได้ โดยไม่ต้องแสดงถึงการสนทนาใด ๆ ของ ตัวละครเลย จะมีเพียงสีหน้า ตลอดจนพฤติกรรมของตัวละครในการสื่อความหมาย

สำหรับมุขตลที่ใช้กับภาพการ์ตูนกรอบเดียวจบแบบไม่มีคำบรรยายจะใช้สิ่งเกิน ความจริงมากที่สุด เนื่องจากสิ่งเกินความจริงทั้งหลายไม่จำเป็นต้องอาศัยคำพูด หรือคำบรรยาย ก็เป็นที่เข้าใจได้ เพราะมีคำอธิบายอยู่ในภาพอย่างสมบูรณ์อยู่แล้ว ส่วนภาพการ์ตูนหลายกรอบจบ แบบไม่มีคำบรรยายจะใช้มุขตลประเภทการหักมุดเช่นเดียวกัน แต่เป็นการหักมุดด้วยภาพเพียง อย่างเดียวเท่านั้น และส่วนประกอบสำคัญของภาพการ์ตูนที่ไม่มีคำบรรยายนี้ ก็คือการนำสัญลักษณ์

ต่าง ๆ มาใช้ร่วมกับภาพการ์ตูนด้วย นับเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมให้ภาพคู่มือมีชีวิต มีความเคลื่อนไหวได้

### การใช้สัญลักษณ์

ไม่ว่าภาพการ์ตูนจะมีคำบรรยาย หรือไม่มีคำบรรยาย ต่างต้องอาศัยสัญลักษณ์ด้วยกันทั้งสิ้น เพื่อช่วยสื่อความหมายให้ภาพการ์ตูนแสดงเรื่องราวเหตุการณ์ได้อย่างสมจริงมากขึ้น นอกจากนี้ยังทำให้ผู้อ่านเข้าใจว่าในขณะนั้นตัวละครกำลังแสดงพฤติกรรมใด มีอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร สัญลักษณ์ที่ปรากฏในชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้ได้เป็น

1. บัลลูน สัญลักษณ์ประเภทนี้จะใช้กับภาพการ์ตูนที่มีคำบรรยายเท่านั้น เพื่อเป็นการบ่งชี้ว่าขณะนั้นตัวละครตัวใดกำลังแสดงการสนทนาอยู่
2. การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงออกทางอารมณ์ การ์ตูนเป็นเพียงภาพ ดังนั้นการที่ผู้อ่านจะสามารถเข้าถึงความนึกคิดของตัวละครได้จำเป็นต้องมีสัญลักษณ์มาใช้แทนสิ่งเหล่านั้น อย่างเช่น ใช้หลอดไฟ แทนความคิด หรือทางออก ฯลฯ
3. การใช้คำแทนเสียง นอกจากช่วยบ่งบอกถึงความรู้สึกของตัวละครแล้ว ยังแสดงถึงเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในความเป็นจริงได้ด้วย อย่างเช่น เสียงเดิน หรือเสียงวัตถุกระทบกัน ฯลฯ
4. การใช้สัญลักษณ์ประตู หรือการใช้ป้าย สามารถแสดงถึงตำแหน่ง สถานที่ คำชี้แจงต่าง ๆ ตลอดจนจนถึงการแสดงความเป็นเจ้าของ

### 3. ลักษณะเนื้อหาของภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้

การวิเคราะห์เนื้อหาของภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้ เป็นการพิจารณาถึงว่าภาพการ์ตูนเหล่านั้นสะท้อนภาพสังคมปัจจุบันได้ในด้านใดบ้าง และอย่างไร ซึ่งการสะท้อนภาพสังคมดังกล่าว ผู้เขียนการ์ตูนจะสะท้อนมาจากสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่น่าสนใจได้แก่

- ข่าวประจำวัน
- บทเพลง ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์โทรทัศน์
- ปัญหาสังคม
- ตัวละคร และอาชีพของตัวละคร

- ข่าวประจำวัน บทเพลง ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์โทรทัศน์

เป็นสิ่งที่ได้รับการนำเสนอผ่านทางสื่อมวลชนประเภทอื่นมาแล้วทั้งสิ้น และต้องเป็นเรื่องราวเหตุการณ์ใหม่ ๆ ที่กำลังอยู่ในความสนใจของบุคคลทั่วไปในช่วงเวลานั้น ซึ่งผู้เขียนการ์ตูนจะนำมาล้อเลียนในลักษณะของความทันต่อเวลา และความทันต่อเหตุการณ์ กล่าวคือ เมื่อมีกรณีเหตุการณ์ที่ประชาชนสนใจเกิดขึ้น ผู้เขียนการ์ตูนจะนำมาเขียนเป็นภาพการ์ตูนล้อเลียนในเวลาใกล้เคียงกันทันที

- ปัญหาสังคม

เป็นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาในสังคม และยังไม่สามารถแก้ไขให้หมดไป เป็นสิ่งที่สื่อมวลชนนำเสนอบ่อยครั้ง และผู้เขียนก็ได้ประสมมาด้วยตนเอง ถึงแม้สิ่งเหล่านี้จะไม่ใช่อะไรใหม่แต่ก็เป็นสิ่งร่วมสมัยที่ล้อเลียนได้ เพราะมีความใกล้ตัว และเกี่ยวข้องกับบุคคลทั่วไป อย่างเช่นปัญหาการว่างงาน อาชญากรรม โสเภณี ครอบครัวยุคใหม่ ฯลฯ

- ตัวละคร และอาชีพของตัวละคร

ตัวละครที่ปรากฏในภาพการ์ตูน จะนำมาจากบุคคลทั่วไปในสังคม นอกจากนี้ยังนำบุคคลที่มีความเด่น เป็นที่รู้จักและสนใจของประชาชนมาล้อเลียน ได้แก่บุคคลสำคัญในวงการต่าง ๆ อย่างเช่น วงการบันเทิง การเมือง ฯลฯ แต่ก็ยังมีบุคคลอีกบางส่วนที่ไม่สามารถนำมาล้อเลียนได้ ก็คือสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ส่วนอาชีพนั้นภาพการ์ตูนได้สะท้อนให้เห็นถึงการปฏิบัติงานในอาชีพนั้นตามที่เป็นอยู่จริงในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปฏิบัติงานที่มีความบกพร่องผิดพลาด

#### ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาถึงการสื่อความหมายของภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋ ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีข้อที่นักศึกษาวិเคราะห์อีกดังนี้

1. ควรมีการศึกษาถึงนิตยสารการ์ตูนประเภทสื่ออารมณ์ขันในเชิงประวัติศาสตร์ เพื่อทราบถึงว่านิตยสารประเภทนี้ได้มีต้นกำเนิด การเปลี่ยนแปลง ตลอดจนพัฒนาการในด้านต่าง ๆ อย่างไรบ้าง
2. ในการศึกษาเรื่องเนื้อหาของภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้ น่าจะศึกษาโดยนำเอาแนวคิดทางด้านสัญวิทยา (Semiology) และทฤษฎีการกำหนดเรื่องพิจารณา (Agenda Setting) มาใช้
3. นิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่ง ดังนั้นจึงน่าจะศึกษาถึงบทบาท และหน้าที่ของสื่อมวลชนประเภทนี้ว่ามีบทบาทอย่างไรในสังคม และตัวผู้ส่งสารเองมีหน้าที่ในการเลือกสรรกลั่นกรอง และนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ อย่างไรบ้าง
4. สืบเนื่องจากในปัจจุบัน เรื่องตลกขบขันได้กลายเป็นเรื่องที่สอศแทรกอยู่ในปริมณฑลทางสังคม อย่างเช่นในสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ ทั้งยังเป็นสิ่งที่บุคคลทั่วไปชื่นชอบ ดังนั้นจึงควรศึกษาถึงความตลกขบขันที่สอศแทรกอยู่ในสื่อมวลชนประเภทอื่นด้วยบ้าง

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย