

บทที่ 9

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยพบว่าพฤติกรรมการสื่อสารในการแสดงตลกจากสื่อวีซีดีของวงโปงลางสะออน นั้นสามารถจำแนกได้ 2 ระดับ ได้แก่

1. ระดับภายในตัวบท (Endoparasite) คือ พฤติกรรมที่อยู่ในตัวบทการแสดงตลกของโปงลางสะออน ซึ่งพบทั้งประวัติจากวัจนภาษาและอวัจนภาษา
2. ระดับภายนอกตัวบท (Ectoparasite) คือ พฤติกรรมที่อยู่รอบๆตัวบทหลัก คือ การแสดงตลก ซึ่งก็เทียบได้กับประวัติที่อยู่ในระดับการนำเสนอ

ประวัติภายในตัวบท (Endoparasite) ในการแสดงตลกของโปงลาง ประกอบด้วย

1. พฤติกรรมสื่อสารที่เกิดจากวัจนภาษา (Para verbal language) ได้แก่

พฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดจากการดัดแปลงเสียง (Speech Modification)

การดัดแปลงเสียงให้มีลักษณะเหมือนคนพูดไม่ชัด

การดัดแปลงเสียงให้มีลักษณะคล้ายคำในภาษาต่างๆ ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาเขมร ภาษาพม่า

การดัดแปลงเสียงขึ้นจมูกเป็นเสียงนาสิก

การดัดแปลงเสียงเป็นเสียงแปลกๆที่ไม่มีความหมาย

พฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดจากการใช้ท่วงทำนองของเสียง(Speech Intonation)

การขึ้นเสียงสูงประกอบกับการลากเสียงยาวมากกว่าปกติ

การขึ้นเสียงสูงประกอบกับการเน้นคำซ้ำๆเป็นจำนวนมาก

การขึ้นเสียงสูงประกอบกับการเน้นเสียงดังมากกว่าปกติ

การเน้นคำซ้ำๆประกอบกับการลากเสียงยาวมากกว่าปกติ

การใช้เสียงดังมากกว่าปกติ

การหยุด (pause) เพื่อให้เกิดจังหวะในการตลก

ปรสติดการสื่อสารที่เกิดจากการดัดแปลงเสียง (Speech Modification) ร่วมกับการใช้ ท่วงทำนองของเสียง (Speech Intonation)

- การบีบเสียงให้มีลักษณะแหลมเล็กร่วมกับการใช้เสียงสูงมากกว่าปกติ
- การบีบเสียงให้มีลักษณะแหลมเล็กร่วมกับการใช้เสียงสูงและลากเสียงยาวมากกว่าปกติ
- การบีบเสียงให้มีลักษณะแหลมเล็กร่วมกับการเน้นคำซ้ำๆมากกว่าปกติ
- การบีบเสียงแหลมเล็ก และขึ้นเสียงสูงร่วมกับการเน้นจังหวะเร็วเร็วกว่าปกติ
- การดัดแปลงเสียงโดยใช้เสียงลมร่วมกับการขึ้นเสียงสูงมากกว่าปกติ
- การดัดแปลงเสียงโดยเติมเสียงเสียดแทรกคือ /ส/ ทำยพยางค์ ร่วมกับการขึ้นเสียงสูงมากกว่าปกติ

- การดัดแปลงเสียงให้มีลักษณะเหมือนคนพูดไม่ชัดร่วมกับการลากเสียงยาวมากกว่าปกติ
- การดัดแปลงเสียงพูดไม่ชัดร่วมกับการขึ้นเสียงสูงและใช้เสียงดังผิดปกติ

2. ปรสติดการสื่อสารที่เกิดจากอวัจนภาษา (Para Non-verbal language) ได้แก่

2.1 ปรสติดที่เกิดจากรูปลักษณ์ภายนอก (Appearance)

- 2.1.1 การใช้เครื่องประดับที่มีขนาดใหญ่เกินกว่าปกติ
- 2.1.2 การใช้เครื่องแต่งกายบางชิ้นที่ไม่เข้าชุดกัน

2.2 ปรสติดที่เกิดจากการแสดงออกทางสีหน้าและแววตา (Facial Expression and use of eyes)

- 2.2.1 การเคลื่อนไหวอวัยวะบนใบหน้าในระดับที่มากกว่าปกติ ได้แก่ การแลบลิ้นออกมามากเกินไป และค้างไว้นานกว่าปกติ

2.3 ปรสติดที่เกิดจากการเคลื่อนไหวและท่าทางของร่างกาย (Gesture and Posture)

- 2.3.1 การเคลื่อนไหวอวัยวะและท่าทางต่างๆของร่างกายในระดับที่มากกว่าปกติ ได้แก่ การหมุนตัว บิดไปบิดมาเวลาเดิน การเลียนแบบท่าวิ่งของตัวการ์ตูน ที่มักไขว่มือและขาค้างเอาไว้ ก่อนจะออกตัววิ่ง
- 2.3.2 การเดินเป็นชุดอย่างสุดเหวี่ยงหลังจากที่เล่นมุกจบ

3. ปรสติดที่เกิดจากการใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษาร่วมกัน ได้แก่

- 3.1 ปรสติดจากการดัดแปลงเสียง ร่วมกับการแสดงสีหน้าและแววตาที่มากกว่าปกติ

3.1.1 การดัดแปลงเสียงให้มีลักษณะคล้ายคำในภาษาอังกฤษร่วมกับการแสดงสีหน้าและ
แววตาที่มากกว่าปกติ

**3.2 ประสิทธิภาพการดัดแปลงเสียงและการใช้ท่วงทำนองของเสียงร่วมกับการแสดง
สีหน้าและแววตาที่มากกว่าปกติ**

3.2.1 การบีบเสียงแหลมเล็กและใช้เสียงสูงและลากเสียงยาว ร่วมกับการแสดงสีหน้า และ
แววตาที่มากกว่าปกติ

3.2.2 การบีบเสียงแหลมเล็กร่วมกับการเน้นเสียงซ้ำๆร่วมกับการแสดงสีหน้าและ
แววตา
ที่มากกว่าปกติ

**3.3 ประสิทธิภาพการดัดแปลงเสียงและการใช้ท่วงทำนองของเสียง ร่วมกับการแสดง
ท่าทาง การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ**

3.3.1 การดัดแปลงเสียงพูดไม่ชัดและขึ้นเสียงสูงและใช้เสียงดังร่วมกับการแสดงท่าทาง
การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ

**3.4 ประสิทธิภาพการดัดแปลงเสียง ร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทางการ
เคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ ได้แก่**

3.4.1 การบีบเสียงแหลมเล็กและใช้เสียงสูงร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทาง
การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ

3.4.2 การดัดแปลงเสียงเลียนแบบการใช้ลูกคอเวลาร้องเพลง ร่วมกับการแสดงสีหน้า
แววตา และท่าทาง การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ

3.4.3 การดัดแปลงเสียงโดยเติมเสียงเสียดแทรกคือ /ส/ ทำยพยางค์ร่วมกับการแสดง
สีหน้า แววตา และท่าทางการเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ

**3.5 ประสิทธิภาพการดัดแปลงเสียงและการใช้ท่วงทำนองของเสียง ร่วมกับการแสดง
สีหน้า แววตา และท่าทาง การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ**

3.5.1 การบีบเสียงแหลมเล็กและใช้เสียงสูง ร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทาง
การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ

3.5.2 การบีบเสียงแหลมเล็กและใช้เสียงสูงและลากเสียงยาว ร่วมกับการแสดงสีหน้า
แววตา และท่าทาง การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ

- 3.5.3 การบีบเสียงแหลมเล็กและใช้เสียงสูงและเน้นเสียงดัง ร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทางการเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ
- 3.5.4 การบีบเสียงแหลมเล็ก และการซ้ำคำ ร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทางการเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ
- 3.5.4 การดัดแปลงเสียงด้วยการใช้เสียงลมและการขึ้นเสียงสูงร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทาง การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ
- 3.5.5 การดัดแปลงเสียงโดยเติมเสียงเสียดแทรกคือ /ส/ ทำพยพยางค์ และการขึ้นเสียงสูง ร่วมกับการแสดงออกด้วยสีหน้าและแววตาที่มากกว่าปกติ
- 3.5.6 การดัดแปลงเสียงพูดไม่ชัด และขึ้นเสียงสูงและเน้นคำซ้ำๆร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทาง การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ

3.6 ประสิดจากการใช้ท่วงทำนองของเสียงร่วมกับแสดงสีหน้าและแววตาที่มากกว่าปกติ

- 3.6.1 การใช้เสียงดังและลากเสียงยาวร่วมกับการแสดงสีหน้าและแววตาที่มากกว่าปกติ

3.7 ประสิดจากการใช้ท่วงทำนองของเสียง ร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทางการเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ

- 3.7.1 การขึ้นเสียงสูงและใช้เสียงดัง ร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทางการเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า ประสิดการสื่อสารที่เกิดขึ้นภายในตัวบททั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สามารถสร้างความตลกขบขันให้กับการแสดงได้ ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

- **ประสิดการสื่อสารที่ใช้เป็นการล้อเลียน หรือเป็นหุตียบท (Hypertextuaity)**
คือ ประสิดที่สร้างจากการล้อเลียนตัวบทเดิม ซึ่งประกอบด้วยการใช้การเลียนแบบ (pastiche) และบิดเบือน (parody) จากตัวบทเดิม ทำให้เกิดกลไกของเรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ หรือเกิดความเบี่ยงเบนไปจากปกติ จึงเกิดความตลกขบขันขึ้น เช่น การเลียนแบบการพูดภาษาไทย แต่ดัดแปลงเสียงให้เหมือนคนพูดไม่ชัด, การเลียนเสียงนาสิก แต่บิดเบือนด้วยการบีบจมูกให้เสียงอู้อี้กว่าปกติ, การเลียนแบบสำเนียงในภาษาต่างๆ แต่บิดเบือนโดยคำที่พูดนั้นไม่มีความหมาย เป็นต้น

หรือในบางครั้งก็ใช้วิธีการสร้างทุติยบท ประกอบกับวิธีการสร้างกลไกของเรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ จึงค่อยทำให้เกิดความตลกขบขันอีกทอดหนึ่ง เช่น การเลียนแบบการพูดไม่ชัดของลูลู่ ทำให้เกิดความกำกวม และใช้ความกำกวมนั้น สร้างกลไกของเรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ จึงเกิดความตลกขบขัน

■ **ปรสิตการสื่อสารที่ใช้เป็นการสร้างระดับความเกินเลยจากปกติ**

ปรสิตที่ใช้เป็นการแสดงออกในระดับที่มากกว่าปกติทำให้เกิดความเกินเลย ซึ่งส่วนใหญ่พบจากท่วงทำนองของเสียง เช่น การขึ้นเสียงสูงประกอบกับการลากเสียงยาวมากกว่าปกติ, การขึ้นเสียงสูงประกอบกับการเน้นคำซ้ำๆเป็นจำนวนมาก, การขึ้นเสียงสูงประกอบกับการเน้นเสียงดังมากกว่าปกติ, การขึ้นเสียงสูงประกอบกับการใช้จังหวะเร็ว, การเน้นคำซ้ำๆประกอบกับการลากเสียงยาวมากกว่าปกติ, การใช้เสียงดังประกอบกับการลากเสียงยาวมากกว่าปกติ และยังพบการสร้างความเกินเลยจากอวัจนภาษา เช่น การตัดดอกไม้ที่มีขนาดใหญ่กว่าปกติ เป็นต้น

■ **ปรสิตการสื่อสารที่ใช้เป็นการล้อเลียน หรือเป็นทุติยบท (Hypertextuality) ประกอบกับการสร้างระดับความเกินเลยจากปกติ**

คือ ปรสิตที่เกิดจากการดัดแปลงเสียง และการใช้ท่วงทำนองของเสียง ร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทาง การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ โดยความตลกเกิดจากทั้งการเลียนแบบการบิดเบือน และการสร้างระดับความเกินเลยจากปกติ ทำให้เกิดกลไกของเรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ เช่น การบิบบเสียงแหลมเล็กและใช้เสียงสูง ร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทางการเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ, การดัดแปลงเสียงด้วยการใช้เสียงลมและการขึ้นเสียงสูงร่วมกับการแสดงสีหน้า แววตา และท่าทาง การเคลื่อนไหวที่มากกว่าปกติ และการดัดแปลงเสียงให้มีลักษณะคล้ายคำในภาษาอังกฤษร่วมกับการแสดงสีหน้าและแววตาที่มากกว่าปกติ เป็นต้น

■ **ปรสิตที่ใช้เป็นการหยุด (pause) หรือการเว้นวรรค (punctuation) ทำให้เกิดการสร้างจังหวะในการตลก**

การหยุดถือเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่สุดสิ่งหนึ่งในการแสดงตลก เพราะการหยุดจะทำให้เกิดจังหวะ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่จะเป็นตัวกำหนดว่า มุกที่เล่นออกไปนั้น ตลกหรือไม่ตลก โดยการหยุด(เพื่อสร้างจังหวะ)นั้น จะทำให้มุกในการแสดงตลกเกิดการคลี่คลายตัวเองใน 2 ลักษณะคือ ลักษณะที่ 1. การหยุดเปรียบเสมือนการ ทิ้งจังหวะให้ผู้ชมได้ติดตามมุกที่นักแสดงเล่น เพราะเมื่อเว้นระยะไปช่วงหนึ่ง ผู้ชมก็จะมีโอกาสเข้าใจ (get) กับมุกตลกที่นักแสดงทำ ส่วนลักษณะที่ 2

การหยุดเปรียบเสมือนสัญญาณที่ทำให้เกิดจังหวะในการโต้ตอบของอีกฝ่าย โดยคนดูจะเข้าใจคนที่คนแรกปูมา จากการที่คนแรกหยุดเพื่อให้คนที่สองแก้มุกหรือเฉลยมุกให้ หรือที่เรียกว่าการตบมุกหรือแก้มุกระหว่างกันและกันของนักแสดง

ปรสิตระดับภายนอกตัวบท (Ectoparasite) คือ ปรสิตที่อยู่รอบ ๆ ตัวบทหลัก หรือระดับการนำเสนอวิธีตี ประกอบด้วย

1. ปรสิตที่เกิดจากการติดต่อเพิ่มภาพคนดูแสดงปฏิกิริยาตลกเวลาชมการแสดง
2. ปรสิตจากการชมกลองหรือการเลือกภาพให้เห็นการแสดงตลกของนักแสดงบนเวทีได้ชัดเจนขึ้น

ในส่วนปรสิตที่เกิดขึ้นในระดับการนำเสนอ นั้น มีส่วนช่วยในการกระตุ้นเร้าให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ขันกับมุกตลกที่แสดงบนเวทีได้ เนื่องจากการเลือกภาพ หรือการชมกลอง การแพนกลอง จะทำให้เห็นมุกตลกที่นักแสดงกำลังเล่นได้อย่างชัดเจน และที่สำคัญ ยังทำให้เห็นปรสิตจากนักแสดงได้ชัดเจนขึ้นด้วย ดังนั้นจึงช่วยให้ผู้ชมผ่านสื่อวิธีตีจึงหัวเราะได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ การแทรกภาพคนดูที่กำลังหัวเราะกับมุกตลกนั้น จะเป็นการเพิ่มสีสันให้การแสดงที่บันทึกมาถ่ายทอดอีกครั้งหนึ่งไม่แห้งเกินไป และยังเป็นตัวกำกับให้ทราบว่ามุกนั้นตลกหรือไม่จากปฏิกิริยาของคนดู ซึ่งที่มผลิตจะพยายามแทรกภาพของคนดูที่หัวเราะ หรือแสดงท่าทางขำและชื่นชมกับการแสดงตลกในระดับที่มาก เข้าไปในวิธีตี โดยภาพที่แทรกเข้าไปนั้น ไม่จำเป็นต้องตรงกับมุกตลกที่เกิดขึ้นจริงในขณะนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าลักษณะเช่นนี้คล้ายกับเป็นสัญญาณบอกให้กับผู้ชมวิธีตีว่า จังหวะใดที่ตลกหรือไม่ตลก เพราะเมื่อผู้ชมวิธีตีเห็นภาพคนดูจากสถานที่จริงกำลังตลกหรือหัวเราะ ก็จะไม่เหมือนกับถูกเร้าให้ขำไปกับมุกตลกที่เกิดขึ้นตามไปด้วย

การผลการวิจัยทั้งหมดที่เกิดขึ้น แสดงให้เห็นว่าปรสิตการสื่อสาร หรือลักษณะข้างเคียงหรือเกินเลยที่เกิดขึ้นในการสื่อสารนั้น มีความสำคัญอย่างมากในบริบทของการแสดงตลก เนื่องจากภาวะการเป็นปรสิตของตัวบท (Paratext) เหล่านั้น สามารถแปลงตัวมาเป็นตัวบทหลัก (Main text) ในการสื่อสารความตลกสู่ผู้ชม โดยการใชปรสิตในระดับเกินจริงดังกล่าว จะสร้างให้เกิดความเบี่ยงเบนจากภาวะปกติที่ควรจะเป็น จึงสามารถสร้างความตลกขบขันให้กับคนดูได้อย่างมีศักยภาพ จนกลายเป็นหนึ่งในมุกตลกที่เป็นลักษณะประจำของการแสดง โดยเฉพาะนักแสดงหลักอย่างลาล่า ลูลู่ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่าความเกินเลยหรือการเบี่ยงเบนออกจากปกตินั้นต้องมีระดับที่ไม่มากเกินไปในความรู้สึกของผู้ชม ไม่เช่นนั้นจากความตลก ก็อาจเปลี่ยนเป็นความน่าเกลียดแทน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า ตัวบทหลัก หรือ เจ้าบ้าน (Host) ที่ปรารถนาก็จะอยู่ ณ ส่วนใหญ่ จะสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการเลื่อนสถานะของความเป็นชาวอีสาน และคนกลุ่มน้อย ในสังคม ว่าพวกเขาไม่ได้ด้อยกว่าใคร ด้วยการใช้ตัวบทหลัก เช่น การเลียนแบบสำเนียงการพูด ภาษาต่างๆ อาทิภาษาอังกฤษ ภาษาจีน การแสดงถึงความสามารถในการสนทนากับชาวต่างชาติ และชีวิตความเป็นอยู่ที่มีระดับ และมีการศึกษาที่ดี เป็นต้น

นอกจากนี้ ผลวิจัยพบว่า ภาวะปรารถนาในระดับการนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นการชุกมกล้อง การแพนกล้อง การติดต่อแทรกภาพคนดูที่แสดงปฏิกิริยาเข้าร่วมกับนักแสดงที่เล่นมุขตลกบนเวที ยังมีหน้าที่ในการเป็นตัวบทร่วม (Co-text) ซึ่งช่วยกระตุ้นเร้าให้ผู้ชมมีชีวิตเกิดความตลกขบขันไปกับการแสดงดังกล่าว และช่วยให้บันทึกการแสดงสดที่นำมาผัดซ้ำในรูปแบบวีซีดีนั้น มีสีสันและได้ รับอรรถรสในการชมมากยิ่งขึ้น

ข้อจำกัดในการวิจัย

เนื่องจากเรื่องปรารถนาการสื่อสาร เป็นแนวคิดที่ค่อนข้างใหม่ในการวิจัย โดยเฉพาะปรารถนาการสื่อสารจากอวัจนภาษา ดังนั้นจึงไม่ปรากฏแนวคิดที่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนว่า การแสดงออกในระดับมากเท่าใด จึงจะเรียกว่าเป็นปรารถนา โดยทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ของแต่ละบุคคล ที่จะมองว่า การแสดงออกเท่าใด จึงจะมีลักษณะที่เกินเลยจนเรียกว่าเป็นปรารถนาได้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยก็พบว่า มีลักษณะเกินเลยที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารโดยอวัจนภาษาในการแสดงตลกอยู่จริง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

การวิจัยเกี่ยวกับเรื่องปรารถนาการสื่อสารในครั้งต่อไป อาจเพิ่มเติมการวิเคราะห์ในแง่มุมมองของผู้ชม ว่าปรารถนาการสื่อสารแต่ละประเภทส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมในระดับที่แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร เพื่อให้งานวิจัยลึกซึ้งและสมบูรณ์มากขึ้น