



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ปรสิตการสื่อสารในการแสดงตลกจากสื่อวีซีดีของวงโปงลางสะออน” เป็น การวิจัยที่มุ่งศึกษาปรสิตการสื่อสารที่พบในการแสดงตลกจากสื่อวีซีดี โดยมีข้อสันนิษฐานที่ตั้งไว้ ดังนี้

ปรสิตการสื่อสารในการแสดงตลกของโปงลางสะออนบนแผ่นวีซีดี จะเกิดขึ้นใน 2 ระดับ คือ ระดับภายในตัวบท หรือ เนื้อหาการแสดง โดยจะพบทั้งปรสิตที่เกิดจาก วจนภาษา ได้แก่ การดัดแปลงเสียง (Speech Modification) และการใช้ท่วงทำนองของ เสียง (Speech Intonation) และปรสิตที่เกิดจากอวจนภาษา ได้แก่ ปรสิตที่เกิดจากรูปลักษณ์ภายนอก (appearance) ปรสิตที่เกิดจากการแสดงสีหน้าและแววตา (Facial expression and use of eyes) และปรสิตที่เกิดจากการเคลื่อนไหวและท่าทางของร่างกาย (Gesture and Posture) นอกจากนี้ยังพบปรสิตระดับภายนอกตัวบท หรือ การนำเสนอ วีซีดี โดยจะพบปรสิตจากการตัดต่อภาพ และการใช้มุกกล้อ้ง ซึ่งจะช่วยเสริมให้ตัวบท มีความตลกมากยิ่งขึ้น

ในการวิเคราะห์ “ปรสิตการสื่อสาร” ในการแสดงตลกจากสื่อวีซีดีของวงโปงลางสะออน นั้น ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดเรื่องปรสิตในทางชีววิทยา มาประกอบในการวิเคราะห์ระดับของปรสิต การสื่อสารที่เกิดขึ้นในสื่อวีซีดี โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในทางปรสิตวิทยา (Parasitology) ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิต 2 ชนิด ที่อาศัยอยู่ ร่วมกัน ภาวะการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันของสิ่งมีชีวิต (Biological Association) เป็นความสัมพันธ์ที่ เกิดขึ้นอยู่ทั่วไปทั้งภายในและภายนอกระบบนิเวศ ได้แก่ ภาวะพึ่งพา (Mutualism) เป็น ความสัมพันธ์ที่สิ่งมีชีวิตสองชนิดจำเป็นต้องอาศัยอยู่ร่วมกัน เพื่อให้ได้ประโยชน์ทั้ง 2 ฝ่าย, ภาวะ เกื้อกูล (Commensalism) เกิดจากการอยู่ร่วมกันของสิ่งมีชีวิตสองชนิดที่ฝ่ายหนึ่งได้รับประโยชน์ จากการอยู่ร่วมกัน ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งก็ไม่เสียประโยชน์ และไม่ได้รับประโยชน์แต่อย่างใด และภาวะ ปรสิต (Parasitism) เป็นความสัมพันธ์ ที่สิ่งมีชีวิตหนึ่งอาศัยอยู่และทำอันตรายต่อสิ่งมีชีวิตหนึ่ง ที่ อยู่ร่วมกัน หรือเป็นสิ่งมีชีวิตที่รับประโยชน์จากสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งนั้น โดยเรียกสิ่งมีชีวิตที่ได้รับ ประโยชน์ว่า ปรสิต (parasite) และเรียกสิ่งมีชีวิตที่ได้รับอันตรายหรือเสียประโยชน์ว่า เจ้าบ้าน หรือโฮสต์ (host)

การจัดกลุ่มปรสิตสามารถแบ่งออกเป็น 2 แนวทางใหญ่ คือ การจัดกลุ่มปรสิตตาม ตำแหน่งที่พบในร่างกาย และการจัดกลุ่มปรสิตตามลักษณะทางชีวภาพและสรีรวิทยาของปรสิต

การจัดกลุ่มปรสิตตามตำแหน่งที่พบในร่างกาย สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท

1. ปรสิตภายนอก (Ectoparasite) คือปรสิตที่อยู่อาศัยภายนอกร่างกายของโฮสต์ตามผิวหนัง ผงังศีรษะ เส้นผม หรือขน กัดกินผิวหนังและดูดกินน้ำเลี้ยงจากเซลล์เป็นอาหาร เช่น เหา เ็บ ไร
2. ปรสิตภายใน (Endoparasite) คือ ปรสิตที่อาศัยอยู่ภายในร่างกายของโฮสต์ เช่น ภายในลำไส้ ตับ ปอด และในเลือด เช่น พยาธิไส้เดือน พยาธิใบไม้ในตับ

การจัดกลุ่มปรสิตตามลักษณะทางชีวภาพและสรีรวิทยาของปรสิต

1. ปรสิตแท้หรือตลอดกาล (Obligatory Parasite) คือปรสิตที่จำเป็นต้องอยู่ในร่างกายของโฮสต์ตลอดเวลา เช่น พยาธิไส้เดือน
2. ปรสิตไม่เจาะจง หรือ ปรสิตเฉพาะกาล (Facultative parasite) คือ ปรสิตที่มีวงจรชีวิตอยู่ได้ เช่น ปรสิตที่อาศัยอยู่ในโฮสต์ชั่วคราวเพื่อกินอาหาร โดยมากเป็นปรสิตภายนอก เช่น เห็บ เหา ตัวเรือด
3. ปรสิตโดยบังเอิญ (Accidental parasite) คือ ปรสิตที่อาศัยอยู่กับโฮสต์ที่ไม่ใช่โฮสต์จำเพาะของปรสิตนั้น ซึ่งสามารถอาศัยอยู่ได้โดยไม่มีการเจริญเติบโต เช่น พยาธิตัวจิ๊ด ซึ่งปกติพบอยู่ในสุนัขและแมว แต่อาจพบอยู่ในคนได้นานนับปี
4. ปรสิตเทียม (Pseudoparasite) คือ สิ่งแปลกปลอมที่ปนเปื้อนอยู่กับตัวอย่างที่นำมาตรวจซึ่งเมื่อดูด้วยตาเปล่าหรือกล้องจุลทรรศน์แล้ว มีลักษณะคล้ายๆกับปรสิตแต่ไม่ใช่ปรสิต เช่น ฟองอากาศในอุจจาระของผู้ป่วยมีลักษณะเหมือนพยาธิปากขอ

ในการผลิตสื่อวีซีดีบันทึกการแสดงสดของโปงลางสะออนในทุกๆชุดเพื่อออกจำหน่ายนั้น เนื้อหาการแสดงของโปงลางสะออน เปรียบได้กับตัวบทหลักที่ผู้ผลิตต้องการสื่อสารไปสู่ผู้ชม ดังนั้นปรสิตที่เกิดขึ้นในเนื้อหาการแสดง จึงอาจเทียบได้กับปรสิตที่เกิดขึ้นภายในตัวบท (Endoparasite) อย่างไรก็ตาม ในการนำบันทึกการแสดงสดมาผลิตเป็นสื่อวีซีดีนั้น จะมีการปรับปรุงและนำเนื้อหาสารเดิมมาใช้ในสื่อใหม่ หรือที่เรียกว่า "remediation" ดังเช่นในสื่อวีซีดี จะมีการเพิ่มเติมหรือตัดทอนส่วนต่างจากต้นฉบับ เช่น การแทรกภาพคนดูขณะชมการแสดง ภาพไตเติ้ล ภาพเบื้องหลังการแสดง ซึ่งถือเป็นวิธีการนำเสนอที่นำเนื้อหาเดิมมาประกอบสร้างชิ้นใหม่ ดังนั้นปรสิตที่เกิดขึ้นในระดับการนำเสนอนี้ จึงถือเป็นปรสิตที่เกิดขึ้นภายนอกตัวบทเนื้อหาการแสดง หรือ Ectoparasite นั้นเอง

ประวัติการสื่อสารที่เกิดขึ้นในตัวบท

ในแง่ของการสื่อสารการแสดงนั้น สารที่ส่งมายังคนดูจะประกอบขึ้นจากทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาที่ใช้ร่วมกันในการสื่อสาร ดังนั้น การวิเคราะห์ประวัติการสื่อสารซึ่งอยู่ในส่วนเนื้อหาการแสดงของโปงลางสะออนนั้น จึงจำเป็นต้องวิเคราะห์จากทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาที่ปรากฏขึ้นทั้งหมดในการแสดง

ประวัติจากวัจนภาษา

ในส่วนของประวัติการวิเคราะห์ประวัติที่เกิดจากวัจนภาษานั้น ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดเรื่อง Paralanguage มาเป็นกรอบในการอธิบาย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

D. Abercrombie กล่าวไว้ในบทความชื่อ Paralanguage ในวารสาร British Journal of Disorders of Communication ปี 1968 ว่า Paralanguage หมายถึง อวัจนภาษาซึ่งเป็นลักษณะข้างเคียงทุกประการที่เกิดขึ้นจากการพูด โดยลักษณะข้างเคียงที่เกิดขึ้น มิได้เกิดในแง่ภาษาเพียงอย่างเดียว (เช่น โทนเสียง) แต่ยังมีลักษณะอื่นๆที่เกิดขึ้นร่วมด้วย เช่น การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นควบคู่กับการพูด จึงอาจเรียกลักษณะข้างเคียงทั้งหมดที่เกิดขึ้นว่า Paralinguistic phenomena ซึ่งมีความหมายรวมทั้ง Visible movement and posture และ Audible movement and posture ดังนั้นในระยะเวลาต่อมา การศึกษา Paralanguage จึงได้แยกออกเป็นการศึกษาการใช้เสียง (Vocalizations) และการศึกษาภาษาท่าทางหรือการเคลื่อนไหว (Kinesics) เพื่อให้ครอบคลุมการสื่อสารทั้งหมด นอกจากนี้เขายังชี้ให้เห็นด้วยว่าลักษณะข้างเคียงที่เกิดขึ้นจากการใช้คำพูด หรือ paralinguistic phenomena นั้น ถือเป็นอวัจนภาษา (Non-verbal Communication) แต่มิได้หมายความว่าอวัจนภาษาทุกประเภทจะเป็นลักษณะข้างเคียงที่เกิดขึ้นจากการใช้คำพูด หรือ Paralinguistic phenomena แต่อย่างใด (D. Abercrombie อ้างใน John Laver, Sandy Hutcheson, 1972)

นอกจากนี้ Mary Ritchie Key (1975) ผู้ทำการศึกษา Paralanguage and Kinesics ในชนชาติต่างๆ เช่น อังกฤษ รัสเซีย ฝรั่งเศส เยอรมัน และกลุ่มสแกนดิเนเวีย ได้ให้ความหมายของ Paralanguage ไว้ว่า Paralanguage หมายถึง ภาวะการเปล่งเสียง (Some kind of articulation of vocal apparatus) หรือ การขาดหายไปชั่วขณะของการเปล่งเสียงที่สังเกตเห็นได้ชัดเจน (Significant lack of it) เช่น การหยุด การลั้งเล รวมไปถึงการใช้น้ำเสียง จังหวะ และท่วงทำนองในการพูด เช่น ความสูงต่ำของเสียง จังหวะช้าเร็ว ความดังค่อย เสียงชัดเสียงพร่า หรือแม้กระทั่งการเลียนแบบเสียง การดัดแปลงเสียง ลักษณะเช่นนี้ที่โดยปกติแล้วมักมีความสัมพันธ์กับอารมณ์ของผู้ส่งสาร เช่น การพูดด้วยน้ำเสียงห้วนสั้น แสดงถึงความไม่พึงพอใจ การพูดเสียงสูงแสดงถึง

ความประหลาดใจ เสียงต่ำแสดงถึงความคลางแคลง หรือพูดเสียงดัง แสดงความมีอำนาจหรือต้องการใช้อำนาจ พูดเสียงเบาแสดงถึงความไม่มั่นใจ เป็นต้น

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดของ Mary Ritchie Key (1975) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ลักษณะของประวัติที่เกิดขึ้นจากวัจนภาษา (paralanguage) ซึ่งหลักเกณฑ์ของ Mary Ritchie Key เป็นแนวคิดในแง่ภาษาศาสตร์ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นแนวคิดเดียวที่ชัดเจนและใกล้เคียงที่สุด ที่สามารถนำมาเทียบเคียงการวิเคราะห์ประวัติในแง่การสื่อสารได้ จึงได้ประยุกต์ใช้เกณฑ์ดังกล่าวในการวิเคราะห์ ทั้งนี้ Mary Ritchie Key ได้ทำการสรุปประเภทของ Paralanguage ไว้ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. Language Sound คือ หน่วยเสียงในภาษา ได้แก่ เสียงพยัญชนะ เสียงสระ เช่น เสียงหยุด (Stop) เสียงเสียดสี (Fricative Sound) คือ เสียงที่มีลมออกมาตามไรฟัน เสียงนาสิก (Nasal Sound) คือ เสียงที่เปล่งออกมาโดยมีลมขึ้นจมูก เสียงร้ว (Trill)

ทั้งนี้ในแต่ละภาษาจะมีความแตกต่างกันของหน่วยในการออกเสียง ทั้งเสียงพยัญชนะ สระ ดังนั้น Paralanguage ในภาษาหนึ่งไม่อาจเหมือนกับอีกภาษาหนึ่ง เช่น ในภาษาอังกฤษมีเสียง /ch/ หรือ /sh/ แต่ในภาษาไทยไม่มีหน่วยเสียงดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้เทียบเคียงกับหน่วยเสียงในภาษาไทยซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

เสียงพยัญชนะ ได้แก่

- เสียงหยุด(Stop) ได้แก่ เสียง พยัญชนะ พ,ภ,ผ,ป,ท,ธ,ฒ,ท,ต,ฎ,ช,ค, ฃ,ก,บ,ด,ฏ,อ
- เสียงเสียดสี (Fricative Sound) ได้แก่ เสียง พยัญชนะ ฟ,ฝ,ซ,ส,ศ,ษ,ห,ฮ
- เสียงกึ่งเสียดสี (Affricate Sound) ได้แก่เสียง พยัญชนะ จ,ฉ,ช,ฌ
- เสียงนาสิก(Nasal Sound) ได้แก่ เสียง พยัญชนะ ม,น,ณ,ง
- เสียงข้างลิ้น (Lateral Sound) ได้แก่ เสียง พยัญชนะ ล,ฬ,ฬล
- เสียงเปิดหรือเสียงกึ่งสระ (Approximant Sound) ได้แก่ เสียง พยัญชนะ ย,ญ,ว
- เสียงร้ว(Trill)ได้แก่ เสียง พยัญชนะ ร

เสียงสระ แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- เสียงสระเดี่ยวจำนวน 21 เสียง ได้แก่ เสียง อะ อา อี อึ อี้ อือ อู อุ เอะ เอ แอะ แอ เออะ เออ โอะ โอ เอาะ ออ อำ ไอ ใ เอา
- เสียงสระประสมจำนวน 3 เสียง ได้แก่ เอีย อัว เอือ

เสียงวรรณยุกต์ ได้แก่

- เอก โท ตรี และจัตวา

อย่างไรก็ตาม ในแง่ของการสื่อสารนั้น “หน่วยเสียงในภาษา” ไม่อาจจัดเป็นลักษณะข้างเคียงที่เกิดขึ้นในการสื่อสารได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงไม่ได้ใช้หลักเกณฑ์ข้อนี้ ในการวิเคราะห์ประสิทธิภาพการสื่อสาร

2. Language Element Modification คือ ลักษณะที่เกิดจากการปรับหน่วยเสียงจากหน่วยหนึ่งไปหน่วยหนึ่ง ด้วยการเคลื่อนไหวอวัยวะภายในปากในลักษณะที่ผิดปกติ เช่น การออกเสียงโดยใช้ลิ้นแตะเพดาน (Palatalization) เช่น การออกเสียงของเด็กเล็กๆ การออกเสียงโดยทำลมให้ขึ้นจมูก (Nasalization), การออกเสียงจากคอหอย (Pharyngealization), การออกเสียงจากการบีบกล้ามเนื้อกล่องเสียง (Muscle Constriction) ให้เป็นเสียงเล็กเสียงน้อย, การออกเสียงให้ไม่มีเสียง (Unvoicing) หรือการกระซิบกระซาบ การใช้เสียงลมมากเกินไป (Fricative) การดัดแปลงเสียงเพื่อเลียนแบบเสียงธรรมชาติ หรือเสียงอื่นๆ

ในการแสดงตลกของโปงลางสะออนนั้น ผู้วิจัยพบว่ามีการใช้เทคนิคการดัดแปลงเสียงเป็นจำนวนมากในการแสดง เช่น ลู๋ซึ่งดัดแปลงเสียงเป็นคนพูดไม่ชัด เช่น “นาระทุกคนเลย” “พูไม่ชะตงหนาย” นอกจากนี้ยังมีการบีบเสียงให้เป็นเสียงเล็กแหลมของลาล่าและการเติมเสียงลม เช่น เสียง /ส/ ทำยคำ เช่น ตื่นเต๋นส์ ข้างล่างส์ ดีใจส์ หลีกนิดส์ เพื่อเลียนแบบสำเนียงภาษาอังกฤษซึ่งมีการเติมเสียง /S/ ทำยคำเมื่อเป็นพหูพจน์ ซึ่งลักษณะเหล่านี้ ถือเป็นการดัดแปลงเสียงรูปแบบหนึ่ง

3. Suprasegmental Elements หรือ Intonation ลักษณะที่เกิดจากท่วงทำนองของเสียง ได้แก่ ความสูงต่ำของเสียง ความดังเบา การเน้นไม่เน้น และจังหวะของเสียง ซึ่งในการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ของมนุษย์ส่วนใหญ่มักจะมีความสัมพันธ์กับระดับเสียงสูงต่ำ จังหวะ และท่วงทำนองของการออกเสียงอยู่เสมอ ซึ่งประกอบด้วย

ระดับเสียงสูงต่ำ (Pitch) มีความสัมพันธ์กับการแสดงอารมณ์ เช่น ระดับเสียงสูงแสดงถึงความน่าตื่นเต้น ระดับเสียงต่ำแสดงถึงความรู้สึกเฉย หรือน่าเบื่อ

การเน้น (Stress) มีความสัมพันธ์กับอารมณ์และการแสดงทัศนคติ กล่าวคือ เมื่อเราต้องการให้ความสำคัญกับสิ่งใด เราจะทำการเน้นคำๆ นั้นให้เสียงสูงและดังกว่าคำอื่นๆ ในประโยค

ความยาว (length) และปริมาณของเสียง (Quantity) มีความสัมพันธ์กับอารมณ์ เช่น การเปล่งเสียงดังและยาว บ่งบอกถึงดีใจ ประหลาดใจ

การหยุด (Pause) จุดเชื่อมต่อ (Juncture) หรือ การลังเล (Hesitation) คือ การเว้นจังหวะการออกเสียงระหว่างคำหรือพยางค์ ใช้เมื่อเกิดความลังเลที่จะพูด เช่น เกิดความผิดพลาด

หรือการหลุดปาก หรือเป็นการหยุดเพื่อให้โอกาสผู้อื่นพูดบ้าง (turn taking) การหยุดจะใช้วิธีการ 2 รูปแบบคือ เงียบ (silent) หรือการเปล่งเสียงบางอย่าง เช่น เอ่อ อ่า อืม

สำหรับลักษณะการใช้ท่วงทำนองของเสียงนี้ Smith and Trager (อ้างอิงใน Communication in Face to Face Interaction, 1972) ได้ทำการวิจัยเพื่อแบ่งลักษณะการใช้เสียง (voice quality) ซึ่งก็คือ Paralanguage ออกเป็นลักษณะต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 2.1 ลักษณะการใช้ท่วงทำนองของเสียง

Quality	Description
Pitch Range	ความสูง, ต่ำและความแหลมของเสียง
Vocalic Control	เสียงกตหนักหรือเสียงทุ้ม ไปจนถึงเสียงเปิด
Glottis Control	ใช้ลมมากหรือน้อยในการออกเสียง
Pitch Control	ความคมหรือนุ่มนวลในการเปลี่ยนโทนเสียง
Articulation Control	กตตัน หรือ ผ่อนคลายในการออกเสียง
Rhythm Control	จังหวะนุ่มนวล หรือกระซาก รวดเร็ว
Resonance	เสียงกังวาล หรือเสียงค่อย
Tempo	จังหวะพยางค์เร็ว หรือช้ากว่าปกติ

นอกจากนี้ Birdwhistell (อ้างอิงใน Communication in Face to Face Interaction, 1972) ยังกล่าวว่าลักษณะสำคัญของการใช้เสียง (Vocalization) หรือ Paralanguage คือ ลักษณะที่เรียกว่า Vocal Qualifier ซึ่งหมายถึง วิธีการออกเสียงที่ขยายหรือแปรผันไปในรูปแบบต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่สัมพันธ์กับลักษณะ 3 ประการ คือ ความเข้มข้นหรือความหนาแน่นของเสียง (Intensity) ระดับโทนเสียง (Pitch height) และความยาวของเสียง (Extent)

ผู้วิจัยพบว่า การแสดงตลกของโปงลางสะออนมีการใช้ท่วงทำนองของเสียงที่มีลักษณะโดดเด่นอย่างมาก เช่น การใช้เสียงสูงมาก หรือจังหวะการพูดที่รวดเร็วมาก การแผดเสียงดังหรือการเน้นคำซ้ำๆ ของทั้งลาล่าและลูลู่ นอกจากนี้ในการแสดงตลกนั้น มุกต่างๆ ถือเป็นรหัส (Code) ที่ใช้ในการสร้างความตลกขบขัน ซึ่งมุกที่เกิดขึ้นในการแสดงตลกจะมีลักษณะเป็น Double Code กล่าวคือ เมื่อมีคนหนึ่งปล่อยมุก จำเป็นต้องมีจังหวะในการหยุด (Pause) เพื่อให้ผู้ฟังได้คิดแก้มุกที่เกิดขึ้นในใจ หรือจำเป็นต้องมีอีกคนมาคอยรับหรือแก้มุก เพื่อทำให้รหัสนั้นถูกตีความหมายออกมาได้ ดังนั้นในการแสดงตลก จังหวะการหยุด (ซึ่งถือเป็นการใช้ท่วงทำนองของเสียงลักษณะหนึ่ง) ให้คนได้ตีความมุก หรือหยุดเพื่อส่งให้อีกฝ่ายรับมุกให้ จึงเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้เกิดความตลกหรือไม่ตลกจากมุกตลกที่เล่น

4. Non-Language sounds คือ กลุ่มเสียงที่ไม่ใช่วจนภาษาประเภทหนึ่งซึ่งมนุษย์ทุกชาติทุกภาษาสามารถเปล่งออกมาได้ในลักษณะเดียวกันและค่อนข้างเข้าใจได้เป็นสากล แต่อาจตีความได้แตกต่างกันเล็กน้อยตามวัฒนธรรม เช่น

การผิวปาก (Whistling) คือ อากาการเปล่งเสียงโดยใช้องค์ประกอบหลายอย่างคือ ริมฝีปาก ฟัน ปลายลิ้นและอาจมีนิ้วมือเข้ามาเกี่ยวข้อง การผิวปากส่วนใหญ่แสดงถึงอารมณ์ที่เบิกบาน มีความสุข แต่ในบางบริบทของวัฒนธรรม การผิวปากให้ความหมายที่ไม่เหมือนกัน เช่น คนสเปนถือว่าการผิวปากเรียกเพื่อนเป็นการแสดงถึงความสนิทสนม แต่ในสังคมไทย บางครั้งการผิวปากเรียก อาจแสดงถึงความไม่สุภาพ เป็นต้น

การจูบ (Kiss) คือ เสียงจากการดูดโดยริมฝีปาก ซึ่งมีหลายระดับแสดงถึงความสนิทสนมที่แตกต่างกัน เช่น เสียงจูบเบาๆแสดงถึงการทักทาย เสียงจูบที่ดูดตื้นแสดงถึงความรักที่ลึกซึ้ง เป็นต้น

การร้อง,การแผดเสียง (Yell) คือ เช่น การกรีด ที่แสดงถึงความสนุกสนาน ความดีใจ การครวญคราง ที่แสดงอาการกลัวหรือตกใจการเปล่งเสียงที่ต้องใช้ความดังและพลังอย่างมาก

5. **Modification Made With By Element** คือ ลักษณะปรสิตการสื่อสารที่ Mary Ritchie Key ได้ทำการแยกออกมาเฉพาะกลุ่มหนึ่ง เนื่องจากมีลักษณะที่คล้ายกับการสั่งการโดยอัตโนมัติจากสมอง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการแสดงอารมณ์อย่างใกล้ชิด ได้แก่ เสียงหัวเราะ เสียงคิกคัก เสียงลั่นกล่ว เสียงร้องไห้ เสียงร้องให้สะอึกสะอื้น เป็นต้น ซึ่งมนุษย์จะแสดงออกมาเมื่อถูกกระตุ้นจากการสั่งการโดยสมองเมื่ออยู่ในภาวะต่างๆ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าทั้ง Non-Language sounds (ข้อ 4) และ Modification Made With By Element (ข้อ 5) นั้น ในแง่การสื่อสาร ไม่ถือเป็นลักษณะข้างเคียงที่เกิดขึ้นจากการสื่อสาร เนื่องจากลักษณะการออกเสียงทั้งการผิวปาก การจูบ การร้องแผดเสียง การหัวเราะ หรือการร้องไห้นั้น แม้จะไม่จัดเป็นภาษา (ในแง่ภาษาศาสตร์) แต่ถือเป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารได้เองในตัวเองอยู่แล้ว ไม่ใช่ลักษณะข้างเคียงที่เกิดจากการสื่อสาร จึงไม่ถือเป็นลักษณะเป็นปรสิตการสื่อสาร

ดังนั้น เมื่อนำหนักเกณฑ์ของปรสิตจากวจนภาษาในแง่ของภาษาศาสตร์ของ Mary Key มาเทียบเคียงเพื่อใช้วิเคราะห์ปรสิตในแง่การสื่อสารแล้ว จะมีเพียงลักษณะของการดัดแปลงเสียง (Language Element Modification) และท่วงทำนองของเสียง (Suprasegmental Elements หรือ Intonation) เท่านั้น ที่เป็นลักษณะข้างเคียงตัวบ่งชี้ที่เกิดขึ้นในการใช้วจนภาษา

ปรสิตที่เกิดจากอวจนภาษา

ในการแสดงบนเวทีนั้น นอกจากวจนภาษาแล้ว อวจนภาษายังคงเป็นส่วนที่มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากันในการสื่อสาร ทั้งนี้เมื่อเกิดลักษณะข้างเคียงจากการใช้วจนภาษา ก็มีโอกาสดัง

ลักษณะข้างเคียงจากการใช้อวัจนภาษาได้ด้วยเช่นกัน แต่อย่างไรก็ตาม ในส่วนการของประวัติที่เกิดจากอวัจนภาษานั้น ผู้วิจัยยังไม่พบแนวคิดที่ชัดเจน ซึ่งใช้อธิบายประวัติที่เกิดจากอวัจนภาษาได้อย่างครอบคลุม แต่อย่างไรก็ตามเมื่อเทียบว่าอวัจนภาษาคือตัวบทในการสื่อสาร ลักษณะข้างเคียงที่เกิดขึ้นจากอวัจนภาษา ก็ถือเป็นประวัติในการสื่อสารนั่นเอง

ดังนั้นในการวิเคราะห์ประวัติจากอวัจนภาษาในการแสดงตลกของโปงลางสะออน การแสดงตลกถือเป็นตัวบทในการสื่อสาร ลักษณะที่เกิดขึ้นข้างเคียงหรือเกินเลยจากอวัจนภาษาในการแสดงตลกปกติ จึงมีลักษณะเป็นประวัติการสื่อสาร ทั้งนี้ในการสื่อสารด้วยอวัจนภาษานั้น Argyle (อ้างใน John Fiske, 1991) ได้จำแนกรูปแบบต่างๆ ไว้ ดังนี้

1. การสัมผัสด้วยร่างกาย (Bodily Contact)
2. ระยะห่างระหว่างกัน (Proximity)
3. ตำแหน่งหรือมุมการยืน การนั่ง (Orientation)
4. รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) เช่น รูปร่าง ขนาด สีผิว ทรงผม การแต่งกาย
5. การผงกศีรษะ (Head nods)
6. การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression) คือ ลักษณะการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่างๆบนใบหน้า ได้แก่ สายตา ปาก จมูก เช่น การยิ้ม การแลบลิ้น
7. การเคลื่อนไหว (Gesture) คือ การเคลื่อนไหวอวัยวะของร่างกายในลักษณะต่างๆ เช่น แขน ขา มือ กล้ามเนื้อ
8. การวางท่า (Posture) คือ การแสดงท่าทาง อากัปกริยาในลักษณะต่างๆ เช่น การนั่ง การยืน การนอน การพิง การพักเท้า การไขว่ห้าง
9. การใช้สายตา (Use of eyes) คือ การสบตา(eye contact) เช่น การจ้อง การทำตาเป็นประกาย การมองด้วยหางตา

ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ประวัติการสื่อสารที่เกิดจากการเคลื่อนไหว (Kinesics) นั้น R.L. Birdwhistell ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่อง Paralanguage twenty-five years after Sapir (1961) ว่า Parakinesics คือ ลักษณะของ Motion qualifiers ซึ่งเป็นการแปลงหรือขยาย (modify) การเคลื่อนไหวอวัยวะ (Kines) หรือการประกอบกันของการเคลื่อนไหวอวัยวะ (Kinemorphic construction) ในระดับต่างๆ ซึ่งสามารถพิจารณาจาก ความเข้มข้นของการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ (Intensity), ระยะเวลาในการเคลื่อนไหว (Duration) และช่วงความกว้างของการเคลื่อนไหว (Range) โดยมีระดับดังนี้

ตารางที่ 2.2 ตารางแสดงระดับของ Parakinesic

Type	Degree	General Description
Intensity	Overtense	พิจารณาจากระดับความเกร็งของกล้ามเนื้อในการแสดงท่าทาง (Concern with the degree of muscular tension in production of kine, kinemorph or kinemorphics construction)
	Tense	
	Normal	
	Lax	
	Overlax	
Duration	Overshot	พิจารณาจากระยะเวลาที่ใช้ในการเคลื่อนไหวท่าทาง (Length in time of given kine, kinemorph or kinemorphics construction)
	Shortened	
	Normal	
	Lengthened	
	Overlong	
Range	Narrow	พิจารณาจากการขยายความกว้างของอาณาบริเวณที่ใช้ในการเคลื่อนไหวท่าทาง Extend of movement involved in production of kine, kinemorph or kinemorphics construction
	Limited	
	Normal	
	Widened	
	Board	

ทั้งนี้ R.L. Birdwhistell ยังได้รวมรวบลักษณะของ Action modifiers ซึ่งเป็นการแสดงอธิบายอากัปกริยาในการเคลื่อนไหวร่างกาย ที่ส่วนใหญ่ักเขียนนวนิยาย หรือบทละครเวที มักจะใส่คำอธิบายลักษณะนี้เพิ่มเข้าไปเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจอาการที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจนขึ้น เช่น ตารางที่ 2.3 ตัวอย่างแสดงการพิจารณาลักษณะของ Parakinesic

Action modifiers type	Behavioral description
Unilateral - Bilateral	การเคลื่อนไหวข้างใดข้างหนึ่งของร่างกาย ตรงข้ามกับการเคลื่อนไหวทั้งสองข้าง (ไม่ใช่เฉพาะแขนเท่านั้น)
Specific-Generalized	การเคลื่อนไหวโดยเจาะจงเฉพาะส่วนในร่างกาย ตรงข้ามกับการเคลื่อนไหวโดยทั่วไปของหลายส่วน
Rhythmic-Disrhythmic	การเคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะ ตรงข้ามกับการเคลื่อนไหวอย่างไม่เป็นจังหวะ
Graceful-Awkward	การเคลื่อนไหวอย่างสง่างาม ตรงข้ามกับการเคลื่อนไหวอย่างงุ่มง่าม

Action modifiers type	Behavioral description
Fast- Slow	การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ตรงข้ามกับการเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ
Integrated-Detached	การเคลื่อนไหวโดยบูรณาการทุกส่วน ตรงข้ามกับการเคลื่อนไหวเฉพาะส่วน
Intertensive-Intratensive	การเคลื่อนไหวด้วยการโต้ตอบในลักษณะมากผิดปกติ ตรงข้ามกับการเคลื่อนไหวโต้ตอบเพียงเล็กน้อย

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าในการแสดงตลกของโปงลางสะออนนั้น มีการใช้วจนภาษาในการแสดงที่มีลักษณะเกินจริงกว่าระดับปกติอยู่มาก เช่น การอ้าปากค้าง การทำตาเบิกโพลง การจิบปากจิบคอในการพูด การเต้นอย่างสุดเหวี่ยง ซึ่งลักษณะที่เกินเลยกว่าปกติดังกล่าวจัดเป็น Motion qualifier และ/หรือ Action modifiers ที่แสดงออกในระดับที่มากกว่าปกติทั้งในด้านระดับความเกร็งของกล้ามเนื้อเนื่องการใช้ระยะเวลา และความกว้างของพื้นที่ในการเคลื่อนไหว จึงมีลักษณะเป็นปรกติของการสื่อสาร โดยผู้วิจัยพบว่าการแสดงออกดังกล่าว เช่น การเคลื่อนไหวอวัยวะบนใบหน้าและร่างกายในลักษณะที่เกินจริงของนักแสดงนั้นมีลักษณะคล้ายการ์ตูนเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องการสื่อสารอารมณ์ของตัวการ์ตูนมาเทียบเคียงกับการวิเคราะห์ปรกติที่เกิดขึ้น ซึ่ง Harrison (1981) กล่าวว่าในการเขียนการ์ตูนนั้น นักเขียนจะนำเอาหลัก 2 ประการมาใช้ในการสื่อสารอารมณ์ คือ การทำให้ง่าย (Simplify) และ ความเกินจริง (Exaggerate) เพื่อให้สามารถสื่อสารอารมณ์ได้ชัดเจนจากลายเส้นที่วาด โดยจะใช้การแสดงอารมณ์ด้วยปาก คิ้ว ตา เป็นสำคัญ

ตัวอย่างการใช้ภาพวาดอารมณ์เกินจริงที่ Nelson (1975) ได้รวบรวมไว้ เช่น

- อารมณ์โกรธ หัวคิ้วจะลดลงใกล้กับหางตา ปลายริมฝีปากจะเม้มลง หน้าจะมีสีแดงระเรื่อ ปากจะแบะลงเผยอจนเห็นฟัน มักปรากฏกับอาการร่างกาย เช่น กำหมัด
- อารมณ์กลัว หัวคิ้วชิดกันและยกขึ้น ตาเบิกกว้าง ผมตั้ง ปากเปิดและโค้ง
- อารมณ์แปลกใจ คิ้วโก่งสูง อ้าปากหวอ ตาโต
- อารมณ์ดี ตาปิดคว่ำลง ปากยิ้มหรือหัวเราะ ศรีษะหงายไปด้านหลัง หัวคิ้วชี้ขึ้น อาจมีหยดน้ำตากำลังจะไหล
- อารมณ์เศร้า ยกมือขึ้นกุมหน้าผาก ห่อไหล่ โบกหน้ากังวล อาจมีน้ำตา ถ้าเศร้ามากจนร้องไห้ ศรีษะจะหงายไปด้านหลัง ตาและปากคว่ำลง
- อารมณ์พอใจ ดวงตาปิด หงายขึ้น คิ้วชิดขึ้น เผยปากและยิ้มที่มุมปากเล็กน้อย ยืดลำคอยาว
- เจ้าเล่ห์ มุมปากลดลงขณะยิ้ม คิ้วกดลงคล้ายกำลังโกรธ ตาเหลือกมองด้านบน

- ความคิดชั่วร้าย ปากฉีกยิ้มขึ้น คิ้วชี้ขึ้นทำมุมเหมือนสามเหลี่ยม
- มินง ตาปิดหรือหมุนเป็นวงกลม ปากเบี้ยวซิกแซก หัวคิ้วชิดกันและชี้ขึ้น
- แสดงความโง่ ตาปิดลงครึ่งหนึ่ง คางสั้น ผันย่น อ้าปากหวอ หน้าผากต่ำ
- เขินอาย กัดเล็บหรือใส่นิ้วเข้าไปในปาก ก้มลงมองที่เท้า สีหน้าเป็นกังวล แต่มีรอยยิ้มน้อยๆ มีมุมปาก

กล่าวโดยสรุปก็คือ ประสติดที่เกิดขึ้นจากอวัจนภาษานั้น คือ ลักษณะที่เกิดจากการแปลงหรือขยายการเคลื่อนไหวของอวัจนภาษาตามปกติ ซึ่งในการแสดงของโปงกลางฯ นั้น ส่วนใหญ่จะเป็นการแสดงออกในลักษณะที่มากกว่าปกติ โดยประสติดที่ใช้จะมีลักษณะคล้ายกับการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน โดยเฉพาะการแสดงอารมณ์จากอวัจนบทรูปหน้า เช่น ปาก คิ้ว ตา นอกจากนี้ ยังรวมถึงการเคลื่อนไหวและท่าทางของร่างกาย ตลอดจนจนลักษณะรูปลักษณ์ภายนอกทั้งหมด ที่ถูกแปลงหรือขยายให้มากกว่าปกติ

ประสติดการสื่อสารและความสัมพันธ์กับเรื่องตลก

ดังที่ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตในเบื้องต้นแล้วว่า การแสดงตลกของโปงกลางสะออนนั้น มีลักษณะที่เกิดขึ้นข้างเคียง หรือลักษณะที่เกินเลยจากตัวบทปกติที่ใช้ในการสื่อสารอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะในแง่ของการเกิดลักษณะข้างเคียงจากการใช้เสียงพูด (ประสติดจากอวัจนภาษา) เช่น การดัดแปลงเสียง การใช้เสียงสูง การบีบเสียงแหลมเล็ก การใช้จังหวะเร็วในการพูด หรือลักษณะเกินเลยจากการใช้อวัจนภาษาปกติ (ประสติดจากอวัจนภาษา) เช่น การแสดงหน้าตา หรือท่าทางในระดับที่มากกว่าปกติเป็นอย่างมาก (ซึ่งเกินเลยจากระดับตลกปกติขึ้นไปอีกในระดับที่มาก) ดังนั้นการใช้ประสติดจากอวัจนภาษา และ ประสติดจากอวัจนภาษา ของโปงกลางสะออนนั้น จึงถือเป็นลักษณะของการบิดเบือนตัวบทปกติที่ใช้ในการสื่อสารแทบทั้งสิ้น ซึ่งการบิดเบือนที่เกิดขึ้นดังกล่าว จะสอดคล้องกับเงื่อนไขของการสื่อสารความตลก เพราะ “อารมณ์ขัน” หรือ “ความตลก” จะเกิดขึ้นได้ ก็เนื่องจากเราพบเห็นสิ่งที่เบี่ยงเบนไปจากลักษณะปกติที่ควรจะเป็น

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536) กล่าวว่า อารมณ์ขันเกี่ยวข้องกับล้อเลียน ซึ่งนำเสนอสิ่งที่ “เบี่ยง” ออกจากความหมายที่เข้าใจกันว่าเป็นความหมายปกติหรือความหมายที่เป็นมาตรฐาน

เรื่องตลกข้ามชั้นเกิดขึ้นจากการเล่นกับความหมายด้วยการทำให้เรื่องราวที่เสนอผิดไปจากความคาดหมายของคนทั่วไป ซึ่งเรื่องตลกส่วนใหญ่เกิดจากการล้อเลียนระบบสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ภาษา การแต่งกาย กริยาท่าทาง ซึ่งระบบความหมายเหล่านี้จะมีแบบแผนเฉพาะที่เข้าใจตรงกันในวัฒนธรรมของตน การละเมิดระบบความหมายที่มีอยู่จะทำให้เกิดความผิดแผกจากปกติและนำมาซึ่งเสียงหัวเราะ อย่างไรก็ตามความผิดแผกนั้นต้องมีระดับไม่มากเกินไปจนเปลี่ยนจากความข้ามชั้นเป็นความตลกใจหรืออาการช็อก

ดังเช่นในการแสดงตลกของโปงลางสะออนนั้น ก็จะมีการวิธีการบิดเบือนตัวบทเพื่อทำให้เกิดความตลกขบขันอยู่มากมาย เช่น การพูดไม่ชัด การใช้เสียงพูดแบบเกินจริง ซึ่งถือเป็นการบิดเบือนระบบของการใช้วัจนภาษาปกติ หรือการแสดงออกด้วยท่าทางเกินจริง หรือการแต่งกายที่ผิดเพี้ยน ก็ถือเป็นการบิดเบือนระบบของการใช้วัจนภาษาปกติเช่นกัน ซึ่งวิธีการบิดเบือนตัวบทเหล่านี้ เกิดจากการสร้างตัวบทใหม่ จากตัวบทเก่าที่มีอยู่เดิม ซึ่งความสัมพันธ์ในลักษณะนี้ เรียกว่า การล้อเลียน

Simon Dentith (2000) กล่าวว่า การล้อเลียน ถือเป็นกลวิธีหนึ่งที่สำคัญในการทำให้เกิดการเบี่ยงเบนความหมายไปจากปกติ หรือมาตรฐานที่ควรจะเป็นอันนำมาซึ่งความตลกขบขัน การล้อเลียน หมายถึง การสร้างตัวบทใหม่ โดยการทำซ้ำหรือลอกเลียนแบบตัวบทเดิมโดยมุ่งให้เกิดความตลกเป็นสำคัญ ซึ่งคนเราจะตลกได้ก็ต่อเมื่อมี คลังความหมายของตัวบทเก่าสะสมเอาไว้ จึงรู้สึกขำขันกับสิ่งที่เบี่ยงเบนออกไปจากปกติ ซึ่งการล้อเลียนที่เกิดขึ้นไม่ได้เพียงแค่เป็นการเลียนแบบคำศัพท์ ไวยากรณ์เพียงอย่างเดียวแต่ครอบคลุมไปถึงการแสดงท่าทาง ทศนคติ และวิธีพูด เช่น การใช้โทนเสียงอีกด้วย

ในยุคแรกนั้น Aristotle ได้เรียกความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทเดิมกับตัวบทที่เกิดขึ้นภายหลังในบทกวีของเขาว่า Parody ซึ่งมีรากศัพท์จากคำว่า Para ซึ่งแปลว่า ข้างเคียง กับคำว่า "ode" ซึ่งหมายถึงการร้องเพลงสวดในสมัยโบราณ ซึ่งเมื่อนำมารวมกันจะหมายถึงการนำบทกวีโบราณมาสร้างใหม่ด้วยการล้อตัวบทเดิม ทั้งนี้เมื่อนำบทกวีหรือเพลงสวดโบราณซึ่งมีความศักดิ์สิทธิ์ (Chant) หรือบทกวีที่เต็มไปด้วยความเพ้อฝัน (Rhapsody) มาทำการแปลงรูปใหม่ จึงทำให้เกิดความหมายคู่ตรงข้ามขึ้น นั่นก็คือการเกิดความตลกขบขัน (Comedy)

ในภายหลังมีการใช้วิธีการล้อเลียน (Parody) ในงานเขียนต่างๆ ในลักษณะที่หลากหลายมากขึ้น ดังนั้นจึงมีการพิจารณาความสัมพันธ์ของตัวบทแบบ Parody ในรูปแบบ หน้าที่ และเจตนาของการใช้ Parody ในลักษณะที่แตกต่างกัน Gerard Genette (1997) ได้กล่าวถึงรูปแบบของ Parody ในลักษณะที่ว่าเป็นหนึ่งในความสัมพันธ์ของตัวบทแบบทุตียบท (Hypertextuality) แบบหนึ่งเท่านั้น ซึ่งเขากล่าวว่า การพัฒนาทุตียบทมีความสัมพันธ์กับการสื่อสารอารมณ์ขันอย่างใกล้ชิด เพราะการล้อเลียน (Parody) การเสียดสี (Satiric) การเย้ยหยัน (Ironic) ตัวบทที่มีอยู่เดิมสามารถสร้างอารมณ์ขันให้กับคนเราได้เนื่องจากเกิดความผิดแผกไปจากลักษณะที่ควรจะเป็น

Gerard Genette (1997) ได้สรุปลักษณะการพัฒนาจากตัวบทปฐมบทเป็นทุตียบทว่ามี 2 ลักษณะ ได้แก่ การแปลงรูป (transformation) ซึ่งไม่จำเป็นต้องปรากฏว่าได้เกิดขึ้นจากตัวบทเดิม และการเลียนแบบ (Imitation) ซึ่งจำเป็นต้องมีต้นแบบ (model) หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของปฐมบทอยู่ด้วย

ทั้งนี้เราสามารถจำแนกประเภทของทุติยบทเป็น 4 แบบ โดยพิจารณาความสัมพันธ์กัน
4 ลักษณะ คือ

1. Parody คือ การบิดเบือนตัวบทเดิม ด้วยวิธีการแปลงรูประดับน้อยมาก ในกรณีที่เป็นงานเขียน ก็คือ การแทนที่ด้วยคำ การกลับเสียงอักษร การดัดแปลงคำ ซึ่งเมื่อนำมาเทียบกับการสื่อสารการแสดง ในแง่ของการสื่อสารด้วยวัจนภาษาก็เปรียบเทียบได้กับการดัดแปลงเสียง หรือการใช้ท่วงทำนองของเสียง ในลักษณะที่บิดเบือนจากปกติ และหากเทียบกับอวัจนภาษา ก็คือการใช้ท่าทาง หรืออากัปกิริยาหรือการแต่งกาย บิดเบือนไปจากตัวบทเดิม

2. Travesty คือ การบิดเบือนตัวบทเดิมโดยมีรูปแบบ (Stylistic) ได้แก่ การเปลี่ยนรูปแบบ (Genre) ของตัวบทโดยยังคงเนื้อหาใจความของตัวบทเดิมไว้ เช่น การนำบทร้อยกรอง บทกวีมาเขียนใหม่ในแบบภาษาร้อยแก้วให้เข้าใจง่ายขึ้น การใช้ภาษาที่ใหม่ขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเปรียบได้กับการถ่ายโยงเนื้อหาในแนวนอน (Horizontal Intertextuality) เช่น การนำวรรณคดีพื้นบ้าน มาทำเป็นการแสดงตลกโดยไปกลางสะพาน เป็นต้น

3. Caricature คือ การเลียนแบบตัวบทเดิมในเชิงเสียดสี (Satirical) ได้แก่ การนำเอาตัวบทเดิมมาใช้เพียงบางส่วนประกอบกับตัวบทอื่นๆ เพื่อสร้างตัวบทใหม่ด้วยเจตนาเสียดสีตัวบทเดิม เช่น การวาดรูปล้อเลียนนักการเมือง จะเลือกใช้การเลียนแบบลักษณะสำคัญที่ปรากฏเด่นชัดของต้นแบบ มาประกอบกับรูปร่างที่ไม่เหมือนจริง เป็นต้น

4. Pastiche คือ การเลียนแบบตัวบทเดิม โดยไม่ได้มีความประสงค์ในการเสียดสี เช่น การนำเอาตัวบทเดิมมาใช้เพียงบางส่วนประกอบกับตัวบทอื่นๆ เพื่อสร้างตัวบทใหม่ มีจุดประสงค์เพื่อความบันเทิงและความรื่นรมย์เป็นสำคัญ

โดยลักษณะของการพัฒนาทุติยบททั้ง 4 รูปแบบ ที่กล่าวมานั้น สามารถสรุปเป็นตารางแสดงความสัมพันธ์ได้ดังนี้

ตารางที่ 2.4 สรุปลักษณะการพัฒนาทุติยบท

Relation (ความสัมพันธ์)	Transformation(การแปลงรูป)		Imitation(การเลียนแบบ)	
	Parody	Travesty	Caricature	Pastiche
Genres (ประเภท)	Parody	Travesty	Caricature	Pastiche

จากตารางสรุปได้ถึงความแตกต่างระหว่างทุติยบทแบบ Parody และ Travesty เกิดจากการแปลงรูปจากต้นฉบับ ซึ่งความต่างกันอยู่ที่ระดับการบิดเบือนจากตัวต้นฉบับ ส่วน Caricature และ Pastiche นั้น เกิดจากการเลียนแบบจากต้นฉบับ ความต่างกันอยู่ที่หน้าที่และเจตนาของผู้ส่งสาร อย่างไรก็ตามลักษณะความสัมพันธ์ทั้ง 4 ประการมีความเหลื่อมล้ำและใกล้เคียงกันในแต่ละบริบท จึงยากแก่การจำแนกออกจากกันอย่างชัดเจน

ผู้วิจัยพบว่า ในการแสดงตลกของโปงกลางสะออนนั้น การสร้างทิวติยบทเพื่อล้อเลียนตัวบทเดิมโดย ส่วนใหญ่จะใช้วิธีการสำคัญ 2 ประการ ควบคู่กันไป ได้แก่ pastiche ซึ่งเป็นลักษณะของการเลียนแบบ (Imitation) และ Parody ซึ่งเป็นลักษณะการแปลงรูป (Transformation) โดยในการล้อเลียนดังกล่าวจะประกอบด้วยส่วนที่เป็น pastiche ซึ่งจะปรากฏสิ่งที่บ่งบอกถึงตัวบทเดิมเอาไว้ เช่น การแต่งกายเลียนแบบของเดิม, การใช้คำหรือประโยคบางประโยคจากต้นฉบับ หรือการใช้คำร้องหรือทำนองของเพลงต้นแบบเพื่อให้ผู้ชมรู้ว่ามันที่มาจากอะไร จากนั้นจะทำการบิดเบือนในระดับเล็กน้อยหรือที่เรียกว่า parody เช่น การเปลี่ยนคำ การกลายเสียง กลับเสียง เปลี่ยนตำแหน่ง การใช้คำพ้องเสียง พ้องรูปในบริบทใหม่ หรือใช้ท่าทาง อากัปกิริยาที่มากกว่าหรือน้อยกว่าปกติ เพื่อให้เห็นลักษณะที่เบี่ยงเบนไป

ในส่วนของปรสติกการสื่อสารที่เกิดขึ้นในการแสดงตลกของโปงกลางสะออน ผู้วิจัยพบว่า ปรสติกการสื่อสารที่ใช้ถือเป็นส่วนสำคัญที่ใช้ในการเลียนแบบ (pastiche) และบิดเบือน (parody) ตัวบทที่มีอยู่เดิม ดังจะเห็นได้จากการวางบุคลิกให้กับตัวแสดงหลัก ไม่ว่าจะเป็นลาล่าที่แสดงเป็นสาวอินเตอร์พูดไทยคำอังกฤษคำ หรือลู่อู๋ที่พูดไม่ชัดเลียนแบบชาวพม่าอพยพ จะมีลักษณะของการเลียนแบบ (pastiche) ตัวแบบเดิมที่มีอยู่ในสังคมด้วยการใช้ปรสติกจากวัฒนธรรมภาษา เช่น ลาล่าจะใช้โทนเสียงสูงต่ำ การพูดไทยคำอังกฤษคำ เพื่อเลียนแบบสำเนียงในภาษาอังกฤษ ในขณะที่เดียวกันความตลกจะเกิดจากการบิดเบือนตัวบทเดิม (parody) ด้วยเทคนิคการใช้ปรสติกภาษาในระดับที่มากกว่าปกติ เช่น การใช้สำเนียงภาษาอังกฤษแบบเกินจริง ด้วยการบีบเสียงแหลมเล็ก การขึ้นเสียงสูงมากเกินกว่าปกติ ซึ่งถือเป็นการบิดเบือนระบบของการใช้วัฒนธรรมภาษาปกติ จึงสอดคล้องกับเงื่อนไขในการสร้างความตลกขบขัน

ในส่วนบุคลิกของลู่อู๋นั้น การใช้ปรสติกโดยการดัดแปลงเสียงให้พูดไม่ชัด ก็ถือถูกนำมาใช้เพื่อเลียนแบบ (pastiche) ชาวพม่าที่อพยพเข้ามาในประเทศไทยซึ่งถือเป็นชนกลุ่มน้อยในสังคม โดยตามทฤษฎีของอารมณชั้นแนวคิดหนึ่ง คือ ทฤษฎีความเหนือกว่า (superiority theory) Thomas Hobbes (1651) ได้กล่าวไว้ว่า "The passion of laughter is nothing else but a sudden glory arising from a sudden conception of some eminency in ourselves by comparison with the infirmity of others" กล่าวคือ มนุษย์จะรู้สึกขำในความด้อยกว่าของผู้อื่นหรือขำก็ต่อเมื่อเราเป็นฝ่ายเหนือกว่า ซึ่งอารมณชั้นมักจะมีความสัมพันธ์กับอำนาจ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน คือ การที่ชนกลุ่มน้อย ผู้ด้อยโอกาสหรือคนพิการมักถูกนำมาเป็นเป้าล้อเลียนในการเล่าเรื่องตลก โดยผู้ที่อยู่เหนือกว่าจะรู้สึกขำให้ความโง่เขลา หรือความโศกเศร้าของผู้ที่อยู่ต่ำกว่า นอกจากนี้ผู้วิจัยสังเกตว่า การดัดแปลงเสียงให้พูดไม่ชัดของลู่อู๋นั้น ยังทำให้เกิดความกำกวมของภาษา คือ ทำให้เกิดความเข้าใจผิด หรือทำให้กลายเป็นคำหยาบคาย ซึ่งก็สอดคล้องกับเงื่อนไข

ของการนำเสนอ "เรื่องตลก" ซึ่ง Reynold Thompson (1946) ได้กล่าวไว้ว่า อารมณ์ขันจะเกิดจากความน่าประหลาดใจ (Surprise) หรือกลไกของเรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ (Plot device) โดยคนดูจะเกิดอารมณ์ขันเมื่อความน่าประหลาดใจนั้นอยู่ในระดับที่รับได้ หรือไม่รู้สึกทรมานจนเกินไป ทั้งนี้ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การใช้คำพูดที่กำกวม ทำให้เกิดความเข้าใจผิด เป็นการสร้างความน่าประหลาดใจโดยวิธีการทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งในตอนแรกเป็นอย่างหนึ่ง แต่ต่อมานักแสดงตลกก็จะเฉลยมุก หรือแก้มุกเป็นอีกแบบหนึ่ง ซึ่งความคิดที่สวนทางกันนั้นเองที่ทำให้เกิดความตลกขบขันขึ้น นอกจากนี้ในกรณีของการใช้คำพูดกำกวม ทำให้กลายเป็นคำหยาบคาย เช่น เรื่องเพศ ก็ถือเป็นการสร้างความประหลาดใจ เพราะเป็นการนำเสนอสิ่งที่เบี่ยงเบนจากบรรทัดฐานในสังคม โดยอุบลรัตน์ ศรีวิบูลย์ศักดิ์ (2536) กล่าวว่า เรื่องเพศถือเป็นเรื่องหนึ่งที่ถูกนำมาใช้เล่าเป็นเรื่องตลกมากที่สุด เนื่องจากตามธรรมเนียมปฏิบัติแล้ว คนเรามักไม่เปิดเผยเรื่องในที่ลับ เช่น เรื่องเพศ เรื่องอนาจาร ในที่สาธารณะ ดังนั้น การละเมิดกฎเกณฑ์ดังกล่าวจึงถือเป็นการละเมิดแบบแผนและนำมาซึ่งเสียงหัวเราะ

นอกจากนี้ในการแสดงตลกของโปงลางสะออน ยังมีการใช้อวัจนภาษา ได้แก่ การแต่งกาย การแสดงสีหน้า ท่าทางเกินจริงในระดับที่มากกว่าปกติ เช่น การทำตาเบิกโพลง การทำใบหน้านูนโตเปี้ยว การอ้าปากค้าง การเดินด้วยท่าทางที่สุดเหวี่ยง หรือการตัดดอกไม้ที่มีขนาดใหญ่ มากๆ ลักษณะเกินเลยกว่าปกตินี้ สอดคล้องกับเงื่อนไขของการสร้างความตลกขบขัน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าในกรณีของการแสดงตลกนั้น ประสิทธิภาพการสื่อสารที่ใช้ มีความสำคัญอย่างมากในฐานะที่ภาวะประหลาดหรือลักษณะที่เกินเลยจากตัวบทนั้น กลายเป็นตัวแปรที่สำคัญที่สามารถสร้างความตลกขบขันให้เกิดขึ้นได้

ประสิทธิภาพการสื่อสารที่เกิดขึ้นภายนอกตัวบท

ดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในเบื้องต้นแล้วว่า สื่อวีซีดีนั้น เป็นลักษณะของสื่อดิจิทัลซึ่ง Jay David Bolter (2002) อธิบายว่าสื่อดิจิทัลนั้นมีลักษณะของการปรับปรุงและนำเนื้อหาสารเดิมมาใช้ในสื่อใหม่ หรือ "remediation" ซึ่งในที่นี้การแสดงคอนเสิร์ตของโปงลางสะออนจะถูกบันทึกและนำไปผลิตซ้ำลงบนแผ่นวีซีดี ซึ่งในการผลิตซ้ำนี้จะมีการประกอบสร้างเนื้อหาสารใหม่ ด้วยศักยภาพของสื่อดิจิทัลซึ่งสามารถตัดต่อภาพ เสียงและกราฟิกต่างๆเข้าไปในชิ้นงานได้ จึงทำให้การนำเสนอเรื่องราวในการสื่อวีซีดีนั้น มีองค์ประกอบหลายๆส่วน ที่ถูกเพิ่มเติมหรือตัดทอนจากต้นฉบับเดิม เช่น การเพิ่มไตเติ้ลรายการ เมนูวีซีดี การแทรกภาพคนดู เบื้องหลังการแสดง ดังนั้นในการศึกษาประสิทธิภาพการสื่อสารในการแสดงตลกจากสื่อวีซีดีนั้น นอกจากจะศึกษาประสิทธิภาพที่เกิดขึ้นในเนื้อหาการแสดงแล้ว จึงจำเป็นต้องศึกษาประสิทธิภาพในระดับการนำเสนอเนื้อหานั้นๆบนสื่อวีซีดีด้วย ทั้งนี้ในวีซีดีบันทึกการแสดงสดของโปงลางสะออนนั้น เนื้อหาการแสดงถือเป็นตัวบทหลักที่

ต้องการสื่อสารไปสู่ผู้ชม ดังนั้นปรสิติที่เกิดขึ้นในเนื้อหาการแสดง จึงอาจเทียบได้กับปรสิติที่เกิดขึ้นในตัวตน ส่วนปรสิติที่เกิดขึ้นในระดับการนำเสนอ จึงเปรียบได้กับปรสิติที่อยู่ภายนอกตัวตนนั่นเอง

โดยผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดเรื่อง Paratextuality ของ Gerard Genette (1997) ที่ทำการศึกษาปรสิติที่เกิดขึ้นจากการประกอบสร้างงานสิ่งพิมพ์ (หนังสือ) นั้นสามารถนำมาประยุกต์เพื่อการวิเคราะห์ปรสิติการสื่อสารในการแสดงตลกในระดับการนำเสนอของสื่อวีซีดีได้

Gerard Genette (1997) กล่าวว่า Paratext คือ พื้นที่ที่อยู่ระหว่างตัวบท (Text) และสิ่งที่ไม่ใช่ตัวบท (Off-text) ซึ่งมีบทบาทในการสื่อความหมายและประกอบให้ตัวบทนั้นเป็นตัวบทที่สมบูรณ์ เมื่อเทียบว่าเนื้อหาการแสดงตลกเป็นตัวบทในการสื่อสาร สิ่งที่อยู่นอกเหนือจากเนื้อหาการแสดงตลก จึงถือเป็นปรสิติการสื่อสารนั่นเอง

Paratext ในงานพิมพ์จะประกอบไปด้วยส่วนที่เรียกว่า Peritext และ Epitext ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่เป็น Peritext คือ ปรสิติที่อยู่ภายในตัวสื่อ ได้แก่ รูปเล่ม (Format) ซึ่งหมายถึง ขนาดการเข้าเล่มหนังสือ วัสดุที่นำมาผลิต รายละเอียดปกนอก ปกหลัง รายละเอียดการพิมพ์ ชื่อผู้ประพันธ์ บทนำ คำนำ เรื่องย่อ สารบัญ ภาพประกอบ หมายเหตุของหนังสือ

Epitext คือ ปรสิติที่อยู่ไกลออกไปจากตัวบท เช่นในสื่อหนังสือ ได้แก่ ตัวบทที่อยู่ไกลจากตัวบท แต่มีความสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้อ่านเข้าสนใจในตัวบท อันได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์ที่ส่งเสริมหนังสือจากผู้ผลิตโดยตรง บทวิจารณ์ผลงานตนเองของผู้ประพันธ์ รวมทั้งผลตอบรับจากสาธารณะที่มีต่อผลงาน ไม่ว่าจะป็นรูปแบบการสัมภาษณ์ การสนทนา หรือแม้แต่การอภิปราย

จากข้างต้น จะเห็นได้ว่าในสื่อสิ่งพิมพ์(หนังสือ) นั้นจะเกิดส่วนที่เพิ่มเติมจากเนื้อหา หรือเรียกว่าปรสิติการสื่อสาร โดยมีทั้งประเภท Peritext ซึ่งเมื่อเทียบกับสื่อวีซีดี ก็เปรียบได้กับเช่น การให้รายละเอียดปกวีซีดี การเพิ่มไตเติ้ลรายการ เมนูวีซีดี ภาพเบื้องหลังการแสดง นอกจากนี้ยังมีการติดต่อภาพคนดู การชม การใช้มุกล้อ ซึ่งถือเป็นลักษณะที่เพิ่มเติมเนื้อหาการแสดงปกติ จึงถือเป็นปรสิติการสื่อสารเช่นกัน ส่วนปรสิติที่อยู่ไกลออกไปหรือ Epitext ของโป๊กลางสะออน ได้แก่ สื่อประชาสัมพันธ์วีซีดี หรือบทวิจารณ์การแสดงในแต่ละครั้ง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาปรสิติการสื่อสารในการแสดงตลก ดังนั้นปรสิติการสื่อสารในระดับการนำเสนอที่เกี่ยวข้องกับการแสดงตลก จึงอยู่ในช่วงเนื้อหาการแสดงเท่านั้น ซึ่งในที่นี้ ลักษณะได้แก่ เทคนิคต่างๆในการติดต่อภาพและเสียง การใช้กลองเช่นการเลือกมุก การชม การแพนกลอง ซึ่งถือเป็นส่วนเพิ่มเติม หรือ ปรสิติการสื่อสารที่ช่วยเสริมให้การแสดงที่ถูกบันทึกมามีความตลกหรือความน่าสนใจมากขึ้น เช่น การชมกลองไปที่ใบหน้าที่ยืดเยื้อ การเลือกภาพท่าทางประหลาดๆของและการแพนกลองตามอากัปกรณ์ของนักแสดง รวมไปถึงการติดต่อ

ภาพคนดูที่กำลังหัวเราะหรือมีส่วนร่วมกับการเล่นมุกบนเวที ย่อมช่วยเสริมให้เกิดความตลกขบขันจากมุกที่เล่นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และถ่ายทอดอารมณ์ของนักแสดงได้ชัดเจนขึ้นเช่นกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิรินดา เต็มไทยมงคล (2549) ได้ทำการศึกษาปรสิตรการสื่อสารในรายการเล่าข่าวเข้าพบว่า ลักษณะปรสิตรการสื่อสารที่เกิดขึ้นในระดับของ Content อันประกอบไปด้วย ภาพ เสียง และเนื้อหาของข่าว และระดับของวิธีการเล่าข่าว คือ ท่าทางประกอบของผู้ดำเนินรายการ ส่วนหน้าที่ของปรสิตรที่เกิดขึ้นในรายการเล่าข่าวนั้นสื่อความหมายแตกต่างกันตามปัจจัยเงื่อนไขต่างๆ จากสถานีโทรทัศน์ที่เป็นผู้กำหนดนโยบายในการผลิตรายการ, เงื่อนไขจากผู้ผลิตรายการที่จำเป็นต้องมีปรสิตรในการสื่อสาร, เงื่อนไขจากผู้สนับสนุนรายการ, ความต้องการของผู้รับชมรายการ หรือแม้กระทั่งภาครัฐที่มีอำนาจสั่งการให้ต้องนำเสนอ จึงเกิดปรสิตรขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการต่างๆ และที่สำคัญปรสิตรในรายการมีลักษณะเป็นพลวัตร อาจเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะสื่อที่มีความเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาอย่างสื่อโทรทัศน์

กาญจนา เจริญเกียรติบวร (2548) ได้ทำการวิเคราะห์วาทะกรรมเรื่องตลกภาษาไทย พบว่า กลวิธีในการสร้างความตลกขบขันของเรื่องตลกภาษาไทยแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ กลวิธีการเล่นคำและกลวิธีทางปริเฉท โดยกลวิธีการเล่นคำได้แก่ การเล่นคำเพื่อลงให้ตีความผิด การเล่นคำที่ทำให้ตีความต่างไปจากปกติ การเล่นคำที่ทำให้ตลกยกย้าความกำกวม และกลวิธีทางปริเฉทได้แก่ การทำให้หลง การนำเสนอสิ่งที่เหนือความคาดหมาย การละเมิดทำธรรมเนียมปฏิบัติ การใช้มุขลบทเป็นเครื่องมือ การประชด และการข้อนมุข โดยการเล่นมุขต่างๆ ของไทยมีความสัมพันธ์กับอำนาจของคนในสังคม เช่น กลุ่มผู้มีอำนาจจะถูกนำเสนอให้ภาพให้เป็นคนขี้โกง ใจเขลา พูดจาเชื่อถือไม่ได้ ส่วนกลุ่มที่ด้อยอำนาจ เช่น ผู้หญิงและชนกลุ่มน้อยจะถูกนำเสนอภาพว่าโง่ แต่แตกต่างกันในรายละเอียดเล็กน้อยคือ ผู้หญิงจะถูกมองว่าด้อยสติปัญญา และเป็นวัตถุทางเพศ ส่วนชนกลุ่มน้อยจะถูกมองว่าพูดภาษาไทยไม่ชัด และไม่รู้จักเทคโนโลยีสมัยใหม่

จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้กล่าวมาทั้งหมดในข้างต้น ผู้วิจัยจะใช้มาเป็นกรอบในการวิจัยเพื่ออธิบายลักษณะของปรสิตรการสื่อสารที่ใช้ในการแสดงตลกจากสื่อวีซีดีบันทึกการแสดงสดของวงโปงลางสะออน โดยผู้วิจัยได้ทำการสรุปแนวคิดและทฤษฎีเพื่ออธิบายข้อสันนิษฐานข้างต้นไว้เป็นลำดับขั้น ดังนี้

ขั้นแรก ในส่วนของการวิเคราะห์ภาวะการเป็นปรสิตร และการแบ่งระดับของปรสิตรนั้น ผู้วิจัยได้ทำการเทียบเคียงกับแนวคิดปรสิตรในทางชีววิทยาในการอธิบาย โดยภาวะการเป็นปรสิตรนั้น จะพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตสองชนิดที่ต้องอาศัยอยู่ร่วมกัน ซึ่งเป็นไปได้ใน

หลายลักษณะ โดยผู้วิจัยจะใช้แนวคิดดังกล่าวนี้ในการอธิบายปรสิตที่เกิดขึ้นในการแสดงตลก ว่ามีความสัมพันธ์กับตัวบท หรือเจ้าบ้าน (host) อย่างไร

นอกจากนี้ในทางปรสิตวิทยา ยังได้แบ่งระดับของปรสิตตามตำแหน่งที่พบ ได้แก่ ปรสิตภายใน และปรสิตภายนอก ซึ่งก็สามารถเทียบเคียงในการวิเคราะห์วิธีตีการแสดงตลกของโปงลางสะออน กล่าวคือ เนื้อหาการแสดงนั้น ถือเป็นตัวบทที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม ดังนั้นปรสิตที่เกิดขึ้นในเนื้อหาการแสดง จึงเปรียบได้กับปรสิตภายในตัวบท ส่วนปรสิตที่เกิดขึ้นในระดับการนำเสนอวิธีตีนั้น มีลักษณะเป็นปรสิตที่เกิดขึ้นภายนอกตัวบท เนื่องจากอยู่นอกเหนือตัวบท(เนื้อหาการแสดง)นั่นเอง

ขั้นที่สอง เป็นการวิเคราะห์ให้ละเอียดลงไปในส่วนของปรสิตที่เกิดขึ้นภายในตัวบท (เนื้อหาการแสดง) โดยผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ทั้งปรสิตที่เกิดจากวจนภาษาและอวจนภาษา ประกอบกัน เพราะในการสื่อสารย่อมปรากฏสองสิ่งนี้ควบคู่กันไปอยู่เสมอ ซึ่งในการวิเคราะห์ปรสิตจากวจนภาษานั้น ผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่อง Paralanguage ของ Mary Ritchie Key (1975) เป็นส่วนใหญ่ในการอธิบายลักษณะปรสิตที่เกิดจากวจนภาษา โดยผู้วิจัยได้ปรับใช้แนวคิดของ Mary Ritchie Key ซึ่งเป็นการอธิบายปรสิตในแง่ภาษาศาสตร์ มาใช้ในการอธิบายลักษณะปรสิตในแง่มุมของการสื่อสาร อย่างไรก็ตามในส่วนการวิเคราะห์ปรสิตจากอวจนภาษานั้น ยังไม่ปรากฏแนวคิดที่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่องอวจนภาษา ประกอบกับแนวคิดเรื่อง Parakinesic ของ R.L. Birdwhistell (1961) และแนวคิดเรื่องลักษณะของการ์ตูน ประกอบกันเพื่อใช้ในการอธิบายลักษณะของปรสิตที่เกิดจากอวจนภาษา โดยเลือกวิเคราะห์เฉพาะข้อมูลในช่วงของการแสดงตลกเท่านั้น ไม่รวมช่วงการร้องเพลง และการแสดงศิลปะวัฒนธรรม เนื่องจากในงานวิจัยนี้ เป็นการศึกษาปรสิตที่ใช้ในการแสดงตลก

ขั้นที่สาม ในส่วนของการอธิบายลักษณะของปรสิตภายนอกตัวบท หรือ ปรสิตในระดับการนำเสนอวิธีตีนั้น ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่อง Paratextuality ของ Gerard Genette (1997) ที่ทำการศึกษา ปรสิตในการประกอบสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ มาใช้ในการอธิบายปรสิตที่เกิดจากการประกอบสร้างสื่อวิธีตีของโปงลางสะออน โดยเลือกวิเคราะห์ปรสิตในระดับการนำเสนอที่อยู่ในช่วงของการแสดงตลกเท่านั้น เนื่องจากในงานวิจัยนี้ เป็นการศึกษาปรสิตที่ใช้ในการแสดงตลก

ขั้นที่สุดท้าย ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่องอารมณ์ขัน, แนวคิดเรื่องทุติยบทและการล้อเลียน มาใช้ในการอภิปรายผลว่าปรสิตที่เกิดขึ้นในการแสดงตลกเหล่านั้น สามารถสื่อสารความตลกขบขันสู่ผู้ชมได้อย่างไร

ผู้วิจัยเห็นว่า ลำดับขั้นตอนของการอธิบายตามแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมานี้ จะสามารถนำไปสู่การอธิบายข้อสันนิษฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้ และสามารถอธิบายเพื่อให้เกิดความเข้าใจว่าปรสิตที่

เกิดขึ้นในการแสดงตลกผ่านสื่อวีซีดีนั้นมีลักษณะอย่างไร และมีส่วนอย่างไรในการสร้างความตลก
ขบขันให้เกิดขึ้นในการแสดง อันเป็นการตอบปัญหานำการวิจัยที่กำหนดไว้เบื้องต้นได้เป็นอย่างดี