

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวเคราะห์ที่ลักษณะการสื่อความหมายเรื่องเพศ จากการแสดงตลก มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. กระบวนการสร้างความหมาย
2. การเล่าเรื่องตลก
3. ทฤษฎีการแสดงโดยบทเปิด
4. การใช้ภาษาในการสื่อความหมาย

2.1 กระบวนการสร้างความหมาย

อารมณ์ขัน หรือ ตลก เป็นการเล่นกับความหมายที่มีแบบแผนแน่นอนอยู่แล้ว (Institutionalized Meaning) และความหมายใหม่มีลักษณะแหวกจากกรอบที่วางไว้ (อ้างไว้ ณ อุบลรัตน์ สิริบุษย์ศักดิ์ 2536 : 32)

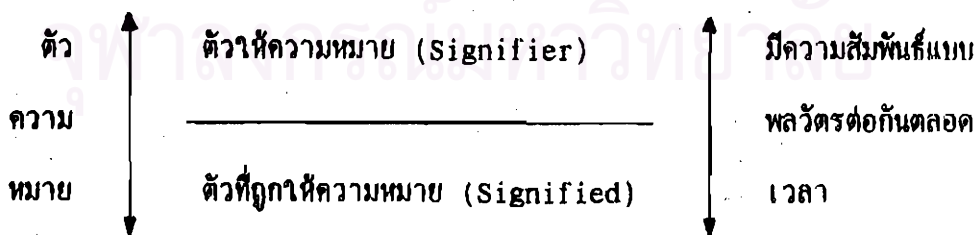
เรื่องตลกขำขันเกิดขึ้นจากการเล่นกับความหมาย รูปแบบง่าย ๆ คือ การทำ ให้เรื่องที่เสนอผิดไปจากความคาดหมายโดยทั่วไป เรื่องตลกมักจะมีเอาเรื่องราวต่าง ๆ มา ล้อเลียนทำให้ความหมายเปลี่ยนไป หรือกลับหน้าเป็นหลังเสีย ซึ่งเรื่องธรรมดา ๆ ก็กลายเป็น เรื่องตลกขึ้นมาได้ ความหมายที่เรากล่าวถึงในที่นี้ หมายถึง ระบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ อาทิ ภาษา ดนตรี การแต่งกาย และกิริยาท่าทาง ที่เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความคิดและ อารมณ์ความรู้สึกของบุคคลและของสังคมโดยส่วนรวม ระบบความหมายหรือระบบสัญลักษณ์นี้ มีแบบเฉพาะของตนเอง ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นสถาบันประกอบด้วยกฎเกณฑ์ต่าง ๆ สมาชิก ของสังคมจะเข้าใจและสามารถใช้สัญลักษณ์เหล่านี้ ก็ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ในวัฒนธรรม

นั้น ๆ โดยทั่วไปแล้ว การเรียนรู้แบบแผนของสถาบันทางสังคม เป็นการบ่มเพาะให้สมาชิก
ประพฤติปฏิบัติตามแบบแผนที่วางไว้ แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีสมาชิกที่เบี่ยงเบนออกไปนอกกฎเกณฑ์
อยู่เสมอ ๆ ซึ่งหากให้ต้องมีการปรับแบบแผนอยู่เป็นระยะ ๆ (วีระ แก่นเพชร 2539 : 19)

บุคคลที่กล่าวได้ว่าเป็นบิดาแห่งศาสตร์นี้ คือ Ferdinand de Saussure นัก
ภาษาศาสตร์ ชาวสวิส ซึ่งได้เขียนหนังสือเกี่ยวกับศาสตร์นี้ไว้ ในปี ค.ศ. 1916 หลังจากนั้น
ผู้ที่ด้านวิชาภาษาศาสตร์มาศึกษาต่ออย่างจริงจัง ก็คือ Roland Barthes นักคิดในแนวโครงสร้างนิยม
ชาวฝรั่งเศส ผู้ที่ได้ทำให้ศาสตร์นี้เป็นที่สนใจศึกษาต่อกันอย่างกว้างขวางในช่วงทศวรรษ 1960
(สุตกรัถ จรรยาวงศ์ 2532 : 20)

Ferdinand de Saussure นักภาษาศาสตร์ ชาวสวิส เป็นนักคิดในกลุ่มโครง
สร้างนิยม (Structuralism) เขาได้ให้ความสำคัญต่อการศึกษา ภาษา ในฐานะที่เป็น
ระบบสัญลักษณ์ที่แสดงความคิดออกมา ได้แบ่งสัญลักษณ์ (Sign) ออกเป็นสองส่วน คือ ตัวหมาย
(Signifier) และ ตัวหมายถึง (Signified) เช่น เวลาเครื่องหมาย (ตัวอักษรเขียน
คำว่า "ม้า") นี้ เรียกว่า "ตัวหมาย" (Signifier) ส่วนตัวม้าจริง ๆ เรียกว่า "ตัว
หมายถึง" (Signified) กระบวนการทั้งหมดนี้ เราเรียกว่า การสร้างความหมาย
(Signification) (ศิริชัย ศิริกายะ และ กาญจนา แก้วเทพ 2531 : 183)

เขารู้ อธิบายโดยเขียนเป็นตัวอย่างง่าย ๆ ดังนี้



ตัวให้ความหมายจึงหมายถึงลักษณะ หรือรูปแบบเชิงรูปธรรมของตัวความหมายที่
เราสามารถรับรู้ได้โดย อายตนะ ทั้งห้า เช่น เสียงของคำ หรือภาพถ่าย ตัวที่ถูกให้ความหมาย
คือความคิดเชิงนามธรรม ของผู้สร้าง หรืออ่านตัวความหมาย ซึ่งตัวให้ความหมายอ้างอิงถึง

ตัวที่ให้ความหมายและตัวที่ถูกรู้ให้ความหมายอาจจะไม่มีความสัมพันธ์กันก็ได้ เช่น สัตว์สี่เท้า สีสล้า มีเขา เรียกว่า ควาย และสัตว์สี่เท้า สีสล้า มีนอ เรียกว่า แรด การที่เราจะเรียกสัตว์ตัวใดว่า ควาย หรือ แรด จึงเกิดจากการตกลงกันในหมู่ผู้ใช้สัญลักษณ์นั้น

ในลักษณะที่สอง ตัวที่ให้ความหมายและตัวที่ถูกรู้ให้ความหมายมีความสัมพันธ์ โดยตัวที่ให้ความหมาย หรือตัวสัญลักษณ์กำหนดขึ้นตามลักษณะของตัวที่ถูกรู้ให้ความหมาย หรือความคิดนามธรรมเช่น คำแทนเสียงอุทานแสดงอารมณ์ต่าง ๆ หรือเสียงสัตว์ร้อง ก็กำหนดขึ้นเสียงเสียงธรรมชาติ หรือการถ่ายภาพเหมือนตัวสัญลักษณ์ ก็คือ ภาพถ่าย จึงตัวคนที่ปรนเปรูเนภาพเป็นบุคคลคนเดียวกับที่เราต้องการให้ความหมาย

ถ้าตัวหมายจะสร้างความหมายได้ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงต้องมีลักษณะที่ไม่ตาย ดังนั้น ความหมายที่ตัวหมายมีอยู่ จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้บ้าง นั่นก็หมายความว่าต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบของสิ่งนี้อยู่อย่างแน่ชัด ซึ่งเราเรียกว่ารหัส (Code) เราต้องมีรหัส เพื่อช่วยให้เราตีความหมายสัญลักษณ์ได้ (ศิริขันธ์ ศิริภายะ : 2534)

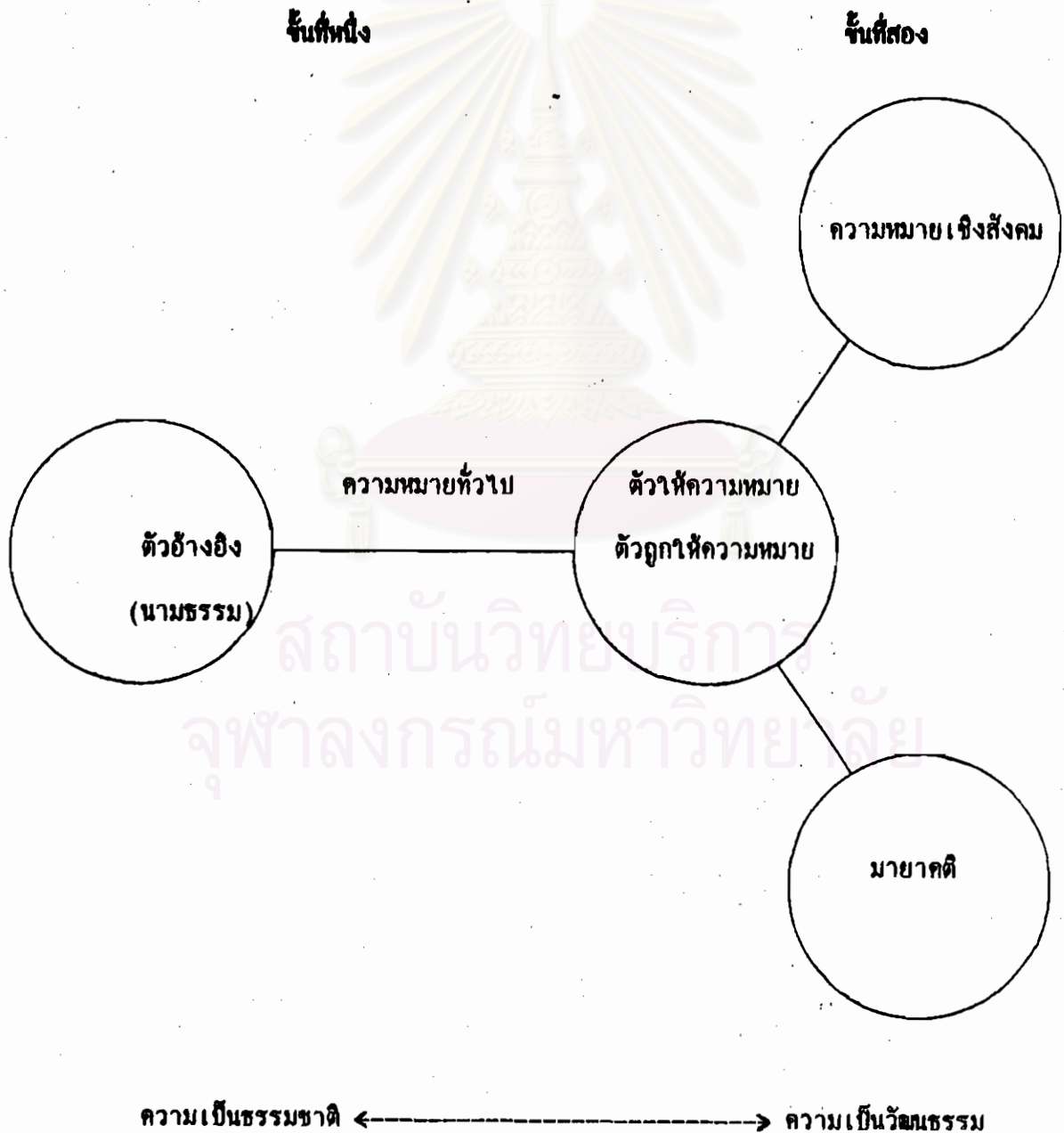
รหัส คือ ระบบต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการจัดระเบียบของสัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมทั้งเป็นตัวกำหนดว่าสัญลักษณ์ต่าง ๆ จะเกี่ยวข้องกับอย่างไร ระบบต่าง ๆ นี้ จะถูกควบคุมโดยกฎเกณฑ์ ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันของสมาชิกทุกคนในกลุ่มสังคมที่ใช้รหัสนั้น

รหัสของระบบสัญลักษณ์ (Signifying Code) มีลักษณะสำคัญดังนี้

1. รหัสทั้งหมด มีหน่วยอยู่จำนวนหนึ่งจากที่ใดเลือกมาแล้ว (มิติของกรอบความคิด) หน่วยเหล่านี้ อาจจะถูกเชื่อมกันด้วยกฎและข้อตกลง (มิติของไวยากรณ์)
2. รหัสทั้งหมด จะสื่อความหมาย นั่นคือ หน่วยต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์ ซึ่งอ้างถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวมันเอง
3. รหัสทั้งหมด ขึ้นอยู่กับความเห็นพ้องกันของผู้ใช้ และการมีประสบการณ์ทางวัฒนธรรมร่วมกัน รหัสกับวัฒนธรรมจึงสัมพันธ์กันเสมอ
4. รหัสทั้งหมด ทั้หาไว้ที่ทางสังคมและการสื่อสาร
5. รหัสทั้งหมด ถ่ายทอดได้โดยสื่อที่เหมาะสม หรือโดยช่องทางของการสื่อสาร

สำหรับเขารูรี กระบวนการสร้างความหมาย หมายถึงความสัมพันธ์ของตัวสัญลักษณ์หรือระบบสัญลักษณ์ที่มีต่อระบบอ้างอิงทางสภาวะวิสัย บาร์ธส์ได้ขยายความออกไปให้ครอบคลุมไปถึงกระบวนการสร้างความหมายภายในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง ดังนั้น คำ ๆ นี้จึงมีมตินเชิงคุณค่าเพิ่มจากความหมายที่เขารูทกาทคนควไว้

ทฤษฎีกระบวนการสร้างความหมายของ Roland Barthes



บารัรส์ได้ชี้ให้เห็นขั้นตอนของกระบวนการการสร้าง ความหมาย 2 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนแรก คือ ความหมายทางปรนัย (Denotation) หรือที่เขารู้อ เรียกว่า กระบวนการสร้าง ความหมาย ขั้นที่สองคือความหมายทางสังคม (Connotation) และความเชื่อแบบ ตำนาน ความหมายในขั้นตอนนี้จะเกิดขึ้นต่อเนืองความหมายในขั้นตอนที่หนึ่ง เข้าข่ายคุณค่าและ วาทกรรมตามที่สังคมได้วางไว้

กระบวนการสร้าง ความหมายขั้นตอนแรก หรือความหมายทางปรนัย หมายถึง ความสัมพันธ์ขั้นพื้นฐานระหว่างสัญลักษณ์กับตัวอ้างอิง ความหมายที่ได้มาที่ตั้งอยู่บน สมมุติฐานที่ว่าความสัมพันธ์ของระบบทั้งสองมีความเป็นภาววิสัยและปราศจากความเียงเอียง ในค่านิยมมาดคำนิยามหนึ่ง เช่น คำว่า แมว หรือ วิหาคี ต่างก็หมายถึงสัตว์ตัวเดียวกัน หรือคนกับสุนัขก็เช่นเดียวกัน อีกตัวอย่างเช่น การกดชัตเตอร์กล้องถ่ายภาพ เก็บภาพงานแต่งงานของ บ่าวสาวคู่หนึ่ง ก็มีความหมายเหมือนกันไม่ว่าใครเก็บถ่ายภาพนั้น แต่ในความเป็นจริงแล้ว การวางมุมกล้องและการจัดภาพของผู้ถ่าย หรือผู้สร้าง ความหมายแต่ละคน จะมีส่วนทำให้ภาพ ที่ปรากฏออกมามีความหมายที่แตกต่างกันออกไป การพิจารณาความหมายเหมือนกันไม่ว่าใคร เป็นคนถ่ายภาพนั้น แต่ในความเป็นจริงแล้วการวางมุมกล้องและการจัดภาพของผู้ถ่าย หรือผู้ สร้างความหมายแต่ละคน จะมีส่วนทำให้ภาพที่ปรากฏออกมามีความหมายที่แตกต่างกันออกไป การพิจารณาความหมายในเชิงปรนัยจึงมีประโยชน์ก่อนเข้าข้างจำกัด เข้าได้สำหรับกรณีวิเคราะห์ เท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้วไม่มีระบบความหมายใดที่เป็นกลาง นอกเสียจากภาษาที่เป็น เฉพาะเจาะจงมากเช่นภาษาทางคณิตศาสตร์

กระบวนการสร้าง ความหมายขั้นที่สองหรือความหมายเชิงสังคม (Connotation) ความหมายเชิงปรนัยถูกสร้างขึ้นมาจากคู่ของสัญลักษณ์และความหมายที่ได้มีการกำหนดไว้แล้ว แต่ในขณะเดียวกัน มันก็มีลักษณะแทนความรู้สึกริณีคิด, ทักษะ หรือคุณค่าของผู้ที่สร้างสัญลักษณ์ นั้น ๆ ขึ้นมาด้วย เช่นตัวอย่างการถ่ายภาพข้างต้น ความหมายเชิงสังคม จะเกิดขึ้นได้จากการกำหนดรูปแบบของ ตัวให้ความหมาย การควบคุมความหมายเชิงสังคมจะกระทำได้โดย การเปลี่ยนตัวให้ความหมาย หรือตัวสัญลักษณ์ แต่คงตัวความคิดนามธรรม หรือตัวที่ถูกให้ความหมายเอาไว้ เช่น ภาพคู่บ่าวสาวภาพหนึ่งคมชัด แต่อีกภาพหนึ่งปรับภาพให้ดูนุ่ม เพื่อทำให้

ความรู้สึก และความหมายที่แตกต่างกัน การสร้างความหมายในเชิงสังคมจึงอยู่ที่การเลือก และจัดสรรและนำเสนอเสียงของตัวสัญลักษณ์ประเด็นสำคัญของการสร้างความหมายขึ้นที่สองอยู่ที่ว่า สัญลักษณ์นั้น ๆ สื่อความหมายอย่างไร มากกว่าที่จะสนใจประเด็นของการสื่ออะไร กระบวนการสร้างความหมายขึ้นที่สองในลักษณะของ มายาคติ (Myth) หรือ ความเชื่อที่ผิดถือต่าง ๆ กันมาจนกลายเป็นตำนาน บาริสได้ใช้คำ ๆ นี้ในการแสดงให้เห็นถึงการมีสมาชิกของสังคมมีความเข้าใจต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือประสบการณ์ทางสังคมบางอย่าง

มายาคติเป็นเรื่องนามธรรม และเกี่ยวข้องกับตัวที่ให้ความหมาย ส่วนการให้ความหมายทางสังคม เป็นการประเมินคุณค่า เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก และเป็นตัวสัญลักษณ์ ซึ่งทำหน้าที่สร้างความหมายให้กับสิ่งที่เป็นนามธรรม

2.2 การเล่าเรื่องตลก

การเล่าเรื่องตลกเป็นผลรวมของปัจจัยหลายอย่าง นอกจากภาษา หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ และภาษานั้นก็ประกอบด้วยปัจจัยหลายอย่าง เช่น คำพูดเป็นคำ ๆ จนถึงทั้งประโยค และท่าทาง ภาษาเป็นสิ่งต่อย ๆ พัฒนาและเป็นระบบ สัญลักษณ์ที่ต้องเรียนรู้ เมื่อเข้าใจภาษาดีพอที่จะมองความถูกผิดในการใช้ภาษา คือ รู้เกณฑ์ปกติภาษาใดอะไร ปัจจัยของความตลกคือ ความแตกต่างจากปกติ และความเข้าใจว่าเป็นการเล่น ไม่มีอะไรรุนแรง ซึ่งรวมอยู่ในทฤษฎีแห่งความไม่เข้ากัน (Theory of Incongruity)

ทฤษฎีแห่งความไม่เข้ากันของ พอล ซี.แมคกี (สุธา ศาสตรี 2539 : 55) หมายความว่าเมื่อเกิดเหตุการณ์หนึ่งขึ้น เราอาจมีปฏิกิริยาต่าง ๆ เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความสงสัยความกลัว สิ่งเหล่านี้อาจขัดกับความรู้สึกขบขันได้ นั่นคือเกิดความไม่เข้ากันแล้ว แต่ถ้าเราเห็นว่า เหตุการณ์นั้นนำไปผลต่อชีวิตจริง คือเงื่อนไขข้อหนึ่ง และเราไม่ถือเป็นเรื่องจริงจังด้วย คือ เงื่อนไขข้อที่สองครบทั้งสองข้อแล้ว ลักษณะต่าง ๆ ที่เรารวมอยู่ในเหตุการณ์นั้นจึงจะไม่แตกแยกกับไปคนละทาง และยอมให้เราเห็นความตลกได้

ภาษาเมื่อใช้หน่วยเล็กที่สุดที่จะสื่อความหมายได้คือคำ ความหมายอาจบอกได้ทั้งด้านสติปัญญาบอกความคิดหรือเป็นด้านอารมณ์บอกความรู้สึก คำที่สื่อความหมายด้านสติปัญญามักมีความหมายโดยนัย (Connotation) คำที่ทำให้ความหมายระดับทำให้ออกถึงสิ่งที่ต่างกันได้มาก คำเหล่านี้ทำให้เกิดความตลก เมื่อความหมายโดยนัยถูกดึงออกมาเป็นความหมายเด่น เช่นคำเรื่องเพศซึ่งไม่สามารถพูดได้โดยตรงในสังคม จากคำโบราณถึงวลีและประโยค ซึ่งเป็นหน่วยแสดงลักษณะตลกได้มากขึ้น เช่น คำอุทานแปลก ๆ ประเภท ตาเถรตกใต้ดิน เหล่านี้ให้ความตลกเพราะแสดงความคิดปกติธรรมดาโดยเราไม่เห็นว่าไม่มีอะไรเสียหาย และไม่เป็นจริงสัก

ถ้าภาษามีความยาวขึ้น จะแสดงลักษณะอีกอย่างในการเสนอความตลก คือศิลปะหมายความว่าสิ่งที่เสนอไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่มีการเตรียม การจัดรูปแบบการคาดคะเนผลที่จะได้โดยคำนึงถึงจิตวิทยาของผู้ฟัง โดยจะมีกรอบการเล่นซึ่งเป็นที่เข้าใจกัน เช่น การแสดงตลกที่ผู้ชมรู้อยู่แล้วว่าเป็นการเล่น และเล่าเรื่องราวตามปกติ

1. โครงสร้างของมุกตลก

การนำสัญญาณมาเข้ารหัส เพื่อให้เกิดความหมายตลานั้น นอกจากที่สัญญาณจะทำให้เกิดความขบขันแล้ว การเข้ารหัสซ้อน (Double Code) ทำให้เกิดความหมายซ้อนขึ้น (Double Meaning) ทำให้ขบขัน เพราะตลกเป็นการเล่นกับความหมายโดยเป็นการเล่นตลกกับลักษณะของภาษา

1.1 ลักษณะการเล่นตลก คือการใช้ภาษาจะมีไวยากรณ์และรูปประโยคคอยกำกับเป็นแบบแผน เมื่อพูดผิดไปจากแบบแผนที่กำหนดไว้ สิ่งที่ถูกจะเป็นเรื่องน่าขำขบขันที่

1.1.1 เล่นคำ (Pun) ใช้ในสองลักษณะ อย่างแรกเป็นการเล่นเสียงคำสองคำ ซึ่งซ้ำกัน แต่มีความหมายแตกต่างกัน (พ้องคำ) และอาจสะกดต่างกัน (พ้องเสียง) หรือการเล่นคำเดียวแต่มีสองความหมาย เช่น หม่อมไฉย หมายถึง คนหม่อมหรือคนแก่ก็ได้

1.1.2 การพูดเล่นคารม (Quip) ได้แก่ การตั้งข้อสังเกตหรือตอบโต้ โดยมุ่งที่ความเป็นนาหุมาฆะเหตุผล เป็นคำกล่าวซึ่งฟังแล้วเราจะรู้สึกว่าจะแสดงความฉลาดในการพลิกแง่ให้เป็นเรื่องเล่น

1.1.3 การพูดสองแง่ (Double Entendre) ความหมายสองแง่ มีลักษณะเด่นอย่างหนึ่ง คือ ในอีกแง่หนึ่งจะไม่สุภาพ ความหมายที่สองแสดงตัวเมื่อได้บริบทที่เหมาะสมหรือทันทีที่เข้าใจผิดพูดไม่หมด ไม่ใช้คำพูดคำเดียว เช่น การเล่นคำ

การพูดสองแง่อีกลักษณะหนึ่ง คือการพูดสองแง่ในแบบกลับหรือคำวน (Anagram) คือวิธี ท้าให้เกิดความหมายใหม่ ซึ่งมักไม่สุภาพ เมื่อเปลี่ยนที่ของส่วนประกอบของคำหรือวลี

1.1.4 อุปกถ (Anecdote) การบรรยายเหตุการณ์ซึ่งจบในตัวบุคคล ในรูปแบบนี้อาจเกิดขึ้นโดยบังเอิญหรืออาจเป็นการเรียบเรียง มักมีความยาวไม่มาก อาจจบด้วยตอนสำคัญ (Punch line) เช่น การเล่าเรื่องตลกลามก (Dirty Joke)

1.1.5 การเยาะเย้ย (Satire) เป็นการเยาะเย้ยความชั่วความรังเกลาของมนุษย์ การเยาะเย้ยของไทย จะไม่เอ่ยถึงบุคคลซึ่งนำมาเยาะเย้ยโดยตรง

1.1.6 การล้อเลียน (Parody หรือ Burlesque) เป็นการล้อเลียนลักษณะเฉพาะตัวท่าทางด้วยการเลียนแบบ ถ้าเป็นงานที่จริงจังก็ก่ส่าวให้ตลก ถ้าเป็นท่าทางที่เข้าวิธีเสริมขยายให้เห็นความจริงมาก ๆ

1.1.7 ริกมาโรล (Rigmarole) เป็นการเล่าเรื่องเพื่อความตลกโดยไม่สนใจเหตุผลภาษาที่เข้าจะต้องยาวพอจะเห็นรายละเอียดข้างแปลกและวกกันคนละทาง

1.1.8 เอปิแกรม (Epigram) เป็นรูปแบบคำประพันธ์ซึ่งกระทัดรัด มีเพียงบทละสองบรรทัดซึ่งสัมผัสกัน ข้อความที่บรรจุในเอปิแกรมจึงต้องจบในตัว เหมาะสำหรับเสนอความตลกที่แสดงการเล่นคำ การพลิกแง่ จึงมีความสัมพันธ์ ใกล้ชิดกับการเล่นคำและการพูดเล่น

1.1.9 กลอนนิรอรรด (Nonsense Verse) คำประพันธ์ชนิดนี้ไม่มีข้อจำกัดด้านเหตุผลและอาจใช้ด้วยคำชนิดใดก็ได้แม้แต่ที่แต่งขึ้นเอง แต่การเล่าเรื่องตลกนี้ ต้องการความเข้าใจ เพื่อมองเห็นเงื่อนงำของความตลก

โครงสร้างของมุขตลก มีข้อแตกต่างกันทำให้แยกประเภทได้ 4 อย่าง คือ

1. การเล่นคำ การพูดเล่นคารม และการพูดสองแง่ เป็นการจำแนก โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางภาษา คือ เป็นสำนวนและท่อนำที่เข้ารหัสซ้อน (Double Code) ทำให้เกิดความหมายซ้อน

2. อุปมา การเขาะเขี่ย การล้อเลียน และริกมาโรล เป็นรูปแบบ ภายนอก ซึ่งควบคุมการจัดระเบียบของสำนวนคือการเข้ารหัส

3. เอบิแกรม เป็นเรื่องของคำพูดในรูปแบบคำประพันธ์โดยเฉพาะ

4. กลอนนิรอรธ เป็นเรื่องของคำพูดในรูปแบบของคำประพันธ์โดยเฉพาะ เราพบลักษณะ 3 ประเภทแรก ในรูปแบบการเข้ารหัสอยู่เสมอ และการเข้ารหัสก็ไม่ได้แบ่งกันโดยเด็ดขาด เช่น ในการเขาะเขี่ยอาจมีลักษณะแบบการล้อผสม

1.2 ความเยียบแหลม และการคิดอะไรแปลก ๆ แต่ไม่ได้แสดงคุณค่าทางสติปัญญา

การเขาะเขี่ย การล้อ เอบิแกรม แสดงคุณลักษณะด้านเยียบแหลม ภูมิภาพไหวพริบ เพราะมีสิ่งซึ่งต้องการเขาะเขี่ยหรือล้อเลียนเป็นประเด็นแน่ชัด ต้องแต่งให้เข้าเรื่องและตลกด้วยส่วนริกมาโรลและกลอนนิรอรธ มีข้อจำกัดน้อยมาก จึงอาจสร้างความตลกโดยอาศัยธรรมชาติของมนุษย์มากกว่าปัญญา ตลกในการเขาะเขี่ยมีลักษณะเดียวคือ เกิดจากการดูหมิ่นแสดงคุณค่าทางความเยียบแหลมมากกว่ารูปแบบอื่น มีเนื้อความซึ่งเป็นไปตามเหตุผล แต่ริกมาโรล ตรงกันข้ามแสดงการคิดแปลก ๆ ถ้าเป็นเรื่องยาวจะเห็นความแตกต่างจากการเขาะเขี่ย คือ เหตุการณ์แต่ละอย่างไม่มีเหตุผลเป็นเครื่องร้อยรัดให้อยู่รวมกัน ไม่ขึ้นกับเหตุผล

เมื่อความตลกเข้ามาร่วมกับเนื้อเรื่อง ซึ่งจำเป็นต้องเล่าโดยอาศัยเหตุผล เช่น มีประเด็นสำหรับพิจารณา สำหรับโต้แย้ง หรือประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ซึ่งจะต้องเข้ากันได้เป็นอย่างดีจะเกิดผลอย่างหนึ่งเสมอ คือการลดความจริงจาง ภาษาที่ใช้ในตอนซึ่งมีความตลกจึงมักอยู่ในระดับการสนทนาทั้งในด้านจังหวะ รูปประโยค และการเลือกถ้อยคำ แต่ถ้าเนื้อเรื่องไม่มีความยากทางความคิด เราอาจพบลักษณะตรงกันข้ามคือ การใช้ภาษาระดับสูง ประกอบด้วยรูปประโยคซับซ้อน สำนวนยกย่อน คำที่ใช้ยากและยาว

การแสดงออกชนิดใดแสดงสติปัญญาเล็กน้อย หรือแสดงความคิดแปลก ๆ ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับสติปัญญา หมายความว่าปรากฏการณ์ในเรื่องตลก ไม่ใช่อัจฉริยะของผู้แต่งเรื่องตลก

1.3 วัฒนธรรม สังคม และจิตวิทยา

คนในระดับหนึ่ง หรือชนชั้นหนึ่งจะมีวัฒนธรรมย่อย ๆ ของตนเองเป็นเรื่องเดือนสติว่าควรหัวเราะเรื่องอะไร ควรสนุกกับเรื่องอะไร เรื่องตลกชนิดใดไม่ควรส่งเสริม โดยมีความเห็นว่าดำเนินไปสำหรับระดับของตน แม้ว่าความรู้สึกล้อเลียนเรื่องตลกจะมีอยู่เหมือนกันไม่ว่าวัฒนธรรมระดับใด ดังนั้นจึงมีการแบ่งแยกตลกบางชนิดให้เป็นตลกต่างที่เรียกว่า Broad Humour เป็นตลกระดับชาวบ้านซึ่งขาดการขัดเกลา ดูเหมือนขัดเกลามากเท่าใด ก็ยิ่งระดังเรื่องตลกมากเท่านั้น โดยเฉพาะเมื่ออยู่ในสังคม จึงมีความรู้สึกที่ตลกบางอย่างสำหรับผู้ชายโดยเฉพาะ ตลกบางอย่างเข้าสังคมไม่ได้ ตรงกันข้าม บางคนชอบเล่าเรื่องตลกซึ่งขัดเกลามากผู้ฟังไม่แน่ใจว่าควรหัวเราะหรือไม่เรียกว่า Dry Humour เป็นการเสียดสีอย่างเรียบ ๆ ไม่แสดงท่าทีว่าพูดเล่น ผู้พูดจะขบขันถ้าผู้ฟังจับไม่ได้ว่าเป็นเรื่องตลก คนอังกฤษนิยมตลกเช่นนี้มาก

วัฒนธรรมซึ่งต่างกันทำให้คนเมื่อคิดต่าง ๆ ต่อกัน เช่นคนไทยชอบเยาะเย้ย คนลาว แม้แต่คนในอาชีพต่างกัน อาจมองเห็นแง่มุมมาแต่งให้ตลกได้ นอกจากนี้มีขตลกส่วนหนึ่งสร้างจากภูมิหลังทางวรรณคดี ซึ่งผู้ที่อยู่นอกวัฒนธรรมจะไม่เข้าใจและไม่เห็นแง่ตลก

ภาษาที่ใช้เป็นประจำวัน-สัปดาห์ซึ่งต่างกันเป็นเหตุให้เกิดความตลกได้มาก เช่นภาษาถิ่นหนึ่ง อาจทำให้เกิดความขบขันแก่คนอีกถิ่นหนึ่ง คนต่างวัยต่างอาชีพอาจใช้สำนวนแตกต่างกัน การพูดคิดไวยากรณ์ หรือคิดภาษาระดับมาตรฐาน ถือเป็นเรื่องตลกและการออกเสียง ก็เช่นเดียวกัน สำเนียงคนต่างประเทศชาติต่าง ๆ เช่น ฝรั่งเศส จีน

ตลกที่เกิดจากสภาพสังคม เป็นเรื่องที่คนในสังคมนั้นไม่ประสบการณ์ โดยตรง อาจเป็นเรื่องซึ่งสนใจกันเฉพาะสมัยหนึ่ง หลังจากนั้นก็ไม่มีการเข้าใจ เพราะไม่ทราบภูมิหลังจึงไม่ตลก ตลกการเมืองจะเป็นเช่นนี้ เรื่องเฉพาะเวลาเช่น น้ำท่วมซึ่งกระทบความ

เป็นอยู่ของคนในสังคม เป็นเนื้อหาที่ผู้คนรู้โดยทั่วไป (Intertext) ในสังคมนั้น ๆ ผู้เล่า จึงต้องเปิดรับข่าวสาร เพื่อรอบรู้เรื่องราวทันเหตุการณ์และนำมาเล่าได้

สรุปความสัมพันธ์ของสังคม วัฒนธรรม กับความตลก กล่าวได้ว่า

1. ผู้ฟังจะไม่เห็นความตลก ถ้าไม่เข้าใจ ลักษณะวัฒนธรรมหนึ่งที่ปรากฏในมุข ตลกไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ ระดับ ความคิด วัย เป็นต้น
2. ความแตกต่างนั้นเองเป็นสาระของความตลก เพราะผิดไปจากเกณฑ์ปกติใน สายตาของผู้เห็นความตลก

จิตวิทยากับความตลก เป็นหัวข้อหนึ่งในโครงสร้างมุขตลก เพราะว่าแม้ว่าเรา จะเข้าใจภูมิหลังทางสังคม วัฒนธรรมมุขตลกบางเรื่อง แต่เราไม่เห็นว่าเป็นเรื่องตลก อาจ เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาส่วนบุคคล แม้ว่าตลกช่วยผ่อนคลายการเก็บกด แต่เราก็หัวเราะได้ไม่ว่า จะเกี่ยวข้องกับการเก็บกดหรือไม่ เราอาจหัวเราะได้เพราะเรารู้สึกเรารู้สึกว่า แต่ก็หัวเราะ ได้เมื่อพลาดพลั้ง เราหัวเราะแม้ว่าเห็นใจผู้ที่เราหัวเราะ บางทีเราพอใจที่สิ่งที่คาดหวังแต่ เมื่อถูกหลอกเราก็อาจหัวเราะได้

เรื่องความรุนแรงในมุขตลก เกิดจากปัจจัยทางสังคม คือความบีบคั้นในการ ดำรงชีวิตผู้ชมต้องการดูหรือระบายความเครียดที่เกิดขึ้น เพื่อความสะใจ ความเป็นใจ

จิตวิทยาส่วนบุคคลสามารถอธิบายเหตุผลอื่น ๆ ของความตลกได้ เช่น การหลุด ปากพูดสิ่งซึ่งไม่ตั้งใจ พรอยด์ อธิบายว่า เกิดจากการเก็บกดบางสิ่ง เราจึงจัดความตลกที่ เกิดขึ้นเช่นนี้ให้อยู่ในประเภท Freudian Slip บางคนพูดคำที่ต้องการไม่พูดแม้จะรู้จักคำ นั้นเนื่องจากความกังวล

แม้ว่าแต่ละคนมีความแตกต่างกันทางจิตวิทยา แต่เรายังจะเอนเอียงไปตาม จิตวิทยามวลชนความเห็นของเราต่อสิ่งต่าง ๆ อาจแบ่งเป็นความเห็นส่วนตัวและความเห็น ตามสังคมหรือคนหมู่มากจิตวิทยาสังคมมีส่วนทำให้เกิดมุขตลกซึ่งมักแสดงความรุนแรงหรือความ ตูมึน เมื่อเรามีมุขตลกเกี่ยวกับคนกลุ่มหนึ่งเป็นจำนวนมาก และไม่ใช่ว่าฐานะส่วนบุคคล รวมทั้งสาระมุขตลกสะท้อนทัศนคติของคนส่วนใหญ่ เราอาจกล่าวได้ว่า มุขตลกเหล่านี้มีจิตวิทยา สังคมเป็นพื้นฐาน

ปฏิบัติการของผู้ฟังต่อมุขตลก อาจเป็นผลของสังคม วัฒนธรรม แต่แน่นอนไม่ได้ เพราะประการแรก คนมีปฏิริยาต่อความตลกในรูปแบบเขาเอง บางคนอาจขำก๊อด ๆ บาง คนขำกลิ้งไปมา ประการที่สองคนมีความรู้สึกว่าจะไรตลกมากน้อยต่างกัน และประการสุดท้าย มุขตลกที่ใช้อาจมีบางคนได้ขำมาแล้วทว่าหัวไม่รู้สึกขำขึ้นเท่าที่ควร

เมื่อวิถีชีวิตเปลี่ยนไปพร้อมทั้งอุดมการณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม ปฏิริยาต่อมุข ตลกบางอย่างอาจเปลี่ยนไปด้วย

2. องค์ประกอบของสาระในมุขตลก

สาระของมุขตลกอาจแบ่งเป็นสาระด้านความหมายและเสียง

1. ด้านความหมาย ได้แก่การเล่นคำเดียวกันแต่ต่างความหมาย การเล่นสำนวน คำสองแง่อุบถ เอปigram ซึ่งเรื่องตลกขนาดยาวจะใช้สาระด้านความหมายเป็นสำคัญ

2. ด้านเสียง ได้แก่ การเล่นคำพินิตเสียงซ้ำ การออกเสียงผิด การเปลี่ยน น้าหนักในการออกเสียงคำ การแต่งคำใหม่เพื่อความตลก สาระด้านเสียงมักใช้ประกอบสาระ ด้านความหมายด้วย ถ้าใช้โดด ๆ มุขตลกซึ่งเน้นเสียงมักจะสั้น

วิธีแบ่งสาระในมุขตลกแบบที่สองคือ แบ่งตามลักษณะแวดล้อมในการเล่นหรือการ จัดเวลา (Timing) คือเมื่อไร ควรให้ตอนสำคัญ (Punch line) หรือตมมุขแม้คำเดียวกัน ก็อาจให้ความตลกได้ นี้อาจเกิดเพราะการจัดเวลา เช่นการเว้นวรรคการพูด

วิธีสร้างลักษณะแวดล้อมของมุขตลก เราต้องพยายามแยกแยะว่าอะไรเป็นสาระ ของความตลกเสียก่อน แล้วจึงความหมายจากการเล่าเรื่อง

3. ประเภทพื้นฐานของวิธีเสนอความตลก

มุขตลกทั้งหลายจำเป็นต้องให้ผู้ฟังเข้ามามีส่วนร่วมมิฉะนั้นจะไม่เกิดความตลก นอกจากการคาดว่าผู้ฟังมีลักษณะสังคม วัฒนธรรม และจิตวิทยาที่จะมองเห็นความตลกแล้วจะ พบว่ามีวิธีการพื้นฐานที่มุขตลกใช้ และเป็นความหมายซ้อน (Double Meaning) อยู่ได้พื้น ฝึกวราใช้ภาษา เป็นการเข้ารหัสซ้อน (Double Code)

3.1 การทำให้สิ่งที่เราคาดหวัง

เป็นวิธีการตรงไปตรงมา เช่นสร้างแนวที่เราคิดเป็นแบบด้วยการใช้สัทวน
ซ้ำหรือคำถามซ้ำจนเราจับได้ว่า ตอนต่อไปจะเป็นอย่างไร เราจึงพอใจ

3.2 การไม่ให้สิ่งที่เราคาดหวัง

มุขตลกจะเริ่มทำเองเดียวกับข้อหนึ่ง แต่จบลงโดยไม่ให้สิ่งซึ่งหลอกให้เราคาด

3.3 การทำให้สิ่งซึ่งเราไม่คาด

พบมากในมุขตลกประเภทคำคม คำพังเพย และมุขตลกซึ่งเกริ่นตนเองให้
คาดว่าเป็นเรื่องเพศ เนื้อเรื่องของมุขตลกตอนเริ่มต้นอาจทำให้ คาดไม่ถึงว่าจะได้คำตอบ
ตอนจบมุขใน Punch line เช่นนี้

การที่มุขตลกพยายามให้สิ่งที่เราคาดไม่ถึง อาจมีผลให้มองเห็นถึงวิธีการพื้นฐาน
นี้ จึงอาจไม่ตลก มุขที่ดีมักให้ได้ว่า อาจเดาถูก แต่ก็เดาไม่ถูก

3.4 การให้กฎแฉของความตลก

คือ บอกล่วงหน้าให้ทราบว่าเป็นอย่างไรเพื่อไม่ให้หัวเราะ เนื่องจากมุขตลก
ในประเภทนี้ต้องการให้หัวเราะตัวละครในเรื่อง จึงมีวิธีการต่าง ๆ ที่จะบอกสิ่งที่จำเป็นหรือ
ให้กฎแฉแก่เราล่วงหน้า

3.5 การทำให้สิ่งซึ่งทำทนาย

หมายถึง การเพิ่มความไม่เข้ากันและลดเงื่อนงำของความตลก เช่น กรอบของ
การเล่นทำให้เกิดอารมณ์ด้านอื่นรุนแรงเกือบจะท่วมความขบขันที่ได้ มุขตลกชนิดนี้แสดงแรงดึง
ระหว่าง ความตลกกับอารมณ์เช่นความสงสาร

2.3 ทฤษฎีการแสดงโดยบทเปิด (Improvisation Method)

John Hodgson และ Ernest Richard (อ้างไว้ใน *Improvisation Discovery and Creativity in Drama* : 1986) เป็นกลุ่มบุคคลแรกที่นำเสนอความคิด เรื่องการแสดงแบบบทเปิด การแสดงแบบบทเปิดในยุคแรกเริ่มต้นในการแสดงละคร เป็นเสมือนการต่อสู้กันระหว่างจิตใต้สำนึกของตนกับความคิดชัดเจน อันเป็นอุปสรรคสำคัญในการแสดง เป็นการเอาชนะต่อความสะดวกความไม่กล้าของตนในการจินตนาการ จุดมุ่งหมายของการเปิดกว้าง ก็คือการปลดปล่อยความตึงเครียดเป็นวิถีทางที่ดีที่สุดในการสร้างและพัฒนาพลังสมาธิ (วีระ แก่นเพชร, 2539)

วิธีการเปิดกว้าง มีส่วนสัมพันธ์เชื่อมโยงใกล้ชิด และเป็นผลมาจากพลังแห่งการสังเกต ไม่เพียงแต่จะต้องเป็นการสังเกตโดยผู้ที่มีทักษะในการดูอย่างดี จากผู้ที่เรียกว่านักดู (Keener Eye) หากจะต้องประกอบไปด้วยนักฟังที่ยืดหยุ่น (Keener Ear) อยู่ตลอดเวลา และหมายถึงความไวต่อความรู้สึกอย่างดี ได้แก่ ความเก่งในการตระหนัก รู้ถึงขนาดรูปร่าง พื้นผิว และคุณภาพ ตลอดจนการมีความแม่นยำในรายละเอียด

องค์ประกอบสำคัญในการแสดงบทเปิดนี้ คือ การจินตนาการ (Imagination) เป็นการนึกคิดของคนเราที่จะต้องขบคิดอย่างรวดเร็ว เมื่อต้องเผชิญหน้ากับบุคคลอื่น วิธีการคิดแบบเปิดกว้างนี้เป็นความพยายามที่สอนให้คนเรารู้จักและเข้าใจผู้อื่นว่าเรามีความสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างไร และอะไรเป็นสาเหตุให้เกิดความแตกแยกกัน

หลักการแสดงโดยบทเปิด (Improvisation Method)

การแสดงโดยวิธีแบบเปิดกว้าง หรือการแสดงโดยวิธีบทเปิด (Improvisation Method) เป็นวิธีการแสดงที่อาศัยพลัง แห่งการเริ่มรู้จาก สถานการณ์จริงของบทละคร (Situation) โดยใช้ทักษะแห่งประสบการณ์ (Experience) และการจินตนาการ (Imaginagtion) มีแนวปฏิบัติ ดังนี้ (Hodgson, 1986)

1. การใช้หลักปฏิสัมพันธ์ (Participation)

เป็นการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยมีการสังสรรค์ (Interaction) ระหว่างกัน เพื่อเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และปรับตัวเข้าหากัน

2. การสร้างสมาธิ (Concentration)

เป็นการใช้สมาธิ เพื่อมุ่งหาความเข้าใจสิ่งใด สิ่งหนึ่งอย่างลึกซึ้ง เข้าใจเรื่องที่ศึกษา รวมทั้งสถานการณ์นั้น ๆ

3. การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง (Situation)

เป็นการเรียนรู้ จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในกลุ่ม ซึ่งได้จากการสังเกตอย่างรอบคอบ รับรู้พฤติกรรมและอารมณ์ของบุคคล แล้วนำมาเป็นข้อมูลประกอบการคิด และการจินตนาการ เพื่อสร้างความรู้ใหม่จากสถานการณ์ จะเป็นการเรียนรู้กับพลัง ไม้ไซ การเตรียมตัวล่วงหน้าตามกรอบแนวคิดเดิม แต่เป็นการอาศัยาหวนพริบ พฤติกรรมของผู้แสดงงาน การสร้างความรู้ใหม่ ซึ่งมีการปรับตัวตลอดเวลาให้สอดคล้องกับสถานการณ์

4. การสร้างพลังความเชื่อมั่น (Confidence)

เนื่องจากผู้แสดงเป็นผู้แต่งเรื่อง จึงต้องมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง และต้องสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้อื่นด้วย

5. การสร้างบรรยากาศ (Atmosphere)

บรรยากาศในการแสดงจะเป็นสิ่งสำคัญต่อการสร้างการเรียนรู้ และการสังเกต ผู้แสดงต้องสร้างบรรยากาศที่เป็นการแสดงที่เอื้อต่อการจินตนาการได้อย่างไร้ขอบเขต

เนื่องจากงานส่วนใหญ่ในการแสดงตลก คือ การใช้วิธีการพูด ผู้แสดงต้องสร้างความมั่นใจให้แก่ตนเอง ในเรื่องการใช้คำพูดอย่างชาญฉลาด การใช้ภาษาอย่างถูกต้องแม่นยำ มีความเข้าใจความหมายของภาษาการพูดเป็นอย่างดี เป็นโอกาสที่ผู้แสดงเลือกใช้คำศัพท์ ภาษา จัดลำดับเรื่อง และการสร้างจินตนาการ ผันแปรไปตามสถานการณ์จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งและแต่ละสถานการณ์ที่ดำเนินไปนั้นคือ เนื้อหาที่จะนำมาเล่น

2.4 การใช้ภาษาในการสื่อความหมาย

พระยาอนุมานราชชน อธิบายว่า ภาษาก้าวอย่างกว้าง ๆ ก็คือ วิธีทำความเข้าใจกัน ระหว่างคนกับคน วิธีทำความเข้าใจกันย่อมทำได้หลายวิธี สุดแล้วแต่จะสามารถทำความเข้าใจกันได้ การแสดงตลกเป็นการแสดงภูมิปัญญาที่เป็นมรดกร่วมกันของผู้แสดงและผู้ชม โดยผ่านทางภาษา ภาษาแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ ภาษาที่ใช้ถ้อยคำหรือวจนภาษา (Verbal language) และภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำ หรือวจนภาษา (Nonverbal language) (จันทง วิบูลย์ศรี, 2538)

1. วจนภาษา หรือภาษาที่ใช้ถ้อยคำ (Verbal language) หมายถึง คำพูด หรือถ้อยคำที่ตกลงใช้ร่วมกันในสังคม เพื่อทำหน้าที่แทนรูปภาพของสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ทางประสาทสัมผัสต่าง ๆ ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และกาย ซึ่งหมายถึงรวมทั้งเสียง และลายลักษณ์อักษร เป็นภาษาที่มนุษย์สร้างขึ้นมาอย่างมีระบบ มีหลักเกณฑ์ทางภาษา หรือ ไวยากรณ์

ประเภทของวจนภาษา

วจนภาษา แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ภาษาพูดและภาษาเขียน ภาษาพูด คือ ภาษาที่ใช้เสียงเป็นเครื่องหมาย คือเอาความเข้าใจกันได้เป็นสำคัญ ไม่ค่อยมีพิธี พิธีการ ใช้ถ้อยคำและประโยคให้เป็นระเบียบจะขาด ๆ ห้วน ๆ ย่างก็ได้ เพราะไม่มีอะไรเหลือเป็นอุปสรรคไว้ให้ตีความ (กัทัย ทองหล่อ, 2533)

2. อวจนภาษา หรือภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำ (Nonverbal language) หมายถึง กิริยาอาการต่าง ๆ ที่ปรากฏออกมาทางร่างกายมนุษย์เป็นส่วนใหญ่ และสามารถสื่อความหมายได้ มีจุดมุ่งหมายที่จะสื่อสารและมีปฏิกริยาตอบสนอง อาจเรียกว่า ภาษากาย ภาษาเงิบ หรือภาษาท่าทาง ส่วนใหญ่ก็จะบ่งบอกถึงความรู้สึก และบุคลิกลักษณะของผู้คน เช่น อาการยิ้ม จะบ่งบอกถึงความรู้สึกดีพอใจ หรืออาการสั่นสั่นจะบ่งบอกถึงความเย็นแก่เกินไป (จันทง วิบูลย์ศรี, 2538)

ประเภทของอวัจนภาษา

รองศาสตราจารย์ ดร.สวณิต ยมาภัย แบ่งลักษณะต่าง ๆ ของอวัจนภาษาออกเป็น 7 ประเภทด้วยกัน คือ

1. เทศภาษา (Proxemics) หมายถึง อวัจนภาษาที่ปรากฏขึ้นจากลักษณะของสถานที่ที่บุคคลทำการสื่อสารกันอยู่ เริ่มทั้งจากช่วงระยะที่บุคคลทำการสื่อสารอยู่ห่างจากกัน ทั้งสถานที่และช่วงระยะ จะแสดงให้เห็นความหมายบางประการที่อยู่ในจิตสำนึกของบุคคลผู้กำลังสื่อสารกันนั้น เช่น เจ้านายเรียกไปพบในห้องทำงาน ลูกน้องย่อมรู้ความหมายได้ว่าต้องมีเรื่องสำคัญ สำหรับบุคคลที่มาจากต่างวัฒนธรรมกัน การใช้เทศภาษาก็อาจแตกต่างกันไปได้

2. กาลภาษา (Chronemics) หมายถึง อวัจนภาษาที่ใช้เวลาเป็นเครื่องสื่อความหมาย แบ่งออกเป็นสองลักษณะ คือ

1. เวลา ณ จุดใดจุดหนึ่ง เช่น เวลานั้นหมายความว่า ถ้าผู้พูดเลือกเวลาในการส่งสารได้อย่างเหมาะสม ก็จะทำให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผล

2. ช่วงเวลาที่ใช้ เช่น ถ้ามีคนรอนานแสดงว่าคนคนนั้นคงมีฐานะที่สำคัญมาก เป็นต้น

3. เนตรภาษา (Oculistics) หมายถึง อวัจนภาษาที่ใช้ดวงตาหรือสายตา เพื่อสื่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ความประสงค์ และทัศนคติบางประการในตัวผู้ส่งสารโดยปกติ แล้วการสบตาระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังนั้น จะเกิดขึ้นเป็นระยะ จึงจะก่อให้เกิดความหมายที่พึงประสงค์ได้ นอกจากนั้นพฤติกรรมของดวงตา ขณะที่ทำการสื่อสาร นอกจากการ มอง จ้อง ขำเสีง หรือทอดสายตาให้ลงต่ำ การหรือตาให้เล็กลงหรือลืมตาโพรงขึ้น อาจสื่อความหมายผู้แสดงพฤติกรรมเช่นนั้นได้

4. สัมผัสภาษา (Haptics) หมายถึง อวัจนภาษาที่เกิดจากการใช้อาการสัมผัสเพื่อสื่อความรู้สึกและอารมณ์ ตลอดจนความปรารถนาที่ฝังลึกอยู่ในใจของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ในวัฒนธรรมที่ต่างกัน การใช้สัมผัสภาษา ก็อาจแตกต่างกันไปด้วย เช่น คนตะวันตกทักทายด้วยการจับมือ แต่คนไทยการถูกเนื้อต้องตัวกันเป็นสิ่งที่ไม่สุภาพ

5. อาการภาษา (Kinesics) หมายถึง อวัจนภาษาที่อยู่ในรูปของการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ การเคลื่อนไหวศีรษะ แขน ขา และลำตัว เป็นต้น อาการภาษานี้ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก เช่น การเอางาน หมายถึง การแสดงความเคารพด้วยมือก่อนรับของพระราชทานจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว

6. วัตถุภาษา (Objectics) หมายถึง อวัจนภาษา ที่เกิดจากการใช้และการเลือกวัตถุ มาใช้เพื่อแสดงความหมายบางประการให้ปรากฏ คำว่าวัตถุในที่นี้หมายถึงของทุกขนาด ทุกลักษณะที่สามารถใช้ส่งสารบางประการได้ รวมทั้งเครื่องแต่งตัว ได้แก่ เสื้อผ้า เครื่องประดับ และของใช้ติดตัว ก็ถือว่าเป็นวัตถุภาษาทั้งสิ้น วัตถุภาษาสามารถสื่อความหมายตามลักษณะของวัตถุนั้น เช่น รถยนต์ที่ใช้แสดงถึงฐานะของเจ้าของ

7. ปริภาษา (Vocalics หรือ Paralanguage) หมายถึง อวัจนภาษาที่เกิดจากการใช้น้ำเสียง ประกอบด้วยคำที่พูดออกไป น้ำเสียงไม่ใช้ถ้อยคำ แต่แบบสนทนอยู่โดยรอบถ้อยคำ จนยากที่จะแยกออกจากกันได้ ความดัง-ค่อย ระดับท่วงแหลมความเร็วช้า จังหวะ ความชัดเจน ผู้ใช้น้ำเสียงสามารถจะบังคับให้สารที่ส่งออกไปมีความหมายพิเศษและผันแปรไปได้

ทั้งนี้การใช้ภาษาในการสื่อความหมายเรื่องราวต่าง ๆ นั้น ผ่านทางภาษาที่ใช้ถ้อยคำ หรือวจนภาษา (Verbal language) และภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำหรืออวัจนภาษา (Nonverbal language) มีความสัมพันธ์กัน รศ.อวยพร พาณิช และคณะได้กว้างถึงความสัมพันธ์ระหว่าง วจนภาษา และอวัจนภาษาไว้ดังต่อไปนี้

1. ใช้อวัจนภาษาแทนคำพูด หมายถึง การใช้อวัจนภาษาอย่างเดียว ให้ความหมายเหมือนถ้อยคำที่คำพูดได้
2. ใช้อวัจนภาษาขยายความ หมายถึง การใช้อวัจนภาษาออกความหมายเพิ่มเติม ให้ผู้รับสารหรือผู้ฟังเข้าใจสารได้ดียิ่งขึ้น
3. ใช้อวัจนภาษาซ้ำความมาให้หนักแน่น หมายถึง การใช้อวัจนภาษาประกอบกับวจนภาษาในความหมายเดียวกัน แต่ยืนยันให้หนักแน่นยิ่งขึ้น

4. ใช้วจนภาษาเน้นความ หมายถึง การใช้วจนภาษาชี้ทางประเด็นของ
วจนภาษา ทำให้ความหมายเด่นชัดขึ้น

5. ใช้วจนภาษาขัดแย้งกัน หมายถึง การใช้วจนภาษาทำให้ความหมายตรง
กันข้ามกับวจนภาษา ในกรณีเช่นนี้ ผู้รับสารหรือผู้ฟังมักจะเชื่อถือสารจากวจนภาษาตรงกับ
ความรู้สึกมากกว่า

6. ใช้วจนภาษาควบคุมความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสาร หมายถึง การใช้กิริยา
ท่าทาง สายตา น้ำเสียง สร้างความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสาร

จากทฤษฎี และแนวความคิดที่นำเสนอไว้เพื่อเป็นกรอบการวิเคราะห์ ในบทต่อ
ไปโดยใช้นแนวคิดกระบวนการสร้างความหมาย 6 แบบ คือ สัตถุระหัส การอุปมาการอุปลักษณ์
การหาความหมายเชิงคู่ตรงข้าม การหาความหมายจากการดำเนินเรื่องราวแนวความคิดการ
เล่าเรื่องตลก ทฤษฎีการแสดงโดยบทเปิด แนวคิดการใช้ภาษาในการสื่อความหมาย มา
วิเคราะห์การสร้างควมหมายเรื่องเพศ และวิเคราะห์เนื้อหาที่พบจากการสร้างควมหมาย
เรื่องเพศนั้น ภายได้ข้อสันนิษฐานว่า ตลกสื่อความหมายเรื่องเพศโดยใช้นมุขตลกเป็นหลัก และ
เนื้อหาทางเพศเป็นเนื้อหาที่กระตุ้นอารมณ์ได้ดีที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย