

การสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขึ้น และสัมพันธ์ในการ์ตูนระกากับราณี



นางสาวพุทธชาติ สุขรอด

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวาทวิทยา ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2545

ISBN 974-17-2202-8

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

SIGNIFICATION , HUMOUR CONSTRUCTION AND INTERTEXTUALITY
IN RAKA KAB RANEE CARTOON



Miss Phuttachard Sukrod

สถาบันวิทยบริการ

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Speech Communication

Department of Speech Communication and Performing Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2002

ISBN 974-17-2202-8

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และสัมพันธบท
ในการ์ตูนระกากับราณี
โดย นางสาวพุทธชาติ สุขรอด
ภาควิชา วาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ จุมพล รอดคำดี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. อรรถรณ ปิรันธนินโอวาท)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ธีรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์)

พุทธชาติ สุขรอด : การสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และสัมพันธบทในการ์ตูนระกากับราณี. (SIGNIFICATION , HUMOUR CONSTRUCTION AND INTERTEXTUALITY IN RAKA KAB RANEE CARTOON) อ.ที่ปรึกษา : รศ. อวยพร พานิช ; 328 หน้า

ISBN 974-17-2202-8

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเอกสารหลักที่ศึกษาคือการ์ตูนการเมือง “ระกากับราณี” ซึ่งตีพิมพ์ลงในนิตยสารมติชนสุดสัปดาห์ วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษากลวิธีการสื่อความหมาย ค้นหาวิธีการสร้างอารมณ์ขัน และศึกษาสัมพันธบทระหว่างการ์ตูนการเมืองระกากับราณีและแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า (1) การ์ตูนการเมืองระกากับราณีประกอบด้วยแก่นเรื่องแสดงทัศนะเกี่ยวกับสังคมมากที่สุด โดยภาษาที่ใช้เป็นภาษาในลักษณะไม่เป็นทางการ ใช้สื่อสารทั่วไปในชีวิตประจำวัน (2) ในเชิงสัญวิทยาพบการใช้ทั้ง Metaphor และ Metonymy รวมทั้งปรากฏรหัสทางสังคมประเภท Games มากที่สุด (3) ในเชิงสัญวิทยาศาสตร์วรรณกรรม พบประพันธ์กรรมในลักษณะการล้อเลียนแฝงความตลกขบขันมากที่สุด และประกอบด้วยความหมายแฝงที่อิงอยู่กับรหัสสัญลักษณ์มากที่สุด (4) ในเชิงโครงสร้างนิยม สามารถแบ่งโครงสร้างที่พบได้เป็น 3 แบบ คือ การตั้งคำถามเพื่อใช้คำถามเป็นเครื่องแสดงสภาวะการณ์ของสังคม การตั้งคำถามเพื่อใช้คำตอบเป็นเครื่องแสดงสภาวะการณ์ของสังคม และการใช้คำอธิบายเป็นเครื่องแสดงสภาวะการณ์ของสังคม (5) ในส่วนของกฎเกณฑ์พบกฎเกณฑ์ทั้งหมด 4 ข้อ คือ เด็กไม่มีความผิดเสมอ นักการเมืองเป็นคนไม่ดีเสมอ ใช้หางดาบซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่มีความคิดและสามารถพูดได้เหมือนมนุษย์เป็นสิ่งกลางเมื่อต้องการแสดงความคิดเห็นรุนแรง และสุดท้ายคือ ประเด็นปัญหาหรือความขัดแย้งใดๆก็ตามที่ปรากฏในการ์ตูน จะไม่มีการเปิดเผยโดยตรงว่าใครเป็นต้นเหตุ

ในส่วนของการสร้างอารมณ์ขัน พบการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันมากที่สุด และสามารถแบ่งกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันออกได้เป็น 10 กลวิธี โดยกลวิธีที่พบมากที่สุดคือ การแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่งที่มีมุมมองข้ามหรือซ่อนเร้นอยู่ออกมา ในส่วนของสัมพันธบท สามารถแบ่งได้เป็น 8 ข้อ คือ (1) การ์ตูนได้พลิกประเด็นจากในแบบเรียนที่มุ่งสอนเด็ก ไปสู่การมุ่งสอนผู้ใหญ่ (2) การ์ตูนได้สลายลักษณะ “อุดมคติ” ของผู้ใหญ่ในแบบเรียน (3) ความถูกต้องในสังคมได้พลิกกลับจากผู้ใหญ่ในแบบเรียน ไปสู่เด็กในการ์ตูน (4) การ์ตูนได้แสดงค่านิยมที่เปลี่ยนไปเกี่ยวกับรางวัลที่เด็กจะได้รับเมื่อประพฤติดี (5) การ์ตูนได้สลายอุดมคติ “ครอบครัวสุขสันต์” ที่ปรากฏในแบบเรียน (6) ลักษณะอุดมคติของสังคมในแบบเรียน ได้พลิกกลับจากแง่บวกกลายเป็นแง่ลบในการ์ตูน (7) การ์ตูนได้สลายอุดมคติ “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ที่ฝังอยู่ในแบบเรียน (8) การ์ตูนได้พลิกกลับลักษณะการหวนหวายดีที่ปรากฏในแบบเรียน

ภาควิชา.....วาทวิทยาและสื่อสารการแสดง.....ลายมือชื่อนิติ.....
สาขาวิชา.....วาทวิทยา.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ปีการศึกษา.....2545.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

4485099728 : MAJOR SPEECH COMMUNICATION

KEYWORD : SIGNIFICATION / HUMOUR CONSTRUCTION / INTERTEXTUALITY

PHUTTACHARD SUKROD : SIGNIFICATION , HUMOUR CONSTRUCTION
AND INTERTEXTUALITY IN RAKA KAB RANEE CARTOON.

THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. UAIPORN PANICH.

328 PP. ISBN 974-17-2202-8

This qualitative research used "Raka kab Ranee" political cartoon that printed on Weekly Matchon magazine. The research objective is to study significance , humour techniques and intertextuality between Raka kab Ranee political cartoon and New Speedy Textbook vol. 1.

The result can be concluded that (1) Most of the themes of cartoon are concerned society. (2) In the way of semiology , both of metaphor and metonymy was used and the social codes "Games" was used the most. (3) In the way of literary semiotics , the parody ecriture was used the most and most of connotations was based on symbolic code. (4) In the way of strucuralism , three structures was found , To ask questions is for reflecting the current situation of the society , To ask questions and answers can reflect the current situation of the society , The explanation can reflect the current situation of the society. In the way of rules , it can be characterized in 4 points , childrens are always right , politicians are always dishonest , dog named "Hangdarp" which can think and talk like human is used for representing fierce criticism , finally , no matter what the problem is about , cartoon will not show who is the cause of the problem.

In the way of humour techniques , humour about human lifestyles was used the most. Humour techniques can be characterized in 10 different techniques. To show the other side of the situation that is often overlooked is the technique that is used the most. In the way of intertextuality , it can be characterized in 8 points , (1) The cartoon has changed the objective of teaching children to teaching grown – ups. (2) The cartoon destroys the type of ideology of grown – ups in the textbook. (3) The social rightfulness divert from grown – ups in the textbook to children in the cartoon. (4) The cartoon shows the change of values in children when receiving prize for their good deeds. (5) The cartoon destroys family values in the textbook. (6) The social ideology in the textbook divert from positive to negative in the cartoon. (7) The cartoon destroys principle of "What you do is what you get" in the textbook. (8) The cartoon changes the way of thinking back in the textbook.

Department...Speech Communication and Performing Arts...Student's Signature.....

Field of study.....Speech Communication.....Advisor's Signature.....

Academic Year.....2002.....Co – Advisor's Signature.....

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จลุล่วงของวิทยานิพนธ์เล่มนี้เกิดขึ้นได้ด้วยความช่วยเหลือในหลายด้านของบุคคล
ดังรายนามต่อไปนี้ ซึ่งล้วนแต่เป็นผู้มีพระคุณต่อผู้วิจัยทั้งสิ้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์อวยพร พานิช ท่านอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ซึ่งได้จุดประกายให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาการทูนชุดนี้ รวมทั้งเป็นผู้ให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ
และเอาใจใส่ดูแลวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยตลอดมา

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.อรุณรัตน์ ปิณฑน์ไธวาท ประธานคณะกรรมการสอบ
วิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลา
ให้คำปรึกษาและมอบคำแนะนำที่มีค่าเป็นอย่างยิ่งต่อการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณ “เรณู ปัญญาดี” ผู้เขียนการ์ตูนระกากับราณี ที่ได้ผลิตผลงานอันทรงคุณค่า
และเปี่ยมคุณภาพออกมาประดับวงการการ์ตูนไทย ผู้วิจัยชื่นชมและติดตามผลงานของท่านเสมอ
แม้ว่าจะยังไม่มีโอกาสได้พบท่านก็ตาม

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณพ่อและแม่ ผู้ให้กำเนิดและให้มั่นสมอบที่ทำให้ผู้วิจัย
สามารถฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆมาได้จนถึงวันนี้ ผู้ที่อดทน ให้ความรัก ความเข้าใจ ดูแลเอาใจใส่ และ
สนับสนุนการศึกษาของผู้วิจัยตลอดมา

และท้ายที่สุดที่จะขาดเสียไม่ได้ ขอขอบคุณ “เจ้านาย” ที่แสนดี ที่ทำให้ผู้วิจัยได้พบกับ
ความสุขและมีชีวิตที่ “ดี” อย่างนี้ทุกวัน

พุทธชาติ สุขรอด

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	
กิตติกรรมประกาศ.....	
สารบัญ.....	ข

บทที่

1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
	ปัญหानำในการวิจัย.....	5
	ขอบเขตของการวิจัย.....	5
	คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	6
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
	แนวคิดเรื่องการ์ตูนกับสังคม.....	8
	แนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขัน.....	13
	แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม.....	20
	แนวคิดเกี่ยวกับสัญญาวิทยาโครงสร้างนิยม.....	29
	แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำและสัมพันธ์บท.....	40
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	ระเบียบวิธีวิจัย.....	47
	รูปแบบการวิจัย.....	47
	แหล่งข้อมูลในการวิจัย.....	47
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	47
	การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล.....	48
	ขั้นตอนการวิจัย.....	48
4	ผลการวิจัยส่วนที่ 1 : กลวิธีการสื่อความหมาย.....	49
	การวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม.....	50
	การวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสัญญาวิทยาโครงสร้างนิยม.....	135
5	ผลการวิจัยส่วนที่ 2 : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน.....	164
	ผลการวิจัยส่วนที่ 3 : สัมพันธบท.....	220
6	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	234
	สรุปผลการวิจัย.....	234
	อภิปรายผล.....	244
	ข้อจำกัดในการวิจัย.....	248
	ข้อสังเกตและข้อเสนอแนะในการวิจัย.....	250
	รายการอ้างอิง.....	251
	ภาคผนวก.....	254
	ภาคผนวก ก.....	255
	ภาคผนวก ข.....	315
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	320

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประวัติกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ.2435 – 2507 (กฤษณา สิ้นไชย และ รัตนา ภาชาฤทธิ์ 2520 : 1) ได้กล่าวถึงประวัติการศึกษาไว้ว่า การศึกษาได้มีมาตั้งแต่กรุงสุโขทัยเป็นราชธานี (พ.ศ.1781 – 1921) ในสมัยกรุงสุโขทัยนั้น รัฐและวัดรวมกันเป็นศูนย์กลางแห่งประชาคม วิชาที่เรียนคือ ภาษาบาลี ภาษาไทย และวิชาสามัญขั้นต้น สำนักเรียนมี 2 แห่ง แห่งหนึ่งคือวัด เป็นสำนักเรียนของ บรรดาบุตรหลานขุนนางและราษฎรทั่วไป มีพระที่เชี่ยวชาญภาษาบาลีเป็นครูผู้สอน อีกแห่งหนึ่งคือ สำนักราชบัณฑิต ซึ่งสอนแต่เฉพาะเจ้านายและข้าราชการ

ต่อมาในสมัยกรุงศรีอยุธยา การศึกษาทั่วไปยังคงอยู่กับวัด ไม่มีอะไรเป็นแบบแผนแน่นอน จนล่วงมาถึงรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช การศึกษาจึงได้เจริญรุ่งเรืองขึ้นจนถึงขั้นมีโรงเรียน ซึ่งเป็นของกลุ่มบาทหลวงที่เข้ามาเผยแพร่ศาสนาคริสต์ และในช่วงเวลาดังกล่าว แบบเรียน “จินตามณี” ซึ่งแต่งโดยพระโหราธิบดี ก็ได้ถือกำเนิดขึ้นเป็นแบบเรียนเล่มแรกของคนไทย เนื่องจาก สมเด็จพระนารายณ์มหาราชทรงดำริว่า หากคนไทยที่เรียนในโรงเรียนเหล่านั้นไม่มีแบบเรียนเป็นของตนเอง ก็จะไปเช่ารื้อและนิยมธรรมเนียมแบบตะวันตกได้โดยง่าย (กฤษณา สิ้นไชย และ รัตนา ภาชาฤทธิ์ 2520 : 2)

ในสมัยรัตนโกสินทร์ นอกจากจะใช้แบบเรียนจินตามณีเป็นมาตรฐานแล้ว ก็ยังมีหนังสือแบบเรียน “ประถม ก กา” ซึ่งสันนิษฐานว่าแต่งในสมัยรัชกาลที่ 3 เนื้อเรื่องว่าด้วยลักษณะวิธีการเล่าเรียนหนังสือและกิจวัตรของศิษย์วัด หรือนักเรียนในสมัยนั้น พร้อมคำสอนว่าสิ่งใดพึงทำ สิ่งใดพึงเว้นด้วย แบบเรียนประถม ก กา นี้ได้ใช้สืบเนื่องมาถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งเป็นรอยต่อระหว่างการศึกษาแผนโบราณกับการศึกษาแผนใหม่ พระองค์ได้โปรดให้ตั้งโรงเรียนหลวงแห่งแรกในพระบรมมหาราชวัง (โรงเรียนมหาดเล็กหลวง) เมื่อ พ.ศ.2414 และโปรดให้พระยาศรีสุนทรโวหาร (น้อย อาจารยางกูร) เป็นอาจารย์ใหญ่คนแรกของโรงเรียน

พระยาศรีสุนทรโวหารได้แต่งหนังสือแบบเรียนขึ้นใช้ในโรงเรียนหลวงแห่งนี้จำนวน 6 เล่ม ได้แก่ มูลบทบรรพกิจ วาหนิตินิกร อักษรประโยค สังโยคพิธาน ไวยกรณ์พิจารณัม และพิศาลการันต์ นับได้ว่าเป็นแบบหัดอ่านเบื้องต้นของคนไทยชุดแรกที่มีการจัดพิมพ์ขึ้นเป็นมาตรฐาน

มีหลักฐานที่ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นและมูลเหตุหนึ่งที่ทำให้มีการแต่งหนังสือแบบเรียนขึ้นใช้ในโรงเรียน นั่นคือ ในพ.ศ.2449 สมเด็จพระกรมพระยาดำรงราชานุภาพได้มีลายพระหัตถ์กราบทูลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสนอความเห็นเกี่ยวกับการจัดการการศึกษา โดยวางเป้าหมายของการศึกษาไว้ 2 ประการ คือ การก่อให้เกิดอุปนิสัยในหมู่เด็กนักเรียนให้

1. “รักอิศรภาพแห่งชาติภูมิ และประพฤติตนอยู่ในสุจริตธรรม
2. มีความรู้ทางวิทยาการ” (วารุณี โอสถารมย์ อ้างถึงใน นิธิ เอียวศรีวงศ์ 2538 : 48)

ในสมัยนั้น วิธีที่รัฐจะสามารถบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้ดีที่สุดก็มีวิธีเดียว คือ การเขียนตำราให้แก่เด็กตามวัยที่ต้องการนี้ สมเด็จพระกรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงเสนอว่า “รัฐบาลมีอำนาจที่จะตกแต่งนิสสัยใจคอไพร่บ้านพลเมืองได้ด้วยแต่งหนังสือสำหรับสอนเด็กนักเรียน...ประโยชน์ของการแต่งหนังสือจึงไม่แพงเลย” (วารุณี โอสถารมย์ อ้างถึงใน นิธิ เอียวศรีวงศ์ 2538 : 49)

แบบเรียนไทยนั้นเปลี่ยนแปลงและพัฒนาควบคู่ไปกับสภาพสังคม การเมือง การปกครองของประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแบบเรียนในช่วงหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง (พ.ศ.2475 –2503) ซึ่งเป็นช่วงที่กิจการการศึกษา และกิจการทางพระพุทธศาสนาเปลี่ยนแปลงไปมาก โดยเหตุการณ์ที่สำคัญเหตุการณ์หนึ่งคือ มีการประกาศใช้ “แผนการศึกษาแห่งชาติ” เมื่อวันที่ 28 มีนาคม พ.ศ.2475 การประกาศใช้แผนการศึกษาดังกล่าวได้ส่งผลให้เกิดการพัฒนาแบบเรียนขึ้นไปอีกขั้นหนึ่ง โดยในปี พ.ศ.2476 เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรีได้มอบลิขสิทธิ์หนังสือแบบเรียนภาษาไทยชื่อว่า “แบบเรียนใหม่” ให้กระทรวงธรรมการ หนังสือแบบเรียนใหม่นี้แบ่งเป็น 2 ภาค อธิบายวิธีสอนกำกับไว้ในแต่ละบทอย่างชัดเจน

ต่อมา ในปี พ.ศ.2480 ได้มีหลักสูตรฉบับแรกภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองออกใช้ ซึ่งได้กำหนดหลักสูตรชั้นประถมศึกษาเอาไว้ 4 ปี แบบเรียนเดิมได้ถูกยกเลิก โดยใช้แบบเรียนเร็วใหม่ของหลวงดรฤณกิจวิฑูร (ชด เมนะโพธิ) และนายจันทร์ ขำวิไล ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

แบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น ตอนกลาง และตอนปลายแทน ทั้งนี้ ในระยะต่อมาก็ยังมีแบบเรียนของกระทรวงอีกหลายเล่ม เช่น แบบเรียนชุดบันไดก้าวหน้า (เรณูปัญญา) ของนายกี กิริติ วิทโยพาร แบ่งออกเป็นหลายตอน ได้แก่ ไปโรงเรียน เทียบรถไฟ(ต้นทาง) เทียบรถไฟ(ปลายทาง) และที่ไร่ลุงพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ.2486

แบบเรียนเร็วใหม่ของหลวงดรณิกจิวิฑูร และนายฉันท ขาววิไล นั้นมีความน่าสนใจศึกษา เนื่องจากแบบเรียนชุดนี้ได้ทำหน้าที่สร้างรากฐานความคิด และหล่อหลอมจิตใจของเด็กที่เติบโตมาเป็นผู้ใหญ่ในช่วงอายุ 45 – 55 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มคนรุ่นที่กำลังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาหรือถ่วงความเจริญของสังคมอยู่ในปัจจุบัน โดยเนื้อหาของแบบเรียนเร็วใหม่นี้ได้ปูพื้นฐานความรู้ให้แก่เด็กอย่างครบถ้วนทั้งในด้านรูปธรรมและนามธรรม แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ผู้ใหญ่ในช่วงเวลานั้นต้องการ “ตกแตงนิสัย” เด็ก ทั้งการสอนให้เด็กรู้จักครอบครัว โรงเรียน และสิ่งแวดล้อม ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่บอกว่า “ดีและสมบูรณ์แบบ” รวมทั้งสอนเด็กให้รู้วิธีการที่ “เด็กดี” ควรจะปฏิบัติต่อสิ่ง “ดี” ที่ตนเองรู้จัก เช่น ตั้งใจเรียน รักพ่อแม่ ญาติพี่น้อง รักชาติบ้านเมือง รักศาสนา พระมหากษัตริย์ เป็นต้นคนดีของสังคม เป็นต้น

ดูเหมือนว่า พระมติของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพดังที่ได้กล่าวมาจะยังคงเป็นแนวคิดที่สำคัญในการเขียนหรือตรวจตำราเรียนของเด็กนักเรียนสืบมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยทัศนคติที่เห็นตำราเรียนเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญที่สุดในชีวิตของนักเรียนนี้ ทำให้มีความพยายามที่จะ “ตกแตงนิสัยใจคอ” ของนักเรียนด้วยตำราเรียนกันอย่างมาก (นิธิ เอียวศรีวงศ์ , 2538 : 49) ดังจะเห็นส่วนหนึ่งได้จากแบบเรียนเร็วใหม่ที่อธิบาย และ “พูดถึง” ความสัมพันธ์ในครอบครัว ในสังคม และในประเทศชาติตามลักษณะอุดมคติ กล่าวคือ มีแต่ความสามัคคีเป็นปึกแผ่น ไม่มีความเครียด ไม่มีความขัดแย้ง ไม่มีการเอารัดเอาเปรียบ แก่งแย่งชิงดีกัน ในสังคม ไม่มีช่องว่างระหว่างคนจนกับคนรวย และไม่ว่าจะเกิดปัญหาใดๆขึ้น ทุกคนในสังคมก็จะร่วมมือกันแก้ปัญหาให้ลุล่วงไปได้โดยง่ายและไม่ต้องใช้ความรุนแรง ซึ่งการอธิบายสังคมและบ้านเมืองตามลักษณะข้างต้นนี้ไม่ได้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง “ที่แท้จริง” ของสังคมในยุคสมัยนั้น

ในปี พ.ศ.2543 ซึ่งเป็นเวลาอีก 63 ปี นับจากที่แบบเรียนเร็วใหม่ได้ถือกำเนิดขึ้น การ์ตูน “ระกากับราณี” ซึ่งเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาและรูปแบบเชื่อมโยงกับแบบเรียนเร็วใหม่ก็ได้เกิดขึ้นตามมาโดยตีพิมพ์เป็นตอนๆลงในนิตยสารมติชนสุดสัปดาห์เป็นเวลากว่าสองปี

เรณู ปัญญาดี ผู้เขียนการ์ตูนได้สร้างความเชื่อมโยงดังที่กล่าวมาโดยนำภาพการ์ตูนประกอบในแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น บางส่วนมาดัดแปลงเป็นภาพการ์ตูนระกาศกับราณี และสร้างตัวการ์ตูนใหม่ (ที่ไม่ใช่การล้อเลียนภาพบุคคลสำคัญในสังคม) ขึ้นมาจำนวนหนึ่ง รวมทั้งฉากใหม่ ๆ ขึ้นมาหลายฉากโดยยึดรูปแบบลายเส้นเดียวกันกับในแบบเรียน นอกจากนี้ ยังใช้ตัวพิมพ์ในการบรรยายภาพการ์ตูนแทนที่ใช้ตัวเขียน หรือลายมือที่บรรจุอยู่ในบัลลูนอย่างการ์ตูนสมัยใหม่ทั่วไป ทำให้กลายเป็นจุดเด่นของการ์ตูน ระกาศกับราณี เนื่องจากการใช้ตัวพิมพ์และภาพการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นที่คุ้นตาเมื่อกว่าหกสิบปีที่แล้วนั้นหาพบได้ยากในปัจจุบัน

ในส่วนขอเนื้อหา ผู้เขียนการ์ตูนระกาศกับราณีได้ใช้การ์ตูนเป็นสื่อกลางในการ “พูดถึง” สังคมและการ “บอก” บางสิ่งบางอย่างแก่ผู้อ่านซึ่งเป็นผู้ใหญ่ โดยได้สร้างโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบโครงเรื่องของการ์ตูนกับแบบเรียนของเดิมแล้วก็อาจกล่าวได้ว่า เป็นการยืนอยู่คนละขั้วเป็นการ “พลิกกลับ” หรือสร้างมุมมองที่ “ตรงกันข้าม” ในเรื่องเดียวกัน

โดยโครงเรื่องในการ์ตูนยังคงเป็นเรื่องเกี่ยวกับการแสดงให้เห็นสภาพสังคม และเกี่ยวกับการปฏิบัติตัวของเด็กต่อสังคมเหมือนเดิม แต่ฉีกมุมมองออกไป จากการ “บอก” เด็ก กลายเป็น “บอก” ผู้ใหญ่ โดยให้มีลักษณะสะท้อนความเป็นจริง “ที่แท้จริง” ในสังคมขณะนั้น (มิใช่การ “บอก” ว่าสังคมเป็นอย่างไรโดยไม่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงดังที่ปรากฏในแบบเรียน) โดยแสดงให้เห็นในรูปของการเสียดสี ล้อเลียน ตำนาน และประชดประชันสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งคุณค่าและความน่าสนใจของการ์ตูนระกาศกับราณีนั้นก็อยู่ที่ การผนวกภาพการ์ตูนที่ “คุ้นตา” เข้ากับเนื้อหาที่ “คุ้นใจ” แต่ต่างกันออกไป “คนละขั้ว” นี้เอง

ด้วยความน่าสนใจของแบบเรียนเร็วใหม่ และความโดดเด่นของการ์ตูนระกาศกับราณีดังที่ได้กล่าวมา จึงเกิดเป็นคำถามที่น่าสนใจหาคำตอบว่า สัมพันธบท หรือการเชื่อมโยงเนื้อหาและรูปแบบการ์ตูนจากแบบเรียนเร็วใหม่เล่ม 1 ตอนต้น (ซึ่งเป็นเนื้อหาเดิม) ไปสู่การ์ตูนระกาศกับราณี (ซึ่งเป็นเนื้อหาใหม่) นั้นมีลักษณะอย่างไร รวมทั้งการศึกษากลวิธีการสื่อความหมาย และกลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นในการ์ตูนระกาศกับราณี ว่ามีลักษณะอย่างไรด้วย เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาความเชื่อมโยง การศึกษาลักษณะที่ต่างกันและกันระหว่างการ์ตูนกับสังคม รวมทั้งเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณค่าของการ์ตูนไทยในแง่ที่เป็นสื่อกลางในการสะท้อนสังคม ตลอดจนการสร้างสรรค์สังคมให้มีมากขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงกลวิธีการสื่อความหมายในการ์ตูน ระกากับราณี
2. เพื่อศึกษาถึงกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูน ระกากับราณี
3. เพื่อศึกษาสัมพันธ์ระหว่างแบบเรียนเร็วใหม่เล่ม 1 ตอนต้น และการ์ตูนระกากับราณี

ปัญหาในการวิจัย

1. การ์ตูน ระกากับราณี มีกลวิธีการสื่อความหมายอย่างไร
2. การ์ตูน ระกากับราณี มีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันอย่างไร
3. สัมพันธ์ระหว่างแบบเรียนเร็วใหม่เล่ม 1 ตอนต้น และการ์ตูนระกากับราณีเป็นอย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษากลวิธีการเชื่อมโยงเนื้อหา การสื่อความหมายและการสร้างอารมณ์ขันใน การ์ตูน ระกากับราณี โดยศึกษาจาก

- แบบเรียนภาษาไทยชุด แบบเรียนเร็วใหม่เล่ม 1 ตอนต้น สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของ กระทรวงศึกษาธิการ ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 32 พ.ศ.2496

เหตุที่ศึกษาเฉพาะแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น โดยไม่รวมเล่ม 2 และเล่ม 3 เนื่องจาก ผู้วิจัยได้สำรวจพบว่า มีเฉพาะแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้นเท่านั้นที่มีความเชื่อมโยงกับการ์ตูน ระกากับราณี ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา ส่วนเล่ม 2 และเล่ม 3 มีความเชื่อมโยงกับการ์ตูน ระกากับราณี ในด้านเนื้อหาเพียงด้านเดียว ด้วยเหตุนี้ จึงไม่นำแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 2 และเล่ม 3 มาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

- การ์ตูน ระกากับราณี ทั้งหมด ที่ตีพิมพ์ในนิตยสารมติชนสุดสัปดาห์ โดยเริ่มตั้งแต่ฉบับ วันที่ 24 กรกฎาคม 2543 ถึงฉบับวันที่ 17 ธันวาคม 2544 รวมเป็นจำนวนทั้งสิ้น 60 ฉบับ

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การสื่อความหมาย

หมายถึง วิธีการบอกเล่าความคิดและสถานการณ์ผ่านภาพ และตัวอักษร ซึ่งประกอบขึ้นจากองค์ประกอบ 2 ประการ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม และแนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาโครงสร้างนิยม (Structuralism Semiology)

การสร้างอารมณ์ขัน

หมายถึง การนำเสนอการ์ตูน ไม่ว่าจะเกี่ยวกับแง่มุมใด หรือวิธีใดก็ตามที่สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกตลกขบขัน

สัมพันธบท (Intertextuality)

หมายถึงความสัมพันธ์ในระบบของวรรณกรรม ระหว่างความคิด ความรู้สึก และสิ่งที่ปรากฏในเนื้อหาใหม่ (Secondary text) กับความคิด ความรู้สึก และสิ่งที่ปรากฏในเนื้อหาเดิม (Primary text)

การ์ตูน

หมายถึง ภาพวาดลายเส้นประกอบ / ไม่ประกอบบทสนทนา ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงเรื่องราวใดๆ โดยนอกจากหน้าที่ในการบอกเล่าเรื่องราวแล้ว ยังทำหน้าที่ให้ความคิดเห็น ให้ข้อสรุป ในรูปของการล้อเลียน การประชดประชันเสียดสี สร้างอารมณ์ขัน ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ประทับใจ หรือสะเทือนใจแก่ผู้อ่านด้วย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางในการศึกษาความเชื่อมโยง และการศึกษาผลกระทบซึ่งกันและกันระหว่างการ์ตูนกับสังคม
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณค่าของการ์ตูนไทยในแง่ที่เป็นสื่อกลางในการสะท้อนสังคม ตลอดจนการสร้างสรรค์สังคมให้มีมากขึ้นต่อไปในอนาคต

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาทฤษฎีการสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และ สัมพันธบทในการ์ตูนการเมือง ระกาศ์บราณี ซึ่งผู้วิจัยจะเสนอแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ และดำเนินการวิจัยตามปัญหานำวิจัยที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 1 ดังต่อไปนี้

- แนวคิดเรื่องการ์ตูนกับสังคม
- แนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขัน
- แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม
- แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาโครงสร้างนิยม (Structuralism Semiology)
- แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำและสัมพันธบท (Reproduction and Intertextuality)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

● แนวคิดเรื่องการ์ตูนกับสังคม

“หากท้องตำราประวัติศาสตร์เป็นลิบๆ เล่ม ตาจะไม่สว่างเรื่องอดีตและปัจจุบันเท่าดูการ์ตูนสองสามแผ่น” (ไมเคิล ไรท์ , 2546 , ฉบับที่ 1170)

ภาพลักษณ์ของ “การ์ตูน” ในความรู้สึกของคนส่วนมากอาจเป็นสิ่งที่ไม่จริงจัง โดยทำหน้าที่หลักในการให้ความบันเทิง ความรู้สึกตลกขบขัน แต่ในความเป็นจริง การ์ตูนจำนวนหนึ่งได้มีความเกี่ยวพันและส่งผลกระทบต่อสังคมในแง่ที่นอกเหนือจากความตลกขบขัน โดยการ์ตูนเหล่านั้นได้บรรจุเอาบางแง่มุมของประวัติศาสตร์ที่ถูกซ่อนเร้นหรือปิดบังเอาไว้ รวมทั้งแสดงให้เห็นเบื้องลึกของวัฒนธรรมและสังคมในช่วงเวลาที่การ์ตูนนั้นถูกผลิตขึ้นมาได้ด้วย ดังนั้นการอ่านหรือดูภาพการ์ตูนภาพหนึ่งๆ อย่างพิถีพิถัน อาจทำให้ผู้อ่านพบรายละเอียดและข้อมูลแท้จริงบางอย่างที่ถูกบิดเบือนไป หรือถูกปกปิดเอาไว้ได้

การ์ตูน (cartoon) เป็นคำกว้างๆ ใช้เรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ เป็นคำนิยามที่กว้างมาก ภาษาไทยนำคำนี้มาใช้ง่ายๆ คือใช้เรียกหนังสือการ์ตูนหรือหนังสือการ์ตูน แต่สำหรับภาษาอังกฤษจะเรียกหนังสือการ์ตูนว่า *คอมิกส์* (comics) และเรียกหนังสือการ์ตูนว่า *อะนิเมชัน* (animation) คอมิกส์ ใช้เรียกภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่า caption รวมทั้งอาจจะมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่า balloon ก็ได้ ด้วยนิยามนี้ จึงหมายรวมตั้งแต่การ์ตูนสั้นหนึ่งถึงสี่ช่องจบหรือมากกว่าที่เรียกว่า comic strip ไปจนถึงหนังสือการ์ตูนที่เรียกว่า comic book ส่วนอะนิเมชัน ใช้เรียกภาพลายเส้นเพื่อแสดงเรื่องราวใดๆ ที่เคลื่อนไหวได้ ด้วยนิยามนี้ จึงหมายรวมตั้งแต่การ์ตูนลายเส้นที่วาดด้วยมือไปจนถึงหนังสือการ์ตูนลายเส้นที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า computer graphic imaging

มนุษย์ขีดลายเส้นบนผนังถ้ำ ณ ส่วนต่างๆ ของโลกในเวลาต่างๆ กันมาแสนนานแล้ว มีภาพลายเส้นปรากฏในพีระมิดของอียิปต์ บนเสา และในเอกสารของอาณาจักรโรมัน บนศิลาและในเอกสารของจีน แต่ทั้งหมดนี้ยังไม่สมควรเรียกว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการ์ตูน เพราะภาพลายเส้นเหล่านั้นมิได้สื่อสารไปยังสาธารณะ หากผู้คนที่ต้องการเสพภาพเหล่านั้น พวกเขาต้องเดินทางไปดูมิใช่ภาพเหล่านั้นเดินทางมาหาผู้คนที่กล่าวนี้ยังไม่นับภาพอีกหลายภาพในหลายสถานที่ที่เป็นของสงวนสำหรับผู้มีอำนาจเข้าถึงเท่านั้น

การ์ตูนที่แท้จริงหมายถึงภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวได้และถูกนำไปเผยแพร่ หรือแจกจ่าย ต่อที่สาธารณะ ซึ่งนิยามเพิ่มเติมนี้จะช่วยให้เราตระหนักได้ว่าการ์ตูนมิใช่ผลผลิตของผู้เขียน แต่เพียงคนเดียว แต่มันเป็นผลผลิตร่วมกันของผู้เขียน เทคโนโลยีการผลิต และการตลาด (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ , 2545 : 128)

กำเนิดของการ์ตูน

การ์ตูนยุคแรกเริ่มขึ้นที่ประเทศอังกฤษในศตวรรษที่ 17 ถูกผลิตออกมาโดยการใช้น้ำมัน และพิมพ์ลายเส้นบนกระดาษหรือผืนผ้าขนาดใหญ่ที่เรียกว่า broadsheet แผ่นภาพที่ขายได้และเป็นที่นิยมมักจะเป็นภาพสะท้อนเรื่องราวหรือเหตุการณ์ทางศาสนาและสังคมของประเทศอังกฤษในศตวรรษที่ 17 โดยหนึ่งในแผ่นภาพที่ขายได้มากคือภาพที่ระลึกการประหารชีวิตในที่สาธารณะ

ในช่วงเวลาระหว่างศตวรรษที่ 14 ถึงตอนกลางของศตวรรษที่ 18 นั้น มีการประหารชีวิตในที่สาธารณะของกรุงลอนดอนทั้งด้วยการแขวนคอหรือการเผามากกว่า 1 หมื่นราย ประชาชนที่มาชุมนุมเพื่อรอดูการประหารก็มีตั้งแต่เรือนพันไปจนถึงเรือนแสนในบางครั้ง คนเหล่านี้มักต้องการรูปกลับบ้านไปเป็นที่ระลึก การค้าแผ่นภาพประหารชีวิตเหล่านี้จึงเจริญรุ่งเรืองดีจนกระทั่งมีร้านค้าตั้งขายรอบลานประหารอย่างเป็นทางการจะเป็นกิจจะลักษณะ ยิ่งไปกว่านั้น แผ่นภาพบางแผ่นถูกผลิตไว้ล่วงหน้าก่อนวันประหารโดยมิได้คำนึงถึงความถูกต้องของเหตุการณ์แต่อย่างใด

อาจจะด้วยต้นกำเนิดเช่นนี้เองที่ทำให้การ์ตูนถูกเหยียดหยามว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำตั้งแต่ยุคแรก เพราะมันถูกผลิตขึ้นเพื่อการค้าและ “ความบันเทิง” (“vulgar”) โดยแท้ อีกทั้งยังผูกพันกับความรุนแรงในสังคมอย่างแนบแน่น กลุ่มเป้าหมายแรกของพ่อค้าแผ่นภาพเหล่านี้คือชนชั้นล่างที่ไม่รู้หนังสือ ก่อนที่จะขยับขึ้นมาหาคนชั้นกลางที่รู้หนังสือมากขึ้น พัฒนาการของไวยากรณ์การ์ตูนจึงมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความสามารถและรสนิยมในการเสพของกลุ่มเป้าหมาย จากแผ่นภาพเรียบง่าย ไปสู่แผ่นภาพที่มีสปีดไลน์ (ลายเส้นแสดงทิศทาง การเคลื่อนไหวและความเร็ว) ตามด้วยการเติมบัลลูน และคำบรรยายที่จำเป็นในที่สุด

จากการค้าความตายในตอนแรก นำไปสู่การค้าอารมณ์ขัน แฝงภาพในเวลาถัดมาผู้ชายคนชั้นกลางที่มีความรู้เรื่องการเมืองพอสมควร ส่วนใหญ่จึงมีลักษณะเป็นแฝงภาพล้อเลียนบุคคลสำคัญในสังคมที่เรียกว่า caricature ก่อนที่บางส่วนจะพัฒนาไปสู่ตลกเจ็บตัวเพื่อขายชนชั้นแรงงาน

การพัฒนาเนื้อหาเกิดขึ้นพร้อมการพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตและการตลาด จากแม่พิมพ์ไม้เปลี่ยนเป็นแม่พิมพ์ทองแดง ศิลปินต้องเขียนแบบ ลอกลาย แกะลายลงบนแผ่นทองแดงแล้วใช้กรวดสกัด ตามด้วยการลงหมึกเป็นกระบวนการที่ใช้แรงงานมาก แต่ผลลัพธ์ที่ได้ก็สวยงามคุ้มค่า อีกทั้งยังคงทนหลงเหลือถึงปัจจุบัน ในด้านการตลาด จากแฝงภาพรายสะดวกค่อยๆเปลี่ยนเป็นนิตยสารรายสัปดาห์ สำหรับฉบับที่ขายดีมากก็เปลี่ยนเป็นออกรายวัน (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2545 : 129)

กำเนิดของการ์ตูนในประเทศไทย

กำเนิดของการ์ตูนในประเทศไทย เท่าที่สามารถสืบค้นย้อนอดีตลงไปและมีหลักฐานปรากฏอยู่ พบว่าแทรกอยู่ในภาพวิจิตรศิลป์ ภาพฝาผนังต่างๆ ที่ชัดเจนมากได้แก่ในยุคต้นของกรุงรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 3 และรัชกาลที่ 4) ด้วยฝีมือของขรัวอินโข่ง ผู้ได้ชื่อว่าเป็นจิตรกรเอกของยุคนั้น

ขรัวอินโข่งเป็นผู้บุกเบิกลักษณะภาพเหมือนจริง (Realistic) ซึ่งผิดแผกไปจากลักษณะการเขียนภาพแบบไทยโบราณที่เป็นแบบอุดมคติ (Idealistic) เชื่อกันว่าการที่ขรัวอินโข่งเขียนภาพในลักษณะเหมือนจริงเช่นนี้ เพราะได้รับอิทธิพลจากหนังสือภาพวาดของต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาในประเทศไทยช่วงนั้น ภาพวาดของขรัวอินโข่งหลายภาพได้แทรกอารมณ์ขัน และล้อเลียนคนในยุคสมัยนั้นไว้ด้วย ลักษณะภาพวาดเช่นนี้จัดได้ว่าเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของการ์ตูน แต่ในสมัยนั้นคำว่า “การ์ตูน” ยังไม่มีคนรู้จักกัน จึงไม่มีการบันทึกไว้ว่าการ์ตูนได้กำเนิดขึ้นแล้วในประเทศไทย (ประเสริฐ มาสุปรีดี อ้างถึงใน มาณิษา พิศาลบุตร 2533 : 29)

ล่วงมาถึงรัชสมัยของรัชกาลที่ 6 พระองค์ทรงสนพระทัยการวาดภาพมาก โดยเฉพาะเมื่อมีเวลาว่าง พระองค์จะเรียกให้เหล่าเสนามหาอำมาตย์คนสนิทมานั่งเรียงกันเป็นแบบ แล้วทรงวาดภาพล้อ นอกจากนี้แล้ว หากบรรดาพวกข้าราชการบริวารข้าราชการวังหลวง หรือประพุดิตัวไม่ได้

พระองค์ก็จะทรงวาดเป็นภาพตักเตือนล้อเลียน ซึ่งผลงานการวาดภาพล้อของพระองค์ได้ดีพิมพ์ลงในหนังสือดุสิตสามิตในสมัยนั้น ด้วยเหตุที่ทรงโปรดปรานการวาดภาพ พระองค์จึงทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนมาก ทำให้ยุคนั้น การวาดภาพล้อหรือการ์ตูนเป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวาง



Figure 1 Cartoon from Vajiravudh's Time (*Dusit samit*)

ตัวอย่างการ์ตูนไทยฉบับแรกที่พิมพ์เผยแพร่ในสมัยรัชกาลที่ 6 (พ.ศ. 2454 – 2468)

วารสาร ดุสิตสามิต

แสดงภาพรัชกาลที่ 6 กำลังชักกรอก "คนไทย" ให้สูงขึ้นเหนือคนพม่า ญวน แขก
การ์ตูนได้แสดงให้เห็นว่า ในสมัยรัชกาลที่ 6 คนไทยเริ่มถูกแยกออกจากบริบทที่แท้จริงของตน

ไม่ว่าจะเป็นบริบททางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ หรือวัฒนธรรม

การ์ตูนเป็นคำอธิบายที่ทำให้ทำให้ชนรุ่นหลังเกิดความเข้าใจในเบื้องหลังของวัฒนธรรมไทย

(ไมเคิล ไรท์, 2546, ฉบับที่ 1171)

การเขียนการ์ตูนมีวิวัฒนาการมาตลอดสมัยของรัชกาลที่ 6 จนกระทั่งเริ่มซบเซาลงในสมัยรัชกาลที่ 7 อันเนื่องมาจากความตกต่ำทางเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อวงการหนังสือซึ่งมีการ์ตูนประกอบอยู่ด้วย ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา การ์ตูนไทยก็ไม่ได้มีการพัฒนาขึ้นอีก จนกระทั่งเกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองในพ.ศ.2475 วงการการ์ตูนก็เริ่มคึกคักขึ้นอีกวาระหนึ่งพร้อมกับเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นอย่างมากมาย นักเขียนการ์ตูนสามารถเขียนแสดงออกกันอย่างเต็มที่จนถึงกับล่วงล้ำเกินขอบเขต ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้คณะผู้เปลี่ยนแปลงการปกครอง คือ คณะราษฎร ต้องออกกฎหมายควบคุมให้รัดกุมยิ่งขึ้น บรรดานักเขียนการ์ตูนจึงต้องเพลามือในการเขียนล้อเลียนเสียดสีสังคม บุคคล หรือการเมืองลง ซึ่งขณะนั้นเป็นตอนปลายรัชสมัยของรัชกาลที่ 7 (อวยพร พานิช และคณะ , 2532 : 1)

ในด้านการแบ่งประเภทของการ์ตูน “เก็จแก้ว” (อ้างถึงในยุทธนา จินดากุล 2539 :14) ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. ประเภทเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักสืบ เรื่องภายในครอบครัว
2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ ศาสนา เป็นต้น

Harrison (อ้างถึงในยุทธนา จินดากุล 2539 : 14 - 16) ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. การ์ตูนภาพประกอบ
2. การ์ตูนจบในช่องเดียว
3. การ์ตูนศิลปะแบบเล่าเรื่อง
4. ภาพยนตร์การ์ตูน
5. ผลิตภัณฑ์การ์ตูน

- แนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขัน

เสียงหัวเราะและอารมณ์ขันเป็นสิ่งที่สอดแทรกอยู่ในอณูของชีวิตประจำวันของคนทุกกลุ่ม และทุกชนชาติ การที่เสียงหัวเราะและอารมณ์ขันเป็นสิ่งที่มีการถ่ายทอดต่อกันมาจากคนรุ่นหนึ่ง ไปสู่อีกรุ่นหนึ่งอย่างไม่ขาดสาย และมีการนำเสนอในรูปแบบใหม่ๆ ผ่านสื่อมวลชนประเภทต่างๆ นั้น ย่อมเป็นเครื่องแสดงว่าอารมณ์ขันมีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคม (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 13)

อารมณ์ขันเป็นสิ่งที่ตอบสนองต่อความต้องการทางจิตวิทยาและทางสังคมของมนุษย์ ซึ่ง บางครั้งก็เป็นการแสดงออกถึงความไม่เป็นมิตรและความก้าวร้าว บางครั้งก็เป็นการระบาย ความเครียด หรือเพื่อสนองประโยชน์ของปัจเจกบุคคล หรือของส่วนรวม การที่เราหัวเราะเมื่อได้ฟัง หรือได้อ่านเรื่องตลกนั้นทำให้อารมณ์ขันถูกตีบทว่าเป็นเพียงการแสดงออกอย่างฉาบฉวย แต่จากการศึกษาของนักปรัชญาและนักจิตวิทยาบางคนที่ทำให้ความสนใจต่อปรากฏการณ์นี้อย่างลึกซึ้ง กลับได้ ข้อสรุปว่า อารมณ์ขันเป็นเรื่องพื้นฐานของชีวิตมนุษย์ เทียบได้กับศาสนาและภาษา

หัวใจของอารมณ์ขันอยู่ที่การล้อเลียนความหมายหรือสถาบันหลักทางสังคมซึ่งเป็นที่ยอมรับ กันโดยทั่วไป การล้อเลียนจะตลกขบขันหรือไม่เพียงไรขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในขณะนั้นๆ นอกจากนี้ ค่านิยมของคนในกลุ่มก็มีความสำคัญในการที่จะตัดสินว่า การล้อเลียนนั้นถูกกับกาลเทศะหรือไม่ เพราะการเล่นกับความหมายในแง่ขบขันนั้น บางครั้งก็ตลก แต่บางครั้งก็กลับสร้างความอึดอัดใจ หรือทำให้เกิดการเสียน้ำขึ้นได้ บางครั้งก็ช่วยผ่อนคลายปัญหา แต่ก็มีย่อยครั้งที่กลายเป็นชนวน ของความขุ่นข้องหมองใจหรือการเหยียดหยามกัน การสร้างเรื่องตลกเพื่อสร้างอารมณ์ขันจึงต้องรู้ จังหวะจะโคน และสอดคล้องกับค่านิยมของคนในกลุ่ม มิฉะนั้นอาจก่อให้เกิดปฏิกิริยาอื่นๆ แทนที่ เสียงหัวเราะก็เป็นได้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 14)

การที่อารมณ์ขันเสนอสิ่งที่ “เบี่ยง” ออกไปจากความหมายที่เข้าใจกันว่าเป็นความหมาย “ปกติ” หรือความหมายที่เป็นมาตรฐาน ทำให้อารมณ์ขันยืนอยู่ระหว่างความปกติและความผิดปกติ , ความมีอารยธรรมและความป่าเถื่อน , คนดีกับคนบ้า และที่สำคัญคือ ระหว่างความมีกฎเกณฑ์กับความไร้กฎเกณฑ์

เสียงหัวเราะทำให้กฎเกณฑ์บางอย่างสลายไป เกิดการมองความเป็นจริงทางสังคมในแง่มุมที่แตกต่างจากที่เคยเป็นอยู่เดิม อารมณ์ขันอาจก่อให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับคุณค่าของสิ่งต่างๆ รอบตัวเราได้ และบางครั้งก็ทำให้เกิดความสงสัยว่า อะไรคือพื้นฐานของสิ่งที่เชื่อกันว่าเป็นความจริง แต่อย่างไรก็ดี เสียงหัวเราะเป็นปรากฏการณ์ชั่วคราวช่วยยาม อารมณ์ขันจึงมักเกิดขึ้นและจบลงพร้อมกับเสียงหัวเราะ แต่ในชั่วขณะนั่นเอง ความเชื่อมั่นของเราที่มีต่อความเป็นจริงทางสังคมบางอย่างก็อาจถูกสั่นคลอนได้ แม้ว่าจะไม่ถูกทำลายไปเสียทั้งหมด (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 15)

เรื่องตลกขำขันนั้นเกิดขึ้นจากการเล่นกับความหมายในรูปแบบต่างๆ คือ การทำให้เรื่องที่เสนอผิดไปจากความคาดหมายโดยทั่วไป โดยเรื่องตลกมักจะเอาเรื่องราวต่างๆ มาล้อเลียน ทำให้ความหมายเปลี่ยนไป หรือกลับหน้าเป็นหลังเสีย ทำให้เรื่องธรรมดาๆ ก็กลายเป็นเรื่องตลกขึ้นมาได้ ความหมายที่กล่าวถึงในที่นี้หมายถึงระบบสัญลักษณ์ต่างๆ อาทิ ภาษา ดนตรี การแต่งกาย และกิริยาท่าทาง ที่เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความคิด อารมณ์ความรู้สึกของบุคคลและของสังคมโดยส่วนรวม ระบบความหมายหรือระบบสัญลักษณ์นี้มีแบบแผนเฉพาะของตนเอง ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นสถาบันที่ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ต่างๆ ซึ่งก่อนที่สมาชิกของสังคมจะเข้าใจและสามารถใช้สัญลักษณ์เหล่านี้ได้ก็ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ในวัฒนธรรมนั้นๆ การเรียนรู้แบบแผนของสถาบันทางสังคมนี้เป็นการบ่มเพาะให้สมาชิกประพฤติปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 31)

เราสามารถนิยามอารมณ์ขันได้ว่าเป็นการเล่นกับความหมายที่แบบแผนแน่นอนอยู่แล้ว (institutionalized meaning) และความหมายใหม่ที่เกิดขึ้นนี้มีลักษณะแหวกจากกรอบที่วางไว้ โดยการเล่นตลกสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 รูปแบบคือ

1) การเล่นตลกกับภาษา

โดยทั่วไป การใช้ภาษาจะมีไวยากรณ์และรูปประโยคคอยกำกับไว้ให้เป็นแบบแผนเดียวกัน เมื่อไรก็ตามที่เราพูดผิดไปจากแบบแผนที่กำหนดไว้ สิ่งที่เราพูดจะกลายเป็นเรื่องน่าขันไปทันที การเล่นถ้อยคำหรือการเล่นกับสำนวนโวหารต่างๆ เป็นรูปแบบที่นิยมกันมากของการเล่นตลกกับภาษา เช่น การเล่นคำพวน การนำรูปประโยคหรือกลุ่มคำมากลับเสียใหม่ จากซ้ายไปขวาเป็นขวาไปซ้าย เป็นต้น

เราจะเห็นได้ว่าการล้อเกิดขึ้นจากการเทียบเคียงรูปแบบใหม่กับรูปแบบเก่า ความหมายที่สร้างขึ้นใหม่นี้เป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับความหมายเดิม เราจะเข้าใจการเล่นตลกเช่นนี้ได้ก็ต่อเมื่อเราเข้าใจคู่ของความหมายที่ถูกยกมาไว้ด้วยกัน (แต่ถูกกลับหน้ากลับหลังเสีย) อย่างไรก็ตาม การเล่นตลกจะไร้ความหมายไปทันทีถ้าเราไม่เข้าใจว่าผู้ล้อมีเจตนาจะเลียนแบบสำนวนของใคร หรือลีลาแบบไหน แต่ถ้าเราสื่อสารกับการล้อเลียนประเภทนี้ได้ เราก็จะหัวเราะไปกับความไร้สาระของการเล่นตลกกับภาษาได้อย่างเต็มที่ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 35)

ตัวอย่างของการเล่นตลกกับภาษา

ถาม : พระชอบโทรศัพทวันไหน

ตอบ : วันพุธ เพราะ พุธโทร (พุธโทร)

ถาม : หมออะไรตายเร็ว

ตอบ : หมอลำซิ่ง

(หม่อมตะ , 2545 : 184)

2) การเล่นตลกกับสามัญสำนึก

ในแต่ละสังคมต่างก็มีกฎเกณฑ์ว่าเรื่องใดสามารถพูดคุยกันได้อย่างเปิดเผย และเรื่องใดบ้างเป็นเรื่อง “ต้องห้าม” หรือเป็นเรื่องเพื่อฝันที่เป็นจริงไปไม่ได้ กฎเกณฑ์เหล่านี้เป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไป จนกลายเป็นสามัญสำนึกของสมาชิกสังคมนั้น

การล้อเลียนเรื่องที่เราเข้าใจกันว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึกนี้ มักจะเรียกกันว่าเป็นเรื่องตลกไร้สาระ หรือ absurd คือเข้าทำนองเป็นเรื่องที่รู้อยู่แล้วว่าเป็นไปไม่ได้ แต่เป็นการแหวกกฎเกณฑ์ต่างๆ โดยเล่นกับความคิดที่ “โง่” หรือ “บ้า” มากๆ หรือเล่นตลกโดยการใช้ตรรกะแบบฉลาดแกมโกง ชนิดที่คนฟังหรือคนอ่านมักจะคาดไม่ถึง (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 36)

ตัวอย่างของการเล่นตลกกับสามัญสำนึก

- เด็กชาย ก. : ครูจะลงโทษผมไหม ถ้าผมไม่ได้ทำอะไร
 ครู : ครูจะไปลงโทษเธอได้อย่างไร ครูเป็นคนมีเหตุผล
 เด็กชาย ก. : ครูรับปากนะครับ
 ครูพยักหน้า : ครูเป็นคนรักษาคำพูดตัวเองเสมอ
 เด็กชาย ก. : ดีครับ ผมไม่ได้ทำการบ้าน

(สรจักร ศิริบริรักษ์ ก , 2544 : 61)

3) การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก

มนุษย์เรียนรู้วิธีการแสดงออกเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกจากวัฒนธรรม สังคมมีแบบแผนที่กำหนดไว้แล้วว่าควรจะมีการแสดงออกในแต่ละสถานการณ์อย่างไร เช่น งานศพ งานแต่งงาน โดยการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึกจะเป็นการนำเอาสิ่งที่เชื่อว่าเป็นการแสดงออกที่ถูกที่ควรมาล้อเลียนในตอนแรก เราจะรู้สึกเจ็บลึกๆ เมื่อได้ฟังหรือได้อ่านเรื่องตลกแนวนี้ แต่เสียงหัวเราะจะช่วยให้ความเจ็บปวด หรือความกระดากอายค่อยเลือนหายไป

การเล่นตลกกับเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกนี้เป็นเรื่องละเอียดอ่อน บางครั้งแทนที่จะตลกกลับกลายเป็นการตอกย้ำความเจ็บปวด มีคนจำนวนมากไม่ยอมรับว่า การเล่นตลกแบบ black humour นี้เป็นส่วนหนึ่งของการเผชิญหน้ากับปัญหาที่บางครั้งสังคมก็ไม่มีคำตอบสำเร็จรูปมาให้ พวกเขาเห็นว่า นอกจากจะไม่ตลกแล้วยังไร้สุนิยมอีกด้วย แต่ทั้งนี้ก็มีนักวิเคราะห์บางกลุ่มเห็นว่า การนำเอาเรื่องที่เราไม่อยากแตะต้องมานำเสนออย่างเปิดเผยในอีกแง่มุมหนึ่งนั้น มีส่วนช่วยให้เราเผชิญหน้ากับสิ่งที่หวาดกลัวได้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 38)

ตัวอย่างของการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก

ที่สนามกอล์ฟ ขณะที่ชายหนึ่งกำลังเตรียมพัทลูก เขามองเห็นขบวนแห่ศพหญิงคนหนึ่งเคลื่อนผ่านไป เขาหยุดเล่น และทำสิ่งแปลกคือ ยืนตรง ถอดหมวก เขามือทาบที่หัวใจ จนขบวนเคลื่อนพ้นเพื่อนร่วมก๊วนมองด้วยความชื่นชม “เป็นครั้งแรกจริงๆ ที่ได้เห็นนายประพฤติตัวเป็นสุภาพบุรุษเช่นนี้”

ชายคนนั้นตอบ “อ้อม...มันเป็นสิ่งเดียวที่กันสามารถทำเพื่อเธอ หลังยี่สิบปีของชีวิตสมรส”

(สรจักร ศิริบริรักษ์ ก , 2544 : 73)

4) การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน

ความขี้เล่นของมนุษย์ทำให้สามารถหยิบเอาเรื่องรอบๆตัวขึ้นมาล้อเลียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องในครอบครัว เรื่องระหว่างมิตรสหาย เรื่องศิลปวัฒนธรรม หรือเรื่องการเมืองที่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมกันในชีวิตประจำวัน วิธีการเล่นตลกกับเหตุการณ์เหล่านี้ทำได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับเจตนาของเจ้าของอารมณ์ขันว่าต้องการเล่นตลกแบบจำอวด ต้องการล้อเลียนอย่างเบาๆเพื่อหยอกเย้า หรือเสียดสีรุนแรง (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 39)

ตัวอย่างของการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน

- ผู้ชายที่แต่งงานแล้วมีอายุเฉลี่ยยืนยาวมากกว่าชายโสด แต่ชายที่แต่งงานแล้ว อายากตายมากกว่าคนโสด
- ผู้ชายทุกคนที่แต่งงานแล้ว ยินดีละทิ้งเรื่องผิดพลาดในอดีต เพราะเขามีภริยาช่วยซุกซุนให้อยู่ทุกวัน
- วิธีจำวันเกิดของภริยาให้แม่นยำ คือต้องลืมสักครั้งหนึ่ง
- เพื่อรักษาความรู้สึกที่ดีต่อกันไว้ สามีภริยาควรไปทานอาหารนอกบ้านตามลำพังเสียบ้าง อย่างน้อยสัปดาห์ละ 2 วัน เช่น สามีไปวันอังคาร ภริยาไปวันศุกร์
- หากมีชายอื่นมาแย่งภริยาของคุณไป จงแก้แค้นด้วยการทิ้งเธอไว้กับเขา

(สรจักร ศิริบริรักษ์ ข , 2544 : 36 - 37)

- ค่าปรับ คือภาษีที่ต้องจ่ายเมื่อทำชั่ว ภาษี คือค่าปรับที่ต้องจ่ายเมื่อทำดี
- คุณจะหลีกพ้นใบสั่งจราจรได้ด้วยวิธีง่ายๆคือ นำที่ปัดน้ำฝนติดตัวไปด้วยเมื่อจอดรถ
- ทำไมเราจึงเชื่อทันที เมื่อมีคนบอกว่าดวงดาวบนท้องฟ้ามีมากกว่าพันล้านล้านดวง แต่เรากลับไม่เชื่อเมื่อเห็นป้ายเขียนว่า สียังไม่แห้ง ห้ามแตะ

(สรจักร ศิริบริรักษ์ ข , 2544 : 49 – 50)

5) การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต

พฤติกรรมทางสังคมของคนเรานั้นมีแบบแผนที่แน่นอน ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติจนเป็นกิจวัตร และเป็นข้อตกลงร่วมกัน จนในที่สุดกลายเป็นสถาบันทางสังคมขึ้นมา สมาชิกของสังคมจะรับรู้แบบแผนการปฏิบัติตัวตามบทบาทที่ตนสวมอยู่ เช่น คนที่เป็นหมอ คนไข้ ต่างก็การปฏิบัติตัวเฉพาะของตนเมื่อต้องสังสรรค์กัน ดังนั้น การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต ก็คือการทำแบบแผนที่ซ้ำซากเสมือนหนึ่งการทำงานของเครื่องจักรเกิดการสะดุด หรือหันเหไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้ อารมณ์ขันจึงทำให้ระบบที่เป็นอยู่รวนไปชั่วขณะหนึ่ง (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 39)

ตัวอย่างการเล่นตลกกับกลไกของชีวิต

การสูญเสียความดีความชอบ นายชัช แพทย์ฉุกเฉิน

ทนาย : ก่อนที่จะเซ็นรับรองการตาย หมอได้จับชีพจรเขาหรือไม่

หมอ : ไม่

ทนาย : หมอได้ตรวจคลื่นไฟฟ้าหัวใจหรือไม่

หมอ : ไม่

ทนาย : คลื่นสมอง

หมอ : ไม่

ทนาย : การหายใจ

หมอ : ไม่

ทนาย : แสดงว่าหมอเดาเอาเองว่าเขาตายแล้วใช่ไหม

หมอ : จะว่าเขาก็ได้ เพราะตอนที่หมอพบศพ กะโหลกศีรษะของเขาแยกออกจากกัน ในกะโหลกไม่มีเนื้อสมองเหลืออยู่เลย

ทนาย : หมอจึงสรุปเอาเองว่าเขาตายแล้ว

หมอ : (ถอนใจ).....บางทีเขาอาจรอดไปประกอบอาชีพทนายความก็เป็นได้

(สรจักร ศิริบริรักษ์ ก , 2544 : 11)

ความเชื่อเรื่องความเหนือกว่าของผู้หัวเราะ ได้รับการย้ำเป็นพิเศษในงานของ Hobbes ฮอบบส์ เห็นว่าการหัวเราะเป็นการแสดงออกถึงความมั่นใจในตนเอง เกียรติภูมิ และความเหนือกว่าของบุคคล ทั้งนี้ เสียงหัวเราะในบางครั้งก็ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องของอารมณ์ขันเลย

อย่างไรก็ดี ยังมีอารมณ์ขันที่ไม่เกี่ยวข้องกับ ความเหนือกว่าของผู้หัวเราะ และการปลดปล่อย ความเครียด Eastman (1936) ได้โต้แย้งความคิดของฟรอยด์ว่า เราคงไม่อาจตีความทุกสิ่งทุกอย่างในเชิงสัญลักษณ์ (ที่โยงเข้ากับจิตใต้สำนึก) ได้ทั้งหมด เพราะจะกลายเป็นการลากความให้เข้ากับ ทฤษฎีความก้าวร้าว มากกว่าจะเป็นการอธิบายปรากฏการณ์เกี่ยวกับอารมณ์ขันได้อย่างแท้จริง Eastman ชี้ว่า ควรจะพิจารณาอารมณ์ขันประเภทไร้สาระ หรือบ้าๆบอๆ ที่เรียกว่า absurd เช่น การทนายอะไรเอ่ย เพราะคงไม่สามารถลากเอาเรื่องแบบนี้ไปตีความอย่างง่าย ๆ ว่าเป็นการแสดง ความก้าวร้าวได้แน่

อารมณ์ขันนั้น นอกจากจะเป็นจุดที่อยู่ตรงกันข้ามกับบรรทัดฐาน หรือสิ่งที่เป็นแนวทางกระแสหลักของสังคมแล้ว ยังทำตัวเหมือนกระจกที่สะท้อนให้เห็นธาตุแท้ของมนุษย์อีกด้วย เสียงหัวเราะและอารมณ์ขันเป็นเครื่องเตือนใจว่า ความเอาจริงเอาจังทั้งคำพูดและการกระทำของคนเรามีสถานะชั่วคราวเท่านั้น ความบิดเบี้ยวต่างๆ ที่เราเห็นคือโครงสร้างของความคิดและอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นแก่นสารแห่งชีวิตมนุษย์ สิ่งเหล่านี้ไม่อาจบรรยายออกมาเป็นคำพูดได้ นอกเสียจากการบรรยายโดยผ่านอีกภาษาหนึ่ง นั่นคือเสียงหัวเราะ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 57)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม

การ์ตูนเป็นวรรณกรรมชนิดหนึ่ง ที่มีการดำเนินเรื่องราวต่างๆ ประกอบด้วยตัวละคร พฤติกรรมของตัวละคร เรื่องราว และเหตุการณ์

ในทัศนะของโรลิ่งด์ บาร์ตส์ วรรณกรรมมีพลังที่จะต่อสู้กับอำนาจได้ใน 3 ด้านด้วยกัน คือ (นพพร ประชากุล , 2544 : 156)

ประการแรก วรรณกรรมเป็นวาทกรรมที่สามารถจะตั้งคำถามกับ “ความรู้” ได้ ทั้งนี้ โดยตัวมันเองมิได้มีฐานะเป็น “วาทกรรมความรู้” หรือที่เรียกว่าศาสตร์ หรือวิชาการ เพราะเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวสมมุติ (fictional discourse) แต่วรรณกรรมก็ประกอบสร้างขึ้นโดยใช้ความรู้ทั่วไปต่างๆ เป็นวัตถุดิบ วรรณกรรมจึงเป็นประมวลความรู้ที่อยู่นอกระบบอำนาจของ “วาทกรรมความรู้” และด้วยเหตุนี้จึงมีอิสรภาพในระดับหนึ่งที่จะ “เล่น” กับความรู้และตั้งคำถามกับอำนาจของมัน ไม่ว่าจะด้วยการจัดฉากให้ความรู้จากมุมมองหลากหลายมาปะทะสังสรรค์กัน การแฝงนัยที่กระตุ้นให้ผู้อ่านต้องทบทวนและวิพากษ์ความรู้ต่างๆ ที่ตนมี หรือแม้แต่การเปิดช่องให้เกิดความรู้ใหม่ที่สังคมคาดไม่ถึงมาก่อน

ประการที่สอง วรรณกรรมเป็นวาทกรรมที่ตั้งคำถามกับการแสดงแทน “ความเป็นจริง” บาร์ตส์เริ่มด้วยข้อสังเกตว่า “ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ไม่มีทางหาคะไรมาแสดงแทน (represent) อย่างเที่ยงตรงครบถ้วนได้ แต่มนุษย์ก็ไม่เคยละความพยายามที่จะนำเอาถ้อยคำมาแสดงแทนความเป็นจริง วรรณกรรมจึงก่อเกิดขึ้นมาจนทุกวันนี้” ในทุกยุคทุกสมัย วรรณกรรมล้วนพยายาม “พูด” ถึงความเป็นจริงผ่านการเสนอภาพที่สมมุติขึ้นมา ในท้ายที่สุด วรรณกรรมจึงมีบทบาททางสังคมในแง่ที่ทำหน้าที่เป็น “วาทกรรมพระศรีอาริย์” (utopian discourse) กล่าวคือ สร้าง “ความเป็นจริงทางเลือก” ที่ไม่มีวันจะเป็นจริงได้ขึ้นมา และในความพยายามดังกล่าว วรรณกรรมก็สร้างความแปรปรวนให้กับภาษาซึ่งเป็นวัสดุที่ใช้ไปด้วย

ประการที่สาม วรรณกรรมมีพลังสำคัญตรงที่เป็นวาทกรรมที่ตั้งคำถามกับ “การสื่อความหมาย” บาร์ตส์ชี้ให้เห็นว่า ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน วาทกรรมประเภทอื่นๆ นอกเหนือจากวรรณกรรม ล้วนแล้วแต่แย่งชิงกันยึดเหนี่ยวนิยามและความหมายอันแน่นอนตายตัวให้แก่สรรพสิ่ง ซึ่งนับได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้อำนาจ มีแต่วรรณกรรมเท่านั้นที่หลุดรอดออกไปจากวงจรของ

อำนาจด้วยอาศัยสถานะความเป็นเรื่องสมมุติ กล่าวคือ วรรณกรรมมีดัชนีบ่งบอกถึง “ความไม่ใช้อำนาจ” (nonpower) อยู่ในตัวมันเอง และที่สำคัญกว่านั้นคือ ธรรมชาติอันซับซ้อนของการสื่อความหมายหลายชั้นเชิงในตัวบทวรรณกรรมได้ส่งผลให้ “ความหมาย” ในงานวรรณกรรมมีความยอกย้อน เลื่อนไหล ไม่นั่นคงตายตัว นับเป็นการสั่นคลอนความแน่นอนตามปกติของกระบวนการสื่อความหมาย (นพพร , 2544 : 157)

นอกจากแนวคิดเรื่องพลังของวรรณกรรมแล้ว การที่จะเข้าใจถึงรูปแบบต่างๆในการนำเสนอการ์ตูน ซึ่งเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่ง จึงควรนำแนวคิดเรื่ององค์ประกอบหลักของวรรณกรรมมาเป็นพื้นฐานในการอ้างอิงดังต่อไปนี้

องค์ประกอบหลักของวรรณกรรม ประกอบด้วย

1. แก่นเรื่อง
2. โครงเรื่อง
3. ตัวละคร
4. การใช้ภาษาในบทสนทนา
5. ฉาก
6. วัตถุประสงค์ และการเลือกสรรมานำเสนอ

แก่นเรื่อง

คือแนวความคิดหรือเจตนาารมณ์ของผู้เขียนที่ต้องการสื่อสารมายังผู้อ่าน ซึ่งผู้เขียนมักไม่บอกตรงๆ ผู้อ่านต้องค้นหาเอง แก่นเรื่องแบ่งเป็น 2 ชนิดคือ

1. แก่นเรื่องแสดงทัศนคติ เป็นการแสดงทัศนคติ ความคิดเห็นของผู้เขียนที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคม อันมีความเกี่ยวข้องและส่งผลกระทบต่อประชาชนส่วนใหญ่ โดยให้ตัวละครเป็นผู้บอกกล่าวทัศนคติหรือความคิดเห็นนั้นๆแทน
2. แก่นเรื่องแสดงสภาพ และเหตุการณ์ เป็นการจำลองชีวิตประจำวัน สภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมมาไว้ในภาพการ์ตูน อันเป็นการแสดงสภาพความเปลี่ยนแปลงต่างๆที่กำลังเกิดขึ้นกับสังคมในปัจจุบัน

โครงเรื่อง

คือ การที่ผู้เขียนกำหนดไว้แต่แรกว่าจะเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และจบเรื่องอย่างไร กล่าวคือ เป็นการเรียงลำดับความคิดไว้อย่างคร่าวๆ โดยมีการกำหนดบุคคล พฤติกรรม สถานที่ และผลแห่งพฤติกรรมนั้นๆ โครงเรื่องแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

1. **การเปิดเรื่อง** หรือการนำเข้าสู่เรื่อง คือจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยปกติแล้ว การเปิดเรื่องต้องอาศัยการบรรยาย หรือการพรรณนาตัวละคร ฉาก และเหตุการณ์ แต่การ์ตูนสามารถใช้ภาพในการบอกเล่าทุกสิ่งทุกอย่างได้โดยเกือบจะไม่ต้องอาศัยการบรรยายหรือการพรรณนาใดๆเลย
2. **การดำเนินเรื่อง** เป็นการสืบเนื่องเรื่องราวและเหตุการณ์ที่ต่อจากการเปิดเรื่อง เป็นส่วนที่มีความสำคัญมากเช่นเดียวกับการเปิดเรื่อง เนื่องจากผู้เขียนต้องหากลวิธีต่างๆในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวโดยตลอดให้ได้
3. **การปิดเรื่อง** เป็นจุดจบของเรื่อง ซึ่งนับได้ว่าเป็นช่วงที่มีความสำคัญที่สุด เพราะเป็นช่วงที่ความสนใจ ความคาดหวัง รวมถึงความรู้สึกต่างๆของผู้อ่านจะทวีขึ้นสูงสุด

ตัวละครและแนวการสร้างตัวละคร

1. **สร้างให้สมจริง (Realistic)** เป็นตัวละครที่ผู้เขียนจะต้องสร้างให้สมจริง เช่นถ้าตัวละครเป็นคนที่ต้องมีอารมณ์ ความรู้สึก ความนึกคิดเหมือนคน และแสดงธรรมชาติของคน หรือถ้าตัวละครเป็นสุนัข ก็ต้องแสดงพฤติกรรมตามธรรมชาติของสุนัขจริงๆ
2. **สร้างตามอุดมคติ (Idealistic)** ตัวละครแนวนี้จะมีพฤติกรรมที่ขาดความสมจริง คือมีจิตใจดีงาม และประพฤติตัวดีผิดธรรมดา ทั้งนี้ แม้ว่าจะไม่มีบุคคลที่มีพฤติกรรมเช่นนี้อยู่จริง แต่ก็เป็นการให้บทเรียนทางจริยธรรมแก่ผู้อ่านได้
3. **สร้างตามแบบเหนือจริง (Surrealistic)** ทำให้เกิดความตื่นเต้น โดยกำหนดให้ตัวละครมีพฤติกรรมเหนือมนุษย์ เช่น ชุนแปน ที่มีวิทยาคมปลุกผี หรือยอดมนุษย์และซูเปอร์ฮีโร่ต่างๆ ที่สามารถแปลงร่าง และทำสิ่งมหัศจรรย์ได้

4. **สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification)** คือการกำหนดให้ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์สามารถแสดงพฤติกรรมเหมือนมนุษย์ โดยต่างจากการสร้างตัวละครตามแบบเหนือจริงตรงที่ไม่ได้สร้างความตื่นเต้น เป็นเพียงการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของคนจริงๆ เท่านั้น
5. **สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type)** ตัวละครแบบฉบับจะมีลักษณะคงที่ ไม่ว่าจะในเวลาไหน และสถานที่ใดก็จะมีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมเช่นเดิม ไม่เคยเปลี่ยน ไม่ว่าจะเป็ในแง่ลบหรือแง่บวกก็ตาม ผู้อ่านจะสามารถคาดเดาเหตุการณ์ได้ล่วงหน้าว่า เมื่อมีปัญหา ตัวละครตัวนั้นจะตัดสินใจ และเลือกปฏิบัติอย่างไร

การใช้ภาษาในบทสนทนา

แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. **การใช้ภาษาพูด** ภาษาพูดคือลักษณะของภาษาที่ตัวละครใช้ในการสื่อสารกับตัวละครตัวอื่น ๆ รวมทั้งสื่อสารกับผู้อ่าน ซึ่งภาษาพูดที่ตัวละครใช้ย่อมแตกต่างออกไปในหลากหลายระดับ ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของคู่สนทนา และบริบทที่เกิดการสื่อสารขึ้น เช่น ภาษาพูดระหว่างลูกกับพ่อแม่ ภาษาพูดระหว่างครูกับนักเรียน ภาษาพูดระหว่างเพื่อนกับเพื่อน ภาษาพูดระหว่างคู่รัก ภาษาพูดระหว่างผู้ที่เพิ่งพบกันเป็นครั้งแรก เป็นต้น
2. **การใช้น้ำเสียง** น้ำเสียงที่ปรากฏในบทสนทนาของตัวละครนั้นจะแสดงให้เห็นอารมณ์ ทศนคติของผู้แต่ง อาทิเช่น การล้อเลียน เสียดสี ตำหนิ เยาะเย้ย ประชดประชัน ซึ่งอารมณ์และทศนคตินี้จะแฝงเร้นอยู่ในงานเขียนโดยที่ผู้แต่งอาจรู้ตัวหรือไม่ก็ได้ จึงอาจกล่าวได้ว่า น้ำเสียงก็คืออารมณ์ ความรู้สึก เจตนาที่แฝงมากับบทประพันธ์ เป็นการสื่อความหมายอีกด้านหนึ่ง นอกเหนือจากการเสนอทศนคติที่ผู้เขียนมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งได้กล่าวไว้ข้างต้นแล้วในส่วน ของแก่นเรื่อง

ฉาก

แบ่งเป็น 2 แบบคือ

1. **ฉากแบบสมจริง** ฉากแบบสมจริงคือฉากที่จำลองมาจากความเป็นจริงต่างๆ ที่ปรากฏให้เห็นอยู่ในสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว ไม่ว่าจะเป็ธรรมชาติ เช่น ท้องฟ้า ภูเขา ทะเล หรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น อุปกรณ์อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน บ้านเรือน หรือสิ่งปลูกสร้างต่างๆ

โดยฉากแบบนี้สามารถมีได้หลากหลาย และเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

- ฉากแบบเหนือจริง ฉากแบบเหนือจริงเป็นฉากที่ผู้เขียนมุ่งใช้เพื่อสร้างความตื่นเต้น ความสนุกสนาน และความประทับใจให้เกิดแก่ผู้อ่าน มากกว่ามุ่งบันทึกความเป็นจริงด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ โดยฉากเหล่านี้อาจเกิดจากความคิด ความเชื่อที่ได้รับการถ่ายทอดกันมาจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง จากสิ่งที่ผู้เขียนเคยพบเห็นในหนังสือ ภาพยนตร์ต่างๆ หรืออาจเกิดจากจินตนาการของผู้เขียนล้วนๆก็เป็นได้

วัตถุประสงค์ และการเลือกสรรมานำเสนอ

ตรีศิลป์ บุญขจร (อ้างถึงใน มาติศา พิศาลบุตร 2533 : 132) กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับสังคมไว้ว่า อาจเป็นไปได้ใน 3 ลักษณะ คือ

ลักษณะที่หนึ่ง – วรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนของสังคม การสะท้อนสังคมของวรรณกรรมมิได้เป็นการสะท้อนอย่างบันทึกเหตุการณ์ ทำนองเอกสารประวัติศาสตร์ แต่เป็นภาพสะท้อนประสบการณ์ของผู้เขียนและเหตุการณ์ส่วนหนึ่งของสังคม วรรณกรรมจึงมีความเป็นจริงทางสังคมสอดแทรกอยู่

ลักษณะที่สอง – สังคมมีอิทธิพลต่อวรรณกรรม หรือต่อนักเขียน นักเขียนอยู่ในสังคม ย่อมได้รับอิทธิพลจากสังคมทั้งในด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา ปรัชญา และการเมือง สภาพการณ์ของปัจจัยเหล่านี้ย่อมเป็นสิ่งกำหนดโลกทัศน์ของเขา การพิจารณาอิทธิพลของสังคมที่มีต่อนักเขียนจึงควรให้ความสนใจว่านักเขียนได้รับอิทธิพลจากสังคมมาอย่างไร และเขามีทำที่สนองตอบต่ออิทธิพลเหล่านั้นอย่างไร

ลักษณะที่สาม – วรรณกรรมหรือนักเขียนมีอิทธิพลต่อสังคม นักเขียนที่ยิ่งใหญ่นั้น นอกจากจะเป็นผู้มีพรสวรรค์ในการสร้างสรรค์วรรณกรรมให้มีชีวิตและสามารถโน้มน้าวจิตใจผู้อ่านแล้ว ยังเป็นผู้มีทัศนะกว้างไกลกว่าคนธรรมดา ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเขามีความเข้าใจและเข้าถึงสภาพของมนุษย์และสังคมเป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้ การสะท้อนภาพสังคมผ่านโลกทัศน์ของนักเขียนดังที่ปรากฏในวรรณกรรมจึงมีอิทธิพลต่อโลกทัศน์ของกลุ่มคนในสังคมด้วย

นอกจากองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรมแล้ว ยังมีอีกศาสตร์หนึ่งที่มีความสำคัญต่องานวรรณกรรม นั่นคือ ศาสตร์ที่ศึกษากระบวนการสื่อความหมายในงานวรรณกรรม หรือ ศึกษาศาสตร์วรรณกรรม (Literary Semiotics) ซึ่งเป็นศาสตร์ที่จะมีส่วนพลิกผันวรรณกรรมศึกษาในโลกตะวันตก โดยการพลิกผันดังกล่าวดำเนินไปใน 3 ประเด็นใหญ่ๆ ซึ่งอาจนำเสนออย่างสังเขปได้ดังนี้ (นพพร ประชากุล , 2544 : 95 - 101)

1. วรรณกรรมศึกษาพึงพินิจอะไรเป็นสำคัญ

จากเดิม ที่วรรณกรรมศึกษาในแนวปฏิฐานนิยมมุ่งเน้นไปที่การสำรวจปัจจัยภายนอกตัวงาน ประพันธ์ เช่น สภาพสังคมที่แวดล้อมวรรณกรรม โดยให้ความสำคัญต่อตัวบทวรรณกรรมเป็นอันดับรอง แต่ศึกษาศาสตร์วรรณกรรมได้หันมาให้ความสำคัญกับ "ตัวบทประพันธ์" ให้เป็นศูนย์กลางของการศึกษา โดยมุ่งพิจารณาความสลับซับซ้อนของการทำงานของตัวบทดังกล่าว

2. ตัวบทวรรณกรรมมีธรรมชาติเช่นไร

ขณะที่วรรณกรรมศึกษาแบบเก่ามองว่า งานวรรณกรรมเป็นภาพสะท้อน (reflection) ของชีวิตและสังคม ซึ่งส่งผลให้นำวิธีการวิเคราะห์ที่ใช้กับโลกของความเป็นจริงเข้าไปจับงานวรรณกรรม แต่ศึกษาศาสตร์วรรณกรรมยืนยันว่า งานวรรณกรรมมีลักษณะของการประกอบสร้าง (construction) ซึ่งมีได้อิงกับตรรกะของความเป็นจริงในโลกภายนอก หากแต่มีตรรกะภายในของตัวมันเอง ภารกิจของศึกษาศาสตร์วรรณกรรมคือ ศึกษากระบวนการสื่อความหมายที่อิงอยู่กับความสัมพันธ์อันหลากหลายและซับซ้อนขององค์ประกอบต่างๆในตัวบท และยังรวมไปถึงการที่ตัวบทสื่อถึงสถานะความเป็นวรรณกรรมของตัวมันเองด้วย

3. จะมองวรรณกรรมด้วยสายตาแบบใด

ในทัศนะของวรรณกรรมศึกษาแบบเดิม วรรณกรรมถือเป็นผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมอันมีสถานะที่พิเศษสูงส่ง เป็นที่สถิตของคุณค่าและความงามตามคติมนุษยนิยม แต่ศึกษาศาสตร์วรรณกรรมเสนอให้มองงานประพันธ์เป็นวัตถุทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งการดำรงอยู่ของมันไม่ได้ตัดขาดจากบริบททางสังคมและจากวาทกรรมประเภทอื่นๆ ในแง่นี้ นักศึกษาศาสตร์วรรณกรรมจึงละวางมุมมองทางสุนทรียศาสตร์และจริยศาสตร์ไว้ชั่วคราว ตลอดจนละเว้นการประเมินคุณค่าหรือจัดลำดับสูงต่ำให้แก่งานวรรณกรรม โดยจะพุ่งเป้าไปที่คติความเชื่อ ค่านิยม อุดมการณ์ทางสังคมที่แฝงฝัง ถักทอ เกี้ยววัด คัดจำงันอยู่ในงานวรรณกรรม โดยสามารถระดมแนวคิดจาก

ศาสตร์อื่น ๆ มาร่วมในการวิเคราะห์ได้ จึงนับว่าสัญศาสตร์วรรณกรรมมีลักษณะของสหวิทยาการ แฝงอยู่ในตัวไม่น้อย (นพพร ประชากุล , 2544 : 103)

โรลิ่งด์ บาร์ตส์ได้แยกแยะปัจจัยที่ประสานกันเข้าเป็นงานวรรณกรรมโดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ภาษา (language) สีสลา (style) และประพันธ์กรรม (écriture)

บาร์ตส์กล่าวว่า **ภาษา** มิใช่สิ่งที่นักเขียนในแต่ละยุคมีอิสระที่จะเลือกได้ แต่ทั้งนี้ นักประพันธ์แต่ละคนก็มีความผูกพันพิเศษกับภาษาเป็นการเฉพาะตัว ซึ่งความผูกพันดังกล่าวหยั่งรากลึกกลงไปในจิตใต้สำนึกของปัจเจก ก่อให้เกิดเป็นแนวทางการใช้ภาษาหรือ **สีลา** เฉพาะตัวของนักเขียนผู้นั้น ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่นอกเหนือความสัมพันธ์ระหว่างตัวนักเขียนกับสังคม

ตรงจุดกึ่งกลางระหว่างภาษาอันเป็นสมบัติส่วนรวม กับสีลาอันเป็นจิตส่วนบุคคลคือที่ตั้งของ **ประพันธ์กรรม** ซึ่งเป็นมิติทางสังคมของการเขียนงานวรรณกรรม ประพันธ์กรรมมีลักษณะเป็น โทนเสียงที่นักเขียนเลือกใช้เพื่อจะกล่าวถึงโลก เป็นวิธี “พูด” ที่สื่อเจตนาบางอย่าง เป็นการแสดงจุดยืนทางสังคมผ่านทางถ้อยคำ บาร์ตส์บรรยายว่า “ขณะที่ภาษาและสีลาเป็นวัตถุ ประพันธ์กรรมมีลักษณะเป็นบทบาทหน้าที่ เป็นความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์กับสังคมภายนอก เป็นภาษาของวรรณกรรมที่ถูกแปรรูปด้วยจุดหมายทางสังคม เป็นรูปลักษณะที่จับยึดอยู่กับเจตนาของมนุษย์และเชื่อมโยงกับวิฤติของประวัติศาสตร์” (นพพร ประชากุล , 2544 : 106)

การสื่อความหมายในงานวรรณกรรมนั้นใช้วิธีการอาศัยความหมายแฝง (connotation) โดยจะอิงอยู่กับรหัส 5 ประเภท ทั้งนี้ รหัสแต่ละประเภทอาจทำงานโดยไม่เกี่ยวข้องกัน หรืออาจมาซ้อนทับกันในบางรายละเอียดของตัวบท รหัสดังกล่าวได้แก่

1. **รหัสปริศนา (hermeneutic code)** หมายถึง รหัสที่ทำให้องค์ประกอบบางอย่างในเนื้อความสามารถกระตุ้นความรู้สึกอยากทราบว่าเรื่องราวจะดำเนินต่อไปอย่างไร รหัสประเภทนี้มักสัมพันธ์กับแนวเรื่องที่คุ้นเคยมาก่อน และทำหน้าที่พยุ่งการอ่านให้ดำเนินไปข้างหน้าจนกระทั่งจบตัวบท เช่น ในแนวรักพาดิน ข้อมูลที่ว่าพระเอกมีฐานะยากจนและนางเอกเป็นลูกสาวมหาเศรษฐี จะก่อความหมายที่แฝงกระตุ้นให้ผู้อ่านใคร่รู้ว่าพระเอกจะสมหวังกับนางเอกหรือไม่ ด้วยวิธีการใด

2. **รหัสเหตุการณ์ (proairetic code)** เป็นรหัสที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ว่า “เกิดอะไรขึ้น” เมื่อพบรายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรม การกระทำ หรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงรายละเอียดเหล่านั้นเข้ากับแบบแผนที่คุ้นเคยมาก่อน และสร้างความคาดหวังอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ตามที่เคยพบเห็นและได้ยินได้ฟังมาจากวรรณกรรมด้วยกัน และจากวาทกรรมอื่นๆ

3. **รหัสอรรถลักษณะ (semic code)** เป็นรหัสที่ช่วยให้ผู้อ่านจับความหมายเกี่ยวกับคุณลักษณะของตัวละครหรือสถานที่ การที่บาร์ตส์นำเอาคำว่า “อรรถลักษณะ” (seme) ซึ่งในทางภาษาศาสตร์ หมายถึงหน่วยย่อยของความหมายของคำ (เช่นคำว่า “จักรยาน” ประกอบด้วยอรรถลักษณะ “พาหนะ” “สองล้อ” “ไม่ติดเครื่องยนต์”) มาใช้สื่อถึงคุณลักษณะของตัวละคร ก็เพื่อย้ำเตือนว่าตัวละครมีใช่บุคคลจริง หากเป็นเพียงบุคคลในหน้ากระดาษซึ่งมีคุณสมบัติอันก่อปรี่ขึ้นด้วยถ้อยคำเท่านั้น (นพพร ประชากุล , 2544 : 144)

4. **รหัสสัญลักษณ์ (symbolic code)** เป็นรหัสที่มีนัยยะในเชิงจิตวิเคราะห์ที่ทำงานองเดียวกับรายละเอียดของเหตุการณ์ต่างๆในความฝันของเรา กล่าวคือ สื่อความหมายแฝงที่เกี่ยวข้องกับ “ปม” ต่างๆในระดับของจิตใต้สำนึก ซึ่งโดยมากก็จะวนเวียนอยู่กับเรื่องราวของเพศวิถี (sexuality) การสื่อความหมายแฝงในลักษณะนี้อาศัยตรรกะที่มีได้ดำเนินไปตามครรลองของเหตุผล แต่อิงอยู่กับความคล้ายคลึงของรูปลักษณะ ความเกี่ยวเนื่องทางกายภาพ การขบเน้นคุณลักษณะบางอย่างให้แรงเข้มกว่าปกติ ฯลฯ สัญลักษณ์ในเชิงจิตวิเคราะห์จึงมักมีอะไรที่เรา “คิดไม่ถึง” และดูขัดกับสามัญสำนึกอยู่บ้าง แต่การตีความนี้มิใช่เรื่องเพ้อเจ้อ มันถูกเหนี่ยวนำด้วย “ข้อเท็จจริง” ที่วางอยู่ในตัวบท (นพพร ประชากุล , 2544 : 145)

5. **รหัสวัฒนธรรม (cultural code)** หมายถึงคติความเชื่อเกี่ยวกับมนุษย์ ชีวิต และโลก ซึ่งมีลักษณะเป็นความรู้ทั่วไปชุดหนึ่งที่ไหลเวียนอยู่ในวัฒนธรรมและถูกดึงมาใช้คำจุนความน่าเชื่อถือของรายละเอียดต่างๆในเนื้อความของวรรณกรรม “ความรู้” เหล่านี้มีที่มาจากหนังสือเรียน ข่าวสาร คำพูดของผู้หลักผู้ใหญ่ สุภาษิต คำพังเพย ตลอดจนจากวรรณกรรมเรื่องอื่นๆ ซึ่งก็คือบรรดาวาทกรรมทั้งหลายในสังคมซึ่งประมวลกันเข้าเป็นสารานุกรมที่มองไม่เห็น บาร์ตส์เอ๋ยเปรียบเปรยว่า งานวรรณกรรมแต่ละชิ้นเพียงแต่ยกเอาคติความเชื่อเหล่านี้ขึ้นมา “อ้างอิง” โดยแปรรูปเสียด้วยลีลาการประพันธ์จนบางครั้งกลายเป็นสัญธรรมอันลุ่มลึก รหัสวัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยที่

แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างตัวบทวรรณกรรมกับวาทกรรมประเภทอื่น ๆ อีกมากมาย (นพพร ประชากุล , 2544 : 146)

รหัสวัฒนธรรมทั้งห้าประเภทที่ได้ระบุออกมาใน บารัตส์ยืนยันว่า ต่างฝ่ายต่างก็ทำหน้าที่ไปในทิศทางของตนโดยไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกัน นั่นหมายความว่า การสื่อความหมายแฝงซึ่งเป็นหัวใจของการทำงานของวรรณกรรมมีลักษณะที่กระจัดกระจาย ไม่เป็นเอกภาพ และนักวิเคราะห์ก็ไม่จำเป็นต้อง “ฝัน” ตัวบทด้วยการพยายามสร้างเอกภาพขึ้นมาแต่อย่างใด

บารัตส์กล่าวว่า คุณค่าวรรณกรรมในสายตาของเขานั้นอยู่ที่ศักยภาพของมันที่จะ “ต่อต้านอำนาจ” เขามีได้หมายถึงอำนาจรัฐหรืออำนาจทุนเท่านั้น แต่เป็นการมองประเด็นเรื่องอำนาจอย่างแผ่ซ่านทั้งองค์สังคมตามแนวคิดของฟูโก การใช้อำนาจมีเพียงแผ่คลุมพื้นที่สาธารณะ หากยังซ่อนเร้นเข้าไปถึงพื้นที่ส่วนบุคคล (จนอาจซึมเข้าไปในตัวตนของเราเอง) (นพพร ประชากุล , 2544 : 154) การที่อำนาจสามารถแผ่ซ่านได้อย่างครอบคลุมทั่วถึงเช่นนี้เป็นเพราะมันแฝงตัวอยู่ใน “ระบบภาษา” ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สังคมใช้จัดแบ่งสรรพสิ่งออกเป็นประเภทและจัดลำดับคุณค่าอันมีผลกำหนดโลกทัศน์ของคนเราได้ระดับหนึ่ง

โดยตรรกะแล้ว การที่จะหลุดพ้นจากกรอบของอำนาจได้อย่างแท้จริงจึงจำต้องกระทำถึงขั้น “ล้มล้างภาษาและวาทกรรม” ทิ้งไป ซึ่งทุกคนก็ทราบดีอยู่ว่าเป็นไปไม่ได้ หนทางเดียวอันเป็นไปได้ในเชิงปฏิบัติที่จะต่อสู้กับอำนาจก็คือ การ “โกง” ภาษาและวาทกรรมที่เราใช้อยู่เสีย ด้วยการบิดผันกลั่นแกล้ง บ่อนเซาะ หรือเล่นสนุกกับมัน และสำหรับบารัตส์แล้ว สิ่งเดียวในโลกที่มีศักยภาพพอที่จะกระทำกิจเหล่านี้ได้คือ วรรณกรรม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- แนวคิดเกี่ยวกับสัญญวิทยาโครงสร้างนิยม (Structuralism Semiology)

สัญญวิทยา หรือสัญญศึกษา เป็นการศึกษาก่อนที่ถือเอาตัวงาน (Text) เป็นหัวใจของการศึกษาวิเคราะห์ โดยมุ่งที่จะแสดงและวิเคราะห์กระบวนการผลิตความหมายเหล่านั้นว่าไม่ได้มีที่มาจากสภาพความเป็นจริงทางสภาวะวิสัย (Objectivity) อย่างที่ปรากฏ สัญญศึกษาจึงมีลักษณะเป็นนามธรรมสูง เพราะเป็นสิ่งที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการศึกษาความสัมพันธ์อย่างเป็นระบบของโครงสร้างที่มีลักษณะเป็นนามธรรม (ขวัญเรือน กิติวัฒน์ และ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ 2532 : 9 – 10)

คุณสมบัติที่จำเป็น 3 ประการของสัญญะ คือ (กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 3)

1. ต้องมีรูปธรรม ซึ่งอาจจะเป็นภาพ เสียง อักษร วัตถุ หรืออื่นๆ
2. มีความหมายมากไปกว่าตัวเอง
3. ผู้ใช้ต้องตระหนักว่า รูปธรรมดังกล่าวนั้นเป็นสัญญะ

วิธีการศึกษาสัญญวิทยาในระยะแรกได้รับอิทธิพลโดยตรงจากวิชาภาษาศาสตร์ โดย Ferdinand de Saussure ซึ่งได้รับการขนานนามว่าเป็นบิดาแห่งสัญญศึกษา ได้ศึกษาเรื่องนี้ไว้เมื่อปี ค.ศ.1916 (เหตุที่ย รามสูต 2542 : 29) และได้ตั้งชื่อศาสตร์ดังกล่าวว่า Semiology ทั้งนี้ ไชชูร์ ได้ให้คำนิยามสั้นๆของวิชาสัญญวิทยาไว้ว่า

“สัญญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญญะภายในสังคมที่สัญญะนั้นนั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” (*A science that studies the life of signs within society is conceivable*) (กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 5)

สาระสำคัญ 3 ประการของสัญญวิทยาตามแนวคิดของไชชูร์ คือ

ประการที่ 1

ไชชูร์เสนอให้แยกแยะระหว่างสิ่งที่เรียกว่า “language” (ภาษา) กับการใช้ภาษาออกจากกัน โดยเห็นว่า “ภาษา” คือ ระบบที่มีความสมบูรณ์ในตัวเองและมีกฎเกณฑ์ในการจัดประเภทแยกแยะแบบต่างๆ ส่วน “การใช้ภาษา” คือ การกระทำทางสังคมอันเป็นผลมาจากความสามารถในการใช้

ภาษาของบุคคล บวกกับชุดของกฎเกณฑ์ จารีตปฏิบัติที่จำเป็น ที่สังคมส่วนใหญ่รองรับ เพื่อให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปได้

ไซซูร์เห็นว่านักภาษาศาสตร์ควรให้ความสนใจศึกษาภาษามากกว่าการพูด หรือการใช้ภาษา เพราะการพูดไม่ใช่ธรรมชาติ ไม่ใช่วิธีการหรือรูปแบบเดียวในการสื่อสาร มนุษย์สามารถสื่อสารในรูปแบบและวิธีการอื่นได้ แต่เนื่องจากมนุษย์สามารถคิดค้นระบบภาษาขึ้นมา ทำให้การพูดในฐานะที่เป็นวิธีการติดต่อสื่อสารเป็นที่ยอมรับ และกลายเป็นรูปแบบการสื่อสารที่ทรงอำนาจที่สุดของมนุษย์ไป ฉะนั้น สำหรับไซซูร์ ธรรมชาติของมนุษย์จึงมิใช่เรื่องของการพูดหรือการใช้ภาษา แต่เป็นเรื่องของความสามารถในการคิดค้นสร้างระบบภาษาขึ้นมาเพื่อให้การสื่อสารเป็นไปได้มากกว่า ดังนั้น “ธรรมชาติ” ของมนุษย์ไม่ว่ายุคสมัยใดก็จะมีระบบคิดทั้งสิ้น จะแตกต่างกันเพียงในรายละเอียดเท่านั้น (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร , 2544 : 13)

ดังนั้น การแยกระหว่างภาษากับการใช้ภาษาออกจากกันของไซซูร์ เพื่อให้ภาษาศาสตร์สามารถศึกษาภาษาได้โดยตรงนั้น จึงนำไปสู่ความคิดในการแยกระหว่างรูปแบบ (form) กับเนื้อหาสาระ (substance) และให้ความสำคัญกับรูปแบบ ซึ่งต่อมากลายเป็นปรากฏการณ์ที่สำคัญอีกประการหนึ่งของวิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยม (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร, 2544 : 14)

ประการที่ 2

ไซซูร์ใช้คำว่า “semiology” (สัญญวิทยา) ซึ่งพัฒนามาจากคำภาษากรีก “semion” ที่แปลว่า sign ในความหมายของศาสตร์ที่ศึกษาถึงชีวิตความเป็นไปของสัญญาณต่างๆในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาองค์ประกอบของสัญญาณ หรือกฎเกณฑ์ที่กำหนดความเป็นไปของสัญญาณ

ในทัศนะของนักทฤษฎีทางด้านสัญญวิทยา สัญญาณคืออะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายโดยการเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจ โดยรูปแบบของการเทียบเคียงดังกล่าวประกอบด้วย (กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 25)

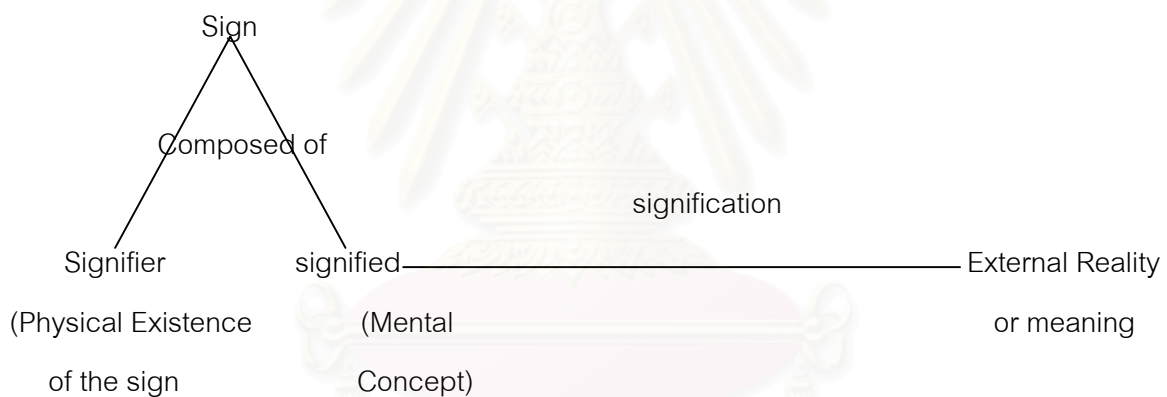
1. การเปรียบเทียบกับคู่ตรงข้าม (Binary Opposition)
2. การเปรียบเทียบสัญญาณย่อยกับสัญญาณอื่นๆในโครงสร้างรวมทั้งหมด
3. การเข้าใจความหมายของสัญญาณย่อยๆเมื่อพิจารณาร่วมกับโครงสร้างทั้งหมด

สัญญะในฐานะที่เป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของภาษา คือระบบของความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อน
เชื่อมโยงระหว่าง

- 1) รูปสัญญะ หรือตัวสื่อ / ตัวหมาย (signifier)
- 2) ความหมายสัญญะ หรือความคิดที่รูปสัญญะต้องการจะสื่อ (signified)

สองส่วนนี้ประกอบกันขึ้นเป็นสัญญะ ขาดอย่างหนึ่งอย่างใดไปไม่ได้ โดยความสัมพันธ์
ระหว่างทั้งสองส่วนเป็นเรื่องของการถูกกำหนดให้เป็น (the arbitrary nature of the sign) มากกว่า
เป็นไปโดยธรรมชาติ กล่าวคือ ทั้งคู่ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรง ยกเว้นถูกทำให้เกี่ยวข้อง
สัมพันธ์กันโดยระบบของภาษา

ไซซูร์ได้เขียนเป็นตัวแบบไว้ดังนี้



Saussure's Elements of Meaning

ตัวหมาย (signifier) จึงหมายความว่าถึงลักษณะหรือรูปแบบในเชิงรูปธรรมที่สัมผัสได้ด้วย
อวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า ส่วนตัวที่ถูกให้ความหมาย (signified) ก็คือ ความคิดในเชิงนามธรรม เป็นตัว
ให้ความหมายอ้างอิง เช่น ดอกกุหลาบ ปกติก็คือดอกไม้ชนิดหนึ่ง แต่เมื่อชายหนุ่มนำไปให้หญิงสาว
เพื่อเป็นการแสดงถึงความรัก ดอกกุหลาบก็จะกลายเป็นสัญญะ โดยความหมายที่ดอกกุหลาบอ้างอิง
ถึงก็คือความรักนั่นเอง ทั้งนี้ การที่ Signifier จะสร้างความหมายได้ จะต้องมีความสัมพันธ์กับ
Signified ในลักษณะที่ไม่ตายตัว เพราะฉะนั้น การจะเข้าใจความหมายที่มีอยู่ได้ จึงจำเป็นต้องมีการ

เรียนรู้ นั่นหมายความว่า ต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างมีระบบของสองสิ่งอยู่อย่างแนบชิด ซึ่งเรียกว่ารหัส (Code) เพื่อมาช่วยในการตีความหมายของสัญญาณ (Sign)

รหัส (Code) เป็นสิ่งที่สามารถถ่ายทอดและเรียนรู้ได้ มีลักษณะเฉพาะในแต่ละสังคม แต่ละวัฒนธรรม รหัสที่อยู่ในใจเรามีผลต่อการตีความสัญญาณและสัญลักษณ์ที่พบใน Text รหัสแสดงให้เห็นถึงวิธีการดำรงชีวิตของบุคคลผู้นั้น รหัสจะบอกให้เราทราบว่าเราจะต้องทำอะไรบ้างในสถานการณ์ต่างๆ ดังนั้น รหัสจึงเน้นไปที่มิติทางสังคมของการสื่อสาร (ศิริชัย ศิริกายะ อ่างถึงโน มณเฑียร ศุภโรจน์ 2541 : 20)

รหัสทางสังคม (social code) ซึ่งเป็นรหัสที่พยายามจัดความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน และคนกับสังคม โดยสนใจความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารเป็นสำคัญ แบ่งได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ คือ (กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 81 – 85)

1. *Protocols* เป็นรหัสเกี่ยวกับกฎการสื่อสารระหว่างบุคคล หรือ มารยาทสังคม ในทุกสังคมจะคาดหวังให้ปัจเจกบุคคลรู้จักใช้ protocols อย่างถูกต้องตามกาลเทศะของสังคมนั้นๆ เช่น เป็นแม่ก็ต้องเลี้ยงลูก โดยความคาดหวังนี้จะเห็นได้อย่างชัดเจนเมื่อเปลี่ยนบริบททางสังคม
2. *Rituals* เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสื่อสารในกลุ่ม เป็นการสร้างความรู้สึกร่วมกัน โดยมีการกำหนดการมีส่วนร่วมของผู้เข้าพิธีที่ถูกใส่รหัสความหมายต่างๆไว้ เช่น การเปล่งคำว่า “สาธุ” เมื่อพระเทศน์จบ
3. *Fashions* เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวิธีการทำตัวให้เหมือนกลุ่ม เช่น การแต่งตัว การกินอาหาร รหัสชนิดนี้มีบทบาท 2 ด้านที่ขัดแย้งกัน คือ ด้านหนึ่งเป็นการดึงปัจเจกเข้าหากลุ่มด้วยการทำตัวให้เหมือนกัน และในอีกด้านหนึ่ง ปัจเจกก็จะพยายามทำตัวให้สร้างสรรค์และหนีออกจากกลุ่ม ดังนั้น รหัสชนิดนี้จึงมีลักษณะสร้างสรรค์ เคลื่อนไหว ยืดหยุ่นอยู่ตลอดเวลา
4. *Games* เป็นรหัสที่จำลองความเป็นจริงทางสังคม หน้าที่ของรหัสชนิดนี้คือ การเรียนรู้และการเลือกตัดสินใจ ทุกครั้งที่เราเริ่มเล่นเกมแบบใหม่ สิ่งแรกที่ต้องเรียนรู้คือ กฎ และต้องเลือกตัดสินใจตลอดเวลาในการเล่น เพราะในรหัสของเกมแต่ละชนิดมีความหมายแฝงเร้นอยู่ เช่น การทายปริศนา การเล่นเกมขำขันของเด็ก

เพราะมนุษย์รับรู้สัญลักษณ์ไม่เท่าเทียมกัน จึงเกิดปัญหาในการตีความหมายเนื้อสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยการตีความจะสำเร็จมากน้อยแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับปริมาณความสัมพันธ์ระหว่างประเภทรหัสและสัญลักษณ์ของผู้ส่งสาร กับประสบการณ์ทางสัญลักษณ์ของผู้รับสารด้วยเหตุนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่า หากสัญลักษณ์มิใช่เรื่องของการถูกกำหนดให้เป็นแล้ว เราก็คงพูดภาษาเดียวกันหมดทั้งโลก ไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ในแต่ละภาษาดังที่เป็นอยู่

นอกจากนี้ ไชซูร์ยังชี้ให้เห็นเพิ่มเติมอีกว่า แม้รูปสัญลักษณ์จะเป็นการเลือกโดยจงใจ เพื่อสื่อถึงความคิดหรือจินตภาพเฉพาะแบบหนึ่ง แต่ก็ได้หมายความว่ารูปสัญลักษณ์จะสามารถล่องลอยอย่างอิสระเสรีได้ ตรงกันข้าม รูปสัญลักษณ์ที่ใช้จะต้องขึ้นกับการยอมรับของชุมชนที่ใช้ภาษานั้นๆ ด้วย ทั้งนี้ ผู้ใช้ภาษาก็มิได้มีส่วนในการเลือกหรือกำหนดครูปสัญลักษณ์ แต่ภาษาและระบบภาษาต่างหากที่เป็นผู้เลือก นั่นคือ รูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ต่างก็เป็นอิสระต่อกัน และต่างก็กำหนดซึ่งกันและกัน โดยขึ้นกับขนบธรรมเนียม จารีตปฏิบัติ เป็นเรื่องของการตกลงกันในแต่ละสังคม (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร , 2544 : 25)

ประการที่ 3

ไชซูร์เห็นว่าความหมายสัญลักษณ์เป็นเรื่องของความสัมพันธ์และความแตกต่าง เนื่องจากภาษาเป็นระบบที่สร้างขึ้นจากความแตกต่างและความตรงข้ามของหน่วยย่อยต่างๆ ความหมายมิได้เกิดจากคุณสมบัติเฉพาะของแต่ละหน่วยย่อย แต่ความหมายของหน่วยย่อยเป็นผลมาจากความแตกต่างระหว่างหน่วยย่อยด้วยกันเอง (distinction) ขณะเดียวกัน ความหมายของหน่วยย่อยเหล่านี้ก็เป็นไปได้ภายใต้ระบบใหญ่เท่านั้น (relation) เอกลักษณ์และความหมายในภาษาจึงเป็นเรื่องของความสัมพันธ์และความแตกต่างไปพร้อมๆ กัน (relational identity)

ในเรื่องของความสัมพันธ์ในภาษานั้น ไชซูร์เห็นว่า มีความสัมพันธ์ที่สำคัญ 2 แบบ ได้แก่ (กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 41 – 43)

- 1) ความสัมพันธ์ในระดับของการใช้ภาษา หรือวากยสัมพันธ์ (syntagmatic relations) เป็นความสัมพันธ์ในระดับเดียวกันหรือในแนวราบด้วยการนำสัญลักษณ์ย่อยๆ มาประกอบเข้า

ด้วยกันตามลำดับขั้นตอน (sequence) เพื่อให้ได้ความหมายตามที่ต้องการ โดยในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงขั้นตอน อาจจะทำให้สื่อความหมายไม่ได้เลย

- 2) ความสัมพันธ์แบบกระบวนทัศน์ (paradigmatic relations) เป็นความสัมพันธ์แบบแนวตั้งแบบหมวดหมู่ ด้วยการนำสัญลักษณ์ที่มีลักษณะบางอย่างร่วมกันมาจัดไว้เป็นกลุ่มสัญลักษณ์ชุดเดียวกัน เพื่อชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงกับสัญลักษณ์อื่นๆ หากเราเลือกสัญลักษณ์ที่อยู่ใน paradigm เดียวกันมาใช้ ก็จะไม่ทำให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไป

ในระดับของวากยสัมพันธ์ ความสัมพันธ์จะเป็นแบบปรากฏให้เห็นเรียงกันเป็นชุด ส่วนความสัมพันธ์แบบกระบวนทัศน์จะไม่ปรากฏให้เห็นตรงๆ แต่ถูกจัดไว้ในระบบความคิดของเรา ในการพูด หรือการใช้ภาษา ต้องใช้ความสัมพันธ์สองระดับนี้ไปพร้อมๆกัน โดยการเลือกคำมาใช้ในประโยคเป็นความสัมพันธ์แบบกระบวนทัศน์ ส่วนการเรียงลำดับคำเป็นเรียงของวากยสัมพันธ์ (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฟาร์ , 2544 : 29)

ความรู้ความเข้าใจในเรื่องความสัมพันธ์ทั้งสองแบบนี้นำไปสู่

- 1) ความเข้าใจเรื่องคำอุปมาอุปมัย หรือการใช้คำแทนที่กันโดยที่ความหมายไม่เปลี่ยน (metaphor) เป็นเรื่องของกาแทนที่ / สวมรอย ไม่จำเป็นต้องมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรง
- 2) ความเข้าใจเรื่องความเกี่ยวข้องของสัมพันธ์ระหว่างคำเพื่อสร้างความหมายขึ้นมา (metonymy) เป็นเรื่องของกาเชื่อมโยงกันโดยตรง

ภาษาจึงเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับส่วนใหญ่ โดยองค์รวมจะมีค่าเป็นองค์รวมก็ต่อเมื่ออยู่ในความสัมพันธ์กับส่วนย่อย ขณะเดียวกัน ส่วนย่อยจะมีความหมายก็ต่อเมื่อเป็นส่วนหนึ่งขององค์รวม ขาดอย่างใดอย่างหนึ่งไปไม่ได้ ทั้งนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับส่วนใหญ่คือความสัมพันธ์แบบวากยสัมพันธ์ เป็นความสัมพันธ์ในเรื่องระบบของภาษา ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับส่วนย่อย เป็นความสัมพันธ์แบบกระบวนทัศน์ เป็นเรื่องการใช้ภาษาในระดับบุคคล (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฟาร์ , 2544 : 30)

สัญญวิทยาให้อภิสัทธ์กับผู้รับสารมากกว่าผู้ส่งสาร ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะนักสัญญวิทยาแยกระหว่างความหมายตรง (connotation) กับความหมายแฝง (denotation) (มณฑิยร ศุภโรจน์ , 2521 : 20) โดยความหมายตรง เป็นความหมายขั้นแรกที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง signifier กับ signified เป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร คนส่วนใหญ่เข้าใจตรงกัน ส่วนความหมายแฝง เป็นกลุ่มของความหมายที่มาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัยในระดับบุคคลหรือสังคม จากการที่ถูกกระตุ้นและแสดงออกโดยการใช้ และนำเอาสัญญะมาผสมกันเป็นแบบต่างๆ หรือที่เรียกว่า “ค่านิยมของแต่ละสังคม” (กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 34 –35)

ความหมายตรงจะเหมือนเดิมไม่ว่าจะเรียงแบบใด ในขณะที่ความหมายแฝงจะเปลี่ยนแปลงทุกครั้งที่มีการเรียงใหม่ การที่คนส่วนใหญ่จะเห็นว่าการเรียงแบบใดดีที่สุดก็ขึ้นอยู่กับค่านิยมของสังคมในช่วงนั้น กล่าวคือขึ้นอยู่กับบริบทหรือกฎเกณฑ์ที่สังคมช่วงนั้นกำหนดให้เป็น กล่าวได้ว่าความหมายแฝงหรือความหมายชุดที่สองก็คืออุดมการณ์หลักในสังคมนั้นเอง เป็นความหมายที่สังคมในขณะนั้นกำหนดขึ้น ทั้งนี้ ไม่มีการใช้สัญญะในครั้งไหนก็ตามที่จะมีความหมายตรงเพียงชั้นเดียว แม้แต่การให้ความหมายในพจนานุกรม ซึ่งแม้ว่าเราจะใช้สัญญะโดยมุ่งความหมายแฝงตลอดเวลา แต่ผู้ใช้สัญญะเองมักไม่ตระหนักว่าตนเองกำลังใช้ความหมายแฝงอยู่ โดยมักจะคิดว่าตนเองกำลังใช้สัญญะในระดับความหมายตรงเท่านั้น (กาญจนา แก้วเทพ , 2543 : 47)

สำหรับสัญญวิทยาโครงสร้างนิยม (Structuralism Semiology) นั้นไม่ได้ให้ความสนใจกับสิ่งที่ปรากฏ แต่มุ่งเจาะลึกลงไปใต้ผิวสิ่งที่ปรากฏ เพื่อมองหาโครงสร้างชุดหนึ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ในการกระทำ ปรากฏการณ์ หรือเหตุการณ์นั้นๆ และทำให้สิ่งเหล่านี้ดำรงอยู่อย่างที่เป็นอยู่ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ สัญญวิทยาโครงสร้างนิยมเป็นการศึกษาเพื่อหาความหมายในระดับลึก ในระดับของจิตไร้สำนึก (the unconscious) ที่ซึ่มลึกอยู่ในระบบคิด ระบบการรับรู้ของเรา ซึ่งเป็นระดับความลึกที่เราไม่สามารถสื่อสารหรือพูดคุยด้วยได้ เพราะจิตไร้สำนึกทำงานแบบเดียวกับระบบของภาษา ซึ่งจะเห็นได้ว่าเราไม่เข้าใจภาษา แต่ก็สามารถใช้ภาษาได้ (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฟาร , 2543 : 44)

สัญญวิทยาโครงสร้างนิยมจะให้ความสำคัญกับการแยกระหว่างรูปแบบ (หรือแก่น) ออกจากเนื้อหาสาระ (หรือสิ่งที่ปรากฏ) ไม่แตกต่างไปจากที่ไซซุร์แยกระหว่างระบบภาษากับการใช้ภาษาออกจากกัน โดยเห็นว่ารูปแบบเป็นตัวกำหนดความเป็นไปของเนื้อหาสาระ และความแตกต่างระหว่างรูปแบบกับเนื้อหาสาระเป็นตัวที่สร้างความหมายให้เกิดขึ้น เป็นทำนองเดียวกับความ

แตกต่างระหว่างสัญญาของไซซูริที่ทำให้เกิดความหมายขึ้นมา เมื่อเป็นเช่นนี้ งานเขียนหรือตัวบทในทัศนะของสัญญาวิทยาโครงสร้างนิยมจึงไม่ได้สะท้อนหรืออ้างอิงถึงโลกรอบตัว ตรงกันข้าม กลับสร้างโลกแบบหนึ่งขึ้นมาให้คนอ่าน ด้วยการใส่รหัสชุดหนึ่งเข้าไปในงานเขียนนั้นๆ และเป็นรหัสที่คนเขียนเองก็ไม่วัดด้วยซ้ำว่าได้รับเอาไว้ในระดับของจิตไร้สำนึก

สำหรับนักทฤษฎีแนวสัญญาวิทยาโครงสร้างนิยม ตัวบทต่างๆมิได้สะท้อนสังคม มิได้ทำหน้าที่เหมือนกระจกเงา และความหมายของตัวบทหรืองานเขียนก็ได้อยู่ที่การโยงงานเหล่านี้เข้ากับโลกภายนอก โดยความหมายดังกล่าวอยู่ในตัวงานเขียนเอง ในรูปของความสัมพันธ์ระหว่างงานเขียนชิ้นนั้นกับงานเขียนชิ้นอื่นๆ หรือ “สัมพันธ์บท” (intertextuality) กล่าวคือ อยู่ที่โครงสร้างหรือรหัสที่งานเขียนนั้นรับมาและบรรจุไว้ และรหัสหรือโครงสร้างดังกล่าวนี้ก็คือค่านิยมหลักในสังคม หรือที่โรลิ่งด์ บาร์ตส์เรียกว่า “มายาคติในสังคม” นั่นเอง (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร , 2543 : 49)

โรลิ่งด์ บาร์ตส์ เห็นว่า ไม่มีงานเขียนหรือตัวบทใดที่เก่าแก่ล้ำสมัย งานเขียนจะมีความเป็นปัจจุบันเสมอ เนื่องจากคนอ่านและคนเขียนต้องนำประสบการณ์ส่วนตัวเข้าไปปะทะในการอ่านและการเขียนทุกครั้ง ดังนั้น งานเขียนหรือตัวบททุกชนิดจึงสามารถชวนให้เราขบคิดใหม่ (rethought) ได้เสมอ โดยสำหรับผู้เขียน (writer) ก็ทำหน้าที่เป็นเพียงร่างทรงของระบบของงานเขียนประเภทนั้นคือผลิตงานภายใต้กฎเกณฑ์ของงานเขียนประเภทนั้น กลายเป็นเพียงวัตถุหรือส่วนเลี้ยวหนึ่งของภาษา เป็นเพียงผู้กระทำหน้าที่ทางภาษาแบบหนึ่งเท่านั้น

คุณูปการที่สำคัญยิ่งประการหนึ่งของสัญญาวิทยาโครงสร้างนิยมคือ การริเริ่มวิธีการศึกษาที่มีสาระสำคัญอยู่ที่การ “รื้อ” หรือการทวนสิ่งที่ตกตะกอนนอนกันให้ขุ่นขึ้นมา เพื่อองค์ประกอบต่างๆของสิ่งที่ต้องการศึกษาว่า มีกระบวนการในการประกอบสร้างสิ่งนั้นๆขึ้นมาได้อย่างไร มีรหัสกฎเกณฑ์ หรือโครงสร้างในเรื่องนั้นอย่างไร โดยโรลิ่งด์ บาร์ตส์ ได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนว่า

“นักทฤษฎีแนวสัญญาวิทยาโครงสร้างนิยมจะต้องเริ่มต้นจากสิ่งที่ต้องการศึกษา จากนั้นก็แยกสิ่งที่ต้องการศึกษาออกเป็นหน่วยย่อยๆ แล้วนำส่วนย่อยเหล่านี้มาประกอบขึ้นใหม่ อย่างไรก็ตามการประกอบขึ้นใหม่นี้ มิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เหมือนกับของเดิมทุกประการ แต่เป็นการประกอบเพื่อสร้างสิ่งใหม่ขึ้นมา เป็นสิ่งใหม่ที่สามารถช่วยให้เราเข้าใจบางอย่างที่มองไม่เห็น หรือรับรู้ไม่ได้ในตัวต้นฉบับ”

กล่าวได้ว่า เป้าหมายของการรื้อแล้วประกอบขึ้นใหม่ของวิธีการหาความรู้แบบสัญญวิทยา โครงสร้างนิยมก็เพื่อมองหาระเบียบกฎเกณฑ์ที่เป็นตัวกำหนดการทำงานของสิ่งที่ต้องการศึกษานั้นเอง (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร , 2543 : 51)

คุณูปการที่สำคัญยิ่งอีกประการหนึ่งของสัญญวิทยาสัญญวิทยาโครงสร้างนิยม ยังอยู่ที่ การชี้ชวนให้เห็นว่า บรรดาสิ่งที่ไม่ได้พูด สิ่งที่ถูกไม่ได้ สิ่งที่ไม่ปรากฏ สิ่งที่ถูกเก็บกดปิดกั้น สิ่งที่อยู่ชายขอบ สิ่งที่คุณเหมือนว่าไร้ความหมาย ไร้สาระ ไม่สำคัญ ฯลฯ นั้นเป็นแหล่งสร้างความหมาย ที่สำคัญ นอกจากนั้น ยังทำให้สิ่งที่เราคุ่นเคย เคยชิน และยอมรับ กลายเป็นสิ่งที่ไม่คุ้นเคย ขณะเดียวกันก็ลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ ความขลังของสิ่งเหล่านี้ลงพร้อมๆกันด้วย จึงเป็นวิธีคิดที่วางอยู่บน “ตรรกะที่ไม่เห็นด้วยกับระบบที่ดำรงอยู่” (the logic of dissent) นั่นเอง เมื่อเป็นเช่นนี้ จึงไม่มีสิ่งใดที่ดูไร้สาระ แปลกประหลาด หรือเกินจริง เนื่องจากสิ่งเหล่านี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของระบบใหญ่ ต่างก็มีบทบาท หน้าที่ และความหมายในระบบทั้งสิ้น

ความน่าสนใจอีกประการหนึ่งของสัญญวิทยาสัญญวิทยาโครงสร้างนิยมคือ การขยายพรมแดน การศึกษาออกไปสู่สิ่งที่ไม่เคยถูกรวมไว้ในวิธีการค้นหาความรู้ที่มีมาก่อนหน้า เพราะเป็นการศึกษา สิ่งที่คุณไร้เหตุผล สิ่งที่เราไม่คุ้นเคย เช่น คนบ้า คนป่าเถื่อน หรือการศึกษาจิตไร้สำนึก โดยวิธีการ หาความรู้ของสำนักสัญญวิทยาโครงสร้างนิยมชี้ให้เห็นถึงขีดจำกัดของระบบเหตุผลที่ดำรงอยู่ว่า ทำให้เราไม่อาจเข้าใจสิ่งที่เกินเลยไปจากระบบเหตุผล เช่น ความบ้า หรือสิ่งที่มีมาก่อนเหตุผล

สำหรับวิธีการหาความรู้ตามแนวสัญญวิทยาสัญญวิทยาโครงสร้างนิยม โดยรวมสามารถสรุป ได้ 6 ประการ ดังนี้

ประการที่ 1 : การย่อยสลายฐานะความเป็นองค์ประธานของมนุษย์ลง สัญญวิทยา โครงสร้างนิยมไม่สนใจมนุษย์ในฐานะที่เป็นองค์ประธาน ไม่ว่าจะเป็นผู้แต่ง ผู้พูด หรือผู้กระทำ โดยสนใจสิ่งที่เป็นตัวกำหนดความคิดหรือการกระทำของคนในระดับจิตไร้สำนึกมากกว่า

ประการที่ 2 : วิธีการหาความรู้ตามแนวสัญญวิทยาโครงสร้างนิยมใช้การแบ่งสิ่งที่ต้องการจะ ศึกษาออกเป็นส่วนย่อยๆ เพื่อมองหาคู่ประกอบ และสายสัมพันธ์กับส่วนใหญ่ การแบ่งสิ่งที่ จะ ศึกษาออกเป็นหน่วยย่อยที่สุดนี้เรียกว่า “reduction”

โดย reduction ในแบบของสัญญวิทยาโครงสร้างนิยมคือ การแบ่งสิ่งที่ต้องการศึกษาออกเป็นหน่วยย่อยๆ เพื่อดูความสัมพันธ์ภายในหน่วยย่อยเหล่านี้กับส่วนใหญ่ และหมายถึงการย่อส่วนด้วย ในความหมายที่ว่า สรรพสิ่งสามารถลดทอนลงมาเป็นเพียงเรื่องของโครงสร้าง หรือกฎเกณฑ์ หรือรหัส ทั้งนี้ ไม่ว่าเรื่องที่จะศึกษาจะยุ่งยากซับซ้อนเพียงใด ก็สามารถเข้าใจได้หากเข้าใจโครงสร้างที่เป็นตัวกำหนดเรื่องนั้นๆ อีกต่อ

ประการที่ 3 : การสลับที่สลับทาง กลับหัวกลับหางสิ่งที่ดำรงอยู่เพื่อให้เกิดความหมายใหม่ เป็นการจัดลำดับ สลับที่ชุดของหน่วยย่อยที่เกิดขึ้นซ้ำกันเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อหาระบบความสัมพันธ์ที่สอดคล้องกัน (homology) ระหว่างหน่วยย่อยกับส่วนใหญ่

ประการที่ 4 : การให้ความสำคัญกับบทบาทของตัวเชื่อม (mediator) ที่ทำให้สิ่งที่ตรงข้ามกัน สิ่งที่ไม่ไปด้วยกันไม่ได้ ให้อยู่ด้วยกันได้

ประการที่ 5 : การมองสิ่งที่ต้องการศึกษาในฐานะที่เป็นสัญญะ เมื่อเป็นสัญญะก็ต้องค้นหากฎเกณฑ์หรือรหัสที่เป็นตัวกำหนดหรือสร้างความหมายให้เกิดขึ้น กฎเกณฑ์หรือประสาทสัมผัสนี้ไม่สามารถสังเกตหรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส แต่ต้องเจาะลงลึกไปจากระดับของปรากฏการณ์ เพื่อดูความสัมพันธ์ภายในที่ร้อยรัดสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน

ประการที่ 6 : การไม่ให้ความสนใจกับความแตกต่างในเรื่องของเวลา - สถานที่ แต่สนใจศึกษาปรากฏการณ์ใดปรากฏการณ์หนึ่ง โดยไม่สนใจว่าจะเกิดในช่วงเวลาต่างกันหรือไม่ เพื่อหาความสัมพันธ์ที่สอดคล้องกันของสิ่งที่ศึกษา (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฟาร์ , 2543 : 57)

ด้วยวิธีนี้ ความรู้กับความไม่รู้จึงแยกกันไม่ออก สิ่งที่เรียกว่าเป็นความรู้เป็นเพียงนิทานปรัมปราหรือมายาคติแบบหนึ่งเท่านั้น เพราะยังมีสิ่งที่เราไม่รู้อีกมากมาย แต่เราไม่สนใจ จึงเป็นความรู้แบบเก็บกดปิดกั้น รู้เพียงแคบๆ รู้เฉพาะเรื่อง เฉพาะแบบ เช่น ไม่นับรวมเอาความฝัน จินตนาการ ความบ้าเข้าไว้ในองค์ความรู้ด้วย ด้วยเหตุนี้ ความรู้จึงเป็นความรู้ที่ไม่จริง รู้ไม่หมด และไม่มีวันรู้หมดด้วย เนื่องจากสิ่งที่ไม่มี ความหมายในระบบคิดแบบหนึ่ง อาจมีความหมายในอีกระบบคิดหนึ่งก็ได้ (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฟาร์ , 2543 : 111)

นอกจากนั้น ความน่าสนใจยังอยู่ที่นัยยะทางการเมืองของวิธีหาความรู้แบบนี้ด้วย กล่าวคือ การวิเคราะห์ที่แยกแยะระหว่างรหัส หรือระบบการสร้างความหมายกับผู้สื่อสารออกจากกันทำให้เราเห็นอย่างเด่นชัดว่า บรรดาอุดมการณ์ต่างๆ ในสังคมที่เชื่อกันว่าเป็นผลผลิตหรือการสร้างขึ้นมาของบรรดาผู้นำนั้น จริงๆ แล้วเป็นเพียงมายาคติหรือนิทานปรัมปราทางการเมืองเรื่องหนึ่ง เพราะผู้นำมิได้คิดค้นอะไรขึ้นมาเลย สำหรับนักสัญวิทยาโครงสร้างนิยมแล้ว จะไม่มีสิ่งที่เรียกว่าลีลาส่วนตัว ความคิดส่วนตัว รวมตลอดถึงความคิดริเริ่ม สิ่งเหล่านี้เป็นเพียงมายาคติอีกเรื่องหนึ่งที่สังคมบรรจงสร้างขึ้นมาเป็นผลมาจากรหัสและกฎเกณฑ์ของภาษาทั้งสิ้น (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร , 2543 : 121)

มายาคติเป็นอะไรก็ได้ที่สามารถสื่อความหมาย เช่น ภาพเขียน ภาพยนตร์ กีฬา การแสดง ไม่จำเป็นจะต้องเป็นภาษาพูดเพียงอย่างเดียว โดยความหมายของมายาคติเป็นเรื่องของการสร้างและกำหนดให้เกิดขึ้น ความหมายของมายาคติจึงเป็นเรื่องของรหัสและกฎเกณฑ์มากกว่าเนื้อหาสาระของสิ่งนั้น (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร , 2543 : 137) ด้วยเหตุนี้ การศึกษามายาคติจึงไม่ควรดูที่เนื้อหาสาระ เพราะทุกอย่างในสังคมเป็นมายาคติทั้งหมด มายาคติมิได้ถูกนิยามด้วยสิ่งที่พูดถึง แต่นิยามด้วยวิธีการที่พูดถึงสิ่งนั้นมากกว่า ดังเช่น เราใช้ภาษาพูดถึงวัตถุสิ่งของ แต่วิธีการพูดถึงสิ่งนั้นๆ ของแต่ละคนจะแตกต่างกันไป ซึ่งเป็นการสอดใส่ค่านิยมของคนพูดลงไปด้วยเสมอ

ในระบบของมายาคตินั้น ไม่มีสิ่งใดที่ถูกปิดบังซ่อนเร้น เพราะหน้าที่หลักของมายาคติไม่ใช่การปิดบังซ่อนเร้น แต่เป็นการบิดเบือนมากกว่า ในระบบของมายาคติ ไม่มีความหมายในระดับลึก เพียงแต่เราต้องเข้าใจว่าในระบบของมายาคติมีความหมาย 2 ระดับ กล่าวคือ ในระดับของรูปแบบที่ความหมายเดิมจะถูกทำให้ว่างเปล่าหรือเฉื่อยจางลง ส่วนในระดับของความคิด จะเป็นการสร้างความหมายใหม่ขึ้นมา เป็นการบิดเบือนความหมาย แต่มิได้ลบล้างความหมายเดิมออกไปจนหมดสิ้น (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร , 2543 : 145)

ดังนั้น คุณูปการที่สำคัญยิ่งประการหนึ่งของบาร์ตส์ในฐานะปัญญาชนจึงได้แก่ การสร้างงานเขียนที่ต้องการเปลี่ยนประชาชนคนอ่านจากผู้บริโภคมายาคติในสังคมอย่างเชื่องๆ และไร้เดียงสาสู่การเป็นผู้อ่านผู้สลายมายาคติในสังคม จนอาจนำไปสู่การเป็นผู้สร้างมายาคติของตนเองขึ้นมาขึ้นใหม่ได้ด้วย

- แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำและสัมพันธ์ (Reproduction and Intertextuality)

วัฒนธรรม (Culture) เป็นระบบสัญลักษณ์ในสังคมที่มนุษย์สร้างขึ้นมา และสอนหรือถ่ายทอดให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้ หรือนำไปปฏิบัติ เมื่อมนุษย์ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม มนุษย์ก็จะรู้ว่าอะไรคือขนบธรรมเนียมประเพณีของสังคม รู้ว่าอะไรควรทำและไม่ควรทำ

ดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมและพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม จึงเป็นความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกันอย่างมาก ดังที่ ดร. กาญจนา แก้วเทพ กล่าวไว้ว่า “วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่เป็นตัวสื่อกลาง (Mediator) ในการพัฒนาการดำรงอยู่ (Social Being) ของคนคนหนึ่ง ให้กลายเป็นมนุษย์ที่มีจิตสำนึกทางสังคม (Social Consciousness) ดังนั้นลักษณะของสังคมจึงขึ้นอยู่กับบริบทของสภาพความเป็นจริงของสังคมนั้นๆ” (กาญจนา แก้วเทพ , 2539)

ในเรื่องการสืบทอดวัฒนธรรม (Culture Transmission) เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams) นักคิดสำนักวัฒนธรรมนิยมชาวอังกฤษ (อ้างถึงใน ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี 2539 : 10) ได้กล่าวไว้ว่า “สังคมกลุ่มหนึ่งๆประกอบด้วยปฏิบัติการสังคม (Social Practices) จำนวนมากมายที่ก่อตัวเป็นองค์รวมที่เป็นรูปธรรมของสังคม (Concrete Social Whole Totality) และวัฒนธรรมก็คือการสถาปนาของการปฏิบัติการสังคม (Constitution of Social Practices) ซึ่งหมายถึงการปฏิบัติที่มีมูลเหตุจูงใจ เนื่องมาจากมีเป้าหมายที่จะบรรลุตามที่ได้รับการปลูกฝังมาจากสังคม และวิธีการที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายก็ต้องเป็นไปตามกรอบที่สังคมกำหนดไว้”

นอกจากนี้ยังมีจุดยืนแบบนักวัฒนธรรมนิยมสายวัตถุนิยม (Materialism) ที่เห็นว่า “กระบวนการผลิตวัฒนธรรม (Cultural Production) หรือกระบวนการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม ไม่ว่าจะ เป็นวัฒนธรรมแบบรูปธรรม (สิ่งที่จับต้องได้ เช่น สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ) หรือนามธรรม (สิ่งที่จับต้องไม่ได้ เช่น ทศนคติ ค่านิยม) ล้วนแล้วแต่ต้องการองค์ประกอบเช่นเดียวกับการผลิตทั่วไป คือ จำเป็นต้องมีวัตถุดิบ เครื่องมือการผลิต ระบบการแบ่งงานกันทำ วิธีการและขั้นตอนการผลิต สถานที่ เวลา สภาพแวดล้อม เป้าหมาย ผลิตผลทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น เป็นต้น” (อมรา พงศาพิชญ์ อ้างถึงใน ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี 2539 : 11)

อย่างไรก็ตาม ในกรณีการผลิตวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม สามารถเห็นการรวมตัวของปัจจัยและองค์ประกอบในการผลิตอย่างชัดเจน แต่ในการผลิตวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรมนั้น ไม่สามารถมองเห็นปัจจัยและองค์ประกอบได้โดยง่าย เนื่องจากจะต้องมีการกลั่นกรอง คัดเลือกนำมาใช้ให้เกิดวิธีคิดใหม่ๆ โดยการนำความรู้ดั้งเดิม ทศนคติแบบเก่ามาผสมผสานให้สอดคล้องกลมกลืนกันอย่างถูกต้อง ดังนั้น กระบวนการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม จึงเป็นกระบวนการที่รองรับความยั่งยืนของวัฒนธรรมหนึ่งๆ

นอกจากการถ่ายทอดวัฒนธรรมในสังคมไทยที่อยู่ในกระบวนการผลิตซ้ำซึ่งตกผลึกมาจากประสบการณ์ที่แวดล้อมอยู่รอบตัวบุคคล เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษาแล้ว ยังสามารถพบได้ว่า การถ่ายทอดวัฒนธรรมในปัจจุบันได้ถูกถ่ายทอดออกมาในลักษณะที่มีสื่อเป็นตัวกลาง (Mass – Mediated Culture) เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า “ในขณะที่ทุกวันนี้ปฏิบัติการสังคม (Social Practices) จะก่อให้เกิดวัฒนธรรมผ่านสื่อต่างๆอยู่ตลอดเวลา แต่ในระยะยาวแล้ว จะมีเพียงบางวัฒนธรรมเท่านั้นที่จะคงมีชีวิตยืนยาว เพราะได้รับการสืบทอดอย่างต่อเนื่อง”

วิธีการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม

1. การสรรหาคัดเลือก หรือสร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในการแสดงนั้นๆ โดยรักษารูปแบบ เนื้อหา และความหมายดั้งเดิมเอาไว้ทั้งหมด ตัวอย่างเช่น การผลิตละครโทรทัศน์ย้อนยุคที่ต้องจำลองฉาก เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆให้เหมือนกับสภาพความเป็นจริงในยุคนั้นๆทั้งหมด
2. การรักษารูปแบบเดิมเอาไว้ แต่เปลี่ยนองค์ประกอบบางอย่างไป ตัวอย่างเช่น การนำวรรณคดีไทยมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งสามารถสร้างฉากและเครื่องแต่งกายให้เหมือนรูปแบบเดิมได้ แต่จำเป็นต้องดัดแปลงบทสนทนาและขั้นตอนการนำเสนอให้มีรูปแบบที่แตกต่างไปจากของเดิม เนื่องจากข้อจำกัดในด้านลักษณะเฉพาะและกลุ่มเป้าหมายของการ์ตูน

3. การรักษารูปแบบเดิมเอาไว้ แต่เปลี่ยนเนื้อหาและความหมายไปแล้ว ตัวอย่างเช่น การ์ตูนการเมืองระกากับราณี ที่มีลายเส้นแบบเดียวกับลายเส้นในภาพการ์ตูนประกอบแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น แต่เนื้อหาของการ์ตูน และความหมายที่การ์ตูนสื่อออกมานั้นมีทิศทางและจุดประสงค์ที่แตกต่างจากเนื้อหาในแบบเรียนโดยสิ้นเชิง

สำหรับคำว่า Intertextuality (สัมพันธ์บท) นี้ถูกคิดค้นโดย Julia Kristeva ในปลายทศวรรษ 1960 ภายใต้บริบทที่ได้จากผลงานของมิกาอิล บาคติน นักสัญวิทยาชาวรัสเซีย ซึ่งมองว่า ในเรื่องสัมพันธ์บท หรือการเชื่อมโยงเนื้อหานั้น สิ่งที่ปรากฏในเนื้อหาใหม่ (Secondary Text) มักมีร่องรอยจากเนื้อหาเดิม (Primary Text) โดยที่ตัวเนื้อหาเองก็มีความเป็นสัมพันธ์บทตั้งแต่กำเนิด เนื่องจากถูกประกอบขึ้นด้วยองค์ประกอบของเนื้อหาอื่นๆโดยรอบ

บาคตินได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการเชื่อมโยงเนื้อหาไว้ว่า การพูดในแต่ละครั้งคือตัวเชื่อมในห่วงโซ่ของการสื่อสารทางการพูด กล่าวคือ “เมื่อใดก็ตามที่คนเราพูด สิ่งที่เรารู้จักจะมีความผูกพันกับสิ่งที่ถูกพูดในอดีตมาก่อน และคำพูดนั้นก็จะมีโอกาสที่จะถูกนำมาพูดอีกในอนาคต และถ้ามีการนำความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึก และเคลื่อนย้ายจากคำพูดมาสู่เนื้อหา ก็จะบรรลุถึงความเข้าใจในเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหาอย่างแท้จริง ซึ่งถือได้ว่า การเชื่อมโยงเนื้อหาเป็นรากฐานของวิธีการสนทนาที่คนใช้สื่อสารต่อกัน” (Jeremy G. Butler อ้างถึงใน ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี 2539 : 13)

ในขณะเดียวกัน Kristeva ก็ได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับสัมพันธ์บทไว้ว่า สัมพันธ์บทสามารถบ่งบอกการสอดแทรกประวัติศาสตร์ (สังคม) ลงในตัวเนื้อหา และเป็นการสอดแทรกตัวเนื้อหาลงในประวัติศาสตร์เช่นกัน กล่าวคือ ตัวเนื้อหานั้นถูกก่อตัวขึ้นมาเป็นเนื้อหาได้จากอดีต และการเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอดีตของตัวเนื้อหานี้ ได้ทำให้ตัวเนื้อหามีบทบาทสำคัญในสังคมปัจจุบัน ในฐานะที่เป็นตัวนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

เมื่อเป็นเช่นนี้ จึงสามารถมองได้ว่า เนื้อหาใหม่ หรือตัวบทใหม่ (Secondary Text) มีความสัมพันธ์โยงใยไม่มากนักน้อยกับเนื้อหาเดิม หรือตัวบทอื่นๆที่มีมาก่อนหน้า (Primary Text) ที่อยู่ร่วมสมัยกัน และที่จะปรากฏติดตามมา ในลักษณะที่เรียกว่า “สัมพันธ์บท” (intertextuality) โดยมุมมองดังกล่าวคอยตอกย้ำอยู่เสมอว่า วรรณกรรมนั้นสะท้อนโต้ตอบกับวรรณกรรมด้วยตัวเอง

(รวมถึงวาทกรรมประเภทอื่นๆ) มากกว่าที่จะสัมพันธ์กับโลกของความเป็นจริง (นพพร ประชากุล , 2544 : 147)

กล่าวในอีกแง่หนึ่ง “สัมพันธ์บท” (intertextuality) ก็คือ ความสัมพันธ์ของงานดังกล่าวกับงานเขียนชิ้นอื่นๆในระบบของวรรณคดี เป็นเงื่อนไขการดำรงอยู่ของตัวบท ที่ไม่สามารถลดทอนลงมา เป็นเพียงเรื่องของแหล่งที่มาหรืออิทธิพล สัมพันธ์บทคือสนามกว้างๆที่มีรหัส กฎเกณฑ์ หรือสูตรสำเร็จ ที่ไม่มีชื่อคอยกำกับ หาแหล่งกำเนิด หาต้นตอไม่ได้ เป็นคำพูดที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ หรือดำรงอยู่ในระดับของจิตไร้สำนึก (ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร , 2543 : 215)

เมื่อกล่าวถึงสัมพันธบท การเขียนล้อเลียน (Parody) หรือการลอกเลียนแบบอารมณ์ขัน (Comics Imitation) เป็นตัวอย่างที่ดีอย่างหนึ่งในการอธิบายเรื่องสัมพันธบทได้ โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. การเขียนล้อเลียนวรรณกรรมในงานเฉพาะด้าน (Parody of Specific Works)
2. การเขียนล้อเลียนวรรณกรรมในรูปแบบที่แตกต่างกันตามความถนัดของผู้ประพันธ์ หรือศิลปินผู้สร้างสรรค์งาน (Parody of the Distinctive Styles of Particular Authors or Creative Artists)
3. การเขียนล้อเลียนวรรณกรรมตามลักษณะรูปแบบของเนื้อหา (Parody of Genres)

การเขียนล้อเลียนเป็นตัวแทนของการอ้างถึง (Quotation) และการจัดทำ (Manipulation) อย่างมีสติ หรือมีจิตสำนึกในเนื้อหา รูปแบบ หรือลักษณะการสร้างสรรค์ในผลงานของแต่ละคน และการเขียนล้อเลียนจะถูกกล่าวถึงและเป็นที่ยอมรับก็ต่อเมื่อ ผู้รับสารเกิดความคุ้นเคยว่าการเขียนล้อเลียนที่ถ่ายทอดออกมา นั้นมีความหมายว่าอะไร จะทำให้เกิดความขบขัน และเข้าใจได้ ถึงแม้จะไม่มีความรู้ในเรื่องที่ถูกนำมาเขียนล้อเลียนก็ตาม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุดรัก จรรย์วรงค์ (2532) ศึกษาเรื่อง **“กลยุทธในการสื่อความหมายของการ์ตูน ขบวนการแก้จน”** ผลการวิจัยสรุปได้ว่า คุณค่าที่พบมากที่สุดในการ์ตูนคือ คุณค่าในการพึ่งตนเอง ซึ่งวิเคราะห์ได้ว่ามีรากฐานมาจาก 3 แหล่งคือ 1. รากฐานจากพุทธศาสนา 2. รากฐานจากวัฒนธรรม ประเพณีและความเป็นไทย 3. รากฐานจากประสบการณ์ในชีวิตของผู้เขียน และมีรูปแบบดังนี้ 1. วิธีเล่าเรื่องโดยใช้ลายมือของผู้เขียนเอง 2. การใช้ภาษาพูดแบบชาวบ้านซึ่งมีลักษณะเป็น “วาทะ” ของผู้เขียน 3. รูปแบบบางอย่างของ “การ์ตูนลิเก” 4. ภาพการ์ตูนประกอบที่ชัดเจน ง่ายต่อการทำความเข้าใจและนำมาปฏิบัติ ส่วนภาระหน้าที่ของการ์ตูนชุดนี้ในบริบทของสังคมไทยนั้นพิจารณาได้ว่า เป็นการให้สาระความรู้ในระดับชาวบ้าน ที่มีประโยชน์ต่อผู้อ่านในด้านชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ นอกจากนี้ ยังเป็นการเสนอความคิดเห็น และทัศนคติเกี่ยวกับทฤษฎีการพัฒนา สังคมตามวิธีของผู้เขียน ซึ่งเน้นในเรื่องของการพึ่งตนเองอีกด้วย

มาณิษา พิศาลบุตร (2533) ศึกษาเรื่อง **“การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูน ชายหัวเราะฉบับกระเป๋”** ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋เกิดจากการ นำแก่นเรื่อง โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร บทสนทนา และวัตถุที่หาได้จากแหล่งต่างๆ คือ จากชีวิตจริง สื่อมวลชน และจากผู้อ่านเช่นเดียวกับวรรณกรรมประเภทนวนิยายและละครโทรทัศน์ มาผสมผสาน กันเป็นเหตุการณ์ที่ดำเนินเรื่องราวไปตามกรอบภาพของการ์ตูน ซึ่งมีเอกลักษณ์แตกต่างไปจาก วรรณกรรมประเภทอื่น โดยทุกภาพจะมีส่วนประกอบที่ขาดไม่ได้คือ การสอดแทรกความขบขันด้วย มุขตลกประเภทต่างๆ 7 ประเภทดังนี้ คือ การซ่อนปมหรือการอำพราง การหักมุม การทำเรื่องใหญ่ให้ เป็นเรื่องเล็ก ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ การใช้ลักษณะนิสัยและความ เป็นอยู่ และสิ่งเกินความจริง

ยุทธนา จินดากุล (2539) ศึกษาเรื่อง **“กลยุทธการสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพ ผ่านรูปแบบที่เป็นการ์ตูนของคุณประยูร จรรย์วรงค์”** ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาเฉพาะการ์ตูนของคุณ ประยูร ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสุขภาพอนามัยในการ์ตูน “ขบวนการแก้จน” ซึ่งตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ จำนวน 285 ภาพ ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาการ์ตูนที่น่าเสนอเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพอนามัยนั้น มี

แนวคิดเกี่ยวกับด้านการสื่อสารสาธารณสุข 4 แนวทาง คือ 1. การส่งเสริมสุขภาพอนามัย 2. การป้องกันและควบคุมโรค 3. การรักษาพยาบาล 4. การฟื้นฟูสภาพผู้ป่วย ส่วนรูปแบบของการ์ตูนที่นำเสนอเป็นวิธีการนำเสนอแบบเล่าเรื่อง และเป็นการ์ตูนประเภทการสอนที่สามารถเข้าถึงผู้รับสารทุกระดับได้โดยง่าย เพราะใช้ภาษาที่ง่ายต่อความเข้าใจ ไม่เป็นภาษาราชการ นอกจากนั้นยังตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐซึ่งเป็นสื่อที่แพร่หลาย ส่วนในด้านการประเมินประสิทธิผลของการ์ตูนส่งข่าวสารด้านสาธารณสุข พบว่า การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสุขภาพอนามัยของคุณประยูรสามารถใช้สื่อสารและเผยแพร่ความรู้ด้านสาธารณสุขได้อย่างมีประสิทธิภาพเทียบเท่าหรือมากกว่าการเผยแพร่ในสื่ออื่นๆ บางประเภท ทั้งยังมีวิธีการนำเสนอในรูปแบบของเนื้อหาสาระผสมความบันเทิงที่เป็นประโยชน์ต่อผู้รับสารทุกระดับ

ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์ (2540) ศึกษาเรื่อง “การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย” ผลการวิจัยสรุปได้ว่า จากการศึกษการ์ตูน 3 ประเภท คือการ์ตูนการเมือง การ์ตูนเด็ก การ์ตูนตลก พบว่า ประเภทของการ์ตูนที่แตกต่างกัน จะมีการใช้รหัสที่คล้ายคลึงกัน แต่วางน้ำหนักความสำคัญไม่เท่ากัน ขณะเดียวกันก็มีข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัดคือ การ์ตูนการเมืองส่วนใหญ่ต้องการตัวอ้างอิง และยังมีบริบทอื่นๆที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้รหัส เช่น เงื่อนไข เวลา วัฒนธรรม ประสพการณ์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่า โลกของการ์ตูนเป็นโลกสมมุติ ที่สร้างวัฒนธรรมการ์ตูนเฉพาะขึ้นมาชุดหนึ่ง เป็นวัฒนธรรมที่ยอมรับร่วมกันระหว่างผู้วาดการ์ตูน ในฐานะผู้ส่งสาร และผู้ดูการ์ตูน ในฐานะผู้รับสาร

มณฑิยา สุภโรจน์ (2541) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์การใช้การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ (พ.ศ.2535 – 2539)” ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ของกลุ่มองค์กรพัฒนาเอกชน และสำนักนายกรัฐมนตรีมีลักษณะร่วมกันคือ มีการใช้การ์ตูนประกอบภาพและเป็นตัวดำเนินเรื่อง พบการใช้รหัสเฉพาะของการ์ตูนที่แสดงอารมณ์และความรู้สึก มีการใช้มุขและรหัสเสริมอื่นๆเพื่อสื่อความหมายให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจ โดยพบการนำเสนอเนื้อหา 4 ประเภทคือ 1. เนื้อหาเกี่ยวกับการให้ข้อมูลความรู้เรื่องโรคเอดส์แก่ประชาชน 2. เนื้อหาเกี่ยวกับการลดความเสี่ยง คือ การใช้ถุงยางอนามัยป้องกันทุกครั้งที่มีเพศสัมพันธ์ 3. เนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างภูมิคุ้มกัน คือ การสร้างทักษะทางสังคม มีการซักถามต่อรองก่อนมี

เพศสัมพันธ์ 4. เนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างความมั่นใจและช่วยเหลือผู้ติดเชื้อเอชไอวีให้อยู่ในสังคมได้ตามปกติ นอกจากนี้ การใช้การ์ตูนสื่อถึงความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์สามารถหลีกเลี่ยงภาพลามกอนาจารได้ตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทย

ธีระ ธีรบุญ (2541) ศึกษาเรื่อง **“การวิเคราะห์กระบวนการประตู่ข่าวสารการ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์รายวันภาษาไทย”** ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ความหมายหรือถ้อยคำที่มีอยู่ในการ์ตูน มาจากการควบคุมของผู้เขียนการ์ตูน ซึ่งก็รวมความเห็นของบรรณาธิการด้วยส่วนหนึ่ง นอกจากนี้ ผู้เขียนการ์ตูนแต่ละคนก็มีปัจจัยที่มีบทบาทต่อการกำหนดและรูปแบบเนื้อหาของการ์ตูนต่างกันไป เป็นต้นว่า กลุ่มผู้อ่านหนังสือพิมพ์ นโยบายของหนังสือพิมพ์นั้น รวมทั้งแนวคิดของผู้เขียนการ์ตูนเอง ปัจจัยดังกล่าวมีส่วนทำให้นักเขียนการ์ตูนแต่ละคนเขียนการ์ตูนออกมาต่างกัน แม้เหตุการณ์ที่นำเสนอจะเป็นเหตุการณ์อย่างเดียวกันก็ตาม

เพียงฤดี ธีระฉวีวงศ์ (2542) ศึกษาเรื่อง **“การสื่อความหมายจากประเด็นทางการเมืองผ่านการ์ตูนการเมือง”** ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ประเด็นการเมืองที่ปรากฏอยู่ในกรอบการ์ตูนต่างๆ แสดงออกถึงเรื่องการเมืองตีรัฐบาลในช่วงนั้นเป็นหลัก รองลงมาคือประเด็นการวิจารณ์ความประพฤติทางการเมือง ประเด็นเศรษฐกิจด้านต่างๆ และประเด็นการประสบปัญหาของธนาคารกรุงไทยตามลำดับ ในส่วนของการสื่อความหมายนั้น นักเขียนการ์ตูนการเมืองนิยมใช้การเปรียบเทียบอุปมาอุปมัย (Metaphor) มากกว่าการเปรียบเทียบเชื่อมโยง (Metonymy) และนิยมใช้รหัสบุคคลในการเข้ารหัสการ์ตูนมากที่สุด รองลงมาคือ รหัสวัตถุ รหัสสังคม และรหัสวัฒนธรรมตามลำดับ และในส่วนของมุขการ์ตูน (Gags) ผู้เขียนการ์ตูนนิยมมุขที่แสดงออกถึงความน่าอับอายและการเย้ยหยันมากที่สุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงพรรณนาจากข้อมูลเอกสาร ผสมกับการเก็บข้อมูลประเภทโลกทัศน์ ความคิด ความรู้สึก เพื่อศึกษาถึง กลวิธีการสื่อความหมาย กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนระกากับราณี และ สัมพันธภาพระหว่างแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น และการ์ตูนระกากับราณี

แหล่งข้อมูลในการวิจัย

แหล่งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ แหล่งข้อมูลที่เป็นตัวบุคคล และแหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร

1. แหล่งข้อมูลที่เป็นตัวบุคคล ได้แก่
 - กลุ่มตัวอย่างที่เป็นสมาชิกของนิคมสารมิตินิสิตสุตสัปดาห์ จำนวน 120 คน
2. แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร ได้แก่
 - แบบเรียนภาษาไทยชุด แบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 3 พ.ศ.2496
 - การ์ตูน ระกากับราณี ที่ตีพิมพ์ลงในนิคมสารมิตินิสิตสุตสัปดาห์ ตั้งแต่ฉบับวันที่ 24 กรกฎาคม 2543 – 17 ธันวาคม 2544 รวมเป็นจำนวนทั้งสิ้น 60 ฉบับ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 120 ชุด
- แบบวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งประกอบด้วย แบบวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายในการ์ตูน ระกากับราณี และแบบวิเคราะห์สัมพันธภาพระหว่างเนื้อหาและรูปแบบการ์ตูนของแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น กับการ์ตูน ระกากับราณี

การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

- การวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมาย วิเคราะห์โดยใช้แนวคิดทฤษฎีต่างๆดังนี้
 - แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม
 - แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาโครงสร้างนิยม (Structuralism Semiology)
- การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน เป็นการวิเคราะห์หากลวิธีที่ผู้เขียนใช้ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขันเป็นพื้นฐาน
- การวิเคราะห์สัมพันธบท วิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำและสัมพันธบท ผนวกกับแนวคิดเรื่ององค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายเป็นข้อมูลประกอบ

ขั้นตอนการวิจัย

1. วิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบการ์ตูนในเอกสารแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น โดยใช้แนวคิดทฤษฎีที่ได้จากเอกสารประกอบ
2. วิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบของการ์ตูน ระกากับราณี โดยใช้แนวคิดทฤษฎีที่ได้จากเอกสารประกอบ
3. เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์เอกสารแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น กับผลการวิเคราะห์การ์ตูน ระกากับราณี เพื่อศึกษาสัมพันธบท
4. สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 120 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลประกอบการศึกษาทั้งในด้านกลวิธีการสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และสัมพันธบท
5. วิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายในการ์ตูน ระกากับราณี โดยใช้แนวคิดทฤษฎีที่ได้จากเอกสารประกอบ
7. วิเคราะห์หากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่พบในการ์ตูน ระกากับราณี
8. ประมวลผลการวิเคราะห์ทั้งหมดที่ได้ และสรุป

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิจัยเรื่อง “กลวิธีการสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และสัมพันธบทในการ์ตูน ระกากับราณี” ที่ได้จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน ออกเป็น 3 ส่วน ตามปัญหาคำวิจัย คือ

ส่วนที่ 1 – ผลการวิจัยในหัวข้อ *กลวิธีการสื่อความหมายที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี*
ผลการวิจัยหัวข้อนี้ได้จากการวิเคราะห์โดยใช้

- แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม
- แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาโครงสร้างนิยม (Structuralism Semiology)

หมายเหตุ : สำหรับการวิเคราะห์แบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น ก็ใช้แนวคิดเดียวกับที่กล่าวมาข้างต้น โดยจะนำผลการวิเคราะห์ไปแสดงไว้ในส่วนของสัมพันธบท

ส่วนที่ 2 – ผลการวิจัยในหัวข้อ *กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี*
เป็นการวิเคราะห์หากวิธีที่ผู้เขียนใช้ในการสร้างอารมณ์ขัน โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขัน

ส่วนที่ 3 – ผลการวิจัยในหัวข้อ *สัมพันธบทระหว่างแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น และการ์ตูน ระกากับราณี*

ผลการวิจัยหัวข้อนี้ได้จากการวิเคราะห์โดยใช้

- แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำและสัมพันธบท ผนวกกับข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายในแบบเรียนเร็วใหม่เล่ม 1 ตอนต้น และการ์ตูน ระกากับราณี
- ผลการวิจัยที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 120 คน

ผลการวิจัยส่วนที่ 1 กลวิธีการสื่อความหมายที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายในการ์ตูนระกากับราณีโดยเรียงลำดับตามแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม
2. แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาโครงสร้างนิยม (Structuralism Semiology)

ผลการวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม

องค์ประกอบหลักของวรรณกรรม ประกอบด้วย

1. แก่นเรื่อง
2. โครงเรื่อง
3. ตัวละคร
4. การใช้ภาษาในบทสนทนา
5. ฉาก
6. วัตถุประสงค์ และการเลือกสรรมานำเสนอ

1. แก่นเรื่อง

แก่นเรื่อง คือ แนวความคิดหรือเจตนาของนักเขียนที่ต้องการสื่อสารมายังผู้อ่าน ซึ่งผู้เขียนมักไม่บอกตรงๆ ผู้อ่านต้องค้นหาเอง แก่นเรื่องแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ แก่นเรื่องแสดงทัศนะ และแก่นเรื่องแสดงสภาพและเหตุการณ์

โดย แก่นเรื่องแสดงทัศนะ เป็นการแสดงทัศนะ ความคิดเห็นของผู้เขียนที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคมผ่านทางตัวละคร ให้ตัวละครเป็นผู้นำเสนอ บอกกล่าวความคิดเห็นนั้นๆออกมา ในขณะที่แก่นเรื่องแสดงสภาพและเหตุการณ์ เป็นการจำลองสภาพชีวิตประจำวัน สภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมมาใส่ไว้ในการ์ตูน เป็นการแสดงความเปลี่ยนแปลงต่างๆที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน

จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกาศกับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่าทุกตอนใช้แก่นเรื่องแสดงทัศนคติ กล่าวคือ ใจความของการ์ตูนทุกตอนล้วนแต่เป็นการแสดงทัศนคติของผู้เขียนที่มีต่อเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมทั้งสิ้น แต่ทั้งนี้ก็สามารถแบ่งการนำเสนอแก่นเรื่องทัศนคติในการ์ตูนทั้ง 60 ตอนออกได้เป็น 2 รูปแบบ คือ การนำเสนอโดยผ่านตัวละคร (ให้ตัวละครเป็นผู้แสดงทัศนคติแทนผู้เขียน) กับการนำเสนอโดยการจำลองเหตุการณ์ต่างๆ ให้ผู้อ่านเห็นภาพ หรือสร้างสถานการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในสังคมขึ้นมา

ตาราง 1.1 – รูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนคติในการ์ตูนระกาศกับราณี

รูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่อง	จำนวน (ตอน)
การนำเสนอโดยผ่านตัวละคร	20
การนำเสนอโดยผ่านการสร้างสถานการณ์	40
รวม	60

ตาราง 1.2 – เนื้อหาของการ์ตูน ระกาศกับราณี ที่ปรากฏในการ์ตูนที่นำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนคติโดยผ่านตัวละคร

แก่นเรื่องแสดงทัศนคติ	จำนวน (ตอน)
เกี่ยวกับสังคม	10
เกี่ยวกับการศึกษา	4
เกี่ยวกับครอบครัว	3
เกี่ยวกับสื่อมวลชน	2
เกี่ยวกับการเมือง	1
รวม	20

จากการวิเคราะห์การ์ตูน ระกาศกับราณี จำนวน 60 ตอน พบการ์ตูนที่นำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนคติโดยผ่านตัวละครจำนวน 20 ตอน โดยเป็นเรื่องเกี่ยวกับสังคมมากที่สุด จำนวน 10 ตอน รองลงมาคือเรื่องเกี่ยวกับการศึกษา จำนวน 4 ตอน เรื่องเกี่ยวกับครอบครัว 3 ตอน เรื่องเกี่ยวกับสื่อมวลชน 2 ตอน และเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมืองน้อยที่สุด จำนวน 1 ตอน

● รายละเอียดของการ์ตูนที่นำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านตัวละคร
ในเรื่องที่เกี่ยวกับสังคม จำนวน 10 ตอน

- แสดงทัศนคติ (ผ่านราณี) ได้แย้งกระแสสังคมที่ให้ความสำคัญกับอินเทอร์เน็ตมากเกินไปจนกว่าประโยชน์ใช้สอยที่แท้จริง โดยกำหนดให้ราณีกล่าวแย้งคำแนะนำให้ใช้อินเทอร์เน็ตของทางดาบว่า สิ่งทีอินเทอร์เน็ตทำได้นั้นเป็นสิ่งที่เธอก็ได้รับในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องให้อินเทอร์เน็ตเข้ามาแทนที่วิถีชีวิตแบบเดิม (การ์ตูนตอนที่ 14)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านครูน้อย และระกา) โดยมองว่าสังคมกำลังถูกยึดยึดค่านิยมในทางที่ผิดเกี่ยวกับความเข้าใจในสิทธิบริโภคนิยมและแนวทางการเรียกร้องสิทธิมนุษยชน (การ์ตูนตอนที่ 31)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ) โดยล้อเลียนความฟุ้งเฟ้ออย่างไม่ยั้งคิดของคนไทยในยุคฟองสบู่ (ซั๊กโครกซุบทอง) ล้อเลียนโดยแสดงให้เห็นผลกระทบอันเลวร้ายที่คนไทยได้รับความฟุ้งเฟ้อในยุคนี้ (อดีตมากจนต้องมีการคิดค้นคอมพิวเตอร์ 100) รวมถึงการคอร์รัปชันที่ก่อให้เกิดอนุสรณ์เตือนใจมาจนถึงปัจจุบัน (การ์ตูนตอนที่ 33)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านตัวละครที่โดยปกติเป็นพ่อ) เกี่ยวกับความเป็นชาติในอีกแง่มุมหนึ่งที่คนอาจไม่ได้นึกถึง เช่น การที่รัฐในอดีตผูกขาดความเป็นชาติ หรือการนำเอาความเป็นชาติมาขายสินค้าบางชนิดในปัจจุบัน (การ์ตูนตอนที่ 34)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านตัวละครที่โดยปกติเป็นพ่อ) ล้อเลียนปฏิกิริยาของสังคมเกี่ยวกับกรณีฆาตกรรมแพทย์หญิงผัดพรและการย้ายมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (การ์ตูนตอนที่ 37)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านประชาชน) โดยล้อเลียนให้เห็นความเป็นจริงเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็นของคนทั่วไปในสังคม ที่มีลักษณะแบ่งรับแบ่งสู้ ครึ่งๆ กลางๆ (การ์ตูนตอนที่ 48)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านทางดาบ) โดยล้อเลียนเปรียบเทียบกิจกรรมการสื่อสารต่างๆทางอินเทอร์เน็ตของคนกับการถ่ายปัสสาวะของสุนัข (การ์ตูนตอนที่ 52)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านตัวละครและสื่อต่างๆ) โดยชี้ให้เห็นความจริงว่าทุกสรรพสิ่งต่างก็มีความซับซ้อน ตลอดจนมีบทบาททั้งในด้านที่เปิดเผยและซ่อนเร้น สังคมควรใช้วิจารณญาณให้เหตุผลพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนที่จะเชื่อฟัง หรือปฏิบัติตามบุคคลใดๆ ตลอดจนสื่อใดๆ (การ์ตูนตอนที่ 57-58)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านพ่อ) โดยล้อเลียนให้เห็นความเป็นจริงในแง่ลบที่ซ่อนเร้นอยู่อีกด้านหนึ่งในการแสดงบทบาทของเยาวชน (การ์ตูนตอนที่ 60)

● **รายละเอียดของการ์ตูนที่นำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านตัวละคร ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา จำนวน 4 ตอน**

- แสดงทัศนคติ (ผ่านครูน้อย) ที่ไม่ดีต่อมาตรฐานวิชาชีพครู โดยมองว่า ในปัจจุบันมาตรฐานวิชาชีพครูอยู่ในระดับต่ำมาก โดยครูไม่มีความสามารถ ไม่มีประสิทธิภาพในการปฏิบัติหน้าที่หลักของตนเองเหมือนในอดีต และในขณะที่ครูปัจจุบันได้ผลกระทบหน้าที่ของตนให้สถาบันอื่นๆ ในสังคมเป็นผู้ปฏิบัติแล้วก็ยังไม่รู้สึกตัว ยังคงพยายามเรียกร้องอำนาจของตนอย่างเต็มที่ที่เคยได้รับในอดีตต่อไป (การ์ตูนตอนที่ 7)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านระกา) ที่ไม่ดีต่อการปฏิรูปการศึกษาให้เป็นระบบที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมองว่าระบบนี้เป็นการบังคับฝืนใจนักเรียนให้ยอมรับการถูกบ่มเพาะในทางที่ไม่ถูกต้อง ทำให้นักเรียนไร้ความสามารถในการตัดสินใจอะไรเป็นสิ่งที่ถูก ที่ควรปฏิบัติ รวมทั้งไร้ความสามารถในการสร้างวิจารณญาณของตนเอง (การ์ตูนตอนที่ 11)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านครูใหญ่) ที่ไม่ดีต่อการปรับปรุงการให้บริการของโรงเรียนให้เป็นไปตามมาตรฐาน ISO 9002 โดยมองว่าเป็นการปรับปรุงแค่เปลือกนอก โดยละเลยการพัฒนาคุณภาพด้านวิชาการที่เป็นหัวใจของการศึกษา (การ์ตูนตอนที่ 12)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านหางดาบ) ที่ไม่ดีต่อมาตรฐานวิชาชีพครู โดยล้อเลียนให้เห็นว่าครูจำนวนหนึ่งมีความคิดตื้นๆ จึงพยายามแสดงที่ท่าสนใจอินเทอร์เน็ต โดยที่ไม่ได้กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้จริงๆ (การ์ตูนตอนที่ 22)

- รายละเอียดของการ์ตูนที่นำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านตัวละคร
ในเรื่องที่เกี่ยวกับครอบครัว จำนวน 3 ตอน

- แสดงทัศนคติ (ผ่านระกา ราณี) โดยล้อเลียนให้เห็นพฤติกรรมแบบฉบับของพ่อแม่
จำนวนหนึ่งที่ชอบไปเดินคลองถม – โฮมโปร และแมคโคร – โลตัส (การ์ตูนตอนที่ 43)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านระกา ราณี) โดยล้อเลียนให้เห็นพฤติกรรมแบบฉบับของพ่อแม่
จำนวนหนึ่งที่มักกังวลว่าลูกจะได้รับอิทธิพล และเลียนแบบสิ่งที่ไม่ดีจากสื่อ (การ์ตูนตอนที่ 44)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านระกา ราณี) โดยล้อเลียนให้เห็นพฤติกรรมแบบฉบับของพ่อแม่
จำนวนหนึ่งที่ไม่สนใจจะเรียนรู้ร่วมกับลูก โดยผลักภาระให้ลูกมีหน้าที่จดจำและเรียนรู้ข้อมูลที่
มีสาระ มีประโยชน์แต่เพียงลำพัง ส่วนตนเองก็สนใจแต่เรื่องไม่มีสาระ (การ์ตูนตอนที่ 54)

- รายละเอียดของการ์ตูนที่นำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านตัวละคร
ในเรื่องที่เกี่ยวกับสื่อมวลชน จำนวน 2 ตอน

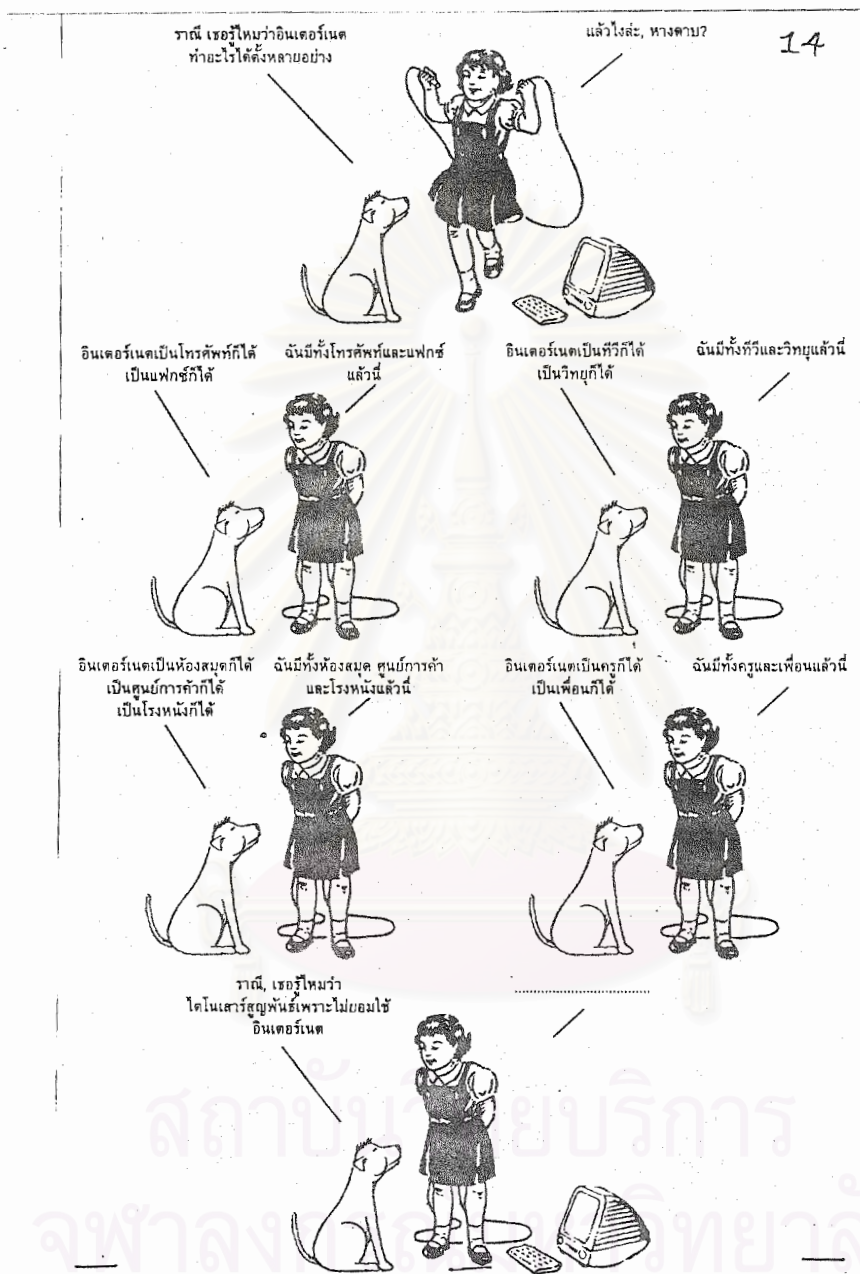
- แสดงทัศนคติ (ผ่านพ่อ) ที่ล้อเลียนสื่อหนังสือพิมพ์ โดยชี้ให้เห็นความจริงที่ว่า
ในบางวาระ สื่อหนังสือพิมพ์ก็ปฏิบัติหน้าที่ของตนในทางที่ไม่เหมาะสม (การ์ตูนตอนที่ 1)

- แสดงทัศนคติ (ผ่านหางดาบ) โดยเสียดสีคุณภาพ และจำนวนโฆษณาของรายการ
ทางเคเบิลทีวี โดยกำหนดให้หางดาบพูดกับราณีว่าตนเองยินดีที่จะดูโทรทัศน์ที่ไม่มีสัญญาณภาพ
มีแต่เสียงซ่าๆ (คือไม่มีรายการอะไรเลย) มากกว่าดูรายการทางเคเบิลทีวี (การ์ตูนตอนที่ 32)

- รายละเอียดของการ์ตูนที่นำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านตัวละคร
ในเรื่องที่เกี่ยวกับการเมือง จำนวน 1 ตอน

- แสดงทัศนคติ (ผ่านชายชรา) ที่ไม่ตีต่อการปฏิบัติหน้าที่ของรัฐบาล โดยมองว่ารัฐบาล
ไม่ซื่อสัตย์ ไม่จริงใจ หลอกลวงประชาชนให้มีความหวังลมๆแล้งๆตลอดมาว่าคุณภาพชีวิตของตน
จะดีขึ้น ซึ่งไม่เป็นความจริง (การ์ตูนตอนที่ 23)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านตัวละคร ในเรื่องที่เกี่ยวข้องสังคม



ในการ์ตูนตอนที่ 14 ผู้เขียนได้แสดงทัศนคติไม่เห็นด้วยกับกระแสสังคมที่ให้ความสำคัญกับอินเทอร์เน็ตเกินกว่าประโยชน์ใช้สอยที่แท้จริง โดยแสดงทัศนคติของตนผ่านราณี ด้วยการกำหนดให้ราณีกล่าวแย้งคำแนะนำให้ใช้อินเทอร์เน็ตของหางดาบว่า สิ่งที่อินเทอร์เน็ตทำได้นั้นเป็นสิ่งที่เธอก็ได้รับในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องให้อินเทอร์เน็ตเข้ามาแทนที่วิถีชีวิตแบบเดิม

ตัวอย่างการ์ตูน : กาน่าเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านตัวละคร ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสังคม

พิพิธภัณฑท์ ฟองสบู่

สังคมที่สามารถก้าวไปข้างหน้า
คือสังคมที่สามารถจดจำอดีต!
สังคมเข้มแข็งคือสังคม
อุดมพิพิธภัณฑท์!

ในยุคที่สังคมเรากำลังพัฒนาไปอย่าง
ก้าวกระโดด ก่อนที่ประวัติศาสตร์จะ
ถูกปิดเขียน ก่อนที่ความเป็นไทยจะ
ลบล้างและก่อนที่คนรุ่นใหม่จะ
หลงลืมรากเหง้าของตนเอง เราต้อง
รีบตั้งพิพิธภัณฑท์ขึ้นมาเรื่อยๆ
ทางโรงเรียนเห็นว่าทุกคนที่น่านจะมี
พิพิธภัณฑท์โดยเฉพาะก็คือ
ยุคฟองสบู่!

นอกจากจะมีการค้นพบสบู่แล้ว ยุคนี้ได้ให้
กำเนิดวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์
ไม่มียุคใดเหมือน และได้สะท้อนออกมาด้วย
ศิลปวัตถุอันล้ำค่า

รวมทั้งถาวรวัตถุต่างๆซึ่งเตือนใจให้เราน้อมรำลึกถึงความยิ่งใหญ่ของ
อารยธรรมไทย

ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับยุคนี้ถูกปิดบังและบิดเบือนมานาน
พิพิธภัณฑท์จะเอาข้อมูลที่ถูกบิดเบือนมาเรียบเรียงอย่างแจ่มแจ้ง
ข้อเท็จจริงเหล่านี้จะให้เยาวชนเห็นว่าสังคมไทยจะก้าวมาถึง
จุดนี้ไม่ได้เลยถ้าปราศจากยุคฟองสบู่ และจะเป็นแรงบันดาลใจ
ให้เขามาร่วมสร้างสรรค์สังคมใหม่ที่ก้าวหน้ายิ่งไปกว่าเดิม

ในส่วนตัว เราอยู่กับอย่างประหมัด
และเรียบง่าย ทุกคนพอใจใน
วิถีชีวิตแบบไทยๆ

จึงหือคะ ที่ว่าคน
ยุคฟองสบู่ไม่ใช่
นมพู่ระหงษา

มันดีดกเกินไป
แต่ปลายก็
ต้องไร้สูญ
รานตา

ในตอนที 33 ผู้เขียนได้แสดงทัศนคติของตนผ่านเจ้าหน้าที่ดูแลพิพิธภัณฑท์ โดยล้อเลียนความ
ฟุ่มเฟือยอย่างไม่ยั้งคิดของคนไทยในยุคฟองสบู่ (ซักโครกชุบทอง) ผลกระทบอันเลวร้ายที่คนไทยได้รับ
จากความฟุ่มเฟือยในช่วงนั้น (รุดติตมากจนต้องมีการคิดค้นคอมฟอร์ต 100) รวมถึงการคอร์ปชั่นที่
ก่อให้เกิดอนุสรณ์เตือนใจมาจนถึงปัจจุบัน (ซากสิ่งปลูกสร้างของโครงการรถไฟฟ้าโฮปเวลล์)

● ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านตัวละคร ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา

ตามหลักการศึกษาระบบ "เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง" นักเรียนจะเป็นผู้ตั้งเป้าหมายและสรุปผลการเรียนด้วยตนเอง เด็กชายระภา, เขื่อดองสรุปวิชาเราได้บรรลุเป้าหมายอะไรไปแล้วบ้าง?

เพื่อผัดผ่อนปัญหาคนว่างงานให้เนิ่นนานออกไป อีกหนึ่งประติมากรรมประมาณของราชการในการสร้างคุก 11



เพื่อทำให้นักเรียนเคยชินกับงานใหม่ๆ ขอมริบทุกกฎเกณฑ์ที่นำเอื้อหน้า และกลายเป็นวิถูดุสิตที่ง่ายต่อการป้อนเข้าโรงงาน



เพื่อทำให้นักเรียนกลายเป็นคนเชื่อใจขอมริบสภาพในและอำนาจที่เหนือกว่า



เพื่อทำให้นักเรียนก็หัวให้กับกระแสนสังคมและความไม่ถูกต้องไว้วิจารณ์คุณภาพในการกับรับความรู้สึกชนิด



เพื่อทำให้นักเรียนทว่าละแวงคนอื่นๆที่มีความคิดและการประพฤติปฏิบัติไม่เหมือนกับตัวเอง



เพื่อทำให้นักเรียนกลายเป็นพลเมืองที่ดี รู้จักเสียภาษีไปออกเสียงเลือกตั้งและรักษาบ้านเมืองให้สะอาดครับ!



ดีมาก!



ในการ์ตูนตอนที่ 11 ผู้เขียนได้แสดงทัศนคติไม่เห็นด้วยกับการปฏิรูปการศึกษาให้เป็นระบบที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง และแสดงความรู้สึกเห็นใจเด็กๆที่ต้องยอมรับระบบการศึกษาแบบใหม่นี้ โดยแสดงทัศนคติของตนผ่าน "ระภา" ผู้เขียนได้กำหนดให้ระภาไม่กล้าแสดงความรู้สึกแ่ๆของตนที่มีต่อการปฏิรูปการศึกษาออกมา โดยจำใจต้องพูดในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับที่ตนคิด ซึ่งก็เปรียบได้กับสภาพในชีวิตจริงของเด็กๆที่จำต้องยอมรับการเปลี่ยนแปลง (ซึ่งบางครั้งก็ไม่ส่งผลดี) ที่ผู้ใหญ่ยึดเยียดให้

ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านตัวละคร ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว

ส่วนที่เป็น 'ความ
จำ' ของชนเผ่าพ่อแม่ผู้
ปกครองเป็นเหมือนตู้
เอกสาร กล่าวคือมีเนื้อที่
อันจำกัด



พอพวกเขา
อายุย่างเข้าสี่
สิบ ศูนย์ก็เต็ม
จนเต็มอะไร
อีกไม่ได้

54



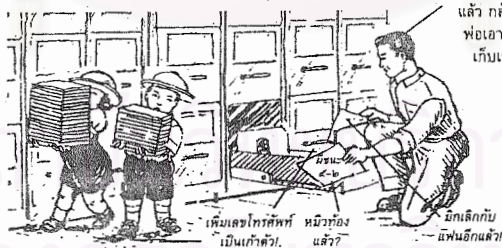
นั่นหมายความว่า ถ้าจะเติม
ความจำใหม่ๆ เข้าไป ก็ต้อง
ขจัดของเก่าออกไปก่อน



เขาก็มีความสุขอย่างยิ่งในการไล่ข้อมูล
เก่าๆ ของตนเองมาให้พวกเขา



โดยมีข้ออ้างว่าเขาวางจะกลายเป็น
คนไร้ราก หากไม่มีความทรงจำร่วมกับ
คนรุ่นพ่อแม่

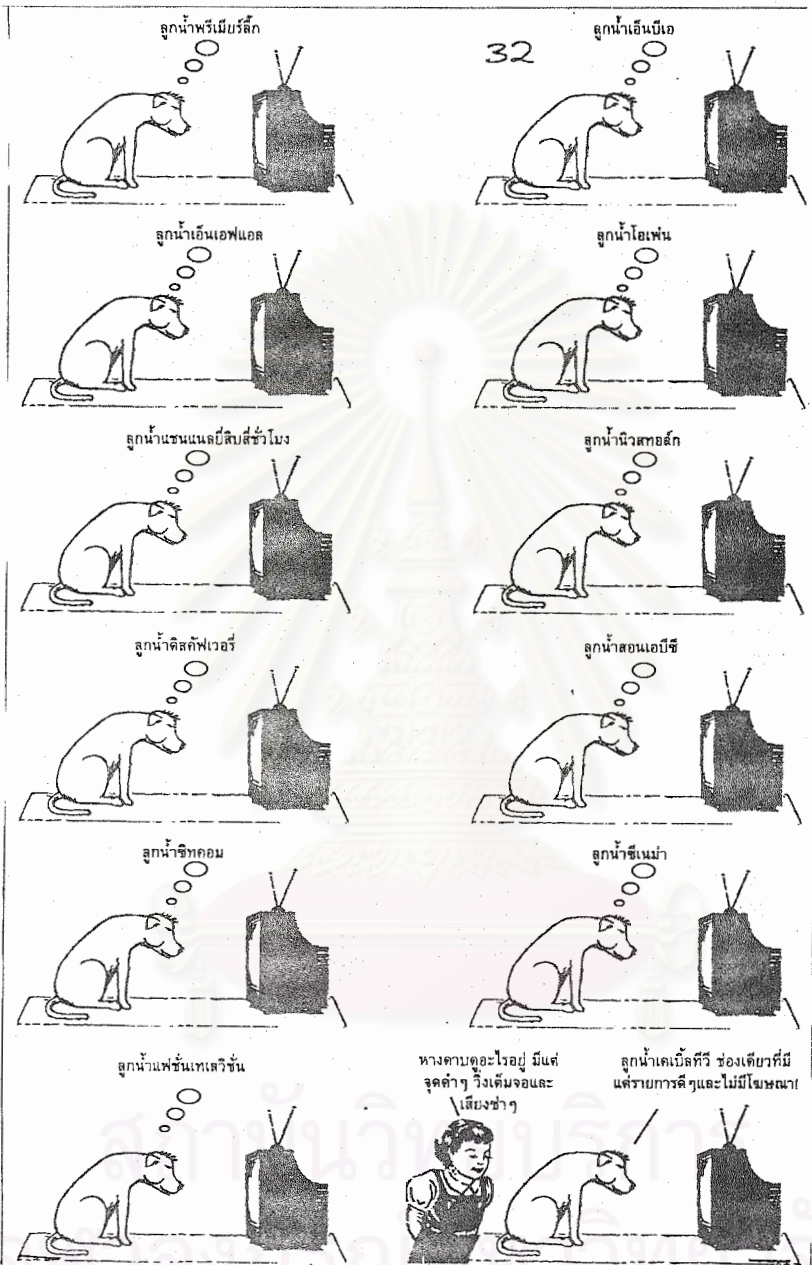


ชนกอนั้นไปเก็บ
แล้ว กลับมาช่วย
พ่อเอาของใหม่
เก็บเข้าตู้จะ

เด็กเลขไทรศกดิ์ หมิวทอง
เป็นแก้วตัว... แล้ว? ...อีกเล็กกับ
...แฟนอีกคนแล้ว

ในการ์ตูนตอนที่ 54 ผู้เขียนได้แสดงทัศนคติที่ไม่เห็นด้วยกับการปฏิบัติตัวของพ่อแม่ โดยชี้ให้เห็นว่าพ่อแม่ส่วนมากมักสนใจแต่เรื่องราวที่ไม่มีสาระ และยึดเยียดข้อมูลสำคัญๆ ให้ลูกจดจำโดยไม่ใส่ใจที่จะอธิบาย หรือจดจำข้อมูลเหล่านั้นเพื่อเป็นตัวอย่างแก่ลูก ทั้งนี้ ผู้เขียนแสดงทัศนคติดังกล่าวโดยแฝงนัยผ่านคำพูดของระกาภิบรรณิ ให้ผู้อ่านตัดสินใจตีความได้เอง ไม่ได้แสดงความไม่เห็นด้วยออกมาตรงๆ

• ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านตัวละคร ในเรื่องที่เกี่ยวข้องสื่อมวลชน



ในการ์ตูนตอนที่ 32 ผู้เขียนได้แสดงทัศนคติที่ไม่ดีต่อปริมาณโฆษณาที่ปรากฏ รวมทั้งคุณภาพของรายการโทรทัศน์ทางเคเบิลทีวี โดยผ่านความคิดและคำพูดของหางตาบ การกำหนดให้หางตาบบอกราวณ์ว่า ตนเองยินดีที่จะดูทีวีที่ไม่มีสัญญาณภาพและเสียงมากกว่าที่จะดูรายการต่างๆ ของเคเบิลทีวีนั้น สามารถบ่งบอกความคิดเห็นของผู้เขียนที่มีต่อคุณภาพของรายการโทรทัศน์ทางเคเบิลทีวีได้อย่างชัดเจน

• ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านตัวละคร ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเมือง



ในการ์ตูนตอนที่ 23 ผู้เขียนได้แสดงทัศนคติที่ไม่เชื่อถือการปฏิบัติหน้าที่ของรัฐบาล โดยชี้ให้เห็นว่าประชาชนถูกหลอกให้หรือความช่วยเหลือด้านงบประมาณจากรัฐบาล และถูกหลอกให้มีความหวังลมๆแล้งๆว่า ด้วยผลสำเร็จจากการบริหารงานของรัฐบาลนั้น ตนเองจะมีคุณภาพชีวิตดีขึ้น ทั้งนี้ผู้เขียนแสดงทัศนคติของตนผ่านคำพูดที่บ่งบอกถึงความไม่แน่ใจของชายชราและคุณบุญเลิศ

ตาราง 1.3 – เนื้อหาของการ์ตูนระกากับราณี ที่ปรากฏในการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะ
โดยผ่านการสร้างสถานการณ์

แก่นเรื่องแสดงทัศนะ	จำนวน (ตอน)
เกี่ยวกับสังคม	23
เกี่ยวกับการศึกษา	7
เกี่ยวกับการเมือง	5
เกี่ยวกับครอบครัว	4
เกี่ยวกับสื่อมวลชน	1
รวม	40

จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบการ์ตูนที่มีการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านการสร้างและจำลองสถานการณ์จำนวน 40 ตอน โดยเป็นเรื่องเกี่ยวกับสังคมมากที่สุด จำนวน 23 ตอน รองลงมาคือเรื่องเกี่ยวกับการศึกษา จำนวน 7 ตอน เรื่องเกี่ยวกับการเมือง 5 ตอน เรื่องเกี่ยวกับครอบครัว 4 ตอน และเป็นเรื่องเกี่ยวกับสื่อมวลชนน้อยที่สุด จำนวน 1 ตอน

- **รายละเอียดของการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านการสร้างสถานการณ์
ในเรื่องที่เกี่ยวกับสังคม จำนวน 23 ตอน**

- แสดงให้เห็นสภาพสังคมที่มีค่านิยมที่ผิดเกี่ยวกับประโยชน์ของการศึกษา มองเห็นประโยชน์ของการศึกษาในด้านวัตถุเพียงอย่างเดียว ไม่มองในแง่การพัฒนาจิตใจ อีกทั้งสังคมยังมองข้ามความอดทน ขยันหมั่นเพียร โดยให้คุณค่าแก่ความร่ำรวยที่ได้มาโดยไม่ต้องลงทุนลงแรง ไม่ต้องใช้เวลา (การ์ตูนตอนที่ 2)

- แสดงให้เห็นสภาพความสัมพันธ์ และทัศนคติไม่ดีที่ครูและพ่อแม่มีต่อกันในด้านการปฏิบัติหน้าที่ของแต่ละฝ่าย โดยครูเห็นว่าพ่อแม่ทำหน้าที่ได้แค่เป็นตู้เอทีเอ็ม คือจ่ายเงินอย่างเดียวโดยไม่ได้ดูแลความประพฤติของลูก ส่วนพ่อแม่ก็มองว่าครูทำหน้าที่ได้แค่เป็นเครื่องถ่ายเอกสาร มีหน้าที่สอนวิชาความรู้อย่างเดียวโดยไม่ได้อบรมบ่มนิสัยนักเรียน (การ์ตูนตอนที่ 6)

- แสดงให้เห็นสภาพสังคมไทยปัจจุบันที่อัปจนหนทางแก้ปัญหาสังคม ซ้ำยังจมปลักอยู่กับความคิดแบบเดิมที่กดขี่สิทธิเสรีภาพผู้หญิง คือไม่มีความจริงจังในการแก้ปัญหาหรือยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้หญิง (การ์ตูนตอนที่ 8)
- ล้อเลียนสังคม โดยแสดงให้เห็นกระแสสังคมในช่วงเวลาหนึ่งที่มีความสำคัญกับโพลล์มากเกินควร สังคมสร้างกระแสให้มีการแสดงความคิดเห็นในทุกเรื่องจนลามเข้ามาถึงในครอบครัว (การ์ตูนตอนที่ 10)
- ล้อเลียนกระแสสังคมที่ให้ความสำคัญกับเว็บไซต์มากเกินควร โดยกำหนดให้มีเว็บไซต์ของสุนัข ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาในลักษณะเดียวกับเว็บไซต์ของคน และเป็นเว็บไซต์ให้สุนัขอ่าน ไม่ใช่เว็บไซต์เกี่ยวกับสุนัขที่ให้อ่าน (การ์ตูนตอนที่ 15)
- แสดงความเป็นจริงในสังคมที่เต็มไปด้วยปัญหาสังคมมากมายหลายด้าน ที่ทำให้ผู้คนรู้สึกกลัว โดยทุกคนก็ต้องได้รับผลกระทบจากปัญหาสังคม มากบ้างน้อยบ้างในลักษณะที่ต่างกันไป (การ์ตูนตอนที่ 18)
- ล้อเลียนกลไกสังคม ที่มักบอกกับประชาชนว่าเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องที่โปร่งใส ตรวจสอบได้ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วยังไม่ใช่ มีเหตุการณ์มากมายที่มีผู้ได้รับผลกระทบโดยไม่สามารถหาต้นเหตุ หาคำอธิบาย หรือเรียกร้องความเป็นธรรมได้ (การ์ตูนตอนที่ 20)
- แสดงให้เห็นองค์ประกอบของการศึกษาที่ดีในอดีต เทียบกับในปัจจุบัน และองค์ประกอบของรัฐบาลที่ดีในอดีต เทียบกับในปัจจุบัน โดยชี้ให้เห็นว่าทุกๆสถาบันในสังคมปัจจุบันล้วนแต่ประกอบขึ้นจากองค์ประกอบที่หลากหลายและซับซ้อนกว่าในอดีต (การ์ตูนตอนที่ 21)
- แสดงให้เห็นภาวะวิกฤติ ที่ผู้คนจำนวนหนึ่งในสังคมไม่เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเรื่องของการติดต่อสื่อสารและการค้นคว้าหาความรู้ โดยนิยมใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่ถูกต้องมากกว่า (การ์ตูนตอนที่ 29)

- ล้อเลียนการโพสต์ข้อความในเว็บบอร์ดว่าเป็นกิจกรรมการสื่อสารอย่างหนึ่งในสังคมมนุษย์ที่สามารถเปรียบได้กับการถ่ายปัสสาวะของสุนัข เพราะสุนัขถ่ายปัสสาวะก็เพื่อ “ประกาศตนเอง” และสื่อสารกับสุนัขตัวอื่นๆเช่นเดียวกับการโพสต์ข้อความในเว็บบอร์ดของมนุษย์ (การ์ตูนตอนที่ 30)

- แสดงสภาพสังคมที่มีการแข่งขันผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจในลักษณะปลาใหญ่กินปลาเล็กตลอดเวลา โดยผู้ประกอบการรายเดิมที่มีกำลังทรัพย์หรือปัจจัยเกื้อหนุนทางเศรษฐกิจน้อยกว่าก็ต้องประสบปัญหา หรือออกจากเวทีการค้าไปเมื่อมีผู้ประกอบการรายใหม่ที่มีกำลังทรัพย์และปัจจัยเกื้อหนุนทางธุรกิจมากกว่าเข้ามา (การ์ตูนตอนที่ 35)

- แสดงให้เห็นสภาพสังคมที่ผู้ใหญ่มีเจตนาที่ไม่บริสุทธิ์ ใช้การปิดหูปิดตา ปิดบังข้อมูลกับเด็ก เพื่อไม่ให้เด็กรู้สึก หรือคิดได้ว่าที่สังคมมีปัญหาเช่นนี้ก็เพราะผู้ใหญ่เป็นต้นเหตุ (การ์ตูนตอนที่ 36)

- แสดงให้เห็นสภาพสังคม โดยนำสภาพของขงทานที่ต้องแย่งกันเรียกร้องความเห็นใจและความสงสารจากผู้ให้มาล้อเลียนเปรียบเทียบกับภาวะการแข่งขันกันอย่างหนักหน่วงของสินค้าหลายๆชนิดในตลาด (การ์ตูนตอนที่ 39 40 41)

- ชี้ให้เห็นความเป็นจริงในสังคมไทยปัจจุบัน ที่คนไทยนิยมมองออกไปข้างนอก คือเห็นดีเห็นงามกับวัฒนธรรมตะวันตก มากกว่าที่จะมองเข้ามาข้างใน คือวัฒนธรรมของตนเอง โดยคนส่วนใหญ่ดูถูกความเป็นตัวเอง มักเห็นว่าวัฒนธรรมไทยเป็นสิ่งที่ไม่เจริญ ไม่น่านิยม (การ์ตูนตอนที่ 45)

- แสดงให้เห็นภาวะที่สังคมเกิดความตื่นตัวและให้ความสำคัญกับประวัติศาสตร์ ซึ่งทำให้เกิดการบิดเบือนประวัติศาสตร์ในรูปแบบต่างๆกัน จนบางครั้งสร้างความเข้าใจที่ผิดให้เกิดแก่ประชาชน (การ์ตูนตอนที่ 46)

- แสดงให้เห็นสภาพความสัมพันธ์ในลักษณะผืนใจ และเสแสร้ง ระหว่างชายหญิงในสังคมที่ให้ความสำคัญกับผู้ชายเป็นใหญ่ (การ์ตูนตอนที่ 47)

- ชี้ให้เห็นความเป็นจริงเกี่ยวกับการชำระประวัติศาสตร์ในสังคมไทย กล่าวคือ ไม่ว่าจะอย่างไรประชาชนก็ไม่มีโอกาสได้รู้ข้อเท็จจริงที่ปราศจากการบิดเบือน เนื่องจากมีกลุ่มบุคคลบางกลุ่มเกรงว่าการเปิดเผยข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์อาจกลายเป็นการทำลายหรือบั่นทอนภาพลักษณ์ของตน (การ์ตูนตอนที่ 49)
 - แสดงการเปรียบเทียบให้เห็นความเหมือนและความต่างในหลายๆด้าน ที่เกิดขึ้นในสังคมในอดีตและปัจจุบัน ซึ่งบางครั้งก็ยากที่จะบอกได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น แย่ลง หรือไม่มีความแตกต่างใดๆ (การ์ตูนตอนที่ 50)
 - ชี้ให้เห็นสภาพความเป็นจริงเกี่ยวกับคุณภาพชีวิตของคนไทยที่แย่ตลอดกาล อยู่ในระดับต่ำเสมอ ไม่ว่าจะยุคสมัยจะเปลี่ยนไปอย่างไรก็ตาม เห็นได้จากการที่ยังต้องเขวนกับข้าวเอาไว้โดยไม่ได้กิน แม้ว่ากับข้าวจะเปลี่ยนจากปลาทูเป็นพิชซ่าไทย และเปลี่ยนจากพิชซ่าไทยเป็นพิชซ่านอกแล้วก็ตาม (การ์ตูนตอนที่ 53)
 - แสดงให้เห็นลักษณะการให้ความสนใจในเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ของคนรุ่นใหม่ ที่ให้ความสำคัญแค่เพียงเปลือกนอกของเหตุการณ์ ไม่ได้เอาใจใส่ที่จะเรียนรู้เรื่องราวในส่วนที่เป็นหัวใจของมัน (การ์ตูนตอนที่ 55)
 - แสดงให้เห็นสภาพสังคม โดยล้อเลียนผู้คนในสังคมที่มองทุกอย่างแค่เปลือกนอก เห็นทุกอย่างเป็นแพชั่น เห็นได้จากการให้ความสำคัญกับหนังสือประเภทหนึ่งเป็นพักๆ ตามกระแสตามแพชั่น แล้วก็เปลี่ยนไปเรื่อยๆ โดยไม่เห็นคุณค่าภายใน และไม่ได้เกิดจากความชอบของตนเองอย่างแท้จริง (การ์ตูนตอนที่ 56)
- **รายละเอียดของการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านการสร้างสถานการณ์ในเรื่องที่เกี่ยวกับการศึกษา จำนวน 7 ตอน**
 - ใช้สถานการณ์เกินจริงจำลองให้เห็นสภาพของระดับความคิด ความรู้ ความสามารถของครูที่ตกต่ำลงเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ถึงขนาดที่ไม่รู้จักเหตุการณ์สู้รบในสมัยที่คนไทยต้องเสียกรุงศรีอยุธยา (การ์ตูนตอนที่ 13)

- จำลองสถานการณ์ให้เห็นความยุ่งเหยิงของการปฏิรูปการศึกษา ซึ่งเป็นผลมาจากการที่ครูจำนวนหนึ่งฝังตัวอยู่ในโลกทัศน์แคบๆ ของตนเอง ไม่เปิดใจกว้างยอมรับการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งไม่มีจรรยาบรรณวิชาชีพ ไม่สนใจที่จะปฏิบัติหน้าที่ตามวิชาชีพของตน โดยมุ่งแต่การใช้อำนาจหน้าที่แสวงหาผลประโยชน์ให้ตนเอง (การ์ตูนตอนที่ 19)
- จำลองสถานการณ์เกินจริงให้เห็นว่าสถานภาพของระดับความรู้ด้านเทคโนโลยีและด้านอื่นๆ ของครูในปัจจุบันนั้นอยู่ในระดับต่ำมาก (การ์ตูนตอนที่ 22)
- จำลองสถานการณ์ที่แสดงการประชดประชันถึงให้เห็นความล้มเหลวของการนำระบบมาตรฐาน ISO 9002 เข้ามาใช้ในการบริหารสถาบันการศึกษา โดยไม่ได้พิจารณาว่ามีความจำเป็นอย่างแท้จริงที่จะต้องนำมาใช้หรือไม่ (การ์ตูนตอนที่ 25)
- จำลองสถานการณ์ที่แสดงให้เห็นความผิดพลาดของครูในการปลูกฝังจิตสำนึกรักการศึกษาให้แก่นักเรียน โดยแม้แต่ตัวครูเองก็ยังไม่เข้าใจในความสำคัญที่แท้จริงของการศึกษา โดยนำเอาค่านิยมของสังคมที่ให้ความสำคัญกับความร่ำรวย มาถือเป็นความจำเป็นที่นักเรียนจะต้องได้รับการศึกษา ทำให้นักเรียนได้รับการปลูกฝังจิตสำนึกที่ผิดตามไปด้วย (การ์ตูนตอนที่ 26)
- แสดงให้เห็นรูปแบบและสภาพการทำงานร่วมกันของข้าราชการหัวเก่ากับข้าราชการหัวใหม่ (ที่ต้องการให้มีการปฏิรูป) ที่เห็นแก่ผลประโยชน์เป็นใหญ่ โดยต่างฝ่ายต่างจะเรียกร้องให้มีการเปลี่ยนแปลงระบบหรือแสดงความขัดแย้งต่อกันก็ต่อเมื่อหน่วยงานของตนอยู่ในภาวะที่งบประมาณขาดแคลนเท่านั้น (การ์ตูนตอนที่ 27)
- แสดงให้เห็นโลกทัศน์แคบๆ ของครูที่ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง ไม่เปิดใจยอมรับความจริง โดยแสดงสถานการณ์ของครูที่ไม่ยินยอมให้นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน เพราะกลัวว่าตนเองจะไม่รู้เรื่อง และกลัวว่านักเรียนจะหันไปให้ความสนใจกับคอมพิวเตอร์มากกว่าตนเอง กลัวคือกลัวว่าตนเองจะถูกลดบทบาท ลดความสำคัญลง (การ์ตูนตอนที่ 28)

● รายละเอียดของการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านการสร้างสถานการณ์
ในเรื่องที่เกี่ยวกับการเมือง จำนวน 5 ตอน

- เปรียบเทียบให้เห็นสภาพความสัมพันธ์ระหว่างผู้มีอำนาจในบ้านเมืองกับประชาชน โดยแสดงให้เห็นว่าประชาชนก็เหมือนกับระกาที่โดนพ้อโกหก กล่าวคือเป็นฝ่ายเสียเปรียบ เป็นฝ่ายที่ถูกผู้มีอำนาจปิดบังมิให้รู้ข้อมูลข้อเท็จจริงของเหตุการณ์สำคัญต่างๆที่เกิดขึ้นในบ้านเมือง (การ์ตูนตอนที่ 4)

- แสดงให้เห็นความสัมพันธ์และทัศนคติที่บุคลากรในภาคการเมืองมีต่อบุคลากรในภาควิชาการ ภาคสื่อมวลชน และภาคประชาชน โดยบุคลากรในภาควิชาการ ภาคสื่อมวลชน และภาคประชาชน มักเป็นผู้ที่ได้รับการดูแลดูหมิ่น ไม่ได้ได้รับความสนใจจากบุคลากรในภาคการเมือง และถูกกีดกันออกจากการแสดงความคิดเห็นใดๆเกี่ยวกับการแก้ปัญหาบ้านเมืองเสมอ (การ์ตูนตอนที่ 5)

- แสดงให้เห็นการบริหารงาน และการนำเสนอตนเองของนักการเมืองที่มักจะมีความไม่โปร่งใสอันเนื่องมาจากเรื่องของผลประโยชน์เสมอ เช่นในเรื่องการจัดการงบประมาณ และการแจ้งบัญชีทรัพย์สินของตนเอง โดยเปรียบเทียบให้เห็นความเชื่อมโยงกันบางส่วนกับความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในการนับคะแนนการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา (การ์ตูนตอนที่ 16)

- สร้างสถานการณ์จำลอง โดยแสดงให้เห็นลักษณะการบริหารงานของรัฐบาลที่แก้ปัญหาต่างๆในบ้านเมืองโดยปิดหูปิดตาตนเอง ฟังแต่ความคิดเห็นขององค์กรต่างชาติ ไม่พิจารณาสภาพความเป็นจริง ไม่ใช้เหตุผล และไม่สนใจความคิดเห็นของประชาชน (การ์ตูนตอนที่ 17)

- ใช้สุภาษิตสำนวนไทยมาเป็นคำจำกัดความที่ชี้ให้เห็นความเป็นจริง (ในด้านลบ) เกี่ยวกับลักษณะของการเมืองไทยในแวดวงต่างๆ เช่น เขียนเสือให้วัวกลัว จับแพะกะบเลือกนาย เป็นต้น (การ์ตูนตอนที่ 38)

- รายละเอียดของการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านการสร้างสถานการณ์ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว จำนวน 4 ตอน

- แสดงให้เห็นสภาพความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูก ในแบบที่พ่อพยายามจะปฏิบัติ ตามค่านิยมสมัยใหม่ คือใจกว้างและเข้าใจลูก แต่ในที่สุดก็มีขีดจำกัด ความพยายาม ที่จะเปลี่ยนแปลงก็ไม่เกิดประโยชน์ เพราะเป็นเพียงการทำตามกระแส ทำตามหนังสือ ไม่ใช่ความตั้งใจจากภายใน (การ์ตูนตอนที่ 3)

- ชี้ให้เห็นสภาพความจริงในครอบครัว ที่ผู้เป็นแม่มักต้องทำหน้าที่ดูแลลูกเพียง คนเดียวโดยที่ผู้เป็นพ่อไม่ยอมช่วยเหลือ ซึ่งเกี่ยวพันกับค่านิยมในสังคมไทยที่ให้ความสำคัญ กับผู้ชายเป็นใหญ่ เห็นว่าการที่ผู้ชายทำแต่งงานนอกบ้านอย่างเดียว โดยไม่เอาใจใส่ดูแลบ้าน หรือบุคคลในบ้านนั้นเป็นเรื่องที่ไม่เสียหายอะไร (การ์ตูนตอนที่ 9)

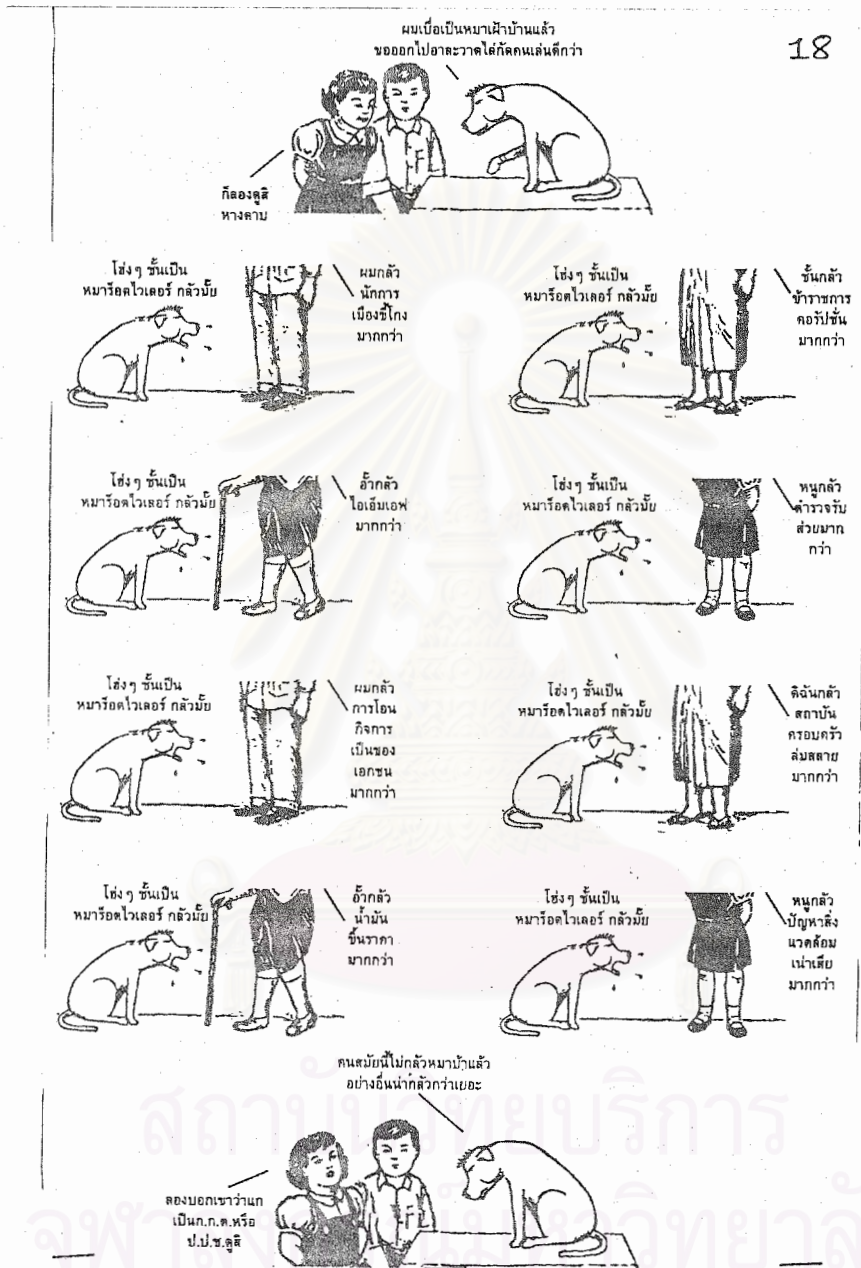
- แสดงให้เห็นสภาพสังคมที่นับวันก็จะมีช่องว่างระหว่างพ่อแม่กับลูกมากขึ้น โดยเฉพาะช่องว่างในด้านความต้องการความทันสมัย และการแสวงหาความรู้ความเข้าใจใน เรื่องเทคโนโลยี แต่ทั้งนี้ สภาพช่องว่างดังกล่าวอาจไม่ใช่ปัญหาก็ได้ หากพ่อแม่และลูกยอมรับ พร้อมทั้งหันหน้าเข้าหากันในการลดช่องว่างนั้น (การ์ตูนตอนที่ 42)

- ใช้สถานการณ์จำลอง ที่แสดงการล้อเลียนพฤติกรรมของแม่ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ มีดีบ้างไม่ดีบ้างแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับนิสัยส่วนตัวและสภาพแวดล้อมของแต่ละคน (การ์ตูนตอนที่ 60)

- รายละเอียดของการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านการสร้างสถานการณ์ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสื่อมวลชน จำนวน 1 ตอน

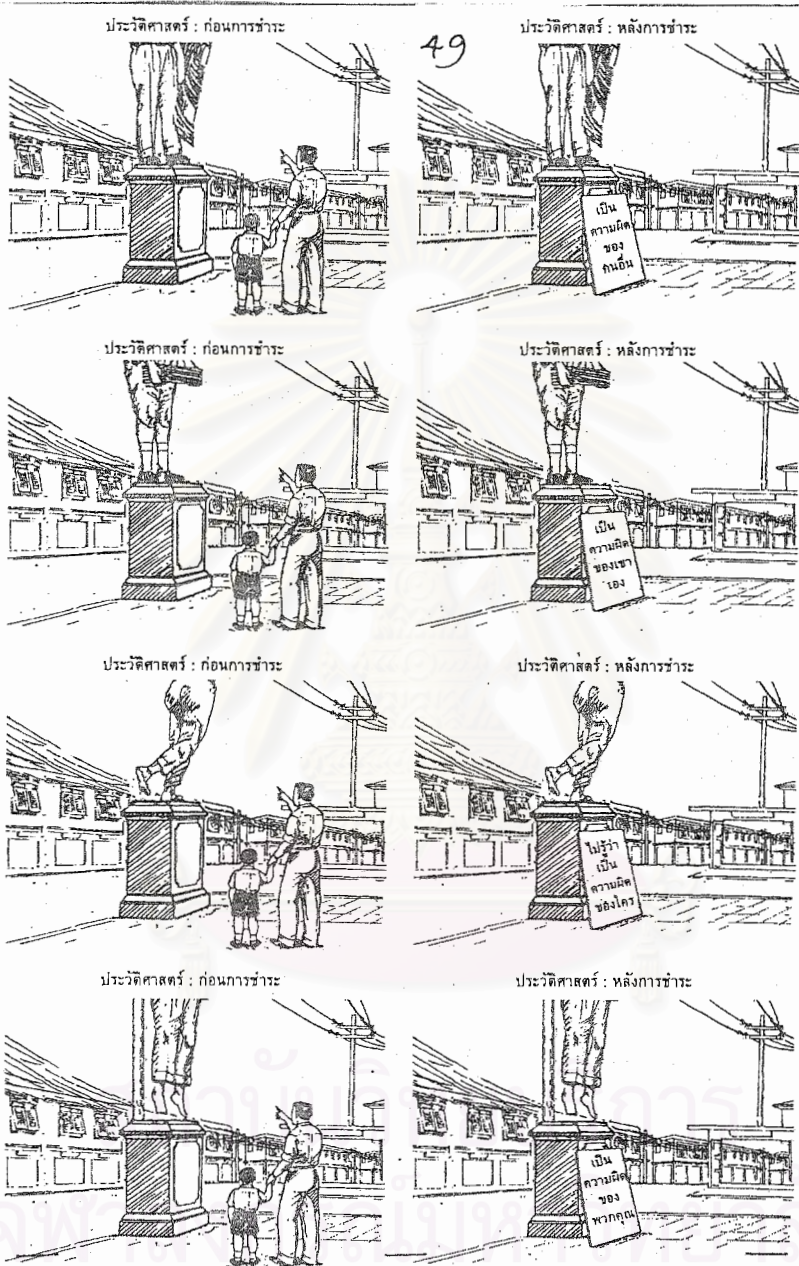
- จำลองสถานการณ์ที่แสดงการล้อเลียนสภาพการแตกตัวออกเป็นลักษณะเฉพาะทาง สำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ (ในรูปแบบที่เหมาะสม บ้าง ไม่เหมาะสมบ้าง) ที่นับวันจะยิ่งมีมากขึ้นของสื่อหนังสือพิมพ์ (การ์ตูนตอนที่ 51)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการสร้างสถานการณ์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสังคม



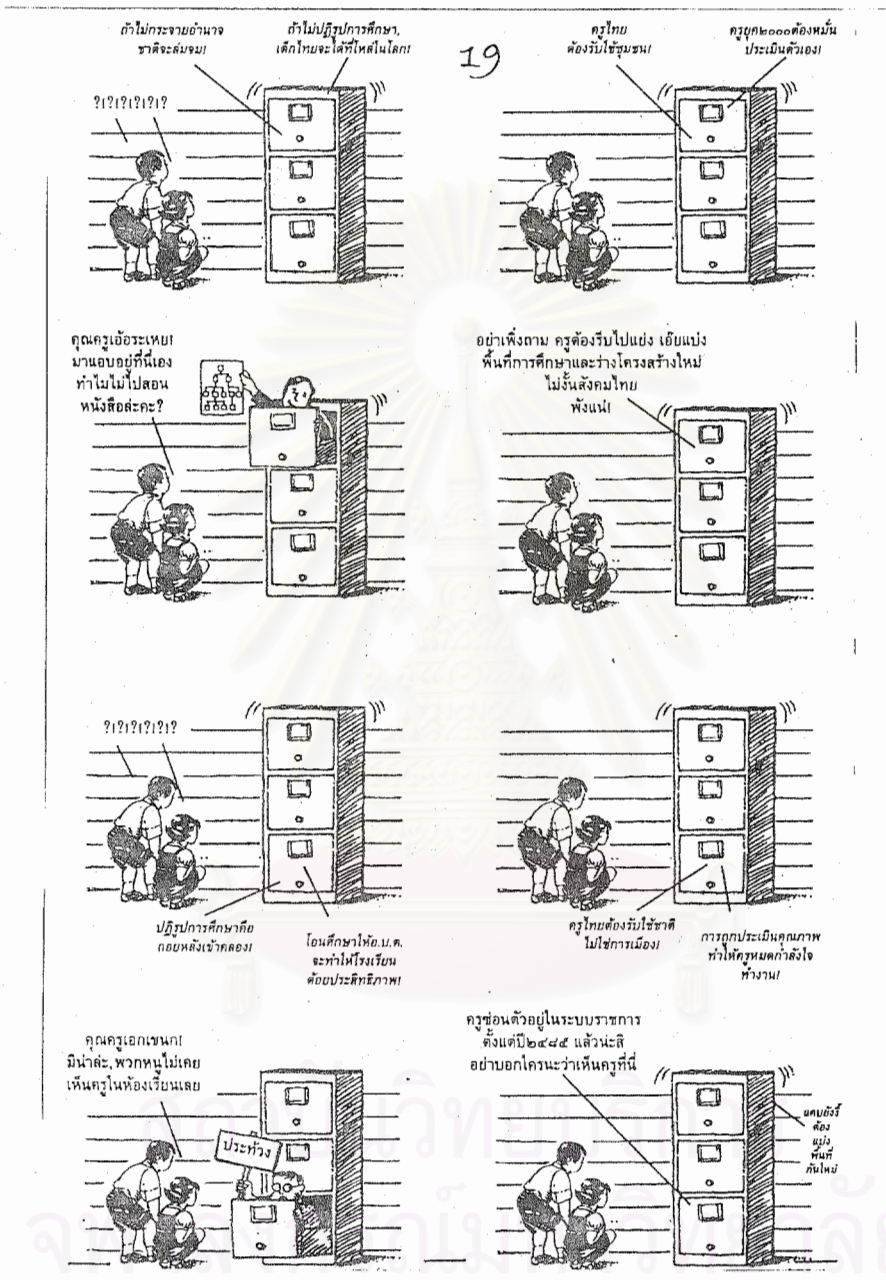
ในการ์ตูนตอนที่ 18 ผู้เขียนได้จำลองให้เห็นสภาพของสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยปัญหาสังคม ทำให้ประชาชนทุกกลุ่มได้รับผลกระทบโดยทั่วกัน (ไม่ว่าใครก็มีปัญหาที่จะต้องกลัว) ซึ่งจะกลัวมากหรือน้อย จะได้รับผลกระทบมากหรือน้อย หรือจะเกี่ยวข้องกับปัญหาใดก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ อาชีพ และฐานะของคนกลุ่มนั้น

- ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการสร้างสถานการณ์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสังคม



ในการ์ตูนตอนที่ 49 ผู้เขียนได้ชี้ให้เห็นความเป็นจริงเกี่ยวกับการชำระประวัติศาสตร์ของสังคมไทย ซึ่งไม่เคยมีความโปร่งใส โดยเมื่อถึงที่สุดแล้ว ประชาชนก็ไม่ได้รู้ข้อเท็จจริง โดยการชำระประวัติศาสตร์อย่างโปร่งใส นั้นมักถูกขัดขวางด้วยผลประโยชน์ หรือความพยายามในการรักษาเกียรติประวัติและภาพลักษณ์อันทรงคุณค่าของกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจในบ้านเมืองบางกลุ่มเสมอ

• ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการสร้างสถานการณ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษา



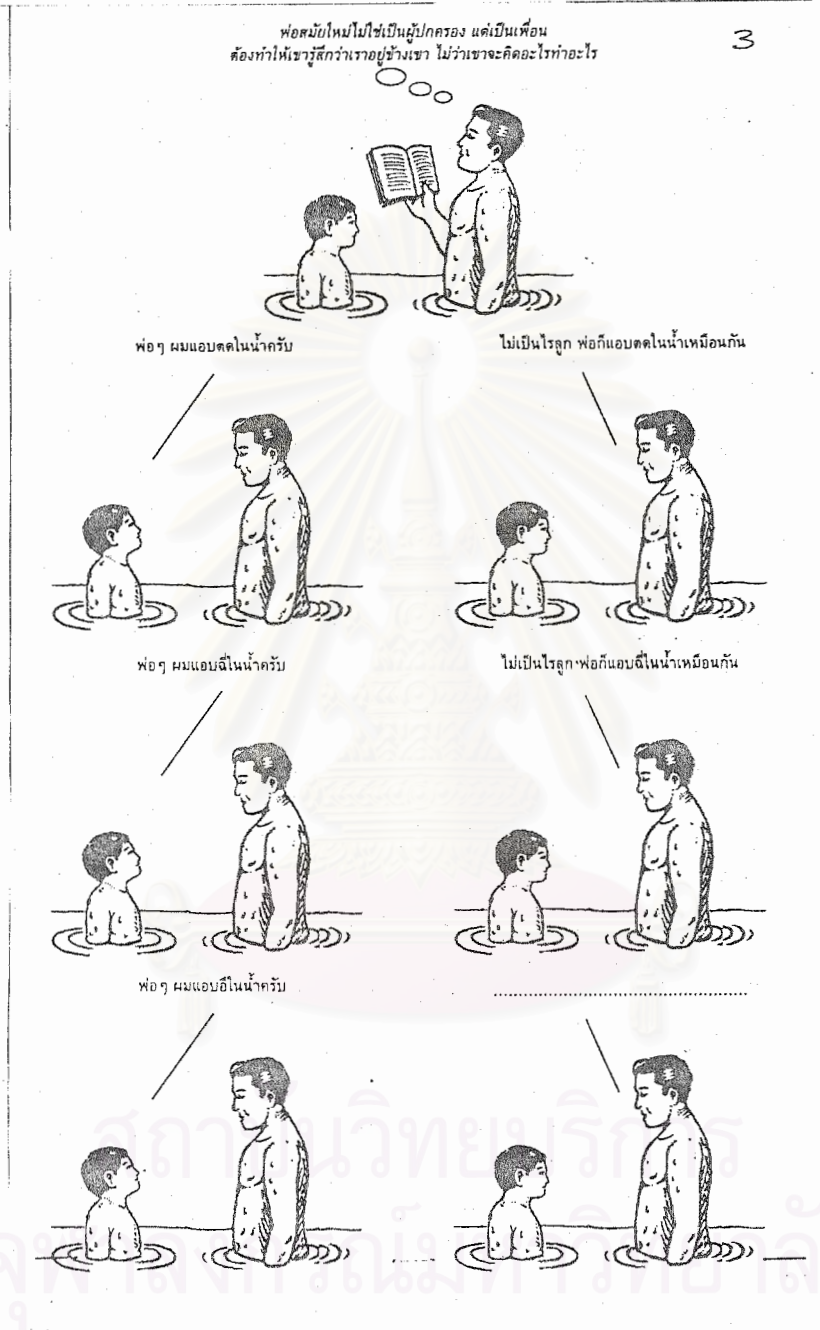
ในการ์ตูนตอนที่ 19 ผู้เขียนได้จำลองสถานการณ์ความยุ่งเหยิงของการปฏิรูปการศึกษาที่เกิดขึ้นเนื่องจากครุมีโลกทัศน์แคบ ไม่ใช่เหตุผลในการพิจารณาความเปลี่ยนแปลงใหม่ที่บังเกิดขึ้น และความไร้จรรยาบรรณของครูจำนวนหนึ่งที่ไม่ใส่ใจหน้าที่การสอนของตนเอง หมกมุ่นอยู่แต่การรักษามลประโยชน์ของตน

ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการสร้างสถานการณ์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเมือง



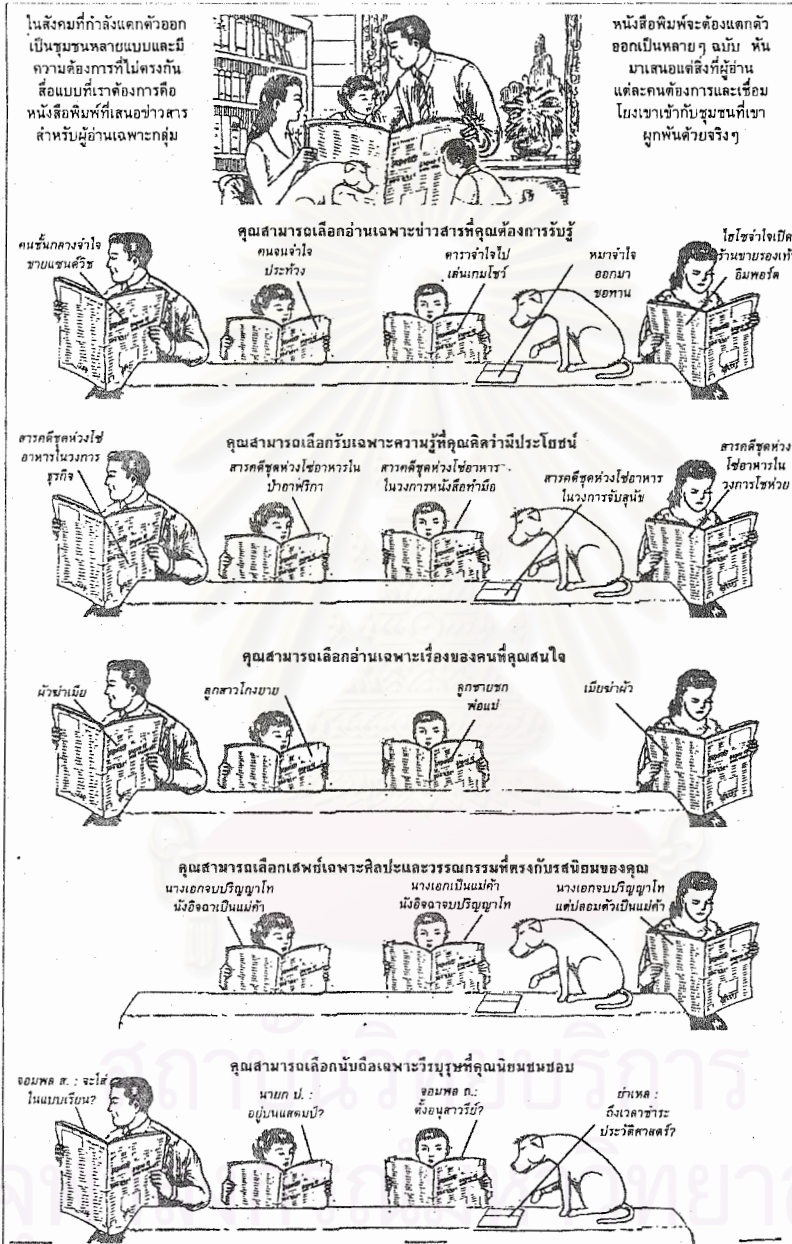
ในการ์ตูนตอนที่ 17 ผู้เขียนได้จำลองสภาพการบริหารงานของรัฐบาลที่ตัดสินใจแก้ไขปัญหาต่างๆในบ้านเมืองโดยไม่ฟังความเห็นของประชาชน โดยจำลองให้อยู่ในสถานการณ์ของเกมเศรษฐี ผู้เข้าแข่งขัน (คือรัฐบาล) ตอบคำถามโดยไม่ฟังตัวช่วย (คือประชาชน) เขาผู้ฟังที่มีชื่อ WTO ครอบหูไว้ตลอด กล่าวคือ ปิดหูตนเองจากเสียงประชาชน ฟังแต่เสียงขององค์กรต่างชาติเท่านั้น

- ตัวอย่างการ์ตูน : การนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการสร้างสถานการณ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับครอบครัว



ในการ์ตูนตอนที่ 3 ผู้เขียนได้จำลองสภาพความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูก ในแบบที่พ่อพยายามจะปฏิบัติตามค่านิยมสมัยใหม่ คือ ใจกว้างและเข้าใจลูก แต่ในที่สุดก็มีขีดจำกัด เพราะการเปลี่ยนแปลงแนวปฏิบัติของพ่อเป็นเพียงการทำตามกระแส ทำตามหนังสือ ไม่ใช่ความตั้งใจจากภายใน

• ตัวอย่างการ์ตูน: การนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการสร้างสถานการณ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อมวลชน



ในการ์ตูนตอนที 51 ผู้เขียนได้แสดงให้เห็นการทำงานของสื่อมวลชนในสังคมปัจจุบัน โดยล้อเลียนการแตกตัวเพื่อกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ (ในทิศทางที่เหมาะสมบ้าง ไม่เหมาะสมบ้าง) ของสื่อหนังสือพิมพ์ที่มีมากขึ้นในปัจจุบัน

2. โครงเรื่อง

ประกอบด้วย การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง

ตาราง 2.1 – รูปแบบการเปิดเรื่องที่ปรากฏในการ์ตูนระกาศกับราณี

รูปแบบการเปิดเรื่อง	จำนวน (ตอน)
เปิดเรื่องด้วยคำบรรยายภาพที่ทำหน้าที่อธิบายสถานการณ์ของเรื่อง	16
เปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครแสดงความคิดเห็น	15
เปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครอธิบายสถานการณ์	9
เปิดเรื่องด้วยบทสนทนาของตัวละคร	7
เปิดเรื่องโดยการกำหนดให้ตัวละครใช้ความคิดของตนโดยไม่พูดออกมา	4
เปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครตั้งคำถาม	4
เปิดเรื่องด้วยคำบรรยายภาพที่ทำหน้าที่อธิบายเฉพาะภาพนั้นๆ	4
เปิดเรื่องด้วยภาพประกอบที่ไม่มีคำบรรยายภาพ	1
รวม	60

จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกาศกับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่าใช้รูปแบบการเปิดเรื่องด้วยคำบรรยายภาพที่ทำหน้าที่อธิบายสถานการณ์ของเรื่องมากที่สุด จำนวน 16 ตอน

รูปแบบการเปิดเรื่องที่ใช้รองลงมา คือการเปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครแสดงความคิดเห็น จำนวน 15 ตอน การเปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครอธิบายสถานการณ์ จำนวน 9 ตอน การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาของตัวละคร จำนวน 7 ตอน การเปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครใช้ความคิดของตนโดยไม่พูดออกมา จำนวน 4 ตอน การเปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครตั้งคำถาม จำนวน 4 ตอน การเปิดเรื่องด้วยคำบรรยายภาพที่ทำหน้าที่อธิบายเฉพาะภาพนั้นๆ จำนวน 4 ตอน และใช้การเปิดเรื่องด้วยภาพประกอบที่ไม่มีคำบรรยายภาพน้อยที่สุด จำนวน 1 ตอน

จากการวิเคราะห์รูปแบบการเปิดเรื่อง พบว่า รูปแบบการเปิดเรื่องที่พบมากที่สุดและที่พบรองลงมาในการ์ตูนระกาศกับราณีนั้นมีความเชื่อมโยงสอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่องของ

การ์ตูน กล่าวคือ รูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่องของการ์ตูนระกากับราณีแบ่งออกได้เป็นการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะโดยผ่านการจำลองเหตุการณ์ หรือสร้างสถานการณ์จากเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในสังคม และการนำเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านการแสดงทัศนะของตัวละคร

ความเชื่อมโยงสอดคล้องกันนั้นอยู่ที่ ในขณะที่วิธีการเปิดเรื่องของการ์ตูนที่พบมากที่สุดเป็นการเปิดเรื่องด้วยคำบรรยายภาพที่ทำหน้าที่อธิบายสถานการณ์ของเรื่อง รูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการสร้างสถานการณ์ก็เป็นรูปแบบที่พบมากที่สุด และในขณะที่วิธีการเปิดเรื่องที่พบรองลงมาเป็นการเปิดเรื่องด้วยการแสดงความคิดเห็นของตัวละคร รูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่องที่พบอีกรูปแบบหนึ่งก็เป็นการเปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครแสดงความคิดเห็นเช่นกัน ซึ่งที่กล่าวมานี้เห็นได้อย่างชัดเจนว่ารูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่องและรูปแบบการเปิดเรื่องของการ์ตูนระกากับราณีนั้นมีความสอดคล้องกัน

ทั้งนี้ รูปแบบการเปิดเรื่องอื่นๆที่ได้จากการวิเคราะห์ ซึ่งพบเป็นส่วนน้อย ก็สามารถมองเห็นความเชื่อมโยงสอดคล้องกันได้เช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น การเปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครอธิบายสถานการณ์ การเปิดเรื่องด้วยคำบรรยายภาพที่ทำหน้าที่อธิบายเฉพาะภาพนั้นๆ และการเปิดเรื่องด้วยภาพประกอบที่ไม่มีคำบรรยายภาพ ก็มีความเชื่อมโยงกับการนำเสนอแก่นเรื่องโดยการจำลองให้เห็นสถานการณ์ ในขณะที่การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาของตัวละคร การเปิดเรื่องให้ตัวละครใช้ความคิดของตนโดยไม่พูดออกมา และการเปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครตั้งคำถาม ก็มีความเชื่อมโยงกับการนำเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านการแสดงทัศนะของตัวละคร เป็นต้น

สามารถกล่าวได้ว่า ความเชื่อมโยงสอดคล้องกันระหว่างรูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่องกับรูปแบบการเปิดเรื่องที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณีนั้นเป็นความสัมพันธ์ที่แตกต่างออกไปจากการ์ตูนสะท้อนสังคมทั่วไป (เช่นการ์ตูนการเมืองตามหน้าหนังสือพิมพ์รายวัน) กล่าวคือมีลักษณะผสมผสานกันระหว่างการ์ตูนช่องกับการ์ตูนภาพเดี่ยวจบ คือมีทั้งการนำเสนอความคิดเห็นของตัวละคร (ตามแบบการ์ตูนช่อง) และการจำลองสถานการณ์ (ตามแบบการ์ตูนภาพเดี่ยวจบ) รวมถึงมีทั้งการเปิดเรื่องที่มีบทสนทนา (ตามแบบการ์ตูนช่อง) และการเปิดเรื่องด้วยภาพและคำบรรยายภาพ (ตามแบบการ์ตูนภาพเดี่ยวจบ) อีกด้วย ซึ่งการผสมผสานดังกล่าวนี้ส่งผลในสองแง่มุมคือ ทำให้การ์ตูนระกากับราณีมีความหลากหลายและแตกต่างจากการ์ตูนอื่น แต่ในขณะเดียวกันก็อาจทำให้ผู้อ่านบางส่วนรู้สึกว่าความหลากหลายนี้เป็นเหตุให้หาจุดเด่นของการ์ตูนระกากับราณีไม่พบ

● ตัวอย่างการ์ตูน : การเปิดเรื่องด้วยคำบรรยายภาพที่ทำหน้าที่อธิบายสถานการณ์ของเรื่อง

20

ไปรงไลคือเห็นถึงข้างใน มองแล้วทะเลดูไปรงเหมือนไม่มีอะไรปิดบัง
เมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ยุคไปรงไล ทุกคนพากันอยากเห็นอะไรให้ชัดๆและเต็มตา
ภาพที่ได้ต้องสามารถเอามาตรวจสอบกันอย่างละเอียดทุกชุมชน



กระบวนการตรวจสอบของ ก.ค.ต. และ ป.ร. คือสิ่งที่ส่งไปยัง
นักการเมือง ไม่ว่าจะใหญ่แค่ไหน ก็ไม่อาจรอดพ้นการตรวจสอบ
ด้วยแสงนี้

ในทุกวงการ เมื่อแสงแห่งความ 'ไปรงไล' ตรวจสอบได้ ส่องไป
ที่ใด โอกาสจะซ่อนตัวอยู่ในมมมมก็ไม่มีเหลือ
ออกมาเถอะครับทุกคน




ทุกคนกำลังตื่นตัวกับการตรวจสอบ นิสัยชอบซ่อนสิ่งแพรไป
ทั่วสังคม สิ่งที่เคยซ่อนเร้นจะตกเป็นเป้าสายตาของประชาชน
เรื่องส่วนตัวจะถูกนำมาเปิดเผยในที่สาธารณะ

การเปิดเผยจะพบกับหัวใจเป็นก้าวแรกสู่สังคมไปรงไล

ไม่มีอะไรจะพิสูจน์ความจริงได้ดีกว่าแสงสว่าง สาดแสงนี้เข้าไป
แม้แต่ปรต พวกก็มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า

คราวนี้
แล้วทำไมคราวก่อน ใช้เทปรีเอซอส
ถ่ายวิดีโอไปคิดละครับ ? ไม่ได้ใช้มมม




พ.ศ. ๒๕๔๔ คือปีแห่งความไปรงไลตรวจสอบได้!
กระบวนการนี้จะเปิดโอกาสให้สังคมเข้าถึงความจริงได้มากกว่าในอดีต
และจะนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่!

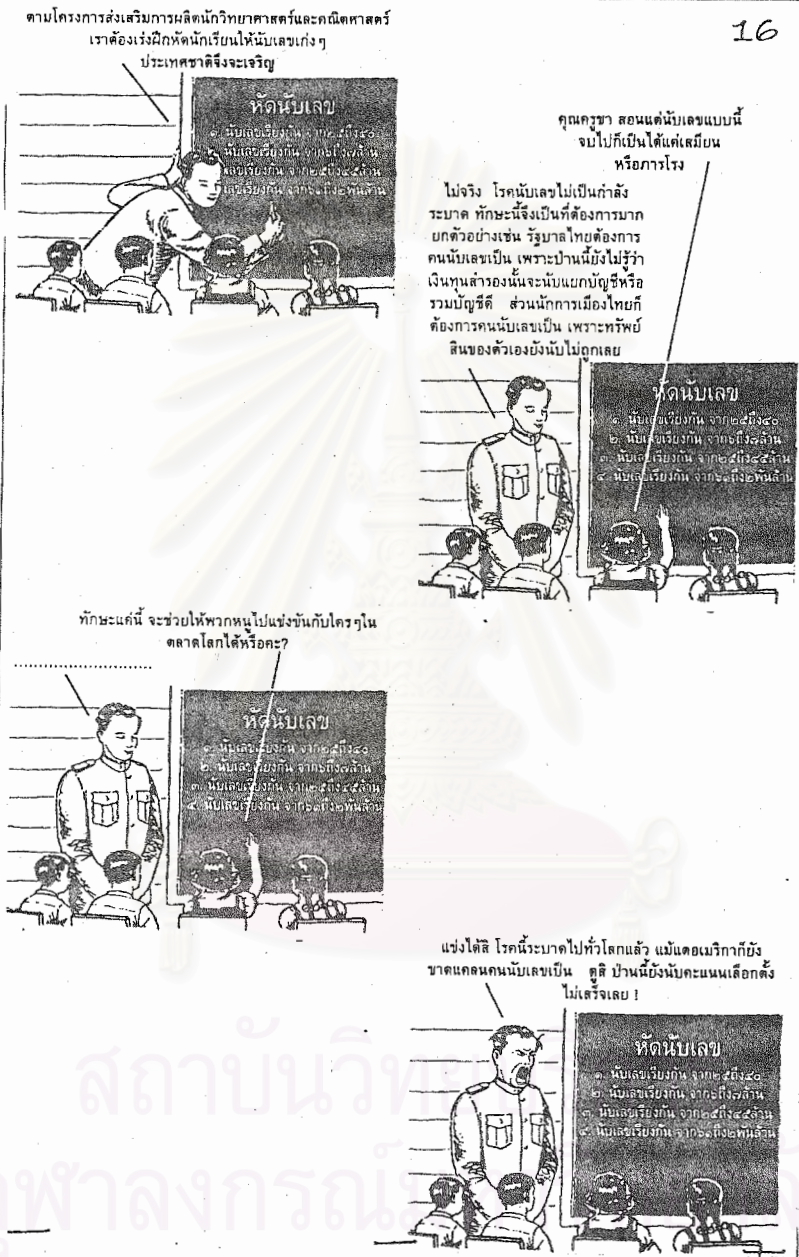


ถ้า ก.ค.ต.
ตรวจสอบไม่ได้
คือใช้ ก.จ.น.
อ้อ! ไหม?

ก.จ.น.?

“ไปรงไลคือเห็นถึงข้างใน มองแล้วทะเลดูไปรงเหมือนไม่มีอะไรปิดบัง เมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ยุค
ไปรงไล ทุกคนพากันอยากเห็นอะไรให้ชัดๆและเต็มตา ภาพที่ได้ต้องสามารถเอามาตรวจสอบกันอย่าง
ละเอียดทุกชุมชน” เป็นคำบรรยายภาพที่ทำหน้าที่อธิบายสถานการณ์ของเรื่องซึ่งเกี่ยวกับสภาพ
สังคมในช่วงเวลาหนึ่งที่เน้นการแสดงให้เห็นความไปรงไลในทุกกรณี (การ์ตูนตอนที่ 20)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การเปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครแสดงความคิดเห็น



สถาบันวิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“ตามโครงการส่งเสริมการผลิตนักวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เราต้องฝึกให้นักเรียนให้นับเลขเก่งๆ ประเทศชาติจึงจะเจริญ” เป็นความคิดเห็นของครูที่มีต่อแนวทางการพัฒนาประเทศ (การ์ตูนตอนที่ 16)

ตาราง 2.2 – รูปแบบการดำเนินเรื่องที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

รูปแบบการดำเนินเรื่อง	จำนวน (ตอน)
การดำเนินเรื่องโดยการโต้แย้งแสดงความคิดเห็นต่อกัน หรือพูดโต้ตอบกัน ระหว่างตัวละครสองฝ่าย	11
การดำเนินเรื่องโดยนำเสนอประเด็นหนึ่งๆในลักษณะการบรรยาย โดยแสดงให้เห็น การเปลี่ยนแปลงในประเด็นนั้นๆที่แตกต่างไปตามเวลาและโอกาส	10
การดำเนินเรื่องในลักษณะของการบรรยาย โดยอธิบายข้อมูลตามลำดับชั้น มีบทสนทนาสั้นๆเป็นส่วนประกอบ	6
การดำเนินเรื่องโดยตัวละครตัวหนึ่งคลี่คลายความสงสัยของตัวละครอีกตัวหนึ่งให้ กระจ่างไปที่ละข้อ โดยแต่ละข้อมีเนื้อความจบในตัวเอง	6
การดำเนินเรื่องโดยตัวละครตัวหนึ่งคลี่คลายข้อสงสัยของตัวละครอีกตัวหนึ่ง โดยเป็นเรื่องที่ต่อเนื่องกันไปตลอดทั้งตอน	5
การดำเนินเรื่องโดยแสดงการใช้ความคิดของตัวละครตัวหนึ่งโดยที่ไม่พูดออกมา	4
การดำเนินเรื่องในลักษณะของการบรรยาย โดยนำเสนอปัญหาและทางแก้ไข	4
การดำเนินเรื่องในลักษณะของการบรรยาย ที่เปรียบเทียบให้เห็นข้อมูล 2 ด้าน	4
การดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพประกอบและคำบรรยายภาพที่อธิบายข้อมูลตามลำดับชั้น	3
การดำเนินเรื่องโดยตัวละครตัวหนึ่งแสดงความคิดเห็นต่อตัวละครอีกตัวหนึ่ง โดยฝ่ายที่เป็นผู้ฟังไม่แสดงการโต้ตอบ	3
การดำเนินเรื่องในลักษณะของการบรรยาย โดยนำเสนอประเด็นเดียวกันในลักษณะ ที่ขัดแย้งกัน	2
การดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพประกอบเพียงอย่างเดียว	2
รวม	60

จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่าใช้รูปแบบการดำเนินเรื่อง
ด้วยการโต้แย้งแสดงความคิดเห็นต่อกัน หรือพูดโต้ตอบกันระหว่างตัวละครสองฝ่ายมากที่สุด
จำนวน 11 ตอน รองลงมาคือการนำเสนอประเด็นหนึ่งๆในลักษณะการบรรยาย โดยแสดงให้เห็น
การเปลี่ยนแปลงในประเด็นนั้นๆที่แตกต่างไปตามเวลาและโอกาส จำนวน 10 ตอน และใช้การ
ดำเนินเรื่องด้วยภาพประกอบเพียงอย่างเดียวอย่างน้อยที่สุด จำนวน 2 ตอน

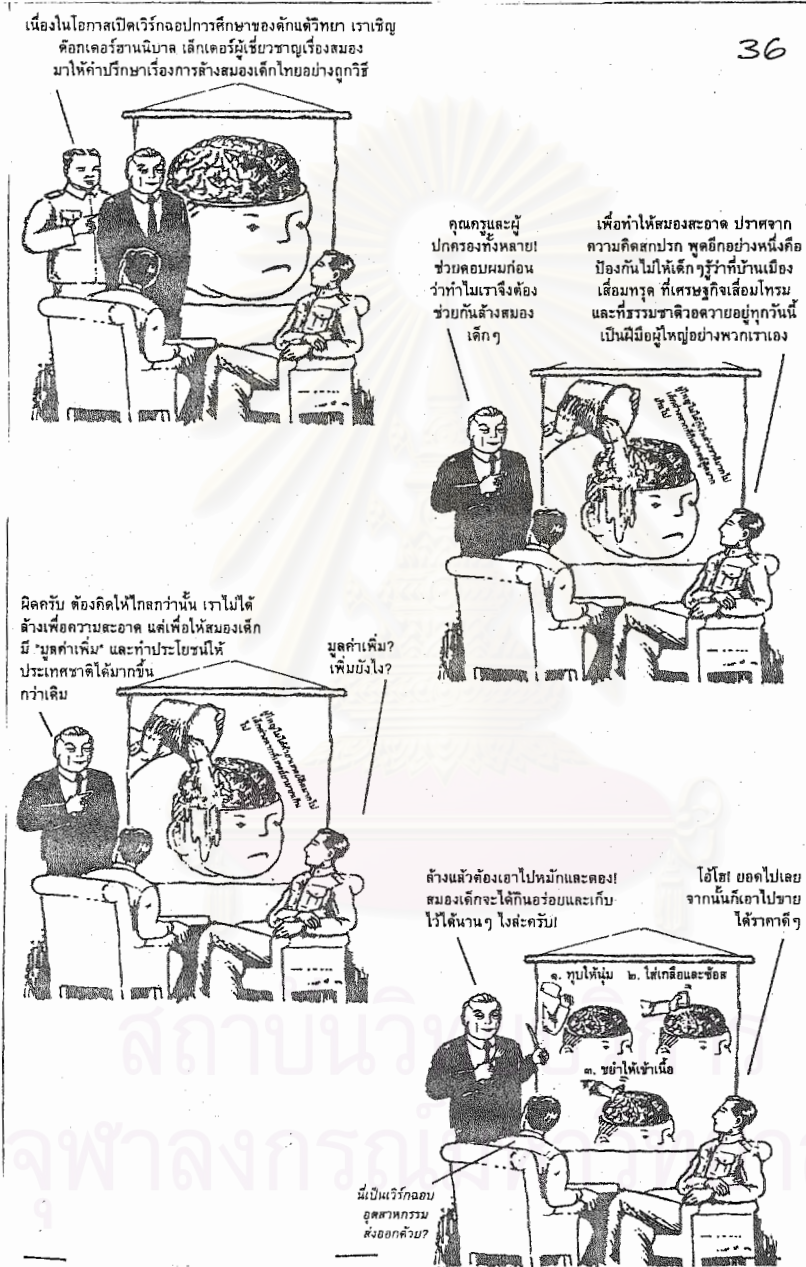
จากข้อมูลที่ได้ สามารถกล่าวได้ว่า รูปแบบการดำเนินเรื่องที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณีก็มี ความเชื่อมโยงสอดคล้องกับแก่นเรื่องและการเปิดเรื่องเช่นเดียวกัน โดยสามารถจัดและแยกประเภท ของรูปแบบการดำเนินเรื่องที่พบมากที่สุดสี่รูปแบบได้ดังนี้

การดำเนินเรื่องโดยการโต้แย้งแสดงความคิดเห็นต่อกัน หรือพูดโต้ตอบกันระหว่างตัวละคร สองฝ่าย และการดำเนินเรื่องโดยตัวละครตัวหนึ่งคลี่คลายความสงสัยของตัวละครอีกตัวหนึ่ง จัดเป็น ส่วนหนึ่งของการนำเสนอแก่นเรื่องโดยผ่านการแสดงทัศนคติของตัวละคร และเป็นส่วนหนึ่งของการ เปิดเรื่องที่มีบทสนทนาเป็นส่วนประกอบ ในขณะที่การดำเนินเรื่องโดยนำเสนอประเด็นหนึ่งใน ลักษณะการบรรยาย โดยแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในประเด็นนั้นๆที่แตกต่างไปตามเวลาและ โอกาส และการดำเนินเรื่องในลักษณะการบรรยายโดยอธิบายข้อมูลตามลำดับขั้น จัดเป็นส่วนหนึ่ง ของการนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการสร้างสถานการณ์ และเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดเรื่องโดยใช้ภาพและ คำบรรยายภาพ

ความสอดคล้องเชื่อมโยงกันดังที่กล่าวมานี้ส่งผลให้การ์ตูนระกากับราณีมีความเป็นเอกภาพ อิสระ ลื่นไหล และมีสีสันในตัวของมันเอง ต่างจากการ์ตูนอื่น ตรงที่สามารถ “พูดถึง” สังคมได้ในแง่ มุมที่หลากหลายกว่า ทั้งในประเด็นที่เป็น “ประเด็นร้อน” เพิ่งเกิดขึ้นสดๆใหม่ๆ ได้รับความสนใจจากผู้ คนทั่วไปในสังคม เป็น Talk of The Town และในประเด็นที่เป็น “ประเด็นแซ่แข็ง” คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านมาระยะหนึ่งจนผู้คนคลายความสนใจ หหมดความสนใจ หรือลืมไปแล้ว ในขณะที่การ์ตูนอื่นๆ จะให้ความสนใจ หรือ “เล่น” กับประเด็นที่เป็น “ประเด็นร้อน” เท่านั้น

นอกจากประเด็นที่หลากหลายแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใด (เช่นเรื่องเศรษฐกิจ การศึกษา ครอบครัว สื่อมวลชน) การ์ตูนระกากับราณีก็สามารถหยิบยกมา “พูดถึง” ได้ ไม่จำเป็นต้องยึดติด อยู่กับเรื่องราวแบบใดแบบหนึ่งโดยเฉพาะ (อย่างเช่นเรื่องการเมือง) ซึ่งในส่วนนี้ก็เนื่องมาจากความ สอดคล้องระหว่างแก่นเรื่องกับการเปิดเรื่องในหลายลักษณะดังที่กล่าวมา รวมทั้งรูปแบบการดำเนิน เรื่องที่หลากหลายและเป็นอิสระ ไม่ยึดติดอยู่กับรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งนั่นเอง แต่ทั้งนี้ ความ หลากหลายนี้ก็อาจส่งผลในอีกแง่มุมหนึ่งที่คล้ายคลึงกับที่ได้กล่าวมาแล้ว นั่นคือทำให้การ์ตูนขาด จุดเด่น และที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นคือ ความหลากหลายอาจแปรเปลี่ยนเป็นความรู้สึก “ยากที่จะ ทำความเข้าใจ” จนทำให้ผู้อ่านบางส่วนที่สร้างความคาดหวังว่าการ์ตูนจะต้องเป็นเรื่อง “ง่ายๆ” เกิด ความรู้สึกไม่อยากอ่านได้

ตัวอย่างการ์ตูน : การดำเนินเรื่องด้วยการโต้แย้งแสดงความคิดเห็นต่อกัน
หรือพูดโต้ตอบกันระหว่างตัวละครสองฝ่าย

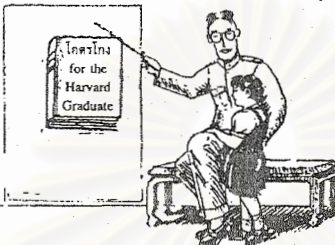


การโต้ตอบกันระหว่างดอกเตอร์ฮานนิบาล เล็กเตอร์ กับครูและผู้ปกครอง


- ตัวอย่างการ์ตูน : การดำเนินเรื่องด้วยการนำเสนอประเด็นหนึ่งๆในลักษณะการบรรยาย โดยแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในประเด็นนั้นๆที่แตกต่างไปตามเวลาและโอกาส

50

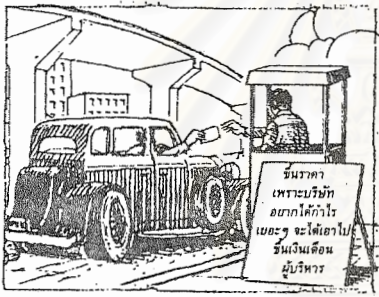
ก่อนยุคสังคมความรู้ :
ความรู้เป็นเรื่องปกปิด และตกอยู่ในมือของคนส่วนน้อย



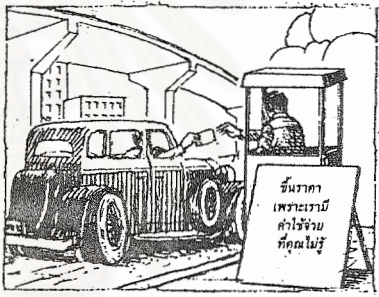
ยุคสังคมความรู้ :
ความรู้เป็นเรื่องสามัญ และแพร่กระจายไปสู่คนส่วนมาก




ก่อนยุคสังคมความรู้ :
การจัดการ เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินธุรกิจ




ยุคสังคมความรู้ :
ความรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินธุรกิจ




ก่อนยุคสังคมความรู้ :
การผลิตเป็นสายโซ่ที่ปิดเหนี่ยวผู้คนในครอบครัวและชุมชน




ยุคสังคมความรู้ :
ความรู้เป็นสายโซ่ที่ปิดเหนี่ยวผู้คนในครอบครัวและชุมชน



ก่อนยุคสังคมความรู้ :
ความรู้เป็นของสากล รั่วไหลกันทั่วไป



ยุคสังคมความรู้ :
ความรู้กระจายตัวออกกับใช้คนเฉพาะกลุ่ม



แสดงให้เห็นว่า ก่อนและหลังยุคสังคมความรู้ นั้น สิ่งต่างๆมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร (การ์ตูนตอนที่ 50)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การดำเนินเรื่องในลักษณะของการบรรยาย โดยอธิบายข้อมูลตามลำดับขั้น มีบทสนทนาสั้นๆเป็นส่วนประกอบ



หลังจากที่ชมของมาหลายวัน เราตัดสินใจเข้าไปศึกษาชนเผ่าโบราณเผ่าหนึ่งอย่างใกล้ชิด



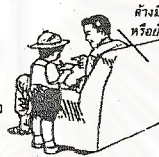
ชนเผ่านี้มีชื่อว่ามีแม่ผู้ปกครอง

หลายปีก่อน พวกเขาได้หนีภัยอยู่ในป่าลึก ทั้งชุมชนโดดเดี่ยว ไม่สัมพันธ์กับโลกภายนอก เนื่องจากหวาดกลัวการคุกคามของอารยธรรมสมัยใหม่



42

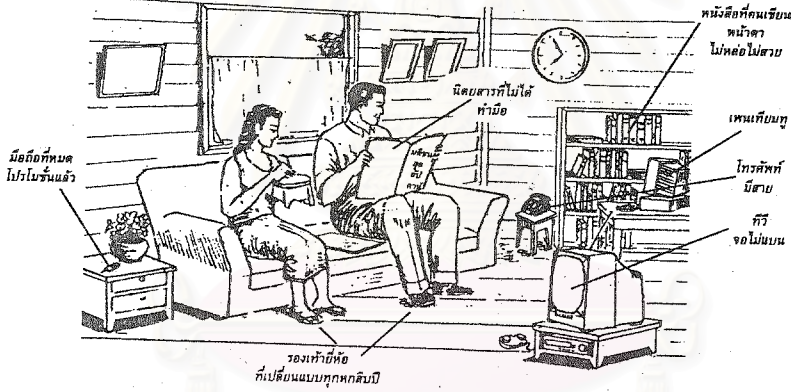
กว่าจะเป็นที่ยอมรับให้เข้าไปในพื้นที่ เราต้องผ่านพิธีกรรมของชนเผ่าผู้มีแม่ผู้ปกครองหลายต่อหลายอย่าง



ล้างมือหรือบิ?

ทำการบ้านก่อนนะ

เราค้นพบสิ่งที่น่าสนใจมากมาย เช่น การบั้งไฟด้วยเครื่องมือโบราณและอุปกรณ์สื่อสารล้ำสมัย วิถีชีวิตที่เราเข้าใจว่าสูญพันธุ์ไปแล้ว กลับดำรงอยู่ได้โดยไม่ถูกระทบกระเทือนจากกระแสนความเปลี่ยนแปลงของโลกภายนอก



มือถือที่หมดไปในวันแล้ว

นิตยสารที่ไม่ได้ทำมือ

หม้อดินที่คนเขียนหน้าตาไม่หล่อไมสวย

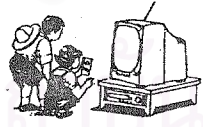
เพนเขียน

โทรทัศน์มีสาย

ทีวีจอไม่แบน

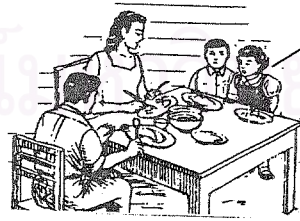
รองเท้าที่ห่อที่เปลี่ยนแบบทุกหกเดือน

ของ่ายๆของพวกเรา อาจเป็นเรื่องหัตถกรรมสำหรับชนเผ่านี้ เราจึงถือโอกาสแสดง 'อภินิหาร' เพื่อสร้าง ความประทับใจแก่พวกเขา



ตั้งโปรแกรมเครื่องเล่นวิดีโอ เทปสรีระแล้ว มาสอนพ่อใช้ เหาเวอร์พอยต์หน่อย

การสำรวจดำเนินไปอย่างราบรื่น ปัญหาขึ้นคือ ไปต้อนกสำรวจจะต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับธรรมเนียมการกินอยู่ของชนเผ่านี้ให้ได้



ว่า กินผักอีกแล้ว

- ตัวอย่างการ์ตูน : การดำเนินเรื่องในลักษณะที่ตัวละครตัวหนึ่งคลี่คลายความสงสัยของตัวละครอีกตัวหนึ่งให้กระจ่างไปที่ละข้อ โดยแต่ละข้อมีเนื้อความจบในตัวเอง



(การ์ตูนตอนที่ 1)

ตาราง 2.3 – รูปแบบการปิดเรื่องที่ปรากฏในการ์ตูนการเมือง ระกาศ์บราณี

รูปแบบการปิดเรื่อง	จำนวน (ตอน)
จบเฉยๆ ไม่มีการสรุปหรือแสดงให้เห็นจุดสิ้นสุด	18
ตัวละครตัวหนึ่งแสดงความคิดเห็นในลักษณะที่หักมุมเพื่อปิดเรื่อง แต่ไม่ใช้การสรุป เปิดโอกาสให้ผู้อ่านคิดต่อเอง	16
ตัวละครตัวหนึ่งสร้างสถานการณ์หักมุมหรือแสดงความคิดเห็นในลักษณะที่ตัวละครอีกตัวหนึ่งไม่รู้จะตอบโต้อย่างไรขึ้นมา เพื่อเป็นการปิดเรื่อง	8
ตัวละครทั้งสองฝ่ายต่างแสดงความคิดเห็นของตนเพื่อเป็นการปิดเรื่อง	6
ตัวละครตัวหนึ่งสรุปภาพรวมของสถานการณ์เพื่อเป็นการปิดเรื่อง	5
แสดงให้เห็นว่าการดำเนินเรื่องในลักษณะของการบรรยายได้ดำเนินมาตามขั้นตอนจนถึงจุดสิ้นสุด	6
แสดงให้เห็นว่าการใช้ภาพประกอบดำเนินเรื่องได้ดำเนินมาตามขั้นตอนจนถึงจุดสิ้นสุด	1
รวม	60

จากการวิเคราะห์การ์ตูนการเมือง ระกาศ์บราณี จำนวน 60 ตอน พบว่าใช้รูปแบบการปิดเรื่องด้วยการจบเฉยๆ ไม่มีการสรุปหรือการแสดงให้เห็นจุดสิ้นสุดมากที่สุด จำนวน 18 ตอน

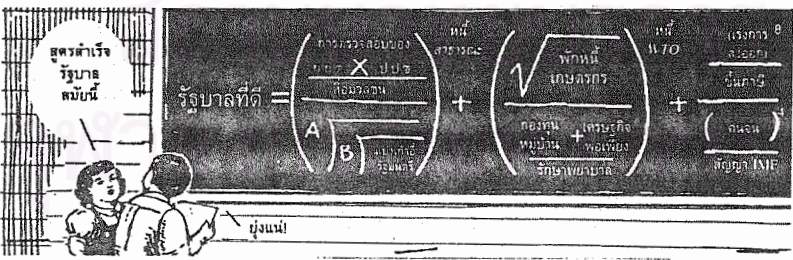
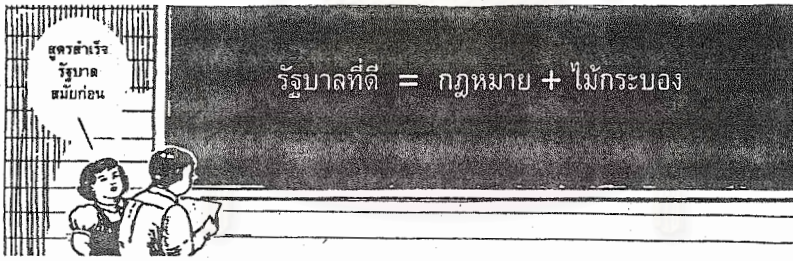
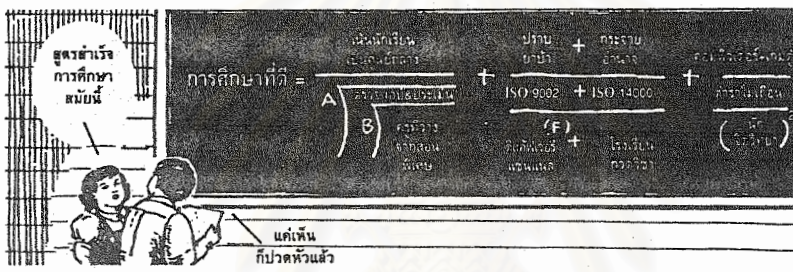
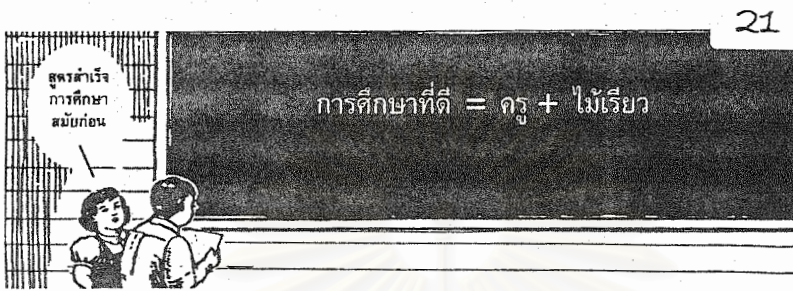
รองลงมาคือการปิดเรื่องโดยกำหนดให้ตัวละครตัวหนึ่งแสดงความคิดเห็นในลักษณะที่หักมุมเพื่อปิดเรื่อง แต่ไม่ใช้การสรุป เปิดโอกาสให้ผู้อ่านคิดต่อเอง จำนวน 16 ตอน การปิดเรื่องโดยตัวละครตัวหนึ่งสร้างสถานการณ์หักมุมหรือแสดงความคิดเห็นในลักษณะที่ตัวละครอีกตัวหนึ่งไม่รู้จะโต้ตอบอย่างไร จำนวน 8 ตอน การปิดเรื่องโดยตัวละครทั้งสองฝ่ายต่างแสดงความคิดเห็นของตน จำนวน 6 ตอน การปิดเรื่องโดยตัวละครตัวหนึ่งสรุปภาพรวมของสถานการณ์ จำนวน 5 ตอน การปิดเรื่องโดยแสดงให้เห็นว่าการดำเนินเรื่องในลักษณะของการบรรยายได้ดำเนินมาตามขั้นตอนจนถึงจุดสิ้นสุด จำนวน 6 ตอน และรูปแบบการปิดเรื่องที่พบน้อยที่สุดคือ การปิดเรื่องโดยการแสดงให้เห็นว่าภาพประกอบได้ดำเนินเรื่องตามขั้นตอนมาจนถึงจุดสิ้นสุด โดยพบจำนวน 1 ตอน

จากผลการวิเคราะห์ สามารถกล่าวได้ว่ารูปแบบการปิดเรื่องส่วนใหญ่ที่พบในการ์ตูนระกาศกับ ภาณมีลักษณะแตกต่างจากการ์ตูนทั่วไป กล่าวคือ โดยธรรมชาติของการ์ตูนนั้นมักใช้ตอนจบของ เรื่องเป็นจุดที่สร้าง climax คือ ตอนจบมักถูกกำหนดให้เป็นการสร้างความประทับใจ ความรู้สึก ตื่นเต้นหรือแปลกใจเนื่องจากคาดไม่ถึง รวมทั้งสร้างความตลกขบขันให้เกิดขึ้นแก่ผู้อ่านด้วยการ หักมุม เป็นต้น แต่ตอนจบหรือการปิดเรื่องของการ์ตูนระกาศกับภาณนี้นั้นกลับเป็นการจบเฉยๆ ห้วนๆ ไม่มีการสรุปหรือแสดงให้เห็นว่าเรื่องได้ดำเนินมาจนถึงจุดสิ้นสุด รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้อ่านคิดต่อเอง โดยไม่มีการสรุปเสียเป็นส่วนใหญ่ ส่วนการปิดเรื่องตามแบบการ์ตูนทั่วไป เช่น ปิดเรื่องด้วยการ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรือสรุปภาพรวมของสถานการณ์นั้นมีเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งถือเป็นความ แตกต่างจากการ์ตูนทั่วไปอีกประการหนึ่งเพิ่มเติมจากความแตกต่างที่ได้กล่าวมาแล้วในตอนต้น

ความแตกต่างในด้านรูปแบบการปิดเรื่องนี้เป็นสิ่งทีก่อให้เกิดผลสองด้านในลักษณะคล้ายกับ ที่ได้กล่าวไว้แล้วในส่วนของการเปิดเรื่องและการดำเนินเรื่อง กล่าวคือรูปแบบการปิดเรื่องที่ต่างออกไป โดยมีลักษณะคล้ายกับการปิดเรื่องของวรรณกรรมร่วมสมัย (คือทำอะไรที่ผู้อ่านคาดไม่ถึง) นี้ได้สร้าง ความโดดเด่นให้แก่การ์ตูน ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้อ่านส่วนหนึ่งเห็นว่าการ์ตูนนี้น่าค้นหา น่าติดตามอ่าน เพราะอยากรู้ว่าการ์ตูนตอนต่อไปจะ “เล่น” กับผู้อ่านอย่างไร จะทำอะไรที่ผู้อ่านคาดไม่ถึงอีกหรือไม่ จะพูดถึงเรื่องอะไรในสังคม จะทิ้งท้าย หรือผูกปมอะไรเอาไว้ให้ผู้อ่านต้องคิดตามอีกหรือไม่ เป็นต้น

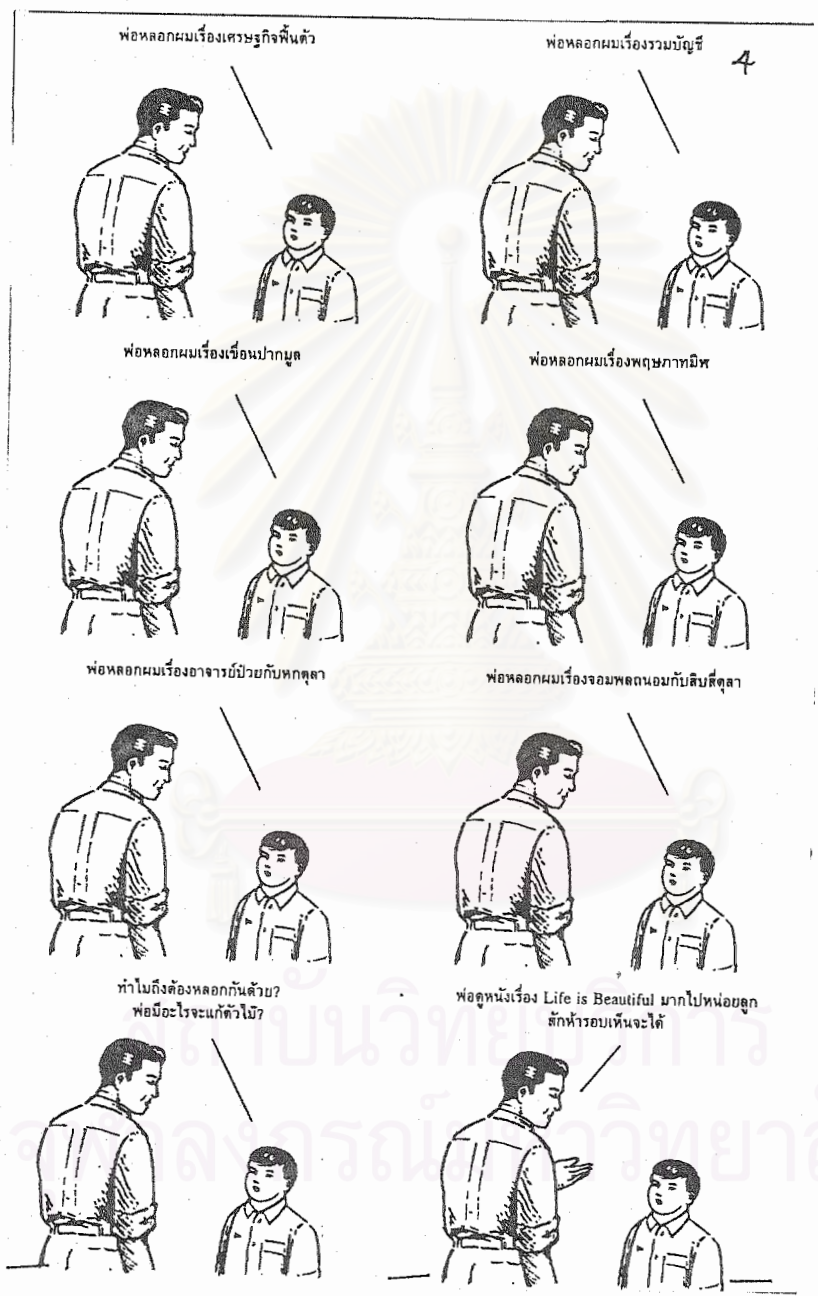
ซึ่งในขณะเดียวกัน ความโดดเด่นนี้ก็อาจส่งผลในมุมนกลับได้ เนื่องจากผู้อ่านมีหลากหลาย ผู้อ่านกลุ่มหนึ่งที่มีนิสัย “หงุดหงิด” เมื่อพบกับการเปลี่ยนแปลงย่อมเกิดอาการ “หงุดหงิด” เมื่อได้อ่าน การ์ตูนชุดนี้เช่นกัน เนื่องจากการ์ตูนระกาศกับภาณได้ฉีกรูปแบบเดิมๆของการ์ตูนที่จะต้องอ่านเข้าใจ ง่าย ไม่ซับซ้อน มีภาพและบทสนทนาที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน สบายงาม และที่สำคัญคือ ไม่ทำให้ ผู้อ่านเกิดความงุนงงหรือไม่แน่ใจว่าในท้ายที่สุดแล้วการ์ตูนต้องการ “บอก” อะไร บอกด้วยอารมณ์ แบบไหน สะตากรมของตัวการ์ตูนในตอนจบเป็นอย่างไร ตัวการ์ตูนแก้ปัญหาอย่างไร ใครเป็นคนถูก คนผิดกันแน่ การ์ตูนในความคาดหวังของผู้อ่านกลุ่มนี้จะต้องมีลักษณะดังที่กล่าวมาแล้ว ซึ่งการ์ตูน ระกาศกับภาณก็ได้ “พลิกกลับ” รูปแบบดังกล่าวโดยสิ้นเชิง ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า สำหรับผู้อ่าน ความ แตกต่างของการ์ตูนระกาศกับภาณเมื่อเปรียบกับการ์ตูนทั่วไปนั้นอาจส่งผลได้ทั้งแง่บวก คือความรู้สึก อยากรู้อยากติดตามอ่านการ์ตูนเนื่องจากเห็นว่ามี ความ “แปลก” ที่น่าค้นหา และแง่ลบ คือความรู้สึกหงุดหงิด รำคาญใจที่การ์ตูนอ่านเข้าใจยาก ทำให้เกิดความลังเล และไม่ไปไปตามความคาดหมายเดิมๆที่เกิด จากประสบการณ์ของตน

- ตัวอย่างการ์ตูน : การปิดเรื่องโดยจบลงเฉยๆ ไม่มีการสรุปหรือแสดงให้เห็นจุดสิ้นสุด



(การ์ตูนตอนที่ 21)

- ตัวอย่างการตีความ : การปิดเรื่องโดยตัวละครตัวหนึ่งแสดงความคิดเห็นในลักษณะที่หักมุม แต่ไม่ใช่การสรุป เปิดโอกาสให้ผู้อ่านคิดเอง



“พ่อดูหนังเรื่อง Life is beautiful มากไปหน่อยลูก สักห้ารอบเห็นจะได้”

(การ์ตูนตอนที่ 4)

3. ตัวละคร

ตาราง 3.1 – ประเภทของตัวละครในการ์ตูนระกากับราณี

ประเภทของตัวละคร	จำนวน (ตัว)
ตัวละครสมจริงที่เป็นตัวละครแบบฉบับ	6
ตัวละครสมจริง	22
ตัวละครบุคลาธิษฐาน	1
ตัวละครบุคลาธิษฐานที่เป็นตัวละครแบบฉบับ	2
รวม	31

จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบการใช้ตัวละครสมจริงมากที่สุด จำนวน 22 ตัว รองลงมาคือตัวละครสมจริงที่เป็นตัวละครแบบฉบับ จำนวน 6 ตัว ตัวละครบุคลาธิษฐานที่เป็นตัวละครแบบฉบับ 2 ตัว และพบตัวละครบุคลาธิษฐานน้อยที่สุด จำนวน 1 ตัว

- ตัวละครสมจริง จำนวน 22 ตัว ประกอบด้วย

1. ผู้ตรวจสอบประเมินคุณภาพโรงเรียน
2. ตัวแทนรัฐบาล
3. ข้าราชการ
4. แม่บ้าน
5. พ่อค้าชาวจีน
6. นักเรียนหญิงระดับประถม
7. เด็กชายสล้าง (เพื่อนของระกา)
8. เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ
9. แม่ค้าหาบเร่
10. อาแปะเจ้าของร้านซำ
11. อาเสี่ยเจ้าของห้างสรรพสินค้า
12. ดีออกเตอร์ฮานนิบาล เล็กเตอร์
13. ทหาร
14. ตำรวจ
15. นักการเมืองฝ่ายรัฐบาล
16. นักการเมืองฝ่ายค้าน
17. นายทุน
18. ประชาชน
19. ขอทาน
20. พระสงฆ์
21. ศิลปิน
22. ปราชญ์ชาวบ้าน

- ตัวละครสมจริงที่เป็นตัวละครแบบฉบับ จำนวน 6 ตัว ประกอบด้วย
 1. พ่อ
 2. แม่
 3. ระกา
 4. ราณี
 5. ครูใหญ่
 6. ครูน้อย

- ตัวละครบุคลาธิษฐาน 1 ตัว ประกอบด้วย
 1. คุณบุญเลิศ (ควาย)

- ตัวละครบุคลาธิษฐานที่เป็นตัวละครแบบฉบับ 2 ตัว ประกอบด้วย
 1. หางดาบ (สุนัข)
 2. คุณวีระ (มนุษย์ต่างดาว)

ตาราง 3.2 – รูปแบบการใช้ตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

รูปแบบการใช้ตัวละคร	จำนวน (ตอน)
ใช้ตัวละครสมจริง	60
ใช้ตัวละครบุคลาธิษฐาน	14
ใช้ตัวละครแบบฉบับ	30

จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบการใช้ตัวละครสมจริงมากที่สุด จำนวน 60 ตอน กล่าวคือตัวละครสมจริงจะปรากฏอยู่ในการ์ตูนทุกตอน โดยมีตัวละครบุคลาธิษฐานปรากฏอยู่ในการ์ตูนจำนวน 14 ตอน และตัวละครแบบฉบับ (ทั้งที่เป็นตัวละครสมจริงและตัวละครบุคลาธิษฐาน) ปรากฏอยู่ในการ์ตูนจำนวน 30 ตอน ทั้งนี้ ตัวละครบุคลาธิษฐานที่พบในการ์ตูนการเมืองระกากับราณีนั้น ไม่จัดเป็นตัวละครเหนือจริง เพราะมีความคิดและพฤติกรรมเหมือนมนุษย์ธรรมดา มิได้แสดงกิริยา หรือกระทำการที่เป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ

ตาราง 3.4 – จำนวนตัวละครหลักและตัวละครอื่นๆที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

ตัวละคร	จำนวน (ตัว)
ตัวละครหลัก	8
ตัวละครอื่นๆ	23

หมายเหตุ : เกณฑ์ที่ใช้คือ ตัวละครหลักจะต้องเป็นตัวละครที่ปรากฏและแสดงพฤติกรรมในการ์ตูนจำนวนตั้งแต่ 3 ตอนหรือมากกว่า

ตาราง 3.5 – การปรากฏตัวของตัวละครหลักจำนวน 8 ตัว ในการ์ตูนระกากับราณี

ลำดับ	ตัวละคร	ปรากฏตัวและแสดงพฤติกรรม (ตอน)	ปรากฏตัวแต่ไม่แสดงพฤติกรรม (ตอน)	รวม (ตอน)
1.	พ่อ	23	8	31
2.	แม่	5	8	13
3.	ระกา	22	12	34
4.	ราณี	23	5	28
5.	ครูใหญ่	12	-	12
6.	ครูน้อย	10	3	13
7.	หางดาบ	10	-	10
8.	คุณวีระ	3	-	3

จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่ามีตัวละครหลัก 8 ตัว และตัวละครอื่นๆ 23 ตัว โดยตัวละครหลักที่มีปริมาณการปรากฏตัวและแสดงพฤติกรรมมากที่สุดคือพ่อและราณี โดยปรากฏในการ์ตูนจำนวน 23 ตอน รองลงมาคือระกา ปรากฏในการ์ตูนจำนวน 22 ตอน ครูใหญ่ ปรากฏในการ์ตูนจำนวน 12 ตอน ครูน้อยและหางดาบ ปรากฏในการ์ตูนจำนวน

ตัวละคร 10 ตอน แม่ ปรากฏในการ์ตูนจำนวน 5 ตอน ส่วนตัวละครหลักที่มีปริมาณการปรากฏตัว และแสดงพฤติกรรมน้อยที่สุดคือ คุณวีระ โดยปรากฏในการ์ตูนจำนวน 3 ตอน

ตาราง 3.6 – จำนวนการแสดงพฤติกรรมแบบฉบับของตัวละครหลักที่พบในการ์ตูนระกากับราณี

ลำดับ	ตัวละครหลัก	แสดงพฤติกรรมแบบฉบับ (ตอน)	แสดงพฤติกรรมที่ไม่ใช่แบบฉบับ (ตอน)	รวม (ตอน)
1.	พ่อ	6	17	23
2.	แม่	3	2	5
3.	ระกา	9	13	22
4.	ราณี	8	15	23
5.	ครูใหญ่	6	6	12
6.	ครูน้อย	7	3	10
7.	หางดาบ	5	5	10
8.	คุณวีระ	3	-	3

จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่ามีตัวละครหลักที่แสดงพฤติกรรมแบบฉบับจำนวน 8 ตัว โดยตัวละครหลักที่มีปริมาณการแสดงพฤติกรรมแบบฉบับมากที่สุดคือ ระกา โดยแสดงพฤติกรรมแบบฉบับในการ์ตูนจำนวน 9 ตอน

รองลงมาคือ ราณี แสดงพฤติกรรมแบบฉบับในการ์ตูนจำนวน 8 ตอน ครูน้อย แสดงพฤติกรรมแบบฉบับในการ์ตูนจำนวน 7 ตอน ครูใหญ่ แสดงพฤติกรรมแบบฉบับในการ์ตูนจำนวน 6 ตอน พ่อ แสดงพฤติกรรมแบบฉบับในการ์ตูนจำนวน 6 ตอน หางดาบ แสดงพฤติกรรมแบบฉบับในการ์ตูนจำนวน 5 ตอน ส่วนตัวละครหลักที่มีปริมาณการแสดงพฤติกรรมแบบฉบับน้อยที่สุดคือ แม่ และคุณวีระ โดยทั้งสองตัวแสดงพฤติกรรมแบบฉบับในการ์ตูนจำนวน 3 ตอนเท่ากัน

- ลักษณะพฤติกรรมแบบฉบับของตัวละครหลักจำนวน 8 ตัว

พ่อ : ผู้คลี่คลายความสงสัยในเรื่องต่างๆให้แก่ระกากับราณี

แม่ : ผู้แบกรับปัญหาในครอบครัวอยู่คนเดียวโดยไม่มีใครคิดที่จะช่วยแบ่งเบาภาระหรือปลดเปลื้องสภาพนี้

ระกา : เด็กฉลาด มีความคิดหลักแหลม ช่างสงสัย ช่างซักถาม

ราณี : เด็กฉลาด มีความคิดหลักแหลม รู้จักค้นหาแง่มุมในการตั้งคำถาม มีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ถูกต้องเหมาะสม

ครูใหญ่ : ผู้ที่คิดว่าตนเองสามารถแก้ไขปัญหาและตอบคำถามต่างๆได้อย่างถูกต้อง จึงเสนอแนะวิธีแก้และวิธีคิดเกี่ยวกับประเด็นต่างๆด้วยความมั่นใจ ทั้งที่ความคิดดังกล่าวมักสวนทางกับความถูกต้อง

ครูน้อย : ผู้ที่ไม่ยึดถือจรรยาบรรณวิชาชีพครู ไม่มีมาตรฐานในการสอน ไม่สนใจแสวงหาข้อมูลความรู้ที่ทันสมัย ไม่ใช้วิจรณ์ญาณในการไตร่ตรองแก้ปัญหา และยึดถือผลประโยชน์ส่วนตนเป็นใหญ่

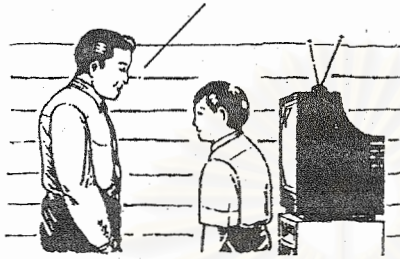
หางดาบ : ผู้ที่รักความทันสมัย มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มักแสดงความคิดเห็นหรือเสนอแนะวิธีแก้ปัญหาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ด้วยสำนวนภาษาประชดประชันและค่อนข้างก้าวร้าว แต่จะยกเว้นไม่ก้าวร้าวกับระกาและราณี

คุณวีระ : มนุษย์ต่างดาวผู้มีความคิดจิตใจเหมือนมนุษย์ แต่ผิดกับมนุษย์ทั่วไปตรงที่มีนิสัยในการแสดงความคิดเห็นหรือตอบคำถามตามความเป็นจริงออกมาตรงๆ

ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะพฤติกรรมแบบฉบับของพ่อและระกา

ระกา เพื่อป้องกันไม่ให้ลูกหนีไปพึ่งพาแหล่งข้อมูลอื่นๆนอกบ้านเช่นสื่อมวลชน และเพื่อนๆมากเกินไป พ่อจึงต้องทำตัวเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับลูกเสียเอง

1



พ่อๆ ทำไมพ่อเดินถือปืนกับแบ๊งค์ครับ?

พ่อกำลังทำตัวเป็นหนังสือพิมพ์ช่วงเลือกตั้งโลก



พ่อๆ ทำไมพ่อเดินถือลูกครับ?



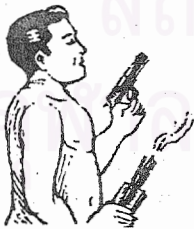
พ่อกำลังทำตัวเป็นหนังสือพิมพ์ช่วงที่ห่วยออกโลก



พ่อๆ ทำไมพ่อเดินแก่ดำครับ?



พ่อกำลังทำตัวเป็นหนังสือพิมพ์วันอาทิตย์ออกโลก



พ่อ :
ผู้คลั่งคลาย
ความสงสัย
ในเรื่อง
ต่างๆให้แก่
ระกา
กับภานี้

ระกา :
เด็กฉลาด
มีความคิด
หลักแหลม
ช่างสงสัย
ช่างซักถาม

ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะพฤติกรรมแบบฉบับของราณี

รายการเกมเศรษฐีวันนี้ รัฐบาลเป็นผู้เข้าแข่งขัน กติกาคือผู้แข่งสามารถโทรศัพท์ไปถามตัวช่วยได้หนึ่งครั้ง
ค.ณ.ราณี ตัวแทนของประชาชน รับหน้าที่เป็นตัวช่วย

17



คำถามคือโยจะรับมือกับการ
คุกคามของทุนต่างชาติได้อย่างไร ?



ทีมของคนจน
และธุรกิจขนาดกลางและเล็ก



อ๋อ นายทุนใหญ่
ที่มีหนี้เอ็นพี
แอลเยอะๆ!
เป็นคำตอบ
สุดท้ายครับ!



คำถามคือเราจะฟื้นฟูเศรษฐกิจ
ชุมชนได้อย่างไร?



ให้อีจ่านักชุมชนและชาวบ้าน
ในการพึ่งตนเอง



เพิ่มงบियाซาว่า!
เป็นคำตอบ
สุดท้ายครับ!



คำถามคือสมาชิกคนจน
ต้องการอะไร ?



ความยุติธรรม



ไม่กะบอง!
เป็นคำตอบ
สุดท้ายครับ!



คำถามคือกลุ่มข้าราชการที่เสนอ
"ยุทธศาสตร์ปฏิรูปอุตสาหกรรม" เรียกร้อง
ให้รัฐบาลทำอะไร ?



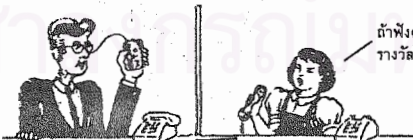
เงินพรรค



ชักดาบ!
เป็นคำตอบ
สุดท้ายครับ!



ผิดหมดครับ !



ถ้าฟังตัวช่วยก็ตอบทุกและได้
รางวัลไปแล้ว ทำไมไม่ฟังกัน
มังเฮย ?

ราณี :
เด็กฉลาด
มีความคิด
หลักแหลม
รู้จักค้นหา
แง่มุมใน
การตั้ง
คำถาม
มีความ
สามารถ
ในการ
แก้ปัญหา
ได้ถูกต้อง
เหมาะสม

• ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะพฤติกรรมแบบฉบับของครูใหญ่และแม่



ครูใหญ่ :
ผู้เสนอแนะ
วิธีคิดและ
วิธีแก้
ปัญหา
ต่างๆด้วย
ความมั่นใจ
ทั้งที่
ความคิด
ดังกล่าวมัก
สวนทางกับ
ความ
ถูกต้อง

แม่ :
ผู้จ่ายอม
แบกรับ
ปัญหาใน
ครอบครัว
เพียงลำพัง
โดยไม่มีใคร
คิดที่จะช่วย
แบ่งเบา
ภาระ

(การ์ตูนตอนที่ 8)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะพฤติกรรมแบบฉบับของครูน้อยและหางดาบ

ตามโครงการสร้างโรงเรียนไอ.ที. เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ตจะต้องเข้าไปถึงทุกโรงเรียน



เปล่าครับ งบประมาณยังไม่พอ ตอนนี้เรามีแค่เงินจ้างที่ปรึกษาด้านไอ.ที.อย่างคุณหางดาบ เขาจะมาจัดเวิร์กช็อปที่โรงเรียนและให้คำปรึกษาที่มีประโยชน์แก่พวกเรา



28

ผมไม่เชื่อว่าคอมพิวเตอร์จะเป็นเครื่องมือที่ดีในการอบรมสั่งสอนนักเรียน มันจะมากทดแทนความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดระหว่างครูกับศิษย์ในแบบดั้งเดิมไม่ได้หรอก



ต้องเอาเมาส์วางใส่หัวหรือใส่สายไฟรดนักเรียนหรือยังครับ



ครูถูกสั่งให้บันทึกการทำงานของตนเองและส่งไปเข้าตาต้าเบส แต่เราไปเห็นว่าตาต้าเบสจะมาช่วยพัฒนาการทำงานของเราได้



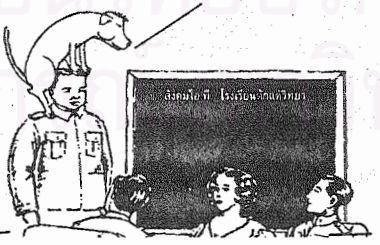
ช่วยเรื่องงานวิจัยและวางแผนไว้ละครับ เดี๋ยวจะไปกินข้าวกลางวันที่ไหน จะสั่งอะไร จะชวนใครไปก็योग จะนั่งรถอะไรไป ถ้ามีตาต้าเบส คุณจะประหยัดเวลาจากที่เคยเป็นห้าชั่วโมงเหลือแค่สองชั่วโมง



ผมใช้ตัวย่อรัดไม่เป็นใช้คอมพิวเตอร์แล้วปวดหัวมาก



คุณอย่าใช้หัวจับตัวย่อรัดสิครับใช้นิ้วดีกว่า



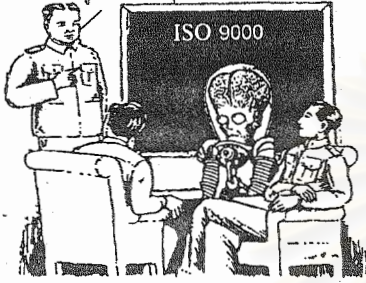
ครูน้อย :
ผู้ที่ไม่ยึดถือ
จรรยาบรรณ
วิชาชีพครู
ไม่มี
มาตรฐาน
ในการสอน
และยึดถือ
ผลประโยชน์
ของตนเอง
เป็นใหญ่

หางดาบ :
สุนัขที่รัก
ความ
ทันสมัย
มีความรู้
ด้าน
คอมพิวเตอร์
มักแสดง
ความ
คิดเห็น
อย่าง
ก้าวร้าว

● ลักษณะพฤติกรรมแบบฉบับของคุณวีระ

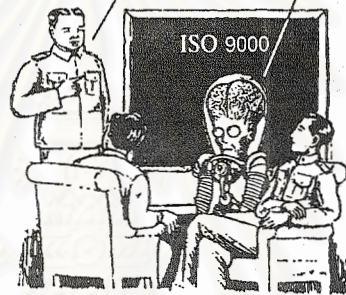
หัวใจของ ISO9000 คือการบันทึกและทำเอกสาร ดังนั้น ผมจึง
ขอสิ่งให้พวกคุณบันทึกตำแหน่งงานและบรรยายหน้าที่ของตัวเอง
เองอย่างละเอียดและตรงไปตรงมา เสร็จแล้วส่งไปให้เจ้าหน้าที่
ผู้ตรวจติดตามคุณภาพของโรงเรียน

24

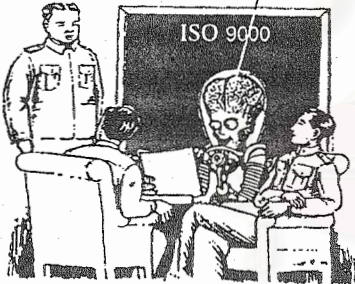


คุณวีระเป็นครูใหม่ ท่านบันทึกหรือยัง
ว่าหน้าที่ของคุณคืออะไร?

ทำแล้วครับ

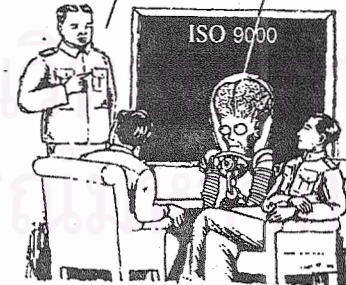


หน้าที่ของผมคือช่วยโอกาสใช้การประเมินคุณภาพมาปลูกป็น
ให้ครูหว่าตระแวงซึ่งกันและกัน เพิ่มความสำคัญให้ตัวเองโดย
ทำแต่เรื่องที่ไม่ใช่ประโยชน์ กอปรกับแข่งปีศาจและร้องทำลาบ
คนที่ทำงานจริงจัง เสร็จแล้วก็เอามาเขียนรายงานด้วยศัพท์แสง
ที่ไม่มีใครอ่านรู้เรื่องครับ



เอ, แล้วตำแหน่งงานของคุณ
คืออะไร?

เจ้าหน้าที่ผู้ตรวจติดตาม
ระบบคุณภาพ ISO9000
ครับ



คุณวีระ :
มนุษย์ต่าง
ดาวผู้มี
ความคิด
จิตใจเหมือน
มนุษย์
แต่ผิดกับ
มนุษย์ทั่วไป
ตรงที่มัก
แสดงความ
คิดเห็น หรือ
ตอบคำถาม
ตามความ
เป็นจริง
ออกมาตรงๆ

4. การใช้ภาษา

แบ่งออกเป็น

- การใช้ภาษาในบทสนทนา
- ลักษณะน้ำเสียงที่ปรากฏในบทสนทนา
- การใช้ภาษาในคำบรรยาย

จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบบทสนทนาปรากฏเป็นหลักอยู่ในการ์ตูนจำนวน 35 ตอน ส่วนอีก 25 ตอนปรากฏคำบรรยายเป็นหลัก ทั้งนี้ ภาษาที่ใช้ในบทสนทนาทั้ง 35 ตอนเป็นภาษาลักษณะไม่เป็นทางการ คือภาษาพูดที่ไม่มีแบบแผน ใช้สื่อสารกันทั่วไปในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ลักษณะน้ำเสียงที่ปรากฏในบทสนทนาในการ์ตูนระกากับราณี จำนวน 35 ตอน พบว่าน้ำเสียงที่ปรากฏในการ์ตูนทุกตอนมีลักษณะเป็นน้ำเสียงบอกเล่า แต่ในขณะเดียวกันก็แฝงความรู้สึกต่าง ๆ กันไว้ในน้ำเสียงบอกเล่านั้น

ตาราง 4.1 – ลักษณะความรู้สึกที่แฝงในน้ำเสียงบอกเล่าที่ปรากฏบทสนทนาของการ์ตูนระกากับราณี

ลักษณะความรู้สึกที่แฝงในน้ำเสียงบอกเล่า	จำนวน (ตอน)
น้ำเสียงประชดประชัน	14
น้ำเสียงตำหนิ	9
น้ำเสียงล้อเลียน	6
น้ำเสียงบอกความสนอกสนใจ	3
น้ำเสียงฝืนใจ	2
น้ำเสียงระแวง สงสัย	1
รวม	35

พบน้ำเสียงประชดประชันมากที่สุด จำนวน 14 ตอน รองลงมาคือน้ำเสียงตำหนิ จำนวน 9 ตอน น้ำเสียงล้อเลียน จำนวน 6 ตอน น้ำเสียงบอกความสนอกสนใจ จำนวน 3 ตอน น้ำเสียงฝืนใจ จำนวน 2 ตอน และที่พบน้อยที่สุดคือน้ำเสียงระแวง สงสัย โดยพบในการ์ตูนจำนวน 1 ตอน

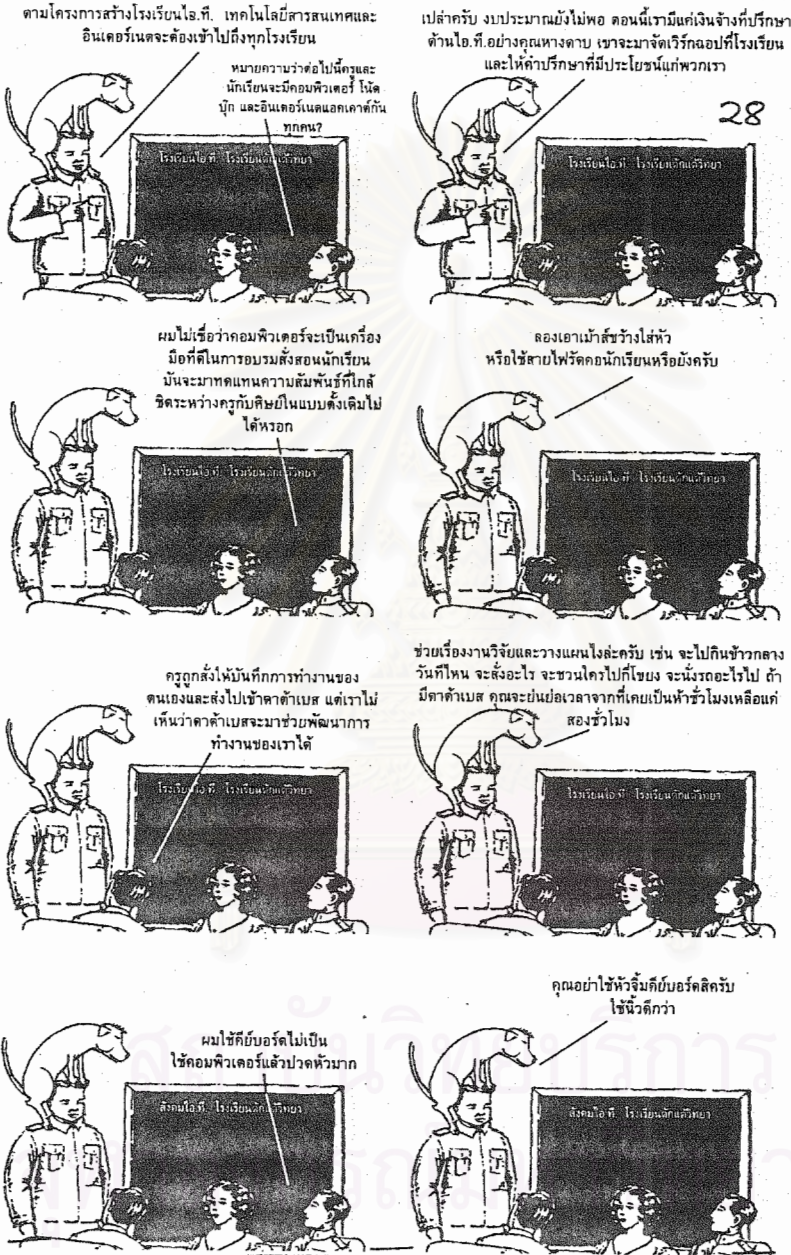
จากผลการวิเคราะห์ลักษณะของความรู้สึกที่แฝงอยู่ในน้ำเสียง “บอกเล่า” ของการ์ตูนระกากับราณีทำให้กล่าวได้ว่า การ “บอกเล่า” ที่ปรากฏในการ์ตูนนั้นทำให้ผู้อ่านจำนวนหนึ่งที่ไม่ได้พิจารณาการ์ตูนอย่างละเอียด หรือไม่ได้ติดตามเหตุการณ์บ้านเมืองโดยใกล้ชิดเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย รู้สึกว่าการ์ตูน “จืด” เรือราวและตัวการ์ตูนล้วนแต่ไร้อารมณ์ ซึ่งถือเป็นจุดใหญ่จุดหนึ่งหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนนี้เสียเปรียบในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ทั้งที่จริงๆ แล้ว ในความ “จืด” ของการ์ตูนทุกตอนก็ล้วนแต่มีความรู้สึก มีความ “เจิบ” แฝงอยู่ทั้งสิ้น ในความรู้สึกที่ดูเหมือนน่าเบื่อหน่ายของการ์ตูนนั้นก็มีอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ หากแต่ต้องการการพิจารณา การอ่านพินิจ การใช้ความคิดประกอบไปกับการอ่านด้วย จึงจะสามารถรับรู้รสชาติของการ์ตูนนี้ได้

กล่าวได้ว่า ทุกๆ ความรู้สึกที่แฝงอยู่ในน้ำเสียงบอกเล่าของการ์ตูนระกากับราณีนั้นล้วนแต่เป็นสิ่งที่ซ่อนอยู่ เป็นความรู้สึกที่ผู้เขียนต้องการบอกกับผู้อ่านว่าเขามีทัศนคติต่อเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมอย่างไร หากแต่ผู้เขียน “ซ่อน” เอาไว้ในการ์ตูนด้วยการทำให้การ์ตูนดูเหมือนว่า “ไม่มีอะไร” ตัวการ์ตูนซ่อนความรู้สึกที่แท้จริงของตนเองไว้ โดยแสดงออกเพียงอารมณ์เรียบเฉย หรือแปรผันเพียงเล็กน้อย ไม่มีการแสดงความรู้สึกออกมาตรงๆ หรือแสดงออกมาอย่างเกินจริงอย่างเช่นในการ์ตูนทั่วไป ดังนั้น ผู้อ่านที่มีความคาดหวังเดิมๆ มีประสบการณ์เดิมๆ จากการอ่านการ์ตูนทั่วไปจึงไม่สามารถรับรู้ความรู้สึกที่ “ซ่อน” อยู่ในน้ำเสียงเฉยชาของการ์ตูนได้ จึงเกิดความเบื่อหน่าย ทั้งยังอาจเกิดอาการ “หงุดหงิด” จากการที่การ์ตูนไม่เป็นอย่างที่ควรจะเป็นดังที่ผู้วิจยได้กล่าวไว้ในส่วนของการปิดเรื่องด้วย

ในขณะเดียวกันสิ่งที่การ์ตูนระกากับราณีแฝงไว้ก็อาจสร้างความประทับใจให้กับผู้อ่านอีกกลุ่มหนึ่งได้ ซึ่งก็คือผู้อ่านที่มีทัศนคติเปิดกว้าง ใสใจ และยอมรับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ผู้อ่านกลุ่มนี้จะสามารถมองลึกลงไปกว่า “น้ำเสียงบอกเล่า” สามารถมองทะลุความเฉยชาลงไปสัมผัสความรู้สึกต่างๆ ที่ “ซ่อน” อยู่ในการ์ตูนได้ ซึ่งการค้นพบสิ่งที่ซ่อนอยู่นี้จะสร้างความประทับใจ ทำให้อยากกลับมาอ่านอีกครั้ง รวมทั้งอยากติดตามต่อไปด้วย

จากที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด จึงสามารถสรุปได้อีกครั้งว่า การใช้ภาษาที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณีนั้นก็ เป็น “ความแตกต่าง” ในอีกลักษณะหนึ่งนอกเหนือจากที่ได้กล่าวมาแล้ว เป็นความแตกต่างที่ส่งผลสองด้านเช่นเดียวกับความแตกต่างในด้านอื่นๆ โดยจะส่งผลอย่างไรนั้นก็ขึ้นอยู่กับคุณลักษณะส่วนบุคคลของผู้อ่าน ซึ่งบางส่วนก็เป็นเรื่องละเอียดอ่อน ไม่สามารถคาดเดาจากภายนอกหรือจากการเรียนรู้ได้อย่างผิวเผินได้

• ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะน้ำเสียงประชดประชันที่ปรากฏในบทสนทนา



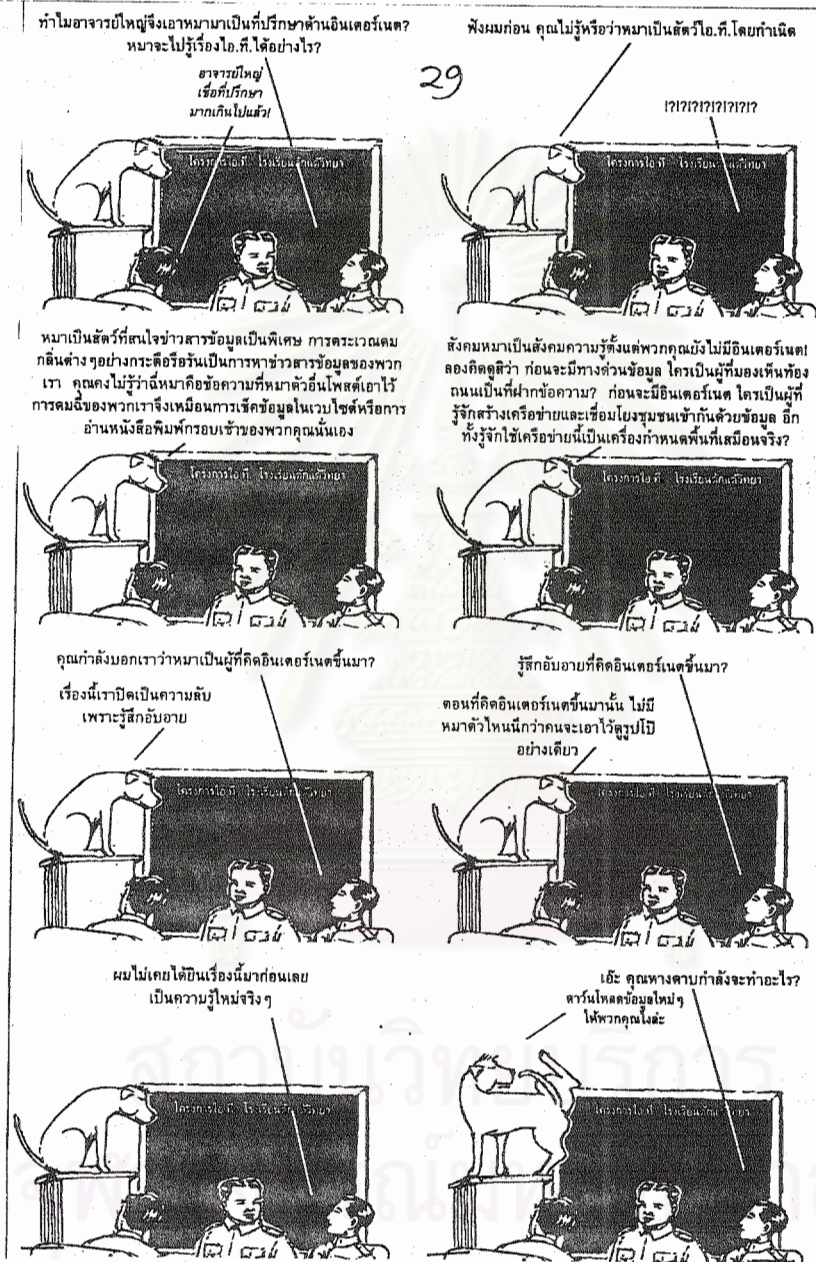
แสดงลักษณะน้ำเสียงประชดประชันของหางดาบ

"ลองเอาเมาส์ขว้างใส่หัว หรือใช้สายไฟรัดคอนักเรียนดูหรือยังครับ"

"คุณอย่าใช้หัวจิ้มคีย์บอร์ดสิครับ ใช้นิ้วดีกว่า"

(การ์ตูนตอนที่ 28)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะน้ำเสียงดำหน้าที่ปรากฏในบทสนทนา



แสดงลักษณะน้ำเสียงดำหน้าที่ของหางตาบ

"เรื่องนี้เราเปิดเป็นความลับเพราะรู้สึกอับอาย ตอนที่คิดอินเทอร์เนตขึ้นมาฉัน ไม่มีหมาตัวไหนที่กว่าคนจะเอาไว้ดูรูปไปอย่างเดียว"

(การ์ตูนตอนที่ 29)

ตาราง 4.2 – ลักษณะของภาษาที่ปรากฏในคำบรรยายของการ์ตูนระก้ากับราณี
ตอนที่ไม่มีบทสนทนา หรือบทสนทนามีบทบาทน้อย

ลักษณะของภาษาที่ปรากฏในคำบรรยาย	จำนวน (ตอน)
ใช้ภาษาพูดตามปกติเป็นคำบรรยาย	13
ใช้ภาษาลักษณะเดียวกับภาษาโฆษณาเป็นคำบรรยาย	9
ไม่มีคำบรรยาย	3
รวม	25

จากการวิเคราะห์ลักษณะของภาษาที่ปรากฏในคำบรรยายของการ์ตูนระก้ากับราณี ตอนที่ไม่มีบทสนทนา หรือบทสนทนามีบทบาทน้อย จำนวน 25 ตอน พบการใช้ภาษาพูดตามปกติเป็นคำบรรยายมากที่สุด จำนวน 13 ตอน รองลงมาคือการใช้ภาษาลักษณะเดียวกับภาษาโฆษณาเป็นคำบรรยาย จำนวน 9 ตอน และรูปแบบที่พบน้อยที่สุดคือ ไม่ปรากฏคำบรรยาย จำนวน 3 ตอน

- ตัวอย่างลักษณะภาษาพูดตามปกติที่ใช้เป็นคำบรรยาย
 - “...ไม่มีอะไรจะพิสูจน์ความจริงได้ดีกว่าแสงสว่าง สาดแสงนี้เข้าไป แม้แต่เปิร์ต เราก็มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า...” (การ์ตูนตอนที่ 20)
 - “ทุกสุดสัปดาห์ พ่อจะถูกพลังลึกลับดึงดูดให้ไปเดินคลองถม – โทมโปร หลังจากนั้นจะกลับมาพร้อมข้าวของเก่าๆ...” (การ์ตูนตอนที่ 43)
 - “...ชนเผ่าพ่อแม่ผู้ปกครองมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่ออยู่เสมอ พวกเขาเชื่อว่าเด็กมักจะเลียนแบบสิ่งที่ได้เห็นจากสื่อ...” (การ์ตูนตอนที่ 44)
 - “...รับรองว่าจะช่วยทำให้คุณกลายเป็นคนที่มีความคิดเห็นก้ำกึ่งๆ ไม่กล้ายืนยันgranความคิดเห็นของตัวเองอีกต่อไป...” (การ์ตูนตอนที่ 48)
- ตัวอย่างลักษณะภาษาโฆษณาที่ใช้เป็นคำบรรยาย
 - “...ไม่เห็น ไม่ได้สัมผัส ไม่ได้เลือก อย่าซื้อ...” (การ์ตูนตอนที่ 41)
 - “...สืบสานเจตนารมณ์ 6 ตุลา และ 14 ตุลา ด้วยเสื้อยืดลายใหม่...” (การ์ตูนตอนที่ 55)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะการใช้ภาษาพูดตามปกติเป็นคำบรรยาย

44

ชนเผ่าพ่อแม่ผู้ปกครองมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่ออยู่เสมอ พวกเขาเชื่อว่าเด็กมักจะเลียนแบบสิ่งที่ได้เห็นจากสื่อ



หลังจากที่ทำการค้นคว้า นักสำรวจพบว่าความเชื่อนี้ตกทอดกันมาในชนเผ่าหลายชั่วอายุคนแล้ว

ดูทีวีอีกแล้ว มีแต่เรื่องไร้สาระ เริ่มไปด้วยความรุนแรงและจบลงอย่างไม่ดี

อย่าดูมากเกินไปนะลูก เดี่ยวจะกลายเป็นเด็กก้าวร้าว

ดูภาพผ่านทีวีอีกแล้ว มีแต่เรื่องน่าเศร้า น่าขันน่าเกลียด และอาชญากรรมตบตีกัน

อย่าดูมากเกินไปนะลูก เดี่ยวจะกลายเป็นเด็กก้าวร้าว

อ่านการ์ตูนอีกแล้ว มีแต่เรื่องสงครามและการแก่งแย่งชิงดี อ่านแล้วจะชอบต้องสู้กับเพื่อนๆ และแยกพวกตีกัน

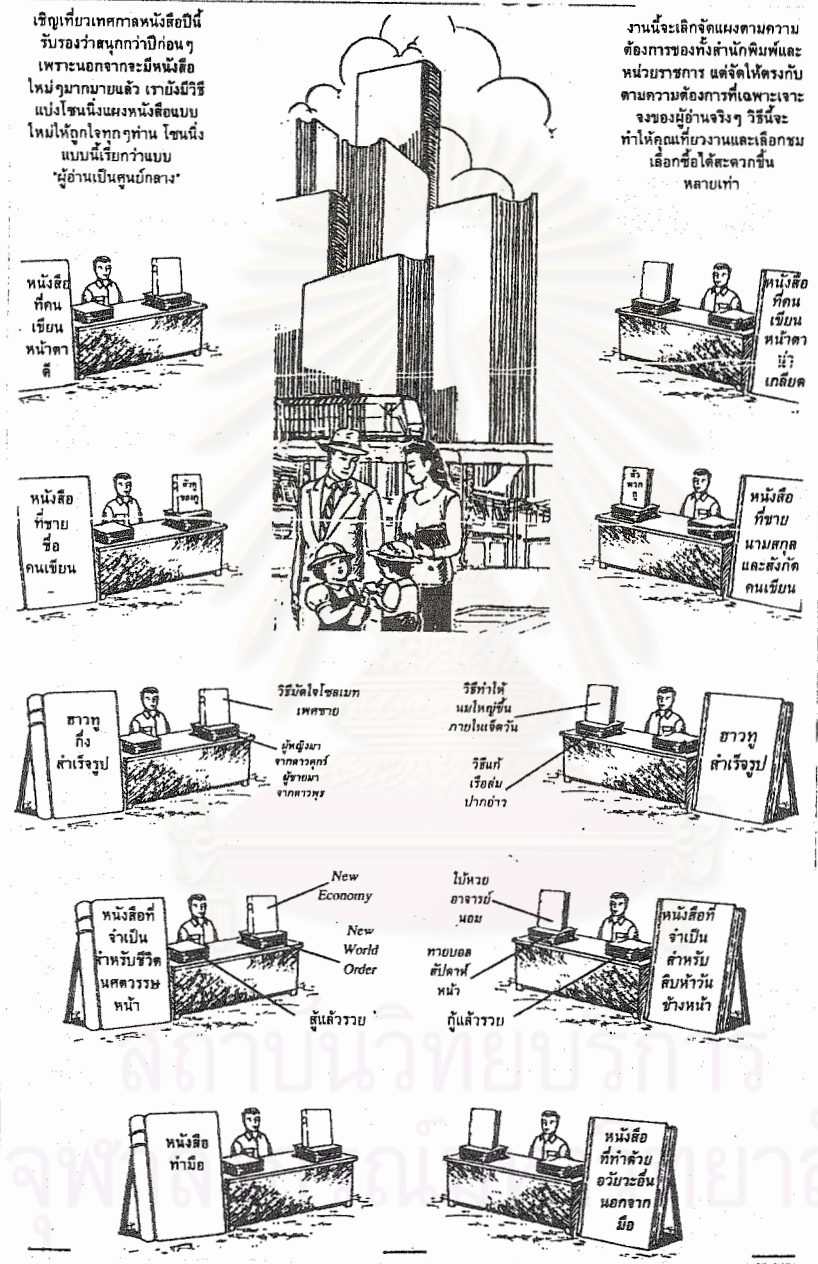
อย่าดูมากเกินไปนะลูก เดี่ยวจะกลายเป็นเด็กก้าวร้าว

ลูกองไฟอีกแล้ว มีแต่ความรุนแรง

อย่าดูมากเกินไปนะลูก เดี่ยวจะกลายเป็นเด็กก้าวร้าว

"ชนเผ่าพ่อแม่ผู้ปกครองมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่ออยู่เสมอ พวกเขาเชื่อว่าเด็กมักจะเลียนแบบสิ่งที่ได้เห็นจากสื่อ" (การ์ตูนตอนที่ 44)

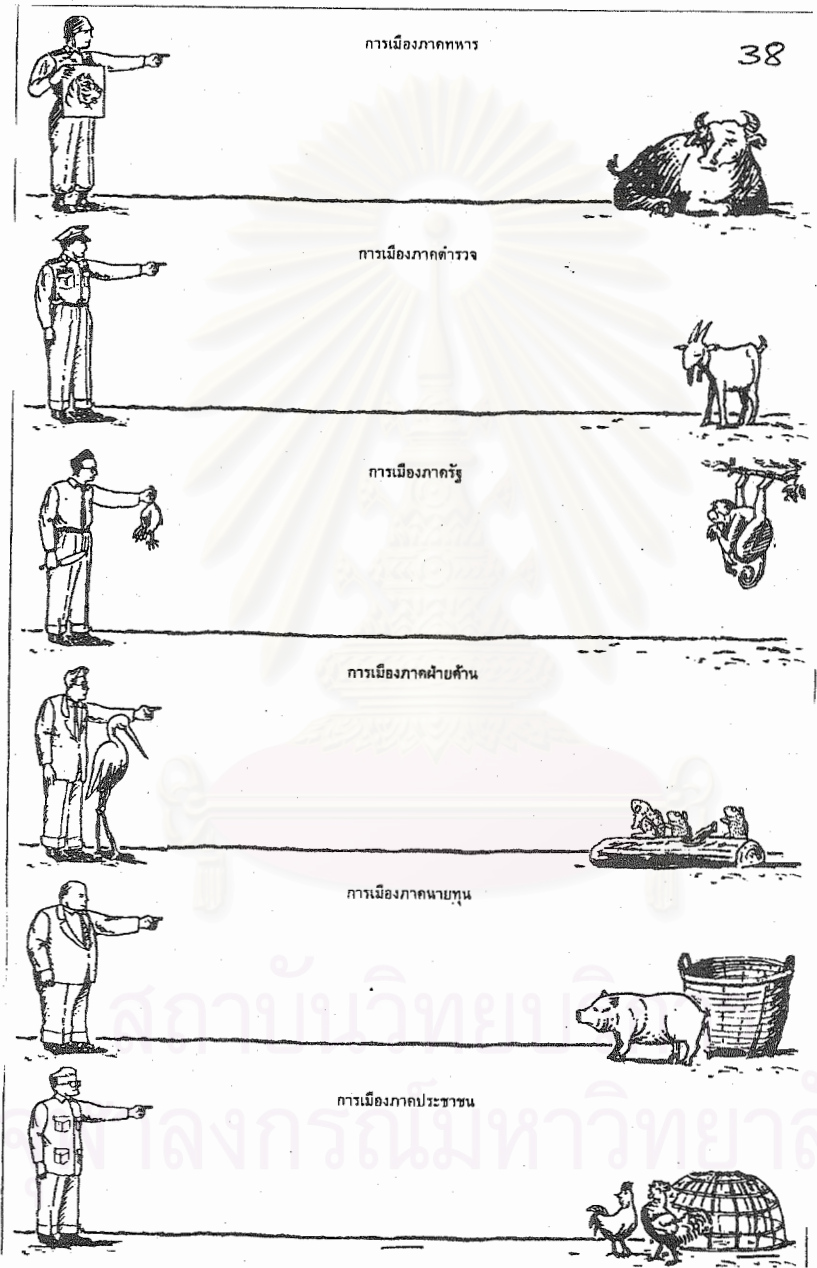
● ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะการใช้ภาษาโฆษณาเป็นคำบรรยาย



"สืบสานเจตนารมณ์ 6 ตุลา และ 14 ตุลา ด้วยเทป วีดีโอเทป ซีดี และวีซีดีชุดใหม่"

(การ์ตูนตอนที่ 55)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ไม่มีคำบรรยาย



5. ฉาก

ตาราง 5.1 – ลักษณะของฉากที่ปรากฏในการ์ตูนระกาศกับราณี

ลักษณะของฉากที่ปรากฏ	จำนวน (ตอน)
ฉากแบบสมจริง	47
ไม่มีฉาก มีแต่อุปกรณ์ประกอบฉาก	6
ไม่มีฉาก	5
ฉากแบบเหนือจริง	2
รวม	60

จากการวิเคราะห์ลักษณะของฉากที่ปรากฏในการ์ตูนระกาศกับราณี จำนวน 60 ตอน พบฉากแบบสมจริงมากที่สุด จำนวน 47 ตอน ที่พบรองลงมาคือ ไม่มีฉาก มีแต่อุปกรณ์ประกอบฉาก จำนวน 6 ตอน ไม่มีฉากเลย จำนวน 5 ตอน ส่วนลักษณะของฉากที่พบน้อยที่สุดคือ ฉากแบบเหนือจริง จำนวน 2 ตอน

- หมายเหตุ** - ฉากแบบสมจริง หมายถึง พื้นที่ที่เหตุการณ์ในการ์ตูนเกิดขึ้น ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีอยู่จริงในสิ่งแวดล้อมรอบตัว และเมื่อพิจารณาจากลายเส้น สามารถบอกได้ว่าเป็นพื้นที่ที่ไหน บริเวณใด
- ไม่มีฉาก มีแต่อุปกรณ์ประกอบฉาก หมายถึง มีอุปกรณ์ประกอบฉากที่ช่วยเพิ่มรายละเอียดและความชัดเจนให้การ์ตูน แต่อุปกรณ์ดังกล่าวไม่สามารถช่วยบ่งบอกได้ว่าเหตุการณ์ในการ์ตูนเกิดขึ้นในบริเวณพื้นที่ใด
 - ไม่มีฉาก หมายถึง พื้นที่ฉากหลังว่างเปล่าไม่ปรากฏภาพสิ่งใดในการ์ตูนเลย นอกจากภาพตัวละคร
 - ฉากแบบเหนือจริง หมายถึง พื้นที่ที่เหตุการณ์ในการ์ตูนเกิดขึ้น ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เกิดจากจินตนาการ ไม่มีอยู่ในชีวิตจริง

ตาราง 5.2 – ลักษณะของฉากแบบสมจริงที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

ลักษณะของฉากแบบสมจริงที่ปรากฏ	จำนวน (ตอน)
ที่โรงเรียน	16
ในบ้าน	11
ริมบาทวิถี	6
ในห้องที่มีสิ่งของวางอยู่	3
บนโต๊ะที่มีสิ่งของวางอยู่	2
ในเมือง	2
บนพื้นที่มีรอยปัดสวาระสุนัข	2
พื้นที่ทำการเกษตรของบ้านในชนบท	1
ในงานออกร้าน	1
ในพิพิธภัณฑ์	1
ในสตูดิโอที่มีสปอตไลท์ฉาย	1
ในห้องส่งของสถานีโทรทัศน์	1
รวม	47

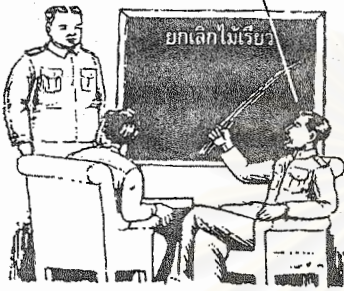
จากการวิเคราะห์ลักษณะของฉากแบบสมจริงที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี จำนวน 47 ตอน พบว่าฉากที่ปรากฏในการ์ตูนมากที่สุดคือ ในโรงเรียน จำนวน 16 ตอน รองลงมาคือในบ้าน จำนวน 11 ตอน ส่วนฉากที่ปรากฏน้อยที่สุดคือ พื้นที่ทำการเกษตรของบ้านในชนบท ในงานออกร้าน ในพิพิธภัณฑ์ ในสตูดิโอที่มีสปอตไลท์ฉาย และในห้องส่งของสถานีโทรทัศน์ โดยพบจำนวนอย่างละ 1 ตอน

จากผลการวิเคราะห์ จะเห็นได้ว่าการ์ตูนระกากับราณีมีการใช้ฉากซ้ำๆค่อนข้างมาก ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่เสริมให้ผู้อ่านรู้สึกว่าการ์ตูนนี้ “จืด” และน่าเบื่อ เนื่องจากฉากเป็นสิ่งแรกที่ปะทะกับสายตาของผู้อ่าน ปะทะก่อนที่ผู้อ่านจะได้อ่านเนื้อเรื่อง เมื่อผู้อ่านเห็นการ์ตูน แล้วได้เห็นฉากที่ซ้ำซากจำเจก่อนก็อาจเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายก่อนที่จะได้อ่านเนื้อเรื่องด้วยซ้ำ ทั้งนี้ แม้ว่าในบางครั้งผู้อ่านจะรู้สึกชื่นชอบเนื้อเรื่องการ์ตูน แต่ความรู้สึกแรกพบที่ไม่ประทับใจนั้นก็อาจมาบั่นทอนความรู้สึกประทับใจที่เกิดกับการ์ตูนโดยรวมให้ลดน้อยลงได้

• ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะฉากแบบสมจริง

อาจารย์ใหญ่ครับ, ผมขอคัดค้านการยกเลิกไม่เรียนฯ ถ้าไม่มีไม่เรียนฯ ครูจะเหลืออะไรเป็นเครื่องมือรักษาระเบียบวินัย ถ้าไปขี้นไม่เรียนฯ เราจะไปแข่งชั้นกับต่างชาติเช่นสิงคโปร์ได้อย่างไร

๗



คุณครูสมปอง, ในยุคแห่งการโอนกิจการเป็นของเอกชน ครูต้องลดบทบาทลง กิจการที่ครูเคยทำก็ควรถูกโอนไปให้คนอื่นบ้าง



แต่กิจการของครูถูกโอนไปจนหมดแล้ว วิชาศีลธรรมถูกยกเลิก และโอนกิจการเป็นของรัฐ หน้าทีพลเมืองถูกโอนเป็นขององค์การอิสระ การสอนหนังสือถูกโอนเป็นของโรงเรียนกวดวิชาการอบรมนักเรียนถูกโอนเป็นของโคมลอย การให้ความรู้รอบตัวถูกโอนเป็นของเกมส์โชว์ ถ้ายกเลิกการติ๊กเรียน ครูจะไม่สามารถรักษามาตรฐานการศึกษา และไม่ยืมบทบาทอะไรเหลือเลยนะครับ



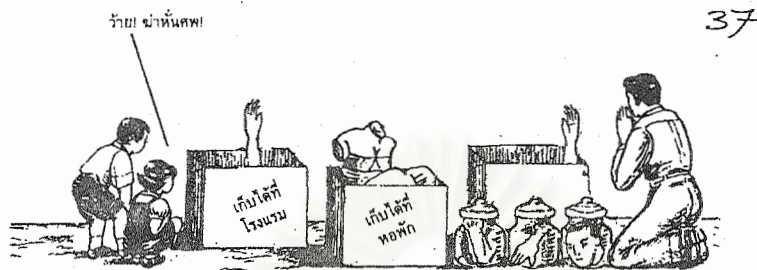
มองในแง่ดีครับ, ถ้ามาตรฐานการศึกษาเปลี่ยนทุกวันแบบนี้ นักเรียนจะออกไปเตะฝุ่น ดินยาและเป็นโจรกันอีกเยอะ ต่อไปเราที่โอนครูไปอยู่บ้านเมตตาและกรุณาใจละ



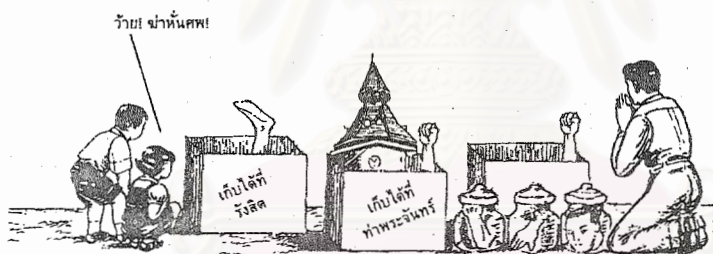
แสดงให้เห็นฉากที่โซฟา ซึ่งตั้งอยู่หน้ากระดานดำในห้องเรียน

(การ์ตูนตอนที่ 7)

- ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะของการ์ตูนที่ไม่มีฉาก มีแต่อุปกรณ์ประกอบฉาก



อย่าเพิ่งด่วนสรุป-ที่เราเก็บมาได้เป็นเพียงชิ้นเนื้อ ไม่ใช่ศพ เราจะเอาชิ้นเนื้อเหล่านี้ไปตรวจ ดีเอ็นเอ ถ้ามีดีเอ็นเอเหมือนกันจึงจะสรุปได้ว่ามาจากศพเดียวกัน



อย่าเพิ่งด่วนสรุป! ที่เราเก็บมาได้เป็นเพียงชิ้นเนื้อ ไม่ใช่ศพ เราจะเอาชิ้นเนื้อเหล่านี้ไปตรวจ จีโนมูซาน ถ้ามีจีโนมูซานเหมือนกันจึงจะสรุปได้ว่ามาจากศพเดียวกัน



ฉากหลังว่างเปล่า มีแต่อุปกรณ์ประกอบฉากที่ช่วยเสริมรายละเอียดให้การ์ตูน ได้แก่กล่องใส่ชิ้นส่วนของศพ พร้อมกับตัวหนังสือข้างกล่องที่เขียนว่า "เก็บได้ที่โรงแรม" "เก็บได้ที่หอพัก" ซึ่งเป็นการกล่าวถึงคติฆาตกรรม แพทย์หญิงผีสมุทร และกล่องใส่รูปโดม พร้อมกับตัวหนังสือข้างกล่องที่เขียนว่า "เก็บได้ที่ท่าพระจันทร์" ซึ่งเป็นการกล่าวถึงการเคลื่อนไหวเพื่อย้ายมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จากท่าพระจันทร์ไปยังศูนย์รังสิต (การ์ตูนตอนที่ 37)

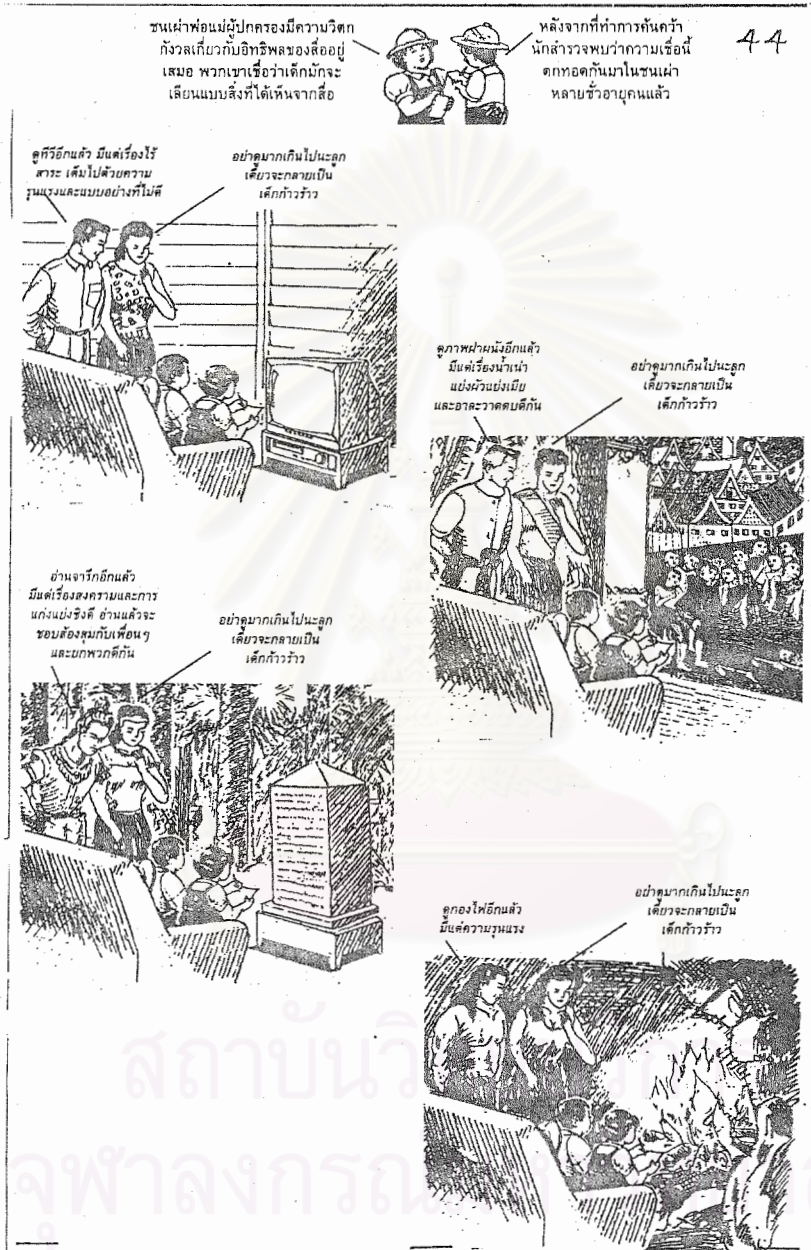
ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะของการ์ตูนที่ไม่มีฉาก



แสดงให้เห็นฉากหลังที่ว่างเปล่า ไม่สามารถบอกได้ว่าเหตุการณ์ในการ์ตูนเกิดขึ้นที่ใด

(การ์ตูนตอนที่ 10)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ลักษณะฉากแบบเหนือจริง



แสดงให้เห็นฉากไฟฟ้าที่ตั้งอยู่น้ำคิลาจาร์ริกในสมัยสุโขทัย และโซฟาหน้ากองไฟในสมัยยุคหิน ซึ่งไม่มีอยู่ในชีวิตจริง

6. วัตถุประสงค์ และการเลือกสรรมานำเสนอ

ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับสังคมนั้นอาจเป็นไปได้ใน 3 ลักษณะ คือ

1. วรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนสังคม
2. สังคมมีอิทธิพลต่อวรรณกรรมหรือนักเขียน
3. วรรณกรรมหรือนักเขียนมีอิทธิพลต่อสังคม

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมการ์ตูนระกาศกับราณี พบว่ามีความสัมพันธ์ในลักษณะที่ 2 และลักษณะที่ 3 ไม่ชัด โดยมีความสัมพันธ์ในลักษณะที่ 1 ชัดเจนมากที่สุด กล่าวคือ วรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนสังคม

ภาพสะท้อนสังคมนี้ก็คือความเป็นจริงทางสังคม ที่อยู่ในรูปแบบของการล้อเลียนและเสียดสี โดยมีแง่มุมเกี่ยวกับทุกๆด้านในสังคม ได้แก่ ครอบครัว การศึกษา การเมือง และเรื่องราวต่างๆไป การสะท้อนดังกล่าวเกิดขึ้นในหลายลักษณะ เช่น การหยิบยกประเด็นหนึ่งในสังคมที่คนทั่วไปหลงลืมหรือมองข้ามขึ้นมากล่าวถึง การประชดประชันความเสื่อมโทรมของสถาบันหลักต่างๆโดยสร้างสถานการณ์เกินจริงขึ้นมาให้เกิดความตลกขบขัน หรือการใช้ความคิดสร้างสรรค์โดยการนำสิ่งที่พูดไม่ได้ (เช่นสัตว์) มาแสดงความคิดเห็นแบบเดียวกับมนุษย์ เป็นต้น

ภาพสะท้อนดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้นเป็นการสะท้อนประสบการณ์ของผู้เขียนและเหตุการณ์ส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้น วรรณกรรมการ์ตูนระกาศกับราณี จึงถือเป็นเบื้องหลังของประวัติศาสตร์เบื้องหลังของเหตุการณ์ต่างๆในสังคม ในอนาคตข้างหน้า เมื่อย้อนกลับมาดูการ์ตูน ก็จะพบว่าทุกๆความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสังคมไทย วัฒนธรรมไทย และสถาบันหลักต่างๆของไทยนั้น ล้วนแต่มีเบื้องหลัง มีประวัติ และมีคำอธิบายทั้งสิ้น

ทั้งนี้ แม้ว่าคำอธิบายที่ได้จากการ์ตูนนั้นจะเป็นเพียงส่วนเสี้ยวเดียวของคำอธิบายเหตุการณ์ทั้งหมด แต่การ์ตูนก็อาจแอบแฝงข้อเท็จจริงบางอย่างที่ไม่มีการกล่าวถึงในสื่ออื่นๆเอาไว้ ดังนั้นคุณค่าที่แฝงเร้นอยู่ของวรรณกรรมการ์ตูน นอกเหนือจากการให้ความเพลิดเพลินนั้นจึงเป็นคุณค่าที่มีความสำคัญต่อสังคมอย่างที่สมาชิกในสังคมไม่ควรมองข้าม

ผลการวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสัญศาสตร์วรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับสัญศาสตร์วรรณกรรมนี้ถือเป็นส่วนย่อยส่วนหนึ่งของแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม ซึ่งสามารถแบ่งการวิเคราะห์หรือออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1. ลักษณะการใช้ภาษาที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี
2. ลักษณะของลีลาที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี
3. ลักษณะของประพันธ์กรรมที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี
4. คติความเชื่อ ค่านิยม อุดมการณ์ทางสังคมที่ถักทอรวมกันอยู่ในการ์ตูนระกากับราณี

- ลักษณะการใช้ภาษาที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

ลักษณะของภาษาตามแนวคิดสัญศาสตร์วรรณกรรม (Literary Semiotics) นั้น เป็นสิ่งที่นักเขียนแต่ละยุคมิได้มีอิสระที่จะเลือกได้ เนื่องจากภาษาถูกจำกัดตามยุคสมัย ดังนั้น ความพิเศษหรือความโดดเด่นของนักเขียนแต่ละคนจึงมิได้อยู่ที่ภาษา แต่อยู่ที่ความผูกพันที่นักเขียนคนหนึ่งๆมีต่อภาษาเป็นการพิเศษเฉพาะตัว ซึ่งความผูกพันดังกล่าวได้หยั่งรากลึกลงไปใต้จิตสำนึกของปัจเจกก่อให้เกิดเป็น ลีลา หรือแนวทางการใช้ภาษาเฉพาะบุคคล ซึ่งในส่วนของลีลาจะกล่าวถึงภายหลัง

เนื่องจากภาษาเป็นสิ่งที่มิได้เป็นอิสระ ดังนั้นการวิเคราะห์ลักษณะภาษาที่ปรากฏในวรรณกรรมการ์ตูนระกากับราณี จึงสามารถอธิบายได้กว้างๆ ไม่ลงลึกในรายละเอียด โดยภาษาที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี เป็นภาษาพูดและภาษาในรูปแบบอื่นๆที่เป็นที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระจายกันไปในหลายบริบท ได้แก่ การสื่อสารในครอบครัว การสื่อสารในโรงเรียน การสื่อสารในกลุ่มเพื่อน การสื่อสารสาธารณะ และการสื่อสารมวลชน

ภาษาพูดที่ปรากฏเป็นภาษาง่ายๆ ในระดับไม่เป็นทางการ มีชีวิตชีวา มีการผันแปรเคลื่อนไหวไปตามสถานการณ์ สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครออกมาได้หลากหลาย ใกล้เคียงกับอารมณ์ในภาวะต่างๆของมนุษย์ เช่น การใช้คำรุนแรงที่แสดงการประชดประชัน (ชักว่าว กะหรี : ตอนที่ 5 / ดักแด้นี้ ดักดานวันหน้า : ตอนที่ 22) การใช้คำว่า “หมา” ทุกครั้งที่เรียกสุนัข การใช้ภาษาพูดที่กำลัง “ฮิต” หรือเป็นภาษาโฆษณาที่ทุกคนรู้จักกันดี (ขอทานดอกทศอม : ตอนที่ 39 / ไม่ได้เห็น ไม่ได้เลือก อย่าซื้อ : ตอนที่ 41) การนำภาษาที่ใช้ในเหตุการณ์บ้านเมืองมาใช้ในการ์ตูน (ขึ้นราคา (ทางด่วน...ผู้วิจัยเสริม)) เพราะเรามีค่าใช้จ่ายที่คุณไม่รู้ : ตอนที่ 50) เป็นต้น

ภาษาที่ผันแปรเคลื่อนไหวในการ์ตูน ระกากับราณี จึงสร้างความรู้สึกลึกในลักษณะที่เข้าใจและเข้าถึงผู้อ่าน เพราะตัวละครใช้ภาษาสมจริง คือ “เหมือน” หรือเกือบจะเหมือนกับที่ผู้อ่านใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันและในบริบทต่างๆของสังคม

- ลักษณะของลีลาที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี

ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น ลีลา คือความผูกพันต่อภาษาที่ยังรากลึกลงไปใต้จิตสำนึกของปัจเจกคือนักเขียนแต่ละคน เกิดเป็นแนวทางการใช้ภาษาเฉพาะบุคคล ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่นอกเหนือความสัมพันธ์ระหว่างนักเขียนกับสังคม อาจกล่าวได้ว่า ลีลาคือเทคนิคการเขียน การใช้ภาษาที่เป็นลักษณะเฉพาะของนักเขียนแต่ละคนนั่นเอง ซึ่งลีลาที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณีก็เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความโดดเด่นเฉพาะตัว โดยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

ตาราง 1 – ลีลาที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี

ลีลาที่ปรากฏ	จำนวน (ตอน)
การใช้ภาพประกอบเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำหน้าที่ตอกย้ำความรู้สึกและความเข้าใจที่ได้จากภาษา	15
การใช้รูปประโยครูปเดิมซ้ำตลอดทั้งตอน โดยปรับเปลี่ยนเฉพาะบางคำเพื่อให้นัยความเปลี่ยนไป	12
การใช้รูปประโยคซ้ำๆในช่วงกลางของการ์ตูน โดยประโยคส่วนต้นกับส่วนท้ายจะแตกต่างกันไป	8
การใช้ประโยคสั้นๆที่มีใจความจบในประโยคเดียวจำนวนน้อยประโยคสำหรับประกอบภาพการ์ตูนภาพหนึ่งๆ ไม่ใช่ประโยคหรือบทสนทนายาวๆ	7
ใช้ความคิดของตัวละครเป็นองค์ประกอบเสริมบทสนทนาให้มีใจความสมบูรณ์ขึ้น	6
การผสมผสานภาษาพูดกับภาษาเขียนไว้ในประโยคเดียวกัน	4
การใช้คำทับศัพท์ที่มีรูปแบบการเขียนแหวกแนวออกไป	3
การใช้ภาษาที่แสดงให้เห็นการเปรียบเทียบในลักษณะที่คล้ายกับคู่ตรงข้าม	3
การใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์และปรศนีจำนวนมาก เพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกแก่ตัวละคร ให้เหมือนกับความรู้สึกในการสนทนาจริงๆ	2
รวม	60

จากการวิเคราะห์การ์ตูน ระกาศกับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่าลีลาที่ปรากฏในการ์ตูนมากที่สุดคือ การใช้ภาพประกอบเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำหน้าที่ตอกย้ำความรู้สึกและความเข้าใจที่ได้จากภาษา (ในกรณีนี้ ภาษาเป็นองค์ประกอบรอง) จำนวน 15 ตอน รองลงมาคือ การใช้รูปประโยคเดิมซ้ำตลอดทั้งตอน โดยปรับเปลี่ยนเฉพาะบางคำเพื่อให้เนื้อความเปลี่ยนไป จำนวน 12 ตอน และการใช้รูปประโยคเดิมซ้ำตลอดทั้งตอน โดยปรับเปลี่ยนเฉพาะบางคำเพื่อให้เนื้อความเปลี่ยนไป จำนวน 8 ตอน

รองลงมาอีกคือ การใช้ประโยคสั้นๆที่มีใจความจบในประโยคเดียวจำนวนน้อยประโยคสำหรับประกอบภาพการ์ตูนภาพหนึ่งๆ ไม่ใช้ประโยคหรือบทสนทนายาวๆ จำนวน 7 ตอน การใช้ความคิดเห็นของตัวละคร เป็นองค์ประกอบเสริมใจความของบทสนทนาให้สมบูรณ์ขึ้น จำนวน 6 ตอน การผสมผสานภาษาพูดกับภาษาเขียนไว้ในประโยคเดียวกัน จำนวน 4 ตอน

ลีลาที่พบเป็นจำนวนรองลงมาอีกคือ การใช้คำทับศัพท์ที่มีรูปแบบการเขียนแหวกแนวออกไป ซึ่งในที่นี้ได้แก่คำว่า *เวิร์กชอป* และ *เทคโนโลยี* จำนวน 3 ตอน การใช้ภาษาที่แสดงให้เห็นการเปรียบเทียบในลักษณะคล้ายกับคู่ตรงข้าม 3 ตอน และลีลาที่พบน้อยที่สุดในการ์ตูน ระกาศกับราณี คือ การใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ และเครื่องหมายปริศน์จำนวนมาก จำนวน 2 ตอน

- จากผลการวิเคราะห์ข้างต้น สามารถสรุปลักษณะของลีลาได้เป็น 4 ลักษณะใหญ่ๆ คือ
1. ลีลาในลักษณะของการใช้ภาพประกอบเป็นองค์ประกอบหลัก
 2. ลีลาในลักษณะของการใช้รูปประโยค ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบย่อยๆ คือ การใช้รูปประโยคเดิมตลอดทั้งตอนโดยปรับเปลี่ยนเฉพาะบางคำ การใช้รูปประโยคเดิมซ้ำตลอดทั้งตอนโดยปรับเปลี่ยนเฉพาะบางคำเพื่อให้เนื้อความเปลี่ยนไป และ การใช้ประโยคสั้นๆที่มีใจความจบในประโยคเดียวสำหรับประกอบภาพการ์ตูนภาพหนึ่งๆ
 3. ลีลาในลักษณะของการเล่นลักษณะของถ้อยคำ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบย่อยๆ คือ การใช้ความคิดเห็นของตัวละครเป็นองค์ประกอบเสริมใจความของบทสนทนา และ การใช้ภาษาที่แสดงให้เห็นการเปรียบเทียบในลักษณะคล้ายกับคู่ตรงข้าม
 4. ลีลาในลักษณะของการเล่นรายละเอียดของประโยค ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบย่อยๆ คือ การใช้คำทับศัพท์ที่มีรูปแบบการเขียนแหวกแนวออกไป และ การใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ และเครื่องหมายปริศน์จำนวนมาก เพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกให้กับบทสนทนา

• ตัวอย่างการ์ตูน : การใช้ภาพประกอบเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำหน้าที่ตอกย้ำความรู้สึกและ
ความเข้าใจที่ได้จากภาษา



หลังจากที่ผู้ชมองมา
หลายวัน เราตัดสินใจ
เข้าไปศึกษาชนเผ่า
โบราณเผ่าหนึ่งอย่าง
ไกลซิด



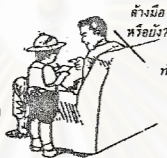
ชนเผ่านี้มีชื่อว่าพ่อแม่ผู้ปกครอง

หลายปีก่อน พวกเขาได้หนีมาอยู่ในป่าลึก
ตั้งชุมชนอันโดดเดี่ยว ไปสัมพันธ์กับโลก
ภายนอก เนื่องจากพวกเขากลัวการคุกคาม
ของอารยธรรมสมัยใหม่



42

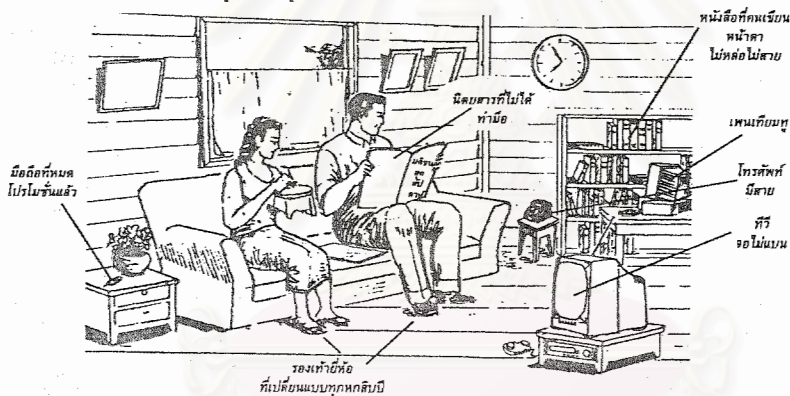
กว่าจะเป็นที่ยอมรับให้
เข้าไปในพื้นที่ เราต้อง
ผ่านพิธีกรรมของชนเผ่า
พ่อแม่ผู้ปกครองหลายต่อ
หลายอย่าง



ตั้งมือ
หรือขึง?

ทำกรรมบ้าน
ก่อนนะ

เราค้นพบสิ่งที่น่าสนใจมากมาย เช่น การมีงาช้างด้วยเครื่องมือโบราณและอุปกรณ์สื่อสารล้ำสมัย วิถีชีวิตที่เราเข้าใจว่าสูญพันธุ์ไป
แล้ว กลับดำรงอยู่ได้โดยไม่ถูกระทบกระเทือนจากกระแสความเปลี่ยนแปลงของโลกภายนอก



หมอนอิงที่คนเขื่อน
หน้าตา
ไม่เหมือนใคร

นิยายสารคดีในใจ
ห้ามือ

เพนเขียนหู

มือถือที่หนัก
ไปโรโซชั่นแล้ว

โทรทัศน์
มีสาย

ทีวี
จอไม่แบน

รองเท้าที่ซื้อ
ที่เบตตัมแบบทุกหนทุกแห่ง

ของถ่ายของพวกเรา
อาจเป็นเรื่องมหัศจรรย์
สำหรับชนเผ่านี้ เราจึง
ถือโอกาสแสดง
"อภินิหาร" เพื่อสร้าง
ความประทับใจแก่พวก
เขา



ตั้งไปนกรณ
เครื่องเล่นวิดีโอ
เทปเสร็จแล้ว
มาสอนพ่อใช้
มาทอหรือหยด
หน่อย

การตำรวจดำเนินไป
อย่างราบรื่น ปัญหาอัน
คือไปคือนักสำรวจจะต้อง
พยายามปรับตัวให้เข้า
กับธรรมเนียมการกินอยู่
ของชนเผ่านี้ให้ได้

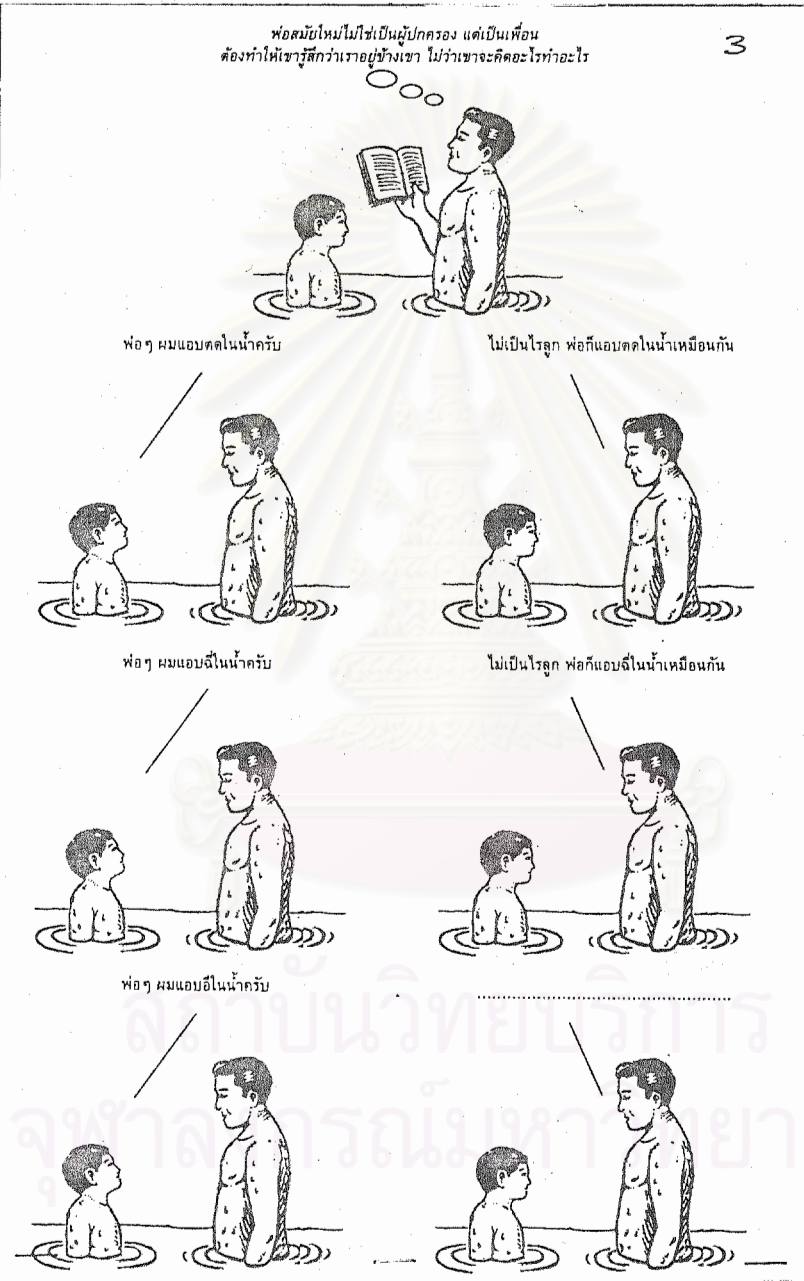


ว่า กินผัก
อีกแล้ว

ภาพประกอบได้แสดงให้เห็นว่า "ชนเผ่าโบราณที่ชื่อว่าพ่อแม่ผู้ปกครอง" ในความคิดเห็นของระกากับ
ภณีนันใช้ชีวิตที่เต็มไปด้วยความโบราณ ความล้าสมัยอย่างไรบ้าง (เช่น ทีวีจอไม่แบน)

(การ์ตูนตอนที่ 42)

- ตัวอย่างการ์ตูน : การใช้รูปประโยคเดิมซ้ำตลอดทั้งตอน โดยปรับเปลี่ยนเฉพาะบางคำเพื่อให้เนื้อความเปลี่ยนไป



รูปประโยคที่ซ้ำคือ "พ่อๆ ผมแอบ...ในน้ำครับ"

"ไม่เป็นไรลูก พ่อก็แอบ...ในน้ำเหมือนกัน"

(การ์ตูนตอนที่ 3)

- ตัวอย่างการดูน : การให้รูปประโยคซ้ำๆในช่วงกลางของการดูน โดยใช้ประโยคส่วนต้นกับส่วนท้ายที่ต่างออกไป

หนังสือเป็นหมาที่บ้านแล้ว
ขอลออกไปเอากระดาษใส่ก้นคนเล่นดีกว่า

18

ก้องดูดี
หางคาบ

โฮ่งๆ ซั้นเป็น
หมาหรือโตเลอร์ กั้วมัย

หมกั้ว
นัการ
เมืองชัโกะ
มากกว่า

โฮ่งๆ ซั้นเป็น
หมาหรือโตเลอร์ กั้วมัย

ซั้นกั้ว
ซัาางการ
กอปัซัน
มากกว่า

โฮ่งๆ ซั้นเป็น
หมาหรือโตเลอร์ กั้วมัย

อัวกั้ว
ไอเอ็งเอเฟ
มากกว่า

โฮ่งๆ ซั้นเป็น
หมาหรือโตเลอร์ กั้วมัย

หนุกั้ว
คัาวจรับ
สัวยมาก
กว่า

โฮ่งๆ ซั้นเป็น
หมาหรือโตเลอร์ กั้วมัย

หมกั้ว
การไอเ
กัการ
เป็นของ
เอกซัน
มากกว่า

โฮ่งๆ ซั้นเป็น
หมาหรือโตเลอร์ กั้วมัย

ลัจันกั้ว
สกาบัน
ครอมกั้ว
สัมสลาบ
มากกว่า

โฮ่งๆ ซั้นเป็น
หมาหรือโตเลอร์ กั้วมัย

อัวกั้ว
นัามัน
ซันราคา
มากกว่า

โฮ่งๆ ซั้นเป็น
หมาหรือโตเลอร์ กั้วมัย

หนุกั้ว
ปัญหาคััง
แวดลัอัน
เน่เสัย
มากกว่า

คนสมัยนี้ไม่กั้วหมาบ้านแล้ว
อย่างอื่นนำกั้วกว่าเมอะ

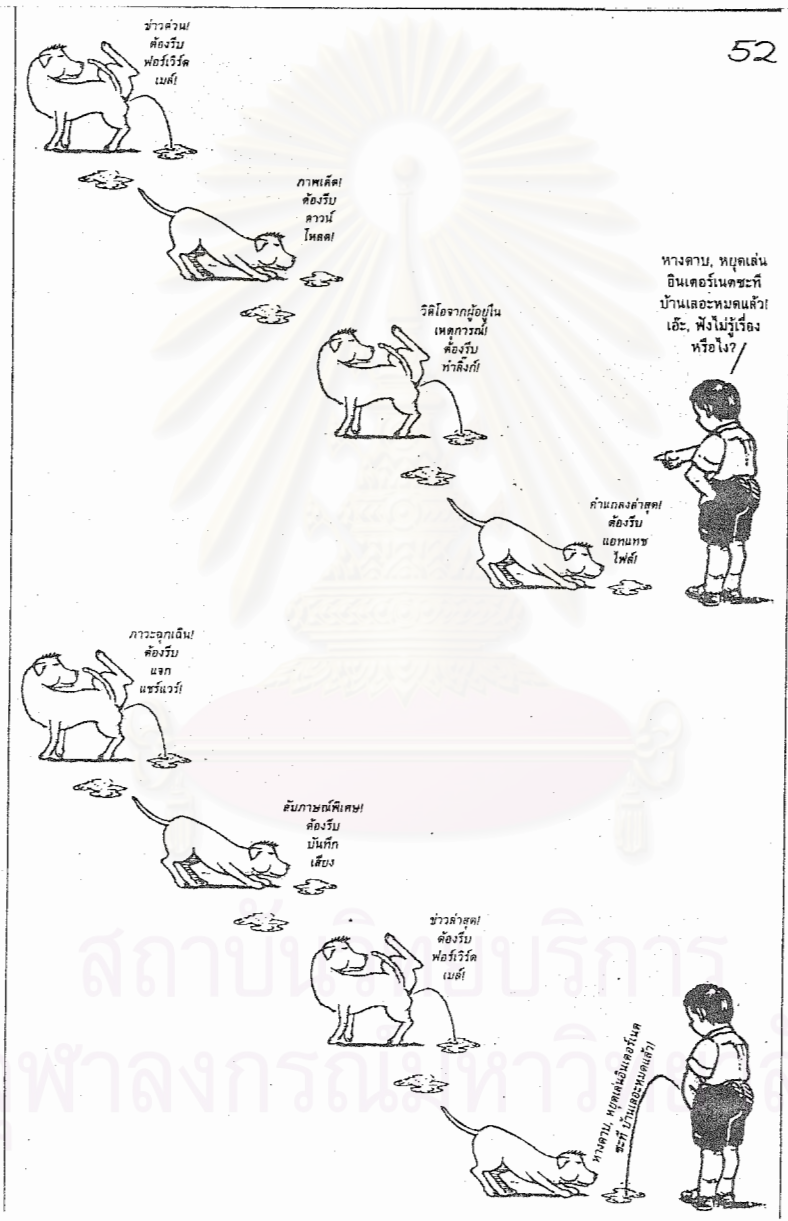
ลอบอกเขาว่าเม
เป็นก.ก.ส.หรือ
ป.ป.ช.ดูดี

รูปประโยคที่ซ้ำในช่วงกลางของการดูนคือ "โฮ่งๆ ซั้นเป็นหมาหรือโตเลอร์ กั้วมัย"

"...กั้ว...มากกว่า"

(การดูนตอนที่ 18)

- ตัวอย่างการ์ตูน : การใช้ประโยคสั้นๆที่มีใจความจบในประโยคเดียวจำนวนน้อยประโยค สำหรับประกอบภาพการ์ตูนภาพหนึ่งๆ ไม่ใช่ประโยคหรือบทสนทนายาวๆ

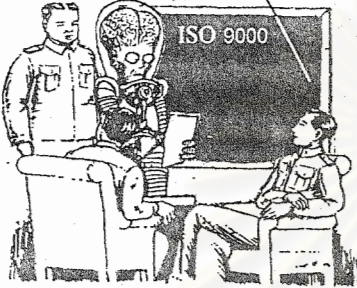


(การ์ตูนตอนที่ 52)

ตัวอย่างการ์ตูน : การใช้ความคิดของตัวละครเป็นองค์ประกอบเสริมให้บทสนทนา
ใจความสมบูรณ์ขึ้น

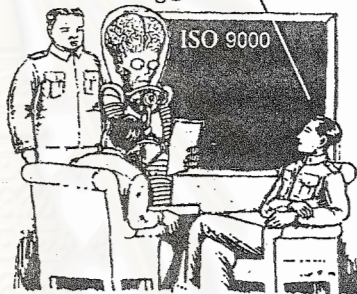
ผมยอมรับว่าคุณภาพโรงเรียนต้องมีมาตรฐาน แต่ ISO 9000 เป็นระบบคุณภาพที่ไม่ใช่ของโรงเรียนเราเอง แถมยังไม่ใช้ของคนไทยด้วย ผมอยากทราบว่าทำไมเราจึงเอามาตรฐานของคนอื่นมาวัดตัวเราเอง ทำให้ครูทุกคนเดือดร้อนกันไปหมด

25

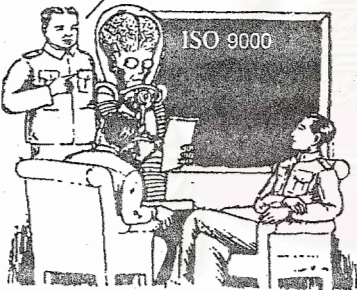


มีข่าวลือว่าระบบคุณภาพนี้ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยมนุษย์ต่างดาว พวกเขาแทรกซึมเข้ามาเพื่อบ่อนทำลายคุณภาพการศึกษาของไทย จริงหรือไม่ครับ?

โธ่! ชาวไร่ไปได้ไง?

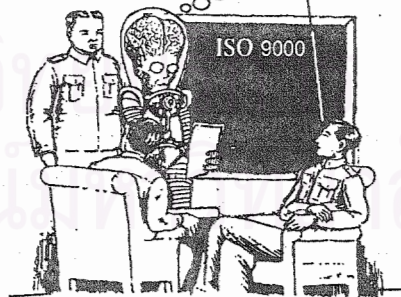


ไม่จริงเลย นั่นเป็นข่าวลือที่เหลวไหลที่สุด ผมกับคุณวีระเป็นครู เช่นเดียวกับคุณ ไม่ใช่คนอื่นคนใด อีกอย่างนี้ เราใช้มาตรฐานคุณภาพนี้เพราะมันสอดคล้องกับสังคมไทย ถ้าจะมีเหตุผลอื่นก็คงเพราะเราชอบทานพวกคุณเดินเท่านั้นเอง



ตอบยังช้าหน่อย ขอคุณที่ตอบคำถามอย่างเปิดเผยและจริงจังครับ

แหม, เกือบไป!



ความคิดของตัวละคร (คุณวีระ) ที่เป็นองค์ประกอบเสริมใจความให้บทสนทนาคือ

"โธ่! ชาวไร่ไปได้ไง?"

"แหม เกือบไป!"

(การ์ตูนตอนที่ 25)

- ลักษณะของประพันธกรรมที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

ประพันธกรรม คือ จุดที่อยู่กึ่งกลางระหว่างภาษากับลีลา มีลักษณะเป็นโทนเสียงที่นักเขียนเลือกใช้เพื่อจะกล่าวถึงสังคม กล่าวได้ว่า ประพันธกรรมเป็นมิติทางสังคมของการเขียนวรรณกรรม เป็นวิธี “พูด” ที่สื่อเจตนาบางอย่าง และเป็นการแสดงจุดยืนทางสังคมผ่านทางถ้อยคำ

ตาราง 1 – ลักษณะของประพันธกรรมที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี

ประพันธกรรม	จำนวน (ตอน)
การล้อเลียน	33
การเสียดสี	27
รวม	60

จากการวิเคราะห์ลักษณะของประพันธกรรมที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบการล้อเลียน 33 ตอน และการเสียดสี 27 ตอน

คำจำกัดความของการล้อเลียนและการเสียดสี

การล้อเลียน เป็นการหยิบยกประเด็นเกี่ยวกับสภาพสังคมทั่วไปที่เป็นความขัดแย้งเล็กน้อย ซึ่งไม่ใช่เรื่องที่ทำให้เกิดความเครียดหรือเป็นปัญหาสังคมรุนแรงขึ้นมากกล่าวถึง การกล่าวถึงนี้เป็นไปในลักษณะค่อนข้างตรงไปตรงมา คือกล่าวถึงประเด็นนั้นๆ โดยตรงโดยที่ไม่ได้แฝงการเรียกร้องใดๆ และไม่ใช้การประชดประชันให้แตกต่างหรือเกินเลยจากสถานการณ์จริงมากจนเกินไป โดยในการเขียนล้อเลียนนี้มักก่อให้เกิดความตลกขบขัน

การเสียดสี เป็นการหยิบยกประเด็นที่เป็นปัญหาสังคมในระดับปานกลางจนถึงรุนแรงขึ้นมากกล่าวถึง โดยการกล่าวถึงจะเป็นไปในลักษณะการสร้างสถานการณ์ให้ผู้อ่านตระหนักได้ถึงความรุนแรงของปัญหา และรู้ดีว่าปัญหานั้นควรได้รับการแก้ไข แม้ว่าในบางครั้งการเสียดสีจะแฝงความตลกขบขันเอาไว้ แต่ก็มักเป็นลักษณะของตลกร้าย คือ เป็นปัญหาจริงที่สังคมรับรู้อยู่ แต่ไม่มีการเปิดเผยหรือไม่มีใครอยากพูดถึง ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดๆก็ตาม นอกจากนั้น ในการเขียนเสียดสียังอาจใช้วิธีประชดประชัน กำหนดให้ตัวละครใช้คำพูดที่รุนแรง หรือสร้างสถานการณ์ให้เกินเลยจากความเป็นจริงไปมากกว่าอีกด้วย

ตาราง 2 – ประสิทธิภาพในลักษณะการล้อเลียนที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี

ประพันธ์กรรมในลักษณะการล้อเลียน	จำนวน (ตอน)
การล้อเลียนแฝงความตลกขบขัน	19
การล้อเลียนแฝงด้วยความต้องการชี้ให้เห็นความเป็นจริง	10
การล้อเลียนแฝงด้วยการตำหนิ	4
รวม	33

จากการวิเคราะห์ประพันธ์กรรมในลักษณะการล้อเลียน พบว่ามีการล้อเลียนแฝงความตลกขบขันมากที่สุด จำนวน 19 ตอน และที่พบน้อยที่สุดคือ การล้อเลียนแฝงด้วยการตำหนิ จำนวน 4 ตอน

ตาราง 3 – ประพันธ์กรรมในลักษณะการเสียดสีที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี

ประพันธ์กรรมในลักษณะการเสียดสี	จำนวน (ตอน)
เสียดสีแฝงด้วยความต้องการชี้ให้เห็นความเป็นจริง	11
เสียดสีแฝงด้วยความตลกขบขัน	10
เสียดสีแฝงด้วยการประชดประชัน	5
เสียดสีแฝงด้วยการตั้งคำถามเพื่อค้นหาความจริง	1
รวม	60

จากการวิเคราะห์ประพันธ์กรรมในลักษณะการเสียดสีที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี พบว่ามีการเสียดสีแฝงด้วยความต้องการชี้ให้เห็นความเป็นจริงมากที่สุด จำนวน 11 ตอน และที่พบน้อยที่สุดคือ การเสียดสีแฝงด้วยการตั้งคำถามเพื่อค้นหาความจริง จำนวน 1 ตอน

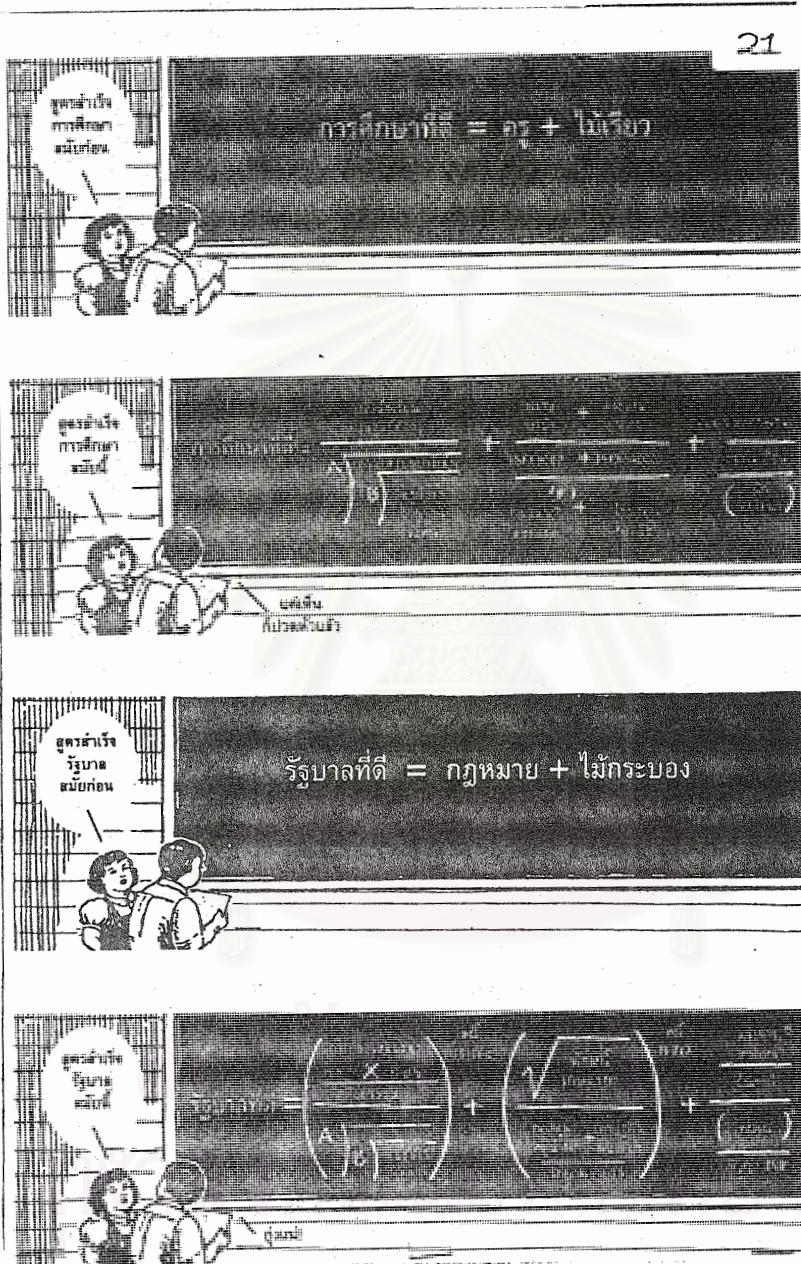
การล้อเลียนและการเสียดสีดังที่กล่าวมานั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการ์ตูนระกากับราณีที่ทำหน้าที่ “เติมเต็ม” ความรู้สึกของผู้อ่าน โดยมีผลในการสนับสนุนให้ผู้อ่านรู้สึกมั่นใจในทัศนะของตนมากขึ้น หากทัศนะนั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกับที่ปรากฏในการ์ตูน และมีผลในการตั้งประเด็นให้เกิดการคัดแย้ง ได้แย้งทางความคิด ทำทนายผู้อ่าน หากทัศนะของผู้อ่านขัดแย้งกับที่ปรากฏในการ์ตูน ซึ่งการเติมเต็มนี้จะทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าการ์ตูนนั้น “มีชีวิต” สามารถตอบสนองทางอารมณ์ให้กับตนเองได้

• ตัวอย่างการ์ตูน : ประพันธ์กรรมในลักษณะการล้อเลียนแบ่งความตลกขบขัน



แสดงการล้อเลียนเว็บไซต์ของคน โดยกำหนดให้ "หมา" ก็มีเว็บไซต์อ่านในลักษณะที่เหมือนกับเว็บไซต์ของคนทุกอย่าง "ก็เว็บไซต์เกี่ยวกับอาหาร เครื่องนุ่งห่ม รถยนต์ และคอมพิวเตอร์ เพลงและภาพยนตร์ เรายังมีได้ ทำไมจะมีนิตยสารเกี่ยวกับกระดุกเทียมมันไม่ได้" (การ์ตูนตอนที่ 15)

- ตัวอย่างการ์ตูน : ประพันธกรรมในลักษณะการล้อเลียนแฝงด้วยความต้องการชี้ให้เห็นความเป็นจริง



แสดงการล้อเลียนลักษณะของสถาบันการศึกษาและรัฐบาล "ที่ดี" ซึ่งระหว่างในอดีตกับในปัจจุบันก็ไม่เหมือนกัน โดยแฝงความต้องการที่จะชี้ให้เห็นความเป็นจริงว่า สูตรสำเร็จของการศึกษาและรัฐบาล "ที่ดี" ในสมัยนี้ เป็นดังที่กล่าวไว้ในการ์ตูน (คือยุ่งเหยิงซับซ้อน) จริงๆ (การ์ตูนตอนที่ 21)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ประพันธกรรมในลักษณะการล้อเลียนแฝงการตำหนิ

พ่อสมัยใหม่ ต้องช่วยแบ่งเบาภาระจากแม่ การดูแลลูกๆไม่ใช่
ความรับผิดชอบของใครคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นหน้าที่ร่วมกันของ
ทั้งพ่อและแม่



แม่ไม่เคยเห็นพ่อช่วยดูแลลูกๆเลย
กลับถึงบ้านก็เอาแต่ดูกีฬาทั้งปี



9

.....จ้หน้าเดียวกัน.....

ตามรายการ "เรื่องขงลูกที่เราสองคนต้องช่วยกันรับผิดชอบ"
พ่อก็มีเรื่องต้องดูแลลูกๆกับแม่แล้วนี่นา พ่อจะอ่านให้ฟังนะ



เรื่องขงลูกที่แม่ต้องรับผิดชอบ

- หุงหาอาหาร
- ซักผ้าเสื้อผ้า
- พาไปโรงเรียน
- ซื้อตำราและอุปกรณ์
- ช่วยทำการบ้าน
- การคบเพื่อน
- การกินขนม
- พาไปหาหมอ
- การอาบน้ำ
- สั่งให้เข้านอน
- พาไปทำฟัน
- การทำโทษ
- กิจกรรมนอกหลักสูตร
- การประชุมครู-ผู้ปกครอง

เรื่องขงลูกที่พ่อต้องรับผิดชอบ

- ฟุตบอลเชลซีชื่อดัง
- ฟุตบอลพรีเมียร์ลีกอังกฤษ
- ฟุตบอลดิวิชันอังกฤษ
- ฟุตบอลโคปาอาเมริกา
- ฟุตบอลโลกซีเรีย อิตาลี
- ฟุตบอลบุนเดสลีกาเยอรมัน
- ฟุตบอลสเปนซีก
- ฟุตบอลพรีเมียร์ลีก
- ฟุตบอลดิวิชันฝรั่งเศส
- ฟุตบอลยูฟ่าแชมเปียนลีก
- ฟุตบอลยุโรป
- ฟุตบอลโลก
- ฟุตบอลโลกรอบคัดเลือก โซนยุโรป
- ฟุตบอลโลกรอบคัดเลือก โซนอเมริกาใต้



สถานบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แสดงการล้อเลียนสภาพภายในครอบครัวที่ผู้หญิงต้องรับภาระมากกว่าผู้ชาย โดยแฝงการตำหนิผู้เป็น
พ่อ (โดยส่วนมาก) ว่ามักสนใจแต่เรื่องไร้สาระ แทนที่จะช่วยผู้หญิง (แม่) ดูแลลูก (การ์ตูนตอนที่ 9)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ประสิทธิภาพในลักษณะการเสียดสีแฝงความต้องการชี้ให้เห็น
ความเป็นจริง

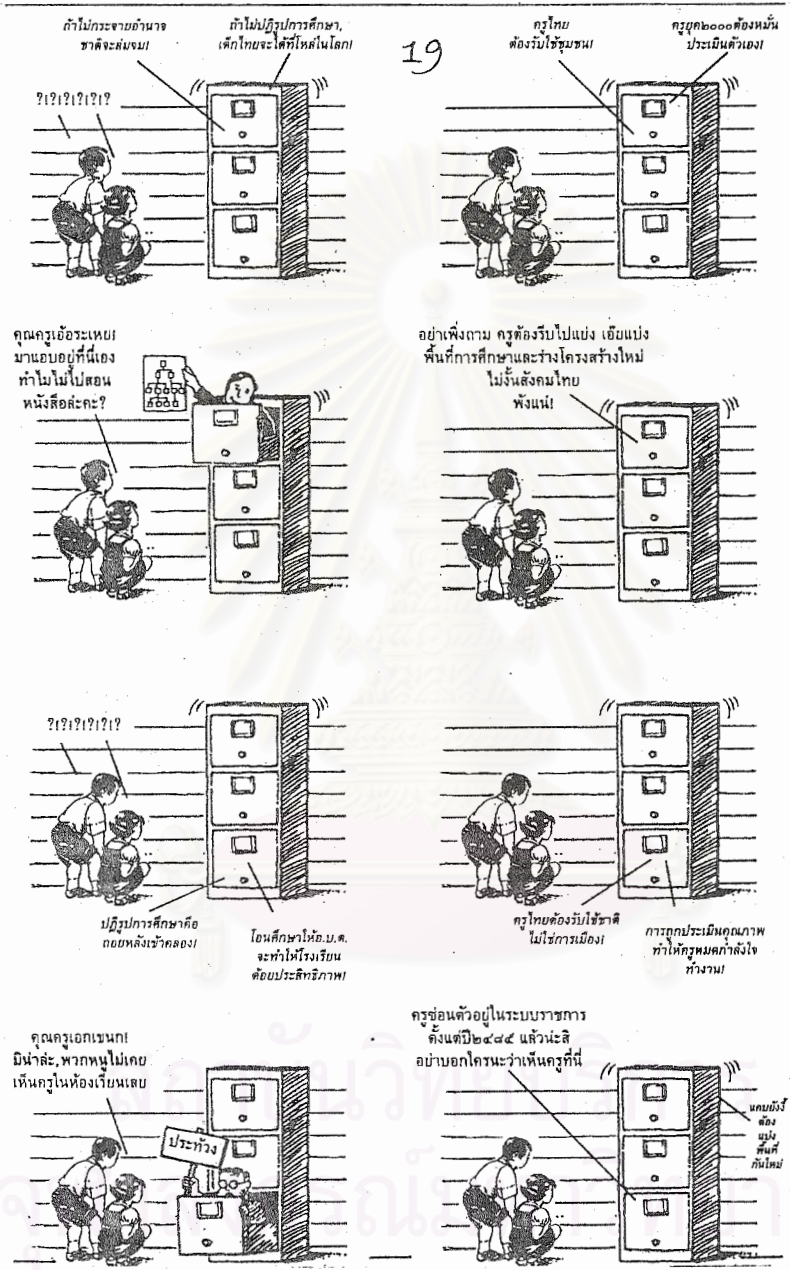
รายการเกมเศรษฐีวันนี้ รัฐบาลเป็นผู้เข้าแข่งขัน กติกาคือผู้แข่งสามารถโทรศัพท์ไปตามตัวช่วยได้หนึ่งครั้ง
ด.ญ.ราณี ตัวหนของประชาชน รับหน้าที่เป็นตัวช่วย

17



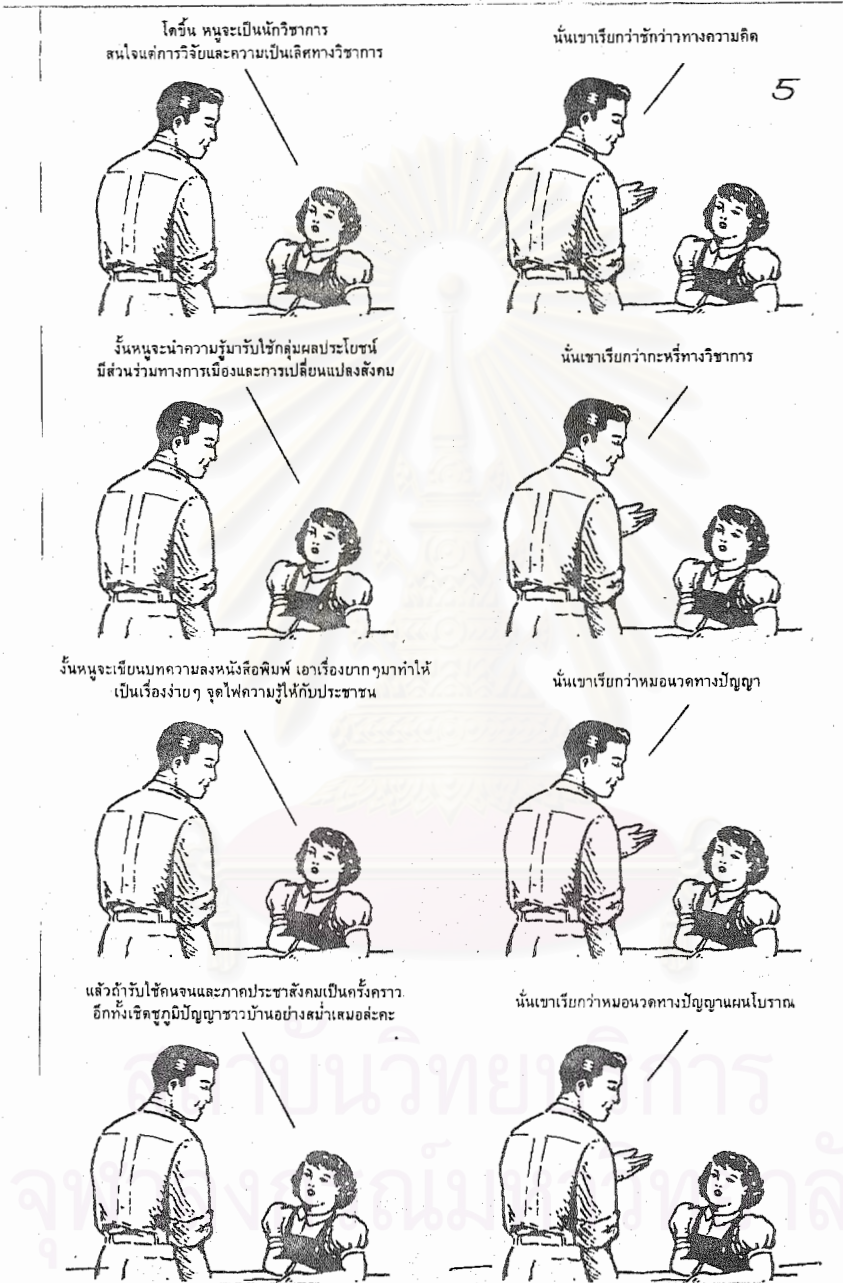
แสดงการเสียดสีการบริหารงานของรัฐบาลที่ปิดหูปิดตา ฟังแต่คำแนะนำขององค์กรต่างชาติ ไม่มี
เหตุผล ไม่รับฟังความคิดเห็นของประชาชน โดยแฝงการชี้ให้เห็นว่า การเสียดสีนี้มีใช่เพื่อความ
สนุกสนาน โดยในความเป็นจริง รัฐบาลไทยก็ "มีพฤติกรรมเช่นนั้น" จริงๆ (การ์ตูนตอนที่ 17)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ประพันธ์กรรมในลักษณะการเสียดสีแฝงความตลกขบขัน



แสดงการเสียดสีการปฏิบัติหน้าที่ตามจรรยาบรรณวิชาชีพอย่างไม่ใส่ใจและไม่มีประสิทธิภาพของครูจำนวนหนึ่ง แฝงความตลกขบขันโดยการให้ครูพูดตัวอยู่ในลิ้นชัก และทะเลาะถกเถียงกันอยู่ภายในลิ้นชักซึ่งเปรียบได้กับโลกทัศน์ที่แสนจะ “แคบ” พอกันของแต่ละคน (การ์ตูนตอนที่ 19)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ประพันธกรรมในลักษณะการเสียดสีแฝงด้วยการประชดประชัน



แสดงการเสียดสีความสัมพันธ์ระหว่างนักการเมืองกับบุคลากรในภาคนักวิชาการ ภาคประชาชน และภาคสื่อมวลชน โดยแสดงให้เห็นว่านักการเมืองมักจะถูกดูหมิ่น ("กะหรี" "หมอนวด") ผู้อื่น และกีดกันบุคคลเหล่านี้จากการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาบ้านเมือง (การ์ตูนตอนที่ 5)

• ตัวอย่างการ์ตูน : ประพันธ์กรรมในลักษณะการเสียดสีแฝงด้วยการตั้งคำถามเพื่อ
ค้นหาความจริง



แสดงการเสียดสีการบริหารงานของรัฐบาลที่หลอกให้ประชาชนรอความช่วยเหลือและมีความหวัง
อย่างลมๆแล้งๆ โดยใช้การดำเนินเรื่องในลักษณะการตั้งคำถามที่ยังต้องรอคำตอบว่า ในที่สุดแล้ว
ประชาชนจะสามารถมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นได้หรือไม่ ประชาชนจะต้องทำอะไร (การ์ตูนตอนที่ 23)

- คติความเชื่อ ค่านิยม อุดมการณ์ทางสังคม และความหมายแฝงที่ถักทอรวมกันอยู่ใน การ์ตูนระกาก็บราณี

สิ่งเหล่านี้จะอิงอยู่กับรหัส 5 ประเภท ได้แก่

1. **รหัสปริศนา (hermeneutic code)** หมายถึง รหัสที่ทำให้องค์ประกอบบางอย่างใน เนื้อความสามารถกระตุ้นความรู้สึกรู้สึกอยากทราบว่าเรื่องราวจะดำเนินต่อไปอย่างไร โดยรหัสประเภทนี้ มักสัมพันธ์กับแนวเรื่องที่คุ้นเคยมาก่อน และทำหน้าที่พยุ่งผู้อ่าน ให้ดำเนินการอ่านไปจนกระทั่งจบ ตัวบท

2. **รหัสเหตุการณ์ (proairetic code)** เป็นรหัสที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ว่า “เกิดอะไรขึ้น” เมื่อพบรายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรม การกระทำ หรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยทำให้ผู้อ่านสามารถ เชื่อมโยงรายละเอียดเหล่านั้นเข้ากับแบบแผนที่คุ้นเคยมาก่อน และสร้างความคาดหวังอื่นๆ ที่ เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ตามที่เคยพบเห็นและได้ยินได้ฟังมา

3. **รหัสอรรถลักษณะ (semic code)** เป็นรหัสที่ช่วยให้ผู้อ่านจับความหมายเกี่ยวกับ คุณลักษณะของตัวละครหรือสถานที่ โดยการที่บาร์ตส์นำเอาคำว่า “อรรถลักษณะ” (seme) ซึ่งใน ทางภาษาศาสตร์ หมายถึงหน่วยย่อยของความหมายของคำมาใช้สื่อถึงคุณลักษณะของตัวละคร ก็เพื่อย้ำเตือนว่าตัวละครมีใช้บุคคลจริง เป็นเพียงบุคคลในหน้ากระดาษซึ่งมีคุณสมบัติอันกอบปรึชขึ้น ด้วยถ้อยคำเท่านั้น

4. **รหัสสัญลักษณ์ (symbolic code)** เป็นรหัสที่มีนัยยะในเชิงจิตวิเคราะห์ทำนองเดียวกับ รายละเอียดของเหตุการณ์ต่างๆ ในความฝันของคนเรา กล่าวคือ สื่อความหมายแฝงที่เกี่ยวข้องกับ “ปม” ต่างๆ ในระดับของจิตใต้สำนึก ซึ่งโดยมากก็จะวนเวียนอยู่กับเรื่องราวของเพศวิถี (sexuality) การสื่อความหมายแฝงในลักษณะนี้อาศัยตรรกะที่มีได้ดำเนินไปตามครรลองของเหตุผล แต่อิงอยู่กับ ความคล้ายคลึงของรูปลักษณะ ความเกี่ยวเนื่องทางกายภาพ การขับเน้นคุณลักษณะบางอย่างให้ แรงเข้มกว่าปกติ ฯลฯ

5. **รหัสวัฒนธรรม (cultural code)** หมายถึงคติความเชื่อเกี่ยวกับมนุษย์ ชีวิต และโลก ซึ่งมี ลักษณะเป็นความรู้ทั่วไปชุดหนึ่งที่ไหลเวียนอยู่ในวัฒนธรรมและถูกดึงมาใช้ค้ำจุนความน่าเชื่อถือของ รายละเอียดต่างๆ ในเนื้อความของวรรณกรรม “ความรู้” เหล่านี้มีที่มาจากหนังสือเรียน ข่าวสาร คำพูดของผู้ใหญ่ สุภาษิต คำพังเพย ตลอดจนจากวรรณกรรมเรื่องอื่นๆ ซึ่งก็คือบรรดา วาทกรรมต่างๆ ในสังคมซึ่งประมวลกันเข้าเป็นสารานุกรมที่มองไม่เห็น รหัสวัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยที่ แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างตัวบทวรรณกรรมกับวาทกรรมประเภทอื่นๆ อีกมากมายด้วย

- รหัสปริศนา (hermeneutic code) ที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

รหัสปริศนาที่พบในการ์ตูนระกากับราณีนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้การ์ตูนมีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นความอยากรู้และความอยากติดตามของผู้อ่าน โดยอยู่ในรูปของลักษณะบทสนทนา และลักษณะการดำเนินเรื่องที่กระตุ้นให้ผู้อ่านอยากรู้อีกต่อไปจะเป็นอย่างไร ทั้งนี้ ลักษณะบทสนทนาที่เป็นรหัสปริศนาคือ การที่ตัวละครตัวหนึ่งถามคำถามเป็นชุดอย่างต่อเนื่องโดยไม่ได้รับคำตอบ ทำให้ผู้อ่านอยากรู้ว่า ในที่สุดแล้วตัวละครที่เป็นผู้ถามจะได้รับคำตอบหรือไม่ และได้รับคำตอบว่าอย่างไร นอกจากนี้ยังมีอีกรูปแบบหนึ่งที่คล้ายกันคือ การที่ตัวละครตัวหนึ่งตอบคำถามของตัวละครอีกตัวหนึ่งได้ตลอด ไม่มีติดขัด ทำให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้อีกว่าในท้ายที่สุด คำถามจะไปสิ้นสุดที่ใด และตัวละครตัวที่เป็นผู้ตอบจะยังคงตอบคำถามได้อยู่หรือไม่

บทสนทนาในอีกลักษณะหนึ่งที่เป็นรหัสปริศนาคือ การที่ตัวละคร ก. ได้แย้งความคิดเห็นของตัวละคร ข. ได้เป็นเปลาะๆ คือกล่าวได้ว่าสามารถปิดความคิดเห็นของตัวละคร ข. ให้ตกไปได้ตลอดไม่ว่าตัวละคร ข. จะพูดอะไรออกมา ซึ่งจะทำให้อ่านเกิดความอยากรู้อีกว่า ตัวละคร ข. รู้สึกอย่างไร และในที่สุดตัวละคร ข. ที่โดนตัวละคร ก. ปิดความคิดเห็นของตนให้ตกไปโดยตลอดนั้น ตัวละคร ข. จะแก้ไขสถานการณ์ หรือกลับเปลี่ยนความเปลี่ยนแปลงของตัวเองอย่างไร

ส่วนลักษณะการดำเนินเรื่องที่เป็นรหัสปริศนาคือ การดำเนินเรื่องโดยแสดงให้เห็นการใช้ความคิดของตัวละครตัวหนึ่ง ที่คิดต่อเนื่องไปเรื่อยๆ โดยไม่พูดออกมา ซึ่งจะทำให้อ่านเกิดความอยากรู้อีกว่า ตัวละครตัวนั้นกำลังรู้สึกอย่างไร บังคับใจที่เป็นเหตุให้ตัวละครไม่พูดออกมา แล้วเมื่อถึงที่สุดแล้วตัวละครตัวนั้นจะพูดหรือไม่ ถ้าพูด จะพูดในลักษณะใด จะเปลี่ยนแปลงคำพูดใหม่หรือพูดตามที่ตนเองคิด

การดำเนินเรื่องอีกลักษณะหนึ่งที่เป็นรหัสปริศนาคือ การดำเนินเรื่องในลักษณะก่อน - หลัง และปัญหา - ทางแก้ ซึ่งเป็นลักษณะที่คล้ายกับการโฆษณา การดำเนินเรื่องแบบนี้จะทำให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้ ผสมผสานกับความรู้สึก “ลุ้น” หรือรอคอยที่จะได้รับการคลี่คลายความสงสัยของตนเองไปเป็นเปลาะๆว่า ปัญหาแบบนี้ต้องใช้วิธีใดแก้ไข และแต่ละปัญหาใช้วิธีแก้ไขต่างกันอย่างไร หรือก่อนกระทำการอย่างหนึ่งลงไป สิ่งหนึ่งมีสภาพเป็นอย่างไร แล้วหลังจากการกระทำนั้นลงไป สิ่งนั้นมีสภาพเป็นอย่างไร ดีขึ้นหรือแย่ลงเพราะอะไร เป็นต้น

- รหัสเหตุการณ์ (proairetic code) ที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

รหัสเหตุการณ์ที่พบในการ์ตูนระกากับราณีนั้น เป็นลักษณะของเหตุการณ์ต่างๆไปในชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นกับทุกคนมีประสบการณ์ รวมทั้งสิ่งที่โด่งดัง มีชื่อเสียง หรือมีความโดดเด่นเป็นที่สนใจของผู้คน และข่าวสารทันสมัย กระแสสังคมใหม่ๆ ที่ผ่านเข้ามาให้ผู้คนจำนวนมากมีโอกาสได้สัมผัส ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่กลุ่มคนจำนวนมาก (รวมทั้งผู้อ่าน) มีประสบการณ์ โดยผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงรายละเอียดต่างๆที่พบในการ์ตูนเข้ากับประสบการณ์ของตน และสร้างความคาดหวังในทิศทางหรือแง่มุมที่แตกต่างกันออกไปได้ตามประสบการณ์ที่ตนได้รับมา

ตัวอย่างของรหัสเหตุการณ์ดังที่กล่าวมาได้แก่ การที่ตัวละครตัวหนึ่งให้ความสำคัญกับกระแสสังคม กับผลที่ได้จากโพลล์ , การใช้อินเทอร์เน็ตทั้งในทางที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม , การนำรูปแบบของเกมเศรษฐกิจมาเชื่อมโยงกับเรื่องในการ์ตูน , ความนิยมในการหยิบยกเรื่องราววีรบุรุษในประวัติศาสตร์มาสร้างเป็นภาพยนตร์ , การกล่าวถึงพฤติกรรมการแจ้งบัญชีทรัพย์สินเป็นเท็จของนักการเมือง , การกล่าวถึงเหตุการณ์ที่กำลังเป็นที่สนใจของสังคม (เช่น ความน่ากลัวของสุนัขพันธุ์ร็อตไวเลอร์ คดีฆาตกรรมแพทย์หญิงผัดพร การเคลื่อนไหวเพื่อย้ายมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ การนับคะแนนการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา การขึ้นราคาค่าบริการทางด่วน) เป็นต้น

- รหัสอรรถลักษณะ (semic code) ที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

รหัสอรรถลักษณะที่พบในการ์ตูนระกากับราณีนั้น อยู่ในรูปแบบของการนำลักษณะย่อยต่างๆมาเป็นคำอธิบายที่แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของบุคคล ซึ่งบุคคลที่ถูกแสดงคุณลักษณะในการ์ตูนก็ได้แก่บุคคลที่ทำหน้าที่ควบคุมกลไกหลักๆของสังคม เช่น พ่อแม่ ครู นักการเมือง

โดยรหัสอรรถลักษณะจะทำหน้าที่อธิบายให้ผู้อ่านเข้าใจว่าพ่อ แม่ ครู และนักการเมืองที่ปรากฏในการ์ตูน (ซึ่งอันที่จริงหมายถึงที่ปรากฏอยู่ในสังคม) นั้นมีคุณสมบัติอย่างไร มีพฤติกรรมอย่างไร ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ ก่อให้เกิดผลกระทบต่อเยาวชนและสังคมโดยรวมอย่างไร โดยรหัสอรรถลักษณะ หรือการอธิบายที่ปรากฏในการ์ตูนจะมีหลายรูปแบบ อาจอยู่ในรูปของบทสนทนา การแสดงความคิดเห็น การใช้ความคิดของตัวการ์ตูน หรืออยู่ในรูปของคำบรรยายที่เป็นการดำเนินเรื่องก็ได้

- รหัสสัญลักษณ์ (symbolic code) ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี

รหัสสัญลักษณ์ที่พบในการ์ตูนระกากับราณีนั้นมีจำนวนมากกว่ารหัสประเภทอื่นๆ โดยแสดงให้เห็นในภาพและองค์ประกอบภาพ พล็อตเรื่อง และภาษาที่ใช้ ซึ่งต้องอาศัยการตีความ มากน้อยแตกต่างกันไป

รหัสสัญลักษณ์ที่แสดงออกในภาพและองค์ประกอบภาพมีหลายรูปแบบ ทั้งภาพที่ผู้อ่าน สามารถเข้าใจได้ทันทีเมื่อเห็น และภาพที่ต้องอาศัยการพิจารณา หรือการตีความอีกชั้นหนึ่งจึงจะ เข้าใจ ตัวอย่างของภาพที่สามารถเข้าใจได้ทันทีได้แก่ การใช้ภาพปืน ซึ่งผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ทันทีว่า หมายถึงความรุนแรง การใช้อำนาจ หรือการใช้ภาพแพะ ซึ่งผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ทันทีเช่นกันว่า หมายถึงผู้ที่ต้องรับเคราะห์ ต้องยอมรับความผิดที่ตนเองไม่ได้กระทำ เป็นต้น

สำหรับตัวอย่างของภาพและองค์ประกอบภาพที่ผู้อ่านต้องอาศัยการอ่านเนื้อเรื่อง และการ ตีความเพื่อช่วยให้เข้าใจนั้นมีมากกว่าแบบแรก ตัวอย่างเช่น การที่ตัวละครถือหนังสืออ่าน แล้วแสดง ความคิดออกมา สื่อความหมายว่า ตัวละครตัวนั้นกำลังพยายามที่จะทำตามหนังสือ ไม่ได้ใช้ความคิด ของตนเอง หรือการใช้ภาพครุฑที่โผล่หน้าออกมาจากลิ้นชัก สื่อความหมายว่าครุฑมีโลกทัศน์ที่แคบ โดย ใช้ลิ้นชักเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นความ “แคบ” ดังกล่าว หรือการใช้ภาพสุนัขพูดกับคน โดยที่สุนัขนั่งอยู่ บนโต๊ะ หรือแม้แต่อยู่บนหัวคน ก็เป็นการสื่อความหมายว่าในบางเรื่องมนุษย์ก็มีคุณค่าไม่น้อยกว่าสุนัข เพราะมีความสามารถในการพิจารณา หรือมีความรู้สึกผิดชอบชั่วดีน้อยกว่าสุนัขเสียอีก เป็นต้น

สำหรับตัวอย่างของรหัสสัญลักษณ์ที่แสดงออกในพล็อตเรื่องก็เช่น การกำหนดให้ตัวละคร แสดงออกอย่าง “โง่” มากๆอย่างที่ไม่ถึง เช่น การที่ครูและนักเรียนไม่รู้ประวัติศาสตร์การเสียกรุง ศรีอยุธยา ก็ไม่ได้หมายความว่าคนเหล่านั้นไม่รู้จริงๆ แต่เป็นการสื่อความหมายว่าครูและนักเรียน ในปัจจุบันไม่มีความรู้แม้แต่ในเรื่องพื้นฐานที่สุด ซึ่งเชื่อมโยงต่อให้เห็นว่าการที่นักเรียนไม่มีความรู้นั้นก็ เป็นเพราะครุฑมีคุณภาพแย่นั้นเอง

ในส่วนของภาษาที่ใช้ จะปรากฏลักษณะน้ำเสียงที่ไม่สุภาพ และภาษาที่ไม่สุภาพในการ์ตูน บางตอนเช่น กะหรี ชักกว่า ตายโง่ ซึ่งสื่อความหมายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ (เช่น นักการเมืองที่กีดกัน และดูถูกประชาชน) หรือความรู้สึกของตัวละคร เช่น สุนัขที่ดูถูกดูหมิ่นความไม่รู้เรื่องของคน เป็นต้น

- รหัสวัฒนธรรม (cultural code) ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับภาณี

รหัสวัฒนธรรมที่พบในการ์ตูน ระกากับภาณีนั้นอยู่ในรูปของการแสดงให้เห็นลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่างๆในสังคม ซึ่งมีหลายระดับ และแต่ละความสัมพันธ์ก็ประกอบขึ้นจากค่านิยมที่แตกต่างกันไป ตัวอย่างเช่น ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูก ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับพ่อแม่ ความสัมพันธ์ระหว่างหญิงชาย และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั่วไปในสังคม เป็นต้น

ตัวอย่างของลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูกที่ปรากฏในการ์ตูนคือ ค่านิยมการเลี้ยงลูกที่เปลี่ยนไปจากในอดีต โดยพ่อแม่สมัยใหม่เห็นว่าไม่ควรบังคับ หรือดุว่ากล่าว และควรทำให้ลูกรู้สึกที่พ่อแม่เป็นเพื่อนที่เข้าข้างลูกเสมอไม่ว่าในเรื่องใดๆ ซึ่งส่งผลให้พ่อแม่บางคู่กลายเป็นตุ๋นตุ๋นที่มีหน้าที่จ่ายเงินให้ลูกอย่างเดียว ไม่สามารถอบรมสั่งสอนลูกได้ ในขณะที่ความสัมพันธ์ในมุขลับที่ปรากฏคือ ลูกสมัยใหม่รู้สึกว่าพ่อแม่เป็น “ชนเผ่า” ที่ล้าหลัง ไม่กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ไม่ก้าวตามความเจริญรุ่งเรืองและความสะดวกสบายของยุคสมัย

ตัวอย่างของลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนคือ ทศนคติไม่ดีที่นักเรียนมีต่อการปฏิบัติหน้าที่ของครู โดยมองว่าครูไม่รับผิดชอบ ไม่สนใจแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง และไม่มีจรรยาบรรณ ทำให้ครูกลายเป็นเครื่องถ่ายเอกสารที่ทำได้แค่ถ่ายแบบความรู้เดิมๆให้นักเรียน ไม่ได้อบรมบ่มนิสัย หรือช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาสติปัญญา ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับครูที่ต่างฝ่ายต่างมองว่าอีกฝ่ายหนึ่งทำหน้าที่ของตนบกพร่อง ทำให้ “ลูก” และ “นักเรียน” ไม่มีคุณภาพ

ตัวอย่างของลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างหญิงชายและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั่วไปนั้นปรากฏออกมาโดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของค่านิยมหลักในสังคม คือ ค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับเพศชายมากกว่าเพศหญิง ค่านิยมที่แบ่งชนชั้น และค่านิยมการเอาตัวรอด โดยแสดงให้เห็นว่าผู้หญิงส่วนมากตกอยู่ในภาวะจำยอมที่ต้องรับภาระในครอบครัวหนักกว่าผู้ชาย ต้องให้เกียรติผู้ชายเสมอในการแสดงความคิดเห็นต่างๆ ประชาชนธรรมดาเป็นชนชั้นล่างของสังคมที่ต้องเชื่อฟังการตัดสินใจของชนชั้นสูงกว่า จำต้องรอคอยความช่วยเหลือที่ชนชั้นสูงกว่าจะหยิบยื่น หรือไม่หยิบยื่นให้โดยไม่มีข้อโต้แย้ง และไม่สามารถแสดงความคิดเห็นออกมาตามที่ตนเองคิดได้

ผลการวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาโครงสร้าง (Structuralism Semiology)

แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ประเด็นหลัก คือ

1. การใช้ภาพ และองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ในการ์ตูนระกากับราณี
2. การใช้ Metaphor และ Metonymy ในการ์ตูนระกากับราณี
3. รหัสทางสังคม (Social code) ที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี

ตาราง 1 – การปรากฏของภาพและองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ ในการ์ตูน ระกากับราณี

ภาพและองค์ประกอบภาพ	จำนวน (ตอน)
มีภาพและ / หรือองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ปรากฏอยู่	30
ไม่มีภาพและองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ปรากฏอยู่	30
รวม	60

จากการวิเคราะห์ภาพและองค์ประกอบภาพของการ์ตูน ระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่ามีการ์ตูนจำนวน 30 ตอนที่ มีภาพและ / หรือองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ปรากฏอยู่ และมีการ์ตูนจำนวน 30 ตอนที่ไม่มีภาพและองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ปรากฏอยู่

- รายละเอียดของภาพและองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ทั้งหมดจำนวน 30 ตอน
 - ภาพพ่อถือหนังสืออ่านและอ่านในใจ สื่อให้เห็นว่าการปฏิบัติตัวของพ่อ เป็นเพียงการทำตามกระแสใหม่ ทำตามหนังสือ ไม่ได้เป็นความตั้งใจที่จะเปลี่ยนแปลงมาจากข้างใน ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าวจึงไม่ได้ก่อให้เกิดผลดีใดๆ (การ์ตูนตอนที่ 3 – 9)

- ภาพระกานั่งเหยียดขาขณะคิด แสดงให้เห็นความอึดอัดใจที่จำเป็นต้องรับสภาพการปฏิรูประบบการศึกษา รวมทั้งอึดอัดใจที่ไม่สามารถตอบคำถามออกไปตามความรู้สึกแท้จริงของตนเองได้ (การ์ตูนตอนที่ 11)
- ภาพราณีกำลังเล่นกระโดดเชือกอยู่ข้างเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยไม่ได้สนใจเครื่องคอมพิวเตอร์ สื่อความหมายได้ถึงความรู้สึกของราณีที่ยืนอยู่คนละข้างกับวัฒนธรรมดิจิทัล เพราะการเล่นกระโดดเชือกเป็นรูปแบบหนึ่งของวัฒนธรรมการเล่นในสมัยก่อน ซึ่งต่างจากในสมัยปัจจุบันที่ได้ก็จะนึกถึงเกมคอมพิวเตอร์ก่อนการเล่นที่ต้องใช้กำลัง (การ์ตูนตอนที่ 14)
- โจทย์เลขบนกระดานดำที่ประกอบด้วยตัวเลขจำนวนมากเกินกว่าจะเป็นโจทย์ของนักเรียนระดับประถม แสดงการล้อเลียนจำนวนอันมหาศาลของเงินทุนสำรองและทรัพย์สินส่วนตัวของนักการเมือง ที่นักการเมืองมักจะทุจริตด้วยการบริหารเงินทุนสำรองให้ผิดพลาด และแจ้งบัญชีทรัพย์สินส่วนตัวของตนให้มีตัวเลขต่ำกว่าความเป็นจริง (การ์ตูนตอนที่ 16)
- ภาพตัวแทนรัฐบาลสวมหูฟังที่มีชื่อ WTO สื่อความหมายว่ารัฐบาลถูกครอบงำโดยองค์กรต่างชาติ ฟังเฉพาะความคิดเห็นขององค์กรต่างชาติในการแก้ปัญหาต่างๆ โดยไม่สนใจความคิดเห็นของผู้อื่น เช่น ประชาชน (เพราะโดยปกติที่สวมหูฟังจะไม่ได้ยินเสียงรอบๆตัว) (การ์ตูนตอนที่ 17)
- การนำเอาเครื่องแต่งกายหลายๆชนิดมาแสดง เช่น ผ้าถุงกับรองเท้าแตะ ชุดนักเรียน ฯลฯ รวมทั้งการใช้คำพูดหลากหลายระดับ เป็นการสื่อให้เห็นว่าคนทุกสถานภาพและทุกอาชีพก็ล้วนแต่ต้องประสบกับปัญหาสังคมด้วยกันทั้งสิ้น (การ์ตูนตอนที่ 18)
- ภาพครูช่อนอยู่ในลินชัก สื่อความหมายถึงการที่ครูฝังตัวอยู่ในโลกทัศน์แคบๆ ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง สนใจแต่ผลประโยชน์ส่วนตัว ไม่เอาใจใส่หน้าที่หลักในการสอนนักเรียน ไม่เปิดเผยข้อเท็จจริงกับสังคม โดยที่ครูก็ไม่คิดจะเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์แคบๆของตนให้มีแนวคิดเข้ากับยุคสมัย หรือปรับเปลี่ยนการปฏิบัติหน้าที่ของตนให้เป็นไปตามแนวทางที่ถูกต้อง (การ์ตูนตอนที่ 19 20 27)

- ภาพนักการเมืองที่โพสต์ท่าเดียวกับนางแบบนู้ด เป็นการสื่อความหมายว่าบุคคลทั้งสองจำพวกต่างก็อยู่ในภาวะที่ต้องแสดง ต้องนำเสนอ “คุณภาพ” ของตนออกมา รวมทั้งต้องยินยอมให้บุคคลภายนอกตรวจสอบอย่างละเอียดได้ (จำลองอย่างเต็มที่ และตรวจสอบการทำงาน รวมทั้งจำนวนทรัพย์สินได้) (การ์ตูนตอนที่ 20)
- การใช้สุนัขซึ่งเป็นสัตว์ที่คนจำนวนหนึ่งมองว่าต่ำ มาวางตำแหน่งในภาพให้อยู่สูงกว่าคนหรือขึ้นไปอยู่บนศีรษะคน ซ้ำยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการแสดงทัศนคติและความคิดเห็นดูถูกดูเหยียดหยามคนนั้น สามารถสร้างความรู้สึกให้สังคมรับรู้ที่ตนเองถูกเสียดสีได้รุนแรงกว่าการใช้ตัวละครที่เป็นคนด้วยกัน เพราะทำให้คนรู้สึกว่าแม้แต่สิ่งที่ “ต่ำกว่า” ก็ยังมีความคิดความอ่านมากกว่า แต่ในขณะที่เดียวกันก็สร้างความรู้สึกในอีกด้านหนึ่ง คือความรู้สึกตกขบขันได้ดีกว่าการใช้คนเป็นสื่อกลาง (การ์ตูนตอนที่ 22 28 29)
- ภาพกองฟางกองเล็ก (ในสายตาของคุณบุญเลิศ) สื่อความหมายถึงผลประโยชน์เพียงน้อยนิดจากการบริหารบ้านเมือง (เปรียบได้กับกองฟางกองใหญ่) ที่นักการเมืองปล่อยให้ตกมาถึงมือประชาชน ทั้งนี้ กองฟางสื่อความหมายถึงผลประโยชน์เพราะเป็นอาหารในความรู้สึกของคุณบุญเลิศ (การ์ตูนตอนที่ 23)
- การใช้มนุษย์ต่างดาวซึ่งเป็นตัวละครบุคลาธิษฐาน มาแสดงบทบาทเป็นเจ้าหน้าที่ผู้ตรวจติดตามคุณภาพ ISO 9000 แสดงให้เห็นความรู้สึกที่คนจำนวนหนึ่งเห็นว่าระบบนี้ไม่เหมาะที่จะนำมาใช้ โดยสามารถเปรียบระบบนี้ได้กับมนุษย์ต่างดาวที่ไม่สามารถสื่อสารกับคน ไม่สามารถทำความเข้าใจกับคน และไม่สามารถดำรงชีวิตร่วมกับคนอย่างปกติสุขได้ (การ์ตูนตอนที่ 24 25)
- ครอบแก้วที่มีหุ่นจำลองการดำเนินชีวิตของมนุษย์อยู่ข้างใน สื่อความหมายถึงระบบปิดคือระบบราชการไทย ที่ข้าราชการที่อยู่ภายในไม่มีการพัฒนาการดำเนินชีวิต ไม่มีการคิดอย่างสร้างสรรค์ และไม่สามารถพัฒนาระบบให้เจริญเติบโตไปกว่านี้ได้ คือไม่ว่าอย่างไรก็ยังคงอยู่ในครอบแก้ว (การ์ตูนตอนที่ 27)

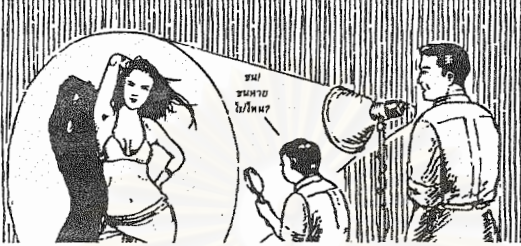
- ภาพปัสสาวะที่สุนัขทิ้งไว้ ซึ่งโดยธรรมชาติของมันมีวัตถุประสงค์เพื่อสื่อสารกับสุนัขตัวอื่นๆ ก็สามารถเปรียบได้กับข้อความบนเว็บไซต์ หรือกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตต่างๆ ที่มนุษย์คิดค้นขึ้น ทำขึ้นเพื่อสื่อสารกับมนุษย์คนอื่นๆ นอกจากนั้น การโพสต์ข้อความโต้ตอบกันบนเว็บไซต์ก็สามารถเปรียบได้กับพฤติกรรมการปัสสาวะที่บรอยเดิมของสุนัขตัวอื่นๆ อีกด้วย (การ์ตูนตอนที่ 30-52)
- ภาพคอมฟอร์ต 100 สื่อความหมายถึงวิถีชีวิตของคนไทยในยุคทองสุบู่ ที่พุ่งเพ้อในการบริโภครถยนต์จนต้องเผชิญกับปัญหาการจราจรในระดับรุนแรง ซึ่งปัจจุบันกลายเป็นอดีตที่ไม่ติดเท่าเดิมแล้วเพราะโดนไฟแนนซ์ยึด ภาพเสาโรมันและชักรโคกรชูปทอง สื่อความหมายถึงความพุ่งเพ้อฟุ่มเฟือย ยึดติดในวัตถุอย่างไม่ยั้งคิดของคนไทยในยุคทองสุบู่ ภาพอนุสาวรีย์หน้าสาธารณะ สื่อความหมายว่าเป็นหลักฐานของการโกงกินครั้งใหญ่ในยุคทองสุบู่ ที่ปรากฏเป็นอนุสรณ์ให้เห็นจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้สมควรเข้าไปอยู่ในพิพิธภัณฑ์ เพราะไม่มีคุณค่า ใช้ประโยชน์อะไรไม่ได้ (การ์ตูนตอนที่ 33)
- ภาพกล่องเปล่า แทนความเป็นสถาบันชาติที่กลวง ไม่มีเนื้อหาในตัวมันเอง จะเอาเนื้อหาอะไรใส่ลงไปก็ได้ สามารถหยิบยกเอาความเป็นชาติไปใช้ทำกิจกรรม หรือเพื่อเรียกร้องความสนใจ เพื่อเป็นจุดขายสินค้าโดยที่คนในชาติไม่รู้ตัวก็ได้ (การ์ตูนตอนที่ 34)
- ภาพอาการชี่นัว เป็นการแสดงอาการไล่ ขับไล่ผู้ที่ต่อยกว่าตนเองในด้านกำลังทางเศรษฐกิจออกไปให้พ้นทาง เพื่อให้ตนเองสามารถตัดดวงผลกำไรได้อย่างเต็มที่ (การ์ตูนตอนที่ 35)
- ภาพดีออกเตอร์ฮานนิบาล เล็กเตอร์ เป็นการเชื่อมโยงฮานนิบาลที่ตามท้องเรื่องกินสมองคน เข้ากับการ์ตูนที่กล่าวว่า ในปัจจุบันฮานนิบาล (ผู้ใหญ่) ได้ครอบงำ (กิน) สมองของเด็กๆ ทำให้เด็กๆ ถูกปิดหูปิดตา ถูกปิดกั้นข้อมูล ส่งผลให้ไม่มีความสามารถในการค้นหาข้อเท็จจริงไม่ว่าในเรื่องใดๆ (การ์ตูนตอนที่ 36)
- ภาพวัว แพะ ไก่ กบ หมู เป็นการแสดงภาพตามสำนวนไทย (เขียนเสือให้วัวกลัว จับแพะเขี่ยไก่ให้ลิงดู กบเลือกนาย ฯลฯ) ซึ่งล้วนแล้วแต่ตีค่าประชาชนไทยให้อยู่ในระดับที่ต้องตกเป็นเบี้ยล่างนักการเมืองทั้งสิ้น (การ์ตูนตอนที่ 38)

- ภาพพ่อถูกแรงดึงดูดบางอย่างดึงให้ลอยไปหาคลองถม – โฮมโปร และแม่ถูกแรงดึงดูดบางอย่างดึงให้ลอยไปหา แมคโคร – โลตัส แสดงให้เห็นว่าเป็นพฤติกรรม เป็นความรู้สึกชอบ เป็นความเคยชินของพ่อและแม่ในลักษณะที่ยากจะฝืนใจหรือต่อต้าน (การ์ตูนตอนที่ 43)
- ภาพของการแสดงความสนใจในโหราศาสตร์ แสดงถึงความคิดความเชื่อแบบโบราณ ล้าสมัย มงายอยู่กับเรื่องเก่าๆ ภาพการก้มลงมองในโถส้วมและในร่มผ้าของตน สื่อความหมายให้เห็นว่า Inward Looking หรือการมองย้อนกลับเข้ามาสู่วัฒนธรรมไทยนั้นล้วนแต่ทำให้เห็นภาพที่ไม่สวยงาม ไม่เจริญหูเจริญตา ไม่ทันสมัย ไม่น่าสนใจทั้งสิ้น ทำให้รู้สึกดูถูกตนเอง ไม่พอใจในสิ่งที่ตนเองเป็นไม่เหมือนกับการมองวัฒนธรรมตะวันตก หรือ Outward Looking (การ์ตูนตอนที่ 45)
- ภาพผู้หญิงในชุดราตรีและแก้วไวน์ แสดงถึงบรรยากาศในงานเลี้ยงหรือสถานบันเทิง สื่อให้เห็นการเปลี่ยนวิถีชีวิตไปนิยมความฟุ้งเฟ้อ หันไปหลงระเห็จในแสงสี การสังสรรค์ และการเข้าสังคม (การ์ตูนตอนที่ 46)
- ภาพตัวละครหญิงขายสื่อสารกันด้วยการถือคำพูดที่ตัดมาจากหนังสือ แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ตัวละครหยิบยกขึ้นมาใช้นั้นมิได้มาจากความคิดของตนเอง เป็นเพียงการพยายามทำตามหนังสือ ทำตามเพียงเปลือกนอก ด้วยความหวังที่ว่าจะทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวดีขึ้น (การ์ตูนตอนที่ 47)
- ภาพการรับประทานอาหารโดยแขนกับข้าวไว้ ไม่วางกับข้าวไว้บนโต๊ะ เป็นการล้อเลียนสภาพการดำรงชีวิตของคนไทยที่ผิดเคืองตลอดกาล โดยยุคสมัยที่เปลี่ยนไปไม่ได้ทำให้คุณภาพชีวิตของคนไทยดีขึ้น ไม่ว่าจะกับข้าวจะเป็นปลาหูหรือพิชชาก็ยังต้องแขนไว้อยู่ดี (การ์ตูนตอนที่ 53)
- การที่ตัวละครแหวกเสื้อของตนออกเพื่อให้เห็นคำเตือนข้างใน แสดงถึงการเปิดเผยอีกแง่มุมหนึ่งที่ซ่อนเร้นอยู่ของตนเอง ซึ่งไม่ดีเท่าไรนัก (ตั้งนั้นในสภาวะปกติจึงปิดบังเอาไว้) (การ์ตูนตอนที่ 57 58)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การ์ตูนที่มีภาพและ / หรือองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์


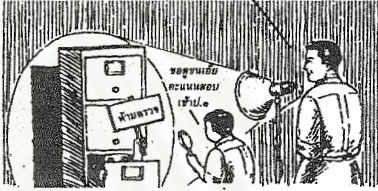
ไปรุ่งใสคือเห็นข้างใน มองแล้วทะลุปรุไปรุ่งเหมือนไม่มีอะไรปิดบัง
เมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ยุคไปรุ่งใส ทุกคนพากันอยากเห็นอะไรให้ชัดๆและเต็มตา
ภาพที่ได้ต้องสามารถเอามาตรวจสอบกันอย่างละเอียดทุกมุมชน

20



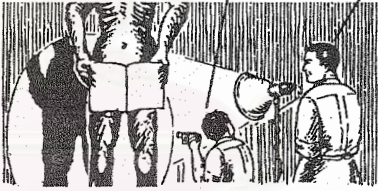
กระบวนการตรวจสอบของ ก.ค.ศ. และ ป.ช. คือสิ่งที่ส่งไปยัง
นักการเมือง ไม่ว่าจะใหญ่แค่ไหน ก็ไม่อาจรอดพ้นการตรวจสอบ
ด้วยแสงนี้

ในทุกวงการ เมื่อแสงแห่งความ "ไปรุ่งใส" ตรวจสอบได้ ส่งไป
ที่ใด โอกาสจะซ่อนตัวอยู่ในมุมมืดก็ไม่มีเหลือ
ออกมาเถิดครับคุณครู





ทุกคนกำลังตื่นตัวกับการตรวจสอบ นิสัยชอบสอดส่องแพร่ไป
ทั่วสังคม สิ่งที่เคยซ่อนเร้นจะตกเป็นเป้าสายตาของประชาชน
เรื่องส่วนตัวจะถูกนำมาเปิดเผยในที่สาธารณะ
การเปิดเผยก็จะเท่ากับหัวใจเปิดเผยแก่รัฐสังคมไปรุ่งใส

ไม่มีอะไรจะพิสูจน์ความจริงได้ดีกว่าแสงสว่าง สาดแสงนี้เข้าไป
มันมืดแปรค เขาก็มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า
ความนั้น แล้วทำไมคราวก่อน ให้เกียรติของ ถ้วยวิดีโอไม่ติดละครับ ? ไม่ใช่ใช้บับคำ,

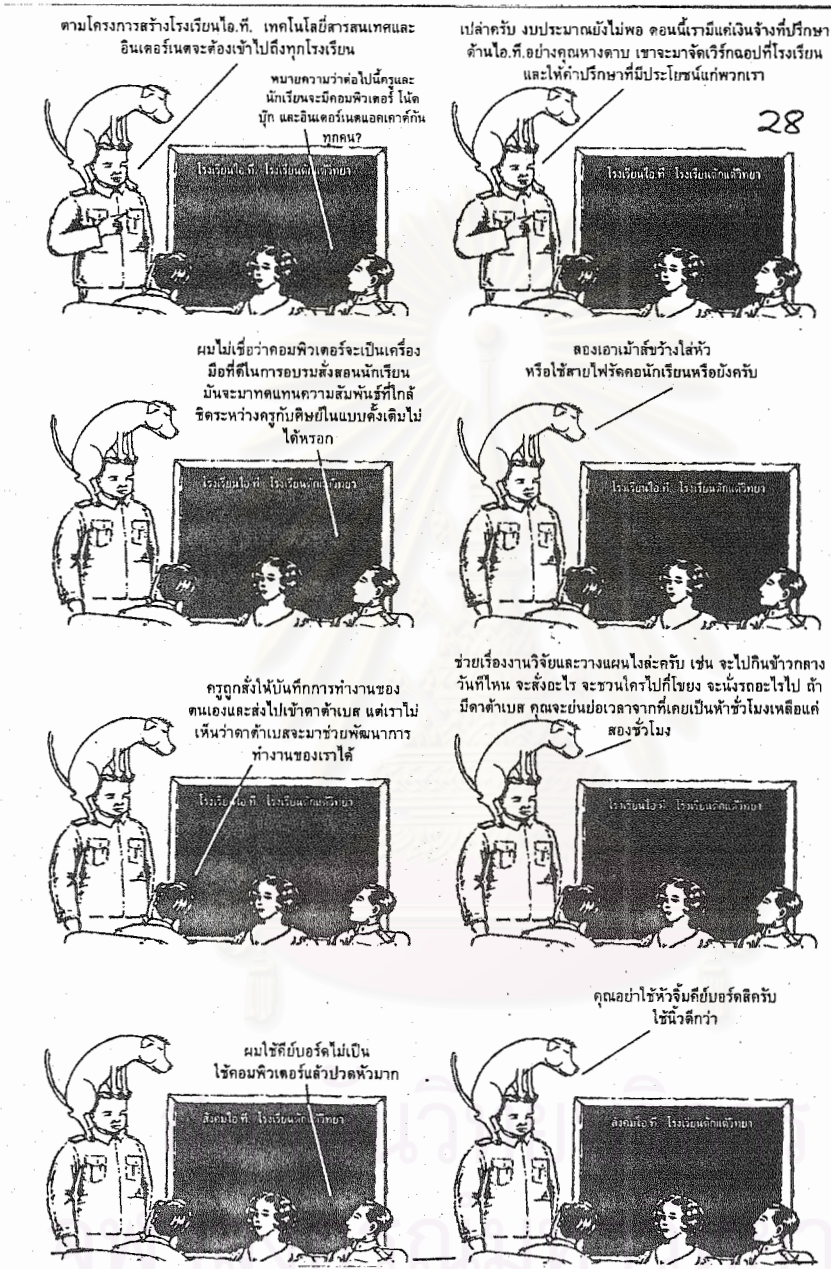



พ.ศ. ๒๕๔๔ คือปีแห่ง "ความไปรุ่งใส" ตรวจสอบได้!
กระบวนการนี้จะเปิดโอกาสให้สังคมเข้าถึงความจริงได้มากกว่าในอดีต
และจะนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่!



ภาพนักการเมืองที่โพสต์ท่าเดียวกับนางแบบนู้ด เป็นการสื่อความหมายว่าบุคคลทั้งสอง
จำพวกต่างก็อยู่ในภาวะที่ต้องแสดง ต้องนำเสนอ "คุณภาพ" ของตนออกมา รวมทั้งต้องยินยอม
ให้บุคคลภายนอกตรวจสอบอย่างละเอียด คือจ้องดูอย่างเต็มที่ ได้ ตรวจสอบการทำงาน รวมทั้ง
ตรวจสอบจำนวนทรัพย์สินได้ (การ์ตูนตอนที่ 20)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การ์ตูนที่มีภาพและ / หรือองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์



การใช้สุนัขซึ่งเป็นสัตว์ที่คนจำนวนหนึ่งมองว่าต่ำ
ซ้ำยังแสดงทัศนคติและความเห็นถูกดูถูกหมิ่นคนนั้น
เพราะทำให้รู้สึกว่ามีแต่สัตว์ที่ "ต่ำกว่า" ก็ยังมีความคิดความอ่านมากกว่า แต่ในขณะที่เดียวกันก็สร้าง
ความรู้สึกตลกขบขันได้ดีกว่าการใช้คนเป็นสื่อกลาง

มาวางตำแหน่งในภาพให้อยู่สูงกว่าคน
สามารถสร้างความรู้สึกเสียดสีได้รุนแรง
(การ์ตูนตอนที่ 28)

ตาราง 2 – Metaphor และ Metonymy ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกائبราณี

Metaphor / Metonymy	จำนวน (ตอน)
มีการใช้ Metaphor	4
มีการใช้ Metonymy	5
ไม่ปรากฏการใช้ทั้ง Metaphor และ Metonymy	51
รวม	60

- การใช้ Metaphor ที่ปรากฏในการ์ตูนระกائبราณี จำนวน 4 ตอน
 - ภาพปืนแสดงถึงอิทธิพล ความมีอำนาจ การใช้ความรุนแรง
ภาพธนบัตรแสดงถึงผลประโยชน์อันมิชอบด้วยจรรยาบรรณ
ภาพรูปที่กำลังกรุ่นแสดงถึงการเซ็นไหว้ บนบานศาลกล่าว (การ์ตูนตอนที่ 1)
 - ภาพปืนที่นักการเมืองเหน็บเอาไว้ แสดงถึงอิทธิพล การใช้ความรุนแรง การใช้อำนาจตามความต้องการของตนและพวกพ้อง
ภาพธนบัตร แสดงถึงการใช้จ่ายเงินในทางที่ไม่ถูกต้อง รวมทั้งการได้มาซึ่งผลประโยชน์อันมิชอบด้วยจรรยาบรรณ (การ์ตูนตอนที่ 20)
 - ภาพเครื่องถ่ายเอกสาร เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงการเทียบเคียงให้เห็นความสามารถของครูที่ทำได้เพียงแค่การถ่ายแบบ ถ่ายทอดความรู้ซ้ำๆของเดิม โดยไม่มีการทำหน้าที่อบรมบ่มนิสัย ไม่มีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และสติปัญญาของนักเรียน
ภาพตู้เอทีเอ็ม เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงการเทียบเคียงให้เห็นพฤติกรรมของพ่อแม่ที่ทำได้แค่จ่ายค่าเทอมและค่าขนม ตามหน้าที่และตามการเรียกร้องของลูก โดยไม่มีการอบรมดูแลปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างที่ดี หรือเป็นผู้นำทางความคิดให้แก่ลูก (การ์ตูนตอนที่ 6)
 - แพะ เป็นสัญลักษณ์ของผู้อยู่ในสถานภาพด้อยกว่า เป็นผู้เคราะห์ร้ายที่ต้องรับผิดชอบ ต้องชดใช้ความผิดที่ตนเองไม่ได้กระทำ (การ์ตูนตอนที่ 38)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การใช้ Metaphor

เราเชื่อว่าพ่อแม่ผู้ปกครองและครูมีบทบาทเท่าเทียมกันในการอบรมบ่มเพาะเยาวชน โรงเรียนด็กแต้วิทยายังเชิญทั้งสองฝ่ายให้มาพบปะพูดคุยกัน เพื่อร่วมกันกำหนดบทบาทที่เหมาะสมของแต่ละฝ่าย เราได้ออกแบบสอบถามสำหรับทุกคนเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงประสิทธิภาพและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกัน

6



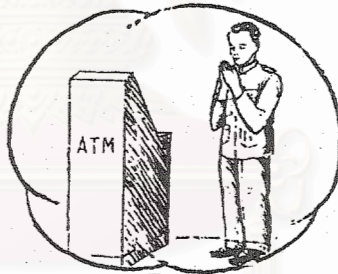
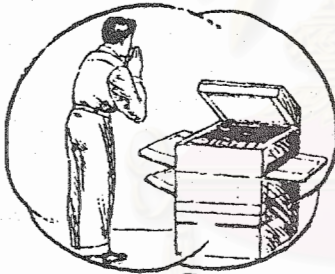
แบบสอบถามสำหรับพ่อแม่
ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ท่านเห็นว่าครูยังมีบทบาทอย่างไรในการอบรมบ่มเพาะเยาวชน?

- ก. แม่พิมพ์
- ข. เครื่องซิงออกซ์
- ค. อุตส่าห์เกอ์
- ง. ถูกทุกข้อ

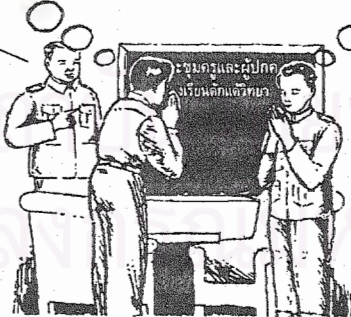


แบบสอบถามสำหรับครูอาจารย์
ท่านเห็นว่าข้อปฏิบัติต่อพ่อแม่ผู้ปกครองข้อไหนที่ถูกรู้ ควรยึดถือ?

- ก. การถอนเงินอัตโนมัติ กระทำได้เพียงวันละครั้ง
- ข. พยายามทำรายการฝากถอนจากตู้อัตโนมัติด้วยตัวเอง
- ค. หากถอนเงินต่างสาขา ต้องเสียบค่าธรรมเนียมตามอัตราที่กำหนดไว้
- ง. ถูกทุกข้อ



เมื่อจบการประชุม หลังจากได้แลกเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อกัน ทั้งผู้ปกครองและครูต่างก็เกิดความเข้าใจในบทบาทของแต่ละฝ่ายอย่างลึกซึ้ง



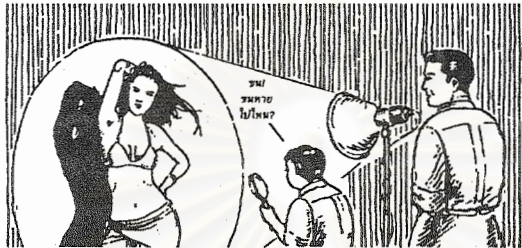
บริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพเครื่องถ่ายเอกสาร ที่เทียบเคียงให้เห็นพฤติกรรม "ถ่ายแบบความรู้" ของคุณ
ภาพตู้เอทีเอ็ม ที่เทียบเคียงให้เห็นพฤติกรรม "จ่ายเงิน" ของพ่อแม่ (การ์ตูนตอนที่ 6)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การใช้ Metaphor

โป๊ไร้สก็เห็นถึงข้างใน มองแล้วทะเลปู้โป๊ไร้เหมือนไม่มีอะไรปิดบัง
เมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ยุคโป๊ไร้ไซ่ ทุกคนพากันอยากเห็นอะไรให้ชัดๆและเต็มตา
ภาพที่ได้ต้องสามารถเอามาตรวจสอบกันอย่างละเอียดทุกชุมชน

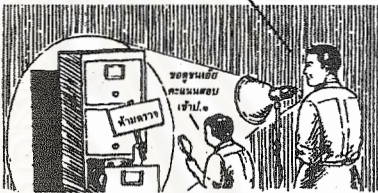
20



กระบวนการตรวจสอบของภ.ก.ค.และป.ป.ช.คือสิ่งที่ส่งไปยัง
นักการเมือง ไม้ว่าจะใหญ่แค่ไหน ก็ไม่อาจรอดพ้นการตรวจสอบ
ด้วยแสงนี้

ในทุกวงการ เมื่อแสงแห่งความโป๊ไร้สตรวจสอบได้ ส่งไป
ที่ใด โอกาสจะซ่อนตัวอยู่ในมุมมืดก็ไม่มีเหลือ

ออกมาเถะศรีคุณครู

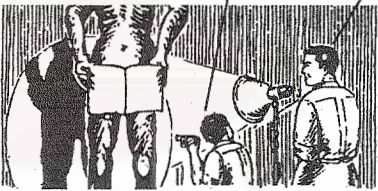
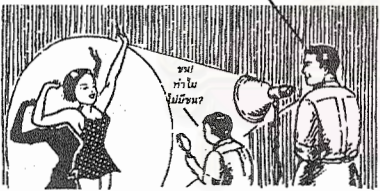


ทุกคนกำลังตื่นตัวกับการตรวจสอบ นิธิยชอบสอดส่องแพร่ไป
ทั่วสังคม สิ่งที่เคยซ่อนเร้นจะตกเป็นปัสสาวะของประชาชน
เรื่องส่วนตัวจะถูกนำมาเปิดเผยในที่สาธารณะ

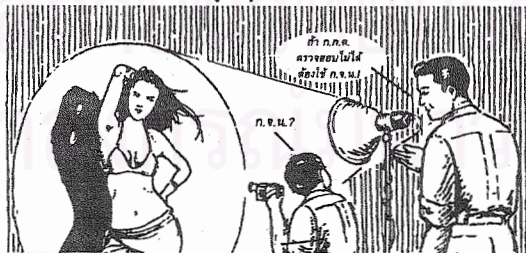
ไม่มีอะไรจะพิสูจน์ความจริงได้ดีกว่าแสงสว่าง สาดส่องนี้เข้าไป
นั่นแต่เปเรท เราก็มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า

การเปิดก็กะเนรักับทริโศคเป็นท้าวทงผู้สังคมโป๊ไร้ส

คราวนี้
แล้วทำไมคราวก่อน ไร้ทปรีเอชอส
ทำยริดีโอไม่คิดละครึบ ? ไม้ได้ใช้มบค,



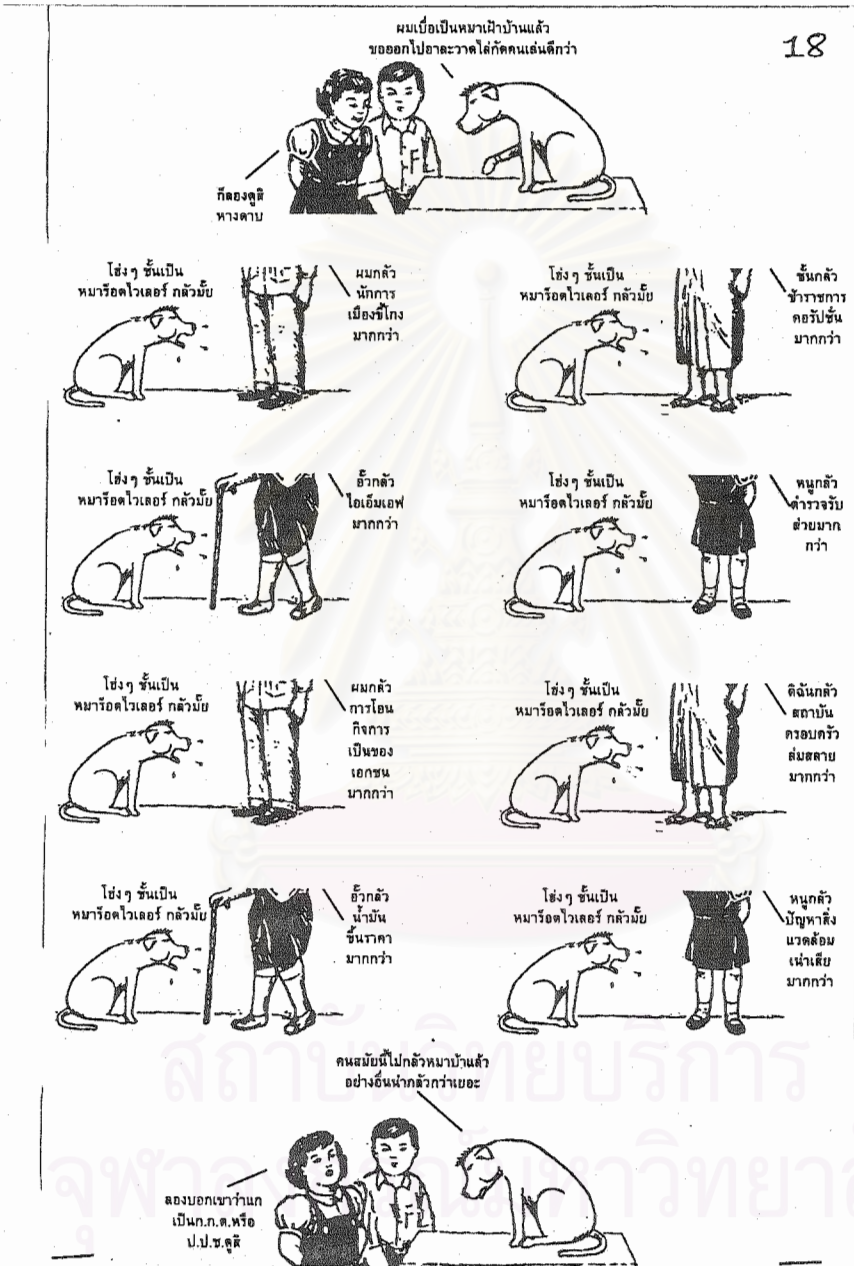
พ.ศ.๒๕๔๔ คือปีแห่งความโป๊ไร้สตรวจสอบได้!
กระบวนการนี้จะเปิดโอกาสให้สังคมเข้าถึงความจริงได้มากกว่าในอดีต
และจะนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่!



ภาพป็น แสดงถึงอิทธิพล การใช้ความรุนแรง การใช้อำนาจตามความต้องการของตนและพวกพ้อง
ภาพนั้บัตร์ แสดงถึงการได้มาซึ่งผลประโยชน์อันมิชอบด้วยจรรยาบรรณ (การ์ตูนตอนที่ 20)

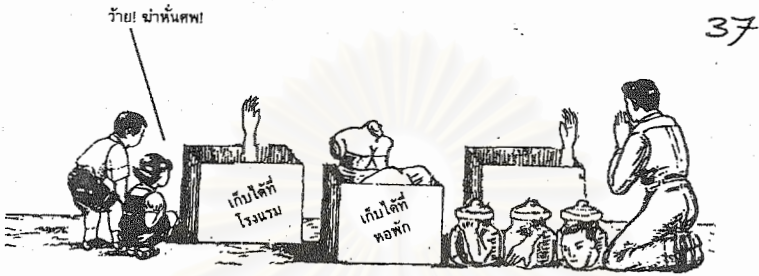
- การใช้ Metonymy ที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี จำนวน 5 ตอน
 - การเล่นเกมกระโดดเชือก ใช้เป็นสัญลักษณ์ของการละเล่นของเด็กในยุคเก่า คือยุคที่การเล่นของเด็กๆยังหมายถึงการออกกำลังกาย การใช้กำลัง ซึ่งต่างจากยุคคอมพิวเตอร์หรือยุคดิจิทัลในปัจจุบันที่การเล่นของเด็กหมายถึงการใช้สมอง การเอาชนะสิ่งสมมุติและสถานการณ์ต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในคอมพิวเตอร์ มิใช่การใช้กำลังอย่างการละเล่นในยุคเก่า
(การ์ตูนตอนที่ 14)
 - เครื่องแต่งกายของตัวละครเป็นเครื่องแสดงสถานภาพ
เสื้อแขนยาว กางเกงขายาว ให้ความรู้สึกว่าเป็นเครื่องแต่งกายของข้าราชการ
ผ้าถุง รองเท้าแตะ ให้ความรู้สึกว่าเป็นเครื่องแต่งกายของแม่ค้า หรือแม่บ้านที่อยู่กับบ้าน
กระโปรงเอี๊ยม ถุงเท้า ให้ความรู้สึกว่าเป็นเครื่องแต่งกายของนักเรียนหญิงระดับประถม
(การ์ตูนตอนที่ 18)
 - เครื่องแต่งกายของตัวละครเป็นสิ่งที่บ่งบอกสถานภาพและเชื้อชาติ
สูทบ่งบอกว่าเป็นนักธุรกิจ
เสื้อกล้ามและกางเกงขาสั้นบ่งบอกว่าเป็นพ่อค้าเชื้อสายจีน
งอบ เสื้อแขนกระบอก และผ้าถุงบ่งบอกว่าเป็นแม่ค้าเชื้อสายไทย หรือคนไทยดั้งเดิม
(การ์ตูนตอนที่ 35)
 - ภาพโดม เป็นสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
เมื่อเห็นรูปโดมก็สามารถบอกได้เลยว่ากำลังกล่าวถึงสถานที่ใด
(การ์ตูนตอนที่ 37)
 - ภาพศิลาจารึก บ่งบอกถึงยุคสมัยพ่อขุนรามคำแหง
ภาพกองไฟ บ่งบอกถึงสภาพแวดล้อมในยุคหิน
(การ์ตูนตอนที่ 44)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การใช้ Metonymy

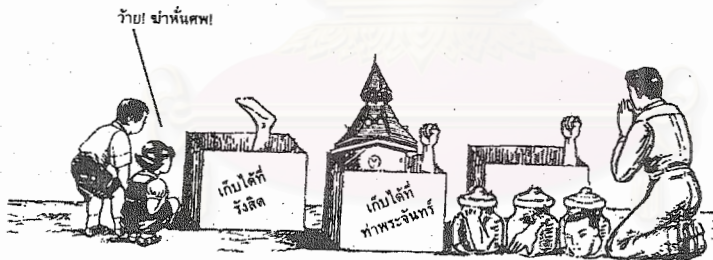
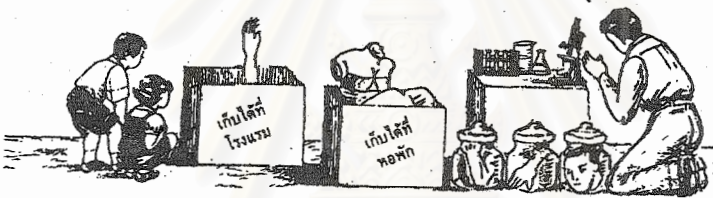


เสื้อแขนยาว กางเกงขายาว ให้ความรู้สึกว่าเป็นเครื่องแต่งกายของข้าราชการ
 ผ้าถุง รองเท้าแตะ ให้ความรู้สึกว่าเป็นเครื่องแต่งกายของแม่ค้า หรือแม่บ้านที่อยู่กับบ้าน
 กระโปรงเอี๊ยม ถุงเท้า ให้ความรู้สึกว่าเป็นเครื่องแต่งกายของนักเรียนประถม (การ์ตูนตอนที่ 18)

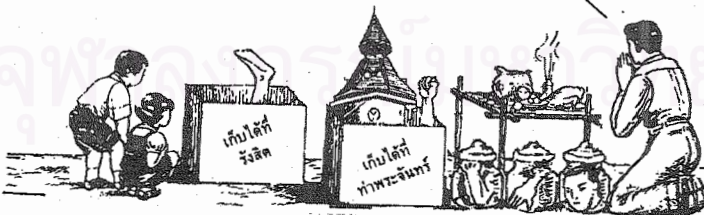
• ตัวอย่างการ์ตูน : การใช้ Metonymy



อย่าเพิ่งด่วนสรุป! ที่เรากลับมาได้เป็นเพียงชิ้นเนื้อ ไม่ใช่ศพ เราจะเอาชิ้นเนื้อเหล่านี้ไปตรวจ ดีเอ็นเอ ถ้ามีดีเอ็นเอเหมือนกันก็จะสรุปได้ว่ามาจากศพเดียวกัน



อย่าเพิ่งด่วนสรุป! ที่เรากลับมาได้เป็นเพียงชิ้นเนื้อ ไม่ใช่ศพ เราจะเอาชิ้นเนื้อเหล่านี้ไปตรวจ จีโนมยูนาน ถ้ามีจีโนมยูนานเหมือนกันก็จะสรุปได้ว่ามาจากศพเดียวกัน



ภาพโดม เป็นสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (การ์ตูนตอนที่ 37)

ตาราง 3 – รหัสทางสังคม (Social code) 4 ชนิดที่ปรากฏในการ์ตูนระก้ากับราณี

รหัสทางสังคมที่ปรากฏ	จำนวน (ตอน)
Protocols	17
Rituals	0
Fashions	6
Games	28
ไม่ปรากฏรหัสทางสังคม	9
รวม	60

รหัสทางสังคม (Social code) เป็นรหัสที่พยายามจัดความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน และคนกับสังคม โดยสนใจความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารเป็นสำคัญ แบ่งได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ คือ

Protocols คือ มารยาทสังคม เป็นรหัสเกี่ยวกับกฎการสื่อสารระหว่างบุคคล และความคาดหวังที่สังคมมีต่อบุคคล โดยความคาดหวังนี้จะเห็นได้ชัดเจนเมื่อเปลี่ยนบริบททางสังคม

Rituals คือ การสร้างความรู้สึกร่วมกัน เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสื่อสารในกลุ่มโดยมีการกำหนดการมีส่วนร่วมของผู้สื่อสารเอาไว้

Fashions คือ รหัสที่เกี่ยวข้องกับวิธีการทำตัวให้เหมือนกลุ่ม เป็นรหัสที่มีลักษณะสร้างสรรค์เคลื่อนไหว ยืดหยุ่นตลอดเวลา

Games คือ รหัสที่จำลองความเป็นจริงทางสังคม ซึ่งทุกความจริงมีความหมายแฝงเร้นอยู่ให้เกิดการเรียนรู้และตัดสินใจ

จากการวิเคราะห์รหัสทางสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนระก้ากับราณี จำนวน 60 ตอน พบรหัสประเภท Games มากที่สุด จำนวน 28 ตอน รองลงมาคือรหัสประเภท Protocols จำนวน 17 ตอน รหัสประเภท Fashions จำนวน 6 ตอน และไม่พบรหัสประเภท Rituals เลย ทั้งนี้ มีการ์ตูนระก้ากับราณีจำนวน 9 ตอน ที่ไม่พบการใช้รหัสทางสังคมใดๆทั้งสิ้น

- รหัสประเภท Protocols ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกาศับราณี จำนวน 17 ตอน
 - ความคาดหวังที่สังคมมีต่อการปฏิบัติตัวของเด็ก ในสังคมไทย เด็กถูกคาดหวังให้ปฏิบัติตัวอยู่ในโอวาทของพ่อแม่และครู โดยตั้งใจเรียนหนังสือ และพึงระลึกเสมอว่าตนเป็นผู้อ่อนวัยกว่า อ่อนประสบการณ์กว่า จึงจำเป็นต้องแสดงความเคารพ เชื่อฟัง และปฏิบัติตามสิ่งที่พ่อแม่หรือครูสั่งสอนโดยไม่มีข้อสงสัย อีกทั้งไม่ควรโต้แย้ง โต้เถียงหรือแสดงคำพูดและกิริยาอาการที่เป็นการติเตียนหรือไม่ให้ความเชื่อถือพ่อแม่และครู
(การ์ตูนตอนที่ 2 16 23 26 31 44 59)
 - ความคาดหวังที่สังคมมีต่อการปฏิบัติหน้าที่ของครูและ /หรือพ่อแม่ในการดูแล อบรมบ่มนิสัย และพัฒนาคุณภาพเด็ก สังคมไทยคาดหวังให้พ่อแม่เป็นแบบอย่างทางความคิดและการปฏิบัติตัวที่ดีแก่ลูก พ่อแม่ควรใจกว้าง ช่วยกันดูแลลูก ไม่ปล่อยให้ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดทำหน้าที่อยู่คนเดียว ไม่ยึดถือความคิดของตนเองเป็นใหญ่ รวมทั้งไม่ทำตัวเป็นตู้เอทีเอ็มที่มีความสามารถในการจ่ายเงินตามการเรียกร้องของลูกเพียงอย่างเดียว พ่อแม่ต้องให้ความสำคัญกับการอบรมศีลธรรม คุณธรรม ชัดเกล้าจิตใจลูกให้เป็นคนดีของสังคมด้วย
- ในส่วนของคุณครู สังคมไทยคาดหวังให้ครูไม่ทำตัวเป็นเครื่องถ่ายเอกสารที่มีหน้าที่ถ่ายแบบ ถ่ายทอดข้อมูลความรู้ซ้ำๆเพียงอย่างเดียวโดยไม่ช่วยพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ครูควรทำหน้าที่ช่วยเหลือพ่อแม่ในการอบรมนักเรียนให้เป็นคนดี ปลูกฝังนิสัยรักการศึกษาให้กับเด็ก รวมทั้งเปิดโลกทัศน์ของตนให้กว้าง ยอมรับการโต้แย้งแสดงความคิดเห็นจากนักเรียนโดยไม่มองการที่นักเรียนโต้แย้งว่าเป็นการลบหลู่ดูหมิ่นครู และในส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่สังคมคาดหวังก็คือ ครูควรยึดมั่นในจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพของตน ปฏิบัติหน้าที่โดยเห็นแก่ผลประโยชน์ของนักเรียนและความก้าวหน้าของระบบการศึกษา ไม่มุ่งหาผลประโยชน์ให้ตนเองและพวกพ้อง (การ์ตูนตอนที่ 3 6 8 9 19 25 36 54 60)
- ความคาดหวังที่สังคมมีต่อการปฏิบัติตัวของคู่สามีภรรยา โดยสังคมคาดหวังให้คู่สามีภรรยาให้เกียรติซึ่งกันและกันอย่างจริงใจ ไม่มีช่องว่าง ความไม่เท่าเทียมกัน หรือความเหลื่อมล้ำระหว่างเพศ และเต็มใจฟังความคิดเห็นของอีกฝ่ายหนึ่งโดยไม่เสแสร้ง
(การ์ตูนตอนที่ 47)

• ตัวอย่างการ์ตูน : รหัสประเภท Protocols ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกาศับรางวัล

เราเชื่อว่าพ่อแม่ผู้ปกครองและครูมีบทบาทเท่าเทียมกันในการอบรมเพาะเยาวชน โรงเรียนด็กแต้ววิทยายังเชิญทั้งสองฝ่ายให้มาพบปะพูดคุยกัน เพื่อร่วมกำหนดบทบาทที่เหมาะสมของแต่ละฝ่าย เราได้ออกแบบสอบถามสำหรับทุกคนเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงประสิทธิภาพและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกัน

6



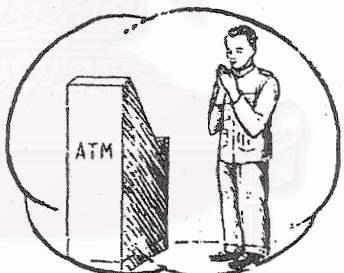
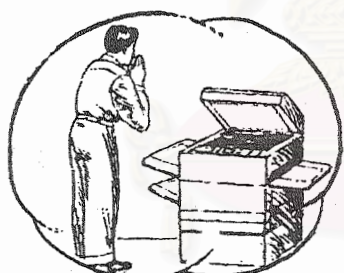
แบบสอบถามสำหรับพ่อแม่
ท่านกลางความเปลี่ยนแปลง
ในปัจจุบัน ท่านเห็นว่าครูพึงมี
บทบาทอย่างไรในการอบรม
นมนเพาะเยาวชน?

- ก. แม่พิมพ์
- ข. เครื่องซีร็อกซ์
- ค. คู่มือเด็กเกอร์
- ง. ถูกทุกข้อ



แบบสอบถามสำหรับครูอาจารย์
ท่านเห็นว่าข้อปฏิบัติข้อพอ
แม่ผู้ปกครองข้อไหนที่ถูกลง ควร
ยึดถือ?

- ก. การถอนเงินอัตโนมัติ
กระทำได้เพียงวันละครั้ง
- ข. พยายามทำรายการฝาก-
ถอนจากตู้อัตโนมัติด้วยตัวเอง
- ค. หากถอนเงินต่างสาขา
ต้องเสียบค่าธรรมเนียมตามอัตรา
ที่กำหนดไว้
- ง. ถูกทุกข้อ



เมื่อจบการประชุม หลังจากได้
แลกเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อกัน
ทั้งผู้ปกครองและครูต่างก็เกิด
ความเข้าใจในบทบาทของ
แต่ละฝ่ายอย่างลึกซึ้ง



แสดงความคาดหวังที่สังคมมีต่อการแสดงบทบาทของพ่อแม่และครู (การ์ตูนตอนที่ 6)

- รหัสประเภท Fashions ที่ปรากฏในการ์ตูน ระบุว่าจำนวน 6 ตอน
- แสดงให้เห็นการนำระบบ ISO 9002 มาใช้ในการยกระดับมาตรฐานและพัฒนาคุณภาพโรงเรียน ซึ่งเป็นการกระทำตามๆกันโดยมิได้มีการศึกษาผลดีผลเสียอย่างแท้จริง โดยโรงเรียนกลัวว่าหากตนเองไม่นำระบบ ISO 9002 มาใช้ปรับปรุงโรงเรียนให้เหมือนกับโรงเรียนอื่นๆ ก็อาจถูกมองว่าเป็นโรงเรียนที่ไม่ได้มาตรฐานได้ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้ว หัวใจของการศึกษา หรือการตัดสินคุณภาพของการศึกษานั้น ควรพิจารณาที่การเรียนการสอนและวิชาความรู้ ไม่ใช่พิจารณาที่ระบบ หรือการบริการ ซึ่งเป็นเพียงเปลือกนอก
(การ์ตูนตอนที่ 12)
- การหันมาสนใจเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ต และการยินยอมให้อินเทอร์เน็ตเข้ามาบีบคั้นในชีวิตประจำวันของตัวนั้น ส่วนหนึ่งเป็นการกระทำตามแฟชั่น ตามกระแสสังคม ที่มีทั้งข้อดีและข้อเสีย โดยผลดีคือทำให้เป็นคนหูตากว้างไกล มีความรู้ ความคิดความอ่านมากขึ้น แต่ทั้งนี้ก็อาจเกิดผลเสียได้ถ้าทำตามกระแสสังคมโดยไม่พิจารณา ไม่ใช้วิจารณญาณ ไม่ใช้เหตุผล และไม่คำนึงถึงคุณธรรมจริยธรรม (การ์ตูนตอนที่ 14 15 22)
- ความพยายามของเด็กในการปรับตัวเข้ากับวิถีชีวิตของพ่อแม่ ที่มีช่องว่างในด้านความเข้าใจ และความกระตือรือร้นในด้านการไม่หาความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเด็กมีสิ่งเหล่านี้มากกว่า เป็นตัวอย่างหนึ่งของความพยายามในการปรับตัวให้เข้ากับกลุ่ม เพื่อให้สื่อสารกันได้อย่างได้ผลและราบรื่น
(การ์ตูนตอนที่ 42)
- เมื่อคนจำนวนหนึ่งมารวมกลุ่มกัน แต่ละคนก็มักจะพยายามแสดงพฤติกรรมคล้ายกัน เช่น แสดงความคิดเห็นในแบบเดียวกัน ทำนองเดียวกัน โดยแอบซ่อนความรู้สึกแท้จริงบางส่วนของตนเองที่ขัดกับความรู้สึกและพฤติกรรมของส่วนรวมเอาไว้ ไม่กล้าทำอะไรที่แตกต่างอย่างชัดเจนออกไป เพื่อให้มั่นใจว่าตนเองจะยังได้รับการยอมรับให้อยู่ในกลุ่ม ไม่ถูกขับออกไปให้เป็นคนละพวก หรือกลายเป็นคนไม่มีกลุ่ม ไม่มีพวก ซึ่งความต้องการได้รับความรู้สึกที่รู้ว่าตนเองมีกลุ่มนี้เป็นความต้องการพื้นฐานประการหนึ่งของมนุษย์
(การ์ตูนตอนที่ 48)

ตัวอย่างการ์ตูน : รหัสประเภท Fashions ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี

คุณรู้สึกเบื่อคนที่มีความคิดเห็นแคบซัด คนที่มีจุดยืนมั่นคง คนที่ชอบพินิจไปทุกประเด็น และคนที่ทำท่ามึนงงมึนใจ ในสิ่งที่ตัวเองพูดบ้างไหม?



ถ้าเมื่อ ขอเชิญให้อ่าน 'ก้าวกั๊ว' นิยายสารภาพ ครึ่งๆกลางๆตีปลาฟ้า รับรองว่าจะช่วยทำให้คุณ กลายเป็นคนที่มีความคิดเห็นกว้างๆ ไม่กล้ายืนกรานความคิดเห็นของตัวเองอีกต่อไป

48

ก่อนอ่านนิยายสารของเร



บาทเสด็จพระองค์พร? ไม่ทำเหี้ยม!

คิดจากนี้ไม่ใช่ห่วย!

ดีวเป็นเรื่องราวรรมชาติ!

ไอ้พิทเป็นคนเลว!

เช็กดีหรือ? ขนาดไม้โซ่รื่องใหญ่!

หนังสือเรื่องนี้คือเรื่องจริงๆ

หลังอ่านนิยายสารของเรแล้ว



บาทเสด็จพระองค์พร? แหม, เก่งใจจังเลย แต่ว่าเขาบ้านหนู มีแล้วนี่ละ

ผมบอกว่าอาจจะดีกว่านะครับ คิดจากนี้ อาจจะใช่ก็ได้

อ้อ อย่างนั้นละ ยังไงก็ไปโอกาสหน้าดีกว่านะละ

ว่า จะทำยังไงก็คิดซะครับ เอาเป็นว่าพูดคิดพูดใหม่ได้ก็แล้วกันนะครับ

ดีวหรือครับ? แหม, จะว่าเป็นเรื่องราวรรมชาติอย่างเดียวกับคุณ ผมว่าดีกว่าก็ไปถูก ผมว่า

เรื่องดีละมันเป็นเรื่องของจุดยืนและมุมมอง แต่มันยังเป็นเรื่องของโครงสร้างทางสังคมอีกต่างหาก แต่ไอ้... ไอ้พิทนี่มันใครกันนะ?

ด้วยผมเองสิครับ อย่างดีบว่าเราควรมองสิ่วในเชิงความสัมพันธ์กับชุมชนและสิ่งแวดล้อมสิ่วนะครับ

ดีเหมือนกันแต่คิดอีกทีไปคือยัดนะครับ ขออ่านอีกทีก่อนได้อีก

เช็กดีหรือ? ผมก็ไม่แน่ใจนะครับ โห หนอยก็ดี แต่เล็กนิดก็ยังไม่เป็นไรหรือครับ

แต่ไอ้! จะมาถามผมทำไม? ผมไม่ใช่คนแถวนี้...

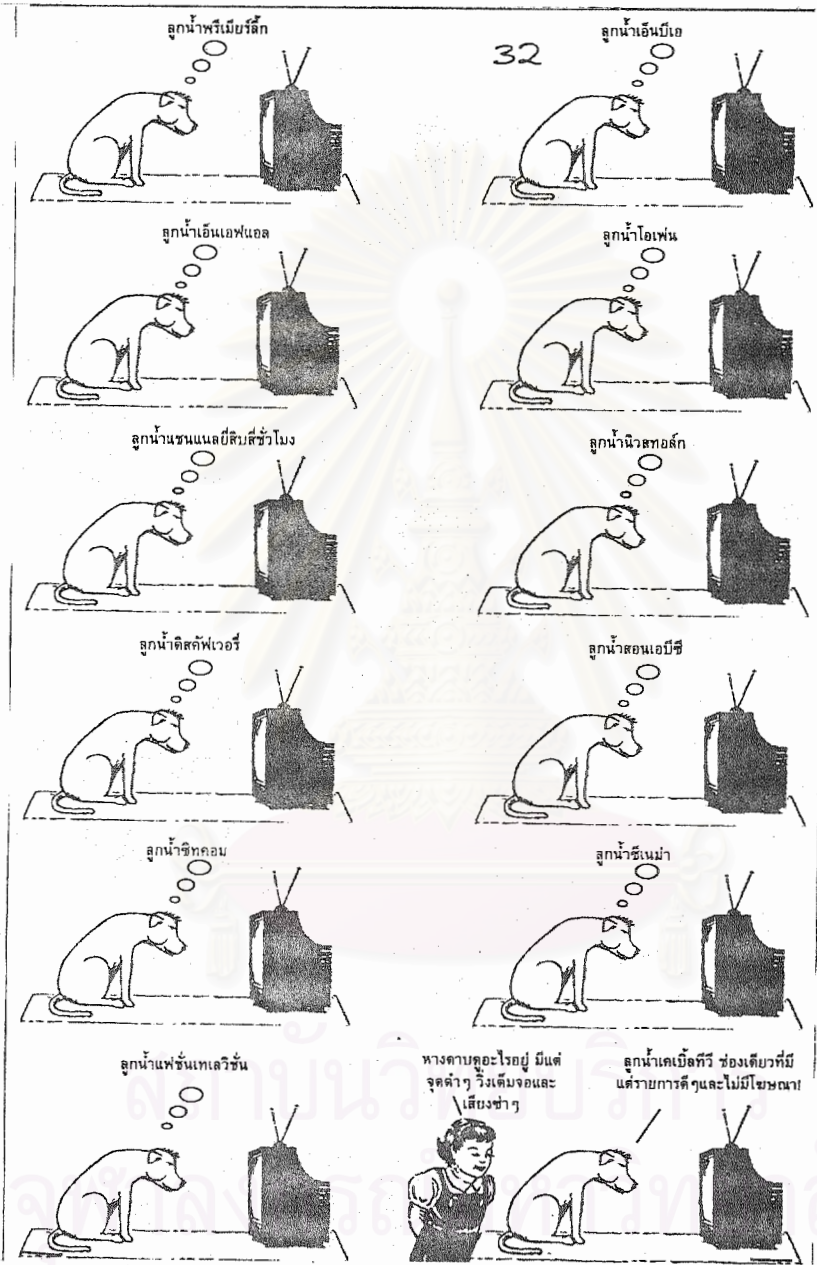
เอ ทำไมถามผมล่ะ? สองสามคนนี่อยู่แล้วหรือยังครับ

รับชื่ออ่านจะโดยพลัน! (อ้อ,อีกสองสามวันก็ได้เน่ครับ...)

- รหัสประเภท Games ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกาศับราณี จำนวน 28 ตอน
 - ความเป็นจริงในสังคมเกี่ยวกับกฎเกณฑ์การทำงานของสื่อมวลชน ที่ไม่ว่าในสภาวะใดก็จะต้องมีมายาคติและโฆษณาเข้ามาเกี่ยวข้อง กล่าวคือ ไม่มีสื่อมวลชนแขนงใดที่เป็นกลางอย่างแท้จริง ทุกสื่อต่างก็ต้องปฏิบัติวิชาชีพตามจรรยาบรรณควบคู่ไปกับเพื่อผลประโยชน์และความอยู่รอดของตนเอง ทั้งนี้ มีหลายกรณี หลายสถานการณ์ ที่คุณค่า เนื้อหาสาระ และคุณประโยชน์ของผลงานนั้นไม่ลงตัว ไปกันไม่ได้กับเรื่องของผลประโยชน์
(การ์ตูนตอนที่ 1 32 46)
 - ความเป็นจริงในสังคมเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร ประชาชนต้องเรียนรู้ และกระตือรือร้นที่จะแสดงบทบาทในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารของตนเอง พร้อมกับมีวิจารณญาณ รู้จักใช้เหตุผลในการเลือกตัดสินใจว่าจะเชื่อข่าวสารใดมากน้อยแค่ไหน จะปฏิบัติตามตามแฟชั่นตามกระแสสังคมที่มีมากขึ้นและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาหรือไม่
(การ์ตูนตอนที่ 4 29 50 51 56)
 - ความเป็นจริงในสังคมเกี่ยวกับธรรมชาติของความสัมพันธ์ระหว่างภาคการเมือง (ภาครัฐ) กับภาคประชาชน ที่มักเป็นไปอย่างไม่ราบรื่น มีความขัดแย้งกันทางแนวคิดและแนวปฏิบัติเสมอ โดยผู้เสียเปรียบคือภาคประชาชน เพราะไม่มีสิทธิ์มีเสียงมากพอในการปฏิบัติการแก้ปัญหาใดๆ รวมถึงความเป็นจริงในสังคมเกี่ยวกับบทบาทของประชาชนที่จำเป็นต้องเรียนรู้วิถีทางของการที่จะดำเนินชีวิตตามระบอบประชาธิปไตย และศึกษาความเป็นไปได้ในการใช้สิทธิของตนเพื่อเรียกร้องความเป็นธรรมต่างๆในสังคม
(การ์ตูนตอนที่ 5 10 17 20 38)
 - ความเป็นจริงในสังคมเกี่ยวกับลักษณะต่างๆไปของเหตุการณ์ต่างๆในสังคมที่ประชาชนต้องพึงระลึกไว้ว่า เหตุการณ์ใดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเงิน เรื่องความได้เปรียบทางธุรกิจ หรือเรื่องผลประโยชน์ คือมีบุคคลกลุ่มหนึ่งที่เป็นผู้ได้รับผลประโยชน์หรือเสียผลประโยชน์นั้น มักจะมีความไม่โปร่งใสในการดำเนินงานหรือบริหารงานเสมอ โดยปรากฏการณ์นี้เกิดขึ้นได้ในทุกสังคม ทุกวงการอาชีพ ทุกระดับ ไม่ว่าจะอยู่ในระดับองค์กร ระดับท้องถิ่น หรือระดับชาติ
(การ์ตูนตอนที่ 11 16 27 33 49 55)

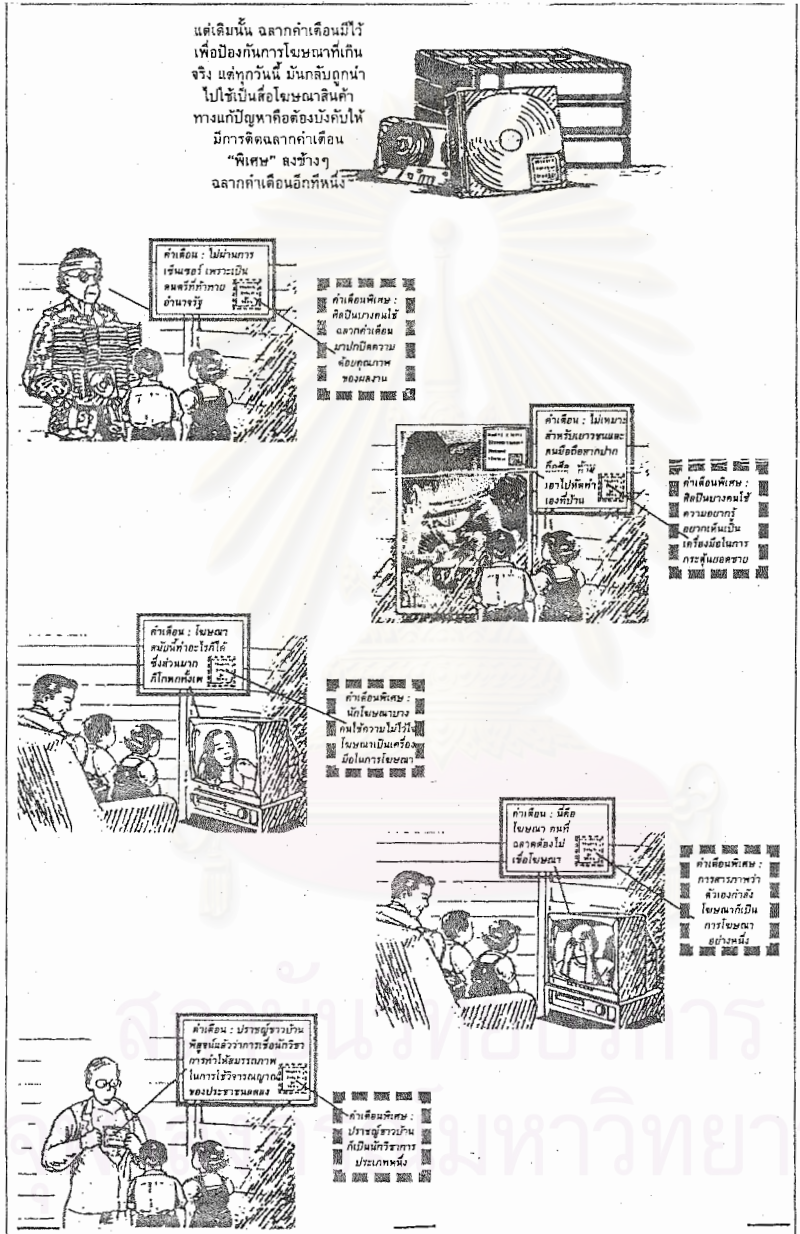
- ความเป็นจริงเกี่ยวกับสภาพการณ์ของปัญหาสังคมในประเทศ ที่ประชาชนควรรู้เท่าทัน สถานการณ์ของปัญหา กล่าวคือ พึงระลึกละเอียดว่าทุกคนในสังคมล้วนแต่ต้องเผชิญกับ ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในรูปแบบต่างๆกัน ในระดับหนึ่งทั้งสิ้น โดยที่ประชาชนต่างประเทศ ต่างวัย ต่างกลุ่ม ต่างสถานภาพ ต่างฐานะ ต่างอาชีพกันก็จะได้รับผลกระทบที่รุนแรงมาก หรือน้อยต่างกันไปจากปัญหาสังคมต่างประเทศกัน โดยที่ไม่มีใครสามารถหลีกเลี่ยงหรือ รอดพ้นไปได้ (การ์ตูนตอนที่ 18 37)
- ความเป็นจริงในสังคม ที่ผู้ประกอบการจำนวนหนึ่งต้องแก่งแย่งผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ต้องแข่งขันเพื่อให้ได้มาซึ่งส่วนแบ่งการตลาด ในลักษณะปลาใหญ่กินปลาเล็กตลอดเวลา โดยผู้ที่มีเครือข่ายกว้างขวางกว่า มีกำลังทรัพย์มากกว่า หรือมีปัจจัยใดๆทางธุรกิจมาก กว่าย่อมเป็นผู้ได้เปรียบเสมอ กล่าวคือ เมื่อเกิดผู้ประกอบการรายใหม่ที่มีกำลังทรัพย์ มากกว่า ก็จะส่งผลให้ผู้ประกอบการรายเดิมที่มีกำลังทรัพย์น้อยกว่าประกอบการได้ยากขึ้น หรือในที่สุด ผู้ประกอบการบางส่วนก็ต้องปิดตัวเองลง ต้องออกจากเวทีการค้าไป (การ์ตูนตอนที่ 35 39 40 41)
- ความเป็นจริงในสังคมไทย ที่ชนชั้นกลางจำนวนมากของไทยมักดูถูกความเป็นตัวของตัวเอง และดูถูกวัฒนธรรมของตนเอง โดยเห็นดีเห็นงามกับการมองออกไปข้างนอก เห็นวัฒนธรรม ตะวันตกเป็นความเจริญ ความทันสมัย ความสวยงาม ความหรูหรา พู๊ฟฟา เสรีภาพ มองว่าสิ่งเหล่านั้นดีงามกว่าการมองเข้ามาข้างในวัฒนธรรมของตน โดยเห็นวัฒนธรรมไทย เป็นสิ่งล้าหลัง ไม่เติบโตและพัฒนา ไม่สวยงาม ไม่เจริญหูเจริญตา ไร้สาระ ไม่น่า นิยมเสมอ (การ์ตูนตอนที่ 45)
- ความเป็นจริงในสังคมเกี่ยวกับธรรมชาติของทุกสรรพสิ่ง ทุกสรรพชีวิต ที่ประชาชนทุกคน พึงระลึกอยู่เสมอว่า ทุกอย่างต่างมีความซับซ้อน มีความขัดแย้งอยู่ในตัว มีสองแง่มุม ทั้งแง่บวกและแง่ลบในตัวมันเอง ด้วยเหตุนี้ ในการพิจารณาเพื่อตัดสินใจว่าจะเชื่อถือ หรือไม่เชื่อถือบุคคลใด จะปฏิบัติตามหรือไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำใดนั้นจึงเป็นเรื่องยาก โดยประชาชนทุกคนจะต้องมีเหตุผล ใช้สติปัญญาและวิจารณญาณของตนเองในการ พิจารณาทุกอย่าง โดยมีความละเอียดรอบคอบและเป็นกลางให้มากที่สุด (การ์ตูนตอนที่ 57 58)

• ตัวอย่างการ์ตูน : รหัสประเภท Games ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับวราณี



แสดงให้เห็นการทำงานของสื่อมวลชน (ยกตัวอย่างสื่อโทรทัศน์) ที่ไม่ว่าจะเป็นสื่อแขนงใดก็จะต้อง
 มีมายาคติและผลประโยชน์เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่มีสื่อใดที่เป็นกลางและทำงานเพื่อผลประโยชน์ของ
 ผู้รับสารอย่างแท้จริง (การ์ตูนตอนที่ 32)

• ตัวอย่างการ์ตูน : รหัสประเภท Games ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี



แสดงให้เห็นธรรมชาติของทุกสรรพสิ่งที่มีความซับซ้อน มีความขัดแย้ง มีสองแง่มุมในตัวมันเอง ต้องใช้ วิจารณ์ญาณและเหตุผลอย่างรอบคอบในการพิจารณา (การ์ตูนตอนที่ 58)

ผลการวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างนิยม

แนวคิดนี้เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาโครงสร้าง (Structuralism Semiology) ซึ่งผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็นคือ

- การ “รื้อ” เพื่อศึกษาโครงสร้างและกฎเกณฑ์ของการ์ตูนระกากับราณี
 - การค้นหาสิ่งที่ไม่ได้พูด สิ่งที่ได้พูดไม่ได้ สิ่งที่ถูกเก็บกดปิดกั้น และสิ่งที่คุณเหมือนไร้ความหมายที่แฝงเร้นอยู่ในการ์ตูนระกากับราณี
- การ “รื้อ” เพื่อศึกษากฎเกณฑ์และโครงสร้างของการ์ตูนระกากับราณี

จากการศึกษาโครงสร้างของการ์ตูนระกากับราณี พบโครงสร้าง 3 แบบ ดังนี้

1. การตั้งคำถาม หรือเปิดประเด็น เพื่อใช้คำถามหรือการเปิดประเด็นนั้นเป็นเครื่องแสดงให้เห็นสภาวะการณ์หนึ่งของสังคม โดยพบในการ์ตูนจำนวน 10 ตอน
2. การตั้งคำถามเพื่อค้นหาคำตอบ โดยใช้คำตอบเป็นเครื่องแสดงให้เห็นสภาวะการณ์หนึ่งของสังคม โดยพบในการ์ตูนจำนวน 21 ตอน
3. การใช้คำอธิบายเป็นเครื่องแสดงให้เห็นสภาวะการณ์หนึ่งของสังคม โดยพบในการ์ตูนจำนวน 29 ตอน

สำหรับ **โครงสร้างแบบที่ 1** คือการตั้งคำถามหรือการเปิดประเด็นเพื่อใช้แสดงสภาวะการณ์หนึ่งของสังคมนั้น จะเริ่มต้นด้วยการกำหนดให้ตัวละครตัวหนึ่งเป็นผู้ตั้งคำถาม หรือเป็นผู้เปิดประเด็น โดยที่การตั้งคำถามหรือการเปิดประเด็นนั้นจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ “ความแรงแ” ของกระแสสังคมเกี่ยวกับทัศนคติของคนกลุ่มหนึ่งที่มีต่อเรื่องใดๆ (ซึ่งอาจเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ถูกต้องหรือไม่ถูกต้องก็ได้) หรือเกี่ยวกับประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการปฏิบัติหน้าที่ของคนกลุ่มหนึ่งๆ ทั้งนี้ใจความสำคัญของการ์ตูนจะอยู่ที่คำถามหรือการเปิดประเด็น โดยคำตอบเป็นเพียงองค์ประกอบย่อยที่ไม่มีความสำคัญเท่าไรนัก

ตัวอย่างของการ์ตูนที่มีโครงสร้างแบบที่ 1 ก็เช่น *การ์ตูนตอนที่ 7* ตัวละครซึ่งเป็นครูเริ่มเรื่องด้วยการเปิดประเด็นว่า การยกเลิกการใช้ไม้เรียวจะทำให้ครูหมดอำนาจ ไม่มีเครื่องมือในการรักษาระเบียบวินัย ซึ่งแสดงให้เห็นสภาวะการณ์ที่ครูจำนวนหนึ่งเกิดความไม่พอใจและไม่เห็นด้วยกับ

มาตรการยกเลิกการตีนักเรียนของกระทรวงศึกษาธิการ หรือ *การ์ตูนตอนที่ 14* หางดาบเริ่มเรื่องด้วยการตั้งคำถามกับรानीว่า รู้ไหมว่าอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์หลายอย่าง คำถามนี้ได้แสดงให้เห็นความแรงของกระแสสังคมที่ให้ความสำคัญกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งจากการ์ตูนที่กล่าวมาทั้งสองตอน ไม่ว่าจะครูอีกคนหนึ่งจะพูดอย่างไรเกี่ยวกับมาตรการยกเลิกไม้เรียว หรือรानीจะเห็นความสำคัญของอินเทอร์เน็ตหรือไม่ ก็ไม่ถือว่ามีผลสำคัญมากนัก เพราะใจความที่สำคัญจริงๆ ของการ์ตูนได้แสดงออกมาทางการเปิดประเด็นและการตั้งคำถามนั้นแล้ว

นอกจากนั้น ยังมีการ์ตูนที่แสดงออกในลักษณะของปัญหา – ทางแก้ ซึ่ง “ปัญหา” ที่ปรากฏในการ์ตูนก็คือลักษณะหนึ่งของการเปิดประเด็น เพียงแต่ไม่มีตัวละครที่ทำหน้าที่เปิดประเด็นอย่างชัดเจน ดังตัวอย่างใน *การ์ตูนตอนที่ 39* ที่กล่าวถึงปัญหาสังคมเกี่ยวกับขอลาน การ์ตูนได้ชี้ให้เห็นว่าประเด็นปัญหาที่สำคัญก็คือ ขอลานได้แข่งขันกันใช้กลยุทธ์ต่างๆ เพื่อเรียกร้องความสนใจ ความสงสารจากคนทั่วไปให้มากที่สุด เกือบจะเหมือนกับการใช้กลยุทธ์ต่างๆ ของผู้ผลิตในการขายสินค้า ซึ่งการเปิดประเด็นนี้ได้แฝงคำถามที่ว่า คนไทยมีค่านิยมที่ผิดเกี่ยวกับความซื่อสัตย์ ความใจบุญหรือเปล่า เพราะดูเหมือนว่าอาชีพขอลานจะไม่ได้เป็นอาชีพของคนที่เหมาะสมแต่เพียงอย่างเดียวเสียแล้ว

โครงสร้างแบบที่ 2 คือ การตั้งคำถามเพื่อค้นหาคำตอบ โดยใช้คำตอบเป็นเครื่องแสดงให้เห็นสภาวะการณ์หนึ่งของสังคม โครงสร้างแบบนี้จะเริ่มต้นด้วยการกำหนดให้ตัวละครตัวหนึ่งเป็นผู้ตั้งคำถาม โดยจุดประสงค์ของคำถามคือการค้นหาความเชื่อ ทศนคติ ค่านิยม และความคิดเห็นที่ตัวละครอีกตัวหนึ่งมีต่อเรื่องหนึ่งๆ ซึ่งเรื่องดังกล่าวประกอบด้วยเรื่องเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของสถาบันหลักๆ ในสังคม กระแสสังคม สภาพการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันของกลุ่มคน และประเด็นที่อ่อนไหว (sensitive) ต่อการแสดงความรู้สึกบางประเด็น ซึ่งคำตอบที่ได้จะเป็นใจความสำคัญที่ชี้ให้เห็นว่าสภาวะการณ์ในด้านต่างๆ ของสังคมปัจจุบันเป็นอย่างไร และผู้คนโดยรวมมีความคิดเห็น ทศนคติ หรือมีปฏิกิริยาต่อสภาวะการณ์นั้นๆ อย่างไร

ตัวอย่างของการ์ตูนที่มีโครงสร้างแบบที่ 2 ก็เช่น *การ์ตูนตอนที่ 19* เริ่มเรื่องด้วยการที่รानीถามครูที่เผลอหน้าออกมาจากลิ้นชักว่าทำไมไม่ไปสอน คำตอบที่ได้จากครูคือ ครูต้องรีบไปแย่ง (หรือแบ่ง) พื้นที่การศึกษาและร่างโครงสร้างใหม่ และเมื่อถามคำถามเดิมกับครูอีกคน ก็ได้รับคำตอบว่าครูสอนตัวอยู่ในระบบราชการมานาน (ตั้งแต่พ.ศ.2485) แล้ว คำตอบที่ได้จากตัวละครซึ่งเป็นครูนี้ได้ชี้ให้เห็นสภาวะการณ์ที่ว่า ครูในปัจจุบันไม่ใส่ใจกับหน้าที่การสอน สนใจแต่เรื่องผลประโยชน์ ในขณะที่

ที่สังคมมองว่า ครูจำนวนหนึ่งทำตัวเป็นพวกหัวโบราณที่ยึดมั่นอยู่กับความคิดและวิถีปฏิบัติแบบเดิม จึงทำให้ระบบข้าราชการครูไม่เจริญแม้ว่าจะผ่านมาหลายปีแล้วก็ตาม

การ์ตูนอีกตอนหนึ่งที่เป็นตัวอย่างของโครงสร้างแบบที่ 2 คือ *การ์ตูนตอนที่ 36* เริ่มเรื่องด้วยการอธิบายสถานการณ์โดยครูใหญ่ แล้วตามด้วยการตั้งคำถามของด็อกเตอร์ฮานนิบาล เล็กเตอร์ (ซึ่งเป็นตัวละครที่คนจำนวนหนึ่งรู้จักว่าเป็นตัวละครสมมุติในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ที่มีพฤติกรรมกินสมองมนุษย์) ด็อกเตอร์ฮานนิบาลถามครูและพ่อแม่ว่า ทำไมเราจึงต้องช่วยกันล้างสมองเด็กๆ ซึ่งครูและพ่อแม่ตอบว่า ต้องล้างสมองเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดรู้ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นทุกวันนี้มีต้นเหตุมาจากผู้ใหญ่ คำตอบนี้แสดงให้เห็นสภาวะการณ์ของระดับคุณธรรมจริยธรรมของผู้ใหญ่กลุ่มหนึ่งในสังคม ที่มุ่งหาประโยชน์ใส่ตัว เห็นว่าการปิดหูปิดตาผู้อื่น (โดยเฉพาะเด็กๆ) นั้นเป็นเรื่องปกติที่ทำได้โดยไม่เป็นความผิด

สำหรับ *โครงสร้างแบบที่ 3* คือ การใช้คำอธิบายเป็นเครื่องแสดงให้เห็นสภาวะการณ์หนึ่งๆ ของสังคม ซึ่งพบมากที่สุด คือพบในการ์ตูนจำนวน 29 ตอนนั้น เริ่มเรื่องด้วยการบรรยายในเชิงอธิบาย ซึ่งไม่ชัดเจนว่าใครเป็นผู้พูด แล้วคำอธิบายนี้ก็จะดำเนินต่อไปเรื่อยๆจนจบ โดยภาพประกอบมีบทบาทในการช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจ แต่ใจความสำคัญจะอยู่ที่การอธิบายเป็นหลัก การอธิบายนี้จะเกี่ยวข้องกับสภาวะการณ์การปฏิบัติตัวในเรื่องหนึ่งๆของคนกลุ่มหนึ่งในสังคม กระแสสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และปัญหาสังคม โดยไม่มีการกล่าวถึงทัศนคติ ความคิดเห็นของบุคคลกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งออกมาโดยตรง

ตัวอย่างของการ์ตูนที่มีโครงสร้างแบบที่ 3 คือ *การ์ตูนตอนที่ 27* ที่อธิบายสภาพการทำงาน of ข้าราชการ คำอธิบายได้ชี้ให้เห็นว่าข้าราชการซึ่งแบ่งออกเป็นสองฝ่าย คือ ฝ่ายที่มีความคิดแบบเก่ากับฝ่ายที่ต้องการการปฏิรูปร่างนั้นต่างก็ทำงานในระบบต่างตอบแทน ฟังพาอาศัยกัน กล่าวคือ จะออกมาเรียกร้อง มาแสดงความคิดเห็นก็ต่อเมื่อเกิดการขาดแคลนงบประมาณเท่านั้น

อีกตัวอย่างหนึ่งคือ *การ์ตูนตอนที่ 34* ที่อธิบายความเป็นชาติในอีกแง่มุมหนึ่ง ทำให้ผู้อ่านได้แง่คิดว่า บางครั้งเราก็ตกเป็นเหยื่อของการโฆษณาโดยไม่รู้ตัว เพราะคิดว่าการกระทำบางอย่าง หรือ การสินค้าบางอย่างจะเป็นการแสดงออกถึงความรักชาติ และได้ตระหนักว่า ความสัมพันธ์ระหว่าง “รัฐ” กับ “ชาติ” อย่างที่เคยเป็นมาในอดีตนั้นมีความแตกต่างจากในปัจจุบันอย่างไร

กฎเกณฑ์ ที่ปรากฏในการ์ตูน ระกาศ์บราณี ประกอบด้วย

ข้อที่ 1 การ์ตูนจะสื่อความหมายทางอ้อมให้เห็นว่าตัวละครที่เป็นเด็กจะเป็นผู้ที่ไม่มีความผิด หรือผิดน้อยมากเสมอ โดยไม่ว่าจะในกรณีใดก็ตาม ผู้ที่เป็นฝ่ายผิด หรือเป็นผู้กระทำผิดจะต้องเป็นผู้ใหญ่

ในการ์ตูน ระกาศ์บราณี ทุกตอนที่เป็นการสื่อสารกันระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กและผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเป็ลลูกกับพ่อแม่ หรือนักเรียนกับครูก็ตาม ใจความของการ์ตูนจะสื่อทางอ้อมให้เห็นว่า ผู้ใหญ่เป็นผู้ที่กระทำผิด เช่น พ่อแม่เลี้ยงลูกอย่างไม่ถูกต้อง ไม่อบรมสั่งสอนลูก ทำตัวเป็นตุ่เอที่เอ้ม ครูปฏิบัติหน้าที่อย่างไม่เหมาะสม ทำหน้าที่เหมือนเครื่องถ่ายเอกสาร ไม่ใช้สติปัญญา ไม่เป็นแม่พิมพ์ให้แก่เด็ก ไม่มีจรรยาบรรณ หรือผู้ใหญ่ยึดเยียดค่านิยมที่ไม่ถูกต้องให้แก่เด็ก มีเจตนาที่ไม่ดีต่อเด็ก ปิดบังไม่ให้เด็กล่วงรู้การกระทำที่ไม่ดีของตน เป็นต้น

ในขณะที่เดียวกัน เด็กในการ์ตูนก็จะไม่มีความผิด แม้ว่าจะแสดงกิริยาหรือกระทำการใดๆที่ไม่เหมาะสม โดยการ์ตูนจะสื่อความหมายทางอ้อมให้เข้าใจว่า ที่เด็กมีความคิดผิดๆ แสดงกิริยาหรือกระทำการใดๆที่ไม่เหมาะสมลงไปในั้น ก็เป็นเพราะความผิดพลาดของผู้ใหญ่ที่ไม่ดูแลเด็ก ไม่ประพฤติตัวเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็ก หรืออบรมสั่งสอนเด็กในทางที่ผิดนั่นเอง โดยไม่ควรยกความผิดพลาดนี้ให้เด็กเป็นผู้รับผิดชอบ

ข้อที่ 2 นักการเมือง (โดยเฉพาะฝ่ายรัฐบาล) เป็นคนไม่ดีเสมอ

ภาพลักษณ์ของนักการเมืองที่ปรากฏในการ์ตูน ระกาศ์บราณี ล้วนแต่เป็นไปในแง่ลบทั้งสิ้น โดยการ์ตูนจะสื่อความหมายทางอ้อมให้เห็นว่า นักการเมืองเป็นผู้ที่ไม่จริงใจ แบ่งชนชั้น ใช้อำนาจหน้าที่ของตนในทางมิชอบ มองบุคคลที่เป็นนักวิชาการ หรือบุคคลที่รวมตัวกันเป็นภาคประชาสังคมในแง่ลบ ไม่สนใจรับฟังความคิดเห็นของประชาชน กีดกันประชาชนออกจากการบริหารบ้านเมือง แก้ปัญหาบ้านเมืองโดยอาศัยความคิดของตนเองและคำแนะนำขององค์กรต่างชาติเป็นใหญ่ รวมทั้งไม่มีความซื่อสัตย์สุจริต สามารถบิดเบือนข้อเท็จจริงที่ประชาชนมีสิทธิที่จะรู้ นอกจากนี้ยังใช้การโกหกหลอกลวงประชาชนให้มีความหวังว่าคุณภาพชีวิตของตนจะดีขึ้น หรือโกหกในเรื่องใดก็ได้เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง

ข้อที่ 3 ใช้หางดาบเป็นสื่อในการแสดงความคิดเห็นบางประเด็น เพื่อลดความรุนแรงลง

หางดาบ เป็นตัวละครบุคลาธิษฐานที่เป็นสุนัข ซึ่งในการ์ตูนระกากับราณี หางดาบมีสถานภาพเดียวกับเด็ก อยู่ฝ่ายเดียวกับเด็ก คือ มีความคิดความอ่านก้าวหน้า ทันสมัย มีเหตุผล รู้จักใช้สติปัญญาแก้ปัญหา และได้รับการยอมรับจากผู้ใหญ่ หางดาบเป็นตัวละครที่ไม่มี ความผิดเช่นเดียวกับเด็ก แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีสถานภาพที่เหนือกว่าเด็ก ตรงที่สามารถแสดงความคิดเห็นเสียดส์ผู้ใหญ่อย่างรุนแรงได้ อยู่ “เหนือกว่า” ผู้ใหญ่ได้ (ทั้งพูดจาฉลาดกว่าและขึ้นไปอยู่บนหัวผู้ใหญ่จริงๆได้)

ลักษณะการอยู่ฝ่ายเดียวกับเด็กของหางดาบก็คือ หางดาบจะแสดงความคิดเห็นเสียดส์อย่างรุนแรงเฉพาะกับผู้ใหญ่เท่านั้น ในขณะที่จะทำตัวเป็นเพื่อนกับเด็ก แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็ก หรือเป็นรองเด็กในบางเรื่องด้วย สำหรับการสื่อสารกับผู้ใหญ่ หางดาบจะใช้การประชดประชัน ใช้คำพูดที่รุนแรง (เป็นคำที่สุภาพธรรมดา แต่มีใจความที่รุนแรง อย่างเช่น “คุณอย่าใช้หัวจิ้ม คีย์บอร์ดสิครับ ใช้นิ้วดีกว่า”) ซึ่งด้วยความเป็น “หมา” ที่ผู้ใหญ่ยอมรับกลายเป็นที่ได้รับการตอกย้ำในการ์ตูน ทำให้หางดาบต้องรับบทเป็น “หมาปากร้าย” ต้องเป็นผู้รับหน้าที่แสดงความคิดเห็นเสมอ หากความคิดเห็นนั้นเป็นการเสียดส์ผู้ใหญ่อย่างรุนแรง ชนิดที่ว่าถ้าคนด้วยกันมาพูดอย่างนี้ก็เห็นจะต้องเปิดศึกทะเลาะวิวาทกันแน่

ข้อที่ 4 ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใด ประเด็นใด จะไม่มีการตอกย้ำหรือแสดงออกอย่างเปิดเผยว่าใครเป็นคนผิด หรือใครเป็นต้นเหตุ

ทุกๆประเด็นสังคมที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี โดยเฉพาะการ์ตูนที่อยู่ในโครงสร้างแบบที่ 3 (ซึ่งเป็นการอธิบาย) จะอยู่ในรูปของการแสดงภาพความเป็นจริงให้ผู้อ่านเห็น มากกว่าที่จะตัดสิน ความหาตัวผู้กระทำผิด หรือผู้ที่เป็นต้นเหตุ โดยหากจะมีการตัดสิน การ์ตูนจะปล่อยให้ผู้อ่านเป็นผู้ตัดสิน เป็นผู้สรุปตามความคิดเห็นและประสบการณ์ของตนเอง ทั้งนี้ แม้จะปฏิเสธไม่ได้ว่าการ์ตูนก็ย่อมประกอบไปด้วยมายาคติที่เกิดจากผู้เขียน แต่ด้วยลักษณะการ “เว้นวรรค” ในตอนจบ ก็ย่อมจะทำให้ผู้อ่านสามารถใช้ทัศนคติ ค่านิยม ประสบการณ์ส่วนตัวของตนตัดสินเนื้อความในการ์ตูนได้โดยที่ไม่ได้รับผลกระทบจากมายาคติมากนัก

- การค้นหาสิ่งที่ไม่ได้พูด สิ่งที่ได้พูดไม่ได้ สิ่งที่ถูกเก็บกดปิดกั้น และสิ่งที่คุณเหมือนไร้ความหมายที่แฝงเร้นอยู่ในการ์ตูนระกากับราณี

สำหรับสิ่งที่ไม่ได้พูด สิ่งที่ได้พูดไม่ได้ สิ่งที่ถูกเก็บกดปิดกั้น และสิ่งที่คุณเหมือนไร้ความหมายนี้ ปรากฏอยู่ในการ์ตูนระกากับราณี จำนวนหลายตอน โดยบางสิ่งก็ได้ถูกกล่าวถึงบ้างแล้วในสังคม แต่ก็ยังไม่แพร่หลาย ยังไม่เป็นที่ยอมรับ และยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร

สิ่งที่ไม่ได้พูดที่แฝงเร้นอยู่ในการ์ตูนคือ การเรียกร้องให้มีการแก้ไขปัญหาและการลดความบกพร่องในการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่และครูต่อเด็ก โดยการ์ตูนได้ชี้ให้เห็นว่าพ่อแม่และครูปฏิบัติหน้าที่ของตนบกพร่องอย่างไร ทำให้เด็กได้รับผลกระทบอย่างไร โดยสิ่งที่ไม่ได้พูดที่แฝงเร้นอยู่ก็คือ ทำอย่างไรจึงจะแก้ปัญหานี้ได้ ทำอย่างไรพ่อแม่และครูจึงจะเกิดความเข้าใจในบทบาทของตน พ่อแม่จะสร้างจิตสำนึกที่ดีงามให้แก่เด็กได้อย่างไร ในเมื่อตัวเองยังไม่รู้ ไม่ใฝ่หาความรู้ และไม่ใส่ใจที่จะเลี้ยงดูเด็กในวิถีทางที่ถูกต้อง ส่วนครูก็ไม่สามารถอบรมสั่งสอนเด็กให้มีความรู้และมีคุณธรรมได้ เพราะครูเองก็ยังไม่ใฝ่หาความรู้ และไม่ได้ดำเนินชีวิตในทางที่ถูกต้องเช่นกัน ทำให้เกิดเป็นคำถามที่ไม่อยากคาดเดาคำตอบว่า เมื่อเป็นอย่างนี้ ในอนาคต เด็กที่เติบโตมาอย่างไม่มีคุณภาพจะทำให้บ้านเมืองพัฒนาได้อย่างไร

สิ่งที่ไม่ได้พูดอีกประการหนึ่งที่แฝงเร้นอยู่ในการ์ตูนคือ การเรียกร้องให้มีการแก้ไขปัญหาสังคม ประเด็นหลายๆ ประเด็นที่ปรากฏในการ์ตูนนี้ถูกนำเสนอออกมาในเชิงตลกขบขัน ดูเหมือนไม่มีสาระเหมือนไม่ใช่ปัญหา แต่อันที่จริงแล้วมีสิ่งที่ไม่ได้พูดแฝงเร้นอยู่ นั่นคือการเรียกร้องให้ผู้มีอำนาจในสังคม และสมาชิกของสังคมจำนวนหนึ่งที่เพิกเฉยกับปัญหา เนื่องจากไม่ได้รับผลกระทบ ได้ตระหนักถึงความรุนแรงของปัญหาสังคมในด้านต่างๆ ที่รุมเร้าคนส่วนใหญ่อยู่ และร่วมมือกันแก้ไข

สำหรับสิ่งที่ไม่ได้พูดที่แฝงเร้นอยู่ในการ์ตูนคือ การเรียกร้องให้ประชาชนทุกคนในสังคมมีสิทธิที่จะได้รับการดูแลจากรัฐบาล มีสิทธิที่จะแสดงความคิดเห็นของตนในการแก้ปัญหาของประเทศ มีสิทธิที่จะได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกบิดเบือน และมีเสรีภาพเท่าเทียมกัน โดยการ์ตูนได้แสดงถึงคุณภาพชีวิตของประชาชนจำนวนหนึ่งที่อยู่ในระดับต่ำ สภาพของประชาชนที่โดนรัฐบาลหลอกให้มีความหวังลมๆ แล้งๆ ว่าชีวิตของตนจะดีขึ้น พร้อมกับชี้ให้เห็นว่าข้อมูลข่าวสารที่ประชาชนได้รับนั้นได้ผ่านการถูกบิดเบือนจากรัฐบาล เพื่อผลประโยชน์ของรัฐบาลมาแล้ว ไม่ใช่ข้อเท็จจริง แต่สิ่งนี้

พูดไม่ได้ก็คือ จะทำอย่างไร จะเรียกร้องอย่างไร ให้ประชาชนทุกคนได้มาซึ่งสิทธิและเสรีภาพดังที่กล่าวมาข้างต้น อย่างเป็นทางการ อย่างเป็นรูปธรรม สมบูรณ์ และยั่งยืน

ส่วนสิ่งที่ถูกเก็บกดปิดกั้นที่แฝงเร้นอยู่ในการ์ตูนนั้นคือ ความใฝ่ฝัน ความคิดเห็น และความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก โดยตัวละครเด็กที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณีนั้นขาดความเป็นธรรมชาติ ขาดโอกาสที่จะแสดงความฝันและแสดงความต้องการตามธรรมชาติของตนเอง ซึ่งส่วนที่แฝงเร้นอยู่นี้แสดงให้เห็นว่า เด็กจำนวนมากในปัจจุบันที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบสมัยใหม่ ครึ่งๆกลางๆ อย่างที่กำลังเป็นกระแสนิยมอยู่นี้ ได้รับบางอย่างมากเกินไป และบางอย่างน้อยเกินไป โดยเด็กได้รับความสะดวกสบายทางวัตถุมากจนบางคนเกือบจะดูแลตัวเองไม่ได้ แต่ในขณะเดียวกันก็ได้รับอิสรภาพในการคิดและแสดงออกทางความคิดน้อยเกินไป จนเด็กไม่สามารถแสดงความคิดของตนออกมาตรงๆ ไม่สามารถบอกผู้ใหญ่ได้ว่าตนเองต้องการอะไร เพราะผู้ใหญ่ไม่ฟัง โดยเด็กจะต้องดำเนินชีวิตไปตามวิถีทางที่พ่อแม่วางไว้ให้ และเติบโตมาในลักษณะที่ขาดความสามารถในการสร้างวิจรรณญาณของตนเอง

สำหรับในส่วนสุดท้าย คือสิ่งที่ดูเหมือนไร้ความหมายที่แฝงเร้นอยู่ในการ์ตูน โดยสิ่งที่ดูเหมือนไร้ความหมายที่แฝงเร้นอยู่ได้แก่ ลักษณะอันดั่งงามของวัฒนธรรมไทย ซึ่งเป็นสิ่งที่ดูเหมือนไร้ความหมาย เพราะวัฒนธรรมไทยได้ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันของคนไทยมานานจนรู้สึกคุ้นเคย ไม่รู้สึกตัวว่าปฏิบัติอยู่ และวัฒนธรรมบางส่วนที่กำลังจะเลือนหายไปเพราะ “ความไม่ตระหนักรู้” ของคนไทยเอง และการไหลเข้ามาของวัฒนธรรมต่างถิ่นที่ดูเหมือนดีกว่า ทันสมัยกว่า

โดยการ์ตูนได้แฝงการเรียกร้องให้ผู้อ่านเกิดความนิยมในวัฒนธรรมไทย และรักษาลักษณะพิเศษของวัฒนธรรมไทยที่ดีงามและแตกต่างจากวัฒนธรรมตะวันตกเอาไว้ อย่างเช่น ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ลูกรู้ว่าตนเองต้องเคารพพ่อแม่ และพ่อแม่ก็มีจิตสำนึกต่อหน้าที่ในการเลี้ยงดูลูก ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ที่สังคมสร้างความคาดหวังต่อครูให้เป็นผู้ดูแลอบรมบ่มนิสัย รวมทั้งรับผิดชอบต่อความประพฤติของนักเรียนด้วย ไม่ใช่มีหน้าที่สอนวิชาความรู้อย่างเดียว โดยนักเรียนก็ต้องให้ความเคารพครูออกจากพ่อแม่ รวมทั้งวัฒนธรรมการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมด้วยความปรองดอง ด้วยการพึ่งพาอาศัยกัน ที่แม้ว่าจะถูกเสียดสีในการ์ตูน แต่นั่นก็เป็นลักษณะเหรียญสองด้าน ที่เป็นความพิเศษอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ที่ทำให้คนไทยสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างราบรื่น ไม่มีปัญหาที่ลุกลามใหญ่โตจนส่งผลกระทบต่อประเทศชาติ

บทที่ 5

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยส่วนที่ 2

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี

ในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์หากกลวิธีที่ผู้เขียนใช้ในการสร้างอารมณ์ขัน โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขันเป็นพื้นฐาน ทั้งนี้ การวิเคราะห์แบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็น คือ

- เนื้อหาของการ์ตูนแต่ละตอนเป็นการเล่นตลกกับอะไร เรื่องอะไร
- ใช้กลวิธีใดในการสร้างอารมณ์ขัน

ตาราง 5.1 – การแบ่งประเภทของการเล่นตลกที่พบในการ์ตูน ระกากับราณี

ประเภทของการเล่นตลก	จำนวน (ตอน)
การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน	30
การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก	14
การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต	12
การเล่นตลกกับสามัญสำนึก	4
รวม	60

จากการวิเคราะห์การ์ตูน ระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบการ์ตูนที่เป็นการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันมากที่สุด จำนวน 30 ตอน รองลงมาคือการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก จำนวน 14 ตอน การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต 12 ตอน ส่วนประเภทของการเล่นตลกที่พบน้อยที่สุดคือ การเล่นตลกกับสามัญสำนึก โดยพบในการ์ตูนจำนวน 4 ตอน

- คำอธิบายของลักษณะการเล่นตลกแต่ละประเภท

การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เป็นการหยิบเอาเรื่องรอบๆตัวที่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมกันในชีวิตประจำวันขึ้นมาล้อเลียน

การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก เป็นการนำเอาสิ่งที่เชื่อว่าเป็นการแสดงออกเกี่ยวกับแบบแผนของสังคมในลักษณะที่ถูกต้องมาล้อเลียน มีลักษณะที่เรียกว่า black humour หรือตลกร้าย

การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต คือการทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากของการปฏิบัติตัวตามบทบาทในสังคมที่เป็นกิจวัตรเกิดการสะดุด หรือหันเหไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้

การเล่นตลกกับสามัญสำนึก เป็นการแหวกกฎเกณฑ์ต่างๆที่เป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไปในสังคม จนกลายเป็นสามัญสำนึกของสมาชิกในสังคมนั้น

ตาราง 5.1.1 – เนื้อหาเกี่ยวกับการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน จำนวน 30 ตอน

เนื้อหาที่พบในส่วนของการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน	จำนวน (ตอน)
เกี่ยวกับกระแสสังคม	11
เกี่ยวกับครอบครัว	5
เกี่ยวกับปัญหาสังคม	4
เกี่ยวกับสื่อมวลชน	3
เกี่ยวกับการศึกษา	3
เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาหนึ่งของสังคม	2
เกี่ยวกับการเมือง	1
เกี่ยวกับการเมืองและการศึกษา	1
รวม	30

จากการวิเคราะห์การ์ตูนที่เป็นการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน จำนวน 30 ตอน พบเนื้อหาเกี่ยวกับกระแสสังคมมากที่สุด จำนวน 11 ตอน รองลงมาคือเนื้อหาเกี่ยวกับครอบครัว จำนวน 5 ตอน เกี่ยวกับปัญหาสังคม จำนวน 4 ตอน เกี่ยวกับสื่อมวลชนและการศึกษาจำนวนอย่างละ 3 ตอน เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาหนึ่งของสังคมจำนวน 2 ตอน ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือ เนื้อหาเกี่ยวกับการเมือง และเนื้อหาเกี่ยวกับการเมืองและการศึกษา โดยพบเนื้อหาทั้ง 2 ประเด็นในการ์ตูนจำนวนอย่างละ 1 ตอนเท่ากัน

รายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาของการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน จำนวน 30 ตอน

● เกี่ยวกับกระแสสังคม จำนวน 11 ตอน

เรื่องเกี่ยวกับกระแสสังคมที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันคือ กระแสสังคมเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับโพลล์ การให้ความสนใจอินเทอร์เน็ต การหยิบยกเอาประวัติศาสตร์กลับมาเสนอใหม่ สภาพการแข่งขันกันในการตลาดของสินค้าต่างๆ และแฟชั่น การเลือกอ่านหนังสือ โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

- การเล่นตลกกับภาวะที่สังคมให้ความสำคัญถือโพลล์มากเกินไป (การ์ตูนตอนที่ 11)
- การเล่นตลกกับภาวะที่สังคมให้ความสำคัญ และยกย่องประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตมากเกินไป ประโยชน์ที่แท้จริงของมัน (การ์ตูนตอนที่ 14 15)
- การล้อเลียนการทำกิจกรรมเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตของคน (เช่น การโพสต์ข้อความ การฟอร์เวิร์ดเมล) กับการถ่ายปัสสาวะของสุนัขว่าเป็นกิจกรรมการสื่อสารเหมือนกัน (การ์ตูนตอนที่ 30 52)
- การล้อเลียนสภาพการแข่งขันกันอย่างหนักหน่วงของสินค้าหลายๆชนิดในตลาด โดยนำมาเปรียบเทียบกับการแข่งขันความสงสาร ความเห็นใจ ของบรรดาขอทาน (การ์ตูนตอนที่ 39 40 41)
- การล้อเลียนภาวะที่สังคมเกิดความตื่นตัวและให้ความสำคัญกับประวัติศาสตร์ จนในบางครั้งก็ผิดทิศทางไป (การ์ตูนตอนที่ 46)
- การเสียดสีผลของการชำระประวัติศาสตร์ในสังคมไทย (การ์ตูนตอนที่ 49)
- การล้อเลียนผู้คนในสังคมที่มองทุกสิ่งแค่เปลือกนอก นิยมทำอะไรตามกระแส ตามผู้อื่น เช่นอ่านหนังสือตามแฟชั่น ไม่ได้เกิดจากความชอบที่แท้จริงของตน (การ์ตูนตอนที่ 56)

● เกี่ยวกับครอบครัว จำนวน 5 ตอน

เรื่องเกี่ยวกับครอบครัวที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันคือ เรื่องพฤติกรรมที่ไม่สมดุระหว่างพ่อและแม่ในการเลี้ยงดูลูก พฤติกรรมแบบฉบับของพ่อและแม่ในหลายๆครอบครัว และเรื่องเกี่ยวกับช่องว่างระหว่างพ่อแม่กับลูก

- การเล่นตลกกับพฤติกรรมของพ่อโดยทั่วไปที่มักผลักรถในการเลี้ยงดูลูกให้แก่แม่ (การ์ตูนตอนที่ 9)

- การล้อเลียนช่องว่างระหว่างพ่อแม่กับลูกในด้านความทันสมัย และการเฝ้าหาความรู้ด้านเทคโนโลยี (การ์ตูนตอนที่ 42)
- การเล่นตลกกับพฤติกรรมแบบฉบับของพ่อและแม่ในหลายๆครอบครัว (การ์ตูนตอนที่ 43 44)
- การล้อเลียนพฤติกรรมของแม่ที่มีรูปแบบต่างๆกันไปตามนิสัยส่วนตัวและความชอบของแต่ละคน (การ์ตูนตอนที่ 60)

● เกี่ยวกับปัญหาสังคม จำนวน 4 ตอน

เรื่องเกี่ยวกับปัญหาสังคมที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันคือ ปัญหาคุณภาพของเยาวชนในอนาคตที่เป็นผลจากการดูแลของพ่อแม่และครู ปัญหาค่านิยมเกี่ยวกับความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศ ปัญหาคุณธรรมจริยธรรมในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และปริมาณปัญหาสังคมที่เพิ่มขึ้น

- การเล่นตลกกับรูปแบบการเลี้ยงดูของพ่อแม่ และรูปแบบการสอนของครูในปัจจุบันที่ไม่มีคุณภาพ ส่งผลต่อคุณภาพของเด็ก ซึ่งจะกลายเป็นปัญหาในอนาคต (การ์ตูนตอนที่ 6)
- การเล่นตลกกับค่านิยมของสังคมที่ให้ความสำคัญกับผู้ชายมากเกินไป จนไม่สนใจที่จะแก้ปัญหาเกี่ยวกับสถานภาพของผู้หญิง (การ์ตูนตอนที่ 8)
- การเล่นตลกกับภาวะของสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยปัญหาสังคมในรูปแบบต่างๆ ซึ่งทุกคนจะต้องได้รับผลกระทบไม่มากก็น้อย (การ์ตูนตอนที่ 18)
- การเสียดสีภาวะที่ผู้คนในสังคมปัจจุบันนิยมใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด (การ์ตูนตอนที่ 29)

● เกี่ยวกับสื่อมวลชน จำนวน 3 ตอน

เรื่องเกี่ยวกับสื่อมวลชนที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันคือ ผลงานของสื่อที่ด้อยคุณภาพ และลักษณะการทำงานที่ไม่เหมาะสม

- การเล่นตลกโดยล้อเลียนสภาพการทำงานที่ไม่เหมาะสมในบางวาระของสื่อหนังสือพิมพ์ (การ์ตูนตอนที่ 1)
- การเล่นตลกโดยให้สุนัขเสียดสีคุณภาพของรายการโทรทัศน์ทางเคเบิลทีวี (การ์ตูนตอนที่ 32)

- การเล่นตลกกับการแตกตัวของสื่อหนังสือพิมพ์ที่มีหลากหลายมากขึ้นในปัจจุบัน (การ์ตูนตอนที่ 51)
- เกี่ยวกับการศึกษา จำนวน 3 ตอน

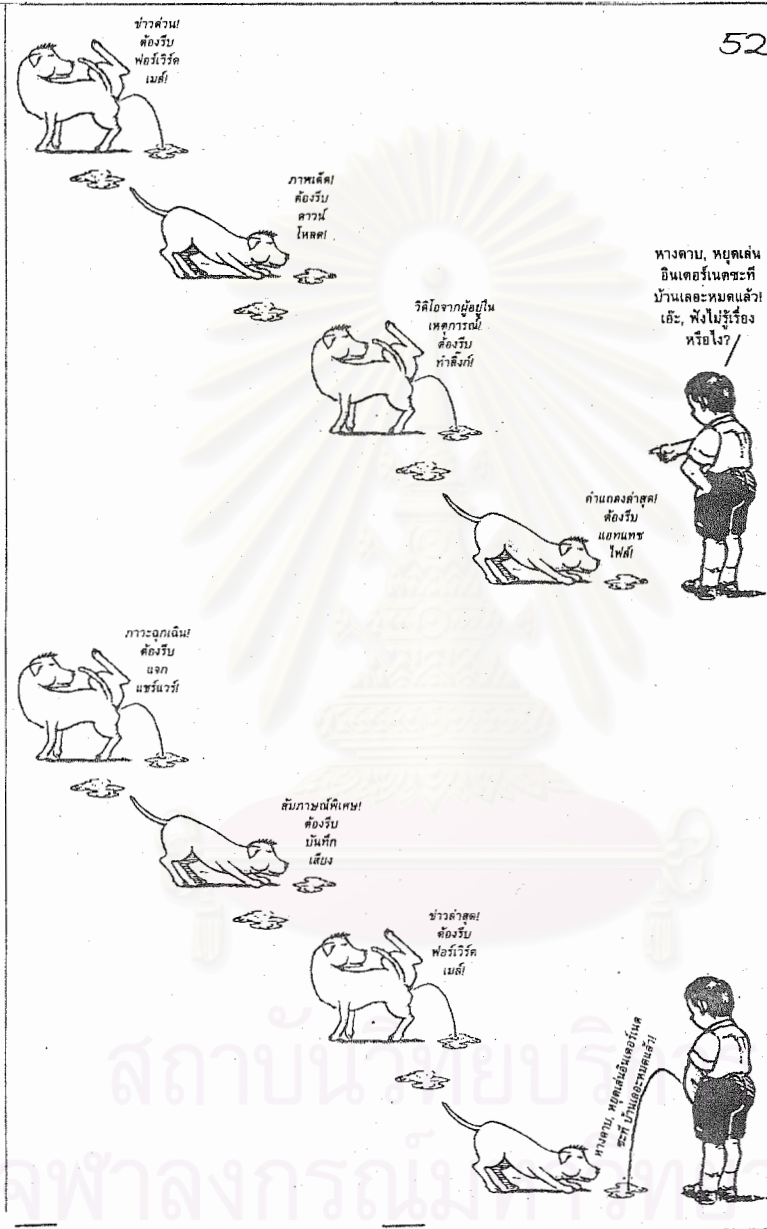
เรื่องเกี่ยวกับการศึกษาที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันคือ เรื่อง ระบบมาตรฐาน ISO 9002 และจรรยาบรรณวิชาชีพครู

 - การเล่นตลกกับการนำระบบมาตรฐาน ISO 9002 มาใช้ปรับปรุงคุณภาพสถาบันการศึกษา (การ์ตูนตอนที่ 24 25)
 - การเล่นตลกกับการปฏิบัติหน้าที่ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครูของครูในปัจจุบันที่อยู่ในสภาพตกต่ำ ไม่มีคุณภาพ (การ์ตูนตอนที่ 27)
- เกี่ยวกับการเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาหนึ่งของสังคม จำนวน 2 ตอน

เรื่องเกี่ยวกับการเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาหนึ่งของสังคมที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันคือ ภาวะที่สังคมให้ความสำคัญกับความโปร่งใส และ ค่านิยมที่ฟุ่มเฟือยของคนไทยในยุคฟองสบู่

 - การเล่นตลกกับภาวะที่สังคมให้ความสำคัญกับการตรวจสอบทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมให้มีความโปร่งใส (การ์ตูนตอนที่ 20)
 - การเล่นตลกโดยล้อเลียนค่านิยมของคนไทยในยุคฟองสบู่ ที่ฟุ้งเฟ้อ ฟุ่มเฟือยอย่างไม่ยั้งคิด ไม่มีเหตุผล (การ์ตูนตอนที่ 33)
- เกี่ยวกับการเมือง จำนวน 1 ตอน
 - การเล่นตลกกับสภาพการบริหารงานเรื่องผลประโยชน์ที่ไม่โปร่งใสของนักการเมือง โดยล้อเลียนว่าที่ไม่โปร่งใสเพราะนักการเมืองนับเลขไม่เป็น (การ์ตูนตอนที่ 16)
- เกี่ยวกับการเมืองและการศึกษา จำนวน 1 ตอน
 - ล้อเลียนลักษณะของรัฐบาลที่ดีในอดีต เปรียบเทียบกับรัฐบาลที่ดีในปัจจุบัน และล้อเลียนลักษณะของการศึกษาที่ดีในอดีต เปรียบเทียบกับการศึกษาในปัจจุบัน (การ์ตูนตอนที่ 21)

- ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับกระแสสังคม



การเล่นตลกโดยนำเอากิจกรรมการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตของคนไปเปรียบกับการถ่าย
 บัสสาวะของสุนัขว่าเป็นลักษณะการ "ประกาศตัวเอง" และเป็นการแลกเปลี่ยน ส่งต่อข้อมูล ซึ่งจัดว่า
 เป็นกิจกรรม การสื่อสารเหมือนกัน (การ์ตูนตอนที่ 52)

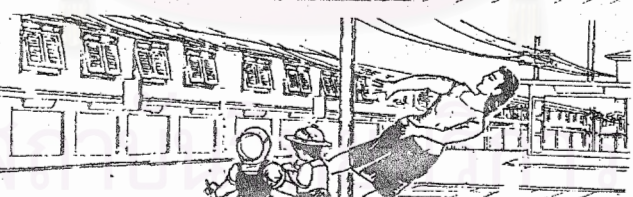
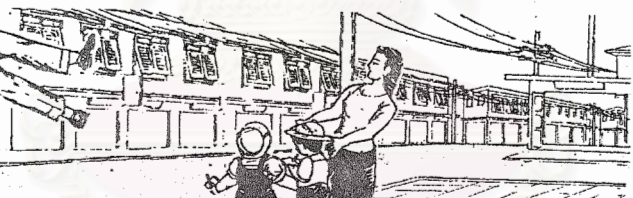
• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับครอบครัว

ชนเผ่าพ่อเป็นผู้ปกครองแบ่งออกได้เป็นสองฝ่ายคือพ่อกับแม่ ทั้งสองมีความแตกต่างกันอย่างลึกๆ เราจะเห็นได้ชัดในพฤติกรรมบางอย่าง :

ทุกสุดสัปดาห์ พ่อจะถูกพลังลึกลับดึงดูดให้ไปเดินคลองกม-โฮมไป หลังจากนั้นจะกลับมาพร้อมกับข้าวของต่างๆ เครื่องไฟฟ้าที่ใช้แล้ว แนวนิวซีดี เกื่อน และ อุปกรณ์การซ่อมบ้านนานาชนิด



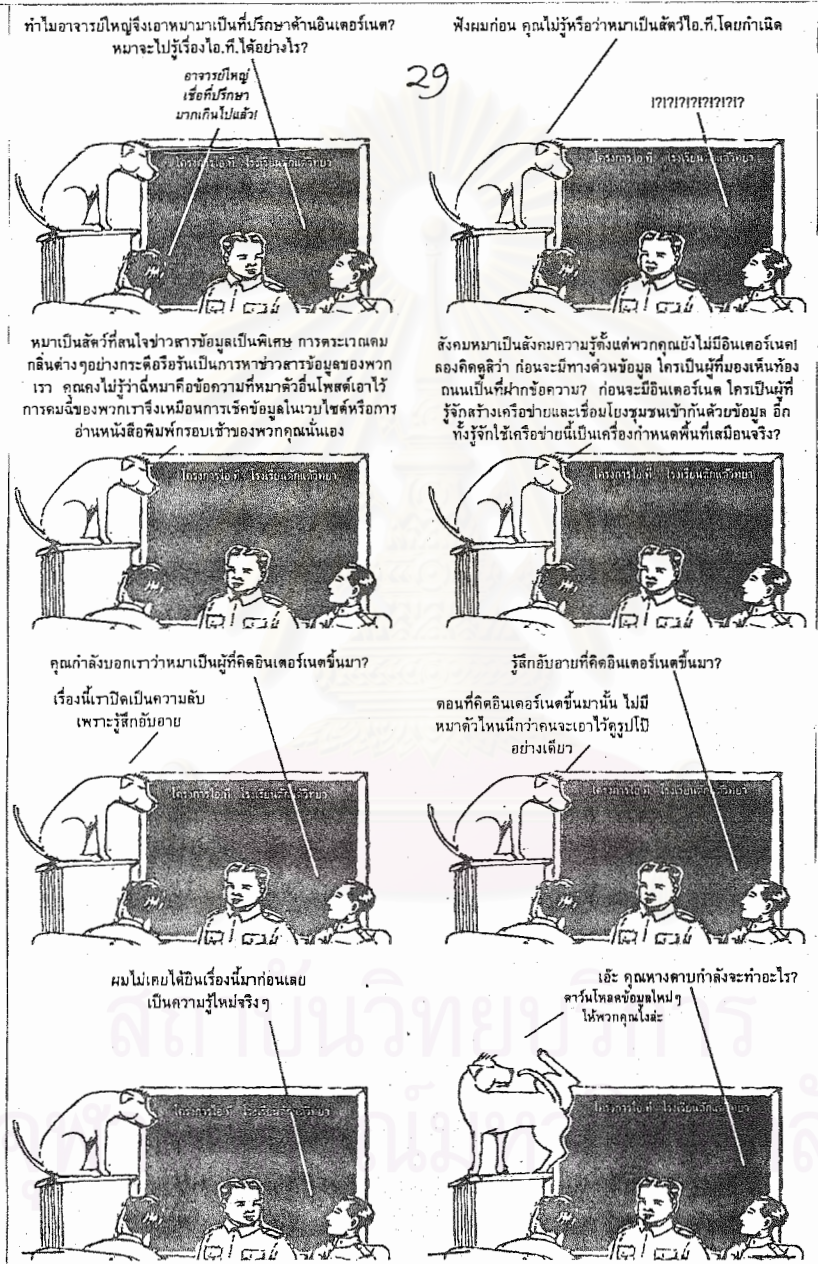
ส่วนแม่จะถูกพลังลึกลับดึงดูดให้ไปเดินแมคโคร-โลตัส หลังจากนั้นจะกลับมาพร้อมกับของกินของใช้ และเสื้อผ้าราคาถูก



พ่อมาจากดาวคลองกม-โฮมไปแม่มาจากดาวแมคโคร-โลตัส

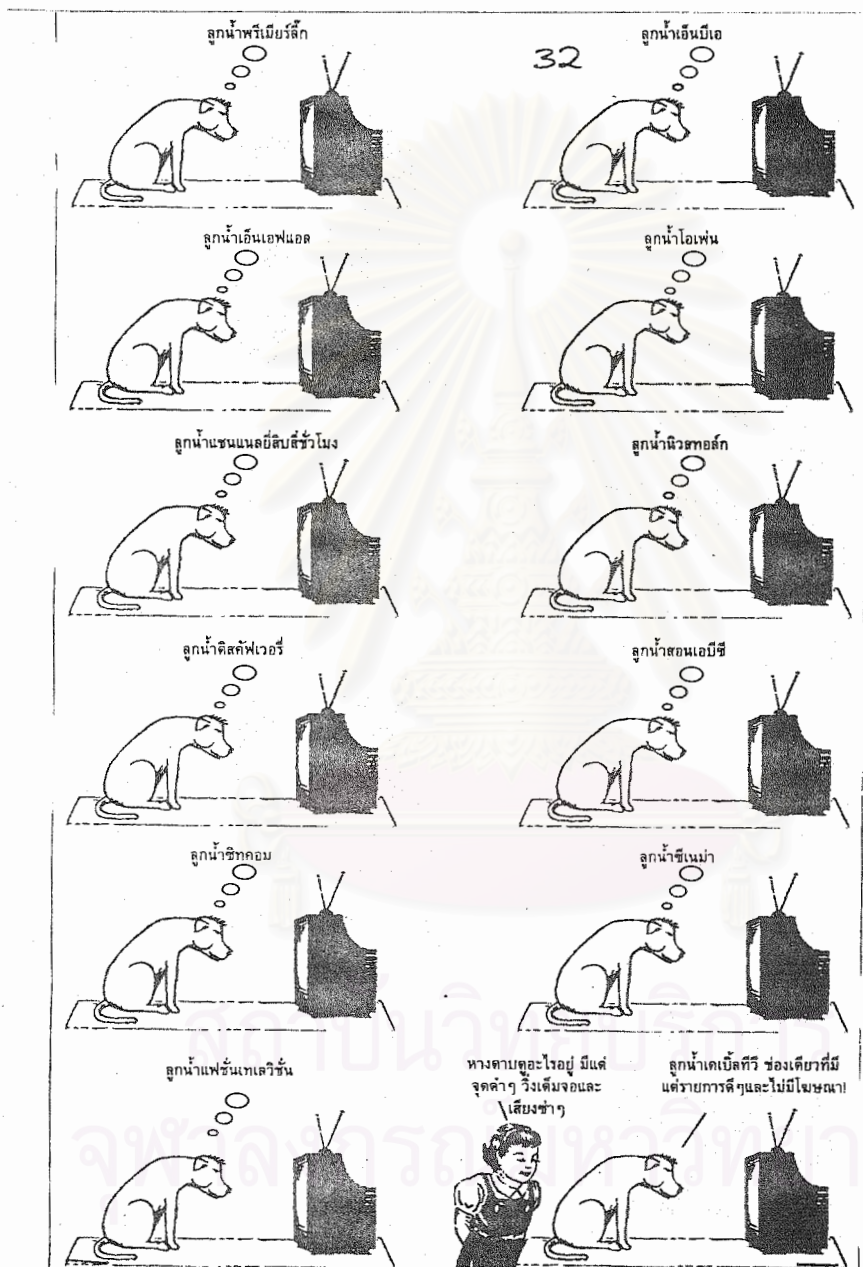


• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับปัญหาสังคม



การเล่นตลกกับปัญหาสังคม โดยใช้สุนัขมาเสียดสีกลุ่มคนที่ไร้ความคิด ขาดจริยธรรม โดยใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด (การ์ตูนตอนที่ 29)

- ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับสื่อมวลชน



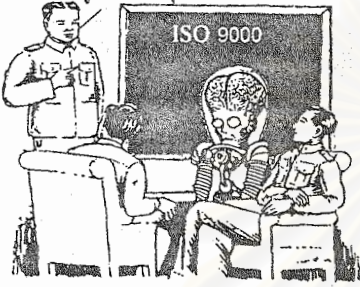
การเล่นตลกกับสื่อมวลชนโดยให้สุนัขเป็นผู้เสียดสีคุณภาพของรายการโทรทัศน์ทางเคเบิลทีวี

(การ์ตูนตอนที่ 32)

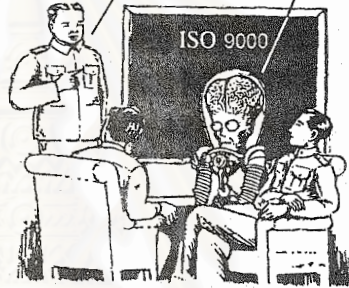
• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับการศึกษา

หัวใจของ ISO9000 คือการบันทึกและทำเอกสาร ดังนั้น ผมจึงขอสิ่งให้พวกคุณบันทึกตำแหน่งงานและบรรยายหน้าที่ของตัวเองอย่างละเอียดและตรงไปตรงมา เสร็จแล้วส่งไปให้เจ้าหน้าที่ผู้ตรวจติดตามคุณภาพของโรงเรียน

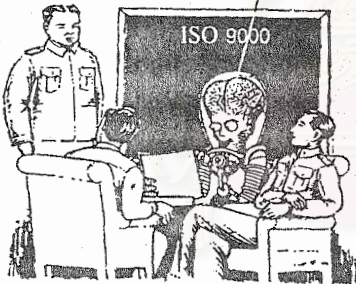
24



คุณวีระเป็นครูใหม่ ท่านบันทึกหรือยังว่าหน้าที่ของคุณคืออะไร? ทำแล้วครับ

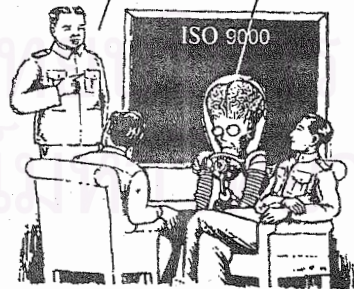


หน้าที่ของผมคืออวยโอกาสใช้การประเมินคุณภาพมาปดบับให้ครูหาคะแรงซึ่งกันและกัน เพิ่มความสำคัญให้ตัวเองโดยทำแต่เรื่องที่ไม่ใช่ประโยชน์ คอยปิดแข็งปิดตาและจ้องทำลายคนที่ทำงานจริงจัง เสร็จแล้วก็เอามาเขียนรายงานด้วยศัพท์แสงที่ไม่มีใครอ่านรู้เรื่องครับ



.....
เอ, แล้วตำแหน่งงานของคุณคืออะไร?

เจ้าหน้าที่ผู้ตรวจติดตามระบบคุณภาพ ISO9000 ครับ



สถาบันวิจัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การเล่นตลกกับการศึกษา โดยแสดงให้เห็นว่ามีการนำระบบมาตรฐาน ISO 9002 เข้ามาใช้

ปรับปรุงคุณภาพของโรงเรียน ทั้งๆที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์

(การ์ตูนตอนที่ 24)

- ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาหนึ่งของสังคม

พิพิธภัณฑ ฟองสบู่

สังคมที่สามารก้าวไปข้างหน้า
คือสังคมที่สามารถจดจำอดีต!
สังคมเข้มแข็งคือสังคม
อุทิศพิพิธภัณฑ!



ในยุคที่สังคมเรากำลังพัฒนาไปอย่าง
ก้าวกระโดด ก่อนที่ประวัติศาสตร์จะ
ถูกบิดเบือน ก่อนที่ความเป็นไทยจะ
สลับเลื่อนและก่อนที่คนรุ่นใหม่จะ
หลงลืมรากเหง้าของตนเอง เราต้อง
รีบตั้งพิพิธภัณฑที่ขึ้นมาเยอะ ๆ
ทางโรงเรียนเห็นว่ายุคที่น่าจะมี
พิพิธภัณฑโดยเฉพาะก็คือ
ยุคฟองสบู่!

นอกจากจะมีการค้นพบสบู่แล้ว ยุคนี้ได้ให้
กำเนิดวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์
ไม่มียุคใดเหมือน และได้สะท้อนออกมาด้วย
ศิลปะวัตถุอันล้ำค่า



คอมพิวเตอร์ ๑๐๐



เสาโรมัน



ชักโครกชุมชน



อนุสาวรีย์พีธีการแกะ

ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับยุคที่ถูกปิดบังและบิดเบือนมานาน
พิพิธภัณฑที่เราซื้อมรดกที่ถูกต้องมาเปิดเผยอย่างแจ่มแจ้ง
ข้อเท็จจริงเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าชนชั้นที่สังคมไทยจะก้าวมาถึง
จุดนี้ได้เลยถ้าปราศจากยุคฟองสบู่ และจะเป็นแรงบันดาล
ใจให้เขามาช่วยสร้างสรรคสังคมใหม่ที่ก้าวหน้ายิ่งไปกว่าเดิม



ยุคก่อนฟองสบู่



ยุคฟองสบู่



ยุคฟองแชมพู



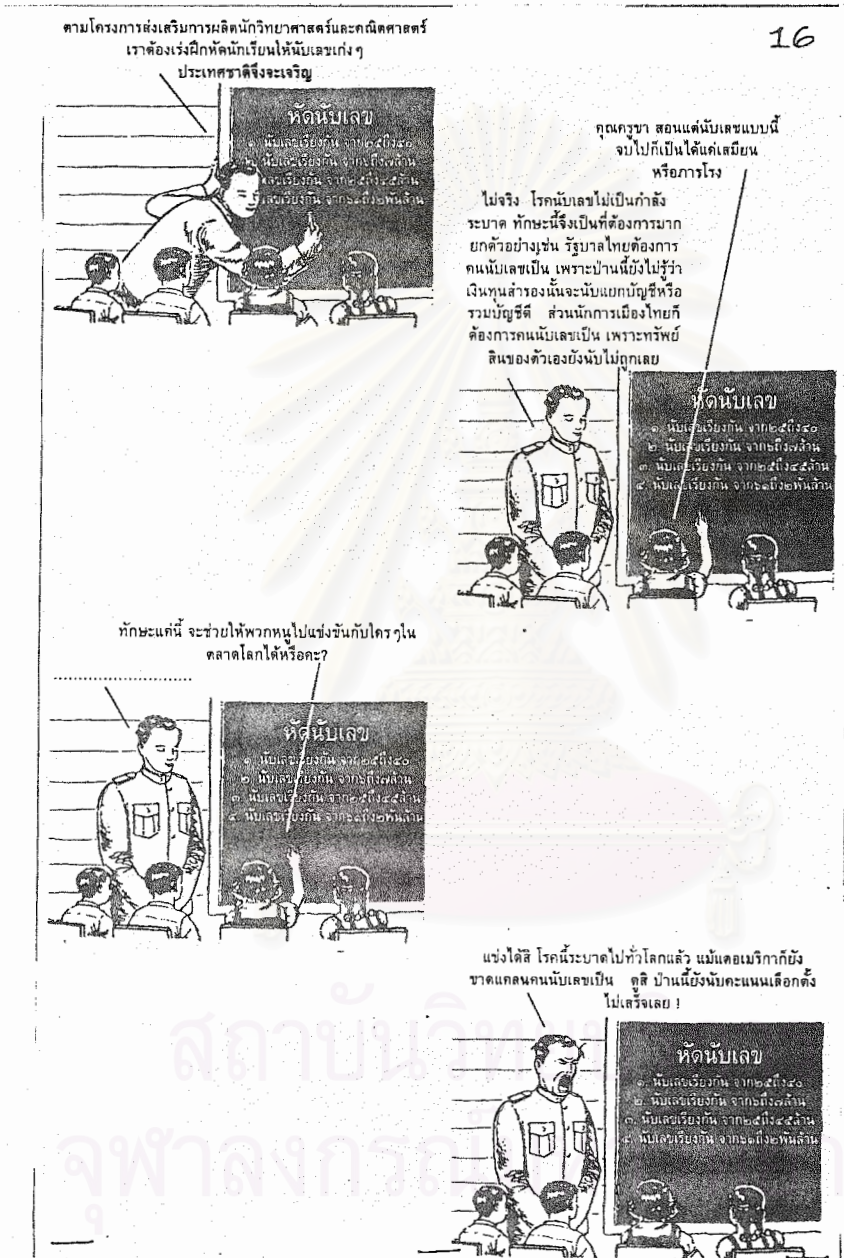
เรื่องหรือคะ ที่ว่าคน
ยุคฟองสบู่ใช้ไม้
ขมพุดคะเนน?

ใช่แล้ว เรายุคกันอย่างประหมัด
และเรียบร้อย ทุกคนพอใจใน
วิถีชีวิตแบบไทยๆ

แม้แต่คนที่ยืน
แตกโอบก็
ต้องใช้รูป
รวมพา

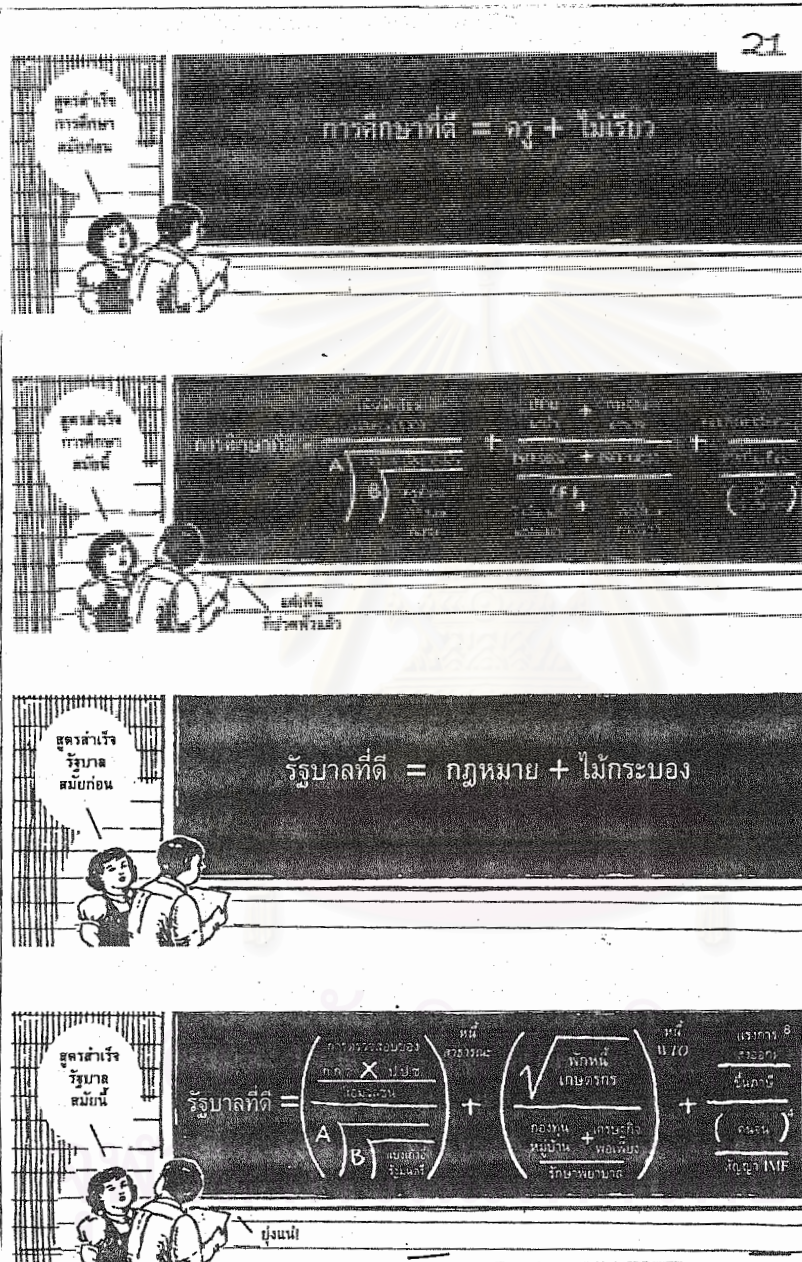
การเล่นตลกกับเหตุการณ์สำคัญในยุคฟองสบู่ โดยแสดงให้เห็นค่านิยมฟุ้งเฟ้อฟุ่มเฟือยอย่างไร
เหตุผลของคนไทย และการคอร์รัปชันที่ยังเหลือเป็นอนุสรณ์ถึงปัจจุบัน (การ์ตูนตอนที่ 33)

● ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับการเมือง



การเล่นตลกกับเรื่องการเมือง โดยล้อเลียนการปฏิบัติงานที่ไม่โปร่งใสของนักการเมืองว่าเป็น เพราะนับเลขไม่เป็น (การ์ตูนตอนที่ 16)

- ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับการเมืองและการศึกษา



การเล่นตลกกับเรื่องการเมืองและการศึกษา โดยเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่าง

การศึกษาที่ดีในอดีตกับในปัจจุบัน กับรัฐบาลที่ดีในอดีตและปัจจุบัน

(การ์ตูนตอนที่ 21)

ตาราง 5.1.2 – เนื้อหาที่พบในการ์ตูนที่เป็นการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก
จำนวน 14 ตอน

เนื้อหาที่พบในส่วนของการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก	จำนวน (ตอน)
เกี่ยวกับสังคม	6
เกี่ยวกับการเมือง	4
เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาหนึ่งของสังคม	2
เกี่ยวกับปัญหาสังคม	1
เกี่ยวกับการศึกษา	1
รวม	14

จากการวิเคราะห์การ์ตูนที่เป็นการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก จำนวน 14 ตอน พบเนื้อหาเกี่ยวกับสังคมมากที่สุด จำนวน 6 ตอน รองลงมาคือเนื้อหาเกี่ยวกับการเมือง จำนวน 4 ตอน ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือ เนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาสังคม และเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษา โดยพบในการ์ตูนจำนวน 1 ตอนเท่ากัน

รายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาของการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก จำนวน 14 ตอน

- เกี่ยวกับสังคม จำนวน 6 ตอน

เรื่องเกี่ยวกับสังคมที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึกคือ ความจริงเกี่ยวกับการแย่งชิงผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่จำเป็นต้องแข่งขันพาดพิงกัน เจตนาที่ไม่บริสุทธิ์ของผู้ใหญ่ที่ต้องการปิดหูปิดตา ปิดบังความจริงกับเด็ก ค่านิยมที่ดูถูกความเป็นตัวของตัวเอง เห็นวัฒนธรรมต่างชาติทันสมัยกว่า สวยงามกว่า ดีกว่าวัฒนธรรมของตน ความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างชายหญิง ลักษณะการแสดงความคิดเห็นของคนทั่วไป และการเปลี่ยนแปลงที่สมาชิกในสังคมต้องจำใจยอมรับ

- การชี้ให้เห็นความเป็นจริงเกี่ยวกับการแย่งชิงผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจในลักษณะปลาใหญ่กินปลาเล็ก ผู้ที่มีกำลังทรัพย์ต่ำกว่า มีปัจจัยทางธุรกิจน้อยกว่า ก็ตกอยู่ในภาวะจำยอมที่ต้องรับผลกระทบ หรือต้องออกจากเวทีการค้าไป (การ์ตูนตอนที่ 35)

- การชี้ให้เห็นเจตนาของผู้ใหญ่ที่ใช้การปิดบังข้อมูลกับเด็ก ต้องการปิดหูปิดตาเด็ก เพื่อไม่ให้เด็กรู้ว่า ความจริงแล้ว ปัญหาสังคมต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นล้วนแต่มีต้นเหตุมาจากผู้ใหญ่ทั้งสิ้น (การ์ตูนตอนที่ 36)
- การชี้ให้เห็นความจริงที่ว่าคนไทยส่วนหนึ่งดูถูกตัวเอง ไม่พอใจในความเป็นตัวของตัวเอง เห็นวัฒนธรรมต่างชาติดีกว่าวัฒนธรรมของตน โดยมองว่าการกระทำแบบต่างชาติเป็นสิ่งสวยงาม หูหระ มีเสรีภาพ ต่างจากวัฒนธรรมไทยที่ล้วนแต่เป็นเรื่องล้าหลัง ไม่สวยงาม ไม่น่าสนใจ (การ์ตูนตอนที่ 45)
- การล้อเลียนความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง ที่เต็มไปด้วยความฝันและการเสแสร้ง เนื่องจากอยู่ในสังคมที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศ โดยมีค่านิยมให้ผู้ชายเป็นใหญ่ (การ์ตูนตอนที่ 47)
- การล้อเลียนลักษณะการแสดงความคิดเห็นของคนทั่วไปในสังคมที่ไม่มีจุดยืน ไม่แสดงออกถึงจุดยืนของตนเอง ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม โดยมักแสดงความคิดเห็นแบบกำกวม ครึ่งๆกลางๆ (การ์ตูนตอนที่ 48)
- การสะท้อนให้เห็นอีกรูปแบบหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงแต่ละด้านที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งไม่ว่าจะดีขึ้น แย่ลง หรือคงสภาพเดิม ประชาชนก็ต้องจำใจยอมรับโดยไม่มีเงื่อนไข (การ์ตูนตอนที่ 50)

- เกี่ยวกับการเมือง จำนวน 4 ตอน

เรื่องเกี่ยวกับการเมืองที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึกคือ เจตนาอันไม่บริสุทธิ์ของนักการเมือง และการทำงานของรัฐบาลที่ไม่ฟังความคิดเห็นของประชาชน

- แสดงให้เห็นว่านักการเมืองเป็นผู้ปิดบังข้อมูลข้อเท็จจริงที่ประชาชนมีสิทธิที่จะได้รับรู้ โดยใช้อำนาจหน้าที่ และอิทธิพลของตนบิดเบือนข้อมูล นำเสนอข้อมูลเพียงบางส่วน หรือปิดโอกาสที่ประชาชนจะได้รับรู้เสียเลย (การ์ตูนตอนที่ 4)
- แสดงให้เห็นว่านักการเมืองมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสังคม ไม่ต้องการฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และต้องการกีดกันบุคคลากรในภาคอื่นๆที่ไม่ใช่ภาคการเมืองออกจากการร่วมมือกันเพื่อแก้ปัญหาบ้านเมือง (การ์ตูนตอนที่ 5)
- แสดงให้เห็นการทำงานของรัฐบาลที่ฟังแต่ความคิดเห็นขององค์กรต่างชาติ เชื่อฟังองค์กรต่างชาติในการแก้ปัญหาบ้านเมือง และตัดสินใจทำอะไรลงไปโดยไม่ฟัง

ความคิดเห็นของประชาชน ไม่สนใจว่าจะก่อให้เกิดผลเสียแก่ประชาชนหรือไม่
(การ์ตูนตอนที่ 17)

- แสดงให้เห็นการบริหารงานของรัฐบาลที่ไม่ซื่อสัตย์ ส่งผลประโยชน์จากการบริหารบ้านเมืองมาเพียงน้อยนิด อีกทั้งยังหลอกให้ประชาชนมีความหวังอย่างลมๆแล้งๆว่าในอนาคต คุณภาพชีวิตของตนจะดีขึ้น (การ์ตูนตอนที่ 23)

- เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาหนึ่งของสังคม จำนวน 2 ตอน

เรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาหนึ่งของสังคมที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึกคือ เหตุการณ์กรณีฆาตกรรมแพทยหญิงผัดพร เหตุการณ์การเคลื่อนไหวเพื่อย้ายมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ไปอยู่ที่ศูนย์รังสิต รวมทั้งเหตุการณ์ 6 ตุลา และ 14 ตุลา

- การล้อเลียนปฏิกิริยาของสังคมส่วนใหญ่ที่มีต่อเหตุการณ์กรณีฆาตกรรมแพทยหญิงผัดพร และเหตุการณ์การเคลื่อนไหวเพื่อย้ายมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ไปอยู่ที่ศูนย์รังสิต (การ์ตูนตอนที่ 37)
- การชี้ให้เห็นว่าความสนใจในประวัติศาสตร์กรณี 6 ตุลา และ 14 ตุลา ของคนรุ่นใหม่ นั้นเป็นการให้ความสำคัญแค่เพียงเปลือกนอกของเหตุการณ์ โดยคนรุ่นใหม่ยังไม่ได้สนใจ หรือใส่ใจที่จะเรียนรู้เรื่องราวที่เป็นหัวใจสำคัญของเหตุการณ์เลย (การ์ตูนตอนที่ 55)

- เกี่ยวกับปัญหาสังคม จำนวน 1 ตอน

- การชี้ให้เห็นว่าคุณภาพชีวิตของคนไทยนั้นยังคงอยู่ในระดับต่ำเสมอ ไม่ว่าจะอยู่ในยุคสมัยที่เปลี่ยนไปอย่างไร จะทันสมัยขึ้น (เปลี่ยนกับข้าวจากพืชชาเป็นปลาหู) อย่างไรก็ตาม (การ์ตูนตอนที่ 53)

- เกี่ยวกับการศึกษา จำนวน 1 ตอน

- แสดงให้เห็นว่าผลที่ได้จากการปฏิรูประบบการศึกษาให้เป็นแบบเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางนั้น สร้างความอึดอัดให้กับนักเรียน และในทางปฏิบัติ ก็ไม่ได้ก่อให้เกิดการพัฒนา หรือเกิดผลดีต่อนักเรียนและระบบการศึกษาเหมือนที่กล่าวไว้ในหลักการ (การ์ตูนตอนที่ 11)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก เกี่ยวกับสังคม

คุณรู้สึกเบื่อคนที่มีความคิดเห็นคมชัด คนที่มีจุดยืนมั่นคง คนที่ชอบพินิจไปทุกประเด็น และคนที่ทำท่ามึนงงมึนใจ ในสิ่งที่ตัวเองพูดบ้างไหม?



ถ้าเบื่อ ขอเชิญให้อ่าน 'ก๊อปปี้' นิตยสารราย ครั้งทุกกลาง ๆ สัปดาห์ รับรองว่าจะช่วยทำให้คุณ กลายเป็นคนที่มีความคิดเห็นก้ำกึ่งๆ ไม่กล้ายืน กฏานความคิดเห็นของตัวเองอีกต่อไป

48

ก่อนอ่านนิตยสาร ของเรา



บาทเสด็จหรือ? ไม่เท่าเดียว!

มิดจางนี่ ไม่ใช่เรา!

ตัวเป็น เรื่องธรรมดา!

ไอ้พิท เป็นคนเสว!

เช็กส์หรือ? ขนาดไม้เท้าเรื่องใหญ่!

หนังสือเรื่องนี้ ดีจริงๆ

หลังอ่านนิตยสาร ของเราแล้ว



บาทเสด็จหรือ? นม, เกรงใจขี้เคย แต่ความถวิลบ้านหนู มันแล้วนี่ละ อ้อ อย่าเลยนะจะ ยังไงก็ไปถือภาชนะมา ลึกกว่านะละ

ผมบอกว่าคุณจะ ดีกว่านะครับ มิดจางนี่ อาจจะใช้ก็ได้ ว่าจะทำอย่างไรกันดีล่ะ ครับ! เขาเป็นว่า พุดมิต พุดใหม่ได้ ก็แล้วกัน นะครับ

ตัวหรือครับ? นม, จะว่า เป็นเรื่องธรรมดาดีอย่าง เดียวก็ไปถูก ผมว่า สังคม เศรษฐกิจ ก็มีส่วนเยอะ อย่างลืมว่า เราควรมองตัวใน เริงความสัมพันธ์กับ ชุมชนและสิ่งแวดล้อม ด้วยนะครับ

เรื่องดีแคว้นเป็น เรื่องของจุดยืนและ มุมมอง แคบยังเป็น เรื่องของโครงสร้าง ทางสังคมอีกต่างหาก แต่เอ๊ะ, ไอ้พิทนี่ มันใครกันนะ?

เช็กส์หรือ? หมกไม่สนใจนะครับ! โห... หนอยกดี แต่เสกนี่ดกถึง ไม่เป็นไรหรอกครับ เดี ทำไปมาตามผมละ? สองตาคนอื่นดูแล้ว หรือยังครับ

ดีเหมือนกัน แต่คิดอีกทีก็ไม่ค่อยดี นะครับ ขออ่านอีกที ก่อนได้ไหม แต่เอ๊ะ! จะมาถามผมทำไม? ผมไม่ใช่คนแคว้นนี่ นี่นา...

รับซื้ออ่านจะโดยพจน์! (อ้อ,อีกสองสามวันก็ได้นะครับ...)

การล้อเลียนลักษณะการแสดงความคิดเห็นของคนทั่วไปในสังคมที่มักไม่ยอมแสดงออกถึง จุดยืนของตนเอง ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม โดยมักแสดงความคิดเห็นแบบก้ำกึ่ง ครึ่งๆกลางๆ (การ์ตูนตอนที่ 48)

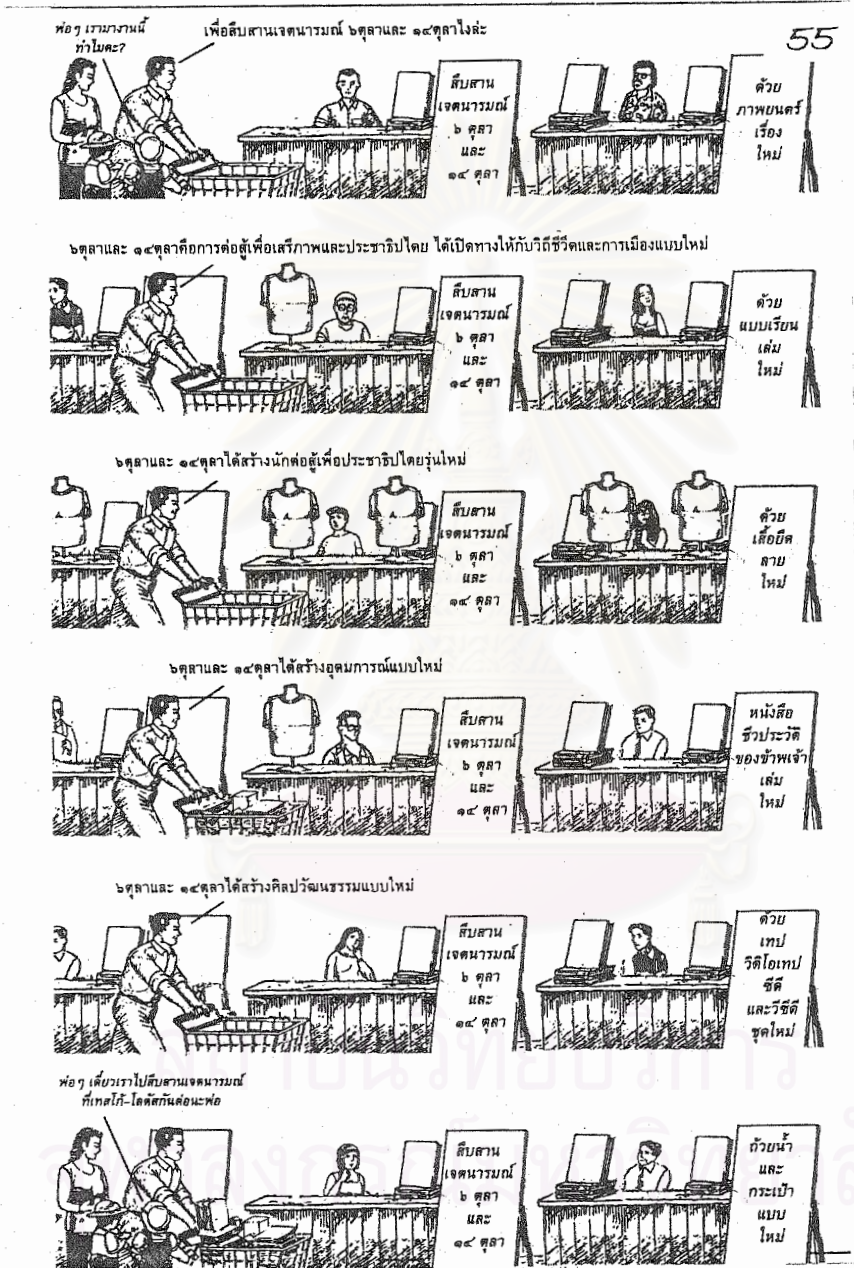
• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก เกี่ยวกับการเมือง



การเล่นตลกกับความรู้สึกของประชาชน
หลอกให้ประชาชนรอความช่วยเหลือ
คุณภาพชีวิตของตนจะดีขึ้น

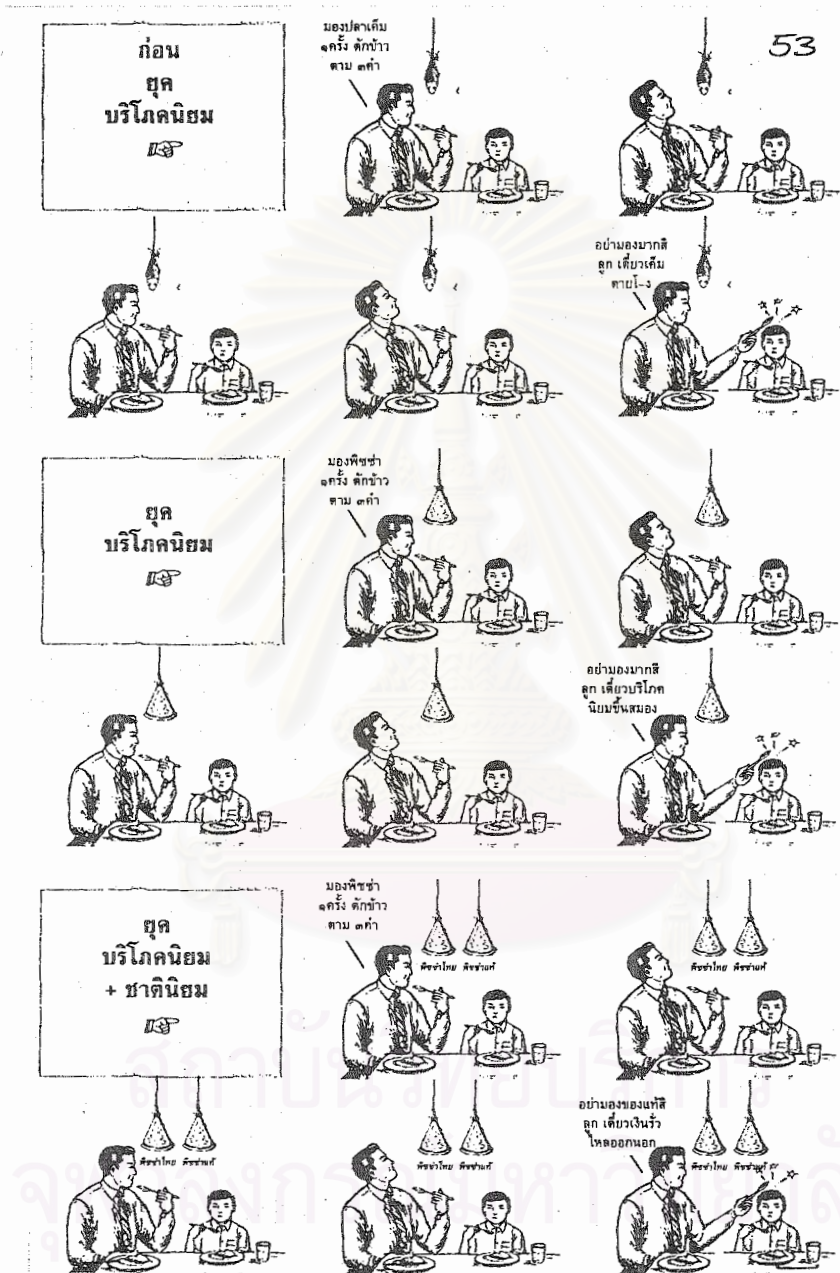
โดยแสดงให้เห็นการบริหารงานของรัฐบาลที่
และหลอกให้มีความหวังอย่างลมๆแล้งๆในอนาคต
(การ์ตูนตอนที่ 23)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญ
ในช่วงเวลาหนึ่งของสังคม



การ์ตูนให้เห็นว่าความสนใจในประวัติศาสตร์กรณี 6 ตุลา และ 14 ตุลา ของคนรุ่นใหม่เน้นเป็นการให้ความสำคัญแค่เพียงเปลือกนอกของเหตุการณ์ โดยคนรุ่นใหม่ยังไม่ได้สนใจ หรือใส่ใจที่จะเรียนรู้เรื่องราวที่เป็นหัวใจสำคัญของเหตุการณ์เลย (การ์ตูนตอนที่ 55)

- ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก เกี่ยวกับปัญหาสังคม



การชี้ให้เห็นว่าคุณภาพชีวิตของคนไทยนั้นยังคงอยู่ในระดับต่ำเสมอ ไม่ว่าจะอยู่ในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร จะทันสมัยขึ้น (เปลี่ยนกับข้าวจากพิชซ่าเป็นปลาทู) อย่างไรก็ตาม

(การ์ตูนตอนที่ 53)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก เกี่ยวกับการศึกษา

ตามหลักการศึกษแบบ "เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง" นักเรียนจะเป็นผู้ตั้งเป้าหมายและสรุปผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง เด็กชายระกา, เธอคงสรุปซิว่าเราได้บรรลุเป้าหมายอะไรไปแล้วบ้าง?

เพื่อคัดค้านปัญหาคนว่างงานให้
เน้นนาออกไป อีกวิธีประพัต
งบประมาณของราชการในการ
สร้างตึก 11



เพื่อทำให้นักเรียนเคยชินกับงาน
ใหม่ๆ ขอบริษัทเอกชนที่
นำเมือหน้า และกลายเป็น
วิฤตติบที่ง่ายต่อการป้อนเข้า
โรงงาน



เพื่อทำให้นักเรียนกลายเป็นคน
เชิง ขอบริษัทเอกชนและอำนาจ
ที่เหนือกว่า



เพื่อทำให้นักเรียนหันหัวให้กับ
กระแสสังคมและความไม่ถูกต้อง
ไร้จริยธรรมในการเก็บรับ
ความรู้ทุกชนิด



เพื่อทำให้นักเรียนหาสาระของคน
อื่นๆที่มีความคิดและการประพฤติ
ปฏิบัติไม่เหมือนกับตัวเอง



เพื่อทำให้นักเรียนกลายเป็นพลเมืองที่ดี รู้จักเสียภาษี
ไปออกเสียงเลือกตั้งและรักษาบ้านเมืองให้สะอาดครับ!



ดีมาก !



แสดงให้เห็นว่า ผลที่ได้จากการปฏิรูประบบการศึกษาให้เป็นแบบเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง นั้นสร้างความอึดอัดให้กับนักเรียน และไม่ได้ก่อให้เกิดการพัฒนา หรือเกิดผลดีต่อนักเรียนและระบบ การศึกษาเหมือนที่กล่าวไว้ในหลักการ (การ์ตูนตอนที่ 11)

ตาราง 5.1.3 – เนื้อหาที่พบในการ์ตูนที่เป็นการเล่นตลกกับกลไกของชีวิต
จำนวน 12 ตอน

เนื้อหาที่พบในส่วนของการเล่นตลกกับกลไกของชีวิต	จำนวน (ตอน)
เกี่ยวกับการศึกษา	5
เกี่ยวกับสังคม	3
เกี่ยวกับครอบครัว	2
เกี่ยวกับการเมือง	1
เกี่ยวกับชาติ	1
รวม	12

จากการวิเคราะห์การ์ตูนที่เป็นการเล่นตลกกับกลไกของชีวิต จำนวน 12 ตอน พบเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษามากที่สุด จำนวน 5 ตอน รองลงมาคือเนื้อหาเกี่ยวกับสังคม จำนวน 3 ตอน เกี่ยวกับครอบครัว จำนวน 2 ตอน ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือ เนื้อหาเกี่ยวกับการเมือง และเนื้อหาเกี่ยวกับชาติ โดยพบในการ์ตูนจำนวนอย่างละ 1 ตอนเท่ากัน

รายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาของการเล่นตลกกับกลไกของชีวิต จำนวน 12 ตอน

- **เกี่ยวกับการศึกษา จำนวน 5 ตอน**

เรื่องเกี่ยวกับการศึกษาที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับกลไกของชีวิตคือ มาตรฐานการสอนและความรู้ของครูที่ตกต่ำลง การปฏิบัติหน้าที่ตามจรรยาบรรณที่บกพร่อง และการพัฒนาสถาบันการศึกษาในทิศทางที่ผิด

- การแสดงให้เห็นมาตรฐานวิชาชีพครูที่ตกต่ำลง การแสดงบทบาทในด้านต่างๆของครู ไม่มีประสิทธิภาพเหมือนในอดีต จำเป็นต้องให้หน่วยอื่นๆในสังคมเข้ามาปฏิบัติหน้าที่ในหลายๆด้านแทน (การ์ตูนตอนที่ 7)
- การแสดงให้เห็นการพัฒนาโรงเรียนในลักษณะที่ผิดทิศทาง กล่าวคือพัฒนาแต่เปลือกนอก ไม่ได้เข้าไปพัฒนาในด้านวิชาความรู้ (การ์ตูนตอนที่ 12)
- การแสดงให้เห็นการปฏิบัติหน้าที่ตามจรรยาบรรณวิชาชีพครูที่บกพร่อง โดยครูจะปฏิบัติหน้าที่ของตนเองก็เพื่อให้ได้ผลประโยชน์เท่านั้น (การ์ตูนตอนที่ 19)

- การแสดงให้เห็นมาตรฐานของครูที่ตกต่ำลง โดยครูไม่สนใจที่จะไฝหาคำรู้ใหม่ๆ ให้ทันยุคทันสมัย (การ์ตูนตอนที่ 22)
 - การแสดงให้เห็นว่า มาตรฐานและคุณภาพการสอนของครูที่ตกต่ำลงในปัจจุบัน ทำให้ครูกลัวว่าการนำคอมพิวเตอร์มาใช้จะทำให้คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการสอนมากกว่า หรือเรียกร้องความสนใจจากนักเรียนได้มากกว่าตนเอง (การ์ตูนตอนที่ 28)
- เกี่ยวกับสังคม จำนวน 3 ตอน

เรื่องเกี่ยวกับสังคมที่ถูกหยิบยกมาใช้ในการเล่นตลกกับกลไกของชีวิตคือ ความซับซ้อน และบทบาทที่ซ่อนเร้นอยู่ของสถาบันและบุคคลต่างๆ ในสังคม

 - การชี้ให้เห็นว่าในสังคมนั้น ทุกสรรพสิ่งมีความซับซ้อน ทุกบุคคล ทุกสถาบันในสังคมมีทั้งบทบาทที่ซ่อนเร้นและบทบาทที่เปิดเผยของตนเอง ต้องใช้วิจาร์ณญาณ และเหตุผลในการที่จะเชื่อฟังคำแนะนำหรือปฏิบัติตาม (การ์ตูนตอนที่ 57 58)
 - การล้อเลียนโดยชี้ให้เห็นความเป็นจริงที่ซ่อนเร้นอยู่อีกด้านหนึ่งในการแสดงบทบาทของเยาวชน (การ์ตูนตอนที่ 59)
 - เกี่ยวกับครอบครัว จำนวน 2 ตอน
 - การล้อเลียนความพยายามของพ่อในการที่จะปรับเปลี่ยนแนวการเลี้ยงลูกของตนให้ เป็นไปตามค่านิยมสมัยใหม่ แต่ทำไม่สำเร็จ (การ์ตูนตอนที่ 3)
 - การแสดงให้เห็นความเป็นจริง โดยล้อเลียนพฤติกรรมของพ่อแม่ในปัจจุบัน ที่มักสนใจแต่เรื่องไม่มีประโยชน์ แล้วยึดเยียดให้ลูกจำข้อมูลสำคัญๆ เพียงฝ่ายเดียว (การ์ตูนตอนที่ 54)
 - เกี่ยวกับการเมือง จำนวน 1 ตอน
 - การแสดงให้เห็นความเป็นจริงเกี่ยวกับการเมืองในบริบทต่างๆ (การ์ตูนตอนที่ 38)
 - เกี่ยวกับชาติ จำนวน 1 ตอน
 - การแสดงให้เห็นความเป็นจริงเกี่ยวกับชาติในอีกแง่มุมหนึ่ง เช่น การนำชาติไปใช้เป็นแรงจูงใจในการขายสินค้า (การ์ตูนตอนที่ 34)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต เกี่ยวกับการศึกษา

อาจารย์ใหญ่ครับ, ผมขอคัดค้านการยกเลิกไม้เรียว! ถ้าไม่มีไม้เรียว ครูจะเหลืออะไรเป็นเครื่องมือรักษาระเบียบวินัย ถ้าไม่มีไม้เรียว เราจะไปแข่งชั้นกับต่างชาติเช่นสิงคโปร์ได้อย่างไร?

๗



คุณครูสมปอง, ในยุคแห่งการโอนกิจการเป็นของเอกชน ครูต้องลดบทบาทลง กิจการที่ครูเคยทำก็ควรถูกโอนไปให้คนอื่นบ้าง



แต่กิจการของครูถูกโอนไปจนหมดแล้ว! วิชาศีลธรรมถูกยกเลิก และโอนกิจการเป็นของวัด หน้าทีพลเมืองถูกโอนเป็นขององค์กรอิสระ การสอนหนังสือถูกโอนเป็นของโรงเรียนเตรียมการ การอบรมนักเรียนถูกโอนเป็นของโฮมสคูล การให้ความรู้รอบตัวถูกโอนเป็นของเกมส์โชว์ ถ้ายกเลิกการตีนักเรียน ครูจะไม่สามารถรักษามาตรฐานการศึกษา และไม่มีบทบาทอะไรเหลือเลยนะครับ!



มองในแง่ดีสิครับ, ถ้ามาตรฐานการศึกษาเปลี่ยนแปลงทุกวันแบบนี้ นักเรียนจะออกไปเตะฝุ่น คิดยาและเป็นโจรกันอีกเยอะ ต่อไปเราก็โอนครูไปอยู่บ้านเมตตาและกรุณาใจละ



สถาบันวิจัยและพัฒนา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การแสดงให้เห็นมาตรฐานวิชาชีพครูที่ตกต่ำลง โดยการแสดงบทบาทในด้านต่างๆของครู ไม่มีประสิทธิภาพเหมือนในอดีต ในปัจจุบันสังคมจึงหันไปให้ความสนใจกับการเข้ามาปฏิบัติหน้าที่ บางส่วนแทนครู โดยหน่วยอื่นๆ สถาบันอื่นๆในสังคมเข้ามา มีบทบาทแทน (การ์ตูนตอนที่ 7)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต เกี่ยวกับสังคม

สินค้าบางอย่างเราคงพิสูจน์ไม่ได้
ว่าเป็นอันตราย แต่ก็ยืนยันไม่ได้
ว่าเป็นสิ่งปลอดภัย เช่น สิ่ง
เสพยาเสพติด โทษหรือผ่าน
กระบวนการตัดแปลงยีน(GMO)
หากมีการติดฉลากคำเตือนไว้บน
หีบห่อ ก็จะเป็นการช่วยผู้บริโภค
ให้ตัดสินใจได้ว่า จะซื้อหรือไม่

คำเตือน : ผ่าน
กระบวนการตัดแปลง
ยีน(GMO) ไม่มีใครรู้ว่า
จะเกิดอาการหรือไม่



คำเตือน : ระวังเกิดโรค
หัวใจล้มเหลว และโรค
หลอดเลือดหัวใจ



พ่อรักลูกเสมอ มี
อะไรก็ต้องคุยกับ
พ่อกับแม่



คำเตือน : เป็นยาพิษสำหรับผู้ที่
ชอบไปพบในครอบครัว ที่จะทำให้
เราไปนอนทุกคืน
โดยไม่รู้ตัวว่ากำลังนอน
และโดนยาพิษจากทุก



ขอไปเที่ยว
เอ๊ย! ลุงนี่หรือ
กับเพื่อนครับ



คำเตือน : ยังไม่ได้ถูกจัดระเบียบ
สินค้า ราคาอันไร้พรมแดน
สร้างความวิตกกังวลในสังคม
และสร้างความเสียหายให้กับผู้
ปกครองและผู้บริโภค



สิ่งไร้เรียนและ
เชื่อฟังครู จนแล้ว
จะได้เป็นเจ้านายคน



คำเตือน : เนื้อสัตว์ที่วาง
จำหน่ายไม่ได้ ถูกมองว่าไร้
คุณภาพ คนบริโภคจะ
สงสัยว่าทำไมไม่ฉลาก
ระบุปริมาณในบรรจุภัณฑ์
(เช่น คนกินแล้วมีอาการ
เป็นไข้หรือเวียนศีรษะ)



อยากเป็นสุขใน
โลกหน้า ต้อง
บริจาคอาตมา



คำเตือน : เป็นสิ่งอันตราย
ไม่ใช่สิ่งมหัศจรรย์ ความ
กลัวไม่ได้ช่วยชีวิต (ส่วนหนึ่ง
โลกหน้ามีไอ้จัญตมที่ไม่
ทราบโรคศาสตร์ว่ามีจริง)

การชี้ให้เห็นว่าในสังคมนั้น ทุกสรรพสิ่งมีความซับซ้อน ทุกคน ทุกสถาบันในสังคมมีทั้ง
บทบาทที่ซ่อนเร้นและบทบาทที่เปิดเผยของตนเอง ต้องใช้วิจารณญาณและเหตุผลในการที่จะเชื่อฟัง
คำแนะนำหรือปฏิบัติตาม (การ์ตูนตอนที่ 57-58)

● ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต เกี่ยวกับครอบครัว

สมองส่วนที่เป็น "ความจำ" ของคนเผ่าฟอแมผู้ปกครองเป็นเหมือนลูกเอกสรา กล่าวคือมีเนื้อที่อันจำกัด



พอพวกเขาอายุย่างเข้าสี่สิบ สุนัขก็เต็ม จนเต็มอะไรอีกไม่ได้

54



นั่นหมายความว่า ถ้าจะเติมความจำใหม่ๆ เข้าไป ก็ต้องขจัดของเก่าออกไปก่อน



เขาจึงมีความสุขอย่างยิ่งในการไล่ข้อมูลเก่าๆ ออกจนแอมมาให้พวกเขา



โดยมีข้ออ้างว่าเขาจะจนจะกลายเป็นคนไร้ราก หากไม่มีความทรงจำร่วมกับคนรุ่นพ่อแม่



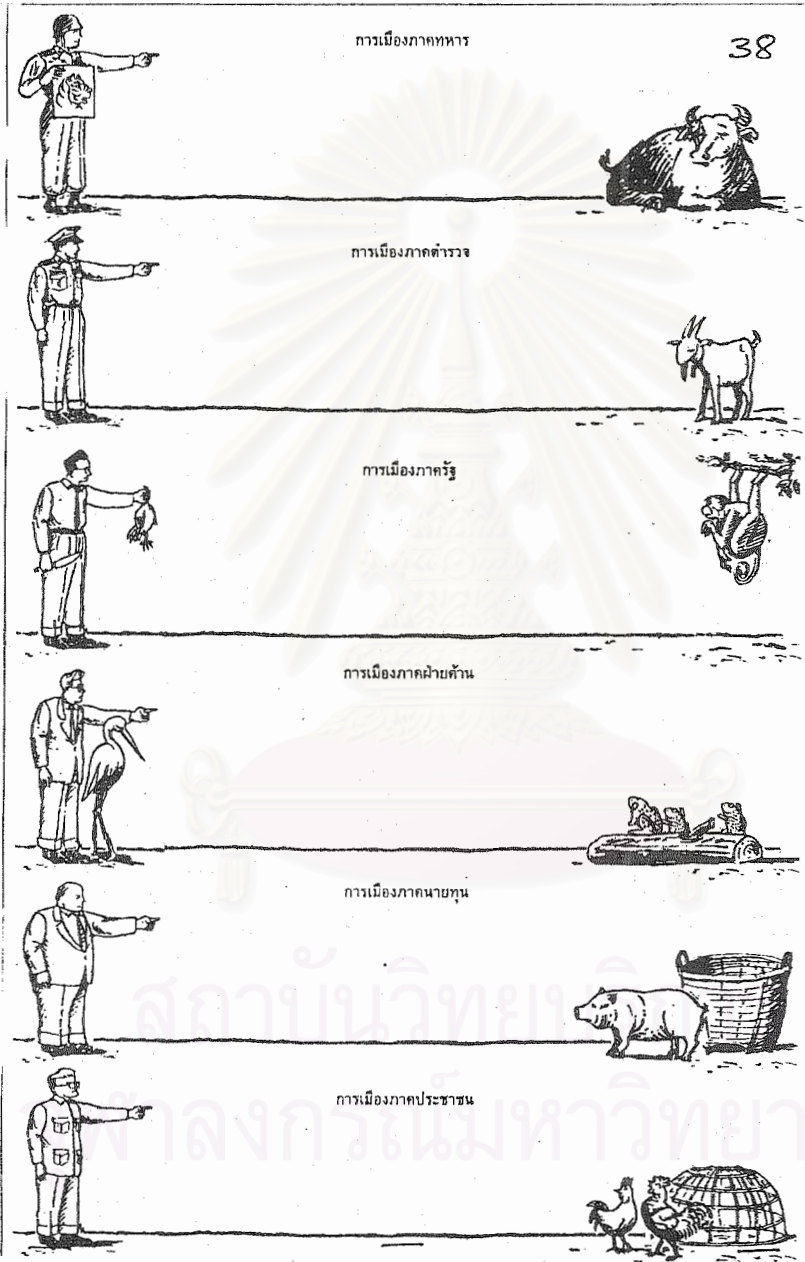
ชนกของนั้นไปเก็บแล้ว กลับมาช่วยพ่อเขาของใหม่เก็บเข้าตู้

เพิ่มอะไรศัพท์ ใหม่ๆ หนึ่งห้องเป็นเก้าตัว แล้ว?

อีกติดกับนั้นอีกนตัว!

การแสดงให้เห็นความเป็นจริง โดยล้อเลียนพฤติกรรมของพ่อแม่ในปัจจุบัน ที่มักสนใจแต่เรื่องไม่มีประโยชน์ ไม่มีสาระ แล้วยึดเยียดให้ลูกเป็นผู้จำข้อมูลสำคัญๆ เพียงฝ่ายเดียว โดยไม่ทำตัวเป็นแบบอย่าง ไม่ร่วมกันเรียนรู้ ไม่สร้างนิสัยการเรียนรู้ร่วมกับลูก (การ์ตูนตอนที่ 54)

- ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต เกี่ยวกับการเมือง



การแสดงให้เห็นความเป็นจริง (ในแง่ลบ) เกี่ยวกับการเมืองในบริบทต่างๆ (การ์ตูนตอนที่ 38)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต เกี่ยวกับชาติ

ชาติเป็นสถาบันที่มีความหมาย "เปิด" นั้นหมายความว่า ความหมายของชาติไม่ค่อยจะคงที่ มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้อาจเพราะชาติเป็นสถาบันที่เกิดขึ้นไม่นานนัก โดยเฉพาะเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับสถาบันอื่นๆ *

34

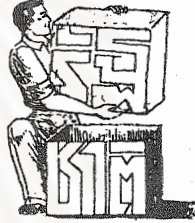


* ผู้เขียนหยิบยืมความดีมาจากท่านท้าวเวียง "ชาติ" ของศาสตราจารย์ธี เอียวศรีวงศ์

มองในแง่นี้ ชาติเป็นสถาบันที่ "กลวง" เพราะไม่มีเนื้อหาในตัวของมันเอง เปรียบเสมือนภาชนะที่ว่างเปล่าและเปิดฝาไว้รอชา จะเอาอะไรใส่ลงไปก็ได้

เราก็สามารถใส่ชาติไปขายสินค้า เช่น เบียร์ เพงร็อก สปุ บริษัทประกันภัย หรือพรรคการเมืองก็ได้

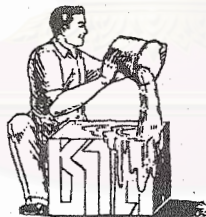
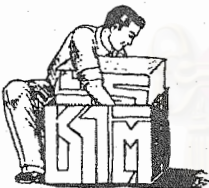
แต่ก่อนนี้ เราเอารัฐมาแทนที่ชาติ



รัฐได้ผูกขาดความเป็นตัวแทนของชาติ และแต่งตั้งตัวเองเป็นผู้ชี้ขาดว่าอะไรคือโรคร้ายสำหรับชาติ

ในยุคนั้น เนื้อหาของชาติที่รัฐกำหนดขึ้น มีมากจนเกินกว่าจะยอมให้อาณาใหม่ ๆ ใส่ลงไปได้

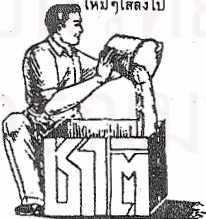
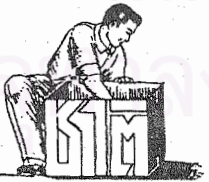
ปัจจุบัน รัฐหัดตั้งตามกระแสความเปลี่ยนแปลง



รัฐไม่สามารถอ้างเป็นตัวแทนของชาติได้อย่างเต็มภาคภูมิ นอกจากนั้น ความผันผวนอันเกิดจากวิกฤตเศรษฐกิจยังได้ทำให้เนื้อหาของชาติพร่องลงไปเป็นอันมาก

ชาติไม่ใช่รัฐอีกต่อไป เสียขี้เก๋องให้คำนึงว่าชาติคือประชาชน ชาติคือสังคมสังเคราะห์ เป็นโอกาสให้เราเติมเนื้อหาใหม่ๆ ใส่ลงไป

ในอนาคต เราจะยอมรับเนื้อหาใหม่ๆ ของชาติ และสร้างความรักและภูมิใจในชาติไว้ได้เท่าเดิมหรือไม่?



การแสดงให้เห็นความเป็นจริงเกี่ยวกับชาติในอีกแง่มุมหนึ่ง เช่น การนำชาติไปใช้เป็นแรงจูงใจ

ในการขายสินค้า

(การ์ตูนตอนที่ 34)

ตาราง 5.1.4 – เนื้อหาที่พบในการ์ตูนที่เป็นการเล่นตลกกับสามัญสำนึก
จำนวน 4 ตอน

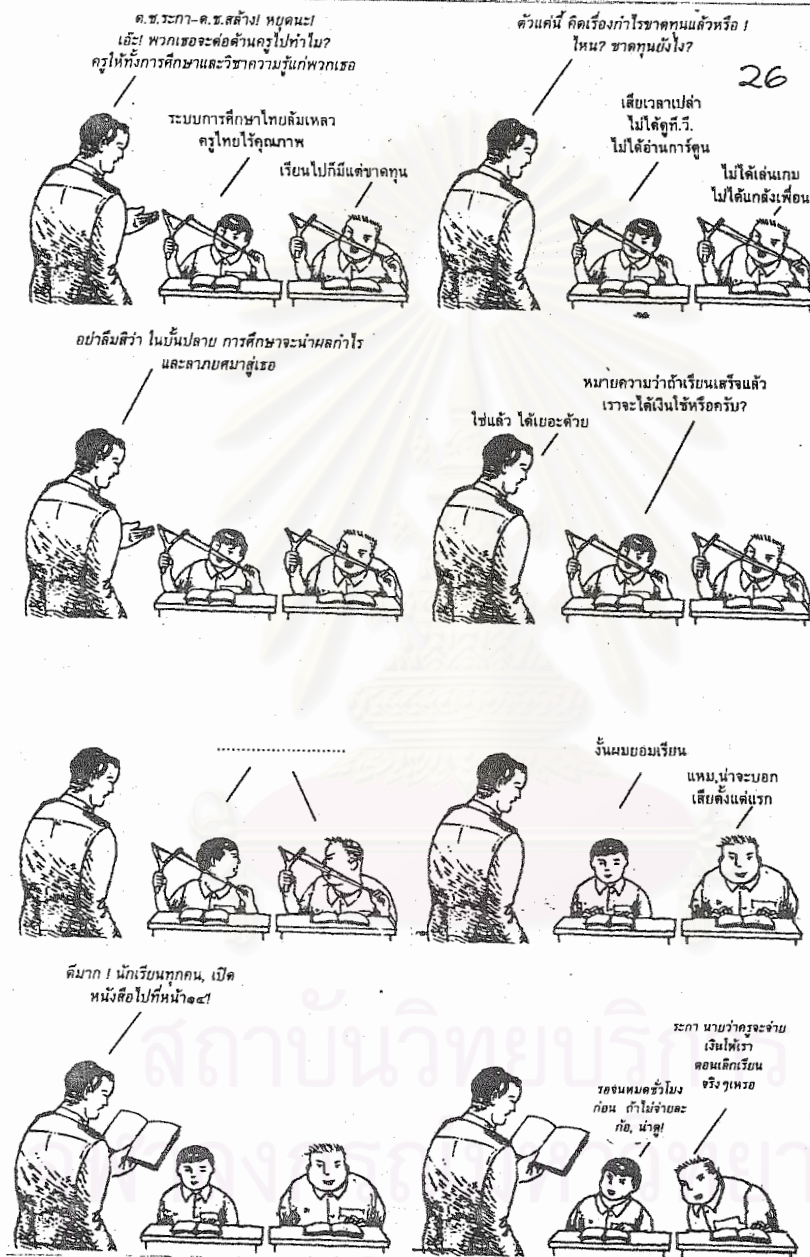
เนื้อหาที่พบในส่วนของการเล่นตลกกับสามัญสำนึก	จำนวน (ตอน)
เกี่ยวกับการศึกษา	2
เกี่ยวกับครอบครัว	1
เกี่ยวกับกระแสสังคม	1
รวม	4

จากการวิเคราะห์การ์ตูนที่เป็นการเล่นตลกกับสามัญสำนึก จำนวน 4 ตอน พบเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษามากที่สุด จำนวน 2 ตอน รองลงมาคือเนื้อหาเกี่ยวกับครอบครัว และเนื้อหาเกี่ยวกับกระแสสังคม โดยพบในการ์ตูนจำนวน 1 ตอนเท่ากัน

รายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาของการเล่นตลกกับสามัญสำนึก จำนวน 4 ตอน

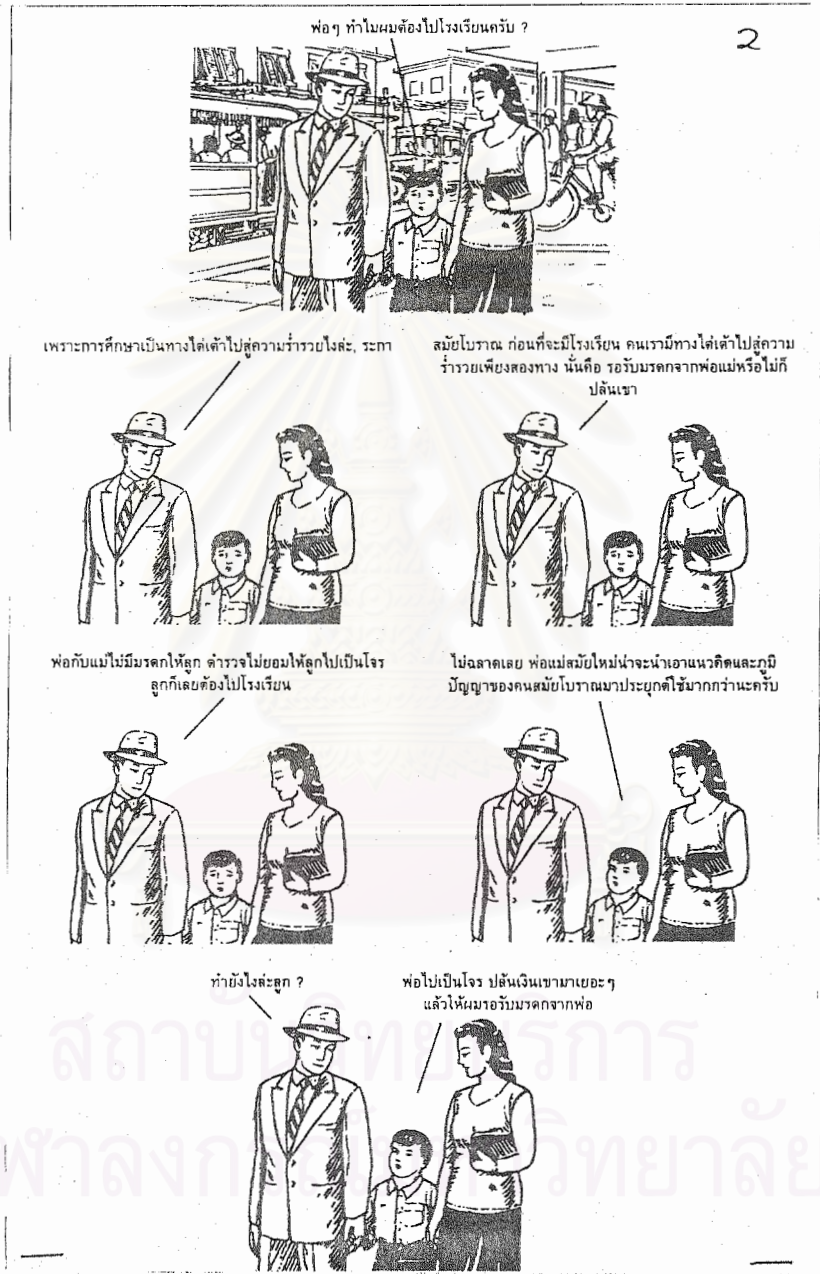
- เกี่ยวกับการศึกษา จำนวน 2 ตอน
 - แสดงให้เห็นระดับความรู้ที่ตกต่ำของครู ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพ และระดับความรู้ความเข้าใจของนักเรียน (การ์ตูนตอนที่ 13)
 - แสดงให้เห็นความผิดพลาดของครูในการปลูกฝังค่านิยมรักการเรียนให้แก่เด็ก โดยมุ่งกล่าวถึงค่านิยมของสังคมที่ให้ความสำคัญกับความร่ำรวย (การ์ตูนตอนที่ 26)
- เกี่ยวกับครอบครัว จำนวน 1 ตอน
 - แสดงให้เห็นความผิดพลาดของพ่อแม่ในการปลูกฝังค่านิยมรักการเรียนให้แก่เด็ก ทำให้เด็กมีความเข้าใจผิดๆเกี่ยวกับความสำคัญของการเรียน (การ์ตูนตอนที่ 2)
- เกี่ยวกับกระแสสังคม จำนวน 1 ตอน
 - การแสดงให้เห็นความจริง โดยล้อเลียนภาวะที่สังคมกำลังถูกยึดเยียดค่านิยมและความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับลัทธิบริโภคนิยม และการเรียกร้องสิทธิมนุษยชน (การ์ตูนตอนที่ 31)

ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับสามัญสำนึก เกี่ยวกับการศึกษา



แสดงให้เห็นความผิดพลาดของครูในการปลูกฝังค่านิยมรักการเรียนรู้ให้แก่เด็ก โดยมุ่งให้ความสำคัญ
สำคัญและกล่าวถึงแต่ค่านิยมของสังคมที่ให้ความสำคัญกับความร่ำรวย (การ์ตูนตอนที่ 26)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับสามัญสำนึก เกี่ยวกับครอบครัว



แสดงให้เห็นความผิดพลาดของพ่อแม่ในการปลูกฝังค่านิยมรักการเรียนรู้ให้แก่เด็ก โดยกล่าวถึงแต่ด้านวัตถุ ไม่กล่าวถึงความสำคัญของการศึกษาที่มีต่อการพัฒนาความคิดและจิตใจ ทำให้เด็กมีความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับความสำคัญของการเรียน

(การ์ตูนตอนที่ 2)

• ตัวอย่างการ์ตูน : การเล่นตลกกับสามัญสำนึก เกี่ยวกับกระแสสังคม



การแสดงให้เห็นความจริง โดยล้อเลียนภาวะที่สังคมกำลังถูกยึดเหยียดค่านิยมและความเข้าใจ

ที่ผิดเกี่ยวกับลัทธิบริโภคนิยม และการเรียกร้องสิทธิมนุษยชน (การ์ตูนตอนที่ 31)

● กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน

จากการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน ผู้วิเคราะห์สามารถแบ่งกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันได้เป็น 10 กลวิธีใหญ่ๆ ดังนี้

1. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การเปรียบเทียบเปรยด้วยภาพ** คือการใช้ภาพการ์ตูนเป็นส่วนสำคัญในการสร้างอารมณ์ขัน
2. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การเล่นตลกร้าย** คือการแสดงความเป็นจริงในลักษณะของตลกร้าย ซึ่งก็คือความผิดพลาดในการแสดงบทบาทของสถาบันต่างๆ และปัญหาสังคมที่ผู้คนรับรู้กันอยู่ แต่มักไม่มีการกล่าวถึงปัญหาหรือวิธีแก้ปัญหาย่างเปิดเผย
3. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง** คือการแสดงให้เห็นความเป็นจริงในอีกแง่มุมหนึ่งที่ไม่มีใครนึกถึง ถูกมองข้าม หรือซ่อนเร้นอยู่ออกมา
4. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การหักมุมตอนจบ**
5. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การประชดประชัน**
6. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การใช้เรื่องเกินจริง** คือการกำหนดให้ตัวละครแสดงสถานการณ์ แสดงความคิดเห็น หรือเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหาที่ไม่มีอยู่ในชีวิตจริง หรือเป็นไปได้ในความเป็นจริง
7. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การเล่นกับกระแสสังคม** คือการกำหนดให้ตัวละครแสดงความคิดเห็น หรือเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหาโดยคำพูดหรือการกระทำที่กำลังเป็นกระแสสังคม
8. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การเล่นกับเหตุการณ์เด่นดัง** คือการนำเอาเหตุการณ์เด่นดังในช่วงหนึ่งๆ หรือสิ่งที่ผู้อ่านรู้จักดีมาเชื่อมโยงกับมุขการ์ตูน
9. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การเปรียบสุนัขกับมนุษย์** คือการกำหนดให้สุนัขแสดงความคิดเห็น และมีพฤติกรรมในแนวทางที่สามารถเปรียบได้กับพฤติกรรมของมนุษย์
10. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดย **การยกยอสุนัข** คือการกำหนดให้สุนัขมีความรู้ความสามารถเหนือกว่ามนุษย์

ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่ปรากฏในการ์ตูน ระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่ามีจำนวน 27 ตอนที่ใช้กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน 2 กลวิธีในตอนเดียวกัน

ตาราง 5.2 – กลวิธีการสร้างอารมณ์ขั้นที่ปรากฏในการ์ตูน ระกาศ์บราณี
จำนวน 60 ตอน

ลำดับ	กลวิธีการสร้างอารมณ์ขั้นที่ปรากฏ	จำนวน (ตอน)
1	การแสดงความจริงใจในอีกแง่มุมหนึ่ง	8
2	การหักมุมตอนจบ	8
3	การเปรียบเทียบด้วยภาพ + การเล่นตลกร้าย	7
4	การเปรียบเทียบด้วยภาพ + การแสดงความจริงใจในอีกแง่มุมหนึ่ง	6
5	การประชดประชัน	5
6	การเล่นกับเหตุการณ์เด่นดัง	4
7	การเปรียบเทียบด้วยภาพ	3
8	การเปรียบสุนัขกับมนุษย์	3
9	การเปรียบเทียบด้วยภาพ + การเล่นกับกระแสสังคม	3
10	การเปรียบเทียบด้วยภาพ + การเล่นกับเหตุการณ์เด่นดัง	2
11	การเล่นตลกร้าย	1
12	การใช้เรื่องเกินจริง	1
13	การเปรียบเทียบด้วยภาพ + การใช้เรื่องเกินจริง	1
14	การเปรียบเทียบด้วยภาพ + การประชดประชัน	1
15	การเล่นตลกร้าย + การหักมุมตอนจบ	1
16	การเล่นตลกร้าย + การใช้เรื่องเกินจริง	1
17	การเล่นตลกร้าย + การยกยอสุนัข	1
18	การหักมุมตอนจบ + การใช้เรื่องเกินจริง	1
19	การหักมุมตอนจบ + การเล่นกับกระแสสังคม	1
20	การหักมุมตอนจบ + การยกยอสุนัข	1
21	การประชดประชัน + การยกยอสุนัข	1
	รวม	60

จากการวิเคราะห์การ์ตูน ระกาศกับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่า กลวิธีการสร้างอารมณ์
 ขั้นที่ปรากฏมากที่สุดคือ การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง จำนวน 8
 ตอน และการสร้างอารมณ์ขั้นโดยการหักมุมตอนจบ จำนวน 8 ตอน

รองลงมาคือการสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ + การเล่นตลกร้าย จำนวน
 7 ตอน การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ + การแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง
 จำนวน 6 ตอน การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการประชดประชัน จำนวน 5 ตอน และการสร้าง
 อารมณ์ขั้นโดยการเล่นกับเหตุการณ์เด่นดัง จำนวน 4 ตอน

รองลงมาคือการสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ จำนวน 3 ตอน การสร้าง
 อารมณ์ขั้นโดยการเปรียบเทียบกับมนุษย์ จำนวน 3 ตอน การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเปรียบเทียบ
 ด้วยภาพ + การเล่นกับกระแสสังคม จำนวน 3 ตอน และการสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเปรียบเทียบ
 ด้วยภาพ + การเล่นกับเหตุการณ์เด่นดัง จำนวน 2 ตอน

นอกจากนี้ยังมีกลวิธีอีกจำนวนหนึ่งที่ปรากฏในการ์ตูนอย่างละ 1 ตอน ได้แก่

- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเล่นตลกร้าย
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยใช้เรื่องเกินจริง
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ + การใช้เรื่องเกินจริง
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ + การประชดประชัน
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเล่นตลกร้าย + การหักมุมตอนจบ
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเล่นตลกร้าย + การใช้เรื่องเกินจริง
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการเล่นตลกร้าย + การยกยอสุนัข
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการหักมุมตอนจบ + การใช้เรื่องเกินจริง
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการหักมุมตอนจบ + การเล่นกับกระแสสังคม
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการหักมุมตอนจบ + การยกยอสุนัข
- การสร้างอารมณ์ขั้นโดยการประชดประชัน + การยกยอสุนัข

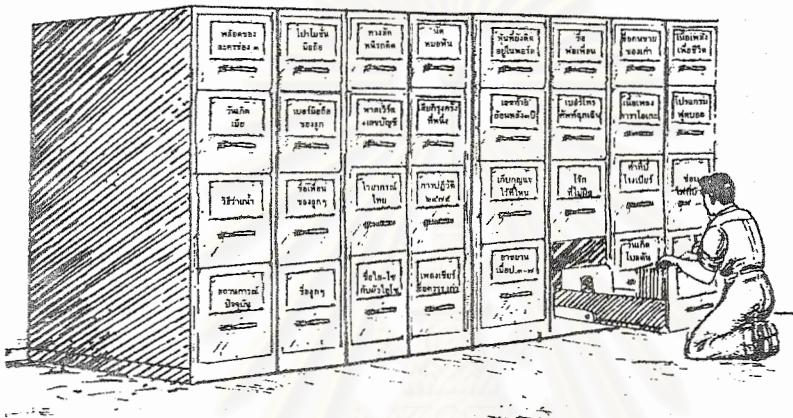
● ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง

สมองส่วนที่เป็น 'ความจำ' ของชนเผ่าพ่อแม่ผู้ปกครองเป็นเหมือนตู้เอกสาร กล่าวคือมีเนื้อที่อันจำกัด



พอพวกเขาอายุย่างเข้าสี่สิบ สมองก็เต็มจนเต็มอะไรอีกไม่ได้

54



นั่นหมายความว่า ถ้าจะเพิ่มความจำใหม่ๆ เข้าไป ก็ต้องขจัดของเก่าออกไปก่อน



เขาจึงมีความสุขอย่างยิ่งในการไล่ข้อมูลเก่าๆ ของตนเองมาให้พวกเขา



โดยมีข้ออ้างว่าเขาจะแจกจ่ายเป็นคนไร้ราก หากไม่มีความทรงจำร่วมกับคนรุ่นพ่อแม่



ชนกของนี่ไปเก็บแล้ว กลับมาช่วยพ่อเอาของใหม่เก็บเข้าตู้นะ

เพิ่มเซซิโทรศัพท์ หมิวห้องเป็นเก้าอี้แล้ว? ... นึกเลิกกับแฟนตั้งแล้ว

แสดงให้เห็นความจริงที่ว่าพ่อแม่จำนวนหนึ่งผลักภาระในการจดจำข้อมูลที่มีประโยชน์ให้แก่ลูก โดยตนเองปล่อยปละละเลย สนใจแต่เรื่องที่ไม่มีความค่า ไร้สาระ ไม่ทำหน้าที่ในการร่วมกันเรียนรู้ และสร้างนิสัยการเรียนรู้ให้แก่ลูก (การ์ตูนตอนที่ 54)

● ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการหักมุมตอนจบ

ตามหลักการศึกษาระดับ "แก่นักเรียนเป็นศูนย์กลาง" นักเรียน
จะเป็นผู้ตั้งเป้าหมายและสรุปผลการเรียนด้วยตนเอง เด็กชาย
ระภา, เรอลองสรุปซิว่าเราได้บรรลุเป้าหมายอะไรไปแล้วบ้าง?

เพื่อคัดสอนปัญหาคนว่างงานให้
เน้นนานออกไป อีกที่ประเทศ
งบประมาณของราชการในการ
สร้างคุก

11



เพื่อทำให้นักเรียนเคยชินกับงาน
ใจๆ ขอบริกกูเกิ้ลที่
นำเบียดเบียน และกลายเป็น
วัตถุติดที่ง่ายต่อการป้อนเข้า
โรงงาน

เพื่อทำให้นักเรียนกลายเป็นคน
เชิงขูดมรีบศกบ้านและอำนาจ
ที่เหนือกว่า



เพื่อทำให้นักเรียนกับหัวโหล่กับ
กระดกค้มและความไม่ถูกต้อง
วีรกรรมคุณในการเก็บรับ
ความรู้ทุกชนิด

เพื่อทำให้นักเรียนหวาดระแวงคน
อื่น ๆ ที่มีความคิดและการประพฤติ
ปฏิบัติไม่เหมือนกับตัวเอง



เพื่อทำให้นักเรียนกลายเป็นพลเมืองที่ดี รู้จักเสียภาษี
ไปออกเสียงเลือกตั้งและรักษากฎบ้านเมืองให้สะอาดครับ!

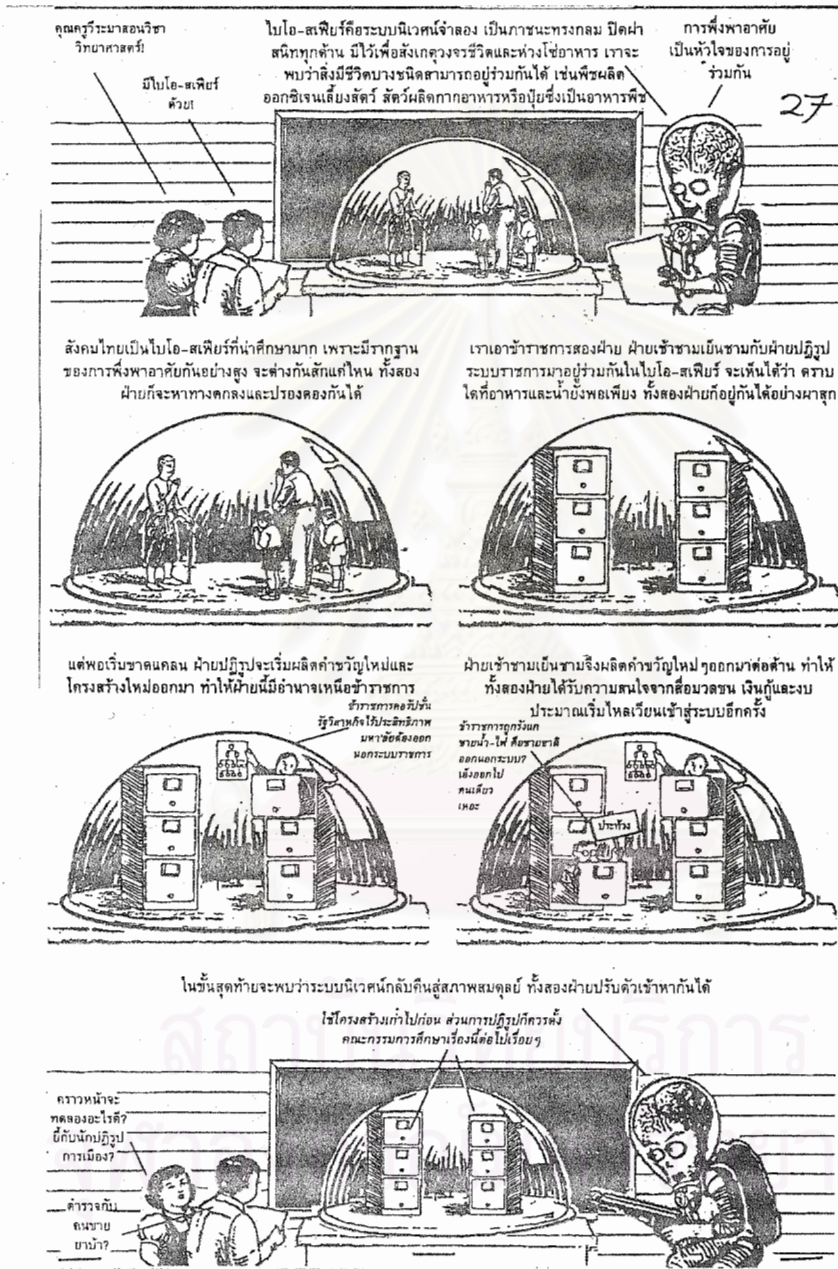
ดีมาก!



แสดงให้เห็นการหักมุมโดยที่ระภาไม่พูดความจริง ไม่พูดตามสิ่งที่ตนเองคิดไว้มากมาย

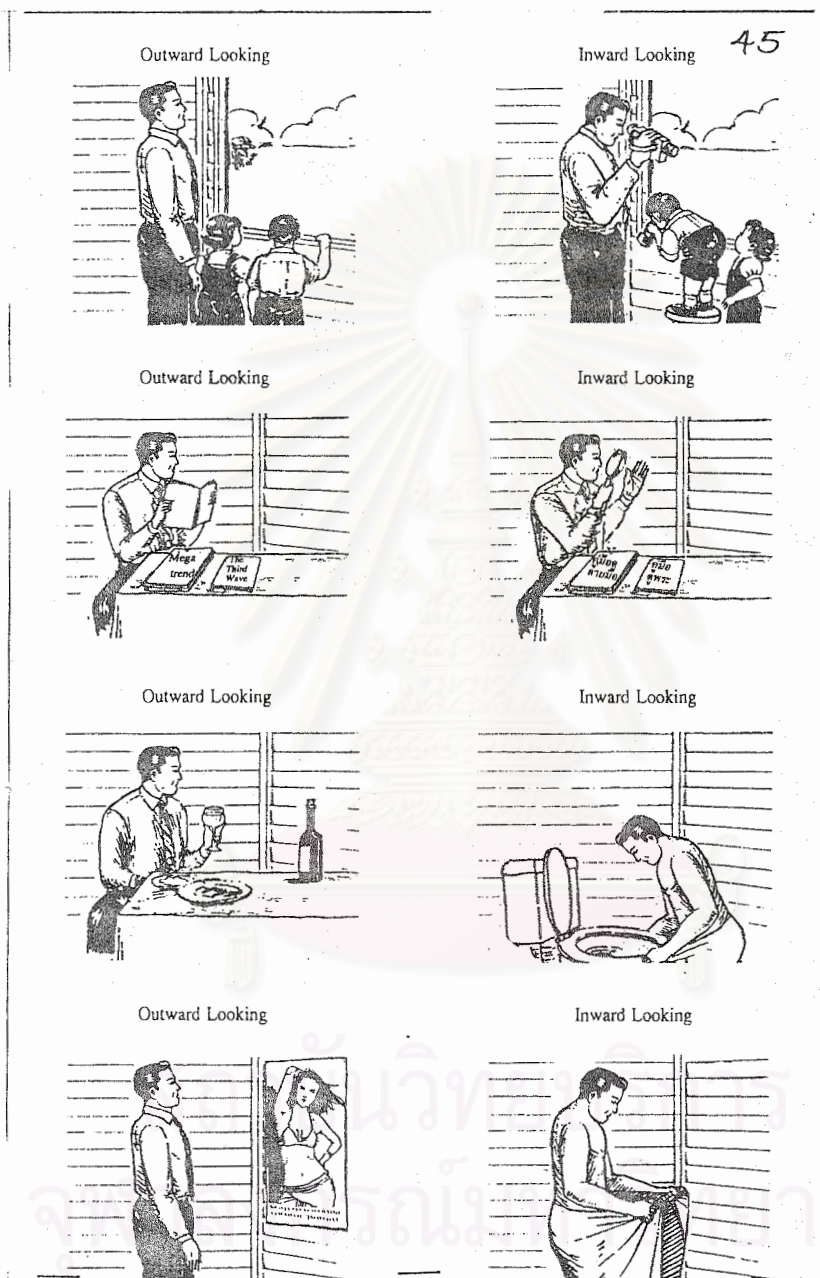
(การ์ตูนตอนที่ 11)

ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ + การเล่นตลกร้าย



ตลกร้ายคือ ความจริงเกี่ยวกับลักษณะการดำรงอยู่ร่วมกันของระบบข้าราชการ ที่สังคมภายนอกรับรู้ แต่ไม่สามารถแก้ไข ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ (การ์ตูนตอนที่ 27)

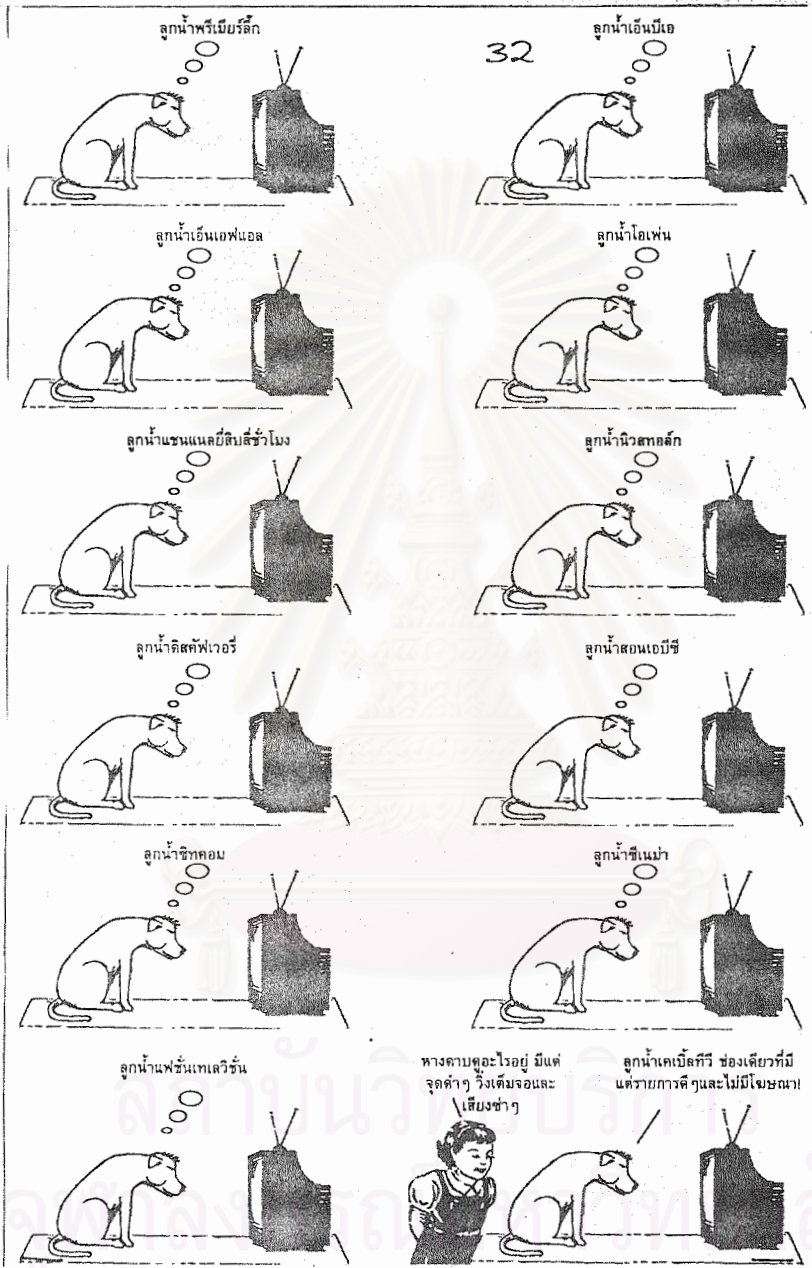
- ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ + การแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง



เป็นการแสดงให้เห็นความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง เกี่ยวกับความรู้สึกและค่านิยมของคนไทยที่ให้ความสำคัญและเห็นดีเห็นงามกับวัฒนธรรมต่างชาติมากเกินไป จนบางครั้งกลายเป็นการดูถูกตัวเอง

(การ์ตูนตอนที่ 45)

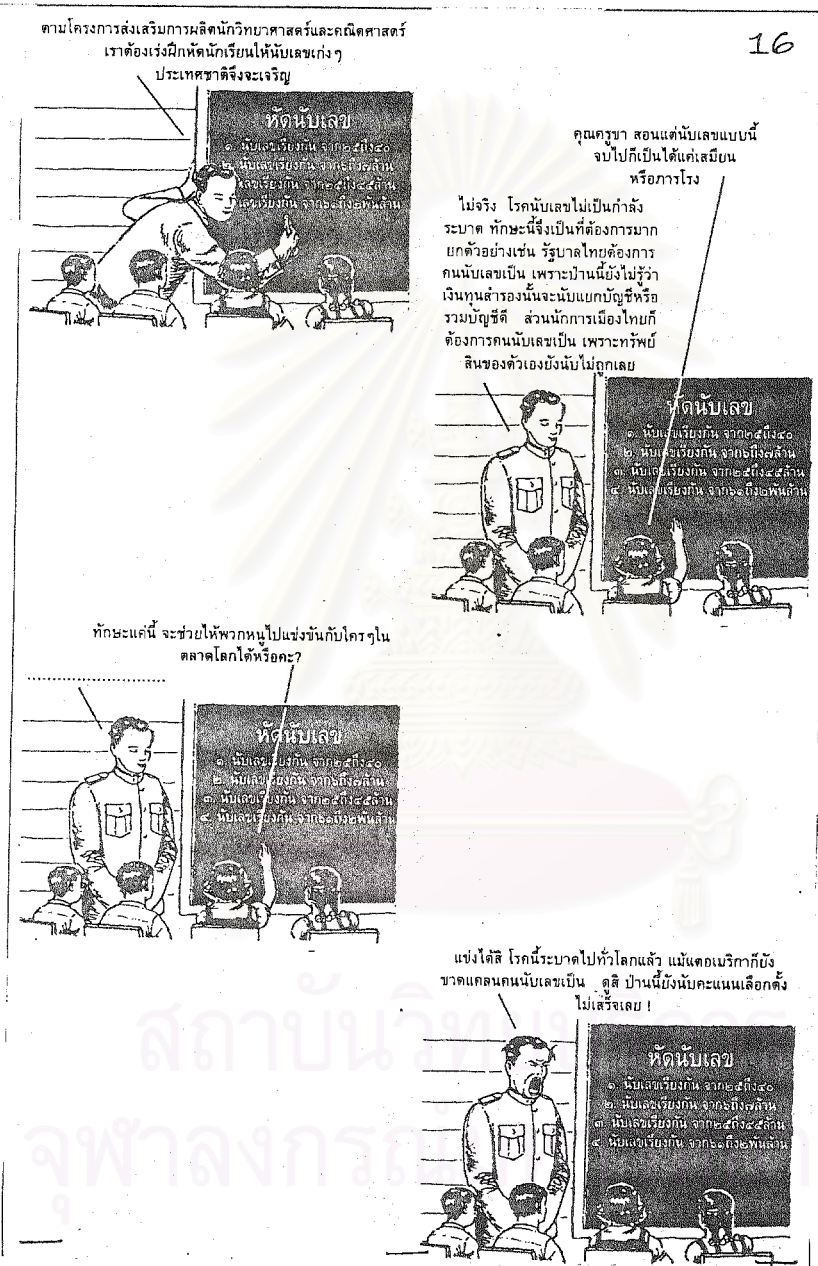
• ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการประชดประชัน



แสดงให้เห็นการประชดประชันของทางคาบที่เห็นว่าดูทีวีที่ใช้การไม่ได้ (ไม่มีสัญญาณภาพเลย) ก็ยังดีกว่าดูรายการทีวีไม่มีคุณภาพและเต็มไปด้วยโฆษณาที่ออกอากาศทางเคเบิลทีวีในปัจจุบัน

(การ์ตูนตอนที่ 32)

● ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นโดยการเล่นกับเหตุการณ์เด่นดัง



แสดงให้เห็นการหยิบยกเอาเหตุการณ์ความยุ่งเหยิงในการนับคะแนนเลือกตั้งประธานาธิบดี
ของสหรัฐอเมริกามาใช้ประกอบเนื้อหาในการ์ตูน (การ์ตูนตอนที่ 16)


• ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ

ชาติเป็นสถาบันที่มีความหมาย "เปิด" นั้นหมายความว่า ความหมายของชาติไม่ค้อมจะคงที่ มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้เพราะชาติเป็นสถาบันที่เกิดขึ้นไม่นานนัก โดยเฉพาะเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับสถาบันอื่นๆ *

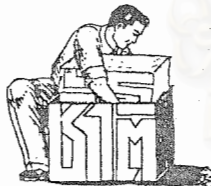
34

* ผู้เขียนหยิบยืมความคิดมาจากบทกวีของเรื่อง "ชาติ" ของศาสตราจารย์ เบ็ญจรงค์


มองในแง่นี้ ชาติเป็นสถาบันที่ "กลาง" เพราะไม่มีเนื้อหาในตัวของมันเอง เปรียบเสมือนนาฬิกาที่ว่างเปล่าและเปิดฝาไว้รอว่า จะเอาอะไรใส่ลงไปก็ได้




รัฐได้ผูกขาดความเป็นตัวแทนของชาติ และแต่งตั้งตัวเองเป็นผู้ชี้ขาดว่าอะไรคือวาระสำหรับชาติ




รัฐไม่สามารถอ้างเป็นตัวแทนของชาติได้อย่างเต็มภาคภูมิ นอกจากนั้น ความผันผวนอันเกิดจากวิกฤตเศรษฐกิจยังได้ทำให้เนื้อหาของชาติพองลงไปเป็นอันมาก




เราสามารถใส่ชาติไปขายสินค้า เช่น เบียร์ เหลืองร็อก สบู่ บริษัทประกันภัย หรือพรรคการเมืองก็ได้



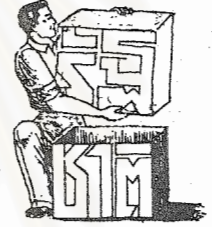
ในยุคหนึ่ง เนื้อหาของชาติที่รัฐกำหนดขึ้น มีมากขึ้นเกินกว่าจะยอมให้เอาเนื้อหาใหม่ๆ ใส่ลงไปได้



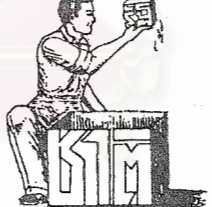
ชาติไม่ใช่รัฐอีกต่อไป เสี่ยงเรียกห้องให้คำนึงว่าชาติคือประชาชน ชาติคือสังคม ตั้งแข็งแ้ง เป็นโอกาสให้เราเติมเนื้อหาใหม่ๆ ใส่ลงไป




แต่ก่อนนี้ เราเอารัฐมาแทนที่ชาติ



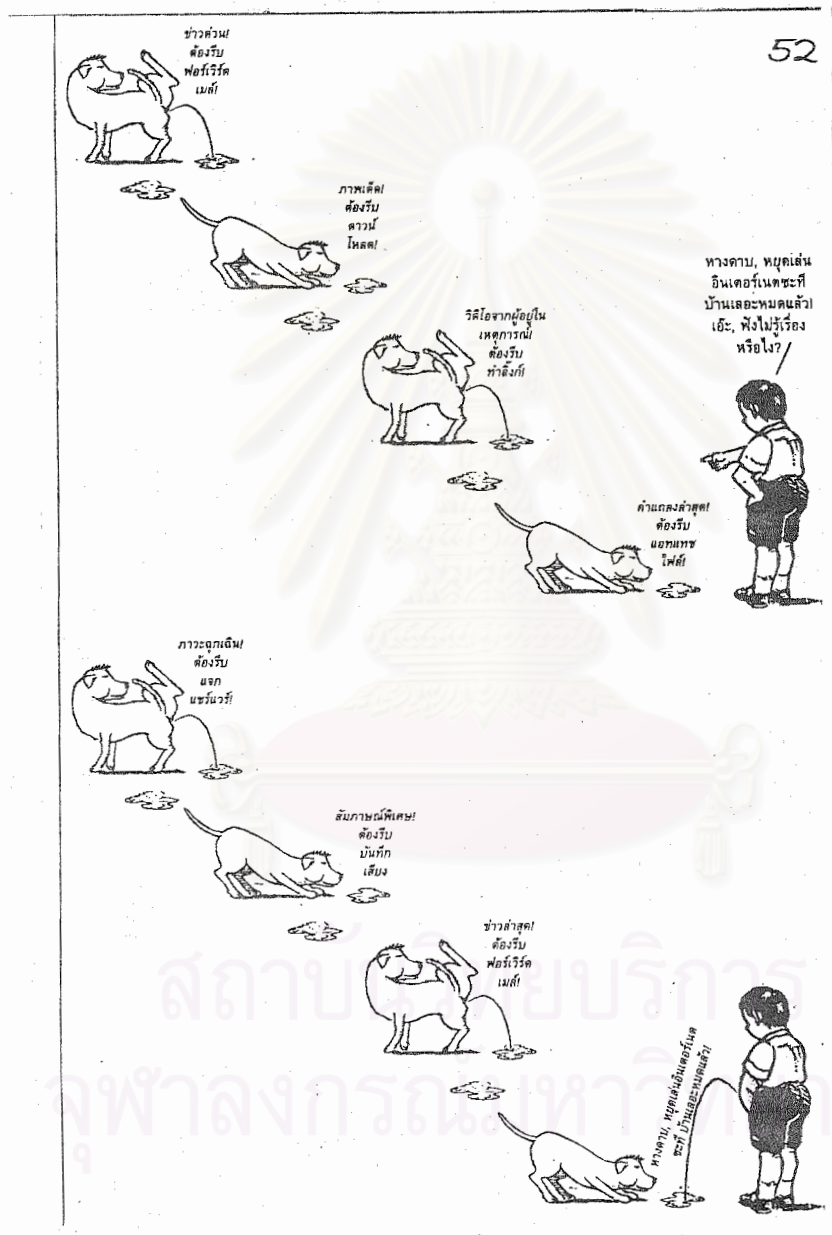
ปัจจุบัน รัฐหาคำลงคามกระแสดความเปลี่ยนแปลง



ในอนาคต เราจะยอมรับเนื้อหาใหม่ๆ ของชาติ และถ่วงความรักและภูมิใจในชาติไว้ได้เท่าเดิมหรือไม่?



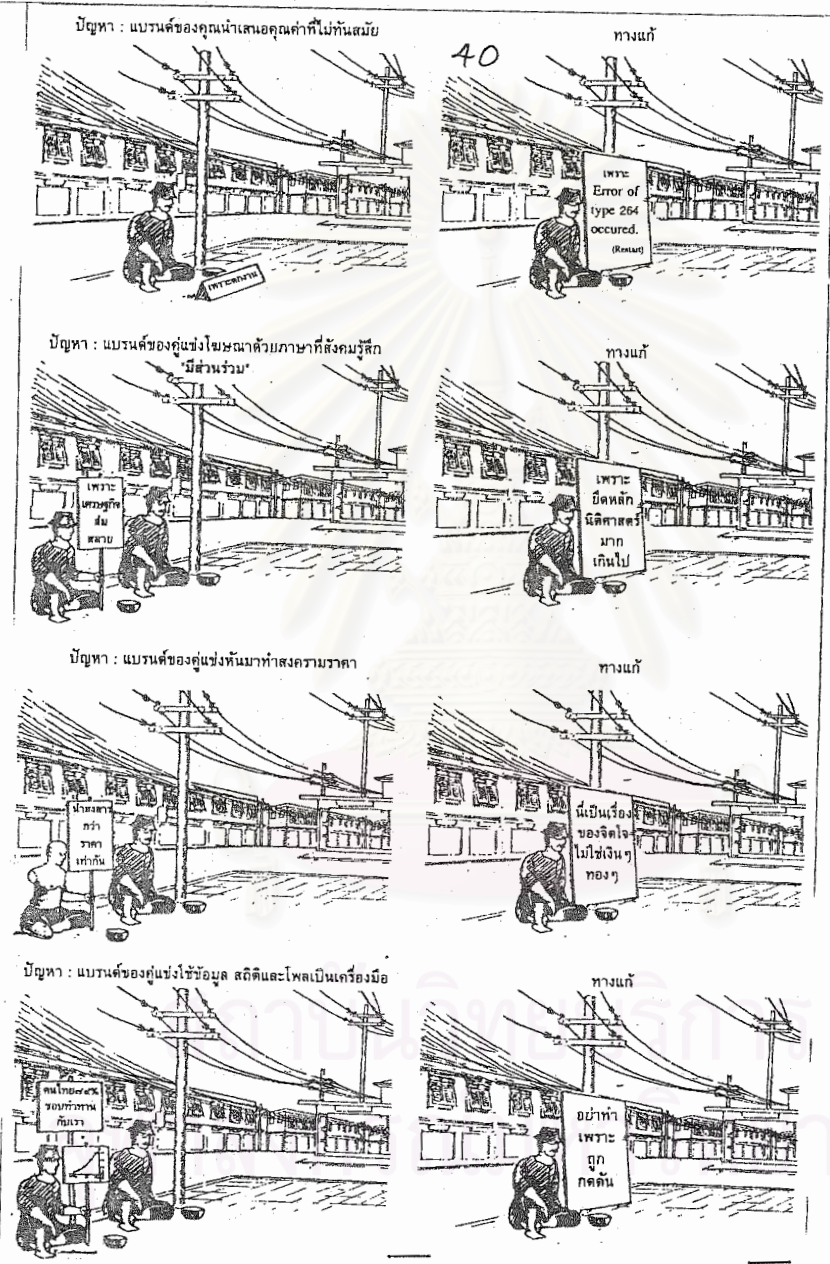
- ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบสุนัขกับมนุษย์



แสดงให้เห็นการเปรียบเทียบการถ่ายปัสสาวะของสุนัขเข้ากับกิจกรรมการสื่อสารของมนุษย์

(การ์ตูนตอนที่ 52)

ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ + การเล่นกับ
กระแสสังคม



(การ์ตูนตอนที่ 40)

• ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ + การเล่นกับเหตุการณ์เด่นดัง

ไปโรงสก็อตเห็นถึงข้างใน มองแล้วทงะตุงไปโรงเหมือนไม่มีอะไรปิดบัง
เมื่อสังกท้าวเข้าสู่อุคไปโรงสก็อต ทุกคนพากันอยากเห็นอะไรให้ชัด ๆ และเต็มตา
ภาพที่ได้ต้องสามารถเอามาตรวจสอบกันอย่างละเอียดทุกชุมชน

20



กระบวนการตรวจสอบของ ก.ค.ค. และ ป.ป.ช. ก็คือ แสงที่ส่องไปยัง
นักการเมือง ไม่ว่าจะใหญ่แค่ไหน ก็ไม่อาจรอดพ้นการตรวจสอบ
ด้วยแสงนี้

ในทุกวงการ เมื่อแสงแห่งความโปร่งใสตรวจสอบได้ ส่องไป
ที่ใด โอกาสจะซ่อนตัวอยู่ในมุมมืดก็ไม่มีเหลือ
ออกมาเถอะครับคุณครู




ทุกคนกำลังตื่นตัวกับการตรวจสอบ นิธิชอบสอดส่องแพร่ไป
ทั่วสังคม สิ่งที่เคยซ่อนเร้นจะตกเป็นเป้าสายตาของประชาชน
เรื่องส่วนตัวจะถูกนำมาเปิดเผยในที่สาธารณะ
การเปิดเผยกันแบบนี้หวังให้เป็นก้าวแรกสู่สังคมโปร่งใส

ไม่มีอะไรจะพิสูจน์ความจริงได้ดีกว่าแสงสว่าง สาคงนี้เข้าไป
แม้แต่เปรต เราก็มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า
ความนั้น ถ้าทำไม่ไหวมาก่อน ใช้เทปรีเอซออก ถ้าบริติโอไม่คิดจะทง? ไม่ได้ใช้เบ้า,



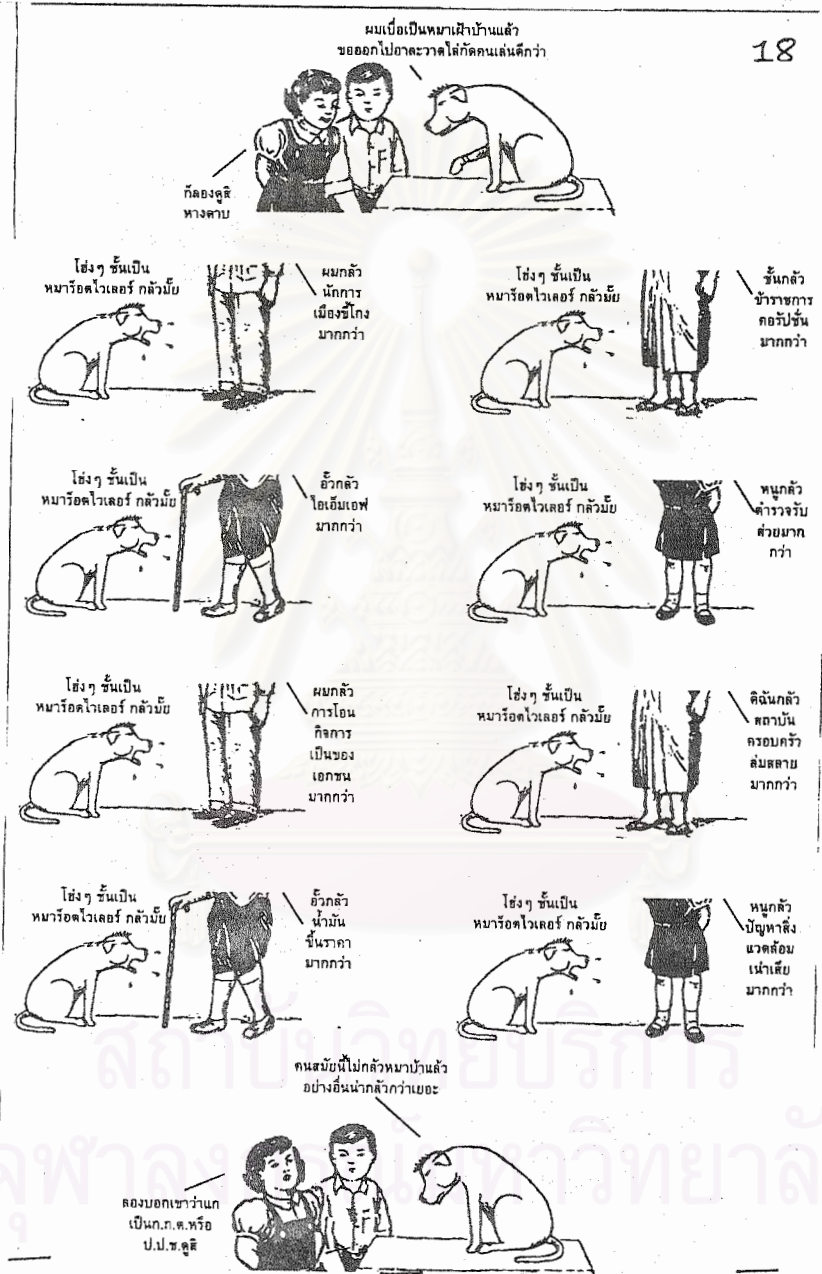

พ.ศ.๒๕๔๔ คือปีแห่งความโปร่งใสตรวจสอบได้!
กระบวนการนี้จะเปิดโอกาสให้สังคมเข้าถึงความจริงได้มากกว่าในอดีต
และจะนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่



ถ้า ก.ค.ค. ตรวจสอบไม่ได้ ส่องให้ ก.จ.น. ไปโรงสก็อต
ก.จ.น.?

เหตุการณ์เด่นดังที่นำมาเสนอในการ์ตูนคือ การถ่ายนู้ดของซอนย่า คูลิ่ง / ความไม่โปร่งใสในการสอบเข้าม.1 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และเปรตกู่ (การ์ตูนตอนที่ 20)

● ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเล่นตลกร้าย



ตลกร้ายคือความจริงที่ว่า แม่นุขนหรือตวเลออร์ที่ว่าน่ากลัวและดุร้ายมากแล้ว ก็ยังน่ากลัวน้อยกว่าปัญหาสังคมที่รุมเร้าผู้คนทุกระดับ ทุกอาชีพอยู่ในทุกวันนี้ (การ์ตูนตอนที่ 18)

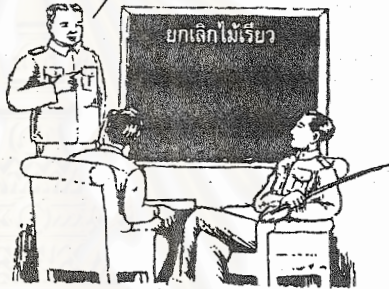
• ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการใช้เรื่องเกินจริง

อาจารย์ใหญ่ครับ, ผมขอคัดค้านการยกเลิกไม้เรียว ถ้าไม่มีไม้เรียว ครูจะเหลืออะไรเป็นเครื่องมือนักวิชาการเย็บวินัย ถ้าไม่มีไม้เรียว เราจะไปแข่งขันกับต่างชาติเช่นสิงคโปร์ได้อย่างไร

๗



คุณครูสมบ่ง, ในยุคแห่งการโอนกิจการเป็นของเอกชน ครูต้องลดบทบาทลง กิจการที่ครูเคยทำก็ควรถูกโอนไปให้คนอื่นบ้าง



แต่กิจการของครูถูกโอนไปจนหมดแล้ว วิชาศีลธรรมถูกยกเลิก และโอนกิจการเป็นของวัด หน้าทีหลังเมืองถูกโอนเป็นขององค์กรอิสระ การสอนหนังสือถูกโอนเป็นของโรงเรียนนครวิชา การอบรมนักเรียนถูกโอนเป็นของสโมสร การให้ความรู้รอบตัวถูกโอนเป็นของเกมส์โชว์ ถ้ายกเลิกการตีนักเรียน ครูจะไม่สามารถรักษามาตรฐานการศึกษา และไม่มีบทบาทอะไรเหลือเลยนะครับ



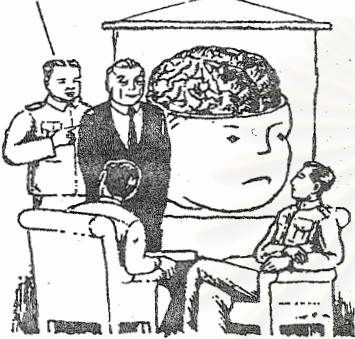
มองในแง่ดีครับ, ถ้ามาตรฐานการศึกษาแย่งทุกวันนี้ นักเรียนจะออกไปเตะฝุ่น คิดยาและเป็นโจรกันอีกเยอะ ต่อไปเราทำไอศกรีมอยู่บ้านเมตตาและกรุณาไงล่ะ



• ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเปรยด้วยภาพ + การใช้
เรื่องเกินจริง

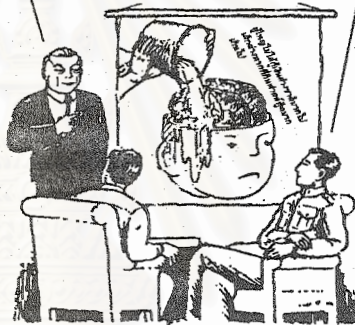
เนื่องในโอกาสเปิดเวิร์กช็อปการศึกษาของด็กแควีทมา เราเชิญ
ด็อกเตอร์ชานนิบาล เล็กเตอร์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องสมอง
มาให้คำปรึกษาเรื่องการล้างสมองเด็กไทยอย่างถูกวิธี

36



คุณครูและผู้
ปกครองทั้งหลาย
ช่วยตอบผมก่อน
ว่าทำไมเราจึงต้อง
ช่วยกันล้างสมอง
เด็ก ๆ

เพื่อให้สมองสะอาด ปราศจาก
ความคิดแปลก พุดอีกอย่างหนึ่งคือ
ป้องกันไม่ให้เด็ก ๆ รู้ว่าที่บ้านเมือง
เสื่อมทรพ ที่เศรษฐกิจเดือนโทรบ
และที่ธรรมชาติแวดล้อมอยู่ทุกวันนี้
เป็นฝีมือผู้ใหญ่อ่างพวกเราเอง



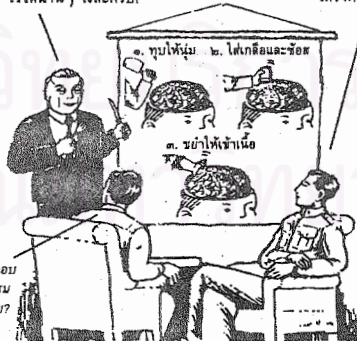
ผิดครับ ต้องคิดฟิโกก่อนนั้น เราไม่ได้
ล้างเพื่อความสะอาด แต่เพื่อให้สมองเด็ก
มี 'มูลค่าเพิ่ม' และทำประโยชน์ให้
ประเทศชาติได้มากกว่า
กว่าเดิม

มูลค่าเพิ่ม?
เพิ่มยังงั?



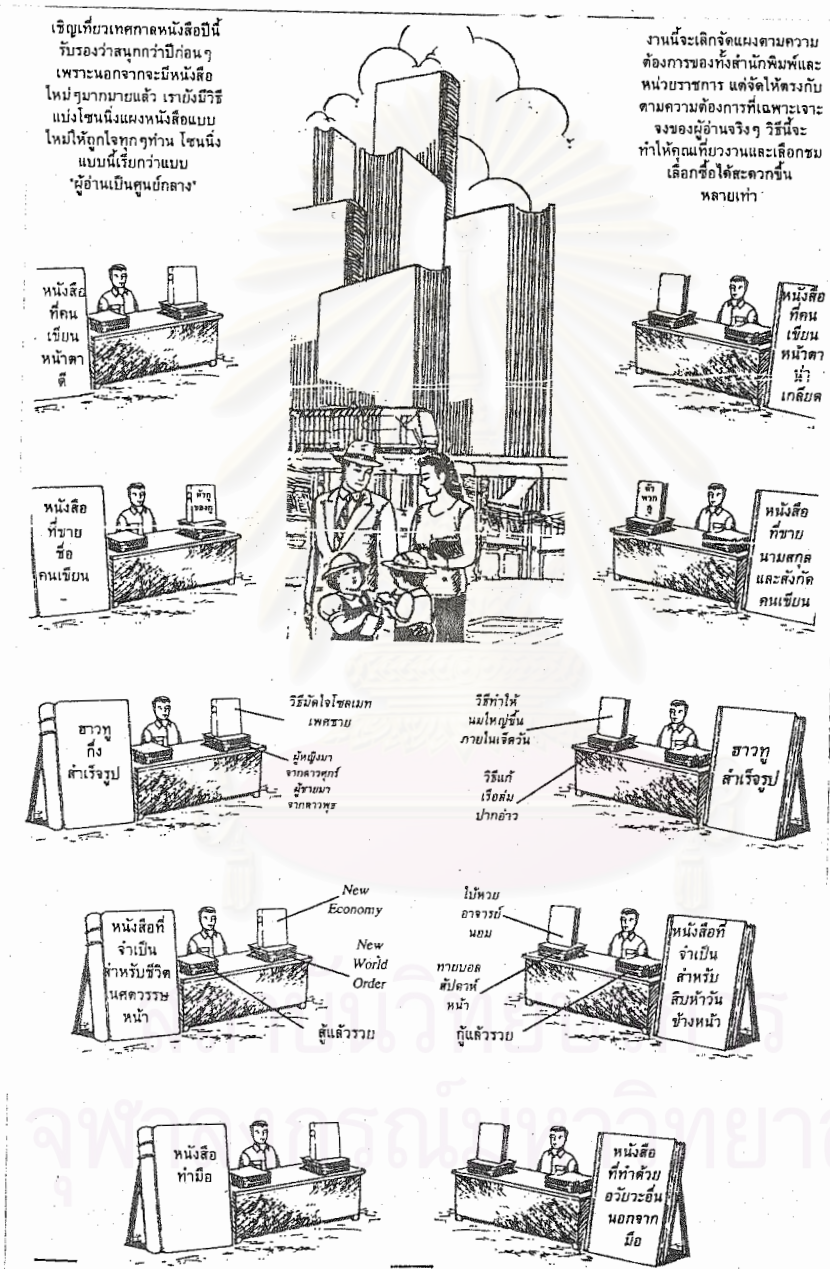
ล้างแล้วต้องเอาไปหมักและคอง
สมองเด็กจะได้กินอร่อยและเก็บ
ไว้ได้นาน ๆ ใจล่ะครับ

ไอโฮ โขตไปเลย
จากนั้นก็เอาไปขาย
ได้ราคาดี ๆ



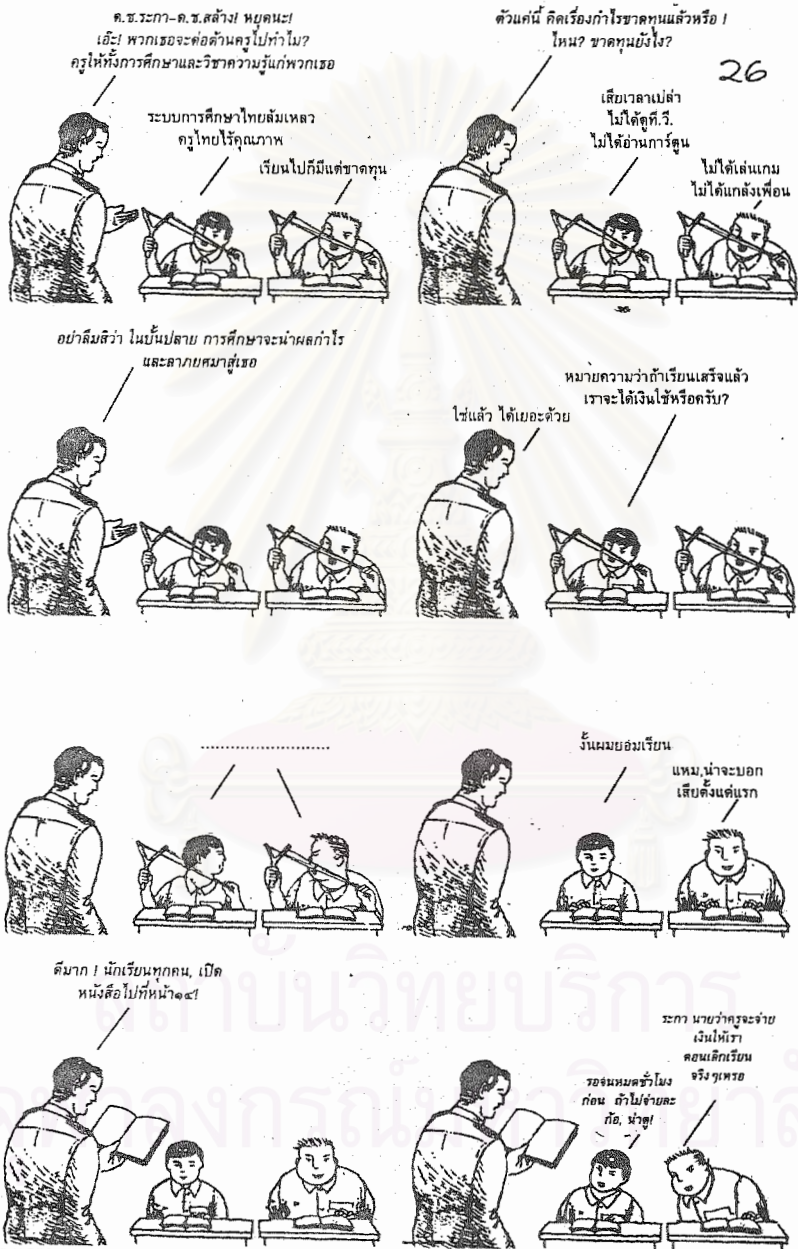
นี่เป็นเวิร์กช็อป
อุตสาหกรรม
ส่งออกสัตว์?

• ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเปรยด้วยภาพ
+ การประชดประชัน



(การ์ตูนตอนที่ 56)

● ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเล่นตลกร้าย + การหักมุมตอนจบ



ตลกร้ายที่เกิดขึ้นคือ ความเข้าใจผิดในการสื่อสารกันระหว่างครูกับนักเรียน

(การ์ตูนตอนที่ 26)

• ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเล่นตลกร้าย + การใช้เรื่องเกินจริง



ตลกร้ายที่เกิดขึ้นคือ บทบาทของครูและพ่อแม่ที่เป็นไปในทิศทางที่ไม่ถูกต้อง และความไม่เท่าเทียมกันระหว่างภาระหน้าที่ของเพศชายและเพศหญิง (การ์ตูนตอนที่ 8)

• ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเล่นตลกร้าย + การยกยอสุนัข

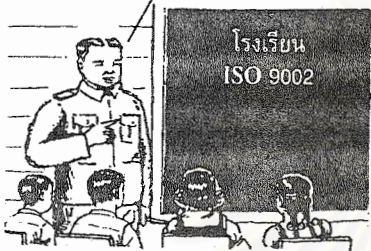


ตลกร้ายคือ ความเป็นจริงในสังคมที่คนจำนวนหนึ่งนิยมใช้อินเตอร์เน็ตในทางที่ไม่ถูกต้อง จนเกิดเป็นปัญหาสังคม (การ์ตูนตอนที่ 29)

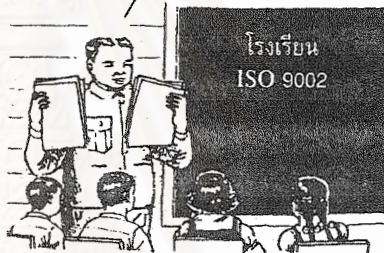
- ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการหักมุมตอนจบ + การใช้เรื่องเกินจริง

มาตรฐาน ISO 9002 มีแนวคิดพื้นฐานอยู่ที่ว่าโรงเรียนคือ
ผู้ให้บริการ สิ่งที่เป็นหลักประกันให้บริการนั้นมีคุณภาพ
ก็คือการปรับปรุงระบบยื่นคำร้องขอใช้บริการ

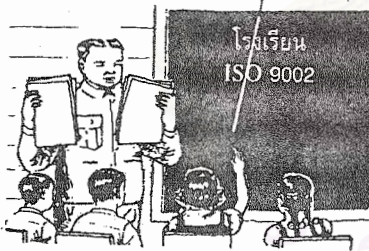
12



ครูจึงต้องออกแบบฟอร์มสำหรับยื่นคำร้องขอใช้บริการทุกชนิด
แบบฟอร์ม หน-58-6 สำหรับยื่นคำร้องขอไปเข้าห้องน้ำ
แบบฟอร์ม กข-58-7 สำหรับยื่นคำร้องขอกินขนมในห้องเรียน
แบบฟอร์ม นล-58-8 สำหรับยื่นคำร้องขอนั่งหลับในห้องเรียน
แบบฟอร์ม กน-58-5 สำหรับยื่นคำร้องขอกินอาหารและดื่มชา



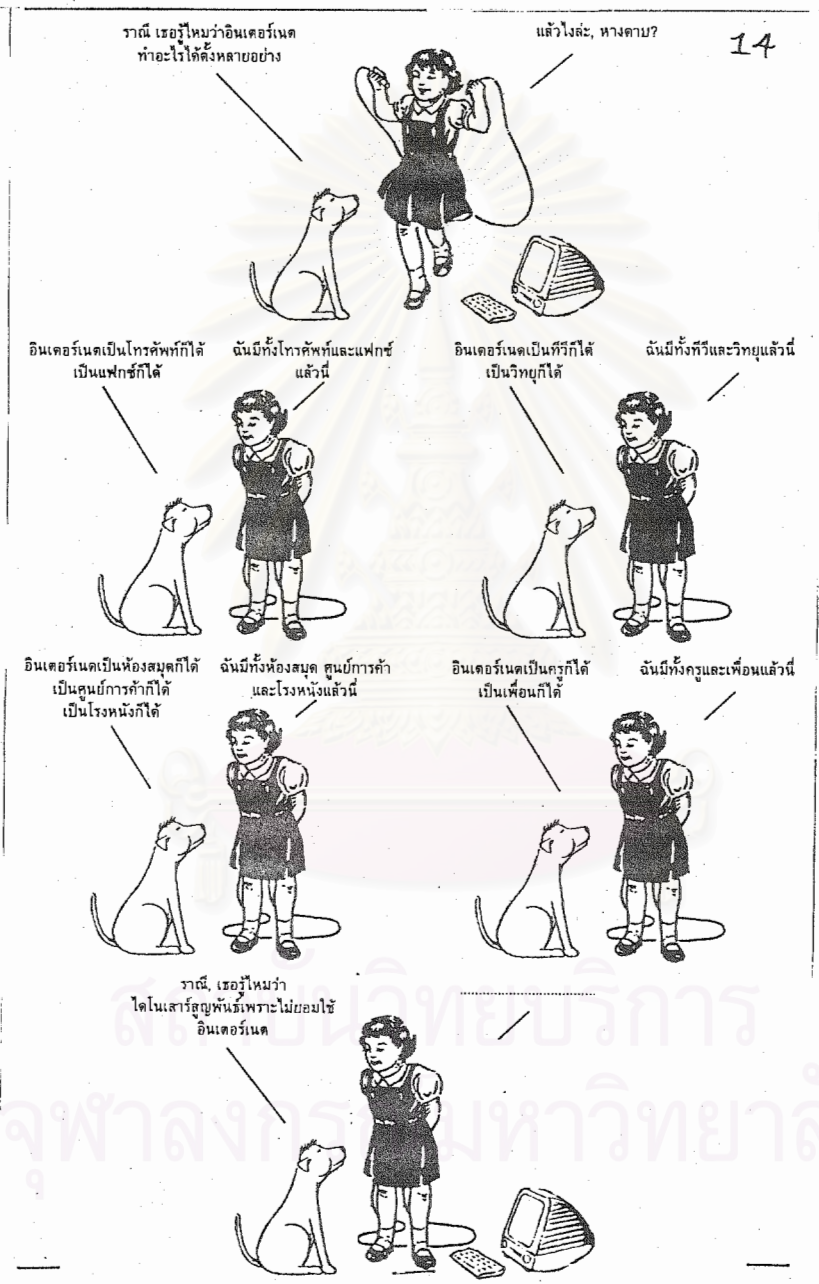
มีแบบฟอร์มสำหรับยื่นคำร้องขอ
วิชาความรู้ไหมคะ?



นักเรียนต้องไปขอแบบฟอร์ม มข-วท-58-16 จากฝ่ายบริการ
เสริม แต่ครูคิดว่าฝ่ายนั้นถูกขายให้เอกชนไปแล้วนะ

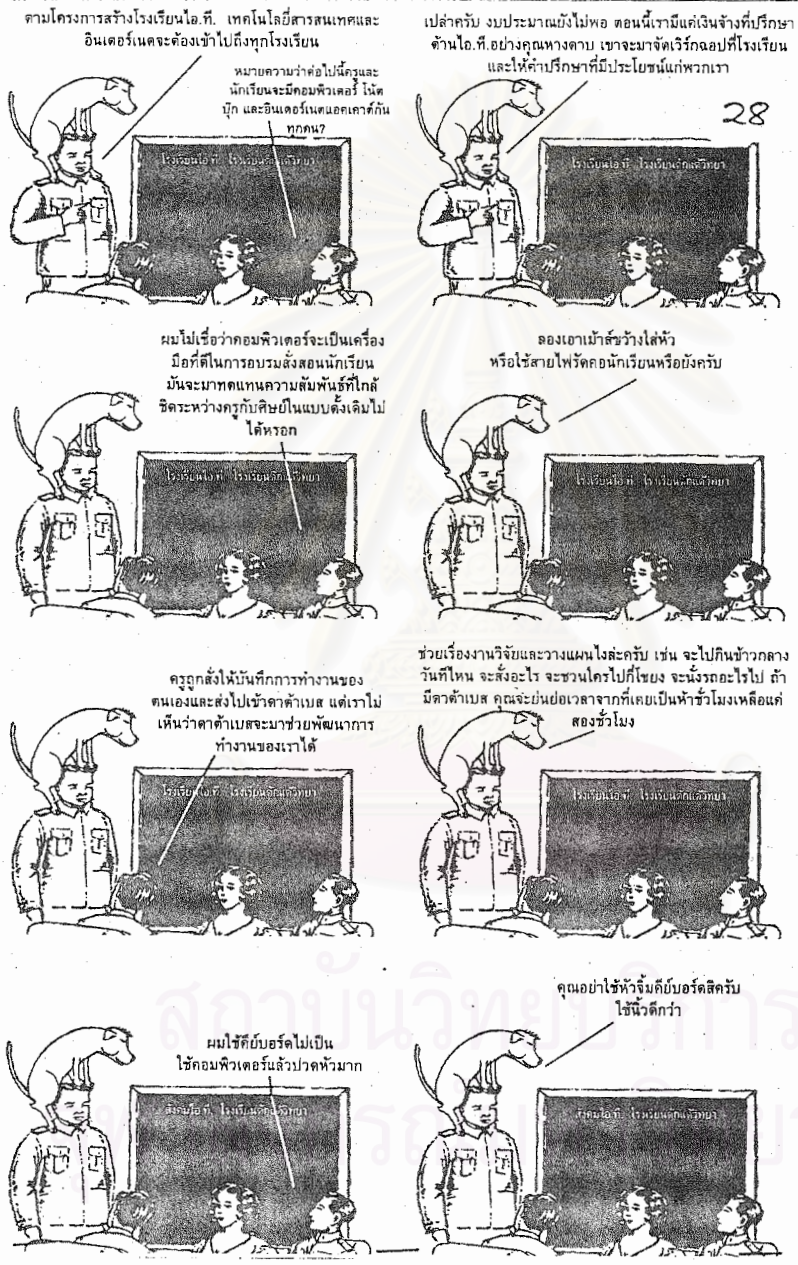


- ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการหักมุมตอนจบ + การเล่นกับกระแสสังคม



(การ์ตูนตอนที่ 14)

• ตัวอย่างการ์ตูน : กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการประชดประชัน + การยกยอผู้อื่น



(การ์ตูนตอนที่ 28)

ผลการวิจัยส่วนที่ 3

สัมพันธภาพระหว่างแบบเรียนเร็วใหม่เล่ม 1 ตอนต้น และการ์ตูนระกากับราณี

แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วนคือ

- การวิเคราะห์เนื้อหาของแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น
- การเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นความเชื่อมโยง หรือ สัมพันธภาพ (intertextuality) ระหว่างสองตัวบท คือ แบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น กับการ์ตูนระกากับราณี
- การแสดงผลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 120 คน

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาของแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น

- แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่นั้น เป็น *แก่นเรื่องประเภทแสดงสภาพและเหตุการณ์* โดยแสดงให้เห็นเหตุการณ์และสิ่งที่เด็กผู้ชายคนหนึ่งปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เริ่มจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวออกไปหาสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ หัวเรื่อง (ชื่อเรื่อง) ที่ปรากฏในแบบเรียนใหม่ประกอบด้วย

- ป้า
- อา
- นา
- ฉันทกับบิดา นางสาว พี่สาว
(ทั้งสามตอนที่กล่าวมาข้างต้นนี้ยังไม่มีเนื้อเรื่องที่ชัดเจน ลักษณะคล้ายกับแบบฝึกสะกดคำ)
- ร่างกายต้องสะอาด
- ลูกรักพ่อแม่
- พ่อแม่รักลูก
- ฉันทรักพ่อแม่พี่น้อง
- ฉันทรักวิชา
- ฉันทไปเที่ยวในเมืองกับบิดา
- จงเป็นคนดีของบ้านเมือง
- คนแต่ก่อน

- **โครงเรื่อง**

โครงเรื่องของเนื้อหาที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่นั้นมีลักษณะเดียวกันหมด คือบอกกล่าวให้ผู้อ่าน (ซึ่งย่อมเป็นเด็ก) ได้รู้จักสิ่งรอบตัว “สอน” ให้เด็กได้รู้ว่าเด็กที่ดีนั้นควรปฏิบัติตัวต่อสิ่งต่างๆ รอบตัวเองอย่างไร และด้วยความรู้สึกอย่างไร ทั้งต่อตนเอง ต่อพ่อแม่ ต่อครู ต่อญาติพี่น้อง และต่อบ้านเมือง โดยเนื้อหาทุกตอนจะเริ่มด้วยการ “เปิดประเด็น” ของเด็กคนหนึ่ง ที่ได้ชื่อว่าเป็นเด็กดี โดยใช้สรรพนามแทนตัวเองว่า “ฉัน” ทั้งนี้ “ฉัน” และบุคคลรอบตัว “ฉัน” ที่ปรากฏในแบบเรียนนั้นไม่ปรากฏชื่อ

“ฉัน” จะเริ่มด้วยการกล่าวว่าเด็กที่อยู่ในฐานะเป็นลูก เป็นพี่ เป็นนักเรียน ฯลฯ นั้นมีลักษณะเช่นไร ควรปฏิบัติตัวอย่างไร หลังจากนั้นก็จะมีใจความที่แสดงให้เห็นว่า การปฏิบัติตัวที่ดีของเด็กนั้นย่อมจะทำให้เด็กได้รับผลดีตอบแทนเช่นกัน หรือในบางตอนก็จะเป็นการบอกเล่าเรื่องราวผ่าน “ฉัน” ว่าได้พบเห็นสิ่งใดมาบ้าง เป็นการอธิบายให้เด็กรู้จักสิ่งที่อยู่ไกลออกไปมากขึ้น โดยยังคงแฝงการกล่าวถึงลักษณะการปฏิบัติตัวที่ดีไว้ด้วย ทั้งนี้ เนื้อหาในแต่ละตอนที่เรียงกันไปนั้นจะมีความยาวและมีรายละเอียดมากขึ้นตามลำดับ

- **ร่างกายต้องสะอาด**

เปิดเรื่องด้วยการที่ “ฉัน” กล่าวถึงมือของตนเอง (“ฉันมีมือสองข้าง มือฉันนี้นิ้วข้างละห้านิ้ว นิ้วมือฉันมีเล็บแข็งแข็ง”) จากนั้นกล่าวถึงสิ่งที่เด็กดีควรปฏิบัติเกี่ยวกับมือว่า (“ที่ทุกคนว่าเล็บและขี้มือมันเป็นสิ่งมีสะอาด ต้องเช็ดล้างมือจนสะอาดจึงจะดี และท่านห้ามฉันอีกว่า อดนิ้วมือเล่น กัดเล็บเล่นนั้นก็มีดี ขี้มือและขี้เล็บจะติดที่ปาก ลงสู่ท้องแล้วเจ็บบอบบอบก็มี แม้ที่ร่างกายแห่งอื่น เช่น หู ตา ปาก ผม เป็นต้น ก็ต้องสะอาดทุกแห่ง”) และจบเรื่องด้วยการชี้ให้เห็นว่า เด็กที่ปฏิบัติตัวดีจะได้รับผลดีเช่นกัน (“ร่างกายที่สะอาดย่อมสดชื่นดี แลดูก็งดงาม เป็นที่ชอบพอของคนอื่นอื่น ดังนั้นเด็กทุกคน ต้องมีร่างกายสะอาด จึงจะดี”)

- **ลูกรักพ่อแม่**

เปิดเรื่องด้วยการที่ “ฉัน” กล่าวถึงผู้เป็นลูก (“พ่อแม่ท่านรักลูกมาก ระวังดูแลลูกทุกวันคืน ถ้าลูกรักและนับถือพ่อแม่ มิได้อดคิดถึงพ่อแม่ จึงจะชื่อว่ารักและนับถือท่าน”) จากนั้นจบเรื่องด้วยการ

ชี้ให้เห็นว่า ลูกที่รักพ่อแม่และปฏิบัติตัวดีจะได้รับแต่สิ่งดี (“ฉันมีดีอึ้งต่อท่าน บางที่ท่านก็ซื้อเสื้อผ้า และสิ่งอื่นอันอีกมาฝากฉัน ฉันยินดีมาก พ่อแม่พูดกับฉันว่า ฉันรักและนับถือพ่อแม่ดี กิริยาวาจา ก็ดี น่าดู น่ารัก ว่าง่าย มีดีอึ้ง และรู้จักรักสิ่งที่ดี ที่สะอาด โตขึ้นจะดีมาก จะมีผู้รักและนับถือ”)

- พ่อแม่รักลูก

เปิดเรื่องด้วยการที่ “ฉัน” กล่าวถึงพ่อแม่ (“เมื่อฉันยังเป็นเด็กเล็กเล็ก พ่อแม่เป็นผู้คอยดูแลฉันมา เป็นต้นว่า เวลาจะกินก็ดี เวลาจะนอนก็ดี เวลาจะนั่งยืนก็ดี ท่านคอยระวัง ดูแลฉันทุกทุกเวลา”) จากนั้นก็แสดงให้เห็นว่าเมื่อพ่อแม่ดูแลเช่นนี้ เด็กดีควรปฏิบัติตัวอย่างไร (“ฉันชอบฟังพ่อแม่ฉันสั่งสอน ฉันเชื่อฟังมีดีอึ้ง ฝ่าฝืนวาจาของท่าน ฉันชอบเป็นคนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ โอบอ้อมอารี และเป็นคนที่อ่อนโยนต่อผู้อื่น ฉันจะตั้งตนเป็นคนดี สมกับที่พ่อแม่รักฉัน”)

- ฉันรักพ่อแม่พี่น้อง

เปิดเรื่องด้วยการที่ “ฉัน” กล่าวถึงพ่อแม่พี่น้อง และสิ่งที่ตนเองปฏิบัติต่อพ่อแม่พี่น้อง (“ฉันรักพ่อแม่ ปู่ย่า ตายาย ลุง ป้า น้า อา พี่สาว พี่ชาย น้องสาว น้องชายของฉันมาก ถ้าเราไม่ได้พบกัน นานๆก็คิดถึงกัน และหาเวลาไปเยี่ยมกันบ่อยๆ”) จากนั้นก็แสดงให้เห็นว่า “ฉัน” ได้รับผลอย่างไรจากการปฏิบัติดังกล่าว (“ทุกๆคนต่างก็รักฉัน เขามักพูดชมฉันว่า ฉันเป็นคนรักพี่น้องดี และเรียบร้อย ไม่ซุกซน ไม่ทำอะไรให้เดือดร้อนแก่ผู้อื่น”)

- ฉันรักวิชา

เปิดเรื่องด้วยการแสดงความรู้สึกของ “ฉัน” ที่มีต่อการเรียน (“ฉันรักวิชา ฉันมาเรียนวิชาทุกทุกวัน”) จากนั้นก็แสดงให้เห็นการปฏิบัติตัวในการเรียนของเด็กที่ดี (“ฉันอ่าน คัด ฉันฝึกหัดวิชาต่างต่าง ฉันมีพูดคุยกัน ฉันรักกันมาก บางวันถ้าฉันมีมา ฉันคิดถึงกัน ถ้าฉันดีดี ฉันมาหาวิชาทุกทุกวัน ฉันรักวิชามาก”) จากนั้นก็แสดงถึงผลดีของการตั้งใจเรียน (“บิดาท่านว่า ถ้ามีวิชาดี จะมีผู้นับถือ หากินง่ายดี”)

- ฉันไปเที่ยวในเมืองกับบิดา

เปิดเรื่องด้วยการที่ “ฉัน” กล่าวถึงการไปเที่ยว (“ถ้าบิดาของฉันมีเวลาว่าง ท่านก็พาฉันไป

เที่ยวในเมือง ให้ฉันได้รู้ได้เห็นอะไรต่างๆ”) จากนั้นแสดงให้เห็นการปฏิบัติตัวของ “ฉัน” เมื่อไปเที่ยว (“สิ่งใดที่ฉันไม่รู้ ฉันก็ถามท่าน ท่านก็ชี้แจงให้ฉันเข้าใจ ฉันก็จดจำเอาไว้”) และกล่าวถึงสิ่งที่ได้เห็น (“ในเมืองมีผู้คนมาก มีตึกและห้องแถว สวยงามน่าชม ตามห้างร้านขายของต่างๆมีผู้คนเดินไปมา ชื้อของกันเสียงจ้อกแจ้กจอบแจ และตามทางที่ฉันเดินไปมามีรถต่างๆมาก เสียงแล่นคึกคักๆ บีบแตรดังปืดๆ เวลาฉันเดินไป ฉันต้องระวังตัว ฉันไม่เดินเกะกะตามทาง มิฉะนั้นรถจะทับฉัน ตามนอกเมืองออกไปบ้างเล็กน้อยมีโรงงานต่างๆ เช่น โรงเลื่อย โรงสี โรงไฟฟ้า เป็นต้น และมีคนเขาเลี้ยงเป็ดเลี้ยงไก่ เลี้ยงหมูกันคนละหลายๆ”)

- จงเป็นคนดีของบ้านเมือง

เปิดเรื่องด้วยการที่ “ฉัน” กล่าวถึงความรักบ้านเมือง และผู้ที่รักบ้านเมือง (“แต่เดี๋ยวนี้ฉันเป็นนักเรียน ฉันมีมานะอดทนเรียนวิชา มีหัตถถอย จึงได้รู้จักว่าคนที่รักบ้านเมืองแท้แท้นั้น มีสักว่าพูดกันแต่ปาก ต้องช่วยบ้านเมืองของตนด้วย แม้จะต้องเสียเงินทอง ข้าวของต่างๆ ก็มีเสียตาย ถึงที่สุด ตัวของตัวจะตาย ก็ต้องยอมด้วยยินดี ดังนี้ จึงจะชื่อว่า รักบ้านเกิดเมืองนอนแท้”) และจบเรื่องด้วยการกล่าวถึงการปฏิบัติตัวของเด็กที่ดี (“เดี๋ยวนี้ฉันเป็นนักเรียน ฉันมีมานะเรียนวิชาของฉัน ฉันจะมาโรงเรียนตามเวลาทุกทุกวัน เมื่อฉันเติบโตขึ้น ฉันจะมีวิชาติดตัว รู้จักหากิน เลี้ยงตัวเอง ฉันจะเป็นคนดีของบ้านเมือง ฉันจะช่วยบ้านเมือง เพราะบ้านเกิดเมืองนอน เป็นที่รักยิ่งของฉัน”)

- คนแต่ก่อน

เปิดเรื่องด้วยการให้ความรู้เรื่องคนสมัยโบราณ (“แต่ก่อนๆนานมาแล้ว คนเรายังโง่ บ้านเมืองก็ยังไม่มิดังที่เราเห็นกันเดี๋ยวนี้ คือยังเป็นป่าเป็นดงทั้งนั้น ยังไม่รู้จะทำบ้านเรือนอาศัย คนเราต้องอาศัยในถ้ำบ้าง อาศัยตามสุ่มทุมพุ่มไม้บ้าง”) จากนั้นกล่าวเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างจากคนในสมัยปัจจุบัน (“เดี๋ยวนี้เรามีบ้าน มีเมือง ซึ่งทำไว้แข็งแรงสวยงาม มีผ้าถุงผ้าห่มต่างๆ รู้จักทำนาทำสวน ทำไร่ เลี้ยงแพะ เกะ วัว ช้าง ม้า เป็ด ไก่ และรู้จักทำของใช้อะไรต่างๆอีกมากมาย”) สุดท้ายปิดเรื่องด้วยการกล่าวถึงแนวปฏิบัติที่ดี ที่เด็กๆควรทำตาม (“แต่คนเดี๋ยวนี้ที่ไม่เรียน ไม่คิด ไม่ทำอะไร ก็ต้องจัดว่าเป็นคนโง่ ดังคนป่าคนดง ถ้าเราไม่ชอบให้ตัวเราโง่ เราต้องเรียน ต้องคิด ต้องทำอะไรๆให้ดีขึ้นต่อไป สมกับที่เราได้เกิดมาเป็นคนกับเขาคนหนึ่งในโลก”)

- ลักษณะการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม จากแบบเรียนเร็วใหม่ ที่ไปปรากฏในการ์ตูน ระกาศ์บราณี

ลักษณะการผลิตซ้ำจากแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น ที่ย้ายไปปรากฏขึ้นอีกครั้งในการ์ตูนระกาศ์บราณีนั้นตรงกับลักษณะการผลิตซ้ำในแบบที่ 3 คือ คงรูปแบบเดิมเอาไว้ แต่เปลี่ยนเนื้อหาและความหมายไปหมดแล้ว (ทั้งนี้ ในส่วนของเนื้อหาและความหมายที่เปลี่ยนไป จะได้กล่าวถึงในช่วงของสัมพันธบทต่อไป) ดังนั้นลักษณะการผลิตซ้ำจึงปรากฏออกมาในด้านภาพประกอบ โดยการ์ตูนใช้ภาพประกอบที่มีลายเส้นในลักษณะอนุรักษนิยม ซึ่งเป็นลายเส้นเดียวกันกับภาพประกอบในแบบเรียนเร็วใหม่ นอกจากนี้ยังใช้ตัวพิมพ์ในการบรรยายภาพการ์ตูนเช่นเดียวกับตัวพิมพ์ที่ใช้ในแบบเรียนด้วย กล่าวได้ว่า การคงรูปแบบการ์ตูนตาม “ของเดิม” นี้ได้ส่งผลให้ลายเส้นการ์ตูนดังกล่าวยังคงดำรงอยู่ต่อไป

ในส่วนของตัวละคร การ์ตูนมีการดัดแปลงให้ตัวละครมีมากขึ้น รวมทั้งเพิ่มชื่อให้ตัวละคร เนื่องจากไม่ปรากฏชื่อตัวละครในแบบเรียน นอกจากนั้น ตัวละครยังมี “ชีวิต” มากขึ้น มีการแสดงอารมณ์ความรู้สึกให้เห็นเด่นชัด เช่นการยิ้ม การแสดงความโกรธ ความไม่พอใจ การผินใจ ซึ่งใกล้เคียงมนุษย์จริงมากขึ้น จาก สถานการณ์ และสิ่งแวดล้อมมีความหลากหลายและมีชีวิตชีวามากขึ้น ส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการได้มากขึ้น ต่างจากภาพประกอบที่ปรากฏในแบบเรียนที่เป็นการสอนเด็กในระยะเริ่มเรียน จึงมีไม่มาก ทั้งยังไม่ค่อยแสดงรายละเอียด และไม่ได้แสดงให้เห็นบริบททางสังคมที่กว้างหรือหลากหลายนัก

ทั้งนี้ การ์ตูนระกาศ์บราณี ได้หยิบยกเอาภาพประกอบที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่ไปใช้ซ้ำในการ์ตูน จำนวนทั้งหมด 4 ภาพ (ปรากฏในการ์ตูนตอนที่ 2 และตอนที่ 23 อย่างละภาพ การ์ตูนตอนที่ 60 จำนวน 2 ภาพ) โดยดัดแปลง เพิ่มเติมรายละเอียดให้มีชีวิตชีวา แสดงอารมณ์ความรู้สึกมากขึ้น และเข้ากับยุคสมัยมากขึ้นเล็กน้อย ส่วนภาพที่ปรากฏในการ์ตูนตอนอื่นๆ เป็นการดัดแปลงวาดขึ้นใหม่โดยใช้ลายเส้นเดิมที่ปรากฏในแบบเรียนเป็นลักษณะต้นแบบ ทั้งนี้ ลักษณะเด่นอย่างหนึ่งที่ปรากฏในการ์ตูนคือ ไม่มีการใช้บัลลูนเพื่อบรรจุคำพูดของตัวละครที่เป็นลายมือ เหมือนกับการ์ตูนอื่นๆ แต่จะใช้เส้นตรงที่ลากโยงกับตัวพิมพ์แทน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นความต้องการที่จะคงสภาพ คงรูปแบบตามแบบ “ของเดิม” ไว้นั่นเอง

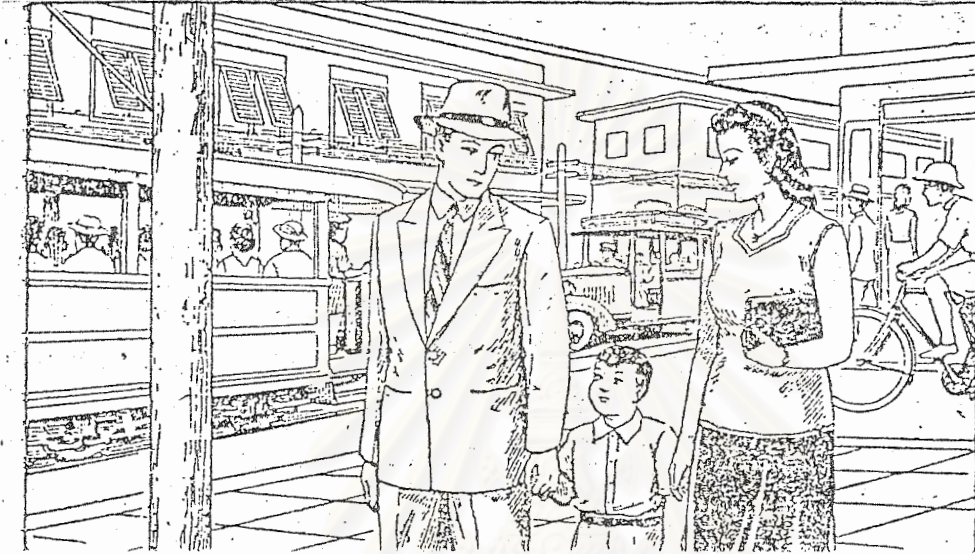
สิ่งที่การ์ตูนระกากับราณี ได้เพิ่มเติมขึ้นมาจากแบบเรียนเร็วใหม่ คือ จำนวนของตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้นใหม่ การตั้งชื่อให้ตัวการ์ตูน เครื่องแต่งกาย ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากที่หลากหลายกว่าเดิม และสถานการณ์ที่สร้างขึ้นในลักษณะการผูกเรื่อง โดยเรื่องราวที่ปรากฏในการ์ตูนนั้นมีหลายมิติที่สะท้อนกันไปมาคล้ายกับเรื่องราวในชีวิตจริง ตัวการ์ตูนหลายตัวต่างมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน สร้างเรื่องราวที่เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน โดยมีเรื่องราวที่ครอบคลุมในหลายแง่มุม ทั้งแง่บวกและแง่ลบ ทั้งเรื่องที่น่ายินดีและน่าเศร้าใจ

เรื่องราวของการ์ตูนที่มีหลากหลายแง่มุมนี้นอกจากเรื่องราวในแบบเรียน ที่มีมิติเดียว อารมณ์เดียว เป็นมุมมองของ “ฉัน” คนเดียวซึ่งมีแต่แง่บวก มีแต่เรื่องที่น่ายินดี โดยภาพประกอบในแบบเรียนนั้นไม่ได้สะท้อน หรือสามารถบอกเรื่องราวใดๆได้มากกว่าเนื้อหาที่บรรจุไว้ ผู้อ่านจะรู้สึกว่าการอ่าน ความรู้สึกที่เกิดจากการอ่านจบพร้อมๆกับที่แบบเรียนจบลง เพราะภาพในแบบเรียนมีลักษณะ “หยุดนิ่ง” โดยภาพสามารถสื่อความหมายได้เท่าที่เห็น ไม่สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการหรือความคิดต่อยอดใดๆได้

อาจกล่าวได้ว่า ความหยุดนิ่งของภาพที่ปรากฏในแบบเรียนนี้คือลักษณะ “อุดมคติ” ที่สื่อให้เห็นความดีงาม ความสมบูรณ์แบบของตัวละคร และเรื่องราวของตัวละครที่จะไม่มีการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะในบริบทใด หรือเหตุการณ์จะเปลี่ยนไปอย่างไร ในขณะที่ภาพประกอบในการ์ตูนการเมืองระกากับราณี ซึ่งมีลายเส้นแบบเดียวกัน กลับกลายเป็นภาพที่ “มีชีวิต” มีการเคลื่อนไหว มีหลายมิติ หลายแง่มุมที่ทำให้ผู้อ่านสามารถสร้างจินตนาการได้ ความรู้สึกที่ได้รับจากการอ่านจะไม่หยุดนิ่ง ซึ่งลักษณะเหล่านี้เป็นผลอันเนื่องมาจากการตั้งความคิดของตัวการ์ตูนในแบบเรียนให้ออกมาจากกรอบของ “อุดมคติ” กล่าวคือให้ตัวการ์ตูนมีความรู้สึกนึกคิดที่ผันแปรได้ตามเหตุการณ์ ตามที่ได้รับกรอบรมเลียงดู ตามสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นธรรมชาติแบบเดียวกับมนุษย์

อาจกล่าวได้ว่า ภาพของตัวละครที่เกิดจากการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม ซึ่งปรากฏในการ์ตูนนั้นอยู่ในรูปแบบที่คล้ายของเดิม แต่ได้หลุดพ้นจากลักษณะ “อุดมคติ” ที่เคยสะกดความเป็นธรรมชาติ และความ “มีชีวิต” ของตัวละครในแบบเรียนไว้แน่นอน

- ตัวอย่างการ์ตูน : การหยิบยกเอาภาพประกอบที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่ไปใช้ซ้ำในการ์ตูน



(การ์ตูนตอนที่ 2)

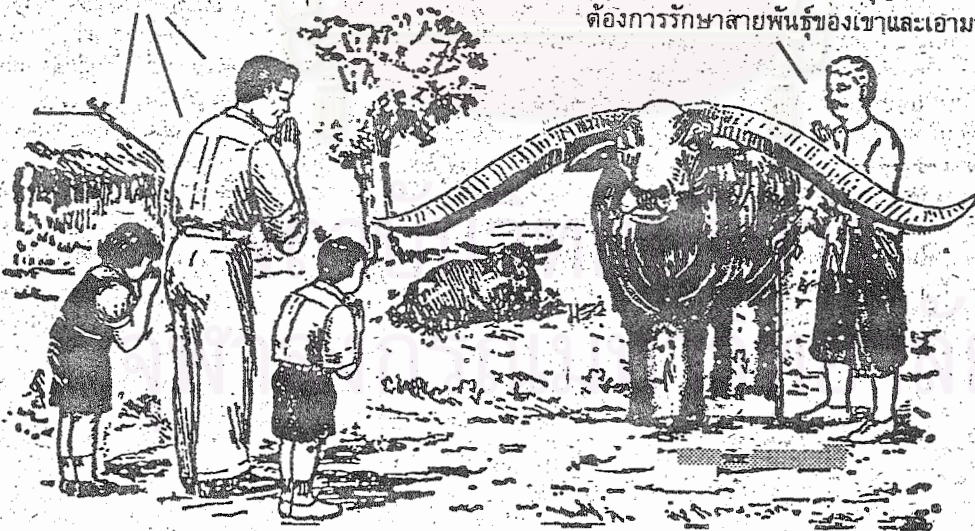
- ตัวอย่างการ์ตูน : การหยิบยกเอาภาพประกอบที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่ไปใช้ซ้ำในการ์ตูน



คุณบุญเลิศ?

ไม่ใช่บุญเลิศ แต่คือโคลนนิ่งของบุญเลิศ นักวิทยาศาสตร์
ต้องการรักษาสายพันธุ์ของเขาและเอามาศึกษา

23



(การ์ตูนตอนที่ 23)

- ตัวอย่างการ์ดตูน : การหยิบยกเอาภาพประกอบที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่ไปใช้ซ้ำในการ์ดตูน



อรอุมา
แม่จอมสะอาด 80 HP

* ครอบบังคัมให้ลูกอาบน้ำ
 หิ้งๆที่เพิ่งอาบไปเมื่อวาน 50
 80
 This attack does 10 damage times the number of heads.
 weakness: resistance: retreat cost: 000

สีารภี
แม่หนักทำให้ลูกรู้สึกผิด 90 HP*

* "ที่แม่ต้องทำอย่างนี้ก็เพื่อ
 ลูกนั่นแหละ" 50
 80
 This attack does 10 damage times the number of heads.
 weakness: resistance: retreat cost: 000

(การ์ดตูนตอนที่ 60)

- สัมพันธบท ระหว่างแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น กับการ์ตูนระกากับราณี

สามารถแบ่งการวิเคราะห์สัมพันธบทออกได้เป็นข้อๆ ดังนี้

ข้อที่ 1 การ์ตูนระกากับราณี ได้หยิบยกเอาเนื้อหาทั้งหมดที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่มาใช้เป็นเนื้อหากำตูน แต่ใช้การ “พลิกกลับ” ประเด็นการนำเสนอ จากการนำเสนอในแบบเรียนที่มุ่ง “สอน” ผู้อ่านที่เป็นเด็กว่า ควรปฏิบัติตนอย่างไรต่อผู้ใหญ่และสิ่งรอบตัว กลายเป็นการนำเสนอในการ์ตูนที่มุ่งประเด็นไปที่การ “บอก” ผู้อ่านซึ่งเป็นผู้ใหญ่ว่า ควรปฏิบัติตัวอย่างไรต่อเด็ก และควรจัดการกับสิ่งรอบตัวเด็กให้ปฏิบัติตัวต่อเด็กอย่างไร กล่าวคือ ภาระหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติตัวให้เหมาะสมนั้นได้พลิกกลับจากการเป็นหน้าที่ของเด็ก ไปสู่การเป็นหน้าที่ของผู้ใหญ่

ข้อที่ 2 ลักษณะอุดมคติของผู้ใหญ่ที่ปรากฏในแบบเรียน ได้ถูกพลิกกลับให้สลายไปเมื่อมาปรากฏในการ์ตูน กล่าวคือ เด็ก “ถูกสอน” โดยแบบเรียนให้รับรู้ว่าผู้ใหญ่ที่ตนรู้จักนั้นเป็นผู้ที่ดีพร้อมและปฏิบัติตัวดีอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ลุงป้า น้าอา หรือครู ทุกคนล้วนแต่มีความรับผิดชอบ เป็นที่พึ่งของเด็ก มีความเมตตากรุณาต่อเด็ก สามารถทำหน้าที่ของตนได้อย่างเหมาะสมทั้งสิ้น ดังนั้นเด็กจึงควรปฏิบัติหน้าที่ของตนเองให้เหมาะสม เหมือนกับที่ผู้ใหญ่ได้ทำตนเป็นแบบอย่างไว้ให้

ในขณะที่บทบาทของผู้ใหญ่ที่การ์ตูนเป็นผู้ “บอก” นั้นถูกพลิกกลับให้สลายไป กลายเป็นลักษณะตรงกันข้าม โดยการ์ตูนได้ชี้ให้ผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่เห็นความจริงบางส่วนว่าผู้ใหญ่ในการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ หรือครูนั้นล้วนแต่ปฏิบัติตัวไม่เหมาะสม ไม่รู้หน้าที่ของตน ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่มีจรรยาบรรณวิชาชีพ ดังนั้น เด็กจึงมีความจำเป็นที่จะต้องคอยสะกิดเตือนผู้ใหญ่ให้ระลึกถึงหน้าที่ของตน มิฉะนั้นสังคมจะดำรงอยู่ไม่ได้

ข้อ 3 ความถูกต้องเหมาะสมในสังคม ได้พลิกกลับจากผู้ใหญ่ไปสู่เด็ก ในข้อนี้เป็นการสรุปใจความจากสองข้อที่ผ่านมาให้ชัดเจนขึ้น กล่าวคือ ลักษณะอุดมคติแบบเดิมที่ปรากฏในแบบเรียน คือการที่เด็ก “ถูกสอน” ให้มองว่าผู้ใหญ่คือวีรบุรุษ วีรสตรีของเด็ก ผู้ใหญ่คือผู้ที่ทำตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กนั้นได้หายไป โดยพลิกกลับกลายมาเป็นสิ่งที่ปรากฏในการ์ตูน เป็นสิ่งที่การ์ตูนบอกผู้อ่านซึ่งเป็น

ผู้ใหญ่ว่า เด็กเป็นผู้ที่พอจะมีความคิดอ่านของตนเองอยู่แล้ว จึงสามารถปฏิบัติตัวได้ถูกต้อง แต่ผู้ใหญ่ นั้นไม่มีความคิด ไม่มีความรับผิดชอบเลย มักจะปฏิบัติตัวในลักษณะที่ไม่เหมาะสมตลอดเวลา

ดังนั้น ในปัจจุบันผู้ใหญ่จึงไม่ใช่วีรบุรุษ วีรสตรีของเด็กอีกต่อไป และเด็กก็มีหน้าที่ที่จะต้อง เรียกร้อง ต้องคอยกระตุ้นเตือนให้ผู้ใหญ่รู้สึกตัวอยู่เสมอ ซึ่งลักษณะที่ปรากฏในการ์ตูนนี้เป็นการ พลิกกลับในด้านหน้าที่ โดยหน้าที่ในการเรียกร้องให้อีกฝ่ายหนึ่งทำตัวดี ได้พลิกกลับจากการเป็น หน้าที่ของผู้ใหญ่ กลายเป็นหน้าที่ของเด็กแทน

ข้อ 4 การ์ตูนได้แสดงให้เห็นค่านิยมในสังคมที่แตกต่างไปจากสังคมที่ปรากฏในแบบเรียน ค่านิยมที่แตกต่างนี้ไม่ได้เกิดจากความเจริญหรือความทันสมัย แต่เกิดจากความคิดในบางแง่มุมของ ผู้คนที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งเชื่อมโยงกับสัมพันธภาพในด้านที่กล่าวมาแล้วด้วย ค่านิยมที่แตกต่างนี้เห็นได้ จากลักษณะของ “รางวัล” ที่เด็กจะได้รับเมื่อปฏิบัติตัวดี โดยผู้อ่านแบบเรียนที่เป็นเด็ก “ถูกสอน” ว่า รางวัลที่เด็กในแบบเรียนจะได้รับเมื่อทำตัวดีคือคำชมจากพ่อแม่ คำชมจากญาติพี่น้อง การกล่าว ล้วงหน้าไปในอนาคตว่าเด็กจะมีชีวิตที่เจริญก้าวหน้าเมื่อประพฤติตัวในแบบดังกล่าว

ในขณะที่การ์ตูน “บอก” ผู้อ่านซึ่งเป็นผู้ใหญ่ว่าเด็กกำลังเลียนแบบผู้ใหญ่ โดยแสดงให้เห็น จากภาพที่เด็กในการ์ตูนเป็นผู้เรียกร้องรางวัลเอง โดยต้องการความสนุกสนาน ความสะดวกสบาย ต้องการเงินและความร่ำรวยจากผู้ใหญ่ ตามแบบผู้ใหญ่ จะเห็นได้ว่ารางวัลของเด็กในแบบเรียนนั้น เชื่อมโยงกับลักษณะสังคมในสมัยเก่าที่ไม่เน้นวัตถุ เป็นลักษณะสังคมที่เด็กถูกสอนให้รับรู้ว่าเป็นสังคม ที่ดี และถูกสอนว่าภาระหน้าที่ในการปฏิบัติตัวให้ดีนั้นอยู่ที่เด็ก ส่วนรางวัลของเด็กในการ์ตูนนั้น เชื่อมโยงกับลักษณะของสังคมสมัยใหม่ที่การ์ตูนชี้ให้ผู้ใหญ่เห็นว่าเป็นสังคมที่เน้นความต้องการทาง วัตถุ และภาระหน้าที่ในการปฏิบัติตัวให้ดีได้พลิกกลับจากการเป็นของเด็กไปสู่ผู้ใหญ่

ข้อ 5 การสลายอุดมคติ “ครอบครัวสุขสันต์” โดยการเผยให้เห็นความขัดแย้ง และความ ไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศ ครอบครัวที่ปรากฏในแบบเรียน ที่เด็ก “ถูกสอน” ให้รับรู้ว่าเป็นครอบครัว อุดมคติที่สมาชิกทุกคนดำรงชีวิตอยู่ด้วยกันอย่างราบรื่น ทุกคนรู้หน้าที่และปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง

อย่างไม่บอกพร่อง พ่อแม่ช่วยกันทำงาน และช่วยกันเลี้ยงดูลูก ไม่มีการทะเลาะเบาะแว้ง โดยเฉพาะพ่อ จะทำหน้าที่เป็นผู้นำครอบครัวและเป็นผู้นำทางความคิดให้แก่ลูกได้อย่างสมบูรณ์

ในขณะที่ครอบครัวในการ์ตูน หรือครอบครัวที่การ์ตูนชี้ให้ผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่รับรู้ได้เห็นสลาย อุดมคติ “ครอบครัวสุขสันต์” ไปจนหมดสิ้น โดยแสดงให้เห็นความจริงที่ว่า การดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันนั้น ก็มีปัญหาละเอียดอ่อนในด้านต่างๆที่เกิดจากความแตกต่างกันของแต่ละคน ชีวิตครอบครัวไม่ได้เป็น สิ่งที่ดีพร้อมสมบูรณ์อย่างที่เด็กถูกสอนให้รับรู้จากแบบเรียน เช่น พ่อแม่มีปัญหาเกี่ยวกับลูกอันเนื่องมาจาก ช่องว่างระหว่างวัยและค่านิยมใหม่ๆในสังคม ลูกได้รับผลกระทบจากการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสมของ พ่อแม่ และสิ่งสำคัญที่เป็นตัวสลายอุดมคติครอบครัวสุขสันต์ได้ดีที่สุดก็คือ การเผยให้เห็นความจริง เกี่ยวกับสภาพความไม่เท่าเทียมกันระหว่างพ่อแม่ โดยแสดงให้เห็นว่าพ่อมักผลักภาระการเลี้ยงดู อบรมสั่งสอนลูกให้เป็นของแม่ เพราะคิดว่าตนเองได้ทำงานนอกบ้าน ได้ปฏิบัติหน้าที่ในส่วนที่เป็น ของ “ผู้ชาย” ซึ่งหนักหนาเพียงพอแล้ว มองว่างานบ้านและการเลี้ยงดูลูกนั้นเป็นหน้าที่ในส่วน ของ “ผู้หญิง” ที่ไม่จำเป็นต้องช่วยเหลือ ซึ่งความคิดนี้ได้รับการส่งเสริมทางอ้อมจากสังคม

ข้อ 6 การพลิกกลับของลักษณะ “อุดมคติ” ของสังคม ในสายตาของเด็กในแบบเรียนนั้น จะมองสังคมในลักษณะที่เป็นอุดมคติ คือเด็ก “ถูกสอน” ให้มองด้วยความรู้สึกว่าสังคมของตนนั้นดี สงบเรียบร้อย เต็มไปด้วยสิ่งที่น่าสนใจ ไม่มีภัยอันตรายใดๆ เพราะผู้ใหญ่ได้ช่วยกันดูแลอย่างดี และ ตนเองก็มีหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติตนให้ดี ช่วยผู้ใหญ่ดูแลสังคม เพื่อให้สังคมอยู่ในสภาพที่ดีเช่นนี้ ตลอดไป

ในขณะที่การ์ตูนได้พลิกกลับลักษณะอุดมคตินี้ ด้วยการชี้ให้ผู้ใหญ่เห็นสายตาของเด็กใน การ์ตูนที่มองสังคมในลักษณะพลิกกลับ โดยสลายลักษณะที่ดีของสังคมที่แบบเรียนสอนเด็กเอาไว้ จนหมดสิ้น กล่าวคือ สังคมนั้นเต็มไปด้วยปัญหาที่ต้องการการแก้ไข เต็มไปด้วยความเลวร้ายที่ผู้ใหญ่ สร้างไว้ และตนเองจะต้องระวังไม่ให้อปัญหานั้นมาถึงตัวได้ สังคมในสายตาของเด็กในการ์ตูน ที่ การ์ตูนพยายามบอกผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่เห็นจึงมีลักษณะในแง่ลบ อยู่ในภาวะที่เกินกำลังของเด็กจะ เยียวยาแก้ไข โดยเด็กทำได้แค่เรียกร้องให้ผู้ใหญ่รับผิดชอบกับการกระทำของตนเท่านั้น

ข้อ 7 การสลายอุดมคติ “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” เด็กในแบบเรียนจะได้รับการปลูกฝังจิตสำนึก เรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วอยู่ตลอด โดยแฝงอยู่ในรูปของการ “สอน” ให้เด็กเห็นว่า เมื่อทำดี อย่างเช่น รักและเชื่อฟังพ่อแม่ รักญาติพี่น้อง ตั้งใจเรียน เป็นคนดีของบ้านเมือง แล้วก็ได้รับผลดี ตามมาแน่ๆ เด็กจะสร้างความเข้าใจเฉพาะตัวขึ้นมาว่าการทำดีย่อมได้รับผลดีเสมอ ทำให้เด็กมีมุมมองต่อผู้ใหญ่ และต่อสังคมในลักษณะที่ตรงไปตรงมา ปราศจากความระแวงสงสัย คือเมื่อยื่นสิ่งดีไป ย่อมได้รับสิ่งดีกลับมามาอย่างแน่นอน

ในขณะที่การ์ตูน “บอก” ความจริงบางส่วนกับผู้ใหญ่ว่าเด็กในการ์ตูนมีมุมมองต่อผู้ใหญ่และต่อสังคมในลักษณะที่ไม่แน่ใจ สงสัย หวาดระแวง ไม่รู้ควรจะทำตัวดีอย่างไร ทำตัวดีหรือไม่ กับใคร เพราะผู้ใหญ่ส่วนมากไม่ปฏิบัติหน้าที่ของตนเองอย่างี่ควรจะเป็น และสังคมก็เต็มไปด้วยปัญหา นอกจากนั้นผู้ใหญ่ก็ยังทำให้เด็กได้รับรู้โดยตรงในบางเรื่องด้วยว่าผู้ที่ทำดี หรือมีเจตนาดีอาจไม่ถูกมองว่าเป็นคนดีในสายตาผู้อื่นเสมอไป ด้วยเหตุนี้ อุดมคติเกี่ยวกับการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว จึงถูกสลายไปจากจิตสำนึกของเด็กในการ์ตูน

ข้อ 8 ลักษณะการหวนหาอดีตที่แตกต่างกัน สังคมในแบบเรียนนั้น “สอน” เด็กให้หวนหาอดีตเพื่อการเรียนรู้และพัฒนา ในขณะที่สังคมในการ์ตูนหวนหาอดีตเพื่อให้เกิดความรู้สึก “ปลง” โดยเปรียบเทียบให้เห็นว่า สิ่งไม่ดีที่เกิดขึ้นในอดีตและในปัจจุบันนั้นก็ไม่มีอะไรดี ไม่ต่างกันเท่าไรนัก กล่าวคือ ในแบบเรียนมีการกล่าวถึงมนุษย์ในสมัยโบราณ ยุคหิน โดยเปรียบเทียบให้เห็นว่ามนุษย์สมัยก่อนยังโง่ ยังคิดอะไรไม่ได้ ทำอะไรไม่เป็น แต่ในสมัยนี้ไม่เหมือนกันแล้ว มนุษย์สามารถประดิษฐ์คิดค้นอะไรได้หลายอย่าง ดังนั้น ถ้าเด็กๆต้องการให้บ้านเมืองเจริญยิ่งขึ้นไปอีก ไม่เหมือนกับในยุคหิน ก็ต้องเรียนหนังสือ ทুমเททุกอย่างเพื่อพัฒนาบ้านเมือง

ดังนั้นเด็กในแบบเรียนจึงถูกสอนให้เรียนรู้อดีตเพื่อที่จะมองไปข้างหน้าอย่างมีความหวัง ในขณะที่การ์ตูนชี้ให้เห็นความเป็นจริงโดยบอกผู้ใหญ่ว่า เด็กในการ์ตูนได้เรียนรู้เรื่องอดีตเพื่อจะตอกย้ำให้เห็นว่า บ้านเมืองในสมัยไหนๆก็ไม่ดี มีปัญหาอันเนื่องมาจากการกระทำของผู้ใหญ่ทั้งนั้น ไม่ต่างกันมากนัก อดีตก็เหมือนปัจจุบัน ไม่จำเป็นต้องจดจำ จะยุคไหนสมัยไหนสังคมก็ยังเต็มไปด้วยปัญหาเหมือนเดิม ซึ่งเป็นความจำเป็นที่ทุกคนจะต้องตระหนักถึงสภาพนี้เอาไว้

- ผลการสัมภาษณ์ที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 120 คน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นสมาชิกนิตยสารมติชนสุดสัปดาห์จำนวน 120 คน แบ่งเป็นชาย 80 คน หญิง 40 คน ได้ผลออกมาดังนี้

จากกลุ่มตัวอย่าง 120 คน มีผู้ที่เคยใช้แบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้นเป็นหนังสือเรียนสมัยประถม จำนวน 47 คน ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 47 คนนี้ มีจำนวน 31 คน ที่ตอบว่า เมื่อเห็นการ์ตูนระกากับราณี แล้วรู้สึกคุ้นตา และจำได้ว่าเคยเห็นภาพลักษณะคล้ายๆอย่างนี้มาก่อน โดยความรู้สึกคุ้นตานี้ทำให้อยากอ่านการ์ตูนมากขึ้น และรู้สึกว่าทำความเข้าใจการ์ตูนได้ง่ายขึ้น ส่วนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน ตอบว่า จำภาพการ์ตูนในแบบเรียนเร็วใหม่ไม่ได้ จึงไม่รู้สึกคุ้นตาเมื่อเห็นการ์ตูนระกากับราณี แต่ก็รู้สึกว่าภาพในการ์ตูนนั้นแปลกตาและมีความน่าสนใจ

ในด้านการติดตามการ์ตูน จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 120 คน มีจำนวน 79 คน ที่ตอบว่าติดตามการ์ตูนระกากับราณีมาโดยตลอด ในขณะที่จำนวน 41 คน ตอบว่าไม่ได้ติดตามการ์ตูนโดยตลอด และจากจำนวน 120 คนนี้ 52 คน ตอบว่า เมื่อเห็นการ์ตูนระกากับราณีครั้งแรก สนใจที่ภาพประกอบมากกว่าเนื้อหา เพราะรู้สึกว่าภาพแปลกตา เป็นลายเส้นแบบเก่าๆที่ไม่ปรากฏในการ์ตูนสมัยปัจจุบันทั่วไป ในขณะที่ 68 คน ตอบว่า สนใจที่เนื้อหาก่อน เพราะเมื่อดูแค่ภาพเพียงอย่างเดียวก็ไม่สามารถเข้าใจได้ว่าการ์ตูนกล่าวถึงเรื่องอะไร

ในด้านความชอบ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 84 คน ตอบว่าชอบทั้งภาพและเนื้อหาของการ์ตูนระกากับราณี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 21 คน ตอบว่ารู้สึกเฉยๆ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน ตอบว่าไม่ชอบ เนื่องจากภาพไม่สวย และมุขตลกไม่ตลกเท่าที่ควร ส่วนในเรื่องความยากง่ายในการทำความเข้าใจ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 72 คน ที่ตอบว่าสามารถทำความเข้าใจการ์ตูนระกากับราณีได้โดยง่าย ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 48 คน ตอบว่าการทำความเข้าใจเป็นไปได้โดยยาก

ในด้านความโดดเด่น กลุ่มตัวอย่างจำนวน 90 คน ตอบว่า การ์ตูนนี้มีความโดดเด่นทั้งในด้านภาพประกอบและเนื้อหา ในขณะที่จำนวน 30 คน ตอบว่ามีความแปลกตาบ้าง แต่ไม่มากนัก ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชื่นชอบในตัวการ์ตูน หางดาบ และราณี เนื่องจากมีความฉลาดหลักแหลมสามารถแสดงความคิดเห็นได้รุนแรงและตรงประเด็น

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงกลวิธีการสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และสัมพันธบทที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี โดยจะสรุปผลการวิจัยตามปัญหาคำถามวิจัยที่ละข้อ ดังนี้

ปัญหาคำถามวิจัยข้อที่ 1 – การ์ตูน ระกากับราณีมีกลวิธีการสื่อความหมายอย่างไร

ผลการวิจัยหัวข้อนี้ได้จากการวิเคราะห์โดยใช้

- แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม
- แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาโครงสร้างนิยม (Structuralism Semiology)

ผลการวิเคราะห์กลวิธีการสื่อความหมายโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักของเรื่องแต่งและวรรณกรรม

ในส่วนของแก่นเรื่อง จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่าการ์ตูนทุกตอนใช้แก่นเรื่องประเภทแสดงทัศนะ คือ เป็นการแสดงทัศนะของผู้เขียนที่มีต่อเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม โดยสามารถแบ่งการนำเสนอแก่นเรื่องแสดงทัศนะในการ์ตูนทั้ง 60 ตอนออกได้เป็น 2 รูปแบบ คือ การนำเสนอโดยผ่านตัวละคร (ให้ตัวละครเป็นผู้แสดงทัศนะแทนผู้เขียน) พบในการ์ตูนจำนวน 20 ตอน และการนำเสนอโดยการจำลองเหตุการณ์ต่างๆ หรือการสร้างสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม พบในการ์ตูนจำนวน 40 ตอน ทั้งนี้ การนำเสนอแก่นเรื่องทั้งสองรูปแบบนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับสังคมมากที่สุด

ในส่วนของโครงเรื่อง จากการวิเคราะห์ พบรูปแบบการเปิดเรื่องด้วยคำบรรยายภาพที่ทำหน้าที่อธิบายสถานการณ์ของเรื่องมากที่สุด รองลงมาคือ การเปิดเรื่องด้วยการกำหนดให้ตัวละครแสดงความคิดเห็น โดยรูปแบบการเปิดเรื่องที่พบมากที่สุดและที่พบรองลงมาในการ์ตูนระกากับราณี

นั้นมีความเชื่อมโยงสอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่องโดยเป็นความสัมพันธ์ที่แตกต่างออกไปจากการ์ตูนสะท้อนสังคมทั่วไป โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวมีลักษณะที่ผสมผสานกันระหว่างการ์ตูนช่องกับการ์ตูนภาพเดี่ยวจบ คือมีทั้งการนำเสนอความคิดเห็นของตัวละคร (ตามแบบการ์ตูนช่อง) และการจำลองสถานการณ์ (ตามแบบการ์ตูนภาพเดี่ยวจบ) รวมถึงมีทั้งการเปิดเรื่องที่มิบทสนทนา (ตามแบบการ์ตูนช่อง) และการเปิดเรื่องด้วยภาพและคำบรรยายภาพ (ตามแบบการ์ตูนภาพเดี่ยวจบ) อีกด้วย ซึ่งการผสมผสานดังกล่าวนี้ส่งผลในสองแง่มุมคือ ทำให้การ์ตูนระกากับราณีมีความหลากหลายและแตกต่างจากการ์ตูนอื่น แต่ในขณะเดียวกันก็อาจทำให้ผู้อ่านบางส่วนรู้สึกถึงความหลากหลายนี้เป็นเหตุให้หาจุดเด่นของการ์ตูนไม่พบ

ในส่วนของการดำเนินเรื่อง พบรูปแบบการดำเนินเรื่องโดยการโต้แย้งแสดงความคิดเห็นต่อกันระหว่างตัวละครสองฝ่ายมากที่สุด รองลงมาคือการดำเนินเรื่องโดยนำเสนอประเด็นหนึ่งในลักษณะการบรรยาย โดยแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในประเด็นนั้นๆ ที่แตกต่างไปตามเวลาและโอกาส ทั้งนี้รูปแบบการดำเนินเรื่องที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณีก็มีความเชื่อมโยงสอดคล้องกับแก่นเรื่องและการเปิดเรื่องเช่นเดียวกัน

ความสอดคล้องเชื่อมโยงกันดังที่กล่าวมานี้ส่งผลให้การ์ตูนระกากับราณีมีความเป็นเอกภาพ อิศระ ลื่นไหล และมีสีสันในตัวของมันเอง ต่างจากการ์ตูนอื่น ตรงที่สามารถ “พูดถึง” สังคมได้ในแง่มุมที่หลากหลายกว่า ทั้งใน “ประเด็นร้อน” ที่เป็น Talk of The Town และ “ประเด็นแซ่แข็ง” ที่ผู้คนคลายความสนใจไปแล้ว ในขณะที่การ์ตูนอื่นๆ จะให้ความสนใจกับประเด็นที่เป็น “ประเด็นร้อน” เท่านั้น นอกจากประเด็นที่หลากหลายแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใด การ์ตูนระกากับราณีก็สามารถหยิบยกมา “พูดถึง” ได้ ไม่จำเป็นต้องยึดติดอยู่กับเรื่องราวแบบใดแบบหนึ่งโดยเฉพาะ ซึ่งความหลากหลายนี้ก็อาจส่งผลในอีกแง่มุมหนึ่ง นั่นคือทำให้การ์ตูนขาดจุดเด่น และที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นคือ ความหลากหลายอาจแปรเปลี่ยนเป็นความรู้สึก “ยากที่จะทำความเข้าใจ” จนทำให้ผู้อ่านบางส่วนที่สร้างความคาดหวังว่าการ์ตูนจะต้องเป็นเรื่อง “ง่าย” เกิดความรู้สึกไม่อยากจะอ่านได้

สำหรับรูปแบบการปิดเรื่องที่พบมากที่สุดคือ การจบเรื่องลงไปเฉยๆ ไม่มีการสรุปหรือแสดงให้เห็นจุดสิ้นสุด รองลงมาคือ การปิดเรื่องโดยตัวละครตัวหนึ่งแสดงความคิดเห็นในลักษณะที่หักมุม แต่ไม่ใช้การสรุป โดยเปิดโอกาสให้ผู้อ่านคิดเอง กล่าวได้ว่า รูปแบบการปิดเรื่องส่วนใหญ่ที่พบในการ์ตูนระกากับราณีก็มีลักษณะแตกต่างจากการ์ตูนทั่วไป กล่าวคือ โดยธรรมชาติของการ์ตูนนั้น

มักใช้ตอนจบของเรื่องเป็นจุดที่สร้าง climax คือสร้างความรู้สึกประทับใจ หรือความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งให้เกิดแก่ผู้อ่าน แต่ตอนจบหรือการปิดเรื่องของการ์ตูนระกากับราณีนั้นกลับเป็นการจบเฉยๆ ง่ายๆ ไม่มีการสรุปหรือแสดงให้เห็นว่าเรื่องได้ดำเนินมาจนถึงจุดสิ้นสุด รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้อ่านคิดต่อเอง โดยไม่มีการสรุปเสียเป็นส่วนใหญ่

ความแตกต่างในด้านรูปแบบการปิดเรื่องนี้เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดผลสองด้าน กล่าวคือรูปแบบการปิดเรื่องที่ต่างออกไปโดยมีลักษณะคล้ายกับการปิดเรื่องของวรรณกรรมร่วมสมัย (คือทำอะไรที่แหวกแนวออกไป ผู้อ่านคาดไม่ถึง) นี้ได้สร้างความโดดเด่นให้แก่การ์ตูน ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้อ่านส่วนหนึ่งเห็นว่าการ์ตูนนี้น่าค้นหา น่าติดตามอ่าน เพราะอยากรู้ว่าการ์ตูนตอนต่อไปจะ “เล่น” กับผู้อ่านอย่างไร จะทำอะไรที่ผู้อ่านคาดไม่ถึงอีกหรือไม่ จะทิ้งท้าย หรือผูกปมอะไรเอาไว้ให้ผู้อ่านต้องติดตามอีกหรือไม่ เป็นต้น

ซึ่งในขณะเดียวกัน ความโดดเด่นนี้ก็อาจส่งผลในมุมนกลับได้ เนื่องจากผู้อ่านมีหลากหลาย ผู้อ่านกลุ่มหนึ่งที่มีนิสัย “หงุดหงิด” เมื่อพบกับการเปลี่ยนแปลงย่อมเกิดอาการ “หงุดหงิด” เมื่อได้อ่านการ์ตูนชุดนี้เช่นกัน เนื่องจากการ์ตูนระกากับราณีได้ใช้รูปแบบเดิมๆ ของการ์ตูนที่จะต้องอ่านเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีภาพและบทสนทนาที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน สวยงาม และที่สำคัญคือ ไม่ทำให้ผู้อ่านเกิดความงุนงงหรือไม่แน่ใจว่าในท้ายที่สุดแล้วการ์ตูนต้องการ “บอก” อะไร บอกด้วยอารมณ์แบบไหน สะตากรรรมของตัวการ์ตูนในตอนจบเป็นอย่างไร ตัวการ์ตูนแก้ปัญหาอย่างไร ใครเป็นคนถูกคนผิดกันแน่ ซึ่งการ์ตูนระกากับราณีก็ได้ “พลิกกลับ” รูปแบบดังกล่าวโดยสิ้นเชิง โดยไม่เป็นไปตามความคาดหมายเดิมๆ ที่เกิดจากประสบการณ์ของผู้อ่าน

ในด้านตัวละคร จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบตัวละครทั้งหมด 4 รูปแบบ คือ ตัวละครสมจริง ตัวละครสมจริงที่เป็นตัวละครแบบฉบับ ตัวละครบุคลาธิษฐาน และตัวละครบุคลาธิษฐานที่เป็นตัวละครแบบฉบับ โดยตัวละครสมจริงเป็นตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูนมากที่สุด และที่ปรากฏน้อยที่สุดในการ์ตูนคือ ตัวละครบุคลาธิษฐาน ทั้งนี้ จากตัวละครทั้งหมดจำนวน 31 ตัว พบตัวละครหลักที่มีพฤติกรรมเป็นแบบฉบับจำนวน 8 ตัว ได้แก่ พ่อ แม่ ระกา ราณี ครูใหญ่ ครูน้อย หางดาบ และคุณวีระ โดยตัวละครหลักที่ปรากฏในการ์ตูนมากที่สุดคือระกา รองลงมาคือราณี และครูน้อย ส่วนตัวละครหลักที่ปรากฏในการ์ตูนน้อยที่สุดคือคุณวีระ

ในด้านการใช้ภาษา ซึ่งแบ่งออกเป็นการใช้ภาษาในบทสนทนา ลักษณะน้ำเสียงที่ปรากฏในบทสนทนา และการใช้ภาษาในคำบรรยายนั้น ในส่วนของการใช้ภาษาในบทสนทนา จากการวิเคราะห์การดูระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบว่าภาษาที่ใช้ในบทสนทนาเป็นภาษาในลักษณะไม่เป็นทางการ คือภาษาพูดที่ไม่มีแบบแผนที่ใช้สื่อสารกันทั่วไปในชีวิตประจำวัน

สำหรับลักษณะน้ำเสียงที่ปรากฏในบทสนทนา พบว่าลักษณะน้ำเสียงที่ปรากฏในบทสนทนาทุกตอนคือ น้ำเสียงบอกเล่าธรรมดาที่แฝงความรู้สึกต่างๆไว้ โดยความรู้สึกที่แฝงอยู่ที่พบมากที่สุดคือน้ำเสียงประชดประชัน รองลงมาคือ น้ำเสียงตำหนิ ส่วนการใช้ภาษาในคำบรรยายนั้น ลักษณะภาษาที่พบมากที่สุดคือ การใช้ภาษาพูดตามปกติเป็นคำบรรยาย รองลงมาคือ การใช้ภาษาลักษณะเดียวกับภาษาโฆษณาเป็นคำบรรยาย และที่พบน้อยที่สุดคือ การไม่ปรากฏคำบรรยายในการ์ตูน

ในส่วนของฉาก จากการวิเคราะห์การดูระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบฉากแบบสมจริงมากที่สุด โดยฉากแบบสมจริงที่ปรากฏมากที่สุดคือ ฉากที่โรงเรียน รองลงมาคือ ในบ้าน และริมบาทวิถี จากการวิเคราะห์ พบว่าการ์ตูนระกากับราณีมีการใช้ฉากซ้ำๆค่อนข้างมาก ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่เสริมให้ผู้อ่านรู้สึกว่าการ์ตูนนี้ “จืด” และน่าเบื่อ เนื่องจากฉากเป็นสิ่งที่ปะทะกับสายตาของผู้อ่าน ปะทะก่อนที่ผู้อ่านจะได้อ่านเนื้อเรื่อง เมื่อผู้อ่านเห็นการ์ตูน แล้วได้เห็นฉากที่ซ้ำซากจำเจก่อนก็อาจเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายก่อนที่จะได้อ่านเนื้อเรื่อง ทั้งนี้ แม้ว่าในบางครั้งผู้อ่านจะรู้สึกชื่นชอบเนื้อเรื่องการ์ตูน แต่ความรู้สึกแรกพบที่ไม่ประทับใจนั้นก็อาจมาบั่นทอนความรู้สึกประทับใจที่เกิดกับการ์ตูนโดยรวมให้ลดน้อยลงได้

ในส่วนของวัตถุประสงค์และการนำเสนอ ซึ่งจัดความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับสังคมออกได้เป็น 3 รูปแบบนั้น พบว่าการ์ตูนระกากับราณีมีความสัมพันธ์ในลักษณะที่ 1 ชัดเจนที่สุด คือวรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนสังคม กล่าวคือ สะท้อนความจริงในทุกด้าน ทุกแง่มุมของสังคม โดยอยู่ในรูปของการล้อเลียนและการเสียดสี

สำหรับการใช้ภาษาที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี จากการวิเคราะห์ พบว่าภาษาที่ใช้เป็นภาษาพูดและภาษาในรูปแบบอื่นๆที่เป็นที่คุ้นเคยกันในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระจายกันไปในหลายบริบท ได้แก่ การสื่อสารในครอบครัว การสื่อสารในโรงเรียน การสื่อสารในกลุ่มเพื่อน การสื่อสารสาธารณะ และการสื่อสารมวลชน โดยภาษาพูดที่ปรากฏเป็นภาษาต่างๆ มีชีวิตชีวา มีการผันแปรเคลื่อนไหวไป

ตามสถานการณ์สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครออกมาได้หลากหลาย ใกล้เคียงกับอารมณ์ ในภาวะต่างๆของมนุษย์

ส่วนในด้านต่อมา คือลีลาที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี จากการวิเคราะห์พบว่า ลีลาที่ปรากฏมากที่สุดคือ การใช้ภาพประกอบเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำหน้าที่ต่อยอดความรู้สึกละและความเข้าใจที่ได้จากภาษา โดยสามารถสรุปลักษณะของลีลาได้เป็น 4 ลักษณะใหญ่ๆ คือลีลาในลักษณะของการใช้ภาพประกอบเป็นองค์ประกอบหลัก ลีลาในลักษณะของการใช้รูปประโยค ลีลาในลักษณะของการเล่นลักษณะของถ้อยคำ และ ลีลาในลักษณะของการเล่นรายละเอียดของประโยค

สำหรับลักษณะของประพันธกรรม หรือโทนเสียงที่ผู้เขียนใช้พูดถึงสังคมที่ปรากฏในการ์ตูน จากการวิเคราะห์พบว่า สามารถแบ่งลักษณะของประพันธกรรมได้เป็น 2 รูปแบบคือ ประพันธกรรมในลักษณะการล้อเลียน และประพันธกรรมในลักษณะการเสียดสี โดยจากการวิเคราะห์ พบประพันธกรรมในลักษณะการล้อเลียนมากกว่า ทั้งนี้ ประพันธกรรมในลักษณะการล้อเลียนยังสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบคือ การล้อเลียนแฝงความตลกขบขัน การล้อเลียนแฝงด้วยความต้องการชี้ให้เห็นความเป็นจริง และการล้อเลียนแฝงด้วยการตำหนิ

ส่วนประพันธกรรมในลักษณะการเสียดสีนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบคือ การเสียดสีแฝงด้วยความต้องการชี้ให้เห็นความเป็นจริง การเสียดสีแฝงความตลกขบขัน การเสียดสีแฝงการประชดประชัน และการเสียดสีแฝงการตั้งคำถามเพื่อค้นหาความเป็นจริง โดยจากการวิเคราะห์ พบประพันธกรรมในลักษณะการล้อเลียนแฝงความตลกขบขันมากที่สุด รองลงมาคือ ประพันธกรรมในลักษณะการเสียดสีแฝงความต้องการชี้ให้เห็นความเป็นจริง

ในส่วนของคติความเชื่อ ค่านิยม อุดมการณ์ทางสังคม และความหมายแฝงที่ถักทออยู่รวมกันในการ์ตูนระกากับราณี จากการวิเคราะห์พบว่าอิงอยู่กับรหัสทั้ง 5 ประเภท คือ รหัสปริศนา รหัสเหตุการณ์ รหัสสรรพคุณลักษณะ รหัสสัญลักษณ์ และรหัสวัฒนธรรม โดยรหัสปริศนาที่พบนั้นอยู่ในรูปของบทสนทนา และลักษณะการดำเนินเรื่องที่กระตุ้นให้ผู้อ่านสนใจและอยากรู้ว่าต่อไปจะเป็นอย่างไร สำหรับรหัสเหตุการณ์ที่พบ อยู่ในรูปของลักษณะเหตุการณ์ต่างๆไปในชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นกับทุกคน

มีประสบการณ์ รวมทั้งสิ่งที่โด่งดัง มีชื่อเสียง หรือมีความโดดเด่นเป็นที่สนใจของผู้คน และข่าวสารทันสมัย กระแสสังคมใหม่ๆที่ผ่านเข้ามาให้ผู้คนจำนวนมากมีโอกาสได้สัมผัส

สำหรับรหัสวรรณคดีที่พบ อยู่ในรูปของการนำลักษณะย่อยต่างๆมาเป็นคำอธิบายที่แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของบุคคล โดยบุคคลที่ถูกแสดงคุณลักษณะในการ์ตูนก็ได้แก่บุคคลที่ทำหน้าที่ควบคุมกลไกหลักๆในสังคม เช่น พ่อแม่ ครูนักการเมือง ส่วนรหัสสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นรหัสที่พบมากที่สุดนั้นจะแสดงให้เห็นในภาพและองค์ประกอบภาพ พล็อตเรื่อง และภาษาที่ใช้ ซึ่งต้องอาศัยการตีความเล็กน้อยแตกต่างกันไป และในส่วนสุดท้าย คือรหัสวัฒนธรรม จะพบอยู่ในรูปของการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่างๆในสังคม ซึ่งมีหลายระดับ และแต่ละความสัมพันธ์ก็ประกอบขึ้นจากค่านิยมที่แตกต่างกันไป

ผลการวิเคราะห์ทฤษฎีการสื่อความหมายโดยใช้ทฤษฎีสัญญวิทยาโครงสร้าง (Structuralism Semiology)

ในส่วนแรก คือภาพและองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ จากการวิเคราะห์การ์ตูนระกากับราณี พบการ์ตูนที่มีการใช้ภาพและองค์ประกอบภาพที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์จำนวน 30 ตอน โดยจากจำนวนนี้ ปรากฏการใช้ Metaphor จำนวน 4 ตอน และ Metonymy จำนวน 5 ตอน โดยมีการใช้ Metaphor กับภาพปืน ธนบัตร ฐูป เครื่องถ่ายเอกสาร ตู้เอทีเอ็ม และแพะ ส่วนการใช้ Metonymy ปรากฏในภาพการเล่นกระโดดเชือก ภาพเครื่องแต่งกายของตัวละคร ภาพโดมและภาพศิลาจารึก

สำหรับรหัสทางสังคม (Social code) 4 ชนิดที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี ซึ่งประกอบด้วย Protocols Rituals Fashions และ Games นั้น รหัสที่พบมากที่สุดคือ Games รองลงมาคือ Protocols และ Fashions ตามลำดับ ทั้งนี้ รหัสทางสังคมที่ไม่ปรากฏคือ Rituals สำหรับรายละเอียดของรหัสประเภท Games ที่ปรากฏคือ ความเป็นจริงในสังคมเกี่ยวกับกฎเกณฑ์การทำงานของสื่อมวลชน เกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาคการเมืองกับภาคประชาชน เกี่ยวกับลักษณะของเหตุการณ์ต่างๆไปในสังคม เกี่ยวกับสภาพการณ์ของปัญหาสังคมในประเทศ และเกี่ยวกับธรรมชาติของทุกสรรพสิ่งในโลก

ในส่วนของโครงสร้างนิยมประเด็นแรก คือการ “รื้อ” เพื่อศึกษาโครงสร้างและกฎเกณฑ์ของการตุ้ญระกาศัษรณััน พบว่าสามารถค้นพบโครงสร้าง 3 แบบ โดยเรียงตามจำนวนที่พบจากน้อยไปมาก ดังนี้ โครงสร้างแบบที่ 1 คือการตั้งคำถาม หรือเปิดประเด็นเพื่อใช้คำถามหรือการเปิดประเด็นนั้นเป็นเครื่องแสดงให้เห็นสภาวะการณัหนึ่งๆของสังคม โครงสร้างแบบที่ 2 คือ การตั้งคำถามเพื่อค้นหาคำตอบ โดยใช้คำตอบเป็นเครื่องแสดงให้เห็นสภาวะการณัหนึ่งๆของสังคม และ โครงสร้างแบบที่ 3 คือ การใช้คำอธิบายเป็นเครื่องแสดงให้เห็นสภาวะการณัหนึ่งๆของสังคม

ในส่วนของกฎเกณฑ์ที่ปรากฏในการตุ้ญ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ข้อ คือ

1. การตุ้ญจะสื่อความหมายทางอ้อมให้เห็นว่าตัวละครที่เป็นเด็กจะเป็นผู้ที่ไม่มีความผิด หรือผิดน้อยมากเสมอ โดยไม่ว่าจะในกรณีใดก็ตาม ผู้ที่เป็นฝ่ายผิด หรือเป็นผู้กระทำผิดจะต้องเป็นผู้ใหญ่
2. นักการเมือง (โดยเฉพาะฝ่ายรัฐบาล) เป็นคนไม่ดีเสมอ
3. ใช้หางดาบเป็นสื่อในการแสดงความคิดเห็นบางประเด็นที่ต้องการลดความรุนแรง
4. ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใด ประเด็นใด จะไม่มีการตอกย้ำหรือแสดงอย่างเปิดเผยว่าใครเป็นคนผิด หรือใครเป็นต้นเหตุ

สำหรับประเด็นสุดท้าย คือ การค้นหาสิ่งที่ไม่ได้พูด สิ่งที่ไม่ได้ สิ่งที่ถูกละกาศัษรณััน และ สิ่งี่ดูเหมือนไร้ความหมายที่แฝงเร้นอยู่ในการตุ้ญระกาศัษรณััน สามารถแบ่งออกได้เป็นข้อๆ ดังนี้

- การเรียกร้องให้แก้ไขปัญหาความบกพร่องในการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่และครูต่อเด็ก
- การเรียกร้องให้มีการแก้ไขปัญหาสังคม
- การเรียกร้องให้ประชาชนทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการดูแลจากรัฐบาล มีสิทธิที่จะแสดงความคิดเห็นของตนในการแก้ปัญหของประเทศ มีสิทธิที่จะได้รับข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกบิดเบือน และมีเสรีภาพเท่าเทียมกัน
- ความไม่ใฝ่ฝัน ความคิดเห็น และความต้องการตามธรรมชาติของเด็กที่ถูกปิดกั้นอยู่ในปัจจุบัน
- ลักษณะอันดีงามของวัฒนธรรมไทยที่ดูเหมือนไร้ความหมายและกำลังถูกลืม

ปัญหานำวิจัยข้อที่ 2 – การดูระกากับราณีมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันอย่างไร

แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็นคือ

- เนื้อหาของการดูแต่ละตอนเป็นการเล่นตลกกับอะไร เรื่องอะไร
- ใช้กลวิธีใดในการสร้างอารมณ์ขัน

ในประเด็นแรก จากการวิเคราะห์การดูระกากับราณี จำนวน 60 ตอน พบการดูที่เป็นการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันมากที่สุด รองลงมาคือ การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก และการเล่นตลกกับกลไกของชีวิตตามลำดับ โดยประเภทของการเล่นตลกที่พบน้อยที่สุดคือ การเล่นตลกกับสามัญสำนึก

เนื้อหาที่พบในการเล่นตลกแต่ละประเภทนั้นจะมีลักษณะคล้ายกัน โดยเกี่ยวกับกระแสสังคม ปัญหาสังคม เหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลาหนึ่งของสังคม ครอบครัว สื่อมวลชน การศึกษา และการเมือง โดยเนื้อหาที่พบบ่อยที่สุดคือ เรื่องเกี่ยวกับสังคมและกระแสสังคม ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือ เนื้อหาเกี่ยวกับชาติ

สำหรับประเด็นที่สอง คือ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันนั้น จากการวิเคราะห์การดูระกากับราณี จำนวน 60 ตอน สามารถแบ่งกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันได้เป็น 10 กลวิธีใหญ่ๆ คือ

1. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเทียบด้วยภาพ
2. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเล่นตลกร้าย
3. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง
4. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการหักมุมตอนจบ
5. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการประชดประชัน
6. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการใช้เรื่องเกินจริง
7. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเล่นกับกระแสสังคม
8. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเล่นกับเหตุการณ์เด่นดัง
9. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเทียบกับมนุษย์
10. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการยกยอผู้อื่น

ทั้งนี้ มีการ์ตูนระกากับราณีจำนวนหนึ่งที่ใช้กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันรวมกัน 2 กลวิธี ในตอนเดียว แต่ไม่มากนัก โดยกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่พบมากที่สุดคือ การแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง และการหักมุมตอนจบ รองลงมาคือ การเปรียบเทียบด้วยภาพ + การเล่นตลกร้าย

ปัญหานำวิจัยข้อที่ 3 – สัมพันธบทระหว่างแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น กับการ์ตูนระกากับราณี เป็นอย่างไร

ในประเด็นแรก คือแก่นเรื่อง แก่นเรื่องที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้นนั้น เป็นแก่นเรื่องประเภทแสดงสภาพและเหตุการณ์ โดยแสดงให้เห็นเหตุการณ์และสิ่งที่เด็กผู้ชายคนหนึ่งปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เริ่มจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวออกไปหาสิ่งแวดล้อม

สำหรับโครงเรื่อง โครงเรื่องของเนื้อหาที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่นั้นมีลักษณะเดียวกันหมด คือบอกกล่าวให้ผู้อ่าน (เด็ก) ได้รู้จักสิ่งรอบตัว สอนให้รู้ว่าเด็กที่ดีนั้นควรปฏิบัติตัวต่อสิ่งต่างๆรอบตัวเองอย่างไร และด้วยความรู้สึกอย่างไร ทั้งต่อพ่อแม่ ต่อครู ต่อญาติพี่น้อง และต่อบ้านเมือง นอกจากสอนแล้วยังเป็นการ “ย้ำ” กับเด็กด้วยว่า เมื่อเด็กปฏิบัติตามสิ่งที่สอนแล้วก็จะได้รับผลดี ได้รับสิ่งดีๆกลับมาอย่างแน่นอน

ในส่วนของการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนระกากับราณี การผลิตซ้ำจะอยู่ในลักษณะของการคงรูปแบบเดิมไว้ แต่เปลี่ยนเนื้อหาและเปลี่ยนความหมายไป โดยแสดงให้เห็นการผลิตซ้ำในส่วนของภาพประกอบ การ์ตูนระกากับราณีใช้ภาพประกอบที่มีลายเส้นแบบเดียวกับลายเส้นของภาพประกอบในแบบเรียนเร็วใหม่ รวมทั้งใช้ตัวพิมพ์ประกอบเส้นตรงที่โยงแสดงการพูดในการบรรยายภาพการ์ตูน แทนที่จะใช้ตัวเขียนที่บรรจุอยู่ในบัลลูนดังเช่นการ์ตูนทั่วไปในปัจจุบัน

ในส่วนของตัวละคร การ์ตูนระกากับราณีได้สร้างตัวละครขึ้นมาใหม่จำนวนหนึ่ง โดยใช้ลายเส้นแข็งๆที่มีลักษณะอนุรักษ์นิยมแบบเดิม แต่มีการดัดแปลงโดยเพิ่มชื่อให้กับตัวละคร และปรับเปลี่ยนสีหน้า รวมทั้งพฤติกรรมของตัวละครให้มีความหลากหลาย และผันแปรได้ เพื่อให้ใกล้เคียงกับพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์มากขึ้น

ทั้งนี้ การ์ตูนระกากับราณีได้หยิบยกเอาภาพประกอบที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่ไปใช้ซ้ำจำนวนทั้งหมด 4 ภาพ โดยดัดแปลงรายละเอียดเล็กน้อย ส่วนภาพที่ปรากฏในการ์ตูนตอนอื่นๆ ที่เหลือ นั้นเป็นลายเส้นที่วาดขึ้นใหม่ มีการดัดแปลง โดยเพิ่มรายละเอียดให้มีชีวิตชีวามากขึ้น แต่ก็ยังมีลักษณะที่คงสภาพ คงรูปแบบตาม “ของเดิม”

สำหรับสัมพันธภาพระหว่างแบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 ตอนต้น กับการ์ตูนระกากับราณี สามารถแบ่งออกได้เป็น 8 ข้อใหญ่ๆ ดังนี้

1. การ์ตูนระกากับราณีได้หยิบยกเอาเนื้อหาทั้งหมดที่ปรากฏในแบบเรียนเร็วใหม่มาใช้เป็นเนื้อหาการ์ตูน แต่ใช้การ “พลิกกลับ” โดยพลิกประเด็นการนำเสนอจากในแบบเรียนที่มุ่งสอนเด็กว่าควรปฏิบัติตัวต่อผู้ใหญ่อย่างไร ไปสู่ในการ์ตูนที่มุ่งสอนผู้ใหญ่ว่าควรปฏิบัติตัวต่อเด็กอย่างไร
2. ลักษณะอุดมคติของผู้ใหญ่ที่ปรากฏในแบบเรียน ได้ถูก “พลิกกลับ” ให้สลายไปเมื่อมาปรากฏในการ์ตูน โดยผู้ใหญ่ในการ์ตูน ไม่ว่าจะ เป็นพ่อแม่หรือครู ส่วนใหญ่ไม่รู้หน้าที่ของตนและไม่ได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเหมาะสม
3. ความถูกต้องในสังคมได้พลิกกลับจากผู้ใหญ่ไปสู่เด็ก หน้าที่ในการเรียกร้องให้อีกฝ่ายหนึ่งทำตัวดี ซึ่งในแบบเรียน หน้าที่นี้เป็นของผู้ใหญ่ ได้กลับกลายมาเป็นหน้าที่ของเด็กในการ์ตูนที่ต้องคอยเรียกร้องให้ผู้ใหญ่รับผิดชอบหน้าที่ของตนแทน
4. การ์ตูนได้แสดงให้เห็นค่านิยมบางอย่างที่เปลี่ยนแปลงไปจากในแบบเรียน โดยเฉพาะในด้าน “รางวัล” ที่เด็กจะได้รับเมื่อประพฤติดี รางวัลได้เปลี่ยนจากด้านจิตใจมาเป็นด้านวัตถุ
5. การ์ตูนระกากับราณีได้สลายอุดมคติ “ครอบครัวสุขสันต์” ที่เคยปรากฏในแบบเรียน โดยเผยให้เห็นความขัดแย้ง และความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศ
6. การพลิกกลับของลักษณะ “อุดมคติ” ของสังคมในสายตาของเด็กในแบบเรียน จากที่เคยมองสังคมในแง่บวก กลายเป็นเด็กในการ์ตูนที่มองสังคมในแง่ลบ
7. การสลายอุดมคติ “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ที่ฝังแน่นอยู่ในจิตสำนึกของเด็กในแบบเรียน โดยแสดงให้เห็นถึงความคลอนแคลนของอุดมคติดังกล่าวในการ์ตูน
8. ลักษณะการหวนหาอดีตที่แตกต่างกัน โดยสังคมในแบบเรียนหวนหาอดีตเพื่อมองไปยังการพัฒนาข้างหน้า ในขณะที่สังคมในการ์ตูนหวนหาอดีตเพื่อปลงกับสภาพปัจจุบัน

อภิปรายผลการวิจัย

การ์ตูน ซึ่งดูเหมือนเป็นสิ่งฉาบฉวย ไม่มีแก่นสาร และโดยทั่วไปถือเป็นตัวแทนของการแสดงอารมณ์ขันนั้น ในอีกด้านหนึ่งก็สามารถนำมาใช้สื่อให้เห็นประเด็นปัญหา ประเด็นความขัดแย้งที่ลึกซึ้งและจริงจังได้ พร้อมทั้งยังสามารถคงวัตถุประสงค์เดิม คือแฝงความตลกขบขันเอาไว้ได้ด้วย ดังจะเห็นได้ชัดเจนจากผลการวิเคราะห์การ์ตูน ระกาศ์บราณี ที่สามารถ “พลิกกลับ” แนวความคิดแบบเก่าในแบบเรียนที่ได้ถูกสอนให้รับรู้ มาสื่อให้เห็นประเด็นปัญหาทุกด้านในสังคมโดยผ่านการ์ตูน ทั้งในด้านครอบครัว การศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง รวมทั้งความเคลื่อนไหวต่างๆ ในสังคม ถือเป็น การหยิบเอางานศิลปะมาสร้างสรรค์ให้เกิดความเชื่อมโยงกับสภาพสังคมได้อย่างกลมกลืน

นอกจากสร้างสรรค์งานให้เชื่อมโยงกับสภาพสังคมได้อย่างกลมกลืนแล้ว ยังอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนระกาศ์บราณีเป็นงานศิลปะที่ส่งผลกระทบต่อสังคมด้วย คือมีผลต่อผู้อ่าน และมีผลทางอ้อมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบางอย่างขึ้น โดยความแตกต่างข้อหนึ่งของการ์ตูนระกาศ์บราณีเมื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูนทั่วไปคือ การ์ตูนระกาศ์บราณีมีลักษณะเป็นการผูกเรื่อง มีแก่นเรื่อง (theme) มีแนวความคิดหลัก (concept) เป็นการผสมผสานกันระหว่างภาพการ์ตูนกับการวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ ในสังคม ที่มีพื้นฐานอยู่บนการ “พลิกกลับ” แนวความคิดและการรับรู้ในแบบเดิมของคนทั่วไป

การ์ตูนจึงเปรียบได้กับเครื่องมือในการสื่อใจความของบทวิเคราะห์สังคมบทหนึ่งๆ โดยที่การ์ตูนสามารถดึงเอาปมความขัดแย้ง ความคิดเห็น และสิ่งที่เคยฝังอยู่ในใจของผู้อ่าน (ที่ถูกสอนมา) ตั้งแต่ในอดีตรวมทั้งปัจจุบันออกมา การ์ตูนสามารถทำให้ผู้อ่านเกิดความมั่นใจในทัศนะเดิมของตนที่ตรงกับทัศนะในการ์ตูน หรือเกิดการคัดง้างกับการแสดงความคิดเห็นในการ์ตูนที่ไม่ตรงกับของตนเอง รวมทั้งอาจเกิดความรู้สึกว่าการ์ตูนกำลังท้าทายให้เกิดการวิพากษ์หรือการโต้แย้งในประเด็นนั้นๆ

ด้วยเหตุนี้ จึงกล่าวได้ว่าการ์ตูนระกาศ์บราณีได้มีผล และเกิดประโยชน์ในระดับหนึ่งต่อผู้อ่าน โดยเฉพาะผู้อ่านที่ติดตามข่าวสารบ้านเมือง ติดตามความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมตลอดเวลา เพราะการ์ตูนสามารถสนองตอบต่อความสนใจ ความกระหายใคร่ที่จะแสดงความคิดเห็น และอารมณ์ความรู้สึกของผู้อ่านที่มีต่อเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมได้ ในขณะที่การ์ตูนโดยทั่วไปจะไม่สามารถทำหน้าที่ในส่วนนี้ เพราะการ์ตูนโดยทั่วไปมักไม่มีการผูกเรื่อง ไม่มีการยั่วให้ขบคิด จะมีลักษณะเป็นการตอกย้ำความจริง (เช่น การวาดภาพเหมือนนักการเมือง) การทบทวน

เหตุการณ์บ้านเมืองที่เกิดขึ้นไปแล้วให้ผู้อ่านได้ตระหนักหรือรับรู้ซ้ำอีกครั้งมากกว่าที่จะสนองตอบอารมณ์ของผู้อ่าน โดยมีการเพิ่มทัศนะ ความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียนหรือสอดแทรกอารมณ์ขันเข้าไปบ้างเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเท่านั้น

สำหรับการ์ตูนทั่วไป เมื่อผู้อ่านอ่านจบแล้วก็ถือว่าจบสิ้นกระบวนการสื่อสารของการ์ตูน การ์ตูนไม่สามารถเรียกร้อง หรือผลักดันให้ผู้อ่านเกิดการใช้ความคิดหรือการแสดงความคิดเห็นได้ (แม้จะเป็นแค่การคิดในใจก็ตาม) ดังนั้น การ์ตูนระกาก็บราณีจึงมีความแตกต่างตรงที่เมื่อผู้อ่านอ่านแล้วจะเกิดปฏิกิริยาตอบสนองต่อการ์ตูน คือ “ได้” ความคิด หรือตัดสินใจอะไรได้บางอย่างที่อาจส่งผลให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้ ซึ่งลักษณะความต่อเนื่องในกระบวนการรับสารเช่นนี้จะไม่ปรากฏในการ์ตูนอื่นๆ

นอกจากนั้น คุณค่าประการหนึ่งของการ์ตูนระกาก็บราณียังอยู่ที่ “สิ่งที่ไม่ได้พูด” “สิ่งที่พูดไม่ได้” และ “สิ่งที่คุณเหมือนไร้ความหมาย” ที่ซ่อนอยู่ในการ์ตูน ซึ่งล้วนแต่เป็นประเด็นปัญหาสำคัญในสังคมที่ต้องการการแก้ไข อาทิเช่น ความบกพร่องในการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่และครูต่อเด็ก ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพของเด็กและการพัฒนาประเทศในอนาคต คุณภาพและประสิทธิภาพในการบริหารของผู้นำประเทศ ลักษณะอันดีงามของวัฒนธรรมไทยที่คุณเหมือนไร้ความหมายและกำลังถูกคนไทยละเลย เป็นต้น

คุณค่าเหล่านี้เป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นค่อนข้างน้อยในการ์ตูนทั่วไป อันเนื่องมาจากเหตุผลทางโครงสร้างซึ่งการ์ตูนระกาก็บราณีมีโครงสร้างที่ซับซ้อนกว่า มีลักษณะที่เป็นรูปแบบของ “วรรณกรรม” มากกว่า จึงสามารถซ่อน หรือแฝงเร้นความหมายที่ต้องการสื่อต่อผู้อ่านได้มากกว่าการ์ตูนอื่นๆที่มักมีโครงสร้างในรูปแบบง่ายๆ ตรงไปตรงมา และไม่สามารถบอกหรือสร้างความรู้สึกใดๆแก่ผู้อ่านได้มากกว่าสิ่งที่ปรากฏในภาพหรือคำบรรยายมากนัก ดังนั้น หากมีการสนับสนุนให้มีการสร้างการ์ตูนในลักษณะเดียวกับระกาก็บราณีมากขึ้น ก็อาจเป็นแรงหนึ่งที่จะช่วยผลักดันสังคมให้เจริญก้าวหน้าและเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้

ในส่วนของคุณค่าที่ผู้อ่านที่มีต่อการ์ตูนระกาก็บราณีนั้นมีความน่าสนใจอยู่ที่ความเหมาะสมลงตัวในการปรากฏขึ้นของการ์ตูน การที่การ์ตูนระกาก็บราณีตีพิมพ์ลงในนิตยสารมติชน สุดสัปดาห์นั้นกล่าวได้ว่ามีความเหมาะสมในแง่กลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากผู้อ่านมติชนสุดสัปดาห์

ส่วนใหญ่คือผู้ที่สนใจข่าวสารบ้านเมือง ซึ่งมติชนสุดสัปดาห์จะทำการสรุปข่าวในรอบหนึ่งสัปดาห์ รวมทั้งนำเสนอบทวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นต่างๆที่เกิดขึ้นในรอบสัปดาห์หนึ่งๆ ดังนั้น เมื่อผู้อ่านกลุ่มนี้ได้อ่านการ์ตูนระกากับราณี ซึ่งเป็นการ์ “จิก” ทั้งประเด็นร้อนและประเด็นแซ่แซ่ จึงเท่ากับเป็นการตอกย้ำความเข้าใจ (ซึ่งผู้อ่านกลุ่มอื่นอาจไม่เข้าใจ เพราะบางประเด็นที่การ์ตูนนำเสนอก็เป็นเรื่องที่ลืมนไปแล้ว) เดิมเดิมการรับรู้ข่าวสารของผู้อ่านให้สมบูรณ์ และเป็นการตอบสนองทางอารมณ์ผู้อ่านได้รับความรู้สึกที่ “เต็มอิ่ม” มากยิ่งขึ้น เหตุการณ์ดังที่กล่าวมานี้จะเกิดได้ยาก หรืออาจไม่เกิดขึ้นเลย หากการ์ตูนระกากับราณีตีพิมพ์ลงในนิตยสารฉบับอื่นๆ ที่มีกลุ่มเป้าหมายต่างกัน

ในขณะเดียวกัน ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ก็มิได้หมายความว่าผู้อ่านการ์ตูนระกากับราณีทุกคนจะรู้สึกชื่นชอบหรือประทับใจในการ์ตูนไปเสียทั้งหมด โดยจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้อ่านที่เป็นสมาชิกนิตยสารมติชนสุดสัปดาห์จำนวน 120 คน ทำให้ได้ข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนชุดนี้สามารถ “เข้าถึง” ผู้อ่านได้น้อย มีผู้อ่านจำนวนไม่มากที่อ่านแล้วเข้าใจอย่างชัดเจน โดยผู้อ่านส่วนใหญ่อ่านแล้วรู้สึกเฉยๆ ไม่สามารถตีความหมายได้ว่าผู้เขียนมีเจตนาที่จะสื่ออะไร ไม่รู้สึกถึงการประชดประชัน หรือการล้อเลียน ไม่เข้าใจเจตนาที่แท้จริงของการ์ตูน รวมทั้งไม่รู้สึกตลกขบขันมากนัก กล่าวโดยรวมก็คือผู้อ่านส่วนใหญ่อ่านการ์ตูนเพราะว่ามีอยู่ในหนังสืออยู่แล้ว โดยที่ไม่ได้รู้สึกว่าการ์ตูนมีความน่าสนใจเป็นพิเศษแต่อย่างใด

จากข้อมูลที่ได้ทำให้สามารถอธิบายได้ว่า ความเข้าใจ ความชื่นชอบ และการ “เข้าถึง” การ์ตูนระกากับราณีนี้เป็นเรื่องเฉพาะบุคคล ที่ไม่สามารถเอาความคิดเห็นของคนกลุ่มหนึ่งมาวัดหรือเป็นมาตรฐานได้ อันเนื่องมาจากข้อจำกัดและความแตกต่างที่ส่งผลสองด้านซึ่งอยู่ในการ์ตูนระกากับราณีเอง

ข้อจำกัดเหล่านั้นได้แก่ ภาพการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นลายเส้นแบบเก่า ให้ความรู้สึกอนุรักษ์นิยม ตัวการ์ตูนมีไม่หลากหลาย แต่ละตัวมีหน้าตา ทรงผม เครื่องแต่งกายแบบสมัยเก่าที่คล้ายกัน ใบหน้าของตัวการ์ตูนไม่สามารถแสดงความรู้สึกได้มากนัก ภาพลักษณะนี้อาจทำให้ผู้อ่านกลุ่มหนึ่งรู้สึกแปลกตาและสนใจอยากอ่าน ในขณะที่อีกกลุ่มหนึ่งอาจรู้สึกที่น่าเบื่อ ไม่มีรายละเอียด ไม่มีความหวือหวาที่ทำให้ที่น่าสนใจ นอกจากภาพการ์ตูนแล้ว การใช้ตัวพิมพ์ และไม่มีบัลลูน แทนที่การใช้ตัวเขียน (ลายมือ) ที่อยู่ในบัลลูนอย่างการ์ตูนทั่วไป ในด้านหนึ่งอาจทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าแปลกและโดดเด่น

ไม่เหมือนการ์ตูนอื่น แต่ก็เป็นไปได้ว่าเมื่อดูการ์ตูนไปนานๆแล้ว ก็อาจรู้สึกเบื่อ รู้สึกว่าการ์ตูน แข็งกระด้าง แข็งแรง ไร้ความรู้สึกตามแบบของศิลปะการ์ตูนได้

นอกจากการใช้ภาพที่มีลายเส้นแบบเก่าและตัวพิมพ์แล้ว เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ การ์ตูนระกากับราณีที่แตกต่างจากการ์ตูนทั่วไปก็เป็นข้อจำกัดของการ์ตูนที่ส่งผลสองด้านเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้จากความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการนำเสนอแก่นเรื่องกับรูปแบบการเปิดเรื่องที่มี ลักษณะผสมผสานกันระหว่างการ์ตูนช่องกับการ์ตูนภาพเดี่ยวจบ ซึ่งการผสมผสานดังกล่าวส่งผลใน สองด้านคือ ทำให้การ์ตูนมีความหลากหลายและแตกต่างจากการ์ตูนอื่น แต่ในขณะเดียวกันก็อาจ ทำให้ผู้อ่านบางส่วนรู้สึกว่าความหลากหลายนี้เป็นเหตุให้หาจุดเด่นของการ์ตูนระกากับราณีไม่พบ

ในส่วนของการดำเนินเรื่องและการปิดเรื่องก็เช่นเดียวกัน การที่การ์ตูนสามารถ “พูดถึง” สังคมได้ในแง่มุมที่หลากหลายกว่า ไม่ยึดติดอยู่กับเรื่องราวแบบใดแบบหนึ่งโดยเฉพาะ รวมทั้งมี ลักษณะการปิดเรื่องที่คล้ายกับวรรณกรรมร่วมสมัย (คือทำอะไรที่ผู้อ่านคาดไม่ถึง) นี้ส่งผลให้ผู้อ่าน ส่วนหนึ่งเห็นว่าการ์ตูนน่าสนใจ เนื่องจากมีความเป็นอิสระ ไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิมๆ รวมทั้งนำค้นหา น่าติดตามอ่าน เพราะอยากรู้ว่าการ์ตูนตอนต่อไปจะ “เล่น” กับผู้อ่านอย่างไร จะทำอะไรที่ผู้อ่านคาดไม่ถึงอีกหรือไม่

แต่ในขณะเดียวกันความหลากหลายนี้ก็อาจส่งผลในอีกด้าน นั่นคือทำให้การ์ตูนขาดจุดเด่น รวมทั้งอาจแปรเปลี่ยนเป็นความรู้สึก “ยากที่จะทำความเข้าใจ” จนทำให้ผู้อ่านบางส่วนที่สร้างความ คาดหวังว่าการ์ตูนจะต้องเป็นเรื่อง “ง่ายๆ” เกิดความรู้สึกไม่อยากอ่านได้ เช่นเดียวกับการทำอะไรที่ ผู้อ่านคาดไม่ถึง ก็อาจทำให้ผู้อ่านกลุ่มหนึ่งที่มีนิสัย “หงุดหงิด” เมื่อพบกับการเปลี่ยนแปลงย่อมเกิด อាកาร “หงุดหงิด” เมื่อได้อ่านการ์ตูนชุดนี้เช่นกัน เนื่องจากการ์ตูนระกากับราณีได้ฉีกรูปแบบเดิมๆของ การ์ตูนที่จะต้องอ่านเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีภาพและบทสนทนาที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน สบายงาม และที่สำคัญคือ ไม่ทำให้ผู้อ่านเกิดความงุนงงหรือไม่แน่ใจว่าในท้ายที่สุดแล้วการ์ตูนต้องการ “บอก” อะไร โดยผู้อ่านจะเกิดความรู้สึกหงุดหงิดรำคาญใจที่การ์ตูนอ่านเข้าใจยาก ทำให้เกิดความลังเล และ ไม่เป็นไปตามความคาดหมายเดิมๆที่เกิดจากประสบการณ์ของตน

ในส่วนสุดท้ายคือ การซ่อนและแฝงเร้นความรู้สึกในการ์ตูน ผู้เขียนได้แฝงอารมณ์ต่างๆไว้ใน บทสนทนาและคำบรรยายของการ์ตูนที่ผู้อ่านจะเข้าใจได้ก็ต่อเมื่อนำประสบการณ์ของตนเข้าไปผนวก

กับการอ่าน และอ่านอย่างตั้งใจเท่านั้น โดยหากแค่ดูภาพหรืออ่านผ่านๆก็จะเหมือนกับไม่มีอะไร ดูเป็นการดูเฉยๆที่ไร้อารมณ์ ไร้ความรู้สึก ใช้รูปแบบเดิมๆ ซึ่งจะมีผู้อ่านเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่สามารถมองเห็นได้ว่าการดูครั้งนี้เป็นการดูที่ดูภายนอก “จิต” แต่ภายในซ่อนความ “เจ็บ” เอาไว้ ด้วยเหตุนี้ การซ่อนอารมณ์ความรู้สึกไว้ใน การดูที่ดูภายนอกดู “ไม่มีอะไร” เช่นนี้จึงมีผลสองด้าน คือ ด้านหนึ่ง ผู้อ่านที่อ่านเข้าใจ อ่านอย่างละเอียดลึกซึ้งแล้วก็จะรู้สึกประทับใจในความ “ลึก” และรู้สึกชื่นชอบการดูระกากับราณีมากกว่าการดูทั่วไปที่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ในขณะที่ผู้อ่านที่อ่านผ่านๆ หรือไม่ได้ตั้งใจอ่านก็จะตัดสินใจไปเลยว่าการดูระกากับราณีไม่น่าสนใจ ทั้งไม่สวย ไม่ตลก และเข้าใจยาก

ด้วยคุณลักษณะที่กล่าวมาทั้งหมดของการดูระกากับราณีซึ่งได้จากการวิเคราะห์ จึงสามารถสรุปได้ว่า การดูสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการ “สะกิด” ให้ผู้คนหันมาสนใจปัญหาสังคม หันมาตระหนักว่ามีปัญหาอะไรบ้างในสังคมที่ต้องการแก้ไข รวมทั้งเกิดการสำนึก รู้สึกตัวขึ้นมาได้ว่า อันที่จริงแล้วตนเองและผู้อื่นกำลังปฏิบัติหน้าที่ของตนด้วยความรับผิดชอบอยู่หรือไม่ การดูสามารถนำมาใช้ทำสิ่งเหล่านี้ได้ และได้ผลในระดับหนึ่ง แม้ว่าจะไม่ถึงกับทำให้ผู้อ่านเกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีปฏิบัติแบบเดิม แต่อย่างน้อยก็สามารถสะกิดให้เกิดการชุกคิดได้ กล่าวได้ว่า คุณค่าของการดูไม่ได้ อยู่ที่การให้ความบันเทิงหรือความตลกขบขันในแบบที่ไร้สาระเพียงอย่างเดียว โดยการดูยังมีอีกมิติหนึ่งในตัวของมันเองที่สามารถสร้างสรรค์ประโยชน์ให้แก่สังคมได้ ดังนั้น ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการดู ทั้งผู้สร้างงานและผู้เผยแพร่การดูจึงควรร่วมมือกันพัฒนาการดูของไทยให้มีคุณค่าในแง่ที่เป็นสื่อกลาง และเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาสังคมให้มีมากขึ้น ตลอดจนแพร่หลายมากขึ้นต่อไป

ข้อจำกัดในการวิจัย

ในขณะที่ผู้อ่านส่วนหนึ่งรู้สึกว่าตนเองได้รับการตอบสนองทางด้านอารมณ์ความรู้สึก และรู้สึกพอใจ รวมทั้งชื่นชอบการดูระกากับราณี ก็ยังมีกลุ่มผู้อ่านอีกส่วนหนึ่งที่มีความรู้สึกแตกต่างออกไป จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้อ่านจำนวน 120 คน ที่เป็นสมาชิกนิตยสารมติชนสุดสัปดาห์ ซึ่งน่าจะเรียกได้ว่าเป็นผู้อ่านที่ติดตามสม่ำเสมอที่สุด กลับได้ข้อสังเกตที่น่าสนใจข้อหนึ่งว่า การเป็นสมาชิคนิตยสารใดๆมิได้หมายความว่าบุคคลนั้นจะเป็นผู้อ่านที่เหนียวแน่น หรือสม่ำเสมอว่าบุคคลที่มีได้เป็นสมาชิกเสมอไป โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้แสดงให้เห็นจากการตอบคำถาม ว่าไม่ได้ติดตาม

อ่านการ์ตูนโดยตลอด หรืออ่าน แต่ไม่ได้อ่านละเอียด ไม่ได้สนใจที่จะจดจำ และรู้จักการ์ตูนเพียงคร่าวๆ ไม่มากพอที่จะวิเคราะห์อะไรได้

ผู้ที่มีรายชื่อเป็นสมาชิกนิตยสารมติชนสุดสัปดาห์จำนวนหนึ่งนั้นคือบุคคลที่ประกอบอาชีพเป็นบรรณารักษ์ เจ้าหน้าที่ห้องสมุด เจ้าหน้าที่ฝ่ายวิชาการ จากการสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่างที่ประกอบอาชีพเหล่านี้มักไม่เต็มใจที่จะตอบคำถาม รีบๆตอบให้จบโดยกล่าวว่า ตนเองเป็นผู้บอกรับอันเนื่องมาจากตำแหน่งหน้าที่ โดยปกติแล้วเกือบจะไม่เคยอ่านเลย เนื่องจากงานยุ่งมาก ไม่มีเวลาสำหรับการ์ตูนนี้ที่เคยเห็นผ่านๆ รู้ว่ามีอยู่เท่านั้น แต่ไม่รู้ว่าเรื่องราวเป็นอย่างไร ซึ่งก็เป็นที่น่าแปลกใจว่า บุคคลที่ทำงานกับหนังสือ กลับไม่มีเวลาอ่านหนังสือ (ซึ่งเพียงแค่อ่านสัปดาห์ มิใช่รายวัน) แล้วบุคคลที่ประกอบอาชีพอื่นๆ ไม่ได้ทำงานกับหนังสือ จะมีจำนวนสักเท่าไรที่มีเวลาให้กับการอ่าน

สำหรับการสัมภาษณ์สมาชิกที่ประกอบอาชีพอื่นๆก็ได้ผลที่ไม่แตกต่างกันมากนัก โดยกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้มีเวลาอ่านนิตยสารมากกว่ากลุ่มข้างต้น แต่ก็กล่าวว่าไม่ได้สนใจติดตาม อ่านบ้าง ไม่อ่านบ้าง และไม่ได้รู้สึกว่าการ์ตูนมีความลึกซึ้งหรือประทับใจอะไรเป็นพิเศษ มักจะตอบว่ารู้สึกเฉยๆ (ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้แล้วว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่รู้สึกว่าตนเองได้ “เข้าถึง” การ์ตูน) ทั้งยังมีกลุ่มตัวอย่างเพียงส่วนน้อยที่สามารถจดจำตัวการ์ตูนหรือโครงเรื่องได้เองโดยไม่ต้องให้ผู้วิจัยช่วยแนะ ซึ่งเหตุผลหนึ่งที่สามารถอธิบายปรากฏการณ์เหล่านี้ได้ก็คือความแตกต่างของการ์ตูนที่ส่งผลสองด้าน ซึ่งผู้วิจัยได้กล่าวไว้แล้วในส่วนของกรอบอภิปรายผลนั่นเอง

ข้อจำกัดอีกประการหนึ่งคือ ข้อจำกัดในด้านวิธีการสัมภาษณ์ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการโทรศัพท์ไปสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นการสื่อสารที่คู่สื่อสารไม่เห็นหน้ากัน ผู้วิจัยจึงไม่สามารถศึกษาอารมณ์ความรู้สึกของผู้ให้สัมภาษณ์ได้ รวมทั้งไม่สามารถให้กลุ่มตัวอย่างที่กล่าวว่าลืมการ์ตูนไปแล้วมีโอกาสได้ดูตัวอย่างการ์ตูน ซึ่งหากเปลี่ยนวิธีการสัมภาษณ์เป็นการสัมภาษณ์กลุ่มที่ผู้วิจัยกับกลุ่มตัวอย่างได้เห็นหน้ากัน สื่อสารกันได้โดยตรง และให้กลุ่มตัวอย่างมีโอกาสได้เห็นตัวอย่างการ์ตูนก็จะทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความคุ้นเคยกับผู้วิจัย รู้สึกผ่อนคลายมากกว่าการให้สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ รวมทั้งไม่รู้สึกแปลกแยก เพราะทุกคนก็ต้องแสดงความคิดเห็นเหมือนกัน โดยเฉพาะการได้ดูตัวอย่างการ์ตูนก็จะทำให้กลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งสามารถระลึกได้ ซึ่งส่งผลให้คนเหล่านั้นสามารถแสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อมูลได้ละเอียดยิ่งขึ้นกว่าเดิม

ข้อสังเกตและข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากการสัมภาษณ์ ทำให้ได้ข้อสังเกตว่า การวัดความสม่ำเสมอและความเหนียวแน่นในการอ่านเพื่อศึกษาความรู้สึกล้วนเป็นเรื่องละเอียดอ่อน เป็นลักษณะเฉพาะบุคคลที่ต้องใช้การสังเกตพฤติกรรมมาประกอบด้วย จะใช้ข้อมูลจากเอกสาร (คือการเป็นสมาชิกนิตยสาร) เพียงอย่างเดียวไม่ได้ นอกจากนั้นหากสามารถใช้สัมภาษณ์เชิงลึกเป็นกลุ่มได้ ก็จะทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจน สามารถวิเคราะห์สารและผลของสารที่มีต่อผู้รับสารได้ละเอียดยิ่งขึ้น ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วในส่วนของข้อจำกัดในการวิจัย

ในส่วนของการศึกษากววิธิการสื่อความหมายที่ปรากฏในการ์ตูน การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาลึกในรายละเอียดด้านประสิทธิผลของการ์ตูนที่มีต่อผู้รับสารมากกว่านี้ โดยเฉพาะในด้านประสิทธิผลของการใช้สัญลักษณ์และการรับรู้สัญลักษณ์ในการ์ตูนที่เกิดกับผู้รับสาร รวมทั้งศึกษาเจาะลึกถึงโครงสร้างของการ์ตูน (ตามแนวโครงสร้างนิยม) และผลของโครงสร้างของการ์ตูนตามแนวโครงสร้างนิยมที่มีต่อการทำความเข้าใจและการชื่นชอบหรือไม่ชื่นชอบของผู้รับสาร

ในส่วนของการศึกษากววิธิการสร้างอารมณ์ขัน ควรมีการศึกษาคุณภาพและประสิทธิผลของอารมณ์ขันที่เกิดกับผู้รับสาร ทั้งในแง่ที่ก่อให้เกิดความตลกขบขันและในแง่การมีส่วนสร้างสรรค์สังคม รวมทั้งแบ่งแยกลักษณะของอารมณ์ขันที่ได้จากการ์ตูนเพิ่มเติมออกมาให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย และในส่วนสุดท้าย คือส่วนของการศึกษาสัมพันธบท ควรมีการศึกษาเนื้อหาแบบเรียนให้ละเอียดยิ่งขึ้น รวมทั้งศึกษาผลของแบบเรียนที่มีต่อการสร้างความคิดรวบยอดขึ้นในใจของผู้เรียนด้วย เพื่อให้เห็นได้ชัดเจนขึ้นว่า การ “พลิกกลับ” ที่เกิดขึ้นในการ์ตูนนั้นส่งผลอย่างไรต่อการเปลี่ยนแปลงความคิดรวบยอดในใจของผู้ที่เคยใช้แบบเรียน

นอกจากนั้น เพื่อให้การวิจัยสมบูรณ์ขึ้น ควรมีการศึกษาวิวัฒนาการของการ์ตูนไทยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสังคม โดยการนำการ์ตูนสะท้อนสังคมหลายๆสำนักมาเปรียบเทียบ รวมทั้งศึกษาการแปรเปลี่ยนไประหว่างการ์ตูนช่องเดี่ยวจบและหลายช่องจบด้วย

รายการอ้างอิง

กฤษณา สิ้นไชย และ รัตนา ภาชาฤทธิ . 2520 . ความเป็นมาของแบบเรียนไทย . กรุงเทพมหานคร :
กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ . 2543 . มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่ . กรุงเทพมหานคร :
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กาญจนา แก้วเทพ . 2545 . เมื่อสื่อสองและสร้างวัฒนธรรม . กรุงเทพมหานคร : มุขนิธิภูมิปัญญา.

ขวัญเรือน กิติวัฒน์ และ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ . 2532 . กระบวนการสร้างความหมายทาง
สังคม . เอกสารการสอนวิชาบทบาทของสื่อมวลชนไทยในสังคมปัจจุบัน . กรุงเทพมหานคร :
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไชยวัฒน์ เจริญสินโอฬาร . 2543 . สัญวิทยา , โครงสร้างนิยม , หลังโครงสร้างนิยม กับการศึกษา
รัฐศาสตร์ . กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วิภาษา.

ธีระ ัญญไพบุลย์ . 2541 . การวิเคราะห์กระบวนการประตู่ข่าวสารการเมืองในหนังสือพิมพ์รายวัน
ภาษาไทย . วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นพพร ประชากุล . 2544 . โรลิ่งดส์ บาร์ตส์ กับสัญศาสตร์วรรณกรรม , มายาคติ , 91 – 169 .
กรุงเทพมหานคร : โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.

นิติ เขียวศรีวงศ์ . 2538 . ชาติไทย , เมืองไทย , แบบเรียนและอนุสาวรีย์ . กรุงเทพมหานคร :
สำนักพิมพ์มติชน.

ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์ . 2540 . การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย . วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ . 2545 .ตามหากการ์ตูน . สารคดี . ปีที่ 18 ฉบับที่ 206 : 128 - 131 .

เพียงฤดี ธีระวุฒิชูวงศ์ . 2542 . การสื่อความหมายจากประเด็นทางการเมืองผ่านการ์ตูนการเมือง .
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

มณฑิยา ศุภโองจันทร์ . 2541 . การวิเคราะห์การใช้การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์
(พ.ศ. 2535 – 2539) . วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มาณิษา พิศาลบุตร . 2533 . การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ .
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไมเคิล ไรท์ . 2545 .ประวัติศาสตร์วัฒนธรรมจากภาพการ์ตูน (1) . มติชนสุดสัปดาห์ . ปีที่ 23
ฉบับที่ 1170 : 64 .

ไมเคิล ไรท์ . 2545 .ประวัติศาสตร์วัฒนธรรมจากภาพการ์ตูน (จบ) . มติชนสุดสัปดาห์ . ปีที่ 23
ฉบับที่ 1171 : 65 .

ยุทธนา จินดากุล . 2539 . “กลยุทธ์การสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพ” ผ่านรูปแบบที่เป็นการ์ตูน
ของคุณประยูร จรรยาวัณษ์ . วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สรจักร ศิริบริรักษ์ ก . 2544 . พิกัด 3 . กรุงเทพมหานคร : บริษัท ฟิวเจอร์ พับบลิชซิง จำกัด.

สรจักร ศิริบริรักษ์ ข . 2544 . หยุดสุดท้าย 3 . กรุงเทพมหานคร : บริษัท พีวเจอร์ พับบลิชซิง จำกัด.

สุตวัค จรรยาวงษ์ . 2532 . กลยุทธ์ในการสื่อความหมายของการ์ตูน “ขบวนการแก้จน” .
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี . 2539 . การศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่าน
สื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง “สี่แผ่นดิน” . วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต
ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หลวงจรุณกจิวิฑูร และ ฉันทน์ ชำวิไล . 2496 . แบบเรียนเร็วใหม่ เล่ม 1 . พิมพ์ครั้งที่ 32 .
กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา.

หม่อมตะ . 2545 . เฮโลสาระพา . สารคดี . ปีที่ 18 ฉบับที่ 207 : 184.

หฤทัย รามสูต . 2542 . การศึกษาเปรียบเทียบการเสนอภาพเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนต่าง
วัฒนธรรม . วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ . 2536 . อารมณ์ขันในสื่อมวลชน . กรุงเทพมหานคร : โครงการหนังสือ
ชุดวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อวยพร พานิช และคณะ . 2532 . การ์ตูนไทยกับลายเส้นอารมณ์ดี . เอกสารการสอนวิชา
ภาษาเพื่อการสื่อสาร . กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



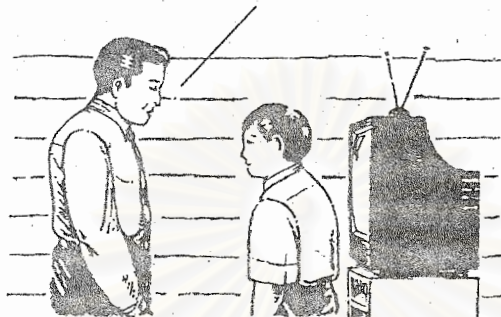
ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก การคุ้มครองเมืองระกากับราษฎร์

ระกา เพื่อป้องกันไม่ให้ลูกหันไปฟังพาแหล่งข้อมูลอื่นๆนอกบ้านเช่นสื่อมวลชน
และเพื่อนๆมากเกินไป พ่อจึงต้องทำตัวเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับลูกเสียเอง

1



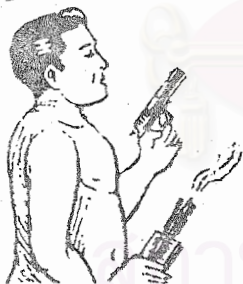
พ่อๆ ทำไมพ่อเดินถือปืนกับแม็กกับ?

พ่อกำลังทำตัวเป็นหนังสือพิมพ์ช่วงเลือกตั้งโลก



พ่อๆ ทำไมพ่อเดินถือรูปครบ?

พ่อกำลังทำตัวเป็นหนังสือพิมพ์ช่วงที่หวยออกใจลูก



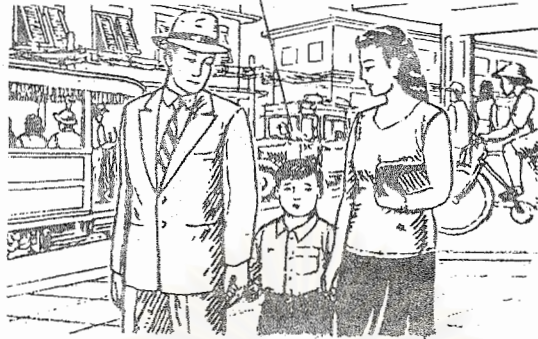
พ่อๆ ทำไมพ่อเดินแก้ผ้าครับ?

พ่อกำลังทำตัวเป็นหนังสือพิมพ์วันอาทิตย์โลก



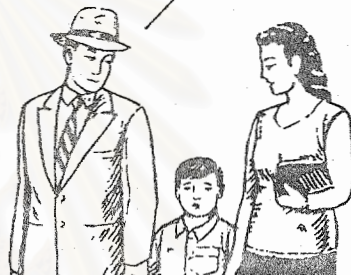
พ่อๆ ทำไมไม่ต้องไปโรงเรียนครับ ?

2



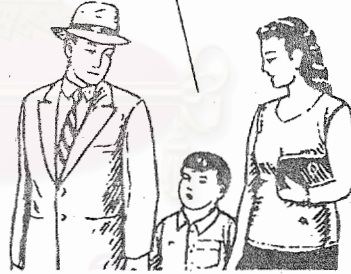
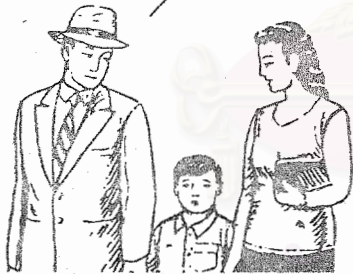
เพราะการศึกษาเป็นทางได้เข้าไปสู่ความร่ำรวย ไร้ละ, ระกา

สมัยโบราณ ก่อนที่จะมีโรงเรียน คนเรามีทางได้เข้าไปสู่ความ
ร่ำรวยเพียงสองทาง นั่นคือ รอรับมรดกจากพ่อแม่หรือไม่มี
ปล้นเขา



พ่อกับแม่ไม่มีมรดกให้ลูก ตำรวจไม่ยอมให้ลูกไปเป็นโจร
ลูกก็ต้องไปโรงเรียน

ไม่ลาคเลย พ่อแม่สมัยใหม่จะนำเอาแนวคิดและภูมิ
ปัญญาของคนสมัยโบราณมาประยุกต์ให้มากกว่านั้นครับ



ทำยังไรละลูก ?

พ่อไปเป็นโจร ปล้นเงินเขามาเยอะๆ
แล้วให้ผมรอรับมรดกจากพ่อ

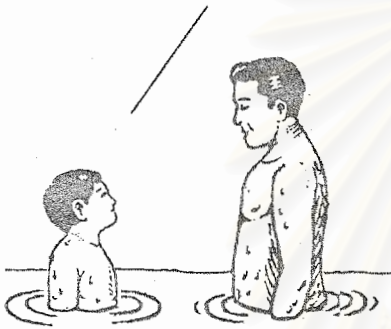


พ่อสมัยใหม่ไม่ใช่เป็นผู้ปกครอง แต่เป็นเพื่อน
ต้องทำให้เขารู้สึกว่าเรายู่ข้างเขา ไม่ว่าเขาจะคิดอะไรทำอะไร

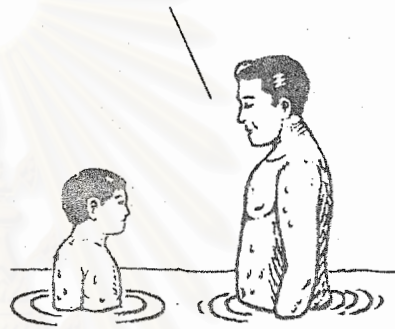


พ่อๆ ผมแอบตดในน้ำครับ

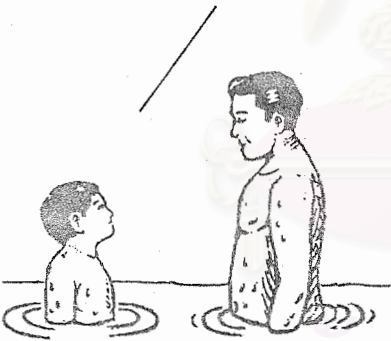
ไม่เป็นไรลูก พ่อก็แอบตดในน้ำเหมือนกัน



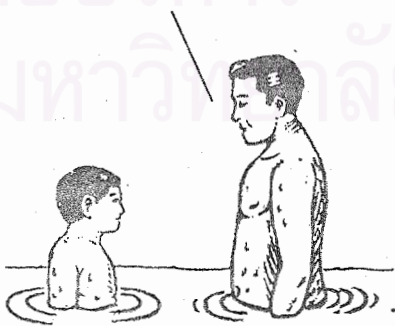
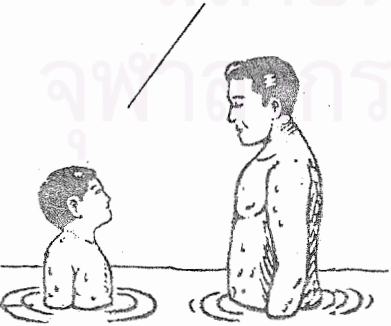
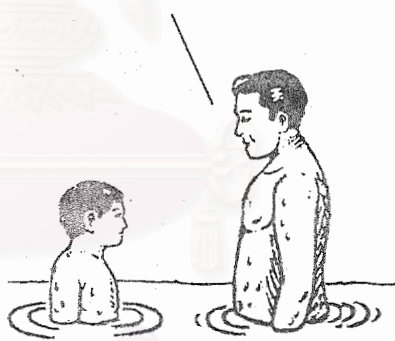
พ่อๆ ผมแอบฉี่ในน้ำครับ



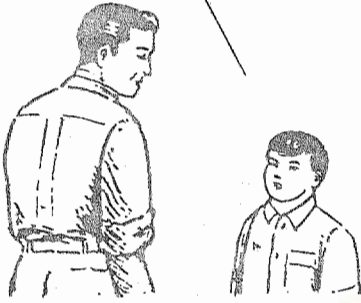
ไม่เป็นไรลูก พ่อก็แอบฉี่ในน้ำเหมือนกัน



พ่อๆ ผมแอบอึในน้ำครับ

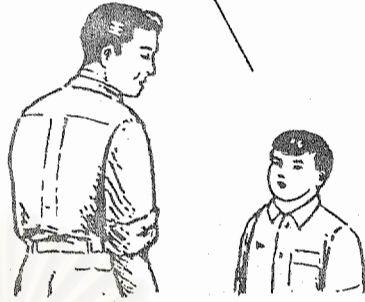


พ่อหลอกผมเรื่องเศรษฐกิจพื้นตัว



พ่อหลอกผมเรื่องรวมบัญชี

4



พ่อหลอกผมเรื่องเขียนปากมุล



พ่อหลอกผมเรื่องพฤษภาทมิฬ



พ่อหลอกผมเรื่องอาจารย์ป๊ากับทวดตุลา



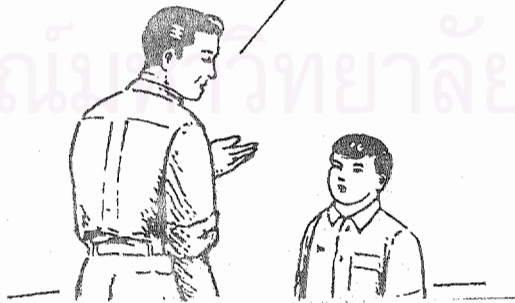
พ่อหลอกผมเรื่องจอมพลดอนอมกับลิบสีตุลา



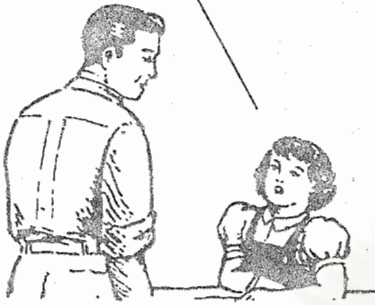
ทำไมถึงต้องหลอกกันด้วย?
พ่อก็จะมีอะไรจะแก้ตัวไม?



พ่อดูหนังเรื่อง Life is Beautiful มากไปหน่อยลูก
สักห้ารอบเห็นจะได้



โตขึ้น หนูจะเป็นนักวิชาการ
สนใจแต่การวิจัยและเป็นเลิศทางวิชาการ



นั่นเขาเรียกว่าชักว่าวทางความคิด

5



วันหนึ่งจะนำความรู้มาใช้กลุ่มผลประโยชน์
มีส่วนร่วมทางการเมืองและการเปลี่ยนแปลงสังคม

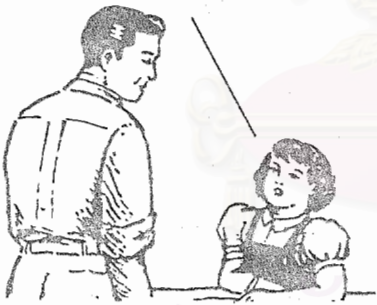


นั่นเขาเรียกว่ากะเหรี่ยงทางวิชาการ



วันหนึ่งจะเขียนบทความลงหนังสือพิมพ์ เอาเรื่องยากๆมาทำให้
เป็นเรื่องง่ายๆ จุดไฟความรู้ให้กับประชาชน

นั่นเขาเรียกว่าหมอนวดทางปัญญา



แล้วถ้าจับใช้คนจนและภาคประชาสังคมเป็นครั้งคราว
อีกทั้งเชิดชูภูมิปัญญาชาวบ้านอย่างสม่ำเสมอล่ะคะ

นั่นเขาเรียกว่าหมอนวดทางปัญญาแผนโบราณ



เราเชื่อว่าพ่อแม่ผู้ปกครองและครูมีบทบาทเท่าเทียมกันในการอบรมบ่มเพาะเยาวชน โรงเรียนดัดเด็ควิทยาจึงเชิญทั้งสองฝ่ายให้มาพบปะพูดคุยกัน เพื่อร่วมกันกำหนดบทบาทที่เหมาะสมของแต่ละฝ่าย เราได้ออกแบบสอบถามสำหรับทุกคนเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงประสิทธิภาพและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกัน

6



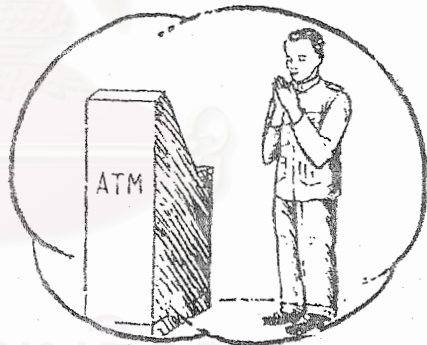
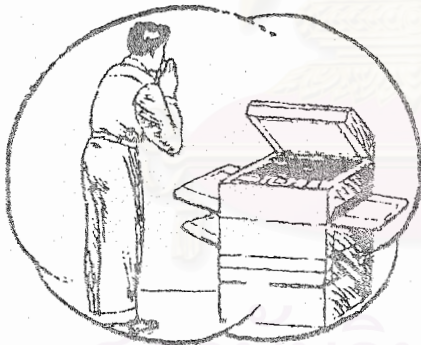
แบบสอบถามสำหรับพ่อแม่
ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง
ในปัจจุบัน ท่านเห็นว่าครูยังมี
บทบาทอย่างไรในการอบรม
บ่มเพาะเยาวชน?

- ก. แม่พิมพ์
- ข. เครื่องซีร็อกซ์
- ค. ตูสดักเกอร์
- ง. ถูกทุกข้อ



แบบสอบถามสำหรับควอจารย์
ท่านเห็นว่าข้อปฏิบัติต่อพ่อ
แม่ผู้ปกครองข้อไหนที่ลูกๆ ควร
ยึดถือ?

- ก. การถอนเงินอัตโนมัติ
กระทำได้เพียงวันละครั้ง
- ข. พยายามทำรายการฝาก-
ถอนจากตู้อัตโนมัติด้วยตัวเอง
- ค. หากถอนเงินต่างสาขา
ต้องเสียค่าธรรมเนียมตามอัตรา
ที่กำหนดไว้
- ง. ถูกทุกข้อ

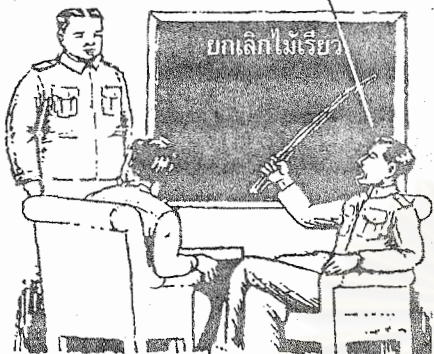


เมื่อจบการประชุม หลังจากได้
แลกเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อกัน
ทั้งผู้ปกครองและครูต่างก็เกิด
ความเข้าใจใหม่บทของ
แต่ละฝ่ายอย่างลึกซึ้ง



7

อาจารย์ใหญ่ครับ, ผมขอคัดค้านการยกเลิกไม้เรียว! ถ้าไม่มีไม้เรียว ครูจะเหลืออะไรเป็นเครื่องมือรักษาระเบียบวินัย ถ้าไม่มีไม้เรียว เราจะไปแข่งขันกับต่างชาติเช่นสิงคโปร์ได้อย่างไร?



คุณครูสมปอง, ในยุคแห่งการโอนกิจการเป็นของเอกชน ครูต้องลดบทบาทลง กิจการที่ครูเคยทำก็ควรถูกโอนไปให้คนอื่นบ้าง



แต่กิจการของครูถูกโอนไปจนหมดแล้ว! วิชาศีลธรรมถูกยกเลิก และโอนกิจการเป็นของวัด หน้าที่พักเมืองถูกโอนเป็นขององค์กรอิสระ การสอนหนังสือถูกโอนเป็นของโรงเรียนกวดวิชา การอบรมนักเรียนถูกโอนเป็นของโฮมสคูล การให้ความรู้รอบตัวถูกโอนเป็นของเกมส์ ถ้ายกเลิกการตักเตือนนักเรียน ครูจะไม่สามารถรักษามาตรฐานการศึกษา และไม่มีความหมายอะไรเหลือเลยนะครับ!



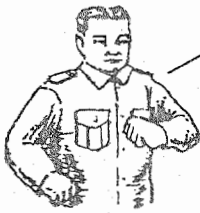
มองในแง่ดีสิครับ, ถ้ามาตรฐานการศึกษาแย่งทุกวันนี้แบบนี้ นักเรียนจะออกไปเตะฝุ่น ดินยาและเป็นโจรกันอีกเยอะ ต่อไปเราก็คงโอนครูไปอยู่บ้านเมตตาและกรุณาไฉละ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การปฏิรูปการศึกษาให้เป็นแบบดิจิทัล
คือแนวทางการแก้ปัญหาการศึกษาของชาติ!

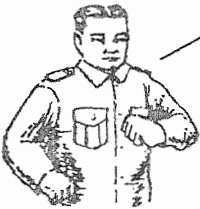
8



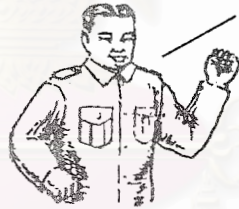
ถ้าปัญหาคือครูมีสภาพเป็น
เครื่องซีรอกซ์ เพราะไม่ได้ทำ
หน้าที่อบรมบ่มสอน พอเข้ามา
ในห้องเรียนก็เอาแต่พูดเหมือน
ตाराและปิงแผ่นดิน เสร็จแล้วก็
แจกช็อคและให้กำบ้าน พอ
ปลายปีก็ออกข้อสอบ



ทางแก้คือปรับปรุงครูให้เป็น
สแกนเนอร์ เดเซอร์ปรีนเตอร์
และเพาเวอร์พอยต์ ซึ่งนอก
จากถือปด้าว่าได้เหมือนกว่า
เครื่องซีรอกซ์แล้ว ยังสามารถ
ระบายสีลงไปได้ด้วย



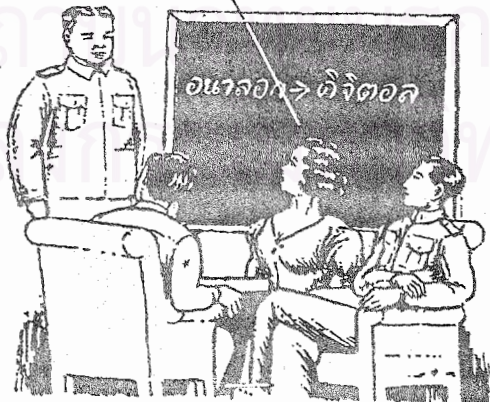
ถ้าปัญหาคือการที่เด็กเห็นพ่อ
เป็นเครื่องเอทีเอ็ม เพราะไม่ได้
ทำหน้าที่เป็นผู้นำทางความ
คิดจิตใจหรือทำตัวแบบอย่าง
ที่ดี ดิ้นเข้าก็ออกไปทำงาน
บทบาทเดียวที่มีคือจ่ายค่า
เทอมและค่าขนม



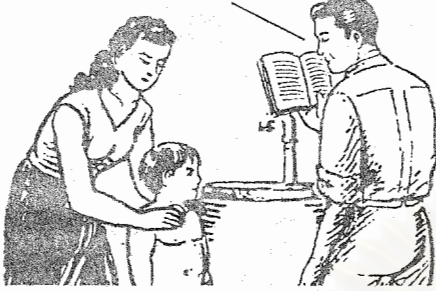
ทางแก้คือปรับปรุงพ่อให้เป็น
เทเลแบงก์กิ้ง ซึ่งไม่เพียงถอน
เงินได้แล้ว ยังสามารถแลกเช็ค
และเบิกเงินเกินบัญชีได้ด้วย

ถ้าปัญหาคือการที่เด็กเห็นแม่เป็นเครื่องซักผ้ากับตู้เย็นสะละ
จะปรับปรุงให้เป็นดิจิทัลใหม่?

อะไรที่ใช้การได้คืออยู่แล้ว
อย่าไปปรับปรุงเลยครับ

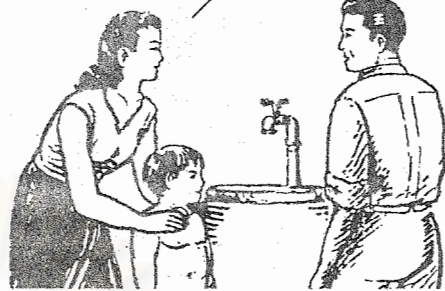


พ่อสมัยใหม่ ต้องช่วยแบ่งเบาภาระจากแม่ การดูแลลูกๆ ไม่ใช่
ความรับผิดชอบของใครคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นหน้าที่ร่วมกันของ
ทั้งพ่อและแม่



แม่ไม่เคยเห็นพ่อช่วยดูแลลูกๆ เลย
กลับถึงบ้านก็เอาแต่ดูกีฬาทั้งปี

9



.....จันร่อเดี่ยวนะ.....

ตามรายการ "เรื่องของลูกที่เราสองคนต้องช่วยกันรับผิดชอบ"
พ่อก็มีเรื่องต้องดูแลลูกเท่ากับแม่แล้วนี่นา พ่อจะอ่านให้ฟังนะ

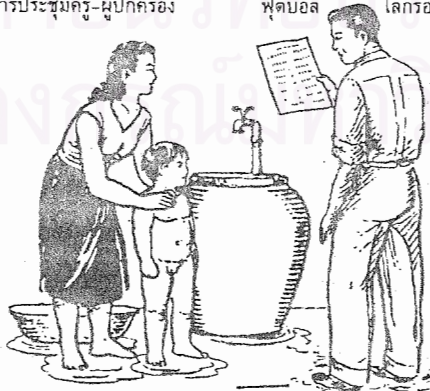


เรื่องของลูกที่แม่ต้องรับผิดชอบ

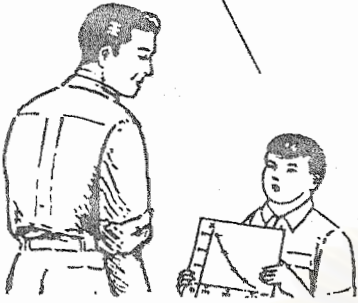
- หุงหาอาหาร
- ซักผ้าเสื้อผ้า
- พาไปโรงเรียน
- ซื้อตำราและอุปกรณ์
- ช่วยทำการบ้าน
- การคบเพื่อน
- การกินขนม
- พาไปหาหมอ
- การอาบน้ำ
- สั่งให้เข้านอน
- พาไปทำฟัน
- การทำโทษ
- กิจกรรมนอกหลักสูตร
- การประชุมครู-ผู้ปกครอง

เรื่องของลูกที่พ่อต้องรับผิดชอบ

- ฟุตบอลเชลซี
- ฟุตบอลพรีเมียร์ลีกอังกฤษ
- ฟุตบอลดิวิชันอังกฤษ
- ฟุตบอลโคปาอิตาเลีย
- ฟุตบอลกลัโซว์ ซีรีเอ อิตาลี
- ฟุตบอลบุนเดสลีกาเยอรมัน
- ฟุตบอลสเปนลิก
- ฟุตบอลพรีเมียร์ลีกดัตช์
- ฟุตบอลดิวิชันฝรั่งเศส
- ฟุตบอลยูฟ่าแชมเปียนลีก
- ฟุตบอลยุโรป
- ฟุตบอลโลก
- ฟุตบอลโลกรอบคัดเลือก โซนยุโรป
- ฟุตบอลโลกรอบคัดเลือก โซนอเมริกาใต้

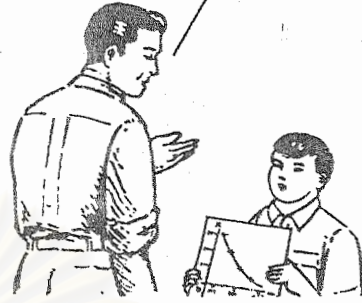


พ่อๆ โพลของผมชี้ว่าพ่อเสื่อมความนิยมลงไปแล้วนะ



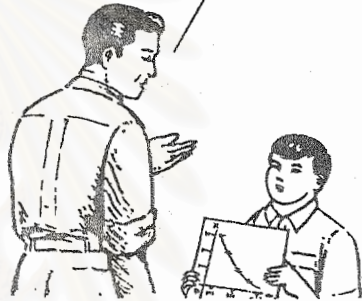
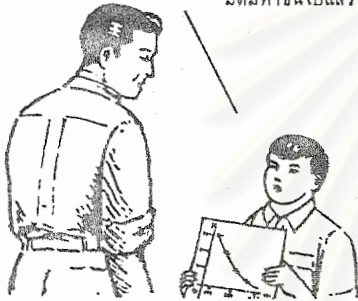
โพลเป็นเพียงทัศนคติของคนกลุ่มเดียว
ทำไมพ่อต้องฟังโพลด้วย

10

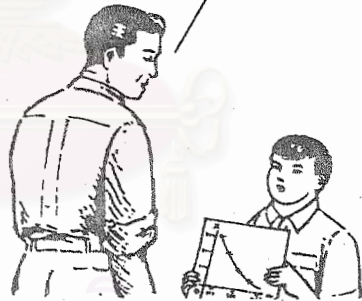
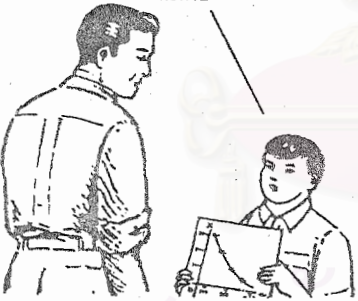


แต่ทัศนคตินี้เป็นของผมซึ่งก็คือประชากรกว่าห้าสิบล้านเปอร์เซ็นต์
ในบ้าน แกมยังผ่านการเลือกตั้งและทดสอบจนเรียกได้ว่าเป็น
มติมหาชนไปแล้ว

พ่อทำแต่สิ่งที่ดี ไม่สนใจหรอกว่าจะได้คะแนนนิยมหรือไม่

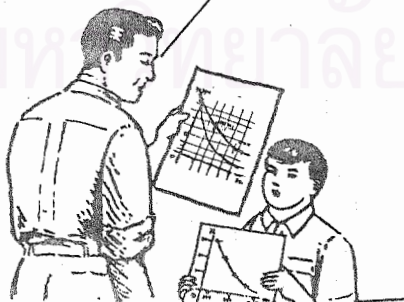
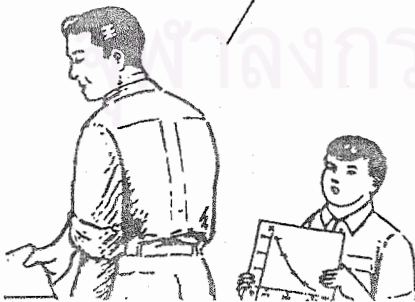


การเพิกเฉยต่อโพลก็เท่ากับเป็นการไม่เคารพต่อวิถีทาง
ประชาธิปไตย ใครไม่ฟังเสียงโพลก็เท่ากับไม่ฟังเสียงสวรรค์
นะครับ



...จันรอเดี๋ยวนะ...

โพลของผมชี้ว่าโพลของลูก
เสื่อมความน่าเชื่อถือไปตั้งนานแล้วนี่นา



ตามหลักการศึกษาระบบ "เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง" นักเรียน
จะเป็นผู้ตั้งเป้าหมายและสรุปผลการเรียนด้วยตนเอง เด็กชาย
ระภา, เธอคงสรุปชีวิตเราได้บรรลุเป้าหมายอะไรไปแล้วบ้าง?

เพื่อคัดผ่อนปัญหาความว่างงานให้
เนิ่นนานออกไป อีกทั้งประหยัด
งบประมาณของราชการในการ
สร้างลูก

11



เพื่อทำให้นักเรียนเคยชินกับงาน
โง่ ๆ ขอมรับกฎเกณฑ์ที่
น่าเบื่อหน่าย และกลายเป็น
วัตถุติดที่ง่ายต่อการป้อนเข้า
โรงงาน



เพื่อทำให้นักเรียนกลายเป็นคน
เชื่อง ขอมรับสถาบันและอำนาจ
ที่เหนือกว่า



เพื่อทำให้นักเรียนก้มหัวให้กับ
กระแสสังคมและความไม่ถูกต้อง
ไร้วิจารณ์ชฎาในการเก็บรับ
ความรู้ทุกชนิด



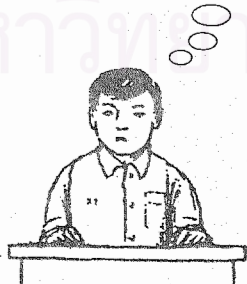
เพื่อทำให้นักเรียนหวาดระแวงคน
อื่น ๆ ที่มีความคิดและการประพฤติ
ปฏิบัติไม่เหมือนกับตัวเอง



เพื่อทำให้นักเรียนกลายเป็นพลเมืองที่ดี รู้จักเสียภาษี
ไปออกเสียงเลือกตั้งและรักษากฎบ้านเมืองให้สะอาดครับ!

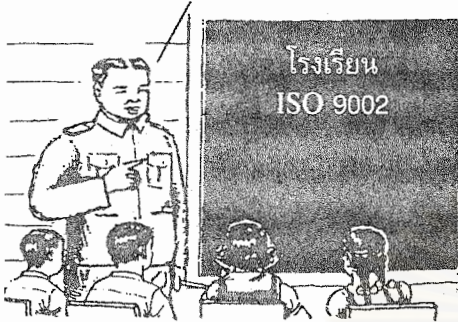


ดีมาก !



มาตรฐาน ISO 9002 มีแนวคิดพื้นฐานอยู่ที่ว่าโรงเรียนคือ
ผู้ให้บริการ สิ่งที่จะเป็นหลักประกันให้บริการนั้นมีคุณภาพ
ก็คือการปรับปรุงระบบยื่นคำร้องขอใช้บริการ

12



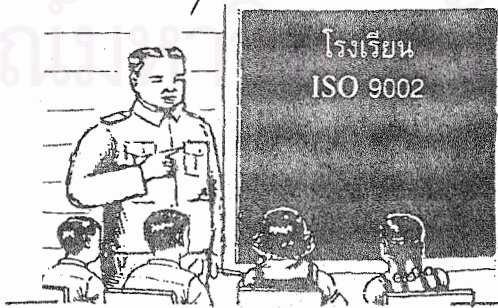
ครูจึงต้องออกแบบฟอร์มสำหรับยื่นคำร้องขอใช้บริการทุกชนิด
แบบฟอร์ม หน-58-6 สำหรับยื่นคำร้องขอไปเข้าห้องน้ำ
แบบฟอร์ม กข-58-7 สำหรับยื่นคำร้องขอกินขนมในห้องเรียน
แบบฟอร์ม นล-58-8 สำหรับยื่นคำร้องขอนั่งหลับในห้องเรียน
แบบฟอร์ม กน-58-5 สำหรับยื่นคำร้องขอกินอาหารและดื่มน้ำ



มีแบบฟอร์มสำหรับยื่นคำร้องขอ
วิชาความรู้ใหม่คะ?

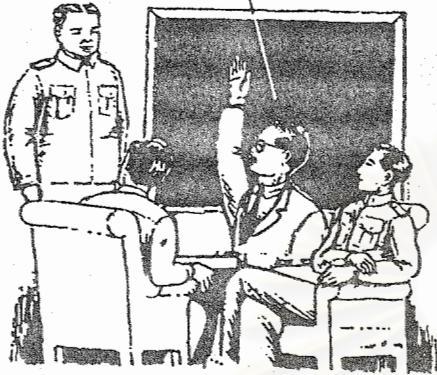


นักเรียนต้องไปขอแบบฟอร์ม ยช-รท-58-16 จากฝ่ายบริการ
เสริม แต่ครูคิดว่าฝ่ายนั้นถูกขายให้เอกชนไปแล้วนะ



อาจารย์ใหญ่ครับ ผมถูกส่งมาประเมินคุณภาพของโรงเรียน
ดักแต่วิทยาและเพิ่งไปสังเกตการณ์ในห้องเรียน
ผมลองถามนักเรียนว่าใครเป็นคนทำให้กรุงศรีอยุธยาแตก
นักเรียนของคุณตอบว่าไม่ทราบจริงๆ ครับ ผมไม่ได้เป็นคนทำ

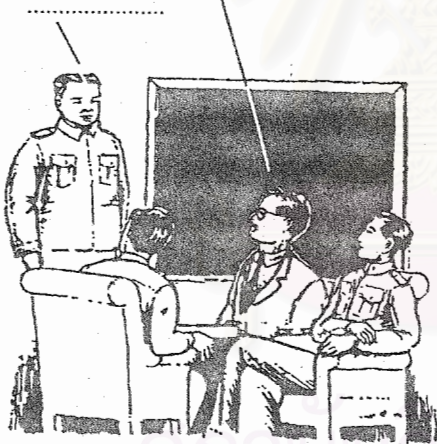
13



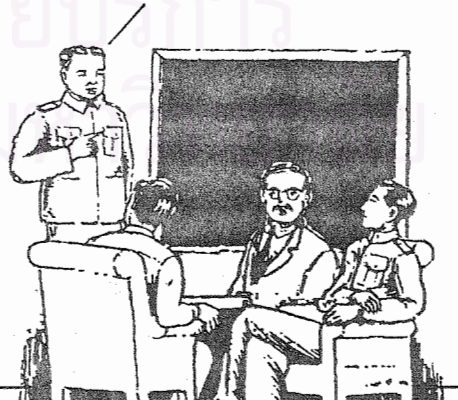
พอหันไปถามครูประจำวิชา ท่านก็ตอบว่าผมไม่รู้เหมือนกัน
ครับ แต่เด็กคนนี้ไม่ใช่เด็กเกเร ถ้าเขาบอกว่าไม่ได้ทำ ก็คงไม่
ได้เป็นคนทำจริงๆ



ผมไม่เข้าใจจริงๆ ทั้งนักเรียนและครู
เป็นไปได้ถึงขนาดนี้ได้อย่างไร?



คุณอย่าเพิ่งโมโห นักเรียนและครูของผมซื่อสัตย์ทุกคน
ถ้าเขาบอกว่าไม่ได้ทำ ผมว่าเขาน่าจะพูดจริง
เอาอย่างนี้แล้วก็แล้วกัน กรุงศรีอยุธยาของคุณเนี่ยราคาเท่าไร
ผมยินดีชดใช้ค่าเสียหายให้ได้ยี่สิบเลยครับ



ราณี เธอรู้ไหมว่าอินเทอร์เน็ตทำอะไรได้ตั้งหลายอย่าง

แล้วไงล่ะ, หางคาบ?

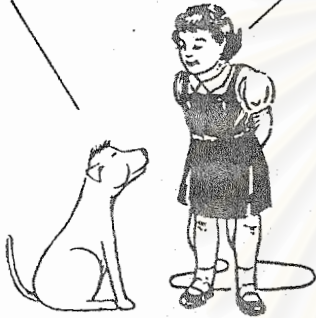


อินเทอร์เน็ตเป็นโทรศัพท์ก็ได้ เป็นแฟกซ์ก็ได้

ฉันมีทั้งโทรศัพท์และแฟกซ์แล้วนี่

อินเทอร์เน็ตเป็นทีวีก็ได้ เป็นวิทยุก็ได้

ฉันมีทั้งทีวีและวิทยุแล้วนี่

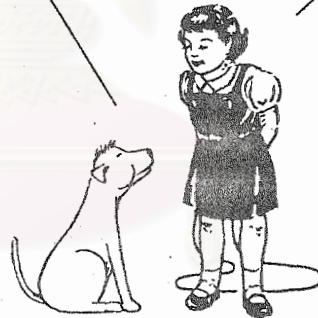


อินเทอร์เน็ตเป็นห้องสมุดก็ได้ เป็นศูนย์การค้าก็ได้ เป็นโรงหนังก็ได้

ฉันมีทั้งห้องสมุด ศูนย์การค้า และโรงหนังแล้วนี่

อินเทอร์เน็ตเป็นครูก็ได้ เป็นเพื่อนก็ได้

ฉันมีทั้งครูและเพื่อนแล้วนี่

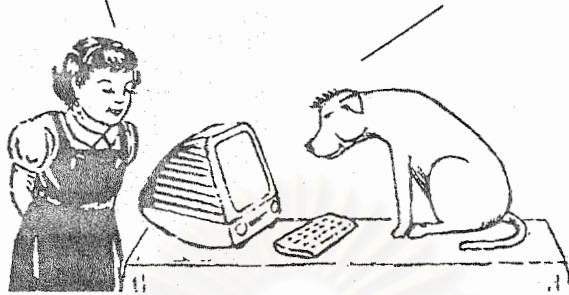


ราณี เธอรู้ไหมว่า ไดโนเสาร์สูญพันธุ์เพราะไปขอมใช้ อินเทอร์เน็ต



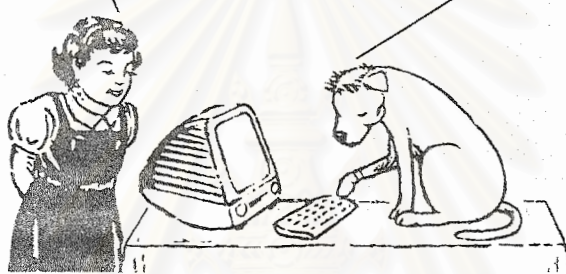
ทางตาม
อ่านอะไรอยู่ ?

"กระดุกเทียมปริทัศน์" เว็บไซต์เกี่ยวกับกระดุกเทียม
สำหรับหมาที่ชอบแตะกระดุกเทียมโดยเฉพาะ



กระดุกเทียมนี้มันน่าสนใจถึงขนาดต้องมีเว็บไซต์
เกี่ยวกับเรื่องนี้โดยเฉพาะ?

ก็เว็บไซต์เกี่ยวกับอาหาร เครื่องนุ่งห่ม รถยนต์ และ
คอมพิวเตอร์ เพลงและภาพยนตร์ เรายังมีได้ ทำไปจะมี
นิตยสารเกี่ยวกับกระดุกเทียมมังไม่ได้

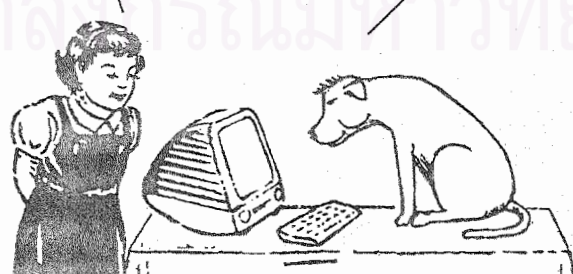


เว็บไซต์นี้เต็มไปด้วยความรู้ที่น่าสนใจ ยกตัวอย่างเช่น บทความนี้อาการกระดุกเทียมห้ายี่ห้อมาเปรียบเทียบกัน กราฟนี้แสดง
ความแตกต่างทั้งในแง่ของความอวบ ความแข็ง ความเหนียวและความนุ่ม สก๊อปนี้บอกว่าการกระดุกเทียมรุ่นที่กำลังอยู่ใน
เทรนด์ อีพเจทข้อมูลใหม่เกี่ยวกับอุปกรณ์เสริมแบบล่าสุด รวมทั้งให้ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ของกระดุกเทียม นี่เป็น
สัมภาษณ์คุณสุนิสา หมานักชิมกระดุกเทียมที่เคยไปออกรายการทีวีแชมเปียนมาแล้ว ส่วนท้ายเล่มก็มีโฆษณาเวิร์กช็อปและ
เทรนด์นักร้องซึ่งคอยแนะนำให้เราแตะกระดุกเทียมอย่างถูกวิธี



มันเป็น 'ความรู้ที่ไร้ความหมาย' !
การแตะกระดุกไม่ต้องใช้ความรู้ขนาดนั้นหรอก

มันเป็นความรู้ที่ทำให้การบริโภคของผมมีความหมาย
อย่างน้อยกว่ากระดุกเทียมมีไว้ทะเล่เล่นสนุกๆนะครับ



ตามโครงการส่งเสริมการผลิตนักวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
เราต้องเร่งฝึกนักเรียนให้นับเลขเก่งๆ
ประเทศชาติจึงจะเจริญ

16



คุณครูฯ สอนแต่นับเลขแบบนี้
จบไปก็ไม่ได้แค่เสมียน
หรือการโรง

ไม่จริง ไรคนับเลขไม่เป็นกำลัง
ระบอบ ทักษะนี้จึงเป็นที่ต้องการมาก
ยกตัวอย่างเช่น รัฐบาลไทยต้องการ
คนนับเลขเป็น เพราะบ้านนี้ยังไม่รู้ว่า
เงินทุนสำรองนั้นจะนับแยกบัญชีหรือ
รวมบัญชีดี ส่วนนักการเมืองไทยก็
ต้องการคนนับเลขเป็น เพราะทรัพย์สิน
สินของตัวเองยังไม่ถูกเลข



ทักษะแค่นี้ จะช่วยให้พวกหนูไปแข่งขันกับใครๆใน
ตลาดโลกได้หรือคะ?

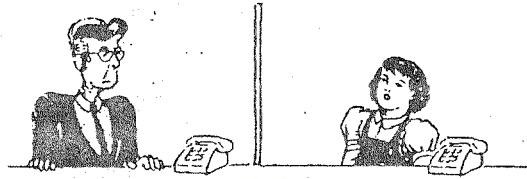


แข่งได้สิ ไรคนี่ระบอบไปทั่วโลกแล้ว แม้แต่อเมริกาก็ยัง
ขาดแคลนคนนับเลขเป็น คุณ ป้านนี่ยังนับคะแนนเลือกตั้ง
ไม่เสร็จเลย!



รายการเกมเศรษฐีวันนี้ รัฐบาลเป็นผู้เข้าแข่งขัน ทดถึกคือคู่แข่งสามารถโทรศัพท์ไปถามตัวช่วยได้หนึ่งครั้ง
ด.ญ.ราณี ตัวแทนของประชาชน วันหน้าที่เป็นตัวช่วย

17



คำถามคือไทยจะรับมือกับการ
คุกคามของทุนต่างชาติได้อย่างไร ?



คุ้มครองคนจน
และธุรกิจขนาดกลางและเล็ก



อู๋ม นายทุนใหญ่
ที่มีหนี้เอ็นพี
แอลเยอะๆ!
เป็นคำตอบ
สุดท้ายครับ!



คำถามคือเราจะฟื้นฟูเศรษฐกิจ
ชุมชนได้อย่างไร?



ให้อำนาจแก่ชุมชนและชาวบ้าน
ในการพึ่งตนเอง



เพิ่มงบมียาชาว่า
เป็นคำตอบ
สุดท้ายครับ!



คำถามคือสมัชชาคนจน
ต้องการอะไร ?



ความยุติธรรม



ไม่กระบอง!
เป็นคำตอบ
สุดท้ายครับ!



คำถามคือกลุ่มนักวิชาการที่เสนอ
'ยุทธศาสตร์กึ่งวิกฤตชาติ' เรียกร้อง
ให้รัฐบาลทำอะไร ?



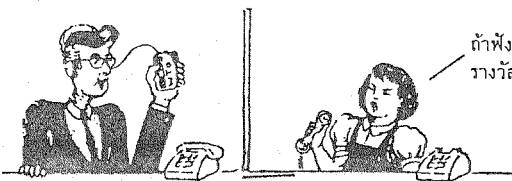
เว้นวรรค



ชักดาบ!
เป็นคำตอบ
สุดท้ายครับ!



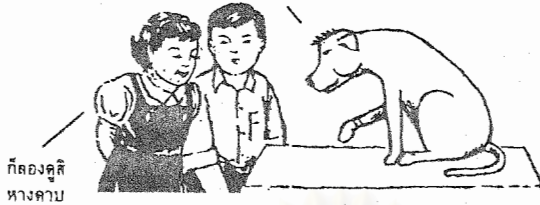
ผิดหมดครับ !



ถ้าฟังตัวช่วยก็ตอบถูกและได้
รางวัลไปแล้ว ทำไมไม่ฟังกัน
มั่งเลย ?

ผมเบื่อเป็นหมาเฝ้าบ้านแล้ว
ขอออกไปอาละวาดไล่กัดคนเล่นดีกว่า

18



ก็ลองดูสิ
หางคาบ



โฮ่งๆ ชั้นเป็น
หมาโรคไวเลอร์ กลัวมีย

ผมกลัว
น้กการ
เมือกซีโกง
มากกว่า



โฮ่งๆ ชั้นเป็น
หมาโรคไวเลอร์ กลัวมีย

ชั้นกลัว
ข้าวขาการ
คอร์ปชั้น
มากกว่า



โฮ่งๆ ชั้นเป็น
หมาโรคไวเลอร์ กลัวมีย

อีวกกลัว
ไอเอ็มเอฟ
มากกว่า



โฮ่งๆ ชั้นเป็น
หมาโรคไวเลอร์ กลัวมีย

หนูกลัว
ตำรวจรับ
ส่วยมาก
กว่า



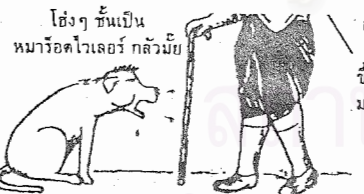
โฮ่งๆ ชั้นเป็น
หมาโรคไวเลอร์ กลัวมีย

ผมกลัว
การโอน
กิจการ
เป็นของ
เอกชน
มากกว่า



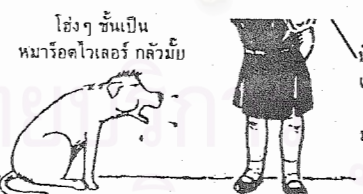
โฮ่งๆ ชั้นเป็น
หมาโรคไวเลอร์ กลัวมีย

ดิฉันกลัว
สถาบัน
ครอบครัว
ล่มสลาย
มากกว่า



โฮ่งๆ ชั้นเป็น
หมาโรคไวเลอร์ กลัวมีย

อีวกกลัว
น้ำมัน
ขึ้นราคา
มากกว่า



โฮ่งๆ ชั้นเป็น
หมาโรคไวเลอร์ กลัวมีย

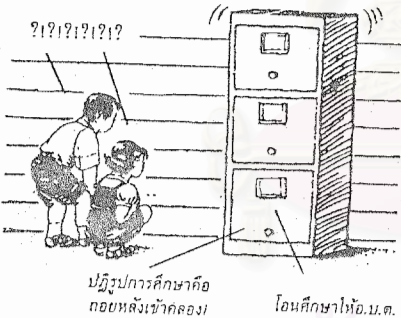
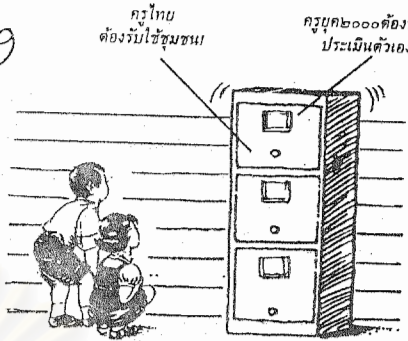
หนูกลัว
ปัญหาสิ่ง
แวดล้อม
เน่าเสีย
มากกว่า

คนสมัยนี้ไม่กลัวหมาบ้านแล้ว
อย่างอื่นน่ากลัวกว่าเยอะ



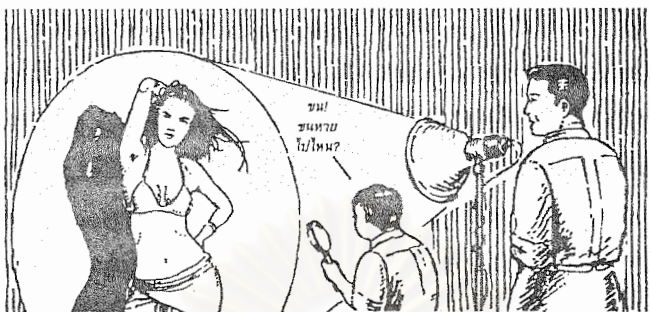
ลองบอกเขาว่าแก
เป็นก.ก.ค.หรือ
ป.ป.ช.ดูสิ

19



โปรงใสคือเห็นถึงข้างใน มองแล้วทะเลปรุโปรงเหมือนไม่มีอะไรปิดบัง
เมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ยุคโปรงใส ทุกคนพากันอยากเห็นอะไรให้ชัดๆและเต็มตา
ภาพที่ได้ต้องสามารถเอามาตรวจสอบกันอย่างละเอียดทุกมุมชน

20



กระบวนการตรวจสอบของ ก.ก.ต. และ ป.ช. คือแสงที่ส่องไปยัง
นักการเมือง ไม่ว่าจะใหญ่แค่ไหน ก็ไม่อาจรอดพ้นการตรวจสอบ
ด้วยแสงนี้

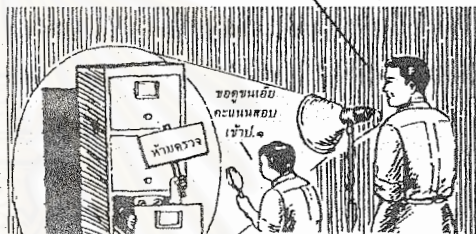
ในทุกวงการ เมื่อแสงแห่งความ "โปรงใสตรวจสอบได้" ส่องไป
ที่ใด โอกาสจะซ่อนตัวอยู่ในมุมมืดก็ไม่มีเหลือ

ออกมาเถอะครับทุกคน



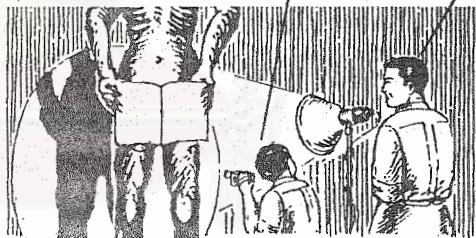
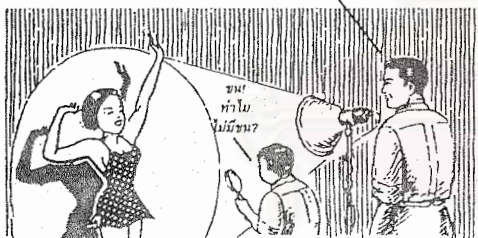
ทุกคนกำลังตื่นตัวกับการตรวจสอบ นิสัยชอบสอดส่องแพร่ไป
ทั่วสังคม สิ่งที่เคยซ่อนเร้นจะตกเป็นเป้าสายตาของประชาชน
เรื่องส่วนตัวจะถูกนำมาเปิดเผยในที่สาธารณะ

การเปิดจึกจะนับกับหัวใจเป็นแถวแล้วสังคมโปรงใส

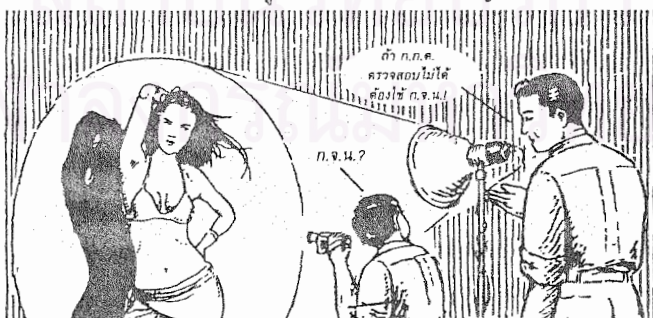


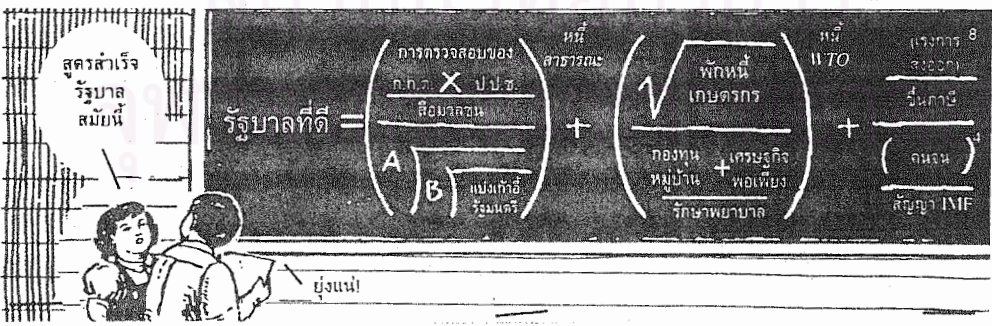
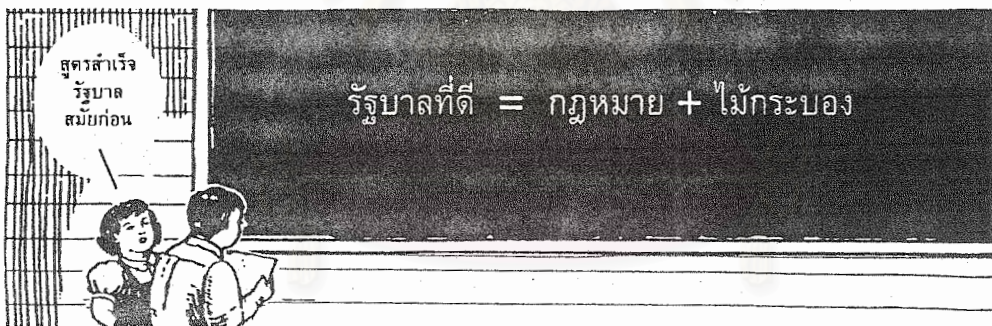
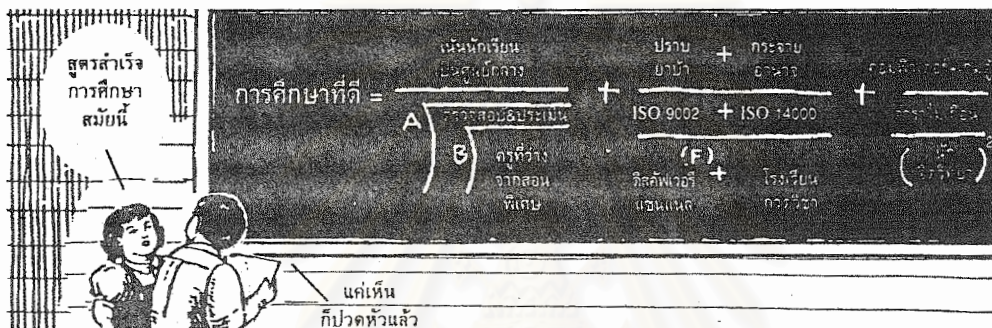
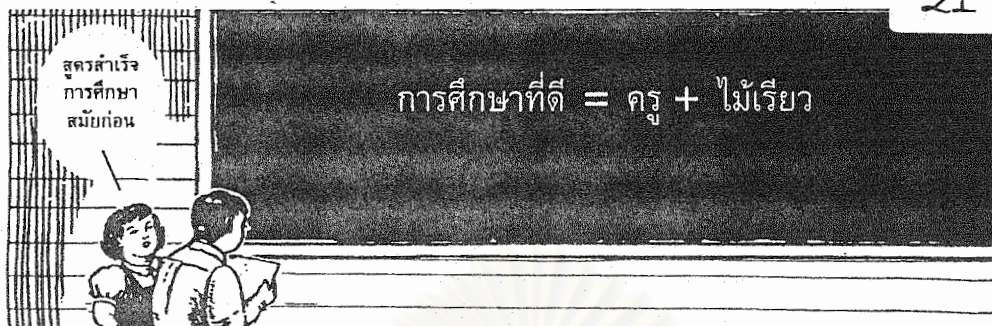
ไม่มีอะไรจะพิสูจน์ความจริงได้ดีกว่าแสงสว่าง สาดแสงนี้เข้าไป
แม้แต่เปรต เราก็มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า

แล้วทำไมควรวก่อน ใช้นั้น
ถ้าบววิคือไม่คิดสะครับ? ไม่ได้ใช้บคว



พ.ศ. ๒๕๔๔ คือปีแห่งความโปรงใสตรวจสอบได้!
กระบวนการนี้จะเปิดโอกาสให้สังคมเข้าถึงความจริงได้มากกว่าในอดีต
และจะนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่!





โรงเรียนนี้ชื่อตักแต่วิทยาเพราะเราเชื่อว่าเขาจะ
เปรียบเสมือนตักแต้ ส่วนโรงเรียนคือที่สำหรับบ่มเพาะ
ตักแต้ให้โตขึ้นเป็นผู้เสียสละส่วยในอนาคต
ตักแต้วันนี้ ผู้เสียวันหน้า!

ในวันนี้ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตกำลังมีบทบาทสำคัญสำหรับการศึกษาและ
อนาคตของเยาวชน ผมจึงได้เชิญคุณหางค้าย มาเป็นที่ปรึกษาด้านการ
เรียนการสอนอินเทอร์เน็ตของเรา ท่านผู้นี้เป็นนักวิเคราะห์ปัญหาและผู้
เชี่ยวชาญการวางระบบอินเทอร์เน็ตที่มีชื่อเสียงมาก

22



ผมดีใจที่คุณเห็นความสำคัญ
ของอินเทอร์เน็ต บอกมาเลย
ครับว่าปัญหาของคุณคืออะไร
ผมจะแก้ไขให้ทันที



ปัญหาคือการต่ออินเทอร์เน็ตทำได้ช้ามากในช่วงนี้ ผม
พยายามมาทำเดือนแล้ว
ไม่สำเร็จสักที



อะไรนะ?!?!? ต่ออินเทอร์เน็ตต้องใช้โมเด็มด้วยหรือ?

เอ, สงสัยโมเด็มของคุณ
จะเก่าไปหน่อยกระมัง?



หา ?! คุณหมายความว่าต้องใช้คอมพิวเตอร์ด้วย ?!?!?!?

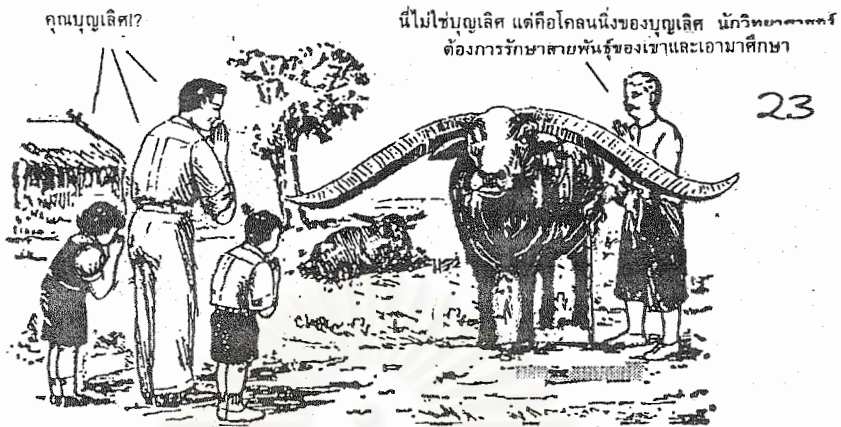


ใช่ครับ! การจะใช้อินเทอร์เน็ต
เราต้องต่อโมเด็มเข้ากับ
คอมพิวเตอร์ และ...



ตักแต้วันนี้ ตักต่านวันหน้า





คุณบุญเลิศ?

นี่ไม่ใช่บุญเลิศ แต่คือโคลนนิ่งของบุญเลิศ นักวิทยาศาสตร์ ต้องการรักษาสายพันธุ์ของเขาและเอามาศึกษา

23

บทบาทของเขาในหนังและตำนานเป็นตัวแทนความรู้สึก ๆ ของคนไทย เราจึงควรเอาเขามาศึกษาอย่างละเอียด

เราอยากรู้ว่าหลังจากถูกหลอกหรือความช่วยเหลือจากรัฐบาล มาสี่ปี เขายังมีความหวังกับกองทุนและงบประมาณจากส่วน กลางอีกหรือไม่?



ศึกษาว่าทำไมเราจึงยอมอดทน และเสียสละเพื่อชาติ?

เปล่า, ศึกษาว่า ทำไมถึงถูกหลอก ง่ายนัก



ผ่านมือนักการเมืองและข้าราชการ แล้ว เหลือมาถึงเรานั่นเอง

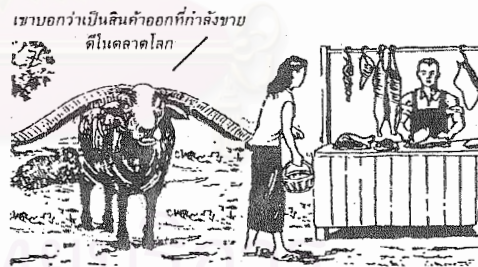
หลังจากถูกหลอกให้เชื่อเรื่องการกระจายอำนาจมาสี่ปี เขายัง เชื่ออีกไหมว่าตัวเองจะหาทางออกได้โดยวิสาหการสมัยใหม่ ไม่ต้องพึ่งส่วนกลาง?

หลังจากถูกหลอกให้เสียสละความสุขสบายเพื่อชาติมาสี่ปี เขา จะยอมบริจาacleือดเนื้อ ชีวิตรวมทั้งอวัยวะของตัวเองให้แก่ชาติ อีกหรือไม่?



พอมืออินเทอร์เน็ตแล้ว เราก็ดูหาคาด ส่งออกเขาเองได้

ส่งซื้อปืนใหญ่ เองก็ได้?



เขามองว่าเป็นสินค้าออกที่กำลังขาย ดีในตลาดโลก

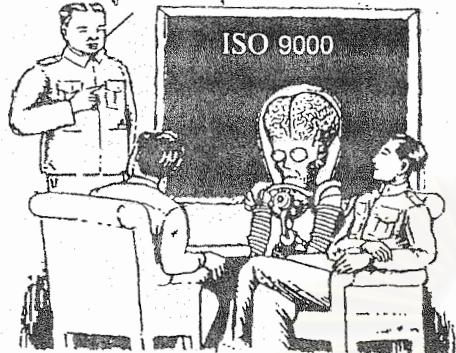
เห็นคุณบุญเลิศเป็นหนูทดลอง ! ถือเป็นการทารุณสัตว์นะคะ

เราไม่ได้เห็นเขาเป็นหนูทดลอง เราเห็นเขาเป็น... เป็น...



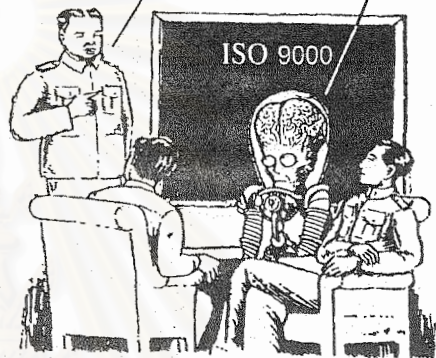
...เป็นควาย?

หัวใจของ ISO9000 คือการบันทึกและทำเอกสาร ดังนั้น ผมจึง
ขอส่งให้พวกคุณบันทึกตำแหน่งงานและบรรยายหน้าที่ของตัว
เองอย่างละเอียดและตรงไปตรงมา เสร็จแล้วส่งไปให้เจ้าหน้าที่
ผู้ตรวจติดตามคุณภาพของโรงเรียน

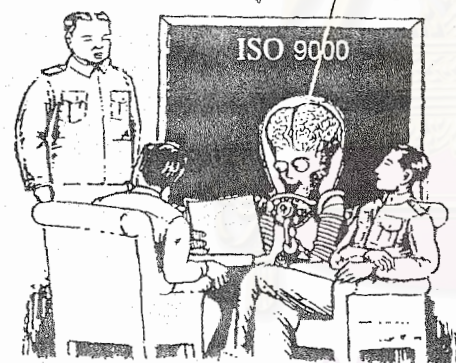


คุณวีระเป็นครูใหม่ ทำบันทึกหรือยัง
ว่าหน้าที่ของคุณคืออะไร?

ทำแล้วครับ

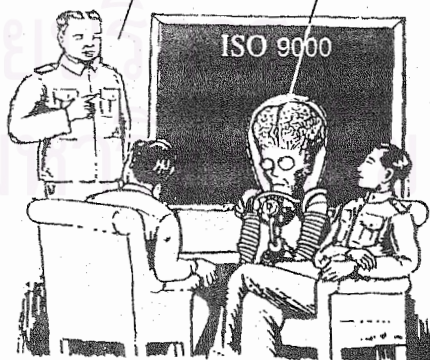


หน้าที่ของผมคือช่วยโอกาสใช้การประเมินคุณภาพมาแลกเปลี่ยน
ให้ครูหาตระแวงซึ่งกันและกัน เพิ่มความสำคัญให้ตัวเองโดย
ทำแต่เรื่องที่ไม่มีประโยชน์ คอยปิดแข่งปิดขานและจ้องทำลาย
คนที่ทำงานจริงจัง เสร็จแล้วก็เอามาเขียนรายงานด้วยศัพท์แสง
ที่ไม่มีใครอ่านรู้เรื่องครับ

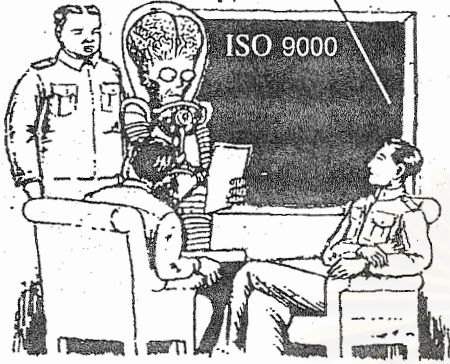


.....
เอ, แล้วตำแหน่งงานของคุณ
คืออะไร?

เจ้าหน้าที่ผู้ตรวจติดตาม
ระบบคุณภาพ ISO9000
ครับ

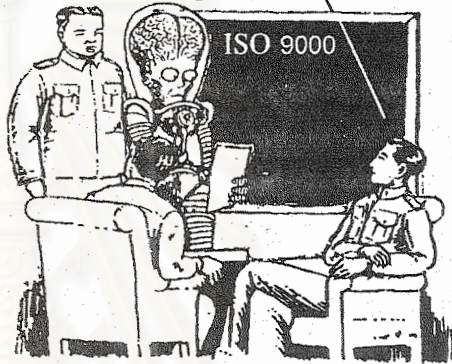


ผมยอมรับว่าคุณภาพโรงเรียนต้องมีมาตรฐาน แต่ ISO 9000 เป็นระบบคุณภาพที่ไม่ใช่ของโรงเรียนเราเอง แถมยังไม่ใช่ของคนไทยด้วย ผมอยากทราบว่าทำไมเราจึงเอามาตรฐานของคนอื่นมาวัดตัวเราเอง ทำให้ครูทุกคนเดือดร้อนกันไปหมด



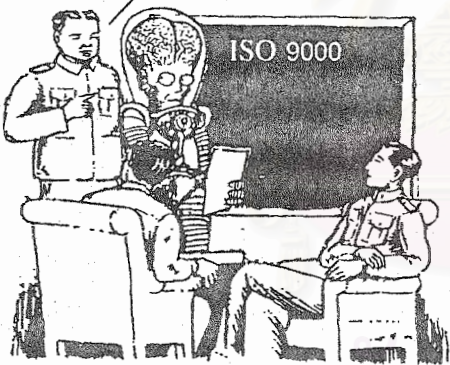
มีข่าวลือว่าระบบคุณภาพนี้ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยมนุษย์ต่างดาว พวกเขาแทรกซึมเข้ามาเพื่อบ่อนทำลายคุณภาพการศึกษาของไทย จริงหรือไม่ครับ?

โธ่ ! ข่าวรั่วไปได้ไง ?!



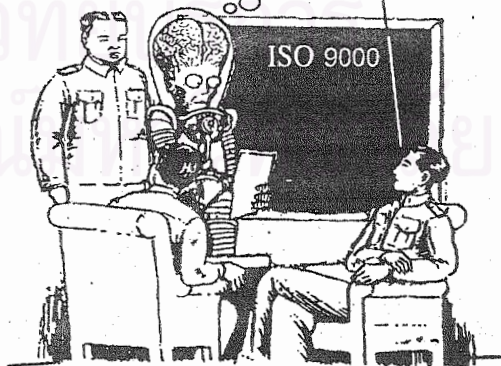
ไม่จริงเลย นั่นเป็นข่าวลือที่เหลวไหลที่สุด ผมกับครูวิระเป็นครูเช่นเดียวกับคุณ ไม่ใช่คนอื่นคนไกล อีกอย่างหนึ่ง เราใช้มาตรฐานคุณภาพนี้เพราะมันสอดคล้องกับสังคมไทย ถ้าจะมีเหตุผลอื่นก็คงเพราะเราชอบทรมาณพวกคุณเล่นเท่านั้นเอง

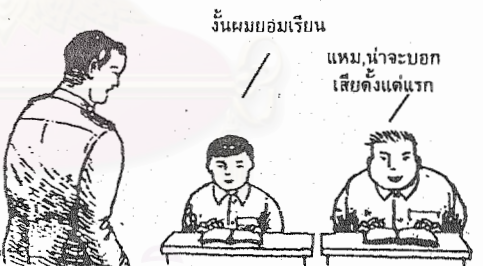
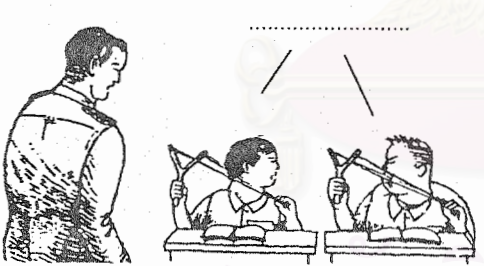
เท่านั้นเอง



ถอยยังชั่วหน่อย ขอบคุณที่ตอบคำถามอย่างเปิดเผยและจริงใจครับ

แหม, เกือบไป !







คุณครูวิชาสอนวิชาวิทยาศาสตร์

มีไบโอ-สเฟียร์ด้วย!

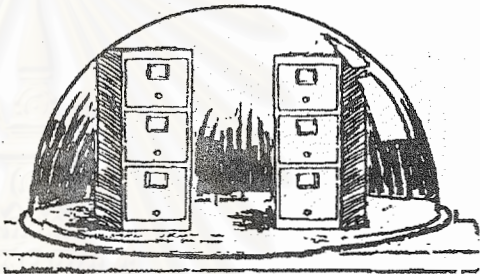
ไบโอ-สเฟียร์คือระบบนิเวศน์จำลอง เป็นภาชนะทรงกลม ปิดฝาสนิททุกด้าน มีไว้เพื่อสังเกตวงจรชีวิตและห่วงโซ่อาหาร เราจะพบว่าสิ่งมีชีวิตบางชนิดสามารถอยู่ร่วมกันได้ เช่นพืชผลิตออกซิเจนเลี้ยงสัตว์ สัตว์ผลิตกากอาหารหรือปุยซึ่งเป็นอาหารพืช

การฟังพาดูคือ เป็นหัวใจของการอยู่ร่วมกัน

27

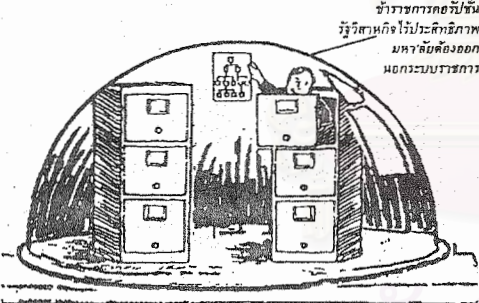
สังคมไทยเป็นไบโอ-สเฟียร์ที่นำศึกษามาก เพราะมีรากฐานของการฟังพาดูกันอย่างสูง จะต่างกันสักแคไหน ทั้งสองฝ่ายก็จะหาทางตกลงและปรองดองกันได้

เราเอาข้าราชการสองฝ่าย ฝ่ายเข้าขามเย็นขามกับฝ่ายปฏิรูประบบราชการมาอยู่ร่วมกันในไบโอ-สเฟียร์ จะเห็นได้ว่า ครอบโคที่อาหารและน้ำยังพอเพียง ทั้งสองฝ่ายก็อยู่กันอย่างมีความสุข



แต่พอเริ่มขาดแคลน ฝ่ายปฏิรูปจะเริ่มผลิตคำขวัญใหม่และโครงสร้างใหม่ออกมา ทำให้ฝ่ายนี้อ้างแหล่งเหนือข้าราชการ

ฝ่ายเข้าขามเย็นขามจึงผลิตคำขวัญใหม่ๆออกมาต่อต้าน ทำให้ทั้งสองฝ่ายได้รับความสนใจจากสื่อมวลชน เงินกู้และงบประมาณเริ่มไหลเวียนเข้าสู่ระบบอีกครั้ง

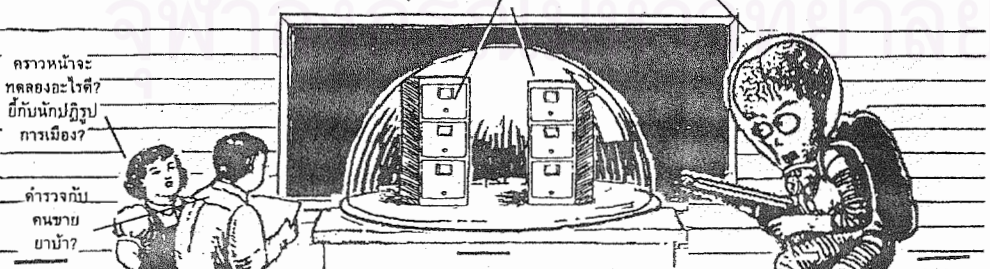


ข้าราชการอุปถัมภ์
รัฐวิสาหกิจไร้ประสิทธิภาพ
มหาฉ้อโกง
นอกระบบราชการ

ข้าราชการถูกวิ่งกบ
ขายน้า-ไฟ คือขายชาติ
ออกนอกกระบวน?
เอ็งออกไป
คนเดียว
เหอะ

ในขั้นสุดท้ายจะพบว่าระบบนิเวศน์กลับคืนสู่สภาพสมดุลย์ ทั้งสองฝ่ายปรับตัวเข้าหากันได้

ใช้โครงสร้างเก่าไปก่อน ส่วนการปฏิรูปก็ควรตั้งคณะกรรมการศึกษาเรื่องนี้ต่อไปเรื่อยๆ



คราวหน้าจะทดลองอะไรดี? ยี่กับนักปฏิรูปการเมือง? คำว่าจกับคนขายยาบ้า?

ตามโครงการสร้างโรงเรียนไอ.ที. เทคโนโลยีสารสนเทศและ
อินเทอร์เน็ตจะต้องเข้าไปถึงทุกโรงเรียน



หมายความว่าต่อไปนี้คุณและ
นักเรียนจะมีคอมพิวเตอร์ โน้ต
บุ๊ก และอินเทอร์เน็ตแอกเซสกัน
ทุกคน?

ผมไม่เชื่อว่าคอมพิวเตอร์จะเป็นเครื่อง
มือที่ดีในการอบรมสั่งสอนนักเรียน
มันจะมาทดแทนความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด
ฉะระหว่างครูกับศิษย์ในแบบดั้งเดิมไม่
ได้หรอก



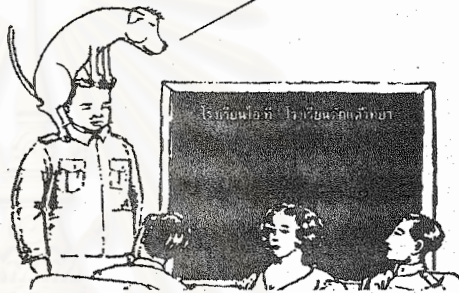
ครูถูกสั่งให้บันทึกการทำงานของคุณ
ตนเองและส่งไปเข้าคณาจารย์ แต่เราไม่
เห็นว่าคณาจารย์จะมาช่วยพัฒนาการ
ทำงานของเราได้



เปล่าครับ งบประมาณยังไม่พอ ตอนนี้เรามีแค่เงินจ้างที่ปรึกษา
ด้านไอ.ที.อย่างคุณหางตม เขาจะมาจัดเวิร์กช็อปที่โรงเรียน
และให้คำปรึกษาที่มีประโยชน์แก่พวกเรา



ลองเอาเมาส์วางใส่หัว
หรือใช้สายไฟรัดคอนักเรียนหรือยังครับ



ช่วยเรื่องงานวิจัยและวางแผนใกล้ครับ เช่น จะไปกินข้าวกลาง
วันที่ไหน จะส่งอะไร จะชวนใครไปก็โขมง จะนั่งรถอะไรไป ถ้า
มีคณาจารย์ คุณจะยื่นระยะเวลาจากที่เคยเป็นห้าชั่วโมงเหลือแค่
สองชั่วโมง



ผมใช้คีย์บอร์ดไม่เป็น
ใช้คอมพิวเตอร์แล้วปวดหัวมาก



คุณอย่าใช้หัวจิ้มคีย์บอร์ดครับ
ใช้นิ้วดีกว่า



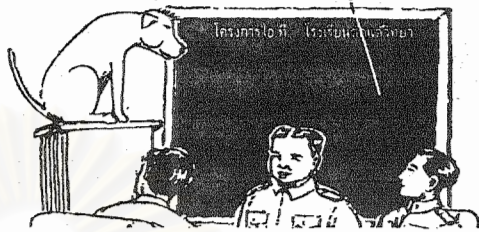
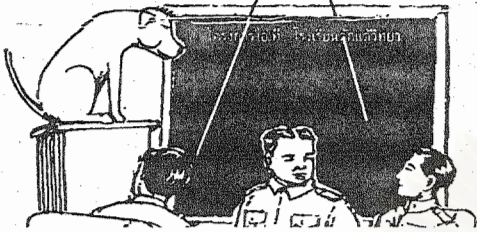
ทำไมอาจารย์ใหญ่จึงเอาหมามาเป็นปริศนาด้านอินเทอร์เน็ต?
หมาจะไปรู้เรื่องไอ.ที.ได้อย่างไร?

อาจารย์ใหญ่
เชื่อที่ปริศนา
มากเกินไปแล้ว!

29

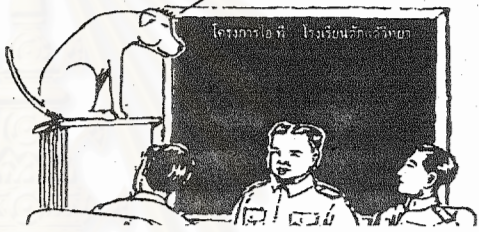
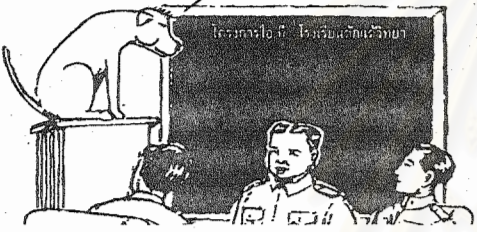
ฟังผมก่อน คุณไม่รู้หรือว่าหมาเป็นสัตว์ไอ.ที.โดยกำเนิด

!?!?!?!?!?!?!?!?!?



หมาเป็นสัตว์ที่สนใจข่าวสารข้อมูลเป็นพิเศษ การตระเวนดมกลิ่นต่าง ๆ อย่างกระตือรือร้นเป็นการหาข่าวสารข้อมูลของพวกเรา คุณคงไม่รู้ว่าหมาคือข้อความที่หมาตัวอื่นโพสต์เอาไว้ การดมกลิ่นของพวกเรายังเหมือนการเช็คข้อมูลในเวปไซด์หรือการอ่านหนังสือพิมพ์หรือบร็อชเชอร์ของคุณนั่นเอง

สังคมหมาเป็นสังคมความรู้ตั้งแต่พวกคุณยังไม่มีอินเทอร์เน็ต! ลองคิดถึงสิว่า ก่อนจะมีทางด่วนข้อมูล ใครเป็นผู้ที่มองเห็นห้องถนนเป็นที่ฝากข้อความ? ก่อนจะมีอินเทอร์เน็ต ใครเป็นผู้ที่รู้จักสร้างเครือข่ายและเชื่อมโยงชุมชนเข้ากันด้วยข้อมูล อีกทั้งรู้จักใช้เครือข่ายนี้เป็นเครื่องกำหนดพื้นที่เสมือนจริง?



คุณกำลังบอกเราว่าหมาเป็นผู้ที่คิดอินเทอร์เน็ตขึ้นมา?

เรื่องนี้เราเปิดเป็นความลับ
เพราะรู้สึกอับอาย

รู้สึกอับอายที่คิดอินเทอร์เน็ตขึ้นมา?

ตอนที่คิดอินเทอร์เน็ตขึ้นมาฉัน ไม่มี
หมาตัวไหนที่กว่าฉันจะเอาไว้ดูรูปไป
อย่างเดียว

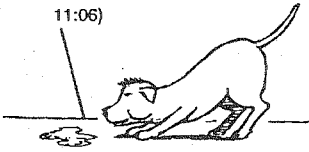


ผมไม่เคยได้ยินเรื่องนี้มาก่อนเลย
เป็นความรู้ใหม่จริงๆ

เอ๊ะ คุณหางตามกำลังจะทำอะไร?
ดาวน์โหลดข้อมูลใหม่ๆ
ให้พวกคุณล่ะ



K468239
อะไรนะ?
น้องหมาขี้ฉี่
แล้ว! [บันเทิง]
เท็ม
(4 - 16 เม.ย.
11:06)



R868239
อยู่แถวปากเกร็ด
ไม่ทราบว่าซื้อ
แชมพูฟันทัด
ได้ที่ไหนละ
[สุขภาพและ
ความงาม] เอ
(4 - 16 เม.ย.
11:06)



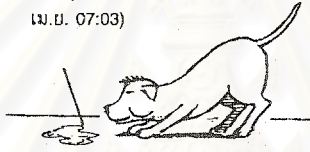
J870744 เหงา
จิง พบก้นปาก
ชอยคินนี่
มีขี้?[สังคม]
แพ้มัม
mam@soodsoi



E870744
ใครมีเส้นเข้า
โรงเรียนสาริต
บ้าง ขอยืม
หน่อย[การ
ศึกษา] กบ
(0 - 18 เม.ย.
09:59)



G870744
อยากแลก
เปลี่ยนคนไทย
หลังอ่านกับพันธุ์
อื่น [สัตว์เลี้ยง]
นาถ (2 - 18
เม.ย. 07:03)



P143708
อ่านหนังสือเล่ม
ใหม่ของ
จ.ท.ม.หรือมั้ง?
น่าเบื่อพิลึก!
[วรรณกรรม]
(4 - 16 เม.ย.
20:37)



P871437
สงสัยว่าทำไมรัก
ส้มลือ ต้องรอสิบ
โมงด้วย
คว้านโหลตใส่รถ
คันอื่นไม่ได้
เหอ[ดนตรี] กบ
(16 - 8 เม.ย.
12:53)



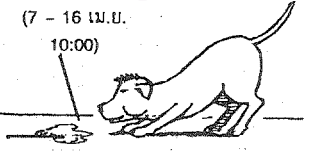
S857088
เป็นแฟนผี้แต่
เกลียดคเบ็ค... ผิด
มีขี้[กีฬา]
โทนี่ไน้
(16 - 8 เม.ย.
13:53)



A871416
ล่อนหมกรุ่นใหม่
ใครเคยเข้าไป
เซิร์ฟแล้วมั้ง?
[งานอดิเรก]
โรส99 (1 - 18
เม.ย. 05:05)



U868208
นักการเมือง
โกงกินชาติ อย่าง
นี้มันเลวยิ่งกว่า...
[การเมือง]
สมโภชน์
(7 - 16 เม.ย.
10:00)



S143708
ขอความร่วมมือ
อย่าโพสต์
ข้อความที่หยาบ
คายควิบ[จากเว็บ
มาสเตอร์]
(4 - 16 เม.ย.
20:37)



เวบบอร์ดนี้มีการก่น่าสนใจ
เยอะ เข้าไปอ่านดีกว่า



ค.ช.ระกา, ค.ช.สล้าง ! แอบกินขนมในห้องเรียนอีกแล้ว!



ผมไม่ได้กินขนม ผมกำลัง
บริโภควิถีชีวิต

บริโภควิถีชีวิต?



31

ผมไม่ได้กินขนมเพื่อรสชาติ
หรือความอร่อย แต่เพื่อบอกตัว
เองว่าเราคือใคร และบอกคน
อื่นว่าพึงสัมพันธ์กับผมอย่างไร

ขนมเหล่านี้เป็นตัวแทนของตัวตนและ
วิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ ไซ้บอกใครๆว่า
ผมเป็นเด็กที่ฉลาด แข็งแรง และน่ารัก
และมีวิถีชีวิตที่ทันสมัยกว่าคนอื่น



เรอกำลังตกเป็น
เหยื่อของลัทธิ
บริโภคนิยม ต้อง
ถูกตีเสียบ้าง



ไม่เรียนเป็นตัวแทนของลัทธิ
อำนาจนิยม ถ้าใช้ก็เท่ากับ
วิจารณ์ลัทธิมนุษยชน

ที่สำคัญที่สุดคือ คุณคงจะใช้อำนาจไม่เรียนมา
ต่อต้านการบริโภคไม่ได้ เพราะการบริโภค
เป็นการสื่อสารซึ่งความหมายและวิถีชีวิต



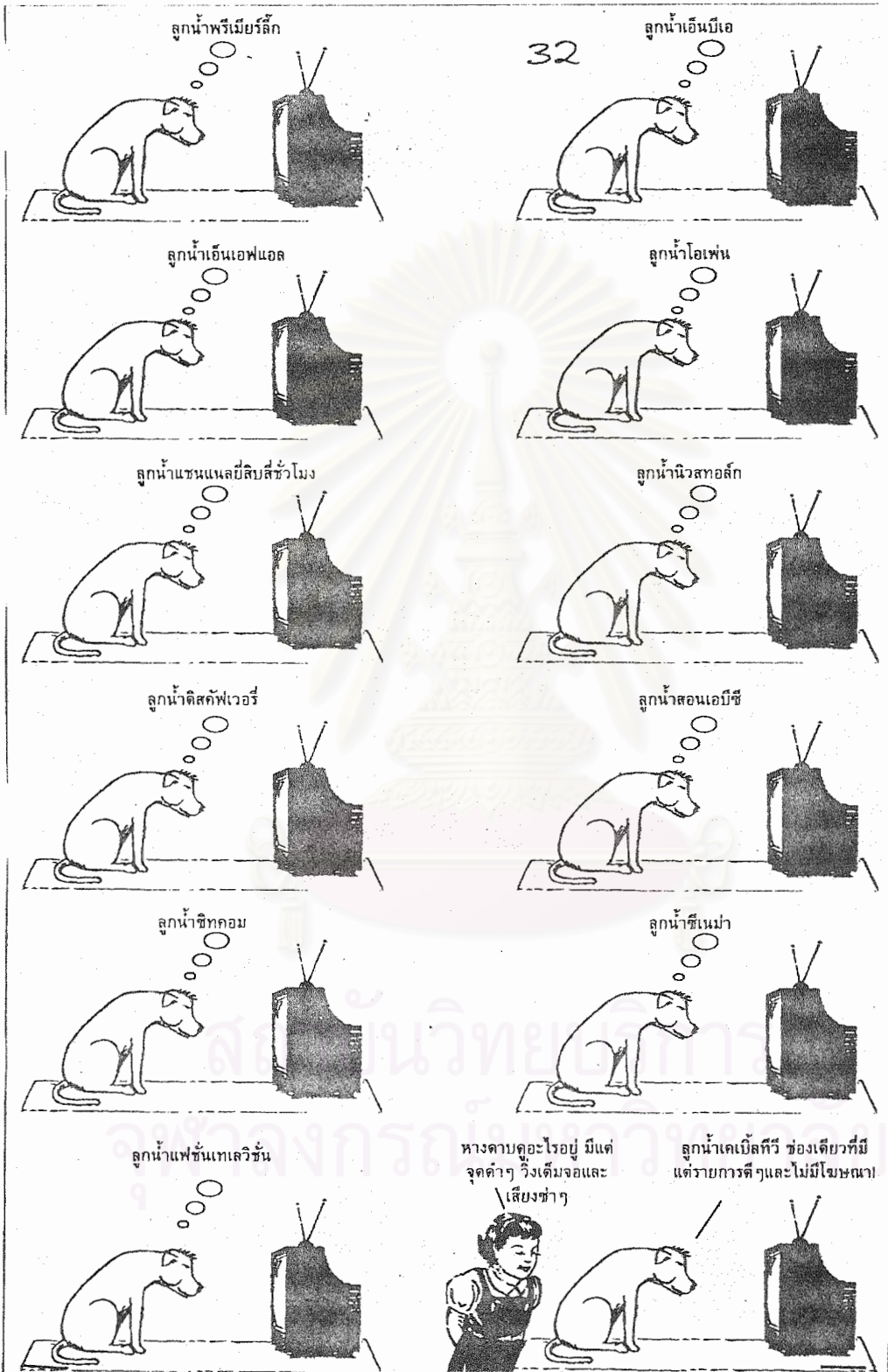
เอาละ ถ้าต่อต้านวิถีชีวิต
ด้วยไม่เรียนไม่ได้
ครูก็จะใช้เครื่องมืออื่น



อ้าว, แล้วนี่อะไรครับ?

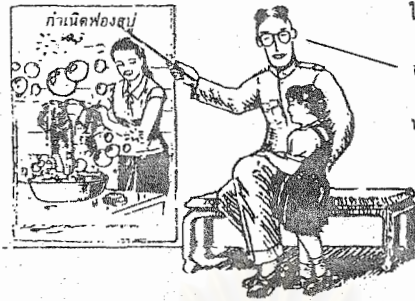
นี่ไม่ใช่ไม่เรียน
นี่คือวิถีเอเชีย





พิพิธภัณฑ์ ฟองสบู่

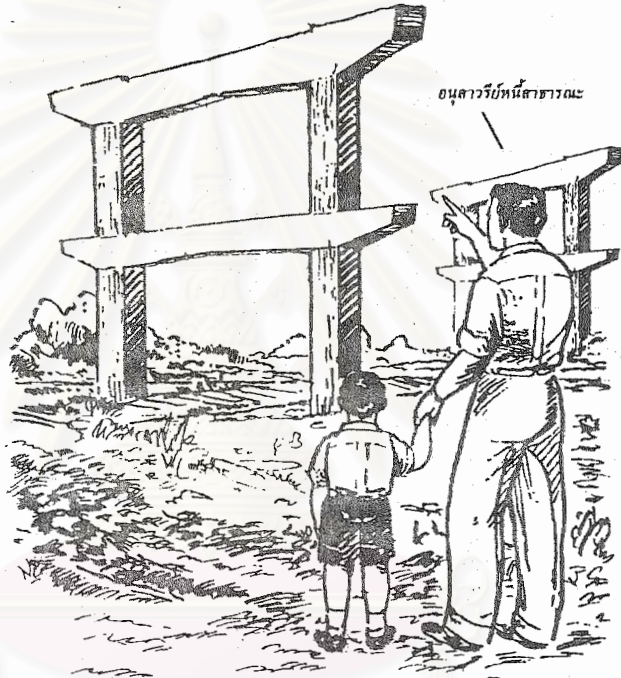
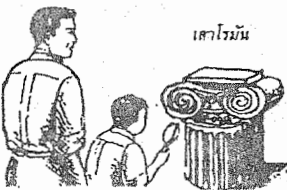
สังคมที่สามารถก้าวไปข้างหน้า
คือสังคมที่สามารถจดจำอดีต!
สังคมเข้มแข็งคือสังคม
อุทิศพิพิธภัณฑ์!



ในยุคที่สังคมเรากำลังพัฒนาไปอย่าง
ก้าวกระโดด ก่อนที่ประวัติศาสตร์จะ
ถูกบิดเบือน ก่อนที่ความเป็นไทยจะ
สลับเปลี่ยนและก่อนที่คนรุ่นใหม่จะ
หลงลืมรากเหง้าของตนเอง เราต้อง
รีบตั้งพิพิธภัณฑ์ขึ้นมาเยอะ ๆ
ทางโรงเรียนเห็นว่ายุคที่น่าจะมี
พิพิธภัณฑ์โดยเฉพาะก็คือ
ยุคฟองสบู่!

นอกจากจะมีการค้นพบสบู่แล้ว ยุคนี้ทำให้
กำเนิดวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่มีเอกลักษณ์
ไม่มียุคใดเหมือน และได้สะท้อนออกมาด้วย
ศิลปะวัตถุอันล้ำค่า

รวมทั้งถาวรวัตถุต่างๆซึ่งเตือนใจให้เราน้อมรำลึกถึงความยิ่งใหญ่ของ
อารยธรรมไทย



ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับยุคนี้ถูกบิดเบ่งและบิดเบือนมานาน
พิพิธภัณฑ์จะเอาข้อมูลที่ถูกต้องมาเปิดเผยอย่างแจ่มแจ้ง
ข้อเท็จจริงเหล่านี้ชี้ให้เยาวชนเห็นว่าสังคมไทยจะก้าวมาถึง
จุดนี้ไม่ได้เลยถ้าปราศจากยุคฟองสบู่ และจะเป็นแรงบันดาลใจ
ใจให้เขามาร่วมสร้างสรรค์สังคมใหม่ที่ก้าวหน้ายิ่งไปกว่าเดิม

ใช่แล้ว เราอยู่กับอย่างประหมัด
และรีบเร่งทุกหนทุกแห่งใน
วิถีชีวิตแบบไทยๆ

จริงหรือคะ ที่ว่าคน
ยุคฟองสบู่ไม่ใช่
ชนพุทธระหม?

มันมีคนที่มี
คนปลายก็
ต้องใช้ศึ
ธรรมดา



ชาติเป็นสถาบันที่มีความหมาย 'เปิด' นั้นหมายความว่า ความหมายของชาติไม่คงจะคงที่ มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้ก็เพราะชาติเป็นสถาบันที่เกิดขึ้นไม่นานนัก โดยเฉพาะเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับสถาบันอื่นๆ *

34

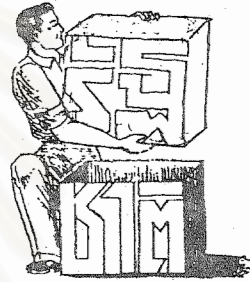
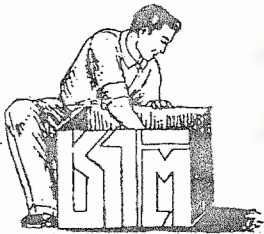


* ผู้เขียนหยิบยืมความคิดมาจากบทความเรื่อง "ชาติ" ของศาสตราจารย์นิธิ เอียวศรีวงศ์

มองในแง่นี้ ชาติเป็นสถาบันที่ 'กลวง' เพราะไม่มีเนื้อหาในตัวของมันเอง เปรียบเสมือนภาชนะที่ว่างเปล่าและเปิดฝาไว้รอซ้ำ จะเอาอะไรใส่ลงไปก็ได้

เราจึงสามารถใช้ชาติไปขายสินค้า เช่น เบียร์ เฟล่งร็อก สบู่ บริษัทประกันภัย หรือพรรคการเมืองก็ได้

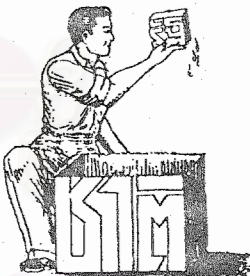
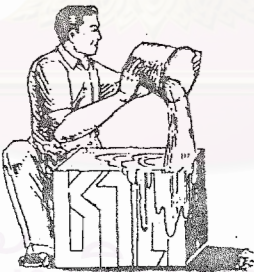
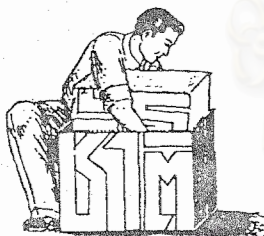
แต่ก่อนนี้ เราเอารัฐมาแทนที่ชาติ



รัฐได้ผูกขาดความเป็นตัวแทนของชาติ และแต่งตั้งตัวเองเป็นผู้ชี้ขาดว่าจะทำอะไรควรรักษาหมายชาติ

ในยุคนั้น เนื้อหาของชาติที่รัฐกำหนดขึ้นมีมากจนเกินกว่าจะยอมให้อาณาเนื้อหาใหม่ๆ ใส่ลงไปได้

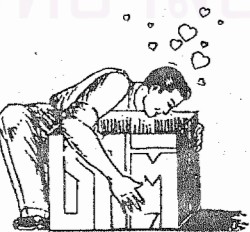
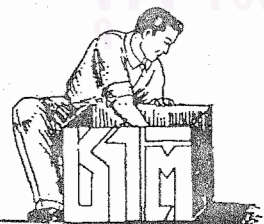
ปัจจุบัน รัฐหดตัวลงตามกระแสความเปลี่ยนแปลง

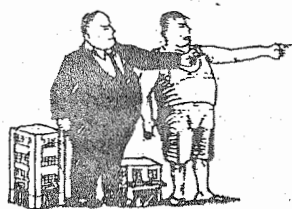


รัฐไม่สามารถอ้างเป็นตัวแทนของชาติได้อย่างเต็มภาคภูมิ นอกจากนั้น ความผันผวนอันเกิดจากวิกฤตเศรษฐกิจยังได้ทำให้เนื้อหาของชาติพร่องลงไปเป็นอันมาก

ชาติไม่ใช่รัฐอีกต่อไป เสียงเรียกร้องให้คำนึงว่าชาติคือประชาชน ชาติคือสังคมตั้งแข็งแรงแ เป็นโอกาสให้เราเติมเนื้อหาใหม่ๆ ใส่ลงไป

ในอนาคต เราจะยอมรับเนื้อหาใหม่ๆ ของชาติ และชำระความรักและภูมิใจในชาติไว้ได้เท่าเดิมหรือไม่?

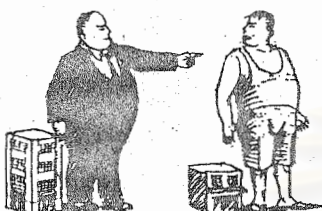




ห้างสรรพสินค้า ร้านชำ



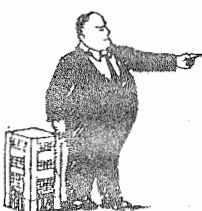
หาบเร่



ห้างสรรพสินค้า ร้านชำ



หาบเร่

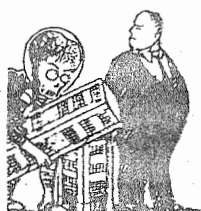


ห้างสรรพสินค้า



ร้านชำ

หาบเร่

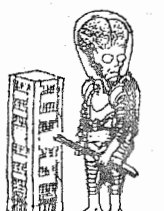


ห้างสรรพสินค้า

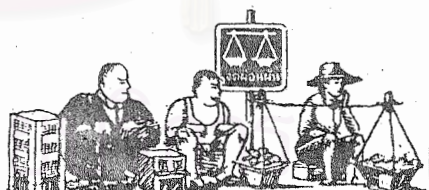


ร้านชำ

หาบเร่



ซูเปอร์สโตร์ต่างชาติ



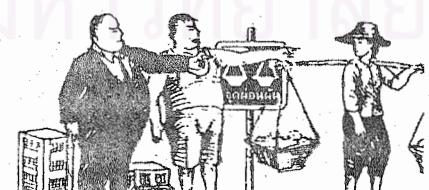
ห้างสรรพสินค้า

ร้านชำ

หาบเร่



ซูเปอร์สโตร์ต่างชาติ



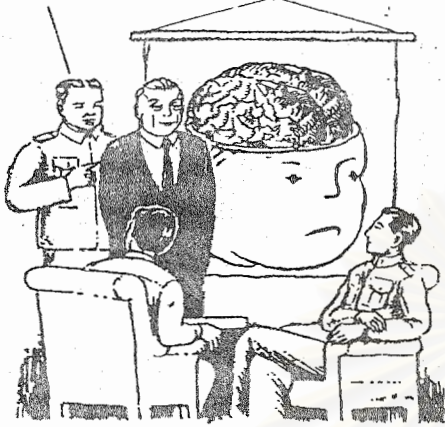
ห้างสรรพสินค้า

ร้านชำ

หาบเร่

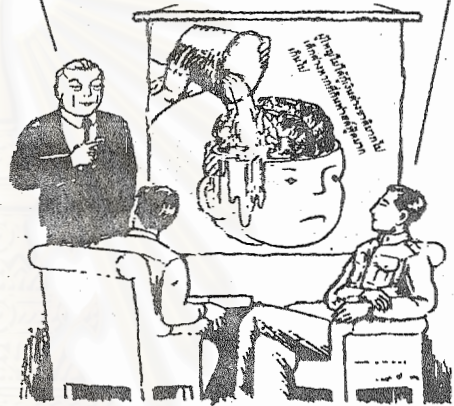
เนื่องในโอกาสเปิดเวิร์กช็อปการศึกษาของด็กด็กวิทยาลัย เราเชิญ
ค็อกเตอร์ชานนิบาล เล็กเคอร์รี่ผู้เชี่ยวชาญเรื่องสมอง
มาให้คำปรึกษาเรื่องการล้างสมองเด็กไทยอย่างถูกวิธี

36



คุณครูและผู้
ปกครองทั้งหลาย!
ช่วยคอมผมก่อน
ว่าทำไมเราจึงต้อง
ช่วยกันล้างสมอง
เด็ก ๆ

เพื่อทำให้สมองสะอาด ปราศจาก
ความคิดสกปรก พุดอีกอย่างหนึ่งคือ
ป้องกันไม่ให้เด็ก ๆ รู้ว่าที่บ้านเมือง
เสื่อมทรุด ที่เศรษฐกิจเสื่อมโทรม
และที่ธรรมชาติของควายอยู่ทุกวันนี้
เป็นฝีมือผู้ใหญ่อย่างพวกเราเอง



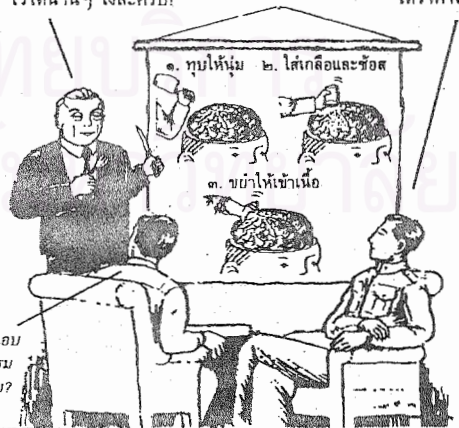
ผิดครับ ต้องคิดให้ไกลกว่านั้น เราไม่ได้
ล้างเพื่อความสะอาด แต่เพื่อให้สมองเด็ก
มี "มูลค่าเพิ่ม" และทำประโยชน์ให้
ประเทศชาติได้มากขึ้น
กว่าเดิม

มูลค่าเพิ่ม?
เพิ่มยังไร?



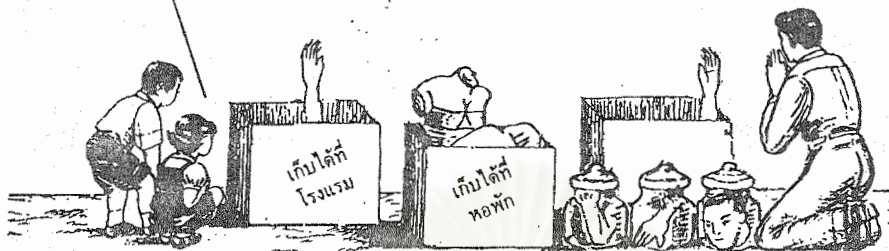
ล้างแล้วต้องเอาไปหมักและดอง!
สมองเด็กจะได้กินอร่อยและเก็บ
ไว้ได้นาน ๆ ใส่น้ำครับ!

ใส่น้ำ? ขอดไปเลย
จากนั้นก็เอาไปขาย
ได้ราคาดี ๆ



นี่เป็นเวิร์กช็อป
อุตสาหกรรม
ส่งออกด้วย?

ว้าย! ฆ่าหั่นศพ!



อย่าเพิ่งด่วนสรุป! ที่เราเก็บมาได้เป็นเพียงชิ้นเนื้อ ไม่ใช่ศพ เราจะเอาชิ้นเนื้อเหล่านี้ไปตรวจ ดีเอ็นเอ ถ้ามีดีเอ็นเอเหมือนกันจึงจะสรุปได้ว่ามาจากศพเดียวกัน



ว้าย! ฆ่าหั่นศพ!



อย่าเพิ่งด่วนสรุป! ที่เราเก็บมาได้เป็นเพียงชิ้นเนื้อ ไม่ใช่ศพ เราจะเอาชิ้นเนื้อเหล่านี้ไปตรวจ จิตวิญญาณ ถ้ามีจิตวิญญาณเหมือนกันจึงจะสรุปได้ว่ามาจากศพเดียวกัน



38

การเมืองภาคทหาร



การเมืองภาคตำรวจ



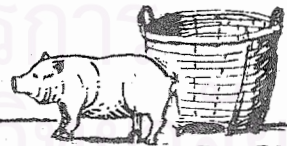
การเมืองภาครัฐ



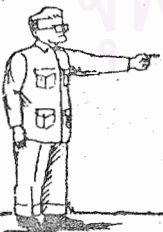
การเมืองภาคฝ่ายค้าน



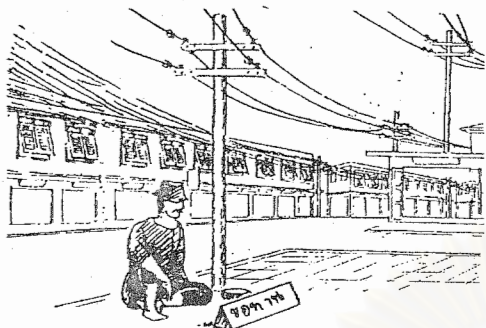
การเมืองภาคนายทุน



การเมืองภาคประชาชน



ปัญหา : แบนด์ของคุณไม่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตที่ทันสมัย



39

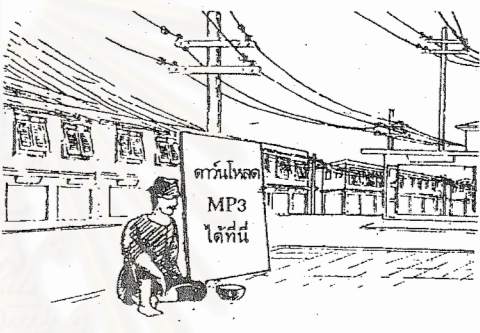
ทางแก้



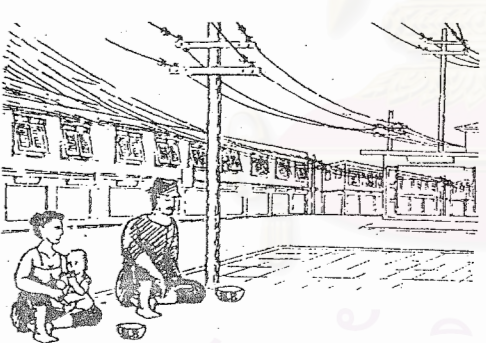
ปัญหา : แบนด์ของคุณสู้คู่แข่งไม่ได้ในด้านบริการเสริม



ทางแก้



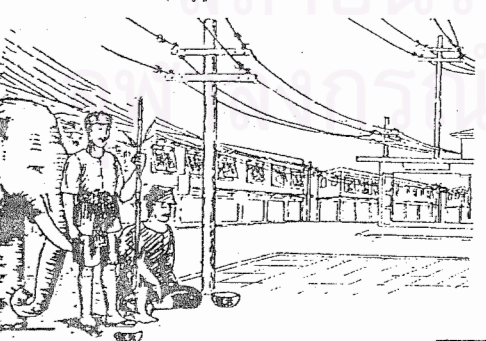
ปัญหา : แบนด์ของคุณสู้คู่แข่งไม่ได้ในด้านการตลาด



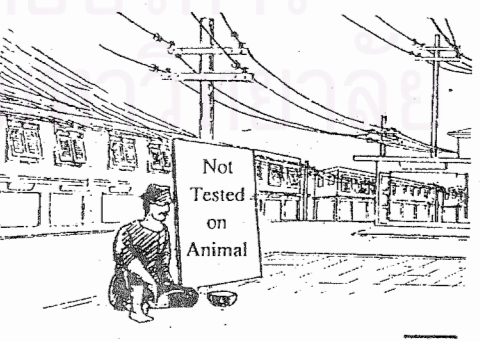
ทางแก้



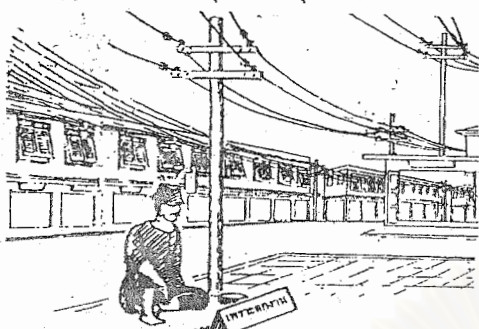
ปัญหา : แบนด์ของคุณสู้คู่แข่งไม่ได้ในด้านโปรโมชั่นและราคา



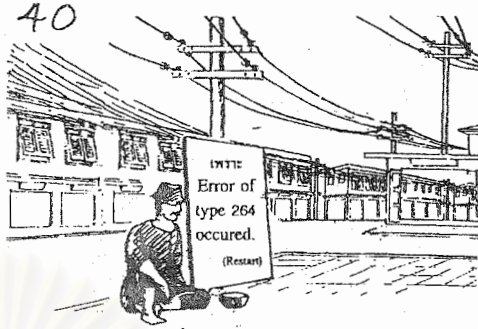
ทางแก้



ปัญหา : แบนด์ของคุณนำเสนอคุณค่าที่ไม่ทันสมัย



ทางแก้



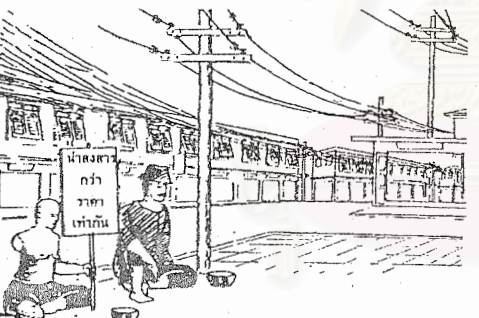
ปัญหา : แบนด์ของคุณแข่งโฆษณาด้วยภาษาที่สังคมรู้สึก 'มีส่วนร่วม'



ทางแก้



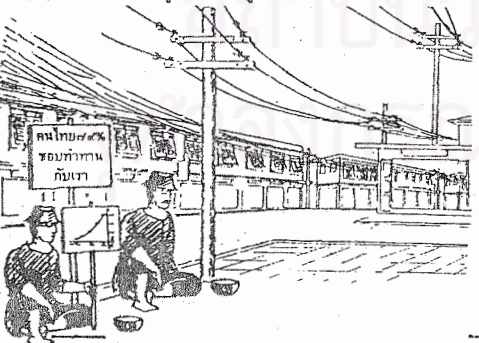
ปัญหา : แบนด์ของคุณแข่งขันมาทำสงครามราคา



ทางแก้



ปัญหา : แบนด์ของคุณแข่งใช้ข้อมูล สถิติและโพลเป็นเครื่องมือ



ทางแก้



ปัญหา : แบรินต์ของคุณต้องการเข้าถึงลูกค้าชั้นดีที่ต้องการ
ข้อมูลแบบเจาะลึก



41

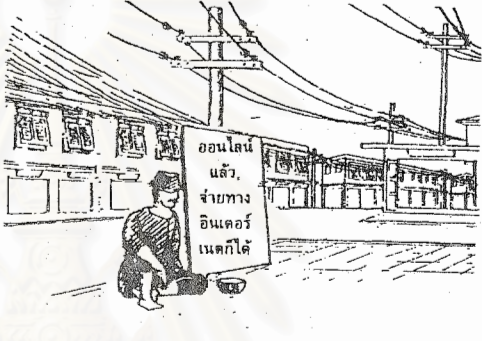
ทางแก้ :



ปัญหา : แบรินต์คู่แข่งมีหน้าร้านและเครือข่ายที่มากกว่า



ทางแก้ :



ปัญหา : แบรินต์คู่แข่งมีระบบประกันคุณภาพที่เหนือกว่า



ทางแก้ :



ปัญหา : แบรินต์คู่แข่งมีผลิตภัณฑ์สูงจนแบรินต์สำคัญกว่าตัวสินค้า



ทางแก้ :



หลังจากที่ชุมนุมมาหลายวัน เราตัดสินใจเข้าไปศึกษาชนเผ่าโบราณเผ่าหนึ่งอย่างใกล้ชิด



ชนเผ่านี้มีชื่อว่าพ่อแม่ผู้ปกครอง



หลายปีก่อน พวกเขาได้หนีมาอยู่ในป่าลึก ตั้งชุมชนอันโดดเดี่ยว ไม่สัมพันธ์กับโลกภายนอก เนื่องจากหวาดกลัวการคุกคามของอารยธรรมสมัยใหม่



42

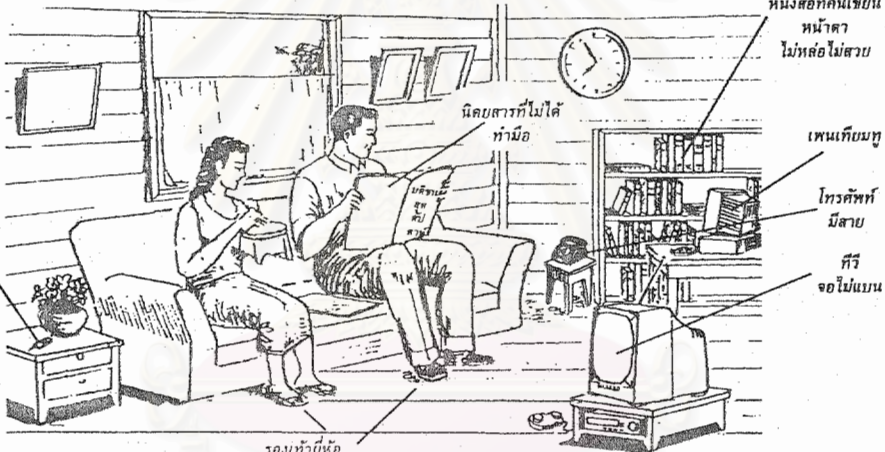
กว่าจะเป็นที่ยอมรับให้เข้าไปในพื้นที่ เราต้องผ่านพิธีกรรมของชนเผ่าพ่อแม่ผู้ปกครองหลายต่อหลายอย่าง



ล้างมือหรือบั้ง?

ทำการบ้านก่อนนะ

เราค้นพบสิ่งที่น่าสนใจมากมาย เช่น การยิงซีพด้วยเครื่องมือโบราณและอุปกรณ์สื่อสารล้ำสมัย วิถีชีวิตที่เราเข้าใจว่าสูญพันธุ์ไปแล้ว กลับดำรงอยู่ได้โดยไม่ถูกรบกวนกระเทือนจากกระแสความเปลี่ยนแปลงของโลกภายนอก



หนังสือที่คนเขียนหน้าตาไม่หล่อไมสวย

นิตยสารที่ไม่ได้ทำมือ

เพนเกือบทุ

โทรทัศน์มีสาย

ทีวีจอไม่แบน

มือถือที่หมดไปรอชาร์จแล้ว

รองเท้ามีห้อยที่เปลี่ยนแบบทุกหกสิบปี

ของง่าย ๆ ของพวกเรา อาจเป็นเรื่องมหัศจรรย์สำหรับชนเผ่านี้ เราจึงถือโอกาสแสดง "อภินิหาร" เพื่อสร้างความประทับใจแก่พวกเขา



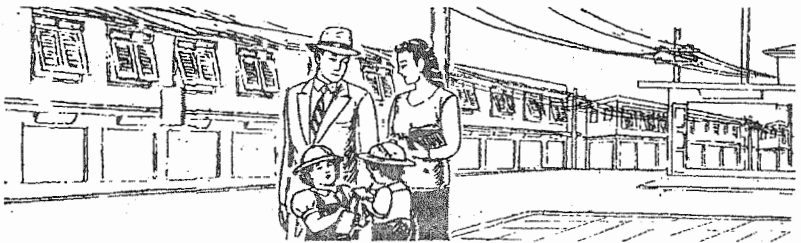
ตั้งโปรแกรมเครื่องเล่นวิดีโอ เทปเสร็จแล้ว มาสอนพ่อใช้ เพาเวอร์พอยต์หน่อย

การสำรวจดำเนินไปอย่างราบรื่น ปัญหาขึ้นต่อไปคือนักสำรวจจะต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับธรรมเนียมการกินอยู่ของชนเผ่านี้ให้ได้

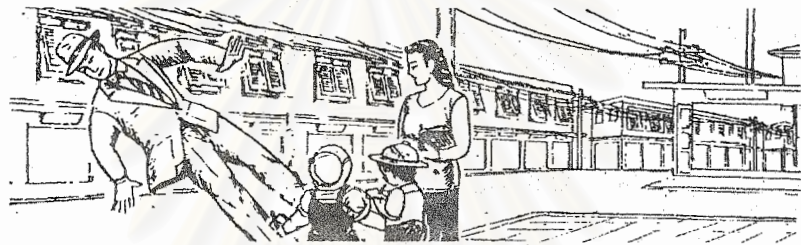


ว่า กินผักอีกแล้ว

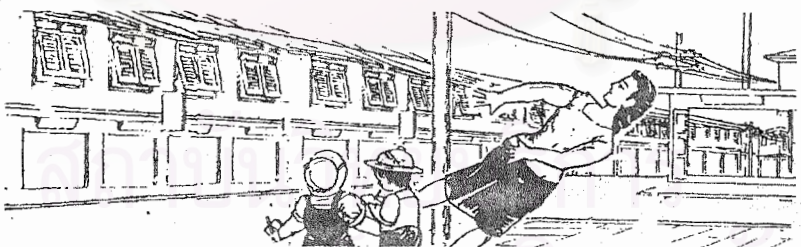
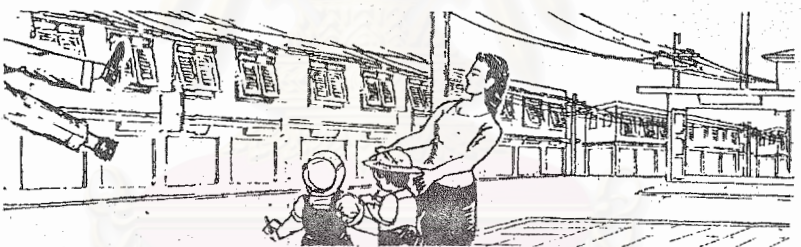
ชนเผ่าพ่อแม่ผู้
ปกครองแบ่งออกได้
เป็นสองฝ่ายคือพ่อ
กับแม่ ทั้งสองมี
ความแตกต่างกัน
อย่างลึกๆ เราจะ
เห็นได้ชัดใน
พฤติกรรมกร
ชอบปีง :



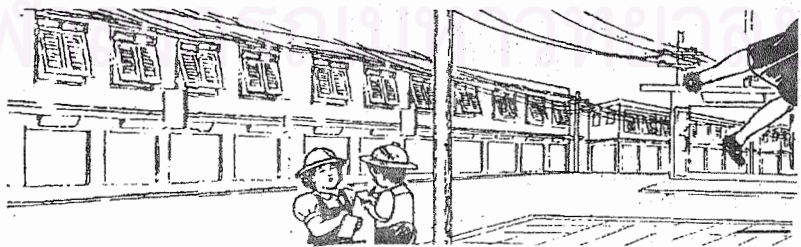
ทุกสัปดาห์ พ่อ
จะถูกหลังกลับ
ตั้งชุดไปเดิน
คลองถม-โฮมไปร
หลังจากนั้นจะกลับ
มาพร้อมกับข้าวของ
เก่าๆ เครื่องไฟฟ้าที่
ใช้แล้ว แผ่นวีซีดี
เถื่อน และ อุปกรณ์
การซ่อมบ้านนานา
ชนิด



ส่วนแม่จะถูกหลัง
กลับตั้งชุดไป
เดินแมกโคร-โลดส์
หลังจากนั้นจะกลับ
มาพร้อมกับของกิน
ของใช้ และเสื้อผ้า
ลดราคา



พ่อมาจาก
ดาวคลองถม-โฮมไปร
แม่มาจาก
ดาวแมกโคร-โลดส์



ชนเผ่าพ่อแม่ผู้ปกครองมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่ออยู่เสมอ พวกเขาเชื่อว่าเด็กมักจะเลียนแบบสิ่งที่ได้เห็นจากสื่อ

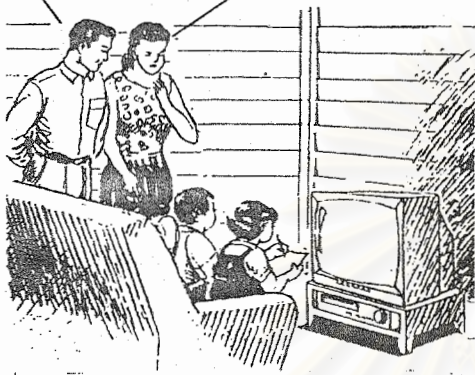


หลังจากที่ทำการค้นคว้า นักสำรวจพบว่าความเชื่อนี้ตกทอดกันมาในชนเผ่าหลายชั่วอายุคนแล้ว

44

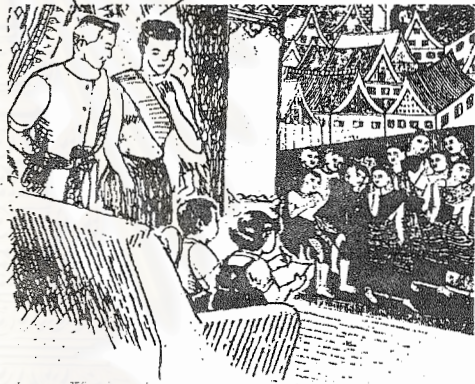
คูทีวีอีกแล้ว มีแต่เรื่องไร้สาระ เริ่มไปด้วยความรุนแรงและจบอย่างที่ไม่ดี

อย่าดูมากเกินไปนะลูก เดียวจะกลายเป็นเด็กก้าวร้าว



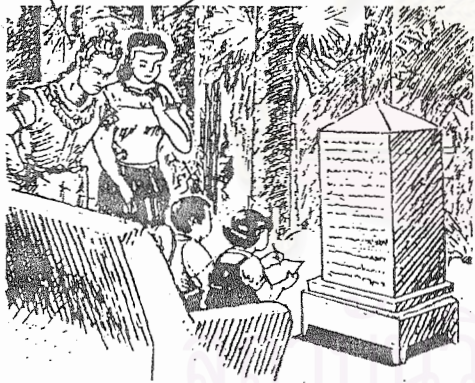
ดูภาพผ่าผ่นอีกแล้ว มีแต่เรื่องน่าเศร้า แย่งผัวแย่งเมีย และอาละวาดตบตีกัน

อย่าดูมากเกินไปนะลูก เดียวจะกลายเป็นเด็กก้าวร้าว



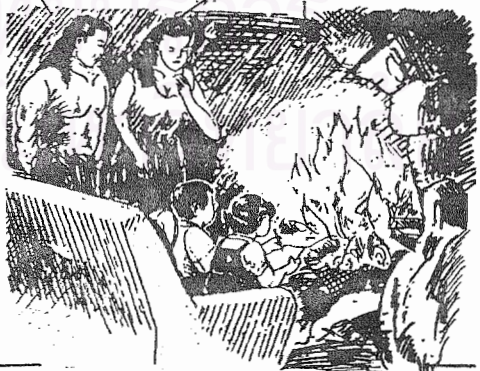
อ่านจารึกอีกแล้ว มีแต่เรื่องสงครามและการแก่งแย่งชิงดี อ่านแล้วจะชอบส่องลุมกับเพื่อน ๆ และยกพวกตีกัน

อย่าดูมากเกินไปนะลูก เดียวจะกลายเป็นเด็กก้าวร้าว



ดูกองไฟอีกแล้ว มีแต่ความรุนแรง

อย่าดูมากเกินไปนะลูก เดียวจะกลายเป็นเด็กก้าวร้าว



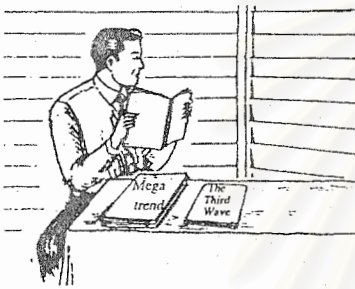
Outward Looking



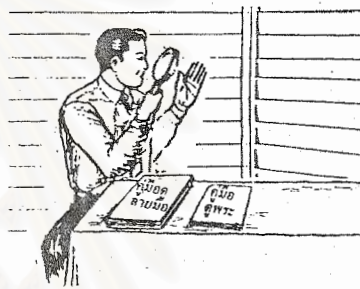
Inward Looking 45



Outward Looking



Inward Looking



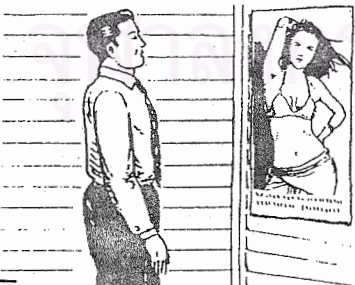
Outward Looking



Inward Looking



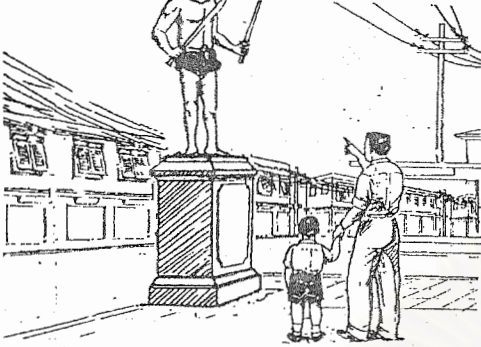
Outward Looking



Inward Looking

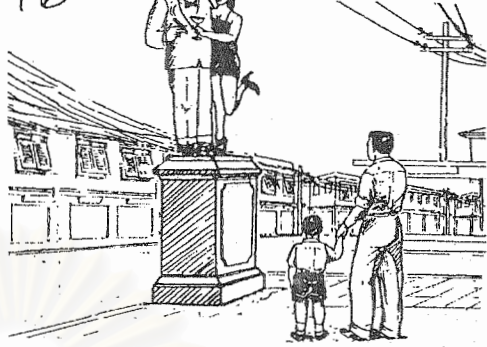


ประวัติศาสตร์ : ก่อนได้เล่นหนัง

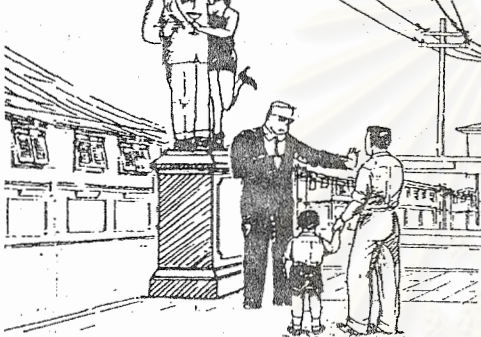


46

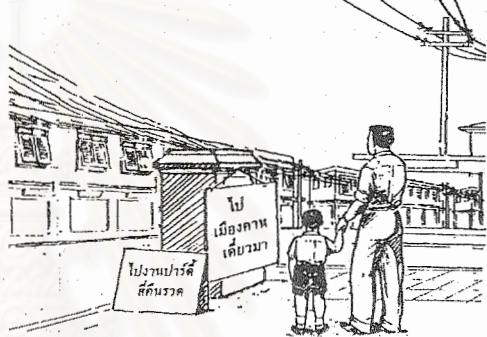
ประวัติศาสตร์ : หลังจากได้เล่นหนังแล้ว



ประวัติศาสตร์ : เริ่มทำตัวเห็นทางประชาชน



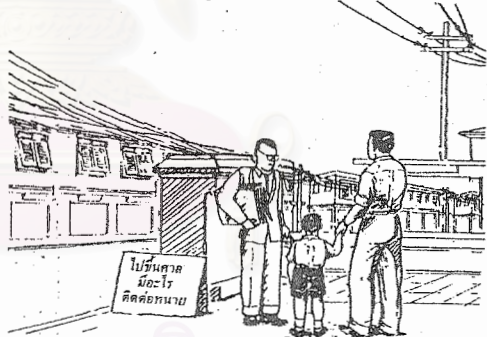
ประวัติศาสตร์ : เมื่อหลงระเริงกับความสำเร็จ



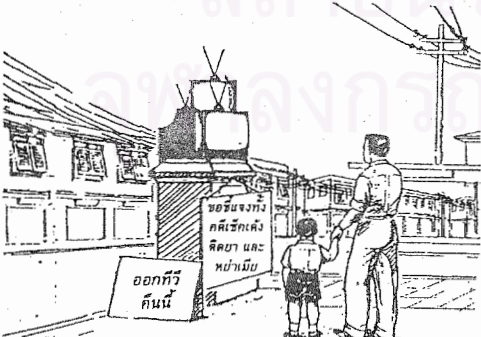
ประวัติศาสตร์ : หลังจากเที่ยวไปรงานนักข่าวและชาวบ้าน



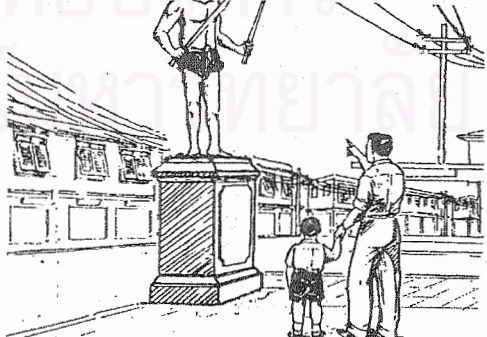
ประวัติศาสตร์ : เมื่อถูกสังคมตั้งคำถามและตรวจสอบ

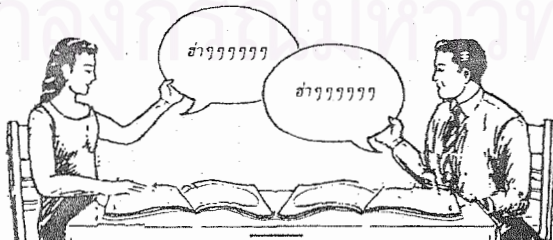
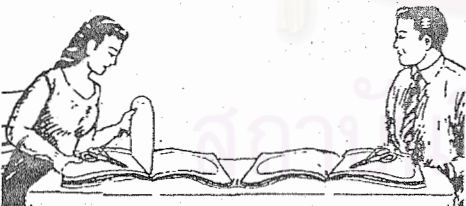
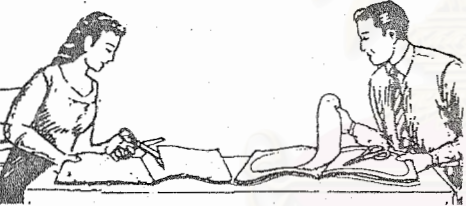
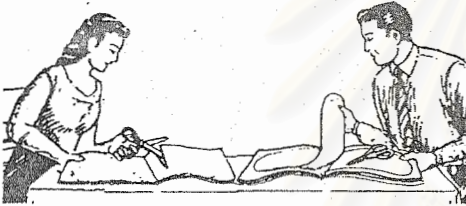
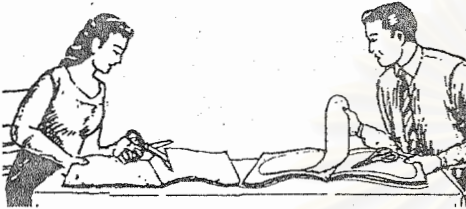
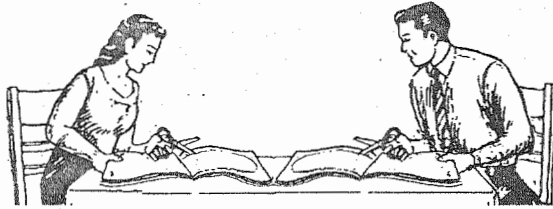


ประวัติศาสตร์ : ขณะที่เข้าอู่จวนเกรียวกราวไปทั่ว



ประวัติศาสตร์ : หลังจากกลับเนื้อกลับตัวและหันมารับผิดชอบต่อประชาชน





คุณรู้สึกเบื่อคนที่มีความคิดเห็นแคบๆ
คนที่มึนคั่งมั่นคง คนที่ชอบฟังไปทุกประเด็น
และคนที่ทำท่ามึนคั่งมึนใจ
ในสิ่งที่ตัวเองพูดบ้างไหม?



ถ้าเมื่อ ขอเชิญให้อ่าน "ก้ากึ่ง" นิตยสารราย
ครึ่งทุกกลางๆสัปดาห์ รับรองว่าจะช่วยทำให้คุณ
กลายเป็นคนที่มีความคิดเห็นก้ากึ่งๆ ไม่กล้าปิ่น
กรานความคิดเห็นของตัวเองอีกต่อไป

48

ก่อนอ่านนิตยสาร ของเรา



บาทเสพคิดเหอ?
ไม่ค่าเดียว!

คิดจากนี้
ไม่ใช่เรา!

สิวเป็น
เรื่องธรรมดา!

ไอพิท
เป็นคนเลว!

เช็กสิเหอ?
ขนาดไม่ใช่เรื่องใหญ่!

หนังสือเรื่องนี้
ดีจริงๆ

หลังอ่านนิตยสาร ของเราแล้ว



บาทเสพคิดเหอคะ?
แหม, เกรงใจจึงเสบ
แต่ตัวแสบบ้านหนู
มีแล้วนี่คะ
อ้อ อย่าเสบคะ
ยังไปก็ไว้โอกาสหน้า
ดีกว่านะคะ

ผมบอกว่าอาจจะ
ดีกว่านะครับ คิดจากนี้
อาจจะใช้ก็ได้
ว่า จะทำยังไงกันดีละ
ครับ เขาเป็นว่า
พูดคิด
พูดใหม่ได้
ก็แล้วกัน
นะครับ

สิวเหอครับ? แหม, จะว่า
เป็นเรื่องธรรมดาดีอย่าง
เดียวก็ไม่ถูก ผมว่า
สังคม เศรษฐกิจ
ก็มีส่วนเยอะ อย่าลืมว่า
เราควรมองสิวใน
เชิงความสัมพันธ์กับ
ชุมชนและสิ่งแวดล้อม
ด้วยนะครับ

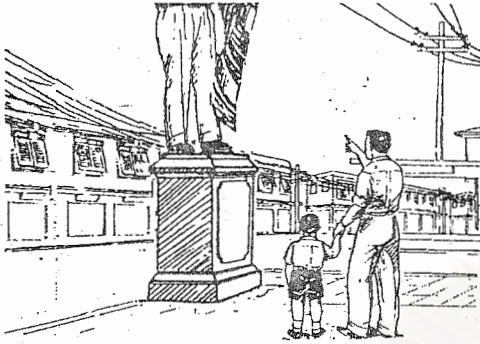
เรื่องดีแควมันเป็น
เรื่องของจุดยืนและ
มุมมอง แถมยังป็น
เรื่องของโครงสร้าง
ทางสังคมอีกต่างหาก
แต่ไอ้... ไอ้พิทนี่
มันใครกันนะ?

เช็กสิเหอ?
ผมก็ไม่แนใจนะครับ ใหญ่
หน่อยก็ดี แต่เล็กนึคก็ก
ไม่เป็นไรเหอครับ
เอ ทำไมมากถามผมล่ะ?
สองถามคนอื่นดูแล้ว
หรือยังครับ

ดีเหมือนกัน
แต่คิดอีกทีก็ไม่ค่อยดี
นะครับ ขออ่านอีกที
ก่อนได้ใหม่
แต่ไอ้...
จะมากถามผมทำไม?
ผมไม่ใช่คนแควนี่
นี่นา...

รับซื้ออ่านชะโดยพลัน! (อ้อ,อีกสองสามวันก็ได้นะครับ...)

ประวัติศาสตร์ : ก่อนการชำระ

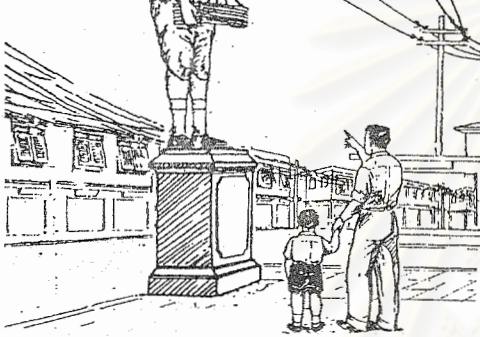


49

ประวัติศาสตร์ : หลังการชำระ



ประวัติศาสตร์ : ก่อนการชำระ



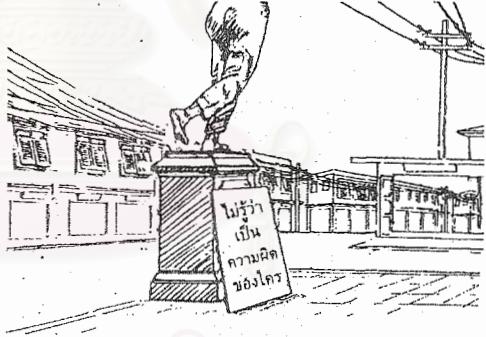
ประวัติศาสตร์ : หลังการชำระ



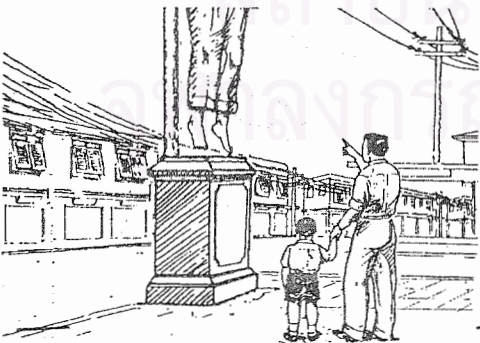
ประวัติศาสตร์ : ก่อนการชำระ



ประวัติศาสตร์ : หลังการชำระ



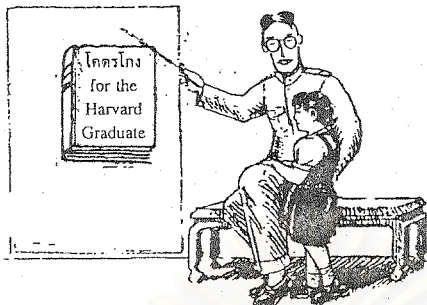
ประวัติศาสตร์ : ก่อนการชำระ



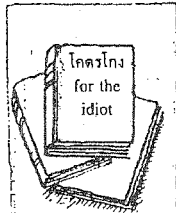
ประวัติศาสตร์ : หลังการชำระ



ก่อนยุคสังคมความรู้:
ความรู้เป็นเรื่องปกปิด และตกอยู่ในมือของคนส่วนน้อย

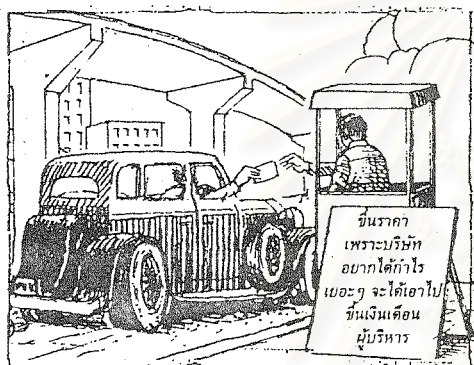


ยุคสังคมความรู้:
ความรู้เป็นเรื่องสามัญ และแพร่กระจายไปสู่คนส่วนมาก

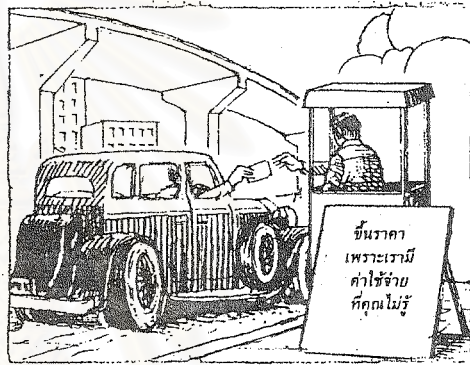


50

ก่อนยุคสังคมความรู้:
การจัดการ เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินธุรกิจ



ยุคสังคมความรู้:
ความรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินธุรกิจ



ก่อนยุคสังคมความรู้:
การผลิตเป็นสายโซ่ที่ยึดเหนี่ยวผู้คนในครอบครัวและชุมชน



ยุคสังคมความรู้:
ความรู้เป็นสายโซ่ที่ยึดเหนี่ยวผู้คนในครอบครัวและชุมชน



ก่อนยุคสังคมความรู้:
ความรู้เป็นของสากล รั้งใช้คนทั่วไป



ยุคสังคมความรู้:
ความรู้กระจายตัวออกรั้งใช้คนเฉพาะกลุ่ม



ในสังคมที่กำลังแตกตัวออกเป็นชุมชนหลายแบบและมีความต้องการที่ไม่ตรงกัน สื่อแบบที่เราต้องการคือหนังสือพิมพ์ที่เสนอข่าวสารสำหรับผู้อ่านเฉพาะกลุ่ม



หนังสือพิมพ์จะต้องแตกตัวออกเป็นหลายๆ ฉบับ หันมาเสนอแต่สิ่งที่มีผู้อ่านแต่ละคนต้องการและเชื่อมโยงเขาเข้ากับชุมชนที่เขาผูกพันด้วยจริงๆ

คุณสามารถเลือกอ่านเฉพาะข่าวสารที่คุณต้องการรับรู้

คนชั้นกลางจำใจขาย軒นตรีซ



คนจนจำใจประท้วง



ดาราจำใจไปเล่นเกมไซร์



หมาจำใจออกมาชอกาน



ไซไซจำใจเปิดบ้านขายของทำอิมพอร์ต



สาวคดีชุดหวังโซอาหารในวงการธุรกิจ



คุณสามารถเลือกรับเฉพาะความรู้ที่คุณคิดว่ามีประโยชน์

สาวคดีชุดหวังโซอาหารในป่าอฟริกา



สาวคดีชุดหวังโซอาหารในวงการหนังสือทำมือ



สาวคดีชุดหวังโซอาหารในวงการจับสุนัข



สาวคดีชุดหวังโซอาหารในวงการโซห่วย



คุณสามารถเลือกอ่านเฉพาะเรื่องของคนที่คุณสนใจ

ผัวฆ่าเมีย



ลูกสาวโกงขาย



ลูกชายชกพ่อแม่



เมียฆ่าผัว



คุณสามารถเลือกเสพเฉพาะศิลปะและวรรณกรรมที่ตรงกับรสนิยมของคุณ

นางเอกจบปริญญาโท นังอิจฉาเป็นแม่ค้า



นางเอกเป็นแม่ค้า นังอิจฉาจบปริญญาโท



นางเอกจบปริญญาโท แต่ปลอมตัวเป็นแม่ค้า



คุณสามารถเลือกนับถือเฉพาะวีรบุรุษที่คุณนิยชมชอบ

จอมพล ส. จะใส่ในแบบเรียน?



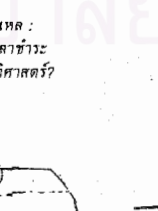
นายก ป. อยู่นั้นแสดคมปี?



จอมพล ก. ดึงอนสาวรีย์?

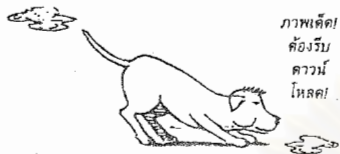


ย่าเทล : ถึงเวลาชำระประวัติศาสตร์?





ข่าวด่วน!
ต้องรีบ
ฟอร์เวิร์ด
เมล!



ภาพติด!
ต้องรีบ
ดาวน์โหลด!



วิดีโอจากมือถือ!
เหตุการณ์!
ต้องรีบ
ทำลิงก์!



คำแถลงล่าสุด!
ต้องรีบ
เอาทแทช
ไฟล์!



ภาวะฉุกเฉิน!
ต้องรีบ
แจก
แชร์แวรี่!



สัมภาษณ์พิเศษ!
ต้องรีบ
บันทึก
เสียง



ข่าวล่าสุด!
ต้องรีบ
ฟอร์เวิร์ด
เมล!



หางตาบ, หยุดเล่น
อินเทอร์เน็ตซะที่
บ้านและหมดแล้ว!

หางตาบ, หยุดเล่น
อินเทอร์เน็ตซะที่
บ้านและหมดแล้ว!
เอ๊ะ, ฟังไม่รู้เรื่อง
หรือไง?

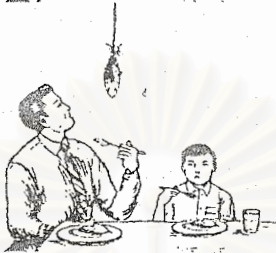
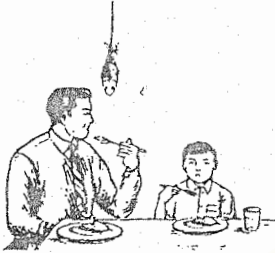


สถาบันส่งเสริมบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ก่อน
ยุค
บริโภคนิยม

มองปลาเค็ม
๑ครั้ง ตักข้าว
ตาม ๓คำ

53



อย่ามองมากสิ
ลูก เคี้ยวเค็ม
ตามไป

ยุค
บริโภคนิยม

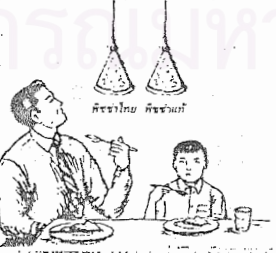
มองพิซซ่า
๑ครั้ง ตักข้าว
ตาม ๓คำ



อย่ามองมากสิ
ลูก เคี้ยววิโกล
นิยบขึ้นเสมอ

ยุค
บริโภคนิยม
+ บาดินิยม

มองพิซซ่า
๑ครั้ง ตักข้าว
ตาม ๓คำ



อย่ามองของหนีสิ
ลูก เคี้ยวเงินรั้ว
ไหลออกนอก

สมองส่วนที่เป็น "ความจำ" ของคนเฒ่าพ่อแม่ผู้ปกครองเป็นเหมือนตู้เอกสาร กล่าวคือมีเนื้อที่อันจำกัด



พอพวกเขาอายุย่างเข้าสี่สิบ ต้นไม้ก็เติมนจนเต็มอะไรอีกไม่ได้



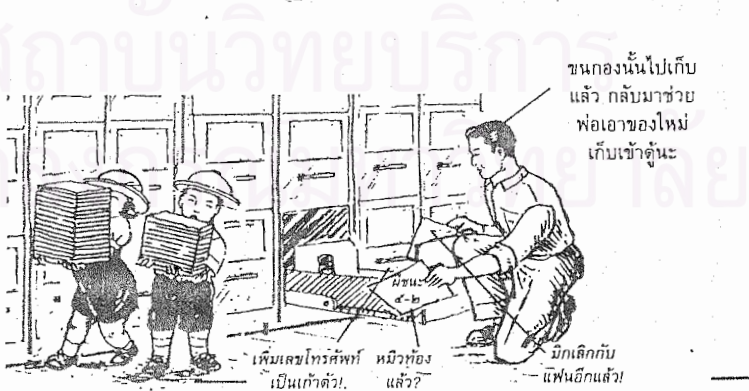
นั่นหมายความว่า ถ้าจะเติมความจำใหม่ๆ เข้าไป ก็ต้องขจัดของเก่าออกไปก่อน



เขาจึงมีความสุขอย่างยิ่งในการไล่ข้อมูลเก่าๆ ของตนเองมาให้พวกเรา



โดยมีข้ออ้างว่าเขาวนจะกลายเป็นคนไร้ราก หากไม่มีความทรงจำร่วมกับคนรุ่นพ่อแม่



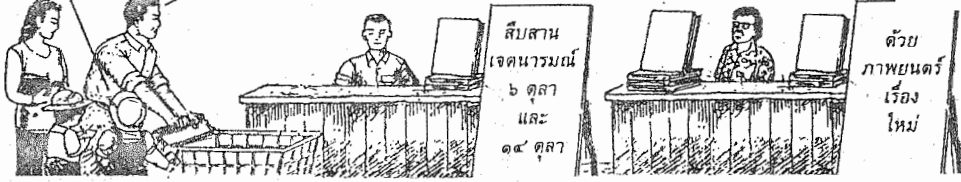
ชนกอนั้นไปเก็บแล้ว กลับมาช่วยพ่อเอาของใหม่เก็บเข้าตู้ละ

เพิ่มเลขโทรศัพท์ หมิวทองเป็นเก้าตัว. หมิวทองแล้ว?

มักเลิกกับแฟนอีกแล้ว

พ่อๆ เรามางานนี้
ทำไมคะ?

เพื่อสืบสานเจตนารมณ์ ๖ ตุลาและ ๑๔ ตุลาไงล่ะ



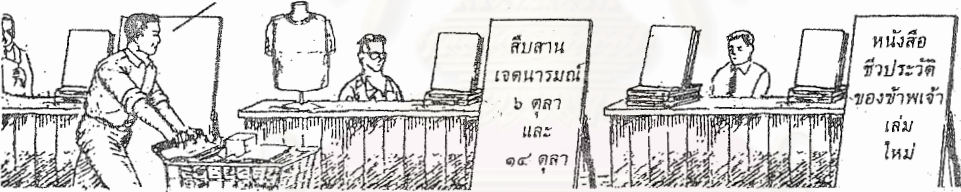
๖ตุลาและ ๑๔ตุลาคือการต่อสู้เพื่อเสรีภาพและประชาธิปไตย ได้เปิดทางให้กับวิถีชีวิตและการเมืองแบบใหม่



๖ตุลาและ ๑๔ตุลาได้สร้างนักต่อสู้เพื่อประชาธิปไตยรุ่นใหม่



๖ตุลาและ ๑๔ตุลาได้สร้างอุดมการณ์แบบใหม่



๖ตุลาและ ๑๔ตุลาได้สร้างศิลปวัฒนธรรมแบบใหม่

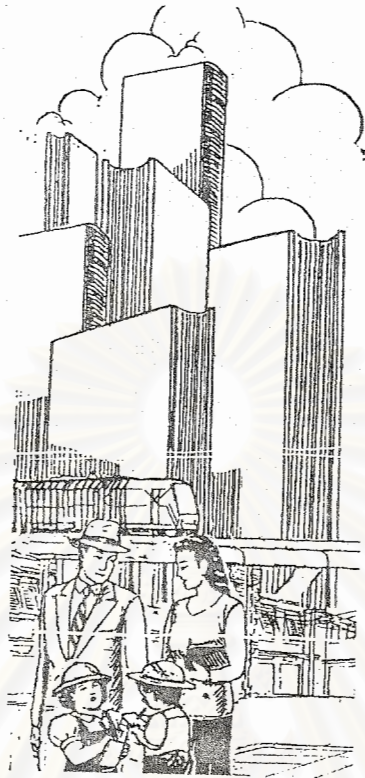
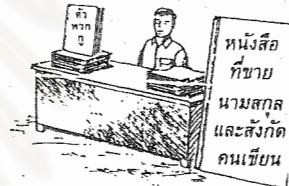
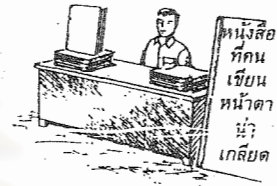
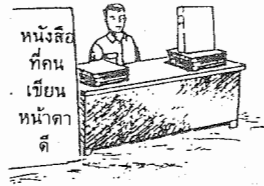


พ่อๆ เคยเราไปสืบสานเจตนารมณ์
ที่ทะเลใต้-โลดสกันต่อนะพ่อ



เชิญเที่ยวเทศกาลหนังสือปีนี้
รับรองว่าสนุกกว่าปีก่อนๆ
เพราะนอกจากจะมีหนังสือ
ใหม่ๆมากมายแล้ว เรายังมีวิธี
แบ่งโซนนิ่งแผงหนังสือแบบ
ใหม่ให้ดูใจทุกๆท่าน โซนนี้
แบบนี้เรียกว่าแบบ
'ผู้อ่านเป็นศูนย์กลาง'

งานนี้จะเลิกจัดแบ่งตามความ
ต้องการของทั้งสำนักพิมพ์และ
หน่วยราชการ แต่จัดให้ตรงกับ
ตามความต้องการที่เฉพาะเจาะ
จงของผู้่านจริงๆ วิธีนี้จะ
ทำให้คุณเที่ยวงานและเลือกชม
เลือกซื้อได้สะดวกขึ้น
หลายเท่า



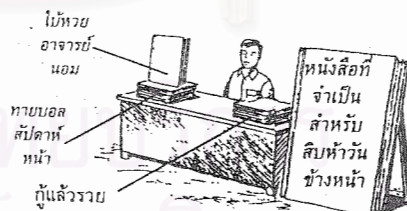
วิธีมดใจโซลเมทเพศชาย
ผู้ที่เข้ามาจากดาวศุกร์
ผู้เข้ามาจากดาวพุธ



วิธีทำให้นมใหญ่ขึ้นภายในเจ็ดวัน
วิธีกินเรือส้มปากข้าว



New Economy
New World Order
สู้แล้วรวย

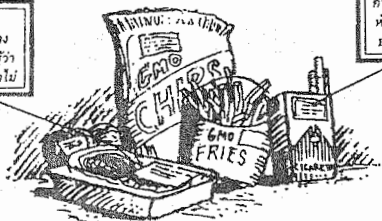


ไม่ทรมานอาจารย์
ทนายเอสตีลดาห์หน้า
สู้แล้วรวย



สินค้าบางอย่างเรายังไม่แน่ใจไม่ได้
ว่าเป็นอันตราย แต่ก็ยังไม่แน่ใจ
ว่าเป็นสิ่งที่ปลอดภัย เช่นสิ่ง
เสพติดให้โทษหรือผ่าน
กระบวนการดัดแปลงยีน(GMO)
หากมีการติดฉลากคำเตือนไว้บน
หีบห่อ ก็จะเป็นการช่วยผู้บริโภค
ให้ตัดสินใจได้ว่าซื้อหรือไม่

คำเตือน : ผ่าน
กระบวนการดัดแปลง
ยีน(GMO) โปรดระวังว่า
จะกินอย่างไรดีหรือไม่



คำเตือน : ทำให้เกิดโรค
หัวใจล้มเหลว มะเร็งใน
ปอดและผิวหนังรังแค



พ่อรักลูกเสมอ มี
อะไรก็บอกคุยกับ
พี่น้องลูก



คำเตือน : เป็นสาเหตุสำคัญที่สุด
ของปัญหาในครอบครัว คิดว่าคำ
เตือนไปหมดทุกอย่าง
ไม่กินทำอย่างที่ดีของสอน
และไปยอมให้หลานๆเลือก



ขอไปเที่ยว
เลย! ดูหนังสือ
กับเพื่อนครับ



คำเตือน : ยังไม่ใ้ถูกจัดระเบียบ
สังคม อาจกลับเป็นหลังมือ
สร้างการวิพากษ์วิจารณ์สังคม
และสร้างความเดือดร้อนได้กับผู
ปกครองและรัฐบาล



ตั้งใจเรียนและ
เชื่อฟังครู จบแล้ว
จะได้เป็นเจ้าของ
นาของคน



คำเตือน : ถึงแม้ฟังก็อาจ
หาทางทำไม่ได้ คุณขอว่าไว้
สมรรถภาพ ตกเป็นภาวะ
ของรัฐบาลเกินไปและกำลัง
จะถูกปฏิรูปในเร็ว ๆ นี้
(ส่วนคนเรียนเก่งมักกลายเป็น
เป็นข้าราชการ)

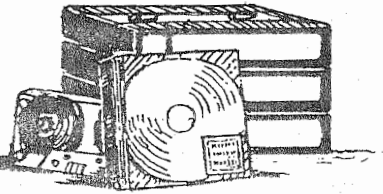


อยากเป็นเลขใน
โลกนี้ ต้อง
ปรึกษาอาตมา



คำเตือน : เป็นเพียงตัวบุคคล
ไม่ใช่ตัวแทนของศาสนา ควร
เก็บไว้ให้ทางมรดก (ส่วนเรื่อง
โลกนี้มันมีอะไรพิสูจน์ได้ใน
ทางวิทยาศาสตร์บ้างจริง)

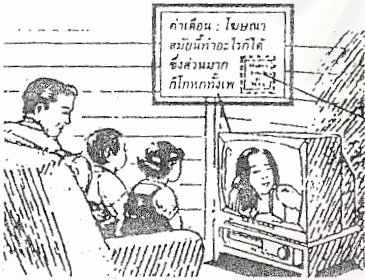
แต่เดิมนั้น จลากคำเตือนมีไว้
เพื่อป้องกันการโฆษณาที่เกิน
จริง แต่ทุกวันนี้ มันกลับถูกนำ
ไปใช้เป็นสื่อโฆษณาสินค้า
ทางแก้ปัญหาคือต้องบังคับให้
มีคำเตือน จลากคำเตือน
"พิเศษ" ลงข้างๆ
จลากคำเตือนอีกทีหนึ่ง



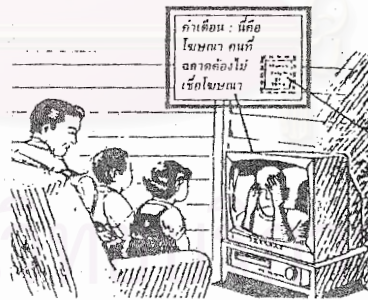
คำเตือนพิเศษ :
คิดเป็นวงคนใช้
จลากคำเตือน
มาปกปิดความ
ศรัทธาภาพ
ของผลงาน



คำเตือนพิเศษ :
คิดเป็นวงคนใช้
ความยาก
ยากเห็นเป็น
เครื่องมือในการ
กระตุ้นยอดขาย



คำเตือนพิเศษ :
นักโฆษณาบาง
คนใช้ความไม่ไว้
โฆษณาเป็นเกร็ด
มือในการโฆษณา

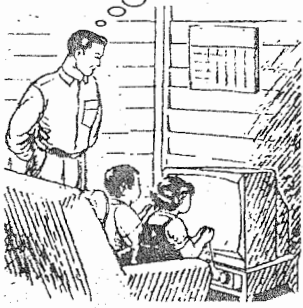


คำเตือนพิเศษ :
การสารภาพว่า
ตัวเองกำลัง
โฆษณาว่าเป็น
การโฆษณา
อย่างหนึ่ง

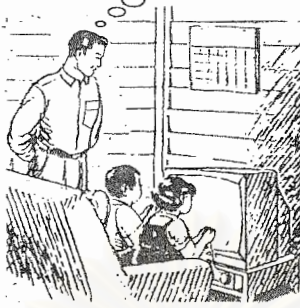


คำเตือนพิเศษ :
ประชากรบ้าน
ที่เป็นนักวิชาการ
ประเภทหนึ่ง

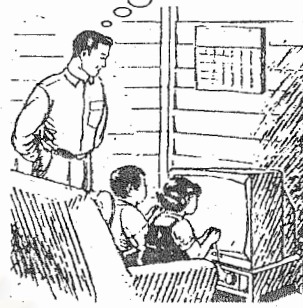
ไม่เคยเลิกภาษี



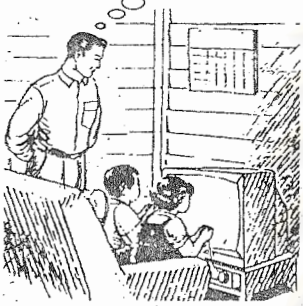
ไม่เคยออกค่ากับข้าว



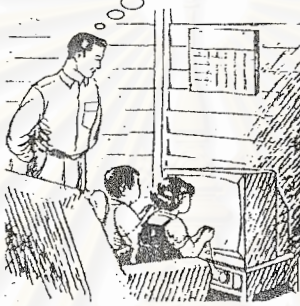
ไม่เคยจ่ายค่าเช่าบ้าน



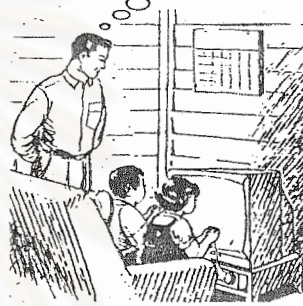
ไม่เคยเลิกค่าโทรศัพท์และเคเบิลทีวี



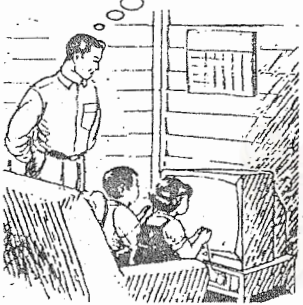
ผลาญงบประมาณของส่วนรวม



ทำให้ทางบ้านขาดดุลงบ



สร้างแต่หนี้เสียและบั่นทอน GDP



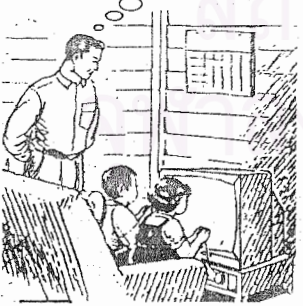
เอาผิดทางอาญาก็ไม่ได้



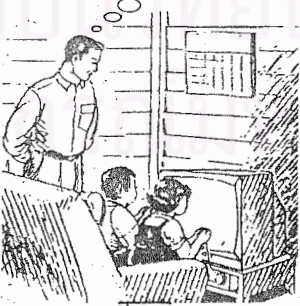
เป็นตัวการสร้างความเสียหายเสพบิต



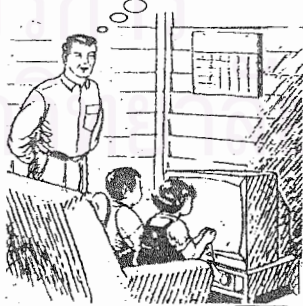
ทำลายระเบียบสังคม



แถมยังบังคับให้ม็อบและบาร์ปิดกิจการ



ยังจ้องประกาศให้เยาวชนเป็น
อาชญากรที่ผิดกฎหมาย!



“ไปเก-มัม”
หรือ “คุณแม่มอดแม่ม”
เป็นการล้อเพื่อการระสมซึ่งกำลังเป็นที่
นิยมกันในหมู่เด็กๆ จะระสมให้ครบ
ชุดหรือเอามาแข่งกันก็ได้!



พบกับหน้าตาและ
ปาฏิหาริย์ของคุณแม่
น่ารักๆ ประเภท ซึ่งล้วน
แต่สร้างความรักอาดูให้กับ
คุณลูกๆ ได้ไม่ซ้ำแบบกัน!

ออรันต์
แม่จอมสะอาด 80 HP

☺☺ ชอบบังคับลูกอาบน้ำ
ทุกครั้งเพื่อเอาไปเอวาน 50
80
This attack does 15 damage twice the number of heads.
workless resistance retreat cost
0 0 000

วากวี
แม่ขี้ลืม 70 HP

☺☺ ไม่เคยจำว่าปุ่มไหนเปิด
คอมพิวเตอร์ 50
80
Flip a coin. If heads, the defending one is now confused.
workless resistance retreat cost
0 0 000

เสด็จินทร์
แม่ขี้เหนียว 60 HP

☺☺ ชอบบังคับให้ลูกกินเบอร์เกอร์
ที่แอมมาจากโรงอาหาร 50
80
Flip a coin. If tails, that attack does nothing.
workless resistance retreat cost
0 0 000

สาริกิ
แม่หนักทำให้ลูกวิงวอน 90 HP*

☺☺ “กินมดต้องทำอย่างรักเพื่อ
ลูกมันแหละ” 50
80
This attack does 15 damage twice the number of heads.
workless resistance retreat cost
0 0 000

สินีนาน
แม่ขี้วจิต 70 HP*

☺☺ “ขายฉิ่งในมืออะไรกิน?” 50
80
Flip a coin. If heads, the defending one is now confused.
workless resistance retreat cost
0 0 000

มาลีรัตน์
แม่จอมตูด 90 HP*

☺☺ “หูนปาก หูนปาก หูนปาก
หูนปาก!” 50
80
This attack does 15 damage twice the number of heads.
workless resistance retreat cost
0 0 000

วรวรรณา
แม่ขี้ปด 70 HP

☺☺ “ถ้าคุณแม่ไปมา มอว่า
แม่ไม่อยู่เลย” 50
80
Flip a coin. If tails, that attack does nothing.
workless resistance retreat cost
0 0 000

นิภาพรรณ
แม่เจ้าระเบียบ 80 HP

☺☺ ชอบเอาหนังสือการ์ตูนและ
ของระสมของลูกๆ ไปทิ้ง 50
80
Flip a coin. If heads, the defending one is now confused.
workless resistance retreat cost
0 0 000

ฉันทนา
แม่ส่องหน 80 HP

☺☺ (พูดทวนบทนำแต่ขึ้น : “กินข้าว 50
อยู่ในโต๊ะ เคี้ยวแปลกกันมาทำหุ่นๆ 80
Flip a coin. If tails, that attack does nothing.
workless resistance retreat cost
0 0 000

ภาคผนวก ข

รายนามกลุ่มตัวอย่างที่เป็นสมาชิกนิตยสารมติชนสุดสัปดาห์ จำนวน 120 คน

พื้นที่ภูมิภาค

คุณศรัทธา สี่อัสจจา	จ. สุโขทัย
คุณจิตาภา จาดเมือง	จ. พิจิตร
คุณนิตยา เจตีย์วุฒิ	จ. ตาก
คุณประจวบ ฤทธิ์ทอง	จ. สงขลา
คุณเกรียงไกร สุภาด้า	จ. แม่ฮ่องสอน
คุณธนชาติ ผาทอง	จ. เชียงใหม่
คุณสมพงษ์ วารัตน์	จ. เชียงใหม่
คุณพัชรี มูลเมือง	จ. พะเยา
คุณอาคม เสนานุช	จ. ลำพูน
คุณโชคชัย อภิวงค์	จ. ลำพูน
คุณนิยม ที่ฆาวงศ์	จ. น่าน
คุณชานน อัคราพิทักษ์	จ. อุตรดิตถ์
คุณนฤมล ฤทธิโย	จ. กาญจนบุรี
คุณกรรณา เหมือนมิ่ง	จ. กาญจนบุรี
คุณวัลลภ ฤกษ์ดี	จ. กำแพงเพชร
คุณเนาวลักษณ์ อิมจิตร	จ. นครสวรรค์
คุณมานะ เจริญศิลป์	จ. นครสวรรค์
คุณชมพู่ อยู่อ้า	จ. พิษณุโลก
คุณอาทิตย์ จำนงักดี	จ. พิจิตร
คุณพงศ์ชนก ศรีสละ	จ. อุทัยธานี
คุณล้วน ภูมณี	จ. อุทัยธานี
คุณเฉลิมพล นิกรบัว	จ. สระแก้ว
คุณภูวดล กลิ่นสวัสดิ์	จ. ราชบุรี

คุณมานู ทงบุญฤทธิ	จ. ลพบุรี
คุณปัญญา แจ่มทอง	จ. สุพรรณบุรี
คุณคัมภีร์ ดวงจันทร์	จ. ระยอง
คุณชลธิชา เชียงเอน	จ. ระยอง
คุณยุพา มะไลไธสง	จ. ชลบุรี
คุณสุรินทร์ ต่อรุ่งเรืองกิจ	จ. ชลบุรี
คุณพีรยา อุ้นแก้ว	จ. ฉะเชิงเทรา
คุณสนั่น ชุนสนิท	จ. เพชรบุรี
คุณชัชณะ ทงอินทร์	จ. ประจวบคีรีขันธ์
คุณกันยา หาญพิทักษ์วงศ์	จ. ภูเก็ต
คุณจรัส เอกเสน	จ. ภูเก็ต
คุณพรพรรณ รักทรงธรรม	จ. สุราษฎร์ธานี
คุณน้อม มังคลา	จ. นครศรีธรรมราช
คุณณาตยา ชนอม	จ. นครศรีธรรมราช
คุณรัตนา เทพนุ้ย	จ. พัทลุง
คุณอนันต์ บัวขวัญ	จ. พังงา
คุณละม่อม แสงสว่าง	จ. ยะลา
คุณบุญถม นิคม	จ. อุตรธานี
คุณสมเกียรติ ภัคดีนอก	จ. นครราชสีมา
คุณฐาปนี สารบุตร	จ. นครราชสีมา
คุณประสาท กิตติธัญกุล	จ. นครราชสีมา
คุณวงเดือน สุขเสริม	จ. ขอนแก่น
คุณศานิต ชื่นใจ	จ. ขอนแก่น
คุณธนากร ตริกุล	จ. ร้อยเอ็ด
คุณเฉลิม ศรีลานนท์	จ. มหาสารคาม
คุณณัฐนันท์ บุญพูล	จ. เพชรบูรณ์
คุณดำรงค์ นามวงษ์	จ. ศรีสะเกษ
คุณเตือนใจ เพลากระโทก	จ. ยโสธร
คุณทองใบ บุตรศักดิ์	จ. อุดรธานี

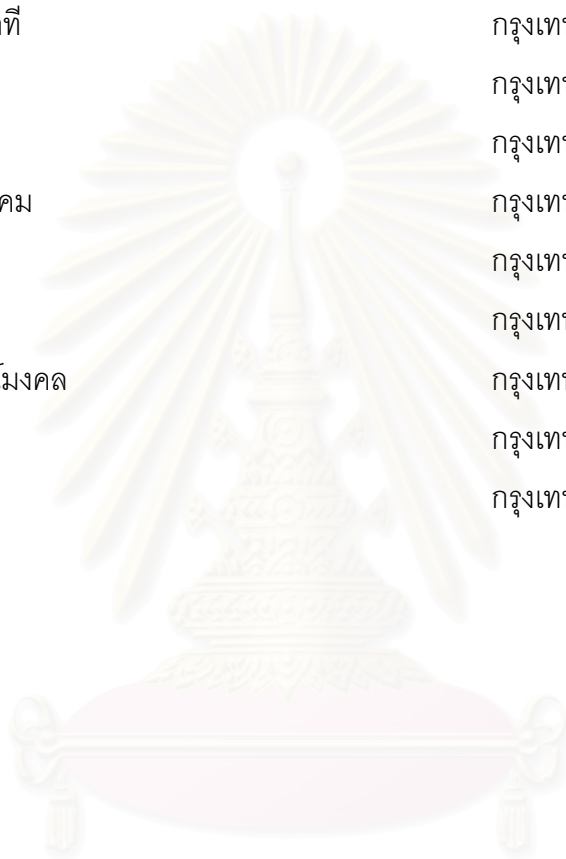
คุณชมดวง มงคลร้อย	จ. อัญญา
คุณบุญชู สงปรางค์	จ. นครนายก
คุณศิริวรรณ แซ่ไคว่	จ. นนทบุรี
คุณฉาย วงษ์ขวัญ	จ. นนทบุรี
คุณสุชาติ จันทร์มณี	จ. นนทบุรี
คุณประกิต ปิยะดำรง	จ. ปทุมธานี
คุณมณูญ จบศรี	จ. สมุทรปราการ
คุณสุนิสา เพชรรัตน์	จ. สมุทรสาคร

พื้นที่กรุงเทพมหานคร

คุณสุทิพา พรหมจันทร์	กรุงเทพมหานคร
คุณไกรลาศ สุขสว่าง	กรุงเทพมหานคร
คุณวิชาณี มีถาวร	กรุงเทพมหานคร
คุณธนวรรณ เพ็ญจันทร์	กรุงเทพมหานคร
คุณประจักษ์ มรกตอัมพรกุล	กรุงเทพมหานคร
คุณอดุลย์ อินทกรณ์	กรุงเทพมหานคร
คุณวีระวัฒน์ สุประดิษฐ์	กรุงเทพมหานคร
คุณสุทธิชัย พรหมศิริ	กรุงเทพมหานคร
คุณประทุม บัวทอง	กรุงเทพมหานคร
คุณพินิจ แทนเกษม	กรุงเทพมหานคร
คุณอุษาพร นนทร์รัตน์	กรุงเทพมหานคร
คุณสุรภิจ พิระวัฒน์ชาติ	กรุงเทพมหานคร
คุณวรสิทธิ์ ชมภูวิเศษ	กรุงเทพมหานคร
คุณเซาวลิต ตาบุญวงศ์	กรุงเทพมหานคร
คุณรมย์รุจี ประเสริฐยิ่งสุข	กรุงเทพมหานคร
คุณสมพร ลือสกุล	กรุงเทพมหานคร
คุณพัฒนพงศ์ ตั้งปรภรณ์	กรุงเทพมหานคร

คุณวันชัย สาสูงเนิน	กรุงเทพมหานคร
คุณภาณุ ชาวไร่เงิน	กรุงเทพมหานคร
คุณสุเทพ ประมวลรัตน์	กรุงเทพมหานคร
คุณอัมพร สุวรรณจันลา	กรุงเทพมหานคร
คุณนุชน้อย สุวิริยะไพศาล	กรุงเทพมหานคร
คุณวันคำ แก้วสีขาว	กรุงเทพมหานคร
คุณสัมพันธ์ ประดิษฐ์สุข	กรุงเทพมหานคร
คุณปริญญา ทองเที่ยงดี	กรุงเทพมหานคร
คุณวีระชัย มงคลนิมิตยั้ง	กรุงเทพมหานคร
คุณธนา ลัดคนาศิโรรัตน์	กรุงเทพมหานคร
คุณสมัย วงษ์ปรีชา	กรุงเทพมหานคร
คุณชัยยศ เขียมอ่อน	กรุงเทพมหานคร
คุณลลิตา บรรณวัฒน์	กรุงเทพมหานคร
คุณณัฐพล หาญเกียรติกล้า	กรุงเทพมหานคร
คุณพงษ์ศักดิ์ จิตต์สอาด	กรุงเทพมหานคร
คุณดรุณี เลี่ยมวิทยานนท์	กรุงเทพมหานคร
คุณวิชาญ โพธิ์สิงห์	กรุงเทพมหานคร
คุณยุพดี พงษ์นครสกุล	กรุงเทพมหานคร
คุณณรงค์ ม่วงมิ่งสุข	กรุงเทพมหานคร
คุณสาคร เขยสาคร	กรุงเทพมหานคร
คุณสายัณห์ มินไช้ะ	กรุงเทพมหานคร
คุณวิจักษณ์ คำชาวนา	กรุงเทพมหานคร
คุณนพดล คมสัน	กรุงเทพมหานคร
คุณกำไร บุญเย็น	กรุงเทพมหานคร
คุณจิรนนท์ มีผา	กรุงเทพมหานคร
คุณอุบลวรรณ สุขาบวรณ์	กรุงเทพมหานคร
คุณสุเทพ ไตสกุล	กรุงเทพมหานคร
คุณชาญชัย กิติวัฒน์ศักดิ์	กรุงเทพมหานคร
คุณวิโรจน์ เรืองรัตนานนท์	กรุงเทพมหานคร

คุณจันทนา วัฒนจินดา	กรุงเทพมหานคร
คุณขวัญตา กิตติสกุล	กรุงเทพมหานคร
คุณพรทิพย์ พงศ์ภาณุมาพร	กรุงเทพมหานคร
คุณวรพล นพมณีกร	กรุงเทพมหานคร
คุณสมบุญ มาลีแย้ม	กรุงเทพมหานคร
คุณอภิสิทธิ์ รัตนวิณวาทิ	กรุงเทพมหานคร
คุณมาลี ปรีชาวัน	กรุงเทพมหานคร
คุณประยูร ศขสำโรง	กรุงเทพมหานคร
คุณกิตติศักดิ์ บุญรัตนาคม	กรุงเทพมหานคร
คุณบุญชู จาดแจ่ม	กรุงเทพมหานคร
คุณสาโรจน์ กรณีสักดิ์	กรุงเทพมหานคร
คุณพงษ์ณรงค์ อภิวัดน่มงคล	กรุงเทพมหานคร
คุณบุญส่ง อติพรพิสุทธิ	กรุงเทพมหานคร
คุณนิทัศน์ สิงห์สวัสดิ์	กรุงเทพมหานคร



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวพุทธชาติ สุขรอด เกิดวันที่ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2521 ที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) จากนั้น สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีนิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2544 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษาเดียวกัน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย