

การเล่นคำพ้องเสียงและพ้องภาพในเรื่องตลก
Verbal and visual puns in jokes

Received: *January 25, 2018*

Revised: *May 1, 2019*

Accepted: *June 27, 2019*

กานดากร เจริญกิตบวร

Kandaporn Jaroenkitboworn

สถาบันภาษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University Language Institute

kandaporn.j@chula.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นบทความวิชาการโดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายทฤษฎีทางภาษาศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์ขัน และอภิปรายการวิเคราะห์การเล่นคำที่ครอบคลุมทั้งคำพ้องเสียงและการพ้องภาพที่ปรากฏในเรื่องตลก ในบทความนี้ผู้เขียนจะวิเคราะห์และอภิปรายการเล่นคำพ้องเสียงและพ้องภาพในเรื่องตลกโดยอ้างอิงทฤษฎีวิจ্ঞอารมณ์ขันโดยรวม ข้อมูลส่วนใหญ่ที่ใช้เป็นตัวอย่างประกอบการอภิปรายในบทความนี้เป็นเรื่องตลกนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการทำความเข้าใจทฤษฎีมากขึ้น และการนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ : การเล่นคำ, การพ้องภาพ, เรื่องตลก, อารมณ์ขัน

Abstract

This academic paper aims to explain linguistic theory related to humor and discuss how to analyze both verbal puns and visual puns in jokes. In this study, puns in jokes were examined according to the General Theory of Verbal Humor (GTVH). The sample data used was mainly jokes in English, and the discussion provides a better understanding of the theory and its application in English language teaching.

Keywords: puns, visual puns, jokes, humor

1. บทนำ

การเล่นคำ (puns) นั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นปรากฏการณ์ที่เป็นสากล เนื่องจากพบเห็นได้ทั่วไปในหลายๆ ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการประพันธ์บทกลอนหรือในการเล่าเรื่องตลก นักวิเคราะห์เรื่องตลกหลายคนมักจะจัดให้การเล่นคำเป็นกลวิธีหนึ่งในการก่อให้เกิดความตลกขบขัน โดยอาจจะไม่เคยตั้งคำถามว่าแล้วทำไมการเล่นคำที่ปรากฏในบทกวีจึงต่างออกไป การเล่นคำในบทกวีไม่จำเป็นจะต้องก่อให้เกิดความขบขันเสมอไป จึงไม่เหมือนกับการเล่นคำที่ปรากฏในเรื่องตลก

นอกจากนี้การเล่นคำยังมักถูกจำกัดนิยามไว้เฉพาะการใช้ภาษา (verbal) ซึ่งในความเป็นจริงแล้วเราอาจพบเห็นทั้งการใช้ภาษาและรูปภาพประกอบกันทำให้เรารู้สึกขบขันได้ อาทิ รูปที่ 1



รูปที่ 1 ภาพที่ปรากฏร่วมกับข้อความบนแก้วกาแฟ

(ที่มา : Instagram 8 พฤษภาคม 2561¹⁾)

จะเห็นได้ว่าเมื่อพิจารณาภาพที่ปรากฏร่วมกับข้อความบนถ้วยกาแฟในรูปนี้สร้างความขบขันให้กับผู้อ่านได้ ซึ่งความตลกขบขันนั้นเกิดจากภาพของนักแสดงผู้รับบทบาทเป็นพระเพทราชาในละครเรื่อง “บุพเพสันนิวาส” กับข้อความบนแก้วกาแฟที่พนักงานทางร้านเป็นผู้เขียนให้ ทำให้เกิดคู่ความหมายแย้งระหว่าง [พระเพทราชา] กับ [ไม่ใช่พระเพทราชา]² เนื่องจากคุณสรุต วิจิตรานนท์ แต่งตัวตามปกติแบบบุคคลธรรมดาในยุคปัจจุบัน ไม่ใช่ตามบทบาทของตัวละครในเรื่องที่แสดง และขณะที่ซื้อกาแฟแก้วดังกล่าว ละครก็ได้จบลงไปแล้ว แต่หากข้อความที่ปรากฏนั้นเป็นชื่อจริงคือ สรุต หรือแม้แต่ชื่อเล่นของเขาว่า บิก ผู้อ่านคงจะไม่รู้สึกขำ เพราะไม่มีความหมายขัดแย้งกับรูปภาพแต่อย่างใด³

การแย้งกันทางความหมายในเรื่องตลกนี้เองที่ทำให้การเล่นคำในเรื่องตลกต่างจากการเล่นคำในบทกวีที่มุ่งเน้นเรื่องวาทศิลป์มากกว่าต้องการจะให้เกิดความขบขัน ยกเว้นในวรรณคดีไทยบางเรื่องซึ่งมีอยู่ไม่มากนัก อาทิ *ระเด่นลันได* *อุณรุทธร้อยเรื่อง* ซึ่งได้มีงานวิจัยของกาญจนา ศรี-สมุทร และกานดากร เจริญกิตบวร (Srisamut & Jaroenkitboworn, 2010) ศึกษาเฉพาะคู่ความหมายแย้งที่เกิดจากการเล่นคำใน “อุณรุทธร้อยเรื่อง”

อย่างไรก็ตาม การแย้งกันทางความหมายในเรื่องตลกก็ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การใช้ภาษาเสมอไป ดังที่เราได้เห็นจากตัวอย่าง 1 แล้วว่าองค์ประกอบของภาพก็มีส่วนด้วยเช่นกัน ในบทความนี้ผู้เขียนจึงใคร่ขอเสนอการวิเคราะห์การเล่นคำที่มีการพ้องภาพรวมอยู่ในเรื่องตลกด้วย

ผู้เขียนจะใช้คำว่า “เรื่องตลก” ในบทความนี้ตามคำนิยามศัพท์ “joke” ของอัตตาโต้และชาบัน (Attardo & Chabanne, 1992) ที่มีได้จำกัดเฉพาะแต่เรื่องตลกที่มีองค์ประกอบด้านวาทะอย่างเดียว แต่ยังคงครอบคลุมประเภทที่มีองค์ประกอบด้านอวัจนะด้วย อาทิ การ์ตูน นักวิจัยทั้งสองถือว่าการ์ตูนเป็นเรื่องตลกแบบมีรหัสผสม ดังนั้นรูปที่ 1 ข้างต้น ผู้เขียนจึงขอนับเป็นเรื่องตลกหนึ่งเรื่อง ซึ่งมีรหัสผสมระหว่างภาพและภาษา

อนึ่ง เรื่องตลกโดยทั่วไปนั้นมักมีลักษณะแบบนิทานมุขปาถะ กล่าวคือ มีคนเล่าให้ฟังต่อๆ กันมา หรือในปัจจุบันมีการส่งต่อผ่านการสื่อสารออนไลน์จนไม่อาจทราบได้ว่าใครเป็นผู้แต่งคนแรก ดังนั้นเรื่องตลกหลายเรื่องในบทความนี้จึงไม่อาจจะระบุแหล่งที่มาได้ ยกเว้นแต่เรื่องใดที่ผู้เขียนทราบแหล่งที่มาชัดเจน จึงจะเขียนระบุให้ทราบ

2. ทฤษฎีวิจ্ঞานอารมณ์ขันโดยรวม (general theory of verbal humor)

ก่อนที่จะกล่าวถึงทฤษฎีวิจ্ঞานอารมณ์ขันโดยรวม ผู้เขียนขอกล่าวถึงจุดเริ่มต้นของการก่อเกิดทฤษฎีทางภาษาศาสตร์ในการวิเคราะห์อารมณ์ขันก่อน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการของแนวคิดทฤษฎีอย่างชัดเจน

รัสกิน (Raskin, 1985) นับเป็นนักภาษาศาสตร์คนแรกๆ ที่พยายามศึกษาตัวบทเรื่องตลก (joke text) เพื่อให้เกิดความเข้าใจว่าทำไมเรื่องตลกจึงไม่เหมือนตัวบทอื่นๆ เนื่องด้วยหลายคนมักจะมองว่าตัวบทเรื่องตลกไม่มีเอกภาพ (coherence) ในการเขียน ทั้งๆ ที่คนอ่านก็อ่านเข้าใจและหัวเราะ รัสกินจึงได้ศึกษาโครงสร้างของตัวบทเรื่องตลก และได้อธิบายองค์ประกอบของตัวบทเรื่องตลกไว้สองอย่าง ได้แก่ คู่ความแย้ง (script opposition) และคู่ความหมายซ้อน (script overlapping) โดยเรื่องตลกหนึ่งเรื่องจะต้องมีคู่ความหมายแย้งหนึ่งคู่ และหนึ่งคู่อื่นๆ มีการซ้อนกันด้วยวิธีการทางภาษา (Raskin, 1985, p.99)

รัสกิน (Raskin, 1985) ได้เลือกใช้หน่วยหลักทางความหมาย คือ สคริปต์ (script) ตามแนวคิดของอรรถศาสตร์ปริชาน ตามการประยุกต์ใช้ของรัสกินนั้น เชื่อว่าความหมายของคำศัพท์หรือสคริปต์ของแต่ละคำผู้พูดหรือเจ้าของภาษาย่อมมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งรอบตัวและวัฒนธรรมที่ตนเติบโตมาพร้อมกับการใช้ภาษานั้นๆ ดังนั้นคู่สนทนาที่พูดภาษาเดียวกัน (ซึ่งเป็นภาษาแม่) ย่อมจะมีความรู้ร่วมกันเกี่ยวกับคำที่ได้ยินในภาษาของตนในลักษณะเดียวกัน ทั้งนี้ไม่นับรวมศัพท์เฉพาะของบางกลุ่มคน แต่หมายถึงคำทั่วไปที่คนส่วนใหญ่สื่อสารกัน

การเลือกใช้หน่วยหลักทางความหมายตามแนวคิดอรรถศาสตร์ปริชานนั้นผู้เขียนเห็นว่าเป็นข้อดีอย่างยิ่ง เพราะทำให้เราสามารถอธิบายความไม่เข้าใจเรื่องตลกที่ต่างภาษาหรือต่างวัฒนธรรมได้ โดยหากเรานำรูปที่ 1 ให้ผู้ที่พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือภาษาอื่นๆ และคนผู้นั้นไม่มีความรู้ทางวัฒนธรรมหรือทางประวัติศาสตร์ของไทยเลย เขาย่อมไม่เข้าใจ และแนวคิดอรรถศาสตร์ปริชานนั้นยังช่วยในการอธิบายได้ว่าในการที่เราเรียนภาษาที่สองจนเข้าใจไวยากรณ์อย่างดีแล้ว แต่ก็ไม่สามารถรับประกันได้ว่าเราจะเข้าใจเรื่องตลกของภาษานั้นๆ ได้ ด้วยเพราะเราเติบโตมาในวัฒนธรรมที่ต่างกัน

อิตาลี (Attardo, 1994) ซึ่งเป็นลูกศิษย์คนสำคัญของรัสกิน ได้พัฒนาต่อยอดแนวคิดนี้ ทั้งนี้เกิดจากข้อสังเกตของเขาเองที่เห็นว่า มีเรื่องตลกหลายๆ เรื่องที่มีความคล้ายคลึงกัน ดูน่าจะเป็นเรื่องเดียวกัน หรือมีต้นตอที่มาแหล่งเดียวกัน แต่อาจจะแตกต่างกันในรายละเอียดบางอย่าง เช่น สถานการณ์ในเรื่องไม่เหมือนกันทั้งหมด ชื่อตัวละครแตกต่างกัน เป็นต้น

จากข้อสังเกตนี้ทำให้อิตาลี (Attardo, 1994) แบ่งความรู้ในสมองของมนุษย์ออกเป็น 6 พารามิเตอร์ และประยุกต์แนวคิดดั้งเดิมของชอมสกี (Chomsky) เกี่ยวกับรูปผิวและรูปลึกทางไวยากรณ์มาใช้ในการอธิบายว่าทำไมเขาจึงเรียงลำดับพารามิเตอร์ต่างๆ ออกเป็นเช่นนั้น โดยยังคงเก็บแนวคิดดั้งเดิมของรัสกินไว้ว่าเป็นรูปลึกหรือโครงสร้างที่ลึกที่สุด คือ คู่ความหมายแย้งและคู่ความหมายซ้อน ซึ่งแทนด้วยอักษรย่อ SO ครอบคลุมทั้งสองอย่าง⁴ และต่อจากนี้ผู้เขียนจะขอใช้ตัวย่อของแต่ละพารามิเตอร์ตามผังภาพต้นฉบับ (Attardo, 1994; 2001) เรียงจากทางซ้าย (รูปลึกสุด) ไปทางขวา (รูปผิวที่สุด)

$$SO > LM > NA > SI > TA > LA$$

พารามิเตอร์ LM (Logical Mechanism) หมายถึง กลไกทางตรรกะที่บิดเบือน เป็นเหตุผลในเชิงการละเล่น จึงแตกต่างจากตรรกะในโลกของความเป็นจริง NA (Narrative Strategy) คือ วิธีการเล่าหรือวิธีการนำเสนอเรื่องตลก SI (Situation) หมายถึง เหตุการณ์ในเรื่อง TA (Target) หมายถึง ตัวละครที่ตกเป็นเป้าล้อเลียนในเรื่อง และ LA (Language) หมายถึง ถ้อยคำที่เรียบเรียงในการเล่าเรื่องตลก

ผู้เขียนเห็นด้วยกับการที่อิตาลี (Attardo, 1994) จัดประเภทโครงสร้างเรื่องตลกว่ามีทั้งรูปลึกกับรูปผิว เนื่องด้วยเรามักจะจดจำเรื่องราวเนื้อหาหลักๆ โดยเฉพาะจำ SO ได้ แต่เมื่อเราเล่าเรื่องตลกเรื่องเดียวกันนั้นให้ผู้อื่นฟังต่อ เรามักจะไม่สามารถเล่าให้เหมือนเดิมได้ทุกถ้อยคำ (ไม่สามารถเล่าตามพารามิเตอร์ LA เดิมได้ทุกถ้อยคำ) แต่เรามักจะจดจำแก่นเรื่องได้ โดยอาจหลงลืมบางอย่าง เช่น ชื่อตัวละคร ชื่อสถานที่เกิดเหตุ เป็นต้น

ในเวลาต่อมาลูกศิษย์ของอิตาลี คือ เฮ็มเพิลมัน (Hempelmann, 2004) ก็ได้แยกย่อยพารามิเตอร์ SO กลับมาเป็นตามแบบดั้งเดิมของรัสกิน ซึ่งแต่เดิมใช้หมายถึงเฉพาะ script opposition โดยเพิ่มตัวย่อของคู่ความหมายแย้งเป็น SOp และตัวย่อคู่ความหมายซ้อนว่า SOv เนื่องจากเขามีแนวคิดบางอย่างที่เสนอเพิ่มเติมในการวิเคราะห์การเล่นคำโดยเฉพาะ (ซึ่งผู้เขียนจะกล่าวถึงในภายหลัง)

พารามิเตอร์ที่สำคัญถัดจาก SO ก็คือ LM อิตาลี (Attardo, 1994; 2001) กำหนดให้มีพารามิเตอร์นี้ในทฤษฎีของเขา ซึ่งหมายถึงกลไกทางตรรกะที่บิดเบือน กล่าวคือ มีเหตุผลในโลกของเรื่องตลก แต่ไม่มีเหตุผลในโลกของความเป็นจริง ตัวอย่างกลไกทางตรรกะที่บิดเบือน อาทิ การเทียบผิดแบบ (false analogy) ในเรื่องตลก เช่น ในตัวอย่าง a

ตัวอย่าง a

A married man goes to confessional and tells the priest, "I had an affair with a woman –almost." The priest says, "What do you mean, 'almost'?" The man says, "Well, we got undressed and rubbed together, but then I stopped." The priest replies, "Rubbing together is the same as putting it

in. You're not to go near that woman again. Now, say five Hail Mary's and put \$ 50 in the poor box." The man leaves confessional, goes over and says his prayers, then walks over to the poor box. He pauses for a moment and then starts to leave. The priest, who was watching him, quickly runs over to him and says, "I saw that. You didn't put any money in the poor box!" The man replied, "Well, Father, I rubbed up against it and you said it was the same as putting it in!" (Attardo, 2001, p.26)

อย่างไรก็ตาม อัตตาโต้ (Attardo, 1994; 2001) ก็ยังไม่อาจยืนยันได้ว่า LM เป็นเงื่อนไขที่เป็นสากลลักษณะหรือไม่ กล่าวคือ จำเป็นหรือไม่ที่เรื่องตลกทุกเรื่องจะต้องมีกลไกตรรกะที่บิดเบือนแล้วจึงจะเข้าใจอย่างแน่นอน ต่อมาเฮ็มเพิลมันและอัตตาโต้ (Hempelmann & Attardo, 2011) ก็ได้ร่วมกันอธิบายเพิ่มเติมว่า กลไกตรรกะที่บิดเบือนเป็นตัวช่วยคลี่คลายการขัดแย้งกันของคู่ความหมาย ซึ่งทำให้ผู้อ่านยอมรับความขัดแย้งในเรื่องตลกนั้นๆ ได้ ส่วนในงานวิจัยของเฮ็มเพิลมันและแซมสัน (Hempelmann & Samson, 2007) ซึ่งร่วมกันศึกษาเจาะลึกเฉพาะด้านการเล่นคำและเรื่องตลกที่มีแต่ภาพหรือมีการพ้องภาพอย่างเดียวนั้น ทั้งสองต่างมองว่าพารามิเตอร์ SOp, SOv และ LM เทียบได้กับการมีเงื่อนไขที่จำเป็นและเงื่อนไขที่เพียงพอ (necessary and sufficient conditions)

เฮ็มเพิลมันและแซมสัน (Hempelmann & Samson, 2007) ถือว่าทั้งสามพารามิเตอร์ข้างต้นนั้น ไม่อาจแยกจากกันได้ ทั้งสามพารามิเตอร์ SOp, SOv, และ LM ถือว่าเป็นเงื่อนไขทั้งสองแบบในตัวเอง กล่าวคือ เป็นทั้งเงื่อนไขจำเป็นและเงื่อนไขที่เพียงพอ สำหรับประเด็นนี้ผู้เขียนมองว่าพารามิเตอร์ SO เป็นเงื่อนไขที่จำเป็นหรือเงื่อนไขพื้นฐานที่ต้องมีก่อน ส่วน LM หรือ กลไกตรรกะที่บิดเบือนนี้น่าจะจัดเป็นเงื่อนไขที่เพียงพอ เนื่องจากการมีคู่ความหมายแย้ง หรือ SO เกิดขึ้นได้ในหลายสถานการณ์ แต่การมี SO หรือ SOp อย่างเดียวนั้น ไม่อาจทำให้เกิดความตลกขบขันเสมอไป เช่น ชื่อนิยายเรื่อง “ไฟหนาว”⁵ และ “Mr. Mom”⁶ ชื่อเรื่องทั้งสองมีความหมายที่แย้งกันในตัวเอง แต่ก็ไม่ได้ทำให้เกิดความตลกขบขัน เพียงแต่อาจจะสร้างความประหลาดใจแก่ผู้อ่านได้

ขณะที่เรื่องตลกทุกเรื่องล้วนมี SO หรือกล่าวในรายละเอียดได้ว่ามี SOp และ SOv เป็นองค์ประกอบพื้นฐาน ตามที่เฮ็มเพิลมันและแซมสัน (Hempelmann & Samson, 2007) ได้เสนอไว้ ส่วนพารามิเตอร์ LM ผู้เขียนเห็นว่าไม่น่าจะเป็นเงื่อนไขที่จำเป็นเสมอไป เนื่องจากพบว่า เรื่องตลกบางเรื่องก็ไม่สามารถวิเคราะห์ได้ว่ามี LM แบบไหน หรือไม่มี LM อย่างชัดเจน เช่น ตัวอย่าง 3 ในช่วงปี ค.ศ.2003 ซึ่งอัตตาโต้ (Attardo, 1994; 2001) เพิ่งออกหนังสือทฤษฎีวิวัฒนาการมโนทัศน์โดยรวมได้ไม่นานนัก ผู้เขียนได้มีโอกาสสอบถามอัตตาโต้ (การสนทนาผ่านทางออนไลน์) เขาเองก็ตอบว่ามีบางเรื่องที่เขาไม่เห็นว่าจะมี LM อะไร ตัวอย่างที่ชัดเจนมากที่เขายืนยันกับผู้เขียนว่าไม่มี LM แต่เจ้าของภาษาก็อ้างกับเรื่องนี้ คือ ตัวอย่างที่ b ตามที่รัสกินได้ยกเป็นตัวอย่างการวิเคราะห์ไว้ (Raskin, 1985, pp.117-127)

ตัวอย่าง b

“Is the doctor at home?” the patient asked in his bronchial whisper.

“No,” the doctor’s young and pretty wife whispered in reply. “Come right in”. (Raskin, 1985, p.117)

เรื่องนี้มีคู่ความหมายแย้ง คือ [คนไข้] กับ [ไม่ใช่คนไข้] หรือ [ชู้] นั่นเอง และการซ้อนกันของคู่ความหมายนี้ เกิดขึ้นในช่วงต้นๆ ของการดำเนินเรื่อง ตามที่คนไข้ได้ถามถึงหมอ และได้คำตอบว่าไม่อยู่ ผู้อ่านย่อมเข้าใจในช่วงแรกกว่าเป็นการที่คนไข้มาหาหมอกี่เพื่อมารับการรักษา (แต่เมื่อภรรยาหมอลกลับเชื่อเชิญให้คนดังกล่าวเข้ามาในบ้าน จึงทราบว่าเป็นคนป่วยจริงๆ ที่ต้องการพบแพทย์ตามปกติ)

ครั้งแรกที่ผู้เขียนเริ่มศึกษางานด้านนี้ เมื่ออ่านหนังสือของรัสกินเป็นครั้งแรก เรื่องนี้ไม่ซ้ำสำหรับผู้เขียนเลย แม้จะอ่านคำอธิบายจนเข้าใจดีแล้ว ก็เพียงเข้าใจเจ้าของเรื่องว่าทำไมจึงซ้ำ จากนั้นผู้เขียนเองจึงได้ทดลองนำเรื่องดังกล่าวนี้ให้เจ้าของภาษาประมาณ 3 ท่านลองอ่านก็พบว่าพวกเขาซ้ำ แต่อาจจะซ้ำเล็กน้อยแตกต่างกันไปบ้างตามแต่ละบุคคล

นอกจากนี้ผู้เขียนยังมองว่ากลไกตรรกะที่บิดเบือนนั้นมีความหลากหลาย ไม่ได้มีแค่การเล่นคำอย่างเดียว ดังนั้นอาจจะเป็นไปได้ว่าพารามิเตอร์ LM แบบที่มีการเล่นคำนั้นเป็นตัวแปรสำคัญให้เกิดความซับซ้อนจริง แต่หากเป็น LM แบบอื่นๆ ก็อาจเป็นไปได้ว่าพารามิเตอร์ LM อาจจะเป็นตัวกำหนด “ระดับความตลก” ว่าซ้ำมากหรือซ้ำน้อยก็เป็นไปได้ ซึ่งจำเป็นต้องมีการทำวิจัยเพิ่มเติมในอนาคต

กลไกตรรกะที่บิดเบือนด้วยการเล่นคำในเรื่องตลก

การเล่นคำนับเป็นอีกหนึ่งกลไกตรรกะที่บิดเบือน กล่าวคือ บิดเบือนไปจากไวยากรณ์หรือขนบการใช้ภาษาปกติในโลกของความเป็นจริง เฮ็มเพิลมัน (Hempelmann, 2004) ได้นำแนวคิดพารามิเตอร์กลไกทางตรรกะที่บิดเบือนของอิตาลี (Attardo, 1994; 2001) มาอธิบายเพิ่มเติม ด้วยการวิเคราะห์การเล่นคำในเรื่องตลกภาษาอังกฤษไว้ว่าจะสร้างความซับซ้อนได้ก็ต่อเมื่อเป็นไปตามสองเงื่อนไข ดังนี้ (Hempelmann, 2004: 384)

A target and its pun cannot be arbitrarily different in sound because their similarity has two functions, namely

- a. the phonological support for recovering the target form the pun, and
- b. representing a crucial part of the overlap (SOv) that also plays a role in the LM of cratylistic logic.

ข้อความแปล

คำที่เป็นเป้าหมายกับคำที่ปรากฏพ้องเสียงกันนั้นไม่อาจจะแตกต่างกันตามใจเรานักอยากรจะให้เป็นคำใดๆ ก็ได้ ทั้งนี้เป็นเพราะเสียงที่คล้ายกันของคู่คำที่เลือกมานั้นมีหน้าที่สองประการ

- ก. ความคล้ายกันทางเสียงช่วยให้คนฟัง/คนอ่านสามารถนึกถึงคำเป้าหมายออกได้ (หรือจับคู่คำที่เห็นกับคำที่ผู้แต่งเรื่องตลกตั้งใจให้พ้องกันได้ – ผู้เขียน)

ข. ความคล้ายกันทางเสียงเป็นส่วนสำคัญที่แสดงถึงการซ้อนกันของคู่ความหมายแย้ง และมีบทบาทในการทำให้คนฟังยอมรับกลไกตรรกะที่บิดเบือนได้ (หรือยอมรับการผิดไปจากกฎไวยากรณ์ภาษาที่เป็นจริง – ผู้เขียน)

เฮ็มเพิลมัน (Hempelmann, 2004) ได้แสดงตัวอย่างการวิเคราะห์ไว้ในบทความที่เขาศึกษาเจาะลึกเฉพาะการเล่นคำพ้องเสียงคล้ายในเรื่องตลกภาษาอังกฤษ เช่น

ตัวอย่าง c

Those who jump off a Paris bridge are in Seine. (www.punoftheday.com)

คำที่ปรากฏในตอนท้ายประโยคนี้น่า “in Seine” ซึ่งเป็นชื่อแม่น้ำในฝรั่งเศส มีลักษณะทางเสียงที่ฟังคล้ายกับคำสำคัญที่เป็นเป้าหมายให้ผู้อ่านสามารถคาดเดา หรือจับคู่ได้ว่าเป็น “insane” ในภาษาอังกฤษ ซึ่งแปลว่า “เสียสติ” ในความเป็นจริงแล้ว แม่น้ำดังกล่าวออกเสียงว่า “แซน” แต่สำหรับคนอังกฤษที่ไม่ถนัดภาษาฝรั่งเศสมากนัก การออกเสียงให้เพี้ยนไปบ้างเล็กน้อยก็ยังอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ ซึ่งเป็นไปตามกลไกตรรกะที่บิดเบือน การเล่นคำแบบพ้องเสียงคล้ายนั้นช่วยให้เกิดคู่ความหมายแย้ง [เสียสติ] กับ [ไม่ได้เสียสติ] เป็นที่ยอมรับได้หรือพอฟังขึ้นนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีผู้ใดศึกษาการเล่นคำพ้องเสียงคล้ายในลักษณะที่จะต้องต่างกันได้ไม่เกินกี่หน่วยเสียงจึงจะอยู่ในระดับที่เกินจะยอมรับได้ หรืออยู่ในระดับที่ไม่ถือว่าคล้ายกันเสียแล้ว เพราะหากเกินระดับที่ยอมรับได้ก็จะเกิดความสมเหตุสมผล และส่งผลต่อการซ้อนกันทางความหมายที่ไม่แน่นอน และความตลกขบขันก็จะหายไปด้วย ซึ่งก็เป็นประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาต่อยอดงานวิจัยด้านนี้

3. เรื่องตลกที่มีการเล่นคำและการพ้องภาพ (visual puns)

จากประสบการณ์การทำวิจัยและการอ่านงานวิจัยเรื่องตลกของผู้เขียน พบว่าเรื่องตลกส่วนใหญ่จะเป็นแบบสำเร็จรูป (canned jokes)⁷ เช่น เรื่องตลกในนิตยสาร “Reader’s Digest” หรือใน “ขายหัวเราะ” ซึ่งแตกต่างไปจากการสนทนาแบบขำขัน (conversational joking) ที่ต้องขึ้นกับบริบทการสนทนาในขณะนั้นเป็นอย่างมาก ในบทความนี้ผู้เขียนกำหนดขอบเขตเฉพาะเรื่องตลกที่มีทั้งการเล่นคำและการพ้องภาพรวมอยู่ด้วย โดยเน้นกลุ่มตัวอย่างที่เป็นภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์สำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และรวมถึงเรื่องตลกที่มีการสัมผัสภาษา (language contact) ระหว่างไทยกับอังกฤษ เนื่องจากสังเกตเห็นว่าผู้แต่งเรื่องตลกที่มีการใช้ภาษาอังกฤษผสมอยู่ด้วยนั้นมีมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องตลกที่ปรากฏบนสื่อออนไลน์หรือที่ผู้เขียนได้มาผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ ซึ่งมีความซับซ้อนในการวิเคราะห์สูงกว่าประเภทที่เป็นแบบหนึ่งภาษา เท่าที่ผู้เขียนได้สังเกตดู พบว่าพอจะแบ่งคร่าวๆ ออกได้เป็น 3 ประเภท

3.1 เรื่องตลกที่ขึ้นกับบริบทเฉพาะสถานการณ์

เรื่องตลกที่ขึ้นกับบริบทเฉพาะสถานการณ์โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องตลกที่ล้อเลียนการเมืองหรือล้อเลียนสถานการณ์ปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นที่ปรากฏตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือปรากฏในอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยพบว่าการเล่นคำและการพ้องภาพบ่อยครั้ง เช่น รูปที่ 5 เรื่องนี้เป็นภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ Bangkok Post ที่มีการแชร์ในทวิตเตอร์อย่างมากมาย ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับชาวนายเปรมชัย กรณีสุด ประธานบริหารบริษัทอิตาเลียนไทย ดีเวลล็อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) ถูกหมายจับในข้อหาฆ่าเสือดำ ซึ่งเป็นสัตว์ป่าสงวน เมื่อช่วงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2561



รูปที่ 5 ภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ Bangkok Post (ที่มา : www.bangkokpost.com)

การฆ่าสัตว์ป่าสงวนถือเป็นความผิดทางกฎหมาย แต่จากภาพเราจะเห็นข้อความที่รูปตัวละคร นายเปรมชัยกับรูปเสือดำนอนตายจมกองเลือด ทั้งสองต่างพูดว่า “I’m innocent” หรือ “ฉันเป็นผู้บริสุทธิ์” กล่าวคือ ฉันไม่ได้ทำผิดหรือไม่ได้ฆ่าสัตว์ป่าสงวนดังกล่าว โดยคำพูดในรูปของนายเปรมชัยลงท้ายด้วยเครื่องหมายอัศเจรีย์เพียงสองอัน แต่เสือด่าซึ่งตายไปแล้วกลับพูดออกมาพร้อมกับลงท้ายด้วยเครื่องหมายอัศเจรีย์ถึงสามอัน ข้อความเดียวกันนี้หากอยู่โดดๆ ก็จะไม่กำกวมและไม่ซับซ้อน แต่เมื่อจับคู่กับรูปภาพของตัวละครทั้งสองจึงพบที่มีความขัดแย้งระหว่างถ้อยคำที่เหมือนกัน

การพ้องภาพสำหรับการล้อเลียนการเมืองหรือล้อเลียนสถานการณ์ที่เกิดขึ้นนั้น ผู้เขียนเห็นว่าอยู่ที่ฝีมือของผู้วาด เมื่อผู้วาดสามารถวาดภาพออกมาได้แลดูคล้ายผู้ที่ตกเป็นข่าว ก็ถือว่าเกิดการการพ้องภาพระหว่างรูปที่วาดกับบุคคลที่ต้องการจะอ้างอิงถึง การวิเคราะห์การล้อเลียนการเมืองจึงอาจซับซ้อนกว่าการวิเคราะห์การเล่นคำและการพ้องภาพทั่วไป เพราะหากภาพที่วาดออกมาไม่พ้องหรือไม่คล้ายกับบุคคลที่มีชื่อตกเป็นข่าว ผู้อ่านย่อมจับคู่ความหมายไม่ได้ แต่ขั้นตอนแรกในการจับคู่ความหมายการพ้องภาพนี้ยังไม่ถึงขั้นที่จะทำให้เกิดความตลก เพราะยังไม่ทำให้เกิดคู่ความหมายแย้งในทันที

ต่อเมื่อผู้อ่านจับคู่รูปภาพได้แล้ว เมื่ออ่านข้อความซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านวจนะ หรือมองเห็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปภาพกับข้อความ ผู้อ่านจึงจะพบคู่ความหมายแย้งระหว่างข้อความที่ตัวละครทั้งสองพูดออกมา กล่าวคือ [ฉันเป็นผู้บริสุทธิ์] กับ [ฉันไม่ใช่ผู้บริสุทธิ์] หรือ [ฉันเป็นคนผิด] นั่นเอง โดยมีตัวละครตำรวจ

ถ้อยความขยาดถามว่า “Who’s lying?” “ใครกันแน่ที่โกหก” ซึ่งอันที่จริงสามารถตัดออกได้โดยไม่กระทบคู่ความหมายแย้ง ผู้เขียนเห็นว่าตัวละครตำรวจที่เพิ่มมานั้นเป็นตัวช่วยเพิ่มระดับความตลกขบขันเสียมากกว่า

ดังที่ได้กล่าวข้างต้นแล้วว่า การพ้องภาพสำหรับการ์ตูนล้อการเมืองเป็นองค์ประกอบขั้นแรก ยังไม่ใช่ขั้นสำคัญที่จะทำให้ผู้อ่านหัวเราะ เพราะเป็นขั้นที่ยังไม่ได้ก่อให้เกิดคู่ความหมายแย้ง แต่ขั้นแรกนี้เป็นขั้นที่ทำให้เกิด “คู่ความหมายคล้าย” เสียมากกว่า หรืออาจเปรียบเทียบกับ “อุปลักษณ์” คือ คู่ที่เน้นความเหมือนหรือตรงส่วนที่คล้ายกันออกมา เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเดาภาพได้ว่าหมายถึงใคร

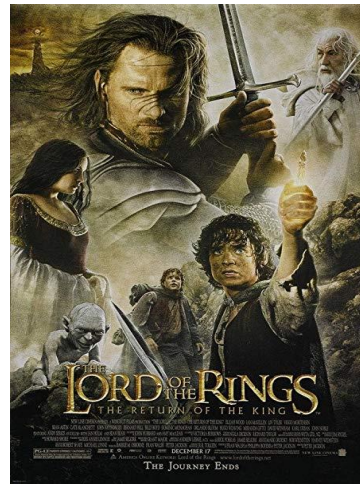
ข้อสังเกตของผู้วิจัยนี้สอดคล้องกับงานของแคทเธอริน (Catherine, 2017) ซึ่งตั้งข้อสังเกตจากตัวอย่างเท่าที่พบว่า การพ้องภาพไม่จำเป็นจะต้องทำให้เกิดความตลกขบขันเสมอไป มีหลายตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าการพ้องภาพเป็นการแสดงอุปลักษณ์เสียมากกว่า อย่างไรก็ตาม ในบทความของแคทเธอริน (Catherine, 2017) นั้นศึกษาการพ้องภาพหลากหลายรูปแบบ ซึ่งไม่ปรากฏตัวอย่างประเภทการ์ตูนล้อเลียนการเมืองแต่อย่างใด รวมทั้งตัวอย่างหลายตัวอย่างก็มีแต่ภาพล้วนๆ ไม่ได้มีองค์ประกอบด้านวัจนะ หากจะศึกษาเรื่องตลกประเภทนี้ ซึ่งมีลักษณะขึ้นกับบริบทเฉพาะหรือสถานการณ์ที่เป็นข่าว อาจจะต้องทำการเก็บข้อมูลในปริมาณที่มากขึ้นเพื่อศึกษาในเชิงลึกอย่างเป็นระบบ

ในงานวิจัยของซาโกนา (Tsakona, 2009) ซึ่งศึกษาเฉพาะการ์ตูนล้อการเมืองในหนังสือพิมพ์ภาษากรีก ซึ่งประยุกต์ใช้ทฤษฎีวิวนอารมณ์ขันโดยรวมของฮัตตาโด พบว่ามีบ่อยครั้งที่ภาพที่วาดออกมานั้นเป็นองค์ประกอบช่วยเสริม ซึ่งเธอวิเคราะห์ไว้ว่าตรงกับพารามิเตอร์ SI หรือด้านสถานการณ์ และพารามิเตอร์ TA หรือเป้าล้อเลียน ซึ่งมักเป็นนักการเมืองหรือผู้ที่ตกเป็นขวานั้นเอง และเพียงแค่ภาพนั้นๆ ยังไม่ได้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกขำ แต่จะขำก็ต่อเมื่อได้อ่านข้อความที่ตัวละครพูดออกมาด้วยว่ามันขัดแย้งกับความเป็นจริง หรือขัดแย้งกับบทบาทหน้าที่ที่ควรจะเป็น

หากเรานำรูปที่ 5 มาวิเคราะห์ตามพารามิเตอร์ต่างๆ ก็อาจกล่าวได้ว่า สอดคล้องกันกับงานวิจัยของซาโกนา (Tsakona, 2009) คือ ภาพที่วาดนั้นช่วยทำให้อ่านนึกถึงสถานการณ์ที่ตกเป็นขวาวังและนายเปรมชัยก็ตกเป็นเป้าล้อเลียน และความขำนั้นเกิดขึ้นจากคำพูดของตัวละครทั้งสองที่ต่างก็พูดเหมือนกันแต่ความหมายมันขัดแย้งกัน การปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาพกับคำพูดก็ถือว่าสำคัญมาก เพราะถ้าทั้งสองเป็นผู้บริสุทธิ์จริง ก็ย่อมไม่เกิดเหตุการณ์ที่ตัวละครเสียดำถูกยิงและตายคากองเลือด หรือเป็นไปไม่ได้ที่สัตว์จะฆ่าตัวตายเองด้วยการยิงปืน แต่ผู้วาดกลับนำเสนอให้ตัวละครสัตว์ที่ตายไปแล้วให้ดูเกินจริง โดยยังสามารถพูดโต้ตอบได้อยู่ ดังนั้นอาจจะกล่าวได้ว่ารูปที่ 5 มีทั้งตลกที่บิดเบือนหลัก คือ การเล่นคำพ้องเสียง และตลกที่บิดเบือนรอง คือ การทำสถานการณ์ให้เกินจริง เนื่องจากการนำเสนอสัตว์ที่ตายแล้วยังโต้เถียงได้ว่าตนเป็นผู้บริสุทธิ์

นอกเหนือจากการ์ตูนล้อการเมืองตามหน้าหนังสือพิมพ์แล้ว ปัจจุบันยังพบว่ามีการทำภาพล้อเลียนหรือที่เรียกทับศัพท์ว่า มีม (meme) ซึ่งหลายๆ ตัวอย่างก็พบว่ามีลักษณะที่ขึ้นกับบริบทสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น อาทิ รูปที่ 6 ซึ่งผู้เขียนได้รับการส่งต่อมาจากเพื่อนผ่านทางเฟซบุ๊ก เป็นภาพล้อเลียนคดีห่วย 30 ล้าน ระหว่างครูปรีชาและนายตำรวจจรรยา ซึ่งเป็นขวาวังในช่วงปลายปี พ.ศ.2560 เนื่องจากทั้งครูปรีชาและนายดาบตำรวจจรรยาต่างก็อ้างว่าตนเป็นเจ้าของสลากกินแบ่งรัฐบาลชุดดังกล่าว ซึ่งถูกรางวัลที่หนึ่งมูลค่า 30 ล้านบาท จนเกิดเป็นคดีความ มีการฟ้องร้องและสืบพยานอยู่นาน จนคดีนี้ได้ยืดเยื้อจากปี พ.ศ.2560

มาถึงปี พ.ศ.2561⁸ ภาพล้อเลียนที่ออกมานั้นมีลักษณะพ้องกับภาพโฆษณาภาพยนตร์เรื่อง *Lord of the Rings* ซึ่งเป็นเรื่องของการทำศึกสงคราม การแย่งชิงอำนาจ การแก่งแย่งกันครอบครองแหวนวงสำคัญ



รูปที่ 6 ภาพล้อเลียนคดียวย 30 ล้าน (ที่มา : Facebook page เฮ้ย น้มนันตตต่อซัดๆ V2)

หากเรานำเรื่องตลกนี้มาเทียบกับภาพโฆษณาภาพยนตร์ที่มีอยู่จริง เราก็จะเห็นการพ้องภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้นระหว่างนักแสดงนำในเรื่องและสัตว์ประหลาดที่อยู่ทางซ้ายของภาพ รวมทั้งการเล่นคำพ้องเสียงคล้ายที่ข้ามภาษาหรือแสดงการสัมผัสภาษา การวิเคราะห์ภาพล้อเลียนดังกล่าวนี้ค่อนข้างจะมีความซับซ้อนกว่าการวิเคราะห์การ์ตูนทางการเมือง เนื่องจากมีหลายองค์ประกอบที่มีส่วนทำให้เกิดคู่ความหมายแย้งและนำไปสู่ความตลกขบขัน รูปที่ 6 อาจวิเคราะห์แจกแจงตามพารามิเตอร์ต่างๆ ได้ดังนี้

SO = [คดียวย 30 ล้าน] กับ [ภาพยนตร์ Lord of the Rings]

LM = การพ้องภาพ และการพ้องเสียงคล้าย (ระหว่างชื่อเรื่อง)

NA = นำเสนอในรูปแบบภาพโฆษณาภาพยนตร์ที่มีอยู่จริง

SI = สถานการณ์/เนื้อเรื่อง คนสองคนแย่งชิงความเป็นเจ้าของชุดสลาकिनแบ่งรัฐบาล

TA = เป้าล้อเลียน ได้แก่ ครูปรีชาและดาบตำรวจจรูญ

LA = ชื่อเรื่อง, คำโปรย “มหากาฬแห่งมัจฉาโลกได้เริ่มขึ้นแล้ว” และข้อความรองใต้ชื่อเรื่องว่า “อภินิหารหอยครองพิภพ”

การวิเคราะห์ภาพล้อเลียนหรือมีมดังกล่าวนี้ เราจะเห็นถึงความสัมพันธ์ของ LM ที่ไม่อาจแยกออกจาก SO ได้อย่างเด็ดขาด ซึ่งตรงตามที่เฮ็มเพิลมัน (Hempelmann, 2004) ได้เสนอไว้ เพราะการพ้องภาพและการพ้องเสียงคล้ายของชื่อเรื่องนั้นช่วยให้ผู้อ่านขบขัน เนื่องจากทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างเหตุการณ์ที่คนสองคนขัดแย้งกันในเรื่องการแข่งขันชิงโชคกับเรื่องการทำศึกสงครามที่ยิ่งใหญ่ ตัวละครในแผ่นภาพโฆษณาจริงมีจำนวนมากกว่าในภาพล้อเลียน เพราะต้องใช้ทั้งกำลังคนและสติปัญญาในการต่อสู้ และเรื่องราวในภาพยนตร์จริงนั้นเป็นมหากาพย์สงครามยิ่งใหญ่ ตำแหน่งของผู้ชนะถือเป็นผู้มีเกียรติ มีอำนาจบาบริ ตรงกันข้ามกับผู้ที่ถูกเป็นเป้าล้อเลียนในรูปที่ 6 ไม่ว่าใครจะชนะคดีก็ไม่ได้ถือเป็นผู้มีเกียรติหรือมีอำนาจบาบริแต่อย่างใด

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าการพ้องภาพในเรื่องตลกประเภทภาพล้อเลียน หรือมีม มีส่วนทำให้เกิดความตลกขบขันได้ ซึ่งต่างจากการ์ตูนล้อการเมืองที่การพ้องภาพช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจ SI และ TA ส่วนจะซ้ำซ้อนหรือไม่ นั้น จำต้องพิจารณาพร้อมกับคำพูดของตัวละครว่ามี LM และ LA อย่างไร

ภาพล้อเลียนนี้เมื่อนำมาทาบกับภาพโฆษณาของภาพยนตร์จริง เราจะเห็น SOV คือการซ้อนกันระหว่างคู่ความหมายแย้งได้อย่างชัดเจน ทั้งการวางตำแหน่งภาพตัวละครหลัก รูปร่างและท่าทางของตัวละครหลัก โทนสีภาพที่ใกล้เคียงกัน ตลอดจนการวางตำแหน่งชื่อเรื่อง ก็ถูกจัดวางได้คล้ายคลึงกับภาพโปสเตอร์โฆษณาของภาพยนตร์ที่ฉายจริง

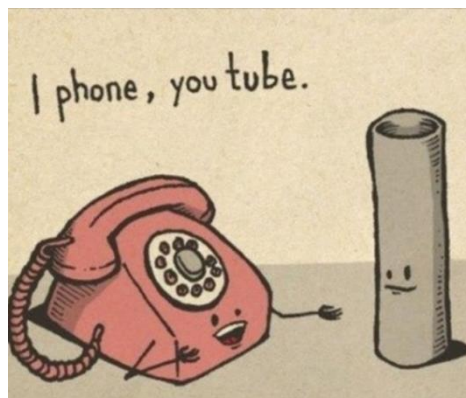
ส่วนการพ้องเสียงคล้ายของชื่อเรื่องระหว่าง The Lottery of the Win กับ The Lord of the Rings ซึ่งผู้เขียนจัดให้อยู่ทั้งสองพารามิเตอร์ คือ LM และ LA นั้น เนื่องจากว่ามีการเล่นคำรวมอยู่ในถ้อยคำของการนำเสนอเรื่องตลกนี้ด้วย การพ้องเสียงคล้ายแบบข้ามภาษาหรือแสดงให้เห็นภาวะรู้สองภาษาของผู้แต่งนี้ มีความน่าสนใจศึกษาในรายละเอียดต่อไป หากมีการเก็บข้อมูลในปริมาณที่มากขึ้น ในรูปที่ 6 ผู้แต่งพยายามคุมตัวแปรด้านโครงสร้างของชื่อเรื่องไว้ คือ “The NP of the NP” โดยในค่านามคำแรกนั้นยังคงมีเสียงของพยางค์แรกที่คล้ายกันกับชื่อเรื่องจริง ส่วนค่านามสุดท้ายมีแค่เสียงสระที่คล้าย แต่ก็เป็นคำหนึ่งพยางค์เช่นเดียวกันกับชื่อเรื่องจริง แม้ว่าจะไม่ถูกต้องตามไวยากรณ์ก็ตาม เนื่องจากคำว่า The win ไม่มีในภาษาอังกฤษ มีแต่ The winner⁹

เมื่อพิจารณาพารามิเตอร์ LA พบว่ายังมีคำโปรย “มหากาฬแห่งมัจฉิมโลกได้เริ่มขึ้นแล้ว” และข้อความรองใต้ชื่อเรื่องว่า “อภินิหารหวยครองพิภพ” ที่เพิ่มความตลกขบขัน หรือยิ่งสนับสนุน LM ให้ฟังดูมีเหตุมีผลมากขึ้น เนื่องจากทำให้ [คดีหวย 30 ล้าน] ถูกเสริมด้วยข้อความที่มีความหมายไปในทางที่ทำให้คดีดังกล่าวเสมือนหนึ่งเป็นเรื่องยิ่งใหญ่ระดับโลก และพลอยทำให้ LM มีส่วนคลี่คลายความขัดแย้งของคู่ความหมายแย้งให้อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ ตามที่เฮ็มเพิลมันและอัทตาโต้ (Hempelmann & Attardo, 2011) ได้เสนอไว้

3.2 เรื่องตลกที่ไม่ต้องขึ้นกับบริบทเฉพาะสถานการณ์

เรื่องตลกประเภทนี้จะคล้ายกับเรื่องตลกแบบสำเร็จรูป ซึ่งสามารถปรากฏโดดๆ ได้ โดยอาศัยความรู้ทั่วไปที่ผู้คนส่วนใหญ่รู้จักกันเป็นอย่างดี ไม่ผูกติดกับบริบทการสนทนาของผู้อ่านและผู้ฟัง และไม่ผูกติดกับสถานการณ์ที่ประเด้นซ้ำดังในบางช่วงเวลา

ในรูปที่ 7 เราจะเห็นภาพตัวละครแรกเป็นโทรศัพท์รุ่นเก่าแบบไม่เคลือบที่และใช้กันตามบ้านพูดว่า “I phone” ซึ่งพ้องเสียงกับโทรศัพท์มือถือยุคสมัยใหม่แบบพกพา ชื่อยี่ห้อ “iPhone” เมื่ออ่านข้อความและพิจารณารูปตัวละครประกอบกัน จึงทำให้เกิดคู่ความหมายแย้งระหว่าง [โทรศัพท์ยุคเก่า] กับ [โทรศัพท์ยุคใหม่] และตัวละครยังได้พูดกับอีกตัวละครที่เป็นหลอดแก้วว่า “you tube” ซึ่งเป็นการใช้คำว่า tube เป็นคำกริยาอันเป็นภาษาแบบไม่ทางการในภาษาอังกฤษ มีความหมายว่า “เดินทาง” ซึ่งโดยรวมพ้องเสียงกับสื่อสาธารณะที่ชื่อ “YouTube”



รูปที่ 7 ภาพตัวละครโทรศัพท์บ้านและตัวละครหลอดแก้ว
(ที่มา : www.pinterest.com/anniha/comics-and-visual-jokes)

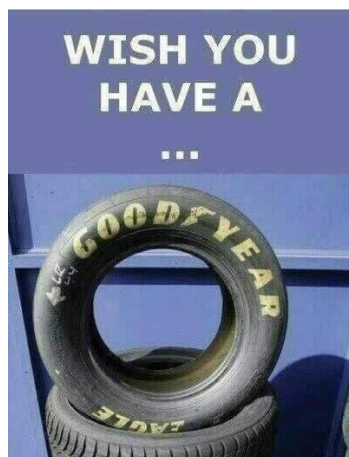
หากเราวิเคราะห์ให้ละเอียดขึ้น จะเห็นได้ว่าเราไม่สามารถตัดภาพของตัวละครทั้งโทรศัพท์บ้านและตัวละครหลอดแก้วออก หรือแม้แต่จะตัดบางถ้อยคำในประโยคของตัวละครโทรศัพท์บ้านได้เลย เพราะประโยคคำพูดของตัวละครโทรศัพท์บ้านจะห้วนและฟังประหลาดทันที ขณะที่ภาพตัวละครหลอดแก้วแสดงการพ้องภาพกับ [สื่อสาธารณะ] ทั้งๆ ที่มัน [ไม่ใช่สื่อสาธารณะ] หรือไม่ใช่ YouTube แต่อย่างใดเลย

เมื่อวิเคราะห์มาถึงจุดนี้อาจดูเหมือนว่ารูปที่ 7 ที่เห็นนี้มีเรื่องตลก 2 เรื่อง เพราะมี 2 คู่ความหมายแย้ง แต่หากเราอ่านทั้งข้อความก็จะได้สองประโยค “I phone, you tube” ซึ่งมีโครงสร้างภายในแบบเดียวกัน คือ ประธาน + กริยา (หรือ NP + VP) แล้วดูภาพประกอบกันไป เราจะเห็นการพ้องภาพเกิดขึ้น ซึ่งทำให้เราไม่อาจตัดภาพตัวละครหลอดแก้วออกไปได้เลย ดังนั้นในความเห็นของผู้เขียนแล้ว เรื่องตลกรูปที่ 7 นี้ มีสองเรื่องย่อยเสียมากกว่า ส่วนคู่ความหมายแย้งหลักที่คลุมทั้งเรื่องนั้นเกิดจากประโยคดังกล่าวพ้องเสียงกับเครื่องมือสื่อสารและสื่อสาธารณะที่มีอยู่จริง คือ [iPhone & YouTube] แยกกับ [Not iPhone & Not YouTube]

ส่วนการที่เราไม่อาจตัดภาพตัวละครหลอดแก้วออกไปได้เลย แม้ว่าตัวละครนี้จะไม่ได้พูดอะไรออกมา เพราะคำพูดนั้นอยู่กับตัวละครโทรศัพท์บ้าน แต่ภาพตัวละครหลอดแก้วทำให้การเล่นคำพ้องเสียงพ้องภาพเรื่องนี้สมบูรณ์ หากตัดทิ้งก็จะทำให้เรื่องนี้ไม่ขำ ผู้เขียนยังถือสิ่งนี้ว่าตรงตามทฤษฎีดั้งเดิมของรัสกิน (Raskin, 1985) ที่ว่าเรื่องตลกใดๆ จะต้องมีการซ้อนกันของคู่ความหมายแย้ง เพียงแต่ตามความหมายดั้งเดิมในแนวคิดของเขานั้น การซ้อนกันของคู่ความหมายแย้งจำกัดไว้เฉพาะแต่องค์ประกอบที่เป็นวัจนะ เช่น การเล่นคำเพียงอย่างเดียว ในขณะที่อัตราได้ (Attardo, 1994; 2001) พยายามจะขยายทฤษฎีให้ขอบเขตการวิเคราะห์กว้างขึ้น แต่ก็ยังมีข้อจำกัดไว้ที่ตัวภาษาค่อนข้างมาก

3.3 เรื่องตลกที่ต้องขึ้นกับบริบทตามธรรมเนียมปฏิบัติ

เรื่องตลกประเภทนี้ต้องอาศัยบริบทที่เป็นประเพณีหรือธรรมเนียมปฏิบัติ หากเราไม่ได้อ่านในช่วงเทศกาลนั้นๆ เราก็คงจะไม่ขำสักเท่าไร แต่หากได้รับมาอ่านตรงกับเทศกาล เช่น ในโอกาสต้อนรับปีใหม่ ผู้เขียนได้รับเรื่องตลกที่มีการส่งต่อๆ กันมา ผ่านระบบการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต



รูปที่ 8 ภาพการอวยพรปีใหม่ที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ต

สำนวนการอวยพรปีใหม่ว่า “Wish you have a good year” ถือเป็นธรรมเนียมปกติและเป็นความหมายที่ดี แต่รูปที่ 8 กลับทำให้เราขำ เพราะเกิดคู่ความหมายแย้งระหว่าง [ปีที่ดี] กับ [ไม่ใช่ปีที่ดี/ ย่างรถยนต์] ในเรื่องนี้มีภาพพ้องภาพระหว่างยางรถยนต์ซึ่งมีชื่อยี่ห้อประทับบนล้อรถว่า GOOD YEAR กับคำว่า good year ที่เกิดจากการอ่านเสียงจากบนลงล่าง

จึงอาจกล่าวได้ว่า การพ้องภาพเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดคู่ความหมายแย้งพร้อมๆ กับคู่ความหมายซ้อนระหว่างชื่อยี่ห้อล้อรถกับปีที่ดี เพียงแต่รูปที่ 8 อาศัยหลักการวางภาพ และหลักการเรียงข้อความที่เหมาะสมด้วย โดยวางภาพนั้นอยู่ข้างล่าง และวางข้อความเกริ่นนำการอวยพรอยู่ข้างบน ซึ่งเป็นปกติวิสัยที่มนุษย์เราจะอ่านหนังสือจากบรรทัดบนลงมาบรรทัดล่าง แต่หากผู้แต่งเรื่องตลกนี้ไม่ทำตามขนบการอ่านหนังสือและเรื่องนี้ไม่ได้ถูกส่งถึงมือผู้อ่านในช่วงเทศกาลพอดี ความตลกขบขันคงจะไม่เกิด

รูปที่ 8 แสดงให้เห็นได้ชัดว่า การนำเสนอเรื่องตลกที่มีการพ้องภาพร่วมกับการเล่นคำ ผู้แต่งต้องเข้าใจหลักการวางตำแหน่งขององค์ประกอบ ดังที่เห็นในรูปนี้ การวางภาพล้อรถยี่ห้อ GOOD YEAR ต้องวางแนวตั้งให้เห็นชื่อยี่ห้อ และภาพยางรถยนต์นี้ต้องวางต่อจากข้อความที่เป็นขนบการเกริ่นนำการอวยพร มิเช่นนั้นแล้วก็จะไม่เกิดการพ้องภาพและพ้องคำ ความตลกขบขันย่อมไม่เกิดขึ้นโดยง่าย

4. สรุป

ผลการวิเคราะห์และอภิปรายตัวอย่างเรื่องตลกที่ผู้เขียนนำเสนอมาทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่า แนวคิดทฤษฎีที่มีมาแต่เดิมนั้นก็ยังนับว่าใช้ได้อยู่ โดยเฉพาะแนวคิดคู่ความหมายแย้งและคู่ความหมายซ้อน ตลอดจนกลไกตรรกะที่บิดเบือน เพียงแต่ใช้ได้ดีในกรณีวิเคราะห์เรื่องตลกที่มีองค์ประกอบเป็นแบบวิจนะเท่านั้น ส่วนการวิเคราะห์เรื่องตลกที่มีทั้งการเล่นคำและการพ้องภาพนั้นค่อนข้างจะซับซ้อนกว่ามาก โดยเฉพาะการวิเคราะห์แนวคิดคู่ความหมายซ้อน การพ้องภาพนั้นทำให้เกิดคู่ความหมายซ้อนได้ แต่ไม่ใช่การซ้อนทับในลักษณะเดียวกันกับการเล่นคำทั่วไป กล่าวคือ การซ้อนของความหมายด้วยคำพ้องเสียงนั้นเป็นการใช้หนึ่งรูปคำหรือหนึ่งข้อความ แต่แทนความหมายสองความหมาย หรือหนึ่งรูปคำที่กำกวมระหว่างคำสองคำที่

ความหมายต่างกัน ดังเช่น ตัวอย่าง c คำว่า “in Seine” ทำให้เกิดการซ้อนกันของความหมายในแม่น้ำ in the river called Seine กับ insane

ขณะที่การพ้องภาพที่พบนั้นมี 2 กรณี กล่าวคือ (1) การพ้องภาพที่รูปภาพเป็นตัวเชื่อมโยงทำให้เกิดคู่ความหมายคล้าย กล่าวคือ ภาพที่เห็นทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงได้กับสิ่งที่อ้างอิง ว่าเป็นผู้ส่งสารกำลังอ้างอิงถึงสิ่งใด/บุคคลใด ดังเช่นที่เราเห็นภาพตัวละครในการตูนล้อการเมืองวิเคราะห์ได้เป็นแบบที่ (1) ซึ่งการพ้องภาพแบบนี้ไม่จำเป็นต้องทำให้เกิดความตลกขบขันเสมอไป และ (2) การพ้องภาพที่ทำให้เกิดคู่ความหมายแย้ง ซึ่งสามารถแยกย่อยได้อีก 2 ประเภท ได้แก่ (2.1) การ์ตูน/ภาพวาด ส่วนใหญ่พบว่าภาพเหล่านี้มีปฏิสัมพันธ์กับข้อความในภาพหรือทำให้เกิดการเชื่อมโยงไปยังสิ่งที่อ้างอิงที่อยู่นอกตัวบท จึงจะก่อให้เกิดคู่ความหมายแย้งและสร้างความขบขันได้ เช่น รูปที่ 7 และ (2.2) ภาพจริง/ภาพจริงที่มีการตกแต่ง โดยตัวภาพที่ปรากฏนั้นขัดแย้งกับข้อความในรูป เช่น รูปที่ 1 ส่วนกลุ่มภาพจริงที่มีการตกแต่งส่วนใหญ่พบในภาพล้อเลียนหรือมีม ซึ่งสามารถสร้างความขบขันได้ เนื่องจากภาพล้อเลียนมักถูกสร้างให้พ้องกับภาพของอีกเหตุการณ์หนึ่งที่ต่างกัน เช่น รูปที่ 6 เหตุการณ์ในภาพล้อเลียนเป็นเรื่องของคนเพียงสองคนที่ทะเลาะกันจากการเสี่ยงโชค แต่ไปพ้องกับภาพของโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวการศึกษาสงครามที่ยิ่งใหญ่ ผู้ชนะถือเป็นผู้มีเกียรติ มีบาร์มี

แม้ว่าอิตาลี (Attardo, 1994; 2001) จะมีได้ยืนยันว่าพารามิเตอร์ที่เขาเพิ่มขึ้นมา คือ LM จะถือเป็นสากลลักษณะ แต่เมื่อเราลองวิเคราะห์เรื่องตลกที่มีการพ้องภาพ เราจะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่แล้วการพ้องภาพมีส่วนทำให้เรื่องตลกมีเหตุผลยอมรับได้ และทำให้ตลกขบขัน หากตัดภาพบางส่วนออกไป เรื่องตลกดังกล่าวก็อาจกลายเป็นเรื่องเล่าธรรมดา หรือเรื่องไร้สาระที่ฟังไม่ขึ้น เว้นเสียแต่เรื่องตลกประเภทที่ 3.1 คือ เรื่องตลกที่ขึ้นกับบริบทเฉพาะสถานการณ์ ที่การพ้องภาพไม่ได้ทำให้เกิดคู่ความหมายแย้งในทันที แต่ทำให้เกิดคู่ความหมายคล้ายเสียมากกว่า แต่ก็ป็นองค์ประกอบเบื้องต้นที่สำคัญก่อนจะนำไปสู่ความตลกขบขัน

ส่วนประเด็นที่เฮมเพิลมัน (Hempelmann, 2004: 384) กล่าวถึงการเล่นคำในเรื่องตลกว่า ความคล้ายกันทางเสียงช่วยให้คนฟัง/คนอ่านสามารถนึกถึงคำเป้าหมายออกได้ง่าย กล่าวคือเมื่อเห็นรูปคำที่ปรากฏก็สามารถทราบได้ว่าพ้องกับอีกคำหนึ่ง หากเรานำแนวคิดนี้มาวิเคราะห์การพ้องภาพ ก็จะเห็นว่าผู้สร้างเรื่องตลกนั้นก็ไม่ใช่สักแต่ว่าเลือกรูป/วาดรูปอะไรก็ได้ โดยเฉพาะรูปที่วาดออกมานั้นก็ต้องมีส่วนคล้ายสิ่งที่ผู้วาดต้องการอ้างอิงถึง จึงจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงความหมายของภาพกับข้อความที่ปรากฏพร้อมได้ด้วยเช่นกัน

ผู้สนใจศึกษาเรื่องตลกในภาษาไทยโดยใช้ทฤษฎีดังกล่าว จำต้องทำความเข้าใจกับทฤษฎีให้ชัดเจนเสียก่อน และต้องระบุให้ชัดเจนว่าตนต้องการวิเคราะห์อะไร หรือความสนใจของผู้วิจัยอยู่ที่อะไรเป็นสำคัญ เช่น สนใจเรื่องตลกที่ล้อเลียนเมืองไทย เลือกกลุ่มนักการเมืองในช่วงรัฐบาลหนึ่งๆ ที่ตกเป็นเป้าล้อเลียน ก็ถือว่ายัดพารามิเตอร์เป้าล้อเลียน (TA) เป็นสำคัญ เช่น ในวิทยานิพนธ์ของหงษ์หยก พันตน (2560) ศึกษาภาพล้อเลียนหรือมีมภาพยนตร์ที่ล้อเลียนนักการเมืองไทยในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2557-2559 อันมีเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับการประท้วงรัฐบาลยิ่งลักษณ์ ชินวัตร จนเกิดการรัฐประหาร งานวิจัยนี้ยัดพารามิเตอร์ TA, SI และ NA เป็นเกณฑ์ในการเลือกข้อมูล เนื่องจากมีที่ปรากฏตามสื่อต่างๆ มีรูปแบบหลากหลาย

ส่วนการเลือกเก็บข้อมูลแบบที่เป็นวัจนะลวนๆ ในปัจจุบันผู้เขียนพบว่ามีเรื่องตลกหลายเรื่องที่มีเนื้อหาเหตุการณ์ (SI) ในเรื่องคล้ายๆ กันกับเรื่องตลกของต่างประเทศ สิ่งนี้อาจเป็นปัญหาในการนิยามตัวข้อมูลว่าที่

เก็บมานั้นเป็นเรื่องตลกไทยหรือไม่ มีการลอกเลียนเรื่องตลกจากต่างประเทศแล้วแปลเป็นภาษาไทยหรือเปล่า เว้นเสียแต่ว่าผู้วิจัยท่านใดเลือกเน้นศึกษาเรื่องตลกประเภทที่มีการเล่นคำ ซึ่งย่อมมีลักษณะตามไวยากรณ์และคำศัพท์ในภาษานั้นๆ เช่น ในบทความ “ภาษาอังกฤษแบบข้าชั้น” ของกานดากร เจริญกิตบวร (2556) ก็จะเกี่ยวกับไวยากรณ์และคำศัพท์เฉพาะของในภาษาอังกฤษ ดังนั้นหากผู้ที่สนใจวิจัยเรื่องตลกภาษาไทยและเลือกข้อมูลประเภทนี้ซึ่งค่อนข้างเป็นเรื่องยากที่จะมีการลอกเลียนจากภาษาอื่น ก็น่าจะง่ายต่อการที่จะต้องนิยามข้อมูล

การประยุกต์ใช้เรื่องตลกในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

ในบทความนี้ผู้เขียนขอกล่าวเน้นเฉพาะการเรียนสอนภาษาอังกฤษเป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นภาษาต่างประเทศที่กลายเป็นภาษาสากลและนิยมใช้แพร่หลายกว่าภาษาต่างประเทศอื่นๆ คนไทยเองก็จำเป็นต้องเรียนรู้ภาษานี้ตามหลักสูตร ผู้สอนสามารถนำเรื่องตลกที่มีทั้งการเล่นคำและการพ้องภาพไปประยุกต์เข้ากับการสอนภาษาอังกฤษได้ เช่น เรื่องตลกประเภท 3.1 เรื่องตลกที่ขึ้นกับบริบทเฉพาะสถานการณ์ ที่มักเป็นการตลกล้อเลียนสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยอาจใช้เกริ่นนำก่อนการฝึกพูดแสดงความคิดเห็น หรือฝึกอภิปรายเป็นกลุ่มแล้วสรุปนำเสนอความเห็นของแต่ละกลุ่ม เนื่องจากเรื่องตลกเหล่านี้มักเกี่ยวข้องกับเรื่องรอบตัวผู้เรียนที่เป็นข่าวดังอยู่แล้ว เพียงแต่ผู้สอนจำเป็นต้องพิจารณาระดับความสามารถของผู้เรียนประกอบการเลือกเรื่องที่มีคำศัพท์ยากง่ายต่างกันอีกด้วย

เรื่องตลกประเภท 3.2 เรื่องตลกที่ไม่ต้องขึ้นกับบริบทเฉพาะสถานการณ์ ผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษได้ง่ายดายกว่าประเภทแรก เนื่องจากมีลักษณะแบบเดียวกับเรื่องตลกสำเร็จรูปที่ไม่ขึ้นกับบริบท และมักเกี่ยวข้องกับสิ่งของพื้นฐานรอบตัวผู้เรียนอยู่แล้ว เช่น อาจจะนำมาสอนคำศัพท์ที่พ้องเสียงกัน โดยผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนลองค้นหาและเลือกเรื่องผลิตภัณฑ์มานำเสนอ ผลิตภัณฑ์พ้องเสียงกัน โดยผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนลองค้นหาและเลือกเรื่องผลิตภัณฑ์มานำเสนอ ผลิตภัณฑ์ ข้อมูลเรื่องตลกกลุ่มนี้สามารถค้นได้จากคำสำคัญ เช่น “visual joke” หรือค้นจากเว็บไซต์ เช่น <https://www.pinterest.com/anniha/comics-and-visual-jokes> หรือจากใน Facebook public page เช่น English is fun.

เรื่องตลกประเภท 3.3 เรื่องตลกที่ต้องขึ้นกับบริบทตามธรรมเนียมปฏิบัติ มีความเหมาะสมในการใช้ตามเทศกาลต่างๆ ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้ทั้งภาษาและวัฒนธรรม พร้อมกับอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานระหว่างภาษาและภาพ และหากผู้สอนจะต้องสอนภาษาอังกฤษแบบเฉพาะทาง (ESP) อาทิ ในกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์ เช่น ด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ การใช้เรื่องตลกประเภทนี้เป็นสื่อการสอนน่าจะมีเหมาะสม ผู้เรียนจะได้ฝึกการอ่านและลองคิดมุขตลกแทรกในการทำโฆษณาหรือสื่อประชาสัมพันธ์ได้ ถือเป็นฝึกทักษะการคิดเขียนแบบสร้างสรรค์

อนึ่ง ในงานวิจัยของแซมสันและเฮมเพลมัน (Samson & Hempelmann, 2011, p.173) พบว่ากลุ่มประชากรส่วนใหญ่ให้คะแนนเรื่องตลกที่เป็นการ์ตูนว่ามีระดับความขำขันสูงกว่าเรื่องตลกที่มีแต่ตัวอักษร ผู้เขียนจึงเห็นว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษผ่านเรื่องตลกแบบที่มีภาพ/ ภาพการ์ตูน และมีการพ้องภาพ น่าจะเกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนได้ ซึ่งจะทำให้บรรยากาศการเรียนสนุกสนานและผ่อนคลาย โดยเฉพาะกับผู้เรียน

ที่ความสามารถทางภาษายังไม่สูงมากนัก แต่หากระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียนสูงขึ้นมากแล้ว การอ่านเรื่องตลกที่มีแต่ตัวอักษรอย่างเดียว โดยเฉพาะเรื่องที่มีการเล่นคำที่เป็นคำศัพท์ยากจึงจะเริ่มเหมาะสม

เชิงอรรถ

- ¹ ผู้เขียนขอขอบคุณคุณศรุต วิจิตรานนท์ ที่ได้เอื้อเฟื้อภาพนี้ให้ใช้ในการเขียนบทความวิชาการนี้
- ² ในบทความนี้ผู้เขียนจะใช้เครื่องหมายเส้นมูมเหลื่อมกำกับข้อความที่ต้องการแสดงว่ากำลังพูดถึงคู่ความหมายที่แย้งกัน ซึ่งหัวข้อคู่ความหมายแย้งนั้นผู้เขียนจะกล่าวถึงอย่างละเอียดอีกครั้งในหัวข้อถัดไปที่เกี่ยวกับการอธิบายทฤษฎีโดยตรง
- ³ ละครเรื่อง “บุพเพสันนิวาส” เป็นละครย้อนยุคที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์บ้านเมืองสมัยกรุงศรีอยุธยา ในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช พระเพทราชาตามที่ปรากฏในละครเป็นขุนนางที่ไม่เห็นด้วยกับนโยบายการต่างประเทศกับชาติตะวันตกของสมเด็จพระนารายณ์ฯ ภายหลังได้ทำการยึดอำนาจและปราบดาภิเษกขึ้นเป็นกษัตริย์ต่อจากสมเด็จพระนารายณ์ฯ ละครดังกล่าวออกอากาศทางช่อง 3 ในช่วงต้นปี พ.ศ.2561
- ⁴ ในตำราต้นฉบับของรัสกิน (Raskin, 1985) แต่เดิมนั้น เขาใช้ตัวย่อ SO สำหรับ Script Opposition เท่านั้น ไม่ปรากฏว่ามีการใช้แทน Script Overlapping ด้วย
- ⁵ ประพันธ์โดยกฤษณา อโศกสิน
- ⁶ ประพันธ์โดย John Hughes
- ⁷ ในกลุ่มผู้ที่ศึกษาด้านอารมณ์ขันนิยมเรียกเรื่องตลกที่แต่งขึ้นและปรากฏได้ตามลำพัง ไม่ได้เกิดขึ้นเพราะบทสนทนาพาไปว่าเป็นเหมือนอาหารกระป๋อง (ที่สำเร็จรูปแล้ว เปิดฝาดูออกมาก็รับประทานได้เลย)
- ⁸ ตามที่ปรากฏเป็นชื่อนั้น ครูปรีชาอ้างว่าตนเป็นผู้โทรศัพท์สั่งซื้อชุดสลากกินแบ่งรัฐบาลดังกล่าว แล้วจะไปรับในตอนเย็น ส่วนนายดาบตำรวจจรรยาอ้างว่าตนเก็บสลากกินแบ่งรัฐบาลดังกล่าวได้ที่ตลาด และนำไปขึ้นเงินกับกองสลากเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ครูปรีชาจึงได้ยื่นฟ้องกล่าวโทษนายดาบตำรวจจรรยาข้อหาฉ้อโกง ทำให้ต้องมีการสืบพยาน ทั้งสอบปากคำผู้ขายสลากกินแบ่งรัฐบาลชุดดังกล่าวและคนรอบข้างที่เกี่ยวข้อง
- ⁹ คำว่า win ที่เป็นคำนามในภาษาอังกฤษ อันที่จริงใช้หมายถึง ชัยชนะ เช่น to have a win คือ มีชัยชนะ แต่ไม่ได้ใช้อ้างถึงผู้มีชัยชนะ

เอกสารอ้างอิง

- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Attardo, S. (2001). *Humorous texts: A semantic and pragmatic analysis*. New York: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S., & Chabanne, J. C. (1992). Jokes as a text type. *International Journal of Humor Research*, 5, 165-176.
- Catherine, A. M. (2017). Seriously funny: Metaphor and the visual pun medium. Retrieved from <https://medium.com/@catherineannmoore/metaphor-the-visual-pun-1cd7ec7bd044>

- Feunton, H. (2017). *Script Opposition and Logical Mechanism found in Movie Memes*. Master's thesis, Srinakharinwirot University, Bangkok. (in Thai)
- Hempelmann, C. F. (2004). Script opposition and logical mechanism in punning. *International Journal of Humor Research*, 17(4), 381-392.
- Hempelmann, C. F., & Attardo, S. (2011). Resolutions and their incongruities: Further thoughts on logical mechanisms. *Humor-International Journal of Humor Research*, 24(2), 125-149.
- Hempelmann, C. F., & Samson, A. C. (2007). Visual puns and verbal puns: Descriptive analogy of false analogy? In Popa, D., & Attardo, S. (Eds), *New Approaches to the Linguistics of Humor*, pp.180 – 196. Galati: Editura Academica.
- Jaroenkitboworn, K. (2013). Humorous English. *Pasaa Paritat Journal*, 28, 89-106. (in Thai)
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. D. Reidel, Dordrecht.
- Samson, A. C., & Hempelmann, C. F. (2011). Humor with backgrounded incongruity: Does more required suspension of disbelief affect humor perception?. *International Journal of Humor Research*, 24(2), 167-185.
- Srisamut, K., & Jaroenkitboworn, K. (2010). *How can synonyms become funny? A case study into the use of transformative literary devices in Unnarut Roy Rueng*. International Conference on ASEAN Humor, 4 - 5 August 2010. Chulalongkorn University, Thailand. (Full paper in CD-ROM Proceedings)
- Tsakona, V. (2009). Language and image interaction in cartoons: Towards a multimodal theory of humor. *Journal of Pragmatics*, 41, 1171-1188.