

ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีความเกี่ยวข้องกับนิทยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับ กระเป่า ซึ่งเป็นนิทยสารการ์ตูนที่มีวัตถุประสงค์ในการเน้นถึงความตลกขบขันเป็นหลัก ดังนั้นการที่จะเข้าใจถึงกลวิธีการนำเสนอความขบขันผ่านทางเนื้อหาของภาพการ์ตูนได้ จึงจำเป็นต้องอาศัยทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันของ Elmer M. Blistein (1977 : 562-564) มาใช้เป็นเกณฑ์ และเนื่องจากลักษณะที่เป็นการ์ตูน จึงจะนำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเลือกสรรเรื่องราวที่นำมาเขียนล้อเป็นการ์ตูนได้ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขัน (Theories of Humor)

ทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันนี้ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1. อารมณ์ขันเป็นการก้าวร้าว กุหมิน
 2. อารมณ์ขันเป็นสิ่งบริสุทธิ์ เป็นความสนุกสนาน
- และ จากความคิดนี้ ทำให้เกิดทฤษฎีขึ้น 3 ทฤษฎี คือ

1. ความเหนือกว่า และความต่ำกว่า (Superiority and Degradation)

ทฤษฎีต่าง ๆ ในกลุ่มนี้ ใช้กันมานานที่สุดจนกระทั่งถึงทุกวันนี้ ซึ่งนักทฤษฎีในกลุ่มที่เชื่อในเรื่องความเหนือกว่า และต่ำกว่านั้นมีความเชื่อกันว่าผู้หัวเราะจะอยู่ในตำแหน่งที่เหนือกว่า และสิ่งที่ถูกนำมาหัวเรานั้นจะอยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า นักทฤษฎีในกลุ่มนี้มีมากมายเริ่มตั้งแต่ เพลโต (Plato) เขาเชื่อว่าคนเราจะหัวเราะกับสิ่งเหลวไหลไร้สาระ และสิ่งที่ไม่เข้าเรื่อง ส่วน อริสโตเติล (Aristotle) เชื่อว่าความขบขันมาจากความเหลวไหล ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของความน่าขง และความเหลวไหลนี้อาจนิยามว่าเป็นความผิดพลาด หรือความผิดพลาดอย่างหนึ่ง ชิเซโร (Cicero) นักเขียนและนักการเมืองชาวโรมัน มีความคิดเห็นเช่นเดียวกับอริสโตเติล

ในเรื่องของความผิดปกติ ส่วน ควินทีลีอัน (Quintilian) นักเขียนชาวโรมันอีกคนหนึ่งมีความคิดเห็นว่า การหัวเราะนั้นไม่ได้แตกต่างไปจากการเยาะเย้ยอย่างเหยียดหยาม และถูกคุกคามเท่าใดนัก สำหรับการจั่วคำกับสิ่งที่น่าหัวเราะของ ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) นักปรัชญาชาวอังกฤษนั้น เขาให้ "ความผิดปกติของรูปลักษณะ" ไว้เป็นอันดับแรก และ เรอเน่ (René) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสให้ความเห็นว่า ความสนุกสนานที่ทำให้เกิดการหัวเราะมักจะแฝงความรู้สึกเกลียดชังไว้ด้วย

โทมัส ฮอบบ์ (Tomas Hobbes) นักปรัชญาชาวอังกฤษ เชื่อว่าความสนุกสนานเป็นสาเหตุแห่งการหัวเราะ อย่างไรก็ตามเขาเห็นว่าความสนุกสนานนั้นต้องมาจากความรู้สึกเหนือกว่าของผู้หัวเราะด้วย เขาได้นิยามความสนุกสนานว่า สำคัญที่ความรู้สึกเป็นอิสระที่ผู้หัวเราะจะรู้สึกได้ มนุษย์จะหัวเราะกับความโชคร้าย และความหยาบโหล โดยปราศจากการเสแสร้งใด ๆ นอกจากนั้นมนุษย์ยังหัวเราะในการกระทำที่ไม่คาดหวังของตนเองด้วย และยิ่งไปกว่านั้นมนุษย์ยังหัวเราะในความบกพร่องของบุคคลอื่น โดยการเปรียบเทียบพฤติกรรมของบุคคลอื่นกับตนเอง และมนุษย์จะหัวเราะกับท่าทีของความตกลงตนเองเพราะรู้สึกว่าตนเองได้ค้นพบความเหลวไหลไร้สาระของผู้อื่น แต่เมื่อความตกลงดังกล่าวนี้เกิดขึ้นกับตนเอง หรือเพื่อนฝูง ซึ่งเรามีส่วนร่วมอยู่ด้วย เราก็จะหัวเราะไม่ออก โดยสรุปแล้ว ฮอบบ์ เห็นว่าการหัวเราะมีสาเหตุมาจากความรู้สึกมีชัยในทันทีทันใดซึ่งเกิดขึ้นมาจากความคิดที่ว่า ตนเองอยู่ในตำแหน่งที่เหนือกว่า โดยการเปรียบเทียบความบกพร่องต่าง ๆ ของบุคคลอื่นกับลักษณะที่ดีของตัวเอง

โจนาธาน สวิฟต์ (Jonathan Swift) และโจเซฟ แอดดิสัน (Joseph Addison) ล้วนมีความคิดเห็นเช่นเดียวกันกับฮอบบ์ สวิฟต์ เชื่อว่ามนุษย์จะหัวเราะกับความเสียหายของบุคคลอื่น ส่วน แอดดิสัน ก็เชื่อว่าความเหลวไหลไร้สาระ การเสียเปรียบ และความบกพร่อง มีส่วนทำให้มนุษย์หัวเราะ ส่วน อเล็กซานเดอร์ เบนน์ (Alexander Bain) นักปรัชญาชาวสก็อต กลับมีความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากฮอบบ์ เขาเชื่อว่ามนุษย์เรานั้นไม่จำเป็นต้องรู้สึกว่าคุณอยู่ในตำแหน่งที่เหนือกว่าบุคคลที่เราหัวเราะเยาะ และการเยาะเย้ยนั้นไม่จำเป็นต้องมีแต่เฉพาะบุคคลเท่านั้น แต่มนุษย์เรายังสามารถหัวเราะเยาะกับอุดมการณ์ความคิดรวมทั้งสถาบันต่าง ๆ ได้ เฮนรี เบิร์กสัน (Henri Bergson) เชื่อว่ามนุษย์เรจะมีความรู้สึกเหนือกว่าเมื่อเราเห็นความเป็นเครื่องจักรกลอยู่ในสิ่งที่มีชีวิต สำหรับความรู้สึกของ ฮอบบ์

เขากล่าวว่าการหัวเราะนั้นเราจะพบอยู่เสมอว่าเป็นความตั้งใจที่จะทำให้เกิดความอับอาย และมีผลต่อการแก้ไขตนเองของผู้ที่ถูกหัวเราะ

ผู้คิดค้นทฤษฎีนี้คือ วอลแตร์ (Voltaire) เขามีความเชื่อว่า การหัวเราะเกิดขึ้นมาจากความรื่นเริงของการจัดการอะไรบางอย่างที่ไปด้วยกันไม่ได้ กับความรู้สึกถูกดูถูกและความขุ่นเคือง นอกจากนี้ ชอง ปอล ริชเตอร์ (Jean Paul Richter) เชื่อว่า ผู้ที่อยู่ในบรรยากาศของความตลกขบขันได้นั้นจะต้องนำเอาชีวิตจิตใจของตนเองใส่ลงไปในตัวละคร อารมณ์ขันไม่ได้หมายถึงความโง่เขลาของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่เป็นเพียงความหลอกลวงในโลกแห่งความโง่เขลา นอกจากนี้ แมกซ์ อีสต์แมน (Max Eastman) เชื่อว่าความภาคภูมิใจในตนเอง และความเป็นศัตรู เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ขันของมนุษย์ ซึ่งนิสัยเช่นนี้เป็นลักษณะสำคัญของมนุษย์มากกว่าการหัวเราะ

2. ความไม่ลงรอยกัน, ความผิดหวังจากสิ่งที่คาดหวัง และความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (Incongruity, Frustration of Expectation, and Bisociation)

ทฤษฎีต่าง ๆ ในกลุ่มนี้ได้รับการยึดถือกันอย่างกว้างขวาง แต่ไม่ยาวนานเท่ากับทฤษฎีในกลุ่มแรก นักทฤษฎีในกลุ่มนี้ได้แก่ เซอร์ ฟิลลิป ซิดนีย์ (Sir Philip Sidney) กวีชาวอังกฤษ เขาเชื่อมั่นในหลักการของความไม่ลงรอยกัน หรือความไปด้วยกันไม่ได้ เขากล่าวว่าการหัวเราะนั้นส่วนใหญ่มักเกิดขึ้นมาจากสิ่งที่ไม่ได้สัดส่วนกับตัวเราและธรรมชาติ เบลส ปาสกาล (Blaise Pascal) นักเขียนชาวฝรั่งเศสที่มีความเชื่อในเรื่องของความผิดหวังจากสิ่งที่คาดหวัง เขากล่าวไว้ว่า ไม่มีอะไรที่จะทำให้มนุษย์หัวเราะได้มากเท่ากับความไม่เหมือนกันอันน่าแปลกใจ ระหว่างสิ่งที่เราคาดหวัง และสิ่งที่เรากันพบ ส่วน อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) มีความเห็นเช่นเดียวกับ ปาสกาล เขากล่าวว่าการหัวเราะมีสาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงอย่างทันทีทันใดของสิ่งที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้น กลัปกกลายเป็นความว่างเปล่า ไม่มีตัวตน นอกจากนี้ ซิดนีย์ สมิท (Sydney Smith) นักเขียนชาวอังกฤษมีความเห็นว่า สาเหตุของการหัวเราะนั้นอยู่ที่ความไม่ลงรอยกันหรือไปด้วยกันไม่ได้ ซึ่งทำให้เกิดความประหลาดใจขึ้น วิลเลียม แฮซลิตท์ (William Hazlitt) เขาเชื่อว่าสาระสำคัญของการหัวเราะก็คือ ความ

ไม่ลงรอยกัน และการไม่เชื่อมโยงกันของความคิดหนึ่งกับอีกความคิดหนึ่ง หรือความขัดแย้งกันระหว่างความรู้สึกอย่างหนึ่ง กับความรู้สึกอีกอย่างหนึ่ง

อาร์เธอร์ โชเพนฮาวเออร์ (Arthur Schopenhauer) ก็เป็นนักทฤษฎีอีกผู้หนึ่งที่เชื่อในความไม่ลงรอยกัน หรือความไปด้วยกันไม่ได้ เขากล่าวไว้ว่า สาเหตุของการหัวเราะนั้นก็คือการรับรู้อย่างฉับพลันในความไม่ลงรอยกัน หรือความไปด้วยกันไม่ได้ระหว่างความคิดรวบยอด และความเป็นจริง เขาได้ยกตัวอย่างถึงเรื่องที่ถูกคนมักโทษได้อนุญาตให้นักโทษคนหนึ่งร่วมวงเล่นไพ่ด้วย แต่เมื่อผู้คุมจับได้ว่านักโทษผู้นั้นเล่นโกง พวกผู้คุมจึงไล่เตะนักโทษผู้นั้นออกไปจากคุกทันที นอกจากนี้ เซอร์เบิร์ท สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) และ ทีโอดอร์ ลิปปส์ (Theodor Lipps) ก็เป็นนักทฤษฎีซึ่งเชื่อในหลักการของความไม่ลงรอยกัน สเปนเซอร์กล่าวว่า การหัวเราะเป็นผลจากจิตสำนึกที่ไม่รับรู้การถ่ายทอดความคิดใหญ่ ไปสู่ความคิดย่อย ส่วนลิปปส์กล่าวว่า การหัวเราะเป็นผลมาจากความไม่ลงรอยกัน ซึ่งความสนใจของเราได้ผ่านจากความคิดใหญ่ ไปยังความคิดย่อย

ทฤษฎีอารมณ์ขันอีกทฤษฎีหนึ่ง ซึ่งเพิ่งเกิดขึ้นมาเมื่อเร็ว ๆ นี้ คือ ทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ของ อาร์เธอร์ โคเอสต์เลอร์ (Arthur Koestler) ที่จริง เฮนรี เบิร์กสัน (Henri Bergson) เกือบจะเป็นเจ้าของทฤษฎีนี้มาก่อน เขากล่าวว่า สถานการณ์หนึ่งจะขบขันมากเมื่อมันเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์อิสระ 2 อย่างพร้อมกัน และเหตุการณ์นั้นสามารถตีความเป็น 2 อย่าง ที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงได้ในเวลาเดียวกัน ทางด้านโคเอสต์เลอร์ ได้กล่าวว่าความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ที่เกิดขึ้นทันทีทันใด ซึ่งเหตุการณ์อย่างหนึ่งสามารถมีความหมายที่แตกต่างกันไป 2 อย่าง เป็นผลให้เกิดการถ่ายทอดทางความคิดอย่างฉับพลันจากปริบทหนึ่ง หรือจากความหมายอย่างหนึ่งของเหตุการณ์กลายเป็นอีกปริบทหนึ่ง หรืออีกความหมายหนึ่งในทันทีทันใด ซึ่งความรู้สึกคาดหวังของผู้คนที่หวังในความหมายอย่างหนึ่ง แต่กลับถูกเข้าใจไปในอีกแง่มุมหนึ่ง หรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นมาจากการที่ไม่สามารถถ่ายทอดโดยตัวของมันเองได้ จะถูกปลดปล่อยออกมาในรูปของการหัวเราะ

ในการสรุปทฤษฎีนี้ โคเอสต์เลอร์ ได้จำกัดขอบเขตไว้ว่า รูปแบบที่ซ่อนอยู่ภายใต้อารมณ์ขันก็คือความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ มีตัวอย่างที่ตลกคือ เรื่องตลกของ

ไซเพนชาวเออร์ที่เกี่ยวกับนักโทษ ซึ่ง โคเฮสต์เลอร์ ได้วิเคราะห์ไว้ว่ามีกฎอยู่ 2 ข้อ แต่ละข้อ จะมีสาระอยู่ในตัวของมันเอง และมีความขัดแย้งกัน อย่างไรก็ตาม เขาได้ถูกบังคับให้ยอมรับแต่ จงฟังระลึกไว้เสมอว่า กฎที่ขัดแย้งกันนี้จะปรากฏอยู่ในบริบท โดยการแสดงออกมาอย่างชัดเจน ว่า มันได้ทำลายผลกระทบของความซับซ้อนของเรื่องนี้

3. การผ่อนคลายจากความตึงเครียด และการหลุดพ้นจากความยับยั้งชั่งใจ (Relief of Tension and Release from Inhibition)

ผู้เกี่ยวข้องอยู่ในทฤษฎีกลุ่มนี้ ได้แก่ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

ชาร์ลส์ เบอ์นาร์ค รีโนเวีย (Charles Bernard Renouvier) ออกุสต์ เพนจอน (Auguste Penjon) และ จอห์น คิวอี้ (John Dewey) นักทฤษฎีสามคนหลังนี้เชื่อว่าการหัวเราะนั้นเป็นเสมือนสัญญาณที่แสดงให้เห็นว่าความพยายามในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้เสร็จสิ้นลงแล้วด้วยความสำเร็จ เพนจอน ได้ยกตัวอย่างเปรียบเทียบว่าการยิ้มที่เกิดขึ้นเมื่อใครสักคนพบกับเพื่อน แล้วทักทายกันด้วยถ้อยคำที่แสดงความรู้สึกรักใคร่ชอบพอกัน และบางโอกาสก็ยิ้มทักทายกันแทนคำพูด กับยิ้มของผู้ชายคนหนึ่งซึ่งยิ้มเมื่อเสร็จสิ้นจากการทำงานหนักนั้น ต่างก็เป็นสัญญาณธรรมชาติที่แสดงถึงความเป็นอิสระที่เพิ่มมากขึ้น คิวอี้ ก็เป็นผู้หนึ่งซึ่งเห็นด้วย เขากล่าวว่าการยิ้มนั้นเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าความพยายามได้เสร็จสิ้นลงแล้ว และการหัวเราะก็คือสัญลักษณ์ของความโล่งใจ ซึ่งเป็นเหมือนกับการผ่อนคลายอย่างหนึ่ง

ฟรอยด์ เชื่อว่า การหัวเราะเกิดขึ้นเมื่อพลังจิตได้รับการปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากการสะกดกลั้นความรู้สึกนึกคิดที่ตึงเครียด และเขายังเชื่อว่า ต้นกำเนิดของความตลกขบขันนั้นมีแนวโน้มไปในทางก้าวร้าว แต่ทว่าแนวโน้มแห่งความก้าวร้าวนี้ต้องถูกสะกดกลั้นไว้ เนื่องจากความมีสติสัมปชัญญะของมนุษย์ ดังนั้นความก้าวร้าวจึงถูกเก็บไว้ในภาวะจิตไร้สำนึก ที่นั่นเองที่แนวโน้มของความก้าวร้าวเป็นสิ่งที่เข้ามาผสมผสานกับความขี้เล่น ซึ่งเก็บกดเอาไว้ตั้งแต่ในวัยเด็ก อารมณ์ที่ผสมผสานแล้วนี้กลับเป็นที่ยอมรับของสังคม ส่วนพลังจิตที่เคยเก็บกดความก้าวร้าวนั้นก็ได้รับการปลดปล่อยออกมาในลักษณะของการหัวเราะ ความรู้สึกเป็นอิสระจากการเก็บกดและความเป็นอิสระทางความคิด ทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานอย่างมากจนแสดงออกมาในรูปของการหัวเราะอย่างปิติยินดี

แนวคิดเกี่ยวกับการเลือกสรรสิ่งที่จะนำมาเขียนเป็นการ์ตูน

เนื่องจากชายหัวเราะฉับกระเป่า ไม่ใช่มีตยสารการ์ตูนการเมือง คังนั้นเราจะพิจารณาว่ามีสิ่งใบบ้างที่ผู้เขียนการ์ตูนสามารถเลือกสรรนำมาเขียนล้อเลียนได้ หรือไม่ได้ และนำสิ่งเหล่านั้นมาเสนออย่างไร

สิ่งทีผู้เขียนการ์ตูนสามารถนำมาเขียนเป็นการ์ตูนล้อเลียนได้ นำมาจาก

1. ชีวิตจริง เป็นเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้เขียนสามารถเลือกหยิบยกสิ่งทีเกิดขึ้นจริงในสังคมเหล่านั้นมาล้อเลียนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวรอบตัวเกี่ยวกับสภาพการดำเนินชีวิตของบุคคลระดับกลางทั่ว ๆ ไปที่มีอยู่ในสังคมเป็นจำนวนมาก และพบเห็นได้ง่าย

2. สื่อมวลชน เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตประจำวันของคนในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งต้องเกี่ยวข้องอยู่กับสื่อมวลชนตลอดเวลา เพราะฉะนั้นสิ่งใบบ้างทีได้รับการนำเสนอผ่านทางสื่อมวลชนบ่อยครั้ง สามารถนำสิ่งนั้นมากล่าวถึงโดยการล้อเลียนได้อีก เนื่องจากการตอกย้ำของสื่อมวลชนทำให้ผู้รับจคจำถึงสิ่งที่สื่อมวลชนนำเสนอได้ทีว่ามีลักษณะเช่นใด อย่างเช่น การล้อเลียนภาพยนตร์เงินกำลังภายในที่สื่อมวลชนนำมาเสนอบ่อยครั้ง จนกระทั่งผู้เขียนการ์ตูนสามารถลอกเลียนแบบตัวละครจากภาพยนตร์มาใช้เขียนล้อเลียนได้ ซึ่งผู้อ่านก็เข้าใจ เนื่องจากสามารถจคจำสิ่งเหล่านี้ได้จากการนำเสนอผ่านทางสื่อมวลชนมาแล้วและผู้เขียนการ์ตูนจะเลือกนำเสนอแต่ในสิ่งทีมีความเด่น เป็นที่สนใจของบุคคลทั่วไป

3. สิ่งเหนือจริง เกิดจากความนึกคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียนการ์ตูนเอง และเป็นสิ่งทีไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริง ซึ่งผู้เขียนสามารถจินตนาการได้อย่างมีอิสระ

ผู้เขียนการ์ตูนจะนำสิ่งเหล่านั้นมาล้อเลียน โดยต้องการให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความทันเวลาทันเหตุการณ์ ทีเมื่อมีเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้น ผู้เขียนจะนำมาเขียนเป็นภาพการ์ตูนล้อเลียนทันทีโดยคำนึงถึงว่าเรื่องราวเหตุการณ์ทีนำเสนอเป็นภาพการ์ตูน ยังคงอยู่ในความทรงจำของผู้อ่านนอกจากนี้ยังนำเสนอถึงสิ่งร่วมสมัยในลักษณะต่าง ๆ ทีถึงแม้จะไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่สามารถพบเห็นได้ และอยู่ในความสนใจของประชาชน อย่างเช่น ปัญหาสังคม ข่าวประจำวัน บทเพลง ภาพยนตร์

โฆษณา ภาพยนตร์โทรทัศน์

และยังมีอีกบางสิ่งที่คุณเขียนจะไม่นำมาเขียนล้อเลียน นั่นคือ สถาบันที่ประชาชนเคารพยกย่อง อย่างเช่น สถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ หรือกลุ่มบุคคลที่มีสถานภาพและมีอำนาจในสังคม เช่น นายทหารชั้นผู้ใหญ่ หรือกลุ่มบุคคลที่ไม่อยู่ในความสนใจของประชาชน เช่น นักการเมือง ก็จะไม่ถูกนำมาล้อเลียนในการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของไทยที่เกี่ยวกับการ์ตูน

1. ประสงค์ สุรสิทธิ์ ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านความเข้าใจของนักเรียน จากการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน และบทเรียนภาษาอังกฤษที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่อง ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในปี 2515"

พบว่า นักเรียนที่อ่านบทเรียนที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่องมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสูงกว่า นักเรียนที่อ่านบทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน สำหรับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านระหว่างนักเรียนหญิง และนักเรียนชายภายในกลุ่มเดียวกัน ปรากฏว่า บทเรียนที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูน และบทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูนนั้น นักเรียนหญิงมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสูงกว่านักเรียนชาย

จากแนวการศึกษานี้ จะเห็นได้ว่าภาพการ์ตูนสามารถที่จะทำให้เรื่องวิชาการที่มีความยากและน่าเบื่อหน่าย กลายเป็นเรื่องที่ซุกซุกใจและสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น และนี่อาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้นิยายสารประเภทการ์ตูนเป็นที่ชื่นชอบของคนทั่วไป

2. ในปี 2516 สุวนันท์ ศรีสง่า ได้ศึกษาถึง "ความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียน อายุ 8 ปี 9 ปี และ 10 ปี ในปีการศึกษา 2515"

พบว่า นักเรียนมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนแตกต่างกันตามเพศ ระดับอายุ ลำดับการเกิดและอาชีพของบิดามารดา หรือผู้ปกครอง และพบว่า นักเรียนสนใจการ์ตูนประเภทขำขันตลกหัว ๆ ไปมากที่สุด รองลงมาคือการ์ตูนเกี่ยวกับผีและสัตว์ประหลาด การ์ตูนประเภทที่นักเรียนสนใจน้อยที่สุด คือ การ์ตูนเกี่ยวกับความรัก สำหรับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนในระดับอายุต่าง ๆ นั้น ผลปรากฏว่า นักเรียนอายุ 8 ปี สนใจการ์ตูนประกอบวรรณคดี หรือนิทานมากที่สุด นักเรียนอายุ 9 ปี และ 10 ปี สนใจการ์ตูนขำขันตลกมากที่สุด และนักเรียนอายุ 8 ปี 9 ปี และ 10 ปี สนใจการ์ตูนเกี่ยวกับความรักน้อยที่สุด

จากแนวการศึกษานี้ เห็นได้ว่านักเรียนสนใจอ่านการ์ตูนประเภทตลกขำขันมากที่สุด และจากการที่การ์ตูนชายหัวเราะฉับกระเป๋าก็เป็นการ์ตูนประเภทตลกขำขันเช่นกัน จึงอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้คนทั่วไปสนใจอ่านกันมาก

3. ต่อมา ไพเราะ เรื่องศิริ ทำการศึกษาเรื่อง "ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสนใจต่อประเภทของหนังสือการ์ตูนที่เด็กวัย 10-12 ปีอ่าน

พบว่า การที่เด็กเลือกอ่านหนังสือการ์ตูน เพราะเป็นหนังสือที่อ่านง่าย เข้าใจง่าย เมื่อมีเวลาว่างจะอ่านจนจบเล่มด้วยความเพลิดเพลินและเก็บสะสมหนังสือการ์ตูนนั้นไว้อ่านอีกรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบนั้นเด็กส่วนใหญ่จะไม่สนใจลักษณะรูปเล่ม ภาพและคำบรรยายมากนัก แต่รูปเล่มหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบคือ หนังสือแนวตั้งขนาดเล็กเป็นภาพสี วาดแบบลายเส้นตลก ใช้คำบรรยายสั้น ๆ เข้าใจง่าย และเด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขำขันมากเป็นอันดับ 1 เรื่องสัตว์ประหลาด และเรื่องมหัศจรรย์กับเรื่องภูติผี และเรื่องสยองขวัญ เป็นอันดับ 2 เรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายเป็นอันดับ 3

จากแนวการศึกษานี้ ทำให้ทราบว่าเด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะอ่านง่าย เข้าใจง่าย ให้ความเพลิดเพลิน และชอบภาพลายเส้นที่ใช้คำบรรยายสั้น ๆ ในลักษณะเดียวกัน นิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉับกระเป๋าก็เป็นการ์ตูนตลกที่ใช้ภาพลายเส้น ใช้คำบรรยายสั้น ๆ ซึ่งเข้าใจง่าย และให้ความเพลิดเพลิน

4. ต่อมาในปี 2529 ชาตรี พนเจริญสวัสดิ์ ได้ศึกษาเรื่อง "การวิเคราะห์ การ์ตูนของ ชัย ราชวัตร ชุดผู้ใหญ่มาทักทุ่งหมาเมิน ช่วงปี พ.ศ.2521-2523" มีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์ทางด้านกลวิธีนำเสนอ ดังต่อไปนี้คือ โครงเรื่อง ตัวละคร การใช้ภาษา การใช้ ภาพแสดงเหตุการณ์ การใช้ลักษณะตัวละคร และวัตถุดิบ รวมทั้งการศึกษาวิเคราะห์ความคิดเห็น ทางด้านสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ

จากแนวการศึกษานี้ สามารถนำไปใช้วิเคราะห์การ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ ในด้านของโครงเรื่อง ตัวละคร การใช้ภาษา การใช้ภาพแสดงเหตุการณ์ การใช้ลักษณะตัวละคร วัตถุดิบ และการเลือกสรร

งานวิจัยของไทยที่เกี่ยวกับอารมณ์ขัน

1. ในปี 2521 ทศนีย์ กระจ่างอินทร์ ได้ทำการศึกษาเรื่อง "อารมณ์ขันใน วรรณกรรมร้อยแก้วของไทย ระหว่าง พ.ศ.2453-2516" ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า เรื่องราวเกี่ยวกับอารมณ์ขันในวรรณกรรมไทย โดยเลือกศึกษาจากวรรณกรรมที่ให้อารมณ์ขัน เพียงบางเล่มเรื่องจุดมุ่งหมาย โครงเรื่อง เนื้อหา การใช้ภาษา รูปแบบ และกลวิธีในการสร้าง อารมณ์ขัน ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์กับสภาพสังคม และพฤติกรรมของบุคคลในสังคม

จากแนวการศึกษานี้ สามารถนำมาวิเคราะห์ถึงลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้ใน นิติสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ได้

2. ในปี 2523 อรธิรา บัวพิมพ์ ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การวิเคราะห์วรรณกรรม ประเภทล้อเลียนในสมัยรัตนโกสินทร์ ระหว่าง พ.ศ.2367-2468 ในแง่ของ จุดมุ่งหมายในการ แต่ง กลวิธี ลักษณะเฉพาะของวรรณกรรมร้อยกรองประเภทล้อเลียน ตลอดจนสภาพสังคมที่ถูก ล้อเลียน

ผลการศึกษา พบว่าผู้แต่งวรรณกรรมร้อยกรองประเภทล้อเลียนได้ใช้อารมณ์ขัน เป็นสื่อ นำผู้อ่านไปสู่ความคิดที่แฝงไว้ในสาระของวรรณกรรม และการสร้างอารมณ์ขันที่ควมัก ใช้ เสมอคือการกำหนดให้ตัวละครมีลักษณะผิดปกติทั้งเป็นปัญหาทางสังคม และควรจะได้มีการแก้ไข ปรับปรุงให้ดีขึ้น

นิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋าก็เช่นกัน ผู้เขียนการ์ตูนได้สอดแทรกความคิดเห็นต่าง ๆ โดยอาศัยศิลปะทางภาพการ์ตูน ในการล้อเลียน เสียดสีและหยิกยกปัญหาในสังคมขึ้นมาชี้แนะเพื่อการแก้ไข โดยการใช้อารมณ์ขันเป็นสื่อ

3. ในปี 2526 สุธา ศาสตรี ได้ทำการศึกษาเรื่อง "โครงสร้างของการเสนอความตลกในบทละครนอก" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงการเสนอความตลกของบทละครนอก ซึ่งใช้ความขัดแย้งระหว่างความดีและความเลวของตัวละครเป็นเครื่องแสดงความตลกตามที่ผู้แต่งต้องการ และขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องนั้น ๆ

ผลการวิจัยพบว่า ความตลกในบทละครนอกนั้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่อง แต่ผู้แต่งจะเป็นตัวสำคัญในการสร้างสรรค์ให้ตัวละครกลายเป็นตัวตลกได้

จากการศึกษานี้ สามารถใช้วิเคราะห์การสร้างความตลกของการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ากลับจากส่วนของผู้เขียนการ์ตูนได้

งานวิจัยของต่างประเทศ

1. ลีโอ โบการ์ท (Leo Bogart 1964 : 189-194) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "ภาพชวนขัน กับผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่" มีวัตถุประสงค์คือ

- เพื่อบรรยายถึงธรรมชาติของการอ่านการ์ตูนของผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ และทดสอบถึงความพึงพอใจในการอ่านการ์ตูน
- เพื่ออธิบายว่า ทำไมภาพชวนขันจึงมีความสำคัญกับคนบางคนมากกว่าคนอื่น ๆ
- เพื่ออธิบายถึงการเลือกอ่านการ์ตูน ซึ่งดูได้จากลักษณะที่ปรากฏออกมาในภาพการ์ตูนช่องเหล่านั้น และดูได้จากการระลึกได้ของผู้อ่าน
- เพื่อวิเคราะห์ถึงสาเหตุของความแตกต่างในเรื่องของรสนิยมและความชอบของผู้อ่าน ที่มีต่อการ์ตูนแต่ละเรื่อง

ผลจากการวิจัยพบว่า ผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ส่วนมากอ่านการ์ตูนเพื่อความบันเทิงมากกว่าอ่านเพื่อหาข่าวสารจากการ์ตูนนั้น การ์ตูนช่วยผ่อนคลายความน่าเบื่อในชีวิตประจำวันด้วย และคนที่เป็นคนต่างชาติจะสนใจการ์ตูนน้อยกว่าคนที่เกิดในอเมริกา เนื่องจากวัฒนธรรมและการเลี้ยงดูต่างกัน ส่วนการเลือกอ่านการ์ตูนนั้น ไม่สามารถบ่งชี้ได้แน่ชัด เพราะผู้อ่านแต่ละคนไม่ได้ชอบการ์ตูนเพียงแบบเดียว และแต่ละคนก็มีเหตุผลในการเลือกอ่านต่างกัน นอกจากนี้สาเหตุของความแตกต่างในเรื่องรสนิยม และความชอบขึ้นอยู่กับอายุของผู้อ่าน

2. เอร์เนสต์ จี. บอร์แมน, โจลีน โคเอเตอร์ และ เจเน็ต เบนเนท

(Ernest G. Bormann, Jolene Koester, and Janet Bennett 1978 : 317-321)

ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การ์ตูนการเมืองกับการสร้างภาพพจน์ที่สวยหรู ศึกษาเฉพาะกรณีการรณรงค์หาเสียงเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐปี 1976" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของความสัมพันธ์ในการสร้างภาพพจน์ที่สวยหรูของสื่อมวลชนกับผู้อ่าน ในการรณรงค์หาเสียงเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐปี 1976

พบว่าการใช้ภาพการ์ตูนที่มีลักษณะให้ความรู้สึกขำขัน จะทำให้ผู้อ่านเกิดมองเห็นภาพพจน์ที่ต้องการสื่อเน้นชัดเจนน่าเชื่อถือ และการใช้ภาพการ์ตูนที่ขำขันหรือขบขันต่อความเข้าใจของผู้อ่านจะทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจภาพพจน์ที่ต้องการสื่อก็จะไม่เกิดขึ้น

3. โรนัลด์ อี. แอนเดอร์สัน และ อีเลเน่ จอลลี (Ronald E. Anderson, Elaine Jolly 1977 : 453-477)

ได้ทำการศึกษาเรื่อง "ลักษณะนิสัยและบทบาททางเพศในภาพการ์ตูนขำขัน" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่า การ์ตูนถูกใช้เป็นเครื่องมือชี้แนะทางสังคม และเป็นเครื่องวัดการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรมประชานิยม โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคลิกภาพและความเคลื่อนไหวทางสังคม การศึกษานี้ให้ความสนใจเกี่ยวกับลักษณะนิสัยทางด้านเพศของตัวละครชายและหญิง ที่ปรากฏให้เห็นในภาพการ์ตูนขำขัน

พบว่า ลักษณะตัวละครชายมีอุปนิสัยทางเพศ 2 ลักษณะใหญ่ คือ ผู้ชายที่มีความสมบูรณ์ทางเพศ กับผู้ชายที่มีความล้มเหลวทางเพศ ตัวละครหญิงจะแสดงออกในลักษณะผู้หญิงไร้ความสามารถ ซื่อโง่โง่ตรงง่าย และพบอีกว่า การ์ตูนที่ใช้วัดความเปลี่ยนแปลงนั้น จะแสดงให้เห็นได้ก็โดยผ่านผู้เขียนการ์ตูน ซึ่งจะรายงานความเคลื่อนไหวทางสังคมให้ผู้อ่านทราบ พร้อม

กับความคุมความเปลี่ยนแปลงนี้ผ่านทางการ์ตูนโดยใช้บรรทัดฐานของสังคมเป็นมาตรฐานในการ
วัดความเคลื่อนไหวนั้น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย