

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของการศึกษา

ท่ามกลางสังคมในปัจจุบันที่ปรากฏลักษณะเป็นแบบเดียวกันทางวัฒนธรรม (Cultural Homogeneity) สิ่งที่จะสามารถอธิบายถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนั้น ได้แก่ สื่อมวลชนที่เรานับให้เป็นสื่อกระแสหลัก (Mainstream Media) ซึ่งสามารถถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารสู่มวลชนจำนวนมากได้ภายในเวลารวดเร็ว และเนื่องด้วยสื่อมวลชนมีส่วนในการจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลที่นำเสนอและปฏิเสธไม่ได้ที่จะต้องคำนึงถึงผลตอบแทนที่จะได้รับทางด้านธุรกิจ จึงทำให้นโยบายที่ถูกถ่ายทอดออกมาสู่ประชาชนผู้รับสารมีลักษณะไม่แตกต่างกัน เนื่องด้วยต้องการตอบสนองมวลชนผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมายใหญ่ รวมไปถึงการสร้างรูปแบบมาตรฐานของรสนิยมที่ผู้รับสารควรจะได้รับรู้และเข้าใจจนทำให้เกิดวัฒนธรรมมวลชน คือมีลักษณะการผลิตที่ละมากๆ (mass production) มีมาตรฐานเดียว มีลักษณะเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (culture industry) มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสวงหากำไรและตอบสนองความบันเทิงมากกว่าศิลปะ ด้วยเหตุดังกล่าวจึงเกิดลักษณะวัฒนธรรมที่เป็นแบบเดียวกัน เหมือนกัน เกิดการครอบงำทางวัฒนธรรม จนอาจกล่าวได้ว่า ประเทศโลกที่สามนั้น กลายเป็นเมืองขึ้นทางวัฒนธรรมของชาวตะวันตกไปแล้ว ทั้งนี้เนื่องจากวัฒนธรรมย่อย (subculture) ถูกดูดกลืนหายไป เช่น ภาษา ที่นำเสนอในสื่อมวลชนระดับสากลจะมีเพียงภาษามาตรฐานคือ ภาษาอังกฤษ ส่วนสื่อมวลชนในประเทศไทยเองก็ใช้เพียงภาษากลางในการสื่อสาร ในขณะที่ การนำเสนอความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละภูมิภาค หรือแม้กระทั่ง ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Cultural Heterogeneity) ก็ดูลดน้อยลง เนื่องจากข้อจำกัดในด้านพื้นที่และเวลา ซึ่งในสภาพของสังคมมวลชน วัฒนธรรมย่อยอาจดูไม่น่าสนใจและไม่สามารถสร้างกระแสนิยมได้ อีกทั้ง ยังไร้เรี่ยวแรงที่จะสามารถต้านกระแสนิยมของวัฒนธรรมต่างชาติอีกด้วย

ส่วนการให้ความสำคัญในการศึกษาด้านสื่อมวลชนนั้น สื่อกระแสหลักก็ดูมีพลังและได้รับความนิยมในการศึกษามากกว่าสื่อทางเลือก (Alternative Media) ทั้งนี้เนื่องจากการสื่อสารด้วยสื่อกระแสหลักสามารถเห็นโครงสร้างของผู้ส่งสาร เนื้อหา ช่องทางการสื่อสาร และผู้รับสารได้อย่างชัดเจนกว่า แต่ถึงอย่างไรก็ตาม บางเงื่อนไขของพื้นที่และเวลา สื่อทางเลือก (เจียร์ชัย อิศรเดช, 2549, น. 123) เช่น เพลงและดนตรี ละครเวที ละครเร่ สื่อบุคคล สื่อเฉพาะกิจ สื่อพื้นบ้าน ไปสการ์ด หนังสือ การ์ตูน ฯลฯ มักจะมีบทบาทในการสื่อสารเฉพาะกลุ่มที่น่าสนใจโดยไม่อาจ

มองข้ามความ สำคัญเช่นกัน ส่วนการศึกษาเกี่ยวกับสื่อการ์ตูน โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนซ้ำกันนั้น อาจดูเป็นเรื่องเล่นๆ ไม่เหมาะที่จะนำมาศึกษาทางด้านวิชาการ อีกทั้งดูเหมือนไม่น่าจะมีความสำคัญในการสื่อสารเท่าใด แต่ในขณะเดียวกันหนังสือการ์ตูนก็กลายเป็นสื่อที่ชวนขยายหาโอกาสเพื่อช่วงชิงพื้นที่การสื่อสารและต่อสู้อำนาจของจากวัฒนธรรมมวลชนได้อย่างแนบเนียน

ถึงแม้ว่า หนังสือการ์ตูนจะมีลักษณะเป็นสื่อ ที่ไม่มีพลังในการสื่อสารมากนัก แต่หนังสือ การ์ตูนก็ถือได้ว่าเป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง ที่สามารถใช้ตัวการ์ตูนถ่ายทอดเรื่องราวและเนื้อหาได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การใช้การ์ตูนทำสื่อเพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก การล้อเลียนและเสียดสีสังคม การสร้างเรื่องราวของโลกแห่งจินตนาการและการนำเสนอเรื่องซ้ำกัน โดยส่วนใหญ่ หนังสือการ์ตูนที่ผู้อ่านในสังคมไทยให้ความสนใจมากที่สุด คือ หนังสือการ์ตูนประเภทซ้ำกัน เนื่องจากการนำเสนอเนื้อหาแบบสั้นๆ เข้าใจง่าย ช่วยในการผ่อนคลายความตึงเครียดและสามารถอ่านได้ทุกเพศทุกวัย

นอกจากนั้น หนังสือการ์ตูน ยังเป็นสื่อที่สามารถสอดแทรกวัฒนธรรมและแนวคิดต่างๆ ได้อย่างแยบยล เนื่องจาก หนังสือการ์ตูนมีการนำเสนอเนื้อหาที่กระชับอีกทั้งมีภาพประกอบ จึงทำให้การสื่อสารเพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ เป็นไปอย่างน่าสนใจและช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น เช่น การ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างสูงเป็นสากล คือ โดราเอมอน ซึ่งเป็นการ์ตูนของญี่ปุ่นที่เต็มไปด้วยจินตนาการอย่างสร้างสรรค์รวมถึงการสอดแทรกเนื้อหาทางวัฒนธรรมอย่างหลากหลาย จนทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้และเข้าใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถ่ายทอดผ่านการ์ตูนได้อย่างไม่ยากนัก ถึงแม้ว่าหนังสือการ์ตูนจะไม่ได้เป็นสื่อกระแสหลัก ที่สามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็วไปสู่สังคมมวลชนในปริมาณมากเช่น สื่อโทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียงหรือหนังสือพิมพ์ แต่หนังสือ การ์ตูนก็นับว่ามีบทบาทสำคัญในการเป็นสื่อที่ช่วยถ่ายทอดวัฒนธรรมย่อยในมุมหนึ่งของสังคมได้เป็นอย่างดี เปรียบเสมือนเป็นถนนสายเล็กๆ ของคนในแต่ละท้องถิ่นที่ต้องมีจุดเชื่อมต่อกับถนนสายหลักหรือ วัฒนธรรมของสังคมมวลชน ซึ่งเป็นถนนที่กว้างและแข็งแกร่งกว่ามากนัก

สำหรับหนังสือการ์ตูนในปัจจุบันของไทยที่มีลักษณะการนำเสนอเนื้อหาในด้านซ้ำกันและควบคู่ไปกับการถ่ายทอดวัฒนธรรมย่อยของสังคมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือสังคมของชาวอีสาน ซึ่งได้รับความนิยมมาอย่างยาวนานไม่น้อยหน้ากระแสการ์ตูนญี่ปุ่น คือ หนังสือการ์ตูนหนูหินอินเตอร์ ซึ่งเป็นผลงานของนักเขียนที่มีชื่อเสียงโด่งดังคนหนึ่งชื่อในเครือบรรลือสาส์นที่ได้มีการรวบรวมการ์ตูนเป็นหนังสือผลงานตัวเองคือ “ผดุง ไกรศรี” หรือ “เอ้าะ” นักเขียนการ์ตูนท่านนี้ได้เข้าสู่วงการการ์ตูนโดยเขียนนิยายภาพลงในการ์ตูนเล่มละบาท ต่อมาได้เขียนนิยายภาพในหนังสือ รายสัปดาห์ “มหัศจรรย์” ของสำนักพิมพ์จินดาสาส์น นาน 10 ปี ต่อมาได้เข้ามาเขียน

นิยายภาพสะท้อนชีวิตเด็กชนบทและการต่อสู้ชีวิต อะตุกะ ซึ่งตีพิมพ์ในสวนเด็ก ส่วนการ์ตูนเรื่องสั้น จปในตอน ชุดหนูหินอินเตอร์นั้น ตีพิมพ์ครั้งแรกในการ์ตูนมหาสนุกช่วงปลายปี พ.ศ.2538 และกลายเป็นผลงานสร้างชื่อขึ้นสำคัญ ภายหลังได้มีการรวมเล่มหนูหินอินเตอร์และยังเขียนเรื่อยมา จนถึงปัจจุบัน (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2552, ย่อหน้าที่ 1-2)

สำหรับหนังสือการ์ตูนหนูหินอินเตอร์นั้น มีตัวละครเอก ชื่อหนูหิน เป็นเด็กสาวชาวอีสาน วัย 16 ย่าง 17 จากบ้านโนนหินแห่ อำเภอตระการพืชผล จังหวัดอุบลราชธานี เข้ามาหางานทำในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากความแร้นแค้นที่บ้านเกิด เธอได้ทำงานเป็น คนรับใช้ในบ้านของคุณมิลค์ ซึ่งเป็นตัวละครเอกอีกตัวหนึ่งของเรื่องที่มีบุคลิกเช็กซี มีหน้าอกโต และคุณสมบัติสาวของคุณมิลค์ ซึ่งเป็นบ้านของตระกูลผู้ดีเก่า หนูหินเป็นเด็กนิสัยตลกๆ และมักทำเรื่องเป็นๆ ฮาๆ ในบ้านอยู่เสมอ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2552, ย่อหน้าที่ 1)

ลักษณะนิสัยทั่วไปของหนูหิน ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว คือ ความร่าเริงแจ่มใส และมีอารมณ์ขันอยู่เสมอ เช่น ชอบร้องเพลงขณะทำงานบ้าน ชอบบพุดแห่คุณมิลค์ นอกจากนี้ยังมีนิสัยกวนๆ และตลก ตามประสาคนชื่อๆ ที่มาจากต่างจังหวัด ส่วนรูปร่างหน้าตาที่โดดเด่น คือ เป็นคนรูปร่างเล็ก จมูกแบน หน้ากว้าง และมักมีเครื่องประดับประจำตัวคือ การติดกิ๊ฟทั้งสองข้าง ส่วนการแต่งตัวหนูหินมักจะใส่เสื้อหมากกะแหล่งซึ่งมีลักษณะคล้ายเสื้อคอกระเช้ากับผ้าถุง

ภาพที่ 1.1

ตัวการ์ตูนหนูหินขณะทำงานบ้าน



ที่มา: เอ๊ะ. (2552). หนูหินอินเตอร์. กรุงเทพฯ: บันลือ พับลิเคชันส์.

ภาพที่ 1.2
คุณมิลค์ เจ้านายของหนูหิน



ที่มา: เอ๊ะ. (ม.ป.ป.). หนูหินอินโนนหินแห่ เล่ม 2. กรุงเทพฯ: บันลือ พับลิเคชันส์.

นอกจากหนังสือการ์ตูนหนูหินอินเตอร์จะมีการ์ตูนสามช่องจบ เรื่องสั้นหนูหินอินเตอร์จบในตอน ก็ยังมีหนูหินวไรตี้ทีวีแห่งตะวันออก (เฉียงเหนือ) ซึ่งมีเนื้อหาที่กล่าวถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวอีสานในชนบท ผ่านสายตาหนูหินในวัยเด็กโดยมีตัวละครดังต่อไปนี้คือพ่อทิดและแม่หุ้ง (พ่อและแม่ของหนูหิน) หนูเหียน (น้องสาวหนูหิน) และเพื่อนๆ หนูหิน เช่น สาวด่อน หนูหินบักเป็ด บักกิ้น หนูนาและนุ่น

ภาพที่ 1.3
ตัวการ์ตูนหนูหินในวัยเด็ก ตอนหนูหินวไรตี้ทีวีแห่งตะวันออก (เฉียงเหนือ)



ที่มา: เอ๊ะ. (ม.ป.ป.). หนูหินอินโนนหินแห่ เล่ม 3. กรุงเทพฯ: บันลือ พับลิเคชันส์.

ภาพที่ 1.4

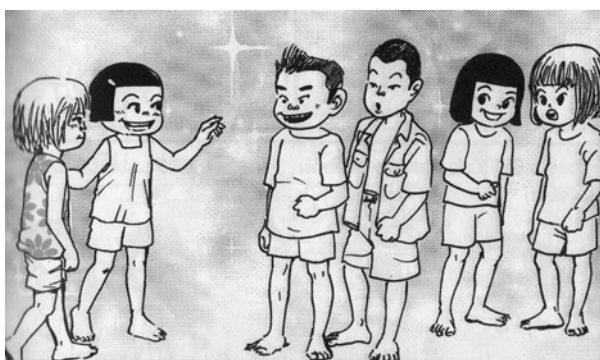
ครอบครัวของหนูหิน ซึ่งประกอบไปด้วย พ่อทิด หนูหิน
หนูเหียน (น้องสาวหนูหิน) และแม่หุ้ง



ที่มา: เอ๊ะ. (ม.ป.ป.). หนูหินอินโนนินแห่ เล่ม 2. กรุงเทพฯ: บันลือ พับลิเคชันส์.

ภาพที่ 1.5

เพื่อนๆ ของหนูหินเรียงจากซ้ายไปขวา ได้แก่ สวต่อน
หนูหิน บักเป็ด บักกิ้น หนูนานและนุ่น



ที่มา: เอ๊ะ. (ม.ป.ป.). หนูหินอินโนนินแห่ เล่ม 3. กรุงเทพฯ: บันลือ พับลิเคชันส์.

ความโดดเด่นในการดัดตัวละครมาสร้างความเข้าใจและจากการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ซ้ำใคร ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางไม่เฉพาะแค่ผู้อ่านชาวอีสานเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมไปถึงผู้อ่านทั่วทุกภาคของประเทศ ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากพื้นฐานของสื่อการ์ตูนแนวเข้าใจเองที่ชวนให้ผู้อ่านสนใจ ทั้งด้านลายเส้นการ์ตูนที่ดูแล้วสามารถนึกจินตนาการได้ มีเนื้อหาที่เบาสบาย เข้าใจได้ง่ายและได้รับความบันเทิงใจ ในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้วัฒนธรรมอีสานและ

วัฒนธรรมที่เด่นชัดที่สุดในการ์ตูนเรื่องนี้ คือภาษาถิ่นอีสานที่สอดแทรกอยู่ในคำพูดของตัวละครเอกเรื่องนี้นั่นเอง

เมื่อการ์ตูนหนูหีนอินเตอร์ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและมีการตอบรับจากผู้อ่านอย่างดีเยี่ยม จนมีบทพิสูจน์เกี่ยวกับเรื่องนี้ได้อย่างชัดเจนเมื่อแฟนการ์ตูนทั่วประเทศอยากเห็นตัวละครที่ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่าผ่านภาพวาดในจินตนาการของผู้เขียนเพียงเท่านั้น แต่อยากให้ตัวละครในการ์ตูนมีตัวตนขึ้นมาจริงๆ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การ์ตูนหนูหีนอินเตอร์ ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เรื่อง “หนูหีน เดอะมูฟวี่” ในที่สุด โดยออกฉายสู่สายตาผู้ชมเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2549 และสามารถทำรายได้ 57.8 ล้านบาท เป็นอันดับที่ 6 จากภาพยนตร์ที่ฉายในปีเดียวกันทั้งสิ้น 44 เรื่อง จึงทำให้เห็นได้ว่า การ์ตูนเรื่องนี้ได้ครองใจผู้อ่านมาอย่างยาวนานและกว้างขวางทั่วทั้งประเทศ (จิตติศักดิ์ นันทพานิช, 2550, น. 28, อ้างถึงใน แฉ่งน้อย บุญยเนตร, 2549, น. 98)

ตารางที่ 1.1

การจัดลำดับภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด 10 อันดับในปี พ.ศ. 2549

ชื่อหนัง	รายได้ (หน่วย: หลักล้าน)	ผู้สร้าง
1. ก้านกล้วย	103.5	กันตนา
2. โหม่ง เท่ง นักเลงภูเขาทอง	100.5	สหมงคลฟิล์ม
3. แสบสนทศิษย์สายหน้า	101	อาร์เอสฟิล์ม
4. เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย	72	จีทีเอช
5. โกยเถาะโยม	70	จีทีเอช
6. หนูหีน เดอะมูฟวี่	57.8	สหมงคลฟิล์ม
7. รักจัง	53.7	อาร์เอสฟิล์ม
8. โคตรรักเอ็งเลย	53.6	สหมงคลฟิล์ม
9. เด็กหอ	52	จีทีเอช
10. แก๊งชะนีกับอีแอบ	52	จีทีเอช

ที่มา : “การสื่อสารการตลาดเพื่อการชมภาพยนตร์,” โดย แฉ่งน้อย บุญยเนตร, นิเทศศาสตร์

ปริทัศน์, 10(1), น. 98.

จากความน่าสนใจของหนังสือการ์ตูนไทยเรื่องหนูหิ่นอินเตอร์ ที่นอกจากจะเน้นความเข้มข้นจากการ์ตูนสามช่องจบและภาพผู้หญิงเซ็กซี่ในเรื่อง หนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ ยังนับได้ว่าเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีการต่อสู้เพื่อการดำรงอยู่ในการถ่ายทอดวัฒนธรรมย่อยที่นับวันจะถดถอยออกไปจากสังคมภายใต้กระแสวัฒนธรรมหลัก (culture) ของไทย รวมไปถึงวัฒนธรรมจากต่างชาติที่เข้ามามีความนิยมได้อย่างรวดเร็วและช่วงชิงพื้นที่สาธารณะในสื่อต่างๆ ของประเทศไปจนกลายเป็นวัฒนธรรมสมัยใหม่ในสังคมปัจจุบัน จึงทำให้การถ่ายทอดของวัฒนธรรมย่อยอย่างเช่น วัฒนธรรมอีสานนี้ต้องหาช่องทางและโอกาสในการยืนอยู่บนกระแสวัฒนธรรมหลักที่เป็นแนวคิดของสังคมมวลชนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ด้วยเหตุดังกล่าว หนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ จึงถือได้ว่าเป็นพื้นที่การสื่อสารทางวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่งในปัจจุบัน ที่เต็มไปด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม ที่ต่างก็ต่อสู้ ดิ้นรน เพื่อการยืนหยัดอยู่บนเวทีของการช่วงชิงความเป็นหนึ่งเดียวทางวัฒนธรรม ที่สื่อมวลชนกระแสหลักมักจะมึบบทบาทสำคัญในการหยิบยื่นความหมายของความเป็นวัฒนธรรมหลักอีกทั้งมีอำนาจในการครอบงำเพื่อให้ได้พื้นที่ในการแสวงหากำไรจากการผลิตวัฒนธรรมมวลชน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการนำเสนอเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมอีสานที่เป็นเอกลักษณ์ของหนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ ว่ามีมากน้อยเพียงใด และด้านใดบ้าง รวมไปถึงการศึกษาเรื่อง การดำรงอยู่ของวัฒนธรรมย่อยที่พยายามต่อสู้และดิ้นรน เพื่อแสดงความเป็นอัตลักษณ์อันแท้จริงของคนที่อยู่อาศัยอยู่ในภาคอีสานผ่านตัวการ์ตูนที่ชื่อหนูหิ่นอินเตอร์ท่ามกลางกระแสสมัยใหม่ที่พยายามดูดกลืนกลุ่มย่อยเล็กๆ ในสังคมที่เต็มไปด้วยวัฒนธรรมอันหลากหลายให้ค่อยๆ ลางเลือนหายไป

ปัญหานำวิจัย

1. หนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ มีการนำเสนอ เนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสานมากน้อยเพียงใดและในด้านใดบ้าง
2. หนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานอย่างไร
3. มีการตีความต่อวัฒนธรรมอีสานในหนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ ระหว่างผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานและผู้ที่ยืนอยู่นอกวัฒนธรรมอีสานอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปริมาณและประเภทเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสานที่น่าสนใจในหนังสือการ์ตูนหนูหินอินเตอร์
2. เพื่อศึกษาการถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานที่น่าสนใจในหนังสือการ์ตูนหนูหินอินเตอร์
3. เพื่อศึกษาการตีความของผู้อ่านการ์ตูนที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานกับผู้ที่ยอยู่นอกวัฒนธรรมอีสาน

ขอบเขตของการวิจัย

1. การศึกษาวิจัยนี้ มุ่งวิเคราะห์เนื้อหาวัฒนธรรมอีสานในรวมเล่มหนังสือการ์ตูนหนูหินอินโนหินแห่ ซึ่งเป็นการรวบรวมเรื่องราวจากหนูหินว่าไรต์วิทย์แห่งตะวันออก(เฉียงเหนือ)ที่ตีพิมพ์ในหนังสือหนูหินอินเตอร์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2538 -พ.ศ. 2550 รวม 5 เล่ม ทั้งหมด 84 ตอน
2. ศึกษากลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน กลุ่มตัวอย่างที่หนึ่งนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
 - นักเรียนที่เคยอ่านหนังสือหนูหินอินเตอร์
 - เป็นคนในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือซึ่งถือเป็นเจ้าของวัฒนธรรม โดยมีความรู้ และความเข้าใจวัฒนธรรมอีสานเป็นอย่างดี
 กลุ่มตัวอย่างที่สอง
 - นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
 - นักเรียนที่เคยอ่านหนังสือหนูหินอินเตอร์
 - เป็นคนที่มีภูมิลำเนาอยู่ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งถือเป็นคนในวัฒนธรรมหลัก
 ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลจากประชากรทั้ง 2 กลุ่มมาศึกษาการตีความของผู้อ่านการ์ตูนที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานกับผู้ที่ยอยู่นอกวัฒนธรรมอีสาน

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

การ์ตูนหนูหิ้นอินเตอร์ ในการศึกษาครั้งนี้ หมายถึง หนังสือเพื่อความบันเทิงประเภทหนึ่ง ซึ่งวาดภาพและแต่งเรื่องโดย คุณผดุง ไกรศรี นักเขียนในบริษัทบรรลือสาส์น โดยรวมเล่มออกเป็นการตุนชุด หนูหิ้นอินโนนินแห่ โดยเป็นการรวบรวมจากหนังสือการ์ตูนหนูหิ้นอินเตอร์ ตอนหนูหิ้นวไรต์วิถีแห่งตะวันออก (เฉียงเหนือ) ซึ่งเป็นตอนที่มีการนำเสนอชีวิตความเป็นอยู่ของหนูหิ้นในวัยเด็ก

เนื้อหาวัฒนธรรมอีสาน หมายถึง เนื้อหาที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตของประชาชนตะวันออกเฉียงเหนือ ที่สมาชิกในสังคมยอมรับและยึดถือเป็นแนวทางปฏิบัติร่วมกันโดยการวิเคราะห์ประเภทเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสาน แบ่งเป็น 5 ประเภท คือ

1. เนื้อหาประเภทศิลปะ ได้แก่ ด้านภาษา ดนตรีและการฟ้อนรำ โดยแบ่งเป็น

1.1 ด้านภาษาอีสาน หมายถึง ถ้อยคำที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนเพื่อสื่อ ความหมายของกลุ่มชนชาวอีสาน ซึ่งภาษาที่ถือว่าเป็นภาษาอีสาน คือ ภาษาลาวซึ่งเป็นภาษาพูดในภาคอีสานและในประเทศลาว โดยมีคำศัพท์และการออกเสียงแตกต่างจากภาษาไทยมาตรฐาน เช่น เฮือน (เรือน) หง่า (กิ่งไม้) ฯลฯ

1.2 ด้านดนตรี หมายถึง เครื่องบรรเลงประจำท้องถิ่นของชาวอีสาน โดยแบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ

- ประเภทดีด คือเครื่องดนตรีที่มีสายใช้ดีด ได้แก่ พิณ
- ประเภทสี คือเครื่องดนตรีที่มีสายสีด้วยคันชัก ได้แก่ ซอ
- ประเภทตีดำเนินทำนองหรือประเภทเคาะมีลักษณะคล้ายระนาด ได้แก่

โปงลาง

- ประเภทเป่า เช่น หิน โกล่หรือจ้องหนอง โหวด แคน
- ประเภทประกอบจังหวะ เช่น หมากกับแก้ว (กรับ) ฉิ่ง ฉาบ ส้อง

1.3 ด้านการฟ้อนรำ หมายถึงการฟ้อนรำอันเกิดจากความรู้สึกของชนธรรมดาสามัญโดยไม่ต้องมีการฝึกหัดหรือมีก็เพียงเล็กน้อย เต็มไปด้วยความสนุกสนาน มีชีวิตชีวา

2. เนื้อหาประเภทมนุษยศาสตร์ ได้แก่ ด้านขนบธรรมเนียมประเพณี คุณธรรม ศาสนา และด้านการปกครองโดยแบ่งเป็น

2.1 ด้านขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวอีสาน หมายถึง สิ่งที่ชาวอีสานปฏิบัติสืบต่อกันมาช้านานจนกลายเป็นระเบียบแบบแผนสืบต่อกันมา สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ได้แบ่งประเพณีของชาวอีสานออกเป็น 2 แบบ คือ

- ประเพณีส่วนบุคคลหรือประเพณีชีวิต ซึ่งเป็นประเพณีที่เกี่ยวกับกิจกรรมของบุคคลเช่น ประเพณีการเกิด การสู่ขวัญ ฯลฯ

- ประเพณีสังคม เป็นประเพณีที่เกี่ยวกับสังคมและชุมชน ซึ่งประเพณีหลักเดิมของชาวอีสาน คือ “ฮีตสิบสอง” เช่น ประเพณีบุญบั้งไฟ ฯลฯ

2.2 ด้านคุณธรรม หมายถึง ลักษณะความรู้สึกรู้จักคิดทางจิตใจ หรือสภาพของคุณงาม ความดีภายในบุคคล ทำให้เกิดความชื่นชมยินดี มีใจที่เป็นสุข คือ ใจที่มีแต่จะให้ความรัก ความเมตตา ความปรารถนาดีต่อผู้อื่น ได้แก่

- ความเมตตากรุณา หมายถึง ความปรารถนาให้ผู้อื่นเป็นสุขเป็นการแสดงความหวังดี

- อันบริสุทธิต่อเพื่อนมนุษย์และสัตว์โดยทั่วหน้ากัน ความสงสารความปรารถนาจะให้ผู้อื่นพ้นจากความทุกข์

- ความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำชั่ว หมายถึง ความรู้สึกละเอียดใจตนเองในการที่จะกระทำสิ่งไม่ดี

- ความสามัคคี หมายถึง การแสดงออกซึ่งความร่วมมือร่วมใจกันในการปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

- การรักษาคำพูด หมายถึง การรับผิดชอบต่อคำมั่นสัญญาที่ให้ไว้แก่ผู้อื่น

- ความอิจฉา หมายถึง การเห็นคนอื่นได้ดีแล้วไม่พอใจ อยากจะมีหรือได้อย่างคนอื่นบ้าง

2.3 ด้านศาสนา หมายถึง ลักษณะของวิถีชีวิตที่มีความสัมพันธ์กับพุทธศาสนา

2.4 การปกครอง หมายถึง ลักษณะการแบ่งเขตพื้นที่ในทางการปกครองและการแสดงออก ของอำนาจหน้าที่ในการปกครองดูแล

3. เนื้อหาประเภทการช่างฝีมือ หมายถึง งานที่เกิดจากทักษะด้านหัตถกรรมของชาวอีสาน ได้แก่ การเย็บปักถักร้อย การทอผ้า การจักสาน

4. เนื้อหาประเภทกีฬาและนันทนาการ ได้แก่ การละเล่นและมวยไทย โดยแบ่งเป็น

4.1 ด้านการละเล่น หมายถึง การเล่นที่เป็นประเพณีนิยมในท้องถิ่น เป็นกิจกรรมที่เล่นสืบทอดกันมาในท้องถิ่นแต่ครั้งบรรพบุรุษมีจุดประสงค์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความเคร่งเครียด

5. เนื้อหาประเภทหัตถกรรมศิลป์ ได้แก่ ด้านความรู้เรื่องอาหาร การประกอบอาหาร เสื้อผ้าและการแต่งกาย บ้านและการดูแลบ้าน ยาและการใช้ยา การอบรมดูแลเด็ก และด้านการรู้จักประกอบอาชีพโดยแบ่งเป็น

5.1 ด้านความรู้เรื่องอาหาร หมายถึง ความเข้าใจเกี่ยวกับอาหารและวิธีหาอาหาร เพื่อการบริโภคในท้องถิ่นอีสาน ซึ่งอาจจะได้มาจากประสบการณ์หรือการสืบทอดบอกต่อๆ กันมา เช่น ความรู้เรื่องเห็ดต่างๆ ที่สามารถนำมาประกอบอาหารได้

5.2 ด้านการประกอบอาหาร หมายถึง การปรุงอาหารและรายการอาหารเพื่อการบริโภคในท้องถิ่นอีสาน เช่น การลาบ ก้อย อ่อม หมก ฯลฯ

5.3 ด้านเสื้อผ้าและการแต่งกาย หมายถึง การแต่งกายของตัวละครที่มีลักษณะที่มีลักษณะดังนี้ คือ

- การแต่งกายปกติ ชายจะนุ่งกางเกงขาก๊วย กางเกงเอวรูดใส่เสื้อคอกลม ใช้ผ้าขาวม้าคาดเอว หญิงจะนุ่งผ้าซิ่น (ผ้าถุง) หรือโจงกระเบน ใส่เสื้อหมากกะแหล่ง (คอกระเช้า) เสื้อคอกลมแขนยาว

- การแต่งกายไปทำงานในไร่นา โดยชายและหญิงแต่งเหมือนชุดปกติ แต่เพิ่มกุบ (หมวก) เพื่อกันแดดกันฝน

- การแต่งกายในเทศกาลและพิธีกรรมต่างๆ ชายจะนุ่งผ้าโสร่งไหม หรือ กางเกง ขาก๊วย เสื้อคอกลมทอด้วยไหม (เสื้อไหม) ผ้าโสร่งไหมคาดเอว ใช้ผ้าเช็ดหน้ามัดศีรษะ หญิงจะใช้ ผ้าซิ่น ไหมผ้า มัดหมี่ ผ้าขิด เสื้อแขนสั้น แขนกระบอก แขนสามส่วน ใช้เครื่องประดับ ตกแต่ง คอ หู เอว ข้อมือ ตามฐานะของแต่ละคน

5.4 ด้านบ้านและการดูแลบ้าน หมายถึง ภาพบ้านเรือนหรือโครงสร้างของบ้าน โดยรูปแบบของเรือนมีลักษณะเป็นเรือนใต้ถุนสูง หลังคาบ้านมักเป็นหลังคาจั่ว ช่วยในการระบายอากาศ ใต้ถุนบ้านใช้เป็นที่พักผ่อนและประกอบกิจกรรมต่างๆ เช่น ทอผ้า หรือเลี้ยงสัตว์ เป็นต้น

5.5 ด้านยาและการใช้ยา หมายถึง การใช้ยาเพื่อรักษาโรคทั้งยาแผนปัจจุบันและยาสมุนไพร

5.6 ด้านการอบรมดูแลเด็ก หมายถึง การดูแลเด็กที่มีลักษณะดังนี้คือ การดูแลลูกในเรื่องอาหารการกิน การทำความสะอาดร่างกาย การดูแลเมื่อเจ็บป่วย การป้องกันอุบัติเหตุ การกล่อมลูก การพาเด็กไปสถานที่ต่างๆ การแสดงความรัก ชมเชยและการทำโทษ การฝึกความรับผิดชอบต่อตนเองด้านจริยธรรม

5.7 ด้านการรู้จักประกอบอาชีพ หมายถึง แนวทางในการทำงานหรือการทำมาหากินเพื่อให้ได้มาซึ่งรายได้หรือค่าตอบแทน

เนื้อหาวัฒนธรรมอีสานที่มองไม่เห็น หมายถึง เนื้อหาที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมอีสานที่เน้นสิ่งที่เป็นนามธรรมจากภาพและเนื้อหาในการ์ตูนที่สมาชิกในสังคมยอมรับและยึดถือเป็นแนวทางปฏิบัติร่วมกัน ได้แก่

ค่านิยม หมายถึง สิ่งในกลุ่มสังคมหนึ่งๆ เห็นว่าเป็นสิ่งที่มีค่าควรแก่การกระทำ น่ากระทำ น่ายกย่อง หรือเห็นว่าถูกต้อง ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมที่กำหนดพฤติกรรมของสมาชิกของสังคม

ความเชื่อ หมายถึง การมีความรู้สึกศรัทธาและเชื่อถือในสิ่งต่างๆ ซึ่งได้รับการสืบทอดมาแต่บรรพบุรุษที่คนในสังคมอีสานถือเป็นแนวปฏิบัติร่วมกัน

การนำเสนอเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสาน หมายถึง ประเภทของเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสานในหนังสือการ์ตูนโดยมีลักษณะการนำเสนอเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสานด้วยภาพและลักษณะการนำเสนอเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสานด้วยภาษา

การถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสาน หมายถึง การนำเสนอวัฒนธรรมอีสานในการ์ตูนด้วยภาพ ภาษา และการอธิบายรายละเอียดของเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสานที่ปรากฏอย่างหลากหลายในสื่อประเภทหนังสือการ์ตูน เพื่อกระตุ้นให้คนในท้องถิ่นอีสานมีจิตสำนึกในการร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรมอีสานให้คงอยู่และประจักษ์สืบต่อไปและให้คนนอกสังคมได้ตระหนักรู้ถึงความมีอยู่ของวัฒนธรรมอีสาน

การถอดรหัสและการตีความหมาย หมายถึง การอ่านและการทำความเข้าใจในรูปแบบต่อภาพและเนื้อหาจากหนังสือการ์ตูนบนอินเทอร์เน็ต ของผู้อ่านที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานและนอกวัฒนธรรมอีสาน โดยใช้กรอบในการตีความของรูปแบบปฏิกิริยาการพบกันของวัฒนธรรมได้แก่

1. การปฏิเสธ (Rejection) หมายถึง การคงอยู่ของวัฒนธรรมตนเอง โดยไม่ยอมรับหรือปฏิเสธวัฒนธรรมหลักที่เข้ามา
2. การต่อต้าน (Resistance) หมายถึง การไม่ลงตัวของการยอมรับวัฒนธรรมหลักที่เข้ามาซึ่งอาจเกิดการกระทบกระทั่งหรือก่อให้เกิดความขัดแย้ง
3. การประสาน (Hybridization) หมายถึง การประสานกันของวัฒนธรรมทั้งสองในลักษณะของการส่งเสริมซึ่งกันและกัน
4. การต่อรอง (Negotiation) หมายถึง การแลกเปลี่ยนของทั้ง 2 วัฒนธรรม ที่อีกวัฒนธรรมรู้สึกว่าเป็นการแลกเปลี่ยนที่ตกเป็นรอง
5. การปรับสภาพ (Accommodation) หมายถึง การคัดเลือกวัฒนธรรมบางอย่างของตนออกไปเพื่อปรับตัวเองให้มีความเป็นสากลตามวัฒนธรรมหลัก

6. การแทนที่ (Substitution) หมายถึง การที่วัฒนธรรมหลักเข้ามาเบียดแทรกวัฒนธรรมย่อย ทำให้วัฒนธรรมย่อยเกิดการกวาดทิ้งวัฒนธรรมตนเองที่เคยมีอยู่และเกิดการนำของใหม่เข้ามาแทนที่

7. การครอบงำ (Domination) หมายถึง การขยายวัฒนธรรมหลักเพื่อการครอบครองพื้นที่ทางวัฒนธรรมย่อยอื่นๆ ให้มีรูปแบบเป็นอย่างเดียวกันทั้งหมด

ส่วนหลักเกณฑ์การถอดรหัสและการตีความหมาย 3 รูปแบบ ได้แก่

1. เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนแบบที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred code)
2. การถอดรหัสด้วยจุดยืนที่มีการต่อรองความหมายใหม่ที่แตกต่างไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่มิได้คัดค้านโดยตรง หรือเป็นการสร้างกฎเกณฑ์มาต่อรอง (Negotiated code)
3. การถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ต่อต้านหรือขัดแย้งกับความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา (Oppositional code)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงปริมาณและประเภทเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสานที่น่าสนใจในหนังสือการ์ตูนหนูหินอินเตอร์
2. ทำให้ทราบถึงวิธีการนำเสนอวัฒนธรรมอีสานในหนังสือการ์ตูนหนูหินอินเตอร์
3. ทำให้ทราบถึงการตีความต่อวัฒนธรรมอีสานในหนังสือการ์ตูนหนูหินอินเตอร์ระหว่างผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานกับผู้อยู่นอกวัฒนธรรมอีสาน
4. ผลการศึกษาวิจัยจะทำให้เกิดการเรียนรู้และการเปิดกว้างทางความคิดในการยอมรับวัฒนธรรมอีสาน รวมไปถึงการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในทางที่ดีกับผู้ที่มีวัฒนธรรมย่อยต่างๆ ในสังคมได้อย่างเข้าใจในแนวทางสร้างสรรค์และก่อให้เกิดสันติสุข
5. เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในแวดวงสื่อสารมวลชนได้เล็งเห็นความสำคัญในการนำเสนอวัฒนธรรมย่อยต่างๆ ที่มีอยู่ในสังคมไทยออกสู่สายตาสังคมมวลชนโดยผ่านสื่อกระแสหลัก อีกทั้งเพื่อให้เกิดแนวคิดในการสนับสนุนและพัฒนาสื่อทางเลือกที่มีคุณค่าต่อสังคมให้เพิ่มมากยิ่งขึ้นและดำรงสืบไป