

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานผ่านหนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” นี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษา การ์ตูนแนวข้ามชั้นของไทยที่ผสมผสานเนื้อหาของวิถีชีวิตชาวอีสาน จนได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วทุกภูมิภาคของไทย โดยมีคำถามนำวิจัยคือ หนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ มีการนำเสนอ เนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอีสานประเภทใดบ้าง มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานอย่างไร และมีการตีความต่อวัฒนธรรมอีสานในหนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ ของผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานกับผู้ที่ยอยู่นอกวัฒนธรรมอีสานอย่างไร ทั้งนี้เพื่อจะได้ทราบถึงแนวคิดของการยอมรับและสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันของผู้คนในสังคมขนาดใหญ่ที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน และสามารถเปิดกว้างทางแนวคิดในการนำเสนอเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมในภูมิภาคอื่นๆ ออกสู่สายตาผู้อ่านหนังสือการ์ตูนในสังคมไทยได้มากยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้เลือกแนวคิดและทฤษฎีที่สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการศึกษา ประเด็นดังที่กล่าวมา โดยแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการศึกษามีดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
2. แนวคิดทางด้านวัฒนธรรม
3. แนวคิดทางด้านวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์ (Critical cultural study)
4. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมอีสาน
5. ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology)
6. แนวคิดเรื่องผู้รับสาร
7. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน

คำว่า การ์ตูน นั้น Encyclopedia Americana (Roger manvell, The Encyclopedia Americana, vol 5, p. 728, อ้างถึงใน สังเกต นาคไพจิตร, 2530, น. 1) ได้ให้ความหมายไว้ คือ การเขียนภาพหลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเน้นแบบคนใดคนหนึ่งเพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ

โดยคำว่า “การ์ตูน” มาจากภาษาอังกฤษ คือ Cartoon ซึ่งรับมาจากภาษาอิตาลี คือ Cartone และภาษาฝรั่งเศส คือ Carton ซึ่งแปลว่า กระดาษ หรือ กระดาษแข็ง (Paper, Card) อันหมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง เพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อทางการเมือง โดยรูปวาดมีขนาดเท่าแบบ ก่อนที่จะนำไปถ่ายทอดลงสู่พื้นที่ทำงานจริงสำหรับงานจิตรกรรม ภาพผนัง ลายกระเบื้อง โมเสก (Mosaic) โดยวิธีฉลุลาย (Stenciling) คือ เจาะกระดาษของภาพต้นแบบให้เป็นรูตามเส้นร่าง แล้วเอาถุงผ้าใส่สีฝุ่นตบไล่ไปตามแนวรูที่เจาะสีฝุ่นก็จะทะลุลงไปเกาะติดกับพื้นที่ที่จะสร้างงานศิลปะ นี่เป็นวิธีก๊อปปีภาพของคนโบราณ ก่อนที่จะรู้จักวิธีอื่นๆ ที่ไม่ทำให้ภาพร่างเสียหาย เช่น วิธีตีตารางเทียบสเกล (Scaling)

ส่วนอีกคำหนึ่งที่ภาษาอังกฤษนิยมใช้เรียก การ์ตูน คือ คำว่า Comics ซึ่งหมายถึง การ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพนั้น ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่เป็นช่องเดียว หรือหลายช่องก็ได้ ที่แสดงเรื่องหรือเหตุการณ์ตลก มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องขบขันเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อเรื่องอาจเป็นเรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย ฯลฯ เมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เป็นเล่ม เรียกว่า Comics Books ดังนั้น ความหมายของ Comics คือ สิ่งตีพิมพ์เป็นเล่ม เป็นชุด หรือมีการกำหนดออกตามระยะเวลา ซึ่งในภาพขบขันเป็นสิ่งเข้าใจในการอ่านเป็นอย่างสูง มิใช่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง ที่เรียกว่า Caricature ซึ่ง หมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขัน โดยเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกิดความเป็นจริงไป แต่ไม่มีจุดประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ ซึ่งพบมากในหนังสือพิมพ์ คือ มักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมืองจนเรียกว่า การ์ตูนการเมือง

อาจกล่าวได้ว่า นิยายภาพ (Comics) คือ การ์ตูนประเภทหนึ่ง เป็นสื่อที่มีวิธีการสื่อสารในลักษณะพิเศษของตนเอง คือ เป็นสื่อที่ใช้ภาพนิ่งกับตัวหนังสือทำหน้าที่เล่าเรื่องแก่ผู้ดูไปพร้อมๆ กัน โดยการแบ่งเรื่องราวเป็นภาพย่อยหลายภาพเรียงกันไปและมักมีคำพูดของตัวละครหรือตัวการ์ตูนอยู่ในบอลูน (Balloon) ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการ์ตูนประเภทนี้ ผู้อ่านจะอ่านไปทีละภาพ และร้อยเรียงเรื่องราวในความรับรู้ของตน (ศักดา วิมลจันทร์, 2549, น. 8)

นอกจากนี้ เอนก รัตนปิยะภากรณ์ (2534, น. 7-9) เป็นบรรณาธิการ ได้อธิบายคำศัพท์ ที่ใกล้เคียงกับคำว่าการ์ตูนอีกคำหนึ่งคือ Illustrated Tale ซึ่งเป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพมีความสมจริงสมจังเขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค (Anatomy) การเขียนฉากประกอบการให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอนอันสามารถโน้มน้าวผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี ส่วนความหมาย สำหรับคนไทยโดยทั่วไปนั้น การ์ตูน คือภาพวาดที่รวมลักษณะดังกล่าวของ Cartoon Comics Illustrated Tale และ Caricature ไว้ทั้งหมดโดยไม่แยกแยะลักษณะเด่นชัดลงไปเหมือนรากศัพท์เดิม กล่าว

คือ ภาพเขียนลักษณะใดๆ ก็ตามที่เป็นภาพวาดที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เป็นภาพล้อเลียนหรือภาพเขียน ที่เป็นนิยายภาพต่างๆ ทั้งที่เขียนเหมือนจริงและไม่เหมือนจริงคนไทยรวมเรียกว่าเป็นการ์ตูนทั้งสิ้น

ดังนั้น คำว่า การ์ตูน (Cartoon) อาจสรุปได้ว่าหมายถึง ภาพวาดในลักษณะง่ายๆ บิดเบี้ยวล้อเลียนในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่างๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียนเสียดสีในทางการเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสารคดี

ประเภทของการ์ตูน

สำหรับประเภทของการ์ตูน สังเกต นาคไพจิตร (2549, น. 44) ได้จัดประเภทของการ์ตูนตามลักษณะรูปแบบ ได้ดังนี้คือ

1. รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักศึกษา เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น
2. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดีประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

นอกจากนั้น รอย พอล เนลสัน (1975, p. 14, อ้างถึงใน วรรณ วานิชวัฒนากุล, 2548, น.15) ยังได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 8 ประเภทดังนี้

1. Editorial Cartoons หรือ Political Cartoons หมายถึง การ์ตูนที่มีข้อความประกอบซึ่งมักเป็นข้อความเกี่ยวกับการเมือง สังคม เศรษฐกิจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอปัญหาหรือแนวทางแก้ไขในเรื่องนั้นๆ ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่พบเห็นทั่วไปในหน้าหนังสือพิมพ์ของประเทศต่างๆ

2. Comic Strips หมายถึง ภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวจบในตอนหรือต่อเนื่องกันเป็นระยะเวลานาน โดยดำเนินเรื่องด้วยตัวการ์ตูนเป็นหลักและมีตัวการ์ตูนประกอบ สามารถสร้างเรื่องราวได้ตามแต่ที่ผู้สร้างต้องการดัดแปลงได้ตามสื่อที่เป็นช่องทางส่งสาร เช่น ถ้าปรากฏในหน้าหนังสือพิมพ์อาจเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเมือง

3. Gag Cartoons หมายถึง การ์ตูนที่เขียนขึ้นเพื่อประกอบหรือสื่อโดยภาพถึงเรื่องตลกขบขันเป็นภาพเดี่ยวจบในตัวเอง โดยใช้คำย่นย่อเป็นช่องทางในการสื่อสาร

4. Spot Drawing หมายถึง การ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ช่วยเติมเต็มที่ว่างในหน้า นิตยสาร เพราะบ่อยครั้งที่เกิดเนื้อที่ว่างเนื่องจากการออกแบบจัดวาง (Lay-out) ที่สวยงามมักเป็น ภาพเสมือนจริง (Realism) ไม่ใช่งานประเภทเกินจริง (Exaggeration) ตำแหน่งที่พบการ์ตูน ประเภทนี้ในหน้านิตยสาร ได้แก่ กลางหน้าในบทความหรือใกล้กับหัวเรื่อง

5. Illustrative Cartoons หมายถึง ภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบเนื้อหา บรรยายเรื่องของบทความหรือข้อเขียนต่างๆ ในนิตยสารทั่วไป ทั้งที่มีกลุ่มผู้อ่านเป็นเด็ก เป็นผู้ใหญ่ แม้แต่กลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้ชาย ก็สามารถพบงานเขียนที่ใช้ภาพประกอบเป็นการ์ตูนได้ การ์ตูน ประเภทนี้เองที่ถูกนำไปใช้ในการประกอบงานโฆษณา เช่น ในโฆษณาทางสื่อเฉพาะเจาะจง ซึ่ง หน้าของภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบนี้ สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคแล้วจึงเริ่มสนใจ เนื้อหาสารลำดับต่อไป

6. Animated Cartoons ได้แก่ ภาพการ์ตูนต่อเนื่อง ที่สร้างเป็นเรื่องราวให้ตัวการ์ตูน สามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนกับชีวิตจริง ที่ทั้งประเภทที่ประกอบเสียง คือ ทำให้ตัวการ์ตูนพูดได้ และการ์ตูนแบบเงียบ ภาพยนตร์การ์ตูนนี้เอง คือแหล่งที่มาของตัวการ์ตูนดังมากมาย เช่น มิกกี้เมาส์ และ มินนี่เมาส์ ถูกแนะนำครั้งแรกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง Plane Crazy เมื่อปี ค.ศ. 1927 อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์การ์ตูนที่สมบูรณ์แบบเพราะมีทั้งภาพที่สวยงามและเสียงที่เหมาะสม เรื่อง Steamboat Willie ที่ฉายในเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 1928 จัดเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกที่สร้าง ให้ มิกกี้เมาส์ เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง และนับเป็นปรากฏการณ์อันยิ่งใหญ่ปรากฏการณ์หนึ่งของวงการภาพยนตร์อเมริกัน เมื่อภาพยนตร์เหล่านั้นโด่งดัง จึงส่งผลให้ตัวการ์ตูนนำในเรื่องต่างๆ เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ด้วยเหตุนี้เองจึงเกิดธุรกิจที่ให้ลิขสิทธิ์ในการนำตัว การ์ตูนไปใช้เพื่อจุดประสงค์ทางการตลาดของสินค้าต่างๆ ต่อมา โดยบริษัทผู้นำตลาดการให้ ลิขสิทธิ์ที่สำคัญ ได้แก่ บริษัทเดอะ วอลท์ ดิสนีย์ คอมพานี จำกัด ที่ดำเนินธุรกิจการให้ลิขสิทธิ์ใน การนำตัวการ์ตูนของ วอลท์ ดิสนีย์ ไปใช้เพื่อผลิตสินค้าต่างๆ เช่น เสื้อยืด เครื่องเขียน ตุ๊กตา เป็นต้น

7. Cartoon Creations ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่นอกเหนือจากการ์ตูนทั้งเจ็ดประเภท ข้างต้นจึงหมายถึง ภาพการ์ตูนใดๆ ก็ตาม ที่สร้างขึ้นในลักษณะการ์ตูน เช่น ตุ๊กตา งานปั้น ของ เล่น ภาพวาดบนฝาผนัง หรือแม้แต่การ์ตูนรูปเดียว (One Shot) ที่ปรากฏบนแฟ้มเอกสารหนังสือ เล่มเล็ก คู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อขายหรือแจกเพียงครั้งเดียว นอกจากนี้ยังรวมถึง Cartoon Spread ซึ่งเป็นภาพการ์ตูนแบบต่างๆ ภายใต้อำนาจเรื่องเดียวกัน โดยแสดงภาพต่อกันในหน้าหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร และไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์ในเล่มเดียว อาจเป็นการ์ตูนต่อเนื่องในช่วงระยะเวลาก็ได้

นอกจากการแบ่งประเภทดังกล่าวแล้ว ภูวดล สุวรรณดี (2538, น. 50-51) ยังได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนการเมือง (Political cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งล้อ เสียดสี ประชดประชัน บุคคลหรือเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดใหม่ๆ ลักษณะของการ์ตูนชนิดนี้อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้ หรืออาจมีช่องเดียวหรือหลายช่องก็ได้

2. การ์ตูนขำขัน (gag cartoons) การ์ตูนที่เน้นความขบขันเป็นหลัก อาจเสนอภาพในช่องเดียวหรือหลายช่อง จะมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้ ปกติมุขตลกของการ์ตูนชนิดนี้จะหยิบมาจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน

3. การ์ตูนเรื่องยาว (comics or serial cartoons) การ์ตูนที่นำเสนอเป็นเรื่องราวที่มีต่อเนื่องกันจนจบ มีคำบรรยายหรือบทสนทนาภายในภาพ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์ เรียกว่า comics strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่ม เรียกว่า comics book เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่น

4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (illustrated cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือเป็นการ์ตูนประกอบการศึกษา การ์ตูนชนิดนี้มักเป็นตัวการ์ตูนโดดๆ ไม่มีเรื่องราวในตัวเอง

5. การ์ตูนมีชีวิต (animated cartoons) หรือภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูนที่มนุษย์ใส่ชีวิตให้มีการเคลื่อนไหวได้ มีการลำดับภาพและเรื่องราวอย่างต่อเนื่องคล้ายกับภาพยนตร์ เพียงแต่ตัวละครเป็นการ์ตูน

สำหรับการ์ตูนเรื่องหนูหิ่นอินเตอร์ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่ง จัดอยู่ในหมวดการ์ตูนขำขัน (Gag Cartoons) ซึ่งเป็นการ์ตูนช่องเดียวหรือหลายช่องจบ เน้นความขบขันเป็นหลักโดยมีตัวการ์ตูนเด่นๆ ดังนี้คือ เอ๊ะ คุณนายหกเหลี่ยม พลอยสวดย เพชรใส หนูหิ่น คุณมิลค์ และหญิงสาวที่มักมีรูปร่างเพี้ยนๆ ส่วนที่สอง จัดอยู่ในหมวด Comic Strips ซึ่งเป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราวจบในตอนโดยมีทั้งหมด 3 ตอน โดยแบ่งเป็นเรื่องราวในการดำรงชีวิตปัจจุบันของหนูหิ่น 2 ตอน ส่วนใหญ่มักดำเนินเรื่องตามเหตุการณ์หรือนำโครงเรื่องมาจากละครโทรทัศน์ ประกอบด้วยตัวการ์ตูนเด่นๆ คือ คุณมิลค์ หนูหิ่น พี่ทอง พี่เพชร พี่เงินและสาวด่อน อีกตอนหนึ่งคือ ตอนหนูหิ่นวไรต์ทีวีแห่งตะวันออก (เฉียงเหนือ) ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาในครั้งนี้ เป็นการเล่าเรื่องในวัยเด็กของหนูหิ่นตัวละครเอกของเรื่อง จากบ้านโนนหินแห่ อำเภอตระการพืชผล จังหวัดอุบลราชธานี ที่บอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวเองในท้องถิ่นอีสานออกสู่สายตาผู้อ่านในรูปแบบของตัวการ์ตูน

แนวคิดทางด้านวัฒนธรรม

ความหมายของวัฒนธรรม

ความหมายของวัฒนธรรมซึ่งพิจารณาได้จากรากศัพท์ ในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ คำนิยามของคำว่าวัฒนธรรมในพจนานุกรมนั้น หมายถึง สิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามแก่หมู่คณะ วิถีชีวิตของหมู่คณะ (เสาวภา ไพฑูย์วัฒน์, 2538, น. 1-13)

สำหรับนักสังคมศาสตร์ ได้ให้ความหมายไว้กว้างขวางมาก ซึ่งกล่าวถึงแนวปฏิบัติ วัสดุ สิ่งของ ที่มนุษย์ได้ประดิษฐ์คิดค้นและกล่าวถึงเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้ (ยิ่งยง เรืองทอง, 2542, น. 2-3)

1. วัฒนธรรมเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้หรือการฝึกหัด อบรมให้เกิดพฤติกรรมหรือปฏิกิริยาได้ตอบ
2. วัฒนธรรมเน้นรูปแบบเป็นการสอนแห่งพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้หรือปฏิสัมพันธ์กันไปตามระบบสังคม
3. วัฒนธรรมเน้นถึงพฤติกรรมที่มนุษย์ได้กำหนดขึ้นมาเป็นแนวปฏิบัติ วัฒนธรรมกลายมาเป็นพิธีกรรม ความเชื่อ ลัทธิ ศาสนา ศีลธรรม ขนบประเพณี รวมทั้งวัตถุสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้นมาสืบเนื่องความต้องการหรือการดำเนินงานด้วยความสะดวกสบายมีคุณภาพประสิทธิภาพ
4. วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่สมาชิกในสังคมรู้สึกเป็นเจ้าของหรือมีส่วนร่วมและมีส่วนรับผิดชอบต่อสังคมนั้นๆ
5. วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่บรรพบุรุษประดิษฐ์คิดค้นหรือนำมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมแล้วถ่ายทอดให้อนุชนรุ่นหลัง และอนุชนรุ่นหลังนั้นจะต้องยอมรับและนำไปปฏิบัติ
6. วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา คือ มีภาวะที่อาจจะเปลี่ยนแปลงไปแต่จะช้าหรือเร็วขึ้นขึ้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง

หากนำคำว่าวัฒนธรรมมาพิจารณาพร้อมกับความหมายของสังคมแล้ว จึงหมายถึง การปลูกฝังสิ่งต่างๆ ลงในสังคมมนุษย์ และเมื่อปลูกฝังลงไปแล้วได้มีการถ่ายทอดสิ่งที่ได้ปลูกฝังจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง

ในขณะที่ เซอร์ เอ็ดเวิร์ด บี ไทเลอร์ (Sir Edward B. Tylor) (เสาวภา ไพฑูย์วัฒน์, 2538, น. 1-13) นักมานุษยวิทยาซึ่งเป็นผู้กำหนดความหมายและริเริ่มใช้คำว่า culture ได้ให้ความหมายไว้ว่า วัฒนธรรม คือ ผลรวมของระบบความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ วัฒนธรรม ศีลธรรม

ประเพณี ตลอดจนความสามารถและอุปนิสัยต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นผลมาจากมนุษย์ได้มาในฐานะที่เป็นสมาชิกในสังคม

ซึ่งจากคำนิยามทั้งหมดของคำว่าวัฒนธรรม การศึกษาวิจัยครั้งนี้ สนใจความหมายของวัฒนธรรมที่นักวิชาการทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศมีความเห็นตรงกันว่า วัฒนธรรมเป็นแบบแผนในการดำรงชีวิตของคนในสังคม วัฒนธรรมเป็นตราประจำสังคมซึ่งสามารถบ่งบอกให้รู้ว่าคนกลุ่มนั้นเป็นกลุ่มคนกลุ่มเดียวกันหรือต่างกลุ่มกัน

สำหรับในแง่ของการสื่อสาร เกรกอรี เบทสัน (Gregory Bateson) และ เจอร์เก้น รุสช์ (Jurgen Ruesch) ได้ให้คำนิยามว่าวัฒนธรรมเป็นชุดของกระบวนการสื่อสาร (Set of Communication Process) ซึ่งหมายความว่าคำว่า “วัฒนธรรม” และ “การสื่อสาร” นั้นมีความหมายเท่าเทียมกัน และถึงแม้ว่าวัฒนธรรมและการสื่อสารจะเป็นคนละอย่างกัน แต่ก็ยังเป็นสองสิ่งที่ไม่อาจแยกออกจากกันได้ ดังนั้น ในยุคปัจจุบันนี้จึงมีผู้ขนานนามว่าเป็นยุคแห่ง “อุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรม” (Culture Industry) โดยมีสื่อมวลชนสมัยใหม่เป็นตัวจักรสำคัญในการกลั่นวัฒนธรรมให้แก่สังคม (กาญจนา แก้วเทพ, 2539, น. 10)

วัฒนธรรมในความหมายของการสื่อสารจึงทำหน้าที่เป็นตัวสื่อกลาง (Mediator) ในการพัฒนา “การดำรงอยู่” (Social Being) ของคนคนหนึ่งให้กลายเป็นมนุษย์ที่มี “จิตสำนึกทางสังคม” (Social Consciousness) ด้วยเหตุนี้ลักษณะวัฒนธรรมแต่ละสังคมจึงขึ้นอยู่กับบริบทของสภาพความเป็นจริงของสังคมนั้นๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2539, น. 21)

ทั้งนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2539, น. 39) ได้กล่าวถึงบทบาทดังกล่าวของสื่อมวลชนไว้ว่า โดยรวมสื่อมวลชนได้สอดแทรกตัวเองเข้าไปเป็นยาดำในทุกกิจการในทุกซอกทุกมุมของสังคม ซึ่งแทบจะไม่มีบุคคลใดหรือซอกหลืบใดของสังคมที่จะหลุดรอดไปจากการปฏิบัติการของสื่อมวลชน ทั้งนี้ ย่อมหมายความว่าสื่อมวลชนได้เพิ่มอิทธิพลต่อสังคมขึ้นมาด้วย โดยเฉพาะในมิติของวัฒนธรรม นักวิชาการที่สนใจศึกษาเรื่องนี้ ได้ขนานนามวัฒนธรรมที่กำลังมีอยู่ในโลกสมัยใหม่ว่า “วัฒนธรรมแบบมีสื่อเป็นตัวกลาง” และวัฒนธรรมของสื่อมวลชนนั้นเป็นวัฒนธรรมของชนชั้นกลางเป็นหลัก

โดยแนวคิดดังกล่าว สามารถอธิบายปรากฏการณ์เกี่ยวกับบทบาทของสื่อในการถ่ายทอดวัฒนธรรมต่างๆ ได้ว่า วัฒนธรรมที่ถูกนำเสนอในสื่อมวลชนที่นับให้เป็นสื่อกระแสหลัก คือ โทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียงและหนังสือพิมพ์นั้น มักนำเสนอวัฒนธรรมของชนชั้นกลางมากกว่าชนชั้นอื่นๆ จึงทำให้การถ่ายทอดวัฒนธรรมเฉพาะในกลุ่มย่อยต่างๆ กลายเป็นประเด็นที่ดูเหมือนไม่มีความสำคัญ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากธรรมชาติของสื่อมวลชนเองซึ่งเกิดขึ้นมาด้วยการผลิตแบบ

มวลงชน จึงเป็นสาเหตุให้การดำรงอยู่ของวัฒนธรรมย่อยเกิดการต่อสู้ดิ้นรนมากยิ่งขึ้นเพื่อที่จะสามารถปรากฏตัวบนพื้นที่ทางการสื่อสารและสามารถแสดงความเป็นตัวตนออกมา

อย่างไรก็ตาม บทบาทของสื่อมวลชนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมย่อยนี้ก็มิได้อยู่ 2 ด้านเสมอ ในด้านหนึ่งสื่อจะมีบทบาทในการทำลายวัฒนธรรมย่อยเพื่อสถาปนาหรือเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่วัฒนธรรมหลัก แต่ในอีกด้านหนึ่งสื่อก็อาจจะมีบทบาทช่วยส่งเสริมความเป็นปึกแผ่นของวัฒนธรรมย่อยๆ รูปแบบที่เห็นได้ชัดเจนคือการมีสื่อของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเป็นของตัวเอง ซึ่งการมีสื่อเฉพาะจะช่วยดำรงรักษาและสืบทอดวัฒนธรรมย่อย สร้างจิตสำนึกและอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยให้สามารถดำรงอยู่ได้ท่ามกลางวงล้อมของวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อยอื่นๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 530)

ประเภทของวัฒนธรรม

ประเภทของวัฒนธรรมไทย คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2522 ได้จัดแบ่งประเภทของวัฒนธรรมไทยไว้ 5 ประเภท กล่าวคือ (บรรเทิง พาพิจิตร, 2549, น. 9)

1. ประเภทศิลปะ เช่น ภาษา ดนตรี วรรณคดี ฟ้อนรำ ละคร วิจิตรศิลป์ ประติมากรรม
2. ประเภทมนุษยศาสตร์ เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี คุณธรรม ศีลธรรม ศาสนา ปรัชญา โบราณคดี มารยาทในสังคม การปกครอง กฎหมาย
3. ประเภทการช่างฝีมือ เช่น การเย็บปักถักร้อย การแกะสลัก การทอผ้า การจักสาน การจัดทำเครื่องเงิน เครื่องเงิน เครื่องทอง การจัดดอกไม้ การทำตุ๊กตา การทำเครื่องปั้นดินเผา
4. ประเภทกีฬาและนันทนาการ เช่น การละเล่น มวยไทย ฟันดาบ กระบี่กระบอง
5. ประเภทคหกรรมศิลป์ เช่น ความรู้เรื่องอาหาร การประกอบอาหาร เสื้อผ้าและการแต่งกาย บำบัดและการดูแลบ้าน ยาและการใช้ยา การอบรมดูแลเด็ก มารยาทในการกินอยู่ การต้อนรับแขก การรู้จักแก้ปัญหาในครอบครัวและการรู้จักประกอบอาชีพ

สำหรับการแบ่งประเภทของวัฒนธรรมของนักสังคมวิทยาและนักมานุษยวิทยาส่วนใหญ่ มักแบ่งวัฒนธรรมออกเป็นสองประเภทใหญ่ๆ คือ (จำนงค์ ทองประเสริฐ, 2539, น. 11)

1. วัฒนธรรมด้านวัตถุ (Material Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เน้นสิ่งที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ สิ่งของ หรือวัตถุที่มนุษย์ได้ประดิษฐ์คิดค้นและสร้างขึ้น เช่น เครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ เครื่องบิน เครื่องยนต์ สิ่งก่อสร้าง และอาคารบ้านเรือน เป็นต้น

2. วัฒนธรรมที่ไม่ใช่ด้านวัตถุ (Non-Material Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เน้นสิ่งที่เป็นนามธรรม ได้แก่ ภาษา ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณีต่างๆ ที่มีผลต่อการดำรงชีพของมนุษย์

นอกจากเราจะศึกษาวัฒนธรรมไทยในระดับชาติแล้ว ในยุคปัจจุบันได้จำแนกเป็นวัฒนธรรมไทยท้องถิ่นตามสภาพภูมิศาสตร์ เรียกว่าวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

คำว่า “ท้องถิ่น” หมายถึงพื้นที่และขอบเขตที่ชุมชน หมู่บ้าน เมือง มีการสังสรรค์กันทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม จนปรากฏรูปแบบทางวัฒนธรรมที่เหมือนกัน และแตกต่างกันไปจากชุมชน หมู่บ้าน และเมือง ในท้องถิ่นอื่น โดยที่รูปแบบทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นแต่ละแห่งอาจมีความแตกต่างกันทั้งในขนาด จำนวนประชากร จำนวนชุมชนของหมู่บ้านและเมือง ขนาดของพื้นที่ ขอบเขต ดังนั้น ในท้องถิ่นขนาดใหญ่รูปแบบทางวัฒนธรรมที่ปรากฏจะครอบคลุมเมืองใหญ่ ซึ่งเป็นที่มาของคำว่า “พื้นเมือง” แต่ถ้าขนาดของชุมชนจัดได้เป็นขนาดเล็ก มักจะพูดว่าเป็นลักษณะ “พื้นบ้าน” การใช้คำว่า พื้นบ้าน หรือ พื้นเมือง เป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมย่อยซึ่งเกิดขึ้นเฉพาะพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง การศึกษาทางวัฒนธรรมจึงให้ความสำคัญในด้านรูปแบบของวัฒนธรรม รวมถึงการพัฒนาซึ่งส่งผลแก่การสืบทอดจากคนในสังคมยุคหนึ่งไปสู่คนอีกยุคหนึ่ง และยังคงดำรงความเป็นเอกลักษณ์วัฒนธรรมดั้งเดิมจนถึงยุคปัจจุบัน

ทฤษฎีวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์ (Critical cultural study)

เนื่องจากมีการให้คำนิยามคำว่า “วัฒนธรรม” ไว้อย่างมากมาย แต่ไม่ว่าการให้คำนิยามคำว่าวัฒนธรรมจะแตกต่างกันอย่างไรก็ตาม กาญจนา แก้วเทพ (2544, น. 522-538) ได้กล่าวว่า ในการศึกษาเรื่อง “วัฒนธรรมย่อย” นั้น จำเป็นต้องมีข้อตกลงพื้นฐานร่วมกันประการหนึ่งคือ ในสังคมหนึ่งๆ มิได้ประกอบด้วย “วัฒนธรรมเพียงวัฒนธรรมเดียว” (Culture-C ตัวใหญ่) หากแต่ประกอบด้วยวัฒนธรรมที่มากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป (culture-มี c ตัวเล็กหลายตัว) ในขณะที่กลุ่มที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมย่อยมักจะให้คำนิยามของวัฒนธรรมตามแบบมานุษยวิทยา กล่าวคือ พิจารณาว่าวัฒนธรรมเป็นวิถีการดำเนินชีวิต (way of life) ซึ่งในสังคมหนึ่งๆ ก็ประกอบด้วยวัฒนธรรมหลายๆ วัฒนธรรมย่อยที่หลากหลาย การศึกษาเรื่องของวัฒนธรรมย่อยจึงมักให้ความสนใจกับความขัดแย้ง (conflict) ระหว่างวัฒนธรรมเหล่านั้น เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นผลประโยชน์และโครงสร้างอำนาจ (power structure) ที่แตกต่างกันของคนแต่ละกลุ่ม โดยความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก (Dominant culture) หรือ

ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยด้วยกันเองก็อาจมีหลายรูปแบบ บางรูปแบบอาจเป็นการปะทะกันอย่างเปิดเผย (เช่น กรณีการสอนพระพุทธศาสนาหรือการบังคับให้มีการนำเอาพระพุทธรูปไปตั้งในโรงเรียนของชาวมุสลิม) บางรูปแบบอาจเป็นการอยู่ร่วมกันเฉยๆ (co-exist) บางรูปแบบวัฒนธรรมย่อยอาจจะพยายามต่อรองเพื่อให้ได้มี “พื้นที่สาธารณะ” ให้ตนได้แสดงออก (เช่น การต่อสู้ให้มีการถ่ายทอดกีฬาสำหรับคนพิการ) บางรูปแบบอาจจะเป็นการเข้าไปแทรกซึมจากภายในสถาบันหลักของสังคม

สำหรับการให้คำนิยามของ “วัฒนธรรมย่อย” นั้น ก็มีความหมายที่หลากหลายเหมือนการให้นิยามคำว่าวัฒนธรรมเช่นกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้ที่ได้ให้คำนิยามในความหมายกลางๆ ของคำนี้ดังต่อไปนี้คือ

วัฒนธรรมย่อย จัดเป็นส่วนย่อยหนึ่งของ “วัฒนธรรมชาติ” (national culture) ที่มีการสร้างภาพลักษณ์ ค่านิยมและพฤติกรรมเฉพาะกลุ่มที่แตกต่างไปตามวัฒนธรรมชาติของคนส่วนใหญ่

วัฒนธรรมย่อย เป็นวิธีการที่กลุ่มย่อยใช้ในการจัดการกับชีวิตทางวัตถุและวิถีชีวิตด้านอื่นๆ ที่แตกต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างอัตลักษณ์ (identity) วิธีการนี้เป็นปฏิบัติการที่กลุ่มดำเนินการอย่างมีความหมายและมีสำนึกไม่ว่าจะเป็น วัตถุ ความสัมพันธ์ ระบบ ค่านิยม ระบบความเชื่อที่ผลิตออกมา (what they produce) และวิธีการที่ผลิต (how they produce) ล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม

นอกจากนั้น ยังมีการให้คำนิยามของคำว่าวัฒนธรรมย่อยในด้านโครงสร้างอำนาจ ดังนี้ คือ

วัฒนธรรมย่อย มิใช่วัฒนธรรมที่ล่องลอยอย่างไม่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นๆ แต่วัฒนธรรมย่อยนั้นดำรงอยู่ในโครงสร้างลำดับชั้นของอำนาจที่แตกต่างกัน (hierarchical power structure) ระหว่างวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมหลัก ดังนั้น คำว่า “ย่อย” จึงหมายถึง “ย่อย/เล็ก/น้อยในแง่อำนาจ” ด้วย การมี “วัฒนธรรมย่อย” จึงหมายถึงการใช้อำนาจการครอบงำ การเอาเปรียบ (Domination, exploitation, manipulation) ที่วัฒนธรรมหลักกระทำต่อวัฒนธรรมย่อย แต่ในอีกด้านหนึ่งก็หมายถึงการตอบโต้ การต่อรอง การมีปฏิกริยาของวัฒนธรรมย่อยที่มีต่อวัฒนธรรมหลักเพื่อการดำรงอยู่และการสืบทอดของวัฒนธรรมย่อยด้วย

วัฒนธรรมย่อยเป็นวัฒนธรรมส่วนย่อยหนึ่งของวัฒนธรรมทางชนชั้น (class culture) กล่าวคือในแต่ละชนชั้นอาจมีวัฒนธรรมย่อยชอยลงไปอีก (subclass culture) เช่น ในหมู่ชนชั้นคนงาน อาจจะมีลูกหลานที่มีวัฒนธรรมย่อยเป็น “วัฒนธรรมวัยรุ่นของชนชั้นคนงาน” ในขณะที่ชนชั้นกลาง ก็มีลูกหลานที่มีวัฒนธรรมย่อยเป็น “วัฒนธรรมวัยรุ่นของชนชั้นกลาง” เป็นต้น

สำหรับแนวทางในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์รูปแบบต่างๆ ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลักนั้น เป็นแบบวิธีการหลักของสำนักเบอร์มิงแฮม (BSC) ในการวิเคราะห์แนวทางนี้มักจะต้องเอาเกณฑ์อื่นๆ ที่นอกเหนือจากเรื่องวัฒนธรรมย่อยมาพิจารณาประกอบด้วย เช่น

เกณฑ์เรื่องชนชั้น (class) กล่าวคือวัฒนธรรมของกลุ่มคนย่อยๆ นั้นก็คือ การแตกตัวของชนชั้นต่างๆ ที่ถูกระบบการทำงานที่มีลำดับขั้นเป็นตัวกำหนด เช่น วัฒนธรรมกลุ่มย่อยของชนชาวผิวดำ (black culture) ก็คือชนชั้นกรรมกรที่ถูกกำหนดให้ทำงานที่ต้องใช้แรงงานเป็นส่วนใหญ่

เกณฑ์การสร้างภาพฉบับตายตัว (stereotype¹) กล่าวคือบรรดาแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยนั้น เป็นแนวคิดที่ถูกสังคมประกอบสร้างขึ้นมาจากทั้งสังคม (social construction of meaning) ดังนั้น ความหมายที่ถูกประกอบสร้างนั้นจะแปรเปลี่ยนไปตามโครงสร้างอำนาจของกลุ่มคนที่สร้าง

เกณฑ์เรื่องเชื้อชาติ/พันธุ์นิยม (racism) โดย Jakubowicz (1994) ได้ให้นิยาม เชื้อชาติ/เชื้อชาตินิยม ว่าหมายถึง

ชุดของค่านิยมและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่สะท้อนให้เห็นความขัดแย้งด้านลักษณะทางกายภาพ (physic) เช่น รูปร่างหน้าตา สีผม สีตา ลักษณะที่ปรากฏจากภายนอก รวมทั้งประวัติความเป็นมาของเชื้อชาตินั้นๆ

กรอบแนวคิดด้านความเข้าใจและด้านอุดมการณ์ที่ให้คำอธิบายเกี่ยวกับเชื้อชาติต่างๆ ในเวลาเดียวกันเป็นวิธีที่มีแนวโน้มที่จะปฏิเสธ “ความเป็นอื่น/คนอื่น” ที่ไม่ใช่พวกเรา สุดท้ายคือความพร้อมที่จะแปรค่านิยมดังกล่าวออกมาเป็นรูปธรรมการปฏิบัติ การกระทำ การมีปฏิสัมพันธ์กับคนเชื้อชาติต่างๆ

เกณฑ์เรื่องชนชาติ (Ethnic) ซึ่งหมายถึง คุณลักษณะของกลุ่มคนที่มีบรรพบุรุษร่วมกัน (sharing norms) มีค่านิยม ความเชื่อ สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและมีธรรมเนียมปฏิบัติ

¹ ทั้งนี้ คำว่า Stereotype ตามพจนานุกรม ศัพท์สังคมวิทยาอังกฤษ-ไทย (2549, น. 239) ได้ให้ความหมายของคำนี้ว่า “แบบเหมารวม” ซึ่งหมายถึง รูปแบบ ภาพ หรือลักษณะของกลุ่มคน เผ่าพันธุ์หรือชนชั้นอื่นที่มองจากด้านเดียว ปกติจะเป็นลักษณะที่เกินจริงและมักแฝงไว้ด้วยอคติเหมารวม จะเป็นความคิดที่ฝังแน่นและยากต่อการเปลี่ยนแปลง มักเกี่ยวโยงกับความหลงชาติหรืออคติของเพศนิยม (sexism) เช่น แบบเหมารวมของผู้หญิงในทัศนะของนายจ้าง คือทำงานด้อยกว่าผู้ชาย เป็นต้น ดังนั้น ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงขออ้างคำว่า Stereotype ตามที่มาดังกล่าว ว่า หมายถึง ภาพแบบเหมารวม

ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวอันมีความเป็นมาทางประวัติศาสตร์อย่างยาวนานที่ทำให้เห็นได้ว่ามีลักษณะทางชนชาติที่แตกต่างไปจากคนกลุ่มใหญ่ของสังคม (Ethnic minority)

ซึ่งเกณฑ์ในการพิจารณาความสัมพันธ์รูปแบบต่างๆ ของวัฒนธรรมย่อย จะมีกลยุทธ์ที่ถูกนำมาใช้ก็คือ มีแต่ “อัตลักษณ์ของเรา” เท่านั้น ที่เป็นมาตรฐานและเป็นปกติ (Normal) ส่วน “อัตลักษณ์ของคนอื่น” นั้น ล้วนเบี่ยงเบนออกไปจากมาตรฐานในทางใดทางหนึ่ง

ในขณะที่การใช้สื่อเพื่อการสร้างความหมายของวัฒนธรรมย่อยตามแนวคิดของทฤษฎีมาร์กซิสต์ (Marxism) ได้อธิบายไว้ว่า เนื่องจากสังคมมีความขัดแย้งระหว่างชนชั้นที่ผสมผสานไปกับความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมหลักกับวัฒนธรรมย่อยและเนื่องจากผู้มีอำนาจด้านเศรษฐกิจการเมือง ในวัฒนธรรมหลักเป็นเจ้าของสื่อ ดังนั้น กลุ่มบุคคลเหล่านี้จึงใช้สื่อเพื่อสร้างความหมายของวัฒนธรรมย่อยให้ตอบสนองต่อวัฒนธรรมหลัก ซึ่งกลไกและกระบวนการสร้างความหมายแก่วัฒนธรรมย่อยของสื่อเหล่านั้นพบว่า สื่อมีการนำเสนอวัฒนธรรมย่อยในปริมาณที่น้อยมาก ซึ่งมีรหัสของความหมายทางสังคมว่า “เป็นเรื่องที่ไม่จำเป็น ไม่ใช่เรื่องที่ต้องให้ความสนใจ” เช่นละครโทรทัศน์ของไทยที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับคนอีสานซึ่งมีน้อยมาก ทั้งๆ ที่คนอีสานเป็นกลุ่มคนที่มีปริมาณมากที่สุด

สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จึงได้นำแนวคิดของวัฒนธรรมย่อยที่เชื่อว่า ในสังคมหนึ่งๆ ไม่ได้ประกอบด้วย “วัฒนธรรมเพียงวัฒนธรรมเดียว” (Culture-C ตัวใหญ่) หากแต่ประกอบด้วยวัฒนธรรมที่มากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป (culture-มี c ตัวเล็กหลายตัว) เมื่อวัฒนธรรมคือ วิธีการดำเนินชีวิตและเป็นมิติที่แสดงให้เห็นถึงอำนาจและผลประโยชน์ วัฒนธรรมย่อยต่างๆ จึงมีการต่อสู้ทางวัฒนธรรมเพื่อที่จะดำรงเอกลักษณ์ของกลุ่มย่อยของตนไว้ได้

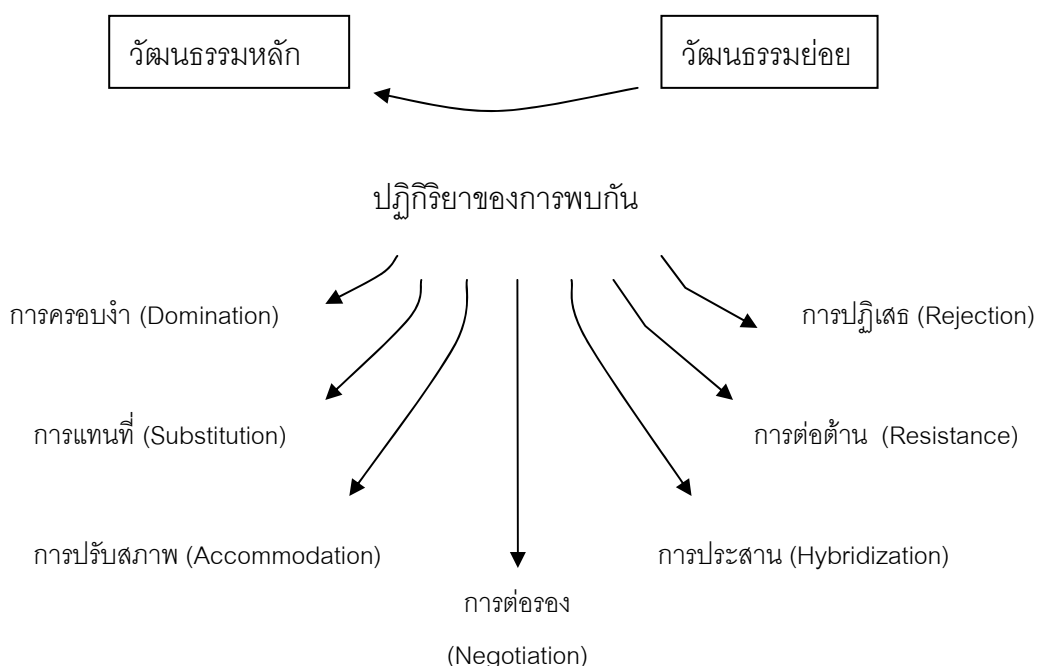
โดยแนวคิดที่เกี่ยวข้องถึงความสัมพันธ์ในการพบกันของวัฒนธรรมทั้งสองกลุ่ม คือ วัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อยนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์จากแนวคิดของอาจารย์กาญจนา แก้วเทพ (2551, น. 154-155) ซึ่งได้อธิบายเกี่ยวกับการเลือกใช้ทฤษฎีเพื่อวิเคราะห์ปัญหาของสื่อพื้นบ้าน ซึ่งถือเป็นส่วนเล็กๆ หนึ่งของวัฒนธรรมท้องถิ่น (Local culture) เมื่อมาพบกับวัฒนธรรมจากภายนอก (เช่น ความทันสมัย การสร้างถนนหนทาง สื่อมวลชน ฯลฯ) การพบกันระหว่างสองวัฒนธรรมนี้ หากใช้ทฤษฎีการครอบงำทางวัฒนธรรม (Cultural Domination) มาอธิบายก็จะพบว่าวัฒนธรรมจากภายนอกได้เข้ามาแทนที่ กลืนกิน ครอบงำ วัฒนธรรมท้องถิ่นซึ่งจะค่อยๆ สูญสลายไปในที่สุด ในขณะที่การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้อีกทฤษฎีหนึ่งที่ถือเป็นคู่ขนานของแนวคิดการครอบงำทางวัฒนธรรม คือทฤษฎีวัฒนธรรมศึกษาเชิงวิพากษ์ (Critical Cultural Study) มาอธิบายของการพบกันระหว่าง 2 วัฒนธรรมซึ่งก่อให้เกิดรูปแบบปฏิกิริยาที่หลากหลาย เริ่มตั้งแต่ปลายข้าวข้างหนึ่งอาจจะเป็นรูปแบบการปฏิเสธ ที่แสดงให้เห็นว่า ระหว่าง

วัฒนธรรมที่หลากหลายอาจเกิดการต่อสู้ และต่อต้านวัฒนธรรมจากภายนอก ในขณะที่ปลายอีกข้างหนึ่งเป็นรูปแบบการครอบงำ และตรงกลางที่อยู่ระหว่าง 2 ขั้วนี้ก็มีรูปแบบของปฏิกริยาอื่นๆ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ปรับแนวคิดดังกล่าว โดยเพิ่มความหมายของรูปแบบปฏิกริยาต่างๆ เพื่อนำมาใช้กับงานวิจัยชิ้นนี้ในมุมมองของการมองปฏิกริยาที่พบกันระหว่างวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมหลัก เพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์การนำเสนอของเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่เน้นแนวความคิดของ 2 ตัวละครเอก คือ หนูหิ่นและคุณมิลค์ในบทสนทนาท้ายเรื่องเพื่อนำมาสร้างเป็นกรอบในการตีความของผู้รับสาร ทั้งนี้อาจจะไม่ครอบคลุมรูปแบบปฏิกริยาของการพบกันทั้งหมด

ภาพที่ 2.1

รูปแบบปฏิกริยาการพบกันระหว่างวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมหลัก



1. การปฏิเสธ (Rejection) หมายถึง การคงอยู่ของวัฒนธรรมตนเอง โดยไม่ยอมรับหรือปฏิเสธวัฒนธรรมหลักที่เข้ามา เช่น คำพูดปฏิเสธเมื่อมีการยื่นเสนอแนวคิดหรือการกระทำจากวัฒนธรรมหลัก ทั้งจากคำพูดปฏิเสธอย่างประนีประนอมและจากการปฏิเสธโดยสิ้นเชิง

2. การต่อต้าน (Resistance) หมายถึง การไม่ลงตัวของ การยอมรับวัฒนธรรมหลักที่เข้ามา อาจเกิดการกระทบกระทั่ง ก่อให้เกิดความขัดแย้ง เช่น การเกิดถ้อยคำเสียดสีเมื่อมีใคร

พยายามชี้ให้เห็นว่าควรคิดเห็นหรือกระทำตามอย่างวัฒนธรรมหลักหรือชี้ให้เห็นข้อบกพร่องของวัฒนธรรมตนเอง จนต้องเกิดการต่อต้าน

3. การประสาน (Hybridization) หมายถึง การประสานกันของวัฒนธรรมทั้งสอง ในลักษณะของการส่งเสริมซึ่งกันและกัน ได้แก่ การผสมผสานกันทางความคิดของทั้งสองวัฒนธรรมที่มีความสอดคล้องผสมกลมกลืนซึ่งกันและกัน เช่น คำพูดที่แสดงความคิดเห็นส่งเสริมไปในทิศทางเดียวกัน

4. การต่อรอง (Negotiation) หมายถึง การแลกเปลี่ยนของทั้ง 2 วัฒนธรรม ที่อีกวัฒนธรรมรู้สึกว่าเป็นการแลกเปลี่ยนที่ตกเป็นรอง เช่น คำพูดที่มีเงื่อนไขในการแลกเปลี่ยนต่อรองของการบรรจบกันทางวัฒนธรรม โดยวัฒนธรรมย่อยมักจะอยู่ในเงื่อนไขที่ตกเป็นรอง

5. การปรับสภาพ (Accommodation) หมายถึง การคัดเลือกวัฒนธรรมบางอย่างของตนออกไป เพื่อปรับตัวเองให้มีความเป็นสากลตามวัฒนธรรมหลัก เช่น คำพูดที่แสดงถึงการประนีประนอมทางความคิดเพื่อปรับให้วัฒนธรรมย่อยกลายเป็นวัฒนธรรมหลัก หรือการนำวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมให้กลายเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ในวัฒนธรรมหลัก

6. การแทนที่ (Substitution) หมายถึง การที่วัฒนธรรมหลักเข้ามาเบียดแทรกวัฒนธรรมย่อย ทำให้วัฒนธรรมย่อยเกิดการกวาดทิ้งวัฒนธรรมตนเองที่เคยมีอยู่และเกิดการนำของใหม่เข้ามาแทนที่ เช่น การแสดงความคิดเห็นต่างๆ ที่ยินยอมในการรับวัฒนธรรมหลักเข้ามาแทนที่โดยไม่หลงเหลือวัฒนธรรมของตนเอง

7. การครอบงำ (Domination) หมายถึง การขยายวัฒนธรรมหลักเพื่อการครอบครองพื้นที่ทางวัฒนธรรมย่อยอื่นๆ ให้มีรูปแบบเป็นอย่างเดียวกันทั้งหมด เช่น การที่วัฒนธรรมย่อยค่อยๆ ถูกวัฒนธรรมหลักกลืนกินวัฒนธรรมของตนโดยไม่มีอำนาจใดๆ ในการต่อต้าน จนสูญเสียความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมตนเองในที่สุด

เมื่อหนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ ซึ่งถือเป็นสื่อทางเลือกประเภทหนึ่ง ที่ได้สื่อให้เห็นรูปแบบของความแตกต่างทางวัฒนธรรมจากตัวละคร คือ เรื่องการแบ่งแยกทางชนชั้นระหว่างหนูหิ่นเด็กสาวที่เดินทางมาจากภาคอีสานเพื่อเข้ามาหางานทำในกรุงเทพฯ โดยเป็นเด็กรับใช้ในบ้านคุณมิลค์ หญิงสาวสวย รวย รูปร่างดี นอกจากนี้ การดำเนินเนื้อเรื่องการ์ตูนยังชี้ให้เห็นความแตกต่างของเรื่องชนชาติ โดยเฉพาะชนชาติลาวที่ถือได้ว่าเข้ามามีอิทธิพลต่อผู้คนในภาคอีสาน ทำให้มีรูปร่างหน้าตา ภาษาและวิถีการดำรงชีวิตที่แตกต่างกัน จึงเป็นที่น่าศึกษาอย่างยิ่งว่า นอกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้จะสามารถสร้างความเพลิดเพลินและความขบขันแก่ผู้อ่านได้แล้ว หนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ยังมีการถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานอย่างไรบ้าง ท่ามกลางวัฒนธรรม

หลักที่ทรงพลังและสังคมที่เต็มไปด้วยความทันสมัยในยุคปัจจุบันที่มักมองข้ามและไม่ยอมรับวัฒนธรรมย่อยที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมของตน

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมอีสาน

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “อีสาน” ซึ่งเป็นคำภาษาบาลี ส่วนคำสันสกฤตใช้ว่า “อีสาน” แปลว่าทิศตะวันออกเฉียงเหนือ (สุเทพ สุนทรเกสัช, 2548, น. 9)

ภาคอีสานมีลักษณะเป็นที่ราบสูงแบบลูกคลื่น สภาพพื้นที่โดยทั่วไปแห้งแล้ง ทำให้สภาพเศรษฐกิจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ไม่ดีเนื่องจากมีฝนตกในช่วงเวลาที่สั้น อาชีพและความเป็นอยู่ชาวอีสานส่วนใหญ่ทำการเกษตรเป็นอาชีพ ทำนา ทำสวนเป็นหลัก ชาวอีสานปลูกทั้งข้าวเจ้าและข้าวเหนียว แต่นิยมบริโภคข้าวเหนียวเพราะเอื้ออำนวยต่อการดำรงชีวิตประจำวันมากกว่า เช่น ต้องทำนาไถล โดยออกไปจากบ้านการหุงหาจะสะดวกกว่าข้าวเจ้า (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2522, น. 36)

สำหรับลักษณะของภูมิศาสตร์ในภาคอีสาน ได้แบ่งเขตภาคอีสานออกเป็น 3 เขต คือ (มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, ม.ป.ป., ย่อหน้าที่ 2)

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน ประกอบด้วย 6 จังหวัด คือ เลย หนองคาย อุดรธานี หนองบัวลำภู สกลนคร นครพนม

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ประกอบด้วย 5 จังหวัด คือ จังหวัดชัยภูมิ ขอนแก่น กาฬสินธุ์ มหาสารคาม ร้อยเอ็ด ยโสธรและมุกดาหาร

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง ประกอบด้วย 7 จังหวัด คือ นครราชสีมา สุรินทร์ บุรีรัมย์ ศรีสะเกษ อุบลราชธานีและอำนาจเจริญ เป็นเขตที่ติดต่อกับประเทศกัมพูชาประชาธิปไตย และสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว

เนื่องจากภาคอีสานมีกลุ่มชนจากประเทศเพื่อนบ้านเข้ามาตั้งถิ่นฐานผสมกับชนท้องถิ่น ทำให้ชนชาติที่เข้ามามีบทบาทในดินแดนอีสานของประเทศมีดังนี้ คือ

ชนชาติลาว เนื่องจากภูมิภาคส่วนนี้มีเขตติดต่อกับประเทศลาว โดยในทางประวัติศาสตร์สมัยพุทธศตวรรษที่ 19 อิทธิพลของวัฒนธรรมล้านช้างได้เข้ามามีบทบาทในภาคอีสานโดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณแถบลุ่มแม่น้ำโขง ชาวลาวเข้ามาตั้งถิ่นฐานอาศัยอยู่บริเวณภาคอีสานเพิ่มจำนวนมากขึ้นในสมัยธนบุรี จนถึงช่วงสมัยสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทำให้เกิดชุมชนใหม่กระจายหนาแน่นในภูมิภาคนี้ (ไพโรจน์ สโมสร, 2532, น. 22) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

บริเวณภาคอีสานตอนบนและขยายบริเวณมาสู่บริเวณภาคอีสานตอนกลาง การตั้งถิ่นฐานของชนชาติลาวนี้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งทางด้านศิลปวัฒนธรรม และสภาพชีวิตความเป็นอยู่ ตลอดจนภาษาที่ใช้พูดเป็นภาษาไทยลาว ซึ่งเป็นภาษาถิ่นของภาคอีสาน ที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศลาวโดยตรง

ชนชาติเขมร เขมรโบราณเป็นชนชาติหนึ่งที่เข้ามามีอิทธิพลทางศิลปวัฒนธรรมในภาคอีสานตอนกลางและภาคอีสานตอนล่าง ในปัจจุบันพบว่า วัฒนธรรมลาวเข้ามาแทนที่ในภูมิภาคส่วนนี้ แต่ยังมีบางส่วนในบริเวณจังหวัดชายแดนเขตติดต่อกับประเทศเขมรมีชนชาติเขมรเดินทางเข้ามาตั้งถิ่นฐานบริเวณจังหวัดสุรินทร์ ศรีสะเกษ และบุรีรัมย์ เป็นต้น เขมรที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่นั้นได้มีวัฒนธรรมประเพณีร่วมกับชนพื้นเมือง ส่วนคนไทยเชื้อสายลาว แม้จะมีความแตกต่างกับชาวไทยเชื้อสายเขมรบ้างก็ตาม แต่อิทธิพลของวัฒนธรรมลาวในส่วนของภาคอีสานตอนบนและตอนล่างได้ครอบคลุมภาคอีสานทั้งภาค

สำหรับการศึกษาในด้านวัฒนธรรมอีสานในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ประเภทของวัฒนธรรมไทย ซึ่งคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติได้จัดแบ่งไว้ทั้งหมด 5 ประเภทเพื่อใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนหนูหีนินเตอร์ ได้แก่ ประเภทศิลปะ มนุษยศาสตร์ การช่างฝีมือ กีฬาและนันทนาการ และประเภทคหกรรมศิลป์

1. ประเภทศิลปะ

ด้านภาษา

ภาษาอีสาน หรือ ภาษาไทยพื้นบ้านอีสาน หมายถึง ภาษาย่อยของภาษาไทยที่พูดกันในพื้นที่ของภาคอีสานของประเทศไทย นอกจากจะเครื่องมือติดต่อสื่อสารระหว่างของกลุ่มชนแล้ว ยังถือเป็นมรดกวัฒนธรรมของชาติ เป็นหลักฐานที่บ่งบอกความเป็นมาของกลุ่มอันเป็น

บ่อเกิดของวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังช่วยสั่งสอนและสืบทอดมรดกวัฒนธรรมของท้องถิ่นจากชนรุ่นหนึ่งไปสู่ชนอีกรุ่นหนึ่ง อาทิ สำนวนภาษา สุภาษิต บทเพลงประกอบ การละเล่นวรรณกรรมท้องถิ่น ค่านิยม อุดมคติ ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนทุกสิ่งทุกอย่างที่หลอมรวมอยู่ในวิถีชีวิต (ประชิด สุกฤษณ์พัฒน์ และ อุดม เขยกิจวงศ์, 2548, น. 35-36)

ทั้งนี้ ชุมชนอีสานมีภาษาเป็นเอกลักษณ์ของตนทั้งภาษาพูดภาษาเขียน โดยเหตุที่กลุ่มชนในพื้นที่ประกอบด้วย ชาวเขมร ชาวลาว ชาวผู้ไท ภาษาพูดจึงมีความหลากหลายตามกลุ่มชาติพันธุ์ ชาวอีสานในเขตจังหวัดสุรินทร์ บุรีรัมย์ ศรีสะเกษ หลายพื้นที่พูดภาษาเขมร ชาวอีสานในเขตจังหวัดนครราชสีมาพูดภาษาโคราช ชาวอีสานในจังหวัดอุบลราชธานี ขอนแก่น ยโสธร

มหาสารคาม ร้อยเอ็ด หนองคาย กาฬสินธุ์ พุดภาษาลาวหรือภาษาอีสาน ชาวอีสานในจังหวัด สกลนคร นครพนมและกาฬสินธุ์ หลายแห่งพูดภาษาผู้ไท อย่างไรก็ตามภาษาที่ถือว่าเป็นภาษา อีสาน คือ ภาษาลาวซึ่งเป็นภาษาพูดในภาคอีสานและในประเทศลาว ภาษาอีสานมีทั้งลักษณะ แตกต่างจากภาษาไทยมาตรฐานในด้านคำศัพท์ความหมายและการออกเสียงตัวอย่าง เช่น (จารุวรรณ ธรรมวัตร, 2543, น. 26-27)

ภาษาไทยมาตรฐาน	ภาษาอีสาน
ข้าง	ซ่าง
รัก	มัก, ฮัก
เรือน	เฮือน, เฮียน
ร้าย	ฮ้าย
ราก	ฮาก

ลักษณะเด่นของภาคอีสาน คือ คำวิเศษณ์หรือกลุ่มคำวิเศษณ์มีความหมายที่ กระจ่างชัดและให้ภาพพจน์ คำวิเศษณ์ของภาคอีสานสามารถขยายความและจำแนกลักษณะได้ ละเอียดพิสดาร เช่น คำวิเศษณ์ที่บอกรูป ลักษณะและขนาดของสิ่งของ การออกเสียงคำที่อ้าปาก น้อยแสดงว่าของสิ่งนั้นเล็ก หากอ้าปากกว้างขึ้นแสดงว่าของสิ่งนั้นใหญ่ขึ้น เช่น

จี๊ดลีด จอดลอด จาดลาด คือ ลักษณะแหลมยาว

อ้อมล่อม อ้อมลุ่ม อ้ามล้าม คือ ลักษณะกลมม้วน

มิ่งกึ่ง ม่องก้อง โมงไก่อ้ง คือ ลักษณะมน

ค่องย่อง โคงโย่ง ค่างย่าง คือ ลักษณะผอม

ด้านเครื่องดนตรี

ลักษณะของดนตรีพื้นเมืองอีสานสามารถสะท้อนให้เห็นภาพชีวิตนิสัยใจคอของ ชาวอีสานได้ เช่น ความรักอิสระ เนื่องจากการเล่นดนตรีมักจะไม่มีการบรรเลงเป็นวง ใครต้องการ ดัดพิณพองฝึกเป็นแล้วก็เล่นและร้องตามลำพังได้ ท่วงทำนองเพลงก็ไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุก ระดับเสียงและทุกขั้นตอน ดนตรีพื้นเมืองอีสานเน้นในเรื่องจังหวะ จังหวะดนตรีกระชับ หนักแน่น ส่วนมากจังหวะดนตรีค่อนข้างเร็ว สามารถใช้จังหวะดนตรีเต้นและรำรำได้สนุกสนาน เช่น จังหวะ เซิ้ง ในขณะที่เดียวกันทำนองการลำยาวหรือลำลองซึ่งเป็นทำนองค่อนข้างช้า นับว่าเป็นการ แสดงออกทางดนตรีที่แสดงให้เห็นลักษณะชีวิตที่ทุกข์ยาก เปลาเปลี่ยนและลำเค็ญของชาวอีสาน ที่ต้องต่อสู้กับความลำบากและแร้นแค้นในการดำรงชีวิต

ทั้งนี้ ประเภทของเครื่องดนตรีอีสานสามารถแบ่งได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้ คือ (วิรัช บุญกุล, 2526, น. 82-89)

1. ประเภทดีด คือเครื่องดนตรีที่มีสายดีดได้แก่ พิณ โดยมีชื่อเรียกอีกหลายชื่อ เช่น หมากจับปี หมากดับเต่ง หรือ ซุง

2. ประเภทสี คือเครื่องดนตรีที่มีสายสีด้วยคันชัก เดิมก็มีซอกระลาหุ้มด้วยหนังบ และซอไม้ไผ่ซึ่งใช้ไม้ไผ่ทั้งปล้อง ปัจจุบันอาจมีการนำกระป๋องมาทำเป็นกระโหลกซอเรียกว่า ซอกระป๋อง

3. ประเภทตีดำเนินทำนอง หรือประเภทเคาะมีลักษณะคล้ายระนาด คือโปงลาง ซึ่งมีลักษณะเป็นแพทอนไม้มาวางเรียงกันเป็นระดับคล้ายระนาด แต่ไม่วางขวางหรือมีวางอย่างระนาบเพราะโปงลางมีน้ำหนักมาก ผูกขึ้นด้านตรงหน้า เสียงทุ้มอยู่ข้างล่าง เสียงสูงอยู่ด้านบน เสียงของโปงลางนั้นจะดังไปไกล เด่น ให้ความรู้สึกค่อนข้างจะโดดเดี่ยว โหยหา แต่ก็พลังในตัว เสียงแจ่มชัดและไวอารมณ์ได้ดีชวนให้นึกถึงดินแดนที่อยู่ห่างไกล โปงลางนั้นเดิมทำขึ้นเพื่อชวน คอควาย เพื่อให้มีเสียงรู้ว่าความอยู่ไหน (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2522, น. 65)

4. ประเภทเป่า ได้แก่

หีน โก่ยหรือจ้องหน่อง ทำด้วยไม้ไผ่แบนกว้างประมาณ 1.5 ซม. เหลาปลายให้แบนบางทำลิ้นให้กระดกได้ถนัดจากปลายเข้ามา ใช้นิ้วหัวแม่มือดีดปลาย ใช้โพรงปากของผู้เล่น กำหนดเสียงสูงต่ำ

โหวด ประกอบด้วยไม้ไผ่กลวงลำเล็กๆ สั้นๆ ปลายข้างหนึ่งหลายลำ ลำหนึ่งมีเสียงหนึ่งระดับ ระดับเสียงขึ้นอยู่กับการขนาดและความยาวของแต่ละลำ ประกอบกันเข้าเป็นวงกลม เรียงลำดับเสียงสูงต่ำ ใช้ปากเป่าลงในรูที่ละรูตามระดับเสียงที่ต้องการ

แคน แคนทำด้วยไม้ไผ่แคนคู่ หรือ ไม้ซาง ลั่นนิยมทำด้วยโลหะ ทองเหลืองหรือเงิน ลักษณะคล้ายลิ้นของหีบเพลงปาก แต่ทั้งคู่อหรือเป่าจะให้เสียงเดียวกัน มีท่วงทำนองและลีลาที่น่าฟัง จิตร ภูมิศักดิ์ ได้กล่าวถึงแคนเอาไว้ว่า (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2522, น. 65-66)

...แคนของประชาชนในภาคอีสาน มีท่วงทำนอง ง่ายๆ สั้นๆ แต่ก็ได้สะท้อนถ่ายทอดลักษณะของชีวิต ที่สมบุกสมบันกับธรรมชาติออกมาอย่างแจ่มชัด เพลงแคน มักมีท่วงทำนองที่แสดงถึงความรักในธรรมชาติ สะท้อนให้เห็นความรื่นเริงที่แวดล้อมด้วยธรรมชาติที่ชาวอีสานรัก แต่ความรักในธรรมชาติก็ดี ความรื่นเริงในชีวิตก็ดี มักจะแสดงออกมาในลักษณะแข็งและค่อนข้างกระด้างกว่าดนตรีในภาคเหนือ ความกระด้าง ความแข็งของลีลาเพลงอีสาน ได้ถ่ายทอดความแห้งแล้งและชีวิตอันทุกข์ยากทรมานดารที่เขาต้องต่อสู้อยู่ชั่ววนาตาปี จังหวะ

อันกระชับ ลีลาอันแข็งแกร่งของเพลงแคน เป็นสัญลักษณ์แห่งการปลุกจิตสำนึกของการต่อสู้อันแท้จริง ความแข็งแกร่งอันโหดร้ายทารุณของธรรมชาติ ความกดขี่บีบคั้นอย่างสาหัสทางสังคมที่เขาเคยได้รับ เขาได้ทำให้เขาค้อมหัวลงยอมจำนนต่อมันไม่ ตรงกันข้ามมันยิ่งจะชุบย้อมให้วิญญาณแห่งการต่อสู้ของเขาทุกๆ ดวงแข็งแกร่งยิ่งขึ้น...

5. ประเภทประกอบจังหวะ มีหลายชนิดตามลักษณะวัสดุที่ทำ เช่น

ชนิดที่ทำด้วยไม้ ได้แก่ หมากกับแก้ว (กรับ) ทำด้วยไม้เนื้อแข็ง กว้างประมาณ 4 ซม. ยาว 7-8 ซม. หนาประมาณ 1.5 ซม. ชับด้วยมือซ้ายขวา มือละสองอัน บางครั้งทำให้มีความยาวประมาณ 30 ซม. ใช้กระทบตีกันตามจังหวะ

ชนิดที่ทำด้วยโลหะ ได้แก่ ฉิ่ง ฉาบ ช้อง พังฮาด (มัลลอ)

ชนิดหุ้มหนัง ได้แก่กลองชนิดต่างๆ เช่น กลองยาว กลองตุ้มหรือกลองเลง (มีหนังสองหน้า) กลองกิ่งหรือกลองเส็ง (กลองรูปกรวยปลายตัดมีหนังสองหน้า) ใช้ตีคู่ทำจังหวะในการฟ้อนรำกลางแปลง

2. ประเภทมนุษยศาสตร์

ด้านขนบธรรมเนียมประเพณี

สำหรับความหมายของคำว่าประเพณีนั้น บุญเลิศ ชาโชติ (2536, น. 1-4, อ้างถึงใน ยิ่งยง เรืองทอง, 2542, น. 100) ได้ให้ความหมายของประเพณีไว้ ดังนี้

ประเพณี (Tradition) หมายถึง แบบความเชื่อ ความคิด การกระทำ ค่านิยม ทัศนคติ ศีลธรรม จารีตระเบียบแบบแผนและวิธีการกระทำสิ่งต่างๆ เช่น การประกอบพิธีกรรมในบางโอกาส ที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาในอดีต ลักษณะสำคัญของประเพณี คือ เป็นที่ปฏิบัติเชื่อถือกันมานาน จนกลายเป็นแบบอย่างความคิดหรือการกระทำที่ได้สืบทอดกันมาและยังมีอิทธิพลอยู่ในปัจจุบัน

อนึ่ง ประเพณีเป็นแบบอย่างของความประพฤติหรือพฤติกรรมของคนในสังคม ดังนั้น ประเพณีจึงเป็นกฎเกณฑ์หรือแบบแผนที่สังคมกำหนดขึ้นและใช้ร่วมกันของสมาชิกในสังคม ผู้ยึดถือประเพณีเดียวกัน แนวปฏิบัติและกฎเกณฑ์ที่กำหนดขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่มิได้มีประโยชน์สุขแก่ผู้ปฏิบัติ เป็นประโยชน์แก่ชีวิตส่วนบุคคลและส่วนรวมและได้ถ่ายทอดสืบต่อกันมานานๆ ก่อนจะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจแก่สมาชิกในสังคมนั้นและกลุ่มของสังคมนั้นก็จะมีเสถียรภาพ มีความสนิทสนมกลมเกลียว ความรัก ความผูกพันต่อกัน ดังนั้น ประเพณีนอกจากจะเป็นเครื่องหมายบอกความเป็นกลุ่มสังคมแล้ว ยังช่วยยึดเหนี่ยวกลุ่มคนให้มั่นคงอีกด้วย

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ได้แบ่งประเพณีของชาวอีสาน ออกเป็น 2 แบบ คือ ประเพณีส่วนบุคคลหรือประเพณีชีวิต และประเพณีสังคม

1. ประเพณีส่วนบุคคลหรือประเพณีชีวิต เป็นประเพณีที่เกี่ยวกับกิจกรรมของบุคคล เช่น การเกิด ในสมัยที่การสาธารณสุขยังไม่แพร่หลายไปสู่ชนบท คนในชนบทของภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะคลอดบุตรโดยอาศัยความช่วยเหลือจากเพื่อนบ้านหรือหมอต้าแย เมื่อเด็กคลอดออกมาจะต้องจดวัน เวลา เดือน ปีที่เกิด เพื่อให้โหรดูชะตาราศี จากนั้น จึงตัดสายสะดือ แล้วใช้ด้ายมงคลผูกข้อของแม่และเด็ก เสร็จแล้วจึงวางเด็กลงบนกระดังที่มีผ้าหรือเบาะรองไว้ก่อน หมอต้าแยจะร่อนกระดังเบาๆ พูดว่า “สามวันลูกผี สี่วันลูกคน ลูกของใครรับไปได้” จากนั้นจะมีผู้หญิงที่เป็นที่นับถือว่าเป็นคนดีและเลี้ยงลูกเก่งรับว่าเป็นลูกของตน และจะให้เงินหมอต้าแยพอเป็นพิธี แสดงว่าได้ซื้อเด็กแล้ว หลังจากนั้นจึงเอากะดังเด็กไปวางไว้ในวงสายสิญจน์ใกล้กับแม่ ส่วนรกของเด็กนั้นจะบรรจุใส่หม้อมีฝาฝังไว้ใต้บันไดหน้าบ้าน

การทำขวัญ เกิดจากความเชื่อว่าคน สัตว์หรือสิ่งของย่อมมีอะไรสิ่งลี้ลับอยู่ ถ้าสิ่งนี้อยู่จะมีความสุข แต่ถ้าสิ่งนี้ย้ายไปก็เป็นทุกข์หรือไม่สบาย สิ่งนี้เรียกว่าขวัญ ชาวอีสานนิยมทำขวัญในหลายโอกาสเรียกว่า “สู่ขวัญ” โดยทำขวัญเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทั้งในทางที่ดีขึ้นและเลวลงในชีวิต เพื่อให้ขวัญอยู่กับเนื้อกับตัวจะได้เป็นสิริมงคล

2. ประเพณีสังคม เป็นประเพณีที่เกี่ยวกับสังคมและชุมชน โดยประเพณีหลักเดิมของชาวอีสาน คือ “ฮีตสิบสอง” ซึ่งปัจจุบันยังมีการปฏิบัติอยู่บ้างและมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้าง คำว่า “ฮีต” มาจาก จาริต หมายถึงขนบธรรมเนียมที่เคยปฏิบัติกันมาจนกลายเป็นประเพณี จาริตทั้ง 12 ข้อนี้ถือกันมานานแล้ว โดยมีเงื่อนไขมาจากเวียงจันทร์ เป็นจาริตเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา แต่ละข้อมีพิธีการทางศาสนาทั้งสิ้น คือ (สุวรรณี เครือปาน, 2542, น. 220-221)

1. บุญเข้ากรรม เป็นพิธีออกจากอาบัติสังฆาติเลศของสงฆ์ ทำในเดือนอ้าย ชาวบ้านจะถวายจตุปัจจัยและอาหารบิณฑบาตตลอดเวลาที่พระสงฆ์อยู่กรรม

2. บุญคูณลาน ทำในช่วงการเก็บเกี่ยวข้าวมารวมกันไว้ที่ลานก่อนฟาด (นวดข้าว) มีการนิมนต์พระสงฆ์มาเจริญพระพุทธมนต์และฟังเทศน์ ถวายอาหารบิณฑบาต ณ บริเวณลาน แล้วประพรมข้าวหรือสัตว์เลี้ยงด้วยน้ำมนต์

3. บุญข้าวจี คือ บุญถวายข้าวเผาแด่พระสงฆ์ มักไปทำกันที่วัด บางที่ข้าวที่เผาหาด้วยไข่ ทำให้อร่อยยิ่งขึ้น เสร็จแล้วนำไปถวายพระสงฆ์ บุญนี้ทำกันในเดือน 3 และการทำบุญมาฆบูชาทำกันในเดือนนี้เหมือนกัน

4. บุญพระเวส ทำกันในเดือน 4

5. บุญสงน้ำ คือ บุญสงกรานต์นั่นเอง มีการสงน้ำพระพุทธรูป พระสงฆ์ ผู้เฒ่า ผู้แก่ มีการปะทาย (พระเจดีย์ทราย) ด้วย ทำในวันขึ้น 15 ค่ำของทุกปี

6. บุญบั้งไฟ มูลเหตุที่ทำก็เพื่อบูชาเทพารักษ์เพื่อขอฝน มีพิธีทางศาสนาเข้าไป เกี่ยว คือ มีการบวชขนาด นิมนต์พระสงฆ์ต่างบ้านมาสวดมนต์ ถวายทาน ฝ่ายชาวบ้านมีการแห่ บั้งไฟอย่างสนุกสนาน บางทีก็มีการ “เส็งกลอง” (แซ่กลอง) ด้วย บุญนี้ทำกันในเดือน 6 และเดือนนี้ ก็มีการทำบุญวิสาขบูชาด้วย

7. บุญซำเระ (ซำชะ) คือการทำความสะอาดบ้านเรือน ลานหมู่บ้านให้สะอาดโดย ปลุกโรงพิธีขึ้นกลางหมู่บ้าน แล้วนิมนต์พระสงฆ์มาสวดมนต์ถวายทาน ประพรมน้ำพระพุทธรูปมนต์ ขับไล่เสนียดจัญไร บุญนี้ทำกันในเดือน 7

8. บุญเข้าพรรษา ทำกันในเดือน 8 เช่นเดียวกันภาคอื่นทั่วไป

9. บุญข้าวประดับดิน คือ การทำบุญอุทิศในบรรพบุรุษ ทำกันในวันแรม 14 ค่ำ เดือน 9 วิธีทำโดยย่อคือ จัดอาหารคาวหวานแล้วแบ่งออกเป็น 4 ส่วนคือ เลี้ยงดูกันส่วนหนึ่ง แจก ญาติพี่น้องส่วนหนึ่ง อุทิศให้ผู้ตายส่วนหนึ่ง นำไปถวายสงฆ์ส่วนหนึ่ง ส่วนที่จะอุทิศให้ผู้ตายนั้น ใช้ใบกล้วยห่อแล้วนำไปวางตามดินหรือแขวนไว้ตามต้นไม้

10. บุญข้าวสาก (สลากภัต) ทำในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 10 มีวิธีเช่นเดียวกับบุญ ข้าวประดับดิน แต่ส่วนที่ถวายพระสงฆ์นั้น ถวายโดยวิธีการจับสลากแล้วอุทิศส่วนกุศลให้ญาติพี่น้อง ที่ล่วงลับไปแล้ว

11. บุญออกพรรษา ทำในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 11 วิธีเหมือนภาคอื่น บุญย่อยอื่นๆ ที่นิยมทำกันในเดือนนี้คือ ได้ประทับ คือ การเอารูปเทียนตั้งไว้ในเรือหรือกาบกล้วย จุดเป็นพุทธบูชา (เหมือนลอยกระทงของภาคอื่น) ปลอยเฮือไฟ (เรือไฟ) เหมือนลอยกระทงเช่นกัน ต้นดอกเผ็ง (ผาสาทเผ็ง-ประสาทเผ็ง) เอาขี้ผึ้งใช้หล่อเป็นเทียน ส่องเฮือ (แข่งเรือ) แข่งในฤดูน้ำมาก เรือที่แข่ง มักเป็นเรือวัด

12. บุญกฐิน ทำในเดือนนี้มีวิธีเช่นเดียวกับภาคอื่นๆ มีกฐินอย่างเดียวเรียกว่า “จุลกฐิน” หรือ “กฐินด่วน” วิธีทำก็คือ ต้องทำผ้าให้เป็นจีวรให้เสร็จภายในวันเดียวเริ่มตั้งแต่เก็บ ดอกฝ้ายจากต้น จนถึงทำเป็นผืน ถือว่ากฐินเช่นนี้มีอานิสงส์มาก แต่ปัจจุบันไม่ค่อยทำกัน (เฉลิม จันปฐมพงศ์ และคณะ, 2520, น. 527-529)

ด้านการจักสาน

เครื่องจักสาน เป็นศิลปหัตถกรรมที่แสดงให้เห็นความคิดสร้างสรรค์จากภูมิปัญญา ของชาวบ้าน เพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันตามความนิยมของสภาพท้องถิ่น โดยเฉพาะ การดำรงชีวิตในชนบทจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยเครื่องมือเครื่องใช้พื้นบ้านที่สามารถผลิตขึ้น

เอง เพื่อใช้ประกอบอาชีพในชีวิตประจำวันของชาวชนบทได้เป็นอย่างดี จะเห็นได้ว่าในภาคอีสาน เครื่องจักรสานที่เกี่ยวกับการบริโภคข้าวมีความสำคัญอย่างมากต่อชีวิตประจำวัน คือ หวดหนึ่งข้าว เหนียว กระต๊อบ แอบข้าวและกองข้าว ซึ่งเป็นเครื่องจักรสานในการบริโภคข้าวเหนียว (เบญจมาศ แพทอง และคณะ, 2548, น. 99-101) อย่างไรก็ตาม ประชิด สกุนะพัฒน์ และ อุดม เขยกิจวงศ์ (2548, น. 57-58) ได้แบ่งเครื่องจักรสานออกเป็น 4 ประเภทคือ

เครื่องมือเครื่องใช้ในการกลั่นกรรม ที่ใช้ในปัจจุบัน ได้แก่

กะต๋า (ตะกร้า)	ใช้หาบของ
คันโซ่	ใช้วิดน้ำ
ตะเหลียง	ใช้หาบดิน
ปู้กี้	ใช้ตักดินและเศษวัสดุ
พัด	ใช้พัดเมล็ดข้าวสับเวลานวดข้าว
ส้อม	ใช้สำหรับขังไก่
ฮิ้นหรือฮิ้น	ใช้สำหรับใส่ข้าวเปลือก

เครื่องใช้ในบ้าน ได้แก่

กองข้าว	มีเชิงตั้งแข็งแรงกว่าปกติ
กระด้าง	มีทั้งกระด้างธรรมดาและกระด้างฝัดข้าว
กะบุง (หมั่น)	มีขนาดบรรจุ 12 กิโลกรัมหรือมากกว่า
กะต๋า (ตะกร้าหมาก)	ใช้แทนกระเป๋าทึอ
กระต๊อบข้าว	เป็นภาชนะทรงกลมขนาดต่างๆ กัน
กระด้างเลี้ยงไหม	เป็นกระด้างขนาดใหญ่มาก
กระหย่อง	เป็นภาชนะสำหรับใส่เครื่องบูชา
เชิง	ใช้ร่อนข้าวและรำ
ขันหมาก	เป็นภาชนะที่สานลงรัก เขียนสี
คุ	เป็นภาชนะที่ทาชัน ไว้ตักน้ำ
จ่อ	ใช้ในการเลี้ยงไหม
ชะลอม (กะลอม)	ใช้ใส่ผลไม้
พัด (วี)	ใช้พัดไฟและในโอกาสอื่นๆ
มวย	ใช้สำหรับนั่งข้าวเป็นภาชนะทรงกลมแข็งแรง
เสวียน	เป็นหวายถักสำหรับรองหม้อ
หวด	ใช้สำหรับนั่งข้าว แบบอ่อนบาง

แอบยา	เป็นตลับसान ลงรักทาสี
เครื่องมือจับสัตว์น้ำ ได้แก่	
ข้อง	ใช้ใส่ปลา-กบ และอื่นๆ
ไซ	ใช้ดักปลา
ชุด	ใช้ดักปลาซ่อน เป็นภาชนะใช้สานอย่างห่างๆ
ตอน	เป็นตาข่ายดักปลา โดยอาศัยงูไซช่วย
ตุ้ม	ใช้ดักปลา มีเหยื่อล่อ
ลอบ	ใช้ดักปลา มีเหยื่อล่อ
สุ่ม	ใช้สุ่มจับปลา
หลี่	ใช้ดักปลา เป็นชุดสำเร็จ
เครื่องใช้เบ็ดเตล็ด ได้แก่	
ฝาเขียบตอง	
ฝาตะะ	
ฝาเอื่อน	
หมวกงอบ ฯลฯ	

ประเภทกีฬาและนันทนาการ

ด้านการละเล่น

การละเล่นหรือการละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง การเล่นที่เป็นประเพณีนิยมในแต่ละท้องถิ่น โดยอาจจะมีการเล่นทั้งของเด็กและการเล่นของผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เล่นสืบทอดกันมาในท้องถิ่นแต่ครั้งบรรพบุรุษ โดยการเล่นพื้นบ้านมักไม่มีที่มาและมีลักษณะไม่แน่นอนอาจเปลี่ยนไปตามความนิยมของแต่ละท้องถิ่น มีจุดประสงค์เพื่อความบันเทิง สนุกสนานเป็นสำคัญ ควบคู่ไปกับการออกกำลังกายเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคมและจิตใจ ทั้งยังเป็นสิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นด้วย ซึ่งการละเล่นพื้นบ้านของภาคอีสาน ประเภทกีฬาและนันทนาการ สามารถแบ่งได้ดังนี้คือ (ประชิด สกฤณะพัฒน์ และ อุดม เขยกิจวงศ์, 2548, น. 68-73)

- การเล่นในร่ม เช่น เลื้อยกินหมู หมากเก็บ ไม้แก่งขี้ช้าง เป่ายาง เล่นใน หมากขาม (เม็ดมะขาม) ฯลฯ

- การเล่นกลางแจ้ง เช่น เล่นไก่อต้อ เตย ไม้เหียง งั่วตึงต่าง เต็นยาง ขาโลกเถก เตอดึงต่าง บักอี่ (ตี่จับ) เล่นหัวซิบ้า (สะบ้า) ฯลฯ

- การเล่นตามวัยผู้เล่น เช่น เล่นเฮือนน้อย (เล่นหม้อข้าวหม้อแกง) ฯลฯ

โดยในสังคมพื้นบ้านของเล่นของเด็กมักจะได้จากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น พืช สัตว์ หิน ดิน ทราย ฯลฯ โดยเด็กจะสมมุติเป็นสิ่งที่ของต่างๆ เช่น ก้านกล้วย นำมาดัดแปลงเป็นม้าหรือปืน ฯลฯ

ประเภทหัตถกรรมศิลป์

ด้านความรู้เรื่องอาหาร

สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ (2548, น. 67-73) ได้อธิบายเกี่ยวกับการกินอาหารของชาวอีสานไว้ว่า เป็นการกินที่เข้าถึงความสัมพันธ์ระหว่างวิถีชีวิต สิ่งแวดล้อมและภูมิปัญญา กล่าวคือ ชาวอีสานคัดสรรอาหารจากแหล่งอาหารที่อยู่ในท้องถิ่น ประกอบอาหารตามสูตรหรือตำรับที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและผสมผสานความเชื่อด้านลักษณะและคุณประโยชน์ของอาหารที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ แหล่งอาหารของคนอีสานมีหลากหลาย ทั้งจากภูเขา ป่าโคก แหล่งน้ำ ซึ่งแต่ละท้องถิ่นก็มีความแตกต่างกันตามลักษณะภูมินิเวศ วิธีการในการหาอาหารก็หลากหลายแตกต่างกัน เช่น การหาพืชผักมาประกอบอาหาร ผักที่เก็บหาจากไร่หรือสวน เช่น พัก แฟง ถั่ว บวบ ตำลึง ลูกมะกอก ใบย่านาง มะเขือ เป็นต้น ผักที่เก็บหามาจากทุ่งนา ห้วยหนอง คลอง บึง เช่น ผักแว่น สายบัว ผักกูด สันตะวา บอน ผักแขยง เป็นต้น ซึ่งในสวนครัวก็มีการปลูกผักไว้กิน เช่น ผักชี ผักบุ้ง ผักกาด ชিং ข่า ตะไคร้ มะละกอ พริก แมงลัก เป็นต้น

คนอีสานมีการพึ่งพาป่าในการหาอาหารโดยเฉพาะป่าโคกหรือป่าเต็งรัง ถือเป็นแหล่งอาหารที่สำคัญของชาวอีสาน เช่น ผักหวาน ผักติ้ว ผักกระโดน ฯลฯ โดยมีอาหารที่สำคัญอย่างหนึ่งที่สามารถเก็บหาได้ในป่าโคก คือ เห็ด คนอีสานมีเห็ดบริโภคอย่างมหาศาลเมื่อเข้าฤดูฝนและมีการนำเห็ดเหล่านั้นมาประกอบอาหารได้หลากหลายประเภท

สัตว์และแมลงก็จัดเป็นอาหารโปรตีนที่เป็นที่นิยมบริโภค โดยส่วนใหญ่จะเป็นสัตว์ป่าขนาดเล็ก เช่น กระรอก กระแต หมูป่า ไก่ป่า กระต่ายป่า อีเห็น แล่น เต่า เป็นต้น ส่วนในป่าโคกหรือป่าสาธารณะของชุมชนก็มีสัตว์จำพวกจิ้งหรีด ไช้ผดแดง นก กิ้งก่า กบ หนู รวมทั้งแมลงต่างๆ เช่น จักจั่น แมลงเม่า แมลงจิ้งหรีด ตั๊กแตน ในแหล่งน้ำธรรมชาติก็มีกุ้ง หอย ปู ปลา และแมลงน้ำชนิดต่างๆ รวมทั้งสัตว์บางชนิดที่เลี้ยงและเพื่อบริโภค เช่น ไก่ เป็ด หมู วัว ฯลฯ อาหารของคนอีสานจะผลิตเปลี่ยนหมุนเวียนไปตามฤดูกาลที่หาได้ตามฤดูกาล เช่น

- ฤดูแล้ง เป็นช่วงที่แผ่นดินอีสานมีสภาพที่แห้งแล้ง อาหารในธรรมชาติจำพวก ปู ปลา และพืชผักต่างๆ มีน้อย ของกินที่ได้จากธรรมชาติจึงค่อนข้างหายาก ส่วนมากอาหารในหน้านี้จะเป็นผลผลิตที่คนอีสานปลูกหรือเลี้ยงไว้เป็นหลัก อาหารในหน้านี้จะเน้นที่มีมากและมีรสชาติค่อนข้างจัด เช่น ข้าวไก่ ซุปหอย ข้าวหมากโม ตำแตง ส้มตำ ตำเหมียงซ่า ตำกล้วย ตำหมากยม อ่อมหอย เป็นต้น และนิยมกินพืชผักที่มีสรรพคุณผ่อนคลายความร้อน เช่น มะระขี้นก ส้มป่อย ผักกูด ผักปลัง ตำลึง ชะอม มะขาม ผักหวาน แตงโม เป็นต้น

- ฤดูฝน ช่วงนี้เป็นช่วงเวลาที่ดินอีสานมีของกินตามธรรมชาติมาก ทั้งทั่วไป ปลายนาและตามป่าเขา ของกินในฤดูนี้จึงมีหลายประเภท ทั้ง ปู ปลา กุ้ง หอย และแมลงต่างๆ พืชผักและเห็ดนานาชนิด จึงนำมาประกอบอาหารได้อย่างหลากหลาย เช่น ต้มปลา ก้อยปลา ก้อยหอยใส่ไข่มดแดง ปนกุ้ง แจ่วแมงดา แกงหน่อไม้ ลาบเทา แกงเห็ด ปนเห็ดปลวก ซุปดอกกระเจียว ก้อยหมากลิ้นฟ้า ซุปดอกผักตบ ซุปยอดหมากม่วง ตำหมากค้อ ตำหมากขาม ตำหมากเฒ่า คั่วแมงอีหนู หมกฮวก ต้มอึ่ง ปนกบ เป็นต้น อีกทั้งยังนิยมกินพืชผักที่สามารถป้องกันความหนาวเย็นของอากาศที่ก่อให้เกิดโรคภัย เช่น ยอดพริก โหระพา ยี่ห่วย แมงลัก ผักแพว หนุเสือ ขิง ข่า ดอกกระเจียว เป็นต้น

- ฤดูหนาว เป็นช่วงที่สัตว์และพืชผักบางชนิดสะสมอาหารเพื่อเข้าสู่การพักตัว เป็นช่วงที่คนอีสานเก็บเกี่ยวผลผลิต หน้านี้คนเฒ่าคนแก่จะบอกลูกหลานว่า “เป็นหน้าที่ ปู ปลา จะมีรสชาติอร่อย หรือเป็นช่วงที่ข้าวใหม่ปลามัน” อาหารตามธรรมชาติที่เหมาะสมคือ อาหารรสขม ร้อน และเปรี้ยว ได้แก่ ปนปู อุกะปู ลาบนกคุ้ม แกงผำ ข้าวจีทาไซ ซุปดอกแค ซุปหมากแปบ ซุปถั่วฝักยาว และนิยมกินผักจำพวก ดอกแค กระชาย ยอดพริก ผักแพว และผักที่มีรสเผ็ดทุกชนิด

ด้านการประกอบอาหาร

อาหารของชาวอีสานมีการปรุงที่หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับบรรณนิยมและวัตถุดิบที่นำมาใช้ โดยการปรุงหรือประกอบอาหารแต่ละชนิด ชาวอีสานจะคำนึงถึงความเหมาะสมของวัตถุดิบว่ามีความเหมาะสมที่จะนำมาประกอบเป็นอาหารประเภทใดจึงจะอร่อยและไม่แฉง โดยมีวิธีการปรุงอาหารประเภทต่างๆ เช่น

- ลาบ เป็นอาหารประเภทยำที่ทำมาจากเนื้อสัตว์ละเอียดหรือหั่นเป็นชิ้นเล็กๆ บางๆ นิยมใช้กับเนื้อปลา หมู วัว ควายและไก่ ปรุงด้วยน้ำปลาร้า พริก ข้าวคั่ว ต้นหอม ผักชี รับประทานกับผักพื้นเมือง

- ก้อย เป็นอาหารประเภทยำที่ทำมาจากเนื้อหั่นเป็นชิ้นเล็กๆ นิยมใช้กับเนื้อปลา กุ้ง วัว และควาย ผสมเครื่องปรุงรสและผักพื้นเมือง ทานกับผักสดนานาชนิด

- ส่ำ เป็นอาหารประเภทยำ ทำมาจากหนังหมู เนื้อหมูย่างสับผสมกับหัวปลี
วุ้นเส้น
- แซ หรือ แซ่ เป็นอาหารประเภทยำคล้ายๆ ลาบ ทำมาจากเนื้อสดๆ นำมาปรุง
นิยมใช้เนื้อวัว หมูและมักใส่เลือดสดๆ ด้วย กินกับผักสดตามชอบ คนโบราณนิยมกินเพราะเชื่อว่า
เป็นยาชูกำลัง ปัจจุบันได้รับความนิยมเฉพาะในชนบททางไกล
- อ่อม เป็นอาหารประเภทแกงแต่มีนำน้อยทำมาจากผักพื้นเมืองหลายชนิดผสม
กับเนื้อสัตว์ นิยมใช้เนื้อไก่ ปลา กบ เขียดหรือเนื้อสัตว์อื่นๆ แต่เน้นที่ปริมาณผัก
- หมก เป็นอาหารประเภทหนึ่งที่ใช้ใบตองห่อ นิยมใช้เนื้อปลา ไก่ แมลง กบ
เขียด ผักและหน่อไม้ หมกหรือห่อหมกของชาวอีสานจะไม่ใส่กะทิ
- อุ้ คล้ายหมกแต่ไม่ใช้ใบตอง นิยมใช้กับเนื้อปลาโดยเฉพาะปลาตัวเล็กๆ และ
ลูกอี๊ด
- หม่า ใส่กรอกเนื้อวัวผสมตับ ตะไคร้และเครื่องเทศอื่นๆ นอกจากนี้ยังมีหม่า
ขี้ปลา ซึ่งมีลักษณะคล้ายปลาข้าวชนิดหนึ่งรสชาติค่อนข้างเปรี้ยว หมักกับข้าวเหนียว
- แจ่ว น้ำพริกของชาวอีสานนิยมใส่ปลาร้าสับหรือน้ำปลาร้า บางครั้งใส่มะกอก
พื้นบ้านเรียกว่า แจ่วมะกอก รับประทานกับผักสด ผักลวกหรือผักนี้ เป็นอาหารที่นิยมรับประทาน
กันทั่วไปเพราะมีการทำที่ไม่ยุ่งยาก
- ตำซั่ว เป็นอาหารประเภทส้มตำชนิดหนึ่ง แต่ใส่ส่วนผสมมากกว่า คือ
ใส่ขมิ้นชัน ผักดอง ผักสดและมะเขือลายหรือผักอื่นๆ ตามต้องการลงไป
- หลาม เป็นอาหารที่มีส่วนผสมของเครื่องปรุงต่างๆ ที่ต้องการกิน นำมาใส่
กระบอก ไม้ไผ่แล้วนำไปเผา เช่น หลามปลาไหล คือ การนำเอาปลาไหลมาคลุกกับเครื่องปรุง
รสแล้วนำไปใส่กระบอกไม้ไผ่ ปิดฝาแล้วนำไปเผา เรียกว่าหลาม นิยมประกอบอาหารประเภทปลา
- เหมียง เป็นอาหารที่นำเอาส่วนประกอบต่างๆ ของพืชผัก เช่น กล้วยดิบ หนูน
ใบมะยม ตะไคร้ มากินรวมกันกับพริกเกลือ หรือไม่นำมาตำและมีเครื่องเคียงกับผักต่างๆ

นอกจากนั้น ยังสามารถแบ่งประเภทของอาหารอีสาน ออกเป็นลักษณะต่างๆ ดังนี้
(ประชิด สกฤษณ์พัฒน์ และ อุดม เขยกิจวงศ์, 2548, น. 75-77)

1. ประเภทลาบ เนื้อสัตว์แทบทุกชนิด เช่น เนื้อหมู ไก่ เป็ด ปู พืชที่ใช้ทำลาบได้ เช่น
เถาหน่อน้อย เทาเห็ด ฯลฯ
2. ประเภทก้อย เนื้อสัตว์ที่นิยมทำก้อย เช่น ปลา กุ้ง หอย กะปอม (กิ้งก่า) แย่ ฯลฯ
แมลงต่างๆ เช่น ไข่มดแดง แมงกิ้งกูด ฯลฯ

3. ประเภทอ่อม ได้แก่ อ่อมฮอก (ลูกฮอด) กบ เขียด ปลา ไก่ เนื้อ ฯลฯ
4. ประเภทหมก ได้แก่ หมกฮวก (ลูกฮอด) ไก่ กบ เขียด ปลา เห็ด ฯลฯ
5. ประเภทซุบ อาหารประเภทนี้มีลักษณะกึ่งกลางระหว่าง ลาบ ก้อย และป่น (น้ำพริกชนิดหนึ่ง) ซุบของอีสาน เช่น ซุบหมากหมี่ (ขนุน) ถั่วฝักยาว เห็ด หัวปลี ดอกทองหลาง ดอกกุ่ม ฯลฯ
6. ประเภทคั่ว ได้แก่ คั่วจิ้งห่อ (จิ้งหรีด) ตั๊กแตน แมงกิ้งก่า แมงกุดจี (แมงซั่ว ขี้ควาย) ไช้ผดแดง ปลาชิว กุ้ง ฯลฯ
7. ประเภทแกง ได้แก่ แกงปลา แกงเนื้อ แกงไก่ แกงผักชีเหล็ก แกงไข่ผ่า หน่อไม้ เห็ด ยอดตาล ยอดมะพร้าว ยอดดอกเกด (การะเกด) ฯลฯ
8. ประเภทต้ม นิยมต้มกระดูกสัตว์ที่มีเนื้อติด เช่น วัว ไก่ เป็ด ฯลฯ
9. ประเภทหนึ่ง ได้แก่ ปลา ไก่ ฯลฯ
10. ประเภทดอง ได้แก่ ผลไม้และผักต่างๆ เช่น มะขาม มะยม มะม่วง หมากแขว (มะกอกน้ำ) หมากส้มมอ (ส้มอ) มะขามป้อม ผักกาด ผักเสี้ยน กะหล่ำปลี ผักกุ่ม กระเทียม ฯลฯ
11. ประเภท ปิ้ง ย่าง ได้แก่ เนื้อ กบ เขียด อีงอ่าง ฯลฯ
12. ประเภทเครื่องจิ้มและซุรอาหาร ได้แก่ ป่นปลา (น้ำพริกปลา) แจ่ว (น้ำพริกต่างๆ) ส้มตำประเภทต่างๆ หมากหุ้ง (มะละกอ) ถั่วต่างๆ กล้วยตานี มะขาม มะยม หมากเค็ง (ลูกหยี) หมากแค (ผักแค) หำหมากกมี้ (ผลขนุนเล็ก) เปลือกไม้บางชนิด เช่น ประดู่ อะลาง (นนทรี) ฯลฯ
13. ประเภทของหวาน ขนมและอาหารว่าง ได้แก่ ของหวานและอาหารว่าง ได้แก่ ของหวานและขนม ข้าวอีสานไม่นิยมรสหวานจัด มันจัด เช่น ข้าวเม่า ข้าวตอกแตก (ข้าวตอก) ข้าวหลิม (ข้าวตอกผสมน้ำอ้อยที่เคี่ยวเป็นยางมะตูม) ข้าวโป่ง (บางถิ่นเรียกข้าวแผ่น) ข้าวหลาม ข้าวหมาก ขนมหมก (ขนมเทียน) ข้าวปุ้น (ขนมจีน) ข้าวละสอง (ลอดช่อง) ข้าวปาด (ตะโก้) ต้มในหมากถั่ว (ต้มเมล็ดถั่วดำ)

นอกจากนี้ ชาวอีสานจะถนอมไว้กินในยามขาดแคลนหรือฤดูที่มีอาหารน้อยหลาย ๆ วิธีดังนี้

1. การหมัก เช่น ปลาร้า ปลาจ่อม ปลาแจ่ว ปลาสำหรับนึ่ง ได้กรอก หม่า แหนม ฯลฯ
2. การตากแดดทำให้แห้ง เช่น ปลาแห้ง เนื้อแห้ง กบแห้ง เขียดแห้ง กุ้งแห้ง ข้าวแห้ง ขนมจีนแห้ง มะม่วงแผ่น กล้วยตาก ฯลฯ
3. การดอง เช่น ผลไม้ดอง ปูดอง ฯลฯ
4. การกวน เช่น มะม่วงกวน สับปะรดกวน กล้วยกวน ฯลฯ

5. การรวมคว้น เช่น ปลาอย่าง ปลารวมคว้น เนื้ออย่าง ฯลฯ

สำหรับการถนอมปลาไว้เป็นอาหารนอกฤดูกาลโดยการหมัก คือปลาร้าหรือปลาแดก นั้น ในวัฒนธรรมอีสานถือว่าเป็นอาหารหลักและเครื่องปรุงรสที่สำคัญที่สุดจนถือเป็นวิญญูณห้าของความเป็นอีสาน (จารุวรรณ ธรรมวัตร, 2543, น. 13-14) ได้แก่ ข้าวเหนียว ลาบ ส้มตำ หมอลำ ปลาร้า ผู้รับประทานปลาร้าในสมัยก่อนแทบทุกคนต้องทำปลาร้าเอง แม้บ้านคนใดทำปลาร้าได้หอมปลาร้าไม่เน่า ไม่มีหนอน คือแม่ศรีเรือน โดยข้อดีของการรับประทานปลาร้าคือปริมาณที่ใช้ในการบริโภคไม่มากไม่น้อย มีรสที่คงตัว ราคาไม่แพง เป็นสิ่งหนึ่งที่สะท้อนถึงความสามารถในการพึ่งพาตนเอง ซึ่งการทำปลาร้าของชาวอีสานมีสามสูตรด้วยกันคือ

สูตรที่หนึ่ง	=	ปลา+เกลือ+รำ
สูตรที่สอง	=	ปลา+เกลือ+ข้าวคั่ว
สูตรที่สาม	=	ปลา+เกลือ+ข้าวคั่ว+รำ

การผลิตปลาร้าแบบดั้งเดิมตามตำรับชาวอีสาน คือ ปลาร้าข้าวคั่ว ผลิตภัณฑ์ที่ได้จะมีลักษณะแฉะ เนื้ออ่อนนุ่ม สีเหลืองเข้มและมีกลิ่นหอมเฉพาะตัว ปลาสดที่นิยมใช้ทำปลาร้าประเภทนี้ คือ ปลากระดี่ ปลาเบญจพรรณ ปลาสลิด ปลาหมอเทศ ปลาดุก เป็นปลานขนาดใหญ่ ส่วนปลาร้ารำ ได้จากปลาหมักเกลือ ใส่รำหรือรำผสมข้าวคั่ว มีลักษณะเป็นสีคล้ำ ปลายังมีลักษณะเป็นตัว เนื้อไม่นิ่มมาก มีกลิ่นรุนแรงกว่าปลาร้าคั่ว ปลาที่ใช้ทำส่วนมากเป็นปลานขนาดเล็ก เช่น ปลาสวาย ปลาช่อน ปลากระดี่ ปลาร้าส่วนใหญ่ที่ชาวอีสานบริโภคเป็นปลาร้ารำ

สำหรับมูลเหตุที่ชาวอีสานเรียกปลาร้าว่าปลาแดกนั้น เพราะการหมักปลานขนาดใหญ่จะต้องเอาปลาไปตำในครกเพื่อให้เกลือ ข้าวคั่วและรำอ่อนเข้าเนื้อปลาเมื่อปลาแน่นแข็งตัวแล้วจึงบรรจุไว้ในไห หากเป็นปลานขนาดใหญ่ เช่น ปลาดุก ปลาช่อน หมักทิ้งไว้ประมาณ 12 เดือน

ปลาแดกกุ้ง ทิ้งไว้ประมาณ 1-4 เดือน ปลานขนาดเล็กทิ้งไว้ประมาณ 5 เดือน เมื่อนำมาบริโภคจึงจะได้รส (จารุวรรณ ธรรมวัตร, และคณะ, 2540, น. 15-16)

ด้านเสื้อผ้าและการแต่งกาย

สำหรับการแต่งกายของชาวอีสานนั้น ในสมัยก่อนผู้ชายมักใส่เสื้อไหม หญิงนิยมนุ่งซิ่นมัดหมี่ เพราะถือว่าเป็นเครื่องนุ่งห่มที่ส่งเสริมบุคลิกภาพให้ภูมิฐาน เครื่องนุ่งห่มดังกล่าวถือว่าเป็นเอกลักษณ์ประจำภาค ผลิตภัณฑ์เองใช้เองโดยเฉพาะอย่างยิ่งซิ่นมัดหมี่ ปัจจุบันนี้ยังนิยมใช้และมีการพัฒนาฝีมือมากขึ้น คนอีสานโบราณจะใช้ผ้า เครื่องประดับที่ทำขึ้นเองในครัวเรือนหรือทำขึ้นเองในครัวเรือนหรือทำขึ้นใช้ในท้องถิ่น เครื่องแต่งกายแบ่งได้ดังนี้ (ประชิด สกุนะพัฒน์, และอุดม เขยกิจวงศ์, 2548, น. 78)

1. การแต่งกายปกติ ชายจะนุ่งกางเกงขาก๊วย กางเกงเอวรูดใส่เสื้อคอกลม ใช้ผ้าขาวม้าคาดเอว หญิงจะนุ่งผ้าซิ่น (ผ้าถุง) หรือโจงกระเบน ใส่เสื้อหมากกะแหล่ง (คอกระเช้า) เสื้อคอกลมแขนยาว
2. การแต่งกายไปทำงานในไร่นา โดยชายและหญิงแต่งเหมือนชุดปกติ แต่เพิ่มกุบ (หมวก) เพื่อกันแดดกันฝน
3. การแต่งกายในเทศกาลและพิธีกรรมต่างๆ ชายจะนุ่งผ้าโสร่งไหม หรือกางเกงขาก๊วย เสื้อคอกลมทอด้วยไหม (เสื้อไหม) ผ้าสไบปลาไหลคาดเอว ใช้ผ้าเช็ดหน้ามัดศีรษะ หญิงจะใช้ ผ้าซิ่นไหม ผ้ามัดหมี่ ผ้าขิด เสื้อแขนสั้น แขนกระบอก แขนสามส่วน ใช้เครื่องประดับตกแต่ง คอ หู เหว ข้อมือตามฐานะของแต่ละคน

ด้านบ้านเรือน

เนื่องจากสภาพอากาศในภาคอีสานที่ค่อนข้างร้อนในฤดูร้อนและหนาวในฤดูหนาว ทำให้รูปแบบของเรือนโดยทั่วไปมีลักษณะเป็นเรือนใต้ถุนสูง ตัวบ้านค่อนข้างทึบ แต่ก็มีส่วนที่โปร่งเพื่อให้เข้ากับสภาพอากาศที่หนาวเย็นในหน้าหนาว และร้อนจัดในหน้าร้อน หลังคาบ้านมักเป็นหลังคาจั่ว ช่วยในการระบายอากาศและช่วยในการไหลเทของน้ำในฤดูฝน ใต้ถุนบ้านใช้เป็นที่พักผ่อนและประกอบกิจกรรมต่างๆ เช่น ทอผ้า หรือเลี้ยงสัตว์ เป็นต้น

หากจะแบ่งประเภทของที่พักอาศัยในภาคอีสาน อาจแบ่งได้ตามอายุการใช้งานและวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้าง เป็น 2 ประเภท (สมชาย ณ นครพนม, 2540, น. 18-20)

1. เรือนพักอาศัยชั่วคราว เช่น เถียงนา หรือเถียงไฮ้ สร้างยกพื้นสูงใช้เสาไม้จริง โขงไม้ไผ่ หลังคามุงหญ้า พื้นไม้สับฟากทำฝาโล่ง อายุการใช้งาน 1-2 ปี
2. เรือนพักอาศัยถาวร ได้แก่ “เรือนเหี่ยว” หรือ “เฮือนเหี่ยว” หมายถึงกระท้อบหรือเรือนที่ไม่แข็งแรงมากนัก เป็นเรือนสำหรับการเริ่มต้นชีวิตของครอบครัวใหม่ ลักษณะของเรือนประเภทนี้มักเป็นเรือนที่แยกตัวไปจากเรือนใหญ่ วัสดุที่ใช้ในการก่อสร้างไม่คงทนนัก เช่น ตูบต่อเล้า เป็นการก่อสร้างส่วนอยู่อาศัยที่อิงกับเล้าข้าว (ยุ้งข้าว) เรือนเหี่ยวชนิดดั้งเดิม (ตั้งต่อดิน) เป็นเรือนอาศัยที่แยกจากเรือนใหญ่เป็นเอกเทศ ตั้งเสาที่ผิวดินในลักษณะของเรือนเครื่องผูก หลังคามุงหญ้า พื้นสับฟากหรือปูไม้กระดานจำลอง เรือนเหี่ยวชนิดตั้งคาน มีลักษณะเป็นเรือนนอนโครงสร้างเหมือนเรือนถาวรแต่ใช้วัสดุเป็นการชั่วคราว

นอกจากนั้น ยังมีลักษณะเรือนพักอาศัยที่สร้างอย่างแข็งแรงถาวร มีความปรารถนาในการก่อสร้างโดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เฮือนเกย เป็นเรือนใต้ถุนสูง ใช้เสากลมหรือเสาเหลี่ยม มีขนาดชั้นเดียวยื่นคลุมไปถึงชานหลังคาจั่วประกอบด้วย เรือนใหญ่หรือเรือนนอน มีส่วนของ “ห้องเปิง” หรือห้องนอน

ลูกชาย ที่ฝาทำหิ้งตั้งพระหรือของเคารพบูชา ห้องนอนลูกสาว “ห้องส่วม” มีฝากั้นใส่ประตูแยกเป็นสัดส่วน เกยหรือชาน ที่มีหลังคาคลุมมีพื้นที่ต่ำกว่าเรือนใหญ่ ใช้เป็นที่รับแขกหรือรับประทานอาหาร แต่ถ้ามีการต่อหลังคาออกมาคลุมชานออกมาเป็นทอดเดียวกับหลังคาใหญ่เรียกว่า “เฮือนเทิบ” ชายแดด เป็นส่วนที่ยื่นต่อออกมาจากเกย พื้นลดระดับต่ำกว่า ไม่มุงหลังคา ใช้พักผ่อนหรือกิจกรรมอื่นๆ เรือนไฟ (ครัว) เป็นเรือนหลังคาจั่วมุงแป้นเกล็ด ฝานิยมใช้แป้นไม้ขัดแตะเพื่อระบายอากาศ อาจจะแยกมาต่างหากเกยหรือชาน หรืออยู่ตรงด้านใดด้านหนึ่งของชานแดด รานหมอนน้ำ (ฮ้างหมอนน้ำ) เป็นเพิงมีกะบังหน้ามุงแป้นไม้ยกให้ได้สูงระดับสำหรับตากน้ำดื่มมักนิยมตั้งอยู่ชานแดด

2. เฮือนแฝด เป็นเรือนใต้ถุนสูงใช้เสากลมหรือเหลี่ยมมีเกยหรือไม่มีเกยก็ได้ มีหลังคาจั่วสองจั่วแฝดติดกัน มีฝาเดียวกันประกอบด้วย เรือนใหญ่หรือเรือนนอน (เช่นเดียวกับในส่วนของเรือนเกย) เรือนแฝด มีโครงสร้างส่วนใหญ่ต่อเนื่องกับเรือนใหญ่ พื้นระดับเดียวกัน ฝาอาจเป็นแบบเดียวกันหรือใช้วัสดุที่รองลงมาจากเรือนใหญ่ นอกจากนี้ยังมีสวน เกย ชานแดด รานหมอนน้ำ เช่นเดียวกับเรือนเกยมาประกอบกัน

3. เฮือนโข่ง เป็นลักษณะเรือนใต้ถุนสูง ประกอบด้วยเรือนหลัก หลังคาจั่วหนึ่งหลังมีระเบียงหรือเฉลียงที่มีโครงสร้างของหลังคาจั่วอีกจั่วหนึ่ง เรียกส่วนนี้ว่า เฮือนโข่ง มักมีขนาดย่อมกว่าเรือนใหญ่ นอกจากนี้จะมีองค์ประกอบอื่นๆ เช่นเดียวกับเฮือนเกยและเฮือนแฝด เช่น ชานแดด เรือนหมอนน้ำ เรือนไฟ (ครัว)

ค่านิยมของสังคมอีสาน

การอยู่รวมกันในสังคมย่อมต้องมีกฎเกณฑ์ต่างๆ เพื่อเป็นบรรทัดฐานหรือแนวทางในการปฏิบัติตนที่เหมาะสมและสามารถอยู่รวมกลุ่มกันได้โดยก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ลักษณะด้านสังคมซึ่งมีความเชื่อถือกันอย่างกว้างขวาง อีกทั้งมีการยอมรับอย่างแพร่หลายจากสมาชิกของสังคมนั้นๆ เราอาจเรียกว่า ค่านิยม ซึ่งหมายถึง ความรู้สึก อาจเป็นของหมู่ชนเดียวกันหรือเฉพาะบุคคลก็ได้ ได้แก่ ความพึงพอใจ ความพึงพอใจ ความรังเกียจ ความอาย และความภูมิใจที่มีต่อพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ชาวอีสานมีค่านิยมเป็นของตนเอง ดังจะเห็นได้จากการดำเนินชีวิตในสังคมที่อยู่อาศัยเช่น (ปราณี วงศ์ยะรา, 2538, น. 12-14)

1. รักพวกพ้อง การทำงานชอบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ชาวอีสานเป็นผู้มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น งานทุกอย่างสำเร็จได้ด้วยการให้ความร่วมมือร่วมใจ พึงพาอาศัยซึ่งกันและกัน

2. กตัญญูรู้คุณ รู้จักให้ความเคารพยำเกรงต่อผู้มีพระคุณและบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว มีความเคารพนับถือผู้ใหญ่ เชื่อฟังคำสั่งสอน ครูอาจารย์ที่ให้ความรู้

3. รักความสนุก การทำงานทุกอย่าง นอกจากจะได้งานตามต้องการแล้ว ยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังจะเห็นได้จากคำกล่าว “ทำงานเป็นเล่น ทำเล่นเป็นงาน” คนทำงานร่วมกันรู้จักสนิทสนมกันดี ชาวอีสานจึงเป็นที่รักใคร่ชอบพอกันทั้งหมู่บ้านเหมือนเครือญาติหรือวงศ์ตระกูลเดียวกัน ทำงานด้วยความสนุกสนาน ได้งานมากโดยไม่เหนื่อย หรือสนุกในการทำงาน

4. ชอบความสบาย ไม่ชอบระเบียบ มีชีวิตความเป็นอยู่อย่างง่ายและสบาย เช่น

- การประกอบอาหารมีกรรมวิธีที่ทำให้อาหารสุกแบบง่ายๆ เช่น ปิ้ง จี่ เผา คั่ว

ฯลฯ

- การแต่งกาย เสื้อผ้าที่สวมใส่ คำนึงถึงความสะดวกในการทำงานมากกว่า เช่น นุ่งผ้าถุงเหนือเข่า เสื้อแขนยาว ผ้าขาวม้าคาดเอว ฯลฯ

5. ชอบงานพิธี เชื่อโชคลางเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ยึดขนบธรรมเนียมและประเพณีของสังคมเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตประพฤติตนตามข้อปฏิบัติและข้อห้ามของบรรพบุรุษที่กำหนดไว้

6. มีความสันโดษ พอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ ไม่กระตือรือร้น เช่น การปลูกข้าวและพืชผักให้ได้เพียงพอในการยังชีพ

ความเชื่อของสังคมอีสาน

ความเชื่อเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ และได้มีการถ่ายทอดเป็นมรดกของสังคม ซึ่งการสืบทอดความเชื่อของมนุษย์ ขึ้นอยู่กับการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในด้านความปลอดภัยจากอำนาจเหนือธรรมชาติเป็นสำคัญ ความเชื่อจึงเกิดขึ้นและเป็นมูลเหตุหนึ่งที่กำหนดวิถีชีวิตของมนุษย์ (दनัย ไชยโยธา, 2538, น. 49) สำหรับคนในท้องถิ่นอีสานนั้น ก็มีความเชื่อเรื่องต่างๆ แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น แต่จะมีส่วนหนึ่งที่มีความเชื่อสอดคล้อง กันถือเป็นแนวปฏิบัติได้ร่วมกัน และถือเป็นความเชื่อของคนอีสานโดยส่วนรวม ความเชื่อเหล่านี้แบ่งเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้ (ประชิด สกุนะพัฒน์ และ อุดม เขยกิจวงศ์, 2548, น. 13-15)

1. ความเชื่อเรื่องปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ เช่น แสงไฟพุ่ง เป็นปรากฏการณ์ที่ชาวอีสานเห็นเป็นแสงพุ่งเป็นลำยาวจากโบราณสถาน หรือศาสนสถานขึ้นสู่ท้องฟ้า ดังจะเห็นได้จากผู้ที่เคยพบเห็นเหตุการณ์ในจังหวัดบุรีรัมย์ที่เห็นแสงพุ่งขึ้นจากปราสาทพนมรุ้ง

2. ความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณ ชาวอีสานมีความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณมาตั้งแต่สมัยโบราณ แม้ว่าในปัจจุบันความเชื่อในเรื่องนี้จะเลือนลางลงบ้างแล้ว แต่ในชนบททางไกลยังมีพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องภูตผีอยู่ ซึ่งภูตผีที่ชาวอีสานนับถือ ได้แก่ ผีแถนหรือผีฟ้า ชาวอีสานเชื่อว่า ผีแถนมีความยิ่งใหญ่กว่าผีทั้งหลาย กล่าวคือเป็น เทพผู้สร้างโลกและสร้างสรรพสิ่งต่างๆ ให้แก่โลก นอกจากนี้ยังเชื่อว่ามนุษย์สามารถติดต่อกับผีแถนได้ในสมัยก่อน แต่ภายหลังผีแถนรำคาญจึงไม่ติดต่อกับมนุษย์อีก อีกทั้งยังเชื่อว่าชนชั้นปกครองมีเชื้อสายสืบมาจากผีแถนด้วย พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับผีแถนคือการทำบุญบั้งไฟหรือบุญบังไฟ เพื่อให้ผีแถนให้ฝนแก่มนุษย์ การที่จุดบั้งไฟขึ้นสู่ท้องฟ้าเป็นการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับผีแถน ซึ่งในการแห่บั้งไฟจะมีการแข่งด้วย

นอกจากนี้ ยังมีความเชื่อ เกี่ยวกับการถูกผีทำ ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในกรณีที่แสดงความไม่เคารพจะโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ การละเมิดมักเป็นทางกายและวาจา เช่น การกล่าวคำลบหลู่ดูหมิ่น

3. ความเชื่อเรื่องเครื่องรางของขลังและเวทมนตร์คาถา ซึ่งความเชื่อเรื่องนี้ที่จริงมิได้มีอยู่เฉพาะในภาคอีสานเท่านั้นหากแต่มีอยู่ทั่วประเทศไทย เป็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลี้ลับ ปาฏิหาริย์หรืออำนาจจิต ความเชื่อเรื่องนี้จะมีจุดประสงค์ใหญ่เพื่อนำมาซึ่งความมีโชคความสำเร็จ ความสุข และความปลอดภัย รวมทั้งเพื่อทำลายหรือขจัดปัดเป่าสิ่งอัปมงคลและภัยพิบัติต่างๆ

4. ความเชื่อเรื่องโชคลางและการพยากรณ์ เป็นความเชื่อว่ามีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหรือมีสัตว์บางชนิดเป็นตัวแทนของความมีโชคหรือเคราะห์ร้าย อาทิ ลักษณะความแปรปรวนของธรรมชาติและการปรากฏเสียงดังของสัตว์บางชนิด เช่น นกหัวขวานร้อง เมฆปรากฏเป็นรูปราหูหรืองูสามเหลี่ยมปรากฏให้เห็นถือว่าเป็นลางไม่ดี ส่วนความเชื่อในเรื่องการพยากรณ์หรือโหราศาสตร์ ยังคงเป็นที่นิยมในปัจจุบัน

ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology)

ทฤษฎีสัญญะวิทยา (semiology) สำหรับทฤษฎีนี้ได้สรุปจากทัศนะของ กาญจนา แก้วเทพ (2542, น. 80-110) ดังนี้คือ มีผู้บุกเบิกรากฐานของทฤษฎีนี้ 2 ท่านได้แก่ F.D. Saussure

(1857-1913) นักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ชาวสวิส และ C. Peirce (1839-1914) นักปรัชญาด้านภาษาอเมริกัน

โดยทฤษฎีนี้ได้อธิบายความหมายของสัญญาณ (sign) ว่าหมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในบริบทหนึ่งๆ (context) เพราะนอกจาก “ภาษา” ที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารจะอยู่ในฐานะระบบสัญญาณอย่างหนึ่งแล้ว De Saussure ยังได้เสนอว่า ยังมีระบบสัญญาณรูปแบบอื่นๆ ที่จะสามารถแสดงความหมายและความคิดของผู้ส่งสารได้ โดยสัญญาณหนึ่งๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ตัวหมาย (Signifier) มีลักษณะเป็นรูปธรรม โดยจะสร้างความสัมพันธ์อย่างมีระบบกับตัวหมายถึง (Signified) ซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรม ไม่ตายตัว ดังนั้นเพื่อที่จะเข้าใจความหมายที่มีอยู่จึงจำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ เพื่อเข้าใจถึงความสัมพันธ์อย่างมีระบบ หรือที่เรียกว่า รหัส (Code) เพื่อช่วยในการตีความหมายของสัญญาณ

กระบวนการสร้างความหมายของสัญญาณเกิดขึ้นเมื่อมีการนำตัวหมายและตัวหมายถึงมาโยงสัมพันธ์กัน โดยบุคคลจะเกิดการรับรู้สัญญาณผ่านประสาทสัมผัสและเกิดภาพความหมายปรากฏขึ้นในโครงสร้างความคิดที่แตกต่างกันไปตามแต่ละประสบการณ์ การเรียนรู้ทางสังคมของบุคคลและประวัติศาสตร์ของสังคมนั้นๆ ในส่วนของสัญญาณ (sign) นั้น ชาร์ล เพียร์ส (Charles Pierce) กล่าวถึงความแตกต่างกันของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณกับวัตถุที่มีอยู่จริง (หรือสิ่งที่สัญญาณนั้นอ้างถึง) (object/external Reality) โดยแบ่งสัญญาณออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

- Icon (ภาพลักษณ์-ตัวแทนภาพ) เป็นสัญญาณที่เป็นตัวแทนที่เหมือนหรือคล้ายคลึงสิ่งที่สัญญาณนั้นหมายถึง กล่าวได้ว่ารูปแบบของสัญญาณชนิดนี้ถูกกำหนดขึ้นมาโดยภาพปรากฏของวัตถุนั้นๆ หรือตามลักษณะที่ประสาทสัมผัสมนุษย์สามารถรับรู้ได้นั้นเอง เช่น ภาพถ่ายภาพเหมือน แผนที่ หรือเสียงฮัมคล้ายผึ้งในธรรมชาติ

- Index (ดัชนี-ตัวบ่งชี้) เป็นสัญญาณที่มีลักษณะเป็นตัวชี้หรือเกี่ยวพันโดยตรงกับสิ่งที่อ้างถึง โดยเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล (logical meaning) เช่น เครื่องหมายที่แสดงยศตำแหน่ง จะเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงความมีอำนาจ หรือ ควันเป็นตัวบ่งชี้ของไฟ

- Symbol (สัญลักษณ์) เป็นสัญญาณที่ไม่มีความสัมพันธ์หรือเชื่อมโยงกับระหว่างสัญญาณกับวัตถุ หรือความคล้ายคลึงระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง แต่เกิดขึ้นโดยการตกลงร่วมกันทางวัฒนธรรมของผู้ใช้สัญญาณนั้นๆ ดังนั้นเมื่อสัญลักษณ์เดียวกันแต่อยู่ภายในบริบททางสังคมที่แตกต่างกัน สัญญาณดังกล่าวก็สามารถมีความหมายที่แตกต่างกันได้ ดังนั้นการทำความเข้าใจในสัญญาณประเภทนี้จึงต้องอาศัยการเรียนรู้ เพื่อที่จะเข้าใจตรงกันได้ เช่น ป้ายจราจรบนท้องถนน ภาษา ตัวเลข หรือกฎระเบียบที่ใช้ในท้องถิ่น

ทั้งนี้ลักษณะของสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบดังกล่าว ไม่ได้แยกออกจากกันโดยสิ้นเชิง เนื่องจากสัญลักษณ์ต่างๆ อาจประกอบไปด้วยรูปแบบต่างๆ กัน หรือการที่ความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ อาจมีตัวหมายถึงได้มากมายนั่นเอง

ในการศึกษาครั้งนี้ ถือได้ว่าการ์ตูนเป็นสัญลักษณ์ประเภท Icon ที่สร้างความหมายโดยความคล้ายคลึงหรือความเหมือน เช่น รูปวาดซึ่งสามารถเข้าใจได้เมื่อเห็น โดยมีถ้อยคำที่อยู่ในการ์ตูนเปรียบได้กับ Symbol ที่ถูกสร้างความหมายโดยการเชื่อมโยงที่เกิดจากการเรียนรู้ในข้อตกลงทางสังคมร่วมกับ Index คือ สัญลักษณ์ที่เป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่งโดยอาศัยการค้นหาเหตุผลเชื่อมโยง

การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยานั้นเป็นการตอบคำถามสำคัญโดยแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ

1. ในฐานะผู้ส่งสาร ความหมายในสัญลักษณ์ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาได้อย่างไร และมีวิธีการถ่ายทอดความหมายไปยังผู้รับสารอย่างไรบ้าง

2. ในฐานะผู้รับสาร ผู้รับสารสามารถถอดความหมายออกมาจากสัญลักษณ์ได้อย่างไร ส่วนการวิเคราะห์ความหมายที่อยู่ในสัญลักษณ์นั้น De Saussure (1974) ได้แบ่งระดับของความหมายออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. ความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning) อันได้แก่ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ เช่น ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น ปลาว่า ความหมายที่เข้าใจคือ ปลาหมักเกลือใส่ข้าวคั่วที่คนภาคอีสานส่วนใหญ่นิยมบริโภคเป็นนเครื่องจิ้ม

2. ความหมายโดยนัย (Connotative meaning) ได้แก่ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจาก ข้อตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น คำว่าปลาว่า อาจมีความหมายโดยนัยว่า คนที่กินปลาว่าเป็นคนบ้านนอก เป็นคนลาว มีลักษณะของการดูถูกผู้ที่รับประทาน

ทั้งนี้ สิ่งที่เป็นประเด็นให้ศึกษาก็คือ ความหมายโดยนัย เนื่องจากความหมายดังกล่าวมีความสำคัญกับบุคคลอย่างแท้จริงทั้งในแง่ของการรับรู้ การถอดรหัสและการตีความ ซึ่งความหมายโดยนัยนี้ยังสามารถแปรเปลี่ยนความหมายไปได้อีกมากมาย

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ จะใช้การวิเคราะห์ Synchronic แบบพิจารณาโครงสร้างแบบลึก (Deep structure) ของตัวบท ซึ่ง C. Levi-Strauss (1967) กล่าวว่า ในการวิเคราะห์ตัวบทนั้น เราต้องแยกระหว่างความหมายที่เปิดเผย (Manifest meaning) ซึ่งจะเป็นตัวเล่าเรื่องว่าตัวละครทำอะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น กับความหมายที่แฝงเร้น (Latent meaning) อันเป็นความหมายที่บ่งบอกว่า แท้จริงแล้ว ตัวบทนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร มีความหมายอะไร

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาเพื่อศึกษาการตีความของผู้รับสารจากความหมายแฝงเร้นที่วิเคราะห์จากเนื้อหาของการตื้นว่าผู้รับสารรับรู้และเข้าใจในความหมายนั้นได้อย่างไร และทำไมจึงตีความเช่นนั้น โดยการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานและนอกวัฒนธรรมอีสาน

แนวคิดเรื่องผู้รับสาร

แนวคิดเรื่องผู้รับสารในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) ซึ่งเป็นผู้มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนสำนักเบอร์มิงแฮม และมีคุณูปการในการขยายความคิดของ “วัฒนธรรมศึกษา” โดยสามารถสรุปความคิดด้านการสื่อสารและวัฒนธรรมศึกษาของ สจวร์ต ฮอลล์ ได้ดังนี้คือ (สมสุข หินวิมาน, 2548, น. 394-401)

ฮอลล์มีทัศนะที่ปฏิเสธกลุ่มทฤษฎีการสื่อสารของอเมริกันในชื่อ แบบจำลองการถ่ายทอดข่าวสาร (Transmission model) หรือที่รู้จักกันในอีกชื่อหนึ่งว่า แบบจำลอง S-M-C-R อันเป็นแบบจำลองที่เชื่อในการสื่อสารทางเดียวจากผู้ส่งสารผ่านช่องทางหนึ่งๆ ไปยังผู้รับสาร ทั้งนี้ ฮอลล์อธิบายว่า แบบจำลองนี้มีจุดยืนเรื่องการครอบงำความคิดของผู้ส่งสาร (sender) มีอำนาจและกระทำเหนือผู้รับสาร ซึ่งฮอลล์ได้โต้แย้งแนวคิดของทฤษฎีผลกระทบของสื่อต่อผู้รับสาร (Media Impact Theory) โดยเชื่อว่า ผู้รับสารมีลักษณะตั้งรับ (passive) ต่ออิทธิพลของสื่อ หากแต่เขาได้เสนอแนวคิดเรื่อง การเข้ารหัสและการถอดรหัส (encoding/decoding) ที่อธิบายว่า ระบบรหัส (coding system) ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสการสื่อสารชุดเดียวกันเสมอไป นอกจากนี้ ฮอลล์ยังปฏิเสธวิธีคิดของนักภาษาศาสตร์ยุคก่อนที่เชื่อว่า ความหมาย (meaning) หรือความเป็นจริง (reality) มีอยู่แล้ว โดยเขากล่าวว่า แท้จริงแล้วไม่เคยมีสิ่งๆ ที่เรียกว่าความเป็นจริงเกิดขึ้นจนกว่าจะมีผู้ประกอบสร้าง (construct) ความเป็นจริงนั้นขึ้นมา และการสื่อสารก็คือกระบวนการที่มนุษย์แต่ละคนใช้เพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงขึ้นมานั่นเอง ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นความจริงในชุดเดียวกัน

อย่างไรก็ตามเพื่อจะอธิบายแนวคิดใหม่เกี่ยวกับ (encoding) และ (decoding) ฮอลล์ ได้ปูพื้นฐานแนวคิดใหม่ๆ เกี่ยวกับผู้รับสารโดยเปรียบเทียบให้เห็นอย่างชัดเจนถึงจุดร่วมและจุดต่างระหว่างแนวคิดของตนเองกับแนวคิดที่มีอยู่ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541, น. 37-39)

1. การเปรียบเทียบรหัสของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ฮอลล์มีจุดยืนว่าระบบรหัส (code system) ของผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสการสื่อสารชุดเดียวกันเสมอไป มีเหตุผลมากมายที่จะทำให้รหัสในการส่งความหมายและการถอดรหัสระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่

ตรงกัน ไม่สอดคล้อง จนถึงขั้นขัดแย้งกัน เช่น ภูมิหลัง ประสบการณ์ การศึกษา อาชีพ เพศ ฯลฯ ซึ่งฮอลล์แบ่งแบบแผนการถอดรหัส (Decoding) ของผู้รับสารเป็น 3 รูปแบบ คือ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541, น. 294)

- Preferred code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนแบบที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา เช่น ในการรายงานข่าวว่าการหยุดงานประท้วงเรียกร้องเพิ่มค่าจ้างจะทำให้เกิดเงินเฟ้อ ผู้รับสารก็คิดตามนั้น

- Negotiated code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่มีการต่อรองความหมายใหม่ที่แตกต่างไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่ไม่ได้คัดค้านโดยตรง การถอดรหัสแบบนี้จะทำงานผ่านกลยุทธ์ต่างๆ เช่น สร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาเอง, สร้างข้อยกเว้น เช่น แม้ว่าการประท้วงเรียกร้องค่าจ้างเพิ่มทำให้เกิดเงินเฟ้อ แต่เราก็มีสิทธิ์ที่จะทำได้ตามหลักของกฎหมายแรงงาน (สร้างกฎเกณฑ์มาต่อรอง)

- Oppositional code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ต่อต้านหรือขัดแย้งกับความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา เช่น จากตัวอย่างข้างต้น กลุ่มผู้รับสารที่ใช้การถ่ายทอดรหัสแบบนี้จะตีความว่า “เราต้องแยกระหว่างผลประโยชน์ของชาติกับผลประโยชน์ทางชนชั้นออกจากกัน” หรือ “เงินเพื่อเกิดขึ้นอยู่เสมอ แม้จะไม่มีเพิ่มค่าจ้างก็ตาม”

2. ผู้รับสารไม่ใช่กลุ่มคนที่มีลักษณะเนื้อเดียวกันหมด (Homogeneous) นอกเหนือจากความแตกต่างระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารแล้ว แม้แต่ในระหว่างกลุ่มผู้รับสารเองก็ยังมีความแตกต่างกัน ในส่วนที่เกี่ยวกับการถอดรหัสนั้น ฮอลล์มีทัศนะว่าการจับกลุ่มของผู้รับสารจะสัมพันธ์กับรูปแบบและความหมายของสาร (Forms and meaning) ตัวอย่างเช่น ถ้าเนื้อหาสารเป็นเรื่องประเด็นเรื่อง “พฤติกรรมเบี่ยงเบน” ผู้รับสารจะจัดเรียงตัวเป็นกลุ่มต่างๆ เช่น กลุ่มที่ป้องกัน (ครู) กลุ่มที่คอยลงโทษ (ตำรวจ/ผู้คุม) กลุ่มที่คอยให้อภัย (พระภิกษุ) ฯลฯ จะเห็นว่าแนวคิดเรื่องการรวมกลุ่มของผู้รับสารมิได้มีลักษณะที่หยุดนิ่ง (Static) หากแต่เป็นการจับกลุ่มอย่างมีพลวัตร (dynamic) และแปรเปลี่ยนอย่างสัมพันธ์ไปกับรูปแบบและความหมายของสาร

3. ความสำคัญของการตีความ แนวความคิดที่ให้ความสำคัญกับการตีความนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มที่เชื่อเรื่องการเลือกรับรู้ (Selective perception) ซึ่งกล่าวว่าผู้รับสารนั้นจะมีกระบวนการเลือกรับรู้ตั้งแต่ขั้นตอนของการเลือกเข้าถึง เลือกเปิดรับ เลือกตีความและเลือกจดจำ ดังนั้นเรื่องการรับรู้จึงมีปัจจัยด้านอัตวิสัย (Subjective capacity) ของผู้รับสารเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างมาก และสิ่งที่ผู้ส่งสารควรจะทำให้ความสนใจมากที่สุดคือการเลือกตีความของผู้รับสาร

ในขณะที่สจวร์ต ฮอลล์ ก็มีทัศนะที่ให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านอัตวิสัยของผู้รับสารในเรื่องการตีความเช่นเดียวกัน แต่ความแตกต่างระหว่างฮอลล์ กับแนวทาง Selective perception

จะให้เหตุผลว่าการที่ผู้รับสารได้ตีความเนื้อหาสารอย่างแตกต่างกันนั้น เนื่องจากภูมิหลังและปัจจัยด้านจิตวิทยาของผู้รับสารแต่ละราย (หน่วยการวิเคราะห์เป็นระดับปัจเจก) แต่ฮอลล์ตั้งคำถามว่า ในกรณีที่ผู้รับสารตีความเบี่ยงเบน (distort) ออกจากความตั้งใจของผู้ส่งสารนั้น เพราะเหตุใดการเบี่ยงเบนดังกล่าวจึงมีลักษณะเป็นแบบเดียวกันอย่างเป็นระบบ (Systematically distorted communication) กล่าวอย่างง่าย ๆ คือ เหตุใดจึงมีความเข้าใจผิดเหมือนกันหมดในกลุ่มผู้รับสารบางกลุ่ม ซึ่ง ฮอลล์ ได้ให้คำอธิบายว่า กลุ่ม Selective perception นั้น คิดว่ากระบวนการถอดรหัสจากตัวสารออกมาเป็นความหมายนั้นเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคลที่เกิดขึ้นอย่าง เป็นธรรมชาติ (natural) แต่ฮอลล์คิดว่า กระบวนการนี้เป็นเรื่องที่ถูกสร้างขึ้น (being constructed) จากระบบการสื่อสารในสังคมนั้นๆ ดังนั้น ความหมายที่ถูกตีความอย่างผิดๆ จึงมิใช่ความหมายที่ไร้ทิศทางสะเปะสะปะไปคนละทิศละทาง หากทว่าเป็นการตีความหมายอย่างเบี่ยงเบนที่เป็น choices อยู่ชุดหนึ่ง (ไม่ได้ตีความเป็น (ก) แบบที่ผู้ส่งสารต้องการ แต่ก็ตีความเป็น (ข) (ค) (ง) เท่านั้น) ที่เรียกว่าเป็นกลุ่มของความหมายอันหลากหลายชุดหนึ่ง (Polysemic)

การศึกษากลุ่มผู้อ่านหนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่อ่านหรือเคยอ่านหนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์และเป็นคนในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งถือเป็นเจ้าของวัฒนธรรมโดยมีความรู้และความเข้าใจวัฒนธรรมอีสานเป็นอย่างดี กลุ่มที่สอง คือนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่อ่านหรือเคยอ่านหนังสือหนูหิ่นอินเตอร์ ซึ่งเป็นผู้รับสารที่ต้องใช้ทักษะในการทำความเข้าใจเนื้อหาของการ์ตูนเนื่องจากผู้แต่งใช้ภาษาถิ่นตลอดทั้งเรื่อง ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการตรวจสอบว่า ผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันในเชิงประสบการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมมีการถอดรหัส (Decoding) และการตีความหมาย (Making sense) จากหนังสือการ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์แตกต่างกันอย่างไร และความเหมือนหรือความต่างดังกล่าวเกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขอย่างไรบ้าง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในครั้งนี้ สามารถแบ่งงานวิจัยออกเป็น 2 กลุ่มคือ

1. งานวิจัยที่มุ่งเน้นการศึกษา การใช้รหัสของผู้ส่งสารประเภทการ์ตูน
2. งานวิจัยที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูน

1. งานวิจัยที่มุ่งเน้นการศึกษา การใช้รหัสของผู้ส่งสารประเภทการ์ตูน

ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน (2540, น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง “การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อชี้ให้เห็นและเข้าใจถึงการเลือกใช้รหัสของนักเขียนการ์ตูนไทย ในการถ่ายทอดทัศนคติและความคิดของตนมายังผู้อ่าน และเพื่อวิเคราะห์ให้ทราบถึงลักษณะเฉพาะในการใช้รหัสตามประเภทของการ์ตูนที่แตกต่างกัน โดยใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลจากผลงานและสัมภาษณ์เจาะลึกนักวาดการ์ตูนประเภทต่างๆ ที่มีชื่อเสียง

ผลจากการศึกษาการ์ตูน 3 ประเภท คือ การ์ตูนการเมือง การ์ตูนเด็ก การ์ตูนตลก พบว่า ประเภทการ์ตูนที่แตกต่างกัน จะมีการใช้รหัสที่คล้ายคลึงกันแต่วางน้ำหนักความสำคัญไม่เท่ากัน เช่น รหัสเฉพาะการ์ตูน รหัสภาษา มุข และรหัสเสริมอื่นๆ ขณะเดียวกันก็มีข้อแตกต่างที่เห็นได้เด่นชัดคือ ส่วนใหญ่ของการ์ตูนการเมืองต้องการตัวอ้างอิง ขณะที่การ์ตูนเด็กและการ์ตูนตลกไม่ได้ต้องการตัวอ้างอิงถึง และยังมีบริบทอื่นๆ ที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้รหัส เช่น เงื่อนไขเวลา วัฒนธรรม ประสบการณ์ เป็นต้น นอกจากนี้ เมื่อมุ่งศึกษาในบริบทวัฒนธรรมจะเห็นว่าโลกของการ์ตูนเป็นโลกสมมุติ ที่ได้สร้างวัฒนธรรมการ์ตูนเฉพาะของตนเองขึ้นมาชุดหนึ่ง เป็นวัฒนธรรมที่ยอมรับร่วมกันระหว่างผู้วาดในฐานะผู้ส่งสารและผู้ดูการ์ตูนในฐานะผู้รับสาร

2. งานวิจัยที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน ซึ่งพบว่าส่วนใหญ่ เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาในด้านต่างๆ ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น เรื่องเพศ วัฒนธรรม คุณธรรมจริยธรรม เป็นต้น ส่วนการศึกษาเนื้อหาหนังสือการ์ตูนไทยพบว่ามีอยู่น้อยมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากความนิยมในสังคมไทยที่ให้ความสนใจหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าหนังสือการ์ตูนของไทย

ทองพล สร้อยสุวรรณ (2542, น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง “ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” โดยทำการศึกษาจากการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ HEN ข้าชื่อโคทาโร่ ภาคยูโด และ CITY HUNTER พบว่า หนังสือการ์ตูนทั้ง 3 เรื่อง มี

ปริมาณการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศไม่มากนัก แต่มีระดับการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศอยู่ในระดับปานกลางหรือต่ำ และระดับสูงหรือลามากจนอาจรบกวน นอกจากนั้น เมื่อได้ศึกษาเปรียบเทียบหนังสือการ์ตูนทั้ง 3 เรื่องแล้ว พบว่า ปริมาณการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นหญิง มากกว่าในหนังสือการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นชาย ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่มีการนำเสนอด้วยภาพเป็นหลักและนำเสนอด้วยภาษาเป็นส่วนเสริม ทั้งในเรื่องลักษณะการนำเสนอด้วยภาพและภาษา เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศมีรูปแบบการนำเสนออย่างจะแจ้ง ไม่อ้อมค้อม

ธันว์ทิพย์ ศรีสุตา (2548, น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและผู้อ่านการ์ตูนยาโอโย” ซึ่งหมายถึงหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างผู้ชายด้วยกัน โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพและใช้กระบวนการทัศน์ยุคหลังสมัยใหม่ในการวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแนวยาโอโย เน้นการนำเสนอเรื่องราวความรักระหว่างชายกับชายเป็นหลัก มีลักษณะโดดเด่นอยู่ที่แก่นเรื่อง ที่มีการนำเสนอเรื่องราวความรักระหว่างชายกับชาย โดยเน้นที่การนำเสนอเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างชายกับชาย และอาจมีเพศสัมพันธ์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย โดยผ่านการเล่าเรื่องในมุมมองของผู้ชาย

ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนแนวยาโอโยส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงเกือบทั้งหมด มีคุณวุฒิและวัยวุฒิแตกต่างกันออกไป มีความถี่ในการเปิดรับที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับตัวบุคคล สาเหตุที่ทำให้ผู้อ่านเลือกเปิดรับ ได้แก่ ความแปลกใหม่ของเนื้อหา การนำเสนอแง่มุมของความรักที่ดูสวยงามและบริสุทธิ์ ความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องชีวิตของชายรักชาย ความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องเพศสัมพันธ์ และการนำเสนอภาพการ์ตูนที่ดูสวยงาม

ชุติมา ธรรมธรรมทัศน์ (2546, น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง “วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน” พบว่า แก่นความคิดของการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่แสดงออกมาถึงความมานะพยายามของตัวละครที่ต้องการบรรลุสิ่งที่มุ่งหวัง ด้วยความอดทนและขยันหมั่นเพียร อันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ในส่วนวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับค่านิยม พบว่า ค่านิยมที่เป็นลักษณะดั้งเดิมของญี่ปุ่นยังปรากฏอยู่มากในการ์ตูน ได้แก่ ค่านิยมความเป็นกลุ่มและสำนึกต่อกลุ่ม ค่านิยมความมานะพยายาม ค่านิยมความซื่อสัตย์มีความจงรักภักดีและกล้าหาญ ค่านิยมความมีระเบียบวินัย ส่วนลักษณะค่านิยมที่เริ่มเปลี่ยนไปจากแบบดั้งเดิม ได้แก่ ค่านิยมการจัดอันดับสูงต่ำที่มีการเน้น

ความสามารถแทนความอาวุโสมากขึ้น และค่านิยมที่แสดงความเป็นปัจเจกบุคคลมากกว่าความเป็นกลุ่ม ซึ่งลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม

สำหรับลักษณะวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร พบว่า มีการนำเสนอวิถีชีวิตทั้งในยุคปัจจุบัน อดีตและอนาคต โดยปรากฏลักษณะวิถีชีวิตที่ยังคงความดั้งเดิมแบบญี่ปุ่นและความเป็นสมัยใหม่ดำรงอยู่ด้วยกันได้เป็นอย่างดี

เอนก รัตนจิตบรรจง (2548, น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง “บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬากับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน” โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาคุณธรรมที่ถ่ายทอดสู่เด็กและเยาวชนผ่านทางเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา และวิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็กและเยาวชน ตลอดจนแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน ซึ่งวิธีการเก็บข้อมูลใช้การวิจัยเชิงคุณภาพทั้งปริมาณ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

ผลการวิจัยพบว่าคุณธรรมที่ปรากฏผ่านทางเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาที่เลือกมาศึกษานั้นสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ คุณธรรมที่ปรากฏมาก ประกอบด้วย ความอดทน ความมีสติสัมปชัญญะ ความสามัคคี และความซื่อสัตย์สุจริต ตามลำดับ คุณธรรมที่ปรากฏปานกลางประกอบด้วย ความเมตตากรุณา ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ และความเสียสละ ตามลำดับ สำหรับคุณธรรมที่ปรากฏน้อย คือ ความยุติธรรม

ด้านวิธีการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาในการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็กและเยาวชนพบว่า นำเรื่องราวในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนที่อาจประสบพบเห็นได้ทั่วไปมาใช้เป็นโครงเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านซึ่งอยู่ในวัยนี้เกิดความรู้สึกร่วม โดยใช้วิธีการสื่อสาร 3 วิธี คือ

- แสดงให้เห็นผลดีที่เกิดขึ้นจากการประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ดีที่พึงประสงค์
- แสดงให้เห็นถึงผลเสีย ที่เกิดขึ้นจากการแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์
- เปรียบเทียบผลดีของการแสดงพฤติกรรม ที่พึงประสงค์กับผลเสียของการแสดงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในสถานการณ์เดียวกันหรือคล้ายคลึงกัน

ในส่วนของแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชนนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก็คือ การปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มองการ์ตูน

แต่เพียงแง่ลบของผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ องค์ประกอบที่ช่วยกระตุ้นส่งเสริมให้หนังสือการ์ตูนเสริมสร้างคุณธรรมถูกนำไปใช้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพมี 2 ส่วนหลักๆ คือ เนื้อหาและวิธีการนำเสนอของหนังสือการ์ตูน สถาบันทางสังคมต่างๆ ซึ่งประกอบด้วยภาครัฐ โรงเรียนและสถาบันการศึกษา สื่อมวลชนแขนงต่างๆ และสถาบันครอบครัว

ชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541, น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น” ซึ่งเป็นงานวิจัยที่วิเคราะห์ถึงสัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น รวมไปถึงกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นมีแบบแผนทั้งหมด 6 แบบ แผนในการดำเนินเรื่องที่แน่นอน โดยเรื่องจะดำเนินไปตามลำดับการกระทำ (Function) ของตัวละครที่ชัดเจน

ส่วนที่เป็นสัญลักษณ์ (Sign) ในการ์ตูนญี่ปุ่นประกอบด้วยสัญลักษณ์ 3 ประเภท คือ ภาพเหมือน (Icon) ดัชนี (Index) และสัญลักษณ์ (Symbol) โดยมีรหัสประกอบการให้ความหมายอยู่ 4 ประเภทได้แก่ รหัสเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ รหัสเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล รหัสเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี รหัสเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งรหัสต่างๆ เหล่านี้ถูกสร้างขึ้นมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น

กิตติมา สุรสนธิ (2540, น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง “ความเหมาะสมของเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนไทยยอดนิยมที่มีต่อเด็ก (ศึกษาเฉพาะกรณี นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ชายหัวเราะ)” โดยใช้วิธีการศึกษาแบบวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แบ่งประเภทเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนออกเป็น 2 แนว คือ เนื้อหาแนวธุรกิจ และเนื้อหาแนวสร้างสรรค์

โดยเนื้อหาแนวธุรกิจจะประกอบไปด้วยเนื้อหาบันเทิง เนื้อหาเกี่ยวกับไสยศาสตร์ ภูตผีปีศาจ เรื่องกามารมณ์ และเรื่องอาชญากรรมฆ่าฟันกัน เป็นต้น ส่วนเนื้อหาแนวสร้างสรรค์จะประกอบด้วยเนื้อหาความรู้ ข่าวสาร คุณธรรมและวัฒนธรรมประเพณี โดยการระบุประเภทของเนื้อหานั้น จะใช้บุคคลในวิชาชีพต่างกันเป็นผู้ระบุเนื้อหา เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแยกประเภทเนื้อหาที่ตรงกัน และจากการเก็บข้อมูลเนื้อหาจากหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะ พบว่ามีเนื้อหาแนวธุรกิจมากกว่าแนวสร้างสรรค์ถึง 3 เท่า และมีบางประเภทที่ไม่เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก เช่น คำพูด หรือภาพบางภาพที่สื่อไปแนวกามารมณ์ นอกจากนี้ การโฆษณาสินค้าบางอย่างอาจจำเป็นต้องได้รับการชี้แนะจากผู้ใหญ่ด้วย ส่วนเนื้อหาแนวสร้างสรรค์นั้นมีรูปแบบการนำเสนอที่ดีและมีสาระ ไม่ว่าจะเป็นการนำหัวข้อข่าวมาเสนอเป็นมุขตลก หรือการนำเสนอเรื่องราวที่

เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วรรณคดี มาใช้ในการให้สาระและความบันเทิงพร้อมๆ กันไป ซึ่งจากการประมวลโดยรวมและจากการพิจารณาจากผู้อ่านที่หลากหลายอาชีพได้มีความเห็นตรงกันว่า โดยทั่วไปหรือโดยรวมหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับเด็ก จะสมบูรณ์ยิ่งขึ้นหากมีการปรับเนื้อหาบางส่วนให้เหมาะสมยิ่งขึ้นกว่านี้ ทั้งนี้ เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพของหนังสือการ์ตูนไทยที่สามารถสนองตอบทั้งกำไรในเชิงธุรกิจ และประโยชน์ในเชิงสังคมไปพร้อมๆ กัน

มาณิษา พิศาล (2533, น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ พบว่า ภาพการ์ตูนใน “ชายหัวเราะฉบับกระเป๋” เกิดจากการนำแก่นเรื่อง โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร บทสนทนา และวัตถุดิบที่หามาได้จากแหล่งต่างๆ คือ จากชีวิตจริง สื่อมวลชน และจากผู้อ่านมาผสมผสานกันเป็นเหตุการณ์ที่ดำเนินเรื่องราวไปตามกรอบของภาพการ์ตูน ทั้งในรูปแบบที่เป็นกรอบเดียวและหลายกรอบจบ โดยทุกภาพจะมีส่วนประกอบที่ขาดไม่ได้คือ การสอดแทรกความขบขันให้กับเรื่องราวเหล่านั้นด้วยวิธีการสร้างมุขตลกประเภทต่างๆ 7 ประเภท ดังนี้คือ การซ่อนปมหรือการอำพราง การหักมุม การทำเรื่องใหญ่เป็นเรื่องเล็ก ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ การใช้ลักษณะนิสัยและความเป็นอยู่ สิ่งเกินความจริง

สำหรับเนื้อหาที่สะท้อนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยนั้น จากการศึกษพบว่า ผู้เขียนการ์ตูนสะท้อนออกมาจากเนื้อหาและเรื่องราวในสื่อมวลชนประเภทต่างๆ แต่ได้นำเสนอในรูปแบบของการล้อเลียน ได้แก่ ข่าวประจำวัน บทเพลง โฆษณา ภาพยนตร์โทรทัศน์ ปัญหาสังคม ด้านต่างๆ ตลอดจนถึงตัวละครและอาชีพของตัวละคร ในการนำเสนอนี้ผู้เขียนจะใช้ลักษณะของความทันเวลาและทันเหตุการณ์แต่บางเรื่องอาจเป็นเรื่องร่วมสมัยผู้เขียนก็นำมาล้อเลียนได้

วรชฎ วานิชวัฒนากุล (2548, น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่” เป็นงานวิจัยที่ศึกษาการวิเคราะห์เนื้อหา/ตัวบท (Textual Analysis) และการวิเคราะห์ผู้รับสาร (Audience Analysis) เพื่อแสวงหาเส้นทางการปรับตัวระหว่างสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนกับสารประเภทวรรณคดีและนิทานพื้นบ้าน จากการวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายของการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ เรื่องหนูแมนและไกรทองสามารถเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างในการประกอบสร้างความหมายระหว่างวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์/นิทานพื้นบ้านเรื่องไกรทองกับการ์ตูนพันธุ์ใหม่เรื่องหนูแมนและไกรทองได้ดังต่อไปนี้

- ความเหมือน : การให้คติสอนใจว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” การแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งมีชีวิตต่างเผ่าพันธุ์

- ความต่าง : การเปลี่ยนจากโครงเรื่องแบบ ROMANTIC-FANTASY และ EROTIC-FANTASY มาเป็นโครงเรื่องแบบ ACTION-COMEDY-FANTASY และ ACTION-FANTASY การเปลี่ยนจากความเชื่อในเรื่องโลกแห่งความศักดิ์สิทธิ์และสิ่งเหนือธรรมชาติมาสู่ความเชื่อในเรื่องโลกแห่งวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ การเปลี่ยนจากเรื่องราวในจินตนาการที่ไม่สามารถระบุช่วงเวลาได้มาสู่เรื่องราวที่มีช่วงเวลาเชื่อมโยงกับโลกปัจจุบัน การเปลี่ยนจากการเน้นย้ำในเรื่องความซื่อสัตย์และความจงรักภักดีมาเป็นการย้ำในเรื่องความเป็นฮีโร่ และการเปลี่ยนจากการสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของสังคมแบบชายเป็นใหญ่ที่นิยมมีภรรยามากกว่า 1 คนมาเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของสังคมแบบผัวเดียวเมียเดียว

สำหรับปัจจัยสำคัญที่อยู่เบื้องหลังการประกอบสร้างความหมายขึ้นใหม่ของการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่มี 4 ประการ คือ การเปลี่ยน “สื่อ” (Channel media) จากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้าน มาเป็นหนังสือการ์ตูนทำให้ “สาร” (Message) มีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เหตุผลในเชิงธุรกิจ การผ่านกระบวนการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) ทำให้การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่มีส่วนผสมระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากลควบคู่กันไป และบริบททางสังคมในยุคสมัยที่แตกต่างกัน

ในด้านการวิเคราะห์ผู้รับสารพบว่า ผลของการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมของการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ ระหว่างโลก (Global culture) ในเรื่องลายเส้นและสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมท้องถิ่น (Local culture) ในเรื่องเนื้อหาของการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ที่นำเรื่องราวมาจากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านของไทย แบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ คือ การผสมผสานกลมกลืนกันอย่างลงตัวระหว่างวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านกับหนังสือการ์ตูน การผสมผสานกันโดยมีการปรับประสานต่อช่องว่างระหว่างวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านกับหนังสือการ์ตูน และการผสมผสานกันอย่างขัดแย้งไม่ลงตัวระหว่างวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านกับหนังสือการ์ตูน

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์การ์ตูนทั้งจากของประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น มีการศึกษาในด้านเนื้อหาในด้านต่างๆ นั้น พบว่ายังไม่มียานวิจัยใดที่ศึกษาการ์ตูนไทยถึงเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนภาคอีสานแต่อย่างใด การศึกษาเรื่อง

“การถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานผ่านหนังสือการ์ตูนหุ่นหินอินเตอร์ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” จึงถือเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้สื่อทางเลือกได้มีโอกาสในการช่วยถ่ายทอดเรื่องราว ของ สังคมและวัฒนธรรมในภาคอีสานมากยิ่งขึ้น โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกทั้งการวิเคราะห์ เนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมของการ์ตูนหุ่นหินอินเตอร์และศึกษากระบวนการถอดรหัส (Decoding) และตีความหมาย (Making sense) ของผู้รับสารที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานและนอกวัฒนธรรมอีสาน ทั้งนี้เพื่อให้ได้มาซึ่งผลการวิจัยที่ละเอียดและก่อให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าต่อไป