

การศึกษาลักษณะภาษาสื่ออารมณ์ขันในมุขจำขันของหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะ และมหาสนุก

(A STUDY OF HUMOROUS LANGUAGE IN KAIHUAROH AND MAHASANOOK COMIC)

จิรสุภา ปล่องทอง 4637806 LCLG/M

ศศ.ม. (ภาษาศาสตร์)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ : โสภนา ศรีจำปา, Ph.D., สุขุมาวดี ขำหิรัญ, M.A.,

ปัทมา พัฒน์พงษ์, Ph.D.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิธีการวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษา และนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ ซึ่งเก็บข้อมูลจากหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะรายสัปดาห์ ฉบับเดือนมีนาคม – เมษายน 2548 จำนวนทั้งหมด 82 เรื่อง และหนังสือการ์ตูนมหาสนุกรายสัปดาห์ ฉบับเดือนมีนาคม – เมษายน 2548 จำนวนทั้งหมด 56 เรื่อง รวมทั้งหมด 138 เรื่อง โดยใช้ข้อมูลเฉพาะมุขจำขันเท่านั้น

ผลการวิเคราะห์พบว่า กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขันมี 9 กลวิธี ดังนี้คือ การเล่นคำปริศนาคำทาย การเขียนเสียดสี การขยายความเกินความจริง คำจำกัดความ การอุปมา การหักมุมด้วยคำพูด และกลวิธีแบบผสม ซึ่งกลวิธีที่พบมากที่สุด ได้แก่ การหักมุมด้วยคำพูด กลวิธีแบบผสม การบ่งชี้โดยนัย และกลวิธีอื่นๆ ตามลำดับ ส่วนการตั้งชื่อเรื่อง การตั้งชื่อตัวละคร และนามปากกาเป็นเพียงส่วนประกอบในการช่วยสร้างอารมณ์ขันให้เกิดขึ้นเท่านั้น ไม่ได้สร้างความขบขันจากความหมายในตัวของภาษาโดยตรง

ด้านบริบทในการสื่อสารในภาษาสื่ออารมณ์ขันนั้น พบว่ามี 3 ประการ ได้แก่ บริบททางวัฒนธรรม บริบททางสังคม และบริบททางสถานการณ์ ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญต่อการสร้างความเข้าใจในเรื่องของภาษาสื่ออารมณ์ขัน

ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการใช้ภาษาสื่ออารมณ์ขัน และบริบทในการสื่อสารในภาษาสื่ออารมณ์ขัน มีความสอดคล้องกับลักษณะของการเล่นตลก ดังนี้คือ การเล่นตลกกับภาษา การเล่นตลกกับสามัญสำนึก การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก และการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน

สำหรับข้อเสนอแนะในอนาคต ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการศึกษากลวิธีการใช้ภาษาสื่ออารมณ์ขันรูปแบบ และเนื้อหาในส่วนของนวนิยายต่อไป

คำสำคัญ : ภาษาสื่ออารมณ์ขัน / เรื่องจำขัน / ชายหัวเราะ / มหาสนุก

A STUDY OF HUMOROUS LANGUAGE IN KAIHUAROH AND MAHASANOOK COMIC

JIRASUPA PLONGTHONG 4637806 LCLG/M

M.A. (LINGUISTICS)

THESIS ADVISORS: SOPHANA SRICHAMPA, Ph.D., SUKHUMA – VADEE KHAMHIRAN, M.A., PATTAMA PATPONG, Ph.D.

ABSTRACT

The objective of this study is to analyze humorous language and its communication contexts in Kaihuaroh and Mahasanook comic books using content analysis. This study is qualitative research presenting data as an analytical description. Selective samples are from both comic books published between March and April, 2005 : 82 stories are from Kaihuaroh, and an other 56 stories are from Mahasanook.

The research finds that humorous language can be classified into 9 categories : puns, riddles, satires, hyperboles, definitions, metaphors, punch lines, implications and mixes. Punch lines are one of the key elements in this thesis, besides mixes, implications and so on. Plots and accumulative details from a story are the main source in humor creation, assisted by entitlement, character – naming and pen name.

For communication contexts in humorous language, humor is constructed from three essential elements – culture contexts, social contexts and situation contexts, (as well as time and space play signification roles in constituting humor.)

The research also finds that, in humorous language, language mechanisms and communication contexts are closely related to 4 distinguished comic logics : verbal play, emotional play, social play and moral play.

For future study, it is recommended that other researchers also study humorous language, style or content in animations and novels.

KEY WORDS : HUMOROUS LANGUAGE / HUMOR STORY / KAIHUARIH / MAHASANOOK

135 pp.