

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญของปัญหา

อารมณ์ขัน (humor) เป็นความรู้สึกที่มีอยู่ภายในตัวมนุษย์ทุกคน แต่สิ่งที่น่าสนใจเกิดต่อไป คือ เพราะเหตุใดที่ทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกขบขันนี้ นักปราชญ์และนักวิชาการจากแขนงต่างๆ พยายามคิดค้นหลายทฤษฎีเพื่ออธิบายที่มาของอารมณ์ขันซึ่งสามารถจัดแบ่งเป็น 3 แนวทางกว้างๆ (Attardo, 1994, p. 47) ได้แก่ สาขาจิตวิทยาการรับรู้นำเสนอทฤษฎีความไม่เข้ากันหรือความไม่ลงรอยกัน (incongruity theory) สาขาจิตวิเคราะห์นำเสนอทฤษฎีการปลดปล่อย (release theory) และสาขาสังคมศาสตร์นำเสนอทฤษฎีความเหนือกว่า (superiority theory)

เมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว อาจกล่าวได้ว่าทฤษฎีที่มีผู้อ้างถึงอย่างกว้างขวางมากที่สุด คือ ทฤษฎีความไม่เข้ากันของคานท์ (Kant) กับ โชเพนเฮาเออร์ (Schopenhauer) (Keith-Spiegel, 1972) ทั้งสองท่านอธิบายว่าอารมณ์ขันเกิดจากการนำเสนอความคิดหรือเหตุการณ์ที่ขัดแย้งกันเองหรือที่เบี่ยงเบนไปจากรูปแบบที่เป็นปกติวิสัย ตัวอย่างที่พบเห็นได้บ่อย คือ กรณีที่ผู้ชายแต่งกายและแสดงอาการปฏิกิริยาเป็นผู้หญิง สาเหตุที่ผู้พบเห็นเกิดอารมณ์ขันเป็นเพราะผู้คนในสังคมโดยทั่วไปมักคาดหวังว่าเพศชายต้องมีลักษณะเข้มแข็งและเป็นสุภาพบุรุษ การที่ผู้ชายแต่งตัวและมีท่าทางคล้ายผู้หญิงแสดงถึงความขัดแย้งระหว่างบุคลิกท่าทางภายนอกกับเพศของตัวเอง และเมื่อใดที่มนุษย์พบเห็นความเข้ากันไม่ได้มาอยู่รวมกันเช่นนี้ มนุษย์มักแสดงออกด้วยการยิ้มหรือหัวเราะ อย่างไรก็ตามทฤษฎีนี้มีเงื่อนไข คือ ผู้รับสารต้องรู้ว่าเหตุการณ์ว่าด้วยความไม่เข้ากันนั้นเป็นเพียงเรื่องไม่จริงจังหรือที่เรียกว่า “การเล่น” (play) มิฉะนั้นแล้วอารมณ์ขันคงเกิดได้ยาก สุธา ศาสตรี (2529) ได้ยกตัวอย่างที่ทำให้เข้าใจในประเด็นนี้อย่างชัดเจน โดยสมมติว่าถ้าเราไปพบคนพิการถือไม้เท้าเดินอย่างไม่สะดวก เราจะไม่ถือว่าเหตุการณ์นี้เกี่ยวข้องกับ “การเล่น” แม้ว่าเหตุการณ์ดังกล่าวจะมีความไม่เข้ากันกับรูปแบบการเดินปกติของมนุษย์ แต่ก็ไม่น่าจะทำให้เกิดอารมณ์ขัน เพราะผู้พบเห็นเข้าใจว่าเป็นชีวิตจริงและสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกเจ็บปวดและทุกข์ทรมานที่ผู้พิการได้รับ ในขณะเดียวกัน ถ้าอาการเดินผิดปกติเช่นนี้พบในการแสดงละคร

มนุษย์อาจจะหัวเราะด้วยความรู้สึกขบขัน เนื่องจากเข้าใจว่าเหตุการณ์ดังกล่าวไม่มีความจริงจัง ไม่มีผลต่อชีวิตจริง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ เป็นเพียงการเล่นเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีความไม่เข้ากันเพียงทฤษฎีเดียวไม่อาจอธิบายสาเหตุที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันของมนุษย์ได้ครอบคลุมทุกสถานการณ์ ดังนั้นจึงมีการนำเสนอแนวคิดอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น ทฤษฎีการปลดปล่อยที่นำเสนอโดย فروยด์ (Freud, 1905) فروยด์เชื่อว่าการหัวเราะเกิดขึ้นเมื่อพลังงานของจิต (physical energy) ที่ถูกเก็บกดสะสมไว้ไม่ให้แสดงออก จำพวกเรื่องเพศและความก้าวร้าว ได้รับการปลดปล่อยให้เป็นอิสระ ความรู้สึกที่ได้ปลดปล่อยจากการเก็บกดสิ่งต้องห้ามหรือความเป็นอิสระทางความคิดในเรื่องที่ถูกจำกัด ทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานขึ้นได้

ส่วนทฤษฎีความเหนือกว่าได้อธิบายถึงที่มาของอารมณ์ขันในตัวมนุษย์ไว้ว่า ต้นกำเนิดของการหัวเราะซึ่งสะท้อนความมีอารมณ์ขันมีรากฐานมาจากความรู้สึกมีชัยเหนือกว่าของผู้ที่หัวเราะ โดยนำผู้อื่นมาเปรียบเทียบกับเพื่อแสดงให้เห็นความด้อยกว่า ไร้อำนาจ น่ารังเกียจกว่า ไร้อำนาจกว่า หรืออ่อนแอกว่าตน ตัวอย่างที่อธิบายทฤษฎีเหนือกว่าได้ชัดเจน คือ เหตุการณ์ที่เราหัวเราะคนเหยียบเปลือกกล้วยแล้วลื่นหกล้ม (Ross, 1998, p. 53) เรารู้สึกว่าตนเองมีชัยเหนือกว่าที่เห็น ความแค้นหรือริษยาของคนอื่นโดยนำไปเปรียบเทียบกับความโชคดีของตัวเองที่ไม่ได้รับบาดเจ็บใดๆ นอกจากนี้ โฮมส์ (Holmes, 1998, p. 4) ได้กล่าวถึงในประเด็นที่คล้ายคลึงกันนี้ว่า อารมณ์ขันสามารถทำหน้าที่แสดงความมีอำนาจเหนือกว่าของผู้พูดได้ อารมณ์ขันในลักษณะนี้เรียกว่า "อารมณ์ขันแสดงอำนาจ" (repressive humor)

อารมณ์ขันเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเรา สังเกตได้ว่าวิถีชีวิตของเรามักจะเกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องขบขัน การพูดตลก การแสดงท่าทางชวนหัว ฯลฯ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การแสดงออกถึงความมีอารมณ์ขันของมนุษย์สามารถจำแนกอย่างกว้างได้เป็น 2 วิธี ได้แก่ การแสดงออกทางด้านถ้อยคำวาจาซึ่งมักเรียกกันว่า อารมณ์ขันทางภาษา (verbal humor) และการแสดงออกทางด้านอากัปกิริยาท่าทางและการไม่ใช้ถ้อยคำ ซึ่งอาจจะเรียกว่า อารมณ์ขันทางอวัจนภาษา (non-verbal humor) อารมณ์ขันทางภาษา คือ การถ่ายทอดความตลกด้วยการเล่นกับตัวภาษา หรือกล่าวอย่างเจาะจงได้ว่าเป็นการนำภาษามาบิดพลิ้วให้มีลักษณะที่ผิดไปจากกฎเกณฑ์ทางภาษาตามปกติ รูปแบบภาษาที่นำมาใช้เล่นนั้นมีมากมายหลายรูปแบบและสามารถนำมาสร้างสรรค์ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด อาทิ การออกเสียง ระบบการเขียน โครงสร้างทางไวยากรณ์ คำศัพท์ รวมทั้งข้อความทั้งที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียน ฯลฯ (Crystal, 1998, p. 9-14) เท่าที่ผ่านมา มีนักภาษาศาสตร์จำนวนไม่น้อยที่ให้ความสนใจศึกษาประเด็นเหล่านี้ แต่ส่วนใหญ่มักเป็น

การวิเคราะห์เพื่อแบ่งแยกกลวิธีต่างๆ ที่จำกัดอยู่เพียงระดับเสียง ระดับคำ ระดับโครงสร้างประโยค หรือระดับความหมายเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม จะสังเกตได้ว่าเรื่องตลกบางเรื่องไม่สามารถอธิบายได้ด้วยกลวิธีทางภาษาในระดับต่างๆ ช่างตัน ซิเอโร (Chiaro, 1992, p. 43) ได้นำเสนอเพิ่มเติมอีกกลวิธีหนึ่ง เรียกว่า การเล่นกับกฎการสนทนา (playing with the rules of conversation) เนื่องจากเห็นว่าเรื่องขบขันบางเรื่องเป็นการเล่นกับภาษาในระดับข้อความ (discourse) การจะเข้าใจความตลกจำเป็นต้องอาศัยการตีความนอกเหนือจากการพิจารณาเพียงรูปภาษา (form) เพราะอารมณ์ขันประเภทนี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากรูปภาษาอย่างเดียวเท่านั้น สิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกขบขัน คือความคิดหรือความหมายที่แฝงอยู่ในเนื้อความที่ผู้พูดต้องการจะสื่อมากกว่าอยู่ในรูปภาษา (Wilson, 1979)

อารมณ์ขันมีบทบาทความสำคัญมากไปกว่าการเพียงแค่เรียกเสียงหัวเราะจากผู้ร่วมสนทนาเท่านั้น บราวน์และเลวินสัน (Brown and Levinson, 1987, p. 24) พิจารณาว่าความขบขันเป็นกลวิธีหนึ่งที่แสดงความสุภาพเชิงบวก (positive politeness) หรือเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกเป็นมิตรของผู้พูด ทั้งสองได้ยกตัวอย่างการพูดตลกในขณะที่กำลังแสดงวัจนกรรมขอร้องเพื่อชี้ให้เห็นว่าอารมณ์ขันมีบทบาทช่วยลดน้ำหนักของการขอร้องมิให้เป็นการรบกวนผู้ฟังมากเกินไป นอกจากนี้ อารมณ์ขันยังมีส่วนช่วยลดระยะห่างทางสังคม (social distance) และเพิ่มความใกล้ชิดสนิทสนม (intimacy) กันมากขึ้นด้วย ยกตัวอย่างสถานการณ์การปฐมนิเทศนักศึกษา นักศึกษาใหม่ 2 คนซึ่งไม่เคยรู้จักกันมาก่อน บังเอิญนั่งใกล้กันระหว่างรับฟังการพูดของผู้บรรยาย เมื่อเวลาผ่านไปสักครู่ นักศึกษาคนหนึ่งรู้สึกเบื่อกับการบรรยายครั้งนี้จึงล้อเลียนลีลาการพูดของผู้บรรยายเพื่อความสนุกสนาน จากนั้นนักศึกษาทั้ง 2 คนจึงหัวเราะไปพร้อมกัน ในสถานการณ์นี้ การพูดล้อเลียนดังกล่าวสามารถสร้างความสนิทสนมกับเพื่อนนักศึกษาที่ไม่คุ้นเคยกันมาก่อน สังเกตได้จากการหัวเราะ อากาการหัวเราะของนักศึกษาทั้ง 2 คนนี้ สะท้อนถึงความรู้สึกเดียวกัน คือ ความรู้สึกเบื่อหน่ายกับการพูดของผู้บรรยาย

อย่างไรก็ตาม ถ้าพิจารณาในระดับที่ลึกลงไป อาจมีผู้สงสัยว่าอารมณ์ขันเป็นเพียงการแสดงความสุภาพเชิงบวกตลอดเวลาหรือไม่ เมื่อสังเกตอย่างถี่ถ้วนแล้วจะพบว่าในบางสถานการณ์ อารมณ์ขันอาจมีบทบาทหน้าที่คุกคามหน้าของผู้ร่วมสนทนา เช่น เหตุการณ์การสื่อสารที่มีจำนวนผู้ร่วมสนทนา 3 คน มักมีแนวโน้มว่าผู้พูด 2 คนจะร่วมกันพูดแหย่ผู้พูดอีกคนที่เหลือ ทำให้เกิดความไม่สุภาพ ความบาดหมางใจกัน และการแบ่งพรรคแบ่งพวก ตลอดจนทำให้ผู้ร่วมสนทนาที่เหลือรู้สึกเสียหน้า (Adler and Rodman, 2003) ฉะนั้น ข้อสังเกตที่ว่าอารมณ์ขันจะทำหน้าที่เสริมสัมพันธภาพของผู้ร่วมสนทนาในทุกสถานการณ์นั้นจึงไม่เป็นจริงเสมอไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงกลไกในการถ่ายทอดอารมณ์ขัน อีกทั้งการใช้ภาษาสื่ออารมณ์ขันมีความสำคัญกับความสุภาพ (politeness) ตามแนวคิดเรื่องหน้า (face) ของผู้ร่วมสนทนา การศึกษาอารมณ์ขันในประเทศไทยเท่าที่มีในปัจจุบันโดยมากมักเป็นการศึกษาด้านสื่อสารมวลชน (mass media) วรรณกรรม (literature) และคติชนวิทยา (folklore) ส่วนการศึกษารมณ์ขันทางด้านภาษาศาสตร์ยังมีไม่มาก ด้วยเหตุนี้เอง ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาภาษาที่ใช้แสดงอารมณ์ขันด้วยแนวคิดทางด้านภาษาศาสตร์ โดยเน้นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวัจนปฏิบัติศาสตร์เป็นหลัก

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากลวิธีการใช้วัจนกรรม (speech act) เพื่อสื่ออารมณ์ขัน
2. เพื่อศึกษาการสื่ออารมณ์ขันด้วยความหมายบ่งชี้เป็นนัย (implicature) ที่แฝงอยู่ในถ้อยคำ
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันกับความสุภาพ ตามแนวคิดเรื่องหน้า

1.3 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการวิจัย

1. ทฤษฎีวัจนกรรมของออสติน (Austin, 1962) และเซิร์ล (Searle, 1969; 1975)
2. แนวคิดเรื่องความหมายบ่งชี้เป็นนัยของไกรซ์ (Grice, 1975)
3. ทฤษฎีภาษาสุภาพของบราวน์และเลวินสัน (1987)

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการวิจัยครั้งนี้ จะมุ่งศึกษาเฉพาะวัจนภาษาที่เป็นบทสนทนาในละครตลกสถานการณ์เท่านั้น แต่ในบางกรณีผู้วิจัยอาจจำเป็นต้องอ้างถึงอวัจนภาษาและลักษณะประวัจนภาษา (paralinguistic feature) เช่น การใช้สีหน้า อากัปกิริยาท่าทาง น้ำเสียง เป็นต้น เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในบทสนทนามากขึ้น
2. การวิจัยครั้งนี้จะเลือกศึกษาเฉพาะถ้อยคำที่สื่ออารมณ์ขันโดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณา 2 เกณฑ์ คือ เกณฑ์เสียงหัวเราะที่ถูกอัดแทรกลงไปในละคร และเกณฑ์เสียงกลองหรือ

เสียงอื่นใดที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นเครื่องบ่งชี้มุกตลก เกณฑ์ทั้ง 2 ประการมีที่มาจากการคาดคะเนของนักแสดงหรือผู้เขียนบทละครตลกสถานการณ์ว่าถ้อยคำเหล่านั้นน่าจะสร้างความตลกแก่ผู้ชมละครได้ เหตุผลที่ผู้วิจัยจำเป็นต้องยึดเอาการคาดหมายของนักแสดงหรือผู้เขียนบทละครมากกว่าความรู้สึกของผู้ชมละคร เนื่องจากแหล่งข้อมูลมีลักษณะเป็นการสื่อสารทางเดียว (one-way communication) การสื่อสารในลักษณะดังกล่าวมีข้อจำกัดในการรับทราบปฏิกิริยาอาการหัวเราะหรือความรู้สึกขบขันของผู้ชมละคร อีกทั้งอารมณ์ขันเป็นความรู้สึกส่วนบุคคล หากนำความรู้สึกของผู้ชมละครมาใช้เป็นเกณฑ์ร่วมด้วย จะทำให้ไม่มีบรรทัดฐานที่แน่นอนในการคัดเลือกข้อมูล และอาจทำให้เกณฑ์ที่ใช้ขัดแย้งกันเอง

3. การศึกษาทฤษฎีการสื่ออารมณ์ขันในครั้งนี้ ผู้วิจัยเน้นวิเคราะห์ข้อมูลจากมุมมองทางด้านวจนปฏิบัติศาสตร์เป็นหลักมากกว่ามุมมองทางภาษาศาสตร์แขนงอื่นๆ อย่างไรก็ตามถ้าหากพบว่าข้อมูลนั้นมีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีภาษาศาสตร์ในแขนงอื่น ผู้วิจัยจะกล่าวเพิ่มเติมเพื่อความกระจ่างด้วย

1.5 นิยามคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

อารมณ์ขัน (humor) หมายถึง ความรู้สึกที่บ่งบอกให้ทราบว่ามีสิ่งที่น่าสนใจหรือได้อินนั้นตลก การแสดงออกซึ่งความรู้สึกนี้มักจะเป็นอาการยิ้มหรือหัวเราะ

ละครตลกสถานการณ์ (situation comedy) หมายถึง ละครที่มุ่งสร้างความตลกขบขันจากสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งถูกนำเสนออยู่ในรูปแบบละครจบในตอน โดยจะมีการเปลี่ยนเหตุการณ์ไปในแต่ละตอน เนื้อหามักเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ส่วนฉากและตัวละครหลักจะมีเพียงชุดเดียว

ถ้อยคำสื่ออารมณ์ขัน (expression of humor) หมายถึง คำพูดจากการสนทนาของตัวละครในละครตลกสถานการณ์ที่ทำหน้าที่สร้างเสียงหัวเราะให้แก่ผู้ชมละครหรือตัวละครด้วยกันเอง โดยพิจารณาจากเกณฑ์เสียงหัวเราะ หรือเสียงกลองที่เป็นเครื่องบ่งชี้มุกตลกดังที่กล่าวไว้ในหัวข้อ 1.4.2

กลวิธีสื่ออารมณ์ขัน (strategy for expressing humor) หมายถึง การใช้ภาษาที่ผู้พูดคาดว่าจะสามารถทำให้ผู้ฟังรู้สึกตลก

ผู้พูด (speaker) หมายถึง บุคคลที่กล่าวถ้อยคำหนึ่งๆ

ผู้ฟัง (listener) หมายถึง บุคคลที่ได้รับฟังถ้อยคำของผู้พูด

ผู้สื่ออารมณ์ขัน (someone who expresses humor) หมายถึง ตัวละครที่กล่าวถ้อยคำ
สื่ออารมณ์ขัน

ผู้หัวเราะ (someone who laughs) หมายถึง ตัวละครหรือผู้ชมละครที่รู้สึกขบขันกับ
ถ้อยคำสื่ออารมณ์ขัน

1.6 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัย

♪ ... ♪ หมายถึง การร้องเพลง การร้องลิเก หรืออื่นๆ ที่มีใช่เป็นการกล่าวคำพูด

(?) หมายถึง ถ้อยคำหรือคำพูดนั้นไม่ชัดเจนว่าบุคคลใดเป็นผู้พูด

(●) หมายถึง ถ้อยคำที่สถานีโทรทัศน์แต่ละสถานีพิจารณาตัดสินยังไม่อนุญาตให้

ออกอากาศ

→ หมายถึง ส่วนที่ผู้วิจัยกำลังกล่าวถึง ในที่นี้ คือ ถ้อยคำสื่ออารมณ์ขัน

(ท) หมายถึง ทุกคนที่อยู่ในสถานการณ์หนึ่งกล่าวคำพูดหนึ่งๆ อย่างพร้อมเพรียงกัน
เช่น “(ท): สวรรค์ดี” หมายความว่า ทุกคนที่อยู่ในสถานการณ์นั้นกล่าวว่า “สวรรค์” พร้อมกัน

(ชื่อละครตลกสถานการณ์/ชื่อตอน) หมายถึง การอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ศึกษาโดย
กล่าวถึง ชื่อละครตลกสถานการณ์และชื่อตอน เช่น (เฮง เฮง เฮง/รถมือสอง)

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ทราบกลวิธีการใช้วัฒนธรรมและความหมายบ่งชี้เป็นนัยเพื่อสื่ออารมณ์ขันใน
ภาษาไทย

2. เพื่อให้ทราบบทบาทของการแสดงถ้อยคำสื่ออารมณ์ขันในการสนทนาที่มีต่อความ
สุภาพและแนวคิดเรื่องหน้าของผู้สนทนา

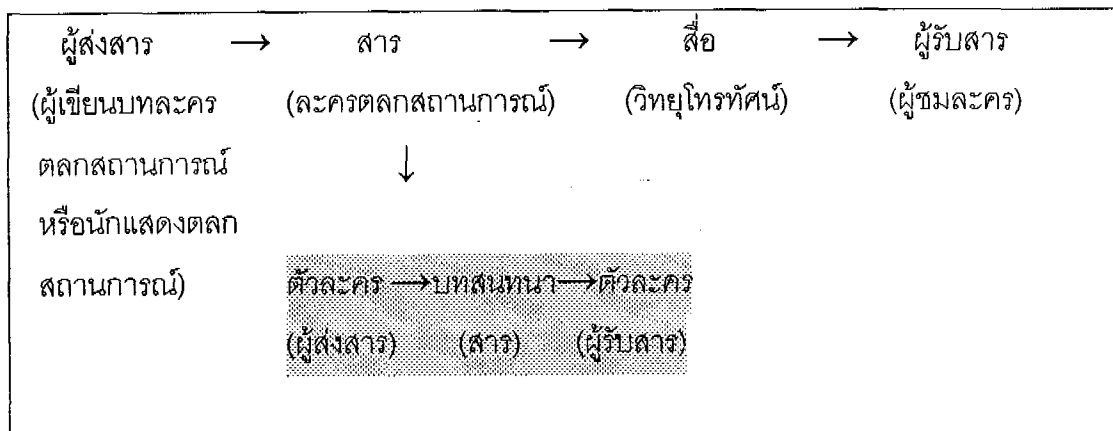
3. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขันด้วยหลักการทาง
ภาษาศาสตร์

1.8 ข้อตกลงเบื้องต้น

แหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ศึกษาในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นข้อมูลจากสื่อมวลชนซึ่งมีกระบวนการสื่อสาร ตามที่ปรากฏในแผนภาพที่ 1

แผนภาพที่ 1

กระบวนการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับละครตลกสถานการณ์



กระบวนการสื่อสารของละครตลกสถานการณ์ ดังในแผนภาพที่ 1 มีรายละเอียดบางประการที่ผู้วิจัยกำหนดเป็นข้อตกลงเบื้องต้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน โดยจัดแบ่งเป็นลำดับหัวข้อ ดังนี้

1. จากแผนภาพที่ 1 จะเห็นได้ว่ามีกระบวนการสื่อสาร 2 มิติ อันได้แก่ ส่วนที่ไม่ได้แรงงาหรือมิติสื่อมวลชนมีลักษณะ ดังนี้ ผู้ส่งสาร ในที่นี้ อาจเป็นนักแสดงหรือคนเขียนบทละครตลกสถานการณ์ ทำหน้าที่ผลิตสาร คือ ละครตลกสถานการณ์ และแพร่ภาพผ่านสื่อวิทยุโทรทัศน์ เพื่อให้ผู้ชมซึ่งเป็นผู้รับสาร ได้รับความบันเทิง สำหรับอีกมิติหนึ่งหรือส่วนที่แรงงาเป็นการสื่อสารในหมู่ตัวละครภายในละครตลกสถานการณ์อีกทีหนึ่ง

2. แหล่งข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์ คือ ถ้อยคำที่สื่ออารมณ์ขันในมิติการสื่อสารในหมู่ตัวละครภายในละครตลกสถานการณ์

3. ถ้อยคำสื่ออารมณ์ขันที่นำเสนอผ่านตัวละครอาจสร้างความขบขันให้กับผู้รับสารทั้งที่เป็นผู้ชมละครหรือตัวละครด้วยกันเองก็ได้

4. ถ้อยคำสื่ออารมณ์ขันที่ปรากฏเป็นตัวอย่างข้อมูลในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ได้คัดเลือกจากเกณฑ์เรื่องการคาดคะเนของผู้ส่งสาร (นักแสดงหรือผู้เขียนบทละครตลกสถานการณ์) ที่คาดว่าข้อความดังกล่าวสามารถทำหน้าที่สื่ออารมณ์ขันได้เป็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม เนื่องจาก อารมณ์ขันเป็นความรู้สึกเฉพาะส่วนบุคคล ฉะนั้นจึงเป็นไปได้มากกว่าผู้ที่อ่านตัวอย่างข้อมูลเหล่านี้อาจจะรู้สึกขบขันหรือไม่ก็ได้

5. จากการสังเกตพบว่า การแสดงละครตลกสถานการณ์ของไทยมักจะมีลักษณะดังนี้ ผู้เขียนบทละครตลกสถานการณ์จะทำหน้าที่กำหนดเนื้อหาโดยสังเขป ส่วนนักแสดงตลกอาจเพิ่มบทสนทนาที่คาดว่าจะสามารถสร้างเสียงหัวเราะได้ตามที่เห็นเหมาะสม การกล่าวถ้อยคำสื่ออารมณ์ขันเพิ่มเติม โดยไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า อาจเป็นสาเหตุให้มีการใช้ภาษาไทยที่ไม่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ถ้อยคำที่ไม่ได้รับการยอมรับเหล่านั้นจะปรากฏเป็นตัวอย่างในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้บ้างเป็นครั้งคราว