



การเล่นทางภาษาในบทสนทนามุกตลกชวนขัน

สุวรรณา งามเหลือ *

คณะมนุษยศาสตร์และประยุกต์ศิลป์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ประเทศไทย

Language Play and Humorous Conversations

Suwanna Ngamluea *

School of the Thai Chamber of Commerce, Thailand

Article Info

Research Article

Article History:

Received 6 April 2020

Revised 19 May 2020

Accepted 3 June 2020

คำสำคัญ

การเล่นทางภาษา

บทสนทนา

มุกตลกชวนขัน

Keywords:

Language Play

Conversation

Humour

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งนำเสนอผลการศึกษการเล่นทางภาษาในบทสนทนามุกตลกชวนขัน ในรายการวิทยุ “EFM94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” ที่ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงกองทัพบก ททบ. คลื่นความถี่ 94 เมกะเฮิร์ต และระบบออนไลน์ 24 ชั่วโมง บทสนทนาดังกล่าวมีลักษณะของการเล่นทางภาษาที่เกิดขึ้นในระดับความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมาย ซึ่งเกิดขึ้นทั้งในระดับเสียง ระดับคำ และระดับโครงสร้างวลีและประโยค เป็นความตั้งใจเล่นกับความกำกวมของความหมายเพื่อสร้างความสนุกสนาน ด้วยการเสนอปัญหาผ่านเรื่องราวเหตุการณ์ที่สอดคล้องกับทฤษฎีอารมณ์ขัน โดยพาความคิดผู้ฟังให้หลงไปในทางใดทางหนึ่งพร้อมความคาดหมายว่าเรื่องราวเหตุการณ์จะดำเนินไปตามทางที่ตนคาดคิด จากนั้นจึงคลี่คลายปัญหาเพื่อจบการสนทนาด้วยการหักมุมหันไปอีกทางหนึ่งอย่างรวดเร็วทันทีทันใดและพลิกไปจากความคาดหมายที่ผู้ฟังคาดคิดไว้ ทำให้เรื่องราวเหตุการณ์เหล่านั้นกลายเป็นความตลก สร้างอารมณ์ขันให้เกิดขึ้นแก่ผู้ฟัง

Abstract

This article presents the study results of language play and humorous conversations in ‘EFM94 Arom Dee Pleng Dee Tuk Naew’ radio programme broadcast on the Royal Thai Army Radio Station 94 MHz and online 24 hours. The conversations demonstrate language play between language form and meaning at sound, word, phrase, and sentence levels. It shows their intention to play with ambiguity in meanings in order to be humorous. It is carried out by the hosts presenting the crux of the problem through a situation that accords with the theory of humour before misleading listeners who expect that the situation will continue as they think. Finally, the problem is resolved in order to end the conversation with a sudden twist that is contrary to the listeners’ expectation. Thus the story becomes humorous for the listeners.

* Corresponding author

E-mail address:

suwannangamlue@gmail.com

1. ที่มาและความสำคัญการวิจัย

ภาษาโดยทั่วไปใช้เพื่อสื่อความหมาย แต่บางครั้งผู้ใช้ภาษาอาจมีได้ต้องการใช้เพื่อสื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมา แต่ต้องการใช้เพื่อจุดประสงค์สำคัญอื่นคือเพื่อใช้เป็นเครื่องมือทำให้เกิดความสนุกเพลิดเพลิน ซึ่งคนไทยมีความสามารถยิ่งด้านนี้ สามารถเล่นกับภาษาหาความเพลิดเพลินหรือความขบขันด้วยวิธีต่าง ๆ (นวรรธน์ พันธุมเมธา, 2539) และด้วยความรักสนุกของคนไทยจึงทำให้คนไทยเล่นสนุกไปกับหลายสิ่งหลายอย่าง รวมถึงการเล่นสนุกกับภาษาที่ทำให้เกิดการใช้ภาษาในมิติที่มีการเล่นกับองค์ประกอบบางอย่างในภาษา ทำให้ได้เห็นความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถและไหวพริบปฏิภาณของผู้ใช้ภาษา ทั้งยังแสดงถึงภูมิปัญญา คุณค่าของภาษาและทำให้เห็นบทบาทอีกแง่มุมหนึ่งของภาษาในสังคมไทย การเล่นทางภาษาในภาษาไทยจึงเป็นลักษณะการใช้ภาษาที่โดดเด่นสอดคล้องไปกับลักษณะของสังคมและวัฒนธรรมไทย (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2558)

ด้วยลักษณะนิสัยคนไทยที่ชอบความสนุกสนานเพลิดเพลิน ประกอบกับความสามารถและไหวพริบปฏิภาณด้านการใช้ภาษาไทย ปัจจุบันจึงมีรายการวิทยุกระจายเสียงซึ่งได้รับความนิยมรายการหนึ่ง ในเครือบริษัท เอ-โทม์ มีเดีย ได้แก่ รายการ “EFM 94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” ได้สร้างสรรค์รูปแบบความบันเทิงขึ้นเป็นบทสนทนาสั้น ๆ ที่มีมุขตลกขบขัน เพื่อให้มีความสุขสนุกสนาน สร้างรอยยิ้มเสียงหัวเราะ ทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ดีตามเอกลักษณ์ของรายการ

บริษัท เอ-โทม์ มีเดีย คือบริษัทผู้ผลิตรายการวิทยุกระจายเสียงรายใหญ่เป็นอันดับหนึ่งของไทยและเป็นบริษัทที่เริ่มการออกอากาศผ่านเว็บไซต์เป็นรายแรก ทำให้มีผู้รับฟังได้ทั่วประเทศและทั่วโลกผ่านอินเทอร์เน็ต จากนั้นพัฒนาจนมีแอปพลิเคชันการฟังผ่านโทรศัพท์มือถือ มีคลื่นวิทยุที่ได้รับความนิยมถึง 3 คลื่น ได้แก่ 1) Chill FM 89 เปิดเพลงไทยสากลแนวฟังสบาย 24 ชั่วโมง ออกอากาศเฉพาะช่องทางอินเทอร์เน็ตทั้งเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน Atime Online และ Chill Online ในระบบปฏิบัติการไอโอเอสและแอนดรอยด์ 2) Greenwave 106.5 FM เปิดเพลงฟังสบายและจัดกิจกรรมสิ่งแวดล้อมและสังคม ออกอากาศคลื่นความถี่ 106.5 เมกะเฮิร์ตและระบบออนไลน์ทุกวัน 24 ชั่วโมง 3) EFM 94 อารมณ์ดี รายการสาระบันเทิง การสัมภาษณ์ดาราดารา ศิลปินและเปิดเพลงออกอากาศคลื่นความถี่ 94.0 เมกะเฮิร์ตและระบบออนไลน์ 24 ชั่วโมง และเป็นคลื่นแรกของไทยที่ออกอากาศในระบบดิจิทัล ปัจจุบันมีผู้ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน เอ-โทม์ ออนไลน์ เกือบ 3 ล้านผู้ใช้งาน และมีผู้ฟังมากกว่า 15 ล้านคนในแต่ละเดือน (<https://marketeeronline.co>)

จากการสังเกตเปรียบเทียบเนื้อหาและรูปแบบรายการทั้ง 3 รายการ พบว่า รายการ “EFM 94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” เป็นรายการที่มีความโดดเด่นด้านความบันเทิงและสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ผู้ฟังมากที่สุด ด้วยรูปแบบเนื้อหาหลากหลายนอกเหนือไปจากการเปิดเพลงไทยสากลร่วมสมัย อันได้แก่ การพูดคุยสาระบันเทิง การสัมภาษณ์ดาราดารา ศิลปิน นักร้อง ทอล์คโชว์ ที่สร้างความสุขสนุกสนานสร้างรอยยิ้มเสียงหัวเราะแก่ผู้ฟังจนเป็นเอกลักษณ์ของรายการ และหนึ่งในรูปแบบ

ของรายการที่ผู้ศึกษาสนใจเป็นพิเศษ คือ รูปแบบบทสนทนาสั้น มุกตลกชวนขันที่นำมาออกอากาศ คั่นทุกช่วงต้นและกลางชั่วโมงหลังข่าวสั้นต้นรายการของสถานี เป็นเสียงสนทนาของชายหญิงที่โต้ตอบ กันด้วยเรื่องราวรอบตัวในชีวิตประจำวัน ด้วยคำพูดสั้น ๆ เพียง 2-3 ประโยค แต่เนื้อหากระชับได้ ใจความและจบการสนทนาแบบรวดเร็วชนิดหักมุมพลิกความคาดหมายในแบบที่ผู้ฟังคาดไม่ถึงจนทำให้ กลายเป็นเรื่องราวของความตลกขบขันในตอนจบสร้างอารมณ์ดีให้เกิดขึ้นแก่ผู้ฟัง โดยเสียงสนทนาเรื่อง ต่าง ๆ จะนำมาออกอากาศในรายการซ้ำมากกว่าหนึ่งครั้งสลับกับเรื่องใหม่ที่ทยอยทำขึ้นใหม่

จากการพิจารณาพบว่าความตลกขบขันในบทสนทนาเหล่านั้นส่วนใหญ่เกิดจากสิ่งที่เรียกว่า การเล่นทางภาษา ซึ่งแม้จะเป็นเรื่องที่มีผู้ศึกษามาแล้ว แต่ข้อมูลประชากรในการศึกษารุ่นนี้มีลักษณะ รูปแบบและช่องทางการสื่อสารที่แตกต่างซึ่งกว้างขวางครอบคลุมกลุ่มคนฟังมากขึ้น ด้วยเป็นประชากร ศึกษาที่ออกอากาศผ่านสื่อวิทยุกระจายเสียงและผ่านสื่อออนไลน์พร้อมกัน 24 ชั่วโมง ที่เข้าถึงผู้ฟังได้ กว้างขวางมากขึ้นและสะดวกยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาบทสนทนา มุกตลกชวนขันในรายการ “EFM94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” โดยจะศึกษาด้านการเล่นทางภาษาและการสื่ออารมณ์ขัน โดยใช้ กรอบแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นทางภาษาและการสื่ออารมณ์ขัน เพื่อให้เห็นมุมมองใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นต่อไป

2. วัตถุประสงค์และขอบเขตการวิจัย

เพื่อศึกษาวิเคราะห์การเล่นทางภาษาและการสื่ออารมณ์ขันในบทสนทนา มุกตลกชวนขัน ที่ ออกอากาศในรายการวิทยุ “EFM94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” ช่วงเดือนธันวาคม 2562 ถึงเดือน กุมภาพันธุ์ 2563 รวม 3 เดือน มีข้อมูลบทสนทนาทั้งสิ้น จำนวน 68 บทสนทนา

3. ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงพรรณนา(Descriptive research) โดยใช้บทสนทนาจาก รายการวิทยุ “EFM94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” ที่ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงกองทัพ บก ททบ. ระบบดิจิทัล คลื่นความถี่ 94.0 เมกะเฮิร์ตและออนไลน์ 24 ชั่วโมง ในเดือนธันวาคม 2562 ถึง กุมภาพันธ์ 2563 จำนวน 68 ข้อมูล เป็นประชากรในการศึกษา โดยเป็นลักษณะของบทสนทนาโต้ตอบ กันระหว่างชายหญิงด้วยน้ำเสียงสอดรับกับเนื้อหาเรื่องราว อารมณ์ความรู้สึกและเหตุการณ์ ส่วนใหญ่ ฝ่ายชายเป็นผู้มีบทบาทในการเริ่มเรื่องและมีฝ่ายหญิงเป็นผู้ฟังและสื่อสารกลับเพื่อจบการสนทนาอย่าง รวดเร็วแบบหักมุมพลิกความคาดหมายชนิดผู้ฟังคาดไม่ถึงจนกลายเป็นความตลกขบขัน การศึกษา มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

3.1 สํารวจศึกษาเอกสารหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 เก็บรวบรวมประชากรที่จะศึกษาและจัดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร

3.3 วิเคราะห์จัดจำแนกข้อมูลตามกรอบแนวคิดทฤษฎี

3.4 เขียนรายงานผลการศึกษาและสรุปอภิปรายผล

4. กรอบแนวคิดและทฤษฎี

4.1 การเล่นทางภาษา

ศิริพร ภักดีผาสุก (2558) อธิบายการเล่นทางภาษาไว้ว่า คือการจงใจใช้หรือจัดการองค์ประกอบของภาษาในลักษณะที่แปลกแตกต่างไปจากการใช้ภาษาปกติเพื่อสร้างความสนุก สนาน หรือเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ดังประโยคต่อไปนี้

1) “เขาหาสิบ้านที่ซื้อเมื่อเดือนก่อน”

2) “แวนตาเกี่ยวกับอะไร”

ประโยค 1) “เขาหาสิบ้านที่ซื้อเมื่อเดือนก่อน” หากถามว่าเกิดอะไรขึ้นเมื่อเดือนก่อน ก็อาจได้คำตอบว่า เขาหาสิบ้าน ก็ได้ หรือ เขาซื้อบ้าน ก็ได้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะประโยคดังกล่าวเป็นประโยคกำกวมสามารถตีความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย ความหมายแรก คือ เขาหาสิบ้าน เมื่อเดือนก่อน ก็ได้ และความหมายที่สอง คือ เขาซื้อบ้านเมื่อเดือนก่อน ก็ได้ ประโยค 2) “แวนตาเกี่ยวกับอะไร” คนที่ไม่เคยเล่นปริศนาคำทายอาจตอบว่าเกี่ยวกับสายตา แต่ในที่นี้คือปริศนาคำทายคำตอบคือ หู เพราะหูเป็นที่ยึดเกาะของขาแวนตา

สังเกตได้ว่า ประโยค 1) และ 2) มีส่วนที่เหมือนกันคือเป็นประโยคที่เกิดความกำกวม สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย ประโยค 1) เกิดความกำกวมที่ทำให้ต้องตีความว่าเกิด อะไรขึ้นเมื่อเดือนก่อนระหว่าง เขาหาสิบ้านเมื่อเดือนก่อน กับ เขาซื้อบ้านเมื่อเดือนก่อน ประโยค 2) เกิดความกำกวมที่คำว่า เกี่ยวกับ ในความหมายของคำประสม กับ ความหมายของวลี หากเป็นคำประสมหมายถึง เกี่ยวข้องหรือเนื่อง (แวนตาเนื่องกับสายตา) แต่หากเป็นวลี หมายถึง อาการสิ่งทีงอเป็นขอนำไปเกาะติดหรือเกี่ยวไว้กับบางสิ่ง แต่ส่วนที่แตกต่างกันของประโยคทั้งสอง คือที่มาของความกำกวม ประโยค 1) เป็นความกำกวมที่เกิดขึ้นจากความผิดพลาดหรือเกิดจากข้อบกพร่องในการสื่อสารซึ่งผู้ใช้ภาษาอาจไม่ทันสังเกต ส่วนประโยค 2) เป็นความกำกวมที่เกิดจากความจงใจและตั้งใจทำให้เกิดความกำกวมขึ้น ประโยค 2) หากเปลี่ยนประโยคคำถามใหม่ว่า “เมื่อสวมแวนตาขาของแวนเกี่ยวกับอะไร” เช่นนี้จะไม่เป็นปริศนาคำทาย แต่เพื่อเล่นทางภาษาผู้พูดจึงจงใจดัดแปลงวิธีการพูดให้สั้น พูดให้กำกวม พูดให้ผู้ฟังเข้าใจไขว้เขวว่า แวนตาย่อมต้องเนื่องกับสายตา เพื่อเฉลยคำตอบแบบหักมุมให้ผิดไปจากความคาดหมายของผู้ฟังด้วยคำตอบว่า “หู” เช่นนี้จะทำให้กลายเป็นความตลกขบขัน ประโยค 2) นี้เองที่เป็นตัวอย่างของสิ่งที่เรียกว่า “การเล่นทางภาษา” เพราะเป็นความจงใจและตั้งใจเข้าไปจัดการหรือดัดแปลงกับองค์ประกอบของภาษาบางอย่างเพื่อวัตถุประสงค์บางประการ

ลักษณะสำคัญของการเล่นทางภาษาประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ 1) เกิดจากความตั้งใจหรือตั้งใจ มิใช่จากความบังเอิญหรือจากความชอบปรองในการสื่อสารของผู้ใช้ ภาษา 2) ต้องมีการเลือกสรรคำเพื่อใช้บังคับประกอบของภาษาอันจะก่อให้เกิดลักษณะสร้างสรรค์ 3) มีลักษณะที่โดดเด่นต่างไปจากการใช้ภาษาปกติซึ่งผู้ใช้ภาษายอมให้เกิดการสื่อสารแบบผิดแผกแตกต่างไปจากการสื่อสารปกติในชีวิตประจำวันทั่วไป 4) มักสัมพันธ์กับกรอบการเล่น (play frame) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการใช้ภาษาที่ปรากฏในสถานการณ์ไม่จริงจัง หรือในบริบทที่เอื้อให้เกิดการสื่อสารในรูปแบบผิดแผกแตกต่างจากการสื่อสาร ในชีวิตประจำวัน 5) มักสัมพันธ์กับสังคมและวัฒนธรรม ในสังคมที่ต่างกันอาจมีการเล่นทางภาษาแตกต่างกัน แต่การเล่นมักเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทหน้าที่ต่อสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ

การพิจารณาระดับของการเล่นทางภาษาสามารถพิจารณาได้จากระดับของภาษา ซึ่งทั่วไปแบ่งเป็น 2 ระดับ คือ ระดับรูปภาษา และระดับความหมาย รูปภาษา หมายถึง ตัวอักษร อักษรหรือเสียง ความหมาย หมายถึง สิ่งที่รูปภาษานั้นสื่อความถึง การเล่นทางภาษาอาจเกิดในระดับรูปภาษา ระดับความหมาย หรือเกิดระดับความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมาย ก็ได้ ระดับของการเล่นทางภาษาจึงแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ คือ การเล่นในระดับรูปภาษา การเล่นในระดับความหมาย และการเล่นในระดับความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมาย

4.1.1 การเล่นในระดับรูปภาษา เกิดจากการเล่นกับเสียงสัมผัสต่าง ๆ ทั้งเสียงสัมผัสสระ เสียงสัมผัสพยัญชนะหรือสัมผัสอักษร และเสียงสัมผัสวรรณยุกต์ รวมถึงการพวนคำ

1) การเล่นเสียงสัมผัสสระ ได้แก่ การเล่นคำมีเสียงคล้องจองกันที่เสียงสระ

ตัวอย่าง 1

“เจ้าของตาลรักหวานขึ้นปิ่นต้น	ระวังตันทินมือระมัดมัน
เหมือนคนคบคำหวานรำคาญครัน	ถ้าพลังพลันเจ็บอกเหมือนตกตาล”

คำที่เล่นเสียงสัมผัสสระ ได้แก่ “ตาล-หวาน-คาญ” เล่นเสียงสัมผัสสระอา คำว่า “อก-ตก” เล่นเสียงสัมผัสสระโอะ

2) การเล่นเสียงสัมผัสพยัญชนะหรือสัมผัสอักษร ได้แก่ การเล่นคำมีเสียงคล้องจองกันด้วยเสียงพยัญชนะต้น

ตัวอย่าง 2

“เมื่อมั่งมีมากมายมิตรหมายมอง	เมื่อมัวหมองมิตรมองเหมือนหมูหมา
เมื่อไม่มีมิตรหมายเฝ้าไม่มองมา	เมื่อมอดม้วยหมูหมาไม่มามอง”

คำทุกคำในทศวรรค เล่นเสียงสัมผัสพยัญชนะต้น อักษร ม

3) การเล่นเกมวรรณยุกต์ ได้แก่ การเล่นเกมวรรณยุกต์ที่แตกต่างกันในคำที่มีพยัญชนะต้นสระและตัวสะกดเหมือนกัน โดยไล่เรียงไปตามระดับเสียงวรรณยุกต์

ตัวอย่าง

“บัวตุมตุมตุมตุมกลางตม	สูงส่งทงทานลมล่มลัม
แมลงเฝ้าเฝ้าเฝ้าจมชมชราบ	รุรุรุริมกัมพาดไม้ไทรทอง
เขาชั้นคู่คู่คู่เคียงสอง	เยื้องย่างนางยุงทองห้องห้อง
ทิวทู่ทู่ทู่ทู่มอมัจจพราศ	เทาเท่าเท่า่างหย่องเลียปลัมริมทาง

คำ “ตุมตุมตุม” เล่นเสียงวรรณยุกต์สามัญ-เอก-โท ตามลำดับ “ลมล่มลัม รุรุรุ คู่คู่คู่ ทองห้องห้อง” เล่นเสียงวรรณยุกต์สามัญ-โท-ตรี ตามลำดับ “เฝ้าเฝ้าเฝ้า เทาเท่าเท่า” เล่นเสียงวรรณยุกต์ตรี-โท-สามัญ ตามลำดับ

4) การเล่นเกมคำพวน คำพวนเป็นลักษณะพิเศษอย่างหนึ่งของภาษาไทย เป็นลักษณะของการสับเสียงเมื่อผู้พูดพูดเร็วๆ ลักษณะลิ้นพันกัน ทำให้เกิดการสลับพยางค์ แต่การสับเสียงทุกชนิดไม่ใช่คำพวน การสับเสียงบางอย่างเท่านั้นที่เป็นคำพวน การสับเสียงที่เป็นคำพวนมี 2 แบบ คือ 1) การสลับเฉพาะเสียงพยัญชนะต้นระหว่างพยางค์ โดยจะเปลี่ยนเฉพาะองค์ประกอบพยัญชนะต้น เช่น “ตะกร้า” เป็น “กะกร้า” 2) การสลับระหว่างเสียงตัวสะกดระหว่างพยางค์ แต่คงพยัญชนะต้นไว้ เช่น “สายตายาว” เป็น “สาวตายาย” การจะเรียกว่าเป็น “คำพวน” ได้ ต้องเกิดจากความตั้งใจและมีการดัดแปลงองค์ประกอบของภาษาเพื่อเหตุผลบางอย่างเช่นเพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน เพื่อให้ภาษาสนุกสนานเมื่อพูดคำหยาบ เพื่อให้เกิดความคล่องจอง หรือเพื่อเป็นรหัสภาษาใช้สื่อสารกันเฉพาะในกลุ่ม และด้วยเหตุผลประการหลังที่ใช้เพื่อเป็นรหัสสื่อสารเฉพาะในกลุ่มนี้เอง ทำให้การใช้คำพวนมีคุณค่าในฐานะเป็นวัฒนธรรมทางภาษาที่น่าภาคภูมิใจ เพราะเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดจากการดัดแปลงองค์ประกอบของภาษาเพื่อนำมาใช้ในวัตถุประสงค์ได้หลากหลาย

ตัวอย่าง คำพวนโครงสีสุภาพของสุนทรภู่

เงินงไอมาวีงเว้า	วูกา
รูกับกาวเมิงแตैया	มูไรรู้
ปิดเซ็นจะมูซ่า	เคราทู

จะแต่จะตอบให้

ชีพม้วย มั่งระณอ

แปลความว่า

ไฉนเอ็งมาเว้าเว้ง
ราวกับกุมมาแต่เอ็ง(ป่า)
เป็นศิษย์อย่ามาสู้
ชอบแต่จะเตะให้

ว่ากู
ไม่รู้
ครูเฒ่า
ชีพม้วย มรณัง

ตัวอย่าง คำพวนในปริศนาคำทาย

อะไรเอ๋ย เจ๊กชาย ไทยเขียน (คำตอบ เทียนไข)
อะไรเอ๋ย ว่าแตน (คำตอบ แวนตา)

ตัวอย่าง คำพวนในเพลง

ไฉนลองซิ นิลองไซ้ ก็หย่านกันมาตั้งนู เราก็อู่กันมาตั้งนาน
ก็อ้อออกมาซึกเคย เธอก็เอ๋ยออกมาซึกคำ หย่ำมาอายฉินลา เธอก็อย่ามาอายฉินเลย
(เพลงไร้กันม๊ก ป่าม็อก: วงหนูโว)

4.1.2 การเล่นในระดับความหมาย คือ การเล่นกับการใช้โวหารความเปรียบ เป็นการพลิกแพลงภาษาให้แปลกออกไปจากการใช้ภาษาปกติ ก่อให้เกิดจินตภาพ มีรสกระทบใจ กระทบความรู้สึก และกระทบอารมณ์ โวหารความเปรียบมีดังนี้ 1) อุปมา (Simile) การเปรียบสิ่งหนึ่งเหมือนกับอีกสิ่งหนึ่ง โดยใช้คำเชื่อมที่มีความหมายเช่นเดียวกับคำ “เหมือน” ตัวอย่าง “ปัญญาดุจดั่งอาวุธ” 2) อุปลักษณ์ (Metaphor) การนำสิ่งหนึ่งมาเปรียบว่าเป็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยกล่าวเป็นนัยให้เข้าใจเอง ตัวอย่าง “ขอเป็นเกือกทองรองบาทา ไปจนกว่าชีวิตจะบรลย” 3) ปฏิพากย์ (Paradox) การนำถ้อย คำที่ความหมายตรงกันข้ามหรือขัดแย้งกันมากล่าวร่วมกันอย่างกลมกลืนกันเพื่อเพิ่มความหมายให้มีน้ำหนักมากขึ้น ตัวอย่าง “เลวบริสุทธิ์” 4) อติพจน์ (Hyperbole) การกล่าวเกินจริงเพื่อใช้เน้นความรู้สึก ตัวอย่าง “คิดถึงใจจะขาด” 5) บุคคลวัต (Personification) การกล่าวถึงสิ่งไม่มีชีวิตหรือสิ่งมีชีวิตที่ไม่ใช่มนุษย์ให้แสดงกิริยาอาการความรู้สึกได้ราวกับเป็นมนุษย์ ตัวอย่าง “พระธรณีตอกด้วยตกใจ โลกบาลถอนฤทัยไม่อาจมอง” 6) สัญลักษณ์ (symbol) การเรียกชื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยใช้คำอื่นมาแทนและใช้จนเข้าใจโดยทั่วกัน ตัวอย่าง “แสงสว่าง” แทน สติปัญญา 7) นามนัย (Metonymy) การใช้คำหรือวลีบ่งลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่งแทนอีกสิ่งหนึ่ง เป็นการดึงลักษณะบางส่วนของสิ่งหนึ่งมากล่าวหมายถึงทั้งหมด เช่น “ฉัตร” หมายถึง กษัตริย์ 8) อธินามนัย (Metonymy) การจาะระไนของหลายอย่างที่มีลักษณะเหมือนหรือ

คล้ายกันมากล่าวนำและสรุปความ หมายถึงโดยใช้ชื่อเรียกรวม ๆ แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง คนใดคนหนึ่ง หรือกลุ่มบุคคลใดกลุ่มบุคคลหนึ่ง ตัวอย่าง “เลือดสุพรรณวันก่อนเคยร้อนรุ่ม หลังลงร่มฉาบดินทุกถิ่นฐาน” 9) สัทพจน์ คือ การเลียนเสียง (Onomatopoeia) เช่น เลียนเสียงดนตรี เลียนเสียงสัตว์ ตัวอย่าง “ตะแลกแด้ก แด็ก ตะแลกแด้ก แด็ก กระต๊อด้ง แทรกสำรวลสรवलสันต์” 10) ธรรมเนียมฐาน คือการยกบุคคลขึ้นเป็นหลักในการอธิบาย อย่างเช่นการยกเรื่องพญามารเพื่ออธิบายเรื่องกิเลส (โลก โกรธ หลง) 11) อุปมา นิต์ศน์ การใช้เรื่องราวหรือนิทานประกอบเพื่อขยายความหรือแนะโดยนัย ให้ผู้อ่านเข้าใจชัดเจนแจ่มแจ้งในแนวคิด หลักธรรมหรือข้อปฏิบัติ ตัวอย่าง “เรื่องนี้เข้าทำนองหมาป่ากับลูกแกะ นั่นเอง” 12) ไวยากรณ์ คำที่เขียนต่างกันแต่มีความหมายเหมือนกัน ไกลเคียงกัน ตัวอย่าง “ดอกไม้ = มาลี ผกา บุปผาชาติ บุษงา” (วันทนา คันธธร, 2560)

4.1.3 การเล่นในระดับความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมาย ได้แก่ การทำให้รูปภาษา (รูปเขียน) หรือเสียงอ่านหนึ่งชุด สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย ซึ่งสัมพันธ์กับการสร้างความกำกวมที่ทำให้เกิดการตีความได้มากกว่าหนึ่งอย่าง เรียกว่า “การเล่นคำ” คือการเล่นกับความกำกวมซึ่งเป็นกลวิธีและเป็นภาวะที่เกิดขึ้นจากการที่รูปหนึ่งรูป สามารถนำไปสู่การตีความหมายได้ตั้งแต่สองความหมายขึ้นไป นักภาษาแบ่งความกำกวมออกเป็น 2 ชนิด คือ 1) ความกำกวมทางอรรถศาสตร์ (Semantic ambiguity) คือ ความกำกวมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของการใช้ภาษาซึ่งผู้ใช้ภาษาไม่ได้เจตนาหรืออาจไม่รู้สึกรู้ว่าเกิดความกำกวม 2) ความกำกวมอย่างจงใจ (perceived ambiguity) เป็นความกำกวมที่ผู้พูดจงใจและตั้งใจสร้างขึ้นเพื่อให้เกิดการตีความได้มากกว่าหนึ่งอย่าง โดยเข้าไปจัดการสร้างองค์ประกอบแวดล้อมต่าง ๆ ของข้อความ อันจะทำให้สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย การเล่นคำในระดับความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมายนี้ เป็นการเล่นกับความหมายซ้อนหรือความกำกวม เป็นรูปแบบหนึ่งที่เกิดจากการเลือกใช้คำหรือวลีหนึ่งที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่ความหมายสองความหมายซึ่งไม่เกี่ยวข้องกันได้ในเวลาเดียวกัน

การเล่นกับความกำกวมในระดับความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมาย เกิดขึ้นได้ใน 3 ระดับ

- 1) การเล่นกับความกำกวมในระดับเสียง
- 2) การเล่นกับความกำกวมในระดับคำ
- 3) การเล่นกับความกำกวมในระดับโครงสร้างวลีและประโยค

1) การเล่นกับความกำกวมในระดับเสียง เกิดจากการเข้าไปจัดการกับองค์ประกอบของภาษาในระดับเสียง โดยเลือกใช้คำที่มีเสียงซึ่งสามารถตีความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย

ตัวอย่าง 4

“ต้นอะไรมีสองกอ”

คำตอบคือ ต้นกก ในที่นี้คำที่มีเสียงซึ่งสามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย คือคำว่า กอ ผู้ฟังอาจสงสัยว่าต้นอะไรเหตุใดต้องมีสองกอ แต่แท้ที่จริงผู้ถามไม่ได้ตั้งใจหมายถึง กอ ที่แปลว่ากระจุกหรือมัดของต้นไม้ที่อยู่ด้วยกัน แต่หมายถึงอักษร ก ไก่ เสียงของคำ กอ จึงสามารถตีความหมายได้สองความหมาย ความหมายแรก เป็นความหมายของคำลักษณะนาม หมายถึง กระจุกของต้นไม้ ความหมายที่สอง หมายถึงเสียงของอักษร ก ไก่ กอ ในที่นี้จึงเกิดความกำกวมที่เสียงเพราะทำให้สื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย

2) การเล่นกับความกำกวมในระดับคำ คือการเลือกใช้คำหนึ่งคำที่สามารถสื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย เพื่อสร้างความไขว้ไขว

ตัวอย่าง 5

“อะไรเอ่ย มีตารอบหัวแต่เอาตัวไม่รอด”

คำตอบคือ สับปะรด ผู้ที่ไม่เคยเล่นหรือไม่เคยได้ยินปริศนาคำทายนี้มาก่อนอาจตอบว่าสัตว์ประหลาดหรือตัวประหลาด เพราะถ้าเป็นคนหรือสัตว์จะมีตาเพียงคู่เดียว ส่วนที่เล่นกับความกำกวมจากความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมายระดับคำคือ “หัว” และ “ตา” เพราะเป็นคำที่สามารถตีความหมายได้สองความหมาย หัว ในที่นี้หมายถึง หัวคนหรือหัวสับปะรด ก็ได้ ตา ในที่นี้หมายถึง ตาคนหรือตาสับปะรด ก็ได้

3) การเล่นกับความกำกวมระดับโครงสร้างวลีและประโยค เป็นการสร้างความกำกวมด้วยการใช้คำพูดด้วยวลีและประโยคแบบสั้นๆ ทำให้สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย

ตัวอย่าง 6

1) “อะไรอยู่ข้างหน้า”

2) “คนเก็บค่าผ่านทางชื่ออะไร”

ประโยค 1) “อะไรอยู่ข้างหน้า” คำตอบคือ หู อาจมีคนตอบว่าสิ่งที่วางหรือเห็นอยู่ด้านหน้า ประโยคนี้กำกวมสามารถตีความหมายได้สองความหมาย ความหมายแรก เป็นความหมายของคำประสม หมายถึง ด้านหน้าที่เราอยู่ ความหมายที่สอง เป็นความหมายของบุพบทวลี หมายถึง ด้านข้างของใบหน้า เป็นความกำกวมระดับโครงสร้างที่ทำให้สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย ประโยค 2) “คนเก็บค่าผ่านทางชื่ออะไร” คำตอบคือชื่อ พอดี เพราะมีป้ายติดไว้ที่ตู้คนเก็บเงินว่า “กรุณา

เตรียมเงินให้พอดี” อันที่จริง “พอดี” ในที่นี้ไม่ใช่ชื่อเฉพาะที่หมายถึงคน แต่เป็นวิเศษณ์วลี ทำหน้าที่ขยายบทกริยา “เตรียมเงิน” แต่ด้วยการจัดวางโครงสร้างประโยคแบบสั้นๆ เพื่อให้เกิดความกำกวม ทำให้ตีความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย จึงกลายเป็นความสับสนไขว้เขว เช่นนี้คือความตั้งใจสร้างหรือจัดการกับโครงสร้างของภาษาเพื่อให้เกิดความกำกวม

การสร้างความกำกวมที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมายในระดับโครงสร้างวลีและประโยค นอกเหนือจาก “การเล่นคำ” ยังรวมถึง “คำเลียนเสียง” ที่หมายถึงคำที่มีรูปภาษากับความหมายตรงกัน เช่นคำว่า คลิก ซึ่งมีรูปเหมือนกับเสียง คลิก ที่ได้ยิน

4.2 อารมณ์ขัน

Encyclopedia Americana (1977) กล่าวถึงทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎี ได้แก่ 1) ทฤษฎีการเหน็ดเหนื่อยและการทำให้ด้อยลง ทฤษฎีนี้เชื่อว่าผู้คนที่หัวเราะได้เมื่อตนอยู่ในตำแหน่งที่เหน็ดเหนื่อยและเมื่อได้เห็นความบกพร่องของผู้อื่น ซึ่งเป็นความพยายามทำให้ผู้อื่นด้อยลง สอดคล้องกับทฤษฎีขมขานของศักดา วิมลจันทร์ (2549) อธิบายว่า เราจะรู้สึกขำขันเมื่อรู้สึกเหน็ดเหนื่อยกว่าผู้อื่น 2) ทฤษฎีความไม่เข้ากัน เชื่อว่าผู้คนที่หัวเราะได้เมื่อเห็นสิ่งไม่สอดคล้องกันหรือแตกต่างจากที่ตนคาดหวัง สอดคล้องกับทฤษฎีผิดฝาผิดตัว ของ ศักดา วิมลจันทร์ (2549) อธิบายว่า การเอาเรื่องที่ไม่เข้ากันไม่ได้มาอยู่ด้วยกันทำให้เกิดการหักมุมจากความคาดหวังของเราจะเกิดเป็นอารมณ์ขันขึ้นได้ สอดคล้องกับการพูดสร้างอารมณ์ขัน เรียกว่า อารมณ์ขันแบบผิดคาด ของวสันต์ พงศ์สุขประดิษฐ์ (ม.ป.ป) อธิบายว่า คืออารมณ์ขันที่มีการหักมุมพลิกความคาดหมายหรือผู้ฟังคาดไม่ถึง ทำให้เดาตอนจบของเรื่องไม่ถูก ซึ่งสอดคล้องกับกลวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสื่ออารมณ์ขันแบบ การพาหลงทาง ของสิทธา พิณีภูวดล (2541) และสุนันท์จันทร์วิเมลิ้ง (ม.ป.ป.) ที่กล่าวไว้ว่า การพาผู้อ่านหรือผู้ฟังให้หลงทางโดยปูพื้นนำความคิดไปทางหนึ่งแล้วพาพวกกลับหันเหไปอีกทางหนึ่งอย่างรวดเร็วแบบทันทีทันใดจะทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดอารมณ์ขันขึ้นได้ 3) ทฤษฎีความผ่อนคลายจากการหลุดพ้นที่เชื่อว่าผู้คนที่หัวเราะเมื่อได้รับการปลดปล่อยจากความเก็บกดในเรื่องต้องห้ามสอดคล้องกับทฤษฎีปลดปล่อย ของศักดา วิมลจันทร์ (2549) อธิบายว่า คืออารมณ์ขันที่เกิดจากการได้ปลด ปล่อยผ่อนคลายจากกฎเกณฑ์ ข้อบังคับ จากความทุกข์กังวลอันเกิดจากการสะกดกลั้นความรู้สึกทางเพศและความก้าวร้าว

ด้านกลวิธีการประพันธ์เพื่อสร้างอารมณ์ขัน สิทธา พิณีภูวดล (2541) อธิบายว่าการเขียนเพื่อสื่ออารมณ์ขันขึ้นกับองค์ประกอบของวรรณกรรม ได้แก่ เนื้อเรื่อง มักเกี่ยวข้องกับสังคม อาจเป็นยุคเก่าหรือใหม่ก็ได้ มักเป็นเรื่องล้อเลียนเรื่องหยาบหรือสัปดน เหตุการณ์ มักเป็นเหตุการณ์พลาดพลั้ง การเข้าใจผิดหรือพลิกความคาดหมาย กลวิธีเล่าเรื่อง ประกอบด้วย 1) การใช้ปฏิภาณชวนไวไหวพริบในการใช้น้ำเสียง จังหวะการพูดและการหยุดเงียบได้สอดคล้องกับบรรยากาศของเรื่อง 2) การขึ้นต้นและจบเรื่อง แบบรวดเร็วกะทันหันและพลิกความคาดหมาย 3) การพาหลงทาง โดยนำความคิดผู้ฟังไปทางหนึ่ง แล้ววกกลับไปอีกทางหนึ่งอย่างรวดเร็ว 4) การดัดแปลงสำนวนเก่าเพื่อให้ได้ความหมาย

ใหม่ที่นำขบขัน การใช้ถ้อยคำภาษา ได้แก่ การเล่นคำแบบต่าง ๆ การใช้คำพวน การพูดไม่ชัด พูด การสำเนียงบ้านนอก การพูดเสียงสั้นเป็นเสียงยาวหรือกลับกัน การใช้คำกำกวม การใช้ภาษาถิ่น และการแสดงนัยกลับหรือย้อนทางกับสิ่งที่เป็นปกติวิสัย สอดคล้องกับสุนันท์ จันทรวิเมื่อง (ม.ป.ป) ที่กล่าวถึงการเขียนเพื่อสื่ออารมณ์ขันว่า ผู้เขียนอาจใช้ถ้อยคำภาษาต่างระดับเพื่อให้เกิดความขัดแย้งในแง่ของการใช้ถ้อยคำภาษา ใช้คำศัพท์ และใช้ภาษาต่าง ประเทศแทรกปนไปกับการใช้ถ้อยคำภาษาไทย และ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536) พูดถึงการเล่นตลกหรือสร้างอารมณ์ขันว่ามีวิธีเล่นกับความหมาย 5 ลักษณะ ได้แก่ การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน การเล่นตลกกับภาษา การเล่นตลกกับสามัญสำนึก การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก และการเล่นตลกกับกลไกของชีวิต

5. ผลการศึกษา

การศึกษาพบว่า บทสนทนาชุดตลกขบขันที่ออกอากาศในรายการวิทยุ “EFM94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” มีการเล่นทางภาษาอันเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมายใน 3 ระดับ ได้แก่ ระดับเสียง ระดับคำ และระดับโครงสร้างวลีและประโยค ดังนี้

5.1 การเล่นทางภาษาจากความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมายในระดับเสียง ได้แก่ การเล่นที่เสียงพยัญชนะและเสียงสระ

ตัวอย่าง 7

ชาย: วันก่อนไปตลาดครับ ผมซื้อเส้นหมึกหิ้วเกือบแตกเลยครับ

หญิง: อ้าว แล้วคุณเดินยังไงล่ะคะ

ชาย: ก็ผมเดินผ่านแผงผัก

ตัวอย่างนี้เล่นทางภาษาด้วยการเข้าไปองค์ประกอบทางเสียง ได้แก่ เสียงพยัญชนะต้นของคำว่า ผัก ที่เป็นเสียงพยัญชนะต้นเดี่ยว /ผ/ ให้เป็นเสียงพยัญชนะต้นควบ /ผล/ เพื่อสื่อความหมายถึงอีกคำหนึ่ง ผัก คำนาม หมายถึงพืชที่ใช้เป็นอาหาร ส่วน ผลัก คำกริยา หมายถึงใช้มือดันให้พ้นตัวหรือให้เคลื่อนที่ไป ด้วยการที่ฝ่ายชายเริ่มบทสนทนาบุพื้นหน้าความคิดผู้ฟังให้รับรู้ถึงภาพตลาดและเหตุการณ์เส้นหมึก เพื่อสร้างความสงสัยใคร่รู้แก่ผู้ฟังถึงสาเหตุของการเส้นหมึก โดยให้คู่สนทนาหญิงเป็นผู้เอ่ยถาม จากนั้นจึงจบการสนทนาด้วยคำตอบหักมุมเพื่อสร้างอารมณ์ขันแบบผิดคาด ด้วยการเล่นกับความกำกวมทางความหมายที่เกิดจากการเปลี่ยนเสียงพยัญชนะต้นของคำ ด้วยการจบการสนทนาว่า ที่เส้นหมึกเป็นเพราะเดินผ่านแผง ผัก>ผลัก

ตัวอย่าง 8

ชาย: ผมมีจักรยาน 2 คันครับ แต่อยากจะมีอีกซักคัน

หญิง: ทำไมล่ะคะ?

ชาย: แพนจะได้เห็นผม “สามคัน”

ตัวอย่างนี้เล่นทางภาษาด้วยการเข้าไปองค์ประกอบทางเสียง ได้แก่ เสียงสระในคำหรือพยางค์แรกของคำ 2 คำที่มีความหมายต่างกัน คือคำ “สามคัน” กับ “สำคัญ” คำ สาม ประสมสระอา เสียงยาว เป็นคำบอกจำนวน ส่วน สำ ประสมสระอะเสียงสั้น ใช้ประกอบหน้าพยางค์ คัญ เป็น “สำคัญ” หมายถึง เป็นพิเศษกว่าธรรมดา บทสนทนาเริ่มด้วยผู้สนทนาปูพื้นให้ผู้ฟังรับรู้ว่ามีจักรยานแล้ว 2 คัน แต่ยังไม่อยากมีเพิ่มอีกหนึ่งคันโดยไม่บอกเหตุผลเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสงสัยใคร่รู้ว่าเหตุใดจึงอยากมีจักรยานเพิ่มอีกหนึ่งคันโดยให้ผู้สนทนาฝ่ายหญิงถามกลับ จากนั้นจึงตอบจบการสนทนาด้วยการเล่นกับเสียงสระของคำหรือพยางค์เพื่อเล่นตลกกับภาษาและเพื่อสื่ออารมณ์ขันแบบผิดคาดว่า ที่อยากมีจักรยานสามคันเพื่อให้แฟนเห็นผมสามคัน > สำคัญ

5.2 การเล่นทางภาษาจากความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมายในระดับคำ ได้แก่ การเล่นกับคำมีความหมายกำกวม การเล่นกับคำพ้องเสียง การเล่นกับคำมีความหมายกว้างแคบ และการเล่นกับคำมีความหมายใกล้เคียงกัน

5.2.1 การเล่นกับคำมีความหมายกำกวม ได้แก่ การเล่นกับคำหนึ่งคำที่สามารถตีความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย

ตัวอย่าง 9

ชาย: วันก่อนเป็นวันหยุดครับ ผมเลยไปเดินเที่ยววัดระฆัง

หญิง: แล้วคุณวัดได้ยาวเท่าไรคะ?

ชาย: (เงียบ)

ตัวอย่างนี้เล่นกับความหมายกำกวมของคำ วัด ในที่นี้สามารถตีความได้สองความหมาย ความหมายแรกเป็นความหมายของค่านาม หมายถึง สถานที่ทางศาสนา ในที่นี้ได้แก่ วัดระฆังโฆสิตาราม ความหมายที่สองเป็นความหมายของคำกริยา หมายถึง สอบขนาดหรือปริมาณของสิ่งต่างๆ ในที่นี้หมายถึง วัดความยาวระฆัง ผู้สนทนาชายเปิดการสนทนาด้วยการเล่าให้ผู้สนทนาหญิงฟังว่า วันหยุดเขาไปเดินเที่ยวที่วัดระฆัง หมายถึง สถานที่ทางศาสนา ตามความหมายแรก แต่หญิงผู้สนทนาหญิงกลับหักมุมสร้างอารมณ์ขันแบบผิดคาดผู้ฟังด้วยการถามกลับถึง วัด หมายถึง สอบขนาดของระฆัง ตามความหมายที่สอง ว่าไปวัดระฆังแล้ววัดความยาวเท่าไร การสนทนาจบลงด้วยความเงียบอันเนื่องจากความคาดคิดไม่ถึง และทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ขัน

ตัวอย่าง 10

ชาย: วันก่อนครับ เจ้านายใช้ไปถ่ายเอกสาร ผมก็รีบไปถ่ายมาให้ เท่านั้นแหละครับ ถูกเจ้านายไล่ออกเลย

หญิง: อ้าว! ทำไมล่ะคะ

ชาย: ก็ผมใช้โทรศัพท์ถ่ายครับ

ตัวอย่างนี้เล่นกับความหมายกำกวมของคำ “ถ่ายเอกสาร” ในที่นี้สามารถตีความได้สองความหมาย ความหมายแรก เป็นความหมายที่คนทั่วไปเข้าใจตรงกัน หมายถึง ทำสำเนาต้นฉบับด้วยเครื่องถ่ายเอกสาร ความหมายที่สอง ในที่นี้หมายถึง ถ่ายภาพเอกสารด้วยกล้องถ่ายภาพ ผู้สนทนาชายเริ่มบทสนทนาด้วยปูพื้นให้ผู้ฟังรับรู้ว่าเป็นนายใช้เขาไปถ่ายเอกสารและเขาก็รีบไปทำมาให้ แต่แล้วกลับถูกเจ้านายไล่ออก เป็นการสร้างความสงสัยใคร่รู้แก่ผู้สนทนาหญิง จากนั้นจบการสนทนาเพื่อสร้างอารมณ์ขันแบบผิดคาดผู้ฟัง ด้วยการบอกสาเหตุที่ทำให้ถูกเจ้านายไล่ออกว่า เป็นเพราะเขาใช้โทรศัพท์ (มือถือ) ถ่าย แทนที่จะใช้เครื่องถ่ายเอกสารอย่างที่คนทั่วไปทำกัน เป็นการสร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นตลกกับสามัญสำนึก

5.2.2 การเล่นกับคำพ้องเสียง ได้แก่ การเล่นกับคำที่เขียนสะกดคำต่างกัน ความหมายต่างกัน แต่ออกเสียงเหมือนกัน

ตัวอย่าง 11

ชาย: เมื่อเช้าผมถูกตำรวจเรียกตรวจ บอกว่าหน้าตาผมเป็น “มิตร”

หญิง: อ้าวว! แล้วไม่ดีเหรอคะ

ชาย: ไม่ดีหรือครับ ก็เขาสงสัยว่าผมจะเป็น “มิจฉชีพ”

ตัวอย่างนี้เล่นกับคำสองคำที่ออกเสียงพ้องคือ มิตร กับ มิจ คำว่า มิตร หมายถึงเพื่อนรักใคร่กัน ส่วนคำ มิจ มาจาก “มิจฉชีพ” หมายถึง คนทำอาชีพผิดกฎหมาย คำสองคำนี้มีความหมายต่างกัน ชายเริ่มต้นบทสนทนาปูพื้นเรื่องชวนให้ผู้ฟังรับรู้ว่าเขาถูกตำรวจเรียกตรวจเพราะหน้าตาเป็นมิตร เพื่อสร้างความสงสัยแก่หญิงผู้สนทนาจนทำให้ต้องถามกลับทำนองว่ามีหน้าตาเป็นมิตรแล้วไม่ดีหรือ จากนั้นจึงจบการสนทนาแบบหักมุมเพื่อสร้างอารมณ์ขันด้วยการตอบกลับว่า ที่ถูกตำรวจเรียกตรวจไม่ใช่เพราะมีหน้าตาเป็นมิตรน่าคบ แต่เป็น “มิจฉชีพ” ภัยสังคม

5.2.3 การเล่นกับคำขัดแย้งหรือคำตรงข้าม ได้แก่ การเล่นกับคำสองคำที่มีความหมายขัดแย้งหรือมีความหมายตรงข้ามกัน

ตัวอย่าง 12

ชาย: ลูกผมครับ แก่ไม่เคยลอกข้อสอบเพื่อนเลยครับ

หญิง: แหม! ดีจังเลยนะคะ

ชาย: ครับ แก่ลอกแต่คำตอบ!

ตัวอย่างนี้เล่นกับความหมายขัดแย้งหรือความหมายตรงข้ามของคำสองคำได้แก่คำว่า “ข้อสอบ” กับคำว่า “คำตอบ” ข้อสอบ หมายถึง ปัญหาที่ตั้งขึ้นเพื่อสอบความรู้ ส่วน คำตอบ หมายถึง คำอธิบายหรือชี้แจงปัญหา ชายผู้สนทนาเริ่มบทสนทนาปูพื้นสร้างความเข้าใจผิดให้คู่สนทนาคิดไปว่า ลูกของเขาเป็นคนดีเพราะไม่เคยลอกข้อสอบเพื่อน หญิงคู่สนทนาจึงตอบกลับด้วยคำชื่นชม จากนั้นจึงพลิกหักมุมสร้างอารมณ์ขันแบบผิดคาดด้วยการเฉลยให้ทราบว่า ที่ลูกของเขาไม่เคยลอกข้อสอบของเพื่อน เพราะแกล้งลอกแต่คำตอบเท่านั้น

5.2.4 การเล่นกับคำที่มีความหมายคล้ายกัน ได้แก่ การเล่นกับคำสองคำที่มีความหมายคล้ายกันหรืออยู่ในกลุ่มในพวกเดียวกัน

ตัวอย่าง 13

ชาย: รุ้ม้ย มีคนเคยบอกผมว่าตี๋มสุราไม่ดี
หญิง: แล้วคุณตอบเขาว่าไงคะ?
ชาย: ผมตอบไปว่า งั้นใช้หลอด “ดูด” ครับ

ตัวอย่างนี้เล่นกับคำสองคำที่มีความหมายคล้ายกัน คือคำว่า ตี๋ม และ ดูด ตี๋ม หมายถึง กิน ใช้ แก่เครื่องตี๋มอย่างน้ำหรือเหล้า และ ดูด หมายถึงกินผ่านหลอด ใช้แก่เครื่องตี๋มอย่างน้ำหรือเหล้าเช่นกัน ผู้สนทนาชายสนทนาปูพื้นนำความคิดให้หญิงคู่สนทนารับรู้เรื่องที่มีคนเตือนว่า เขาตี๋มสุราไม่ดี เพื่อให้คู่สนทนาฟังแล้วเกิดความคาดคิดว่าผู้ถูกเตือนคงจะตอบกลับรับคำเตือนในทำนองว่า “งั้นผมจะลดละหรือเลิกตี๋มสุรา” แต่แล้วเขากลับหันไปเล่นกับภาษาด้วยการเลี่ยงใช้คำอื่นแทนเพื่อให้มีความหมายคล้ายเดิมหรืออยู่ในกลุ่มในพวกเดียวกัน ตี๋ม ได้แก่คำว่า ดูด แทน เป็นการปฏิเสธคำเตือนเพื่อสร้างอารมณ์ขันแก่ผู้ฟัง

5.3 การเล่นทางภาษาจากความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมายระดับโครงสร้างวลีและประโยค ได้แก่ การเล่นกับความกำกวมอันเนื่องมาจากโครงสร้างของวลีและประโยคที่ใช้คำพูดให้สั้นๆ ให้เกิดความกำกวม

ตัวอย่าง 14

ชาย: “วันก่อนผมไปซื้อหมูบึงครับ แม่คำถามว่า “ข้าวเหนียวไหมคะ”
หญิง: แล้วคุณตอบว่าไงคะ
ชาย: อ้อ ผมก็ตอบไปว่า “ไม่ทราบครับ ยังไม่ได้ลองดิง”

ตัวอย่างนี้เล่นกับความกำกวมทางโครงสร้างรูปภาษา ข้าวเหนียว ที่ทำให้สามารถตีความหมายได้สองความหมาย ได้แก่ ความหมายที่เป็นโครงสร้างของคำประสม หมายถึง ข้าวพันธุ์หนึ่ง เมล็ดขุ่นกว่าข้าวเจ้า เมื่อหุงหรือหนึ่งแล้วเมล็ดจะเหนียวติดกัน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546 น.187) กับความหมายที่เป็นโครงสร้างประโยค ในที่นี้ใช้เป็นประโยคคำถามแบบตอบรับ-ปฏิเสธ โดยการเริ่มสนทนาให้ผู้ฟังรับรู้และเข้าใจความหมายของ ข้าวเหนียว ในฐานะเป็นคำประสมก่อน จากนั้นหักมุมตอนจบด้วยการเปลี่ยนการตีความจากโครงสร้างคำประสมไปเป็นการตีความแบบโครงสร้างประโยคคำถามเพื่อให้เกิดแปลกไปจากการตีความของคนทั่วไป โดยตีความคำ ข้าว เป็นประธาน เหนียว เป็นกริยา (กริยาวิเศษณ์) เพื่อใช้ถามแบบตอบรับ-ปฏิเสธ จากนั้นจึงตอบกลับว่า “ไม่รู้ว่าเป็นเหนียวหรือไม่ เพราะยังไม่ได้ลองตั้ง” เพื่อสร้างอารมณ์ขันแบบผิดเพี้ยน

ตัวอย่าง 15

หญิง: นี่ คุณ ๆ หวานเป็นลม!

ชาย: อ้อ ถ้า “หวานเป็นลม” ก็ต้อง “ขมเป็นยา” สิครับ

หญิง: จะบ้าเหรอ! น้องหวานเป็นลม ไปตามคนมาช่วยเร็ว

ตัวอย่างนี้สร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นกับโครงสร้างประโยคกำกวมและการสร้างอารมณ์ขันจากการได้เห็นความเป็นเชยหรือได้เห็นความเข้าใจที่ผิดพลาดของผู้อื่นโดยให้ฝ่ายหญิงพูดถึงหญิงชื่อ “หวาน” ที่กำลังเกิดอาการวิงเวียน “เป็นลม” หันไปพูดกับชายคู่สนทนาด้วยการใช้คำพูดสั้นๆ เพื่อสร้างความเข้าใจผิดว่า “นี่ คุณ ๆ หวานเป็นลม” ที่ฟังคล้ายสำนวนไทยคือ “หวานเป็นลม ขมเป็นยา” หมายถึง “คำขม มักไร้สาระทำให้ลืมตัวขาดสติ แต่คำดีมักเป็นประโยชน์ ทำให้ได้คิด” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546 น. 1276) ฝ่ายชายจึงเกิดความเข้าใจผิดคิดว่าถามถึงสำนวน จึงตอบกลับด้วยอารมณ์สนุกและอวดภูมิความรู้ในทันทีว่า “ถ้าหวานเป็นลม ก็ต้องขมเป็นยาสิครับ” จากนั้นฝ่ายหญิงตำหนิกลับเพราะเธอไม่ได้ต้องการถามถึงสำนวนไทย แต่บอกเพื่อให้รีบไปตามคนมาช่วยน้องหวานที่กำลังเป็นลม เช่นนี้เป็นการสร้างอารมณ์ขันตามทฤษฎีอารมณ์ขันว่าด้วยความเหนือกว่าและการทำให้ด้อยลงที่เชื่อว่าคนจะหัวเราะได้เมื่อเห็นความผิดพลาดหรือความบกพร่องของผู้อื่น

ตัวอย่าง 16

ชาย: เมื่อก่อนผมไม่เคยรู้เลยว่าเราเรียนมาเพื่ออะไร แต่ตอนผมนี้รู้แล้วครับ

หญิง: เหนื่อยอะไรแล้วเรียนมาเพื่ออะไรคะ?

หญิง: ก็เรียนมาเพื่อทราบใจครับ !

ตัวอย่างนี้เล่นกับความกำกวมในโครงสร้างวลีว่า “เรียนมาเพื่อ...” ล้อสำนวนที่นิยมใช้หนังสือราชการว่า “จึงเรียนมาเพื่อทราบ” ใช้บอกจุดประสงค์การออกหนังสือราชการ เป็นการเล่นกับคำพูด “เรียนมาเพื่อ” เพื่อให้สามารถตีความหมายได้สองความหมาย ความหมายแรก หมายถึง วัตถุประสงค์ของการศึกษา ความหมายที่สอง หมายถึง วัตถุประสงค์ของการแจ้งหรือบอกกล่าวหนังสือ บทสนทนา นี้สร้างอารมณ์ขันโดยผู้สนทนาชายตั้งคำถามชวนให้คู่สนทนาหญิงเกิดความสงสัยและพาหลงทางให้เข้าใจไปว่าผู้พูดกำลังหมายถึงวัตถุประสงค์ของการศึกษา ตามความหมายแรก แล้วหักมุมจบการสนทนาด้วยการหันไปใช้ความหมายที่สอง หมายถึงวัตถุประสงค์ในการแจ้งหรือการบอกกล่าวของหนังสือราชการเพื่อเป็นการล้อเลียนด้วยการตอบกลับหักมุมสร้างอารมณ์ขันว่า “เรียนมาเพื่อทราบ” ครับ

6. บทสรุปและอภิปรายผล

บทสนทนาถูกตกลงบนชั้นรายการ “EFM 94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” เป็นบทสนทนาโต้ตอบระหว่างชายหญิงด้วยบทสนทนาขนาดสั้น 2-3 บท ในรูปของเสียงสนทนาที่แสดงออกถึงน้ำเสียง (ปริภาษา) อย่างโดดเด่นชัดเจน ทำให้สื่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้สนทนาได้เป็นอย่างดี ทั้งน้ำเสียงตื่นเต้น ดีใจ ตกใจ ประหลาดใจ สงสัย เหน็บแนบ อ่อนหวาน เสียใจ ฯลฯ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาเหตุการณ์และเรื่องราว สร้างอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลในเรื่องให้เกิดความสมจริง เรียกความสนใจ ดึงดูดใจและทำให้ผู้ฟังอยากติดตามจนจบ นอกจากนี้ น้ำเสียงยังช่วยดึงอารมณ์ของผู้ฟังให้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์และเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับผู้สนทนา ทำให้ผู้ฟังเกิดความบันเทิงเพลิดเพลินสนุกสนานไปกับการฟังทุกครั้ง ทั้งด้วยบทสนทนาที่มีขนาดสั้นและใช้วิธีเปิดเรื่องในแบบกระชับเข้าใจง่ายและจบเรื่องอย่างรวดเร็วทำให้ไม่ต้องใช้เวลายาวนาน

ในการสนทนา ชายมักเป็นผู้เริ่มการสนทนาด้วยการปูพื้นเรื่องราวเหตุการณ์ กำหนดขมปัญหาเพื่อสร้างความรู้สึกลับสนไหว้ไหว สร้างความฉงนสนเท่ห์แก่ผู้ฟัง โดยมีหญิงคู่สนทนาทำหน้าที่เป็นผู้รับรู้รับฟังเรื่องราว เหตุการณ์และถามกลับถึงเหตุผลหรือที่มาเกี่ยวกับขมปัญหา เพื่อแทนความคิดผู้ฟังที่บ้าน ซึ่งทั้งหญิงคู่สนทนาและผู้ฟังที่บ้านจะได้รับการรับรู้รับฟังเรื่องราวและเกิดการตีความหมายและเกิดการคาดหมายคาดหวังกับเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งหมายรวมถึงการตีความของคนทั่วไปด้วย จากนั้นฝ่ายชายจึงตอบกลับด้วยการเล่นทางภาษาในระดับความสัมพันธ์ระหว่างรูปกับความหมาย ทั้งการเล่นในระดับเสียงระดับคำและระดับโครงสร้างวลีและประโยค ซึ่งส่วนใหญ่พบการเล่นในระดับคำมากที่สุด จากนั้นเป็นการคลี่คลายขมปัญหาเพื่อจบการสนทนาด้วยการสื่ออารมณ์ขันตามแนวคิดทฤษฎีอารมณ์ขันแบบต่าง ๆ อาทิ ทฤษฎีอารมณ์ขันจากความผิดพลาดที่เชื่อว่าคนจะหัวเราะได้เมื่อเห็นสิ่งที่ผิดไปจากความคาดหมาย ในบทสนทนา “สิ้นหลกั้ม เพราะเดินผ่านแผงผัก” บทสนทนา “อยากมีจักรยานคันที่สาม” และบทสนทนา “วันหยุดไปเดินเที่ยววัด

ระวัง” ทฤษฎีอารมณ์ขันที่เกี่ยวกับการเหนือกว่าและการทำให้ด้อยลง ที่เชื่อว่าคนจะหัวเราะได้เมื่อตนอยู่ในฐานะเหนือกว่าและมองเห็นข้อบกพร่องหรือความอ่อนด้อยของผู้อื่น ใน บทสนทนา “ตำรวจเรียกตรวจเพราะหน้าตาเป็นมิตร” บทสนทนา “หวานเป็นลม” ที่เป็นความเป็นชายซึ่งแสดงให้เห็นถึงความอ่อนด้อย ทฤษฎีการเล่นตลกกับสามัญสำนึก ในบทสนทนา “ใช้โทรศัพท์ถ่ายเอกสาร” ทฤษฎีอารมณ์ขันจากความเจ้าเล่ห์ ในบทสนทนา “ดื่มสุราไม่ตี” ทฤษฎีอารมณ์ขันจากการหยอกล้อ ในบทสนทนา “ไม่รู้ว่าจะหัวเหี่ยวไหม” บทสนทนา “รู้แล้วว่าเรียนมาเพื่ออะไร” และอารมณ์ขันจากการโอ้อวด ในบทสนทนา “ลูกผมไม่เคยลอกข้อสอบเพื่อน”

การเล่นทางภาษาในบทสนทนาทุกตลกขบขันรายการ “EFM94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” เป็นการเล่นทางภาษาที่เกิดในระดับความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษากับความหมาย ทั้งระดับเสียงระดับคำและระดับโครงสร้างวลีและประโยค พบจำนวนต่างกันเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) การเล่นในระดับคำ ได้แก่ การเล่นกับคำมีความหมายกำกวม การเล่นกับคำพ้องเสียง การเล่นกับคำมีความหมายขัดแย้งหรือตรงกันข้าม และการเล่นกับคำมีความหมายคล้ายกัน พบมากที่สุด คือร้อยละ 70.6 2) การเล่นในระดับโครงสร้างวลีและประโยค ได้แก่ การเล่นกับความกำกวมของคำกับประโยค การเล่นกับความกำกวมของประโยคกับถ้อยคำสำนวน และการเล่นกับความกำกวมของถ้อยคำสำนวนกับวลี พบร้อยละ 20.6 3) การเล่นในระดับเสียง ได้แก่ การดัดแปลงเสียงพยัญชนะและเสียงสระ พบน้อยที่สุด คือร้อยละ 8.8

การสื่ออารมณ์ขันในบทสนทนาทุกตลกขบขันรายการ “EFM94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” มีวิธีสื่ออารมณ์ขันที่สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันต่าง ๆ ได้แก่ ทฤษฎีความไม่เข้ากัน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีผิดฝาผิดตัว การพูดสร้างอารมณ์ขันแบบผิดคาด และอารมณ์ขันแบบพาดพิงทางพบมากที่สุดคือ ๗ ในบทสนทนาทั้ง 68 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 100 ทฤษฎีการเหนือกว่าและการทำให้ด้อยลง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีข่มขาน พบรองลงมาคือ ร้อยละ 25 และทฤษฎีผ่อนคลายจากการหลุดพ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีปลดปล่อย พบร้อยละ 5.8

นอกจากนี้ยังมีการเล่นตลกเพื่อสร้างอารมณ์ขันด้วยวิธีเล่นกับความหมาย ได้แก่ การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน พบมากที่สุดคือในบทสนทนาทั้ง 68 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 100 การเล่นตลกกับภาษา พบรองลงมา คือร้อยละ 98.5 การเล่นตลกกับสามัญสำนึก พบร้อยละ 4.4 และการเล่นตลกกับอารมณ์และความรู้สึก พบร้อยละ 1.5 ส่วนกลวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสื่ออารมณ์ขัน ได้แก่ การใช้ปฏิภาณไหวไหวพริบของผู้เล่าด้านการใช้น้ำเสียงและจังหวะการหยุดที่เหมาะสม การใช้โครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน การขึ้นต้นและจบเรื่องแบบรวดเร็วกะทันหันพลิกความคาดหมาย และการพาดพิงทาง พบทุกบทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 100 กลวิธีการใช้ถ้อยคำเพื่อสื่ออารมณ์ขัน ได้แก่ การใช้คำกำกวมพบมากที่สุด คือร้อยละ 80 ซึ่งสืบเนื่องจากลักษณะสำคัญของภาษาไทยที่คำหนึ่งคำมีได้หลายความหมาย ทำให้นำมาใช้พลิกแพลงเล่นทางภาษาได้เป็นอย่างดี ส่วนการใช้ถ้อยคำลักษณะอื่น ได้แก่ การดัดแปลงเสียง การพูดเสียงสั้นเป็นเสียงยาวหรือสลับกัน การพูดไม่ชัดหรือพูดสำเนียงบ้านนอก การใช้

ภาษาถิ่น ใช้คำสแลง ใช้ภาษาต่างประเทศ และการนำเสนอแนวเก่ามาดัดแปลงใหม่ พบเป็นส่วนน้อย คิดเป็นร้อยละ 20

บทสนทนาทุกตอนลงในรายการ “EFM 94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” แสดงให้เห็นถึงปฏิภาณและเขาวนั้ไวโหว่พริบด้านการใช้ภาษา รวมถึงศิลปะด้านกลวิธีในการเล่าเรื่อง การรู้จักใช้น้ำเสียง จังหวะและการหยุดอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องของผู้คิดผู้สร้างสรรค์บทสนทนา เป็นการเล่นสนุกกับภาษาเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานบันเทิงแล้วนำมาใช้เป็นกลยุทธ์การตลาด การสร้างเอกลักษณ์เพื่อเพิ่มรายได้แก่การทำธุรกิจที่เกิดจากรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ สอดคล้องเหมาะสมและเข้ากันกับลักษณะนิสัยของคนไทยที่ชอบความสนุกสนานบันเทิง นับเป็นกลวิธีการนำภาษามาเป็นเครื่องมือใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างแยบยล และด้วยเหตุที่ภาษาให้ประโยชน์แก่มนุษย์มากมาย ทั้งเพื่อทักทายสร้างไมตรี ชำรงไว้ซึ่งสังคม แสดงความคิดสติ ปัญญา แสดงเอกลักษณ์บุคคล ถ่ายทอดเรื่องราวจากรุ่นสู่รุ่น ช่วยเสริมสร้างการพัฒนา กำหนดอนาคต สร้างความไพเราะ เกิดอารมณ์มกคาย เกิดความสนุกและสะท้อนปฏิภาณไหวพริบด้านภาษาของผู้ใช้ เหตุนี้เองทุกชนชาติจึงมีภาษาที่สะท้อนถึงความเจริญของมนุษย์ผู้สร้างสรรค์ทั้งด้านสังคมและศิลปวัฒนธรรม

เอกสารอ้างอิง/References

- นวรรธณ พันธุมธธา. (2539). *พินิจภาษา*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์ จำกัด.
- วันทนา คันธสร. (2554). *ภาษาไทยไปกับครูวันทนา*. สืบค้นจาก <http://teacherwanthana.blogspot.com>.
- วสันต์ พงศ์สุประดิษฐ์. (ม.ป.ป.). *พลังพูด พลังเพิ่ม*. กรุงเทพฯ: บริษัทสามัคคีสาร (ดอกหญ้า) จำกัด (มหาชน).
- ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2548). *เข้าใจการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เรือนแก้วการพิมพ์.
- ศิริพร ภักดีผาสุข. (2558). *อบรมครูภาษาไทย ครั้งที่ 4 “การเล่นทางภาษาในภาษาไทย*. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com>
- สมโรจน์ วสุพงศ์โสธร. (2560). *A-Time Media ไม่ใช่แค่วิทยุ แต่เป็น Completed Music Community*. สืบค้นจาก <https://marketeeronline.com>
- สิทธา พินิจภูวดล. (2541). *เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร หน่วยที่ 1-7*.

กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
สุนันท์ จันทรีวิเมลิอง. (2551). *การเขียนเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช .
อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2536). *อารมณ์ขันในสื่อมวลชน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
Americana Coporation. (1977). *Encyclopedia Vol14 Connecticut*. Danbery.
“EFM 94 อารมณ์ดี เพลงดีทุกแนว” สถาบันวิทยุกระจายเสียงกองทัพบก ททบ. คลื่นความถี่
94 เมกะเฮิร์ต.