



สัญญาณจากการตลกเลียนสังคมในเพจ Gthai movie เกย์เวียเฮ้ย Sign of social caricature on the Gthai movie page gay wei hey

ชรัตน์ โภคสกลวานิช¹, พชรดนัย อุปมา², วชิรพันธ์ ศรีสุखा³

Charan Phokasakonwanit¹, Pacharadanai Upama², Wachirapan Srisukha³

¹ครุศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

¹Bachelor of Education Program in Thai Sisaket Rajabhat University

²อาจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

²Lecturer, Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University

³นักศึกษา, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

³Student, Faculty of Education Sisaket Rajabhat University

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสัญญาณจากการตลกเลียนสังคมที่ปรากฏในเพจ Gthai movie เกย์เวียเฮ้ย โดยเก็บข้อมูลจากเพจ Gthai movie เกย์เวียเฮ้ย อัลบั้มที่ 501 - 600 และอัลบั้มที่ 601 - 700 ตั้งแต่วันที่ 30 กันยายน 2563 - วันที่ 30 ตุลาคม 2563 โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) ของเพียร์ซ (C. Peirce) และแนวคิดของกาญจนา แก้วเทพ ตัวบทที่ศึกษาคือ ภาพการ์ตูนตลกเลียนสังคมจากเพจ Gthai movie เกย์เวียเฮ้ย อัลบั้มที่ 501 - 600 และอัลบั้มที่ 601 - 700

ผลการศึกษาพบว่า ดังนี้ 1. ภาพเหมือน (Icon) 1.1 ธรรมชาติ 1.1.1 ทรัพยากรธรรมชาติที่ใช้แล้วไม่หมดสิ้น 1.1.2 ทรัพยากรธรรมชาติที่ทดแทนได้ 1.2 การแต่งกาย 1.2.1 การแต่งกายนักเรียน 1.2.2 การแต่งกายข้าราชการครู 1.2.3 การแต่งกายพระสงฆ์ 1.2.4 การแต่งกายเพศที่สาม ผู้หญิง และผู้ชาย 1.2.5 การแต่งกายนักท่องเที่ยว เจ้าหน้าที่การท่องเที่ยว แม่ค้า และคอบซ์แท็กซี่ 1.3 วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ 1.3.1 ยานพาหนะ 1.3.2 สิ่งประดิษฐ์อิเล็กทรอนิกส์ 1.4 สิ่งก่อสร้าง 1.4.1 โรงแรมและตลาด 1.4.2 ตึกแถวและถนน 2. ดัชนี (Index) 2.1 การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน 2.1.1 มีความรัก 2.1.2 โกรธ 2.1.3 ทุกข์ใจ 2.1.4 ตกใจ 2.2 การใช้แสงสีของฉาก 2.2.1 การใช้แสงสีของฉากสีฟ้า 2.2.2 การใช้แสงสีของฉากภายในบ้าน 2.2.3 การใช้แสงสีของฉากวันสำคัญ 2.2.4 การใช้แสงสีของฉากในโรงภาพยนตร์ 2.2.5 การใช้แสงสีของฉากบนรถไฟฟ้า 3. สัญลักษณ์ (Symbol) 3.1 สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูดหรือคำบรรยาย 3.2 สัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง

คำสำคัญ : สัญญาณ, การ์ตูนตลกเลียน, Gthai movie, เกย์เวียเฮ้ย

Abstracts

The study aims to study sign of social caricature on the Gthai movie Gay Wei Hey Fanpage. The data was collected from Gthai movie Gay Wei Hey Fanpage, albums 501-600 and 601-700. Since September 30th, 2020 to October 30th, 2020. Using the conceptual framework, C. Peirce's Semiology and Kanjana Kaewthep. The texts used to study are social caricature on the Gthai movie Gay Wei Hey Fanpage, albums 501-600 and 601-700.

The study results are as follows: 1. Icon 1.1 Nature 1.1.1 Non-exhausting natural resources 1.1.2 Replaceable and maintainable natural resources 1.2 Dressing 1.2.1 Student'dressing 1.2.2 Teacher' dressing 1.2.3 Monk'dressing 1.2.4 LGBTQ+'dressing, female and male'dressing 1.2.5 The dressing of Tourist, Tourism officer, Seller and Taxi driver 1.3 Appliance 1.3.1 Vehicle 1.3.2 Electronics 1.4 Building 1.4.1 Hotel and market 1.4.2 Apartment and street 2. Index 2.1 Expressions and gestures of cartoon characters 2.1.1 Love 2.1.2 Angry 2.1.3 Suffering 2.1.4 Shocked 2.2 Scene lighting 2.2.1 Blue scene 2.2.2 Inside scene 2.2.3 Important days scene 2.2.4 Theater scene 2.2.5 Sky train scene 3. Symbol 3.1 Symbols of speech or description 3.2 Symbols of voice.

Key words: sign, social caricature, Gthai movie, gay wei hey

บทนำ

การ์ตูนถือว่าเป็นสื่อที่ให้ความสนุกสนานกับผู้คนทุกช่วงอายุ ด้วยความที่ในปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่ายเนื่องจากการเผยแพร่ในสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) ทำให้การ์ตูนไม่เพียงแต่ให้ความสนุกสนานเท่านั้น ทั้งยังสามารถสะท้อนสังคม เสียดสี ล้อเลียน แสดงความรู้สึกต่าง ๆ ทำหน้าที่แสดงสัญญาณที่สื่อถึงความหมายตามบริบทสังคมในขณะนั้น

“การ์ตูน” เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า “Cartoon” ซึ่งสันนิษฐานว่ามีศัพท์มาจากคำว่า “Cartone” (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจจะเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสีหรือแสดงจินตนาการผ่นเฟื่อง (ศักดิ์ชัย เกียรติ-นาคินทร์, 2534)

ด้วยเหตุการณ์บ้านเมืองของประเทศไทย เช่น การเมือง วิถีชีวิต ค่านิยม เพศวิถี กระแสข่าวต่าง ๆ ทำให้การ์ตูนล้อเลียนสังคมเป็นที่นิยมอย่างมากในขณะนี้ นฤมล เรืองณรงค์ (2533) กล่าวว่า การ์ตูนล้อเลียน คือ ภาพการ์ตูนที่เกิดขึ้นจากผลทางการเมือง ทำหน้าที่แสดงความคิดเห็น ให้ข้อสรุปในรูปของการล้อเลียนตัวบุคคล การเสียดสี การประชดประชันสังคม การเปรียบเปรย เป็นการบันทึก



เหตุการณ์ด้วยภาพ สร้างให้ผู้อ่านเกิดแง่คิดใหม่ เกิดอารมณ์ขันหรือเกิดความรู้สึกสะเทือนใจ เนื่องจากการดูล้อเลียนได้สื่อความหมายแฝงภายใต้สัญลักษณ์ (Symbols)

กาญจนา แก้วเทพ (2547) กล่าวว่า ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) เป็นทฤษฎีที่ให้คำอธิบายเกี่ยวกับคำว่า “สัญลักษณ์” ซึ่งสัญลักษณ์ (sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริง ตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในตัวบท (context) สิ่งที่น่ามาเป็นสัญลักษณ์นั้น อาจเป็นวัตถุสิ่งของรูปภาพหรืออื่น ๆ แต่สัญลักษณ์ที่เป็นที่รู้จักที่สุดคือ ภาษา (language)

สัญวิทยา (Semiology) หรือสัญศาสตร์ (Semiotics) เป็นศาสตร์ที่เพิ่งได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงศตวรรษที่ 20 โดยมีนักวิชาการหลายท่าน เช่น ชาร์ล เพียร์ส (C. Peirce) ปี 1839 – 1914 นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน และ เฟร์ ดินันด์ เดอ โซซูร์ (F. de Saussure) ปี 1857 – 1913 นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ซึ่งปัจจุบันทฤษฎีดังกล่าวได้รับความนิยมในการใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

สัญลักษณ์ตามแนวคิดของเพียร์ส (C. Peirce) ได้ให้ความสนใจในความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญลักษณ์กับวัตถุจริงที่จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) โดยจัดแบ่งประเภทของสัญลักษณ์ (Sign) ออกเป็น 3 แบบ ดังนี้

1. ไอคอน (Icon) หรือภาพเหมือน เป็นสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายกับ วัตถุมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น รูปวาด โดยการถอดรหัสของ Icon เพียงแค่เห็นก็สามารถถอดความหมายถึงตัววัตถุได้ง่าย

2. อินเด็กซ์ (Index) หรือดัชนี เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวพันแบบเป็น เหตุเป็นผลโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริงเช่น คิว้นไฟเป็น Index ของไฟหรือรอยเท้าสัตว์ก็จะเชื่อมโยงถึงสัตว์ การถอดรหัสของ Index จึงจำเป็นจะต้องอาศัยเหตุผลเชื่อมโยงเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่าง Index กับวัตถุจริง

3. ซิมโบว์ (Symbol) หรือสัญลักษณ์ เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวพัน เชื่อมโยงอันใดเลยระหว่างตัวสัญลักษณ์กับวัตถุจริง หากแต่ความหมายเกิดจากการตกลงร่วมกันในหมู่ผู้ใช้สัญลักษณ์ เช่น ตัวอักษรหรือโลโก้ต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น การถอดรหัสจึงจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ใช้สัญลักษณ์

งานวิจัยที่มีการใช้แนวคิดสัญญะวิทยามาช่วยในการวิเคราะห์มีอยู่หลายเรื่อง เช่น “ภาษาและรูปแบบการสื่อสารของแฟนเพจ หุ่นหัวของบ่าว” ของ พัทธนันท์ เต็ดแก้ว (2559) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาษาและรูปแบบการสื่อสารของเพจ “หุ่นหัวของบ่าว” โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาจากข้อความและรูปภาพที่โพสต์ การสื่อสารด้วยรูปภาพตามแนวคิดสัญญะวิทยาของ Pierce วิเคราะห์ พบว่าส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นภาพลักษณ์หรือภาพที่มองเห็น (Image) มากที่สุดจากการวิจัยรูปภาพที่ใช้ในเพจหุ่นหัวของบ่าวพบว่าส่วนใหญ่จะใช้รูปภาพที่แสดงการกระทำ การแต่งกาย ความประพฤติของแมวในเพจ เช่น รูปแมวทำท่าทางต่าง ๆ รองลงมามีการใช้อุปกรณ์ประกอบดัชนี (Index) โดยการใช้รูปภาพแมวของแฟนเพจที่มีพฤติกรรมหรือลักษณะเฉพาะตัวที่ปรากฏเป็นข้อบ่งชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับอีกสิ่งหนึ่งจะต้องอาศัย



เหตุผลจึงจะสามารถเข้าใจได้ เช่น รูปภาพของแมวสีดำมีขนติดอยู่ที่ปาก สัมพันธ์กับลักษณะของเด็กที่ขโมยขนมแล้วถูกจับได้ขณะที่ยังกินขนมอยู่ ส่วนองค์ประกอบสัญลักษณ์ (Symbol) มีการใช้น้อยที่สุด โดยแฟนเพจนี้จะใช้รูปภาพของแมวที่เกี่ยวข้องกับกฎระเบียบ หรือข้อกำหนดที่ทุกคนในสังคมเห็นพ้องต้องกัน หรือเข้าใจตรงกันว่าแทนวัตถุสิ่งใด เป็นการเชื่อมโยงวัตถุเข้ากับกฎเกณฑ์ เช่น โปสเตอร์รูปภาพทำของแมว สามารถเชื่อมโยงหรือแทนการยกมือของประชาชนเพื่อให้กำลังใจกับเหตุการณ์ระเบิดที่ธนาคารไทยพาณิชย์ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ จากการค้นคว้าไม่พบการศึกษา สัญญะจากการตุ๋นล้อเลียนสังคมในเพจ “Gthai movie เกย์เว้ยเฮ้ย”

Gthai movie เกย์เว้ยเฮ้ย เป็นเพจที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ซึ่งมีผู้กดถูกใจเพจ 519,777 คน นอกเหนือจากที่เพจนำเสนอการตุ๋นล้อเลียนสังคมในด้านต่าง ๆ แล้ว เพจได้โพสต์ข่าวสารที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ด้วยการใช้ความคิดเห็นส่วนตัวอย่างเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งในแต่ละโพสต์ก็มีผู้เข้ามาแสดงความคิดเห็นอย่างมาก การตุ๋นล้อเลียนสังคมในเพจเป็นที่น่าใจด้วยสีสันและเนื้อหาที่สามารถเข้าใจในสิ่งที่สื่อได้ คณะผู้ศึกษาจึงได้นำแนวคิดสัญญะของเพียร์ชมาวิเคราะห์ด้วยทาบภาพล้อเลียนในเพจ Gthai movie เกย์เว้ยเฮ้ย เพื่อศึกษาสัญญะที่สะท้อนผ่านการตุ๋นล้อเลียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาสัญญะจากการตุ๋นล้อเลียนสังคมที่ปรากฏในเพจ Gthai movie เกย์เว้ยเฮ้ย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาเชิงพรรณนา เริ่มจากการสำรวจและเก็บข้อมูลด้วยทาบภาพการตุ๋นล้อเลียนสังคมในเพจ Gthai movie เกย์เว้ยเฮ้ย อัลบั้มที่ 501 - 600 และอัลบั้มที่ 601 - 700 การสำรวจและเก็บข้อมูล เริ่มตั้งแต่วันที่ 30 กันยายน 2563 - วันที่ 30 ตุลาคม 2563 เป็นเวลา 1 เดือน ได้นำข้อมูลด้วยทาบภาพการตุ๋นล้อเลียนสังคม จำนวน 200 ภาพ บันทึกข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ โดยใช้แนวคิดของกายูจนา แก้วเทพ ในเรื่องการสื่อความหมายแฝง และวิเคราะห์โดยใช้สัญญะตามแนวคิดของเพียร์ช (C. Peirce) ดังนี้

1. ภาพเหมือน (Icon)
2. ดัชนี (Index)
3. สัญลักษณ์ (Symbol)
4. เขียนรายงานผลการศึกษา สรุปและอภิปรายผลสัญญะจากการตุ๋นล้อเลียนสังคมในเพจ

Gthai movie เกย์เว้ยเฮ้ย

ผลการดำเนินงานวิจัย

ผลดำเนินการวิจัย แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1. ภาพเหมือน (Icon) 2. ดัชนี (Index) 3. สัญลักษณ์ (Symbol) ที่มาของตัวบทจาก เพลง Gthai movie เกย์เวียเฮีย อัลบั้มที่ 501 - 600 และอัลบั้มที่ 601 - 700

1. ภาพเหมือน (Icon) เป็นสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายกับ วัตถุมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น รูปวาด โดยการถอดรหัสของ Icon เพียงแค่เห็นก็สามารถถอดความหมายถึงตัววัตถุได้ง่าย

1.1 ธรรมชาติ

1.1.1 ทรัพยากรธรรมชาติที่ใช้แล้วไม่หมดสิ้นคือ ทรัพยากรธรรมชาติที่มีใช้ตลอดเป็น ทรัพยากรธรรมชาติที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ บางชนิดมนุษย์ขาดเป็นเวลานานได้ บางชนิดขาดไม่ได้แม้เพียงระยะเวลาสั้น ๆ ก็อาจถึงตายได้

ตัวอย่าง

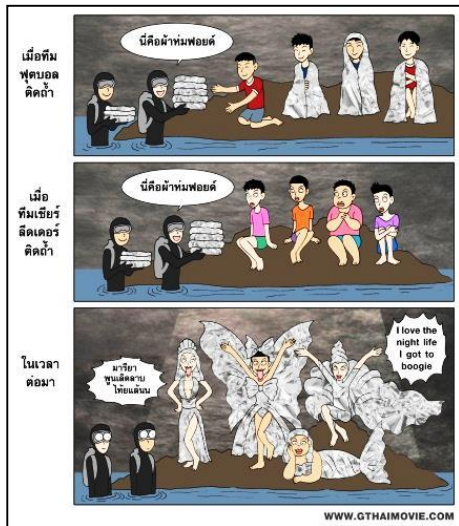


ธรรมชาติที่ปรากฏในภาพ คือ มีแม่น้ำ ภูเขา ดวงจันทร์ เป็นธรรมชาติที่ใช้แล้วไม่หมดสิ้น

จากภาพสื่อถึงพฤติกรรมการขอมาพระแม่คงคา ในอดีตชาวบ้านไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายจะรวมใจกันขอมาพระแม่คงคาด้วยความจริงใจ ที่ให้สายน้ำให้ความอุดมสมบูรณ์หล่อเลี้ยงทุก ๆ ชีวิต แต่ในสมัยปัจจุบันแตกต่างกับสมัยก่อนอย่างเห็นได้ชัด ด้วยสังคมและวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทำให้สิ่งที่ขอกับพระแม่คงคา เป็นการขอให้พบเจอคนรักในวันลอยกระทง และการขอห่วย

1.1.2 ทรัพยากรธรรมชาติที่ทดแทนได้คือ ทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อมนุษย์ในการดำรงชีพเพื่อตอบสนองปัจจัยสี่และความสะดวกสบาย เมื่อใช้แล้วสามารถเกิดทดแทนขึ้นได้ ซึ่งการทดแทนนั้นอาจใช้ระยะเวลาสั้นหรือยาวนานไม่เท่ากัน

ตัวอย่าง



1.2 การแต่งกาย

1.2.1 การแต่งกายนักเรียน

ตัวอย่าง



ธรรมชาติที่ปรากฏในภาพ คือ ถ้ำ และน้ำ เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ทดแทนได้ ซึ่งน้ำในถ้ำถือว่าเป็นอันตรายมากเพราะมีความเย็นมากกว่าน้ำที่อยู่ภายนอกถ้ำ

จากภาพสื่อถึงการเปรียบเทียบเหตุการณ์ระหว่างทีมฟุตบอลติดถ้ำกับทีมเชียร์ลีดเดอร์ติดถ้ำ เมื่อนักประดาน้ำเข้ามาช่วยโดยนำผ้าห่มพอยด์ (ผ้าห่มฉุกเฉิน) มาให้เพื่อเพิ่มความอบอุ่น ทีมฟุตบอลเอาผ้าห่มพอยด์มาห่มเพื่อให้ความอบอุ่นแก่ร่างกาย แต่ทีมเชียร์ลีดเดอร์เอาผ้าห่มพอยด์มาใส่เป็นชุดราตรี

เครื่องแต่งกายที่ปรากฏในภาพ คือ ชุดนักเรียน เป็นรูปแบบสำหรับนักเรียน ใช้ในสถานการศึกษา ใช้ในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา โดยการแต่งเครื่องแบบนักเรียนมีพื้นฐานมาจากการแต่งตัวให้เข้ากับกาลเทศะของโรงเรียนหรือสถานการศึกษา

จากภาพสื่อถึงโรงเรียนมีการประกาศในทุกๆ วันจันทร์ให้นักเรียนใส่ชุดไปรเวทมาเรียนได้ ซึ่งชุดไปรเวท คือ ชุดลำลอง หรือ ชุดที่สามารถแต่งกายได้อย่างอิสระ ทำให้นักเรียนชายในภาพแต่งชุดราตรีที่ของตัวแทนประเทศไทยในการประกวดนางงามจักรวาล ซึ่งนักเรียนชายทั้ง 4 คนเป็นกลุ่ม LGBTQ

1.2.2 การแต่งกายข้าราชการครู

ตัวอย่าง

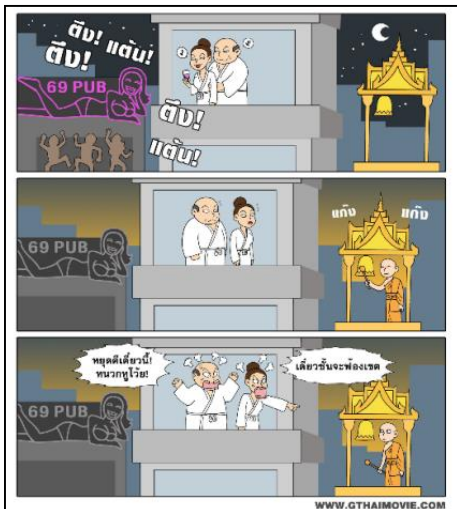


การแต่งกายที่ปรากฏในภาพ คือ ชุดข้าราชการครูคือเครื่องแบบสีกากีคอพับแขนยาวทั้งชายหญิง และชุดไทย

จากภาพสื่อถึงการสนทนาระหว่างครูผู้หญิงและครูผู้ชาย ในการรณรงค์ให้ข้าราชการครูแต่งชุดไทยมาทำงานทุกวันศุกร์ ครูทุกคนต่างดีใจและตื่นเต้นที่จะได้แต่งชุดไทยมาทำงาน พอถึงวันศุกร์ครูผู้หญิงก็แต่งชุดไทยสวยงามมาปกติ แต่ที่น่าตกใจคือครูผู้ชายก็แต่งชุดไทยมาเหมือนกันแต่แต่งชุดไทยผู้หญิง

1.2.3 การแต่งกายพระสงฆ์

ตัวอย่าง



การแต่งกายที่ปรากฏในภาพ คือ ชุดนอนและชุดของพระสงฆ์ คือ ผ้าจีวร 3 ผืน คนไทยเรียกสั้น ๆ ว่า ผ้าไตร เป็นชื่อเรียกผ้านุ่งผ้าห่มที่พระสงฆ์ใช้สอย หมายถึงผ้า 3 ผืน ซึ่งมีทั้งผ้านุ่งและผ้าห่ม อันได้แก่ สังฆาฏิ (ผ้าพาดบ่า) อุตราสงค์ (ผ้าจีวรสำหรับห่ม) และอันตรวาสก (ผ้าสบงสำหรับนุ่ง) แต่นิยมเรียกรวมกันว่า ไตรจีวร

จากภาพสื่อถึง เสียง มีผลต่อความชอบและไม่ชอบของมนุษย์จะเห็นได้ว่า ทางซ้ายมือของภาพเป็นเสียงดนตรีจากสถานบันเทิงทำให้คู่สามีภรรยาชอบมาก ๆ แต่ทางขวามือเป็นเสียงตีระฆังจากวัดทำให้ไปรบกวนสามีภรรยา ทำให้เกิดเรื่องราวใหญ่โตถึงขึ้นไปฟ้องศาล

1.2.4 การแต่งกายเพศที่สาม ผู้หญิง และผู้ชาย

ตัวอย่าง



การแต่งกายที่ปรากฏในภาพ คือ เพศที่สาม ใส่เสื้อยืดกางเกงขาสั้นและเสื้อเกาะอก กางเกงขาสั้น ผู้หญิงใส่เสื้อเกาะอก กางเกงขาสั้น ซึ่งสั้นกว่าเพศที่สาม และผู้ชายใส่เสื้อโปโล กางเกงขายาว

จากภาพสื่อถึงการเปรียบเทียบอดีตและปัจจุบันของเพศที่สามและผู้หญิง การแสดงออกทางเพศเมื่อเจอเพศตรงข้าม ในอดีตเพศที่สามจะกล้าแสดงออกมากกว่าผู้หญิง แต่ปัจจุบันกลับเป็นผู้หญิงที่กล้าแสดงออกทางเพศมากกว่าเพศที่สาม และใช้ถ้อยคำที่ล้อแหลมมาก

1.2.5 การแต่งกายนักท่องเที่ยว เจ้าหน้าที่การท่องเที่ยว แม่ค้า และคบบัซแท็กซี่

ตัวอย่าง



การแต่งกายที่ปรากฏในภาพ คือ นักท่องเที่ยว ใส่เสื้อลายดอก เสื้อกล้าม กางเกงขาสั้น ใส่หมวกเป็นชุดที่ใส่แล้วรู้สึกสบายตัวเหมาะสำหรับการไปเที่ยวหรือการพักผ่อน เจ้าหน้าที่การท่องเที่ยวเป็นชุดสูทพิธีการ แม่ค้าใส่เสื้อยืด กางเกงขาสั้น ผ้ากันเปื้อน และชุดคนขับแท็กซี่

จากภาพสื่อถึงประเทศไทยมีการเชิญชวนนักท่องเที่ยวเดินทางมาเที่ยวประเทศที่ผู้คนล้วนเป็นมิตร ทำให้นักท่องเที่ยวเข้ามาประเทศไทยอย่างไม่ขาดสาย แต่คนในประเทศกลับทำให้นักท่องเที่ยวไม่อยากจะกลับมาเที่ยวในประเทศไทยอีก จากภาพจะเห็นได้ว่าคนบางกลุ่มมีการโกงราคาอาหาร การโกงราคาแท็กซี่

มีการชิงทรัพย์นักท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวไม่กลับมาท่องเที่ยวในประเทศไทย แต่คนกลุ่มนี้ไม่โทษตนเอง กลับโทษการท่องเที่ยวทำงานไม่ดีทำให้นักท่องเที่ยวไม่มาประเทศไทย

1.3 วัตถุประสงค์ของเครื่องใช้ เป็นสิ่งของที่อำนวยความสะดวกให้แก่มนุษย์ ช่วยประหยัดแรง เป็นการคิดค้นนวัตกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์

1.3.1 ยานพาหนะ

ตัวอย่าง



ยานพาหนะที่ปรากฏในภาพ คือ เครื่องบินและรถยนต์

จากภาพจิตรกรรมนำเงินที่ได้จากการประมอญภาพมามอบให้กับโรงพยาบาลเพื่อช่วยเหลือคนไข้ แต่เศรษฐีจะต้องทำบุญกับพระสงฆ์ถึงจะได้บุญ แต่พระสงฆ์นั้นเอาเงินที่ตนเองได้บริจาคไปใช้ส่วนตัวจนร่ำรวย สื่อถึงการทำบุญบริจาคเงิน ขึ้นอยู่กับจิตศรัทธาของผู้ให้ไม่ว่าจะให้ใคร ถ้าผู้ให้ให้ด้วยความยินดีก็จะเกิดนิมิตอย่างแรงกล้า ไม่ต้องไปยึดติดว่าต้องทำบุญกับพระเท่านั้นถึงจะได้บุญเพราะในปัจจุบันมีพระสงฆ์มากมายที่ไม่ได้เอาเงินที่ผู้มีจิตศรัทธาทำบุญมาทำคุณประโยชน์ภายในวัด

1.3.2 สิ่งประดิษฐ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นมาใช้เฉพาะด้าน เช่น การสำรวจใต้น้ำก็จะสร้างเรือดำน้ำ การสำรวจนอกโลกก็สร้างยานอวกาศ

ตัวอย่าง



สิ่งประดิษฐ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ปรากฏในภาพ คือ เครื่องสำรวจใต้ทะเล หุ่นยนต์สำรวจนอกโลก กล้องถ่ายรูป

จากภาพสื่อถึงการเปรียบเทียบระหว่างประเทศที่พัฒนาแล้วกับประเทศที่กำลังพัฒนา ประเทศที่พัฒนาแล้วจะสร้างอุปกรณ์มาเพื่อสำรวจทรัพยากรทางธรรมชาติ สำรวจทะเล และสำรวจอวกาศนอกโลกเพื่อเป็นประโยชน์ต่อประเทศในอนาคต แต่ประเทศที่กำลังพัฒนาใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ มาเพื่อเป็นประโยชน์ทางไสยศาสตร์

1.4 สิ่งก่อสร้าง

1.4.1 โรงแรมและตลาด เป็นการสร้างของมนุษย์เพื่อเป็นแหล่งทำอาชีพ โรงแรมเป็นที่ยุ่อาศัยรูปแบบหนึ่งที่เจ้าของห้องชุดจะต้องแบ่งปณกรรมสิทธิ์หรือความเป็นเจ้าของร่วมกับเจ้าของห้องชุดอื่น ๆ ในพื้นที่ส่วนกลาง

ตัวอย่าง



สิ่งก่อสร้างที่ปรากฏในภาพ คือ ตลาดคอนโดมิเนียม (อาคารชุด)

จากภาพสื่อถึงนายทุนสร้างตลาดล้อมบ้านของชาวบ้านที่เป็นทำเลทองเพื่อให้ชาวบ้านยอมขายบ้านให้ พ่อค้าแม่ค้าดีใจมากและชื่นชมนายทุนที่จะสร้างตลาดเพิ่ม แต่แท้จริงแล้วนายทุนจะใช้ที่สร้างคอนโดมิเนียมราคาแพง เพราะได้กำไรมากกว่าการเปิดตลาด

1.4.2 ถนนและตึกแถว เป็นการสร้างที่อยู่อาศัยของมนุษย์ และถนนเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อการเดินทางที่สะดวก

ตัวอย่าง



สิ่งก่อสร้างที่ปรากฏในภาพ คือ ถนน ตึกแถว จากภาพสื่อถึงการสนทนาของคนกลุ่มหนึ่งที่ดูข่าวเกี่ยวกับความสะอาดของประเทศญี่ปุ่น จึงอยากให้ประเทศของตัวเองสะอาด ไม่มีขยะ แต่การกระทำของคนกลุ่มนี้กลับไม่ตรงกับคำพูดเพราะยังทิ้งขยะลงแม่น้ำ ล้างคลอง ไม่รักษาความสะอาด แล้วจะอยากให้บ้านเมืองตัวเองสะอาดเหมือนต่างประเทศ

2. ดัชนี (Index) เป็นสัญญาณที่มีความเกี่ยวพันแบบเป็น เหตุเป็นผลโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คว้นไฟเป็น Index ของไฟหรือรอยเท้าสัตว์ก็จะเชื่อมโยงถึงสัตว์ การถอดรหัสของ Index จึงจำเป็นต้องอาศัยเหตุผลเชื่อมโยงเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่าง Index กับวัตถุจริง ได้แก่

2.1 การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน

2.1.1 มีความรัก เป็นอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับความสนใจและความผูกพันทางอารมณ์

ตัวอย่าง



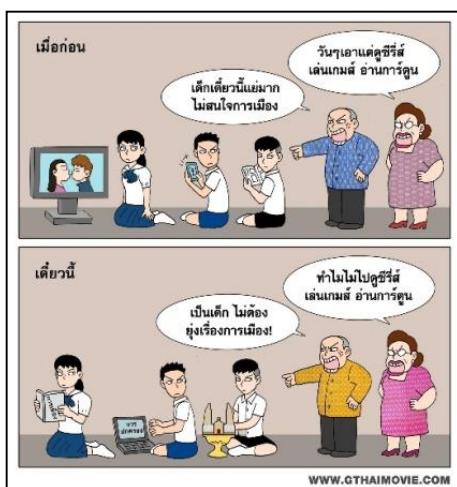
การแสดงอารมณ์ท่าทางที่ปรากฏ คือ มี

ความรัก แสดงท่าทางด้วยการกอด

จากภาพสื่อถึงคู่รัก LGBTQ+ ความรัก ช่วงแรกทุกอย่างจะมีแต่สิ่งที่ดี สัญญาว่าจะอยู่ด้วยกัน จนฟ้าดินสลาย ไม่มีสิ่งใดมาพรากเราสองคนได้ ทำให้คนรอบข้างอิจฉา แต่เมื่อผ่านช่วงแรกความรักก็ลดลง จนต่างฝ่ายต่างต้องเลิกกันไป

2.1.2 โกรธ เป็นอารมณ์หนึ่งของคนที่ขุ่นเคืองใจอย่างแรง หรือไม่พอใจอย่างรุนแรง

ตัวอย่าง



การแสดงอารมณ์ท่าทางที่ปรากฏ คือ

อารมณ์โกรธ และการแสดงท่าทางการใช้นิ้วชี้ไปยังนักเรียน และด่านักเรียน

จากภาพสื่อถึงการเปรียบเทียบอดีตกับปัจจุบัน โดยอดีตปลูกฝังให้เด็กสนใจการเมืองไม่ใช่เล่นเกมดูซีรีส์ไม่มีประโยชน์ แต่ในปัจจุบันเด็กหันมาให้ความสนใจทางการเมืองแต่ผู้ใหญ่กลับบอกว่าการเมืองไม่ใช่เรื่องของเด็ก ซึ่งการเมืองไม่จำกัดว่าต้องเป็นผู้ใหญ่เท่านั้นที่จะศึกษาได้ แต่สามารถศึกษาได้ทุกเพศทุกวัยแต่ควรศึกษาด้วยความเป็นกลาง

2.1.3 ทุกข์ใจ เป็นความคิดมากที่เกิดขึ้นภายในใจเป็นอารมณ์ที่เกิดจากปัญหาจนทำให้เกิดความทุกข์ใจ

ตัวอย่าง



ซึ่งแสดงออกถึงความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นในสังคมไทยและการแก้ปัญหาที่ไม่มีประสิทธิภาพ

2.1.4 ตกใจ เป็นอาการสะดุ้งขึ้นโดยไม่รู้ตัวเมื่อได้ยินเสียงดัง ๆ หรือมีใครมาถูกต้องตัว ตกใจเมื่อได้รู้สิ่งที่เหลือเชื่อหรือสิ่งที่ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้

ตัวอย่าง



การแสดงอารมณ์ท่าทางที่ปรากฏ คือ อารมณ์ตกใจ และท่าทางที่เกิดจากการตกใจคือ เอามือ ทาบอก ดวงตากลมโตขึ้น และอ้าปากค้าง เป็นการสนทนาในครอบครัวที่ลูกมาสารภาพกับพ่อแม่และแม่ ว่าตัวเองเป็นเกย์ทำให้พ่อแม่ตกใจมาก แต่ไม่ได้ผิดหวังในตัวลูก เพราะพ่อกับแม่คิดมาตลอดว่าลูกเป็นกะเทยดูจากการแต่งหน้าที่ใช้รองเท้าฟีนิตเบอร์จนทำให้หน้าลอยและหารแต่งตัวของลูก

2.2 การใช้แสง-สีของฉาก

2.2.1 การใช้แสง-สีของฉากสีฟ้า

ตัวอย่าง



การใช้แสง-สีของฉากที่ปรากฏ คือ ฉากตึกและท้องฟ้าเป็นสีฟ้าสื่อถึงช่วงกลางวันที่มีความสดใส ทำให้รู้สึกผ่อนคลายและสงบ

จากภาพสื่อถึงการสนทนาของกลุ่ม LGBTQ+ ในวันแห่งการโกหก คนที่ใส่ชุดสีชมพูบอกว่าจริง ๆ แล้ว ตนเองเป็นรัก ทำให้เพื่อนหัวเราะขึ้นมาทันทีว่าวันนี้เป็นวันแห่งการโกหกด้วยความที่บุคลิกภาพคล้ายผู้หญิงจะเป็นรัก(ฝ่ายกระทำ)ได้อย่างไร แต่ความจริงแล้วเธอก็เป็นรัก ไม่ได้โกหก

2.2.2 การใช้แสง-สีของฉากภายในบ้าน

ตัวอย่าง



การใช้แสง-สีของฉากที่ปรากฏ คือ ฉากภายในบ้าน ซึ่ง 2 ภาพบนเป็นโทนสีขาวและสีชมพูให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ อ่อนโยน ไร้เดียงสา 2 ภาพล่าง เป็นฉากในภาพที่สมจริงกับสภาพจริง

จากภาพสื่อถึงการเปรียบเทียบการขายสินค้าออนไลน์ในอดีตกับปัจจุบัน ซึ่งการขายสินค้าออนไลน์ในอดีตแม่ค้าจะพูดเพราะ แนะนำสินค้าให้น่าซื้อและน่าเชื่อถือ แต่ในปัจจุบันแม่ค้าออนไลน์ใช้ถ้อยคำหยาบคายและใช้อารมณ์เกรี้ยวกราดในการขายสินค้า

2.2.3 การใช้แสง-สีของฉากวันสำคัญ

ตัวอย่าง

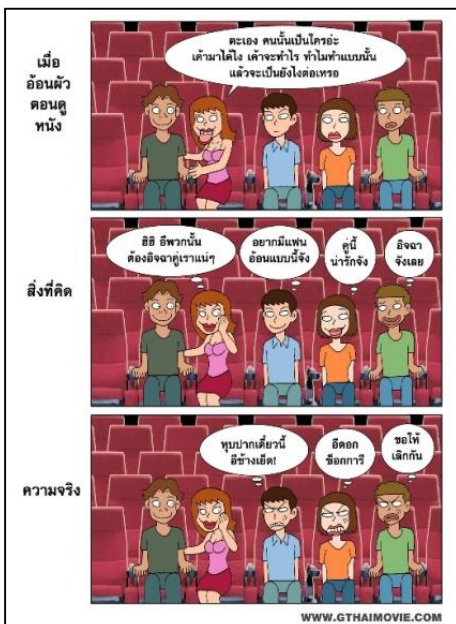


การใช้แสง-สีของฉากที่ปรากฏ คือ ฉากวันคริสต์มาส และแสงไฟประดับ และประดับด้วยสีสันมากมายให้ความรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน

จากภาพสื่อถึงงานปีใหม่ที่มีการจับสลากของขวัญ ถ้าเป็นของขวัญที่มีลักษณะกลม ก็ได้เลยว่าเป็นกล่องลูกก็ สุดท้ายไม่ใช่กล่องลูกก็ แต่คือเชื่อง

2.2.4 การใช้แสง-สีของฉากในโรงภาพยนตร์

ตัวอย่าง



การใช้แสง-สีของฉากที่ปรากฏ คือ ฉากในโรงภาพยนตร์ เป็นเก้าอี้สีแดง ซึ่งเป็นสีที่สายตามนุษย์จะละเอียดง่ายที่สุดในสภาวะที่มีแสงน้อย พุดง่าย ๆ ก็คือเมื่อปิดไฟ ก็เหมือนซ่อนเก้าอี้ให้พ้นจากสายตา สีแดงจึงถูกใช้เป็นสีของเบาะในโรงภาพยนตร์

จากภาพสื่อถึงสถานการณ์การอันแพนที่โรงหนังเพื่อให้คนรอบข้างอิจฉา แต่ความเป็นจริงแล้วคนรอบข้างรำคาญเสียง เพราะตั้งใจจะมาดูหนังไม่ต้องการเสียงรบกวน ส่งผลให้คนรอบข้างเกิดความรำคาญทำให้เสียบรรยากาศในการดูหนัง

2.2.5 การใช้แสง-สีของฉากบนรถไฟ

ตัวอย่าง



การใช้แสง-สีของฉากที่ปรากฏ คือ ฉากบนรถไฟไฟฟ้า โดยเก้าอี้รถไฟเป็นสีเหลือง สามารถเห็นได้ชัดทั้งคนตาปกติ และคนตาบอดสี ประติมากรรม ภาพนอกหน้าต่างเป็นตึกแสดงถึงความเจริญ และฉากโดยภาพรวมเป็นสีฟ้าให้ความความสงบ

จากภาพสื่อถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนรถไฟฟ้านั่งเต็มหมดแล้วมีเด็กยืนคนเดียว คนที่นั่งก็ถามว่า นั่งไหม นิ่งไหม เด็กก็บอกว่าชอบยืนและอีกอย่างเดี๋ยวก็ลงสถานีหน้าแล้ว แต่มีคนมาถ่ายรูปแล้วเอาไปโพสต์ลงเฟซบุ๊กว่าไม่มีน้ำใจแค่นี้เสียสละให้เด็กนั่งไม่ได้

3. สัญลักษณ์ (Symbol) เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีมีความเกี่ยวพัน เชื่อมโยงอันใดเลยระหว่างตัวสัญลักษณ์กับวัตถุจริง หากแต่ความหมายเกิดจากการตกลงร่วมกันในหมู่ผู้ใช้สัญลักษณ์เช่น ตัวอักษร หรือโลโก้ต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น การถอดรหัสจึงจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ใช้สัญลักษณ์ ได้แก่

3.1 สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูดหรือคำบรรยาย ใช้สัญลักษณ์แทนคำพูดเมื่อทำสัญลักษณ์นี้ขึ้นมากสามารถเข้าใจตรงกันว่าคืออะไรแต่ต้องใช้การเรียนรู้และประสบการณ์เดิม

ตัวอย่าง



จากภาพสื่อถึงการสนทนาของกลุ่มที่เป็นกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศ หรือ LGBTQ+ ที่มีการนัดเจอกันเพื่อมีเพศสัมพันธ์ คนที่ใส่เสื้อชมพูบอกกับคนใส่เสื้อเขียวว่าตนเองเป็นฝ่ายรุก ครั้งนี้เป็นฝ่ายรับครั้งแรกให้ทำเบา ๆ แต่เมื่อถึงเวลามีเพศสัมพันธ์ฝ่ายรุกเห็นแล้วถึงกับอึ้งเพราะสิ่งที่เห็นไม่เหมือนกับที่ฝ่ายรับพูดไว้ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูด คือ อู่มองค์ สื่อถึงความกว้างใหญ่ ซึ่งนำมาเปรียบทวารหนักของฝ่ายรับกว้างเท่าปากอู่มองค์เนื่องจากเคยรับมีหน้าที่ให้รุกกระทำทางทวารหนักและสื่อว่าบุคคลดังกล่าวไม่ได้เป็นฝ่ายรับครั้งแรก

ตัวอย่าง

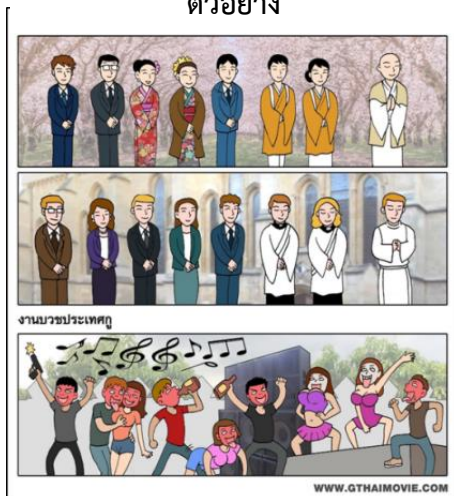


จากภาพสื่อถึงกลุ่มเด็กนักเรียนนักศึกษาต้องการให้ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้ประเทศพัฒนาไปข้างหน้า แต่กลุ่มผู้สูงอายุ กลับมองว่าเด็กรุ่นใหม่ หยาบคาย ก้าวร้าว หัวรุนแรง แต่การกระทำของกลุ่มคนสูงอายุดังภาพเป็นสิ่งก้าวร้าว หยาบคายมากกว่า

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูด คือ การชูสามนิ้ว เป็นสัญลักษณ์ทางการเมืองที่ใช้ต่อต้านอำนาจเผด็จการ การคุกคาม โดยให้หมายถึงว่า 1. สันติภาพ 2. เสรีภาพ และ 3. ธรรมชาติภาพ นอกจากนี้การชู 3 นิ้ว ยังนำมาจากการแสดงออกทางสัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง “The Hunger Games” ที่มีตัวละครเอกของเรื่องได้มีการชูสามนิ้วเพื่อให้ความหมายว่า ขอบคุณ สรรเสริญ และลาก่อน

3.2 สัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง

ตัวอย่าง



จากภาพสื่อถึงประเพณีการบวชนาค ซึ่งในต่างประเทศจะจัดอย่างเรียบง่าย แต่ในประเทศไทยจัดอย่างยิ่งใหญ่ มีงานมหรสพ และมีการตีฆ้องรำทำเพลง ละครเวที พลุติดก่อดังกล่าวขัดแย้งต่อจุดประสงค์ของการบวชนาค

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง คือ ตัวโน้ต ซึ่งสื่อถึงเสียงดนตรี ทำให้มองภาพแล้วเข้าใจทันทีว่าเป็นการบรรเลงเพลงร่วมกับการแสดงท่าทางของตัวการ์ตูน

สรุปและอภิปรายผล

เพจ Gthai movie เกย์วัยเฮ้ย เป็นเพจที่ได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่ม LGBTQ+ และมีผู้กดถูกใจมากกว่า 500,000 คน ข่าวสารส่วนใหญ่ในเพจเป็นข่าวที่เกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศ เปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยกับต่างประเทศและนำเสนอแนวทางแก้ไขในด้านต่าง ๆ ทางเพจได้มีเว็บไซต์เพื่อจำหน่ายการ์ตูนเกย์สุดมันส์ และภาพยนตร์เกย์ และนำเสนอการ์ตูนล้อเลียนสังคม

การ์ตูนล้อเลียนสังคมในเพจเป็นที่น่าสนใจด้วยสีสันและเนื้อหาที่สามารถเข้าใจในสิ่งที่สื่อได้ โดยสิ่งที่เพจได้นำเสนอผ่านการตูนประเด็นหลัก ๆ เช่น การล้อเลียนสังคมในด้านต่าง ๆ เพื่อความขบขัน การสะท้อนปัญหาของประเทศไทย เพศวิถีของเพศทางเลือก รวมไปถึงเพศวิถีของชายหญิง การเปรียบเทียบ 2 สิ่งให้เข้าใจและเห็นภาพอย่างชัดเจน

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้ 1. ภาพเหมือน (Icon) 1.1 ธรรมชาติ 1.1.1 ทรัพยากรธรรมชาติที่ใช้แล้วไม่หมดสิ้น 1.1.2 ทรัพยากรธรรมชาติที่ทดแทนได้ 1.2 การแต่งกาย 1.2.1 การแต่งกายนักเรียน 1.2.2 การแต่งกายข้าราชการครู 1.2.3 การแต่งกายพระสงฆ์ 1.2.4 การแต่งกายเพศที่สาม ผู้หญิง และผู้ชาย 1.2.5 การแต่งกายนักท่องเที่ยว เจ้าหน้าที่การท่องเที่ยว แม่ค้า และคบบัซแท็กซี 1.3 วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ 1.3.1 ยานพาหนะ 1.3.2 สิ่งประดิษฐ์อิเล็กทรอนิกส์ 1.4 สิ่งก่อสร้าง 1.4.1 โรงแรมและตลาด 1.4.2 ตึกแถวและถนน 2. ดัชนี (Index) 2.1 การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน 2.1.1 มีความรัก 2.1.2 โกรธ 2.1.3 ทุกข์ใจ 2.1.4 ตกใจ 2.2 การใช้แสง-สีของฉาก 2.2.1 การใช้แสง-สีของฉากสีฟ้า 2.2.2 การใช้แสง-สีของฉากภายในบ้าน 2.2.3 การใช้แสง-สีของฉากวันสำคัญ 2.2.4 การใช้แสง-สีของฉากในโรงภาพยนตร์ 2.2.5 การใช้แสง-สีของฉากบนรถไฟ 3. สัญลักษณ์ (Symbol) 3.1 สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูดหรือคำบรรยาย 3.2 สัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เลิฟ แอนด์ ลิฟ.
- _____. (2552). สื่อเล็ก ๆ ที่นำไปใช้ในงานพัฒนา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- นฤมล เรืองณรงค์. (2533). การ์ตูนการเมืองในช่วง 14 ต.ค. 16 ถึง 6 ต.ค. 19. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัทธนันท์ เต็ดแก้ว. (2559). ภาษาและรูปแบบการสื่อสารของแฟนเพจทูนหัวของบ่าว. วารสารบริหารธุรกิจเศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร. 11(2), 156-157.
- ศักดิ์ชัย เกียรติวนิช. (2534). คู่มือฝึกเขียนการ์ตูน ด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.