บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

จากสภาวะเศรษฐกิจของประเทศไทยในปัจจุบัน พบว่ามีปัญหาต่อจิตใจของผู้คนที่ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมทั้งสิ้น ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะใดของสังคม ก็ย่อมพบกับความเครียดได้เช่นเดียวกัน เมื่อพบกับความเครียดแล้ว ย่อมนำมาซึ่งหนทางที่เราหาทางระบายออก หลายคนมีวิธีการระบายความเครียดต่างๆกัน หนึ่งในวิธีการระบายความเครียดนั้นก็คือ การเล่าเรื่องขำขันสู่กันฟังเมื่อได้พบปะสังสรรค์กับเพื่อนฝูง ไม่ว่าจะเป็นในที่ทำงาน โรงเรียน บ้าน หรือในวงเหล้าที่ผู้คนมักนำเรื่องขำขันต่างๆมาถ่ายทอดสู่กันฟังเสมอ หากอยู่คนเดียว การเล่าเรื่องขำขันนั้นไม่อาจทำได้ ก็เปลี่ยนเป็นการอ่านเรื่องขำขัน เก็บและจดจำเรื่องราวนั้นไว้ เพื่อนำไปเล่าให้ผู้อื่นฟังอีกต่อหนึ่ง นับว่าเป็นการระบายความเครียดที่ได้ผลอย่างยิ่ง ไม่เสียหาย ไม่เป็นพิษภัยต่อสังคมและผู้คนแต่ประการใด กลับเป็นวิธีการในการระบายออกของอารมณ์ที่ดีทางหนึ่ง ซึ่งจะช่วยให้ผู้คนหลุดจากความทุกข์ ความดิ้นรนในสังคม แม้จะเพียงชั่วคราวก็ยังดี และเรื่องขำขันที่ทั้งอ่านเอง และนำมาเล่าสู่กันฟังนั้น ที่พบว่าถูกใจทั้งผู้อ่าน ผู้เล่า และผู้ฟังก็คือ เรื่องขำขันที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ เพราะเป็นเรื่องที่มีมุขตลกมากมาย บางเรื่องเป็นเรื่องที่หักมุมในตอนจบ ให้ผู้อ่านและผู้ฟังได้ใช้ความคิด บางเรื่องเป็นไปได้ในความเป็นจริง บางเรื่องก็เป็นไปไม่ได้ ถึงกระนั้นผู้คนก็ยังสนใจในเรื่องขำขันประเภทนี้

ปัจจุบันอารมณ์ขันแสดงออกในหลายรูปแบบ เนื่องจากความต้องการคลายความเครียดมากขึ้น อีกทั้งเทคโนโลยีและการสื่อสารต่างๆในปัจจุบันได้มีอิทธิพลต่อจิตใจ และความสนใจของคนเราอยู่ไม่น้อย หนึ่งในเทคโนโลยีต่างๆที่กำลังได้รับความสนใจจากประชาชนก็คือ "อินเทอร์เน็ต" ซึ่งเริ่มแพร่หลายจากกลุ่มคนไม่กี่คนออกไปสู่ประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่เยาวชน นักเรียน นิสิต นักศึกษาทั้งหลาย สื่อที่มาในรูปแบบของอินเทอร์เน็ตนี้มีทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ในเรื่องคอมพิวเตอร์ ข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ เพลง การสนทนากันผ่านทางเว็บไซต์ต่างๆ รวมไปถึงการลงบทขำขันไว้ให้อ่านด้วย เนื่องจากว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้าถึงตัวประชาชนได้เร็วพอๆกับโทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์ จึงนับได้ว่าอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อความคิด และจิตใจของประชาชนโดยตรง ไม่ต่างไปจากสื่ออื่นๆที่กล่าวมาแล้ว จึงเป็นที่น่าสนใจว่าบทขำขันในอินเทอร์เน็ตนั้นมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันอย่างไร โดยเฉพาะบทขำขันในเรื่องเพศซึ่งเป็นสิ่งที่มีอยู่ในใจของทุกคน แต่ค่านิยมของสังคมไม่นิยมให้เป็นเรื่องเปิดเผย จึงสะท้อนออกมา

ในรูปของความขำขันแบบต่างๆ การศึกษาบทขำขันในเรื่องเพศจะช่วยให้เข้าใจค่านิยม และแสดงให้เห็นลักษณะนิสัยของคนไทยอีกทางหนึ่งด้วย

ความสนใจในเรื่องขำขันของผู้คนนี้ เป็นเหตุให้มีผู้จัดทำเว็บไซต์เรื่องขำขันทางอินเทอร์เน็ตขึ้นมา ชื่อเว็บไซต์ http://www.sanook.com/joke เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้เข้ามาอ่าน โดยในเว็บไซต์นี้มีเรื่องขำขันหลายอย่างให้ผู้ที่ต้องการอ่านเลือกได้ เช่น ขำขันเก่า ขำขันใหม่ เรื่องตลกลามก โดยมีการให้ผู้ที่สนใจจะถ่ายทอดเรื่องขำขันให้ผู้อื่นรู้ ได้มีโอกาสถ่ายทอดด้วยตนเอง โดยการพิมพ์เรื่องขำขันอื่นๆที่คิดว่าไม่ซ้ำกับใคร ลงไปในอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์นี้ได้โดยตรง จะลงชื่อที่อยู่ เลขหมายโทรศัพท์ หรือ อีเมล์ (ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์) เพื่อติดต่อผู้ถ่ายทอดหรือไม่ก็เป็นความสมัครใจของผู้ถ่ายทอดเอง

ในสมัยนี้อินเทอร์เน็ตมีบทบาทที่สำคัญกับผู้คนโดยทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่ทำงานแล้ว การที่ถ่ายทอดเรื่องขำขันประเภทนี้ ทางเว็บไซต์จึงนับว่าเป็นความสำคัญอย่างยิ่งที่จะได้ศึกษาถึงเนื้อหา และกลวิธีในการสร้างอารมณ์ขันในเรื่องขำขันนั้นๆว่าผู้ที่ถ่ายทอดแต่ละคน มีวิธีการถ่ายทอดอย่างไร ใช้ภาษาอย่างไรในการถ่ายทอด เพราะในอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถพิมพ์เรื่องราวได้โดยตรง ใช้ภาษาได้ทุกระดับ สุภาพหรือหยาบคายเพียงใดก็ได้ โดยที่ผู้ถ่ายทอดต้องยึดหลักการคือความต้องการให้ผู้อื่นรู้สึกขัน เหมือนอย่างที่ตนเองรู้สึก ดังนั้นกลวิธีในการเล่าเรื่อง จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ และน่าศึกษาเป็นอย่างยิ่งว่าผู้ที่ถ่ายทอดนั้นใช้กลวิธีใดในการเล่าเรื่องทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการดังกล่าวนี้ เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะรูปแบบใหม่ของยุคสมัย ที่ควรแก่การศึกษาวิจัยอย่างยิ่ง

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาเนื้อหาของบทขำขันเรื่องเพศจากอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ http://www.sanook.com/joke ในปี พ.ศ. 2541 ก่อนการปรับปรุง
2. เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันจากบทขำขันเรื่องเพศทางอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ http://www.sanook.com/joke ในปี พ.ศ. 2541 ก่อนการปรับปรุง

<u>ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า</u>

1. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวรรณกรรมขำขันรูปแบบอื่น ๆ

2. เพื่อให้ทราบถึงกลวิธีในการสร้างเนื้อหาและกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลปฐมภูมิจากอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ http://www.sanook.com/jok เฉพาะปี พ.ศ. 2541 เท่านั้น

2. การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ http://www.sanook.com/joke ปี พ.ศ. 2541 เฉพาะหัวข้อ Dirty ขำขันเก่า ก่อนการปรับปรุง ซึ่งมีจำนวน 117 เรื่องเท่านั้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เนื้อหา หมายถึง เรื่องราวที่นำมาเขียนเล่าเรื่องบทขำขัน หัวข้อ Dirty ขำขันเก่า ก่อนการปรับปรุง จากอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ http://www.sanook.com/joke

2. กลวิธี หมายถึง วิธีการที่ผู้เขียนเล่าเรื่องบทขำขันลงในอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ http://www.sanook.com/joke หัวข้อ Dirty ขำขันเก่า ก่อนการปรับปรุง

3. บทขำขัน หมายถึง เรื่องขำขันในอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ http://www.sanook.com/joke หัวข้อ Dirty ขำขันเก่า ก่อนการปรับปรุง ที่ระบุว่าเป็น Dirty ขำขัน ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยว่า เรื่องขำขันที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีค้นคว้าหาข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก และเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ โดยมีลำดับขั้นการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล

1.1 รวบรวมเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาค้นคว้า

1.2 รวบรวมบทขำขันจากอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ http://www.sanook.com/joke ปี พ.ศ. 2541 เฉพาะหัวข้อเรื่อง Dirty ขำขันเก่า ก่อนการปรับปรุง (Dirty ขำขัน = เรื่องขำขันที่เกี่ยวกับ

เรื่องเพศ)

2. ขั้นวิเคราะห์

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของวรรณกรรมขำขันแล้วกำหนดเป็นหัวข้อ ในการวิเคราะห์เนื้อหาของบทขำขันเรื่องเพศได้ ดังนี้

2.1.1 เรื่องเพศ หมายถึง เรื่องที่ควรปกปิด เรื่องที่มีความหมายเกี่ยวกับทางเพศ หรือเรื่องที่มีน้ำเสียงชวนให้คิดถึงเรื่องเพศ

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาที่ผู้เขียนนำมาเขียนเล่าเรื่องขำขันในอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ http://www.sanook.com/joke ปี พ.ศ. 2541 เฉพาะหัวข้อเรื่อง Dirty ขำขันเก่า ก่อนการปรับปรุง จำนวนทั้งหมด 117 เรื่อง ตามข้อ 2.1 ใน 3 ลักษณะ คือ

2.2.1 เนื้อหาที่กล่าวถึงเรื่องเพศโดยตรง

2.2.2 เนื้อหาที่กล่าวถึงเรื่องเพศโดยทางอ้อม

2.2.3 เนื้อหาที่ไม่เกี่ยวกับเรื่องเพศ

2.3 เสนอผลการวิเคราะห์เนื้อหา โดยจำแนกเนื้อหาประเภทต่าง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนด

2.4 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน แล้วกำหนดเป็นหัวข้อเพื่อใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในบทขำขันได้ ดังนี้

2.4.1 ทำให้เรื่องจบแบบผิดความคาดหมาย

2.4.2 ตีความประสบการณ์ผิด

2.4.3 ล้อสังคม

2.4.4 เล่าเรื่องเหลวไหล

2.4.5 ลวงให้คิด

2.4.6 ใช้เป็นสัญลักษณ์

2.4.7 ใช้ภูมิหลังทางสังคมประกอบเรื่อง

2.4.8 การพรรณนา หรือบรรยายอย่างตรงๆ

2.5 วิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันตามหัวข้อที่กำหนดในข้อ 2.4

3. ขั้นสรุปและอภิปรายผล

3.1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

3.2 อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

3.3 ข้อเสนอแนะ

4. ขั้นเสนอผลการศึกษาค้นคว้า

เสนอผลการศึกษาค้นคว้าแบบพรรณนาวิเคราะห์