

การวิเคราะห์เนื้อหาการตูนมินิมอลอารมณ์ดี¹

วิลาวัลย์ ชัยสวัสดิ์² และ บัณฑิต พานแก้ว³

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาการตูนมินิมอลอารมณ์ดี” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเด็นทางสังคมที่สะท้อนผ่านเนื้อหา และวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอเนื้อหาการตูน โดยใช้วิธีการศึกษาด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากรายชื่อที่เข้าชิงรางวัล Thailand Social Awards ครั้งที่ 13 สาขา Best Creator Performance on Social Media ได้แก่นัดเบ็ต คิวต้า และคนอะไรเป็นแฟนหมี ซึ่งพิจารณาจากจำนวนการกดถูกใจมากที่สุด 5 อันดับแรกของแต่ละเดือน จำนวน 60 โพสต์ต่อบัญชี รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 180 โพสต์ โดยเฉพาะเนื้อหาที่เผยแพร่ผ่านช่องทาง เฟซบุ๊ก (Facebook) และอินสตาแกรม (Instagram) เท่านั้น

ผลการวิจัยพบว่า ประเด็นทางสังคมที่สะท้อนผ่านเนื้อหาการตูนมินิมอลอารมณ์ดีมีการนำเสนอประเด็นด้านสุขภาวะมากที่สุด รองลงมาคือด้านเศรษฐกิจ ด้านสิ่งแวดล้อมและด้านการเมือง โดยมีการเล่าเรื่องสะท้อนแนวคิดของบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความคิดแตกต่าง ความขัดแย้งทั้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ภายในจิตใจและกับสังคม ตัวละครเอกและตัวละครประกอบมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องมีการสนทนาภายในใจและสนทนาภายนอก ฉากที่ใช้

¹ วันที่รับบทความ 29 มิถุนายน 2568/ วันที่ตอบรับบทความ 27 สิงหาคม 2568

² นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

มักเป็นฉากประดิษฐ์และฉากธรรมชาติ รวมถึงรูปแบบการถ่ายทอดของการ์ตูน
นัดเปิดและคนอะไรเป็นแฟนมีใช้รูปแบบการถ่ายทอดเนื้อหาการ์ตูนซ้ำกัน
มากที่สุด ขณะที่การ์ตูนคิ้วดำเน้นรูปแบบการ์ตูนล้อสังคม ส่วนกลวิธีการ
นำเสนอเนื้อหา วิเคราะห์ตามแนวคิดสัญลักษณ์ศาสตร์ตามไตรวิภาค ซึ่งสัญลักษณ์ที่
ปรากฏมากที่สุดคือ ปฏิมารองลงมาคือ สัญลักษณ์และดัชนี กลวิธีการนำเสนอ
เนื้อหาในรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยมที่เชื่อมโยงกับกีฬา แอนิเมชัน เพลง
การบริโภค มีม และเทศกาลต่าง ๆ ผ่านสัญลักษณ์ประเภทปฏิมามากที่สุด โดย
ถ่ายทอดเนื้อหาที่เข้าใจความหมายได้โดยตรงจากภาพและข้อความ สำหรับ
กลวิธีการล้อเลียนเสียดสีสังคมผ่านรูปแบบการถ่ายทอดของการ์ตูน เนื้อหามัก
ล้อเลียนเสียดสีในบริบทชีวิตประจำวัน รองลงมาคือการ์ตูนล้อสังคม การ์ตูน
โฆษณาและการ์ตูนประชาสัมพันธ์ ส่วนการ์ตูนการเมือง พบน้อยที่สุด
มีลักษณะในการนำเสนอในเชิงวิพากษ์อย่างแยบยล เชื่อมโยงกับสถานการณ์
และช่วงเวลานั้น

คำสำคัญ: การ์ตูนมินิมอล, ประเด็นทางสังคม, การวิเคราะห์เนื้อหา,
กลวิธีการนำเสนอ, สื่อสังคมออนไลน์

Content Analysis of Good-Mood Minimalist Cartoon

Wilawan Chaisawat⁴ and Banthoon Phankaew⁵

ABSTRACT

The study of Content Analysis of Good-Mood Minimalist was qualitative research. The purposes of this study were to examine the social issues reflected through the content and to analyze the presentation strategies utilized content analysis. A sample was selected from 3 participants nominated for the 13th Thailand Social Awards in Best Creator Performance on Social Media. were Nud Ped, Khiew Tam and Bear Girlfriend, selected through Purposive Random Sampling. Data were collected from the top five most-liked posts of each month, totaling 60 posts per account and 180 posts in total. The analysis focused specifically on content published through Facebook and Instagram only. during January 1st to December 31st in 2024.

The findings reveal that good-mood minimalist cartoons most prominently address health-related issues, followed by economic, environmental, and political themes. The narratives reflect diverse perspectives, portraying conflicts between humans,

⁴ Master's Student, Faculty of Journalism and Mass Communication Thammasat University

⁵ Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Journalism and Mass Communication Thammasat University

internal struggles, and tensions with society. Both main and supporting characters play significant roles through interior and exterior dialogues. Settings are commonly depicted in artificial and natural environments. In terms of presentation style, Nud Ped and Bear Girlfriend emphasize humor, whereas Khiew Tam focuses on social satire. A semiotic analysis based on Peirce's triadic model indicates that icons were the most frequently employed sign type. Symbols and Index appeared less often but were especially evident in Khiew Tam. Popular culture elements such as sports, animation, music, consumption, memes, and festivals were largely conveyed through icons. These icons allowed meanings to be communicated directly through images and texts. Satirical strategies were most often employed to critique everyday life situations. Other forms included broader social satire, Public Relations Cartoon and Commercial Cartoon. Political cartoons appeared least frequently but provided subtle critiques tied to specific socio-political contexts and time periods.

Keywords: Minimalist Cartoon, Social Issue, Content Analysis, Presentation Strategies, Social Media

ที่มาและความสำคัญ

ในยุคดิจิทัลที่ข้อมูลเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน การสื่อสารด้วยภาพเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดเรื่องราว ความคิด อารมณ์ความรู้สึก และมุมมองของผู้สร้าง โดยเฉพาะในรูปแบบของ “การ์ตูน” เป็นสื่อภาพที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ความคิดและอารมณ์ของผู้สร้างไปยังผู้รับสารได้อย่างกว้างขวางและเข้าถึงง่าย ในประเทศไทย “การ์ตูน” เริ่มรู้จักอย่างจริงจังตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว และได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมร่วมสมัย ภายใต้การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยและเทคโนโลยี โดยเฉพาะเมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อรูปแบบการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานในหลากหลายมิติ โดยเฉพาะในด้านกระบวนการผลิตได้เปลี่ยนแปลงจากการใช้วิธีการแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้เทคโนโลยีร่วมกับอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต และเมาท์ปากกา ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้มีบทบาทสำคัญในกระบวนการผลิต (Production) การแพร่กระจาย (Distribution) และการบริโภค (Consumption) เช่นเดียวกับสื่อประเภทอื่น ฉะนั้น ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสาร จะส่งผลต่อกระบวนการผลิตและการพัฒนาของการ์ตูนอยู่เสมอ สะท้อนถึงเห็นถึงวิวัฒนาการของการ์ตูนจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ควบคู่กับการพัฒนาทางเทคโนโลยี รวมไปถึงแวดวงสื่อสารมวลชนอีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2555 น.19)

“การ์ตูน” กลายเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีความนิยมอย่างแพร่หลายในสังคมออนไลน์ ด้วยเอกลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่น สามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการนำเสนอ

เนื้อหาเพื่อความบันเทิง การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก รวมถึงการสะท้อนประเด็นทางสังคมผ่านทั้งสื่อกระแสหลักและแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการให้ข้อมูล โน้มน้าว เปิดพื้นที่สำหรับการแสดงความคิดเห็น การแลกเปลี่ยนข้อมูล และสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างกว้างขวาง ซึ่งสื่อเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการกำหนดทิศทางความคิด สะท้อนภาพของสังคม และมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ซึ่งอาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือทัศนคติในระดับสังคมได้อีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญ คือ บทบาทของศิลปินผู้สร้างสรรค์การ์ตูนในฐานะผู้ผลิตเนื้อหาในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยถ่ายทอดมุมมอง แนวคิด และจินตนาการได้อย่างไร้ขีดจำกัดผ่านช่องทางดิจิทัล พร้อมผสมผสานเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับกระบวนการผลิตและเผยแพร่อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับรูปแบบการออกแบบการ์ตูนในปัจจุบันนั้นมีความหลากหลาย ขึ้นอยู่กับแนวคิดและเทคนิคที่ศิลปินแต่ละคนเลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยหนึ่งแนวคิดที่ได้รับความนิยม คือแนวคิดมินิมอล (Minimal) หรือ มินิมอลลิสม์ (Minimalism) เริ่มเป็นที่แพร่หลายในช่วงต้นทศวรรษที่ 1960 ซึ่งแนวคิดนี้เน้นความเรียบง่ายและลดทอดองค์ประกอบเหลือไว้เพียงส่วนสำคัญ (THE MOMENTUM Online, 2018) โดย ดาเนียล มาร์โซนา ได้อธิบายความเป็น “มินิมอลอาร์ต” (Minimal Art) ไม่มีคำจำกัดความแน่นอนตายตัว แม้จะมีศิลปินและนักออกแบบมากมายชื่นชอบใน “ความน้อย” ความมินิมอลก็ต้องอาศัยการวิเคราะห์จากรูปลักษณะที่มีลักษณะร่วมกัน ตัวอย่างเช่น เรื่องรูปทรงที่ลดทอนลง ลักษณะเหนือจริง เทคนิคการจัดวางรูปทรงที่ไม่สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน (เฉิดฉิน แสงจันทร์, 2552, น.6-7) อย่างไรก็ตาม ศิลปินบางคนก็นำสไตล์นี้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการออกแบบที่เรียบง่ายที่สุด ลดทอนองค์ประกอบรายละเอียดที่

ซับซ้อนเหลือไว้เพียงแต่ส่วนสำคัญและส่วนที่จำเป็นต่อการสื่อสาร (THE MOMENTUM Online, 2018) ในปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็ว โดยกระบวนการรับและส่งสารในชีวิตประจำวันก็เป็นอย่างรวดเร็วและแพร่หลาย ผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีหลากหลายแพลตฟอร์ม เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (X/ Twitter) อินสตาแกรม (Instagram) ดิกต็อก (TikTok) และยูทูบ (YouTube) ซึ่งสื่อเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการกำหนดทิศทางความคิด สะท้อนสังคม ที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร อาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือทัศนคติทางสังคม ทั้งนี้ การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์มักดำเนินการผ่าน “บัญชีผู้ใช้งาน” (Account) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ (พจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์, ม.ป.ป) โดยบัญชีผู้ใช้งานหมายถึง ชื่อผู้ใช้งานเพื่อใช้ในการเข้าสู่ระบบและเข้าถึงข้อมูลตามสิทธิ์ที่ได้รับ (Silverfort Online, ม.ป.ป) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังสะท้อนสถานการณ์ในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของข่าวสาร ผู้คนจำนวนมากต้องเผชิญกับความเครียดในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าในจะเป็นบริบทของสังคมเมือง สภาพแวดล้อมการทำงาน หรือความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ท่ามกลางกระแสสังคมและช่วงเวลาที่หมุนไปอย่างรวดเร็วและไม่หยุดนิ่ง

การดูมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ และเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มและความเคลื่อนไหวของเนื้อหาบนแพลตฟอร์มออนไลน์ในประเทศไทย ซึ่งสามารถเห็นได้จากการจัดงานของบริษัท ไวซ์ไซท์ (ประเทศไทย) จำกัด ผู้ผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลตลาด ได้มีการจัดงานประกาศรางวัล Thailand social

awards ครั้งที่ 13 ปี ประจำปี พ.ศ. 2567 เพื่อสะท้อนภาพรวมของการใช้โซเชียลมีเดียในประเทศไทย โดยพิจารณาจากการเก็บข้อมูลตลอดทั้งปี ภายใต้หลักเกณฑ์การประกาศรางวัล หนึ่งในหมวดที่น่าสนใจและสะท้อนการเติบโตของผู้ผลิตเนื้อหาในยุคดิจิทัลอย่างชัดเจน คือ Social Metric for Creator โดยเฉพาะรางวัล Best Creator Performance on Social Media ที่มุ่งเน้นวิเคราะห์เนื้อหาที่สื่อสารผ่านช่องทางของครีเอเตอร์ ซึ่งการผลิตเนื้อหาที่มีการคิดวางแผน สร้างสรรค์ และมีความต่อเนื่องในการนำเสนอผลงาน สำหรับการผลิตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน มีการจัดหมวดหมู่ Art & Design มีการประกาศรายชื่อผู้เข้าชิง 5 อันดับแรก ได้แก่ Lowcostcosplay, นัตเปิด, คิ้วดำ, คนอะไรเป็นแฟนหมี, Sundae Kids ซึ่งล้วนเป็นครีเอเตอร์ที่มีผลงานโดดเด่นในการนำเสนอเนื้อหาผ่านงานศิลปะและการ์ตูนบนแพลตฟอร์มออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการผลิตเนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนประกอบข้อความ ได้แก่ นัตเปิด, คิ้วดำ และคนอะไรเป็นแฟนหมี ที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ (Thailand Social Awards Online, 2025) ผลงานของทั้ง 3 ครีเอเตอร์ มีการสร้างสรรค์เนื้อหาผ่านภาพการ์ตูนที่สื่อสารเรื่องราวในชีวิตประจำวันอย่างเรียบง่าย แทรกมุขตลก ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และความสัมพันธ์ในมุมมองต่าง ๆ โดยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกัน ทั้งลายเส้นและการออกแบบตัวละคร ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับผู้ติดตามได้ อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล สะท้อนถึงคุณภาพ ความสม่ำเสมอ และการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์

จากบริบทดังกล่าว ที่ข้อมูลข่าวสารถูกถ่ายทอดอย่างรวดเร็วผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การสื่อสารและการผลิตเนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนก็ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเช่นกัน จนกลายเป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาเชิงบันเทิง การแสดงออกทางอารมณ์ และการสะท้อนประเด็นทางสังคม โดยสามารถเชื่อมโยง

ความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ และสร้างความรู้สึกร่วมและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ติดตาม ด้วยความสนใจในบริบทของการดูที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในนำเสนอเนื้อหาในหลากหลายรูปแบบ ตลอดจนการสะท้อนประเด็นทางสังคมที่ปรากฏบนเนื้อหาการ์ตูน ผู้วิจัยจึงมีเป้าหมายในการศึกษา “การวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูนมินิมอลอารมณ์ดี” โดยมุ่งวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอผ่านภาพและข้อความที่ปรากฏในเนื้อหาการ์ตูน เน้นการสื่อสารในลักษณะมินิมอลที่เรียบง่าย ลดทอนองค์ประกอบให้เหลือเพียงส่วนที่สำคัญ เพื่อทำความเข้าใจในบทบาทการ์ตูนมินิมอลอารมณ์ดี ในการสื่อสารเนื้อหาที่มีอิทธิพลต่อการสะท้อนแง่มุมต่าง ๆ ในสังคมไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประเด็นทางสังคมที่สะท้อนผ่านเนื้อหาการ์ตูนมินิมอลอารมณ์ดี
2. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอเนื้อหาการ์ตูนมินิมอลอารมณ์ดี

กรอบแนวคิด



แนวคิดเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม

นักวิชาการหลายท่านได้แสดงความคิดเห็นและคำจำกัดความเกี่ยวกับคำว่า “สังคม” แม้จะแตกต่างกันในรายละเอียด แต่ความหมายโดยรวมมีความสอดคล้องกัน พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน (2524) ให้ความหมายของสังคม หมายถึง คนจำนวนหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อกันภายใต้ระเบียบ กฎเกณฑ์ และวัตถุประสงค์ร่วมกัน

สำหรับความหมายคำว่า “ประเด็นทางสังคม” Stewart (2023) กล่าวว่า เป็นพฤติกรรมหรือเงื่อนไขที่ส่งผลเสียต่อคนในสังคม และควรได้รับการแก้ไข กล่าวคือ ประเด็นทางสังคม หรือ ปัญหาสังคมไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบในระดับปัจเจกบุคคลเท่านั้น แต่ยังสร้างความแตกแยกหรือความลำบากให้กับผู้คนจำนวนมากอีกด้วย ซึ่งคุณลักษณะที่บ่งบอกว่าประเด็นดังกล่าวเป็นประเด็นทางสังคม คือ ประเด็นหรือปัญหานั้นๆ มีผลกระทบในทางลบต่อประชากรส่วนใหญ่ คนส่วนใหญ่ตระหนักว่าปัญหานี้เป็นปัญหาสำคัญที่ต้องได้รับการแก้ไข ปัญหาขัดแย้งกับสิ่งที่ประชาชนส่วนใหญ่มองว่าเป็นค่านิยมหรือหลักการของสังคมนั้นและปัญหานี้แก้ไขได้ผ่านการดำเนินการทางสังคม ทรัพยากร หรือกฎระเบียบ

ปัญหาสังคม คือ ความเสียหายของความสัมพันธ์ทางสังคม หรือ องค์กรทางสังคม (Social Organization) การเสียหาย คือ ไม่ปกติ ไม่สมดุล ไม่มั่นคง ไม่มีพลัง ก่ออันตราย ทำให้ความสัมพันธ์เสียหาย และทำให้ความสัมพันธ์ทางสังคมสูญสลายไปในที่สุด (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2542, น.6) ซึ่งได้จำแนกประเภทของสังคมตามปัญหาที่เกิดขึ้น โดยใช้รูปแบบของการจากประสบการณ์ที่มักจะได้นิยามปัญหาเหล่านี้อยู่เสมอ คือ ปัญหาด้านเศรษฐกิจ ปัญหาด้านการเมือง และปัญหาด้านสภาวะแวดล้อมเป็นพิษ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2542, น.100)

1. ประเด็นด้านเศรษฐกิจ เป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์อย่างใกล้ชิดซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับเรื่องการเงินดี (จินดา สุทธิสมบูรณ์, 2544)

2. ประเด็นด้านการเมือง คือ การจัดสรรอำนาจเพื่อประโยชน์สูงสุดของประชาชน ซึ่งหมายถึงการกำหนดและบังคับใช้กฎ ระเบียบของสังคมอย่างยุติธรรม เพื่อสนองตอบประโยชน์สูงสุดของประชาชนอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน (จันทร์ สืบหาบุญลี, 2558)

3. ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่แวดล้อมตัวมนุษย์อยู่ทั้งสิ่งแวดล้อมที่มีชีวิตและสิ่งแวดล้อมที่ไม่มีชีวิต (ศุภวิทย์ เปี่ยมพงศ์สานต์, 2530) ซึ่งปัจจุบันนับเป็นประเด็นทางสังคมที่สำคัญ เนื่องจาก สภาวะแวดล้อมรอบตัวมนุษย์ทางด้านกายภาพ ที่คนในสังคมได้รับผลกระทบ (สัญญาวิวัฒน์, 2542, น.100)

4. ประเด็นด้านสุขภาวะ คือ สุขภาพ สภาวะที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย จิต สังคม และจิตวิญญาณ ครอบคลุมถึงการดำเนิน ชีวิตที่ยืนยาวและมีความสุขของทุกคน (วิพุธ พูลเจริญ, 2544, น.1)

งานวิจัยนี้ ได้กำหนดประเด็นสำหรับจำแนกและวิเคราะห์เนื้อหาที่สะท้อนประเด็นทางสังคม ได้แก่ ประเด็นด้านเศรษฐกิจ ประเด็นด้านการเมือง ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม และประเด็นด้านสุขภาวะ เพื่อครอบคลุมเนื้อหาข้อมูลที่ต้องการศึกษา ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมมาประยุกต์ใช้เพื่อจำแนกประเภทเนื้อหาและจัดหมวดหมู่ในการศึกษาเนื้อหาการค้น

แนวคิดเกี่ยวกับการค้นและการออกแบบ

“การค้น” เป็นสื่อที่มีความหลากหลาย พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525) ได้ให้ความหมายของ “การค้น” (น.) หมายถึง ภาพล่อ ภาพตลก บางที่เขียน

เป็นภาพบุคคล หรือบางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียน จะให้ดูรู้สึกขบขัน หรือบางทีเขียนติดต่อกันเป็นเรื่องราว ซึ่งความหมายนี้ยังคงใช้สืบเนื่องมาถึงปัจจุบัน การ์ตูนยังมีบทบาทในการสื่อสารเชิงล้อเลียน โดยมักปรากฏการเขียนเป็นภาพในที่ต่าง ๆ ซึ่งเป็นการแสดงออกอย่างหนึ่ง เพื่อระบายความกดดัน ปลอบใจตัวเองผ่านการล้อเลียนบุคคลอื่นเพื่อความขบขัน หรือสะท้อนอารมณ์ รวมถึงเพื่อจุดประสงค์อื่นใดก็ตาม ไปสู่ความหมายตามเจตนาอย่างใดอย่างหนึ่งของผู้ถ่ายทอด (ศักดา วิมลจันทร์, 2548, น.56) จึงมีการแบ่งประเภทของการ์ตูนไว้หลายแบบ โดยใช้เกณฑ์การแบ่งลักษณะการแสดงออกที่แตกต่างกันไป ในงานวิจัยนี้นำแนวคิดของ Randall P. Harrison (1981) ที่ได้จัดประเภทการ์ตูน ซึ่งแบ่งประเภทหรือคุณประโยชน์ในการแสดงออกของงานการ์ตูน ดังนี้ 1) การ์ตูนภาพประดับ/แทรก 2) การ์ตูนสัญลักษณ์/โลโก้ 3) การ์ตูนภาพเดี่ยวหรือภาพปก 4) การ์ตูนซ้ำซ้อนหรือการ์ตูนแก๊ก 5) การ์ตูนเรื่องประกอบภาพ 6) การ์ตูนล้อสังคม 7) การ์ตูนการเมือง 8) การ์ตูนประชาสัมพันธ์ 9) การ์ตูนโฆษณา อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้คัดเลือกรูปแบบการถ่ายทอดของประเภทการ์ตูนที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่ต้องการศึกษา จำนวน 5 ประเภทได้แก่ การ์ตูนซ้ำซ้อน การ์ตูนล้อสังคม การ์ตูนการเมือง การ์ตูนประชาสัมพันธ์ และการ์ตูนโฆษณา ที่มีองค์ประกอบสำคัญอย่างภาพและข้อความ เพื่อสร้างอารมณ์ ความเข้าใจ และแรงจูงใจในรูปแบบที่แตกต่างตามลักษณะของแต่ละประเภทการ์ตูน

แนวคิดมินิมอล (Minimal) หรือ มินิมอลลิสม์ (Minimalism) เริ่มเป็นที่แพร่หลายในช่วงต้นทศวรรษที่ 1960 ซึ่งแนวคิดนี้เน้นความเรียบง่ายและลดทอดองค์ประกอบเหลือไว้เพียงส่วนสำคัญ (THE MOMENTUM Online, 2018) โดย ดาเนียล มาร์โซนา ได้อธิบายความเป็น “มินิมอลอาร์ต” (Minimal Art) ไม่มีคำจำกัดความแน่นอนตายตัว แม้จะมีศิลปินและนักออกแบบมากมาย

ขึ้นชอบใน “ความน้อย” ความมินิมอลก็ต้องอาศัยการวิเคราะห์จากสัญลักษณ์ที่มีลักษณะร่วมกัน ตัวอย่างเช่น เรื่องรูปทรงที่ลดทอนลง ลักษณะเหนือจริง เทคนิคการจัดวางรูปทรงที่ไม่สัมพันธ์ต่อเนื้องกัน (เชิดฉวี แสงจันทร์, 2552, น.6-7) อย่างไรก็ตาม ศิลปินบางคนก็นำสไตล์นี้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการออกแบบที่เรียบง่ายที่สุด ลดทอนองค์ประกอบรายละเอียดที่ซับซ้อนเหลือไว้เพียงแต่ส่วนสำคัญและส่วนที่จำเป็นต่อการสื่อสาร (THE MOMENTUM Online, 2018)

ด้วยเหตุนี้ การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะมินิมอลเป็นเพียงรูปแบบในการออกแบบที่เรียบง่าย อธิบายได้ว่าแนวคิดศิลปะมินิมอลที่เน้นการสื่อสารด้วยความน้อย เรียบง่าย และลดทอนองค์ประกอบ เหลือเพียงส่วนที่สำคัญเพื่อให้เข้าถึงเนื้อหาอย่างเข้าใจได้ง่าย

แนวคิดการเล่าเรื่อง

วอลเตอร์ อาร์. ฟิชเชอร์ (Walter R. Fisher, 1987) กล่าวว่า ความสำคัญของการศึกษาในรูปแบบการสื่อสารที่เรียกว่า “การเล่าเรื่อง” ซึ่งขยายอาณาเขตจาก “เรื่องแต่ง” เช่น นิทาน การ์ตูน ละคร เข้าสู่ “เรื่องจริง” เช่น รายการข่าว สารคดี และเรื่องราวที่อยู่ในชีวิตประจำวันของประชาชนทั่วไป วอลเตอร์ ยังระบุว่า การเล่าเรื่องและเรื่องเล่ามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ โดยเนื้อหาและรูปแบบจะเปลี่ยนไปตามยุคสมัย อีกทั้งการเล่าเรื่องมีบทบาทหน้าที่ในการตอกย้ำชุดความเชื่อหรืออุดมการณ์เดิม ๆ ให้มั่นคง (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) องค์ประกอบของการเรื่องเล่า (Component of Narrative) เป็นกระบวนการที่ขึ้นอยู่กับการเลือกสรรและการผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องเล่าเข้าด้วยกัน ประกอบด้วย 1) แก่นเรื่อง 2) ความขัดแย้ง/ปมขัดแย้ง 3) ตัวละคร 4) ฉาก

5) การสนทนา ซึ่งงานวิจัยนี้นำแนวคิดการเล่าเรื่องมาใช้เป็นกรอบในการศึกษา ประเด็นทางสังคมที่สะท้อนผ่านเนื้อหาการ์ตูน

แนวคิดสัญลักษณ์

สัญลักษณ์หรือสัญวิทยา เนื้อหาที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้จะเป็นเรื่องราวว่าด้วย “สัญลักษณ์” สัญลักษณ์ที่อยู่รอบตัวในชีวิตประจำวันเพื่อใช้ในการสื่อสาร เช่น ภาษา สัญลักษณ์ เครื่องหมาย รหัส รูปภาพ ตรรกศาสตร์ ชีววิทยา โภชนา เป็นต้น ซึ่งมนุษย์ขับเคลื่อนโดยแรงปรารถนาแห่งความหมาย อาจจะกล่าวได้ว่ามนุษย์เป็นสิ่งที่ชีวิตเดียวที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความหมายที่แตกต่างกัน โดยอาศัยการสร้างสรรคและการตีความสัญลักษณ์ ซึ่งสัญลักษณ์อยู่ในรูปของ คำพูด ภาพ เสียง กลิ่น รส และการกระทำ วัตถุหรือผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยสัญลักษณ์ไม่มีความหมายในตัวเอง แต่มันจะกลายเป็นสัญลักษณ์ที่เมื่อมนุษย์ร่วมกันตีความ มอบความหมายให้มันและถูกแบ่งปันความหมายร่วมกันได้ อาจจะกล่าวได้ว่า สิ่งใดกลายเป็นสัญลักษณ์หรือไม่ ขึ้นอยู่กับการตีความและมันจะยังคงเป็นสัญลักษณ์อยู่ ตราบใดที่ยังคงมองว่ามันหมายถึงสิ่งอื่นนอกเหนือจากสิ่งที่มันเป็นอยู่โดยตรง อย่างไรก็ตาม การตีความสัญลักษณ์ส่วนใหญ่มักเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติหรือมาจากจิตไร้สำนึก โดยเชื่อมโยงมันกับสิ่งที่คุ้นเคยจากขนบธรรมเนียม ประเพณี และบริบทในสังคม ดังนั้นสัญลักษณ์จึงมีความหมายตามที่สังคมและวัฒนธรรมหล่อหลอมขึ้น (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2563)

ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Pierce) นักวิชาการด้านปรัชญาชาวอเมริกัน ผู้คิดค้นและพัฒนาด้านสัญศาสตร์ระหว่างปี ค.ศ. 1839-1914 ขยายขอบเขตแนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ที่เป็นภาพ (Visual Sign) สัญลักษณ์ที่เป็นภาพนั้นส่วนใหญ่แล้วเกิดมาจากความตั้งใจของผู้สร้าง เช่น การวาดภาพเหมือน การถ่ายรูป ฯลฯ ในยุคปัจจุบัน เนื่องจาก เพียร์ส สนใจสัญลักษณ์ที่เป็นภาพซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สร้างมาจากของจริง (Reference) เช่น รูปปั้น

อนุสาวรีย์ก็ปั้นมาจากคนจริงๆ ดังนั้น จึงสนใจช่องว่างระหว่าง ของจริง กับ สัญลักษณ์ที่เป็นภาพ และได้นำช่องว่างดังกล่าวมาใช้จัดแบ่งเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2554) ซึ่งสัญลักษณ์ต้องมียอดประกอบย่อยที่ขาดไม่ได้ สาม ส่วนสำคัญ คือ หลักไตรวิภาค ดังนี้ ปฏิม่า (Icon) ดัชนี (Index) และสัญลักษณ์ (Symbol) โดยหลักการวิเคราะห์โครงสร้าง ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา แม้ว่าการแบ่งแยกสัญลักษณ์ออกเป็นประเภทต่างๆ แต่สัญลักษณ์ทั้งสามประเภทยัง นั้น ก็มักจะไม่ได้แยกขาดออกจากกันจริงๆ ถ้ามองให้เห็นถึงจุดร่วมในทางปฏิบัติ ในสัญลักษณ์หนึ่ง ๆ อาจจะมีการนำเอาประเภทย่อย ๆ ของทั้งสามสัญลักษณ์มาใช้ ร่วมกัน เช่น ป้ายสัญลักษณ์การจราจรที่เขียนว่า ลดความเร็ว พร้อมทั้งมีการวาด รูปเหมือนกับทางโค้งประกอบด้วยเป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

จากแนวคิดสัญลักษณ์ ผู้วิจัยนำแนวคิดสัญลักษณ์ของเพิร์ซ มา ประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ภาพผ่านตามหลักไตรวิภาค ได้แก่ ปฏิม่า ดัชนี และสัญลักษณ์ โดยมุ่งศึกษาความหมายที่แฝงอยู่ใน สัญลักษณ์ที่เป็นภาพ (Visual Sign) ผ่านการถอดรหัสและตีความผ่านภาพ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาการตูน มิโนมอลอารมณ์ดี

วัฒนธรรมประชานิยม

วัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเป็นที่ยอมรับ และ ชื่นชอบของคนจำนวนมาก วัฒนธรรมประชานิยมสามารถศึกษาครอบคลุม หลากหลายแง่มุม และข้ามสาขาวิชาต่างๆ อย่างกว้างขวาง

John Storey (2018, p.5-6) วัฒนธรรมอาจถูกกำหนดให้หมายถึง วิธีชีวิตเฉพาะของกลุ่มของคนในช่วงเวลาหนึ่ง หรือบริบทใดบริบทหนึ่ง โดยคำ จำกัดความเปิดโอกาสให้พิจารณาองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย มากขึ้น ตัวอย่างเช่น การอ่านหนังสือ กิจกรรมยามว่าง กีฬา เทศกาลทาง

ศาสนา หรือวันหยุดต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตและการใช้ชีวิตของคนในสังคม

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา คำว่าวัฒนธรรมประชาานิยม ตามหนังสือพจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พิมพ์ครั้งที่ 3 ฉบับปรับปรุง อธิบาย popular culture ไว้ว่าสนใจ วัฒนธรรมของส่วนใหญ่ซึ่งแพร่หลายมากกว่า และคนทั่วไปชื่นชอบ จึงเรียงอีกอย่างหนึ่งว่า วัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) มักเกี่ยวกับความบันเทิง การกีฬา โทรทัศน์ ภาพยนตร์และเพลงสมัยใหม่ (จำเรียง จันทระประภา, 2552) ด้วยเหตุผลนี้ เมื่อวัฒนธรรมประชาานิยมได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เป็นที่ยอมรับ และชื่นชอบของคนจำนวนมาก อีกทั้งสามารถศึกษาครอบคลุมหลากหลายแง่มุมงานวิจัยนี้จึงกำหนดวัฒนธรรมประชาานิยมเพื่อใช้สำหรับวิเคราะห์เนื้อหา ดังนี้

1. กีฬา เป็นองค์ประกอบทางวัฒนธรรมสำคัญของแต่ละชาติ โดยประชาชนในประเทศต่างๆ มีความนิยมในกีฬาต่างประเภทกัน แต่มีกีฬาบางประเภทก็ได้รับนิยมร่วมกันในหลายประเทศทั่วโลก (รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์, 2544)

2. เพลง ที่เป็นวัฒนธรรมประชาานิยม เพลงลูกทุ่งที่มีการพัฒนามาจากบทเพลงพื้นบ้านในอดีต ที่มักจะมีเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนทั่วไปในยุคที่เกิดเพลงพื้นบ้าน สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นจนกลายเป็นประเพณีวัฒนธรรมประชาชน (Dumronglerd, J., 1990) ต่อมาเมื่อมีการเข้ามาของอารยธรรมตะวันตกราวศตวรรษที่ 18-19 ส่งผลให้การละเล่นพื้นบ้านเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการทางด้านเครื่องดนตรีที่ทันสมัยมากขึ้น (ปิยลักษณ์ โพธิวรรณ, 2561)

3. แอนิเมชัน คือ ภาพวาดที่เคลื่อนไหว หรือภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ การนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้เกิด

ภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวออกมา ปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยสร้างแอนิเมชันอย่างแพร่หลาย และกำเนิดออกมาหลากหลายประเภทตามรูปแบบการนำไปใช้งานที่แตกต่างกัน (วิธิตา ออนไลน์, 2567)

4. การบริโภค คือ อาหารที่อยู่ในโครงสร้างการผลิตและการแพร่กระจายตามวงจรทางวัฒนธรรมที่ถูกสร้าง เพื่อผลกำไรทางธุรกิจ ผ่านวงจรการบริโภคและการโฆษณาที่ส่งผลให้ประชาชนจำนวนมากนิยมบริโภคและขยายตัวตามกระแสความนิยม แม้ความนิยมนั้นอาจเกิดขึ้นในช่วงเวลาสั้นๆ ซึ่งเป็นพฤติกรรมและความสัมพันธ์แบบชั่วคราว (นันทพร วงษ์เชษฐา, 2563)

5. มีม (meme) เป็นรูปแบบของความคิดทางวัฒนธรรม สัญลักษณ์ หรือ การปฏิบัติ ที่สามารถสื่อสารผ่านการเขียน การพูด ท่าทาง พิธีกรรม ภาพล้อเลียน และคำศัพท์ต่างๆ ในภาพที่มีความหมายเชิงตลกหรือปรากฏการณ์ล้อเลียนแบบอื่นๆ รากศัพท์ของคำว่า meme มาจากศัพท์กรีก mimema ที่แปลว่าการลอกเลียนและคำว่า meme ถูกนำมาใช้ในการอธิบายทฤษฎีวิวัฒนาการเกี่ยวกับการแพร่ของความคิดและปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม ในหนังสือ The Selfish Gene (1976) ความเป็นภาพและมักเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมีมช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายในมีมได้ง่าย เข้าใจตรงกัน และส่งต่อเพื่อเผยแพร่สังคมในฐานะส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันได้อีกด้วย (นันทพร วงษ์เชษฐา, 2563)

6. เทศกาลหรือประเพณี หมายถึง ที่จัดทำและจัดขึ้นโดยนิยมถือประเพณีปฏิบัติสืบกันจนเป็นแบบแผนขนบธรรมเนียม หรือจารีตประเพณีตามกำหนดช่วงเวลา สถานที่ อาจจะมีความร่วมมือของภาคประชาคมภาคเอกชน และภาครัฐ ภายใต้แนวคิดและคติความเชื่อของผู้คนในท้องถิ่นและสังคมนั้น (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2566)

ผู้วิจัยจึงประยุกต์แนวคิดเหล่านี้มาใช้ โดยคัดเลือกเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กีฬา แอนิเมชัน เพลง มิม การบริโภค และเทศกาลหรือประเพณี สะท้อนถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมประชานิยมในการสื่อสารและสร้างการรับรู้ประเด็นทางสังคมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในสังคมไทย

วิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาการตูนมินิมอลอาร์มดี” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเกณฑ์คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างการตูนมินิมอลอาร์มดี ที่ได้รับคัดเลือกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Thailand Social Awards ครั้งที่ 13 สาขา Best Creator Performance on social media ระยะเวลาตั้งแต่วันที่ 1 มกราคมถึงวันที่ 31 ธันวาคม ปี พ.ศ. 2567 ด้วยเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจาก 3 บัญชีผู้ใช้งาน (Account) ได้แก่ นัตเบ็ต คิวดำ และคนอะไรเป็นแฟนหมี ซึ่งพิจารณาจากจำนวนการกดถูกใจมากที่สุด 5 อันดับแรกของแต่ละเดือน จำนวน 60 โพสต์ต่อบัญชี รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 180 โพสต์ โดยเฉพาะเนื้อหาที่เผยแพร่ผ่านช่องทาง เฟซบุ๊ก (Facebook) และ อินสตาแกรม (Instagram) เท่านั้น โดยมุ่งเน้นศึกษาการวิเคราะห์เนื้อหาตามวัตถุประสงค์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาประเด็นทางสังคมที่สะท้อนผ่านเนื้อหาการตูน โดยวิเคราะห์ตามแนวคิดเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม พร้อมจำแนกประเภทของประเด็น ได้แก่ ประเด็นด้านเศรษฐกิจ ประเด็นด้านการเมือง ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม และประเด็นด้านสุขภาวะ จากนั้นวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคมผ่านองค์ประกอบการเล่า ได้แก่ แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก

และการสนทนา รวมถึงวิเคราะห์เนื้อหาประเด็นทางสังคมผ่านรูปแบบการถ่ายทอดของการ์ตูน

2. ศึกษากลวิธีการนำเสนอเนื้อหาการ์ตูนโดยประยุกต์ใช้แนวคิดสัญศาสตร์ตามหลักไตรวิภาค ได้แก่ ปฏิมา ดัชนี และสัญลักษณ์ มุ่งศึกษาความหมายที่แฝงอยู่ใน สัญลักษณ์ที่เป็นภาพ (Visual sign) ผ่านกระบวนการถอดรหัสและตีความผ่านภาพ โดยวิเคราะห์ผ่านกลวิธีนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยมและกลวิธีการล้อเลียนเสียดสีสังคม เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาการ์ตูนมินิมอลอารมณ์ดี

โดยจัดทำตารางลงรหัส (Coding Sheet) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิจัย ด้วยวิธีการพรรณนาและรูปแบบตาราง พร้อมยกตัวอย่างภาพประกอบที่สอดคล้องกับประเด็นในการศึกษาแต่ละหัวข้อ

ผลการวิจัย

ผลการศึกษางานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูนมินิมอลอารมณ์ดี” จากนั้นได้เปิด คิวดำ และคนอะไรเป็นแฟนหมี โดยพิจารณาจากจำนวนการกดถูกใจมากที่สุด 5 อันดับแรกของแต่ละเดือน จำนวน 60 โพสต์ ต่อบัญชี รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 180 โพสต์ แบ่งออก 2 ส่วนตามวัตถุประสงค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 การศึกษาประเด็นทางสังคมที่สะท้อนผ่านเนื้อหาการ์ตูนมินิมอลอารมณ์ดี

1. ประเด็นทางสังคม

การจำแนกประเภทตามแนวคิดเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมในแต่ละด้าน พบว่า ประเด็นที่มีการนำเสนอมากที่สุดคือ 1) ประเด็นด้านสุขภาวะ

โดยเฉพาะสุขภาวะทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์หรือการอยู่ร่วมกัน
รองลงมาคือประเด็น สุขภาวะทางใจ สุขภาวะทางกาย และสุขภาวะทาง
จิตวิญญาณหรือทางปัญญา ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นนี้มากที่สุด คือคนอะไร
เป็นแฟนหมี นัดเปิด และคิ้วดำ ตามลำดับ ดังนั้นประเด็นด้านสุขภาวะจึงมี
ความสำคัญต่อปัจเจกบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคม 2) ประเด็นด้าน
เศรษฐกิจ โดยเฉพาะความเหลื่อมล้ำทางรายได้ที่บ่งบอกถึงคุณภาพชีวิตของ
ประชาชน รองลงมาคือแรงงานที่มีความสำคัญกับเศรษฐกิจ สังคม และ
การตลาดที่เป็นกลไกการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นนี้
มากที่สุด คือ คิ้วดำ รองลงมานัดเปิดและคนอะไรเป็นแฟนหมี ดังนั้น ประเด็น
ด้านเศรษฐกิจจึงสะท้อนถึงความเป็นอยู่และมาตรฐานการครองชีพของ
ประชาชน 3) ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม โดยเนื้อหาเกี่ยวกับสภาพอากาศ
เปลี่ยนแปลง ที่มีผลกระทบต่อประชาชนมากที่สุด รองลงมา คือ อัคคีภัย
มลพิษทางอากาศ และอุทกภัย ตามลำดับ ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นนี้มาก
ที่สุด คือ คนอะไรเป็นแฟนหมี นัดเปิดและคิ้วดำ การสื่อสารในประเด็นนี้ส่วน
ใหญ่จะเป็นการสื่อสารโดยอ้อม เพื่อกระตุ้นให้ตระหนักรู้ถึงประเด็นสิ่งแวดล้อม
ที่ได้รับผลกระทบ 4) ประเด็นด้านการเมือง เป็นประเด็นสำคัญที่ส่งผลกระทบ
โดยตรงต่อประชาชนโดยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องคือการประท้วง เป็นการกระทำใน
อินเทอร์เน็ต ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นนี้มีเพียงคิ้วดำ ที่ต้องการสร้างการ
ตระหนักรู้ต่อการดำเนินงานของภาครัฐและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อประชาชน

ตารางที่ 1

แสดงผลสรุปรวมการจำแนกประเด็นทางสังคมจากกลุ่มตัวอย่าง 180 โพสต์

บัญชีผู้ใช้งาน (Account)	ประเด็นทางสังคม				รวม
	ด้านเศรษฐกิจ	ด้านการเมือง	ด้านสิ่งแวดล้อม	ด้านสุขภาพ	
นัดเปิด	10	-	3	47	60
คิ้วต่ำ	12	2	2	44	60
คนอะไรเป็นแฟนหมี	5	-	4	51	60
รวม	27	2	9	142	180

จากตารางที่ 1 ผลสรุปรวมการจำแนกประเด็นทางสังคมจากกลุ่มตัวอย่าง 180 โพสต์ พบว่า ประเด็นด้านสุขภาพ มีจำนวน 142 โพสต์ ได้แก่ คนอะไรเป็นแฟนหมี จำนวน 51 โพสต์ นัดเปิด จำนวน 47 โพสต์ และคิ้วต่ำ จำนวน 44 โพสต์ รองลงมาคือประเด็นเศรษฐกิจ มีจำนวน 27 โพสต์ ได้แก่ คิ้วต่ำ จำนวน 12 โพสต์ นัดเปิด จำนวน 10 โพสต์ และคนอะไรเป็นแฟนหมี จำนวน 5 โพสต์ ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม มีจำนวน 9 โพสต์ ได้แก่ คนอะไรเป็นแฟนหมี จำนวน 4 โพสต์ นัดเปิด จำนวน 3 โพสต์ และคิ้วต่ำ จำนวน 2 โพสต์ ตามลำดับ ขณะที่ประเด็นด้านการเมือง ปรากฏเพียงคิ้วต่ำ จำนวน 2 โพสต์

2. วิเคราะห์เนื้อหาประเด็นทางสังคม

จากการจำแนกประเภทของประเด็นทางสังคม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหาผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ดังนี้ พบว่า แก่นเรื่องแนวคิด (Idealism Theme) เป็นแนวคิดที่ปรากฏมากที่สุดในเรื่องการกระตุ้น โดยเน้นการนำเสนอความพยายามของบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความคิดแตกต่างจากคนอื่น ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่างหรือทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อให้บรรลุความต้องการ รูปแบบความขัดแย้งที่พบ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับ

มนุษย์ ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม โดยมีตัวละครเอก (Principal or Main Character) ที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ส่วนตัวละครประกอบ (Subordinate or Minor Character) มักเป็นตัวช่วยในการดำเนินเรื่องสู่จุดหมายปลายทาง ฉากที่ปรากฏในเนื้อหาส่วนใหญ่มักเป็นฉากประดิษฐ์ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างไว้ใช้ในชีวิตประจำวัน ร่วมกับฉากที่เป็นสถานที่ตามธรรมชาติ ในส่วนของการสนทนาพบว่า มีการบทสนทนาที่สะท้อนถึงความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ลักษณะนิสัย และบุคลิกของตัวละคร ที่เกิดการสนทนาจากภายในใจ (Interior Dialogue) ซึ่งเป็นการคิดที่เกิดขึ้นภายในไม่เปล่งเสียงออกมา หรือเป็นการพูดคนเดียว และการสนทนากับบุคคลภายนอก (Exterior Dialogue) เป็นการสนทนาที่เปล่งเสียงออกมาพูดคุย เพื่อแสดงการโต้ตอบกลับอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างกันในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

จากการวิเคราะห์เนื้อหาประเด็นทางสังคมผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาศึกษารูปแบบการถ่ายทอดของประเภทการ์ตูนพบว่า นิตเบ็ดและคนอะไรเป็นแฟนมีถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนซ้ำกันมากที่สุด โดยมีลักษณะการเล่าเรื่องจะมุ่งเน้นสร้างอารมณ์ขันเป็นหลัก ผ่านการใช้คำบรรยายหรือการสนทนาที่กระชับสร้างอารมณ์ขัน มักนำเหตุการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวันมาสร้างสรรค์ผูกเรื่องราวสอดแทรกมุกตลกเข้าไปขณะที่คว่ำตักเน้นการถ่ายทอดในรูปแบบการ์ตูนล้อสังคม ล้อเลียนเสียดสีพฤติกรรมกับสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม อีกทั้งคว่ำตักมีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนการเมือง ที่มีจุดมุ่งหมายกระตุ้นหรือล้อเลียนเชิงเสียดสีเรื่องการเมือง โดยเฉพาะการวิพากษ์ วิจารณ์ ระบบการจัดการของภาครัฐได้อย่างแยบยล ผ่านการเชื่อมโยงกับสถานการณ์และบริบททางสังคมการเมืองในช่วงเวลานั้น

ส่วนที่ 2 กลวิธีการนำเสนอเนื้อหาการ์ตูนมินิมอลอารมณ์ดี

1. การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์

จากการวิเคราะห์ภาพการ์ตูนโดยจำแนกเนื้อหาตามแนวคิดสัญลักษณ์ผ่านหลักไตรวิภาค ได้แก่ ปฏิมា ดัชนี และสัญลักษณ์ เพื่อศึกษาความหมายแฝงของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพ ผ่านกระบวนการถอดรหัสและตีความภาพ พบว่า การนำเสนอเนื้อหา สัญลักษณ์ที่ปรากฏมากที่สุด คือ ปฏิมำ โดยลักษณะเนื้อหาที่มีความคล้ายคลึงกับมนุษย์ สิ่งของ เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งสามารถเข้าใจความหมายได้โดยตรงจากรูปลักษณ์และรายละเอียดที่ปรากฏในภาพ เช่น รูปร่าง ลักษณะท่าทาง หรือองค์ประกอบในการจัดวางภายในภาพ ที่สะท้อนผ่านพฤติกรรมวัตถุ หรือสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคย ซึ่งการใช้ปฏิมำในการสื่อความหมายผ่านการ์ตูนมินิมอล ช่วยลดระยะเวลาในการตีความและทำให้สามารถเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ที่ถ่ายทอดได้อย่างรวดเร็ว โดยพบมากที่สุด คือ คนอะไรเป็นแฟนหมี รองลงมาคือ นัตเปิดและคิ้วต่ำ โดยลักษณะของปฏิมำที่ปรากฏเป็นรูปแบบการสื่อสารที่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องแปลความหมายที่ซับซ้อน สัญลักษณ์ที่ปรากฏรองลงมาคือ สัญลักษณ์ โดยมีลักษณะที่ไม่มี ความหมายคล้ายคลึงกับสิ่งที่แทนความหมายโดยตรง แต่เกิดจากการตกลงร่วมกันในสังคมหรือวัฒนธรรม เพื่อเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ปรากฏในภาพกับความหมายที่ต้องการสื่อสาร โดยพบมากที่สุด คือ คิ้วต่ำ รองลงมาคือ นัตเปิด และคนอะไรเป็นแฟนหมี ซึ่งการตีความหมายต้องใช้ประสบการณ์ร่วมในการทำ ความเข้าใจเนื้อหา ส่วนสัญลักษณ์ที่ปรากฏน้อยที่สุด คือ ดัชนี โดยมีความเกี่ยวพันแบบเป็นเหตุเป็นผลโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง ซึ่งลักษณะเฉพาะตัว คือ ไม่ใช่ภาพที่จำลองแบบวัตถุ และไม่ได้เกิดจากการตกลงร่วมกันในสังคมหรือวัฒนธรรม โดยพบมากที่สุดคือคิ้วต่ำ รองลงมาคือนัตเปิด

2 กลวิธีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยม

จากการศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยมที่เชื่อมโยงกับกีฬา แอนิเมชัน เพลง การบริโภค มีม และเทศกาลต่างๆ พบว่า สัญลักษณ์ประเภทปฏิกิริยาถ่ายทอดเนื้อหาที่สามารถเข้าใจง่าย ขณะที่สัญลักษณ์ต้องอาศัยประสบการณ์ร่วมในการตีความและเข้าใจเนื้อหา สะท้อนถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมประชานิยมในการสื่อสารและสร้างการรับรู้ประเด็นทางสังคมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในสังคมไทย โดยยกตัวอย่างดังต่อไปนี้

2.1 กีฬา

กลวิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยมเพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์สำคัญระดับโลกอย่างการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ สัญลักษณ์ที่ปรากฏในเนื้อหา คือ ปฏิกิริยา พบว่า คิวตัวนำเสนอภาพการ์ตูนที่สื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมาและสามารถเข้าใจง่าย ผ่านการจำลองรูปลักษณ์ของนักกีฬาทีมชาติไทย โดยตัวละครในการ์ตูนสวมใส่ชุดนักกีฬาเทควันโดพร้อมแสดงท่าทางการเตะ ซึ่งเป็นท่าทางที่พบได้จริงในกีฬาเทควันโด ชุดที่ตัวละครสวมใส่ที่มีธงชาติประเทศไทยปรากฏอยู่บนเสื้อผ้า แสดงถึงการเป็นนักกีฬาตัวแทนประเทศไทย ขณะเดียวกันภายในภาพยังปรากฏเหรียญที่เห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งแทนของรางวัลในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก โดยมีชื่อ “เทนนิส” ระบุอยู่บนเหรียญเป็นชื่อของนักกีฬาตัวแทนประเทศไทย พร้อมทั้งมีข้อความ “PARIS 2024” ซึ่งเป็นสิ่งแทนสถานที่และช่วงเวลาการแข่งขัน ทำให้ผู้ที่มิประสบการณืร่วมสามารถเข้าใจเนื้อหาได้จากภาพและข้อความ โดยไม่จำเป็นต้องตีความหมายซับซ้อน

ภาพที่ 1 กรีดดดดด เหยียญทองมาแล้ว ยินดีกับเทนนิสกับเหยียญทองเทควันโดหญิง...



ที่มา: อินสตาแกรม คิวต้า (8 สิงหาคม 2567)

2.2 แอนิเมชัน

ภาพวาดที่เคลื่อนไหวหรือภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหว โดยกลวิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยม แอนิเมชัน เรื่อง อินไซด์ เอาท์ 2 (Inside Out 2) ได้รับความนิยมทั้งในปี พ.ศ. 2559 (ภาคแรก) และปี พ.ศ.2567 (ภาคสอง) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับอารมณ์ของเด็กผู้หญิง สัญญาที่ปรากฏในเนื้อหา คือ สัญลักษณ์ พบว่า การสื่อสารของภาพการ์ตูน และมีข้อความที่กระชับ ซึ่งการสื่อสารความหมายไม่คล้ายคลึงกับวัตถุหรือเหตุการณ์จริงโดยตรง มีการสื่อความหมายหลากหลายมิติ ผ่านการถ่ายทอดเรื่องราวความรู้สึก อารมณ์ ผ่านการจำลองภาพจากแอนิเมชันต้นฉบับที่มีความคล้ายคลึง จากการจัดวางองค์ประกอบภาพเป็นเนื้อหาเดิมของแอนิเมชันต้นฉบับ ขณะเดียวกัน สัญลักษณ์ที่ซับซ้อน คือ อารมณ์ของตัวละครที่ถูกถ่ายทอดผ่านสีหน้า ท่าทาง และคำพูด ซึ่งเป็นการตกลงร่วมกันระหว่างเนื้อหาของภาพยนตร์และผู้ที่มีประสบการณ์ร่วม เช่น ความตกใจของอารมณ์ลึกลับ

(joy) ส่วนอารมณ์ “แปรปรวน” ตัวละครของนัดเปิดเป็นการสร้างขึ้นสื่ออารมณ์ที่สับสนลังเล ซึ่งมีความหมายแฝงที่ไม่สามารถสื่อถึงอารมณ์ที่นัยมาได้ชัดเจน สะท้อนสภาวะความรู้สึกละกุกเหลกและไม่นั่นอน ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จริงในชีวิตประจำวันกับคนในสังคม โดยเฉพาะประเด็นด้านสุขภาวะทางจิตใจในยุคปัจจุบัน เป็นการสื่อความหมายไม่คล้ายคลึงกับวัตถุหรือเหตุการณ์จริงโดยตรง ต้องผ่านการตีความหรือการมีประสบการณ์ร่วม

ภาพที่ 2 ฉนั้นเป็นได้ทุกอารมณ์



ที่มา: เฟซบุ๊ก เพงนัดเปิด (17 มิถุนายน 2567)

2.3 เพลง

กลวิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยมเชื่อมโยงกับการนำเสนอเนื้อหาผ่านบทเพลง พบว่า สัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในเนื้อเพลง คือสัญลักษณ์ โดยเนื้อหาถ่ายทอดข้อความที่มีลักษณะเฉพาะ ซึ่งสามารถตีความหมายจากบริบทที่แฝงอยู่ในภาพ ผ่านการใช้คำแสลง กับข้อความ “เพลงไม่ใช่แฟนทำแทนไม่ได้”, “เพลงกอดคนนอกใจ”, “เพลงคำว่าอึกกันมันหึงเกินไป” “เพลงกินข้าวหรือยัง” และ “เพลงสุดท้ายคืออ้ายเจ็บ” อีกทั้งมี

ปรากฏสัญลักษณ์ผ่านรูปแบบของภาพการ์ตูน เช่น พัดลม ทำหน้าที่แทนความรักที่มีความรู้สึกอัดอัดในความสัมพันธ์ที่ไม่มีสถานะที่ชัดเจน ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ในชีวิตที่เผชิญกับความผิดหวัง การถูกทอดทิ้ง และการเจ็บปวดจากความรัก โดยใช้สัญลักษณ์ ที่กล่าวไว้ข้างต้น ไม่มีความหมายที่คล้ายคลึงกับวัตถุโดยตรง ต้องอาศัยการตีความหรือประสบการณ์ร่วมในการเข้าใจความหมายของเนื้อหา

ภาพที่ 3 โฟโตมา เรากี่ต่างพบเจอ



ที่มา: อินสตาแกรม คิ้วต่ำ (1 ธันวาคม 2567)

2.4 การบริโภค

กลวิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยม ภายใต้บริบทการบริโภคอาหาร สะท้อนถึงพฤติกรรมการบริโภคอาหารร่วมกับช่วงเทศกาลวันวาเลนไทน์ โดยถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงออกถึงความรักผ่านการใช้เวลาด้วยกันและทำกิจกรรม เช่น การรับประทานอาหาร แทนการมอบดอกไม้ในวันวาเลนไทน์ สัญลักษณ์ที่ปรากฏในเนื้อหา คือ สัญลักษณ์พบว่า โดยการสื่อสารของภาพการ์ตูนประกอบข้อความที่กระชับ “ดอกไม้ไม่เก๋บุฟเฟต์ดีกว่า” ภาพการ์ตูนมีข้อความระบุถึง “บุฟเฟต์” โดยบริบทนี้มีลักษณะคล้ายกับหมูกระทะ ซึ่งทำหน้าที่แทนดอกไม้ สะท้อนถึงการเปลี่ยนรูปแบบการ

แสดงออกถึงความรัก จากเดิมที่เคยนิยมมอบดอกไม้ มาเป็นการใช้ช่วงเวลาในวันวาเลนไทน์กับการบริโภคอาหารแทนการแสดงออกถึงความรัก ซึ่งเนื้อหาสื่อความหมายที่ไม่ได้คล้ายคลึงกับวัตถุโดยตรง ต้องอาศัยการตีความหรือประสบการณ์ร่วมในการเข้าใจความหมายของเนื้อหา

ภาพที่ 4 อีโมจิ



ที่มา: เฟซบุ๊ก เพจนัดเปิด (14 กุมภาพันธ์ 2567)

2.5 มีม

มีม (meme) เป็นรูปแบบของความคิดทางวัฒนธรรม สัญลักษณ์ หรือ การปฏิบัติ ที่สามารถสื่อสารผ่านการเขียน การพูด ท่าทาง พิธีกรรม ภาพ ล้อเลียน และคำศัพท์ต่างๆ ในภาพที่มีความหมายเชิงตลก หรือปรากฏการณ์ ลอกเลียนแบบอื่นๆ พบว่า การตูนคิ้วดำมีกลวิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบ วัฒนธรรมประชานิยม “ปรากฏการณ์หมูแดง” ได้กลายเป็นมีมทั้งสื่อกระแสหลักและสื่อออนไลน์ จนได้รับความนิยมทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ซึ่งสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเนื้อหา คือ สัญลักษณ์ พบว่า ฮิปโปถูกใช้แทนรูปลักษณ์ ภายนอกที่ดูน่ารักผ่านการเปรียบเทียบมุมมองต่าง ๆ ของสังคม เพื่อสื่อถึงการ ยอมรับในความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ว่าใครจะมองจากมุมไหน โดยเป็น

ความหมายสะท้อนถึงรูปลักษณ์ บุคลิก และมุมมอง รวมถึงการตั้งคำถามต่อค่านิยมความงามในสังคม ผ่านข้อความ “ฉันเป็นฉัน อยู่เสมอ อยู่ที่ว่าเธอจะเจอในมุมไหน” สะท้อนความมั่นใจในการเป็นตัวของตัวเอง และมุมมองทัศนคติของสังคมที่มองมา โดยเนื้อหาสื่อความหมายที่ไม่ได้คล้ายคลึงกับวัตถุโดยตรง แต่เกิดจากการสร้างความหมายใหม่ที่เกิดจากการรับรู้และตกลงร่วมกัน ดังนั้นกลวิธีการนำเสนอของคิ้วดำ ที่เชื่อมโยงกับกระแสความนิยมของปรากฏการณ์หมูแดง

ภาพที่ 5 เราต่างก็มี หลายมุม...



ที่มา: เฟซบุ๊ก เพจคิ้วดำ (25 กันยายน 2567)

2.6 เทศกาลต่างๆ

เทศกาลประเพณี ที่จัดทำขึ้นโดยนิยมปฏิบัติสืบกันจนเป็นแบบแผนขนบธรรมเนียม จารีตหรือประเพณี ตามกำหนดช่วงเวลา พบว่า การตื่นคนอะไรเป็นแผนหมิมักกลวิธีการนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบวัฒนธรรมประชาานิยม โดยเชื่อมโยงกับบริบทของเทศกาลคริสต์มาส ซึ่งเป็นช่วงแห่งความสุขที่ผู้คนทั่วโลกร่วมกันเฉลิมฉลองอย่างแพร่หลาย อีกทั้งการแต่งกายในธีมคริสต์มาสสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเนื้อหา คือ ปูมิม่า พบว่า การสื่อสารผ่านภาพการ์ตูนและมี

ข้อความที่กระชับ พร้อมกับการจำลองรูปลักษณะท่าทางของตัวละครที่คล้ายคลึงกับพฤติกรรมมนุษย์ในชีวิตจริง ภายใต้บริบทของเทศกาลคริสต์มาส ซึ่งเป็นช่วงเวลาแห่งความสุข ทั้งในด้านการแต่งกายธีมคริสต์มาส การจัดสถานที่ให้สอดคล้องกับบรรยากาศ เช่น กล้องของขวัญ ต้นคริสต์มาส และฉากภายในบ้าน ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้สื่อถึงสิ่งที่มีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน และทำหน้าที่สร้างบรรยากาศในช่วงเวลาของการเฉลิมฉลอง ขณะเดียวกัน มีข้อความที่ปรากฏขึ้นภายในภาพ สื่อถึงพฤติกรรมของผู้คนที่มักเปรียบเทียบภาพลักษณ์ระหว่างชีวิตจริงกับโลกออนไลน์ ซึ่งสะท้อนถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน

ภาพที่ 6 55555555555555



ที่มา: เฟซบุ๊ก เพจคนอะไรเป็นแพนหมี่ (25 ธันวาคม 2567)

3 กลวิธีการล้อเลียนเสียดสีสังคม

จากการศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการล้อเลียนเสียดสีสังคมผ่านรูปแบบการถ่ายทอดของการ์ตูน พบว่า การ์ตูนข้างนี้เป็นรูปแบบการถ่ายทอดเนื้อหามากที่สุด โดยเนื้อหาล้อเลียนเสียดสีในบริบทชีวิตประจำวัน รองลงมาคือ

การตูนล้อสังคมที่สร้างอารมณ์ขันเชื่อมโยงกับบริบททางสังคม ตามด้วยการตูนโฆษณาและการตูนประชาสัมพันธ์ ส่วนการตูนการเมือง พบน้อยที่สุด มีลักษณะในการนำเสนอในเชิงวิพากษ์อย่างแยบยล เชื่อมโยงกับสถานการณ์หรือช่วงเวลาทางสังคมและการเมืองในช่วงเวลานั้น

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาการตูนมินิมอลอารมณ์ดี” ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์ประเด็นทางสังคมที่สะท้อนผ่านเนื้อหาการตูนมินิมอลอารมณ์ดี และกลวิธีการนำเสนอเนื้อหาการตูนมินิมอลอารมณ์ดี สามารถอภิปรายผล โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การศึกษาประเด็นทางสังคมที่สะท้อนผ่านเนื้อหาการตูนมินิมอลอารมณ์ดี

ประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในเนื้อหาการตูนจำแนกประเภท ดังนี้ ประเด็นด้านสุขภาวะ ปรากฏมากที่สุด สะท้อนถึงความสำคัญของมีชีวิตสมบูรณ์ทั้งทางกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ ตามแนวคิดของวิพุธ พูลเจริญ (2544) ที่กล่าวว่าสุขภาวะครอบคลุมถึงการดำเนินชีวิตที่ยืนยาวและมีความสุขของทุกคนในสังคม รองลงมาคือประเด็นด้านเศรษฐกิจ สอดคล้องกับแนวคิดของ นิตา สุทธิสมบูรณ์ (2544) ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ของผู้คนในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับระบบแรงงาน ความมั่นคงทางรายได้ ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการหรือจัดการปัญหา เพื่อคุณภาพที่ดีขึ้น ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมเป็นอีกหนึ่งประเด็นที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่ส่งผลต่อสังคมโดยรวม สอดคล้องกับความคิดเห็นของ สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2542) ที่ระบุว่าสภาวะแวดล้อมรอบตัวมนุษย์ทางด้านกายภาพที่คนในสังคมจำนวนมากไม่รู้สึกรู้ว่าได้รับผลกระทบ เนื้อหาที่ปรากฏสะท้อนถึงปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมที่ยังไม่ได้รับ

การแก้ไขหรือการจัดการอย่างเป็นระบบ สำหรับประเด็นทางการเมืองเป็นประเด็นที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาการตูนน้อยที่สุด โดยสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทในการกระตุ้นให้เกิดการรับรู้และการตระหนักรู้ต่อนโยบายและการดำเนินงานของภาครัฐในการบริหารจัดการกับปัญหานี้ ผลการศึกษาไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ จันทมร สีหาบุญลี (2558) กล่าวว่า การจัดสรรอำนาจเพื่อประโยชน์สูงสุดของประชาชนหรือการจัดระเบียบของสังคมอย่างยุติธรรมเพื่อสนองตอบประโยชน์สูงสุดของประชาชนอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน เมื่อพิจารณา ภาพรวมของประเด็นทางสังคมทั้ง 4 ด้าน สอดคล้องกับแนวคิดของ Stewart (2023) ที่ระบุว่า ปัญหาทางสังคมคือพฤติกรรมหรือเงื่อนไขที่ส่งผลกระทบต่อคนในสังคม ทั้งในระดับปัจเจกและผู้คนจำนวนมากในสังคมอย่างกว้างขวาง โดยเนื้อหาประเด็นทางสังคมสะท้อนถึงการตระรู้ ความขัดแย้งทางค่านิยม และความต้องการได้รับการแก้ไขผ่านการดำเนินการทางสังคม ทรัพยากรหรือกฎระเบียบ จากจำแนกประเภทประเด็นทางสังคม

จากจำแนกประเภทประเด็นทางสังคม ผู้วิจัยได้นำประเด็นดังกล่าวมาวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง พบว่า เนื้อหาการตูนมีแก่นเรื่องที่นำเสนอความพยายามของบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความคิดแตกต่างจากคนอื่น ที่มุ่งหวังถึงการเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่างหรือทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อให้บรรลุความต้องการ และแก้ไขความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และสังคม โดยสะท้อนผ่านความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ลักษณะนิสัย และบุคลิกของตัวละคร ที่บทบาทในการดำเนินเรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน โดยลักษณะการเล่าเรื่องผ่านเนื้อหาการตูนสอดคล้องกับแนวคิดของ (Walter R. Fisher) ได้ระบุว่า การเล่าเรื่องและเรื่องเล่ามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์และการเล่าเรื่องยังมีบทบาทหน้าที่ในการต่อยอดมรดกวัฒนธรรมเดิม ๆ ให้มั่นคง (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) เมื่อพิจารณาจากการวิเคราะห์เนื้อหา

ประเด็นทางสังคมผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องผสมผสานกับรูปแบบการถ่ายทอดการ์ตูนแต่ละประเภท พบว่า นวัตกรรมและคณะไหนเป็นแพนหมี่ มักถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนซ้ำกัน มุ่งเน้นความขบขันเป็นหลัก นำเสนอในลักษณะเหตุการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวันมา สร้างเนื้อหาโดยผูกเรื่องราวสอดแทรกมุกตลกเข้าไป ส่วนคิวดำเนินการถ่ายทอดในรูปแบบการ์ตูนล้อสังคม บทบาทสำคัญ คือไม่เพียงแต่ให้อารมณ์ขัน แต่ยังเป็นเครื่องกระตุ้นต่อปัญหาสังคมอีกด้วย ซึ่งรูปแบบการถ่ายทอดการ์ตูนสอดคล้องกับแนวคิด ศักดา วัฒนจินทร์ (2548) กล่าวว่า การตูนมีบทบาทในการสื่อสารเพื่อความสนุก รวมถึงเพื่อจุดประสงค์อื่นใดก็ตาม และนับเป็นเครื่องมือทางความคิดในการสร้างสรรค์ที่สื่อสารความหมายตามเจตนาอย่างใดอย่างหนึ่งของผู้สร้างสรรค์

2. กลวิธีการนำเสนอเนื้อหาการ์ตูนมินิมอลอารมณ์ดี

จากผลการวิเคราะห์ภาพการ์ตูนโดยจำแนกเนื้อหาตามแนวคิดสัญลักษณ์ผ่านหลักไตรวิภาค ได้แก่ ปฏิม่า เป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏมากที่สุดในการนำเสนอเนื้อหา โดยสะท้อนภาพที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งสามารถสื่อความหมายได้โดยตรง ไม่ซับซ้อนและเข้าใจง่าย การใช้ปฏิม่าในการตูนมินิมอลจึงเป็นกลวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่ช่วยลดระยะเวลาในการตีความ ทำให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างรวดเร็วและตรงประเด็น สัญลักษณ์ที่ปรากฏรองลงมา สัญลักษณ์ โดยการนำเสนอเนื้อหาไม่มีความหมายคล้ายคลึงกับสิ่งที่แทนความหมายโดยตรง แต่เกิดจากการเรียนรู้และการตกลงร่วมกันในสังคมหรือวัฒนธรรม ส่วนดัชนีเป็นสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่แสดงความสัมพันธ์แบบเป็นเหตุเป็นผลโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง ซึ่งทำให้การถอดรหัสความหมายซับซ้อน ส่งผลให้สัญลักษณ์ประเภทนี้พบน้อยในเนื้อหาการ์ตูนมินิมอลโดยรวม สอดคล้องกับแนวคิดของ Charles Sanders Peirce (1839-1914) อธิบายว่าการทำงานของสัญลักษณ์ผ่านองค์ประกอบ

ไตรวิภาค โดยวัตถุจะเป็นจุดเริ่มต้นของการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ซึ่งกระบวนการให้ความหมายคือการถอดรหัสสัญญาณจะเกิดขึ้นได้ต้องเริ่มต้นจากความเป็นตัวแทนของสัญญาณนำไปสู่การตีความต่อวัตถุ อย่างไรก็ตาม Peirce ชี้ให้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการถอดรหัส คือ วัตถุของสัญญาณมักจะซ่อนเร้นแฝงความหมายทำให้ไม่สามารถตรวจสอบมันได้โดยตรง หรือหากตรวจสอบมันได้ มันก็อาจไม่จำเป็นต้องมีสัญญาณที่เป็นตัวแทน ต้องอาศัยการตีความจากผู้ที่มีความเข้าใจหรือมีประสบการณ์ร่วม โดยสัญญาณที่ปรากฏในการ์ตูนทำหน้าที่ เพื่อสื่อความหมายรูปแบบต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจ

กลวิธีการนำเสนอรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยมที่เชื่อมโยงกับบริบททางสังคมซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและสถานการณ์ที่เป็นกระแสได้รับความสนใจจากสังคม เช่น กีฬา แอนิเมชัน เพลง การบริโภค มีม และเทศกาลหรือประเพณี มาถ่ายทอดในลักษณะที่เข้าถึงง่ายและใกล้เคียงกับประสบการณ์ โดยใช้สัญญาณในรูปแบบไตรวิภาค ได้แก่ ปฏิมา ดัชนี และสัญลักษณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Raymond Williams (1983) กล่าวว่า สิ่งที่อยู่ในกระแสแล้วได้รับความนิยมจากประชาชนเป็นจำนวนมาก หรือผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อเอาชนะใจประชาชน เพื่อสนองความชื่นชอบคนหมู่มาก

กลวิธีการล้อเลียนเสียดสีสังคมผ่านรูปแบบการถ่ายทอดของการ์ตูนที่มีบทบาทในการสื่อสารเชิงล้อเลียน การ์ตูนซ้ำกันเป็นรูปแบบที่ถ่ายทอดพบมากที่สุด โดยล้อเลียนพฤติกรรมในชีวิตประจำวันผ่านภาพการ์ตูนที่สื่อความหมายได้โดยตรงไม่ซับซ้อนสามารถเข้าใจง่าย ขณะที่รูปแบบการถ่ายทอดผ่านการตูนล้อสังคม การ์ตูนโฆษณา การ์ตูนประชาสัมพันธ์ และการ์ตูนการเมือง ล้วนแสดงให้เห็นถึงการสื่อความหมายที่ล้อเลียนเสียดสีเกี่ยวข้องกับสังคมในหลายมิติผ่านรูปแบบที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ศักดา

วิมลจันทร์ (2548) อธิบายว่า การตูนมีบทบาทในการสื่อสารเชิงล้อเลียน โดยมักปรากฏการเขียนเป็นภาพในที่ต่างๆ ซึ่งเป็นการแสดงออกอย่างหนึ่ง เพื่อระบายความกดดัน ปลอบใจ เพื่อความสนุกสนาน รวมถึงเพื่อจุดประสงค์อื่นใดก็ตาม และเป็นการล้อเลียนที่แฝงความคิดเห็น บางอย่างไว้ด้วย เช่น วิจารณ์, ประชด, อุปมา, เป็นอุทาหรณ์ และการซ้ำเติม ดังนั้น การล้อเลียนเสียดสีผ่านการ์ตูนจึงไม่เพียงสร้างความบันเทิง แต่เป็นกลวิธีการสื่อสารที่สะท้อนความคิด ความรู้สึก และทัศนคติต่อสังคมได้อย่างแยบยล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปประยุกต์ใช้

1. ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ประโยชน์สาขาสังคมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ โดยเฉพาะในประเด็นด้านการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของการตูนในการสะท้อนประเด็นทางสังคม อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการศึกษาเชิงวัฒนธรรม การสื่อสารมวลชน รวมถึงการประยุกต์ใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือในการสร้างบทสนทนาและความเข้าใจร่วมในสังคม
2. ผลการศึกษานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบการสื่อสารของการตูนในเชิงการตลาด เพื่อให้ผู้ประกอบการเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภคของกลุ่มเป้าหมาย และสามารถนำเนื้อหาไปพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารที่ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์กับกลุ่มผู้บริโภค
3. ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาประเด็นด้านสุขภาวะหรือประเด็นทางสังคมอื่นๆ ที่สะท้อนผ่านการตูน เช่น การส่งเสริมสุขภาพจิต หรือนำไปใช้ในการวางแผนรณรงค์เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต ตลอดจนการสร้างความรู้ในสังคมเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ด้านการเมือง และประเด็นที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาเนื้อหาที่สะท้อนประเด็นทางสังคมและกลวิธีการนำเสนอจากสาร เป็นหลัก ดังนั้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดและรอบด้าน งานวิจัยในอนาคตควรขยายขอบเขตศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของผู้รับสาร เช่น ทัศนคติ พฤติกรรม และระดับความพึงพอใจ เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจและการรับรู้ต่อประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในการ์ตูน

2. งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเนื้อหาจากการ์ตูนหลายบัญชีผู้ใช้งาน ซึ่งช่วยให้เห็นภาพรวมของการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและกลวิธีการนำเสนอเนื้อหา อย่างไรก็ตาม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเชิงลึกเกี่ยวกับเนื้อหา งานวิจัยในอนาคตควรพิจารณาศึกษาเนื้อหาจากผู้สร้างที่เฉพาะเจาะจงหรือเพจใดเพจหนึ่ง เพื่อวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของเนื้อหาและกลวิธีการสื่อสารอย่างละเอียด

3. งานวิจัยในอนาคตขยายขอบเขตการศึกษาเนื้อหาการ์ตูนที่เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์รูปแบบอื่น เช่น แพลตฟอร์มวิดีโอ ซึ่งมีลักษณะการนำเสนอที่แตกต่างจากสื่อภาพ เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสารในมิติใหม่ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมใช้สื่อของผู้รับสาร

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). *มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่*. บริษัท เอ็ดดิสัน เพรส โพรดักส์ จำกัด
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์
- กาญจนา แก้วเทพ. (2554). *สื่อเก่า-สื่อใหม่: สัญญา อัตลักษณ์ อุดมการณ์*. ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์
- กาญจนา แก้วเทพ. (2555). *สื่อที่ใช้ ของใครที่ชอบ: การ์ตูน โทรทัศน์ท้องถิ่น แพนคลับ*. ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์
- ขจิตขวัญ กิจวิสาละ. (2564). ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา. *วารสาร ศาสตร์*, 14(3), 8-77.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcmag/article/view/250754>
- คมลักษณ์ ไชยยะ. (2562). พื้นฐานแนวคิดสัญวิทยาของโรลิ่งด์ บาร์ตส์. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 7(2), 27-62.
- จันทมร สีหาบุญลี. (2558). *ระบบการเมือง*. สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
<https://library.parliament.go.th/sites/default/files/assets/files/works/academic>
- จำเรียง จันทรประภา. (5 มกราคม 2552). *วัฒนธรรมประชานิยม*. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา
- เจิดฉวี แสงจันทร์. (2552). *มินิมอลอาร์ต*. บริษัท เดอะเกรทโฟนอาร์ท จำกัด
- นันทพร วงษ์เชษฐา. (2563). *ความหมายทางการเมืองในเฟซบุ๊ก เพจใช้x แมวมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน*.

- วิพุธ พูลเจริญ. (2544). *สุขภาพ อุดมการณ์ และยุทธศาสตร์ทางสังคม*.
สถาบันวิจัยสาธารณสุข
ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2548). *เข้าใจการ์ตูน*. โรงพิมพ์เรื่องแก้วการพิมพ์
สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2542). *สังคมวิทยาปัญหาสังคม*. โรงพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2561). *สารกับการสื่อความหมาย*. แดเน็กซ์ อินเตอร์
คอร์ปอเรชั่น

ภาษาต่างประเทศ

- John Storey. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture*.
<https://doi.org/10.4324/9781315226866>
Silverfort. (ม.ป.ป). *บัญชีผู้ใช้ (Account)*.
<https://www.silverfort.com/th/glossary/user-account/>
Stewart, R. (2023, November 21). *Social Issues Definition, Causes & Examples*. study.com
<https://study.com/academy/lesson/social-issues-definition-examples.html#section---WhatAreSocialIssues>
THE MOMENTUM (2018). *Minimalism*.
<https://themomentum.co/minimalism-art/>
THAILAND SOCIAL AWARDS. (2025). *13th Thailand Social Awards*.
<https://thailandsocialawards.com/social-metric/>