

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง "กลยุทธ์การใช้ "อารมณ์ขัน" ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์" ครั้งนี้ ตามวัตถุประสงค์ที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 1 ทั้ง 3 ข้อ ผู้วิจัยได้คัดเลือกแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ "อารมณ์ขัน" ที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาได้ดังนี้คือ

1. ตรรกะของเรื่องตลก
2. แนวคิดเรื่องการแบ่งประเภทของตลก
 - 2.1 การแบ่งประเภทตลกตามลักษณะเนื้อหา : ทศนะของตะวันตก
 - 2.2 การแบ่งประเภทตลกตามลำดับชั้น : แนวคิดเรื่องบันไดตลก Thompson
 - 2.3 การแบ่งประเภท/ชนิด ตามทศนะของ Mahadev L. Apte
3. แนวคิดและมุมมองทางทฤษฎีพื้นฐานของอารมณ์ขัน Mahadev L. Apte
4. แนวคิดการเขียนเรื่องซ้ำชั้นและการปรับเปลี่ยนเรื่องซ้ำชั้นโดย Lapoce

1. ตรรกะของเรื่องตลก

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536) ได้อธิบายว่าเรื่องตลกซ้ำชั้นเกิดขึ้นจากการเล่นกับความหมาย รูปแบบต่างๆ คือ การทำให้เรื่องที่เสนอผิดไปจากความหมายโดยทั่วไป เรื่องตลกมักจะเอาเรื่องราวต่างๆ มาล้อเลียนทำให้ความหมายเปลี่ยนไป หรือกลับหน้าเป็นหลังเสีย ซึ่งเรื่องธรรมดาๆ ก็กลายเป็นเรื่องตลกขึ้นมาได้ ความหมายที่เรากล่าวถึงในที่นี้ หมายถึงระบบสัญลักษณ์ต่างๆ อาทิ ภาษา, ดนตรี, การแต่งกาย และกริยาท่าทาง ที่เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความหมาย ความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลและของสังคมส่วนรวม ระบบความหมายหรือระบบสัญลักษณ์นั้น มีแบบแผนเฉพาะของตนเองซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นสถาบันที่ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ต่างๆ สมาชิกของสังคมจะเข้าใจและสามารถใช้สัญลักษณ์เหล่านี้ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ในวัฒนธรรมนั้นๆ โดยทั่วไปแล้ว การเรียนรู้แบบแผนของสถาบันทางสังคม เป็นการป้อนเพาะให้สมาชิกประพฤติปฏิบัติ ตามแบบแผนที่วางไว้ แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีสมาชิกที่ขบถ หรือเบี่ยงเบนออกไปนอกกฎเกณฑ์อยู่เสมอๆ ซึ่งทำให้ต้องมีการปรับแบบแผนอยู่เป็นระยะๆ

อย่างไรก็ดี เราอาจนิยามระบบความหมายให้กว้างออกไปได้อีกว่านอกจากจะเป็นตัวกลางของการสื่อสารความคิดและความรู้สึกของสมาชิกในสังคมแล้ว ระบบความหมายยังทำให้เราสามารถทำนายปฏิกิริยาตอบสนองของอีกฝ่ายหนึ่งได้ด้วย และเรื่องตลกอาจเกิดขึ้นได้เมื่อสิ่งที่สนองกลับผิดไปจากความคาดหมายที่เรามีอยู่ เราจึงนิยามว่า อารมณ์ขัน เป็นการเล่นกับความหมายที่มีแบบแผนแน่นอนอยู่แล้ว (Institutionalized Meaning) และความหมายใหม่อาจมีลักษณะแหวกจากกรอบที่วางไว้ เรื่องของอารมณ์ขันจึงเหมือนกับการเล่นเกม แต่ละฝ่ายต้องเข้าใจกฎเกณฑ์ที่จะเล่นได้ หากฝ่ายหนึ่งไม่เข้าใจหรือไม่รู้กฎเกณฑ์เรื่อง que ที่คิดว่าตลกก็อาจจะแปรเปลี่ยนเป็นการดูหมิ่น หรือ การโฆษณาชวนเชื่อ ฯลฯ

ในเมื่อตลกคือการเล่นกับความหมาย ดังนั้น การเล่นตลกจึงมีวิธีเล่นอันเป็นลักษณะของการสร้างโดยอาศัยหลักดังนี้ คือ

- 1.1 การเล่นตลกกับภาษา
- 1.2 การเล่นตลกกับสามัญสำนึก
- 1.3 การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน
- 1.4 การเล่นตลกกับอารมณ์และความรู้สึก
- 1.5 การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต

1.1 การเล่นตลกกับภาษา

โดยทั่วไป การใช้ภาษาจะมีไวยากรณ์ และรูปประโยคคอยกำกับให้เป็นแบบแผนเดียวกัน เมื่อไรก็ตามที่เราพูดผิดไปจากแบบแผนที่กำหนดไว้ สิ่งที่เราพูดจะเป็นเรื่องน่าขันไปทันที การเล่นด้วยคำหรือการเล่นกับสำนวนโวหารต่างๆ เป็นรูปแบบที่นิยมกันมากของการเล่นตลกกับภาษา วิธีการก็คือการนำเอาโครงสร้างเดิมของภาษา เช่นรูปประโยค หรือกลุ่มคำมากลับเสียใหม่จากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย (จาก กข เป็น ขก เป็นต้น) ดังตัวอย่างที่ยกมานี้

ครูภาษาอังกฤษ "คำว้า" "เพิล" , แปลว่าอะไร นายมั่ง"

นายมั่งโง่งงลุกขึ้นยืน "แปลว่าคุณใหม่ครับ"

ครูภาษาอังกฤษ "เห็นจะเป็นภาษาที่โลกพระอังคารพูดกันกระมัง?"

นายมั่ง "มิได้ครับ คุณใหม่ก็คือไซ่มุก ไซ่มุกก็คือ "เพิล"

(ศัพท์ไทย, เล่ม 1 ตอนที่ 8 มีนาคม 2464, หน้า 1091 โดย จ.ล.อัครเสนา ในอนอก นาวิกมูล ข้าชั้น
สมัยคุณปู่, 2539)

บทละครเรื่อง พระมะเหลเถไถ ของคุณสุวรรณ (2463) ก็เป็นการเล่นตลกกับ
ภาษาในอีกรูปแบบหนึ่ง โดยการเลียนสัมผัสสัมผัสในตามฉันทลักษณ์ของกลอน แต่เป็นการ
เลียนแบบที่เล่นกับเสียงของคำเมื่ออ่านออกเสียงแล้วฟังดูน่าขันเข้าทำนองประเภท Absurd

เมื่อนั้น

พระมะเหลเถไถมะไหลกา
สถิตย์ยังแท่นทองกะโปลา
ศุษาปาลากะโปเล
วันหนึ่งพระจึงมะเหลเถไถ
มะเหลเถไถไพรพริกมะริกเข
แล้วจะไปเที่ยวชมมะลมเต
มะโลโตโปเปมะลูตุ
ตรีแล้วพระมะเหลเถไถเปปะ
มะเลโตโคลคละมะหรุจ
จรจรัดตันดัดพลัดพลู
ไปสู่ปราสาทท้าวโปลา ๔ คำ ๔ เพลงซ้ำ

การเล่นสำนวนโวหารต่างๆ และการเล่นคำผวน ในเพลงพื้นบ้านก็จัดเข้าใน
จำพวกการเล่นตลกกับภาษา อย่างไรก็ตาม การเล่นตลกแบบนี้ไม่จำกัดเฉพาะภาษาพูดหรือภาษา
เขียนเท่านั้น ยังสามารถใช้ได้กับระบบสัญลักษณ์อื่นๆ อีก เช่นดนตรี หรือภาษาเขียน ซึ่งนักเล่น
ตลกนำเอาต้นแบบมาล้อให้ผิดไปจากของเดิม แต่ก็ยังคงลีลาหรือสไตล์ทางศิลปะต้นแบบเอาไว้
บางส่วน เพื่อให้รู้ว่าเอางานของศิลปินคนใดมาล้อเลียน ในปัจจุบันเราจะพบการเล่นตลกในแนวนี้
มากในงานประเภท Pop Art และงานโฆษณา

การเอาแบบแผนของระบบภาษาหรือระบบสัญลักษณ์อื่นๆ มาล้อเลียน ทำให้เกิด
รูปแบบใหม่ขึ้นในโครงสร้างเดิม แต่ไม่ถึงกับเป็นการปฏิวัติอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากวิธีการเล่นกับ
ภาษาที่เราใช้กันอยู่กันเป็นประจำได้รับการอัดฉีดให้มีชีวิตชีวา และในขณะเดียวกันก็ทำให้มี
เสถียรภาพมากขึ้นด้วย เพราะการเล่นตลกเท่ากับแบบฝึกหัดทดสอบความคงทนและความถูกต้อง

ของต้นแบบนั่นเอง เราจะเห็นได้ว่าการล้อเกิดขึ้นจากการเทียบเคียงรูปแบบใหม่กับรูปแบบเก่า ความหมายที่สร้างขึ้นมานี้เป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความหมายเดิม เราจะเข้าใจการเล่นตลกนี้ได้ ต่อเมื่อเราเข้าใจคู่ความหมายที่ถูกยกมาไว้ด้วยกัน (แต่ถูกกลับหลังเสีย) อย่างไรก็ตาม การเล่นตลกจะไร้ความหมายไปทันทีถ้าเราเข้าใจว่า ผู้ล้อมีเจตนาจะเลียนแบบสำนวนของใคร หรือลีลาแบบไหน แต่ถ้าเราสื่อสารกับการล้อเลียนประเภทนี้ได้ เราก็จะหัวเราะไปกับความไร้สาระของการ เล่นตลกกับภาษาได้อย่างเต็มที่

1.2 การเล่นตลกกับสามัญสำนึก

ในการจัดระเบียบสังคม แต่ละสังคมก็มีกฎเกณฑ์ว่าเรื่องใดสามารถพูดคุยกันได้ อย่างเปิดเผย และเรื่องใดบ้างเป็นเรื่อง “ต้องห้าม” หรือเป็นเรื่องเพื่อฝันที่เป็นจริงไปไม่ได้ กฎเกณฑ์เหล่านี้เป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไปจนกลายเป็นสามัญสำนึกของสมาชิกในสังคมนั้น แต่ถึงแม้ว่าสังคมจะกำหนดไว้ว่าเรื่องไหนบ้างที่ห้ามพูดแต่อย่างน้อยก็ยังมีสองประเภท คือ “คนบ้า” และ “เด็ก” ที่อยู่เหนือกฎเกณฑ์ในเรื่องนี้ พวกเขาไม่รับรู้ข้อตกลงทางสังคม ทำให้สามารถพูดหรือ แสดงออกในทางบ้าๆ บอๆ ที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานได้

การล้อเลียนเรื่องที่เราเข้าใจกันว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึกนี้ มักจะเรียกกันว่า เป็น เรื่องตลกไร้สาระหรือ Absurd คือเข้าทำนองเป็นเรื่องที่รู้อยู่แล้วว่าเป็นไปไม่ได้เป็นการแหวกแนว กฎเกณฑ์ต่างๆ โดยเล่นกับความคิดที่โง่หรือ บ้ามากๆ หรือเล่นตลกโดยใช้ตรรกะแบบฉลาดแกมโกง นั่นคือเรื่องตลกตัวฉกาจมักจะชอบการเล่นตลกแบบนี้เพราะเขาสามารถเล่นมุขตลกที่คมคาย ชนิดที่คนฟังมักคาดไม่ถึง

นิยายวิทยาศาสตร์ก็จัดอยู่ในประเภทของการเล่นตลกกับสามัญสำนึกด้วยเช่นกัน เพราะเป็นการจินตนาการไปในสิ่งที่รู้กันอยู่ว่าเป็นไปไม่ได้ ผู้อ่านส่วนใหญ่จึงสนุกไปกับความคิด บ้าๆ ของผู้เขียน แต่จะมีคนอีกกลุ่มหนึ่งที่พยายามแปรจินตนาการที่ทั้ง บ้า และ โง่ ในนิยายวิทยาศาสตร์ให้กลายเป็นความจริง การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้ทำให้ความฝันเป็น นิยายวิทยาศาสตร์หลายเรื่องกลายเป็นความจริงขึ้นมาในที่สุด เช่น เรื่องการเดินทางด้วยลูกบอลลู่น ในเรื่องแปดสิบวันรอบโลก การเดินทางได้สมุทร ในเรื่องทะเลสองหมื่นโยชน์ เป็นต้น เสน่ห์ของ นิยายวิทยาศาสตร์จึงอยู่ตรงที่มีความเป็นไปได้แฝงอยู่ในความเป็นไปไม่ได้ แต่สำหรับเรื่องตลกเล่น

แบ่งระหว่างความเป็นไปได้ และความเป็นไปไม่ได้ ทาบเป็นเส้นเดียวกัน ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างไร้ความหมายกลายเป็นเรื่องโง่เขลาไปหมด

1.3 การเล่นตลกกับอารมณ์และความรู้สึก

มนุษย์เรียนรู้วิธีการแสดงออกเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกจากวัฒนธรรม เป็นต้นว่า อารมณ์รักจะมีการแสดงออกแบบหนึ่ง - ร่าเริง , ร้องเพลง, เอาใจคนรัก ฯลฯ อารมณ์เศร้าเสียใจก็มีการแสดงออกอีกแบบหนึ่ง - ซึม, ร้องไห้อยู่คนเดียว ฯลฯ เราเรียนรู้ว่าในงานศพ เราควรแสดงสีหน้าเศร้าหรือเคร่งขรึม ไม่หัวเราะตอกระซิกกัน หรือในงานแต่งงานเราควรทำตัวให้สนุกสนานเข้ากับบรรยากาศของงานเลี้ยง ไม่ว่าจะป็นอารมณ์รัก, เสียใจ, ตีใจ หรือโกรธ สังคมมีแบบแผนที่กำหนดไว้ล่วงหน้าแล้วว่าควรจะมีการแสดงออกอย่างไร แต่การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึกจะนำเอาสิ่งที่เชื่อว่าเป็นการแสดงออกที่ถูกที่ควรมาล้อเล่น ในตอนแรก เราจะรู้สึกเจ็บลึกๆเมื่อฟังเรื่องตลกแนวนี้ แต่เสียงหัวเราะจะช่วยให้ความเจ็บปวดหรือความกระตาคายค่อยเลือนหายไป

การเล่นตลกกับเรื่องของอารมณ์ความรู้สึก เป็นเรื่องที่ค่อนข้างจะละเอียดอ่อน บางครั้งแทนที่จะตลกกลายเป็นการตอกย้ำความเจ็บปวด เรื่องตลกในแนวนี้มักนำเอาเรื่องเกี่ยวกับความตาย ความเจ็บป่วย หรือความรู้สึกในเรื่องเพศ ที่เราเก็บซ่อนไว้ในส่วนลึกออกมาเสนออีกแง่มุมหนึ่ง โดยทั่วไปแล้ว มักเป็นเรื่องต้องห้ามหรือเป็นเรื่องแสดง ที่คนจำนวนมากไม่ยอมรับว่าการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึกที่เรียกว่า Black Humour นี้ เป็นส่วนหนึ่งของการเผชิญหน้ากับปัญหาบางปัญหาที่บางครั้งสังคมก็ไม่มีคำตอบสำเร็จรูปมาให้ พวกเขาเห็นว่านอกจากจะไม่ตลกแล้ว เรื่องแบบนี้ยังไร้รสนิยมอีกด้วย

1.4 การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน

ความขี้เล่นของมนุษย์ทำให้มนุษย์ทำให้ สามารถหยิบเอาเรื่องรอบตัวมาล้อเลียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะป็นเรื่องในครอบครัว, เรื่องระหว่างมิตรสหาย, เรื่องศิลปินวัฒนธรรม หรือเรื่องการเมืองที่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมในชีวิตประจำวัน วิธีการเล่นตลกกับเหตุการณ์เหล่านี้ทำได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับเจตนาของเจ้าของอารมณ์ขันว่าต้องการเล่นตลกแบบจำอวด หรือว่าต้องการล้อเลียนอย่างเบาๆ เพื่อหยอกเย้า หรือเสียดสีรุนแรง

ถ้าเป็นการเล่นตลกแบบแรก ที่มุ่งหมายให้เกิดความขบขันเป็นหลักวิธีการที่ใช้มักเลือกการเลียนแบบที่เรียกว่า Parody เช่น การเอาทำนองเพลงของนักดนตรีบรมครูมาล้อ โดยการเล่นคีย์เสียงหรือโน้ตบางตัวให้เพี้ยนไปจากต้นฉบับ ปัจจุบันการเล่นตลกแบบล้อเลียน เริ่มถูกนำมาใช้มากขึ้นในในรายการโทรทัศน์จะเห็นได้จากลีลาของพิธีกรบางคน หรือรายการที่จัดขึ้นมาโดยเฉพาะ เช่น รายการเวทิววาที

การเล่นตลกประเภทเสียดสี หรือ Satire นอกจากสร้างความขบขันแล้วยังทำให้ทั้งผู้เล่นเกิดความสะใจที่ได้หัวเราะใส่คนอื่นหรือเป็นการระบายความคับข้องใจบางประการ ซึ่งโดยปกติถูกเก็บกดเอาไว้ การเล่นตลกนี้มักจะเป็นการเสียดสีทางการเมือง หรือวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาสังคม, ความสัมพันธ์ในครอบครัว หรือสถาบันทางสังคมอื่นๆ ตัวอย่างของ Satire ที่เราเห็นเป็นประจำคือ การ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์ต่างๆ ทั้งประเภทช่องเดียวและหลายช่องจบ (Comic Strip) การเสียดสีในแนวนี้อาจเรียกเฉพาะเจาะจงไปได้ว่าเป็นการล้อเลียนแบบ Caricature หมายถึง การเขียนหรือแสดงภาพล้อบุคคลในลักษณะเกินจริงมักจะล้อสรีระของบุคคลสำคัญต่างๆ ผู้ล้อต้องการเผยให้เห็นคุณสมบัติที่ดี หรือที่ชั่วร้ายซึ่งเราอาจมองข้ามไป รูปแบบนี้มีอิทธิพลมากในการวิพากษ์วิจารณ์ผู้ที่อยู่ในอำนาจ เพราะนักเขียนภาพล้อจะเอานักการเมือง หรือผู้มีอำนาจในสังคมมาซ้ำแหวะเป็นชิ้นๆ ข้อแตกต่างของการ์ตูนการเมืองและการ์ตูนทั่วไปคือ แม้ว่าจะเขียนโดยวิธีการ Caricature เหมือนกัน แต่การ์ตูนจะไม่เน้นที่บุคคลสำคัญ มักเล่นตลกกับคุณสมบัติต่างๆ ของคน หรือเอาเรื่องเล็กๆ มาขยายผ่านการเขียนการ์ตูนเพื่อให้เห็นเป็นเรื่องขำขัน ทำให้เราเห็นว่าคนธรรมดาๆ ก็มีแง่มุมที่ตลกแฝงอยู่ นิตยสารการ์ตูนประเภทนี้ ได้แก่ ชายหัวเราะ, หนูจ๋า หรือ Mad และ Asterix ของต่างประเทศ

นอกจากนี้ Satire ยังสามารถนำเสนอในรูปแบบอื่นๆ ได้อีก เช่น ละครแนว Satire ทั้งเรื่อง หรือเป็นบางส่วนของเรื่อง หรือเป็นบุคคลของตัวละครบางตัว ผู้เขียนอาจใช้การเสียดสีแบบ Ironic ที่ทำให้คนดูหัวเราะนี้ๆ อยู่ในคอ หรือยิ้มน้อยๆ หรืออาจจะใช้การเสียดสีแบบ Sarcastic ที่มีความรุนแรง หรือทิ่มแทงกันอย่างตรงไปตรงมา บางครั้งก็ฆ่าตัวละครเพื่อให้เกิดความสะใจ (ในความหมายที่ทำให้ตัวละครตัวนั้นหมดความสำคัญ หรือไม่มีบทบาทเลย)

สำหรับตัวละครตลกโดยทั่วไปมักเรียกกันว่า Comedy ซึ่งเน้นที่ความตลกขบขัน การนำเสนออาจใช้ลักษณะของ Parody ผสมผสานกับ Satire บ้าง แต่บ่อยครั้ง ละครตลกก็มักแทรกอยู่ในละครแนวเศร้าแบบ Tragedy ทำให้เส้นแบ่งระหว่างอารมณ์เศร้า และอารมณ์ขำปนเป

กันจนแยกไม่ออกตัวอย่างเรื่องหลายรสนแบบนี้เป็นรูปแบบหลักรูปแบบหนึ่งของภาพยนตร์ไทยที่มักมีตัวตลกคอยจี๋เส้นคนดู และชี้ให้เห็นแง่มุมที่ซ้ำซ้อนของตัวเอก วิธีการนี้ทำให้แก่นเรื่องดำเนินไป

รูปแบบของการนำเสนออารมณ์ขันในชีวิตประจำวันที่มีการถ่ายทอดมาจากอดีต คือ เทพนิยาย (Fairy Tale) และนิทานสอนใจ (Fable & Parable) เรื่องเหล่านี้มักจะไม่ล้ำสมัย เพราะพูดถึงความดีความชั่วของมนุษย์โดยมองในแง่ที่ขบขัน เช่นนิยายชุดของฮันส์คริสเตียนแอนเดอร์สัน หรือเรื่องเทพารักษ์กับคนตัดต้นไม้ เทพนิยายมักจะไม่อยู่ในกฎเกณฑ์ของผู้ใหญ่ แต่ร่วมในจินตนาการของเด็กๆ ทำให้เรื่องมีพลัง และมีเสน่ห์ นอกจากนี้ ยังมีข้อคิดทางปรัชญาแฝงอยู่แทบทุกเรื่อง

นิทานสอนใจก็มีลักษณะใกล้เคียงกับเทพนิยาย แต่เป็นเรื่องซ้ำซ้อนแทรกเสียดแบบผู้ใหญ่เอาไว้ด้วยจึงเป็นเรื่องที่ผู้ใหญ่ฟังได้เด็กฟังดี นิทานสอนใจเน้นคนฟังกลุ่มเด็ก (Fable) มักจะใช้สัตว์เป็นตัวละคร เช่น นิทานอีสป เรื่องราชสีห์กับหนู เรื่องกบเลือกนาย เป็นต้น นิทานเหล่านี้มักทำหน้าที่สอนศีลธรรม บางเรื่องใช้คนเป็นตัวละครของเรื่องและมีการผูกเรื่องที่ลึกซึ้งกว่า Fable แต่บ่อยครั้งที่ Parable มุ่งสอนศีลธรรมเสียจนขาดอารมณ์ขัน ตัวอย่างคลาสสิกของการผสมผสานระหว่าง Fable และ Parable ได้แก่วรรณกรรมเรื่อง Animal Farm ของ George Orwell (1945) ซึ่งเขียนขึ้นเพื่อเสียดสีระบบการเมืองแบบอำนาจนิยมของผู้นำรัสเซียในขณะนั้น ในเรื่องนี้ Orwell เขียนให้ตัวละครทุกตัวเป็นสัตว์แต่มีบุคลิกแบบมนุษย์

อารมณ์ขันในเทพนิยายก็ดี นิทานสอนใจดี ล้วนใช้วิธีการแบบเสียดสีเพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบระหว่างเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน และสภาพการณ์ที่เป็นอุดมคติ เพราะเนื้อหาส่วนใหญ่มักพูดถึงมนุษย์ความกับความดั่งาม ดังนั้น ด้านหนึ่งเท่ากับเป็นการเตือนสติให้เราประพฤติปฏิบัติตัวตามแนวอุดมคติ อีกด้านหนึ่งก็เป็นการวิพากษ์วิจารณ์ผู้ที่สังคมเห็นว่า มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐาน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บุคคลที่เป็นผู้นำทางการเมืองหรือผู้นำทางศาสนา อย่างไรก็ตาม การใช้อารมณ์ขันแบบเสียดสีต้องใช้อย่างระมัดระวัง ให้อยู่ในขอบเขตของเรื่องตลกมีเช่นนั้นแล้ว จะกลายเป็นเรื่องเหลวไหล หรือการนินทาว่าร้ายเป็นส่วนตัว

1.5 การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต

นักสังคมวิทยาเช่น Zijderveld เห็นว่าพฤติกรรมทางสังคมของคนเรานั้น มีแบบแผนที่แน่นอน ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติจนเป็นกิจวัตร และเป็นข้อตกลงร่วมกัน จนในที่สุดกลายเป็นสถาบันทางสังคมขึ้นมา สมาชิกของสังคมจะรับรู้แบบแผนทางการปฏิบัติตามที่ตนสวมอยู่ เช่น คนที่เป็นหมอ และคนไข้ ต่างก็มีการปฏิบัติเฉพาะของตนเมื่อต้องปะทะสังสรรค์กันเมื่อเราเรียนรู้บทบาทว่าเป็นคนไข้แล้ว ไม่ว่าจะไปพบหมอคนไหน เราก็เข้าใจว่าต้องปฏิบัติตนเช่นไร หรือในกรณีของความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก, ครูกับศิษย์ ก็เช่นเดียวกัน แบบแผนที่มีลักษณะค่อนข้างตายตัวนี้ คือกลไกที่ทำให้สมาชิกของสังคมสามารถปะทะสังสรรค์กันได้ เหมือนกับที่เราเข้าใจการทำงานของเครื่องจักรตัวหนึ่ง เมื่อเราไปพบเครื่องจักรประเภทเดียวกันในที่อื่นๆ อีก เราก็เข้าใจการทำงานได้ทันที

การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต คือการทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากเหมือนหนึ่งการทำงานของเครื่องจักรเกิดอาการสะดุด หรือหันเหไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้ อารมณ์ขันจึงทำให้ระบบที่เป็นอยู่รวนไปชั่วขณะหนึ่ง เช่นการกลับบทบาทระหว่างหมอกับคนไข้ หรือแม่กับลูก ตลกหลวงในราชสำนักสมัยโบราณ มีหน้าที่เล่าเรื่องขำขันให้พระราชวัง ซึ่งก็คือการเล่นกับความหมายที่มีแบบแผนแน่นอน แต่ด้วยเหตุที่มีอาชีพเป็นตลกหลวง เขาจึงสามารถละเมิดกฎเกณฑ์บางอย่างได้แม้กระทั่ง การล้อเลียนพระราชชาติหลวงมีสิทธิ์ทำได้ อารมณ์ขันในลักษณะนี้คือการใส่ชีวิต เข้าไปในแบบแผนที่ซ้ำซาก ตัวอย่างที่เรารู้จักกันดีคือนิทานเรื่องศรีธนญชัย กับความคิดพลิกแพลงเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการล้อเลียนพระเจ้าแผ่นดิน และผู้หลักผู้ใหญ่

Peter Berger กล่าวว่า "เรื่องตลกเกิดจากช่องว่างของความหมาย และมุขตลกคือตัวที่ชี้ให้เห็นถึง ความหมายที่แตกต่างกันออกไปอย่างสิ้นเชิง" เป็นต้นว่า การเทียบเคียงภาพของปราชญ์ที่ทรงภูมิปัญญากับภาพล้อของปราชญ์ที่กางเกงหลุด ภาพล้อเช่นนี้อยู่นอกขอบเขตของภาพเก่าๆหรือ Sterotype ทำให้ชีวิตมีรสชาตี่รุ่มรอมย์ไม่จำเจ

นักสังคมวิทยาในแนวนี้ ไม่เห็นด้วยกับความคิดของ Bergson ที่เชื่อว่า คนเราเห็นความซ้ำซากเป็นเรื่องตลก Arthur Koestler ได้ชี้ให้เห็นถึงจุดอ่อนของวิธีคิดของ Bergson ว่า ถ้าการเคลื่อนไหวเป็นกลไกเช่นหุ่นยนต์ หรือ Jack In The Box หรือแบบแผนซ้ำซากในชีวิตมนุษย์คือจุดที่ทำให้เราขบขันแล้ว เราก็เห็นขันไปกับทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวเป็นแน่ ไม่ว่าจะป็นรูปปั้นอียิปต์โบราณ (ซึ่งเรียงกันเป็นแถวเป็นแนว) หรือคนที่กำลังชักเพราะเป็นลมบ้าหมู หรือแม้กระทั่งการฟัง

เสียงซีพจรที่เด่นเป็นจังหวะสม่ำเสมอ แต่ถ้าเรามองลึกลงไปอีกสักนิด จะพบว่าความเป็นกลไกนี้เป็นเพียงจุดเริ่มต้น อารมณ์ขันเกิดขึ้นเมื่อการทำงานแบบเครื่องจักรนี้หลุดไปจากแบบแผนปกติ เช่น นุ่นยนต์สองตัวในภาพยนตร์เรื่องสตาร์วอร์ เราเห็นมันเป็นตัวตลกไม่ใช่เพราะว่ามันเป็นหุ่นยนต์ แต่เพราะมันเป็นหุ่นที่มีอารมณ์ความรู้สึกเหมือนมนุษย์ ผิดแผกไปจากหุ่นธรรมดาที่ไม่มีชีวิตจิตใจ

ข้อโต้แย้งอีกแนวหนึ่งมาจากนักมนุษยวิทยา ซึ่งพบว่าในแต่ละสังคมมักจะมีบุคคลและพิธีกรรมที่ละเมิดกฎเกณฑ์ของสังคม บุคคลจำพวกนี้ได้แก่ ตัวตลกในพิธีต่างๆ ของชนเผ่าแอฟริกาและอเมริกากลางกลุ่ม ตัวตลกในคณะละครสัตว์ของสังคมตะวันตก, ตัวตลกชาวบ้าน เช่นในละครชาตรีหรือลิเกของไทย พวกเขาจะได้รับการยกเว้นจากสังคม สามารถล้อเลียนความหมายต่างๆ ได้โดยถือว่าเป็นเพียงเรื่องตลก สำหรับในด้านพิธีกรรม แต่ละสังคมก็มีประเพณีเก่าแก่บางอย่างที่เปิดโอกาสให้เด็กล้อผู้ใหญ่ได้ หรือให้มีการเล่นสนุกสนานได้อย่างเต็มที่ โดยต่างก็ไม่ถือโทษโกรธกันเช่นการมีวัน April's Fool ในสังคมตะวันตก , วัน Halloween ที่เด็กๆ แต่งเป็นผีไปหลอกผู้ใหญ่เล่น หรือประเพณี Carnival ของประเทศต่างๆ ในแถบแคริบเบียนและทวีปอเมริกาใต้ สำหรับสังคมไทย ประเพณีสาดน้ำ สงกรานต์ก็จัดเข้าเป็นพิธีกรรมในประเภทเดียวกัน ในวันสงกรานต์กฎเกณฑ์บางข้อก็ถูกยกเลิกไปชั่วคราว เช่นการห้ามถูกเนื้อต้องตัวกันระหว่างหนุ่มสาวหรือการล้อเลียนผู้มีอาวุโส เป็นต้น โอกาสต่างๆ เหล่านี้เป็นช่องทางของการระบายความเก็บกดอีกช่องทางหนึ่งซึ่งแต่ละสังคมพยายามสืบทอดต่อกันมา

จะเห็นได้ว่า มนุษย์เป็นสัตว์ที่มีอารมณ์ขันเหลือเฟืออยู่เป็นนิจสามารถนำเหตุการณ์ทุกประเภทในชีวิตประจำวันมาล้อเลียนให้เป็นเรื่องขำขันได้ และมีรูปแบบในการล้อเลียนที่หลากหลายแล้วแต่ความเหมาะสมของสถานการณ์การเล่นตลกกับระบบความหมายต่างๆ กับอารมณ์ความรู้สึก รวมทั้งแบบแผนที่ซ้ำซากในสังคม นอกจากนี้จะเป็นเรื่องของความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาของมนุษย์เมื่อต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันอะไรก็ดี ถ้าทำเรื่องร้ายให้กลายเป็นเรื่องตลกไม่สำเร็จ มนุษย์ก็อาจแก้ปัญหาด้วยการใช้วิธีเก๋ๆ เช่น ใช้ไสยศาสตร์เข้าช่วย หรือใช้วิธีสมัยใหม่ คือใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้าช่วย และถ้ายังไม่อาจจัดการกับปัญหาได้ ก็ยังเหลือวิธีสุดท้ายคือการทำให้เป็นเรื่องของโชคชะตาไปเสีย เพราะไม่สามารถหาคำอธิบายได้ เรามีตัวอย่างการแก้ปัญหาแบบต่างๆ นี้อยู่ไม่น้อย เช่นการแข่งพายเรือของประชาชนในย่านสุขุมวิทในคราวน้ำท่วมกรุงเทพ พ.ศ. 2526 เป็นการแก้ปัญหาด้วยการใช้อารมณ์ขัน ส่วนเมื่อไม่นานนี้ชาวบ้านใช้การไหว้ปลัดขลิกลงในกรณีคนงานไทยในต่างประเทศเกิดอาการไหลตายขณะนอนหลับ สำหรับรัฐบาลก็ใช้วิธีการแก้ปัญหาที่แตกต่างออกไป คือ

พยายามใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เข้ามาอธิบายการไหลตาย แต่ก็ไม่อาจให้คำตอบที่ชัดเจนแก่ฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้ ถ้าเปรียบเทียบกรณีตัวอย่างข้างต้น การสูญเสียทรัพย์สินเนื่องจากน้ำท่วม แม้จะหนักหนาเพียงไรก็ยังเอามาเล่นตลกได้ แต่การสูญเสียชีวิตโดยไม่ทราบสาเหตุเช่นกรณีไหลตาย เป็นเรื่องจริงจังเกินกว่าที่อารมณ์ขันเข้ามาแก้ไขล้อเลียน สิ่งที่เกิดขึ้นในสื่อมวลชนจึงแสดงออกในรูปแบบของการเสียดสี และการวิพากษ์วิจารณ์ผู้ที่มีอำนาจรับผิดชอบเป็นส่วนใหญ่

โดยทั่วไปแล้วเราไม่อาจคาดเดาได้ว่า เมื่อมีเหตุการณ์ร้ายแรงเกิดขึ้น วิธีการที่จะถูกหยิบยืมมาใช้ในการแก้ปัญหา บางครั้งอาจเป็นการผสมผสานกัน และบางครั้งหากเป็นเรื่องที่ไม่ร้ายแรงนัก การทำให้เป็นเรื่องตลกก็สามารถช่วยผ่อนหนักเป็นเบาได้

2. แนวคิดเรื่องกรแบ่งประเภทของตลก

2.1 การแบ่งประเภทตลกตามลักษณะเนื้อหา : ทศนะของตะวันตก โดย

Oscar G. Brockett

2.2 การแบ่งประเภทตลกตามลำดับชั้น : แนวคิดเรื่องบันไดตลก โดย

Alan Reynolds Thompson

2.3 การแบ่งประเภทประเภท/ชนิด ตามทศนะของ Mahadev L. Apte

2.1 การแบ่งประเภทตลกตามทศนะเนื้อหา : ทศนะของตะวันตก โดย Oscar G. Brockett

ในหนังสือศิลปะการละครเบื้องต้น 1-2 ตอนที่1 (อ้างถึงใน เมธา เสรีธนาวงศ์) ได้แบ่งตลกออกตามเนื้อหาเป็นหลายระดับ ตั้งแต่ชั้นสูงสุดที่มีลักษณะเป็นงานวรรณกรรมชั้นสูงจนถึงระดับต่ำ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตลกโปกฮา แบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้

2.1.1 สุขนาฏกรรม (Romantic Comedy)

ถือเป็นวรรณกรรมชั้นสูงใช้เรื่องราวที่เต็มไปด้วยจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เป็นเรื่องราวที่น่าเชื่อกันเหตุผล บทบาทสำคัญที่ดึงดูดความสนใจและเรียกเสียงหัวเราะ

จากคนดู มักจะไปตลกอยู่กับตัวละครที่มีลักษณะตลก (Clown) อย่างแท้จริง ไม่ใช่อยู่ที่บทบาทของพระเอกหรือนางเอกในเรื่อง

2.1.2 ตลกชั้นสูง (High Comedy) หรือตลกผู้ดี (Comedy Of Manners) หรือตลกไหวพริบ (Comedy Of Wit)

มีความใกล้เคียงวรรณกรรมคล้ายกับสุขนาฏกรรม แต่ต่างกันตรงตลกชั้นสูงเป็นตลกที่แท้จริงตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ และตัวเอกของเรื่องเป็นผู้ที่ทำให้เกิดความตลกขบขัน เหตุที่เรียกว่าเป็นตลกชั้นสูงเพราะเป็นการล้อเลียนเสียดสีชีวิตในวงสังคม โดยเฉพาะสังคมชั้นสูง

2.1.3 ตลกเสียดสี (Satiric Comedy)

มีความใกล้เคียงกับตลกชั้นสูงแต่จะมุ่งโจมตีล้อเลียนข้อบกพร่องและสันดานของมนุษย์โดยทั่วไป โดยหวังที่จะแก้ไขสิ่งบกพร่องในตัวมนุษย์ ตลกประเภทนี้ผู้เขียนจะต้องมีศิลปะในการประพันธ์เป็นอย่างดี ต้องสามารถทำให้ผู้ชมยอมรับการโจมตีอย่างรุนแรงโดยไม่โกรธ

2.1.4 ตลกสถานการณ์ (Situation Comedy)

มักจัดอยู่ในประเภทตลกชั้นต่ำ ความตลกเกิดขึ้นจากเรื่องราวที่สับสนอลเวง ประเภทแผ่นดินไหว ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องบังเอิญโดยทั้งสิ้น มีความใกล้เคียงไปทางตลกโปกฮาในแง่ของเรื่องราวที่ออกจะเหลือเชื่อ

2.1.5 ตลกโครมคราม (Slapstick Comedy)

ตลกประเภทนี้มีลักษณะเขอะอะตืดตืด มักมีการแสดงประเภทวิ่งไล่จับกัน ตลกลักษณะนี้มีความต่างจากตลกชวนหัวมาก แต่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง เพราะผู้ชมไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางการศึกษาก็สามารถชมได้

2.1.6 ตลกรักกระจุ่มกระจิม (Sentimental Comedy) และตลกเคล้าน้ำตา (Tearful Comedy)

จัดอยู่ในประเภทละครเชิงมรณีย์ที่เขียนขึ้นเพื่ออุกใจตลาดเช่นเดียวกับละครชีวิต ตลกในลักษณะนี้เป็นการหัวเราะด้วยความเอ็นดู และน้ำตาซึมด้วยความซาบซึ้ง

2.1.7 ตลกความคิด (Comedy Of Ideas)

นำเอาความคิดความเชื่อของมนุษย์ที่ผิดพลาดมาเป็นจุดที่ทำให้ผู้ชมหัวเราะ ตลกประเภทนี้เกี่ยวข้องกับความคิดมากจึงมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ตลกระดับสมอง (Intellectual Comedy) ซึ่งจัดอยู่ในประเภทวรรณกรรมเช่นกัน ออสการ์ จี บร็อกเก็ต (Oscar G. Brockett) ได้กล่าวว่ามีตลก ๖ ประเภทหนึ่งที่มีแนวทางคล้ายคลึงกับตลกประเภทความคิดคือ ตลกสังคม (Social Comedy) หรือ คอรัเร็คทีฟ คอมเมดี้ (Corrective Comedy) โดยมุ่งหวังที่จะแสดงถึงคุณค่าทางสังคมมาตรฐานของพฤติกรรมหรือแนวคิดที่เป็นที่ยอมรับ เพื่อที่จะแก้ไขปัญหาทางสังคม

(Oscar G. Brockett, อ้างถึงใน เมธา เสรีธนาวงศ์ 2539 : 19)

2.2 การแบ่งประเภทตลกตามลำดับขั้น : แนวคิดเรื่องบันไดตลก

อลัน เรย์โนลด์ ทอมป์สัน (Alan Raynold Thompson) ได้จำแนกลำดับขั้นของตลกในงานเขียนของเขาที่มีชื่อว่า "บันไดตลก" (Ladder Of Comedy) เพื่อช่วยให้เข้าใจในวิธีการสร้างตลกได้ง่ายขึ้น

แผนภาพที่ 1 บันไดตลก (Ladder Of Comedy)

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| ตลกไปกษา(Farce) | ตลกชวนหัว(Comedy) |
| | 6. ตลกทางความคิดและเสียดสี |
| | 5. ความลึกลับในการเสนอตัวละคร |
| | 4. โทวิพริบคำคม |
| | 3. กลไกของโครงเรื่อง |
| | 2. เกราะหนามยามร้ายทางร่างกาย |
| 1. ความลามกอนาจาร | |

(Thompson , 1946)

ทอมป์สันจัดแบ่งประเภทของเรื่องตลกไว้เป็นลำดับชั้นต่างๆ โดยไม่ต้องการตีความหมายว่าลักษณะหนึ่งจะดีกว่าอีกลักษณะหนึ่ง เขายังได้อธิบายลักษณะตลกแต่ละชั้นไว้ว่า

1. ความลามกอนาจาร (Obscenity)

ถือเป็นลักษณะของตลกชั้นต่ำสุดที่ไม่จำเป็นต้องอธิบายถึง ซึ่งในแต่ละสังคมก็มีการให้ความสำคัญในเรื่องของการเปลือยกายต่างกัน และทุกวันนี้ความลามกอนาจารก็เป็นเรื่องยากที่จะกำหนดได้ ช่องว่างระหว่างวัย รสนิยมเฉพาะตัว ความแตกต่างในภูมิปัญญาทำให้พิจารณาเรื่องนี้ไปในประเด็นต่างๆ

2. เคราะห์หามยามร้ายทางร่างกาย (Physical Mishap)

เป็นลักษณะตลกเจ็บตัวประเภทหนึ่ง เช่นการกระชากเก้าอี้จากตัวละครที่กำลังนั่ง การลื่นล้มเพราะเปลือกกล้วย การปาหน้าด้วยเค้ก ตลกประเภทนี้เป็นตลกประเภทโครมคราม (Slapstick Comedy)

3. กลไกของโครงเรื่อง (Plot Device)

มีลักษณะคล้ายคลึงกับตลกสถานการณ์ ซึ่งจะสร้างเสียงหัวเราะได้ต่อเมื่อ เรื่องเหลือเชื่อหรือเรื่องบังเอิญให้เห็นว่าเป็นเรื่องจริง รวมถึงเรื่องเกี่ยวกับความเข้าใจผิด ความปรารถนาที่สวนทางกัน ความไม่ถูกกาลเทศะหรือเหตุการณ์ที่กระอักกระอ่วนใจ

4. ไหวพริบคำคม (Verbal Wit) ความขบขันเกิดขึ้นจากภาษา คำพูดเจรจา

ลักษณะทั้ง 4 ประเภทที่ได้กล่าวมานี้ถือเป็นคุณสมบัติพื้นฐานที่ชี้ชัดว่าเป็นตลกไปกथा สำหรับลักษณะที่แสดงถึงความเป็นตลกชวนหัวได้แก่

5. ความลึกลับในการเสนอตัวละคร (Inconsistency Of Character)

เป็นการกระทำหรือคำพูดที่ทำให้ประหลาดใจเพราะตรงข้ามกับที่เห็น อาจมาจากการแต่งทำหรือบุคลิกที่แท้จริงของตัวละคร

6. ตลกทางความคิดและเสียดสี (Comedy Of Idea And Satire)

เป็นการล้อเลียนเสียดสีชีวิตจริง สามารถทำให้หัวเราะได้กับเรื่องเครียดหรือกับตัวเอง

จากตรรกะของเรื่องตลก แนวคิดเรื่องการแบ่งตลกออกตามเนื้อหา แนวคิดเรื่องบันไดตลก ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการสร้างเกณฑ์เพื่อเหมาะสมในการวิเคราะห์ "อารมณ์ขัน" ที่ใช้ในงานโฆษณาโทรทัศน์

2.3 การแบ่งประเภท/ชนิด ตามทัศนะของ MAHADEV L. APTE

ลักษณะของอารมณ์ขัน (Genres Of Humor)

Mahadev L. Apte เสนอว่างานต่างๆ ทางด้านวรรณกรรม บทวิจารณ์ กลอน และงานทางด้านภาษามักจะบรรยายลักษณะของอารมณ์ขัน รูปแบบที่มีอยู่ของอารมณ์ขันได้ถูกจัดแบ่งด้วยบรรทัดฐานที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น รูปแบบ วิธีการ รายละเอียด เนื้อหา ความตั้งใจ และการกระทำ สิ่งเหล่านี้ส่วนมากจะทำซ้ำกัน ถ้าใช้การเยาะเย้ยตลกตายเป็นบรรทัดฐาน ก็สามารถเรียกได้ว่าเป็นอารมณ์ขันที่เป็นความตั้งใจของผู้พูด หรือการใช้สำบัดสำนวนอาจถือได้ว่าเป็นวิธีการสำหรับอารมณ์ขัน การทนายปัญหาอาจเป็นทั้งรูปแบบและเนื้อหาของอารมณ์ขัน แต่สำหรับการพูดคำลามกหยาบโลนต้องถือว่าเป็นอารมณ์ขันทางเนื้อหาเพียงอย่างเดียว เป็นต้น รูปแบบบางอย่างของอารมณ์ขันถูกจำกัดไว้ด้วยรูปแบบเฉพาะนั้นๆ อย่างเช่น ละครตลก (Burlesque) หรือ ละครร้อง (Vaudeville) เหล่านี้จำเป็นต้องใช้การแสดงบนเวที หรือทำเป็นภาพยนตร์เป็นหลัก

รูปแบบหลักอีกอันหนึ่งของอารมณ์ขันก็คือ อารมณ์ขันที่เป็นคำพูดและที่ไม่เป็นคำพูด ถึงแม้ว่าการแสดงตลกอาจจะประกอบไปด้วยทั้งละครใบ้และการเล่าเรื่องตลกเข้าด้วยกัน ใน

ขณะเดียวกัน รูปแบบทางด้านภาษาก็ยังเป็นสิ่งค้ำจุนหลักของอารมณ์ขันที่เป็นคำพูด ตัวอย่างเช่น การเล่นสำบัดสำนวน การใช้คำพูดผิดๆ การเล่นคำผวน การเล่นนิยายโกหกก็เป็นตัวอย่างหนึ่งของอารมณ์ขัน โดยมีพื้นฐานมาจากความแปลกแยกของบรรทัดฐานของวัฒนธรรม หรือการพูดเกินความจริง

การเล่นสำบัดสำนวนก่อให้เกิดความไม่ชัดเจนขึ้นในความหมาย เนื่องจากผู้พูดเล่นคำพูด สิ่งที่พูดออกมาอาจมีความหมายทางด้านภาษาอย่างหนึ่ง หรือว่ามีความหมายเป็นนัยๆ มากกว่านั้น ผู้พูดอาจจะพูดโดยตั้งใจเล่นสำนวนหรือเกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ฟังซึ่งเป็นผู้แปล ผู้ฟังอาจจะรับหรือไม่รับส่วนที่เป็นนัยนั้นก็ได้

การใช้คำพูดผิดประเภท คือการใช้คำพูดผิดเพราะว่าเสียงของคำพูดนั้นใกล้เคียงกัน การใช้คำพูดผิดประเภทนี้ก่อให้เกิดความไม่เข้าใจและจะสามารถเข้าใจได้ก็ต่อเมื่อได้รับคำพูดที่เหมาะสม ตัวอย่างเช่น คำพูดที่ว่าการลงโทษที่รุนแรงเป็นเครื่องล้างอาชญากรรม การใช้คำพูดผิดประเภทอาจจะเกิดขึ้นระหว่างตอนต้นของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพราะว่าผู้เรียนยังไม่มีความรู้พอเพียงในคำศัพท์

คำผวนเกิดขึ้นเมื่อเสียงของคำในประโยคถูกเปลี่ยนที่ตำแหน่ง คำพูดอ่านสามารถเข้าใจได้ขึ้นอยู่กับความตั้งใจของผู้พูด ถึงแม้คำผวนสามารถเข้าใจได้แต่มันก็ไม่เป็นที่ถูกกาลเทศะในสภาพสังคมที่เป็นที่มาของคำผวนนั้น

กล่าวโดยสรุปอารมณ์ขันสามารถเป็นทั้งความสุขและทั้งยังเป็นรูปแบบที่มีประสิทธิภาพของการติดต่อสื่อสารขึ้นอยู่กับวิธีการใช้ที่มีได้หลายวิธี ในหลายโอกาส ในบางกรณีเมื่อการสื่อสารทางตรงไม่สามารถทำได้ แต่การสื่อสารผ่านทางอารมณ์ขันอาจเป็นเรื่องยอมรับได้ อารมณ์ขันสะท้อนความสามารถในคิดสร้างสรรค์ในจิตใจของมนุษย์ และสามารถช่วยการติดต่อสื่อสารในสังคมเป็นไปได้ง่ายขึ้น อารมณ์ขันเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการติดต่อสื่อสาร อารมณ์ขันมีอิทธิพลต่อผู้ฟัง โดยสามารถชักชวนให้ผู้ฟังยอมรับหรือปฏิเสธแนวความคิดของผู้พูด อารมณ์ขันสร้างบรรยากาศแห่งความสุข สนุกสนานและความเป็นกันเอง อารมณ์ขันก่อให้เกิดความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ระบายความตึงเครียดต่างๆ อีกทั้งยังถูกใช้ไปในเรื่องของการวิจารณ์และการเยาะเย้ยถากถาง โดยสรุปก็คือ อารมณ์ขันเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์อย่างสูงในความพยายามติดต่อสื่อสารของมนุษย์เรา การศึกษาในเรื่องของอารมณ์ขันนี้เป็นสิ่งที่ลึกลับและชวนหลงใหลมาตั้งแต่สมัยโบราณ อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี ความพยายามในการวิเคราะห์ในเรื่องนี้มักประสบความล้มเหลวอยู่เสมอ

ในสมัยโบราณ มีความพยายามอย่างสูงในการที่จะทำความเข้าใจในเรื่องธรรมชาติของอารมณ์ขัน นักวิชาการได้ทำการสืบหาแหล่งกำเนิด รูปแบบ การใช้ และผลกระทบของมันมาตั้งแต่ในสมัยโบราณ โดยนักอักษรศาสตร์ได้ทำการสำรวจธรรมชาติของละครตลกซึ่งเป็นรูปแบบอย่างหนึ่งที่สำคัญของอารมณ์ขันมาแต่ดั้งเดิม

ระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ยี่สิบ อารมณ์ขันได้ถูกกำหนดให้มีการศึกษาอย่างจริงจังโดยนักวิทยาศาสตร์สังคม (Social Scientists) โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักจิตวิทยาได้ทำการทดลองมากมาย เพื่อที่จะได้ทราบถึงธรรมชาติของอารมณ์ขันและบทบาทของมันสำหรับการติดต่อพบปะกันของผู้คนในสังคม การศึกษาได้เน้นไปในเรื่องของทิศทางการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาของอารมณ์ขัน โดยเน้นหนักไปในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันกับการละเล่นหรือการแสดง และการเกิดขึ้นของแนวคิดในเรื่องของการมีอารมณ์ขันดังนี้

3. แนวคิดและมุมมองทางทฤษฎีของอารมณ์ขัน

(Conceptualizations Of Humor And Theoretical Perspective)

โดยพื้นฐานอารมณ์ขันเป็นประสบการณ์ของจิตใจ เป็นการยากที่จะกำหนดชัดเจนไปถึงธรรมชาติของมัน ไม่มีคำจำกัดความใดๆ ในประวัติศาสตร์ของการค้นคว้าทางด้านอารมณ์ขันสามารถรวบรวมรายละเอียดต่างๆ ที่สำคัญและเป็นที่ยอมรับของเหล่านักวิชาการ นักค้นคว้าบางคนไม่ต้องการแม้แต่คำจำกัดความของมันด้วยซ้ำ

แต่แรกคำว่า "อารมณ์ขัน" (ในภาษาอังกฤษ) นี้หมายถึงของเหลวหรือความชุ่มชื้นในร่างกาย มันได้ถูกใช้ในลักษณะนี้ในสมัยของยุคก่อนจิตวิทยาสมัยใหม่ ในขณะนั้นเชื่อว่ามิของเหลวสีอย่างในร่างกายมนุษย์ ประกอบด้วย เลมเห เลือด น้ำดีสีเหลือง และน้ำดีสีดำ ของเหลวสีอย่างนี้ถูกเชื่อว่าเป็นตัวกำหนดอารมณ์ทั้งหมดของมนุษย์ โดยทั่วๆ ไปความเชื่อนี้ได้นำมาสู่ความหมายของอารมณ์และจิตใจ ทำให้สภาพจิตใจรู้สึกสนุกสนาน โดยมีผลมาจากเหตุการณ์ ความคิด หรือสิ่งของต่างๆ

แนวคิดในเรื่องอารมณ์ขันนี้ได้ทับซ้อนกับแนวคิดอื่นด้วย เช่น แนวคิดเรื่อง มหรสพ การเล่นลำบัดสำนวน ตัวตลก และการละเล่น สิ่งเหล่านี้มีความหมายเป็นส่วนหนึ่งของคำว่าอารมณ์ขัน แต่สิ่งต่างๆ เหล่านี้ก็มีบางส่วนที่ไม่ใช่อารมณ์ขัน

เนื่องจากไม่มีคำจำกัดความใดๆ สามารถครอบคลุมความหมายและความซับซ้อนของคำว่าอารมณ์ขันได้ นักวิชาการต่างๆ จึงได้รวบรวมและจำแนกความหมายกว้างๆ ของอารมณ์ขันออกเป็นสามส่วนดังต่อไปนี้

1. มีเหตุการณ์ภายนอกบางอย่างมากระตุ้นสภาพจิตใจ
2. กระบวนการทางความคิดและความรู้ของคน รับรู้และประเมินผลเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้น และส่งผลให้เกิดอารมณ์ครั้นเครงในจิตใจ
3. มีพฤติกรรมบางอย่างแสดงออกของสภาพจิตใจมีครั้นเครงในรูปแบบของ การยิ้ม หัวเราะ

ผลสรุปดังกล่าวได้ก่อให้เกิดข้อโต้แย้งมากมายรวมถึงความไม่เห็นด้วยกับการแสดงออกทางอารมณ์และจิตใจอย่าง เช่น การยิ้มหรือหัวเราะ เนื่องจากพฤติกรรมเหล่านี้ได้ถูกโต้แย้งว่าไม่จำเป็นต้องเป็นการแสดงออกของอารมณ์ขันเสมอ

โดยเหตุผลข้างต้น จึงไม่เป็นเรื่องแปลกที่ทฤษฎีต่างๆ มากมายได้ถูกนำเสนอขึ้น เพื่อที่จะพยายามอธิบายธรรมชาติของอารมณ์ขัน อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีทฤษฎีอื่นใดอันหนึ่งสามารถครอบคลุมธรรมชาติของอารมณ์ขันได้ทั้งหมด โดยที่ทฤษฎีที่มีอยู่ในปัจจุบันนี้ สะท้อนมุมมองทางด้านชีววิทยา จิตวิทยา สังคมประเพณี อักษรศาสตร์ ศิลปศาสตร์ และ ปรัชญา โดยสรุปกว้างๆ คือมีสามวิธีที่ใช้ในการค้นคว้าในเรื่องนี้ แต่บางครั้งการศึกษาได้อ้างถึงทฤษฎีเหล่านั้นทั้งสองหรือสามวิธีด้วย

3.1 ทฤษฎีว่าด้วยอารมณ์ขันมีพื้นฐานมาจากความคิด (Intellect-Based Theories)

ทฤษฎีนี้อ้างว่าจิตใจของคนเราพยายามที่จะประนีประนอมระหว่างสองเหตุการณ์ภายนอกที่ขัดแย้งกันโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจโดยพยายามที่จะหาความสัมพันธ์ของทั้งสองสิ่ง เมื่อจิตใจสามารถทำสิ่งดังกล่าวได้สำเร็จจะเกิดความสุขสนานและความพอใจขึ้นภายใต้จิตใจ

3.2 ทฤษฎีว่าด้วยอารมณ์ขันมีพื้นฐานมาจากอารมณ์ (Emotion-Based Theories)

ทฤษฎีนี้โยงอารมณ์เข้ากับอารมณ์ความรู้สึกทางร้ายต่างๆ เช่น ความเป็นศัตรู ความก้าวร้าว การดูถูกเหยียดหยามความเหนือชั้นกว่า และ ความมุ่งร้าย อารมณ์ขันชนิดนี้เกิดขึ้น

เมื่อได้เห็นผู้อื่นประสบกับเหตุการณ์ร้ายต่างๆ ทางด้านจิตใจและร่างกาย เช่น การถูกทำโทษ หรือ การได้รับความเจ็บปวด ทฤษฎีเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นผลต่อเนื่องมาจากทฤษฎีของนักปรัชญาชาวอังกฤษ โทมัส ฮอปป์ (Thomas Hopps) โดยเขาได้อ้างว่าการหัวเราะเป็นเพียงความรู้สึกมีเกียรติที่เกิดขึ้นภายในจิตใจที่ได้เปรียบเทียบชัยชนะของตัวเองกับผู้แพ้หรือต่ำต้อยกว่า

3.3 ทฤษฎีที่ว่าด้วยการปลดปล่อย (Theories Of Cathartic Release And Relief)

ทฤษฎีนี้ว่าถึงการปลดปล่อยของพลังงานที่อัดอั้นอยู่ หลังจากการปลดปล่อยก่อให้เกิดความรื่นเริงขึ้นภายในจิตใจ อารมณ์ขันในทฤษฎีนี้เกิดจากการผ่อนคลายของพลังงานที่เกิดอารมณ์ขันและการหัวเราะจะเป็นการปรับสมดุลให้กับร่างกายและจิตใจ ผู้ที่มีชื่อเสียงที่สุดที่สนับสนุนทฤษฎีนี้คือนักจิตวิทยา ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

4. แนวคิดเรื่องการเขียนเรื่องซ้ำชั้นและการปรับเปลี่ยนเรื่องซ้ำชั้นโดย Lapoce

4.1 แนวคิดเรื่องการเขียนเรื่องซ้ำชั้น

Lapoce (อ้างจากนพดล เวชสวัสดิ์ ,2536 : 141-154) ได้วางโครงสร้างพื้นฐานของการเขียนเรื่องซ้ำชั้นเอาไว้ดังนี้

4.1.1 การขยายความให้เกิดความจริง

เรื่องซ้ำชั้นแบบนี้จะเกี่ยวข้องกับ ผู้คน สถานที่ และสิ่งของ โดยจะต้องขยายความสิ่งนั้นให้เกิดความจริงจนถึงระดับผิดปกติ เช่นเรื่องซ้ำชั้นของ วิตต์ อัลเลน ที่ว่า "ฝันของผมเป็นรูลึกมาก ในตอนที่ผมไปหาหมอฟัน หมอส่งผมต่อไปหาไครอปโบดิสต์ (ผู้อำนวยการบำบัดโรคมือและเท้า)"

4.1.2 การผกกลับ

การผกกลับ จะเป็นการนำเอาเหตุการณ์สองอย่างมาจัดลำดับเสียใหม่ ฉะนั้นผู้เขียนจำเป็นจะต้องเป็นผู้ที่สังเกตเห็นความผิดปกติของเหตุการณ์ธรรมดา

การผกกลับมี 2 ประเภทคือ การผกกลับของการกระทำ และการผกกลับ
ของความสัมพันธ์

ตัวอย่างของเรื่องซ้ำชั้นประเภทนี้ ก็คือ "ภาพยนตร์เรื่องนี้แย่นานัก ผู้
คนต้องเข้าแถวยาวเหยียด....เพื่อออกจากโรง"

4.1.3 การสับเปลี่ยน

การสับเปลี่ยนจะกระทำที่ 2 จุด คือ (1) เปลี่ยนแนวคิด (2) เปลี่ยน
คุณลักษณะบางอย่างในแนวคิดหรือในรายการต่างๆ โดยทั่วไปแล้วจะนำชื่อสินค้า หรือชื่อเฉพาะ
เข้ามาสับเปลี่ยนสิ่งของ สถานที่ บุคคลที่พบเห็นได้ทั่วไป ตัวอย่างของเรื่องซ้ำชั้นประเภท เช่น "ผม
พร้อมรถยนต์โดยใช้อะไหล่จากเครื่องปั๊มลมมั้ง ตอนนี ไม่ใช้เข็มขัดนิรภัยไม่ได้แล้วครับ เพราะรถ
ยนต์จะติดตัวผมออกจากรถทุก 3 นาที"

4.1.4 เรื่องเล่าขาน

ไม่ว่าจะเป็นวลีที่คุ้นหู คำพังเพยหรือสำนวนที่ผู้ฟังเคยท่องกันมาจนขึ้นใจ
สามารถนำมาสร้างเรื่องซ้ำชั้นใหม่ได้ทั้งสิ้น เรื่องซ้ำชั้นในแบบเรื่องเล่าขานนี้ ส่วนใหญ่แล้วจะเป็น
เรื่องซ้ำชั้นแบบสับเปลี่ยน หรือแบบผกกลับ ยิ่งเป็นวลีที่คุ้นหูมากเท่าใด ก็ยิ่งมีประสิทธิภาพมาก
เท่านั้น ตัวอย่าง เช่น "ผมมีทัศนคติในทางลบในชีวิตแต่งงาน ผมมักจะวางคุณภรรยาไว้ได้แทน
บูชาเสมอ"

4.1.5 การประสม

การประสม คือ การนำเอาของสองอย่างมารวมกันเพื่อให้ดูน่าขบขัน
ตัวอย่าง เช่น "เราจะได้อะไร ถ้านำเอาเสื้อขนมิงค์มารวมกับกอริลลา?ก็คงได้เสื้อขนมิงค์ที่แขน
เสื้อค่อนข้างยาวสักหน่อย"

4.1.6 การจำกัดความ

การจำกัดความ เป็นการนำเอาคำจำกัดความมาแปลใหม่ให้น่าขำ ซึ่งก็
คล้ายคลึงกับการขยายความ ขยายส่วนของเรื่องให้เกินจริงจนกลายเป็นเรื่องขบขัน ความขบขันจะ

เกิดจากคำจำกัดความที่คนทั่วไปคิดว่าไม่ใช่เรื่องสำคัญ ตัวอย่าง เช่น "คริสต์มาสเป็นช่วงระยะเวลาของปีที่คุณได้รับของขวัญมากมาย ... ที่ยากจะส่งคืนผู้ให้"

4.2 แนวคิดเรื่องการปรับเปลี่ยนเรื่องซ้ำชั้น

สำหรับแนวคิดนี้จะนำมาใช้เพื่อช่วยเสริมในการวิเคราะห์การเขียนบทด้วยเช่นเดียวกัน แนวคิดนี้ได้กล่าวไว้ว่า การที่คนเราจะรู้สึกว่าเป็นเรื่องตลก หรือเป็นเรื่องที่น่าขันนั้นก็ขึ้นอยู่กับบริบทของกลุ่มคนหรือสังคมนั้นๆ ด้วยเช่น วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ทักษะคิด เป็นต้น โดยมีวิธีการปรับเปลี่ยน 4 วิธี ดังนี้

4.2.1 การปรับเปลี่ยนเนื้อหา

การปรับเปลี่ยนเนื้อหา เป็นการดัดแปลงที่ง่ายที่สุด โดยการนำองค์ประกอบหลักของเรื่องซ้ำชั้นนั้นๆ มาปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ซึ่งเรื่องซ้ำชั้นที่ดัดแปลงไปนั้นจะยังมีบทส่งท้ายเดียวกันกับเรื่องซ้ำชั้นเดิม เช่น เรื่องซ้ำชั้นเดิม คือ "ในงานเลี้ยงเกษียณอายุ เรามอบสร้อยคอทองคำให้เธอ เธอดีใจมากจนนำสร้อยคอนั้นไปหุ้มบรอนซ์" ส่วนเรื่องซ้ำชั้นที่ดัดแปลงมา คือ "เมื่อครั้งผมยังเป็นเด็ก คุณตามอบเหรียญทองที่ท่านสะสมไว้ให้ผม ผมดีใจมากจนนำไปหุ้มบรอนซ์"

4.2.2 การปรับเปลี่ยนบทส่งท้าย

การปรับเปลี่ยนบทส่งท้ายนั้น ทำให้เรื่องซ้ำชั้นที่มีอยู่แตกแขนงเปลี่ยนไปได้ อย่างมากมาย โดยคงองค์ประกอบหลักและเนื้อหาเดิมไว้ แล้วปรับเปลี่ยนเฉพาะส่งท้ายเช่นเรื่องซ้ำชั้นเดิม คือ "ผมเป็นนักบริหารที่อายุน้อยที่สุดในบริษัท ผมไม่รู้สึกรู้สึกอึดอัดใจแต่อย่างใด เว้นแต่ในยามที่จะออกจากที่ทำงาน ผมต้องขอใบอนุญาตออกนอกสถานที่เสียก่อน" ส่วนเรื่องซ้ำชั้นที่ดัดแปลง คือ "ผมเป็นนักบริหารที่อายุน้อยที่สุดในบริษัท ผมไม่รู้สึกรู้สึกอึดอัดใจแต่อย่างใด เว้นแต่ในตอนลาป่วย ผมต้องยื่นใบลาที่มีลายเซ็นผู้ปกครอง"

4.2.3 การปรับเปลี่ยนแนวคิด

จำเป็นต้องใช้ความสร้างสรรค์มาเพิ่มในเรื่องซ้ำชั้นเดิม เรื่องซ้ำชั้นใหม่ที่ได้ค่อนข้างจะผิดแผกแตกต่างไปจากต้นแบบ แต่องค์ประกอบหลักก็ยังเป็นเช่นเดิม เช่น เรื่องซ้ำชั้นเดิม คือ "ผมรู้มาตลอดว่า โจนส์จะต้องเป็นนายหน้าขายบ้านและที่ดินเมื่อเธอเติบโตใหญ่

เพราะเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก เธอไม่เคยเล่นบ้าน...เธอเล่นคอนโดมิเนียม" เรื่องซ้ำชั้นใหม่ คือ "ละแวกบ้านที่ผมอาศัย ค่อนข้างจะโหดเอากการในตอนเป็นเด็กเราไม่ได้เล่นหมอบ แต่เล่นซ้ำแหละศพ"

4.2.4 การปรับเปลี่ยนเวลา

การปรับเปลี่ยนเวลา จะนำมาใช้ในกรณีที่เรื่องซ้ำชั้นเดิมนั้นเป็นเรื่องล้าสมัย ดังนั้น จึงต้องปรับเปลี่ยนเวลาเสียใหม่ พร้อมกับเดิมเนื้อหาที่จำเป็นเข้าไป ก็จะได้เรื่องซ้ำชั้นเรื่องใหม่ที่เหมาะกับยุคสมัย เช่น เมื่อครั้งที่พลเอกชวลิตดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรีใหม่ๆ ท่านได้บอกกับประชาชนว่า "ถึงเวลาที่พี่น้องประชาชนจะอยู่ดีกินดีแล้ว" และหลังจากที่ท่านลาออกจากตำแหน่งแล้ว ประชาชนก็ได้พูดว่า "ถึงเวลาที่เราจะได้อยู่ดี กินดีสักที"

จากวิธีการปรับเปลี่ยนเรื่องซ้ำชั้นทั้ง 4 วิธีที่กล่าวมาแล้วนั้น จะพบว่า มีเทคนิคที่นำมาใช้ในการปรับเปลี่ยนอยู่ 5 ประการ

1. การเลือกเรื่องซ้ำชั้น

ประการแรกที่ต้องทำคือ เรื่องซ้ำชั้นที่คัดเลือกมาเพื่อปรับเปลี่ยนต้องเป็นเรื่องซ้ำชั้นที่แน่ใจว่าจะเรียกเสียงหัวเราะได้ กล่าวคือ เป็นเรื่องซ้ำชั้นที่มีโครงสร้างชัดเจนสามารถเห็นเนื้อหาและบทส่งท้ายได้ชัดเจน เช่น บีเวอร์ลีย์ฮิลล์เป็นเมืองคนรวย...แม้แต่นุราชไปรษณีย์ก็ยังใช้กระเป๋ากุชชี เป็นต้น

2. ค้นหาองค์ประกอบหลักของเรื่องซ้ำชั้น

การค้นหาองค์ประกอบหลัก ก็คือการค้นหาว่าเนื้อหาอะไรที่ทำให้เรื่องซ้ำชั้นนี้ เรียกเสียงหัวเราะได้ เนื้อหาอะไรเป็นสิ่งที่แม้ว่าเรื่องซ้ำชั้นจะบิดเบือนไปแต่ก็สามารถเรียกเสียงหัวเราะได้อยู่ หากวิเคราะห์เรื่องซ้ำชั้นบุรุษไปรษณีย์ จะพบว่า องค์ประกอบหลักของเรื่องที่ทำให้เกิดเสียงหัวเราะอยู่ที่ "บุรุษไปรษณีย์ ในเมืองคนรวย ถูกระเป๋ามีผีห่อ"

3. แยกองค์ประกอบหลักให้เป็นหน่วยย่อย

เมื่อพบองค์ประกอบหลักแล้ว ก็นำเอาองค์ประกอบหลักเหล่านั้นมาแตกเป็นองค์ประกอบย่อยๆ ถ้าเป็นเรื่องทั่วไป ไปให้แตกเป็นชื่อเฉพาะ ถ้าเป็นชื่อเฉพาะให้เปลี่ยนเป็นเรื่องทั่วไป ดังเรื่องซ้ำชั้นตัวอย่าง มีองค์ประกอบหลัก 3 เรื่องด้วยกัน คือ บุรุษไปรษณีย์ เป็นงานกำหนดเฉพาะ สามารถเปลี่ยนให้เป็นเรื่องทั่วไปได้ เช่น อาชีพต่างๆ ชื่อหน่วยงานของรัฐ ฯลฯ เมืองคนรวยอาจเปลี่ยนเป็นละแวก มหานคร ประเทศ หรือสถานที่ราคาแพงทั้งหลาย เช่น ภัตตาคาร โรงแรม และ กระเป๋ามีผีห่อ เปลี่ยนให้เป็นสินค้าที่มีราคาแพงทุกชนิด

4. เชื่อมโยงหน่วยย่อยให้เข้ามาสัมพันธ์กัน

เทคนิคประการนี้จะต้องใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เข้ามาช่วยเป็นอย่างมาก เริ่มต้นด้วยการสร้างรายการของหน่วย เขียนรายการต่างๆ ที่คิดขึ้นมาได้ โดยไม่ซีดจางจำกัดไว้ในกรอบเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น

| อาชีพต่างๆ | สถานที่ | สินค้าราคาแพง |
|---------------------|----------------|---------------|
| เด็กส่งหนังสือพิมพ์ | ซาอุดีอาระเบีย | รถโรลสรอยซ์ |
| แพทย์ | ปาล์ม สปริงส์ | เรือยอร์ช |
| เสมียน | พาร์ค อเวนิว | ทองคำ |

เมื่อจัดรายการย่อยต่างๆ ออกมาแล้ว ต่อไปก็จะเป็นเทคนิคการรวบยอดความคิดในขั้นสุดท้าย

5. การรวบยอดความคิด

การรวบยอดความคิดคือ การเลือกหน่วยย่อยที่ได้แตกแขนงเอาไว้มาผสมกันจนได้เรื่องซ้ำซ้อนเรื่องใหม่ โดยยึดหลักหรือแกนเรื่องเดิมไว้ เช่น “ประเทศซาอุดีอาระเบียเป็นประเทศที่ร่ำรวยมหาศาล แม้แต่เด็กส่งหนังสือพิมพ์ยังนั่งโรลสรอยซ์ตระเวนส่งหนังสือพิมพ์รอบเมือง” หรือ “หมอในย่านพาร์ค อเวนิว ใช้ที่กวดลินทำด้วยทองคำบริสุทธิ์” เป็นต้น

เรื่องซ้ำซ้อนที่ปรับเปลี่ยนหรือดัดแปลงไปนั้น จะต้องนำมาขัดเกลาเสียก่อน การขัดเกลา เป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแนวความคิดซับซ้อนให้กลายเป็นเรื่องซ้ำซ้อน หรือทำให้เรื่องนั้นๆ ซ้ำซ้อนมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม หรือเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยในครั้งผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ผ่านมาเกี่ยวกับ “อารมณ์ขัน” ซึ่งในช่วงแรกงานที่เกี่ยวข้องกับ “อารมณ์ขัน” จะปรากฏอยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเสียส่วนมาก ในช่วงต่อมาได้เริ่มมีการศึกษา “อารมณ์ขัน” ที่ปรากฏอยู่ในสื่ออื่นๆ เช่น วิดีโอเทป โทรทัศน์ เป็นต้น งานวิจัยที่จะกล่าวต่อไปนี้เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยในการใช้เป็นแนวทางในการศึกษา

ในปี พ.ศ. 2523 อรธิรา บัวพิมพ์ ทำการศึกษาเรื่อง “วิเคราะห์วรรณกรรมร้อยกรองประเภทล้อเลียนในสมัยรัตนโกสินทร์ ระหว่าง พ.ศ. 2367-พ.ศ. 2468” จุดมุ่งหมายในการศึกษาเพื่อวิเคราะห์วรรณกรรมประเภทล้อเลียน ในแง่ของจุดมุ่งหมายในการแต่ง กลวิธี ลักษณะเฉพาะของวรรณกรรมร้อยกรองประเภทล้อเลียน ตลอดจนสภาพสังคมที่ถูกล้อเลียน

ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏว่า วรรณกรรมร้อยกรองประเภทล้อเลียนมีกำเนิดมาจากความเบื่อหน่ายของกวีในความซ้ำซาก จำเจของวรรณกรรมไทยที่ดำเนินตามแบบแผนเดียวกันมาตลอด ดังนั้นจุดมุ่งหมายประการสำคัญในการแต่งก็คือเพื่อที่จะเสนอแนวทางใหม่แห่งวรรณกรรมไทย

ในปี พ.ศ. 2526 สุธา ศาสตรียุทธ ทำการศึกษา "โครงสร้างของการเสนอความตลกในบทละครนอก" โดยการวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลจากบทละครนอกจำนวน 20 เรื่อง ทั้งที่พิมพ์แล้วและเป็นลายลักษณ์อักษรโดยต้องการทราบว่า มีโครงสร้างบางอย่างซึ่งควบคุม การเสนอความตลกของบทละครนอกทั้งรูปแบบหรือไม่และในลักษณะใด

จากการวิจัยปรากฏว่า มีโครงสร้างที่แน่นอนในการเสนอความตลกในบทละครนอก ปัจจัยสำคัญที่สุดที่ให้โอกาสสำหรับตัวละครในหน้าที่เสนอความตลกคือความขัดแย้งตามเนื้อเรื่อง โครงสร้างของการเสนอความตลกเกิดจากการจัดวิธีใช้เนื้อเรื่องและตัวละครให้เกิดความตลก ทั้งนี้เป็นไปตามอารมณ์สนองของผู้ดูที่คาดหวังไว้ล่วงหน้า

ในปี พ.ศ. 2533 ไกลรุ่ง อามระดิษ ทำการศึกษาเรื่อง "ร้อยแก้วแนวขบขันของไทยตั้งแต่สมัย รัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 7"

วัตถุประสงค์ในการศึกษา เพื่อศึกษาถึงองค์ประกอบ ลักษณะเด่น และความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดในร้อยแก้วแนวขบขันและสังคมในสมัยรัชกาลที่ 5 ถึง รัชกาลที่ 7

ผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบของเรื่องมีแก่นเรื่องที่หลากหลาย สามารถจำแนกได้เป็น 6 กลุ่ม คือแก่นเรื่องที่แสดงทัศนะเกี่ยวกับมนุษย์ แก่นเรื่องที่สะท้อนภาพและแสดงทัศนะเกี่ยวกับสังคมและการเมือง แก่นเรื่องเกี่ยวกับอารยธรรมตะวันตกในสังคมสมัยรัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 7 แก่นเรื่องเกี่ยวกับการประพันธ์หนังสือพิมพ์ แก่นเรื่องเกี่ยวกับความรัก การมีคู่ครอง และชีวิตครอบครัว และเรื่องที่แสดงทัศนะเกี่ยวกับสตรี

ในด้านโครงเรื่อง จำแนกได้เป็น 2 ประเภทคือโครงเรื่องธรรมดา และโครงเรื่องตลกขบขัน นอกจากนั้น แก่นเรื่องเป็นเพียงองค์ประกอบเดียวที่มีได้สร้างอารมณ์ขัน ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ คือโครงเรื่อง ตัวละคร กลวิธีการประพันธ์ และการใช้ภาษา ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สร้างความขบขันทั้งสิ้น

ในปี 2533 มาณิษา พิศาลบุตร ทำการศึกษา "การสื่อความหมายในนิยายสารคดีหุ่นขี้ผึ้ง หัวเราะฉบับกระเป๋"

วัตถุประสงค์ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เพื่อทราบถึงวิธีการนำเสนอภาพการ์ตูนของ "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" โดยศึกษาทั้งในด้านรูปแบบของภาพการ์ตูน เนื้อหาที่สะท้อนภาพสังคมไทย และกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในภาพการ์ตูนของนิยายสารคดีหุ่นขี้ผึ้ง หัวเราะฉบับกระเป๋

ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบในการนำเสนอภาพการ์ตูนของ "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ประกอบไปด้วย แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร การใช้ภาษาในลักษณะบทสนทนา และวัตถุดิบที่นำมาได้

จากในชีวิตจริง สื่อมวลชน และจากผู้อ่าน นอกจากนั้นจะมีการแทรกความซับซ้อนให้กับเรื่องราว เหล่านั้นด้วยวิธีการสร้างมุขตลกประเภทต่างๆ 7 ประเภท คือ การซ่อนปมหรือการอำพราง , การหักมุม, การทำเรื่องใหญ่เป็นเรื่องเล็ก, ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย, การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ, การใช้ลักษณะนิสัยความเป็นอยู่, สิ่งเกินจริง

ในปี 2536 จรัส ศิริพานิช ทำการศึกษาเรื่อง "การใช้จุดเว้าวอนทางเพศในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์"

วัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการกำหนดใช้จุดเว้าวอนทางเพศในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ และค้นหาลักษณะของการใช้จุดเว้าวอนทางเพศในภาพยนตร์โฆษณาโทรทัศน์

ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการกำหนดจุดเว้าวอนทางเพศในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ประกอบไปด้วย 1. ชนิดหรือประเภทของสินค้าที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับตัวกัน 2. ลักษณะของกลุ่มบริโภคเป้าหมายซึ่งอยู่ในวัยที่สามารถจะสนใจด้วยวิธีนี้ได้อย่างเหมาะสม 3. สภาพการณ์ทางตลาดและคู่แข่ง 4. ความต้องการของลูกค้าของบริษัทตัวแทนโฆษณา 5. ความถนัดหรือความชอบส่วนตัวของผู้สร้างสรรคงานโฆษณา

นอกจากนั้นยังพบว่ามีการใช้จุดเว้าวอนทางเพศใน 3 ลักษณะด้วยกันคือ 1. การใช้จุดเว้าวอนทางเพศที่สื่อออกมาทางภาพ 2. การใช้จุดเว้าวอนทางเพศที่สื่อออกมาทาง วจนภาษา 3. การใช้จุดเว้าวอนทางเพศที่สื่อออกมาทางอวจนภาษา

ในปี 2539 เมธา เสรีธนาวงศ์ ทำการศึกษาเรื่อง "การวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีการนำเสนอมุขตลกของรายการทางโทรทัศน์และวีดีโอเทป"

วัตถุประสงค์ในการศึกษา เพื่อศึกษาถึงรูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีการนำเสนอมุขตลกของรายการตลกทางโทรทัศน์และวีดีโอเทป ผลการศึกษารูปได้ว่า รูปแบบของรายการตลกทางโทรทัศน์และวีดีโอเทปเป็นการผสมผสานกันระหว่างรูปแบบของ "จำอวด" และ "ละครย่อย" โดยจะมีลักษณะใดมากน้อยกว่ากันขึ้นอยู่กับเงื่อนไขต่างๆ ของการสร้างสรรครายการ ได้แก่ ผู้ผลิต ผู้แสดง ข้อกำหนดทางสื่อโทรทัศน์ และผู้ชมเป็นสิ่งสำคัญ

ในส่วนขอเนื้อหาขงรายการตลกทางโทรทัศน์และวีดีโอเทป มุ่งนำเสนอเรื่องที่เป็นประเด็นของสังคมตามลำดับจากมากไปน้อย ในเรื่องสถาบันนันทนาการ สถาบันการสื่อสารมวลชน

ชน สถาบันเศรษฐกิจ สถาบันครอบครัว สถาบันการปกครอง และเรื่องที่เป็นประเด็นของบุคคลในเรื่องสังขาร เรื่องลามก

กลวิธีการนำเสนอมุขตลกของรายการโทรทัศน์ เป็นการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต การเล่นตลกกับภาษา การเล่นตลกกับความรู้สึก และการเล่นตลกกับสามัญสำนึก



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย