**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุพาณี วรรณาการ**

**คณะอักษรศาสตร์**

**ภาษาอังกฤษในการ์ตูนหนังสือพิมพ์**

**รายละเอียด**

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะของภาษาอังกฤษในการ์ตูนหนังสือพิมพ์ ด้านอรรถศาสตร์และวัจนปฏิบัติศาสตร์ ลักษณะอารมณ์ขันของการ์ตูนภาษาอังกฤษอันเกิดจากการใช้ภาษา และรวบรวมข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวกับ คำศัพท์ และสำนวนภาษาอังกฤษในการ์ตูน โดยทำการวิเคราะห์การ์ตูนสำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ Bangkok Post ด้านอรรถศาสตร์ตามทฤษฎี General Theory of Verbal Humor ด้านวัจนปฏิบัติศาสตร์ ศึกษาตัวบ่งชี้ (diexis) ความหมายชี้บ่งเป็นนัย (implicature) สภาวะก่อนเกิด (presupposition) และวัจนกรรม(speech act)

 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

 1. การวิเคราะห์ด้านอรรถศาสตร์ตามทฤษฎี General Theory of Verbal Humor เมื่อเปรียบเทียบกับผลการวิจัยตัวบทอารมณ์ขันที่เคยมีมา พบการจัดกันของกรอบ (Script Opposition) 27 รายการ เป็นการขัดกันของกรอบที่พบในการวิจัยครั้งนี้ 6 รายการ คือ happy vs. unhappy, diligent vs. lazy, kind vs. mean, big vs. small, polite และ credible vs. incredible พบกลไกตรรกะที่เคยพบในงานวิจัยตัวบทขำขันอื่นๆ สถานการณ์ (Situation) ที่ใช้ในการ์ตูนเป็นบทสนทนาที่เกิดขึ้นในที่ทำงานมากที่สุดรองลงมาคือที่บ้าน และสถานที่อื่นๆ อาทิ ภัตตาคาร เป้าหมาย (Target) ที่ถูกล้อเลียนในการ์ตูนมากที่สุด ได้แก่ หัวข้อเบ็ดเตล็ดและตัวละครล้อเลียนัวเอง (self-deprecatory) มากที่สุด รองลงมาคือเป้าหมายบุคคลที่สาม (third party) ที่ถูกอ้างถึงในการสนทนา และคู่สนทนา (second party)

 การวิเคราะห์ด้านวัจนปฏิบัติศาสตร์ ด้านบ่งชี้ (diexis) พบว่าอารมณ์ขันในการ์ตูนเกิดจากความกำกวมในการใช้ตัวบ่งบอกในบทสนทนา ด้านความหมายชี้บ่งเป็นนัย (implicature) พบว่ามีความหมายชี้บ่งเป็นนัยจากการสนทนามากที่สุด ในจำนวนนี้จำแนกเป็นการละเมิดคติบทวิธีพูดมากที่สุด รองลงมาคือ การละเมิดคติบทคุณภาพ การละเมิดคติบทบทความตรงประเด็น และการละเมิดคติบทปริมาณ และพบความหมายชี้บ่งเป็นนัยจากรูปภาษาในการ์ตูนจำนวนน้อย ด้านสภาวะเกิดก่อน(presupposition) พบว่ามีสภาวะเกิดก่อนทางวัฒนธรรม ด้านค่านิยมและขนบธรรมเนียมมากที่สุด รองลงมาคือ สภาวะเกิดก่อนด้านสังคม และผลการวิเคราะห์วัจนกรรม (speech act) ในบรรทัดหมัดเด็ด พบว่ามีการใช้วัจนกรรมเสียดสีมากที่สุด ตามด้วยวัจนกรรมอรรถาธิบาย วัจนกรรมเย้าแหย่ วัจนกรรมสั่ง วัจนกรรมตำหนิ วัจนกรรมแสดงออก วันจนกรรมโอ้อวด และวัจนกรรมดูถูก

 2. ผลการวิเคราะห์ลักษณะอารมณ์ขันอันเกิดจากการใช้ภาษาด้านอรรถศาสตร์ พบการขัดกันของกรอบ (OS) เพิ่มขึ้น 6 รายการ จากงานวิจัยที่เคยมีมา กลไกลตรรกะ (LM) เป็นกลไกตรรกะที่เคยพบในงานวิจัยตัวบทขำขันอื่นๆ ส่วนใหญ่ไม่มีลักษณะซับซ้อนเพื่อความง่ายต่อความเข้าใจอารมณ์ขัน สถานการณ์(IS) เป็นบทสนทนาที่เกิดในที่ทำงานมากที่สุด การวิเคราะห์ด้านวัจนปฏิบัติศาสตร์ พบว่าการ์ตูนใช้ความกำกวมบ่งชี้ ความหมายชี้บ่งเป็นนัยจากการสนทนา สภาวะเกิดก่อนทางวัฒนธรรม และวัจนกรรมเสียดสีมากที่สุด

 3. ผลการวิเคราะห์ศัพท์ สำนวน ในการ์ตูนกลุ่มตัวอย่าง พบว่ามีการใช้ภาษารูปแบบในการสร้างอารมณ์ขัน อาทิ การเล่นคำ (pun) คำศัพท์ทั่วไป คำศัพท์เฉพาะสาขา (jargon) การใช้คำหลายนัย (polysemy) และสำนวนภาษาอังกฤษ (idioms)

The objectives of this research are to undertake the semantic analysis using the General Theory of Verbal Humor (GTVH) and pragmatic analysis of diexis, implicature, presupposition and speech act of English used in comic strips which are published in the Bangkok Post, to analyze humor in the comic strips produced by the language and to study the vocabulary and idioms used ti the comic strips.

Results are as follows:

1. Semantic analysis of the comic strips using the General Theory of Verbal Humor (GTVH) theory research, namely happy vs. unhappy, diligent vs. lazy, kind vs. mean, big vs. small, polite vs. impolite and credible vs. incredible, adding to the finding in the previous research on humorous text; 20 logical mechanisms (LM) which are mostly found in the previous research; the most frequent situations (SI) are at the workplace, followed by residential areas and other places such as restaurants and pubs; the targets (TA) frequent used as the butt of the joke are general topics and self-deprecation by the cartoon characters, followed by the third party in the conversation and the second party in the conversation

 Pragmatic analysis of the comic strips reveals that humor in the punchline is from ambiguity of diexis. The most frequent implicature found in the analysis is conversational implicature, namely manner, quality, relevance and quantity. Cultural presuppositions found in the analysis mostly relate to value and customs, followed by social background. The analysis of speech act in the punchline reveals that comic strips mostly exploit satirical speech, followed by representative speech, teasing speech, directive speech, blaming speech, expressive speech, boasting speech and expressing condescending speech respectively.

2. Semantic analysis of humor in the comic strips reveals that they exploit 6 more script oppositions (SO) , adding to the previous findings, and most logical mechanism (LM) are uncomplicated for explicit humorous effects. The most frequent situations (SI) are at the workplace, followed by residential areas and the targets (TA) are mostly general topics and self-deprecation. Pragmatic analysis reveals that the comic strips exploit ambiguous diexis, conversational implicature, cultural presupposition and satirical speech.

3. The analysis of vocabulary and idioms found in the comic strips reveals a variety of languages used in creating humor namely puns, general vocabulary, jargon, polysemy and English idioms.