

Linguistic Strategies for Creating Humor in the Variety Sitcom "Talok hok chak"

Kanokkarn Woraseeha^{1,*}

Received: September 4, 2024 Revised: November 29, 2024 Accepted: December 13, 2024

Abstract

This research aims to examine the linguistic strategies employed to create humor in the variety sitcom Talok Hok Chak by analyzing episodes aired between December 2021 and March 2022. The findings reveal that the program employs diverse strategies that reflect the uniqueness of Thai language and culture to enhance entertainment and capture audience interest. Key strategies identified include the use of comparisons, wordplay, foreign words or accents, and phonetic harmony, which create unexpected contrasts and provide rhythmic fluency to the dialogues. Additionally, the program incorporates satire and irony to reflect societal realities, as well as rhetorical expressions and slang to resonate with contemporary cultural trends. Ambiguity, through double meanings, is also used to generate humor, while music serves to amplify enjoyment and alleviate tension. Furthermore, sound distortion is utilized to create humor by altering the pronunciation of words to convey unexpected meanings. These strategies collectively enrich the humor within the show, illustrating a blend of traditional and contemporary cultural elements. The program effectively meets the expectations of modern audiences and demonstrates creative use of the Thai language in a contemporary entertainment context.

Keywords: linguistic strategies, humor, variety sitcom

¹ Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Ratchasima Rajabhat University

*Corresponding author E-mail: kanokjam@gmail.com

กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขัน ในรายการวาไรตี้ซิตคอม ตลก 6 ฉาก

กนกกาญจน์ วรสิทธิ์^{1,*}

วันรับบทความ: September 4, 2024 วันแก้ไขบทความ: November 29, 2024 วันตอบรับบทความ: December 13, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการทางภาษาที่ใช้ในการสร้างอารมณ์ขันในรายการวาไรตี้ซิตคอม “ตลก 6 ฉาก” โดยวิเคราะห์เนื้อหาที่ออกอากาศระหว่างเดือนธันวาคม 2564 ถึงมีนาคม 2565 ผลการศึกษาพบว่ารายการใช้กลวิธีหลากหลายที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางภาษาและวัฒนธรรมไทยเพื่อเพิ่มมิติความบันเทิงและดึงดูดความสนใจผู้ชม กลวิธีที่พบได้แก่ การใช้ความเปรียบเทียบ การเล่นคำ การใช้คำหรือสำเนียงภาษาต่างประเทศ และการใช้เสียงสัมผัส ซึ่งช่วยสร้างความขัดแย้งในความคาดหวังและเสริมจังหวะให้บทสนทนามีความลื่นไหล นอกจากนี้ยังพบการเสียดสีและประชดประชันที่สะท้อนความจริงในสังคม การใช้สำนวนโวหารและคำศัพท์สแลงที่สะท้อนวัฒนธรรมร่วมสมัย การพูดสองแง่สามง่ามเพื่อสร้างความหมายกำกวม การใช้เพลงที่เพิ่มความสนุกสนานและลดความตึงเครียด รวมถึงการเพี้ยนเสียงที่สร้างความตลกผ่านการเปลี่ยนแปลงเสียงคำพูด กลวิธีเหล่านี้ช่วยเพิ่มมิติของอารมณ์ขันในรายการ สะท้อนถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับวัฒนธรรมร่วมสมัย พร้อมตอบสนองความต้องการของผู้ชมในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการใช้ภาษาไทยในบริบทความบันเทิงยุคใหม่

คำสำคัญ: กลวิธีการใช้ภาษา อารมณ์ขัน รายการวาไรตี้ซิตคอม

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

*Corresponding author E-mail: kanokjam@gmail.com

บทนำ

อารมณ์ชั้นเป็นปรากฏการณ์ที่สะท้อนความซับซ้อนของการใช้ภาษาและบทบาททางสังคม โดยเฉพาะในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เช่น สังคมไทย ซึ่งอารมณ์ชั้นถูกมองว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์และลดความตึงเครียดในปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Panyawai, 2001) พรอยด์ชี้ว่าอารมณ์ชั้นช่วยลดปล่อยความเครียดจากข้อจำกัดทางสังคมหรือศีลธรรม ผ่านการใช้ภาษาในลักษณะลดทอนความจริงจังหรือสร้างความเบาสบายในสถานการณ์ที่กดดัน (Panyawai, 2001)

ในมิติทางภาษา การใช้อารมณ์ชั้นในสื่อ เช่น รายการ ตลก 6 ฉาก แสดงถึงความสามารถในการปรับเปลี่ยนภาษาให้เหมาะสมกับบริบทเพื่อดึงดูดผู้ชม การใช้กลวิธีทางภาษา เช่น การเล่นคำ การใช้คำสแลง หรือการเปรียบเปรยที่เกินจริง ช่วยสร้างจังหวะที่น่าสนใจ และสะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ ในการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ การใช้ภาษาในลักษณะดังกล่าวยังเป็นเครื่องมือในการสร้าง “พื้นที่ปลอดภัย” ที่ผู้ชมสามารถหัวเราะและเชื่อมโยงกับสถานการณ์โดยปราศจากความกดดันจากความเป็นจริง

อารมณ์ชั้นในรายการยังทำหน้าที่เสมือน “กระจกสะท้อน” วัฒนธรรมร่วมสมัยและพฤติกรรมทางสังคม ตัวอย่างเช่น การใช้อารมณ์ชั้นเพื่อวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาทางสังคม การเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่แสดงถึงชนชั้นหรือกลุ่มทางสังคมต่าง ๆ และการสอดแทรกประเด็นทางสังคมในลักษณะที่เบาสมอง ช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหาในสังคมโดยไม่รู้สึกถูกกดดัน

ยิ่งไปกว่านั้น อารมณ์ชั้นยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยลดช่องว่างระหว่างกลุ่มคนต่างชนชั้นหรือความคิด การหัวเราะร่วมกันช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในมุมมองที่แตกต่าง และเพิ่มความใกล้ชิดในปฏิสัมพันธ์ การศึกษากลวิธีการใช้ภาษาในรายการ ตลก 6 ฉาก ไม่เพียงช่วยเปิดเผยศิลปะการเล่าเรื่อง แต่ยังช่วยสะท้อนบทบาทของอารมณ์ชั้นในฐานะเครื่องมือเชื่อมโยงทางสังคมและภาษา ซึ่งมีคุณค่าอย่างยิ่งในการศึกษาในเชิงมิติทางวัฒนธรรมและการสื่อสาร (Samangkun, 1988)

ทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องการศึกษากลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ชั้นในรายการวาไรตี้ซิตคอม ตลก 6 ฉาก ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับ ความหมาย แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ชั้น และกลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้น เพื่อทำความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับปรากฏการณ์ และใช้เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ความหมายของคำว่าอารมณ์ขัน

คำว่า “Humour” มีรากศัพท์จากภาษาละติน “Humor” ซึ่งในยุคโบราณหมายถึงของเหลวในร่างกายที่มีผลต่อบุคลิกภาพและอารมณ์ของบุคคล ต่อมาความหมายได้ขยายออกไปจนรวมถึงบุคลิกลักษณะและสภาวะจิตใจที่กระตุ้นให้เกิดการหัวเราะ (Chatwikhanet, 2010) นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการได้ให้คำนิยามและอธิบายอารมณ์ขันในหลากหลายมุมมอง เช่น Na Nakhon (1971, pp. 139–140) อธิบายว่า อารมณ์ขันคือสิ่งที่ทำให้เกิดความขบขันและหัวเราะ ซึ่งอาจแฝงด้วยความหมายลึกซึ้ง ส่วน Chumsai, M. L. T. (1973, pp. 138–156) กล่าวว่า การสร้างอารมณ์ขันอาจเกิดจากการเปลี่ยนทิศทางของเนื้อหาอย่างกะทันหัน การเล่าเรื่องเกินจริง หรือการใช้คำที่มีเสียงคล้ายกัน เป็นต้น

Inchuea (1983) เสนอว่า อารมณ์ขันมาจากการที่สิ่งที่พบเห็นไม่ตรงกับความคาดหวังหรือค่านิยมที่สังคมยึดถือ ซึ่งอาจสร้างความสุขใจ อารมณ์ขันในวรรณคดีเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด (Mallikammas, 1985) อารมณ์ขันแสดงออกผ่านการยิ้มหรือหัวเราะ (Phanthakingamorn, 2016)

สรุปได้ว่า อารมณ์ขันมีความหมายหลากหลายตามการตีความของนักวิชาการ โดยมีรากศัพท์จากภาษาละตินที่เกี่ยวข้องกับสภาวะจิตใจและบุคลิกภาพ ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการหัวเราะ นักวิชาการบางท่านมองว่าอารมณ์ขันเกิดจากการเบี่ยงเบนเนื้อหาอย่างไม่คาดคิดหรือการเล่าเรื่องเกินจริง ขณะที่บางท่านเห็นว่าอารมณ์ขันเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียดและแสดงออกผ่านการยิ้มหรือหัวเราะ

2. ทฤษฎีอารมณ์ขัน

Elmer M. Blistein เสนอแนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขันที่แบ่งออกเป็นสามทฤษฎีหลัก ซึ่งแต่ละทฤษฎีนี้พยายามอธิบายถึงแหล่งที่มาหรือเหตุผลที่ทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกขบขันและหัวเราะในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยแต่ละทฤษฎีมีมุมมองที่แตกต่างกันไป (Inchuea, 1983, as cited in Sanguanpong, 2020) สามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 ทฤษฎีความเหนือกว่าและการทำให้ต่ำต้อยกว่า (Superiority and Degradation) ทฤษฎีนี้มองว่าอารมณ์ขันเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกว่าคุณค่าของตนเองอยู่ในสถานะที่เหนือกว่าผู้อื่น ความรู้สึกนี้อาจเกิดจากการเปรียบเทียบตัวเองกับคนอื่นที่มีข้อบกพร่องหรือสถานการณ์ที่ตลกขบขัน เช่น การเห็นคนอื่นทำพลาดหรือล้มเหลวในบางสิ่งบางอย่าง ทำให้เรารู้สึกยินดีหรือขบขันจากการที่เราู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองดีกว่าหรือมีความสามารถมากกว่า ตัวอย่าง เช่น การหัวเราะเมื่อเห็นใครบางคนสะดุดล้ม นั่นเพราะมันสะท้อนให้เห็นถึงการที่เรามองว่าตนเองไม่ได้อยู่ในสถานะที่อ่อนแอเช่นนั้น

2.2 ทฤษฎีความไม่ลงรอย (Incongruity Frustration of Expectation and Dissociation) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าอารมณ์ชั้นในเกิดจากความไม่สอดคล้องกันหรือความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่เราคาดหวังกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งสามารถเป็นเรื่องของคำพูด การกระทำ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น การที่เราคาดหวังให้เรื่องราวดำเนินไปในทิศทางหนึ่ง แต่กลับมีการพลิกผันอย่างฉับพลันที่ไม่คาดคิด สิ่งนี้ทำให้เกิดความรู้สึกขบขัน เพราะความไม่ลงรอยกันของสิ่งที่เราคาดหวังกับสิ่งที่เกิดขึ้นนั้น ทำให้เราเห็นถึงความแตกต่างที่น่าขบขัน

2.3 ทฤษฎีการผ่อนคลายจากความตึงเครียด (Relief of Tension and Release from Inhibition) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าอารมณ์ชั้นในเป็นกลไกในการปลดปล่อยความเครียดหรือแรงกดดันที่สะสมอยู่ในจิตใจของมนุษย์ การหัวเราะจึงเป็นวิธีหนึ่งที่เราปลดปล่อยพลังงานหรือความรู้สึกที่ถูกกดตันในชีวิตประจำวันออกมา ทฤษฎีนี้อธิบายว่าเมื่อเราพบกับสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความเครียดหรือความกังวล การได้ยินเรื่องราวที่ตลกขบขันหรือการได้หัวเราะสามารถช่วยลดความตึงเครียดนั้น ทำให้เรารู้สึกผ่อนคลายและโล่งใจมากขึ้น

จากการศึกษาความหมายและทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ชั้นใน สามารถสรุปได้ว่า อารมณ์ชั้นในเป็นปฏิกิริยาทางอารมณ์ที่เกิดจากการรับรู้สิ่งที่แตกต่างจากความคาดหวังหรือความเป็นจริงที่สังคมยึดถือ การตอบสนองนี้แสดงออกผ่านการยิ้มหรือหัวเราะ ซึ่งช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและส่งผลดีต่อสุขภาพจิตของมนุษย์ ทฤษฎีอารมณ์ชั้นในแบ่งออกเป็นสามประเภทหลัก ได้แก่ ทฤษฎีความเหนือกว่าและการทำให้ต่ำต้อยกว่า ทฤษฎีความไม่ลงรอย และทฤษฎีการผ่อนคลายจากความตึงเครียด โดยแต่ละทฤษฎีเสนอแนวคิดที่แตกต่างกันเกี่ยวกับสาเหตุและกระบวนการเกิดอารมณ์ชั้นใน

3. กลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้นใน

จากการศึกษาวิธีการสร้างอารมณ์ชั้นในของนักวิชาการ พบว่าได้นำเสนอวิธีการใช้ภาษาและโครงสร้างการเล่าเรื่องที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นความขบขันในผู้รับสาร Nak-sittiwong (1988, p. 10, as cited in Pinijphuwadol) ได้ระบุว่าอารมณ์ชั้นในมักเกิดจากการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเสียดสีเหน็บแนม ซึ่งเป็นการใช้ภาษาที่มีเจตนาถากถางหรือยั่วเย้า การล้อสังคมที่สะท้อนปัญหาและประเด็นทางสังคมผ่านการใช้ภาษา หรือการใช้ตรรกวิทยาผิด ๆ เพื่อสร้างความขบขันและความคาดไม่ถึง นอกจากนี้ การเล่าเรื่องเกินจริงหรือการใช้คำหยาบและคำพวนยังเป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างเสียงหัวเราะได้

Kratin (1978) เสริมว่าการสร้างอารมณ์ชั้นในวรรณกรรมร้อยแก้วของไทยมักใช้วิธีการสร้างตัวละครที่มีพฤติกรรมน่าขบขันและการวางโครงเรื่องที่ทำให้ผู้อ่านคาดเดาผิดพลาด ซึ่งเป็นเทคนิคที่

ช่วยเพิ่มความสนุกสนานให้กับเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ การใช้สำนวนโวหารที่มีความซับซ้อนและแยบยลยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างอารมณ์ขึ้นผ่านการบรรยายและพรรณนา

ในงานวิจัยเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์ ได้แก่ การวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขึ้นในละครตลกสถานการณ์ เรื่อง บางรักซอย 9 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการใช้ภาษาที่ช่วยสร้างอารมณ์ขึ้นในละครตลกยอดนิยมของไทยเรื่อง บางรักซอย 9 งานวิจัยนี้เน้นการวิเคราะห์บทสนทนาและการใช้ถ้อยคำของตัวละคร เพื่อให้เข้าใจว่าอารมณ์ขึ้นถูกสร้างขึ้นอย่างไรผ่านการใช้ภาษา ผลการศึกษาพบว่าการใช้กลวิธีทางภาษาหลากหลายเพื่อสร้างความขบขัน เช่น การเล่นคำ การเสียดสี การใช้ภาษาในเชิงประชดประชัน รวมถึงการใช้สำนวนที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวละคร นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้ภาษาถิ่นและการพูดแบบผิดธรรมชาติยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างอารมณ์ขึ้นที่มีประสิทธิภาพในละครเรื่องนี้ (Lorrueangsilp, (2006)

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการใช้ภาษามีบทบาทสำคัญในการสร้างอารมณ์ขึ้นและทำให้ละครเป็นที่นิยม โดยเฉพาะภาษาที่สะท้อนวัฒนธรรมร่วมสมัยและความเป็นไทย เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Sanguanpong (2020) พบว่า การเล่นคำ เสียดสี และการเล่นภาษาต่างประเทศช่วยสร้างจังหวะความขบขัน และสะท้อนความขัดแย้งทางวัฒนธรรมได้อย่างมีเสน่ห์ การศึกษานี้จึงใช้แนวทางจากงานวิจัยดังกล่าวและทฤษฎีอารมณ์ขึ้นเพื่อวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาในรายการ “ตลก 6 ฉาก” โดยเลือกถ้อยคำที่สะท้อนการสร้างอารมณ์ขึ้นอย่างชัดเจนมาทำการศึกษา

วัตถุประสงค์

ศึกษากลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขึ้นในรายการวาไรตี้ซิตคอม ตลก 6 ฉาก

นิยามศัพท์

อารมณ์ขึ้น หมายถึง การสร้างอารมณ์ขบขันของตัวละครนั้น ๆ จากการพูดลักษณะต่าง ๆ ผ่านวิธีการใช้ภาษารูปแบบต่าง ๆ ในรายการวาไรตี้ซิตคอม ตลก 6 ฉาก

ขอบเขตการวิจัย

การนำเสนอบทความวิจัยนี้ ผู้วิจัยมีขอบเขตการศึกษาจากข้อมูลช่วงละครซิตคอม ในช่วงเดือน ธันวาคม 2564 ถึง มีนาคม 2565 จำนวน 10 ตอน ศึกษาจากเว็บไซต์ www.Workpointttv.com ช่อง WorkpointOfficial เลือกเฉพาะตอนที่มีผู้เข้าชมจำนวน 500,000 ครั้งขึ้นไป อ้างอิงข้อมูล 27 สิงหาคม 2565 ดังต่อไปนี้

ตาราง 1.1 ตารางจัดลำดับเทปบันทึกการรายการวาไรตี้ชิตคอม ตลก 6 นก ช่วงละครชิตคอม เรียงลำดับตามจำนวนการเข้าชมจากมากไปน้อย

ลำดับ	วันออกอากาศ	จำนวนการเข้าชม(ครั้ง)
1	19 มี.ค. 65	1,122,029
2	18 ธ.ค. 64	763,246
3	29 ม.ค. 65	733,714
4	25 ธ.ค. 64	713,980
5	15 ม.ค. 65	708,902
6	1 ม.ค. 65	704,881
7	4 ธ.ค. 64	664,770
8	11 ธ.ค. 64	632,615
9	5 ก.พ. 65	608,793
10	19 ก.พ. 65	577,756

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูล 2 แหล่ง ดังนี้

1.การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 รวบรวมข้อมูลจากเทปบันทึกการรายการวาไรตี้ชิตคอม ตลก 6 นก ช่วงละครชิตคอม ที่ออกอากาศระหว่างเดือนธันวาคม 2564 – มีนาคม 2565 จำนวน 10 ตอน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากตอนที่มีจำนวนการเข้าชม 500,000 ครั้งขึ้นไป อ้างอิงข้อมูล ณ วันที่ 27 สิงหาคม 2565 ผ่านช่อง Workpoint Official บน YouTube

1.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น หนังสือ บทความ และงานวิจัยด้านกลวิธีการใช้ภาษาและการสร้างอารมณ์ชั้นในสื่อโทรทัศน์

2. การจัดการข้อมูล

2.1 ถอดบทสนทนาและเนื้อหาจากเทปบันทึกการ 10 ตอนด้วยตนเอง พร้อมตรวจสอบความถูกต้อง

2.2 วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับถ้อยคำที่ใช้สร้างอารมณ์ชั้น โดยใช้ทฤษฎีอารมณ์ชั้นและกลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้น

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาที่สื่ออารมณ์ขัน โดยอ้างอิงแนวทางจากงานวิจัยของ Lorrueangsil, A. (2006) & Sanguanphong, S. (2020).

4. สรุปผลการวิจัยและขอเสนอแนะ

สรุปผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ พร้อมตรวจสอบความสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ และเสนอแนะแนวทางสำหรับการศึกษาต่อไปในอนาคต

ผลการวิจัย

ผลการศึกษา พบว่า การศึกษากลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขันในรายการวาไรตี้ซิตคอม ตลก 6 ฉาก โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

1. การใช้ความเปรียบเทียบ เป็นกลวิธีทางภาษาที่มีบทบาทในการสร้างอารมณ์ขันในรายการซิตคอม “ตลก 6 ฉาก” พบการใช้ความเปรียบเทียบช่วยเพิ่มมิติของความตลกผ่านการเชื่อมโยงภาพหรือแนวคิดที่เกินจริง ชัดแจ้ง หรือไม่คาดคิด ซึ่งดึงดูดความสนใจของผู้ชมและสร้างความสนุกสนานอย่างมีประสิทธิภาพ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

สถานการณ์ : กลุ่มเพื่อนมาสังสรรค์กันที่ร้านเหล้า โดยพาร์ทพ่านมาเปิดตัวกับเพื่อน ๆ ซึ่งมีการแหย่และล้อเลียนกันเกี่ยวกับความสัมพันธ์และนิสัยในอดีตของพาร์ท ป่านตอบโต้ด้วยท่าทีใจเย็นและให้คำแนะนำ แต่เมื่อพาร์ทหลุดเรียกป่านว่า “ตัวเอง” ป่านเกิดความไม่พอใจเพราะเข้าใจว่าเป็นคำที่พาร์ทเคยใช้เรียกคนอื่น จึงเดินออกจากร้านด้วยความโกรธ สร้างสถานการณ์ที่ตลกและชัดเจนในกลุ่ม

บทสนทนา

พาร์ท : ป่าน ป่านเข้าใจผิดแล้วนะ

ป่าน : เมื่อก่อนค้อฮอนเหรือ ค้อฮอนไม่ได้เลยนะ เวลาอยู่กับเพื่อน ๆ ถ้าพาร์ทค้อฮอนก็จะเจอเพื่อนแก๊งบอย ๆ เดี่ยววันหลังอะป่านจะช่วยให้ค้อแข็งจะได้สู้กับเพื่อน ๆ ได้ไง

ฮุน : ทัศนคติดีเหลือเกิน

เจ : พาร์ท เองได้แม่ชีเป็นแฟนหรือเปล่าวะ

(ตลก 6 ฉาก วันที่ 18 ธันวาคม 2564 ฉากร้านเหล้า)

จากตัวอย่าง คำว่า **แม่ชี** ถูกนำมาเปรียบเทียบกับตัวละคร “ปาน” ซึ่งมีลักษณะเคร่งขรึมและให้คำแนะนำในเชิงปฏิบัติที่จริงจังเกินไป และคำว่า **คออ่อน คอแข็ง** ใช้ในเชิงเปรียบ หมายถึงการมีความสามารถรับมือกับสถานการณ์สังสรรค์หรือการดื่ม สะท้อนค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรมไทยที่นิยมล้อเลียนเชิงเปรียบเทียบเพื่อสร้างความบันเทิงและเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์

2. การใช้คำและสำเนียงภาษาต่างประเทศ เป็นกลวิธีสำคัญในการสร้างอารมณ์ขันในรายการวาไรตี้ซีตคอม “ตลก 6 นก” โดยการผสมผสานคำหรือสำเนียงจากภาษาต่างประเทศในบริบทที่ขัดแย้งหรือไม่สอดคล้องกัน สร้างความตลกจากความไม่เหมาะสมของการใช้ภาษาดังกล่าว ช่วยเสริมอารมณ์ขันและสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ในการใช้ภาษาของผู้สร้างรายการ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 2

สถานการณ์ : โพนีนั่งน้ำตาลมาพบ แต่เมื่อน้ำตาลพาเพื่อนที่มีรูปลักษณะโดดเด่นมาด้วย โพนีจึงแสดงความไม่พอใจและให้เพื่อนนั่งแยก ก่อนจะพูดเปรียบเทียบว่าการอยู่กับเพื่อนที่มีรูปลักษณะธรรมดาช่วยเสริมภาพลักษณ์ของตน สร้างอารมณ์ขันผ่านการล้อเลียนรูปลักษณะในกลุ่มเพื่อน

บทสนทนา

น้ำตาล : กระเทย **old school** นีหว่า

ปูเป้ : เพิ่งรู้ตัว

โพนี : กระเทย **ยุค eighty** อะดิ

ปูเป้ : ?? เดี่ยวกูตอบ

โพนี : ตบตีเว้ยเพื่อนกัน หมดจากกูก็ไม่มีใครคบพวกมึงแล้วมึง

(ตลก 6 นก วันที่ 25 ธันวาคม 2564 นกสำนักงานการไฟฟ้า)

จากตัวอย่าง การใช้คำภาษาต่างประเทศหรือการปนภาษา ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างอารมณ์ขันโดยการผสมคำภาษาอังกฤษ เช่น **old school** และ **ยุค eighty** เข้ากับบริบทของบทสนทนา ตัวละครใช้คำเหล่านี้เพื่อเปรียบเทียบและเสียดสีรูปลักษณะหรือพฤติกรรมของเพื่อน ซึ่งสร้างความขบขันผ่านการเชื่อมโยงกับยุคสมัยและการล้อเลียนตัวตนของตัวละคร เป็นการสะท้อนลักษณะของสังคมไทยที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมต่างชาติในยุคโลกาภิวัตน์ การใช้ภาษาต่างประเทศในลักษณะนี้ไม่เพียงช่วยสร้างอารมณ์ขัน แต่ยังแสดงถึงการปรับตัวและความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารของผู้สร้างเนื้อหา

3. การเล่นคำ เป็นกลวิธีทางภาษาที่สร้างอารมณ์ขันผ่านการใช้คำที่มีความหมายหลากหลายหรือพ้องเสียง อันนำไปสู่การตีความที่คลาดเคลื่อนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ความขัดแย้งในความหมายนี้สร้างความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจผู้ชม โดยเฉพาะในรายการวาไรตี้ซีตคอม “ตลก 6 นก” ที่ใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างความบันเทิง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 3

สถานการณ์ : ในร้านอาหาร “แปะ” ซึ่งเป็นพนักงานใหม่ของร้าน เฮียพันถามลูกค้าว่า “จะเอาผลไม้ไหม ถ้าแก่ (แก่แก่)” แต่ลูกค้าเข้าใจผิดว่าแปะพูดว่า “ถ้าแก่ไม่เอา” ทำให้เกิดการโต้ตอบที่ล้นสนดังนี้

บทสนทนา

แปะ : จะเอาผลไม้ไหม ถ้าแก่ (แก่แก่)

ลูกค้า : ถ้าแก่ไม่เอา

แปะ : อ้าวจะบอกว่า ถ้าแก่ จะเอาไหม

ลูกค้า : ถ้าแก่ไม่เอา เอาสุก ๆ พอดี ๆ

(ตลก 6 ฉาก วันที่ 25 ธันวาคม 2564 ฉากร้านเฮียพัน)

จากตัวอย่าง ความขบขันเกิดจากความไม่ตรงกันระหว่างสิ่งที่ผู้พูดตั้งใจจะสื่อสารกับการตีความของผู้ฟัง การใช้คำว่า “ถ้าแก่” ซึ่งมีความกำกวมเพราะพ้องเสียงกับ “ถ้าแก่” สร้างความเข้าใจผิดระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง กลวิธีดังกล่าวสะท้อนลักษณะของภาษาไทยที่มีความซับซ้อนและยืดหยุ่น ตลอดจนความนิยมในบริบททางสังคมที่มักใช้การเล่นคำเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่ม

4. การใช้เสียงสัมผัส การใช้เสียงสัมผัส เป็นกลวิธีสำคัญที่พบในการสร้างอารมณ์ขันในรายการวาไรตี้ตลก “ตลก 6 ฉาก” โดยการเล่นคำที่มีเสียงคล้องจองหรือสัมผัสกัน ช่วยเพิ่มจังหวะและความลื่นไหลให้บทสนทนา เสียงสัมผัสเหล่านี้มักใช้เพื่อเสริมจังหวะของมุกตลก และสร้างความน่าจดจำให้กับผู้ชม ทั้งยังช่วยเพิ่มมิติด้านความคิดสร้างสรรค์และความบันเทิงในเนื้อหา ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 4

สถานการณ์ : ผู้โดยสารส่วนใหญ่ปฏิเสธที่จะใช้บริการมอเตอร์ไซด์ของโก๊ะดี เนื่องจากกรณีสภาพเก่าและไม่มีใบะจนกระทั่งอุณมาแสดงความสนใจไม่ใช่อู่โดยสาร แต่ขอขับรถแทนโดยระบุว่ารถของโก๊ะดีเหมือนรถที่ตนเคยใช้ในอดีต โก๊ะดีจึงอนุญาตให้อุณขับด้วยความงุนงงต่อสถานการณ์ดังกล่าว

บทสนทนา

อุณ : หือ ของมันเคย ๆ ไม่ได้ขับนานอยากลองเฉย ๆ ได้หมดถ้าสดขึ้นที่แต่ระวังสินถ้าสดจัดนะพี่โหพันก็แปร่งเป็นแมงได้ไ้วะเนี่ย หลบทางด้วยนะพี่ หลบทางด้วย โหย คุณชวนยังหลีกภัยที่เป็นใครพี่ไม่หลีกให้ผม โอ้ย

โก๊ะดี : เอออะ เดียวพี่ไปเอาที่บ้านแล้วกันนะ

(ตลก 6 ฉาก วันที่ 25 ธันวาคม 2565 ฉากวินมอเตอร์ไซด์)

จากตัวอย่าง บทสนทนาที่ใช้กลวิธีเสียงสัมผัสเพื่อสร้างอารมณ์ชั้นผ่านคำที่คล้องจอง สะท้อนถึงวัฒนธรรมที่ให้ความสำคัญกับความมั่งคั่งของภาษา คือถ้อยคำที่ว่า **ได้หมดถ้าสดชื่น แต่ระวังสินค้าสดจัด และพนักก็แปร่งเป็นแมงได้ใจ** ที่เพิ่มจังหวะและความลื่นไหลของบทพูด เสียงสัมผัสยังเสริมความสนุกผ่านการเปรียบเทียบ คือ **คุณชวณยังหลักภัย พี่เป็นใครพี่ไม่หลักให้ผม** ที่แฝงอารมณ์ขันเชิงคำศัพท์และการเล่นเสียง การใช้กลวิธีดังกล่าวช่วยสร้างเอกลักษณ์ให้ตัวละคร เพิ่มความน่าจดจำ และสร้างบรรยากาศบันเทิงให้ผู้ชมในรายการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. การเสียดสี ประชดประชัน บทสนทนาของนักแสดงในรายการใช้กลวิธีการเสียดสีและประชดประชันอย่างแพร่หลายในการสร้างอารมณ์ชั้น โดยนำเสนอสถานการณ์ในชีวิตประจำวันหรือพฤติกรรมของตัวละครที่สะท้อนความเป็นจริงในสังคม สร้างความขบขันและกระตุ้นความคิดให้กับผู้ชม ดังตัวอย่าง ที่ 1

จากตัวอย่าง คำว่า **“ทัศนคติดีเหลือเกิน”** เป็นคำที่ตัวละคร อุน ใช้พูดถึงป่านในเชิงเสียดสี สะท้อนถึงความขัดแย้งระหว่างสถานการณ์สังสรรค์กับการให้คำแนะนำแบบจริงจังของป่าน และตัวละคร เจ พูดว่า **“พาร์ทได้แม่ชีเป็นแฟนหรือเปล่าวะ”** เป็นคำพูดในเชิงประชดประชัน สื่อถึงความแตกต่างระหว่างความคาดหวังของกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมของป่านที่ไม่เข้ากับบริบท สะท้อนถึงการรับรู้ การตีความ ย่อมแตกต่างกันไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

6. การใช้เพลง ในรายการชิตคอม “ตลก 6 ฉาก” เป็นกลวิธีสำคัญในการสร้างอารมณ์ชั้น โดยมีเพลงทำหน้าที่เป็นสื่อกลางที่ช่วยพลิกบทบาทของตัวละคร เพิ่มมิติความตลกผ่านการใช้ภาษา ผิดพลาดและการตีความที่ไม่คาดคิด สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ในการใช้ภาษาเพื่อกระตุ้นความขบขัน และเสริมความน่าสนใจให้กับสถานการณ์ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 5

สถานการณ์ : การร้องคาราโอเกะของตุ๊กกี้และเดือนในช่วงดึกส่งเสียงดังรบกวนเพื่อนบ้าน และทำให้ตำรวจเข้ามาเตือน อย่างไรก็ตาม แทนที่จะลดเสียง พวกเขากลับชักชวนเพื่อนบ้านและเจ้าหน้าที่ตำรวจร่วมร้องเพลงด้วย สุดท้ายเหตุการณ์เปลี่ยนเป็นความบันเทิงที่ขัดต่อเจตนารักษาความสงบของเจ้าหน้าที่

บทสนทนา

ตุ๊กกี้ : ชักเพลงดีไหมคะ

ตำรวจ : อยู่ในหน้าที่ครับ

อุน : บันเทิง บันเทิง

ตุ๊กกี้ : น้ำคำ:: ลักเพลง

ตำรวจ : นี่ ผมบอกไว้ว่าไม่ได้จริง ๆ ยังไงก็ไม่ได้ครับผม

ตุ๊กกี้ อุณ และเพื่อน : ร้องเลย ร้องเลย ร้องเลย

ตำรวจ : พอ ๆ ครับเพลงนี้ผมไม่ได้ครับ เพลงอื่นครับ เดี่ยวผมกด กดตรงไหนเนี่ย แค
คุณส่งยิ้มผมก็มีแรงใจ โบกมือบาย บายแล้วเดินไปจากผม หยดลัคนิดอย่าเพิ่งคิดขึ้นชม แคคุณฟังผม...
ผมก็ชอบเตี๋ยครับ ว้าย ชอบตาครับ ไว้ย ชอบคุณครับ เว้ย ถูกแล้ว เย้ เย เย ตับ ตับ ตับ ตับ
(ร้องเพลง)

(ตลก 6 ฉาก วันที่ 1 มกราคม 2565 ฉากบ้าน)

จากตัวอย่าง การใช้เนื้อเพลงที่สนุกสนานและความผิดพลาดในการพูด เช่น **ชอบเตี๋ย** แทนคำ
ว่า**ชอบตา** ช่วยเสริมความตลกและทำให้ตัวละครดูใกล้ชิดกับผู้ชม นอกจากนี้เพลงยังทำหน้าที่เป็น
สื่อกลาง ในการลดความตึงเครียดและเชื่อมโยงผู้ชมกับเรื่องราว แสดงให้เห็นถึงลักษณะของวัฒนธรรม
ไทยที่ให้ความสำคัญกับดนตรีและการแสดงออกทางศิลปะจนถึงปัจจุบัน

7. การใช้สำนวนโวหาร หมายถึง การนำสำนวน คำพังเพย หรือถ้อยคำที่มีความหมายเชิง
เปรียบเปรยมาใช้ในบริบทที่ไม่คาดคิด เพื่อสร้างความขบขันและเพิ่มความสนุกสนาน การใช้สำนวน
โวหารในรายการวไรตี้ชิตคอม “ตลก 6 ฉาก” เน้นการพลิกความหมายหรือนำเสนอในลักษณะ
เกินจริง สร้างความขัดแย้งระหว่างความหมายดั้งเดิมของสำนวนกับบริบทในเหตุการณ์จริง ซึ่งช่วย
กระตุ้นอารมณ์ขันและดึงดูดความสนใจของผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 6

สถานการณ์ : ลูกบอกแม่ว่าจะไปเที่ยวทะเลเดี๋ยวลับมาเที่ยงคืน แม่บอกเดี๋ยวลับมาเป็นแดนเซอร์
เธอ ทำไมแต่งตัวแบบนี้ ไปใส่แขนยาวไป ลูกไปเปลี่ยนมาไปแล้วนะแม่ อะไรแม่นี้ก็แขนยาว แม่บอกใส่
ยาว แต่จะเห็นพุงเห็นไส้ เห็นตับแล้ว แม่ให้ไปเปลี่ยนขอหนา ๆ รอบสุดท้ายแล้ว ลูกก็ไปเปลี่ยนมา แม่
ตกใจ หนาจริง ๆ ไปเลยลูกรีบไป ลูกบอกแม่ไม่ต้องรอนะ จะกลับเข้า แม่บอกว่าลูกไม่ห่อนไม่ไถลตัน

บทสนทนา

ลูก : แม่ไม่ต้องรอนะคืนนี้

แม่ : ลูกจะกลับดึก

ลูก : เช้า

แม่ : เลิศ! เลิศ! ลูกไม่ห่อนไม่ไถลตัน ได้แม่มาจริง ๆ

(ตลก 6 ฉาก วันที่ 29 มกราคม 2565 ฉากบ้าน)

จากตัวอย่าง บริบทคือแม่พูดเปรียบเปรยถึงลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมของลูกที่คล้ายกับแม่ เมื่อแม่เห็นว่าลูกมีความมั่นใจในตัวเองและพร้อมจะกลับบ้านเข้า โดยแม่กล่าวประชดลูกว่า “ลูกไม่หล่นไม่ไกลต่น” ส่วนนวนิธนำมาใช้ในเชิงล้อเลียน ซึ่งเป็นการยอมรับว่าลูกได้รับนิสัยบางอย่างมาจากแม่ การใช้สำนวนนี้ในบริบทตลกช่วยสะท้อนถึงความสัมพันธ์ที่อบอุ่นแต่แฝงด้วยอารมณ์ขัน และสะท้อนถึงภูมิปัญญาทางภาษาและวัฒนธรรมที่สืบทอดมา

8. การพูดสองแง่สามง่าม หมายถึง การใช้ถ้อยคำหรือประโยคที่มีความหมายกำกวมและสามารถตีความได้หลายทาง โดยมักแฝงนัยยะที่สร้างอารมณ์ขัน เช่น ความขัดแย้ง เกินจริงหรือความหมายแฝงเชิงล้อเลียน ในรายการวาไรตี้ซิตคอม “ตลก 6 ฉาก” นำมาใช้เพื่อสร้างความบันเทิงผ่านความเข้าใจผิดหรือการตีความที่แตกต่างของตัวละครและผู้ชม ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 7

สถานการณ์ : แกรับเชิญ “คุณชูชัน ย่นเข้า” เข้าร่วมรายการเพื่อแก้ปัญหาเหงาโดยมองหาเพื่อนคุย แต่พิธีกรเข้าใจผิดว่ามาเพื่อหาคู่ จึงเริ่มถามถึงสเปกคนรัก ขณะที่คุณชูชันตอบกลับด้วยการถามสเปกของพิธีกรแทน การสนทนาเน้นที่ความเข้าใจผิดนี้จนพิธีกรแนะนำว่าจะช่วยหาแฟนให้ แต่คุณชูชันกลับเผยว่าไม่ได้ต้องการแฟน เพียงแค่มาเพื่อหาคนพูดคุยเท่านั้น สร้างความขบขันจากความคลาดเคลื่อนในความหมายของคำว่า “คนคุย”

บทสนทนา

คุณชูชัน : ผมอยากหาคนคุยครับ

เปิด : ธรรมดาเลยรายการเราหาคู่ให้อยู่แล้ว ชอบแบบไหนบอกก่อนเลย

คุณชูชัน : ผมดูพวกคุณสองคนแล้ว พวกคุณก็หนึ่งในตองอุกัน เหมือนกันนะเนี่ย

อาจารย์ : ที่นี้สเปคผู้หญิงเนี่ย เอาจายเลยถ้าไม่มีสเปคเดี่ยวอาจารย์กับเปิดจะจัดหาให้

คุณชูชัน : ไม่ต้องจัดเลย ไม่ต้องจัด ผมไม่ได้มาหาแฟน

เปิด : เอ้า แล้วคุณมาทำไม

คุณชูชัน : ผมมาหาคนคุยด้วย ก็คือหาคนคุยด้วยคือผมอยู่บ้านแล้วผมเหงา

เปิด : ออ มาหาเพื่อนคุย

(ตลก 6 ฉาก วันที่ 11 ธันวาคม 2564 ฉากสวรรค์ชั้นหก)

จากตัวอย่าง สะท้อนถึงการใช้ภาษาที่แฝงความคิดสร้างสรรค์และการตีความที่หลากหลายในบริบทสังคมไทย สร้างความคลุ้มเคลือเพื่อตึงดูตความสนใจของผู้ชม ความขบขันเกิดจากสิ่งที่ตัวละครตั้งใจสื่อและสิ่งที่อีกฝ่ายเข้าใจ นอกจากนี้ การใช้คำว่า “คนคุย” ในบริบทนี้ยังแฝงนัยยะที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้ฟัง เมื่อมีการคลี่คลายสถานการณ์ในภายหลังจึงเป็นเรื่องขบขัน

9. คำศัพท์แสง หมายถึง การใช้คำที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นหรือคำเฉพาะกลุ่มในบริบทที่ไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ทั่วไป เพื่อสร้างอารมณ์ขันจากความขัดแย้งระหว่างภาษาและบริบท ในรายการวไรตี้ชิตคอม “ตลก 6 นาก” คำแสงถูกนำมาใช้เพื่อสะท้อนวัฒนธรรมร่วมสมัยและเพิ่มความสนุกสนานผ่านการตีความที่แตกต่างของตัวละครและผู้ชม ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 8

บทสนทนา

- พิน : นี อีปลาย อีปลายมีผัวแล้วหรอ ทำไมมีลูกด้วย
- เพื่อน : โอ้ย แม่!
- พิน : แม่อีกแล้ว อะไรกันเนี่ย
- ปลาย : **ลูกสาว**คือคนนี่จะมีลูกได้ไงคะ ยาย
- พิน : ยาย เอานี้ฉันเลื่อนขั้นเป็นยายแล้ว เมื่อก็เป็นแม่อุ้ยเลย
- ท้อพี : โอ้ย นี **พส.**
- พิน : พส. คืออะไร พส.
- ท้อพี : พี่สาวไง โอ้ย!
- พิน : ฉันไม่ได้เกิดท้องเดียวกับพ่อแม่แฉะ
- ปลาย : โอ้ย แม่
- พิน : แม่อีกแล้ว
- โก๊ะ : เลือกสักทีเถอะ**หญิง**จะกินอะไร
- พิน : เพ้อเจ้ออีกแล้ว ไม่**จ๊าบ**กันเลยพวกเรา ไปพูดอะไรหญิง เหิง เรามีกันแค่นี้ ไปพูดถึงใคร
- โก๊ะ : ก็พูดถึงหญิงนั่นแหละ จะกินอะไรก็เลือกสักทีเถอะค้า:
- พิน : ออ นี่กูเป็นทั้งแม่ เป็นทั้งหญิง อู๋ตายแล้ว ดรามาแล้วชีวิตกู

(ตลก 6 นาก วันที่ 11 ธันวาคม 2564 นากสวนสาธารณะ)

จากตัวอย่าง สถานการณ์นี้ใช้คำแสง เช่น แม่ ยาย พส ลูกสาว และ หญิง เพื่อสะท้อนวัฒนธรรมการใช้ภาษาในกลุ่ม LGBTQ+ และวัยรุ่น การที่ตัวละครพินตีความคำเหล่านี้โดยตรงไปตรงมา สร้างอารมณ์ขันจากความขัดแย้งระหว่างความหมายเชิงล้อเล่นและการมองแบบจริงจัง นอกจากนี้ การใช้คำว่า **จ๊าบ** เป็นคำที่วัยรุ่นนิยมใช้ในอดีตเพื่อแสดงความพยายามที่จะทันสมัย จึงเสริมความตลกในสถานการณ์การใช้คำเหล่านี้ในบทสนทนาแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรมร่วมสมัยของกลุ่มคนในสังคมอีกด้วย

10. การเพี้ยนเสียง หมายถึง การเปลี่ยนเสียงคำพูดจากรูปแบบเดิม เช่น การออกเสียงผิด หรือการแปรเสียงเพื่อสร้างอารมณ์ชั้นในนักแสดงในรายการวาไรตี้ซิตคอม “ตลก 6 ฉาก” ใช้การเพี้ยนเสียงเพื่อเพิ่มความตลกและสร้างสีสันในบทสนทนาอย่างมีจังหวะและความหมายที่ผิดคาด ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 9

สถานการณ์ : ในการสัมภาษณ์คุณแอม ส่วแวโย่ง เกี่ยวกับคดีแอ็กเงินและการหลอกลวงหลายล้านบาท คุณแอมปฏิเสธความรับผิดชอบโดยอ้างว่าการกระทำดังกล่าวเป็นผลจาก “ผีเข้าร่าง” เมื่อถูกทักท้วง คุณแอมแสดงอาการ “ผีเข้า” และอธิบายว่าต้องการเงินเพื่อซื้อ “ไอโฟน 33” สร้างความขบขันจากการอ้างเหตุผลที่เกินจริงและไม่สมเหตุสมผล หลังจากหมดอาการผีเข้า คุณแอมแสดงความมุ่งมั่นกับสถานการณ์ สร้างอารมณ์ชั้นในจากความขบขันและการเปรียบเปรยที่ไม่สมจริง

บทสนทนา

แอม : อ้อ ผม ผม มีโครงการครับผม ผมทำไอโฟน 33

คุณพัน : โอ้ หลายอยู่นะ

แอม : ตัวใหม่ ตัวใหม่ล่าสุด

คุณพัน : ล่าสุด ครับผม

แอม : อ่า สามารถพกไปล่าสุดได้

คุณพัน : อ้อ พกไปล่าสุดด้วย นะะ

(ตลก 6 ฉาก วันที่ 19 มีนาคม 2565 ฉากรายการข่าวด่วนชนยิม)

จากตัวอย่าง การเพี้ยนเสียงในตัวอย่างนี้เกิดจากการเปลี่ยนเสียงคำพูด “ตัวใหม่ล่าสุด” ที่ควรเป็น “ตัวใหม่ล่าสุด” เพี้ยนเสียงคำให้เกิดความหมายที่ผิดพลาดและไม่สมเหตุสมผล แต่ยังสามารถเชื่อมโยงกับบทสนทนาได้ นักแสดงใช้เพื่อเพิ่มสีสันและสร้างอารมณ์ชั้นในสถานการณ์ที่เคร่งเครียด เปลี่ยนบทสนทนาให้สถานการณ์ผ่อนคลายยิ่งขึ้น

กลวิธีทางภาษาที่ใช้ในรายการวาไรตี้ซิตคอม ตลก 6 ฉาก ได้สะท้อนความคิดสร้างสรรค์และเอกลักษณ์ของภาษาไทยที่มีความยืดหยุ่น โดยสร้างอารมณ์ชั้นในผ่านความคลาดเคลื่อน ความขัดแย้ง และการตีความในบริบทที่หลากหลาย กลวิธีเหล่านี้ไม่เพียงเพิ่มความบันเทิงในการรับชมรับฟัง แต่ยังสะท้อนวัฒนธรรมและค่านิยมทางสังคมไทยในมิติที่ลึกซึ้งและร่วมสมัย

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การศึกษาในครั้งนี้จะช่วยให้เข้าใจกลวิธีทางภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ชั้นในรายการวาไรตี้ชิตคอม “ตลก 6 นก” ได้อย่างละเอียดและลึกซึ้ง
2. ผลการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนากลวิธีการสร้างอารมณ์ชั้นในรายการโทรทัศน์หรือสื่อบันเทิงอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและตอบสนองความต้องการของผู้ชมในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปและอภิปรายผล

สรุป

ผลการวิจัยพบว่ารายการ ตลก 6 นก ใช้กลวิธีทางภาษาที่หลากหลายในการสร้างอารมณ์ชั้นสะท้อนเอกลักษณ์ของภาษาไทยและวัฒนธรรมร่วมสมัย กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือการใช้ความเปรียบเทียบ ซึ่งเน้นความเกินจริงและขัดแย้งเพื่อสร้างความบันเทิง รองลงมาคือการใช้คำหรือสำเนียงภาษาต่างประเทศที่แสดงอิทธิพลจากวัฒนธรรมตะวันตกและการปรับตัวของภาษาในยุคโลกาภิวัตน์ การเล่นคำและการใช้เสียงสัมผัสช่วยเพิ่มจังหวะและความลื่นไหลให้บทสนทนา ขณะที่การเสียดสี การประชดประชัน คำสแลง และสำนวนโวหารสะท้อนค่านิยมการวิพากษ์และล้อเลียนในสังคมไทย การพูดสองแง่สามง่ามสร้างความหมายกำกวมที่ดึงดูดความสนใจ และการใช้เพลงและการเพี้ยนเสียงช่วยเสริมสีสัน ลดความตึงเครียด และเพิ่มความสนุกสนาน กลวิธีเหล่านี้ไม่เพียงเพิ่มมิติความบันเทิงในรายการ แต่ยังสะท้อนวิถีชีวิต ค่านิยม และความคิดสร้างสรรค์ในการปรับตัวของภาษาไทยในยุคปัจจุบันได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ ดังตารางแสดงผลต่อไปนี้

ตาราง 1.2 แสดงผลกลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ชั้นในรายการวาไรตี้ ตลก 6 นก

กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ชั้น		
การใช้เสียง/การใช้คำ	ความถี่	ร้อยละ
การใช้ความเปรียบเทียบ	36 ครั้ง	24
การใช้คำหรือสำเนียงภาษาต่างประเทศ	33 ครั้ง	22
การเล่นคำ	26 ครั้ง	17
การใช้เสียงสัมผัส	22 ครั้ง	15
การเสียดสีประชดประชัน	8 ครั้ง	5

กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ชั้นใน		
การใช้เสียง/การใช้คำ	ความถี่	ร้อยละ
การใช้เพลง	6 ครั้ง	4
การใช้สำนวนโวหาร	6 ครั้ง	4
การพูดสองแง่สามง่าม	6 ครั้ง	4
คำศัพท์สแลง	6 ครั้ง	4
การเพี้ยนเสียง	1 ครั้ง	1
รวม	150 ครั้ง	100

อภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างอารมณ์ชั้นในรายการ ตลก 6 ฉาก เน้นการใช้กลวิธีที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางภาษาและวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะการใช้ความเปรียบเทียบกับ ซึ่งมีความถี่สูงสุด สะท้อนความนิยมในสังคมไทยที่ใช้การเปรียบเทียบกับจริงหรือขัดแย้งกับความคาดหวังเพื่อสร้างความบันเทิง นอกจากนี้ การใช้คำหรือสำเนียงภาษาต่างประเทศ ซึ่งมีความถี่เป็นอันดับสอง แสดงถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกและการปรับตัวทางภาษาของสังคมไทยในยุคโลกาภิวัตน์

การเล่นคำ ซึ่งมีความถี่เป็นอันดับสาม สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ในภาษาไทยที่ใช้ความหลากหลายของเสียงและความหมายเพื่อเพิ่มมิติความบันเทิง กลวิธีอื่น ๆ เช่น การใช้เสียงสัมผัสหรือการพูดสองแง่สามง่าม แม้มีความถี่ต่ำกว่า แต่ยังเสริมความสนุกและเพิ่มสีสันให้บทสนทนา การใช้กลวิธีทางภาษาที่หลากหลายในรายการสะท้อนถึงการผสมผสานวัฒนธรรมร่วมสมัยและเอกลักษณ์ทางภาษาไทย ซึ่งช่วยสร้างความน่าสนใจและตอบสนองความคาดหวังของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวทางเหล่านี้สะท้อนถึงการพัฒนาอารมณ์ชั้นในสังคมไทยที่เน้นความหลากหลาย แสดงถึงการตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชมยุคใหม่ และการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัยและสร้างสรรค์ควบคู่กัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Lorrueangsilp (2006) และ Sanguanpong (2020) ที่กล่าวถึงประเด็นการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสร้างเนื้อหาสร้างสรรค์อารมณ์ชั้นใน

ข้อเสนอแนะ

การศึกษานี้ชี้ให้เห็นประเด็นที่ควรศึกษาเพิ่มเติม ได้แก่ การเปรียบเทียบกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในรายการ ตลก 6 ฉาก กับตลกสถานการณ์อื่น ๆ เพื่อวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง รวมถึงการศึกษาผลกระทบของการใช้ภาษาต่อการรับรู้และทัศนคติของผู้ชมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและช่วงอายุ เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพการสื่อสารในกลุ่มผู้ชมที่หลากหลาย

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ที่ให้การรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (งานวิจัยที่อยู่ในข่ายยกเว้น) โดยยึดหลักเกณฑ์ตามคำประกาศเฮลซิงกิ (Declaration of Helsinki) ตามเลขที่ใบรับรอง HE : 100-2567

บรรณานุกรม

- Bangkok Business. (2021). *The end of the 15-year legend of "Talok hok Chak", a variety show "Sitcom Comedy" with over 200 million views*. Bangkok
NewsDotCom.https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/1006393#google_vignette. [in Thai]
- Chaemchoti, N. (1978). *Seeking happiness in Thai poetry literature during the Rattanakosin period 1782-1932*. (Master's thesis) Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Chatwikhanet, R. (2010). *Potential of jokes and humor in television programs*. (Master of Communication Arts thesis) Chulalongkorn University. [in Thai]
- Humsai, M. L. T. (1973). *Psychological analysis of literature*. Bangkok: Thai Watthanapani Publishing. [in Thai]
- Inchuea, W. (1983). *Analysis of satirical humor in the fiction works of Ellen Sillito*. (Master's thesis) Srinakharinwirot University. [in Thai]
- Kattaiin, T. (1978). *Humor in Thai prose literature between 1910-1973*. (Master of Arts thesis) Srinakharinwirot University. [in Thai]

- Lorrueangsil, A. (2006). *Analysis of language use strategies for creating humor in the situational comedy "Bang Rak Soi 9"*. (Master of Education thesis) Chiang Mai University. [in Thai]
- Mallikammas, K. (1985). General knowledge of Thai literature. Bangkok: Wacharintra Printing. [in Thai]
- Nak-sittiwong, K. (1988). *Analysis of content and strategies for creating humor in humorous articles from the magazine "Khai Huai Ro" Pocket edition and Toi Toon Pocket Book edition, 1987*. (Master's thesis) Srinakharinwirot University Phitsanulok. [in Thai]
- Na Nakhon, P. (1971). *Descriptive academic composition and newspapers*. Bangkok: Thai Watthanapani Publishing. [in Thai]
- Panyawai, B. (2001). *Strategies for creating humor in the novel of Wimon Siripapol*. (Master of Arts thesis) Mahasarakham University. [in Thai]
- Phanthakingamorn, T. (2016). *Humor in documentary writing: Creative critical analysis*. Bangkok Chulalongkorn University. [in Thai]
- Samangkul, S. (1988). Psychology of language. Chiang Mai: Faculty of Humanities, Chiang Mai University. [in Thai]
- Sanguanphong, S. (2020). *Humor in the show "Teoy Tiew Tha"*. (Master of Arts dissertation) Silpakorn University. [in Thai]
- The Royal Institute of Thailand. (2011). *Royal Institute dictionary (2011 ed.)*. Royal Institute of Thailand. [in Thai]
- Workpiont. (2007). *Talok hok Chak*. Retrieved August 27, 2022, from <https://www.Workpionttv.com>. [in Thai]