

Humor Strategies of Tutors in Brand's Summer Camp

กลวิธีสื่ออารมณ์ขันของครูทวดวิชาในรายการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์

Yamonpat Pattarakup

ยมลภัทร ภัทรคุปต์

Faculty of Humanities and Social Sciences, Uttaradit Rajabhat University, Thailand

Corresponding author

e-mail: yamonpat@live.uru.ac.th

Received 21-02-2025

Revised 29-06-2025

Accepted 03-07-2025

Doi: 10.69598/artssu.2025.4610.

How to Cite:

Pattarakup, Y. (2025). Humor Strategies of Tutors in Brand's Summer Camp. *Journal of Arts and Thai Studies*, 47(3), E4610 (1-22).

Keywords: humor, humor strategies, tutor, Brand's Summer Camp

คำสำคัญ: อารมณ์ขัน, กลวิธีสื่ออารมณ์ขัน, ครูทวดวิชา, รายการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์

Abstract

Background and Objectives: The Brand's Summer Camp tutoring program is a widely popular academic revision show that features an extensive and diverse use of humor. Renowned tutors are invited to deliver lectures, attracting significant attention from students and home viewers alike. From the preliminary observations, humor is frequently employed in the program through a variety of strategies. An interest arose in examining the strategies used to convey humor in the program, which are categorized into linguistic strategies employed to communicate humor and content-construction strategies that generate humorous effects. This research article aims to analyze the humor strategies employed by the tutors in the Brand's Summer Camp program, focusing on both linguistic techniques and content-based strategies.

Methods: In this qualitative research, videos with over 8,000 views that feature humor within the first 15 minutes were selected. The analysis involved a detailed transcription of humorous segments and was guided by previous studies on humor in the Thai language. A humorous utterance was identified based on the presence of audience laughter following its delivery. In cases where audience reactions were unclear, subjective judgment and verification by three native Thai speakers were used to determine whether an utterance was humorous.

Results: The findings reveal that the humor strategies employed by tutoring instructors can be categorized into two main types: linguistic strategies and content-based strategies. The linguistic strategies are further divided into two subcategories: primary strategies and supplementary strategies. The primary strategies include 1) the use of voice or tone which is louder or softer than usual, vocal modulation to match emotions and situations, and deliberately unclear or unnatural articulation; 2) employing onomatopoeia; 3) using unconventional metaphors; 4) the use of hyperbole; 5) asking rhetorical questions; 6) preemptively interrupting or anticipating the audience's responses for comic effect; 7) intentionally misusing English grammar; 8) singing deliberately to generate humor; 9) code-switching for comedic purposes; and 10) using verbal irony to create humor. The supplementary strategies consist of using humorous gestures, incorporating comical teaching materials and props, and utilizing memorable mnemonic formulas that provoke laughter. Meanwhile, the content-based strategies include shifting the topic unexpectedly, creating content that defies expectations, and delivering surprising punchlines or twists.

Application of this study: 1) The findings contribute to the study of humor in the Thai language and offer a framework for analyzing humor in other types of discourse. 2) The knowledge obtained may serve as a guideline for educational personnel in effectively developing the use of humor in the classroom. This, in turn, can enhance student engagement, reduce stress within the learning environment, and foster a more dynamic and enthusiastic teaching and learning process, ultimately contributing to the overall improvement of educational quality.

Conclusions: This study proposes a conceptual framework for classifying humor strategies used by tutorial teachers into three main categories: linguistic strategies, supplementary strategies, and content creation strategies. These categories are consistent with the three major theories of humor: superiority theory, incongruity theory, and relief theory. The analysis reveals that the most frequently used strategies include topic shifting and the use of verbal irony. Each tutorial teacher demonstrates a unique style of humor. While most instances of humor successfully generate amusement in the classroom, some cases fail to achieve the intended effect due to inappropriate content or students' lack of background knowledge about the context being discussed. A limitation of this study is its reliance on data from only four participants. Therefore, future research should consider other factors, such as the teacher's gender or cultural context, which may influence the perception and understanding of humor in the classroom.

บทคัดย่อ

ที่มาและวัตถุประสงค์: รายการทอล์กโชว์ในโครงการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ (Brand's Summer Camp) เป็นรายการทีวีที่ได้รับความนิยมและปรากฏการใช้อารมณ์ขันจำนวนมากและหลากหลาย มีครูทอล์กโชว์หรือตัวเต๋อที่มีชื่อเสียงได้รับเชิญมาบรรยายและมีนักเรียนหรือผู้ชมทางบ้านให้ความสนใจรายการดังกล่าวเป็นจำนวนมาก จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้น พบว่ารายการดังกล่าวมีการใช้อารมณ์ขันบ่อยครั้งและมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่หลากหลาย งานวิจัยนี้จึงสนใจศึกษาทฤษฎีสื่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในรายการดังกล่าว โดยแบ่งออกเป็นการศึกษาทฤษฎีทางภาษาที่สื่ออารมณ์ขันและกลวิธีการสร้างเนื้อหาที่สื่ออารมณ์ขัน บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่ปรากฏในการสอนของครูทอล์กโชว์ในรายการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ ทั้งกลวิธีการทางภาษาและกลวิธีการสร้างเนื้อหา

วิธีการศึกษา: งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ คัดเลือกวิดีโอมาศึกษาจากยอดเข้าชมจำนวนมากกว่า 8,000 ครั้งขึ้นไปและมีอารมณ์ขันปรากฏใน 15 นาทีแรก จากนั้นจึงวิเคราะห์อารมณ์ขันจากการถอดเสียงโดยละเอียดและนำผลการศึกษารมณ์ขันในภาษาไทยก่อนหน้ามาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ทฤษฎีที่ใช้สร้างอารมณ์ขันในข้อมูลวิจัย ทั้งนี้การตัดสินใจว่าถ้อยคำใดเป็นถ้อยคำที่เป็นอารมณ์ขันใช้เกณฑ์การมีเสียงหัวเราะเกิดขึ้นภายหลังการแสดงอารมณ์ขันทันทีที่ถ้อยคำสิ้นสุดลง วิดีโอที่มีเสียงจากผู้ชมไม่ค่อยชัดเจนจะตัดสินใจจากการสอบถามกับเจ้าของภาษา 3 คนว่าเป็นถ้อยคำที่แสดงอารมณ์ขันหรือไม่

ผลการศึกษา: ผลการศึกษาพบว่าทฤษฎีสื่ออารมณ์ขันของครูทอล์กโชว์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือทฤษฎีทางภาษาและกลวิธีการสร้างเนื้อหา ทฤษฎีทางภาษาแบ่งออกเป็น 2 ทฤษฎีคือทฤษฎีหลักและทฤษฎีเสริม ทฤษฎีหลัก ได้แก่ 1) การใช้เสียงหรือน้ำเสียงที่ตั้งหรือเบากว่าปกติ ประกอบด้วย การใช้เสียงหรือน้ำเสียงที่ตั้งหรือเบากว่าปกติ การปรับหรือตัดแปลงเสียงให้เข้ากับอารมณ์และสถานการณ์ และการแก้งออกเสียงไม่ชัดหรือชัดกับธรรมชาติ 2) การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ 3) การใช้อุปมาอุปไมย 4) การกล่าวเกินจริง 5) การใช้คำถามวาทศิลป์ 6) การพูดตลกค้อมผู้ฟังเพื่อสร้างความขบขัน 7) การจงใจใช้ภาษาอังกฤษผิดหลักการใช้ 8) การจงใจร้องเพลงเพื่อสร้างมุกตลก 9) การสลับภาษาเพื่อสร้างความขบขัน 10) การใช้ถ้อยคำนัยแฝงเพื่อสร้างอารมณ์ขัน ทฤษฎีเสริมแบ่งออกเป็น 3 ทฤษฎี ประกอบด้วย การแสดงท่าทางขบขัน การใช้สื่อการสอนและอุปกรณ์ที่สร้างความขบขัน การใช้สูตรท่องจำที่ทำให้เกิดความขบขัน และกลวิธีการสร้างเนื้อหาประกอบด้วย 3 ทฤษฎี ได้แก่ การหักเหประเด็น การสร้างเนื้อหาเหนือความคาดหมาย และการหักมุม

การประยุกต์ใช้: 1) ข้อค้นพบจากการวิจัยเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาอารมณ์ขันในภาษาไทยและเป็นแนวทางในการศึกษาอารมณ์ขันในต่างประเทศอื่นด้วย 2) องค์ความรู้ที่ได้ อาจจะเป็นแนวทางสำหรับบุคลากรทางการศึกษาในการพัฒนาทักษะการใช้อารมณ์ขันในชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลต่อการเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมของนักเรียน การลดสภาวะความตึงเครียดในบรรยากาศการเรียนรู้ และการสร้างสรรคกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มีความกระตือรือร้นและมีพลวัต อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาโดยรวม

บทสรุป: การศึกษานี้นำเสนอกรอบแนวคิดการจำแนกทฤษฎีสื่ออารมณ์ขันของครูทอล์กโชว์ออกเป็น 3 หมวดหลัก ได้แก่ ทฤษฎีทางภาษา ทฤษฎีเสริม และกลวิธีการสร้างเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีอารมณ์ขันหลัก 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีความเหนือกว่า ทฤษฎีความไม่เข้ากัน และทฤษฎีการปลดปล่อย ผลการวิเคราะห์พบว่าทฤษฎีที่ใช้อยู่ ได้แก่ การหักเหประเด็นและการใช้ถ้อยคำนัยแฝง โดยครูทอล์กโชว์แต่ละคนมีรูปแบบการใช้อารมณ์ขันที่เป็นเอกลักษณ์ แม้อารมณ์ขันส่วนใหญ่จะประสบความสำเร็จในการสร้างความขบขันในชั้นเรียน แต่อารมณ์ขันบางกรณีกลับไม่ประสบผลสำเร็จเนื่องจากเนื้อหาไม่เหมาะสมหรือผู้เรียนขาดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบริบทที่กล่าวถึง ข้อจำกัดของงานวิจัยคือศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างเพียง 4 คน จึงควรมีการศึกษาต่อโดยพิจารณาปัจจัยอื่น ๆ เช่น เพศของผู้สอน หรือบริบททางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้และเข้าใจอารมณ์ขันในห้องเรียน

บทนำ (Introduction)

การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 ได้ประสบการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของนักเรียนและการเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการถ่ายทอดความรู้ (Techanok, Jaronggsirawat, & Vatasatto, 2020) ในบรรดา รูปแบบการศึกษาที่เกิดขึ้น การทอล์กโชว์ได้กลายเป็นส่วนสำคัญของระบบการศึกษานอกระบบที่มีบทบาทเชิงกลยุทธ์ในการเตรียมความพร้อมสำหรับการสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับการศึกษาต่าง ๆ (Phandamri, Tunkaew, & Rattachuwong, 2021) โครงการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ (Brand's Summer Camp) เป็นแพลตฟอร์มการศึกษาที่มีความสำคัญในวงการทอล์กโชว์ไทย โดยให้โอกาสแก่ครูทอล์กโชว์ที่มีชื่อเสียงในการถ่ายทอดความรู้ผ่าน การบรรยายแบบสดและการบันทึกวิดีโอเพื่อการเข้าถึงแบบไม่มีเสียค่าใช้จ่าย ลักษณะเฉพาะของโครงการนี้ทำให้ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั้งจากผู้เข้าร่วมในสถานที่จริงและผู้ชมออนไลน์ (Admin, 2011) จากการสังเกตเบื้องต้น พบว่าอารมณ์ขันเป็นกล

ยุทธศาสตร์สื่อสารที่มีบทบาทสำคัญในการดึงดูดความสนใจของนักเรียนและการลดความตึงเครียดที่เกิดจากเนื้อหาวิชาการที่มีความซับซ้อนและเข้มข้น กลวิธีการใช้อารมณ์ขันจึงมีบทบาทในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการรับรู้และการจดจำข้อมูล (Bryant & Zillman, 2014) โดยทั่วไปแล้วทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันที่ได้รับการยอมรับในวงวิชาการประกอบด้วย 3 ทฤษฎีหลัก ได้แก่ ทฤษฎีความเหนือกว่า (superiority theory) ทฤษฎีการผ่อนคลาย (relief theory) และทฤษฎีความไม่เข้ากัน (incongruity theory) แต่ละทฤษฎีให้มุมมองที่แตกต่างกันเกี่ยวกับกลไกการเกิดอารมณ์ขัน โดยทฤษฎีความเหนือกว่าเสนอว่าอารมณ์ขันเกิดจากความรู้สึกเหนือกว่าผู้อื่น เช่น การเหยียดหยันข้อบกพร่อง ทฤษฎีการผ่อนคลายมองอารมณ์ขันเป็นกลไกการปลดปล่อยความตึงเครียด ส่วนทฤษฎีความไม่เข้ากันเน้นที่ความขัดแย้งหรือความประหลาดใจที่ไม่สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้รับสาร ซึ่งนำไปสู่การเกิดเสียงหัวเราะ (Seetajun et al., 2021) สำหรับในบริบทการศึกษา Frymier, Wanzer, & Wojtaszczyk (1999) ได้พัฒนาทฤษฎีอารมณ์ขันที่เหมาะสม (appropriate humor theory) ซึ่งระบุว่าอารมณ์ขันที่มีความเกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาการเรียนการสอนสามารถส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ Bell & Pomerantz (2015) ได้เสนอกรอบการวิเคราะห์อารมณ์ขันในห้องเรียนโดยจำแนกออกเป็น 4 มิติ ได้แก่ อารมณ์ขันที่เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา นักเรียน ผู้สอน และบริบทสิ่งแวดล้อม โดยแต่ละมิติส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะที่ต่างกัน จากงานวิจัยในอดีตที่เกี่ยวข้องได้แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ของอารมณ์ขันในบริบทการศึกษาหลายด้านดังนี้ คือ Karpenko (2017) ระบุว่าอารมณ์ขันมีบทบาทในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้สอนและนักเรียน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย และการลดความตึงเครียด Banas et al. (2011) พบหลักฐานว่าอารมณ์ขันมีส่วนในการเพิ่มความสนใจ การมีส่วนร่วม และแรงจูงใจของนักเรียน ซึ่งส่งผลต่อทั้งมิติทางอารมณ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน Ludovice & MacNair (2019) รายงานว่าอารมณ์ขันช่วยเสริมความเข้าใจและการจดจำเนื้อหา ในขณะที่ Wizner (2014) พบหลักฐานเชิงประจักษ์ว่าการใช้อารมณ์ขันเพิ่มการมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างชัดเจน ณรงค์ กาญจนะ (Kanjana, 2010) ระบุว่านักเรียนมีแนวโน้มที่จะชื่นชอบครูที่มีอารมณ์ขัน เนื่องจากช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม Whiting-Madison & Woller (2021) เตือนถึงผลกระทบเชิงลบของการใช้อารมณ์ขันที่ไม่เหมาะสม เช่น การล้อเลียนประเด็นทางการเมืองหรือเรื่องอ่อนไหว ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้สอนควรมีการคัดเลือกอารมณ์ขันให้สอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มนักเรียน

แม้ว่าจะมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับบทบาทของอารมณ์ขันในบริบทการศึกษาอยู่บางส่วน แต่ยังคงมีช่องว่างทางวิชาการในการศึกษากลวิธีใช้อารมณ์ขันของครูกวดวิชาในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะการสอนที่แตกต่างจากการเรียนการสอนในห้องเรียนธรรมดาทั่วไป ทั้งในด้านจำนวนของนักเรียนที่มีจำนวนที่มาก และรูปแบบการสอนโดยเป็นการกวดวิชาโดยใช้การเรียนในหอประชุมขนาดใหญ่และมีการเผยแพร่วิดีโอให้รับชมฟรีทางเว็บไซต์ youtube การศึกษานี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีใช้อารมณ์ขันของครูกวดวิชาในทีนี้คือรายการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ โดยมีเป้าหมายในการทำความเข้าใจลักษณะของกลวิธีใช้อารมณ์ขันในบริบทการกวดวิชา การขยายองค์ความรู้ด้านการใช้อารมณ์ขันในภาษาไทย และการสร้างแนวทางในการประยุกต์ใช้ผลการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มนักเรียนและเนื้อหา รวมถึงศักยภาพในการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น ๆ ในอนาคต

วัตถุประสงค์การศึกษา (Research Objectives)

วิเคราะห์กลวิธีใช้อารมณ์ขันที่ปรากฏในการสอนแบบออนไลน์ของครูกวดวิชาในโครงการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ทั้งกลวิธีทางภาษาและกลวิธีการสร้างเนื้อหา

ขอบเขตการศึกษา (Scope of Study)

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา (content scope) การศึกษานี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์กลวิธีใช้อารมณ์ขันของครูกวดวิชาในรายการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ โดยจำกัดการศึกษาไว้ในสองมิติหลัก ได้แก่ กลวิธีทางภาษา (linguistic strategies) และกลวิธีการสร้างเนื้อหา (content creation strategies)

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (population and sample scope) ประชากรเป้าหมายได้แก่ ครูทวดวิชาหรือติวเตอร์ที่มีชื่อเสียงซึ่งได้รับเชิญมาบรรยายในโครงการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคัดเลือกโดยใช้เกณฑ์ดังนี้คือวิดีโอที่มียอดเข้าชม (views) มากกว่า 8,000 ครั้งขึ้นไป วิดีโอที่มีการแสดงอารมณ์ขันปรากฏใน 15 นาทีแรกของการบรรยาย และวิดีโอที่มีคุณภาพเสียงที่เพียงพอสำหรับการวิเคราะห์

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา (temporal scope) การศึกษานี้เป็นการวิจัย ที่วิเคราะห์ข้อมูลจากวิดีโอในรายการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ที่เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ในช่วงปี พ.ศ. 2560-2561

วิธีการศึกษา (Research Methods)

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดทฤษฎีเรื่องอารมณ์ขัน เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีทางภาษาและหน้าที่ของอารมณ์ขันในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

2. คัดเลือกข้อมูล เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีสื่ออารมณ์ขันจึงได้คัดเลือกวิดีโอการทวดวิชาที่ปรากฏการใช้อารมณ์ขันอย่างชัดเจนภายในช่วงเวลา 15 นาทีแรกของการบรรยาย เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมปลายมีความสนใจการพูดเฉลี่ย 15-20 นาที (Jackson, 2024) มีคุณภาพของภาพและเสียงที่ชัดเจน และมีความถี่ในการใช้อารมณ์ขันมากกว่า 50 ครั้งต่อวิดีโอ เพื่อให้ได้ข้อมูลกลวิธีสื่ออารมณ์ขันที่ปรากฏอย่างครบถ้วน นอกจากนี้ยังพิจารณาปฏิกริยาของผู้ชมโดยเลือกวิดีโอที่ผู้ชมส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในห้องประชุมจนจบการบรรยาย ขณะที่วิดีโอที่ไม่ถูกคัดเลือกมาศึกษาในงานวิจัยนี้เป็นวิดีโอที่สังเกตเห็นพฤติกรรมของนักเรียนที่บ่งชี้ถึงความเบื่อหน่ายอย่างชัดเจน เช่น การหาว นั่งเท้าคาง หรือการลุกออกจากห้องก่อนการบรรยายสิ้นสุดลง แสดงว่าไม่ปรากฏอารมณ์ขันในการสอนหรืออารมณ์ขันที่เกิดขึ้นไม่ประสบความสำเร็จจึงไม่นำมาศึกษา

วิดีโอที่ใช้ในการศึกษาแต่ละรายการมียอดเข้าชมไม่น้อยกว่า 8,000 ครั้ง และมีความยาวโดยเฉลี่ยประมาณ 2 ชั่วโมงจำนวนทั้งสิ้น 4 วิดีโอ รวมระยะเวลาทั้งหมดประมาณ 8 ชั่วโมง จากหลักเกณฑ์ข้างต้น มีวิดีโอที่นำมาศึกษาดังต่อไปนี้

1) BRAND'S SUMMER CAMP ปีที่ 29 ขอนแก่น - ชิววิทยา อ.อำพล ขวัญพัก (ครูกาแฟ) จำนวนการชมวิดีโอ 1.1 แสน ครั้ง (<https://www.youtube.com/watch?v=hUcf66YYc44>) ความยาวของคลิปวิดีโอ 2 ชั่วโมง

2) BRAND'S SUMMER CAMP ปีที่ 30 กรุงเทพฯ - ภาษาไทย อ.กิจมาโนชญ์ โรจนทรัพย์ (ครูลิลลี่) จำนวนการชมวิดีโอ 9.1 หมื่น ครั้ง (<https://www.youtube.com/watch?v=noJZulJopHA>) ความยาวของคลิปวิดีโอ 2 ชั่วโมง

3) BRAND'S SUMMER CAMP ปีที่ 30 กรุงเทพฯ - ชิววิทยา นพ.วีรวัช เอนกจำนงค์พร (พี่วีเวียน) จำนวนการชมวิดีโอ 1.1 หมื่น ครั้ง (<https://www.youtube.com/watch?v=eQoNjplm12Y>) ความยาวของคลิปวิดีโอ 2 ชั่วโมง 3 นาที

4) โครงการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ ปีที่ 29 อ.กรกฤษ ศรีวิชัย (ครูต๋อง) วิชาเคมี ภาคกลาง จำนวนการชมวิดีโอ 8,291 ครั้ง (<https://www.youtube.com/watch?v=JKHO4chmfHQ>) ความยาวของคลิปวิดีโอ 1 ชั่วโมง 59 นาที

3. สร้างเกณฑ์การจำแนกถ้อยคำที่แสดงอารมณ์ขันออกจากถ้อยคำลักษณะอื่น การตัดสินใจว่าข้อความใดเป็นอารมณ์ขันโดยใช้แนวคิดทฤษฎีความเหนือกว่า แนวคิดทฤษฎีความไม่เข้ากัน และแนวคิดทฤษฎีการปลดปล่อย นอกจากนี้ยังตัดสินจากการมีเสียงหัวเราะของผู้ชมเกิดขึ้น หรือมีรอยยิ้ม ในกรณีที่เสียงในวิดีโอไม่ชัดเจนจะตัดสินอารมณ์ขันในฐานะที่เป็นเจ้าของภาษา และสอบถามกับผู้ใช้ภาษา 3 คน อารมณ์ขันบางส่วนที่ใช้แล้วไม่เกิดเสียงหัวเราะตามมาจะเก็บข้อมูลแยกไว้ต่างหากเพื่อใช้ในการอภิปรายผลเพิ่มเติม

4. ถ่ายถอดเสียงเป็นข้อมูลตัวอักษรภาษาไทยและใส่สัญลักษณ์พิเศษแสดงลักษณะทางเสียงและสัญลักษณ์อื่น ๆ สัญลักษณ์ที่ใช้จะประยุกต์มาจากธิติสร์ณ ศรีธาดา (Sreethada, 1999) ดังนี้

(.) ช่วงหยุดเว้นจังหวะนาน 2 วินาที เพื่อให้ผู้ชมตอบคำถาม หรือปล่อยมุกตลก

(()) ((คำอธิบายเพิ่มเติม))

ข้อความ (การใช้ตัวหนา) การกระทำหรือคำพูดที่สื่ออารมณ์ขัน

#การกระทำ# การกระทำที่สื่ออารมณ์ขัน

[M]ชื่อเพลงหรือเนื้อร้อง[M] การร้องเพลง

@ข้อมูล@	คำพูดภาษาถิ่นอีสานหรือการเลียนแบบคำพูดของคนอื่น ได้แก่
@ข้อความ@	--อีสาน หมายถึง การใช้ภาษาไทยถิ่นอีสาน
@ข้อความ@	หมายถึง การสมมติว่านักเรียนที่ฟังบรรยายพูด
...	การละข้อความที่ไม่เกี่ยวข้อง
????	ข้อความที่เสียงไม่ชัดเจนจนไม่สามารถบอกได้ว่าพูดอะไร
[เสียงของผู้ฟัง]	ข้อความภายในเครื่องหมายคือเสียงของผู้ฟัง ได้แก่
	[หัวเราะ] หมายถึง ผู้ฟังหัวเราะ
	[โห] หมายถึง ผู้ฟังส่งเสียงโหร้องแสดงความผิดหวัง
	[โหย] หมายถึง ผู้ฟังร้องเสียงดังว่า โหย เป็นต้น
ครูกาแพ	นายอำพล ขวัญพัก
ครูลิลลี่	นายกจมาโนชญ์ โจรนทรพย์
ครูวิเวียน	นพ.วีรวัช อเนกจำนงค์พร
ครูต๋อง	นายกรกฤษ ศรีวิชัย

5. วิเคราะห์กลวิธีทางภาษา ได้จำแนกกลวิธีทางภาษาที่ใช้แสดงอารมณ์ขันโดยพิจารณาจากรูปภาษา เจตนา และปริบท กลวิธีสื่ออารมณ์ขันในงานวิจัยนี้หมายถึงการใช้ภาษา ท่าทาง และการใช้วัสดุหรืออุปกรณ์ประกอบการสอน เพื่อทำให้เกิดอารมณ์ขัน การวิเคราะห์กลวิธีสื่ออารมณ์ขันในงานวิจัยนี้ประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาจากงานวิจัยก่อนหน้ามาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล

6. จัดกลุ่มกลวิธีทางภาษาที่พบในข้อ 5 ออกเป็นหมวดหมู่ตามลักษณะของแต่ละกลวิธี ได้แก่ กลวิธีทางภาษา (linguistic strategies) คือกลวิธีด้านภาษาเพื่อกระตุ้นอารมณ์ขัน เช่น การใช้เสียงหรือน้ำเสียงที่ต่างไปจากปรกติ การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ การใช้อุปมาอุปไมยเป็นต้น และกลวิธีการสร้างเนื้อหา (content strategies) หมายถึง กลวิธีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโครงเรื่อง หรือการเล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดความคาดไม่ถึงหรือความตลกจากปริบท เช่น การหักเหประเด็น การสร้างเนื้อหาเหนือความคาดหมาย การหักมุม เป็นต้น

7. นำเสนอกลวิธีทางภาษาที่พบโดยยกตัวอย่างและอธิบายประกอบ งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) นำเสนอข้อมูลแบบพรรณนา (descriptive research)

8. เรียบเรียงผลการวิจัย สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature Review)

1. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขัน (humor theory) แนวคิดทฤษฎีหลักที่ใช้ในงานวิจัยนี้ มีแนวทางหลัก 3 แนวทางที่นักวิชาการมักใช้ในการอธิบายว่าเหตุใดมนุษย์จึงหัวเราะหรือรู้สึกขบขัน (Boonnark, 2022; Larkin-Galiñanes, 2017) ได้แก่

1.1.1 ทฤษฎีความเหนือกว่า (superiority theory) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าการหัวเราะหรือรู้สึกขบขันเป็นเพราะเรารู้สึกว่าเรา 'เหนือกว่า' บุคคลอื่น เช่นการเห็นผู้อื่นตกอยู่ในสถานการณ์ที่น่าอับอายหรือแสดงความโง่เขลา เช่น การล้อเลียนในที่สาธารณะ การล้อเลียนคนที่พูดผิด มุกตลกที่แสดงความโง่เขลาของตัวละคร มุกตลกที่ล้อเลียนความผิดพลาดของผู้อื่น (Lintott, 2016)

1.1.2 ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (incongruity theory) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าความตลกเกิดจาก 'สิ่งที่ไม่ตรงกับความคาดหวัง' หรือเกิดความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่ควรจะเป็น หรือเกิดความไม่เข้ากันระหว่างตรรกะหรือปริบท เช่น คนแต่งตัวเป็นทหารแต่พูดเหมือนเด็ก หรือการพูดตลกที่มีการหักมุมหรือมีตอนจบไม่ตรงกับความคาดหมาย หรือความน่าจะเป็น เมื่อพบสิ่งที่เหนือความคาดหมายแล้วนำมาทำความเข้าใจกับสิ่งที่ควรจะเป็นจึงเกิดความขบขันขึ้น ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่นิยมใช้อธิบายเรื่องอารมณ์ขันมากในปัจจุบัน ยกตัวอย่างเช่น มุกตลกหักมุม มุกตลกเล่นคำ หรือการเกิดบางสิ่งที่ไม่เข้ากับสถานการณ์หรือปริบท ตัวอย่างเช่น โฆษณาที่ดูจริงจังแต่ตอนจบกลายเป็นเรื่องขำขัน (Kulka, 2007)

1.1.3 ทฤษฎีการปลดปล่อย (relief theory) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าอารมณ์ขันเกิดจากการ 'ปลดปล่อยความตึงเครียดหรือความกดดันทางจิตใจ' เช่น ความกลัว ความวิตกกังวลหรือแรงขับทางเพศ ตัวอย่างเช่นมุกตลกกลามก หรือตลกเกี่ยวกับความตาย/ความเครียด หรือเรื่องที่ไม่สามารถพูดได้ตรง ๆ ในสังคม ตัวอย่างเช่น มุกตลกกลามกในกลุ่มเพื่อนสนิท มุกตลกการเมืองที่ใช้เพื่อระบายความอัดอั้น หรือการหัวเราะหลังสอบเสร็จ แม้จะทำได้ไม่เต็มที่ เพราะการหัวเราะทำให้เกิดความโล่ง (Wilkins & Eisenbraun, 2009)

1.2 กลวิธีสื่ออารมณ์ขัน (humor communication strategies) หมายถึงเทคนิคและวิธีการที่ผู้สื่อสารใช้เพื่อสร้างความขบขันหรือความเพลิดเพลินให้กับผู้รับสาร กลวิธีสื่ออารมณ์ขันเป็นการใช้ภาษาและการสื่อสารอย่างมีจุดประสงค์เพื่อกระตุ้นให้เกิดการหัวเราะหรือความเบิกบาน ซึ่งอาศัยหลักการทางภาษาศาสตร์หลายแขนง เช่น วัจนปฏิบัติศาสตร์ (pragmatics) อรรถศาสตร์ (semantics) และภาษาศาสตร์สังคม (sociolinguistics) กลวิธีสื่ออารมณ์ขันที่สำคัญ ได้แก่

1.2.1 การใช้คำถามเชิงวาทศิลป์ (rhetorical question) คือการถามโดยไม่คาดหวังคำตอบ ใช้กระตุ้นความสนใจหรือเน้นประเด็นเชิงตลก (Spago, 2016) ศึกษารูปแบบทางไวยากรณ์และความหมายของคำถามเชิงวาทศิลป์จากบทละครกว่า 30 เรื่อง พบว่า คำถามเชิงวาทศิลป์มีโครงสร้างบางประเภทที่สามารถแยกแยะได้ เช่น คำถามที่ใช้คำเชิงขัดแย้งทางความหมาย หรือคำที่สื่อความหมายในตัวอยู่แล้ว ซึ่งส่งผลให้คำถามเหล่านี้โน้มน้าวจิตใจผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่ต้องมีคำตอบชัดเจน ชิชณูพงศ์ อินทรเกษม (Intarakasame, 2016) ศึกษาการใช้วาทศิลป์ทางภาษาในโฆษณาสถาบันกวดวิชาโดยใช้แนวจิตวิทยาทฤษฎีการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ พบว่า คำถามเชิงวาทศิลป์ถูกใช้เพื่อย้ำหรือเสนอแนวคิดเรื่อง "การศึกษาแข่งขัน" โดยมีหน้าที่กระตุ้นอารมณ์และความต้องการทางการเรียนของนักเรียนผ่านคำถามที่ไม่มีคำตอบ

1.2.2 การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน (verbal irony) คือ การกล่าวในความหมายตรงกันข้ามกับสิ่งที่พูด (Panphothong, 2006) เช่น ครูอาจบอกว่า "วันนี้เจียบสนิทเชียว" เมื่อในห้องมีเสียงอื้ออึงทำให้เกิดการสร้างความคิดขัดแย้งระหว่างคำพูดกับสถานการณ์จริง นักเรียนรับรู้ความขัดแย้งและหัวเราะตาม ฉัตรแก้ว ยูวพรม และสิริวรรณ นันทจันทอน (Yuwaprom & Nantachantoon, 2023) ศึกษาถ้อยคำนัยผกผันที่ใช้ในการวิจารณ์เชิงสังคมผ่านเพจเฟซบุ๊ก พบว่าถ้อยคำนัยผกผันมักปรากฏในรูปแบบการประชดหรือเย้ยหยัน เพื่อสะท้อนทัศนคติทางลบต่อปัญหาโครงสร้างพื้นฐานในสังคมไทย เช่น การใช้คำชมหรือภาษาทางการในเชิงเสียดสีเพื่อวิพากษ์สถานการณ์ที่ขัดแย้งกับความเป็นจริงในพื้นที่สาธารณะ ศิริวัตร กาวิลานันท์ (Kavilanan, 2021) ศึกษาลักษณะและหน้าที่ของถ้อยคำนัยผกผันในการแสดงความคิดเห็นบนเฟซบุ๊กเกี่ยวกับข่าวบันเทิง โดยพบว่าผู้ใช้นิยมใช้ถ้อยคำนัยผกผันใน 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) การกล่าวที่มีความหมายขัดแย้ง 2) การกล่าวแบบสะท้อนกลับ 3) การพูดสิ่งที่ไปไม่ได้ และ 4) การกล่าวเกินจริง ซึ่งใช้เพื่อประชด เย้ยหยัน หรือเสียดสี ส่งผลสะท้อนให้เห็นการสื่อสารที่นำไปสู่การระรานทางไซเบอร์อย่างชัดเจน

1.2.3 กลวิธีการสร้างเนื้อหา (content-based strategy) คือ การเล่าเรื่องตลก ตัวอย่าง หรือมุกที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่สอน เช่น เล่าเรื่องตลกสนุกๆ แล้วตามด้วยคำอธิบายเนื้อหา ทำให้นักเรียนจดจำเรื่องยากๆ ได้ดีขึ้น ปวริศ มินา (Mina, 2018) ศึกษาการใช้วิธีการสร้างความตลกในรายการโทรทัศน์ไทยทั้งประเภทข่าว สารคดีบันเทิง และวาไรตี้ พบว่ารูปแบบที่ใช้บ่อยคือการเล่าเรื่องหรือเหตุการณ์ที่สอดคล้องกับสาระหรือสถานการณ์ของรายการ โดยเฉพาะการเล่นตลกกับภาษา การล้อเลียน และการพลิกความหมายทางสถานการณ์ ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและมีส่วนร่วมทางอารมณ์มากขึ้น ส่งผลให้การรับสารทางโทรทัศน์มีประสิทธิภาพและน่าจดจำยิ่งขึ้น ธิดิวิมล บุญแก้ว และฉลองรัฐ เหมอมลย์ชลมารค (Boonkaew & Chermarnchollamak, 2023) ศึกษาการใช้วิธีการเล่าเรื่องและการสร้างอารมณ์ขันในภาพยนตร์ตลกไทย พบว่ามี ความสอดคล้องกับกลวิธีการสร้างเนื้อหา (content-based strategy) อย่างชัดเจน โดยเฉพาะการใช้ "มุกตลกหรือเหตุการณ์ขบขัน" ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาในเรื่อง เช่น การนำสถานการณ์ในสังคมไทยมาเล่าใหม่ในรูปแบบตลก แล้วแทรกด้วยประเด็นศีลธรรมหรือปัญหาสังคม ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ผ่านกลวิธีตลกหลากหลาย เช่น มุกเจ็บตัว มุกเสียดสีสังคม หรือมุกสถานการณ์ซึ่งเปรียบเสมือนการเล่าเรื่องตลกก่อนอธิบายเนื้อหาสำคัญให้จดจำง่ายขึ้น

1.2.4 การหักมุม (twist/surprise ending) คือ เทคนิคการเล่าเรื่องที่มีจุดจบซึ่งขัดแย้งกับความคาดหวังของผู้ฟัง โดยอาศัยการปูเนื้อเรื่องให้ผู้ฟังคาดการณ์ไปในทิศทางหนึ่ง ก่อนจะเปิดเผยข้อเท็จจริงหรือประเด็นที่ตรงกันข้ามอย่างฉับพลัน อันส่งผลให้เกิด "Aha moment" หรือช่วงเวลาแห่งความตื่นเต้นและประทับใจในผู้เรียน งานวิจัยของพรพรรณ ฉายปรีชา (Shinpreesha, 2021) ซึ่งศึกษาการใช้วิธีการสร้างอารมณ์ขันในเฟซบุ๊กแฟนเพจ "หนังผิงมุก" พบว่าการหักมุมเป็นหนึ่งในสติกกลวิธีทางปริศนาและวัจนปฏิบัติศาสตร์ที่ใช้สร้างอารมณ์ขันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการเปลี่ยนทิศทางของเนื้อเรื่องในช่วงท้าย

เพื่อสร้างความประหลาดใจและเสียงหัวเราะจากผู้ชม อีกทั้งงานวิจัยสุวรรณา งามเหลือ (Ngamluea, 2020) ที่ศึกษาการเล่นทางภาษาในบทสนทนาบทกลอนชวนขัน ยังพบว่ากลวิธีการสื่อความคลาดเคลื่อน (incongruity) อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของการหักมุม เช่น การใช้คำพ้อง ความหมายแฝง และการเปลี่ยนความคาดหวังของผู้ฟังอย่างไม่ทันตั้งตัว ล้วนมีบทบาทสำคัญในการสร้างอารมณ์ขัน งานวิจัยทั้งสองชิ้นสะท้อนให้เห็นว่ากลวิธีการหักมุมสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทของการเรียนการสอนเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและจดจำได้

1.2.5 อุปลักษณ์แหวกแนว (unconventional metaphor) คือ ถ้อยคำอุปลักษณ์ที่ไม่เป็นไปตามแบบแผนทั่วไป หรือไม่ตรงกับแนวอุปลักษณ์ที่ผู้พูดหรือผู้ฟังคุ้นเคยในวัฒนธรรมหรือภาษานั้น ๆ กล่าวคือ ผู้ใช้ภาษาได้นำเอาแวดวงมโนทัศน์หนึ่งมาเปรียบเทียบกับอีกแวดวงหนึ่งในลักษณะที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ ไม่คาดคิด หรือแม้แต่ขัดแย้งกับประสบการณ์ทางภาษาปกติ (OpenAI, 2023) ดิษยา สิริกิตติกร (Sirikittikorn, 2017) ศึกษาการถ่ายทอดอุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์ในหนังสือเกี่ยวกับธุรกิจจากต้นฉบับภาษาอังกฤษสู่บทแปลภาษาไทย โดยพบว่าอุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์ เช่น “ธุรกิจคือสงคราม” หรือ “ธุรกิจคือมนุษย์” ถูกถ่ายทอดได้สอดคล้องกันถึง 46 จาก 50 กรณี สะท้อนลักษณะอุปลักษณ์ที่เป็นสากล แม้บางส่วนจะมีการเปลี่ยนกรอบแนวคิดเพื่อสื่อสารให้เหมาะสมกับบริบทภาษาไทย ซึ่งชี้ให้เห็นว่าอุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์สามารถถูกแปลงอย่างสร้างสรรค์และบางครั้งแหวกแนวเพื่อรักษาความหมายเดิมไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สาริต ทรงทรัพย์ (Songsup, 2021) ศึกษาการใช้อุปลักษณ์เพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ของ “เมียบลวง” และ “เมียน้อย” ผ่านบทละครโทรทัศน์ โดยพบการใช้อุปลักษณ์ที่สร้างภาพลักษณ์ในเชิงอารมณ์และอำนาจ เช่น “เมียน้อยคือผู้บุกรุก” หรือ “เมียบลวงคือเจ้าของดินแดน” ซึ่งถือเป็นการใช้การเปรียบเทียบที่มีลักษณะแหวกแนวเมื่อเทียบกับการสื่อสารทั่วไป ช่วยเสริมอารมณ์ร่วมของผู้ชมและเผยให้เห็นมุมมองทางสังคมที่แฝงอยู่ในเนื้อหามีนัยยะสำคัญ

1.2.6 การสร้างเนื้อหาเหนือความคาดหมาย (unexpected content delivery) คือ การใส่มุกตลกผ่านการ์ตูน หรือสถานการณ์ประหลาดกลางบทเรียนทำให้บรรยากาศไม่น่าเบื่อ กระตุ้นอารมณ์นักเรียน เช่น แทรกมุกตลกที่เข้าใจง่าย ช่วยลดความตึงเครียด ดร.ณนภา นาชัยฤทธิ์ (Nachairit, 2019) ศึกษาการออกแบบบทเรียนออนไลน์โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันร่วมกับเทคนิค PBL เพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนระดับมัธยม ผลการวิจัยพบว่า การแทรกสถานการณ์แปลกใหม่ในรูปแบบการ์ตูนช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนมากขึ้นและเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะในบทเรียนที่เนื้อหายากหรือซับซ้อน พัฒนิตา แก้วเลื่อนมา (Kaewluenma, 2020) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาต่อการเรียนผ่านสื่อออนไลน์ พบว่านักเรียนคาดหวังการจัดการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และมีการใช้สื่อที่สร้างความแปลกใหม่หรือเหนือความคาดหมาย เช่น มุกตลกหรือการนำเสนอที่น่าสนใจ ซึ่งช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ดี

ผลการศึกษา (Research Results)

จากการศึกษาทฤษฎีสื่ออารมณ์ขันของครูกวดวิชาในโครงการแบรนด์ซัมเมอร์แคมป์ พบว่ากลวิธีการสื่ออารมณ์ขันที่พบแบ่งออกเป็น 2 กลวิธี คือกลวิธีทางภาษาและกลวิธีการสร้างเนื้อหา กลวิธีทางภาษาแบ่งออกเป็นกลวิธีหลักและกลวิธีเสริม กลวิธีหลักมี 10 กลวิธีได้แก่การใช้เสียงหรือน้ำเสียงที่ต่างไปจากปกติ การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ การใช้อุปลักษณ์แหวกแนว การกล่าวเกินจริง การใช้คำตามวาทศิลป์ การพูดตักคอผู้ฟังเพื่อความขบขัน การจงใจใช้ภาษาอังกฤษผิดหลักการ ใช้การจงใจร้องเพลงเพื่อสร้างมุกตลก การสลับภาษาเพื่อสร้างความขบขัน การใช้ถ้อยคำนัยแฝงเพื่อสร้างอารมณ์ขัน กลวิธีเสริมของกลวิธีทางภาษามี 3 กลวิธีได้แก่ การแสดงท่าทางชวนขัน การใช้สื่อการสอนหรืออุปกรณ์ที่สร้างความขบขัน การใช้สูตรท่องจำที่ทำให้เกิดความขบขัน และกลวิธีด้านเนื้อหา 3 กลวิธีได้แก่การหักเหประเด็น การสร้างเนื้อหาเหนือความคาดหมาย การหักมุม มีรายละเอียดดังนี้

1. กลวิธีทางภาษา

1.1 กลวิธีหลัก

1.1.1 การใช้เสียงหรือน้ำเสียงที่ต่างไปจากปกติ หมายถึง การใช้เสียงและน้ำเสียงต่างจากปกติมาใช้ประกอบการพูดที่ใช้เสียงและน้ำเสียงปกติเพื่อสื่ออารมณ์ขัน การใช้เสียงและน้ำเสียงเพื่อสื่ออารมณ์ขันนั้นมักใช้ในลักษณะเกินจริง แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) การใช้เสียงหรือน้ำเสียงที่ดังหรือเบากว่าปกติ คือ การเปลี่ยนระดับความดังของเสียงพูดให้ต่างจากระดับปกติ อย่างชัดเจน เช่น การตะโกนหรือกระซิบ เพื่อดึงดูดความสนใจหรือสร้างความขัดแย้งทางเสียง (vocal contrast) ที่ผู้ฟังสามารถสังเกตได้ทันที การใช้เสียงที่ดังหรือเบาเกินกว่าปกติในบริบทไม่คาดคิด ทำให้เกิดความประหลาดใจ และส่งผลให้เกิดอารมณ์ขัน

ตัวอย่างที่ 1

ครูกาแพ : ...ข้อสอบเก่า ออกทุกปี มันก็ยังกาบ่ถูก ไว้ย! (ยิ้ม) [เสียงหัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 1 เป็นการกล่าวถึงเนื้อหาในข้อสอบที่มักออกเสมอ ผู้เตรียมสอบจึงควรอ่านข้อสอบเก่ามาล่วงหน้าและน่าจะตอบได้ถูกต้อง แต่จากเสียงตอบคำถามของนักเรียนส่วนใหญ่ตอบไม่ถูกต้อง ครูกาแพจึงตั้งใจใช้เสียงที่ดังขึ้นและใช้น้ำเสียงที่ต่างไปจากปกติ ทำให้เกิดอารมณ์ขัน เพราะผู้ชมทราบว่าการไม่ได้โกรธจริง แต่แกล้งทำ เพราะหลังจากพูดแล้วก็ยิ้มแย้มแจ่มใส และกลับมาใช้ระดับเสียงและน้ำเสียงตามปกติ ในตัวอย่างนี้อารมณ์ขันเกิดจากความไม่เข้ากันของเสียงหรือน้ำเสียงที่แกล้งทำกับเสียงหรือน้ำเสียงตามปกติ

2) การเปลี่ยนแปลงโทนเสียง (tone) หรือจังหวะเสียง (intonation) ให้เหมาะสมหรือขัดแย้งกับอารมณ์ในสถานการณ์ที่สื่อสาร เช่น การทำเสียงโกรธ เสียงเหนื่อย เสียงเบื่อ หรือเสียงดัดเลียนแบบ โดยเจตนาเพื่อเลียนแบบ พูดประชดหรือล้อเลียนความรู้สึกหรือบริบทหนึ่ง ซึ่งผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นการ “เสแสร้งทางเสียง” ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างอารมณ์ขัน

ตัวอย่างที่ 2

ครูวิเวียน: เรื่องนี้ยากแล้ว โครตยาก ยากแบบก.ไก่ล้านตัว...นรกอะ เรียนอะไรก็ไม่รู้ นักเรียนบอกว่าหนูจะหลับที่ ตื่นอีกที่ อ้าว! หมดคาบแล้วหรอ ((ยิ้ม)) ((หัวเราะ)) มันคือความจริงที่น้องเจ๊อเวีย แล้วอาจารย์อะ เหมือนท่องอายยานให้ฟัง #ทำท่าแบบมีระดับบอกเหมือนเปิดตำราอ่านออกเสียง#@ อ่า นักเรียนนำ กลูโคสน้ำ ...เปลี่ยนเป็นฟอสเฟต ฟรุทโตส เปลี่ยนเป็นฟอสเฟต...อาณจักร??? วน ๆ ๆ ๆ @ เสร็จแล้ว น้องบอก ((แสดงสีหน้าประหลาดใจ หันมองด้านข้างแล้วหันกลับมามองผู้ฟัง)) [หัวเราะ] คืออะไร หนุง เอ้อ ต้องจำหมดเลย

(BRAND World Thailand, 2018b)

ตัวอย่างที่ 2 แสดงให้เห็นการใช้กลวิธีการเปลี่ยนแปลงโทนเสียงหรือจังหวะเสียงเพื่อสร้างอารมณ์ขันอย่างชัดเจน โดยครูวิเวียนใช้เสียงที่มีโทนสูงขึ้นและพูดเร็วเมื่อเล่าถึง “ความยาก” ของเนื้อหา จากนั้นสลับไปใช้เสียงราบเรียบ ช้า และไร้อารมณ์เมื่อล้อเลียนลักษณะการสอนของครูในห้องเรียน (เช่น “@อ่า นักเรียนนำ กลูโคสน้ำ...@”) ซึ่งเลียนแบบเสียงของครูที่อ่านตามตำราอย่างไม่มีชีวิตชีวา

การสลับระหว่างเสียงตื่นเต้น เสียงราบเรียบ และเสียงหัวเราะในช่วงท้ายของประโยคนี้ แสดงให้เห็นการควบคุมจังหวะและโทนเสียงอย่างตั้งใจเพื่อขับเน้นอารมณ์ขัน (humorous effect) โดยเฉพาะการเลียนแบบน้ำเสียงและจังหวะของ “เสียงครูที่น่าเบื่อ” ทำให้ผู้ฟังเกิดการเชื่อมโยงทางอารมณ์และหัวเราะร่วมในความเข้าใจร่วมกัน

กล่าวได้ว่า ครูวิเวียนใช้การเปลี่ยนแปลงโทนเสียงและจังหวะเสียงอย่างมีจุดประสงค์ เพื่อเล่าเรื่องให้มีจังหวะที่น่าสนใจ สลับเสียงเพื่อเลียนแบบคนอื่น และแทรกเสียงหัวเราะในจังหวะที่เหมาะสม ซึ่งช่วยเสริมให้ข้อความธรรมดาดูน่าขบขันและเข้าถึงผู้ฟังมากขึ้น

3) การแก้งออกเสียงไม่ชัดหรือขัดกับธรรมชาติ หมายถึง การแสวงออกเสียงคำบางคำให้ผิดเพี้ยนไปจากมาตรฐาน ทั้งที่โดยปกติผู้พูดสามารถออกเสียงได้ถูกต้อง ผู้ฟังสามารถสังเกตได้ว่าผู้พูดจงใจพูดผิดเพื่อสร้างอารมณ์ขัน โดยเฉพาะเมื่อเป็นคำศัพท์ทางวิชาการหรือคำทั่วไปในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้พูดมีความรู้ความเข้าใจดีอยู่แล้ว การแก้งออกเสียงผิดนี้มักมาพร้อมกับการแสดงท่าทีที่บ่งบอกถึงความตั้งใจ เช่น การหัวเราะในทันที หรือการพูดเสริมว่า “พูดผิด” หรือ “พูดก็ไม่ถึง” เป็นต้น

การออกเสียงผิดเพี้ยนในลักษณะนี้มักใช้วิธีบิดเบือนเสียง เช่น เพี้ยนวรรณยุกต์ ลากเสียงเกินจริง หรือสลับพยางค์ของคำให้ฟังดูตลกและผิดธรรมชาติ เพื่อสร้างความขัดแย้งกับการออกเสียงตามมาตรฐานภาษาไทย ซึ่งก่อให้เกิดอารมณ์ขันจากความไม่คาดคิด

กลวิธีนี้พบในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 คน และพบว่ามีการใช้บ่อยครั้งที่สุดในกรณีของครูกาแพ

ตัวอย่างที่ 3

ครูกาแพ: "...ระบบนิเวศ (คือ ระบบนิเวศ) จะออกเยอะ โอ้ย! พูดยกก็ไม่ถึก"

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นถึงการจงใจออกเสียงคำว่า "นิเวศ" ผิดไปเป็น "นิเวท" โดยเพี้ยนเสียงวรรณยุกต์และเรียงเสียงใหม่ให้แปลกประหลาด ทำให้คำดังกล่าวฟังดูตลกและผิดธรรมชาติ ทั้งที่ผู้พูดสามารถออกเสียงได้ถูกต้องอยู่แล้ว การกระทำดังกล่าวเป็นการล้อเลียนหรือหยอกล้อเชิงสร้างสรรค์ซึ่งทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกขบขัน ตัวอย่างนี้ใช้อารมณ์ขันตามแนวคิดความไม่เข้ากัน คือความไม่เข้ากันระหว่างการออกเสียงที่ถูกต้องหรือควรจะเป็นกับการออกเสียงไม่ถูกต้องหรือไม่ควรจะเป็นทำให้เกิดอารมณ์ขัน

1.1.2 การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติหมายถึง การเลียนเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ เช่น เสียงสิ่งแวดล้อม เสียงสัตว์หรือเสียงการกระทำของมนุษย์ (Kaewkong, 2022) เพื่อนำมาใช้ประกอบการพูดเพื่อสร้างอารมณ์ขัน

ตัวอย่างที่ 4

ครูกาแพ: "ต่อป๋ายีสต์เอาไว้ทำขนมปัง หมักแอลกอฮอล์ หมักเหล้า หมักเบียร์ บางคนเริ่มสัมผัสปากแล้วนะคะ บางคนนั่งอยู่ ((ทำเสียงเหมือนตีมน้ำและพ่นลมออกมาจากปากอย่างแรง)) [เสียงหัวเราะ] ไม่กินเหล้าชาวตอนเรียนนะลูก ครูกาแพไม่ชอบกินแอลกอฮอล์ลูก ครูชอบกินเบนซินนะลูกนะ เป็นมอไซค์ บรีน!..."

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างนี้แสดงการใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติอย่างชัดเจน โดยครูกาแพได้ทำเสียงเลียนแบบการตีมน้ำแล้วพ่นลมออกจากปาก เพื่อจำลองภาพการตีมน้ำแอลกอฮอล์ในเชิงล้อเลียน และต่อเนื่องด้วยการเลียนเสียง "บรีน!" ซึ่งเป็นเสียงของรถมอเตอร์ไซค์ที่เร่งเครื่องยนต์ เพื่อเชื่อมโยงกับประโยคที่พูดว่า "ครูชอบกินเบนซินนะลูกนะ เป็นมอไซค์"

เสียงทั้งสองที่เลียนแบบนี้ก่อให้เกิดอารมณ์ขันจากความไม่คาดคิดของสิ่งที่กล่าว (unexpectedness) และความไม่ลงรอยกันระหว่างสิ่งที่เป็นอย่างจริงกับสิ่งที่กล่าวถึง (incongruity) เช่น คนไม่สามารถรับประทานน้ำมันเบนซินหรือเป็นมอเตอร์ไซค์ได้จริง การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติในลักษณะนี้จึงเป็นการใช้ภาษาเพื่อสร้างความบันเทิง และดึงดูดความสนใจของผู้ฟังให้มีส่วนร่วมกับบทเรียนผ่านอารมณ์ขัน

1.1.3 การใช้อุปมาอุปไมย หมายถึง การสร้างการเปรียบเทียบที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับที่เคยมีมาก่อน หรือเป็นการเปรียบเทียบที่ไม่พบในรูปแบบทั่วไปของการสื่อสาร (Sirikittikorn, 2017)

ตัวอย่างที่ 5

ครูกาแพ : ... เตะฟุตบอลเสรีจับ กลับไปบ้านถอดกางเกงในเป็นเครื่องหมายอินฟินิตี้ [เสียงหัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างนี้แสดงการใช้อุปมาอุปไมยผ่านการเปรียบเทียบรูปร่างของกางเกงในที่ถูกถอดออกหลังการเล่นฟุตบอลกับ "เครื่องหมายอินฟินิตี้" (∞) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่โดยทั่วไปไม่เกี่ยวข้องกับบริบทของการแต่งตัวหรือพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน การเชื่อมโยงระหว่างวัตถุในบริบททางกายภาพ (กางเกงใน) กับสัญลักษณ์นามธรรมทางคณิตศาสตร์ (อินฟินิตี้) จึงเป็นสิ่งที่คาดไม่ถึง ทำให้เกิดอารมณ์ขันจากความไม่เข้ากันระหว่างสองแวดวงมโนทัศน์ ทำให้ผู้ฟังเกิดความขบขันอย่างได้ผล

1.1.4 การกล่าวเกินจริง หมายถึง การใช้ภาษาที่กล่าวขยายความเกินจริง หรือกล่าวถึงสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ในชีวิตจริง เพื่อกระตุ้นอารมณ์ขัน การกล่าวเกินจริงเป็นการพูดถึงเรื่องเหนือจริงหรือเกินความเป็นจริงอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกแปลกใจ ตลกขบขัน หรือรู้สึกว่าคุณค่าความที่ได้นั้นเกินจริงไปมาก (Kavilanan, 2021)

ตัวอย่างที่ 6

ครูกาแพ : ตอนนี้อยู่คนเดียวโดดๆคนเดียว สมองคนเราต้องให้เสียงหัวเราะเป็นพาหนะ บางคนหัวจนตดแตกบางคนตดจนกางเกงในยวบ แก้อ้อเป็นหนูหมดนะคะ [เสียงหัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 6 ข้อความข้างต้นแสดงการกล่าวเกินจริง ทำให้ผู้ฟังจินตนาการตามการผายลมจนทำให้ "กางเกงในยวบ" หรือ กระทั่ง "แก้อ้อเป็นหนู" ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ผลกระทบของการผายลมไม่สามารถทำให้เกิดความเสียหายในระดับดังกล่าวได้ การใช้ภาษาที่เกินจริงเช่นนี้ ช่วยให้เราผู้ฟังเกิดจินตภาพถึงเหตุการณ์ที่ผิดปกติและน่าเหลือเชื่อ ส่งผลให้เกิดเสียงหัวเราะตามมา ตัวอย่างนี้อารมณ์ขันเกิดจากความไม่เข้ากันของสิ่งที่เกิดขึ้นจริงกับสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ ทำให้เกิดอารมณ์ขันตามมา

1.1.5 การใช้คำถามเชิงวาทศิลป์ คือการตั้งคำถามที่ไม่ได้ต้องการคำตอบ แต่มีจุดประสงค์เพื่อสร้างผลกระทบทางวาทศิลป์ โน้มน้าวใจ หรือกระตุ้นความคิดของผู้ฟังหรือผู้อ่าน (Frank, 1990) หรือหมายถึงการตั้งคำถามแต่ไม่ได้หวังคำตอบ หรือ ถ้ามีคำตอบก็เป็นคำตอบที่ทั้งผู้ถามและผู้ตอบรู้ดีอยู่แล้ว ผู้พูดใช้คำถามวาทศิลป์เพื่อกระตุ้นให้ผู้ฟังถูกคิดถึงบางสิ่ง หรือหาคำตอบของคำถามด้วยตนเอง การใช้คำถามเชิงวาทศิลป์กระตุ้นให้เกิดการถูกคิดถึงสิ่งที่ไม่เข้ากันทำให้เกิดการสร้างอารมณ์ขัน (Spago, 2016; Intarakasame, 2016)

ตัวอย่างที่ 7

ครูกาแพ : อาณาจักรฟังใจได้แก่พวกอะไรบ้าง ลูก เห็ด รา ยีสต์ ... เห็ดมีหลายแบบ หนูเคยหนึ่งเรียนแล้วตายคาที่ใหม่คะ เห็ดมี 2 แบบใหญ่ ๆ คือ เห็ดที่กินได้กับเห็ดที่...

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 7 ข้อความ "หนูเคยหนึ่งเรียนแล้วตายคาที่ใหม่คะ" เป็นคำถามเชิงวาทศิลป์ที่ไม่ต้องการคำตอบ เพราะในโลกแห่งความเป็นจริงไม่อาจมีผู้ที่ "หนึ่งเรียนแล้วตายคาที่" มาตอบคำถามได้อยู่แล้ว ทั้งผู้พูดและผู้ฟังต่างทราบคำตอบดี การใช้คำถามในลักษณะนี้จึงไม่เพียงแต่กระตุ้นให้ผู้ฟังคิดถึง "เห็ดพิษ" เท่านั้น แต่ยังสร้างอารมณ์ขันจากการเชื่อมโยงสิ่งที่น่ากลัว (การตาย) เข้ากับสถานการณ์ในชั้นเรียนอย่างไม่คาดฝัน ความไม่สมเหตุสมผลนี้นำไปสู่เสียงหัวเราะ เพราะแสดงความไม่เข้ากันระหว่างเหตุการณ์ที่เป็นจริงกับเหตุการณ์สมมติทำให้เกิดอารมณ์ขันจากความไม่เข้ากันตามมา

ตัวอย่างที่ 8

ครูกาแพ : ... ใครไม่ยกมือลองยกมือสิลูก หนูอยากมีปัญหาใช้ใหม่คะ (หยิบผักขึ้นมา) [หัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 8 เป็นคำถามวาทศิลป์ เพราะประโยค "หนูอยากมีปัญหาใช้ใหม่คะ" ที่ครูกาแพใช้ไม่ได้ต้องการคำตอบจริง ๆ จากนักเรียน แต่เป็นการถามเพื่อสื่อความหมายอื่น มีลักษณะคล้ายการแสดงคำเตือนหรือขู่ว่าจะบอกครูถ้าไม่ทำตามคำสั่ง และการหยิบผักขึ้นมาพร้อมกับคำถาม อาจจะสื่อว่าสามารถนำมาใช้ดีหรือลองโทษนักเรียนได้ คำถามนี้สร้างความขบขันเพราะผู้ฟังรู้ว่าเป็นการขู่ว่าจะเป็นการขู่ว่าจะเป็นจริงและไม่จริงจิง (เห็นได้จากเสียงหัวเราะที่ตามมา) และมีความไม่สอดคล้องกันระหว่างสิ่งที่ใช้ขู่ (ผัก) กับการลงโทษที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งโดยปกติไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัว แต่กลับถูกนำมาใช้ในบริบทที่ทำให้ดูน่ากลัวอย่างขบขัน ผู้ฟังจึงเกิดอารมณ์ขันจากความไม่เข้ากัน

1.1.6 การพูดตักคอกผู้ฟังเพื่อสร้างอารมณ์ขัน กลวิธีนี้เป็นการสร้างว่าผู้พูดกล่าวซ้ำถ้อยคำที่นักเรียนผู้ฟังตอบคำถามมาก่อนหน้า ทั้งที่ผู้ฟังไม่ได้พูดเช่นนั้นจริง แต่เป็นคำพูดที่ผู้พูดสมมติว่าผู้ฟังใช้และพูดออกมา

ตัวอย่างที่ 9

ครูกาแพ : ((การอธิบายโจทย์สลับการถามตอบผู้ฟัง)) [เสียงส่วนใหญ่ตอบคำถามไม่ถูกต้อง] @หัวเราะ 5 - 6 ข้อละคะ ยัง
บ่ถึกเลยคะครู@--อีसान [เสียงหัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 9 ครูกาแพเห็นนักเรียนหัวเราะที่ตอบคำถามผิดติดต่อกันหลายข้อ จึงแก้งพูดตักค่อนนักเรียนว่า 5 - 6 ข้อละคะ
ยังบ่ถึกเลยคะ เพื่อสะท้อนถึงความพยายามของนักเรียนในการตอบคำถาม แม้จะผิดทั้งหมด การพูดเช่นนี้เป็นการตักค่อผู้ฟัง
เสมือนนักเรียนเป็นฝ่ายสารภาพเอง กลวิธีดังกล่าวช่วยสร้างอารมณ์ขันจากความไม่คาดคิด (incongruity) ระหว่างสิ่งที่ควรเกิดขึ้น
ตามตรรกะ คือ การตอบถูกอย่างน้อยบางข้อ กับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงคือการตอบผิดทั้งหมด ความตลกจึงเกิดจากการนำเสนอด้วยท่าที่
ขบขัน และการสมมติบทพูดที่ผิดคาดแต่ฟังแล้วเข้าใจได้ทันที ทำให้ผู้ฟังหัวเราะอย่างรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์

1.1.7 การจงใจใช้ภาษาอังกฤษผิดหลักการใช้ หมายถึงการจงใจใช้คำหรือวลีภาษาอังกฤษที่ไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
หรือการใช้ถ้อยคำในภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในบริบทที่ไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษ แต่ผู้พูดเลือกใช้เพื่อแสดงท่าที่ขบขัน หรือ
เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกถึงความผิดพลาดที่ตั้งใจสร้างขึ้น เช่น การแปลคำจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษแบบตรงตัวจนผิดความหมาย
หรือฟังดูตลก ซึ่งทำให้เกิดอารมณ์ขันจากความไม่เข้ากัน (incongruity) ระหว่างสิ่งที่ควรจะเป็นกับสิ่งที่ถูกพูดออกมา

ตัวอย่างที่ 10

ครูกาแพ : ปกติเราเป็นเส้น เป็นจุด เคยเตะฟุตบอลไหม เคยเล่นรับเบอร์แดนซ์ซึ่งใหม่ เต้นยางใหม่ พอเต้นยางเสร็จบีบ
เตะฟุตบอลเสร็จบีบ กลับไปบ้านถอดกางเกงในเป็นเครื่องหมายอินฟินิตี้ ทั้งไว้สักพักความชื้นจะก่อให้เกิดเชื้อราและเชื้อราอีกสัก
พักหนึ่งจะรวมกันเป็นจากเส้นกลายเป็นอัมเบลล่า ดังนั้นหนูสามารถเพาะเห็ดจากกางเกงในได้

(BRAND World Thailand, 2017b)

ในตัวอย่างนี้ ครูกาแพจงใจใช้คำว่า *รับเบอร์แดนซ์ซึ่ง* ซึ่งเป็นการแปลผิดจากคำว่า "เต้นยาง" (การกระโดดยาง) โดยนำคำ
ว่า "ยาง" (rubber) และ "เต้น" (dance) มาแปลตรงตัวและนำมาประกอบกันในภาษาอังกฤษอย่างไม่เป็นธรรมชาติและผิด
ไวยากรณ์ ความผิดพลาดดังกล่าวสร้างอารมณ์ขันเพราะผู้ฟังรับรู้ได้ว่าเป็นการใช้คำภาษาอังกฤษผิดโดยตั้งใจ จึงกระตุ้นให้เกิด
เสียงหัวเราะตามมา

ตัวอย่างที่ 11

ครูติง: ลูกจำธาตุหมู่1มีใครบ้าง Li Na (บางคนอ่านว่าไร่นาอะครับ เก็บไว้ปลูกระครับ)

(BRAND World Thailand, 2017a)

ตัวอย่างที่ 11 ในตัวอย่างนี้ ครูติงตั้งใจแก้งอ่านชื่อธาตุจากตารางธาตุ Li (ลิเทียม) และ Na (โซเดียม) ผิดจากหลักวิชาการ
โดยนำอักษรย่อของธาตุทั้งสองมารวมกันและอ่านแบบทับศัพท์ในภาษาไทยว่า "ไร่นา" ซึ่งไม่ใช่การอ่านชื่อธาตุที่ถูกต้องในวิชา
วิทยาศาสตร์ การใช้ภาษาอังกฤษผิดหลักในลักษณะนี้ไม่ใช่ความไม่รู้ แต่เป็นความจงใจสร้างความคลาดเคลื่อนในการออกเสียง
เพื่อนำไปสู่ความหมายอื่น คือคำว่า "ไร่นา" ในบริบทภาษาไทยที่เกี่ยวข้องกับการเกษตร จากนั้นจึงเสริมมุกว่า "เก็บไว้ปลูกระ
ครับ" เพื่อส่งเสริมความเชื่อมโยงของคำว่า "ไร่นา" กับพืชผล ทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ขันจากความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่ควรจะเป็น
ในทางวิชาการ (การอ่านชื่อธาตุ) กับสิ่งที่ถูกพูดอย่างผิดหลักและโยงไปสู่บริบทอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง การจงใจใช้ภาษาอังกฤษผิดหลัก
เช่นนี้จึงช่วยให้เกิดเสียงหัวเราะจากความแปลกใหม่และความคาดไม่ถึงของคำพูด

1.1.8 การจงใจร้องเพลงเพื่อสร้างมุกตลก หมายถึง การแทรกบทเพลงอย่างตั้งใจในระหว่างการสนทนาในบริบทที่ไม่
คาดคิด โดยผู้พูดอาจร้องเพลงที่เกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่กำลังกล่าวถึง เทคนิคนี้พบเฉพาะในครูกาแพและครูติง
และมักใช้เพื่อสร้างสีสันในการสื่อสาร ทำให้ผู้ฟังรู้สึกผ่อนคลายและนำไปสู่การสื่อสารอารมณ์ขัน กลวิธีนี้อาศัยหลักการของ "ความไม่
เข้ากัน" (incongruity) ระหว่างสิ่งที่ผู้ฟังคาดว่าจะได้ยิน (การพูดหรือการสอนตามปกติ) กับสิ่งที่ผู้พูดกระทำ (ร้องเพลงอย่างไม่
คาดคิด) จึงสร้างอารมณ์ขันจากความประหลาดใจ

ตัวอย่างที่ 12

ครูกาแพ : [กำลังจะสอนต่อแต่จอดับก็เลยสลบจ่อไม่ได้ เจ้าหน้าที่จึงขึ้นมาช่วยแก้ไขเครื่องบนเวที] (ผู้บ่าวฝั่งลำเสื่อดำเนินหล่อตี) เด็ก ๆ มาตีวงหนึ่งสื่อดีมาได้มาดูหมอลำ[หัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

ในตัวอย่างนี้ ครูกาแพใช้กลวิธีการจ้องใจร้องเพลงแทรกขึ้นมาอย่างกะทันหันในระหว่างที่เกิดเหตุขัดข้อง โดยเลือกบทเพลง “ผู้บ่าวฝั่งลำเสื่อดำเนินหล่อตี” ซึ่งเชื่อมโยงกับเจ้าหน้าที่ชายที่กำลังขึ้นเวทีเพื่อแก้ไขอุปกรณ์ และสวมเสื้อสีดำอยู่พอดี การร้องเพลงในจังหวะที่ไม่คาดคิดเช่นนี้สร้างอารมณ์ขันผ่านความไม่เข้ากันระหว่างบริบทของห้องเรียนกับการแสดงออกทางอารมณ์ที่มีลักษณะเป็นการแซวเพศตรงข้าม ซึ่งมักไม่พบในสถานการณ์ทางวิชาการ จึงเป็นการเล่นกับกรอบทางสังคมและความคาดหวังของผู้ฟัง ทำให้เกิดเสียงหัวเราะ นอกจากนี้ยังสะท้อนแนวคิดเรื่องการปลดปล่อยได้ชัดเจน โดยเฉพาะการปลดปล่อยแรงขับทางเพศหรือความสนใจในเพศตรงข้ามในลักษณะที่ไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในสังคม เพราะเป็นการถ่ายทอดผ่านการร้องเพลงที่มีอารมณ์ขัน

ตัวอย่างที่ 13

ครูตุง: นิวเคลียส 1 อะตอมจะต้องมีอนุภาค 3 อนุภาค ได้แก่ โปรตอน อิเล็กตรอน และนิวตรอน #เขียนสัญลักษณ์ธาตุด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษ# P E N [M] I have a pen [M] [หัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017a)

ตัวอย่างที่ 13 เมื่อผู้สอนเขียนอักษรย่อ อนุภาค โปรตอน อิเล็กตรอน นิวตรอน ว่า P E N ตามลำดับ ก็ร้องเพลง I have an apple. I have a pen. ซึ่งเป็นเพลงตลกที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลานั้น ทำให้เกิดอารมณ์ขัน อารมณ์ขันในข้อนี้เกิดจากความไม่เข้ากัน ในการเรียนวิชาเคมีจะมีอักษรย่อภาษาอังกฤษแทนชื่อธาตุต่าง ๆ ในภาษาอังกฤษ การอ่าน P E N เป็นคำว่า PEN เป็นสิ่งที่ไม่เข้ากันกับการอ่านออกเสียงธาตุในตารางธาตุ และการจ้องใจร้องเพลงเป็นสิ่งที่ไม่เข้ากันกับสิ่งที่นักเรียนคาดว่าครูกวตวิชาจะทำคือการพูดตามปรกติ จึงเกิดอารมณ์ขันขึ้น

1.1.9 การสลับภาษาเพื่อสร้างความขบขัน หมายถึงการสลับภาษาจากภาษาไทยมาตรฐานเป็นภาษาอังกฤษหรือการสลับภาษาจากภาษาไทยมาตรฐานเป็นภาษาถิ่นเพื่อสื่ออารมณ์ขัน

ตัวอย่างที่ 14

ครูกาแพ: เปิดข้อสอบทำข้อ 1 ค่ะ @เห็นว่าสิฟาวกลับบ้าน@--อีสาน

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 14 ถ้อยคำที่กล่าว "สิฟาวกลับบ้าน" มีความหมายตามตัวว่า "จะรีบกลับบ้าน" ซึ่งในบริบท นี้เป็นการเพิ่มความขบขันเองและลดความตึงเครียดครูกาแพพูดภาษาไทยมาตรฐานแล้วสลับไปใช้ภาษาไทยถิ่นอีสาน เพราะผู้พูดและผู้ฟังมีความเข้าใจภาษาถิ่นอีสานร่วมกัน จึงทำให้ข้อความนี้สื่ออารมณ์ขันจากความไม่เข้ากันคือครูกาแพน่าจะพูดภาษาไทยมาตรฐานตามปรกติแต่กลับพูดด้วยภาษาไทยถิ่นอีสานทำให้เกิดอารมณ์ขันจากความไม่เข้ากันดังกล่าว

1.1.10 การใช้ถ้อยคำนัยผกผันเพื่อสร้างอารมณ์ขัน (verbal irony) ถ้อยคำนัยผกผัน หมายถึงถ้อยคำที่มีความหมายตรงข้ามกับความหมายตามรูป ความหมายมูลบท หรือความหมายเป็นนัย ซึ่งในบางกรณี ผู้ฟังจะสามารถเข้าใจความหมายของถ้อยคำประเภทนี้ได้ก็ต่อเมื่อตีความความหมายเดิมก่อนแล้วจึงพลิกกลับเป็นความหมายที่ผู้พูดต้องการสื่อออกมา ถ้อยคำประเภทนี้มักจะเมิดเงื่อนไขด้านความจริงใจของวัจนกรรม เช่น การถามโดยไม่ต้องคำตอบ การแนะนำโดยไม่คาดหวังให้ผู้ฟังทำตาม หรือการขอร้องทั้งที่ไม่ได้ต้องการให้เกิดผลจริง ถ้อยคำลักษณะนี้อาจมาพร้อมกับเสียงสะท้อนกลับที่แฝงทัศนคติด้านลบของผู้พูด โดยอาจสะท้อนทั้งคำพูดที่มีอยู่ก่อนหน้าหรือความคิดที่ผู้พูดเชื่อว่าผู้ฟังมีอยู่จริง บางครั้งผู้พูดอาจใช้ถ้อยคำนัยผกผันโดยไม่จำเป็นต้องมีคำพูดที่แท้จริงมาก่อนก็ได้ เช่น ในกรณีที่ถูกประชดเมว่า “หนูไม่เก่ง ไม่ดีเหมือนพี่ใหญ่” ซึ่งสะท้อนความคิดที่ลูกเชื่อ

ว่าแม่มีอยู่จริง แม่แม่จะไม่เคยพูดคำเหล่านั้นมาก่อนก็ตาม ถ้อยคำนี้ผกผันประเภทนี้จึงครอบคลุมทั้งเสียงสะท้อนกลับคำพูดและเสียงสะท้อนกลับความคิดที่ผู้พูดตีความว่ามีอยู่ในใจของอีกฝ่าย (Panphothong, 2013: 117)

ตัวอย่างที่ 15

ครูกาแพ: ทำไมภาษาอังกฤษสำคัญ วิทยาศาสตร์ ฟิสิกส์ เคมี ชีวะ ใครเรียนสายวิทยกมือขึ้น เยี่ยม (พนมมือ) ขอให้สอบติดหมอ เกสซ์ ทันตะ เรียนครู ให้เป็นโคโยตี้กันทุกคน สาธุ [หัวเราะ] ใครเรียนวิทยาศาสตร์ใครชอบฟิสิกส์ยกมือ ยกมือ แอ้! ชีวะ แอ้ นะ เคมี แอ้ ดาราศาสตร์ แอ้ เลข ดีบ [หัวเราะ] **อยากเป็นหมอ (.) PAT 17** ((ถอนหายใจและหมุนตัวกลับหลัง)) ต่อ! [หัวเราะ] (BRAND World Thailand, 2017b)

ในตัวอย่างนี้ ถ้อยคำนี้ผกผันปรากฏอยู่ที่ประโยค “อยากเป็นหมอ (...) PAT 17” โดยคำว่า “PAT 17” ซึ่งหมายถึงคะแนนสอบวิชาเฉพาะแพทย์ที่ต่ำมาก (17 คะแนนจากคะแนนเต็ม 100) ถูกกล่าวขึ้นในบริบทที่ผู้พูดแสดงออกว่า “อยากเป็นหมอ” ซึ่งตามความเป็นจริงแล้ว คะแนนที่ต่ำขนาดนี้ไม่เพียงพอที่จะเข้าเรียนแพทย์ได้ การพูดเช่นนี้จึงมีความหมายตรงข้ามกับข้อเท็จจริงเป็นการใช้ถ้อยคำนี้ผกผันเพื่อสื่ออารมณ์ขัน

การใช้ถ้อยคำนี้ผกผันในลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องอารมณ์ขัน 2 แนวคิด ได้แก่ (1) **ระดับของความไม่เข้ากัน (incongruity)** ระหว่างความคาดหวังว่าจะได้คะแนนสูงเพื่อเข้าเรียนแพทย์ กับความเป็นจริงที่กลับได้คะแนนต่ำอย่างน่าตกใจ และ (2) **ระดับของการปลดปล่อย (relief theory)** เพราะถ้อยคำประชดเช่นนี้สะท้อนความรู้สึกที่อัดแน่นในใจผู้เรียนเรื่องความกังวลเกี่ยวกับการสอบ เมื่อผู้สอนนำมาช่วยอย่างมีอารมณ์ขัน จึงช่วยให้หนักเรียนรู้สึกผ่อนคลายจากแรงกดดันในการสอบเข้า

ตัวอย่างที่ 16

ครูติง: ... รุ่นเธอ**โชคดี**เป็นรุ่นแรกที่ข้อสอบมี 5 choice คนออกข้อสอบเขาคงนึกว่าเราว่างนะครับ แต่ที่เราว่างคือ(.)สมอง (BRAND World Thailand, 2017a)

ตัวอย่างที่ 16 ครูติงเริ่มต้นด้วยการบอกว่านักเรียน “โชคดี” ที่ข้อสอบมี 5 ตัวเลือก แต่จากบริบทต่อมาเราเข้าใจได้ว่า สิ่งนี้ไม่ได้เป็น “โชค” หรือความโชคดีอย่างแท้จริง แต่กลับเป็นสิ่งที่ทำให้ทำข้อสอบได้ยากขึ้น และการใช้คำว่า “ว่าง” (มีเวลามาก) แต่จากนั้นเขาเล่นคำด้วยการพูดว่า “แต่ที่เราว่างคือสมอง” หมายความว่านักเรียนมีสมองที่ว่างเปล่า (โง่) ซึ่งเป็นความหมายที่ต่างจากความหมายแรกๆ ของคำว่า “ว่าง” อย่างสิ้นเชิง ทำให้เกิดความไม่เข้ากันและเกิดอารมณ์ขันตามมา

ตัวอย่างที่ 17

ครูกาแพ : สิ่งมีชีวิตใดมีบทบาทเป็นผู้ย่อยสลายในระบบนิเวศ ฉันบอกเลยฉันจะเซฟเซฟข้อง่าย ๆ ถ้าข้อง่าย ๆ ทำไม่ได้ ... ชีวะจะช่วยเธอมากที่สุดแล้ว อาณาจักรสัตว์ อาณาจักรพืช อาณาจักรฟังไจ อาณาจักรมอเนราและอาณาจักรพืช และข้อที่ 5 ถูกทั้ง 2 และ 3 ใครตอบ 1 ยกมือ ตอบข้อ 2 ยก 3 ยก 4 ยก 5 ยก **ใครไม่ยกมือลองยกมือสิลูก (.)** [หัวเราะ] หนูอยากมีปัญหาให้ไหมคะ [หัวเราะ](หยิบผักขึ้นมา) [หัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

ในตัวอย่างที่ 17 ถ้อยคำที่ “ครูกาแพ” กล่าวว่า “ใครไม่ยกมือลองยกมือสิลูก” สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเป็นการใช้ถ้อยคำนี้ผกผันเพื่อก่อให้เกิดอารมณ์ขัน ลักษณะของถ้อยคำนี้มีความขัดแย้งระหว่างความหมายตามตัวอักษรกับความหมายโดยนัย กล่าวคือ การไม่ยกมือของนักเรียนย่อมแสดงถึงการไม่ต้องการตอบคำถาม แต่ผู้พูดกลับเชิญชวนให้ “ลองยกมือ” จึงสร้างความสวนทางกับความคาดหวังของผู้ฟังทำให้เกิดอารมณ์ขัน

1.2 กลวิธีเสริม หมายถึง กลวิธีนอกเหนือจากการใช้ภาษาในการสื่อสารที่ผู้สอนนำมาใช้ประกอบการถ่ายทอดความรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างอารมณ์ขัน เพิ่มความสนุกสนาน และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน กลวิธีเสริมเหล่านี้มักเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางอวัจนภาษา วัตถุ สื่อ หรือกระบวนการสร้างความจดจำในลักษณะเฉพาะ โดยมีใช้การใช้ถ้อยคำโดยตรง กลวิธีเสริมแบ่ง

ออกเป็น 3 กลวิธี ได้แก่ การแสดงท่าทางชวนขัน การใช้สื่อการสอนและอุปกรณ์ที่สร้างอารมณ์ขัน และการใช้สูตรท่องจำที่ทำให้เกิดความขบขัน

1.2.1 การแสดงท่าทางชวนขัน หมายถึง การใช้อวัจนภาษาหรือการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะที่มุ่งสร้างความขบขันหรือทำให้ผู้อื่นรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยเป็นการสื่อสารผ่านทางร่างกายแทนคำพูด อาจเลียนแบบพฤติกรรม ลักษณะ หรือการกระทำของบุคคลอื่นอย่างเกินจริง

ตัวอย่างที่ 18

ครูกาแพ : ...ปรบมือ 1 ครั้ง [ปรบมือ] 1 ครั้ง [ปรบมือ] 1 ครั้ง [ปรบมือ] หนูลองตั้งใจฟังใจหทัยนะลูก(ยิ้ม)(หน้าบึ้ง) [หัวเราะ]
(BRAND World Thailand, 2017b)

จากตัวอย่างที่ 18 ครูกาแพแก้งทำหน้าบึ้งหลังการยิ้มทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ขัน

ตัวอย่างที่ 19

ครูกาแพ : @บางคนกินข้าวแล้วมันยิ่ง หนึ่งท้องตึงหนึ่งตากีย่อน@--อีสาน เลือดที่บีบหัวใจเลี้ยงสมองมันจะมาเลี้ยงที่กระเพาะอาหาร การหลับมี 2 แบบ คือ หลับลึกกับหลับตื้น ((ขณะพูดว่าหลับตื้นทำท่ายื่นหลับแล้วยื่นแขนไปสะกิดแขนตัวเองอีกข้างแล้วลืมตาขึ้น ขณะพูดว่าหลับลึกทำท่ายื่นหลับ ตาเหลือกขาว แล้วยื่นแขนสะกิดตัวเอง พร้อมพูดว่าตื่นสิ ตื้น และยังคงตาขาวเหลือกค้างอยู่เช่นเดิม)) [หัวเราะ] นักเรียนบางคนหลับลึก ((แก้งเบิกตาก้างเหมือนคนหลับใน)) [หัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 19 จากตัวอย่างเป็นการแสดงท่าทางในการหลับ มีการปลุกตัวเองซึ่งในความเป็นจริงทำไม่ได้ และการแสดงท่าทางเป็นนักเรียนที่นอนหลับแต่ยังลืมตาอยู่ และปลุกเท่าใดก็ไม่ตื่น ทำให้เกิดความขบขัน ครูกาแพใช้กลวิธีนี้หลังการบรรยาย อาจเพราะสังเกตเห็นผู้ฟังเริ่มไม่มีสมาธิในการเรียนหรือเพราะปรับทการนั่งฟังโดยมีเครื่องปรับอากาศเป็นระยะเวลาานานทำให้นักเรียนรู้สึกง่วง อาจสังเกตได้จากผู้ฟังบางคนมีการนั่งหลับ จึงใช้มุกตลกนี้ทำให้นักเรียนตื่นขึ้นและหันมาสนใจการบรรยาย เป็นการสื่ออารมณ์ขันตามแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันของสิ่งที่เป็นไปไม่ได้คือการยื่นหลับแล้วปลุกตนเองให้ตื่นขึ้น เป็นสิ่งที่ไม่ได้ในความเป็นจริง จึงเกิดอารมณ์ขันขึ้น

1.2.2 การใช้สื่อการสอนและอุปกรณ์ที่สร้างอารมณ์ขัน การใช้สื่อการสอนและอุปกรณ์ที่สร้างอารมณ์ขัน หมายถึง การนำวัสดุ อุปกรณ์ หรือสื่อการเรียนรู้อื่นต่าง ๆ มาประกอบการสอนโดยมีลักษณะหรือวิธีการใช้ที่ก่อให้เกิดความขบขันแก่นักเรียน จากกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย ครูกาแพเป็นบุคคลที่ใช้สื่อในการใช้อารมณ์ขันที่หลากหลายและใช้บ่อยครั้งที่สุด สื่อที่นำมาใช้ ได้แก่ ผักชนิดต่าง ๆ เช่น บวบ มะเขือยาว หัวปลี แมงลัก หรือเครื่องครัว เช่น กระจกอลวกเส้นก๋วยเตี๋ยว ลักษณะการใช้ให้เกิดอารมณ์ขันมีหลายลักษณะ เช่น การนำมาประกอบการอธิบาย เช่น การนำถั่วฝักยาวมาอธิบายการขนลุกโดยสมมุติว่าถั่วฝักยาวเป็นเส้นขน การนำมะเขือยาวมาเดินถือและทำท่าเงื้อง่าจะตีคน หรือนำหัวปลีมาเป็นรางวัลในการตอบคำถาม นอกจากนี้ยังมีตุ๊กตาพลาสติกที่เขียนลวดลายคล้ายการลงยันต์ทั่วตัวคล้ายตุ๊กตาลูกเทพที่ได้รับความนิยมอย่างมากเมื่อประมาณ พ.ศ. 2559 มาประกอบการพูดเพื่อสื่ออารมณ์ขัน เช่น การอธิบายเรื่องสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมก็นำตุ๊กตาทารกลงยันต์มาประกบที่หน้าอกของตนเป็นต้น ทำให้เกิดความขบขัน

ตัวอย่างที่ 20

ครูกาแพ : ... ใครไม่ยกมือลองยกมือสิลูก หนูอยากมีปัญญาใช่ไหมคะ (หยิบผักขึ้นมา) [เสียงหัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

จากตัวอย่างที่ 20 เมื่อนักเรียนตอบคำถามผิด ครูกาแพจึงหยิบผักขึ้นมาคือมะเขือยาวแล้วทำหน้าโกรธและใช้ผักขึ้นมาที่ฝั่งด้านหน้าเวที คล้ายการหาเรื่องหรือจะนำผักที่ถือตีผู้ฟัง เพื่อสร้างอารมณ์ขัน อารมณ์ขันในตัวอย่างนี้เกิดจากความไม่เข้ากัน

ระหว่างการแกล้งทำเป็นโกรธแล้วใช้ปากทำท่าข่มขู่นักเรียน ซึ่งในความเป็นจริงแล้วครูกวตวิชาไม่น่าจะทำเช่นนั้นหรือตามปริบททั่วไปครูจะใช้ไม้บรรทัดหรือไม้เรียวในการตีเพื่อเป็นการทำโทษนักเรียน การใช้สื่อการสอนและอุปกรณ์ในลักษณะนี้จึงสร้างอารมณ์ขันตามแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน และแนวคิดปลดปล่อยเพราะเป็นการผ่อนคลายความเครียดของนักเรียนจากการเก็บกวดความกังวลในการสอบในปริบทการเล่นในการกวตวิชา

ตัวอย่างที่ 21



Figure 1 Using a Baby Doll Marked With a Magic Pen as a Prop During a Presentation to Create Humor

(Source: Brand World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 21 ครูกาแฟนาตุ๊กตามาวางบนเครื่องฉายภาพ พร้อมกล่าวว่า “ไม่มีอะไรน่ากลัวลูก” (หยิบตุ๊กตาที่ใช้ปากกาเมจิกลงยันต์ที่ดูน่ากลัวขึ้นมา) [เสียงหัวเราะ] ซึ่งเกิดความไม่เข้ากันระหว่างคำพูดที่ใช้กับลักษณะตุ๊กตาที่ดูน่ากลัว จึงเกิดอารมณ์ขัน

1.2.3 การใช้สูตรท่องจำที่ทำให้เกิดความขบขัน กลวิธีนี้หมายถึงการสร้างสูตรสำหรับท่องจำเนื้อหาที่ฟังดูตลกขบขันเพื่อช่วยให้จดจำเนื้อหาส่วนนั้นได้ง่ายขึ้น ครูลิลลี่ใช้กลวิธีนี้มากที่สุด

ตัวอย่างที่ 22

ครูลิลลี่ : ต่อไปเสียงควบกล้า ครูกลัวข้อสอบแบบใหม่จะถามว่า เสียงควบกล้าใดเป็นเสียงควบกล้าต่างประเทศ งานนี้ตัวฟรีถามว่า ฟ.พัน ร.เรือ เป็นเสียงไทยหรือเทศ ตอบต่างประเทศ เพราะมันมี free จำสูตรนะลูก ถ้าอยากจรรู้เป็นเสียงควบกล้าคนไทยนะควบกล้าดั้งเดิมของไทย ออริจิตั้งเดิมของไทยท่องสูตรนี้ ต พ ก ค (ตะพาบไปกินคน)

(BRAND World Thailand, 2018a)

จากตัวอย่างที่ 22 ครูลิลลี่สร้างอารมณ์ขันผ่านกลวิธีการสร้างสูตรท่องจำที่ทำให้เกิดความขบขัน สูตรท่องจำ "ต พ ก ค" ที่ครูแนะนำถูกนำมาเชื่อมโยงกับวลี "ตะพาบไปกินคน" ซึ่งสร้างจินตภาพที่ประหลาดและเกินจริง จนกลายเป็นเรื่องตลกเพราะนำพยัญชนะที่เป็นมาแต่งเป็นประโยคที่ไม่น่าเป็นไปได้ในโลกความเป็นจริง ทำให้ง่ายต่อการจดจำ อารมณ์ขันในข้อนี้อธิบายได้ด้วยแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันระหว่างความเป็นจริงที่ตะพาบเป็นสัตว์ที่ไม่สามารถกินคนได้กับสูตรท่องจำตะพาบไปกินคน ทำให้เกิดอารมณ์ขัน

2. กลวิธีการสร้างเนื้อหา คือแนวทางในการสร้างอารมณ์ขันโดยอาศัยสาระสำคัญหรือโครงเรื่องเป็นแกน ไม่ได้เน้นที่การใช้ถ้อยคำหรือภาษาตรง ๆ แต่เน้นการปรับเปลี่ยน เสนอ หรือดำเนินเนื้อหาในลักษณะที่ขัดกับความคาดหว้งของผู้ฟัง ทำให้เกิดความรูสึกประหลาดใจ น่าขบขัน หรือไม่เข้ากันกับบริบท ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน (OpenAI, 2023) กลวิธีสร้างเนื้อหาแบ่งออกเป็น 3 กลวิธีย่อย ได้แก่ การหักเหประเด็น การสร้างเนื้อหาเหนือความคาดหมาย และการหักมุม มีรายละเอียดดังนี้

2.1 การหักเหประเด็น หมายถึง การเปลี่ยนทิศทางของเนื้อหาหรือประเด็นอย่างฉับพลันจากที่ผู้ฟังคาดหวังไว้ไปยังประเด็นใหม่ โดยที่ประเด็นใหม่มีความแตกต่างหรือไม่สอดคล้องกับแนวทางเดิมอย่างเห็นได้ชัด การเปลี่ยนแปลงนี้สร้างความประหลาดใจและทำให้เกิดอารมณ์ขัน เพราะผู้ฟังได้คาดการณ์ล่วงหน้าเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้พูดน่าจะกล่าวต่อ แต่ผู้พูดกลับเบี่ยงเบนไปในทางที่ผิดจากความคาดหวัง การหักเหประเด็นมีลักษณะเฉพาะที่เน้นการเปลี่ยนทิศทางของเนื้อเรื่องหรือแนวคิดอย่างชัดเจน ไม่ใช่เพียงการนำเสนอสิ่งที่แปลกใหม่หรือไม่คาดคิด การหักเหประเด็นเป็นกลวิธีที่พบได้บ่อยในข้อมูลวิจัย และปรากฏในคำพูดของกลุ่มตัวอย่างทุกคน

ตัวอย่างที่ 23

ครูกาแพ : อ้าว พี่ขา @อ้าวแจ้งแล้ว@--อีสาน [หัวเราะ] เครื่องไม่ใช่บาทสองบาทนะคะ ลูก(.) สามบาท [หัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 23 สะท้อนให้เห็นการสร้างอารมณ์ขันผ่านกลวิธีการหักเหประเด็น โดยเริ่มจากสถานการณ์ที่ "ครูกาแพ" ประสบปัญหาเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะไม่ทำงาน และกล่าวว่า "เครื่องไม่ใช่บาทสองบาทนะคะ" ซึ่งสร้างกรอบความคาดหวังให้ผู้ฟังเข้าใจว่าผู้พูดกำลังจะกล่าวเน้นย้ำถึงราคาสูงของเครื่องและแสดงความรู้สึกเสียใจ อย่างไรก็ตาม ผู้พูดกลับหักเหประเด็นโดยกล่าวต่อว่า "สามบาท" พร้อมเสียงหัวเราะ ทำให้ความหมายที่เดิมสื่อถึงมูลค่าสูง ถูกตีความใหม่ในเชิงตัวเลขอย่างตรงตัวว่าเครื่องมีราคาสามบาท ซึ่งเป็นไปไม่ได้ในความเป็นจริง

การเปลี่ยนแปลงแนวทางการพูดอย่างกะทันหันนี้ทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกผิดความคาดหมาย (incongruity) ระหว่างความคาดหวังเดิมกับข้อความที่นำเสนอจริง ความขัดแย้งทางความหมายเช่นนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การเกิดอารมณ์ขันในสถานการณ์ดังกล่าว ตามแนวคิดความไม่เข้ากัน

ตัวอย่างที่ 24

ครูกาแพ : สิ่งมีชีวิตใดมีบทบาทเป็นผู้ย่อยสลายในระบบนิเวศ ฉันบอกเลยฉันจะเซฟเซฟข้อย่างๆ ถ้าข้อย่าง ๑ ทำไม่ได้ ... ชีวิตจะช่วยเธอมากที่สุดแล้ว อาณาจักรสัตว์ อาณาจักรพืช อาณาจักรฟังใจ อาณาจักรมอเนอร่าและอาณาจักรพืช และข้อที่ 5 ถูกทั้ง 2 และ 3 ใครตอบ 1 ยกมือ ตอบข้อ 2 ยก 3 ยก 4 ยก 5 ยก ใครไม่ยกมือลองยกมือสิลูก (.) [หัวเราะ] หนูอยากมีปัญหาใช้ไหมคะ [หัวเราะ](หยิบผักขึ้นมา) [หัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017b)

จากตัวอย่างที่ 24 ครูกาแพอ่านโจทย์และอ่านตัวเลือก 5 ข้อ ให้ผู้ฟังยกมือขึ้นเพื่อแสดงว่าตนเองตอบข้อไหน แต่เมื่อมีผู้ไม่ให้ความร่วมมือคือไม่ยกมือตอบคำถามข้อใดเลย สิ่งที่น่าจะเกิดขึ้นต่อไปคือครูกาแพน่าจะตำหนิว่าไม่ให้ความร่วมมือ แต่กลับพูดประเด็นที่เหนือความคาดหมายคือการแนะนำให้ยกมือขึ้นบ้างโดยใช้น้ำเสียงอ่อนลงและเรียกผู้ฟังว่า ลูก เป็นการหักเหประเด็นทำให้เกิดอารมณ์ขัน และยังหักเหประเด็นกับข้อความที่ตามมาคือ เมื่อพูดน้ำเสียงอ่อนโยนในการกล่าว "ใครไม่ยกมือลองยกมือสิลูก" แล้วในการกล่าวข้อความตามมาคือน่าจะแสดงความคิดเห็นที่ตอบคำถามไม่ได้ แต่กลับกลายเป็นการพูดด้วยน้ำเสียงโกรธ และทำท่าจะหยิบผักขึ้นมาดี ซึ่งน่าจะหยิบไม้หรือวัตถุที่มีความแข็งมาใช้มากกว่า คำพูดและการกระทำเช่นนี้เกิดขึ้นเพราะต้องการสร้างอารมณ์ขันตามแนวคิดความไม่เข้ากัน

2.2 การสร้างเนื้อหาเหนือความคาดหมาย

หมายถึง กลวิธีในการสื่อสารที่ผู้พูดตั้งใจกล่าวข้อความหรือเรื่องราวที่แตกต่างจากแนวทางหรือบริบทที่ผู้ฟังคาดเดาไว้ล่วงหน้าอย่างสิ้นเชิง โดยเนื้อหาที่นำเสนออาจเป็นเรื่องไม่สมเหตุสมผล เรื่องเกินจริง หรือเรื่องที่ขัดแย้งกับความเป็นจริงหรือสถานะของผู้พูดเอง ทำให้ผู้ฟังเกิดความประหลาดใจ นำไปสู่ความรู้สึกขบขัน ความสนุก หรือการหัวเราะ เพราะสิ่งที่ได้ยินไม่สอดคล้องกับความคาดหวังหรือความรู้เดิมของผู้ฟัง

ลักษณะเฉพาะของกลวิธีนี้อยู่ที่การ "หักล้าง" หรือ "บิดเบือน" เนื้อหาเดิมที่เป็นทางการ หรือมีน้ำเสียงจริงจัง แล้วสอดแทรกด้วยสารที่ไม่คาดคิด ซึ่งอาจเกินจริง เหลวไหล หรือไม่สอดคล้องกับสามัญสำนึก เพื่อจุดประสงค์ในการปรับเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ฟังและสื่ออารมณ์ขัน

การสร้างเนื้อหาเพื่อความคาดหมายแตกต่างจากการหักเหประเด็นหรือการหักมุมตรงที่ผู้พูดไม่ได้เปลี่ยนหัวข้อหรือโครงเรื่องหลักไปอย่างฉับพลัน แต่ยังคงอยู่ในหัวข้อเดิม เพียงแต่แทรกเนื้อหาที่ขัดกับความสมเหตุสมผลหรือภาพลักษณ์ของผู้พูด จึงทำให้เกิดความขัดแย้งในระดับความหมายและส่งผลให้เกิดอารมณ์ขัน

ตัวอย่างที่ 25

ครูกาแพ : ต่ไปยีสต์เอาไว้ทำขนมปัง หมักแอลกอฮอล์ หมักเหล้า หมักเบียร์ บางคนเริ่มสัมผัสแล้วนะคะ บางคนนั่งอยู่ ((ทำเสียงเหมือนดื่มน้ำและพ่นลมออกมาจากปากอย่างแรง)) [เสียงหัวเราะ] ไม่กินเหล้าขาวตอนเรียนนะลูก ครูกาแพไม่ชอบกินแอลกอฮอล์ลูก ครูชอบกินเบนซินนะลูกนะ เป็นมอไซค์ บรีน! [หัวเราะ]...

(BRAND World Thailand, 2017b)

ตัวอย่างที่ 25 ครูกาแพกำลังบรรยายเรื่องสิ่งมีชีวิตประเภทราและยีสต์ หลังจากได้กล่าวถึงเนื้อหาวิชาซึ่งเป็นเรื่องทางวิชาการก็สอดแทรกอารมณ์ขันแบบเป็นไปไม่ได้จากการกล่าวถึงตนเองชอบดื่มน้ำมันเบนซินและเป็นมอเตอร์ไซค์เพราะในความเป็นจริงแล้วครูกาแพเป็นมนุษย์ที่รับประทานอาหารแบบปกติ การใช้ภาษาในลักษณะนี้จึงเป็นการใช้เนื้อหาสื่ออารมณ์ขันที่เหนือความคาดหมายของผู้ฟัง ทำให้เกิดอารมณ์ขันตามมาตามแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน

2.3 การหักมุม หมายถึง กลวิธีในการสื่อสารหรือการประพันธ์ที่สร้างความคาดหมายในทิศทางหนึ่ง แล้วเปลี่ยนไปในทิศทางที่ไม่คาดคิดอย่างฉับพลัน ทำให้เกิดความแปลกใจหรืออารมณ์ขัน (Shinpreesha, 2021; Ngamluea, 2020)

ตัวอย่างที่ 26

ครูต้ง : อะเริ่ม...วิชาเคมีนะครับ หน่วยที่เล็กที่สุดของเคมีเราเรียกว่า อะตอม เก่งมากลูก ออกมาสอนเลย[หัวเราะ]

(BRAND World Thailand, 2017a)

ตัวอย่างที่ 26 เป็นการหักมุม จากการถามคำถามผู้ฟังซึ่งเป็นนักเรียน ผู้ฟังตอบคำถามถูกต้องแล้วครูต้งบอกว่าเก่งมาก ให้ออกมาสอนแทนตนเอง เป็นการหักมุมจากความคาดหวังของผู้ฟังว่าจะดำเนินการสอนต่อ และการให้ผู้ฟังออกมาสอนแทนเป็นสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ จึงเป็นการหักมุมเพื่อสื่ออารมณ์ขัน เป็นการสร้างอารมณ์ขันตามแนวคิดความไม่เข้ากัน และเป็นไปตามแนวคิดเรื่องความเหนือกว่า เพราะตามปกตินักเรียนจะมีสถานะน้อยกว่าครู การที่ให้นักเรียนเป็นฝ่ายสอนแทน จึงทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเหนือกว่าทำให้เกิดอารมณ์ขันตามมา

สรุปและอภิปรายผลการศึกษ (Conclusion and Discussion)

งานวิจัยนี้นำเสนอกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมและเป็นระบบในการจำแนกกลวิธีสื่ออารมณ์ขันออกเป็น 3 หมวดหลัก ประกอบด้วย กลวิธีทางภาษา (10 กลวิธี) กลวิธีเสริม (3 กลวิธี) และกลวิธีการสร้างเนื้อหา (3 กลวิธี) สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎีหลัก ได้แก่ ทฤษฎีความเหนือกว่า (superiority theory) ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (incongruity theory) และทฤษฎีการปลดปล่อย (relief theory) ซึ่งถือเป็นแนวทางมาตรฐานในการศึกษาปรากฏการณ์อารมณ์ขัน (Boonnark, 2022; Larkin-Galiñanes, 2017) ผลการวิเคราะห์การใช้อารมณ์ขันในภาพรวมของงานวิจัยนี้สะท้อนความสอดคล้องกับงานวิจัยหลายแห่ง โดยเฉพาะในส่วนของกลวิธีทางภาษาที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการศึกษาของ ญาดา ชาญบัญญัติ (Chanbanchee, 2008) เรื่องกลวิธีการใช้ภาษาในงานเขียนอารมณ์ขันของเกตุเสพสวัสดิ์ ปาละกะวงศ์ ณ อยุธยา รวมถึงงานวิจัยด้านการใช้อารมณ์ขันในการแสดงเดี่ยวไมโครโฟน (Patcharadet & Sangkasaman, 2016) การใช้ภาษาการเทศนาของชลธิชา ชูชาติ (Chuchart, 2009) และการศึกษาบทละครนอกเรื่องสังข์ทองของไพศาล กรุมรัมย์ (Krumram, 2011) ความคล้ายคลึงในลักษณะกลวิธีดังกล่าวสามารถอธิบายได้ใน 2 แง่มุม ประการแรก อาจเนื่องมาจากลักษณะของข้อมูลที่มีรูปแบบเป็นภาษาพูด ทำให้นักวิจัยส่วนใหญ่มีลักษณะแนวโน้มที่จะมีลักษณะใกล้เคียงกัน ประการที่สอง อาจเกิดจากลักษณะของเนื้อหาอารมณ์ขันที่พบในงานวิจัยส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นการเสียดสี ดังนั้น กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ที่ค้นพบจึงมีความเหมาะสมกับเนื้อหาประเภทนี้โดยเฉพาะ การสนับสนุนข้อเสนอนี้ปรากฏในงานวิจัยของญาดา ชาญบัญญัติ (Chanbanchee, 2008) ซึ่งแม้จะเป็นการศึกษาอารมณ์ขันในภาษาไทย แต่ลักษณะภาษา

เขียนที่ใช้มีความใกล้เคียงกับภาษาพูดและยังคงมีเนื้อหาเสียดสีเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับข้อสังเกตของ พัฒนะชัย พัชรเดช และอุมาภรณ์ สังสมาน (Patcharadet & Sangkasaman, 2016) ที่ระบุว่ากลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการเสียดสีมีแนวโน้มที่จะมีลักษณะเฉพาะ

จากการวิเคราะห์กลวิธีสื่ออารมณ์ขันของครูกวตวิชา พบว่ากลวิธีที่มีการใช้งานบ่อยที่สุดและปรากฏในผู้สอนทุกคน ได้แก่ การหักเหประเด็นและการใช้ถ้อยคำนัยแฝง ซึ่งทั้งสองกลวิธีนี้ถูกนำไปใช้ในบริบทที่หลากหลาย แสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่นและประสิทธิภาพในการสร้างอารมณ์ขัน นอกจากนี้ยังพบว่าครูกวตวิชาแต่ละคนมีรูปแบบการใช้อารมณ์ขันที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายในการประยุกต์ใช้กลวิธีต่าง ๆ ในด้านการประยุกต์ใช้ทฤษฎีอารมณ์ขันในบริบทการศึกษา จากผลการศึกษาพบว่าอารมณ์ขันของครูกวตวิชาสามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีความเหนือกว่า (superiority theory) ยกตัวอย่างเช่น กลวิธีการหักมุมของครูตึง เช่น “เก่งมากลูก ออกมาสอนเลย [หัวเราะ]” (BRAND World Thailand, 2017a) สอดคล้องกับทฤษฎีความเหนือกว่าคือทำให้นักเรียนรู้สึกเหนือกว่าครูจึงทำให้เกิดอารมณ์ขัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Lintott (2016) ที่อธิบายว่าอารมณ์ขันที่เกิดจากความรู้สึกเหนือกว่าผู้อื่นสามารถเกิดขึ้นได้ในหลายด้าน เช่น ด้านรูปร่างหน้าตา สติปัญญา และการกระทำ สำหรับทฤษฎีความไม่เข้ากัน (incongruity theory) ยกตัวอย่างเช่นการเปรียบเทียบกางเกงในกับเครื่องหมายอินฟินิตี้ เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการสร้างความขัดแย้งกับความคาดหวัง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดิชยา สิริกิตติกร (Sirikittikorn, 2017) ที่อธิบายกลไกการสร้างอารมณ์ขันผ่านความไม่สอดคล้องกับความคาดหมาย ในขณะที่ทฤษฎีการปลดปล่อย (relief theory) ปรากฏอย่างชัดเจนในการที่ครูวิเวียนเลียนแบบเสียงอาจารย์ที่สอนน่าเบื่อ ซึ่งแสดงถึงการใช้อารมณ์ขันเป็นเครื่องมือในการลดความตึงเครียดในบรรยากาศการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Wilkins & Eisenbraun (2009) เกี่ยวกับการใช้อารมณ์ขันเป็นกลไกการปลดปล่อยความเครียด

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าอารมณ์ขันส่วนใหญ่ที่ครูกวตวิชาใช้จะเป็นอารมณ์ขันที่ประสบความสำเร็จเพราะทำให้เกิดความขบขันหรือเสียงหัวเราะตามมาแต่ยังมีอารมณ์ขันส่วนหนึ่งที่ไม่ประสบความสำเร็จ เพราะผู้เรียนเกิดความรู้สึกไม่ดีจากการใช้อารมณ์ขัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 27

ครูลิลลี่: รูปพยัญชนะอะไร เรื่องแรกพยัญชนะอะไร เราเห็น ทร แต่เสียงไม่ใช่ ทร แต่เสียงเป็น ซ หนูชอบฟังเสียงซอใหม่ ลูก... ในห้องนี้อาคารจักรพรรดชอบฟังเสียงซอใหม่ ถ้าอยากฟังเสียงซอครูจะสื้อขอให้ฟังลูก [เงิบ] เงียบกริบเลยลูกมุกนี้ไม่อยากฟังหรือลูก

(BRAND World Thailand, 2018a)

จากตัวอย่างเป็นกลวิธีการใช้ทั้งสำนวนและคำถามเชิงวาทศิลป์ สื้อให้ควายฟัง หมายถึง แนะนำ หรือสั่งสอนคนปัญญาทึบ มักไม่มีประโยชน์ เสียเวลาเปล่า คำถามเชิงวาทศิลป์ดังกล่าวจึงสื่อความหมายว่า ผู้เรียนเป็นคนโง่ที่สอนไปก็ไม่เกิดประโยชน์ ผู้เรียนจึงนิ่งเฉย อาจเพราะรู้สึกไม่ดีที่ตกเป็นเป้าหมายของการโจมตี

สาเหตุอีกประการหนึ่งที่อารมณ์ขันไม่ประสบความสำเร็จ คือ การเกิดจากการขาดความรู้ความเข้าใจของผู้รับสาร เช่น ครูกาแพ เรื่องข้าวจีเป็นอาหารของคนชนบทในภาคอีสาน หรือ ครูตึง การเสื่อมความนิยมของโปรแกรม hi5 และการใช้โทรศัพท์ Blackberry หรือชื่อเรียกในภาษาปากว่า บีบี ที่เด็กรุ่นใหม่อาจจะไม่รู้จัก เพราะโปรแกรม hi5 และ Blackberry ได้รับความนิยมในระยะเวลาไม่นานและเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นหลายปีแล้ว ผู้รับสารจึงไม่พบความไม่เข้ากันของเรื่องที่เกิดขึ้นส่งผลให้ไม่เกิดอารมณ์ขัน

ตัวอย่างที่ 28

ครูกาแพ : โอเคนะครับ สไลด์ต่อไป ภาพมา ภาพซ้ายมือเป็นเห็ดอะไร รู้เลยคะไต้หวัน เห็ดระโงก เป๊ะมาก ขวามือเห็ดถั่ว ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเห็ดพื้นบ้านนะลูกนะ เมื่อเช้าที่พี่กาแพกินอาหารญี่ปุ่นนะคะ กินข้าวปั้นซุชิโรคมควัน คุณแม่ให้ทานตอนเด็ก ๆ (หยิบข้าวจี) อันนั้นคะที่แม่ให้ทานตอนเด็ก ๆ กลิ่นก็คล้าย ๆ มีอะไรเคลือบ [เงิบ]#ก้มหน้ามองโต๊ะ# อะ ไม่พูดแล้ว

(BRAND World Thailand, 2017b)

จากตัวอย่าง ผู้พูดตั้งใจสร้างอารมณ์ขันโดยพูดเรื่องว่าตอนเช้าได้รับประทาน“อาหารญี่ปุ่น” แต่หน้า “ข้าวจี” ซึ่งเป็นข้าวเหนียวปั้นชุบไข่ย่างเตาถ่านขึ้นมา โดยข้าวจีเป็นอาหารในภาคอีสาน ผู้พูดน่าจะคิดว่าผู้ฟังจะพบความไม่เข้ากันดังกล่าวและเกิดอารมณ์ขัน แต่เมื่อนักเรียนหนึ่งเฉยจึงเปลี่ยนประเด็นเป็นเรื่องอื่นต่อไป อารมณ์ขันที่ไม่ประสบความสำเร็จนี้อธิบายได้ด้วยแนวคิดทฤษฎีเรื่องความไม่เข้ากันว่าหากผู้รับสารไม่พบความไม่เข้ากันและ/หรือหาความสัมพันธ์ของเรื่องราวที่ไม่เข้ากันได้ ก็จะไม่เกิดอารมณ์ขัน

ดังนั้นแม้การใช้อารมณ์ขันจะมีประโยชน์ในชั้นเรียนและบริบทอื่น ๆ อย่างมากก็ตาม แต่การใช้อารมณ์ขันเชิงลบอาจไม่เหมาะสม หรือ ทำให้ไม่บรรลุเป้าหมายในการสร้างอารมณ์ขันกับนักเรียนหรือกลุ่มเป้าหมายได้

สุดท้ายนี้ งานวิจัยนี้ศึกษากลุ่มตัวอย่างเพียง 4 คน จึงไม่อาจนับว่าเป็นการใช้อารมณ์ขันของครูกวตวิชาในสังคมไทยหรือเป็นตัวแทนการใช้อารมณ์ขันในบริบทชั้นเรียนหรือการเรียนการสอนได้ จึงน่าจะมีการศึกษาถึงการใช้อารมณ์ขันโดยนำปัจจัย/ตัวแปรเรื่องอื่น ๆ เช่น เพศของผู้สอนมาพิจารณาว่าส่งผลต่อการใช้อารมณ์ขันหรือกลวิธีการใช้อารมณ์ขันกลวิธีใด และการศึกษาอารมณ์ขันในชั้นเรียนจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต หรือการรับรู้และเข้าใจอารมณ์ขันหรือการศึกษาเชื่อมโยงกับบริบทการใช้ภาษาในสังคมวัฒนธรรม ดังที่ Jiang, Li & Hou (2019) ได้ศึกษาพบว่ากรรับรู้และเข้าใจอารมณ์ขันมีแตกต่างกันไปตามสังคมวัฒนธรรม เช่น ชาวจีนมักไม่เข้าใจมองว่าอารมณ์ขันของคนในวัฒนธรรมตะวันตกไม่เข้าท่า เป็นต้น

ข้อเสนอแนะการศึกษา (Research Recommendations)

เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผู้วิจัยเสนอแนะให้มีการดำเนินการวิจัยเพิ่มเติมในแนวทางดังต่อไปนี้

1. การขยายขอบเขตการศึกษา ควรดำเนินการศึกษาเปรียบเทียบกับรายการการสอนหรือสื่อการศึกษาประเภทอื่น ๆ เพื่อให้ได้ภาพรวมที่หลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น
2. การศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้เรียน ควรศึกษาว่านักเรียนมีการรับรู้และตอบสนองต่อกลวิธีอารมณ์ขันต่าง ๆ อย่างไร และปัจจัยใดที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของกลวิธีเหล่านี้
3. การพัฒนาแนวทางการประยุกต์ใช้ ควรมีการพัฒนาแนวทางหรือรูปแบบสำหรับครูผู้สอนในการนำกลวิธีอารมณ์ขันไปใช้ในการสอนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

รายการเอกสารอ้างอิง (References)

- Admin. (2011). *Braen Sammoe Khaem Sang Tamnan Duai Tiotoe*. [Brand's Summer Camp Creates a Legacy with Top Tutors] Retrieved 1 June 2024, from <https://positioningmag.com/14299> (In Thai)
- Banas, J. A., & Others. (2011). A Review of Humor in Educational Settings: Four Decades of Research. *Communication Education*, 60(1), 115–144. <https://doi.org/10.1080/03634523.2010.496867>
- Bell, N., & Pomerantz, A. (2015). *Humor in the Classroom: A Guide for Language Teachers and Educational Researchers*. Place: Routledge.
- Boonkaew, T., & Chermarnchollamak, C. (2023). *Kon Withikan Lao Rueang Lae Kan Sang Aromkhan Nai Phapphayon Talok Thai*. [Film Narration and Humor Production in Thai Comedy Films]. In The 18th National Graduate Research Conference, Academic Year 2023, Graduate School, Rangsit University, August 19, 2023. Bangkok, Thailand.
- Boonark, S. (2022). Strategies to Create Humour in the Social Media Programme “Un-Ja Reality”. *Journal of Art and Thai Studies*, 44(3), 1-16.
- BRAND World Thailand. (2017a). *BRAND'S SUMMER CAMP year 29 Central region – Chemistry with Teacher Ting*. Retrieved 22 September 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=JKHO4chmfHQ> (In Thai)

- BRAND World Thailand. (2017b). *BRAND'S SUMMER CAMP year 29 Khon Kaen – Biology with Amphon Kwanpak (Teacher Kafae)*. Retrieved 22 September 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=hUcf66YYc44> (In Thai)
- BRAND World Thailand. (2018a). *BRAND'S SUMMER CAMP year 30 Bangkok – Thai language with Teacher Lilly*. Retrieved 22 September 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=noJZulJopHA> (In Thai)
- BRAND World Thailand. (2018b). *BRAND'S SUMMER CAMP year 30 Bangkok – Biology with Vivian*. Retrieved 22 September 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=eQoNjplm12Y> (In Thai)
- Bryant, J., & Zillmann, D. (2014). Using Humor to Promote Learning in the Classroom. *Humor and Children's Development*, 49-78.
- Chanbanchee, Y. (2008). *The Techniques of Thai Humour in the Prose of Ketsaepsawas Palakawong Na Ayudha*. Master Thesis, M.A. in Linguistics for Education, Srinakharinwirot University, Thailand. Retrieved 1 June 2024, from http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Lin/Yada_C.pdf. (In Thai)
- Chuchart, C. (2009). *Massage Production of Pheamaha Sompong Talaputto in Dhammadelivery Programme*. Master Thesis, M.A. in Mass Communication, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Frank, J. (1990). You Call That a Rhetorical Question?. *Journal of Pragmatics*, 14(5), 723–738. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(90\)90003-v](https://doi.org/10.1016/0378-2166(90)90003-v)
- Frymier, A. B., Wanzer, M. B., & Wojtaszczyk, A. M. (2008). Assessing Students' Perceptions of Inappropriate And Appropriate Teacher Humor. *Communication Education*, 57(2), 266-288.
- Intarakasame, C. (2016). *Konlawithi Thang Phasa Nai Kan Nom Sano Khwamkhith Kiaokap Kansueksa Lae Kan Rian Kwatwicha Nai Wathakam Khosana Sathaban Kwatwicha*. [Linguistic Devices and the Presentation of Education Sets and Tutorial Ideas in the Advertising Discourse of Tutoring Institutes]. *EAU Heritage Journal Social Science and Humanity*, 6(2), 98-110. (In Thai)
- Jackson, T. (2024). Educators Work to Combat a Student Attention Span Crisis. Retrieved 23 August 2024, from https://www.wvva.com/2024/08/23/educators-work-combat-student-attention-span-crisis/?utm_source=chatgpt.com
- Jiang, T., Li, H., & Hou, Y. (2019). You Call That a Rhetorical Question? Cultural Differences in Humor Perception, Usage, and Implications. *Frontiers in psychology*, 10, 123. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00123>
- Kaewkong, P. (2022). *A Study of Onomatopoeia Translation Methods and Application in Translating the Council of Animals by Nick McDonell*. Independent Study, M.A. in Arts (Translation and Interpretation), Chulalongkorn University Thailand. (In Thai)
- Kaewlunma, P. (2020). *Attitudes and Expectations Towards Online Learning of Teachers in University*. Master Thesis, M.A. in Arts, Thammasat University, Thailand. (In Thai)
- Kanjana, N. (2010). Bot Thi 4 Theknik Kan Sang Aromkhan Nai Chan Rian. [Chapter 4: The Use of Humor in the Classroom] In *Theknik Lae Thaksa Kan Son Bueangton Lem 2*. [Basic Teaching Techniques and Skills, Volume 2]. 2 ed. (pp.87-106). Songkhla: Songkhla Rajabhat University. Retrieved 1 January 2024, from https://arit.skru.ac.th/ebook/pages/viewfile.php?lesson_code=7409. (In Thai)
- Karpenko, H. (2017). Humor as a Part of Interpersonal Communication. *Journal of Vasyi Stefanyk Precarpathian National University*, 4(1), 195-199.
- Kavilanan, S. (2021). *Thoikham Nai Phokphan Thi Chai Sadaeng Khwam Khithen Phan Fet Buk Korani Khao Rak Samsao Nai Wongkan Banthoeng Kap Kan Raran Thang Sai Boe*. [The Verbal Irony Used for Comment on Facebook in the Case of Love Triangle News in The Entertainment Industry and Cyberbullying: A Pragmatics Study]. *Journal of Humanities, Naresuan University*, 18(1), 103-116. (In Thai)
- Kulka, T. (2007). The Incongruity of Incongruity Theories of Humor. *Organon F*, 14(3), 320-333.

- Larkin-Galiñanes, C. (2017). An Overview of Humor Theory. In S. Attardo, (Ed.), *The Routledge handbook of language and humor*. (pp. 4-16). Place: Taylor & Francis.
- Lintott, S. (2016). Superiority in Humor Theory. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 74(4), 347-358.
- Ludovice, P., & MacNair, D. (2019). Using Humor in The Stem Classroom to Enhance Knowledge Transfer. In L. Gómez Chova, A. López Martínez, and I. Candel Torres. (Eds.), *EDULEARN19 11th International Conference on Education and New Learning Technologies*, (pp. 9081-9089), July 1-3, 2019. Palma, Spain.
- Mina, P. (2018). *Konlawi Thi Kan Sangsan Khwam Talok Nai Raikan Thorathat Thai*. [The Strategies Of Creating Humor In Thai Television Programs]. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 11(3), 2300-2313. (In Thai)
- Nachairit, D. (2019). *Teaching and Studying Development by Online Lesson with Case Study Approach for Enhance Solving-Problem Skill of Teacher College Students*. Mahasarakham: Faculty of Education, Rajabhat Mahasarakham University.
- Narong, K. (2010). Chapter 4: The Use of Humor in The Classroom. In *Techniques and Basic Teaching Skills, Vol. 2* (pp. 87-106). Songkhla: Songkhla Rajabhat University. Retrieved Day Month Year, from http://oservice.skru.ac.th/ebookft/694/chapter_4.pdf. (In Thai)
- Ngamluea, S. (2020). *Kan Len Thang Phasa Nai Botsonthana Muk Talok Chuan Khan*. [Language Play and Humorous Conversations]. *Journal of Liberal Arts, Thammasat University*, 21(1), 440-458. (In Thai)
- OpenAI. (2023). *ChatGPT* (Mar 14 version) [Large language model]. <https://chat.openai.com/>
- Panphothong, N. (2006). *Mongkhatlaya Ja Ja: A Linguistic Perspective on Content and Strategies*. Bangkok: Academic Publication Project, Faculty of Arts, Chulalongkorn University. (In Thai)
- Panphothong, N. (2013). *Wathakam Wikhro Choeng Wiphak Tam Naeo Phasasat: Naeokhit Lae Kan Nam Ma Wikhro Nai Phasa Thai*. Bangkok: Academic Publication Project, Faculty of Arts, Chulalongkorn University. (In Thai)
- Patcharadet, P., & Sangkasaman, U. (2016). Pragmatic Strategies in Udom Taephanich's Stand-up Comedy. *Vacana Journal*, 4(2), 20-39. (In Thai)
- Phandamri, K., Tunkaew, S. & Rattachuwong, P. (2021). *Konlayut Kan Borihan Rongrian Ekkachon Nok Rabop Praphet Kwatwicha Su Matrathan Kan Chat Kan Rianru Withi Mai*. [The Administration Strategies of Private Tutoring School Administration for New Normal Learning Management Standard]. *Journal of Education Academic Chiang Rai Rajabhat University*, 6(1), 25-44. (In Thai)
- Shinpreesha, P. (2021). *The Strategies of Creating Humor of "Nang Fank Mook" Facebook Fan Page*. Independent Study, Master Thesis, M.A. in Thai for Career Development, Silapakorn University, Thailand. (In Thai)
- Sirikittikorn, D. (2017). *A Comparative Study on Conceptual Metaphors of Business in It's not About You and Its Thai Translation Ying Hai Ying Chana*. Master Thesis, M.A. in Translation, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Songsup, S. (2021). *Conceptual Metaphor of The First Wife And Mistress in Thai Television Soap Opera*. An Independent Study, M.A. in Thai for Career Development, Silapakorn University, Thailand. (In Thai)
- Špago, D. (2016). Rhetorical Questions or Rhetorical Uses of Questions?. *Explorations in English Language and Linguistics*, 4(2), 102-115.
- Sreethada, T. (1999). *Language Usage in Thai Comic Acts : An Analysis*. Master Thesis, M.A. in Thai Language, Srinakharinwirot University, Thailand. (In Thai)
- Techanok, A., Jaronggsirawat, R., & Vatasatto, H. (2020). Kan Chat Kansueksa Nai Satawat Thi 21. [Educational Management in the 21st]. *Journal of MCU Nakhondhat*, 7(9), 1-15. (In Thai)

Humor Strategies of Tutors in Brand's Summer Camp, E4610 (1-22)

- Whiting-Madison, C., & Woller, K. M. P. (2021). Humor in the Classroom: Learning Through Laughter. *Journal of Mental Health and Social Behaviour*, 3, 127.
- Wilkins, J., & Eisenbraun, A. J. (2009). Humor Theories and the Physiological Benefits of Laughter. *Holistic nursing practice*, 23(6), 349-354.
- Wizner, F. (2014). *Instructional Scientific Humor in the Secondary Classroom*. Place: State University of New York at Albany.
- Yuwaprom, C., & Nantachantoon, S. (2023). *Thoikhomnai Phokphan Thi Chai Nai Kan Saedng Khwamkhit Hen Phan Phet Fetbuk "Hey, Ni Man Footpath Thailand"*. [Verbal Irony Used in Commenting on the Facebook Page "Hey! This is a Thailand Footpath"]. *Rajabhat Rambhai Barni Research Journal*, 17(3), 98-107. (In Thai)