

"Kidding" the Haunting Memory Story: Reflecting on the Concept of Pain That "Is Not Kidding"

"ล้อเล่น" เรื่องเล่าฝังใจ: สะท้อนมโนทัศน์ความเจ็บปวดที่ "ไม่ล้อเล่น"

Cholticha Homfung

ชลธิชา ทอมพุ่ง

Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

Corresponding author

e-mail: cholticha207@hotmail.com

Received 14-07-2025

Revised 09-10-2025

Accepted 18-10-2025

Doi: 10.69598/artssu.2025.5522.

How to Cite:

Homfung, C. (2025). "Kidding" the Haunting Memory Story: Reflecting on the Concept of Pain That "Is Not Kidding". *Journal of Arts and Thai Studies*, 47(3), E5522 (1-16).

Keywords: functions, concepts, not kidding, kidding stories

คำสำคัญ: บทบาทหน้าที่, มโนทัศน์, ไม่ล้อเล่น, เรื่องล้อเล่น

Abstract

Background and Objectives: Urban societies are undergoing rapid transformation, both materially and mentally, giving rise to a multitude of new forms of storytelling. A noticeable phenomenon in contemporary Thai society has been bullying, particularly through communication, where the phrase "just kidding" often served as a trigger for interpersonal conflict. Although seemingly playful, such expressions frequently caused emotional discomfort for the target. The researcher is interested in exploring the personal narratives of being "kidded" or teased within the Thai context. It was part of the larger research project entitled "Kidding Story Not a Kidding": Study Based on Applied Folklore with the Development of Process Framework for Enhancing Awareness of Creative Communication and Empathy in the Thai Social Context. Specifically, this research article aimed to 1) classify the kidding narratives based on the tale type of folktales, 2) examine the conceptual themes reflected from these narratives, and 3) study the functions of the phrase "just kidding."

Methods: This study employed a qualitative research approach. The data were collected through open-ended questionnaires administered to 349 students from the Faculty of Education, Silpakorn University, in the academic year 2023. The data were then analyzed using content analysis.

Results: The results showed that a total of 13 tale types of kidding stories were identified, as follows: A: kidding stories about physical appearance, B: kidding stories about clothing and makeup, C: kidding stories about physical illness or bodily disabilities, D: kidding stories involving physical harm, E: kidding stories using language that references sex, F: kidding stories that create shocking or disappointing situations, G: kidding stories related to social status, H: kidding stories about intelligence, I: kidding stories about love, J: kidding stories about gender identity, K: kidding stories using sarcastic compliments, L: kidding stories in serious situations, and M: kidding stories used to reconcile or make amends. They also showed the conceptual themes reflected in the narratives consisted of 1) kidding and the person who kids, 2) kidding and the age of kidding, 3) kidding and reality, 4) kidding and the atmosphere of kidding. The functions of the phrase "just kidding" also included 1) a way to excuse or justify one's words or actions, 2) a form of negative entertainment, 3) a means to mask true feelings or avoid losing face, 4) a tool to express underlying resentment toward the listener, and 5) a device used in efforts to reconcile or apologize.

Application of this study: The analysis of the narrative types, concepts, and functions of the phrase "just kidding" revealed how such expressions could lead to bullying, quarrels, or various forms of loss. It highlighted that the root problem was a lack of empathy and communicative awareness in society. The findings of the study therefore accurately reflect the core of the problem, providing insights that can be applied to the development of innovations aimed at fostering empathy and promoting communication awareness. Moreover, the research results can be further utilized to formulate school or organizational policies to reduce bullying.

Conclusions: The phrase "just kidding," as spoken by the teaser, was often not received as a joke by the one targeted. While the speaker might have acted unconsciously, the listener often internalized the experience as a painful memory. The words "just kidding" had the potential to inflict deep emotional wounds, erode self-confidence, and even contribute to long-term psychological trauma. Ordinary individuals could be left feeling isolated or fearful of social interaction. This study underscored the urgent need for society to reconsider the careless use of "just kidding" as the excuse of carelessness in interpersonal communication. These findings provide a basis for developing tools that enhance interpersonal understanding and promote mindful communication. In addition, they can be applied to the formulation of policies in schools and educational institutions to prevent bullying and to create safer and more inclusive environments.

บทคัดย่อ

ที่มาและวัตถุประสงค์: สังคมความเป็นเมืองมีความเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านวัตถุและจิตใจ จนทำให้เกิดเรื่องเล่าสมัยใหม่ขึ้นมากมาย สังคมไทยโดยเฉพาะในปัจจุบันเกิดปรากฏการณ์การกลืนกลายโดยเฉพาะจากการสื่อสารที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในบริบทของการใช้คำว่า "ล้อเล่น" จนทำให้เกิดเป็นเรื่องราวการถูกล้อเล่น ที่ผู้ถูกล้อเล่นเกิดความไม่สบายใจ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่องเล่า "การถูกล้อเล่น" ในบริบทสังคมไทย โดยงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง "เรื่องล้อเล่นที่ไม่ล้อเล่น": การศึกษาตามแนวคิดชนวิทยาประยุกต์กับการพัฒนารอบกระบวนการเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ในการสื่อสารสร้างสรรค์และความเข้าใจผู้อื่นในบริบทสังคมไทย โดยบทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาเรื่องเล่าการล้อเล่นโดยใช้แนวทางการจัดประเภทนิทานตามแบบเรื่อง 2) ศึกษาโมทัศน์ที่สะท้อนจากเรื่องเล่าการล้อเล่น และ 3) ศึกษาบทบาทหน้าที่ของคำว่า "ล้อเล่น"

วิธีการศึกษา: การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เก็บข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามแบบเขียนบรรยายความ กลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2566 จำนวน 349 คน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

ผลการศึกษา: ผลการศึกษาเรื่องเล่าการล้อเล่นโดยใช้แนวทางการจัดประเภทนิทานตามแบบเรื่อง พบ 13 แบบเรื่องดังนี้ A การล้อเล่นเรื่องลักษณะทางกายภาพของร่างกาย B การล้อเล่นเรื่องการแต่งกาย แต่งหน้า C การล้อเล่นเรื่องความเจ็บป่วยทางร่างกาย/ลักษณะบกพร่องทางร่างกาย D การล้อเล่นด้วยการทำร้ายร่างกาย E การล้อเล่นโดยใช้คำพูดสื่อถึงเรื่องเพศ F การล้อเล่นด้วยการสร้างสถานการณ์ทำให้ตกใจ ผิดหวัง G การล้อเล่นด้วยสถานการณ์ทางสังคม H การล้อเล่นเรื่องสติปัญญา I การล้อเล่นเรื่องความรัก J การล้อเล่นเรื่องเพศสภาพ K การล้อเล่นโดยใช้คำชื่นชมในเชิงเสียดสี L การล้อเล่นในสถานการณ์ที่จริงจัง และ M การล้อเล่นเพื่อขบขันตี ผลการศึกษามโนทัศน์ที่สะท้อนจากเรื่องเล่าการล้อเล่น ดังนี้ 1) การล้อเล่นกับคนล้อเล่น 2) การล้อเล่นกับอายุการล้อเล่น 3) การล้อเล่นกับความจริง 4) การล้อเล่นกับบรรยากาศการล้อเล่น 3) ผลการศึกษามโนทัศน์ที่สะท้อนคำว่า "ล้อเล่น" พบดังนี้ 1) ใช้เป็นคำแก้ตัว 2) สร้างความบันเทิงทางลบ 3) ปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงและป้องกันการเสียหน้า 4) ใช้เป็นเครื่องมือระบายความรู้สึกไม่ชอบที่มีต่อผู้รับสาร และ 5) ใช้เป็นคำขบขัน

การประยุกต์ใช้: การวิเคราะห์แบบเรื่องมโนทัศน์ ตลอดจนบทบาทหน้าที่ของคำว่า "ล้อเล่น" สะท้อนให้เห็นว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นจากเพียงเพราะคำว่า "ล้อเล่น" สามารถนำไปสู่การกลืนกลาย การทะเลาะวิวาทหรือการสูญเสียในรูปแบบต่าง ๆ ได้ โดยสิ่งที่ทำให้คำว่า "ล้อเล่น" กลายเป็นปัญหา นั่นคือคนในสังคมขาดความเข้าใจผู้อื่นและขาดความตระหนักก่อนที่จะสื่อสาร ผลของการศึกษาดังกล่าวจึงสะท้อนปัญหาได้อย่างตรงจุด ที่สามารถนำผลไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมความเข้าใจผู้อื่น และสร้างความตระหนักในการสื่อสาร ทั้งนี้ สามารถนำผลการวิจัยไปพัฒนาเป็นนโยบายของโรงเรียน หน่วยงาน เพื่อลดการกลืนกลายได้

บทสรุป: คำว่า "ล้อเล่น" จากผู้พูด ไม่ใช่เรื่อง "ล้อเล่น" ในความรู้สึกของผู้ถูกระทำ คนพูดอาจสื่อสารโดยไม่รู้ตัวแต่คนฟังจะจดจำฝังใจจนกลายเป็นความทรงจำที่เจ็บปวด คำว่า "ล้อเล่น" อาจสร้างบาดแผล บั่นทอนความมั่นใจ และอาจทำให้ใครหลาย ๆ คนต้องพบกับหายนะของชีวิต จากคนธรรมดาจากกลายเป็นคนที่ "หลีกหนี" "กลัว" สังคม เราทุกคนในสังคมต้องหยุดคำว่า "แค่ล้อเล่น" ที่ทำร้ายความรู้สึกผู้อื่น รวมทั้งหยุดใช้คำว่า "แค่ล้อเล่น" เป็นข้ออ้างของความมักง่ายในการสื่อสารระหว่างบุคคล ผลการศึกษานี้สามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาชุดเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจระหว่างบุคคลและส่งเสริมการสื่อสารอย่างมีสติ นอกจากนี้ ยังสามารถนำไปใช้ในการกำหนดนโยบายในโรงเรียนและสถาบันการศึกษาเพื่อป้องกันการรังแกและสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและมีความครอบคลุมมากขึ้น

บทนำ (Introduction)

เรื่องเล่าสมัยใหม่ (modern narrative) มีที่มาจากสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปซึ่งทำให้วิถีชีวิตของผู้คนเปลี่ยนไปอยู่ในสังคมเมืองมากขึ้น จึงทำให้เกิด "เรื่องเล่าสมัยใหม่" ที่มีฉากเป็นสังคมเมือง สะท้อนวิถีชีวิตในสังคมเมือง (Nathalang, 2009 : 449-450) ซึ่งในภาษาอังกฤษมีการใช้คำเรียกเรื่องเล่าประเภทนี้หลายคำ เช่น urban legend, contemporary legend, modern narrative ทั้งนี้ Nathalang (2009 : 452) ได้ใช้คำว่า "เรื่องเล่าสมัยใหม่" แทนคำว่า "urban legend" ซึ่งหมายถึงเรื่องที่ถูกเล่าประสมมาโดยตรงหรือได้ฟังมาจากผู้มีประสบการณ์ตรง ซึ่งผู้เล่าและผู้ฟังเชื่อว่าเป็นเรื่องจริง เช่น เรื่องเล่าเกี่ยวกับเรื่องผีในสังคมเมือง เรื่องเล่าเกี่ยวกับเหตุการณ์ลึกลับในสังคมเมือง เรื่องเล่าเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้ชีวิตในสังคมเมือง

จากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้เกิดเรื่องเล่าที่หลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะ "เรื่องเล่าในสังคมเมือง" การใช้ชีวิตท่ามกลางกระแสสังคมที่มีการแข่งขัน ผู้คนใช้ชีวิตกับวัตถุนิยม และมีทัศนคติในการมองโลกที่แตกต่างกัน ย่อมทำให้เกิดการสื่อสารที่ "ทำร้าย" ความรู้สึกของผู้รับสารได้ จนในบางครั้งหลายคนทำร้ายความรู้สึกผู้อื่น เมื่อผู้รับสารรู้สึกไม่พอใจ การแก้ไข

สถานการณ์ด้วยคำว่า "ล้อเล่น" จึงถูกนำมาใช้อยู่บ่อยครั้ง จนคำว่า "ล้อเล่น" ถูกทำให้กลายเป็นเรื่องปกติ ในสถานการณ์ที่ไม่ปกติ ในความรู้สึกของผู้รับสาร

การล้อเล่นนี้มีในทุกสังคม ในภาษาอังกฤษมีการใช้คำหลายคำที่แสดงนัยในทำนองเดียวกับคำว่า "ล้อเล่น" เช่น "kidding", "just a kidding" "kidding around" ทั้งหมดหมายถึงการล้อเล่น ไม่จริงจัง โดย Skalicky, Berger, & Bell (2015) ได้อธิบายว่า เมื่อบุคคลใดพูดว่า "แค่ล้อเล่น" (just kidding) นั้นแสดงให้เห็นเจตนาว่าข้อความหรือการกระทำก่อนหน้าที่แสดงออกไปไม่ใช่เรื่องจริงจะเป็นแค่เรื่องล้อเล่นตลก ๆ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าผู้ส่งสารต้องการจะแสดงเจตนาเพื่อ "เล่นตลก ๆ" แต่เรื่องเล่นตลก ๆ เหล่านี้ กลับกลายเป็นการกลั่นแกล้ง (bullying) ทางคำพูด กลายเป็นการถูกทำร้ายความรู้สึกจากการ "ล้อเล่น" และกลายเป็นความทรงจำที่ฝังใจ

ปรากฏการณ์ "เรื่องเล่าการถูกล้อเล่น" ในสังคมไทย ปรากฏให้เห็นผ่านการเล่าเรื่องหลายช่องทาง ทั้งสื่อรายการวิทยุ สื่อออนไลน์ บทเพลง ภาพยนตร์ หรือแม้แต่ป้ายโฆษณาหาเสียง ดังตัวอย่างบทความจากนักจัดรายการวิทยุที่ได้ฟังเรื่องเล่าการถูกล้อเล่นและได้แสดงความเห็นไว้ว่า

คนทุกคนมีความเป็นมนุษย์เท่ากัน อย่าเรียกเสียงฮาด้วยมุกตลกที่ทำให้คนอื่นเป็นตลก คนที่มองเข้ามาอาจรู้สึกได้ว่านี่ไม่ใช่อารมณ์ขัน แต่เป็นอารมณ์ห้าห้า สนุกบนความทุกข์ของใคร ๆ จะหัวเราะดังได้แค่ไหน ถ้ารู้ว่าอีกหัวใจกำลังร้องไห้ อย่าคิดว่าไม่เป็นอะไร ถ้าอีกฝ่ายซีเรียสเมื่อไหร่ ค่อยบอกไปว่า "ล้อเล่น" ทุกหัวใจรักได้และเจ็บเป็น อย่าเห็นว่า "ขอโทษ" แล้วจบ ๆ ไป บางที ความรู้สึกบาดเจ็บในหัวใจ อาจทิ้งแผลใหญ่ ๆ ไม่ได้หายไปง่าย ๆ แค่ว่า "ขอโทษ"

(Aoy, DJ : 2019)

เรื่องเล่าการถูกล้อเล่นจากกรณีป้ายหาเสียงของผู้ลงสมัครเลือกตั้งผู้ใหญ่บ้านที่จังหวัดเพชรบุรี เมื่อปี 2562 (Mak Si Facebook page : 2020) ผู้สมัครมีชื่อเล่นว่า "จิม" นามสกุล "หอมฟุ้ง" ในป้ายประกาศหาเสียงจึงเขียนชื่อจริง วงเล็บชื่อเล่น และตามด้วยนามสกุล เนื่องด้วยชาวบ้านมักคุ้นเคยหรือรู้จักชื่อเล่นของแต่ละคนมากกว่าชื่อจริง จึงปรากฏข้อความในป้ายหาเสียงว่า "ชื่อจริง (จิม) หอมฟุ้ง" ป้ายหาเสียงดังกล่าวได้มีผู้ถ่ายรูปนำมาโพสต์ในเฟสบุ๊ก และแชร์รูป ข้อความดังกล่าวเป็นจำนวนมาก ในเชิงล้อเล่นที่เห็นเป็นเรื่องตลก และได้มีผู้มาแสดงความคิดเห็นในเชิงล้อเล่นเป็นจำนวนมาก

ตัวอย่างจากเพจมักสี ได้โพสต์ข้อความพร้อมป้ายประกาศหาเสียงเมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2563 (Mak Si Facebook page : 2020) ความว่า "ยายเขียนชื่อจริงกะได้ !! 55555555" และยังได้พบว่ามีผู้แสดงความเห็นในเชิงล้อเล่นอีกหลายข้อความ ดังเช่น

"แค่หาเสียงก็โกหกประชาชนแล้ว 555" "เรียกง่าย ใช้คล้องเนคคัพ 55 ขำ ๆ เนคคัพ" "ชื่อเล่น+นามสกุล 555" "หอมฟุ้งสะด้วย555" "ข้างตั้งชื่อเนอะ พ่อแม่กะตาย 555" "มันหอมอิหลียุบอละ 555" "จะได้ก็ตรงชื่อจิมนี้แหละ 😂😂😂" "จิม หอมฟุ้ง555"

ข้อความที่ยกตัวอย่างมาดังกล่าวมีลักษณะของ "การล้อเล่น" ต่อท้ายข้อความด้วยการใช้คำว่า "555 ขำ ๆ เนอ" "555" หรือมีการใช้สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ล้อเล่น (symbol kidding emotion) มาต่อท้ายคำพูด ที่แสดงความรู้สึกไม่ได้จริงจัง หวังให้เกิดความตลกขบขัน แต่ในมุมมองของผู้ถูกล้อเล่นนั้นได้ถูกทำลายความมั่นใจ และกลายเป็นตัวตลกของสังคม และถึงแม้เหตุการณ์จะผ่านไปนานแต่การล้อเล่นทางอินเทอร์เน็ตก็ยังคงอยู่ต่อไป และกลายเป็นความเจ็บปวดที่ถูกหยิบขึ้นมาพูดอย่างไม่จบสิ้น ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์บุคคลที่ประสบกับเหตุการณ์ดังกล่าว

"ข้อความในเฟสบุ๊กที่มีการแชร์ต่อ ๆ กันออกไป มีผู้คอมเมนต์เป็นจำนวนมาก ทำให้เวลาที่ไม่ไปโรงเรียน หรือไปทำงานมักถูกถามคำถามว่า "เป็นอะไรกับคนที่หาเสียง" นำมาล้อเลียนในเชิงถาม

ว่า “หอมจรีนใหม่” และเมื่อเราแสดงอาการไม่พอใจ โกรธ เพื่อนมักพูดว่า “ก็แค่ล้อเล่น ทำไม่ต้องโกรธ” จึงทำให้รู้สึกไม่อยากไปโรงเรียน หรือไม่อยากสนทนากับเพื่อนร่วมงาน”

(Interviewee A, personal communication, March 25, 2023)

นอกจากนี้ ในปี 2557 (2014) ได้มีเพลงชื่อ “แค่ล้อเล่น” แต่งคำร้องและทำนองโดย Kingsak (2014) ซึ่งเนื้อหากล่าวถึงหญิงสาวคนหนึ่งที่ถูกหักแล้วได้มาปรับทุกข์ให้เพื่อนผู้ชายฟัง ซึ่งชายคนดังกล่าวได้แอบชอบหญิงคนนั้น จึงได้ตัดสินใจบอกรักผู้หญิง ผู้หญิงได้เย็บขายไปหลังการสารภาพรัก ชายหนุ่มจึงได้พยายามติดต่อและบอกว่า การที่ตนเองบอกรักนั้นเป็นแค่เพียง “เรื่องล้อเล่น” อย่าได้โกรธกันเลย ดังเนื้อเพลงว่า

“...แล้วก็ถึงวันที่ฉันพูดไป ว่ารู้ใหม่ที่ฉันแอบรัก รักเธอนานแล้ว หลังจากนั้นเธอก็หายหน้าไป
ฉันเสียเธอไปแล้วใช่ไหม ไม่น่าเลย ขอนะเธอ ฟังฉันที เอาอย่างนี้ได้ไหม อยากให้เธอคิดทำใจ ว่ามัน
แค่เป็นเพียง เรื่องล้อเล่น อย่าโกรธหนา แค่ล้อเล่น ลืมมันเสีย ฉันล้อเล่น ถ้าอยากให้เห็นสัญญาที่จะ
ขอสาบาน ต่อไปนี้จะไม่พูดเพื่อเจ้า...”

จากปรากฏการณ์ “เรื่องเล่าการล้อเล่น” ข้างต้น แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเพียงใด คนที่เคยถูก “ล้อเล่น” ถูกทำให้เป็น “ตัวตลก” ก็ยังคงมีความ “ฝังใจ” มี “ความเจ็บปวด” ที่ถูกความรู้สึกขุดขึ้นมาให้เจ็บอยู่เรื่อยไป จากปรากฏการณ์ดังกล่าวพบว่า มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับ “การล้อเล่น” “ความตลกเชิงลบ” ปรากฏให้เห็นอย่างหลากหลาย ดังเช่น การวิเคราะห์ภาพล้อสังคมไทยในสื่อสังคมออนไลน์ (Ngamlue, 2016) การศึกษาอิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบ การละเลยคุณธรรม และการรับรู้ความนิรนามต่อพฤติกรรมกรรมการชมเชยรังแกบนเฟซบุ๊ก (Hiranyawech, 2019) อย่างไรก็ตาม การนำเรื่องเล่าการถูกล้อเล่นมาจัดเป็นแบบเรื่องเพื่อศึกษามโนทัศน์ ศึกษาบทบาทหน้าที่ อันช่วยให้เห็นภาพสะท้อนถึงความรู้สึกของผู้ถูกล้อเล่นนั้น เป็นสิ่งที่น่าสนใจและยังไม่พบการศึกษาในลักษณะดังกล่าวอย่างจริงจัง

ดังนั้น หากได้มีการศึกษาเรื่องเล่าของการถูกล้อเล่นและนำมาจัดเป็นแบบเรื่อง (tale type) ก็จะช่วยให้คนในสังคมตระหนักได้ว่า เรื่องใดบ้างที่เป็น “เรื่องเปราะบาง” ที่ไม่ควรนำมาทำเป็นเรื่อง “ตลกร้าย” ด้วยคำว่า “ล้อเล่น” รวมทั้งการศึกษามโนทัศน์และบทบาทของการล้อเล่น จะช่วยให้คนในสังคมเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้น อันจะนำไปสู่การคิดก่อนสื่อสาร คิดถึงความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งจะช่วยลดการสร้างบาดแผล การสร้างความทรงจำที่เจ็บปวดให้กับผู้อื่นได้

วัตถุประสงค์การศึกษา (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาเรื่องเล่าการล้อเล่นโดยใช้แนวทางการจัดประเภทนิทานตามแบบเรื่อง
2. เพื่อศึกษามโนทัศน์ที่สะท้อนจากเรื่องเล่าการล้อเล่น
3. เพื่อศึกษามโนทัศน์ที่ของคำว่า “ล้อเล่น”

กรอบแนวคิดในการศึกษา (Conceptual Framework)

1. การประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องแบบเรื่อง (Tale Type)

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องแบบเรื่อง (tale type) ที่ใช้ในการจัดหมวดหมู่เรื่องเล่าที่มีโครงเรื่องเหมือนกันไว้เป็นเรื่องประเภทเดียวกัน ดังที่นักคติชนวิทยามีแนวคิดที่นิทานที่มีโครงเรื่องเดียวกันจัดเป็นนิทานแบบเรื่องเดียวกัน ดังแนวคิดของ Thompson (1977 : 415) ได้อธิบายเกี่ยวกับแบบเรื่องว่า แบบเรื่องแต่ละแบบเรื่องอยู่อย่างอิสระมีความสมบูรณ์ในตนเอง และ Nathalang (2009 : 75) ได้อธิบายว่า แบบเรื่อง คือ โครงเรื่องของนิทานที่ทำให้นิทานแต่ละเรื่องมีลักษณะเฉพาะต่างจากนิทานเรื่องอื่น ๆ

2. แนวคิดเกี่ยวกับมโนทัศน์ (Concept)

มโนทัศน์ คือ ความคิดในเชิงนามธรรม (abstract) ของคนในสังคม โดยอาจมีคำเรียกที่แตกต่างกัน เช่น ความคิดรวบยอด มโนคติ อันเกิดจากวิถีชีวิต ประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งนี้ ได้มีนักวิชาการให้ความหมายของคำว่า มโนทัศน์ไว้ดังตัวอย่าง Gagne (1977) อธิบายว่า มโนทัศน์เป็นความคิด ความเข้าใจขั้นสุดท้ายของบุคคลเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่เกิดจากการได้รับประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งนั้น แล้วใช้ลักษณะของสิ่งนั้นมาจัดเป็นพวกหรือกลุ่ม ให้เกิดความคิดความเข้าใจโดยสรุป แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ Moore (2001) ที่ได้อธิบายความหมายของมโนทัศน์สรุปได้ว่า มโนทัศน์ หมายถึง กลุ่มของวัตถุ เงื่อนไข เหตุการณ์ หรือกระบวนการที่สามารถจัดเป็นหมวดหมู่ โดยใช้ลักษณะที่คล้ายคลึงกันมาเป็นฐานในการจัดกลุ่ม นอกจากนี้ นักวิชาการไทยได้อธิบายความหมายของคำว่า มโนทัศน์ไว้สอดคล้องกับนักวิชาการต่างชาติ ดังเช่น Nagavajara (2006 : 28) อธิบายเกี่ยวกับมโนทัศน์ว่าหมายถึง หลักการหรือความคิดที่ใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ประสบการณ์ คำอธิบายนี้เป็นการเน้นบทบาทของมโนทัศน์ด้านกระบวนการศึกษาเรียนรู้ของมนุษย์ Vechasat (2008 : 11-12) อธิบายว่า มโนทัศน์คือแนวความคิดที่มีลักษณะเป็นนามธรรม (abstract) ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดและกระบวนการศึกษาเรียนรู้ของมนุษย์ ซึ่งมโนทัศน์เป็นเรื่องที่กว้างขวางครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ ของมนุษย์ทุกด้าน การจะศึกษามโนทัศน์ได้นั้นจะต้องมีการตีความและเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อจะได้เห็น “แนวคิด” หรือ “มโนทัศน์” เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ

มโนทัศน์เป็นแนวคิดที่ใช้ศึกษาและทำความเข้าใจความหมายของคำ ทั้งความหมายตามรูปคำและความหมายเชิงเปรียบเทียบ โดยคำจะแสดงความสัมพันธ์ระหว่างรูปภาษา ความคิด และวัตถุในโลก ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามสามเหลี่ยมแสดงมโนทัศน์ของ Ogden & Richards (1972 : 11) ประกอบด้วย ความคิด (thought or reference) รูปภาษา (symbol) และวัตถุในโลก (referent) มโนทัศน์มีลักษณะเป็นสิ่งที่มียู่ทั้งในโลกจริงและในความคิดของแต่ละบุคคล เกิดจากจินตนาการและสามารถแสดงออกผ่านภาษา ทำทาง การวาดรูป หรือสื่ออื่น ๆ ในการสื่อสาร Ampala (2016 : 11-12) ได้อธิบายแนวคิดของ Jackendoff และ Sowa ที่มองว่ามโนทัศน์เป็นนามธรรม มีความเป็นนามธรรมมากกว่าภาพ มโนทัศน์เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทั้ง 2 ด้าน คือ ความสัมพันธ์ทางเวลา และความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ ด้านพื้นที่สามารถอธิบายเชิงสัมพันธ์ (relative) ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป หรือแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งรอบตัวกับตำแหน่งของตัวเรา แบ่งเป็นสิ่งที่ต้องการกล่าวถึง (figure) และบริเวณที่สิ่งนั้นตั้งอยู่ (ground)

สรุปได้ว่ามโนทัศน์เป็นความคิด และความเข้าใจของมนุษย์ผ่านการใช้รูปภาษาสัมพันธ์ถึงเวลา พื้นที่ หรือบุคคล แสดงถึงประสบการณ์ที่มีต่อโลกตามความคิดของแต่ละบุคคล

3. แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของคติชนวิทยา (Function of Folklore)

แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของคติชนวิทยา (function of folklore) เป็นแนวคิดเกี่ยวกับข้อมูลทางคติชนว่ามีบทบาทอย่างไรต่อสังคม นักคติชนวิทยาบางสำนักเรียกแนวคิดนี้ว่า ทฤษฎีบทบาทหน้าที่นิยม (functionalism) หรือ ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ (structural- functionalism) โดยทฤษฎีนี้จะศึกษาว่าวัฒนธรรมในส่วนต่าง ๆ ในสังคมมีหน้าที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทั้งทางด้านปัจจัยพื้นฐาน ความมั่นคงของสังคม และความมั่นคงทางจิตใจอย่างไร (Nathalang, 2009 : 360)

จากการศึกษาแนวคิดทั้ง 3 แนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยจะได้นำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ โดยวิเคราะห์จัดหมวดหมู่เรื่องเล่าการเล่นโดยใช้แนวทางการจัดประเภทนิทานตามแบบเรื่อง วิเคราะห์ห่มโนทัศน์และบทบาทหน้าที่จากเรื่องการเล่น เพื่อสะท้อนให้เห็นผลกระทบจากการใช้คำว่า “ล้อเล่น” ที่ “ไม่ล้อเล่น” ที่ได้สร้างความเจ็บปวดให้กับผู้คนรอบข้าง

วิธีการศึกษา (Research Methods)

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เก็บข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามแบบเขียนบรรยายความ จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ซึ่งมีขั้นตอนและรายละเอียด ดังนี้

1. ศึกษาหลักการแนวคิด ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับ “เรื่องล้อเล่น” จากนั้นออกแบบแบบสอบถามโดยให้ผู้ให้ข้อมูลเขียนตอบแบบบรรยายความ เนื่องจากการลงภาคสนามสำรวจข้อมูลเบื้องต้นพบว่าผู้ให้ข้อมูลสะดวกใจในการเขียนบรรยายความมากกว่าการพูดให้ข้อมูล เนื่องจากการเขียนเป็นการทบทวนความรู้สึกและระบายความคับข้องใจได้ในรูปแบบหนึ่ง

2. ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องแบบเรื่อง (tale type) แนวคิดเกี่ยวกับมโนทัศน์ (concept) และ แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของคติชนวิทยา (function of folklore)

3. คัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2566 จำนวน 349 คน จากประชากร 2,609 คน โดยคำนวณจากสูตร Taro Yamane (Nillapun, 2015 : 117) โดยคำนวณที่ระดับความเชื่อมั่น 95%

4. ออกแบบแบบสอบถามประสบการณ์ "การถูกล้อเล่น" โดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น ผู้ตอบแบบสอบถามไม่ต้องระบุชื่อ หรือข้อมูลใด ๆ ที่อาจสื่อถึงตัวผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นไปตามหลักการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์และกฎหมาย PDPA แบบสอบถามประกอบไปด้วยการให้นิยามคำว่า "ล้อเล่น" เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าใจความหมายของคำตรงกัน และมีคำถาม 3 ข้อ ดังนี้

4.1) สถานการณ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเคยเผชิญกับคำว่า "ล้อเล่น" คือสถานการณ์อะไร เล่ารายละเอียดของเหตุการณ์ โดยไม่ต้องระบุชื่อของบุคคล ตอบได้มากกว่า 1 สถานการณ์

4.2) สถานการณ์ที่เผชิญนั้นทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามรู้สึกอย่างไร และการที่ได้รับฟังหรือเอ่ยคำว่า "ล้อเล่น" หลังจากเกิดเหตุการณ์นั้น ๆ ทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามรู้สึกอย่างไร

4.3) อยากบอกอะไรกับผู้ที่พูดคำว่า "ล้อเล่น" "แค่ล้อเล่น" "ฮาๆ" และรู้สึกอย่างไรที่ได้เขียนเล่าเรื่องดังกล่าว

5. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) แล้วจัดประเภทแบบเรื่อง วิเคราะห์มโนทัศน์ และบทบาทหน้าที่ของคำว่าล้อเล่น โดยนำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยายความและคำร้อยละ

6. สรุป อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษา (Research Results)

1. ผลการศึกษาเรื่องเล่าการล้อเล่นโดยใช้แนวทางการจัดประเภทนิทานตามแบบเรื่อง

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลเรื่องเล่า "การถูกล้อเล่น" มาแบ่งตามโครงเรื่องตามแนวในการจัดแบบเรื่องเรื่องเล่าทางคติชนวิทยา โดยจัดโครงเรื่องที่เป็นประเภทเดียวกันไว้ด้วยกัน แล้วแทนแบบเรื่องแต่ละแบบด้วยอักษรโรมัน A-Z และใช้ตัวเลขกำกับเพื่อจัดโครงเรื่องย่อย ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยพบแบบเรื่องเรื่องเล่าการล้อเล่น ทั้งหมด 13 แบบเรื่อง ดังนี้

- | | |
|---|--|
| A | การล้อเล่นเรื่องลักษณะทางกายภาพของร่างกาย |
| B | การล้อเล่นเรื่องกายแต่งกาย แต่งหน้า |
| C | การล้อเล่นเรื่องความเจ็บป่วยทางร่างกาย/ลักษณะบกพร่องทางร่างกาย |
| D | การล้อเล่นด้วยการทำร้ายร่างกาย |
| E | การล้อเล่นโดยใช้คำพูดสื่อถึงเรื่องเพศ |
| F | การล้อเล่นด้วยการสร้างสถานการณ์ทำให้ตกใจ/ผิดหวัง |
| G | การล้อเล่นด้วยสถานภาพทางสังคม |
| H | การล้อเล่นเรื่องสติปัญญา |
| I | การล้อเล่นเรื่องความรัก |
| J | การล้อเล่นเรื่องเพศสภาพ |
| K | การล้อเล่นโดยใช้คำชื่นชมในเชิงเสียดสี |
| L | การล้อเล่นในสถานการณ์ที่จริงจัง |
| M | การล้อเล่นเพื่อขอกินดี |

ทั้งนี้แบบเรื่องที่พบมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ แบบเรื่อง A การล้อเล่นเรื่องลักษณะทางกายภาพของร่างกาย จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 33.24 อันดับ 2 คือ แบบเรื่อง B การล้อเล่นเรื่องการแต่งกาย แต่งหน้า จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 อันดับ 3 คือแบบเรื่อง F การล้อเล่นด้วยการสร้างสถานการณ์ทำให้ตกใจ/ ผิดหวัง จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 15.47 อันดับ 4

คือ แบบเรื่อง G การล้อเล่นด้วยสถานภาพทางสังคม จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 12.32 อันดับ 5 คือ แบบเรื่อง D การล้อเล่นด้วยการทำร้ายร่างกาย จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.44 อันดับ 6 มีโครงเรื่องที่มีผู้ตอบแบบสอบถามเท่ากันคือ แบบเรื่อง E การล้อเล่นโดยใช้คำพูดสื่อถึงเรื่องเพศ และแบบเรื่อง H การล้อเล่นเรื่องสติปัญญา จำนวนเท่ากันคือ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.01 อันดับ 8 คือ แบบเรื่อง C การล้อเล่นเรื่องความเจ็บป่วยทางร่างกาย/ลักษณะบกพร่องทางร่างกาย จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.72 อันดับ 9 คือ แบบเรื่อง I การล้อเล่นเรื่องความรัก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.43 อันดับ 10 คือแบบเรื่อง M การล้อเล่นเพื่อขอฝันดี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.15 อันดับ 11 คือแบบเรื่อง J การล้อเล่นเรื่องเพศสภาพ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.86 อันดับ 12 คือแบบเรื่อง K การล้อเล่นโดยใช้คำชื่นชมในเชิงเสียดสี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.57 และอันดับที่ 13 คือแบบเรื่อง L การล้อเล่นในสถานการณ์ที่จริงจัง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.28 ทั้งนี้ แบบเรื่องดังกล่าวสามารถสรุปได้เป็นดัง Figure 1

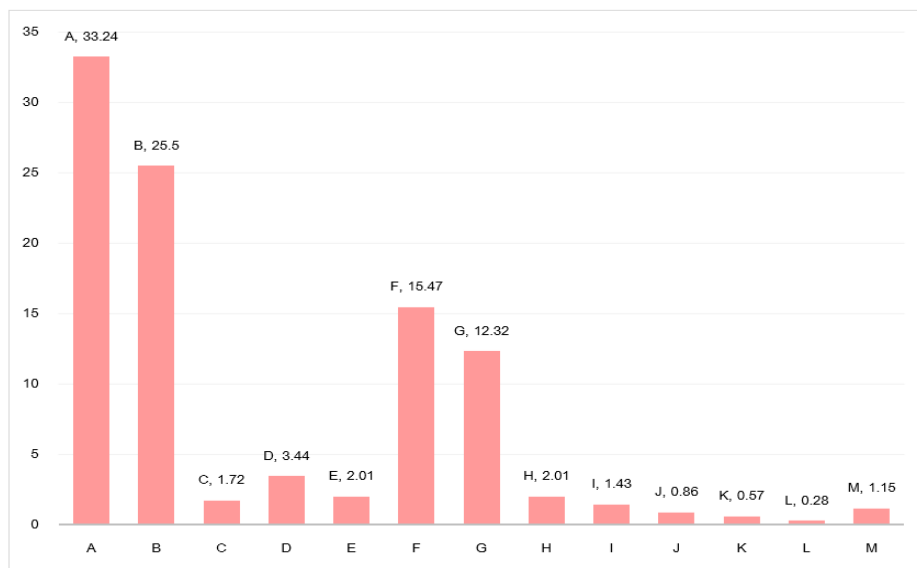


Figure 1 Shows the Percentages of Different Kidding Story Types

(Source: Homfung, 2025a)

2. ผลการศึกษามโนทัศน์ที่สะท้อนจากเรื่องเล่าการล้อเล่น

แบบสอบถาม “การถูกล้อเล่น” นั้น ยังมีส่วนที่ให้ผู้ตอบแบบสอบถามเขียนบรรยายในประเด็น “รู้สึกอย่างไรเมื่อได้ฟังคำว่าล้อเล่น” และ “อยากบอกอะไรกับคนที่ทำสิ่งต่าง ๆ ลงไปแล้วบอกว่า “ล้อเล่น” ผู้วิจัยได้วิเคราะห์คำตอบทั้ง 2 ประเด็น ร่วมกับการวิเคราะห์การจัดแบบเรื่องเรื่องเล่าการล้อเล่นข้างต้นเพื่อสังเคราะห์มโนทัศน์ (concept) ของคนในสังคมจากเรื่องเล่าการล้อเล่นปรากฏผล ดังนี้

2.1 มโนทัศน์ของผู้ถูกล้อเล่น ปรากฏผลการวิจัย ดังนี้

2.1.1 มโนทัศน์ด้านอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ถูกล้อเล่น คือ ความคิด ความรู้สึกของ “ผู้ถูกล้อเล่น” เมื่อได้ยินคำล้อเล่นเหล่านั้น โดยพบว่า “ผู้ถูกล้อ” จะมีอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นไปในทางลบเป็นส่วนมาก โดยผู้ถูกล้อมักใช้คำว่า “รู้สึกไม่ดี” ดังนี้

2.1.1.1 ความรู้สึกด้านลบของผู้ถูกล้อเล่นที่มีต่อผู้ล้อเล่น อารมณ์ความรู้สึกแรกที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกล้อ “รู้สึกไม่ดี” หรือ “เสียความรู้สึก” ความรู้สึกไม่ดีแรกที่เกิดขึ้นคือ “ความโกรธ” จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการที่ผู้ถูกล้อเล่นรู้สึกไม่ดีกับผู้พูดจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 38.68 ดังตัวอย่าง

“รู้สึกโกรธและชวนให้คิดว่าคนที่พูดแบบนั้นเป็นคนไม่ดี และพอได้ยินคำว่า “ล้อเล่น” ความรู้สึกโกรธที่มีก็ยังคงอยู่เหมือนเดิม”

(Questionnaire respondent A, March 31, 2023)

“รู้สึกไม่ดีเลย จากที่เราแค่รู้สึกเฉย ๆ และบางครั้งก็ภูมิใจในตนเอง คำพูดของคนเหล่านั้นทำให้เราเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับคนอื่น และรู้สึกว่าคนที่โดนใช้คำว่า “ล้อเล่น” เขาไม่ได้รู้สึกสนุก ขำไปกับคุณ”

(Questionnaire respondent B, March 31, 2023)

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่า “ผู้ถูกล้อ” มักเกิดความรู้สึกโกรธ เสียความรู้สึกและคิดว่าความสนิทสนมไม่ควรเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการล้อเล่น และหากเป็นไปได้ก็ไม่อยากโดนล้อเล่นเพราะคนที่ถูกล้อเล่นไม่ได้รู้สึกสนุกหรือขำเหมือนคนที่พูด

2.1.1.2 ความรู้สึกของผู้ล้อเล่นกับความรู้สึกของผู้ถูกล้อเล่น ผู้ถูกล้อเล่นอยากให้ “ผู้ล้อ” คิดถึงความรู้สึกของผู้อื่นก่อนสื่อสาร และต้องให้เกียรติผู้อื่น คือผู้ถูกล้อรู้สึกไม่พอใจ แต่มากกว่านั้นคืออยากให้คนที่ล้อเล่นกับผู้อื่นต้องคิดก่อนที่จะล้อเล่น เพราะความรู้สึกไม่สมควรเอามาล้อเล่นกัน ยิ่งคนที่สนิทกันมาก ยิ่งต้องคิดถึงความรู้สึกของผู้อื่นให้มากขึ้น และควรให้เกียรติกัน จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการที่ผู้ถูกล้อเล่นอยากให้ “ผู้ล้อ” คิดถึงความรู้สึกของผู้อื่นก่อนสื่อสาร และต้องให้เกียรติกัน จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 36.39 ดังตัวอย่าง

“เมื่อเจอเรื่องล้อเล่นเรารู้สึกไม่เป็นตัวเอง ไม่มั่นใจในตนเอง และรู้สึกว่าคนเราควรจะต้องนึกถึงความรู้สึกของคนอื่นด้วย ไม่ใช่ว่าอยากจะทำอะไรก็ทำ แล้วมาแก้ตัวด้วยคำว่า “ล้อเล่น” ไม่ว่าจะเป็นสนิทกันแค่ไหนก็ตามก็ควรให้เกียรติซึ่งกันและกัน การให้เกียรติกันและความเข้าใจผู้อื่นเป็นพื้นฐานของความเป็นมนุษย์”

(Questionnaire respondent C, March 31, 2023)

“รู้สึกไม่ดีเมื่อได้ยินคำว่า “ล้อเล่น” ยิ่งถ้าเป็นเพื่อนสนิทจะยิ่งรู้สึกไม่ดีมาก ๆ เพราะรู้สึกว่าเป็นการล้อเล่นกับความรู้สึกของคนอื่น โดยคนพูดไม่ได้คำนึงถึงความรู้สึกของคนฟัง แต่กลับผลักภาระให้คนฟังด้วยการพูดว่า “ล้อเล่น” เพื่อให้คนฟังรู้สึกว่า “ห้ามโกรธ” “โกรธไม่ได้” อยากให้ให้เกียรติกันให้มากกว่านี้ เพราะคนพูดไม่เคยจำ แต่คนฟังไม่เคยลืม”

(Questionnaire respondent D, March 31, 2023)

2.1.1.3 ความรู้สึกด้านลบของผู้ถูกล้อเล่นที่มีต่อตนเอง กล่าวคือ ผู้ฟังรู้สึกเสียใจ น้อยใจ อับอาย รู้สึกถูกลดคุณค่าที่ตนเองถูกทำให้กลายเป็น “ตัวตลก” จนนำไปสู่การขาดความมั่นใจในตนเอง ขาดความมั่นใจในการเข้าสังคม จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการที่ผู้ถูกล้อเล่นรู้สึกไม่ดีกับตนเอง จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 15.47 ดังตัวอย่าง

“รู้สึกสะเทือนใจและทำให้เป็นปมในใจ ยิ่งเวลาที่เพื่อนพูดไม่ดีกับเราแล้วหัวเราะ เรารู้สึกตลอดว่า “นี่เราเป็นตัวตลกหรือ” ทำให้เกิดความคิดว่า “เราไม่ดีพอ” “เราไม่สวยพอ” “เรามันแค่ตัวตลก” ทำให้ขาดความมั่นใจในตนเอง พอโดนล้อเลียนและพูดว่าล้อเล่นบ่อย ๆ ยิ่งทำให้ไม่อยากเจอคนพวกนั้นอีก เลยทำให้เรากลายเป็นคนไม่มีเพื่อน ทั้ง ๆ ที่เราก็ก่อนไม่เคยทำอะไรใคร”

(Questionnaire respondent E, March 31, 2023)

“รู้สึกไม่มั่นใจในตัวเอง จากที่เคยแต่งตัวออกจากบ้านหรือมั่นใจในรูปร่างหน้าตาของเราแบบ 100 % พอโดนล้อเล่นบ่อย ๆ ความมั่นใจก็หายไปจนหมด และกลัวสายตาที่คนอื่นมองมา ระแวงว่าใครจะทักอะไร”

(Questionnaire respondent F, March 31, 2023)

2.1.1.4 ความรู้สึกด้านลบของผู้ถูกล้อเล่นที่มีต่อผู้ล้อเล่นและการขาดความมั่นใจของตนเอง กล่าวคือ ผู้ถูกล้อเล่นเกิดทั้งความรู้สึกโกรธที่ถูกล้อเล่น เสียใจที่ถูกล้อเล่น และในขณะเดียวกันก็รู้สึกไม่ดีกับตนเอง ขาดความมั่นใจในตนเอง จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการที่ผู้ถูกล้อเล่นรู้สึกทั้งไม่ดีกับผู้พูดและรู้สึกไม่มั่นใจกับตัวเอง จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 9.46 ดังตัวอย่าง

“จากสิ่งที่เกิดขึ้นทำให้ไม่มั่นใจในตนเองอีกเลย ทั้งการแต่งกาย รูปร่างของตนเอง มันทั้งเสียใจ และโกรธคนที่พูด และยังเมื่อได้ฟังคำแก้ตัวว่า “ล้อเล่น” “ไม่ได้ตั้งใจ” ก็ยิ่งโมโห เพราะมันควรเป็นคำพูดที่เขาไม่ควรพูดตั้งแต่แรกแล้ว คนอื่นไม่ได้มาล้อเล่นกับเขา”

(Questionnaire respondent G, March 31, 2023)

“เสียความรู้สึกกับคนที่พูด ตั้งคำถามกับตนเองว่าเขาเติบโตมาแบบไหน ทำไมถึงใช้คำพูดแบบนี้กับคนอื่นได้ และมันทำให้เราเป็นคนคิดมากจะใส่เสื้อผ้า จะแต่งหน้ายังงี้ ก็กลัว ก็หวาดระแวงไปหมด รู้สึกว่าสูญเสียความเป็นตัวเองไปเลย”

(Questionnaire respondent H, March 31, 2023)

2.1.2 มโนทัศน์ด้านปฏิกริยาตอบกลับของผู้ถูกล้อเล่น อารมณ์ความรู้สึกโกรธที่เกิดขึ้นนั้น ผู้ถูกล้อมักเก็บอารมณ์และแสดงออกด้วยวิธีการที่ “ลดปัญหา” แต่ก็ยังเป็นปฏิกริยาที่แสดงให้เห็นฝ่ายตรงข้ามรับทราบว่า ผู้ถูกล้อ “ไม่พอใจ” กับสิ่งที่เกิดขึ้น โดยปฏิกริยาที่พบ ได้แก่ การแกล้งหัวเราะไปกับคำล้อ ยิ้มเจื่อน ๆ การเงิบ การพาตัวเองออกจากสถานการณ์ และหากผู้ถูกล้อต้องการจะตอบโต้กลับก็มักจะนำไปสู่ปัญหาการทะเลาะวิวาท ซึ่งทำให้หลายครั้ง “ผู้ถูกล้อเล่น” ถูกลดสถานะให้เป็น “คนผิด” ทั้ง ๆ ที่เป็น “ผู้ถูกกระทำ” นอกจากนี้ “ผู้ถูกล้อ” ยังต้องการรักษาสถานภาพความสัมพันธ์กับผู้ล้อ หลายครั้งจึงเลือกที่จะ “ถูกกระทำ” ดังตัวอย่าง

2.1.2.1 ผู้ถูกล้อ ไม่อยากเสียเพื่อน ไม่อยากมีปัญหาจึงมักจะจัดการอารมณ์ตนเอง โดยคำที่นำมาใช้เพื่อลดอารมณ์ของตนเองคือ “ไม่เป็นไร” “ช่างมันเถอะ” โดยเฉพาะหากผู้กล่าวคำว่า “ล้อเล่น” เป็นผู้มีสถานภาพทางใดทางหนึ่งสูงกว่าผู้ถูกล้อ เช่น เป็นเจ้านาย ครู รุ่นพี่ เพื่อนสนิท หรือคนที่มีสถานะทางสังคมสูงกว่า ผู้ถูกล้อจะยังไม่แสดงปฏิกริยาตอบโต้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการที่ผู้ถูกล้อเล่นจัดการอารมณ์ตนเอง ควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ให้แสดงปฏิกริยาโกรธตอบเพื่อรักษาสถานภาพของมิตรภาพ จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 41.55 ดังตัวอย่าง

... หลายครั้งที่ถูกล้อเล่นโดยคนสนิทคนใกล้ชิดตัว เราก็ไม่อยากมีปัญหา ไม่อยากเสียเพื่อน จึงมักบอกกลับไปว่า “ไม่เป็นไร” “ช่างมันเถอะ” มาใช้เพื่อรักษาเพื่อน เพื่อทำให้อารมณ์โกรธของตัวเองลดลง”

(Questionnaire respondent I, March 31, 2023)

“เพื่อนสนิทมักพูดล้อเล่นเรื่องรูปร่างหน้าตา แล้วมาบอกว่าแค่ล้อเล่น ... เราก็ได้แค่มัรับแต่รู้สึกไม่โอเค เพราะไม่อยากให้คนอื่นแกล้ง”

(Questionnaire respondent J, March 31, 2023)

2.1.2.2 ผู้ถูกล้อเล่นเกิดการตอบกลับโดยใช้อารมณ์ กล่าวคือเมื่อผู้ฟังถูกล้อเล่นจนทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ผู้ฟังจึงมีการตอบกลับคำว่าล้อเล่นนั้น ด้วยวิธีการที่ใช้อารมณ์เช่นกัน โดยพบ 3 ลักษณะ คือ การแสดงสีหน้าท่าทางให้รู้ว่าไม่พอใจ การใช้วาจาโต้ตอบกัน และการใช้กำลัง จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการที่ผู้ถูกล้อเล่นเกิดการตอบกลับโดยใช้อารมณ์ จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 37.82 ดังนี้

“เรานำกระเป๋าสตางค์ของมือสองมาใช้ เราซื้อในราคาถูกที่ไม่แพง แต่กระเป๋าก็ยังสภาพดีมาก ๆ เมื่อเพื่อนเห็นก็ทักว่า “กระเป๋านี้ใหม่หรือ สวยเขียว สวยเหมือนของจริงเลยเนอะ” แล้วเพื่อนก็หัวเราะ เราเริ่มชักสีหน้า เพื่อนจึงบอกว่า “ล้อเล่นเอง ไม่ขำหรือ”

(Questionnaire respondent K, March 31, 2023)

“เพื่อนได้บุลลึรูปร่างหน้าตาของฉัน พูดว่า “เธอหน้าตาไม่เห็นสวยเลย อ้วนก็อ้วน” คำพูดนั้นทำให้ฉันโกรธมาก จนถามเพื่อนว่า “อ้วนแล้วหนักรวยอะไร” จนนำไปสู่การทะเลาะมีปากเสียงกัน สุดท้ายเพื่อนจึงได้บอกว่า “ขอโทษแค่ล้อเล่น ๆ”

(Questionnaire respondent L, March 31, 2023)

2.1.2.3 ผู้ถูกล้อเล่นเข้าใจความจริง ยอมรับตนเองและมั่นใจในตนเอง หมายถึงการที่ “ผู้ถูกล้อ” ไม่ปล่อยให้อารมณ์จมดิ่งไปกับคำล้อเล่น แต่พิจารณาสาระของคำล่อนั้นอย่างเป็นจริงว่าเรายังมีส่วนบกพร่องตรงไหน และเลือกที่จะทำให้สบาย ไม่เก็บคำพูดเหล่านั้นมาบั่นทอนจิตใจ จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการที่ผู้ถูกล้อเล่นพิจารณาความจริง ยอมรับตนเองและมั่นใจในความเป็นตนเอง จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 20.63 ดังตัวอย่าง

“เพื่อนมักล้อเราเรื่องอ้วน พอเราเงิบ ๆ เพื่อนก็บอกว่า “ล้อเล่น” เรายอมรับว่าเหตุการณ์เหล่านั้นทำให้เราเสียความมั่นใจ แต่ก็ไม่ได้ยากเสียเพื่อนก็เลยไม่ได้ทะเลาะด้วย เราเลยลองมาคิดว่า “เออเราก็อ้วนจริง ๆ” นับตั้งแต่นั้นเราเลยมุ่งมั่น ตั้งใจที่จะดูแลตนเองและลดน้ำหนักมากขึ้น”

(Questionnaire respondent M, March 31, 2023)

2.2 การสังเคราะห์หัตถ์โนทัศน์เรื่องการล้อเล่น

การสังเคราะห์หัตถ์โนทัศน์เรื่องการล้อเล่น คือ การรวบรวม วิเคราะห์ และเชื่อมโยงแนวคิด ทฤษฎี หรือ องค์ความรู้จากเรื่องเล่า “การล้อเล่น” จากหลากหลายสถานการณ์ที่นำมาจัดไว้เป็นแบบเรื่อง เพื่อนำมาจัดระบบ สรุป และสร้างความเข้าใจร่วมกันในเชิงมโนทัศน์ โดยมุ่งให้เห็นถึงลักษณะ บทบาท ความหมาย และผลกระทบของการล้อเล่นในบริบทต่าง ๆ ทั้งนี้จากการศึกษาหัตถ์โนทัศน์เรื่องการล้อเล่นด้านมโนทัศน์จากผู้ถูกล้อเล่น สามารถสังเคราะห์หัตถ์โนทัศน์เรื่องการล้อเล่นได้ ดังนี้

2.2.1 การล้อเล่นกับคนล้อเล่น คือ คนล้อเล่นไม่ได้จริงจัง แต่คนฟังคำล้อเล่นเหล่านั้นรู้สึกจริงจัง ซึ่งคนล้อเล่นอาจพูดโดยไม่ได้คิดมาก ไม่ได้มีเจตนา แต่คำพูดเหล่านั้น ไปเชื่อมโยงถึง “ความจริง” บางประการของผู้ฟัง ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ได้ยากให้นำมาพูดถึง และยังเมื่อนำมาพูดถึงในเรื่องตลก สนุกสนาน หรือขบขัน จึงยังทำให้คนฟังหรือผู้ถูกล้อเล่นรู้สึกไม่ดี

2.2.2 การล้อเล่นกับอายุการล้อเล่นอายุหรือวุฒิภาวะของบุคคลไม่ได้สัมพันธ์กับการล้อเล่น คนที่มีอายุมากหรือมีคุณวุฒิ วัยวุฒิสูงก็ยังคงแสดงการล้อเล่นด้วยความสนุกสนาน จากการวิเคราะห์แบบสอบถามพบว่า ผู้ที่ล้อเล่นส่วนหนึ่งเป็นผู้ที่มีอายุ วุฒิ ภาวะสูงกว่าผู้ถูกล้อ ซึ่งผู้ล้อเล่นที่พบมีทั้ง คนที่มีอายุมาก เช่น ครู ญาติผู้ใหญ่ รุ่นพี่ คนที่มีอายุในวัยเดียวกันคือเพื่อน และรุ่นน้องที่มีอายุน้อยกว่า

2.2.3 การล้อเล่นกับความจริง เรื่องล้อเล่นมักเป็นเรื่องที่มีส่วนของความเป็นจริงปนอยู่ แต่เรื่องล้อเล่นเหล่านั้นถูกนำมาผสมกับอารมณ์ น้ำเสียง จึงทำให้ผู้ฟังตีความไปในทางลบได้ และแม้จะเป็นเรื่องจริง ก็เป็นเรื่องจริงที่อ่อนไหว เปราะบาง จึงไม่ควรนำมาพูดล้อเล่นกันในเชิงตลกขบขัน

2.2.4 การล้อเล่นกับบรรยากาศการล้อเล่น เรื่องล้อเล่นสามารถนำมาพูดคุยกันได้เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน แต่ควรพูดล้อเล่นอย่างมีขอบเขต ควรหลีกเลี่ยงการพูดเรื่องที่เปราะบาง กระแทกจิตใจของผู้ฟัง

จากการสังเคราะห์หัตถ์โนทัศน์เรื่องการล้อเล่นข้างต้น แสดงให้เห็นว่า คำว่า “ล้อเล่น” เป็นเรื่องละเอียดอ่อนที่กระทบความรู้สึกผู้ฟัง แม้ว่าสิ่งที่นำมาล้อเล่นจะมีความจริงแฝงอยู่ อย่างไรก็ตามความจริงนั้นเป็นสิ่งที่ผู้ฟังไม่ปรารถนาให้นำมาพูดถึง และไม่มีผู้ใดในสังคมอยากเป็น “ตัวตลก” หรือถูกทำให้ “เสียหน้า” ในวงสนทนา ดังนั้น ก่อนจะใช้คำว่า “ล้อเล่น” กับใครก็ตาม ผู้ส่งสารควรพิจารณาถึงความรู้สึกของผู้อื่นเสมอ

3. ผลการศึกษาบทบาทหน้าที่ของคำว่า “ล้อเล่น”

จากการวิเคราะห์เรื่องเล่าการล้อเล่น พบว่า เรื่องเล่าเหล่านั้นมีบทบาทหน้าที่ (Function) ในบริบทการใช้งานในสังคม ได้แก่ 1) ใช้เป็นคำแก้ตัว 2) สร้างความบันเทิงทางลบ 3) ปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงและการป้องกันการเสียหน้า 4) ใช้เป็นเครื่องมือระบายความรู้สึกไม่ชอบที่มีต่อผู้ฟัง และ 5) ใช้เป็นคำขอคิดดี มีรายละเอียด ดังนี้

3.1 ใช้เป็นคำแก้ตัว บทบาทนี้คือการที่ผู้พูดใช้คำพูดที่รุนแรง ทำให้ผู้ฟังเสียความรู้สึก เสียใจหรือโกรธไปแล้ว แต่ผู้พูดกลับใช้ว่า “ล้อเล่น” เพื่อเป็นข้อแก้ตัวว่าไม่ได้มีเจตนาที่จะสื่อสารในเรื่องที่ไม่ดีออกไป โดยผู้พูดอาจใช้คำว่า “ล้อเล่น” แล้วตามด้วยคำว่าขอโทษ หรือในบางกรณีอาจใช้เพียงคำว่า “ล้อเล่น” เพื่อแก้ตัวว่าตนเองไม่ได้ตั้งใจ และใช้เพื่อลดความรู้สึกผิดในการกระทำที่ไม่สมควร ใช้เพื่อเป็นทางออกให้กับการกระทำที่ไม่ดี โดยใช้คำว่า “ล้อเล่น” เป็นทางออกของสถานการณ์จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการใช้คำว่า “ล้อเล่น” เป็นบทบาทในการใช้เป็นคำแก้ตัว จำนวน 186 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 53.30 ดังตัวอย่าง

“เคยโดนญาติผู้ใหญ่ล้อเรื่องรูปร่าง โดยเอาลักษณะรูปร่างของเรามาพูดในที่สาธารณะให้คนอื่นได้ยิน พยายามสร้างความตลกขบขัน พยายามทำให้คนอื่นหัวเราะโดยนำเรื่องรูปร่างของเราไปเป็นเครื่องมือ เอาเราไปเปรียบเทียบกับสิ่งที่น่าเกลียดน่ากลัว พอเราจะร้องไห้ก็ตบท้ายด้วยคำว่าล้อเล่น”

(Questionnaire respondent N, March 31, 2023)

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าเมื่อผู้ถูกล้อเสียใจจนเกือบจะร้องไห้ ผู้ล้อกลับใช้คำพูดว่า “ล้อเล่น” เพื่อลดสถานการณ์ให้เบาลง และเพื่อใช้ลดความรุนแรงของสารที่ส่งออกไป แต่ก็ไม่ได้พูดคำว่าขอโทษ

3.2 สร้างความบันเทิงทางลบ บทบาทนี้คือการที่ผู้พูดใช้การล้อเล่นเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความสนุกสนาน ความบันเทิงให้เกิดขึ้นในวงสนทนา และทำให้คนในวงสนทนาเกิดความรู้สึกตลกขบขันไปด้วย แต่ผู้ถูกล้อเล่นนั้นกลับเกิดความรู้สึกทางลบในหลายความรู้สึก ยกตัวอย่างเช่น อับอาย โกรธ จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการใช้คำว่า “ล้อเล่น” เป็นบทบาทในการสร้างความบันเทิงทางลบ จำนวน 149 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 42.69 ดังตัวอย่าง

“เรากับแฟนเดินผ่านร้านขายมันญี่ปุ่นผา กลุ่มเพื่อนของแฟนเรากำลังซื้อขนมอยู่ เพื่อนของแฟนเราก็ตะโกนถามแฟนเราว่า “เฮ้ย.....เอามันไหม” แฟนเราบอกว่า “ไม่เอา เพิ่งกินข้าวมา” แต่เพื่อนเขากลับถามมาใหม่ว่า “มึงกับแฟนเอามันกันไหม” แฟนเราโกรธมาก เลยเดินเข้าไปถามว่าพูดแบบนี้หมายความว่ายังงี้ เพื่อนแฟนเราบอกว่า “คิดมากไปป่าว ก็แค่ถามว่าจะเอามันผาไหม ล้อเล่นข้า ๆ ทำเป็นคิดมาก” แล้วเพื่อนกลุ่มนั้นก็พากันหัวเราะ”

(Questionnaire respondent O, March 31, 2023)

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า “คนล้อเล่น” ไม่ได้คิดว่าการล้อเล่นนั้นจะทำให้คนถูกล้อเกิดความรู้สึกด้านลบทั้งอับอายและโกรธ แต่กลุ่มคนที่เป็นผู้ล้อเล่นกลับเห็นเป็นเรื่องสนุกสนาน ดังนั้นคำว่า “ล้อเล่น” ดังกล่าวจึงเป็นการสร้างความบันเทิงทางลบนั่นเอง

3.3 ปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงและการป้องกันการเสียหน้า คือการที่ผู้พูดสื่อสารสารบางอย่างไปสู่ผู้ฟัง แต่ผู้พูดไม่สนใจในคำตอบของผู้ฟัง จึงทำให้เกิดความรู้สึก “เสียหน้า” จึงใช้คำว่า “ล้อเล่น” เพื่อปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงและป้องกันการเสียหน้าจากการตอบแบบสอบถามพบบทบาทนี้ในเรื่องล้อเล่นที่เกี่ยวกับความรักเท่านั้น จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการใช้คำว่า “ล้อเล่น” เป็นบทบาทในการปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงและการป้องกันการเสียหน้า จำนวน 5 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 1.43 ดังตัวอย่าง

“เราคุยกับคนหนึ่งทางแชท เขามักชอบส่งตัวย่อมาให้ ที่ตัวย่อเหล่านั้นสื่อความหมายไปในทางบอกความรู้สึก บอกชอบ พอเราถามว่าจะบอกชอบเราหรือ เขามักบอกว่า “ล้อเล่น” ข้อความตัวย่อที่ส่งมา เช่น “คณ.” ที่สามารถสื่อถึงคำว่า “คิดถึง” หรือ “รจ.” สามารถสื่อถึงคำว่า “รักจัง” ได้

(Questionnaire respondent P, March 31, 2023)

คำว่า “ล้อเล่น” ในเรื่องเล่าดังกล่าวเป็นการใช้เพื่อปกปิดความรู้สึกที่แท้จริง ที่ผู้ส่งสารยังไม่กล้าที่จะแสดงความรู้สึกที่แท้จริงที่มีต่อผู้รับสาร เนื่องจากยังไม่มั่นใจว่าผู้รับสารจะรู้สึกอย่างไรกับตน และการกระทำดังกล่าวก็เป็นการรักษาหน้าของผู้ส่งสาร ในกรณีที่ผู้รับสารไม่ได้คิดตรงกันกับผู้ส่งสารอีกด้วย

3.4 ใช้เป็นเครื่องมือระบายความรู้สึกไม่ชอบที่มีต่อผู้รับสาร บทบาทนี้คือการที่ผู้ส่งสารอาจมีความรู้สึกด้านลบกับผู้รับสารในบางประการที่ไม่สามารถต่อว่าหรือพูดไม่ดีกับผู้รับสารได้โดยตรง จึงได้ใช้คำว่า “ล้อเล่น” เป็นเครื่องมือในการระบายความรู้สึกนั้น ด้วยการพูดกับผู้รับสารแรง ๆ เพื่อให้ผู้รับสารรู้สึกไม่ดี แต่ผู้ส่งสารก็จะใช้คำว่า “ล้อเล่น” เป็นทางออกให้ตนเองว่าไม่ได้มีเจตนาไม่ดี แค่อยากล้อเล่น จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการใช้คำว่า “ล้อเล่น” เป็นบทบาทในการใช้เป็นเครื่องมือระบายความรู้สึกไม่ชอบที่มีต่อผู้รับสาร จำนวน 5 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 1.43 ดังตัวอย่าง

“ปกติผมก็ไม่ได้คิดว่าผมเป็นคนหล่ออะไร แต่ก็เป็นคนผอมสูง ผิวขาว หน้าดี ๆ จึงมักมีรุ่นน้องมาแอบชอบ วันหนึ่งมีกลุ่มเพื่อนตะโกนเสียงดังทักว่า “สูงเป็นปรตเชียว ขาวซีดเลย ตายนานยัง” ผมไม่ได้ตอบโต้อะไรแค่เดินผ่านไป กลุ่มนั้นจึงพูดต่อว่า “แค่ล้อเล่นนะพอรูปหล่อ”

(Questionnaire respondent Q, March 31, 2023)

จากเรื่องเล่าดังกล่าวจะพบว่า ลักษณะทางกายภาพของผู้ถูกล้อเป็นลักษณะของ “คนหล่อ” จึงทำให้มีรุ่นน้องมาชอบด้วยเหตุนี้ จึงอาจทำให้เพื่อนผู้ชายคนอื่น ๆ ไม่พอใจ จึงพยายามระบายความไม่พอใจนั้นด้วยการใช้คำพูดเสียดสี และใช้คำว่า “ล้อเล่น” เป็นเครื่องมือเพื่อแสดงให้เห็นว่าไม่ได้ตั้งใจจะต่อว่าหรือหาเรื่อง นอกจากลักษณะทางกายภาพที่อาจเป็นเหตุให้ถูกล้อเล่นได้แล้วนั้น สถานภาพทางสังคมหรือความฉลาดก็อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้บุคคล “เป็นที่ไม่พอใจของสังคม” โดยที่ผู้เหล่านั้นไม่รู้ตัว ดังตัวอย่าง

“เราเป็นคนที่ยืนเก่งมาตั้งแต่เด็กอยู่แล้ว เพราะเราตั้งใจเรียน อยากให้ครอบครัวภูมิใจ และเราก็เรียนพิเศษทั้งเสาร์และอาทิตย์ จึงทำให้เราสอบได้คะแนนดีเสมอ และครอบครัวเรามักบริจาคเงินให้โรงเรียนทุกปี เพื่อนหลายคนจึงมักพูดว่า “คนรวยก็แบบนี้แหละ ใช้เส้นรีเปลา่ก็ไม่รู้สอบที่ไรได้คะแนนเยอะทุกที ล้อเล่นนะ ใครจะกล้ามีปัญหากับเด็กเส้น” เราเสียใจมาก ที่ความพยายามตั้งใจเรียนของเรากลับถูกมองเป็นเพราะว่าเราเป็นเด็กเส้น”

(Questionnaire respondent R, March 31, 2023)

จากเรื่องเล่าข้างต้นจะเห็นได้ว่า เมื่อบุคคลมี “ความโดดเด่น” กว่าคนอื่นในสังคม ก็มักตกเป็นเป้าในการถูกล้อเล่น ดังตัวอย่างที่ผู้เล่าเรื่องเป็นทั้งผู้มีฐานะดีและสติปัญญาดี จึงทำให้โดดเด่นและทำให้หลายคนไม่พอใจ จึงระบายความรู้สึกที่มีต่อผู้เล่าเรื่องด้วยการเสียดสีและใช้คำว่า “ล้อเล่น”

3.5 ใช้เป็นคำขอคืนดี บทบาทนี้คือการที่ผู้ส่งสารได้พูดถ้อยคำที่รุนแรงหรือไม่ดีกับผู้รับสาร และผู้ส่งสารรู้ตัวจึงได้พยายามลดความรุนแรงของสารด้วยการใช้คำว่า “ล้อเล่น” แต่คำว่า “ล้อเล่น” ที่ผู้ส่งสารใช้นั้นมีนัยสื่อถึงคำว่า “ขอโทษ” จริง ๆ ไม่ได้ใช้เพื่อเป็นข้อแก้ตัว จากการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 349 ตัวอย่าง พบการใช้คำว่า “ล้อเล่น” เป็นบทบาทในการใช้เป็นคำขอคืนดี จำนวน 4 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 1.15 ดังตัวอย่าง

"มีครั้งหนึ่งข้าพเจ้าได้เคยพูดล้อเล่นเพื่อนในประเด็นที่อ่อนไหว และคิดได้ในทันทีว่าไม่ควรพูด จึงขอโทษเพื่อนอย่างจริงใจ ยอมรับว่าตั้งใจล้อเล่นแต่ลืมคิดก่อนพูด เพื่อนไม่ได้ตั้งใจอะไรและเพื่อนให้อภัย ตั้งแต่เกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น ทำให้ข้าพเจ้าคิดก่อนพูดมากขึ้นเพราะคำว่า "ล้อเล่น" ของเรา อาจไม่ใช่เรื่องล้อเล่นของคนอื่น และแค่คำว่าล้อเล่นคงไม่มีใครจะใจดีให้อภัยเราได้ทุกครั้ง"

(Questionnaire respondent S, March 31, 2023)

จากการศึกษาบทบาทหน้าที่ของคำว่า "ล้อเล่น" พบว่า คำว่า "ล้อเล่น" มีบทบาทส่วนมากกับการใช้ในสถานการณ์เชิงลบ ทั้งเพื่อเป็นคำแก้ตัว สร้างความบันเทิงทางลบ ปิดบังความรู้สึก เป็นเครื่องมือระบายความรู้สึก แม้ว่าจะพบการใช้ในบทบาทเชิงบวกหนึ่งบทบาท คือ ใช้เพื่อขอร้อง แต่ทุกบทบาทเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าในสถานการณ์ที่มีการใช้คำว่า "ล้อเล่น" ผู้ถูกล้อเล่น "ต้องได้รับความเจ็บปวด" เสมอ

สรุปและอภิปรายผลการศึกษา (Conclusion and Discussion)

1. สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาแบบเรื่องการล้อเล่นข้างต้น แสดงให้เห็นถึงกลุ่มข้อมูลที่ "เปราะบาง" ในความรู้สึกของคนในสังคม ที่ไม่ควรถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นประเด็นในการสนทนา ฉะนั้นแบบเรื่องที่พบข้างต้นควรได้รับความใส่ใจและตระหนักถึงในการสื่อสารเพื่อช่วยลด "ความเจ็บปวด" "บาดแผล" ที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัวกับทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร ฉะนั้นแล้วความเข้าใจผู้อื่น (empathy) เอาใจเขามาใส่ใจเราก่อนที่จะสื่อสารออกไป จึงเป็นสิ่งที่ทุกคนควรตระหนัก เพราะคำว่า "ล้อเล่น" ของผู้พูดหรือผู้ส่งสาร ผู้ฟังหรือผู้รับสารไม่ได้รู้สึกว่าเป็นเรื่อง "ตลก" หรือเรื่องล้อเล่น แต่คำว่า "ล้อเล่น" ที่ใช้ในการสนทนาคือ "ข้ออ้าง" ซึ่งเปรียบเสมือนเป็น "มิด" ที่ยิ่งกรีดลึกลงไปในความรู้สึก และสุดท้ายก็จะกลายเป็นร่องรอยของความเจ็บปวดของใครคนใดคนหนึ่ง

2. อภิปรายผล

"การล้อเล่น" (kidding) เป็นการหยอกล้อ แต่หากปรากฏขึ้นหลายครั้งก็จะนำไปสู่ "การล้อเลียน" (teasing) และการล้อเลียนก็อาจนำไปสู่การกลั่นแกล้ง (bullying) ได้ อย่างไรก็ตาม ทั้งการล้อเล่นและการล้อเลียนล้วนส่งผลทำให้ผู้ถูกล้อเกิดความรู้สึกไม่ดีทั้งสิ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเรื่องเล่าการล้อเล่น ซึ่งจะช่วยให้เห็นสภาพปัญหา แนวคิดเกี่ยวกับการล้อเล่นในสังคมไทยได้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้วิธีการจำแนกโครงเรื่องที่เหมือนกันไว้เป็นเรื่องประเภทเดียวกัน นั่นก็คือ แนวคิดเรื่องการจำแนกนิทานโดยใช้แบบเรื่อง (tale type) (Nathalang, 2009 : 75) มาใช้ศึกษาวิเคราะห์ "เรื่องเล่าการล้อเล่น" ซึ่งการพบแบบเรื่องทั้ง 13 แบบเรื่องนั้นแสดงให้เห็นว่า "คำว่าล้อเล่น" มีนัยสำคัญที่เป็น "การเตือน" ให้สังคมได้รับทราบสภาพปัญหาว่ากำลังจะเกิด "การกลั่นแกล้ง" หากการล้อเล่นนั้นยังถูกปล่อยให้ดำเนินไปซ้ำ ๆ โดยไม่ได้รับการแก้ไขจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้การกลั่นแกล้งสามารถแก้ไขได้หากคนในสังคมได้พัฒนาความตระหนักในการสื่อสาร (awareness of creative communication) และความเข้าใจผู้อื่น (empathy) จะช่วยให้ผู้ส่งสารระมัดระวังในการสนทนา การคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น และไม่ทำร้ายความรู้สึกผู้อื่นด้วยคำพูด โดยทั้งความตระหนักในการสื่อสาร (awareness of creative communication) และความเข้าใจผู้อื่น (empathy) เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นในบุคคลได้ แต่จำเป็นต้องฝึกซ้ำ ๆ และใช้ระยะเวลา ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งครู ผู้ปกครอง รวมถึงผู้เรียนควรฝึกการคิดให้เป็นผู้มีภาวะตระหนักในการสื่อสารและความเข้าใจผู้อื่น เพื่อจะได้เป็นผู้ใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ ไม่ก่อให้เกิดความบาดหมาง หรือไม่สร้างบาดแผลให้กับผู้อื่น (Homfung, 2025b : 91)

แบบเรื่องที่พบมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ แบบเรื่อง A การล้อเล่นเรื่องลักษณะทางกายภาพของร่างกาย อันดับ 2 คือ แบบเรื่อง B การล้อเล่นเรื่องการแต่งกาย แต่งหน้า อันดับ 3 คือแบบเรื่อง F การล้อเล่นด้วยการสร้างสถานการณ์ทำให้ตกใจ/ผิดหวัง เหล่านี้แสดงให้เห็นในทัศนคติของตัวแทนสังคมไทยคือผู้ตอบแบบสอบถามว่ายังให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอกของบุคคลเป็นสำคัญ โดยการล้อเล่นทั้ง 3 แบบเรื่องนั้น มักแสดงออกผ่านการใช้คำพูด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chanrod (2022 : 43) ที่พบว่ารูปแบบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งที่พบมากที่สุดคือการกลั่นแกล้งทางคำพูด คิดเป็นร้อยละ 82.0 การกลั่นแกล้งทางคำพูดพบหลายลักษณะ ได้แก่ การล้อเลียน การนินทา และการเข้าเหย

ผลการศึกษาโนทัศน์ (concept) ของเรื่องล้อเล่นด้านปฏิริยาของผู้ถูกล้อเล่นที่พบว่า "ผู้ถูกล้อ" มักจะต้องเป็นฝ่ายเก็บอารมณ์เนื่องจากไม่ต้องการเสียเพื่อน ไม่ต้องการมีปัญหาจึงใช้การจัดการอารมณ์ของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 41.55 ซึ่งเป็นปฏิริยาตอบกลับการล้อเล่นที่พบสูงสุด ทั้งนี้เนื่องจากผู้ที่เป็นผู้ล้อเล่นมักมี "ความสัมพันธ์เชิงสังคมและอำนาจ" (social and power relations) กล่าวคือ "เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคน 2 คนหรือมากกว่านั้นที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันด้วยสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับอำนาจและเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง" (Layluk, 2020 : 4) โดยผู้ล้อมักมีความสัมพันธ์เชิงสังคมและอำนาจกับผู้ถูกล้อในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ได้แก่ หัวหน้างานกับลูกน้อง ญาติผู้ใหญ่กับลูกหลาน ครูกับนักเรียน ความเป็นผู้ใหญ่กับความเป็นเด็ก เพศสภาพหลักกับเพศสภาพทางเลือก และเพื่อนสนิทกับเพื่อนสนิทดistant จึงทำให้ผู้ถูกล้อไม่กล้าที่จะแสดงปฏิริยาตอบกลับในทางที่รุนแรงด้วยกลัวผลกระทบที่ตามมานั่นเอง และส่วนหนึ่ง "ผู้ถูกล้อ" ย่อมไม่ยอมตกอยู่ในความวิตกกังวลหรือความเครียด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chaikittipornlert (2017 : 55-59) พบว่า พฤติกรรมการถูกล้อเลียนนำไปสู่ปัญหาความซึมเศร้าและความวิตกกังวลของวัยรุ่นได้โดยตรง และในบริบทประเทศไทยพบว่าการล้อเลียนเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้ ยอมรับได้ในบางกรณี วัยรุ่นในไทยยังยอมให้เพื่อนล้อเลียนได้ในชั้นเรียน โดยไม่แสดงอารมณ์ตอบโต้กลับไ้เนื่องจากไม่ยอมให้เพื่อนในชั้นเรียนรู้สึกไม่ดีกับตนเอง นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่าผู้ถูกล้อส่วนหนึ่งมักจะเกิดความรู้สึกไม่ดีกับตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Roth, Coles, & Heimberg (2002) ที่ได้อธิบายว่าการล้อเลียนส่งผลให้เกิดความซึมเศร้าและความวิตกกังวล และมีความเป็นไปได้ว่าวัยรุ่นที่ถูกล้อโดยเฉพาะการล้อเลียนในโรงเรียน จะทำให้วัยรุ่นมีทัศนคติไม่ดีกับตนเองเกิดความกังวลด้านรูปร่างหน้าตา และเรื่องที่ถูกล้อ

ในส่วนของการศึกษาบทบาทหน้าที่ (function) ของคำว่าล้อเล่นที่พบ ได้แก่ 1) ใช้เป็นคำแก้ตัว 2) สร้างความบันเทิงทางลบ 3) ป้องกันการเสียหน้า 4) ใช้เป็นเครื่องมือระบายความรู้สึกไม่ชอบที่มีต่อผู้ฟัง และ 5) ใช้เป็นคำขอคิด ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของการศึกษาคำว่า "ล้อเล่น" ในสังคมต่าง ๆ ดังเช่นงานวิจัยของ Skalicky, Berger, & Bell (2015 : 18-31) ได้ศึกษาเรื่อง "The Functions of "Just Kidding" in American English" โดยศึกษาจากบริบทการใช้ภาษาทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนในบริบททั่ว ๆ ไป ผลการศึกษาพบว่าบทบาทของการใช้คำว่า "แค่ล้อเล่น" (Kidding, Just Joking) ในบทสนทนาเป็นการรักษาสัมพันธของคู่สนทนา โดยมีบทบาท 4 บทบาท ได้แก่ 1) บทบาทการป้องกันตัว เป็นบทบาทที่พบมากที่สุด เกิดในกรณีที่ผู้พูดได้รับปฏิริยาเชิงลบ เช่น เรื่องที่ผู้พูดพูดให้ตลกแต่ผู้ฟังไม่ตลกด้วย พูดแล้วกลายเป็นเรื่องไม่เหมาะสม เป็นสิ่งน่ารังเกียจ ผู้พูดจึงรักษาคู่สนทนาด้วยคำว่า "แค่ล้อเล่น" 2) บทบาทแก้ไขอารมณ์ขันที่ล้มเหลว บทบาทนี้พบในสถานการณ์ที่ผู้พูดอยากสื่ออารมณ์ขันแต่ผู้ฟังไม่สนุกด้วย 3) บทบาทกลับสู่ความจริง โดยพบการใช้คำในลักษณะ "just joking, no" เพื่อตัดเข้าสู่เรื่องที่จริงจัง และ 4) จุดประเด็นเรื่องตลกเรื่องใหม่ เป็นบทบาทที่เล่าเรื่องตลกหรือพูดล้อเล่นไปแล้วและพูดว่าแค่ล้อเล่นเพื่อเล่าเรื่องตลกหรือล้อเล่นเรื่องใหม่ ทั้งนี้บทบาทที่พบในไทยที่แตกต่างจากบทบาทที่พบในการใช้ภาษาของต่างประเทศจากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นคือ "บทบาทในการใช้เครื่องมือระบายความรู้สึกไม่ชอบที่มีต่อผู้ฟัง" แต่บทบาทดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยที่มีเป้าหมายเฉพาะในการศึกษาคำว่า "ล้อเล่น" ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการล้อเลียนหรือกลั่นแกล้ง ดังงานวิจัยของ Haugh (2016 : 120-136) ได้ศึกษาเรื่อง "'Just Kidding': Teasing and Claims to Non-Serious Intent" มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการใช้วลี "แค่ล้อเล่น" ที่เป็นการกลั่นแกล้งและการอ้างว่าเรื่องที่เล่าไม่ได้มีเจตนาที่ร้ายแรงในกลุ่มผู้พูดภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยพบว่าการใช้วลีนี้เพื่อตอบกลับในเชิงอารมณ์ขันมีความเกี่ยวข้องกับเจตนาของผู้ใช้ภาษา โดยเจตนาของการใช้ภาษามักจะเกี่ยวข้องกับศีลธรรม จากการวิเคราะห์พฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งและการอ้างว่าเรื่องที่เล่าไม่ได้มีเจตนาที่ร้ายแรง พบว่าสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ การเยาะเย้ยอย่างตลกขบขัน และการเสแสร้งอย่างตลกขบขัน โดยการแสดงออกของการล้อเล่นที่เป็นการกลั่นแกล้งเป็นไปอย่างมีลำดับ เช่น กรณีการพูดหยอกล้อที่ดูไม่จริงจังแล้วตามด้วยเสียงหัวเราะและวกกลับมาพูดอีกครั้งว่าล้อเล่น ซึ่งการล้อเล่นดังกล่าวเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ต้องระมัดระวังและเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางศีลธรรม และต้องวิเคราะห์ผลกระทบระหว่างบุคคลของการล้อเล่น

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เห็นว่าคำว่า "ล้อเล่น" เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนสามารถใช้ในการล้อเล่นได้ แต่หากใช้อย่างไม่ระมัดระวังก็จะกลายเป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้งผู้อื่นได้ เพราะการล้อเล่นนั้นเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและศีลธรรม

ข้อเสนอแนะการศึกษา (Research Recommendations)

1. เรื่อง "ล้อเล่น" ปรากฏในสังคมไทยหลายรูปแบบที่ต่างนำไปสู่ความขัดแย้ง ทั้งนี้ผู้ที่สนใจสามารถศึกษาเรื่องล้อเล่นจาก "สื่อ" ประเภทอื่น เช่น ข่าว สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อแสดงให้เห็นรูปแบบการ "ล้อเล่น" ที่มีความหลากหลายมากขึ้นตามสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และเพื่อให้คนในสังคมได้ตระหนักและรู้เท่าทัน "สาร" ใน "สื่อ"
2. ผลจากการศึกษาสามารถสร้างประโยชน์ในวงกว้างได้ หากได้รับการนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อร่วมกัน "รณรงค์" ให้ความรู้ให้คนในสังคมได้ตระหนักถึง "ความเจ็บปวด" ที่แฝงมาในรูปแบบของคำว่า "ล้อเล่น" โดยสามารถสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ อาทิ สื่อวีดิทัศน์ การ์ตูนแอนิเมชัน เกมเพื่อการศึกษา

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgments)

ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดเรื่องราวที่ฝังใจจากการถูกล้อเล่น เรื่องเล่าของท่านจะเป็นกระบอกเสียงที่ประกาศให้สังคมได้ตระหนักว่า "คนพุดล้อเล่น แต่ความรู้สึของผู้ฟัง "ไม่ใช่เรื่องล้อเล่น"

รายการเอกสารอ้างอิง (References)

- Ampala, P. (2016). *The Conceptual Systems of Northern Thai Dialect Speakers*. Doctoral Dissertation, Ph.D. in Philosophy in Linguistics. Thammasat University, Thailand. (In Thai)
- Aoy, DJ. (2019). What's the Joy in Kidding If It Ends Up Hurting Someone? *Thairat Online*. Retrieved 1 July 2024, from <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/1668256> (In Thai)
- Chaikittipornlert, N. (2017). *Associations Among Teasing, Depression, and Anxiety: The Mediated Roles of Friendship Quality and Peer Acceptance with Resilience as a Moderator*. Master Thesis, M.A. in Psychology, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Chanrod, A. (2022). A Study of the Severity on Bullying Behavior Among the Students in Secondary Schools of Mueang District in Phitsanulok Province. *Journal of Local Management and Development Pibulsongkram University*, 2(1), 43-56.
- Gagne, R. M. (1977). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Haugh, M. (2016). "Just Kidding": Teasing and Claims to Non-Serious Intent." *Journal of Pragmatics*, 95, 120-136.
- Hiranyawech, A. (2019). Effects of Maladaptive Humor Style, Moral Disengagement and Perceived Anonymity on Facebook Bullying. In A. Yaemkeson, A (Eds.), *Proceedings of RSU Research Conference 2019*, (pp.1412-1422), April 26, 2019. Rungsit University, Thailand. Retrieved 1 July 2024, from <https://rsucon.rsu.ac.th/proceeding/article/2218> (In Thai)
- Homfung, C. (2025a). Figure 1 Shows the Percentages of Different Kidding Story Types.
- Homfung, C. (2025b). "Kidding Story Not a Kidding": The Development of Process Framework for Enhancing Awareness of Creative Communication and Empathy in the Thai Social Context." *Journal of Education and Learning*, 14(4), 84-92.
- Kingsak, N. (2014). *Song Just a Kidding*. Retrieved 20 December 2023, from <https://youtu.be/ovUZRBwWT6k?si=SQdTVuY5fjB3R3Mf> (In Thai)
- Layluk, S. (2020). *Social and Power Relation of Local People Through a Novel "His name is Kan"*. Master Thesis, M.A. In Local Politics and Government, Sukhothai Thammathirat, Thailand. (In Thai)

- Mak Si Facebook page. (2020). *Village Headman Election Campaign Sign*. Retrieved 20 December 2023, from <https://www.facebook.com/1999TF/photos/a.425525954661134/788425835037809/?type=3> (In Thai)
- Moore, K. D. (2001). *Classroom Teaching Skills*. 10th ed. Boston: McGrawHill.
- Nagavajara, C. (2006). *The Way of Criticism: Reflections from Three Decades*. Bangkok: Chommanard. (In Thai)
- Nathalang, S. (2009). *Folklore Theory: Methodology for Analyzing Myths and Folk Tales*. Bangkok: CU Press. (In Thai)
- Ngamlue, S. (2016). An Anaytical Study of the Thai Caricature in the Social Media. *KKU International Journal of Humanities and Social Sciences*, 6(1), 50-79. (In Thai)
- Nillapun, M. (2015). *Research methodology in Education*. Nakornpathom: Faculty of Education. (In Thai)
- Ogden, C. K., & Richards, I. A. (1972). *The Meaning of Meaning: A Study of the Influence of Language Upon Thought and of the Science of Symbolism*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Roth, D. A., Coles, M. E., & Heimberg, R.G. (2002). The Relationship Between Memories for Childhood Teasing and Anxiety and Depression in Adulthood. *Journal of Anxiety Disorder*, 16(2), 149-164.
- Skalicky, S, Berger, C. M., & Bell, N. D. (2015). The Functions of "Just Kidding" in American English. *Journal of Pragmatics*, 85(2), 18-31.
- Thompson, S. (1977). *The Folktale*. London: University of California.
- Vechasat, K. (2008). Understanding "Concept": An Overview From a Research Synthesis. *Journal of Humanities Naresuan University*, 5(1), 91-100. (In Thai)