

ภาพลักษณ์ของการ์ตูนในทัศนคติของนักวาดการ์ตูนชาวต่างชาติที่มีต่อนโยบาย
สาธารณะในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544-2563

The Image of Cartoons in Foreign Cartoonists' Attitude Towards Public Policy
in Thailand from 2001 to 2020

คุณากร เตียวเจริญ¹, จักรี ไชยพินิจ², ศุภชัย ศุภผล³ และ กานต์ บุญยะกาญจน⁴
Kunakorn Tieawcharoen¹, Chakkri Chaipinit², Suphachai Suphaphol³ and Kan
Boonyakanchana⁴

คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
Faculty of Political Science, Ramkhamhaeng University, Thailand
Corresponding Author, E-mail: jaja7394@gmail.com¹

Received: 2024-5-8; Revised: 2024-6-24; Accepted: 2024-6-25

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาเกี่ยวกับประเด็นความสนใจสถานการณ์การเมืองของไทยที่ปรากฏในการ์ตูนเมืองที่วาดโดยนักวาดการ์ตูนชาวต่างชาติ 2) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะการใช้สัญลักษณ์ที่ปรากฏในการ์ตูนการเมืองที่สะท้อนเกี่ยวกับประเทศไทย และ 3) เพื่อวิเคราะห์มุมมองและทัศนคติของผู้วาดการ์ตูนในการ์ตูนการเมืองที่สะท้อนเกี่ยวกับประเทศไทย การวิจัยนี้ได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ และใช้การวิจัยผ่านการทบทวนวรรณกรรม ผ่านการคัดเลือกแหล่งข้อมูลสื่อออนไลน์และนักเขียนที่มีความน่าเชื่อถือ

การวิจัยนี้ศึกษาการจัดหมวดหมู่ของภาพวาดการ์ตูนด้วยการนำแนวคิดนโยบายสาธารณะของ Hill's ที่มีการแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการเมือง ด้านการต่างประเทศ ด้านเศรษฐกิจและการลงทุน ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้านการศึกษาและเทคโนโลยี รวมเข้ากับการแบ่งยุคสมัยทางการเมือง แบ่งออกเป็น (1) ยุคเผด็จการรัฐสภา ในช่วงปี พ.ศ. 2544 – 2549 (2) ยุคที่มีความหลากหลายของวิธีการในการแต่งตั้งนายก ช่วงปี พ.ศ. 2550 – 2552 (3) ยุคการจัดตั้งรัฐบาลผสมและมีนายกหญิงคนแรก ช่วงปี พ.ศ. 2553 – 2557 และ (4) ยุครัฐบาลทหาร ช่วงปี พ.ศ. 2557 – 2563 เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจนโยบายสาธารณะในแต่ละช่วงเวลาที่ถูกล่ามถึงโดยนักเขียนการ์ตูนชาวต่างชาติ

ตลอดจนการศึกษาการตีความสัญลักษณ์ซึ่งอิงตามทฤษฎีของ Charles Peirce และ Ferdinand de Saussure เพื่อการตีความภาพเหล่านี้ที่สื่อสารข้อความในบริบทที่ซับซ้อน ผ่านวิธีที่นักเขียนการ์ตูนชาวต่างชาติใช้ทรัพยากรเชิงสัญลักษณ์ที่หลากหลายด้วยการนำรูปแบบการนำเสนอในการ์ตูน 25 รูปแบบ เช่น การล้อเลียนทางการเมือง การเสียดสี การเปรียบเทียบสัตว์ เป็นต้น เพื่อเป็นการวิเคราะห์โครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ของการ์ตูน โดยเผยให้เห็นชั้นของความหมายที่สื่อสารออกมาจากการวิพากษ์วิจารณ์ ด้วยรูปแบบที่หลากหลายและถูกผสมผสานลงในภาพวาด ที่สามารถสะท้อนถึงทัศนคติของนักวาดการ์ตูนชาวต่างชาติที่มีต่อนโยบายสาธารณะของไทย และเพื่อแสดงให้เห็นว่าภาพการ์ตูนเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร

อย่างไร ทั้งยังรวมแนวคิดการสื่อสารทางการเมืองเพื่อวิเคราะห์ถึงจุดประสงค์ในการนำเสนอภาพการ์ตูนของนักวาด ทั้งเพื่อการแจ้งข้อมูลทั่วไปทางการเมืองให้ประชาชนทราบ การแสวงหาคะแนนนิยม การโน้มน้าวใจให้เกิดการสนับสนุนทางการเมือง และการสร้างภาพลักษณ์ทางการเมือง

ทำยที่สุดผู้วิจัยสรุปการศึกษาเป็นข้อค้นพบทางวิชาที่นำเอาทฤษฎี S M C R (ผู้ส่ง-ข้อความ-ช่องทาง-ผู้รับ) มาเพื่ออธิบายกระบวนการเข้ารหัสและถอดรหัสข้อความที่ปรากฏในการ์ตูน ผ่านการตีความตามทฤษฎีสัญวิทยา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการศึกษานี้ได้มุ่งเน้นศึกษาความสัมพันธ์ที่หลากหลายระหว่างศิลปะการแบ่งยุคสมัยทางการเมือง และนโยบายสาธารณะ ด้วยการตีความภาพและข้อความที่ถ่ายทอดโดยนักเขียนการ์ตูนชาวต่างชาติ ที่สะท้อนถึงทัศนคติที่เป็นข้อมูลเชิงลึกว่าประเทศไทยถูกมองจากมุมมองภายนอกอย่างไร

คำสำคัญ: ภาพลักษณ์ของการ์ตูน, ทัศนคติของนักวาดการ์ตูนชาวต่างชาติ, นโยบายสาธารณะในประเทศไทย

Abstract

In this dissertation, the researcher examines 1) the issue of the interest in Thai political situations as they appeared in the political cartoons drawn by foreign cartoonists; analyzes, 2) the use of symbols that appeared in the political cartoons reflecting Thailand; and analyzes and 3) the viewpoints and attitudes of the cartoonists in the political cartoons reflecting Thailand. This research used qualitative research methods and conducted research with literature review by the selection of online resources and trustworthy writers.

The researcher categorized the cartoons with the concept of Hill's public policy divided into five aspects: politics; foreign affairs; economy-investment; society; and the environment, education and technology. The political periods were divided as follows: (1) the period of the dictatorship in the parliament (2001-2006); (2) the period of having various methods for the appointment of a prime minister (2007-2009); (3) the period of the formation of a coalition government with the first female prime minister (2010-2014); and (4) the period of the military government (2014-2020). The researcher studied and endeavored to grasp the public policies in each period as mentioned by foreign cartoonists.

The researcher also studied the interpretation of semiology based on the theory of Charles Peirce and Ferdinand de Saussure in order to interpret these pictures conveying the messages in complex contexts. Foreign cartoonists used a variety of semiological resources by presenting cartoon humor in twenty-five forms: political parody, sarcasm, animal comparison, etc. in order to analyze the symbolic structure of the cartoons. The layers of the meanings were disclosed in criticism by using a variety of humor blended in paintings. This could reflect the attitudes of foreign cartoonists towards Thai public policies. This also could show how

these cartoons could be the medium for communication. The concepts of political communication were collected to analyze the objectives in the presentation of the cartoons of these cartoonists. General political information was informed to members of the general public including the gaining of popularity, persuasion for political support, and the building of political images.

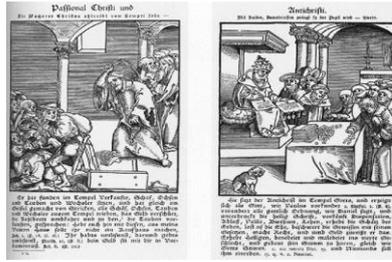
Lastly, the researcher summarized the research as academic findings using the theory of SMCR (sender-message-channel-receiver) to explain the process of the coding and the decoding of the messages as they appeared in cartoons through the interpretation based on the theory of semiology. This shows that this research focused on a variety of the relationships between arts, divisions of the political periods and the public policies through the interpretation of the pictures and messages portrayed by foreign cartoonists. These reflected insightful attitudes of how Thailand is seen from outside perspectives.

Keywords: The Image of Cartoons, Foreign Cartoonists' Attitude, Public Policy

บทนำ

การ์ตูนการเมือง เป็นเครื่องมือเพื่อสื่อสารทางการเมืองรูปแบบหนึ่ง การ์ตูนลักษณะเช่นนี้ เป็นที่นิยมมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คำว่า “การ์ตูน” เป็นคำทับศัพท์ มีที่มาจากคำว่า “CARTOON” ในภาษาอังกฤษ รากศัพท์มาจากคำภาษาลาตินว่า “CARTA” อันหมายถึงภาพร่างบนกระดาษที่ใช้เป็นภาพต้นแบบ นำไปถ่ายทอดสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นภาพผลงานตัวจริงอย่างสมบูรณ์ในภายหลัง ต่อมาคำนี้ได้กลายเป็นคำว่า “CARTONE” ในภาษาอิตาลี “CARTON” ในภาษาฝรั่งเศส และ “CARTOON” ในภาษาอังกฤษ (ไพศาลธีรพงศ์วิษณุพร, 2561)

ตัวอย่างการ์ตูนการเมืองในยุคแรกที่น่าได้ว่าทรงอิทธิพลในระดับโลกอย่างมาก ได้แก่ ภาพการประท้วงศาสนาจักรในยุคสมัยของมาร์ติน ลูเธอร์ (ค.ศ. 1483-1546) และภาพ Passion Christ and Antichrist (ภาพที่ 1.1) ที่วาดโดย Lucas Cranach the Elder ซึ่งนำเสนอสิ่งที่ตรงข้ามกับการแสดงออกของพระคริสต์ซึ่งปรากฏในงานจิตรกรรมของทางศาสนาจักรซึ่งเดิมมักมีการสื่อสารในอีกลักษณะหนึ่ง ทั้งนี้ในภาพแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่จะต้องเกิดขึ้นในศาสนาจักร (ฉัตรบงกช ศรีวิวัฒน์สาร, 2555) ซึ่งการแสดงถึงการเปลี่ยนแปลง หรือแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปได้ในเชิงล้อเลียนนี้ ถือได้ว่าได้รับการกล่าวถึงอย่างมากในยุคนั้น



ภาพที่ 1 Passion Christ and Antichrist en.wahooart

ที่มา: Wahooart (2021)

ในกรณีของประเทศไทย บทบาทของการ์ตูนเริ่มปรากฏในการใช้สื่อสารทางการเมืองนับตั้งแต่รัชสมัยของรัชกาลที่ 6 กล่าวคือ การ์ตูนการเมืองปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะหนังสือพิมพ์ที่เน้นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมือง โดยการ์ตูนการเมืองในประเทศไทย ภาพล้อและการ์ตูนการเมืองเริ่มปรากฏตั้งแต่ พ.ศ. 2460 โดยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงออกหนังสือพิมพ์ดุสิตสมิต โดยมีการนำภาพล้อบุคคลต่าง ๆ มาตีพิมพ์ด้วยเสมอ (ฉัตรบงกช ศรีวิวัฒนสาร, 2555) ตัวอย่างการ์ตูนผีพระหัตถ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว แสดงดังภาพที่ 1.2 โดยภาพดังกล่าวเป็นตัวอย่างภาพการ์ตูนล้อเลียน ซึ่งเป็นภาพการ์ตูนขี้มือลงมาที่ข้อความ เพื่อให้คนเข้าใจว่าพระองค์ต้องการถ่ายทอดความหมายของการ์ตูนผ่านคำบรรยายด้านล่าง ทั้งนี้การที่มีภาพบุคคลที่แสดงอยู่ด้านบน ก็เป็นเพื่อให้การสื่อความถึงตัวบุคคลที่ต้องการสื่อความหมาย และบุคคลนั้นก็แสดงกิริยาในเชิงจริงจังแต่แฝงไว้ด้วยลายเส้นที่แสดงถึงความไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ต้องการอธิบาย แต่ก็ต้องการให้รู้สึกแบบไม่เป็นทางการไปพร้อม ๆ กัน



ภาพที่ 2 ภาพการ์ตูนผีพระหัตถ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวในหนังสือพิมพ์ดุสิตสมิต

ที่มา: นักรบ มุสมานัส (2563)

โดยต่อมาวิวัฒนาการของการ์ตูนในลักษณะของการ์ตูนล้อเลียนนั้นได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับรูปแบบการสื่อสารในโลกปัจจุบันที่หาไรโซอินเตอร์เน็ตทำให้สามารถเชื่อมโยงผู้คนได้จากทั่วทุกมุมโลก ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การวิพากษ์วิจารณ์อย่างเป็นวงกว้าง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษา

“การตูนล้อเลียนต่างประเทศ” ที่ศึกษาและสื่อความหมายถึงการเมืองไทย โดยมุ่งทำความเข้าใจรูปแบบและวิธีการในการนำเสนอการตูนที่นำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ ซึ่งสนใจทั้งส่วนของ (1) สัญญาที่ปรากฏในการตูน (2) ที่มา/เจตนาที่ผู้วาดการตูนต้องการสื่อสาร (3) คำอธิบายเกี่ยวกับสถานการณ์การเมืองผ่านภาพการตูน

การศึกษานั้น จะพิจารณการตูนล้อเลียนที่สะท้อนนโยบายสาธารณะทั้ง 5 มิติคือ มิติด้านการเมือง มิติด้านการต่างประเทศ มิติด้านด้านเศรษฐกิจและการลงทุน มิติด้านสังคม รวมทั้งมิติด้านสิ่งแวดล้อม การศึกษา และ เทคโนโลยี ที่วาดโดยนักวาดการตูนต่างชาติในสื่อออนไลน์ ทั้งนี้ผู้วิจัยทำการศึกษการตูนการเมืองในฐานะที่เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ใช้เพื่อเป้าหมายทางการเมืองเป็นหลัก ซึ่งการศึกษาวิจัยในลักษณะเช่นนี้ จะใช้แนวคิดเรื่องการตีความ แนวคิดเรื่องสัญวิทยา แนวคิดเรื่องการสื่อสารการเมือง รวมทั้งแนวคิดเรื่องนโยบายสาธารณะเป็น 4 แนวคิดหลักเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ ประกอบการใช้ทฤษฎีการศึกษา ทฤษฎีแบบจำลอง SMCR (Source, Message, Channel, Receiver) ที่เป็นแนวคิดดั้งเดิมของ Berlo ที่ทำความเข้าใจกระบวนการการสื่อสารตั้งแต่ผู้สร้างสาร สาร ช่องทางการส่งสาร และผู้รับสาร ทั้งนี้แม้ว่าผู้วิจัยไม่สามารถตีความเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นกลางอย่างแท้จริง เนื่องจากการใช้มุมมองของปัจเจกบุคคลก็นับว่ามีข้อจำกัดในการตีความเรื่องราว อย่างไรก็ตามผู้วิจัยคาดหวังว่าบรรดาแนวคิดหลักทั้ง 4 แนวคิด จะช่วยให้การตีความปรากฏการณ์นี้ มีการร้อยเรียงที่เป็นระบบได้ และคาดว่าจะนำเสนอมุมมองต่างๆ ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับประเด็นความสนใจสถานการณ์การเมืองของไทยที่ปรากฏในการตูนล้อเลียนที่วาดโดยนักวาดการตูนชาวต่างชาติ
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะการใช้สัญญาที่ปรากฏในการตูนล้อเลียนที่สะท้อนเกี่ยวกับประเทศไทย
3. เพื่อวิเคราะห์มุมมองและทัศนคติของผู้วาดการตูนในการตูนล้อเลียนที่สะท้อนเกี่ยวกับประเทศไทย

การทบทวนวรรณกรรม

พื้นฐาน สถานการณ์ และบริบทของการตูนการเมือง

การตูน หมายถึง ภาพวาดง่าย ๆ ซึ่งมักจะมีรูปร่างที่เกินความจริงหรือลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยาย หรือการแสดงออกหรือการตลกแต่งมุ่งให้เกิดความตลกขบขัน เสียดสีการเมือง และสังคมตลอดจนใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น (ไพเราะ เรื่องศิริ, 2524)

Witch and Schuller (1962) อธิบายว่า การตูนเป็นสิ่งจำลองความคิดของบุคคลหรือจำลองมาจากสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของคนทั่วไปการตูนทำให้คนเข้าใจถึงความคิดเข้าใจถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่นำเสนอ และในขณะเดียวกัน ก็ก่อให้เกิดความขบขันไปด้วย โดยมีองค์ประกอบคือ 1) เป็นภาพที่ชวนให้ขบขัน มักถูกนำไปใช้แทนบุคคลที่มชื่อเสียง เพื่อแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการเมือง 2) เป็นภาพที่ผิดไปจาก



ความจริงน้อยกว่าหรือเกินความจริงไปเลย 3) เป็นภาพที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อล้อเลียนหรือประชดประชัน เพื่อสร้างอารมณ์ขัน และ 4) เป็นภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ของความเป็นจริงอยู่บ้าง แต่ในขอบเขตที่กว้าง

องค์ประกอบของการ์ตูนการเมือง แยกได้เป็น 3 ส่วน คือ (สุตริก จรรยาวงศ์, 2530) ได้แก่ 1) ส่วนที่เป็นภาพความเป็นจริง ซึ่งนักเขียนการ์ตูนจะแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เขาคิดว่าดีหรือไม่ดีซึ่งเกิดขึ้นกับสังคมและชุมชนนั้น 2) ส่วนที่เป็นสาร ซึ่งแสดงโดยภาพลายเส้นเพื่อแสดงให้เห็นสิ่งที่เขาคิดว่าน่าจะต้องทำหรือปฏิบัติที่ควรกระทำ และ 3) ส่วนที่นักเขียนใช้ศิลปะเทคนิคและจินตนาการเพื่อทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้อยตามว่าเขาควรจะรู้สึกอะไรต่อสิ่งที่เกิดขึ้นเช่นขบขันเศร้าใจหงุดหงิด เป็นต้น

บริบทการเมืองไทย และการนำเสนอการ์ตูนการเมืองในยุคดิจิทัล 2.0

ประเด็นเรื่องบริบทการเมืองไทย และการ์ตูนการเมืองในยุคดิจิทัล 2.0 หรือที่เรียกว่า เป็นยุคของ Mobile & Social นั้นแม้ว่าจะไม่ใช่การปะทะกันโดยตรงของเรื่อง 2 เรื่องด้วยความตั้งใจหรือเจตนา แต่เมื่อย้อนกลับไปเมื่อประมาณ 20 ปีก่อนหน้านี้ หรือราว ๆ ปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นมา และอาจเรียกได้ว่า ต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน จะพบว่า เป็นช่วงเวลา ที่มีการเปลี่ยนแปลงของทั้ง 2 เรื่องอย่างชัดเจนในช่วงเวลาเดียวกัน กล่าวคือ ในมิติของการเมืองพบว่า การเมืองไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 (หรือปี ค.ศ. 2001) เป็นต้นมา เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและสถานการณ์การเมืองที่เป็นการเมืองยุคใหม่ ซึ่งมีลักษณะที่โดดเด่นอย่างเห็นได้ชัด ขณะที่ยุคของสังคมโดยทั่วไป ได้ถูกเรียกว่าเป็นยุคดิจิทัล 2.0 หรือ “ยุค Mobile & Social”

บริบทการเมืองไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2544–2563

ภูมิทัศน์ทางการเมืองในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544–2563 ต้องเผชิญกับสถานการณ์ความไม่มั่นคง การแบ่งขั้ว แบ่งฝ่าย และการเปลี่ยนแปลงรัฐบาลอยู่บ่อยครั้ง โดยยุคนี้เป็นยุคที่มีการขึ้นและลงในการดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรีทักษิณ ชินวัตร นำไปสู่การแบ่งแยกระหว่างของประชากรในชนบทและในเมือง กระทั่งเกิดการรัฐประหารในปี พ.ศ. 2549 ส่งผลให้เกิดช่วงระยะเวลาของการควบคุมและการปราบปรามความไม่สงบของทหาร หลายปีต่อมา ในช่วง พ.ศ. 2551–2557 ในช่วงรัฐบาลของนายสมชาย วงศ์สวัสดิ์ นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ และนส.ลักษณ์ ชินวัตร เกิดการปะทะกันระหว่างกลุ่ม “เสื้อแดง” และกลุ่ม “เสื้อเหลือง” โดยมีการประท้วงและก่อให้เกิดความไม่สงบขึ้นหลายครั้ง แม้ต่อมาจะมีการประกาศใช้รัฐธรรมนูญฉบับใหม่ในปี พ.ศ. 2560 และในเวลาต่อมาได้มีการจัดการเลือกตั้งทั่วไปในปี พ.ศ. 2562 แต่รัฐบาลที่ได้รับการสนับสนุนจากทหารยังคงดำเนินต่อไป และเริ่มเกิดการประท้วงที่นำโดยเยาวชนในปี พ.ศ. 2563 เรียกร้องให้มีการปฏิรูปประชาธิปไตย การเปลี่ยนแปลงสถาบันกษัตริย์ และการยุติการมีส่วนร่วมของทหารตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ปัญหาที่ยังรบกวนการเมืองไทยทั้งการคอร์รัปชัน การแย่งชิงอำนาจ ตลอดจนการเรียกร้องให้ประชาชนมีส่วนร่วมยังคงต้องได้รับการแก้ไข

แนวคิดในเชิงปรากฏการณ์วิทยาและการประยุกต์ใช้

แนวคิดสัญวิทยา (Semiotic)

สัญวิทยา (semiology) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ในทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ฯลฯ หรือหมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทน ในตัวบทและในบริบทหนึ่ง ๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

ผู้มีส่วนสำคัญในการทำให้แนวคิดเรื่องสัญวิทยาที่มีความเด่นชัด ได้แก่ เพียร์ส (Charles Peirce ค.ศ. 1839–1914) นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน และเฟอร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure ค.ศ. 1857–1913) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ ซึ่งปัจจุบันทฤษฎีดังกล่าวได้รับความนิยมในการใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ

กล่าวได้ว่า สัญวิทยาเป็นความพยายามศึกษาหาความหมายที่แฝงฝังอยู่ในสิ่งต่าง ๆ ด้วยความคิดที่ว่าสิ่งต่าง ๆ ล้วนมีความหมายโดยตรง และนัยประหวัด ดังเช่น ในการ์ตูนการเมือง ซึ่งเป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนว่ามีความพยายามสื่อสารความหมายทางการเมืองในมิติต่าง ๆ ผ่านภาพที่ล้อเลียน (Caricature) หรือที่เรียกว่า การ์ตูนการเมือง การศึกษาสัญวิทยาในการ์ตูนการเมืองจึงเป็นการศึกษาปรากฏการณ์ และพยายามอธิบายกระบวนการทางสัญวิทยาที่แฝงในการ์ตูน

แนวคิดเรื่องการตีความ (Hermeneutic)

แนวคิดนี้ผู้วิจัยนำมาเป็นกรอบอ้างอิงเพื่อทำความเข้าใจว่า การที่ผู้ผลิตการ์ตูนสร้างสรรค์การ์ตูนขึ้นมาในลักษณะต่าง ๆ นั้น มีแนวโน้มที่จะสื่อความหมายอย่างไร ซึ่งการโดยพื้นฐานแล้วผู้ส่งสารจะสื่อสารอย่างไรนั้น อาจไม่สามารถพิจารณาผ่านผลผลิตหรือผลลัพธ์แต่เพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องเข้าใจถึงที่มาบริบท และชุดความคิดที่อยู่เบื้องหลังของผู้นำเสนอด้วย ศาสตร์การตีความสมัยใหม่เริ่มเกิดขึ้นในเยอรมันราวศตวรรษที่ 18 และได้รับความนิยมอย่างมากจากศาสตร์การตีความเชิงระบบแบบ Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher ในปลายศตวรรษที่ 18–ต้นศตวรรษที่ 19 และตามมาด้วยยุคแบ่งบานของปรัชญาการตีความของ Heidegger และ Gadamer (Forster, 2001)

การศึกษาวิจัยนี้ได้ใช้ แนวคิดศาสตร์การตีความ (Hermeneutics) มาช่วยในการตีความ เพราะการตีความสัญวิทยานั้นมีข้อถกเถียงในเรื่องของหลักเกณฑ์ วิธีการในการหาความหมาย ขณะที่ศาสตร์การตีความพัฒนาขึ้นมาจากความพยายามตีความเอกสารประวัติศาสตร์ และตีความทางประวัติศาสตร์เพื่อแสวงหาความจริง ด้วยเหตุนี้ศาสตร์การตีความจึงมีการพัฒนาวิธีการใช้การหาความรู้ รวมถึงการถอดรหัสความหมาย จึงเป็นการผสมผสานจุดเด่นทางความคิดที่สำคัญในการตีความคือ 1) ความสัมพันธ์ระหว่างความเข้าใจและความจริง 2) การตีความด้วยการยึดกุมความหมายทางภาษาที่เป็นอัตวิสัย 3) ธรรมชาติของความหมาย และความคิดในสังคม

แนวคิดการสื่อสารด้วย SMCR model

Berlo (1960) ได้พัฒนาทฤษฎีที่ผู้ส่งจะส่งสารอย่างไร และผู้รับจะรับ แปลความหมาย และมีการโต้ตอบกับสารนั้นอย่างไร ทฤษฎีนี้ ประกอบด้วย SMCR

1. ผู้ส่ง (Source) ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถใน “การเข้ารหัส” (encode) เนื้อหาข่าวสาร มีทัศนคติที่ดีต่อผู้รับเพื่อผลในการสื่อสารมีความรู้ที่ดีเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารที่จะส่ง และควรจะสามารถในการปรับระดับของข้อมูลนั้นให้เหมาะสมและง่ายต่อระดับความรู้ของผู้รับ ตลอดจนพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผู้รับด้วย

2. ข้อมูลข่าวสาร (Message) เกี่ยวข้องด้านเนื้อหา สัญลักษณ์ และวิธีการส่งข่าวสาร



3. ช่องทางในการส่ง (Channel) หมายถึง การที่จะส่งข่าวสารโดยการให้ผู้รับได้รับข่าวสาร ข้อมูลโดยผ่านประสานทศมผัสทั้ง 5 หรือเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง คือ การได้ยิน การดู การสัมผัส การลิ้มรส หรือการได้กลิ่น

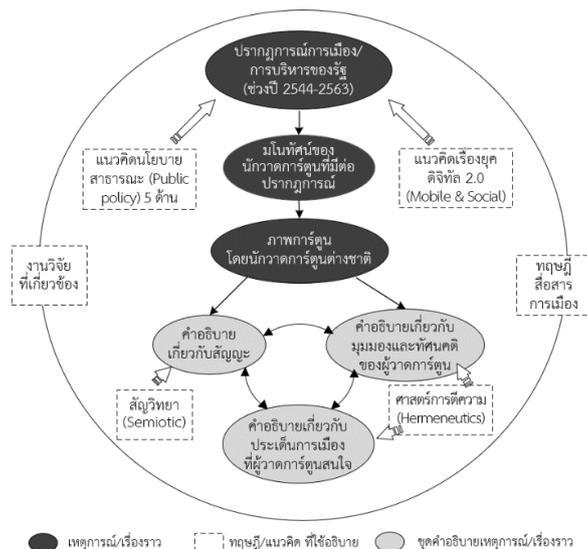
4. ผู้รับ (Receiver) ต้องเป็นผู้มีทักษะความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถในการ “การถอดรหัส” (decode) สาร เป็นผู้ที่มีความคิด ระดับความรู้ และพื้นฐานทางสังคมวัฒนธรรม เช่นเดียวหรือคล้ายคลึงกันกับผู้ส่งจึงจะทำให้การสื่อสารความหมายหรือการสื่อสารนั้นได้ผล

กรอบบริบทนโยบายสาธารณะกับประเด็นพื้นฐานที่อาจถูกนำมาล้อเลียนผ่านการ์ตูน ตามแนวคิดของ Michael Hill

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการผลิตการ์ตูนของต่างชาติที่สะท้อนภาพรวมการทำงานด้านการเมืองของไทย โดยพิจารณาว่าการทำงานด้านการเมือง ก็คือการทำงานผลักดันนโยบายสาธารณะเป็นหลัก เนื้อหาในส่วนนี้จึงมุ่งทำความเข้าใจกรอบบริบทนโยบายสาธารณะ เพื่อนำมาสู่การระบุประเด็นข้อสังเกตต่าง ๆ ที่เชื่อมกับมุมมองความเห็นของผู้นำเสนอการ์ตูน อันจะช่วยสะท้อนได้ว่า ในการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านการ์ตูนการเมืองนั้น ผู้วาดการ์ตูนพยายามสะท้อนมุมมองต่อนโยบายด้านต่าง ๆ อย่างไรบ้าง แนวคิดเรื่องนโยบายสาธารณะได้รับความนิยมน้อยมาก ได้แก่ แนวคิดของ Hill (2005) ที่ได้เสนอแนวคิด The Public Policy Process ในปี ค.ศ. 2005 เป็นกรอบความคิดหลัก และใช้แนวความคิดของนักทฤษฎีอื่น ๆ มาอธิบายประกอบ โดย Hill ได้อธิบายกระบวนการนโยบายในรัฐทุนนิยมสมัยใหม่ โดยมีรากมาจากหนังสือที่เขียนร่วมกับ Chris Ham ในปี ค.ศ. 1984 ซึ่งจะเป็กรอบนโยบายในรัฐสมัยใหม่หลังปี ค.ศ. 1997 ทั้งนี้ Hill ได้เสนอแนวคิดกรอบบริบทนโยบายสาธารณะในหนังสือชื่อ The Public Policy Process โดยระบุสาระสำคัญของนโยบายสาธารณะ 5 ด้าน ประกอบด้วย ด้านการเมือง ด้านการต่างประเทศ ด้านเศรษฐกิจและการลงทุน ด้านสังคมด้านสิ่งแวดล้อม การศึกษา และด้านเทคโนโลยี

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดวิจัยนี้จึงเป็นการสังเคราะห์ถึงการเกิดขึ้นของนักวาดการ์ตูนต่างชาติที่มองเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามช่วงเวลาต่าง ๆ ของประเทศไทยโดยสะท้อนผ่านกรอบความคิดตามกรอบบริบททางการเมืองที่ทำให้เกิดความเข้าใจและเป็นการสร้างชุดความคิดของนักวาดการ์ตูน ตลอดจนทำให้เห็นถึงผลงานของนักวาดการ์ตูนที่สื่อสารออกมาผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้ อันเป็นการสะท้อนถึงสถานะของประเทศไทยผ่านนักวาดการ์ตูนและเพื่อให้เกิดการสังเคราะห์องค์ประกอบของนักวาดการ์ตูนผ่านการตีความหมายตามทฤษฎีสัญญาวิทยา ซึ่งจะเป็นเครื่องมือยืนยันถึงความถูกต้อง การตีความตามกรอบทั้ง 2 ด้านจะทำให้เกิดชุดความรู้ใหม่ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของนักวาดการ์ตูนกับข้อเท็จจริง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยผ่านการจัดประเภทของการ์ตูนตามกรอบบริบททางการเมือง เพื่อเป็นการศึกษาช่องทางการสื่อสารที่นักวาดการ์ตูนนิยมใช้ในการนำเสนอผลงานหรือวิเคราะห์ว่ามี การบิดเบือนในกระบวนการสื่อสารหรือไม่อย่างไร ซึ่งจะทำให้เห็นทวิทัศน์ถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างการ์ตูนการเมืองต่อการสื่อสารทางการเมืองได้อย่างถูกต้อง โดยกรอบการวิจัยเป็นดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 กรอบการวิจัย

ที่มา: เรียบเรียงโดยผู้วิจัย

กรอบการวิจัยแบ่งออกเป็นสามส่วนหลักในการศึกษานี้ ส่วนแรกคือเหตุการณ์/เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงที่สะท้อนภาพของนโยบายสาธารณะในประเทศไทย ซึ่งนักวาดการ์ตูนรับรู้และตีความผ่านมโนทัศน์ของตนเพื่อสร้างเป็นภาพการ์ตูน เพื่อสะท้อนความรู้สึกหรือสื่อสารกับผู้รับสาร ผ่านเหตุการณ์และเรื่องราวเหล่านี้ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน ส่วนที่สองคือทฤษฎี/แนวคิดที่ใช้อธิบายเหตุการณ์และเรื่องราว เช่น สัญลักษณ์, ทฤษฎีการสื่อสารด้วยโมเดล SMCR และนโยบายสาธารณะ เพื่อให้มีการเข้าใจเหตุการณ์อย่างเป็นเหตุเป็นผล ส่วนที่สามคือชุดคำอธิบายเหตุการณ์/เรื่องราว โดยการนำทฤษฎีและแนวคิดมาช่วยอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ช่วยตอบคำถามสำคัญเกี่ยวกับสัญลักษณ์ในการ์ตูน, เจตนาของผู้วาด, และการให้คำอธิบายเกี่ยวกับสถานการณ์ของนโยบายสาธารณะ นำไปสู่การเข้าใจประเด็นที่นักวาดการ์ตูนสนใจในประเทศไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนวิจัย	วิธีดำเนินการวิจัย	ผลที่ได้รับ
ขั้นตอนที่ 1 เตรียมการวิจัย	ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature review) กำหนดขอบเขตการวิจัย (Research scope)	ทฤษฎี ประเด็นและ ขอบเขตการวิจัย
ขั้นตอนที่ 2 กำหนดกรอบการวิจัย	กำหนดกรอบ เชื่อมโยงระหว่างทฤษฎี ปรากฏการณ์ และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อตอบวัตถุประสงค์	ความสัมพันธ์ระหว่าง แนวคิด กับวัตถุประสงค์
ขั้นตอนที่ 3 คัดเลือกข้อมูล	คัดเลือกภาพการ์ตูนที่เป็นตัวแทนปรากฏการณ์ ตาม กรอบแนวคิดที่กำหนด	ตัวอย่างในการวิจัย
ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูล	ใช้แนวคิดสัญลักษณ์ (Semiotic) และศาสตร์การ ตีความ (Hermeneutic) วิเคราะห์ข้อมูล	ผลการวิเคราะห์ ตามวัตถุประสงค์
ขั้นตอนที่ 5 การสรุปผลวิจัย	สรุปผลเทียบกับทฤษฎีและแนวคิดในภาพรวม	ผลการวิจัย รายงานผลการวิจัย

ภาพที่ 4 ขั้นตอนการวิจัย

ที่มา: เรียบเรียงโดยผู้วิจัย



ขั้นตอนวิจัย มี 5 ขั้นตอนหลัก ประกอบด้วย

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมการวิจัย เป็นการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature Review) พร้อมกำหนดขอบเขตการวิจัย (Research Scope) เพื่อให้รายการทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งประเด็นและขอบเขตการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดกรอบการวิจัย เป็นการกำหนดกรอบ เชื่อมโยงระหว่างทฤษฎี ปรัชญาการณ และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย 3 วัตถุประสงค์ ซึ่งทำให้ได้แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ปรัชญาการณ ทฤษฎีและแนวคิด ซึ่งเชื่อมโยงมาสู่วัตถุประสงค์การวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 คัดเลือกข้อมูล โดยคัดเลือกภาพการ์ตูนที่เป็นตัวแทนปรัชญาการณ ตามกรอบแนวคิดที่กำหนด ในระหว่างช่วงปีที่กำหนดเป็นกรอบในการศึกษา โดยการพิจารณาการคัดเลือกภาพการ์ตูนล้อเลียน การคัดเลือกเว็บไซต์เผยแพร่การ์ตูนที่ใช้ในการศึกษา จำเป็นต้องมีมาตรวัดความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ การวัดความน่าเชื่อถือ (Trustworthiness) คือ มาตรวัดที่แสดงถึงระดับความเชื่อมั่นในการสื่อสารที่คาดว่าถูกต้องที่สุด Hocevar, Metzger & Flanagin (2017) และการพิจารณา ข้อมูลของผู้เขียน (Author Information) การตรวจสอบข้อมูลเกี่ยวกับนักเขียนการ์ตูน ข้อมูลประจำตัว และภูมิหลัง เพื่อให้สามารถเป็นตัวชี้วัดถึงความเชี่ยวชาญและความสนใจของนักเขียน (WordPress Team, 2022)

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้แนวคิด 3 กลุ่มหลัก คือ แนวคิดสัญวิทยา (Semiotic) และศาสตร์การตีความ (Hermeneutic) ผ่านการใช้แนวคิดรูปแบบการนำเสนอในการ์ตูน 25 รูปแบบ และการวิเคราะห์ตามแนวคิดนโยบายสาธารณะ 5 ด้าน คือ มิติด้านการเมือง มิติด้านการต่างประเทศ มิติด้านเศรษฐกิจและการลงทุน มิติด้านสังคม และมิติด้านสิ่งแวดล้อม การศึกษาและเทคโนโลยี รวมเข้ากับการแบ่งยุคสมัยทางการเมือง โดยใช้มุมมองในเรื่องวิธีการได้มาซึ่งนายกรัฐมนตรีของประเทศไทย แบ่งออกเป็น (1) ยุคเผด็จการรัฐสภา ในช่วงปี พ.ศ. 2544 – 2549 (2) ยุคที่มีความหลากหลายของวิธีการในการแต่งตั้งนายก ช่วงปี พ.ศ. 2550 - 2552 (3) ยุคการจัดตั้งรัฐบาลผสมและมีนายกหญิงคนแรก ช่วงปี พ.ศ. 2553 – 2557 และ (4) ยุครัฐบาลทหาร ช่วงปี พ.ศ. 2557 – 2563 เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจนโยบายสาธารณะในแต่ละช่วงเวลาที่ถูกล่ามถึงโดยนักเขียนการ์ตูนชาวต่างชาติ

ขั้นตอนที่ 5 การสรุปผลวิจัย สรุปผลเทียบกับกรอบทฤษฎีและแนวคิดในภาพรวม

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลของการวิเคราะห์ภาพการ์ตูนล้อเลียนตามยุคสมัยทางการเมืองและการแบ่งนโยบายสาธารณะ จากการศึกษาพบว่า

ภาพการ์ตูนล้อเลียนที่สะท้อนมิติของนโยบายสาธารณะของประเทศไทย และการตีความตามสัญวิทยา ในยุคเผด็จการรัฐสภา ในช่วงปี พ.ศ. 2544 – 2549



ภาพที่ 5 ชื่อภาพ Thaksin Thrown Out

เหตุการณ์

เป็นเหตุการณ์ที่อดีตนายกรัฐมนตรี ทักษิณ ชินวัตร เดินทางออกจากประเทศไทย ภายหลังเหตุการณ์รัฐประหาร ในวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2549

การตีความสัญลักษณ์: 7 รูปแบบ คือ

1. การล้อเลียนทางการเมือง (Caricatures Political Cartoon): บุคคลที่ถูกวาดภาพมีลักษณะเกินจริง ทั้งลักษณะศีรษะที่โตเกินจริงไม่สมส่วนกับร่างกาย และโครงหน้าเหลี่ยม เพื่อสร้างการนำเสนอที่เป็นที่รู้จักและสอดแทรกความตลกขบขัน ตามแบบฉบับของบุคคลสำคัญทางการเมืองในภาพล้อเลียน

2. สัญลักษณ์ (Symbolic Objects): สัญลักษณ์แผนที่ประเทศไทย งามช้าง และผู้ถูกไล่ออกเป็นสัญลักษณ์ของสถานการณ์ทางการเมือง ซึ่งอาจเป็นการถอดถอนหรือปฏิเสธให้ออกจากประเทศ

3. การอุปมาอุปไมยด้วยภาพ (Metaphorical Editorial Cartoon): ประเทศไทยในภาพนี้ถูกแสดงเป็นแผนที่ประเทศ ที่มีการกระทำลักษณะคล้ายกับว่า "เตะ" บุคคลในภาพออกจากนอกประเทศ ที่สามารถตีความได้ถึงการใช้การล้อเลียนทางการเมืองหรือการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองครั้งใหญ่

4. การกล่าวเกินจริง (Exaggerated Consequences): ลักษณะการกระทำของการถูกดีดออกนั้นถูกแสดงโดยงาช้างขนาดใหญ่ หรือภาพบุคคลที่หนีออกจากประเทศ

5. การเสียดสี (Satire): รูปวาดที่แสดงมีแนวโน้มที่จะเสียดสีเหตุการณ์ทางการเมืองหรือการตัดสินใจซึ่งอาจวิพากษ์วิจารณ์การไล่บุคคลสำคัญทางการเมืองออกจากประเทศ การใช้ล้อเลียนของบุคคลทางการเมืองหรือสถานการณ์ที่นำไปสู่เหตุการณ์นั้น

6. การใช้ชื่อกำกับ (Labelling): ป้าย "ประเทศไทย" บนแผนที่ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจบริบททางภูมิศาสตร์และการเมืองว่าหมายถึงบริบทของประเทศไทยในการ์ตูนได้ทันทีโดยไม่ต้องมีคำอธิบายเพิ่มเติม

7. การกลับบทบาท (Role Reversal) : รูปวาดแสดงถึงบุคคลดังกล่าวเคยอยู่ในตำแหน่งที่มีอำนาจทางการเมือง แต่ในปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลง อาจแสดงความเห็นเกี่ยวกับลักษณะการเปลี่ยนแปลงของอำนาจทางการเมือง

สะท้อนมิติของนโยบายสาธารณะ

ด้านหลัก: มิติด้านการเมือง จากการขับออกของบุคคลสำคัญทางการเมืองจากประเทศไทยสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง



ด้านรอง: มิติด้านการต่างประเทศและด้านสังคม: การเปลี่ยนแปลงกล่าวส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และมีผลต่อสังคมโดยรวม และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบสังคมจากนโยบายที่ไม่เป็นที่ยอมรับ ซึ่งอาจนำไปสู่การถอดถอนนโยบายและตัวบุคคลนั้น ๆ



ภาพที่ 6 ชื่อภาพ Bush at UNO

เหตุการณ์

การประชุมสหประชาชาติที่จัดขึ้นเมื่อปี 2006 ที่มีภารกิจเพื่อ การรักษาสันติภาพและความมั่นคง สิทธิมนุษยชนและการให้ความช่วยเหลือทางมนุษยธรรม และการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจ เป็นต้น โดยเป็นการประชุมร่วมกันระหว่างประเทศ

การตีความสัญลักษณ์: 8 รูปแบบ คือ

1. การล้อเลียนทางการเมือง (Caricatures Political Cartoon): ตัวละครที่แทนผู้นำทางการเมืองของประเทศ ซึ่งในขณะนั้นสถานการณ์ทางการเมืองของประเทศไทยและสหรัฐอเมริกายังคงค่อนข้างมีความตึงเครียดสหรัฐอเมริกาถูกวาดให้มีลักษณะคล้ายวัว ซึ่งอาจสื่อถึงความเชื่องช้า ความไม่พอใจ หรือการเป็นนักการเมืองที่ไม่มีประสิทธิภาพ ขณะที่ภาพตัวละครแทนผู้นำทางการเมืองของประเทศไทย ยังคงใส่สูทผูกไทด์เรียบร้อย แต่มีใบหน้าค่อนข้างเคร่งเครียด โดยจัดเป็นภาพล้อเลียน โดยมีใบหน้าที่เกินจริงเพื่อเน้นอารมณ์และบุคลิกทางการเมือง

2. การใช้ชื่อกำกับ (Labelling): ชื่อของประเทศ "THE UNITED STATES OF AMERICA" และ "THAILAND" ถูกใช้เป็นการกำกับเพื่อชี้แจงว่าตัวละครเหล่านี้แทนประเทศใด

3. การใช้กรอบคำพูดหรือกรอบความคิด (Dialogue Bubbles): การ์ตูนใช้กรอบบทสนทนาเพื่อแสดงการแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคลทั้งสอง ซึ่งบ่งบอกถึงความรู้สึกที่มีร่วมกันต่อสถานการณ์ความตึงเครียดทางการเมืองของทั้งสองประเทศ

4. การวางบริบทที่แตกต่างกัน (Contrast): การแสดงตัวละครที่ต่างกัน โดยผู้นำของชาวอเมริกันแสดงเป็นสัตว์ ในขณะที่ผู้นำของไทยแสดง ในฐานะมนุษย์ ซึ่งอาจสะท้อนถึงจุดยืนหรือบทบาททางการเมืองที่แตกต่างกันในเวทีระหว่างประเทศ

5. การเปรียบเทียบสัตว์ (Animal Analogies): โดยผู้นำของชาวอเมริกันแสดงเป็นสัตว์ (อาจเป็นกระทิง (bull) หรือวัว (cow) ซึ่งอาจเป็นสัญลักษณ์ของความตื้ออาน ที่สอดคล้องกับการเล่นคำว่า "Bullish" ที่หมายถึงการตื้ออาน

6. การใช้วัตถุสัญลักษณ์ (Symbolic Objects): ตัวละครนั่งอยู่หลังป้ายที่ระบุว่าเป็นตัวแทนของสหรัฐอเมริกาและไทย ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ว่ากำลังพูดคุยถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประเทศของตนในเวทีระหว่างประเทศ เช่น การประชุมร่วมกันในการประชุมสหประชาชาติ(UN)

7. การใช้ข้อความย่อย (Subtext): ข้อความ "ANOTHER WEEK LIKE THIS AT UNO - NEVER AGAIN!" และ "YOU'RE TELLING ME!" ทำหน้าที่เป็นข้อความย่อยที่บ่งบอกถึงความไม่พึงพอใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

8. การล้อเลียนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (International Relations): การวาดตัวละครเพื่อเป็นตัวแทนประเทศเป็นวิธีการเปรียบเทียบสถานการณ์ความตึงเครียดทางการเมืองที่เกิดขึ้นกับทั้งสองประเทศกับความรู้สึกหรือลักษณะนิสัยของผู้นำประเทศที่ต้องการสื่อ

สะท้อนมิติของนโยบายสาธารณะ

ด้านหลัก: มิติด้านการต่างประเทศ : การเข้าร่วมเป็นตัวแทนในการประชุมสหประชาชาติยังแสดงถึงความพยายามในการจัดการกับปัญหาที่คล้ายคลึงกันในเวทีระหว่างประเทศ และเป็นการเน้นย้ำความสำคัญของความสัมพันธ์และการเจรจาระหว่างประเทศ

ด้านรอง: มิติด้านการเมือง : การสะท้อนถึงความเครียดและภาระทางการเมืองที่แต่ละประเทศต้องเผชิญ ซึ่งบ่งชี้ถึงความท้าทายในบริบทของการเจรจาและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ



ภาพที่ 7 ชื่อภาพ Hush-Hush Meeting in Naypyidaw

เหตุการณ์

เป็นเหตุการณ์ที่ยืนยันความสัมพันธ์อันดีระหว่างนายทักษิณและสมเด็จฮุนเซ็นอย่างชัดเจนในช่วงที่นายทักษิณหลบหนีคดีที่ดินรัชดา สมเด็จฮุนเซ็นไม่เพียงแต่เปิดบ้านต้อนรับ แต่ในปี 2552 ยังได้แต่งตั้งนายทักษิณเป็นที่ปรึกษาส่วนตัวและที่ปรึกษาด้านเศรษฐกิจของรัฐบาลกัมพูชา พร้อมทั้งปฏิเสธตามคำขอหนังสือขอตัวส่งผู้ร้ายข้ามแดนของไทย

การตีความสัญลักษณ์: 5 รูปแบบ คือ

1. การใช้วัตถุสัญลักษณ์ (Symbolic Objects): เสื้อคลุมอาจเป็นสัญลักษณ์ของความลับหรือการสมรู้ร่วมคิด โดยมีกรอบความคิดบ่งบอกถึงหัวข้อที่กำลังพูดคุยกันโดยไม่ให้สาธารณชนมองเห็น

2. การล้อเลียนทางการเมือง (Caricatures Political Cartoon): ลักษณะที่เกินจริงและอาจน่ากลัวของตัวละครบ่งบอกถึงความไม่ซื่อสัตย์หรือความมั่งร่ำในการติดต่อลับของผู้นำทั้งสองประเทศ

3. การกล่าวเกินจริง (Exaggerated Consequences): ฟองสบู่ความคิดขนาดใหญ่และการแสดงเนื้อหาในนั้นเกินความจริงถึงความโกลาหลหรือความทะเยอทะยานของบุคคลเหล่านั้น



4. การประชดประชัน (Irony): มีการประชดในความจริงที่ว่าในขณะที่บสนทนานั้นถูกซ่อนไว้แต่การ์ตูนก็แสดงให้เห็นว่าสิ่งเหล่านี้ที่ซ่อนอยู่ภายในความคิดและจิตใจของพวกเขา แต่การแสดงกลับเป็นการแสดงออกที่ดูจริงจัง

5. การวิจารณ์ด้วยความเห็นของสาธารณชน (Social commentary): การ์ตูนวิพากษ์วิจารณ์การขาดความโปร่งใสในการเมืองหรือธุรกิจขนาดใหญ่ ซึ่งหมายความว่า การตัดสินใจที่ส่งผลกระทบต่อหลายคนมักกระทำโดยคนเพียงไม่กี่คนอย่างเป็นความลับ การ์ตูนสะท้อนให้เห็นถึงความไม่ไว้วางใจของสาธารณชนต่อการประชุมลับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกี่ยวข้องกับโครงการขนาดใหญ่หรือการเงิน

สะท้อนมิติของนโยบายสาธารณะ

ด้านหลัก: มิติด้านการเมืองและด้านเศรษฐกิจและการลงทุน นโยบายเศรษฐกิจและการลงทุนอาจได้รับอิทธิพลจากข้อตกลงหรือความร่วมมือลับ และอาจเกี่ยวข้องกับความโปร่งใสทางการเมือง

ด้านรอง: มิติด้านการต่างประเทศ ด้านสังคม และด้านสิ่งแวดล้อมฯ การประชุมลับสะท้อนถึงความสัมพันธ์ที่มากกว่าทางการทูต ทั้งยังอาจกระทบต่อนโยบายทางสังคมและการแสดงถึงสัญลักษณ์ที่กล่าวถึงนโยบายเกี่ยวกับการควบคุมพลังงาน



ภาพที่ 8 ชื่อภาพ Healing Power of Money

เหตุการณ์

เหตุการณ์กรณีมีสยิดกรือเซะเกิดขึ้นในวันที่ 28 เมษายน 2547 ณ มีสยิดกรือเซะ ในอำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี ประเทศไทย ซึ่งเป็นหนึ่งในเหตุการณ์รุนแรงที่สำคัญในช่วงการเพิ่มขึ้นของความไม่สงบในภาคใต้ของประเทศไทย ในวันนั้น กลุ่มผู้ก่อการร้ายได้จู่โจมและยึดครองมีสยิดกรือเซะ พร้อมด้วยอาวุธจำนวนมาก ต่อมา กองกำลังความมั่นคงของไทยได้เข้าปฏิบัติการเพื่อยุติการยึดครองด้วยการใช้กำลัง การปฏิบัติการนี้ส่งผลให้มีผู้เสียชีวิตจำนวนมากทั้งฝ่ายก่อการร้ายและฝ่ายกองกำลังความมั่นคง

การตีความสัญลักษณ์ : 8 รูปแบบ คือ

1. การเสียดสี (Satire): การ์ตูนใช้การเสียดสีเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางของรัฐบาลต่อการแก้ไขโศกนาฏกรรม โดยแสดงทัศนคติต่อการแลกเปลี่ยนความความสูญเสียด้วยเงินตรา
2. การประชดประชัน (Irony): วลี "ฉันชดใช้ให้คุณที่เสียลูกชายไป หยกร้องไห้ได้แล้ว" เป็นเรื่องที่น่าขันอย่างขมขื่น เพราะมันบอกเป็นนัยว่าเงินชดเชยสามารถทดแทนคนที่รักหรือจัดการกับผลกระทบทางอารมณ์ของการสูญเสียได้

3. การกล่าวเกินจริง (Exaggerated Consequences) : การร้องไห้เกินจริงและเงินจำนวนมากเน้นย้ำถึงความแตกต่างระหว่างความโศกเศร้าทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับการชดเชยที่เป็นสาระสำคัญของรัฐบาล

4. การใช้วัตถุสัญลักษณ์ (Symbolic Objects) : เงินมักถูกมองว่าเป็นวิธีการแก้ปัญหาแบบผิวเผินสำหรับปัญหาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และในที่นี้เงินแสดงถึงการตอบสนองที่ไม่เพียงพอต่อการสูญเสียส่วนตัวและชุมชนอย่างร้ายแรง

5. การล้อเลียนทางการเมือง (Caricatures Political Cartoon) : การ์ตูนใช้ภาพล้อเลียนเพื่อเน้นการรับรู้ ในการตอบสนองต่อการแก้ไขปัญหาของภาครัฐในการมอบเงินชดเชย หรือเงินเยียวยา ต่อความสูญเสียของประชาชน ทศนคติที่ไม่ใส่ใจของนายกรัฐมนตรีกับความเศร้าโศกอย่างสุดซึ้งของบุคคลที่สูญเสียลูกซึ่งบ่งบอกถึงการขาดความเห็นอกเห็นใจหรือความเข้าใจ

6. การวางบริบทที่แตกต่างกัน (Contrast) : ความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงระหว่างบุคคลที่โศกเศร้ากับนายกรัฐมนตรีที่สวมชุดสูทซึ่งดูไร้อารมณ์ เน้นให้เห็นถึงความขาดการเชื่อมต่อระหว่างรัฐบาลกับสภาวะทางอารมณ์ของประชาชน

7. ความเห็นทางสังคม: การ์ตูนเรื่องนี้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับรู้ของรัฐบาลที่ไม่เพียงพอต่อสถานการณ์ของชุมชนไทยมุสลิม โดยแนะนำว่าประเด็นต่างๆ ต้องการมากกว่าการแก้ปัญหาทางการเงิน

8. การวิจารณ์ด้วยความเห็นของสาธารณชน (Social commentary) : สะท้อนถึงการรับรู้ว่าการชดเชยของรัฐบาลมักถูกมองว่าเป็นวิธีการแก้ปัญหาแบบ band-aid ที่ไม่รับทราบถึงความลึกของความทุกข์ทรมานหรือแก้ไขปัญหาที่ซ่อนอยู่

สะท้อนมิติของนโยบายสาธารณะ

ด้านหลัก: มิติด้านการเมืองและมิติด้านสังคม เป็นการกล่าวถึงเหตุการณ์ความสูญเสียในกลุ่มชาวไทยมุสลิม และการกระทำของรัฐมนตรีที่ได้ใช้การเยียวยา โดยขาดมาตรการแก้ไข

ด้านรอง: มิติด้านเศรษฐกิจและการลงทุน การใช้มาตรการทางเศรษฐกิจโดยการเยียวยาด้วยเงินเพื่อการแก้ปัญหาขาดแคลนทางจิตใจ



ภาพที่ 9 ชื่อภาพ Tsunami one year later

เหตุการณ์

เหตุการณ์สึนามิในประเทศไทยเกิดขึ้นในวันที่ 26 ธันวาคม พ.ศ. 2547 (2004) ซึ่งเป็นผลมาจากแผ่นดินไหวใต้ทะเลอันดามันที่มีความรุนแรง 9.1-9.3 ริกเตอร์ ศูนย์กลางแผ่นดินไหวอยู่นอกชายฝั่งทางตะวันตกของเกาะสุมาตรา อินโดนีเซีย คลื่นสึนามิที่เกิดขึ้นจากแผ่นดินไหวดังกล่าวได้พุ่งเข้าหาชายฝั่งของหลายประเทศรวมถึงชายฝั่งของไทย โดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดภูเก็ต และพังงา ส่งผลให้มีผู้เสียชีวิตและบาดเจ็บจำนวนมาก รวมถึง



ความเสียหายอย่างหนักต่อทรัพย์สินและสิ่งแวดล้อม เหตุการณ์นี้ได้สร้างความตระหนักให้กับทั่วโลกเกี่ยวกับความสำคัญของระบบเตือนภัยสึนามิและการจัดการภายหลังภัยพิบัติ

การตีความสัญลักษณ์: 3 รูปแบบ คือ

1. การใช้วัตถุสัญลักษณ์ (Symbolic Objects) : เทียนแสดงถึงการไว้อาลัยและรำลึกถึงผู้ที่สูญเสียในภัยพิบัติ คลื่นสึนามิเป็นสัญลักษณ์ของภัยพิบัติทางธรรมชาติที่ไม่คาดคิดและเป็นอันตรายถึงชีวิต
2. การวางบริบทที่แตกต่างกัน (Contrast) : มีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงระหว่างความสงบสุขที่แนะนำโดยต้นปาล์มในพื้นที่ กับโศกนาฏกรรมที่แสดงโดยคลื่นลูกใหญ่และตัวการ์ตูนที่ไว้อาลัย
3. บริบททางวัฒนธรรม (Cultural Context) : รูปภาพอาจเฉพาะเจาะจงสำหรับภูมิภาคที่สึนามิเป็นอันตราย และการวิจารณ์ทางการเมืองอาจเกี่ยวข้องกับประเด็นด้านความปลอดภัย นโยบายสิ่งแวดล้อม หรือการตอบสนองต่อภัยพิบัติในท้องถิ่น

สะท้อนมิติของนโยบายสาธารณะ

ด้านหลัก: มิติด้านสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม เป็นการกล่าวถึงความสูญเสียที่เกิดขึ้นจากภัยพิบัติทางธรรมชาติ คือ การเกิดสึนามิ ที่ภาคใต้ของประเทศไทย

ด้านรอง: มิติด้านการเมือง และด้านเศรษฐกิจและการลงทุน จากเหตุดังกล่าวส่งผลให้เกิดความสูญเสียทางเศรษฐกิจสำคัญ และยังกระทบต่อการตอบสนองของรัฐบาลกับเหตุดังกล่าว

การ์ตูนที่สะท้อนมิติของนโยบายสาธารณะของประเทศไทย ในยุคเผด็จการรัฐสภา ช่วงปี พ.ศ. 2544 – 2549

ลำดับ	1	2	3	4	5
ภาพ					
ภาพที่	ภาพที่ 5 Thaksin Thrown Out	ภาพที่ 6 Bush at UNO	รูปที่ 7 Hush-Hush Meeting in Naypyidaw	ภาพที่ 8 Healing Power of Money	ภาพที่ 9 Tsunami one year later
มิติด้านการเมือง	✓	○	✓	✓	○
มิติด้านการ ต่างประเทศ	○	✓	○	○	-
มิติด้านเศรษฐกิจและ การลงทุน	-	-	✓	✓	○
มิติด้านสังคม	○	-	○	✓	✓

ลำดับ	1	2	3	4	5
มิติด้านสิ่งแวดล้อม การศึกษา และ เทคโนโลยี	-	-	○	○	✓
หมายเหตุ ✓ หมายถึง ประเด็นหลัก ○ หมายถึง ประเด็นรอง ที่มา : ประมวลโดยผู้วิจัย					

อภิปรายผล

การศึกษานี้ทำการวิเคราะห์การเคลื่อนย้ายถิ่นที่วาดโดยนักวาดการ์ตูนชาวต่างชาติเพื่อทำความเข้าใจถึงมุมมองและการตีความประเด็นความสนใจสถานการณ์การเมืองของไทยในช่วงเวลาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 ถึง พ.ศ. 2563 ผ่านกรอบทฤษฎีนโยบายสาธารณะของ Michael Hill การศึกษานี้ครอบคลุมด้านการเมือง, การต่างประเทศ, เศรษฐกิจและการลงทุน, สังคม, และสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี และการศึกษา โดยมีจุดประสงค์หลักในการสำรวจว่านักวาดการ์ตูนชาวต่างชาติได้พรรณนาถึงภูมิทัศน์ทางนโยบายสาธารณะที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

การวิจัยได้ระบุประเด็นความสนใจสำคัญของนักวาดการ์ตูนต่างชาติผ่านการเคลื่อนย้าย ซึ่งแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและนโยบายสาธารณะในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ระบุถึงวิธีที่นักวาดการ์ตูนชาวต่างชาติใช้ภาพล้อเลียนเพื่อทำความเข้าใจและตั้งคำถามต่อนโยบายสาธารณะและการเมืองของไทย ซึ่งครอบคลุมหลายด้านตั้งแต่การเมือง, การต่างประเทศ, เศรษฐกิจ, สังคม, สิ่งแวดล้อม, เทคโนโลยี และการศึกษา การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในแต่ละยุคได้ถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือสะท้อนสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

การเปลี่ยนแปลงในรูปแบบการปกครองและนโยบายที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลา นอกจากนี้ การศึกษายังเน้นการวิเคราะห์สัญลักษณ์และการใช้ภาษาภาพในการสื่อสารที่สะท้อนถึงนโยบายสาธารณะในประเทศไทย โดยใช้ทฤษฎีการสื่อสารและสัญวิทยา เพื่อทำความเข้าใจวิธีการที่นักวาดการ์ตูนชาวต่างชาติใช้ในการสื่อสาร

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนล้อเลียนสามารถเป็นสื่อกลางที่สะท้อนถึงอิทธิพลระหว่างการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองกับนโยบายสาธารณะ และทำให้เห็นถึงความสำคัญของการเข้าใจบริบททางการเมืองและนโยบายผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์ศิลปะจากวัฒนธรรมต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะ

- ศึกษาผลกระทบระยะยาวของการเคลื่อนย้ายต่อความสัมพันธ์ระหว่างประเทศและนโยบายต่างประเทศของประเทศไทย รวมถึงผลต่อความคิดเห็นของประชาชน
- การประเมินอิทธิพลของการเคลื่อนย้ายต่อการกำหนดนโยบายและวาทกรรมทางการเมืองในประเทศไทย และผลกระทบต่อกรริเริ่มการปฏิรูปนโยบาย



3. การใช้ทฤษฎีและโมเดลการสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจการสื่อสารผ่านการ์ตูนเป็นเครื่องมือในการ
วิจารณ์ทางการเมือง

4. การวิเคราะห์การรับชมผ่านการศึกษาเชิงคุณภาพเพื่อประเมินผลกระทบต่อกลุ่มประชากรที่แตกต่างกัน
5. ศึกษามิติทางจริยธรรมของการเสียดสีประเด็นทางการเมืองในบริบทข้ามวัฒนธรรม
6. ศึกษาการใช้สัญลักษณ์และภาพอุปมาในการ์ตูนการเมืองเพื่อวิเคราะห์อำนาจวาจาศิลป์
7. การพัฒนาหลักสูตรการศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะในวาทกรรมทางการเมือง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาต่อไปในสาขาสหวิทยาการ เพื่อเพิ่มความลึกและความกว้างของงานวิจัยนี้
และเพื่อให้ผลงานเกิดประโยชน์ต่อสาขาการสื่อสารทางการเมือง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และการศึกษา
สื่อต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส โพรดักส์.
- ฉัตรบริงกช ศรีวัฒนสาร. (2555). *รายงานวิจัยเรื่อง ภาพล้อและการ์ตูนการเมืองในสังคมไทย (พ.ศ. 2465-2475)*. กรุงเทพฯ: สถาบันพระปกเกล้า.
- นักรบ มุลมานัส. (2563). *Beyond Thai-ness*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพเราะ เรื่องศิริ. (2524). *ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล อธิพงษ์วิเศษพร. (2561). *140 ปี "การ์ตูน" เมืองไทย (ประวัติและตำนาน พ.ศ. 2417-2557)*. นนทบุรี: ศรีปัญญา.
- สุครัก จรรยาวัช. (2530). *การ์ตูนและการ์ตูนการเมือง*. กรุงเทพฯ: บ้านไม่รู้อย.
- Berlo, K. (1960). *The Process of Communication*. New York: Hoit, Rinehart and Winston.
- Forster, M. N. (2001). *Hermeneutics*. The University of Chicago. Retrieved May 2, 2023, from <http://philosophy.uchicago.edu/faculty/files/forster/HERM.pdf>
- Hocevar, I., Metzger, M., & Flanagin, A. J. (2017). *Communication and Technology, Health and Risk Communication, Mass Communication*. In Oxford Research Encyclopedia of Communication
- Wahooart. (2021). *Passions of Christ and Antichrist*. Retrieved May 12, 2023, from <https://en.wahooart.com/@/8CABRY-Lucas-Cranach-The-Elder-Passions-of-Christ-and-Antichrist>
- Witch, W. A., & Schuller, C. F. (1962). *Audiovisual Materials: Their nature and use*. Harper and Row.
- WordPress Team. (2022). *Consideration*. In *Author Information, WordPress Theme*. Retrieved May 12, 2023, from <https://developer.wordpress.org/themes/>