



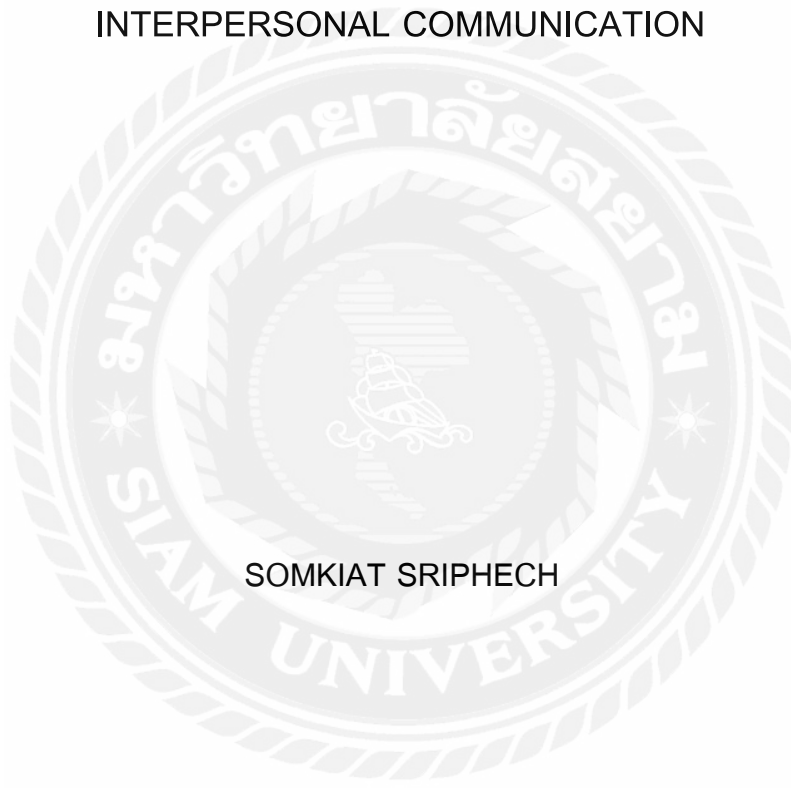
รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ยอดนิยมเพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิติศาสตร์  
มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยสยาม  
พ.ศ. 2559



CODES OF POPULAR LINE STICKERS FOR  
INTERPERSONAL COMMUNICATION



SOMKIAT SRIPHECH

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
Siam University  
Academic Year 2016



ใบรับรองวิทยานิพนธ์  
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม  
 นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต  
 ปริญญา

เรื่อง รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ยอดนิยมเพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล  
 Codes of popular LINE Stickers for Interpersonal Communication.

นามผู้วิจัย นายสมเกียรติ ศรีเพชร  
 Mr.Somkiat Sriphech

ได้พิจารณาเห็นชอบเมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ประธานกรรมการ.....  
 (รองศาสตราจารย์ สุธี พลพงษ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา.....  
 (รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ)

กรรมการ.....  
 (รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ)

กรรมการ.....  
 (อาจารย์บุษบา ศีร์รัตนกร)

ผู้อำนวยการหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต.....  
 (รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

(ก)

บทคัดย่อ

เรื่อง : รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ยอดนิยมเพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล

โดย : สมเกียรติ ศรีเพชร

ชื่อปริญญา : นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาประจำตัวนักศึกษา : ..... *วริศ วริศ* .....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกาเยะ)

...../...../.....

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงการใช้รหัสในการประกอบสร้างความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลจากสติ๊กเกอร์ไลน์ยอดนิยมจำนวน 5 ชุดควบคู่การสัมภาษณ์จากผู้สร้าง

ผลการศึกษาพบว่า ความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้ง 5 ชุดถูกสร้างขึ้นจากสื่อภาพที่นำเอาสัญลักษณ์และดัชนีมาประกอบเป็นตัวควาแควเตอร์การ์ตูนให้แสดงอารมณ์ ความรู้สึกผ่านสีหน้าและกิริยาท่าทาง ควบคู่กับสัญลักษณ์ในรูปแบบสื่อตัวเขียนประกอบสร้างเป็นข้อความแบบไม่เป็นทางการเพื่อใช้โต้ตอบแต่ละสถานการณ์ เนื้อหาหลักของสติ๊กเกอร์ไลน์เป็นการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่แตกต่างไปตามระดับของความสัมพันธ์ นอกจากนี้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมยังเข้ามามีอิทธิพลต่อการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ร่วมด้วย

ทั้งนี้ผลการศึกษายังพบอีกว่าเนื้อหาในสติ๊กเกอร์ไลน์สามารถทับซ้อนและแปรเปลี่ยนไปได้อย่างหลากหลายในเวลาเดียวกันซึ่งขึ้นอยู่กับการตีความของผู้ทำการสื่อสารรวมถึงบริบทที่ครอบงำการสื่อสารในขณะนั้น

Abstract

Title : CODES OF POPULAR LINE STICKERS FOR INTERPERSONAL  
COMMUNICATION

By : Somkiat Sriphech

Degree : Master of Arts

Thesis Advisor : .....  .....

(Associate Professor Dr.Sirichai Sirikaya)

...../...../.....

The objective of this study is to find the use of code in the construction of meaning of LINE Stickers which was used in interpersonal communication. The data were collected by qualitative method through analyzing the top five popular LINE Stickers series along with interviewing from the creators.

The study found that the meaning of all five line stickers series were constructed by visual media which applied iconic and index signs to constitute the cartoon characters for facial expressions and gestures, and symbolic signs in the form of text media to constitute the informal language for communicating in each situation. The main content of LINE stickers is maintaining and repairing personal relationships which are various depending on relations. Moreover, social and cultural contexts, also, had effects on LINE Stickers creation.

The study also found that the content of LINE Stickers overlap and alter in different ways relating to interpretation of communicators and contexts which predominated that communication.

(ค)

### กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีก็เพราะความเอาใจใส่ของท่าน รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริภายะ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยให้การชี้แนะแนวทางที่เอื้อประโยชน์รวมถึงการตรวจสอบและแก้ไข วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ครบถ้วน ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณท่านประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ สุทธิ พลพงษ์ พร้อมด้วย คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่านทั้งรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ และอาจารย์ บุษบา ธีรตนากร ที่ได้สละเวลามามีส่วนร่วมในการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณสำหรับผู้ให้ข้อมูลหลักทุก ๆ ท่านที่ปรากฏนามในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ที่ได้มอบ ข้อมูลอันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยและขอขอบคุณ พี่อ้น, พี่บัส และพี่แก๊ะ ที่เป็นทั้งรุ่นพี่ปริญญาโท เพื่อนร่วมงานและเป็นพี่ปรึกษาในหลาย ๆ เรื่อง

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ นายสุรพงษ์ ศรีเพชร บิดา และนางสมประสงค์ ศรีเพชร มารดา ที่ คอยให้ทั้งการสนับสนุนและกำลังใจอันดียิ่งรวมถึงเป็นแบบอย่างของความอดทนแก่ตัวผู้วิจัยใช้เป็น หลักยึดทั้งการเรียนและการทำงานสืบมา

สมเกียรติ ศรีเพชร

(๑)

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(ก)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(ข)
กิตติกรรมประกาศ.....	(ค)
สารบัญ.....	(๑)
สารบัญภาพ.....	(ฉ)
<b>บทที่ 1</b>	
บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำการวิจัย.....	3
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
ข้อสันนิษฐาน.....	4
นิยามศัพท์.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5

<b>บทที่ 2</b>	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
	แนวคิดเกี่ยวกับอีโมติคอน.....	6
	แนวคิดด้านสัญญาะ.....	7
	แนวคิดเรื่องความหมายโดยการกำกับ.....	10
	แนวคิดด้านรหัส.....	12
	แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน.....	14
	แนวคิดเกี่ยวกับรหัส मुखของการ์ตูน.....	18
	แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคล.....	20
	แบบจำลองการสื่อสารของ Jakobson.....	25
	แนวคิดเรื่องวัจนกรรม.....	27
<b>บทที่ 3</b>	ระเบียบวิธีวิจัย.....	28
	แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	28
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	28
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
	การนำเสนอข้อมูล.....	41
<b>บทที่ 4</b>	การวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างบุคคล.....	43
	การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอ.....	44
	การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะ.....	62
	การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหัวกลมตุ๊กตัก.....	82



	การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะ.....	99
	การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิว.....	121
<b>บทที่ 5</b>	<b>สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>151</b>
	สรุปและอภิปรายผลการวิจัย.....	151
	ข้อจำกัดในงานวิจัย.....	158
	ข้อเสนอแนะในงานวิจัย.....	158
<b>บรรณานุกรม.....</b>		<b>159</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย.....</b>		<b>162</b>



(๑)

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 แบบจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลของ Schramm แบบที่ 1.....	22
ภาพที่ 2.2 แบบจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลของ Schramm แบบที่ 2.....	22
ภาพที่ 2.3 แบบจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลของ Schramm แบบที่ 3.....	22
ภาพที่ 3.1 เหล่าคาแรคเตอร์ในสตีกเกอร์ไลน์ชุด หมีขอ (Bear Please).....	29
ภาพที่ 3.2 เหล่าคาแรคเตอร์ในสตีกเกอร์ไลน์ชุด นี้แฟนนะ (I'm your girlfriend).....	30
ภาพที่ 3.3 เหล่าคาแรคเตอร์ในสตีกเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะ (Her is Wife).....	31
ภาพที่ 3.4 เหล่าคาแรคเตอร์ในสตีกเกอร์ไลน์ชุดห้วงกลมดึกดึก (The Circle Dukdik).....	32
ภาพที่ 3.5 เหล่าคาแรคเตอร์ในสตีกเกอร์ไลน์ชุดนี่คือผัว (Here is Husband).....	33
ภาพที่ 4.1 การใช้รหัสของสตีกเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์.....	46
ภาพที่ 4.2 เหล่าสตีกเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์.....	47
ภาพที่ 4.3 การใช้รหัสของสตีกเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 1.....	50
ภาพที่ 4.4 การใช้รหัสของสตีกเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 2.....	52
ภาพที่ 4.5 การใช้รหัสของสตีกเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 3.....	54

ภาพที่ 4.6 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 4.....	55
ภาพที่ 4.7 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะยุคความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล.....	57
ภาพที่ 4.8 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะยุคความสัมพันธ์ภาพที่ 1.....	58
ภาพที่ 4.9 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะยุคความสัมพันธ์ภาพที่ 2.....	59
ภาพที่ 4.10 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะยุคความสัมพันธ์ภาพที่ 3.....	60
ภาพที่ 4.11 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์.....	64
ภาพที่ 4.12 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์.....	64
ภาพที่ 4.13 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์.....	66
ภาพที่ 4.14 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะสานต่อและถนอมรักษา ความสัมพันธ์ภาพที่ 1.....	68
ภาพที่ 4.15 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะสานต่อและถนอมรักษา ความสัมพันธ์ภาพที่ 2.....	70
ภาพที่ 4.16 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะสานต่อและถนอมรักษา ความสัมพันธ์ภาพที่ 3.....	72
ภาพที่ 4.17 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะสานต่อและถนอมรักษา ความสัมพันธ์ภาพที่ 4.....	73
ภาพที่ 4.18 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะสานต่อและถนอมรักษา ความสัมพันธ์ภาพที่ 5.....	77
ภาพที่ 4.19 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะยุคความสัมพันธ์ภาพที่ 1.....	79
ภาพที่ 4.20 ลักษณะใบหน้าทั้ง 3 แบบของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอ.....	82
ภาพที่ 4.21 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอ.....	84
ภาพที่ 4.22 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถนอมรักษา ความสัมพันธ์ภาพที่ 1.....	87
ภาพที่ 4.23 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงแฝงลักษณะของการข่มขู่.....	90
ภาพที่ 4.24 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ในที่แฝงการต่อว่าผ่านทางข้อความ.....	91

ภาพที่ 4.25 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แฝงการต่อว่าและใช้สัญลักษณ์เป็นส่วนประกอบสร้าง	94
ภาพที่ 4.26 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหัวกลมตุ๊กตักในระยะสานต่อและถนอมรักษา ความสัมพันธ์ภาพที่ 2	95
ภาพที่ 4.27 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาเยาะเย้ย เย้ยหยัน และเสียดสี	96
ภาพที่ 4.28 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์	101
ภาพที่ 4.29 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์	102
ภาพที่ 4.30 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 1	105
ภาพที่ 4.31 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 2	109
ภาพที่ 4.32 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 3	111
ภาพที่ 4.33 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 4	114
ภาพที่ 4.34 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 5	116
ภาพที่ 4.35 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 6	118
ภาพที่ 4.36 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือฝัวในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	121
ภาพที่ 4.37 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์นี้คือฝัวในระยะของการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล	123
ภาพที่ 4.38 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือฝัวในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 1	125
ภาพที่ 4.39 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือฝัวในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 2	128
ภาพที่ 4.40 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือฝัวในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 3	130

ภาพที่ 4.41 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 4	132
ภาพที่ 4.42 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 5	136
ภาพที่ 4.43 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 6	139
ภาพที่ 4.44 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลภาพที่ 7	140
ภาพที่ 4.45 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยะยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	143
ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มวัจนกรรมคำตรง	156
ภาพที่ 5.2 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มวัจนกรรมปฏิบัติ	156
ภาพที่ 5.3 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มผลวัจนกรรม	157



## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสื่อสารเป็นกิจกรรมทางสัญญะ (Signs) เป็นหนึ่งในวิธีการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางความเข้าใจระหว่างมนุษย์โดยนำเครื่องหมาย (Sign) ต่าง ๆ มาประกอบสร้างความหมาย และอาศัยการจัดการด้วยรหัส (Code) ยิ่งตัวสัญญะที่ประกอบกันแล้วมีความสลับซับซ้อนมากขึ้นเท่าใดก็จำเป็นต้องใช้รหัสเข้ามาช่วยในการจัดการมากขึ้นเท่านั้น ทั้งนี้การสื่อสารยังเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเข้ารหัส (Encode) และถอดรหัส (Decode) ของตัวสาร โดยผู้ทำการสื่อสารต้องใช้รหัสตัวเดียวกัน โดยรหัสนั้นมาจากข้อตกลงของผู้ใช้รหัสในสังคมนั้นและสามารถเรียนรู้ผ่านการปลูกฝัง บอกต่อ และถ่ายทอดไปตามกาลเวลา หรือระบบระเบียบทางประเพณีและหรือธรรมเนียมของการปฏิบัติ

ความน่าสนใจในสามประการจากการนำฐานทฤษฎีของ Barthes และ Eco มาใช้วิเคราะห์เนื้อหาอันได้แก่ 1. ความหมายที่ดีความจากตัวเนื้อหาไม่จำเป็นต้องเป็นอย่างเดียวกับความตั้งใจของผู้สร้างหรือผู้ส่งเสมอไป เพราะความหมายที่เราตีนั้นจะเป็นความหมายที่มาจากตัวเราที่เป็นผู้รับและตีความโดยแท้จริงที่เกิดจากเข้ารหัส (Encode) 2. การศึกษาในเรื่องเนื้อหายังมีได้ให้ความสนใจเพียงแค่นี้เบื้องต้นเท่านั้น แต่ยังคงให้ความสนใจต่อเนื้อหาโดยนัยที่ยังแอบแฝงอยู่ไม่ว่าผู้สร้างจะตั้งใจสร้างหรือส่งมาหรือไม่ตั้งใจอย่างไรก็ตาม และ 3. การศึกษาดังกล่าวมุ่งศึกษาทั้งด้านวัจนภาษาและอวัจนภาษาที่ถูกนำมาใช้สื่อความหมายด้วย

ความสัมพันธ์อย่างเป็นระบบและชัดเจนระหว่างตัวสัญญะและตัวรหัสนั้นต้องมีรหัสเพื่อเข้ามาเป็นตัวช่วยให้ตีความหมายของสัญญะที่มีมากกว่าหนึ่งตัวได้ เนื่องจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) เป็นสิ่งที่ตีได้ตลอดเวลา ไม่มีอะไรที่สถิตถาวรและมันสามารถไหลลื่นได้อย่างอิสระและรวดเร็ว ซึ่งจุดนี้เองผู้ที่ศึกษาต้องติดตามให้ทัน (ศิริชัย ศิริกายะ, 2540 : 5 อ้างใน ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์)

ลักษณะการสื่อสารที่แปรเปลี่ยนไปตามความสามารถของเทคโนโลยีอาจส่งผลให้รหัสที่ทำหน้าที่เป็นกติกานั้นเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย McLuhan เจ้าของแนวคิด "สื่อคือสาร" (Medium is the Message) จากสำนัก Toronto ที่มองเทคโนโลยีการสื่อสารในแง่ยกย่องชื่นชมเพราะมันเป็นตัวช่วยอย่างดีในการขยายประสบการณ์การสื่อสารของบุคคลให้กว้างออกไป McLuhan มองว่า

“สื่อ” ทุกชนิดคือตัวขยายประสบการณ์ของมนุษย์ โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic) ที่ช่วยขยายประสบการณ์ของมนุษย์ออกไปอย่างกว้างไกล มันทำให้มนุษย์สามารถรับรู้ข่าวสารที่ไหนเมื่อไหร่ก็ได้ เสมือนการก้าวข้ามข้อจำกัดของเวลาและสถานที่ได้ เมื่อมองแนวคิดดังกล่าวของ McLuhan ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีก็อำนวยความสะดวกดังกล่าวให้มนุษย์สามารถสื่อสารได้ทุกที่ทุกเวลา อนึ่ง เราสามารถเห็นได้จากการสื่อสารผ่านโปรแกรมสนทนาแบบทันที (Instant Message) มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต (Internet) ที่ทำหน้าที่เป็นทั้งสื่อ (Medium) และช่องทาง (Channel) อนุญาตและเอื้ออำนวยให้สามารถทำการสื่อสารระหว่างบุคคลได้ นอกจากนี้ การพัฒนาของเทคโนโลยีนั้นยังทำให้รูปแบบของการสื่อสารระหว่างบุคคลมีการเปลี่ยนแปลงไปจากแนวคิดที่ได้มีการอ้างอิงไว้ โดยเฉพาะประเด็นของการอยู่ต่อหน้ากันของผู้ทำการสื่อสาร จะเห็นได้ว่าบุคคลที่สนทนากันนั้นไม่จำเป็นต้องอยู่ต่อหน้าหรืออยู่ในแถบเวลาเดียวกันอีกต่อไป

ความสามารถของโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน (Smartphone) ที่รองรับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย (Cellular – Wifi) ส่งผลให้การสื่อสารผ่านทางระบบออนไลน์ได้รับความนิยมและกลายเป็นอีกหนึ่งช่องทางสำคัญของการสื่อสารยุคดิจิทัลไม่ว่าจะด้วยปัจจัยด้านความสะดวก ความรวดเร็ว และความประหยัด รวมถึงการข้ามพ้นอุปสรรคของเวลาหรือสถานที่ในการสื่อสาร อนึ่ง แม้ในปัจจุบันโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Smartphone) ได้พัฒนาไปมากกว่าการสื่อสารด้วยเสียง (Voice Call) แล้ว ยังสามารถสื่อสารแบบเห็นหน้า (VDO Call) ด้วยลักษณะการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบมีสื่อกลาง แต่การสื่อสารผ่านทางอักษร (Instant Message) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังคงเป็นที่นิยมของผู้ใช้สมาร์ทโฟน ด้วยความสะดวกและประหยัดหากเปรียบเทียบกับการส่งข้อความสั้น (SMS)

“ไลน์” (LINE) เป็นอีกหนึ่งแอปพลิเคชัน (Application) ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อรองรับการสื่อสารผ่านระบบออนไลน์ โดยมีลักษณะของการทำงานคล้ายกับบริการข้อความสั้นที่ใช้ได้ตอบระหว่างบุคคลเพียงแต่ค่าบริการไม่ได้ถูกคิดเป็นรายครั้งซึ่งส่งผลต่อการลดภาระค่าใช้จ่ายของผู้ส่ง จากข้อมูลของไลน์ประเทศไทย (LINE THAILAND) ได้ระบุว่าไทยเป็นตลาดใหญ่อันดับ 2 จากทั่วโลก รองจากญี่ปุ่นประเทศต้นกำเนิดของไลน์ ซึ่งในประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้มากกว่า 83% ของจำนวนประชากรทั้งหมด ดังนั้นหากจะศึกษาเรื่องช่องทางการสื่อสารในระบบออนไลน์ “ไลน์” ยังคงมีความสนใจสำหรับการศึกษาในเหตุผลของความนิยม

นอกจากนี้ ไลน์ยังมีความแตกต่างที่ส่งผลให้เกิดความโดดเด่นกว่าแอปพลิเคชันในลักษณะใกล้เคียงกันคือ “สติ๊กเกอร์” (Sticker) ซึ่งผู้วิจัยขอใช้คำว่า “สติ๊กเกอร์ไลน์” มีหน้าที่คล้ายอีโมติคอน (Emoticon) คือใช้แสดงอารมณ์ของผู้ส่งสารผ่านโปรแกรม Instant Message แต่สติ๊กเกอร์ไลน์มีขนาดใหญ่กว่าซึ่งส่งผลต่อรายละเอียดในตัวภาพที่มากกว่าหรือกล่าวโดยง่ายคือสติ๊กเกอร์

ไลน์เห็นทั้งใบหน้าแล้วลำตัวในขณะที่อิมิตคอนเห็นเพียงใบหน้าเท่านั้น ทั้งนี้สติกเกอร์ไลน์ไม่เพียงแสดงแต่อารมณ์ของผู้ส่งสารเท่านั้น แต่ยังสามารถแสดงเนื้อหาต่าง ๆ ได้เพราะจากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่าส่วนใหญ่สติกเกอร์ไลน์ปรากฏพร้อมกันทั้งภาพและข้อความซึ่งผู้ส่งสารสามารถใช้ทดแทนการพิมพ์ข้อความด้วยตนเอง ในบทความของ ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจี๊วงค์ ได้ระบุไว้ว่า สติกเกอร์ไลน์ทำให้การสื่อสารมีสีสันและมีชีวิตชีวามากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเน้นความชัดเจนของการสื่อสารด้วยข้อความธรรมดาที่คู่สื่อสารสามารถรับรู้อารมณ์ของคู่สนทนา ขณะที่บทความของ นิภา กุพงษ์ศักดิ์ ได้ระบุว่าสติกเกอร์ไลน์เป็นรูปภาพประกอบด้วยข้อความสั้นที่แสดงอิริยาบถต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายแทนคำพูดหรือกิริยาขณะนั้นโดยใช้เสริมให้คู่สนทนาเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก เช่น ภูมิใจ ร้องไห้ รัก ตกใจ อาย เป็นต้น จากประเด็นข้างต้นแสดงให้เห็นว่าปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารบนโลกออนไลน์ไม่สามารถแสดงสีหน้าและลักษณะท่าทางเพื่อแสดงออกทางความรู้สึกอย่างชัดเจน จึงสามารถอาศัยสติกเกอร์ไลน์ที่มีตัวสารเป็นภาพและข้อความเป็นตัวแทนถ่ายทอดเนื้อหาดังกล่าวออกไปในบริบท (Context) สถานการณ์ หรือสภาวะอารมณ์ของผู้ส่งสารที่แตกต่าง

ดังนั้น เมื่อมองสติกเกอร์ไลน์เป็นตัวสื่อที่บรรจุตัวสารควบคู่ไปด้วย ระบบสัญญาณ (Sign) จึงปรากฏขึ้นเพื่อสื่อความหมายต่าง ๆ ตามที่ผู้สร้าง (Creator) สติกเกอร์ไลน์ได้เข้ารหัสไว้ (Encode) และถูกนำไปเข้ารหัสซ้ำอีกทีหนึ่งจากผู้ส่งสาร ทั้งนี้ความหมายของสติกเกอร์ไลน์จะก่อตัวขึ้นก็ต้องใช้สัญญาณหลากหลายเข้ามาประกอบกัน และการประกอบสร้างนั้นจำเป็นต้องพึ่งพารหัส (Code) เพื่อเข้ามาจัดการกับสัญญาณอย่างเป็นระบบ แม้รูปลักษณะภายนอกผู้วิจัยจะพออนุมานได้ว่าสติกเกอร์ไลน์มีรหัสตัวสารเชิงเสมือนที่เป็นรูปภาพและมีรหัสตัวสารเชิงตรรกษณ์ที่เป็นข้อความที่ทำหน้าที่เป็นทั้งตัวกำกับตัวและตัวสาร แต่ด้วยรูปแบบสติกเกอร์ไลน์ที่หลากหลายที่ถูกออกแบบมาสนองตัวผู้ใช้งานอาจมีผลต่อการเลือกใช้อักษรในการประกอบสร้างร่วมด้วย

จากประเด็นดังกล่าวส่งผลให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาในเรื่องของรหัส (Code) ที่ใช้ในการประกอบสร้างความหมายของสติกเกอร์ไลน์ทั้งสื่อภาพและสื่ออักษรที่ถูกนำไปใช้ต่อการสื่อสารได้ตอบระหว่างบุคคลผ่านทางระบบออนไลน์

### ปัญหาคำถามการวิจัย

1. ผู้สร้างมีการใช้สัญญาณและรหัสในการประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์อย่างไร
2. รหัสของสติกเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นอย่างไร

### วัตถุประสงค์การวิจัย



1. เพื่อทราบถึงรูปแบบของการใช้สัญญาและรหัสที่ใช้ในการประกอบสร้างสตีกเกอร์ไลน์
2. เพื่อทราบถึงรูปแบบรหัสของสตีกเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาจากสตีกเกอร์ไลน์ในกลุ่ม Creator Market ที่ได้รับความนิยมในการดาวน์โหลด (Download) (แบบมีค่าใช้จ่าย) ในช่วงระหว่างเดือน กรกฎาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2558 และ 2559 เท่านั้น

ข้อตกลงเบื้องต้น

สตีกเกอร์ไลน์ถือเป็นอีกสื่อหนึ่งที่สามารถมีเฉพาะภาพ หรืออักษร หรือทั้งภาพและอักษร ประกอบกัน และเป็นสื่อที่ต้องพึ่งพิการทำงานบนอีกสื่อหนึ่ง (แอปพลิเคชันไลน์) ในการสร้างความหมายจากตัวของมันเอง

## ข้อสันนิษฐานในงานวิจัย

1. ผู้สร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ใช้รหัสในการประกอบสร้างที่ซับซ้อนโดยต้องสามารถก่อให้เกิดความหมายได้อย่างรวดเร็วและง่ายต่อการถอดรหัสหรือการตีความ เพราะสติ๊กเกอร์ไลน์จะถูกนำไปใช้ในการสื่อสารต่อในการสื่อสารระหว่างบุคคล
2. เพื่อให้ความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวมีความชัดเจนทั้งด้านอารมณ์และเนื้อหา ผู้สร้างจึงใช้ทั้งรหัสเชิงเสมือนและรหัสตรรกลักษณะมาประกอบสร้างโดยอยู่ภายใต้รหัสธรรมเนียมประเพณีของสังคม
3. แม้มีการใช้รหัสที่ผสมผสานเพื่อให้มีความหมายที่ชัดเจน แต่ความหมายในสติ๊กเกอร์ไลน์มีลักษณะไม่คงที่และสามารถแปรเปลี่ยนไปตามการตีความและบริบทของผู้ใช้

## นิยามศัพท์

### รหัส (Code)

หมายถึง การจัดการกับตัวสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายต่าง ๆ ที่มีมากกว่า 1 ตัวขึ้นไป เพื่อให้เกิดความหมาย โดยรหัสจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์, ประเพณี และหรือธรรมเนียมปฏิบัติ หรือสิ่งใด ๆ ก็ตามที่ทำให้เกิดความหมายเกิดขึ้นและเข้าใจในเครื่องหมายนั้น ๆ

### รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code)

หมายถึง รหัสที่ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) มีลักษณะคล้ายคลึงและสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง โดยความหมายจะเกิดขึ้นจากความเหมือนกันดังกล่าว

### รหัสตัวสารเชิงตรรกลักษณะ (Digital Message Code)

หมายถึง รหัสที่ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) แยกออกจากกันได้ชัดเจนและสามารถเข้าใจได้ง่ายและใช้ความเป็นเหตุเป็นผลในการประกอบสร้างความหมาย

### รหัสธรรมเนียมประเพณีทางสังคม

หมายถึง ข้อตกลงหรือการปฏิบัติในกิจกรรมใด ๆ ที่สืบทอดกันมาภายในสังคมนั้น ซึ่งผู้เข้าใจในรหัสนี้จำเป็นต้องเป็นผู้ที่อยู่ในสังคมนั้นด้วย

#### สติ๊กเกอร์ไลน์ (LINE Sticker)

หมายถึง ภาพตัวการ์ตูนต่าง ๆ ทั้งรูปแบบการ์ตูน ภาพเหมือน ภาพนิ่ง ที่ใช้สื่อสารเพื่อแสดงอารมณ์และความรู้สึกระหว่างการสนทนาทั้งแบบรายบุคคลและกลุ่มผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (LINE Application) โดยสามารถใช้ควบคู่กับตัวอักษรที่พิมพ์ผ่านแป้นอักขระ (Keyboard) มีความคล้ายคลึงกับอีโมติคอนแต่ขนาดใหญ่และแสดงรายละเอียดได้มากกว่า

#### การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)

หมายถึง กระบวนการสร้างและถ่ายทอดความหมาย ความเข้าใจ ระหว่างผู้ส่งและผู้รับ โดยทั้งสองฝ่ายต้องรับรู้สถานะของตนเองและคู่สนทนา

#### สัญลักษณ์ (Sign)

หมายถึง เครื่องหมายต่าง ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นและมีความหมายนอกเหนือจากตัวของมันเอง และต้องได้รับการจัดการโดยรหัสและตีความโดยมนุษย์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.) เพื่อนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ตัวสาร (Content) สำหรับการสื่อความหมายและอารมณ์ความรู้สึกด้วยสติ๊กเกอร์ไลน์
- 2.) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ “รหัส” (Code) ในการจัดการตัวสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นจนเกิดความหมายในการสื่อสารโดยเฉพาะรูปแบบการสื่อสารในยุคดิจิทัล
- 3.) ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นหนึ่งในส่วนช่วยสำหรับการศึกษาศาสตร์ทางด้านนิเทศอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับการใช้รหัสทั้งในประเด็นที่เกี่ยวข้องโดยตรงหรือทางอ้อม

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานศึกษาเรื่อง “การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างบุคคล” ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดและทฤษฎีเป็นตัวตั้งต้นเพื่ออาศัยกรอบแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล โดยได้นำแนวคิด ทฤษฎีรวมถึงงานวิจัยและเอกสารที่มีความเกี่ยวข้องมาใช้อ้างอิงและแสดงความสมเหตุสมผลของข้อสมมติฐานของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับอีโมติคอน (Emoticon)
  2. แนวคิดด้านสัญญาณ (Sign)
  3. แนวคิดเรื่องความหมายโดยการกำกับ (Anchorage)
  4. แนวคิดด้านรหัส (Code)
  5. แนวคิดเกี่ยวกับรหัสการ์ตูน
  6. แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)
  7. แบบจำลองการสื่อสารของจาคอบสัน (Jakobson's Model)
  8. แนวคิดเรื่องวัจนกรรม (Speech Acts)
- 1.) แนวคิดเกี่ยวกับอีโมติคอน (Emoticon)

สุรลักษณ์ วีระใจ (2550) ได้กล่าวถึงเรื่องเกี่ยวกับประวัติของอีโมติคอนไว้ว่า อีโมติคอนเกิดจากการใช้ลงสีหนังสือพิมพ์ของประเทศอังกฤษ ตัวอย่างเก่าแก่ที่สุดที่ใช้ตัวอักษรแทนหน้าคนที่ยิ้มหรือขมวดคิ้วในแนวตะแคง ปรากฏบนโฆษณาในหนังสือพิมพ์นิวยอร์กฮาร์บอลทรีบูน (New York Herald Tribune) ฉบับวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ. 2496 หน้า 20 คอลัมน์ 4 ถึง 6 เรื่องประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่องลิลี (Lili) สำหรับผู้ที่คิดค้นอีโมติคอน :- และ :- ( ถูกเสนอว่ามันสามารถใช้แสดงอารมณ์คือ สกอต ฟาห์ ลแมน (Scott Fahlman) ซึ่งเสนอในกระดานสนทนาของคณะวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัย คาร์เนกีเมลลอน เมื่อ 19 กันยายน พ.ศ. 2525 เวลา 11.44 น.

อีโมติคอน (Emoticon) เปรียบเสมือนภาพศิลปะอย่างหนึ่งในที่ที่ใช้แทนการสื่อสารแทนที่เป็นตัวหนังสือ (Text) สามารถแสดง กิริยาท่าทางหรืออารมณ์ความรู้สึก ที่มีความหมายทำให้เห็นภาพเป็นภาษาที่แสดงออกหรือสื่อด้วยร่างกาย (Body language) เห็นหน้ากันเวลาสื่อสาร ซึ่ง

สามารถเข้าใจง่ายโดยมีตัวหนังสือและภาพที่ใช้สื่อถึงความหมายที่ใกล้เคียงกัน มีคู่เทียบเคียงสามารถอุปมาอุปมัยได้เสมอซึ่งการก่อ กำเนิดขึ้นเป็นสื่อในยุคสมัยใหม่ อีโมติคอนเป็นเหมือนสื่อที่ส่งสารได้อย่างรวดเร็วและเข้าใจได้ทันทีบนอินเทอร์เน็ต อีโมติคอนถูกเปลี่ยนให้ปรากฏในรูปแบบภาพกราฟิกขนาดเล็ก เช่น smiley เป็นต้น (สุวีลักษณ์ วีระใจ, 2550)

นอกจากนี้ ปรารภนา อรัญญิก ได้มีการอ้างถึงผลการวิจัยของของ ศุภิสสา ทดลา (2542) ที่พบว่า ในการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ของผู้ทำการสื่อสารนั้นจะมีการใช้อักษรเพื่อแทนความรู้สึกต่าง ๆ ลงไปอาจจะด้วยวิธีการพิมพ์อักษรตัวทำย่นนั้นซ้ำ ๆ อาทิ เบื่อออออ เหนงมากกกกกก โอ้ยยยยยยย เป็นต้น

ในนาม “emoticon” ซึ่งคณะกรรมการบัญญัติศัพท์เทคโนโลยีสารสนเทศแห่งราชบัณฑิตยสถานได้นิยาม คำว่า emoticon ไว้ว่า emotion หมายถึงอารมณ์และ icon หมายถึงสัญลักษณ์ ดังนั้น emoticon จึง เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นมาเพื่อทดแทนการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก

David Crystal (2002) (ปรารภนา อรัญญิก, 2549 : 6) กล่าวว่าปฏิสัมพันธ์ในโลกออนไลน์นั้นไม่สามารถแสดงสีหน้าและลักษณะท่าทางเพื่อแสดงออกทางความคิดหรือความรู้สึก ดังนั้น emoticon จึงถูกนำมาใช้ในการสื่อสารและสามารถช่วยได้ในหลายเหตุผล เช่น

1. ช่วยในการเน้นลักษณะโทนเสียงในระหว่างที่ติดต่อสื่อสาร
2. ช่วยแสดงอารมณ์และความรู้สึก เช่น เมื่อผู้ส่งสารต้องการบ่นเกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้ จะใช้ emoticon เพื่อช่วยแสดงให้รู้ว่าโกรธหรือเศร้า ผู้รับสารก็สามารถรับรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกนั้น ๆ ได้
3. ช่วยสร้างและทำให้เห็นเด่นชัดในการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกทำให้การอ่านหรือรับรู้ข้อความนั้นสมบูรณ์ขึ้น

จากการอธิบายข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสติกเกอร์ไลน์นั้นมีต้นแบบที่พัฒนาต่อยอดมาจากอีโมติคอนที่เคยปรากฏอยู่ในโปรแกรมสนทนาออนไลน์และทำหน้าที่ในการสื่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ทำการสื่อสารในฐานะผู้ส่ง เมื่อเป็นเช่นนี้ผู้วิจัยมีความจำเป็นต้องนำแนวคิดของอีโมติคอนเพื่อเป็นหนึ่งในแนวทางของการศึกษาเชิงลึกในตัวสติกเกอร์ไลน์ที่ทำหน้าที่พื้นฐานแบบเดียวกันคือเป็นตัวแสดงอารมณ์ของผู้ส่งสาร

## 2.) แนวคิดด้านสัญญะ

สัญญะวิทยาเป็นการศึกษาที่ถือเอาตัวงาน (Text) ของสารเป็นหัวใจของหน่วยในการศึกษาวิเคราะห์ถึงกระบวนการที่ระบบความหมายในระบบใดระบบหนึ่ง หรือหลาย ๆ ระบบ สร้างความหมายโดยผ่านตัวงาน และยังเป็นศาสตร์ที่มุ่งจะแสดงและวิเคราะห์ถึงกระบวนการผลิตความหมายเหล่านั้นว่าไม่ได้มีที่มาจากสภาพความเป็นจริงทางภาวะวิสัย (Objectivity) อย่างที่ปรากฏ สัญญะจึงมีลักษณะเป็นนามธรรมสูง เพราะเป็นสิ่งที่ต้องอยู่บนพื้นฐานของการศึกษาความสัมพันธ์อย่างเป็นระบบของโครงสร้างที่มีความเป็นนามธรรม (ขวัญเรือน กิติวัฒน์ และอุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2532 : 9 - 1)

Ferdinand de Saussure ได้ให้คำอธิบายถึงสัญญะวิทยาว่าเป็นศาสตร์ที่ศึกษาถึงวิถีของสัญญะภายในสังคมที่สัญญะนั้นนั้นถือกำเนิดขึ้นมา เมื่อขยายความคำว่า “วิถี” ของสัญญะให้กว้างขวางออกไป ก็จะหมายความถึงการศึกษากำเนิด การเจริญ การแปรเปลี่ยนและการสูญสลายของสัญญะตัวหนึ่ง ๆ รวมทั้งวิเคราะห์กฎที่อยู่เบื้องหลังวิถีดังกล่าว ศาสตร์นี้จึงสอนให้รู้ว่าสัญญะประกอบขึ้นมาจากอะไรและกฎเกณฑ์ใดที่ควบคุมมันอย่างไร (Saussure, 1974) ตามแนวคิดของ Saussure สัญญะ (Sign) ประกอบขึ้นมาจากองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ “รูปสัญญะ” (Signifier) (ผู้วิจัยเรียกว่าตัวหมาย) ที่สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส และ “ความหมายสัญญะ” (Signified) (ผู้วิจัยเรียกว่าตัวหมายถึง) ที่เกิดขึ้นภายในใจของผู้รับสาร การรวมตัวกันระหว่างรูปสัญญะและความหมายสัญญะเป็นเรื่องของวัฒนธรรม (Cultural Convention) เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ

นอกจากการนิยามว่าสัญญะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสองปัจจัยแล้ว ประเด็นสำคัญอีกประการคือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงมีลักษณะสะเปะสะปะหรือตามอำเภอใจ (Arbitrary) ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ต้องยอมรับในเบื้องต้นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นถูกประกอบสร้างมาเพื่อใช้ในการสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก และความหมาย ซึ่งไม่สามารถระบุได้ว่าทั้งอารมณ์และความหมายของผู้ใช้จะคงที่เสมอไป ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องยึดถือการวิเคราะห์ภายใต้มุมมองทางสัญญะ (Sign) ที่สามารถไปได้หลายทิศทาง (Arbitrary) ตามแนวคิดของ Saussure

นอกเหนือจาก Saussure แล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าจำเป็นต้องกล่าวถึงนักสัญญะอีกท่านหนึ่งคือ Charles Sanders Peirce ที่มองแตกต่างไปในบางส่วนคือสัญญะเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจาก 3 ส่วน คือ

1. สื่อกลางหรือพาหนะที่เป็นตัวนำความคิดไปสู่จิตใจของผู้รับ เรียกว่า “representamen”
2. ความคิดที่แปลได้จากสัญญาณ เรียกว่า “Interpretant” หรือ ส่วนของความหมายนั่นเอง
3. วัตถุอ้างอิง (object หรือ referent) ที่ Representamen สื่อถึงในฐานะเป็นภาพตัวแทน ซึ่งอาจเป็นสิ่งของหรือสถานการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องสืบเนื่องมาจากการรับรู้ Representamen นั้น

เห็นว่า Representamen เทียบได้กับ “รูปสัญญาณ” (Signifier) และ Interpretant จะใกล้เคียงกับ “ความหมายสัญญาณ” (Signified) ของ Saussure แต่ไม่เหมือนเสียทีเดียวเพราะ interpretant จะรวมความหมายที่เกิดจากสัญญาณและเกิดจากตัวผู้สัมผัสสัญญาณนั้น ๆ ด้วย interpretant ไม่ใช่ตัวผู้ แปลสัญญาณแต่เป็น “ผล” ของการที่สัญญาณสัมผัสผู้ใช้ จึงรวมเอาประสบการณ์ของผู้ใช้ที่มีต่อ “ของจริง” (object) เอาไว้ในความหมายด้วย (สรณี วงศ์เป็ยัสัจ, 2544) กระบวนการสร้างความหมาย (signification) เป็นผลรวมจากการประสบการณ์ในโลกแห่งวัตถุและกระบวนการทางสมองที่ทำงานร่วมกัน องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน องค์ประกอบตัวหนึ่งสามารถเปลี่ยนไปอยู่สถานะขององค์ประกอบตัวอื่นได้อย่างอิสระโดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ (circumstances) สัญญาณหนึ่งแปรไปสู่อีกสัญญาณหนึ่ง และกระตุ้นให้เกิดสัญญาณอื่น ๆ ตามมากลายเป็นกระแสของเครื่องหมายและความหมายที่ไหลต่อเนื่องกันไปอย่างไม่จบสิ้น Peirce ยังได้จัดแบ่งสัญญาณออกเป็น 3 ประเภทตามความสัมพันธ์ของสัญญาณกับของจริงที่ถูกแทนที่ได้แก่

1) สัญญารูป (Icon) คือ สิ่งที่มีรูปร่างลักษณะเหมือนหรือคล้ายกับของจริงนั้น ๆ หรือสิ่งที่มันบ่งบอกและเป็นที่ยอมรับได้ง่าย ตัวอย่างเช่น ภาพถ่าย แผนที่ ภาพวาดภาพบนป้ายจราจรที่เป็นรูปจำลองของ รถยนต์หรือจักรยานยนต์ กระทั่งคำพูดบางคำที่เป็นการเล่นเสียงธรรมชาติ

2) ดัชนี (Index) คือ เครื่องหมายที่มีความเชื่อมโยงของจริงแบบเป็นเหตุเป็นผลกัน (causal connection) เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตัวอย่างเช่น ควันไฟเป็นเครื่องบ่งชี้ว่ามีไฟ รอยเท้าสัตว์บ่งชี้ถึงสัตว์

3) สัญญลักษณ์ (Symbol) คือ สิ่ง que แสดงถึงบางสิ่งบางอย่างที่บ่งชี้ความเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์กับของจริงที่มันอ้างอิงถึงนั้น ไม่ใช่ความเชื่อมโยงกันตามธรรมชาติแต่เป็นผลมาจากข้อตกลงของสังคม (social convention) และอาศัยการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น ภาษา เครื่องหมายจราจร และเครื่องหมายทางด้านคณิตศาสตร์

เช่นเดียวกับ Barthes นักสัญญะอีกท่านหนึ่งที่มองแตกต่างจากทั้งของ Saussure และ Peirce โดย Barthes เริ่มนำเอาการวิเคราะห์แบบสัญวิทยาไปใช้กับวัฒนธรรมศึกษาแนวคิดสำคัญของ Barthes ที่จะกล่าวถึงเกี่ยวข้องกับความหมายของสัญญะ โดยเขาเห็นว่าความหมายของสัญญะ นั้นมีอยู่ 2 ระดับ ได้แก่

1) Denotation เป็นระดับความหมายตรง ที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นภาวะวิสัย (objective) เป็นความหมายที่ผู้ใช้เข้าใจตามตัวอักษร เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปตามข้อตกลงที่กำหนดขึ้นมาจัดอยู่ในลักษณะของการอธิบายหรือพรรณนา (descriptive level)

2) Connotation เป็นระดับความหมายแฝง ที่เกิดขึ้นจากการตีความโดยอัตวิสัย (Subjective) ขึ้นอยู่กับตัวบุคคล จากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ประสบมาในชีวิตหรือบริบททางสังคมวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ในผลงานที่ชื่อว่า “มายาคติ” (Mythologies) บาร์ตส์ได้นำเราไปสู่ความคิดเรื่อง “มายาคติ” (Myth) ซึ่งในขั้นต้นนี้สามารถที่จะนิยามได้ว่าหมายถึงการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทาง วัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อน ให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ

จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นมีส่วนที่เกิดจากการประกอบสร้างด้วยสัญญะทั้งตัวหมาย (Signified) และตัวหมายถึง (Signifier) ที่ก่อให้เกิดความหมายที่สร้างความเข้าใจและความพึงพอใจในการนำไปใช้ โดยผู้วิจัยมองเห็นว่าทุกสรรพสิ่งที่ปรากฏในตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ไม่ว่าจะเป็นคาแรคเตอร์หลักที่เลียนแบบมนุษย์ก็ดีหรือสัตว์นานาาก็ดี ล้วนแล้วแต่มีอยู่จริงในโลกของความเป็นจริงที่นับได้ว่าเป็นเสมือนความจริงที่อยู่ภายนอก (External reality) ทั้งสิ้น เพื่อให้การวิเคราะห์เชิงสัญญะนั้นสามารถดำเนินการได้อย่างมีหลักยึดผู้วิจัยจึงอาศัยแนวคิดด้านสัญญะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ หากรูปสติ๊กเกอร์ไลน์จะให้ได้ทั้งความหมายตรงที่เห็นอย่างไรก็ดีตีความไปตามอย่างที่เห็น และความหมายแฝงอันต้องมีการฟังฟังจากตัววัฒนธรรมของสังคมเข้ามามีส่วนร่วม หรือการประกอบกันของสัญญะทั้ง 3 ประเภทของ Peirce ที่ต้องอาศัยประสบการณ์และข้อตกลงของสังคมเข้ามาจับเพื่อให้สติ๊กเกอร์ไลน์สามารถแสดงความหมายทางอารมณ์และความรู้สึกออกไป

แนวคิดเรื่องความหมายแฝง (Connotation)



ในแต่ละสังคมย่อมมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไปตามสภาพความเชื่อและความเป็นอยู่ เมื่อวัฒนธรรมเริ่มเข้ามามีอิทธิพลในตัวสัญลักษณ์ทำให้เกิดความหมายแฝงที่มาพร้อมกัน สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าคาแรคเตอร์การ์ตูนในสติกเกอร์ไลน์ไม่ใช้ความหมายแฝงที่เกิดจากวัฒนธรรมร่วมด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้อิงไปถึงเรื่องของแนวคิดด้านความหมายแฝงเพื่อใช้เป็นหลักในการวิเคราะห์ตามหัวข้อต่อไป

Roland Barthes ได้ให้แนวคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงว่าเป็นความหมายในชั้นที่สองเป็น กลุ่มของความหมายที่มาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน (Associative) และภาพลักษณ์ (Image) ที่เกิดในความคิดของแต่ละบุคคล จากการที่ถูกระตุ้นและแสดงออกโดยการใช้และการนำเอาสัญลักษณ์มาผสมกันเป็นแบบต่าง ๆ อธิบายถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรูสึกหรืออารมณ์ของผู้รับสารและค่านิยมในวัฒนธรรมของเขา ถือว่าเป็นการตีความโดยอัตวิสัย

การนำเอาความคิดที่อ้างอิงกับวัตถุกับจินตภาพแห่งความหมายสัมพันธ์กันนั้น ทำให้เกิดระบบสัญลักษณ์ที่มีความหมายหลายลักษณะ ได้แก่ ความหมายนัยเดียว ซึ่งทำให้เกิดความตีความที่ตรงไปตรงมา (Denotation) และความหมายหลายนัย (Connotation) ทำให้ความเห็นแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ (Sign) และรหัส (Code) ในอีกลักษณะหนึ่งคือ สัญลักษณ์จะมีความหมายได้ต้องตีความ (Hermeneutics) มีความหมายได้หลายแง่มุม ไม่ปรากฏเด่นชัด เป็นนัย ๆ ส่วนรหัส มีความหมายชัดเจนตามกฎหรือข้อบังคับในสังคม (Social Convention) (อ้างในมณฑิยร ศุภโรจน์)

### 3.) แนวคิดเรื่องความหมายโดยการกำกับ (Anchorage)

ในบทความของ Barthes ชื่อ Rhetoric of the Image (1977: 32-35) (อารีรัตน์ แพทย์นุเคราะห์, 2552 : 21) ได้กล่าวถึงความหมายของภาพว่าสัมพันธ์หรือขึ้นอยู่กับตัวบทที่เป็นวจนภาษา (Verbal text) เสมอ นอกจากนี้เขากล่าวว่าภาพทุกภาพล้วนมีศักยภาพที่จะสื่อความหมายได้หลายความหมาย (Polysemous) และความหมายเหล่านั้นก็เปิดกว้างให้ตีความ ดังนั้นในการกำกับความหมายของภาพจึงจำเป็นต้องใช้ภาษาเข้ามาช่วยโดย Barthes ได้จำแนกหน้าที่ของข้อความหรือถ้อยคำที่สัมพันธ์กับรูปภาพไว้สองลักษณะได้แก่ Anchorage และ Relay แต่สำหรับงานวิจัยนี้ได้ผู้วิจัยจะเน้นไปในส่วนของ Anchorage โดย Barthes ได้กล่าวเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวว่า

Anchorage ทำหน้าที่ในการกำกับหรือควบคุมความหมายโดยใช้ตัวบท (text) เป็นตัวชี้นำความหมาย ทำให้ผู้อ่านภาพมองข้ามความหมายบางอย่างและเลือกรับความหมายบางอย่าง อันเป็นการขจัดความหมายอื่นอย่างแนบเนียน การกำกับด้วยภาษาอักษรจะควบคุมผู้รับสารให้ค้นพบความหมายที่ได้รับการเตรียมไว้ล่วงหน้า ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าหน้าที่ในการกำกับความหมายจึงทำหน้าที่ในการเลือกสรรความหมายมาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยเป็นการอธิบายที่เจาะจงใช้กับสัญลักษณ์บางตัวเท่านั้น ภาษาเขียนให้อำนาจในการควบคุมภาพแก่คนสร้างภาพ การกำกับความหมายของภาพด้วยภาษาเขียนจึงเป็นการจำกัดศักยภาพในการสื่อความหมายของภาพให้เหลือเพียงส่วนของภาพที่ต้องการใช้

นอกจากนี้ Hapkemeyer ได้ให้ทัศนะว่าถ้อยคำกับภาพโดยธรรมชาติแล้วเป็นสิ่งที่มีความกำกวมในระดับหนึ่ง รูปแบบก่อให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์ความรู้สึกหรือการกระตุ้นความทรงจำรูปภาพโดยเฉพะอย่างยิ่งภาพถ่ายสามารถก่อให้เกิดความปรารถนาหรือแม้แต่ความกลัว อย่างไรก็ตามการรับรู้องค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เส้น รูปทรง สี แต่ละส่วนล้วนแล้วแต่องค์ประกอบที่เชื่อมโยงองค์ประกอบอื่น ๆ เข้าไว้ด้วยกันแต่อาจไม่ใช่ความหมายของการสื่อสาร ดังนั้นการลดความกำกวมในการสื่อความหมายของภาพจึงทำได้โดยใช้ลายลักษณ์อักษรทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์เชิงประสานเกื้อกูลกันระหว่างภาพและลายลักษณ์อักษร

ในการวิเคราะห์เนื้อหาจากสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นผู้วิจัยพบว่าข้อความ (อักษร) ที่ทำหน้าที่เป็นความหมายโดยการกำกับอยู่นั้นมีทั้งความหมายที่ตีความได้โดยตรงไปตรงมาและความหมายที่มีการซ่อนเร้นอยู่ทำให้ผู้วิจัยต้องลากโยงเรื่องของประเภทความหมายมาร่วมด้วย โดยในเรื่องประเภทของความหมายนั้น Roland Barthes (1967) (ปรารถนา อรรถาธิบาย 2549 , 28) ได้แบ่งประเภทของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญลักษณ์ทุกอย่างว่า มี 2 ความหมายด้วยกัน โดยสามารถกล่าวอย่างสรุปได้ดังนี้

ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) หรือที่นักวิชาการบางท่านระบุศัพท์เป็นไทยว่า “ความหมายตรง” เป็นตัวหมายถึง (signified) ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาเป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร และเป็นความหมายที่คนทั่วไปเข้าใจและยอมรับร่วมกัน ตัวอย่างที่เห็นชัดที่สุดคือความหมายที่ระบุในพจนานุกรม โดยทั่วไปความหมายตรง เป็นความหมายขั้นแรกที่อาจถือว่าเป็นสามัญที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน

ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) นักวิชาการบางท่านระบุคำศัพท์เป็นไทยว่า “ความหมายแฝง” เป็นตัวหมายถึงที่ประกอบสร้างอย่างตรงข้ามกับตัวหมายตรง ประสบการณ์ส่วนตัวหรืออารมณ์ความรู้สึกของคนแต่ละคนมีผลต่อการตีความทั้งสิ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ “ค่านิยมของแต่ละสังคม” Barthes เรียกความหมายแฝงนี้ว่า เป็นความหมายชั้นที่สอง (second order of signification)

จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยสังเกตในตัวสติ๊กเกอร์ไลน์พบว่า มีสติ๊กเกอร์ไลน์หลายตัวที่มากพร้อมกับตัวอักษรที่กำกับความหมายของตัวเอง เพื่อไม่ให้ผู้รับสารตีความมากหรือน้อยหรือผิดเพี้ยนไปตามความประสงค์ของผู้สร้างและผู้ส่งที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์ อีกทั้งยังช่วยในการสนับสนุนตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ให้มีความหมายอันชัดเจนขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องนำแนวคิดเรื่องของการกำกับความหมายมาร่วมใช้ในการวิเคราะห์ตัวบท (Text) ที่มาพร้อมกับคาแรคเตอร์ของสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อยืนยันแนวคิดดังกล่าวให้แข็งแรงยิ่งขึ้น และเน้นย้ำว่าตัวอักษรและภาพสามารถเกื้อหนุนความแข็งแรงของความหมายได้จริง

#### 4.) แนวคิดด้านรหัส

ความสัมพันธ์ที่มีลักษณะที่ไม่ตายตัวระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) จึงต้องมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของ ๒ สิ่งอย่างเป็นระบบเพื่อที่จะเข้าใจในความหมาย ซึ่งกล่าวคือ "รหัส" (Code) เพื่อมาใช้ตีความสัญลักษณ์ในการศึกษาเกี่ยวกับรหัสนี้ได้มีแนวคิดอันหลากหลายดังนี้

"รหัส" (Code) คือรูปแบบเชิงสัมพันธ์ (Association) สามารถถ่ายทอดและเรียนรู้ได้ มีลักษณะเฉพาะในแต่ละสังคม ในแต่ละวัฒนธรรม รหัสเป็นโครงสร้างที่ซ่อนเร้นในจิตใจเรา มีผลต่อการตีความตามสัญลักษณ์ที่เราพบในตัวเนื้อหา (Text) ตัวรหัสยังแสดงให้เห็นถึงวิธีการดำรงชีวิตของบุคคลผู้นั้น รหัสมีอยู่ด้วยกันหลายประเภท รหัสจะบอกให้เราทราบว่าเราจะต้องทำอะไรบ้างในสถานการณ์ต่าง ๆ ... เพราะฉะนั้นรหัสเน้นไปที่มิติทางสังคมของการสื่อสาร (มณฑิร ศุภโรจน์, วิทยานิพนธ์ 2541 อ้างจาก ศิริชัย ศิริกายะ, 2540 : 16)

John Fiske (1982 : 64, 19) กล่าวว่า "รหัส" (Code) คือกระบวนการที่ใช้ในการสร้างความหมายขึ้นมา ซึ่งระบบสัญลักษณ์หรือรหัสถูกสร้างขึ้นมาจากสมาชิกของคนในสังคมที่ใช้รหัสนั้น ดังนั้นการศึกษารหัสก็ย่อมหมายถึงการศึกษามุมมองต่าง ๆ ของสังคม เพราะรหัสคือระบบของ

การให้ความหมายร่วมการของสมาชิกในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกัน ซึ่งประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ และกฎเกณฑ์หรือระเบียบแบบแผนว่าด้วยการใช้ และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ให้สัมพันธ์กับการพัฒนาที่ซับซ้อนในวัฒนธรรมนั้นได้อย่างไร และบริบทใด

ในมุมมองของรหัสภาษา (Language Code) กล่าวถึงการรับรู้ความหมายโดยทั่วไปที่ทำให้ผู้คนสามารถสัมพันธ์กับบุคคลอื่นผ่านกระบวนการสื่อสารที่เข้าใจกันโดยอาศัยความหมายนั้น ๆ ดังนั้น ภาษาที่หลากหลายของมนุษย์ก็คือ “รหัส” นั้นเอง ที่เป็นเกณฑ์และกรอบในการสร้างสรรค์ความหมายในภาษาศาสตร์ซึ่งสามารถปรับจำนวนความแตกต่างของรหัสโดยขึ้นอยู่กับใครใช้มันและใช้มันอย่างไรที่จะทำให้การสื่อสารนั้นไม่ฟุ่มเฟือยและมีประสิทธิภาพจึงเป็นที่เข้าใจได้ว่า “ระบบของสัญลักษณ์ใด ๆ ที่รับรู้ร่วมกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารเพื่อใช้ในการแสดงและถ่ายทอดข้อมูลเรียกว่า “รหัส” (ประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์ 2550, 18-19)

John Fisk (1982) ได้อธิบายเกี่ยวกับรหัสซึ่งผู้วิจัยเห็นถึงความเกี่ยวเนื่องกับเรื่องที่ศึกษา โดยขอรับการแบ่งประเภทของ Fiske มานำเสนอดังต่อไปนี้



### 1. รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code)

เป็นรหัสที่ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) แยกออกจากกันได้ยาก มีลักษณะคล้ายคลึงและสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบต่อเนื่องกันไปและไม่สามารถบันทึกได้

### 2. รหัสตัวสารเชิงตรรกลักษณ์ (Digital Message Code)

รหัสที่ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) แยกออกจากกันได้ชัดเจน ความหมายระหว่างของสองสิ่งจะเกิดขึ้นก็ด้วยตรรกะของผู้ถอดรหัสที่นำมาจาก การเรียนรู้และความสมเหตุสมผล

### 3. รหัสนำเสนอ (Presentation Code) และ รหัสภาพแทน (Representation Code)

Representation Code เป็นรหัสที่ทำหน้าที่อ้างอิงถึงสิ่งที้นอกเหนือจากตัวของมันเองและชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสารกับสิ่งที่อ้างอิงถึง และยังสามารถทำหน้าที่ให้ข่าวสารข้อมูลความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ได้อยู่ เป็นนามธรรม และสร้างสรรค์ลดจนตัวบทที่ไม่ขึ้นต่อผู้ทำการสื่อสารและสถานการณ์

ส่วน Presentation Code เป็นรหัสที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

### 4. รหัสซับซ้อน (Elaborated Code) และ รหัสจำกัด (Restricted Code)

Elaborated Code คือรหัสที่มีโครงสร้างซับซ้อนมีลักษณะเป็นนามธรรมเหมาะที่จะใช้แทนและเน้นสัญลักษณ์ แสดงลักษณะความเป็นปัจเจกมากกว่าบทบาทสถานภาพในกลุ่ม เป็นรหัสที่ไม่ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ขึ้นอยู่กับรหัสภาษาที่คล้ายคลึงกันและการฝึก การเรียนรู้ การศึกษาแบบแผน

ส่วน Restricted Code คือรหัสที่มีลักษณะจำกัด อาทิความสัมพันธ์ทางสังคมแบบปิด มักใช้เป็นตัวดำเนินการ เป็นเครื่องชี้สถานภาพของผู้ใช้รหัสในกลุ่ม และขึ้นอยู่กับประสบการณ์

ความคิดเห็น ข้อสรุป ร่วมกัน ตลอดจนขึ้นอยู่กับลักษณะของวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นรหัสที่แสดง  
รูปธรรมใกล้เคียงกับ Presentation Code

#### 5. รหัสเชิงสุนทรียะ (Aesthetic Code)

เป็นรหัสเชิงที่กำหนดความหมายไว้หลวมๆ มีความหลากหลายในการตีความหมาย กระบวนการเข้ารหัสและถอดรหัสมีลักษณะเป็นอัตวิสัยที่ขึ้นกับอารมณ์และความรู้สึกของแต่ละคน

นอกจากนี้ Peter Hartley (1993) (ปรารภนา อรัญญิก 2549 , 26) กล่าวว่า “รหัส” คือ คำจำกัดความทั่วไปของระบบการรวบรวม และจัดการเกี่ยวกับสัญญาณ ภายใต้ความยินยอมเห็นชอบร่วมกัน หรือรหัสเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ ยอมรับร่วมกันเป็นปกติจากความหมายหนึ่งสู่อีกความหมายหนึ่ง และยังสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งตัวสาร (message) สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงจากสัญญาณรูปแบบหนึ่งไปสู่อื่นๆ ทั้งนี้ Peter Hartley ได้จัดกลุ่มของรหัสออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ Verbal Code และ Nonverbal Code โดยที่ Verbal Code ได้แก่รหัสทางภาษา (Language Code) ในขณะที่ Nonverbal Code เป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับถ้อยความหมายถึงรหัสทั้งหมดที่ใช้เป็นเครื่องหมายแสดงถึงสื่ออื่น ๆ นอกเหนือจากที่พูดไป อาทิ

1. การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression)
2. การจ้อง เพ่ง สบตา (Gaze)
3. ลักษณะของท่าทางการเคลื่อนไหว การวางท่าทางของร่างกาย (Bodily Posture)
4. การสัมผัสทางร่างกาย Bodily Contact) ที่อาจแตกต่างออกไปทางวัฒนธรรม
5. การกำหนดพื้นที่และทิศทางของสิ่งแวดล้อม (Orientation) เช่น ผู้ด้อยอาวุโสกว่าจะยืน  
ค้ำหัวผู้มากกว่าอาวุโสกว่าไม่ได้
6. พฤติกรรมเกี่ยวกับอาณาเขตและดินแดน (Territorial Behavior)
7. เสื้อผ้าและท่าทาง (Clothes and Appearance)  
เป็นสัญญาณที่ให้ความหมายถึงความแตกต่างอย่างชัดเจน เช่น การผูกไทด์ (Tie)  
แสดงถึงการทำงานในสำนักงาน ใส่เสื้อกราวด์สีขาว (Gown) แสดงถึงแพทย์ เป็นต้น
8. ลักษณะท่าทางการพูด (Nonverbal Aspects of Speech) เช่น น้ำหนักของเสียง  
สำเนียง การเน้น

เมื่อความหมายเกิดจากการนำสัญญาณที่มากกว่าหนึ่งตัวมาประกอบกันรหัสจึงจะเป็นตัวช่วยจัดระบบเรียบเกิดเป็นความหมาย สติกเกอร์ไลน์หนึ่งตัวที่มีการใช้สัญญาณอย่างหลากหลายจึงต้องอาศัยรหัสมาช่วยจัดการ จากกรอบแนวคิดเรื่องรหัสที่ได้อธิบายมานั้นผู้วิจัยมีความจำเป็นต้องนำมาเป็นแนวทางศึกษาการเข้ารหัส (Encode) ของตัวสติกเกอร์ไลน์จากตัวภาพที่อาศัยความหมายจากความเหมือนกันรวมถึงการใช้ข้อความประกอบภาพเพื่อกำกับความหมายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในฝั่งผู้สร้างและผู้ส่ง รวมถึงการถอดรหัส (Decode) ที่จะป็นหน้าที่ของผู้รับอีกด้วย

#### 5.) แนวคิดเกี่ยวกับรหัสการ์ตูน (Cartoon Code)

ในข้อเท็จจริงที่ปรากฏนั้นแสดงให้เห็นว่าสติกเกอร์ไลน์ถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบของการ์ตูน แม้จะไม่ได้แสดงเนื้อหาออกมาอย่างปะติดปะต่อเรื่องราวเหมือนกับการ์ตูนเล่มหรือการ์ตูนเรื่อง แต่สติกเกอร์ไลน์เองก็สามารถสื่อสารความหมายได้ทั้งด้านอารมณ์และความรู้สึกที่ผู้ใช้สามารถเข้ารหัสจากตัวมันเอง

ศักดา วิมลจันทร์ ได้กล่าวในหนังสือ “เข้าใจการ์ตูน” ได้โดยสรุปว่า ความคิดในแวบแรกของเรานั้นการ์ตูนเป็นภาพเขียนชนิดหนึ่งที่มีลักษณะของการล้อเลียนกับเรื่องราวตลก ๆ แต่หากมองอย่างจริงจังและนำเรื่องของการ์ตูนเข้ามาเกี่ยวข้องกับตัวก็พบว่าการ์ตูนนั้นมีมากมายหลายรูปแบบเฉกเช่นเดียวกันกับเนื้อหาของการ์ตูนที่มีหลายรูปแบบด้วยเช่นกัน สอดคล้องกับความหมายของคำว่า “การ์ตูน” ที่มีการบันทึกไว้ในพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ที่ให้ความหมายของการ์ตูนว่า “ภาพล้อ ภาพตลก หรือบางที่เขียนเป็นภาพบุคคล บางที่เขียนเป็นภาพเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจจะล้อเลียนให้รู้สึกขบขัน บางที่ก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องราว” (ศักดา วิมลจันทร์ “เข้าใจการ์ตูน” 2548 : 8-10)

ประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์ (วิทยานิพนธ์ 2450 : 28) ได้กล่าวถึงรหัสการ์ตูนโดยสรุปว่า รหัสของการ์ตูนนั้นซับซ้อนแต่ก็มีตรรกเหตุผลรองรับ ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการที่นักวาดการ์ตูนได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์เฉพาะขึ้นชุดหนึ่งในการทำให้เกิดโลกที่เหนือจริง (Make Believe World) ซึ่งเป็นโลกที่ทุกสิ่งเป็นจริงได้ตามแต่จะจินตนาการ เป็นโลกที่ยังรากลึกถึงการรับรู้ ความทรงจำในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์

Randall P. Harrison (1981) (ประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์, 2540 : 29) ได้ระบุความสามารถในการหักเหออกจากความเป็นจริง (Reality) ได้ 2 วิธีด้วยกันคือ

1. ความเรียบง่าย เน้นที่เส้นรอบนอก (Outline) ของรูปหรือวัตถุ
2. ความเกินจริง (Exaggerates) เส้นสายรอบนอก (Outline) สามารถบิดเบี่ยงจากความจริงที่แท้จริง

"บางครั้งการ์ตูนนิสต์ (ผู้สร้างสติ๊กเกอร์ไลน์) ได้สร้างตัวละครขึ้นเพื่อแสดงความบทบาทแทนบุคคลหนึ่งที่จะกล่าวถึงตามจินตนาการ ซึ่งอาจจะเขียนให้ตัวละครนั้น ๆ มีรูปแบบเกินความจริงเพื่อบรรลุถึงเป้าหมายของเนื้อหาที่ผู้วาดการ์ตูนจะเสนอออกมา ทำให้ผู้ดูเกิดจินตนาการและอารมณ์ขบขันหรือไม่ก็สะใจ..." (เกรียงรัตน์ เทพบุตร, มองการ์ตูนการเมือง)

นอกจากนี้ Randall P. Harrison ยังกล่าวถึงกลยุทธ์การสร้างตัวการ์ตูนที่สามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า ในการสร้างตัวการ์ตูนนั้นรูปทรง พื้นผิวเงา ล้วนแล้วแต่ใช้เส้นที่เรียบง่ายและใช้เส้นให้น้อยที่สุด องค์ประกอบทุกอย่างจะชัดเจน รูปจะแยกจากพื้นหลังอย่างชัดเจน รายละเอียดจะเวิ่นลงจนสามารถแยกออกเป็น 4 ส่วนได้ด้วยกันคือ

1. การแสดงอารมณ์ผ่านทางสีระชะและรูปร่างของการ์ตูน
2. การสร้างโลก 3 มิติ
3. สัญลักษณ์ใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของภาพ
4. รหัสของสี

จากข้อมูลในสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นผู้วิจัยได้สังเกตและมุ่งเน้นที่จะนำเรื่องของ การแสดงอารมณ์ผ่านทางสีระชะและรูปร่างของการ์ตูน และสัญลักษณ์ใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของภาพมาวิเคราะห์เนื่องจากสติ๊กเกอร์ไลน์ใช้สื่อความหมายพร้อมทั้งแสดงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้งานที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานั้น ๆ ไปพร้อมกัน ๆ ดังนั้นการแสดงใบหน้าจึงเป็นส่วนสำคัญในการนำเสนอความรู้สึกต่าง ๆ รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ให้ปรากฏขึ้น

การแสดงอารมณ์ผ่านทางสีระชะและรูปร่างของการ์ตูน



ในโลกการ์ตูน ใบหน้าของคนจะถูกลดทอนรายละเอียดขององค์ประกอบทางสีที่ซับซ้อนลง และเฉพาะส่วนที่สำคัญที่ต้องใช้ในการแสดงอารมณ์บนใบหน้าของมนุษย์ คือ ตา คิ้ว และปาก Spitz and Wolf (1946) เชื่อว่า การตอบสนองทางใบหน้าที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ นั้น เป็นมาตั้งแต่กำเนิด (Inner Reaction)

การแสดงทางสีหน้าของตัวการ์ตูนนั้นวิธีหนึ่งที่นักเขียนการ์ตูนจะวาดขึ้นมาได้ก็คือการอาศัยวิธีการเลียนแบบจากธรรมชาติของใบหน้าตนเองที่แสดงออกในอารมณ์ต่าง ๆ ผ่านกระจกเงา ดังตัวอย่างบางส่วนเช่น



โกรธ หัวคิ้วจะกดลงเข้าหากันและเข้าใกล้กับตาปลายริมฝีปากจะแฉับลง เมื่อโกรธมาก ๆ ใบหน้าจะมีสีแดงเรื่อ ๆ ปากที่แฉับลงเผยอขึ้นจนเห็นฟัน และสามารถปรากฏกับอาการทางร่างกาย เช่น การกำหมัด สำหรับการตูนอาจทำให้เกินจริงมากขึ้น เช่น การกำหมัดที่กำอยู่ เป็นการสะกดอารมณ์



เปื้อน่าย ตาปรี๊ด หรือหลับ และสามารถแสดงพร้อมท่าทางที่มียกขึ้นบังปากที่กำลังหา



ความอับอายหรือเงินอาย ยิ้มอาย ๆ มองเห็นฟัน หัวคิ้วขมวดขึ้น ตายิ้ม



เจ้าเล่ห์ มุมปากกดลงขณะยิ้ม หัวคิ้วกดลงคล้ายขณะกำลังโกรธ ตาเหลือบมองด้านบน ลักษณะนี้มักไม่ปรากฏในชีวิตจริง แต่พบเสมอในโลกของการ์ตูน

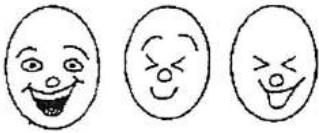


ความกลัว หัวคิ้วชิดกัน และยกขึ้น ตาเบิกกว้าง ผมหตั้ง ปากเปิดและโค้งลง



มึนงง

ตาปิดหรือหมุนควงเป็นวงกลม ปากหยักซิกแซก หัวคิ้วชิดกัน



อารมณ์ดี

ตาปิดคว่ำลง ปากยิ้มหรือหัวเราะ ศีรษะหงาย  
ไปด้านหลัง หัวคิ้วชี้ขึ้น อาจมีน้ำตา  
หยดหรือสองหยดเป็นอาการหัวเราะจนน้ำตา



เศร้า

ใบหน้าท่าทางกังวล อาจมีน้ำตา ถ้าเศร้านานจนถึงกับร้องไห้  
ศีรษะจะหงายไปด้านหลัง ตาปิด คว่ำลง ปากเปิดกว้าง และคว่ำ  
ลง และสามารถแสดงพร้อมท่าทางยกมือขึ้นกุมหน้าผาก



ทุกข์

การแสดงออกทางใบหน้าเป็นการผสมผสานกันระหว่างความ  
กังวลและความเศร้า



เจ็บปวดหรือบาดเจ็บ

มีดาวปรากฏในตำแหน่งปลายเส้น ที่วัดมาจากจุดที่  
เจ็บ อาจจะ มีกากบาทหรือพลาสติกไขว้กันปรากฏอยู่  
ด้วย อาจวาดตาของการ์ตูนด้วยกากบาทก็ได้

นอกจากการแสดงสีหน้าต่าง ๆ แล้ว ยังมีการใช้สัญลักษณ์ใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของภาพต่าง ๆ เข้าไปกับการสร้างคาแรคเตอร์ในสตีกเกอร์ไลน์ อีกด้วยเพื่อช่วยในการสื่อความหมายให้เกิดขึ้นจากผู้ส่งไปยังผู้รับ โดยโบโอะ นูมาตะ (1970) (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540) ได้ให้ตัวอย่างของการแสดงสัญลักษณ์ไว้ดังนี้

💧 หยดเหงื่อ	แทนความกังวลใจ ยุ่งยากใจ ร่างกายเหนียวล้า
❤️ หัวใจ	แทนความรัก มิตรภาพ
💡 หลอดไฟ	แทนประกายความคิด
🛌	แทนอาการกรน หรือหลับสนิท
💰 ถุงเงินหรือเครื่องหมายเงิน	แทนเงิน ความโลภ
📌 เครื่องหมายตกใจ	แทนการเน้นสัญลักษณ์อื่น ๆ ให้มีน้ำหนักมากขึ้น
{ สัญลักษณ์ที่แตกออก	แทนความสูญเสียจากความหมายเดิมของสัญลักษณ์นั้น เช่น หัวใจแตกออกแสดงถึงการอกหัก โน้ตเพลงแตกออกแสดงถึงการร้องเพลงผิดโน้ต หลอดไฟแตกออกแสดงถึงความคิดที่ดับหายไป ฯลฯ

รูปลักษณะที่ปรากฏของสตีกเกอร์ไลน์นั้นถูกนำเสนอด้วยรูปแบบของการ์ตูนทั้งสิ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องอาศัยแนวคิดรหัสของการ์ตูนที่มาร่วมศึกษา โดยเทียบการแสดงอารมณ์ของคาแรคเตอร์แต่ละตัวในชุดสตีกเกอร์ไลน์ที่ถือว่าเป็นส่วนที่ทำหน้าที่หลักของการสื่อสารผ่านทางตัวสตีกเกอร์ไลน์

แนวคิดเกี่ยวกับรหัสสมุขของการ์ตูน

แม้รูปลักษณะของสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นจะถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบของการ์ตูนที่อาศัยรหัสของการ์ตูนในการประกอบสร้าง แต่ด้วยลักษณะของการทำหน้าที่เน้นการสื่อความหมายจึงมิได้นำเสนอออกมาในรูปแบบของความซ้ำกันอย่างชัดเจน แต่ทั้งนี้เสน่ห์ของความเป็นการ์ตูนที่มีการแทรกกลวิธีในการสร้างความหมายซ้อนที่ซ้อนเร้นอยู่รวมถึงรูปลักษณะที่สามารถหักเหออกไปจากความจริงหรือน้อยกว่าจริงจนสามารถก่อให้เกิดมุขตลกได้

ในวิทยานิพนธ์ของประสพโชค (2540) ได้มีการกล่าวถึงแนวคิดของมุขตลกของ Polly Keener ไว้ดังนี้

Polly Keener (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์ : 2540, 47)

1. การเล่นสำนวน (Puns) เล่นตลกกับคำที่มีรูปเสียงคล้ายกันแต่ต่างความหมายกันต้องขึ้นกับประสบการณ์การรับรู้ความหมายของผู้ดู ภาพที่ดีจะช่วยให้การตีความหมายมากยิ่งขึ้น
2. ตลกเจ็บตัว (Slapstick / Pratsfalls) เล่นตลกกับพฤติกรรมแบบเดิม เป็นตลกเวทียุคแรก
3. การกล่าวเกินจริง (Hyperbole) อาจเป็นการบรรยายที่เกินจริงหรือภาพที่เกินจริงก็ได้
4. ความน้อยกว่าจริง (Understatement) ตรงกันข้ามกับการกล่าวเกินจริงโดยสามารถสร้างอารมณ์ขันเล็ก ๆ ให้แก่ผู้อ่าน
5. บุคลิกที่ผิดไปจากรูปแบบที่ควรเป็น (Character doing something unusual for his or her type) เช่นคนสูงวัยแต่เดินแบบวัยรุ่น
6. การยึดเอาตามตัวอักษร (Literalism) คนดูจะเกิดจินตนาการไปตามตัวอักษรแบบคำต่อคำและผิดไปจากความหมายที่ควรเป็น
7. การพูดหรือความเห็นที่น่าหัวเราะ (The absurd remark) เหตุผลของความน่าหัวเราะอันมาจากเรื่องที่ไม่เป็นความจริงอย่างชัดเจน เกี่ยวกับความคลาดเคลื่อนหรือการให้ความสำคัญกับสิ่งที่ไม่ควรได้รับ
8. คำถามหรือความเห็นที่โจ่งแจ้ง (The obvious question or comment) ซึ่งไม่มีใครคิดว่าจะได้ยินเพราะโจ่งแจ้งเกินไป
9. บุคลิกบางอย่างที่ไม่รู้ตัวซึ่งผู้อ่านสามารถสังเกตเห็น (Character unaware of something the reader can see)

10. การเล่นกับผลลัพธ์หรือนิสัยที่คาดเดาไว้ล่วงหน้า (Playing on condition reflexes and habits) เช่น เมียกล่าวคำว่าไม่ก่อนที่สามีจะเอ่ยปากขอเสียอีก
11. ความหมายซ้อน (Double entendre) คำหรือข้อความที่มี 2 ความหมาย โดยมาจะเป็นคำผวนซึ่งผู้อ่านหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะคิดถึงความหมายที่แฝงอยู่
12. ความไม่ลงรอย (Non sequitur) ข้อสรุปที่ดูเหมือนมีเหตุผลไม่ลงรอยกับความคิดเห็นที่มีอยู่ก่อน คล้ายกับการใช้คำผวนหรือเล่นสำนวนโวหาร
13. สิ่งที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์ (Anthropomorphism) ใส่พฤติกรรมของมนุษย์ลงไปใส่สิ่งที่มีใช้มนุษย์
14. มนุษย์ปลอมตัวเป็นสัตว์หรือสิ่งของ (Humans masquerading as animals or object) ตรงกันข้ามกับสิ่งที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์
15. ความไม่กลมกลืนหรือการไม่เข้ากับยุคสมัย (Incongruous juxtaposition or anachronisms) เช่น แก้วหูหลุยส์วางในห้อง Pop Art
16. การล้อเลียนและการเลียนแบบ (Parody and pastiche) เช่นการล้อเลียนภาพยนตร์โดยเลียนแบบงานที่มีชื่อเสียง
17. การเย้ยหยัน (Satire) การหัวเราะเยาะเย้ยในข้อผิดพลาด
- 18 การย้อนกลับ (Reversal) ความคิดพื้น ๆ ถูกมองให้แตกต่างออกไปจากมุมมองของสิ่งที่ไม่น่าสนใจ
19. ความกลัว (Fears) การขยายความกลัวให้มากเกินไปจนกลายเป็นจุดที่น่าหัวเราะ
20. สะท้อนภาพหรือตั้งคำถามในความเป็นผู้เชี่ยวชาญ (Echoing the expert or questioning the expert) การทำตัวเป็นผู้เชี่ยวชาญจากบุคคลที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญ
21. ผลผสมผสานการอุปมาอุปมัยและการใช้ถ้อยคำผิด ๆ (Mixed metaphor and malapropisms) เป็นการเล่นกับคำอีกแบบหนึ่ง โดยนำเอาการอุปมาอุปมัยมาผสมผสานให้ผิดไปจากความเดิมและไม่สมเหตุผล
22. การพูดกลับตัวอักษรโดยไม่ตั้งใจ (Spoonerisms)
23. ข้อความที่ขัดแย้งกับความรู้สึกรู้สึก (Paradox) คำกล่าวที่ขัดแย้งในตัวเอง อาจจะขัดแย้งกันโดยภาพหรือภาพกับคำบรรยาย
24. ความรู้จริงน้อยมาก (Little known facts)

25. ช่วงเวลาที่น่าอับอาย (Embarrassing moments) สามารถรับรู้ถึงความอับอายและพร้อมที่จะเข้าขั้นบุคคลอื่นที่กระทำน่าอับอาย

26. การจูงใจให้คิด (Suggestion) เป็นการสร้างจินตนาการนอกเหนือไปจากภาพหรือคำบรรยายของการ์ตูนที่ได้บอกไว้ สามารถสื่อไปถึงบางสิ่งบางอย่างโดยอาศัยพลังของการชักจูงให้คิดตามซึ่งผู้อ่านจะสร้างภาพตลกขึ้นในใจตน

27. ช่วงเวลาที่น่าสงสาร (Poor timing) แสดงออกโดยบุคคลที่น่าซ้ำ เช่นพนักงานขายที่ต้องแสดงกิริยาที่นอบน้อมทั้ง ๆ ที่กำลังถูกสุนัขของลูกคำกัด

ด้วยรูปแบบการนำเสนอด้วยรหัสการ์ตูน ความหักเหผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงสามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่ใช้เรื่องผิดแปลกหรือขัดกับความรู้สึกของผู้ใช้งานหรือผู้เห็นภาพการ์ตูนนั้น ซึ่งความผิดแปลกดังกล่าวจะสามารถกลายเป็นความตลกขบขันเกิด ผู้วิจัยจึงจะนำมาใช้เทียบกับเหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวเพื่อดูว่าผู้สร้างได้แทรกรหัสของมุขตลกเข้าไปในภาพหรือข้อความที่ปรากฏพร้อมกันในสติ๊กเกอร์ไลน์หรือไม่อย่างไร

## 6. แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคล ((Interpersonal Communication)

Dean Barnlund (นุจรินทร์ อัครเมฆโสภณ : 2552) กล่าวโดยสรุปว่า การสื่อสารระหว่างบุคคล คือ การสื่อสารที่มีความเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทางสังคมซึ่งมนุษย์ได้เผชิญหน้า มีปฏิสัมพันธ์ด้วยการแลกเปลี่ยนทางสัญญาณทางวจนภาษาและอวจนภาษาโดยมีการเน้นไปถึงประการทั้ง 5 คือ

1. ต้องมีคนอย่างน้อย 2 คนในสถานการณ์นั้น โดยทั้งสองฝ่ายต่างรับรู้ว่ามีบุคคลอื่นอยู่ด้วย
2. มีการพึงพาอาศัยในการสื่อสารระหว่างกัน
3. มีการแลกเปลี่ยนสาร
4. สารจะเข้ารหัสเป็นวจนภาษาหรืออวจนภาษา
5. ไม่มีรูปแบบที่แน่นอนในการสื่อสารระหว่างบุคคล รวมถึงลักษณะที่ไม่เป็นทางการและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตลอด

นอกจากนี้ยังได้อธิบายถึงหน้าที่ของการสื่อสารระหว่างบุคคลตามทฤษฎีของ Dance และ Larson ดังนี้

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลมีหน้าที่เชื่อมโยง (Linking Function) ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม มนุษย์สร้างและพัฒนาความผูกพันทางวัฒนธรรม สังคม และสภาวะจิตใจกับโลกภายนอกของตนเอง จากการสื่อสารมนุษย์จะเห็นความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่นทำให้มองเห็นด้วยว่าบุคคลอื่นมองเราอย่างไร วิธีการนี้ เพราะใช้กระบวนการสื่อสาร 2 แบบ

- 1.1 กระบวนการทำให้ผู้อื่นคล้อยตาม (Assimilation) เช่น เปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับบุคคลอื่นทันทีที่รู้ว่าผู้อื่นมีค่านิยมขัดกับตน
- 1.2 กระบวนการทำให้ผู้อื่นยอมรับ (Accommodation) เป็นการเปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับตนให้สอดคล้องกับความรู้สึที่ผู้อื่นมีต่อตนเอง

2. การสื่อสารระหว่างบุคคลมีหน้าที่ไตร่ตรอง คือการคิดในเชิงรวบยอด ใช้ความสามารถในการจำ การวางแผน และการคาดคะเน รวมทั้งประเมินคุณค่า ซึ่งการสื่อสารทำให้เราสามารถทำสิ่งเหล่านี้ได้ มนุษย์สามารถคิดได้ไม่มีขีดจำกัด โดยอาศัยภาษาและความหมาย มนุษย์นี้จินตนาการได้กว้างไกลไปกว่าสถานที่ที่ตนเองอยู่และเวลาที่ตนเองอยู่ ซึ่งทำให้มนุษย์สามารถสร้างภาพเกี่ยวกับคนอื่นได้เบาะนำไปสู่ความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น

3. หน้าที่ในการกำหนดกฎเกณฑ์ (Regulatory Function) มี 3 ลักษณะ ได้แก่

- 3.1 ให้ผู้อื่นกำหนดพฤติกรรมตนเอง
- 3.2 กำหนดพฤติกรรมของตนเอง
- 3.3 กำหนดพฤติกรรมผู้อื่น

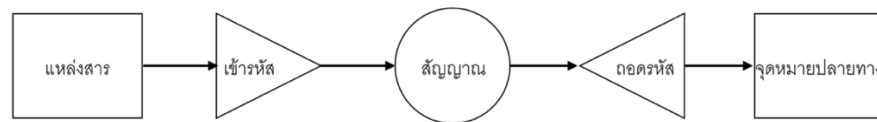
ทริแนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ (การสื่อสารระหว่างบุคคล ,2526) ได้ให้คำจำกัดความของการสื่อสารระหว่างบุคคลโดยสังเขปไว้ว่า หมายถึงการถ่ายทอดความรู้ ความคิดความรู้สึก และความต้องการของผู้ส่งไปยังผู้รับสารและเกิดปฏิกิริยาตอบสนอง โดยปกติแล้วจะเป็นการสื่อสารด้วยการพูด โดยการที่ผู้พูดและผู้ฟังปรากฏตัวต่อหน้ากัน และเป็นการสื่อสารแบบสองทาง ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้ร่วมในการสื่อสารมีจำนวนน้อย อาจจะมี 2-6 คน จำนวนสูงสุดเป็นเท่าใดขึ้นอยู่กับว่าการสื่อสารนั้นยังคงอยู่ในหลักเกณฑ์ของการสื่อสารระหว่างบุคคลทั้ง 3 ประการหรือไม่ โดยหลักเกณฑ์ทั้ง 3 ได้แก่

1. ทุกคนที่ร่วมในการสื่อสารจะต้องใกล้ชิดกัน

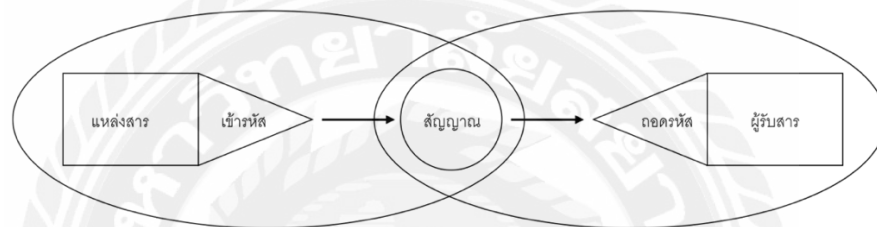
2. ทุกคนที่ร่วมในการสื่อสารมีบทบาทเป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับสาร

3. สารที่สื่อกันนั้นประกอบด้วยวัจนภาษาและอวัจนภาษา

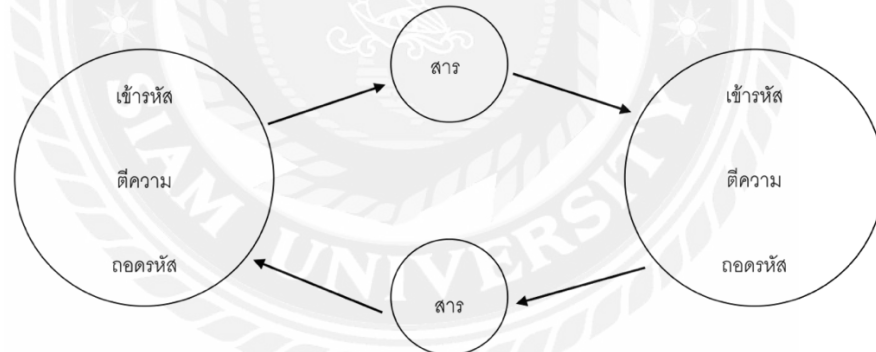
โดยการสื่อสารระหว่างบุคคลสามารถอธิบายด้วยแบบจำลอง (Model) ของ Schramm ทั้ง 3 แบบโดยปรากฏในภาพที่ 3.1 ดังนี้



ภาพที่ 2.1 แบบจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลของ Schramm แบบที่ 1



ภาพที่ 2.2 แบบจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลของ Schramm แบบที่ 2



ภาพที่ 2.3 แบบจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลของ Schramm แบบที่ 3

ทั้ง 3 ภาพอ้างอิงจาก Schramm, W. (1954; citin Severin, W.J. & Tankard, J.W., Jr. 2001). Communication theories: Origins, methods, and used in mass media. (5th ed.). USA: Addison Wesley Longman, Inc. p.59.

จากภาพแบบจำลองข้างต้นเป็นการอธิบายถึงบุคคลที่มีประสบการณ์ต่างกันพยายามที่จะสื่อสารกันพลจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน โดย



ภาพที่ 2.1 ได้อธิบายถึงขั้นตอนการสื่อสารซึ่งประกอบด้วย แหล่งสาร (Source) ส่งสาร ด้วยการเข้ารหัส (Encode) รหัสนั้นจะเป็นสัญญาณที่รอการถอดรหัส (Decode) จากจุดหมายปลายทาง

ภาพที่ 2.2 สัญญาณที่เกิดขึ้นจะเป็นการรวมเอาประสบการณ์ของทั้งสองฝ่ายเข้าด้วยกัน ซึ่งก็คือแหล่งข่าวที่มีประสบการณ์มาอย่างไรก็จะจำประสบการณ์จากทั้ง 2 ฝ่ายเข้าไว้ด้วยกัน

ภาพที่ 2.3 เป็นวงจรการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างแหล่งข่าวกับเป้าหมายซึ่งต่างฝ่ายต่างผ่านการเข้ารหัส ดีความ ถอดรหัส ส่งสาร และรับสาร ซึ่งจะวนเวียนส่งผลกลับไปกลับมาเรียกได้ว่าเป็นวงจรของการแบ่งปันข้อมูล

ในการสื่อสารระหว่างบุคคลนอกจากจะต้องใช้ถ้อยคำในการโต้ตอบแล้วยังต้องใช้สิ่งที่มีใช้ถ้อยคำอีกด้วย โดยถิรนั้นที่ได่มองว่าอวัจนภาษา (Non Verbal Communication) นั้นเป็นสิ่งที่สำคัญเพราะเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาทั้งอากัปกริยาและการแสดงออกทางสีหน้าซึ่งทั้งหมดคือการใช้สื่อสาร

อากัปกริยาท่าทางมีส่วนช่วยเสริมข้อมูลข่าวสารทำให้การส่งออกไปมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ทำให้ผู้พูดและผู้ฟังเข้าใจตรงกันมากยิ่งขึ้น

พลวัตของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

พรทิพย์ เย็นจะบก ได้กล่าวถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะมีการเปลี่ยนแปลง ความสัมพันธ์เกิดขึ้นโดยมีอยู่ 3 ขั้นตอนได้แก่

1. ขั้นการเริ่มสร้างความสัมพันธ์ ถือเป็นขั้นตอนแรกของการสร้างความสัมพันธ์เพื่อที่จะสร้างความคุ้นเคยก่อนนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งต่อไป ซึ่งก็จะเป็นการพูดคุยหรือสนทนาในเรื่องสัพเพเหระทั่ว ๆ ไป

2. ขั้นการรักษาความสัมพันธ์ให้ยืนยาว หลังจากที่เกิดความสัมพันธ์ขึ้นแรกก็จะก้าวเข้าสู่ขั้นของการรักษาความสัมพันธ์นั้นไว้ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนและสมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ทำให้ได้ยากและต้องใช้ความพยายาม และมักจะต้องสร้างความสมดุลระหว่างบุคคลให้เกิดขึ้น เพื่อให้

เข้าใจซึ่งกันและกัน และยังต้องใช้การเติมเต็มความคาดหวังซึ่งกันและกันทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกต่อกันและกัน ก็จะรู้สึกมีความคุ้มค่าที่ได้มีความสัมพันธ์กัน

3. ชั้นหยุดหรือเลิกความสัมพันธ์ที่มีต่อกัน ขั้นตอนนี้นับเป็นขั้นถดถอยหลังจากที่เกิดความสัมพันธ์ในขั้นสูงสุดแล้ว โดยจะเป็นการยุติความสัมพันธ์ แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะคือ การบอกหยุดความสัมพันธ์ โดยทางตรง (Directness) ซึ่งเป็นการให้เหตุผลโดยตรงและอาจทำให้เป็นการทำร้ายจิตใจอีกฝ่ายหนึ่งได้ อีกลักษณะหนึ่งคือการบอกหยุดความสัมพันธ์โดยทางอ้อม (Indirectness) เป็นการให้เหตุผลทางอ้อมเพื่อเลี่ยงการทำร้ายความรู้สึกของอีกฝ่ายหนึ่ง

นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงลักษณะการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งสามารถนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาครั้งนี้ โดยมีกรกล่าวถึงลักษณะลักษณะการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไว้ 3 ประการดังนี้

#### 1. การเริ่มสร้างความสัมพันธ์

ในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้น มีขั้นตอนที่เกี่ยวข้องอยู่หลายประการที่จะสามารถช่วยให้เกิดความสัมพันธ์ เช่น การมีทัศนคติที่ดีต่อตัวเองเข้าใจตัวเอง การใช้ภาษาที่ดีทั้งคำพูดและกิริยาการแสดงออก ความมั่นใจในการเริ่มต้นสนทนา การจดจำชื่อและให้ความสำคัญคู่สนทนา การเป็นผู้ฟังที่ดี การเปิดเผยตัวเองเพื่อให้ผู้อื่นรู้จักตัวตนของเรา

#### 2. การสานต่อความสัมพันธ์

หลังจากที่เกิดความสัมพันธ์ขึ้นแล้ว ควรจะต้องรักษาความสัมพันธ์นั้นไว้ ซึ่งก็มีหลายวิธีการที่ควรทำเช่น การสนใจเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน เห็นอกเห็นใจกัน การให้อภัยซึ่งกันและกัน ยอมรับข้อบกพร่องของอีกฝ่ายหนึ่ง เคารพสิทธิหน้าที่ และการให้ความรักความเอื้ออาทร ก็สามารถช่วยให้รักษาความสัมพันธ์ไว้ได้

#### 3. ลักษณะการสื่อสารเพื่อถนอมความสัมพันธ์ให้ยืนยาว

การถนอมความสัมพันธ์ให้ยืนยาวเป็นสิ่งที่ทำได้ไม่ยาก หากแต่ว่าควรต้องเข้าใจและเห็นความสำคัญเช่น รู้จักมีเวลาให้แก่กันและกัน มองกันในแง่ดี มีอารมณ์ขันบ้าง รักษาสัญญา และชมคนอื่นให้เป็นการไม่วิพากษ์วิจารณ์คนอื่น เข้าใจความเป็นจริงของชีวิต ก็เป็นหนทางที่ช่วยถนอมความสัมพันธ์ได้

จะสังเกตได้ว่าทั้งในด้านของพลวัตของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและลักษณะการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นมีความคล้ายคลึงกันในส่วนของการเริ่ม และสานต่อความสัมพันธ์ แต่มีความแตกต่างในส่วนท้ายที่ลักษณะการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะมุ่งเรื่องการถนอมความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นแล้วในระหว่างบุคคลด้วยตนเอง

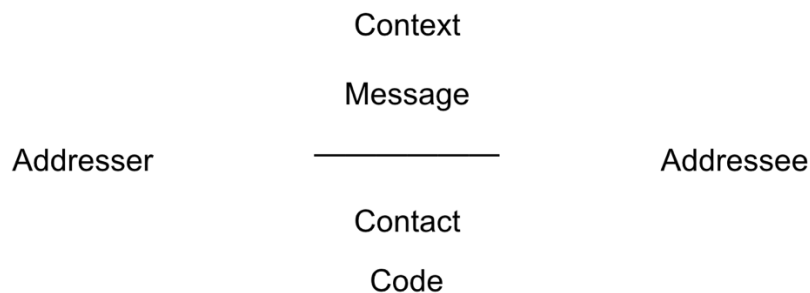
ตามประเด็นของการศึกษาที่คาบเกี่ยวกับเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นเหตุผลหลักที่ผู้วิจัยได้อ้างอิงกรอบแนวคิดเรื่องนี้ โดยจะนำมาศึกษาประเด็นของการสื่อสารที่สร้างความสัมพันธ์ของบุคคลด้วยตนเอง เพราะธรรมชาติของไลน์ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสนองต่อการสื่อสารที่ข้ามเรื่องเวลา สถานที่ และปัจจัยที่เคยเป็นปัญหาและอุปสรรคในการสื่อสารระหว่างบุคคล และจะนำมาช่วยในการจัดกลุ่มลักษณะของความสัมพันธ์กับการสื่อสารโดยผ่านทางสติ๊กเกอร์ไลน์อีกด้วย

#### 7.) แบบจำลองการสื่อสารของจาคอบสัน (Jakobson's Model)

Roman Jakobson (1896-1982) เป็นนักภาษาศาสตร์ชาวรัสเซียที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับโครงสร้างภายในของการสื่อสาร โดยกล่าวถึงองค์ประกอบทางการสื่อสารซึ่งสามารถจำแนกออกเป็น 6 มิติ คือ

1. ผู้ส่งสาร (Addresser)
2. ผู้รับสาร (Addressee)
3. บริบท (Context)
4. สาร (Message)
5. ช่องทางการสื่อสาร (Channel)
6. รหัส (Code)

โดยเข้ารูปแบบจำลองดังภาพนี้



ที่มา : John Fiske. (1990). Introduction to Communication Studies, New York P.35

ผู้ส่งสาร (Addresser) ส่งสาร (Message) ไปยังผู้รับสาร (Addressee) ซึ่งสารจะกล่าวถึงบางสิ่งบางอย่างมากกว่าเป็นแค่ตัวสารเองซึ่งเรียกว่า “บริบท” (Context) หมายถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการสื่อสารซึ่งเป็นองค์ประกอบที่เชื่อมโยงระหว่างผู้ส่งและผู้รับสารสามารถเป็นที่เข้าใจได้ของผู้รับสาร การติดต่อ (Contact) หมายถึงช่องทางการสื่อสาร (Channel) หรือวิธีการที่ผู้รับสารจะสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารนั้น ๆ ได้ และ รหัส (Code) หมายถึงภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ที่เข้าใจความหมายร่วมกันในสังคม ที่เรียกว่า “รหัสทางสังคม” (Social Code)

Jakobson ยังได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหน้าที่ของการสื่อสาร (Functions of Significance) โดยแบ่งออกเป็น 6 หน้าที่ดังนี้

1. หน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ (Emotive function) หมายถึง หน้าที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกทัศนคติของผู้ส่งสาร (Addresser) ซึ่งทำให้เกิดการสร้างสารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล และชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างข่าวสารกับผู้ส่งสารว่า ผู้ส่งสารมีความรู้สึกนึกคิดที่จะถ่ายทอดหรือเข้ารหัส (Encode) ลงในข่าวสารในลักษณะใด เช่น บทกวีเกี่ยวกับความรัก การแสดงออกทางอารมณ์จึงสำคัญ ขณะที่การรายงานข่าวการแสดงอารมณ์จะถูกควบคุม
2. หน้าที่ในการอ้างอิง (Referential function) หมายถึง หน้าที่ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวข่าวสารกับสิ่งที่อ้างอิงในบริบท (Context) ต่าง ๆ เช่น สีสัญญาณไฟจราจร สีแดง หมายถึง ต้องหยุดรถ ในขณะที่สีแดงของสวิตช์เครื่องใช้ไฟฟ้า หมายถึง เครื่องใช้นั้นกำลังทำงานอยู่
3. หน้าที่เชิงสุนทรียภาพ (Poetic function) เป็นหน้าที่เชิงสุนทรียะในสาร (Message) ชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างข่าวสารกับตัวของข่าวสารเอง คือ สามารถสื่อความหมายด้วยตัวมันเอง

4. หน้าที่ดำเนินการ (Phatic function) หมายถึง หน้าที่ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสาร (Addresser) กับผู้รับสาร (Addressee) ทำให้การสื่อสารเกิดขึ้น และชี้ให้เห็นขั้นตอนว่าเมื่อใดจะเริ่มการสื่อสาร หยุดการสื่อสาร หรือแสดงการยืนยันว่าตนเป็นพวกเดียวกัน ซึ่งเป็นหน้าที่ของภาษาในขั้นตอนของการติดต่อ (Contact) ทำให้เกิดการเชื่อมโยงทางกายภาพและทางจิตใจระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร
5. หน้าที่เสริมความหมาย (Metalinguistic function) หมายถึง หน้าที่ของรหัส (Code) ที่ใช้ในการสื่อความหมาย ชี้ให้เห็นลักษณะการเพิ่มความหมายให้แก่สัญลักษณ์เพื่อทำให้ผู้รับสาร (Addressee) เข้าใจสัญลักษณ์หรือข่าวสารนั้นง่ายขึ้น
6. หน้าที่กำกับควบคุม (Conative function) เป็นหน้าที่ที่กระตุ้นการกระทำของผู้รับสาร (Addressee) ชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างข่าวสารกับผู้รับสารว่า ผู้รับสารมีปฏิกิริยาต่อข่าวสารที่ได้รับอย่างไร

จากองค์ประกอบของทั้ง 6 หน้าที่สามารถเข้ารูปแบบจำลองดังภาพนี้



ที่มา : John Fiske. (1990). Introduction to Communication Studies, New York P.35

จากแบบจำลองการสื่อสาร Jakobson ที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงความสอดคล้องที่สามารถช่วยในการอธิบายการใช้สติกเกอร์ไลน์เพื่อสื่อสารทั้งด้านเนื้อหาและอารมณ์ต่าง ๆ ของผู้ส่งสาร จึงมีความประสงค์นำเข้ามาใช้ในการศึกษาครั้งนี้

#### 8.) แนวคิดด้านวัจนกรรม (Speech Act)

อรวรรณ ปิลาณีโอวาท (2546) ได้กล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีวัจนกรรมว่าเป็นการจัดกลุ่มของความตั้งใจในการสื่อสารอย่างเป็นระบบ และศึกษาว่าความตั้งใจในการสื่อสารเหล่านั้นถูกใส่รหัส

อย่างไรในบริบทต่าง ๆ กัน นักปรัชญาทางการสื่อสารที่ศึกษาทางด้านนี้มี 2 คน คือ John L. Austin (1962) และ John R. Searle (1969) ซึ่งทั้งสองตั้งสมมติฐานว่า การเปล่งข้อความทางภาษาสามารถก่อให้เกิดกิจกรรมทางการสื่อสาร เช่น การถามคำถาม การออกคำสั่ง การขอขมา การขอขอบคุณ ฯลฯ

เราไม่ได้ใช้ภาษาเพียงเพื่อต้องการนำเสนอข้อเท็จจริงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเท่านั้น แต่ต้องการการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งตามมาด้วย การตีความหมายของภาษาจึงควรคำนึงถึงเจตนาของผู้พูดด้วยว่าบ่งบอกถึงการกระทำ (performative) อย่างไร ซึ่งในแต่ละข้อความจะมีการกระทำ 3 ชนิด (Austin, 1962 อ้างใน นุชนารถ เพ็งสุริยา, 2549, น. 8) คือ

1. วัจนกรรมตามคำตรง (Locutionary act) คือ สิ่งที่ผู้พูดพูดขึ้นมา ประกอบด้วย ภาคประธานและภาคแสดง เป็นการกล่าวถ้อยเพื่อสื่อความตามรูปภาษา ผู้พูดต้องการให้ข้อมูลรายละเอียด และบอกเล่าข้อเท็จจริง

2. วัจนกรรมปฏิบัติ (Illocutionary act) คือ สิ่งที่ข้อความบอกการกระทำของคนพูด ขึ้นอยู่กับความตั้งใจของคนพูด และผู้ฟังสามารถหาความหมายได้จากบริบทต่าง ๆ ที่น่าจะเป็นไปได้ว่า ผู้พูดต้องการสิ่งใด เช่น บ่งบอก ถาม สั่ง สัญญา ฯลฯ วัจนกรรมชนิดนี้คือ สิ่งที่คนพูดกระทำ ในการพูดข้อความนั้น เช่น ครูพูดว่า เปิดหนังสือหน้า 20 สิ่งที่ผู้พูดกระทำคือ สั่ง (Directive)

3. ผลวัจนกรรม (Perlocutionary act) คือ การแสดงผลของถ้อยคำที่กล่าวออกมา โดยผู้พูดคาดหวังว่าผู้ฟังเข้าใจถึงเจตนาของผู้พูด แล้วกระทำบางอย่างตามเจตนาของผู้พูด เช่น เมื่อผู้พูดกล่าวประโยค “เปิดหนังสือหน้า 20” ผู้พูดคาดหวังว่า ผู้ฟังจะต้องหยิบหนังสือและเปิดไปที่หน้า 20 หากผู้ฟังเปิดหนังสือตามที่ผู้พูดบอกนั้นแสดงว่าถ้อยคำที่ใช้มีพลังผลวัจนกรรม (perlocutionary force)

ตามกรอบแนวคิดเรื่องวัจนกรรมที่อ้างมานั้นผู้วิจัยจะนำมาช่วยในการศึกษาความต้องการหรือเจตนาที่แฝงหรือแอบแฝงในตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ ซึ่งการส่งแต่ละครั้งนั้นสติ๊กเกอร์ไลน์ทำหน้าที่ให้เพียงข้อมูล ข้อเท็จจริง หรือให้บางสิ่งบางอย่างแอบแฝงเข้าไปด้วย หรือคาดหวังอะไรจากผู้รับกลับมาซึ่งผู้ใช้งานทั้งฝั่งผู้ส่งหรือผู้รับอาจจะรู้หรือไม่รู้ก็เป็นได้

จากแนวคิดและทฤษฎีที่อ้างมานั้น ผู้วิจัยเห็นถึงความเกี่ยวข้องของตามข้อสมมติฐานในการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ให้เหสามารถสื่อความหมายได้ทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึกที่ผ่านรูปลักษณะของตัวคาแรคเตอร์การ์ตูนที่แสดงสีหน้า ท่าทาง และเนื้อหาสาระด้วยข้อความอันเกิดจากเหล่าสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่าง ๆ มาร้อยเรียงกันผ่านการจัดการด้วยรหัสทั้งเชิงเสมือนและ

เชิงตรรกศาสตร์รวมถึงรหัสทางสังคม ธรรมเนียมและหรือประเพณีที่ให้ความหมายมีความกระชับ ชัดเจนสำหรับนำไปใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล และเพื่อแสดงให้เห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัว สามารถผันแปรความหมายไปตามบริบท



ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง "การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างบุคคล" เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ผู้วิจัยมีฝังตัวกับเรื่องที่กำลังศึกษาพร้อมใช้การพรรณนาในการอภิปรายข้อมูลและผลการวิเคราะห์ที่ได้ สำหรับหัวข้อดังกล่าวนับได้ว่าเป็นความใกล้ชิดกับผู้วิจัยในระดับหนึ่ง เนื่องจากตัวผู้วิจัยเองก็เป็นหนึ่งในผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์และใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างคู่สนทนาเช่นกัน จึงสามารถอาศัยการสังเกตลักษณะการใช้ของตนเองและบุคคลรอบข้างจึงเห็นควรใช้โอกาสดังกล่าวในการแสวงหาข้อมูลทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการกับผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) เพื่อนำมาวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายในสติ๊กเกอร์ไลน์ต่อไป

3.1 แหล่งข้อมูลในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีแหล่งข้อมูลประกอบด้วยกัน 2 แหล่ง ได้แก่

3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทผลงาน (สติ๊กเกอร์ไลน์)

3.1.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากทราบแหล่งในการเก็บข้อมูลแล้วผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาทำการวิเคราะห์ตามลำดับต่อไป โดยจะขออธิบายการเก็บข้อมูลดังนี้

3.2.1 การเก็บข้อมูลประเภทผลงาน (สติ๊กเกอร์ไลน์)

ผู้วิจัยเข้าถึงข้อมูลนี้ผ่านทาง <http://creator-mag.line.me/th> ซึ่งเป็นเว็บไซต์ทางการของไลน์ประเทศไทย (LINE Thailand Official Website) ที่ประกาศรายชื่อผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ได้รับความนิยม (Popular) จากการดาวน์โหลด (Download) ในแต่ละสัปดาห์ โดยผู้วิจัยใช้การบันทึกชื่อและภาพสติ๊กเกอร์ไลน์จากผลงานที่ปรากฏในแต่ละสัปดาห์ซึ่งกระทำอย่างสม่ำเสมอมีการทำเอกสารเพื่อเทียบเคียงทางสถิติเบื้องต้นเพื่อตรวจสอบและเทียบเคียงอันดับที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละช่วงเวลา



ระหว่างเดือนกรกฎาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2558 ถึง พ.ศ. 2559 โดยเก็บข้อมูลได้ทั้งสิ้นจำนวน 14 ชุดที่มีอัตราการคงอยู่ในอันดับยาวนานเกิน 5 สัปดาห์ขึ้นไป ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องแจ้งเสียก่อนว่าในช่วงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2559 ด้วยการเสด็จสวรรคตของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร (ในหลวงรัชกาลที่ 9) ทำให้ทางเว็บไซต์ฯ เว้นวรรคการประกาศข้อมูลอันดับไปชั่วคราวจึงสามารถรวบรวมสถิติเกอร์ไลน์ได้ในจำนวนที่ระบุ สำหรับภาพรวมผู้วิจัยมีความพึงพอใจในข้อมูลที่ได้เนื่องจากข้อมูลที่เป็นดิจิทัล (Digital) ทำให้การเข้าถึงนั้นสะดวกและไม่มีค่าใช้จ่าย เพียงแต่ต้องอาศัยเวลาและความสม่ำเสมอในการเก็บและช่องทางในการประกาศข้อมูลนั้นก็เป็นที่ไว้วางใจจากข้อมูลที่ได้

อนึ่ง หลังจากการรวบรวมข้อมูลผนวกกับคำแนะนำของคณะกรรมการหลังการสอบวิทยานิพนธ์ผู้วิจัยได้คัดกรองข้อมูลประเภทผลงานโดยเลือกเฉพาะผลงานสถิติเกอร์ไลน์ที่ผู้วิจัยสามารถติดต่อกับเจ้าของผลงานได้โดยตรงเท่านั้น เพื่อขอสัมภาษณ์ประเด็นในการประกอบสร้างและการใช้รหัสที่จะปรากฏในบทที่ 4 ต่อไป ทั้งนี้มีผลงานที่ใช้ศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 5 ชุด โดยผู้วิจัยจะนำเสนอไปที่ละชุดเริ่มจากผลงานชุดที่ 1 ดังนี้

ชุดที่ 1 หมีขอ (Bear Please)

สถิติเกอร์ไลน์ที่ใช้ลักษณะรูปร่างของสัตว์อย่าง “หมี” มาเป็นตัวสื่อความหมายต่าง ๆ ที่เกิดจากการแสดงอารมณ์บนใบหน้าและข้อความ โดยอาศัยการเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ ในชุดมีทั้งสิ้น 40 แบบ





ภาพที่ 3.2 เหล่าคาแรคเตอร์ในสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด นี้แฟนนะ (I'm your girlfriend) ชุดที่ 3 นี้เมียนะ (Her is Wife)

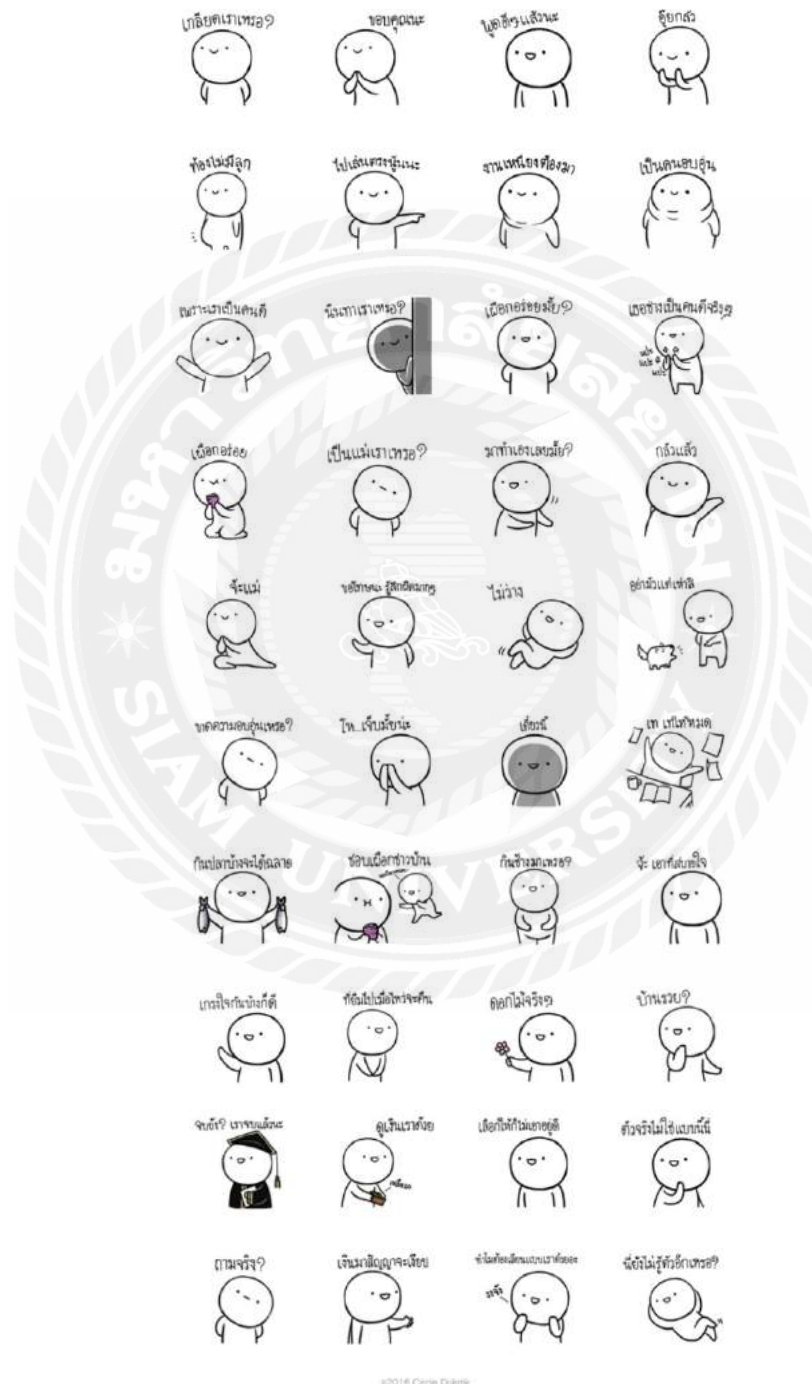
คาแรคเตอร์หลักของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เป็นหญิงสาวที่มีคู่รัก (สามี) จะเห็นได้ว่าข้อความที่ปรากฏอยู่ส่วนใหญ่เป็นข้อความที่ใช้สื่อสารเฉพาะบุคคล (สื่อสารกับสามี) ในโอกาสหรือสถานการณ์อันหลากหลาย ในชุดมีทั้งสิ้น 40 แบบ



ภาพที่ 3.3 เหล่าคาแรคเตอร์ในสติ๊กเกอร์ไลน์ นีเมียะ (Her is Wife)

ชุดที่ 4 หัวกลมตุ๊กตัก The Circle Dukdik

การลดทอนความเหมือนหรือความละเอียดของใบหน้าและตัวมนุษย์ถูกนำมาใช้ในการสร้างคาแรคเตอร์สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ในทุก ๆ คาแรคเตอร์จะมีข้อความปรากฏร่วมอยู่ด้วยเพื่อเป็นตัวกรอบของความหมาย ในชุดมีทั้งสิ้น 40 แบบ



ภาพที่ 3.3 เหล่าคาแรคเตอร์ในสติ๊กเกอร์ไลน์ หัวกลมตุ๊กตัก (The Circle Dukdik)

ชุดที่ 5 นี้คือตัว (Here is Husband

คาแรคเตอร์ในชุดนี้มีความเกี่ยวข้องกับคาแรคเตอร์ในสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด Her is wife โดยสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ (Here is Husband) เน้นมายังผู้ใช้ที่เป็นเพศชายที่เป็นเสมือนตัวแทนของกลุ่มผู้ใช้ที่อยู่ในสถานะของสามี ในชุดมีทั้งสิ้น 40 แบบ



ภาพที่ 3.5 เหล่าคาแรคเตอร์ในสตีกเกอร์ไลน์ นี่คือผัว (Here is Husband)



### 3.2.2 การเก็บข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ที่ได้มีการติดต่อไว้ล่วงหน้า โดยบุคคลดังกล่าวต่างมีผลงานสติกเกอร์ไลน์เป็นของตนเองทั้งสิ้นและผู้ที่เข้าใจในวิธีการสร้างสรรค์สติกเกอร์ต่าง ๆ ซึ่งก็ได้รับความร่วมมือ ส่วนหนึ่งผู้วิจัยมองว่าการประกาศตัวที่ชัดเจนของผู้วิจัยว่าเป็นใคร กำลังทำอะไร ต้องการข้อมูลอะไร เป็นส่วนช่วยในการตัดสินใจของผู้ให้ข้อมูลหลักแต่ละท่านว่าจะให้ข้อมูลหรือไม่ และส่วนหนึ่งคือผู้วิจัยอาศัยความเป็นบุคลากรของสถาบันการศึกษา (มหาวิทยาลัย) ในการเพิ่มความน่าเชื่อถือเมื่อทำการติดต่อพร้อมแนบเอกสาร สำเนาบัตรประจำตัวบุคลากรและที่อยู่เว็บไซต์ (URL) ของภาคนหน่วยงานที่สังกัดเข้าไปด้วยเสมอ ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดความเกรงใจจากผู้ให้ข้อมูลจนส่งผลให้การสัมภาษณ์นั้นเป็นไปได้โดยง่ายก็เป็นได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยอาศัยช่องทางออนไลน์ อาทิ อีเมล (E mail) เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นสำคัญ รวมถึงการส่งข้อความทิ้งไว้รอจนกว่าผู้ให้ข้อมูลหลักสะดวกในการให้คำตอบและไม่เป็นการกดดันทั้งผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ ซึ่งการศึกษาครั้งนี้สามารถติดต่อผู้ให้ข้อมูลหลักได้ดังนี้

#### 3.1 สัญญา เลิศประเสริฐภากร (ไอโซโล)

นักออกแบบคาแรคเตอร์ ไซโลสตูดิโอ (Zylostudio) เจ้าของผลงานสติกเกอร์ไลน์ “ติดลม ห้อยเวหา” สติกเกอร์ไลน์ฝีมือคนไทยรุ่นแรกที่สามารถจัดจำหน่ายและมียอดดาวน์โหลดสูงสุดตั้งแต่วันแรกที่วางจำหน่าย (4 มิถุนายน 2557) โดยผู้วิจัยมีโอกาสได้ชมการให้สัมภาษณ์ผ่านทางรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับผลงานทางสติกเกอร์ไลน์ของคุณสัญญา และในช่วงทำรายการได้ปรากฏช่องทางการติดต่อ ผู้วิจัยจึงทำการติดต่อเพื่อขอรับการสัมภาษณ์ผ่านทางอีเมล ซึ่งก็ได้รับการตอบรับกลับมาภายใน 1 สัปดาห์ แต่อุปสรรคคือผู้สัมภาษณ์ (ผู้วิจัย) และผู้ให้สัมภาษณ์ไม่ค่อยมีเวลาที่ตรงกันนัก ผู้วิจัยจึงทำการรวบรวมคำถามและพูดคุยผ่านทางอีเมลแทน กล่าวโดยสรุปคือการได้มาซึ่งบทสัมภาษณ์นี้ใช้เวลาร่วมเดือนซึ่งอาจจะต้องอาศัยความอดทนและอาศัยความพยายามในการติดต่อไปบ่อยครั้งมิให้ผู้ให้สัมภาษณ์หลงลืม แต่ข้อดีของการติดต่อผ่านทางเมลนั้นคือการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้มากกว่า 1 ครั้งและการพิมพ์คำถามแทนการพูดคุยด้วยวาจาทำให้ผู้วิจัยมีเวลาในการปรับคำให้กระชับเหมาะสมและเข้าง่าย



ด้วยความที่ผลงานของคุณสัญญาไม่ได้ปรากฏในผลงานที่นำมาศึกษาส่งผลให้ผู้วิจัยต้องระมัดระวังในการเรียบเรียงคำถามและพยายามไม่พาดพิงไปถึงผลงานชิ้นอื่น ๆ เพราะเกรงว่าจะเกิดแรงต่อต้านจากผู้ให้สัมภาษณ์และเสียโอกาสในการได้รับข้อมูลอันเป็นประโยชน์ไป จากการสัมภาษณ์บุคคลท่านนี้ผู้วิจัยมีความพึงพอใจเพราะได้เห็นมุมมองเรื่องการใช้ตัวเองเป็นต้นแบบในการสร้างคาแรคเตอร์ รวมถึงมุมมองในการวางแผนในการเลือกความหมายของภาพสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัว

### 3.2 คมสัน พักสกุล

เจ้าของผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ “Bear Please” (หมีขอ) และเจ้าของรางวัล Rising Star ประจำเดือนพฤศจิกายน 2558 และเจ้าของรางวัลสติ๊กเกอร์ที่มียอดดาวอันโหดสูงสุดของโครงการ Rising Star ประจำเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2558 เนื่องจากทางเว็บไซต์ของไลน์ประกาศรายชื่อผู้ได้รับรางวัล Rising Star เป็นระยะพร้อมทั้งบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับมุมมองในการสร้างสรรค์และผลงานของแต่ละคนในเบื้องต้นแต่ไม่ปรากฏชื่อทางการติดต่ออย่างใด เมื่อผู้วิจัยได้เห็นการประกาศผลดังกล่าวจึงลองนำข้อมูลของคุณคมสันไปค้นหาใน Google จนพบเฟซบุ๊ค (Facebook) ส่วนตัวผู้วิจัยจึงส่งข้อความส่วนตัว (inbox) เพื่อแสดงตัวประจักษ์ประสงค์ไป โดยต้องใช้เวลาพักหนึ่งกว่าจะได้รับการตอบกลับและเริ่มสื่อสารกัน

ในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักท่านนี้ผู้วิจัยสามารถสอบถามจากผลงานโดยตรง โดยการสัมภาษณ์นั้นได้อาศัยทางระบบออนไลน์เป็นหลัก เนื่องจากอุปสรรคทางเวลาและสถานที่ในการพบเจอ แต่อย่างไรก็ได้รับความร่วมมือในการให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์คุณคมสันได้ข้อมูลที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อการนำไปศึกษา โดยเฉพาะสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มที่ติดอันดับแบบเดียวกัน จากประสบการณ์ที่ได้สัมภาษณ์มากับบุคคลก่อนหน้าทำให้ผู้วิจัยรู้จักเตรียมคำถามมากยิ่งขึ้นเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนภายในการสัมภาษณ์เพียงครั้งเดียว ซึ่งผลที่ได้ก็เป็นที่น่าพอใจของผู้วิจัยเอง

### 3.3 กิตติ รุจิการนุสรณ์

เจ้าของผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ “นี่แฟนนะ” (I'm your girlfriend) หนึ่งในสติ๊กเกอร์ไลน์ยอด จากการเก็บข้อมูลของผู้วิจัยพบว่าผู้ให้ข้อมูลรายนี้ยังคงผลิตผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ออกมาอย่างต่อเนื่องและยังได้รับการตอบรับจากยอดการดาวน์โหลดจากผู้ใช้งานจนได้รับรางวัล Rising Star เมื่อเดือนเมษายน 2560 ด้วยผลงานที่หลากหลายและแพร่หลายทำให้การค้นหาชื่อคุณกิตติไม่ใช่เรื่องยาก แต่เมื่อติดต่อก็แล้วคุณกิตติพูดเพื่อกันตัวเองตั้งแต่แรกว่าจะไม่ให้ข้อมูลในด้านรายได้หรือการเงินที่ได้จากการทำสติ๊กเกอร์ไลน์ขายโดยเด็ดขาด ดังที่ผู้วิจัยกล่าวข้างต้นว่าการแจ้งให้ชัดว่าผู้วิจัยมาเพื่อจุดประสงค์ใด ต้องการข้อมูลอะไร แค่ไหนจะเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจของผู้ให้ข้อมูลหลักได้เป็นอย่างดี เมื่อผู้วิจัยบอกว่าการขอข้อมูลนี้ไม่ได้มีส่วนของรายได้แต่อย่างใดทำให้คุณกิตติยินดีในการให้ข้อมูลแต่เป็นการแลกเปลี่ยนผ่านทางอีเมลแจกเช่นท่านอื่น

โดยวิธีการนั้นผู้วิจัยได้ส่งคำถามไปยังเมลตามที่ตกลงกันและได้รับคำตอบกลับมาในเวลาที่น่าพอใจพอสมควร แต่ด้วยข้อมูลที่ครบถ้วนจากประสบการณ์ในการตั้งคำถามที่ครอบคลุมหลายมุมมองในคำถามเดียวทำให้ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์เป็นที่น่าสนใจ และใช้การสอบถามเพียงครั้งเดียวการสัมภาษณ์จึงยุติลง

### 3.4 กษิตีย์ ประสิทธิ์

เจ้าของผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ “คนอะไรเป็นแฟนหมี” แม้ในกลุ่มข้อมูลของการศึกษานี้จะไม่มีผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดดังกล่าวแต่ด้วยผลงานที่เป็นที่รู้จักและนิยมของกลุ่มคนโดยเฉพาะแฟนเพจ “คนอะไรเป็นแฟนหมี” ทางเฟซบุ๊คทำให้เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์เป็นผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์

เมื่อเดือนตุลาคม 2559 ทางแฟนเพจไอสตูดิโอ (iStudio) แจ้งข่าวว่าคุณกษิตีย์จะมาสาธิตสินค้าที่สาขาสยามพารากอน (SIAM PARAGON) เมื่อผู้วิจัยทราบข่าวจึงได้ทำการลงชื่อเข้าร่วมงานเพื่อหวังว่าจะได้พบกับเจ้าตัวจริง ๆ หลังจากร่วมกิจกรรมจนเสร็จผู้วิจัยพยายามหาโอกาสในการแสดงตัวว่าเป็นใครและต้องการข้อมูลส่วนใดโดยได้ตั้งนามบัตรไว้ให้แก่คุณกษิตีย์และแลกเปลี่ยนอีเมลเพื่อใช้ในการติดต่อเพื่อขอข้อมูลต่อไป แต่ในขณะเดียวกันก็ได้พูดคุยซึ่งหน้าเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับสติ๊กเกอร์ไลน์กันบ้างในระยะเวลาสั้น ๆ และหลังจากนั้นผู้วิจัยจึง

รวบรวมคำถามและส่งไปยังผู้ให้สัมภาษณ์ทางอีเมล ในช่วงแรกนั้นไม่ได้รับการตอบรับใด ๆ จากผู้ให้สัมภาษณ์ จนผู้วิจัยต้องโทรไปย้ำเตือนให้ช่วยตอบคำถามซึ่งก็ยังคงต้องรอคำตอบอีกราว 2-3 วันจึงได้ข้อมูลนั้นกลับมา เมื่ออ่านข้อมูลที่ได้แล้วนั้นก็เป็นที่น่าพอใจเนื่องจากข้อมูลที่ครบถ้วนตามที่ผู้วิจัยต้องการ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังติดตามผลงานจากแฟนเพจคนอะไรเป็นแฟนหมีพร้อมทั้งซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์Nชุดนี้ไว้ในเครื่องของผู้วิจัยด้วย โดยที่ขณะอ่านข้อมูลที่ได้ผู้วิจัยยังสามารถกลับมาดูภาพสติ๊กเกอร์ไลน์ในเครื่องของตนเองประกอบเพื่อเข้าใจกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ผลงานอีกด้วย

### 3.5 ลัทธินิติ ทวีสุข

อาจารย์ประจำภาควิชาสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบและเขียนการ์ตูน เจ้าของผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ “เลือน้อย” และเป็นกำลังหลักสำคัญในการผลักดันให้นักศึกษา Block Cartoon สามารถผลิตผลงานไปคว้ารางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ภายใต้โครงการประกวดอนิเมชัน (Animation) หัวข้อ Don't Drive Drunk ด้วยความสนิสนมในฐานะของพี่ที่ทำงาน ทำให้การพูดคุยและขอข้อมูลนั้นเป็นเรื่องง่าย และเป็นการสัมภาษณ์แบบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นแบบซึ่งหน้า และด้วยความสนิสนมนี้เองทำให้ผู้วิจัยสามารถนำผลงานทั้ง 5 ชุดตามที่ได้ระบุไว้ในข้อมูลประเภทผลงานมาสอบถามความเห็นได้อย่างเปิดเผย ผนวกกับประสบการณ์ทางด้านงานการ์ตูนทำให้ผู้วิจัยได้ความรู้ที่กว้างขวางและครบถ้วนจนทำให้เกิดความพึงพอใจในข้อมูลที่ได้

### 3.6 แคทลียา แวนแก้ว

เจ้าของผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ “ห้วงกลุ่มตุ๊กตัก” หนึ่งในสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ติดอันดับในช่วงปี 2559 ที่ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลมา การประกาศรายชื่อผู้รับได้รับรางวัล Rising Star กลายเป็นจุดที่ทำให้ผู้วิจัยหาทางติดต่อกับคุณแคทลียาทันที โดยวิธีการนำชื่อไปค้นหาใน Google จนพบแฟนเพจ “การ์ตูนสร้างสรรค์” บนเฟซบุค (Facebook) ที่คุณแคทลียาเป็นผู้ดูแลอยู่ (Admin) เมื่อผู้วิจัยประกาศตัวว่าเป็นอาจารย์สังเกตได้ว่าคุณแคทลียาดูมีความเกรงใจอย่างมาก และพยายามในการรีบ

ตอบข้อซักถามอย่างรวดเร็วทำให้การได้มาซึ่งข้อมูลนั้นราบรื่นกว่าบุคคลอื่น โดยข้อมูลที่ได้นั้นมีข้อน่าสังเกตคือด้วยจุดประสงค์ของคุณแคทลียาเองที่ตั้งใจให้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ใช้กันเฉพาะเพื่อสนิมเท่านั้น ดังนั้นลักษณะการให้ข้อมูลจะถูกตีกรอบเฉพาะบริบทของเพื่อนเท่านั้น เพื่อให้ข้อมูลความกระจ่างยิ่งขึ้นทำให้ผู้วิจัยต้องมีการปรับเปลี่ยนลักษณะคำถามแบบเปิดกว้างขึ้นเพื่อให้ได้คำตอบที่ครอบคลุมกว่าเดิม ซึ่งก็ได้รับความร่วมมืออย่างดีและได้ข้อมูลที่น่าพอใจจากการสัมภาษณ์มากกว่า 1 ครั้ง

### 3.7 วัชราภรณ์ จันทร์หอม

เจ้าของผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ “นี่เมียนะ” (Her is Wife) และ “นี่คือผัว” (Here is Husband) ผู้วิจัยได้ติดต่อผ่านทางอีเมลไปยังบริษัท Touch a Moment ที่เป็นผู้ผลิตตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสองชุดนี้ซึ่งได้รับการตอบรับในการให้ข้อมูลเป็นอย่างดี โดยทางบริษัทได้ส่งเรื่องของผู้วิจัยไปยังคุณวัชราภรณ์ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานทั้งสองนี้โดยตรง จากการสอบถามโดยใช้ช่องทางอีเมลก็ได้รับคำตอบกลับมาภายใน 2 วัน เมื่อดูข้อมูลจากการสอบถามแล้วผู้วิจัยก็มีความพึงพอใจในข้อมูล และทำให้สามารถยุติการขอสัมภาษณ์ได้อย่างรวดเร็ว

โดยรวมแล้วข้อมูลที่ได้จากการสอบถามผู้ให้ข้อมูลหลักถือว่าเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่ง ซึ่งผู้อ่านอาจจะต้องพิจารณาไปถึงการตีบทวิเคราะห์ข้อมูลในบทถัดไปด้วย ความพอใจในระดับปานกลางสำหรับผู้วิจัยนั้นมาจากลักษณะการสัมภาษณ์ผ่านทางอีเมลหรือเฟสบุ๊คแม้จะมีส่วนดีในเรื่องความสะดวกก็จริงอยู่ แต่การสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ไม่ได้เกิดขึ้นตรงหน้าระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ให้สัมภาษณ์จึงไม่สามารถยืนยันได้ว่าปฏิกริยาระหว่างการให้คำสัมภาษณ์นั้นเป็นอย่างไร จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่าส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ให้สัมภาษณ์ตอบกลับมาช้าเนื่องจากติดงานประจำหรือภารกิจอื่นที่มีความสำคัญหรือจะเป็นต้องทำมากกว่าการมาตอบคำถาม จึงต้องรอโอกาสสะดวกหรือตามปัจจัยนานาประการที่ผู้วิจัยไม่สามารถรับรู้จากผู้ให้สัมภาษณ์ได้ อีกทั้งการสัมภาษณ์ดังกล่าวไม่ได้มีผลตอบแทนสิทธิประโยชน์ใด ๆ ที่มอบหรือวนกลับไปสู่ผู้ให้สัมภาษณ์ซึ่งอาจจะลดทอน

แรงจูงใจในการตอบก็เป็นได้ แต่อย่างไรเสียผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลักทุก ๆ ท่านอย่างรู้ค่า เพื่อแสวงหาคำตอบจากการวิเคราะห์ต่อไป

### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เชิงอุปนัย (Inductive) ภายใต้แนวคิดของ Saussure ที่มองว่าสัญลักษณ์ที่รวมกันจนเป็นตัวสาระนั้นสามารถถูกมองความหมายได้ตามอำเภอใจ (Arbitrary) กับสติ๊กเกอร์ไลน์ในทุก ๆ ตัวในแต่ละชุดเพื่อให้ตกผลึกทางข้อมูลและให้ทราบลักษณะของการใช้รหัสในการประกอบสร้างรวมถึงลักษณะการสื่อความหมายเมื่อถูกนำไปใช้ แม้การวิจัยครั้งนี้จะมุ่งเน้นไปที่ตัวผู้สร้างแต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมีมุมมองว่าผู้สร้างเองก็ต้องคำนึงถึงตัวผู้ใช้ (ผู้ส่งสาร) ที่เป็นดังกลุ่มเป้าหมายของสินค้าตนเองร่วมด้วย สำหรับผู้มีประสบการณ์ในการติดตั้งสติ๊กเกอร์ไลน์จะทราบว่าต้องดาวน์โหลด (Download) เพื่อติดตั้งแบบยกชุดเท่านั้น ยิ่งสติ๊กเกอร์ไลน์ที่นำมาศึกษานี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์แบบจัดจำหน่ายซึ่งต้องชำระเงินเพื่อแลกเปลี่ยนกับการติดตั้งบนอุปกรณ์หากไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ส่งสารได้อย่างเหมาะสม การยอมเสียเงินซื้อจึงกลายเป็นเรื่องยากหากมองในมุมของความคุ้มค่านี้จึงกลายเป็นเหตุผลที่ผู้วิจัยจำเป็นต้องมองเผื่อไปถึงการใช้งานด้วย โดยข้อมูลส่วนของการใช้งานนั้นจะอธิบายในลำดับถัดไป

สำหรับการวิเคราะห์สติ๊กเกอร์ไลน์ในแต่ละตัวนั้นผู้วิจัยเริ่มด้วยการแบ่งกลุ่มตามลักษณะความหมายเสียก่อนและใช้การอธิบายตามความหมายที่ปรากฏผ่านสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่าง ๆ ในตัวภาพพร้อมกับแนวคิดที่อ้างอิงไว้เพื่อให้เห็นถึงรหัสต่าง ๆ ในสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัว ซึ่งขั้นตอนส่วนนี้มีใช้ระยะเวลายาวนานพอสมควร เพราะต้องวิเคราะห์อย่างละเอียดถึงเครื่องหมายทั้งหลายรวมถึงลักษณะของลายเส้นหรือสัญลักษณ์บางอย่างที่ผู้สร้างเองนำมาใช้ด้วยความเคยชินซึ่งกลายเป็นว่าผู้วิจัยต้องใช้การความรอบคอบและความอดทนในการเทียบเคียงกับตัวอื่น ๆ ในชุดเดียวกันเพื่อสรุปลักษณะของการใช้รหัสร่วมด้วย แม้ข้อมูลของการวิเคราะห์นี้ไม่ได้ปรากฏในวิทยานิพนธ์แต่เพื่อเป็นการยืนยันคำกล่าวอ้างของผู้วิจัยในการวิเคราะห์ข้อมูลนี้ ท่านผู้อ่านสามารถเข้าถึงผ่านทางระบบออนไลน์ได้จากลิงก์ (Link) หรือใช้การสแกนผ่านคิวอาร์โค้ด (QR Code) ด้านล่างนี้

<https://goo.gl/rbSX75> (หรือ)



จากการวิเคราะห์สติกเกอร์ไลน์ทำให้พบว่าสติกเกอร์ไลน์เพียงหนึ่งตัวต่างใช้รหัสที่หลากหลายในการประกอบสร้าง เช่นเดียวกับลักษณะของความหมายที่ต้องยอมรับผลว่าสามารถบิดไปได้หลากหลายทิศทางตามแต่บริบทของการสื่อสารที่ครอบงำหรือนำพาไปตัวสติกเกอร์นั้น ๆ ไปรวมถึงความประสงค์ของผู้ใช้งานที่แล้วแต่มุมมองในสถานการณ์นั้น ๆ

จากการวิเคราะห์ยังทำให้พบอีกว่าในแต่ละชุดได้บรรจุรูปแบบของการแสดงออกทางอารมณ์และความหมายที่แตกต่างกันเพื่อสอดรับการใช้งานของผู้ส่งสาร ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะทราบว่าสติกเกอร์ไลน์ในแต่ละชุดนั้นผู้ส่งสารเลือกใช้มากน้อยเพียงใด และใช้ในบริบทหรือจุดประสงค์ใด เพื่อการได้มาซึ่งคำตอบผู้วิจัยจึงยึดวิธีการของการเก็บข้อมูลโดยแบบสอบถามตามการวิจัยเชิงปริมาณมาช่วยในการหาคำตอบโดยผู้วิจัยได้แบ่งรายละเอียดของการสอบถามดังนี้

#### ลำดับที่หนึ่ง

ผู้วิจัยนำภาพสติกเกอร์ไลน์พิมพ์ใส่กระดาษและมอบให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง แบบคณะชั้นปีที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 140-112 หลักและทฤษฎีนิเทศศาสตร์ , 140-113 คอมพิวเตอร์เพื่องานนิเทศศาสตร์ , 140-116 พื้นฐานสื่อดิจิทัล และ 140-224 การวิจัยเบื้องต้น ในภาคการศึกษาที่ 1-2 ปีการศึกษา 2558 รวมจำนวนราว 200 คน โดยประเด็นคำถามคือ 1.ท่านใช้หรือไม่ใช้สติกเกอร์ไลน์ตัวใดในแต่ละชุด และ 2.บริบทของการใช้สื่อความหมายจากข้อมูลที่เก็บทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปผลได้ว่า

ส่วนมากแล้วสติกเกอร์ไลน์ที่ถูกเลือกใช้งานมีลักษณะของการผสมกันระหว่างภาพและข้อความ โดยข้อความนั้นเป็นข้อความสำเร็จรูป อาทิ สวัสดี ขอขอบคุณ ขอโทษ 555 (แทนการหัวเราะ) เป็นต้น ซึ่งข้อความเหล่านี้เห็นได้ว่ามีความจำเป็นต้องพึงพิบริบททั้งสิ้น และในส่วนของทางเลือกใช้นั้นเกิดจากการดูข้อความที่ประกอบในภาพรวมด้วยก่อนการส่งเนื่องจากการผสมกันระหว่างสื่อ 2 รูปแบบ (ภาพและอักษร) นั้นปรากฏพร้อมกันจึงเป็นไปได้ยากหากผู้ใช้งานจะเลือกมองเพียงอย่างเดียว

#### ลำดับที่สอง

ผู้วิจัยทำแบบสอบถามขึ้นมาอีกชุดหนึ่งโดยไม่มีการนำภาพของสติ๊กเกอร์ไลน์ใด ๆ ปรากฏลงไป ในแบบสอบถาม แต่มุ่งเน้นไปที่ลักษณะของการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ โดยการเก็บข้อมูลส่วนนี้ผู้วิจัยอาศัยเรื่องการทำวิจัยในชั้นเรียนเป็นช่องทางในการแสวงหาคำตอบ โดยให้นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 140-112 หลักและทฤษฎีนิเทศศาสตร์ , 140-116 พื้นฐานสื่อดิจิทัล และ 140-224 การวิจัยเบื้องต้น ระหว่างภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จากกลุ่มตัวอย่างขนาด 1,120 คน ซึ่งสามารถสรุปออกมาเป็นร้อยละ (%) เบื้องต้นได้ดังนี้

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 46.3 ระบุว่าตนใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ทุก ๆ ครั้งของการสนทนา ในขณะที่ร้อยละ 38.8 ระบุว่าตนใช้เป็นบางครั้ง

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 57.6 ระบุว่าตนใช้สติ๊กเกอร์ไลน์กับคนสนิท อาทิ เพื่อน แฟน คนในครอบครัว ในขณะที่ร้อยละ 21.8 ระบุว่าตนใช้สติ๊กเกอร์ไลน์กับทุกคนที่สนทนาผ่านไลน์

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 43.1 ระบุว่าตนใช้สติ๊กเกอร์ไลน์กับเรื่องที่มีเนื้อหาสนุกสนาน ในขณะที่ร้อยละ 26.3 ระบุว่าตนใช้สติ๊กเกอร์ไลน์กับเรื่องทั่วไปที่ไม่ได้มีความจริงจังในการสนทนา

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 62.1 ระบุว่าตนใช้สติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อแสดงความรู้สึกของตนเอง ในขณะที่ร้อยละ 41.7 ระบุว่าตนใช้สติ๊กเกอร์ไลน์สื่อสารแทนการพิมพ์ข้อความ

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 58.5 ระบุว่าตนใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ส่งแทนการพิมพ์ข้อความที่ต้องการ ในขณะที่ร้อยละ 53.5 ระบุว่าตนใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ประกอบกับข้อความที่ตนเองพิมพ์

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 43.3 ระบุว่าตนใช้แต่ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เคยใช้ประจำในแต่ละชุด ในขณะที่ร้อยละ 32.8 ระบุว่าตนจะหาตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เหมาะสมกับเรื่องหรือโอกาสที่สนทนา

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 61.5 ระบุว่าตนเลือกใช้ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีทั้งตัวการ์ตูนและอักษรประกอบกัน ในขณะที่ร้อยละ 38.1 ระบุว่าตนเลือกใช้ตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีเฉพาะตัวการ์ตูน

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 48.1 ระบุว่าคู่สนทนาของตนเองนั้นจะตีความจากสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ส่งไปในทิศทางเดียวกัน ในขณะที่ร้อยละ 24.5 ระบุว่าไม่แน่ใจในการตีความจากสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ส่งไป

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 72.4 ระบุว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เลือกส่งไปนั้นมาจากความพึงพอใจของตัวเองฝ่ายเดียว และร้อยละ 43.7 มีความพึงพอใจจากตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เลือกใช้ในระดับ “มาก”

- ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 52.2 รู้สึกเฉย ๆ หากส่งสติ๊กเกอร์ไลน์ไปแล้วไม่มีปฏิกิริยาตอบกลับใด ๆ จากคู่สนทนา

จากคำตอบในแต่ละประเด็นทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงลักษณะการเลือกใช้และสามารถสรุปได้ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นมีความสำคัญกับแอปพลิเคชันไลน์ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยกล่าวอ้างในบทที่ 1 ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์คือจุดเด่นที่ทำให้ไลน์เป็นโปรแกรมการสนทนาออนไลน์ที่แตกต่างจากสิ่งอื่น ๆ ที่ถูกสร้างมาเพื่อใช้งานแบบเดียวกัน โดยสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นสามารถใช้ในการสื่อสารกับคู่สนทนาได้อย่างเป็นกันเอง รวดเร็ว เนื่องจากตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อ “เลือกและส่ง” แทนการพิมพ์คำนั้นเอง จุดนี้สะท้อนให้เห็นว่าทั้งภาพและข้อความต่างมีความเกี่ยวพัน สัมพันธ์ และประกอบกันในการสร้างความหมายไปตามแต่บริบทและสถานการณ์

จากข้อมูลประเภทผลงานทำให้พบว่าในแต่ละชุดของสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นมีการแสดงเนื้อหาที่หลากหลายเพื่อให้สอดคล้องกับการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ทำสามารถเกิดขึ้นได้ในการสื่อสารแต่ละครั้ง โดยส่วนใหญ่พบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ผสมกันระหว่างภาพคาแรคเตอร์กับตัวอักษรในรูปแบบถ้อยคำซึ่งผู้ส่งได้อาศัยถ้อยคำเหล่านั้นแทนการพิมพ์ข้อความที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับความต้องการหรือความรู้สึกของตนเองในเวลานั้น ๆ ร่วมกับตัวภาพคาแรคเตอร์ที่แสดงอารมณ์แบบที่ผู้ส่งสารกำลังรู้สึกออกไป ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างต้องใช้รหัสหลายแบบปะปนกันเพื่อให้เกิดความหมายที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้ส่งสารที่มองความหมายจากภาพและถ้อยคำผ่านทางสติ๊กเกอร์ไลน์สามารถใช้สื่อสารได้ตรงตามความประสงค์ แต่อย่างไรก็ตามไม่มีกฎเกณฑ์ใดที่สามารถระบุอย่างตายตัวและแน่ชัดอย่างเฉพาะเจาะจงถึงรูปแบบการใช้งานและการถอดรหัสทางความหมายของผู้ใช้ เพราะสัญลักษณ์และเครื่องหมายหมายที่ประกอบสร้างตัวเนื้อหาของสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นสามารถกลายเป็นอื่นได้เมื่อถูกมองผ่านมุมมอง ความคิด ทักษะคติ ประสบการณ์ และบริบททางการสื่อสารของผู้ส่งสารแต่ละคน



### 3.4 การนำเสนอข้อมูล

ในส่วนของการนำเสนอข้อมูลสำหรับการวิจัยนี้เพื่อให้สอดคล้องกับหัวข้อการวิจัย ในบทที่ 4 ผู้วิจัยจะนำข้อมูลสติกเกอร์ไลน์ทั้ง 5 ชุดมาแบ่งแยกตามเรื่องของพลวัตทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและอธิบายเชิงวิเคราะห์ถึงการใช้รหัสต่าง ๆ ในการประกอบสร้างทั้งตัวภาพคาแรคเตอร์และตัวสารที่เป็นข้อความ เนื่องจากสื่อทั้งสอง (ภาพและข้อความ) ปรากฏขึ้นพร้อมกันและผลของการเก็บข้อมูลยังแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้ถอดรหัสจากสื่อทั้งสองควบคู่กันและยากที่จะหลีกเลี่ยงหรือเลือกอ่านความหมายจากเพียงสื่อใดสื่อหนึ่ง ทั้งนี้การนำเสนอข้อมูลในบทที่ 4 ผู้วิจัยยังคงยึดถือแนวคิดของ Saussure ที่มองว่าตัวสัญลักษณ์ที่ประกอบเป็นตัวสารสามารถไปได้หลายทิศทาง (Arbitrary) ผนวกกับการแสดงเหตุผลที่ว่าผู้ส่งแต่ละคนต่างมีมุมมองในการถอดรหัสความหมายแตกต่างออกไปในแต่ละบริบทซึ่งส่งผลต่อความหมายที่ปรากฏในสติกเกอร์ไลน์ด้วย ดังนั้นหากสติกเกอร์ไลน์หนึ่งตัวมีลักษณะของความหลากหลายทางความหมาย (Polysemy) ผู้วิจัยจะนำเสนอให้เห็นถึงความหลากหลายนั้น ๆ เมื่อครบทั้ง 5 ชุดจะสรุปรวมในส่วนท้ายของบทอีกครั้งหนึ่ง และในบทที่ 5 จะเป็นการสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะของการวิจัยต่อไป

สำหรับความพึงพอใจในการรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยขออธิบายแยกเป็นสองส่วน ส่วนแรกคือข้อมูลประเภทผลงานสติกเกอร์ไลน์เนื่องด้วยสามารถดูผลงานได้ในระบบออนไลน์ (Online) ทำให้การเข้าถึงข้อมูลนี้ทำได้สะดวก ง่าย และสามารถเข้าถึงได้อย่างสม่ำเสมอ ผู้วิจัยจึงสามารถรวบรวมข้อมูลประเภทผลงานได้ตามที่ตั้งใจ สำหรับในส่วนที่สองคือข้อมูลประเภทบุคคลที่ผู้วิจัยได้ติดต่อขอสัมภาษณ์เจ้าของผลงานสติกเกอร์ไลน์ที่น่าจะวิเคราะห์ในบทต่อไปนี้ผู้วิจัยมีความพึงพอใจในระดับหนึ่งเท่านั้น เนื่องจากการติดต่อนั้นกระทำผ่านระบบออนไลน์ (E-mail และ Facebook) เพราะความไม่สะดวกในการให้เข้าพบแบบเผชิญหน้าและผู้สร้างบางท่านออกตัวตั้งแต่แรกเรื่องการให้ข้อมูลในการทำงานขอปิดเรื่องรายได้และกลยุทธเป็นความลับ ผนวกกับการติดต่อผ่านทางออนไลน์นั้นก็มีหลายครั้งที่ผู้วิจัยต้องส่งอีเมลไปย้ำเตือนเพื่อให้ตอบกลับและหลายครั้งที่ต้องใช้เวลาแก่ผู้ถูกสัมภาษณ์ในการตอบข้อมูลกลับมา

การวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล

การศึกษาเรื่องการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นการศึกษาตัวผู้สร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ (LINE Creators) ถึงวิธีการเข้ารหัส (Encode) เพื่อประกอบสร้างความหมาย โดยผู้วิจัยยึดถือแนวคิดของการสร้างความหมายด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นกรอบของการวิเคราะห์ เนื่องด้วยผู้วิจัยมีความเห็นว่าตัวผู้สร้างอยู่ในฐานะเป็นแหล่งสาร (Source) ที่สร้างตัวสาร (Message) (สติ๊กเกอร์ไลน์) ขึ้นจากประสบการณ์ ความคิดเห็น และทัศนคติของตนเองในฐานะสมาชิกของสังคมเพื่อให้สติ๊กเกอร์ไลน์ดังกล่าวถูกนำไปใช้ต่อโดยผู้ส่งสารเพื่อเกิดปฏิสัมพันธ์ทางความเข้าใจ (To Understand) ระหว่างผู้รับสาร

เพื่อตอบปัญหาการวิจัยที่ได้ข้างอิงไว้ในบทที่ 1 คือต้องการทราบว่า การประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นผู้สร้างมีการใช้รหัสอย่างไร และรหัสในสติ๊กเกอร์ไลน์สำหรับสื่อสารระหว่างบุคคลในแต่ละระยะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นเป็นอย่างไร ทั้งนี้ด้วยลักษณะของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เป็นสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ (Image) และสื่ออักษร (Text) ทำให้การวิเคราะห์การใช้รหัสต้องกระทำอย่างควบคู่กันแล้วจึงสรุปแบบแยกประเด็นในช่วงท้ายอีกครั้งหนึ่ง

สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ที่นำมาวิเคราะห์การใช้รหัสครั้งนี้มีทั้งสิ้น 5 ชุด ประกอบด้วย

1.  กอดว  
สติ๊กเกอร์ไลน์ชุด หมี่ขอ
2.  ๖๖๖๗๖๖  
๖๖๖!!!  
สติ๊กเกอร์ไลน์ชุด นีแฟนนะ
3.  กลียศเราเธอ?  
สติ๊กเกอร์ไลน์ชุด หัวกลมตุ๊กตัก
4.  ใจกันดี  
ดีใจ  
ดีจัง  
สติ๊กเกอร์ไลน์ชุด นีเมียนะ

5.  สติกเกอร์ไลน์ชุด นี้คือผัว

ผู้วิจัยจะนำกรอบแนวคิดที่ได้อ้างอิงไว้ในบทที่ 2 ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจ้าของผลงานมาทำการวิเคราะห์การใช้รหัสในการประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์ไปที่ละชุดตามลำดับ และเพื่อสอดคล้องกับเรื่องของการสื่อสารระหว่างบุคคลผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องของพลวัตทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (กมลรัฐ อินทรทัศน์ และ พรทิพย์ เย็นจะบก, 2547) ที่ได้แบ่งออกเป็นระยะอันได้แก่ 1. ระยะของการเริ่มต้นความสัมพันธ์ 2. ระยะของการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ และ 3. ระยะของการยุติความสัมพันธ์ มาใช้พิจารณาเพื่อแยกย่อยสติกเกอร์ไลน์ในแต่ละชุด

ต่อไปนี้ผู้วิจัยจะขออธิบายการใช้รหัสในการประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างบุคคลโดยเริ่มต้นด้วยผลงานชุด “หมီးขอ” ดังนี้

1. การใช้รหัสของสติกเกอร์ไลน์ชุด “หมီးขอ”

ในผลงานชุดนี้ผู้สร้างนำรูปลักษณะของสัตว์มาเลียนแบบพฤติกรรมและการกระทำของมนุษย์ โดยใช้ลักษณะของหมี่ตัวอ้วนกลมสีขาวยิ้มแย้มและกิริยาท่าทางต่าง ๆ เพื่อใช้สื่อความหมาย โดยคุณคมสันต์ พักสกุล เจ้าของผลงานได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสติกเกอร์ไลน์ไว้ว่า

“...เริ่มแรกเลยตัวหมี่นี้มาจากการทำเพจ (Facebook Page) ครับ ตอนนั้นสร้างเพจชื่อ กู ผิดอัลไค? ขึ้นมาแล้วใช้ตัวการ์ตูนของเพจเป็นหมี่ตัวนี้ทีนี้มีอยู่วันนึงลงรูปเป็นเซตหมี่ขอตั้งลงในเพจซึ่งกระแสตอบรับดีมาก จนแฟนเพจแนะนำให้วาดเป็นสติกเกอร์ไลน์ก็ได้ทำสติกเกอร์ไลน์หมี่ขอขึ้นมาครับ ส่วนที่ว่าทำไมต้องเป็นหมี่ก็คือตอนวาดคาแรคเตอร์ตัวนี้ขึ้นมาตอนนั้นคิดถึงตัวการ์ตูนที่น่ารักและดูอบอุ่นน่ากอดดูเป็นมิตรอะไรทำนองนั้นแล้วก็มีหมี่ลอยขึ้นมาในหัวก็เลยตัดสินใจวาดหมี่

ขึ้นมา ส่วนแรงบันดาลใจมาจากตัวการ์ตูนญี่ปุ่นหลายตัวครับ หลัก ๆ เลยก็คือ “โทโทโร่”



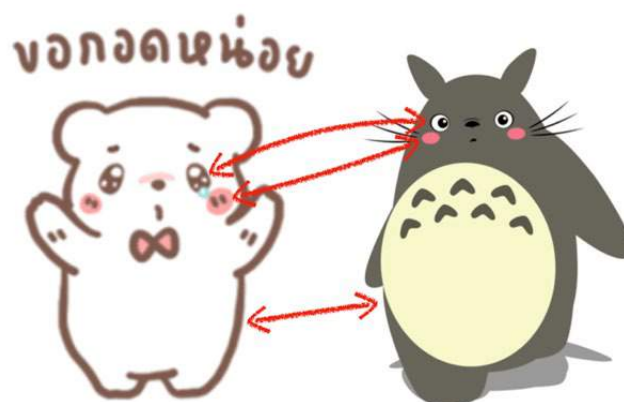
ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนที่ตัวใหญ่ ๆ กลม ๆ น่ากอด ก่อนหน้านี้เคยลองสังเกตว่าการ์ตูนญี่ปุ่นหลาย ๆ ตัวทำไมวาดลายเส้นง่าย ๆ แต่ทำไมถึงน่ารักและมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง เลยลองวาดตัวการ์ตูนในจินตนาการของเราดูบ้างจนสุดท้ายได้เจ้าหมีนี้ออกมา”

“จริง ๆ แล้วผมเน้นไปที่เรื่องการขอมะ ก็ตามชื่อ (หมีนี) ครับ ขอนั้นนี่ไปเรื่อย แต่ก็อยากให้มันได้หลาย ๆ แบบครับ ทำให้มีหลาย ๆ อารมณ์ก่อนเพื่อตอบโจทย์การใช้ในหลาย ๆ สถานการณ์ แต่จะคุมไม่ให้หลุดจากคาแรคเตอร์มากนักเพราะตั้งใจแล้ว ถามตัวเองว่าอะไรที่เราต้องใช้บ่อย ๆ หรืออะไรที่คนเราชอบพิมพ์บ่อย ๆ ก็เอาอันนั้นมาทำ ส่วนเรื่องข้อความอันนี้คิดว่ามีความสำคัญนะครับซึ่งคำพูดในตัวสติ๊กเกอร์ก็เอาไว้ใช้แทนคำพูดหรือความรู้สึกเวลาอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ โดยไม่ต้องพิมพ์เองแต่ก็ไม่จำเป็นต้องมีคำพูดทุกตัวก็ได้ แม้ข้อความจะช่วยก็จริง แต่คาแรคเตอร์บางตัวก็เน้นการแสดงออกท่าทางกับหน้าตาแล้วก็ไม่จำเป็นต้องมีคำพูดประกอบก็ได้” (สัมภาษณ์, 30 กันยายน 2559)

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงวิธีการคิดของผู้สร้างที่นำตัวเองเป็นตัวเก็บและคัดกรองข้อมูล อาศัยการสังเกตจากสภาพแวดล้อมและนำมาเป็นกฎเกณฑ์ในการประกอบสร้างที่น่าสังเกตอีกประการหนึ่งคือการนำความชอบและความเคยชินจากการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ) ไปลงในคาแรคเตอร์เมื่อผู้วิจัยลองเข้าไปชมภาพตัวการ์ตูน “โทโทโร่” ตามที่ได้มาจากผู้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมก็พบว่าตัวการ์ตูน



โทโทโร่นั้นมีขนาดตัวที่ใหญ่เมื่อเทียบกับตัวละครอื่นในเรื่องเดียวกัน แต่ขนาดของที่ใหญ่ไม่ได้แสดงความน่ากลัวแต่อย่างใด ลักษณะที่สอดคล้องกับคำให้ข้อมูลของผู้สร้างที่ว่าลักษณะของความอ้วนกลมกลับทำให้กลายเป็นว่าโทโทโร่มีความอบอุ่นน่ารักซึ่งผู้สร้างเองก็ได้หยิบยืมลักษณะของการประกอบสร้างดังกล่าวมาเป็นกฎเกณฑ์ในการประกอบสร้างดังที่ปรากฏในภาพด้านล่าง

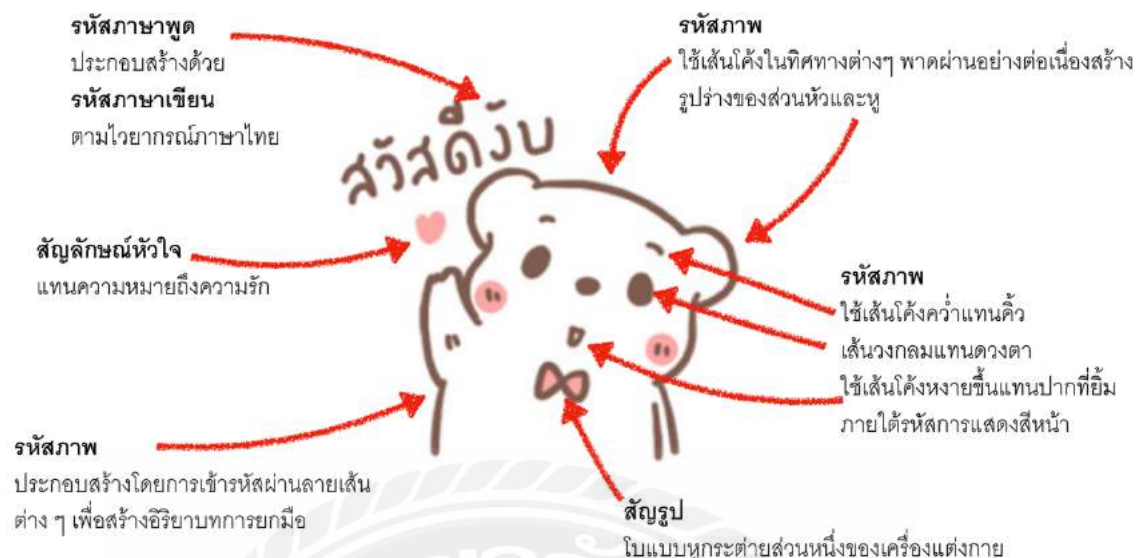


เห็นได้ว่าผู้สร้างใช้ตัวคาแรคเตอร์โทโทโร่ (ขวา) ที่เป็นคาแรคเตอร์จากการ์ตูนญี่ปุ่นมาเป็นภาพต้นแบบ (Archetype) ในการประกอบสร้างคาแรคเตอร์หมี (ซ้าย) ที่สื่อความหมายจากสัญลักษณ์แบบสัญลักษณ์ (Icon) ความเหมือนจากรูปลักษณะของสิ่งที่อ้างอิงถึง อีกทั้งยังใช้องค์ประกอบบนใบหน้า อาทิ ตากลมโต จมูก และปาก ผสานกับรูปร่างผ่านลายเส้น (Line) โค้งเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่นุ่มนวลและเป็นมิตร นอกจากนี้สิ่งที่ผู้วิจัยเห็นจากการพิจารณาในสตีกเกอร์ไลน์ยังพบลักษณะของข้อความ (Text) ที่ถูกนำเสนอด้วยลายมือเขียน (Handwriting) แทนการพิมพ์ด้วยตัวพิมพ์ (Typewriting) เนื่องด้วยเป็นป้องกันปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์ทางตัวอักษรผู้สร้างจึงเลือกใช้วิธีการเขียนจากลายมือของตนเอง และแสดงถึงความรู้สึกของงานฝีมือที่ต้องใช้ความมานะจากตัวผู้สร้างเอง

เพื่อเป็นการตอบปัญหานำการวิจัยในประเด็นของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลผู้วิจัยนำเรื่องพลวัตของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมาช่วยในการจำแนกสตีกเกอร์ไลน์ชุด “หมีขอ” ที่มีจำนวนทั้งสิ้น 40 ตัว และจะแบ่งแยกไปตามความสอดคล้องเพื่ออธิบายการเข้ารหัสในการประกอบสร้างดังต่อไปนี้

### 1.1 สตีกเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์

เมื่อพิจารณาในข้อมูลแล้วพบสตีกเกอร์ไลน์ที่สอดคล้องกับระยะดังกล่าวจำนวนทั้งสิ้น 1 ตัว จาก 40 ตัว ดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.1 โดยผู้วิจัยขออธิบายการเข้ารหัสในการประกอบสร้างดังนี้



ภาพที่ 4.1 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์

จากภาพที่ 4.1 เห็นได้ว่าผู้สร้างนำบริบทของการกล่าวทักทายที่เป็นรหัสทางธรรมเนียมการทักทายของไทยมากำหนดแนวทางในการประกอบสร้างเพื่อสื่อความหมาย จากภาพนี้เห็นถึงความสำคัญของข้อความ (Text) ที่ช่วยตีกรอบและสื่อความหมายโดยใช้รหัสภาษาพูดที่มีการเล่นกับคำที่มีการออกเสียงคล้ายกัน ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าใจความหมายได้ทันที เพราะ “จ้า” นั้นตามหลังคำว่า “สวัสดี” ทำให้ความหมายไม่ได้หมายถึงการใช้ปากกัด แต่หมายถึงการคำว่า “ครับ” ที่เป็นหางเสียงของเพศชายอันแสดงถึงความสุข น่ารัก และใช้รหัสภาษาเขียนตามไวยากรณ์ (Language Code) ประกอบสร้างคำให้ผู้ทำการสื่อสารได้อ่านความหมายจากตัวสาร

ในส่วนของตัวภาพนั้นเห็นได้ชัดว่ามีการเข้ารหัสการ์ตูน (Cartoon Code) โดยใช้เส้นโค้งหันเหไปในทิศทางต่าง ๆ เพื่อสร้างส่วนหัว โบหู โครงหน้าเลียนแบบลักษณะภายนอกของหมี และเข้ารหัสการแสดงสีหน้าด้วยอารมณ์ของความสุขผ่านลายเส้นโค้งคว่ำ “ $\cap$ ” แทนคิ้ว โค้งหงายและตัวยู “U” “ $\cup$ ” แทนปากที่ยิ้ม และวงกลมแทนตาและจมูก ผนวกกับวงกลมสีชมพูบริเวณแก้มทั้งสองข้าง ในส่วนของลำตัวเข้ารหัสด้วยการแสดงท่าทาง (Posture Code) ของการยกมือขึ้นเพื่อสอดคล้องกับการกล่าวทักทาย ผนวกกับการใช้สัญลักษณ์ประเภทสัญลักษณ์ (Symbol) หัวใจที่เป็น Representational Code ภาพแทนของความรัก

สรุปได้ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้มีการใช้รหัสของธรรมเนียมปฏิบัติของสังคมไทยอย่างชัดเจน เพราะคำว่า “สวัสดี” ถูกกำหนดให้ใช้เป็นกรกล่าวทักทายระหว่างบุคคลและปฏิบัติสืบทอดกันมาของ

คนในสังคม แต่อย่างไรเสียต้องยอมรับว่าคำนี้ยังสามารถใช้ในการอำลาจากกันได้อีกด้วยแต่การใช้งานนั้นก็ขึ้นอยู่กับบริบทด้านเวลาซึ่งผู้ทำการสื่อสารในสังคมจะทราบได้เอง ในขณะเดียวกันเมื่อพิจารณาสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้พบว่า ผู้ส่งและผู้รับควรมีความใกล้เคียงทางคุณวุฒยวุฒิหรือสนิทสนมกัน เพราะท่าทางที่แสดงออกมานั้นได้ไปในลักษณะของความเป็นกันเองมากกว่ากิริยาที่นอบน้อม แต่ทั้งนี้ความพึงพอใจของผู้ใช้ยังมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้เช่นกัน

## 1.2 สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระหว่างการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์

จากการพิจารณาสติ๊กเกอร์ไลน์ผู้วิจัยพบว่า มีสติ๊กเกอร์ไลน์จำนวนทั้งสิ้น 27 ตัว จาก 40 ตัวที่แสดงเนื้อหาในระยะเวลาของการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลดังภาพที่ 4.2 ดังนี้



ภาพที่ 4.2 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะเวลาสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์

เห็นได้ว่าเหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ปรากฏในภาพที่ 4.2 มีปริมาณมากสอดคล้องกับคำกล่าวจากเจ้าของผลงานที่ต้องการให้สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ใช้ได้หลายสถานการณ์ของการสื่อสารสอดคล้องกับ

แนวคิดของการถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่สามารถกระทำได้อย่างหลายรูปแบบตามระดับความสัมพันธ์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบลักษณะที่ซ้ำกันของสติ๊กเกอร์ไลน์คือมีข้อความ (Text) ควบคู่กับรูปภาพในลักษณะความหมายด้วยการกำกับ (Anchorage) เพื่อกำหนดทิศทางของการตีความผู้ใช้ (ผู้ส่ง ผู้รับ) และใช้ข้อความเพื่อเป็นตัวเนื้อหาสาระ (Content) แทนการพิมพ์ด้วยตนเอง ทั้งนี้จากการสังเกตผู้วิจัยสามารถจำแนกลักษณะของการสื่ออารมณ์และความหมายได้ทั้งสิ้น 6 แบบดังต่อไปนี้

- 1.2.1 การออกด้ออน
- 1.2.2 เรียกร้องหรือขอร้อง
- 1.2.3 การแสดงความรัก
- 1.2.4 การหยอกล้อ
- 1.2.5 การให้กำลังใจ
- 1.2.6 การใช้ถ้อยคำในการตอบรับหรือตอบกลับ

อย่างไรก็ตามตัวสารในสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวนั้นสามารถมองความหมายไปได้หลากหลาย (Polysemy) ในขณะเดียวกันสติ๊กเกอร์ไลน์หนึ่งตัวยังสามารถซ้ำซ้อนได้มากกว่า 1 ความหมาย ซึ่งในประเด็นนี้เป็นเรื่องของผู้ใช้งานแต่ละคนที่ประสบกับสถานการณ์ของการสื่อสารและบริบทของการสนทนาในขณะนั้นที่แตกต่างกันดังที่ผู้วิจัยจะอธิบายให้เห็นดังนี้



สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้แสดงเนื้อหาด้วยการออกด้ออนแต่ในขณะเดียวกันก็สามารถถูกมองเป็นการขอร้องจากข้อความที่แสดงอย่างตรงไปตรงมาคือการขอเงิน (ขอตั้ง) และมีความคาดหวังว่าคู่สนทนาจะมอบเงินให้ตามที่ขอร้อง



ไอ้เด๋าน้อง



ความหมายแสดงถึงการขอร้องหรือเรียกร้องอย่างชัดเจนแต่ในขณะเดียวกันก็สามารถแสดงถึงการอ่อนเพื่อให้คู่สนทนากะทำการบางอย่างได้อย่างหนึ่งเพื่อเป็นการปลอบ (ไอ้) รวมถึงการออกคำสั่งให้ผู้รับปฏิบัติตามที่ผู้ส่งสารต้องการ



สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้สามารถใช้ได้อย่างหลากหลายความหมายเช่นกัน โดยเนื้อหาสามารถมองเป็นการชื่นชมคู่สนทนาเมื่อกระทำบางอย่างจนได้ใจผู้ส่ง รวมถึงเจตนาของการขอร้องให้รับหัวใจที่ต้องการมอบให้ หรือใช้แสดงความรักและสามารถแสดงการให้กำลังใจก็ได้



นอกจากใช้ในการหยอกล้อแล้วสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ยังสามารถใช้ในการแสดงแทนอาการเงินอายได้อีกด้วย ซึ่งลักษณะการใช้ก็ขึ้นอยู่กับบริบทและความตั้งใจในการเข้ารหัสซ้ำอีกทีหนึ่งของผู้ส่งสารที่สิทธิ์ในการมองความหมายแตกต่างกันในแต่ละคน



เมื่ออ่านความหมายจากสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้สามารถเห็นถึงการแสดงการให้กำลังใจกับคู่สนทนา ในขณะเดียวกันก็สามารถมองถึงความหมายในการแสดงขอร้องให้อดทนและพยายามในการกระทำใดการกระทำหนึ่งต่อไป รวมถึงสามารถมองเป็นการออกคำสั่งได้เช่นกัน



การสื่อความหมายที่ตรงตัวผ่านทางข้อความที่กฎ แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถมองเป็นเรื่องของความรักที่แสดงความเป็นห่วงเป็นใยในคู่สนทนาได้อีกด้วย

จากตัวอย่างที่ผู้วิจัยยกมานี้ก็เพื่อต้องการแสดงให้เห็นว่าในสติกเกอร์ไลน์แต่ละตัวมีการซ้ำซ้อนกันของความหมายและไม่สามารถแยกขาดจากกันได้ทั้งหมดเพราะความหมายนั้นไม่คงที่และตัวสัญลักษณ์สามารถแปลเปลี่ยนไปอย่างอิสระ (Arbitrary) ซึ่งผู้ส่งสารต้องเป็นผู้พิจารณาตัดสินด้วยว่าจะใช้เข้ารหัสความหมายเพื่อแสดงความหมายแบบใด ส่วนหนึ่งย่อมเป็นผลมาจากบริบทของการสนทนาในเวลานั้นที่กำหนดแนวทางและน้ำหนักของความหมาย ที่น่าสังเกตอีกประการหนึ่งคือเนื้อหาที่มาในสติกเกอร์ไลน์นั้นมีความจำเป็นต้องผูกโยงกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งของการสนทนาไม่ว่าจะเกิดก่อนส่งสติกเกอร์ไลน์ เกิดระหว่างส่งสติกเกอร์ไลน์หรือเกิดหลังการส่งสติกเกอร์ไลน์ก็ตามเพราะเนื้อหาในสติกเกอร์ไลน์ถูกประกอบสร้างเพื่อมาทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสาร

ลำดับต่อไปผู้วิจัยจะขออธิบายการใช้รหัสในการประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์โดยเรียงลำดับไปตามกลุ่มความหมายที่ผู้วิจัยได้จำแนกไว้ตามลักษณะเด่นทางความหมายโดยเริ่มด้วยสติกเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาในการล้อเลียนดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.3 ทั้งนี้ยังต้องย้ำอีกครั้งว่าสติกเกอร์ไลน์แต่ละตัวสามารถซ้ำซ้อนทางความหมายตามที่คุณวิจัยได้แสดงตัวอย่างไป ซึ่งการอ่านความหมายเป็นการพิจารณาของผู้ส่งสารเอง




ภาพที่ 4.3 การใช้รหัสของสติกเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถอนมรกษา  
ความสัมพันธ์ภาพที่ 1

ภาพที่ 4.3 เนื้อหาสาระสำคัญยังคงอยู่ที่ข้อความ (Text) ที่นำเอาคำต่าง ๆ ในภาษาไทยที่มีความหมายแล้วในตัวของมันเองมาเรียบเรียงตามรหัสภาษาพูดอย่าง “มั๊ย” แทน “ไหม” “หรือไม่” แสดงถึงความเรียบง่าย ไม่มีพิธีรีตองใด ๆ และแสดงถึงความเป็นกันเองผ่านประโยคคำถาม

(Question) ที่เรียบเรียงอักษรด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ด้วยรูปแบบลายมือเขียน (Handwriting) สื่อเจตนาออกอ้อนและเรียกร้องให้คู่สนทนาตอบคำถาม สำหรับคำว่า “เค้า” นี้มีความหมายที่เปลี่ยนไปตามบริบทเพราะไม่ได้สื่อถึงบุคคลที่สาม (Third Person) แต่เป็นการที่ผู้ส่งใช้คำเรียกแทนตนเอง แสดงถึงความสนิทสนมกันในระดับหนึ่งจากผู้ทำการสื่อสารทั้งสองฝ่าย

การประกอบสร้างอารมณ์ภายใต้รหัสการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) ด้วยเส้นโค้งแบบต่าง ๆ ไม่ได้สื่อถึงอารมณ์ของความสุขเสียทีเดียวเพราะมีเส้นโค้งหงาย “—” แทนคิ้ว แต่ปากยังแสดงอาการยิ้มจึงสามารถเข้าใจความหมายได้ว่าเป็นการแสดงลักษณะยิ้มแบบเกรงอกเกรงใจในการถามและการเรียกร้อง ผนวกกับท่าทาง (Posture) ที่มาเสริมการแสดงอิริยาบถของตัวภาพให้เห็นสรีระที่อ้วนกลม ขาสั้น กำลังทำท่ายกมือมาแตะไว้ที่คาง ซึ่งผู้วิจัยอนุมานว่าเป็นเหมือนกันชี้หน้าตนเองเพื่อเสริมความหมายไปกับตัวภาพ


นอกจากนี้ยังพบสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวอื่นที่สามารถแสดงอารมณ์และความหมายได้ทั้งการออกอ้อนและการขอร้อง โดยผู้สร้างยังคงใช้รหัสของสีหน้า ท่าทางแสดงอารมณ์ และรหัสไวยากรณ์

ประกอบถ้อยคำรวมถึงการแทรกสัญลักษณ์ประเภทต่าง ๆ เข้าไปกับตัวภาพอย่าง  ที่แสดง


อารมณ์ของความเศร้าขณะขอเงิน (ขอตั้ง)  ใช้ดวงตาดที่มีระริบรอบใบหน้าเศร้าและท่าทาง

แสดงความคาดหวังพบเจอคู่สนทนาเพราะความคิดถึง    


ใช้สัญลักษณ์แทนหยดน้ำแทนน้ำตาที่ไหลบนใบหน้าเศร้าขณะแสดงเจตนาขอร้องและออกอ้อนใน


สถานการณ์ต่าง ๆ ส่วน  แสดงสีหน้าในอารมณ์เศร้าพร้อมด้วยท่าทางของการกางแขนออกและโบกขึ้นลงโดยใช้เส้นโค้งที่ประกอบสร้างด้วยรหัสการ์ตูนเพื่อเป็น Action Line แสดงความเคลื่อนไหว ทั้งนี้การขอร้องยังถูกกำกับด้วยข้อความ (Text) ที่ลอยอยู่เหนือศีรษะแสดงการนึกคิดของตัวคาแรคเตอร์ โดยเข้ารหัสด้วยภาษาพูดที่นำคำต่าง ๆ มาประกอบเป็นคำใหม่ ซึ่งคำว่า “หน่อย” ไม่ได้



แสดงถึงปริมาณแต่สื่อถึงการเรียกร้องถึงสิ่งที่ต้องการ และ  ที่ใช้จุดมีเหลี่ยมแทนกระเป๋าดัง


และลายเส้นด้วยรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ทำให้เกิดเป็นภาพการเขย่า  ที่แสดงให้ทราบ ว่าความเศร้ามาจากการขอร้องและอ่อนให้เกิดปฏิกิริยาตอบกลับ (Feedback) จากคู่สนทนาผ่านทาง โทรศัพท์ที่ใช้ท่าทางของมือชี้ไปยังวัตถุที่แม้ไม่มีความเหมือนโทรศัพท์แต่ด้วยบริบทที่ครอบงำภาพทำให้สามารถตีความว่าสิ่งที่ถือนั้นเป็นโทรศัพท์มือถือได้ทันที

ไม่เพียงแค่อารมณ์ของความเศร้าเท่านั้นที่ถูกนำมาประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ในการอ่อน

และขอร้อง แต่ยังพบลักษณะการใช้รหัสสีหน้าที่แสดงการยิ้มแย้มอย่าง  ที่เข้ารหัสด้วยเส้นโค้งแทนดวงตาที่ปิดสนิท ปากยิ้ม ท่าทางการแบมือเหมือนการหยิบยื่นหัวใจที่นำเสนอด้วยรหัสภาพ

แทน (Representational Code) ถึงความรักพร้อมข้อความกำกับตัวภาพเช่นเดิม ในขณะที่  มีลักษณะของการเข้ารหัสที่คล้ายกัน โดยเนื้อหายังถูกชี้้นำการตีความหมายด้วยข้อความที่กำกับด้วย คำว่า “ขอ” ที่ผูกโยงกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ก่อนหน้านั้น พร้อมด้วยสีหน้าที่ไม่ถึงกับแสดงความสุขอย่างเต็มที่แต่เอนเอียงไปในทิศทางของการแสดงความยิ้มเล็กน้อย ผนวกกับท่าทาง (Posture) ที่แบมือทั้งสองข้างออกเหมือนรอรับสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากอีกฝ่าย และสัญลักษณ์แทนแสดงที่

เปล่งประกายเช่นเดิม  ใช้ลายเส้นโค้งประกอบสร้างรูปทรงและใช้รหัสของการแสดงสีหน้า ไม่ได้สื่อถึงความสุขเสียทั้งหมดแต่ก็ไม่ถึงกับเศร้าเสียทีเดียว ผนวกกับท่าทาง (Posture) ของการกุมมือขยายความของการขอร้อง และใช้สัญลักษณ์ “” แทนการเปล่งประกาย (ควบคู่กับดวงตา) มีข้อความ “น๊ะ” ลอยขึ้นข้างศีรษะเสมือนการนึกคิดอย่างคาดหวังถึงการตอบรับในเรื่องที่ต้องการจากคู่สนทนา โดยคำว่า “น๊ะ” ประกอบสร้างด้วยรหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) และใช้รหัสตัวสารเชิงตรรกสัญลักษณ์ (Digital Message Code) สร้างขึ้นภายใต้รหัสไวยากรณ์ (Language

Code) ส่วน  แม้ไม่ได้แสดงข้อความที่เป็นการขอร้องอย่างตรงไปตรงมา แต่เมื่อถอดรหัสในข้อความ “ดีกันน่า” ที่ปรากฏแล้วทำให้เข้าใจถึงเจตนาของการขอร้องที่ผู้ส่งมีต่อผู้รับโดยอาศัยให้สติ๊กเกอร์ไลน์สื่อสารออกไปแทน ในส่วนท้ายข้อความเห็นได้ว่าผู้สร้างใช้เครื่องหมาย “~” ที่เป็นการแทนการลากเสียงทำให้ยาวขึ้นเพื่อเลียนแบบรหัสภาษาพูดให้มากที่สุด พร้อมด้วยสีหน้าที่คล้ายกับ

ภาพก่อนหน้าคือไม่ได้แสดงอารมณ์ของความสุขเสียทีเดียวเพราะมีเส้นโค้ง “—” ประกอบสร้างแทนคิ้ว พร้อมด้วยท่าทางที่ยกนิ้วก้อยขึ้นมาซึ่งเป็น Representational Code ของการเกี้ยวเกี้ยวคินดี


ส่วนในสติ๊กเกอร์ไลน์ในภาพที่ 4.4 เมื่ออ่านความหมายจากตัวสารแล้วจะเห็นถึงความซ้ำซ้อนกันของความหมายที่สามารถเป็นได้หลายแบบดังที่ผู้วิจัยจะอธิบายดังต่อไปนี้





ภาพที่ 4.4 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 2

ในภาพที่ 4.4 ได้แสดงถึงพหุความหมาย (Polysemy) ทั้งการอ่อน การขอร้อง และการกำลังใจ รวมถึงการแสดงความรัก ที่แล้วแต่การนำไปใช้ของผู้ส่งสารตามความรู้สึกของตนเอง ส่วนในประเด็นของการประกอบสร้างนั้นเห็นได้ว่ายังคงเข้ารหัสภาษาพูดเพื่อทำหน้าที่กำกับ (Anchorage) ดังเดิม และใช้รหัสทางไวยากรณ์ (Language Code) ประกอบสร้างอักขระและนำเครื่องหมายไม้ยมก “ๆ” ตามท้ายเพื่อกำหนดกฎเกณฑ์การอ่านคำ (กอด) ซ้ำอีกมีหนึ่ง ซึ่งกฎเกณฑ์นี้ต้องอาศัยการเรียนรู้จากผู้ใช้อยู่ด้วย ในส่วนของการแสดงอารมณ์นั้นผู้สร้างเข้ารหัสการแสดงสีหน้าเพื่อประกอบสร้างลายเส้นโค้งวงกลมแทนคิ้ว ตา จมูก ปาก เมื่อมองภาพรวมแล้วจึงเห็นอารมณ์ของความสุข (Happy) ในส่วนของท่าทางนั้นผู้วิจัยพบว่าผู้สร้างต้องการให้เกิดความหมายอย่างสอดคล้องกับตัวข้อความโดยเข้ารหัสผ่านลายเส้นโค้งเพื่อจำลองท่าทาง (Posture) การอ้าแขนออกเลียนแบบการโอบกอด สำหรับการกอดนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเป็นการสร้างกิจกรรมจำลอง (Pseudo Event) เพราะเป็นเพียงการก่อเกิดความรู้สึกถึงการกอดที่กำลังจะเกิดขึ้นเท่านั้น

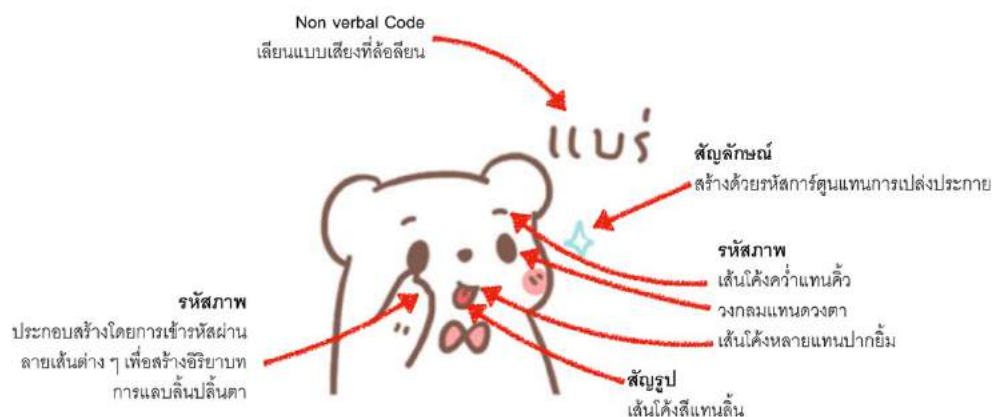
นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาที่หลากหลายเช่นเดิม ทั้งการให้กำลังใจแต่

ยังคงมีอารมณ์ของความรักและการขอร้องเข้าไปร่วมด้วย อย่าง  ข้อความที่ทำหน้าที่กำกับที่ลอยอยู่ด้านบนของภาพ โดยประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ที่นำเครื่องหมาย “ๆ” และ “!” มาช่วยในการอ่านคำซ้ำ (ผู้ ๆ) และเน้นการออกเสียงจากผู้อ่าน จุดนี้แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้ต้องมีความเข้าใจในกฎเกณฑ์ของเครื่องหมายด้วย ในส่วนของรหัสสีหน้าแสดงถึงอารมณ์ของความชื่นชมและท่าทางที่ใช้รหัสภาษามือสร้างสัญลักษณ์ “👍” ที่เป็นภาพแทน (Representational) สื่อ

ความความยอดเยี่ยมและแสดงการกำลังใจอีกฝ่ายหนึ่ง ในขณะที่  นอกจากความหมายของการให้กำลังใจแล้วยังสามารถมองเป็นการปลอบประโลมได้ในเวลาเดียวกัน โดยตัวสวาระยังคงอยู่ที่ข้อความ (Text) ที่ประกอบสร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ไทยเพื่อแทนคำพูด ที่แตกต่างคือในสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้มีการใช้ลักษณะของการสัมผัสทางกาย (Bodily Contact) เพื่อสื่อความหมายของความอบอุ่นของการโอบกอดและรอยยิ้มที่อ่อนโยนจากรหัสสีหน้าเพื่อสร้างความหมายของการให้กำลังใจ ในขณะที่


ที่  ใช้การสัมผัสทางกายเช่นเดิม แต่ใช้มุมภาพที่มองจากด้านหลังจึงไม่ปรากฏสีหน้าใด ๆ แต่ยังคงแสดงถึงการใช้รหัสท่าทางในการลูบศีรษะเด็กผู้หญิงโดยเข้ารหัสด้วยเส้นโค้งแทนการเคลื่อนไหวมือ ผนวกกับข้อความที่เป็น Non Verbal Code แสดงการอุทานเสริมกับท่าทางและใช้ “~” แทนการลากหางเสียงเพื่อให้ดูคล้ายภาษาพูดมากที่สุด

สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ต่อไปนี้อยู่ในลักษณะของการหยอกล้อหรือล้อเลียนซึ่งมิใช่เป็นการกระทำเพื่อให้เกิดความโกรธหรือบาดหมางใจระหว่างผู้ทำการสื่อสารแต่อย่างใด แต่สามารถแสดงความเป็นมิตรและความสนิทสนมระหว่างกันจนสามารถแสดงกิริยาดังกล่าวต่อกันได้ รวมถึงยังสามารถมองความหมายเป็นการสื่อสารด้วยถ้อยคำตรง ๆ ออกไปได้เช่นกันดังในภาพที่ 4.5



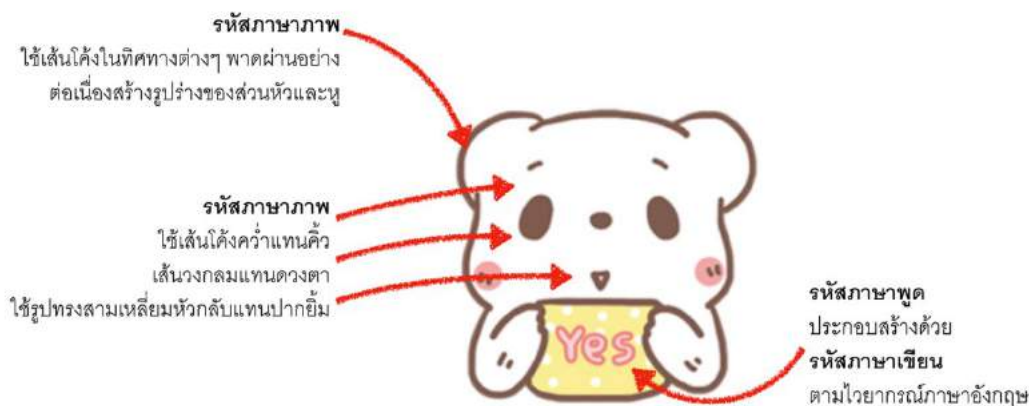
ภาพที่ 4.5 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 3

ในภาพที่ 4.5 แสดงถึงการล้อเลียนโดยใช้ถ้อยคำในลักษณะของ Non Verbal Code จำลองเสียงขณะแสดงท่าทางล้อเลียน “แบร์” เสมือนอุทานเสริมบทบาท ร่วมกับสีหน้าที่แสดงอารมณ์ของความสุขแต่เพิ่มลักษณะของการหยอกล้อด้วยรหัสท่าทางแลบลิ้นปลิ้นตา ในสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้ส่งและผู้รับเองต้องมีบริบทร่วมกันในการรับรู้ว่าการแสดงออกดังกล่าวเป็นการหยอกล้ออย่างสนุกสนานไม่ใช่การล้อเลียนเพื่อทำให้เกิดความอับอายแต่อย่างใด



เฉกเช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ ที่มีการเข้ารหัสเพื่อแสดงการหยอกล้อเช่นเดิม โดยใช้สีหน้าที่แสดงอารมณ์ความสุข ท่าทางที่ยกมือขึ้นมาคล้ายเพื่อบังปากและเส้นโค้งและตรงตัดกันบริเวณปากแทนการเปล่งเสียงว่า “หว่าย” ที่เป็น Non Verbal Code แสดงการอุทานอย่างตรงตัว อนึ่ง สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้สามารถใช้ได้ทั้งได้มากกว่าหนึ่งสถานการณ์ที่นอกจากหยอกล้อการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดที่น่าอับอายจากคู่สนทนาแล้วยังสามารถใช้แสดงอาการแค้นเคืองของผู้ส่งเองในยามที่ทำอะไรให้ดูขำหน้าก็ได้


สติ๊กเกอร์ไลน์ที่จะอธิบายการใช้รหัสต่อไปนี้จะแสดงเนื้อหาผ่านทางข้อความโดยตรงแต่ก็สามารถเห็นถึงเจตนาที่แฝงมาพร้อมกับความหมายซึ่งเป็นได้หลากหลายตามแต่บริบทของการสื่อสารดังที่ผู้วิจัยจะขออธิบายดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.6 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์  
ระหว่างบุคคลภาพที่ 4

ภาพที่ 4.6 สื่อความหมายอย่างตรงตัวโดยใช้รหัสไวยากรณ์ (Language Code) ภาษาอังกฤษ สร้างคำว่า Yes ซึ่งผู้ใช้ต้องเข้าใจระบบภาษาร่วมด้วยจึงสามารถเข้าใจความหมายที่เป็นรหัสตัวสำคัญ ของภาพ ในประเด็นของการสื่อความหมายนั้นข้อความดังกล่าวสามารถใช้ได้ในหลากหลายสถานการณ์ ทั้ง การตอบรับ ตอบตกลง หรือใช้ในการยืนยันข้อมูลใด ๆ ที่ได้รับจากคู่สนทนา ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ความหมายนั้นไม่คงที่ แต่ผันแปรไปตามบริบทของการสื่อสาร สำหรับการประกอบสร้างนั้นผู้สร้าง เข้ารหัสสีหน้า (Facial Expression) ด้วยเส้นโค้งแทนคิ้ว วงกลมแทนดวงตา และรูปทรงทางเรขาคณิต สามเหลี่ยมหัวกลับ ▽ แทนปากยิ้มแสดงถึงอารมณ์ของความสุขขณะแสดงถ้อยคำ

เช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์  ที่ใช้ข้อความประกอบสร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ภาษาอังกฤษ (OK) เพื่อกำกับความหมายเพื่อใช้ในการตอบรับ รับทราบ และหรือ

ยืนยันข้อมูลกับคู่สนทนา ด้วยการแสดงสีหน้าของความสุข และ  ประกอบสร้างด้วยรูปทรงทางเรขาคณิต "><" แทนการหยีตาขณะยิ้มที่ใช้เส้นโค้งหาง รวมถึงการใช้รูปร่างของเส้นโค้ง วงกลม และสามเหลี่ยมหัวกลับ "▽" แทนปากยิ้ม ทั้งนี้ในภาพทั้งสองยังแสดงถึงการใช้สัญลักษณ์ประเภท สัญลักษณ์ (Symbol) ด้วยรหัสภาพแทน (Representational Code) หัวใจแทนความรักซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าในบริบทนี้สื่อถึงการขอบคุณด้วยความจริงใจ และสัญลักษณ์แบบดัชนี (Index) ที่ใช้รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) สร้างเส้นตรงแทนการเปล่งเสียง





สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้แม้รหัสของการแสดงสีหน้าไม่ได้ชัดเจนถึงอารมณ์ของความสุข แต่เมื่อถอดรหัสจากความหมายอื่น ๆ ก็สามารถเข้าใจถึงภาวะอารมณ์ที่เป็นเชิงบวกพร้อมด้วยข้อความที่ประกอบสร้างด้วยรหัสไวทยากรณ์ภาษาไทย “เป็นห่วงนะ” พร้อมด้วยสัญลักษณ์หัวใจเป็นภาพแทน (Represent) ของความรักที่ลอยอยู่เหนือศีรษะ ทั้งนี้ความหมายไม่ได้แสดงเพียงความเป็นห่วงเพียงอย่างเดียว แต่ยังแสดงถึงความรักและความเอาใจใส่ร่วมด้วยเพื่อรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล



สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้รหัสสีหน้าแสดงอารมณ์ที่ผสมกันระหว่างความงุนงงและเหนื่อยล้าซึ่งแล้วแต่บริบทและการตีความหมายของผู้ใช้ ผนวกกับท่าทาง (Posture) ที่ใช้นิ้วชี้แตะบริเวณคางเสมือนกำลังคิดและสงสัย สอดคล้องกับข้อความที่ประโยคคำถาม (รหัสไวทยากรณ์) ตามด้วยเครื่องหมายทางภาษา (?) โดยสามารถใช้ในการแสดงความสงสัยและแสดงความไม่รู้ในเรื่องที่ไม่ต้องการรับรู้ได้อีกด้วย

ใจเป็น



เช่นเดียวกับ ที่แสดงออกมาได้อย่างหลากหลายความหมาย ทั้งการสื่อความรู้สึกออกไปตรงตัวและยังแสดงถึงการขอร้องและสั่งให้ “รอ” โดยประกอบสร้างคาแรคเตอร์ด้วยรหัสสีหน้าของความเหนื่อยล้า พร้อมสัญลักษณ์หยดน้ำแทนเหงื่อและท่าทางคล้ายอาการหมดแรงที่มีเส้นตรงด้านหลังประกอบสร้างด้วยรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวที่

จากการวิเคราะห์สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้มีขอในส่วนของการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ทำให้เห็นว่าเนื้อหาถูกนำเสนออย่างหลากหลายผ่านทางตัวภาพและข้อความ โดยตัวบริบททำหน้าที่เป็นดังกรอบกำหนดรูปแบบการเข้ารหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละความหมายซึ่งผู้สร้างได้นำมาใช้เป็นหลักในการประกอบสร้าง อย่างบริบทของการอดอ้อนนั้นจากการวิเคราะห์เห็นว่าความหมายจะมาพร้อมกับลักษณะของการร้องขอร่วมด้วย สีหน้าไม่ได้แสดงออกอย่างมีความสุขไปทั้งหมดและไม่ได้แสดงถึงความทุกข์หรือเศร้าเสียทีเดียว ข้อความที่ใช้นั้นสื่อความหมายถึงความ


ต้องการอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเป็นการขออย่างสุภาพมิใช่การข่มขู่หรือทำให้คู่สนทนารู้สึกอึดอัดแต่อย่างใด แต่ทั้งนี้การไม่มีกฎเกณฑ์ใดที่กำหนดหรือยืนยันได้อย่างแน่ชัดว่าผู้ใช้จะนำเอาสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีในชุดไปสื่อความหมายแบบเดียวกัน การเข้ารหัสที่เกิดขึ้นอีกครั้งจากตัวผู้ส่งที่มีประสบการณ์และความเป็นปัจเจกบุคคล (Individual) และบริบทของการสื่อสารในเวลานั้น ๆ ยังมีอิทธิพลส่งต่อความหมายในสติ๊กเกอร์ไลน์ให้ความหมายที่มีความหลากหลาย (Polysemy) ในสติ๊กเกอร์ไลน์เพียงตัว

### 1.3 สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในการยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

จากการพิจารณาในข้อมูลผู้วิจัยพบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับระยะของการยุติความสัมพันธ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นโดยมีจำนวนทั้งสิ้น 13 ตัว จาก 40 ตัวดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

จากภาพที่ 4.7 พบว่าผู้วิจัยนำ  มาปรากฏซ้ำอีกครั้งเพื่อแสดงถึงความสามารถในการแปรเปลี่ยนความหมายไปตามแต่บริบทของการสื่อสาร ซึ่งตามที่คุณวิจัยได้อธิบายถึงการเข้ารหัส (Encode) ของสติ๊กเกอร์ไลน์และกล่าวว่าสามารถอยู่ในบริบทของการยุติการสนทนาได้เช่นกัน เนื่องจากบริบทของสังคมไทยการกล่าว “สวัสดี” นั้นใช้ได้ทั้งสถานการณ์ทักทายและลาลาตามบริบทของสังคมไทย

ทั้งนี้จากการสังเกตเหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ในภาพที่ 4.11 สามารถอธิบายลักษณะในเบื้องต้นได้ 3 ส่วนคือ 1. สติ๊กเกอร์ไลน์ที่ใช้ข้อความ (Text) กำกับความหมาย



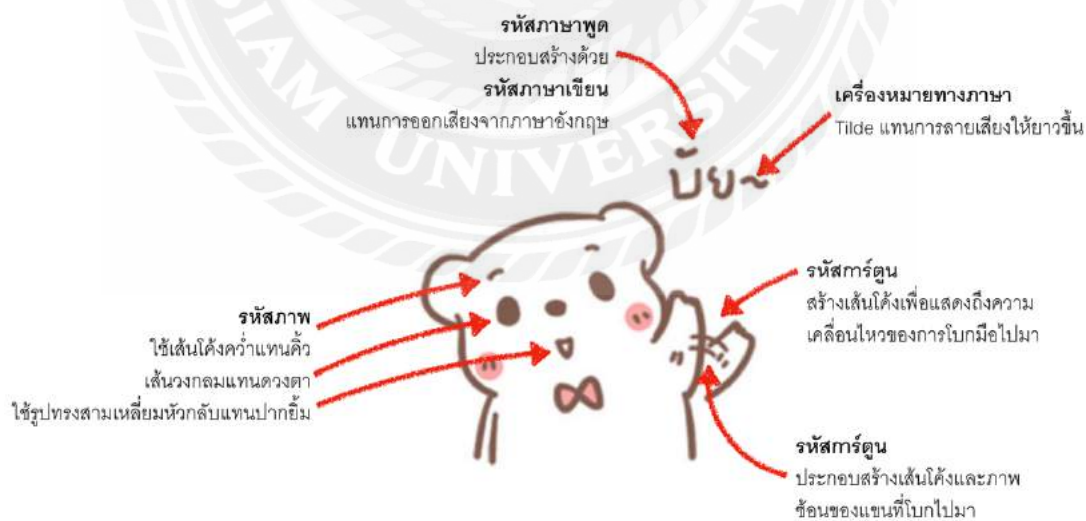
2. สติกเกอร์ไลน์ที่ใช้ข้อความเพื่อแทนเสียงที่เกิดจากความเหมือนเมื่อแสดงอารมณ์นั้น ๆ



3. สติกเกอร์ไลน์ที่ใช้เครื่องหมายทางภาษาในการกำกับ



เห็นได้ว่าสติกเกอร์ไลน์เหล่านี้ก็ยังคงไม่สามารถถูกใช้ได้โดยลำพัง เนื่องด้วยเนื้อหาที่มากับภาพและข้อความนั้นมีความจำเป็นในการฟังฟังเรื่องราวหรือบริบทของการสื่อสารที่มีมาก่อนหน้าหรือเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไปหลังสติกเกอร์ไลน์ได้ถูกส่งไปแล้ว และการแบ่งลักษณะออกเป็น 3 ส่วนนี้เป็นเพียงการสังเกตของผู้วิจัยเท่านั้นอย่างไรก็ตามการถอดความหมายยังคงเป็นไปตามความพึงพอใจของผู้ใช้เช่นเดิม ทั้งนี้ผู้วิจัยจะขออธิบายการเข้ารหัสในการประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์เป็นลำดับ โดยเริ่มต้นจากสติกเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาตรงตามคำดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.8 การใช้รหัสของสติกเกอร์ไลน์ชุดหมี่ขอในระยะยุคความสัมพันธ์ภาพที่ 1



ในภาพที่ 4.8 ข้อความที่ปรากฏนั้นถูกเข้ารหัสภาษาพูดที่อิงจากการออกเสียงในภาษาอังกฤษ (Bye) และประกอบสร้างด้วยรหัสภาษาเขียนโดยปรับเปลี่ยนการสะกดจาก “บาย” เป็น “บัย” เพื่อทอดเสียงให้สั้นลงแบบลักษณะการพูดทั่วไป ซึ่งการประกอบอักขระนี้ยังแสดงถึงการเข้ารหัสไวยากรณ์ (Language Code) มาจัดการเหล่าสัญลักษณ์ทางภาษาอีกด้วย ทั้งนี้การกล่าวลาในที่นี้มีลักษณะของความยินดีหรือกล่าวอีกทางหนึ่งคือการกล่าวแบบมิตรภาพโดยเห็นได้จากรหัสสีหน้า (Facial Expression Code) ที่ใช้เส้นโค้ง “ $\smile$ ” แทนคิ้ว ใช้วงกลมแทนดวงตา จมูก และ “ $\nabla$ ” แทนปากที่ยิ้ม ผสมผสานกับการเข้ารหัสของท่าทาง (Posture) ที่ใช้เส้นโค้งแบบต่าง ๆ ผสมผสานกันเพื่อจำลองท่าทางของการโบกมือไปมาเพื่อให้ผู้ใช้จินตนาการถึงการเคลื่อนไหว ในภาพนี้จะเห็นได้ว่ารหัสทั้งหมดนั้นถูกเข้าอย่างสอดคล้องเพื่อให้เกิดความหมายอย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังพบลักษณะการเข้ารหัสที่แตกต่างจากภาพก่อนหน้า แต่ยังคงสื่อความหมายในการยุติความสัมพันธ์ได้เช่นเดิม ซึ่งจะขออธิบายการเข้ารหัสดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.9 การเข้ารหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะยุติความสัมพันธ์ภาพที่ 2


จากภาพที่ 4.9 สามารถเห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับภาพก่อนหน้าทั้งรหัสของการแสดงสีหน้าที่บ่งบอกถึงความหงุดหงิดหรือโกรธอย่างชัดเจนโดยผู้สร้างอาศัยการสม


สัญลักษณ์กับภาวะอารมณ์  ผ่านคิ้วและปากเป็นสำคัญ นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์ประเภทสัญลักษณ์ (Symbol) เส้นเลือดปูด (Angary Symbol) “” เพื่อขยายอารมณ์ดังกล่าว นอกจากนี้ยังเห็นว่าข้อความ (Text) ที่ทำหน้าที่กำกับ (Anchorage) และเป็นตัวสาร (Message) ในเวลาเดียว โดยเข้ารหัสผ่านภาษาพูดที่สั้น กระชับ แต่สื่อความหมายตรงไปตรงมาและอาศัยภาษาเขียนมาช่วยซึ่งน่าสังเกตว่าการสะกดคำนั้นไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องตามรหัสไวยากรณ์ (Language Code)


เพียงแต่ให้ผู้ใช้สามารถอ่านออกเสียงได้ตามเดิมก็พออย่าง “โกรธ” เป็น “โกด” และอีกจุดหนึ่งที่สามารถมองเป็นรหัสของมุกตลก (Gag Code) ของความขัดแย้ง (The Reverse) ของการใช้คำว่า “แล้ว” ซึ่งมาแทนเสียงคำว่า “แล้ว” กลายเป็นความน่ารักมากกว่าความเคร่งขรึมจริงจังที่ควรเกิดขึ้นเมื่อมีภาวะอารมณ์โกรธ ทั้งนี้ยังเห็นอีกว่ามีการนำเครื่องหมายทางภาษา (!) ที่ใช้รหัสภาพแทน (Representation Code) ที่มีกฎเกณฑ์ในการออกเสียงให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในสติกเกอร์ไลน์



ทั้งนี้ผู้วิจัยยังพบสติกเกอร์ไลน์ที่มีการเข้ารหัสอย่างคล้ายคลึงกันเพื่อสื่อความหมายในทิศทางของการยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ดังนี้

ผู้สร้างใช้ข้อความที่เกิดจากรหัสภาษา (Language Code) ทำหน้าที่กำกับความหมายในสติกเกอร์ไลน์แต่ละตัว โดยยังสังเกตได้ว่าข้อความนั้นมีลักษณะเป็นภาษาพูดถ่ายทอดอารมณ์เชิงลบ

กับคู่สนทนาที่สามารถบ้ายเบี่ยงหรือใช้ในการปฏิเสธในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ อาทิ  การใช้คำภาษาอังกฤษ “No” แสดงรูปประโยคปฏิเสธอย่างตรงตัวและใช้ในการปฏิเสธอย่างชัดเจน มาพร้อม

รหัสสีหน้าของอารมณ์เศร้าและท่าทางที่ถือป้ายอันปรากฏข้อความดังกล่าว ในขณะที่  แสดงความเหนื่อยล้าแต่ก็สามารถแฝงเจตนาหลีกเลี่ยงการกระทำใดการกระทำหนึ่ง สีหน้าผสมระหว่างความเหนื่อยล้าและความเศร้าและท่าทางการนอนแผ่ตัวเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเหนื่อยล้า ส่วน

สติกเกอร์ไลน์ตัวนี้  ที่แสดงเพียงเรื่องเกี่ยวกับสรีระด้วยทำดิ่งผิวหน้าห้อง สีหน้าดูเศร้าพร้อมข้อความที่บอกความรู้สึกของผู้ส่งในเวลานั้น และสามารถใช้ปฏิเสธหรือยุติความสัมพันธ์เมื่อถูกชวนไปทางอาหารซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วแต่การเลือกใช้ในความหมายใดจากผู้ใช้เอง ในส่วนของ

 ที่ใช้เส้นโค้งสร้างปากเบะ สัญลักษณ์ของน้ำตา “” แทนการร้องไห้ ข้อความบอกความเสียใจเชิงคำถามที่ใช้เครื่องหมายทางภาษา (?) แบบประชดประชันและใช้เพื่อถอยห่างจากการสนทนาในขณะนั้น

อีกหนึ่งลักษณะที่ผู้วิจัยพบในสติกเกอร์ไลน์กลุ่มนี้คือการเข้ารหัสภาษาประกอบสร้างข้อความเพื่อเลียนแบบความเหมือนของเสียงในขณะเสียงอารมณ์นั้น ๆ โดยผู้วิจัยจะขออธิบายการเข้ารหัสในการประกอบสร้างดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.10 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหมีขอในระยะยุคความสัมพันธ์ภาพที่ 3

จากภาพที่ 4.10 จะเห็นถึงลักษณะของการเข้ารหัสต่าง ๆ ทั้งภาษา (Language Code) ที่ใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) ด้วยเสียงแสดงความเก็บกดแบบไม่สามารถพูดออกมาได้เหมือนอาการเกร็งจากสภาวะกลืนไม่เข้าคลายไม่ออกหรือสถานการณ์ที่พูดไม่ออกและบอกไม่ได้ ผนวกกับรหัสสีหน้า (Facial Expression Code) ที่แสดงถึงความโกรธและเก็บกดที่เห็นจากเส้นคิ้ว ตาหยี ปากแบะ ผนวกกับรหัสท่าทาง (Posture Code) ที่เสริมกับตัวภาพ และใช้รหัสสี (Color Code) ของขีดสีแดงกลางใบหน้าช่วยเสริมอารมณ์ดังกล่าว



เด็กเช่นกัน ที่สื่ออารมณ์เศร้าอย่างชัดเจนผ่านสีหน้าและสัญลักษณ์น้ำตาแทนการร้องไห้ และยังเห็นอีกว่าผู้สร้างเข้ารหัสการ์ตูนที่ประกอบสร้างเส้นหยัก “ } ” รอบตัวคาแรคเตอร์ เพื่อแสดงอาการตัวสั่นจากการร้องไห้ ทั้งนี้ความหมายที่ปรากฏนี้สามารถแสดงความเศร้าเสียใจและ



สามารถแสดงความไม่พอใจและขยายส่วนไปถึงการยุติการสนทนา ในขณะที่ ผู้สร้างใช้รหัสของสีหน้าและท่าทาง (Facial Expression Code & Posture Code) ประกอบสร้างผ่านลายเส้นเพื่อแสดงความเศร้าพร้อมด้วยสัญลักษณ์ (Icon) ของหยดน้ำตาแทนการร้องไห้เช่นเดิม และใช้รหัสของสี (Color Code) สีเข้มเป็นพื้นหลังและใช้รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) สร้างเส้นตรงสีที่บริเวณเหนือ

ศิลปะเพื่อเป็นภาพแทน (Representation) ของความหุดหู่และความอัดอั้นอยู่ในใจที่ผู้ส่งสามารถแสดงอาการตามภาพเมื่อเกิดภาวะของความเศร้าและหลีกเลี่ยงการสื่อสารออกไป



ใช้การผสมสีฐานกับรหัสสีหน้าของความกลัว



ด้วยลายเส้นสร้างเส้นโค้งแทนคิ้ว

ที่ยกสูง วงกลมแทนดวงตาที่กล้วโต ปากโค้งและอ้าออกและงายเส้นหยักกลางใบหน้าพร้อมด้วยรหัสของสี (Color Code) ทึบแทนเงาที่กระทบลงใบหน้า ทั้งนี้ยังกฎเครื่องหมายภาษา (!) เพื่อแทนอาการตกใจควบคู่กับสีหน้า นอกจากอาการตกใจกลัวแล้วสามารถสื่อถึงอาการตะลึงเมื่อได้รับรู้อะไรบางอย่างก็ได้



เมื่อถอดรหัสจากตัวภาพแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้ทันทีว่าเป็นการนอนหลับโดยใช้สีหน้าที่เรียบเฉย เส้นตรงแนวนอนแทนตาที่ปิดสนิทและใช้สัญลักษณ์ของหยดน้ำแบบหัวกลับแทนน้ำมูกที่โป่งขณะหลับ (นอนหลับซึ่มูกโป่ง) และองค์ประกอบของหมอนผ้าห่มร่วมด้วย ทั้งนี้ยังเห็นการใช้ตัวอักษรอังกฤษ zZ ที่นำมาเป็นภาพแทน (Representation) การกรน โดยผู้ส่งสามารถบอกเป็นนัยว่าต้องการพักผ่อนและขอยุติการสนทนาเพียงเท่านี้

จากสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้ง 3 ตัวนี้เห็นได้ว่าไม่มีตัวข้อความมากำกับตัวภาพซึ่งประเด็นดังกล่าวผู้สร้างได้อธิบายว่าถ้าหากตัวภาพนั้นชัดเจนแล้วตัวข้อความก็ไม่จำเป็น เพราะความชัดเจนของตัวภาพที่สื่ออารมณ์และความหมายอย่างตรงตัวแล้ว สำหรับประเด็นของการยุติความสัมพันธ์ของสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสามตัวนี้สามารถประยุกต์ใช้ได้ตามความต้องการของผู้ใช้ที่มีบริบทแตกต่างกันออกไป

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในลักษณะยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นพบว่าการแสดงความหมายนั้นเอนเอียงไปในเชิงลบเสียงส่วนใหญ่ เนื้อหาสะท้อนถึงอารมณ์ของความต้องการหลีกเลี่ยงการสนทนาแต่ไม่ได้แสดงออกไปอย่างรุนแรงจนทำร้ายจิตใจอีกฝ่ายหนึ่ง (ผู้รับสาร) แต่เป็นการแฝงเจตนาผ่านข้อความเป็นนัยซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ทำการสารทั้งสองฝ่าย ทั้งนี้เพราะลักษณะของการยุติความสัมพันธ์โดยใช้สติ๊กเกอร์ไลน์นั้นเป็นส่วนหนึ่งของลักษณะ “กำลัง” จะยุติโดยชั่วคราวคราวเท่านั้น และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นสามารถหวนกลับมาเกิดใหม่ได้อีกครั้งใน

ยามที่ต้องการ และจากการวิเคราะห์สติกเกอร์ไลน์ชุดหมีขอตามกรอบคิดเรื่องพลวัตทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลพบว่า เนื้อหาส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มของการสานต่อและถนอมรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยเนื้อหานั้นแสดงออกอย่างหลากหลายที่มีทั้งอารมณ์ในเชิงบวกและเชิงลบตามธรรมเนียมในการปฏิบัติของผู้ส่งสารเมื่อเผชิญกับสถานการณ์การสื่อสารนั้น ๆ ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ยังพบอีกว่าตัวสารที่เกิดจากสัญลักษณ์และรหัสต่าง ๆ มีความสามารถในการสื่อความหมายอย่างหลากหลาย (Polysemy) เนื่องจากไม่มีกรอบกำหนดกฎเกณฑ์ในการใช้ที่ตายตัว ผู้ส่งสารมีสิทธิ์ที่จะมองความหมายในสติกเกอร์ไลน์ไปตามทัศนคติ อารมณ์ ความคิดของตนเองเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Saussure ที่มองตัวสัญลักษณ์นั้นสะเปะสะปะ (Arbitrary) และไม่คงที่ในการสื่อความหมายเสมอไป ซึ่งย้ำเตือนให้เห็นว่าสติกเกอร์ไลน์มีความหมายที่ไหลลื่นไปได้หลายทิศทางตามความพอใจ อีกทั้งข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากผู้วิจัยระบุไว้ในบทที่ 3 ว่าผู้ส่งเลือกส่งสติกเกอร์ไลน์อันเป็นที่พึงพอใจของตนเองฝ่ายเดียว

## 2. การใช้รหัสของสติกเกอร์ไลน์ชุด “นี่แฟนนะ”

สติกเกอร์ไลน์ชุดนี้นำเสนอด้วยคาแรคเตอร์หญิงสาวผมยาวมัดเกล้าผมไว้ด้านบนศีรษะ สีมเป็นสีน้ำตาลซึ่งผิดแปลกจากธรรมชาติของสีผมหญิงไทยสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นปัจจุบันสมัยของ

หญิงสาวในสังคมเมือง เสื้อผ้ามีทั้งสิ้น 4 ชุด



และใช้

บริบทของความสัมพันธ์แบบแฟน (Girlfriend) มาประกอบสร้างซึ่งสามารถรับรู้ได้จากชื่อชุดสติกเกอร์ไลน์โดยความหมายนี้ถูกนำเสนอด้วยสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ (Icon) ที่แสดงความเป็นหญิง

นอกจากนี้ยังพบอีกว่าข้อความยังเป็นถ้อยคำปรากฏในรูปแบบลายมือเขียน (Handwriting) คู่กับตัวภาพ สำหรับสติกเกอร์ไลน์นี้เป็นผลงานของคุณกิตติ รุจิเรกานุสรณ์ ที่ได้ให้คำสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลงานชุดนี้ว่า

“...ตอนนั้นสติกเกอร์ที่เป็นแฟนยังมีน้อยเลยคิดอยากลองทำดูเพื่อให้พวกผู้หญิงได้ใช้คุยกับแฟน คำหลัก ๆ ก็เอาแบบที่ผู้หญิงคุยกับแฟนมาใช้ เช่น คำที่เอาไว้อ้อนแฟน คำเวลาดอน คำที่ใช้ทั่วไป



ก็มีด้วยพวกขอบคุณ ขอโทษ หัวเราะ ตีใจเพื่อให้ครอบคลุมการใช้งานหลาย ๆ แบบให้ได้มากที่สุดแต่ก็พยายามแทรกลักษณะเหมือนเวลาที่เค้าคุยกับแฟนลงไปคนดูงานก็จะได้ว่าหลัก ๆ เอาไว้ทำอะไร สติกเกอร์แบบคนเป็นแฟนใช้กันมันคิดง่ายทำงานง่ายเพราะอารมณ์นั้นมันสื่อได้ตรง ๆ ไม่ต้องอ้อมค้อม พวกคำต่าง ๆ ผมก็เอาจากประสบการณ์ของผมบ้าง สังเกตคำจากแฟนผมเลย สังเกตคนอื่นบ้างแล้ว เอามารวม ๆ กัน ตัวการ์ตูนผู้หญิงตามผมใช้แบบตัวการ์ตูนญี่ปุ่นอันนี้ผมชอบส่วนตัวและคิดว่าคนไทยน่าจะคุ้นหน้าคุ้นตาเลยเอามาสร้างในชุดนี้ ตากลม ๆ โด ๆ มัดผมมีการแสดงออกแบบชัดเจนแต่ก็พยายามปรับให้มันเหมาะสมกับคนใช้ (คนไทย) เพราะส่วนตัวผมบอกตัวเองตลอดเวลาว่ามันยากเวลาที่ต้องการให้ใครมาชอบงานเราทั้งหมดแต่มันง่ายกว่าถ้าเราปรับงานเราให้เข้ากับคนอื่น ส่วนพวกคำหลัก ๆ ก็อย่างที่เห็นเอาแบบที่ผู้หญิงชอบใช้พูดแบบนี้ก็ทำให้ข้อความมีความสำคัญขึ้นมากเลยนะ แล้วมันก็ทิ้งกันไม่ได้ด้วยถ้าอ่านข้อความแล้วก็ต้องดูภาพ หรือรูปภาพก็ต้องอ่านข้อความไปด้วยถึงจะรู้ว่าเอาไปใช้ยังไง” (สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2559)

จากการให้ข้อมูลโดยเจ้าของผลงานทำให้ผู้วิจัยอนุมานว่าตัวผู้สร้างในฐานะของผู้เข้ารหัส (Encoder) ใช้ประสบการณ์และความชื่นชอบในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นกฎเกณฑ์ในการออกแบบตัวคาแรคเตอร์ให้แสดงถึงหญิงสาวที่มีความน่ารักสดใส เมื่อนำสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนคาแรคเตอร์ของ สติกเกอร์ไลน์ชุดนี้แฟนจะมาเทียบกับเหล่าคาแรคเตอร์การ์ตูนเพศหญิงทั้งสามตัวตามภาพด้านล่าง



คาแรคเตอร์จาก  
สติกเกอร์ไลน์นี้แฟนนะ



ชิซูกะจัง  
(โดราเอมอน)



โมริ รัน  
(ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน)



เซเลอร์มูน  
(เซเลอร์มูน)

ทำให้เห็นถึงการใช้สัญลักษณ์แบบสัญลักษณ์ (Icon) และดัชนี (Index) ผ่านลักษณะของการวาดดวงตา (Eyes) ที่มีความกลมโตกว่าปกติอันเป็นภาพต้นแบบ (Archetype) ที่ได้รับอิทธิพลมาจากสังคมญี่ปุ่น รวมถึงเป็นกลยุทธ์ในการสร้างตัวการ์ตูนโดยสามารถให้สร้างให้เกินความเป็นจริงได้ นอกจากนี้ยังเห็นได้จากทรงผมในลักษณะหญิงผมยาวและการปล่อยปอยผมมาปิดบริเวณหน้าผากเล็กน้อย

การวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แฟนะยังคงใช้กรอบเรื่องพลวัตทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่กล่าวถึงระยะทั้ง 3 ของความสัมพันธ์มาใช้ในการจำแนกสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อทำการวิเคราะห์การใช้รหัสต่อไป ทั้งนี้ต้องเข้าใจไว้เสมอว่าผู้สร้างใช้บริบทของความสัมพันธ์แบบแฟนเป็นพื้นฐานในการประกอบสร้างดังนั้นการวิเคราะห์การใช้รหัสจึงต้องอิงกับบริบทของผู้สร้างด้วย โดยผู้วิจัยจะขอเริ่มด้วยระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลดังนี้

## 2.1 สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แฟนะในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์

เมื่อผู้วิจัยพิจารณาในข้อมูลผลงานแล้วพบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจำนวน 2 ตัวจาก 40 ตัว ดังภาพ 4.11







ภาพที่ 4.11 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แฟนะในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์

เมื่อพิจารณาจากลักษณะภายนอกสามารถเห็นในส่วนของการประกอบสร้างที่คล้ายคลึงกันคือตัวข้อความ (Text) ปราบกฎควบคู่กับตัวภาพในลักษณะของความหมายเชิงกำกับ (Anchorage) เพื่อตีกรอบทิศทางการถอดรหัสความหมายและทำหน้าที่เป็นตัวสาร (Message) สำหรับให้ผู้ส่ง (Sender) นำไปสนทนาด้วยถ้อยคำเหล่านี้ โดยต่อไปจะเป็นการอธิบายถึงการใช้อักษรในการประกอบสร้างความหมายดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เพนนะในระยะเวลาเริ่มต้นความสัมพันธ์

จากภาพที่ 4.12 ในส่วนของใบหน้าใช้รหัสสีหน้า (Facial Expression Code) ที่สื่อถึงอารมณ์

ดีมีความสุขโดยอิงความเหมือนกันจากการสมมติฐานในการแสดงสีหน้าที่มีรอยยิ้ม   ผ่าน  
เส้นโค้งคำว่า “” แทนคิ้ว ใช้เส้นวงกลม “0” แทนดวงตาที่กลมโตตามแบบตัวการ์ตูนญี่ปุ่นจากความ  
ตั้งใจของผู้สร้าง และใช้เส้นโค้งหงาย “” ที่มาพร้อมกับรูปทรงคล้ายตัวอักษร “U” อยู่ด้านล่างเพื่อ  
สื่อถึงการยิ้มแบบอ้าปาก ในส่วนของท่าทาง (Posture) นั้นใช้รหัสประกอบสร้างด้วยเส้นโค้งผสมผสาน  
กันเส้นตรงโดยแสดงให้เห็นเพียงส่วนบนของลำตัวพร้อมมือทั้งสองข้างในลักษณะการเกาะอยู่บนขอบ

นอกจากนี้ยังพบการใช้รหัสของการ์ตูน (Cartoon Code) ทำให้เส้นตรงด้านข้างคาแรคเตอร์  
ทั้ง 4 เส้นมีความหมายถึงการเคลื่อนไหวที่ (Action) คือการพุ่งตัวจากที่ต่ำขึ้นมาอยู่ที่สูง ซึ่งผู้วิจัยมี  
ความเห็นว่าคุณสร้างต้องการให้เกิดจินตนาการจากผู้ใช้งานว่าคาแรคเตอร์นี้พุ่งตัวจากพื้นมาเกาะที่ขอบ  
เตียงพร้อมกับกล่าวคำถามว่า “ตี้นยัง?” ซึ่งข้อความที่ปรากฏในภาพนี้แสดงถึงรูปแบบของคำถาม  
อย่างชัดเจนโดยผู้สร้างเข้ารหัสโดยใช้เครื่องหมายคำถาม (Question Mark : ?) แสดงทำยข้อความ  
นอกจากนี้ยังคงเห็นว่าผู้สร้างใช้รหัสของภาษาพูดประกอบสร้างคำ “ตี้นยัง” ที่เป็นคำห้วน ๆ ไม่มี  
ประธานและกรรมของประโยคเป็นเพียงคำที่กล่าวขึ้นแต่สามารถสร้างความเข้าใจได้ ทั้งนี้ข้อความ  
ดังกล่าวถูกเข้ารหัสไวยากรณ์ (Language Code) ที่นำคำในภาษาไทยที่มีความหมายในตัวอยู่

แล้วมาประกอบกันเพื่อเกิดความหมายในบริบทใหม่ นอกจากนี้คำว่า “ตื่นยัง” ไม่ใช่เพียงแค่ถามคู่สนทนาว่าตื่นนอนหรือยังเท่านั้น แต่ยังแสดงถึงการเอาใจใส่ของคู่สนทนาอีกด้วย



เช่นเดียวกับ ที่ใช้ใบหน้าแสดงอารมณ์ของความสุขผ่านรอยยิ้มที่เกิดจากเส้นโค้งผนวกกับท่าทาง (Posture) ที่ใช้รหัสประกอบสร้างจากลายเส้นต่าง ๆ ให้เห็นอริยาบทของการเอียงตัว ยกไหล่ ชูมือขึ้นระหว่างกล่าวการทักทายที่ปรากฏในรูปถ้อยคำด้วยรหัสภาษาพูดและถูกประกอบขึ้นด้วยรหัสภาษาเขียนที่นำเอาอักษรและสระประกอบกันภายใต้รหัสไวยากรณ์ภาษาไทย วางไว้บนสีพื้นหลังสีเหลือง ทั้งนี้ยังเห็นการเข้ารหัสด้วยเส้นโค้งจากรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) แสดงความเคลื่อนไหวบริเวณไหล่และแขน

จากการวิเคราะห์สติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสองตัวพบว่าผู้สร้างใช้ธรรมเนียมปฏิบัติของการทักทายเป็นบริบทที่ครอบงำการใช้รหัสในการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ให้มีลักษณะที่ผู้ส่งเป็นฝ่ายกระทำ (Active) ด้วยการเข้าหาคู่สนทนาและจงใจให้เกิดการสนทนาขึ้นด้วยความเป็นมิตรจากสีหน้า (Facial Expression) ที่ยิ้มแย้ม ผนวกกับข้อความที่เป็นไปในลักษณะถ้อยคำภาษาพูดที่สั้น ๆ ห้วน ๆ ไม่มีหางเสียงในลักษณะคำทางการสะท้อนความเป็นกันเองระหว่างผู้ทำการสื่อสารทั้งสองฝ่ายและแสดงถึงระดับชนชั้นทางสังคมที่เทียบเท่าหรือใกล้เคียงกัน

## 2.2 สติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

เมื่อพิจารณาข้อมูลแล้วผู้วิจัยพบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่สามารถใช้ในการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจำนวน 33 ตัวจาก 40 ตัว ดังภาพ 4.13





ภาพที่ 4.13 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แฟนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์

จากภาพที่ 4.13 เห็นได้ว่าผู้วิจัยนำสติ๊กเกอร์ไลน์ มาปรากฏซ้ำอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้เห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์สามารถซ้ำซ้อนกันได้ในการใช้งานระหว่างระยะของความสัมพันธ์ฯ และไม่สามารถแยกขาดจากกันได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้เพราะในสติ๊กเกอร์ไลน์หนึ่งตัวสามารถใช้สื่อได้หลากหลายความหมาย (Polysemy) ตามแต่ใจของผู้ส่งสารที่สามารถมองสติ๊กเกอร์ไลน์สองด้านบนหรือตัวอื่น ๆ เป็นเรื่องของการทักทายหรือความหมายอื่นก็ได้เช่นกัน

สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ในภาพที่ 4.13 ยังเห็นได้อีกว่ารูปแบบของการสื่ออารมณ์และความหมายนั้นมีจำนวนมากและปรากฏทั้งอารมณ์เชิงบวก (Positive) และเชิงลบ (Negative) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากเจ้าของผลงานที่ต้องการให้สติ๊กเกอร์ไลน์ครอบคลุมการใช้ให้มากที่สุด และสามารถนำไปปรับใช้กับบุคคลอื่นที่ไม่จำเป็นต้องเป็นแฟนหนุ่มเสมอไปได้ ที่เห็นได้อีกประการคือสติ๊กเกอร์ไลน์ทุก ๆ ตัวมีการพึ่งพาบริบทหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าหรือกำลังจะเกิดขึ้นหลังการส่งสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสิ้น เมื่อพิจารณาลักษณะของความหมายที่เด่นชัดจากเหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์แล้วผู้วิจัยสามารถจำแนกแยกย่อยลักษณะการแสดงอารมณ์และความหมายออกมาได้อีก 6 กลุ่มดังนี้

### 2.2.1 การสอบถาม

### 2.2.2 การแสดงความรัก

### 2.2.3 การอ่าน

### 2.2.4 การเรียกร้องหรือขอร้อง

### 2.2.5 การแสดงความชื่นชม

### 2.2.6 ความหมายตามคำ

จากการจำแนกกลุ่มที่ปรากฏด้านบนนั้นผู้วิจัยยังคงต้องแสดงทัศนะว่าความหมายในสติ๊กเกอร์ไลน์สามารถผิดแปลกออกไปตามแต่มุมมองของผู้ใช้งานและบริบทของการสื่อสารที่สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนั้น ๆ ถูกส่งไป จึงไม่มีอะไรสามารถยืนยันได้อย่างตายตัวว่าความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์จะยึดแน่นอนอยู่กับที่ตลอดเวลา อนึ่ง เมื่ออ่านความหมายในสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งหมดนี้สามารถเห็นถึงความซ้ำซ้อนในความหมายดังที่ผู้วิจัยจะนำเสนอให้เห็นดังนี้



เมื่ออ่านความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้เห็นถึงการตั้งคำถามจากข้อความโดยตรง แต่ในขณะเดียวกันยังเป็นการแสดงความรักความเอาใจใส่ในความเหนื่อยล้าของคู่สนทนาได้อีกด้วย ซึ่งผู้ใช้แต่ละคนสามารถมีมุมมองที่แตกต่างกันออกไป



นอกเหนือจากการแสดงความรักแล้วสติ๊กเกอร์ไลน์ยังสามารถแสดงออกถึงการอ้อนและออกคำสั่ง รวมถึงการเรียกร้องเพื่อให้เกิดการกระทำตามที่ข้อความได้ระบุไว้คือการกอด



เนื้อหาที่ปรากฏนี้แสดงถึงการอ้อนอย่างชัดเจนรวมถึงแสดงเนื้อหาเป็นการเรียกร้องตามแบบแฟนสาวเพื่อบรรลุมิติประสงค์ตามที่ตนเองต้องการ



เช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ที่พยายามเรียกร่องให้บรรลุผลคือให้อีกฝ่ายเข้ามาหาได้ แสดงลักษณะของการอ่อนเข้าร่วมด้วยเพื่อให้การเรียกร่องนั้นได้ผล



แสดงถึงความชื่นชอบที่ชื่นชอบในเรื่องใด ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการสนทนา รวมถึงการแสดง ความรู้สึกเห็นดีเห็นงามกับคู่สนทนา



แสดงความหมายออกไปอย่างตรงตัวกับอาการนอนไม่หลับที่เกิดขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน ยังแสดงถึงการเรียกร่องให้คู่สนทนาให้ความสนใจได้อีกด้วย

จากการยกตัวอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้านบนนั้นก็เพื่อแสดงให้เห็นถึงความทับซ้อนทาง ความหมายที่สามารถเกิดขึ้นได้ในสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัว เนื่องด้วยตัวสารสามารถเป็นไปได้หลาย ทิศทางตามแต่ลักษณะการตีความและบริบทของการสื่อสารแต่ละครั้ง ทั้งนี้การอธิบายการใช้รหัสใน การประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ผู้วิจัยจะเรียงลำดับไปตามกลุ่มทั้ง 6 ที่ได้แยกย่อยไว้ก่อนหน้าโดยเริ่ม จากสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาในลักษณะของการสอบถาม (ดูภาพที่ 4.14) แต่อย่างไรการศึกษา นี้ ยังคงยึดถือว่าตัวสัญลักษณ์สามารถเป็นไปได้หลากหลาย (Arbitrary)

รหัสภาษาพูด  
ประกอบสร้างด้วย  
รหัสภาษาเขียน  
ตามไวยากรณ์ภาษาไทย  
และเข้ารหัสในคำว่า "คะ"  
แสดงสุภาพสะท้อนถึงชนชั้น

อะไร  
ยังงัยคะ





รหัสภาพ

- ประกอบสร้างโดยการเข้ารหัสลายเส้นโค้งสร้างทรง ผมหงอกหงิก
- ใช้เส้นโค้งประกอบสร้างคิ้วและปาก วงกลม ประกอบสร้างดวงตาที่กลมโตแบบสาวญี่ปุ่นโดยอยู่ ภายใต้รหัสการแสดงสีหน้าอารมณ์ของความสุ


รหัสท่าทาง

ประกอบสร้างโดยการเข้ารหัสผ่านลาย เส้นต่าง ๆ เพื่อสร้างอิริยาบถของตัวภาพ ด้วยรหัสการแสดงท่าทาง อาทิ การเอียง ศีรษะ มือสอดใต้คอกแขนที่ยกขึ้นทำคาง แสดงถึงความสงสัยใคร่รู้

ภาพที่ 4.14 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะเวลาสั้นต่อและถนอมรักษา  
ความสัมพันธ์ภาพที่ 1

ในภาพที่ 4.14 แม้ไม่มีเครื่องหมายคำถาม (?) แต่เมื่อถอดรหัสดิจิทัลสัทศาสตร์ (Language Code) ที่ผู้สร้างใช้แล้วก็เข้าใจถึงการตั้งคำถามได้ในทันทีซึ่งนอกจากเป็นการถามแล้วยังสามารถถูกมองเป็นเรื่องของการขอร้องได้ในขณะเดียวกัน ส่วนนี้ก็ขึ้นกับผู้ส่งสารว่าจะเลือกมองความหมายเป็นแบบใด ในส่วนของการแสดงอารมณ์นั้นผู้สร้างเข้ารหัสของสีหน้า (Facial Expression) ที่แสดงอารมณ์ของความสุขผ่านเส้นโค้งคำว่า “” แทนคิ้ว โค้งหาง “” แทนปากยิ้ม และวงกลม “0” แทนดวงตาที่กลมโต พร้อมรหัสท่าทาง (Posture Code) ด้วยการเอียงศีรษะผสมกับการทำคางแสดงถึงอิริยาบถเมื่อเกิดความสงสัย

เช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ไปนี้ที่แสดงทั้งการสอบถามและสามารถมองเป็นเรื่องของการ

ขอร้องได้เช่นกัน ทั้ง  คุณ  
ใคร  
รัก  
นะ ที่มีการแสดงเนื้อหาด้วยการสอบถามในลักษณะภาษาพูดและไม่จำเป็นต้องมีประธานและกรรมของประโยคเสมอไป พร้อมด้วยอารมณ์ของความสุขผ่านเส้นโค้งแทนปากยิ้ม ดวงตากลโต คิ้วยกสูงและท่าทาง (Posture) คล้ายการเอียงตัวเพื่อเข้าร่วมการสนทนาผนวกกับการยกมือขึ้นเสมือนการส่งสัญญาณทักทาย ทั้งนี้ยังเห็นได้ว่าผู้สร้างใช้เส้นโค้งอยู่บริเวณปากแทนเสียงลมที่เปล่งออกมา



สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้นอกจากเป็นการสอบถามแล้วยังสามารถเห็นถึงเจตนาของความเป็นห่วงเป็นใยอีกฝ่ายหนึ่งแฝงเข้ามาด้วย รหัสของสีหน้าแสดงอารมณ์ของความสุขมากกับท่าทางที่สอดคล้องกับความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยการยื่นผ้าเช็ดหน้าสีชมพูที่ปักเป็นสัญลักษณ์รูปหัวใจที่เป็นภาพแทน (Represent) ของความรัก เมื่อพิจารณาจากความหมายแล้วผู้ใช้สามารถนำสติ๊กเกอร์ไลน์นี้ไปใช้สำหรับการแสดงการให้กำลังใจคู่สนทนาเพื่อรักษาและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้นได้





ในสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ เห็นถึงความแตกต่างในการแสดงสีหน้าแม้จะมีข้อความที่กำกับในลักษณะของการตั้งคำถามเช่นเดิม เส้นโค้งหงาย “—” ถูกนำมาใช้ประกอบสร้างแทนคิ้วและใช้วงกลมแทนดวงตาและปากที่อ้าออก ส่วนด้านอิริยาบถใช้รหัสของท่าทางเข้ามาประกอบด้วยการกุมมือที่เป็นภาพแทน (Represent) ของการวิงวอน แต่เมื่อถอดรหัสทางความหมายจากข้อความ (Text) ที่กำกับนั้นสามารถรับรู้ว่าคุณลักษณะคำถามได้แฝงความรู้ทำนองสื่อกลัว ๆ กล้า ๆ กับการเอ่ยถามคู่สนทนาปรากฏบนฉากหลังสีชมพูมีลักษณะคล้ายกลุ่มควันแทนความรู้สึกนึกคิดจากคู่สนทนา

การวิเคราะห์ต่อไปนี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับความรักที่ผู้ส่งต้องการแสดงความรู้สึกดังกล่าวไปยังผู้รับ แต่ทั้งนี้ในการแสดงความรักนั้นยังสามารถคาบเกี่ยวกับสติ๊กเกอร์ไลน์กลุ่มอื่นได้ในเวลาเดียวกัน โดยผู้วิจัยจะอธิบายดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.15 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะสานต่อและถนอมรักษา ความสัมพันธ์ภาพที่ 2

จากภาพที่ 4.15 ยังคงใช้รหัสสีหน้าประกอบสร้างอารมณ์ของความสุขภายใต้ (Facial Expression Code) และรหัสท่าทาง (Posture Code) จำลองอิริยาบถของการโอบกอดวัตถุเหมือนหมดรูปหัวใจให้เป็นภาพแทน (Represent) ของความรัก พร้อมด้วยข้อความที่ประกอบสร้างด้วยรหัสภาษาพูดซึ่งใช้คำแสดง (Slung) จากการออกเสียงที่คล้ายกันจากคำว่า “ตัวเอง” เป็น “ตะเอง” ที่

ความหมายแปรเปลี่ยนไปในบริบทนี้คือคำกล่าวในการเรียกบุคคลอีกคนหนึ่งซึ่งมีความสัมพันธ์ในระดับใกล้ชิดหรือความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งในลักษณะรักใคร่ โดยผู้สร้างนำอักษรมาประกอบกันภายใต้รหัสไวยากรณ์ (Language Code) เพื่อให้เกิดความหมาย นอกจากนี้ยังเห็นได้ว่าข้อความที่ปรากฏนี้แสดงถึงความเป็นวัยรุ่นที่ใช้ถ้อยคำแบบเป็นกันเองต่อกันและไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องในรูปตัวสะกดใด ๆ



สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้เห็นได้ว่าความหมายไม่ได้แสดงเพียงความรักเท่านั้นแต่ยังแสดงถึงการเรียกร้องและออกอุทานให้เกิดการกอด รวมถึงยังแฝงเจตนาของการสั่งร่วมด้วยเพื่อให้บรรลุสิ่งที่ต้องการซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์หนึ่งตัวสามารถแสดงออกมาหลายความหมาย ในส่วนของสีหน้าของความสุขถูกประกอบสร้างมาให้สอดคล้องกับท่าทางที่ใช้รหัส (Posture Code) ที่ยื่นมือทั้งสองข้างมาด้านหน้าผายมือออกเล็กน้อยเหมือนรอคอยการโอบกอด สอดคล้องกับข้อความที่ปรากฏอยู่ด้านข้างศีรษะแบบลายมือเขียน (Handwriting) สีชมพูเข้มที่นารหัสของสี (Color Code) สื่อความรัก ประกอบสร้างอักษรด้วยรหัสยากรณ์ (Language Code) ภาษาไทย มาพร้อมกับสัญลักษณ์หัวใจเป็นภาพแทน (Represent) ความรัก



ผู้สร้างใช้รหัสท่าทาง (Posture Code) ประกอบสร้างลายเส้นต่าง ๆ เพื่อเป็นอิริยาบถของการตะโกนกล่าวคำว่า “ที่รัก” โดยใช้มือทั้งสองข้างป้องปากไว้ พร้อมด้วยเส้นตรงแนวทแยงจำนวน 4 เส้นที่เข้ารหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ประกอบสร้างแทนลำเสียงที่พุ่งออกจากตัวคาแรคเตอร์เพราะการตะโกน นอกจากนี้ข้อความที่ปรากฏยังเป็นรูปแบบของลายมือเขียนและมีขนาดใหญ่ขยับข้างตัวคาแรคเตอร์เพื่อแสดงถึงเสียงตะโกนที่ก้องกังวานไปทั่ว ดังที่ผู้วิจัยแสดงทัศนะว่าสติ๊กเกอร์ไลน์นี้ไม่สามารถถูกส่งได้โดยลำพังเสมอไปแต่สามารถใช้เป็นส่วนหนึ่งของการสนทนาที่ผู้ส่งต้องการบอกกล่าวหรือแสดงปฏิกิริยาบางประการออกไป ดังนั้นการกล่าว “ที่รัก” จึงสามารถใช้ในการเรียกคู่สนทนาที่มีความสนิทสนม ผูกพัน และสนิทใจจนกล่าวคำนี้ได้และต้องการกล่าวข้อความอื่น ๆ ต่อไปตามใจผู้ส่ง รวมถึงการเรียกร้องให้เกิดความสนใจจากคู่สนทนาก็ได้



ชัดเจนว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้สามารถบ่งชี้ได้ทั้งการแสดงความรัก การเรียกร้อง การออกอ้อน รวมถึงการสั่งเพื่อบรรลุตามต้องการของผู้ส่ง นอกจากนี้ยังสามารถแสดงถึงการให้กำลังใจ หรือแสดงความรู้สึกดี ๆ ต่อกันก็ได้ซึ่งแล้วแต่มุมมองของผู้ใช้งาน ยิ่งการไม่ปรากฏข้อความที่ระบุผู้รับด้วยแล้วยิ่งทำให้การใช้งานนั้นง่ายยิ่งขึ้นเพราะผู้ส่งสามารถเลือกได้อย่างอิสระในการส่งไปยังบุคคลอื่น ในส่วนของสีหน้าของความสุขปะปนกับความเขินอายเพราะกิริยาการจูบ (Kiss) โดยใช้ลายเส้นคล้ายเลขสามกลับด้านแทนปากและระเหวสีแดงกลางใบหน้า ปรากฏสัญลักษณ์รูปหัวใจ (Representational Code) เป็นฉากหลัง (Background) และข้อความที่ประกอบสร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ภาษาไทยเพื่อกำกับการแสดงท่าทางตัวภาพโดยยังใช้รูปแบบลายมือเขียนเช่นเดิม




ในสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ผู้สร้างยังอาศัยข้อความ (Text) เป็นตัวสารที่สำคัญซึ่งเห็นได้ว่าลักษณะของการเข้ารหัสนั้นเป็นแบบภาษาพูดที่ใช้คำแสลงเข้าร่วมจาก “จ้งเลย” เป็น “จุงเบย” ตัวอักษรยังคงรูปแบบลายมือเขียนและสีชมพูเข้ม (Color Code) ลอยอยู่ข้างศีรษะ มีเส้นตรงเป็นขีดสั้น ๆ เชื่อมไปยังใบหน้าเสมือนกำลังนึกคิดคำ ๆ นั้น ในส่วนวสีหน้ายังแสดงอารมณ์ของความสุขเช่นเดิมด้วยรอยยิ้มแค่เพิ่มเติมในส่วนแวตที่ปิดด้วยเส้นโค้งแทนการขยิบตาเพื่อส่งสัญญาณร่วมกับท่าทาง (Posture Code) ด้วยรหัสภาษามือแสดงความหมาย I Love You ที่ผู้ใช้ต้องเข้าใจการถอดความหมายร่วมด้วยและท่าเท้าเอวแสดงความน่ารักสดใสของคาแรคเตอร์

การอธิบายต่อไปนี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาในลักษณะการชื่นชมคู่สนทนาซึ่งผู้วิจัยพบจำนวน 2 ตัว โดยจากสังเกตยังคงพบถึงการควบคู่กันระหว่างตัวภาพและข้อความดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.16 และขออธิบายไปตามลำดับดังนี้





ภาพที่ 4.16 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะเวลาสั้นต่อและถนอมรักษา  
ความสัมพันธ์ภาพที่ 3

ในภาพที่ 4.16 เห็นได้ว่ายังใช้รหัสการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) ประกอบสร้างลายเส้นแบบเดิมเพื่อแสดงอารมณ์ของความสุข ในส่วนของอิริยาบถประกอบสร้างด้วยรหัสของการแสดงท่าทาง (Posture Code) อาศัยลายเส้นแบบต่าง ๆ ที่ต่อเนื่องกันจำลองสัดส่วนท่าทาง เส้นตรงแนวทแยงกลางเสื้อแทนรอยยับของเสื้อผ้า ที่น่าสนใจคือในส่วนของท่าทางนั้นถูกประกอบสร้างด้วยรหัสภาษามือ (Body Language Code) ที่ชูนิ้วหัวแม่มือขึ้นเพียงนิ้วเดียวและยังเป็นภาพแทน (Represent) ที่หมายถึง “ยอดเยี่ยม” ทั้งนี้การแสดงลักษณะดังกล่าวยังแสดงให้เห็นถึงสัมพันธ์ (Intertextuality) จากสื่อสังคม (Social Media) อย่างเฟสบุ๊ค (Facebook) ที่ใช้สัญลักษณ์เป็นภาพชูนิ้วโป้ง  ในปุ่มกดไลค์ (Like) เพื่อแสดงความรู้สึกชื่นชอบที่ผู้สร้างนำมาเป็นรหัสในการประกอบสร้างดังกล่าว

ในส่วนของข้อความนั้นยังคงแสดงถึงการใช้รหัสภาษาพูดที่มีการลงทางเสียง “อะ” และทำให้คงรูปด้วยรหัสภาษาเขียนแบบลายเส้นของลายมือ (Handwriting) และสามารถประกอบเป็นข้อความได้ด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ที่ทำหน้าที่กำกับและเป็นตัวสาร ทั้งนี้ยังพบการใช้ลายเส้นโค้งแนวตั้ง จำนวน 4 เส้นบริเวณแขนของคาแรคเตอร์ที่ผู้สร้างประกอบขึ้นด้วยรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code) เพื่อให้เกิดจินตนาการของการเคลื่อนไหว (Action)



ขณะที่  แสดงความชื่นชมเช่นเดิมและลักษณะส่วนใหญ่ที่คล้ายคลึงกันกับภาพก่อนหน้า แต่ที่แตกต่างคือใบหน้านั้นเปลี่ยนดวงตาข้างหนึ่งให้ปิดลงสนิทโดยใช้เส้นโค้งว่า “” แบบเดียวกับคิ้วแทนการขยิบตา ในส่วนท่าทางใช้รหัสภาษามือด้วยการชูนิ้วโป้งด้วยมือทั้งสองข้าง

ส่วนข้อความมีการผสมผสานกันระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทยซึ่งผู้ใช้ต้องเข้าใจรหัสไวยากรณ์ของทั้งสองภาษาจึงจะเข้าใจความหมาย และยังใช้รหัสการ์ตูนในการสร้าง เส้นตรงชั้นระหว่างดวงดาวกับใบหน้าเพื่อแทนการเปล่งประกาย

การอธิบายการใช้รหัสต่อไปนี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาในลักษณะของการเรียกร่องคู่สนทนา นอกจากนี้สติ๊กเกอร์ไลน์กลุ่มยังคงสามารถคาบเกี่ยวกับลักษณะความหมายในกลุ่มอื่นได้อีกด้วย อาทิ การเรียกร่องที่มาพร้อมกับการอ้อน การสั่ง หรือการข่มขู่ ซึ่งผู้วิจัยจะขออธิบายในลำดับถัดไป นอกจากนี้เมื่อพิจารณาในสติ๊กเกอร์ไลน์ยังเห็นได้อีกว่ามีรูปแบบการแสดงผลทั้งหมดทั้งเชิงบวกและลบโดยมีสีหน้าเป็นตัวบ่งบอกที่สำคัญ ผวนกับข้อความ (Text) เป็นตัวกำกับอีกทีหนึ่ง และผู้วิจัยจะขออธิบายการใช้รหัสในการประกอบสร้างตามลำดับดังต่อไปนี้

สติ๊กเกอร์ไลน์ที่ภูฏานล่างนี้ไม่เพียงแต่แสดงถึงการเรียกร่องเท่านั้น แต่ตัวสารที่ปรากฏนี้แสดงถึงการออดอ้อนคู่สนทนาให้เกิดความสนใจร่วมด้วยในเวลาเดียวกัน ซึ่งผู้วิจัยยังมีสิทธิ์ในการมองความหมายและตัดสินใจในการส่งได้เช่นเดิม สำหรับการใช้รหัสในการประกอบสร้างมีดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.17 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะเวลาสั้นต่อและถนอมรักษา


ความสัมพันธ์ภาพที่ 4

ภาพที่ 4.17 รหัสของสีหน้า (Facial Expression Code) แสดงออกถึงอารมณ์เศร้าผสมกับความวิตกกังวล โดยประกอบสร้างลายเส้นโค้งหงาย “—” แทนคิ้ว และใช้วงกลม “O” แทนดวงตา และปากที่อ้าเสมือนกำลังกล่าวข้อความนั้น ๆ ในส่วนของรหัสท่าทาง (Posture Code) ประกอบสร้างด้วยลายเส้นแบบต่าง ๆ อย่างผสมผสานและต่อเนื่องเพื่อแสดงถึงการกำหนดยกขึ้นแบบออกสื่อถึงความเก็บกดในจิตใจ ข้อความทำหน้าที่เป็นทั้งตัวกำกับ (Anchorage) และตัวสาร (Message) โดยผู้สร้างทำการเข้ารหัสด้วยภาษาพูดรวมกันเป็นประโยคเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ด้วยรหัสภาษาเขียน ภายใต้รหัสไวยากรณ์ (Language Code) โดยบริบทมีความสำคัญในการกำหนดทิศทาง การตีความหมายโดยเฉพาะในคำว่า “เค้า” ที่ไม่ได้หมายถึงบุคคลที่สามแต่หมายถึงการเรียกแทนตนเองในบริบทของความสัมพันธ์แบบคู่รักและคำว่า “ตัวเอง” ก็มีได้หมายถึงการแทนตัวผู้ส่งแต่มีความหมายถึงการเรียกบุคคลอีกฝ่ายที่วัยรุ่นผู้ใช้เรียกแทนกันและกัน


ทั้งนี้ยังเห็นได้ว่าผู้สร้างนำสัญลักษณ์ประเภทสัญลักษณ์ (Icon) มาใช้ในการประกอบสร้างคือ พระจันทร์ (Moon) เพื่อขยายความหมายโดยเฉพาะด้านของช่วงเวลากลางคืน (Time) ที่ผสมกับรหัสของสี (Color Code) โคนเข้มแทนท้องฟ้าและจุดสีขาวแทนดวงดาว นอกจากนี้ยังเห็นถึงการประกอบสร้างโดยใช้รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) สร้างเส้นโค้งแนวตั้งและแนวนอนตัดกันบริเวณแขนทั้งสองข้างและเส้นโค้งที่ซ้อนกันบริเวณข้างศีรษะเพื่อให้เกิดจินตนาการถึงการเคลื่อนไหว (Action) ของผู้ใช้งาน


อนึ่ง ผู้วิจัยมีความเห็นว่าด้วยลักษณะการใช้สรรพนามดังกล่าวสามารถชี้้นำการตีความหมายของการนำไปใช้สื่อสารกับบุคคลที่อยู่ในฐานะคู่รักเพื่อบ่งบอกถึงสภาวะที่เกิดขึ้นในเวลานั้น (นอนไม่หลับ) รวมถึงแฝงการเรียกร้องเพื่อให้เกิดการกระทำใดการกระทำหนึ่งจากผู้รับสารต่อไป นั้นแสดงให้เห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้สามารถใช้เป็นตัวนำร่องของการสื่อสารในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้ความสัมพันธ์ปรากฏตัวไป


ไม่เพียงแค่ออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ในภาพที่ 4.17 เท่านั้นที่แสดงความหมายได้ทั้งการเรียกร้องและการ


ออกสื่อแต่ยังมีสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวอื่น ๆ ที่แสดงความหมายลักษณะเดียวกันอย่าง  ที่แสดง ทักการเรียกร้อง พร้อมด้วยการออกสื่อและสื่อเจตนาของการสั่งให้คู่สนทนาฟังเรื่องที่ต้องการ สื่อสารออกไป โดยการประกอบสร้างนั้นใช้ทำยื่นเอามือข้างหนึ่งไว้ข้างหลังอีกข้างหนึ่งทำท่ากำลัง เคาะประตูโดยใช้รหัสการ์ตูนสร้างเส้นหยักบริเวณมือและใช้ข้อความประกอบสร้างโดยใช้รหัสตัวสาร

เชิงเปรียบเทียบ (Analogical Message Code) ว่า “ก๊อกร” แทนเสียงเคาะ และข้อความ (ตัวเองมีอะไรจะบอก) เพื่อกำกับท่าทางของตัวภาพและสื่อความหมายแฝงถึงการเรียกร้องความสนใจจากคู่สนทนา

ส่วน  มีทั้งการเรียกร้อง ออกด้ออนให้คู่สนทนาเอาใจใส่ หรือมองเป็นเพียงการบอกกล่าวอาการ (ไม่สบาย) ที่เป็นอยู่ตอนนี้ก็ได้ โดยให้รหัสการแสดงสีหน้าของความเศร้าแต่เมื่อถอดรหัสจากความหมายอื่น ๆ รวมด้วยจึงทราบได้ว่าความเศร้านี้ไม่ได้เกิดจากความเจ็บป่วยทางใจ แต่เป็นความเศร้าจากอาการไม่สบาย ด้วยบริบทดังกล่าวทำให้รหัสสีแดง (Color Code) มีความหมายเปลี่ยนไปที่ไม่ใช่การจินตนาการเป็นการเลียนแบบอาการไข้ขึ้น ผนวกกับสัญลักษณ์ (Icon) ของแผ่นปะลดไข้ที่ถูกนำมาช่วยในการสร้างความหมาย และใช้ลายเส้นที่ประกอบสร้างขึ้นด้วยรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) รอบตัวคาแรคเตอร์แสดงอาการไข้ขึ้นตัวสั้น พร้อมทั้งข้อความที่ช่วยกระชับความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น (เค้าไม่สบาย) ที่นอกจากบอกอาการแล้วยังสามารถแฝงการเรียกร้องให้อีกฝ่ายมาดูแลเอาใจใส่ หรือ

แล้วแต่มุมมองของผู้ใช้ที่สามารถตีความหมายได้อย่างหลากหลาย เช่นเดียวกับ  แสดงความหมายถึงการเรียกร้องผสมกับการสั่งอย่างชัดเจนและตรงตัว นอกจากสีหน้าที่แสดงอารมณ์แล้วยังมีรหัสของท่าทาง (Posture Code) ของการกางแขนออกทั้งสองข้างและใช้รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ด้วยเส้นตรงและโค้งตัดกันเพื่อเป็นเส้นแสดงความเคลื่อนไหว (Action Line) ของการโบกมือ

ในขณะที่  มีการปรากฏเส้นบริเวณหัวไหล่แทนการสั่นไหวเช่นเดิมพร้อมท่าทางการทำเอวด้วยมือทั้งสองข้างสอดรับกับใบหน้า ทั้งนี้ยังมีสัญลักษณ์ (Icon) ของกลุ่มควันด้วยรหัสภาพแทน (Representational Code) ของการถอดหายใจจากความอัดอั้น ในส่วนของข้อความนั้นปรากฏอยู่สองส่วนคือข้อความบอกอารมณ์ที่เป็นอยู่ตอนนี้ (งอนแล้วนะ) และข้อความในบอลลูนคำพูดตามแบบรหัสการ์ตูนบอกสิ่งที่ต้องการ (งอด้วย) นอกจากนี้เห็นว่าผู้สร้างใช้รหัสทางการของไทย ซึ่งผู้ใช้ต้องอ่านจากซ้ายไปขวาความเข้าใจทาวความหมายจากข้อความจึงปรากฏขึ้น

สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้  นอกจากเป็นการเรียกร้องแล้วยังแสดงถึงการสั่งและการข่มขู่ร่วมไปด้วย โดยใช้รหัสท่าทาง (Posture) ของการทำเอวชี้หน้าตนเองและใช้เส้นโค้งสั้น ๆ บริเวณหัวไหล่และข้อศอกที่เกิดจากรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) แทนอาการตัวสั้นของความโกรธและใช้

ข้อความ (นี่แฟนนะ!!!) ที่ใช้เป็นการย้ำเตือนถึงสถานะของผู้ส่ง (แฟนสาว) เอง และใช้เครื่องหมายทาง



ภาษา (อีศเจี๊ยว !:) ถึง 3 ตัวเพื่อเน้นน้ำในการออกเสียง เช่นเดียวกับ ที่มีการเข้ารหัสที่คล้ายกันในการประกอบสร้าง โดยใช้วงกลมแทนปากที่อ้าออก มีสัญรูปกลุ่มควั่นแทนการถอนหายใจ มีเส้นบริเวณหัวไหล่ แสดงท่าทางยื่นกอดอกปิดลำตัวเล็กน้อยเพื่อสอดรับกับใบหน้าเพื่อแสดงกิริยาไม่พอใจ และการปรากฏของข้อความทำให้การตีความหมายของอารมณ์ดังกล่าวชัดเจนขึ้น เมื่อผู้ใช้ถอดรหัสทั้งสีภาพและสีอักษรแล้วจะเห็นถึงความหมายที่แฝงการต่อว่า ประชดประชัน รวมถึงการสื่อความหมายแฝงถึงการยืนยันความเป็นเจ้าของในตัวคู่สนทนาได้อีกด้วย

สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์สองตัวนี้ เป็นการเรียกร้องที่ผสมกับอารมณ์ของความออกด้อนร่วมด้วยเช่นเดิม โดยใช้รหัสแสดงสีหน้าด้วยอารมณ์ของความเศร้าอย่างชัดเจน และยังคงใช้รหัสไวยากรณ์ (Language Code) ประกอบสร้างข้อความมากำกับดังเดิม ผนวกกับรหัสของ

ท่าทาง (Posture Code) ที่เสริมความหมายกับใบหน้าร่วมด้วย อย่าง ที่ใช้ท่าทางประสานมือและวางศีรษะไว้ด้านบนแสดงความเบื่อหน่ายและสัญรูป (Icon) กลุ่มควั่นแทนการถอนหายใจ กระชับความหมายด้วยข้อความในลักษณะของการตัดพ้อที่แฝงความน้อยอกน้อยใจและสามารถใช้

ในการเรียกร้องให้เกิดการกระทำบางอย่างจากคู่สนทนา ในขณะที่ แสดงคำขอโทษและเรียกร้องให้เกิดการให้อภัยโดยใช้สีหน้าของความเศร้าอย่างเห็นได้ชัด โดยใช้เส้นหยักแทนคิ้วและปากที่เบะเสมือนกำลังร้องไห้ มาพร้อมกับท่าทางในการกุมมือประหนึ่งการวิงวอน นอกจากนี้ยังปรากฏสัญลักษณ์ (Symbol) หัวใจสีชมพูด้านหลังด้วยรหัสภาพแทน (Representational Code) สื่อถึงความรักและรูปทรงสีขาวแทนแสงที่เปล่งประกาย และกำกับความหมายด้วยคำว่า “เค้าขอโทษ” เพื่อให้ผู้ใช้ทราบว่าการเศร้าและท่าทางนี้หมายถึงอะไร เห็นได้ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ต้องพึงพาบริบทอย่างมาก เพราะตามปกติแล้วคนเราจะกล่าวขอโทษเมื่อเกิดการกระทำที่ผิดพลาดและต้องการขออภัยและเพื่อถนอมความสัมพันธ์นั้นไว้



อย่างไรก็ตามการนำเสนอเนื้อหาของสติกเกอร์ไลน์ที่ใช้ในการเรียกร่องสามารถแสดงออกด้วยสีหน้าของความสุขโดยใช้รหัสสีหน้าผ่านการประกอบสร้างด้วยลายเส้นต่างพร้อมด้วยข้อความกำกับ

ความหมายและยังสามารถคาบเกี่ยวกับอารมณ์หรือความหมายอื่น ๆ ร่วมด้วยอย่าง



นอกจากการขอร้องแล้วยังมีการอ่อนเพื่อให้คู่สนทนาคืนดีด้วย โดยใช้สีหน้าที่ยิ้มแย้ม ท่าทางการเอียงศีรษะเล็กน้อยพร้อมรหัสภาษามือด้วยการชูนิ้วก้อยเพื่อแทนการขอคืนดีที่สอดคล้องกับข้อความและ



สัญลักษณ์หัวใจมีขีดขึ้นระหว่างกลางแทนการนึกคิดของตัวคาแรคเตอร์ ในขณะที่

ที่เป็นได้ทั้งการเรียกร่องและการออกคำสั่งอย่างสุภาพและน่ารักตามแบบแฟนสาวเวลาอารมณ์ดี โดยมีการแสดงสีหน้าที่ยิ้มแย้มท่าทางที่เหมือนกันอย่างมากด้วยการท่ามือประกบกันและสอดไว้ข้างไบหน้า ส่วนข้อความยังคงทำหน้าที่กำกับ (Anchorage) ความหมายและเป็นตัวสาร (Message) เพื่อใช้ในการสนทนา และยังสามารถเห็นได้ว่าข้อความในสติกเกอร์ไลน์ทั้งสองตัวนี้มีความหมายที่แฝงมาด้วยซึ่งความหลากหลายทางความหมายนี้ขึ้นอยู่กับตัวผู้ใช้งานเองว่าจะเลือกมองความหมายอย่างไรซึ่งอาจผันแปรไปได้ตามบริบท


การอธิบายต่อไปนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเนื้อหาสาระจากตัวข้อความ (Text) มีลักษณะตรงตามคำที่ปรากฏซึ่งยังอยู่ในระยะของการนำไปใช้เพื่อการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทั้งนี้มุมมองและบริบททางการสื่อสารยังคงมีอิทธิพลในการตีความหมายสติกเกอร์ไลน์เช่นเดิม รวมถึงความสามารถในการคาบเกี่ยวกับอารมณ์หรือเจตนาแฝงต่าง ๆ ที่เข้ามาร่วมด้วยดังที่ผู้วิจัยจะอธิบายและกล่าวถึงการใช้รหัสในการประกอบสร้างดังต่อไปนี้





ภาพที่ 4.18 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะเวลาต่อและถนอมรักษา  
ความสัมพันธ์ภาพที่ 5


จากภาพที่ 4.18 เห็นได้ว่าผู้สร้างใช้รหัสธรรมเนียมปฏิบัติของสังคมไทยมาประกอบสร้าง  
ความหมายโดยรวม คือการกล่าวขอบคุณเมื่อได้รับความช่วยเหลือหรือการกระทำใด ๆ จากคู่สนทนา  
ซึ่งตัวความหมายอยู่ที่รหัสไวยากรณ์ (Language Code) ที่ประกอบสร้างข้อความ ผวนกับอารมณ์  
ของคาแรคเตอร์ที่แสดงถึงความสุขด้วยรหัสสีหน้า (Facial Expression Code) ที่ยิ้มแย้มผ่านทาง  
ลายเส้นโค้งแทนคิ้ว ปาก วงกลมแทนดวงตา เสริมด้วยท่าทาง (Posture Code) เอียงศีรษะ กุ่มมือ  
ยกขึ้นระดับอกเสมือนกับความรู้สึกปลื้มปริ่มใจที่ได้รับการกระทำบางอย่าง และใช้สัญลักษณ์  
(Symbol) หัวใจแทนความรักและสามารถสื่อถึงการขอบคุณด้วยใจจริง




เช่นเดียวกับ  แสดงความเขินอายอย่างชัดเจนผ่านข้อความ ที่มีทั้งข้อความที่เกิดจากการ  
เลียนแบบเสียงอุทาน “อ้อายยย” ที่ใช้รหัสตัวสระเชิงเสมือน (Analogical Message Code) ประกอบ  
สร้าง และข้อความที่เป็นถ้อยคำ “อายจัง” เพื่อแสดงอาหารที่เป็นอยู่ ณ ขณะนั้น ซึ่งข้อความทั้งสอง  
รหัสไวยากรณ์ (Language Code) สร้างขึ้นทั้งสิ้น ในส่วนของสีหน้าประกอบสร้างด้วยเส้นโค้งหงาย  
แทนคิ้ว แทนปาก วงกลมแทนดวงตา พร้อมทั้งรหัสของสี (Color Code) มาช่วยแสดงอาการหน้าแดง  
จากความเขินอาย รหัสท่าทาง (Posture Code) ที่นำเอาทั้งสองข้างขึ้นมาก้มไว้ และสัญลักษณ์  
หัวใจหลายดวงที่ผู้วิจัยมีความเห็นว่าอาการที่เขินอายนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องของการความรัก

ส่วนสติ๊กเกอร์ไลน์  นำเสนอความหมายอย่างตรงตัวคือการหัวเราะอย่างสนุกสนาน โดยใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) จากเลขห้า (5) เรียงต่อกันและกระจายรอบตัวภาพที่คล้ายเสียงหัวเราะปละยังสะท้อนถึงลักษณะการใช้สัญลักษณ์แทนเสียงหัวเราะของคนไทย มาพร้อมกับท่าทางมือจับท้องแสดงอาการหัวเราะจนท้องแข็ง และลายเส้นที่เกิดจากรหัสการ์ตูนข้าง

ศีรษะเป็นเส้นเคลื่อนไหว (Action Line) ของตัวที่สั่นเมื่อหัวเราะ และ  ที่แฝงเจตนาของความมาสนใจในเรื่องความอ้วน น้ำหนักตัว หรือความสวย ซึ่งเห็นได้จากเศษขนมเค้กช็อกโกแลต (Chocolate Cake) นำเสนอด้วยสัญลักษณ์ (Icon) ในมือและรอยเลอะรอบปากที่ดูขัดกับกิจกรรมกินอันสุภาพของสตรีเพศ เสื้อผ้าที่ดูคล้ายกับชุดนอน (Clothes Code) และรอบบริเวณพุงเป็นภาพแทนของความอ้วนที่เน้นด้วยเส้น 3 เส้นที่เกิดจากรหัสการ์ตูน มาพร้อมกับข้อความที่กระชับความหมายอย่างชัดเจนที่ใช้รหัสของขนาดมาเน้นส่วนสำคัญว่า “อ้วน!” ที่มีเครื่องอัสเจอร์รี่ระกอบเน้นการออกเสียง และคำว่า “แล้วไง” ที่ดูเป็นคำถามแต่สื่อถึงความไม่ยอมให้ความกับความอ้วนที่จะตามมา

แตกต่างจากสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้  ที่แสดงอาหารมีนงจากสีหน้าและท่าทางเกาศีรษะประกอบกับข้อความที่เป็นภาษาพูดว่า “มีนต๊ับ” และใช้ดัชนี (Index) เส้นโค้งคล้ายกันหยอกกับ

เส้นตรงทำเป็นแฉก ๆ เพื่อเสริมความรู้สึกงุนงง และสติ๊กเกอร์ไลน์  แสดงถึงการหยอกล้อเพื่อให้เกิดความสนุกสนานโดยใช้รหัสสีหน้าผ่านเส้นโค้งมาแทนดวงตาที่ปิดสนิท เส้นโค้งหางแทนปากยิ้ม เส้นโค้งคล้ายตัว “U” มีขีดกลางแทนลิ้นที่แลบออกมา ผนวกกับท่าทางที่ยกมือทั้งสองข้างมาขนาบข้างใบหน้า พร้อมด้วยรหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) เพื่อมาสร้างเสียงอุทานเสริมตัวบท (แบว์) แต่นำรหัสไวยากรณ์ (Language Code) มาประกอบสร้างเหล่าอักขระ ทั้งนี้การใช้งานยังคงขึ้นอยู่กับผู้ส่งที่สามารถประยุกต์ไปตามบริบททางการสื่อสาร และการหยอกล้อหรือล้อเลียนนี้แสดงให้เห็นถึงระดับของความสนิทในความสัมพันธ์ที่จะไม่ก่อให้เกิดความบาดหมางหากผู้ส่งใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้



จากการวิเคราะห์สติกเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะเวลาของการสนทนาต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์นั้นพบว่ารูปแบบการนำเสนอมีอย่างหลากหลายโดยมีข้อความ (Text) เป็นเสมือนกรอบที่ครอบทิศทางของความหมายไว้และตัวภาพมาช่วยเติมเต็มในส่วนของการสนทนาที่กล่าวข้อความนั้น จากการวิเคราะห์พบว่าการแสดงออกนั้นมีทั้งความหมายเชิงบวกและเชิงลบ รวมถึงการผสมผสานกันในความหมายหลากหลายแบบในสติกเกอร์ไลน์เพียงตัวเดียวดังที่ผู้วิจัยอธิบายให้ทราบและระบุว่าผู้ใช้ทั้งผู้ส่งผู้รับแต่ละคนมีสิทธิ์ที่จะมองความหมายในสติกเกอร์ไลน์แต่ละตัวต่างกันออกไปตามบริบทของการสื่อสาร แต่อย่างไรก็ตามไม่ว่าความหมายจะแสดงออกมาในทิศทางใดแต่ก็เพื่อการรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์ทั้งสิ้น ส่วนหนึ่งเพราะสติกเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะอยู่ใต้บริบทของความรักแบบหนุ่มสาวดังนั้นการแสดงการงอนง้อ หรือเรียกร้อง ออดอ้อนจึงสามารถปรากฏขึ้นได้ตามความตั้งใจของผู้สร้างผลงานสติกเกอร์ไลน์

### 2.3 สติกเกอร์ไลน์ในกลุ่มยุคตีความสัมพันธ์สัมพันธ์ระหว่างบุคคล

จากการพิจารณาในข้อมูลสติกเกอร์ไลน์ผู้วิจัยพบสติกเกอร์ไลน์จำนวน 7 จาก 40 ตัวที่มีการแสดงเนื้อหาเข้าข่ายการยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล จากการสังเกตในเบื้องต้นพบว่าลักษณะภายนอกยังเป็นการผสมกันระหว่างข้อความและภาพ โดยข้อความยังคงนำเสนอด้วยลักษณะลายมือเขียนเพื่อทำหน้าที่เป็นการกำกับ (Anchorage) ให้ผู้ใช้สามารถเข้าใจกรอบหรือที่มาที่ไปของอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากคาแรคเตอร์รวมถึงทำหน้าที่เป็นตัวสาร (Message) ให้ผู้ใช้เข้าไปสนทนา ทั้งนี้ผู้วิจัยจะขออธิบายถึงการเข้ารหัสเพื่อประกอบสร้างดังภาพที่ 4.19



ภาพที่ 4.19 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะยุติความสัมพันธ์ภาพที่ 1

เห็นได้อย่างชัดเจนว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ในภาพที่ 4.19 แสดงความโกรธอย่างรุนแรงซึ่งสามารถใช้ในการยุติความสัมพันธ์ได้เมื่อผู้ส่งประสบกับความไม่พอใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งผู้สร้างได้เข้ารหัสของสีหน้าแสดงความโกรธโดยอิงจากการสมมติฐาน  โดยใช้เส้นตรงแนวทแยงแทนคิ้วที่ทางเชิงสูงส่วนหัวคิ้วกดลงต่ำ ใช้เส้นวงกลมแทนดวงตาและปากในลักษณะอ้าออกผนวกกับรหัสของสี (Color Code) สีแดงแทนอาการเลือดขึ้นหน้าพร้อมด้วยรหัสท่าทาง (Posture Code) ที่ชูกำปั้นขึ้นที่เข้ารหัสด้วยลายเส้นต่าง ๆ ดังเดิม รวมถึงการใช้รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ประกอบสร้างเส้นตรงและโค้งตัดกันบริเวณแขนทั้งสองข้างเพื่อเป็นการแสดงความเคลื่อนไหว (Action) ของการโยกมือไปมา และสร้างสัญลักษณ์ทั้งสามแบบคือสัญลักษณ์ (Icon) กลุ่มคว้นที่สามารถเป็นดัชนี (Index) สู่ถึงไอความร้อนและสัญลักษณ์ (Symbol) เส้นเลือดปูด (Anger Symbol)  ที่เป็น Representational Code แสดงความโกรธ และเข้ารหัสด้วยภาษาพูดสร้างข้อความขึ้นมากำกับความหมายอีกทีหนึ่งโดยอาศัยการเข้ารหัสไวยากรณ์ (Language Code) มาช่วยประกอบสร้างข้อความ

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เข้ารหัสในการประกอบสร้างลักษณะเดียวกัน โดยจะขออธิบายดังต่อไปนี้



ที่ใบหน้าสามารถสื่อได้ทั้งความไม่พอใจพร้อมความรู้สึกเบื่อหน่ายหรือ  
เอือมระอา พร้อมเส้นโค้งข้างใบหน้าที่เกิดจากรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) สื่อถึงการเบือนหน้าหนี



และสัญลักษณ์ (Icon) กลุ่มควันแทนการถอนหายใจ ในขณะที่ แสดงถึงความโกรธที่ทองเป็น  
เรื่องของความหึงหวงแต่ในขณะเดียวกันหากเป็นการสนทนาแบบกลุ่มแล้วมีการส่งข้อความหากันใน  
ปริมาณที่มากจนเกิดความรำคาญสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ก็ยังสามารถทำงานได้ด้วย เมื่อสังเกตุดูในส่วนของ  
ท่าทางแม้ไม่ชัดเจนทั้งหมดแต่พบถึงลักษณะของการกอดตันจากอาการยกหัวไหล่ มาพร้อมกับข้อความ



ที่กำกับภาพและเป็นตัวสารในเวลาเดียวกัน ส่วนใน แสดงมองเป็นความรู้สึกน้อยใจจน  
และการตัดพ้อได้ในเวลาเดียวกัน นอกจากสีหน้าแล้วยังมีท่าทางคล้ายใช้มือทั้งสองข้างเท้าข้างตนเอง  
ส่ายตามองไปทิศทางอื่นเสมือนการลึนหวังพร้อมข้อความที่ผู้วิจัยมองว่าเป็นไปในลักษณะของการ  
เปรียบเทียบกับสิ่งหนึ่งมาใช้กับอีกสิ่งหนึ่ง เนื่องจากคำว่า “โปร” (หมดโปร) อิงมาจากคำว่า “โปรโมชัน”  
(Promotion) ซึ่งในบริบทของผู้ใช้หมายถึงการหมดสิทธิพิเศษเรื่องมดเรื่องหนึ่ง และนำมาเทียบกับเรื่อง  
การเอาใจใส่จากแฟนหนุ่มที่มีต่อแฟนสาวว่าหมดช่วงความพิเศษให้แก่กัน หรือมีการลดทอนความเอา  
ใจใส่ต่อกันลงไป ซึ่งผู้ใช้ต้องเข้าใจความหมายที่แฝงมาด้วยจึงจะสามารถใช้สติ๊กเกอร์ไลน์นี้ได้เต็ม



ประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังมีสติ๊กเกอร์ไลน์ที่สื่อความหมายเชิงกระทบกระทั่งบ่อยอย่าง  
แม้สีหน้าไม่แสดงความโกรธหรือไม่อย่างเห็นได้ชัดแต่เมื่อถอดรหัสทางความหมายพบว่าเป็นการแฝง  
การต่อว่าคู่สนทนาด้วยไซ้ขนาดมาขยายคำว่า “ดิน” แสดงถึงความเหมือนในการเอาตัวรอดของ  
สิ่งมีชีวิตเมื่อตกอยู่ในภาวะอันตราย แต่คำว่าดินในสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้มีความหมายในระดับที่สอง  
(Secondary meaning) หมายถึงการพุดจาด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อเอาตัวรอดจากการถูกตำหนิ เป็นต้น  
มาพร้อมกับท่าทางของฝายมือ ออกเฉียงใบหน้า และเส้นโค้งที่ปลายนิ้วแสดงการเคลื่อนไหวของมือที่  
ฝายออก อย่างไรก็ตามความพอใจของผู้ใช้งานยังคงมีอิทธิพลกับการสร้างความหมายในสติ๊กเกอร์  
ไลน์ตัวนี้เช่นเดิม



สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์สองภาพนี้ มีรูปแบบการเข้ารหัสประกอบสร้างที่แตกต่างออกไป รวมถึงสภาวะอารมณ์ที่นำเสนอผ่านสีหน้าและสัญลักษณ์ต่าง ๆ แต่ก็ยังสามารถประยุกต์ใช้ในการยุติความสัมพันธ์ได้ ดังนี้



ชัดเจนว่าผู้สร้างใช้สีหน้าของความโศกเศร้าร่วมกับสัญลักษณ์ (Icon) ของน้ำตาแทนการร้องไห้ผสมผสานกับรหัสของมุขตลก (Gag Code) ของความเกินจริงตามแบบการ์ตูนพร้อมลายเส้นหยักรอบตัวคาแรคเตอร์แทนอาการตัวสั่นมาร่วมด้วย ผสมกับข้อความที่เข้ารหัสด้วยภาษาพูดและใช้รหัสภาษาเขียนเพื่อประกอบสร้างข้อความซึ่งอาศัยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ทำหน้าที่กำกับความหมายและขยายความในตัวของมันเองถึงการร้องไห้อย่างหนักที่แสดงได้ทั้ง



ความรู้สึกในเวลานั้นและความเสียใจที่ผู้ส่งกำลังเผชิญอยู่ ตรงกันข้ามกับสติ๊กเกอร์ไลน์ ที่นำเสนอข้อความในเชิงบวกแม้จะเป็นการยุติความสัมพันธ์ก็ตาม “ไว้อยู่กับใจ” ที่ปรากฏบนพื้นหลังสีฟ้าแสดงความโดดเด่นของข้อความที่เป็นได้ทั้งการบอกลาและแฝงการให้คำสัญญาว่าจะต้องมีการสนทนาอีกครั้งในภายหน้า ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการยุติความสัมพันธ์นี้เป็นเพียงชั่วคราวเท่านั้น ไม่ใช้การลากจากแบบถาวรแต่อย่างใด ส่วนสีหน้าแสดงออกถึงความสุข ท่าทางของการโบกมือไปมา โดยใช้เส้นตรงแนวตั้งและนอนตัดกันบริเวณแขนเพื่อแสดงความเคลื่อนไหว

เห็นได้ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้แพนนะในระยะยุติความสัมพันธ์จะแสดงอารมณ์และความหมายออกมาในเชิงลบเสียส่วนใหญ่ โดยเกิดจากความรู้สึกที่กระทบโดยตรงในตัวผู้ส่งและต้องการแสดงความรู้สึกนั้นไปยังผู้รับ รวมถึงความรู้สึกที่ต้องการหลีกเลี่ยง ชะลอหรือยุติการสนทนาไว้เสียระยะหนึ่งแล้วจึงค่อยกลับไปสนทนาอีกครั้ง ทั้งนี้สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อการเลิกลาหรือจบความสัมพันธ์แบบถาวร และด้วยลักษณะของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เป็นรูปแบบการ์ตูนทำให้ความจริงจางนั้นลดทอนลงไปด้วย

จากการวิเคราะห์การเข้ารหัสเพื่อประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด “นี่แพนนะ” สามารถสรุปได้ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มระยะการเริ่มต้นความสัมพันธ์นั้นใช้รหัสของธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบ

สร้าง เนื่องด้วยบริบทของสังคมไทยที่ต้องแสดงความเป็นมิตรเพื่อเข้าหาบุคคลที่ต้องการสนทนาและ สืบทอดความสัมพันธ์ให้ยืนยาวซึ่งความเป็นมิตรนั้นถูกถ่ายทอดผ่านรหัสภาษาภาพไม่ว่าจะเป็น โบราณที่ยิ้มแย้ม ท่าทางกระตือรือร้นในการเข้าหาพร้อมด้วยข้อความที่เป็นภาษาพูดอย่างเป็นกันเอง กระชับรวดเร็วเข้าใจง่าย ไม่ต้องใช้ความสามารถเกินความจำเป็นในการถอดรหัส

การเข้ารหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์พบว่ามี การแสดงออกอย่างหลากหลายโดยผู้สร้างนำรหัสของธรรมเนียมปฏิบัติเข้ามาใช้เช่นเดิม เพียงแต่ ปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ของการสื่อสารซึ่งรหัสภาษาภาพและข้อความยังคงเป็นรหัสที่มี ความสำคัญในการประกอบสร้างเพื่อสื่อความหมาย เช่น สีหน้าแสดงความสุขที่มีรอยยิ้มอย่างเป็น มิตรเมื่อแสดงความรัก ความชื่นชม สีหน้าลดทอนความยิ้มแย้มลงบ้างเมื่อแสดงการออกอุ้อนเป็นต้น รวมถึงข้อความที่เข้ารหัสด้วยภาษาพูดเช่นเดิมโดยใช้คำที่แสดงความหมายอย่างกระชับ ง่าย เข้าใจ ความหมายได้ทันทีและแสดงความความเป็นกันเองกับคู่สนทนาซึ่งข้อความเหล่านั้นสามารถแสดง เจตนาที่แอบแฝงต่าง ๆ ลงไปได้ซึ่งส่วนนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของการตีความหมายของผู้ใช้งานและ ความตั้งใจที่จะเข้ารหัสซ้ำอีกทีหนึ่งเพื่อสื่อความหมาย

### 3. การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด “หัวกลมตุ๊กตัก”

เมื่อพิจารณาในเบื้องต้นจากผลงานชุดนี้พบว่ารูปแบบการนำเสนอเป็นลักษณะของการ์ตูน

เกลียดเราหรือ



อย่างเห็นได้ชัด ด้วยการถอดรายละเอียดออกไปอย่างมากตั้งแต่รูปทรง โบราณ และลำตัว เหลือเพียงแต่เค้าโครงเพื่อสื่อให้เข้าใจว่ามนุษย์เท่านั้น โดยคุณแคทลียา แวนแก้ว เจ้าของผลงานได้ให้ ข้อมูลในสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ไว้ว่า

“...ตอนแรกตั้งใจว่าจะใช้แค่กับน้องสาวและกลุ่มเพื่อนสนิทเท่านั้นคะและคิดแต่แรกเลยว่าจะ เอาไว้ส่งเพื่อหยอกล้อกันไปมาแค่นั้นเลย (ต่ากันแบบเล่น ๆ) เลยออกแบบทั้งตัวการ์ตูนง่าย ๆ เรียบ ๆ เลย เพราะส่วนตัวไม่ได้วาดรูปสวยนักและนี่ก็เกี่ยวกับการวาดอะไรเยอะ ๆ คิดว่าสติ๊กเกอร์ไลน์มันแค่เอาไว้



ส่งหากันแค่นั้นเองวาดอะไรที่มีดีเทล (Detail) เยอะ ๆ กลัวจะไม่รอด ก็เอาหัวกลม ๆ ซีดเส้นไปมานี้แหละ คิดว่าส่วนหนึ่งเป็นเพราะความตั้งใจแต่แรกด้วยค่ะว่าใช้กับเพื่อนก็เลยไม่ได้พิถีพิถันกับการวาดอะไรมากนักไม่ยากทำถึง 40 ตัวด้วยซ้ำแต่เพราะไลน์เค้ากำหนดมาเลยต้องครบ พอภาพมันออกมาเรียบ ๆ แล้วที่นี้เลยคิดว่าไปเล่นที่คำดีกว่า ข้อความน่าจะสำคัญกว่าเลยใส่คำทุกภาพตามที่เห็นเลยคะ เพราะตั้งใจใช้กับน้องและเพื่อน ๆ ที่รู้จักกันดีเราเลยกล้าใส่คำแรง ๆ ลงไปอย่างคำด่าแบบอ้อม ๆ ประชด เสียดสี ล้อเลียนประมาถนั้นคะ

ตอนหลังรู้ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์มันขายได้เลยลองลงขายดูแบบไม่ได้ปรับอะไรเลย เพราะแอบคิดเหมือนกันว่าต้องมีคนอยากใช้แบบเราบางแหละเลยลงขาย สรุปคือมันขายได้ตามที่เห็นนี้แหละไม่คิดว่าจะติดอันดับด้วยซ้ำไป อย่างที่บอกว่าคำพวกนี้ออกมาเพื่อใช้แทนตัวคนส่งกับเพื่อนสนิทซึ่งคนใช้เป็นชายหรือหญิงก็ได้ สติ๊กเกอร์มันใช้ได้ทุกเพศทุกวัยที่เหลือแล้วแต่คนซื้อไปใช้ขึ้นอยู่กับว่าเราไปเจออารมณ์แบบไหน เรื่องอะไร มันมีผลกับอารมณ์ของสติ๊กเกอร์บางที่คนใช้เอาไปส่งแทนพิมพ์ก็มี” (สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2560)

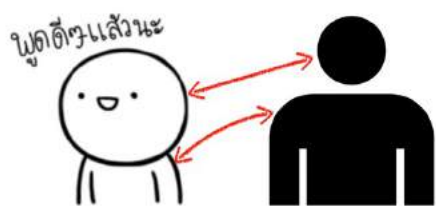
ข้อมูลที่ได้จากเจ้าของผลงานนั้นทำให้ผู้วิจัยอนุมานได้ว่าเพราะกฎเกณฑ์ที่ทางไลน์ (LINE) กำหนดให้สติ๊กเกอร์จำเป็นต้องมี 40 ตัวและเป็นสิ่งที่ผู้สร้างต้องยอมรับกติกาดังกล่าวส่งผลให้ผู้สร้างที่ไม่เก่งกาจในเรื่องลายเส้นจึงอาศัยตัวการ์ตูนแบบเรียบง่ายแต่ไปเน้นหนักในส่วนของเนื้อหา (Content) อย่างไรก็ตามจากการสังเกตในผลงานแล้วพบว่าลักษณะของใบหน้าของคาแรคเตอร์มีด้วยกัน 3 แบบ



หลัก

เท่านั้น แม้ไม่มีส่วนของคิ้วตามที่ผู้วิจัยได้เคยกล่าวว่า เป็นส่วนสำคัญที่บ่งบอกอารมณ์จากใบหน้าแต่เมื่อพิจารณาจากตัวภาพแล้วผู้ใช้เองก็สามารถคาดเดาทิศทางของอารมณ์ได้ไม่ยากนักจากการเข้ารหัสของผู้สร้างที่นำเสนอผ่านทางใบหน้า ซึ่งประเด็นนี้เองผู้วิจัยมีความเห็นเพิ่มเติมว่าเพราะผู้สร้างและผู้ใช้งานอยู่ในบริบททางสังคมเดียวกันจึงอาศัยการเข้าและถอดรหัสที่คล้ายคลึงกันได้

นอกจากนี้ในตัวภาพคาแรคเตอร์ยังเห็นถึงการใช้อยู่ประเภทสัญลักษณ์ (Icon) ที่ผู้สร้างนำเอาความเหมือนจากภาพต้นแบบ (Archetype) ทางสรีระของมนุษย์เป็นกรอบในการประกอบสร้างซึ่งเมื่อลองเปรียบเทียบระหว่างตัวคาแรคเตอร์ของสติ๊กเกอร์ไลน์กับสัญลักษณ์มนุษย์



ที่เห็นได้ว่าผู้สร้างใช้วงกลมเพื่อแทนรูปทรงของศีรษะและใช้ความโค้งมนเพื่อแทนบริเวณหัวไหล่และรูปร่างซึ่งแสดงถึงความเรียบง่ายของการใช้ลายเส้นเพื่อประกอบสร้างตัวคาแรคเตอร์

สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้จากการพิจารณาพบว่าตัวข้อความได้ทำหน้าที่เป็นตัวเนื้อหาสาระที่สำคัญ โดยผู้สร้างนำมาเป็นทั้งตัวกำกับความหมาย (Anchorage) และเป็นตัวสาร (Message) ควบคู่กับตัวภาพการ์ตูน ทั้งนี้เมื่ออ่านได้อ่านข้อความแล้วทำผู้วิจัยมีความเห็นว่าผู้สร้างได้สอดแทรกเจตนาแฝงต่าง ๆ เข้าไปในข้อความที่ปรากฏขึ้นด้วย แต่การจะเข้าใจความหมายหรือเจตนาที่แฝงมานั้นผู้ใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ไม่ว่าจะในส่วนของผู้ส่งหรือผู้รับต้องเข้าใจและรับรู้ในบริบทร่วมกันอย่างมาก (Highly Context) เพื่อให้ความหมายชั้นที่สอง (Secondary meaning) ได้ทำหน้าที่สื่อความหมายในการสื่อสารระหว่างบุคคลด้วย นอกจากนี้รูปลักษณะของตัวอักษรที่ใช้ประกอบข้อความยังคงเป็นแบบลายมือเขียน (Handwriting) ที่ใช้รูปแบบภาษาพูดเชกเช่นสติ๊กเกอร์ไลน์สองชุดก่อนหน้านี้

การวิเคราะห์สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ยังคงนำเรื่องพลวัตทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมาเป็นกรอบการแยกสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อวิเคราะห์การใช้รหัสเช่นเดิม แต่เมื่อพิจารณาจากสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ผนวกกับคำให้ข้อมูลโดยเจ้าของผลงานแล้วทำให้พบว่าข้อเท็จจริงที่แตกต่างออกไป คือไม่มีสติ๊กเกอร์ไลน์ใดสอดคล้องกับสถานการณ์ในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์และยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล



เพราะรูปประโยคส่วนใหญ่มีลักษณะความหมายที่แฝงเข้ามาด้วยอย่าง หากผู้ใช้มีประสบการณ์ในการถอดรหัสความหมายจะทราบถึงความหมายระดับที่สอง (Secondary Meaning) ที่ผู้ส่งแฝงมาด้วยผ่านทางตัวข้อความ (Text) การสื่อสารกันด้วยเนื้อหาลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าทั้งผู้ส่งและผู้รับต้องมีความสนิทชิดเชื้อกันในระดับดีจนสามารถแสดงเนื้อหาทำนองประชดประชด กระแทกกระทั้นกันได้ ในทางตรงกันข้ามความหมายดังกล่าวจะดูไม่สุภาพและส่งผลต่อลักษณะการใช้กับบุคคลภายใต้รหัสเชิงสังคมของไทยนั้นเป็นเรื่องความอาวุโส (Seniority) และกาลเทศะในการสื่อสารบางคำหรือบางกริยาออกไป ผนวกกับจุดประสงค์ของผู้สร้างที่มุ่งเน้นไปยังกลุ่มผู้ใช้ที่มีความสนิทสนมระหว่างกันเป็นทุนเดิมอยู่แล้วจนสามารถใช้สติ๊กเกอร์ไลน์เหล่านี้ในการสื่อสาร

กันได้โดยไม่เกิดความบาดหมางทางความสัมพันธ์ระหว่างกันแต่อย่างใด ดังนั้นการวิเคราะห์การใช้รหัสในการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้จึงเป็นส่วนของการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (ดูภาพที่ 4.21) โดยผู้วิจัยต้องย้ำอีกครั้งหนึ่งว่ารูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ทำการสื่อสารนี้อยู่ในบริบทของเพื่อนหรือบุคคลที่สนิทมากพอที่จะใช้สติ๊กเกอร์ไลน์เหล่านี้ได้



ภาพที่ 4.21 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดห้วงกลม ตุ๊กตัก

จากภาพที่ 4.21 มีลักษณะที่ซ้ำกันคือข้อความ (Text) ทำหน้าเป็นตัวกำกับความหมาย (Anchorage) และทำหน้าที่เป็นตัวสาร (Message) รูปแบบอักษรถูกเข้ารหัสแบบลายมือเขียน (Handwriting) เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบตัวคาแรคเตอร์ ลักษณะถ้อยคำเป็นแบบภาษาพูดที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย และไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้องทางตัวสะกดตามหลักภาษา อนึ่ง ผู้วิจัยได้ระบุว่า สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้มีรูปแบบการแสดงสีหน้าเพียงสามแบบหลัก ดังนั้นการวิเคราะห์รหัสในส่วนของตัวภาพจึงต้องมองไปที่รหัสของท่าทาง (Posture Code) ยิ่งขึ้น รวมถึงรหัสไวยากรณ์ (ข้อความ) ที่ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเป็นบริบทที่สำคัญในการกำหนดน้ำหนักระยะและทิศทางความหมาย สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ผู้วิจัยยังคงใช้วิธีการจำแนกแยกย่อยจากลักษณะเจตนาที่แฝงมากับภาพ ซึ่งจากการพิจารณาแล้วพบว่า มีหลากหลายรูปแบบ แต่อย่างไรก็ตามความหมายนั้นสามารถแปรเปลี่ยนไปได้ตามมุมมองของผู้ใช้ (ผู้ส่ง) ที่สืบเนื่องมาจากบริบททางการสื่อสารในแต่ละโอกาสต่าง ๆ นอกจากนี้ผู้วิจัยของย้ำเตือนในทัศนะของผู้วิจัยว่า สติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวถูกสร้างขึ้นมาเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในโปรแกรมไลน์ (LINE Application) ดังนั้นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ถูกใช้งานนั้นต้องมีการพึงพาบริบทของการ

สื่อสารในแต่ละครั้ง และมีวัตถุประสงค์ของการส่งเสมอไม่ว่าจะเพื่อปูทางให้เกิดการสนทนา หรือตอบกลับในเรื่องราวที่สนทนาก่อนหน้านั้น หรือส่งไปเสริมข้อความที่ผู้ส่งพิมพ์ผ่านแป้นอักขระก็ตาม

จากการพิจารณาสติกเกอร์ไลน์ทั้ง 4 ตัวในชุดนี้ผู้วิจัยสามารถแบ่งแยกตามเนื้อหาได้ทั้งสิ้น 4 กลุ่มตามที่ปรากฏด้านล่างและจะทำการวิเคราะห์การใช้รหัสเป็นลำดับไป

- 3.1 แสดงความหมายตรงตามคำ
- 3.2 แสดงการข่มขู่
- 3.3 แสดงการต่อว่า
- 3.4 แสดงการประชด เสียดสี และเยาะเย้ย

แม้มีการจำแนกความหมายของสติกเกอร์ไลน์แล้วก็ตาม แต่ผู้วิจัยต้องย้ำอีกครั้งหนึ่งว่า ความหมายของสติกเกอร์ไลน์ไม่สามารถแยกขาดจากกันได้อย่างชัดเจน เนื่องจากความหลากหลายทางความหมาย (Polysemy) สามารถบรรจุลงไปได้ในภาพ ๆ เดียว ผสมกับความเป็นปัจเจก (Individual) ของผู้ใช้ (ผู้ส่งผู้รับ) ที่มีสิทธิ์ในการตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมายตามทัศนคติของตน ดังนั้นการจำแนกทั้ง 4 กลุ่มข้างต้นเป็นเพียงความการพิจารณาจากลักษณะเด่นของความหมายของผู้วิจัยเอง ทั้งนี้ในแต่ละตัวสติกเกอร์ยังสามารถคาบเกี่ยวและทับซ้อนกันได้มากกว่า 1 ความหมาย อย่างเช่น

โท.เจ็บลิ้น



ที่ความหมายเกิดจากข้อความที่สื่อความหมายอย่างตรงตามคำ คือสอบถามอาการเจ็บจากสาเหตุใด ๆ แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถถูกมองเป็นการเยาะเย้ยได้ในเวลาเดียวกัน หากบริบทมีการเปลี่ยนแปลงไป

บุตชีวเสี่ยวะ



ความหมายสามารถเป็นไปได้หลากหลายทิศทาง ทั้งการบอกกล่าวผ่านทางถ้อยคำ การตักเตือน หรือแม้แต่ถูกมองเป็นการข่มขู่ก็ได้ หากผู้ใช้มีความประสงค์ที่จะให้เป็นไปตามความต้องการหรือบริบททางการสื่อสาร

ก็ยอมไปเมื่อไหร่จะคืน.



ที่นอกจากการสื่อความหมายตรงตามคำ คือการสอบถามถึงสิ่งที่ถูกยืมไป ในขณะเดียวกันก็สามารถถูกมองเป็นการต่อว่าถึงความไม่รู้จักรับผิดชอบรวมถึงการเสียดสีในพฤติกรรมบางอย่างของผู้สนทนาและการขอร้องให้คืนสิ่ง ๆ นั้นกลับมาก็ได้

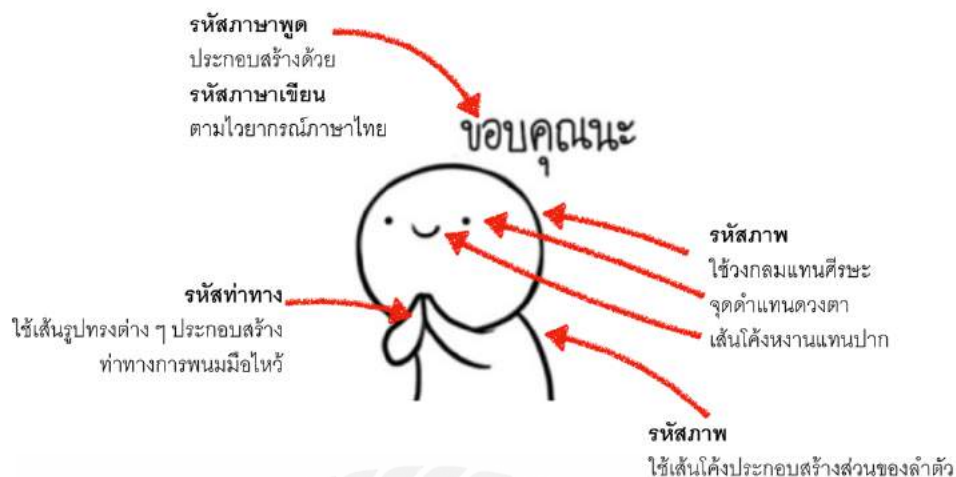
จ้ะ เขาก็สบายใจ



ที่สามารถใช้แสดงความหมายในลักษณะเห็นดีเห็นงามเรื่องใดเรื่องหนึ่งหากมองความหมายตามคำ แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถใช้แสดงการประชดประชันได้ รวมถึงแสดงความเบื่อหน่ายหรือเอือมระอาได้จากสติ๊กเกอร์ไลน์เพียงตัวเดียว

จากการอธิบายข้างต้นนี้ก็เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวสารและสัญญาณที่ปรากฏในสติ๊กเกอร์ไลน์สามารถบิดเบือน (Arbitrary) ไปตามความต้องการของผู้ส่งสารทั้งสิ้น เพราะผู้ส่งสารมีสิทธิ์ที่จะเข้ารหัสซ้ำอีกครั้งหนึ่งเมื่อส่งสติ๊กเกอร์ไลน์เข้าไปยังห้องสนทนา (Chat room) และบริบทของการสื่อสารในขณะนั้นจะช่วยกำหนดกรอบและนำทางการตีความของรับสาร ส่วนจะบรรลุเป้าประสงค์ตรงตามที่ผู้ส่งต้องการหรือไม่เป็นเรื่องของระดับความสามารถในการตีความหมายของทั้งสองฝ่าย


ต่อไปนี้เป็นกรอธิบายถึงการใช้รหัสในการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ โดยผู้วิจัยจะขออธิบายการวิเคราะห์ไปที่ละกลุ่มตามที่ได้จำแนกไว้ โดยเริ่มต้นจากสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีเนื้อหาตรงตามคำดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.22 แต่ทั้งนี้ขอย้ำอีกครั้งว่าความหมายสามารถมีได้อย่างหลากหลายอย่าง (Polysemy) และแปรเปลี่ยนหรือทับซ้อนกับความหมายอื่นได้ในเวลาเดียวกัน



ภาพที่ 4.22 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหัวกลมตุ๊กตักในระยะเวลาสั้นต่อและถนอมรักษา

### ความสัมพันธ์ภาพที่ 1

จากภาพที่ 4.22 เห็นได้ว่าผู้สร้างใช้ธรรมเนียมปฏิบัติของสังคมที่สะท้อนถึงความเป็นไทยและลักษณะของการบอन्न้อมด้วยการกล่าว “ขอบคุณ” ที่ปรากฏในรูปข้อความที่เกิดจากรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ซึ่งนอกจากทำหน้าที่เป็นตัวสาร (Message) ที่สำคัญของภาพแล้วยังทำหน้าที่กำกับความหมายของการแสดงสัญลักษณ์ (Symbol) ด้วยการไหว้ที่เกิดจากรหัสท่าทาง (Posture Code) และรหัสของประเพณีไทย เพราะในสังคมไทยนั้นการไหว้สามารถใช้ได้ในหลากหลายกรณีทั้งทักทายผู้ที่อาวุโสกว่า การขอโทษ การขอร้อง การแสดงความเคารพต่อภิกษุหรือสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์ทางความเชื่อ ดังนั้นการมีคำว่า “ขอบคุณนะ” ปรากฏขึ้นจึงทำให้ความหมายของการไหว้ชัดเจน ในส่วนของสีหน้าเข้ารหัสด้วยเส้นวงกลมแทนส่วนของตีระชะ เส้นโค้งหงาย “—” แทนปากยิ้ม จุดสีดำ “●” แทนดวงตาแสดงอารมณ์ดีภายใต้รหัสการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) เพื่อสื่อถึงอารมณ์ดี มีความสุข และแสดงความขอบคุณกับการกล่าวขอบคุณอย่างเป็นมิตร

เช่นเดียวกับ  ที่แสดงรหัสของท่าทางด้วยการพนมมือเป็น Representational Code ด้วยรหัสเชิงวัฒนธรรมของไทย (การไหว้) แต่ที่แตกต่างคือมุมมองภาพกว้างจึงเห็นส่วนของขาที่ประกอบจากลายเส้นจำลองท่าคล้ายการคุกเข่าหรือไถลตัวมาไหว้ พร้อมด้วยข้อความคล้ายการรับคำจากคู่สนทนา “จะแม่” จุดนี้มีความน่าสนใจที่ผู้สร้างนำคำว่า “แม่” มาใช้ซึ่งเห็นได้ว่าผู้ส่งเองสามารถนำไปใช้กับบุคคลที่เป็นมารดาจริง ๆ หรือคู่สนทนาที่มีการเปรียบเปรยเป็นดั่งแม่ก็ได้ด้วยลักษณะของ

การยกย่องให้สูงกว่า แต่ทั้งนี้ข้อความดังกล่าวจะแสดงถึงการยอมรับโดยแท้หรือเป็นเพียงการประชดประชันนั้นขึ้นอยู่กับผู้ใช้ สถานการณ์และบริบทในเวลานั้น ๆ



สติ๊กเกอร์ไลน์นี้ใช้ลักษณะของการตั้งคำถาม (Question) เพื่อเป็นดังคำอุทานโดยใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) ด้วยคำว่า “โห...” ประกอบสร้างข้อความด้วยรหัสไวยากรณ์ภาษาไทย มาพร้อมรหัสท่าทาง (Posture) เอามือปิดปากเสมือนอาการตกใจ ทั้งนี้ความหมายสามารถประยุกต์ไปใช้ในการเยาะเย้ยได้ในขณะเดียวกันแล้วแต่การตีความของผู้ส่ง

ถามจริง?



เช่นเดียวกับ ที่ใช้ข้อความแบบคำถามแต่มีความชัดเจนว่าด้วยเครื่องหมายทางภาษา (?) สอดรับกับสีหน้าที่เรียบเฉย ท่าทางของความสงสัยด้วยการเอียงศีรษะและมือไฝหลัง ในด้านความหมายนั้นสามารถใช้ได้ทั้งแสดงความสงสัยและเป็นการถามเพื่อย้ำเตือนความแน่ใจของผู้รับสาร



มีรหัสท่าทางด้วยกางแขนออกทั้งสองข้างใบหน้ายิ้มแย้มคล้ายแสดงความภูมิใจมาพร้อมกับข้อความเพื่อกระชับและขยายความหมายไปพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้ผู้ส่งสามารถใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้

เผลอข้างเป็นคนที่จริง ๆ



เพื่อเป็นการแสดงความชื่นชมตนเองก็ได้ แตกต่างกับ ที่ใช้ในการชื่นชมบุคคลอื่น นอกจากรหัสสีหน้าและท่าทางแล้วผู้สร้างยังใช้รหัสตัวสารเชิงตรรกลักษณะ (Digital Message Code) สร้างความหมายหมายให้กับวัตถุที่เกิดจากการใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) สร้างลายเส้นคล้ายรูปดาว “☆” เพื่อแทนแรงกระแทกจากการปรบมือและรหัสไวยากรณ์สร้างคำว่า “แปะ” รวมถึงข้อความที่อยู่ด้านบนศีรษะแสดงถึงความนึกคิด

ขอโทษนะ รู้สึกผิดมาก



แสดงความหมายถึงการขอโทษเพื่อเป็นการรักษาความสัมพันธ์ไว้ โดยที่ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้มีความเหมาะสมกับคู่สนทนาที่มีวัยวุฒิใกล้เคียงกัน เพราะรหัสสีหน้าและท่าทางนั้นแสดงออกอย่างเป็นกันเอง นอกจากนี้ยังมีข้อความตามหลังว่าขอโทษ (รู้สึกผิดมาก) ที่สามารถมองเป็นการขยายความให้แก่คำขอโทษหรือมองเป็นคำกึ่งประชดก็ได้




อึ้งกลัว



กลัวแล้ว

เนื้อหาของสติ๊กเกอร์ทั้งสองตัวนี้ใกล้เคียงกันคือการแสดงอารมณ์กลัว แต่ด้วยสีหน้าที่นุ่มนวลซึ่งสามารถมองเป็นความกลัวที่ไม่ได้จริงจังและแสดงออกเชิงตลกขบขันก็ได้ ในแง่

ของท่าทางนั้นมีการเข้าหวั้แตกต่างกันออกไป โดย  ใช้ท่าคล้ายกำลังยกแขนขึ้นมาปิดตาเพื่อไม่มองภาพที่น่ากลัว พร้อมคำอุทานเสริมบทจักรหัสตัวสารเชิงเสมือนว่า “อึ้ง” แสดงความตกใจหรือ

ประหลาดใจ ในขณะที่  ท่ายกแขนและเอนไปข้างหลังคล้ายอาการของความตกใจกลัว



ดูเงินเราด้วย

ใช้สัญลักษณ์ (Icon) ผสมผสานกับรหัสของสี (Color Code) น้ำตาลแทนตัวกระเป๋าสตางค์และสีเขียวแทนธนบัตรแบบ 20 บาท (แบงก์ยี่สิบ) จากระบบสีในธนบัตรประเทศไทย ทั้งนี้ยังคงปรากฏข้อความที่ประกอบสร้างจากรหัสไวยการณ์ที่แฝงการออกคำสั่งให้ดูเงินหรือแฝงเจตนาเรียกร้องความเห็นใจก็ได้ โดยเห็นได้ว่าข้อความนาติกเกอร์ใบนี้แยกเป็นสองส่วนคือ “ดูเงินเราด้วย” ที่ปรากฏด้านบน และ “เหลือ 20” อยู่บริเวณกระเป๋าสตางค์และมีเส้นตรงชี้ออกมาจากธนบัตรเพื่อเป็นการกำกับความหมายด้วยข้อความอีกด้วย



ไม่วาง

สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ใช้รหัสสมุขตลก (Gag Code) ของความขัดแย้ง (The Reverse) ระหว่างภาพกับข้อความโดยมีคำพูดว่า “ไม่วาง” แต่แสดงท่าทาง (Posture) การนอนพักผ่อนอย่างสบาย



ใจด้วยท่านอนไขว้ห้างมือสอดไว้ใต้ศีรษะ และยังใช้เส้นรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) สร้างโค้งเป็น Action Line บริเวณปลายเท้ากระดิก ในขณะที่เดียวกันผู้ส่งสามารถส่งไปเพื่อปฏิเสธบางสิ่งบางอย่าง จากคู่สนทนาก็ได้และความหมายยังสามารถผันแปรไปตามความต้องการของผู้ใช้ซึ่งไม่สามารถยืนยัน อย่างแน่ถึงความตายตัวของการใช้งาน



ใช้รหัสสี (Color Code) เทาเข้มแทนแสงเงาที่ตกกระทบเพื่อเสริมความเคร่งขรึมจริงจัง ใช้ข้อความที่แฝงการออกคำสั่งโดยประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์ (Language Code) เห็นได้ว่า ข้อความนั้นมีเพียงคำว่า “เดี๋ยวนี” ลอย ๆ ขึ้นมาสะท้อนถึงการเปิดกว้างของผู้สร้างที่ให้ผู้ใช้นำไปใช้ใน สถานการณ์ได้หลากหลาย ทั้งนี้ผู้ส่งสามารถมองสตีกเกอร์ไลน์ตัวนี้เป็นกร่วมข่มขู่กับได้ซึ่งความหมาย สามารถผันแปรไปตามความต้องการของผู้ใช้เอง

ต่อไปนี้เป็นกรอธิบายถึงการใช้รหัสประกอบสร้างสตีกเกอร์ไลน์ที่แฝงการข่มขู่ (ดูภาพ 4.23) ผ่านทางข้อความ




ภาพที่ 4.23 เหล่าสตีกเกอร์ไลน์ที่แสดงแฝงลักษณะของการข่มขู่

ซึ่งยังคงแสดงถึงการใช้รหัสทางไวยากรณ์ (Language Code) ประกอบสร้างร่วมกับรหัสอื่น ๆ เช่นเดิมดังโดยจะขออธิบายการใช้รหัสดังต่อไปนี้

เจ้าเมาสัญญาจะเลี้ยง



เห็นได้ว่าข้อความทำหน้าที่เป็นตัวสารสำคัญในการสื่อความหมายของสตีกเกอร์ไลน์ นอกจากการข่มขู่แล้วตัวถ้อยคำยังแสดงถึงการให้คำมั่นสัญญาได้อีกด้วยสอดคล้องกับรหัสท่าทางที่ใช้ มือยื่นออกมาแสดงความหมายได้สองอย่างคือ หนึ่งแทนการยื่นข้อเสนอให้อีกฝ่าย และสองยื่นมือเพื่อ รอรับเงินเป็นค่าปิดปากไม่แพร่งพรายความลับนั้น ๆ ซึ่งประเด็นของความหมายที่หลากหลายนั้นขึ้นอยู่กับ

กับมุมมองและการนำไปใช้ของผู้ส่ง เช่นเดียวกับ  ที่แม้ข้อความดูเป็นเพียงคำกล่าวปกติ แต่สามารถแฝงได้ทั้งการข่มขู่ ตักเตือน และต่อว่าได้ซึ่งแล้วแต่มุมมองของผู้ใช้เช่นเดิม ด้วยรหัสสีหน้า และท่าทางที่ไม่ได้บ่งบอกความหมายเท่าใดนัก ดังนั้นตัวสารที่บ่งบอกความหมายจึงตกอยู่ที่รหัสไวยากรณ์ที่ประกอบสร้างถ้อยคำมาเพื่อกำกับตัวภาพสติ๊กเกอร์ไลน์

การอธิบายต่อไปนี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีลักษณะแฝงการต่อว่า (ภาพที่ 4.24) คู่สนทนาผ่านทางข้อความ ซึ่งผู้วิจัยต้องย้ำอีกครั้งหนึ่งว่าจุดประสงค์ของผู้สร้างนั้นมุ่งเน้นผู้ใช้ที่เป็นคนสนิทกัน



ภาพที่ 4.24 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ในที่แฝงการต่อว่าผ่านทางข้อความ

ฉะนั้นการส่งข้อความในลักษณะนี้จึงมิใช่การต่อว่าเพื่อให้เกิดความเสียหายหรือเกิดรอยร้าวในความสัมพันธ์แต่อย่างใด แต่เป็นเพียงการต่อว่าเชิงตลกหรือสนุกสนานในลักษณะของการจิกกัดระหว่างบุคคล ทั้งนี้ผู้ทำการสื่อสารทั้งสองฝ่ายต้องเข้าใจบริบทร่วมกันอย่างมากเพราะจากการพิจารณาสติ๊กเกอร์ไลน์เหล่านี้พบว่าถ้อยคำที่นำมาใช้นั้นมิใช่การต่อว่าโดยตรง แต่ใช้วิธีการให้ความหมายลำดับที่สองทำหน้าที่ในการต่อความออกไป ซึ่งถ้าผู้รับไม่สามารถความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่ได้นั้นข้อความในสติ๊กเกอร์ไลน์เหล่านี้จะมีเพียงความหมายตรงเท่านั้น นอกจากนี้จากการสังเกตในสติ๊กเกอร์ไลน์ยังพบอีกว่าผู้สร้างใช้สัญลักษณ์ประเภทต่าง ๆ เข้ามาร่วมในการสื่อความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้นแต่ยังคงมีตัวอักษรที่ประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์ภาษาไทย (Language Code) เป็นตัวเนื้อหาสาระหลักดังเดิม โดยผู้วิจัยจะขออธิบายการใช้รหัสดังต่อไปนี้

ที่ขมไปเมื่อไหร่จะคืน



เมื่อถอดรหัสจากตัวภาพและข้อความแล้วนั้นสามารถเห็นถึงรหัสของมุกตลก (Gag Code) ของความขัดแย้ง (Reverse) ที่ผู้สร้างนำมาเสริมในภาพเพื่อให้ขัดกันระหว่างการสวมบทบาทเป็นเจ้าหนี้แต่ต้องแสดงท่าทางอย่างเรียบร้อยผ่านรหัสท่าทาง (Posture Code) เมื่อไปทวงสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากอีกฝ่ายและเป็นการแฝงการต่อว่าทางอ้อมรวมถึงการตักเตือนไม่ให้ละเลยในการส่งคืนสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ผู้รับขมไป

ตัวจริงไม่ใช่แบบนี้



ข้อความที่ปรากฏขึ้นนี้สามารถแดงเจตนาที่แฝงมาได้อย่างหลากหลายแล้วแต่มุมมองของผู้ส่งที่แปรเปลี่ยนไปตามบริบท นอกจากเป็นการต่อว่าแล้วยังแสดงความรู้สึกประหลาดใจได้ในระดับหนึ่ง เห็นได้ว่ารหัสท่าทาง (Posture Code) ช่วยเสริมอารมณ์ในตัวภาพที่ใช้เส้นโค้งสร้างแขนที่กำลังยกขึ้นมาไว้บริเวณคางขณะที่ใบหน้าหันมองแสดงความประหลาดใจและแฝงการต่อว่า

ไปเล่นที่โรงเรียนนะ



นอกจากการต่อว่าแล้วปะปนกับความรู้สึกของความรำคาญและหรือเบื่อหน่ายคู่สนทนาจึงใช้ข้อความที่แฝงการไล่ทางอ้อมไปด้วย ในส่วนของรหัสสีหน้านั้นแสดงความรู้สึกอารมณ์ดีด้วยรอยยิ้มจะสามารถอนุมานได้ว่าการไล่ไม่ใช่การไล่ด้วยความโมโหแต่เป็นการไล่อย่างสุภาพแต่ใช้ถ้อยคำตรง ๆ ที่สามารถมองเป็นความตลกขบขันได้ มาพร้อมรหัสท่าทาง (Posture Code) ด้วยรหัสภาษามือชี้นิ้วไปด้านหนึ่งเพื่อแนะนำทางที่ไปให้คู่สนทนา

เกรงใจกันบ้างก็ดี



เห็นได้อย่างชัดเจนว่าความหมายที่แฝงมานั้นเป็นลักษณะของการต่อว่าและออกคำสั่งให้อีกฝ่ายรู้จักความเกรงใจซึ่งตัวสวระสำคัญยังคงอยู่ที่รหัสไวยากรณ์ที่ประกอบสร้าง

ข้อความ ในประเด็นของการใช้งานนี้จึงเป็นไปในลักษณะของการทิ้งทวนด้วยสติ๊กเกอร์ไลน์นี้ก่อนการสนทนาจะยุติลงเพื่อให้ผู้รับเข้าใจถึงความต้องการของผู้ส่ง

ทำไมต้องเขียนแบบเราด้วยอะ



ในส่วนของข้อความนั้นปรากฏอยู่สองส่วนคือเนื้อศิริชะแสดงการนึกคิดแม้ข้อความที่แสดงออกมาในรูปประโยคบอกเล่าแต่เมื่อมองความหมายให้ลึกลงไปนั้นจะพบว่าเป็นการต่อว่าพฤติกรรมที่ผู้รับทำเลียนแบบผู้ส่งในเดียวกันยังเป็นการแฝงเจตนาเสียดสีให้เกิดความรู้สึกอายในฝั่งผู้รับก็ได้ ข้อความ ส่วนอีกจุดหนึ่งอยู่บริเวณปากและผู้สร้างใช้รหัสการ์ตูนสร้างเส้นตรงระหว่างข้อความกับตัวภาพเพื่อแทนเสียงพูดว่า “งงจัง” พร้อมด้วยท่าทางช่วยเสริมไปกับอารมณ์ในภาพ

บทความอ่านกันหรือ?



เป็นแม่เราหรือ?



ถือได้ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์สองตัวนี้ใช้ลักษณะของตัวภาพที่ซ้ำกันโดยใช้รหัสสีหน้าที่เรียบเฉยผนวกกับท่าทางของความสงสัยด้วยการเอียงศิริชะมือไม่หลัง และขยายคามด้วยข้อความด้านบนศิริชะเสมือนกับการกำลังนึกคิดด้วยความสงสัยด้วยประโยคคำถามที่นำเครื่องหมาย “?” มาช่วย เมื่ออ่านข้อความทั้งสองแล้วจะเห็นถึงการต่อว่าและกระทบกระทั่งเปรียบคู่สนทนาซึ่งการนำไปใช้นั้นแล้วแต่สถานการณ์ นอกจากนี้ยังเห็นบริบทว่าทำให้ความหมายเปลี่ยนไปอย่างคำว่า “แม่” ไม่ได้กล่าวถึงบุคคลที่เป็นมารดาแต่กำลังกล่าวถึงพฤติกรรมในการออกคำสั่งเหมือนแม่สั่งลูก

เดือออวยมัย?



กินข้างมกหรือ?



เงินหาเราหรือ?



บ้านรวย?



มกทำเองเลยมัย?



นี่ยังไม่รู้ตัวอีกหรือ?



สติ๊กเกอร์ไลน์ทั้ง 6


ตัวนี้ใช้รูปประโยคคำถามโดยนำเครื่องหมาย “?” มาใช้ทำยข้อความเช่นเดิม แต่เป็นลักษณะคำถามที่ไม่ได้ต้องการคำตอบเสมอไปและเป็นการต่อว่าคู่สนทนาผนวกกับสีหน้าและอิริยาบถที่แตกต่างกัน

เดือออวยมัย?



ออกไปในแต่ละสถานการณ์ อย่าง ใช้ท่ามือไม่หลังแต่ไม่ได้เอียงศิริชะและใช้ใบหน้าอีกรูปแบบหนึ่งหากเปรียบเทียบการลักษณะคาแรคเตอร์ด้านบน นอกจากนี้ข้อความยังใช้ลักษณะของการ

เล่นกับคำพ้องเสียงที่บริบททำให้เกิดความหมายแฝงคือ “เผือก” ที่ไม่ได้หมายถึงพืชชนิดหนึ่งแต่

หมายถึงการกรกร “เลือก” หรือพฤติกรรมที่เข้าไปจู่จ้านเรื่องของคนอื่น เช่นเดียวกับ  ที่แวดง สีหน้าแบบเดียวกันแต่ใช้ท่าทางด้วยการเอามือทั้งสองข้อมือจับหน้าทีเพื่อแสดงสอดคล้องกับข้อความที่ว่า “กินข้างมาเหอ” เมื่อพิจารณาในข้อความสามารถพบถึงลักษณะของการเปรียบเทียบแบบกล่าวเกินจริงโดยใช้ข้างมาเป็นตัวอุปมาอุปไมยระหว่างขนาดตัว (ข้าง) กับปริมาณอาหารที่กิน ดังนั้นสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้จึงสามารถใช้ในการต่อว่าอีกฝ่ายหนึ่งเกี่ยวกับรูปร่างและลักษณะการกินจุกก็ได้



เห็นได้ว่าในภาพนี้ผู้สร้างใช้รหัสของสี (Color Code) เทาเข้มเข้ามาช่วยแทนเงามืดที่ตกกระทบลงมาพร้อมใบหน้าที่ยิ้มซึ่งแสดงถึงความมีเล่นยบางประการกับท่าทางที่นำเสนอเป็นการซ่อนตัวหลังผนังแต่ยื่นใบหน้าและมีมือออกมาจับไว้พร้อมข้อความที่เป็นคำถามแต่แฝงทั้งการต่อว่าและความรู้สึกหวาดระแวงไปพร้อมกัน ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าอารมณ์ของสติ๊กเกอร์ไลน์นี้แสดงเพื่อให้เกิดความตลกขบขันมากกว่าแสดงความหวาดระแวงจริง ๆ



เช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์นี้ที่ใช้ข้อความด้วยประโยคคำถามแต่ไม่ได้แสดงถึงความต้องการคำตอบ และเป็นการแฝงการต่อว่าที่สามารถใช้กับผู้รับที่มีพฤติกรรมสิ้นเปลืองทางการเงินรวมถึงลักษณะนิสัยที่เกี่ยวข้องกับการเงิน มาพร้อมกับท่าทางที่ยกมือขึ้นไว้บริเวณคาง เอียงใบหน้าแสดงความสงสัยที่เกิดขึ้น



ชัดเจนว่าข้อความนี้แฝงเจตนาของการต่อว่าและสามารถแสดงความรู้สึกรำคาญกับการสั่งหรือออกคำสั่งหรืออาการเรื่องมากของคู่สนทนาโดยใช้ลักษณะของคำถามที่ไม่ได้ต้องการคำตอบแต่อย่างมด มาพร้อมท่าทางที่ยกมือขึ้นระดับอกทั้งสองข้างเสมือนการผายมือไปยังสิ่งที่ต้องทำ นอกจากนี้เห็นถึงการใช้รหัสการ์ตูนสร้างเส้นโค้งสองเส้นข้างใบหน้าแทนอาการที่หันหน้ามา กล่าวคำ

นี่ยังไม่รู้ตัวอีกเหรอ?



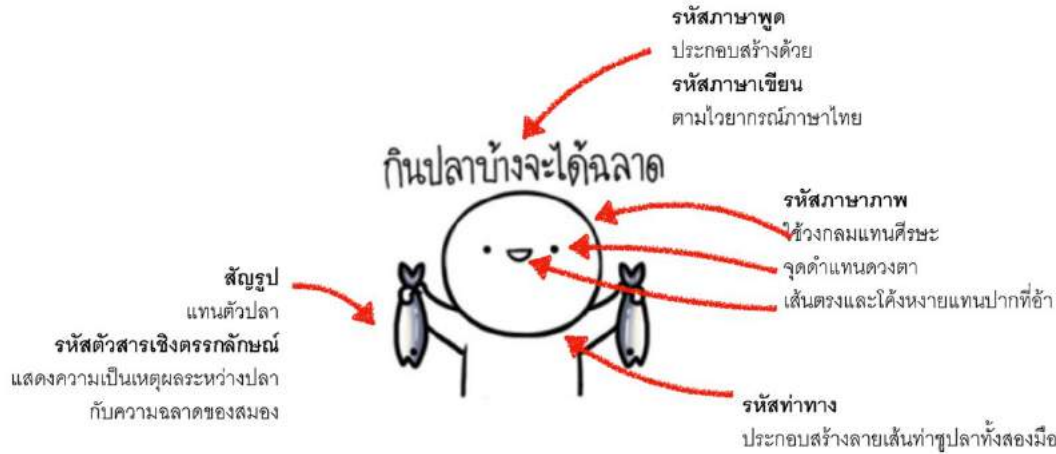
นอกจากความหมายที่แฝงการต่อว่าแล้วยังสามารถแสดงถึงความแค้นที่ผู้ส่งมีต่อผู้รับ รวมถึงใช้ในการเตือนสติได้ในเวลาเดียวกัน ด้วยรหัสของสีหน้าที่คล้ายคลึงกับตัวอื่น ๆ ดังนั้นรหัสที่ต้องให้ความสนใจมากยิ่งขึ้นคือรหัสท่าทาง (Posture Code) ที่แสดงท่าอันเอกเขนก ใช้มือทั้งสองข้างสอดใต้ศีรษะ ขาไขว้ห่าง มีเส้นโค้งจากรหัสการ์ตูนแทนการกระดิกเท้า พร้อมด้วยข้อความที่เป็นประโยคคำถามโดยใช้เครื่องหมาย “?” มาเสริมประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์เพื่อทำหน้าที่กำกับความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ เมื่ออ่านข้อความแล้วจะพบว่ายังคงเป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบแต่เป็นการต่อว่าและตักเตือนในเวลาเดียวกัน

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แฝงการต่อว่าโดยนำสัญลักษณ์ประเภทสัญลักษณ์เข้ามาประกอบ (ภาพที่ 4.25) ในตัวภาพเพื่อเป็นส่วนเสริมในการขยายความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้นดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.25 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แฝงการต่อว่าและใช้สัญลักษณ์เป็นส่วนประกอบสร้าง

จากภาพ 4.25 เห็นได้ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้ง 6 ตัวมีส่วนประกอบของสัญลักษณ์แบบสัญลักษณ์ (Icon) มาเป็นส่วนประกอบ :7]จากการพิจารณาทำให้พบว่าสัญลักษณ์ที่ปรากฏนี้ไม่ได้ใช้เพียงความหมายจากความเหมือนอย่างเดียว แต่สัญลักษณ์นี้ยังใช้เป็นภาพแทนของสิ่งอื่นได้ในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ยังพบถึงลักษณะของการใช้ข้อความกำกับความหมายตัวภาพดั้งเดิม โดยผู้วิจัยจะขออธิบายการใช้รหัสในการประกอบสร้างดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.26 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหัวกลมตุ๊กตักในระยะเวลาสั้นต่อและถนอนมศึกษา  
ความสัมพันธ์ภาพที่ 2

ภาพนี้ทั้งรหัสไวยากรณ์และสัญลักษณ์ทำหน้าที่อย่างสนับสนุนกันโดยอาศัยความเหมือนของปลา ทำให้เกิดความหมาย แต่เมื่ออ่านข้อความทำให้ปลาที่มีความหมายโดยนัย (Connotation) ทันทีเพราะ ปลาได้กลายเป็นภาพแทน (Representation) ของวัตถุที่ทานแล้วจะช่วยบำรุงสมองและทำให้เกิด ความเฉลียวฉลาด นอกจากนี้หากผู้รับมีประสบการณ์ในการตีความหมายสามารถเข้าใจได้ทันทีว่าเป็น การกล่าวแบบเสียดสีผ่านถ้อยคำที่กำกับภาพ

ดอกไม้จริง ๆ



ใช้สัญลักษณ์ของดอกไม้ด้วยรหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) ทั้งรูปร่างและสีส้ม แต่เมื่ออ่านข้อความที่เข้ารหัสด้วยไวยากรณ์ภาษาไทยแล้วจะพบถึงความหมายที่ ผ่างมากับถ้อยคำซึ่งสามารถกลายเป็นคำดำที่ค่อนข้างหยาบคาย (อีดอก) ซึ่งผู้วิจัยมองว่าการการสื่อ ความหมายแฝงดังกล่าวนี้ผู้ส่งผู้รับต้องมีความสนิทสนมกันในระดับหนึ่งที่ไม่ได้ก่อความบาดหมาง และสามารถกลายเป็นเรื่องสนุกสนานไปได้ แต่อย่างไรก็ตามความหมายอย่างแปรเปลี่ยนไปตาม บริบทของผู้ใช้และการสื่อสารแต่ละครั้งก็ได้



สติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสองตัวนี้มีการใช้สัญลักษณ์ผ่านรูปทรงและสีส้มที่อาศัย รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) สร้างรูปเฟือกขึ้นมาเพื่อแสดงความหมายแฝงที่


เป็นการต่อว่า “เสือก” ที่ฟ้องเสียงกับเผือก ทั้งนี้ยังเห็นถึงการใช้รหัสของสีหน้าและท่าทางจากสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสองอย่างภาพซ้ายท่าทาง (Posture) ของการวิ่งมาและกล่าวคำในลักษณะของการเข้ามาแย่งเผือกซึ่งสื่อความหมายถึงการวิ่งเข้าไปยุ่งย่ำเรื่องของบุคคลอื่น และภาพขวาที่ใช้ท่าทางการนั่งทับของตนเองขณะทางเผือกอย่างเอ็ดดอร์อยเพื่อสื่อถึงความสนุกสนานหรือรู้สึกดีเมื่อได้ยุ่งย่ำเรื่องของชาวบ้าน



ปรากฏสิ่งมีชีวิตนอกจากมนุษย์ขึ้นอีกจุดคือสุนัขที่ใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) ปรากฏอบสร้างจากลายเส้น และใช้รหัสการตูนสร้างเส้นตรงแทนเสียงเห่า ในส่วนของมนุษย์นั้นมีรหัสของการแสดงสีหน้าแบบที่เคยปรากฏมาแล้วและใช้รหัสท่าทางผ่านรหัสภาษามือที่ใช้การชี้นิ้วออกคำสั่ง ผนวกกับรหัสไวยากรณีประกอบสร้างข้อความด้วยลักษณะภาษาพูด ทั้งนี้เพราะบริบทของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ส่งผลให้คำว่า “เห่า” เปลี่ยนไป เพราะมิได้หมายถึงอาการเปล่งเสียงของสุนัขแต่หมายถึงลักษณะ “ดีแต่พูด” ของคนที่ผู้สร้างเข้ารหัสด้วยการเปรียบเทียบในลักษณะต่อว่าทางอ้อมอย่างเจ็บแสบ

จำยัง? เรานับแล้วละ



เด็กเช่นเดียวกับ  ที่ผู้สร้างได้ใช้สัญลักษณ์ของเครื่องแบบที่อิงรหัสของเครื่องแต่งกาย (Clothes Code) ตามความเหมือนกับดัชนีที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลระหว่างชุดครุยกับการ “จบ” (การศึกษา) ซึ่งผู้สร้างใช้ลักษณะของตลกเล่นคำ (Punch) เพื่อให้เกิดความหมายที่ซ้อนลงไประหว่างเรียนจบกับจบปัญหา แต่ในขณะเดียวกันผู้ใช้เองก็สามารถใช้ในการสอบถามในบริบทของการศึกษาก็ได้ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์นี้มีความหลากหลายทางความหมาย (Polysemy) ที่สามารถไหลไปตามความต้องการและบริบทของการสื่อสาร

การอธิบายต่อไปนี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีลักษณะของการแฝงการเยาะเย้ย เย็นหยัน และเสียดสี (ภาพที่ 4.27) คู่สนทนาผ่านทางข้อความ อย่างไรก็ตามลักษณะความหมายที่แฝงมานี้สามารถแปรเปลี่ยนไปตามแต่ผู้ใช้งานแต่ละคน





ภาพที่ 4.27 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาเยาะเย้ย เย้ยหยัน และเสียดสี

จากภาพที่ 4.27 ยังคงเห็นถึงการผสมผสานระหว่างสื่อภาพและอักษร โดยตัวเนื้อหาของสาระของสติ๊กเกอร์ไลน์ยังคงอยู่ที่ข้อความที่สำคัญ เนื่องด้วยตัวภาพมีลักษณะการแสดงสีหน้าที่คล้ายกันและสื่อความหมายได้เพียงระดับหนึ่งเท่านั้น ตัวข้อความที่ประกอบสร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Coed) จึงเข้ามาทำหน้าที่เป็นทั้งตัวกำกับและตัวสารไปพร้อมกัน และผู้วิจัยจะอธิบายการใช้รหัสดังนี้

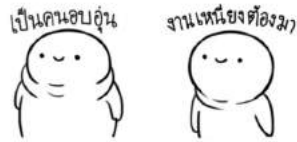


ข้อความยัง คงรูปแบบของคำถามที่ใช้เครื่องหมาย “?” ตามท้ายข้อความ และเป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบเสมอไป แต่เป็นการถามที่แฝงการเย้ยหยันคู่สนทนาเพื่อให้เกิดความรู้สึกหมั่นไส้ เพราะสีหน้าที่แสดงนั้นมรอยยิ้มจากเส้นโค้งเสมือนความมั่นใจขณะกล่าวคำผนวกกับท่ายื่นเอามือไพล่หลังทำนองไม่ได้รู้สึกถึงผลกระทบใด ๆ โดยสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ต้องพึ่งพิงกับบริบททางการสื่อสารที่ผู้ส่งสามารถให้แสดงกลับไปเมื่อถูกต่อว่าหรือส่งไปเพื่อแสดงความสะใจก็ได้



ทั้งรูปทรงศีรษะ (Head) และสีหน้า (Facial Expression) ที่ยิ้มแยมมีการเข้ารหัสแบบเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ในลักษณะเดียวกัน ส่วนที่แตกต่างจึงกลายเป็นส่วนของรูปร่าง (Body) ที่ประกอบสร้างจากลายเส้นโค้งหันเหไปทางต่าง ๆ เพราะแทนรูปทรงที่ดูอ้วนท้วนโดยเฉพาะเส้นโค้ง “(“ แทนพุงที่ยื่นและย้อยลง รวมถึงการเข้ารหัสด้วยลายเส้นตรงเป็นขีดสั้น ๆ จำนวนสามขีดเพื่อเน้นในส่วนดังกล่าว ทั้งนี้เมื่อถอดรหัสจากถ้อยคำที่ผู้สร้างเข้ารหัสแบบภาษาเขียนโดยนำเอารหัสไวยากรณ์มาช่วยจัดการกับอักษรภายใต้ระเบียบกฎเกณฑ์ของภาษาไทย (Language Code) จะได้ว่าคำว่า “ต้องไม่มีลูก” เพื่อกำกับตัวภาพคาแรคเตอร์ที่อ้วนท้วน ทำให้ทราบได้ว่าความหมายโดยนัยนั้นเป็นการล้อเลียนลักษณะความคล้ายกันระหว่างสตรีมีครรภ์ (ตั้งท้อง) กับคนที่อ้วนจนพุงยื่น ซึ่งความหมายนั้น

สามารถเบี่ยงไปได้หลากหลายทาง อาทิ ผู้ส่งนำสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ไปล้อเลียนผู้รับที่กินอ่อมจัดจนพุ่งยื่น หรือผู้ส่งต้องการบอกถึงลักษณะรูปร่างของตนเองตอนนี้ก็ได้



สติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสองตัวนี้มีลักษณะของการประกอบสร้างจากลายเส้นที่คล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะเส้นโค้งที่นำมาไว้ในส่วนลำคอเพื่อลอกเลียนแบบลักษณะความอ้วนคอดันสอดคล้องกับเส้นโค้งที่ประกอบสร้างลำตัว ในส่วนของถ้อยคำนั้นในภาพซ้ายเป็นลักษณะของการนำคำที่มีความหมายหนึ่งมาใช้ให้เกิดอีกความหมายหนึ่งเมื่อดูควบคู่กับรูปภาพ ซึ่งคำว่า “เป็นคนอบอุ่น” ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงคนที่มีความเอาใจใส่ดูแลคนรักอย่างคนโรแมนติก (Romantic) แต่หมายถึงคนที่อ้วนจนดูอึดอัดและมีไอความร้อนออกจากตัวเมื่ออยู่ใกล้ชิด ส่วนในภาพที่ขวานั้นใช้คำเรียกส่วนหนึ่งของร่างกาย (เหนียง) ซึ่งใช้ให้เกิดความหมายถึงความอ้วนจนเกิดเป็นลักษณะไขมันซ้อนเป็นชั้นบริเวณผิวใต้คาง สติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสองตัวนี้สามารถใช้ในการบ่งบอกเป็นนัยถึงความอ้วนที่ผู้ส่งนำไปล้อเลียนผู้รับได้



ใช้สัญลักษณ์ (Icon) สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมแทนสมุด กระดาษ และทรงกระบอกแทนแก้วเพื่อบ่งบอกถึงโต๊ะทำงานที่ผนวกกับท่าทางของการกางแขนเพื่อสื่อถึงการโยนกระดาษ โดยยังมีข้อความที่มีคำสำคัญว่า “เท” ซึ่งแสดงถึงตัวผู้สร้างที่ใช้คำแสดงตามยุคสมัยมาใช้ในการสร้าง โดยผู้ใช้งานต้องเข้าใจความหมายของคำนี้ตามบริบทของสังคมเพราะ “เท” ในที่นี้หมายถึง “ทิ้ง” เมื่ออ่านความหมายจากภาพจะเข้าใจถึงการละทิ้งงาน



แม้จะเป็นข้อความที่ดูคล้ายความเห็นดีเห็นงามตามอีกฝ่าย โดยใช้การรับคำอย่างเป็นทางการเอง “จ๊ะ” แต่เมื่อถอดรหัสความหมายในเชิงลึกจะพบถึงความรู้สึกที่ผู้ส่งสามารถใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้แสดงความเบื่อหน่ายกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งของอีกฝ่ายหรือส่งไปเพื่อตัดความรำคาญก็เป็นได้ ทั้งนี้มุมมองทางความหมายขึ้นอยู่กับตัวผู้ส่งด้วย

เลือกให้กินแฮชชู้ด



ถือได้ว่าเป็นข้อความนี้แฝงเจตนาหลากหลายอย่างทั้งการเย้ยหยัน การต่อว่า และสามารถใช้ในการปฏิเสธความเห็นต่าง ๆ ที่อีกฝ่ายหนึ่งส่งมา แม้เนื้อหาที่แสดงออกมานั้นอาจดูรุนแรงแต่เมื่อผู้ทำการสื่อสารทั้งสองฝ่ายรับรู้ในบริบทร่วมกันจะเข้าใจได้ทันทีว่าเป็นเพียงการเสียดสีกันเท่านั้นไม่ได้สื่อเพื่อให้เกิดความบาดหมางใจกันอย่างไร

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหัวกลมดุกดักพบว่า ด้วยจุดประสงค์ของผู้สร้างที่มุ่งเน้นกลุ่มผู้ใช้แบบคนสนิททำให้รูปแบบการเข้ารหัสทางความหมายมีความเฉพาะตัวลงไป ภูมิหลังของความสนิททำให้สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ไม่มีเนื้อหาในระยะเวลาของการเริ่มต้นและยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สืบเนื่องจากความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นแล้วจากโลกภายนอกและใช้ไลน์เพื่อมาสานต่อความสัมพันธ์ต่อไป ดังนั้นกลุ่มผู้ใช้ที่ผู้สร้างกำหนดขึ้นตั้งแต่แรกนั้นจึงเป็นดังบริบทที่กำหนดถ้อยคำ ภาษา ท่าทาง สีหน้า และรูปการสื่อสารซึ่งล้วนส่งผลถึงการเลือกใช้รหัสในการประกอบสร้างทั้งสิ้น

ด้วยรูปแบบของการสื่อสารที่เห็นได้จากการวิเคราะห์ว่าเนื้อหาทั้งหมดล้วนมีเจตนาแฝงและความหมายโดยอ้อมเข้ามาด้วย ดังนั้นการเข้าใจหรือรับรู้บริบทร่วมกันของผู้ทำการสื่อสารจึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง ไม่อย่างนั้นความหมายที่เกิดขึ้นจะเป็นเพียงความหมายชั้นที่หนึ่งที่ผู้รับถอดรหัสความหมายอย่างตรงตัวและไม่สัมฤทธิ์ผลตามที่ผู้ส่งต้องการ

จากการวิเคราะห์ทำให้ทราบว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ยังคงใช้รหัสอย่างผสมผสานทั้งรหัสที่ประกอบสร้างสื่อภาพที่ใช้ความเหมือน (Analogical Message Code) และรหัสที่ประกอบสร้างสื่ออักษรที่ใช้ความเป็นเหตุเป็นผลทางการตกลงของสังคม (Analogical Message Code) แต่ความจริงที่ปรากฏคือเนื้อหาหลักอยู่ที่ข้อความสำคัญ เนื่องจากตัวภาพมีลักษณะสีหน้าเพียง 3 แบบเท่านั้น ส่วนท่าทางเป็นเพียงส่วนประกอบเสริมอารมณ์ อีกทั้งเนื้อหาของการประชดประชัน เสียดสี ล้อเลียน เยาะเย้ย และหรือต่อว่าตัวภาพแสดงออกมาไม่ชัดเจน ภาวะของการสื่อความหมายจึงตกอยู่ที่รหัสไวยากรณ์ที่ประกอบสร้างตามหลักภาษาไทย

สรุปคือบริบทเป็นตัวกำหนดเนื้อหาของสติ๊กเกอร์ไลน์และกลายเป็นตัวกำหนดการใช้รหัสในการประกอบสร้างเพื่อนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ ที่ผู้ส่งสามารถนำไปใช้สื่อสารกับบุคคลที่อยู่ในระดับ

ใกล้เคียงกันและสามารถสื่อสารกันได้โดยไม่เกิดการผิดใจหรือกระทบให้เกิดรอยร้าวในความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

#### 4. การใช้รหัสของสตีกเกอร์ไลน์ชุด “นี่เมียนะ”

ประการแรกผู้วิจัยต้องชี้แจงก่อนว่าคุณณวัชรภรณ์ จันทรหอม เป็นเจ้าของผลงานสตีกเกอร์ไลน์ทั้งชุด “นี่เมียนะ” และชุด “นี่คือผัว” ที่จะพบในลำดับถัดไป ดังนั้นข้อมูลที่ปรากฏจากการสัมภาษณ์จึงเป็นการกล่าวถึงผลงานทั้งสองชุดไปพร้อมกัน

สำหรับผลงานสตีกเกอร์ไลน์ชุด “นี่เมียนะ” ผู้สร้างได้แสดงการถึงกำหนดกลุ่มผู้ใช้ได้อย่างชัดเจนแล้วตั้งแต่เริ่มประกอบสร้าง โดยคุณณวัชรภรณ์ ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลงานทั้งสองชุดนี้ไว้ว่า

...“ตั้งใจสร้างให้เป็นเซ็ท (Set) นะเพื่อให้คนที่ เป็นสามีภรรยาหรือแฟนกันก็ได้เอาไว้คุยกันคือ อาจต่างคนต่างซื้อก็ได้ พวกเนื้อหาหรือคำเลยเน้นไปทางที่แฟนเค้าใช้กัน เคยเจอแบบในหนึ่งเซ็ทมีทั้งชายทั้งหญิงส่วนตัวมองว่ามันแปลก ๆ นะ เพราะอย่างเราเป็นหญิงแต่อยากส่งข้อความนั้น แต่ดันไปอยู่กับภาพคาแรคเตอร์ชายก็ไม่อยากใช้เลยคิดว่าแยกไปเลยดีกว่า ส่วนตัวการ์ตูนนี้เอาความชอบส่วนตัวมาใช้แหละอย่างส่วนตัวชอบผู้หญิงผมสั้น หน้าม้า ตาโต ก็วาดใส่ลงไปเลยแล้วก็เอาภาพจำว่าผู้หญิงมักขี่หิ่ง มีตุ้มบ้าง งอนบ้าง งอนบ้าง แต่ยังคงความน่ารักอยู่ ในส่วนตัวผู้ชายออกแบบให้เป็นผู้ชายไทยส่วนตัวชอบทรงผมประมานนี้ แนวทะเล้น ชี้ไลน์ อ่อนบ้าง ในด้านอารมณ์แต่ละแอค (Action) ก็พยายามทำออกมาหลาย ๆ แอคตามอารมณ์ทั่วไปอย่างอารมณ์ดี โกรธ หงุดหงิด ส่วนคำก็ทั้งแบบคำทั่วไปที่ใช้อยู่และพวกคำที่แฟนกันชอบใช้ส่งหากันไปมา ส่วนตัวมองว่าข้อความนี้สำคัญนะ เพราะมันเป็นอีกองค์ประกอบที่สำคัญในการทำสตีกเกอร์ให้เข้ากับคาแรคเตอร์แต่ละแอคชั่น และเป็นการใช้สตีกเกอร์แต่ละภาพแทนการพิมพ์ได้ อย่างเช่นจะพิมพ์ตอบตกลง แค่สตีกเกอร์ OK ตัวเดียวก็ได้ง่ายขึ้น ”

ถ้าถามในมุมมองของคนซื้อก็คงจะบอกได้แค่ว่า...“จริง ๆ แล้วผู้ซื้อจะต้องชอบทั้งการออกแบบคำพูด ของผู้สร้างด้วยถ้าไม่ชอบก็จะไม่ตัดสินใจซื้อตั้งแต่แรกแล้วละ ยิ่งสตีกเกอร์ที่จะออกมาเพื่อขายนั้นยังต้องชอบเลยแหละ ไม่งั้นจะเสียเงินไปทำไมก็คิดหนักเหมือนกันตอนที่สร้าง ก่อนออกแบบคอนเซ็ปต์นี้เราจะคิดก่อนว่ากลุ่มเป้าหมายคือใครและตอนคิดคำทั้ง 40 คำ ก็จะต้องเข้ากับกลุ่มเป้าหมาย

ส่วนมากจะไม่มีเกณฑ์ที่ตายตัวค่ะ แต่ก็ขอให้ครบทุกอารมณ์ที่ควรเราแสดงออกทั่วไปและส่วนที่เหลือก็จะให้เป็นอารมณ์ตามคำที่คิดไว้ค่ะแต่ไม่ค่อยชอบใช้คำรุนแรงนะต่อให้เป้าหมายเป็นคู่รักก็ตาม" (สัมภาษณ์, กุมภาพันธ์ 2560)

ข้อมูลที่ได้ในการสัมภาษณ์เจ้าของผลงานทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงกระบวนการคิด ตั้งแต่มองถึงกลุ่มเป้าหมายของตนเองว่าจะทำให้ใคร ใช้เพื่ออะไร และใช้อย่างไร การนำบริบท (Context) ทางความสัมพันธ์แบบแฟนหนุ่มแฟนสาวหรือขยับขึ้นไปเป็นสามีภรรยามาใช้เป็นตัวกรอบกำหนดทิศทางของการสร้างความหมายทั้งสื่อภาพและถ้อยคำที่มีความหมายอย่างเหมาะสมกับลักษณะทางความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดของบุคคลทั้งสองฝ่าย ผสมผสานกับความชอบส่วนตัวที่นำมาประกอบสร้างภาพคาแรคเตอร์ทั้งชายและหญิงเพื่อเป็นตัวแทน (Representation) ของผู้ทำการสื่อสาร เมื่อนำข้อมูลในประเด็นของการออกแบบคาแรคเตอร์มาเทียบกับผลงานพบว่า ผู้สร้างนำสัญลักษณ์แบบสัญลักษณ์ (Icon) ที่แสดงถึงความเป็นหญิงสาวจากการกำหนดของสังคมมาประกอบสร้างคาแรคเตอร์



ทั้งหมดแบบสั้น มีหน้าม้า เสื้อผ้าที่เป็นแบบเสื้อแขนกุด สวมกระโปรง

เช่นเดียวกับคาแรคเตอร์เพศชาย (สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผัว) ที่ยังคงใช้สัญลักษณ์แบบสัญลักษณ์ (Icon) อาทิ ทรงผมแบบ Under Cut (ดูภาพประกอบ) ที่ผมด้านข้างสั้นกว่าบริเวณด้านบนของศีรษะที่ถูกนำมาเป็นต้นแบบของคาแรคเตอร์ ซึ่งเป็นการบ่งบอกถึงสมัยนิยมด้านทรงผมของเพศชาย





รวมถึงสัญรูปของเสื้อผ้า ที่เป็นแบบการสวมเสื้อโปโล กางเกง ทั้งขาสั้นและขายาวตามภาพตัวอย่างของสังคมที่กำหนดว่าชายควรสวมกางเกง ในขณะที่หญิงควรสวม กระโปรง




ทั้งนี้จากความตั้งใจของผู้สร้างที่ต้องการให้ผู้ใช้งานทั้งสองฝ่ายสามารถใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ในการโต้ตอบกันโดยผ่านทางถ้อยคำที่มีในภาพสติ๊กเกอร์ไลน์ได้เลย โดยจากการพิจารณาแล้วผู้วิจัยก็พบว่า บางตัวของสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสองชุดนั้นมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกันและสามารถใช้โต้ตอบกันทันทีโดยไม่ต้องพิมพ์ตัวอักษรใด ๆ เพิ่มเติม ทั้งนี้ผู้ท่านสามารถกลับไปดูตัวภาพสติ๊กเกอร์ไลน์ได้ในบทที่ 3 ประกอบได้ แต่อย่างไรก็ตามผู้ใช้เองสามารถปรับประยุกต์ในการใช้งานไปตามบริบทของการสื่อสาร ซึ่งไม่มีกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับใด ๆ ที่ตายตัวเสมอไป

ทั้งนี้ในการวิเคราะห์การเข้ารหัสประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ผู้วิจัยจะขอเริ่มต้นอธิบายจากผลงานชุด “นี่เมียนะ” เสียก่อน ซึ่งยังคงนำเรื่องพลวัตทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมาใช้ในการแยกย่อยสติ๊กเกอร์ไลน์ดั้งเดิม แต่ทั้งนี้จากข้อเท็จจริงที่ได้จากการสัมภาษณ์และการสังเกตในข้อมูลทำให้ทราบว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้อยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์แบบคู่รักทั้งแบบแฟนและหรือสามีภรรยา ซึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวต้องปรากฏขึ้นแล้วจากโลกความจริง โดยทั้งผู้ส่งและผู้รับต่างรับรู้ว่าเป็นตนเองเป็นใครและอยู่ในสถานะใดกับอีกฝ่ายหนึ่ง ดังนั้นระยะทั้งสามของพลวัตทางความสัมพันธ์จึงต้องพิจารณาโดยอยู่บนภายใต้บริบทของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ด้วย ซึ่งจากการพิจารณาในข้อมูลแล้วผู้วิจัยเห็นถึงสติ๊กเกอร์ไลน์ที่สามารถจัดอยู่ในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้จำนวนทั้งสิ้น 1 ตัวจาก 40 ตัวดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.28 ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายการเข้ารหัสในการประกอบสร้างไว้ดังนี้

#### 4.1 สติ๊กเกอร์ไลน์ในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล



ภาพที่ 4.28 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะโนะระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์

ในภาพที่ 4.28 การแสดงออกอย่างเป็นมิตรที่อาศัยการเข้ารหัสทางสีหน้า (Facial Expression Code) ผ่านลายเส้นโค้งคำว่า “” แทนคิ้ว วงกลม “0” แทนดวงตาที่กลมโตด้านในดวงตาใช้ “” แทนการเปล่งประกายของดวงตา และเส้นโค้งงาย “” แทนรูปปากที่ยิ้ม ผสมกับเส้นโค้งสร้างรูปใบหน้าทรงกลมและทรงผมอย่างผสมผสานเพื่อให้ตัวการ์ตูนดูน่ารักตามแบบผู้หญิง พร้อมด้วยรหัสของท่าทาง (Posture Code) ประกอบสร้างด้วยลายเส้นต่าง ๆ จำลองอิริยาบทของความสุภาพด้วยการประสานมือทั้งสองข้างไว้ด้านหลัง เห็นได้ว่าผู้สร้างใช้การเน้นย้ำถึงสถานะของผู้ส่งผ่านถ้อยคำที่ประกอบสร้างด้วยรหัสภาษาพูดที่มีการลากหางเสียงผ่านรหัสภาษาเขียนที่ประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์ (Language Code) เมื่อพิจารณาจากความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้แล้วเห็นได้ว่านอกจากเป็นการเรียกบุคคลที่เป็นสามีแล้วยังสามารถแสดงความออกอ้อนได้อีกด้วย กล่าวโดยสรุปคือสติ๊กเกอร์ไลน์นี้สื่อความหมายออกมาในเชิงบวกแสดงความเป็นมิตรโดยอาศัยสีหน้า ท่าทางและถ้อยคำในการนำเสนอ

#### 4.2 สติ๊กเกอร์ไลน์ในการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์

จากการพิจารณาสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้พบว่าทุกตัวสามารถใช้ในการสานต่อและถนอมรักษา

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้ทั้งสิ้น แม้กระทั่ง  ที่เคยปรากฏแล้วในส่วนของระยะเริ่ม

ความสัมพันธ์แต่ก็สามารถใช้ในการสานต่อได้เช่นกัน โดยสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้ง 40 ตัวได้ปรากฏในภาพที่ 4.29 ดังนี้



ภาพที่ 4.29 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมื่อย่นระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์

จากภาพที่ 4.29 แสดงให้เห็นว่าในบริบทของความสัมพันธ์แบบคู่รักนั้นการสานต่อหรือการถนอมรักษาความสัมพันธ์นั้นมิได้แสดงออกมาในเชิงบวกเสมอไป แต่แม้เป็นเช่นนั้นความหมายที่แฝงมากับสติ๊กเกอร์ไลน์ก็ยังแสดงถึงความต้องการที่จะรับรู้ในความเป็นไปหรือการพยายามเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมของอีกฝ่ายที่อยู่ในฐานะแฟนหนุ่มและหรือสามี รวมถึงบุคคลอื่นที่ไม่ได้อยู่ในสถานะนั้นแต่สามารถนำสติ๊กเกอร์ไลน์ไปสื่อสารด้วยได้โดยไม่เป็นการเสียหาย และด้วยสาเหตุดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยไม่พบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ใช้ในระยะของการยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แต่อย่างไรก็ตามด้วยความหลากหลายทางความหมายและความสามารถในการผันแปรไปตามบริบทและความตั้งใจของผู้ส่งที่เป็นตัวตัดสินใจว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวที่ส่งไปนั้นมีจุดประสงค์ใด นอกจากนี้จากภาพเหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ปรากฏสามารถเห็นถึงความซ้ำกันทางองค์ประกอบของสติ๊กเกอร์ไลน์คือข้อความ (Text) ที่ประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ในภาษาไทย รวมถึงเหล่าสัญลักษณ์ (Sign) ประเภทต่าง ๆ ที่ถูกนำเข้ามาพร้อมเสริมความหมายในตัวภาพ เมื่ออ่านความหมายจากสติ๊กเกอร์ไลน์ยัง



เห็นถึงลักษณะความหมายที่เด่นชัดและเจตนาที่แฝงมากับข้อความแต่ละตัวทำให้ผู้วิจัยสามารถจำแนกเนื้อหาออกมาได้อีก 6 กลุ่มดังที่ปรากฏด้านล่าง

- 4.2.1 การแสดงเนื้อหาตรงตามคำ
- 4.2.2 การแสดงเนื้อหาต่อว่า
- 4.2.3 การแสดงเนื้อหาข่มขู่
- 4.2.4 การแสดงเนื้อหาอ่อน ขอร้องหรือเรียกร้อง
- 4.2.5 การแสดงเนื้อหาของการออกคำสั่ง
- 4.2.6 การแสดงเนื้อหาด้วยการเสียดสี

ตามที่ผู้วิจัยได้ชี้แจงไว้ว่าการจำแนกกลุ่มที่ปรากฏมานั้นเป็นเพียงการพิจารณาตามมุมมองของผู้วิจัยที่ตั้งเอาลักษณะเด่นทางความหมายและการแสดงอารมณ์ แต่สติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวยังมีการทับซ้อนกันของความหมายและเจตนาที่แฝงเข้ามาซึ่งไม่สามารถแยกขาดจากกันได้อย่างชัดเจน ผู้ส่งสารแต่ละคนมีสิทธิมองและตีความหมายจากการเข้ารหัสซ้ำเมื่อส่งสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนั้น ๆ ไปยังห้องสนทนา (Chat room) ตามแต่สถานการณ์และบริบทของการสื่อสารดังตัวอย่างที่ผู้วิจัยจะนำเสนอ ดังนี้



เห็นได้ว่าข้อความเป็นการถามแบบตรง ๆ ตามคำและยังสามารถแสดงให้เห็นถึงการต่อว่าเกี่ยวกับพฤติกรรมที่คู่สนทนาไม่สื่อสารด้วย



แสดงถึงการต่อว่าและข่มขู่ได้ในเวลาเดียวกัน รวมถึงแสดงการออกคำสั่งเพื่อให้คู่สนทนาเกิดความเกรงกลัวเพราะอารมณ์ที่แสดงถึงความโมโห



สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้แสดงถึงการเรียกร้องผสมกับการข่มขู่เพื่อให้บรรลุผลตามที่ผู้ส่งสารต้องการจากคู่สนทนา



ความหมายจากข้อความได้แสดงให้เห็นถึงการเรียกร้องที่มาพร้อมกับการออกคำสั่ง เพื่อให้คู่สนทนาที่เป็นสามีมอบเงินให้แก่ผู้เป็นภรรยา



เห็นได้ว่าข้อความในสติ๊กเกอร์ไลน์เป็นประโยคคำถามที่ไม่จำเป็นต้องมีคำตอบ เพราะเป็นการเสียดสีเชิงต่อว่าคู่สนทนา



นอกเหนือจากการการออกคำสั่งแล้วสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ยังสามารถแสดงให้เห็นถึงการข่มขู่ด้วยการแสดงอารมณ์ของความหงุดหงิด

จากตัวอย่างผู้วิจัยยกมานี้ก็เพื่อแสดงให้เห็นว่าในสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวมีความสามารถในการแสดงความหมายได้อย่างหลากหลายรูปแบบที่ทับซ้อนกันอยู่ โดยผู้ส่งสารสามารถมองความหมายได้อย่างแตกต่างตามบริบทของการสื่อสารสถานการณ์ที่เผชิญในขณะนั้น สำหรับการอธิบายการใช้รหัสในการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ผู้วิจัยจะเริ่มต้นจากกลุ่มสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาตามคำดังนี้และเรียงลำดับไปตามกลุ่มที่ได้จำแนกไว้



ภาพที่ 4.30 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์

ระหว่างบุคคลภาพที่ 1

ในภาพที่ 4.30 แสดงข้อความในลักษณะคำถามที่แฝงเจตนาได้หลากหลายทั้งความเป็นห่วง เป็นใยรวมถึงความต้องการที่จะรับรู้ข้อมูลหรือความพยายามเข้าไปรับรู้กิจกรรมจากอีกฝ่ายหนึ่ง นอกจากนี้ยังเห็นถึงการใช้รหัสที่ผสมผสานอย่างหลากหลายในภาพ ๆ เดียวเริ่มตั้งแต่รหัสของการ แสดงสีหน้า (Facial Expression Code) ผสมกับรหัสท่าทาง (Posture Code) ที่เอนเอียงไปใน ลักษณะของความสงสัยผ่านลายเส้นแบบต่าง ๆ ที่ประกอบสร้างขึ้น นอกจากนี้ผู้สร้างใช้ได้ใช้สัญลักษณ์ เป็นตัวบ่งบอกช่วงเวลาผ่านสีขาวยบนใบหน้า (Color Code) เสมือนการทำครีมและแปะด้วยดวงกา (สัญลักษณ์) แสดงถึงกิจกรรมของการบำรุงผิวพันธ์ของหญิงสาวก่อนเข้านอน ชัดเจนขึ้นด้วยรหัสของ เสื้อผ้า (Clothes Code) ชุดนอนที่สวมใส่อยู่และโรลม้วนผม นอกจากนี้ทิศทางการตีความหมายอยู่ที่ข้อความที่ประกอบสร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) แทนคำพูดที่มีการปรับเปลี่ยนวิธีการ สะกดคำอันเห็นได้จากการลายเสียงจากคำว่า “ไหน” เป็น “นายยยย” พร้อมด้วยสัญลักษณ์ โทรศัพท์มือถือที่ด้านบนมีสัญลักษณ์ (Symbol) ของตำแหน่งที่ตั้ง (Check Point) เพื่อสื่อถึงการแจ้ง ตำแหน่งที่ตั้งผ่านสื่อสังคม (Share Location / Check in) และเป็นการสั่งทางอ้อมให้คู่สนทนาแจ้ง ตำแหน่งที่ตั้ง ณ ขณะนั้นหรือตอบกลับมาว่าอยู่สถานที่ใด



เช่นภาพนี้ที่ใช้รหัสของการสีหน้าที่แฝงความเบื่อหน่ายพร้อมกับสัญลักษณ์ของโรลม้วนผมบ่งบอกช่วงเวลาเหตุการณ์นี้เกิดขึ้น และครกกับสากที่ใช้รหัสการ์ตูนสร้างเส้นหยักแทนรอยแตกกร้าว ควบคู่กับข้อความที่ใช้รหัสไวยากรณ์ประกอบสร้างแทนเสียงที่กล่าวโดยคาแรคเตอร์ที่ นอกจากเป็นคำถามที่ต้องการคำตอบแล้วยังแฝงลักษณะของการเสียดสีถึงพฤติกรรมการกลับบ้านไม่เป็นเวลา



เห็นได้ว่าลักษณะของการแสดงหน้ามีรูปแบบการเข้ารหัสที่คล้ายคลึงกันโดยแสดงความเบื่อหน่ายที่มาพร้อมกับรหัสไวยากรณ์ที่ประกอบสร้างข้อความที่สื่อความหมายแฝงเจตนาของการออกคำสั่งให้คู่สนทนาตอบกลับ นอกจากสีหน้าแล้วยังมีรหัสของท่าทาง (Posture Code) ด้วยทำยื่น

กอดอกเสริมกับอารมณ์ของสีหน้าและการใช้รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) สร้างเส้นโค้ง “—” บริเวณใต้คางแทนเพื่อแสดงการหันหน้าไปทิศทางตรงกันข้ามกับจุดที่ตามองขณะแสดงความสงสัย



ใช้ความเกินจริงตามแบบรหัสการ์ตูนในการสร้างสัญลักษณ์ปฏิทินที่มีใหญ่กว่าปกติเพื่อเป็นการเน้นย้ำเนื้อหาของภาพโดยบนปฏิทินทันทันเห็นเครื่องหมายกากบาท (X) ภายในวงกลมแดงที่เป็น Representational Code แสดงถึงการทำเครื่องหมายลงบนวันสำคัญหรือวันที่มีกำหนดการบางอย่าง พร้อมด้วยการใส่เครื่องหมายคำถาม (Question Mark) และเครื่องหมายอัศเจรีย์ (Exclamation Mark :!) ควบคู่กับข้อความ รหัส) วยายกรณ์เพื่อแสดงการเป็นประโยคคำถามและให้ผู้ใช้คิดถึงรูปแบบ (น้ำเสียงที่เหมาะสมกับข้อความในภาพนี้



ความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ยังคงวนเวียนอยู่ในการตั้งคำถามถึงการกลับบ้านของคู่สนทนา โดยใช้ข้อความที่ตั้งสีส้มมาช่วยทำเน้นคำที่คำคัญในข้อความอย่างคำว่า “กลับ” ที่ตามท้ายด้วยเครื่องหมายทางภาษา (!!!) เป็นสีแดง ขณะเดียวกันยังแสดงถึงอารมณ์ของความหงุดหงิดปะปนอารมณ์ความเบื่อหน่ายต่อพฤติกรรมดังกล่าวโดยใช้รหัสสีหน้า (Facial Expression Code) ผนวกกับท่าทาง (Posture Code) แสดงความไม่พอใจด้วยท่าทำเอา รวมถึงลายเส้นโค้งที่ประกอบสร้างด้วยรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) แสดงการเคลื่อนไหวของการขยี้เท้ารวมถึงสัญลักษณ์ (Icon) นาฬิกาด้านหลังที่ชี้เวลา 5 ทุ่มตรงแสดงถึงความดึกคืน



เป็นการสื่อความหมายในลักษณะของความไม่ไว้เนื้อเชื่อใจในสิ่งที่ผู้ส่งบอกกล่าวมาซึ่งในภาพนี้สำหรับผู้ที่ม่ีประสบการณ์แล้วเข้าใจในระบบสัญลักษณ์จะเห็นถึงความหมายแฝงต่าง ๆ ที่ผู้สร้างเข้ารหัสทางความหมายอย่างรหัสเสื้อผ้าที่สวมหมวก แว่นตาดำ เสื้ออึกกี ทำทางการเดินย่องหลัง ฟิงผิ้ง สัญลักษณ์แว่นขยายที่เป็นลักษณะของนักสืบ ฉากหลังที่เป็นกำแพงด้านขวาล่างมีช่องเล็ก ๆ เหมือนรูหนูเป็นการสื่อความหมายโดยใช้การเปรียบเทียบของบริบทในสังคมไทยที่มอง “หนูหรืออีหนู”

คือเมื่อน้อย รวบรวมมานั้นชัดเจนถึงลักษณะของความสงสัยถึงพฤติกรรมการณ์นอกใจชัดเจนขึ้นเมื่อ ถอดรหัสทางความหมายจากคำว่า “...กับใคร” ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการแสดงออกดังกล่าวเป็น เพียงการหยอกล้อกึ่งกระทบกระเทียบเท่านั้น เพราะหากเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นจริงย่อมส่งผลกระทบต่อ ทางจิตใจของฝ่ายหญิงจนไม่สามารถมองเป็นเรื่องล้อเล่นได้



ใช้รหัสการแสดงสีหน้าของความทุกข์อย่างชัดเจนโดยใช้เส้นโค้งคล้ายตัวอักษรยู (U) แบบหัวกลับแทนปาก สายตามองด้านไปยังเครื่องหมายกากบาท (X) บนพื้นหลังรอยหยักสีแดงที่เป็น Representational Code ของการปฏิเสธ พร้อมด้วยท่าทางที่ใช้แขนทั้งสองข้างไกวกันคล้าย สัญลักษณ์กากบาท หนอกเหนือจากสัญลักษณ์กากบาทแล้วยังพบการใช้สัญลักษณ์ขอความโกรธ (Angry Symbol) “☹” กระจายรอบตัว และกระชับความหมายด้วยรหัสไวยากรณ์ประกอบ ข้อความที่เห็นได้ว่าหน้าประโยคขึ้นด้วยจุด 3 จุด “...” แสดงถึงความต่อเนื่องบางประการจากเรื่องที่เกิดขึ้นก่อนหน้าและผู้ส่งยังไม่อนุญาตโดยใช้คำว่า “ยังไม่อนุมัติ” เพื่อเป็นตัวสารของสติกเกอร์ไลน์นี้



แสดงสีหน้าในลักษณะของความเศร้าปะปนกับความทุกข์โดยใช้เส้นโค้งหงายแทนคิ้ว ใช้ลายเส้นคล้ายเครื่องหมายมากกว่า (>) น้อยกว่า (<) ทางคณิตศาสตร์แทนการปิดตา ใช้ลักษณะคล้ายสามเหลี่ยมขอบมนแทนปากที่อ้า พร้อมกับท่าทาง (Posture) ของการยกมือปิดหูสื่อถึงการปิด ช่องทางรับรู้ทางการได้ยินจากอีกฝ่ายหนึ่ง นอกจากนี้ยังเห็นถึงรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ที่เข้ารหัส ให้เส้นหยักบริเวณผมทั้งสองข้างแทนอาการสั่นไหวและเส้นโค้งบริเวณลำตัวแทนการหันตัวไปมา และ อาศัยข้อความกำหนดทิศทางของการถอดความหมายจากผู้ใช้ด้วยข้อความที่ตรงตัวคือ “ไม่ฟัง” ที่ยัง ใช้สีเส้นมาช่วยเน้นคำสำคัญในประโยค รวมถึงการใช้รหัสภาษาพูดเป็นตัวกำหนดการสะกดคำอย่าง “ม่ายย~ย” ที่อยู่ด้านบนขวาข้างศีรษะแทนการลากเสียงให้ยาวขึ้น



ผู้สร้างใช้เส้นที่มีลักษณะโค้งเพียงเล็กน้อยแทนคิ้ว ใช้เส้นตรงแทนดวงตาที่ปิดสนิท ส่วนสำคัญที่ช่วยแสดงอารมณ์คือสัญลักษณ์รูป (Icon) น้ำตาที่เป็นรหัสนำเสนอ (Presentational Code) อากักรรोंให้และเสริมด้วยความเกินจริงตามรหัสการคูณด้วยน้ำตาที่ไหลออกมาจนเจ็มนอง และเส้นหยักรอบตัวแทนอาการตัวสั่น ทั้งนี้ยังใช้สัญลักษณ์ประเภทสัญลักษณ์ (Symbol) ด้วยการชูธงขาวอันเป็นรหัสภาพแทน (Representational Code) ของการยอมแพ้ และใช้รหัสไวยากรณ์ (Language Code) สร้างข้อความเพื่อกำกับตัวภาพและเป็นตัวสารสำหรับผู้ใช้งานสติกเกอร์ไลน์ โดยใช้คำว่า “เค้า” ที่มีความหมายในบริบทนี้คือการใช้เรียกแทนตนเอง (ผู้ส่ง) เน้นด้วยบอลลูกคำพูดสีชมพู และประโยคที่บอกสาเหตุของยอมแพ้คือความรู้สึกเหน็ดเหนื่อยจากเรื่องใดเรื่องหนึ่ง



ในสติกเกอร์ไลน์ตัวนี้แสดงถึงบทบาทสำคัญของข้อความที่ประกอบสร้างจากรหัสทางไวยากรณ์เพื่อกำกับการตีความหมายโดยรวมถึงความไม่ไว้ในและความสงสัยในเรื่องใดเรื่องหนึ่งของคู่สนทนา โดยผู้สร้างยังนำรูปแบบการคูณนำเสนอพร้อมด้วยอย่างรูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นพื้นหลังที่มีคำว่า “ไม่รู้” และเครื่องหมาย “?” ที่แสดงความสงสัย และประโยคแสดงความหมายอย่างตรงตัวว่า “ไม่อยากจะเชื่อ” ที่นำสีแดงมาเน้นคำสำคัญ และสร้างเส้น “{ ” ขึ้นระหว่างคำว่า “ไม่อยากจะเชื่อ” แทนการลากเสียงให้ยาวขึ้นแบบลักษณะการทิ้งจังหวะในการพูด



ลักษณะของสีหน้า ท่าทาง และถ้อยคำแสดงถึงความหมายในทำนองความสงสัย ไม่แน่ใจและหรืองุนงงกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากผู้เป็นสามีเนื่องจากคำที่ระบุในข้อความอย่างชัดเจน รวมถึงการใช้รหัสการคูณประกอบสร้างเส้นสองเส้นบริเวณเหนือศีรษะแทนการนึกคิด ทั้งนี้ยังมีรหัสไวยากรณ์ที่ประกอบสร้างถ้อยคำมาทำหน้าที่กำกับและเป็นตัวสารโดยอาศัยเครื่องหมายคำถาม (?) ที่กระจายโดยรอบแสดงถึงปริมาณของความสงสัยในเรื่องนั้น ๆ



สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้มีความแตกต่างจากสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวอื่น ๆ ในกลุ่ม ซึ่งเห็นได้จากอักษรที่ประกอบสร้างคำนั้นไม่ได้สื่อออกมาเป็นความหมาย แต่เป็นเพียงการแทนเสียงอุทานเสริมอารมณ์ (อ้อ) ของความไม่พอใจหรือหงุดหงิดโดยอาศัยรหัสตัวสารเชิงตรรกะลักษณะ (Digital Message Code) มาจำลองเพื่อให้สามารถอ่านออกเสียงได้ทำนองนั้นและเสริมด้วยเส้นที่สกลลงมาแทนการลากเสียงให้ยาวขึ้น ในส่วนตัวคาแรคเตอร์มีการแสดงอารมณ์ที่ชัดเจนผ่านสีหน้าผนวกกับแสดงท่าทางด้วยการยืนกอดอก (Posture) และกลุ่มควันที่เป็นสัญลักษณ์ (Icon) สื่อถึงการถอดหายใจหรือไอความร้อนของอารมณ์ที่หงุดหงิด



เช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ภาพนี้ที่มีความแตกต่างจากตัวอื่น ๆ แต่เป็นส่วนของการแสดงอารมณ์ที่ยิ้มแย้มอย่างเห็นได้ชัดจากสีหน้าและท่าทางแสดงการยินยอมกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้าโดยเห็นได้จากรหัสไวยากรณ์ที่ประกอบสร้างข้อความขึ้นมาเพื่อกำกับท่าทางและความหมายโดยรวมทั้งหมดของสติ๊กเกอร์ไลน์ ทั้งนี้ยังเห็นได้อีกว่าการสะกดถ้อยคำนั้นไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องเสมอไปเพียงแต่ให้ผู้ใช้สามารถอ่านออกเสียงเป็นคำๆ นั้นได้ก็เพียงพออย่าง "ก็" เป็น "ก็้อ" นอกจากนี้ยังใช้รหัสตัวสารเชิงตรรกะลักษณะสร้างสัญลักษณ์รูปหัวใจรอบตัวเพื่อแทนความหมายทางความรักที่ผู้วิจัยอนุมานได้ว่าเป็นความรู้สึกดีใจที่คู่สนทนากำลังจะตามใจอะไรบางอย่าง

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีความหมายตรงตามคำพบว่ารหัสตัวสำคัญคือรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ที่ถูกนำมาใช้ในการประกอบสร้างคำจากเหล่าอักษระและสระให้เกิดความหมายเพื่อกำกับภาพและสื่อสารแทนการพิมพ์ข้อความนั้น หากเปลี่ยนในกลุ่มนี้พบว่าลักษณะของการแสดงออกจะเป็นไปในทางลบเสียงมากกว่า เมื่ออิงจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ก็พบว่าเพราะบริบทของความเป็นเพศหญิงที่อยู่ในฐานะของแฟนสาวหรือภรรยาย่อมสามารถแสดงออกสิ่งเหล่านี้ไปยังบุคคลที่เป็นแฟนหนุ่มหรือสามีได้อย่างไม่เสียหาย เพราะระดับทางความสัมพันธ์นั้นจะใกล้ชิดและแนบแน่นกว่าและทั้งความใกล้ชิดทางความสัมพันธ์นี้เป็นดังตัวกำหนดการเลือกใช้รหัสของผู้สร้างเองให้เหมาะสมกับการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ที่มาพร้อมกับข้อความ

การอธิบายต่อไปนี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีเนื้อหาแสดงการต่อว่าจากถ้อยคำตามที่ปรากฏใน สติ๊กเกอร์ไลน์ดังนี้



ภาพที่ 4.31 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 2

จากภาพที่ 4.31 รหัสของสีหน้าของความโกรธด้วยเส้นโค้งคว่ำแทนคิ้ว ปาก เส้นตรงและครึ่งวงกลมแทนตาที่หรีดง มาพร้อมกับรหัสท่าทางที่เป็นหน้าเด็กน้อย ยืนเท้าเอว หว่างขาอ้า มีสัญญาณประเภทสัญญาณรูป (Icon) กลุ่มควันที่พุ่งออกอันเป็นภาพแทน (Represent) ใจความร้อนจากอารมณ์หงุดหงิด พร้อมข้อความที่สร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ที่กำกับการตีความหมายของภาพสติ๊กเกอร์ไลน์ที่สื่อถึงความไม่พอใจจากการกระทำหรือพฤติกรรมของคู่สนทนา จากข้อความนี้แสดงถึงรูปแบบการใช้ข้อความแบบสมพจน์ (Synecdoche) ที่กล่าวถึงเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งของส่วนทั้งหมดเพียงบางส่วนแต่ให้ความหมายครอบคลุมทุกส่วน โดยคำว่า “เล่นไลน์” ที่ไม่ได้หมายถึงการเล่นกันเล่นที่เป็นอวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกายแต่สื่อความหมายถึงพฤติกรรมของคนที่ใช้สไลในการพูดเพื่อหลบเลี่ยงหรือบ่ายเบี่ยงอะไรบางอย่างซึ่งเห็นได้ชัดว่าเป็นการต่อว่าผู้นั้น



ในสติ๊กเกอร์ไลน์นี้มีการเล่นกับคำพ้องเสียงในคำว่า “ผิว” เป็น “ปิ้ว” แสดงถึงรูปแบบรหัสภาษาพูดที่ผู้สร้างได้เลือกใช้ สีหน้าที่แสดงอารมณ์ของความโมโหที่เห็นได้จากเส้นตรงแนวทแยงแทนคิ้วที่ขมวดเข้าหากันตรงกลางหน้าผากและปากที่อ้ากว้างเพื่อแทนเปล่งวาจาและท่าทางกายยืน



ยกไหล่ กำหมัด แสดงความแค้นเคือง เน้นด้วยเส้นสีเหลืองสองเส้นที่กำด้วยรหัสการ์ตูนบริเวณมือข้างขวาและเหนือศีรษะ ในส่วนของข้อความนั้นแสดงถึงคำสำคัญ (Keyword) ที่แสดงถึงการกล่าวอย่างเฉพาะเจาะจงที่ตัวผู้รับอยู่บนวัตถุรูปทรงอิสระสีแดง (บัวแทนตัว) ซึ่งข้อความนี้สะท้อนถึงระดับชั้น ความเป็นชาวบ้าน และข้อความว่า “ตัวแสบ” ที่สื่อความหมายถึงการกระทำที่น่าเอือมระอาหรือการกระทำใดที่ทำให้ผู้ส่งเกิดความอึดอัดใจจนต้องต่อว่า



อารมณ์ที่น่าเสนอด้วยรหัสสีหน้านี้เป็นการผสมกันระหว่างความหงุดหงิดและเบื่อหน่าย พร้อมด้วยท่าทางที่เบือนหน้าเล็กน้อยไหล่มือไว้ด้านหลัง สายตาชำเรืองมองอย่างหมั่นไส้ ปากอ้า เสมือนกำลังบ่น มาพร้อมกับรหัสไวยากรณ์ที่ประกอบสร้างข้อความขึ้นเพื่อแสดงการต่อว่าด้านพฤติกรรมของคู่สนทนาที่กล้าพูดอย่างทำทนาย จากข้อความยังเห็นถึงการใช้รหัสของสีและขนาดมาช่วยเน้นส่วนสำคัญว่า “ปากดี” ที่บริบททางสังคมทำให้ความหมายออกมาเป็นเชิงลบและใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!!!) เน้นการออกเสียงในการอ่าน



เห็นได้ว่าสีหน้าที่แสดงออกมานั้นเป็นอารมณ์ของความเบื่อหน่ายจากอาการตาปริ้อมองด้านบนเหมือนไม่ยอมให้ความสนใจและปากอ้าแทนการกำลังกล่าวคำ เสริมด้วยท่าทางที่กำลังเท้าเอว ในส่วนของข้อความนั้นชัดเจนว่าผู้สร้างยังคงใช้เรื่องสีสันและขนาดมาเน้นคำสำคัญคือ คำว่า “เยอะ” ที่หมายถึงความเรื่องมากของอีกฝ่ายหนึ่งจนดูน่ารำคาญ และใช้รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) สร้างเส้นตรงแนวทแยงแทนเสียงการบ่นหรือต่อว่าพุ่งออกไป

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แฝงการต่อว่านี้พบว่าข้อความที่ปรากฏขึ้นนั้น เป็นอย่างเชิงลบทั้งหมดเพราะธรรมชาติของการต่อว่านั้นย่อมก่อนให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดีต่ออีกฝ่ายหนึ่ง มาพร้อมกับสีหน้าที่แสดงความหงุดหงิดอย่างเห็นได้ชัด แต่อย่างไรก็ตามการต่อว่าโดยใช้สติ๊กเกอร์ไลน์นั้นทำให้ความเข้มข้นลดลงไป เพราะตัวสื่อที่เป็นรูปแบบการ์ตูนอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์สามารถให้เกิดความรู้สึกอื่น ๆ แทรกมากับการต่อว่าซึ่งตามแต่การรับรู้ของฝ่ายการสื่อสารทั้งสองฝ่าย

การอธิบายการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ต่อไปนี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีเนื้อหาแสดงการข่มขู่จาก  
ถ้อยคำตามที่ปรากฏในภาพที่ 4.32



ภาพที่ 4.32 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์  
ระหว่างบุคคลภาพที่ 3

เห็นได้ว่าสีหน้าที่แสดงออกนั้นสื่อได้ทั้งความไม่พอใจผสมกับความหงุดหงิดและอาการงอน  
ผนวกกับท่าทางที่ยื่นกอดอก เบือนหน้าเล็กน้อย สายตาชำเรืองมอง และปากตุ่ย ใช้สัญลักษณ์กลุ่มควัน  
หมายถึงไอร้อนและการถอนหายใจและเส้นโค้งแทนการหันศีรษะและสัญลักษณ์ “☹” สื่อถึงความ  
โกรธ ในข้อความยังใช้สีและขนาดเน้นคำสำคัญในประโยคเพื่อแสดงการข่มขู่ด้วยการฟ้องบุคคลที่สาม  
โดยใช้คำว่า “แม่คุณ” หมายถึงแม่ของสามีที่ต้องรับรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งคำว่าแม่ในที่นี้ยัง  
แสดงรหัสทางธรรมเนียมที่คนที่เป็นลูกต้องเคารพและเกรงใจผู้ที่เป็นแม่




อารมณ์ของความโกรธแสดงออกอย่างชัดเจนจากรหัสของสีหน้าที่ใช้เส้นตรงแนวทแยง  
แทนคิ้ว ดวงตาเปิดกว้างนัยน์ตามองมายังบุคคลที่อยู่ต่ำกว่าแสดงถึงอำนาจของฝ่ายหญิง (ผู้ส่ง) ปาก  
อ้า พร้อมท่าทางที่กำไม้ที่นำเสนอด้วยสัญลักษณ์และสื่อความหมายถึงการทุบตีและอาการปวดบวมที่  
เกิดขึ้นบนศีรษะของคาแรคเตอร์ชาย (จากชุดนี้คือผัว) โดยใช้รหัสของมุขตลก (Gag Code) ของความ  
เกินจริงมาช่วยให้เห็นถึงความเจ็บปวดจากการถูกตีซึ่งสามารถมองเป็นความขบขันได้ในเวลาเดียวกัน  
ทั้งนี้ยังมีข้อความที่แสดงการข่มขู่ผ่านประโยคคำถามที่ใช้ลักษณะภาษาพูดเน้นคำ “เซ็ด” ด้วยอักษรสี

แดงและขนาดใหญ่กว่าคำอื่น รวมถึงคำอุทานว่า “ฮืม” ที่เกิดจากการความเหมือนเวลาแสดงความไม่พอใจแต่เข้ารหัสด้วยรหัสตัวสารเชิงตรรกศาสตร์ (Digital Message Code) เพื่อประกอบอักษรให้ได้เสียงแทนเสียงตามที่ต้องการ



อารมณ์ของความโกรธถูกนำเสนออย่างชัดเจนภายใต้รหัสของการแสดงสีหน้า เสริมความน่ากลัวด้วยตาขาว คิ้วปักลง ปลายผมปลิวจากแรงลม ผนวกกับท่าทางที่ชี้นิ้วเข้าหาคู่สนทนา และมีมือถายกระโปรงเพื่อให้การกระต๊บเท้าทำได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังเห็นถึงการใส่สัญลักษณ์ต่าง ๆ เข้ามาประกอบทั้งเส้นหยักที่แทนเสียงการกระต๊บเท้าและสัญลักษณ์แทนความโกรธที่กระจายอยู่รอบตัว ข้อความที่แสดงถึงการข่มขู่อย่างชัดเจนโดยใช้รูปประโยคคำถาม “จะหือหรือ” ที่ตามด้วยเครื่องหมาย “?” บริบทของสติ๊กเกอร์ไลน์ทำให้คำว่า “หือ” หมายถึงการไม่ยอมกระทำตามหรือมีข้อกังขาในสิ่งที่ผู้ส่งต้องการ ทั้งนี้การใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้สามารถเกิดได้หลากหลายสถานการณ์จึงจำเป็นต้องอิงกับเรื่องที่เกิดขึ้นเพื่อให้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้มีความหมาย



ผู้สร้างใช้รหัสของสีเทามาปรากฏบนใบหน้าแทนแสงด้านมืดที่ตกกระทบเป็นภาพแทน (Represent) ของความน่ากลัวที่เสริมด้วยขาที่ออกขึ้นบนศีรษะเหมือนซาตาน แวตาสีขาวที่ผิดปกติจากมนุษย์ทั่วไป หางตามี “” การจับจ้องสิ่งหนึ่งสิ่งใด ท่าทางที่ยกนิ้วชี้หน้าเสมือนการย้ำเป็นนัยถึงอำนาจของตนเอง รวมถึงสัญลักษณ์คล้ายหัวกะโหลกที่สื่อความหมายถึงความตาย และข้อความที่เข้ารหัสการ์ตูนด้วยบอลลูกคำพูดปรากฏคำว่า “อย่าให้” และใช้ตัวอักษรสีแดงขนาดใหญ่เน้นคำว่า “เมีย” และ “ขอร้อง” เมื่ออ่านข้อความทั้งหมดร่วมกัน (อย่างให้เมียต้องขอร้อง) แสดงชัดว่าผู้ส่งกำลังกล่าวประโยคนี้กับใครและต้องการสื่ออะไร ทั้งนี้การใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ยังต้องฟังฟังเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนหน้าเพื่อให้สติ๊กเกอร์ไลน์สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์



ในสติกเกอร์ไลน์ตัวนี้มีการสอดแทรกความหมายเชิงมายาคติ (Myth) เข้าไปด้วย โดยของคำว่าพระอินทร์หมายถึงเทพชั้นสูงตามคติความเชื่อของสังคมไทย ดังนั้นการที่จะเข้าใจความหมายจึงต้องเข้าใจรหัสของวัฒนธรรมไทยด้วย ทั้งนี้ประโยคคำถามที่ว่า “อยากไปเฝ้าพระอินทร์มั๊ย?” เป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบแต่เป็นการถามเชิงข่มขู่และมีความหมายแฝงที่ว่าอยากหมดสติหรือไม่เพราะการไปเฝ้าพระอินทร์นั้นต้องถอดจิตรออกจากร่างเพื่อไปยังสวรรค์ที่ประทับเหล่าเทพทั้งหลาย แต่เมื่อถูกนำมาใช้ในสติกเกอร์ไลน์ตัวนี้จะหมายถึงการหมดสติแทน โดยข้อความถูกเสริมด้วยตัวคาแรคเตอร์ที่แสดงสีหน้าหงุดหงิดผสมความเบื่อหน่าย ท่าทางที่หันศีรษะมามองพร้อมการตะกระปองจนบุงบองบอกถึงแรงกระแทก รวมถึงการใช้รหัสการ์ตูนสร้างเส้นโค้งเชื่อมระหว่างเท้าและกระปองสื่อถึงการเคลื่อนที่จากการตะกระ และเส้นหยักที่หลายเท้าและขอบกระปองแทนการกระแทก และ “☆” ที่สื่อถึงอาหารมีนงก่อนหมดสติจากการโดนทำให้สลบ



ในสติกเกอร์ไลน์ตัวนี้ใช้รหัสอย่างผสมผสานเพื่อสื่อความหมายของการข่มขู่ที่นอกเหนือจากข้อความที่ใช้รหัสของสีแดงมาเน้นคำว่า “โดนแน่!!” แสดงถึงการเจ็บทลงโทษหรือเรื่องที่น่ากลัวบางอย่างตามหลังคำว่า “กลับมา” ที่แสดงถึงช่วงเวลาและการเดินทางมาถึงของคู่สนทนา เสริมด้วยรหัสสีหน้าที่ใช้เส้นโค้งหงานแทนคิ้ว ตาสีขาวไม่มีนัยน์ตา มือที่เอื้อมมาเกาะขอบกำแพงที่ประกอบสร้างจากรหัสตัวสวารเชิงเสมือนด้วยสีสันแต่งเติมรอยร้าวด้วยเส้นหยักและรหัสเสื้อผ้า (Clothes Code) ชุดนอนมาพร้อมโรลม้วนผลที่บ่งบอกช่วงเวลาค่าคืน และ “☹” กระจ่ายโดยรอบแสดงถึงภาวะอารมณ์โกรธอย่างชัดเจน



จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติกเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาข่มขู่ที่พบว่ามีข้อความยังคงเป็นตัวสวารที่สำคัญในการก่อเกิดความหมาย เมื่อถอดรหัสจากการอ่านแล้วสามารถพบถึงเจตนาของการข่มขู่ได้ในทันที ส่วนตัวภาพทำหน้าที่ในการขยายความหมายด้านอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นตัวแทนของผู้ส่งขณะแสดงการข่มขู่ นั้น ๆ โดยหลักแล้วพบว่าการแสดงสีหน้านั้นสื่อถึงความโกรธเสียเป็นหลัก ทั้งนี้จากการศึกษายังสรุปได้ว่าสติกเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาข่มขู่จำเป็นต้องพึงพิงกับเรื่องราวที่

เกิดขึ้นก่อนหน้าเสมอเพราะผู้ทำการสื่อสารจะได้เข้าใจว่าอารมณ์ของความโกรธและการข่มขู่ นั้นเกิดมาจากเรื่องใด

ต่อไปนี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีเนื้อหาแสดงการอ่อนหรือขอร้องตามที่ปรากฏในภาพที่ 4.33



ภาพที่ 4.33 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะในระยะสั้นต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 4

จากภาพที่ 4.33 เห็นได้ว่าเนื้อหาและตัวภาพแสดงทิศทางอารมณ์เชิงบวกโดยผู้สร้างใช้รหัสของการแสดงหน้า (Facial Expression Code) ด้วยเส้นโค้งแทนดวงตา “” และ “” แทนปากยิ้ม ใช้สีขาวยแทนฟัน นอกจากนี้ยังมีรหัสท่าทาง (Posture Code) ที่ประกอบสร้างด้วยเส้นแบบต่าง ๆ แสดงท่าทางเดินกึ่งกระโดดด้วยความสุขจากการได้ซื้อของที่เข้ารหัสด้วยสัญลักษณ์ (Icon) ถุงสินค้าที่มีคำว่า “SALE” กำกับให้ความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น รวมถึงสัญลักษณ์แทนธนบัตรที่ใช้สีเขียว (Color Code) แทนเงินตรา ในขณะที่เดียวกันยังปรากฏรหัสภาษาเขียนที่ใช้คำแบบชาวบ้านเข้าใจง่ายอย่าง “ตั้งค์” “เมีย” ซึ่งข้อความดังกล่าวประกอบสร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) เพื่อกำกับตัวภาพอีกทีหนึ่ง เมื่อพิจารณาจากข้อความนี้จะเห็นได้ว่าประโยคนี้ได้แฝงเจตนาการสั่งเพราะมีคำว่า “ต้อง” และเป็นกรายำถึงการทำหน้าที่ของผู้เป็นสามีเพื่อรักษาสถานะภาพทางความสัมพันธ์ดังกล่าว



ใช้รหัสภาษามือ “๒” ที่สื่อความหมายว่า “I Love You” (ฉันรักเธอ) ร่วมกับรหัสทางสีหน้าที่ไม่ได้แสดงแค่อารมณ์ของความสุขเท่านั้นแต่ยังปะปนอารมณ์ของความเขินอายเข้าไปด้วยซึ่งสังเกตได้จากกระแฉีกสีแดงกลางใบหน้าสมมติฐานเมื่อเขินอาย พร้อมด้วยรหัสไวยากรณ์(Language Code) ที่กำหนดทิศทางของการถอดรหัสของผู้ใช้ โดยข้อความนั้นได้เลียนแบบลักษณะคำในภาษาพูดที่ไม่ได้เคร่งครัดเรื่องความถูกต้องทางการออกเสียงใดอย่างใด เช่น บ๊ว” แทน “ผิว” ผวนอกกับ “สัญลักษณ์รูปหัวใจที่สื่อความหมายด้วยรหัสภาพแทน(Represent) ของความรัก ซึ่งผู้ส่งสามารถใช้การอ้อนเมื่อต้องการสิ่งหนึ่งสิ่งใดจากคู่สนทนาที่เป็นสามีก็ได้



เห็นได้ว่าภาพรวมของความหมายนั้นได้แสดงถึงการขอร้องออกมาอย่างชัดเจน ซึ่งการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้เป็นกรเรียกร้องให้ได้มาซึ่งสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากคู่สนทนา (ไม่จำกัดผู้รับ) ซึ่งถ้าได้รับสิ่งที่ต้องการนั้นย่อมส่งผลต่อความรู้สึกดีทั้งสองฝ่าย นอกจากนี้ยังเห็นได้ถึงรหัสของการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) ที่ดูเศร้าด้วยใช้เส้นหยักแทนปากเบะและท่าทางที่เอานิ้วไว้ที่บริเวณปาก ดังนั้นเมื่อถอดความหมายโดยฟังบริบทจะเข้าใจได้ในทันทีว่าสีหน้านี้ไม่ได้หมายถึงความเศร้าแบบเสียใจแต่หมายถึงอาการออดอ้อน ทั้งนี้ความหมายดังกล่าวยังชัดเจนมากยิ่งขึ้นด้วยรหัสไวยากรณ์ที่สร้างข้อความมากำกับภาพพร้อมกับสัญลักษณ์ขอโทรศัพท์มือถือที่ยังมีข้อความภาษาอังกฤษมากำกับอีกด้วย



เห็นได้ว่าความรู้สึกเกรงใจในการถามคำถามดังกล่าวถูกนำเสนอด้วยอารมณ์แบบกลัว ๆ กล้า ๆ ที่เสริมด้วยรหัสของสีหน้ากึ่งยิ้มมาพร้อมกับสัญลักษณ์ “๑” แทนหยดเหงื่อที่สื่อถึงความอึดอัดหรือกังวลใจ และท่าทางของการใช้นิ้วจิ้มเข้าหากันเสริมไปกับสีหน้า และสัญลักษณ์หัวใจแทนความรักที่จำเป็นต้องแสดงหากพร้อมกับการกล่าวถามถึงเรื่องเงินซึ่งผู้วิจัยอนุมานว่าหมายถึงเงินเดือนเพราะมีคำว่า “ออก” ภาวร่วมด้วยซึ่งแสดงถึงรูปแบบงานที่ทำและการรับเงินระบบรายเดือนเป็นรหัสที่สื่อถึงหาร

ทำงานแบบหนุ่มสาวออฟฟิศ (Office) โดยความหมายนี้สามารถใช้ในการขอร้องเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเงินตรารวมถึงใช้ในการแสดงความอดทนให้คู่สนทนาเกือหนุนเรื่องเงินก็ได้

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาของการอ่อนหรือขอร้องพบว่าเนื้อหายังคงอยู่ที่ข้อความเพราะเป็นส่วนที่ก่อให้เกิดความหมายและนำไปใช้ในการสื่อสาร ส่วนตัวภาพมีการแสดงออกอย่างเป็นมิตรด้วยใบหน้าที่ยิ้มแย้ม กิริยาที่สุภาพน่ารัก ถ้อยคำที่ไพเราะ รวมถึงลักษณะของการกอดตัวเอง (ผู้ส่ง) ให้ต่ำกว่าเพื่อให้คู่สนทนาเพื่อให้เกิดกระทำตามที่ผู้ส่งต้องการ และเพราะบริบทของการออกอ่อนหรือขอร้องนี้ไม่ควรแสดงออกในเชิงลบแต่อย่างใด

การอธิบายการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ต่อไปนี้เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีเนื้อหาแสดงการออกคำสั่งจากถ้อยคำตามที่ปรากฏในภาพที่ 4.34



ภาพที่ 4.34 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมื่อนะในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์  
ระหว่างบุคคลภาพที่ 5

จากภาพที่ 4.34 แม้ข้อความแสดงออกมาเป็นคำถามแต่เมื่อพิจารณาแล้วพบสามารถพบเจตนาที่มาด้วยคือการออกคำสั่งและในขณะเดียวกันผู้ใช้สามารถมองเจตนาเป็นการขอร้องก็ได้ และในข้อความมีคำสำคัญ (Keyword) ที่แสดงถึงสถานะของผู้ใช้คือ “เมีย” ซึ่งสะท้อนไปยังคู่สนทนาด้วย

ว่ามวรอยู่ในสถานะของสามีด้วย โดยเนื้อหาคือการให้อีกฝ่ายหนึ่งกระทำหรือไม่กระทำบางอย่าง เพื่อให้ผู้ส่ง (ภรรยา) เกิดความรู้สึกสบายใจ ข้อความมาพร้อมกับตัวคาแรคเตอร์ที่เข้ารหัสในการประกอบสร้างทั้งสี่หน้าที่ไม่ได้แสดงความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างชัดเจน แต่พอที่จะอนุมานได้ว่าเป็นอารมณ์ที่ปะปนระหว่างความเบื่อหน่ายจากสายตาที่มองไปด้านบนเสมือนไม่ยอมให้ความสนใจเท่าใดนัก เมื่อเทียบกับท่าทาง (Posture) แล้วพบว่ามีการใช้รหัสที่สะท้อนถึงความเป็นชาวบ้านด้วยท่าทางตนเองตัวบนหมอนที่ขีดหลัง ขาไว้ห่าง ถือพัดและด้านข้างมีขนมในงานแสดงถึงอิริยาบถของการพักผ่อน และมีความหวังความรู้สึกสบายใจนี้จะยังคงอยู่ต่อไป



นอกเหนือจากการออกคำสั่งแล้วสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ยังสามารถมองถึงเจตนาของการเตือนสติ และข่มขู่ได้ในเวลาเดียวกัน โดยข้อความที่ประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์และใช้ขนาดกับสีส้มมาเน้นคำเด่นอย่าง “พูดอีกที” แม้จะมีคำสุภาพอย่าง “สิคะ” ก็ตามแต่เมื่ออ่านความหมายยังเข้าใจว่าเจตนาที่แฝงมาดั้งเดิม เนื่องด้วยตัวคาแรคเตอร์ได้ชี้้นำรูปแบบการตีความของผู้ใช้งานที่เข้ารหัสสี่หน้าในลักษณะรอยยิ้มที่มีเล่ห์เหลี่ยมบางอย่างและแววตาที่มองด้านบนพร้อมด้วยรหัวท่าทางที่เข้ารหัสภาษามือด้วยนิ้วชี้ที่ปิดไปมาประกอบสร้างจากรหัสการ์ตูนเพื่อแทนการเคลื่อนไหวสื่อถึงการปฏิเสธโดยใช้วัจนภาษา (Non-verbal code) และสัญรูปของท่อนไม้ที่เป็นตัวเสริมในการข่มขู่ได้



เนื่องจากสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้งสองตัวนี้มีลักษณะของความหมายคล้ายคลึงกัน ผู้วิจัยจึงนำมาอธิบายควบคู่กัน โดยทั้งสองตัวนี้เป็นดั่งการนับถอยหลังอย่างต่อเนื่องโดยใช้รหัสไวยากรณ์ประกอบสร้างคำว่า “นับ” ตามด้วยจุดแนวตั้ง 3 จุดเพื่อแทนการลากเสียงตามด้วยเลข 3

และ 2 ตามลำดับ ส่วนรหัสของการแสดงสี่หน้านั้นมีความแตกต่างกันตามระบะการนับ คือ



ใช้สีหน้าของความเบื่อหน่ายด้วยตาที่ปรือลง มือเท้าคาง แตกต่างจากในภาพ ที่สีหน้าแสดง ความโมโหด้วยคิ้วโก่งสูง ตาเซิด ปากอ้า ท่าทางเบี่ยงลนจากนั่งเป็นยืน มือตีโต๊ะ วัตถุที่วางอยู่กระเด็นขึ้น ใช้รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ประกอบสร้างเส้นหยักแทนการกระทบของมือที่ตีโต๊ะ และ





เส้นตรงแนวทแยงแทนการพุ่งตัวขึ้น นอกจากนี้ในส่วนของข้อความยังมีเครื่องหมาย “!” เพื่อแทนการออกเสียงที่แข็งกร้าวมากยิ่งขึ้น



ใช้การแสดงสีหน้าสื่อถึงความไม่พอใจอย่างชัดเจนด้วยคิ้ว แหวงตา และปาก ผนวกกับท่าทางที่นิ่งขัดสมาธิในมือทั้งสองข้างถือกล้วยและซากที่ใช้สัญลักษณ์ในการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายถึงการถูกทุบตีด้วยของแข็ง (ซาก) จนและเป็นกล้วยหากไม่สามารถทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้ในหนึ่งชั่วโมงที่เห็นได้จากข้อความแสดงถึงประโยคคำสั่งที่แฝงเจตนาข่มขู่ร่วมด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าข้อความนี้เป็นการบอกให้คู่สนทนา (ผู้เป็นสามี) กลับถึงบ้านภายในหนึ่งชั่วโมงเพราะบริบทที่ผู้สร้างนำมาครอบงำตัวหมายและการใช้สัญลักษณ์ที่มีวนผมที่บ่งบอกเป็นนัยถึงช่วงเวลากลางคืน

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสตีกเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาในการออกคำสั่งพบว่า เจตนาที่แฝงเข้ามานั้นสามารถมองได้มากกว่าหนึ่งแบบทั้งนี้ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ใช้ว่าจะนำสตีกเกอร์ตัวใดไปส่งหรือสื่อสารในบริบทใด ส่วนข้อความยังคงทำหน้าที่ในการกำกับความหมายเป็นสำคัญและถูกเสริมด้วยตัวภาพที่แสดงอารมณ์กับความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านสีหน้า ท่าทาง รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยการวิเคราะห์พบว่าลักษณะของอารมณ์สามารถแสดงออกมาได้หลายแบบไม่ได้เน้นไปที่ส่วนใดจนเห็นได้ชัด แต่สีหน้านั้นล้วนแล้วสอดคล้องไปตามข้อความที่กำกับในตัวภาพ

การอธิบายการใช้รหัสของสตีกเกอร์ไลน์ต่อไปนี้เป็นสตีกเกอร์ไลน์ที่มีเนื้อหาแสดงการเสียดสีจากถ้อยคำตามที่ปรากฏในภาพที่ 4.35



ภาพที่ 4.35 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมื่อนำมาใช้ในระยะเวลาต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์  
ระหว่างบุคคลภาพที่ 6

เห็นได้ว่าการแสดงสีหน้านั้นมีลักษณะในทิศทางของความเบื่อหน่ายผสมผสานกับความรู้สึกลึ้มไม่เชื่อถือนำคำกล่าวหรือพฤติกรรมจากอีกฝ่ายหนึ่ง โดยผู้สร้างเข้ารหัสด้วยเส้นโค้ง วงกลม เพื่อแทนส่วนของคิ้ว ตา และปาก ผสมผสานกับรหัสท่าทาง (Posture Code) ที่ยกมือขึ้นระดับไหล่และฝ่ามือออกทั้งสองข้างและทำนั้งไขว้ห้างที่สื่อความหมายสอดคล้องไปกับใบหน้า สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ ผู้วิจัยยังคงมีความเห็นว่าผู้ส่งผู้รับต้องมีความสามารถในการถอดรหัสที่อยู่ในระดับใกล้เคียงกันจะเข้าใจความหมายที่แฝงเข้ามาผ่านสัญรูปของสตอเบอรี่ (Strawberry) ที่ถูกนำมาใช้เป็นฉากหลังโดยอาศัยลักษณะการพ้องเสียงของคำว่า “ตอแหล” กับ “สตอเบอรี่” และใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Digital Message Code) ของการเปล่งเสียงว่า “หรวา” เหมือนเสียงที่ใช้ประกอบการฟังเรื่องจากผู้พูด แต่ความหมายของคำในบริบทของสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้แสดงถึงความแตกตื่นไม่เชื่อถือนำคำกล่าวของคู่สนทนา นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีความเห็นว่า การใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ทั้งผู้ส่งผู้รับต้องมีความสนิทสนมกันในระดับหนึ่งจะเกิดความกล้าในการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้เพื่อสารกันได้



เห็นได้ว่าผู้สร้างได้เพิ่มเติมในส่วนของการรหัสเสื้อผ้า (Clothes and Appearance Code) และฉาก (Set) เข้าไปด้วย โดยใช้ชุดที่สะท้อนถึงหญิงไทยในสมัยก่อนที่ใช้การนุ่งกระโจมอกด้วยผ้าถุง ทัดดอกไม้ นุ่งพับเพียบอย่างเรียบร้อยอยู่ริมน้ำที่เกิดจากภาพฝังใจ (Stereotype) ของหญิงสาวในนิยาย ในส่วนของข้อความนั้นยังคงมีความสำคัญในการทำหน้าที่กำกับและเป็นตัวสารและประกอบสร้างภายใต้รหัสไวการณณ์ เมื่อถอดรหัสทางความหมายจากข้อความจะเห็นถึงการแฝงเจตนาเสียดสีประชดประชันคู่สนทนา (สามี) ด้วยการใช้นามานัย (Metonymy) อย่างถึง เฝื่อนใน “นิยายที่เป็นสตรีแบบสมบูรณพร้อม



ความหมายที่ปรากฏในภาพนี้เป็นไปในลักษณะของการเสียดสีด้วยการเปรียบเทียบระหว่างลักษณะของสัตว์ (ปลาไหล) ที่นำเสนอด้วยสัญรูปกับพฤติกรรมของมนุษย์ผ่านรูปประโยค

คำถามที่ประกอบสร้างด้วยไวยากรณ์ ซึ่งผู้ใช้เองต้องมีประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกันในการถอดความหมายด้วยจึงจะเข้าใจความหมายแฝงนี้ แม้จะเป็นการเสียดสีแต่ได้แสดงให้เห็นถึงความเกลียดชังจะก่อให้เกิดความบาดหมางระหว่างผู้ทำการสื่อสารทั้งสองฝ่าย ส่วนกรแสดงสีหน้านั้นแสดงออกมาในลักษณะของความสงสัยขณะกล่าวคำถาม



เป็นการแสดงการประชดเสียดสีผ่านทางข้อความที่ประกอบสร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ที่ผู้ส่งสามารถใช้ได้ในสถานการณ์ที่หลากหลายอาทิใช้ในการเตือนความจำหากผู้รับมีการหลงลืมไปหรือการแสดงพฤติกรรมที่ดูเป็นการกระทำโง่ ๆ โดยแนะนำกินอาหารที่มีปลาเป็นองค์ประกอบหลักโดยตัวปลาและกระเพาะเกิดจากสัญลักษณ์ (icon) ที่ตั้งมาหน้าที่สื่อความหมายจากความเหมือนแล้วยังสามารถสื่อถึงสิ่งที่มีเกี่ยวข้องกับตัวของมันเองคือปลาแทนอาหารที่ประโยชน์และกระเพาะแทนการทำอาหารเพื่อให้สอดคล้องกับข้อความที่ยังใช้รหัสของสีและขนาดเน้นคำสำคัญ “ปลาเยอะๆ” ที่มาพร้อมกับอื่น ๆ เพื่อขยายความหมายให้ครบถ้วน



รหัสของสีหน้าแสดงถึงอารมณ์ของความหงุดหงิดปะปนกับความรู้สึกเบื่อหน่ายจากหางคิ้วที่ยกสูง นัยน์ตาที่มองด้านบน และปากที่เแ่ออก พร้อมด้วยท่าทางที่มือขงหนึ่งเท้าบนไม้ค้ำยันไม้เบสบอลและมืออีกข้างยื่นสิ่งที่มีลักษณะคล้ายหมากที่เกิดจากสัญลักษณ์ทั้งคู่ แต่สัญลักษณ์ทั้งสองยังสามารถสื่อไปถึงความหมายที่ตัวมันเองมีความเกี่ยวพันซึ่งเมื่อตีความหมายจากบริบทตึกเกอร์ไลน์แล้วสามารถคิดว่าไม่ใช่อารมณ์ที่ใช้ข่มขู่และหมากหลายถึงของที่คนแก่ชรานิยมเคี้ยวในสมัยก่อนเมื่อถอดรหัสพร้อมกับข้อความทำให้ความหมายของสัญลักษณ์ชัดเจนขึ้น ในส่วนของข้อความนั้นยังคงใช้สีมาช่วยเน้นคำสำคัญอย่าง “เก็บปาก” ที่มีความหมายโดยนัยว่าระวังคำพูดคำจาที่ออกจากปาก และเมื่อตีความจากข้อความทั้งหมดจึงเข้าใจไว้ทันทีว่าหมายถึงการเสียดสี ข่มขู่ และตักเตือนว่าให้รู้จักใช้คำพูดและปากปากดีจนก่อนเรื่องเดือนร้อนใส่ตัว



ข้อความที่ว่า “เนี่ยนะ...เนี่ยนะ” เป็นการคำกล่าวที่แสดงการประศดประชันเสียดสีอย่างเห็นได้ชัด ทั้งนี้เพราะสีหน้าที่ชี้ถึงความไม่พอใจอย่างรุนแรงที่เห็นได้ทั้งอารมณ์ของความโมโหและความเบื่อหน่ายด้วยคิ้วเขิด ตามองด้านบน และปากที่โค้งคว่ำ พร้อมด้วยรหัสของท่าทางประกอบกัน นอกจากนี้ยังเห็นการใช้เส้นโค้งที่เข้ารหัสการ์ตูนมาทำให้เกิดจินตนาการของการหันลำตัวอย่างรวดเร็ว ขณะแสดงความรู้สึกสมเพศคู่สนทนาที่พยายามในการทำให้เรื่องที่เกิดขึ้นเป็นปกติ อนึ่ง ผู้ส่งเองสามารถใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ในการตัดจบการสนทนาโดยไม่ต้องการสื่อสารในลักษณะต่อความยาวสาวความยืดไปเรื่อย ๆ ก็ได้

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาเสียดสีพบว่าข้อความเป็นส่วนที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อความหมาย เนื่องด้วยการเสียดสีนั้นต้องใช้ความหมายที่แฝงมาตัวกับข้อความ สำหรับประเด็นนี้ยังแสดงให้เห็นว่าทั้งผู้ส่งและผู้รับนั้นต้องรับรู้บริบทร่วมกันรวมถึงการถอดรหัส (Decode) จากตัวสารที่เท่าเทียมกันด้วยจึงสามารถเข้าใจในความหมายแฝงที่มากับสติ๊กเกอร์ในส่วนของสีหน้านั้นแสดงออกอย่างหลากหลาย ไม่ได้เน้นหนักไปที่อารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งเพราะเนื้อหาอยู่ที่ข้อความแล้ว ตัวภาพจึงมีหน้าที่เพียงช่วยเสริมให้เกิดความชัดเจนไปพร้อมกัน

สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด “นี่เมียนะ” หลังจากการวิเคราะห์การใช้รหัสในการประกอบสร้างพบว่า ด้วยความตั้งใจของผู้สร้างที่เจาะจงผู้ใช้ที่เป็นแฟนสาวหรือภรรยาและมีจุดประสงค์หลักคือการไว้ใช้สื่อสารกับคู่สนทนาที่เป็นแฟนหนุ่มหรือสามีเป็นหลัก และด้วยภาพจำของผู้สร้างที่มองว่าเพศหญิงมักแสดงอารมณ์ของความเอาแต่ใจ งอน ดุ และโมโห (เหวี่ยงหรือวีน) จึงกลายเป็นตัวครอบในการเลือกใช้รหัสมาประกอบสร้างเหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงความหมายออกมา ฉะนั้นรูปแบบในการแสดงออกทางความหมายไม่ว่าจะด้วยถ้อยคำหรือสีหน้าท่าทาง รวมถึงการแสดงบางประการที่สามารถแสดงออกได้โดยไม่น่าเกลียด อาทิ การพยายามเข้าไปรับรู้ และหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมใด ๆ ของอีกฝ่ายเพราะอย่างไรก็อยู่ภายใต้บริบทของคู่รักที่ระดับความสัมพันธ์มีความแนบแน่นและลึกซึ้งกว่าความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั่วไป และด้วยความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้ทำให้เนื้อหาที่ปรากฏในสติ๊กเกอร์ไลน์ไม่มีตัวใดสอดคล้องกับบริบทของการยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แม้เนื้อหาจะมีเจตนาของการต่อว่า เสียดสี ออกคำสั่ง หรือข่มขู่ แต่เมื่อพิจารณาภายใต้บริบทแบบคู่รักแล้วเจตนาที่แอบแฝงเหล่านั้นก็เพื่อต้องการรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์ของทั้งสองฝ่ายให้ยืนยาวต่อไป

ดังนั้นลักษณะของการสื่อความหมายในแต่ละเจตนาและจุดประสงค์จึงเป็นตัวกำหนดการเลือกใช้รหัส มาประกอบสร้างทั้งตัวภาพและข้อความสำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้

## 5. การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด “นี่คือผิว”

สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เป็นผลงานของคุณวัชรภรณ์ จันทร์หอม ผู้สร้างเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด “นี่เมียนะ” ที่ยังคงใช้บริบทแบบคู่รัก (ผิวเมีย) มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้อธิบายแล้วจากการวิเคราะห์สติ๊กเกอร์ไลน์ชุดก่อนหน้านี้

ด้วยลักษณะภายนอกของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่น่าเสียดด้วยคาแรคเตอร์ชายที่เกิดจากภาพจำของผู้สร้างเองพร้อมกับข้อความที่ทำหน้าที่ในการกำกับและทำหน้าที่เป็นตัวสาร จากการสังเกตและพิจารณาแล้วเห็นว่าความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์กลุ่มนี้จะโน้มเอียงไปในทิศทางของการสมยอมมากกว่าแข็งกร้าวหากเปรียบเทียบกับสติ๊กเกอร์ไลน์ในชุดนี้เมียนะ และเพื่อตอบเจตนาเรื่องการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างบุคคลผู้วิจัยยังคงใช้เรื่องพลวัตทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลดั้งเดิม ซึ่งสามารถจำแนกออกได้ตามลำดับดังต่อไปนี้

### 5.1 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมีความจำเป็นต้องย้ำอีกถึงความตั้งใจของผู้สร้างครั้งหนึ่งว่าเน้นไปยังผู้ใช้งานที่มีสถานะของคู่รักซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งแฟนหนุ่มสาวและสามีภรรยาก็ได้ แต่ทั้งนี้ไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว ผู้ใช้งานสามารถพิจารณาและตัดสินใจเลือกใช้งานได้ตามความพึงพอใจ ดังนั้นแล้วความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลสามารถเริ่มต้นขึ้นแล้วในโลกแห่งความจริงและใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ดังกล่าวกำลังจะอธิบายต่อไปนี้มาเริ่มต้นในส่วนของความสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งจากการพิจารณาในข้อมูลแล้วพบสติ๊กเกอร์ไลน์จำนวน 1 ใน 40 ตัวที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องพลวัตของการเริ่มต้นความสัมพันธ์ดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.36



ภาพที่ 4.36 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือตัวในระยะเวลาเริ่มต้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

จากภาพที่ 4.36 เห็นได้ว่าการเข้ารหัสผ่านลายเส้นแบบต่าง ๆ เพื่อประกอบสร้างส่วนของทรงผมของเพศชายโดยอาศัยรหัสของสี (Color Code) เลียนแบบความเหมือนคือสีดำแทนส่วนด้านบนที่ผมดกดำและมีเทาแทนส่วนที่ผมสั้นเกรียน ในส่วนของใบหน้าเข้ารหัสของสีหน้าแบบอารมณ์ที่มีความสุขโดยใช้ลายเส้นตรงแทนคิ้ว โค้งแทนดวงตาที่ปิดสนิท และปากที่ยิ้มกว้าง พร้อมทั้งสีแดงบนใบหน้าที่สื่อความหมายของอาการเขินอาย ในส่วนของท่าทาง (Posture) นั้นต้องอาศัยประสบการณ์ของการถอดความหมายเนื่องจากการทำท่าเลียนแบบลักษณะของหัวใจคือใช้ปลายนิ้วจากมือทั้งสองข้างจุ่มลงมาจรดบริเวณหน้าผาก ผนวกกับสัญลักษณ์ประเภทสัญลักษณ์ (Symbol) คือหัวใจที่สื่อความหมายด้วยรหัสภาพแทน (Representation Code) ถึงความรัก ทั้งนี้ยังเห็นถึงการใช้อัฒานที่ประกอบสร้างด้วยรหัสภาษา (Language Code) เพื่อเลียนแบบภาษาพูดที่ใช้คำสรรพนามที่บ่งบอกถึงสถานะของผู้กล่าวซึ่งสามารถเข้าใจได้ในทันที เมื่อถอดความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้พบว่าความหมายไม่ใช่เพียงการเรียกอีกบุคคลหนึ่ง (เม็ย) เท่านั้น แต่ยังแสดงอาการเข้าหาอย่างเป็นมิตรได้อีกด้วย ซึ่งทั้งนี้การส่งสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ออกไปนั้นจะมีเจตนาของผู้ส่งแอบแฝงนั้นก็ขึ้นอยู่กับผู้ส่งเอง

## 5.2 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล



ภาพที่ 4.37 เหล่าสติ๊กเกอร์ไลน์นี้คือผิวในระยะของการสานต่อและถนอมรักษา  
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

จากภาพที่ 4.37 เห็นถึงรูปแบบการนำเสนอความหมายที่หลากหลายแล้วแต่การนำไปใช้ตามสถานการณ์ โดยยังคงผสมผสานกันระหว่างภาพ (Image) ที่มีรูปแบบการแสดงสีหน้า ท่าทาง ร่วมกับสัญลักษณ์แต่ละประเภทและข้อความ (Text) ที่นำเสนอด้วยลายมือเขียน (Handwriting) รวมถึงการใช้สีสันและขนาดมาช่วยเน้นคำสำคัญเพื่อทำหน้าที่เป็นกรอบการตีความหมายของผู้ใช้ ด้วยรูปแบบการสื่อความหมายที่หลากหลายนี้ส่งผลให้ผู้วิจัยทำการจำแนกสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มนี้ออกตามลักษณะเด่นของความหมาย อารมณ์และเจตนาที่แฝงมากับสติ๊กเกอร์ไลน์ซึ่งสามารถบิดเบือนและผันแปรได้ตามแต่มุมมอง ประสบการณ์ ความพึงพอใจ และความต้องการของผู้ส่ง โดยผู้วิจัยสามารถจำแยกออกได้ทั้งสิ้น 7 กลุ่มดังนี้

- 5.2.1 แสดงเนื้อหาตรงตามคำ
- 5.2.2 แสดงเนื้อหาในลักษณะของความรัก
- 5.2.3 แสดงเนื้อหาในลักษณะของการยินยอม
- 5.2.4 แสดงเนื้อหาในลักษณะของความเปื้อน่าย
- 5.2.5 แสดงเนื้อหาในลักษณะของการขอร้อง
- 5.2.6 แสดงเนื้อหาในลักษณะของการออกคำสั่ง
- 5.2.7 แสดงเนื้อหาในลักษณะของการเสียดสีหรือเยาะเย้ย

ทั้งนี้ตามที่ผู้วิจัยได้แสดงทัศนะว่าสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวสามารถแสดงความหมายได้อย่างหลากหลายตามการตีความของผู้ใช้งาน แลในสติ๊กเกอร์ไลน์หนึ่งตัวมีการทับซ้อนกันของความหมายดังตัวอย่างที่จะยกมาให้เห็นดังต่อไปนี้



ในสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ใช้ข้อความในลักษณะของการถามที่เป็นได้ทั้งการเร่ง การบอกถาม หรือเพื่อต้องการคำตอบก็ได้ เมื่อมองตัวภาพยังคงเห็นถึงความเปื้อน่ายร่วมมในการถาม





เป็นการแสดงถึงความรักอย่างตรงไปตรงมาตามคำในข้อความและสัญลักษณ์หัวใจและสัญลักษณ์มือ



เห็นได้ว่าเนื้อหาที่แสดงออกมานั้นเป็นการยินยอมอย่างชัดเจน ในขณะที่เดียวกันยังแสดงการขอร้องคู่สนทนาไม่ให้ถือสาเกี่ยวกับเรื่องก่อนหน้านี้ซึ่งมีความกลัวผลที่จะตามมาภายหลัง



นอกจากการขอร้องแล้วยังแสดงถึงการยินยอมคู่สนทนาอีกด้วย เพราะเป็นการกตตตนเองให้ต่ำกว่าจากท่าทางและข้อความ



ผสมผสานทั้งอารมณ์ของความเบื่อหน่าย หงุดหงิด รวมถึงการออกคำสั่งเพื่อต้องการให้คู่สนทนาปฏิบัติหรือกระทำตามที่ผู้ส่งต้องการ



นอกเหนือจากการต่อว่าเกี่ยวกับพฤติกรรมของคู่สนทนาแล้วยังสามารถแสดงถึงอารมณ์ของความเบื่อหน่ายออกมาจากสีหน้าและข้อความอีกด้วย



แม้ข้อความที่แสดงนั้นจะเป็นในลักษณะของการตัดพ้อ แต่ในขณะที่เดียวกันก็สามารถแสดงถึงการข่มขู่และเรียกร้องให้รักษาหรือดูแลบุคคลนั้นให้ดีก็ได้


จากการยกตัวอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ข้างต้นก็เพื่อแสดงให้เห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์หนึ่งตัวมีการทับซ้อนของความหมายที่หลากหลายและไม่สามารถแยกขาดจากกันได้อย่างชัดเจน เพราะไม่มีกฎเกณฑ์

การใช้ที่ตายตัวเสมอไปแม้สติ๊กเกอร์ไลน์นี้อยู่ภายใต้บริบทของคู่รักก็ตาม แต่เมื่อพิจารณาแล้วก็ต้องยอมรับว่าสามารถนำไปใช้กับสถานการณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาได้เช่นกัน อีกทั้งความเป็นปัจเจกของผู้ส่งยังสามารถกำหนดความหมายจากบริบทของการสื่อสารให้แตกต่างออกไปด้วย สำหรับกลุ่มที่ผู้วิจัยจำแนกมานั้นเป็นเพียงมุมมองของผู้วิจัยเองโดยมองจากลักษณะความหมายและอารมณ์ที่เด่นชัดจากสติ๊กเกอร์ไลน์ สำหรับการอธิบายการใช้รหัสนี้จะอธิบายเรียงลำดับตามกลุ่มที่ผู้วิจัยได้จำแนกไว้ซึ่งเริ่มด้วยสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาตรงตามคำดังในภาพที่ 4.38



ภาพที่ 4.38 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยะสานต่อและถนอมรักษา  
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 1

จากภาพที่ 4.38 รหัสของการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) สื่อถึงความกลัวหรือ

ตกใจจากดวงตาที่เบิกกว้างอิงจากการผสมสีฐานของหน้าตา  ธรรมชาติของมนุษย์ ทั้งนี้ยังปรากฏท่าทางและข้อความเพื่อชี้แจงการตีความหมายอีกด้วย ในภาพนี้สามารถเข้าใจสาเหตุของความกลัวได้ในทันทีเนื่องจากการผู้สร้างให้คาแรคเตอร์นั่งบนรถจักรยานยนต์ที่นำเสนอด้วยสัญรูป (Icon) พร้อมใช้เส้นตรงรอบตัวด้วยรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) แสดงการเคลื่อนที่ด้วยความเร็ว อีกองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้ผู้เข้าเข้าใจถึงการเคลื่อนไหวที่ผู้สร้างวาดให้ดูปลิวไหวไปพร้อม ๆ กับลายเส้น ทั้งนี้ยังปรากฏข้อความด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ที่ใช้ขนาด (Size) และสี (Color) เป็นรหัสเพื่อเน้นส่วนที่สำคัญของข้อความ “เร็ว” เมื่ออ่านจากข้อความทั้งหมดจึงเข้าใจว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้แสดงอาการรีบไปกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งที่ต้องอิงกับเรื่องที่สนทนามาก่อนหน้านั้น



เฉกเช่นเดียวกับ ที่สื่อความหมายตรงตัวจากถ้อยคำ ใช้รหัสสีหน้าแสดงอารมณ์ของความตกใจกลัวเช่นกันแต่แตกต่างที่ความหมายอันเกิดจากรหัสตัวอื่น ๆ และลักษณะการนำไปใช้งาน โดยรหัสของท่าทาง (Posture) ด้วยการวิ่งเข้าหาในขณะที่เดียวกันยังสามารถมองเป็นการถอยห่างออกไปเพราะความตกใจกลัวก็ได้ พร้อมด้วยลายเส้นที่เกิดจากรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) นำสายตาของผู้ดูภาพและรหัสไวยากรณ์ (Language Code) เพื่อแสดงความหมายไปพร้อมกับภาพ โดนัใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) ด้วยคำอุทานว่า “อ้าวเฮ้ย” ตามด้วยเครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) เน้นการออกเสียงที่ตกใจและเครื่องหมายคำถาม (?) แสดงความประหลาดใจ ทั้งนี้โอกาสและสถานการณ์ของการนำไปใช้นั้นขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้ส่งเอง



ส่วน เห็นถึงการเข้ารหัสและสัญญาณที่ซับซ้อนกว่า นอกเหนือจากรหัสของสีหน้าที่สร้างอารมณ์กลัวแล้วยังปรากฏท่าทาง (Posture) เพื่อเสริมไปในทิศทางเดียวกับสีหน้าร่วมด้วย และใช้สัญลักษณ์ (Icon) ต่าง ๆ อาทิ แฟ้มเอกสาร ถ้วยกาแฟเพื่อสื่อถึงโต๊ะทำงานแสดงถึงสถานที่เกิดเหตุ อีกทั้งในส่วนของภาพพื้นหลังนั้นจะเห็นถึงรหัสของสีเทา (Color Code) พร้อมด้วยลายเส้นแบบหยิกงอสีขาว่าที่เป็น Representational Code ของสายฟ้าที่ฟาดลงมาเสริมอาการน่าตกใจและสะพรึงกลัว ในส่วนของข้อความนั้นสามารถอธิบายเป็นสองส่วน ในข้อความทางด้านขวาของภาพนั้นผู้สร้างใช้อักษรเลียนแบบเสียง (ตั้ง) จากความเสมือนเสียงที่เกิดพร้อมกับอาการตกใจและยังใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) ที่ใช้เขียนหลังคำเลียนเสียงธรรมชาติเพื่อให้ผู้อ่านทำเสียงได้เหมาะสมกับเหตุการณ์ในเรื่องนั้น ๆ เมื่อไม่สามารถจะเขียนให้ถูกต้องเป็นตัวหนังสือได้ ในส่วนข้อความด้านซ้ายนั้นใช้อักษรประกอบสร้างความหมายภายใต้รหัสไวยากรณ์ (Language Code) เพื่อตีกรอบความหมายและเป็นตัวสาร (Message) ของผู้ใช้งานในลักษณะของประโยคคำถาม



เห็นได้ว่ารหัสของการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) แสดงอารมณ์ของความสุขด้วยเส้นโค้ง “” แทนตาที่ปิดสนิท และ “” แทนการยิ้มแบบยิงฟัน ความสำคัญของเนื้อหา

สารยังคงอยู่ที่ข้อความที่ประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์ (Language Code) กำหนดขอบเขตการตีความหมายและทำให้ทราบที่มาขอรอยยิ้มดังกล่าว นอกจากนี้ในภาพยังใช้รหัสมุข ตลก (Gag Code) ที่ยึดตามอักษร (Literalism) ให้ผู้คิดตามแต่ความคิดนั้นขัดกับสิ่งที่ควรจะเป็นคือความภาคภูมิใจและรู้สึกหลงรัก (สัญลักษณ์หัวใจ) ในรูปร่างที่อ่อนลงพุงของตนเอง ทั้งนี้ยังเห็นการใช้คำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า “วันแพ็ค” (One Pack) การที่จะเข้าใจความหมายนั้นต้องอาศัยประสบการณ์จากฝั่งผู้ใช้เองเพราะมันเป็นการถ่ายโยงความหมาย (Intertextuality) กับคำว่า “ซิกแพค” (Six Packs) ที่หมายถึงกล้ามเนื้อหน้าท้องของบุคคลที่ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอและใส่ใจในรูปร่างตนเอง แต่ภาพนี้หน้าท้องได้รวมกันเป็นก้อนเดียว (One Pack) และใช้การเปรียบเทียบจากลักษณะของความเหมือนด้วยรหัสเสมือนระหว่างพุงกับห่วงยางรอบเอว



เช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ที่ใช้รหัสของมุขตลกเข้ามาช่วยในการประกอบสร้างให้เกิดความขบขันโดยใช้มุขของความขัดแย้ง (The Reverse) ระหว่างภาพและข้อความ เมื่อพิจารณาในความหมายโดยรวมแล้วยังสามารถบอกเป็นการแตกต้นได้ในระดับหนึ่ง ข้อความที่ว่า “ไม่ว่างเลย” ยังเห็นถึงการใช้อักษรสีและขนาดเข้ามาเน้นคำสำคัญ (ว่าง) และใช้รหัสการ์ตูนสร้างเส้นหยักได้ตัวอักษรแทนการลากเสียง ในส่วนของคาแรคเตอร์ใช้การเลียนแบบอาหารว่างนอนผานใบหน้าด้วยตาที่ปรือคล้ายจะหลับ ปากอ้า น้ำลายไหล เสริมด้วยทำนองบนเตียงนอน โนมตัวมาฟิงและโอบหมอน มืออีกข้างถือโทรศัพท์แบบหูเสมีอนกำลังสนทนากับอีกฝ่ายด้วยการผีนจากความว่าง



เห็นได้ว่าเนื้อหาในข้อความเป็นการตั้งคำถามที่พยายามเข้าไปดูกิจกรรมของอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งสามารถทำได้โดยไม่ดูเป็นการหน้าเกลียดหากอยู่ในสถานะของแฟนหนุ่มหรือสามีหรือบุคคลที่มีความสนิทมากพอที่จะใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ได้ โดยยังใช้สีมาเสริมคำสำคัญอย่าง “ทำอะไร” เพื่อเน้นและนำสายตาให้อ่านมีเส้นโค้งลากจากข้อความมายังตัวคาแรคเตอร์ นอกจากนี้ยังเห็นถึงความรู้สึกที่ผ่านใบหน้าด้วยอารมณ์ของความเบื่อเข้าไปปะปนด้วยเพราะสัญลักษณ์ของกำแพงหรือผนังที่บังบางส่วนของลำตัวเสมือนคาแรคเตอร์ยื่นหน้าเข้ามาถามคู่สนทนา สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสามารถใช้ในสถานการณ์ที่ผู้ส่งรู้สึกถึงการรอคอยที่นานเกินกว่าเหตุแล้วก็ได้



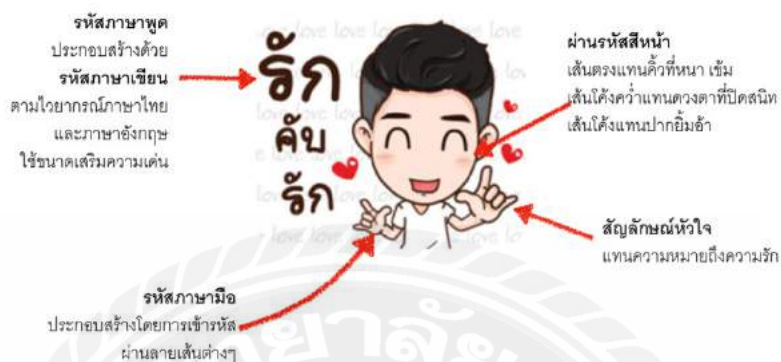
เมื่ออ่านความหมายจากสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้แล้วพบว่าเนื้อหาได้แสดงการร้องคู่สนทนาที่เป็นแฟนสาวหรือภรรยา เนื่องจากข้อความที่อยู่บนหลอดคำพูดตามรหัสการ์ตูนมีคำว่า “นี่ตัว” ซึ่งแสดงถึงการเรียกบุคคลอื่นที่มีความสนิทสนมกัน ในข้อความอีกส่วนหนึ่งยังคงใช้สีและขนาดเข้ามาเน้นความโดดเด่น (นายโกรธ) เพื่อถามถึงความรู้สึกในช่วงเวลานั้น นอกจากนี้ยังสอดแทรกความตลกลงไปในใบหน้าที่คุณคิดแปลกจากความเป็นชายคือคิ้วที่หนา ปากที่แดงจัด รวมกับท่าทางจริตจก้านแบบสตรีเพศ การกรีดนิ้วมือ และรหัสภาษามือด้วยการชูนิ้วก้อยเป็น Representational Code ของการขอคืนดี จากสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้แสดงให้เห็นว่าต้องมีเรื่องอย่างใดอย่างหนึ่งเกิดขึ้นเสียก่อนจนทำให้เกิดความรู้สึกโกรธหรือองอาจจึงส่งผลให้ผู้ส่งใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ไปขอให้ความสัมพันธ์กลับมาดังเดิม






นอกจากลายเส้นที่สร้างแทนรูปคิ้วแล้วผู้สร้างยังใช้เส้นหยักที่ให้ความรู้สึกอ่อนไหวแทนดวงตาที่ปิดสนิทและปากที่อ้าออกจนเห็นส่วนภายใน (ลิ้นและฟัน) พร้อมด้วยสัญลักษณ์ (Icon) ของหยดน้ำที่ใช้รหัสภาษาหน้าเสนอ (Presentational Code) อากาการร้องไห้ และใช้รหัสของท่าทาง (Bodily Posture Code) ด้วยท่าทางขัดสมาธิสะท้อนความเป็นชาวบ้านและการกุมมือเพื่อสื่อความหมายถึงการอ้อนวอน (Representational Code) ทั้งนี้ยังคงมีเส้นหยักรอบตัวคาแรคเตอร์ที่ทำหน้าที่เป็นเส้นแสดงความเคลื่อนไหว (Action Line) ของอากาการร้องไห้ตัวส่วนที่ประกอบสร้างด้วยรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ในประเด็นของข้อความ (รหัสภาษา) นั้นผู้วิจัยเห็นว่าเป็นส่วนที่ชี้ให้ผู้ใช้ทราบได้ว่าอากาการร้องไห้นั้นมาจากเหตุอะไรและส่งผลต่อการเลือกใช้ในการสื่อสารผ่านทางไลน์อีกด้วย

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาตรงตามคำนั้นพบว่า บริบทที่ครอบงำความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนั้นเป็นตัวกำหนดการเลือกใช้รหัสในการประกอบสร้างดังนั้นรูปแบบในการนำเสนอจึงแตกต่างกันออกไปไม่ว่าสีหน้า ท่าทาง หรือสัญลักษณ์เพียงแต่ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนั้นถ่ายทอดความหมายออกไป เช่น หน้าตายิ้มเมื่อมีความสุข สนุกสนาน หน้าตาแตกตื่นตกใจเมื่อมีความกลัว เป็นต้น

ลำดับถัดไปเป็นการอธิบายการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาลักษณะของความรัก เพื่อรักษาระดับความสัมพันธ์ไว้ให้แน่นแนบดังเดิม ดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.39



ภาพที่ 4.39 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยะเวลาสั้นต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 2

เห็นได้ว่าในภาพที่ 4.39 ใบหน้าของคาแรคเตอร์เห็นถึงการเข้ารหัสของการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) ด้วยอารมณ์ของความสุขที่ใช้เส้นโค้ง “” แทนดวงตา “” แทนปากยิ้ม ในส่วนของการแสดงท่าทาง (Posture) นั้น ในภาพซ้ายเข้ารหัสนิยามมือ “” ประกอบสร้างด้วยรหัสนิยามแทน (Representational Code) สื่อความหมายว่า “I LOVE YOU” พร้อมด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ทั้งภาษาไทย “รัก” และอังกฤษ (Love) แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้ต้องเข้าใจวิธีการถอดรหัส (Decode) ทั้งสองภาษาเพื่อเข้าใจความหมาย นอกจากนี้ยังพบอีกว่าลักษณะของถ้อยคำในภาษานั้นเป็นภาษาพูดที่ไม่ได้เคร่งเครียดเรื่องตัวสะกดแต่อย่างใดอันเห็นได้จาก “ครับ” เป็น “คืบ” และสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้มีเหมาะสมที่จะใช้กับบุคคลที่ใกล้ชิดจริงๆ



เห็นได้ว่าผู้สร้างได้อ้างอิงผลงานของตนเองโดยการนำคาแรคเตอร์เพศหญิง (จากสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้เมียนะ) มาร่วมในเฟรมภาพ และใช้ Nonverbal Code ด้วยการสัมผัสทางกาย (Bodily Contact) ด้วยการโอบกอดอันแสดงระดับความใกล้ชิดและความแนบแน่นทางความสัมพันธ์ ใบหน้าของคาแรคเตอร์ชายยังแสดงถึงอารมณ์ของความสุขแบบเดียวกับภาพใบหน้ารวมถึงการใช้เส้น

โค้งที่ประกอบสร้างด้วยรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) เป็นเส้นแสดงการเคลื่อนไหว (Action Line) ของการส่ายตัวไปมาระหว่างการโอบกอดและรหัสทางไวยากรณ์ (Language Code) เสริมกับท่าทาง (กอด กอด แกร่ง ๆ) นอกจากนี้ยังอาศัยสัญลักษณ์หัวใจที่แทนความหมายถึงความรัก

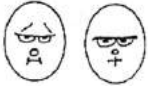
จากการวิเคราะห์สติกเกอร์ไลน์ทั้งสองตัวพบการใช้รหัสที่ซ้ำกัน เพราะอารมณ์เมื่อบอกรักนั้นแสดงออกมาในเชิงบวกเพื่อให้ทั้งสองฝ่ายมีความรู้สึกที่ดีจึงส่งผลต่อการใช้รหัสสีหน้าที่ต้องยิ้มแย้มอย่างเป็นมิตรและจริงใจ กิริยาท่าทางหรืออิริยาบถเสริมไปกับใบหน้า มีสัญลักษณ์รูปหัวใจสื่อแทนความรัก และกำกับด้วยข้อความที่แสดงถึงความรักต่อกัน

ลำดับถัดไปเป็นการอธิบายการใช้รหัสของสติกเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาลักษณะของการยินยอมเสมือนยกให้อีกฝ่ายหนึ่งมีอำนาจมากกว่าเพื่อเป็นการคงสถานะภาพทางความสัมพันธ์ไว้ดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.40



ภาพที่ 4.40 การใช้รหัสของสติกเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยยะสานต่อและถนอมรักษา ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 3

จากภาพที่ 4.40 เมื่อถอดรหัส (Decode) ความหมายทำให้พบว่าในความยินยอมได้แฝงอารมณ์ของความเบื่อหน่ายและความเอือมระอาเข้าไปร่วมด้วยโดยผ่านรหัสของการแสดงสีหน้า (Facial

Expression Code) ด้วยตาปริบ อิงจากการผสมสัญญาณ  ของการแสดงสีหน้า พร้อมด้วยท่าทาง (Posture) ที่ดึงลิ้นกระเป๋ากางเกงจนปลิ้นออกมาและเทกระเป๋าดังเพื่อแสดงถึงความหมดเงินผนวกกับข้อความที่ประกอบสร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) เพื่อขยายความหมายอีก





ความตัวภาพว่า “เมื่อก็ล้อเล่นน่า~” ที่ใช้ไวยากรณ์มาช่วยจัดการ และยังเห็นได้ว่าได้ใช้คำพ้องเสียงจาก “เล่น” เป็น “เล่น” แล้วเพิ่มจำนวน “า” แทนหางเสียงที่ลากยาวออกไปเพื่อให้คล้ายภาษาพูดมากที่สุด

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาของการยินยอมพบว่า ข้อความยังคงทำหน้าที่เป็นตัวสารที่สำคัญอย่างยิ่ง เพราะตัวคาแรคเตอร์ไม่สามารถแสดงความหมายถึงการยินยอมได้อย่างชัดเจนหากปราศจากข้อความ ซึ่งยังพบลักษณะแบบเดิมที่ผู้สร้างนำสีส้มมาเขียนแบบคำที่มีความสำคัญในประโยคที่แสดงความยินยอมนั้น ๆ ส่วนตัวภาพทำหน้าที่เป็นตัวขยายความทางอารมณ์หรือความรู้สึกเพื่อให้สติ๊กเกอร์ไลน์สามารถแสดงความหมายทั้งเนื้อหาสาระและอารมณ์ไปพร้อม ๆ กัน แบบะจากวิเคราะห์พบว่าสีหน้าที่แสดงออกมานั้นอยู่ในลักษณะของความเศร้าปะปนความกลัวหรือเบื่อหน่ายหรือความกังวลใจเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของการสื่อสารในแต่ละโอกาสที่ผู้ใช้เป็นผู้พิจารณาตามความเหมาะสม

ลำดับถัดไปเป็นการอธิบายการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาลักษณะของความเบื่อหน่ายในเรื่องหรือกิจกรรมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.41



ภาพที่ 4.41 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือตัวในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 4

จากภาพที่ 4.41 ชัดเจนว่าความเบื่อหน่ายนั้นเกิดจากการรอคอยเป็นเวลานาน เนื่องจากข้อความได้ทำหน้าที่กำกับแนวทางการตีความไว้แล้ว ทั้งนี้ยังเห็นได้ว่าผู้สร้างใช้สีที่แตกต่างมาเน้นคำ

สำคัญในข้อความที่เป็นการกล่าวถึงบุคคลที่เป็นผู้รับซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าการกล่าวถึงแฟนสาวหรือภรรยาเพราะคำว่า “แม่คูน” ใช้เรียกเพศหญิงในลักษณะประชดประชันและเป็นการใช้คำที่เป็นดั่งการยกย่องให้สูงกว่าด้วยคำว่า “แม่” นอกจากนี้ยังเห็นถึงรหัสของอักษรย่อที่นำมาใช้ร่วมในข้อความอย่าง “ซม.” ที่ย่อมาจาก “ซัวโมง” ซึ่งผู้ใช้ต้องเข้าใจกฎเกณฑ์ในการถอดรหัสด้วย ในส่วนของตัวภาพใช้รหัสของสีหน้าแสดงความเป็นอยู่อย่างชัดเจนผนวกกับท่าทางที่เองตัวเกาะหน้ารถจักรยานยนต์ผสมกับสัญลักษณ์ (Icon) กลุ่มคว้นแทนการถอนหายใจและไปไม้ที่ร่วงลงแทนเวลาที่เนิ่นนานของการรอคอยจนเบื่อหน่าย



เมื่ออ่านข้อความของสติ๊กเกอร์ไลน์พบว่าความเบื่อหน่ายนี้เกิดจากพฤติกรรมของคู่สนทนาซึ่งอาจแสดงอาการงอนออกมาอย่างบ่อยครั้งจนผู้ส่งเองเกิดความเบื่อหน่ายและในข้อความนี้ยังแฝงลักษณะของการต่อว่าและตัดพ้อไปในเวลาเดียวกัน คำสำคัญในข้อความนั้นผู้สร้างยังคงใช้สีส้มมาเน้น (เป็นไรอีก) ที่แสดงให้เห็นว่าเหตุการณ์นี้ไม่ได้เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก และคำว่า “ตัว” ในที่นี้เป็นคำเรียกอีกฝ่ายหนึ่งที่ใช้ต้องมีความสนิทสนมกันในระดับที่สามารถขี้เรียกกันได้ อารมณ์ของความเบื่อหน่ายนี้ถูกขยายความด้วยภาพที่นอกจากสีหน้าแล้วยังมีท่าทางที่นั่งหลังพิงผนังเสมือนหมดเรี่ยวแรงและท่าคะจุมูกแสดงความเบื่อหน่ายไปควบคู่กับใบหน้า



ข้อความที่กำกับภาพได้แสดงอย่างชัดเจนแล้วว่าความเบื่อหน่ายนั้นมาจากสาเหตุใด ดังนั้นผู้ใช้จึงสามารถนำไปใช้ได้ สถานการณ์ที่เหมาะสมได้ในทันที ในส่วนของสีหน้านั้นเห็นได้ว่า นอกเหนือจากความเบื่อหน่ายแล้วยังปะปนด้วยอารมณ์ของความหงุดหงิดด้วยหางคิ้วที่ขีดขึ้น และปากที่อ้าออกเสมือนกำลังบ่นคู่สนทนา ผนวกกับสัญลักษณ์ “O” ที่เกิดจากความเหนื่อยใจในอาการงอนที่เกิดขึ้นได้ทุก ๆ เวลา และทำยื่นแบบไหลตลกเสริมไปกับตัวใบหน้า



นอกจากอารมณ์ของความเบื่อหน่ายแล้วในสติกเกอร์ไลน์ตัวนี้ยังแสดงถึงความไม่พอใจในพฤติกรรมของคู่สนทนาที่สามารถเกิดได้จากหลายสาเหตุ อาทิ การคิดไปเอง หรือการตัดสินใจทำเรื่องในเรื่องหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวผู้ส่งแต่ไม่ได้สอบถามความเห็นของผู้ส่ง หรือเหตุการณ์ใด ๆ ตามแต่การพบเจอของผู้ส่งเอง โดยสีหน้านั้นได้แสดงออกอย่างผสมผสานของทั้งสองอารมณ์ด้วยคิ้ว แหวงตา การมอง และปากมาพร้อมกับท่าทางที่ใช้นิ้วชี้หน้าตนเองเสริมไปกับตัวบทของสติกเกอร์ไลน์ นอกจากนี้ยังมีลายเส้นหยักที่เกิดจากรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) บริเวณมือและข้อศอกเพื่อแสดงการเคลื่อนไหว



รหัสของการแสดงท่าทาง (Posture Code) ถูกนำมาเป็นส่วนเสริมของสีหน้าด้วยท่า นั่งเก้าอี้และใช้แขนอีกข้างพาดไปกับพนักพิงเก้าอี้ของโต๊ะทำงานที่นำเสนอผ่านสัญลักษณ์รูป (Icon) รวมถึงกระดาษและโทรศัพท์มือถือผืนนวกกับรหัสสีน้ำตาลแทนโต๊ะไม้ พร้อมด้วยข้อความที่ใช้ขนาดและสีจัดการลำดับความเด่นของถ้อยคำ



สีหน้าของความเบื่อหน่ายนี้สามารถแสดงที่มาได้ในพื้นที่ว่าเป็นเรื่องการใช้งาน (ทำงานบ้าน) เนื่องจากสัญลักษณ์รูป (Icon) ผู้ชายกำลังกวาดบ้านเป็น Representational Code ของชาวบ้านพร้อมทั้งส่ายง่าที่มีน้ำหยดแทนการทำสวน ไม้กวาดแทนการทำความสะอาดและถือพร้อมกันทั้งสองมือเสมือนทำงานแบบไม่ได้วางมือจากสิ่งใด พร้อมด้วยถ้อยคำในลักษณะของการตัดพ้อด้วยวาจาแต่ถูกจำลองขึ้นด้วยรหัสภาษาที่ไม่ได้เคร่งครัดเรื่องความถูกต้องเพียงแต่ให้สามารถอ่านออกเสียงแบบเดิมได้เท่านั้น อย่าง “ก็” เป็น “ก้อ” และ “กู” เป็น “ตูรู”



ชัดเจนอย่างมากจากข้อความที่ปรากฏว่า “เปื้อน” ทำให้การตีความหมายยากที่จะหันเหไปในทิศทางอื่น รวมถึงมีการระบุถึงบุคคลเป้าหมายที่ผู้ส่งกำลังกล่าวถึง ซึ่งประเด็นของสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวผู้วิจัยมีความเห็นว่าผู้ส่งไม่จำเป็นต้องใช้ส่งกับภรรยาเสมอไป แต่สามารถใช้ส่งกับบุคคลอื่น อาทิ เพื่อนผู้ของตนเพื่อแสดงอารมณ์ที่เป็นอยู่ในขณะนั้นก็ได้ ในส่วนตัวภาพแสดงถึงอารมณ์ผ่านทางรหัสของสีหน้าและสัญลักษณ์กลุ่มควันที่ยังคงแทนการถอนหายใจรวมถึงไม่ถูกพื้นที่สื่อความหมายถึงงานบ้านที่ผู้ส่งอาจกำลังถูกใช้งานให้ทำงานบ้านโดยภรรยาของตนเอง แต่อย่างไรก็ตามความพึงพอใจในการใช้งานของผู้ส่งและบริบทของการสื่อสารที่กำลังเผชิญอยู่ขณะนั้นจะเป็นตัวชี้แนะแนวทางการใช้ร่วมด้วย



เห็นได้ว่าการแสดงท่าสีหน้าของสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้เป็น การผสมผสานของอารมณ์ทั้งสองแบบคืออารมณ์โกรธจากเส้นคิ้ว แหวงตา และอาการเก็บกดจากเส้นโค้ง แทนดวงตาที่ปิดสนิทผนวกกับรหัสท่าทางที่ขมขื่นที่กำหมัดขึ้นพร้อมด้วยสัญลักษณ์อารมณ์โกรธ ที่กระจายอยู่รอบตัว ในส่วนของข้อความนั้นสามารถอธิบายได้เป็นสองส่วนคือ “หึย” เบื่อกการจำลองเสียงขณะแสดงความรู้สึกเก็บกดกดดันโดยอาศัยรหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) ในการประกอบสร้าง และอีกส่วนคือข้อความที่ทำหน้าที่กำกับโดยเข้ารหัสภาษาพูดที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับความถูกต้องทางตัวสะกดอย่างใดเพียงแต่ให้สามารถออกเสียงก็ตามเดิมก็เพียงพออย่าง “ก็” เป็น “ก้อ” เลย “ไรเลย” เป็น “ไรเลอ”



การเข้ารหัสด้วยสีหน้าของความเป็นอยู่หน้าตาของท่าทาง (Posture) การฟุ่มตีไลนโตะที่มีไยแฉงมุ่มที่เป็นภาพแทนของความเก่าหรือถูกทิ้งร้างและต้นอ่อนของต้นไม้บนศีรษะพร้อมด้วยควาสุขภาพของร่างกายรวมกันเพื่อแสดงถึงความหมายถึงการรอคอยเป็นเวลานานที่มีรหัสไวยากรณ์ประกอบสร้างตัวสารมากำกับอีกทีหนึ่ง



ในภาพนี้มีการระบุอย่างชัดเจนถึงตัวคู่สนทนาคือ “เมีย” ซึ่งสะท้อนกลับมาที่ผู้ใช้อีกว่าต้องอยู่ในสถานะของผัวจึงสามารถใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ได้ ทั้งนี้ความเบื่อหน่ายถูกขยายความด้วยข้อความจากรหัสไวยากรณ์ที่กำกับตัวภาพ ไม่เพียงแต่ความเบื่อหน่ายเท่านั้นแต่การนำเสนอได้แฝงความเปลี่ยวล้ากับพฤติกรรมของเมียเกี่ยวกับการซื้อของมากมายแต่สามีต้องเป็นคนถือของเหล่านั้นอันเห็นได้จากสัญลักษณ์ (Icon) ของถุงสินค้าสีแดงจำนวนมากที่มีข้อความว่า “SALE” ปรากฏอยู่ซึ่งผู้ใช้ต้องอ่านความหมายนี้ให้ออกด้วยจึงจะเข้าใจว่าถุงนี้กำลังสื่อความหมายอะไร และควาตลกยังถูกสอดแทรกลงไปด้วยการใช้ปากคาบถุงเพราะมือทั้งสองข้างก็ถือจนเต็มไปหมด ที่น่าสนใจคือการใช้รหัสเสื้อผ้า (Clothes Code) ของเสื้อกล้ามกางเกงขาสั้นสะท้อนถึงชุดแบบพ่อบ้านที่ไม่มีเวลาในการดูแลตนเองและยังแสดงถึงชนชั้นที่อยู่ต่ำกว่าอีกฝ่ายที่แม้ลำบากใจแต่ก็ทำอะไรไม่ได้

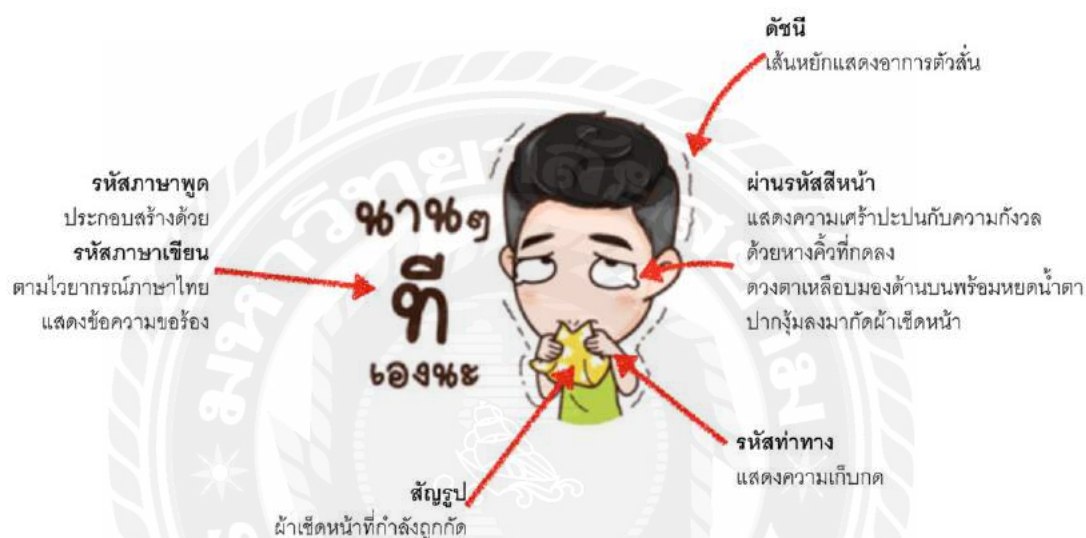


เช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ที่ใช้รหัสเสื้อผ้าแบบเดียวกับภาพบนมาช่วยเสริมสถานะของคาแรคเตอร์ ร่วมกับสัญลักษณ์ของตระกร้าใส่ผ้าสื่อถึงการทำงานบ้าน ส่วนการแสดงนหน้านั้นยังคงเป็นอารมณ์ของความเบื่อหน่ายและความอดอันใจและเหนื่อยหน่ายใจจนต้องถอนหายใจออกมาผ่านสัญลักษณ์กลุ่มควัน และที่มาของความเบื่อหน่ายนี้ถูกแสดงด้วยข้อความที่ประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์ที่ยังคงใช้สีส้มมาเน้นคำสำคัญ (บ่นเก่ง) เช่นเดิม เมื่อพิจารณาความหมายในข้อความทั้งหมดแล้วพบว่ายังแฝงการตัดพ้อและต่อว่าเข้าไปด้วย

จากการวิเคราะห์สติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาของความเบื่อหน่ายพบว่า มีสถานการณ์ เรือราว และเหตุผลหลากหลายที่ทำให้ผู้ส่งเกิดความเบื่อหน่าย ที่แสดงให้เห็นว่าการส่งสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวนั้นต้องพึงพิงบริบทของการสื่อสารเสมอ ยิ่งความเบื่อหน่ายนี้บริบทยิ่งทวีความสำคัญ เพราะสาเหตุเหล่านั้นถูกกำกับด้วยรหัสไวยากรณ์ที่ประกอบสร้างข้อความเพื่อมาทำหน้าที่บอกที่มาที่ไปของความเบื่อหน่าย หรือกล่าวโดยง่ายคือข้อความเป็นตัวบ่งบอกว่าสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นๆ กำลังเบื่อหน่ายเรื่องอะไร ในข้อความยังคงรูปแบบลายมือเขียน ข้อความยังเป็นลักษณะแบบภาษาพูดที่แฝงทั้งการต่อว่า ตัดพ้อ และเสียดสีเข้าไปผสมด้วยซึ่งเป็นดังกฎเกณฑ์ในการเลือกใช้รหัสในการประกอบสร้าง แต่ผู้รับจะเห็นหรือรับรู้หรือไม่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความเข้าใจในการตีความหมายในเชิงลึก ในส่วนตัวภาพ

คาแรคเตอร์และสัญลักษณ์ถูกประกอบสร้างโดยการเลือกใช้รหัสที่อิงไปตามบริบทของความหมายเพื่อทำหน้าที่เป็นส่วนเสริมอารมณ์ให้กับภาพทั้งสี่หน้า ท่าทาง การแสดงออกต่าง ๆ อย่างไรก็ตามการปรากฏพร้อมกันของทั้งสองสื่อยังคงทำหน้าที่อย่างสอดคล้องและสนับสนุนซึ่งกันและกันต่อไปในการสื่อความหมายผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์

ลำดับถัดไปเป็นการอธิบายการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาลักษณะของการขอร้องดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.42



ภาพที่ 4.42 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระยะสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 5

จากภาพที่ 4.42 เมื่อพิจารณาสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ทำให้เห็นว่าต้องมีเหตุการณ์หรือเรื่องราวเกิดขึ้นมาก่อนนี้จึงผู้ส่งต้องส่งสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ไปเพื่อขอร้องคู่สนทนา ด้วยข้อความที่สื่อความหมายอย่างตรงตัวซึ่งใช้ขนาดเข้ามาช่วยเน้นคำสำคัญ “ที่” หมายถึงครั้งคราวที่จะกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในส่วนตัวภาพผู้สร้างใช้จุดสีดำแทนดวงตาที่มองไปด้านบนเสมือนการขอร้องอ้อนวอนพร้อมด้วยร่องรอยของหยดน้ำตาที่เป็นรหัสนำเสนอ (Presentation Code) การร้องไห้ ในส่วนของท่าทาง (Posture) แสดงถึงอาการของความเก็บกดที่เห็นได้จากอาการกัดผ้า อีกทั้งยังใช้เส้นหยักแบบไม่ปะติดปะต่อกันรอบตัวคาแรคเตอร์ด้วยประกอบสร้างด้วยรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ผ่านสัญลักษณ์ประเภทดัชนี (Index) แสดงอาการตัวสั่นจากความเก็บกด



ใช้ลักษณะของแววตาให้คล้ายมีระเหวของน้ำตาพร้อมด้วยเส้นหยักที่ให้ความรู้สึกไม่มั่นคงอ่อนไหวเป็น Representational Code เพื่อให้สอดคล้องกับภาพรวมของใบหน้า นอกจากนี้ยังใช้ท่าทาง (Posture) ด้วยการชันน้อมมาด้านหน้าเสมือนกันสะกิดเรียกคู่สนทนา ซึ่งจากภาพสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นจะเห็นว่าผู้สร้างใช้เส้นสีเหลืองเป็นเครื่องหมายที่เน้นถึงการสัมผัส (Touching) ทั้งนี้ยังมีข้อความที่สร้างด้วยรหัสภาษา (Language Code) ที่ยังคงเรื่องของขนาดอักษรเน้นคำสำคัญให้เน้นกว่าคำอื่น ๆ และเพื่อทำหน้าที่กำกับและเป็นตัวสารดังเดิม



เห็นได้ว่าสีหน้าที่แสดงออกมานั้นมีทั้งอารมณ์ของความวิตกกังวลและความเศร้าปะปนกันไป เสริมด้วยสัญลักษณ์หย่อและท่าทางการนั่งยอง ๆ ใช้นิ้วชี้ไปยังสิ่งที่ต้องการซึ่งอยู่ในตู้โชว์สินค้าที่นำเสนอด้วยสัญลักษณ์ (Icon) ด้านหลังจะสามารถเข้าใจความหมายได้ทันทีเมื่อถอดรหัส (Decode) จากตัวสารทั้งหมด นอกจากนี้ยังเห็นได้ว่าผู้สร้างใช้เส้นสีเหลืองสองเส้นไว้เหนือสิ่งที่อยู่ในตู้เพื่อแสดงความโดดเด่นแล้วนำสายตาของผู้ดู ในส่วนของข้อความแสดงความต้องการอย่างตรงตัวและเสริมสีส้มลงไปยังคำสำคัญที่ว่า “อยากได้” เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเจตนาได้อย่างชัดเจน



ในมุมมองของผู้วิจัยมีความเห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้สามารถใช้เป็นภาพเหตุการณ์ต่อเนื่องจากสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงการขอรูปภาพบนได้ แต่ทั้งนี้ผู้ใช้อาจสามารถพิจารณาและตัดสินใจตามความเหมาะสมด้วยตัวเองได้เช่นกัน เห็นชัดว่านอกจากข้อความที่แสดงการขอรูปแล้วตัวภาพเป็นดั่งตัวขยายอารมณ์ให้เห็นถึงขั้นของการวิงวอน โดยสีหน้าแสดงถึงอารมณ์ของความเศร้า และรหัสท่าทางที่ใช้การหมอบกราบที่ในสังคมไทยจะใช้กับบุคคลที่สูงส่งอย่างยิ่งเท่านั้น แต่ถูกนำมาเป็นรหัสในการประกอบสร้างให้เกิดความหมายสอดคล้องไปกับข้อความ รวมถึงเส้นโค้งที่اجرหัสการ์ตูนแทนการเคลื่อนไหวของลำตัว และยังแสดงให้เห็นอีกว่าการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้จำเป็นต้องมีเรื่องราวเกิดขึ้นก่อนหน้าเสมอเพราะจะเป็นดั่งตัวบ่งบอกว่าการเรียกร้องนี้เป็นการขอรูปในเรื่องอะไร



หากเปรียบเทียบกับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวที่ผ่านมาจะเห็นถึงรหัสของสีหน้าที่แตกต่างกันออกไป คือสีหน้าของความสุขผ่านดวงตาและรอยยิ้ม ประกอบกับรหัสท่าทาง (Posture) ซึ่งอาศัยการแสดงทางเชิงสัญลักษณ์ภายใต้รหัสทางวัฒนธรรมไทย (Thai Culture Code) ของการพนมมือไหว้บนทำนองยอๆ ทั้งนี้ผู้สร้างไม่ได้ใช้ข้อความมากำกับว่าการไหว้นั้นสื่อถึงโอกาสใด แต่ใช้ข้อความด้วยคำสำคัญที่ยังเน้นด้วยสีส้มว่า “ไหว้” มาขยายความกิริยาอีกชั้นหนึ่งซึ่งโอกาสในการใช้งานนั้นจึงเป็นเรื่องของผู้ใช้เองว่าจะใช้ในโอกาสหรือบริบทที่สามารถใช้ได้ทั้งการขอร้องหรือขออภัยก็ได้ ในส่วนของเส้นตรงนั้นใช้รหัสของการตูน (Cartoon Code) สร้างเป็นเส้นแทนการเคลื่อนไหวคล้ายการย่อตัวลงนั่ง ยอ ๆ ขณะแสดงการไหว้



มีความแตกต่างจากสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวอื่น ๆ โดยเฉพาะลักษณะของการแสดงความกลัว แต่ต้องแสดงความกล้าออกมาเพื่อทำการขอร้อง ความชัดเจนด้วยรหัสสีหน้าที่ผ่านการเข้าด้วยลายเส้นตรงแทนคิ้วที่หัวคิ้วยกสูง หางคิ้วกดลงต่ำ ปากยิ้มแบบแหย ๆ ท่าทางที่ขมู่มือขึ้นมาแสดงสัญลักษณ์ ok เพื่อโน้มน้ามนใจอีกฝ่ายหนึ่ง นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์เป็นตัวบางบอกถึงเวลาในยามวิกาลด้วยพระจันทร์ ดวงดาว และสีเทาเข้มจากฟ้าที่มีมืด นอกจากนี้ยังเห็นได้ว่าการสร้างเส้นโค้งบริเวณแขนทั้งสองข้างด้วยรหัสการ์ตูน (Cartoon Code) แทนอาการตัวสั่นจากความกลัว ๆ กลัว ๆ ในส่วนของข้อความนั้นชัดเจนว่าเป็นการนำรหัสภาษาพูดมาประกอบสร้างในรูปแบบภาษาเขียนที่ใช้รหัสไวยากรณ์มาจัดการที่เริ่มดัดด้วยเสียง “เออ” คล้ายการล้งเล่ก่อนเอนสิ่งที่ต้องการออกไป จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการออกไปข้างนอคนั้นนอกจากแสดงขอร้องในการออกจากสถานที่แล้ว ยังสามารถใช้ในการขอร้องให้การสนทนาดังกล่าวจบลงก่อนและค่อยกลับมาใหม่หลังจากภารกิจด้านนอกเรียบร้อยแล้ว

จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงการขอร้องพบว่า บริบทเป็นตัวกำหนดการใช้รหัสในการประกอบสร้าง ซึ่งรหัสดังกล่าวอิงมาจากรหัสของธรรมเนียมปฏิบัติในการวางตัวเมื่อต้องแสดงการขอร้องจากบุคคลอื่นในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งจากการวิเคราะห์พบแล้วว่าตัวข้อความเป็นตัวชี้หน้าว่าการขอร้องในแต่ละตัว (สติ๊กเกอร์) นั้นควรใช้ในโอกาสหรือสถานการณ์อะไร



ดังนั้นการแสดงออกจึงต้องแสดงถึงความเศร้า ความกังวล เพื่อเรียกร้องให้เกิดความน่าสงสารหรือน่าเห็นใจ กิจกรรมทางต้องแสดงออกอย่างสุภาพ ข้อความต้องแสดงถึงความนอบน้อม และกตตตนเองให้อยู่ต่ำกว่าคู่สนทนาเพื่อเรียกร้องความเห็นใจและยินยอมหรืออนุญาติให้กระทำ ให้กระทำอย่างที่คุณส่งต้องการ ดังนั้นบริบทของการขอร้องจึงกลายเป็นรหัสที่ใช้ในการประกอบสร้าง

ลำดับถัดไปเป็นการอธิบายการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาลักษณะของการออกคำสั่งดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.43



ภาพที่ 4.43 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือตัวในระยะเวลาสั้นต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 6

จากภาพที่ 4.43 รหัสของการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) สื่อความหมายถึงอารมณ์ของความโกรธอย่างชัดเจนโดยการใช้เส้นตรงแนวทแยงสร้างคิ้วที่ขีดสูงหัวคิ้วกดลงต่ำ ผสมกับความเบื่อน่ายด้วยตาปริ้อ ส่วนปากที่อ้าขึ้นผู้วิจัยมีความเห็นผู้สร้างต้องการแสดงแทนการอ้าปากเพื่อกล่าวข้อความ ในส่วนของท่าทางนั้นเข้ารหัสด้วยภาษามือแสดงการชี้หน้าเพื่อแสดงถึงการกล่าวถึงตัวเองและเป็นการย้ำเตือนถึงสถานะตนเองด้วย รวมถึงรหัสไวยากรณ์ประกอบสร้างข้อความเพื่อทำหน้าที่ในการกำกับความหมาย เมื่อถอดรหัสจากตัวสารทั้งหมดสามารถเข้าใจความหมายถึงการออกคำสั่งและให้ทำตาม รวมถึงแฝงการต่อว่าคู่สนทนาอีกด้วย



เมื่ออ่านความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์สามารถเข้าใจถึงอารมณ์ของความไม่พอใจที่เกิดขึ้นจนต้องออกคำสั่งผ่านทางข้อความที่ปรากฏซึ่งผู้สร้างใช้รหัสของการแสดงสีหน้าที่แสดงออกทั้งความหงุดหงิดและความเรียบเฉย มีสีแดงที่ปรากฏนั้นสื่อถึงความมีเมตตาเล็กน้อย จากการตีความที่นำเสนอด้วยสัญลักษณ์ของขวดและแก้ว รวมถึงไฟหลากสีด้านหลัง พื้นหลังสีเทา แสดงถึงสถานที่ประเภทผับหรือบาร์ พร้อมด้วยรหัสไวยากรณ์ที่ประกอบสร้างข้อความที่กำกับภาพและสามารถเป็นตัวสารสำหรับให้ผู้ส่งทำการส่งข้อความนี้ออกไปแสดงถึงความต้องการให้อีกฝ่ายยอมกระทำตามที่ต้องการ (ผู้ส่ง) ต้องการ



ลักษณะของการแสดงสีหน้าในสติ๊กเกอร์ไลน์แสดงความเบื่อหน่ายด้วยการเข้ารหัสผ่านลายเส้นแบบเดียวกับที่ผู้วิจัยได้อธิบายมาแล้ว แต่เนื่องจากความหมายที่ถูกถ่ายทอดผ่านรหัสไวยากรณ์แสดงถึงลักษณะของความรำคาญอีกฝ่ายหนึ่งที่น่าจะเป็นในเรื่องของการโดนฝากชื่อของการถูกรบกวนหรือให้ชื่อของต่าง ๆ ให้โดยใช้สัญลักษณ์ของแผงขายผักที่ปักด้วยป้ายที่มีคำว่า "SALE" ในส่วนของข้อความนั้นสามารถใช้ได้ทั้งการออกคำสั่งรวมถึงการปฏิเสธไม่กระทำตามที่อีกฝ่ายขอร้อง โดยใช้เสียง "หือ" ด้วยรหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) แสดงความไม่พอใจ และเสียงนั้นถูกประกอบสร้างด้วยรหัสไวยากรณ์ (Language Code) ร่วมกับเครื่องหมายทางภาษา (!) เน้นการออกเสียงจากผู้อ่าน รวมถึงข้อความที่ว่า "ฮือเองดี" แสดงถึงการปฏิเสธและออกคำสั่งและใช้ปิดความต้องการรับผิดชอบไปพร้อม ๆ กัน

จากการวิเคราะห์สติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาในการออกคำสั่งพบว่าต้องมีเรื่องราวหรือเนื้อหาเกิดขึ้นก่อนหน้าทั้งสิ้นเพื่อให้สติ๊กเกอร์ไลน์เหล่านี้สามารถแสดงเนื้อหาได้อย่างครบถ้วน ในส่วนของข้อความยังคงแสดงให้เห็นถึงการทำหน้าที่ที่สำคัญในการกับความหมายและความสามารถในการเป็นตัวสารเพื่อสื่อความหมายต่อไปโดยสามารถแฝงเจตนาต่าง ๆ ลงไปมากกว่าหนึ่งเจตนาซึ่งแล้วแต่มุมมองของผู้ส่งเอง ส่วนตัวภาพคาแรคเตอร์ถูกเข้ารหัสด้วยสีหน้าที่แสดงอารมณ์เชิงหงุดหงิดที่

สามารถมองเป็นความโมโหหรือความไม่พอใจก็ได้ และท่าทางและสัญญาณนั้นทำหน้าที่เสริมไปกับสีหน้า

ลำดับถัดไปเป็นการอธิบายการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาลักษณะของการเสียสติหรือเยาะเย้ยดังที่ปรากฏในภาพที่ 4.44



ภาพที่ 4.44 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือตัวโนระยะสถานต่อและถนอมรักษา  
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภาพที่ 7

อารมณ์ของความเจ้าเล่ห์ถูกนำมาผสมกับอารมณ์สุขในลักษณะของความร่าเริง (Joy) ด้วยเส้นโค้งของปากที่แสดงอาการยิ้มพร้อมสายตามองด้านบนและท่าทาง (Posture) ของการกระโดดโดยผู้สร้างใช้เส้นตรงได้หว่างขาเป็นดัชนี (Index) แสดงการเคลื่อนไหว (Action Line) ประกอบเข้ากับสัญญาณประเภทสัญลักษณ์รูป (Icon) ของไม้ปัดฝุ่น (ไม้ขนไก่) และตะกร้าที่เป็นรหัสภาพแทน (Representational Code) ของงานบ้าน เมื่อศึกษาจึงพบอีกว่ามีการใช้รหัสมุขตลก (Gag Code) ของความขัดแย้ง (The Reverse) ที่เพศชายกลายเป็นผู้รับผิดชอบงานบ้านพร้อมด้วยข้อความที่ประกอบสร้างจากรหัสทางภาษา (Language Code) ที่เน้นย้ำและบ่งบอกถึงที่มาของอารมณ์ร่าเริง นอกจากนี้ในข้อความนั้นได้แสดงถึงสถานะของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี เพราะคำว่า “ผัว” และ “เมื่อย” เป็นการสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลสองคนที่ใกล้ชิดมากกว่าบุคคลทั่วไป



ลักษณะของการล้อเลียนผู้รับสารยังแสดงออกมาในสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้จากทั้งตัวภาพและตัวข้อความ โดยใช้ลักษณะของการผสมสัญลักษณ์จากความแก่ชราของคนที่จะเปลี่ยนเป็นสีขาว (หงอก) ผิวหนังเหี่ยวย่นที่เห็นได้จากการเข้ารหัสผ่านลายเส้นบนใบหน้า ทำทางการยื่นหลังคร่อมต้องอาศัยไม่เท่าพยางค์พร้อมด้วยข้อความที่เข้ารหัสด้วยภาษาพูดอย่างเห็นได้ชัดจากคำว่า “เตี้ยว” เป็น “เตว” ที่ดัดแปลงตัวสะกดไปแต่ยังคงเข้าใจความหมายถึงคำ ๆ เดิมจากผู้ใช้ และใช้รหัสของขนาดและสีเส้นมาเน้นคำสำคัญในข้อความ (Keyword) (แก่ไว) และข้อความที่แทนเสียงหัวเราะแบบเยาะเย้ย (ฮิ) ที่อิงตามรหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) เมื่อพิจารณาจากความหายในภาพนี้จะพบว่าอาการแก่นั้นเป็นเพียงการล้อเลียนถึงพฤติกรรมของอีกฝ่ายและเป็นการแฝงการต่อว่าและเรียกร้องให้ยุติการปนก็ได้



นอกจากการเสียดสีแล้วผู้วิจัยยังมีความเห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ได้แฝงการแค้นเข้าไปด้วย เพราะข้อความที่เห็นนั้นเป็นเหมือนการที่ผู้ส่งชื่นชมตนเองและเป็นการบอกให้คู่สนทนาเห็นในความคิดของตนเอง เมื่อสังเกตจะพบว่าข้อความนั้นมีสองส่วน ส่วนแรกไปปรากฏร่วมกับตัวภาพที่อยู่บนผ้าคาดศีรษะที่มีคำว่า “ผัวดีเด่น” แสดงถึงสถานะของผู้ส่ง และส่วนที่สองปรากฏด้านข้าง (ดีแบบนี้หาที่ไหนไม่ได้แล้วนะ) โดยสามารถใช้เป็นคำแทนการพิมพ์ได้ ซึ่งยังคงเห็นการนำสีส้มมาช่วยในการเสริมให้ดูเด่นกว่าคำอื่น ในส่วนของตัวภาพผู้สร้างใช้รหัสของสีหน้าที่แสดงความเบื่อหน่ายและความเหนื่อยล้าจากสัญรูปรูปหยดน้ำแทนเหงื่อ ผนวรรหัสเสื้อผ้าที่สวมเสื้ออ้อมกำกวมกางเกงขาสั้นแสดงถึงความ เป็นพ่อบ้านที่ต้องทำงานบ้านต่าง ๆ อย่างการซักผ้าที่เห็นได้จากกะละมังและผงซักฟอก รูปคือข้อความเป็นตัวแสดงให้เห็นถึงเจตนาของการเสียดสีที่ต้องการบอกนัย ๆ ว่าสามีดี ๆ แบบนี้นั้นหายากและไม่ควรเสียไป



การเยาะเย้ยด้วยท่าทางการล้อเลียนคู่สนทนาถูกนำเสนอด้วยใบหน้าให้เกิดความตลกขบขันอย่างการทำตาเหล่ ดิ่งแก้ม แลบลิ้น ผสานกับถ้อยคำที่ใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical

Message Code) แทนเสียงที่ใช้ล้อเลียน (บุ) และใช้ “~” เพื่อแสดงถึงการลากเสียงให้ยาวออกไป รวมถึงข้อความที่ประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์ที่ใช้จำลองเสียงที่พูดออกมาซึ่งเห็นถึงการปรับเปลี่ยนตัวสะกดจาก “ยาย” เป็น “ยัย” ที่สื่อถึงการเรียกบุคคลที่เป็นเพศหญิงและใช้คำว่า “ซึบ่น” ซึ่ให้เห็นพฤติกรรมของการชอบบ่นให้เกิดความรำคาญ

จากการวิเคราะห์สติกเกอร์ไลน์ที่แสดงเนื้อหาของการเสียดสีเยาะเย้ยพบว่าส่วนสำคัญของความหมายอยู่ที่ข้อความที่ประกอบสร้างจากรหัสไวยากรณ์อย่างชัดเจน เพราะหากปราศจากตัวข้อความไปตัวภาพจะสื่อความหมายได้ในระดับหนึ่งเท่านั้น การที่มีข้อความปรากฏพร้อมตัวภาพและทำหน้าที่อย่างสนับสนุนกันจึงส่งผลให้ความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น และการด้วยบริบทของการเสียดสีนี้กลายเป็นตัวครอบการเลือกใช้รหัสของผู้สร้างเพื่อให้ออกคล้องกับไปความหมายในข้อความ

สำหรับสติกเกอร์ไลน์ชุด “นี่คือผัว” ที่อยู่ในระยะของการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ หลังจากวิเคราะห์การใช้รหัสในการประกอบสร้างทำให้พบถึงรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลายเพื่อให้ผู้ส่งสามารถนำไปใช้ได้ สถานการณ์ทางการสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป โดยสถานการณ์เหล่านั้นกลายเป็นตัวบริบทที่ครอบงำตัวเนื้อหาสาระและกลายเป็นกฎเกณฑ์ในการเลือกใช้รหัสมาประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์ให้สอดคล้องไปกับเนื้อหาในข้อความ แม้ว่าสติกเกอร์ไลน์ในชุดนี้มีการแสดงเนื้อหาออกมาในเชิงลบบ้าง อาทิ ความเบื่อหน่าย แต่อย่างไรก็ตามต้องยอมรับว่าในบริบทของความสัมพันธ์แบบคู่รักนั้นความรู้สึกนี้สามารถเกิดขึ้นได้ตามปกติ แต่เมื่อพิจารณาความหมายในเชิงลึกแล้วความเบื่อหน่ายเหล่านั้นล้วนเกิดจากการที่ผู้ส่งพยายามเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมของผู้รับ หรือการที่ผู้รับ (คู่สนทนา) พยายามเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมของผู้ส่งทั้งสิ้น ซึ่งจุดนี้แสดงให้เห็นถึงการเอาใจใส่ระหว่างผู้ส่งและผู้รับในฐานะแฟนหนุ่มแฟนสาวและหรือสามีภรรยาที่พึงปฏิบัติต่อกันตามธรรมเนียมปฏิบัติจนกลายเป็นการเลือกใช้รหัสในการประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์ตามที่ได้เห็นได้จากวิเคราะห์

### 5.3 การใช้รหัสของสติกเกอร์ไลน์ในระยะยุติสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

จากการพิจารณาสติกเกอร์ไลน์ชุด “นี่คือผัว” พบสติกเกอร์ไลน์ที่สามารถใช้ในระยะการ ยุติความสัมพันธ์ แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการยุติความสัมพันธ์ทางไลน์นั้นเป็นเพียงช่วงครั้งคราวเท่านั้น ยิ่งเป็นบริบทของคู่รักแล้วจึงเป็นเรื่องยากที่ตัดขาดทางความสัมพันธ์แบบหมดสิ้น สำหรับสติกเกอร์ไลน์ที่ผู้วิจัยพบนั้นมีทั้งสิ้น 2 ตัว จาก 40 ตัวตามที่ปรากฏในภาพที่ 4.45



ภาพที่ 4.45 การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้คือผิวในระบะยุคความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

จากภาพที่ 4.45 เส้นตรงที่ประกอบสร้างรูปทรงของคิ้วแสดงความโกรธมาพร้อมกับท่าทางที่เสมือนขึ้นมาอุดหูสื่อความหมายเป็นนัยถึงความไม่ต้องการฟังหรือได้ยินหรือรับรู้อะไรจากอีกฝ่าย เมื่อพิจารณาในชั่วข้อความเห็นถึงความสอดคล้องกันของสื่อทั้งสอง (ภาพและข้อความ) โดยข้อความสามารถอธิบายเป็นสองส่วน ในส่วนแรกคือคำว่า “งด” ที่ผนวกรวมไปกับตัวภาพ ถูกเข้ารหัสภาษาเขียนแบบแผ่นป้ายวงกลมพื้นหลังสีขาวคาดด้วยเส้นสีแดงตามรหัสของป้ายจราจรที่สื่อถึงการห้ามกระทำตามคำนั้น ๆ (ห้ามบ่น) ด้านบนมีขีดสองเส้นสีเหลืองที่เกิดจากรหัสการ์ตูนมานำสายตาให้เกิดความโดดเด่น ส่วนที่สองคือข้อความที่กำกับและเป็นตัวสารของสติ๊กเกอร์ซึ่งยังเห็นการใช้สีส้มในคำว่า “ไม่บ่น” ให้เด่นกว่าคำอื่น แต่อย่างไรก็ตามจะเข้าใจความหมายอย่างสมบูรณ์ก็ต้องอ่านข้อความทั้งหมดให้ครบถ้วน สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้สามารถใช้ในการต่อว่าและขอให้อีกฝ่ายเลิกบ่นหรือก่อความรำคาญในการสนทนา รวมถึงขอยุติการสนทนาไว้เพียงชั่วคราวได้





เช่นเดียวกับสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวนี้ที่แสดงความไม่พอใจจากการถูกตามบ่อย ๆ ซึ่งสามารถเข้าใจความหมายได้จากข้อความที่เกิดจากการรหัสทางไวยากรณ์ (Language Code) สร้างเป็นประโยคคำถามที่แฝงการต่อว่าและการสั่งไปพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้ในตัวภาพนอกจากรหัสสีหน้าที่แสดง

ความโกรธแค้นยังเห็นถึงการใช้รหัสทางและสัญรูปของควันที่ออกจากหูสื่อถึงอาการโกรธแบบควันอกหู และโทรศัพท์มือถือที่หน้าจอแตกร้าวและเส้นหยักรอบเครื่อง (โทรศัพท์) ที่เกิดจากรหัสการตุนแพนรอยร้างจากแรงบีบที่มาจากความโมโห


จากการวิเคราะห์การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในระยยะยุคความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลพบว่าสีหน้าแสดงในทิศทางเชิงลบอย่างชัดเจนโดยเฉพาะอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจจากการถูกกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งโดยผู้สร้างนำรหัสนี้มาประกอบสร้าง นอกจากนี้เหตุการณ์ที่ส่งผลให้เกิดความไม่พอใจยังย้ำเตือนให้เห็นว่าการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวนั้นต้องพึงพิงบริบทหรือเรื่องราวประกอบด้วย นอกจากนี้สีหน้าแล้วยังมีการใช้รหัสทางไวยากรณ์ในการประกอบสร้างข้อความเพื่อทำหน้าที่กระชับความหมายของสติ๊กเกอร์ไลน์ดั้งเดิม

สรุปการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล

จากการวิเคราะห์สติ๊กเกอร์ไลน์ทั้ง 5 ชุดพบว่าผู้สร้างแต่ละคนต่างมีกฎเกณฑ์และกติกาในการประกอบสร้างเป็นของตนเองโดยอิงจากลักษณะของกลุ่มผู้ใช้ (User) ซึ่งมีผลต่อการคิดและออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะความเป็นตัวแทน (Represent) ของผู้ใช้งานในฐานะผู้ส่งสาร

จากการศึกษาทำให้พบว่าคาแรคเตอร์ในสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด “หมีขอ”  และ ชุด “หวักลมตุ๊กตัก”  ผู้สร้างไม่ได้จำกัดอย่างเฉพาะเจาะจงว่าผู้ใช้ต้องเป็นเพศชายหรือหญิง ลักษณะของคาแรคเตอร์จึงแสดงถึงความเปิดกว้างผู้ใช้งานเป็นผู้กำหนดตามใจของตนเองโดยจะเห็นได้ว่าคาแรคเตอร์ทั้งสองไม่มีเส้นผ่าหรือลักษณะที่บ่งบอกเพศเข้าไปเป็นส่วนประกอบใด ๆ แตกต่างจาก

คาแรคเตอร์ในสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด “นี่แฟนนะ”  “นี่เมียนะ”  และ “นี่คือผัว” 

 ที่ผู้สร้างได้กำหนดตั้งแต่กระบวนการประกอบสร้างว่าต้องการถ่ายทอดความหมายผ่านสัญรูปแสดงถึงเพศชายและหญิงโดยใช้ลักษณะทางกายภาพ อาทิ ทรงผม เครื่องนุ่งห่ม ลักษณะ

อาการที่นำเสนอความเป็นตัวแทนของผู้ใช้งาน ทั้งนี้ค่าแรคเตอร์ทั้งสามยังอยู่ภายใต้บริบทของคู่รักที่สะท้อนถึงระดับของความสัมพันธ์ที่แนบชิดของผู้ทำการสื่อสารในโลกแห่งความจริงซึ่งผู้สร้างได้กำหนดไว้ในชื่อผลงานและเนื้อหาสาระที่แสดงออกมาผ่านข้อความที่กำกับภาพ

ตามทีผู้วิจัยได้แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้ง 5 ชุดว่า เป็นสินค้าที่ได้รับการจัดอันดับยอดเยี่ยม และเป็นสินค้าในลักษณะการซื้อขาย (Selling) ดังนั้นผู้ใช้ต้องมีความพึงพอใจในตัวสินค้า (สติ๊กเกอร์ไลน์) เสียก่อนเพื่อเป็นอีกแรงกระตุ้นให้เกิดการซื้อมาติดตั้งบนอุปกรณ์ แม้การศึกษาครั้งนี้ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องของการตลาดหรือศึกษาในประเด็นของการซื้อขาย แต่ข้อมูลประเภทผลงานสติ๊กเกอร์ไลน์ที่นำมาศึกษาครั้งนี้มีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ญัฐภรณ์ มหาวิวัฒน์ ที่ศึกษาในเรื่องลักษณะสติ๊กเกอร์ไลน์กับการบอกต่อแบบปากต่อปากผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและความตั้งใจซื้อของผู้บริโภค คือ ผู้ซื้อสติ๊กเกอร์ไลน์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงที่มักพิจารณาสติ๊กเกอร์ไลน์ในรูปแบบผู้หญิง หากเป็นสัตว์มักพิจารณาสติ๊กเกอร์ไลน์รูปแบบแมวหรือหมี ในส่วนของลักษณะนิสัยชอบลักษณะทะเล้นหรือกวนและลักษณะนิสัยขี้อ้อน ส่วนข้อความชอบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีข้อความตามสมัยนิยม

จากสติ๊กเกอร์ไลน์ที่นำมาศึกษานั้นจึงเห็นการนำเสนอด้วยค่าแรคเตอร์เพศหญิงที่ชัดเจนถึงสองชุด (นี่แพนนะ และ นี่เมียนะ) ในขณะที่มีสติ๊กเกอร์ไลน์ที่นำเสนอด้วยเพศชายเพียงชุดเดียว (นี่คือผัว) และสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ไม่ได้ระบุเพศอย่างชัดเจนจำนวน 2 ชุด (หมีขอ และ หัวกลมตุ๊กตัก) ซึ่งหนึ่งในนั้นถูกนำเสนอด้วยค่าแรคเตอร์ของสัตว์อย่างหมี

ทั้งนี้จากการศึกษายังพบอีกว่า สติ๊กเกอร์ไลน์ส่วนใหญ่มีข้อความ (Text) ในรูปแบบอักขระภาษาไทยควบคู่กับกับตัวภาพ ซึ่งแสดงถึงการแลกเปลี่ยนด้วยระบบสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction) อันสะท้อนถึงความเป็นพวกพ้องของการยึดถือระบบระเบียบภายใต้สังคมเดียวกันที่ผู้สร้างใช้นำมาใช้ในรูปแบบตัวสาร (Message) เพื่อกำกับความหมายและความสะดวกของผู้ใช้งาน นอกจากนี้ยังแสดงถึงการกระชับเนื้อหาไม่ให้สะเปะสะปะ มากหรือน้อยเกินกว่าความตั้งใจของผู้สร้างและผู้ส่งสารเอง

สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ที่นำมาศึกษาเห็นได้ว่าเป็นการผสมผสานระหว่างสื่อภาพและสื่ออักษรให้มีความหมายที่ชัดเจน สำหรับสื่อภาพถือได้ว่าใช้รหัสการต้นเป็นรหัสตัวหลักประกอบขึ้นจากลายเส้นแบบต่าง ๆ เพื่อลอกเลียนแบบรูปร่างรูปทรงของมนุษย์ผ่านตัวค่าแรคเตอร์เพศชาย หญิง และ



สัตว์ โดยรายละเอียดถูกลดทอนส่วนที่ไม่จำเป็นออกไปแต่ยังสามารถแสดงให้เห็นได้ว่าส่วนใดเป็นใบหน้าและลำตัว รวมถึงการทำให้คาแรคเตอร์มีลักษณะที่ผิดแปลกไปจากธรรมชาติ เช่น ศีรษะที่โตกว่าลำตัว ดวงตาที่ใหญ่กว่าส่วนอื่นของใบหน้า สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องรหัสของการ์ตูนของ Randall P. Harrison (อ้างใน ประสพโชค, 2540) ถึงความหักเหจากความเป็นจริงของการ์ตูนทั้ง 2 แบบคือ ความเรียบง่ายและความเกินจริง (Exaggerate) การลอกเลียนแบบจากความเหมือนนั้นแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างใช้รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) ที่เกิดจากประสบการณ์และการสังเกตของตนเองมาช่วยในการประกอบสร้างระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) เช่น เพศชายผมสั้น เพศหญิงผมยาว หมี (สัตว์) หูตั้งตัวอ้วน และด้วยสาระสำคัญของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ทำหน้าที่แสดงอารมณ์ของผู้ส่งจึงปรากฏการประกอบสร้างสีหน้าด้วยรหัสของการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) ที่ Spitz และ Wolf (1946) เชื่อว่าเป็นการตอบสนองทางใบหน้าต่ออารมณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นมาตั้งแต่กำเนิด (Inner reaction) โดยการแสดงสีหน้านั้นมีความสมสัณฐาน (Isomorphism) จากความเหมือนเช่นเดิม อาทิ

สีหน้าในอารมณ์ของความสุข ความร่าเริง หรือสดใส



สีหน้าในอารมณ์โกรธ หงุดหงิด หรือไม่พอใจ



สีหน้าในอารมณ์เศร้าหรือเสียใจ



สีหน้าในอารมณ์กลัวหรือกลัวใจ



ลายเส้นแบบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนั้นถูกเข้ารหัสเพื่อสร้างความหมายทางภาวะอารมณ์ที่ผู้ใช้งานสามารถเลือกสรรและส่งไปยังคู่สนทนาเพื่อแสดงความรู้สึกในสถานการณ์นั้น ๆ ของตนเอง นอกจากนี้รหัสของสีหน้าแล้วในสติกเกอร์ไลน์ยังปรากฏรหัสท่าทางร่างกาย (Posture Code) เพื่อเสริมและขยายความชัดเจนทางอารมณ์ไปพร้อม ๆ กับสีหน้า เช่น การทำหน้าเศร้าพร้อมการกุมมือ การแสดงสีหน้าโมโหกับยื่นกอดอก การแสดงสีหน้ามีความสุขพร้อมการพนมมือไหว้

ไม่เพียงสีหน้าและท่าทางผู้สร้างยังใช้สัญลักษณ์ (Sign) เข้ามาช่วยในการประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์ในฐานะของตัวช่วยขยายความหมาย โดยจากการศึกษานั้นพบว่าสัญลักษณ์ที่มักปรากฏขึ้นในภาพนั้นมีอยู่ 2 ประเภทตามการแบ่งของ Pierce คือ 1. สัญลักษณ์ (Icon) ที่ถ่ายทอดความหมายจากความเหมือนระหว่างตัวมันเองกับสิ่งที่อ้างอิง แต่ในขณะเดียวกันสัญลักษณ์ได้ทำหน้าที่เป็นดัชนี (Index) ได้ด้วยโดยประสบการณ์ของผู้อ่านความหมายจะคิดถึงความเชื่อมโยงระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงได้จากความคุ้นชิน และ 2. สัญลักษณ์ (Symbol) ความหมายเกิดขึ้นต่อเมื่อผู้ส่งผู้รับมีการเรียนรู้หรือสัญลักษณ์นั้นเกิดขึ้นจากธรรมเนียมปฏิบัติของสังคม วัฒนธรรม หรือประเพณีในบริบทนั้น ๆ ดังนั้นการอ่านความหมายจากสัญลักษณ์ในสติกเกอร์ไลน์ยังสะท้อนถึงการอ่านความหมายภายใต้ระบบระเบียบของสังคมที่ผู้ทำการสื่อสารอยู่ร่วมกัน

นอกจากตัวภาพแล้วการถ่ายทอดความหมายของสติกเกอร์ไลน์ยังอาศัยความหมายที่เกิดขึ้นจากข้อความที่แสดงถึงการแลกเปลี่ยนด้วยระบบเชิงสัญลักษณ์ของมนุษย์ จากการศึกษาพบว่ารหัสตัวสารเชิงตรรกสัญลักษณ์ (Digital Message Code) เป็นรหัสอีกตัวหนึ่งที่มีความสำคัญในการประกอบสร้างความหมายที่ผู้สร้างนำมาใช้ในการประดิษฐ์ถ้อยคำสำหรับเป็นตัวกำกับ (Anchorage) และเป็นตัวสาร (Message) ให้ผู้ส่งสามารถเลือกใช้และส่งแทนการพิมพ์ข้อความนั้น ๆ ด้วยตนเอง ทั้งนี้เพราะตัวภาพเองมีความกำกวมในระดับหนึ่งดังทัศนะของ Hapkemeyer (อ้างใน อารีรัตน์ แพทย์นุเคราะห์, 2552 : 21) ดังนั้นการลดความกำกวมในการสื่อความหมายของภาพจึงทำได้โดยใช้ลายลักษณ์อักษรทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์เชิงประสานเกื้อกูลกันระหว่างภาพและลายลักษณ์อักษร ทั้งนี้หากมองกลับไปยังตัวคาแรคเตอร์ที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ ในแต่ละชุดจึงเห็นมีคล้ายกันแต่ความหมายนั้นต่างกันโดยสิ้นเชิงเมื่อมีข้อความมาชี้แนะและตัวข้อความยังช่วยกำจัดความกำกวมที่เกิดจากตัวภาพและเป็น

การควบคุมการตีความหมายจากผู้เข้ารหัส (ผู้สร้าง) อย่างแน่นอน สำหรับรหัสที่เห็นได้เป็นหลักคือ รหัสไวยากรณ์หรือรหัสทางภาษา (Language Code) ที่มาจัดลำดับการเรียงตัวของอักขระ วรรค วรรณยุกต์ และเครื่องหมายทางภาษาเกิดเป็นถ้อยคำที่ให้ความหมายทั้งความหมายตรงและความหมายแฝง จากการศึกษาข้อความหรือถ้อยคำในสติกเกอร์ไลน์ยังพบอีกว่ารหัสภาษาไม่ได้มีผลบังคับใช้อย่างเคร่งครัดนักเช่นเดียวกับความถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เนื่องจากลักษณะของการเข้ารหัสเป็นแบบภาษาพูดที่ผู้สร้างต้องการให้ผู้รู้รู้สึกถึงการเปล่งวาจาจากปากคาแรคเตอร์มากกว่าการเป็นเพียงอักษรที่ขนานข้างตัวภาพจึงมีการดัดแปลงถ้อยคำให้เหมาะสมกับตัวสื่ออย่าง สติกเกอร์ไลน์เพื่อให้สั้น กระชับ เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนในการถอดความหมาย อาทิ การใช้คำแสดง (เท = ทิ้ง / ผีอก = เสือก / จุงเลย = จังเลย) การเปลี่ยนตัวสะกดเพื่อให้ได้เสียงแบบภาษาพูด (เต๋ว จาก เตี้ยว / ก้อ จาก ก็) รวมถึงการเพิ่มตัวอักษรตัวท้ายแทนการลากเสียงให้ยาวขึ้น เช่น คำว่าบบบบบ / ฆาาาาาา และการใช้การออกเสียงจากความเสมือนเมื่อเกิดภาวะอารมณ์นั้น ๆ เช่น เสียง “อื้อย” แทนความรู้สึกเจ็บ รำคาญ เปื่อหน่าย เสียง “อรัยยย” แทนเสียงร้องเมื่อเกิดความเจ็บอาย เสียง “เฮ้อ” แทนเสียงการถอนหายใจ เสียง “แะว” แทนเสียงการล้อเลียน รวมถึงการสอดแทรกถ้อยคำในภาษาอังกฤษซึ่งถือเป็นสากลที่ผู้ใช้ในสังคมไทยพอที่จะคุ้นชินในความหมายอย่าง Yes , No , OK และ LOVE เป็นต้น ทั้งนี้เพราะสติกเกอร์ไลน์ที่นำมาศึกษานี้ไม่ได้มีความสามารถในการเปล่งเสียง (Sound Voice) รหัสภาษาจึงทวีความสำคัญยิ่งขึ้นและนอกจากรหัสภาษาพูดแล้วจากการศึกษายังพบว่า ข้อความที่ปรากฏนั้นถูกเข้าด้วยรหัสภาษาเขียนร่วมด้วย โดยรูปแบบของตัวอักษรแบบลายมือเขียน (Handwriting) ทั้งสิ้น มีการแต่งเติมเรื่องสีเส้นและหรือขนาดลงไปในคำสำคัญ (Keyword) หรือคำที่ต้องการเน้นในข้อความ และส่วนหนึ่งเพื่อเป็นการป้องกันตนเองของผู้สร้างในด้านลิขสิทธิ์ของอักษร และเพื่อความสอดคล้องในภาพรวมของสติกเกอร์ไลน์ที่เมื่อนำเสนอด้วยภาพการ์ตูนแล้วข้อความที่ปรากฏจึงควรเป็นนำเสนอด้วยแบบลายมือเขียน

สำหรับประเด็นการด้านสื่อสารระหว่างบุคคลของสติกเกอร์ไลน์ที่ผู้วิจัยได้นำกรอบเรื่องพลวัตทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมาช่วยในการวิเคราะห์ซึ่งผลของการศึกษาพบว่า เครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ (Sign) ที่ประกอบสร้างในแต่ละภาพนั้นมีความสามารถในการสื่อได้หลากหลายความหมาย (Polysemy) และสถานการณ์การนำไปใช้ที่ไม่ตายตัวและแยกขาดจากกันได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้เพราะผู้สร้างสามารถตัดสินใจและพิจารณาจากมุมมองของตนเองได้อย่างอิสระ (Arbitrary) และไม่มีข้อบังคับที่แน่นอนตายตัวกับนำไปใช้สื่อความหมายไม่ว่าเป็นในระยะของการเริ่มต้น ระยะของการสานต่อ ถนอมรักษา และหรือในระยะของการยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลก็ตามต่าง โดย


จากการศึกษาพบว่า “รหัสธรรมนิยมปฏิบัติ” เป็นตัวจัดการความหมายทั้งสิ้น เพราะสติ๊กเกอร์ไลน์มีหน้าที่นำเสนออารมณ์ ความรู้สึก และเนื้อหา (ถ้อยคำ) ของผู้ส่งสารที่มีในเวลานั้นไปยังคู่สนทนาที่อาจไม่ได้อยู่เผชิญหน้าโดยตรงและไม่สามารถแสดงได้อย่างชัดเจนฝ่ายการพิมพ์อธิบาย ธรรมเนียมของการแสดงออกทางอารมณ์จึงแสดงด้วยสติ๊กเกอร์แบบต่าง ๆ


สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ในระยะของการเริ่มต้นความสัมพันธ์จากการศึกษาพบว่ารหัสของธรรมเนียมปฏิบัติคือการนำเสนอเนื้อหาสาระในเชิงบวก (Positive) ทั้งสีหน้า อากัปกริยา ท่าทาง ถ้อยคำ เพื่อแสดงภาวะอารมณ์ที่ดูเป็นมิตรจากการยิ้มแย้ม กิริยาท่าทางสุภาพ มิได้เป็นการยกตนเพื่อข่มอีกฝ่ายหนึ่ง การใช้ถ้อยคำที่ดี น่ารัก สุภาพ เพื่อให้คู่สนทนาเกิดทัศนคติที่ดีในตัวผู้ส่งที่สะท้อนถึงสิ่งที่ดีของปฏิบัติของผู้ส่งต่อผู้รับ

เช่นเดียวกับการใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในระยะของการสานต่อและถนอมรักษาความสัมพันธ์ที่ยังคงใช้รหัสของธรรมเนียมปฏิบัติมาครอบงำไม่ว่าความหมายในเชิงบวก (Positive) และเชิงลบ (Negative) แต่ทั้งหมดก็เพื่อรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลให้คงอยู่ต่อไปทั้งสิ้น ประเด็นของรหัสธรรมนิยมปฏิบัตินั้นสามารถเห็นได้จากเนื้อหาที่สะท้อนออกมาในความหมายของ


สติ๊กเกอร์ไลน์ อาทิ การส่งสติ๊กเกอร์ไลน์  เพื่อตอบแทนสินน้ำใจหรือแสดงปฏิกริยาตอบกลับเมื่อผู้ส่งได้รับความช่วยเหลือหรือการกระทำใด ๆ จากคู่สนทนาด้วยสีหน้าที่ยิ้มแย้ม ท่าทางที่อ่อนโยน ผสมกับรหัสประเพณีของไทยด้วยสัญลักษณ์ของการไหว้ หรือการส่ง

สติ๊กเกอร์ไลน์  เพื่อแสดงความรักหรือความเอาใจใส่อย่างเป็นมิตรด้วยสี


หน้าที่แสดงด้วยรอยยิ้มและท่าทางที่สอดคล้องกับตัวภาพ หรือแม้แต่การส่งสติ๊กเกอร์ไลน์ 


 เพื่อแสดงความเสียใจและหรือสำนึกผิดเมื่อผู้ส่งต้องการแสดงความรู้สึกนั้น ๆ ด้วยสีหน้าที่ดูเศร้าก็เพื่อรักษาไว้ซึ่งความรู้สึกที่ดีต่อกันทั้งสองฝ่าย รวมถึงความหมายในเชิงบวกอื่น ๆ ที่อิงกับรหัสธรรมนิยมในการแสดงออกตามแต่สถานการณ์เพื่ออ้างไว้ทางความสัมพันธ์ให้ยืนยาว และสร้างความรู้สึกอันมีค่าต่อกันและกัน ในส่วนของความหมายในเชิงลบ (Negative) ผลการศึกษาพบว่าไม่ได้เป็นไปในลักษณะของการก่อให้เกิดความบาดหมางหรือผลกระทบอย่างรุนแรงจนก่อให้เกิดการเลิกลาหรือหมดสิ้นความสัมพันธ์อย่างใด แต่ความหมายเป็นไปในลักษณะของการทวง


ถาม เห็นไหม ต่อว่า รวมถึงเบื่อก่อนเข้าปะปน เมื่อพิจารณาในความหมายแล้วทำให้เห็นถึงเจตนาที่แอบแฝงในถ้อยคำที่สื่อถึงความต้องการบางอย่าง เจกเช่นหนึ่งในเรื่องของบทบาทหน้าที่ของการสื่อสารระหว่างบุคคลคือการสื่อสารเพื่อให้เกิดการกระทำที่ต้องการ รวมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ในลักษณะของการตอบกลับ (Feedback) เพื่อสานต่อในความสัมพันธ์และรักษาความสัมพันธ์นั้นไว้

อย่าง  แม้แสดงอารมณ์เชิงลบด้วยสีหน้าความเศร้าแต่ก็เป็นความเศร้าที่มาจากคำร้องขอ


ลดเป็นฝ่ายง้อให้เกิดการตอบกลับ  แสดงอาการงอนที่เป็นอารมณ์ในเชิงลบแต่ก็เพื่อ

ต้องการเรียกร้องความสนใจจากคู่สนทนาที่อิงในธรรมเนียมของการกระทำตัวแบบคู่รัก 

แสดงความกลัวเพื่อแสดงความยินยอมให้กับคู่สนทนาที่มีใช้การแข็งกร้าวต่ออีกฝ่าย  แม้  
จะแสดงสีหน้าดูตุตัน หงุดหงิด และแสดงการข่มขู่แต่ก็แฝงเจตนาขอร้องเพื่อให้คู่สนทนากระทำตาม


เพื่ออ้างไว้ซึ่งความสัมพันธ์ต่อกัน และ  แม้แสดงความเบื่อก่อนแต่ก็ได้แฝงความหมายถึง  
การยินยอมอีกฝ่ายเพื่อเช่นกัน ดังนั้นสติ๊กเกอร์ไลน์ในระยะของการสานต่อและถนอมรักษาจึงสามารถ  
แสดงเนื้อหาออกมาได้อย่างหลากหลายเพื่อรองรับการรูปแบบการสนทนาในบริบทต่าง ๆ ตามแต่  
มุมมองและความพึงพอใจของผู้ส่งสาร


ส่วนสติ๊กเกอร์ไลน์ในระยะของการยุติทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจากผลการศึกษาพบว่าการสื่อความหมายนั้นมีทั้งแบบอ้อมค้อมและแบบตรงตัว ในแบบอ้อมใช้ลักษณะที่ไม่ได้แสดงสีหน้าหรือกิริยาที่ก่อให้เกิดความกระทบกระเทือนความรู้สึกหรือใจคู่สนทนาเท่าใด แต่ใช้วิธีการแฝงเจตนา

ให้คู่สนทนารับรู้เองอย่าง  ที่ใช้ภาพการนอนหลับเพื่อให้อีกฝ่ายรับรู้ถึงกิจกรรมที่กำลังจะ  
เกิดขึ้นคือการเข้านอนและขอยุติการสนทนาเพียงเท่านั้นอย่างสุภาพด้วยตัวภาพที่แสดงออกอย่างน่ารัก



หรือ  ที่สามารถใช้ได้ทั้งเรียกร้องความสนใจแล้วยังสามารถใช้เพื่อขอหลีกเลี่ยงการพบปะ

หรือกระทำการใด ๆ ไว้ชั่วคราว หรือ  ที่ใช้สีหน้าที่ยิ้มแย้มและกล่าวข้อความใน

ลักษณะอำลาอย่างเป็นมิตรพร้อมแฝงการให้สัญญาว่าความสัมพันธ์จะกลับมาใหม่ หรือ  ที่ใช้ ถ้อยคำดูกวน ๆ เพื่อปฏิเสธการสนทนาหรือปฏิเสธเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ แม้อาจดูขัดแย้งกว่าตัวอื่นแต่ ตามที่ผู้วิจัยระบุว่าสติกเกอร์ไลน์ชุดหัวกลมตุ๊กตักอดอยู่ภายใต้บริบทแบบเพื่อสนิท ดังนั้นธรรมเนียมของ การปฏิบัติต่อกันจึงแสดงได้อย่างไม่เสียหาย แต่ในขณะเดียวกันผลการศึกษายังพบอีกว่ามีสติกเกอร์ ไลน์ที่สื่อความหมายเอนเอียงไปในทิศทางลบและแสดงออกอย่างชัดเจนมากกว่าในกลุ่มก่อนหน้า

โดยรหัสของสีหน้าแสดงถึงอารมณ์ที่หงุดหงิดและถ้อยคำที่สื่อไปในทางการต่อว่า รำคาญ 

   ปฏิเสธ รวมถึงการใช้ถ้อยคำที่สื่อความหมายไปอย่างตรงตัวถึงความ

ต้องการยุติการสนทนาหรือความสัมพันธ์ไว้ชั่วคราวระยะหนึ่ง   ซึ่งผู้ส่งเองต้องยอมรับ ถึงความรู้สึกที่กระทบจิตใจอีกฝ่ายหนึ่งด้วย แต่อย่างไรก็ตามลักษณะความหลากหลายทาง ความหมายที่ผู้ส่งยังสามารถปรับประยุกต์ใช้ในการสื่อสารตามความต้องการของผู้ส่งเอง

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการประกอบสร้างสติกเกอร์ไลน์ผู้สร้างใช้รหัสที่หลากหลายผสมผสานกัน โดยมีรหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) และรหัสตัวสารเชิงตรรกลักษณะ (Digital Message Code) เป็นรหัสหลัก (Main Code) โดยรหัสทั้งสองต่างมีรหัสย่อย (Sub Code) ทำหน้าที่ จัดการเหล่าสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่าง ๆ เป็นตัวเนื้อหา (Content) จากตัวภาพและตัวอักษร (ถ้อยคำ) จึงเป็นตัวบังคับผู้ใช้งานให้จำเป็นต้องถอดรหัส (Decode) ทั้งหมดเพื่อเข้าใจความหมายและ สามารถเลือกใช้หรือปฏิบัติต่อกุสนทนาในสถานการณ์ที่ผู้ส่งสารเห็นสมควรทั้งในบริบทของระยะ เริ่มต้น สานต่อ ถนอมรักษา และหรือยุติความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

ตั้งแต่การรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัยพบว่าในสติกเกอร์ไลน์หนึ่งชุดมีจำนวนย่อย 40 ตัว ที่ผู้สร้าง รังสรรค์ความหมายต่าง ๆ เพื่อรองรับการใช้รอบด้านของผู้ส่งสาร สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ชูพล ศรีเวียง (2556) ระบุว่า การออกแบบตัวการ์ตูนของไลน์สติกเกอร์ที่มีให้เลือกอย่างหลากหลายอารมณ์ เช่น ดีใจ เสียใจ น้อยใจ รวมถึงถ้อยคำที่โดนใจมีผลต่อการตัดสินใจซื้อโดยผู้ซื้อพิจารณาจากกา

ออกแบบรูปลักษณะตัวการ์ตูน ความชื่นชอบที่มีต่อตัวการ์ตูนและลักษณะที่สามารถใช้ได้ทุกวันเมื่อต้องการสื่อสารหรือสนทนากับผู้อื่น ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ทำให้เห็นว่าความหลากหลายทางความหมาย (Polysemy) เป็นสิ่งพ้องมีในสติกเกอร์ไลน์หนึ่งตัว เพียงแต่ผู้ใช้เลือกมองความหมายแบบใดซึ่งก็ขึ้นอยู่กับความตั้งใจ ความพอใจ โอกาส สถานการณ์ และหรือบริบทของการสนทนา ณ ขณะนั้น



สรุป อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยขอทบทวนความหมายของคำว่า “รหัส” (Code) ซ้ำอีกครั้งหนึ่งว่าหมายถึง “กระบวนการที่ใช้ในการสร้างความหมายขึ้นมา” (John Fisk : 1982) ดังนั้นการศึกษาเรื่อง “การใช้รหัสของสติ๊กเกอร์ไลน์ในการสื่อสารระหว่างบุคคล” จึงเป็นการศึกษาเพื่อให้ทราบถึงการใช้รหัสของผู้สร้างในการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ให้ผู้ส่งสารนำไปใช้




การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยอาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษาและใช้ข้อมูลประเภทผลงานที่เป็นสติ๊กเกอร์ไลน์จำนวน 5 ชุด ได้แก่ สติ๊กเกอร์ไลน์ชุด หมีขอ (Bear Please), นี่แฟนนะ (I'm your girlfriend) , นี่เมียนะ (Her is wife), หัวกลมตุ๊กตัก (The Circle Dukdik) และ นี่คือผัว (Here is husband) ผนวกกับข้อมูลบุคคล (เจ้าของผลงาน) จากสัมภาษณ์โดยได้ผลของการศึกษาดังต่อไปนี้

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ในวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่ต้องการทราบถึงการใช้รหัสในการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ ผลการศึกษพบว่า ผู้สร้างแต่ละท่านมีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ของตนเอง โดยเป้าหมายและวัตถุประสงค์เหล่านั้นกลายเป็นตัวบริบทที่ครอบงำทิศทางการใช้รหัสเพื่อสร้างคาแรคเตอร์และถ้อยคำที่มาพร้อมตัวภาพ โดยรหัสที่ใช้ในการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นมีอย่างหลากหลายและผสมผสานกันอย่างเกื้อกูลเพื่อให้ตัวเนื้อหาสาระ (Content) มีความชัดเจน จากการศึกษายังพบอีกว่าสติ๊กเกอร์ไลน์มีรหัสหลัก (Main Code) สองส่วนคือ รหัสตัวสารเชิงเสมือน (Analogical Message Code) และรหัสตัวสารเชิงตรรกลักษณะ (Digital Message Code) โดยในรหัสตัวสารเชิงเสมือนผู้สร้างอาศัยลักษณะของความคล้ายกันกับสิ่งที่สัญชานั้นอ้างอิงหรือพรรณนาถึง ซึ่งปรากฏในรหัสย่อย (Sub Code) อันได้แก่ รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ที่ใช้ลายเส้นภายนอก (Outline) แทนรูปร่างรูปทรงตัวคาแรคเตอร์ทั้งเพศชาย หญิง และสัตว์ ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกผ่านทางสีหน้าโดยใช้ลายเส้นแบบต่าง ๆ แทนอวัยวะสำคัญบนใบหน้า อาทิ คิ้ว ตา และปาก ภายใต้รหัสของการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) ที่อิงตามการสมมติฐานกับใบหน้ามนุษย์เมื่อเกิดอารมณ์นั้น ๆ ร่วมกับการ



แสดงท่าทางเสริมอารมณ์ภายใต้รหัสท่าทางร่างกาย (Bodily Posture Code) รวมถึงการนำสัญลักษณ์ (Icon) มาช่วยในการเสริมความหมายอีกทีหนึ่ง

ในส่วนของรหัสตัวสารเชิงตรรกลักษณะทำหน้าที่จัดการความหมายในลักษณะของความ เป็นเหตุผลและกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ ที่ได้กำหนดไว้จากสังคม จากการศึกษาพบว่ารหัสย่อยที่มัก ปรากฏนั้นคือรหัสทางไวยากรณ์ (Language Code) ที่จัดการให้ข้อความมีความหมายขึ้นจาก หลักของภาษาโดยเฉพาะภาษาไทยที่นำคำที่มีความหมายในตัวของมันเองอยู่แล้วมาผสมกับคำ อื่น ๆ เพื่อให้เกิดความหมายใหม่ตามบริบทของสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดหรือตัวนั้น ๆ ในประเด็นนี้แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างต้องใช้รหัสที่ใกล้เคียงกับผู้ใช้เพื่อให้การถอดความหมายราบรื่นและลุล่วง นอกจาก กฎเกณฑ์ของภาษาไทยแล้วยังพบการใช้หลักของภาษาอังกฤษเข้าปะปนร่วมด้วยแต่เป็นใน กลุ่มคำที่ผู้ใช้ (คนไทย) คำนึงกับความหมายอย่าง Yes ,No ,Ok ,Thank you เป็นต้น จาก การศึกษาพบว่าถ้อยคำในสติ๊กเกอร์ไลน์มีหลากหลายรูปแบบทั้งคำถาม คำบอกเล่า คำเตือน คำติ ดิง คำชื่นชม ฯลฯ และมีการเข้ารหัสถ้อยคำด้วยลักษณะของภาษาพูดที่ไม่จำเป็นต้องมีภาค ประธานหรือกรรมของประโยคเสมอไป ถ้อยคำสามารถกล่าวขึ้นลอย ๆ ได้และมีความหมายหาก ไปจับกับบริบทของเรื่องที่สนทนาหรือพูดคุยอยู่ในขณะนั้น แต่ด้วยลักษณะของสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ไม่มี เสียงประกอบตัวข้อความภาษาพูดจึงต้องอาศัยรหัสทางภาษาเขียนมาช่วยแทนเสียงโดยไม่ได้ เครื่องคิดเรื่องความถูกต้องทางตัวสะกดทั้งวรรณยุกต์และสระเพียงแต่ให้สามารถอ่านเป็นคำตามที่ ต้องการเท่านั้นรวมถึงการเพิ่มตัวอักษรตามท้ายเข้าไปเพื่อแสดงถึงการลากหางเสียงอย่าง คร้าบบบ และ ขาาาา เป็นต้น ทั้งนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) ต่าง ๆ ที่นำมาใช้ประกอบ ในตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ภายใต้รหัสภาพแทน (Representational Code) เพื่อช่วยในการสร้าง ความหมายและสื่ออารมณ์ต่าง ๆ ออกมา เช่น  แทนความโกรธ  แทนแสงที่เปล่ง ปรกาย  แทนความรัก เป็นต้น

จากการศึกษายังทำให้พบอีกว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ส่วนใหญ่มีข้อความประกอบตัวภาพทั้งสิ้น เนื่องจากข้อความเป็นตัวสารที่มีความสำคัญของสติ๊กเกอร์ไลน์ในลักษณะของการทำหน้าที่เป็นตัว ควบคุมการถอดรหัสของผู้สร้างและผู้รับสารไม่ให้มากหรือน้อยหรือผิดเพี้ยนไปจากความตั้งใจของ ผู้สร้าง แล้วยังทำหน้าที่เป็นตัวเนื้อหาสาระของสติ๊กเกอร์ไลน์ในลักษณะการแทนคำพูดของผู้ส่งที่ แสดงความหมายทั้งทางตรงและความหมายแฝงในรูปแบบต่าง ๆ ไปพร้อมกับการแสดงสีหน้าและ กิริยาท่าทางอันเกิดจากรหัสตัวสารเชิงเสมือน การปรากฏพร้อมกันของสื่อทั้งสอง (ภาพและ ข้อความ) ส่วนหนึ่งมาจากสติ๊กเกอร์ไลน์ทั้ง 5 ชุดที่นำมาวิเคราะห์นี้ไม่มีความสามารถในการส่ง เสียง (Sound Voice) จึงไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์จากน้ำเสียงได้เหมือนการสื่อสารระหว่าง

บุคคลแบบอยู่ต่อหน้า ดังนั้นตัวประโยคถ้อยคำจึงถูกขยายความด้วยตัวภาพคาแรคเตอร์ และถือได้ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของการสนทนาผ่านทางแอปพลิเคชัน (LINE Application) ไม่ว่าจะในลักษณะของการแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่ง่ายและชัดเจนกว่าการบรรยายด้วยข้อความ และการใช้เพื่อส่งถ้อยคำนั้นแทนการพิมพ์เป็นข้อความเพื่อความสะดวกในการสื่อสาร (กฤษฎี เสี้อใหญ่ : 2559)

ในลักษณะของความหมายในสติ๊กเกอร์ไลน์จากการวิเคราะห์พบว่า แม้มีข้อความทำหน้าที่กำกับแล้วก็ตามแต่ข้อความนั้นสามารถนำไปใช้ได้หลากหลายสถานการณ์ การไม่มีกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับถูกผิดอย่างตายตัว รวมถึงลำดับการใช้ที่ไม่ต้องเรียงตามลำดับภาพของชุดสติ๊กเกอร์ไลน์ แต่การใช้นั้นเป็นไปตามแต่มุมมองและความต้องการของผู้ใช้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปราวรณา อรัญญิก (2549) ที่ศึกษาตัวอีโมติคอน (Emoticon) (ตัวต้นแบบของสติ๊กเกอร์ไลน์) เรื่องการสื่อความหมายจากสัญลักษณ์แสดงอารมณ์และความรู้สึกผ่านการใช้โปรแกรม Instant Messaging ระบุว่า “แต่ละคนใช้อีโมติคอนสร้างความหมายใหม่และแปลกใหม่ทำให้มีความหมายมากกว่าหนึ่งและไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม ๆ แต่ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้มากกว่า”

สำหรับวัตถุประสงค์อีกข้อหนึ่งที่ผู้วิจัยต้องการทราบถึงรหัสที่ใช้ในสติ๊กเกอร์ไลน์สำหรับสื่อสารระหว่างบุคคล โดยผู้วิจัยได้นำเรื่องพลวัตทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมาร่วมวิเคราะห์ โดยพิจารณาสติ๊กเกอร์ไลน์ออกเป็น 3 ส่วนคือ ระยะเวลาเริ่มต้นความสัมพันธ์ ระยะเวลาอนุรักษ์และสานต่อความสัมพันธ์ และระยะของการยุติความสัมพันธ์ จากผลการศึกษาพบว่า สติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละชุดมีรูปแบบรหัสที่คล้ายคลึงกันสำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ที่นำไปใช้ในแต่ละแบบ โดยใช้รหัสของธรรมเนียมปฏิบัติที่อ้างอิงจากระบบสังคมเป็นหลัก โดยสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เข้าข่ายการใช้ในระยะเริ่มต้นความสัมพันธ์ มีลักษณะที่เป็นเชิงบวก (Positive) ทั้งการแสดงออกและถ้อยคำตามรูปแบบของระบบสังคมไทย หรือกล่าวโดยง่ายคือการแสดงออกให้คู่สนทนาารู้สึกว่าผู้ส่งเป็นมิตร รู้สึกมีความสุขที่ได้พูดคุยและต้องการให้ผู้รับรู้สึกมีความสุขที่ได้พูดคุยกับตนเอง และไม่เป็นการให้ความรู้สึกที่ก้าวกายหรือละเมิดความเป็นส่วนตัว อย่างไรก็ตามต้องยอมรับว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์นั้นมีการเข้ารหัสภายใต้บริบทของคู่รัก (นี่แฟนนะ , นี่เมียนะ และนี่คือผัว) ที่สะท้อนถึงระดับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ต้องแนบแน่นและลึกซึ้งกว่าความสัมพันธ์แบบเพื่อนกับเพื่อนหรือคนรู้จักกับคนรู้จัก ซึ่งในสติ๊กเกอร์ไลน์แบบคู่รักนั้นสามารถแสดงถึงความเป็นเจ้าของหรือการก้าวกายได้ในระดับหนึ่งโดยมิได้เป็นการก่อให้เกิดความรำคาญหรือความรู้สึกอึดอัด



สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ในระยะของการสานต่อระยะอนุรักษ์ความสัมพันธ์ผลการศึกษาพบว่า มีรูปแบบอย่างหลากหลายและพบมากที่สุดที่สติ๊กเกอร์ไลน์ทุกชุดที่นำมาศึกษา โดยยังใช้

รหัสของธรรมเนียมปฏิบัติเช่นเดิม ซึ่งสอดคล้องกับคำอ้างของ กมลรัฐ อินทรทัศน์ และ พรทิพย์ เย็นจะบก (2547) ที่ว่าการสานต่อและถนอมรักษานั้นสามารถทำได้หลายวิธีในการศึกษาจึงพบถึง ถ้อยคำที่เป็นการถามไถ่ ตอบรับ ชื่นชม แสดงความรัก เป็นห่วงเป็นใย ขอบคุณ ขอโทษ สำนึกผิดที่ ตัวข้อความมาพร้อมกับการแสดงสีหน้า ท่าทาง รวมถึงการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ อย่างสอดคล้องกัน รวมถึงความหมายที่เอนเอียงไปในทิศทางด้านลบ (Negative) อย่างการงอน ล้อเลียน เรียกกร้อง และเหน็บแนม แต่เมื่ออ่านความหมายทั้งหมดทำให้เห็นถึงเจตนาแฝงต่าง ๆ ที่ต้องการให้ผู้สนทนา มาจ้อ มาให้ความสนใจ ให้อภัย รู้สึกว่าได้รับความสนใจ หรือรู้สึกตลกขบขันเพื่อรักษา ความสัมพันธ์ไว้ในคงที่หรือปรับแก้ความสัมพันธ์ที่เริ่มคลอนจนอาจไปทำลายความสัมพันธ์ที่มี เนื่องจากสติ๊กเกอร์ไลน์เป็นภาพลักษณะของตัวการ์ตูนที่ลดทอนความรู้สึกจริงจังถึงแม้จะแสดงใน เรื่องที่เคร่งเครียดก็ตามสอดคล้องกับผลของการศึกษาของ ปราวรณา อรัญญิก (2549) ที่ว่า ลักษณะของอีโมติคอนเองซึ่งอยู่ในลักษณะของรูปการ์ตูน สีสดใสสวยงาม จึงเป็นการแสดงที่ดูไม่ จริงจังเท่าใดนัก แต่อย่างน้อยก็ทำให้ผู้สนทนารับรู้ความรู้สึกของผู้ส่งสารได้ ทั้งนี้จากการศึกษา ยัง แสดงให้เห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละชุดที่มีบริบทเป็นของตัวเองมีรูปแบบของการถนอมรักษาที่ แตกต่างกันไปบ้างแต่ที่น่าสนใจและเห็นถึงความแตกต่างอย่างชัดเจนคือสติ๊กเกอร์ไลน์ชุด หัว กลมตุ๊กตัก ที่มีภูมิลักษณ์เป็นบริบทของเพื่อนสนิทที่ความหมายในสติ๊กเกอร์ไลน์เป็นการกล่าว ส่อเสียด เสียดสี เย้ยหยัน เสียส่วนใหญ แต่เมื่อใช้แล้วไม่ได้ก่อให้เกิดความบาดหมางใจกันแต่ อยากรหากเป็นคนสนิทกันจนรับรู้ว่าจะขำความนั้น ๆ เป็นเพียงเพื่อความสนุกสนานและแสดงให้เห็น ว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ชุดนี้ไม่เหมาะสมกับการนำไปใช้กับบุคคลที่อาวุโสกว่าหรือความสัมพันธ์ที่ เริ่มขึ้นซึ่งแสดงถึงรหัสทางมารยาทของการสื่อสาร

สำหรับสติ๊กเกอร์ไลน์ในระยะของการยุติความสัมพันธ์ผลการศึกษาพบว่า ความหมายที่ แสดงมานั้นมิใช่ที่ตัดขาดความสัมพันธ์อย่างถาวร แต่เป็นเพียงการชะลอหรือยุติเพียงชั่วคราว เท่านั้นและความสัมพันธ์สามารถกลับมาใหม่ได้ในอนาคต ซึ่งลักษณะของรหัสที่ใช้ยังคงเป็นรหัส ของธรรมเนียมปฏิบัติเมื่อเกิดความรู้สึกเชิงลบ (Negative) อาทิความรู้สึกไม่พอใจ โกรธ รำคาญ เมื่อ เกิดความรู้สึกอึดอัด ไม่ชอบใจจากตัวผู้ส่งเอง แต่อย่างไรก็ตามยังพบสติ๊กเกอร์ไลน์อีกรูปแบบหนึ่ง ที่มีเนื้อหาในล้าลาอย่างเป็นมิตร เช่น การบอกฝันดี การกล่าวบ๊ายบาย (Bye) และการแสดง อาการวงนอน

ทั้งนี้ตามที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในสติ๊กเกอร์ไลน์ตัวหนึ่งผู้ใช้แต่ละคนสามารถมองความหมาย ออกไปได้หลากหลายแบบและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ตามแต่ต้องการ ดังนั้นจากการจำแนก กลุ่มสติ๊กเกอร์ไลน์ตามกรอบเรื่องพลวัตรทางความสัมพันธ์สามารถสลับและแปรเปลี่ยนไปได้ตาม การถอดรหัสทางความหมายของผู้ใช้แต่ละคนและการใช้งานในการสื่อสารแต่ละบริบท

สติ๊กเกอร์ไลน์กับแบบจำลองการสื่อสารของ Jakobson ในสติ๊กเกอร์ไลน์มีหน้าที่ต่าง ๆ ตามหน้าที่ของการสื่อสาร (Function of Significance) โดยแบ่งออกเป็น 6 หน้าที่ดังนี้

1. หน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ (Emotive function) สติ๊กเกอร์ไลน์มีหน้าที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ทำให้ผู้รับสารเข้าใจจากตัวคาแรคเตอร์ที่ใช้ใบหน้าและท่าทางแสดงอารมณ์ความรู้สึกในขณะนั้น
2. หน้าที่ในการอ้างอิง (Referential function) สติ๊กเกอร์ไลน์มีหน้าที่ชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสารกับสิ่งที่อ้างอิงในบริบท (Context) ต่าง ๆ เช่น เส้นโค้งคว่ำ “” เมื่อเป็นคิ้วจะสื่อถึงอารมณ์ในเชิงบวก แต่หากแทนปากจะสื่อถึงอารมณ์หงุดหงิด และ “” หากอยู่ทางตาหมายถึงการร้องไห้ แต่ถ้าอยู่บริเวณหน้าผากจะสื่อถึงความเหนื่อยล้า
3. หน้าที่เชิงสุนทรียภาพ (Poetic function) สติ๊กเกอร์ไลน์มีหน้าที่เชิงสุนทรียภาพในเนื้อหาสาระที่สามารถสื่อความหมายด้วยตัวของมันเองโดยใช้ทั้งภาพและภาษา (ถ้อยคำ)
4. หน้าที่ดำเนินการ (Phatic function) สติ๊กเกอร์ไลน์มีหน้าที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งกับผู้รับให้เกิดการสื่อสารขึ้น โดยใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ มาประกอบรวมกันเป็นภาพและใช้สัญลักษณ์ที่เป็นตัวอักษรร้อยเรียงเป็นคำ ๆ เพื่อทำหน้าที่กำกับการตีความหมาย
5. หน้าที่เสริมความหมาย (Metalinguistic function) สติ๊กเกอร์ไลน์มีหน้าที่ในการถ่ายทอดรหัส (Code) ที่ใช้ในการสื่อความหมายของอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งให้เห็นลักษณะการเพิ่มความหมายให้แก่สัญลักษณ์โดยใช้ภาพและข้อความเพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจตัวสารนั้น ๆ
6. หน้าที่กำกับควบคุม (Conative function) สติ๊กเกอร์ไลน์มีหน้าที่กระตุ้นการกระทำของผู้รับ ซึ่งให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสติ๊กเกอร์ไลน์กับผู้รับสารว่าผู้รับมีปฏิกิริยาต่อสติ๊กเกอร์ไลน์นั้น ๆ เช่น สติ๊กเกอร์ไลน์ที่แสดงอาการงอนเพื่อให้ผู้รับสารทำการง้อหรือกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้หายงอน เป็นต้น

ในส่วนท้ายเพื่อให้เนื้อหาทั้งหมดสมบูรณ์ควรค่าแก่การเป็นวิทยานิพนธ์ผู้วิจัยได้นำสติ๊กเกอร์ไลน์ไปผูกโยงกับเรื่องของ "วจนกรรม" (Speech Acts) ที่อ้างอิงมาจาก J.L. Austin (1962) และ John R. Searle (1969) เพื่อเป็นบทสรุปสุดท้ายของการศึกษา สืบเนื่องจากผลของการศึกษาที่แสดงถึงการทำหน้าที่ของรหัสทั้งหลายก็เพื่อก่อให้เกิดความหมายขึ้นทั้งทั้งรหัสตัวสารเชิงเสมือนและรหัสตัวสารเชิงตรรกลักษณะ ทั้งนี้สติ๊กเกอร์ไลน์ได้แสดงให้เห็นให้ประจักษ์ถึงความสำคัญของถ้อยความ (รหัสภาษา) ที่ช่วยขยายความและลดทอนความกำกวมทางความหมายได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงมีความเห็นของการผูกโยงไปยังเรื่องดังกล่าว

ข้อสมมติฐานของนักปราชญ์ทั้งสองท่าน (J.L. Austin และ John R. Searle) ที่ว่า “การเปล่งข้อความทางภาษา (การส่งสติ๊กเกอร์ไลน์) สามารถก่อให้เกิดกิจกรรมทางการสื่อสาร” เช่น การถามคำถาม การออกคำสั่ง การขอขมา การขอขอบคุณ ฯลฯ (อรวรรณ ปิรันธิโรวาท, 2546 : 17) ซึ่งเรื่องวัจนกรรมนี้เป็นการศึกษาเพื่อจับกลุ่มความตั้งใจในการสื่อสารและดูว่าในการสื่อสารเหล่านั้นถูกเข้ารหัสอย่างไรในบริบทที่แตกต่างกัน ซึ่งมีการแบ่งวัจนกรรมออกเป็น 3 ประเภทคือ

#### วัจนกรรมตามคำตรง (Locutionary Act)

การกล่าวถ้อยคำตามรูปภาษา ผู้พูดต้องการให้ข้อมูล รายละเอียด และบอกเล่าข้อเท็จจริงด้วยการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา

#### วัจนกรรมปฏิบัติ (Illocutionary Act)

ข้อความที่ผู้พูดได้แฝงเจตนาหรือความตั้งใจประการใดประการหนึ่ง ก่อให้เกิดการปฏิบัติความหมายสามารถเปลี่ยนไปตามบริบทระหว่างการกล่าวคำนั้น โดยมีลักษณะแยกย่อยออกเป็น 5 ประเภทดังนี้

- การบอกกล่าว
- การสั่ง
- การให้สัญญา
- การแสดงความรู้สึก
- การประกาศ

#### ผลวัจนกรรม (Perlocutionary Act)

การแสดงผลของถ้อยคำที่กล่าวออกมาโดยคาดหวังให้ผู้ฟังเข้าใจเจตนาของผู้พูดและกระทำบางอย่างตามที่ผู้พูดหวัง

สติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวเป็นตัวแทนตัวของผู้ส่ง (Represent) ในการสื่อสารคาแรคเตอร์ที่ส่งไปนั้นผู้ส่งได้แฝงการกระทำบางอย่างของตนเองลงไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ได้อ้างอิงไว้ข้างต้น โดยผู้วิจัยจะแยกย่อยสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีทั้งหมดและมาเสนอเป็นกลุ่มตามแนวคิดดังนี้

### วจนกรรมตามคำตรง (Locutionary Act)

ดังที่ผู้วิจัยได้ระบุว่าข้อความที่มาจากสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นทำหน้าที่เป็นตัวกำกับและเป็นตัวสารที่ผู้ใช้สามารถนำไปใช้ในการสร้างความหมายได้ในสถานการณ์หรือโอกาสต่าง ๆ ภาพของสติ๊กเกอร์ไลน์ด้านล่างนี้เป็นส่วนหนึ่งของตัวเองการใช้สัจนกรรมแบบคำตรงที่แทนการเปล่งวาจาของผู้ส่งสาร



ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มวจนกรรมตามคำตรง

ภาพ 5.1 เห็นว่ารหัสภาษา (ข้อความ) ที่มาพร้อมกับสติ๊กเกอร์ไลน์แต่ละตัวนั้นเป็นไปในลักษณะถ้อยคำที่สื่อสารอย่างตรงไปตรงมาตามรูปภาพเพื่อให้ข้อมูลจนยากต่อการตีความเป็นอย่างอื่น ดังนั้นการตีความหมายจากฝั่งผู้รับสารก็จะต้องอิงไปตามภาพอักษร ในขณะเดียวกันก็ยังต้องดูบริบทโดยอาศัยภาพ (คาแรคเตอร์) ประกอบด้วยเพื่อช่วยให้เข้าใจส่วนของอัตตของการสื่อสาร (Meta Communication) ว่าข้อความของแต่ละภาพสื่อออกมาอย่างไร เช่น การกล่าวขอบคุณ (Thank You) ด้วยใบหน้านัยยิ้มแย้ม (รหัสสีหน้า) ท่าทางนอบน้อม (รหัสท่าทาง) และการกล่าวปฏิเสธด้วยสีหน้าเบื่อหน่ายปะปนความรังเกียจ เป็นต้น

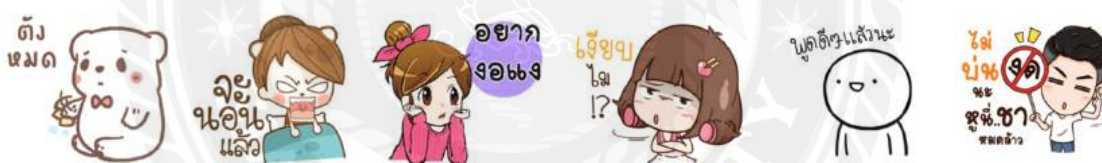
### วจนกรรมปฏิบัติ (Illocutionary Act)



ภาพที่ 5.2 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มวจนกรรมปฏิบัติ

ภาพ 5.2 จะเห็นว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มนี้มีเจตนาที่แอบแฝงจากฝั่งผู้ส่งที่มีต่อผู้รับซึ่งอาศัยสติ๊กเกอร์ไลน์สื่อสารแทน โดยข้อความมีทั้งวัจนกรรมตรง (Direct Speech Act) และวัจนกรรมอ้อม (Indirect Speech Act) เมื่อถอดรหัสจากข้อความจะพบสิ่งที่มีความหมายโดยนัยที่แสดงถึงเจตนาของผู้ส่ง อาทิ “โกดแฉ่ว” สื่ออารมณ์โกรธโดยใช้วัจนกรรมตรงบอกความรู้สึกที่มี, “สู้ๆนะ! ที่ดูเป็นการให้กำลังใจแล้ว แต่ก็ได้แฝงการออกคำสั่งลงไปด้วย, “เดี๋ยวจะอ...” เป็นดั่งคำกล่าวตรงตัวแต่แฝงการข่มขู่ไว้, “ที่พูดมาแน่ใจ” ใช้ลักษณะเหมือนการตั้งคำถามแต่ก็ได้แฝงการข่มขู่ไว้เช่นเดิม, “นี่แพนนะ” ใช้ลักษณะเหมือนคำบอกเล่าแต่แฝงเจตนาของการออกคำสั่ง, “ไว้คุยกันใหม่” เป็นการให้คำสัญญา, “ดีกว่านี่ก็เมียในนิยายแล้วแหละ” เป็นการแฝงเจตนาเสียดสี, “สามีกินปลาเยอะๆ นะคะ” และ “อย่ามัวแต่เห่าชิ” ใช้ข้อความแบบประโยคคำสั่งแต่แฝงการต่อว่าและเสียดสีเข้าไป, “เงินมาสัญญาจะเจียบ” เป็นลักษณะคำสั่งแต่แฝงการข่มขู่ไว้, “ดีแบบนี้หาที่ไหนไม่ได้แล้วนะ” ใช้ประโยคบอกเล่าที่แฝงเจตนาการข่มขู่ และ “เมียไม่อยู่ผิวว่าเงิง” แฝงเจตนาของการเสียดสีผ่านประโยคบอกเล่า

#### ผลวัจนกรรม (Perlocutionary Act)



ภาพที่ 5.3 ตัวอย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ในกลุ่มผลวัจนกรรม

ภาพที่ 5.3 ความคาดหวังในฝั่งของผู้ส่งที่ต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจเจตนาที่แอบแฝงผ่านถ้อยคำ (ข้อความ) หากผู้เกิดการกระทำตามสิ่งหนึ่งสิ่งใดตนบรรลุเป้าประสงค์ของผู้ส่งจะถือว่าวัจนกรรมนั้นสำเร็จ โดยถ้อยคำนั้นสามารถแสดงออกมาได้ทั้งแบบประโยคบอกเล่า ประโยคคำสั่งแต่ได้แฝงเจตนาเพื่อให้เกิดปฏิกิริยาตอบกลับจากผู้รับ เช่น “ตั้งหมด” ที่ใช้ประโยคบอกเล่าที่แฝงเจตนาการขอร้องและอาจคาดหวังให้ผู้รับสนับสนุนเรื่องเงิน แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถใช้ปฏิเสธหากได้รับการเชิญชวนไปทำกิจกรรมใดๆ ที่มีเรื่องเงินเข้ามาเกี่ยวข้อง ถ้าหากผู้รับกระทำตาม เช่น สนับสนุนเรื่องเงินหรือยกเลิกการซื้อเชิญไปกิจกรรมที่มีเรื่องค่าใช้จ่ายก็ถือว่าผลวัจนกรรมสำเร็จ, “จะนอนแล้ว” ที่ใช้ประโยคบอกเล่าแต่มีการคาดหวังให้ผู้สนทนายุติการพูดคุย, “อยากงอแง” ที่ใช้ประโยคบอกเล่าแต่มีการคาดหวังให้ผู้สนทนามากลับมาให้ความสนใจ, “เจียบไหม?” ใช้ประโยคคำถามที่คาดหวังให้ได้คำตอบจากคู่สนทนา, “พูดดี ๆ แล้วนะ” ที่ใช้ประโยคบอก

แต่แฝงการต่อว่าและคาดหวังให้คู่สนทนาสื่อสารด้วยลักษณะที่ดี (สุภาพ) กว่านี้ และ “ไม่บ่นนะหุ ซาหมดล้าว” ใช้ประโยคคำสั่งที่แฝงเจตนาต่อว่าเช่นเดิมโดยที่คาดหวังว่าให้คู่สนทนาเลิกบ่น

แม้การส่งสติ๊กเกอร์ไลน์นั้นผู้ส่งจะไม่ได้เป็นผู้เอ่ยหรือเปล่งวาจาด้วยตนเองก็ตาม แต่การเลือกสรรสติ๊กเกอร์ไลน์ก็เป็นเสมือนการเลือกสรรคำกล่าวหรือถ้อยคำที่จะส่งออกไปคู่สนทนา ซึ่งสามารถมีส่วนเกี่ยวข้องกับวัจนกรรมทั้งสามรูปแบบ ทั้งนี้ยังต้องอาศัยประสบการณ์ของการรับรู้ (ดีความ) ของคู่สนทนาและบริบทของการสื่อสารร่วมด้วย ความไม่เท่ากันของประสบการณ์และความซ้ำซ้อนในการตีความอาจส่งผลต่อการรับรู้เจตนาและความคาดหวังของผู้ส่งได้

#### ข้อจำกัดในงานวิจัย

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าไม่พบข้อจำกัดใด ๆ เนื่องจากเนื้อหาของ การศึกษายังเป็นเรื่องที่อยู่ในสมัยปัจจุบัน และการได้มีโอกาสพูดคุยสอบถามกับเจ้าของผลงานตัวจริงโดยตรงซึ่งได้ข้อมูลที่สามารถใช้ในการอธิบายได้ตามที่ปรากฏแล้ว

#### ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาเรื่อง “รหัส” ของสติ๊กเกอร์ไลน์หรือส่วนงานที่มีความเกี่ยวข้องของผู้วิจัย มีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ศึกษาสติ๊กเกอร์ไลน์กลุ่มอื่น อาทิ สติ๊กเกอร์ไลน์ที่โหลดฟรีหรือสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีผู้ใช้ เฉพาะกลุ่ม อย่างสติ๊กเกอร์ไลน์ของนักเล่นกอล์ฟ หรือนักดำน้ำ เป็นต้น รวมถึงสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มี เพียงภาพหรืออักษรอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น เพื่อเทียบเคียงถึงการใช้รหัสที่มีความเหมือนหรือ แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร
2. ศึกษาการใช้รหัสในการประกอบสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์แบบเคลื่อนไหว (Animation) หรือ แบบมีเสียง (Voice) เพื่อทราบถึงรหัสของการเคลื่อนไหวภาพและรหัสของการใช้น้ำเสียงเพิ่มเติม



3. ศึกษาเรื่องวัจนกรรมโดยใช้สติกเกอร์ไลน์เป็นตัวข้อมูลหลักเพื่อให้เข้าใจวิธีการของ  
วัจนกรรมแบบต่าง ๆ บนสื่อการ์ตูนแบบสติกเกอร์ไลน์อย่างละเอียด



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

กฤษณี เสือใหญ่. (2559) **พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ ความพึงพอใจและการนำไปใช้ประโยชน์ของคนในกรุงเทพมหานคร**. ประชุมสัมมนาวิชาการระดับชาติคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 1-11

ชูพล ศรีเวียง. **พฤติกรรมการใช้ผ่านทางออนไลน์และปัจจัยด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ เลือกซื้อสติ๊กเกอร์จาก LINE แอปพลิเคชันของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร** " การค้นคว้าอิสระ, หลักสูตรธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2556

ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์. **การสื่อสารระหว่างบุคคล**. พิมพ์ครั้งที่ 1. งานส่งเสริมการผลิตตำรา ภาคศึกษาวาวิทยา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2526

ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2558). **ถอดรหัส นวัตกรรมความสำเร็จ LINE**. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2559 จาก : <http://positioningmag.com/57820>

นุจรินทร์ อัครเมฆโสภณ. "ประสิทธิภาพของการสื่อสารระหว่างบุคคลในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย **ศึกษารณี ใจดีแปลให้ของบริษัทีเทคโนโลยี**" วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2552

นุชนารถ เพ็งสุริยา. "การใช้ภาษาเพื่อแสดงการดำเนินของคนไทย" วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาศาสตร์เพื่อการสื่อสาร คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549

นิภา กู้พงษ์ศักดิ์. (2556) **การสื่อความหมายในไลน์** วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 15 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปรารธนา อรัญญิก. "การสื่อสารความหมายผ่านสัญลักษณ์แสดงอารมณ์และความรู้สึกผ่านการใช้โปรแกรม INSTANT MESSAGE" วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549

ประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์. "การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย" วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540

พัชรนันท์ รักตประจิด. “การสื่อสารเรื่องกลิ่นของผลิตภัณฑ์น้ำหอมในโฆษณานิตยสารผู้หญิง”  
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2555

พรทิพย์ เย็นจะบก. การสื่อสารระหว่างบุคคล. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก  
[https://pirun.ku.ac.th/~agrpc/lesson3/inter\\_personal\\_com.html](https://pirun.ku.ac.th/~agrpc/lesson3/inter_personal_com.html)

มณเฑียร ศุภโรจน์. “การวิเคราะห์การใช้การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการณรงค์โรคเอดส์ (พ.ศ.  
2535-2539)” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541

ไลน์ (โปรแกรมประยุกต์), สืบค้นเมื่อ เมษายน 2559, จากวิกิพีเดีย  
[https://th.wikipedia.org/wiki/ไลน์\\_\(โปรแกรมประยุกต์\)](https://th.wikipedia.org/wiki/ไลน์_(โปรแกรมประยุกต์))

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. **เข้าใจการ์ตูน**. พิมพ์ครั้งที่ 1. เรือนแก้วการพิมพ์, 2548

ศิริชัย ศิริกายะ. (2557). **แบบจำลองการสื่อสารยุคดิจิทัล**. นิตยสารปริทัศน์ 13(15), 8-13

ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจ็องค์. (2556). **ไลน์รูปแบบการสื่อสารบนความสร้างสรรค์ของสมาร์ตโฟน:  
ข้อดีและข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน**. วารสารนักบริหาร ครั้งที่ 33 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

สุรีลักษณ์ วีระใจ. “การออกแบบอีโมติคอนสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่มีความเป็นไทย”  
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษาและการออกแบบสื่อ บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ , 2550

อรวรรณ ปิลาณ์โอวาท. “กรอบวาทกรรมวิเคราะห์กับกรณีศึกษาไทย” ทุนวิจัยงบประมาณแผ่นดิน  
, 2544

อารีรัตน์ แพทย์ณุเคราะห์. “การกำกับความหมายของแผนที่ท่องเที่ยวบนสื่ออินเทอร์เน็ต”  
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2552

## ภาษาอังกฤษ

Fiske ,J. (1982). *Introduction to Communication Studies*. 11 New Fetter Lane, London EC4P 4EE 29 West 35th Street, New York, NY 10001 : Methuen & Co. Ltd

Kent Bach, Robert M. Harnish (1982). *Linguistic Communication and Speech Acts*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, and London, England

Mirela Arsit. (2015). *Political Discourse and the Theory of Speech Acts*. Proceeding Of Joint International Conference , March 24th, 2015, 619-623

## การสัมมนา

กิตติ รุจิการุณสรณ์. เจ้าของผลงานสตีกเกอร์ไลน์นี้แฟนนะ. , สัมมนา ธันวาคม 2559

กษิทธิ์ ประสิทธิ์. เจ้าของผลงานสตีกเกอร์ไลน์และเพจคนอะไรเป็นแฟนหมี , สัมมนา ตุลาคม 2559

คมสันต์ พิภพกุล. เจ้าของผลงานสตีกเกอร์ไลน์หมีขอ. สัมมนา 30 กันยายน 2559

แคทลียา แวนแก้ว. เจ้าของผลงานสตีกเกอร์ไลน์ The Circle Dukdik. , สัมมนา 10 กุมภาพันธ์ 2560

ลัทธสิทธิ์ ทวีสุข. เจ้าของผลงานสตีกเกอร์ไลน์เสือน้อย. , สัมมนา 15 ธันวาคม 2559

วัชรภรณ์ จันทร์หอม. เจ้าของผลงานสตีกเกอร์ไลน์ Her is wife และ Here is husband , สัมมนา 8 กุมภาพันธ์ 2560

สัญญา เลิศประเสริฐภากร. เจ้าของผลงานสตีกเกอร์ไลน์ติดลม เดอะสกายฮิงเกอร์ , สัมมนา 11 ตุลาคม 2559

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายสมเกียรติ ศรีเพชร เกิดวันจันทร์ที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2534 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (เกียรตินิยมอันดับ 1) จากสาขาวิชาสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ในปี พ.ศ. 2556 และเข้ารับการศึกษต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ในปี พ.ศ. 2557 ปัจจุบันทำงานเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

