



## Covid-19 โรคเปลี่ยนคน คนเปลี่ยนโลก'63 Series

### หวาดกลัว กลัดกลุ้ม ปลุกปลอบ และปลดปล่อย: มองมนุษย์และสังคมไทย ในสถานการณ์โรคระบาด ผ่านการ์ตูนไทยในสื่อสังคมออนไลน์

วัชรารณ ติษฐ์ปาน

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาเนื้อหาและบทบาทของการ์ตูนไทยในสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับชีวิตของคนไทยในสถานการณ์โรคระบาด โควิด -19 โดยศึกษาจากเพจการ์ตูนของไทยทางเฟซบุ๊กจำนวน 12 เพจ ที่นำเสนอการ์ตูนออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับผลกระทบของเชื้อไวรัสโควิด -19 ในประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง โดยเก็บข้อมูลการ์ตูนที่เผยแพร่ผ่านเพจต่างๆ ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ - เดือนเมษายน 2563 ผลการวิจัยพบว่าการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ของไทย ได้นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของคนไทยในสถานการณ์โรคระบาดทั้งในมิติของปัจเจกชนและมิติทางสังคม รวมทั้งนำเสนอมุมมองเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดว่าเป็นสงครามที่มนุษย์สามารถเอาชนะได้ ส่วนบทบาทของการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ในสถานการณ์โรคระบาดมี 6 ด้าน ได้แก่ ด้านการผ่อนคลายความกดดันและความตึงเครียดทางสังคมในสถานการณ์โรคระบาด ด้านการสร้างความหวังและกำลังใจ ด้านการสื่อสารความรู้ในการดูแลป้องกันตนเองจากโรคระบาด ด้านการกระตุ้นจิตสำนึกในการรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ด้านการสะท้อนปัญหาและวิจารณ์นโยบายการแก้ไขปัญหาของรัฐบาล และด้านการเป็นบันทึกปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมในสถานการณ์โรคระบาด การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ของไทยจึงแสดงให้เห็นตัวตน อารมณ์ และความคิดของมนุษย์ที่มีต่อตนเอง โรคระบาด และสถานการณ์ทางสังคมในภาวะวิกฤติโรคระบาด รวมถึงความคาดหวังของมนุษย์ที่จะเป็นผู้ชนะในสงครามโรคระบาด

**คำสำคัญ** การ์ตูน โรคระบาด สื่อสังคมออนไลน์ วัฒนธรรมประชานิยม วัฒนธรรมทางสายตา

## บทนำ: การตื่นในสื่อสังคมออนไลน์กับการนำเสนอสถานการณ์โรคระบาดในสังคมไทย

โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Corona Virus Disease 2019) หรือโควิด-19 (COVID-19) เป็นโรคอุบัติใหม่ที่คนไทยและสังคมไทยเริ่มรู้จักในช่วงปลายเดือนธันวาคมปี 2562 ศูนย์กลางการระบาดเริ่มจากเมืองอู่ฮั่น ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน (นำชัย ชีววิวรรณ์, 2563: 105) ประเทศไทยพบผู้ติดเชื้อคนไทยรายแรกในประเทศในวันที่ 31 มกราคม 2563 เป็นผู้ติดเชื้อจากการสัมผัสกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ (“สร.แกลงพบคนไทยติดเชื้อ “ไวรัสอู่ฮั่น” ในประเทศไทยรายแรกเป็นคนขับแท็กซี่รับนักท่องเที่ยวจีน”, 2563: ออนไลน์) ต่อมาวันที่ 26 กุมภาพันธ์ ประเทศไทยประกาศให้โรคโควิด-19 เป็นโรคติดต่ออันตรายลำดับที่ 14 ตามพระราชบัญญัติโรคติดต่อ พ.ศ. 2558 (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2563: ออนไลน์) การระบาดของโรคโควิด-19 ได้รุนแรงขึ้นและกลายเป็นการระบาดใหญ่ระดับโลกหรือ Pandemic ตามการประกาศขององค์การอนามัยโลก (WHO) เมื่อวันที่ 12 มีนาคม (WHO ยกระดับ COVID-19 เป็นการระบาดใหญ่ระดับโลก, 2563: ออนไลน์) สถานการณ์การระบาดที่รุนแรงส่งผลกระทบต่อประเทศต่างๆ ทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย จำนวนผู้ติดเชื้อในประเทศไทยได้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจนถึงหลักพันคนเป็นครั้งแรกเมื่อวันที่ 26 มีนาคมที่มีจำนวนผู้ติดเชื้อในประเทศไทยรวม 1,045 คน (นำชัย ชีววิวรรณ์, 2563: 168, 185) รัฐบาลไทยได้ประกาศใช้พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉินในทุกเขตท้องที่ทั่วราชอาณาจักรตั้งแต่วันที่ 26 มีนาคม-30 เมษายน 2563 และให้ประชาชนปฏิบัติตามมาตรการต่างๆ เพื่อป้องกันการระบาดของโรค (ราชกิจจานุเบกษา ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี พ.ร.ก. ฉุกเฉินคุม COVID-19, 2563: ออนไลน์)

การประกาศใช้มาตรการต่างๆ เพื่อบรรเทาการระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงต่างๆ เกิดขึ้นในวิถีชีวิตของคนไทย เช่น การปิดสถานที่ราชการและสถานศึกษาต่างๆ โดยให้มีการติดต่อราชการและจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ การทำงานจากที่บ้าน “work from home” การปิดสถานบันเทิงและห้างสรรพสินค้า การงดบริการรถสาธารณะ การปิดสนามบิน การสวมหน้ากากอนามัยทุกครั้งเมื่อออกนอกบ้านและยืนเว้นระยะห่างกันเมื่อต่อคิวซื้อสินค้าและบริการ ปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้กลายเป็น “new normal” หรือความปกติแบบใหม่ที่คนไทยต้องปรับตัว เพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างเป็นปกติภายใต้สถานการณ์โรคระบาดทั่วโลก ไม่ใช่แค่การปรับตัวในการดำรงชีวิตเท่านั้น สถานการณ์การระบาดของโรคและการปฏิบัติตัวตามมาตรการต่างๆ เพื่อป้องกันโรคระบาดได้กระทบทั้งระบบสังคม วัฒนธรรมและเศรษฐกิจของประเทศ คนจำนวนมากไม่น้อยขาดรายได้ เกิดภาวะว่างงาน ธุรกิจท่องเที่ยวที่เคยเป็นรายได้สำคัญของประเทศต้องชะงักงัน กิจกรรมทางสังคมและกิจกรรมทางศาสนาต่างๆ รวมถึงประเพณีสำคัญ เช่น ประเพณีสงกรานต์และวันหยุดนักขัตฤกษ์ต้องยกเลิกเพื่อหลีกเลี่ยงการรวมตัวกันของคนจำนวนมาก ชีวิตของคนไทยในสถานการณ์โรคระบาด

จึงได้รับผลกระทบทั้งทางร่างกายและจิตใจ ทั้งระดับปัจเจกและระดับสังคม เป็นชีวิตวิถีใหม่ที่  
ยังไม่ทราบว่า จะดำเนินต่อไปเช่นนี้อีกนานเท่าไร

ผู้วิจัยพบว่าตั้งแต่ช่วงเดือนมกราคม 2563 เป็นต้นมา เพลงการ์ตูนไทยในเฟซบุ๊กเริ่ม  
นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโรคระบาดใหม่ที่เกิดขึ้น แต่เดิมนั้นเนื้อหาของเพลงการ์ตูนไทยเหล่านี้  
มักจะนำเสนอการ์ตูนที่เกี่ยวกับชีวิตทั่วไปของผู้คนในสังคมเมือง เช่น ชีวิตการทำงานและความ  
รักของหนุ่มสาวคนรุ่นใหม่ในเพลง *Jay The Rabbit* เพลง *กว่าจะถึงออฟฟิศ* เพลง *นี่เพื่อนใจจำ  
ไม่ได้หรือ?* เพลง *นัดเปิด* และเพลง *ฟอร์มหมาแก่* หรือเพลงที่มักนำเสนอประเด็นที่เป็นกระแส  
สังคมและประเด็นทางการเมือง เช่น เพลง *contrast* เพลง *เรื้อน* เพลง *เผาหัว* แต่เมื่อ  
สถานการณ์การระบาดเกิดขึ้นในประเทศไทยและเริ่มตึงเครียด เรื่องราวเกี่ยวกับสถานการณ์  
การระบาดของโรคโควิด-19 ในประเทศไทยได้กลายเป็นวัตถุดิบหลักที่นำเสนอผ่านเพลงการ์ตูน  
ต่างๆ อย่างต่อเนื่อง

ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์-เมษายน 2563 ผู้วิจัยพบเพลงการ์ตูนทางเฟซบุ๊กที่ได้รับความนิยม  
อย่างมากจำนวน 12 เพลงที่นำเสนอการ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19  
ทั้งเรื่องการแพร่ระบาดของเชื้อ ผลกระทบที่มีต่อชีวิตของผู้คน การดำเนินนโยบายเพื่อแก้ไข  
ปัญหาของรัฐบาล ข่าวก่อนที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์โรคระบาด และกิจกรรมของผู้คนในช่วง  
สถานการณ์ของโรคระบาด

กล่าวได้ว่า การ์ตูนในเพลงเฟซบุ๊กเป็นภาษาภาพที่เกิดจากจินตนาการของผู้เขียนจาก  
สถานการณ์ปัจจุบันที่อยู่บนพื้นฐานของข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์รายรอบตัวของ  
นักเขียนผู้สร้างสรรค์การ์ตูนและผู้อ่านการ์ตูนออนไลน์ในฐานะผู้เสพ ดังที่ ชญาบุช วีรสาร  
(2562: 130-139) ได้กล่าวถึงการ์ตูนว่าเป็นภาษาภาพที่เป็นจินตนาการในสถานการณ์ปัจจุบัน  
อันเกิดจากจินตนาการบนพื้นฐานของข้อมูลข่าวสารของนักเขียน และประสบการณ์ส่วนตัวของ  
ผู้อ่าน ภาษาภาพของการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์สามารถสื่อสารได้ทันท่วงทีในช่วงเวลาเดียวกับ  
สถานการณ์ ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกและกระตุ้นเร้าความสนใจได้ในช่วงเวลาเดียวกับ  
เหตุการณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่เผยแพร่ในจังหวะเวลาที่เหมาะสม ดังเช่นการ์ตูนที่นำเสนอ  
เกี่ยวกับเด็กชาย 13 คนในทีมฟุตบอลหมู่บ้านที่ประสบเหตุการณ์ติดอยู่ในถ้ำหลวงขุนน้ำนางนอน  
ที่เผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ในช่วงเวลาที่ผู้คนกำลังติดตามข่าวการช่วยเหลือเด็ก ๆ  
ผู้ประสบภัยทั้ง 13 คนอย่างต่อเนื่อง และเร้าอารมณ์ของผู้ที่ติดตามข่าวในช่วงเวลาเดียวกันกับ  
ที่เกิดเหตุการณ์ จึงเป็นการสื่อสารที่ถูกที่ถูกเวลาของภาพการ์ตูน

การ์ตูนในเพลงต่างๆ ที่นำเสนอเรื่องราวและมุมมองเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดใน  
สังคมไทยจึงสร้างอารมณ์ร่วมระหว่างผู้สร้างและผู้เสพต่อข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ที่รับรู้  
ร่วมกัน และตอบสนองอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของผู้คนจำนวนมากได้อย่างทันท่วงทีผ่านความ  
รวดเร็วว่องไวและการเข้าถึงง่ายของสื่อสังคมออนไลน์ การ์ตูนเกี่ยวกับสถานการณ์โรคโควิด-19  
ที่เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์จึงได้เปรียบที่ความเร็วในการเข้าถึงผู้เสพ และการเข้าถึง

ผู้คนจำนวนมาก แตกต่างจากการ์ตูนเกี่ยวกับโรคโควิด-19 ที่เผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่อเคลื่อนไหวอื่นๆ ที่เผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์หรือช่องทางอื่นๆ เช่น ยูทูบ (Youtube) การ์ตูนในสื่อเหล่านี้ต้องอาศัยระยะเวลาที่นานกว่าในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงาน การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงตอบสนองปฏิกิริยาทางอารมณ์และความคิดของผู้เสพที่มีต่อสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ที่เกิดขึ้นรอบตัวได้อย่างทันท่วงทีมากกว่า

การ์ตูนเป็นวรรณกรรมที่สร้างสรรค์จากจินตนาการของผู้สร้างที่เลือกสรรวัตถุดิบต่างๆ รอบตัวทั้งชีวิตส่วนตัวและเรื่องราวต่างๆ ในสังคมมาปรุงแต่งให้กลายเป็นการ์ตูนเพื่อนำเสนอแก่ผู้เสพ การ์ตูนจึงเป็นผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ การถ่ายทอดในรูปแบบการ์ตูนต้องผ่านกระบวนการคิดทั้งรูปแบบภาพ ลายเส้น และแม้แต่ถ้อยคำที่จะปรากฏแก่สายตาของผู้อ่านดังที่ จารุณี สุขชัย (2550: 16) กล่าวถึงการ์ตูนกับการสื่อความหมายดังนี้

จะเห็นได้ว่า ลักษณะเด่นของภาษาการ์ตูนนั้น คือการผสมผสานถ้อยคำและภาพให้กลมกลืนกัน ...ดังนั้นการ์ตูนที่ดีและมีความสมบูรณ์ต้องไม่ใช่ภาษาอธิบายความมาก แต่ใช้ภาพแสดงออกหรือใช้สัญลักษณ์ที่จะสามารถสื่อความหมายได้ทันทีและรวดเร็ว ลักษณะเด่นของการ์ตูนจึงเป็นการสื่อความหมายด้วยภาพที่เข้าใจง่ายและสามารถเข้าใจได้แม้ไม่มีตัวอักษร และหากมีถ้อยคำก็ต้องเป็นองค์ประกอบที่เสริมความหมายของภาพและกลมกลืนกัน การสื่อความหมายด้วยการ์ตูนจึงเป็นศิลปะของการสื่อสารที่ต้องผ่านกระบวนการคิดที่ซับซ้อนและสร้างสรรค์

ชญาอนุช วีรสาร (2562: 132) ได้ศึกษาภาพการ์ตูนที่นำเสนอเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทีมนักฟุตบอลหมูป่าติดถ้ำหลวงขุนน้ำนางนอนและจำแนกภาษาภาพของการ์ตูนที่นำเสนอสถานการณ์ปัจจุบันเป็น 2 ประเภท คือภาพที่กึ่งเหมือนจริงและภาพสัญลักษณ์ ผู้วิจัยสังเกตว่าภาพการ์ตูนที่นำเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์โควิด-19 ซึ่งเป็นสถานการณ์ปัจจุบันในสังคมไทยมีทั้งภาพที่กึ่งเหมือนจริง และภาพสัญลักษณ์เช่นกัน ภาพกลุ่มที่มีจำนวนมากคือภาพกึ่งเหมือนจริงที่มีลักษณะของการล้อเลียนที่มีทั้งการล้อเลียนบุคคลและล้อเลียนเหตุการณ์ และมีทั้งภาพล้อที่แฝงอารมณ์ขันและการประชดประชันเสียดสี โดยเฉพาะการเสียดสีวิธีการรับมือและการแก้ไขปัญหาของรัฐบาลในสถานการณ์โรคระบาด การนำเสนอเรื่องราวสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ในสังคมไทยผ่านการ์ตูนไทยในสื่อสังคมออนไลน์จึงไม่ใช่แค่การบอกเล่าถึงชีวิตของผู้คนและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดเท่านั้น แต่น่าจะมีบทบาทอื่นที่แฝงอยู่ผ่านสารที่สื่อสารผ่านภาพความหมายเหล่านั้น

บทความวิจัยเรื่องนี้จึงต้องการเสนอความคิดว่าการ์ตูนในสื่อออนไลน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ในสังคมไทยนั้นกำลังสื่อสารถึงความกังวลและความทุกข์จากปัญหาปากท้องและปัญหาชีวิตของผู้คน ที่เกิดขึ้นจริงในสถานการณ์วิกฤติโรคระบาดที่กำลัง

คุณภาพประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นความทุกข์ของผู้ที่ตกงาน ความหดหู่ใจที่ไม่ได้รับเงินเยียวยาจากภาครัฐ หรือความคับแค้นใจจากมาตรการต่างๆ ของรัฐที่บีบคั้นชีวิตในสถานการณ์ที่ยากลำบาก สอดคล้องกับที่ นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2556: 12) กล่าวถึงคุณค่าของการตูนในฐานะศิลปะแห่งการสื่อสารที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่กล่าวถึงได้ยากให้เข้าถึงผู้เสพได้ง่าย แม้กระทั่งด้านมืดหรือสิ่งที่อ่อนไหวต่อความรู้สึกของคนในสังคม ดังนี้

การตูนมิใช่ความบันเทิงราคาถูกละกอย่างแน่นอน การตูนเป็นงานศิลปะที่สามารถเล่าเรื่องราวยากๆ ให้คนอ่านรับได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องศาสนา ศาสนา ความขัดแย้งทางศาสนา ชาติพันธุ์ การเมือง การปกครอง ธุรกิจ สงคราม การก่อการร้าย ความเหลื่อมล้ำ การฆ่าฟัน การค้ามนุษย์ การละเมิดทางเพศ การทำร้ายและทารุณกรรมเด็ก บอกมาเถิดว่ามีอะไรที่เป็นด้านมืดของมนุษยชาติที่การตูนจะเล่าให้ฟังไม่ได้...

การตูนในสื่อออนไลน์เป็นกลไกหนึ่งทางวัฒนธรรมที่สำคัญในการเผชิญหน้าเพื่อรับมือกับสถานการณ์โรคระบาด การตูนในสื่อออนไลน์เป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดจากมุมมองและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกทางสังคม การตูนเหล่านี้จึงสะท้อนความคิด และอารมณ์ความรู้สึกของคนไทยที่มีต่อตนเอง คนรอบข้าง สถานการณ์โรคระบาดและปัญหาต่างๆ ในสังคมซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็น “อารมณ์จริงในโลกสมมติ” กล่าวคือ การตูนกำลังสื่อสารถึงชีวิตของมนุษย์ในโลกของความเป็นจริงที่กำลังหวาดกลัว กลัดกลุ้ม เก็บกด เจ็บปวดจากปัญหาและความทุกข์ต่างๆ ที่ต้องเผชิญในระหว่างสถานการณ์โรคระบาด หรือแม้แต่สะท้อนภาพความหวังของมนุษย์ที่จะผ่านพ้นวิกฤตการณ์โรคระบาดกลับไปสู่ภาวะปกติผ่านโลกของการตูนที่สร้างสรรค์จากจินตนาการของผู้เขียน การตูนกำลังเยียวยาจิตใจของผู้คนในสถานการณ์โรคระบาดหรือแม้แต่เป็นกระบอกเสียงกระตุ้นเตือนไปถึงผู้มีอำนาจที่ต้องมีหน้าที่รับผิดชอบในวิกฤตการณ์โรคระบาดที่เกิดขึ้นผ่านกลวิธีต่างๆ ของการตูน ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอด้วยภาพ การหักมุมเพื่อสร้างอารมณ์ขัน การล้อเลียนเสียดสี หรือการใช้สถานการณ์สมมติ

การศึกษาการตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงน่าจะช่วยให้มองเห็นความคิดของคนไทยที่มีต่อชีวิตของตนและสังคมในสถานการณ์โรคระบาด มุมมองต่อสถานการณ์โรคระบาดในประเทศไทย และบทบาทหน้าที่ที่สำคัญของการตูนในสื่อสังคมออนไลน์ทั้งในระดับปัจเจกและสังคม ผู้วิจัยจึงได้เลือกศึกษาการตูนไทยจากเพจการตูนในเฟซบุ๊กที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดในประเทศไทยอย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่การพบผู้ติดเชื้อคนไทยในประเทศไทยเป็นรายแรกในวันที่ 31 มกราคม 2563 จนถึงสถานการณ์ระบาดเป็นวงกว้างในประเทศไทย เพื่อตอบคำถามในการวิจัยว่าเมื่อคนไทยเผชิญกับวิกฤตการณ์โรคระบาด การตูนในสื่อสังคมออนไลน์ของไทยได้นำเสนอเรื่องราวและมุมมองเกี่ยวกับชีวิตของคนไทยรวมถึงสังคมไทย

ในสถานการณ์โรคระบาดอย่างไร และการ์ตูนมีบทบาทหน้าที่ต่อผู้คนและสังคมอย่างไรใน  
วิกฤตการณ์โรคระบาด

### ขอบเขตของข้อมูลและวิธีการศึกษา

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยคือ การ์ตูนภาพหรือการ์ตูนช่อง (ไม่รวมการ์ตูนเคลื่อนไหวประเภท animation) ในเพจเฟซบุ๊กของไทยที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 เป็นเนื้อหาสำคัญอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มพบผู้ติดเชื้อในประเทศไทยจนถึงสถานการณ์การระบาดในปัจจุบัน ทั้งเรื่องการแพร่ระบาดของเชื้อ ผลกระทบที่มีต่อชีวิตของผู้คน การดำเนินนโยบายเพื่อแก้ไขปัญหาของรัฐบาล ข่าวกี่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนโรคระบาด และกิจกรรมของผู้คนในช่วงสถานการณ์ของโรคระบาด โดยเก็บข้อมูลตั้งแต่ช่วงเดือนกุมภาพันธ์-เดือนเมษายน 2563 และเลือกเพจที่มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสังคมไทยในสถานการณ์โควิด 19 อย่างต่อเนื่องตลอด 3 เดือน เกณฑ์การคัดเลือกเพจเฟซบุ๊กในการศึกษามี 3 ประการ คือจำนวนผู้ติดตามเพจซึ่งสะท้อนความนิยมของผู้เสพในสังคมออนไลน์ (เก็บข้อมูลจากการจัดอันดับเพจและการแนะนำเพจการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น “‘ไต้แมว’ เสียแชมป์ - กว่า 6 หมื่นเสียงพา ‘สมศักดิ์ เจียมฯ’ เบียดขึ้นอันดับ 1 เฟสบุ๊กแห่งปี 2019”, 2562: ออนไลน์; “20 เพจสุดกวนฮา น้ำตาเล็ด เสียต๋นินิดจิกหน่อย ดูเพลินจนลืมเวลา”, 2561: ออนไลน์) รูปแบบการนำเสนอต้องเป็นภาพการ์ตูนที่สร้างสรรค์ขึ้นเองโดยนักเขียนไทยและต้องนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดอย่างต่อเนื่อง โดยคัดเลือกขึ้นมาเป็นกรณีศึกษาจำนวน 12 เพจ ได้แก่ *Jod8riew* *นัดเปิด* *ฟอร์มหมาแก่* *contrast* *หัวกลม* *นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?* *Jaytherabbit* *บายหัวเราะ* *กาตูนร์* *ระทม* *กว่าจะถึงออฟฟิศ* *เรื้อน* และ *เผาหัว* ดังนี้



ตารางที่ 1 แสดงรายชื่อเพจการ์ตูนทางเฟซบุ๊กและข้อมูลที่นำมาใช้ในการวิจัย

ชื่อเพจเฟซบุ๊ก (ลำดับตามจำนวนผู้ติดตาม)	จำนวนผู้ติดตาม (คน) (ข้อมูลถึงวันที่ 16 เมษายน 2563)	จำนวนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์การระบาดของโควิด 19 (เรื่อง) (ข้อมูลถึงวันที่ 30 เมษายน 2563)
1. Jod 8riew	1,648,145	22
2. นิดเบ็ด	1,503,417	38
3. ฟอรัมหมาแก่	1,447,219	22
4 contrast	1,099,862	33
5. หัวกลม	1,063,720	28
6. นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?	994, 333	27
7. Jaytherabbit	921,735	59
8. ขายหัวเราะ	576,878	52
9. กาตูนร์ ระทม	473,072	28
10. กว่าถึงออฟฟิศ	152,546	21
11. เรือน	142,431	39
12. เผาหัว	24,438	45
<b>รวมจำนวนเรื่องที่นำมาศึกษา</b>		<b>414</b>

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. **แนวคิดและทฤษฎีทางคติชนวิทยา** คือทฤษฎีบทบาทหน้าที่ของคติชนโดยประยุกต์แนวคิดจากบทความเรื่อง “Four Functions of Folklore” ของ วิลเลียม บาสคอม (William R. Bascom) มาใช้ในการศึกษาบทบาทของการ์ตูนไทยในสื่อออนไลน์ในสถานการณ์โรคระบาด วิลเลียม บาสคอมได้สรุปบทบาทหน้าที่ของคติชนประเภทต่างๆ ไว้ 4 ประการในบทความเรื่อง “Four Functions of Folklore” ได้แก่ บทบาทด้านความบันเทิง (Amusement is, obviously, one of the functions of folklore) บทบาทด้านการทำให้วัฒนธรรมเข้มแข็ง (A second function of folklore is that which it plays in validating culture) ด้านการให้การศึกษหรือการให้ความรู้ (A third function of folklore is that which it plays in education) และด้านการรักษาบรรทัดฐานต่างๆ ทางสังคม (function of maintaining conformity to the accepted patterns of behavior) (Bascom,1965: 290 - 294)

ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องบทบาทของคติชนมาใช้ในการศึกษาบทบาทของการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ในสถานการณ์โรคระบาด เนื่องจากการ์ตูนเหล่านี้เป็นผลผลิตของนักเขียนในฐานะสมาชิกหนึ่งในสังคมซึ่งกำลังเผชิญกับวิกฤตการณ์โรคระบาดและปัญหาต่างๆ ที่รุมเร้าผู้คนในสังคมในสถานการณ์ดังกล่าว การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงไม่น่าจะมีบทบาทแค่ด้านความบันเทิง แต่น่าจะมีบทบาทด้านอื่นด้วย และเนื่องจากการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์เป็นวัฒนธรรมประชานิยมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนทั่วไป การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับสื่อบันเทิงพื้นบ้านในวัฒนธรรมมุขปาฐะ เช่น เพลงพื้นบ้าน หมอลำ หนังตะลุง ที่มักสอดแทรกเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดของชาวบ้านในท้องถิ่นที่เป็นคนธรรมดาสามัญในศิลปะพื้นบ้านเหล่านี้ และที่สำคัญคือชีวิตของผู้คนและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดที่ถ่ายทอดผ่านการ์ตูนในสังคมไทยได้ดึงดูดผู้คนในสังคมเข้าหากันและสร้างปฏิกริยาตอบสนองร่วมกันในช่วงเวลาที่ผู้คนกำลังมีประสบการณ์เดียวกันในชีวิตจริง เช่น ความรู้สึกที่ต้องปรับตัวและถูกจำกัดเสรีภาพภายใต้การประกาศใช้พ.ร.ก.ฉุกเฉิน ลักษณะเช่นนี้จึงทำให้การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะที่คล้ายกับข้อมูลคติชน

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้การศึกษานูภาคของนิทาน (motif) ซึ่งจำแนกเป็นอนุภาคตัวละคร เหตุการณ์ และวัตถุสิ่งของมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์องค์ประกอบในการนำเสนอภาพการ์ตูนจากเพจต่างๆ ที่นำมาจากบุคคล เหตุการณ์หรือข่าวต่างๆ ในสังคมไทย รวมถึงสังคมโลก และอนุภาคที่มาจากวรรณกรรม ภาพยนตร์หรือสื่อบันเทิงอื่นๆ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันเพื่อให้เข้าใจกลวิธีที่นักเขียนการ์ตูนนำทางต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ไหลเวียนอยู่รอบตัวมาสร้างสรรค์เพื่อนำเสนอมุมมองและความคิดเกี่ยวกับชีวิตของผู้คนและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาด

**2. แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture)** พัฒนา กิติอาษา ได้กล่าวถึงนิยามของวัฒนธรรมประชานิยมตามที่ จอห์น สโตเรย์ ได้จัดหมวดหมู่ความหมายไว้ 6 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกหมายถึงวัฒนธรรมที่คนจำนวนมากยอมรับและชื่นชอบ กลุ่มที่ 2 หมายถึงวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ของชนชั้นสูง ชนชั้นผู้นำหรือคนส่วนใหญ่ในสังคม (high culture) กลุ่มที่ 3 หมายถึงวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) กลุ่มที่ 4 หมายถึงวัฒนธรรมของประชาชน กลุ่มที่ 5 หมายถึงวัฒนธรรมในฐานะพื้นที่ของการต่อสู้และต่อรองทางด้านอุดมการณ์และผลประโยชน์ต่างๆ ของคนส่วนใหญ่ในสังคม และกลุ่มที่ 6 หมายถึงวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นตามวิถีชีวิตของสังคมเมืองที่สัมพันธ์กับการผลิตแบบอุตสาหกรรม เทคโนโลยี การสื่อสารและการคมนาคมในโลกสมัยใหม่ (John Storey, 1993: 7-16 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546: 41 - 42) นิยามดังกล่าวสามารถทำให้เข้าใจง่ายขึ้นผ่านการอธิบายและยกตัวอย่างของวุฒิชัย กฤษณะประกรกิจและคณะ (2545: 135-141 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2546: 43 - 44) ที่ยกตัวอย่างกิจกรรมต่างๆ ทางวัฒนธรรมที่ถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมประชานิยมในรูปแบบต่างๆ เช่น รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์หรือเพลงที่ได้รับความนิยมสูง



หนังสือที่ขายดี บุคคลในวงการต่างๆ ที่มีชื่อเสียง วัตถุสิ่งของ พฤติกรรม เหตุการณ์หรือสิ่งที่เป็นกระแสในสังคม เช่น ผู้สตาร์ทอัพ ชาไป๋มุก การกินพลาสติกฟู้ด ฟิตเนส ชีวิต การดูฝนดาวตก สิ่งเหล่านี้มักจะพบได้รอบๆ ตัว เช่น จากพาดหัวข่าว ในรายการโทรทัศน์ ดาราหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ หรือผู้คนแวดล้อมเช่น สิ่งที่เพื่อนสนิทหรือญาติพี่น้องกล่าวถึงบ่อยครั้ง ทั้งหมดนี้คือตัวอย่างที่ชัดเจนของสิ่งที่ถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมประชานิยม

การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์เป็นวัฒนธรรมประชานิยมโดยเฉพาะตามนิยามที่อธิบายว่า วัฒนธรรมประชานิยมเป็นสิ่งที่ได้รับการยอมรับของคนจำนวนมาก เป็นวัฒนธรรมที่เป็นของประชาชนทั่วไปไม่ใช่วัฒนธรรมชั้นสูง มีลักษณะเป็นวัฒนธรรมที่ผลิตและบริโภคด้วยคนจำนวนมากผ่านสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นพื้นที่ของการสื่อสาร ความหมายและการต่อสู้ทางความคิดหรือผลประโยชน์บางประการเช่นกัน เช่น ความอัดอั้นตันใจของผู้คนที่สูญเสียเสรีภาพในการใช้ชีวิตจากมาตรการหยุดเชื้อเพื่อชาติของรัฐ เสียงร้องทุกข์ของคนที่ประสบปัญหาชีวิตและไม่ได้รับการช่วยเหลือจากภาครัฐ การตำหนินโยบายที่สร้างปัญหาของรัฐบาล การ์ตูนจึงเป็นพื้นที่ที่นำเสนอเรื่องราวของคนธรรมดาสามัญที่ต้องสูญเสียผลประโยชน์ของตนเพื่อรักษาผลประโยชน์ของคนส่วนรวม หรือบางครั้งก็ร้องทุกข์เมื่อมีการเอาผิดเอาเปรียบเกิดขึ้นในสถานการณ์โรคระบาด

การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่คนไทยกำลังสนใจ ชีวิตในบริบทของสถานการณ์โรคระบาดได้ถูกผลิตซ้ำและเผยแพร่ผ่านการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ และเชื่อมโยงผู้คนจำนวนมากเข้าหากันด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ร่วมกันผ่านการ์ตูนในสื่อออนไลน์ เช่น ภาวะไข้แพง หน้ากากอนามัยขาดแคลน ความผิดหวังที่ไม่ได้รับเงินเยียวยา 5,000 บาทจากรัฐบาล รวมถึงการนำวัฒนธรรมประชานิยมมาสร้างสรรค์การ์ตูน เช่น การนำตัวละครมาจากเรื่อง Harry Potter ภาพยนตร์ของ Walt Disney การ์ตูนเรื่อง One Piece มานำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดในสังคมไทย

**3. แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมทางสายตา (visual culture)** การ์ตูนคือการสื่อสารด้วยภาพที่รับรู้ทางสายตา การ์ตูนเป็นภาษาภาพที่เป็นส่วนผสมระหว่างวัตถุกับประสบการณ์จริงกับจินตนาการผ่านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียน การสื่อสารผ่านภาพการ์ตูนจึงต้องมีการตีความภาษาของภาพเพื่อให้เข้าใจสารที่อยู่ในภาพนั้น ความสามารถในการอ่านภาพ (visual literacy) จึงเป็นกระบวนการหนึ่งในวัฒนธรรมทางสายตาที่ผู้อ่านต้องตีความภาพแบบต่างๆ ที่แวดล้อมอยู่ในชีวิต ดังที่ สมเกียรติ ตั้งนโม (2549: 188-189) ได้กล่าวถึงความรู้ด้านสัญศาสตร์ในการทำความเข้าใจภาษาภาพในกระบวนการสื่อสาร ภาพต่างๆ นั้นจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ภาพแบบไอคอน (icon) คือภาพที่นำเสนออย่างตรงไปตรงมา เป็นภาพที่นำเสนอข้อเท็จจริงต่างๆ อย่างภาพถ่ายทางวิทยาศาสตร์ ภาพแบบดัชนี (index) คือภาพที่บ่งชี้ถึงลักษณะบางอย่าง และภาพแบบสัญลักษณ์ (symbol) คือมีความหมายที่ต่างจากเดิมหรือสื่อความหมายใหม่ โดยผู้ส่งสารจะสื่อ “สาร” ผ่านรหัสภาพเหล่านี้เพื่อสื่อสารมายังผู้รับสาร

จึงนำเสนอว่าการใช้ภาพการ์ตูนสื่อความหมายเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดในสังคมไทยนั้นมีความคิดหรือนัยทางความหมายบางประการที่แฝงอยู่หรือไม่ ภาพเหล่านั้นนำเสนอมุมมองเกี่ยวกับมนุษย์และสังคมในสถานการณ์โรคระบาดอย่างไร การทำความเข้าใจหรือถอดรหัสภาพการ์ตูนเหล่านั้นจึงจะนำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์และสังคมในภาวะวิกฤติโรคระบาด

**4. แนวคิดเรื่องสังคมแห่งความเสี่ยง (risk society) สมสุข หินวิมาน (2553: 31) ได้กล่าวถึงสังคมแห่งความเสี่ยงตามแนวคิดของอุลริช เบ็ค (Ulrich Beck) ว่ามนุษย์กำลังเผชิญการเปลี่ยนผ่านจากสังคมสมัยใหม่ (modern society) ไปสู่สังคมแห่งความเสี่ยง (risk society) ซึ่งมีความเสี่ยงต่างๆ ทั้งที่ทราบและไม่ทราบที่มา ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากมนุษย์หรือเกิดจากธรรมชาติ ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นแล้วและยังไม่เกิด เช่น การก่อการร้าย โรคระบาดภัยธรรมชาติหรือคำทำนายเรื่องวันสิ้นโลก จนทำให้เกิดความกังวลไปทั่วโดยเฉพาะการกระจายผ่านสื่อมวลชนที่มีอำนาจทำให้เกิดความกังวลเป็นวงกว้าง ดังนี้**

ความรู้สึกต่อความเสี่ยงที่กล่าวมานี้บ่อยครั้งก็ไม่ได้มาจากประสบการณ์โดยตรง (direct experiences) หรือประสบการณ์ที่ผู้คนสัมผัสจับต้องด้วยตนเอง แต่เป็นเพียงประสบการณ์ที่ผ่านสื่อกลาง (mediated experiences) ทว่า ก็เป็นประสบการณ์ผ่านสื่อกลางที่มีอำนาจมาก จนกลายเป็นความกลัว/ความกังวลต่อความเสี่ยงนั้น ดังกรณีการออกข่าวของสื่อมวลชนเกี่ยวกับไข้หวัดใหญ่สายพันธุ์ใหม่ 2009 ที่ระบาดข้ามทวีปจากเม็กซิโกและกระจายไปทั่วโลกรวมทั้งประเทศไทย ทำให้ผู้คนจำนวนมากเกิดความกังวลและกลัวการเข้าไปอยู่ในพื้นที่เสี่ยงต่อการติดเชื้อโรค (อาทิ ในโรงพยาบาลยนต์หรือบนเครื่องบิน) รวมถึงส่งผลให้ผลิตภัณฑ์เจลล้างมือและหน้ากากอนามัยกลายเป็นสินค้าขาดตลาดได้ในเวลาอันรวดเร็ว (สมสุข หินวิมาน, 2553: 31)

แนวคิดเรื่องสังคมแห่งความเสี่ยงดังกล่าวจึงสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่สังคมไทยกำลังเผชิญกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ที่แม้จะทราบวิธีป้องกัน แต่การระบาดที่เกิดขึ้นทั่วโลกที่นำเสนอผ่านข้อมูลข่าวสารทุกวันจึงทำให้เกิดความตื่นตระหนก ความกังวล ความตื่นเครียดขึ้นในสังคมไทย นำไปสู่ความหวาดระแวงที่จะติดเชื้อรวมถึงการกักตุนหน้ากากอนามัยซึ่งเป็นเครื่องใช้ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน การรับรู้ความเสี่ยงดังกล่าวจึงเกิดทั้งจากประสบการณ์ตรงและประสบการณ์ผ่านสื่อกลางที่คุกคามเข้ามาถึงตัวของคนไทย และทำให้เกิดความไม่มั่นคงในชีวิตของคนไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19

ผู้วิจัยได้ใช้ทั้งแนวคิดทฤษฎีทางคติชนวิทยา แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมประชานิยม แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมสายตาและแนวคิดเรื่องสังคมแห่งความเสี่ยงมาประยุกต์ใช้ร่วมกันในการศึกษการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากการ์ตูนเป็นวัฒนธรรมประชานิยมที่นำเสนอในรูปแบบ

ภาษาภาพผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าถึงผู้เสพรจำนวนมากภายในเวลาอันรวดเร็ว และสร้างประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดต่างๆ ที่มีต่อสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ร่วมกัน ไม่แตกต่างจากลักษณะของข้อมูลติชชที่เป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมของกลุ่มชน การศึกษา การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอเรื่องราวของผู้คนและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 จึงเป็นการถอดรหัสความคิดของผู้คนในสังคมไทยในช่วงวิกฤติการณ์โรคระบาดว่าคุณไทยมีความรู้สึกอย่างไรต่อชีวิตของตนและสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว

### ผลการวิจัย

การ์ตูนเป็นการสื่อความหมายผ่านภาพเป็นหลัก เนื้อหาของการ์ตูนคือเรื่องราวและสารต่างๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอสู่ผู้เสพ โดยมีวิถีปฏิบัติจากรายการในชีวิตและสังคมรอบตัวผสมผสานกับจินตนาการนำเสนอผ่านความคิดสร้างสรรค์ของนักเขียนการ์ตูนซึ่งมีสถานะทั้งความเป็นปัจเจกและเป็นสมาชิกหนึ่งของสังคม การ์ตูนจึงเป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่งในวัฒนธรรมสอดคล้องกับที่สมเกียรติ ตั้งนโม (2549: 9) ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมภาพในฐานะวัฒนธรรมทางสายตาว่า

“...วัฒนธรรมทางสายตา คือวัฒนธรรมภาพที่ได้เข้ามาแทนที่วัฒนธรรมตัวหนังสือ...”  
และ “ความจริงเชิงปรากฏการณ์ ภาพที่ผ่านช่องทางสื่อต่างๆ ซึ่งแพร่หลายอยู่ในสังคมได้บรรจุทุกเอาสาร (message) และความหมายที่หลายหลากมาพร้อมกับมันด้วย อาทิทัศนคติ ค่านิยม ตลอดจนรวมถึงมายาคติต่างๆ ถ่ายทอดไปถึงผู้ดู...” (เรื่องเดียวกัน: 9)

การ์ตูนในเพจเฟซบุ๊กที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นกรณีศึกษาได้นำเสนอเนื้อหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของผู้คนและสังคมในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เช่น ชีวิตที่ต้องปรับเปลี่ยนไปในสถานการณ์โรคระบาด ปัญหาสินค้าขาดแคลนและการขาดรายได้ ความกังวลและความเครียดเรื่องการระบาดของโรคและปัญหาอื่นๆ ในชีวิต ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับโรคระบาดโควิด-19 ที่นำเสนอผ่านการค้นหาทางเพจเฟซบุ๊ก

เนื้อหาที่นำเสนอผ่านมุกการ์ตูน	ชื่อเพจ	จำนวน(เรื่อง)
การให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับโรคระบาด การดูแลสุขอนามัยด้านต่างๆ และการปฏิบัติตนในช่วงโควิด-19	ขายหัวเราะ/นัดเปิด	13
การรณรงค์ให้ดูแลป้องกันตนเองจากการติดเชื้อด้วยการสวมหน้ากากอนามัย ล้างมือด้วยเจลแอลกอฮอล์ ใช้ช้อนกลางหรือช้อนส่วนตัวเมื่อรับประทานอาหาร การระมัดระวังตนเองเมื่อต้องอยู่ในที่ชุมนุมชน	ขายหัวเราะ/ฟอร์มหมาแก่/นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?/Jod 8riew/หัวกลม/contrast/เรื่อน/Jaytherabbit/กาตูนร้ระทม/กว่าจะถึงออฟฟิศ/นัดเปิด	46
การคัดกรองผู้ที่เสี่ยงจะติดเชื้อ ผู้ที่เดินทางกลับจากต่างประเทศ และการกักตัวเองเมื่อกลับจากต่างประเทศ	ขายหัวเราะ /contrast/เผาหัว	4
ชีวิตการทำงานอยู่บ้าน work from home	ขายหัวเราะ/ฟอร์มหมาแก่/Jod8riew/หัวกลม/ contrast/Jaytherabbit/กว่าจะถึงออฟฟิศ/นัดเปิด	28
การชื่นชม ให้กำลังใจและขอบคุณบุคลากรทางการแพทย์ที่เสียสละตน รวมถึงให้กำลังใจคนไทยและทั่วโลก	ขายหัวเราะ/นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ? /Jod8riew/หัวกลม/contrast/เรื่อน/Jaytherabbit/นัดเปิด/เผาหัว	19
การเว้นระยะห่างทางสังคม (social distancing) สถานการณ์เคอร์ฟิว การปรับตัวเพื่อปฏิบัติตามมาตรการ “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” และ อารมณ์ความรู้สึกต่อการปรับตัว	ขายหัวเราะ/ฟอร์มหมาแก่/นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?/Jod 8riew/หัวกลม/เรื่อน/Jaytherabbit/กาตูนร้ระทม/กว่าจะถึงออฟฟิศ/นัดเปิด	82

การขยายตัวของธุรกิจส่งอาหาร (food delivery) และการซื้อสินค้าออนไลน์ในช่วงสถานการณ์โควิด - 19	ขายหัวเราะ/ฟอร์มหมาแก่/Jod 8riew/เรื้อน/	9
ความกังวลและความเครียดเรื่อง ความเสี่ยงที่จะติดเชื้อและปัญหาต่างๆในชีวิตและสังคมเนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19	ขายหัวเราะ/ฟอร์มหมาแก่/นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?/ Jod 8riew/หัวกลม/contrast/ Jaytherabbit/กาตูนร์ระทม/กว่าจะถึงออฟฟิศ/นัดเปิด	37
ความหวังที่สถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 จะดีขึ้น ความฝันถึงชีวิต หลังการกักตัวอยู่บ้าน ความหวังที่จะได้รับความช่วยเหลือเยียวยาในสถานการณ์โควิด-19	ขายหัวเราะ/หัวกลม/ Jaytherabbit/นัดเปิด Jod 8riew/กาตูนร์ ระทม	8
การกระตุ้นเตือนให้มีจิตสำนึกต่อสังคม ทั้งเรื่องการรับผิดชอบตนเอง การระมัดระวังการแพร่เชื้อ ฝึ้น้อย การกักตุนหน้ากากอนามัยและสินค้า	ฟอร์มหมาแก่/นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?/ Jod 8riew/contrast/เรื้อน/ Jaytherabbit/กาตูนร์ ระทม/เผาหัว	26
การเสนอมุมมองว่าโรคระบาดโควิด-19 ไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัว	ฟอร์มหมาแก่/นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?/Jod 8riew/หัวกลม/contrast/ Jaytherabbit/นัดเปิด	15
มุมมองต่อการทำงานของรัฐบาล มุมมองต่อนายกรัฐมนตรี นักการเมืองและผู้เกี่ยวข้อง	ฟอร์มหมาแก่/นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?/ เรื้อนcontrast/กาตูนร์ ระทม/นัดเปิด/เผาหัว	55
ความสุขและความบันเทิง สิ่งดีๆ ในสถานการณ์โรคระบาด	ฟอร์มหมาแก่/หัวกลม/นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?/ Jod8riew/นัดเปิด/เผาหัว/ Jaytherabbit/กว่าจะถึงออฟฟิศ	16
ความเห็นที่แตกต่าง ความขัดแย้งในสังคม เช่น การดูถูกกัน ไลฟ์โค้ช เงินเยียวยาจากรัฐ	นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?/ Jod 8riew/หัวกลม/ contrast/เรื้อน/ Jaytherabbit/กาตูนร์ ระทม/เผาหัว	25

สื่อและการสื่อสาร ความสับสนจากข่าวสาร ข่าวลือ ข่าวลวง ในยุคโควิด-19	Contrast/เรื้อน/เผาหัว	10
ปัญหาเศรษฐกิจ ความยากจน การขาดรายได้ การขาดแคลนสินค้าจำเป็น การขึ้นราคาสินค้า	เรื้อน /contrast/นัดเปิด/Jaytherabbit/เผาหัว/กาตูนร์ระทม/กว่าจะถึงออฟฟิศ	21
<b>รวมจำนวนเรื่อง</b>		<b>414</b>

ผลการศึกษาพบว่าการ์ตูนในเฟซบุ๊กทั้ง 12 เพจ ได้นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการปรับตัวเพื่อปฏิบัติตามมาตรการ “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” และอารมณ์ความรู้สึกต่อการปรับตัวมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 จำนวน 82 เรื่อง โดยมีนำเสนอผลกระทบจากการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตต่างๆ ตามมาตรการของรัฐบาล เช่น การงดออกจากบ้านหรือการสังสรรค์ ความรู้สึกเหงาหรือคิดถึงชีวิตในสถานการณ์ปกติ คิดถึงเพื่อนฝูงและชีวิตการทำงาน รวมถึงความรู้สึกโหยหาเมื่อไม่มีเทศกาลสงกรานต์ หรือวันหยุดนักขัตฤกษ์ในช่วงเดือนเมษายนเหมือนทุกปี รองลงมาอันดับที่ 2 คือ มุมมองต่อการทำงานของรัฐบาล มุมมองต่อนายกรัฐมนตรี นักการเมืองและผู้เกี่ยวข้อง เช่น การแก้ไขปัญหาการระบาดของโรค ปัญหาการกักตุนหน้ากากอนามัยและสินค้าจำเป็น ปัญหาเรื่องเงินช่วยเหลือเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด-19 จำนวน 55 เรื่อง และอันดับที่ 3 คือ การรณรงค์ให้ประชาชนดูแลป้องกันตนเองจากการติดเชื้อด้วยการสวมหน้ากากอนามัยและล้างมือด้วยเจลแอลกอฮอล์อย่างสม่ำเสมอ ใช้ช้อนกลางหรือช้อนส่วนตัวเมื่อรับประทานอาหาร และการระมัดระวังตนเมื่อต้องอยู่ในที่ชุมชน จำนวน 46 เรื่อง

วิธีการสื่อสารของการ์ตูนคือใช้ภาษาภาพเป็นหลัก แม้จะมีข้อความก็มักเป็นองค์ประกอบเสริมภาพหรือเป็นคำพูดของตัวละครเพื่อสร้างความน่าสนใจ ผู้วิจัยพบว่าการสื่อสารด้วยรูปแบบการ์ตูนในเพจเฟซบุ๊กมีกลวิธีต่างๆ ที่หลากหลายในการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของคนไทยและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด -19 ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ตารางที่ 3 แสดงตัวอย่างกลวิธีการนำเสนอการ์ตูนของการ์ตูนในเพจเฟซบุ๊ก

กลวิธี	ชื่อเพจเฟซบุ๊ก	ตัวอย่าง
การใช้ภาพหรือลายเส้นที่น่ารัก สดใสและสนุกสนานเพื่อสื่อสารถึงเชื้อโรคโควิด-19	ขายหัวเราะ/ นัดเปิด/ Jod 8riew	ภาพเชื้อโควิด-19 รูปร่างกลมน่ารัก มีหน้าตาและมีขาออบตัวพูดคุยได้ ภาพหุ่นยนต์โควิดแมน
การนำเสนอผ่านภาพตัวการ์ตูนคาแรคเตอร์ของเพจ	ขายหัวเราะ/ ฟอรัมหมาแก่ /Jaytherabbit หัวกลม/ นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ? Jod 8riew/ contrast/ นัดเปิด	ตัวการ์ตูนสวมหน้ากากอนามัย เช่น บก.วิดี๊ดและหนูหินจากเพจขายหัวเราะ กระจายจากเพจ Jaytherabbit ผู้หญิงอ้วนจากเพจหัวกลม ผู้ชายใส่แว่นจากเพจนี้เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?
การใช้ภาพล้อบุคคลจริง	เผาหัว/เรื่อน	นายกรัฐมนตรีชูปเปอร์แมน นายกรัฐมนตรีเป็นนักมวย การ์ดตก
การนำเสนอสถานการณ์สมมติ	ฟอรัมหมาแก่ /เรื่อน	ภาพเหตุการณ์สมมติ เช่น การประชุมของมนุษย์ต่างดาวที่จำลองเหตุการณ์ในสังคมไทย โลกอนาคตที่มีเด็กชื่อน้องโควิด ภาพการต่อสู้กับปิศาจโควิดที่บุกโลก ภาพเอ๋อต่ออ่องเต้ตรวจราชการ
การนำเสนอผ่านวัฒนธรรมประชานิยม	เรื่อน/ กว่าจะถึงออฟฟิศ/ เผาหัว/ หัวกลม/ Jod8riew/ ฟอรัมหมาแก่	-การ์ตูน เช่น โคนัน วันพีช ซินเดอเรลลา Beauty and the Beast The LittleMermaid ฝีน้อยคิวกาโร ฝีน้อยแคลเปอร์ มินเนียน รันมา1/2 ซิตีอันเตอร์ - นิทานอีสป เช่น ชาวนากับงูเห่า

		-วรรณกรรม เช่น แฮรี่ พอตเตอร์ ปีเตอร์แพน มังกรหยก - ภาพยนตร์ เช่น ซูเปอร์แมน Star Wars Star Trek The Avengers Avengers Endgame Zootopia Parasite The Shining รถไฟฟ้ามาหานะเธอ -ศิลปินเพลง เช่น Blackpink ซูเปอร์ริวาเลนไทน์
การใช้ภาพสัญลักษณ์	Contrast/ เฆาหัว/ กาดูว์ ระทม/ นี้เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ? /Jaytherabbit	สารหนูแทนบุคคลที่มีชื่อเดียวกัน ธงชาติแทนประเทศ ประตูลงแทนการเปิดประเทศ รถถังแทนรัฐบาล นกกระจอก แทนคำว่ากระจอก ภาพนกมวย ต่อยเส้นกราฟจนพุ่งสูงแทน การแพร่เชื้อแบบ super spreader จากสนามมวย

จะเห็นได้ว่าการ์ตูนในเพจต่างๆ มีการสื่อสารเนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ผ่านกลวิธีการใช้ภาษาภาพที่หลากหลาย ภาษาภาพเหล่านี้กำลังสื่อสารถึงชีวิตและความคิดของคนไทยที่มีต่อตนเองและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาด ทั้งการสื่อสารโดยตรงและโดยนัยผ่านการล้อเลียน เสียดสี หรือการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ "สาร" ที่นำเสนอผ่านเนื้อหาของการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ทำให้มองเห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยทั้งในระดับปัจเจกและระดับสังคม รวมถึงมุมมองของคนไทยเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาด นอกจากนี้การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ยังมีบทบาทหน้าที่ด้านต่างๆ ทางสังคมด้วย

**1. ชีวิตของคนไทยในสถานการณ์โรคระบาดที่นำเสนอผ่านการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์**  
 การ์ตูนในเพจเฟซบุ๊กต่างๆ ได้นำเสนอความคิดเกี่ยวกับชีวิตของคนไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด -19 ทั้งในมิติของปัจเจกชนและมิติทางสังคมซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้งกัน ดังนี้

## มิติของปัจเจกชน

### ชีวิตที่หวาดระแวงในสถานการณ์การแพร่เชื้อไวรัสโควิด 19

การระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาหรือโควิด-19 ในประเทศไทยเริ่มมีจำนวนผู้ป่วยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังที่พบว่าตั้งแต่วันที่ 3 มกราคม-29 กุมภาพันธ์ 2563 มีจำนวนผู้ป่วยสะสมที่เข้าเกณฑ์สอบสวนโรคต้องเฝ้าระวังทั้งหมด 2,953 คน ในขณะที่สถานการณ์การระบาดใน 60 ประเทศทั่วโลกมีผู้ป่วยที่ยืนยันการติดเชื้อจำนวนทั้งหมด 85,983 คน กระทรวงสาธารณสุขประกาศให้โรคโควิด-19 เป็นโรคติดต่ออันตรายลำดับที่ 14 ตาม พ.ร.บ. โรคติดต่อ พ.ศ. 2558 และประกาศให้ พ.ร.บ.ดังกล่าวมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม 2563 (กระทรวงสาธารณสุข, 2563: ออนไลน์)

ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ในประเทศไทยที่เผยแพร่ผ่านกระทรวงสาธารณสุข เป็นข้อมูลเชิงสถิติเกี่ยวกับจำนวนผู้ติดเชื้อสะสม ผู้ที่เฝ้าระวัง ผู้ป่วยที่รักษาหาย และผู้ป่วยที่เสียชีวิต แต่สิ่งที่ตัวเลขไม่สามารถระบุได้คือความรู้สึกของคนไทยในสถานการณ์การระบาดที่รุนแรงดังที่นำเสนอผ่านการ์ตูนออนไลน์ การ์ตูนออนไลน์จำนวน 37 เรื่องได้นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความเครียดและความกังวลต่อการแพร่ระบาดของเชื้อโรคและปัญหาต่างๆ ในสถานการณ์โรคระบาด โดยเฉพาะความรู้สึกของคนไทยที่หวาดระแวงที่จะติดเชื้อ ดังที่การ์ตูนหลายเรื่องได้นำเสนอผ่านความหวาดระแวงของตัวการ์ตูนที่สงสัยว่าตนติดเชื้อโรคหรือยังผ่านถ้อยคำว่า “ติดหรือยัง/เป็นหรือยัง” (เพจฟอร์มหมาแก่ เพจนี้เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ? เพจกาตูนร์ระทม) หรือการโอ้อวดที่ทำให้ทั้งตนเองและคนรอบข้างสงสัยว่าจะติดเชื้อ (เพจนี้เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ? เพจJod 8riew) แม้แต่มุกตลกที่เล่นคำว่าติดโควิดหรือติดอะไร เช่น ติดเงิน ติดใจเธอ ติดแฟน ติดเกม (เพจนัดเปิด) ติดชานม ติดหนี้ ติดซีรี่ย์ (เพจฟอร์มหมาแก่) ก็แสดงให้เห็นว่าความหวาดระแวงและความกลัวที่จะติดเชื้อโควิด-19 เป็นสิ่งที่ติดตรึงอยู่ในความรู้สึกของคนไทยในสถานการณ์ที่ชีวิตต้องเสี่ยงกับโรคระบาดอันตราย

นอกจากความรู้สึกหวาดระแวงว่าตนจะติดเชื้อโรคโควิด-19 แล้วการ์ตูนหลายเรื่องได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับกิจวัตรหรือการดำเนินชีวิตของคนไทยที่ต้องออกจากบ้านไปทำงานหรือประกอบกิจกรรมต่างๆ โดยกังวลว่าอาจจะสัมผัสเชื้อโรค เช่น ความหวาดระแวงขณะกดปุ่มลิฟต์ เปิดประตู การเดินทางด้วยรถไฟฟ้า การจูบหรือมีเพศสัมพันธ์ (เพจนี้เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ? เพจว่าจะถึงออฟฟิศ เพจ Jaytherabbit) เรื่องราวความหวาดระแวงของตัวการ์ตูนในการ์ตูนออนไลน์จึงแทนความรู้สึกในชีวิตของคนไทยที่ต้องดำเนินชีวิตประจำวันอย่างหวาดระแวงว่าตนอาจจะได้รับเชื้อจากใครหรือสถานที่ใดก็ได้ในสถานการณ์โรคระบาด

### ชีวิตที่ต้องปรับเปลี่ยนและผลกระทบจากสถานการณ์และนโยบายของรัฐบาล

การแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 ในประเทศไทยทำให้รัฐบาลออกมาตรการต่างๆ อย่างต่อเนื่องเพื่อควบคุมการระบาดของโรค ตั้งแต่ “กินร้อน ช้อนกลาง ล้างมือ” สวมหน้ากาก

อนามัยป้องกันโรค และการรณรงค์ให้ประชาชนเว้นระยะห่างทางกายภาพในการเข้าสังคม (social distancing/physical distancing) เพื่อลดการแพร่กระจายเชื้อในที่ชุมนุมชน มาตรการเหล่านี้เป็นมาตรการในระยะแรกๆ ที่ผู้คนยังใช้ชีวิตได้ตามปกติ เพียงแต่ต้องป้องกันตนเองเพื่อลดการแพร่กระจายของเชื้อโรค แต่เมื่อสถานการณ์การระบาดรุนแรงขึ้น จึงทำให้เกิดมาตรการ “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” โดยให้ประชาชนกักตัวเองอยู่ที่บ้าน งดการเดินทาง เพื่อลดการแพร่กระจายของเชื้อและปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานของข้าราชการ และพนักงานต่างๆ ให้เป็นการทำงานจากที่บ้าน “work from home” และในที่สุดรัฐบาลก็ประกาศใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉินตั้งแต่วันที่ 26 มีนาคม 2563 และเคอร์ฟิวทั่วประเทศในช่วงเวลา 22.00 น. – 04.00 น. การประกาศใช้มาตรการต่างๆ ของรัฐบาลเพื่อป้องกันและยับยั้งการระบาดของเชื้อโรค มีผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิตของคนไทยให้ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำรงชีวิตในแบบต่างๆ

การ์ตูนหลายเรื่องได้นำเสนอภาพความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตของคนไทยอันเนื่องมาจากการทำตามมาตรการการกักตัวเองอยู่บ้านและเว้นระยะห่างทางสังคม เช่น ความเหงาและความโดดเดี่ยวที่เกิดขึ้นระหว่างการอยู่บ้าน (เพจนี้เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?) การคิดถึงเพื่อนและกิจกรรมที่เคยทำในสถานการณ์ปกติ (เพจนัดเปิด เพจกว่าจะถึงออฟฟิศ) การถูกยกเลิกงาน (เพจ contrast) ชีวิตลูกจ้างรายวันที่ขาดรายได้และไม่สามารถกลับบ้านเกิดได้ (เพจเรื้อน) วันหยุดสงกรานต์ที่ถูกยกเลิก (เพจขายหัวเราะ เพจกว่าจะถึงออฟฟิศ) หรือการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ เช่น ความอ้วนหรือสภาพร่างกายที่ขาดการดูแลเพราะร้านตัดผมและคลินิกความงามปิด (เพจ Jaytherabbit เพจหัวกลม) แม้การ์ตูนเหล่านี้จะนำเสนอผ่านอารมณ์ขัน เช่น ภาพตัวการ์ตูนมีผมหงอกเพราะไม่ได้ทำสีผม (เพจ Jaytherabbit) ภาพตัวการ์ตูนคิดถึงการบินหามูกระทะ (เพจกว่าจะถึงออฟฟิศ) หรือตัวการ์ตูนที่อ้วนและโทรมระหว่างกักตัว (หัวกลม) หรือการเชิญชวนให้ประชาชนอยู่บ้านว่า “ครั้งแรกในประวัติศาสตร์ที่คุณสามารถช่วยมนุษยชาติได้ด้วยการนอนง้อ อยู่บ้าน” (เพจฟอร์มหมาแก่) แต่สารที่นำเสนอผ่านอารมณ์ขันเหล่านี้ก็คือผลกระทบที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากการต้องเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในช่วงสถานการณ์โรคระบาด คนไทยต้องอดทนและปฏิบัติตามมาตรการต่างๆ ตามนโยบายของรัฐบาลเพื่อที่จะผ่านพ้นสถานการณ์วิกฤติโรคระบาดไปด้วยกัน

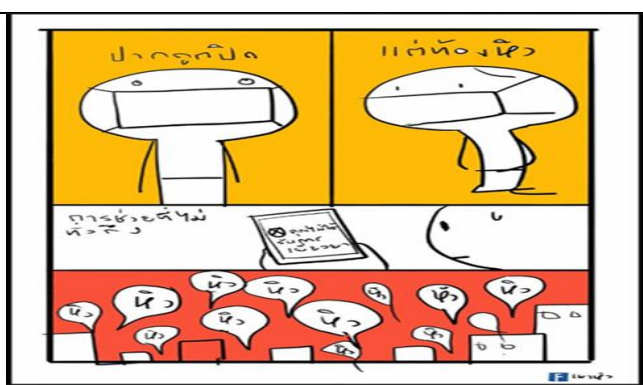
การ์ตูนในสื่อออนไลน์ยังได้สะท้อนภาพรายละเอียดที่เกิดขึ้นในชีวิตของผู้คนที่ต้องปรับเปลี่ยนวิถีการทำงานของตนเป็นรูปแบบการทำงานจากที่บ้าน “work from home” เช่น การประชุมออนไลน์ที่สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร (เพจกว่าจะถึงออฟฟิศ) การล้อหน้าตาและรูปลักษณ์ของผู้หญิงเมื่อต้องประชุมออนไลน์ (เพจฟอร์มหมาแก่ เพจ Jaytherabbit) การทำงานในวันสงกรานต์และทำงานนอกเวลางานปกติ (เพจขายหัวเราะ เพจกว่าจะถึงออฟฟิศ เพจหัวกลม) การประกาศช่วงเวลาเคอร์ฟิวก็เป็นสถานการณ์ที่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนและได้รับการนำเสนอผ่านการ์ตูน เช่น เพราะเคอร์ฟิว

เลยกลับบ้านไม่ได้ (เพจนี้เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ? เพจ Jaytherabbit ) ภาพผีถ้วยแก้วออกมาเตือนคนที่ชุมนุมกันในช่วงเคอร์ฟิว (เพจขายหัวเราะ) ภาพทศกัณฐ์ถูกตำรวจเรียกเพราะชุมนุมกันในช่วงเคอร์ฟิว (เพจขายหัวเราะ)

นอกจากนี้การ์ตูนหลายเรื่องยังได้แสดงให้เห็นปัญหาต่างๆ ที่กระทบชีวิตของประชาชน เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดและการดำเนินนโยบายของรัฐบาล เช่น ไข่ไก่และหน้ากากที่ขาดแคลนและมีราคาแพง (เพจกาตูนร์ ระทม เพจกว่าจะถึงออฟฟิศ เพจJaytherabbit ) การที่ประชาชนจำนวนมากไม่มีสิทธิ์ได้รับเงินเยียวยาจากรัฐบาล (เพจเผาหัว เพจร้อน) รวมถึงปัญหาการฆ่าตัวตาย (เพจร้อน) การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงทำหน้าที่สะท้อนปัญหาต่างๆ ในชีวิตของผู้คนในสังคมไทย



ภาพที่ 1 สถานการณ์สินค้าราคาแพง (เพจกาตูนร์ ระทม 30 มี.ค. 2563)



ภาพที่ 2 เหตุการณ์ที่ผู้เดือดร้อนไม่ได้รับเงินเยียวยาจากรัฐบาล (เพจเผาหัว 14 เม.ย. 2563)

แม้การ์ตูนส่วนใหญ่จะนำเสนอผลกระทบต่างๆ ที่เกิดขึ้นแก่ชีวิตของประชาชนผ่านอารมณ์ขัน แต่จะเห็นว่าการ์ตูนบางส่วนได้ชี้ให้เห็นว่าชีวิตของประชาชนคนธรรมดาไม่ได้มีทางเลือกมากนัก จำต้องทำใจยอมรับและปฏิบัติตามมาตรการต่างๆ ของรัฐอย่างไม้อาจปฏิเสธได้ดังที่มีการ์ตูนเรื่องหนึ่งนำเสนออย่างประชดประชันว่าชีวิตคนไทยดูดีขึ้นในช่วงโรคระบาดโควิด-19 เพราะได้ใส่ของแพง (หน้ากากอนามัย) และได้กินของแพง (ไข่ไก่) ทั้งที่ไข่ไก่และหน้ากากอนามัยควรเป็นสินค้าพื้นฐานในการดำรงชีวิตที่สามารถหาซื้อได้ทั่วไปในราคาไม่แพง แต่รัฐไม่สามารถควบคุมราคาสินค้าได้และประชาชนจำต้องดำรงชีวิตไปตามยถากรรมโดยที่ไม่มีการแก้ไขปัญหา ดังนั้นสภาพชีวิตของคนไทยจึงไม่ได้ “ดูดี” แต่เท่ากับถูกซ้ำเติมด้วยค่าครองชีพที่สูงขึ้นในสถานการณ์โรคระบาด ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องค่าครองชีพ ปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อคนจำนวนมากไม่น้อยคือการไม่ได้รับสิทธิ์ในการเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 จำนวน 5,000 บาทจากรัฐ ปัญหาการจัดการระบบการลงทะเบียนเพื่อรับสิทธิ์การเยียวยาทำให้ผู้ที่เดือดร้อนเสียสิทธิ์ เช่น ปัญหาระบบล่ม หรือระบบลงทะเบียนอาชีพผิดพลาดจนทำให้เสียสิทธิ์ ข้อความว่า “คุณไม่ได้รับการเยียวยา” ที่ปรากฏในการ์ตูนหลายเรื่อง

กลายเป็นข้อความที่ซ้ำเติมและสะท้อนความเจ็บปวดของประชาชนที่ไม่มีสิทธิ์เข้าถึงสวัสดิการของรัฐ เสียงร้องของความหวาดโวยและความทุกข์ยากของประชาชนที่เกิดขึ้นในที่ต่างๆ จึงเป็นเสียงเล็กๆ ของผู้คนที่ส่งเสียงผ่านการดูในสื่อสังคมออนไลน์ที่รอกการได้ยินและการเยียวยาแก้ไขจากผู้มีอำนาจ

### มิติทางสังคม

การดูออนไลน์ได้นำเสนอเรื่องราวและมุมมองเกี่ยวกับผู้คนและสังคมไทยในมิติต่างๆ ทางสังคม ทั้งเรื่องความเห็นแก่ตัว การขาดจิตสำนึก และความขัดแย้งของคนในสังคม ปัญหาความยากจนและปัญหาเศรษฐกิจของไทย ปัญหาด้านการสื่อสารความรู้ ภาวะการเสพติดเกินจำเป็นและการหลงกลวงในสถานการณ์โรคระบาด และปัญหาการบริหารจัดการของรัฐบาลในสถานการณ์โรคระบาด รวมถึงการขาดความเชื่อมั่นในตัวนายกรัฐมนตรีและรัฐบาล ดังนี้

### ความเห็นแก่ตัว การขาดจิตสำนึก และความขัดแย้งของคนในสังคม

การดูในเฟซบุ๊กหลายเรื่องได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความเห็นแก่ตัวและขาดจิตสำนึกของคนในสังคม ทำให้กลายเป็นความขัดแย้งระหว่างคนในสังคม เรื่องราวที่สร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นในสังคมอย่างมากคือปัญหาฝิ่นน้อยและกลุ่มเสี่ยงจากต่างประเทศ และปัญหาการกักตุนสินค้า

“ฝิ่นน้อย” เป็นคำเรียกแรงงานไทยที่ลักลอบไปทำงานแบบผิดกฎหมายในต่างประเทศ เมื่อเกิดสถานการณ์โรคระบาดโควิด รัฐบาลเกาหลีใต้ได้ออกกฎหมายนิรโทษกรรมให้กลุ่มฝิ่นน้อย ทำให้คนกลุ่มนี้ติดต่อขอเดินทางกลับประเทศไทยถึง 5,000 คน (ก.แรงงาน แจง “ฝิ่นน้อย” กลับจากเกาหลี ไม่ได้เงินช่วยเหลือ, 2563: ออนไลน์ ) ขบวนการเดินทางกลับประเทศไทยของกลุ่มฝิ่นน้อยทำให้เกิดความวิตกกังวลในสังคมเนื่องจากกลุ่มฝิ่นน้อยเป็นกลุ่มเสี่ยงที่อาจนำเชื้อโรคโควิด-19 ที่ระบาดในประเทศเกาหลีใต้มาแพร่เชื้อในประเทศไทย แต่รัฐบาลไทยไม่ได้มีมาตรการการกักตัวกลุ่มฝิ่นน้อยเพื่อป้องกันการแพร่ระบาด หากแต่ปล่อยให้เดินทางกลับภูมิลำเนาและรับผิดชอบตนเอง ปัญหาที่เกิดขึ้นคือแรงงานฝิ่นน้อยบางคนไม่ได้กักตัวเอง ทำให้เกิดการหวาดระแวงเรื่องการแพร่เชื้อและเกิดปัญหาความขัดแย้งขึ้นในสังคม ดังที่มีข่าวฝิ่นน้อยเดินทางไปร้านหมูกระทะและทำให้ร้านต้องปิดเพื่อทำความสะอาดฆ่าเชื้อโรค (โซเชี่ยลเดียด ฝิ่นน้อยเกาหลี ถึงไทยไม่กักตัว 14 วัน เฟ้นฟ่านไปกินหมูกระทะ, 2563: ออนไลน์ ; ถล่มยับ ฝิ่นน้อยเกาหลี ไม่ยอมกักตัว ไปกินหมูกระทะ ร้านสั่งปิดด่วน เร่งทำความสะอาด, 2563: ออนไลน์ )

การดูหลายเรื่องได้บอกเล่าปัญหาความขัดแย้งของผู้คนในสังคมเกี่ยวกับกลุ่มฝิ่นน้อย คนในสังคมมองว่ากลุ่มฝิ่นน้อยขาดความรับผิดชอบต่อสังคม เพราะกลุ่มฝิ่นน้อยคือกลุ่มเสี่ยงที่เดินทางกลับจากประเทศที่มีการระบาดจึงควรจะกักตัวเอง 14 วันตามมาตรการการป้องกันโรค กลุ่มฝิ่นน้อยจึงควรมีจิตสำนึกและรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ในขณะที่กลุ่มฝิ่นน้อยมองว่าตนมี



เสรีภาพในการดำเนินชีวิต และตนไม่ใช่กลุ่มเสี่ยงเพราะมีการตรวจเช็ก่อนเดินทางกลับประเทศ ทั้งยังมองว่าตนได้นำรายได้เข้าประเทศและเลี้ยงดูครอบครัว ปัญหาความขัดแย้งดังกล่าวได้สะท้อนผ่านการตูนเรื่องต่างๆ เช่น ภาพการ์ตูนผีน้อยผีเยอะและกรูผีแตก (เพจเผาหัว) ภาพการประกาศจับผีน้อยคิวทาโรและการยิงผีน้อยคิวทาโร (เพจกาตูนร์ ระทม) ภาพผีน้อยแคลเปอร์ที่ถูกตำหนิว่าไม่มีสิทธิ์เรียกร้องอะไรทั้งนั้น (เพจเรื่อน) ภาพความกลัวใจของผู้คนที่ทราบข่าวว่าผีน้อยไม่กักตัวเองและการโต้เถียงระหว่างคนในสังคมกับผีน้อย (เพจ contrast)

นอกจากนี้ ยังได้เสนอความไม่พึงพอใจของประชาชนเนื่องจากรัฐบาลไม่มีมาตรการที่เข้มงวดกับกลุ่มเสี่ยงที่เดินทางกลับจากต่างประเทศ ทำให้คนกลุ่มนี้ไม่ระมัดระวังเรื่องการแพร่เชื้อ เช่น ภาพ super spreader จากสนามมวย (เพจเผาหัว) ภาพความวิตกกังวลและภาพการรุมทำร้ายคนที่ไม่กักตัวเองเมื่อกลับจากต่างประเทศ (เพจ contrast) ภาพชวานากับังงูเห่าที่เปรียบเทียบเหตุการณ์วุ่นวายที่สนามบินสุวรรณภูมิที่เจ้าหน้าที่ปล่อยให้กลุ่มผู้เดินทางมาจากประเทศเสี่ยงเดินทางกลับภูมิลำเนาตันที่ (เพจเผาหัว) หรือภาพประตูประเทศไทยเปิดรับนักท่องเที่ยวต่างชาติในขณะที่ประตูของประเทศอื่นปิด (เพจcontrast) การ์ตูนเหล่านี้จึงสะท้อนความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคม

ปัญหาการกักตุนสินค้าจำเป็นโดยเฉพาะหน้ากากอนามัยที่กลายเป็นสินค้าขาดแคลนและมีราคาแพงเป็นปัญหาที่สะท้อนผ่านการตูนหลายเรื่อง เช่น การนำเสนอผ่านอารมณ์ขันว่าคนรวยสมัยนี้คือคนที่มีหน้ากากอนามัยและเจลแอลกอฮอล์ (เพจฟอร์มหมาแก่) “Sleep with me, Free hygienic masks” (เพจ Jaytherabbit) การเปรียบเทียบหน้ากากอนามัยกับของวิเศษในนิทานที่มีจำกัด (เพจกว่าจะถึงออฟฟิศ) การเสียดสีว่าหน้ากากอนามัยเลือกคนที่พร้อมโอนผ่านตัวละครในแฮรี่ พอตเตอร์ (เพจกว่าจะถึงออฟฟิศ) รวมถึงภาพการตำหนิเพื่อนที่กักตุนหน้ากากอนามัยจนแม้แต่หมอยาบาลก็ไม่มีใช้ (เพจ contrast) สิ่งเหล่านี้แสดงถึงปัญหาการขาดแคลนสินค้าจำเป็นในประเทศที่นำไปสู่ความขัดแย้งของคนในสังคมจากความเดือดร้อนดังกล่าว ในขณะที่หน้ากากอนามัยซึ่งเป็นของใช้จำเป็นขาดแคลนอย่างมากในประเทศไทยแต่กลับมีข่าวว่ามีผู้กักตุนหน้ากากอนามัยจำนวนมากพร้อมจำหน่ายเพื่อส่งออกไปยังต่างประเทศ (“กักตุนหน้ากากอนามัย” 200 ล้านชิ้น ถึงคิวคนใกล้ตัวรัฐมนตรีพลั้งประชาธิรัฐ มีเงินกว่าร้อยล้านบาท, 2563: ออนไลน์; เพจดังแฉคนติดตามรัฐมนตรี กักตุนหน้ากาก หลายล้านชิ้น ฟันกำไรอื้อชายฉันทะ 14 บาท, 2563: ออนไลน์ ) ข่าวดังกล่าวจึงสร้างความโกรธเคืองและความขัดแย้งอย่างมากเนื่องจากเกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีตำแหน่งในคณะรัฐบาล เหตุการณ์ดังกล่าวปรากฏในการตูนหลายเรื่อง เช่น การ์ตูนล้อเอื้อต่อองเต้ตรวจราชการแต่ไม่พบหน้ากากอนามัยขาดตลาด (เพจเรื่อน) การ์ตูนเสียดสี “ความซบหายของดาวดวงหนึ่ง” ที่ผู้นำดวงดาวไม่เชื่อว่ามีคนกักตุนหน้ากากกันแก๊สพิษ (เพจฟอร์มหมาแก่) หรือภาพล้อเหตุการณ์ที่บุคคลในข่าวกักตุนสินค้าปฏิเสธว่าหน้ากากอนามัยที่ตนประกาศขายนั้นไม่ทราบว่าเป็นของใคร (เพจ contrast) รวมถึงการ์ตูนที่นำเสนอภาพตำรวจตามหาเบาะแสของผู้เปิดเผยข้อมูลการ

กักตุนหน้ากากอนามัยและภาพนักสืบโคนันวางเฉยเมื่อพบขบวนการกักตุนหน้ากากอนามัย (เพจเรื้อน)

การขาดแคลนหน้ากากอนามัยและข่าวผู้กักตุนสินค้าที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่มีอำนาจจึงสร้างความขัดแย้งให้แก่คนในสังคม ความเดือดร้อนที่เกิดขึ้นเหมือนถูกซ้ำเติมด้วยข่าวของผู้ที่เห็นแก่ตัวและขาดจิตสำนึก การดูในสื่อสังคมออนไลน์จึงช่วยตอกย้ำถึงปัญหาและผลกระทบที่มีต่อชีวิตของคนในสังคม ตลอดจนความไม่พึงพอใจต่อการแก้ไขปัญหาของผู้ที่เกี่ยวข้องที่ไม่สามารถบรรเทาความเดือดร้อนและให้ความกระจ่างต่อสิ่งที่คนในสังคมเคลือบแคลงได้

### ปัญหาความยากจนและปัญหาเศรษฐกิจของไทย

ปัญหาความยากจนของประชาชนโดยเฉพาะผลกระทบที่ได้รับจากสถานการณ์โรคระบาดปรากฏในการ์ตูนถึง 21 เรื่องจากเพจต่างๆ การ์ตูนเหล่านี้ได้นำเสนอความกลัดกลุ้มและความทุกข์ของผู้คนที่ประสบความเดือดร้อนจากสถานการณ์โรคระบาด เช่น ชีวิตของลูกจ้างรายวันที่ไม่มีเงิน (เพจเรื้อน) โดยเฉพาะคนต่างจังหวัดที่เข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ การขาดรายได้เนื่องจากสถานการณ์ “shut down” ในกรุงเทพฯ ทำให้คนเหล่านี้ตกงาน ภาวะการว่างงานดังกล่าวทำให้หลายคนเลือกที่จะเดินทางกลับต่างจังหวัดเนื่องจากค่าครองชีพถูกกว่า (เพจ contrast)

นอกจากนี้ การ์ตูนหลายเรื่องยังนำเสนอเรื่องการขึ้นราคาสินค้าจำเป็นที่เพิ่มภาระให้แก่ผู้บริโภค โดยเฉพาะไข่และหน้ากากอนามัยซึ่งกลายเป็นสินค้านำเข้าแพง เช่น ภาพกระต่ายอยากเกิดเป็นไก่จะได้ออกไป (เพจ Jaytherabbit) การ์ตูนล้อที่ว่าถึงหน้ากากจะแพงแต่แฟนถูกเสนอ(เพจนัดเปิด) การประชิดผ่านคำพูดของเด็กน้อยที่กล่าวว่าโควิด-19 ทำให้ชีวิตดีขึ้นเพราะได้ใส่ของแพง กินของแพง (เพจกาตูนร์ ระทม) แม้กระทั่งค่าไฟที่เพิ่มสูงขึ้นในช่วงเดือนมีนาคม (เพจเผาหัว เพจกว่าจะถึงออฟฟิศและเพจ Jod8riew) ก็แสดงให้เห็นภาระค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น ในขณะที่รายได้ลดลงหรือไม่มีรายได้ ปัญหาค่าครองชีพที่เพิ่มสูงขึ้นในภาวะที่หลายคนตกงานหรือว่างงานในสถานการณ์โควิด-19 ยังสะท้อนผ่านภาพเสียงอุทธรณ์ของผู้คนที่ร้องว่าหิว (เพจเผาหัว) ปัญหาความยากจนและความเดือดร้อนของผู้คนในสังคมไทยในช่วงสถานการณ์โควิด-19 จึงเป็นปัญหาสำคัญเรื่องหนึ่งที่มีการดูในสื่อสังคมออนไลน์เลือกหยิบยกขึ้นมาเสนอเสมือนว่าเป็นตัวแทนที่จะร้องทุกข์ให้แก่ผู้เดือดร้อนและต้องการการเยียวยาจากรัฐบาล ปัญหาความยากจน การว่างงานและปัญหาค่าครองชีพสูงจึงสะท้อนให้เห็นปัญหาเศรษฐกิจของไทยในช่วงสถานการณ์โควิด-19 ที่เป็นปัญหาท้าทายให้รัฐบาลต้องเร่งรีบแก้ไขเพื่อให้ประชาชนรอดพ้นจากภาวะเศรษฐกิจตกต่ำในวิกฤตการณ์โรคระบาด

## ปัญหาด้านการสื่อสารความรู้ ภาวะการเสฟสื่อเกินจำเป็นและการหลอกลวงในสถานการณ์โรคระบาด

สิ่งหนึ่งที่ก่อให้เกิดความเคลือบแคลงสับสนและสร้างความขัดแย้งแก่ผู้คนในสังคมคือ ปัญหาด้านการสื่อสาร ทั้งปัญหาการสื่อสารจากภาครัฐเกี่ยวกับสถานการณ์โควิด-19 ปัญหา ภาวะล้นของข้อมูลข่าวสารและข่าวลวงจนทำให้ผู้เสฟสื่อเกิดความสับสน เครียด และนำไปสู่ ความขัดแย้งในสังคม โรคระบาดโควิด-19 ถือเป็นโรคอุบัติใหม่ที่กล่าวได้ว่าประชาชนต้อง เผชิญหน้ากับสิ่งที่ตนไม่รู้จักมาก่อน การติดตามข้อมูลข่าวสารจากภาครัฐและหน่วยงานด้าน สาธารณสุขจึงเป็นสิ่งสำคัญ แต่บางครั้งการสื่อสารของภาครัฐเองก็ทำให้ประชาชนสับสน ดัง เนื้อหาที่สะท้อนจากการ์ตูนหลายเรื่อง เช่น การยืนยันของรองนายกรัฐมนตรีว่าสถานการณ์การ ระบาดในประเทศไทยยังอยู่ในระยะที่ 2 แม้จะสั่งปิดสถานที่ต่างๆ (เพจร้อน) คำแนะนำของ นายกรัฐมนตรีที่ให้ตากแดดเพื่อฆ่าเชื้อโรคและรัฐมนตรีที่กล่าวว่าเป็นใช้หัวธรรมดาไม่ควรตื่น ตும் (เพจกาตูน ะทม) ตลอดจนคำแนะนำของแพทย์ที่ระบุว่าการมีเพศสัมพันธ์ที่ห่างกัน 2 เมตรจะไม่ติดเชื้อโควิด-19 (เพจร้อน) การ์ตูนเหล่านี้ได้สะท้อนว่าข้อมูลข่าวสารที่สะท้อนจาก ภาครัฐและสื่อต่างๆ ทำให้เกิดความสับสนว่าประชาชนควรปฏิบัติตนอย่างไรจึงจะเป็นการ ปกป้องตนเองที่เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ โดยเฉพาะเมื่อการสื่อสารไม่ตรงกัน เช่น กรณีประกาศปิดห้างสรรพสินค้าในกรุงเทพฯ ที่ข้อมูลไม่สอดคล้องกันระหว่างฝ่ายผู้ว่าการ กทม.มหานครกับโฆษกรัฐบาลจนเกิดความสับสน (เพจเผาหัว) ความสับสนของข้อมูล ข่าวสารจึงสร้างความไม่มั่นใจให้แก่ประชาชนว่าตนควรจะปฏิบัติตนเช่นไรในสถานการณ์โรค ระบาด เสมือนกับต้องเผชิญกับความเสี่ยงโดยที่ไม่อาจวางใจสิ่งใดได้แม้แต่ข้อมูลข่าวสารจาก ภาครัฐ

นอกจากนี้ ภาวะของข้อมูลข่าวสารที่มากจนเกินไป ทำให้เกิดภาวะการเสฟสื่อล้นใน สถานการณ์โรคระบาด และทำให้เกิดการสับสนของข้อมูลข่าวสารที่มีทั้งข่าวจริงและข่าวลวง ชีวิตของคนไทยที่รุ่มลุ่มด้วยกระแสข่าวอย่างต่อเนื่องนำไปสู่ความตึงเครียดและความสับสน ดังที่สะท้อนผ่านการ์ตูนเรื่องต่างๆ เช่น ภาพผู้เสฟข่าวที่เปรียบเหมือนปลาที่กินเหยื่อของสำนัก ข่าวต่างๆ ที่รุ่มกันโพรยปอนข่าว (เพจเผาหัว) ภาพคนเอาเท้าก่ายหน้าผากหลังเสฟข่าวปัญหา ต่างๆ ในสังคม (นี่เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ?) ภาพคนก่อดกุ่มที่มีแต่ข่าวโควิด-19 อยู่รอบตัว (เพจ contrast) การ์ตูนหลายเรื่องยังสื่อถึงความรู้สึกสับสนว่าข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่ในสื่อสังคม ออนไลน์นั้นเป็นเรื่องจริงหรือเท็จ และควรเชื่อหรือไม่ เช่น 12 ความเชื่อผิดๆ เกี่ยวกับ Covid - 19 (เพจขายหัวเราะ) ทวิตเตอร์ของผู้ที่ติดเชื้อโควิด-19 (เพจcontrast) รวมทั้งเรื่องการปลอม เว็บไซต์ “เราจะไม่ทิ้งกัน” ของรัฐบาล (เพจcontrast) หรือภาพ “เกรียนคีย์บอร์ด” กล่าวว่า อเมริกาปล่อยเชื้อไวรัสเพื่อสร้างสถานการณ์และทำลายเศรษฐกิจของจีน (เพจร้อน) รวมถึง การนำเสนอข่าวปลอมเรื่องครอบครัวอดีตนายกรัฐมนตรีบริจาคเงิน 100 ล้านบาทให้ โรงพยาบาลเพื่อสู้กับโรคโควิด-19 (เพจเผาหัว) เรื่องราวกระแสข่าวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมจึง

เป็นวัตถุตีพิมพ์สำคัญที่นำเสนอผ่านการตีพิมพ์ในสื่อสังคมออนไลน์ และสะท้อนภาวะสับสนของข้อมูลข่าวสารในสังคมไทย



### ปัญหาการบริหารจัดการของรัฐบาลในสถานการณ์โรคระบาดและการขาดความเชื่อมั่นในตัวนายกรัฐมนตรีและรัฐบาล

การ์ตูนหลายเรื่องได้สะท้อนมุมมองที่มีต่อการทำงานของรัฐบาลในสถานการณ์โรคโควิด-19 โดยเฉพาะตัวนายกรัฐมนตรีรวมถึงผู้เกี่ยวข้อง ทั้งในด้านการลื้อตัวบุคคลและลื้อวิธีการแก้ไขปัญหาเรื่องต่างๆ ของรัฐบาล ได้แก่ การจัดสวดมนต์ไล่เชื้อโควิด-19 ทั่วประเทศไทย เช่น เสาหลักที่กำลังสวดมนต์ไล่โควิด-19 (เพลงกาตูนร์ ระทม) เมื่อประเทศต้องพึ่งพาไสยศาสตร์ในการกำจัดไวรัส (เพลงเรือน) การแถลงมาตรการการป้องกันการระบาดของเชื้อโรคของนายกรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 16 มีนาคม 2563 ซึ่งถูกเปรียบเทียบกับอดีตหัวหน้าพรรคการเมืองคู่แข่ง (เพลงcontrast) นโยบายกระตุ้นเศรษฐกิจของรัฐบาลในสถานการณ์โรคระบาด เช่น การแจกเงินกระตุ้นเศรษฐกิจในสถานการณ์โควิด - 19 (เพลงฟอร์มหมาแก่) มาตรการชิม ช้อปใช้ (เพลงเผาหัว)

การนำเงินภาษีของประชาชนไปแจกจ่ายกระตุ้นเศรษฐกิจแต่ขอรับบริจาคเงินเพื่อต่อสู้กับเชื้อโรคโควิด-19 (เพลง contrast) นโยบายในการรับมือกับสถานการณ์โรคระบาด เช่น กรณีที่นายกรัฐมนตรีประกาศว่าจะขอความช่วยเหลือจากมหาเศรษฐีของไทย 20 คนในสถานการณ์โควิด (เพลงเผาหัว เพลงกาตูนร์ ระทม) ภาพล้อนายกรัฐมนตรีว่าเป็นประมุขพรรคกระยาจก (เพลงเรือน) ภาพนายกรัฐมนตรีในชุดซูเปอร์แมนประกาศว่าประเทศไทยต้องชนะ และภาพล้อนายกรัฐมนตรีที่เป็นนักมวยการ์ดตกเมื่อเผชิญปัญหา (เพลงเผาหัว)

นอกจากนี้ ยังพบการล้อเลียนและเสียดสีรัฐมนตรีและผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการทำงานต่างๆ ด้วย เช่น ภาพรองนายกรัฐมนตรีประกาศว่า “ปิดห้าง ปิดตลาด ปิดสถานศึกษาแล้ววังมันยังอยู่ในเฟส 2” (เพลงเรือน) ภาพรัฐมนตรีที่ร้องไห้ต่อสาธารณชนแต่เบื้องหลังถือรางวัล

ออสการ์ (เพจเรื้อน) การเสียดสีรัฐมนตรีที่ปฏิเสธว่าเสื่อมเสียที่เกี่ยวข้องกับการกักตุนหน้ากากอนามัยผ่านรูปคนที่มิใช่เป็นยางรถยนต์ (เพจเรื้อน) ภาพล้อญาติของนายกรัฐมนตรีที่ลางาน 394 วันและได้รับการแต่งตั้งให้เป็นกรรมาธิการการท่องเที่ยว (เพจเรื้อน เพจเผาหัว) การ์ตูนอีกหลายเรื่องยังล้อข้อบกพร่องต่างๆ ในการบริหารจัดการของรัฐบาลด้วย โดยเฉพาะการให้เงินเยียวยาจำนวน 5,000 บาท ในสถานการณ์โควิด-19 ที่เกิดปัญหาในการลงทะเบียนและมีข้อผิดพลาดของระบบลงทะเบียน เช่น บ้าวัย 53 ปีกลายเป็นนักเรียน (เพจเรื้อน) คนที่เดือดร้อนไม่สามารถเข้าระบบได้ (เพจกาตูนร์ ระทม) หรือผู้เดือดร้อนไม่ผ่านขั้นตอนการกลั่นกรองและไม่ได้รับการเยียวยา (เพจเผาหัว) รวมถึงข่าวกองทัพบกจะดำเนินการซื้อรถยนต์เกราะที่การ์ตูนนำเสนอผ่านภาพคนร้องไห้อ่อนวอนว่าอย่าเพิ่งซื้อเพราะจะอดตายแต่รถยนต์เกราะวิ่งทับคนและอ้างว่าเป็นงบบวกพัน (เพจกาตูนร์ ระทม) การ์ตูนที่ล้อเลียนเสียดสีทั้งพฤติกรรมของบุคคลต่างๆ ตลอดจนการทำงานของรัฐบาลจึงเป็นเสมือนเสียงแทนความรู้สึกของประชาชนที่มีต่อการทำงานของรัฐบาล และสะท้อนการขาดความเชื่อมั่นในรัฐบาล

เมื่อมองสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ผ่านการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ก็จะพบภาพสังคมที่เต็มไปด้วยความสับสนและความขัดแย้งอันเกิดจากปัญหาต่างๆ ในสังคมสาระสำคัญที่การ์ตูนเหล่านี้กล่าวถึงคือความหยาบและผิดพลาดในการดำเนินนโยบายของรัฐบาลที่ทำให้เกิดปัญหาตามมา ไม่ว่าจะเป็นการขาดมาตรการรองรับกลุ่มเสี่ยงที่เดินทางกลับจากต่างประเทศ การขาดมาตรการควบคุมราคาสินค้าจำเป็นในการอุปโภคบริโภค หรือการดำเนินนโยบายที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ทันทั่วถึงและในทางตรงกันข้ามกับเพิ่มภาระให้แก่ประชาชน ภาพลักษณ์ของรัฐบาลในสายตาของประชาชนจึงไม่ได้รับความเชื่อมั่นเท่าที่ควร การนำเสนอการ์ตูนที่ล้อเลียนการทำงานของนายกรัฐมนตรีและบุคคลในคณะรัฐบาล รวมถึงการเสียดสีผู้มีอำนาจที่เกี่ยวข้องกับการกักตุนสินค้าจำเป็นที่พบบ่อยครั้งในการ์ตูนเพจต่างๆ จึงเป็นการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลให้ตระหนักถึงหน้าที่ความรับผิดชอบที่มีต่อประชาชน และกระตุ้นให้ทบทวนหรือแก้ไขมาตรการต่างๆ ในการดำเนินงานเพื่อเร่งบรรเทาความเดือดร้อนของประชาชนก่อนที่ประชาชนจะไม่เหลือความเชื่อมั่นและความไว้วางใจในตัวรัฐบาล

นอกจากนี้ การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ยังแสดงให้เห็นว่าปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยทั้งในมิติปัจเจกชนและมิติทางสังคมนั้นสัมพันธ์และส่งผลกระทบต่อกัน ดังเช่นการที่รัฐบาลขาดมาตรการในการควบคุมสินค้าจำเป็นในการอุปโภคบริโภค ทำให้สินค้ามีราคาแพง มีการกักตุนสินค้าทั้งเพื่อใช้ส่วนตัวและเพื่อเก็งกำไร และมีข่าวบุคคลที่มีอำนาจเข้าไปเกี่ยวข้องกับการกักตุนสินค้าจำเป็น สถานการณ์ที่เกิดขึ้นนับได้ว่าซ้ำเติมความลำบากในชีวิตของประชาชน เรื่องนี้เป็นปัญหาสำคัญที่การ์ตูนหลายเรื่องจากเพจต่างๆ ได้หยิบยกขึ้นมาเสนอเพื่อส่งเสียงไปยังผู้มีหน้าที่รับผิดชอบให้ตระหนักถึงภาระหน้าที่ที่ต้องแก้ไขปัญหามาของประชาชนอย่างเร่งด่วน รวมถึงพยายาม “กดดัน” ผู้เกี่ยวข้องไม่ให้เพิกเฉยต่อผู้กระทำผิดในกระบวนการดังกล่าว การ์ตูนเหล่านี้จึงกำลังสื่อ “สาร” สำคัญโดยตรงถึงรัฐบาลที่ต้องรับผิดชอบในการ



บริหารประเทศในสถานการณ์โรคระบาด ความเสี่ยงที่ประชาชนต้องเผชิญและต้องรับมือจึงไม่ใช่เพียงแต่ความเสี่ยงจากโรคระบาด หากแต่เป็นปัญหาสังคม ปัญหาเศรษฐกิจที่ถาโถมเข้ามาในสังคมไทย รวมถึงความเสี่ยงที่เพิ่มมากขึ้นจากการดำเนินนโยบายที่ไม่อาจแก้ไขปัญหาได้ของรัฐบาล

## 2. มุมมองเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาด

เนื้อหาของการ์ตูนที่นำเสนอเกี่ยวกับชีวิตของคนไทยและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ได้สะท้อนมุมมองเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ มุมมองที่ว่าโรคระบาดเป็นสิ่งที่น่ากลัวแต่ป้องกันได้ มุมมองที่ว่าปัญหาอื่นๆ ในชีวิตคนเราน่ากลัวกว่าโรคระบาด มุมมองว่าชีวิตยังมีด้านบวกแม้อยู่ในสถานการณ์โรคระบาด และมุมมองว่าการต่อสู้กับโรคระบาดคือสงครามที่มนุษย์ต้องเป็นฝ่ายชนะ มุมมองเหล่านี้สะท้อนความคิดว่าแม้โรคระบาดจะเป็นปัญหาใหญ่ของมนุษยชาติในปัจจุบัน และสร้างความหวาดวิตกไปทั่วโลก แต่มนุษย์ก็ยังมีความหวังที่จะผ่านพ้นสถานการณ์เหล่านี้ไปได้ในที่สุด

### 2.1 โรคระบาดน่ากลัวแต่ป้องกันได้

การ์ตูนในเฟซบุ๊กมักจะนำเสนอภาพของเชื้อโรคโควิด-19 ที่อยู่รอบตัวมนุษย์และมีการแพร่กระจายเชื้อโรคได้ง่าย ทำให้เห็นว่าโรคระบาดเป็นสิ่งที่น่ากลัวแต่ก็นำเสนอมุมมองว่าโรคระบาดป้องกันได้ไม่ยาก หากมีการเตรียมพร้อมก็สามารถรับมือกับสถานการณ์โรคระบาดได้ เช่น การมีเจลแอลกอฮอล์และหน้ากากอนามัยเท่ากับมีพลัง (เพจว่าจะถึงออฟฟิศ) การป้องกันตนเองด้วยหน้ากากอนามัยและล้างมือบ่อยๆ ทำให้ออกไปเที่ยวได้ (เพจฟอร์มหมาแก่) รวมถึงการ์ตูนที่มุ่งเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันตนเองในสถานการณ์โรคระบาด เช่น ดูแลสุขภาพเหงือกและฟันช่วยป้องกันการแพร่เชื้อ Covid-19 Covid-19 อยู่ที่ไหนบ้าง (เพจขายหัวเราะ) การ์ตูนเหล่านี้จึงช่วยสร้างความมั่นใจว่าหากมีการป้องกันตนเองอย่างดี มีความพร้อมในการรับมือ โรคระบาดโควิด-19 เป็นสิ่งที่ควบคุมได้และไม่ได้ที่น่ากลัวจนเกินไป หากเข้าใจและป้องกันตนเองอย่างดีก็สามารถดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างปลอดภัย

### 2.2 ปัญหาอื่นๆ ในชีวิตของมนุษย์น่ากลัวกว่าโรคระบาด

การ์ตูนหลายเรื่องได้นำเสนออย่างมีอารมณ์ขันว่าปัญหาต่างๆ ในชีวิตของมนุษย์นั้นน่ากลัวกว่าโรคระบาด ไม่ว่าจะเป็นปัญหาหนี้สิน ปัญหาความรัก ปัญหาความสัมพันธ์ หรือปัญหาความยากจน เช่น สิ่งหนึ่งที่โควิด-19 ทำร้ายไม่ได้คือหนี้ (เพจ Jaytherabbit) มีหน้ากากอนามัยล้านชิ้นแต่ไม่มีผ้า (เพจ Jaytherabbit) คนที่เราไม่ชอบน่ากลัวกว่าเชื้อโควิด (เพจหัวกลม เพจ contrast) โรคที่น่ากลัวกว่าโควิดคือโรคที่ไม่มีเธอ (เพจนัดเปิด) การ์ตูนเหล่านี้จึงเสนอมุมมองเชิงบวกว่าโรคโควิด-19 แม้จะน่ากลัวแต่มนุษย์ป้องกันได้ ทั้งยังเทียบไม่ได้กับปัญหาอื่นๆ ในชีวิตมนุษย์โดยเฉพาะปัญหาด้านการเงินและปัญหาความรักเป็นปัญหาสำคัญที่



กระทบต่อชีวิตของผู้คน เป็นปัญหาที่ทำให้เกิดความวิตกกังวลและกลัดกลุ้มในชีวิตประจำวันได้มากกว่าความกังวลเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาด

### 2.3 ชีวิตมีด้านบวกแม้ในสถานการณ์โรคระบาด

การ์ตูนในเฟซบุ๊กยังนำเสนอด้านบวกของชีวิตที่เกิดขึ้นในสถานการณ์วิกฤตโรคระบาด โดยเฉพาะความสุขและความบันเทิงที่เกิดขึ้นระหว่างกักตัวเองที่บ้าน หรือชีวิตบางแง่มุมที่เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น ความสุขและความบันเทิงที่เกิดขึ้นในสถานการณ์โรคระบาดคือกิจกรรมต่างๆ ของคนไทยที่ทำเพื่อคลายเหงาและแลกเปลี่ยนกันในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การเล่นแอปพลิเคชัน TikTok โดยเฉพาะกระแสเพลงเจน นุ่น โบว์ (เพลง Jod 8riew เพลงฟอร์มหมาแก่ เพลงนี้เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ? เพลงหัวกลม เพลงเผาหัว เพลงกว่าจะถึงออฟฟิศ) การสวมบทบาทเซฟทำอาหารขณะกักตัว (เพลงขายหัวเราะ เพลงหัวกลม เพลง Jod 8riew เพลงฟอร์มหมาแก่) การเล่นเกมออนไลน์และเข้าเว็บไซต์เพื่อความบันเทิงต่างๆ (เพลงเผาหัว เพลงcontrast เพลง Jod 8riew เพลงฟอร์มหมาแก่ เพลงนัดเปิด) การเข้ากลุ่มใหม่ๆ ทางเฟซบุ๊ก เช่น กลุ่มหาคู่ของมหาวิทยาลัย (เพลง Jaytherabbit) กลุ่มขายสินค้าของมหาวิทยาลัย (เพลงนัดเปิด) การสั่งซื้ออาหารและสินค้าออนไลน์ (เพลงขายหัวเราะ เพลงหัวกลม เพลง Jod 8riew เพลงฟอร์มหมาแก่)

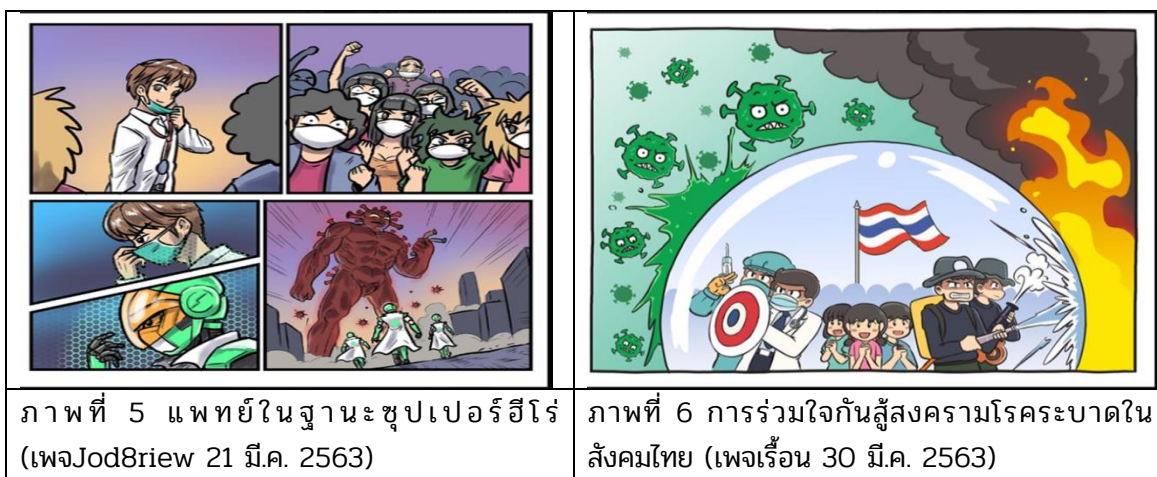
นอกจากกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลินระหว่างการกักตัวอยู่ที่บ้าน ยังมีมุมมองด้านบวกเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัวหรือชีวิตครอบครัวที่มีเวลามากขึ้น เช่น การรับประทานอาหารร่วมกันของครอบครัว การมีเวลาอยู่กับสัตว์เลี้ยง (เพลง Jod8riew เพลงกว่าจะถึงออฟฟิศ เพลง Jod8riew เพลงหัวกลม) รวมถึงมีมุมมองเกี่ยวกับการปรับสมดุลโลก เช่น ความเจริญก้าวหน้าของมนุษย์ทำให้โลกป่วย สถานการณ์โรคระบาดทำให้มนุษย์ต้องงดกิจกรรมต่างๆ โลกจึงแข็งแรงขึ้น (เพลงเผาหัว) การ์ตูนเหล่านี้นำเสนอว่าชีวิตของมนุษย์ในสถานการณ์โรคระบาดไม่ได้มีแต่ด้านลบ หากเราเปิดใจมองด้านอื่นของชีวิตก็จะพบว่าเราสามารถค้นพบความสุขของชีวิตหรือเรื่องดีๆ ก็เกิดขึ้นได้แม้ในสถานการณ์โรคระบาด การนำเสนอมุมมองเช่นนี้จึงเปรียบเสมือนการให้กำลังใจหรือปลอบประโลมใจคนไทยที่ต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตหรือประสบความลำบากจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19

### 2.4 การต่อสู้กับโรคระบาดคือสงครามที่มนุษย์ต้องชนะ

โรคระบาดโควิด-19 เป็นโรคอุบัติใหม่ของโลกที่ยังไม่มีวัคซีนป้องกัน สิ่งที่ได้คือการรักษาผู้ป่วยให้รอดชีวิตและควบคุมการแพร่ระบาดของเชื้อโรค แพทย์และบุคลากรทางการแพทย์จึงถือเป็นด่านหน้าที่ต้องทำงานหนักเพื่อตรวจหาผู้ติดเชื้อ และรักษาชีวิตของผู้ป่วยที่ติดเชื้อ การ์ตูนหลายเรื่องจึงนำเสนอภาพความเปรี๊ยะของหมอและพยาบาลในฐานะวีรบุรุษหรือซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำสงครามต่อสู้กับเชื้อโรคที่อยู่ในรูปของปีศาจหรือสัตว์ประหลาดเพื่อปกป้องมนุษยชาติ (เพลง Jod8riew เพลงเรื้อน) นอกจากนี้ยังมีการวาดการ์ตูนเพื่อส่งกำลังใจให้บุคลากรทางการแพทย์ในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพตัวการ์ตูนหลักของเพลงต่างๆ ประสานมือเป็นเครื่องหมายบวกและติดแฮชแท็ก “#บวกใจให้หมอ” (เพลง contrast เพลงนัดเปิด เพลงนี้เพื่อนใจ)

จำไม่ได้หรือ? เพลงJod8riew เพลงหัวกลม) ภาพหัวใจใส่หน้ากากอนามัยมอบให้หมอและพยาบาล (เพลงขายหัวเราะ) ภาพ“เห็นหมอลำบาก ยิ่งอยากอยู่บ้าน” (เพลง Jaytherabbit) ภาพแพทย์และพยาบาลในชุดเกราะซูเปอร์ฮีโร่ที่เผชิญหน้ากับปีศาจโควิด-19 เพื่อปกป้องคนไทยจึงแสดงให้เห็นภาพลักษณ์ของบุคลากรทางการแพทย์ในฐานะวีรบุรุษที่อุทิศตนเพื่อต่อสู้กับสงครามโรคระบาด การ์ตูนเหล่านี้จึงสะท้อนมุมมองด้านบวกของประชาชนที่มีต่อบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขในสถานการณ์โรคระบาด

นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนที่รณรงค์ให้ประชาชนร่วมมือร่วมใจกัน“อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” เพื่อเอาชนะสถานการณ์โรคระบาด เช่น ตัวการ์ตูนยอดนิยมถือป้ายคำว่า “อยู่บ้าน” ภาษาถิ่นต่างๆ (เพลงขายหัวเราะ) ภาพตัวการ์ตูนที่รณรงค์ให้กักตัวอยู่บ้านพร้อมข้อความต่างๆ เช่น ครั้งแรกในประวัติศาสตร์ที่เราสามารถช่วยมนุษยชาติโดยไม่ต้องทำอะไรเลย (เพลง Jaytherabbit) ครั้งแรกในประวัติศาสตร์ที่คุณสามารถช่วยมนุษยชาติด้วยการนอนง่วงๆ อยู่บ้าน (เพลงฟอร์มหมาแก่) ภาพคำว่าอยู่บ้านหยุดโควิดในกรอบเส้นที่เป็นรูปพระพุทธรูปและมีคำว่าเพื่อหมอ เพื่อเรา เพื่อชาติ (เพลงเผาหัว) ภาพคนไทยถือธงชาติคนละมุมพร้อมข้อความ “ทีมประเทศไทย” (เพลงเผาหัว) ภาพหมอผีและคนไทยช่วยกันดิงกราฟผู้ติดเชื้อให้ลดลง (เพลงขายหัวเราะ) การ์ตูนเหล่านี้จึงเน้นย้ำความคิดว่าความสามัคคีของคนไทยที่จะร่วมมือกันอดทนปฏิบัติตามมาตรการต่างๆ ของรัฐเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยหยุดยั้งการแพร่เชื้อโรคโควิด-19 ที่กำลังระบาดในประเทศไทยได้ สถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 จึงเป็นสงครามระหว่างมนุษย์กับเชื้อโรคร้ายที่มีบุคลากรทางการแพทย์เป็นทัพหน้าและการร่วมมือร่วมใจของประชาชนเป็นกองหนุนเพื่อร่วมต่อสู้และเอาชนะสงครามในครั้งนี้



เนื้อหาเกี่ยวกับผู้คนและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดที่นำเสนอผ่านการ์ตูนไทยในสื่อสังคมออนไลน์จึงแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่เป็นปัญหาสำคัญในสังคมไทยในช่วงสถานการณ์โรคระบาดไม่ใช่อันตรายจากโรคระบาด หากแต่เป็นผลกระทบจากสถานการณ์โรคระบาดที่ทำให้

เกิดปัญหาในการดำรงชีวิตและปัญหาทางการเงิน รวมถึงการดำเนินนโยบายต่างๆ ของรัฐบาลที่ผิดพลาดหรือมีลักษณะที่ทำให้ไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ทันเวลาที่ น่าสังเกตว่ามุมมองที่มีต่อโรคระบาดนั้นเป็นมุมมองด้านบวกที่มองว่าโรคระบาดเป็นสิ่งที่มนุษย์สามารถควบคุมและเอาชนะได้โดยเกิดจากความเชื่อมั่นต่อระบบการแพทย์และสาธารณสุข บุคลากรด้านการแพทย์และสาธารณสุขของไทยกลายเป็นวีรบุรุษที่ปกป้องประชาชนในสงครามโรคระบาดในขณะที่มุมมองต่อนายกรัฐมนตรีและรัฐบาลเป็นมุมมองด้านลบเนื่องจากขาดความเชื่อมั่นในการทำงานของรัฐบาล สารที่การ์ตูนเหล่านี้กำลังนำเสนอจึงไม่ใช่ความหวาดวิตกในด้านสุขภาพ หากแต่เป็นความหวาดกลัวและกลัดกลุ้มจากปัญหาชีวิตด้านอื่นๆ ที่เป็นผลกระทบมาจากสถานการณ์โรคระบาด และปัญหาเหล่านั้นส่วนหนึ่งก็เป็นผลมาจากการดำเนินนโยบายบริหารประเทศที่ขาดประสิทธิภาพของรัฐบาลนั่นเอง

### 3. บทบาทของการตูนในสื่อสังคมออนไลน์ในสถานการณ์โรคระบาด

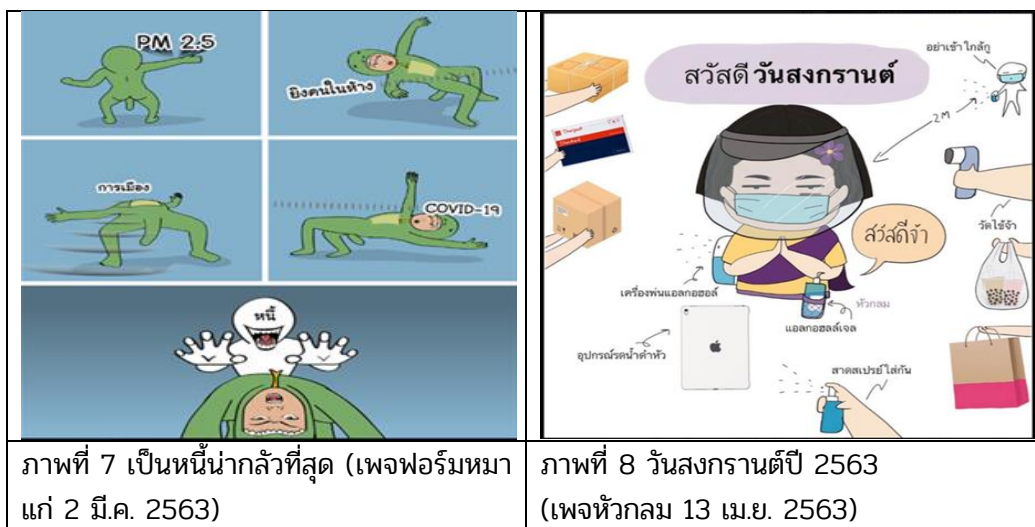
การศึกษาการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ผ่านเฟซบุ๊กทั้ง 12 เพจพบว่าการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ไม่ใช่เพียงการนำเสนอเนื้อหาและมุมมองเกี่ยวกับชีวิตของคนไทยและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เท่านั้น แต่การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ยังมีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญทั้งต่อปัจเจกและต่อสังคมด้วย กล่าวคือการ์ตูนเหล่านี้เป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่ทำหน้าที่ผ่อนคลายหรือ “ปลดล็อก” ทางใจให้แก่ผู้คนในช่วงเวลาที่ชีวิตต้องถูกจำกัดเสรีภาพ ทั้งเสรีภาพทางกายที่ต้องกักตัวเองในสถานการณ์เคอร์ฟิวและมาตรการต่างๆ ของรัฐ และเสรีภาพทางใจที่ไม่อาจกระทำการสิ่งต่างๆ ตามที่ใจต้องการได้เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาด สื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นทางออกสู่โลกภายนอกของคนไทยในช่วงเวลาของการกักตัว การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางหนึ่ง que ผู้คนในสังคมไทยได้ปลดปล่อยความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของตนร่วมไปกับเนื้อหาของการ์ตูนที่นำเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาด

เมื่อนำแนวคิดเรื่อง “Four Functions of Folklore” ของ William Bascom มาประยุกต์ในการศึกษาบทบาทของการตูนในเพจต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญทั้งต่อปัจเจกและต่อสังคมในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ทั้งหมด 6 ด้าน ได้แก่ ด้านการปลดปล่อยและการผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งทางใจและทางสังคม ด้านการสร้างความหวังและกำลังใจในภาวะวิกฤติโรคระบาด ด้านการสื่อสารความรู้ในการดูแลตนเองและป้องกันการแพร่ระบาดของโรค ด้านการกระตุ้นจิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ด้านการสะท้อนปัญหาและวิพากษ์นโยบายแก้ไขปัญหาของภาครัฐ และด้านการบันทึกปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมในสถานการณ์โรคระบาด

### 3.1 ยึดคลายเครียด: การผูกกับการปลดปล่อยและผ่อนคลายความกดดันจากวิกฤติโรคระบาดและความตึงเครียดทางสังคมจากผลกระทบของสถานการณ์โรคระบาด

เดือนมีนาคม 2563 เป็นช่วงเวลาที่กล่าวได้ว่าคนไทยและสังคมไทยอยู่ในสถานการณ์ที่ตึงเครียดมากที่สุดจากการระบาดของโรคโควิด-19 ตามข้อมูลขององค์การอนามัยโลกในวันที่ 26 มีนาคม 2563 ที่มีจำนวนผู้ติดเชื้อในประเทศไทยถึง 1,045 คน (นำชัย ชีววิวรรณ, 2563: 188) ในเดือนเดียวกันรัฐบาลยังได้ประกาศใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉิน และมีการกำหนดช่วงเวลาเคอร์ฟิวที่ห้ามออกจากบ้านเรือน เวลา 22.00- 04.00 น. และงดการเดินทางข้ามจังหวัดโดยไม่จำเป็น สถานการณ์ดังกล่าวทำให้ชีวิตของคนไทยต้องถูกจำกัดทั้งทางร่างกายและจิตใจ ไม่สามารถดำเนินชีวิตได้ตามปกติ สื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะเฟซบุ๊กจึงเป็นช่องทางสำคัญของการสื่อสารกับโลกภายนอกและการแสวงหาความบันเทิง ผู้วิจัยพบว่าแม้การผูกในสื่อสังคมออนไลน์จะนำเสนอเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกของคนไทยในสถานการณ์โรคระบาดที่เต็มไปด้วยความหวาดระแวงและความวิตกกังวลที่จะติดเชื้อ รวมถึงความเหงาและเดิวยดายจากการกักตัวอยู่บ้าน แต่ก็นำเสนอด้วยวิธีการที่สร้างรอยยิ้มและอารมณ์ขันในรูปแบบของการผูก การปลดปล่อยอารมณ์ผ่านการผูกจึงเป็นช่องทางหนึ่งที่จะช่วยลดความตึงเครียดของผู้คนในสังคมที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โรคระบาดได้

ผู้วิจัยพบว่า การสื่อสารด้วยรูปแบบการผูกในเพจเฟซบุ๊กทำให้เกิดอารมณ์ขัน ช่วยลดภาพความน่ากลัวและความตึงเครียดของชีวิต หรือแม้แต่ลดทอนความรู้สึกที่รุนแรงของปัญหาหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์โรคระบาด เช่น การผูกเกี่ยวกับวันสงกรานต์ปี 2563 ที่ไม่มีวันหยุดและการเล่นสาดน้ำสงกรานต์แต่ต้องฉีดสเปรย์แอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อโรคแทน หรือภาพตัวการ์ตูนที่สามารถหลบเลี่ยงปัญหาต่างๆ ได้ตั้งแต่ปัญหาฝุ่นพิษ PM2.5 จนถึงโรคระบาดโควิด-19 แต่ที่เหนือกว่าโรคระบาดและหลบเลี่ยงไม่พ้นคือปัญหาหนี้สิน การผูกเหล่านี้ได้เลือกนำเสนอแง่มุมของความลำบากต่างๆ ของชีวิตคนไทยในสถานการณ์โรคระบาดด้วยอารมณ์ขัน ทำให้ภาพของชีวิตที่ลำบากหรือต้องประสบปัญหาต่างๆ ในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 บรรเทาความรุนแรงลงในแง่ของความรู้สึก



ภาพที่ 7 เป็นหนีนากลัวที่สุด (เพจฟอร์มหมา  
แก่ 2 มี.ค. 2563)

ภาพที่ 8 วันสงกรานต์ปี 2563  
(เพจห้วงลม 13 เม.ย. 2563)

ชีวิตของคนไทยที่ต้องกังวลกับการระบาดของโรคและการต้องกักตนเองอยู่บ้านตามมาตรการต่างๆ ของรัฐ ทำให้ไม่สามารถดำเนินชีวิตหรือทำกิจกรรมต่างๆ ได้สะดวกเหมือนเดิม อีกทั้งยังต้องรักษาระยะห่างทางสังคมทำให้ไม่สามารถออกไปสังสรรค์หรือท่องเที่ยวพักผ่อนได้ การดูในสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางหนึ่งในการผ่อนคลายความกดดัน และความตึงเครียดทางจิตใจ อารมณ์ความรู้สึกของตัวการ์ตูนในเพจต่างๆ จึงเป็นเสมือนตัวแทนอารมณ์ความรู้สึกของคนจริงๆ ไม่ว่าจะเป็นความทิว ความเบื่อหน่าย ความโกรธ ความเหงา ความทุกข์ หรือความเศร้าที่ต้องว่างงาน ขาดรายได้หรือต้องกักตัวเองและห่างไกลจากชีวิตที่คุ้นเคย การ์ตูนเหล่านี้จึงช่วยปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกที่เก็บกดอยู่ในจิตใจไปพร้อมกับการสร้างรอยยิ้มและอารมณ์ขันผ่านกลวิธีของการ์ตูน

นอกจากอารมณ์ความรู้สึกของปัจเจกที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด-19 แล้ว การ์ตูนเหล่านี้ยังเป็นช่องทางที่ช่วยระบายความตึงเครียดทางสังคมด้วย โดยเฉพาะความตึงเครียดจากเหตุการณ์หรือข่าวต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้คน หรือแม้แต่การทำงานและแก้ไขปัญหาของรัฐบาลที่มีผลกระทบต่อคนในสังคม แต่ไม่อาจที่จะเรียกร้องได้ เช่น ระบบลงทะเบียนรับเงินเยียวยาจากรัฐที่ไม่เสถียรและผิดพลาดทำให้ตัดสิทธิ์ผู้เดือดร้อนจำนวนมาก การปิดห้างสรรพสินค้าและสถานศึกษา สถานที่ทำงานในกรุงเทพฯ ทำให้คนขาดรายได้และตกงาน ภาวะขาดแคลนสินค้าจำเป็นอย่างหน้ากากอนามัยและการขึ้นราคาสินค้า เช่น ราคาไข่ไก่ การนำเสนอปัญหาในชีวิตจริงผ่านการ์ตูนที่เป็นการสร้างสรรค์ผสมผสานจินตนาการช่วยลดความรุนแรงในความรู้สึกและขณะเดียวกันก็เป็นช่องทางหนึ่งในการระบายความเก็บกดของปัญหาและดูเหมือนจะช่วยร้องทุกข์เกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นด้วย ความบันเทิงที่เกิดขึ้นจึงไม่ใช่เพียงเพราะอารมณ์ขันหรือความสนุกสนานแต่เป็นการผ่อนคลายความกดดันในใจของผู้คนและความตึงเครียดทางสังคม การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางสำคัญในการเยียวยาความรู้สึกของผู้คนในสังคมซึ่งถือเป็นบทบาทด้านความบันเทิงที่สำคัญของการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์



### 3.2 ยิ้มประโลมใจ: การ์ตูนกับการสร้างความหวังและกำลังใจในภาวะวิกฤติโรคระบาด

การ์ตูนหลายเรื่องในเฟซบุ๊กได้นำเสนอภาพที่ช่วยสร้างรอยยิ้มและปลอบประโลมจิตใจให้แก่ผู้คนในสถานการณ์โรคระบาด โดยเฉพาะการสร้าง的希望และพลังใจว่าคนไทยจะผ่านพ้นวิกฤตการณ์โรคระบาดได้ด้วยสามัคคีและร่วมมือกันของคนไทย ดังการ์ตูนชุด “บวกใจให้หมอ” ที่เพจต่างๆ ได้ร่วมนำเสนอภาพการ์ตูนคาแรกเตอร์ประจำเพจส่งกำลังใจให้หมอและบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขที่เป็นด่านหน้าในการต่อสู้ในสถานการณ์โรคระบาด (เพจขายหัวเราะ เพจนี้เพื่อนใจจำไม่ได้หรือ? เพจ Jod8riew เพจหัวกลม เพจ contrast เพจ นัดเปิด) ภาพหมอในชุดชุดเปอร์ฮีโร่ที่ต่อสู้กับปีศาจโควิด-19 (เพจ Jod8riew เพจร้อน) หรือการ์ตูนที่ให้ความหวังและกำลังใจคนไทยที่ต้องอดทนและปฏิบัติตามมาตรการ “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” ของรัฐเพื่อลดการแพร่ระบาดของเชื้อโรคในประเทศ เช่น การนำเสนอภาพการจับมือร่วมแรงร่วมใจกันเป็น “ทีมไทย” (เพจเผาหัว) ภาพหมอผีและคนไทยช่วยกันดึงกราฟตัวเลขผู้ติดเชื้อให้ลดลง (เพจขายหัวเราะ) การ์ตูนเหล่านี้จึงเป็นแรงสนับสนุนอีกทางหนึ่งสร้างพลังใจให้แก่คนไทยว่าประเทศไทยจะต้องผ่านพ้นสถานการณ์วิกฤติโรคระบาดได้ด้วยความร่วมมือร่วมใจของคนในประเทศ

### 3.3 ยิ้มสู้โรคระบาด: การ์ตูนกับการสื่อสารความรู้ด้านการดูแลและป้องกันตนเองในสถานการณ์โรคระบาด

การ์ตูนเป็นสื่อที่เข้าถึงคนได้ง่ายทุกเพศทุกวัยโดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน ในปัจจุบันมีสื่อการ์ตูนที่ให้ทั้งความรู้ควบคู่ไปกับความบันเทิงที่จัดเป็นสื่อแนว “edutainment” จำนวนมาก การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ก็มีบทบาทด้านการสื่อสารความรู้ด้านการดูแลและป้องกันตนเองในสถานการณ์โรคระบาด ดังที่พบว่าการ์ตูนในเพจขายหัวเราะมีบทบาทสำคัญในการผสมผสานการให้ความรู้ไปพร้อมกันกับความบันเทิง เมื่อสถานการณ์โรคโควิด-19 ในประเทศไทยเริ่มรุนแรง วันที่ 16 มีนาคม 2563 เพจขายหัวเราะได้ประกาศว่าจะสนับสนุนหน่วยงานสาธารณสุขทุกหน่วยที่ต้องการเผยแพร่หรือประชาสัมพันธ์ข้อมูลและวิถีปฏิบัติต่างๆ ในรูปแบบการ์ตูน โดยขอให้ส่งข้อมูลให้แก่เพจขายหัวเราะ แล้วจะดำเนินการผลิตข้อมูลให้เป็นรูปแบบใหม่ที่สื่อสารได้ง่ายและช่วยประชาสัมพันธ์ในช่องทางต่างๆ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย พร้อมติดแฮชแท็ก “#ขายหัวเราะเฉพาะกิจสู้ Covid19” หลังจากนั้นเพจขายหัวเราะได้นำเสนอการ์ตูนความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคโควิด-19 ทั้งหมด 12 ชุดที่ร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ได้แก่ “ลองเชตดูก่อนว่าเสี่ยงติด Covid-19 หรือไม่” (Covid Bot) “น้องช้างชวนล้างมือ” (กรมอนามัย) “ผู้สูงอายุควรเตรียมการอย่างไรในยามที่เชื้อ Covid-19 แพร่ระบาดรุนแรง” (Thai CoCare) “ถึงเวลาแล้วที่จะฆ่าเชื้อโรคด้วยมาตรการขั้นเด็ดขาดเพื่อความปลอดภัย” (อย.) “กุญแจสามดอก ไช้ทางออกประเทศไทย Covid-19”(กลุ่มแพทย์ผู้นำยุคใหม่ สถาบันพระปกเกล้า) “ถ้าคุณเพิ่งเดินทางกลับจาก...คุณต้องทำอะไร” (กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข) “Covid-19 อยู่ที่ไหนบ้าง เมื่องานประเพณีเลี้ยงรุ่นฮีโร่มาถึง” (กระทรวงวัฒนธรรม) “ดูแลสุขภาพ



เหงือกและฟันช่วยป้องกัน Covid-19” (ทันตแพทยสภา Thai Dental Council) “วิกฤติ Covid-19 โลกhitขาดทั่วประเทศ” (สภากาชาดไทย) “12 ความเชื่อผิดๆ เกี่ยวกับ Covid-19” (องค์การอนามัยโลกแห่งประเทศไทยและกลุ่ม KnowCovid) “ให้นมแม่อย่างปลอดภัยลูกห่างไกลโควิด” (มูลนิธิศูนย์นมแม่แห่งประเทศไทย)

การ์ตูนขายหัวเราะอยู่คู่กับคนไทยมาอย่างยาวนานหลายทศวรรษ นับตั้งแต่วางจำหน่ายในรูปแบบนิตยสารการ์ตูนตั้งแต่ พ.ศ. 2517 (มาฉิษา พิศาลบุตร, 2533: 3) และก้าวสู่สื่อสังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊กเมื่อวันที่ 4 สิงหาคม 2554 โดยมีผู้ติดตามถึงกว่าห้าแสนคน (ข้อมูล 16 เมษายน 2563) การ์ตูนขายหัวเราะมีฐานแฟนการ์ตูนที่เหนียวแน่นและมั่นคง นอกจากนี้คนไทยยังมีความผูกพันกับตัวการ์ตูนของขายหัวเราะและมุกตลกต่างๆ ทำให้การสื่อสารผ่านการ์ตูนขายหัวเราะเป็นช่องทางที่เข้าถึงคนไทยได้ง่าย การ์ตูนขายหัวเราะที่สื่อสารความรู้ด้านการป้องกันตนเองในสถานการณ์โควิด-19 จึงเข้าถึงประชาชนได้ง่าย เป็นการให้ความรู้ไปพร้อมกับความบันเทิงผ่านมุกตลกรูปแบบต่างๆ เช่น การเชิญชวนให้บริจาคโลหิตอย่างปลอดภัยผ่านตัวการ์ตูนแดร์กควิลลา การป้องกันตนเองเมื่อต้องร่วมงานที่มีคนจำนวนมากผ่านงานเลี้ยงรุ่นของเหล่าซูปเปอร์ฮีโร่อย่างแบทแมน ซูปเปอร์แมน หรือตัวการ์ตูนนักเขียนที่มีชื่อเสียงเช่น ต่าย เพน มาให้ความรู้เพื่อป้องกันตัวเองจากเชื้อโควิด-19 วิธีการเหล่านี้ทำให้การนำเสนอความรู้เกี่ยวกับโรคระบาดและการป้องกันตัวเองไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อ และสื่อสารถึงผู้คนในวงกว้างได้อย่างเพลิดเพลินง่ายดาย และรวดเร็ว จึงนับว่าบทบาทด้านการสื่อสารความรู้เป็นบทบาทที่สำคัญอีกด้านหนึ่งของการ์ตูนไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19

### 3.4 ยิ้มกระตุ้น: การ์ตูนกับการกระตุ้นจิตสำนึกและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

การ์ตูนหลายเรื่องได้นำเสนอเรื่องราวของผู้ที่ขาดจิตสำนึกและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เรื่องที่มีการนำเสนอบ่อยครั้งคือเรื่องพฤติกรรมประมาทของคนที่ไม่ปฏิบัติตามมาตรการการป้องกันโรค เช่น ภาพคนไม่สวมหน้ากากอนามัยและจามจนน้ำมูกกระเด็นเปื้อนคนข้างรถเมล์ (เพจกาตูนร์ ระทม) หรือภาพผู้ที่เดินทางกลับจากต่างประเทศแต่ไม่กักตัวเองและไม่ตรวจโรค (เพจ contrast) ภาพผีน้อยไปร้านหมูกระทะ (เพจเรื่อน เพจ Jod8riew) ภาพคนตำหนิเพื่อนที่กักตนหน้ากอนามัย (เพจcontrast) หรือภาพผู้คนที่ไปชุมนุมตามสถานบันเทิงและแหล่งท่องเที่ยวในช่วงที่ต้องกักตัว (เพจเผาหัว เพจ Jod8riew) จะเห็นว่าการ์ตูนเหล่านี้ได้มุ่งกระตุ้นเตือนจิตสำนึกของคนที่ขาดความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น ไม่สวมหน้ากากอนามัย ป้องกันการแพร่เชื้อโรคในที่สาธารณะ ไม่กักตนเองเพื่อเฝ้าระวังการติดเชื้อโรคเมื่อเดินทางกลับจากประเทศเสี่ยง การนำเสนอเรื่องราวผ่านภาพการ์ตูนจึงกระตุ้นให้ทุกคนตระหนักถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบร่วมกันเพื่อรับมือกับสถานการณ์โรคระบาดที่คุกคามสังคมไทย

### 3.5 ยืมขั้นขึ้น: การ์ตูนกับการสะท้อนปัญหาและวิจารณ์นโยบายแก้ไขปัญหาของภาครัฐ ในสถานการณ์โรคระบาด

บทบาทหนึ่งที่สำคัญของการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์คือการสะท้อนปัญหาและวิจารณ์นโยบายแก้ไขปัญหาของภาครัฐผ่านรูปแบบของการ์ตูนล้อ รวมถึงการประชดประชันเสียดสี เหตุการณ์ที่กล่าวได้ว่ามีผลกระทบต่อชีวิตของคนไทยส่วนใหญ่และเป็นข่าวอย่างต่อเนื่องคือข่าว คนสนิทของรัฐมนตรีที่เกี่ยวข้องกับการกักตุนหน้ากากอนามัยจำนวนมากเพื่อส่งออกทั้งที่ หน้ากากอนามัยกำลังขาดแคลนในประเทศไทย และข่าวก็เงียบหายไปโดยที่ไม่มีผู้กระทำการผิดและ ของกลาง การ์ตูนหลายเรื่องได้นำเหตุการณ์ดังกล่าวมาเสียดสี เช่น ภาพบุคคลที่มีศีรษะเป็น ยางรถยนต์ให้สัมภาษณ์ว่าตนไม่เกี่ยวข้องกับการกักตุนหน้ากากอนามัยและเป็นเพียงคลิปตัดต่อ (เพจเรื่อน) หรือการ์ตูนที่เสียดสีพฤติกรรมอื่น ๆ ของผู้มีตำแหน่ง เช่น รัฐมนตรีที่ร้องขอให้ ประชาชนไว้ใจตนแต่เบื้องหลังยิ้มและชูรางวัลออสการ์ (เพจเรื่อน) ภาพคนสนทนากันว่าบุคคล ในโทรทัศน์เหมาะสมที่จะเป็นกรรมการการท่งเที่ยวจากสถิติการลางาน 394 วัน (เพจเผา หัว) การ์ตูนจึงเป็นกระบอกเสียงที่วิพากษ์วิจารณ์พฤติกรรมและการทำงานของผู้มีหน้าที่ บริหารประเทศให้มุ่งนึกถึงประโยชน์ของประชาชนและประเทศเป็นหลัก นอกจากนี้การ์ตูนหลาย เรื่องยังได้วิจารณ์นโยบายของรัฐบาล เช่น ภาพการนำเงินภาษีจากประชาชนไปโปรยทิ้งแล้วตั้ง ตู้ขอรับบริจาค (เพจcontrast) ภาพประตูประเทศไทยที่เปิดรับนักท่องเที่ยวในขณะที่ประตู ของประเทศอื่นปิดสนิท (เพจcontrast) ภาพคนที่คุกเข่าให้เพราะลงทะเบียนรับเงินเยียวยา จากรัฐไม่สำเร็จ (กาตูนร์ ระทม) ภาพเยียวยาเกม (เพจเผาหัว) ภาพคนที่ร้องขอไม่ให้ซื้อรถยนต์ เกราะแล้วรถยนต์เกราะวิ่งทับ (เพจกาตูนร์ ระทม)

การ์ตูนเหล่านี้กำลังวิจารณ์นโยบายในการแก้ไขปัญหาและการบริหารประเทศของ รัฐบาลในสถานการณ์โรคระบาดว่าเป็นนโยบายที่ส่งผลกระทบต่อประชาชน และราวกับจะยิ่ง ซ้ำเติมความเดือดร้อนของประชาชนให้มากยิ่งขึ้นด้วย น้ำเสียงที่ปรากฏในการ์ตูนเหล่านี้มีทั้ง น้ำเสียงที่ตำหนิผู้มีอำนาจในการบริหารประเทศที่คิดถึงผลประโยชน์ส่วนตนมากกว่า ผลประโยชน์ของประชาชน น้ำเสียงของการอ้อนวอนขอร้องให้คำนึงถึงความเดือดร้อนของ ประชาชน และน้ำเสียงที่ทุกข์ทนของประชาชนที่จำต้องยอมรับชะตากรรมของตน หากจะมี รอยยิ้มที่เกิดขึ้นจากการ์ตูนเหล่านี้จึงย่อมไม่ใช่เกิดจากความสนุกสนานแต่เป็นยิ้มที่ขื่นขื่นเมื่อ ตระหนักได้ว่าเรื่องเหล่านี้เป็นสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตของตน ไม่ใช่เพียงเรื่องสมมติใน โลกของการ์ตูน หรืออีกนัยหนึ่งคือปรารถนาที่จะให้เรื่องราวที่นำเสนอผ่านการ์ตูนเป็นเพียง จินตนาการของนักเขียน ไม่ใช่เรื่องที่ตนกำลังเผชิญอยู่ในชีวิตประจำวัน

### 3.6 ยืมพิมพ์ใจ: การ์ตูนในฐานะบันทึกปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมในสถานการณ์ โรคระบาด

การ์ตูนที่นำเสนอเรื่องราวชีวิตของคนไทยและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด- 19 มีบทบาทเป็นบันทึกปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม อารมณ์ความรู้สึกที่คนไทยมีต่อ

ตนเองและสังคมในสถานการณ์โรคระบาด รวมถึงมุมมองที่มีต่อสถานการณ์โรคระบาดและปรากฏการณ์ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยได้ถูกบันทึกไว้ในรูปแบบของการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นเพียงเหตุการณ์เล็กๆ เช่น ความนิยมในการเล่นแอปพลิเคชัน TikTok เพลงเจนนุ่น โบว์ ที่สร้างความบันเทิงใจให้แก่ผู้คนในยามที่ถูกจำกัดเสรีภาพทางกาย หรือปรากฏการณ์ที่ไปไกลราคาแพงจากการกักตุนสินค้าเพื่อบริโภค ไปจนถึงปรากฏการณ์ที่มีผลกระทบต่อคนทั้งประเทศ เช่น การประกาศใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉินทั่วประเทศ และโครงการ “เราไม่ทิ้งกัน” ของรัฐที่มีผู้เดือดร้อนจำนวนมากไม่ได้รับเงินเยียวยา

ผู้วิจัยพบว่าเรื่องราวของสังคมไทยในช่วงสถานการณ์โรคระบาดที่นำเสนอผ่านการ์ตูนในสื่อออนไลน์ช่วงเดือนกุมภาพันธ์-เมษายน 2563 นั้น แสดงให้เห็นปฏิกิริยาของผู้คนในสังคมไทยที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา กล่าวคือช่วงเดือนกุมภาพันธ์หลังจากที่มีการพบผู้ติดเชื้อชาวไทยที่ติดเชื้อจากนักท่องเที่ยวแล้ว คนไทยเริ่มตระหนักถึงความสำคัญในการป้องกันตนเองจากการแพร่กระจายของเชื้อโรคในที่สาธารณะ การ์ตูนได้บันทึกปฏิกิริยาของผู้คนที่ตื่นตัวกับการป้องกันตัวและความกังวลที่จะติดเชื้อจากการเดินทางในที่สาธารณะ ต่อมาช่วงเดือนมีนาคมเป็นช่วงจุดเปลี่ยนของสังคมไทย เนื่องจากมีจำนวนผู้ติดเชื้อเพิ่มสูงขึ้นจำนวนมากจากกรณี “ซูเปอร์สเปรดเดอร์” สนามมวย และเหตุการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโรคจากกลุ่มเสี่ยงที่กลับจากต่างประเทศ นำมาสู่การประกาศใช้พ.ร.ก.ฉุกเฉินและขอให้ประชาชนกักตัวเองอยู่บ้านเพื่อลดกระระบาดของเชื้อโรค สถานการณ์ดังกล่าวจึงทำให้เกิดความพลิกผันอย่างมากในวิถีชีวิตของคนไทย ผู้คนจำนวนมากไม่น้อยที่ต้องว่างงานและตกงานในที่สุด ธุรกิจและการเดินทางท่องเที่ยวต่างๆ ชะงักงัน การ์ตูนได้บันทึกอารมณ์ความรู้สึกของผู้คนในสถานการณ์ดังกล่าว โดยในระยะแรกจะเป็นความรู้สึกในด้านลบ เช่น ความเครียด ความหวาดระแวง ความทุกข์จากปัญหาด้านต่างๆ เช่น การขาดแคลนรายได้ ปัญหาค่าครองชีพ รวมถึงการถูกจำกัดเสรีภาพ หากแต่ในช่วงเวลาต่อมาสังเกตได้ว่าการ์ตูนได้สะท้อนให้เห็นความรู้สึกด้านบวกมากขึ้น เช่น ความสามารถในการปรับตัวในการดำเนินชีวิต กิจกรรมบันเทิงของผู้คนในโลกออนไลน์ การให้กำลังใจกันเองและการส่งกำลังใจบุคลากรทางการแพทย์ ช่วงเดือนเมษายนจึงเป็นช่วงที่แสดงให้เห็นว่าคนไทยเริ่มปรับตัวได้มากขึ้นกับการใช้ชีวิตในช่วงพ.ร.ก.ฉุกเฉิน แม้จะมีความเปลี่ยนแปลงต่างๆ เกิดขึ้น เช่น การงดเทศกาลสงกรานต์และวันหยุดยาว แต่ความกดดันทางอารมณ์ต่างๆ ได้ผ่อนคลายลงจากช่วงเดือนกุมภาพันธ์-มีนาคม อีกทั้งยังเริ่มมีการบอกเล่าถึงความรู้สึกที่ทวนหาชีวิตในสถานการณ์ปกติ และความหวังที่รัฐบาลจะยกเลิก พ.ร.ก. ฉุกเฉิน และคลายล็อกดาวน์ อารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ในแต่ละช่วงเวลาที่ปรากฏในเรื่องราวที่นักเขียนหยิบยกขึ้นมาแนะนำเสนอผ่านการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงกล่าวได้ว่าเป็นบันทึกทางอารมณ์ของคนไทยในสถานการณ์โรคระบาดด้วย

เรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมที่ถูกบันทึกไว้ในการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึง

ทำหน้าที่ทั้งบันทึกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมและผลิตซ้ำปรากฏการณ์ดังกล่าวให้อยู่ในความทรงจำของผู้เสพในโลกสื่อสังคมออนไลน์

จะเห็นได้ว่าการตื่นในสื่อสังคมออนไลน์ที่น่าเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 มีบทบาทที่สำคัญทั้งต่อปัจเจกและต่อสังคม บทบาทสำคัญคือด้านความบันเทิงที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งด้านจิตใจและความตึงเครียดทางสังคม รวมถึงช่วยสร้างความหวังและกำลังใจในภาวะวิกฤติโรคระบาด การตื่นยังมีบทบาทด้านการสื่อสารความรู้ในการดูแลตนเองและป้องกันการแพร่ระบาดของโรค รวมถึงการกระตุ้นจิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ตลอดจนการสะท้อนปัญหาและวิพากษ์นโยบายแก้ไขปัญหายของภาครัฐ นอกจากนี้ยังมีบทบาทด้านการบันทึกปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมในสถานการณ์โรคระบาดด้วย

อย่างไรก็ตาม อีกบทบาทหนึ่งที่น่าสนใจอยู่ในการนำเสนอการตื่นเหล่านี้คือด้านการทำให้วัฒนธรรมเข้มแข็งตามแนวคิดของ William Bascom ในฐานะที่การตื่นเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมของผู้คนในสังคม การตื่นที่สื่อสารให้ผู้คนในสังคมเคร่งครัดในการป้องกันตนเอง รวมถึงระมัดระวังในการเข้าสังคม รวมถึงการปฏิบัติตนต่างๆ ตามมาตรการการป้องกันการแพร่กระจายโรคของรัฐบาล จึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทางวัฒนธรรมที่ทำให้ผู้คนในสังคมไทยยอมรับและปฏิบัติตามวิถีปฏิบัติใหม่ๆ ในสถานการณ์โรคระบาดมากยิ่งขึ้น และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือจะเห็นได้ว่าการตื่นเหล่านี้ได้หลอมรวมอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของคนไทยให้มีความรู้สึกร่วมกันจากประสบการณ์ต่างๆ ที่เผชิญร่วมกัน เช่น ความลำบากในช่วงการกักตัว ความทุกข์จากการขาดรายได้ ความเสียใจที่ไม่ได้รับเงินเยียวยาจากภาครัฐ รวมถึงความไม่พึงพอใจที่มีต่อการแก้ไขปัญหายของรัฐบาล เมื่อการตื่นได้พูดแทนสิ่งที่อยู่ในใจของคนไทยที่ต้องเผชิญประสบการณ์เดียวกัน การตื่นเหล่านี้จึงสร้างความรู้สึกใกล้ชิด และเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทางความคิดให้แก่คนไทยผ่านโลกสังคมออนไลน์ การหลอมรวมความคิดของผู้คนให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจึงเป็นกระบวนการหนึ่งทางวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดความเป็นกลุ่มหรือพวกพ้องในฐานะเพื่อนร่วมสถานการณ์ การตื่นเหล่านี้ได้กลายเป็นพื้นที่ของการหลอมรวมอารมณ์ความรู้สึกของผู้คนให้ใกล้ชิดกันและสร้างความรู้สึกร่วมกันในฐานะเพื่อนร่วมชะตากรรม ความรู้สึกของผู้คนที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 จึงได้รับการตอบสนองอย่างทันท่วงทีผ่านการตื่นในสื่อสังคมออนไลน์ที่ทำให้ไม่รู้สึกว่าตนกำลังเผชิญหน้ากับความกังวลและความทุกข์อย่างโดดเดี่ยวลำพัง แต่ยังมีคนที่รู้สึกหรือคิดแบบเดียวกับตนดังที่การตื่นกำลังสื่อสาร การตื่นในสื่อสังคมออนไลน์ที่กำลังสื่อสารเกี่ยวกับชีวิตของคนไทยและสังคมไทยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 จึงกำลังสร้าง “พื้นที่ทางอารมณ์” ร่วมกันของผู้เสพที่กำลังเผชิญประสบการณ์จริงในชีวิตและสร้างความแนบชิดทางอารมณ์ในฐานะเพื่อนร่วมชะตากรรมในสถานการณ์วิกฤติโรคระบาด

## บทสรุปและอภิปรายผล

ในสถานการณ์โรคระบาดผู้คนในสังคมอยู่ในภาวะที่มีความเสี่ยงที่จะเจ็บป่วยทั้งทางร่างกายและจิตใจไม่ว่าจะเป็นความหวาดระแวงที่จะติดเชื้อ หรือความกลัวกลุ่มจากปัญหาปากท้อง และการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิต การดูในสื่อออนไลน์ได้ช่วย “ปลุกปลอบและปลดปล่อย” ผู้คนผ่านความบันเทิงทางจินตนาการในโลกของการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นการให้ความหวังที่มนุษย์จะชนะเชื้อโรคร้ายในสงครามโรคระบาด การนำเสนอภาพความสุขและแง่มุมที่ดีของชีวิตขณะกักตัวอยู่ที่บ้าน การให้กำลังใจแก่บุคลากรทางการแพทย์ในฐานะวีรบุรุษที่ต่อสู้ในสงครามโรคระบาดผ่านตัวการ์ตูนที่ผู้คนคุ้นเคย หรือการปลดปล่อยผู้คนจากความตึงเครียดทางสังคมที่การช่วยเหลือและการดำเนินนโยบายของรัฐบาลไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ทันทั่วถึง การดูในสื่อออนไลน์ได้นำเสนออย่างสร้างสรรค์ เช่น การใช้ภาพโลกสมมติในการนำเสนอปัญหาของสังคมไทยเพื่อหลีกเลี่ยง การกล่าวถึงบุคคลที่มีตัวตนจริงและลดความรุนแรงของการนำเสนอสถานการณ์จริง รวมถึงการวิจารณ์การทำงานของรัฐบาลด้วยการใช้ภาพสัญลักษณ์หรือนิทานเปรียบเทียบ

รอยยิ้มหรือเสียงหัวเราะจากการอ่านการ์ตูนจึงไม่ได้เกิดจากความเพลิดเพลินจากมุกตลกเพียงอย่างเดียว แต่เป็นกลไกทางจิตใจที่มนุษย์ได้ระบายความกดดันและความตึงเครียดจากสภาพชีวิตและสังคมที่ไม่สามารถจะแก้ไขหรือหลีกเลี่ยงได้ รวมถึงความพึงพอใจที่ตัวการ์ตูนและเรื่องราวสมมติในโลกของการ์ตูนได้ส่งเสียงร้องทุกข์แทนหรือวิพากษ์วิจารณ์สิ่งที่เก็บกดอยู่ในใจของผู้คนที่บางครั้งไม่อาจกล่าวตรงๆ ได้ในชีวิตจริง ความรวดเร็วและทันทั่วถึงของสื่ออินเทอร์เน็ตทำให้เข้าถึงผู้คนจำนวนมากได้ในเวลารวดเร็ว และตอบสนองความต้องการของผู้เสพได้อย่างสอดคล้องกับสถานการณ์ การ์ตูนในเพจเฟซบุ๊กที่เข้าถึงอย่างรวดเร็วและง่ายดายผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ให้ความรู้สึกที่ใกล้ชิดกันและชดเชยความรู้สึกที่หวาดกลัวและเปลี่ยวเหงาของผู้คนที่ต้องเห็นห่างกันจากภาวะ “physical distancing” และการกักตัวอยู่บ้านในสถานการณ์เคอร์ฟิว การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นพื้นที่ของการแนบชิดทางอารมณ์ที่ชดเชยความห่างไกลทางกายภาพในสถานการณ์ของโรคระบาด และเป็นศิลปะที่ทั้งคลายทุกข์ ร้องทุกข์และส่งเสียงเพื่อจะ “บำบัดทุกข์” ในสถานการณ์โรคระบาด

การศึกษาการ์ตูนออนไลน์ที่เผยแพร่ในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 จึงเป็นภาพแทนอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์เมื่อต้องเผชิญกับวิกฤตการณ์ของชีวิตอันเกิดจากโรคระบาดร้ายแรง ปัญหาต่างๆ ทางสังคม รวมถึงมุมมองต่อโรคระบาดและเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์โรคระบาดที่กระทบชีวิตและสังคมที่เคยอยู่ให้เปลี่ยนไปจากเดิม จากชีวิตที่เป็นปกติไปสู่ความปกติแบบใหม่หรือ New normal วิธีการสื่อสารหลักของการ์ตูนคือการนำเสนอสารผ่านภาพ เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ได้กลายเป็นวัตถุดิบที่นักเขียนนำมาสร้างสรรค์การ์ตูนเพื่อนำเสนอภาพความหมายแก่ผู้เสพในโลกออนไลน์ การ์ตูนในสื่อออนไลน์จึงมีชีวิตที่ร่วมสมัยกับชีวิตของผู้คนในโลกแห่งความจริง



หรืออาจกล่าวได้ว่าร่วมเวลาปัจจุบันกับผู้เสพเนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและความรวดเร็วของสื่อสังคมออนไลน์ ตัวอย่างเช่นทันทีที่มีข่าวของผู้กักตุนอนามัยหรือเรื่องราวของกลุ่มฝิ่นน้อยที่ไม่ปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่เชื้อ เรื่องราวเหล่านี้ก็ถูกนำไปผลิตซ้ำในรูปแบบของการ์ตูนเพื่อนำเสนอแก่ผู้เสพภายในวันเดียวกันกับเหตุการณ์ ความรวดเร็วของสื่อสังคมออนไลน์จึงทำให้การ์ตูนในสื่อออนไลน์ตอบสนองความรู้สึกของผู้เสพได้อย่างทันทั่วถึง

อย่างไรก็ตาม การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบันนี้ก็มีข้อจำกัดเรื่องเวลา กล่าวคือ ความหมายที่สื่อสารผ่านการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้อาจไม่สามารถสื่อสารได้ตามเป้าหมายของผู้สร้างเมื่อสถานการณ์ล่วงเลยไปแล้ว เพราะสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ผู้สร้างนำมาใช้อาจไม่ส่งผลต่อผู้เสพหรือสื่อสารได้ชัดเจนเท่ากับช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์จริง ดังที่ ชญานุช วีรสสาร (2562: 137) ได้กล่าวถึงสัญลักษณ์เกี่ยวกับ “หมูป่า” ในการ์ตูนเกี่ยวกับเหตุการณ์เด็กติดถ้ำหลวงขุนน้ำนางนอนว่าหากเวลาผ่านไปผู้อ่านอาจจะไม่เข้าใจภาษาภาพหรืออาจตีความไม่ตรงกับทรรศนะของศิลปินได้ เช่นเดียวกับภาษาภาพในการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เช่น ภาพนายกรัฐมนตรีเป็นนักมวยการ์ดตก เมื่อเวลาผ่านไปอาจไม่เกิดพลังในการสื่อสารเท่ากับช่วงเวลาที่เกิดสถานการณ์นั้น

อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างระหว่างการ์ตูนในสื่อออนไลน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 กับการ์ตูนที่นำเสนอเกี่ยวกับเหตุการณ์เด็กติดถ้ำหลวงก็คือความวิกฤติของสถานการณ์และผลกระทบที่มีต่อผู้เกี่ยวข้อง เหตุการณ์เด็กติดถ้ำหลวงนั้นดึงดูดความสนใจของผู้คนไปในทางเดียวกันคือการติดตามการค้นหาและช่วยเหลือชีวิตของเด็กทั้ง 13 คน ผู้เสพการ์ตูนเกี่ยวกับเหตุการณ์ถ้ำหลวงส่วนใหญ่ไม่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ดังกล่าวแต่ติดตามในฐานะผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ หากแต่การ์ตูนที่นำเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 นี้เป็นวิกฤตการณ์ที่ผู้สร้างและผู้เสพกำลังเผชิญอยู่ด้วยกัน และมีผลกระทบเป็นวงกว้าง ทั้งยังมีผู้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบจำนวนมาก การนำเสนอด้วยภาษาภาพแบบการ์ตูนจึงเป็นกลวิธีสำคัญในการสื่อสารถึงบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในประเด็นที่อ่อนไหวผ่านภาษาสัญลักษณ์

กล่าวได้ว่าการ์ตูนจากเพจเฟซบุ๊กเหล่านี้เป็นตัวแทนความรู้สึกของประชาชนคนเล็กคนน้อยในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เนื้อหาและมุมมองที่นำเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดจึงแตกต่างจากการ์ตูนเกี่ยวกับโรคระบาดที่นำเสนอผ่านหน่วยงานของภาครัฐ ดังเช่นผลงานที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์ของกรมควบคุมโรคอย่างหนังสือเรื่อง “อีโรของฉันทคือเธอ การเอาชนะไวรัสโควิด-19 สำหรับเด็ก” ( 2563: ออนไลน์) ที่เผยแพร่เมื่อวันที่ 15 พฤษภาคม 2563 หนังสือเรื่องนี้ได้นำเสนอเรื่องราวของเด็กหญิงคนหนึ่งที่ได้พบกับเพื่อนใหม่จากจินตนาการที่พาเธอไปเรียนรู้เกี่ยวกับชีวิตของผู้คนในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 และค้นหาอีโรที่จะปกป้องทุกคนจากโรคระบาด หนังสือเรื่องนี้มีภาพการ์ตูนที่สวยงามประกอบกับการเล่าเรื่องการเดินทางของเด็กหญิง การนำภาพการ์ตูนมานำเสนอเรื่องโรคระบาดในหนังสือ



เล่มนี้จึงเป็นกลวิธีที่นำการ์ตูนมาใช้สื่อสารกับเด็ก โดยนำเสนอเกี่ยวกับโรคระบาดโควิด-19 และการป้องกันตนเองผ่านภาพการ์ตูนสีสดใสเพื่อให้เหมาะสมกับวัยและดึงดูดใจเด็ก โดยมีเป้าหมายเพื่อสื่อสารให้เด็กเกิดความความรู้ความเข้าใจเรื่องการปฏิบัติตัวต่างๆ ในช่วงสถานการณ์โรคระบาด

กระทรวงวัฒนธรรมก็เป็นองค์กรของภาครัฐอีกองค์กรหนึ่งที่เผยแพร่การ์ตูนเกี่ยวกับโรคระบาดโควิด-19 ผ่านเว็บไซต์ของกระทรวงวัฒนธรรม เช่น เรื่องเขียนหลังห้องตอนพิเศษ : social distancing (เผยแพร่ 18 เมษายน 2563) เรื่องสงกรานต์นี้ก็กักตัวหรืออยู่บ้าน (เผยแพร่ 15 เมษายน 2563) เรื่องโดนมาเป็นชุดจะทวดแล้วจ๊ะ (เผยแพร่ 17 เมษายน 2563) (การ์ตูนณรงค์เรื่อง Covid 19, 2563: ออนไลน์) การ์ตูนเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายสำคัญคือเพื่อนำเสนอความรู้เกี่ยวกับการป้องกันตัวและการปฏิบัติตัวที่เหมาะสมในการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อโรคดังที่ทุกเรื่องเผยแพร่อยู่ในหมวด “การ์ตูนณรงค์เรื่อง Covid 19” โดยนำเสนอผ่านรูปแบบการ์ตูนเพื่อให้เข้าถึงง่ายและดึงดูดใจผู้อ่านด้วยลายเส้นที่หลากหลาย ทั้งสดใส สนุกสนานและแนวใหม่แบบมังงะ ผ่านผลงานของนักเขียนที่หลากหลายแต่มีเป้าหมายร่วมกันคือการ์ตูนในฐานะเป็นเครื่องมือสื่อสารความรู้เกี่ยวกับการป้องกันตัวในสถานการณ์โรคระบาด การ์ตูนที่สื่อสารโดยหน่วยงานของภาครัฐดังเช่นกรมควบคุมโรคและกระทรวงวัฒนธรรมจึงมักนำเสนอผ่านมุมมองในเชิงบวก และใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารความรู้แก่ประชาชน

การ์ตูนที่เผยแพร่โดยหน่วยงานภาครัฐเหล่านี้มีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนที่มีบทบาทสื่อสารความรู้ที่นำเสนอผ่านเพจขำหัวเราะซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างเพจขำหัวเราะกับหน่วยงานด้านสาธารณสุข หากแต่การ์ตูนทางเพจขำหัวเราะอื่นๆ ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษานั้นมีความแตกต่างจากการ์ตูนของหน่วยงานภาครัฐอย่างมากเนื่องจากปัจจัยด้านผู้สร้างและพันธกิจของการ์ตูน การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์อย่างเพจขำหัวเราะมีเนื้อหาและมุมมองที่หลากหลายและเป็นอิสระตามความคิดของผู้สร้างสรรค์ที่มีความเป็นปัจเจก เนื้อหาและจุดประสงค์ของการนำเสนอจึงไม่ได้ถูกกำหนดหรือควบคุมแบบการ์ตูนของหน่วยงานรัฐที่มีพันธกิจเพื่อสื่อสารการป้องกันโรค ในขณะที่การ์ตูนที่นำเสนอทางเพจขำหัวเราะต่างๆ ที่ผู้วิจัยนำมาเป็นกรณีศึกษามีอิสระในการนำเสนอความคิดและมุมมองต่างๆ มากกว่า การ์ตูนเหล่านี้จึงสามารถนำเสนออารมณ์รู้สึกด้านลบที่เกิดขึ้นจากความเสี่ยงต่างๆ ที่คุกคามชีวิตของผู้คน ไม่ว่าจะเป็นความเสี่ยงด้านสุขภาพ ความเสี่ยงด้านการเงิน หรือความเสี่ยงที่ทำให้ความไว้วางใจกับการแก้ไขปัญหาของรัฐบาล หรือแม้แต่แสดงมุมมองด้านลบที่มีต่อการทำงานของรัฐบาล และวิพากษ์วิจารณ์การแก้ไขปัญหาของรัฐบาล การนำเสนอเนื้อหาและมุมมองต่างๆ ของการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ของนักเขียนที่เป็นปัจเจกชนจึงทำให้มองเห็นเรื่องราวชีวิตและมุมมองความคิดของผู้คนที่มีต่อตนเองและสังคมในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ที่ไม่อาจพบเห็นได้ในการ์ตูนของภาครัฐ การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นพื้นที่หนึ่งของการปะทะสังสรรค์ของสารอันหลากหลายที่ผู้สร้างกำลัง

สื่อสารไปถึงผู้เสพในสถานการณ์ที่ร่วมเวลากับประสบการณ์ตรงของผู้เสพซึ่งเป็นสมาชิกของสังคมเดียวกัน โดยที่ไม่ได้ถูกจำกัดและควบคุมเท่ากับสื่อการ์ตูนของหน่วยงานภาครัฐ แต่มีอิสระในการนำเสนอสารที่หลากหลายหรือแม้แต่นำเสนอสารที่ไม่อาจปรากฏในสื่อของภาครัฐ เช่น ความไม่พึงพอใจและการวิพากษ์วิจารณ์การแก้ไขปัญหาที่ผิดพลาดของรัฐบาลในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ดังที่พบในการ์ตูนหลายเรื่อง

สิ่งที่ผู้วิจัยค้นพบจากการศึกษาการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์คือเมื่อถอดรหัส “สาร” ที่นำเสนอผ่านการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์จะพบว่าการ์ตูนเหล่านี้กำลังสื่อสารถึง “ความเสี่ยง” ที่ผู้คนในสังคมไทยกำลังเผชิญอยู่ ซึ่งไม่ใช่แค่ความเสี่ยงด้านสุขภาพจากสถานการณ์โรคระบาด หากแต่ความเสี่ยงที่สำคัญคือปัญหาด้านเศรษฐกิจและสภาพชีวิตที่ผันผวนและขาดความมั่นคงภายใต้การบริหารงานของรัฐบาล การ์ตูนได้สะท้อนให้เห็นความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากการบริหารประเทศของรัฐบาลในช่วงสถานการณ์โควิด-19 ที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาของประชาชนได้ ยิ่งกว่านั้นยังอาจซ้ำเติมประชาชนให้เดือดร้อนมากยิ่งขึ้นจากการดำเนินนโยบายต่าง ๆ ที่ผิดพลาดหรือไม่อาจแก้ไขปัญหาได้ทันทั่วถึง จึงยิ่งเพิ่มความเสี่ยงให้แก่สังคมไทย และทำให้ความเชื่อมั่นที่ประชาชนมีต่อรัฐบาลนั้นลดลง

“สาร” ที่กำลังส่งผ่านการ์ตูนเหล่านี้จึงอาจไม่ใช่ความกังวลต่อความเสี่ยงด้านสุขภาพที่เกิดจากสถานการณ์โรคระบาด เพราะการต่อสู้กับสถานการณ์โรคระบาดเป็นสงครามที่มนุษย์มีความหวังร่วมกันที่จะเอาชนะได้ด้วยการร่วมมือร่วมใจกันในการป้องกันโรค และด้วยความสามารถของบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุขของไทย แต่สิ่งที่เสี่ยงภัยยิ่งกว่าคือคุณภาพชีวิตที่ลดลงของคนไทย และความผันผวนในชีวิตท่ามกลางวิกฤติการณ์โรคระบาด โดยที่ไม่อาจจะวางใจกับการแก้ไขปัญหาของรัฐบาลได้ ปัญหาต่างๆ ที่ตามมาจากการใช้มาตรการต่างๆ ของรัฐบาลในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 จึงเพิ่มความเสี่ยงในการดำรงชีวิตของคนไทย สถานการณ์ดังกล่าวทำให้เกิดความ “หวาดกลัว” และ “กลัดกลุ้ม” ขึ้นในชีวิตของคนไทย สิ่งที่การ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์สามารถตอบสนองอารมณ์และความรู้สึกของผู้คนได้จึงเป็นการ “ปลุกปลอบ” และ “ปลดปล่อย” ผู้คนสักช่วงหนึ่งจากความตึงเครียดของชีวิตที่กำลังดำเนินอยู่ในสังคมแห่งความเสี่ยงที่กดดันและคุกคามผู้คนในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19

### ข้อเสนอแนะในการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นเพียงกรณีศึกษาการ์ตูนจากสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอทางเพจเฟซบุ๊กจำนวน 12 เพจ และศึกษาในช่วงเวลาจำกัดประมาณ 3 เดือน อีกทั้งสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ก็ยังคงดำเนินอยู่ หากศึกษาการ์ตูนในสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอเกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ทางช่องทางอื่นหรือมีช่วงเวลาที่ยาวนานกว่าการศึกษาของผู้วิจัยอาจมีข้อค้นพบอื่นๆ เพิ่มเติม นอกจากนี้ควรมีการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมที่เกี่ยวกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ในสังคมไทย

## บรรณานุกรม

- จารุณี สุขชัย. (2550). การศึกษา “มิติความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท  
ศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. บัณฑิต วิทยาลัย .สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ.
- ชญานุช วีรสาร. (2562). ภาษาภาพการ์ตูน: จินตนาการในสถานการณ์ปัจจุบัน ใน วารสารนิเทศสยามปริทัศน์  
18 ฉ.24 (มกราคม – มิถุนายน 2562): 130 – 139.
- นำชัย ชีววิวรรณ์. (2563). Covid-19 โรคระบาดแห่งศตวรรษ . กรุงเทพฯ : มติชน.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2556). 100 ปีการ์ตูนไทย จากสยามคลาสสิกสู่ไทยโมเดิร์น (การ์ตูนที่รัก ลำดับที่  
10). กรุงเทพฯ : มติชน.
- พัฒนา กิติอาษา. (2546). คนพันธุ์ป๊อบ: ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยา  
สิรินธร (องค์การมหาชน).
- มาณิชา พิศาลบุตร. (2533). การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนขายหัวเราะฉบับกระเป๋. (วิทยานิพนธ์  
ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.บัณฑิตวิทยาลัย.ภาควิชาการ  
สื่อสารมวลชน.
- สมสุข หินวิมาน. (2553). การสื่อสารกับสังคมแห่งความเสี่ยง Communication and Risk Society.  
Journal of Management Science Chiangrai Rajabhat University. Vol.5 No. 1  
(January – June 2010): 27-52.
- 20 เพจสุดกวน อาน้ำตาเล็ด เสียตลิ่งนิดจิกหน่อย ดูเพลินจนลืมเวลา. (2563)  
<http://www.cleothailand.com/funny/20- เพจสุดกวน-อาน้ำตาเล็ด-.html> เข้าถึงเมื่อ 17  
พฤษภาคม 2563
- ก.แรงงาน แจง “ผีน้อย” กลับจากเกาหลี ไม่ได้เงินช่วยเหลือ. (2563) สืบค้นจาก  
<https://www.mcot.net/viewtna/5e61e848e3f8e40af442504c> เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม  
2563
- กระทรวงสาธารณสุข.(2563). รายงานข่าวกรณีโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19). สืบค้นจาก  
[https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/file/news/news\\_red066\\_010363.pdf](https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/file/news/news_red066_010363.pdf) เมื่อ  
วันที่ 17 พฤษภาคม 2563
- กักตุนหน้ากากอนามัย” 200 ล้านชิ้น ถึงคิวคนใกล้ตัวรัฐมนตรีพลังประชารัฐ มีเงินกว่าร้อยล้านบาท. (2563)  
สืบค้นจาก <https://www.prachachat.net/social-media-viral/news-429588> เข้าถึงเมื่อ 17  
พฤษภาคม 2563
- การ์ตูนรณรงค์เรื่อง Covid 19. (2563). สืบค้นจาก  
[https://www.m-culture.go.th/adminli/more\\_news.php?cid=141](https://www.m-culture.go.th/adminli/more_news.php?cid=141) เข้าถึงเมื่อ 18 กันยายน  
2563
- ไผ่แมว’ เสียแชมป์ - กว่า 6 หมื่นเสียงพา ‘สมศักดิ์ เจียมฯ’ เบียดขึ้นอันดับ 1 เฟสบุ๊กแห่งปี 2019. (2563)  
สืบค้นจาก <https://prachatai.com/journal/2019/12/85675> เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม 2563
- ไซเขียลเดือด ผีน้อยเกาหลีถึงไทยไม่กี่ตัว 14 วัน เฟ้นฟ่านไปกินหมูกระทะ. (2563) สืบค้นจาก  
<https://www.thairath.co.th/news/society/1787055> เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม 2563
- ถล่มยับ ผีน้อยเกาหลี ไม่ยอมกักตัว ไปกินหมูกระทะ ร้านสั่งปิดด่วน เร่งทำความสะอาด.(2563) สืบค้นจาก  
[https://www.khaosod.co.th/special-stories/news\\_3693134](https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_3693134) เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม  
2563

- เพลงดังแฉคนติดตามรัฐมนตรี กักตุนหน้ากาก หลายล้านชิ้น ฟันกำไรอื้อยายขึ้นละ 14 บาท(2563) สืบค้นจาก [https://www.khaosod.co.th/special-stories/news\\_3716249](https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_3716249) เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม 2563
- ราชกิจจานุเบกษา ประกาศสำนักนายกฯ ใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉินคุม COVID-19. (2563) สืบค้นจาก <https://news.thaipbs.or.th/content/290240> เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม 2563
- สธ.แถลงพบคนไทยติดเชื้อ "ไวรัสอู่ฮั่น" ในประเทศไทยรายแรกเป็นคนขับแท็กซี่รับนักท่องเที่ยวจีน. (2563) สืบค้นจาก <https://www.prachachat.net/general/news-416673> เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม 2563
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2549). *มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2563). *โควิด-19 (COVID-19) ออกเสียงว่า "โค-หวิด" หรือ "โค-วิด"* สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/RatchabanditThai/posts/3067241353333939/> เข้าถึงเมื่อ 22 เมษายน 2563
- อีโร่ของฉันทือเธอ การเอาชนะไวรัสโควิด-19 สำหรับเด็ก. (2563) สืบค้นจาก [https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/img/infographic/myheroisyouth\\_\(th\)\\_v3.pdf](https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/img/infographic/myheroisyouth_(th)_v3.pdf). เข้าถึงเมื่อวันที่ 18 กันยายน 2563
- Bascom, W. (1965). Four Functions of Folklore. in Alan Dundes, Ed. *The Study of Folklore*. N.J.: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs: 279-298.
- WHO ตั้งชื่อทางการไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ "COVID-19" (2563) สืบค้นจาก <https://news.thaipbs.or.th/content/288861> เข้าถึงเมื่อ 22 เมษายน 2563
- WHO ยกระดับ COVID-19 เป็นการระบาดใหญ่ระดับโลก (2563) สืบค้นจาก <https://news.thaipbs.or.th/content/289744?sa=X&ved=2ahUKEwjcpoHGrZXoAhWHrJ4KHRd7ArkQ9QF6BAgJEAI> เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม 2563