

Independent Study Title	Figurative Language in the Edutainment Comics <i>Ai-Paen</i>
Author	Ms. Kamonkan Khumproh
Degree	Master of Arts (English)
Independent Study Advisor	Assoc. Prof. Dr. Saranya Savetamalya

ABSTRACT

This study aims to analyze how figurative language is used in edutainment Comics *Ai-Paen* in order to reflect personal behavior which is related to relationships, work place, and love through the way of teachings, giving suggestions, and guiding positive thinking.

The data were obtained from 26 randomly selected episodes in three volumes of Kodmit's Comics *Ai-Paen* which were ten episodes from 2009 *Ai-Paen* comic, eight episodes from 2010 *Ai-Paen Issue 2* comic, and eight episodes from 2011 *Ai-Paen 3* comic. Various categories of figurative language being analyzed include analogy, hyperbole, simile, paradox, rhetorical question, pun, personification, and idiom.

It was found that figurative language that was most employed was the use of analogy, which was found in nine words and nine sentences. Figurative language that was second most employed was the use of rhetorical question with nine questions.

The use of hyperbole was found in four sentences. The use of idiom, metaphor, and pun were found with the equal rate of three sentences each. The use of paradox was found in two sentences, followed by the use of personification with one sentence.

It was also found that the use of analogy was the most employed type of figurative language with its feature to show a comparison linking between a particular subject to another particular subject for the purpose of clarifying the concept of personal behavior.

Various categories of figurative language perform as the distinctive characteristics of Comics *Ai-Paen* that are not used only to gain the reader's attention, but also employed as the techniques to convey teachings and positive thinking and to clarify the concept of personal behavior. This enables the reader to easily visualize the content and understand what is being taught.

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ

ภาษาภาพพจน์ในหนังสือสารະบันเทງ

การ์ตูน ไอ้แป้น

ผู้เขียน

นางสาวกมลกานต์ คำเพราะ

ปริญญา

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ

รศ.ดร. สรัญญา เสวตมลาย

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การใช้ภาษาภาพพจน์ในหนังสือการ์ตูน สารະบันเทງ ไอ้แป้น ที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมส่วนตัวซึ่งเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล การทำงานและความรักผ่านวิธีการสอน ให้คำแนะนำและการคิดเชิงบวก

ข้อมูลในการศึกษานี้รวบรวมจากทางหนังสือการ์ตูน ไอ้แป้นจำนวน 3 เล่มเขียนโดยจิราภรณ์ โคตรมิตร คิดเป็นจำนวนรวมทั้งหมดจำนวน 26 ตอนด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ข้อมูลดังกล่าวประกอบด้วยหนังสือการ์ตูน ไอ้แป้นเล่ม 1 ในปี 2552 จำนวน 10 ตอน การ์ตูน ไอ้แป้นเล่ม 2 ในปี 2553 จำนวน 8 ตอนและการ์ตูน ไอ้แป้นเล่ม 3 ในปี 2554 จำนวน 8 ตอน ข้อมูลดังกล่าวถูกนำมาวิเคราะห์ในแง่ของการใช้ประเภทต่างๆของภาษาภาพพจน์ ได้แก่ อุทาหรณ์ อุปลักษณ์ อดิพจน์ อุปมา ปฏิทรรศน์ คำถามเชิงวาทศิลป์ การเล่นคำ บุคลาธิษฐาน และสำนวน

ผลจากการวิเคราะห์พบว่าประเภทของภาษาภาพพจน์ที่นิยมใช้มากที่สุดคือการใช้อุทาหรณ์ ซึ่งปรากฏใน 9 คำและ 9 ข้อความ ประเภทของภาษาภาพพจน์ที่นิยมใช้เป็นอันดับที่สองคือการใช้ คำถามเชิงวาทศิลป์ซึ่งปรากฏใน 9 ข้อความ การใช้ข้อติพจน์ปรากฏใน 4 ข้อความ การใช้อุปมา การใช้การเล่นคำ และการใช้สำนวนพบว่ามีปรากฏใน 3 ข้อความเท่ากัน การใช้ปฏิทรรศน์ปรากฏใน 2 ข้อความ ตามด้วยการใช้บุคลาธิษฐานปรากฏเพียง 1 ข้อความ และไม่พบการใช้อุปมา

ประเภทของการใช้ภาษาภาพพจน์ที่พบมากที่สุดคือการใช้อุทาหารณ์ ลักษณะของการใช้อุทาหารณ์คือการแสดงการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นเฉพาะประเด็นหนึ่งไปสู่อีกประเด็น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมส่วนตัวให้กระจ่าง

ประเภทต่างๆ ของภาษาภาพพจน์เป็นลักษณะที่โดดเด่นไม่เพียงแต่ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่านเท่านั้น แต่ยังใช้เป็นเทคนิคเพื่อการถ่ายทอดการสอนและความคิดเชิงบวกเกี่ยวกับพฤติกรรมส่วนตัว และเพื่ออธิบายความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมส่วนตัวให้กระจ่างชัดเจน ทำให้ผู้อ่านทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาและสิ่งที่ต้องการสอนได้ดียิ่งขึ้น