



๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สามก๊กน่าจะเป็นที่รู้จักกันดีในสังคมไทยตั้งแต่ก่อนสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ เริ่มจากเป็นนิทานที่เล่าสู่กันฟังในรูปแบบมุขปาฐะ^๑ ดังปรากฏหลักฐานว่า ในสมัยกรุงธนบุรี เจ้าพระยาจักรีและเจ้าพระยาสุรสีห์ใช้กลยุทธ์ในเรื่องสามก๊กในการรักษาเมืองพิษณุโลกปลาย พ.ศ. ๒๓๑๘ กล่าวคือ ขณะนั้นเหตุการณ์กำลังคับขัน เหลือกำลังจะรักษาเมืองไว้ เจ้าพระยาทั้งสองคิดจะถอยทัพจากพิษณุโลกจึงให้เอาเป็พาทย์ขึ้นไปตีตามป้อม ลวงให้อะแซหุ่นกี้แม่ทัพพม่าเข้าใจว่าจะต่อสู้อยู่ในเมืองนานวัน แล้วจึงทิ้งเมืองตีฝ่าหนีออกไป กลยุทธ์เช่นนี้คล้ายกับเรื่องสามก๊กตอนที่ขงเบ้งถอยทัพออกจากเมืองเสฉูไม่ทันจึงใช้อุบายเปิดประตูเมือง แล้วแต่งตัวขึ้นไปติดกระโจมอยู่กับเด็ก ๒ คนบนหอรบเพื่อลวงให้สุมาอี้ถอยทัพ^๒ เหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นความแพร่หลายและการยอมรับในกลยุทธ์ต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่องสามก๊กก่อนที่จะมีการแปลหนังสือสามก๊กฉบับภาษาไทย การแปลหนังสือสามก๊กฉบับภาษาไทยฉบับแรกนั้น สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงกล่าวไว้ในตำนานหนังสือสามก๊กว่า

ตำนานการแปลหนังสือสามก๊กเป็นภาษาไทย มีคำบอกเล่าสืบกันมาว่า พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมีพระราชดำรัสสั่งให้แปลหนังสือพงศาวดารจีนเป็นภาษาไทย ๒ เรื่องคือ เรื่องไซ่ฮั่น กับเรื่องสามก๊ก โปรดฯ ให้สมเด็จพระเจ้าหลานเธอกรมพระราชวังหลังทรงอำนวยการแปลเรื่องไซ่ฮั่น และให้เจ้าพระยาพระคลัง (หน) อำนวยการแปลเรื่องสามก๊ก โดยจุดมุ่งหมายของการแปลนั้นพึงสันนิษฐานว่าเพราะทรงพระราชดำริเห็นว่าเป็นหนังสืออันสมควรแปลไว้เพื่อประโยชน์ราชการบ้านเมือง^๓

^๑ สุนันท์ จันทวีรมณี, สามก๊ก : กลศึก ศิลปะ สาระบันเทิง การศึกษา สามก๊ก สามแนวทาง (กรุงเทพมหานคร: ดันอ้อ แกรมมี่ จำกัด, ๒๕๓๕), คำนำ.

^๒ กรมศิลปากร, สามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน), พิมพ์ครั้งที่ ๑๗ (กรุงเทพมหานคร: ดอกหญ้า, ๒๕๔๗), หน้า (๑๒).

^๓ สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ, ตำนานหนังสือสามก๊ก (กรุงเทพมหานคร: ดอกหญ้า ๒๕๔๕, ๒๕๔๗), หน้า ๒๕-๓๐.

นอกจากนี้ยังทรงกล่าวว่า “ในบรรดาหนังสือเรื่องพงศาวดารจีนที่ได้แปลเป็นภาษาไทย นับถือกันว่าสำนวนหนังสือสามก๊กดีกว่าเรื่องอื่น ด้วยใช้ถ้อยคำและเรียงความเรียบร้อยสม่าเสมอ อ่านเข้าใจง่าย ถึงมีผู้ชอบยกเอาประโยคในหนังสือสามก๊กไปพูดเล่นเป็นภาษิต”^๔ ในรัชสมัย พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งวรรณคดีสโมสรขึ้น เพื่อส่งเสริมการประพันธ์ และโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งคณะกรรมการตรวจเลือกหนังสือที่แต่งดีเพื่อรับ พระราชทานรางวัล^๕ ในครั้งนั้นวรรณคดีสโมสรได้พิจารณาขย่งเรื่องสามก๊กของเจ้าพระยา พระคลัง (หน) ว่าเป็นเลิศด้านความเรียงนิทาน

สามก๊กอาจเรียกได้ว่าเป็นวรรณกรรมประชานิยมข้ามยุคข้ามสมัยของสังคมไทยได้ดีเรื่อง หนึ่ง ก่อนที่จะมีการพิมพ์หนังสือไทยในสมัยรัชกาลที่ ๔ หนังสือที่แปลจากเรื่องพงศาวดารจีนมี ทั้งหมด ๕ เรื่อง คือ เรื่องห้องสิน เลียดก๊ก ไซฮัน ตั้งฮัน และสามก๊ก แต่คนทั้งหลายชอบเรื่อง สามก๊กยิ่งกว่าเรื่องอื่น ผู้มีบรรดาศักดิ์ที่สะสมหนังสือก็นิยมคัดลอกเรื่องสามก๊กไว้ในห้องสมุดของ ตน เขียนภาพเงินในแผ่นกระจกสำหรับติดฝาผนังบ้านเรือน เมื่อคู่มือก็ชอบดูเรื่องสามก๊กจนคุ้นเคย และบอกชื่อตัวละครในเรื่องได้ทันทีที่เห็นตัวตัว^๖ ครั้นถึงรัชกาลที่ ๔ หมอบริดเลย์มิชชันนารี อเมริกันพิมพ์หนังสือสามก๊กขึ้นเป็นสมุดพิมพ์ ๔ เล่มตลอดเรื่อง พ.ศ. ๒๔๐๘ ขายราคาฉบับละ ๒๐ บาท พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงรับซื้อ ๕๐ ฉบับ พระราชทานพระราชโอรส ธิดาพระองค์ละฉบับทั่วกัน^๗

สามก๊กเป็นเรื่องการชิงอำนาจ และขยายอำนาจทางการเมือง โดยใช้กลอุบาย หรือความเจ้า เล่ห์ต่างๆ นานัปการ ดังนั้น วรรณกรรมเรื่องสามก๊กจึงน่าสนใจและได้รับความนิยมจากชนทุก ชั้นในทุกยุคทุกสมัยอย่างแพร่หลาย เป็นที่รู้จักและจดจำสืบต่อมาจนกระทั่งปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะ เรื่องที่เกี่ยวข้องกับอำนาจทางการเมืองการปกครองไม่มีวันที่จะล้าสมัย เพียงแต่รูปแบบอาจ ปรับเปลี่ยนบ้างเมื่อบริบทเปลี่ยนแปลงไป ทุกบททุกตอนในสามก๊ก นอกจากจะเป็นเรื่องที่ สนุกสนานเพลิดเพลินชวนติดตามแล้ว ยังให้สาระความรู้แง่คิด และมุมมองด้านต่างๆ^๘

ความรู้และความคิดที่ได้จากวรรณกรรมดังกล่าวเป็นเรื่องที่ไม่ล้าสมัย ศึกษาได้ตลอดเวลา หรืออาจกล่าวได้ว่าส่วนหนึ่งของเนื้อหาที่มีความเป็นสากล สามารถนำมาปรับใช้กับเหตุการณ์ต่างๆ

^๔ สมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรมพระยาบรมมหาราชวัง, ตำนานหนังสือสามก๊ก (กรุงเทพมหานคร: คอกหญ้า ๒๕๔๕, ๒๕๔๗), หน้า ๔๕.

^๕ “พระราชกฤษฎีกาตั้งวรรณคดีสโมสร,” ราชกิจจานุเบกษา ๓๑ (๒ สิงหาคม ๒๔๕๗): ๓๐๕-๓๑๓.

^๖ สมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรมพระยาบรมมหาราชวัง, ตำนานหนังสือสามก๊ก (กรุงเทพมหานคร: คอกหญ้า ๒๕๔๕, ๒๕๔๗), หน้า ๖๓-๖๔.

^๗ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๔๗-๔๘.

^๘ ไพรัตน์ เทศพานิช, ความคิดทางการเมืองในสามก๊กและเจ้าผู้ปกครอง (วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๑), หน้า ๓.

ได้เสมอ^๕ ดังนั้น วรรณกรรมชิ้นเอกเรื่องนี้จึงเป็นที่รับรู้อย่างแพร่หลาย ทั้งในประเทศตะวันตกและตะวันออก และมีการแปลเป็นภาษาต่างๆ มากกว่าสิบภาษา^๖ นอกจากนี้ยังมีการนำเรื่องสามก๊กมาผลิตซ้ำ (reproduction) และนำเสนอผ่านสื่อร่วมสมัย ได้แก่ ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์

ในทัศนะของคนไทย เรื่องสามก๊กเป็นมากกว่านิทาน (fable) นิยาย (romance) หรือจดหมายเหตุ เกือบ ๒ ศตวรรษที่ผ่านมา มีผู้นำเรื่องสามก๊กมาประพันธ์ขึ้นใหม่ในรูปแบบและวัตถุประสงค์ที่มุ่งเสนอสารแตกต่างกันไป สามก๊กที่ประพันธ์ขึ้นใหม่มีทั้งรูปแบบร้อยแก้วและร้อยกรอง ทั้งยังมีการนำเรื่องสามก๊กมาประพันธ์ใหม่ในลักษณะหนังสือให้ความรู้ทางด้านธุรกิจและการบริหาร ได้แก่ บริหาร SMEs ด้วยกลยุทธ์สามก๊ก ของเปี่ยมศักดิ์ คุณากรประทีป บริหารงานด้วยกลยุทธ์สามก๊ก ของบุญศักดิ์ แสงระวี และสามก๊ก : ฉบับนักบริหาร By ศ.เจริญ วรรณะสิน ของศาสตราจารย์เจริญ วรรณะสิน การนำสามก๊กมาประพันธ์ขึ้นใหม่ทำให้การเสพวรรณกรรมเรื่องนี้มีความเข้มข้น และแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเรื่องสามก๊กไม่เคยจางหายไปจากสังคมไทย แม้ปัจจุบันก็มีสื่อสมัยใหม่ทำหน้าที่เผยแพร่วรรณกรรมเรื่องสามก๊กหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน และรูปแบบหนังสือการ์ตูน^๗

ในประเทศไทย คนไทยรู้จักการ์ตูนครั้งแรกราวพุทธศักราช ๒๔๖๐ เมื่อพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวสนพระทัยศิลปะการเขียนการ์ตูน และทรงแปลคำว่า cartoon เป็นภาษาไทยว่า “ภาพล้อ”^๘ หนังสือพิมพ์หลายฉบับในสมัยนั้นนำรูปภาพมาประกอบข่าว และเริ่มเขียนภาพล้อการเมืองในหนังสือพิมพ์ นักเขียนภาพล้อการเมืองคนแรกของไทยคือ เปล่ง ไตรปิ่น (ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต)^๙ ภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองมีการนำวรรณคดีไทยมาเขียนการ์ตูนและตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ หรือพิมพ์เป็นเล่มเพื่อให้เด็กอ่าน ต่อมามีการนำการ์ตูนของฝรั่งและญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย โดยในระยะแรกเข้ามาในรูปแบบการ์ตูนภาพยนตร์ การ์ตูน

^๕ สราวดี ธนาศิลปกุล, ปรัชญาการเมืองในสามก๊ก ว่าด้วยเรื่องความยุติธรรม (วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๒), หน้า ๓.

^๖ กรมศิลปากร, สามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน), พิมพ์ครั้งที่ ๑๖ (กรุงเทพมหานคร: ดอกหญ้า, ๒๕๔๗), หน้า ๓.

^๗ สามก๊กในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ เช่น เกมสามก๊กออนไลน์ (3Kingdoms Online) ของบริษัทยูเซอร์ จอย (User Joy) ประเทศไต้หวัน (และบริษัทฟีนบ็อกซ์ จำกัด (Fun Box) นำเข้ามาให้บริการในประเทศไทย) สามก๊กในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เช่น การ์ตูนสามก๊กแอนิเมชัน ของบริษัทวิริดาแอนิเมชัน จำกัด และสามก๊กในรูปแบบหนังสือการ์ตูน เช่น การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น สามก๊ก (ฉบับการ์ตูน) ของบริษัทสกายบุ๊กส์ จำกัด และการ์ตูนสามก๊ก ของสำนักพิมพ์มติชน

^๘ เปรม สวนสมุทร, ผู้เสกกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปีพุทธศักราช ๒๕๔๕-๒๕๔๖ (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๗), หน้า ๔๔.

^๙ จุลศักดิ์ อมรเวช, ตำนานการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: แสงดาว, ๒๕๔๔), หน้า ๒๘-๓๐.

โทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน^{๑๔} มีข้อน่าสังเกตว่าการ์ตูนจากต่างประเทศโดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นที่นิยมของนักอ่านชาวไทย อย่างไรก็ตาม มีข้อควรภูมิใจว่าขณะที่กระแสการ์ตูนญี่ปุ่นกำลังมีอิทธิพลอย่างมากนั้น มีหนังสือการ์ตูนไทยฉบับหนึ่งเกิดขึ้น และเป็นที่ยอมรับของผู้อ่าน หนังสือการ์ตูนเล่มนั้นคือชายหัวเราะ ของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น^{๑๕}

นอกจากหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะแล้ว ปัจจุบันสำนักพิมพ์บรรลือสาส์นยังได้ผลิตการ์ตูนที่นำเสนอเนื้อหาของวรรณคดีไทย เช่น สามก๊ก รามเกียรติ์ และมหาภารตะ โดยนำเสนอเป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก แล้วภายหลังรวบรวมพิมพ์เป็นเล่มในรูปแบบของการ์ตูน ๔ สี นอกจากนี้ยังนำการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นไปเผยแพร่ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง ๗ ซึ่งก็ได้รับรางวัล Best Animation for Television : Long Form (TV Series) จากการประกวด Thailand Animation & Multimedia 2006 (TAM AWARD) ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการเผยแพร่ในรูปแบบที่หลากหลาย และแพร่กระจายสู่ผู้เสพในวงกว้าง จึงอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับนี้เป็นวรรณกรรมที่ผลิตขึ้นในบริบทของวัฒนธรรมประชานิยมที่ผู้สร้างมีหน้าที่สร้างงานให้ตรงกับพฤติกรรมการบริโภคและความชอบของผู้เสพ เพื่อให้สามารถ “ขาย” งานของตนเองให้ได้มากที่สุด^{๑๖} นอกจากนี้ การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นยังเป็นการ์ตูนที่นักเขียนชาวไทยเขียนขึ้น ไม่ใช่การ์ตูนที่แปลมาจากภาษาต่างประเทศ ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องสามก๊กในรูปแบบคอมิกสตริปที่ค่อนข้างสมบูรณ์เกือบตลอดทั้งเรื่อง ไม่ใช่การตัดเฉพาะตอนใดตอนหนึ่งมานำเสนอ และมีจุดเด่นที่การแทรกอารมณ์ขันไว้ตลอดทั้งเรื่อง

วิจิต อุตสาหจิต กล่าวถึงการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นไว้ในบทบรรณาธิการว่า

หนังสือสามก๊กนั้นเด็กอ่านเข้าใจยาก เพราะไม่ชินกับศัพท์สำนวนจีน เป็นเหตุให้หลายคนล้มเลิกความตั้งใจที่จะอ่านพงศาวดารจีนเรื่องนี้ ซึ่งนับเป็นเรื่องที่น่าเสียดายอย่างยิ่ง สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นเห็นว่าเรื่องสามก๊กเป็นเรื่องที่มีประโยชน์ ควรค่าแก่การศึกษาหาความรู้ ดังนั้นหนังสือการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยหมู นินจา จึงถือกำเนิดขึ้นมาเป็นสามก๊กในรูปแบบการ์ตูน

^{๑๔} เอนก รัตนปิยะภากรณ์, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: ศูนย์พัฒนาหนังสือ, ๒๕๓๔), หน้า ๒.

^{๑๕} จุลศักดิ์ อมรเวช, ตำนานการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: แสงดาว, ๒๕๔๔), หน้า ๘๓.

^{๑๖} เปรม สวนสมุทร, ผู้เสกกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปีพุทธศักราช ๒๕๔๕-๒๕๕๖ (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๖), หน้า ๔.

๔ ที สวยงาม อ่านง่าย และแทรกมุกตลกในเหตุการณ์ต่างๆ โดยมีได้ทำให้เสีย
เนื้อเรื่องแต่ประการใด^{๑๗}

จากคำกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีลักษณะเด่น ๒ ประการ คือ อ่านง่าย และให้อารมณ์ขัน ดังแนวคิดที่ปรากฏอยู่ที่หน้าปกของหนังสือการ์ตูนสามก๊กฉบับนี้ว่า “อ่านง่ายทุกกระบวนยุทธ์ ฮาสุคๆ ทุกเหตุการณ์” ผู้วิจัยสนใจว่าผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีกลวิธีอย่างไรในการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กให้เป็นการ์ตูนสามก๊กที่อ่านง่าย และดัดแปลงเรื่องสามก๊กที่ไม่มีอารมณ์ขันให้เป็นการ์ตูนที่มีความขบขันได้

งานวิจัยเรื่องนี้จึงมุ่งศึกษากลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยเปรียบเทียบกับวรรณกรรมเรื่องสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) วรรณกรรมสามก๊กฉบับแรกของไทย และสามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย วรรณกรรมสามก๊กฉบับที่ได้รับการยอมรับว่าแปลได้ตรงกับต้นฉบับภาษาจีนมากที่สุด^{๑๘} รวมทั้งละครโทรทัศน์ชุด “สามก๊ก” เพื่อให้เห็นการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น และศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยนำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันมาใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของผู้เขียนการ์ตูนสามก๊ก

๑.๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องกลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น แบ่งออกได้เป็น ๓ กลุ่ม ได้แก่ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเรื่องสามก๊ก เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน และเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน ดังนี้

๑.๒.๑ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเรื่องสามก๊ก

เท่าที่ผ่านมามีการศึกษาเรื่องสามก๊กเป็นจำนวนมาก ดังนี้

^{๑๗} หมู นินจา (นามแฝง), สามก๊กฉบับบรรลือสาส์น เล่ม ๑ (กรุงเทพมหานคร: บรรลือสาส์น), หน้า บทบรรณาธิการ.

^{๑๘} สมบัติ จันทร์วงศ์, ความหมายทางการเมืองของสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) (กรุงเทพมหานคร: มติชน, ๒๕๓๘).

ประทีม มโนมัยวิบูลย์ วิจัยเรื่องสามก๊ก : การศึกษาเปรียบเทียบ^{๑๙} โดยศึกษาเปรียบเทียบ สามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับฉบับภาษาจีน เฉพาะตอนโจโฉแตกทัพเรือ พบว่าเรื่อง สามก๊กทั้ง ๒ ฉบับมีความแตกต่างกันในด้านเนื้อความ ข้อความที่คลาดเคลื่อนจากฉบับจีนมีทั้ง ข้อความที่ฉบับไทยย่อจากฉบับจีน ข้อความที่คลาดเคลื่อนในเรื่องขนบธรรมเนียมประเพณีจีน เรื่องตัวเลข การนับเวลาและวันเดือนปี เรื่องภูมิศาสตร์ ส่วนวนโวหารและวิธีพูดที่ต่างกัน บทบรรยายในฉบับจีนที่ฉบับไทยเรียบเรียงให้เป็นบทสนทนา คำสนทนาในฉบับจีนที่ฉบับไทย เรียบเรียงเป็นคำบรรยาย และข้อความที่ฉบับไทยได้ตัดออกไป อย่างไรก็ตาม ส่วนวนการแปล หนังสือสามก๊กฉบับไทยนับว่าดีเยี่ยมทั้งการแปลถอดความและการเรียบเรียง สมควรแก่การยกย่อง ให้เป็นยอดแห่งความเรียงประเภทนิทาน แต่ผู้วิจัยก็เห็นว่าในการอ่านหนังสือสามก๊กนี้ถ้าผู้อ่าน สามารถอ่านฉบับจีนได้ก็จะได้รับความรู้ต่างๆ เพิ่มเติมอีกมาก

จินตนา ธันวานิวัฒน์ วิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบความเปรียบในสามก๊กฉบับจีนกับ ฉบับไทย^{๒๐} โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาความเปรียบในสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับฉบับภาษาจีนของหลอกว้านจง พบว่าสามก๊กทั้ง ๒ ฉบับมีความเปรียบที่ต่างกัน ๔ ลักษณะ คือ ความเปรียบของจีนและของไทยที่มีเนื้อหาเหมือนกัน ความเปรียบของจีนและของไทยที่มีเนื้อหาไม่เหมือนกัน ความเปรียบที่ฉบับภาษาไทยเพิ่มเข้ามา และความเปรียบที่ฉบับ ภาษาไทยตัดทิ้งไป ความแตกต่างของความเปรียบในสามก๊กทั้ง ๒ ฉบับนี้เกิดจากผู้แปลต้องการให้ ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องง่ายขึ้น การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจึงมิได้ทำให้เนื้อหาสาระของเรื่อง เปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังเห็นว่าความแตกต่างของความเปรียบในสามก๊กฉบับจีนและ ฉบับไทยเกิดจากสาเหตุ ๓ ประการ คือ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน ของทั้ง ๒ ประเทศ

สมบัติ จันทรวงศ์ ศึกษาเรื่องความหมายทางการเมืองของสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน)^{๒๑} โดยศึกษาความแตกต่างของสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) และสามก๊กฉบับแปล ใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย ซึ่งความแตกต่างนั้นสามารถอธิบายความหมายทางการเมืองในช่วง

^{๑๙} ประทีม มโนมัยวิบูลย์, สามก๊ก : การศึกษาเปรียบเทียบ (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๐๕), หน้า ๒๒๕-๒๔๘.

^{๒๐} จินตนา ธันวานิวัฒน์, การศึกษาเปรียบเทียบความเปรียบในสามก๊กฉบับจีนกับฉบับไทย (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหา บัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๗), หน้า ๒, ๒๕๕-๒๕๖.

^{๒๑} สมบัติ จันทรวงศ์, ความหมายทางการเมืองของสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) (กรุงเทพมหานคร: มติชน, ๒๕๓๘), หน้า ๑๐๕-๑๐๗.

สมัยนั้นที่แฝงอยู่ได้ ทั้งนี้ผู้ศึกษาพบว่าสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) ได้ตัดทอนข้อความหรือตัดแปลงความหมายในเรื่องเพื่อไม่ให้มีแนวคิดใดๆ ที่อาจขัดแย้งกับภาวะการเมืองในสมัยรัชกาลที่ ๑ ไม่ให้ปรากฏแบบปฏิบัติทางการเมืองที่ขัดแย้งกับแบบปฏิบัติซึ่งเป็นที่ยอมรับกันในสังคมไทยสมัยนั้น และเพื่ออธิบายหลักการหรือแนวปฏิบัติในการช่วงชิงอำนาจของตัวละครต่างๆ ให้มีลักษณะเป็นเรื่องของไทยมากขึ้น สามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) จึงเป็นงานแปลที่ผู้อ่านควรแปลต้องคำนึงถึงบริบททางสังคมและการเมืองของยุคสมัย และสถานการณ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวอันเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในขณะนั้น การถ่ายทอดเนื้อหาของสามก๊กอย่างตรงไปตรงมาจึงทำไม่ได้ ผู้ถ่ายทอดต้องสร้างสรรค์ให้สามก๊กมีความเป็นไทยอย่างครบถ้วน ทั้งในแง่ของภาษาและความคิด

สุนันท์ จันทร์วิมลสิ่ง วิจัยเรื่องการศึกษาสารของผู้ประพันธ์สามก๊กฉบับต่างๆ ในภาษาไทย^{๒๒} โดยเลือกศึกษาสามก๊กจำนวน ๑๐ ฉบับ ผู้วิจัยพบว่าสามก๊กฉบับภาษาไทยฉบับแรกคือสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) เสนอสารเกี่ยวกับกลยุทธ์ทางการเมืองและการสงครามเท่านั้น ส่วนสามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย ก็มีกลยุทธ์ทางการเมืองและการสงครามสอดคล้องกับสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) เมื่อสามก๊กเป็นที่รู้จักแพร่หลายจึงมีผู้นำไปประพันธ์ใหม่ เช่น สามก๊กคำกลอนของขุนเสนาชูจิต (เจต) สามก๊กกลอนบทละครของขุนจบพลรักษ์ (ทิม) สามก๊กกลอนบทละคร (พลัด) บทละครร้องเรื่องสามก๊กชุดตั้งโต๊ะหลงกลนางเดียวเสี้ยนของเหม็งกู่ยูนัน บทละครนอกและบทละครร้องเรื่องสามก๊กเหล่านี้ ผู้ประพันธ์มุ่งเสนอสารเพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงละครนอกและละครร้อง โดยเน้นการเสนอเนื้อหาตามรูปแบบและเงื่อนไขในการแสดง ตลอดจนธรรมเนียมนิยมของบทละครประเภทนั้นๆ เมื่อการแสดงละครนอกและละครร้องเสื่อมความนิยมลงจึงมีการประพันธ์สามก๊กขึ้นใหม่ในรูปแบบของนวนิยาย โดยมุ่งให้สาระและความบันเทิงใจแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ สามก๊กในรูปแบบนวนิยาย เช่น สามก๊กฉบับวณิพกของยาขอบ มุ่งเสนอชีวิตและเรื่องราวของตัวละครในแบบฉบับการเล่าของ “วณิพก” สามก๊กฉบับนายทุนของพลตรี ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช มุ่งเสนอภาพตัวละครในแง่มุมใหม่ที่แตกต่างจากสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) อินไซด์สามก๊กของ อ.ร.ค. มุ่งให้ความบันเทิงใจแก่ผู้อ่านในแง่ของความตลกขบขันเป็นสำคัญ และสามก๊กฉบับสะโลเม่ ตอนศึกชิงแชมป์ยอดขุนพล ของบุศราคม มุ่งให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันจากการใช้ศัพท์ในวงการมวยมาบรรยายและสรุปผลการต่อสู้ของตัวละคร สามก๊กในรูปแบบของนวนิยายสมัยใหม่นี้ แม้จะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป แต่ก็มีวัตถุประสงค์เพื่อให้สาระและความบันเทิงใจแก่ผู้อ่านเช่นเดียวกัน

^{๒๒} สุนันท์ จันทร์วิมลสิ่ง, สามก๊ก : กลศึก ศิลปะ สารบันเทิง การศึกษา สามก๊ก สามแนวทาง (กรุงเทพมหานคร: ดันอ้อ แกรมมี จำกัด, ๒๕๓๕), หน้า ๒๖๒.

กรณีการ สาตรปรุง ศึกษาเรื่องราชาธิราช สามก๊ก และไซอัน โลกทัศน์ชนชั้นนำไทย^{๒๓} โดยศึกษาเปรียบเทียบสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับสามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย พบว่าสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) ให้ความสำคัญเรื่องสติปัญญาของขุนนาง มากกว่าสามก๊กฉบับแปลใหม่ เนื่องจากขุนนางที่มีสติปัญญาเป็นสิ่งที่สะท้อนภาพบุญบารมี ของผู้นำ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญแก่ขุนนางฝ่ายพลเรือนมากกว่าขุนนางฝ่ายทหาร ขุนนางผู้มี สติปัญญาควรพิจารณาเลือกผู้นำที่ตนจะเข้าไปสวามิภักดิ์ การให้ความสำคัญแก่เรื่องสติปัญญา โดยเฉพาะสติปัญญาของผู้นำทำให้สามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) ลดความสำคัญของการ สืบสายตระกูล หรือ “ราชวงศ์” ซึ่งลักษณะเช่นนี้ปรากฏในวรรณกรรมแปลเรื่องราชาธิราช และ ไซอันด้วย จึงเห็นได้ว่าสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) นั้น นอกจากจะมุ่งสื่อความบันเทิง และการพิชิตสงครามแล้ว ยังแฝงไว้ด้วยโลกทัศน์ทางการเมืองของชนชั้นนำในสมัยรัชกาลที่ ๑ และการแปลวรรณกรรมทั้ง ๓ เรื่องก็มีได้เป็นเพียงการฟื้นฟูตามจารีตที่เคยมีมาเท่านั้น แต่ยังเป็น สื่อในการกล่อมเกล้าทางการเมือง และเพื่อสร้างความชอบธรรมให้แก่กลุ่มชนชั้นนำใหม่ด้วย

ไพรัตน์ เทศพานิช วิจัยเรื่องความคิดทางการเมืองในสามก๊กและเจ้าผู้ปกครอง^{๒๔} โดย ศึกษาจากเรื่องสามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย และได้ข้อสรุปว่าความคิดทางการเมือง ในวรรณกรรมสามก๊กที่สำคัญข้อหนึ่งคือ ความคิดเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งหมดล้วนแล้วแต่เกิดจากธรรมชาติของมนุษย์ที่มีความชั่วร้าย กล่าวคือ มีความทะเยอทะยาน มี กิเลสตัณหา แสวงหาวิธีการต่างๆ เพื่อให้ได้เกียรติยศและอำนาจเหนือผู้อื่น ตัวละครสำคัญเช่น เล่าปี่ โจโฉ ต่างมีจุดมุ่งหมายที่จะเป็นเจ้าผู้ปกครองเหมือนกัน แต่บุคลิกภาพและวิธีการได้อำนาจ นั้นแตกต่างกัน

ความคิดทางการเมืองอีกประการหนึ่งซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นแก่นหรือสำคัญที่สุดของเรื่อง คือ เรื่องของอำนาจฟ้าหรือ โชคชะตาซึ่งถือเป็นอำนาจสูงสุด ไม่มีผู้ใดมีชัยชนะเหนืออำนาจของฟ้า ได้แม้แต่บุคคลที่ฉลาดสุขุมรอบคอบที่สุด

^{๒๓} กรณีการ สาตรปรุง, ราชาธิราช สามก๊ก และไซอัน โลกทัศน์ชนชั้นนำไทย (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุน การวิจัย, ๒๕๔๑), หน้า ๒๑๕.

^{๒๔} ไพรัตน์ เทศพานิช, ความคิดทางการเมืองในสามก๊กและเจ้าผู้ปกครอง (วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๑), หน้า ๕-๑๐, ๑๖๗-๑๗๐.

สราวุฒิ ธนาศิลปินกุล ได้ศึกษาเรื่องปรัชญาการเมืองในสามก๊ก ว่าด้วยเรื่องความยุติธรรม^{๒๕} พบว่าความยุติธรรมในสามก๊กคือ “ผลประโยชน์ของผู้แข็งแกร่งกว่า” และผู้แข็งแกร่งกว่าในเรื่องสามก๊กคือ “ผู้ที่ฟ้าประกาศิตมาให้เป็นผู้แข็งแกร่งกว่า” ทำให้ตีความความยุติธรรมในสามก๊กได้ว่าความยุติธรรมคือการที่ผู้ที่แข็งแกร่งกว่าต่างอ้างอิงความชอบธรรมทางการเมืองจากสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ ทำให้การใช้อำนาจเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องและควรจะเป็น หรือกล่าวได้ว่าเป็นความยุติธรรมที่ฟาลิซิดให้เป็นผู้ปกครองบ้านเมือง

๑.๒.๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน

ส่วนใหญ่การศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์ขันมักศึกษาอารมณ์ขันในวรรณกรรมประเภทต่างๆ โดยใช้ทฤษฎีอารมณ์ขัน มีเพียง ๒ เรื่องเท่านั้นที่ศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนรายละเอียดมีดังนี้

สุธา ศาสตรี ศึกษาเรื่องการเสนอความตลกด้วยการแสดงออกทางวาจา^{๒๖} โดยนำทฤษฎีแห่งความไม่เข้ากัน (Theory of incongruity) ของพอล อี. แมคคี. (Paul E. McGhee) มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์การเสนอความตลกด้วยการแสดงออกทางวาจา ผู้วิจัยเห็นว่าเงื่อนไขอันเป็นปัจจัยของความตลกมี ๒ ประการ คือ การตีความสิ่งซึ่งไม่เข้ากันอย่างไม่เห็นเป็นความจริง และมีกรอบของการเล่นเป็นเครื่องจำกัดทัศนะ นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่า การเสนอความตลกด้วยการแสดงออกทางวาจาเกิดขึ้นได้ตั้งแต่หน่วยเล็กที่สุดที่สื่อความหมายได้ คือ คำ โดยนำความหมายใกล้เคียงมาใช้เป็นความหมายเด่น จากคำก็มาถึงวลีและประโยคซึ่งเป็นหน่วยที่ใช้สร้างความไม่เข้ากันได้มากขึ้น สุธา ศาสตรี แบ่งการเสนอความตลกด้วยวาจาเป็น ๕ ประเภท ได้แก่ การเล่นคำ การพูดเล่นคารม การพูดสองแง่ อุบต* การเยาะเย้ย การล้อ ริกมาโรล (rigmarole)** เอปigram*** และกลอนนิรอรธ†

^{๒๕} สราวุฒิ ธนาศิลปินกุล, ปรัชญาการเมืองในสามก๊ก ว่าด้วยเรื่องความยุติธรรม (วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๒), หน้า ๑๒๐-๑๒๑.

^{๒๖} สุธา ศาสตรี, การเสนอความตลกด้วยการแสดงออกทางวาจา (กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๕), หน้า ๕๕.

* อุบต ได้แก่ การบรรยายเหตุการณ์ซึ่งจบในตัว มาจากคำกรีกที่มีความหมายว่า ยังไม่ได้เผยแพร่ ความตลกรูปแบบนี้มักมีความยาวไม่มาก และอาจจบด้วยตอนสำคัญหรือมีการหักมุมในตอนจบ

** ริกมาโรลเป็นการเล่าเรื่องเพื่อความตลกโดยไม่สนใจเหตุผล หน่วยของวาจาที่ใช้จะต้องยาวพอจะเห็นรายละเอียดซึ่งแปลกและไปกันคนละทาง

ไกล่รุ่ง อามระคิษ ศึกษาเรื่องร้อยแก้วแนวขบขันของไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๕ ถึง ๗^{๒๗} โดยศึกษาองค์ประกอบของร้อยแก้วแนวขบขัน ได้แก่ แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละครและ บทสนทนา กลวิธีการประพันธ์ และการใช้ภาษา พบว่าแก่นเรื่องเป็นเพียงองค์ประกอบเดียวที่มีได้ สร้างอารมณ์ขัน ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ เป็นองค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันทั้งสิ้น และ องค์ประกอบแต่ละอย่างล้วนให้ความขบขันอันเกิดจากการสร้างความเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐาน ปกติ

ร้อยแก้วแนวขบขันมีโครงเรื่อง ๒ ประเภท คือ โครงเรื่องธรรมดา และโครงเรื่องตลก ขบขัน ตัวละครของร้อยแก้วแนวขบขันจะมีลักษณะแตกต่างจากตัวละครทั่วไป คือ ตัวละครเอก มักเป็นบุคคลที่มีข้อบกพร่องและเป็นฝ่ายพ่ายแพ้เสมอ ในขณะที่ตัวละครฝ่ายตรงข้ามจะเป็น ตัวละครมาตรฐานปกติ ตัวละครส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครน้อยลักษณะ และไม่มีเปลี่ยนแปลง จึงมักขาดความสมจริง การใช้ภาษาอาจก่อความขบขันได้โดยตรง หรือเป็นการปูพื้นอารมณ์ สนุกสนานเพื่อเอื้อให้ผู้อ่านเกิดความขบขันจากองค์ประกอบอื่นๆ ได้ง่ายขึ้น ด้านกลวิธีการ ประพันธ์ ผู้ประพันธ์ร้อยแก้วแนวขบขันใช้กลวิธีการประพันธ์หลายอย่างเพื่อช่วยสร้างความขบขัน ได้แก่ กลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีการเสนอเรื่อง กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง กลวิธีการล้อเลียนซึ่งเป็นกลวิธี เฉพาะของร้อยแก้วแนวขบขันประเภทมุ่งล้อเลียน และกลวิธีการเสียดสีซึ่งเป็นกลวิธีเฉพาะของ ร้อยแก้วแนวขบขันประเภทมุ่งเสียดสี

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ศึกษาเรื่องอารมณ์ขันในสื่อมวลชน^{๒๘} แล้วเสนอตรรกะของเรื่องตลก ไว้ว่าเรื่องตลกขำขันเกิดขึ้นจากการเล่นกับความหมาย รูปแบบง่ายๆ คือการทำให้เรื่องที่เสนอผิดไป จากความคาดหมายโดยทั่วไป เรื่องตลกมักจะเอาเรื่องราวต่างๆ มาล้อเลียนทำให้ความหมาย เปลี่ยนไป เรื่องธรรมดาๆ จึงกลายเป็นเรื่องตลก นอกจากนี้ ยังสรุปการเล่นกับความหมายใน

เอปigram เป็นรูปแบบคำประพันธ์ที่กะทัดรัด มีเพียงบทละสองบรรทัดซึ่งสัมพันธ์กัน ข้อความที่บรรจุในเอปigram จึงต้อง จบในตัว เหมาะสำหรับเสนอความตลกที่แสดงการเล่นคำ การพลิกแฉ เป็นต้น จึงมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับการเล่นคำ และการพูดเล่น คารม ผู้วิจัยสะกดคำ เอปigram ตาม ศุขสา ศาสตร์

† กลอนนิรอรธเป็นคำประพันธ์ที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเหตุผล และอาจจะใช้ถ้อยคำชนิดใดก็ได้

^{๒๗} ไกล่รุ่ง อามระคิษ, ร้อยแก้วแนวขบขันของไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๕ ถึง ๗ (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๓), หน้า ๒๖๕.

^{๒๘} อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, อารมณ์ขันในสื่อมวลชน (กรุงเทพมหานคร: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์, ๒๕๓๖), หน้า ๑๕.

อารมณ์ขันไว้ ๕ ประเภท คือ การเล่นตลกกับภาษา การเล่นตลกกับสามัญสำนึก* การเล่นตลกกับ
อารมณ์ความรู้สึก การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน และการเล่นตลกกับกลไกของชีวิต**

สุรพล บัณจุเศรษฐี ศึกษาเรื่องอารมณ์ขันใน พด นิกร กิมหงวน ของ ป.อินทรมานิตย์^{๒๕} โดย
ศึกษาหัตถนิยายชุด พด นิกร กิมหงวน ชุดวัยหนุ่ม ของสำนักพิมพ์ดวงศึกษา จำนวน ๑๓๕ เล่ม ผู้วิจัย
เห็นว่าความตลกเป็นเรื่องของตลกและการตีความ ดังนั้น การศึกษาอารมณ์ขันในหัตถนิยายชุด
สามเกลอจึงเป็นการศึกษาเพื่อหาตัวเทียบความตลกในตัวหัตถนิยายเอง ด้วยการหาสิ่งที่ผู้ประพันธ์
วางเป็นกฎเกณฑ์แห่งความตลกของตน นั่นคือวิเคราะห์จากการหัวเราะของตัวละครในเรื่อง เพราะ
การปล่อยจังหวะหัวเราะของตัวละครย่อมเป็นตัวแทน โน้ตศัพท์ผู้เขียนมีต่อความตลก และผู้เขียน
มีความพอใจเห็นว่าตลก หรือสมควรมีอารมณ์ขัน และให้ตัวละครหัวเราะอย่างแท้จริง ไม่ใช่
หัวเราะเทียม จากการศึกษาพบว่า กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของ ป.อินทรมานิตย์ จำแนกได้เป็น ๕
ประเภท ได้แก่ อารมณ์ขันที่เกิดจากบุคลิก อากัปกริยา พฤติกรรม สถานการณ์ และคำพูด ทั้งนี้
ผู้แต่งมุ่งใช้อารมณ์ขันดังกล่าวเพื่อประชด เสียดสี เยาะเย้ย และล้อเล่นต่อค่านิยมของสังคมไทย
อาทิ ค่านิยมเกี่ยวกับวรรณศิลป์ มนุษย์ สถาบัน และสังคมตั้งแต่ช่วงต้นสงครามโลกครั้งที่ ๒
กระทั่งหมดสมัยรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงคราม

แพรวพราว จีระวิบูลวรรณ ศึกษาเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบอารมณ์ขันในนวนิยายของ
ชาร์ลส์ ดิกเกนส์ (Charles Dickens) กับมาร์ค ทเวน (Mark Twain)^{๒๖} โดยใช้หลักวิเคราะห์อารมณ์
ขันของซิกมันด์ ฟรอยด์ วอลเตอร์ แนช และอาเธอร์ โคเอสท์เลอร์ ผู้วิจัยพบว่าผู้แต่งใช้อารมณ์ขัน
เพื่อวิจารณ์มนุษย์และสังคมเด่นชัดกว่าเพื่อสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้อ่านเพียงอย่างเดียว และ
อารมณ์ขันของนักเขียนทั้งสองมักจะอยู่ในแนวการกล่าวเกินจริง และอาศัยศิลปะการบิดเบือน

* การเล่นตลกกับสามัญสำนึก เป็นการล้อเลียนเรื่องที่เกี่ยวข้องกันว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึก ซึ่งในสังคมต่างๆจะมีกฎเกณฑ์ว่า
เรื่องใดสามารถพูดคุยกันได้อย่างเปิดเผย และเรื่องใดบ้างเป็นเรื่อง 'ต้องห้าม' หรือเป็นเรื่องที่เพื่อฝันที่เป็นจริงไปไม่ได้ กฎเกณฑ์เหล่านี้เป็นที่
รับรู้กันโดยทั่วไปจนกลายเป็นสามัญสำนึกของสมาชิกของสังคมนั้น การเล่นตลกกับสามัญสำนึกนี้จึงเป็นการแหวกกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่รู้อยู่
แล้วว่าเป็นไปไม่ได้ โดยการใช้ตลกแบบฉลาดแกมโกง

** การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต คือ การทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากเหมือนหนึ่งการทำงานของเครื่องจักรเกิดอาการสะดุด หรือ
หันเห ไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้ นอกจากจะเป็นเรื่องของความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาของมนุษย์เมื่อ
ต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน เช่น การแข่งพายเรือของประชาชนในย่านสุขุมวิทในคราวน้ำท่วมกรุงเทพมหานคร พ.ศ. ๒๕๒๖
เป็นการแก้ปัญหาด้วยการใช้อารมณ์ขัน เป็นต้น

^{๒๕} สุรพล บัณจุเศรษฐี, อารมณ์ขันใน พด นิกร กิมหงวน ของ ป.อินทรมานิตย์ (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๕), หน้า ๓๓๐-๓๓๑.

^{๒๖} แพรวพราว จีระวิบูลวรรณ, การศึกษาเปรียบเทียบอารมณ์ขันในนวนิยายของชาร์ลส์ ดิกเกนส์ กับมาร์ค ทเวน (วิทยานิพนธ์
อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๕), หน้า ๒๒๒.

รูปลักษณะมาสร้างความขบขัน นวนิยายของคิคเคนส์และทเวนประกอบด้วยเนื้อเรื่องมากกว่า ๑ เรื่อง ช่วยให้พวกเขามีประเด็นในการนำเสนอความขบขันที่หลากหลาย นอกจากนี้ การใช้ภาษาก็มีส่วนสร้างความขบขันให้แก่นวนิยายดังกล่าวอีกด้วย เช่น การใช้ภาษาการประณามตรงไปตรงมาในนวนิยายของทเวน และการใช้ภาษาพูดเฉพาะตัวของตัวละครในนวนิยายของคิคเคนส์

พุทธชาติ สุขรอด ศึกษาเรื่องการสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และสัมพันธภาพในการ์ตูนระกาศกับรามิ^{๑๑} ศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนระกาศกับรามิโดยใช้แนวคิดเรื่องการเล่นกับความหมายในอารมณ์ขันของอุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ผู้วิจัยแบ่งการเล่นตลกออกเป็น ๕ รูปแบบ คือ การเล่นตลกกับภาษา การเล่นตลกกับสามัญสำนึก การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน และการเล่นตลกกับกลไกของชีวิต เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ประเภทของการเล่นตลกของการ์ตูน และพบว่าการ์ตูนระกาศกับรามิมีการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวันมากที่สุด รองลงมาคือการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก และการเล่นตลกกับกลไกของชีวิตตามลำดับ ส่วนกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันนั้น ผู้ศึกษาได้แบ่งกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนเรื่องนี้ ๑๐ ประการ คือ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันแบบเล่นตลกร้าย กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการหักมุมตอนจบ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันแบบประชดประชัน กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยใช้เรื่องเกินจริง กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเล่นกับกระแสสังคม กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเล่นกับเหตุการณ์เด่นดัง กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการเปรียบเทียบกับมนุษย์ และกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการยกยอสุนัข โดยกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่พบมากที่สุดคือการแสดงความจริงในอีกแง่มุมหนึ่ง และการหักมุมตอนจบ

ศิริพร ภักดีผาสุข ศึกษาเรื่องอารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย^{๑๒} พบว่ากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทยสามารถแบ่งได้เป็น ๒ กลุ่มหลัก คือ กลวิธีทางด้านเนื้อหาและกลวิธีทางภาษา กลวิธีทางด้านเนื้อหาประกอบด้วยการหักมุม การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกัน และการล้อคำพูดของนักการเมือง ส่วนกลวิธีทางภาษาประกอบด้วยการเล่นกับความกำกวมทางภาษาในระดับต่างๆ การใช้อุปมาอุปไมยแบบแหวกแนว การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน และการกล่าวเกินจริง กลวิธีเหล่านี้ส่งผลให้เกิดความไม่เข้ากันอันนำไปสู่การเกิดอารมณ์ขันและอารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองนั้นมีบทบาทหน้าที่ ๔ ประการ คือ สร้างความสนุกสนาน

^{๑๑} พุทธชาติ สุขรอด, การสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และสัมพันธภาพในการ์ตูนระกาศกับรามิ (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๕), หน้า ๒๔๑.

^{๑๒} ศิริพร ภักดีผาสุข, "อารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย," วารสารภาษาและวรรณคดีไทย ๒๑ (ธันวาคม ๒๕๔๕): ๘๖-๘๗.

เพลิดเพลิน เป็นเครื่องมือหรืออาวุธในการวิจารณ์การเมือง เป็นเกราะป้องกันนักเขียนการ์ตูน และเป็นช่องทางในการระบายความกดดันทางการเมืองของสังคม

๑.๒.๓ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน

ส่วนใหญ่งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนมักจะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทวรรณกรรมคือ หนังสือการ์ตูนกับผู้เสพซึ่งได้แก่กลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็ก งานวิจัยดังกล่าวมีดังต่อไปนี้

มาฉิษา พิศาลบุตร ศึกษาเรื่องการสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋าศึกษาวิจัยศึกษาพฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนตลกชายหัวเราะโดยใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันของเอลเมอร์ เอ็ม บลิสเทน (Elmer M. Blistein) เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ พบว่าการ์ตูนชายหัวเราะมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยมุกตลก ๗ ประเภท คือ การซ่อนปม การหักมุม การทำเรื่องใหญ่เป็นเรื่องเล็ก ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ การใช้ลักษณะนิสัย และความเป็นอยู่ และสิ่งเกินความจริง* มุกตลกทั้ง ๗ ประเภทนี้ ผู้เขียนแต่ละคนจะเลือกนำไปใช้ให้เข้ากับเรื่องราวเหตุการณ์ที่ตนเองสร้างขึ้น เรื่องราวเหล่านี้จะถูกบรรจุอยู่ในกรอบที่มีตั้งแต่กรอบเดียวจบและหลายกรอบจบ มีทั้งที่มีคำบรรยาย หรือไม่มีคำบรรยาย และพบว่าเนื้อหาของการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋าสะท้อนภาพสังคมปัจจุบันซึ่งเป็นเหตุการณ์ใหม่ๆ ที่กำลังอยู่ในความสนใจของบุคคลทั่วไปในช่วงเวลานั้น

เพชรชมพู เทพพิพิธ ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ กรุงเทพมหานคร^{๓๔} พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขันมากที่สุด และชอบตัวเอกเด็กที่เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ และตัวเอกผู้ใหญ่ที่เข้มแข็ง เด็กส่วนใหญ่ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเพราะหน้าปกมีสีสันสวยงาม เข้าใจง่าย และเด็กผู้ชายชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัย ส่วนเด็กหญิงอ่านเรื่องทั่วไป การเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนนั้นเลือกตามความพึงพอใจของตนเองและแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแก่ปัจเจกบุคคล ทั้งนี้ยังพบว่าการ์ตูน

^{๓๓} มาฉิษา พิศาลบุตร, การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋าศึกษาวิจัย (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๓), หน้า ๑๕๗-๒๐๒.

* สิ่งเกินความจริง เป็นมุกตลกที่ผู้เขียนการ์ตูนสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ มีลักษณะเป็นเรื่องเหลือเชื่อ และไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริง

^{๓๔} เพชรชมพู เทพพิพิธ, ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ กรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๐), หน้า ๘๒-๘๓.

ไม่ได้เป็นต้นเหตุของอาชญากรรม อย่างไรก็ตาม พบว่าเด็กที่พร้อมจะประพฤติตัวเกรมีแนวโน้มชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม

เกศกนก ชุ่มประดิษฐ์ ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านหนังสือการ์ตูนกับการใช้ภาษาและความคิดสร้างสรรค์^{๓๕} พบว่าปริมาณการอ่านหนังสือการ์ตูนมีความสัมพันธ์ต่อรูปแบบการใช้ภาษาอย่างเป็นเหตุผลและพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก แต่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อรูปแบบการเขียน กลุ่มเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมากจะมีการใช้ภาษาอย่างเป็นเหตุเป็นผลน้อยกว่าเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนน้อย แต่จะมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนน้อย

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า มีประโยชน์ต่อการศึกษารื่องกลวิธีการตัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นทั้งในแง่การศึกษาวรรณกรรมเรื่องสามก๊ก การศึกษาด้านอารมณ์ขัน และการศึกษาสื่อประเภทหนังสือการ์ตูน ผู้วิจัยเห็นว่าการวิจัยที่กล่าวมานั้นมักจะแยกการศึกษาทั้ง ๓ เรื่องออกจากกัน คือการแยกเป็นการศึกษาวรรณกรรมเรื่องสามก๊ก การศึกษาด้านอารมณ์ขัน หรือกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน และการศึกษาสื่อประเภทหนังสือการ์ตูน และยังไม่มีการศึกษาวรรณกรรมเรื่องสามก๊กที่ปรากฏในสื่อรูปแบบอื่นๆ ทั้งที่ปัจจุบันมีสื่อหลายประเภทที่ถ่ายทอดเรื่องราวจากวรรณกรรมเรื่องสามก๊ก ผู้วิจัยเห็นว่าสื่อประเภทการ์ตูนมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการถ่ายทอดวรรณกรรมเรื่องนี้แก่ผู้อ่าน โดยเฉพาะผู้อ่านที่เป็นเยาวชน และการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นนั้นได้รับความนิยมจากผู้อ่านจำนวนมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษากลวิธีการตัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยนำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเหล่านี้มาเป็นแนวทางในการศึกษา เพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการตัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นต่อไป

๑.๓ สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ตั้งสมมติฐานไว้ว่า

๑. กลวิธีการตัดแปลงเนื้อหาวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีทั้งการตัดออก การเพิ่มเข้า การสลับตำแหน่ง และการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน มีผลให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย

^{๓๕} เกศกนก ชุ่มประดิษฐ์, ความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านหนังสือการ์ตูนกับการใช้ภาษาและความคิดสร้างสรรค์ (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๐), หน้า ๘๒-๘๓.

๒. การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยการปรับเปลี่ยนรายละเอียดในเรื่องเดิม และการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพและคำบรรยายซึ่งมีทั้งการล้อเลียนสังคมปัจจุบัน การแสดงทัศนะของผู้เขียน และการใช้ภาษาของผู้เขียนการ์ตูน

๑.๔ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

๒. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

๑.๕ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ทำให้เข้าใจกลวิธีการดัดแปลงจากวรรณกรรมเรื่องสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

๒. ทำให้เข้าใจกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันรูปแบบต่างๆ ของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

๑.๖ ขอบเขตของการวิจัย

๑. ศึกษากลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยจะศึกษาเฉพาะการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นเท่านั้น เพราะเป็นฉบับการ์ตูนที่ผู้แต่งแทรกอารมณ์ขันอย่างชัดเจนตลอดทั้งเรื่อง ต่างจากการ์ตูนสามก๊กของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ สำนักพิมพ์มดิซัน หรือสำนักพิมพ์อื่นๆ ที่เป็นการวาดภาพการ์ตูนมาประกอบเรื่องสามก๊กโดยที่ไม่เน้นอารมณ์ขัน

๒. ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบเรื่อง ซึ่งมีทั้งหมด ๑๗๕ ตอน และจะศึกษาเปรียบเทียบเนื้อหาของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นกับสามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย และสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) เพื่อให้เห็นการดัดแปลงเนื้อหาของวรรณกรรมสามก๊กของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

๓. ในการศึกษาที่มาของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น นอกจากจะศึกษาจากวรรณกรรมสามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย และสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) แล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษาจากละครโทรทัศน์ชุด “สามก๊ก” ของประเทศจีนอีกด้วย เนื่องจากเห็นว่าสามก๊กทั้ง ๓ ฉบับ มีอิทธิพลต่อการสร้างการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

๑.๗ วิธีดำเนินการวิจัย

๑. รวบรวมข้อมูล ได้แก่ การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น และเรื่องสามก๊กฉบับอื่นๆ ตลอดจนรวบรวมเอกสารงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องสามก๊ก งานวิจัยที่ศึกษาอารมณ์ขัน และงานวิจัยที่ศึกษาก์ตูนในแง่มุมต่างๆ

๒. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขัน ได้แก่ แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน

๓. ศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉากในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยการเปรียบเทียบกลวิธีการนำเสนอเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉากของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นกับสามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย

๔. ศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการดัดแปลงองค์ประกอบของวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยเปรียบเทียบกับวรรณกรรมเรื่องสามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย และสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน)

๕. ศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยอิงแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันในข้อที่ ๒

๖. สรุปและรายงานผลการวิจัย