

การแปลการเล่นคำจากหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ของ Brian Boone



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการแปลและการล่าม สาขาวิชาการแปลและการล่าม  
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2566

Wordplay Translation in *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for  
Gryffindor* by Brian Boone



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts in Translation and Interpretation  
Field of Study of Translation and Interpretation  
Faculty of Arts  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2023

หัวข้อสารนิพนธ์	การแปลการเล่นคำจากหนังสือ <i>The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor</i> ของ Brian Boone
โดย	น.ส.เพ็ญสิริ บุญแสนแผน
สาขาวิชา	การแปลและการล่าม
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.แพรว จิตติพลังศรี

---

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พิริยะดิศ มานิตย์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.แพรว จิตติพลังศรี)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรญาณ เตชะวงศ์เสถียร)	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เพ็ญสิริ บุญแสนแผน : การแปลการเล่นคำจากหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ของ Brian Boone. ( Wordplay Translation in *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* by Brian Boone) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.แพรว จิตติพลังศรี

สารนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการแปลการเล่นคำจากหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ของ Brian Boone จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย ตัวบทเป็นการนำเสนอมุขตลกหลากหลายรูปแบบในบริบทของหนังสือ และภาพยนตร์ชุดเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* ซึ่งการนำเสนอมุขตลกนั้นมีการใช้การเล่นคำที่โดดเด่น การแปลการเล่นคำในคู่ภาษาที่มีลักษณะการใช้ภาษาที่แตกต่างกันนั้นมีความท้าทายและไม่อาจทำได้ง่าย ผู้วิจัยนำแนวทางการแปลการเล่นคำของเดิร์ก เดอลาบาสติตา มาใช้เป็นแนวทางในการแปลการเล่นคำในตัวบท ประกอบกับการศึกษาโครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทย และแนวทางการนำเสนอความตลกในบริบทภาษาไทย เพื่อให้เข้าใจลักษณะการเล่นคำ และสามารถถ่ายทอดบทแปลที่รักษาไว้ซึ่งการเล่นคำและความตลกได้อย่างเหมาะสม

ผลการวิจัยพบว่า การแปลเพื่อรักษาการเล่นคำในตัวบทมุขตลกซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของสารนิพนธ์เล่มนี้ สามารถทำได้โดยใช้แนวทางการแปลการเล่นคำของเดิร์ก เดอลาบาสติตา และคำนึงถึงลักษณะการเล่นคำที่เหมาะสมและเป็นไปได้ในภาษาไทย รวมถึงสร้างสรรค์ความตลกในบทแปลตามแนวทางการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนาริรัตน์ บุญช่วย จึงทำให้สามารถถ่ายทอดบทแปลที่คงไว้ซึ่งการเล่นคำที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับและสร้างความตลกสนุกสนานให้กับผู้อ่านบทแปลได้

CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา การแปลและการล่าม

ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2566

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 6488035422 : MAJOR TRANSLATION AND INTERPRETATION

KEYWORD: translation, wordplays, puns

Pensiri Bunsanphaen : Wordplay Translation in *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* by Brian Boone. Advisor: Assoc. Prof. PHRAE CHITTIPHALANGSRI, Ph.D.

This research aims to study the translation of wordplays in *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* by Brian Boone from English to Thai. The text presents various kinds of jokes specific to *Harry Potter*, whereas wordplay is one of the main devices for creating humorous gags. Translating wordplay between languages that show stark contrasts lexically and grammatically is a huge challenge for translators. In order to study wordplays in this book, I use modes of wordplay translation proposed by Dirk Delabastita and study the structure and function of wordplay in English and Thai. Nareerat Boonchuay's humour taxonomy is applied as an approach to understand the types of humour, and as a guideline to create wordplay and humour in the translation properly.

The results show that the wordplay translation of a humorous text, which is the aim of this study, can be achieved through the application of wordplay translation modes proposed by Dirk Delabastita, and the implementation of proper and possible wordplay features in Thai, including the creation of humour according to the humour taxonomy in Thai proposed by Nareerat Boonchuay. In this way, it is possible to create the translation with wordplays that are similar to the original, and able to elicit comparable response from the readers.

Field of Study: Translation and  
Interpretation

Student's Signature .....

Academic Year: 2023

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือของรองศาสตราจารย์ ดร.แพรว จิตติพิลังศรี อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ให้คำแนะนำในการทำวิจัย ชี้แนะแนวทางในการศึกษาค้นคว้า และตรวจแก้เนื้อหาละเอียดเพื่อให้สารนิพนธ์เล่มนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทั้งยังให้ความรู้ด้านการแปลตลอดช่วงเวลาการเรียนในหลักสูตรการแปลนี้

ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านในหลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปลและการล่าม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้านการแปลให้กับผู้วิจัย และขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ศูนย์การแปลและการล่ามเฉลิมพระเกียรติ ที่คอยให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการเรียนและแจ้งเตือนเรื่องระเบียบขั้นตอนการส่งสารนิพนธ์ให้ทันเวลา

ขอบคุณเพื่อน ๆ สาขาการแปล รุ่น 22 ที่ให้ความช่วยเหลือกันในทุก ๆ เรื่อง และทำให้การเรียนปริญญาใบนี้มีความสนุกสนานและผ่านไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณพ่อแม่และญาติพี่น้องทุกคนที่คอยให้กำลังใจในการเรียนและการทำสารนิพนธ์เล่มนี้จนสำเร็จลุล่วง

ผู้วิจัยหวังว่าสารนิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์ให้กับผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับไว้เพียงผู้เดียว

เพ็ญสิริ บุญแสนแผน

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ช	ช
สารบัญภาพ.....ฉ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
1.1 หลักการและเหตุผล..... 1	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 7	7
1.3 สมมติฐานของการวิจัย..... 7	7
1.4 ขอบเขตของการวิจัย..... 7	7
1.5 ระเบียบวิธีวิจัย..... 10	10
1.6 ขั้นตอนการวิจัย..... 10	10
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 11	11
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม..... 12	12
2.1 แนวคิดด้านการแปลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง..... 13	13
2.1.1 แนวทางการวิเคราะห์ตัวบท (Text Analysis in Translation) ของคริสตืออาเน นอร์ด..... 13	13
2.1.2 แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) ของฌอง เดอลีส..... 23	23
2.2 โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในเชิงไวยากรณ์ และแนวทางการแปลการเล่นคำ..... 27	27
2.2.1 โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาอังกฤษจากหนังสือ <i>There's a Double Tongue</i> ของเดิร์ก เดอลาบาสติตา..... 27	27

2.2.2	โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาไทยจากหนังสืออุเทศภาษาไทย ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 4: วัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.....	33
2.2.3	แนวทางการแปลการเล่นคำ (modes of wordplay translation) จากหนังสือ <i>There's a Double Tongue</i> ของเดิร์ก เดอลาบาสติตา.....	39
2.3	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลก .....	46
2.3.1	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาอังกฤษ.....	46
2.3.2	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาไทย.....	49
บทที่ 3	การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนการแปล.....	65
3.1	การวิเคราะห์ตัวบทตามแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของคริสตืออาน นอร์ด .....	65
3.2	การวิเคราะห์การเล่นคำในและการนำเสนอความตลกในตัวบทต้นฉบับ .....	77
3.3	การวางแผนการแปลตัวบทโดยรวม.....	93
3.4	การวางแผนการแปลการเล่นคำ .....	95
บทที่ 4	ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปล.....	97
บทที่ 5	บทสรุป.....	148
5.1	ทบทวนวัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	148
5.2	ทบทวนสมมติฐานของการวิจัย.....	149
5.3	รายงานผลการวิจัย .....	150
5.4	ข้อเสนอแนะ .....	152
5.5	ข้อจำกัดงานวิจัย.....	152
บรรณานุกรม	.....	155
ประวัติผู้เขียน	.....	159



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตัวอย่างการเล่นคำจากตัวบทที่คัดสรร.....	8
ตารางที่ 2 ประเภทการเล่นคำในตัวบทที่คัดสรร.....	78
ตารางที่ 3 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Pun > Pun .....	98
ตารางที่ 4 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Pun > Puniod .....	127
ตารางที่ 5 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Addition: Non-Pun > Pun .....	136
ตารางที่ 6 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Punoid > Punoid .....	138
ตารางที่ 7 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Punoid > Pun .....	143



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ตัวอย่างแนวทางการแปลแบบ Addition: Non-Pun > Pun .....	42
ภาพที่ 2 ตัวอย่างแนวทางการแปลแบบ Addition: Zero > Pun .....	44
ภาพที่ 3 ตัวอย่างความไม่เข้ากันของลักษณะที่ปรากฏให้เห็นชัดเจนภายนอก.....	51
ภาพที่ 4 ตัวอย่างตลกล้อเลียนชาติพันธุ์.....	53
ภาพที่ 5 ตัวอย่างตลกล้อเลียนอาชีพ.....	53
ภาพที่ 6 ตัวอย่างตลกล้อเลียนนักการเมือง.....	54
ภาพที่ 7 ตัวอย่างการเล่นคำ.....	57
ภาพที่ 8 ตัวอย่างการกล่าวเกินจริง.....	58
ภาพที่ 9 ตัวอย่างการให้สิ่งที่ผิดไปจากความคาดหวัง.....	60
ภาพที่ 10 แผนผังแสดงลำดับขั้นตอนการดำเนินการแปล.....	63
ภาพที่ 11 ตัวอย่างผลงานของผู้เขียน.....	67
ภาพที่ 12 ตัวอย่างการใช้วาทภาษาในตัวบท.....	74
ภาพที่ 13 ภาพศาสตราจารย์ศรีโรลล์และโวลเดอมอร์.....	87

## บทที่ 1 บทนำ

### 1.1 หลักการและเหตุผล

การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับจุดประสงค์ต่าง ๆ มักจะมีรูปแบบการใช้ภาษาที่แตกต่างกัน เช่น การใช้ภาษาในที่ประชุม การใช้ภาษาในจดหมายราชการหรือจดหมายทั่วไป การใช้ภาษาเฉพาะกลุ่ม การเล่นกับภาษาก็เป็นรูปแบบการใช้ภาษาอย่างหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสนุกสนานหรือความบันเทิง (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 114) ซึ่งมีใช้กันในทุกภาษาและมีความเฉพาะตัวของแต่ละภาษา การเล่นกับภาษาที่พบได้บ่อยคือการเล่นคำ อังรี แบร์กซอน (Henri Bergson) ได้ให้คำนิยามของการเล่นคำ (Pun) ไว้ว่า ประโยคหรือข้อความหนึ่ง ๆ ที่ดูเหมือนว่าสื่อความหมายสองความหมาย แต่ที่จริงแล้วเป็นประโยคสองประโยคที่สร้างขึ้นจากคำที่แตกต่างกัน แต่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเพราะมีการออกเสียงเหมือนกัน (อ้างถึงใน Giorgadze, 2014, p. 272) การเล่นคำสามารถพบได้ในหลายสถานการณ์ ไม่ว่าจะเป็นในการสื่อสารทั่วไป ข้อความโฆษณา ข้อความโต้แย้ง รวมถึงวรรณกรรม (Winter-Froemel et al., 2018, p. 1) การเล่นคำเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะการใช้ภาษาและการสื่อสารในสังคม ผู้รับสารจะให้ความสนใจกับการใช้ภาษาในข้อความที่มีการเล่นคำนั้น ผู้รับสารต้องตีความความหมายและความกำกวมของข้อความในโครงสร้างการใช้ภาษาที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความสนุกสนาน (Zirker and Winter-Froemel, 2015, p. 8) จากความหมายของการเล่นกับภาษาข้างต้นทำให้พิจารณาได้ว่าการเล่นกับภาษามิบบทบาทหน้าที่เป็นอภิภาษา (Metalanguage) ซึ่งเป็นการสื่อสารเพื่ออธิบายหรือสะท้อนถึงตัวภาษานั้นเอง (Jaworski et al., 2004, p. 3) การเล่นกับภาษาเป็นการใช้ภาษาที่สะท้อนถึงตัวเอง ทำให้ต้องมีการตีความเพื่อทำความเข้าใจความหมายที่ซ่อนอยู่ในการเล่นคำนั้น การเล่นกับภาษาเป็นส่วนหนึ่งของลักษณะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยอาจใช้เพื่อความสนุกสนานหรือเพื่อสื่อความถึงอีกสิ่งหนึ่ง (Zirker and Winter-Froemel, 2015, p. 10) การสื่อความหมายที่หลากหลายของการเล่นคำอาจทำให้ผู้รับสารที่อยู่ต่างสังคมและวัฒนธรรมเกิดปัญหาในการตีความการเล่นคำได้ หากผู้รับสารนั้นไม่คุ้นเคยกับลักษณะการใช้ภาษาและบริบททางสังคมที่ปรากฏในข้อความนั้น ความแตกต่างของลักษณะการใช้ภาษาและความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมจึงส่งผลให้การแปลการเล่นคำให้มีความหมายครบถ้วนตรงตามตัวบทต้นฉบับนั้นไม่อาจทำได้โดยง่าย หากแปลการเล่นคำด้วยความหมายโดยตรงก็จะทำให้ไม่หลงเหลือลักษณะการเล่นคำไว้เลยในภาษาปลายทาง ซึ่งอาจเป็นการ

ลดความสวยงามทางวรรณศิลป์หรือความสนุกสนานที่ผู้เขียนภาษาต้นทางตั้งใจสร้างขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่างได้ การแปลการเล่นคำจึงต้องมีการศึกษาโดยละเอียดเพื่อหาแนวทางการแปลการเล่นคำและถ่ายทอดบทแปลให้ได้ความหมายและสุนทรียะเทียบเท่าต้นฉบับให้มากที่สุด

ผู้เขียนหนังสือเรื่อง *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* คือ ไบรอัน บูน (Brian Boone) นักเขียนเรื่องทั่วไปและเรื่องตลกจำนวนมาก ตัวอย่างหนังสือที่เขาเคยเขียน เช่น *Music Theory 101, I Love Rock 'n' Roll (Except When I Hate It), The Jokiest Joking Knock-Knock Joke Book Ever Written...No Joke!, Potty Humor: Jokes That Should Stink , But Don't* และเขายังเป็นบรรณาธิการและนักเขียนให้กับหนังสือขำดีที่ชื่อ *Uncle John's Bathroom Reader* ซึ่งเป็นหนังสือชุดที่เผยแพร่มาตั้งแต่ ค.ศ. 1988 นอกจากนี้เขายังเขียนบทความให้กับบริษัท เว็บไซต์ และรายการอีกมากมาย เช่น บริษัทผลิตสื่อบันเทิง Funny or Die เว็บไซต์ Vulture, Weekly Humorist และ Looper เป็นต้น ไบรอัน บูน จบการศึกษาด้านวารสารศาสตร์และศิลปะการละครจากมหาวิทยาลัยโอเรกอน เขาเคยเป็นหัวหน้าบรรณาธิการของนิตยสารด้านป๊อปคัลเจอร์ (Pop Culture) และไลฟ์สไตล์ที่ชื่อ *Oregon Voice* อีกด้วย และล่าสุดเมื่อ ค.ศ. 2020 เขาได้เผยแพร่นวนิยายเรื่องแรกของตัวเองชื่อ *Great Men of Science*

ในหนังสือเรื่อง *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* นี้ ผู้เขียนได้สร้างสรรค์มุกตลกจากบริบทของหนังสือและภาพยนตร์ชุดเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* โดยอาศัยความเชื่อมโยงกับชื่อตัวละคร สถานที่ สัตว์วิเศษ สิ่งของวิเศษ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง หนังสือเล่มนี้ตีพิมพ์เมื่อ ค.ศ. 2017 และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากผู้ชื่นชอบนวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* ผู้เขียนจึงได้เผยแพร่หนังสืออีก 3 เล่ม ซึ่งเป็นหนังสือในชุดเดียวกัน ได้แก่ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Stupefying Shenanigans for Slytherin, Howling Hilarity for Hufflepuff* และ *Raucous Jokes and Riddikulus Riddles for Ravenclaw* ในการเขียนหนังสือเล่มนี้ผู้เขียนต้องใช้ข้อมูลความรู้จากเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นมุกตลกที่มีความเชื่อมโยงกัน ผู้เขียนใช้รูปแบบในการสร้างสรรค์มุกตลกที่หลากหลายโดยมีทั้งมุกตลกที่เป็นปริศนาคำทาย มุกตลกในรูปแบบ Knock-Knock ประโยคบทสนทนาสั้น ๆ ระหว่างตัวละคร การสร้างวลีโดยตัดแปลงจากชื่อหรือสิ่งต่าง ๆ ในโลกเวทมนตร์ ประโยคที่เป็นบทบิดลิ้น (Tongue twister) เป็นต้น จากมุกตลกหลากหลายรูปแบบใน

หนังสือเล่มนี้ สิ่งหนึ่งที่สังเกตเห็นเด่นชัดในสร้างสรรค์มุกตลกคือผู้เขียนใช้กลวิธีการเล่นคำ (Pun) ซึ่งถือเป็นหนึ่งในกลวิธีการสร้างสรรค์มุกตลกที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ผู้เขียนดัดแปลงการใช้คำให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อ่าน ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้การเล่นคำในหนังสือเรื่อง *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* มีความโดดเด่นและน่าสนใจในแง่ของการแปลที่มีความท้าทายในการหาคำแปลที่เทียบเท่าและรักษาการเล่นคำที่น่าสนใจไว้ให้ได้ในบทแปล และยังคงพยายามรักษาความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ผู้เขียนตั้งใจแฝงความหมายเชิงมุกตลกไว้ในตัวบทอีกด้วย

มุกตลกมักสร้างสรรค์ขึ้นตามบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจง การแปลมุกตลกข้ามภาษาและวัฒนธรรมจึงไม่อาจทำได้โดยง่าย ดังที่ ปีเตอร์ อลัน โลว์ (Peter Alan Low) ได้ชี้ให้เห็นว่าในอดีตมีการกล่าวถึงการแปลมุกตลกไว้ว่า ‘jokes are untranslatable’ ‘it’s far from easy’ ‘these things get lost in translation’ หรือ ‘humour doesn’t travel well’ (2011, p. 59) โดยเฉพาะการแปลมุกตลกที่มีการเล่นคำที่เฉพาะเจาะจงในภาษานั้น ๆ ซึ่งอาจหาคำแปลที่เหมาะสมเทียบเท่าต้นฉบับได้ยาก อย่างไรก็ตาม ตัวบทที่คัดสรรเป็นการสร้างสรรค์มุกตลกตามบริบทของวรรณกรรมเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางและมีการแปลเป็นหลายภาษาทั่วโลก รวมถึงภาษาไทย การแปลมุกตลกที่คัดสรรจึงอาจไม่มีปัญหาในแง่ของการแปลข้ามวัฒนธรรม แต่ยังคงคำนึงถึงความแตกต่างในการนำเสนอความตลกในบริบทของภาษาต้นทางและภาษาปลายทางเพื่อให้บทแปลสามารถสื่อความตลกได้ใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับ

จากการค้นคว้างานวิจัยเกี่ยวกับการแปลการเล่นคำพบว่า ปานดวงใจ สุวรรณโยธี (2558) ได้ศึกษาการแปลการเล่นคำในวรรณกรรมเรื่อง *พุ่มรัก พานสิงห์* ของวินทร์ เลียววาริณ ซึ่งเป็นการแปลการเล่นคำจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ และได้สรุปผลการวิจัยไว้ว่า ปัจจัยสำคัญในการแปลการเล่นคำคือการทำความเข้าใจการเล่นคำและสร้างสรรค์คำแปลที่รักษาการเล่นคำและวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้รับสารบทแปลได้รับสารและความรู้สึกเหมือนกับผู้อ่านต้นฉบับ ในขณะที่ ดลพร ราชแพทยาคม (2555) ศึกษาวิธีการแปลการเล่นคำในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *Winnie the Pooh* โดยเปรียบเทียบสำนวนแปลสองสำนวน และได้ข้อสรุปว่าวัตถุประสงค์ในการแปลขึ้นอยู่กับผู้จ้างงานหรือสำนักพิมพ์ว่าต้องการพิมพ์หนังสือฉบับแปลนั้นเพื่อวัตถุประสงค์ใด ผู้แปลจึงสร้างสรรค์บทแปลโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์นั้นโดยใช้วิธีการแปลเป็นคำธรรมดา วิธีการแปลด้วยการเล่นคำ

และวิธีการแปลโดยการใช้ลูกเล่นอื่น ในทำนองเดียวกัน ฐิติพร เขียวมณีวงศ์ (2553) ศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการแปลการเล่นคำในเรื่อง *Alice's adventure in wonderland* ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบการแปลการเล่นคำในบทแปลสองฉบับเช่นเดียวกัน และได้ข้อสรุปที่ตรงกันคือผู้แปลใช้วิธีการแปลเป็นข้อความธรรมดา แปลเป็นการเล่นคำ และแปลเป็นลูกเล่นอื่น ซึ่งในบทแปลทั้งสองฉบับก็มีสัดส่วนการใช้วิธีการแปลที่แตกต่างกันไป และยังให้ข้อสรุปไว้ว่าแนวทางการแปลการเล่นคำของเดอลาบาตีสตาสมีส่วนช่วยอย่างมากในการวิเคราะห์วิธีการแปลเป็นการเล่นคำ นอกจากนี้ยังมีบทความเรื่องการศึกษาปัญหาในการแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษของธรรมิกา นามนาคประเสริฐ (2553) ซึ่งมุ่งเสนอปัญหาและการแก้ไขปัญหาในการแปลการเล่นคำในการ์ตูนที่มีภาพประกอบ ซึ่งได้ข้อสรุปว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดในการพิจารณาการแปลคือภาพประกอบของการ์ตูน ต้องแปลตัวบทให้สอดคล้องกับภาพที่ปรากฏ และภาพยังช่วยให้เข้าใจความหมายของข้อความได้ดีและทำให้บทแปลมีความตลกขบขันอีกด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่ายังไม่มีผู้ใดศึกษาการแปลการเล่นคำจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยในตัวบทที่เป็นมุกตลกและพบว่ายังไม่มีเคยมีผู้ใดแปลตัวบทจากหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* จึงสนใจที่จะศึกษาเพื่อหาแนวทางการแปลการเล่นคำที่เหมาะสมกับตัวบทนี้ ด้วยองค์ประกอบของการเล่นคำที่เป็นการใช้คำที่มีการออกเสียงใกล้เคียงกันแต่มีความหมายไม่เหมือนกันจึงทำให้เป็นปัญหาในการแปลจากภาษาหนึ่งไปสู่อีกภาษาหนึ่ง เนื่องจากภาษาทุกภาษามีความแตกต่างกันและไม่อาจหาคำเทียบเคียงหรือแปลเป็นอีกภาษาหนึ่งได้ตรงกันทุกประการ นอกจากนี้ตัวบทที่นำมาศึกษายังเป็นตัวบทที่มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้อ่าน ซึ่งผู้อ่านที่จะสามารถเข้าใจและรู้สึกสนุกสนานไปกับตัวบทได้ต้องเป็นผู้อ่านที่เข้าใจบริบทของตัวบทและการใช้ภาษาของภาษาต้นทางนั้น เมื่อมีการแปลข้ามวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันของภาษาต้นทางและภาษาปลายทางจึงทำให้เป็นปัญหาในการแปลได้ ตัวบทนี้มีความท้าทายในการแปลทั้งในด้านการเล่นคำและการที่ตัวบทมีจุดประสงค์ในการสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อ่าน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าตัวบทนี้ควรค่าแก่การศึกษาหาแนวทางการแปลที่จะสามารถรักษาการเล่นคำและสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้อ่านบทแปลให้ได้มากที่สุด

จากความท้าทายในการแปลการเล่นคำที่ได้กล่าวไปข้างต้นและจากการศึกษาตัวบททำให้พบปัญหาในการแปลการเล่นคำจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยที่น่าสนใจและควรค่าแก่การศึกษา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

### ตัวอย่างที่ 1

Q. Why couldn't Harry trust Professor Quirrell?

A. Because he was two-faced.

จากตัวอย่างนี้ หากมองโดยผิวเผินอาจเห็นได้ว่าคำถามและคำตอบมีความสมเหตุสมผลเข้ากันดี two-faced ที่มีความหมายว่าคนที่ไม่จริงใจ ไม่น่าเชื่อถือ ก็เป็นคำตอบที่ดีที่ทำให้แฮร์รี่ไม่ไว้วางใจศาสตราจารย์ท่านนี้ แต่ตัวอย่างที่ยกมานี้มีการอ้างอิงถึงเนื้อเรื่องและตัวละครในเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ หากผู้อ่านไม่มีข้อมูลความรู้เกี่ยวกับเนื้อเรื่องก็จะไม่สามารถเข้าใจบริบทของคำถามและคำตอบและการเล่นคำในตัวบทที่ยกมานี้ได้ ศาสตราจารย์ควิเรลล์ (Professor Quirrell) เป็นตัวละครที่ถูกโวลเดอมอร์ (Voldemort) ครอบงำและอาศัยร่างของเขาอยู่ และใบหน้าของโวลเดอมอร์จะปรากฏที่ด้านหลังศีรษะของศาสตราจารย์ควิเรลล์ จึงทำให้เขามีสองหน้า (two faces) ซึ่งเป็นการเล่นคำโดยใช้ความหมายโดยตรงของคำกับคำว่า two-faced ที่มีความหมายดังที่กล่าวไปข้างต้น จากปัญหานี้จึงแสดงให้เห็นถึงการใช้การเล่นคำที่อาจเป็นปัญหาในการแปลได้ เพราะถึงแม้ในภาษาไทยจะมีสำนวนว่า ‘ตีสองหน้า’ ที่มีความหมายและการใช้คำใกล้เคียงกับต้นฉบับ แต่ก็ไม่สามารถสื่อความหมายโดยตรงของต้นฉบับที่เป็นการกล่าวอ้างถึงตัวละครที่มีสองใบหน้าจริง ๆ ได้ จึงอาจต้องมีการดัดแปลงการเล่นคำในภาษาไทยเพื่อให้มีการเล่นคำที่สื่อความหมายได้ตรงกับต้นฉบับและสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อ่านได้ด้วย

### ตัวอย่างที่ 2

Q. How does Harry's best friend get his exercise?

A. He Rons.

ตัวอย่างนี้เป็นการเล่นคำกับชื่อตัวละครที่เป็นเพื่อนสนิทของแฮร์รี่ที่ชื่อ รอน วิสลีย์ (Ron Weasley) ผู้เขียนเล่นคำจากชื่อ Ron กับคำที่มีการออกเสียงคล้ายกันคือคำว่า run ซึ่งเป็น

คำตอบที่สอดคล้องกับคำถามด้านบน การแปลชื่อเฉพาะกับการเล่นคำเป็นความท้าทายที่ไม่อาจหาคำแปลที่เหมาะสมได้ง่าย เนื่องจากโดยปกติแล้วในการแปลชื่อเฉพาะเรามักจะใช้การถอดเสียง ตัวบทต้นฉบับเล่นคำโดยใช้คำที่มีเสียงใกล้เคียงกับชื่อเฉพาะของตัวละคร Ron – runs แต่ด้วยความแตกต่างของภาษาทำให้ในภาษาปลายทางความหมายของคำที่นำมาเล่นนั้นไม่ได้มีเสียงใกล้เคียงกับชื่อเฉพาะอย่างในต้นฉบับ รอน – ริ่ง จึงทำให้การแปลโดยใช้ความหมายตรงตามต้นฉบับจะไม่สามารถถ่ายทอดการเล่นคำได้ตรงตามต้นฉบับ

### ตัวอย่างที่ 3

Q. What type of markets does Fluffy avoid?

A. Flea markets.

ตัวอย่างนี้เป็นการเล่นคำกับลักษณะของตัวละครปุกปุย (Fluffy) ซึ่งเป็นสุนัขสามหัว การเล่นคำว่า Flea ซึ่งหมายถึง หมัดที่มักจะสร้างความรำคาญให้กับสุนัข และเมื่อนำมารวมกับคำว่า markets เป็น Flea markets ก็สื่อไปในอีกความหมายหนึ่งซึ่งก็คือ ตลาดนัด ในการแปลจึงไม่สามารถใช้คำเดียวกันได้อย่างในภาษาต้นฉบับ ต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อหาแนวทางการเล่นคำที่เหมาะสมเพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างบทแปลให้มีความเท่าตรงกับต้นฉบับมากที่สุด

จากตัวอย่างที่ยกมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงปัญหาและความท้าทายในการแปลตัวบทจากหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ของไบรอัน บูน เนื่องจากภาษาต้นทางและภาษาปลายทางมีโครงสร้างทางภาษาและลักษณะการใช้คำที่แตกต่างกันจึงไม่สามารถหาคำแปลที่เทียบเท่าได้โดยง่าย จำเป็นต้องศึกษาหาแนวทางในการแปลที่เหมาะสมเพื่อรักษาการเล่นคำในตัวบทไว้ให้เทียบเท่ากับตัวบทต้นฉบับมากที่สุด นอกจากความท้าทายด้านตัวภาษาแล้ว ตัวบทยังอ้างอิงตัวละครและสถานการณ์จากนวนิยายเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* ซึ่งมีการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ รวมถึงภาษาไทย และสร้างเป็นภาพยนตร์จนมีชื่อเสียงโด่งดัง การแปลตัวบทที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาจึงต้องอาศัยบทแปลที่มีผู้แปลไว้แล้วและนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทการเล่นคำในหนังสือเล่มนี้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการศึกษาวิจัยครั้งนี้ควรค่าแก่การนำมาศึกษาเพื่อหาแนวทางการแปลการเล่นคำเพื่อให้นักแปลหรือผู้ที่สนใจสามารถนำแนวทางการแปลและผลการศึกษาในครั้งนี้ไปปรับใช้ในการแก้ปัญหาการแปลการเล่นคำต่อไป



## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแปล และแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทที่มีการเล่นคำ
- 2) เพื่อศึกษาโครงสร้างและหน้าที่ของการเล่นคำทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาไทย
- 3) เพื่อแปลการเล่นคำในตัวบทที่คัดสรรจากหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ของ Brian Boone จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย

## 1.3 สมมติฐานของการวิจัย

การเล่นคำมีความเฉพาะทางภาษาและความตลกก็ยึดโยงอยู่กับภาษานั้น ๆ ทำให้การแปลการเล่นคำในมุขตลกเป็นประเด็นปัญหาในการแปลซึ่งต้องคำนึงถึงการถ่ายทอดการเล่นคำจากภาษาต้นทางไปสู่ภาษาปลายทางและการรักษาความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้อ่านบทแปล ดังนั้นแนวทางการวิเคราะห์ตัวบท (Text Analysis in Translation) ของคริสตีอาเน นอร์ด (Christiane Nord) แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) ของฌอง เดอลิส (Jean Delisle) แนวทางการแปลการเล่นคำ (modes of wordplay translation) และโครงสร้างและบทบาทของการเล่นคำในภาษาอังกฤษจากหนังสือ *There's a Double Tongue* ของเดิร์ก เดอลาบาสติตา (Dirk Delabastita) โครงสร้างและบทบาทของการเล่นคำในภาษาไทยจากหนังสือ *อุเทศภาษาไทย ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 4: วัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย* แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาอังกฤษ แนวทางการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย และบริบททางวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องจากหนังสือและภาพยนตร์ชุด *แฮร์รี่ พอตเตอร์* จะช่วยให้สามารถแปลตัวบทและถ่ายทอดการเล่นคำจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยได้อย่างเหมาะสมและมีสมมูลภาพเทียบเท่าตัวบทต้นฉบับ

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยคัดสรรการเล่นคำในตัวบท *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* จากทั้งหมด 165 หน้า ผู้วิจัยได้คัดสรรตัวบทที่ใช้การเล่นคำเพื่อนำมาแปลทั้งสิ้น 34 รายการ ซึ่งพิจารณาคัดสรรตัวบทการเล่นคำที่มีลักษณะการเล่นคำที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และ

มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับตัวละครและเรื่องราวที่สามารถตีความเชื่อมโยงกับบริบทของเนื้อหาได้ชัดเจน เพื่อให้สามารถตีความการเล่นคำและดำเนินการแปลตัวบทที่คัดสรรได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการเล่นคำจากตัวบทที่คัดสรร 10 รายการพร้อมอธิบายเกี่ยวกับการเล่นคำนั้น ส่วนรายละเอียดการเล่นคำที่คัดสรรทั้งหมดจะแสดงไว้ในส่วนของการวิเคราะห์ตัวบท

ตารางที่ 1 ตัวอย่างการเล่นคำจากตัวบทที่คัดสรร

ลำดับ	ตัวบทต้นฉบับ	คำอธิบาย	หน้า
1	Q. What's Professor Lupin's favorite day of the week? A. <u>Moonday</u> .	เล่นคำกับลักษณะของตัวละคร ศาสตราจารย์ลูปีน (Professor Lupin) ที่เป็นมนุษย์หมาป่าและจะแปลงร่างในวันพระจันทร์เต็มดวง ตัวบทใช้คำว่า moon แทนที่ในคำว่า Monday ที่เขียนและออกเสียงคล้ายกัน	21
2	Q. What was the textbook in xylomancy? A. <u>Wooden</u> you like to know.	เล่นคำกับลักษณะของตำราเรียน เกี่ยวกับการพยากรณ์จากกิ่งไม้ กับการออกเสียงที่คล้ายกันกับคำว่า wouldn't	24
3	Q. How do you make <u>Polyjuice</u> ? A. From <u>Polyfruit</u> , of course.	เล่นคำกับชื่อน้ำยาเวทมนตร์ Polyjuice กับคำว่า Polyfruit ตามลักษณะของคำว่า juice ที่เป็นน้ำที่สกัดจากผลไม้ เช่น orange juice สกัดมาจาก orange	36
4	Q. How does Harry's owl dress up for Halloween? A. With a <u>head wig</u> .	เล่นคำกับชื่อตัวละครที่เป็นสัตว์เลี้ยงของ แฮร์รี่ พอตเตอร์ที่ชื่อเฮ็ดวิก (Hedwig)	42
5	Q. Why did Harry Potter throw up after a Quidditch match? A. He got a <u>broomsick</u> .	เล่นคำกับ broomstick ที่เป็นอุปกรณ์สำคัญในการแข่งควิดดิช และนำมาผสมกับคำแสดงอาการเวียนศีรษะจากสิ่งต่างๆ เช่น carsick, seasick	60

6	<p>Knock-knock...</p> <p>Who's there?</p> <p>Sirius.</p> <p><u>Sirius</u> who?</p> <p><u>Sirius-ly</u> open the door!</p>	<p>เล่นคำกับชื่อตัวละครซีเรียส แบล็ก (Sirius Black) ซึ่งเป็นพ่อทูนหัวของแฮร์รี่ กับคำว่า serious ที่มีการออกเสียงเหมือนกัน</p>	92
7	<p>Knock-knock...</p> <p>Who's there?</p> <p>You know.</p> <p><u>You know who?</u></p> <p>Yes. AVADA KEDAVRA!</p>	<p>เล่นคำกับลักษณะของมุกตลก Knock-Knock ที่จะต้องถามว่า ...who? กับชื่อ You-Know-Who ของตัวละครโวลเดอมอร์</p>	98
8	<p>Knock-knock...</p> <p>Who's there?</p> <p>Oliver Wood.</p> <p>Oliver Wood who?</p> <p><u>Oliver Wood</u> open the door if he were here!</p>	<p>เล่นคำกับชื่อของตัวละครโอลิเวอร์ วูด (Oliver Wood) กับคำว่า would ที่ออกเสียงเหมือนกัน</p>	105
9	<p>Wormtail: Master, can you really rise again?</p> <p>Voldemort: Certainly, but you may have to <u>give me a hand</u>.</p>	<p>เล่นคำกับเหตุการณ์ในเรื่องที่ทางหนอน (Wormtail) ต้องตัดมือของตัวเองเพื่อชุบชีวิตโวลเดอมอร์ เป็นการเล่นคำระหว่างความหมายโดยตรงกับความหมายของสำนวน give someone a hand</p>	53
10	<p>Quidditch rule of thumb: if you don't have a <u>Brake</u> Charm, you'll probably <u>break</u> an arm.</p>	<p>เล่นคำกับการใช้คาถาเบรก (Brake Charm) ที่ช่วยให้หยุดไม้กวาดได้แม่นยำ กับคำว่า break an arm ที่มีการออกเสียงใกล้เคียงกัน</p>	71

## 1.5 ระเบียบวิธีวิจัย

### 1) วิธีการเก็บข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการเก็บข้อมูลจากเอกสาร (Documentary research) ผู้วิจัยคัดสรรการเล่นคำในหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ของ Brian Boone รวมทั้งสิ้น 34 รายการจากทั้งหมด 165 หน้า ซึ่งพิจารณาจากการเล่นคำที่ชัดเจนและมีเนื้อหาเชื่อมโยงกับเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป เพื่อให้สามารถดำเนินการแปลด้วยทตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ หากการเล่นคำมีลักษณะซับซ้อนเกินขอบเขต จำเป็นจะต้องใช้ระเบียบวิธีวิจัยที่ซับซ้อนขึ้น ซึ่งอยู่เกินขอบเขตของการวิจัยนี้

### 2) วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เพื่อวิเคราะห์หัวข้อบทและแปลการเล่นคำที่คัดสรรจากหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ของ Brian Boone การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย การแบ่งประเภทการเล่นคำ การวิเคราะห์หัวข้อบท การวิเคราะห์ปัญหาในการแปลเพื่อนำไปสู่การหาแนวทางการแปลที่เหมาะสม

### 3) กระบวนทัศน์การวิจัย

การวิจัยนี้ใช้กระบวนทัศน์แบบนิรนัย (Deductive reasoning) โดยการศึกษาแนวทางและทฤษฎีในการแปลเพื่อนำมาวิเคราะห์หัวข้อบทและประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาการแปลการเล่นคำที่คัดสรร

## 1.6 ขั้นตอนการวิจัย

หลังจากที่ผู้วิจัยได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการฯ ให้ดำเนินการวิจัยในโครงการนี้แล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการแปลที่เกี่ยวข้อง
- 2) ศึกษาแนวทางการวิเคราะห์หัวข้อบทประเภททั่วไป
- 3) ศึกษาลักษณะโครงสร้างและบทบาทของการเล่นคำทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาไทย
- 4) ศึกษาแนวทางการแปลการเล่นคำ

- 5) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาอังกฤษและภาษาไทย
- 6) วิเคราะห์ตัวบทโดยรวม
- 7) วิเคราะห์การเล่นคำที่คัดสรร
- 8) วางแผนการแปลตัวบทโดยรวม
- 9) วางแผนการแปลการเล่นคำ
- 10) แปลตัวบทที่คัดสรร พร้อมอธิบายกลวิธีที่ใช้ในการแปล
- 11) ตรวจสอบและแก้ไขบทแปลให้เหมาะสม
- 12) สรุปผลการวิจัย

### 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) สามารถประยุกต์ใช้แนวคิดและทฤษฎีการแปลเพื่อแก้ปัญหการแปลการเล่นคำได้อย่างเหมาะสม
- 2) สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับลักษณะของการเล่นคำ และแนวทางการแปลการเล่นคำจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย
- 3) เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาแนวทางการแปลการเล่นคำจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยสำหรับผู้สนใจ

## บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม

มุกตลกอาจสร้างความตลกและความสนุกสนานให้กับผู้อ่าน แต่การแปลตัวบทมุกตลกนั้นไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับผู้แปลเพราะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายอย่าง เพื่อให้บทแปลสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ครบถ้วนใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด และยังคงสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อ่านบทแปลได้อีกด้วย นอกจากการสร้างความตลกในบทแปลมุกตลกแล้ว หากมุกตลกนั้นมีการเล่นกับภาษาก็ยิ่งทวีคุณค่าความยากลำบากให้กับผู้แปลเพิ่มขึ้นไปอีก เนื่องจากภาษาต่าง ๆ ย่อมมีความแตกต่างกัน การถ่ายทอดบทแปลที่แสดงให้เห็นถึงการเล่นคำในภาษาต้นฉบับจึงไม่ใช่เรื่องง่าย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาหาแนวทางการแปลการเล่นคำในมุกตลกจากหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ตามแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของ คริสตีอานนอร์ด (Christiane Nord) เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับได้อย่างเป็นระบบและสามารถถ่ายทอดบทแปลได้เที่ยงตรงกับวัตถุประสงค์ของตัวบทต้นฉบับ รวมทั้งศึกษาแนวทางการแปลแบบตีความและการจัดการทางภาษาของ ฌอง เดอลิส (Jean Delisle) เพื่อทำความเข้าใจแนวทางการแปลอย่างเป็นขั้นตอนและนำมาปรับใช้ในการแปลตัวบท ศึกษาโครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาอังกฤษและแนวทางการแปลการเล่นคำของเดิร์ก เดอลาบาสตีตา (Dirk Delabastita) เพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับและสามารถถ่ายทอดการเล่นคำนั้นออกมาในภาษาปลายทางได้อย่างมีหลักการ ร่วมกับการศึกษาโครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาไทยจากหนังสืออุเทศภาษาไทย ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 4: วัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย เพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะการเล่นคำในภาษาไทยและถ่ายทอดบทแปลให้สอดคล้องกับการเล่นคำในบริบทสังคมไทย นอกจากนี้ยังต้องศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาอังกฤษเพื่อให้เข้าใจถึงแนวทางการสร้างสรรค์ความตลกในตัวบทต้นฉบับ และศึกษาแนวทางการนำเสนอความตลกในภาษาไทยที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย เพื่อให้เข้าใจความตลกในบริบทภาษาไทยและถ่ายทอดบทแปลให้มีความตลกตามแนวทางที่ได้ศึกษา แนวคิดและทฤษฎีข้างต้นจะเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจตัวบทต้นฉบับและถ่ายทอดบทแปลที่รักษาไว้ซึ่งลักษณะการเล่นคำและความตลกที่ใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับได้มากที่สุด

## 2.1 แนวคิดด้านการแปลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การแปลตัวบทที่มีการเล่นคำ ผู้วิจัยต้องศึกษาแนวทางการแปลและการวิเคราะห์ตัวบทที่เหมาะสมเพื่อให้เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของตัวบทต้นฉบับ และลักษณะการใช้ภาษาในตัวบทที่มีการเล่นคำ ผู้วิจัยศึกษาแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของคริสตืออาเน นอร์ด ซึ่งจะช่วยในการวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวบท ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจตัวบทต้นฉบับอย่างลึกซึ้งและวิเคราะห์ความสำคัญของการใช้การเล่นคำในตัวบทนั้นได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังศึกษาแนวทางการแปลแบบตีความของ ฌอง เดอลิล ซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัยมีกระบวนการทำความเข้าใจตัวบท ถ่ายทอดบทแปล และตรวจสอบบทแปลนั้นได้อย่างเป็นขั้นตอน ขั้นตอนการทำความเข้าใจตัวบทยังช่วยให้ผู้วิจัยตีความการใช้ภาษาในตัวบทต้นฉบับอย่างถ่องแท้ว่าตัวบทต้องการสื่อความหมายใดและมีการใช้การเล่นคำอย่างไร นำไปสู่การตัดสินใจแปลที่สื่อความหมายได้ถูกต้องและเหมาะสมตรงตามต้นฉบับ

### 2.1.1 แนวทางการวิเคราะห์ตัวบท (Text Analysis in Translation) ของคริสตืออาเน นอร์ด

คริสตืออาเน นอร์ด (Christiane Nord) (2005) เสนอแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับโดยอาศัยแนวคิดที่ว่า ตัวบทต้นฉบับมีบทบาทหน้าที่ในการสื่อสารของตัวเองและตัวบทต้นฉบับนั้นก็มักจะประสบความสำเร็จในการสื่อสารตามหน้าที่นั้น (Nord, 2005, p. 41) การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากในกระบวนการแปล เพราะช่วยให้ผู้แปลเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่และวัตถุประสงค์ของตัวบทที่จะแปลเพื่อให้สามารถถ่ายทอดบทแปลได้อย่างถูกต้องและบรรลุบทบาทหน้าที่ในการสื่อสารของตัวบท นอร์ดกำหนดแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทโดยใช้คำถามแบบ WH-Question เพื่อเป็นคำถามที่นำไปสู่การหาคำตอบที่สอดคล้องกับตัวบทต้นฉบับ (Nord, 2005, p. 41) นอร์ดจำแนกแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบทออกเป็น 2 ส่วนหลัก คือ องค์ประกอบภายนอกตัวบท ซึ่งเป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ในการสื่อสารของตัวบท และองค์ประกอบภายในตัวบท ซึ่งจะวิเคราะห์จากเนื้อหาและรูปแบบการเขียนของตัวบท ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) **องค์ประกอบภายนอกตัวบท** คือ องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในตัวบทแต่จะวิเคราะห์ความเป็นมาในการสร้างสรรค์และการนำเสนอตัวบทนั้น มักจะปรากฏอยู่ในสภาพแวดล้อมของตัวบท (Text Environment) เช่น ชื่อเรื่อง ผู้เขียน ผู้อ่าน สถานที่ เวลา (Nord, 2005, p. 43)

การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกตัวบทจะเป็นการตอบคำถามว่าใครคือผู้ส่งสาร (who) ผู้ส่งสารมีเจตนาอย่างไร (what for?) ส่งสารถึงใคร (for whom?) ส่งสารผ่านสื่อใด (by which medium?) ตีพิมพ์หรือสื่อสารในสถานที่ใด (where?) เวลาใด (when?) แรงจูงใจในการสื่อสารคืออะไร (why?) และองค์ประกอบเหล่านี้จะนำไปสู่การตอบคำถามในข้อสุดท้ายว่าหน้าที่ของตัวบทนั้นคืออะไร (with what function?) (Nord, 2005, p. 42)

การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกจะช่วยให้ผู้แปลเข้าใจตัวบทได้ดีขึ้นและยังช่วยให้วิเคราะห์องค์ประกอบภายในส่วนอื่น ๆ ต่อไปได้อีกด้วย องค์ประกอบภายนอกตัวบท มีดังนี้

### 1.1) ผู้ส่งสาร (Sender)

ผู้ส่งสารอาจหมายถึงผู้เขียนหรือผู้ใช้ตัวบทนั้นเพื่อสื่อสารบางอย่าง การวิเคราะห์องค์ประกอบของผู้ส่งสารจะช่วยให้รู้ถึงความเป็นมาของผู้ส่งสารและมีความเข้าใจในแนวทางการสื่อสารของผู้ส่งสารได้ดีขึ้น การวิเคราะห์องค์ประกอบนี้อาจพิจารณาถึงกรอบด้านเวลา สถานที่ วัฒนธรรม และหน้าที่พื้นฐานในการสื่อสาร เพื่อช่วยให้เข้าใจในจุดประสงค์ของผู้ส่งสาร (Nord, 2005, p. 50) ในบางสถานการณ์ผู้เขียนกับผู้ส่งสารอาจเป็นคนละบุคคลหรือองค์กรกัน การวิเคราะห์จึงต้องพิจารณาให้ได้ว่าผู้ส่งสารที่แท้จริงคือใคร เช่น ตัวบทโฆษณาที่อาจจะไม่ปรากฏชื่อของผู้เขียน และมีผู้ส่งสารเป็นบริษัทที่ทำการโฆษณาเพื่อจุดประสงค์บางประการ ตัวอย่างเช่น ข้อความบนเว็บไซต์ผลิตภัณฑ์ดูแลผิวยี่ห้อหนึ่งระบุว่า

“เซรั่มเพื่อผิวสุขภาพดี การันตีคุณภาพด้วยรางวัลความงามระดับโลกมากมาย มาพร้อมเนื้อสัมผัสบางเบา อีกทั้งยังเปี่ยมด้วยประสิทธิภาพ ในการฟื้นฟูบำรุงผิวอย่างล้ำลึก ด้วยสารสกัด Fermented Roselle ผสานเข้ากับนวัตกรรมความงามทางวิทยาศาสตร์ล้ำหน้า ช่วยลดเลือนริ้วรอยแรกเริ่ม และบำรุงผิวให้ดูเรียบเนียน เต่ง แลดูกระจ่างใสใน 3 วัน”

(Shiseido. Power Infusing Concentrate[Online]. 2023.

แหล่งที่มา: <https://www.shiseido.co.th/th/ultimune-power-infusing-concentrate-1011453330.html> [9พฤศจิกายน 2566])



ข้อความโฆษณาข้างต้นไม่ได้ระบุชื่อผู้เขียนไว้ จึงทำให้วิเคราะห์ได้ว่าผู้ส่งสารของข้อความนี้คือบริษัทที่เป็นผู้จำหน่ายผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ เพื่อเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และให้เกิดการซื้อขายสินค้านั้น

### 1.2) เจตนาของผู้ส่งสาร (Sender's intention)

เจตนาของผู้ส่งสาร คือความตั้งใจของผู้ส่งสารที่ต้องการให้ตัวบทบรรลุวัตถุประสงค์บางประการ ซึ่งเป็นตัวกำหนดเนื้อหาและรูปแบบของตัวบท และยังเป็นส่วนสำคัญที่ต้องพิจารณาในการแปลตัวบทอีกด้วย ผู้แปลต้องรักษาเจตนาของผู้ส่งสารไว้เพื่อให้บทแปลสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร ผู้แปลต้องวิเคราะห์ว่าผู้ส่งสารมีเจตนาในการให้ข้อมูลแก่ผู้อ่าน แสดงทัศนคติของผู้เขียน โน้มน้าวผู้อ่านเพื่อวัตถุประสงค์บางประการ หรือเพื่อติดต่อกับผู้อ่าน (Nord, 2005, p. 54) การวิเคราะห์เจตนาของผู้ส่งสารอาจพิจารณาได้จากองค์ประกอบภายนอกส่วนอื่น ๆ และองค์ประกอบภายในของตัวบท รวมถึงการพิจารณาประเภทของตัวบทและภูมิหลังของผู้ส่งสารด้วย จากตัวอย่างข้อความบนเว็บไซต์ของผลิตภัณฑ์ดูแลผิวข้างต้น จะเห็นว่าข้อความมีการใช้คำที่สื่อไปในทางที่ดี และข้อความนี้ก็ปรากฏอยู่บนเว็บไซต์เพื่อซื้อขายผลิตภัณฑ์ จึงสามารถวิเคราะห์ได้ว่าผู้ส่งสารมีเจตนาโน้มน้าวใจผู้อ่านเพื่อให้สั่งซื้อผลิตภัณฑ์นั้น

### 1.3) ผู้รับสาร (Audience)

ผู้รับสารเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากเพราะอาจช่วยให้รู้ได้ถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ในตัวบท เช่น ประเภทของตัวบท เจตนาของผู้ส่งสาร เวลาหรือสถานที่ในการสื่อสาร บทบาทหน้าที่ของตัวบท และองค์ประกอบภายในอื่น ๆ เช่น การละไม่กล่าวถึงข้อมูลบางอย่าง (Nord, 2005, p. 60) ผู้แปลต้องพิจารณาผู้รับสารของตัวบทต้นฉบับซึ่งอาจสังเกตได้จากองค์ประกอบต่าง ๆ แล้วจึงพิจารณาผู้รับสารของตัวบทฉบับแปล เนื่องจากผู้รับสารตัวบทต้นฉบับและผู้รับสารฉบับแปลย่อมแตกต่างกันเสมอ เพราะผู้รับสารทั้งสองฝ่ายอยู่ในสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ผู้แปลต้องคำนึงถึงผู้รับสารปลายทางโดยพิจารณาจากภูมิหลังของผู้รับสาร เช่น ช่วงวัย เพศ ระดับการศึกษา และพื้นฐานทางสังคม เพื่อถ่ายทอดบทแปลให้สอดคล้องกับองค์ประกอบเหล่านั้น ตัวอย่างเช่น หนังสือนิทานหรือหนังสือให้ความรู้สำหรับเด็กมักจะระบุช่วงอายุที่เหมาะสมไว้ที่หน้าปกหนังสือ เพื่อให้สามารถเลือกซื้อหนังสือนั้นได้ตามช่วงอายุของเด็กได้อย่างเหมาะสม

#### 1.4) สื่อ (Medium)

สื่อคือช่องทางที่ใช้ในการถ่ายทอดด้วยบท เช่น การสื่อสารในรูปแบบการพูดหรือการเขียน ซึ่งส่งผลต่อการสร้างสรรค์ด้วยบทในแง่ของการใช้ภาษาและรูปแบบการนำเสนอด้วยบท การนำเสนอด้วยบทในรูปแบบของการพูดหรือการเขียนอาจแยกออกจากกันได้ไม่ชัดเจนนัก เนื่องจากบทพูดอาจถูกนำมาเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น คำให้การของพยาน และบางด้วยบทอาจเขียนขึ้นเพื่อนำไปพูด เช่น การบรรยาย (Nord, 2005, p. 63) การวิเคราะห์สื่อจึงอาจพิจารณาจากช่องทางในการสื่อสาร ในด้วยบทที่เป็นลายลักษณ์อักษรอาจพิจารณาจากการตีพิมพ์ เช่น หนังสือ นิตยสาร หรือบทความ ส่วนในด้วยบทที่เป็นการพูดอาจพิจารณาจากอุปกรณ์ในการสื่อสาร เช่น พูดต่อหน้า พูดผ่านโทรศัพท์ หรือการพูดผ่านรายการโทรทัศน์ ในการแปลต้องพิจารณาว่าสื่อที่ใช้ในวัฒนธรรมต้นทางและวัฒนธรรมปลายทางมีความคาดหวังของผู้รับสารตรงกันหรือไม่

#### 1.5) สถานที่ (Place of communication)

สถานที่อาจหมายถึงสถานที่ที่สร้างสรรค์ด้วยบทหรือสถานที่ที่เกิดการสื่อสาร การวิเคราะห์สถานที่ช่วยให้สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบภายในด้วยบทได้ดีขึ้น เช่น การใช้ภาษาในด้วยบท และความเชื่อมโยงของสังคมวัฒนธรรมกับสถานที่นั้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้แปลสามารถตีความด้วยบทได้ถูกต้อง และถ่ายทอดบทแปลออกมาให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของสถานที่นั้น นอกจากนี้ ในบางกรณีสถานที่ก็ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ด้วยบทต้นฉบับและการถ่ายทอดบทแปล เพราะสังคมอาจมีข้อจำกัดในการกล่าวถึงข้อมูลในบางเรื่องที่แตกต่างกัน (Nord, 2005, p. 68) ตัวอย่างเช่น นวนิยายในสังคมตะวันตกที่มีการใช้คำหยาบคาย เมื่อแปลมาเป็นภาษาปลายทางที่มีข้อจำกัดในใช้คำไม่สุภาพ ก็อาจจะมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาในส่วนนั้นให้มีความรุนแรงน้อยลง ผู้แปลต้องพิจารณาให้ได้ว่าสิ่งใดที่กล่าวถึงได้หรือไม่ได้ในสังคมวัฒนธรรมของภาษาปลายทาง

#### 1.6) เวลา (Time of communication)

ช่วงเวลาที่สร้างสรรค์ด้วยบทส่งผลต่อเนื้อหาภายในด้วยบททั้งในด้านสังคม วัฒนธรรม และการใช้ภาษา เนื่องจากภาษาทุกภาษามีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาทั้งในด้านการใช้งานและขนบของภาษา (Nord, 2005, p. 70) นอกจากช่วงเวลาสร้างสรรค์ด้วยบทแล้ว ช่วงเวลาของผู้รับสารหรือผู้แปลอ่านด้วยบทในแต่ละช่วงเวลาก็อาจส่งผลให้เกิดความคาดหวังต่อดด้วยบทในมุมมองที่แตกต่างกันด้วย การพิจารณาถึงช่วงเวลาที่ยุคสร้างสรรค์ขึ้นจะช่วยให้ผู้รับสารพิจารณาดด้วยบทผ่านมุมมองของช่วงเวลา

นั้นและช่วยให้เข้าใจตัวบทได้ดีขึ้น ในขั้นตอนการแปล ตัวอย่างเช่น การแปลตัวบทที่เขียนขึ้นในอดีต และมีการใช้ภาษาเก่า ผู้แปลจะตัดสินใจแปลโดยใช้ภาษาเก่าตามต้นฉบับหรือจะปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้ภาษาให้เข้ากับปัจจุบันเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจบทแปลได้ง่าย การตัดสินใจแปลก็ต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ ของตัวบทด้วย องค์ประกอบของเวลาจึงเป็นส่วนสำคัญที่ต้องพิจารณาในกระบวนการแปล

### 1.7) โอกาสพิเศษ (Motive for communication)

โอกาสพิเศษคือเหตุผลหรือแรงจูงใจเบื้องหลังในการสร้างสรรค์ตัวบท และยังรวมถึงโอกาสพิเศษในการสร้างสรรค์ตัวบทขึ้นมาเพื่อสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น คำอวยพรงานแต่งงาน และคำกล่าวต้อนรับบุคคลสำคัญต่าง ๆ องค์ประกอบนี้อาจพิจารณาได้จากเนื้อหาในตัวบทหรือบริบทแวดล้อม (Nord, 2005, p. 76) เช่น คำโปรยของหนังสือ นอกจากนี้ แรงจูงใจในการสร้างสรรค์ตัวบทต้นฉบับ และแรงจูงใจในการนำตัวบทนั้นมาแปลก็อาจมีความคล้ายคลึงกันหรือแตกต่างกันไป ตัวอย่างเช่น บทละครเรื่อง *The Crucible* ของอาเธอร์ มิลเลอร์ ผู้เขียนมีจุดประสงค์ที่ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต และยังสะท้อนให้เห็นถึงเหตุการณ์ความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในช่วงที่ตีพิมพ์บทละครนั้นอีกด้วย ซึ่งระบุไว้อย่างชัดเจนในหมายเหตุว่า “I believe that the reader will discover here the essential nature of one of the strangest and most awful chapters in human history.” (Miller, 2003, p. 2) นอกจากนี้ บทละครนี้ก็ได้นำมาแปลเป็นภาษาไทย ซึ่งอาจพิจารณาได้ว่ามีแรงจูงใจที่คล้ายคลึงกับการสร้างสรรค์ตัวบทต้นฉบับเพราะตีพิมพ์ออกมาในช่วงที่ประเทศไทยเกิดเหตุการณ์วุ่นวายคล้ายคลึงกับช่วงที่ตีพิมพ์ตัวบทต้นฉบับ ดังที่ระบุไว้ในคำนำว่า “ความเชื่อเรื่องต่าง ๆ ..... ก็กำลังเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนฆ่ากันตายอยู่เป็นประจำในทั่วทุกมุมโลก และที่เห็นได้ชัดและใกล้ตัวที่สุดคือในประเทศไทยนี่เอง...” (รัศมี เผ่าเหลืองทอง, 1978, น. 16)

### 1.8) หน้าที่ของตัวบท (Text function)

หน้าที่ของตัวบท คือเป้าหมายในการสื่อสารของตัวบท ซึ่งพิจารณาได้จากองค์ประกอบภายนอกอื่น ๆ ที่กล่าวไปข้างต้น หน้าที่ของตัวบทถือว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากในการแปลตัวบท ผู้แปลต้องพิจารณาหน้าที่ของตัวบทต้นฉบับและตัดสินใจว่าจะรักษาหน้าที่ของตัวบทต้นฉบับไว้ โดยให้ตัวบทแปลนั้นจะมีบทบาทหน้าที่เป็นเพียงเอกสารเกี่ยวกับตัวบทต้นฉบับนั้น หรืออาจจะปรับเปลี่ยนหน้าที่ของบทแปลในวัฒนธรรมปลายทางให้เสมือนว่าผู้ส่งสารต้นทางสื่อสารกับ

ผู้รับสารปลายทางโดยตรงเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับและผู้รับสารต้นฉบับ (Nord, 2005, p. 80) ตัวอย่างเช่น ชาวอิสราเอลโพรยไบปลิวิในฉนวนกาซาในช่วงสงครามเพื่อให้ผู้คนอพยพออกจากพื้นที่ (อิสราเอลส่งโทรน โพรยไบปลิวิออนไลน์. 2023. แหล่งที่มา: [https://www.matichon.co.th/foreign/news\\_4230330](https://www.matichon.co.th/foreign/news_4230330) [9 พฤศจิกายน 2566]) หน้าที่ของตัวบทนี้คือการแจ้งเตือนให้ผู้คนในพื้นที่ปฏิบัติตาม แต่เมื่อมีการนำเสนอลำโพงไปในประเทศและมีการแปลข้อความในไบปลิวินั้น บทบาทหน้าที่ของคำแปลนั้นก็จะเป็นเพียงการนำเสนอข่าว ไม่ได้มีบทบาทหน้าที่เหมือนกับข้อความต้นฉบับ

2) **องค์ประกอบภายในตัวบท** คือ องค์ประกอบภายในคือส่วนที่เป็นเนื้อหาหลักของตัวบทที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของตัวบทและเจตนาของผู้ส่งสาร โดยคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้รับสารเพื่อที่จะสร้างสรรค์ตัวบทให้สอดคล้องกันและสามารถสื่อสารกับผู้รับสารได้อย่างสมบูรณ์แบบ การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบทจะเป็นการตอบคำถามว่าตัวบทนั้นมีเนื้อหานั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องใด (on what subject matter?) เนื้อหาหรือข้อมูลในตัวบทคืออะไร (what?) ข้อมูลที่ไม่ได้กล่าวถึง แต่ละไว้ในฐานที่เข้าใจคืออะไร (what not?) โครงสร้างหรือส่วนประกอบของตัวบท (in what orders?) ลักษณะที่ไม่ใช่ตัวภาษาในตัวบท (using which non-verbal elements) การใช้คำศัพท์ (in which words?) โครงสร้างประโยค (in what kind of sentences) และลักษณะการออกเสียง น้ำเสียง และจังหวะการออกเสียงในตัวบท (in what tone?) (Nord, 2005, p. 42) องค์ประกอบภายในเป็นการตัดสินใจของผู้ส่งสารเองว่าต้องการสร้างสรรค์ตัวบทในออกมาในรูปแบบใด อาจอาศัยองค์ประกอบภายนอกเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจ เช่น การเลือกใช้คำให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสาร การใช้รูปประโยคที่สอดคล้องกับสื่อที่ใช้ในการเผยแพร่ เป็นต้น องค์ประกอบภายในตัวบท มีดังนี้

### 2.1 หัวข้อเรื่อง (Subject matter)

หัวข้อเรื่องคือประเด็นหัวข้อที่ตัวบทจะพูดถึงช่วยให้ผู้รับสารรู้ได้ล่วงหน้าว่าตัวบทที่กำลังจะอ่านนั้นจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร การวิเคราะห์หัวข้อเรื่องจะช่วยให้ผู้แปลรู้ว่า สิ่งที่จะแปลนั้นเกี่ยวกับเรื่องอะไรบ้าง มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับบริบททางวัฒนธรรมใดหรือไม่ ตัวผู้แปลเองมีความรู้ความเชี่ยวชาญเพียงพอที่จะแปลเนื้อหาในหัวข้อนั้นหรือไม่ และจะสามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมได้อย่างไรบ้าง (Nord, 2005, p. 94) หัวข้อเรื่องสามารถวิเคราะห์ได้จากชื่อเรื่องหรือชื่อหัวข้อ หัวข้อรอง และในบาง

กรณีอาจปรากฏอยู่ในเนื้อหาย่อหน้าแรกของตัวบท ตัวอย่างเช่น หัวข้อข่าวจากเว็บไซต์ BBC “Why grazing bison could be good for the planet” (Preston, C. Why grazing bison could be good for the planet[Online]. 2023. Available from: <https://www.bbc.com/future/article/20231102-why-grazing-bisoncould-be-good-for-the-planet> [9 พฤศจิกายน 2566]) จากการวิเคราะห์หัวข้อเรื่องดังกล่าวจะเห็นได้ว่าบทความนี้ น่าจะมีความเกี่ยวข้องกับควายไปชนและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เมื่อรู้หัวข้อเรื่องแล้ว ผู้แปลก็จะสามารถประเมินความรู้ความสามารถในการแปลของตนเองได้และช่วยให้หาข้อมูลเพิ่มเติมได้ง่ายขึ้น

## 2.2) เนื้อหา (Content)

เนื้อหาของตัวบทอาจวิเคราะห์ได้จากการสรุปเนื้อหาสาระหรือการถอดความตัวบทเพื่อให้ผู้แปลมีความเข้าใจเนื้อหาในตัวบทได้ดีขึ้น การวิเคราะห์เนื้อหาต้องอาศัยองค์ประกอบของข้อมูลที่สื่อความหมายและองค์ประกอบด้านไวยากรณ์ เช่น คำและวลี รูปประโยค โครงสร้างประโยค เป็นต้น (Nord, 2005, p. 99) นอกจากนี้ยังรวมถึงการวิเคราะห์เนื้อหาในแง่ของการใช้คำหรือรูปแบบเดิมซ้ำๆ การสื่อสารด้วยคำที่มีความหมายโดยตรงหรือความหมายโดยนัย หรือการใช้ภาษาหรือสำเนียงเฉพาะถิ่นที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องมีความรู้ความเข้าใจที่ตรงกัน (Nord, 2005, p. 102) เนื้อหาของตัวบทอาจเป็นข้อเท็จจริงหรือเรื่องที่แต่งขึ้นมาโดยขึ้นอยู่กับประเภทของตัวบท ในกรณีที่ตัวบทเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมา สถานการณ์ของเนื้อเรื่องอาจไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆ เลยกับองค์ประกอบของสถานการณ์ภายนอกที่ได้วิเคราะห์ไปก่อนหน้านี้ ผู้อ่านจึงต้องวิเคราะห์องค์ประกอบภายในโดยแยกส่วนกับข้อมูลของสถานการณ์นอกตัวบทที่ไม่เกี่ยวข้องกัน เช่น ผู้ส่งสารในตัวบทที่เป็นเรื่องแต่งอาจเป็นผู้พูดหรือผู้บรรยาย และในเนื้อเรื่องก็อาจมีสถานที่และเวลาที่แตกต่างจากองค์ประกอบภายนอกของตัวบท (Nord, 2005, p. 103)

## 2.3) เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ (Presupposition)

เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจคือสถานการณ์การสื่อสารที่ผู้ส่งสารคาดไว้ว่าผู้รับสารจะมีความเข้าใจตรงกันว่าข้อความนั้นกำลังสื่อถึงสิ่งใด การวิเคราะห์เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจสามารถพิจารณาได้จากปัจจัยเงื่อนไขของสถานการณ์ วัฒนธรรมต้นทาง รวมถึงความเป็นมาของผู้เขียนด้วย (Nord, 2005, p. 107) ในการแปลผู้แปลต้องพิจารณาว่าผู้รับสารบทแปลจะมีข้อมูลความรู้ที่จะเข้าใจเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจได้เช่นเดียวกันผู้รับสารต้นทางที่อยู่ในสังคมวัฒนธรรม

ที่ต่างกันหรือไม่ และนักแปลก็ต้องพิจารณาว่าจะขยายความหรือตัดทอนข้อความอย่างไรเพื่อช่วยให้ผู้รับสารปลายทางเข้าใจตัวบท ตัวอย่างเช่น เนื้อหาส่วนหนึ่งในหนังสือที่กล่าวถึงสถานที่สำคัญเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่สองกล่าวถึง “SS prison guards” โดยไม่ได้มีการอธิบายเพิ่มเติม เพราะผู้เขียนคาดการณ์ว่าผู้อ่านกลุ่มเป้าหมายน่าจะมีความรู้ที่สื่อถึงคนกลุ่มใด แต่หากต้องแปลมาเป็นภาษาไทย ผู้แปลต้องพิจารณาว่าผู้อ่านในสังคมไทยคุ้นเคยกับคำนี้มากเพียงใด จะสามารถแปลตามตัวบทต้นฉบับได้ไหมหรือควรให้ข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้อ่านบทแปลเข้าใจได้ง่ายขึ้น

#### 2.4) โครงสร้างของตัวบท (Text composition)

โครงสร้างของตัวบทคือการแบ่งแยกตัวบทออกเป็นหลายส่วนซึ่งเป็นการจัดสรรลำดับชั้นการนำเสนอตัวบท การแบ่งส่วนของตัวบทอาจสอดคล้องกับขนบของวัฒนธรรมและยังสามารถระบุถึงประเภทและหน้าที่ของตัวบทได้อีกด้วย การวิเคราะห์โครงสร้างของตัวบทอาจช่วยให้รู้ได้ว่าตัวบทนั้นมีส่วนเชื่อมโยงกับตัวบทอื่นหรือไม่ ตัวบทนี้อาจเป็นส่วนย่อยของหัวข้อใหญ่อื่น หรืออาจเป็นภาคต่อของหนังสือนิยายที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว (Nord, 2005, p. 111) โครงสร้างของตัวบทประกอบด้วยโครงสร้างระดับมหภาค (Macrostructure) ซึ่งเป็นการจัดสรรตัวบทออกเป็นบทหรือย่อหน้า รวมถึงการเปิดเรื่องหรือปิดเรื่องที่อาจเชื่อมโยงกับเนื้อหาในส่วนอื่น และโครงสร้างระดับจุลภาค (Microstructure) ซึ่งหมายถึงโครงสร้างประโยค (ประโยคความเดียวและประโยคความซ้อน) ส่วนของประโยค (ใจความหลักและใจความรอง) และไวยากรณ์ (Nord, 2005, p. 118) ตัวอย่างเช่น บทความเรื่อง “Why grazing bison could be good for the planet” (Preston, C. [Why grazing bison could be good for the planet](https://www.bbc.com/future/article/20231102-why-grazing-bison-could-be-good-for-the-planet)[Online]. 2023. Available from: <https://www.bbc.com/future/article/20231102-why-grazing-bison-could-be-good-for-the-planet> [9 พฤศจิกายน 2566]) มีการจัดสรรเนื้อหาออกเป็นย่อหน้าสั้น ๆ ที่พูดถึงเนื้อหาเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นในหัวข้อเรื่องว่าควายไบซันจะสามารถช่วยโลกได้อย่างไร มีการใช้โครงสร้างประโยคที่หลากหลายปะปนกันไปและมีการใช้คำเชื่อมเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาในแต่ละย่อหน้า

#### 2.5) อวัจนภาษา (Non-verbal elements)

อวัจนภาษา คือ องค์ประกอบที่ใช้เสริมเพิ่มเติมเพื่อให้ข้อความมีความชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น รูปภาพ สัญลักษณ์ ตาราง หรือสีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง ในกรณีที่เป็นการสื่อสารแบบพูดคุยต่อหน้า องค์ประกอบด้านอวัจนภาษาอาจเป็นไปตามขนบวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ (Nord, 2005, p. 118)

ผู้แปลต้องพิจารณาว่าจะรักษาองค์ประกอบเหล่านั้นไว้ตามต้นฉบับหรือจะปรับเปลี่ยนให้เข้ากับขนบของวัฒนธรรมปลายทางได้อย่างไร การวิเคราะห์องค์ประกอบด้านอวัจนภาษาต้องพิจารณาถึงหน้าที่ขององค์ประกอบนั้นด้วยว่าช่วยเสริมข้อมูลให้กับตัวบท ใช้เพื่อประกอบตัวบท เป็นส่วนหนึ่งของตัวบท หรือใช้เพื่อแทนที่บางส่วนของตัวบท (Nord, 2005, p. 121) จากตัวอย่างบทความเรื่องควายไบซินข้างต้น บนหน้าเว็บไซต์มีการใช้รูปควายไบซินทั้งแบบใกล้ ๆ และภาพฝูงควายไบซินในทุ่งหญ้า เพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาได้ชัดเจน

## 2.6) คำศัพท์ (Lexis)

คำศัพท์ที่ใช้ในตัวบทเป็นส่วนสำคัญในการวิเคราะห์ตัวบท ซึ่งพิจารณาได้จากองค์ประกอบภายในและองค์ประกอบภายนอกของตัวบท การวิเคราะห์คำศัพท์จากองค์ประกอบภายในสามารถพิจารณาได้จากหัวข้อเรื่องและเนื้อหาของตัวบท เช่น คำที่มีความหมายโดยนัย สำนวน คำปรากฏร่วม คำอุปลักษณ์ และคำอุปมา การวิเคราะห์คำศัพท์จากองค์ประกอบภายนอกสามารถพิจารณาได้จากผู้ส่งสาร ผู้รับสาร สื่อ ช่วงเวลา และสถานที่ที่สร้างสรรค์ตัวบท (Nord, 2005, p. 123) นอกจากนี้ผู้แปลยังต้องพิจารณาเจตนาของผู้ส่งสารว่ามีการเลือกใช้คำศัพท์บางกลุ่มเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่างหรือไม่ ผู้แปลต้องวิเคราะห์ว่าทำไมผู้เขียนถึงเลือกใช้คำนั้น และพิจารณาจุดประสงค์ในการแปลว่าต้องการให้บทแปลรักษารูปแบบการใช้คำเหล่านั้นไว้หรือไม่ ตัวอย่างเช่น ข้อความโฆษณาผลิตภัณฑ์ดูแลผิวที่กล่าวถึงใน 1.1) ผู้ส่งสาร (Sender) มีการใช้คำที่สื่อไปในทางที่ดี เช่น สุขภาพดี รางวัลประสิทธิภาพ ล้ำหน้า เพื่อเป็นการโฆษณาข้อดีของผลิตภัณฑ์ การแปลจึงต้องเก็บรักษารูปแบบการใช้คำในเชิงบวกไว้เพื่อผลลัพธ์ในการสื่อสารที่สอดคล้องกัน

## 2.7) โครงสร้างประโยค (Sentence structure)

การวิเคราะห์โครงสร้างประโยคอาจพิจารณาได้จากรูปแบบของประโยค ความซับซ้อนของประโยค ส่วนหลักและส่วนรองของประโยค ความยาวของประโยค และการเชื่อมโยงระหว่างประโยค การวิเคราะห์โครงสร้างของประโยคก็ยังช่วยให้รู้ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบส่วนอื่นได้เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นหัวข้อเรื่องที่น่าจะเป็นเรื่องทั่วไปหรือเรื่องที่มีความซับซ้อน โครงสร้างของตัวบท และลักษณะเหนือหน่วยเสียง ซึ่งการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคจะนำไปสู่การตีความบทบาทหน้าที่ของตัวบท (Nord, 2005, p. 129-130) ตัวอย่างเช่น หนังสือสำหรับเด็กอาจเลือกใช้ประโยคความเดียวสั้น ๆ เพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย

## 2.8) ลักษณะเหนือหน่วยเสียง (Suprasegmental features)

ลักษณะเหนือหน่วยเสียง คือองค์ประกอบที่ไม่ได้สื่อความหมายโดยตรงแต่แฝงการเน้นคำหรือความหมายของข้อความส่วนนั้น ตัวอย่างการของลักษณะเหนือหน่วยเสียงในงานเขียนได้แก่ การใช้ตัวเอียง ตัวหนา การใช้วงเล็บหรือขีด การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ เป็นต้น ส่วนลักษณะเหนือหน่วยเสียงในการพูดอาจประกอบด้วยการเน้นเสียง การขึ้นเสียง ความดังเบา หรือการใช้โทนเสียงสูงต่ำ (Nord, 2005, p. 132) นอกจากนี้ในงานวรรณกรรมก็อาจมีการใช้คำที่มีเสียงหนักเบาและการเล่นเสียงเพื่อให้เกิดจังหวะที่ไพเราะอย่างที่จะเห็นได้ในกลอนต่าง ๆ หรือในฉันทลักษณ์ที่เป็นนวนิยายอาจมีการใช้คำที่แสดงให้เห็นถึงน้ำเสียงของผู้พูด ผู้อ่านอาจใส่น้ำเสียงเข้าไปในการอ่านบทพูดของตัวละครเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการอ่านได้ด้วย (Nord, 2005, p. 133) ตัวอย่างเช่นบทความเรื่องควายไบซัน มีการใช้ขนาดตัวอักษรตัวใหญ่ในชื่อเรื่องและชื่อเรื่องรอง เพื่อให้เห็นได้ชัดเจนว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ตัวอักษรตัวแรกของข้อความมีขนาดใหญ่กว่าเนื้อความส่วนอื่นซึ่งเป็นลักษณะที่พบมากในการเขียนบทความออนไลน์ และยังมีการเน้นประโยคสำคัญโดยการเพิ่มขนาดตัวอักษรให้ใหญ่กว่าเนื้อความส่วนอื่นและแยกออกมาอยู่เป็นประโยคเดี่ยว ๆ ไม่ได้รวมอยู่ในย่อหน้าใด

### แนวทางการนำไปใช้

การวิเคราะห์ตัวบทโดยพิจารณาทั้งองค์ประกอบภายนอกและองค์ประกอบภายในของตัวบทอย่างละเอียดจะช่วยให้ผู้แปลสามารถตีความตัวบทได้ดียิ่งขึ้น และมีความเข้าใจว่าผู้ส่งสารต้องการสื่อสารกับผู้รับสารอย่างไร นำไปสู่การตัดสินใจเลือกแปลได้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและเจตนาของผู้ส่งสาร ขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวบทถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากในกระบวนการแปล เพราะหากผู้แปลไม่เข้าใจว่าตัวบทต้นฉบับกล่าวถึงสิ่งใด หรือใช้ลักษณะการเขียนแบบนั้นเพราะเหตุใด ก็อาจทำให้บทแปลไม่สามารถสื่อสารกับผู้อ่านได้ตามที่จุดประสงค์ของตัวบทต้นฉบับ การนำแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับไปใช้กับตัวบทที่คัดสรรในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการในขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ โดยจะวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวบทและพิจารณาว่าจากองค์ประกอบต่าง ๆ นั้น ผู้เขียนต้องการสื่อความถึงสิ่งใดจึงเลือกใช้คำหรือวลีที่ปรากฏนั้น เพื่อให้สามารถถ่ายทอดบทแปลออกมาได้ดีที่สุด



## 2.1.2 แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) ของฌอง เดอลิส

ฌอง เดอลิส (Jean Delisle) (1988) นำเสนอแนวทางการแปลแบบตีความเพื่อให้นักแปลหรือผู้ที่สนใจศึกษาด้านการแปลมีกระบวนการขั้นตอนในการจัดการการแปลได้อย่างเป็นระบบ (Delisle, 1988, p. 1) การศึกษาแนวทางการแปลของเดอลิส ช่วยให้ผู้แปลมีกระบวนการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจแปล และตรวจสอบความถูกต้องของบทแปลอย่างเป็นขั้นเป็นตอน การแปลคือการถ่ายทอดความหมายของข้อความจากภาษาหนึ่งไปอีกภาษาหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยการวิเคราะห์และการสร้างสรรค์ความหมายนั้นขึ้นมาใหม่ในอีกภาษาหนึ่ง (Delisle, 1988, p. 3) เดอลิสได้กำหนดแนวทางการแปลไว้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจ การสร้างวาทกรรมซ้ำใหม่ การตรวจสอบบทแปล และเสนอแนวทางการจัดการทางภาษาไว้ 4 ระดับ ได้แก่ การสังเกตแบบแผนของรูปลักษณ์ทางภาษา การวิเคราะห์ความหมาย การวิเคราะห์ห้วงวลีลีลา การรักษาเอกภาพของตัวบท มีรายละเอียดดังนี้

### 1) กระบวนการแปลในแนวทางการแปลแบบตีความ

ฌอง เดอลิส อธิบายไว้ว่า การตีความคือกระบวนการคิดในสมองเพื่อค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างบริบทอ้างอิงและสัญญาณทางภาษาที่ผสมรวมกันอยู่ในข้อความ (1988, p. 56) และได้แบ่งกระบวนการแปลออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจซึ่งเป็นการถอดรหัสทางภาษาเพื่อหาความหมายที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ การสร้างวาทกรรมซ้ำใหม่ซึ่งเป็นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล และสร้างสรรค์ข้อความใหม่ที่สื่อความหมายเดิม และการตรวจสอบบทแปลซึ่งเป็นการตีความบทแปลว่าสื่อความหมายตรงกับต้นฉบับหรือไม่และแก้ไขให้เหมาะสม (Delisle, 1988, p. 53) กระบวนการแปลแต่ละขั้นตอนก็มีกระบวนการย่อย ๆ ดังต่อไปนี้

**1.1) การทำความเข้าใจ (Comprehension)** ผู้แปลต้องทำความเข้าใจตัวบทและพิจารณาว่าผู้เขียนต้องการสื่ออะไรผ่านการวิเคราะห์โดยการตีความ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการถอดรหัสสัญญาณทางภาษา (Decoding Signs) และการทำความเข้าใจความหมาย (Understanding Meaning) (Delisle, 1988, p. 54) การแปลไม่ใช่การถอดรหัสภาษาด้วยการแทนที่สัญญาณของตัวบทต้นฉบับด้วยสัญญาณของตัวบทปลายทาง แต่ผู้แปลต้องทำความเข้าใจความหมายที่ตัวบทต้องการจะสื่อตามบริบทและสถานการณ์แวดล้อม และความรู้เชิงปริชาณของตัวผู้แปล (Cognitive Knowledge) (Delisle, 1988, p. 59) ตัวอย่างเช่น ชื่อบทความ “The goats fighting fires in Los Angeles”

(Sherriff, L. The goats fighting fires in Los Angeles [Online]. 2023. Available from: <https://www.bbc.com/future/article/20230922-these-la-goats-help-stop-wildfires> [10 พฤศจิกายน 2566]) ผู้แปลต้องถอดรหัสทางภาษาของคำที่ใช้และตีความคำนั้นตามบริบทของบทความ fighting ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการต่อสู้โดยตรง ในการแปลจึงไม่สามารถถอดรหัสความหมายโดยตรงของคำและนำมาเป็นคำแปลของหัวข้อนี้ได้เลย ผู้แปลต้องพิจารณาบริบทแวดล้อมและเนื้อหาในบทความเพื่อให้เข้าใจความหมายได้ถูกต้อง

**1.2) การสร้างวาทกรรมซ้ำใหม่ (Reformulation)** คือการถ่ายทอดแนวคิดของตัวบทต้นทางออกมาเป็นสัญญาณของภาษาปลายทางโดยผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล (Analogical Reasoning) ซึ่งเป็นกระบวนการค้นหาความหมายของคำนั้นในสถานการณ์การสื่อสารและถ่ายทอดออกมาเป็นอีกภาษาหนึ่ง (Delisle, 1988, p. 60) การถ่ายทอดแนวคิดของคำนั้นออกมาเป็นอีกภาษาหนึ่งหรือที่เดอลิส เรียกว่าขั้นตอน Re-verbalization เป็นขั้นตอนที่ผู้แปลต้องคิดและหาข้อมูลว่ามีคำใดบ้างที่สื่อความหมายได้ตรงกับแนวคิดของต้นฉบับ (Delisle, 1988, p. 63) ตัวอย่างจากหัวข้อบทความข้างต้น เมื่อพิจารณาความหมายของคำว่า fighting ตามบริบทแวดล้อมและเนื้อหาในบทความจึงเห็นว่าความหมายที่ต้นฉบับต้องการจะสื่อไม่ใช่ การต่อสู้ แต่เป็นการให้แพะขึ้นไปกินพืชและใบไม้ใบหญ้าบนเขาเพื่อช่วยป้องกันไฟป่า จึงอาจแปลได้ว่า ฝูงแพะป้องกันไฟป่าในลอสแอนเจลิส

**1.3) การตรวจสอบบทแปล (Verification)** คือขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการแปลแบบตีความของเดอลิส ซึ่งเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของบทแปลว่าสื่อความหมายได้ตรงกับตัวบทต้นฉบับหรือไม่ โดยพิจารณาว่าบทแปลที่ถ่ายทอดออกมานั้นสอดคล้องกับความหมายของต้นฉบับและเจตนาของผู้เขียนอย่างไรบ้าง (Delisle, 1988, p. 66) การตรวจสอบบทแปลถือว่าเป็นการตีความครั้งที่สองโดยจะต้องตีความความหมายของบทแปลว่าสามารถถ่ายทอดออกมาได้ตรงกับความหมายของต้นฉบับที่วิเคราะห์ไว้หรือไม่ จากนั้นผู้แปลอาจแก้ไขบทแปลให้สื่อความหมายได้ตรงกับตัวบทต้นฉบับที่สุดแล้วจึงจะได้บทแปลสุดท้ายในภาษาปลายทางที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับสิ่งที่ผู้เขียนตัวบทต้นฉบับต้องการจะสื่อได้ดีที่สุด (Delisle, 1988, p. 67) หัวข้อบทความและคำแปลที่อ้างถึงข้างต้น The goats fighting fires in Los Angeles ฝูงแพะป้องกันไฟป่าในลอสแอนเจลิส เมื่อตีความข้อความต้นฉบับกับบทแปลแล้วจะเห็นว่าข้อความทั้งสองนำเสนอแนวคิดที่สื่อความหมายได้ตรงกัน แต่หากคำแปลที่ได้ยังมีข้อบกพร่องอยู่ ผู้แปลจะต้องกลับไปแก้ไขใน

กระบวนการการสร้างวาทกรรมซ้ำใหม่อีกครั้งเพื่อแก้ไขให้บทแปลสื่อความหมายได้ตรงกับตัวบทต้นฉบับ

## 2) แนวทางการจัดการทางภาษา (Language Manipulation)

แนวทางการจัดการทางภาษาคือการทำความเข้าใจตัวบทว่าผู้เขียนเจตนาจะสื่อความหมายอะไรในตัวบทต้นฉบับ และถ่ายทอดตัวบทแปลในอีกภาษาหนึ่งโดยยังคงรักษาเจตนาของผู้เขียนต้นฉบับไว้ (Delisle, 1988, p. 83) แนวทางการจัดการทางภาษาแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ดังนี้

**2.1) การสังเกตแบบแผนของรูปลักษณ์ทางภาษา (Observing conventions of form)** คือการสังเกตความแตกต่างของแนวทางของแต่ละภาษา เช่น ชื่อเรื่อง หน่วยเวลา หน่วยการวัด การใช้สัญลักษณ์ การเว้นวรรคคำ เป็นต้น ผู้แปลควรต้องมีความรู้ในด้านการใช้ภาษาและไวยากรณ์ของภาษาต้นทางเป็นอย่างดีเพื่อที่จะสามารถเข้าใจตัวบทต้นฉบับได้ (Delisle, 1988, p. 84-85) ตัวอย่างเช่น ข้อความภาษาอังกฤษอาจมีการใช้เครื่องหมายวรรคตอนอย่าง จุลภาค (,) ทวิภาค (:) ในประโยคเพื่อสื่อความหมายบางอย่าง ในขณะที่ภาษาไทยไม่มีการใช้เครื่องหมายในการสื่อความหมายเช่นนั้น

**2.2) การวิเคราะห์ความหมาย (Performing interpretative analysis)** การวิเคราะห์ความหมายของตัวบทแต่ละส่วนอาจมีขั้นตอนที่ต่างกันไป บางคำอาจสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างง่ายดายโดยไม่ต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์มากนัก หรือบางคำอาจหาคำที่สื่อความหมายตามตัวบทต้นฉบับได้ยากมาก ๆ (Delisle, 1988, p. 86) การวิเคราะห์ความหมายแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ ดังนี้

ก) การแปลคำที่มีความหมายเดียว (Transfer of monosemous) เป็นกระบวนการแปลที่อ่านแล้วเข้าใจได้และถ่ายทอดออกมาได้เลยโดยไม่ต้องใช้การวิเคราะห์ที่ซับซ้อน เช่น ชื่อเฉพาะ และตัวเลข จากตัวอย่างหัวข้อบทความเรื่อง The goats fighting fires in Los Angeles ที่กล่าวไปข้างต้น ในข้อความนี้มีคำที่สื่อความหมายเดียวและสามารถแปลได้เลยคือชื่อเมืองลอสแอนเจลิส

ข) การแปลโดยใช้คำที่มีความหมายตรงกันในระบบภาษา (Retrieval of standard equivalents from the linguistic system) เป็นกระบวนการที่ผู้แปลต้องวิเคราะห์ความหมายตาม

บริบทของคำในภาษาต้นทางแล้วจึงหาคำในภาษาปลายทางที่ใช้ในบริบทเดียวกัน (Delisle, 1988, p. 87) จากตัวอย่างข้อบทรความเดียวกันข้างต้น สามารถวิเคราะห์ได้ว่าคำว่า goats สื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย ในตัวบทนี้สื่อความหมายถึงสัตว์ชนิดหนึ่ง แต่คำว่า goats อยู่ในรูปพหูพจน์ การแปลคำนี้จึงต้องค้นหาคำที่สื่อความหมายถึงแพะหลายตัวในภาษาปลายทาง

ค) การผลิตซ้ำโดยอาศัยบริบท (Re-creation in context) คำบางคำอาจไม่มีคำที่สื่อความหมายตรงกันในภาษาปลายทาง คำที่มีความหมายพิเศษเฉพาะในบริบทนั้น ๆ อาจสร้างความยากลำบากแก่นักแปลได้หากบริบทที่สื่อสารนั้นแตกต่างจากบริบททางสังคมและวัฒนธรรมปลายทาง (Delisle, 1988, p. 89) ผู้แปลต้องวิเคราะห์บริบทของตัวบท (Contextual Analysis) และการวิเคราะห์ความหมายของคำ (Conceptual Analysis) อย่างถี่ถ้วน เพื่อให้สามารถเลือกใช้คำที่สื่อความหมายตามต้นฉบับและสอดคล้องกับบริบทนั้นได้ถูกต้อง (Delisle, 1988, p. 92) จากตัวอย่างข้อบทรความเดียวกันข้างต้นจะเห็นว่าคำว่า fighting ในที่นี้ไม่ได้สื่อความหมายโดยตรงแต่ต้องอาศัยบริบทในการวิเคราะห์ความหมายคือ fighting fire และยังต้องวิเคราะห์บริบทของเนื้อหาในบทความและประเด็นที่บทความนำเสนออีกด้วย เพื่อให้เข้าใจความหมายที่ตัวบทต้นฉบับต้องการจะสื่อสาร เมื่อพิจารณาบริบทแวดล้อมจึงจะได้คำแปลที่สื่อความหมายตรงตามที่ต้นฉบับต้องการจะสื่อซึ่งก็คือ การป้องกันไฟป่า

**2.3) การวิเคราะห์วัจนลีลา (Interpreting style)** วัจนลีลาคือแนวทางการเขียนของตัวบทแต่ละประเภท องค์ประกอบที่เป็นตัวกำหนดวัจนลีลาของตัวบทได้แก่ ผู้เขียน หัวข้อ ประเภทตัวบท และผู้รับสารเป้าหมาย ผู้แปลต้องพิจารณาให้ถี่ถ้วนว่าควรจะถ่ายทอดบทแปลออกมาอย่างไรให้เหมาะสมกับประเภทของตัวบทและบรรลุลักษณะประสงค์ในการสื่อสารเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ (Delisle, 1988, p. 96-97) จากตัวอย่างบทความเรื่อง The goats fighting fires in Los Angeles ตัวบทเป็นบทความให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องแพะและการป้องกันไฟป่า และเป็นบทความที่มีกลุ่มผู้อ่านเป็นบุคคลทั่วไป แนวทางและวัจนลีลาที่ใช้ในบทความนี้จึงมีความเรียบง่าย เข้าใจง่าย กระตุ้นความสนใจของผู้อ่านให้อยากอ่านบทความนั้นต่อไป

**2.4) การรักษาเอกภาพของตัวบท (Preserving textual organicity)** บทแปลควรมีความเชื่อมโยงกันระหว่างประโยคอย่างสละสลวยตามลำดับของตัวบทต้นฉบับ ถ่ายทอดให้เห็นถึง

ความสัมพันธ์ของข้อมูล รวมถึงเจตนาและอารมณ์ที่สื่อออกมา (Delisle, 1988, p. 102) ผู้แปลควรถ่ายทอดเนื้อหาในตัวบทต้นฉบับออกมาเป็นบทแปลที่มีความสั่นไหวเป็นธรรมชาติ ซึ่งอาจมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของตัวบทต้นฉบับได้เพื่อให้บทแปลมีการเชื่อมโยงความกันอย่างเหมาะสม (Delisle, 1988, p. 104) ในการแปลผู้แปลอาจต้องพิจารณาปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียงประโยคในบทแปลเพื่อให้บทแปลสื่อความหมายได้ตรงกับต้นฉบับและไม่ให้เกิดความกำกวมในบทแปลนั้น

### แนวทางการนำไปใช้

แนวทางการแปลแบบตีความและแนวทางการจัดการทางภาษาของฌอง เดอลิล เป็นกระบวนการแปลที่มีขั้นตอนใกล้เคียงกัน ผู้แปลสามารถนำไปปรับใช้ในการแปลตัวบทที่คัดสรรได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีกระบวนการขั้นตอนที่ดี การปรับใช้กระบวนการในแต่ละขั้นตอนให้เหมาะสมกับลำดับขั้นการดำเนินการแปลตัวบท ในขั้นตอนการวิเคราะห์ต้นฉบับจะใช้แนวทางการทำความเข้าใจตัวบทต้นฉบับ สังเกตรูปลักษณะทางภาษา และวิเคราะห์ความหมายของตัวบท เพื่อให้มีความเข้าใจในตัวบทต้นฉบับ จากนั้นในขั้นตอนการลงมือแปล ผู้วิจัยจะดำเนินการตามแนวทางการสร้างวาทกรรมซ้ำใหม่โดยอาศัยบริบทและวจนลีลาของต้นฉบับ เพื่อให้บทแปลสื่อความหมายได้เที่ยงตรงต่อตัวบทต้นฉบับมากที่สุด และในขั้นตอนการตรวจสอบบทแปล ผู้วิจัยจะตรวจสอบแก้ไขบทแปลและรักษาเอกภาพของตัวบทตามต้นฉบับที่ได้วิเคราะห์ไป แนวทางการแปลแบบตีความและการจัดการทางภาษาช่วยให้ผู้แปลมีกระบวนการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจแปลได้เหมาะสมกับบริบท รวมถึงตรวจสอบว่าบทแปลถูกต้องตามต้นฉบับและมีความเชื่อมโยงกันดีหรือไม่

## 2.2 โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในเชิงไวยากรณ์ และแนวทางการแปลการเล่นคำ

### 2.2.1 โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาอังกฤษจากหนังสือ *There's a Double*

#### *Tongue* ของเดิร์ก เดอลาบาสติตา

การศึกษาการแปลการเล่นคำจำเป็นต้องศึกษาโครงสร้างและบทบาทของการเล่นคำเพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะของการเล่นคำที่ตัวบทใช้ อันดับแรกต้องศึกษาเพื่อให้เข้าใจถึงนิยามของการเล่นคำว่าการเล่นคำคืออะไร การกล่าวถึงลักษณะการเล่นคำมักจะพบการใช้คำศัพท์สองคำสลับกันไป ได้แก่ คำว่า Wordplay และ Pun พจนานุกรมออกซฟอร์ดได้ให้ความหมายของทั้งสองคำไว้ดังนี้

**Wordplay** - “making jokes by using words in a clever or amusing way, especially by using a word that has two meanings or different words that sound the same”

(Oxford Advanced Learner’s Dictionary, 2010, p. 1713)

**Pun** - “a clever or humorous use of a word that has more than one meaning, or of words that have different meaning but sound the same”

(Oxford Advanced Learner’s Dictionary, 2010, p. 1188)

จากความหมายตามพจนานุกรมข้างต้นอาจกล่าวได้ว่าการเล่นคำในทั้งสองความหมาย (wordplay, pun) สื่อความหมายไปในทำนองเดียวกัน ซึ่งหมายถึงการใช้คำที่มีมากกว่าหนึ่งความหมายหรือคำที่ออกเสียงเหมือนกันเพื่อให้เกิดความตลกสนุกสนาน

นักวิชาการหลายคนให้คำนิยามการเล่นคำไว้แตกต่างกันแต่คล้ายคลึงกัน โคสท์เลอร์อธิบายไว้ว่า การเล่นคำ (Pun) คือความเชื่อมโยงกันของรูปเสียงหนึ่งรูปกับความหมายสองความหมาย แนวคิดสองอย่างที่ถูกผูกติดกันด้วยเงื่อนไขเสียง (acoustic knot) (Koestler, 1964, p. 65 อ้างถึงใน Partington. 2009, p. 1795) มีผู้พยายามอธิบายความหมายของการเล่นคำไว้มากมาย อัตตารโตรีระบุไว้ว่า นักวิเคราะห์ด้านภาษาศาสตร์และด้านอื่น ๆ ต่างเห็นตรงกันว่าการเล่นคำคือการสื่อความสองอย่าง (Attardo, 1994, p. 128) หลังจากนั้น จีออร์แกตเซก็ได้ศึกษานิยามการเล่นคำที่นักวิชาการคนอื่น ๆ ให้ไว้และสรุปได้ว่า การเล่นคำคือภาษาภาพพจน์ที่จงใจสร้างความสับสนด้วยคำหรือวลีที่คล้ายคลึงกัน เพื่อความงามทางวาทศิลป์ (Giorgadze, 2014, p. 272)

นอกจากการนิยามความหมายของการเล่นคำแล้ว คำศัพท์ที่ใช้พูดถึงการเล่นคำหรือการเล่นกับภาษาทั้งสองคำก็มีการกล่าวถึงแตกต่างกันไป นักวิชาการบางคนให้คำจำกัดความไว้ว่า wordplay และ pun สื่อความหมายเดียวกัน ใช้แทนที่กันได้ (Delabastita, 1996, p. 56) แต่ก็มีผู้ไม่เห็นด้วย โดยให้เหตุผลว่า wordplay คือการเล่นคำที่มีความหมายกว้าง ๆ ส่วน pun คือประเภทย่อยของ wordplay (Giorgadze, 2014, p. 271) อย่างไรก็ตาม เดิร์ก เดอลาบาสติตา (Dirk Delabastita) (1993, p. 56) ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเขาจะถือว่า pun และ wordplay เป็นคำที่สื่อความหมาย

เดียวกัน ดังจะเห็นได้จากการใช้คำทั้งสองคำสลับกันไปมาในการอธิบายถึงลักษณะของการเล่นคำ และยังได้ให้นิยามของการเล่นคำไว้อย่างครอบคลุม ดังนี้

*Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena in which certain features inherent in the structure of the language used are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meaning (signifieds) and more or less similar forms (signifiers).*

*(Delabastita 1993, p. 57)*

คำนิยามการเล่นคำข้างต้นอาจอธิบายได้สั้น ๆ ได้ว่า การเล่นคำคือคำบางซึ่งปรากฏการณ์ในตัวบทที่มีการใช้โครงสร้างทางภาษาเพื่อให้เกิดโครงสร้างทางภาษาอย่างน้อยสองแบบที่สื่อความหมายต่างกันและมีรูปภาพเหมือนกันไม่มากนักน้อย และเขายังได้อธิบายต่อเกี่ยวกับรูปภาพที่เหมือนกัน (similar forms) และความหมายต่างกัน (dissimilar meaning) และได้อธิบายเพิ่มเติมว่าการเล่นคำต้องประกอบด้วยองค์ประกอบทั้งสองอย่างนี้ คือ ลักษณะของรูปและเสียงทางภาษาที่เหมือนกัน และสื่อความหมายที่ต่างกันไป ลักษณะของคำที่เขียนเหมือนกัน สื่อความหมายเหมือนกัน แต่ต่างกันเพียงชนิดของคำทางไวยากรณ์จะไม่ถือว่าเป็นการเล่นคำ เช่น คำว่า excuse (v.) และ excuse (n.) ดังตัวอย่างด้านล่างนี้

**Falstaff:** You must excuse me, Master Robert Shallow.

**Shallow:** I will not excuse you, you shall not be excused, excuse shall not be admitted, there is no excuse shall serve, you shall not be excused.

*(Delabastita 1993, p. 86)*

ตัวอย่างข้างต้นแม้จะใช้คำว่า excuse ที่เขียนและออกเสียงเหมือนหรือคล้ายกันในคนละบทบาทหน้าที่ในประโยค แต่ทุกคำที่ขีดเส้นใต้ก็สื่อความหมายไปในทำนองเดียวกัน จึงไม่ถือว่าเป็นการเล่นคำ

เดอลาบาสติตาแบ่งประเภทของการเล่นคำตามโครงสร้างของรูปลักษณะทางภาษาออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ คำพ้องเสียง คำพ้องรูป คำพ้องรูปและเสียง และคำคล้าย นอกจากการเล่นคำทั้งสี่ประเภทนี้แล้ว ตัวบทที่คัดสรรยังปรากฏลักษณะการเล่นกับภาษาที่ใกล้เคียงกับการเล่นคำอยู่หลายรายการ ซึ่งเดอลาบาสติตา ก็ได้เรียกลักษณะการเล่นกับภาษาเช่นนี้ว่าเป็นการเล่นคำแฝง (Punoid) ผู้วิจัยจึงขอเพิ่มการเล่นคำแฝงให้เป็นหนึ่งในประเภทการเล่นคำในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ด้วย โดยจะขออธิบายลักษณะการเล่นคำแต่ละประเภท ดังนี้

**1) Homophony หรือ คำพ้องเสียง** คือ คำหรือกลุ่มคำที่เขียนต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกัน เช่น fair (ยุติธรรม) - fare (ค่าโดยสาร), there (ที่นั่น) - their (ของพวกเขา) เป็นต้น ตัวอย่างการเล่นคำที่เป็นคำพ้องเสียง

A bicycle can't stand on its own because it is two-tired.

(Gunner, J. Examples of Puns: [Online]. 2022. Available from: <https://www.yourdictionary.com/articles/examples-puns> [11 พฤศจิกายน 2566])

ตัวอย่างการเล่นคำข้างต้นเป็นการเล่นคำที่คำว่า two-tired ที่ต้องการสื่อถึงจักรยานที่มีสองล้อกับคำว่า too tired ที่ออกเสียงเหมือนกันแต่สื่อความหมายต่างออกไปถึงความเหนื่อยมาก ๆ

**2) Homography หรือ คำพ้องรูป** คือ คำหรือกลุ่มคำที่ออกเสียงต่างกันแต่เขียนเหมือนกัน เช่น Bow (ธนู) - bow (โค้งคำนับ), lead (นำทาง/ควบคุม) - lead (ตะกั่ว) เป็นต้น ตัวอย่างการเล่นคำที่เป็นคำพ้องรูป

We must polish the Polish furniture.

(Linda, Homographs: If you can read these properly, your English is A-OK![Online]. Available from: <https://english-withlinda.wordpress.com/english-is-funny/homographs-if-you-can-read-these-properly-your-english-is-a-ok/>

[11 พฤศจิกายน 2566])



ตัวอย่างข้างต้นเป็นการเล่นคำว่า polish ที่หมายถึงขัดให้เงา กับ Polish ที่หมายถึงสัญชาติโปแลนด์

**3) Homonymy หรือ คำพ้องรูปและเสียง** คือ คำหรือกลุ่มคำที่เขียนเหมือนกันและออกเสียงเหมือนกัน เช่น bear (หมี) - bear (แบกถือ), well (ดี) - well (บ่อน้ำ) เป็นต้น ตัวอย่างการเล่นคำที่เป็นคำพ้องรูปและเสียง

Time flies like an arrow ; but fruit flies like a banana.

(MasterClass, What Exactly is a Pun and the Types of Puns in Literature[Online]. 2021. Available from: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-pun-learn-about-the-different-types-of-puns-in-literature-and-tips-on-how-to-write-a-great-pun> [11 พฤศจิกายน 2566])

จากตัวอย่างข้างต้น คำว่า flies ทั้งสองคำมีรูปคำเหมือนกัน ออกเสียงเหมือนกัน แต่สื่อความหมายต่างกัน flies คำแรกหมายถึงการเวลาที่ผ่านไปอย่างรวดเร็ว ส่วน flies ที่สองหมายถึงแมลงวันผลไม้

**4) Paronymy หรือ คำคล้าย** คือ คำหรือกลุ่มคำที่เขียนและออกเสียงคล้ายกัน เช่น affect (ส่งผล) - effect (ผลกระทบ), petrol (น้ำมัน) - patrol (ตรวจตรา) ตัวอย่างการเล่นคำแบบคำคล้าย

When does a dad joke become a dad joke? When it becomes apparent.

(Potter, D. 24 Wordplay-Based Jokes That Make Us Giggle[Online]. 2022. Available from: <https://www.grammarly.com/blog/wordplay-based-jokes/> [11 พฤศจิกายน 2566])

ตัวอย่างข้างต้นเล่นคำกับการออกเสียงคำว่า apparent ซึ่งใกล้เคียงกับการออกเสียงคำว่า a parent ที่สอดคล้องกับคำว่า dad ในคำถาม

**5) Punoid หรือ การเล่นคำแฝง** คือการเล่นกับภาษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเล่นคำ แต่ไม่ถือว่าเป็นการเล่นคำ (Delabastita, 1993, p. 56) เนื่องจากขัดกับคำนิยามที่เดอลาบาสติตาได้ให้ไว้ในตอนนี้ ตัวอย่างลักษณะการเล่นคำแฝง เช่น การใช้คำซ้ำ การซ้ำคำ การเล่นเสียงสระ การเล่นเสียงเสียงพยัญชนะ หรือการใช้คำที่มีสัมผัสคล้องจองกัน การเล่นคำแฝงอาจถือได้ว่าเป็นลักษณะการใช้ภาษาทางวรรณศิลป์ซึ่งอาจทำให้สับสนได้ว่าเป็นการเล่นคำอย่างหนึ่ง แต่การใช้ภาษาทางวรรณศิลป์ก็อาจไม่ถือว่าเป็นการเล่นคำแฝงทั้งหมด หากคำหรือวลีนั้นไม่มีลักษณะโครงสร้างทางภาษาศาสตร์ด้านเสียง คำ หรือไวยากรณ์ จะไม่ถือว่าเป็นการเล่นคำหรือการเล่นคำแฝง เช่น การพูดแฝงนัย การพูดกำกวม การเปรียบเทียบ การอ้างถึง การอุปลักษณ์ การกล่าวอ้างที่คลุมเครือ และการกล่าวอ้างที่ไม่ชัดเจน เป็นต้น (Delabastita, 1993, p. 88)

นอกจากนี้การเล่นคำอาจมีระดับความชัดเจนแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบริบทของข้อความ บางประโยคอาจสื่อความหมายที่หนึ่งได้อย่างชัดเจน แต่ความหมายที่สองอาจต้องใช้เวลาและความพยายามในการแยกความหมายของการเล่นคำนั้น เดอลาบาสติตากล่าวถึงความกำกวมที่อาจคล้ายคลึงกับการเล่นคำโดยกล่าวว่า ข้อความนั้นอาจมีความหมายเพียงความหมายเดียวแต่สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งแบบ ซึ่งต่างจากการเล่นคำที่โครงสร้างของคำนั้นสื่อความหมายมากกว่าหนึ่งความหมายในตัวเอง (Delabastita, 1993, p. 88) ผู้แปลต้องแยกแยะความแตกต่างของการเล่นคำและลักษณะการใช้ภาษาทางวรรณศิลป์ให้ได้ เพื่อที่จะสร้างสรรค์บทแปลออกมาให้ตรงกับเจตนาของผู้เขียน การแปลการเล่นคำจึงเป็นเรื่องที่ยากมาก อย่างไรก็ตาม เดอลาบาสติตา (1993) ได้เสนอแนวทางการแปลการเล่นคำที่เป็นไปได้ไว้ ซึ่งจะบรรยายต่อไปใน 2.2.3

### **แนวทางการนำไปใช้**

การศึกษาโครงสร้างและหน้าที่ของการเล่นคำในภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจบทบาทของการเล่นคำในภาษาอังกฤษและสามารถนำมาปรับใช้ในขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับเพื่อวิเคราะห์ลักษณะของการเล่นคำในตัวบทที่คัดสรรได้อย่างถูกต้อง นำไปสู่การตัดสินใจแปลที่เหมาะสมและรักษาลักษณะการเล่นคำให้ตรงกับตัวบทต้นฉบับมากที่สุด

## 2.2.2 โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาไทยจากหนังสืออุเทศภาษาไทย ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 4: วัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

การเล่นกับภาษาในสังคมไทยเป็นวัฒนธรรมในการใช้ภาษาเพื่อวัตถุประสงค์ด้านความสนุกสนานและความบันเทิง (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 114) ในการใช้ภาษาทั่วไป ผู้ส่งสารจะต้องการสื่อความหมายให้ผู้รับสารเข้าใจได้ง่าย แต่การเล่นกับภาษาจะไม่สื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมาเพื่อให้เกิดความขบขันโดยใช้กลวิธีการเล่นกับการภาษาในรูปแบบต่างๆ (นววรรณ พันธุมธา, 2540, 156) การเล่นกับภาษาอาจปรากฏอยู่ในการใช้ภาษาทั่วไปและในการเขียนโคลงกลอน เพื่อความสนุกสนานและความสวยงามทางภาษา การศึกษาโครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาไทยจะช่วยให้ผู้วิจัยมีความรู้ความเข้าใจในลักษณะการเล่นของภาษาไทยและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการแปลด้วยบทที่คัดสรรได้ ในการศึกษาครั้งนี้จะกล่าวถึงรูปแบบการเล่นกับภาษาต่อไปนี้ การเล่นคำ การเล่นเสียง การเล่นคำพวน การเล่นปริศนาคำทาย และการเล่นรหัสภาษาหรือการใช้ภาษาลับ

### 1 การเล่นคำ แบ่งตามลักษณะของการเล่นคำได้ดังนี้

#### 1.1) การเล่นคำพ้องรูป

คำพ้องรูปคือคำที่เขียนเหมือนกัน สกกดเหมือนกัน แต่ออกเสียงต่างกันและสื่อความหมายต่างกัน (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 114) ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างคำพ้องรูปที่มักจะพบเห็นการนำมาเล่นกันอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน คือคำว่า ตากลม คำนี้อาจอ่านออกเสียงว่า /ตาก-ลม/ ซึ่งหมายถึงการทำให้ได้รับลมเป็นเวลานาน (นววรรณ พันธุมธา, 2563, น. 952) หรืออาจอ่านออกเสียงว่า /ตา-กลม/ ซึ่งสื่อความหมายถึงลักษณะของดวงตาที่มีความกลม ตัวอย่างการใช้คำพ้องรูปข้างต้นในประโยค ดังนี้ “เด็กตากลมนั่งตากลมอยู่หน้าบ้าน” เป็นการสร้างความสับสนให้กับผู้อ่านว่าที่จริงแล้วควรจะออกเสียงคำไหนว่าอย่างไรจึงทำให้เกิดความสนุกสนานในการสื่อสาร

## 1.2) การเล่นคำพ้องเสียง

คำพ้องเสียงคือคำที่ออกเสียงเหมือนกัน แต่เขียนต่างกัน และมีความหมายต่างกัน (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 115) เช่นคำว่า ไม่นิ่ม และ ไหม้ๆ สองคำนี้เป็นคำที่ออกเสียงเหมือนกันและมักจะสร้างความสับสนและความขบขันให้ผู้พูดและผู้ฟังอยู่เสมอ ตัวอย่างการใช้ในประโยค ดังนี้

ลูกค้า: ไก่ย่างตัวหนึ่ง เอาไม้นิ่มนะจ๊ะ

พ่อค้า: ได้แล้วครับ ไก่ย่างไหม้ๆ ครับ

ลูกค้า: อ้าว! ขอไม้นิ่ม ทำไมไ่ถึงดำอย่างนี้ล่ะ

พ่อค้า: ก็คุณสั่งไหม้ ผมเข้าใจว่าคุณชอบเกรียมมากๆ สิครับ

(ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 116)

สองคำนี้มักถูกนำไปใช้ในการสร้างความขบขันระหว่างการทำอาหารหรือการสั่งอาหารอยู่บ่อยครั้งเพื่อเป็นการหยอกล้อกันเพื่อความสนุกสนาน

## 1.3) การเล่นคำพ้องรูปพ้องเสียง

คำพ้องรูปพ้องเสียงคือคำที่เขียนเหมือนกันและออกเสียงเหมือนกัน แต่สื่อความหมายต่างกัน (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 116) หากผู้ส่งสารและผู้รับสารตีความหมายของคำต่างกันก็จะทำให้เกิดการสื่อสารผิดพลาดได้ การเล่นกับภาษาในรูปแบบนี้มักนำมาใช้เพื่อสร้างความขบขัน ตัวอย่างเช่น ข้อความที่ว่า ห้ามแกะอ่าน ซึ่งมักจะปรากฏอยู่ในร้านหนังสือเพื่อต้องการสื่อความหมายว่า ไม่ให้ฉีกพลาสติกที่ห่อหุ้มหนังสืออยู่เพื่อเปิดอ่านด้านใน แต่คำว่า แกะ ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (น. 153) มีสองความหมายคือการเอาเล็บมือหรือสิ่งที่มีลักษณะคล้ายเล็บมือค่อย ๆ แคะเพื่อให้หลุดออก ซึ่งเป็นความหมายตามที่ข้อความข้างต้นต้องการจะสื่อ ส่วนอีกความหมายหนึ่งคือชื่อของสัตว์เคี้ยวเอื้องชนิดหนึ่งที่มีรูปร่างคล้ายแพะแต่มีขนเป็นปุยหนา จึงเกิดเป็นมุกตลกที่มักจะพลิกแผลงความหมายของคำเพื่อละเมิดข้อห้ามนั้นโดยการแย้งว่า ฉันทไม่ใช้แกะ (ที่เป็นสัตว์) ฉันทจึงสามารถแกะพลาสติกหุ้มเพื่ออ่านหนังสือนี้ได้

#### 1.4) การเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน

การเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน คือการใช้คำที่ออกเสียงคล้ายกันเพื่อสร้างความสับสนให้กับผู้ฟัง และทำให้เกิดเป็นความสนุกสนาน (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 119) การเล่นคำลักษณะนี้มักพบได้ในการเล่นปริศนาคำทายที่มักใช้คำที่ออกเสียงคล้ายกันเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายอย่างหนึ่ง แต่คำตอบกลับสื่อความหมายถึงอีกอย่างหนึ่ง ตัวอย่างเช่น ปริศนาคำทายที่ผู้วิจัยเคยได้ยินเมื่อยังเป็นเด็ก

คำถาม: ปลาอะไรบินได้

คำตอบ: ปราบกว่าเป็นนก

ในการถามคำถาม ผู้พูดจะออกเสียงไม่ชัดโดยอาศัยการใช้ภาษาในสังคมไทยโดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นที่มักจะออกเสียงควบกล้ำหรือเสียง ร ล ไม่ชัดเจน ผู้ฟังที่มัวแต่นึกถึงชนิดของปลาที่จะตอบไม่ได้ จนได้ฟังคำตอบที่เป็นการเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกันก็เกิดเป็นความสนุกสนานที่เป็นการพลิกแพลงการออกเสียงที่ผู้ฟังนึกไม่ถึง

#### 1.5) การเล่นด้วยคำภาษาถิ่น

การเล่นด้วยคำภาษาถิ่นเป็นการนำภาษาถิ่นที่มีการออกเสียงคล้ายกับภาษามาตรฐานแต่สื่อความหมายต่างกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจผิด (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 119) เช่น คำว่า ง่าย ในภาษาอีสานมีความหมายว่า ในระยะเวลาอันใกล้ (อีสานร้อยแปด, พจนานุกรมภาษาอีสาน[ออนไลน์]. 2019. แหล่งที่มา: <https://esan108.com/dict/view/ง่าย> [11 พฤศจิกายน 2566]) แต่คำว่าง่ายในภาษาไทยมาตรฐานหมายความว่า สะดวก ไม่ยาก (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542, น. 275) เมื่อมีการสื่อสารกันโดยสอดแทรกภาษาถิ่นเข้ามาจึงอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้ ตัวอย่างลักษณะการเล่นด้วยคำภาษาถิ่นจะขอยกตัวอย่างจากประสบการณ์ของผู้วิจัยเอง ดังนี้

กูกี้กี้: วันนี้เธอจะกลับง่ายไหม

กูกี้ไก่อ: ก็ไม่ยากนะ ฉันทันรถไฟฟ้า

กูกี้กี้: ฉันทหมายถึงเธอจะรีบกลับเร็ว ๆ นี้ไหม

กูกโก: อ้อ วันนี้นั้นไม่มีธุระอะไร ไม่รีบกลับหรอก

จากตัวอย่างนี้ กูกก็ใช้ภาษาถิ่นอีสานโดยไม่ได้ดูคิดว่าสิ่งที่ตนพูดนั้นมีภาษาอีสานแทรกอยู่ด้วย จึงทำให้เพื่อนที่ไม่ใช่คนอีสานเข้าใจความหมายผิดไป เกิดเป็นความขบขันจากการใช้ภาษาที่แตกต่างกันโดยเฉพาะในกลุ่มคนที่เข้าใจความหมายของภาษาถิ่นนั้น

### 1.6) การเล่นคำสัมผัสคล้องจอง

การใช้คำที่มีสัมผัสคล้องจองกันก็เป็นการเล่นกับภาษาเพื่อความสนุกสนานอย่างหนึ่ง อาจพบได้ในการเล่นต่อคำหรือการต่อสำนวนที่คล้องจองกัน คนแรกจะพูดขึ้นมาหนึ่งสำนวน แล้วคนต่อไปก็ต่อหาสำนวนที่มีเสียงคล้องจองกันมาพูดต่อไปเรื่อย ๆ เช่น ข้าวยากหมากแพง เร็วแรงแข็งขัน ขยันหมั่นเพียร ใครที่ไม่สามารถหาสำนวนที่คล้องจองกันมาต่อได้ก็จะเป็นฝ่ายแพ้ (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 120)

2 การเล่นเสียง เป็นการเล่นกับเสียงสระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ ซึ่งอาจเป็นการใช้คำที่มีการออกเสียงคล้ายคลึงกันเพื่อให้อ่านออกเสียงได้ยากและให้แข่งกันออกเสียงเพื่อสร้างความสนุกสนาน (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 120) การเล่นเสียงแบ่งตามลักษณะของการเล่นเสียงได้ดังนี้

#### 2.1) การเล่นเสียงพยัญชนะ

การเล่นเสียงพยัญชนะ คือการสร้างประโยคหรือข้อความโดยใช้คำที่มีเสียงพยัญชนะต้นเป็นเสียงเดียวกัน แล้วจึงแข่งกันพูดประโยคนั้นเร็ว ๆ เพื่อสร้างความสนุกสนาน (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 120) ตัวอย่างเช่นประโยคที่มักจะนำมาเล่นคือ ทหารถือปืนแบกปูนไปโบกตึก เป็นการเล่นกับเสียงพยัญชนะ ป บ ที่นำมาเรียงต่อ ๆ กันเพื่อให้ออกเสียงได้ยาก หรือประโยค เข้าฟาดฟักผัด เย็นฟากผัดฟัก เป็นประโยคที่มักนำมาเล่นแข่งกันออกเสียงให้ถูกต้องโดยเป็นการเล่นเสียงพยัญชนะ ฟ ผ ที่นำมาเรียงต่อกันโดยสลับตำแหน่งในประโยคเพื่อให้เกิดความสับสน

## 2.2) การเล่นเสียงสระ

การเล่นเสียงสระ คือการสร้างประโยคหรือข้อความโดยใช้คำที่มีเสียงสระเดียวกันมาเรียงต่อกันเพื่อความเพลิดเพลินและความไพเราะในการอ่าน (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 121) เช่น บทร้อยกรองที่ใช้สอนเพื่อช่วยในการจดจำการใช้สระไอไม้้วน (ไอ-) ดังนี้

ผู้ใหญหาผ้าใหม่	ให้สะใภ้ใช้คล้องคอ
ไฟใจเอาใส่ท่อ	มิหลงไหลใครขอดู
จะใคร่ลงเรือใบ	ดูน้ำใสและปลาปู
สิ่งใดอยู่ในตู้	มิใช่อยู่ใต้เตียง
บ่าไบ้ถือไยบัว	หุดาม้วมาใกล้เคียง
เล่าท่องอย่าละเลียง	๒๐ ม้วนจำจงดี

(พระยามดุงวิทยาเสริม (กำจัด พलगูร), 2499, น. 29)

## 2.3) การเล่นเสียงวรรณยุกต์

การเล่นเสียงวรรณยุกต์ คือการสร้างประโยคหรือข้อความโดยใช้คำที่มีเสียงพยัญชนะและสระเดียวกัน แต่มีเสียงวรรณยุกต์ต่างกันมาเรียงต่อกันเพื่อสร้างความสนุกสนาน (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 122) ตัวอย่างประโยคที่มีการไล่เสียงวรรณยุกต์เพื่อความสนุกสนานที่มักจะได้ยินในการเล่นมุกตลก คือ ไมค์ใหม่ใหม่ใหม่ใหม่ ประโยคนี้มักจะใช้เพื่อสร้างความสับสนให้กับชาวต่างชาติที่พยายามเรียนภาษาไทยและยังแสดงให้เห็นว่าภาษาไทยมีเสียงวรรณยุกต์ที่สื่อความหมายแตกต่างกันเมื่อโทนเสียงเปลี่ยนไป

3. **การเล่นคำผวน** เป็นการเล่นกับภาษาเพื่อความสนุกสนานที่นิยมกันมาก คำผวนเป็นคำที่ออกเสียงสระกลับกันระหว่างคำหน้าและคำหลัง โดยที่คงพยัญชนะต้นไว้ (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 123) การเล่นคำผวนมีใช้กันในหลายสถานการณ์ บ้างก็ใช้เพื่อสร้างความตลกขบขันโดยการกล่าวถึงสิ่งที่ไม่สุภาพแบบเลียง ๆ เช่น ผีจับหัว บ้างก็ใช้ในการเล่นปริศนาคำทาย เช่น รถอะไรผู้หญิงชอบ เฉลย รถไม่มีวันหมัก - รักไม่มีวันหมด (อะไรเอ่ย? ทายได้ให้ตีเข้า, 2559)

4. **การเล่นปริศนาคำทาย** เป็นการตั้งคำถามเพื่อให้คิดหาคำตอบ แต่คำตอบมักจะไม่ได้ตรงไปตรงมาแต่จะมีการเล่นกับภาษาในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความตลกขบขันกับคำตอบที่คาดไม่ถึง (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 124) ตัวอย่างปริศนาคำทาย

คำถาม: ผักอะไรอยู่ใกล้ตาที่สุด

คำตอบ: ผักแว่น

(อะไรเอ่ย? ทายได้สุดดี, 2558)

ปริศนาคำทายนี้เล่นกับความหมายของคำว่าตาที่หมายถึง พ่อของแม่ กับคำว่า ดวงตา เมื่อถามว่าผักอะไรอยู่ใกล้ตา ผู้ตอบอาจนึกไปว่าตาที่อยู่ที่บ้านชอบปลูกผักอะไร แต่คำตอบกลับเล่นกับชื่อผักแว่น ซึ่งเป็นชื่อเฉพาะ และยังเล่นกับคำว่า แว่น ที่มักจะสวมอยู่กับดวงตา

อีกตัวอย่างหนึ่งที่เป็นการเล่นปริศนาคำทายกับลักษณะการเขียนของคำนั้น เช่น อะไรเอ่ยอยู่ที่ใต้สะพานกรุงเทพ? (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 125) ผู้ตอบอาจนึกไปว่าสิ่งที่อยู่ใต้สะพานก็ต้องเป็นน้ำหรือเรือที่แล่นผ่าน แต่คำตอบของคำถามนี้คือ สระอู ซึ่งเป็นสระตัวเดียวที่อยู่ด้านล่างในคำว่า สะพานกรุงเทพ

#### 5. **การเล่นรหัสภาษาหรือภาษาลับ**

รหัสภาษาหรือภาษาลับคือภาษาที่คิดค้นขึ้นเพื่อใช้สื่อสารกันเฉพาะกลุ่ม คนนอกกลุ่มจะไม่เข้าใจความหมายของภาษาลับนี้ มักจะใช้เพื่อพูดคุยกันในกลุ่มโดยไม่อยากให้ผู้อื่นรู้เรื่องด้วยหรือใช้เพื่อความสนุกสนานโดยผู้ที่ใช้ภาษาลับจะรู้สึกสนุกสนานที่ผู้อื่นไม่เข้าใจในสิ่งที่ตนพูด (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2555, น. 127) ภาษาลับจะมีการเพิ่มกฎเกณฑ์พิเศษเพื่อเป็นการเปลี่ยนแปลงภาษา อาจใช้การเติมคำ ตัดคำ ย้ายที่คำ เปลี่ยนเสียงพยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ (นวรรณ พันธ์เมธา, 2540, น. 174) ตัวอย่างภาษาลับที่เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในสังคมไทยปัจจุบันคือ ภาษาลู ซึ่งกฎเกณฑ์เบื้องต้นของภาษาลูคือการเติมคำว่า ลู ที่หน้าคำ แล้วผวนคำนั้นโดยสลับเสียงสระและวรรณยุกต์ ก็จะได้เป็นคำใหม่ เช่น คำว่า บ้าน เมื่อเติมคำว่า ลู ไว้หน้าคำจะได้ว่า ลูบ้าน จากนั้นจึงผวนคำก็จะได้คำว่า ล้านบู ที่สื่อความหมายถึงคำว่า บ้าน (ตามใจ อวิรุทธิโยธิน, 2558, น. 18) ถึงแม้ว่าจะมีผู้ที่รู้จักวิธีการใช้ภาษาลูแต่ก็ไม่ใช่ว่าทุกคนจะสามารถพูดหรือเข้าใจภาษานี้ได้



ในทันที นอกจากนี้ภาษาลูแล้วยังมี ภาษาแล ภาษาส่อ ภาษาลูย เป็นต้น (ประคอง นิมมานเหมินท์, 2555, น. 127)

### แนวทางการนำไปใช้

การศึกษาโครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาไทยช่วยให้ผู้มีวิจัยมีความเข้าใจการเล่นคำในบริบทภาษาไทยได้ดียิ่งขึ้น เพื่อที่จะนำมาปรับใช้ในขั้นตอนการแปลตัวบทที่คัดสรรตามโครงสร้างการเล่นคำในภาษาไทยและตัดสินใจเลือกใช้ลักษณะการเล่นกับภาษาในภาษาไทยที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการเล่นคำของตัวบทต้นฉบับเพื่อให้บทแปลสามารถถ่ายทอดรูปแบบการเล่นคำของตัวบทต้นฉบับให้มากที่สุด

### 2.2.3 แนวทางการแปลการเล่นคำ (modes of wordplay translation) จากหนังสือ

#### *There's a Double Tongue* ของเดิร์ก เดอลาบาสติตา

เดอลาบาสติตา (1993, p. 191) เสนอแนวทางการแปลการเล่นคำที่เป็นไปได้ไว้ทั้งหมด 9 แนวทาง ดังนี้

1) **Pun > Pun** คือการแทนที่การเล่นคำต้นทางด้วยการเล่นคำในภาษาปลายทาง การเล่นคำนั้นอาจมีโครงสร้างทางภาษาและความหมายตรงกันกับตัวบทต้นฉบับหรือไม่ก็ได้ อาจแปลโดยยึดโครงสร้างทางภาษาศาสตร์ โครงสร้างของรูปคำ หรือยึดโครงสร้างของความหมาย (Delabastita, 1993, p. 192) ตัวอย่างการแปลการเล่นคำด้วยการเล่นคำในภาษาปลายทางจากเรื่อง *Alice's Adventure in Wonderland*

'Ahem!' said the Mouse with an important air, 'are you all ready? This is the driest thing I know. Silence all round, if you please!

“อะแฮ่ม!” เสียงหนูกระแอมราวกับจะประกาศเรื่องสำคัญ “พร้อมกันหรือยัง นี่คือนื่องที่แห้งที่สุดเท่าที่ฉันเคยรู้มา เจียบๆ ด้วยนะ”

(อ้างถึงใน ฐิติพร เขียวมณีวงศ์, 2553, น. 72)

จากตัวอย่างข้างต้น ตัวบทต้นฉบับใช้คำว่า dry (driest) ซึ่งเป็นการเล่นคำแบบคำพ้องรูป และเสียง เพื่อสื่อความหมายถึงเรื่องที่ไม่น่าสนใจ ผิด หรือ จืดชืด ในบทแปลใช้คำว่าแห้ง ซึ่งมีความหมายโดยตรงเหมือนกับคำว่า dry และสามารถตีความได้ว่าเป็นเรื่องที่ไม่น่าสนใจเหมือนกับต้นฉบับ นอกจากนี้ การเล่นคำในบทแปลยังเป็นแบบคำพ้องรูปและเสียงตรงตามต้นฉบับอีกด้วย

2) **Pun > Non-Pun** คือการแปลการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับโดยไม่ได้ใช้การเล่นคำในบทแปลเลย ซึ่งอาจเป็นการแปลความหมายโดยตรงที่ไม่สามารถรักษาการเล่นคำไว้ได้ การแปลโดยรักษาความหมายของการเล่นคำนั้นได้เพียงความหมายเดียว หรือการแปลความหมายโดยรวมที่ไม่สามารถรักษาการเล่นคำไว้ได้ (Delabastita, 1993, p. 202) ตัวอย่างจากการแปลข้อความเดียวกันข้างต้นในอีกสำนวนหนึ่งซึ่งแปลโดยไม่ได้รักษาการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับไว้

‘เออล่ะ!’ หนูพูดด้วยท่าทางเอาจริงเอางี้ ‘พวกท่านพร้อมหรือยัง?’ วิธีนี้เป็นวิธีที่ทำให้ตัวแห้งเร็วที่สุดเท่าที่ฉันรู้จัก แล้วพวกท่านกรุณาเงยบลงด้วย!’

(อ้างถึงใน ฐิติพร เขียวมณีวงศ์, 2553, น. 72)

จากบทแปลข้างต้น ผู้แปลไม่ได้รักษาอีกความหมายหนึ่งในการเล่นคำว่า dry ในตัวบทต้นฉบับ แต่แปลโดยรักษาความหมายโดยรวมของตัวบท

3) **Pun > Puniod** คือการแปลพยายามรักษาลักษณะการใช้ภาษาที่คล้ายคลึงกับการเล่นคำ อาจใช้ลักษณะการใช้ภาษาทางวรรณศิลป์ เช่น การซ้ำคำ การเล่นเสียงสระเสียงพยัญชนะ หรือการใช้คำที่มีสัมผัสคล้องจองกัน เป็นต้น (Delabastita, 1993, p. 207) ตัวอย่างจากเรื่อง Alice’s Adventure in Wonderland

‘If a fish came to me, and told me he was going on a journey, I should say

“With what porpoise?”’

‘Don’t you mean “purpose?”’ said, Alice.

‘ก็ถ้าปลามาหาฉัน และบอกฉันว่ามันจะเดินทาง ฉันก็จะพูดว่า มี ‘ปาโลมา’ อะไร’

‘คุณหมายถึง ‘เป่าหมายหลัก’ หรือเปล่าคะ?’ อลิชตาม

(อ้างอิงใน รัฐิพร เขียวมณีวงศ์, 2553, น. 108)

จากตัวอย่างข้างต้น ต้นฉบับเล่นคำที่ออกเสียงคล้ายกันคือคำว่า porpoise และ purpose ในบทแปลใช้กลวิธีการแปลโดยการเล่นเสียงพยัญชนะ ป ล ม บทแปลจึงมีลักษณะการเล่นกับภาษาที่คล้ายคลึงกับการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับ

4) **Pun > Zero** คือการแปลตัวบทโดยละไม่แปลการเล่นคำไปเลย การแปลตัวบทที่มีการเล่นคำโดยตัดข้อความส่วนที่เป็นการเล่นคำออกไปอาจเป็นผลมาจากจุดประสงค์บางอย่างในกระบวนการแปล (Delabastita, 1993, p. 209) เนื่องจากลักษณะการแปลการเล่นคำโดยตัดเนื้อหาส่วนนั้นออกไปเลยอาจไม่ใช่วิธีการแปลที่ดี ผู้วิจัยลองค้นหาตัวอย่างการแปลการเล่นคำที่ใช้กลวิธีการแปลนี้แต่ไม่พบ จึงไม่สามารถแสดงตัวอย่างการแปลตามกลวิธีนี้ได้ ตัวอย่างการแปลการเล่นคำส่วนใหญ่ที่พบ หากผู้แปลไม่สามารถแปลการเล่นคำนั้นได้ก็จะใช้การรักษาความหมายใดความหมายหนึ่งหรือถ่ายทอดความหมายโดยรวมของตัวบทแทนที่จะตัดเนื้อหาส่วนนั้นทิ้งไป

5) **Direct Copy** คือการนำการเล่นคำในภาษาต้นทางมาไว้ในตัวบทแปลโดยไม่ได้แปลการเล่นคำนั้น (Delabastita, 1993, p. 210) การแปลโดยการคัดลอกข้อความจากต้นฉบับมาไว้ในบทแปลโดยตรงอาจไม่ถือว่าเป็นการแปล แต่กลับเป็นที่นิยมในสื่อสมัยใหม่อย่างสื่อโฆษณา (Delabastita, 1993, p. 211) เนื่องจากผู้วิจัยศึกษาการแปลการเล่นคำจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยหรือภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ และลักษณะโครงสร้างของภาษาทั้งสองมีความแตกต่างกันมาก จึงไม่พบตัวอย่างการแปลการเล่นคำที่ยกเอารูปคำภาษาต่างประเทศมาไว้ในบทแปล จึงทำให้ไม่สามารถแสดงตัวอย่างการแปลตามกลวิธีนี้ได้

6) **Transference** คือการถ่ายความหมายของการเล่นคำในตัวบทต้นทางออกมาเป็นภาษาปลายทางที่สื่อความหมายคล้ายคลึงกัน (Delabastita, 1993, p. 212) ตัวอย่างจากเรื่องพี่มาก... พระโขนง เป็นสถานการณ์ที่ตัวละครเล่นทายคำกัน ตัวละครตัวหนึ่งทำท่าทางการไต่ด้วยการแลบลิ้นพร้อมทำเสียงแ่ ตัวละครอื่น ๆ จึงช่วยกันทาย

เผือก: ลิ้น ๆ  
 ชิน: อู๊ย ปลาลิ้นหมา  
 Puak: Tongue?  
 Shin: Dog tongue fish?

(อ้างอิงใน ปวีตรา อูราธรรมกุล, 2013, น. 99)

ในตัวอย่างนี้ คำว่า ปลาลิ้นหมา ซึ่งมีความหมายสื่อถึงชื่อของปลาชนิดหนึ่ง และยังเล่นคำกับท่าทางการใบ้ที่มีการแลบลิ้น ซึ่งแปลออกมาเป็นภาษาอังกฤษว่า Dog tongue fish ซึ่งเป็นการถ่ายทอดความหมายโดยตรงของคำในภาษาต้นฉบับ และไม่ได้สื่อความหมายถึงชื่อปลาชนิดหนึ่งตามความหมายของต้นฉบับ

7) **Addition: Non-Pun > Pun** คือการแปลด้วยทส่วนที่ไม่มีการเล่นคำให้มีการเล่นคำในบทแปล ซึ่งอาจเป็นการขดเคยการเล่นคำในส่วนอื่นที่ผู้แปลไม่สามารถแปลเป็นการเล่นคำได้ (Delabastita, 1993, p. 215) ตัวอย่างเช่น

ภาพที่ 1 ตัวอย่างแนวทางการแปลแบบ Addition: Non-Pun > Pun

ต้นฉบับ



### ฉบับแปล



(ธรรมิกา นามนาคประเสริฐ, 2553, น. 50)

ข้อความในต้นฉบับใช้คำว่า ป้ายสี ที่สื่อความหมายถึงการใส่ร้าย และยังสื่อถึงการระบายสีได้อีกด้วย ในบทแปลใช้คำว่า taint เพื่อสื่อความถึงการใส่ร้ายให้ผู้อื่นเสียหาย แต่ไม่สามารถสื่อถึงการระบายสีได้ บทแปลมีการปรับเปลี่ยนข้อความในส่วนที่ต้นฉบับไม่ได้มีการเล่นคำ ต้นฉบับกล่าวว่า “ไอ้ตี๋ ใช้คำพูดผิดแล้ว” แต่ในบทแปลแปลไว้ว่า “Tee, Don't you mean tint?” ผู้แปลเติมคำว่า tint ที่สื่อความหมายถึงการย้อมสีเข้าไปในส่วนที่ไม่มีการเล่นคำ ซึ่งคำนี้มีรูปคำและการออกเสียงคล้ายกับคำว่า taint ที่แปลตามความหมายโดยตรง เพื่อให้บทแปลโดยรวมมีลักษณะของการเล่นคำเป็นการชดเชยส่วนของการเล่นคำว่า ป้ายสี ที่คำว่า taint ไม่สามารถแสดงลักษณะการเล่นคำได้เมื่ออยู่โดด ๆ

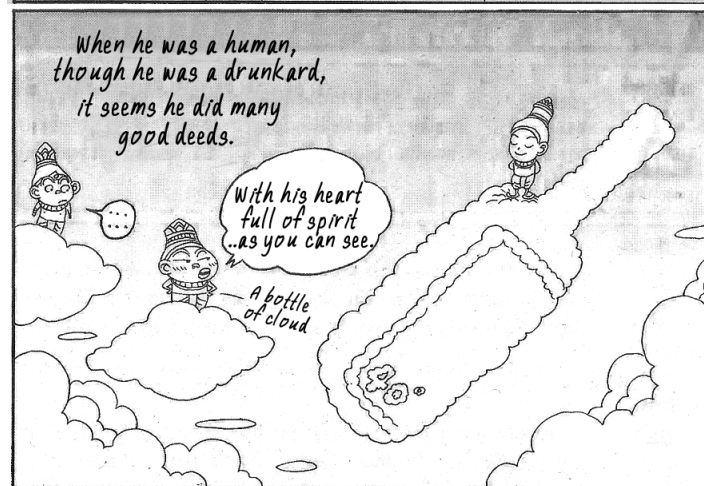
8) **Addition: Zero > Pun** คือการเพิ่มการเล่นคำเข้าไปในตัวบทแปลโดยที่ตัวบทต้นฉบับนั้นไม่ได้มีการเล่นคำอยู่เลย การเล่นคำที่เพิ่มเข้ามานั้นไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการชดเชยการเล่นคำใด ๆ ในตัวบทต้นฉบับเลย (Delabastita, 1993, p. 217) ตัวอย่างจากการศึกษากลวิธีการแปลการเล่นคำในการ์ตูนซ้ำชั้น ของธรรมิกา นามนาคประเสริฐ (2553) ซึ่งเป็นการ์ตูนภาพที่มีเนื้อหาดังนี้

ภาพที่ 2 ตัวอย่างแนวทางการแปลแบบ Addition: Zero > Pun

ต้นฉบับ



ฉบับแปล



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ธรรมิกา นามนาคประเสริฐ, 2553, น. 50)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตัวอย่างข้างต้นไม่มีการเล่นคำในต้นฉบับ มีเพียงการสร้างคำใหม่ที่คล้ายคลึงกับคำที่มีอยู่แล้ว คือคำว่า กุศลผลบุญ ถูกปรับเปลี่ยนเป็น กุศลผลกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับภาพ แต่ในบทแปลผู้แปลเลือกใช้คำว่า spirit ซึ่งเป็นการเล่นคำพ้องรูปที่สื่อความหมายได้สองความหมาย คือ จิตวิญญาณ และ สุรา (ธรรมิกา นามนาคประเสริฐ, 2553, น. 186) จึงทำให้ตัวบทที่ไม่ถือว่าเป็นการเล่นคำในต้นฉบับ ถ่ายทอดออกมาเป็นบทแปลที่มีการเล่นคำอย่างชัดเจน

9) **Editorial Techniques** คือการอธิบายการแปลในเนื้อหาส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องกับตัวบท เช่น การใส่เชิงอรรถ การอธิบายเพิ่มเติมในคำนำ หรือบทความอื่น ๆ ของผู้แปลเอง (Delabastita, 1993, p. 217) ในส่วนนี้ขอยกตัวอย่างจากข้อความที่ตัดตอนมาจากเรื่อง Winnie-the-Pooh

“The thing to do is as follows. First, issue a reward. Then-”

“What do we do this - what were you saying? You sneezed just as you were going to tell me.”

“I didn’t sneeze. What I said was, First, issue a reward.”

You’re doing it again.

“สิ่งแรกที่ต้องทำก็คือ ประกาศให้รางวัล และ”

“ทำอะไรนะฮะ แล้วทำไมต้องจามก่อน”

“ฉันไม่ได้จามนะ ที่ฉันพูดก็คือ สิ่งแรกที่ต้องทำก็คือ ประกาศ\*ให้รางวัล”

“อวล์ทำอีกแล้ว”

\*ประกาศ (issue) - ในภาษาอังกฤษออกเสียง “อิช-ซูว์” ซึ่งคล้ายกับเสียง “ฮัซ-ชีว” ทำให้พู  
เข้าใจผิด คิดว่าอวล์กำลังจาม - บก. แปลเรียบเรียง

(อ้างอิงใน ตลพร ราชแพทยาคม, 2555, น. 109-110)

จากตัวอย่างข้างต้น บทแปลแปลความหมายโดยตรงของการเล่นคำแล้วจึงใส่เชิงอรรถอธิบาย  
ความหมายและลักษณะการเล่นคำของต้นฉบับไว้

การปรับใช้แนวทางการแปลทั้ง 9 ในการแปลตัวบทที่มีการเล่นคำอาจผสมผสานแนวทางการ  
แปลข้างต้นได้มากกว่าหนึ่งแนวทางขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในการแปลที่เหมาะสม

### **แนวทางการนำไปใช้**

แนวทางการแปลการเล่นคำข้างต้นจะช่วยให้ผู้แปลสามารถดำเนินการตามขั้นตอนในการวางแผนการแปลได้อย่างเหมาะสม การวิเคราะห์การเล่นคำในภาษาต้นทางและพิจารณาแนวทางการแปลที่เป็นไปได้ที่จะถ่ายทอดการเล่นคำนั้นออกมาในภาษาปลายทางให้เหมาะสมที่สุด นอกจากนี้ในขั้นตอนการแปลตัวบท ผู้วิจัยจะอาศัยแนวทางการแปลการเล่นคำที่ได้ศึกษาไปเพื่อสร้างสรรค์บทแปลที่ดีที่สุด

## 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลก

ตัวบทต้นฉบับที่นำมาศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นหนังสือรวมมุกตลก ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักคือสร้างความตลกสนุกสนานให้กับผู้อ่าน นอกจากนี้ความตลกในสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างกันก็ย่อมมีความแตกต่างกัน มุกตลกที่สร้างหัวเราะให้กับผู้ฟังในสังคมวัฒนธรรมหนึ่งอาจไม่ตลกหรืออาจก่อให้เกิดความขัดแย้งได้ในอีกบริบทสังคมหนึ่งได้ การแปลมุกตลกข้ามวัฒนธรรมจึงจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความตลกในบริบทสังคมภาษาต้นทางและบริบทสังคมภาษาปลายทาง เพื่อให้เข้าใจความตลกในตัวบทต้นฉบับได้ดีขึ้นและสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาปลายทางได้อย่างเหมาะสม การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีความตลกจะทำให้สามารถทบทวนที่สร้างความตลกให้กับผู้อ่านบทแปลได้เช่นเดียวกับผู้อ่านตัวบทต้นฉบับ

### 2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาอังกฤษ

แนวคิดและทฤษฎีความตลกในสังคมตะวันตกมีการศึกษากันมาอย่างยาวนาน นักวิชาการได้ศึกษาและกำหนดทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกไว้มากมาย อัตตาร์ดอ (Attardo) แบ่งกลุ่มทฤษฎีความตลกออกเป็นสามทฤษฎีหลัก ได้แก่ ทฤษฎีความไม่เข้ากัน ทฤษฎีความไม่เป็นมิตร และทฤษฎีการปลดปล่อย (1994, p. 47)

1) **ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity Theories)** คือการรับรู้ความไม่เข้ากันเพื่อสร้างเสียงหัวเราะ (Roberts, 2019, p. 31) อริสโตเติล (Aristotle) ได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับความไม่เข้ากันไว้ว่า ผู้พูดจะทำให้ผู้ฟังหัวเราะได้โดยการสร้างความคาดหวัง แล้วจึงนำเสนอสิ่งที่ผิดไปจากความคาดหวังนั้น (1991, p. 175 อ้างถึงใน Roberts, 2019, p. 32) และนักวิชาการอีกหลายคนก็เห็นด้วยกับแนวคิดนี้ บีทตี (Beattie) คือคนแรกที่กล่าวถึงทฤษฎีความไม่เข้ากันอย่างชัดเจน โดยกล่าวว่าความตลกที่เกิดจากมุมมองมากกว่าสองมุมมองที่ไม่สอดคล้องกัน ไม่เหมาะสมกัน หรือไม่เข้ากันรวมกันเป็นหนึ่งเดียวหรือมีความเกี่ยวข้องกันด้วยวิธีการเฉพาะที่รับรู้ได้ในใจ (อ้างถึงใน Roberts, 2019, p. 32) นอกจากนี้ ชิเซโร (Cicero) ยังระบุไว้ว่ามุกตลกที่เป็นที่นิยมที่สุดคือการทำให้เราคาดหวังสิ่งหนึ่งแต่กลับพูดถึงอีกสิ่งหนึ่ง (1987, p. 18 อ้างถึงใน Roberts, 2019, p. 32) ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับทฤษฎีความไม่เข้ากัน นอกจากนี้ คานท์ (Kant, 1790) ได้ให้คำนิยามของความ



ขบขันไว้ว่าเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงอย่างกระทันหันซึ่งผิดไปจากความคาดหวัง (อ้างถึงใน Attardo, 1994, p. 48) โชเพนเฮาเออร์ (Schopenhauer) (2014, p. 83 อ้างถึงใน Roberts, 2019, p. 33) เสนอแนวคิดที่ว่าความตลกเกิดจากการรับรู้ความไม่เข้ากันระหว่างมโนทัศน์ และสิ่งที่กล่าวถึงนั้น เช่น

“One morning I shot an elephant in my pajamas. How he got in my pajamas, I don't know.” – Groucho Marx

(Galef, J. “That’s Funny...” *Incongruity In Humor, Art, And Science*[Online]. 2011..Available from: <https://3quarksdaily.com/3quarksdaily/2011/02/paradigm-shifts-in-art-humor-and-science.html> [12 พฤศจิกายน 2566])

จากตัวอย่างนี้ ผู้เขียนนำเสนอสิ่งที่ขัดกับความคาดหวังโดยเริ่มต้นประโยคด้วย one morning แล้วตามด้วยประโยคที่ว่าเขายิงช้าง in my pajamas ซึ่งตีความได้ว่า ขณะที่ใช้ชุดนอนอยู่ แต่แล้วก็นำเสนอสิ่งที่ขัดกับความคิดของผู้ฟังโดยการบอกว่า เขาก็ไม่รู้ว่ช้างเข้ามาอยู่ในชุดนอนของเขาได้อย่างไร

จากแนวคิดที่กล่าวไปข้างต้นจะเห็นได้ว่าการรับรู้ความไม่เข้ากันเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างความตลก มุกตลกมักจะมีข้อความที่เป็นคำสำคัญ (punch-line) ในการสร้างความตลกที่ความขัดแย้งกับข้อความที่เกริ่นนำ มุกตลกหลากหลายรูปแบบสามารถสร้างสรรค์ให้มีการรับรู้ความไม่เข้ากันเพื่อให้เกิดความตลกได้ โรเบิร์ตส (2019, p. 47) ระบุว่าหากไม่มีความไม่เข้ากันก็อาจไม่เกิดความตลกได้ เพราะหากทุกสิ่งเป็นปกติ สอดคล้องกับบริบทแวดล้อมดี ก็จะไม่เกิดความตลก

อย่างไรก็ตาม โรเบิร์ตสก็ได้ให้ข้อสังเกตว่าความตลกอาจไม่ได้เกิดจากความไม่เข้ากันเสมอไป (2019, p. 48) มุกตลกที่กล่าวถึงบุคลิกลักษณะทางวัฒนธรรมก็เป็นมุกตลกอีกแบบหนึ่งที่พบเห็นได้บ่อย มุกตลกแบบนี้มักจะล้อเลียนบุคลิกลักษณะบางอย่างของคนกลุ่มหนึ่ง เช่น ความโง่เขลาที่คนกลุ่มหนึ่งมองว่าอีกกลุ่มหนึ่งโง่กว่าตน มุกตลกประเภทนี้นำไปสู่ทฤษฎีความไม่เป็นมิตรที่จะกล่าวถึงต่อไป

2) **ทฤษฎีความไม่เป็นมิตร (Hostility Theories)** หรือทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority Theories) คือการสร้างความตลกจากความรู้สึกเหนือกว่า (Roberts, 2019, p. 28) เพลโต (Plato) กล่าวถึงแนวคิดนี้ไว้ว่า ความไม่รู้เรื่องราวเป็นสาเหตุของความรู้สึกเหนือกว่าและความตลกขบขันโดยผู้ที่ไม่มีความรู้นั้นเป็นคนที่ไม่มีอำนาจ (1987, p. 11 อ้างถึงใน Roberts, 2019, p. 28) นอกจากนี้ อริสโตเติล ก็มีความเห็นตรงกันโดยกล่าวว่า การล้อเลียนเป็นการสับประมาทอย่างหนึ่ง รวมถึงการหัวเราะให้กับความน่าเกลียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ของตัวละครตลกก็เกิดจากความรู้สึกเหนือกว่าเช่นกัน (2009, p. 78 อ้างถึงใน Roberts, 2019, p. 29) ในทำนองเดียวกัน ฮอบส์ก็ได้กล่าวไว้ว่า ความตลกจากความเหนือกว่าเกิดจากความพึงพอใจในความสูงส่งของตัวเอง เมื่อเทียบกับผู้อื่นที่ต่ำต้อยกว่าหรือเทียบกับตัวเองในอดีต (1999, p. 54–55 อ้างถึงใน Roberts, 2019, p. 29) นอกจากนี้ ความบกพร่องหรือความเจ็บป่วยของผู้อื่นหรือของตนเองในอดีตก็ทำให้เกิดความรู้สึกเหนือกว่าและทำให้ความตลกได้เช่นกัน ดังที่จะเห็นได้จากคลิปการเกิดอุบัติเหตุเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มักจะสร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้อื่นได้ เช่น คลิปวิดีโอที่คนกำลังจะวิ่งกระโดดลงน้ำแต่กลับลื่นล้มและไหลลงน้ำไป ผู้ที่รับชมคลิปเกิดความรู้สึกว่าตนเองเหนือกว่าจึงเกิดเป็นเสียงหัวเราะขึ้น

อย่างไรก็ตาม บ่อยครั้งที่ความรู้สึกเหนือกว่าก็ทำให้เราเกิดความรู้สึกสงสารและเห็นใจมากกว่าทำให้เกิดเสียงหัวเราะ ความเหนือกว่าก็ไม่ได้ทำให้เกิดความตลกเสมอไป ความตลกจะเกิดขึ้นได้ต้องขึ้นอยู่กับบริบทที่เหมาะสมและไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกในเชิงลบ (Roberts, 2019, p. 84)

3) **ทฤษฎีการปลดปล่อย (Release Theories)** เป็นการปลดปล่อยความเครียดและพลังงานในจิตใจออกมาโดยการหัวเราะ ซึ่งความเครียดนั้นอาจเกิดจากการที่ต้องกดเก็บความรู้สึกทางสังคม (Roberts, 2019, p. 35) โรเบิร์ตสได้อ้างอิงแนวคิดของ สเปนเซอร์ (Spencer) (1987) และสรุปว่าความตลกเป็นการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อรูปแบบหนึ่งซึ่งจะปลดปล่อยการตื่นตัวของระบบประสาทออกมา (2019, p. 35) ดิวอี้ (Dewey) ให้ข้อสังเกตว่า การหัวเราะเป็นปรากฏการณ์ในประเภทเดียวกันกับการถอนหายใจ (1894, p. 558–559 อ้างถึงใน Roberts, 2019, p. 35) หลังจากนั้น ฟรอยด์ (Freud) (2014) ได้นำเสนอแนวคิดที่เป็นที่พูดถึงและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางตามแนวคิดของจิตใจว่า หากในจิตใจของเรามีความไม่สมดุลกันของพลังงานภายใน เราจึงปลดปล่อยความรู้สึกนั้นออกมาผ่านการหัวเราะ (อ้างถึงใน Roberts, 2019, p. 36) โรเบิร์ตสศึกษาแนวคิดของฟรอยด์ถึงสาเหตุของการหัวเราะและกล่าวไว้ว่า “Freud specifies three different causes of

laughter: wit, comedy and humour.” (Roberts, 2019, p. 36) ซึ่งสรุปได้ว่าสาเหตุของการหัวเราะเกิดจาก 1) Wit หรือ ความเขาวนปัญญาหรือมุกตลกที่นำเสนอความตลกผ่านข้อความที่เตรียมไว้ล่วงหน้า ซึ่งมักจะเกี่ยวกับเรื่องเพศหรือความรุนแรงที่ไม่ควรพูดถึงในสังคม เมื่อเราหัวเราะให้กับมุกตลกนั้นก็จะเป็นการปลดปล่อยความรู้สึกที่ถูกกดทับไว้ในใจ 2) Comedy หรือ ความตลกที่นำเสนอความตลกโดยไม่ใช้คำพูด เช่น การแสดงท่าทางให้ตลก และการแสดงเป็นตัวตลก 3) Humour หรือ ความตลกที่เกิดจากสถานการณ์ในทางลบที่มักจะก่อให้เกิดความรู้สึกโกรธหรือ โศกเศร้า ตัวอย่างการเช่น คลิปวิดีโอที่แกล้งขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นให้ช่วยฝ่าสิ่งของบางอย่าง จากนั้นจะมีตำรวจมาตรวจสอบสิ่งนั้นและพบว่าเป็นของผิดกฎหมาย จึงทำให้บุคคลนั้นเกิดความเครียด และท้ายที่สุดเมื่อเฉลยว่าเป็นการถ่ายวิดีโอแกล้งกัน บุคคลนั้นก็จะหัวเราะออกมาได้อย่างสบายใจ

อย่างไรก็ตาม มุกตลกบางมุกก็ไม่ได้ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่เพียงพอให้ปลดปล่อยออกมาเป็นเสียงหัวเราะได้ เช่น มุกตลกการเล่นคำไม่ได้มีส่วนที่ทำให้เกิดความรู้สึกเชิงลบหรือความรู้สึกเครียดใด ๆ มุกตลกบางประเภทจึงอาจไม่สอดคล้องกับทฤษฎีการปลดปล่อย (Roberts, 2019, p. 91)

### แนวทางการนำไปใช้

การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีความตลกในภาษาอังกฤษช่วยให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจแนวทางการนำเสนอความตลกในตัวบทต้นฉบับได้ดียิ่งขึ้น และยังสามารถนำไปปรับใช้ในการขั้นตอนการวิเคราะห์ต้นฉบับเพื่อวิเคราะห์ว่าตัวบทที่คัดสรรนั้นมีความตลกอย่างไรตามแนวทางของทฤษฎีความตลกที่ได้ศึกษาไป เมื่อมีความเข้าใจในความตลกของตัวบทต้นฉบับแล้วก็จะสามารถวางแผนการแปลและสร้างสรรค์บทแปลที่มีความตลกที่คล้ายคลึงกับตัวบทต้นฉบับได้อย่างเหมาะสม

### 2.3.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาไทย

การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาไทยจะช่วยให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจในแนวทางการนำเสนอความตลกในภาษาไทยและสามารถนำไปปรับใช้เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดบทแปลให้สอดคล้องกับลักษณะการนำเสนอความตลกในภาษาปลายทางได้อย่างเหมาะสม แนวทางการ

นำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนาริรัตน์ บุญช่วย (1997, น. 263-297) อาศัยแนวคิดความไม่เข้ากัน หรือสิ่งที่ผิดไปจากปกติเพื่อทำให้เกิดความตลก นาริรัตน์ระบุเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความตลกไว้ 5 เงื่อนไข ดังนี้

เงื่อนไขที่สำคัญที่สุดที่จะทำให้เกิดความตลกคือผู้รับสารต้องรู้ว่าความตลกนั้นคือการเล่น ไม่ใช่เรื่องจริงจัง เพราะหากผู้รับสารรู้สึกว่าเป็นเรื่องจริงจังก็จะไม่เกิดความตลก (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 264)

เงื่อนไขที่สองจะทำให้เกิดความตลกคือความแตกต่างของผู้รับสาร เพราะความแตกต่างนั้น เป็นสิ่งที่ผิดไปจากปกติและทำให้เกิดเป็นความตลกเช่นเดียวกัน เช่น ความแตกต่างทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ อาชีพ การศึกษา เป็นต้น (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 264)

เงื่อนไขที่สามเป็นเงื่อนไขทางจิตวิทยา การหัวเราะอาจเกิดจากการปลดปล่อยความเก็บกดในจิตใจแต่เราก็สามารถหัวเราะแม้จะไม่ได้เป็นการปลดปล่อยความเก็บกดใด ๆ หรือเราอาจหัวเราะ ให้ความรู้สึกเหนือกว่าแต่เมื่อเราทำบางอย่างผิดพลาดเราก็อาจหัวเราะได้เช่นกัน มุกตลกเป็นตัวละครที่สะท้อนทัศนคติของคนในสังคม จึงอาจกล่าวได้ว่ามุกตลกมีพื้นฐานมาจากจิตวิทยาสังคม (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 264)

เงื่อนไขที่สี่เกี่ยวข้องกับอำนาจในสังคม บุคคลในสังคมประกอบขึ้นจากอำนาจสองฝ่าย และเมื่อทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในอำนาจทั้งสองก็จะสร้างเสียงหัวเราะได้ เช่น การพูดถึงสามี ภรรยา และตำราจกับโจร เป็นต้น (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 264)

เงื่อนไขที่ห้าคือการผ่อนคลายความตึงเครียด การหัวเราะเป็นการปลดปล่อยความเครียดหรือ ความรู้สึกที่สังคมไม่ยอมรับ การปลดปล่อยความเครียดทำให้เรารู้สึกเป็นอิสระและแสดงออกโดยการ หัวเราะ (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 265)

นาริรัตน์จำแนกความตลกตามเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อตามทฤษฎีความไม่เข้ากันซึ่งมักจะพบ ได้ในการนำเสนอความตลก ความตลกเกิดจากความไม่เข้ากัน 3 ประการ คือ ความไม่เข้ากันของ

รูปลักษณะ (form) ความไม่เข้ากันของเนื้อหา (content) และความไม่เข้ากันทางวาจา (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 266)

1. **ความไม่เข้ากันของรูปลักษณะ (Form)** จำแนกออกเป็น ความไม่เข้ากันของลักษณะที่ปรากฏให้เห็นชัดเจนภายนอก (Appearance) และความไม่เข้ากันของบุคลิกลักษณะ (Characters) (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 266) ซึ่งเป็นความตลกที่เกิดจากภาพที่แสดงให้เห็นหรือการกระทำที่สะท้อนสิ่งที่ผิดไปจากความความหวัง

1.1) **ความไม่เข้ากันของลักษณะที่ปรากฏให้เห็นชัดเจนภายนอก (Appearance)** เป็นการแสดงความตลกผ่านสิ่งที่เห็นได้ชัดเจน มักจะแสดงให้เห็นถึงความไม่เข้ากันของตัวบุคคลหรือสิ่งของ (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 266) เช่น บุคคลที่มีรูปร่างผอมแห้งแต่กลับชื่อว่าอ้วน ซึ่งเป็นลักษณะความไม่เข้ากันที่มองเห็นและเกิดความรู้สึกขำขันได้ทันที อีกตัวอย่างหนึ่งคือความไม่เข้ากันของลักษณะภายนอกที่น่าเสนอผ่านรูปภาพโดยไม่ต้องอาศัยข้อความบริบทใด ๆ ดังตัวอย่างด้านล่างนี้

ภาพที่ 3 ตัวอย่างความไม่เข้ากันของลักษณะที่ปรากฏให้เห็นชัดเจนภายนอก



Jensen K. Gallery of Winners and Finalists[Online]. 2021. Available from:

<https://www.comedywildlifephotography.com/gallery/comedy-wildlife-2021-competition-winners.php> [12 พฤศจิกายน 2566]

ภาพนี้แสดงความตลกผ่านความไม่เข้ากันของสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในภาพซึ่งเป็นสิ่งที่กำลังนั่งอยู่บนเชือกและแสดงท่าทางเจ็บปวดราวกับว่าไต่เชือกพลาด ซึ่งขัดกับลักษณะปกติของลิงที่มักจะปีนป่ายได้อย่างเก่งกาจ

**1.2) ความไม่เข้ากันของบุคลิกลักษณะ (Characters)** เป็นการสร้างความตลกจากความไม่เข้ากันของบุคลิกลักษณะที่โดดเด่นของบุคคลนั้น หรือการกระทำที่ขัดกับบุคลิกลักษณะที่คาดหวัง (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 266) เช่น Mr. Bean ที่เป็นตัวละครชายวัยกลางคนแต่กลับแสดงท่าทางเหมือนเด็กหรือมีสติปัญญาไม่สมวัย (อ้างถึงใน ปวีตรา อูระธรรมกุล, 2013, น. 13)

**2. ความไม่เข้ากันของเนื้อหา (Content)** เป็นการสร้างความตลกจากความไม่เข้ากันผ่านการสื่อสารเนื้อหาสำคัญของเรื่อง ซึ่งผู้ฟังจะรู้สึกตลกขำขันจากความไม่เข้ากันของเรื่องราวที่ได้ฟังสามารถจำแนกได้ตามลักษณะของเนื้อหา ได้แก่ ตลกล้อเลียน ตลกต้องห้าม ตลกร้าย และตลกบริสุทธิ์ (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 267)

**2.1) ตลกล้อเลียน** คือการล้อเลียนลักษณะของบุคคลในสังคม อาจเป็นลักษณะที่เป็นทั้งด้านดีและด้านไม่ดี และนำลักษณะนั้นมาสร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้ฟัง (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 267) ตลกล้อเลียนแบ่งย่อยไปอีก 4 ประเภท ดังนี้

**ก. ตลกชาติพันธุ์** คือการล้อเลียนลักษณะของคนบางกลุ่มที่มีความแตกต่างกันทางเชื้อชาติ ถิ่นที่อยู่ ภาษาถิ่น หรือความเชื่อ และยังรวมถึงการล้อเลียนความแตกต่างด้านการศึกษา ซึ่งเป็นลักษณะของชนกลุ่มหนึ่งในสังคมที่มักจะถูกนำมาสร้างความตลกขบขัน (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 268) ตัวอย่างเช่น การออกเสียงที่ไม่ชัดของชาวเขาที่อาศัยอยู่ทางตอนบนของประเทศไทย และมักจะมีการนำลักษณะการพูดของชาวเขามาล้อเลียนเพื่อความตลกขบขัน ตัวอย่างเช่น

ภาพที่ 4 ตัวอย่างตลกล้อเลียนชาติพันธุ์



Postjung. ภาพฮาๆ ตลกๆ แก่เปื้อตอนเย็น[ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<https://board.postjung.com/1289290> [12 พฤศจิกายน 2566]

ภาพข้างต้นนำเสนอความตลกจากการใช้ภาษาของชาวเขาซึ่งมักจะออกเสียงได้ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดการสื่อสารคลาดเคลื่อนและทำให้ผู้รับสารรู้สึกตลกได้

ข. ตลกอาชีพ คือการล้อเลียนกลุ่มอาชีพต่าง ๆ มักจะนำลักษณะที่โดดเด่นในการทำงานของแต่ละอาชีพมาสร้างความตลก (นารินทร์ บุญช่วย, 1997, น.271) ตัวอย่างเช่น ในปัจจุบันการจัดงานปาร์ตี้สังสรรค์มักจะกำหนดธีมในการแต่งตัวและหนึ่งในธีมที่ได้รับความนิยมคือ ธีมอาชีพในฝัน และผู้ร่วมงานก็มักจะแต่งตัวเป็นอาชีพที่อาจจะสร้างความตลกขบขันให้กับคนในงาน เช่น การแต่งตัวเป็นพนักงานออกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลเพราะต้องการหมุนเลขรางวัลเพื่อให้ตนเองถูกรางวัล

ภาพที่ 5 ตัวอย่างตลกล้อเลียนอาชีพ



Tiktok. [bowiiz09](https://www.tiktok.com/@bowiiz09)[ออนไลน์]. 2022. แหล่งที่มา:

<https://www.tiktok.com/@bowiiz09/video/7157912741267705114> [12 พฤศจิกายน 2566]

ค. ตลกบุคคลร่วมสมัย เป็นการล้อเลียนบุคคล เหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันและเป็นที่สนใจของสังคม (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 273) ซึ่งอาจเป็นการหยิบยกลักษณะที่โดดเด่นของเหตุการณ์หรือบุคคลนั้น ๆ มาสร้างความตลก ตัวอย่างเช่น การล้อเลียนลักษณะการพูดของปาล์มมี นักร้องหญิงที่มีโทนเสียงในการพูดที่ราบเรียบ ตัวอย่างคำพูดที่คนมักนำมาล้อเลียนคือ “วงการบันเทิงอะเนอะ” ซึ่งเป็นคำพูดที่ต้องการสื่อว่าเรื่องราวในวงการบันเทิงอาจเป็นเรื่องที่ไม่เป็นความจริง แต่เมื่อพูดด้วยน้ำเสียงที่ราบเรียบกลับสร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้ฟังได้

ง. ตลกนักการเมือง คือการล้อเลียนพฤติกรรมหรือลักษณะของนักการเมือง (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 274) เช่น การล้อเลียนท่าทางของ พล. อ. ประวิทย์ วงษ์สุวรรณ ที่มักตอบคำถามสื่อมวลชนด้วยคำว่า “ไม่รู้” และบุคลิกลักษณะที่ดูเหมือนว่ากำลังนั่งหลับขณะประชุมสภา การล้อเลียนมักจะเป็นการนำเอาลักษณะที่โดดเด่นนี้มาแสดงท่าทางเลียนแบบหรือเสริมเติมแต่งข้อมูลเข้าไปเพื่อสร้างความตลก ตัวอย่างเช่น

ภาพที่ 6 ตัวอย่างตลกล้อเลียนนักการเมือง



Facebook. จ๊ากกกก[ออนไลน์]. 2020. แหล่งที่มา:

<https://www.facebook.com/jarkcartoon/photos/a.1107404402788345/1391439924384>



**2.2) ตลกต้องห้าม** เป็นการสร้างความตลกจากเรื่องสองแง่สองง่าม หรือเรื่องที่ไม่ควรพูดถึงในสังคม เช่น เรื่องเกี่ยวกับอวัยวะเพศหรืออวัยวะสงวน การใช้คำหยาบ และเรื่องสิ่งสกปรก ตลกประเภทนี้อาจสร้างความตลกได้เฉพาะกลุ่มคนเท่านั้น เพราะสังคมส่วนใหญ่มองว่าเรื่องเหล่านี้ไม่ควรนำมาพูด แม้จะเป็นการพูดเพื่อสร้างความตลกขบขันก็ตาม (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 277-278) ตัวอย่างเช่น

ในโรงภาพยนตร์แห่งหนึ่ง หลังจากที่สองสาว จีบ กับ แจง ตีตัวเข้าไปนั่งดูเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ...ภายในโรงหนังก็มีตลก ...หลังจากที่หนังฉายไปได้สักพัก ...จีบก็สะกิดแจง เหมือนกับจะบอกอะไรสักอย่าง

จีบ: แจงๆ ผู้ชายข้างๆ ฉัน

แจง: ทำไมเธอ

จีบ: กำลังช่วยตัวเองอยู่เนอะ

แจง: งั้นก็เจีบชะ...อย่าไปรบกวนเขา

จีบ: เจีบได้ไง

แจง: ทำไมล่ะ

จีบ: ก็เขาเอามือฉันไปช่วยนะสิ

(ทะลึ่งคลาสสิก 3, 2556, น. 21)

เรื่องตลกข้างต้นใช้การเล่าเรื่องถึงการช่วยตัวเองซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ควรพูดถึงในสังคมและเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำในที่สาธารณะ ซึ่งในเนื้อเรื่องที่หญิงสาวสองคนพบคนที่ทำการกระทำดังกล่าว เป็นการสร้างความคาดหวังให้ผู้อ่านว่าทั้งสองจะต้องแจ้งผู้ดูแลโรงหนังหรือส่งเสียงดังให้คนรอบข้างช่วยเพื่อหยุดการกระทำนั้น แต่เรื่องราวกลับไม่เป็นไปตามความคาดหวังและสร้างความตลกขบขันให้กับผู้อ่านได้

**2.3) ตลกร้าย** คือความตลกที่เกิดจากเรื่องราวที่ก้าวร้าว รุนแรง แต่เมื่อนำมาเล่าย้อนหลัง กลับกลายเป็นเรื่องตลก และยังรวมถึงการสร้าง ความตลกจากความรู้สึกเครียดภายในจิตใจ ตลกประเภทนี้เป็นการเอาเรื่องที่ทำให้เกิดความกังวลมาล้อเลียนเพื่อระบายความเครียดและปลดปล่อยเสียงหัวเราะออกมาเพื่อกลบเกลื่อนความกังวลนั้น (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 283) ตัวอย่างเช่น

พนักงานทำงานหนักจนเครียดมักพูดกับเพื่อนว่าจะลาออกแล้ว แต่หลังจากนั้นก็พูดต่อไปว่า ล้อเล่น เพราะไม่สามารถลาออกได้จริง

**2.4) ตลกบริสุทธิ์** คือ เรื่องราวที่ทำให้หัวเราะโดยไม่มีความก้าวร้าวหรือล้อเลียนผู้ใด ไม่สร้างความรู้สึกขัดเคืองให้กับผู้ฟังกลุ่มใด มีเพียงความไม่เข้ากันของเนื้อหาในเรื่องที่ทำให้เกิดความตลก ทำให้ผู้คนทุกกลุ่มสามารถหัวเราะได้กับเรื่องราวของตลกบริสุทธิ์ (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 284) นอกจากนี้ ตลกบริสุทธิ์ยังรวมถึงการเปรียบเทียบลักษณะเด่นของสัตว์ชนิดต่าง ๆ เพื่อเป็นเนื้อหาในการถ่ายทอดความตลก (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 286) ตัวอย่างเช่น

เรียนมา 10 ปี รู้แล้วถนัดอะไร

ถนัดขวา

Thaiger. แคปชั่นฮา ๆ 2023 รวมมุกตลก[ออนไลน์]. 2023. แหล่งที่มา: <https://thethaiger.com/th/news/882050/> [12 พฤศจิกายน 2566]

ตัวอย่างข้างต้นนำเสนอความตลกจากการกระทำที่ไม่เป็นไปตามความคาดหวังของผู้อ่าน ประโยคแรกพูดถึงการเรียนและความถนัด ผู้อ่านก็ย่อมนึกถึงความถนัดในด้านการเรียนหรือการทำงาน แต่ประโยคถัดมากลับบอกว่า ถนัดขวา ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าจะรู้อยู่แล้วตั้งแต่ต้น และยังขัดแย้งกับความคาดหวังของผู้อ่าน เป็นการนำเสนอความตลกที่ไม่ได้ล้อเลียนบุคคลใดหรือกล่าวถึงสิ่งที่ไม่สมควรในสังคม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**3. ความไม่เข้ากันทางวาทะ** คือความไม่เข้ากันที่เกิดจากการใช้ภาษาที่แปลกไปจากรูปแบบการใช้ภาษาปกติ ความตลกประเภทนี้ผู้อ่านต้องมีความรู้ทางภาษาและวัฒนธรรมของภาษานั้น เพื่อที่จะสามารถตีความหมายและรับสารที่ต้องการจะสื่อได้ (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 287) ความตลกที่นำเสนอผ่านความไม่เข้ากันทางวาทะสามารถแบ่งย่อยได้ดังนี้

**3.1) การเล่นคำ** เป็นการใช้คำที่มีการออกเสียงใกล้เคียงกันที่สื่อความหมายแตกต่างกัน เพื่อสร้างความตลกขบขันจากความหมายที่อาจจะคาดไม่ถึง ตัวอย่างเช่น

ภาพที่ 7 ตัวอย่างการเล่นคำ



Facebook. Jook gru[ออนไลน์]. 2023. แหล่งที่มา:

<https://www.facebook.com/jookgrufamily/photos/แจ้งวะ/776505010502650> [12

พฤศจิกายน 2566]

ตัวอย่างนี้เป็นการเล่นคำกับความหมายของคำว่า ผมมีน้ำหนักขึ้น ซึ่งในด้านการบำรุงผมเป็นการบำรุงให้ผมมีสุขภาพดียิ่งขึ้น เรียงตัวสวย ไม่ชี้ฟู แต่ตัวอย่างนี้เล่นคำกับความหมายที่สื่อถึงน้ำหนักตัวที่เพิ่มขึ้นจึงเกิดเป็นความตลกที่เป็นการเล่นคำที่มีความหมายต่างกัน

**3.2) การใช้คำพวน** เป็นการสร้างคำขึ้นมาใหม่โดยใช้การสลับเสียงพยัญชนะภายในคำ การใช้คำพวนมักจะใช้เพื่อเลี่ยงการพูดถึงสิ่งต้องห้ามหรือเรื่องที่ไม่ควรพูด และอาจเป็นการสร้างสรรค์การใช้คำเพื่อชุกซ่อนความหมายบางอย่างไว้ (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 288) ตัวอย่างเช่น

ญ: พี่คะ หนูเบลอ

ช: เป็นอะไรเบลอครับ

ญ: “เบลอว่ารักແบ” แบบว่ารักเธอ

ช: โอเค บาย

ญ: จะบายไปไหนคะ

ช: “บายว่าชอบผู้ແบ” แบบว่าชอบผู้ชาย

(Facebook. สมาคมลูกใจ[ออนไลน์]. อ้างถึงในปาวิตรา อูราธรรมกุล, 2013, น. 29)

**3.3) การพูดสองแง่สองง่าม** เป็นการใช้คำที่แฝงความหมายที่ไม่สุภาพไว้ในเนื้อหา ซึ่งจะคล้ายคลึงกับการเล่นคำแต่ความหมายแฝงมักจะเป็นเรื่องเพศ (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 289) ตัวอย่างเช่น

ผู้พิพากษา: คุณนอนหลับกับผู้หญิงคนนั้นหรือเปล่า

ผู้ชายในคอกพยาน: ไม่ครับท่าน ไม่ได้หลับแม้แต่จับเดียวเลย

(ตลกไทย อ้างถึงในนาริรัตน์, 1997, น. 289)

ตัวอย่างข้างต้นเป็นการใช้คำพูดที่มีเนื้อหาสองแง่สองง่ามที่ผู้ชายบอกว่า ไม่ได้หลับแม้แต่จับเดียวเลย เป็นการสื่อความหมายว่าไม่ได้นอนหลับ แต่ทำกิจกรรมอย่างอื่นกับผู้หญิงคนนั้น เป็นการใช้คำที่ซ่อนความหมายในเรื่องเพศไว้

**3.4) การกล่าวเกินจริง** เป็นการพูดในลักษณะที่เกินกว่าระดับมาตรฐาน หรือเกินกว่าระดับที่บุคคลทั่วไปประพฤติปฏิบัติ (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 290) ซึ่งจะเกิดความตลกได้จากความขัดแย้งไม่เข้ากันของความเป็นจริงกับสิ่งที่พูดเกินจริงนั้น ตัวอย่างเช่น

ภาพที่ 8 ตัวอย่างการกล่าวเกินจริง



Postjung. บอร์ด เรื่องตลก ขำขัน[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://board.postjung.com/1170946>

[12 พฤศจิกายน 2566]

ตัวอย่างนี้เป็นการกล่าวเกินจริงถึงสิ่งที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ ทั้งการล้างเท้าแมลงวันและยังเป็นการล้างเท้าแมลงวันทุกตัวยิ่งแทบจะเป็นไปไม่ได้เลย จึงเกิดเป็นความขำขันเมื่อได้เห็นภาพนี้

**3.5) การใช้ความเปรียบ** คือการเปรียบเทียบสิ่งที่ไม่น่าจะนำมาเปรียบเทียบให้สอดคล้องกันได้ จึงเกิดเป็นความตลกที่ความไม่เข้ากันของการเปรียบเทียบสิ่งสองสิ่งนั้น (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 291) ตัวอย่างเช่น

ความรักเปรียบเหมือนกับ “ตด”

แม้จะมองไม่เห็นด้วยตา

แต่ก็รับรู้ได้ว่า...มีอยู่จริง

(คำคมโดน ๆ อ้างถึงใน ชนิชชา, 2018, น. 35)

**3.6) การใช้ปริศนาคำทาย** เป็นการตั้งคำถามที่ทำให้เข้าใจความหมายผิด แล้วจึงเฉลยด้วยความหมายที่ขัดแย้งกับคำถามที่ตั้งไปในตอนแรก อาจมีการใช้คำที่ออกเสียงคล้ายกันเพื่อสร้างความสับสนให้กับผู้ฟัง (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 292) ตัวอย่างเช่น

คำถาม: ทำไมเรือต้องใช้น้ำมัน

คำตอบ: เอาไว้ทอดสมอ

(อะไรเอ่ย? ทายได้ให้กินดับ, 2013)

คำถามในตัวอย่างนี้พูดถึงเรือและเรือก็ต้องใช้น้ำมันเชื้อเพลิงเป็นแรงขับเคลื่อนเพื่อให้เคลื่อนที่ไปได้ แต่คำตอบกลับเป็นการสื่อความหมายไปในทางน้ำมันที่ใช้ทำอาหาร ซึ่งเป็นความไม่เข้ากันกับคำถาม นอกจากนี้ในคำตอบยังเสริมความไม่เข้ากันเข้าไปอีกด้วยการบอกว่า เอาไว้ทอดสมอ ซึ่งเป็นความไม่เข้ากันของการทอดสมอเรือและการทอดซึ่งเป็นวิธีการปรุงอาหารอย่างหนึ่ง

**3.7) การให้สิ่งที่ผิดไปจากความคาดหวัง** เป็นการสร้างความขำขันจากสิ่งที่ผิดไปจากความคาดหวังของผู้อ่าน ซึ่งจะเป็นการเล่าเรื่องราวมาก่อนเพื่อสร้างความคาดหวังของผู้อ่าน แต่สุดท้ายกลับปิดเรื่องด้วยสิ่งที่คาดไม่ถึง (นาริรัตน์ บุญช่วย, 1997, น. 293) ตัวอย่างเช่น

ภาพที่ 9 ตัวอย่างการให้สิ่งที่ผิดไปจากความคาดหวัง

เด็กชาย 3 คน นั่งคุยโม้แข่งกัน  
คนที่ 1 พ่อถูกเป็นทหาร ทำหน้าที่  
กู้ระเบิดตามชายแดน ป้องกัน  
ประเทศ เพื่อชาวบ้าน  
คนที่ 2 พ่อถูกก็เป็นตำรวจ ทำหน้าที่  
กู้ระเบิดเหมือนกัน แต่ในเมือง  
เพื่อชาวบ้านเหมือนกัน  
จากนั้นเด็ก 2 คน ก็หัวเราะชอบใจ  
หันมาถามเด็กคนที่ 3 แล้วพ่อมึง  
ทำงานอะไร  
เด็กคนที่ 3 พูดว่า...มึงรู้แล้วจะ  
หนาว.. พ่อถูกเป็นครู มีเกียรติมาก  
กู้กรุงไทย, กู้อมลिन, กู้สวัสดิการ,  
กู้สหกรณ์, กู้ฉุกเฉิน...? 55555 กู  
เยอะกว่าพ่อพวกมึงอีก

Postjung. บอร์ด เรื่องตลก ขำขัน[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://board.postjung.com/1321298>

[12 พฤศจิกายน 2566]

ตัวอย่างนี้เล่าเรื่องราวของเด็ก 3 คน ซึ่งพ่อของเด็กสองคนแรกทำงานเป็นทหารและตำรวจ ทำหน้าที่กู้ระเบิดเพื่อความปลอดภัยของคนอื่น พอมาถึงเด็กคนที่สาม ผู้อ่านจะมีความคาดหวังว่าพ่อของเด็กคนที่สามจะต้องทำงานที่มีเกียรติเช่นเดียวกัน แต่สิ่งที่เด็กคนที่สามพูดกลับเป็นการอวดอ้างการกู้เงินเทียบกับการกู้ระเบิดของพ่อเด็กสองคนแรก การเล่าเรื่องราวที่ขัดแย้งกับความคาดหวังจึงทำให้เกิดความตลกขบขันได้

### แนวทางการนำไปใช้

การศึกษาแนวทางการนำเสนอมุขตลกในภาษาไทยช่วยให้ผู้วิจัยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการนำเสนอมุขตลกในภาษาไทยเพื่อนำมาปรับใช้ในขั้นตอนการวางแผนการแปลและการแปลมุขตลกในตัวบทที่คัดสรร โดยใช้เป็นองค์ประกอบในการพิจารณาว่าจะตัดสินใจแปลตัวบทและนำเสนอความตลกอย่างไรเพื่อให้บทแปลมีความตลกสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอความตลกในตัวบทต้นฉบับมากที่สุด

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีความตลกทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาไทยจะเห็นได้ว่าแนวคิดด้านความตลกในทั้งสองสังคมและวัฒนธรรมมีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงกันและส่วนที่แตกต่างกัน ทฤษฎีความตลกในบริบทภาษาอังกฤษที่ได้กล่าวไปใน 2.3.1 ครอบคลุมแนวคิดการนำเสนอความตลก

อย่างกว้าง ๆ โดยอาศัยความไม่เข้ากัน ความเหนือกว่า และการปลดปล่อย ปาวิตราได้อธิบายเกี่ยวกับทฤษฎีความตกลงไว้ว่า ทฤษฎีเกี่ยวกับความไม่เข้ากันเป็นที่มีสองเหตุการณ์มารวมอยู่ด้วยกัน และสื่อความหมายบางอย่าง แต่ความหมายที่สื่อออกมาจะขัดแย้งกับสิ่งที่คาดไว้ก่อนหน้า (2556, น. 9) ส่วนแนวทางการนำเสนอความตกลงในภาษาไทยมีเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับการพูดถึงความไม่เข้ากันในหลาย ๆ แง่มุม ความไม่เข้ากันสามประการในแนวคิดการนำเสนอความตกลงของนาริรัตน์ บุญช่วย เป็นการอธิบายความไม่เข้ากันผ่านภาพนิ่งและตัวอักษร (ปาวิตรา อูราธรรมกุล, 2556, น. 36) อย่างไรก็ตาม ในมุมมองความไม่เข้ากันก็ยังมีกรนำเสนอความตกลงผ่านการล้อเลียนซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความเหนือกว่า นอกจากนี้การล้อเลียนในบริบทภาษาไทยไม่เพียงแต่ล้อเลียนบุคคลที่ต่ำต้อยกว่าตัวเองเท่านั้น แต่อาจปรากฏให้เห็นตกลงล้อเลียนนักการเมืองในบางยุคสมัยได้เช่นกัน แม้ นักการเมืองจะเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าผู้อื่นก็ตาม

อย่างไรก็ตาม ความตกลงอาจไม่ได้เกิดจากการใช้แนวคิดหรือทฤษฎีแบบเดียวในการสร้างสรรค์ความตกลง แนวทางการนำเสนอความตกลงจึงอาจพิจารณาได้ในหลายแง่มุม และในมุมมองเพียงหนึ่งมุมอาจเป็นการผสมรวมแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ มากกว่าหนึ่งแนวคิด การวิเคราะห์ด้วยบทต้นฉบับและการวางแผนการแปลจึงต้องพิจารณาและตัดสินใจให้ถี่ถ้วนว่าจะนำเสนอบทแปลความตกลงออกมาในรูปแบบใด เพื่อให้บทแปลมีความตกลงในกลุ่มผู้อ่านบทแปลได้เช่นเดียวกับผู้อ่านด้วยบทต้นฉบับ

ในการดำเนินการแปลด้วยบทที่คัดสรรซึ่งมีประเด็นปัญหาในการแปลคือลักษณะการเล่นคำที่ปรากฏในด้วยบทและวัตถุประสงค์ในการนำเสนอความตกลง การศึกษาทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจะช่วยให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ด้วยบทและจัดการกับประเด็นปัญหาในการแปลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดลำดับขั้นการดำเนินการแปลด้วยบท ดังนี้

**ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ด้วยบทต้นฉบับ** ซึ่งประกอบด้วยการวิเคราะห์ห้องคำประกอบภายนอกและองค์ประกอบภายในตามแนวทางการวิเคราะห์ด้วยบทของคริสตอานา นอร์ด เพื่อให้มีความเข้าใจในจุดประสงค์การสื่อสารของด้วยบทต้นฉบับและนำมาพิจารณาในการแปลด้วยบท นอกจากนี้ยังต้องทำความเข้าใจด้วยบทตามแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิล เพื่อทำความเข้าใจความหมายที่ด้วยบทสื่อสาร จากนั้นจึงสังเกตรูปลักษณะทางภาษาของด้วยบทต้นฉบับและวิเคราะห์ความหมายตาม

แนวทางการจัดการทางภาษาเพื่อช่วยให้การตัดสินใจแปลตัวบทต่อไป เมื่อวิเคราะห์ตัวบทโดยรวมแล้ว ผู้วิจัยจึงจะวิเคราะห์ประเด็นปัญหาในการวิจัยซึ่งก็คือการเล่นคำที่ปรากฏในตัวบทที่คัดสรร เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในลักษณะการเล่นคำของตัวบทต้นฉบับตามโครงสร้างและลักษณะการเล่นคำของเดิร์ก เดอลาบาดิสตา เพื่อที่จะสามารถเลือกแนวทางการแปลที่เหมาะสมได้ และท้ายที่สุดคือการวิเคราะห์ความตกลงของตัวบทต้นฉบับตามทฤษฎีความตกลงทั้งสามทฤษฎี เพื่อให้เข้าใจว่าตัวบทนั้นนำเสนอความตกลงอย่างไรและจะตัดสินใจนำเสนอความตกลงในบทแปลอย่างไรจึงจะสื่อความหมายได้เหมาะสมและตรงกับต้นฉบับมากที่สุด

**ขั้นที่ 2 วางแผนการแปลตัวบทโดยรวมและวางแผนการแปลการเล่นคำแปลตามแนวทางการแปลการเล่น** เมื่อได้วิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับและมีความเข้าใจการสื่อความหมายของตัวบทดีแล้ว ผู้วิจัยจึงจะวางแผนการแปลตัวบทโดยรวมว่าจะถ่ายทอดตัวบทให้สื่อความหมายที่เที่ยงตรงกับความหมายของตัวบทต้นฉบับได้อย่างไร และวางแผนการแปลการเล่นคำว่าจะยังคงรักษาลักษณะการเล่นคำตามตัวบทต้นฉบับมากน้อยเพียงใด และจะสร้างสรรค์บทแปลให้มีความตกลงเหมือนตัวบทต้นฉบับหรือไม่

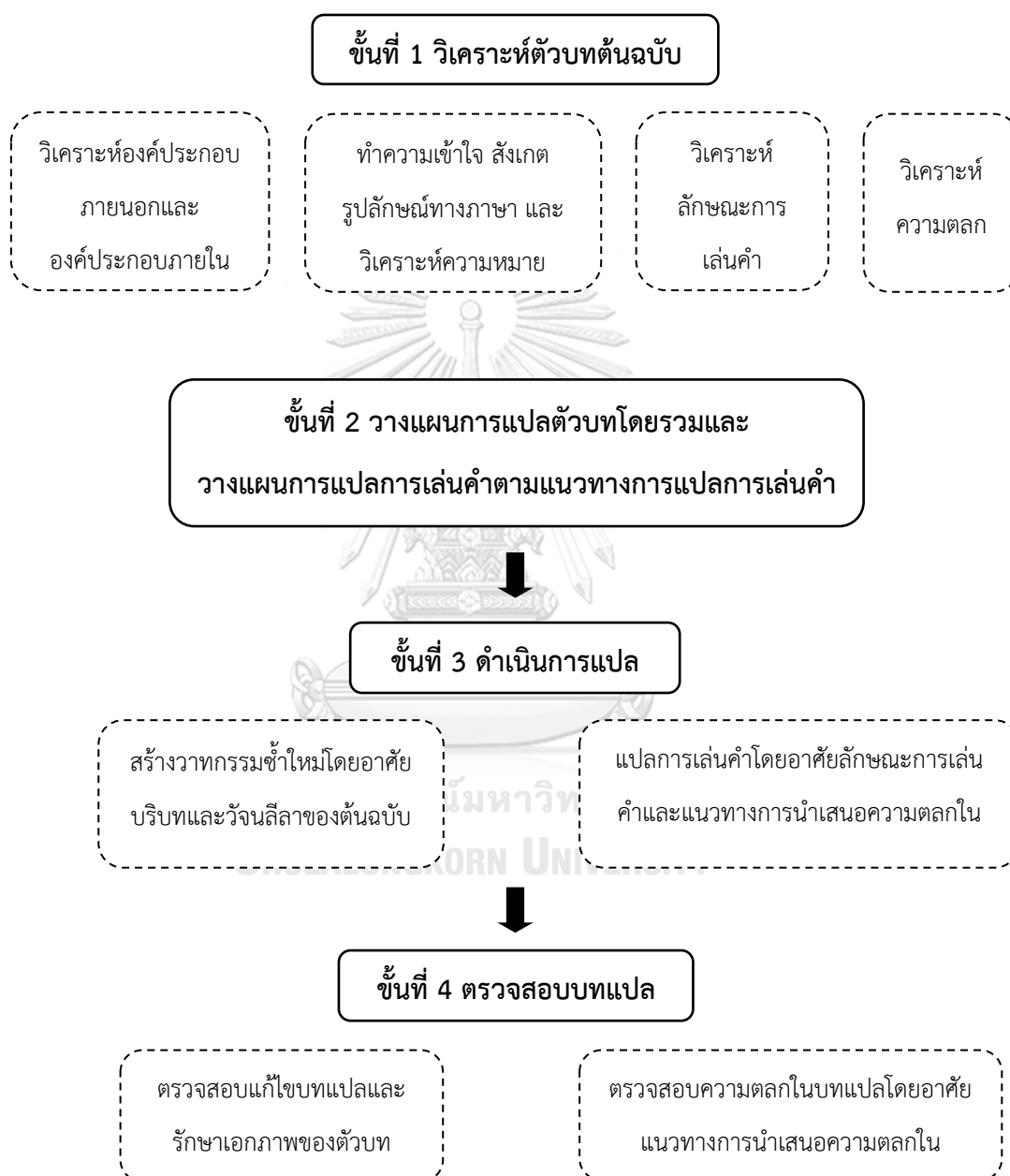
**ขั้นที่ 3 ดำเนินการแปล** เมื่อได้วางแผนการแปลแล้ว ผู้วิจัยจะเริ่มดำเนินการแปลตัวบทตามแผนที่ได้วางไว้ การแปลตัวบทโดยรวมต้องคำนึงถึงความหมายที่ได้วิเคราะห์ไปในขั้นที่ 1 รวมถึงบริบทและวงลีลาของต้นฉบับ แล้วจึงพยายามถ่ายทอดออกมาในบทแปลให้สอดคล้องกับความหมายที่ตัวบทต้นฉบับต้องการจะสื่อสารให้มากที่สุด จากนั้นในการแปลการเล่นคำต้องอาศัยแนวทางการแปลที่ได้วางไว้ในขั้นที่ 2 และสร้างสรรค์การเล่นคำที่สื่อความหมายได้ใกล้เคียงกับความหมายของต้นฉบับ การพิจารณาสร้างสรรค์การเล่นคำก็ต้องอาศัยลักษณะการเล่นคำในภาษาไทยที่ได้ศึกษาไปแล้วนั้น เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การเล่นคำที่เหมาะสมตามบริบทของสังคมไทย นอกจากนี้บทแปลยังต้องคำนึงถึงความตกลงตามแนวทางการนำเสนอความตกลงในภาษาไทยอีกด้วย เพื่อให้บทแปลมีความตกลงขบขันตามจุดประสงค์ของตัวบทต้นฉบับ

**ขั้นที่ 4 ตรวจสอบบทแปล** เมื่อได้บทแปลจากขั้นที่ 3 แล้ว ผู้วิจัยจะดำเนินการตรวจสอบความหมายของบทแปล รวมถึงลักษณะการเล่นคำและความตกลงในภาษาไทย ว่ามีความหมายสอดคล้องใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับหรือไม่ และการเล่นคำหรือการนำเสนอความตกลงในบทแปลนั้น



ถือว่าเป็นลักษณะของการเล่นคำและความตกตามแนวทางที่ได้ศึกษาไปหรือไม่ หากยังมีข้อบกพร่องก็ต้องปรับแก้ไขให้เหมาะสมเพื่อให้ได้บทแปลที่สมบูรณ์แบบในท้ายที่สุด

ภาพที่ 10 แผนผังแสดงลำดับขั้นตอนการดำเนินการแปล



หลังจากที่ในบทนี้ได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในด้านการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ แนวทางการแปลแบบตีความ โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาอังกฤษ โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาไทย แนวทางการแปลการเล่นคำ ทฤษฎีเกี่ยวกับความตกลงในบริบท ภาษาอังกฤษ และแนวทางการนำเสนอความตกลงในบริบทภาษาไทย ในบทต่อไปจะเป็นการวิเคราะห์ ตัวบทต้นฉบับและการวางแผนการแปลตามแนวทางที่ได้ศึกษาไป



### บทที่ 3 การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนการแปล

ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำแนวคิดและทฤษฎีที่ได้ศึกษาไปในบทที่ 2 มาปรับใช้เพื่อวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับตามแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของคริสตืออาน นอร์ด จากนั้นจึงวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่นคำและการนำเสนอความตลกในตัวบทต้นฉบับตามแนวทางที่ได้ศึกษาไป เมื่อวิเคราะห์ตัวบทในภาพรวมและการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับแล้ว ผู้วิจัยจึงจะวางแผนการแปลตัวบทโดยรวมและการแปลการเล่นคำต่อไป

#### 3.1 การวิเคราะห์ตัวบทตามแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของคริสตืออาน นอร์ด

##### 1) องค์ประกอบภายนอก

##### 1.1) ผู้ส่งสาร (Sender)

ผู้ส่งสารของตัวบทที่คัดสรรคือ ไบรอัน บูน (Brian Boone) นักเขียนหนังสือและบทความเรื่องตลกและเรื่องทั่วไป เขาสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวารสารศาสตร์ วิชาเอกนิตยสารจากมหาวิทยาลัยออริกอน ประเทศสหรัฐอเมริกา และยังสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีในอีกใบหนึ่งในสาขาศิลปะการละคร วิชาเอกการเขียนบทละคร วรรณกรรม และการสร้างสรรค์บทละครจากมหาวิทยาลัยเดียวกัน ขณะที่ศึกษาอยู่เขาเคยเขียนบทความให้กับนิตยสารของมหาวิทยาลัย และยังเป็นหัวหน้าบรรณาธิการของนิตยสาร *Oregon Voice* อีกด้วย ไบรอันอยู่ในวงการงานเขียนและบรรณาธิการมากกว่า 20 ปี เขียนและตรวจแก้บทความตลกและเรื่องทั่วไปให้กับหนังสือ นิตยสาร เว็บไซต์ และพอดแคสต์มากมาย เช่น *Looper.com*, *Mashed.com*, นิตยสาร *Costco Connection*, พอดแคสต์ในหัวข้อ *Welcome to Paradise (It Sucks)* บน *Apple Podcasts* เป็นต้น ผลงานการเขียนบทความและหนังสือของเขามีทั้งเรื่องตลก เรื่องเกี่ยวกับดนตรี อาหาร ภาพยนตร์ กีฬา เป็นต้น ถือได้ว่าเขาเป็นนักเขียนที่มีความสามารถรอบด้าน สามารถเขียนหนังสือและบทความได้ในหลากหลายหัวข้อ ปัจจุบันไบรอันยังคงอาศัยอยู่ที่รัฐออริกอนกับครอบครัวของเขา และยังคงเขียนบทความให้กับนิตยสารและเว็บไซต์ต่าง ๆ ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างงานเขียนที่น่าสนใจของไบรอัน

ผลงานการเขียนบทความให้กับเว็บไซต์ด้านอาหารและธุรกิจ *Mashed.com* เช่น *Fast Food Restaurants That Started Serving Something Completely Different*

หนังสือเกร็ดความรู้ด้านดนตรี *Music Theory 101* และหนังสือด้านประวัติศาสตร์และเกร็ดข้อมูลเกี่ยวกับจริยธรรม *Ethics 101* ซึ่งหนังสือทั้งสองเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งในหนังสือชุด *Adams 101* ซึ่งประกอบด้วยหนังสือทั้งหมด 42 เล่ม ที่เขียนโดยผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ และล่าสุด *Music Theory 101* ก็ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยและพิมพ์ออกจำหน่ายใน ค.ศ. 2023

หนังสือเกร็ดความรู้เกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล *Above the Rim, Essential Knowledge and Obscure Facts Every Basketball Fan Needs to Know* ซึ่งอยู่ระหว่างการตีพิมพ์และได้เปิดให้สั่งจองล่วงหน้า และจะวางขายอย่างเป็นทางการใน ค.ศ. 2024

ผลงานในอดีตที่โดดเด่นอย่างหนึ่งของไบรอัน บูน คือการเป็นนักเขียนและบรรณาธิการให้กับ *Uncle John's Bathroom Reader* หนังสือขำดีที่ตีพิมพ์ต่อเนื่องมาอย่างยาวนานซึ่งเขาทำหน้าที่เป็นบรรณาธิการส่วนการพัฒนาเนื้อหาและยังเป็นผู้เขียนบทความในส่วนที่เป็นเรื่องตลกและเกร็ดความรู้ต่าง ๆ

นอกจากนี้ ไบรอัน บูน ยังมีงานเขียนนวนิยายเรื่อง *Great Men of Science* ซึ่งได้รับคำวิจารณ์ไปในทางที่ดี ทิม ลอง (Tim Long) ผู้เขียนและผู้อำนวยการสร้าง *The Simpsons* ได้แสดงความเห็นต่อหนังสือเล่มนี้ไว้ว่า

"Brian Boone's work reads like Thomas Pynchon, if Pynchon were 10% funnier and 15% more photogenic. *Great Men of Science* is a hilarious romp from a truly demented mind -- and I mean "demented" in only the kindest sense of the word."

(Available from: <https://www.amazon.com/Great-Men-Science-Brian-Boone/dp/0578560224> [16 พฤศจิกายน 2566])

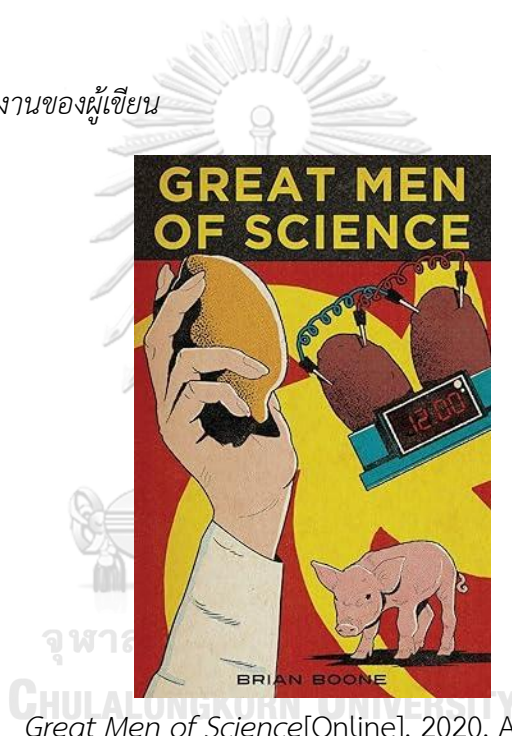
ทิม ลอง เปรียบเทียบงานเขียนของไบรอันกับนักเขียนนวนิยายชาวอเมริกัน ทอมัส พินซอน ซึ่งมีผลงานเด่นคือนวนิยายเรื่อง *Gravity's Rainbow* ที่ได้รับรางวัล National Book Award เมื่อ ค.ศ. 1973 นอกจากนี้ เจฟฟรีย์ โกลเดน (Geoffrey Golden) ผู้เขียนหนังสือเกมผจญภัย *Wet Hot American Summer: Fantasy Camp* ได้วิจารณ์งานเขียนของไบรอันไว้ว่า

"Great Men of Science is about a rivalry among scientists, but when it comes to joyfully zany prose, Brian Boone has no rival. This is a dangerously funny read -- remember to wear your safety goggles."

(Available from: <https://www.amazon.com/Great-Men-Science-Brian-Boone/dp/0578560224> [16 พฤศจิกายน 2566])

คำวิจารณ์ของเจฟฟรีย์ยกย่องว่าในงานเขียนเกี่ยวกับความตลกสนุกสนานนั้นไม่มีใครเทียบ  
ไบรอันได้

ภาพที่ 11 ตัวอย่างผลงานของผู้เขียน



*Great Men of Science*[Online]. 2020. Available from:

<https://www.amazon.com/Great-Men-Science-Brian-Boone/dp/0578560224> [17

พฤศจิกายน 2566]

## 1.2) เจตนาของผู้ส่งสาร (Sender's intention)

เมื่อศึกษาประวัติด้านงานเขียนจะเห็นได้ว่า ไบรอัน บูน เป็นนักเขียนมีอาชีพที่ผลิตผลงานหลากหลายรูปแบบเพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้รับสาร หนังสือเรื่อง *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ก็เป็นหนังสืออีกหนึ่งเล่มที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อให้ผู้อ่านสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับมุกตลกของเขา

### 1.3) ผู้รับสาร (Audience)

ผู้รับสารเป้าหมายของหนังสือเล่มนี้สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่าต้องเป็นผู้ที่ชื่นชอบวรรณกรรมชุดแฮร์รี่ พอตเตอร์ ซึ่งผู้เขียนก็ได้ระบุไว้ในบทนำว่า

*“You’ve likely been completely enchanted by the wizarding world developed by J.K. Rowling over the course of seven classic Harry Potter novels.” – Brian Boone (2017: vi)*

ข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าผู้เขียนต้องการสื่อสารกับผู้อ่านที่หลงใหลในผลงานของ J.K. Rowling ในเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ ทั้งเจ็ดเล่ม

นอกจากนี้หนังสือเล่มนี้ยังระบุกลุ่มอายุผู้อ่านไว้ที่ปกหลังว่า “Age 7+” และจากการรีวิวของผู้อ่านก็ยังสื่อไปในทางที่ว่าหนังสือเล่มนี้เหมาะสำหรับเด็กและอาจารย์ถึงผู้ใหญ่ด้วย คำรีวิวหนังสือบนเว็บไซต์หนึ่งระบุว่า “...they kept my kids laughing (and me too!). I'd recommend for a younger Harry Potter fan in your life!” จะเห็นได้ว่าผู้รีวิวระบุว่าหนังสือนี้เหมาะกับเด็ก แต่ตนเองซึ่งเป็นผู้ใหญ่ก็ยังหัวเราะไปกับหนังสือเล่มนี้ได้ด้วย ด้วยบทมีการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ผสมผสานกับการเล่นคำและมุกตลกที่ตีความได้ง่ายสำหรับผู้ที่ยังไม่เคยกับเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ จึงพิจารณาได้ว่าหนังสือเล่มนี้เหมาะกับผู้อ่านวัยเด็กไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ที่ชื่นชอบเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ และมุกตลกที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน

### 1.4) สื่อ (Medium)

สื่อที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารตัวบทนี้มีทั้งที่เป็นหนังสือที่ตีพิมพ์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) นอกจากการสื่อสารผ่านการเขียนที่ตีพิมพ์ออกมาเป็นหนังสือแล้ว ตัวบทอาจนำไปใช้พูดสื่อสารกันระหว่างบุคคลได้อีกด้วย เนื่องจากมุกตลกจะสามารถสื่อสารได้ตรงกับวัตถุประสงค์ของมุกตลกก็ควรต้องมีการนำไปพูดคุยกันต่อหน้า โดยเฉพาะมุกตลกที่มีการเล่นคำเพื่อให้ได้ยินเสียงการออกเสียงคำที่คล้ายคลึงกันนั้นและเกิดความตลกขึ้นมาได้

### 1.5) สถานที่ (Place of communication)

หนังสือเล่มนี้ตีพิมพ์ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา และตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างกว้างขวาง ตัวบทนี้จึงเป็นการสื่อสารกับกลุ่มสังคมและวัฒนธรรมที่ใช้ภาษาอังกฤษที่มีอยู่ทั่วโลก สถานที่ในการสื่อสารจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในประเทศที่ตีพิมพ์ แต่สามารถสื่อสารกับผู้อ่านที่ใช้ภาษาอังกฤษซึ่งอาศัยอยู่ในหลายพื้นที่ทั่วโลก

### 1.6) เวลา (Time of communication)

หนังสือเล่มนี้ออกวางจำหน่ายอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2017 เนื้อหาในหนังสือใช้ภาษาอังกฤษแบบสมัยปัจจุบันที่เข้าใจง่าย การใช้ภาษาในช่วงเวลาที่สร้างสรรค์ตัวบทไม่มีความแตกต่างกับการใช้ภาษาในช่วงที่ทำการวิจัย จึงไม่มีปัญหาในด้านความเก่าใหม่ของภาษา

### 1.7) โอกาสพิเศษ (Motive for communication)

หนังสือเล่มนี้ไม่ได้มีระบุไว้ว่าตีพิมพ์ขึ้นเพื่อโอกาสพิเศษใด ผู้เขียนเพียงต้องการตีพิมพ์หนังสือมุกตลกเกี่ยวกับเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินเท่านั้น

### 1.8) หน้าที่ของตัวบท (Text function)

หน้าที่ของตัวบทคือการสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้อ่าน (และผู้ฟัง) เนื่องจากหนังสือเล่มนี้ประกอบด้วยมุกตลกจำนวนมาก และบทบาทหน้าที่ของมุกตลกก็คือการสร้างเสียงหัวเราะและความสนุกสนานให้กับผู้อ่านและผู้ที่ได้รับฟังมุกตลกเหล่านั้น

## 2) องค์ประกอบภายในตัวบท

### 2.1) หัวข้อเรื่อง (Subject matter)

หัวข้อเรื่องหรือชื่อหนังสือที่นำมาศึกษาวิจัยมีชื่อว่า *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ชื่อหนังสือบ่งบอกไว้อย่างชัดเจนว่าเป็น Joke Book หรือหนังสือมุกตลกเกี่ยวกับเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ และยิ่งระบุอีกว่าเป็นหนังสือ Unofficial ซึ่งหมายความว่าหนังสือเล่มนี้ทำขึ้นอย่างไม่เป็นทางการ เนื่องจากไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เขียนหรือสำนักพิมพ์หนังสือชุดแฮร์รี่ พอตเตอร์ นอกจากนี้ชื่อหนังสือยังมีชื่อรองว่า *Great Guffaws for Gryffindor* ซึ่งหมายถึงการส่งเสียงหัวเราะดังลั่นสำหรับบ้านกริฟฟินดอร์ จึงอาจเป็นการระบุว่าเป็นหนังสือที่เหมาะสม

สำหรับผู้ชื่นชอบบ้านกริฟฟินดอร์ ซึ่งเป็นบ้านที่ตัวละครหลักของเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* สังกัดอยู่ หลังจากที่ได้พิมพ์หนังสือเล่มนี้ออกมาผู้เขียนก็ได้ตีพิมพ์หนังสือเล่มต่อมาในชุดเดียวกัน โดยใช้ชื่อที่ให้ ความสำคัญกับบ้านหลังอื่น ๆ ที่เหลือ คือ บ้านสลิธีริน บ้านฮัฟเฟิลพัฟ และบ้านเรเวนคลอว์

## 2.2) เนื้อหา (Content)

เนื้อหาในฉบับทประกอบไปด้วยมุกตลกจำนวนมาก หลากหลายรูปแบบ ผู้เขียนแบ่งเนื้อหา ออกเป็น 12 บทตามกลุ่มตัวละคร ของวิเศษ และเรื่องราวที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ในที่นี้จะขอยกตัวอย่าง เพียงบทที่มีประเด็นการเล่นคำที่คัดสรรมาเท่านั้น

บทที่ 1 แฮร์รี่ เฮอร์ไมโอนี่ รอน และนักเรียนคนอื่น ๆ เนื้อหาส่วนใหญ่ในบทนี้เป็นมุกตลก แบบปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับตัวละครหลักทั้งสามคนและนักเรียนคนอื่น ๆ ในโรงเรียนฮอกวอตส์ อย่างไรก็ตาม ในบทที่ 1 นี้มีเนื้อหาส่วนหนึ่งที่ไม่ใช่ปริศนาคำทาย แต่เป็นบทสนทนาสั้น ๆ ที่แฝง ความตลกไว้ในข้อความนั้น

บทที่ 2 ศาสตราจารย์และเจ้าหน้าที่ในโลกเวทมนตร์คนอื่น ๆ เนื้อหาส่วนใหญ่ในบทนี้ยังคง เป็นมุกตลกแบบปริศนาคำทายเช่นเดียวกับในบทที่ 1 แต่เนื้อหาจะกล่าวถึงศาสตราจารย์ในโรงเรียน และผู้ประกอบอาชีพเกี่ยวกับเวทมนตร์อื่น ๆ นอกจากนี้บทนี้ก็ยังมียุทธศาสตร์ที่เป็นบทสนทนา สั้น ๆ แทรกเข้ามาเหมือนในบทที่ 1 เช่นเดียวกัน

บทที่ 3 คำสาป คาลา และน้ำยาต่าง ๆ เนื้อหาส่วนใหญ่ในบทนี้ก็ยังคงเป็นปริศนาคำทาย เหมือนกับในบทก่อนหน้า ต่างกันเพียงเนื้อหาที่กล่าวถึงในบทนี้จะเกี่ยวกับการร้ายคาลาและน้ำยาต่าง ๆ ในโลกเวทมนตร์ นอกจากนี้ผู้เขียนก็ได้แทรกข้อความที่ไม่ใช่ปริศนาคำทายเข้ามาในบทนี้เช่นกัน บท นี้เป็นข้อความเตือนใจสั้น ๆ เกี่ยวกับน้ำยาสรรพรส

บทที่ 4 ของวิเศษและสถานที่อันน่าหลงใหล เนื้อหาในบทนี้จะกล่าวถึงของวิเศษ สัตว์วิเศษ และสถานที่ต่าง ๆ ในโลกเวทมนตร์ เนื้อหาส่วนใหญ่ยังคงเป็นมุกตลกแบบปริศนาคำทายและมีบท สนทนาสั้นแทรกอยู่ด้วย



บทที่ 5 ทุกเรื่องเกี่ยวกับควิดดิช เนื้อหาในส่วนนี้เป็นมุกตลกเกี่ยวกับกีฬาควิดดิชซึ่งส่วนใหญ่ นำเสนอในรูปแบบปริศนาคำทายและมีการเพิ่มมุกตลกที่เป็นข้อความสั้น ๆ เกี่ยวกับเคล็ดลับในการเล่นกีฬาควิดดิช

บทที่ 6 สัตว์มหัศจรรย์ (และมุกตลก) เนื้อหาในส่วนนี้กล่าวถึงสัตว์วิเศษในโลกเวทมนตร์ เนื้อหาในส่วนนี้มีการอ้างอิงถึงหนังสือเรื่องสัตว์มหัศจรรย์และถิ่นที่อยู่ ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับหนังสือชุดแฮร์รี่ พอตเตอร์ การนำเสนอมุกตลกในบทนี้ยังคงเป็นปริศนาคำทายเป็นส่วนใหญ่ ในบทนี้ผู้เขียนเพิ่มเนื้อหาตลกที่เป็นการดัดแปลงชื่อของตัวละครให้เป็นชื่อสัตว์วิเศษจากสวนสัตว์ฮอกวอตส์ เช่น Harry Otter, Ron Weasel, Haremione เป็นต้น

บทที่ 7 ก๊อก ก๊อก... เนื้อหาทั้งหมดในบทนี้เป็นมุกตลก Knock-knock... มุกตลกแบบนี้เป็นมุกตลกที่ต้องมีการตอบโต้กันระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง เป็นการสร้างสถานการณ์เสมือนว่ามีคนมาเคาะประตูหน้าบ้าน บทสนทนาเริ่มจากผู้ที่ต้องการเล่นมุกจะพูดคำว่า Knock-knock... จากนั้นผู้ฟังจะตอบกลับว่า Who's there? แล้วผู้เล่นมุกจะตอบกลับด้วยชื่อของใครสักคน เช่น Ron จากนั้นผู้ฟังก็ต้องถามกลับไปโดยใช้ชื่อนั้นว่า Ron Who? แล้วท้ายที่สุดผู้เล่นมุกจึงพูดประโยคหรือข้อความที่เป็น punch-line หรือประโยคที่เป็นที่เด็ดที่ทำให้เกิดความตลก ซึ่งมักจะเป็นการเล่นคำกับชื่อของคน ๆ นั้น ดังตัวอย่างด้านล่างนี้

A: Knock-knock...

B: Who's there?

A: Ron

B: Ron who?

A: Ron for your life! It's You Know Who!

บทที่ 8 มุกตลกสำหรับเจ้าแห่งศาสตร์มืด เนื้อหาในส่วนนี้เป็นมุกตลกแบบปริศนาคำทายและมีมุกตลกข้อความสั้น ๆ แทรกอยู่ด้วย เนื้อหาของมุกตลกจะเกี่ยวกับศาสตร์มืดต่าง ๆ ทั้งโวลเดอมอร์ ผู้คุมวิญญาณ และผู้เสปความตาย

บทที่ 10 ข้อความเวทมนตร์ของ*แฮร์รี่ พอตเตอร์* เนื้อหาส่วนใหญ่ในบทนี้เป็นข้อความสั้น ๆ เกี่ยวกับเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ที่สร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้อ่าน และก็ยังปริศนาคำทายแทรกเข้ามานิดหน่อย ตัวอย่างเนื้อหาที่ปรากฏในบทนี้

ชื่อหนังสือ*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ในมุมมองของตัวละครอื่น เช่น Ron Weasley and the Deadly Game of Chess

ประโยค Tongue twister เช่น If six slithering snakes slithered up to Slytherin, would sixty slippery slippers stops Slytherin simply slipping?

### 2.3) เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ (Presupposition)

เนื่องจากหนังสือเล่มนี้ระบุไว้ชัดเจนในชื่อหนังสือแล้วว่าเป็นมุกตลกเกี่ยวกับ*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ผู้เขียนจึงอนุมานว่าผู้อ่านจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์*พอสมควร จึงจะเข้าใจมุกตลกทั้งหมดที่ปรากฏอยู่ในหนังสือเล่มนี้ได้ เพราะเนื้อหาในตัวบทล้วนเกี่ยวข้องกับตัวละคร ของวิเศษ หรือเรื่องราวในโลกเวทมนตร์ทั้งสิ้น นอกจากเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* แล้ว เนื้อหาในตัวบทยังมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายเรื่องสัตว์มหัศจรรย์และถิ่นที่อยู่ซึ่งเป็นนวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* อีกด้วย ผู้อ่านจึงควรมีข้อมูลความรู้เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวอย่างกว้างขวางเพื่อที่จะสามารถเพลิดเพลินไปกับมุกตลกที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้นได้

### 2.4) โครงสร้างของตัวบท (Text composition)

หนังสือเล่มนี้เป็นตัวบทเพื่อความบันเทิง โครงสร้างระดับมหภาคของตัวบทเป็นการนำเสนอ มุกตลกโดยแบ่งเนื้อหาเป็น 12 บท แต่ละบทประกอบไปด้วยมุกตลกในหัวข้อต่าง ๆ ตามความเกี่ยวข้องกับเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* และโลกเวทมนตร์แตกต่างกันไป มุกตลกในส่วนของเนื้อหาแต่ละบท มีการเว้นบรรทัดต่าง ๆ แบ่งแยกให้เห็นจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของมุกตลกแต่ละมุกอย่างชัดเจน เนื้อหาของมุกตลกส่วนใหญ่ไม่ได้มีความเชื่อมโยงกัน แต่ก็มีมุกตลกบางมุกที่เป็นข้อความต่อเนื่องกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

Q. Do you know what Hermione's patronus is?

A. Well, you otter.

Q. Do you know what Ron's patronus is then?

A. It would be terrier if you didn't!

มุกตลกทั้งสองมุกข้างต้นถูกนำมาเรียงต่อกันเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันเนื่องจากมุกตลกทั้งสองกล่าวถึงเรื่องเดียวกัน

นอกจากนี้เนื้อหาในบางบทก็ยังคงถูกแบ่งออกเป็นหัวข้อย่อย ๆ และเนื้อหาในส่วนนั้นจะมีความคล้ายคลึงกัน เช่น ในบทที่ 10 ที่มีการแบ่งหัวข้อย่อยเป็นชื่อหนังสือจากมุมมองของตัวละครตัวอื่น การสลับตำแหน่งอักษรของคำต่าง ๆ ในโลกเวทมนตร์ ประโยค Tongue-twister หรือบทบิตลิ้น (ศัพท์บัญญัติสำนักงานราชบัณฑิตยสภา[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://coined-word.orst.go.th/> [17 พฤศจิกายน 2566]) เป็นต้น ในส่วนของโครงสร้างระดับจุลภาคมีการใช้รูปประโยคที่ไม่ซับซ้อนมาก เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นประโยคความเดียวเพื่อให้มุกตลกนั้นเข้าใจง่ายและเกิดเสียงหัวเราะได้ตามวัตถุประสงค์ของมุกตลกได้อย่างง่ายดาย เพราะหากมุกตลกมีรูปประโยคที่ซับซ้อนอาจทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังสับสนกับสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารและมุกตลกก็อาจจะไม่ประสบผลสำเร็จ อย่างไรก็ตาม เนื้อหาในบางส่วนก็จำเป็นต้องใช้ประโยคความซ้อนที่ไม่ซับซ้อนมากเพื่อเชื่อมโยงความให้สอดคล้องกัน

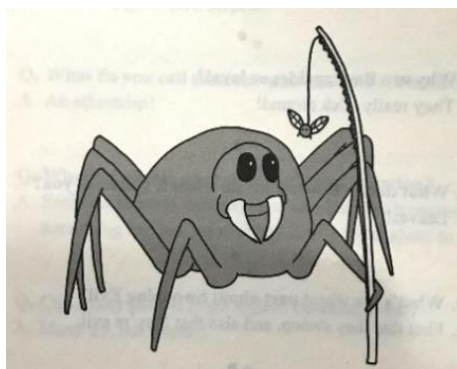
## 2.5) อวัจนภาษา (Non-verbal elements)

อวัจนภาษาที่ปรากฏในตวับทนี้คือรูปภาพประกอบมุกตลกบางมุกเพื่อความสวยงามและมีส่วนช่วยให้เข้าใจมุกตลกได้ดียิ่งขึ้น ในแต่ละบทจะมีรูปภาพแทรกอยู่ประมาณ 3-4 ภาพ ด้านล่างนี้คือตัวอย่างรูปภาพและมุกตลกที่สอดคล้องกัน

Q. What does Aragorn do with his free time?

A. He goes fly fishing.

ภาพที่ 12 ตัวอย่างการใช้วาทภาษาในต้วบท



*The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor, 2017: 58*

มุกตลกข้างต้นผู้เขียนเล่นคำกับความหมายโดยนัยของคำว่า fly fishing ซึ่งเป็นเทคนิคการตกปลาอย่างหนึ่ง และลักษณะของแมงมุมที่จับแมลงกินเป็นอาหาร การใช้ภาพแมงมุมถือเบ็ดตกปลาเป็นการผสมผสานการเล่นคำในทั้งสองความหมายเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น

## 2.6) คำศัพท์ (Lexis)

คำศัพท์ที่ใช้ในต้วบทมีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์และการใช้เวทมนตร์ ความเชื่อมโยงที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนคือการอ้างอิงถึงชื่อเฉพาะต่าง ๆ เช่น Muffiato spell ซึ่งเป็นคำสร้างใหม่ที่ผู้อ่านต้องมีข้อมูลจากเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ นอกจากนี้การใช้คำศัพท์อีกรูปแบบหนึ่งที่โดดเด่นมาก ๆ ในต้วบทนี้คือการเล่นกับภาษา ทั้งการเล่นคำที่ปรากฏให้เห็นตลอดทั้งเล่ม การเล่นเสียงในส่วนที่เป็นประโยค Tongue twister การสลับอักษรเพื่อให้เกิดเป็นคำใหม่ในสวน Wizarding World Anagrams เป็นต้น

การเล่นคำที่ปรากฏในต้วบทมักจะใช้คำที่มีหลายความหมายและแฝงความหมายโดยนัยไว้ให้ผู้อ่านตีความเพื่อทำความเข้าใจมุกตลกนั้น นอกจากการเล่นคำในระดับคำแล้ว ก็ยังมีการเล่นคำในระดับสำนวนวลีที่เล่นกับความหมายโดยนัยของวลีนั้นกับความหมายโดยตรงตามรูปคำที่ปรากฏ เช่น You take my breath away ที่สื่อความหมายโดยนัยว่าตกตะลึงหรือประหลาดใจมาก ๆ กับความงดงามและความตื่นเต้นของบางสิ่ง ในขณะที่ความหมายโดยตรงสื่อถึงการทำให้หยุดหายใจ ผู้เขียนใช้การสื่อความหลายความหมายเช่นนี้ในการสร้างสรรค์มุกตลกในต้วบท

## 2.7) โครงสร้างประโยค (Sentence structure)

โครงสร้างประโยคในตัวบทมีทั้งประโยคความเดียว ประโยคความรวม และประโยคความซ้อน โครงสร้างประโยคที่ปรากฏมากที่สุดคือประโยคความเดียวที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย เพื่อให้ผู้อ่านตีความถูกต้องได้ง่ายและเกิดเสียงหัวเราะได้แทบจะทันทีที่อ่าน เช่น

Q. Where does Professor Lupin live?

A. In a were-house.

ตัวอย่างข้างต้นมีรูปประโยคที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่ผู้เขียนก็แฝงการเล่นคำพ้องเสียงไว้ให้ผู้อ่านได้ติดตาม ข้อความข้างต้นเล่นกับคำว่า warehouse ซึ่งสื่อความหมายถึงโกดังเก็บสินค้า ผู้เขียนดัดแปลงเป็นการเขียนด้วยคำว่า were ที่มาจาก werewolf เพื่อให้สอดคล้องกับตัวละครศาสตราจารย์ลูปีน (Professor Lupin) ที่เป็นมนุษย์หมาป่า

นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาส่วนที่มีโครงสร้างประโยคที่ซับซ้อนแต่ก็ยังคงเข้าใจง่าย เช่น

Q. Did you hear that Professor McGonagall's animagi and Crookshanks get together and gossip about students?

A. They're very catty.

ตัวอย่างประโยคคำถามข้างต้นมีทั้งส่วนที่เป็นประโยคความซ้อนที่เชื่อมด้วยคำว่า that และประโยคความรวมที่เชื่อมด้วยคำว่า and ดังที่ขีดเส้นใต้ นอกจากนี้ยังมีการใช้ประโยคที่ค่อนข้างซับซ้อนในส่วนที่เป็นบทบิดลิ้น (Tongue-twister) เพื่อให้ข้อความส่วนนั้นมีความยาวพอสมควรและสร้างความยากลำบากในการออกเสียงให้กับผู้อ่าน

นอกจากโครงสร้างประโยคทั่วไปดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ก็ยังมีโครงสร้างประโยคที่เป็นรูปแบบเฉพาะ เช่น รูปประโยคของมุก Knock-knock... ดังที่ได้ยกอธิบายไปใน 2.2) เนื้อหา (Content)

การใช้โครงสร้างประโยคในลักษณะต่าง ๆ ก็เพื่อให้ตัวบทสามารถสื่อความได้ตามที่ผู้เขียนต้องการคือการทำให้อ่านรู้สึกตลกและหัวเราะไประหว่างที่อ่าน เนื้อหาบางส่วนใช้ประโยคสั้น ๆ เพื่อให้เข้าใจง่าย แต่บางส่วนก็ต้องใช้โครงสร้างที่ซับซ้อนขึ้นเพื่อให้ข้อความนั้นชัดเจนและตีความถูกต้อง

ตกลงได้ตรงตามที่ต้องการจะสื่อ นอกจากนี้ก็ยังมีโครงสร้างการนำเสนอมุขตลกที่มีรูปแบบตายตัวให้สามารถถ่ายทอดมุขตลกสู่ผู้อ่านได้อย่างตรงไปตรงมาและเข้าใจง่าย

## 2.8) ลักษณะเหนือหน่วยเสียง (Suprasegmental features)

ลักษณะเหนือหน่วยเสียงที่ในตัวเองเป็นการเน้นข้อความเพื่อการมองเห็นที่ชัดเจน ลักษณะเหนือหน่วยเสียงที่ปรากฏในตัวบทมีทั้ง การใช้ตัวหนา การเลียนเสียงธรรมชาติ และการใช้เสียงอวัจนภาษา เป็นต้น

ก. การใช้ตัวหนา ผู้เขียนใช้ตัวหนาในเนื้อหาส่วนที่เป็นปริศนาคำทาย โดยทำตัวหนาในส่วนที่เป็นคำถาม และใช้ตัวอักษรปกติในส่วนที่เป็นคำตอบ ดังนี้

Q. Why did the Slytherin get a job at the post office?

A. They liked that he could speak parseltongue.

ข. การเลียนเสียงธรรมชาติ โดยใช้เสียงร้องของนกฮูกในการสร้างสรรค์มุขตลก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

Knock-knock...

Who's there?

Hoo.

Hedwig?

ในตัวอย่างนี้ผู้เขียนดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอมุขตลกแบบ Knock-knock... โดยแทนที่ผู้เล่นมุขจะตอบชื่อใครสักคน แต่ในข้อความนี้กลับตอบว่า Hoo ซึ่งคล้ายคลึงกับเสียงร้องของนกฮูก และการออกเสียงคำว่า Who? ซึ่งตรงกับรูปแบบของมุขตลกประเภทนี้ แล้วจึงจบด้วยการเฉลยว่าเสียง Hoo นั้นคือเสียงของ Hedwig นกฮูกของแฮร์รี่

ค. การใช้เสียงอวัจนภาษา ผู้เขียนใช้ลักษณะเสียงของงู หรือที่ในเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์จะเรียกว่าภาษาพาร์เซลมาสร้างสรรค์เป็นมุขตลกโดยเรียบเรียงโครงสร้างเหมือนประโยคทั่วไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้

Here's a joke in parseltongue:

Ssssss ssssss ss ssss ssss?

Sssss sss sss!

ในตัวอย่างข้างต้น ผู้เขียนเริ่มต้นมุกด้วยการกล่าวว่าจะเล่นมุกตลกด้วยภาษาพาร์เซล จากนั้นก็ใส่ตัวอักษร S ดิต ๆ กันหลายตัว เพื่อสร้างประโยคด้วยเสียงของงู มุกตลกนี้จึงเกิดเป็นความตลกที่หากนำไปพูดกันต่อหน้า ผู้เล่นมุกก็จะทำเสียง Sssss และหากผู้ฟังไม่เข้าใจก็อาจสรุปไปว่าเพราะผู้ฟังไม่มีความสามารถด้านภาษาพาร์เซลจึงไม่เข้าใจข้อความข้างต้น

### 3.2 การวิเคราะห์การเล่นคำในและการนำเสนอความตลกในต้วบทต้นฉบับ

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกและองค์ประกอบภายในของต้วบทที่คัดสรรแล้ว ทำให้พบว่าต้วบทนี้มีการนำเสนอมุกตลกในรูปแบบต่าง ๆ ลักษณะการสร้างสรรค้มุกตลกที่ผู้เขียนใช้เป็นจำนวนมากในต้วบทคือการเล่นกับภาษา การศึกษาวิจัยหาแนวทางการแปลการเล่นคำที่ปรากฏในต้วบทจำเป็นต้องวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่นคำที่คัดสรร เพื่อตัดสินใจวางแผนการแปลการเล่นคำนั้นอย่างเหมาะสม ผู้วิจัยได้คัดสรรการเล่นคำจากต้วบท *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ทั้งหมด 34 รายการ ซึ่งพิจารณาจากการเล่นคำที่เข้าใจง่าย และมีบริบทเชื่อมโยงถึงเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ที่ไม่ซับซ้อน ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์การเล่นคำในต้วบทต้นฉบับโดยจำแนกประเภทการเล่นคำตามแนวทางของเดิร์ก เดอลาบาสติตา ซึ่งแบ่งลักษณะการเล่นคำออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ คำพ้องเสียง คำพ้องรูป คำพ้องรูปและเสียง และคำคล้าย นอกจากนี้ เดิร์ก เดอลาบาสติตายังกล่าวถึงคำที่คล้ายคลึงกับการเล่นคำ เช่น การซ้ำคำ การเล่นเสียงสระหรือพยัญชนะ หรือคำที่มีสัมผัสคล้องจอง เป็นต้น ในส่วนการใช้คำที่คล้ายคลึงกับการเล่นคำจะเรียกว่า การเล่นคำแฝง (Punoid) ในงานวิจัยนี้จึงเพิ่มการเล่นคำแฝงเป็นการเล่นคำประเภทที่ 5

อย่างไรก็ตาม ต้วบทที่คัดสรรปรากฏลักษณะการเล่นคำเพียง 4 ประเภท คือ การเล่นคำคล้ายซึ่งพบมากที่สุดถึง 15 รายการ การเล่นคำพ้องรูปและเสียง 11 รายการ การเล่นคำแฝง 5 รายการ และลักษณะการเล่นคำที่พบน้อยที่สุดคือการเล่นคำพ้องเสียงมีทั้งหมด 3 รายการ ตาราง

ต่อไปนี้จะแสดงตัวบทที่คัดสรรเรียงลำดับตามประเภทของการเล่นคำ ส่วนรายละเอียดการวิเคราะห์ลักษณะการเล่นคำแต่ละประเภทจะแสดงไว้ในส่วนถัดไป

ตารางที่ 2 ประเภทการเล่นคำในตัวบทที่คัดสรร

ลำดับ	ตัวบทที่คัดสรร	ลักษณะการเล่นคำ
1	Q. Where do Hogwarts students leave their complaints? A. In the Goblet of <u>Ire</u>	คำคล้าย คำว่า Ire กับ Fire
2	Q. How does Harry's best friend get his exercise? A. He <u>Rons</u> .	คำคล้าย คำว่า Rons กับ runs
3	Q. What's Professor Lupin's favorite day of the week? A. <u>Moonday</u> .	คำคล้าย คำว่า Moonday กับ Monday
4	Q. What's a Potions teacher's favorite social media program? A. <u>Snapechat</u> .	คำคล้าย คำว่า Snape กับ Snap
5	Q. How does Harry Potter order coffee? A. " <u>Espresso</u> patronum!"	คำคล้าย คำว่า Espresso กับ Expecto
6	Q. Where's the best place to sleep in the Forbidden Forest? A. On a Whomping <u>Pillow</u> .	คำคล้าย คำว่า Pillow กับ Willow
7	Q. How does a wizard find their lost shoes? A. With a <u>Sneakoscope</u> !	คำคล้าย คำว่า Sneakos- กับ Sneakers



8	<p>Q. Why did Harry Potter throw up after a Quidditch match?</p> <p>A. He got a <u>broomsick</u>.</p>	<p>คำคล้าย</p> <p>คำว่า broomsick กับ broomstick</p>
9	<p>Q. On what day are you most likely to see Aragog?</p> <p>A. <u>Websday</u>.</p>	<p>คำคล้าย</p> <p>คำว่า Websday กับ Wednesday</p>
10	<p>Q. Did you hear about the Runespoor who went to work for the Ministry of Magic?</p> <p>A. It made a great <u>civil serpent</u>.</p>	<p>คำคล้าย</p> <p>คำว่า serpent กับ servant</p>
11	<p>Q. Why was Fluffy so smart?</p> <p>A. Because <u>three heads are better than one!</u></p>	<p>คำคล้าย</p> <p>คำว่า three heads กับ two heads</p>
12	<p>Q. How does Harry's owl dress up for Halloween?</p> <p>A. With a <u>head wig</u>.</p>	<p>คำคล้าย</p> <p>คำว่า head wig กับ Hedwig</p>
13	<p>Q. Why was the half-man, half-horse so arrogant?</p> <p>A. Because he thought he was the <u>Centaur</u> of the universe.</p>	<p>คำคล้าย</p> <p>คำว่า Centaur กับ Center</p>
14	<p>Knock-knock...</p> <p>Who's there?</p> <p>Harry.</p> <p><u>Harry</u> who?</p> <p><u>Harry up</u> and let us in! The Dementors are coming!</p>	<p>คำคล้าย</p> <p>คำว่า Harry กับ Hurry</p>

15	Knock-knock... Who's there? Draco. <u>Draco</u> who? <u>Draco</u> lot of water. Can I use your bathroom?	คำคล้าย คำว่า Draco กับ Drank a ...
16	Q. Did you hear that Professor McGonagall stood up to Dolores Umbridge? A. Yep, she had a lot of <u>Minerva</u> !	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า Minerva
17	Q. Why did Professor Quirrell have a hard time making friends? A. He was all <u>wrapped up with</u> Voldemort.	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า wrapped up with
18	Q. Why couldn't Harry trust <u>Professor Quirrell</u> ? A. Because he was <u>two-faced</u> .	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า two-faced
19	Q. Why did Gilderoy Lockhart team up with Nearly Headless Nick? A. He needed a <u>ghost</u> -writer.	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า ghost
20	Q. Why did all the witches want to date the Quidditch player? A. Because he was a <u>keeper</u> .	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า keeper
21	Q. What type of markets does <u>Fluffy</u> avoid? A. <u>Flea</u> markets.	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า flea
22	Q. What did the woman in love with a Dementor say? A. " <u>You take my breath away</u> "	คำพ้องรูปและเสียง ประโยค You take my breath away
23	Q. How did the Phoenix get kicked out of the zoo? A. He was <u>fired</u> .	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า fired

24	Q. What <u>time</u> is it when an Erumpent sits in your chair? A. <u>Time</u> to get a new chair.	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า time
25	Knock-knock... Who's there? You know. <u>You know who?</u> Yes. AVADA KEDAVRA!	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า You know who
26	Wormtail: Master, can you really rise again? Voldemort: Certainly, but you may have to <u>give me a hand</u> .	คำพ้องรูปและเสียง คำว่า give me a hand
27	Q. How do you make <u>Polyjuice</u> ? A. From <u>Polyfruit</u> , of course.	การเล่นคำแฝง คำว่า -fruit กับ - juice
28	Q. Did you hear about the injured Quidditch player? A. She went from <u>catching Snitches</u> to <u>getting stitches</u> !	การเล่นคำแฝง คำที่มีสัมผัสคล้อง จองกัน
29	Q. What do <u>Unicorns</u> wear? A. <u>Uni-forms</u>	การเล่นคำแฝง การซ้ำคำว่า Uni-
30	Q. What's the most boring Harry Potter's book? Harry Potter and the <u>Chamber of Commerce</u>	การเล่นคำแฝง การซ้ำคำว่า Chamber of
31	Quidditch rule of thumb: if you don't have a <u>Brake Charm</u> , you'll probably <u>break an arm</u> .	การเล่นคำแฝง คำที่มีสัมผัสคล้อง จองกัน

32	Q. What was the textbook in xylomancy? A. <u>Wooden</u> you like to know.	คำพ้องเสียง คำว่า Wooden กับ wouldn't
33	Knock-knock... Who's there? Sirius. <u>Sirius</u> who? <u>Sirius-ly</u> open the door!	คำพ้องเสียง คำว่า Sirius กับ serious
34	Knock-knock... Who's there? Oliver Wood. Oliver Wood who? <u>Oliver Wood</u> open the door if he were here!	คำพ้องเสียง คำว่า Wood กับ would

1) **การเล่นคำคล้าย (Paronymy)** คือ การเล่นคำโดยใช้คำที่เขียนและออกเสียงคล้ายกันเพื่อสื่อความหมายที่แตกต่างกัน

**ตัวบทที่ 1** Q. Where do Hogwarts students leave their complaints?  
A. In the Goblet of Ire

ปริศนาคำทายข้างต้นเป็นการเล่นคำว่า Ire กับคำว่า Fire ที่ออกเสียงคล้ายกัน ซึ่งบริบทของคำนี้เป็นชื่อของหนังสือเล่มที่ 4 ที่ชื่อ *Harry Potter and the Goblet of Fire* ซึ่งในภาษาไทยใช้ชื่อว่า *แฮร์รี่ พอตเตอร์กับถ้วยอัคนี* รูปคำและการออกเสียงของคำว่า Ire และ Fire มีความคล้ายคลึงกันซึ่งต่างกันเพียงพยัญชนะต้น จึงจัดเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 2** Q. How does Harry's best friend get his exercise?  
A. He Rons.

ผู้เขียนเล่นคำกับชื่อของ Ron รอน วิสลีย์ (Ron Weasley) ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทของแฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นการเล่นคำกับการออกกำลังกายด้วยการวิ่ง (run) ที่มีการออกเสียงที่คล้ายคลึงกัน และผู้เขียนก็ได้เติม s ให้กับชื่อ Ron เพื่อให้สอดคล้องกับหลักไวยากรณ์ของประโยค He runs. ทั้งสองคำเขียนและออกเสียงไม่เหมือนกัน แต่มีความคล้ายคลึง จึงจัดเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 3** Q. What's Professor Lupin's favorite day of the week?

A. Moonday

การเล่นกับคำโดยดัดแปลงคำว่า Monday เป็นคำว่า Moonday ให้มีความสอดคล้องกับบริบทของศาสตราจารย์ลูปีน (Professor Lupin) ซึ่งจะกลายร่างเป็นมนุษย์หมาป่าในคืนพระจันทร์เต็มดวง ทั้งสองคำเขียนและออกเสียงคล้ายกัน มีเพียงเสียงสระเท่านั้นที่ต่างกันจึงจัดเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 4** Q. What's a Potions teacher's favorite social media program?

A. Snapechat.

การเล่นคำกับชื่อของศาสตราจารย์สเนป (Professor Snape) ซึ่งเป็นศาสตราจารย์วิชาปรุงยา กับชื่อแอปพลิเคชัน Snapchat ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันสัญชาติอเมริกันที่ใช้ส่งข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอหากัน ผู้เขียนแทนที่คำว่า Snap ด้วยชื่อของศาสตราจารย์ Snape ซึ่งเป็นคำที่เขียนและออกเสียงคล้ายกันจึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 5** Q. How does Harry Potter order coffee?

A. "Espresso patronum!"

ผู้เขียนเล่นคำกับการเปล่งเสียงร่ายคาถาผู้พิทักษ์ "Expecto Patronum" ซึ่งออกเสียงว่า เอกซ์เปกโต พาโตรนัม คำแรกของคาถาผู้พิทักษ์มีการออกเสียงคล้ายคลึงกับการออกเสียงคำว่าชื่อเมนูกาแฟเอสเปรสโซ (Espresso) ทั้งสองคำมีการออกเสียงและการเขียนที่คล้ายคลึงกัน จึงจัดว่าเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 6** Q. Where's the best place to sleep in the Forbidden Forest?

A. On a Whomping Pillow.

ตัวบทข้างต้นเป็นการเล่นคำว่า Pillow กับชื่อด้านวิลโลว์จอมหวด (Whomping Willow) ซึ่งเป็นต้นไม้วิเศษที่อันตรายมากเพราะมันจะโจมตีทุกคนที่เข้ามาในรัศมีกิ่งก้าน คำว่า Pillow และ Willow เขียนและออกเสียงคล้ายคลึงกัน ต่างกันเพียงพยัญชนะต้น จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 7** Q. How does a wizard find their lost shoes?

A. With a Sneakoscope!

ผู้เขียนเล่นคำกับชื่อของวิเศษ สนิกโคสโคป (Sneakoscope) ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ตรวจจับศาสตร์มืด มีลักษณะเหมือนลูกข่างแก้ว หากมีพฤติกรรมน่าสงสัยในบริเวณใกล้ ๆ สนิกโคสโคปจะหมุน เปล่งแสงสว่าง และส่งเสียงดัง ผู้เขียนแฝงความหมายของคำว่า sneakers ไว้ในคำถามที่ถามถึงรองเท้า เมื่ออ่านคำตอบข้างต้นจึงเกิดความเชื่อมโยงถึงคำว่า sneakers ซึ่งหมายถึงรองเท้าผ้าใบ คำว่า sneakers และ Sneakos- เขียนและออกเสียงคล้ายคลึงกัน จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 8** Q. Why did Harry Potter throw up after a Quidditch match?

A. He got a broomsick.

ผู้เขียนเล่นคำกับชื่อเรียกอุปกรณ์สำคัญในการเล่นกีฬาควิดดิชซึ่งก็คือไม้กวาดวิเศษ หรือ broomstick และนำมาดัดแปลงสร้างเป็นคำที่แสดงอาการวิงเวียนจากยานพาหนะ เช่น carsick หรือ seasick โดยสร้างสรรค์เป็นคำว่า broomsick เนื่องจากการเล่นกีฬาควิดดิชมีอันตรายมาก ผู้เล่นต้องขี่ไม้กวาดไปรอบ ๆ เพื่อทำคะแนน ทั้งยังต้องหลบการพุ่งชนจากฝ่ายตรงข้ามและลูกบิลด์เจอร์ที่เกรี้ยวกราดอีกด้วย คำว่า broomstick และ broomsick เขียนและออกเสียงคล้ายคลึงกัน จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 9** Q. On what day are you most likely to see Aragog?

A. Websday.

ผู้เขียนดัดแปลงคำว่า Wednesday ซึ่งหมายถึงวันพุธ และมีความสอดคล้องกับคำถามที่ว่า On what day... และดัดแปลงเป็นคำว่า Websday ซึ่งสอดคล้องกับอาราก็อก (Aragog) ซึ่งเป็นแมงมุมยักษ์ คำทั้งสองมีการออกเสียงคล้ายคลึงกัน จึงจัดเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 10** Q. Did you hear about the Runespoor who went to work for the Ministry of Magic?

A. It made a great civil serpent.

ผู้เขียนเล่นคำโดยดัดแปลงคำว่า civil servant กับลักษณะของรูเนสพัวร์ (Runespoor) ซึ่งเป็นงูสามหัวขนาดใหญ่ โดยแทนที่คำว่า servant ด้วยคำว่า serpent ที่หมายถึงงูและมีการออกเสียงคล้ายคลึงกันและสอดคล้องกับลักษณะของรูเนสพัวร์ จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้ายเนื่องจากทั้งสองคำออกเสียงและเขียนคล้ายกัน

**ตัวบทที่ 11** Q. Why was Fluffy so smart?

A. Because three heads are better than one!

ผู้เขียนดัดแปลงการเล่นคำจากสำนวน Two heads are better than one โดยเปลี่ยนแปลงเพียงคำแรกในสำนวนจากคำว่า Two เป็นคำว่า Three เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของปุกปุย (Fluffy) ซึ่งเป็นสุนัขสามหัว ความแตกต่างเพียงเล็กน้อยทำให้พิจารณาได้ว่าการเล่นคำนี้เป็นการใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 12** Q. How does Harry's owl dress up for Halloween?

A. With a head wig.

ผู้เขียนดัดแปลงชื่อนกฮูกของแฮร์รี่ที่ชื่อเฮ็ดวิก (Hedwig) เป็นคำว่า head wig ซึ่งสื่อความหมายถึงวิกผมที่เป็นเครื่องแต่งกายอย่างหนึ่ง ทั้งสองคำมีการออกเสียงใกล้เคียงกันมาก เพียงแต่ออกเสียงยาวและสั้นต่างกัน จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 13** Q. Why was the half-man, half-horse so arrogant?

A. Because he thought he was the Centaur of the universe.

ผู้เขียนเล่นคำโดยใช้คำที่ออกเสียงใกล้เคียงกัน คือชื่อของสัตว์วิเศษ เซนทอร์ (Centaur) กับ คำว่า center ที่หมายถึงศูนย์กลาง การสร้างสรรค์ประโยคที่สื่อถึง Centaur ซึ่งเป็นสัตว์วิเศษที่มีส่วน หัว ลำตัว และแขนเป็นมนุษย์ และร่างกายส่วนล่างเป็นม้า ซึ่งเล่นคำกับวลี center of the universe ที่หมายถึงการเป็นศูนย์กลางของจักรวาลที่ทุกคนต้องให้ความสนใจ ทั้งสองคำมีการออกเสียงที่ คล้ายคลึงกันจึงทำให้เป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 14** Knock-knock...  
 Who's there?  
 Harry.  
 Harry who?  
Harry up and let us in! The Dementors are coming!

มุกตลก Knock-knock... ข้างต้นเล่นคำระหว่างชื่อของแฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter) กับ กริยาวลี Hurry up ซึ่งสื่อความหมายถึงการเร่งรีบให้ทำอะไรบางอย่าง คำทั้งสองเขียนและออกเสียง คล้ายคลึงกัน จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำคล้าย

**ตัวบทที่ 15** Knock-knock...  
 Who's there?  
 Draco.  
 Draco who?  
Draco lot of water. Can I use your bathroom?

ผู้เขียนดัดแปลงชื่อของเดรโก มัลฟอย (Draco Malfoy) ให้เป็นประโยค Drank a lot of water. ซึ่งเมื่อแทนที่คำว่า Drank a ด้วยชื่อของ Draco ซึ่งมีการออกเสียงใกล้เคียงกันจึงเป็นการเล่น คำโดยใช้คำคล้าย

2) **คำพ้องรูปและเสียง (Homonymy)** คือการเล่นคำโดยใช้คำที่เขียนและออกเสียง เหมือนกัน แต่สื่อความหมายต่างกัน



**ตัวบทที่ 16** Q. Did you hear that Professor McGonagall stood up to Dolores Umbridge?

A. Yep, she had a lot of Minerva!

การเล่นคำข้างต้นเป็นการใช้ชื่อของศาสตราจารย์มิเนอร์วา มักกอนากัลล์ (Minerva McGonagall) กับคำว่า Minerva ที่หมายถึงเทพีของเทพนิยายโรมันซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของสติปัญญาและการสงคราม การเล่นคำนี้เป็นการใช้คำที่ทั้งเขียนและออกเสียงเหมือนกัน แตกต่างกันเพียงการสื่อความหมาย จึงถือว่าเป็นคำพ้องรูปและเสียง

**ตัวบทที่ 17** Q. Why did Professor Quirrell have a hard time making friends?

A. He was all wrapped up with Voldemort.

ผู้เขียนเล่นคำกับความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของสำนวน wrap up with ความหมายโดยตรงหมายถึงการห่อหุ้ม ซึ่งตรงกับลักษณะการแต่งกายของศาสตราจารย์ควีเรลล์ (Professor Quirrell) ที่ต้องโพกผ้าคลุมหัวอยู่ตลอดเวลาเพื่อปกปิดใบหน้าของโวลเดอมอร์ที่ครอบงำและควบคุมตัวเขาอยู่ และความหมายโดยนัยที่หมายถึงการยุ่งวุ่นวายอยู่กับบางอย่าง ซึ่งในที่นี้จะสื่อถึงว่าศาสตราจารย์ควีเรลล์มีวุ่นวายอยู่กับลอร์ด โวลเดอมอร์ (Lord Voldemort) ที่ซ่อนอยู่ใต้ผ้าคลุมหัวของเขา การเล่นคำในลักษณะนี้เป็นการใช้คำที่ทั้งเขียนและออกเสียงเหมือนกัน แต่สามารถตีความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำพ้องรูปและเสียง รูปภาพด้านล่างเป็นภาพของศาสตราจารย์ควีเรลล์ขณะมีผ้าโพกหัว และภาพที่ถอดผ้าโพกหัวออกและเผยให้เห็นใบหน้าของโวลเดอมอร์

ภาพที่ 13 ภาพศาสตราจารย์ควีเรลล์และโวลเดอมอร์



Quirinus Quirrell[Online]. Available from:

[https://harrypotter.fandom.com/wiki/Quirinus\\_Quirrell](https://harrypotter.fandom.com/wiki/Quirinus_Quirrell) [18 พฤศจิกายน 2566]

**ตัวบทที่ 18** Q. Why couldn't Harry trust Professor Quirrell?

A. Because he was two-faced.

ผู้เขียนเล่นคำกับสำนวนและความหมายโดยตรงของคำว่า two-faced ซึ่งความหมายของสำนวนนี้หมายถึง คนดีสองหน้า หรือหลอกหลวง ส่วนความหมายโดยตรงตามรูปคำคือคนที่มีสองหน้า ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของศาสตราจารย์ควีเรลล์ (Professor Quirrell) ที่มีใบหน้าของโวลเดอมอร์อยู่ที่ด้านหลังศีรษะ การเล่นคำโดยใช้ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยจัดเป็นการใช้คำพ้องรูปและพ้องเสียง

**ตัวบทที่ 19** Q. Why did Gilderoy Lockhart team up with Nearly Headless Nick?

A. He needed a ghost-writer.

ผู้เขียนเล่นคำว่า ghost-writer กับลักษณะของตัวละครนิกหัวเกือบขาด (Nearly Headless Nick) ที่เป็นผีในโรงเรียนฮอกวอตส์ ซึ่งเป็นการใช้ความหมายโดยตรงของคำว่า ghost ที่หมายถึง ผี ส่วนความหมายโดยนัยของคำว่า ghost-writer หมายถึงการเป็นนักเขียนเงาที่สร้างสรรค์ผลงานให้กับผู้อื่น คำว่า ghost ในทั้งสองความหมายเขียนและออกเสียงเหมือนกัน จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำพ้องรูปและเสียง

**ตัวบทที่ 20** Q. Why did all the witches want to date the Quidditch player?

A. Because he was a keeper.

ผู้เขียนเล่นคำว่า Keeper ซึ่งเป็นชื่อตำแหน่งผู้รักษาประตูในกีฬาควิดดิชซึ่งในภาษาไทยใช้การถอดเสียงว่าคีปเปอร์ กับความหมายโดยนัยในเชิงความรักของคำว่า keeper ซึ่งหมายถึงคนที่เป็นคนรักที่ดี ทั้งสองคำเขียนเหมือนกันและออกเสียงเหมือนกัน จึงเป็นคำพ้องรูปและพ้องเสียง

**ตัวบทที่ 21** Q. What type of markets does Fluffy avoid?

A. Flea markets.

ผู้เขียนเล่นคำกับความหมายของคำว่า Flea markets ซึ่งหมายถึงตลาดนัด กับความหมายของคำว่า Flea เพียงคำเดียวซึ่งหมายถึงเห็บหมัด และความหมายนี้สอดคล้องกับลักษณะของปุกปุย (Fluffy) ซึ่งเป็นสุนัขสามหัว ซึ่งปกติของสุนัขก็มักจะถูกเห็บหมัดสร้างความรำคาญให้อยู่เสมอ การเล่นคำด้วยคำที่เขียนเหมือนกันแต่มีหลายความหมายจัดเป็นการเล่นคำโดยใช้คำพ้องรูปและพ้องเสียง

**ตัวบทที่ 22** Q. What did the woman in love with a Dementor say?

A. “You take my breath away”

ผู้เขียนเล่นคำกับความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของสำนวน You take my breath away ซึ่งความหมายของสำนวนหมายถึง การทำให้ตกตะลึงกับความงามหรือความน่าตื่นตะลึงบางอย่าง แต่ความหมายโดยตรงของประโยคนี้สื่อความสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้คุมวิญญาณ (Dementor) ที่จะดูดกลืนจิตวิญญาณของผู้อื่นจนอาจทำให้ตายได้ การเล่นคำนี้เป็นการใช้คำที่สื่อความหมายได้หลายความหมาย จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำพ้องรูปและเสียง

**ตัวบทที่ 23** Q. How did the Phoenix get kicked out of the zoo?

A. He was fired.

ผู้เขียนเล่นคำกับลักษณะของนกฟีนิกซ์ (Phoenix) ซึ่งเป็นนกวิเศษขนาดใหญ่ ขนสีแดงทอง เมื่อสิ้นอายุขัยตัวของมันจะลุกเป็นไฟและฟื้นคืนชีพจากกองขี้เถ้ามาเป็นลูกนกใหม่ ผู้เขียนเล่นคำกับความหมายโดยตรงของคำว่า fired ที่สื่อถึงการตีไฟ ไฟลุก กับความหมายโดยนัยที่สื่อถึงการถูกไล่ออก ทั้งสองความหมายนี้เขียนและออกเสียงเหมือนกัน แต่สื่อความหมายต่างกัน จึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำพ้องรูปและเสียง

**ตัวบทที่ 24** Q. What time is it when an Erumpent sits in your chair?

A. Time to get a new chair.

ข้อความข้างต้นนี้ผู้เขียนเล่นคำโดยใช้คำที่สื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมายซึ่งคือคำว่า Time ในคำถามผู้เขียนใช้คำว่า time เพื่อสื่อถึงเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา เพื่อถามเวลาที่ตอนนั้นคือเวลากี่โมง แต่ในคำตอบผู้เขียนใช้คำว่า time เพื่อสื่อถึงช่วงเวลา และรูปประโยค time to do

something ก็สื่อความหมายว่า ถึงเวลาที่จะต้องทำอะไรสักอย่างแล้ว ผู้เขียนสร้างสรรค์มุกตลกโดยสร้างความคาดหวังให้กับผู้อ่านว่าจะต้องนึกถึงเวลาตามนาฬิกา แต่ให้คำตอบเป็นช่วงเวลาหนึ่ง ๆ ซึ่งผิดไปจากความคาดหวังของผู้อ่าน การใช้คำที่เขียนเหมือนกันออกเสียงเหมือนกัน เพื่อสื่อความหมายที่แตกต่างกันจึงเป็นการเล่นคำโดยใช้คำพ้องรูปและเสียง

**ตัวบทที่ 25** Knock-knock...

Who's there?

You know.

You know who?

Yes. AVADA KEDAVRA!

ผู้เขียนเล่นคำกับชื่อที่ผู้คนใช้กล่าวถึงโวลเดอมอร์อย่างอ้อม ๆ ว่า คนที่คุณก็รู้ว่าใคร (You-Know-Who) กับความหมายโดยตรงของข้อความนี้ และผู้เขียนยังเล่นกับโครงสร้างของมุกตลก Knock-knock... ที่จะต้องถามกลับไปโดยเติมคำว่า who? ต่อท้าย จึงทำให้เกิดเป็นวลีที่หมายถึงชื่อของโวลเดอมอร์ ในช่วงหนึ่งของเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ผู้คนจะเกรงกลัวการเอ่ยชื่อโวลเดอมอร์ตรง ๆ เพราะกลัวว่าจะเป็นการเรียกโวลเดอมอร์มา ในมุกตลกนี้ผู้พูดพูดชื่อ You-Know-Who ออกไปโดยไม่ตั้งใจ แต่เมื่อคนที่มาเคาะประตูเป็นโวลเดอมอร์ เขาจึงเสกคำสาปพิฆาต Avada Kedavra (อะวาดา เคดาฟรา) เพื่อฆ่าคนนั้น

**ตัวบทที่ 26** Wormtail: Master, can you really rise again?

Voldemort: Certainly, but you may have to give me a hand.

บทสนทนาข้างต้นผู้เขียนเล่นคำกับสำนวน give someone a hand ซึ่งหมายถึงการให้ความช่วยเหลือแก่ใครสักคน ส่วนความหมายโดยตรงของสำนวนนี้จะสื่อถึงการมอบมือให้กับคนสักคน ซึ่งสอดคล้องบริบทในเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ที่ทางหนอน (Wormtail) หนึ่งในผู้เสกความตายที่คอยรับใช้โวลเดอมอร์ ต้องตัดมือของตนเองเพื่อช่วยให้โวลเดอมอร์ฟื้นคืนชีพกลับมาได้ การเล่นคำที่สื่อความได้หลายความหมายจัดว่าเป็นการใช้คำพ้องรูปและเสียง

3) **การเล่นคำแฝง (Puniod)** คือการเล่นคำที่ไม่ได้ใช้คำที่ออกเสียงหรือเขียนเหมือนกันหรือคล้ายคลึงกัน แต่เป็นลักษณะที่คล้ายกับการเล่นคำโดยอาศัยลักษณะทางวรรณศิลป์ เช่น การซ้ำคำ การเล่นเสียงพยัญชนะหรือสระ การใช้คำที่สัมผัสคล้องจองกัน เป็นต้น

**ตัวบทที่ 27** Q. How do you make Polyjuice?

A. From Polyfruit, of course.

ผู้เขียนเล่นคำระหว่างคำว่า Polyjuice ซึ่งเป็นน้ำยาสรรพรส ที่จะเปลี่ยนรูปร่างผู้ดื่มไปเป็นผู้อื่นได้ชั่วคราว กับคำว่า Polyfruit ซึ่งเป็นการสร้างคำขึ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะการสกัดน้ำผลไม้จากผลไม้ชนิดนั้น เช่น orange juice สกัดมาจาก oranges ผู้เขียนใช้การซ้ำคำว่า Poly- ในพยางค์ต้นของคำทั้งสองจึงไม่ถือว่าเป็นคำพ้องหรือคำคล้าย ทำให้การเล่นคำนี้เป็นการเล่นคำแฝง

**ตัวบทที่ 28** Q. Did you hear about the injured Quidditch player?

A. She went from catching Snitches to getting stitches!

การเล่นคำนี้เป็นการตัดแปลงคำมาจากสำนวน Snitches get stitches ซึ่งสื่อความหมายถึงผู้ที่กล่าวให้ร้ายคนอื่นจะต้องรับผลตอบแทนจากการกระทำนั้น ผู้เขียนนำมาตัดแปลงให้เข้ากับการเล่นควิดดิชที่ต้องไล่จับลูกสนิช (Golden Snitch) และอาจเกิดอันตรายจนต้องมีการเย็บแผล (stitch) ทั้งสองคำเขียนไม่เหมือนกันและออกเสียงไม่เหมือนกัน แต่มีสัมผัสคล้องจองกัน จึงถือว่าเป็นการเล่นคำแฝง

**ตัวบทที่ 29** Q. What do Unicorns wear?

A. Uni-forms

ผู้เขียนใช้การเล่นคำกับชื่อของสัตว์วิเศษยูนิคอร์น (Unicorns) กับคำว่า Uniforms ที่หมายถึงชุดเครื่องแบบ เป็นการซ้ำคำว่า Uni- จึงทำให้พิจารณาได้ว่าเป็นการเล่นคำแฝงโดยการซ้ำพยางค์หน้าของคำทั้งสอง

**ตัวบทที่ 30** Q. What's the most boring Harry Potter's book?

Harry Potter and the Chamber of Commerce

ผู้เขียนดัดแปลงชื่อหนังสือเล่มที่ 2 ที่ชื่อว่า *Harry Potter and the Chamber of Secrets* ซึ่งในภาษาไทยใช้ชื่อว่า *แฮร์รี่ พอตเตอร์กับห้องแห่งความลับ* ผู้เขียนเปลี่ยนจาก Chamber of Secrets เป็น Chamber of Commerce ซึ่งสอดคล้องกับบริบทคำถามว่าเป็นเรื่องที่น่าเบื่อที่สุด เนื่องจาก Chamber of Commerce หมายถึง หอการค้า ซึ่งอาจมองได้ว่าเป็นประเด็นเรื่องที่ไม่เหมาะที่จะนำมาพูดถึงในนวนิยายหรืออาจสร้างความเบื่อหน่ายให้ผู้อ่านได้ การเล่นคำที่ผู้เขียนใช้ในส่วนนี้เป็นการซ้ำคำว่า Chamber of ... ซึ่งเปลี่ยนแปลงเพียงคำที่ตามหลัง จึงเป็นการเล่นคำแฝง

**ตัวบทที่ 31** Quidditch rule of thumb: if you don't have a Brake Charm, you'll probably break an arm.

ผู้เขียนใช้ชื่อคาถาเบรก (Brake Charm) มาสร้างเป็นประโยคที่มีสัมผัสคล้องจองกัน กับคำว่า break an arm ทั้งสองคำมีการออกเสียงที่คล้ายกันแต่ก็แตกต่างกันเกินกว่าจะเป็นการใช้คำคล้าย เนื่องจาก Brake Charm มีสองพยางค์และ break an arm มีสามพยางค์ จึงพิจารณาได้ว่าเป็นการเล่นคำแฝง

**4) คำพ้องเสียง** คือการเล่นคำโดยใช้คำที่ออกเสียงเหมือนกัน แต่เขียนและสื่อความหมายต่างกัน

**ตัวบทที่ 32** Q. What was the textbook in xylomancy?  
A. Wooden you like to know.

ผู้เขียนเล่นคำระหว่างคำว่า Wooden ซึ่งสื่อความว่าทำมาจากไม้ กับคำว่า wouldn't ซึ่งเป็นคำที่บอกการคาดการณ์ว่าจะไม่ทำ ทั้งสองคำออกเสียงเหมือนกัน คำว่า wooden มีความสอดคล้องกับการเรียนวิชาการพยากรณ์จากกิ่งไม้ (Xylomancy) ส่วนการออกเสียงเป็นคำว่า wouldn't ที่ซ่อนอยู่ในประโยคที่มีที่มาจาก wouldn't you like to know ซึ่งเป็นการตอบคำถามด้วยการถามกลับเพื่อหลีกเลี่ยงที่จะไม่ตอบคำถามนั้น การเล่นคำที่เขียนต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกันเป็นการเล่นคำโดยใช้คำพ้องเสียง

**ตัวบทที่ 33** Knock-knock...  
 Who's there?  
 Sirius.  
 Sirius who?  
Sirius-ly open the door!

การเล่นคำกับชื่อของซีเรียส แบล็ก (Sirius Black) พ่อทูนหัวของแฮร์รี่ กับคำว่า serious ซึ่งสื่อความหมายถึงความจริงจัง สองคำนี้ออกเสียงเหมือนกัน ต่างกันเพียงการเขียนและความหมายที่ต้องการจะสื่อ จึงทำให้การเล่นคำนี้เป็นการเล่นคำโดยใช้คำพ้องเสียง

**ตัวบทที่ 34** Knock-knock...  
 Who's there?  
 Oliver Wood.  
 Oliver Wood who?  
 Oliver Wood open the door if he were here!

ผู้เขียนเล่นคำกับชื่อของโอลิเวอร์ วูด (Oliver Wood) ซึ่งเป็นกัปตันทีมควิดดิชของบ้านกริฟฟินดอร์ ชื่อของ Wood ออกเสียงตรงกับคำว่า would ที่สื่อความหมายตามรูปประโยคในมุขตลกว่า Oliver would open the door ทั้งสองคำออกเสียงเหมือนกันจึงทำให้การเล่นคำนี้เป็นการเล่นคำโดยใช้คำพ้องเสียง

### 3.3 การวางแผนการแปลตัวบทโดยรวม

จากการวิเคราะห์ตัวบทตามแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของคริสตีอาเน นอร์ด ทำให้เห็นว่าหน้าที่ของตัวบทคือการสร้างสรรค์มุขตลกเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ตัวบทส่วนที่ไม่ใช่การเล่นคำมีการเรียบเรียงประโยคที่เรียบง่ายเพื่อเป็นการให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบริบทของมุขตลกเพื่อให้สามารถตีความมุขตลกนั้นได้อย่างง่ายดาย การแปลเนื้อหาส่วนที่ไม่ใช่การเล่นคำต้องตีความตัวบทและถ่ายทอดบทแปลให้ตรงกับสิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อสาร ซึ่งสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารในตัวบทที่คัดสรรนี้คือความตลก การแปลต้องอาศัยแนวทางการแปลแบบตีความและแนวทางการ

จัดการทางภาษาของฌอง เดอลีล ประกอบกับการพิจารณาแนวทางการนำเสนอความตลกในบริบทภาษาไทยที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอมุขตลกในภาษาปลายทางที่เหมาะสมกับตัวบท หากการนำเสนอความตลกในตัวบทต้นฉบับไม่ตรงกับแนวทางการนำเสนอความตลกที่ใกล้เคียงกันในภาษาปลายทาง อาจพิจารณาปรับเปลี่ยนบริบทของเนื้อหาในส่วนนั้นเพื่อให้สามารถถ่ายทอดความตลกในภาษาปลายทางได้ตรงกับเจตนาของผู้ส่งสารที่ต้องการสร้างความสนุกสนานและเสียงหัวเราะให้กับผู้อ่าน

เนื้อหาในตัวบทมีความเกี่ยวข้องกับเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* การแปลตัวบทจึงต้องอ้างอิงเนื้อหาในหนังสือเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ฉบับแปลไทย เพื่อให้บทแปลมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับบริบทเนื้อหาเรื่องในฉบับภาษาไทย การแปลชื่อเฉพาะหรือการถอดเสียงการสะกดชื่อตัวละครก็ควรใช้คำแปลให้ตรงกับหนังสือฉบับแปลเพื่อให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องได้ในทันทีและไม่ทำให้เกิดความสับสน ประเด็นสำคัญอีกอย่างหนึ่งในการแปลตัวบทคือการแปลคำที่เป็นคำสร้างใหม่ซึ่งผู้เขียนเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ได้สร้างสรรค์คำสร้างใหม่ไว้มากมายและในฉบับแปลไทยก็ได้แปลคำสร้างใหม่เหล่านั้นไว้แล้ว ดังที่นภกาญจน์ เชาวลิต (2018) ได้ศึกษาทวิวิธีการแปลคำสร้างใหม่ในวรรณกรรมเยาวชนชุด*แฮร์รี่ พอตเตอร์* การแปลคำสร้างใหม่ที่ปรากฏในตัวบทที่คัดสรรนี้จำเป็นต้องคำนึงถึงคำแปลที่ปรากฏในตัวบทฉบับแปลไทย เพื่อให้ตัวบทมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกัน เช่น คำว่า Polyjuice ในตัวบทที่คัดสรรนี้ไม่ควรแปลความหมายของคำนี้โดยการบัญญัติคำขึ้นใหม่ แต่ควรใช้คำแปลที่ปรากฏในนวนิยายฉบับภาษาไทยว่า น้ำยาสรรพรส

แนวทางการแปลตัวบทโดยรวมต้องคำนึงถึงหน้าที่ของตัวบทในการนำเสนอความตลกเจตนาของผู้ส่งสารที่ต้องการสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อ่าน และยังคงคำนึงถึงการแปลชื่อเฉพาะต่าง ๆ ให้ตรงกับคำแปลในนวนิยายชุด*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ฉบับภาษาไทย เพื่อให้ตัวบทมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับเนื้อหาในนวนิยาย ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจบริบทของเนื้อหาและตีความมุขตลกในตัวบทได้อย่างง่ายดาย



### 3.4 การวางแผนการแปลการเล่นคำ

การแปลการเล่นคำในตัวบทที่คัดสรรต้องอาศัยแนวทางการแปลการเล่นคำของเดิร์ก เดอลา บาสติดา ที่ได้ศึกษาไปใน 2.2.3 ผู้วิจัยเห็นว่าการแปลควรพยายามใช้แนวทางการแปลแบบ Pun > Pun เป็นหลัก คือการแปลการเล่นคำในภาษาต้นทางเป็นการเล่นคำในภาษาปลายทาง เพื่อถ่ายทอดลักษณะการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับให้ผู้อ่านบทแปลได้เห็นถึงแนวทางการนำเสนอความตลกโดยใช้การเล่นคำที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้น การแปลการเล่นคำจากบริบทภาษาต้นทางไปสู่บริบทภาษาปลายทางอาจไม่สามารถรักษาลักษณะการเล่นคำได้ตรงตามที่ตัวบทต้นทางใช้ เนื่องจากความแตกต่างทางด้านภาษาและวัฒนธรรมของภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง การแปลจึงควรต้องพิจารณารูปแบบการเล่นคำในภาษาไทยที่ได้ศึกษาไปใน 2.2.2 เช่น การเล่นคำพ้องรูป การเล่นคำพ้องเสียง การเล่นคำพ้องรูปพ้องเสียง การเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน เป็นต้น โดยพยายามเลือกใช้รูปแบบการเล่นคำที่สอดคล้องกับตัวบทต้นฉบับที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ หากตัวบทต้นฉบับเป็นการเล่นคำแฝง (Puniod) ก็อาจแปลการเล่นคำนั้นด้วยลักษณะการเล่นคำในภาษาไทยที่ใกล้เคียงกัน เช่น การเล่นเสียง การซ้ำคำ การเล่นคำสัมผัสคล้องจอง เพื่อให้ตัวบทต้นฉบับและตัวบทแปลมีรูปแบบการเล่นคำที่ใกล้เคียงกัน

หากไม่สามารถแปลการเล่นคำในภาษาต้นทางเป็นการเล่นคำในภาษาปลายทางได้ อาจพิจารณาใช้แนวทางการแปลแบบ Pun > Puniod เนื่องจากลักษณะการเล่นคำแฝงในภาษาอังกฤษจะถือว่าเป็นการเล่นภาษารูปแบบหนึ่งในภาษาไทยตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ได้ศึกษาไปใน 2.2.2 การแปลตัวบทโดยใช้ลักษณะการเล่นคำแฝงจึงยังถือว่าเป็นการรักษาการเล่นคำของภาษาต้นทางไว้อยู่

นอกจากนี้ การสร้างสรรค์การเล่นคำในภาษาวัฒนธรรมที่แตกต่างกันอาจต้องมีการดัดแปลงเนื้อหาของตัวบทเพื่อให้สอดคล้องกับการเล่นคำที่สร้างสรรค์ขึ้นในภาษาปลายทาง ดังนั้นจึงอาจต้องใช้แนวทางการแปลแบบ Addition: Non-Pun > Pun เพิ่มเข้ามา ในกรณีที่ไม่สามารถสร้างสรรค์การเล่นคำในจุดเดียวกันกับภาษาต้นทางได้ อาจจำเป็นต้องสร้างสรรค์การเล่นคำในจุดอื่นในบริบทเดียวกันนั้น เพื่อที่จะยังแสดงให้เห็นถึงการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับได้

หากแนวทางการแปลการเล่นคำทั้งสามวิธีข้างต้นซึ่งเป็นแนวทางที่รักษาการเล่นคำของตัวบทต้นฉบับไว้แล้วยังไม่สามารถช่วยให้ถ่ายทอดการเล่นคำนั้นออกมาในวัฒนธรรมปลายทางได้ ผู้วิจัยเห็นว่าอาจจำเป็นต้องพิจารณาใช้แนวทางการแปลอื่นโดยพิจารณาตามบริบทของตัวบทแต่ละส่วนว่าแนวทางใดจะเหมาะสมที่สุด อาจใช้การแปลโดยการถ่ายทอดความหมายใดความหมายหนึ่งของการเล่นคำ หรืออาจถ่ายทอดความหมายโดยตรงที่ตัวบทต้องการสื่อ

อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเลือกใช้แนวทางการแปลการเล่นคำแบบใดที่อาจจะรักษารูปแบบการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับไว้ได้หรือไม่ สิ่งสำคัญคือบทแปลต้องถ่ายทอดหน้าที่ของตัวบทและเจตนาของผู้แปลไว้ให้ได้ ซึ่งก็คือการนำเสนอความตลกและการสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อ่าน ความตลกอาจเป็นเรื่องที่แต่ละบุคคลรู้สึกตลกได้แตกต่างกัน และการสร้างสรรค์ตัวบทที่มีความตลกในวัฒนธรรมต้นทางและวัฒนธรรมปลายทางก็อาจแตกต่างกันไป จึงต้องพิจารณาใช้แนวทางการนำเสนอความตลกในบริบทภาษาไทยที่รวบรวมโดยนารินทร์ บุญช่วย (1997) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์บทแปลให้มีความตลกตรงตามเจตนาของผู้ส่งสาร ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการแปลตัวบทที่คัดสรรควรพยายามสร้างสรรค์การเล่นคำในภาษาปลายทางให้สอดคล้องกับการเล่นคำที่ปรากฏในตัวบทต้นฉบับและต้องนำเสนอความตลกในบริบทวัฒนธรรมปลายทางเพื่อให้ผู้อ่านบทแปลเกิดความรู้สึกสนุกสนานได้เช่นเดียวกับผู้อ่านตัวบทต้นฉบับ

ในบท 3 นี้เป็นการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับโดยรวมและการวางแผนการแปลตัวบทโดยรวมซึ่งจะให้ความสำคัญกับการรักษาความตลกไว้ในบทแปลโดยอาศัยแนวทางการนำเสนอความตลกในภาษาไทย จากนั้นก็เป็นการวิเคราะห์การเล่นคำที่ปรากฏในตัวบทที่คัดสรรว่าใช้การเล่นคำประเภทใดและการวางแผนการแปลการเล่นคำตามแนวทางการแปลการเล่นคำที่ได้ศึกษาไปในบทที่ 2 ซึ่งในบทถัดไปจะเป็นการนำเสนอการแปลตัวบทที่คัดสรรทั้งสิ้น 34 รายการ โดยเป็นการปรับใช้แนวทางการแปลการเล่นคำเพื่อสร้างสรรค์การเล่นคำในบทแปลให้มีความใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับ และสร้างความตลกสนุกสนานให้กับผู้อ่านอีกด้วย

#### บทที่ 4 ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปล

หลังจากที่ได้ศึกษาทบทวนแนวทางการวิเคราะห์ตัวบท แนวทางการแปล และบริบทที่เกี่ยวข้องกับตัวบท รวมถึงการนำแนวคิดเหล่านี้มาวิเคราะห์ตัวบท ต้นฉบับโดยรวมและวิเคราะห์การเล่นคำในตัวบทต้นฉบับที่คัดสรร ในบทนี้ผู้วิจัยนำแนวทางการแปลการเล่นคำของเดิร์ก เดอลาบาสติตา มาปรับใช้ในการแปล การเล่นคำในตัวบทที่คัดสรรทั้งหมด 34 รายการ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสร้างสรรคการเล่นคำในบทแปลให้สอดคล้องกับการเล่นคำต้นฉบับมากที่สุด จึงได้พิจารณาใช้แนวทางการแปลที่เน้นสร้างสรรคการเล่นคำในบทแปล ดังนี้

แนวทางการแปลการเล่นคำที่ผู้วิจัยพยายามปรับใช้ในบทแปลให้ได้มากที่สุดคือการแปลแบบ Pun > Pun เพื่อรักษาการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับให้สามารถนำเสนอเป็นการเล่นคำในบทแปลได้ ซึ่งบทแปลที่ใช้แนวการแปลแบบนี้มีทั้งหมด 21 รายการ

การเล่นคำบางส่วนอาจไม่สามารถถ่ายทอดมาเป็นการเล่นคำในภาษาปลายทางได้เพราะความแตกต่างของภาษาและสังคมวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงปรับใช้แนวทางที่ใกล้เคียงกันที่ยังคงแสดงให้เห็นถึงการเล่นคำกับภาษาปลายทางคือแนวทางการแปลแบบ Pun > Punooid เพื่อให้บทแปลที่แม้จะไม่สามารถสร้างสรรคการเล่นคำได้ แต่ยังมีการเล่นคำกับภาษาที่ทำให้ผู้อ่านเพลิดเพลินได้ มีทั้งหมด 7 รายการ

ความแตกต่างทางด้านภาษาของภาษาต้นทางและภาษาปลายทางอาจทำให้การเล่นคำบางส่วนไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นการเล่นคำหรือการเล่นคำแฝงในภาษาปลายทางได้ ผู้วิจัยจึงใช้แนวทางแบบ Addition: Non-Pun > Pun การสร้างสรรคการเล่นคำในตัวบทส่วนที่ไม่มีการเล่นคำเพื่อเป็นการชดเชยที่ไม่สามารถแปลการเล่นคำตามต้นฉบับได้ แนวทางการแปลนี้มีทั้งหมด 1 รายการ

นอกจากนี้ ตัวอย่างที่คัดสรรบางส่วนเป็นการเล่นคำแฝงตามที่ได้วิเคราะห์ไปในบทที่ 3 แต่เดอลาบาสติตา (1993) ให้ความสำคัญกับแนวทางการแปลการเล่นคำและไม่ได้กำหนดแนวทางการแปลการเล่นคำแฝงไว้ ผู้วิจัยจึงขอนำเสนอแนวทางการแปลการเล่นคำแฝงโดยอ้างอิงตามแนวทางการเล่นคำของเดอลาบาสติตา


โดยผู้วิจัยเห็นว่าการแปลการเล่นคำแฝงควรรักษารูปแบบการเล่นคำแฝงของภาษาต้นทางไว้ เพื่อให้ผู้อ่านบทแปลเกิดความเพลิดเพลินเช่นเดียวกับผู้อ่านด้วยบทต้นฉบับ ผู้วิจัยจึงถือว่าแนวทางการแปลการเล่นคำแฝงนี้เป็นการแปลแบบ Punoid > Punoid มีทั้งหมด 4 รายการ


ตัวอย่างต้นฉบับที่ใช้การเล่นคำแฝงอาจมีแนวทางการแปลแตกต่างกันไปจากแนวทางการข้างต้น ซึ่งสามารถสร้างสรรค์การเล่นคำได้เกินกว่าเพียงการแปลเป็นการเล่นคำแฝง ผู้วิจัยจึงขอกำหนดแนวทางการแปลนี้เป็นแบบ Punoid > Pun ซึ่งมีย่อย 1 รายการ


ผู้วิจัยได้นำเสนอตารางการแปลตัวอย่างแนวทางการต่าง ๆ โดยจะนำเสนอในตารางสามช่อง ได้แก่ ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปล แบ่งแยกแต่ละตารางตามแนวทางการแปลแบบ Pun > Pun, Pun > Punoid, Addition: Non-Pun > Pun, Punoid > Pun ตามลำดับ ดังต่อไปนี้


ตารางที่ 3 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Pun > Pun

ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
<p>Q. Where do Hogwarts students leave their complaints?</p> <p>A. In the Goblet of Ire</p>	<p>คำถาม: นักเรียนขอทูลส่งคำถามเรื่องที่สูงส่งไว้ที่ใด</p> <p>คำตอบ: ในถ้วยปริศน์</p>	<p>ตัวอย่างต้นฉบับใช้การเล่นคำคล้ายระหว่างคำว่า fire และ ire ซึ่งอ้างอิงจากชื่อหนังสือเล่มที่สี่ที่ชื่อว่า <i>Harry Potter and the Goblet of Fire</i> ส่วนในบริบทภาษาไทยชื่อของหนังสือเล่มนี้คือ <i>แฮร์รี่ พอต</i></p>


 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>		<p>เตอร์กับถ้วยอัคนี หากจะรักษารูปแบบการเล่นคำในภาษาต้นทางไว้ บทแปลจะต้องมีการเล่นคำในคำว่า “อัคนี” ผู้วิจัยพยายามหาคำที่ออกเสียงหรือเขียนคล้ายกันที่สื่อความหมายต่างออกไป จึงทำให้หนักถึงคำว่า ประตุนี ที่มีการออกเสียงใกล้เคียงกัน แต่ความหมายของคำว่า ประตุนี ไม่ได้สื่อความหมายเดียวกับคำว่า Ire จึงทำให้ต้องตัดแปลงตัวบทส่วนอื่นให้สอดคล้องกับการเล่นคำที่สร้างสรรค์ขึ้น ตัวบทต้นฉบับใน ส่วนที่เป็น คำถาม ใช้คำว่า complaints ซึ่งสอดคล้องกับ Ire ที่เป็นการเล่นคำในต้นฉบับ จึงได้ตัดแปลงตัวบทส่วนคำถามให้เป็น คำที่สอดคล้องกับคำว่า ประตุนี ซึ่งหมายถึง เครื่องหมายคำถาม จึงได้เปลี่ยนเป็นคำว่า คำถาม บทแปลที่ได้มาจึงเป็นการแปลแบบ Pun &gt; Pun ที่สร้างสรรค์การเล่นคำในภาษาต้นทางเป็นการเล่นคำในภาษาปลายทาง</p>
--	--	---


<p>Q. How does Harry's best friend get his exercise?</p> <p>A. He <u>Rons</u>.</p>	<p>คำถาม: เพื่อนสนิทของแฮร์รี่ออกกำลังกายด้วยวิธีใด</p> <p>คำตอบ: <u>รอนร่อน</u></p>  <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>ตัวบทต้นฉบับแปลนคำจากความคล้ายคลึงกันของชื่อ Ron และคำว่า run ในภาษาต้นทาง ในการแปลจึงต้องพยายามหาคำที่มีการออกเสียงใกล้เคียงกับชื่อ รอน และยังต้องเป็นคำที่อยู่ในบริบทการออกกำลังกายตามตัวบทต้นฉบับอีกด้วย ผู้วิจัยจึงนึกถึงคำว่า ร่อน ซึ่งเป็นคำที่ใช้กันในบริบทสังคมวัยรุ่นเพื่อสื่อถึงการเต้นรูปแบบหนึ่งที่มีการขยับไปมาเป็นวงกลม แม้การเต้นจะไม่ใช้คำที่มีความหมายในการออกกำลังกายแต่ก็เป็นการขยับร่างกายรูปแบบหนึ่ง นอกจากนี้ ร่อน ยังหมายถึง การกางปีกแผ่ตาไปมา หรือ ถาลง (พจนานุกรมออนไลน์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554) ซึ่งอาจมองว่าเป็น การกิจกรรมสันทนากการอย่างหนึ่ง การสื่อความหมายในทั้งสองความหมายนี้จึงทำให้พิจารณาได้ว่าการร่อนสามารถสื่อความหมายได้ใกล้เคียงกับการออกกำลังกาย ผู้วิจัยจึงตัดสินใจใช้คำนี้ในบทแปล</p>
--	---	--


	 <p>คำถาม: ศาสตราจารย์วิชาปรุยยาชอบแอปพลิเคชันอะไรมากที่สุด คำตอบ: <u>สแนปแชต</u></p>	<p>โดยไม่ได้ตัดแปลงบริบทส่วนคำถามในภาษาต้นทาง ดังนั้นแนวทางการแปลตัวบทนี้จึงเป็นแบบ Pun &gt; Pun ซึ่งเป็นการแปลโดยถ่ายทอดการเล่นคำในภาษาต้นทางมาเป็นการเล่นคำในภาษาปลายทาง อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเห็นว่าหากแปลคำว่า He อย่างตรงไปตรงมาตามภาษาต้นทาง อาจทำให้บทแปลเกิดความเชื่อมโยงกับการเล่นคำได้ยาก จึงตัดสินใจเปลี่ยนคำว่า He เป็นชื่ออรอน เพื่อให้บทแปลแสดงให้เห็นการเล่นคำได้ชัดเจนยิ่งขึ้น</p>
<p>Q. What's a Potions teacher's favorite social media program? A. <u>Snapechat</u>.</p>		<p>ตัวบทเล่นคำโดยการตัดแปลงชื่อของศาสตราจารย์สเนปให้คล้ายคลึงกับชื่อแอปพลิเคชันสแนปแชต (Snapechat) เนื่องจากสแนปแชตเป็นแอปพลิเคชันที่เป็นที่รู้จักกันในหมู่วัยรุ่นในสังคมไทยอยู่แล้ว จึงเห็นว่าบทแปลสามารถถ่ายทอดการเล่นคำจากภาษาต้นทางมาในภาษาปลายทางได้โดยโดยไม่ต้องปรับเปลี่ยนอะไร เป็นการแปลการเล่นคำใน</p>


	<p>ภาษาต้นทางเป็นการเล่นคำในภาษาปลายทางตามแนวทางแบบ Pun &gt; Pun อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างต้นฉบับส่วนที่ไม่ใช่การใช้การเล่นคำใช้คำว่า social media program ซึ่งหากแปลตามความหมายโดยตรงจะทำให้พบแปลมีความเยิ่นเย้อและผู้อ่านอาจต้องใช้เวลาในการตีความ เนื่องจากความหมายโดยตรงว่าโปรแกรมสื่อสังคมออนไลน์เป็นคำที่ไม่ค่อยปรากฏใช้ในบริบทสังคมไทย โดยเฉพาะในภาษาพูด จึงปรับเปลี่ยนให้เข้ากับการใช้คำตามบุคคลสมัยและเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายกว่าการแปลด้วยความหมายโดยตรง หากใช้คำแปลจากความหมายโดยตรงโดยตัดทอนให้เหลือเพียงคำว่า โปรแกรมก็อาจทำให้เกิดความสับสนได้ เพราะคำว่าโปรแกรมในภาษาไทยมักจะสื่อความหมายถึงโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์ แต่ในบริบทสังคมไทยคนมักจะเรียก Snapchat ว่าเป็นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ</p>
---	--





<p>Q. How does Harry Potter order coffee? A. “<u>Espresso</u> patronum!”</p>	<p>คำถาม: แฮร์รี่ พอตเตอร์ สั่งกาแฟอย่างไร คำตอบ: <u>เอสเปรสโซ</u> พาโตรนัม!</p>  <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>ผู้วิจัยจึงคิดว่าการแปลโดยใช้คำว่าแอปพลิเคชันจะเหมาะสมที่สุด</p> <p>การเล่นคำด้วยชื่อเฉพาะสองคำที่ออกเสียงคล้ายกัน ทำให้สามารถถ่ายทอดบทแปลในภาษาปลายทางที่ใช้การทับศัพท์ชื่อเฉพาะนั้นได้อย่างง่ายดาย การออกเสียงคำสำหรับผู้ฟังในภาษาไทยเป็นการถอดเสียงจากภาษาอังกฤษ และชื่อกาแฟ Espresso ในภาษาไทยก็ใช้การทับศัพท์จากภาษาอังกฤษ จึงทำให้การแปลตัวบทในส่วนนี้สามารถแปลตัวบทและการเล่นคำตรงตามต้นฉบับได้เลยโดยไม่จำเป็นต้องดัดแปลงการเล่นคำหรือบริบทใด ๆ จึงถือว่าเป็นการแปลตามแนวทาง Pun &gt; Pun อย่างไรก็ตาม หากผู้อ่านนำบริษัศนาคำทายนี้ไปเล่นก็ควรระวังเสียงให้ชัดเจนเพื่อสื่อให้เห็นถึงความแตกต่างกับการออกเสียงคำสำหรับผู้ฟัง</p>
--	---	---



<p>Q. Where's the best place to sleep in the Forbidden Forest?</p> <p>A. On a Whomping <u>Pillow</u>.</p>	<p>คำถาม: สถานที่ใดในป่าต้องห้ามที่การจราจรติดขัดที่สุด</p> <p>คำตอบ: ต้นวิลโลว์คอกขวด</p>  <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>การเล่นคำระหว่างคำว่า Pillow และชื่อต้นวิลโลว์คอกขวด (Whomping Willow) ด้วยต้นฉบับตั้งคำถามที่สอดคล้องกับความหมายของคำว่า Pillow ซึ่งออกเสียงคล้ายคลึงกับคำว่า Willow แต่ความหมายโดยตรงของคำว่า Pillow ในภาษาไทยคือ หมอน ซึ่งไม่ได้มีการออกเสียงหรือการเขียนที่คล้ายคลึงกับคำว่าวิลโลว์เลย ผู้วิจัยจึงต้องคิดหาคำอื่นที่มีการเล่นคำที่คล้ายคลึงกันกับต้นฉบับ ด้วยบทต้นฉบับเลือกแทนที่การเล่นคำลงไปในเรื่องพันธุ์ต้นไม้ (Willow) ไม่ได้ใช้การเล่นคำที่คำขยาย (Whomping) แต่เมื่อพิจารณาถึงการตีความบทแปล ผู้วิจัยเห็นว่าหากบทแปลใช้การเล่นคำในคำขยายตามต้นฉบับ อาจทำให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยว่าบทแปลต้องการสื่อถึงอะไรและอาจต้องใช้เวลาในการตีความมุกตลกนี้มากขึ้น จึงตัดสินใจเก็บชื่อพันธุ์ไม้เอาไว้เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเชื่อมโยงกับ</p>
---	---	---

	 <p>คำถาม: ทำไมพอมดสายแพ้จนถึงต้องพกสปีโกไมสโคป</p> <p>คำตอบ: เขาไว้ตามหาสปีโกไมสโคปที่หายไป</p>	<p>บริบทในเรื่องได้ในทันทีที่ ด้วยเหตุนี้จึงตัดสินใจแปลโดยแทนที่การเล่นคำในคำที่สองของชื่อนินโลว์จอมหวด ในการแปลด้วยส่วนนี้ใช้แนวทางการ Pun &gt; Pun การหาคำที่ออกเสียงใกล้เคียงกับคำว่า จอมหวด คือคำว่า คอขวด ซึ่งสื่อความถึงเส้นทางที่แคบลง เมื่อได้คำแปลที่ออกเสียงคล้ายกันแล้วก็ต้องปรับด้วยส่วนที่เป็นคำถามให้สอดคล้องกับการเล่นคำที่สร้างสรรค์ขึ้นในบทแปล ซึ่งเส้นทางคอบขวดที่แคบลงอาจทำให้เกิดการจรรยาบรรณที่ดีได้</p>
<p>Q. How does a wizard find their lost shoes?</p> <p>A. With a Sneakoscope!</p>		<p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำที่ออกเสียงคล้ายกันระหว่างคำว่า Sneakos- และคำว่า sneakers ที่หมายถึง รองเท้าผ้าใบในภาษาไทย ซึ่งไม่ได้มีการออกเสียงใกล้เคียงกับชื่อของวิเศษนั้นเลย อย่างไรก็ตามในบริบทสังคมไทยปัจจุบันที่แฟชั่นเริ่มแพร่หลายมากขึ้น และคำว่าสปีโกไมสโคปก็เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น มุมมองที่เป็นรองเท้าผ้าใบที่ใส่เพื่อความสวยงาม</p>

 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>แตกต่างจากการองศาทำผ้าไปทั่วไปเพื่อออกกำลังกาย ผู้วิจัยจึงตัดสินใจแปลตัวบทโดยใช้การเล่นคำตรงตามภาษาต้นทางคือใช้คำว่าสนีกโคสโคปและคำว่าสนีกเกอร์ที่ออกเสียงคล้ายคลึงกัน แต่เนื่องจากคำว่าสนีกเกอร์ยังเป็นคำที่อาจไม่แพร่หลายมากนัก การที่ใช้คำว่าสนีกโคสโคปในคำตอบเพื่อให้ผู้อ่านตีความถึงคำว่าสนีกเกอร์อาจจะทำได้ยาก ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนตัวบทแปลโดยใช้คำว่าสนีกโคสโคปในคำถามและใช้คำว่าสนีกเกอร์ในคำตอบโดยยังคงรักษาความหมายโดยรวมของตัวบทไว้ เพื่อให้บทแปลแสดงการเล่นคำให้เห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ขยายความเพิ่มเติมว่าพ่อมดสายแพ่ซันเพื่อให้ความเชื่อมโยงกับคำว่าสนีกเกอร์มากขึ้น แม้บทแปลจะมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาในตัวบทแต่ก็ยังสามารถพิจารณาได้ว่าการเล่นคำที่เล่นคำที่ใช้ในตัวบทนี้เป็นแบบ Pun &gt; Pun เพราะ</p>
--	---


<p>Q. On what day are you most likely to see Aragog?</p> <p>A. <u>Wednesday</u>.</p>	<p>คำถาม: วันที่มีโอกาสจะได้เจอราคาก็ออกมาที่สุด</p> <p>คำตอบ: วัน<u>วัน</u>นี้</p>  <p>CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>สามารถถ่ายทอดการเล่นคำในภาษาต้นทางมาภาษาปลายทางได้</p> <p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำโดยตัดแปลงคำว่า Wednesday ให้สอดคล้องกับลักษณะของ Aragog ซึ่งเป็นแมงมุมยักษ์ โดยเปลี่ยนลักษณะการเขียนเป็นคำว่า Webs ซึ่งหมายถึงใยแมงมุม ความหมายในภาษาไทยไม่ได้มีความใกล้เคียงกับวันพุธที่เป็นการเล่นคำในต้นฉบับเลย หรือแม้แต่วันอื่น ๆ ในสัปดาห์ก็ไม่ได้มีการออกเสียงใกล้เคียงกับคำว่า วย ผู้วิจัยจึงพิจารณาหาคำอื่นที่ใกล้เคียงกับคำว่า วยเพื่อสร้างสรรค์การเล่นคำให้สอดคล้องกับลักษณะของอาราก็อก ในบริบทภาษาพูดของวัยรุ่นในสังคมไทยมักจะพูดออกเสียงคำต่าง ๆ ไม่ชัดเพื่อให้ฟังดูน่ารัก เช่น อวยหยอ เพื่อสื่อความถึงคำว่า อะไรเรหรือ จึงนำลักษณะการพูดไม่ชัดของวัยรุ่นในสังคมไทยมาตัดแปลงเป็นคำว่า “วัน<u>เ</u>นี้” โดย</p>
--	--	---


	 <p>คำถาม: ได้ยินเรื่องรูเนสพัวร์ที่ไปทำงานที่กระทรวงเวทมนตร์ไหม</p> <p>คำตอบ: มันเป็นนาคราชขากรที่ตีเลยละ</p>	<p>ใช้คำว่า ใย เพื่อสื่อความหมายถึงอาราก็อก การเล่นปริศนาคำทายอาจไม่จำเป็นต้องให้คำตอบโดยตรงไปตรงมาเสมอไป ผู้ที่เล่นปริศนาคำทายสามารถสร้างสรรคคำตอบที่ไม่เข้ากับคำถามและทำให้ผู้ฟังนึกไม่ถึงก็เป็นการเล่นปริศนาคำทายได้ คำว่า ใย ในบทแปลเป็นคำที่สื่อความได้สองความหมาย คือใยแมงมุมและอะไร จึงถือว่าเป็นการแปลเป็นการเล่นคำตามแนวทางแบบ Pun &gt; Pun</p>
<p>Q. Did you hear about the Runespoor who went to work for the Ministry of Magic?</p> <p>A. It made a great <u>civil</u> <u>serpent</u>.</p>		<p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำโดยดัดแปลงคำว่า civil servant โดยใช้คำว่า serpent มาแทนเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงกับคำถามที่ถามถึงรูเนสพัวร์ซึ่งเป็นงู เมื่อลองพิจารณาความหมายโดยตรงในภาษาไทยของทั้งสองคำ ทำให้พบว่าไม่มีความคล้ายคลึงกันเลย ผู้วิจัยจึงพยายามหาคำที่เกี่ยวข้องกับงู และนึกถึงคำว่านาคี/นาค ซึ่งความหมายตามพจนานุกรม</p>

<p style="text-align: center;">   <b>CHULALONGKORN UNIVERSITY</b> </p>		<p>ออนไลน์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 หมายถึงใหญ่มีทอง และยังให้ชื่อมูลลูกคำของ “นาค” ไว้จำนวนมาก ซึ่งหนึ่งในนั้นคือคำว่า นาคราช ที่สามารถนำมาเล่นกับคำว่าข้าราชการได้พอดี โดยแทนที่คำว่า ข้า ด้วยคำว่า นาค ทำให้บทแปลที่ได้มีความลงตัวพอดีกับตัวบทฉบับ มีการเล่นคำในบริบทคำเดียวกันจึงทำให้ไม่ต้องปรับเปลี่ยนบทแปลส่วนอื่น ๆ คำว่านาคราช และ ราชการ ผสมผสานกันเกิดเป็นคำใหม่ที่สื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย จึงทำให้การแปลการเล่นคำนี้เป็นไปตามแนวทางการแปล แบบ Pun &gt; Pun</p>
<p>Q. Why was Fluffy so smart? A. Because <u>three heads</u> are <u>better than one!</u></p>	<p>คำถาม: ทำไมไปคุยถึงฉลาด คำตอบ: เพราะสามหัวดีกว่าหัวเดียว!</p>	<p>การเล่นคำในตัวบทนี้ค่อนข้างตรงไปตรงมาและตีความได้ง่าย ตัวบทฉบับเล่นคำกับสำนวน Two heads are better than one ซึ่งตรงกับสำนวนไทยที่ว่า สองหัวดีกว่าหัวเดียว การเล่นคำ</p>


		<p>ในตัวบทต้นฉบับตัดแปลงจากสองหัวเป็นสามหัว เพื่อต้องการสื่อความหมายถึงปุกปุยซึ่งเป็นสุนัขสามหัว เนื่องจากภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง มีสำนวนที่ใช้คำที่สื่อความหมายเหมือนกัน การแปลการเล่นคำในส่วนนี้จึงสามารถแปลแบบ Pun &gt; Pun ตามการเล่นคำของภาษาต้นทาง</p>
<p>Q. How does Harry's owl dress up for Halloween? A. With a <u>head wig</u>.</p>		<p>ตัวบทนี้เล่นคำกับชื่อเฮ็ดวิก นกฮูกของแฮร์รี่ซึ่งมีการออกเสียงใกล้เคียงกับคำว่า head wig ซึ่งสื่อความหมายถึงวิกผมที่ใช้สวมบนศีรษะ ในบริบทภาษาไทยคำว่า wig ใช้การทับศัพท์จากภาษาอังกฤษว่า วิกผม ซึ่งคำแปลในภาษาไทยและคำในภาษาต้นฉบับมีส่วนที่เหมือนกันเพียงคำว่าวิก ไม่สามารถแปลการเล่นคำได้ตรงตามที่ตัวบทต้นฉบับต้องการสื่อถึงเฮ็ดวิก ผู้วิจัยจึงนึกถึงคำภาษาอีสานที่ปัจจุบันมีการนำมาใช้กันอย่างกว้างขวางคือคำว่า เฮ็ด ซึ่งหมายถึง การทำอะไร</p>





 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>บางอย่าง ซึ่งคำนี้เขียนและออกเสียงเหมือนกับชื่อ เอ็ดวิก จึงนำมาประกอบเป็นประโยคที่สอดคล้อง กับคำถามเรื่องการแต่งตัวในวันฮาโลวีน หากแปล ตามความหมายโดยตรงของตัวบทต้นฉบับ คำตอบ ของมุกตลกนี้จะสื่อความหมายว่า เอ็ดวิกใส่วิกผม ในวันฮาโลวีน แต่คำว่า เอ็ด ในภาษาอีสานไม่ สามารถสื่อความหมายถึงการสวมใส่ได้จึงต้อง ดัดแปลงประโยคคำตอบที่ใช้การเล่นคำเป็น ประโยคที่สื่อความหมายว่า เอ็ดวิกทำวิกผมเพื่อใส่ ในวันฮาโลวีน ตัวบทต้นฉบับใช้การเล่นคำแบบคำ คล้ายที่คำในทั้งสองความหมายออกเสียงใกล้เคียง กัน แต่ในบทแปลเป็นการเล่นคำแบบคำพ้องรูป เพราะทั้งชื่อเอ็ดวิกและการเอ็ดวิกผมนั้นเขียน เหมือนกัน แต่การออกเสียงตามสำเนียงภาษา อีสานจะต่างออกไปนิดหน่อย ถึงแม้จะเป็นการเล่น คำคนละรูปแบบกันแต่ก็ถือว่าเป็นการเล่นคำในทั้ง</p>
--	--


		สองประโยค จึงพิจารณาได้ว่าเป็นการแปลแบบ Pun > Pun
<p>Q. Why did Professor Quirrell have a hard time making friends?</p> <p>A. He was all <u>wrapped up</u> <u>with</u> <u>Voldemort</u>.</p>	<p>คำถาม: ทำไมศาสตราจารย์ควีเรลถึงไม่ค่อยมีเพื่อน</p> <p>คำตอบ: เพราะมัวแต่พันพัวอยู่กับโวลเดอมอร์</p> 	<p>ตัวบทต้นฉบับใช้การเล่นคำกับความหมายโดยนัยและความหมายโดยตรงของสำนวน wrapped up with ในการแปลการเล่นคำนี้ผู้วิจัยพิจารณาว่าสามารถแปลโดยใช้แนวทางการ Pun &gt; Pun ได้โดยใช้คำที่สื่อความได้ในทั้งสองความหมายตามต้นฉบับคือคำว่า พันพัว ซึ่งหมายถึงเกี่ยวข้องกับบุคคลหรือเหตุการณ์ที่เป็นปัญหา (คลังคำ, 2563, น. 260) และคำว่าพันพัวหมายถึง วงรอบด้วยสิ่งที่เป็นแถบหรือเป็นเส้นยาว (คลังคำ, 2563, น. 934) ซึ่งความหมายของทั้งสองคำสามารถสื่อความถึงลักษณะการใช้ผ้าพันศีรษะของศาสตราจารย์ควีเรลและการเข้าไปเกี่ยวข้องกับโวลเดอมอร์ได้อีกด้วย</p>


<p>Q. Why couldn't Harry trust Professor Quirrell?</p> <p>A. Because he was <u>two-faced</u>.</p>	<p>คำถาม: ทำไมแฮร์รี่จึงไม่ไว้วางใจศาสตราจารย์ควีเรล</p> <p>คำตอบ: เพราะเขามีสองหน้า</p>  <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>ตัวบทนี้เป็นการเล่นคำเกี่ยวกับความหมายของสำนวน เช่นเดียวกัน ความหมายโดยนัยของสำนวน two-faced ตามพจนานุกรมเคมบริดจ์ (2013, p. 1699) คือ คนไม่จริงใจที่พูดเรื่องไม่ได้เกี่ยวกับคุณให้คนอื่นฟังและแสวงหาดีกับคุณ ส่วนความหมายโดยตรงสื่อถึงการมีสองใบหน้าในคนเดียว ซึ่งลักษณะการมีสองใบหน้าในคนเดียวกันนี้คือ ลักษณะของศาสตราจารย์ควีเรลล์ ซึ่งมีใบหน้าหนึ่งคือใบหน้าของตัวเองและอีกใบหนึ่งคือนิ่งคือหน้าของโวลเดอมอร์ ในบริบทภาษาไทยมีสำนวนที่สื่อความหมายคล้ายคลึงกันคือ ตีสองหน้า ซึ่งหมายถึง ทำให้ทั้งสองฝ่ายต่างเข้าใจว่าเป็นพวกตน (พจนานุกรมออนไลน์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554) นอกจากนี้สำนวน ตีสองหน้า ยังใช้คำว่า สองหน้าตรงตามตัวพในภาษาต้นทางอีกด้วย จึงเป็นตัวเลือกการแปลที่เหมาะสมที่จะใช้เป็นการเล่น</p>
---	---	---

<p>CHULALONGKORN UNIVERSITY</p> <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>		<p>คำในบทแปล ซึ่งก็จะเป็นการแปลตามแนวทางแบบ Pun &gt; Pun อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเห็นว่าหากใช้คำว่า ตีสองหน้า ในบทแปลซึ่งสอดคล้องกับบริบทของคำถามที่ว่าทำไมแฮร์รี่จึงไม่ใส่ใจศาสตราจารย์เวลด อาจทำให้ผู้อ่านตีความการเล่นคำนี้ในความหมายเดียวโดยลืมนึกถึงลักษณะสองใบหน้าของศาสตราจารย์เวลด จึงตัดสินใจปรับเปลี่ยนสำนวนให้สื่อความหมายถึงการมีสองใบหน้ามากขึ้น โดยเปลี่ยนเป็นคำว่า มีสองหน้า ซึ่งสื่อความหมายโดยตรงถึงลักษณะของศาสตราจารย์เวลด และผู้อ่านยังสามารถตีความถึงสำนวนข้างต้นได้จากบริบทในคำถาม</p>
<p>Q. Why did Gilderoy Lockhart team up with Nearly Headless Nick? A. He needed a ghost-writer.</p>	<p>คำถาม: ทำไมกิลเดอร์อย ล็อกฮาร์ทถึงร่วมมือกับ นิกหัวเกือบขาด คำตอบ: เพราะอยากมีนักเขียนผี</p>	<p>ตัวบทนี้เล่นคำกับลักษณะของตัวละครทั้งสองในคำถาม กิลเดอร์อย ล็อกฮาร์ท เป็นพอมดที่เป็นนักเขียนผู้โด่งดัง ส่วนนิกหัวเกือบขาดเป็นผีประจำบ้านกริฟฟินดอร์ ซึ่งคำตอบของคำถามนี้ก็คือเล่นคำ</p>


<p>CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	 <p>คำถาม: ตลาดอะไรที่ปูกยูไม่อยากไป คำตอบ: ตลาดน้ำเขมื่อ (ตลาดเนื้อหมา)</p>	<p>กับลักษณะของตัวละครทั้งสอง ความหมายหนึ่งคือถึงผี และอีกความหมายหนึ่งคือการสื่อถึง ghostwriter ซึ่งหมายถึงคนที่เขียนงานให้กับผู้อื่นในภาษาไทยคำที่สื่อความในลักษณะนี้มีใช้กันทั้งคำว่า นักเขียนเงา และ นักเขียนผี ซึ่งคำว่านักเขียนผีเป็นการแปลมาจากภาษาอังกฤษแบบตรงตัว จึงสามารถนำคำว่านักเขียนผีในภาษาไทยมาใช้ในการเล่นคำในบทแปลได้เลย เพราะคำนี้สื่อความหมายถึงถึงนักเขียนผีและยังตีความถึงผีได้ตรงตามต้นฉบับ การแปลนี้จึงเป็นแนวทางการแปลแบบ Pun &gt; Pun ที่มีรูปแบบการเล่นคำตรงตามต้นฉบับ</p>
<p>Q. What type of markets does Fluffy avoid? A. Flea markets.</p>		<p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำที่สื่อความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย คำว่า Flea เมื่ออยู่ลำพังจะหมายถึงเห็บหมัดซึ่งสุนัขทั่วไปไม่ชอบ แต่เมื่อนำมารวมกับคำว่า market ก็จะสื่อความหมายที่แตกต่างออกไปโดยหมายถึงตลาดนัดขายของ ในภาษาปลายทาง</p>

<p>แม้คำว่า นัต และ ทมัต จะมีเสียงสระและตัวสะกดตรงกัน แต่ผู้วิจัยเห็นว่าเสียงวรรณยุกต์ของทั้งสองคำนั้นแตกต่างกันจึงอาจทำให้ผู้อ่านไม่เกิดความเชื่อมโยงในการเล่นคำนี้ได้ และเมื่อลองเปลี่ยนเป็นคำว่ามัต ซึ่งมีเสียงสระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ตรงกัน และก็ยังดีความเป็นสิ่งที่สุนัขไม่ชอบได้อีกด้วย แต่คำว่า ตลาตมัต เป็นคำที่ไม่สื่อความหมายใดและไม่จริงในบริบทสังคมไทย ผู้วิจัยจึงคิดหาคำอื่นที่เป็นสิ่งที่สุนัขไม่ชอบและยังคงรักษาคำว่า ตลาต ตามตัวบทต้นฉบับไว้ ผู้วิจัยจึงนึกถึงการนำเสนอความตลกในบริบทสังคมไทยที่มีแนวทางการเล่นมุกตลกแบบคำพวน และการเล่นคำพวนก็ยังเป็นการเล่นกับภาษาในภาษาไทยอีกด้วย ซึ่งจะทำให้บทแปลเป็นไปตามแนวทางการแบบ Pun &gt; Pun ผู้วิจัยจึงเลือกใช้คำที่เป็นสิ่งที่สุนัขไม่ชอบ แล้วนำมาพวนเพื่อเป็นคำตลกของคำตามตามด้วยบท</p>		<p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>
---	--	---



	 <p>คำถาม: ผู้หญิงที่หลงรักผู้คุมวิญญาณพูดว่าอะไร คำตอบ: “เธอทำให้ฉันแทบหายใจ”</p>	<p>ต้นฉบับ โดยเลือกใช้คำว่า ตลาตเนอหมา เพื่อสื่อถึงสถานที่ที่สุนัขเฝ้ายกไปเพราะกลัวจะถูกฆ่าเอาไปขายเป็นเนื้อ แล้วจึงนำค่านั้นมาผวนเป็น น้ำเหมือซึ่งฟังดูเหมือนเป็นชื่อคน เพราะคำว่า น้ำ ในภาษาไทยเป็นคำแสดงเครื่องหมายที่ใช้เรียกน่องของแม่ การแปลว่า ตลาตน้ำเหมือ จึงเสมือนว่าน้ำเหมือคือเจ้าของตลาตแห่งนี้ แต่ที่จริงแล้วแฝงการผวนคำไว้เป็นคำตอบนั้น ซึ่งผู้วิจัยตัดสินใจใส่วงเล็บคำผวนไว้เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจคำตอบและคำผวนนั้นได้ในทันที</p>
<p>Q. What did the woman in love with a Dementor say? A. “<u>You take my breath away</u>”</p>		<p>ตัวบทเล่นคำก็กับความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของสำนวน You take my breath away ความหมายของสำนวนหมายถึง ตกตะลึงกับความงามหรือเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ส่วนความหมายโดยตรงก็คือว่า คุณพรากรกลมหายใจของฉันไป ตัวบทนี้เล่นคำกับลักษณะของผู้คุมวิญญาณ</p>

<p>ที่จะดูตัดสินจิตวิญญาณของผู้อื่นจนทำให้หยุดหายใจหรือตายได้ ซึ่งก็เป็นลักษณะที่สอดคล้องกับความหมายโดยตรงของสำนวนข้างต้น คำแปลของสำนวนนี้ในภาษาไทยค่อนข้างมีความตรงไปตรงมาตามภาษาต้นทางโดยคำที่มักจะใช้เพื่อสื่อถึงสำนวนนี้คือ จนวนแหบลิ้มหายใจ ส่วนในภาษาต้นทางและภาษาปลายทางมีความคล้ายคลึงกันจึงสามารถใช้แนวทางการแปลแบบ Pun &gt; Pun โดยนำคำแปลนั้นมาใช้ในการเล่นคำได้ ผู้วิจัยเห็นว่าคำแปลของสำนวนนี้ในภาษาไทยใช้คำว่า ลิ้ม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากตัวผู้หยุดหายใจเอง ไม่ได้แสดงถึงการกระทำจากบุคคลอื่น จึงปรับเปลี่ยนเป็นการใช้คำว่า แทบหยุดหายใจ เพื่อให้สามารถตีความได้ว่าอาจถูกกระทำจากผู้อื่น จากนั้นจึงตัดสินใจเพิ่มบริบทในคำแปลเพื่อให้สื่อว่าเป็นการกระทำของผู้มีวิญญาณได้ชัดเจนยิ่งขึ้น จึง</p>		<p>จะดูตัดสินจิตวิญญาณของผู้อื่นจนทำให้หยุดหายใจหรือตายได้ ซึ่งก็เป็นลักษณะที่สอดคล้องกับความหมายโดยตรงของสำนวนข้างต้น คำแปลของสำนวนนี้ในภาษาไทยค่อนข้างมีความตรงไปตรงมาตามภาษาต้นทางโดยคำที่มักจะใช้เพื่อสื่อถึงสำนวนนี้คือ จนวนแหบลิ้มหายใจ ส่วนในภาษาต้นทางและภาษาปลายทางมีความคล้ายคลึงกันจึงสามารถใช้แนวทางการแปลแบบ Pun &gt; Pun โดยนำคำแปลนั้นมาใช้ในการเล่นคำได้ ผู้วิจัยเห็นว่าคำแปลของสำนวนนี้ในภาษาไทยใช้คำว่า ลิ้ม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากตัวผู้หยุดหายใจเอง ไม่ได้แสดงถึงการกระทำจากบุคคลอื่น จึงปรับเปลี่ยนเป็นการใช้คำว่า แทบหยุดหายใจ เพื่อให้สามารถตีความได้ว่าอาจถูกกระทำจากผู้อื่น จากนั้นจึงตัดสินใจเพิ่มบริบทในคำแปลเพื่อให้สื่อว่าเป็นการกระทำของผู้มีวิญญาณได้ชัดเจนยิ่งขึ้น จึง</p>
	<p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	




<p>Q. What <u>time</u> is it when an Erumpent sits in your chair?</p> <p>A. <u>Time</u> to get a new chair.</p>	 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>ได้เป็นคำแปลว่า เธอทำให้ฉันแทบหยุดหายใจ</p>
<p>คำถาม: อีรัมเพนต์นั่งอยู่บนเก้าอี้ของคุณถึงเวลาใด คำตอบ: ถึงเวลาที่ต้องซื้อเก้าอี้ใหม่ละสิ</p>		<p>ตัวบทนี้เป็นการเล่นคำที่สื่อความหมายแตกต่างกันในบริบทที่ต่างกัน คำว่า Time ในคำถามสื่อถึงเวลาบนหน้าปัดนาฬิกา แต่คำว่า Time ในคำตอบกลับสื่อความถึงช่วงเวลา ในบริบทสังคมไทยก็สามารถเล่นคำกับความหมายของคำว่าเวลาในการทำงานเองได้ เพราะมีการใช้คำว่า เวลา ในบริบทที่เหมือนกับตัวบทต้นฉบับ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าตัวบทนี้สามารถใช้แนวทางการแปลแบบ Pun &gt; Pun ได้อย่างไรก็ตามในบริบทภาษาพูดในสังคมไทยเมื่อถามถึงเวลาบนหน้าปัดนาฬิกาก็จะพูดว่า เวลาที่โมง ซึ่งเป็นการเจาะจงความหมายของคำให้แคบลง อาจทำให้ตีความถึงช่วงเวลาได้ยาก ผู้วิจัยจึงพิจารณาบริบทของตัวบทและเห็นว่าควรต้องปรับเปลี่ยนการใช้ภาษาในบทแปลเพื่อให้สามารถตีความได้สองความหมาย จึงตัดสินใจใช้คำว่า ถึง</p>


	 <p>คำถาม: ตำราวิชาการพยากรณ์จากกิ่งไม้เมื่อหาเกี่ยวกับเรื่องอะไร</p> <p>คำตอบ: ไม้บอก</p>	<p>เวลาใด เพื่อสื่อความถึงเวลาบนหน้าปัดนาฬิกาว่า        สิ่งนั้นดำเนินมาถึงเวลาเท่าใด เพื่อให้คำถาม        เชื่อมโยงกับคำตอบที่ว่า ถึงเวลาที่จะต้องทำอะไร        สักอย่าง เพื่อให้บทแปลมีความเกี่ยวเนื่องกันและ        ช่วยให้ผู้อ่านตีความบทแปลและเข้าใจการเล่นคำได้        ง่ายขึ้น</p>
<p>Q. What was the textbook in xylomancy?        A. <u>Wooden</u> you like to know.</p>		<p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำที่ออกเสียงเหมือนกันเพื่อสื่อ        ความหมายต่างกัน ตัวอย่างใช้คำว่า Wooden ที่สื่อ        ถึงลักษณะที่เป็นไม้ กับคำว่า wouldn't การแปล        ตัวบทนี้สามารถสร้างสรรค์บทแปลตามแนว        ทางการแปลแบบ Pun ได้ เนื่องจากคำว่า        ไม้ ที่สื่อความหมายในเชิงปฏิเสธกับคำว่า ไม้ นั้นมี        การออกเสียงและเขียนใกล้เคียงกัน จึงสามารถ        นำมาปรับใช้เป็นการเล่นคำได้เลย อย่างไรก็ตาม        ผู้วิจัยเห็นว่าการเล่นคำตอบตามการเล่นคำในตัว        บทต้นฉบับว่า ไม้บอกไม่รู้หรือ อาจยังทำให้ผู้อ่าน</p>


 <p>CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>		<p>สับสนและไม่เกิดความตกได้ เนื่องจากคำตอบนั้นไม่ได้ตอบคำถามตรง ๆ หรือไม่ได้อธิบายที่ผิดไปจากความคาดหวังของผู้อ่าน ผู้วิจัยจึงใช้การเล่นคำที่สื่อความหมายถึงชื่อวิชาการพยาบาลจากกิ่งไม้การใช้คำว่า ไม้บอก ซึ่งสามารถตีความได้ว่า ไม้ที่ใช้บอกเรื่องต่าง ๆ และยีสื่อความถึงการไม่ยอมบอกคำตอบได้อีกด้วย ซึ่งหากนำไปใช้เล่นปริศนาทายคำก็อาจทำให้ผู้ฟังรู้สึกสับสนงงวยกับการถามคำถามแต่ไม่ยอมให้คำตอบก็ได้ ซึ่งที่จริงแล้วการไม่ยอมให้คำตอบนั้นเป็นการเล่นคำกับลักษณะของวิชาการพยาบาลจากกิ่งไม้ บทแปลจึงจะสามารถสร้างความตกขขันให้กับผู้อ่านได้</p>
<p>Knock-knock... Who's there? Harry. Harry who?</p>	<p>ก๊อก ก๊อก... นั่นใคร แฮร์รี่ แฮร์รี่ไหน</p>	<p>ตัวบทนี้เป็นการเล่นนำเสนอความตกด้วยมุกตลก Knock-knock... ซึ่งมีรูปแบบบทสนทนาที่ค่อนข้างตายตัว ในส่วนที่ผู้เคาะประตูตอบชื่อของตนเองกลับมา แล้วคนที่อยู่ในบ้านต้องถามกลับไปว่า</p>

<p>Harry up and let us in! The Dementors are coming!</p>	<p>เฮ้รีบหนอย ให้เราเข้าไปที! ผู้คุมวิญญาณกำลังมาแล้ว!</p>  <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>...who? เช่นในตัวบทนี้คือ Harry who? แต่ในบริบทภาษาไทยจะไม่ถามกลับว่า แฮร์รี่ใคร แต่มักจะพูดติดปากกันว่า แฮร์รี่ไหน ซึ่งสื่อความหมายว่าคนที่ชื่อแฮร์รี่อาจมีหลายคน แล้วคนที่เคาะประตูนั้นคือแฮร์รี่คนไหน เบื้องต้นในการแปลมุกตลก Knock-knock... ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนส่วนนี้ให้เป็นคำว่า ...ไหน ส่วนต่อไปที่ต้องพิจารณาในการแปลตัวบทนี้คือการเล่นคำกับชื่อของแฮร์รี่ กับคำว่า Hurry up ที่ทั้งเขียนและออกเสียงคล้ายกัน การแปลการเล่นคำในส่วนนี้จึงต้องหาคำที่ออกเสียงคล้ายกับชื่อของแฮร์รี่ และยังคงเชื่อมโยงความหมายกับบริบทที่ตามมาอีกด้วย เมื่อพิจารณาความหมายของคำว่า Hurry up ก็จะแปลได้ว่า รีบ ซึ่งมีการออกเสียงคล้ายพยางค์หลังของชื่อแฮร์รี่ จึงตัดสินใจเติมคำว่า เฮ้ เข้าไปด้านหน้าเหมือนเป็นเสียงร้องเรียก จึงได้เป็นคำว่า เฮ้รีบ ที่คล้ายคลึงกัน</p>
--	---	--

		<p>การออกเสียงชื่อแฮร์รี่ เป็นการสร้างสรรคืบทแปลตามแนวทางแบบ Pun &gt; Pun ที่สามารถถ่ายทอดการเล่นคำจากภาษาต้นทางมาเป็นการเล่นคำในภาษาปลายทาง</p>
<p>Knock-knock... Who's there? You know. You know who? Yes. AVADA KEDAVRA!</p>	<p>ก๊อ ก๊อ ก๊อ... นั่นใคร คนที่คุณก็รู้อ คนที่คุณก็รู้ว่าใคร ใช่ อะวาดา เคดavra!</p> 	<p>ตัวบทนี้เล่นคำกับชื่อที่ใช้เรียกโวลเดอมอร์ว่า You-Know-Who หรือที่ในภาษาไทยใช้คำว่า คนที่คุณก็รู้ว่าใคร การเล่นมุกตลก Knock-knock... มีรูปแบบบทสนทนาที่ค่อนข้างตายตัวตั้งที่ได้อธิบายไปแล้ว หลังจากผู้เฒ่าประตูปอกชื่อตนเองแล้ว อีกฝ่ายจะถามกลับว่า ...who? ซึ่งในการแปลมุกตลก Knock-knock... ในบริบทอื่น ๆ ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนการแปลคำว่า who จากความหมายโดยตรงว่า ...ใคร โดยแปลเป็น ...ไหน เพื่อให้สอดคล้องกับภาษาพูดที่ใช้กันในภาษาไทย แต่ในตัวบทนี้เล่นคำกับชื่อเฉพาะของตัวละครที่มีคำว่า who ประกอบรวมอยู่ด้วย และคำแปลของชื่อ คน</p>


 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>ที่คุณก็รู้ว่าใคร ก็มีความหมายโดยตรงของคำว่า who ประกอบอยู่ด้วย จึงเห็นว่าสามารถใช้แนวทางการแปลแบบ Pun &gt; Pun ได้โดยนำชื่อ คนที่คุณก็รู้ว่าใคร มาปรับใช้ในการแปลตัวบทได้ โดยต้องนำชื่อนี้ไปปรับใช้ในคำแปลส่วน You know. และ You know who? ซึ่งจะตัดส่วนของชื่อ ออกเป็น คนที่คุณก็รู้ และ คนที่คุณก็รู้ว่าใคร ซึ่งจะสื่อความหมายได้ตรงกับต้นฉบับ และยังเป็นการใช้ชื่อเรียกของโวลเดอมอร์ตามคำแปลในเนื้อเรื่อง ทำให้ผู้อ่านสามารถตีความถึงโวลเดอมอร์ได้ในทันที นอกจากนี้ ส่วนที่เปลี่ยนแปลงไปจากคำแปลมุกตลก Knock-knock... อื่น ๆ จากที่แปลว่า ...ไหน กลายเป็น ...ว่าใคร นั้นก็ได้ฟังดูแปลกในบริบทภาษาปลายทาง เพราะ (คนที่คุณก็รู้ว่าใคร เหมือนเป็นการถามย้ำว่าคนที่คุณก็รู้หมายถึงบุคคลใด จึงทำให้บทแปลสื่อความหมายเป็นการเล่นคำได้</p>
--	--

		ตามตัวบทต้นฉบับ
<p>Knock-knock...</p> <p>Who's there?</p> <p>Sirius.</p> <p>Sirius who?</p> <p>Sirius-ly open the door!</p>	<p>ก๊อก ก๊อก...</p> <p>นั่นใคร</p> <p>ซีเรียส</p> <p>ซีเรียสไหน?</p> <p>ซีเรียสแล้วนะ เปิดประตูสิ!</p>  <p>CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>ตัวบทเล่นคำกับชื่อของ Sirius Black กับคำว่า serious ที่ออกเสียงเหมือนกัน ในภาษาปลายทาง คำว่า serious สื่อความหมายถึงความจริงจัง ซึ่งแตกต่างกับการออกเสียงชื่อ ซีเรียส แบบลึก ใน การแปลจึงต้องคิดหาคำอื่นที่มีการออกเสียงใกล้เคียงกับชื่อของ ซีเรียส แบบลึก ภาษาคู่ในกลุ่ม วิทยุรุ่นใหม่มีการนำคำว่า serious มาใช้โดยการพูดทับศัพท์ว่า ซีเรียส เพื่อสื่อถึงความจริงจังตาม ความหมายของคำในภาษาต้นทาง ผู้วิจัยจึงเห็นว่า สามารถใช้คำว่าซีเรียสในการแปลตัวบทนี้ได้เพื่อ รักษารูปแบบการเล่นคำของภาษาต้นทางไว้ตาม แนวทางการแปลแบบ Pun &gt; Pun</p>


<p>Wormtail: Master, can you really rise again?</p> <p>Voldemort: Certainly, but you may have to <u>give me a hand</u>.</p>	<p>ทางทอน: นายท่านจะกลับมามียิ่งใหญ่ได้จริง ๆ ไหม</p> <p>โวลเดอมอร์: แนนอนทางทอน แต่เจ้าต้องยื่นมือเข้ามาช่วยข้า</p> 	<p>บทสนทนาในตัวบทนี้เล่นคำกับความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยของสำนวน give someone a hand ความหมายโดยนัยสื่อถึงการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น ส่วนความหมายโดยตรงสื่อถึงการส่งมือให้กับผู้อื่น ในบริบทเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ ทางทอนต้องตัดมือของตัวเองเพื่อให้โวลเดอมอร์ฟื้นคืนชีพกลับมา ในบริบทสังคมไทยมีการใช้สำนวนที่สื่อความคล้ายคลึงกันและยังใช้คำที่เกี่ยวข้องกับมือเหมือนกันอีกด้วย ผู้วิจัยจึงเห็นว่าบทแปลสามารถถ่ายทอดการเล่นคำในภาษาต้นทางมาเป็นภาษาปลายทางได้ ซึ่งเป็นแนวทางการแปลแบบ Pun &gt; Pun สำนวนที่ใช้ในภาษาไทยคือ การยื่นมือเข้าไปช่วยผู้อื่น ซึ่งสามารถตีความตามความหมายโดยนัยของสำนวนและยังสื่อถึงการส่งมือให้ผู้อื่นอีกด้วย ทำให้สามารถรักษาการเล่นคำตามต้นฉบับไว้ได้</p>
---	---	---





ตารางที่ 4 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Pun > Punioid


ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
<p>Q. Why did Harry Potter throw up after a Quidditch match?</p> <p>A. He got a broomsick.</p>	<p>คำถาม: ทำไมแฮร์รี่ถึงเวียนหัวหลังจบการแข่งขันควิดดิช</p> <p>คำตอบ: เพราะไม่กวาดกวัดแกว่งไปมา</p> 	<p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำกับการเขียนและออกเสียงที่คล้ายคลึงกันของคำว่า broomstick และ broomsick แต่ในภาษาปลายทางความหมายของทั้งสองคำนี้ไม่ได้มีความใกล้เคียงกันเลย โดยผู้เขียนใช้คำว่า broomsick เพื่อสื่อถึงการมีเมามาจากการขี่ไม่กวาด จึงสร้างสรรคคำถามในตัวอย่างให้สอดคล้องกับอาการนี้ แต่ในภาษาไทยคำว่า เมามาไม่กวาด ที่แปลตรงตัวจากการเล่นคำนี้ไม่สามารถสร้างสรรคการเล่นคำในภาษาปลายทางที่สอดคล้องกับคำว่าไม่กวาดได้ ผู้วิจัยจึงพิจารณาใช้แนวทางการแปลอื่น โดยเลือกใช้แนวทางการ Pun &gt; Punioid เพื่อพยายามสร้างสรรค์บทแปลที่มีการเล่นกับภาษาเพื่อให้ตัวอย่างแปลมีความสนุกสนานในการอ่าน ผู้วิจัยเลือกใช้คำขยายความเพิ่มเติมที่อาจนำไปสู่อาการมีเมามาตามตัวอย่าง</p>


		<p>ต้นฉบับได้ ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า กวัดแกว่ง ที่หมายถึง ไหว้ไปมา ไม่อยู่นิ่ง (คลังคำ, 2563, น. 35) และยังมีเสียงพยางค์ตรงกันกับคำว่า ไม้กวาด อีกด้วย ทำให้บทแปลมีการเล่นเสียงพยางค์เพื่อขอชดเชยการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับ และสื่อความหมายถึงอาการวิงเวียนศีรษะได้</p>
<p>Q. Why was the half-man, half-horse so arrogant? A. Because he thought he was the Centaur of the universe.</p>	<p>คำถาม: ทำไมสัตว์ครึ่งคนครึ่งม้าถึงหยิ่งโสม คำตอบ: เพราะเซนทอร์คิดว่าตัวเองเป็นเซ็นเตอร์ของจักรวาล</p>	<p>ตัวบทต้นฉบับนำเสนอความตลกผ่านการเล่นคำที่ออกเสียงคล้ายกันของคำว่า Centaur กับ center ตัวบทใช้คำว่า Centaur ในบริบทที่สื่อความถึงคำว่า center of the universe แต่ในบริบทภาษาไทยสองคำนี้แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ภาษาไทยใช้คำว่า ศูนย์กลางจักรวาล ในขณะที่ชื่อเซนทอร์ใช้คำทับศัพท์ จึงไม่สามารถแปลการเล่นคำนี้ตามบริบทของภาษาต้นทางได้ อย่างไรก็ตามในสังคมไทยใช้คำทับศัพท์ว่า เซ็นเตอร์กันค่อนข้างแพร่หลายในหลาย ๆ บริบท เช่น ชื่อ</p>


 <p data-bbox="534 1355 1061 1467">         จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  <b>CHULALONGKORN UNIVERSITY</b> </p>	<p>           ทางการผลิตคำสยามเซ็นเตอร์ แก๊งคอลลเซ็นเตอร์ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าหากบทแปลใช้คำว่า เซ็นเตอร์ ผู้อ่านจะสามารถตีความการเล่นคำและตัวบทได้ แต่หากใช้การเล่นคำตามแบบต้นฉบับที่แทนที่คำว่าเซ็นเตอร์ด้วยคำว่าเซนเทอร์อาจทำให้บทแปลสื่อความได้ไม่ชัดเจนเพียงพอ ผู้วิจัยจึงตัดสินใจเปลี่ยนสรรพนาม He ที่กล่าวถึงเซนเทอร์ด้วยคำว่า เซนเทอร์ เพื่อให้บทแปลมีความชัดเจนว่ากำลังกล่าวถึงสิ่งใด แล้วในส่วนการเล่นคำตามต้นฉบับก็ใช้คำว่าเซ็นเตอร์ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงความกับชื่อเซนเทอร์ได้ง่าย การแปลการเล่นคำในตัวบทนี้ไม่ได้ใช้คำเพียงคำที่เดียวที่สื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย แต่เป็นการใช้สองคำที่ออกเสียงคล้ายคลึงกัน จึงพิจารณาได้ว่าบทแปลนี้ใช้แนวทางการแปลแบบ Pun &gt; Punioid คือปรับเปลี่ยนการเล่นคำในภาษาต้นทางเป็นการ         </p>
---	---

<p>Q. Did you hear that Professor McGonagall stood up to Dolores Umbridge?</p> <p>A. Yep, she had a lot of <u>Minerva</u>!</p>	<p>คำถาม: ได้ยินเรื่องศาสตราจารย์มักกอนากัลด์ยืนหยัดต่อสู้กับโดโลเรส อัมบริดจ์ไหม</p> <p>คำตอบ: ใช่แล้ว มีเนอรวาบ้างกั๊ฮาก!</p> 	<p>ใช้คำที่ใกล้เคียงกับการเล่นคำ ในบทแปลนี้เป็นการใช้คำซ้ำที่ออกเสียงคล้ายกัน</p>
		<p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำกับคำว่า Minerva ที่สื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย ความหมายหนึ่งสื่อถึงชื่อของศาสตราจารย์มีเนอรวา มักกอนากัลด์ ส่วนอีกความหมายหนึ่งสื่อถึงเทพีแห่งสติปัญญาและการสงคราม เนื่องจากคำว่า Minerva ก่อนข้างมีความเฉพาะเจาะจงและก็ไม่มีคำในภาษาไทยที่ออกเสียงหรือเขียนคล้ายคลึงกันที่สื่อความหมายได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แนวทางการแปลที่ผสมผสานกันระหว่าง Transference และ Pun &gt; Punioid โดยการตีความหมายของคำว่า Minerva จากคำถามและคำตอบในต้นฉบับและถ่ายทอดออกมาในภาษาปลายทางที่สอดคล้องกับการเล่นเสียงสรรหาไว้ในบทแปลเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนานจาก</p>


		<p>การเล่นกับภาษาในคำตอบ</p>
<p>Q. Why did all the witches want to date the Quidditch player? A. Because he was a <u>keeper</u>.</p>	<p>คำถาม: ทำไมแม่มดหลายคนถึงอยากคบกับนักกีฬาควิดดิช คำตอบ: เพราะ<u>คีปเปอร์</u>ชอบตีบิลโบให้เธอทาน</p> 	<p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำกับคำว่า keeper ซึ่งเป็นชื่อตำแหน่งผู้เล่นกีฬาควิดดิชและมีความหมายโดยนัยที่สื่อความในเชิงความรัก ซึ่งความหมายของคำว่า keeper ในภาษาปลายทางไม่มีคำที่บัญญัติไว้ชัดเจน มีเพียงคำที่ใช้ในเชิงอธิบายเท่านั้นว่าเป็นคนที่จะเป็นคนที่รักที่สุด ซึ่งไม่ได้มีการออกเสียงหรือการเขียนที่คล้ายคลึงกับคำว่าคีปเปอร์เลย นอกจากนี้การจะใช้คำที่อธิบายยัยยาวและสื่อความอย่างตรงไปตรงมาเพื่อใช้เป็นคำตอบของมุกตลกอาจทำให้บทแปลไม่มีความตลกและไม่ได้แสดงลักษณะการเล่นคำตามตัวบทต้นฉบับ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แนวทางแบบ Pun &gt; Punoïd โดยสร้างสรรค์การเล่นเสียงกับคำว่าคีปเปอร์ เพื่อให้บทแปลมีความสนุกสนานมากกว่าการแปลโดยการถ่ายทอดความหมายของตัวบทเพียงอย่างเดียว</p>

		<p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำที่มีเสียงพยัญชนะต้นตรงกับคำ ว่าคิปปอร์ และเป็นคำที่มีความหมายไปในทางที่ดี เพื่อแสดงถึงบุคลิกลักษณะที่จะทำให้ผู้หญิงตกหลุม รักได้</p>
<p>Q. How did the Phoenix get kicked out of the zoo? A. He was <u>fired</u>.</p>	 <p>คำถาม: ทำไมนกฟีนิกซ์ถึงถูกผลักไสออกจากสวน สัตว์ คำตอบ: เพราะทำไฟคดออกจวนถูกไล่ออก</p>	<p>ตัวบทต้นฉบับสร้างสรรค์การเล่นคำโดยใช้คำที่มี หลายความหมาย ในตัวบทนี้สื่อความถึงไฟที่ลุก ไหม้และการถูกไล่ออก เป็นการเล่นคำกับลักษณะ ของนกฟีนิกซ์ที่จะมีไฟลุกไหม้ตัวเองเมื่อถึงอายุขัย การแปลตัวบทนี้เนื่องจากในภาษาปลายทางไม่ได้ ใช้คำที่สื่อความได้หลายความหมายตรงตาม ภาษาต้นทาง จึงต้องสร้างสรรค์การเล่นคำในภาษา ปลายทางที่แตกต่างจากภาษาต้นทาง แต่ก็ไม่ สามารถคิดหาการเล่นคำในภาษาปลายทางที่ สอดคล้องกับบริบทของตัวบทได้ ผู้วิจัยจึงตัดสินใจ ใช้แนวทางการแปลการเล่นคำแบบ Pun &gt; Puniod โดยการสร้างเสียงสัมผัสคล้องจองกันใน</p>

 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>การแปลการเล่นคำ ผู้วิจัยต้องการยึดคำว่า "ไล่ออก" เป็นหลักในการสร้างสรรค์เสียงสัมผัสที่คล้องจองกัน เนื่องจากคำว่าไล่ออกสื่อความหมายได้ในบริบทเดียวคือถูกละออกจากงาน ส่วนอีกความหมายหนึ่งก็คือถึงการตีไฟของนักฟิสิกส์ สามารถพลิกแพลงใช้ได้หลายคำ เมื่อพิจารณาแล้วจึงเลือกใช้คำว่า ไฟคลอก ซึ่งมีเสียงสัมผัสสระคล้องจองกับคำว่า ไล่ออก การแปลโดยใช้แนวทางแบบ Pun &gt; Punioid อาจทำให้บทแปลไม่สามารถนำเสนอการเล่นคำได้เท่าเทียมกับตัวบทต้นทาง แต่ก็เป็นแนวทางการชดเชยการเล่นคำที่ยอมรับได้ นอกจากนี้ในแนวทางการเล่นกับภาษาในบริบทสังคมไทยยังมองว่าการเล่นคำสัมผัสคล้องจองเป็นการเล่นกับภาษาอย่างหนึ่ง</p>
--	--

<p>Knock-knock...</p> <p>Who's there?</p> <p>Draco.</p> <p><u>Draco</u> who?</p> <p><u>Draco</u> lot of water. Can I use your bathroom?</p>	<p>ก๊อก ก๊อก...</p> <p>นั่นใคร</p> <p>เดรโก</p> <p>เดรโกไหน</p> <p>เดรโกดื่มโกโก้ไปเยอะมาก ขอเข้าห้องน้ำหน่อย</p> 	<p>การแปลมุกตลก Knock-knock... ในส่วนนี้แปลโดยพยายามหาคำที่ออกเสียงคล้ายคลึงกับชื่อของตัวละคร ซึ่งในตัวบทนี้คือชื่อเดรโก ส่วนคำที่นำมาเล่นคำกับชื่อของเดรโกคือ Draco lot of water. ที่หากพูดเร็ว ๆ ก็สามารถจะเป็นการเล่นคำที่สื่อความหมายถึง Drank a lot of water. เมื่อบริบทต้นทางพูดถึงการดื่มน้ำ จึงทำให้นึกถึงเครื่องดื่มชนิดหนึ่งที่มีเสียง โก คล้ายกับชื่อของเดรโก นั่นก็คือเครื่องดื่มโกโก้ เมื่อนำมารวมกับคำว่า ดื่ม ซึ่งเป็นคำที่มีพยัญชนะต้นตัวเดียวกับชื่อเดรโก จึงได้เป็นประโยคการเล่นคำที่มีเสียงพยัญชนะตรงกับชื่อของเดรโกว่า ดื่มโกโก้ไปเยอะมาก แต่ผู้วิจัยยังรู้สึกว่าการแปลไม่ค่อยเชื่อมโยงกับชื่อของเดรโกมากพอ เพราะตัวบทส่วนก่อนหน้าพูดถึงชื่อเดรโกอย่างชัดเจน จึงตัดสินใจเติมคำว่าเดรโกเข้าไปเป็นประธานของประโยคเพื่อให้เชื่อมโยงกับชื่อได้</p>
---	--	--




<p>Knock-knock... Who's there? Oliver Wood. Oliver Wood who? <u>Oliver Wood</u> open the door if he were here!</p>	 <p>ก๊อก ก๊อก... นั่นใคร โอลิเวอร์ วูด โอลิเวอร์ วูดไหน โอลิเวอร์ วูดพูดว่าถ้าคุณมเบุดนมจะให้ที่พูด พูดบนตูดคุณมาเปิดประตูให้!</p>	<p>ชัดเจนยิ่งขึ้น การแปลตัวบทส่วนนี้จึงเป็นการ ปรับเปลี่ยนการเล่นคำจากภาษาต้นทางมาเป็นการ เล่นเสียงพยางค์ในภาษาปลายทาง ซึ่งเป็นไป ตามแนวทางการแปลการเล่นคำแบบ Pun &gt; Punoid</p>
		<p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำกับชื่อโอลิเวอร์ วูด (Oliver Wood) ซึ่งออกเสียงเหมือนกับคำว่า would ใน ภาษาปลายทางไม่ได้ใช้คำที่ออกเสียงเหมือนหรือ ใกล้เคียงกันเลย และในภาษาปลายทางก็ไม่มีคำที่ ออกเสียงใกล้เคียงกับชื่อโอลิเวอร์ วูด ที่สื่อ ความหมายใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับ ผู้วิจัยจึง พิจารณาแนวทางการแปลการเล่นคำที่ได้ศึกษาไป และตัดสินใจใช้แนวทางแบบ Pun &gt; Punoid โดย สร้างสรรค์การเล่นเสียงที่สอดคล้องกับชื่อของ Oliver Wood ผู้วิจัยจึงใช้เสียงสระอูและตัวสะกด แม่กดตามการเขียนชื่อของโอลิเวอร์ วูด จากนั้นจึง</p>

		คิดหาคำที่มีการสะกดคำด้วยสระและตัวสะกดซ้ำกัน แล้วจึงนำมาเรียงเรียงเป็นประโยคที่มีความไม่เข้ากันเพื่อให้อ่านเกิดความตลก และยังคงรักษาความหมายในภาพรวมของตัวบทต้นฉบับไว้ด้วย
--	--	--

ตารางที่ 5 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Addition: Non-Pun > Pun

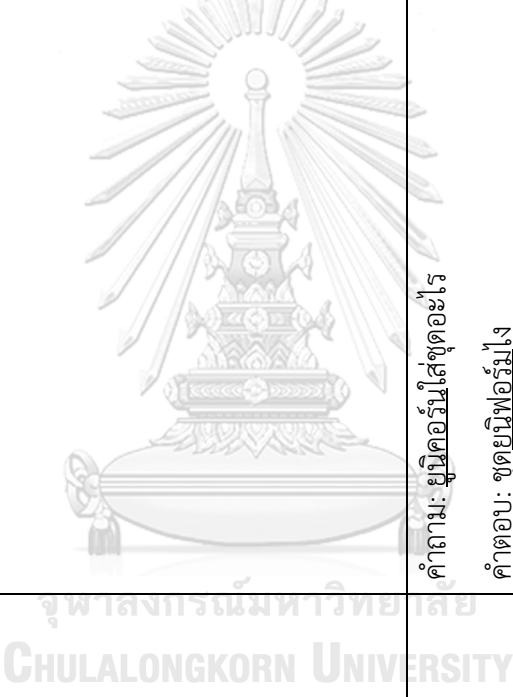

ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
Q. What's Professor Lupin's favorite day of the week? A. Moonday.	คำถาม: ศาสตราจารย์ลูปีนชอบวันอะไรมากที่สุด คำตอบ: วันจันทร์(เต็มดวง)	ตัวบทต้นฉบับตัดแปลงคำว่า Monday ให้เป็นคำที่สื่อความหมายในอีกความหมายหนึ่งแต่ยังคงมีการเขียนและการออกเสียงคล้ายคลึงกัน แต่คำแปลของคำว่า Monday กับคำว่า Moon ในภาษาไทยเป็นคำที่เขียนและออกเสียงเหมือนกัน คือ วันจันทร์ และ พระจันทร์ ต่างกันเพียงพยางค์แรกของแต่ละคำเท่านั้น ตัวบทต้นฉบับในส่วนที่เป็นคำถามพูดถึงวันในสัปดาห์ ในการแปลจึงต้องรักษาคำว่าวันจันทร์


	<p>เอาไว้เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของคำถามใน ภาษาต้นทาง ผู้วิจัยจึงศึกษาตัวอย่างการเล่นปริศนา คำทายในภาษาปลายทางเพิ่มเติมจากหนังสืออะไร เอ่ย? ทายได้ให้กันดับ (2013) แล้วก็พบว่ามีการเล่น ปริศนาคำทายโดยที่คำเฉลยใส่ข้อมูลขยายความ เพิ่มเติมไว้ในวงเล็บ ดังตัวอย่างนี้ คำถาม: พระอะไร ชอบเล่นไฟ เฉลย: พระเจ้า (มือ) ผู้วิจัยจึงเห็นการว่า การแปลตัวบทนี้อาจใส่ข้อมูลเพิ่มเติมไว้ในวงเล็บ เพื่อให้บทแปลสามารถสื่อความหมายได้ครบถ้วน ตามตัวบทต้นฉบับ การเล่นคำในบทแปลอาจ แตกต่างจากต้นฉบับ แต่หากพิจารณาบทแปลตาม แนวทางการเล่นกับภาษาในสังคมไทย อาจพิจารณา ได้ว่าบทแปลที่คำถามสื่อถึงสิ่งหนึ่ง (วันในสัปดาห์) แต่คำตอบสื่อถึงอีกสิ่งหนึ่ง (วันที่พระจันทร์เต็มดวง) เป็นการเล่นกับภาษาเช่นเดียวกัน การแปลการเล่น คำโดยที่ไม่ได้ใช้การเล่นคำในส่วนที่ตัวบทต้นฉบับใช้</p>
<p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	



		<p>ถือว่าเป็นแนวทางการแปลแบบ Pun &gt; Non Pun จากนั้นจึงเพิ่มการเล่นคำเข้าไปเป็นบทแปลซึ่งถือว่าเป็นแนวทางการแปลแบบ Addition: Non-Pun &gt; Pun เนื่องจากเนื้อหาในวงเล็บที่เพิ่มเข้ามาในบทแปลนั้นไม่มีปรากฏอยู่ในตัวบทต้นฉบับ แต่เป็นการขยายในส่วนของคำว่า วันจันทร์ ที่ไม่สามารถสื่อถึงอีกความหมายหนึ่งได้</p>
--	--	---


ตารางที่ 6 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Punoid > Punoid

ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
<p>ต้นฉบับ</p> <p>Q. Did you hear about the injured Quidditch player?</p> <p>A. She went from <u>catching Snitches</u> to <u>getting stitches</u>!</p>	<p>คำถาม: ไดยินเรื่องผู้เล่นควิดดิชที่ได้รับบาดเจ็บไหม</p> <p>คำตอบ: ได้จับลู่อุสไนชอยู่ดี ๆ ก็มีเลือดไหลซึม ๆ</p>	<p>ตัวบทต้นฉบับในส่วนนี้เป็นการเล่นคำแฝงโดยใช้คำที่มีสัมผัสคล้องจองกัน ในการแปลการเล่นคำนี้ผู้วิจัยพยายามหาคำที่มีเสียงคล้องจองกันกับลู่อุสไนชซึ่งเป็นอุปการณ์ในการเล่นกีฬาควิดดิชและใช้การแปลโดยการทับศัพท์ และคำที่คล้องจองกันนั้นต้องสื่อความได้ใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับอีกด้วย การแปล</p>

 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	 <p>คำถาม: ยูนิคอร์นใส่ชุดอะไร คำตอบ: ชุดยูนิฟอร์มไม่</p>	<p>การเล่นคำแฝงในตัวบทภาษาต้นทางเป็นการเล่นคำแฝงในบทแปลภาษาปลายทางอาจถือว่าเป็นแนวทางการแปลแบบ Punoid &gt; Punoid ที่คล้ายคลึงกับแนวทางแบบ Pun &gt; Pun ของเดอลาบาสติตา ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการแปลด้วยทส่วนนี้สามารถถ่ายทอดลักษณะการเล่นคำแฝงในภาษาต้นทางเป็นการเล่นคำแฝงในภาษาปลายทางได้ ในการแปลการเล่นคำแฝงนี้ผู้วิจัยเลือกใช้คำที่มีเสียงสระอึเหมือนกับคำว่าลูกสุนัข เพื่อให้บทแปลอ่านได้ลื่นไหลเหมือนกับตัวบทต้นฉบับ</p>
<p>Q. What do Unicorns wear? A. <u>Uni-forms</u></p>		<p>การเล่นคำแฝงในตัวบทนี้เป็นการซ้ำคำว่า Uni- ซึ่งเล่นคำกับชื่อสัตว์พิเศษ Unicorns กับคำว่า Uniforms ผู้วิจัยจึงตัดสินใจแปลด้วยทส่วนนี้ด้วยแนวทาง การแปลแบบ Punoid &gt; Punoid เช่นเดียวกับตัวบทข้างต้น ในบริบทภาษาไทยคำที่ใช้กล่าวถึงสัตว์ในเทพนิยายจะใช้การทับศัพท์ว่า ยูนิ</p>

		<p>คอร์ส ส่วนคำที่ใช้กล่าวถึงชุดที่กำหนดให้สวมใส่ในหน่วยงานนั้นจะเรียกว่า ชุดเครื่องแบบ แต่ในปัจจุบัน คำทับศัพท์ว่าชุดยูนิฟอร์มก็มีใช้กันมากขึ้น และสังคมก็รู้จักคำนี้กันอย่างกว้างขวาง ผู้วิจัยจึงเห็นว่าบทแปลสามารถแปลการเล่นคำในต้นทางมาเป็นภาษาปลายทางได้ตรงตามต้นฉบับ ผู้วิจัยได้เพิ่มคำว่า ใจ เพื่อให้ตัวบทความเป็นมุกตลกมากขึ้น ซึ่งเป็นการทำให้คำถามที่ฟังดูเหมิ่นต้องคิดวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบ กลับกลายเป็นคำตอบแบบง่าย ๆ ที่ผู้ฟังก็อาจจะนึกไม่ถึง</p>
<p>Q. What's the most boring Harry Potter's book? Harry Potter and the <u>Chamber of Commerce</u></p>	<p>คำถาม: หนังสือแฮร์รี่ พอตเตอร์เล่มใดที่คนไม่ชอบ เยอะที่สุด คำตอบ: แฮร์รี่ พอตเตอร์กับห้องแห่งความอาภัพ</p>	<p>ตัวบทต้นฉบับเล่นคำโดยตัดแปลงชื่อของหนังสือเล่มที่ 2 จาก <i>Chamber of Secrets</i> เป็น Chamber of Commerce ที่อาจฟังดูเป็นเรื่องน่าเบื่อตามบริบทในคำถาม ผู้วิจัยเห็นว่าในบริบทสังคมไทย ความหมายของ Chamber of Commerce อาจไม่ได้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความน่าเบื่อและทำให้ตัวบท</p>


<p style="text-align: center;">             จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  <b>CHULALONGKORN UNIVERSITY</b> </p>		<p>           1. ไม่มีความตกลง จึงตัดสินใจแปลโดยตัดแปลงเนื้อหาในตัวบทฉบับนี้ให้เป็นการเล่นคำกับชื่อหนังสือเล่มที่ 2 ในภาษาไทยที่ชื่อว่า แฮร์รี่ พอตเตอร์กับห้องแห่งความลับ โดยใช้แนวทางเดียวกันกับการเล่นคำแฝงในตัวบทฉบับที่ปรับเปลี่ยนส่วนหนึ่งของวลีดังกล่าว ซึ่งถือว่าเป็นการแปลการเล่นคำตามแนวทางแบบ Punoïd &gt; Punoïd ผู้วิจัยพยายามหาคำที่ออกเสียงคล้ายคลึงกับคำว่าห้องแห่งความลับ เพื่อให้บทแปลเป็นการเล่นกับภาษาในบริบทภาษาไทย ผู้วิจัยตัดสินใจใช้คำว่า ความอาภัพ เมื่อได้การเล่นคำในภาษาปลายทางแล้วจึงต้องปรับเปลี่ยนคำถามเพื่อให้สอดคล้องกับคำตอบที่สร้างสรรค์ขึ้น         </p>
<p>           Quidditch rule of thumb: if you don't have a <u>B</u>rake <u>C</u>harm, you'll probably <u>b</u>reak an <u>a</u>rm.         </p>	<p>           เคล็ดลับในการเล่นควิดดิช: หากไม่มีคาถาเบรก อาจได้เปนอนเนกเขมกอยู่โรงพยาบาล         </p>	<p>           ตัวบทต้นฉบับใช้การเล่นคำที่มีสัมผัสคล้องจองกัน ผู้วิจัยจึงพิจารณาว่าควรแปลตัวบทนี้ให้เป็นคำที่มีสัมผัสคล้องจองกันเหมือนกับต้นฉบับเพื่อให้เป็นไป         </p>


	<p>ตามแนวทางการแปลแบบ Punoid &gt; Punoid โดย          ต้องอ้างอิงคำเรียก Brake Charm ในบริบท          ภาษาไทยเพื่อหาคำที่คล้องจองกันและสื่อ          ความหมายตามตัวบทต้นฉบับได้ คำเรียกคาถาเบรก          ในภาษาไทยกับความหมายโดยตรงของ break an          arm ไม่มีเสียงสัมผัสคล้องจองกันตามตัวบทต้นฉบับ          ผู้วิจัยจึงต้องสร้างสรรคค์ำขึ้น เพื่อให้สอดคล้อง          กับลักษณะสัมผัสคล้องจองที่ต้องการ จึงได้มาถึงคำ          ว่า เอกเขนก ซึ่งหมายถึงอาการที่เอนตัวลงเอาศอก          ช่างหนึ่งทำหมอนหรือพืน (พจนานุกรมออนไลน์          ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554) ซึ่งมีเสียงสัมผัส          สละเดียวกันกับคำว่าเบรก คำนี้มักจะนำมาใช้กันใน          ลักษณะการนอนอย่างสบาย ๆ จากนั้นจึงแต่งเติม          ข้อมูลเข้าไปเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทต้นฉบับที่พูด          ถึงอาการเขนหัก เมื่อพิจารณาบริบทต้นทางจึง          เลือกใช้การไปนอนเอกเขนงอยู่ที่โรงพยาบาลเพื่อ</p>
<p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  <b>CHULALONGKORN UNIVERSITY</b></p>	



	รักษาอาการบาดเจ็บ
--	-------------------

ตารางที่ 7 บทแปลที่ใช้แนวทางการแปลแบบ Punoid > Pun

ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
<p>Q. How do you make Polyjuice? A. From Polyfruit, of course.</p>	<p>คำถาม: นัายาสรรพพรทำมาจากอะไร คำตอบ: ก็ทำมาจากสับปะรดไง</p> 	<p>ตัวบทส่วนนี้ใช้การเล่นคำกับคำว่า Polyjuice ที่เป็นคำสร้างใหม่ในเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ เพื่อสื่อความถึงนัายาวินเซซินิดหนึ่ง ตัวบทนี้ใช้การเล่นคำกับชื่อนัายาโดยสร้างสรรคค์าที่คล้ายกับชื่อนัายาโดยใช้เทคนิคการซ้ำคำ ซึ่งตามลักษณะการเล่นคำในภาษาอังกฤษจะถือว่าเป็นการเล่นคำแฝง (Punoid) ผู้เขียนได้สร้างสรรคค์าว่า Polyfruit เพื่อให้สอดคล้องกับชื่อ Polyjuice ในการแปลการเล่นคำที่เป็นคำสร้างใหม่ ผู้วิจัยจำเป็นต้องใช้คำแปลในหนังสือเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ฉบับแปลไทยเพื่อให้ตัวบทมีความสอดคล้องกัน ซึ่งหนังสือฉบับแปลไทยใช้คำว่า นัายาสรรพพรส ทกแปลการเล่นคำตาม</p>

 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>		<p>โครงสร้างของภาษาต้นทางคือ การซ้ำส่วนหนึ่งของคำไว้เพื่อสื่อความถึงส่วนประกอบของน้ำยา ซึ่งจะสื่อความหมายว่า นายสรพรพรทำมาจากสรพรพร ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าอาจทำให้ผู้อ่านสับสนได้ว่า คำว่า สรพรพรนี้ต้องการสื่อถึงสิ่งใด และจะทำให้ตัวทบทบเกิดความตลก ผู้วิจัยจึงตัดสินใจปรับเปลี่ยนคำตอบเป็นคำที่ออกเสียงคล้ายกับคำว่า สรพรพร โดยใช้คำว่า สับประรด เพื่อให้เกิดความไม่เข้ากันของคำถามและคำตอบ เนื่องจากตัวบทต้นฉบับไม่ถือเป็นการเล่นคำตามนิยามของเดอลาบาสติตา จึงพิจารณาได้ว่า การแปลตัวบทนี้เป็นการแปลแบบ Puniod &gt; Pun เนื่องจากบทแปลเป็นการเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน</p>
--	--	--

## สรุป

จากการแปลตัวบทข้างต้นโดยพยายามรักษาการเล่นคำไว้ในบทแปลโดยการปรับใช้แนวทางการแปลการเล่นคำของเดอลาบาสติตา ประกอบด้วย การพิจารณาลักษณะการเล่นคำในภาษาไทยและแนวทางการนำเสนอลักษณะการเล่นคำในภาษาไทย ทำให้ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การแปลการเล่นคำต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เพื่อที่จะถ่ายทอดบทแปลได้อย่างเหมาะสม และความพ้องกันโดยบังเอิญ (Incidental) ของภาษาต้นทางและภาษาปลายทางก็ยิ่งช่วยให้สามารถถ่ายทอดการเล่นคำในบทแปลได้เป็นอย่างดี หากตัวบทในภาษาต้นทางและภาษาปลายทางบังเอิญมีลักษณะการใช้ภาษาที่ตรงกันหรือใกล้เคียงกัน ซึ่งอาจเกิดจากการยืมคำจากภาษาต้นทางมาใช้ในบริบทสังคมปลายทางผู้คนในสังคมนั้นเกิดความคุ้นเคยและใช้กันอย่างแพร่หลาย หรือความพ้องกันโดยบังเอิญของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของทั้งสองภาษา ทำให้สามารถสร้างสรรการเล่นคำในบทแปลได้ง่ายและมีความพ้องกันโดยบังเอิญ ในด้านของการใช้ภาษาในการแปลคำว่า “ghost-writer” ซึ่งในภาษาไทยมีการใช้คำที่แปลจากภาษาอังกฤษโดยตรงมาว่า “นักเขียนผี” จึงทำให้การแปลข้อความในส่วนนี้สามารถแปลค่าและค่าความหมายตรงตามต้นฉบับได้อย่างสมบูรณ์แบบ อีกตัวอย่างหนึ่งของความพ้องกันโดยบังเอิญในด้านของการใช้ภาษาคือการใช้คำยืมหรือการใช้คำทับศัพท์ ซึ่งในบริบทสังคมไทยปัจจุบันโดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่มีการนำคำในภาษาต่างประเทศมาใช้กันอย่างกว้างขวางมากขึ้น ดังตัวอย่างจากการแปลคำว่า “Centaur of the universe” เป็น “เซ็นเตอร์ของจักรวาล” คำว่าเซ็นเตอร์เป็นคำที่ถอดเสียงมาจากภาษาอังกฤษคำว่า center ซึ่งเป็นความหมายที่แฝงอยู่ในการเล่นการเล่นคำข้างต้น ความพ้องกันโดยบังเอิญในการใช้ภาษาที่ออกเสียงและสื่อความหมายตรงกันทั้งในภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง ทำให้สามารถสร้างสรรคัพท์บทแปลที่สื่อความหมายเที่ยงตรงกับต้นฉบับได้ นอกจากนี้ ความพ้องกันโดยบังเอิญทางวัฒนธรรมก็ยิ่งทำให้สามารถถ่ายทอดบทแปลตามโครงสร้างของภาษาต้นทางได้อย่างตรงไปตรงมา ดังจะเห็นได้จากสำนวนต่าง ๆ ในตัวบทต้นฉบับที่สื่อความหมายในทำนองเดียวกันกับสำนวนที่คล้ายคลึงกันในภาษาปลายทาง ดังตัวอย่างในการแปลคำว่า “wrapped up with” ในบริบทวัฒนธรรมของตัวบทต้นทางสื่อความหมายโดยนัยของสำนวนตรงกับคำที่มีอยู่ใน

ภาษาปลายทางคือคำว่า “พัวพัน” และลักษณะการใช้คำในสำนวนของทั้งสองภาษายังมีใช้คำที่สื่อถึงการพัวพันอย่างเห็นอกเห็นใจกัน ความพัวพันกันโดยบังเอิญจึงช่วยให้การแปลตัวบทที่มีการเล่นคำสามารถถ่ายทอดความหมายได้ตรงกับตัวบทต้นฉบับ

อย่างไรก็ตาม การแปลการเล่นคำอาจจะไม่มีความพ้องกันโดยบังเอิญเสมอไป ตัวบทในภาษาต้นทางอาจมีความแตกต่างในด้านการใช้ภาษาและวัฒนธรรมในภาษาปลายทาง การแก้ปัญหาการแปลการเล่นคำจึงต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดบทแปลให้ยังคงรักษารูปแบบการเล่นคำและความหลากหลายไว้ บทแปลได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยวางแผนการแปลไว้ บทที่ 3 ว่าต้องการสร้างสรรค์บทแปลที่ยังคงรักษารูปแบบการเล่นคำไว้มากที่สุด จึงต้องพยายามใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแปลเพื่อสรรหาคำที่มีลักษณะการใช้คำตามที่ได้ศึกษาไป การสร้างสรรค์การเล่นคำในบทแปลต้องคำนึงถึงลักษณะการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับ การเล่นคำในภาษาปลายทาง แนวทางการแปลการเล่นคำที่เป็นไปได้ และความตกลงของบทแปล ผู้วิจัยต้องสรรหาคำในภาษาปลายทางที่สอดคล้องกับลักษณะดังกล่าวนี้โดยพยายามรักษารับทของข้อความและความหมายในภาษาต้นทางไว้ให้มากที่สุด ตัวอย่างการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแปลคำว่า “Flea markets” โดยในตัวบทต้นฉบับใช้คำว่า Flea เพื่อสื่อความหมายถึงสิ่งที่สุนัขไม่ชอบ บทแปลใช้คำที่สื่อความถึงสิ่งที่สุนัขไม่ชอบในภาษาปลายทางและยังต้องมีความเข้ากันกับบริบทแวดล้อมที่กล่าวถึง markets อีกด้วย ผู้วิจัยจึงพิจารณาการเล่นคำในภาษาไทยที่ได้ศึกษาไป และพบว่ามีการเล่นคำพวนและคำพวนก็เป็นหนึ่งในแนวทางการนำเสนอความตกลงในภาษาไทยอีกด้วย ผู้วิจัยจึงคิดหาคำที่สื่อความหมายถึงสิ่งที่สุนัขไม่ชอบในความหมายหนึ่ง และเมื่อพวนคำแล้วสามารถสื่อความหมายถึงตลาดได้ จึงสามารถสร้างสรรคเป็นคำแปลที่ว่า “ตลาดน้าเหมือ (ตลาดเนื้อหมา)” การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแปลการเล่นคำอาจทำให้บทแปลมีความหมายเปลี่ยนไปจากความหมายของตัวบทต้นฉบับและอาจส่งผลให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางส่วนเพื่อให้สอดคล้องกับการเล่นคำที่สร้างสรรค์ขึ้น ดังตัวอย่างในการแปลคำว่า “broomsick” ที่ผู้วิจัยต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์และแปลตัวบทว่า “ไม้กวาดกวัดแกงไปมา” ซึ่งอาจสื่อความหมายไม่ตรงตามตัวบทต้นฉบับแต่ยังมีความหมายที่ใกล้เคียงกันและยังสอดคล้องในเรื่อง *แฮร์รี พอตเตอร์* ในการแปลตัวบทนี้ จึงต้องปรับเปลี่ยนเนื้อหาแวดล้อมเพื่อให้สอดคล้องกับการเล่นคำที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยแปลคำว่า “throw up” ในตัวบทต้นฉบับเป็นคำว่า “เวียนหัว” ซึ่งมี

ความหมายเปลี่ยนไปจากตัวบทต้นฉบับ เนื่องจากตัวบทต้นฉบับใช้คำว่า broomsick ที่อาจส่งผลให้อาเจียนได้ แต่ผู้วิจัยเห็นว่าลักษณะการกวัดแกว่งไปมาของไม้กวาดอาจไม่รุนแรงจนทำให้อาเจียนจึงตัดสินใจปรับเปลี่ยนคำแปลในส่วนนี้ แม้จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแปลการเล่นคำและปรับเปลี่ยนความหมายในบริบทแวดล้อมบางส่วน แต่ผู้วิจัยก็ต้องพยายามรักษาความเชื่อมโยงกับบริบทของเรื่อง*แฮร์รี พอตเตอร์* และไม่ปรับเปลี่ยนความหมายโดยรวมของตัวบทมากเกินไปเพื่อให้บทแปลยังคงสื่อความหมายได้ใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับมากที่สุด

ในบทที่ 4 นี้ได้นำเสนอบทแปลและคำอธิบายการแปลไปแล้ว บทถัดไปจะกล่าวถึงการสรุปผลการวิจัย ข้อเสนอแนะ และข้อจำกัดงานวิจัย



## บทที่ 5 บทสรุป

สารนิพนธ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อหาแนวทางการแปลการเล่นคำจากหนังสือเรื่อง *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ของ Brian Boone ซึ่งได้นำเสนอบทแปลตัวบทที่คัดสรรไปแล้วในบทที่ 4 บทนี้จะเป็นการทบทวนวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทบทวนสมมติฐานของการวิจัย รายงานผลการวิจัย ข้อเสนอแนะ และข้อจำกัดงานวิจัย

### 5.1 ทบทวนวัตถุประสงค์ของการวิจัย

สารนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการด้วยกัน ได้แก่

- 1) เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแปล และแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทประเภทที่มีการเล่นคำ
- 2) เพื่อศึกษาโครงสร้างและหน้าที่ของการเล่นคำทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาไทย
- 3) เพื่อแปลการเล่นคำในตัวบทที่คัดสรรจากหนังสือ *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* ของ Brian Boone จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยศึกษาแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของ คริสตินา นอร์ต ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจเจตนาในการสื่อสารและวัตถุประสงค์ของตัวบทต้นฉบับ รวมถึงยังช่วยในการวิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาในตัวบทที่มีการเล่นคำ ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจโครงสร้าง การนำเสนอตัวบทและการเล่นคำในตัวบท แนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิต ช่วยให้ผู้วิจัยดำเนินการแปลอย่างเป็นขั้นตอนและช่วยให้สามารถตีความการเล่นคำในตัวบทว่าสื่อความหมายถึงสิ่งใดได้อย่างถูกต้อง โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาอังกฤษของเดิร์ก เดอลาบาสติตา โครงสร้างและบทบาทการเล่นคำในภาษาไทยของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และแนวทางการแปลการเล่นคำของเดิร์ก เดอลาบาสติตา การศึกษาโครงสร้าง และบทบาทการเล่นคำในทั้งสองภาษาช่วยให้ผู้วิจัยจำแนกประเภทการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับและถ่ายทอดบทแปลตามโครงสร้างการเล่นคำในภาษาปลายทางได้อย่างเหมาะสม ตามแนวทางการแปลการเล่นคำที่เป็นไปได้ นอกจากนี้เนื่องจากตัวบทต้นฉบับมุ่งนำเสนอความตลก ผู้วิจัยจึงศึกษาแนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาอังกฤษของซัลวาทอร์ อัดตาโต้ และอลัน โรเบิร์ตส รวมถึงแนวทางการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย เพื่อให้มีความเข้าใจ

ว่าตัวบทต้นฉบับนำเสนอความตลกอย่างไร และบทแปลสามารถนำเสนอความตลกได้อย่างไรบ้าง และเนื่องจากตัวบทมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมชุด*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ผู้วิจัยจึงศึกษาบริบททางวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวบทที่คัดสรรจากหนังสือและภาพยนตร์ชุด*แฮร์รี่ พอตเตอร์* เพื่อที่จะสามารถแปลการเล่นคำในตัวบทที่คัดสรรจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยได้อย่างเหมาะสม

หลังจากศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องแล้ว ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับโดยรวมและวิเคราะห์การเล่นคำที่ปรากฏในตัวบทที่คัดสรร จากนั้นจึงวางแผนการแปล ซึ่งผู้วิจัยมุ่งสร้างสรรค์บทแปลที่ทำให้เกิดความตลกและเข้าใจได้ง่าย โดยพยายามรักษาการเล่นคำในบทแปลให้ใกล้เคียงกับการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับ จากนั้นผู้วิจัยจึงลงมือแปลตัวบทที่คัดสรรตามแนวทางที่วางแผนไว้ จึงทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่วางไว้อย่างครบถ้วน

## 5.2 ทบทวนสมมติฐานของการวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ว่า แนวทางการวิเคราะห์ตัวบท (Text Analysis in Translation) ของคริสตืออาเน นอร์ด แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) ของฌอง เดอลิต แนวทางการแปลการเล่นคำ (modes of wordplay translation) และโครงสร้างและบทบาทของการเล่นคำในภาษาอังกฤษจากหนังสือ *There's a Double Tongue* ของเดิร์ก เดอลาบาสติดา โครงสร้างและบทบาทของการเล่นคำในภาษาไทยจากหนังสือ*อุเทศภาษาไทย ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 4: วัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย* แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาอังกฤษ แนวทางการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย และบริบททางวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องจากหนังสือและภาพยนตร์ชุด*แฮร์รี่ พอตเตอร์* จะช่วยให้สามารถแปลตัวบทและถ่ายทอดการเล่นคำจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยได้อย่างเหมาะสมและมีสมมูลภาพเทียบเท่าตัวบทต้นฉบับ

ผู้วิจัยพบว่าแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของคริสตืออาเน นอร์ด ทำให้เข้าใจวัตถุประสงค์ของตัวบทต้นฉบับ จากที่ได้วิเคราะห์ห้วงค์ประกอบภายนอกและองค์ประกอบภายในของตัวบทไปใน 3.1 ทำให้พบว่าผู้ส่งสารเป็นนักเขียนที่เน้นสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างความตลกขบขันให้กับผู้อ่าน และสร้างสรรค์ตัวบทนี้ขึ้นสำหรับผู้อ่านที่ชื่นชอบเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ซึ่งก็จะระบุไว้ในหัวข้อเรื่องหรือชื่อ

หนังสืออย่างชัดเจนว่า *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* นอกจากนี้ การใช้โครงสร้างประโยคที่เข้าใจง่าย และการใช้การเล่นคำซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอความตลกอย่างหนึ่ง ยังแสดงให้เห็นว่าตัวบทต้นฉบับต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อได้ง่ายเพื่อให้เกิดความตลกและความสนุกสนานในทันทีที่อ่าน แนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิล ช่วยให้ผู้อ่านตีความการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับและถ่ายทอดบทแปลออกมาสอดคล้องกับเจตนาของผู้ส่งสาร โดยทำความเข้าใจการเล่นคำที่ต้นฉบับต้องการจะสื่อสาร ตัวอย่างเช่นการทำความเข้าใจประโยคที่ว่า “He Rons” ต้องวิเคราะห์ประกอบกับบริบทแวดล้อมที่ว่า “How does Harry’s best friend get his exercise?” จึงจะเข้าใจว่าตัวบทต้องการสื่อความหมายถึงการออกกำลังกายโดยการวิ่ง ซึ่งออกเสียงคล้ายกับชื่อของ รอน โครงสร้างและบทบาทของการเล่นคำในภาษาอังกฤษ และแนวทางการแปลการเล่นคำของเดอริก เดอลาบาสติตา ช่วยให้สามารถวิเคราะห์การเล่นคำในตัวบทต้นฉบับว่าใช้การเล่นคำประเภทใด เช่น ประโยค “He Rons” ที่คำว่า Rons และ runs มีการออกเสียงที่คล้ายคลึงกันจึงเป็นการเล่นคำแบบคำคล้าย และแนวทางการแปลการเล่นคำก็ยังช่วยให้ผู้อ่านพิจารณาเลือกใช้แนวทางการแปลที่เหมาะสมได้ ในการแปลการเล่นคำก็ต้องสร้างสรรค์การเล่นคำในภาษาไทยตามโครงสร้างและบทบาทของการเล่นคำในภาษาไทยของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อให้บทแปลนำเสนอการเล่นคำที่สอดคล้องกับลักษณะการเล่นคำในภาษาไทย ตัวอย่างเช่นการแปลประโยค “Oliver Wood open the door if he were here!” โดยใช้ลักษณะการเล่นเสียงสระเพื่อให้บทแปลมีการเล่นคำตามลักษณะโครงสร้างการเล่นคำในภาษาไทย นอกจากนี้ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตลกในบริบทภาษาอังกฤษยังช่วยในการตีความมุกตลกในตัวบทต้นฉบับและถ่ายทอดบทแปลออกมาเป็นมุกตลกในบริบทภาษาไทยตามแนวทางการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย ตัวอย่างเช่น การนำคำพวนซึ่งเป็นการนำเสนอความตลกในภาษาไทยมาใช้ในบทแปล รวมถึงการศึกษาบริบททางวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องจากหนังสือและภาพยนตร์ชุด*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ยังช่วยให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์บทแปลที่สอดคล้องกับเนื้อหาในเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ได้อย่างเหมาะสม

### 5.3 รายงานผลการวิจัย

สารนิพนธ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อแปลการเล่นคำจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยในหนังสือรวมมุกตลกเกี่ยวกับเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ซึ่งการนำเสนอความตลกย่อมแตกต่างกันไปในแต่ละสังคม



วัฒนธรรม และการเล่นคำในตัวบทต้นฉบับก็สอดคล้องกับลักษณะการใช้ภาษาต้นทางซึ่งแตกต่างจากลักษณะการใช้ภาษาปลายทางและการสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไป การแปลตัวบทที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมและการใช้ภาษาจึงไม่สามารถแปลอย่างตรงไปตรงมาได้ เพราะจะทำให้ผู้อ่านบทแปลในภาษาปลายทางไม่เข้าใจความตลกที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อและไม่เห็นถึงการเล่นคำที่ผู้ส่งสารสร้างสรรค์ขึ้น ผู้วิจัยจึงวางแผนการแปลโดยพยายามสร้างสรรค์การเล่นคำและถ่ายทอดความตลกไว้ในบทแปลเพื่อให้ผู้อ่านบทแปลในภาษาปลายทางรับสารได้ใกล้เคียงกับผู้อ่านตัวบทต้นฉบับมากที่สุดทั้งในแง่การเล่นคำและความตลก

การแปลการเล่นคำที่ในภาษาไทยเป็นคำยืมจากภาษาอังกฤษสามารถถ่ายทอดบทแปลจากต้นฉบับได้โดยตรง เนื่องจากทั้งภาษาต้นทางและภาษาปลายทางใช้คำศัพท์คำเดียวกันที่มีการออกเสียงเหมือนหรือคล้ายคลึงกัน จึงทำให้การแปลตัวบทส่วนที่เป็นคำที่ใช้การทับศัพท์ในภาษาไทยนั้นไม่เป็นปัญหาในการแปล แต่การแปลตัวบทโดยส่วนใหญ่มีความซับซ้อนกว่านั้นเนื่องจากความแตกต่างของภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง นอกจากนี้ แม้ตัวบทต้นฉบับจะมีลักษณะการเล่นคำที่แตกต่างกันไป แต่การเล่นคำแต่ละประเภทก็ไม่ได้มีแนวทางการแปลที่เหมือนกันทั้งหมด

ผู้วิจัยเลือกใช้แนวทางการแปลที่สามารถสร้างสรรค์บทแปลได้เหมาะสมที่สุดโดยคำนึงถึงลักษณะการเล่นคำและการนำเสนอมุขตลกในภาษาไทย ตามแนวทางการแปลแบบ Pun > Pun ในการแปลตัวบทส่วนใหญ่ เพื่อสร้างสรรค์การเล่นคำในบทแปลให้สื่อความหมายใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับและสร้างความตลกได้ในบทแปลนั้น หากไม่สามารถสร้างสรรค์การเล่นคำในภาษาปลายทางที่สอดคล้องกับตัวบทต้นฉบับได้จึงจะพิจารณาใช้แนวทางการแปลแบบอื่น ๆ ต่อไป แนวทางการแปลอื่นที่เลือกใช้ในการแปลตัวบท ได้แก่ Pun > Punoid, Addition: Non-Pun > Pun, Pun > Non Pun, Transference ซึ่งในการแปลการเล่นคำหนึ่ง ๆ อาจใช้แนวทางการแปลมากกว่าหนึ่งแนวทาง

นอกจากนี้ ตัวบทที่คิดสรรบางส่วนเป็นการเล่นคำแฝงซึ่งไม่ครอบคลุมอยู่ในแนวทางการแปลการเล่นคำของเดิร์ก เดอลาบาสติตา ผู้วิจัยจึงเสนอแนวทางการแปลเพิ่มเติมในการแปลตัวบทที่เป็นการเล่นคำแฝงโดยอาศัยแนวทางการแปลของเดอลาบาสติตา แนวทางการแปลการเล่นคำแฝงที่ใช้ในการแปลตัวบทที่คิดสรร ได้แก่ Punoid > Punoid และ Puniod > Pun ซึ่งคล้ายคลึงกับแนว

ทางการแปลแบบ Pun > Pun และ Non-Pun > Pun ตามลำดับ เพื่อให้บทแปลแสดงให้เห็นการเล่นคำที่ใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับและสามารถสร้างความตลกให้กับผู้อ่านบทแปลได้

แนวทางการแปลการเล่นคำที่เลือกใช้ทั้งหมดข้างต้นสามารถใช้เพื่อแปลตัวบทที่มีการเล่นคำได้อย่างเหมาะสม โดยต้องอาศัยการวิเคราะห์และตีความตัวบทต้นฉบับในภาพรวมและการเล่นคำที่ปรากฏเพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดบทแปลออกมาได้อย่างสร้างสรรค์ มีความตลก และมีสมมูลภาพใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับมากที่สุด

#### 5.4 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาตัวบทและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่าตัวบทเรื่อง *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor* มีการเล่นกับภาษามากมายหลายประเภทที่ผู้เขียนใช้ในการนำเสนอมุขตลก เช่น การเล่นบทบิดลิ้น (Tongue Twister) การเลียนเสียงธรรมชาติ การสลับตัวอักษรเพื่อสร้างคำใหม่ (Anagrams) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีหนังสืออีกสามเล่มที่อยู่ในหนังสือชุดเดียวกันนี้ซึ่งอาจมีการเล่นกับภาษาที่แตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการศึกษาหาแนวทางการแปลตัวบทที่มีความซับซ้อนในการใช้ภาษาย่อมมีความท้าทายและควรค่าแก่การศึกษาค้นคว้าต่อไป

#### 5.5 ข้อจำกัดงานวิจัย

เนื่องจากตัวบทต้นฉบับนำเสนอมุขตลกที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* บทแปลที่ถ่ายทอดออกมาจึงยังคงรักษาความเกี่ยวเนื่องกันนั้นตามตัวบทต้นฉบับ ผู้อ่านที่มีประสบการณ์การอ่านวรรณกรรมหรือรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้จึงสามารถเข้าใจการเล่นและเกิดความตลกได้ ในทางกลับกัน ผู้อ่านที่ไม่ได้ติดตามเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* อาจไม่เข้าใจลักษณะการเล่นคำและความตลกในบทแปลได้เลย เนื่องจากตัวบทมีการอ้างอิงถึงตัวละคร และสิ่งต่าง ๆ ในเรื่องนี้ ตัวอย่างเช่น

Q. What's a Potions teacher's favorite social media program?

A. Snapechat.

ตัวอย่างข้างต้นมีเนื้อหาอ้างอิงถึงตัวละครที่เป็นอาจารย์สอนวิชาปรุงยา (Potions teacher) ซึ่งตัวละครนี้ชื่อว่า ศาสตราจารย์สเนป ผู้ที่ไม่มีข้อมูลในส่วนนี้จะไม่สามารถตีความได้เลยว่า Potions teacher นี้จะสื่อความถึงผู้ใด หรือชื่ออะไร จึงทำให้ไม่เข้าใจการเล่นคำที่อ้างอิงชื่อของศาสตราจารย์สเนปโดยตรง และบทแปลภาษาไทยถ่ายทอดออกมาตามบริบทของต้นฉบับ ดังนี้

คำถาม: ศาสตราจารย์วิชาปรุงยาชอบแอปพลิเคชันอะไรมากที่สุด

คำตอบ: สเนปแชต

บทแปลของตัวบทนี้ไม่ได้มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาหรือความหมายโดยรวมของตัวบทต้นฉบับ จึงอาจทำให้ผู้อ่านบทแปลที่ไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* ไม่เข้าใจการเล่นคำที่สร้างสรรค์ขึ้นและไม่รู้สึกตกตามวัตถุประสงค์ของตัวบท

อีกตัวอย่างหนึ่งเป็นการสร้างสรรค์มุกตลกที่อ้างอิงถึงภาพลักษณ์ของตัวละครและความสัมพันธ์กับตัวละครอีกตัวหนึ่งในเรื่อง ดังนี้

ต้นฉบับ Q. Why did Professor Quirrell have a hard time making friends?

A. He was all wrapped up with Voldemort.

บทแปล คำถาม: ทำไมศาสตราจารย์ควีเรลล์จึงไม่ค่อยมีเพื่อน

คำตอบ: เพราะมัวแต่พันพัวอยู่กับโวลเดอมอร์

จากตัวอย่างข้างต้น หากผู้อ่านไม่มีข้อมูลว่า Professor Quirrell มีบุคลิกลักษณะอย่างไร และไม่ทราบว่า Voldemort คือใครและมีความเกี่ยวข้องกับอย่างไร จะทำให้ไม่เข้าใจมุกตลกนี้ หากพิจารณาตัวอย่างข้างต้นโดยไม่อ้างอิงเนื้อหาของเรื่อง *แฮร์รี่ พอตเตอร์* อาจเข้าใจได้เพียงว่า บุคคลที่ชื่อศาสตราจารย์ควีเรลล์เข้าไปยุ่งวุ่นวายอยู่กับโวลเดอมอร์ จึงทำให้ไม่ค่อยมีเพื่อน ซึ่งเป็นคำถามคำตอบที่สมเหตุสมผล จึงทำให้ไม่เกิดการเล่นคำและความตลกในตัวบท การทำความเข้าใจมุกตลกข้างต้นต้องอ้างอิงถึงลักษณะการแต่งกายของศาสตราจารย์ควีเรลล์ที่มีผ้าพันศีรษะไว้ตลอดเวลาและความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองที่โวลเดอมอร์จะควบคุมการกระทำต่าง ๆ ของศาสตราจารย์ควีเรลล์

งานวิจัยฉบับนี้ดำเนินการศึกษาตัวบทต้นฉบับและสร้างสรรค์บทแปลตามการสื่อความหมาย และบริบทโดยรวมของตัวบทต้นฉบับ แม้บทแปลจะสามารถแสดงลักษณะการเล่นคำและสื่อความหมายได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับ แต่ยังไม่สามารถก้าวข้ามข้อจำกัดในด้านการรับรู้การเล่นคำและการทำความเข้าใจมุกตลกสำหรับผู้อ่านที่ไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์*ได้ อย่างไรก็ตามการวิเคราะห์การเล่นคำในบทที่ 3 ได้อธิบายถึงลักษณะการเล่นคำในตัวบทที่คัดสรรแต่ละรายการตามเนื้อหาของเรื่อง*แฮร์รี่ พอตเตอร์* ผู้วิจัยหวังว่าการวิเคราะห์การเล่นคำนั้นจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจลักษณะการเล่นคำในตัวบทที่คัดสรร และนำไปสู่การทำความเข้าใจบทแปลที่มีการเล่นคำที่สร้างสรรค์ขึ้นได้



## บรรณานุกรม

- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Mouton de Gruyter.
- Boone, B. (2017). *The Unofficial Harry Potter Joke Book: Great Guffaws for Gryffindor*. Sky Pony Press.
- Delabastita, D. (1993). *There's a double tongue: an investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet*. Rodopi.
- Delisle, J. (1988). *Translation: An interpretive approach*. University of Ottawa Press.
- GALEF, J. (2011, 14 February). "That's Funny..." *Incongruity In Humor, Art, And Science*. 3 Quarks Daily. [3quarksdaily.com/3quarksdaily/2011/02/paradigm-shifts-in-art-humor-and-science.html](http://3quarksdaily.com/3quarksdaily/2011/02/paradigm-shifts-in-art-humor-and-science.html)
- Giorgadze, M. (2014). LINGUISTIC FEATURES OF PUN, ITS TYPOLOGY AND CLASSIFICATION. *European Scientific Journal*, 10(10), 271-275.
- Gunner, J. (2022, 19 July). *Examples of Puns: Exploring What They Are and Different Types*. YOURDICTIONARY. <https://www.yourdictionary.com/articles/examples-puns>
- Hornby, A. S. (2010). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of current English* (8th ed.). Oxford University Press.
- Jaworski, A., Coupland, N., & Galasinski, D. (2004). Metalanguage: Why now? In *Metalanguage : Social and Ideological Perspectives* (pp. 3-8). De Gruyter Mouton.
- Lederer, R. (1981). A Primer of Puns. *The English Journal*, 70(6), 32-36. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/817149>
- Linda. *Homographs: If you can read these properly, your English is A-OK!* English With Linda. <https://englishwithlinda.wordpress.com/-english-is-funny/homographs-if-you-can-read-these-properly-your-english-is-a-ok>
- Low, P. A. (2011). Translating jokes and puns. *Perspectives: Studies in Translatology*, 19(1), 59-70. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2010.493219>
- MasterClass. (2021, 10 September). *What Exactly is a Pun and the Types of Puns in Literature*. [www.masterclass.com/articles/what-is-a-pun-learn-about-the](http://www.masterclass.com/articles/what-is-a-pun-learn-about-the)

[different-types-of-puns-in-literature-and-tips-on-how-to-write-a-great-pun](#)

- McIntosh, C. (2013). *Cambridge Advanced Learners's Dictionary* (4th ed.). Cambridge University Press.
- Miller, A. (2003). *The Crucible*. Penguin Group.
- Nord, C. (2005). *Text analysis in translation: theory, methodology, and didactic application of a model for translation-oriented text analysis*. Rodopi.
- Partington, A. S. (2009). A linguistic account of wordplay: The lexical grammar of punning. *Journal of Pragmatics*, 41(9), 1794–1809.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pragma.2008.09.025>
- Potter, D. (2022, 16 September). 24 Wordplay-Based Jokes That Make Us Giggle.  
<https://www.grammarly.com/blog/wordplay-based-jokes/>
- Preston, C. J. (2023, 3 November). *Why grazing bison could be good for the planet*. BBC. <https://www.bbc.com/future/article/20231102-why-grazing-bisoncould-be-good-for-the-planet>
- Roberts, A. (2019). *A Philosophy of Humour*. Palgrave Pivot Cham.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-14382-4>
- Rowling, J. K. (1998). *Harry Potter and the sorcerer's stone*. Arthur A. Levine Books.
- Rowling, J. K. (1999a). *Harry Potter and the chamber of secrets*. Arthur A. Levine Books.
- Rowling, J. K. (1999b). *Harry Potter and the prisoner of Azkaban*. Arthur A. Levine Books.
- Rowling, J. K. (2000). *Harry Potter and the goblet of fire*. Arthur A. Levine Books.
- Rowling, J. K. (2003). *Harry Potter and the order of the Phoenix*. Arthur A. Levine Books.
- Sherriff, L. (2023, 26 September). *The goats fighting fires in Los Angeles*. BBC.  
<https://www.bbc.com/future/article/20230922-these-la-goats-help-stop-wildfires>
- Shiseido. (2023). *Power Infusing Concentrate*. <https://www.shiseido.co.th/th/ultimune-power-infusing-concentrate-1011453330.html>
- Suwanoyotee, P. (2011). *Wordplay Translation of Win Lyovarin's Poomruk Paansingha Part I: Kaattakum Glang Talay, Part II: Kadee Phee Nang Takien and Part III: Kaattakum Jukkrarasri*. [Master's Independent Study, Chulalongkorn University]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).  
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/79019>

Winter-Froemel, E., Thaler, V., & Demeulenaere, A. (2018). The dynamics of wordplay and wordplay research: Approaches, contexts and traditions. In *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research* (pp. 1–20).

Zirker, A., & Winter-Froemel, E. (2015). Wordplay and Its Interfaces in Speaker- Hearer Interaction: An Introduction. In *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflection* (pp. 1-22). Walter de Gruyter GmbH.

<https://doi.org/doi.org/10.1515/9783110406719-001>

กองบรรณาธิการมังกั๋บู้กส์. (2556). *อะไรเอ่ย? ทายได้ให้กินดับ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). มังกั๋บู้กส์.

กองบรรณาธิการมังกั๋บู้กส์. (2557). *อะไรเอ่ย? ทายได้ฟินเลย*. มังกั๋บู้กส์.

กองบรรณาธิการมังกั๋บู้กส์. (2558). *อะไรเอ่ย? ทายได้สุดดี*. มังกั๋บู้กส์.

กองบรรณาธิการมังกั๋บู้กส์. (2559). *อะไรเอ่ย? ทายได้ให้ตีเข้า*. มังกั๋บู้กส์.

กองบรรณาธิการมังกั๋บู้กส์. (2562). *อะไรเอ่ย? ทายได้ก็มาดี*. มังกั๋บู้กส์.

กองบรรณาธิการวงศ์สว่าง. (2556). *ทะเลสิ่งคลาสสิก 3*. วงศ์สว่างพับลิชชิ่ง แอนด์ พรินต์ติ้ง.

ชนิษฐา พนาวัฒน์วงศ์. (2561). *การแปลมุกตลกในการ์ตูนเรื่อง ฟินท์ส ของชาลส์ เอ็ม ชูลส์*. [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/78950>

ฐิติพร เขียวฉวีวงศ์. (2553). *การศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการแปลการเล่นคำในเรื่อง Alice's adventure in wonderland จากสำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ ไชย และรัชชา เรืองศรี*. [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/77470>

ดลพร ราชแพทยาคม. (2555). *การศึกษาทวิวิธีการแปลการเล่นคำ (Wordplay) ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง Winnie the Pooh ของ เอ.เอ. มิลน์ เปรียบเทียบสำนวนแปลของธารพายุและแก้วคำทิพย์ ไชย*. [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/80468>

ตามใจ อวิรุทธิโยธิน. (2558). การเล่นทางภาษาของคนไทย. *สงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 21(3), 1-31.

ธรรมิภา นามนาคประเสริฐ. (2553). การศึกษาปัญหาในการแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ. *วารสารภาษาและวัฒนธรรม*, 30(1), 123-140.

นวรรณ พันธ์เมธา. (2540). *พินิจภาษา เล่ม 1*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

- นววรรณ พันธเมธา. (2563). *คลังคำ*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- นาริรัตน์ บุญช่วย. (2540). การนำเสนอความตกลง. *ศาสตร์แห่งภาษา*, 263-297.
- ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ. (2555). *หนังสืออุเทศภาษาไทย, ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 4 วัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- ปวีตรา อูราธรรมกุล. (2556). *การศึกษากลวิธีการแปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง พี่มาก...พระโขนง*. [สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/80551>
- พระยามดุงวิทยาเสริม (กำจัด พลากร). (2499). *แบบหัดอ่านหนังสือไทยเบื้องต้น*.
- มติชนออนไลน์. (2566, 13 ตุลาคม). *อิสราเอลส่งโดรน โปรมิโบลิวเร้ง 1.1 ล้านคนในกาซาอพยพใน 24 ชม. ก่อนบุกโจมตี*. [https://www.matichon.co.th/foreign/news\\_4230330](https://www.matichon.co.th/foreign/news_4230330)
- มิลเลอร์, เอ. (2521). *The Crucible* [หมอผีครองเมือง] (วัชระ คุปตะเวทิน, ผู้แปล). สำนักพิมพ์ดวงกมล.
- โรว์ลิ่ง, เจ. เค. (2543a). *Harry Potter and the prisoner of Azkaban* [แฮร์รี่ พอตเตอร์กับนักโทษแห่งอัซคาบัน] (วลีพร หวังช็อกกุล, ผู้แปล). นานมีบุ๊คส์.
- โรว์ลิ่ง, เจ. เค. (2543b). *Harry Potter and the chamber of secrets* [แฮร์รี่ พอตเตอร์กับห้องแห่งความลับ] (สุมาลี บำรุงสุข, ผู้แปล). นานมีบุ๊คส์.
- โรว์ลิ่ง, เจ. เค. (2544). *Harry Potter and the goblet of fire* [แฮร์รี่ พอตเตอร์กับถ้วยอัคนี] (งามพรรณ เวชชาชีวะ, ผู้แปล). นานมีบุ๊คส์.
- โรว์ลิ่ง, เจ. เค. (2546). *Harry Potter and the order of the Phoenix* [แฮร์รี่ พอตเตอร์กับภาคีนกฟีนิกซ์] (สุมาลี บำรุงสุข, ผู้แปล). นานมีบุ๊คส์.
- โรว์ลิ่ง, เจ. เค. (2557). *Harry Potter and the sorcerer's stone* [แฮร์รี่ พอตเตอร์กับศิลาอาถรรพ์] (สุมาลี บำรุงสุข, ผู้แปล). นานมีบุ๊คส์.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. <https://dictionary.orst.go.th>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. *ศัพท์บัญญัติสำนักงานราชบัณฑิตยสภา*. <https://coined-word.orst.go.th/>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2546). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. นานมีบุ๊คส์.
- อีสานร้อยแปด. (2562, 26 มิถุนายน). *พจนานุกรมภาษาอีสาน*. <https://esan108.com/dict/view/>ง่าย



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	เพ็ญสิริ บุญแสนแพน
วัน เดือน ปี เกิด	17 มิถุนายน 2536
สถานที่เกิด	กาฬสินธุ์
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) เกียรตินิยมอันดับ 1 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

