

บทที่ ๒

ความหมายของคำว่า การ์ตูน คอมิกส์ คอมิกสตริป และการ์ตูนสามก๊กฉบับต่างๆ ของไทย

ในบทที่ ๒ นี้ ผู้วิจัยจะกล่าวเรื่องความหมายของคำว่า การ์ตูน คอมิกส์ และคอมิกสตริป ซึ่งเป็นคำที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องนี้ และทั้ง ๓ คำมีความสัมพันธ์กันจึงต้องกล่าวเรื่องความหมายของคำเหล่านี้เพื่อให้เข้าใจตรงกัน และเป็นพื้นฐานความเข้าใจก่อนที่จะนำมาใช้เรียกการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นในงานวิจัยนี้ต่อไป นอกจากนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวเรื่องการ์ตูนสามก๊กที่ปรากฏในสังคมไทยเพื่อให้เห็นภาพรวมของการ์ตูนสามก๊กฉบับต่างๆ ของไทย

๒.๑ ความหมายของคำว่าการ์ตูน

การ์ตูน (cartoon) เป็นคำที่มีความหมายกว้าง และมีผู้ให้ความหมายไว้แตกต่างกัน ดังนี้

ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคินทร์ ให้ความหมายว่า

การ์ตูน เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า “Cartoon” ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า คาโตเน (Cartone) ในภาษาอิตาลี หมายถึง แผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจจะเปลี่ยนไปเป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรย เสียดสี หรือแสดงจินตนาการผ่นเพื่อง^๑

และยังกล่าวเรื่องความหมายของคำว่าการ์ตูนที่ใช้ในสังคมไทยว่า

สำหรับคนไทยโดยทั่วไปแล้ว คำว่า การ์ตูน ถูกนำมาใช้โดยไม่ได้แยกแยะตามรากศัพท์เดิม กล่าวคือ การ์ตูน ใช้ในความหมายที่ครอบคลุมความหมายของคำว่า คอมิกส์ (Comics) นิยายภาพ (Illustrated Tale) และภาพล้อ (Caricature) กล่าวคือ ภาพเขียนลักษณะใดๆ ก็ตามที่เป็นภาพวาดที่ผดพิ้นไปจากความจริง เป็นภาพล้อหรือภาพเขียนที่เป็นนิยายภาพต่างๆ ทั้งที่เขียน

^๑ ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคินทร์, “การ์ตูน ศาสตร์ และศิลป์แห่งจินตนาการ,” การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: การศาสนา, ๒๕๓๔), หน้า ๗.

เหมือนจริงและไม่เหมือนจริง คนไทยรวมเรียกเป็นการ์ตูนทั้งสิ้น ดังนั้นคำว่า การ์ตูนอาจสรุปความหมายได้ว่า ภาพวาดในลักษณะง่ายๆ บิดเบี้ยว โย้เย้อใน ลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบ ธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูด หรือแสดงออกต่างๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสีในทางการเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสารคดี^๒

พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายว่า

การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดเส้นภาพเดี่ยวหรือเป็นชุด มีเจตนาเสนอความ ขบขัน การเปรียบเทียบ เสียดสี หรือความคมคาย การ์ตูนใช้กันมาตั้งแต่ คริสตศตวรรษที่ ๑๘ ในหนังสือพิมพ์และนิตยสาร เพื่อวิจารณ์สังคมและ การเมือง และในวารสารสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ในคริสตศตวรรษที่ ๒๐ ใน ปัจจุบันการ์ตูนอาจเป็นหนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งแบ่งเป็นช่วงๆ มีคำบรรยาย สั้นๆ อ่านง่าย อาจนำเรื่องมาจากนิยาย นวนิยายทั่วไป มีผู้นิยมอ่านกันมาก เพราะรู้เรื่องได้เร็วโดยใช้เวลาน้อย^๓

ก่อเกียรติ พานิชกุล ให้ความหมายว่า “ภาพที่เกิดจากจินตนาการของนักวาดภาพ ลักษณะ การเขียนภาพแบบล้อเลียน โดยการวาดรูปให้มีลักษณะใกล้เคียงกับบุคลิกลักษณะของบุคคลที่ ต้องการล้อ”^๔

^๒ ศักดิ์ชัย เกียรติวนิดินทร์, “การ์ตูน ศาสตร์ และศิลป์แห่งจินตนาการ,” การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: การศาสนา, ๒๕๓๔), หน้า ๕.

^๓ ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์, ๒๕๔๕), หน้า ๗๓.

^๔ ก่อเกียรติ พานิชกุล, พจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ (กรุงเทพมหานคร: พอศการพิมพ์, ๒๕๓๗), หน้า ๗๘.

สารานุกรมอเมริกันา (The Encyclopedia Americana) ให้ความหมายว่า

A Cartoon is a drawing , representational or symbolic , that made a satirical , witty , or humorous point. It may or have a caption and may comprise more than one panel. Cartoons usually appear in periodical publications. Most frequently , their targets are in the field of political or public affairs , but they may be social custom , fashions , or sports events or personalities.^๕

ในนิยามข้างต้น ถอดความเป็นภาษาไทยได้ว่า การ์ตูน หมายถึง การเขียนภาพลายเส้น หรือภาพสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง มุ่งแสดงปัญหา หรือมุ่งให้เกิดความขบขัน^๖

พุทธชาติ สุขรอด ให้ความหมายว่า

การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดลายเส้นประกอบ/ไม่ประกอบบทสนทนา ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงเรื่องราวใดๆ โดยนอกจากหน้าที่ในการบอกเล่า เรื่องราวแล้วยังทำหน้าที่ให้ความคิดเห็น ให้ข้อสรุปในรูปของการล้อเลียน การประชดประชันเสียดสี สร้างอารมณ์ขัน ให้ความรู้ตักตักสนุกสนาน ประทับใจ หรือสะท้อนใจแก่ผู้อ่านด้วย^๗

สังเขต นาคไพจิตร ให้ความหมายว่า “การ์ตูน หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็งเพื่อความ ขบขัน เช่น ภาพล้อทางการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้ ชัดเจนโดยง่าย มีคำบรรยายสั้นๆ”^๘

^๕ Roger Manvell. *The Encyclopedia Americana International Edition*, Volume.5 (New York, 1977) p.728. อ้างใน สังเขต นาคไพจิตร, การ์ตูน (มหาสารคาม: ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๓๐), หน้า ๑.

^๖ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๑.

^๗ พุทธชาติ สุขรอด, การสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และสัมพันธ์กับการ์ตูนระกาศ์กับราณี (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๕), หน้า ๖.

^๘ สังเขต นาคไพจิตร, การ์ตูน (ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม: ปรินดาการพิมพ์, ๒๕๓๐), หน้า ๕-b.

ผู้วิจัยสรุปความหมายของคำว่า การ์ตูน ตามที่กล่าวมาได้ว่า การ์ตูนเป็นคำที่มีความหมายกว้าง หมายถึง ภาพวาดลายเส้นทั้งที่มีลักษณะเหมือนจริง และไม่เหมือนจริง อาจเป็นภาพเดี่ยวหรือภาพชุดที่แสดงเรื่องราว หรือเป็นนิยายภาพ ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงปัญหา ให้ความขบขัน อาจมีการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชัน หรือแสดงจินตนาการของผู้เขียน ดังนั้น การ์ตูนจึงเป็นคำที่รวมความหมายของภาพวาดลายเส้น และหนังสือที่วาดด้วยภาพวาดลายเส้นทั้งหมด

๒.๒ ความหมายของคำว่าคอมิกส์

คอมิกส์ (Comics) เป็นคำที่มีความสัมพันธ์กับการ์ตูน และมีผู้ให้ความหมายของคำนี้ไว้ดังนี้

ศักดิ์ชัย เกียรติจินา คินทร์ ให้ความหมายว่า “คอมิกส์เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่อง เป็นเรื่องราว มีคำบรรยาย มีบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพไม่เน้นความจริงของกายวิภาค”^๕

สังเขต นาคไพจิตร ให้ความหมายว่า

คอมิกส์ หมายถึง ภาพขวนขัน โดยมีภาพเป็นชุดๆ มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องขวนขันเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อเรื่องอาจเป็นเรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย ฯลฯ ภาพขวนขันส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ จึงเรียกภาพขวนขันลักษณะนี้ว่า คอมิกส์ตริป (comic strip) และเมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เล่มเล่มเรียกว่าคอมิกส์บุ๊ก (comic book) อย่างไรก็ตาม คนทั่วไปมักจะเข้าใจว่าการ์ตูนและคอมิกส์เหมือนกัน และเรียกรวมกันว่าการ์ตูน^๖

^๕ ศักดิ์ชัย เกียรติจินา คินทร์, “การ์ตูน ศาสตร์ และศิลป์แห่งจินตนาการ,” การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: การศาสนา, ๒๕๓๔), หน้า ๗.

^๖ สังเขต นาคไพจิตร, การ์ตูน (ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม: ปริศนาการพิมพ์, ๒๕๓๐), หน้า ๕-๖.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ ให้ความหมายว่า

คอมิกส์ใช้เรียกภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่าแคปชั่น (caption) อาจจะมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่าบอลลูน (balloon) ด้วยนิยามนี้จึงหมายรวมตั้งแต่การ์ตูนสั้น ๑-๔ ช่องจบ หรือมากกว่าที่เรียกว่าคอมิกส์ตริป (comic strip) ไปจนถึงหนังสือการ์ตูนที่เรียกว่า คอมิกบุ๊ก (comic book)^{๑๑}

ผู้วิจัยสรุปความหมายของคำว่า “คอมิกส์” ตามที่กล่าวมาได้ว่า คอมิกส์ก็คือการ์ตูนที่มีความต่อเนื่อง หรือมีเรื่องราว มีคำบรรยาย บทสนทนาประกอบเนื้อเรื่อง ซึ่งโดยทั่วไปอาจใช้คำว่าการ์ตูนแทนได้ ความแตกต่างของคำว่า “การ์ตูน” และ “คอมิกส์” นั้นอยู่ที่ความหมายที่นำมาใช้การ์ตูนถูกนำมาใช้ในความหมายที่กว้างกว่าคอมิกส์ และสามารถใช้แทนความหมายของคอมิกส์ได้ ส่วนคอมิกส์นั้นเป็นคำที่มีความหมายแคบกว่า หรืออาจกล่าวได้ว่า คอมิกส์เป็นการ์ตูนประเภทหนึ่งที่มีเรื่องราวประกอบ

๒.๓ ความหมายของคำว่าคอมิกส์ตริป

ศักดิ์ชัย เกียรติจินาจันทร์ ให้ความหมายของคำ “คอมิกส์ตริป” ว่า

คอมิกส์ตริป หรือการ์ตูนเรื่องยาว เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือประกอบนิยายนิทานต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ มักมีความยาวหลายตอน ไม่สามารถจบภายในกรอบภาพเดียวเหมือนการ์ตูนภาพล้อ การ์ตูนเรื่องยาวมีลักษณะเป็นการ์ตูนเชิงวรรณกรรม ซึ่งมีใช่เป็นเพียงภาพประดับให้ดูน่าสนใจเท่านั้น หากแต่มีเนื้อหา การเดินเรื่อง การขมวดปมของเรื่องในเชิงวรรณศิลป์วรรณกรรมสูง ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาต่างๆ นี้จึงเกี่ยวข้องกับรสนิยมของผู้บริโภคเป็นหลัก มิได้นำเสนอตามความพึงพอใจของผู้สร้างฝ่ายเดียว^{๑๒}

^{๑๑} สังเกต นาคไพจิตร, การ์ตูน (ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม: ปรินตาการพิมพ์, ๒๕๓๐), หน้า ๑๔.

^{๑๒} ศักดิ์ชัย เกียรติจินาจันทร์, “การ์ตูน ศาสตร์ และศิลป์แห่งจินตนาการ,” การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: การศาสนา, ๒๕๓๔), หน้า ๑๒.

หนังสือ เดอะ เวิร์ด บุก เอ็นไซโคลพีเดีย (The World book Encyclopedia) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไว้ ๗ ประเภท และรวมคอมิกสตริปไว้ในประเภทของการ์ตูนด้วย ดังนี้^{๑๓}

๑. ภาพล้อสังคม (Cag Cartoon) มักเป็นภาพล้อ (Caricature) ที่นักเขียนการ์ตูนภาพล้อเขียนขึ้นโดยเฉพาะ นิยมพิมพ์ในหนังสือพิมพ์และนิตยสาร

๒. ภาพล้อการเมือง (Political and Editional Cartoon) เป็นภาพล้อผู้บริหารประเทศ เน้นทางด้านการเมืองและการปกครอง มีจุดมุ่งหมายกระตุ้นให้ผู้อ่านเห็นในเชิงตรงกันข้าม หรือ ขบขัน เสียดสี เป็นต้น

๓. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) หมายถึง การ์ตูนที่ใช้ในงานโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูป ๒ มิติ หรือหุ่นรูปปั้นการ์ตูน ๓ มิติ

๔. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relation Cartoon) เป็นการ์ตูนในลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แตกต่างกันที่วัตถุประสงค์ว่าการ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่งเพื่อกระตุ้นในการบอกข่าวแจ้งข่าวให้ผู้อื่นได้ทราบ ไม่ได้มุ่งหวังผลทางการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา

๕. การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนในเชิงล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน ด้วยการวาดบุคลิกลักษณะเกินความเป็นจริง

๖. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือประกอบนิยายนิทานต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ มักมีความยาวหลายตอน ไม่สามารถจบภายในกรอบภาพเดียวเหมือนการ์ตูนภาพล้อ

๗. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) หมายถึง การทำภาพวาดการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ ด้วยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใสแล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตจริง

จะเห็นได้ว่าหนังสือ เดอะ เวิร์ด บุก เอ็นไซโคลพีเดีย จัดให้คอมิกสตริปเป็นการ์ตูนประเภทที่ ๖ ในประเภทของการ์ตูนทั้งหมด ๗ ประเภท

จากความหมายของคำว่าคอมิกส์ และคอมิกสตริปข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าคอมิกสตริปแตกต่างกับคอมิกส์ตรงจำนวนช่องหรือกรอบภาพ คอมิกส์เป็นการ์ตูนสั้น ๑-๔ ช่องจบ ส่วนคอมิกสตริปจะมีความยาวมากกว่านั้น

^{๑๓} ศูนย์พัฒนาหนังสือ, กรมวิชาการ, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: การศาสนา, ๒๕๓๔),

เมื่อพิจารณาการแบ่งประเภทของการ์ตูน ผู้วิจัยสรุปได้ว่าคอมิกสตริปก็คือการ์ตูนประเภทหนึ่ง ที่มีรูปแบบเป็นการ์ตูนเรื่องยาว มีเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องกำกับ มีคำบรรยายและบทสนทนา เช่นเดียวกับคอมิกส์ และมีลักษณะเป็นการ์ตูนเชิงวรรณกรรม^{๑๔} ผู้วิจัยจึงสรุปเกณฑ์ในการพิจารณาการ์ตูนว่าเป็นคอมิกสตริปหรือไม่ ดังนี้

๑. คอมิกสตริปเป็นการ์ตูนเรื่องยาว หรือการ์ตูนเชิงวรรณกรรม มีเรื่องราวและการดำเนินเรื่อง อาจนำเนื้อหาจากนิทาน นิยาย วรรณคดี หรือเป็นเรื่องที่ผู้เขียนการ์ตูนสร้างขึ้นเอง
๒. คอมิกสตริป มีความยาวมากกว่า ๔ ช่อง อาจมีความยาวหลายตอน ดำเนินเรื่องจบภายในเล่มเดียว หรือหลายเล่ม
๓. คอมิกสตริปดำเนินเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก อาจมีคำบรรยาย หรือบทสนทนาในกรอบภาพ ดำเนินเรื่องรวดเร็ว และอาจมีการแทรกอารมณ์ขันไว้ด้วย

เมื่อนำเกณฑ์ในการพิจารณาคอมิกสตริปทั้ง ๓ ข้อนี้นี้มาใช้ในการพิจารณาประเภทของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นจัดเป็นการ์ตูนประเภทคอมิกสตริปซึ่งนำเนื้อหาจากวรรณคดีเรื่องสามก๊ก มีความยาวถึง ๑๗๕ ตอน จำนวน ๔๕ เล่ม ผู้เขียนการ์ตูนใช้วิธีการดำเนินเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก มีคำบรรยาย บทสนทนาประกอบการดำเนินเรื่อง และดำเนินเรื่องได้เร็ว ทั้งยังมีการแทรกอารมณ์ขันตลอดทั้งเรื่อง การ์ตูนเรื่องสามก๊กนี้จัดเป็นวรรณกรรมไทยประเภทหนึ่ง ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนฉบับนี้ในฐานะวรรณกรรมเรื่องหนึ่ง และนำองค์ประกอบของวรรณกรรมมาใช้วิเคราะห์การดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบ ดังจะกล่าวในบทต่อๆ ไป

๒.๔ การ์ตูนสามก๊กฉบับต่างๆ ของไทย

ในปัจจุบันมีสำนักพิมพ์หลายแห่งนำวรรณกรรมสามก๊กมาเผยแพร่ในรูปแบบการ์ตูน การ์ตูนสามก๊กที่พบมีทั้งการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาต่างประเทศ และการ์ตูนที่นักเขียนชาวไทยเขียนขึ้น ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างการ์ตูนสามก๊กที่ปรากฏในวงการวรรณกรรมไทย เพื่อให้เห็นภาพรวมของการ์ตูนสามก๊กฉบับต่างๆ ของไทย

^{๑๔} สักดิ์ชัย เกียรติวนิชินทร์, "การ์ตูน ศาสตร์ และศิลป์แห่งจินตนาการ," การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย

๒.๔.๑ การ์ตูนสามก๊กที่แปลมาจากภาษาต่างประเทศ ได้แก่

๑. ตำนานวีรบุรุษสามก๊ก (ฉบับการ์ตูน) ของ กวนยिंगตง

(Quan Ying Dong) ผู้แปล คือ ไอรีน เป

๒. สามก๊ก (ฉบับการ์ตูน) ของ ฮวางซอกหยง (Hwang Sok-Yong) เล่ม ๑ ตอน

กำเนิดวีรบุรุษ เล่ม ๓ ตอน สาวงามพลิกแผ่นดิน และเล่ม ๕ ผู้ยิ่งใหญ่แห่งกังตั๋ง
ผู้แปล คือ กนกวรรณ สาโรจน์

ส่วนเล่ม ๒ ตอน รวมพลังสิบแปดทัพ และเล่ม ๔ ตอน ตีชิงฮ่องเต้

ผู้แปล คือ เกวลิน ศรีม่วง

๓. สามก๊ก (ฉบับการ์ตูน) ของ เอจิ โยชิคาวะ (Eimei Yoshikawa)

ผู้แปล คือ จัน สัมฤทธิ์ สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์

๔. สามก๊ก ของ มิตสึเทรุ โยโกยามะ (Mitsuteru Yokoyama) ผู้แปล คือ อังคณา
รัตน์จันทร์

๕. สามก๊ก (ฉบับการ์ตูน) ของ หลินเหวินอี้ (Lin Wen Yi) ผู้แปล คือ โยชิน ย

๖. ตีสามก๊ก ของ หลี่จื่อชิง (Lee Chi Ching) และยูเทราชิม่า (Yu Terashima)

สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ คอมมิก

๗. ตำนานวีรบุรุษสามก๊ก ของ หลี่จื่อชิง (Lee Chi Ching) และตงเยียนหมิง

(Tong Yian Ming) ผู้แปลคือ นิภา ผู้พัฒน์ สำนักพิมพ์บุรพัฒน์ คอมมิกส์

๒.๔.๒ การ์ตูนสามก๊กที่นักเขียนชาวไทยเขียนขึ้น ได้แก่

๑. สามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ของ หมู นินจา สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น

๒. สามก๊ก ของ สุภฤกษ์ บุญทอง สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

๓. จูล่ง ของ สุภฤกษ์ บุญทอง สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

๔. กวนอู ของ สุภฤกษ์ บุญทอง สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

๕. จิวยี่ ของ สุภฤกษ์ บุญทอง สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

๖. เล่าปี่ ของ สุภฤกษ์ บุญทอง สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

๗. ตังโต๊ะ ของ สุภฤกษ์ บุญทอง สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

๘. ขงเบ้ง ของ สุภฤกษ์ บุญทอง สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

๙. โจโฉ ของ สุภฤกษ์ บุญทอง สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

๑๐. สามก๊ก ฉบับการ์ตูนคลาสสิก ของ สันติ วุฒิรัตน์ สำนักพิมพ์มติชน

๑๑. สามก๊ก ของ อาทิตย์ บุญจินดาทรัพย์

๑๒. สามก๊ก : วรรณคดีไทยตามใจแม่ ของ จันทนีย์ (อนุภากุล) พงศ์ประยูร

๑๓. สามก๊ก : ฉบับเรื่องจริง (การ์ตูน) ของ ธนพร

การ์ตูนสามก๊กเหล่านี้แสดงให้เห็นการผลิตซ้ำ (reproduction) ในบริบทของวัฒนธรรมประชานิยม ผู้ผลิตเลือกผลิตการ์ตูนที่นำเสนอเรื่องสามก๊ก หรืออาจเป็นการนำเค้าโครงเรื่องมาตีความใหม่ สาเหตุที่มีการผลิตซ้ำเพราะเรื่องสามก๊กนั้นเป็นที่เรื่องที่คนรู้จักและคุ้นเคยอยู่แล้ว จึงไม่ต้องเสียเวลาในการสร้างสรรค์ตัวละครหรือเรื่องราวใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยผ่านความคิดของผู้อ่านมาก่อน^๕ การ์ตูนสามก๊กทั้งที่นักเขียนชาวไทยเขียนขึ้น และที่แปลมาจากภาษาต่างประเทศจึงแสดงให้เห็นว่าสามก๊กมีอิทธิพลเป็นที่นิยมในประเทศไทยเท่านั้น แต่ยังเป็นที่ยอดนิยมในอีกหลายประเทศทั่วโลก การ์ตูนสามก๊กแต่ละเล่มอาจมีลักษณะแตกต่างกันไป แต่ทุกเล่มก็ล้วนเป็นประโยชน์ต่อการเผยแพร่วรรณกรรมเรื่องนี้ทั้งสิ้น โดยเฉพาะการเผยแพร่วรรณกรรมสามก๊กสู่เยาวชน เพราะการ์ตูนเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้อ่านวัยเด็กได้เป็นอย่างดี ดังนั้น การที่วงการวรรณกรรมไทยมีวรรณกรรมสามก๊กฉบับการ์ตูนมากมายหลายฉบับ ทั้งการ์ตูนภาพ ๔ สี และการ์ตูนขาวดำ การ์ตูนเล่มเดียวจบ และการ์ตูนหลายเล่มจบ ย่อมเป็นทางเลือกในการรับรู้วรรณกรรมสามก๊กที่ผู้อ่านสามารถเลือกอ่านได้ตามความพึงพอใจ จึงนับว่าการ์ตูนสามก๊กนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อวงการวรรณกรรมไทย

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรณวิทย์ศึกษาที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาในงานวิจัยเรื่องนี้เป็นการ์ตูนสามก๊กที่นักเขียนชาวไทยเขียนขึ้น เป็นการผลิตซ้ำโดยยังคงรักษาแก่นเรื่องสามก๊กและเนื้อเรื่องส่วนใหญ่ไว้ แต่ก็มีการดัดแปลงให้มีลักษณะร่วมสมัย และแทรกอารมณ์ขันไว้ตลอดทั้งเรื่อง ทั้งยังเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับหนึ่งที่มีการถ่ายทอดเนื้อหาวรรณกรรมสามก๊กตั้งแต่ต้นจนจบ สำหรับความเป็นมาและลักษณะทั่วไปของการ์ตูนสามก๊กฉบับนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวไว้ในบทที่ ๔ การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรณวิทย์ศึกษาต่อไป

ในบทต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวเรื่องวรรณกรรมเรื่องสามก๊กฉบับแปลเป็นภาษาไทย และละครโทรทัศน์ชุด “สามก๊ก” เพื่อให้เข้าใจที่มาและสามารถเห็นความแตกต่างของวรรณกรรมเรื่องสามก๊กทั้ง ๓ ฉบับ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสร้างการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรณวิทย์ศึกษาต่อไป

^๕ วรรษุ วานิชวัฒนากุล, “การสื่อสารความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่,” เหลียวหน้าแลหลังวัฒนธรรมป๊อป

(กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, ๒๕๕๕), หน้า ๑๕๓.