

การศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการแปลการเล่นคำในเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland

จากสำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ไชย และรัชยา เรืองศรี

นางสาวจิตติพร เขียวมณีวงศ์

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาการแปลอังกฤษ-ไทย ศูนย์การแปลและการล่ามเฉลิมพระเกียรติ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)

are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

A COMPARATIVE STUDY OF PUN TRANSLATION OF ALICE'S ADVENTURE IN WONDERLAND; FROM  
THE TRANSLATED VERSION BY KAEWKUMTIP CHAI, AND RATCHAYA RUENGSR

Miss Thitiporn Kheomaneewong

A Special Research Submitted in Partial Fulfillment of The Requirements

for the Degree of Master of Arts in Translation

Chalermprakit Center of Translation and Interpretation

Faculty of Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

## บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ฉบับนี้ เป็นการศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการแปลการเล่นคำของสำนวนแปลสองสำนวนจากตัวบทต้นฉบับเดียวกัน คือเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland ซึ่งประพันธ์โดย ลูอิส แครอลล์ (Lewis Carroll) โดยมุ่งเน้นศึกษาการแปลการเล่นคำเฉพาะการเล่นคำแบบ puns เท่านั้น

การวิจัยมีการดำเนินการทั้งเชิงเอกสารและภาคสนาม คือ วิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับด้วยกรอบทฤษฎีและแนวทางต่างๆ ในด้านลักษณะทั่วไป และด้านการเล่นคำเป็นสำคัญ ซึ่งนับได้ทั้งหมด 24 ตำแหน่ง จากนั้นจึงนำสำนวนแปลสองสำนวนดังกล่าวมาวิเคราะห์การแปลการเล่นคำเพื่อเปรียบเทียบแนวทางกัน รวมทั้งดำเนินการขอสัมภาษณ์ผู้แปลของทั้งสองสำนวน เพื่อเป็นการยืนยันผลการวิเคราะห์และสมมติฐานที่ตั้งไว้

การศึกษาวิจัยครั้งนี้พบว่า สำนวนแปลสองสำนวนใช้แนวทางการแปลการเล่นคำแนวทางหลักๆ ที่เหมือนกัน แต่ส่วนใหญ่เลือกใช้วิธีที่ต่างกันสำหรับการเล่นคำแต่ละตำแหน่ง จึงให้ผลการแปลที่ต่างกันไป และการแปลการเล่นคำให้เป็นการเล่นคำ (Pun to pun) ซึ่งเป็นวิธีที่ดีที่สุดนั้นทำได้หลายวิธีต่างๆ กัน ทั้งวิธีรักษาความหมายที่ 1 และความหมายที่ 2 ของต้นฉบับเอาไว้ วิธีรักษาเฉพาะความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือวิธีไม่รักษาความหมายทั้งสองอย่างจากต้นฉบับเอาไว้เลย สำหรับการเล่นคำที่แปลยาก ก็จำเป็นจะต้องปรับเปลี่ยนความหมายไปบ้าง ให้เหมาะสมในภาษาปลายทาง นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำเสนอหลักการแปลการเล่นคำ พร้อมทั้งปัจจัยสำคัญต่างๆ ที่ทำให้เกิดการแปลการเล่นคำที่ดีเอาไว้ด้วย

## Abstract

This special research is a study of comparing the two translated versions of Alice's Adventure in Wonderland by Lewis Carroll, focusing on the puns of wordplay only.

The study process is done in two methods, both in document analysis and field study. First is the analysis of the source text by using translation theories and approaches as frame study to analyze general features and the puns within the source text, which counted as 24. Then, there is the analysis of the two translated versions to compare the pun translation. The field study is the interview of translators of the two versions, in order to gain useful information that will affirm the analysis results and the hypothesis.

This research shows that the two translated versions had employed the same strategies of puns translation, but mainly with different selections in each puns, thus leading to different outcomes. The strategy of translating pun to pun, which is the best strategy, can be done by preserving both first meaning and second meaning of the source text, preserving either first or second meaning of the source text, and preserving neither meanings at all. As for the pun that is difficult to translate, there must be some adjustments in order to make it fit smoothly in the target language. Furthermore, this research also includes principles of pun translation, as well the importance factors in creating good pun translation.

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์ปัทมา อัครนโณ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้กรุณาให้คำปรึกษา ให้ข้อคิดเห็น คำแนะนำชี้แนะต่างๆ ตลอดจนช่วยตรวจแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่อง สารนิพนธ์ฉบับนี้จะไม่อาจสำเร็จได้เลยหากปราศจากความช่วยเหลือและความเมตตาของท่าน ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณท่านจากใจจริง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ทองทิพย์ พูลลาภ ผู้อ่านประเมินสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขสารนิพนธ์ฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์สารภี แกสตัน ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์และคำแนะนำในส่วนโครงร่างสารนิพนธ์ จนเป็นรูปเป็นร่าง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านของสาขาการแปล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้อันเป็นพื้นฐานประสบการณ์ทรงค่าต่ออนาคตการงานของข้าพเจ้า

ขอขอบคุณสำนักพิมพ์สร้างสรรค์บุ๊คส์ที่เป็นธุระช่วยเหลือในการติดต่อขอสัมภาษณ์ผู้แปล และคุณรัชชา เรืองศรี ผู้แปล พร้อมทั้งคุณมนตรี ภูมิ ผู้เป็นบรรณาธิการ ที่กรุณาให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีและเสียสละเวลาสำหรับการสัมภาษณ์ อีกทั้งให้ข้อมูลความรู้อันเป็นประโยชน์ยิ่งต่อการวิจัย

ขอขอบคุณพี่ๆ และน้องๆ การแปลรุ่นที่ 10 ซึ่งร่วมทุกข์ร่วมสุขและให้การสนับสนุนช่วยเหลือกันมาตลอด มิตรภาพและน้ำใจของท่านเป็นความทรงจำสำคัญของข้าพเจ้า รวมทั้งญาติสนิทมิตรสหายทุกท่านที่ทำให้กำลังใจและคอยช่วยเติมแรงใจแก่กันเสมอ

ที่ขาดมิได้ก็คือ ขอขอบพระคุณคุณพ่อที่ให้การสนับสนุนทุกอย่างในการเรียน อีกทั้งคุณแม่ที่ให้แรงผลักดันและความมุ่งมั่นในการตัดสินใจเรียนปริญญาโท ความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้ ขออุทิศแด่ท่านทั้งสองผู้มีพระคุณสูงยิ่งต่อชีวิตข้าพเจ้า

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
1.1 หลักการและเหตุผล.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 สมมุติฐาน.....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 ระเบียบวิธีวิจัย.....	3
1.6 ขั้นตอนการศึกษาวิจัย.....	4
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
<b>บทที่ 2 ทฤษฎีและแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง.....</b>	<b>5</b>
2.1 การวิเคราะห์หัวข้อบท (Text Analysis) ของคริสตีอาเน นอร์ด (Christiane Nord).....	5
2.2. ทฤษฎีการแปลวรรณกรรม ของ วิลยา วิวัฒน์ศรี.....	11
2.3 แนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิล (Jean Delisle).....	14
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทย.....	17
2.5 การนำทฤษฎีและแนวคิดต่างๆ ไปใช้.....	24
<b>บทที่ 3 การวิเคราะห์หัวข้อบทต้นฉบับ.....</b>	<b>26</b>
3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบภายนอก.....	26
3.2 วิเคราะห์องค์ประกอบภายใน.....	28
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับ.....</b>	<b>39</b>

บทที่ 5 วิเคราะห์การแปลการเล่นคำและการสัทภาษาณ์ผู้แปล.....	70
5.1 วิเคราะห์การแปลการเล่นคำ.....	70
5.2 การสัทภาษาณ์ผู้แปล.....	117
บทที่ 6 บทสรุป.....	121
บรรณานุกรม.....	125
ภาคผนวก ก คำถามสัทภาษาณ์คุณมนตรี ภูมี.....	128
ภาคผนวก ข บทสัทภาษาณ์คุณมนตรี ภูมี.....	130

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 หลักการและเหตุผล

วรรณกรรมเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland เป็นผลงานอันโดดเด่นอีกเรื่องหนึ่งของ ลูอิส แครอลล์ (Lewis Carroll) ผู้เป็นนักคณิตศาสตร์และนักเขียนชาวอังกฤษในช่วงศตวรรษที่ 19 วรรณกรรมเรื่องนี้มีชื่อเสียงโด่งดังเป็นเวลานานร้อยปี ในฐานะเป็นวรรณกรรมสำหรับเด็กที่มีความแปลกใหม่ สนุกสนาน แหกแนวไปจากหนังสือเล่มอื่นๆ ในยุคนั้น และแม้ในสมัยปัจจุบันก็ยังเป็นที่ชื่นชอบของผู้อ่านมากมายหลายประเทศ อาจกล่าวได้ว่า ไม่มีใครเลยที่จะไม่รู้จักวรรณกรรมเรื่องนี้ จนมีการยกย่องให้เป็นหนึ่งในวรรณกรรมคลาสสิกของโลก

Alice's Adventure in Wonderland มีเอกลักษณ์ความน่าสนใจนานัปการ เรื่องราวการผจญภัยของเด็กหญิงตัวน้อยในดินแดนอันน่าพิศวง เต็มไปด้วยผู้คนและสัตว์ประหลาดที่แปลกพิลึกนี้ แม้จะจัดอยู่ในประเภท Literary nonsense ซึ่งไม่มีสาระและเหตุผล แต่แท้จริงแล้วเนื้อเรื่องนั้นแฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์เปรียบเทียบ การเสียดสีล้อเลียนสังคมอังกฤษในสมัยนั้น การตั้งคำถามในเชิงปรัชญาและตรรกะเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในโลกได้อย่างเยียบคม ไม่เพียงแต่เด็กๆ จะสามารถอ่านได้อย่างเพลิดเพลินเท่านั้น ผู้ใหญ่เองก็สามารถนำเรื่องนี้มาอ่าน วิเคราะห์ และตีความในเชิงลึกได้อีกด้วย เรียกได้ว่าเป็นวรรณกรรมที่มีความลึกล้ำหลายมิติ คุณค่าต่างๆ เหล่านี้จึงเป็นแรงบันดาลใจให้กับสื่อบันเทิงประเภทอื่นมากมายทั่วโลก มาจนถึงทุกวันนี้ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ซึ่งใช้คนแสดง (live action) ภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชัน หนังสือการ์ตูน หรือแม้แต่เกมคอมพิวเตอร์ในหลายประเทศหลายภาษา ฉะนั้นจะเห็นได้ว่า วรรณกรรมเรื่องนี้มีคุณค่ายิ่งในการส่งเสริมจินตนาการของผู้อ่านให้กว้างไกล

ด้วยความที่ ลูอิส แครอลล์ เป็นนักเขียนผู้ชื่นชอบการเล่นกับภาษา จึงทำให้ Alice's Adventure in Wonderland มีความโดดเด่นในการใช้ภาษา แครอลล์ใช้กลวิธีการประพันธ์หลากหลายอย่าง มีทั้งการเล่นคำ (wordplay) รูปแบบต่างๆ อย่างมีชั้นเชิง ปริศนาคำทายแปลกประหลาด โคลงกลอนล้อเลียน การประดิษฐ์สร้างคำศัพท์และชื่อใหม่ๆ ที่สำคัญคือการเล่นคำแบบ puns หรือการเล่นคำที่มีความหมายหรือเสียงคล้ายกัน ก็มีนักวิชาการและครูอาจารย์หยิบยกเป็นประเด็นศึกษายาวนาน ทั้งในด้านการศึกษาวรรณกรรม และโดยเฉพาะในด้านวิชาการแปลเอง puns จากเรื่องนี้ก็นับว่าเป็นความท้าทายในด้านการแปล ด้วยสาเหตุเรื่องความแตกต่างทางวัฒนธรรม ภาษา และยุคสมัย กล่าวคือ องค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องนี้ มีการอ้างอิงกับวัฒนธรรมต้นทาง ซึ่งคือวัฒนธรรมอังกฤษในสมัยศตวรรษที่ 19 อยู่มาก นอกจากผู้แปลจะต้องเผชิญกับปัญหาการแปลข้ามวัฒนธรรมแล้ว ยังต้องคำนึงถึงการถ่ายทอดความหมายให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนเข้าใจได้ไม่ยากอีกด้วย การแปลการเล่นคำแบบ puns ในวรรณกรรมเรื่องนี้ให้ได้จึงต้องอาศัยทั้งความสามารถในการทำ ความเข้าใจความหมายที่อยู่ในต้นฉบับ และความสามารถในการถ่ายทอด puns นั้นออกมาในภาษาปลายทาง ฉะนั้น สิ่งที่น่าศึกษาในบทแปลเรื่องนี้ก็คือ วิธีการแปลการเล่นคำให้ได้ธรรมชาติใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด



สำหรับเรื่องการเล่นคำในภาษาไทยนั้น แม้ว่าในงานเขียนสมัยใหม่จะมีการเล่นคำในแบบต่างๆมากมาย ทว่า ข้อมูลของ “การเล่นคำ” ในภาษาไทยนั้น พบว่ามักจะอธิบายอยู่ในหัวข้อการประพันธ์โคลงกลอนเท่านั้น โดยจัดเป็นส่วนหนึ่งของวรรณศิลป์ ดังเช่น การซ้ำคำ ซ้ำเสียง เล่นความหมายของคำ ซึ่งไม่เหมือนกับการเล่นคำในภาษาอังกฤษที่มีความหมายกว้างขวางกว่า คือครอบคลุมถึงการเล่นคำในตัวบทประเภทอื่นๆ ด้วย เช่น ร้อยแก้ว ความเรียง บทเพลงหรือบทพูดในการละเล่น จริงอยู่ว่ารูปแบบของการเล่นคำในภาษาไทยนั้นเป็นที่รู้จักกันดีอยู่แล้วในหมู่ชาวไทย ดังเช่น คำผวน การผสมคำ ทว่าในปัจจุบันก็ยังไม่มีการจัดแบ่งประเภทของการเล่นคำในภาษาไทยเป็นเชิงวิชาการอย่างละเอียดและชัดเจนเท่ากับในภาษาอังกฤษ ในยุคที่การแปลภาษาต่างประเทศในประเทศไทยกำลังเจริญก้าวหน้าอย่างมากนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการแปลการเล่นคำจากภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาไทย เพื่อช่วยขยายต่อ ยอดองค์ความรู้ในด้านนี้ให้เป็นประโยชน์ต่อวงการแปลสืบไป

นอกจากเรื่องของการเล่นคำแล้ว Alice's Adventure in Wonderland ยังมีความยากในการแปลต่างๆ อีกหลายประการ ถึงกระนั้นก็มีการแปลวรรณกรรมเรื่องนี้กันมายาวนาน เนื่องจากคุณค่าและชื่อเสียงที่มีอยู่ในตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นการแปลจากภาษาอังกฤษต้นฉบับ เป็นภาษาอื่นๆ ทางยุโรป เช่นภาษาฝรั่งเศส อิตาลี สเปน หรือการแปลเป็นภาษาทางเอเชีย เช่น ภาษาจีนและภาษาญี่ปุ่น รวมทั้งภาษาไทยเราด้วย จึงทำให้พบว่า แม้ในภาษาของประเทศหนึ่งๆ เรื่อง Alice's Adventure in Wonderland ก็มีการแปลอยู่หลายสำนวนด้วยกัน ความหลากหลายของสำนวนแปลวรรณกรรมเรื่องนี้เป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นความเป็นไปได้มากมายหลายทางในการแปล ซึ่งนับว่าน่าสนใจอย่างยิ่งในการนำมาศึกษา

ในด้านการแปลวรรณกรรมเรื่องนี้ในประเทศไทย ตั้งแต่อดีตก็มีการแปลและตีพิมพ์ออกจำหน่ายอย่างต่อเนื่อง โดยส่วนมากเป็นการแปลแบบดัดแปลง (adaptation) และแปลแบบเรียบเรียงเป็นนิทานสำหรับเด็กเล็ก เพื่อให้อ่านได้ง่ายและสนุกสนาน ส่วนการแปลแบบสมบูรณ์โดยเป็นการแปลรักษาต้นฉบับตลอดทั้งเล่มนั้นก็มีเช่นกัน โดยในช่วงเวลาประมาณไม่เกิน 20 ปีที่ผ่านมา พบว่ามีฉบับแปลในลักษณะนี้อยู่ 6 สำนวนซึ่งยังสามารถหาตัวเล่มหนังสือได้ ดังต่อไปนี้ :

1. อลิซท่องแดนมหัศจรรย์ แปลโดย อรุณชา ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์พองน้ำ ไม่ปรากฏปีพิมพ์ (แต่คาดว่าน่าจะเก่าที่สุดในที่นี้)
2. อลิซผจญภัยในแดนมหัศจรรย์ แปลโดย ระวี ภาวิไล ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ดอกหญ้า ปีพ.ศ. 2536
3. การผจญภัยของอลิซในแดนมหัศจรรย์ แปลโดย แก้วคำทิพย์ ไชย ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์คลาสสิก ปี พ.ศ. 2541
4. อลิซ ผจญภัยในแดนมหัศจรรย์ แปลโดย รัชยา เรื่องศรี ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์สร้างสรรค์บุ๊คส์ ปีพ.ศ. 2546
5. อลิซ ผจญภัยในแดนมหัศจรรย์ แปลโดย กัญญาวีร์ ทินกร ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์กู๊ดมอร์นิ่ง ปีพ.ศ. 2546
6. อลิซในดินแดนพิศวง แปลโดย จีระนันท์ พิตรปรีชา ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ฟรีฟอร์ม ปีพ.ศ. 2552

หลังจากที่ได้ศึกษาฉบับแปลทั้ง 6 สำนวนแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่า สำนวนของแก้วคำทิพย์ ไชย และ รัชยา เรื่องศรี มีการแก้ปัญหาการแปลการเล่นคำต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องได้ดี ต่างจากในสำนวนแปลฉบับก่อนๆ เพราะเป็นการแปลและตีพิมพ์ในยุคสมัยใหม่ แต่ก็ยังแตกต่างจากสำนวนแปลฉบับล่าสุดซึ่งแปลโดยจีระนันท์ พิตรปรีชาอยู่หลายประเด็น นั่นคือ

ทั้งสองฉบับดังกล่าวไม่ค่อยแก้ปัญหาการแปลเล่นคำด้วยการแปลตรงตัวแล้วใส่วงเล็บอธิบายหรือเชิงอรรถ แต่จะใช้วิธีการแปลแบบอื่นๆ ซึ่งเห็นว่าค่อนข้างสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า การแปลการเล่นคำที่ดีที่สุดก็คือต้องแปลเป็นการเล่นคำ ดังนั้นผู้วิจัยจึงตัดสินใจเลือก “การผจญภัยของอลิซในแดนมหัศจรรย์” และ “อลิซ ผจญภัยในแดนมหัศจรรย์” มาศึกษาเปรียบเทียบกันเรื่องแนวทางการแปลการเล่นคำของผู้แปล 2 ท่านนี้ ว่ามีวิธีที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง

## 1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อศึกษาทฤษฎีและหลักแนวทางการแปลที่เกี่ยวข้องต่างๆ รวมทั้งลักษณะและหน้าที่ของการเล่นคำ (puns) ในภาษาอังกฤษ
- 1.2.2 เพื่อทำความเข้าใจความหมายและวิเคราะห์คุณลักษณะต่างๆของการเล่นคำที่ปรากฏในเรื่อง
- 1.2.3 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการแปลการเล่นคำในสำนวนแปลของ แก้วคำทิพย์ ไซย และ รัชยา เรื่องศรี

## 1.3 สมมุติฐาน

การแปลการเล่นคำในเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland ให้ได้ผลใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุดนั้น ผู้แปลทั้งสองคนใช้วิธีแปลหลักๆ 3 วิธีคือ 1.แปลเป็นการเล่นคำ 2.แปลโดยใช้ลูกเล่นแบบอื่น และ 3.แปลเป็นข้อความธรรมดา โดยถอดความหมายของการเล่นคำนั้นออกมา

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้จะศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลทั้งสองจำนวนจากวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland ซึ่งได้แก่ “การผจญภัยของอลิซในแดนมหัศจรรย์” แปลโดยแก้วคำทิพย์ ไซย (2541) และ “อลิซ ผจญภัยในแดนมหัศจรรย์” แปลโดยรัชยา เรื่องศรี (2546) โดยกำหนดขอบเขตการศึกษาว่าพิจารณาเพียงการเล่นคำแบบ puns ที่ปรากฏอยู่ตลอดทั้งเรื่อง นับรวมได้ทั้งหมด 24 ตำแหน่ง

## 1.5 ระเบียบวิธีวิจัย

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการวิจัยด้วยวิธี 2 แบบดังนี้

- 1.5.1 ทำการวิจัยเชิงเอกสาร โดยใช้ทฤษฎีการแปลวรรณกรรมในการทำความเข้าใจข้อควรปฏิบัติในการแปลวรรณกรรม จากนั้นจึงวิเคราะห์ตัวบททั้ง 2 ด้วยทฤษฎีการวิเคราะห์ตัวบท (Text Analysis) ร่วมกับทฤษฎีการแปลวรรณกรรม และแนวทางการแปลแบบยึดความหมาย (Interpretive Theory) แล้วจึงใช้แนวคิดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นคำ มาใช้วิเคราะห์การเล่นคำตลอดทั้งเรื่อง โดยเฉพาะการจัดแบ่งประเภทการเล่นคำ และวิธีวิเคราะห์คุณลักษณะต่างๆ ของการเล่นคำ และยังใช้แนวทางการแปลแบบยึดความหมายเพื่อค้นหาวิธีการแปลการเล่นคำ เพื่อ

นำเสนอเป็นตัวเลือกอื่นๆ นอกจากนี้ก็จะใช้หลักวิธีประเมินคุณภาพของการแปลการเล่นคำมาใช้  
ประเมินเปรียบเทียบกันทั้งสองสำนวนอีกด้วย

- 1.5.2 ทำการวิจัยภาคสนาม คือ สัมภาษณ์ผู้แปลทั้งสองคน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์รวมกันกับ  
ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเชิงเอกสาร

## 1.6 ขั้นตอนการศึกษาวิจัย

- 1.6.1 ศึกษาทบทวนทฤษฎีด้านการแปล
- 1.6.2 ศึกษาทฤษฎีการเล่นคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทย เพื่อทำความเข้าใจกับประเภท ลักษณะและหน้าที่  
ของการเล่นคำ
- 1.6.3 อ่านต้นฉบับทั้ง 2 ฉบับโดยละเอียด วิเคราะห์ต้นฉบับ ทำความเข้าใจความหมายของการเล่นคำที่ปรากฏ  
ในเรื่อง และวิเคราะห์คุณลักษณะต่างๆของการเล่นคำแต่ละจุด
- 1.6.4 วิเคราะห์การแปลการเล่นคำ โดยวิเคราะห์ว่าผู้แปลใช้วิธีใดในการแปล และผลการแปลนั้นได้ออกมาเป็น  
การเล่นคำแบบใด รวมทั้งประเมินการแปลการเล่นคำเปรียบเทียบกัน จากนั้นจึงออกแบบบทสัมภาษณ์  
ผู้แปล
- 1.6.5 ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้แปล
- 1.6.6 สังเคราะห์ข้อมูลจากการวิเคราะห์เชิงเอกสาร และจากการสัมภาษณ์ผู้แปล
- 1.6.7 สรุปและรายงานผลการวิจัย

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.7.1 ได้ฝึกฝนการนำเอาทฤษฎีในการแปลรวมทั้งแนวคิดอื่นๆที่เกี่ยวข้องมาใช้จริงในการศึกษาวิจัย
- 1.7.2 ได้ความรู้เรื่องลักษณะการเล่นคำแบบต่างๆ ทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาไทย
- 1.7.3 ได้นำเสนอผลการศึกษาคำแปลการเล่นคำ เพื่อเป็นตัวอย่างให้กับการแปลวรรณกรรมเยาวชนที่มีปัญหา  
แบบเดียวกัน
- 1.7.4 เป็นส่วนช่วยส่งเสริมการศึกษาวิจัยเรื่องการเล่นคำในภาษาไทย ซึ่งปรากฏอยู่ในงานเขียนสมัยใหม่ ให้  
พัฒนามากยิ่งขึ้น

## บทที่ 2 ทฤษฎีและแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะกล่าวถึงหลักการด้านการแปลและแนวคิดอื่น ๆ ที่จะนำมาใช้ในการศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการแปลการเล่นคำในเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland โดยหลักการด้านการแปลได้แก่ การวิเคราะห์หัตถ์บท (Text Analysis) ของคริสตีอาเน นอร์ด (Christiane Nord) ทฤษฎีการแปลวรรณกรรม ของ วัลยา วิวัฒน์ศร และแนวทางการแปลแบบตีความ ของฌอง เดอลิล (Jean Delisle) ส่วนแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้แก่ ลักษณะของการเล่นคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทย ประเภทของ puns แนวทางการแปลการเล่นคำของเดิร์ก เดอลาบาสตีตา (Dirk Delabastita) และแนวคิดเรื่องการประเมินการแปลการเล่นคำของไฮเบิร์ต (Heibert)

### 2.1 การวิเคราะห์หัตถ์บท (Text Analysis) ของคริสตีอาเน นอร์ด (Christiane Nord)<sup>1</sup>

#### 2.1.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกหัตถ์บท (Extratextual Factors)

ในความหมายของนอร์ด องค์ประกอบภายนอกหัตถ์บทหมายถึง องค์ประกอบของสถานการณ์จริงซึ่งมีการนำหัตถ์บทมาใช้สื่อสาร คือเป็นสิ่งที่อยู่ภายนอกของหัตถ์บท ไม่ใช่องค์ประกอบในสถานการณ์สมมติที่ผู้แต่งสร้างขึ้น (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 80)

##### 2.1.1.1 ผู้ส่งสาร (Sender)

คือผู้ที่ใช้หัตถ์บทนั้นๆ สื่อสารกับผู้อื่นเพื่อประโยชน์บางอย่าง โดยนอร์ดจำแนกระหว่างผู้ส่งสารและผู้ผลิตหัตถ์บทออกจากกัน เนื่องจากอาจไม่ได้หมายถึงคนเดียวกันเสมอไป คือโดยปกติแล้วสองคำนี้จะหมายถึงคนเดียวกัน คือผู้แต่ง แต่ในการวิเคราะห์หัตถ์บทในการแปลแล้ว จะต้องมีการจำแนกสองคำนี้ เพราะหัตถ์บทบางอย่างอาจมีผู้แต่งและผู้ส่งสารเป็นคนละคนกัน และมักไม่ปรากฏชื่อผู้ผลิตหัตถ์บทเอาไว้ เช่น หัตถ์บทกฎหมาย เอกสารกำกับยา คือถึงแม้จะไม่ได้ระบุนามผู้ส่งสาร แต่ผู้ส่งสารก็ยังมีอยู่ (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 80)

สิ่งต่างๆ ที่ต้องพิจารณาเพื่อให้ได้ข้อมูลด้านผู้ส่งสารได้แก่ ใครเป็นผู้ส่งสาร เป็นคนเดียวกับผู้ผลิตสารหรือไม่ ถ้าไม่ใช่แล้ว ผู้ผลิตสารมีบทบาทต่อผู้ส่งสารอย่างไร และคู่มือที่บ่งชี้หัตถ์บทที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ส่งสาร

<sup>1</sup> สรุปและเรียบเรียงจาก Nord, Christiane. Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis. 2nd edition. New York: Rodopi, 2005. , ผกาวรรณ อินโชนานนท์. การแปลการ์ตูนเรื่อง Frank and Ernest. สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการแปลและการล่าม คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ว่ามีชีวิตอยู่ในช่วงเวลาใด มีถิ่นกำเนิดมาจากไหน มีฐานะทางสังคมและระดับการศึกษาอย่างไร มีความสัมพันธ์กับหัวข้อเรื่อง  
ของตัวบทอย่างไร และตัวเขาเองมีภูมิความรู้อะไรบ้าง (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 81)

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

เจตนาของผู้ส่งสาร เป็นการมองจากตัวผู้ส่งสารเอง ส่วนผลที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นการมองจากตัว  
ของผู้รับสาร ส่วนหน้าที่ของตัวบทนั้น เป็นการมองจากภายนอก ซึ่งเป็นปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อกัน หน้าที่ของตัวบทกับ  
เจตนาของผู้ส่งสารจึงอาจไม่ใช่เรื่องเดียวกันเสมอไป เช่น ตัวบทที่มีความเก่า ต่างยุคสมัย เมื่ออยู่ในยุคสมัยอื่น หน้าที่ของตัว  
บทนั้นก็อาจเปลี่ยนไป (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 81)

เจตนาของผู้ส่งสาร หน้าที่ของตัวบท และผลที่เกิดขึ้น อาจเป็นสิ่งที่เดียวกันได้ แต่สำหรับผู้แปล  
แล้ว จะต้องมองทั้งสามสิ่งนี้ให้แยกออกจากกันอย่างชัดเจน เพราะจะทำให้เราหาวิธีการจัดการการแปลได้ และเจตนาของผู้  
ส่งสารเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งสำหรับผู้แปล เพราะอยู่ควบคู่กับชนิดของตัวบท นอร์มมีหลักอยู่ว่า แม้ผู้แปลจะเปลี่ยนแปลงหน้าที่  
ของตัวบทต้นฉบับไป แต่ก็จะต้องยึดหลักความซื่อสัตย์ที่มีต่อผู้ส่งสารเอาไว้ คือ ห้ามบิดเบือนหรือทำสิ่งที่ขัดต่อเจตนาของผู้  
ส่งสาร (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 82)

#### 2.1.1.3 ผู้รับสาร (Audience)

ผู้รับสารแบ่งได้เป็นสองกลุ่มคือ ผู้รับสารตัวบทต้นฉบับ และผู้รับสารงานแปล และอาจมีอีก  
ประเภทหนึ่งที่เป็นผู้ร่วมรับฟังสารนั้นด้วย เป็นปัจจัยที่สำคัญมากที่ต้องคำนึงถึงในการวิเคราะห์ เพราะผู้รับสารงานแปลมา  
จากคนละวัฒนธรรม คนละสังคมกันกับผู้รับสารต้นฉบับ ฉะนั้นผู้แปลต้องประเมินความรู้พื้นฐานของผู้รับสาร ส่วนใดที่คาดว่า  
ว่าผู้รับสารยังไม่รู้ก็ต้องสื่อความให้ละเอียดชัดเจน (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 83)

#### 2.1.1.4 สื่อ (Medium/channel)

หมายถึง สิ่งที่ช่วยพาตัวบทไปสู่ผู้รับสาร อันดับแรกจะต้องพิจารณาว่า ตัวบทถูกนำเสนอใน  
สถานการณ์การสื่อสารใด เป็นการสื่อสารแบบลายลักษณ์อักษรหรือปากเปล่า เพราะรูปแบบของสื่อไม่เพียงแต่จะมีผลต่อ  
การรับสาร แต่ยังมีผลต่อการผลิตตัวบทอีกด้วย ปัจจัยด้านสื่อนี้สำคัญมาก เพราะเป็นการบอกขนาดและกลุ่มผู้รับสาร  
ระดับการศึกษาและการรับรู้ข้อมูล ความคาดหวังหรือข้อเรียกร้องของผู้รับสาร และยังทำให้ทราบถึงเจตนาของผู้ส่งสารได้  
การวิเคราะห์องค์ประกอบด้านนี้มีจุดประสงค์คือ เพื่อทราบลักษณะพิเศษบางประการในการสื่อสาร สำหรับการสื่อสารเป็น  
ลายลักษณ์อักษรนั้น จะต้องพิจารณาดูที่รูปแบบการตีพิมพ์เผยแพร่ (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552:  
84-85)

#### 2.1.1.5 ปัจจัยด้านสถานที่ (Place of communication)

จะต้องพิจารณาถึงปัจจัยเรื่องที่ไหน เมื่อใด และทำไม เป็นสำคัญ ปัจจัยเรื่องสถานที่จะเป็นสิ่งบ่งชี้ถึงสำเนียงภาษาถิ่นที่ใช้ในทีนั้น ถ้าระบุไว้ว่าสถานที่ใดเป็นที่ที่เจ้านางานแปลไปใช้ ก็แสดงว่างานแปลนั้นจะต้องใช้ภาษาถิ่นนั้นเป็นภาษาปลายทาง สถานที่อาจมีความสำคัญต่อการมองสภาพบ้านเมืองและวัฒนธรรมนั้นๆ เช่น ตัวบทที่ผลิตในประเทศที่มีการควบคุมอย่างเข้มงวด ก็จะต้องอ่านด้วยวิธีที่ต่างออกไป ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ยังทำให้ทราบว่าผู้ส่งสารเป็นใครในวัฒนธรรมใด และบอกเกี่ยวกับผู้รับสาร สื่อ โอกาสพิเศษในการสื่อสารและปัจจัยภายในต่างๆ ได้ (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 86)

#### 2.1.1.6 ปัจจัยด้านเวลา (Time of communication)

ปัจจัยด้านเวลาของการผลิตตัวบทมีส่วนสำคัญมาก เพราะจะบ่งชี้ถึงสภาพภาษาที่ใช้ในตัวบทนั้น ซึ่งจะแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของภาษาไปตามกาลเวลา และยังสะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม วัฒนธรรมในเวลานั้นอีกด้วย ปัจจัยด้านเวลายังเกี่ยวเนื่องกับความคาดหวังของผู้อ่านและผู้แปล เพราะอาจมีค่านิยมบางอย่างรวมอยู่ ซึ่งปัจจุบันอาจเปลี่ยนไปแล้ว นอกจากนี้ยังทำให้เข้าใจเจตนาของผู้ส่งสารได้ด้วย (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 87)

#### 2.1.1.7 โอกาสพิเศษในการสื่อสาร (Motive for communication)

โอกาสพิเศษต่างๆ ในการสื่อสาร เช่น คำประกาศเนื่องในงานพิธี บันทึกการประชุม จดหมายเวียน เป็นปัจจัยที่ทำให้มีการผลิตตัวบทแตกต่างกันไป และใช้สื่อที่ต่างกันออกไป โอกาสพิเศษจะเป็นข้อมูลให้ทราบถึงเจตนาของผู้เขียนและหน้าที่ของตัวบท และทำให้เห็นถึงขอบประจําชนิดของตัวบท โอกาสพิเศษยังเกี่ยวข้องกับตัวผู้ส่งสารและผู้รับสาร ปัจจัยด้วย องค์ประกอบด้านนี้มักจะเป็นตัวกำหนดเนื้อหาวงศัพท์ที่ใช้ โครงสร้างภาษา และปัจจัยอื่นๆ ของตัวบท (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 88)

#### 2.1.1.8 หน้าที่ของตัวบท (text function)

หน้าที่ของตัวบท หมายถึง หน้าที่ของตัวบทในการสื่อสาร เพื่อนำมาใช้ในสถานการณ์ใด สถานการณ์หนึ่ง (Nord, 2005: 80 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 6) ในการแปลนั้น นอกจากจะต้องแปลให้เหมาะสมกับหน้าที่ในการใช้งานแล้ว ผู้แปลยังต้องอิงกับตัวบทต้นฉบับอย่างใกล้ชิดด้วย ฉะนั้นการวิเคราะห์หน้าที่ของตัวบทต้นฉบับจึงมีความจำเป็น เพราะจะทำให้ผู้แปลตัดสินใจได้ว่าหน้าที่ใดของงานแปลที่จะเหมาะสมหรือใช้ได้กับตัวบทต้นฉบับ (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 89-90)

องค์ประกอบด้านนี้สามารถหาได้จากชนิดของตัวบท หรือคำประจําชนิดของตัวบทที่ปรากฏในหน้าชื่อเรื่อง แต่ถ้าไม่ปรากฏชนิดเด่นชัด ผู้แปลจะต้องหาจากปัจจัยภายนอกต่างๆ ซึ่งมีเจตนาของผู้ส่งสารและความคาดหวัง

ของผู้รับสารเป็นสำคัญ และปัจจัยด้านอื่นๆ ก็อาจช่วยตีกรอบการวิเคราะห์ให้แคบลงมาได้ (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณา แสงอร่ามเรือง, 2552: 91)

## 2.1.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบท (Intratextual factors)

### 2.1.2.1 หัวข้อเรื่องของตัวบท (Subject matter)

หัวข้อเรื่องของตัวบทจะทำให้ทราบถึงความเกี่ยวเนื่องของตัวบทนั้น และทำให้ผู้แปลคาดเดาหรือตั้งสมมุติฐานเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานหรือความรู้ทั่วไปที่ผู้รับสารต้องมีอยู่แล้วด้วย ซึ่งจะเป็นประโยชน์มากต่อการแปล และยังช่วยให้ผู้แปลตัดสินใจได้ว่าตนจะต้องมีความรู้เฉพาะทางด้านใด หากมีความรู้ด้านนั้นไม่พอ ก็จะได้ทราบว่าต้องไปค้นคว้าเพิ่มเติมอีกเท่าใด (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณา แสงอร่ามเรือง, 2552: 93)

หัวข้อเรื่องของตัวบทอาจหาได้จากชื่อเรื่องหรือส่วนที่มากับชื่อเรื่องหลัก เช่น ชื่อเรื่องรอง หรือข้อความสรุปสั้นๆ แต่ถ้าไม่พบ ก็ต้องหาจากปัจจัยภายในตัวบท โดยเฉพาะคำศัพท์ที่ใช้ในตัวบท (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณา แสงอร่ามเรือง, 2552: 94)

### 2.1.2.2 เนื้อหา (Content)

หากตัวบทมีเนื้อหาที่ซับซ้อน ในด้านโครงสร้างหรือความหมาย ให้นำมาเรียบเรียงใหม่ด้วยภาษาของตนเอง (Paraphrase) ง่ายๆ โดยแบ่งเป็นหน่วยข้อมูล และให้หน่วยข้อมูลมีความสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผลกัน ดังที่ปรากฏในตัวบท วิธีนี้จะทำให้ผู้แปลเห็นสิ่งที่พบบ่อย 2 ประการคือ เนื้อหาที่ผู้แต่งละไว้ในฐานที่เข้าใจ (Presuppositions) และเนื้อหาที่ขาดความเกี่ยวเนื่อง แต่การเรียบเรียงใหม่นี้ก็ต้องระวังไม่ให้ความหมายแฝงที่มีอยู่ในคำศัพท์เดิมนั้นหายไปด้วย (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณา แสงอร่ามเรือง, 2552: 95)

ตัวบทบางประเภทก็อาจมีเหตุการณ์ซ้อนอยู่ในเรื่องเล่าอีกชั้นหนึ่ง มีผู้ส่งสาร ผู้ฟัง หรือปัจจัยอื่นๆ ซ้อนกัน เช่นตัวบทประเภทวรรณกรรม เป็นสถานการณ์การสื่อสารที่ไม่เหมือนกับการสื่อสารนอกตัวบท ผู้แปลจะต้องวิเคราะห์สถานการณ์ภายในตัวบทด้วยวิธีเดียวกับการวิเคราะห์เนื้อหาที่เป็นกรอบใหญ่ (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโอชานนท์, 2552: 7)

### 2.1.2.3 เนื้อหาที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ (Presuppositions)

เนื้อหาที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ คือข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์การสื่อสารที่ผู้ส่งสารไม่กล่าวถึง เนื่องจากอนุমানว่าผู้รับสารทราบอยู่แล้ว เช่น ข้อมูลทางวัฒนธรรม ฉะนั้น การสื่อสารจะสำเร็จได้ต่อเมื่อผู้รับสารและผู้ส่งสารมีความเข้าใจข้อมูลเดียวกันนี้อย่างเพียงพอ (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโอชานนท์, 2552: 7)

การหาเนื้อหาที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ จะต้องค้นหาว่า ตัวบทนั้นอ้างอิงถึงวัฒนธรรมใด ผู้รับสารของตัวบทต้นฉบับและผู้รับสารของงานแปลนั้นห่างจากภูมิหลังทางวัฒนธรรมของตัวบทต้นฉบับมากน้อยเพียงใด ในตัวบทต้นฉบับมีการใช้ภาษาเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ อย่างชัดเจนมากน้อยเพียงใด รวมทั้งหาว่ามีกรกรกล่าว

เนื้อความซ้ำๆ หรือขยายความมากเกินไปโดยผู้แปลพึงระลึกว่า ข้อมูลในวัฒนธรรมต้นทางที่ผู้เขียนละไว้ อาจต้องเพิ่มเติมเข้ามาให้ผู้อ่านในวัฒนธรรมปลายทางทราบ และตัดออกหากสถานการณ์กลับกัน (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 7)

#### 2.1.2.4 โครงสร้างของตัวบท (Text composition)

การวิเคราะห์โครงสร้างของตัวบทที่มีความจำเป็นมาก เพราะเป็นปัจจัยที่จะกำหนดรูปแบบและแบบแผนการแปล คือ หากตัวบทประกอบด้วยส่วนต่างๆ ที่มีหน้าที่ต่างกัน หรือมีสถานการณ์การสื่อสารต่างกัน ผู้แปลย่อมต้องคิดกลยุทธ์การแปลที่ต่างกันไปในแต่ละส่วนด้วย โครงสร้างของตัวบทแบ่งออกเป็นสองระดับ คือ โครงสร้างมหภาค (Macrostructure) หมายถึง โครงสร้างใหญ่ของบท เช่น การแบ่งออกเป็นบท ตอน หรือย่อหน้า และตัวบทแทรกต่างๆ เช่น การยกคำพูดของผู้อื่นมาอ้าง ในตัวบทที่เป็นบทความวิชาการ นอกจากนี้ยังมีส่วนที่แยกออกจากตัวเนื้อหา เช่น ชื่อเรื่อง หัวเรื่อง และเนื้อความที่แทรกมาเพื่อขยายความ ส่วนโครงสร้างระดับที่สอง คือ โครงสร้างจุลภาค (Microstructure) หมายถึง โครงสร้างในระดับย่อยลงมา เช่น โครงสร้างของประโยค ความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ ในประโยค และการเรียงลำดับเหตุการณ์ (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 8)

#### 2.1.2.5 ปัจจัยด้านอวัจนภาษา (Non-verbal elements)

อวัจนภาษา หมายถึง สัญลักษณ์ที่แสดงออกมาโดยไม่ได้ใช้ภาษาเป็นสื่อ ซึ่งช่วยเสริมความขยายความ อธิบาย หรือเน้นสารในตัวบท ในการสื่อสารทางการเขียนนั้นจะรวมถึงภาพที่ปรากฏต่อสายตาผู้อ่าน เช่น การเลือกใช้รูปแบบอักษรต่างๆ การพิมพ์ตัวเล็ก ตัวใหญ่ หรือตัวเอียง เป็นต้น (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 100)

อวัจนภาษาแบ่งตามหน้าที่ได้สี่แบบ คือ อวัจนภาษาที่มาพร้อมกับตัวบท (เช่น การจัดหน้า) สันนิษฐานตัวบท (เช่น ตารางหรือกราฟ) มีเนื้อหาเป็นเอกเทศ (เช่น รูปภาพในการ์ตูนคอมิก) และอวัจนภาษาที่ใช้แทนองค์ประกอบทางภาษาประเภทอื่น (เช่น การใช้เครื่องหมายดอกจันแทนการเขียนคำหยาบ) (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 8)

เมื่อระบุอวัจนภาษาได้แล้ว ผู้แปลพึงวิเคราะห์หน้าที่ของอวัจนภาษานั้นๆ ด้วย เพื่อที่จะได้วางแผนจัดการการแปลได้ถูกต้อง โดยต้องพิจารณาว่า อวัจนภาษาใดสามารถคงไว้ดั้งเดิมในบทแปล และอวัจนภาษาใดที่ต้องปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวัฒนธรรมปลายทาง (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 8)



### 2.1.2.6 ศัพท์ (Lexis)

การเลือกใช้ศัพท์จะขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านเนื้อเรื่องและหัวข้อเรื่องของตัวบทเป็นสำคัญ การเลือกใช้ศัพท์ของตัวบทมีหลายระดับ ได้แก่ การเลือกศัพท์โดยคำนึงถึงวจนลีลาและระดับภาษา การสร้างคำ และการใช้เครื่องมือทางภาษาต่างๆ เช่น อุปมาอุปมัย อุปลักษณะ การซ้ำคำ เป็นต้น (ผกาวรรณ อินโชนานนท์, 2552: 8)

ผู้แปลสามารถหาปัจจัยด้านการเลือกใช้ศัพท์ของผู้ผลิตตัวบทได้จากองค์ประกอบภายนอกและภายในของตัวบท ในตัวบทอาจมีลักษณะพิเศษด้านความหมายและวจนลีลา เช่น การใช้คำที่มีความหมายแฝง หรือศัพท์เฉพาะทาง (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 103)

การเลือกใช้ศัพท์จะแสดงถึงเจตนาของผู้ส่งสารได้เป็นอย่างดี โดยผู้แปลอาจวิเคราะห์โดยการตั้งคำถามว่า ผู้แต่งตั้งใจใช้ถ้อยคำหรือสำนวนนี้ด้วยจุดประสงค์อะไร หากเลือกใช้คำที่ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในตอนนั้น ก็อาจเป็นเพราะต้องการให้เกิดผลเป็นการประชดประชันหรือเสียดสี เป็นต้น (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 103)

หลังจากได้วิเคราะห์การเลือกใช้ศัพท์ในตัวบทแล้ว ผู้แปลก็ต้องพิจารณาว่า จะต้องคงลักษณะเฉพาะส่วนใดเอาไว้ในงานแปลบ้าง นอกจากนี้ ในการแปลตัวบทประเภทวรรณกรรม จำเป็นจะต้องตั้งคำถามในการวิเคราะห์ว่า ทำไมผู้แต่งจึงเลือกใช้คำๆ นี้ แต่ไม่ใช่คำอื่น และข้อมูลนี้จะเป็นประโยชน์อย่างไรกับผู้อ่าน (Nord, 2005 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 103)

### 2.1.2.7 โครงสร้างประโยค (Sentence structure)

โครงสร้างประโยคเป็นลักษณะสำคัญในการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อการแปล เพราะแต่ละภาษาก็มีความซับซ้อนของประโยค และการผูกประโยคที่แตกต่างกันไป (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาวรรณ อินโชนานนท์, 2552: 9) ในการวิเคราะห์ด้านนี้จะเน้นที่เรื่องรูปแบบ หน้าที่ และวจนลีลาของการใช้โครงสร้างประโยคต่างๆ โดยอาจวิเคราะห์ความยาวของประโยคหลัก ประโยคย่อย หรือสัดส่วนของประโยคหลักและประโยคย่อยในตัวบท ความต่อเนื่องของเนื้อความในแต่ละประโยค โครงสร้างที่เป็นลักษณะเฉพาะของตัวบทชนิดนั้นๆ หรืออาจมีการใช้รูปแบบโครงสร้างประโยคที่ผิดไปจากปกติ ก็อาจทำให้เกิดผลลัพธ์พิเศษบางประการได้ (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาวรรณ อินโชนานนท์, 2552: 9)

### 2.1.2.8 ลักษณะเหนือหน่วยเสียง (Suprasegmental features)

ลักษณะเหนือหน่วยเสียงของตัวบท หมายถึง ลักษณะที่สร้างน้ำเสียงเฉพาะของตัวบทนั้นๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับสื่อที่ใช้ สำหรับตัวบทที่สื่อสารผ่านการเขียน ลักษณะเหนือหน่วยเสียงจะเป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นได้ เช่น การใช้ตัวหนาหรือตัวเอียง การใช้เครื่องหมายวรรคตอนต่างๆ (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาวรรณ อินโชนานนท์, 2552: 9)

ตัวบทที่สื่อสารผ่านการเขียนมีน้ำเสียงเป็นของตัวเอง แม้ว่าขณะอ่านจะไม่ได้ออกเสียง แต่ภาพและเสียงในใจผู้อ่านก็จะเกิดจากคำ (โดยเฉพาะคำเลียนเสียงธรรมชาติ หรือการจงใจเขียนเลียนแบบจังหวะเสียงพูด เช่น

มากกก) โครงสร้างทางไวยากรณ์ และเครื่องหมายวรรคตอนที่ผู้เขียนเลือกใช้ รวมถึงความรู้ในเรื่องนั้นๆ ของผู้อ่านเอง ฉะนั้น ผู้แปลควรคำนึงถึงการถ่ายทอดน้ำเสียงของภาษาต้นทางให้มีรูปแบบทางภาษาตามภาษาปลายทางด้วย (Nord, 2005 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนนท์, 2552: 9)

## 2.2. ทฤษฎีการแปลวรรณกรรม ของ วลัยยา วิวัฒน์ศรี<sup>2</sup>

วลัยยา วิวัฒน์ศรีกล่าวถึงทฤษฎีที่เป็นขั้นตอนการทำงานแปลจากประสบการณ์ของตนเองเอาไว้ 4 ประการ (วลัยยา วิวัฒน์ศรี, 2547: 137) ได้แก่

1. การทำความเข้าใจต้นฉบับ
2. การถ่ายทอดความหมาย / การแปล
3. การตรวจสอบและแก้ไขโดยผู้แปล
4. การตรวจสอบแก้ไขโดยบรรณาธิการต้นฉบับแปล

ผู้วิจัยจะขอกล่าวถึงรายละเอียดเฉพาะข้อที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยครั้งนี้ คือ ข้อ 1. และ 2.

### 2.2.1 การทำความเข้าใจต้นฉบับ

การทำความเข้าใจต้นฉบับวรรณกรรมนั้น จะต้องอาศัยความรู้ทั้งในตัวบทและนอกตัวบท นั่นคือ ผู้แปล จะต้องรู้จักนักประพันธ์ จากการศึกษาชีวิตและผลงานของเขา บริบททางวรรณกรรม สังคม และการเมืองในสมัยของนักประพันธ์ จะต้องรู้จักผลงานของนักประพันธ์หลายๆ เรื่อง เพื่อจะได้เห็นวิวัฒนาการทางความคิดของเขา และยังต้องรู้จักวิธีการแต่งและลีลาการเขียนของนักประพันธ์ด้วย (วลัยยา วิวัฒน์ศรี, 2547: 137-138)

สิ่งต่างๆ ที่ผู้แปลจะต้องรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมเรื่องที่จะแปล มีดังนี้ (วลัยยา วิวัฒน์ศรี, 2547: 138)

- รู้บริบททางวรรณกรรม วัฒนธรรม และสังคมที่นักประพันธ์ใช้เป็นฉากและสมัยของเรื่องที่เขานำมาแต่ง
- วิเคราะห์โครงเรื่อง แก่นเรื่อง การสร้างบุคลิกลักษณะตัวละคร การใช้มุมมอง มิติเวลาและมิติสถานที่

ในเรื่อง

- วิเคราะห์ความหมายของเรื่อง ทั้งความหมายรวม ความหมายแฝง ความหมายเชิงสัญลักษณ์

ความหมายเชิงเปรียบเทียบ ตลอดจนโลกทัศน์ของนักประพันธ์ในเรื่องนั้น

- ศึกษาลีลาการเขียนของนักประพันธ์เฉพาะเรื่อง เปรียบเทียบกับลีลาการเขียนโดยรวมของนักประพันธ์

ผู้นั้น

<sup>2</sup> สรุปและเรียบเรียงจาก วลัยยา วิวัฒน์ศรี. การแปลวรรณกรรม. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาฯ, 2545.

- ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเรื่องอาชีพของตัวละครและกรณีเฉพาะที่กล่าวถึงในนวนิยาย

## 2.2.2 การถ่ายทอดความหมาย / การแปล

### 2.2.2.1 การพิจารณาภาษาเดิมและภาษาที่ใช้แปล

ผู้แปลจะต้องพิจารณาภาษาแปลให้สอดคล้องกับภาษาต้นฉบับในแง่ของ ความเก่า – ความใหม่ ภาษาเขียน – ภาษาปาก ภาษาวรรณคดี และเสียงในต้นฉบับ (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 139)

#### ก. ความเก่า – ความใหม่

ความเก่า – ความใหม่ของภาษานั้นอาจแบ่งเป็นช่วงกว้างได้ 2 ช่วง คือ ก่อนและหลัง สงครามโลกครั้งที่สอง โดยจัดวรรณกรรมที่นักประพันธ์แต่งก่อนสงครามโลกครั้งที่สองเป็นต้นฉบับที่ใช้ภาษาเก่า และหลัง สงครามโลกครั้งที่สองเป็นภาษาใหม่ สำหรับภาษาเก่า ผู้แปลไม่อาจเทียบเคียงรูปภาษาได้ตรงตามยุคสมัย เพราะเป็นการแปลในปัจจุบันเพื่อผู้อ่านปัจจุบัน หากใช้ภาษาเก่าที่ตรงตามยุคสมัย อาจทำให้เป็นอุปสรรคต่อผู้อ่าน เพราะไม่สามารถอ่าน เข้าใจภาษาแบบนั้นได้ (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 139)

สำหรับเรื่องที่แต่งในสมัยปัจจุบัน แต่เนื้อเรื่องย้อนยุค ผู้แปลต้องพิจารณาให้ดีว่า นักประพันธ์ ใช้ภาษาเก่าหรือใหม่เพียงใดในการแต่ง คือไม่ควรใช้ภาษาที่เก่ากว่าภาษาของนักประพันธ์ และไม่ควรใช้ภาษาลงการมา ถอดความ เพราะน้ำเสียงของเรื่องจะผิดไปทันที กล่าวอีกอย่างหนึ่ง ผู้แปลจะต้องพิจารณาภาษาของนักประพันธ์เป็นที่ตั้ง ไม่ใช่ภาษาแบบที่ผู้แปลชอบ (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 140)

#### ข. ภาษาเขียน – ภาษาปาก

ปกติแล้ว ในช่วงบรรยาย นักประพันธ์จะใช้ภาษาเขียน และช่วงบทสนทนาจะใช้ภาษาพูด สำหรับ ภาษาเขียน ผู้แปลจะต้องจับน้ำเสียงของนักประพันธ์ขณะบรรยายในฐานะผู้เล่าเรื่อง น้ำเสียงนี้จะแสดงบรรยากาศท้องเรื่อง ความสั้น – ยาวของประโยคที่ใช้ก็มีผลต่อบรรยากาศท้องเรื่อง เช่น การบรรยายสั้นกระชับอาจใช้บรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อย่างฉับไว หรือบรรยายบุคลิกตัวละครประเภทหนึ่งหรือในอารมณ์หนึ่ง เป็นต้น การบรรยายในฉบับแปลควรจะได้ น้ำเสียง เดียวกันด้วย คือเมื่อนักประพันธ์ใช้คำยาก คำที่ใช้แปลก็ควรจะอยู่ในระดับเดียวกัน (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 140-141)

สำหรับภาษาพูด ผู้แปลจะต้องพิจารณาภูมิหลัง คือฐานะ ชนชั้น การศึกษา และอายุของตัวละครผู้ พุด อารมณ์ของตัวละครขณะพูด ตัวละครพูดในสถานการณ์ใดและเพื่อวัตถุประสงค์ใด พูดแบบใด ตรงไปตรงมา ยอยกย่อน ปกปิด เสียดสีหรือประชดประชัน ผู้แปลต้องถ่ายทอดออกมาให้ตรงตามภูมิหลัง อารมณ์ และวัตถุประสงค์ในการพูดของตัว ละครนั้นๆ (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 141)

#### ค. ภาษาวรรณคดี

เมื่อนักประพันธ์เขียนข้อความที่แฝงความหมายหลายนัย ผู้แปลก็ต้องแปลให้ข้อความที่ถ่ายทอดนั้นมี ความหมายแฝงและตีความได้หลายนัยเท่ากับข้อความต้นฉบับ หากข้อความต้นฉบับกำกวม ข้อความฉบับแปลก็ต้อง กำกวมเช่นกัน เพราะเป็นกลวิธีสร้างความหมายแบบหนึ่ง เป็นกลวิธีการแต่งของนักประพันธ์ และหากมีการใช้อุปลักษณ์ ผู้

แปลก็ต้องแปลโดยเก็บอุปลักษณะนั้นไว้ เพราะหากแปลด้วยภาษาธรรมดาที่ผู้อ่านก็จะไม่ได้เห็นถึงความสละสลวยในสำนวนภาษาของนักประพันธ์ (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 141-142)

#### ง. เสียงในต้นฉบับ

ก่อนลงมือแปล ผู้แปลควรอ่านออกเสียงภาษาในต้นฉบับแต่ละย่อหน้า ตามวรรคตอนหรือการแบ่งประโยค ฟังจังหวะภาษา ฟังเสียงดูว่าต้นฉบับกำลังสื่ออารมณ์ใด เมื่อจับอารมณ์ได้แล้ว ก็เลือกเสียงในภาษาที่ใช้แปลมาสื่อให้เหมาะสม (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 142)

#### 2.2.2.2. การคำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรม

การอ่านวรรณกรรมต่างประเทศ เป็นไปเพื่อขยายขอบเขตความรู้ความเข้าใจของผู้อ่านไปยังวัฒนธรรมอื่น ดังนั้นบริบททางวัฒนธรรมในวรรณกรรมต่างประเทศคือสิ่งที่ผู้แปลต้องรักษาไว้ และหาวิธีการถ่ายทอดให้ผู้อ่านในภาษาปลายทางได้เข้าใจ สำหรับวัลยา วิธีที่ใช้คือการทำเชิงอรรถ และการแปลขยายความสั้นๆ (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 144)

นอกจากชื่อบุคคลจริง ข้อมูลในบริบททางวัฒนธรรมที่ควรคงไว้ในฉบับแปลอีกอย่างคือ คำเรียกหาหรือคำนำหน้าชื่อ มาตราดวงวัด (เฉพาะกรณีภาษาใหม่) สกุลเงินตรา ปีค.ศ. ภาพพจน์ต่างๆ เช่น อุปลักษณะ อุปมา เทพเจ้า คนและสัตว์ในเทพนิยายกรีก สำนวน คำพังเพยและภาษิต เป็นต้น (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 145)

เรื่องสำนวน คำพังเพยและภาษิตนี้ หากมีตรงกันกับในภาษาไทย จะใช้ของไทยได้ในกรณีที่สำนวน คำพังเพยและภาษิตไทย ไม่ได้กล่าวถึงสัตว์หรือพันธุ์ไม้ที่มีเฉพาะในเขตร้อน หรือไม่ได้กล่าวถึงสิ่งของที่มีเฉพาะในวัฒนธรรมไทย (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 145)

ส่วนการแปลขยายความเพื่อรักษาบริบททางวัฒนธรรม ก็ต้องเป็นข้อความที่สั้นจริงๆ มิฉะนั้นจะทำให้ลีลาของผู้ประพันธ์เสียไป (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 145)

#### 2.2.2.3 การคำนึงถึงผู้อ่าน

นอกจากผู้แปลจะต้องคำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรมในต้นฉบับเดิมแล้ว ยังต้องคำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรมของผู้อ่านด้วยเช่นกัน โดยมีหลักคือ ทำอย่างไรให้ผู้อ่านเข้าใจโดยไม่สะดุด (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2547: 146)

อีกประเด็นหนึ่งที่สำคัญคือ รูปประโยคที่ผู้แปลใช้ถ่ายทอด ควรมิโครงสร้างตามหลักไวยากรณ์ไทย โดยอรรถรสของแต่ละภาษานั้น ขึ้นอยู่กับการเลือกใช้คำที่สื่อความหมายและให้อารมณ์ตามบริบท การวางตำแหน่งคำ การคำนึงถึงเสียงของคำ ความสั้นยาวของประโยคตามลักษณะภาษานั้นๆ ในการสื่ออารมณ์ต่างๆ ภาษาวรรณคดีในต้นฉบับจะหายไปหากในฉบับแปลใช้ภาษา “ประดักประเดิด” ถ้าเป็นวรรณกรรมเยาวชน แล้วผู้แปลเขียนประโยคภาษาไทย

ด้วยโครงสร้างแบบภาษาฝรั่ง ก็จะเป็นการทำร้ายเด็กไทยโดยไม่ได้เจตนา เพราะเด็กจะจดจำรูปประโยคผิดๆ นั้นและนำไปใช้ตาม (วิลยา วิวัฒน์ศรี, 2547: 147)

### 2.3 แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) ของฌอง เดอลิส (Jean Delisle)<sup>3</sup>

แนวทางการแปลแบบตีความนี้ คือแนวทางที่ Delisle พัฒนาต่อยอดมาจากทฤษฎีการแปลแบบยึดความหมาย (Interpretive Theory) ของ Danica Seleskovitch และ Marianne Lederer ผู้วิจัยขอล่าวถึงบางเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่เรื่องทฤษฎีการแปลแบบยึดความหมาย และเรื่องการจัดการทางภาษา (Language manipulation) บางข้อเท่านั้น

#### 2.3.1 ทฤษฎีการแปลแบบยึดความหมาย (Interpretive Theory)

ในทฤษฎีการแปลแบบยึดความหมายนั้น ผู้แปลไม่ได้มีเป้าหมายที่การแปล “ภาษา” แต่คือแปล “ตัวบท” หรือความหมายที่ต้นฉบับต้องการสื่อ โดยภาษาเป็นเพียงเครื่องมือในการถ่ายทอดความหมายเท่านั้น (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 10)

ทฤษฎีนี้แบ่งองค์ประกอบของการแปลออกเป็นสามอย่าง คือ (1) ตัวบทต้นฉบับ หรือวาทกรรมที่เขียนด้วยภาษา ก. (2) ความหมาย และ (3) ตัวบทฉบับแปล หรือวาทกรรมที่เขียนด้วยภาษา ข. (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 10)

ความหมายมีอยู่สองระดับ คือ 1. ความหมายประจำตามระบบภาษา (Signification) หมายถึงความหมายที่ผูกติดอยู่กับคำนั้นๆ หรือความหมายตามพจนานุกรม เช่น “cat” แปลว่า แมว และ 2. ความหมายตามบริบท หรือความหมายในระดับวาทกรรม (Meaning) ความหมายในระดับนี้เปลี่ยนแปลงได้ ขึ้นอยู่กับการใช้และบริบทแวดล้อม เช่น “Don't let the cat out of the bag” หมายถึง อย่าเปิดเผยความลับ (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 10)

ในขั้นตอนของการทำความเข้าใจหรือตีความ (Deverbalization) การตีความนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นการผลัดออกจากรูปภาษาเดิม คือการผลัดเอาแต่ตัวความหมายออกจากภาษาเดิม เพื่อมาเขียนซ้ำในภาษาปลายทางต่อไป (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 10)

<sup>3</sup> สรุปและเรียบเรียงจาก Delisle, Jean. Translation : an interpretive approach / Jean Delisle ; translated by Patricia Logan and Monica Creery. Ottawa : University of Ottawa Press, 1988. , ผกาพรรณ อินโชนานนท์. การแปลการ์ตูนเรื่อง Frank and Ernest. สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปลและการล่าม คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ผู้อ่านจะต้องอ่านตัวบทต้นฉบับและตีความสารในระดับวาทกรรม โดยอาศัยบริบทประกอบ ผู้แปลพึงเตือนตัวเองอยู่เสมอว่า ในการตีความนั้นอาจเกิดความหมายใหม่ที่แตกต่างออกไป โดยมีบริบทเป็นตัวช่วยชี้ความหมายนั้น นอกจากบริบท สิ่งที่เป็นในการตีความก็คือ ปริธานหรือความรู้เดิม (Cognition) ผู้แปลควรศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับตัวบทให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้ เพื่อช่วยให้การทำความเข้าใจและตีความต้นฉบับ ความรู้เดิมนี้อาจมีอยู่ในตัวผู้แปลแล้ว หรือค้นคว้าเพิ่มเติมก็ได้ (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนนท์, 2552: 10)

เมื่อตีความแล้ว ผู้แปลจะเข้าสู่กระบวนการสร้างวาทกรรมซ้ำใหม่ (Reverbalization) คือจับความหมายของต้นฉบับมาเขียนในภาษาใหม่โดยไม่ยึดติดกับรูปแบบในภาษาเดิม ซึ่งจะทำให้ได้บทแปลที่ความหมายตรงกับต้นฉบับ มีความสละสลวยเป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนนท์, 2552: 11)

### 2.3.2 กระบวนการแปลในแนวทางการแปลแบบตีความ

จากหลักพื้นฐานในทฤษฎีการแปลแบบยึดความหมาย เดอลิสได้พัฒนาแนวทางการแปลแบบตีความขึ้น โดยแบ่งกระบวนการแปลเป็น 3 ขั้นตอนคือ

#### 2.3.2.1 การทำความเข้าใจความหมายต้นฉบับ (Comprehension)

#### 2.3.2.2 การสร้างวาทกรรมซ้ำใหม่ (Reformulation)

#### 2.3.2.3 การตรวจสอบบทแปล (Verification)

ผู้วิจัยเห็นว่า ในสองขั้นตอนแรกคือ การทำความเข้าใจความหมายต้นฉบับ และ การสร้างวาทกรรมซ้ำใหม่นั้น สามารถนำมาเป็นหลักในการวิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับได้ ดังนั้นจึงขอกล่าวถึงรายละเอียดเฉพาะในสองกระบวนการนี้เท่านั้น

#### 2.3.2.1 การทำความเข้าใจความหมายต้นฉบับ (Comprehension)

ขั้นตอนแรกนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้แปลทำความเข้าใจตัวบท เพื่อสกัดเอาความหมายออกมาจากตัวบท ในขั้นตอนนี้ผู้แปลจะอยู่ในสถานะเดียวกับผู้อ่านในภาษาต้นทาง (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนนท์, 2552: 13) การทำความเข้าใจความหมายต้นฉบับเกิดขึ้นในสองระดับ (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ภัทร ตันดูลยเสรี, 2549: 12) คือ

1) การถอดรหัสคำ (Decoding signs) เป็นการพิจารณาความหมายในระดับระบบภาษาโดยการวิเคราะห์ศัพท์และไวยากรณ์ เพื่อดูศักยภาพทางความหมายที่อาจเป็นไปได้ของคำๆ นั้น แต่จะยังไม่ใช้การทำความเข้าใจความหมายในระดับวาทกรรม

2) การทำความเข้าใจความหมาย (Understanding meaning) คือการวิเคราะห์ความหมายของคำในระดับวาทกรรมโดยใช้ความหมายประจำทางภาษาเป็นฐาน รวมทั้งอาศัยบริบทแวดล้อมประกอบกัน

#### 2.3.2.2 การสร้างวาทกรรมซ้ำใหม่ (Reformulation)

เป็นการนำเอาความหมายที่ดีความได้ มาถ่ายทอดเป็นใหม่ในบทแปลซึ่งเป็นภาษาปลายทาง โดยผู้แปลเลือกเก็บแต่ความหมายแท้ๆ ของต้นฉบับเอาไว้ โดยทิ้งส่วนที่เป็นภาษาไปอย่างสิ้นเชิง เพื่อไม่ให้เกิดการถ่ายทอดใน ภาษาใหม่หลงเหลืออิทธิพลจากรูปแบบของภาษาเดิม ขั้นตอนนี้แบ่งได้เป็นสองขั้น (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ภัทร ตันดูลย เสรี, 2549: 13) คือ

1) การใช้เหตุผลเทียบเคียง (Analogical Reasoning) คือการที่ผู้แปลนำความหมายระดับวาทกรรมที่ถอดออกมาจากตัวบทต้นฉบับ มาถ่ายทอดเป็นบทแปลในภาษาปลายทาง โดยเปรียบเทียบหาคำในภาษาปลายทางที่เหมาะสมด้วยการเชื่อมโยง (association) การหาเหตุผล (deduction) หรือการอนุมาน (inference)

2) การถ่ายทอดความหมาย (Reverbalization) คือการที่ผู้แปลนำความหมายในระดับวาทกรรมไปถ่ายทอดใหม่ในรูปแบบและโครงสร้างทางไวยากรณ์ของภาษาที่ใช้แปลอย่างเหมาะสม

### 2.3.3 การจัดการทางภาษา (Language Manipulation)

การจัดการทางภาษาเป็นกระบวนการวิเคราะห์โครงสร้างภาษาและการถ่ายทอดความคิดของผู้เขียนต้นฉบับ และหาวิธีถ่ายทอดความคิดนั้นออกมาในภาษาปลายทางได้อย่างสละสลวยเป็นธรรมชาติ (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 13) แบ่งออกได้สี่ระดับดังนี้

2.3.3.1 การสังเกตแบบแผนของรูปภาษา (Observing conventions of forms) เป็นการสังเกตแบบแผนในการเขียนที่แตกต่างกันไปในแต่ละภาษา อาทิ หน่วยเวลา ซึ่ง ดวง วัด การเขียนตัวเลข ชื่อเฉพาะต่างๆ การแบ่งคำ ไวยากรณ์ การสะกดคำและเครื่องหมายวรรคตอน รวมถึงรูปแบบการเขียนตัวบทเฉพาะทางบางประเภท เช่น จดหมายธุรกิจ เป็นต้น (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 13)

#### 2.3.3.2 การวิเคราะห์ความหมายของคำ (Performing interpretive analysis) มีสามระดับคือ

1) การถ่ายความหมายคำที่มีความหมายเดียว (Transfer of monosemous words) เช่น ชื่อเฉพาะ ตัวเลข วันเดือนปี และศัพท์วิทยาศาสตร์ส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายได้อย่างเดียวไม่ว่าจะอยู่ในบริบทใดก็ตาม (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 14)

2) การหาความหมายที่เท่าเทียมกันจากระบบภาษา (Retrieval of standard equivalents from the linguistic system) ใช้สำหรับคำหรือข้อความที่สามารถเข้าใจความหมายได้โดยอาศัยการตีความและบริบท และมีรูปภาษาที่สามารถถ่ายทอดความหมายนั้นได้ในภาษาปลายทาง คำในกลุ่มนี้อาจมีความหมายต่างออกไปหากอยู่ในบริบทต่างกัน (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 14)

3) การสร้างความหมายใหม่จากบริบท (Re-creation in context) สำหรับคำหรือข้อความที่มีความหมายเฉพาะในบริบทนั้นๆ ผู้แปลต้องพิจารณาจากบริบทและคิดหารูปแบบภาษาใหม่ที่ไม่ใช่ในพจนานุกรมขึ้นเอง เช่น สำนวนต่างๆ (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 14)

2.3.3.3 การวิเคราะห์วัจนลีลา (Interpreting style) หมายถึงวิธีการเขียนเฉพาะตัวของตัวบท ซึ่งจะขึ้นอยู่กับปัจจัยสี่ประการ คือ ผู้เขียน หัวข้อเรื่อง ลักษณะของตัวบท เช่น ชนิดของตัวบทกับระดับภาษา และกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย ผู้แปลจะต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ในการพิจารณาวัจนลีลา และถ่ายทอดออกมาในฉบับแปลให้เหมาะสม (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 14)

2.3.3.4 การรักษาสมมูลภาพของตัวบท (Preserving textual organicity) คือการสื่อความหมายและความต่อเนื่องทางความคิด (Coherence) ให้ตรงกับในต้นฉบับ เช่น การเชื่อมประโยค ความสัมพันธ์และความต่อเนื่องของกลุ่มความคิดในตัวบท เพื่อให้เกิดสมมูลภาพมากที่สุด ซึ่งทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับทักษะในการเขียนของผู้แปลเอง (Delisle, 1988 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 14)

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทย

### 2.4.1 นิยามของการเล่นคำ (puns)

The American Heritage Dictionary of the English Language ได้ให้ความหมายของ puns เอาไว้ว่า คือการเล่นคำอย่างหนึ่ง บางครั้งก็เล่นกับความหมายที่ต่างกันของคำคำเดียวกัน และบ้างก็เล่นกับความหมายที่เหมือนกันของคำคนละคำกัน โดย puns เป็นส่วนหนึ่งของ wordplay

จากคำอธิบายถึงลักษณะการเล่นคำ (puns) ของอลัน สก็อต พาร์ติงตัน หลักพื้นฐานของการเล่นคำจะใช้หลักเดียวกันหมด คือการใช้ “เสียง” คือความเหมือนหรือคล้ายคลึงระหว่างชุดเสียงสองชุด และ “ความหมาย” การเล่นคำแต่ละครั้งประกอบด้วยความหมายสองนัยหรือมากกว่าปรากฏหรือซ่อนอยู่ในชุดเสียง และความสัมพันธ์ระหว่างความหมายทั้งสองนั้นเองที่เป็นหัวใจสำคัญของการเล่นคำ<sup>4</sup> สรุปแล้ว การเล่นคำ ก็คือการเล่นกับความหมายต่างๆของคำนั่นเอง (Partington 2009: 34 อ้างถึงใน ผกาพรรณ อินโชนานนท์, 2552: 19)

หน้าที่ที่เด่นชัดของการเล่นคำ คือการสร้างความขบขันแก่ผู้รับสาร แต่การเล่นคำก็ไม่จำเป็นจะต้องขบขันเสมอไป โดยอาจเป็นการแสดงถึงไหวพริบความชาญฉลาดของผู้ที่เล่นคำ และการเล่นคำบางประเภทก็มีวัตถุประสงค์อื่น ๆ ซึ่งไม่ใช่การสร้างความขบขันอีกด้วย เช่น เพื่อเป็นการสอนสิ่งศีลธรรมจรรยาทางศาสนา หรือการสอนทางวิชาการ ด้วยความที่การเล่นคำมีลักษณะที่ไม่ธรรมดา จึงสามารถทำให้ผู้รับสารจดจำได้เป็นอย่างดี

### 2.4.2 ประเภทของการเล่นคำ (puns) ในภาษาอังกฤษ

การเล่นคำสามารถแบ่งประเภทได้อย่างหลากหลาย ในแหล่งข้อมูลแต่ละที่ก็อาจแบ่งไม่เหมือนกัน ในที่นี้จะขอรวบรวมประเภทของการเล่นคำที่สำคัญ พร้อมคำอธิบายและยกตัวอย่าง ดังนี้

<sup>4</sup> A.S. Partington, “A Linguistic Account of Wordplay: The Lexical Grammar of Punning”, Journal of Pragmatics 11.9 (2009): p. 1794-1809.



#### 2.4.2.1 การเล่นคำพ้องรูป (Homographic Puns / heteronymic puns)

การเล่นคำประเภทนี้เป็นการเล่นกับความหมายหลายนัยของคำคำหนึ่ง นับว่าเป็นการเล่นคำประเภทที่พบมากและบ่อยที่สุด เช่น

Where is tennis first played in the Bible?

When Joseph served in Pharaoh's court.<sup>5</sup>

ในตัวอย่างนี้ to serve in the court มีความหมายว่า ทำงานรับใช้ในท้องพระโรง หรือ เสรีฟลูกในสนามเทนนิสก็ได้ ความซ้ำกันของตัวอย่างนี้อยู่ที่ความขัดแย้งกันระหว่างความหมายทั้งสองนัย รวมถึงบริบทในประโยค อาจเรียกได้ว่าเป็นคนละเรื่องเดียวกัน เป็นการเล่นคำที่ใช้ประโยชน์จากการที่ชุดเสียงมีความหมายสองนัย (ผกาวรรณ อินโชนานนท์, 2552: 20)

#### 2.4.2.2 การเล่นคำพ้องเสียง (Homophonic Puns)

การเล่นคำประเภทนี้จะเล่นกับคำที่อ่านออกเสียงเหมือนกัน แต่สะกดต่างกัน และมีความหมายต่างกัน เช่น

-Make your every hello a real good buy. (โฆษณาขายโทรศัพท์)<sup>6</sup>

-I'm on a seafood diet. Every time I see food, I eat it.<sup>7</sup>

ในตัวอย่างแรก เป็นการเล่นคำว่า good buy กับคำว่า good bye ซึ่งมีความหมายว่า ลาก่อน และใช้เมื่อจบการสนทนาทางโทรศัพท์ กล่าวก่อนที่จะวางสาย (สอดคล้องกับบริบทคำว่า hello ด้วย) ส่วนตัวอย่างที่สอง เป็นการเล่นคำว่า seafood (อาหารทะเล) กับ see food (เห็นอาหาร) สังเกตได้ว่า ชุดเสียงดังกล่าวอ่านออกเสียงเหมือนกัน ไม่ว่าจะมีความหมายใด

#### 2.4.2.3 การเล่นคำคล้าย (Double-sound Puns)

คือการเล่นคำที่ออกเสียงคล้ายกัน โดยไม่จำเป็นต้องสะกดเหมือนกันหรืออ่านออกเสียงเหมือนกัน คือชุดเสียงทำให้เกิดความหมายสองนัย แต่ความหมายที่สองจะมากับชุดเสียงที่ออกเสียงต่างไป แต่ก็ยังมองเห็นความคล้ายคลึงกับชุดเสียงที่หนึ่งได้ (ผกาวรรณ อินโชนานนท์, 2552: 20) ตัวอย่างเช่น

- A music teacher not at home may leave a note on their door saying, 'Gone Chopin,

Bach in a Minuet'. (Gone shoppin', back in a minute.)<sup>8</sup>

<sup>5</sup> Richard Lederer. "A Primer of Puns", The English Journal Vol. 70, No. 6 (1981): p. 34

<sup>6</sup> Ibid., p. 34

<sup>7</sup> Ibid., p.34

ในตัวอย่างนี้เป็นการเล่นคำต่างๆ กับคำที่เกี่ยวข้องกับดนตรี คือ คำว่า 'shoppin' (ช็อบปีน) กับ Chopin (โชแปง) ซึ่งเป็นชื่อนักประพันธ์เพลง คำว่า 'back (แบค) กับ Bach (บาค) ซึ่งเป็นชื่อนักประพันธ์เพลงเช่นกัน และ คำว่า 'minute (มินิท) กับ Minuet (มินูเอท) ซึ่งเป็นประเภทของเพลง

#### 2.4.2.4 การเล่นกับโครงสร้างประโยคที่กำกวม (Playing with syntax)

การเล่นคำประเภทนี้เป็นการใช้ประโยชน์จากความกำกวมของโครงสร้างทางไวยากรณ์ในภาษาอังกฤษ เช่น ความกำกวมที่เกิดจากการวางตำแหน่งส่วนขยาย การใช้คำบุพบทและสันธาน หรือการละหน่วยทางไวยากรณ์บางหน่วยในประโยค(ผกาวรรณ อินโชนานนท์, 2552: 22) ตัวอย่างเช่น

Child: Mummy, can I go out to play?

Mother: With those holes in your trousers?

Child: No, with the girl next door.<sup>9</sup>

ความกำกวมในตัวอย่างนี้เกิดจากคำบุพบท with ซึ่งแม่และลูกเข้าใจและใช้ต่างกัน ที่จริงแล้วประโยคที่แม่พูดอาจเขียนใหม่ให้ไม่มีความกำกวมก็ได้ แต่การใช้บุพบท with ดังนี้เป็นการเล่นคำเพื่อให้เกิดความขบขัน

#### 2.4.2.5 การผสมคำ (Portmanteau<sup>10</sup>)

การผสมคำ หมายถึง การนำคำสองคำที่มีความหมายต่างกัน มาบีบอัดรวมกัน จนเกิดเป็นคำใหม่ที่มีทั้งสองความหมายจากสองคำเดิมนั้น ตัวอย่างเช่น

- bit<sup>11</sup> มาจากคำว่า binary unit มีความหมายใหม่ว่า เป็นหน่วยข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์

- edutainment มาจากคำว่า education ผสมกับ entertainment หมายถึงการเรียนรู้ที่

ผสมผสานความบันเทิงเอาไว้ในตัว

<sup>8</sup> Ender Wiggin. "Puns and Other Word Play". [Online]. Available:

[http://www.bbc.co.uk/h2g2/beta/approved\\_entry/A592643](http://www.bbc.co.uk/h2g2/beta/approved_entry/A592643)

<sup>9</sup> Chiaro, Delia. The language of jokes : analysing verbal play. London, New York: Routledge, 1992.

<sup>10</sup> ลูอิส แครอล คือผู้ที่ริเริ่มใช้คำว่า Portmanteau (กระเป๋าดูหนัง) ในการเรียกการเล่นคำประเภทนี้ โดยมีกรกล่าวไว้ในเรื่อง Through the Looking-Glass, and What Alice Found There เป็นการเปรียบเทียบว่า เหมือนการใส่เสื้อผ้าหลายๆ ชิ้นเข้าไปในกระเป๋าดูหนังใบเดียว

<sup>11</sup> Ender Wiggin. "Puns and Other Word Play". [Online]. Available:

[http://www.bbc.co.uk/h2g2/beta/approved\\_entry/A592643](http://www.bbc.co.uk/h2g2/beta/approved_entry/A592643)

### 2.3.2.6 คำผวน (Spoonerisms)

คำผวนในภาษาอังกฤษ จะเป็นการนำเสียงพยัญชนะต้นของคำอย่างน้อยสองคำมาสลับที่กัน จนเกิดเป็นความหมายใหม่ที่ขบขัน<sup>12</sup> หรือเป็นชุดคำที่มีเสียงแปลกพิลึกจนชวนขบขัน เช่น

- well-boiled icicle มาจาก well-oiled bicycle

- dain bramage มาจาก brain damage

### 2.3.2.7 การให้ความหมายใหม่ (Redefinition Wordplay)

การให้ความหมายใหม่กับคำคำหนึ่งอย่างชาญฉลาดนับว่าเป็นการเล่นคำแบบ puns ได้เช่นกัน โดยมักเป็นไปในทำนองล้อเลียน เสียดสี หรือประชดประชัน ทำให้เกิดความขบขัน เป็นการเล่นกับความหมายโดยนัยของคำ คำนั้น มากกว่าความหมายที่แท้จริง หรือเป็นการนำลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งนั้นมาล้อ<sup>13</sup> เช่น

Shin: a device for finding tables in the dark<sup>14</sup>

บางครั้ง การเล่นคำประเภทนี้ก็เป็นการนำคำคำหนึ่ง ไปเล่นกับชุดคำอีกชุดหนึ่งที่ออกเสียงคล้ายกัน เช่น

Alarms: what an octopus is<sup>15</sup> (มาจาก all arms ซึ่งหมายความว่า มีแต่แขน(หนวด))

Dockyard: a physician's garden<sup>16</sup> (มาจาก doc(tor's) yard)

## 2.4.3 การเล่นคำในภาษาไทย

ชาวไทยเป็นชนชาติที่ได้ชื่อว่าเจ้าบทเจ้ากลอน มีการคิดค้นกลวิธีต่างๆ มากมายในการใช้ภาษาเพื่อแต่งบทประพันธ์ ในภาษาไทยเองจึงมีการเล่นคำมาแต่ช้านานแล้ว ดังที่สุจิตรา จงสถิตยวัฒนา (2548: 22) ได้กล่าวไว้ว่า

“ภาษาไทยเป็นภาษาคำโดด มีคำพ้องรูปพ้องเสียงอยู่มาก กวีจึงสามารถนำลักษณะดังกล่าวของภาษามาสร้างสรรค์วรรณศิลป์ขึ้นในบทประพันธ์ ยิ่งกว่านั้น ภาษาไทยเป็นภาษาวรรณยุกต์ การเล่นเสียงควบคู่ไปกับการเล่นคำจึงเป็นลักษณะที่เด่นชัดในวรรณศิลป์ของไทยทั้งในร้อยแก้วและร้อยกรอง” (สุจิตรา จงสถิตยวัฒนา, 2548: 22)

<sup>12</sup> Ibid.

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid.

ประเภทของการเล่นคำในภาษาไทย มีดังต่อไปนี้

#### 2.4.3.1 คำพ้อง<sup>17</sup>

- พ้องรูป คือ คำที่เขียนเหมือนกัน แต่ออกเสียงต่างกัน และมีความหมายต่างกัน เช่น  
 บักเป้า -(บัก-กะ-เป้า) หมายถึง ชื่อปลาชนิดหนึ่ง  
 -(บัก-เป้า) หมายถึง ชื่อว่าวชนิดหนึ่ง
- พ้องเสียง คือ คำที่เขียนไม่เหมือนกัน แต่ออกเสียงเหมือนกันและมีความหมายต่างกัน เช่น  
 - ช้า (คนรับใช้), ค่า (คุณประโยชน์), ซ่า (ทำให้ตาย)  
 - ศรี (สิริมงคล), สี (สิ่งที่ทำให้เป็นสีต่างๆ)
- พ้องทั้งรูปและเสียง หรือ คำหลายความหมาย คือ คำที่เขียนเหมือนกันอ่านออกเสียง

เหมือนกัน แต่มีความหมายหลายอย่าง เช่น

คำพ้องทั้งรูปและเสียง	คำอ่าน	ความหมาย
แกะ	แกะ	1. ชื่อสัตว์สี่เท้าประเภทหนึ่ง 2. เอาเล็บมือค่อยๆ แคะให้หลุดออก
ชัน	ชัน	1. ภาชนะสำหรับตักหรือใส่น้ำ 2. อาการร้องเป็นเสียงอย่างหนึ่งของไก่หรือนก

- พ้องความหมาย คือ คำที่มีรูปและคำอ่านต่างกันมาก แต่มีความหมายเหมือนกัน เรียกว่า คำพ้องความ หรือคำไวพจน์<sup>18</sup> เช่น

-มาลี, บุษบา แปลว่า ดอกไม้  
 -เวหา, ทิฆัมพร แปลว่า ท้องฟ้า

#### 2.4.3 2 การเล่นสัมผัส แบ่งได้เป็นสองประเภทดังนี้

- สัมผัสสระ หมายถึง คำคล้องจองแห่งคำประพันธ์ที่มีสระและมาตราสะกดอย่างเดียวกัน เช่น  
 อันความคิดวิทยาเหมือนอาวุธ (เพลงยาวถวายโอวาท) คนใจจัดซัดซ้อเหมือนช่อบาง ควรตีห่างเหินกันจนวันตาย  
 (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542)

- สัมผัสอักษร หมายถึง คำคล้องจองแห่งคำประพันธ์ที่ใช้อักษรตัวเดียวกัน เช่น จำใจจำจาก  
 เจ้า จำจร (ลิลิตตะเลงพ่าย 12) หรือเป็นเพียงบางคำ เช่น เสียงลือเสียงเล่าอ้าง อันใด พี่เอย (ลิลิตพระลอ 12) หรือตัวอักษร

<sup>17</sup> เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. ภาษาไทย ป.3. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์. 2552.

<sup>18</sup> จำนง ทองประเสริฐ, ภาษาไทยไขขาน, (กรุงเทพฯ: แพร่พิทยา, 2528), หน้า 178

ประเภทเดียวกัน คือ มีเสียงเหมือนกัน แต่รูปไม่เหมือนกัน เช่น ศึกษาสำเร็จผู้ลีลา หรือใช้อักษรที่มีเสียงคู่กัน ซึ่งเรียกว่า อักษรคู่ เช่น คุณแคว้งข้างขึ้น เคียงคาง (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542)

#### 2.4.3.3 คำผวน<sup>19</sup>

คำผวน เป็น วิธีการสลับคำ โดยใช้ สระ และ ตัวสะกด ของ พยางค์หน้า และ พยางค์สุดท้าย มาสลับกัน ทำให้เกิดคำใหม่ที่อาจไม่มีความหมาย แต่การออกเสียงจะคล้องจองกับรูปเดิม ทำให้สื่อความหมายกันได้ คำผวนนั้นนิยมใช้กับคำสองหรือสามพยางค์เป็นส่วนใหญ่ เพราะสามารถสลับตำแหน่งได้ง่าย คำพยางค์เดียวนั้นไม่สามารถ ผวนได้ ส่วนคำหลายพยางค์ อาจต้องแยกเป็นส่วนๆ ไม่สามารถสลับตำแหน่งอย่างคำน้อยพยางค์ ตัวอย่างเช่น

อร็ด่อย = อร่อยดี (คำ 3 พยางค์, ผวนเฉพาะสองพยางค์หลัง)

สวี๊ดัด = สวี๊ดดี (คำ 3 พยางค์, ผวนเฉพาะสองพยางค์หลัง)

#### 2.4.3.4 การเว้นวรรคผิด

นอกจากการเล่นคำทั้งสามประเภทข้างต้นแล้ว มนตรี ภูมี ได้ให้ความเห็นว่ายังมีการเล่นคำอีกประเภท นั่นคือ การเว้นวรรคผิด (มนตรี ภูมี, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2554) ด้วยเหตุที่ภาษาไทยไม่มีการใช้เครื่องหมายวรรคตอน อย่างเครื่องหมายมหัพภาค (full stop) เพื่อแบ่งขอบเขตประโยคและคำ แต่จะเขียนคำติดกันตลอด โดยใช้การเว้นวรรคเพื่อแบ่งประโยค ฉะนั้นในบางประโยค หากเว้นวรรคผิดไปก็อาจทำให้ความหมายผิดเพี้ยน จนเกิดเป็นความเข้าใจผิดได้ เช่น “ยานี้ดี กินแล้วแข็งแรง ไม่มีโรคภัยเบียดเบียน” กลายเป็น “ยานี้ดี กินแล้วแข็งแรงไม่มี โรคภัยเบียดเบียน”

#### 2.4.4 การแปลการเล่นคำ

เดิร์ก เดอลาบาสติตา (Dirk Delabastita) ได้เสนอวิธีการแปลการเล่นคำไว้ดังนี้<sup>20</sup>

- แปลเป็นการเล่นคำ (Pun to pun) วิธีนี้ ยังสามารถแบ่งเป็น 3 แบบ<sup>21</sup> คือ

1) แบบคู่ขนาน (parallel) คือ ความหมายแรกของคำที่เล่นในต้นฉบับ (s1) มีความเทียบเคียงกันกับความหมายแรกของคำที่เล่นในฉบับแปล และความหมายที่สองของคำที่เล่นในต้นฉบับ(s2) มีความเทียบเคียงกันกับความหมายที่สองของคำที่เล่นในฉบับแปล นั่นคือ s1S.T.<sup>22</sup>= s1T.T.<sup>23</sup> และ s2S.T. = s2T.T.

<sup>19</sup> ตามใจ อวิรุทธิโยธิน. กลไกและรูปแบบของการผวนคำในภาษาไทยถิ่นกรุงเทพฯ ภาษาไทยถิ่นเหนือ ภาษาไทยถิ่นอีสาน และภาษาไทยถิ่นใต้. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, ภาควิชาภาษาศาสตร์, คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

<sup>20</sup> Dirk Delabastita, There's a Double Tongue. An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet, (Amsterdam: Rodopi, 1993)

<sup>21</sup> Ibid., p.195

2) แบบกึ่งคู่ขนาน (semi-parallel) คือ ความหมายแรกของคำที่เล่นในต้นฉบับ มีความเทียบเคียงกันกับความหมายแรกของคำที่เล่นในฉบับแปล แต่ความหมายที่สองของคำที่เล่นในต้นฉบับไม่มีความเทียบเคียงกันกับความหมายที่สองของคำที่เล่นในฉบับแปล หรือสลับกัน นั่นคือ  $s1S.T. = s1T.T.$  แต่  $s2S.T. \neq s2T.T.$  หรือ  $s1S.T. \neq s1T.T.$  แต่  $s2S.T. = s2T.T.$

3) แบบไม่คู่ขนาน (non-parallel) คือ ความหมายแรกของคำที่เล่นในต้นฉบับกับในฉบับแปล ( $s1S.T.$  กับ  $s1T.T.$ ) ไม่มีความเทียบเคียงกัน และความหมายที่สองของคำที่เล่นในต้นฉบับกับในฉบับแปล ( $s2S.T.$  กับ  $s2T.T.$ ) ก็ไม่มีความเทียบเคียงกัน แต่มีผลเป็นการเล่นคำในภาษาปลายทาง นั่นคือ  $s1S.T. \neq s1T.T.$  และ  $s2S.T. \neq s2T.T.$

ผู้วิจัยเห็นว่า การแปลเป็นการเล่นคำแบบคู่ขนานนั้น จะทำได้มากกว่าในการแปลระหว่างภาษาที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน หรือใกล้เคียงกัน เช่น ภาษาฝรั่งเศสแปลเป็นภาษาสเปน เพราะมีโครงสร้างภาษาที่คล้ายกัน ส่วนการแปลข้ามกลุ่มภาษานั้น อาจเป็นไปได้ยาก เช่นการแปลจากภาษาในกลุ่มประเทศยุโรปมาเป็นภาษาไทย

- แปลเป็นข้อความธรรมดา (Pun to non-pun)
- แปลเป็นลูกเล่นอื่นๆ (Pun to punoid) โดย punoid นั้นไม่ใช่ pun แต่คือลูกเล่นทางสำนวน โวหารแบบต่างๆ เช่น การเล่นกับภาษาประเภทอื่นๆ (language-play) คำคล้องจอง การประชดประชัน (irony) การอ้างถึง (allusion)<sup>24</sup>
- ข้ามการเล่นคำ (Pun to zero) คือการแปลข้ามเนื้อความส่วนที่มีการเล่นคำไป
- คัดลอกการเล่นคำโดยตรง (Direct copy) คือการคัดลอกการเล่นคำมา โดยไม่แปลและไม่อธิบายเพิ่มเติม
- สร้างคำขึ้นใหม่ (Transference / Semantic Calque) คือการสร้างคำที่มีความหมายตรงกับต้นฉบับขึ้นใหม่ในภาษาปลายทาง
- แปลข้อความธรรมดาเป็นการเล่นคำ (Non-pun to pun) เพื่อชดเชยให้ฉบับแปลมีจำนวนการเล่นคำใกล้เคียงกับในต้นฉบับ ในกรณีที่เป็นตัวบทซึ่งมีลักษณะเด่นด้านการเล่นคำ
- เพิ่มการเล่นคำขึ้นใหม่ (Zero to pun) คือการสร้างการเล่นคำขึ้นใหม่ ซึ่งไม่มีปรากฏอยู่ในต้นฉบับ โดยผู้แปลจะต้องแปลให้สอดคล้องกับเนื้อความโดยรวมของต้นฉบับด้วย
- ใช้วิธีการอื่น (Metatextual apparatus) เช่น เฉริงอรรถ

<sup>22</sup> ST ย่อมาจาก Source Text (ภาษาต้นทาง)

<sup>23</sup> TT ย่อมาจาก Target Text (ภาษาปลายทาง)

<sup>24</sup> Thorsten Schröter. Shun the Pun, Rescue the Rhyme?: The Dubbing and Subtitling of Language Play In Film. Karlstad: Karlstad University Studies, 2005: 117

#### 2.4.5 แนวคิดเรื่องการประเมินการแปลการเล่นคำ

การแปลการเล่นคำนั้นอาจประเมินคุณภาพได้ยาก โดยเฉพาะการเล่นคำซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อความขบขัน เพราะความขบขันนั้นเป็นเรื่องส่วนบุคคล ย่อมขึ้นอยู่กับผู้อ่านแต่ละคนว่าจะอ่านบทแปลนั้นแล้วรู้สึกขบขันตามมากน้อยเพียงใด อย่างไรก็ตาม ชรือเทอร์ (Schröter) ได้กล่าวถึงแนวคิดของไฮเบิร์ต (Heibert) (1993) ในการประเมินคุณภาพการแปลการเล่นคำเอาไว้ว่า นอกจากจะต้องเปรียบเทียบโครงสร้างการเล่นคำในต้นฉบับและฉบับแปลแล้ว ยังต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ 3 ประการ คือ

1. การแปลนั้นยังรักษาเทคนิคของการเล่นคำเอาไว้หรือไม่
2. การแปลนั้นเปลี่ยนแปลงเนื้อหาไปมากหรือไม่
3. บทแปลนั้นยังคงบรรจุหน้าที่เชิงสำนวนโวหาร (rhetorical function) ได้หรือไม่

ทั้งนี้ องค์ประกอบข้อสุดท้ายนั้นมักจะตัดสินได้ชัดในกรณีส่วนใหญ่ แม้ว่าจะแยกเป็นอิสระจากสองข้อที่เหลือ

#### 2.5 การนำทฤษฎีและแนวคิดต่างๆ ไปใช้

ในการกำหนดกรอบการวิเคราะห์ด้วบทต้นฉบับ ผู้วิจัยจะนำการวิเคราะห์ด้วบทของนอร์ด ผนวกกับทฤษฎีการแปลวรรณกรรม ของ วิลยา วิวัฒน์ศร ในเรื่ององค์ประกอบที่สำคัญของการทำความเข้าใจด้วบทประเภทวรรณกรรม ดังนี้

##### 1) องค์ประกอบภายนอก

- ความเป็นมาของเรื่อง
- ประวัติผู้เขียน
- สภาพสังคมในสมัยนั้น
- ผู้อ่านเป้าหมาย
- จุดประสงค์ในการแต่ง

##### 2) องค์ประกอบภายใน

- เนื้อเรื่องย่อ
- ประเภท
- มุมมอง
- ลักษณะคำประพันธ์
- อวัจนภาษา
- ความเก่า – ความใหม่ของภาษา
- ระดับภาษา
- กาล (tense)

-สถานที่

-มิติเวลา

-ตัวละคร

ส่วนการวิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับ ผู้วิจัยจะนำแนวทางการแปลแบบตีความของเดอลิลมาดัดแปลงใช้ คือ ผู้วิจัยจะนำหลักการจัดการทางภาษา (Language Manipulation) ในสองข้อแรก มาใช้วิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับ คือ จากการสังเกตแบบแผนของรูปภาษา จะเป็นการสังเกตแบบแผนของการเล่นคำ และการวิเคราะห์ความหมายของคำ ก็จะนำมาใช้กับการวิเคราะห์ความหมายของการเล่นคำแต่ละตำแหน่ง ซึ่งในการวิเคราะห์การเล่นคำในฉบับแปลก็จะใช้หลักการเดียวกันนี้ แต่จะเพิ่มการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการแปลการเล่นคำทั้ง 2 ส่วนนี้ด้วยว่าให้ผลเป็นอย่างไรบ้าง บทแปลใดที่ให้ความรู้สึกที่ดีกับผู้อ่านมากกว่าและเหมาะสมกว่า ในกรณีที่ผู้แปลยังแปลไม่ได้ อาทิ ไม่มีการแปลการเล่นคำนั้นๆ หรืออาจมีวิธีแปลแบบอื่นอีก ก็จะนำหลักการจัดการทางภาษามาใช้ในการคิดหาวิธีการแปลการเล่นคำใหม่ เพื่อเสนอแนะเป็นตัวอย่างเพิ่มเติม และสำหรับการประเมินการแปลการเล่นคำทั้งสองส่วนนี้ ก็จะนำแนวคิดของไฮเบิร์ด มาใช้เป็นหลักในการประเมิน พร้อมทั้งพิจารณาองค์ประกอบต่างๆ ของบทแปลแต่ละตำแหน่งร่วมด้วยตามสมควร



### บทที่ 3

#### การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ Alice's Adventure in Wonderland ในด้านต่างๆ โดยใช้ทั้งหลักการของนอร์ธ และทฤษฎีการแปลวรรณกรรมของวิลยา วิวัฒน์ศรี ผสมผสานกัน เพื่อให้ได้เห็นถึงองค์ประกอบสำคัญของตัวบทต้นฉบับได้อย่างครบถ้วน

#### 3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบภายนอก

##### 3.1.1 ความเป็นมาของเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland

วรรณกรรมเยาวชนเรื่องนี้แต่งขึ้นโดย ลูอิส แครอลล์ (Lewis Carroll) หรือชื่อจริง ชาร์ลส์ ลูตวิจ ดอดจ์สัน (Charles Lutwidge Dodgson) โดยมีที่มาว่า วันหนึ่งดอดจ์สันได้ไปเที่ยวปิกนิกล่องเรือพายกันกับเหล่าสหายตัวน้อย ซึ่งเป็นพี่น้องตระกูลลิตเติลที่สนิทสนมคุ้นเคยกัน ระหว่างนั้นเด็กๆ ขอร้องให้เขาเล่านิทานให้ฟัง ดอดจ์สันจึงคิดเรื่องราวขึ้นสดๆ โดยนำชื่อของอลิซ ลิตเติลซึ่งเป็นสหายคนโปรดมาตั้งเป็นชื่อตัวละครเอก เรื่องเล่านี้สนุกสนาน เป็นที่ถูกอกถูกใจของเด็กๆ มาก จนอลิซเองขอร้องเขาให้เขียนออกมาให้เธอเป็นของขวัญ ดอดจ์สันจึงเขียนขึ้นเป็นต้นฉบับด้วยลายมือ พร้อมทั้งวาดภาพประกอบลงไปเองด้วย แล้วให้ชื่อเรื่องว่า Alice's Adventures Under Ground

ต่อมาเมื่อเขาเตรียมการที่จะจัดพิมพ์หนังสือเล่มนี้ ดอดจ์สันก็ได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนผู้เป็นนักเขียน ช่วยปรับปรุงแก้ไขต้นฉบับให้มีความเป็นวรรณกรรมเยาวชนมากขึ้น และเปลี่ยนชื่อเรื่องเป็น Alice's Adventure in Wonderland แล้วจึงได้ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน ค.ศ. 1865 (พ.ศ. 2408) โดยสำนักพิมพ์ Macmillan & Co ดอดจ์สันได้นำเรื่องราวที่มาของวรรณกรรมเล่มนี้ มาแต่งเอาไว้เป็นโคลงเปิดเรื่องด้วย

เมื่อออกจำหน่าย วรรณกรรมเรื่องนี้ก็ได้รับทั้งคำชมและคำวิจารณ์มากมายจากสาธารณชน ในแง่บวกคือ เป็นเรื่องที่แปลกใหม่ มีความพิสดาร เต็มไปด้วยจินตนาการ ส่วนในแง่ลบก็ว่า เป็นหนังสือที่แหวกไปจากขนบของสมัยนั้นมาก และมีแต่ความไร้สาระ แต่ไม่ว่าอย่างไร ก็นับได้ว่าเป็นหนังสือที่มีชื่อเสียงโด่งดังมากแห่งยุคเลยทีเดียว

หลังจากนั้น เขาก็ได้แต่งภาคต่อออกมา คือ Through the Looking-Glass, and, What Alice Found There ตีพิมพ์ในปีค.ศ. 1871 (พ.ศ. 2414) โดยมีตัวละครเอกคืออลิซเอง มีการผจญภัยครั้งใหม่ เข้าไปในโลกกระจก ซึ่งอนุমানได้ว่าคงเป็นดินแดนมหัศจรรย์เช่นเดิม เพราะมีตัวละครจากภาคแรกกลับมาปรากฏตัวอยู่หลายตัวด้วยกัน ผลงานเล่มต่อนี้ได้สร้างชื่อเสียงให้กับดอดจ์สันยิ่งขึ้น เพราะนับว่าเป็นผลงานที่โดดเด่นในด้านเนื้อหาและกลวิธีการประพันธ์มากกว่าเล่มแรก

แม้ว่า Alice's Adventure in Wonderland จะแต่งขึ้นมากกว่าร้อยปีแล้ว แต่ด้วยความเป็นหนังสือวรรณกรรมเยาวชนคลาสสิก จึงยังได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องเรื่อยมา ยิ่งหลังจากที่หมดลิขสิทธิ์ไปแล้ว ก็มีการตีพิมพ์ออกมาใหม่โดยสำนักพิมพ์หลายแห่งทั่วโลก ทั้งตีพิมพ์ตามรูปแบบดั้งเดิม กับภาพประกอบฝีมือของเซอร์เทเนเนียล และ

ตีพิมพ์พร้อมกับภาพประกอบที่วาดขึ้นใหม่โดยศิลปินคนอื่นๆ นับเป็นความแปลกตาน่าชม และหลายครั้งก็มีการตีพิมพ์โดยรวมเอาทั้ง Alice's Adventure in Wonderland และ Through the Looking-Glass, and, What Alice Found There ไว้ในเล่มเดียวกันด้วย กล่าวได้ว่า ไม่ว่าเราจะอยู่ในยุคสมัยใด ก็ยังหาหนังสือเรื่องราวของอลิซทั้งสองเล่มนี้อ่านได้อยู่เสมอ

### 3.1.2 ประวัติผู้เขียน

ชาร์ลส์ ลูโดวิจ์ ดอดจ์สัน เกิดในปี ค.ศ. 1832 (พ.ศ. 2375) ที่หมู่บ้านแควร์สบูรี มณฑลเชเชอร์ (Cheshire) ประเทศอังกฤษ เป็นลูกคนที่สามในบรรดาพี่น้องทั้งหมด 11 คน เขาใช้ชีวิตอยู่ในชนบทอันเต็มไปด้วยธรรมชาติ โดยได้รับการศึกษาอยู่กับบ้าน

ตัวเขามีอาการพูดติดอ่าง ซึ่งเป็นปัญหาในการเข้าสังคม แต่ก็ฉายแววความสามารถทางการศึกษาตั้งแต่เด็ก เมื่ออายุ 11 ปี ทางบ้านส่งเขาไปเข้าโรงเรียนประจำที่ริชมอนด์ และในปีค.ศ. 1850 ก็ได้ย้ายไปเข้าโรงเรียนไครส์เชิร์ชที่ออกซ์ฟอร์ด ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยเก่าของพ่อเขา ดอดจ์สันได้ใช้ชีวิตอยู่ที่นั่นมาตลอดตั้งแต่เป็นนักเรียน และด้วยความที่เขาชอบและเชี่ยวชาญทางด้านวิชาคณิตศาสตร์ ต่อมาจึงได้รับการแต่งตั้งเป็นอาจารย์สอนประจำของสถาบัน

เขาเป็นผู้ที่มีหัวคิดสร้างสรรค์อย่างมากในการเล่นกับภาษา เห็นได้ชัดจากการตั้งนามปากกาของเขาว่า Lewis Carroll ซึ่งมาจากการเทียบชื่อจริงเป็นภาษาลาติน Carolus Ludovicus แล้วนำมาเขียนใหม่อีกครั้งตามสำเนียงอังกฤษ

ด้วยความชอบในภาษา ดอดจ์สันจึงมีความสามารถในการเขียน สมัยที่ยังเป็นวัยรุ่น ก็ชอบแต่งโคลงกลอนหรือปริศนาให้กับพี่ๆ น้องๆ ได้อ่านกัน โดยเป็นการแต่งใหม่ขึ้นเองบ้าง แต่งล้อเลียนบ้าง ผลงานหนังสือของเขาที่ได้รับการตีพิมพ์มีมากมายเป็นร้อยๆ เล่ม ไม่ว่าจะเป็นตำราคณิตศาสตร์ ตรรกศาสตร์ หนังสือด้านปรัชญา เรื่องล้อเลียน และเกมปริศนา กับกลอนปัญหาคำทาย นอกจากนี้เขายังชอบเขียนจดหมายติดต่อกับคนอื่นๆ และเขียนบันทึกส่วนตัวเอาไว้ตลอดด้วย

นอกจากความรู้ด้านวิชาการแล้ว ดอดจ์สันยังสนใจในการถ่ายภาพอีกด้วย ซึ่งเขาก็ได้มีโอกาสถ่ายภาพบุคคลสำคัญต่างๆ มากมาย อาทิเช่น เหล่าท่านลอร์ด ผู้บริหารมหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ด และเชื้อพระวงศ์ รวมไปถึงดารานักแสดง ซึ่งการถ่ายภาพในสมัยนั้นไม่ใช่สิ่งที่ง่ายเลย ต้องอาศัยความทุ่มเทและความอดทนมากพอควร จึงจะทำได้

จนมาถึงปีค.ศ. 1856 (พ.ศ. 2399) เขาก็ได้พบกับคนบดคนใหม่ชื่อของไครส์เชิร์ช คือ เฮนรี ลิตเดิลส์ รวมทั้งภรรยาและลูกๆ ดอดจ์สันสนิทสนมกับครอบครัวนี้มาก โดยเฉพาะกับลูกๆ ซึ่งเป็นพี่น้องสามสาว ได้แก่ ลอริน่า อลิซ และอีดิธ (มีหลายคนเข้าใจผิดว่าอลิซเป็นหลานสาวของเขา ซึ่งจริงๆ แล้วไม่ใช่ เขากับครอบครัวเธอไม่ได้มีความสัมพันธ์กันแบบญาติ) ท่านคนบดเฮนรีว่าจ้างให้เขามาถ่ายภาพครอบครัวอยู่บ่อยๆ จึงเป็นโอกาสที่ได้พบกับพี่น้องลิตเดิลส์ พวกเด็กๆ ซึ่งชอบดอดจ์สันกันมาก เพราะเป็นคนที่ไม่ทันหันได้สนุก มีการคิดสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ขึ้นมาในเรื่องเสมอ มิตรภาพที่มีต่อสหายตัวน้อยกลุ่มนี้เองเป็นที่มาของผลงานวรรณกรรมชิ้นเอกของเขา

ดอดจ์สันถึงแก่กรรมเมื่อวันที่ 14 มกราคม ค.ศ. 1898 ด้วยโรคปอดบวมและใช้หัวใจใหญ่ อายุรวม 65 ปี ศพของเขาฝังไว้ที่เมาท์ เซเมเทอร์รี่ ในเมืองกิลด์ฟอร์ด โดยที่หินบนหลุมศพจารึกนามปากกาอันโด่งดังของเขาเอาไว้ด้วย

### 3.1.3 สภาพสังคมในสมัยนั้น

ยุคสมัยที่ ชาร์ลส์ ลูควิช ดอดจ์สัน อาศัยอยู่นั้น คือยุควิคตอเรียน คือช่วงตั้งแต่ ค.ศ. 1837 – 1901 (พ.ศ. 2380-2444) โดยเรียกชื่อตามสมเด็จพระราชินีนาถวิกตอเรีย ผู้ทรงครองราชย์ในขณะนั้น สังคมในสมัยนี้มีเอกลักษณ์เฉพาะหลายประการ เป็นสังคมที่เต็มไปด้วยหลักมารยาท และการปิดกั้นเรื่องที่ไม่เหมาะสม ดังเช่นเรื่องเพศถือว่าเป็นเรื่องต้องห้าม การเอ่ยถึงเรื่องเพศต้องเลี่ยงไปใช้คำ “ภาษาดอกไม้” แทน เป็นต้น

ชนชั้นในสังคมก็มีความแตกต่างกันมาก แบ่งเป็นชนชั้นสูง ชนชั้นกลาง และชนชั้นล่าง กลุ่มชนชั้นสูงใช้ชีวิตอย่างหรูหราสุขสบาย เด็กๆ ในครอบครัวชนชั้นสูงจะได้รับการศึกษาและอบรมเลี้ยงดูเป็นอย่างดี ให้มีความรู้และทัศนคติที่ถูกต้อง ตามค่านิยมที่ว่า ชนชั้นสูงจะต้องเป็นผู้นำและดูแลสังคม กลุ่มคนเหล่านี้ยังมีความมั่นใจในเกียรติยศศักดิ์ศรีของตนมากอีกด้วย

ส่วนชนชั้นล่างมีวิถีความเป็นอยู่ที่ไม่ดี ยากจน ต้องขวนขวายหางานทำเพื่อนำรายได้มาเลี้ยงชีพ ไม่เว้นแม้แต่เด็กเล็กๆ ก็ต้องออกไปทำงานที่ลำบาก เหน็ดเหนื่อย และเป็นอันตรายต่อสุขภาพ หรือแม้แต่ชีวิต นายจ้างก็นิยมใช้ลูกจ้างที่เป็นเด็กมากกว่า เพราะค่าแรงถูกกว่า จนเกิดปัญหาการใช้แรงงานเด็กขึ้นทั่วไป

ด้านการศึกษา ในช่วงแรกๆ มีแต่เด็กผู้ชายที่ได้เรียนหนังสือในโรงเรียน ต่อมาในช่วงปลายยุค จึงให้โอกาสเด็กผู้หญิงได้เข้าเรียนในโรงเรียนเช่นกัน การเรียนการสอนเน้นการท่องจำตามครู ให้เด็กได้ซึมซับสิ่งต่างๆ ที่ผู้ใหญ่สอนสั่งมากกว่าจะให้คิดด้วยตัวเอง

ความยากแค้นของสภาพสังคมด้านต่างๆ ในยุคจึงเป็นประเด็นที่ดอดจ์สันหยิบยกเอามาเสียดสีในวรรณกรรมเรื่องนี้

### 3.1.4 ผู้อ่านเป้าหมาย

ในเบื้องต้นคือเยาวชน ตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงเด็กโต แต่คนวัยอื่นๆ ก็สามารถอ่านได้เช่นกัน โดยสำหรับเยาวชนถือเป็นนิทานที่สนุกสนาน เสริมสร้างจินตนาการ แต่สำหรับผู้ใหญ่จะสามารถตีความได้ถึงแง่คิดที่ลึกซึ้งกว่า

### 3.1.5 จุดประสงค์ในการแต่ง

เพื่อเป็นวรรณกรรมสำหรับเยาวชน แต่แอบแฝงการเสียดสีสังคมเอาไว้ด้วย

## 3.2 วิเคราะห์องค์ประกอบภายใน

### 3.2.1 เนื้อเรื่องย่อ

ในบ่ายวันหนึ่ง อลิซกำลังนั่งอยู่ริมน้ำกับพี่สาว โดยเริ่มรู้สึกเบื่อว่าไม่มีอะไรทำ แล้วเธอก็เห็นกระต่ายขาวตัวหนึ่งที่สวมเสื้อผ้าและพูดภาษาคนได้วิ่งผ่านมาใกล้ๆ อลิซจึงวิ่งตามมันไป จนลงไปไนโพรงกระต่ายด้วย หลังจากมาถึงพื้นเธอก็ตามติดกระต่ายขาวต่อ จนมาถึงห้องโถงใหญ่ที่มีบานประตูขนาดต่างๆ เธอตีมน้ำจากขวดหนึ่งเข้าไป แล้วขนาดตัวก็หดเล็กลง จนผ่านประตูหนึ่งไปได้ แต่เมื่อกลับมาเธอก็ถูกจับขึ้นไปที่นั่นก็กินขนมเค้กด้วยหวังว่า

จะทำให้ขนาดตัวเธอใหญ่ขึ้น แต่อลิซก็ตัวใหญ่เกินไปจนกลับออกไปไม่ได้ เอนั่งร้องไห้จนน้ำตาท่วมเป็นสระ จากนั้น กระจ่ายขาวก็ผ่านมา แต่ก็ตกใจหนีไป อลิซจึงเก็บของที่มันทำตกขึ้นมา สักพักก็รู้สึกตัวว่าตัวเธอหดเล็กลงอีกครั้ง แล้วอลิซ ก็ตกลงไปในบ่อน้ำตาของตัวเอง จึงต้องว่ายน้ำข้ามไป เธอพบกับสัตว์อีกหลายตัวซึ่งล้วนตัวเปี้ยกปอนกันหมด นักโดได้ เสนอขึ้นมาว่า ให้วิ่งแข่ง Caucus-race กัน อลิซและสัตว์ทุกตัววิ่งกันจนตัวแห้ง จากนั้นอลิซก็ให้หนูเล่าเรื่องตัวมันเองให้ ฟัง แต่เธอทำให้มันหงุดหงิดจนเดินหนีไป และยิ่งผลอทำให้พวกสัตว์กลัวกันอีกด้วย ทุกตัวจึงหนีไปหมด

ต่อมาเธอก็ได้พบกระจ่ายขาวซึ่งสั่งให้เธอนำพัดกับถุงมือมาให้ อลิซไปค้นหาจนเจอบ้านของกระจ่ายขาว ช้างใน เธอเจอขวดน้ำยาแบบเดิม จึงดื่มเข้าไป ทำให้ตัวขยายใหญ่จนเต็มคับบ้าน กระจ่ายขาวกับพวกสัตว์พยายามทำวิธีต่างๆ เพื่อกำจัดตัวเธอออกไป อลิซได้กินขนมเค้กจึงทำให้ตัวกลับมาเล็กลงจนออกมาจากบ้านได้

อลิซเดินต่อมาในป่า พบกับหนอนผีเสื้ออยู่บนดอกเห็ด เธอจึงคุยกับมันเพื่อขอคำแนะนำแต่ก็ไม่ค่อยราบรื่นนัก สุดท้ายมันกับบอกว่า เห็ดที่มันนั่งอยู่จะเปลี่ยนขนาดตัวเธอได้ อลิซกินเห็ดจนได้ขนาดตัวที่ต้องการ จึงเดินทางต่อไปเจอบ้าน ของดัชเชสที่อุ้มเด็กทารกไว้ และมีแม่ครัวที่กำลังทำอาหารอย่างบ้าคลั่ง กับแมวเซเซอร์ สักพักหนึ่งดัชเชสก็ทิ้งเด็กทารกไว้ แล้วไปเตรียมตัวเล่นโครเกตที่วังพระราชินีโพแดง อลิซออกมาจากบ้าน แล้วก็เจอแมวเซเซอร์อีก เธอจึงถามทาง แมวเซไซร์ ก็บอกให้ พร้อมบอกว่าให้ไปพบกันที่วัง

อลิซเลือกเดินทางมาที่บ้านของกระจ่ายปามีนา พบว่ากระจ่ายปามีนา ช่างทำหมวก กับหนูดอร์มาส์ กำลังนั่ง โต๊ะดื่มชากันอยู่ เธอจึงเข้าไปนั่งด้วย ระหว่างนั้นเธอก็รู้สึกหงุดหงิดกับความไร้สาระ ไร้เหตุผล และไร้มารยาท จน ตัดสินใจลุกจากไป

อลิซมาถึงพระราชวังของพระราชินีโพแดง พระราชินีชวนเธอไปเล่นโครเกตซึ่งแปลกประหลาดกว่าปกติ ต่อ มาดัชเชสก็ได้ตามมาคุยกับอลิซจนเธอเริ่มรู้สึกรำคาญ พระราชินีมาไล่ดัชเชสไป และชวนอลิซกลับไปเล่นต่อ สักพัก พระราชินีพาเธอไปหากริฟฟอนเพื่อให้มันพาไปหาเต่าเทียม ที่ทำทำโคกเศร้ายิ่งให้อยู่เรื่อยๆ ทั้งสามคุยกันถึงเรื่องของโลก ได้ทะเลอันแปลกประหลาด แล้วก็ร้องเพลงกับเต้นรำให้อลิซดู จากนั้นก็มีประกาศการพิจารณาคดีที่พระราชวัง

ที่ศาลในพระราชวัง มีการพิจารณาคดีว่าใครเป็นคนขโมยขนมทาร์ตของพระราชินีโพแดงไป การพิจารณาคดี ดำเนินไปอย่างตลกและไร้เหตุผล พระราชาพยายามตีความหลักฐานอย่างไม่ยุติธรรมจนอลิซทนไม่ไหว ลุกขึ้นยืนเถียง ไฟ ทั้งหมดจึงพุ่งเข้าไปใส่เธอ อลิซตื่นขึ้นมา พบว่าเรื่องทั้งหมดเป็นความฝัน จากนั้นพี่สาวซึ่งยังนั่งอยู่กับหลับฝันแบบเดียวกับเธอ คือฝันเห็นบรรดาผู้คนและสัตว์ต่างๆ ในดินแดนมหัศจรรย์นั่นเอง

### 3.2.2 ประเภท

เป็นนิยายสำหรับเด็ก เทพนิยาย literary nonsense อุปมาอุปไมย (Allegory) และเสียดสี (satire)

### 3.2.3 มุมมอง (narrative mode)

มีผู้บรรยาย ซึ่งสันนิษฐานได้ว่าคงจะเป็นเสียงของตัวผู้แต่งเอง เป็นมุมมองบุคคลที่ 3 แบบ omniscient คือไม่ปรากฏตัวในเรื่อง แต่รู้ถึงจิตใจของอลิซ การบรรยายหลักๆ เป็นไปตามที่เธอคิดหรือรู้สึกในขณะนั้น นอกจากนี้ยังมีการสอดแทรกความคิดเห็นส่วนตัวลงไปบ้างในบางจุดด้วย โดยใช้แทนตัวว่า “I” แสดงถึงจุดยืนของผู้บรรยายว่า เป็นเหมือนนักเล่านิทานที่นำเรื่องนี้มาเล่าให้ผู้อ่านฟังอีกต่อหนึ่ง

### 3.2.4 ลักษณะคำประพันธ์

เป็นร้อยแก้ว ประกอบด้วยบทบรรยาย บทสนทนาระหว่างตัวละคร และมีส่วนที่เป็นโคลงกลอนกับบทเพลงซึ่งดัดแปลงล้อเลียนกับ nursery rhyme หรือบทเพลงคำกลอนสำหรับเด็ก และโคลงกลอนอื่นที่มีอยู่จริง

ในเล่มนี้ยังมี Concrete Poetry หรือบทกวีรูปธรรม<sup>25</sup> อยู่หนึ่งบท เป็นการล้อตัวละครหนูที่เล่าเรื่องราวชีวิตของตัวเองอันยาวเหยียด เล่นคำว่า tale กับ tail จึงออกมาเป็นเรื่องเล่าตัวอักษรที่เรียงกันเป็นทางยาวๆ มีการคงงอไปมาเหมือนกับหางของหนู

<sup>25</sup> เรียกอีกอย่างว่า วรรณรูป คือบทกวีที่จัดเรียงข้อความและตัวอักษรให้มีลักษณะเป็นภาพหรือรูปทรงต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องมีฉันทลักษณ์และความคล้องจอง ผู้แต่งบทกวีแบบนี้ที่มีชื่อเสียงของไทย คือ จ่าง แซ่ตั้ง

speaking, so that her idea of the tale was something like this:-

'Fury said to a  
mouse, That he  
met in the  
house,  
"Let us  
both go to  
law: I will  
prosecute  
you. - Come,  
I'll take no  
denial; We  
must have a  
trial; For  
really this  
morning I've  
nothing  
to do."  
Said the  
mouse to the  
cur, "Such  
a trial,  
dear Sir,  
With  
no jury  
or judge,  
would be  
wasting  
our  
breath."  
"I'll be  
judge, I'll  
be jury "  
Said  
cunning  
old Fury:  
"I'll  
try the  
whole  
cause,  
and  
condemn  
you  
to  
death."

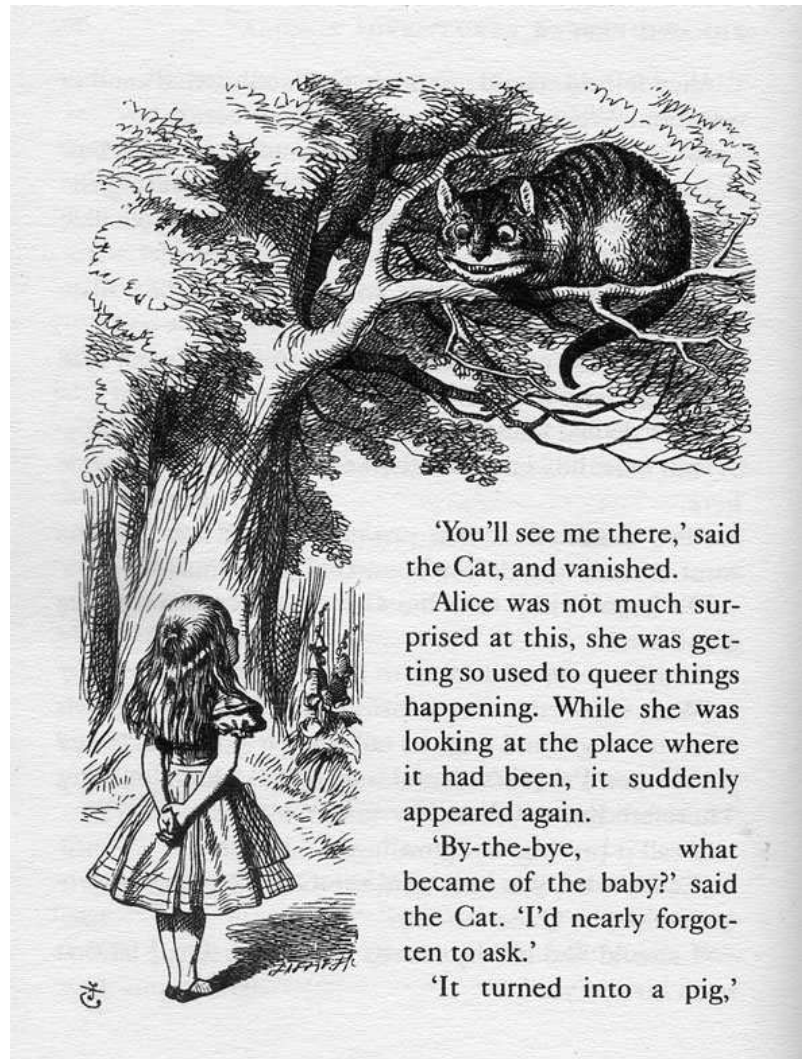
ภาพที่ 3.1 กวีรูปธรรมรูปทางหนู<sup>26</sup>

### 3.2.5 อวัจนภาษา

- ภาพประกอบ

เรื่องนี้มีภาพประกอบอยู่เป็นระยะๆ ตลอดเรื่อง ตามแบบฉบับของวรรณกรรมเยาวชน ภาพประกอบแบบดั้งเดิมนั้นเป็นภาพขาวดำ วาดโดย เซอร์จอห์น เทนเนียล (Sir John Tenniel) ผู้เป็นนักวาดภาพชาวอังกฤษ ในสมัยนั้น ภาพประกอบของเรื่องนี้จะแทรกอยู่กับตัวหนังสือ ตามจุดต่างๆของหน้ากระดาษ เช่น อยู่ด้านบน ตรงกลาง หรือด้านล่างของหน้า

<sup>26</sup> Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. London: Random House, 2007. p. 38



ภาพที่ 3.2 แมวเซเซอร์บนต้นไม้ กับอลิซ<sup>27</sup>

ภาพประกอบในตัวละครทำหน้าที่สำคัญคือ เพิ่มความบันเทิงให้ผู้อ่าน ให้ผู้อ่านได้เห็นถึงความแปลกมหัศจรรย์ของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง และหน้าตาตัวละครต่างๆ รวมทั้งยังช่วยในการเล่นคำอีกด้วย ดังเช่นรูปของ The Mock Turtle ซึ่งเป็นตัวละครที่มีชื่อล้อเลียนอาหารในยุคนั้น คือซูปเต่าเทียม ซึ่งทำจากส่วนต่างๆ ของลูกวัว ภาพประกอบจึงวาดออกมาเป็นเต่าประหลาดที่มีกระดอง แต่ส่วนหัว กีบเท้า และหางเป็นลูกวัว เป็นการล้อว่า ซูปเต่าเทียมก็ทำมาจากเจ้าสัตว์ตัวนี้เอง

<sup>27</sup> Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. London: Random House, 2007. p.78



ภาพที่ 3.3 รูปร่างหน้าตาของ Mock Turtle<sup>28</sup>

- การจัดรูปแบบตัวอักษร

ในบทบรรยายและบทสนทนามีการใช้อักษรตัวเดียวเป็นบางคำ เพื่อแสดงถึงการเน้นความหมาย และส่วนที่เป็นโคลงกลอนกับบทเพลงก็จะใช้ตัวอักษรต่างออกไป และเป็นตัวเดียว

<sup>28</sup> Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. London: Random House, 2007. p. 113





“How the creatures order one about, and make one repeat lessons!” thought Alice, “I might just as well be at school at once.” However, she got up, and began to repeat it, but her head was so full of the Lobster-Quadrille, that she hardly knew what she was saying, and the words came very queer indeed:—

*“’Tis the voice of the lobster; I heard him declare,  
‘You have baked me too brown, I must sugar my hair.’  
As a duck with its eyelids, so he with his nose  
Trims his belt and his buttons, and turns out his toes.”*

“That’s different from what *I* used to say when I was a child,” said the Gryphon.

ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างหน้าที่มีทั้งภาพ บทกลอน และคำที่เน้นเป็นตัวเอียง<sup>29</sup>

<sup>29</sup> จาก [http://www.gasl.org/refbib/Carroll\\_\\_Alice\\_1st.pdf](http://www.gasl.org/refbib/Carroll__Alice_1st.pdf) ซึ่งเป็นฉบับพิมพ์ครั้งแรก สแกนเป็นไฟล์โดยเว็บไซต์ GASL.org เพราะเป็นหน้าที่แสดงให้เห็นลักษณะรูปแบบอักษรต่างๆ ได้ชัดเจนครบถ้วนกว่าฉบับที่ผู้วิจัยหาได้

### 3.2.6 ความเก่า – ความใหม่ของภาษา

แม้ว่าจะเป็นเรื่องธรรมดาในศตวรรษที่ 19 แต่ภาษาที่ใช้เขียนเรื่องนี้ไม่ได้โบราณมากนัก เป็นภาษาที่อ่านเข้าใจได้ง่าย เหมาะสำหรับเด็ก และถ้าหากพิจารณาถึงจุดประสงค์ของการแต่งเพื่อให้เป็นวรรณกรรมเยาวชนแล้ว ก็อาจแปลในภาษาปัจจุบันได้ โดยที่ไม่ต้องระวังเรื่องการรักษารูปแบบการใช้คำมากนัก

### 3.2.7 ระดับภาษา

โดยทั่วไปใช้ภาษาระดับกลาง แต่ก็มีการใช้ภาษาระดับสูงอยู่บ้าง ในบทสนทนาที่ตัวละครอื่นๆ พูดกับพระราชากับพระราชินีไฟแดง

### 3.2.8 กาล (tense)

ทั้งเรื่องใช้ประโยครูปอดีต เล่าถึงสิ่งที่เกิดขึ้นไปแล้ว อาจถือว่าเป็นเรื่องราวความฝันและจินตนาการในสมัยเด็ก ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และเป็นตัวแทนของความทรงจำที่สมควรเก็บรักษาไว้

### 3.2.9 สถานที่

สถานที่อาจจะแบ่งได้สองประเภท คือ โลกความเป็นจริง (โลกปกติ) และดินแดนมหัศจรรย์ โดยในตอนเริ่มเรื่อง อลิซอยู่ในโลกความเป็นจริง ต่อมาได้เข้าไปในดินแดนมหัศจรรย์ ซึ่งในตอนจบเฉลยว่าเป็นเพียงความฝันของเธอ

### 3.2.10 มิติเวลา

ในช่วงเปิดเรื่อง เป็นเวลาช่วงบ่าย แต่ในดินแดนมหัศจรรย์ ดูจะไม่อาจนับเวลาได้อย่างปกติ เช่นงานเลี้ยงน้ำชาในเวลาบ่ายสามโมง ซึ่งหยุดนิ่งเป็นเวลานั้นตลอด

### 3.2.11 ตัวละคร

ตัวละครในเรื่องนี้มีทั้งที่เป็นมนุษย์ สัตว์ และสัตว์ประหลาด (เรียกว่า creatures ซึ่งบางสำนวนแปลใช้คำว่า “สรรพสัตว์”) และอาจแบ่งได้เป็น ตัวละครในโลกความเป็นจริง กับตัวละครในแดนมหัศจรรย์ ตัวละครในโลกความเป็นจริงเป็นมนุษย์และสัตว์ธรรมดา ส่วนตัวละครในดินแดนมหัศจรรย์มีทั้ง 3 แบบดังที่กล่าวมาแล้ว แต่พวกสัตว์กับสัตว์ประหลาดจะมีความพิเศษตรงที่พูดภาษามนุษย์ได้ และทั้งตัวละครทุกคนกับทุกตัวมีลักษณะเหมือนกันอย่างหนึ่งคือ มีความคิดกับทัศนคติแปลกไปจากปกติ

เนื่องจากมีตัวละครมากมาย ผู้วิจัยจึงขอวิเคราะห์เฉพาะตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง และเกี่ยวข้องกับการเล่นคำ โดยจะใส่คำแปลชื่อเป็นภาษาไทยเอาไว้ในวงเล็บข้างหลัง ชื่อตัวละครใดที่บอกชื่อเป็นภาษาไทยเอาไว้สองชื่อ หมายความว่าชื่อแรกคือชื่อที่ใช้ในสำนวนแปลฉบับที่ 1 และชื่อที่สองคือที่ใช้ในสำนวนแปลฉบับที่ 2 หากชื่อ

ตัวละครใดมีบอชื่อเป็นภาษาไทยเอาไว้สามชื่อ นั่นคือ ชื่อแรกสุดจะเป็นชื่อที่ผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสมที่สุด และสองชื่อหลังคือการเรียงลำดับดังที่กล่าวมาแล้ว

- Alice (อลิซ)

ตัวเอกของเรื่องนี้ เป็นเด็กหญิงวัยประมาณ 7 ขวบ นิสัยอยากรู้อยากเห็น ช่างคิดช่างจินตนาการ มีน้ำใจ ได้รับการเลี้ยงดูมาอย่างดีตามธรรมเนียมนิยมในสมัยวิกตอเรียน เมื่อได้เข้ามาในแดนมหัศจรรย์ เธอจึงหรรษาบ้าง หัวบั่นบ้างกับความไร้สาระของบรรดาตัวละครที่นั่น เพราะความรู้หรือตรรกะต่างๆ ที่เธอเรียนรู้มา จะถูกโต้แย้งจากพวกเขาเหล่านั้นเสียหมด อย่างไรก็ตาม นับว่าเธอเป็นเด็กที่รับมือกับเรื่องแปลกๆ ได้เก่ง และมีความกล้าหาญ มีพี่สาวอยู่หนึ่งคน

- The White Rabbit (กระต่ายขาว)

เป็นคนรับใช้ของพระราชินีโพแดง ในฐานะคล้ายๆผู้ส่งสาร มีนิสัยตื่นเต้น ตื่นกลัว สมกับที่ว่า "กระต่ายตื่นตูม" และทำท่าทางรีบร้อนลนลานอยู่เสมอๆ เกรงกลัวพระราชินีโพแดงมาก แต่กลับก้าวร้าวใส่ลูกน้องของตัวเองที่ทำงานไม่ได้เรื่อง และชอบออกคำสั่งอย่างดูๆ

- The Mouse (หนู)

เป็นสัตว์ที่ว่ายน้ำขึ้นบกพร้อมกันกับอลิซ ในบทต้นๆ อารมณ์ร้าย หงุดหงิดง่าย กลัวแมงกับสุนัขขนาดว่าไม่ยอมให้ใครพูดถึงสองคำนั้นแบบชัดๆ อลิซจึงพูดว่า C (Cat) กับ D (Dog) แทน เป็นผู้ที่เล่าเรื่องราวของตัวเองให้ฟัง แล้วกลายเป็นกวีรูปธรรม รูปทางหูออกคด

- The Dodo (นกโดโด, นกโดโด)

หนึ่งในบรรดาสัตว์ที่หนีจากน้ำท่วม เป็นผู้เสนอวิธีทำให้ทุกตัวตัวแห้ง โดยการแข่ง Caucus race จากนั้นก็ตั้งตนเป็นผู้มอบรางวัลให้กับอลิซ โดนพวกสัตว์ตัวอื่นหาว่าชอบพูดคำที่สวยหู แต่ไม่ได้รู้ความหมายจริงๆ เป็นตัวแทนของผู้แต่งเอง โดยเชื่อกันว่ามาจากกรรที่เขาคพูดติดอ่าง เวลาพูดชื่อตัวเองก็จะเป็น "Do-do-dodgson."

- Bill (บิล)

ลูกน้องของเจ้ากระต่ายขาว เป็นกิ้งก่าตัวเล็กเพรียว แต่ไม่มีสติปัญญา เซ่อๆ ซื่อๆ มักประสบเคราะห์ร้ายจากฝีมือผู้อื่นเสมอ

- The Caterpillar (หนอนผีเสื้อ)

เป็นหนอนผีเสื้อที่นั่งสูบบุหรี่อยู่บนเห็ด มีอารมณ์เฉยเมย ดูเหมือนจะเป็นผู้รู้ทุกอย่าง แต่มักไม่พูดให้ชัดเจน มั่วถามคำถามที่วกไปวนมา และตอบอะไรห้วนๆ ดูจะอ่านใจอลิซได้ สุดท้ายก็ยอมบอวิธีคืนร่างให้เป็นขนาดปกติกับอลิซ คือให้กินเห็ดที่มันนั่งอยู่นั่นเอง

- The Duchess (ท่านหญิง, ดัชเชส)

เป็นชนชั้นสูงที่หน้าตาอัปลักษณ์ ตอนแรกปรากฏตัวขณะอารมณ์ไม่ดี ทำตัวหยาบคายกับอลิซ แต่เวลาอารมณ์ดีจะช่างจ้อ และชอบคิดหาคติในเรื่องราวต่างๆ มาทำตัวเกะตืดอลิซเกินไปจนเธอรำคาญ มักถูกสั่งลงโทษโดยพระราชินีโพแดง

- Cheshire Cat (แมวเชเซอร์, แมวเซไชร์, แมวเซสเซอร์)

เป็นแมวของดัชเชส ยิ้มกริมอยู่ตลอดเวลา มีความสามารถพิเศษคือการหายตัวไปอยู่ที่ไหนก็ได้ และเลือกจะปรากฏตัวแค่บางส่วนก็ได้ด้วย เป็นผู้รู้ถึงลักษณะความเป็นไปของผู้คนและสิ่งต่างๆ ของดินแดนนี้ และบอกทางให้กับอลิซ เป็นหนึ่งในตัวละครไม่กี่ตัวที่ทำประโยชน์ให้กับอลิซ

- Mad Hatter (ช่างทำหมวก, คนขายหมวก)

เป็นคนที่ไม่มีมารยาท พูดจาไร้สาระ ไร้เหตุผล ทั้งที่พูดออกมาเป็นภาษาปกติ แต่กลับไม่เข้าใจเนื้อหาได้ จึงทำให้อลิซหงุดหงิด และยังชอบชวนโมโหเธอ ดูจะหมกมุ่นกับการร้องเพลงซึ่งล้อกับเพลง Twinkle Twinkle little star เขาติดอยู่ในเวลาที่หยุดอยู่ตอนเวลาน้ำชา จึงนั่งโต๊ะดื่มน้ำชากันกับเพื่อนๆ ไปเรื่อยๆ ตลอด

มีที่มาจากคำกล่าวที่ว่า "Mad as a hatter" เพราะช่างทำหมวกจะต้องใช้สารปรอทในกระบวนการทำ ส่งผลให้ระบบประสาทถูกทำลาย มีอาการพูดจาสับสนและเห็นภาพหลอน เป็นต้น

- March Hare (กระต่ายป่ามีนา, กระต่ายมีนาคม)

เป็นเพื่อนกับช่างทำหมวก นั่งร่วมโต๊ะอยู่ด้วยกัน เป็นสัตว์ที่บ้าไปตั้งแต่ตอนเดือนมีนาคม มักพูดจาไร้สาระเช่นเดียวกับช่างทำหมวก และดูจะชอบปั่นหัวอลิซด้วยอีกคนหนึ่ง

มีที่มาจากคำกล่าวที่ว่า "Mad as a March hare" เพราะในอังกฤษ ช่วงเดือนมีนาคมถึงกันยายนเป็นฤดูผสมพันธุ์ของกระต่ายป่า กระต่ายตัวผู้จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว ต่อสู้กับตัวผู้ตัวอื่นๆ เพื่อแย่งตัวเมีย จึงดูเหมือนว่าพวกกระต่ายจะบ้าคลั่งในช่วงนี้

- The Dormouse (หนูดอร์เมาส์, เจ้ากระแต, หนูหริ่ง)

เป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกับช่างทำหมวกและกระต่ายมีนาคม นิสัยขี้เซา ชอบงอแงหลับอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าสถานการณ์ใด แถมยังละเมอด้วย แต่แก้ตัวว่าตัวเองไม่ได้หลับ ถูกกลั่นแกล้งบ่อยๆ

- Queen of Hearts (พระราชินีโพแดง)

ราชินีผู้เกรี้ยวกราด เจ้าอารมณ์ เอาใจยาก เป็นที่เกรงกลัว และแทบทุกคนในแดนมหัศจรรย์ต้องยอมทำตามเธอ เพราะเธอจะจัดการกับปัญหาทุกสิ่งด้วยวิธีเดียว นั่นคือ การสั่งให้นำตัวคนๆ นั้นไปประหารตัดศีรษะ เป็นคนจัดงานแข่งกีฬาโครเกตอยู่เรื่อยๆ โดยสั่ง (เชิญ) ให้บรรดาข้าราชการบริพารมาร่วมเล่นด้วย

- King of Hearts (พระราชินีโพแดง)

มีตำแหน่งเป็นราชา แต่กลับมีอำนาจน้อยกว่าภรรยา ต้องคอยทำทุกอย่างเพื่อเอาใจเธอ ไม่มี  
ความสามารถในการเล่นมุกตลก หรือหากจะว่าตามจริงก็คือ ไม่เห็นจะทำอะไรได้ดีหรือได้เรื่องเลยสักอย่าง แม้จะพยายาม  
แล้วก็ตาม แต่ก็เป็นผู้ยกเลิกคำสั่งประหารของพระราชินี

- The Gryphon (กริฟฟอน, บั๊กซี่สิงห์, สิงห์ครึ่งนก)

สัตว์ประหลาดที่เป็นเพื่อนกับเจ้าเต่าเทียม ถูกพระราชินีโพแดงสั่งให้พาอลิซไปหามัน ไม่เชิงว่านิสัยไม่ดี  
แต่ก็ชอบดูหมิ่นอลิซ โดยมักดูว่าเมื่อเธอแสดงความไม่รู้เรื่องราวของดินแดนนี้

- The Mock Turtle (เต่าเทียม, เต่าพิเรน, เต่าหัววัว)

ตัวประหลาดที่มีที่มาจากการเล่นคำกับอาหารชื่อ Mock Turtle soup ดังที่ได้กล่าวถึงแล้ว เป็นผู้ที่เศร้า  
สร้อยอยู่ตลอดเวลาอย่างไรเหตุผล ชอบสะอื้นให้ เอาแต่คิดถึงเรื่องตนเอง เป็นผู้เล่าเรื่องชีวิตใต้ท้องทะเลอันแสนพิลึกให้  
อลิซฟัง ในบทที่ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเด่น คือช่วงที่มีการเล่นคำมากที่สุดของเรื่อง

## บทที่ 4 วิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับ

หลังจากที่ได้ศึกษาทบทวนทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งวิเคราะห์ต้นฉบับแล้ว ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอการวิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับภาษาอังกฤษของเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland โดยใช้ข้อมูลที่ได้ศึกษาไว้มากำหนดเป็นกรอบการวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่นคำในแต่ละชุด

ในการนับจำนวนการเล่นคำ จะนับจากเนื้อความในส่วนที่มีการเล่นคำนั้นเกิดขึ้น ซึ่งรวมเนื้อความประโยคทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการเล่นคำนั้นไว้ด้วย นับเป็นหนึ่งตำแหน่ง และเนื่องจากการเล่นคำจะประกอบด้วยคำตั้งแต่สองคำขึ้นไปเสมอ (แม้จะละไว้ ไม่ได้ปรากฏก็ตาม) จึงจะนับเป็นชุด โดยแต่ละตำแหน่งอาจมีการเล่นคำเกิดขึ้นมากกว่าหนึ่งชุด

สำหรับกรอบการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้กำหนดเป็นหัวข้อต่างๆ ไว้ดังนี้ :

- ที่มา (บท/หน้า) เป็นการบอกที่มาของเนื้อความที่ยกมา ว่าอยู่ในบทที่เท่าไร ชื่อของบทว่าอะไร และเลขหน้าที่เท่าไร
- บริบท เป็นการเล่าถึงบริบทของเนื้อความที่ยกมา ให้พอเข้าใจเรื่องราวได้คร่าวๆ
- ประเภทของการเล่นคำ เป็นการจำแนกว่าการเล่นคำที่ปรากฏในเนื้อความนั้นเป็นประเภทใด
- อธิบายการเล่นคำ เป็นการอธิบายกลวิธีและความหมายของการเล่นคำที่ปรากฏ
- จุดประสงค์ เป็นการบอกถึงจุดประสงค์ของผู้แต่งในการใช้การเล่นคำ
- นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา เป็นการบอกว่าการเล่นคำนั้นๆ มีนัยยะทางวัฒนธรรมหรือทางภาษาด้วยหรือไม่ เพราะหากมี อาจทำให้เกิดปัญหาความยากในการแปล เนื่องจากการแปลข้ามวัฒนธรรมหรือยุคสมัย
- สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ (presupposition) เป็นการชี้ถึงสิ่งที่ผู้แต่งไม่ได้เขียนไว้ตรงๆ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้อ่านในภาษาต้นทางเข้าใจกันดีอยู่แล้ว แต่ในการแปลเป็นภาษาอื่นนั้นจำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องนี้
- ลักษณะพิเศษอื่นๆ เป็นการบอกว่าการเล่นคำชุดนั้นมีลักษณะพิเศษอื่นๆ ที่มีผลต่อการแปลหรือไม่
- แนวทางการแปล เป็นการเสนอแนวทางการแปล จากการวิเคราะห์ลักษณะต่างๆ ของการเล่นคำนั้น

ทั้งนี้ ในการวิเคราะห์จะจัดทำเนื้อหาไว้เป็นตาราง โดยแบ่งหนึ่งตารางต่อการเล่นคำหนึ่งตำแหน่ง และเรียงลำดับการเล่นคำตามเนื้อเรื่อง ในแต่ละหน้าจะยกเอาเนื้อความที่มีการเล่นคำปรากฏอยู่ โดยคงรูปแบบอักษรตามในหนังสือ และขีดเส้นใต้ส่วนที่เป็นการเล่นคำเอาไว้ ตามด้วยตารางการวิเคราะห์ด้านล่าง

## การเล่นคำที่ 1

At last the Mouse, who seemed to be a person of authority among them, called out, 'Sit down, all of you, and listen to me! I'll soon make you dry enough!' They all sat down at once, in a large ring, with the Mouse in the middle. Alice kept her eyes anxiously fixed on it, for she felt sure she would catch a bad cold if she did not get dry very soon.

'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!

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 3: A Caucus-Race and a Long Tale หน้า 32
บริบท	พวกสัตว์ที่ว่ายน้ำจากบ่อน้ำตาของอลิซมาขึ้นฝั่งแล้วรวมตัวกัน เนื่องจากทุกตัวยังตัวเปียกปอนกัน หนูจึงอาสาจะทำให้ทุกตัวตัวแห้ง
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง (Homograph)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำว่า dry ในความหมายประจำที่ว่า "แห้ง" กับอีกความหมายหนึ่งว่า "ผืด" หรือ "จืดชืด" คือหนูจะทำให้พวกสัตว์ตัวแห้งกัน ด้วยการเล่าเรื่องที่จืดชืดนั่นเอง
จุดประสงค์	เพื่อเสียดสีเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ เรื่องการขึ้นครองราชย์ของพระเจ้าวิลเลียมผู้พิชิต และเพื่อความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลตรงตัวได้ เพราะมีความหมายอยู่ในบริบทแล้ว

## การเล่นคำที่ 2

'What I was going to say,' said the Dodo in an offended tone, 'was, that the best thing to get us dry would be a Caucus-race.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 3 A Caucus-Race and a Long Tale หน้า 34
บริบท	เมื่อการฟังเรื่องทีหนูเล่ายังไม่ทำให้พวกสัตว์ตัวต่างกันได้ นกโดโดจึงลุกขึ้นมาเสนอวิธีใหม่ คือ caucus race
ประเภทของการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่ (Redefinition)
อธิบายการเล่นคำ	caucus race หมายถึง การประชุมของสมาชิกพรรคการเมืองเพื่อคัดเลือกผู้แทนพรรคเข้าชิงตำแหน่ง ซึ่งจะมีการแข่งขันกันสูง ระหว่างนั้นเหล่าสมาชิกพรรคจะใช้ความพยายามกันอย่างมาก แต่มักจะกลายเป็นการทำสิ่งที่เปล่าประโยชน์ ผู้แต่งจึงนำมาล้อเลียนในเรื่องนี้ โดยเป็นการวิ่งแข่งกัน แต่วิ่งวนเป็นวงกลม ไม่ได้ไปไหน และหน้าซ้ำพอแข่งจบแล้วยังคาดหวังว่าจะต้องได้รับรางวัล หรือผลตอบแทนกันทุกคน อีกต่างหาก ดังนั้นการเล่นคำตำแหน่งนี้จึงเป็นการให้ความหมายใหม่ ว่าเป็นการแข่งขันวิ่งกันดังกล่าว
จุดประสงค์	เพื่อเสียดสีและสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมทางการเมืองของประเทศที่มีระบบพรรคการเมือง และผู้ใหญ่ที่มีความรู้ อ่านแล้วอาจจะรู้สึกขบขันมากกว่าผู้อ่านที่เป็นเด็ก
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลตรงตัว หรือแปลโดยเก็บคำสำคัญว่า “แข่ง” เอาไว้



### การเล่นคำที่ 3

'Mine is a long and a sad tale!' said the Mouse, turning to Alice, and sighing.

'It is a long tail, certainly,' said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; 'but why do you call it sad?'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	A Caucus-Race and a Long Tale หน้า 37
บริบท	หลังจากอลิซและพวกสัตว์วิ้งกันจนตัวแห้ง และกินขนมที่เป็นรางวัลกันแล้ว ก็มานั่งล้อมวงคุยกัน อลิซจึงทวงสัญญากับหนูที่ว่ามันจะเล่าเรื่องของตัวเองให้ฟัง
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องเสียง (Homophone)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำที่ tale และ tail ที่ออกเสียงเหมือนกัน (/teɪl/) เมื่ออลิซได้ยินคำว่า tale ที่หนูหมายถึงเรื่องราวของตัวเอง ก็เข้าใจผิดไปว่าเป็น tail ที่หมายถึงหางของมัน ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความยาวเหมือนกันด้วย
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	ในคำพูดของหนู อาจแปลเป็นลูกเล่นอื่น โดยใช้คำที่สื่อถึงหางของมัน หรืออาจแปลตรงตัวได้ เพราะยังมีคำว่า “ยาว” เป็นตัวเชื่อมความหมายของคำที่ใช้ในการเล่นอยู่

#### การเล่นคำที่ 4

'I beg your pardon,' said Alice very humbly: 'you had got to the fifth bend, I think?'

'I had not!' cried the Mouse, sharply and very angrily.

'A knot!' said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her. 'Oh, do let me help to undo it!'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 3 A Caucus-Race and a Long Tale หน้า 39
บริบท	อลิซเข้าใจผิดระหว่างเรื่องเล่าของหนู (tale) กับหางมัน (tail) ระหว่างที่มันเล่าเรื่อง จึงนึกภาพเห็นว่าเรื่องนั้นเรียงต่อกันเป็นรูปหางหนูคุดไปโค้งมา แล้วก็โดนหนูโกรธว่าไม่ได้ตั้งใจฟัง
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องเสียง (Homophone)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำว่า "not" (/nɒt/) ซึ่งออกเสียงเหมือนกับ "knot" (/nɒt /) อลิซมัวแต่นึกถึงหางของหนู จึงฟังผิดไปอีกเป็นคำที่หมายถึงปม
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำได้

### การเล่นคำที่ 5

Next came an angry voice — the Rabbit's — 'Pat! Pat! Where are you?' And then a voice she had never heard before, 'Sure then I'm here! Digging for apples, yer honour!'

'Digging for apples, indeed!' said the Rabbit angrily. 'Here! Come and help me out of this !' (Sounds of more broken glass.)

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 4 : The Rabbit Sends in a Little Bill หน้า 45
บริบท	กระต่ายขาวกำลังเรียกหาพวกคนรับใช้ ให้มาช่วยมันจัดการกับอลิซที่ตัวโตขึ้นจนคับเต็มบ้าน
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูป (Homographic)
อธิบายการเล่นคำ	มีที่มาจากคำแสดงในศตวรรษที่ 19 ว่า Irish apples ซึ่งหมายถึง มันฝรั่งพันธุ์ของไอริช <sup>30</sup> (ซึ่งเก็บเกี่ยวโดยการขุดจากดิน) การเล่นคำนี้จึงเป็นการเล่นโดยใช้คำว่า apples ในคนละความหมายกัน ล้อกับคำแสดงดังกล่าว คือ <div style="margin-left: 40px;"> <pre> graph TD     A[apples] --- B["(ในคำพูดของแพท) = Irish apples หมายถึงมันฝรั่ง"]     A --- C["(ในคำพูดของกระต่ายขาว) = apples หมายถึงผลของต้นแอปเปิ้ล"] </pre> </div>
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	มีที่มาจากอ้างอิงถึงคำแสดงเฉพาะยุคสมัย และเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอังกฤษและไอริช โดยชื่อของตัวละครที่พูดคำนี้ คือแพท ก็เป็นชื่อแบบไอริช <sup>31</sup>
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	เรื่องคำแสดงว่า Irish apples

<sup>30</sup> Gardner, Martin. *The Annotated Alice: The Definitive Edition*. New York: W. W. Norton & Company, 2000:

41

<sup>31</sup> *Ibid.*, p.41

ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำได้ โดยอาจเลือกใช้ชื่อผลไม้ที่ตามรูปศัพท์เป็นคำซึ่งเกี่ยวข้องกับสิ่งที่อยู่ในดิน เพื่อจะได้มีความหมายสื่อถึงว่าขุดออกมาจากดินได้

## การเล่นคำที่ 6

'If everybody minded their own business,' the Duchess said in a hoarse growl, 'the world would go round a deal faster than it does.'

'Which would not be an advantage,' said Alice, who felt very glad to get an opportunity of showing off a little of her knowledge. 'Just think of what work it would make with the day and night! You see the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis —'

'Talking of axes,' said the Duchess, 'chop off her head!'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 6 : Pig and Pepper หน้า 72
บริบท	อลิซเข้าไปในบ้านของดัชเชส ซึ่งมีแม่ครัวที่กำลังทำอาหาร แต่กลับขว้างปาเครื่องครัวใส่ดัชเชสกับเด็กทารก อลิซจึงร้องเตือนเธอว่าให้ระวังหน่อย แล้วดัชเชสก็กล่าวขอความข้านั้น
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำคล้าย (Double-sound)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำที่ว่า axis (/æksɪs/ = แกน) กับ axe (/æks/ = ขวาน) ซึ่งออกเสียงคล้ายกัน
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำได้

## การเล่นคำที่ 7

Alice sighed wearily. 'I think you might do something better with the time,' she said, 'than waste it in asking riddles that have no answers.'

'If you knew Time as well as I do,' said the Hatter, 'you wouldn't talk about wasting *it*. It's *him*.'

'I don't know what you mean,' said Alice.

'Of course you don't!' the Hatter said, tossing his head contemptuously. 'I dare say you never even spoke to Time!'

'Perhaps not,' Alice cautiously replied: 'but I know I have to beat time when I learn music.'

'Ah! that accounts for it,' said the Hatter. 'He won't stand beating.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 7 : A Mad Tea-Party หน้า 85
บริบท	อลิซบอกกับคนชายหมวกและกระต่ายมีนาว่าพวกเขาควรจะใช้เวลา (time) ให้ดีกว่านี้ ไม่ควรเสียไป (waste it)กับการทายปริศนาที่ไร้คำตอบ คนชายหมวกจึงแย้งว่า เวลา (Time) นั้นต้องเรียกว่า “เขา(him)” ต่างหาก ไม่ใช่ “มัน” (เพราะเขาคือว่า เวลาเป็นบุคคลคนหนึ่งที่อยู่จักกันดี)
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นกับความสัมพันธ์ของคำในประโยค (Playing with syntax)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำว่า (to) beat time ที่เป็นสำนวน หมายถึงการเคาะนับจังหวะเวลา เวลาเล่นดนตรี กับ beat ที่เป็นคำนาม แปลว่าเคาะ, ทูบตี เมื่อคนชายหมวกถือว่า เวลาเป็นบุคคล จึงเข้าใจความหมายของ time ใน beat time ว่าเป็นกรรม ฉะนั้น beating ในประโยคสุดท้ายจึงหมายถึงการอัด หรือรุมสกรัม ซึ่งแน่นอนว่าเวลาย่อมไม่ยอมให้ใครมากระทำต่อมันเช่นนั้น (beating: an act of hitting someone many times as a punishment or in a fight (พจนานุกรม Longman))
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	อาจต้องทำความเข้าใจบริบทที่เกี่ยวข้องกับตรงนี้โดยการสังเกตว่า “Time” ที่คนชายหมวกพูดนั้นนำหน้าด้วยตัวอักษรใหญ่ ซึ่งตามหลักไวยากรณ์จะหมายความว่าไม่ใช่คำสามัญ จึงจะเข้าใจว่าทำไมเขาถึงเรียกแทนตัวเวลาว่า he

สิ่งที่ได้ไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลตรงตัวได้ เพราะมีประโยคบริบทที่สื่อความหมายอยู่แล้ว

## การเล่นคำที่ 8

‘One, indeed!’ said the Dormouse indignantly. However, he consented to go on. ‘And so these three little sisters — they were learning to draw, you know —’

‘What did they draw?’ said Alice, quite forgetting her promise.

‘Treacle,’ said the Dormouse, without considering at all this time.

[...]

Alice did not wish to offend the Dormouse again, so she began very cautiously: ‘But I don’t understand. Where did they draw the treacle from?’

‘You can draw water out of a water-well,’ said the Hatter; ‘so I should think you could draw treacle out of a treacle-well — eh, stupid?’

[...]

‘They were learning to draw,’ the Dormouse went on, yawning and rubbing its eyes, for it was getting very sleepy; ‘and they drew all manner of things — everything that begins with an M—’

[...]

The Dormouse had closed its eyes by this time, and was going off into a doze; but, on being pinched by the Hatter, it woke up again with a little shriek, and went on: ‘— that begins with an M, such as mouse-traps, and the moon, and memory, and muchness — you know you say things are “much of a muchness” — did you ever see such a thing as a drawing of a muchness?’

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 7: A Mad Tea-Party หน้า 89-90
บริบท	หนูดอร์เมาส์โดนเพื่อน ๆ ตีให้เล่าเรื่องอะไรสักอย่างให้ทุกคนฟัง มันจึงเล่าถึงพี่น้องสามสาว ที่อาศัยอยู่ในบ่อน้ำเชื่อม และทำทุกอย่างโดยเกี่ยวกับน้ำเชื่อม อย่างเช่น ตีมน้ำเชื่อมเป็นอาหาร และเมื่ออลิซถามว่าพวกเขาทำอะไร มันก็ตอบว่า วาด(รูป) น้ำเชื่อม เธอก็ยิ่งขำใจขึ้น
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง (Homograph and Homophone)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นกับความหมายหลายนัยของคำว่า draw คือความหมายว่า “วาด” กับอีกความหมายหนึ่งว่า “สูบ” โดย คำว่า draw ที่พวกตัวละครพูดถึงกันในตอนแรกควร



	<p>จะมีความหมายว่า “วาด(รูป)” แต่ดอร์เมาส์กลับบอกว่าพวกเขา draw treacle ความหมายของ draw จึงเปลี่ยนไปเป็น “สูบ(น้ำเชื่อม)” อลิซจึงเกิดความข้องใจว่า สามสาวพี่น้องจะสูบน้ำเชื่อมได้อย่างไร(สูบมาจากไหน) ในเมื่อเขาอยู่กันใต้อบ ช่างทำหมวกก็ตอบอย่างกำปั้นทุบดินว่า ในเมื่อสูบน้ำ (draw out) ออกจากบ่อน้ำได้ ก็สูบน้ำเชื่อม (draw out) ออกจากบ่อน้ำเชื่อมได้เหมือนกัน</p> <p>ในเนื้อความถัดมาก็เป็นการเล่าเรื่องต่อของดอร์เมาส์ เป็นการกลับมาเล่นกับความหมายของ draw ที่ว่าวาดรูป จนสุดท้ายก็จบที่การถามว่าเคยเห็นรูปวาด (drawing) ของ muchness ไหม</p>
จุดประสงค์	สร้างอารมณ์ขัน และแสดงถึงความกวนอารมณ์ของตัวละคร
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	<p>คำว่า treacle เดิมใช้เรียกยาที่ใช้รักษาอาการและโรคต่างๆ และบ่อน้ำที่มีน้ำซึ่งเชื่อมกันว่ามีสรรพคุณทางยา ก็จะเรียกกันว่า “treacle well”<sup>32</sup> แล้วก็เริ่มมีการผสมน้ำตาลลงในยานิดนั้น ต่อมาความหมายของคำว่า treacle จึงเปลี่ยนไป เป็นการเรียกน้ำเชื่อมที่ใช้บริโภคแบบธรรมดาด้วย</p> <p>แต่ในการแปลให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนซึ่งมาจากต่างวัฒนธรรม ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงข้อมูลนี้ได้</p>
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำได้ โดยมีความท้าทายว่าจะต้องเลือกคำศัพท์ที่มีความหมายใช้ได้กับการทำกริยาเกี่ยวกับของเหลว และการทำกริยาอย่างอื่น

32 Ibid., P.76

### การเล่นคำที่ 9

'Only mustard isn't a bird,' Alice remarked.

'Right, as usual,' said the Duchess: 'what a clear way you have of putting things!'

'It's a mineral, I *think* ,' said Alice.

'Of course it is,' said the Duchess, who seemed ready to agree to everything that Alice said; 'there's a large mustard-mine near here. And the moral of that is —“The more there is of mine, the less there is of yours.”

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 : The Mock Turtle's Story หน้า 109-110
บริบท	ระหว่างอลิซกำลังเล่นโครเกตที่สนามในวังของราชินีโพแดง ดัชเชสที่ได้รับการปล่อยตัวแล้วก็มาทำตัวเกะติดเธอ ชวนคุยต่างๆ นานา และคอยหาคติในสิ่งที่อลิซพูดออกมา แม้ว่าจะไม่เกี่ยวข้องกับนักก็ตาม
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง (Homograph and Homophone)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำว่า mine(N.) ที่แปลว่า “เหมืองแร่” กับ mine(pron.) ที่แปลว่า “ของฉัน” และ mine คำที่สองยังมีความหมายเข้าชุดกันกับ yours (ของเธอ) อีกด้วย
จุดประสงค์	เป็นการสร้างความซ้ำซ้อน และนำเสนอสิ่งที่น่าคิด คือ “The more there is of mine, the less there is of yours.”
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำ หรือเป็นลูกเล่นอื่น

### การเล่นคำที่ 10

Then the Queen left off, quite out of breath, and said to Alice, 'Have you seen the Mock Turtle yet?'

'No,' said Alice. 'I don't even know what a Mock Turtle is.'

'It's the thing Mock Turtle Soup is made from,' said the Queen.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 : The Mock Turtle's Story หน้า 112
บริบท	เมื่อเล่นโคโรเกตต์กันต่อได้สักพัก ราชีนิโปแดงก็เข้ามาถามอลิซว่าเคยเจอเต่าเทียมหรือยัง
ประเภทของการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่ (Redefinition)
อธิบายการเล่นคำ	Mock Turtle Soup เป็นชื่ออาหารอย่างหนึ่ง คือซุปรที่ทำเลียนแบบซุปเต่า โดยนำส่วนต่างๆ ของลูกวัวมาทำ ให้มีรูปร่างคล้ายกับชิ้นส่วนเนื้อเต่า ผู้แตงนำชื่ออาหารนี้มาล้อ โดยตั้งเป็นชื่อตัวละคร ให้ความหมายใหม่ว่ามันคือสิ่งที่นำมาทำ Mock Turtle Soup นั้นเอง
จุดประสงค์	เพื่อล้อเลียนชื่ออาหาร และสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	เป็นชื่ออาหารที่มีประเทศอังกฤษสมัยนั้น และแพร่หลายในประเทศอื่นทางยุโรปและอเมริกาด้วย แต่ดูจะไม่มีในประเทศแถบเอเชีย
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	เป็นชื่อของตัวละครสำคัญในเรื่องด้วย
แนวทางการแปล	ควรแปลชื่อนี้ด้วยคำที่มีความหมายเข้ากับบริบทเรื่องอาหาร

### การเล่นคำที่ 11

'When we were little,' the Mock Turtle went on at last, more calmly, though still sobbing a little now and then, 'we went to school in the sea. The master was an old Turtle — we used to call him Tortoise —'

'Why did you call him Tortoise, if he wasn't one?' Alice asked.

'We called him Tortoise because he taught us,' said the Mock Turtle angrily: 'really you are very dull!'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 : The Mock Turtle's Story หน้า 115-116
บริบท	เต่าเทียมกำลังเล่าให้อลิซฟัง ถึงเรื่องเมื่อสมัยเด็กที่มันได้ไปเข้าเรียนในโรงเรียน
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำคล้าย (Double-sound)
อธิบายการเล่นคำ	คำว่า Tortoise (/ˈtɔːtɔɪs/ =ทอร์เทิส) นั้น ออกเสียงคล้ายกับ taught us เมื่อพูดเร็วๆ จนกลายเป็นเสียงควบกัน (/ˈtɔːtɔɪs / =ทอททัส)
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ในสมัยของอลิซ คำว่า Tortoise จะใช้เรียกเต่าที่อาศัยอยู่บนบก เพื่อจำแนกออกจากเต่าที่อาศัยอยู่ในทะเล <sup>33</sup> แต่ว่าเต่าที่เป็นครูของเต่าเทียมก็เป็นสัตว์ทะเลเช่นกัน อลิซจึงได้สงสัยและถามเช่นนั้น
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	Tortoise เป็นชื่อของตัวละครหนึ่ง แต่ไม่มีบทบาทในเรื่อง แค่ถูกเอ่ยถึงเฉยๆ
แนวทางการแปล	คำว่า Turtle และ Tortoise อาจแปลเป็นการเล่นคำ หรือเป็นลูกเล่นอื่น

<sup>33</sup> Ibid., p.96

### การเล่นคำที่ 12

'I've been to a day-school, too,' said Alice; 'you needn't be so proud as all that.'

'With extras?' asked the Mock Turtle a little anxiously.

'Yes,' said Alice, 'we learned French and music.'

'And washing?' said the Mock Turtle.

'Certainly not!' said Alice indignantly.

'Ah! then yours wasn't a really good school,' said the Mock Turtle in a tone of great relief. 'Now at ours they had at the end of the bill, "French, music, and washing — extra."'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 : The Mock Turtle's Story หน้า 116
บริบท	อลิซพูดแย้งเต่าเทียบเรื่องการเรียนในโรงเรียน ว่าเธอเองก็ได้ไปเรียนเหมือนกัน เต่าเทียบจึงถามหาข้อแตกต่างในเรื่องวิชาเรียนพิเศษ
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง (Homograph and Homophone)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำที่ว่า extra (subject) ที่หมายถึงวิชาพิเศษ กับ extra ที่หมายถึงค่าใช้จ่ายพิเศษในค่าเล่าเรียน
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	มีที่มาจากระบบโรงเรียนประจำในสมัยนั้น ท้ายใบเสร็จค่าเล่าเรียนจะเขียนไว้ว่า "French, music, and washing — extra." เพราะจะต้องจ่ายเงินเพิ่มสำหรับวิชาเรียนพิเศษ ซึ่งคือวิชาภาษาฝรั่งเศสกับวิชาดนตรี และถ้าหากนักเรียนจะใช้บริการซักรีดของโรงเรียนด้วย ก็ต้องจ่ายเงินเพิ่มเป็นพิเศษเช่นกัน <sup>34</sup>
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	ควรจะคงคำว่า "พิเศษ" เอาไว้ในคำทั้งสองคำที่เล่นกัน

<sup>34</sup> Ibid., p.97

### การเล่นคำที่ 13

'I couldn't afford to learn it.' said the Mock Turtle with a sigh. 'I only took the regular course.'

'What was that?' inquired Alice.

'Reeling and Writhing, of course, to begin with,' the Mock Turtle replied; 'and then the different branches of Arithmetic — Ambition, Distraction, Uglification, and Derision.'

'I never heard of "Uglification,"' Alice ventured to say. 'What is it?'

The Gryphon lifted up both its paws in surprise. 'What! Never heard of uglifying!' it exclaimed. 'You know what to beautify is, I suppose?'

'Yes,' said Alice doubtfully: 'it means — to — make — anything — prettier.'

'Well, then,' the Gryphon went on, 'if you don't know what to uglify is, you are a simpleton.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 : The Mock Turtle's Story หน้า 117
บริบท	อลิซกับเต่าเทียมคุยกันเรื่องการเรียนในโรงเรียนใต้ทะเล ซึ่งแปลกไปจากโรงเรียนปกติของมนุษย์ (ที่อลิซเรียนอยู่) ตรงจุดนี้เป็นการที่เต่าเทียมเล่าถึงวิชาเรียนปกติต่างๆ
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำคล้าย (Double-sound) และการผสมคำ (Portmanteau) ในคำว่า Uglification
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำเป็นชุดต่อเนื่องกัน โดย Reeling (ม้วนตัว) มาจาก reading (การอ่าน), Writhing (บิดตัว) มาจาก writing(การเขียน), Ambition (ความทะเยอทะยาน) มาจาก addition (การบวก), Distraction (สิ่งที่ทำให้ไขว้เขว/ภาวะใจอกแวก)มาจาก subtraction (การลบ), Uglification (การทำให้อัปลักษณ์) มาจากคำว่า multiplication (การคูณ) และ Derision (การเยาะเย้ย) มาจาก division (การหาร) <sup>35</sup>  ทั้งนี้แครอลล์เลือกคำกริยาหลายคำที่สัตว์น้ำอาจทำได้ มาใช้ล้อกับชื่อวิชาเรียนที่

<sup>35</sup> Ibid., p. 98

	มีอยู่จริง เพื่อให้เข้ากัน
จุดประสงค์	เพื่อล้อเลียนและสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	มีที่มาจากชื่อวิชาเรียนในหลักสูตรของประเทศอังกฤษ ผู้อ่านที่เป็นเจ้าของภาษาเองจะอ่านแล้วรู้สึกขบขันมากได้ทันที ส่วนผู้อ่านที่อยู่ต่างวัฒนธรรมจะเข้าใจได้ยากหากไม่มีการอธิบาย
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ชื่อจริงของวิชาเรียนต่างๆ
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	เป็นการเล่นคำที่ทำทนายมาก อาจแปลเป็นการเล่นคำ เป็นลูกเล่นอื่น และ/หรือสร้างคำขึ้นใหม่

### การเล่นคำที่ 14

Alice did not feel encouraged to ask any more questions about it, so she turned to the Mock Turtle, and said 'What else had you to learn?'

'Well, there was Mystery,' the Mock Turtle replied, counting off the subjects on his flappers, '— Mystery, ancient and modern, with Seaography: then Drawling — the Drawling-master was an old conger-eel, that used to come once a week: *he* taught us Drawling, Stretching, and Fainting in Coils.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 : The Mock Turtle's Story หน้า 117
บริบท	อลิซถามเต่าเทียบว่ามันได้เรียนวิชาอะไรในโรงเรียนมาอีกบ้าง มันจึงเล่าต่อ
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำคล้าย (Double-sound) และการผสมคำ (Portmanteau) ในคำว่า Seaography
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำเป็นชุด เช่นเดียวกับตำแหน่งที่แล้ว โดย Mystery (เรื่องลึกลับ) มาจาก history (ประวัติศาสตร์), Seaography เป็นคำผสมระหว่าง sea (ทะเล) กับ geography (ภูมิศาสตร์) ได้รับความหมายว่า ภูมิศาสตร์ของทะเล, Drawling (การพูดยานคาง) มาจาก drawing (การวาด), Stretching (การยืด) มาจาก sketching (การวาดภาพร่าง), Fainting in Coils (เป็นลมแล้วม้วนเป็นขดๆ) มาจาก painting in oils (การวาดภาพสีน้ำมัน)
จุดประสงค์	เพื่อล้อเลียนและสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	มีที่มาจากชื่อวิชาเรียนในหลักสูตรของประเทศอังกฤษ ผู้อ่านที่เป็นเจ้าของภาษาเองจะอ่านแล้วรู้สึกขบขันมากได้ทันที ส่วนผู้อ่านที่อยู่ต่างวัฒนธรรมจะเข้าใจได้ยากหากไม่มีการอธิบาย
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ชื่อจริงของวิชาเรียนต่างๆ
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	เช่นเดียวกับการเล่นคำที่ 13



### การเล่นคำที่ 15

'Hadn't time,' said the Gryphon: 'I went to the Classics master, though. He was an old crab, he was.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 : The Mock Turtle's Story หน้า 118
บริบท	อลิซถามถึงวิชา Fainting in Coils ที่เต่าเทียมได้เล่ามาว่าเป็นยังไง เต่าเทียมตอบว่าทำให้เธอดูไม่ได้ เพราะตัวมันแข็งเกินไป ส่วนกริฟฟอนก็ไม่ได้เรียนวิชานั้น กริฟฟอนเองจึงพูดเพิ่มเติมเช่นนี้
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง (Homograph and Homophone)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นกับความหมายหลายนัยของคำว่า crab โดยมีความหมายประจำว่า “ปู” และอีกความหมายหนึ่งว่า “(คนที่) ขี้หงุดหงิด ขี้บ่น”
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	จะเข้าใจความหมายการเล่นคำตำแหน่งนี้ได้โดยการสังเกตว่า คำว่า he ที่ตามมาเป็นอักษรตัวเดียว แปลว่าเป็นการเน้นถึงตัวของตัวละครที่พูดถึงนั้น สื่อถึงการแฝงความหมายสองอย่างในประโยคนำหน้า
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลตรงตัว โดยใช้การขยายความ

### การเล่นคำจุดที่ 16

'I never went to him,' the Mock Turtle said with a sigh: 'he taught Laughing and Grief, they used to say.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 : The Mock Turtle's Story หน้า 118
บริบท	เต่าเทียมตอบกริฟฟอนเรื่องครุคนั้นที่มันพูดถึง ว่ามันเองก็ไม่เคยเรียนกับเขาเลย แต่เขาสอนวิชาสองวิชานั้น
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำคล้าย (Double-sound)
อธิบายการเล่นคำ	Laughing (การหัวเราะ) มาจาก Latin (ภาษาละติน) และ Grief (ความเศร้าโศก) มาจาก Greek (ภาษากรีก)
จุดประสงค์	เพื่อล้อเลียนและสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	มีที่มาจากชื่อวิชาเรียนในหลักสูตรของประเทศอังกฤษ ผู้อ่านที่เป็นเจ้าของภาษาเอง จะอ่านแล้วรู้สึกขบขันมากได้ทันที ส่วนผู้อ่านที่อยู่ต่างวัฒนธรรมจะเข้าใจได้ยาก หากไม่มีการอธิบาย
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ชื่อจริงของวิชาเรียนต่างๆ
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำได้

### การเล่นคำที่ 17

'And how many hours a day did you do lessons?' said Alice, in a hurry to change the subject.

'Ten hours the first day,' said the Mock Turtle: 'nine the next, and so on.'

'What a curious plan!' exclaimed Alice.

'That's the reason they're called lessons,' the Gryphon remarked: 'because they lessen from day to day.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 : The Mock Turtle's Story หน้า 118
บริบท	ในตอนท้ายสุดของการคุยเรื่องโรงเรียน อลิซถามเต่าเทียมถึงจำนวนชั่วโมงที่เรียนในโรงเรียน
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องเสียง (Homophone)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำที่ lesson (บทเรียน) กับ lessen (ลดลง) ซึ่งออกเสียงเหมือนกัน (/lesn /)
จุดประสงค์	เพื่อนำเสนอความคิดที่น่าทึ่ง ล้อเลียนความเป็นจริง
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำ หรือเป็นลูกเล่นอื่น

### การเล่นคำจุดที่ 18

'Oh, as to the whiting,' said the Mock Turtle, 'they — you've seen them, of course?'

'Yes,' said Alice, 'I've often seen them at dinn —' she checked herself hastily.

'I don't know where Dinn may be,' said the Mock Turtle, 'but if you've seen them so often, of course you know what they're like.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 10 : The Lobster Quadrille หน้า 122
บริบท	หลังจากเต่าเทียมกับกริฟฟอนร้องเพลงและสาธิตการเต้นรำกุ่มให้อลิซดูแล้ว อลิซก็พูดถึงความประทับใจว่า เธอชอบท่อนเพลงที่มีเรื่องปลา whiting มาก เต่าเทียมจึงพูดถึงเรื่องปลาชนิดนั้นต่อ
ประเภทของการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่ (Redefinition)
อธิบายการเล่นคำ	อลิซยังคำพูดของตัวเองไว้ คำพูดขาดกลางคำ เหลือแต่ dinn เต่าเทียมก็นึกว่าคำนั้นคือชื่อสถานที่
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ไวท์ดิงเป็นปลาน้ำเค็ม มีสีขาเงิน บริโภคกันในแถบยุโรปและที่อื่นๆ ซึ่งมีในประเทศไทยเช่นกัน คือปลาเห็ดโคน หรือปลาทวาย (sand whiting)
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	คำว่า dinner (table) ที่อลิซยังพูดไม่ทันจบ
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำได้

### การเล่นคำที่ 19

'I can tell you more than that, if you like,' said the Gryphon. 'Do you know why it's called a whiting?'

'I never thought about it,' said Alice. 'Why?'

'*It does the boots and shoes,*' the Gryphon replied very solemnly.

Alice was thoroughly puzzled. 'Does the boots and shoes!' she repeated in a wondering tone.

'Why, what are *your* shoes done with?' said the Gryphon. 'I mean, what makes them so shiny?'

Alice looked down at them, and considered a little before she gave her answer. 'They're done with blackening, I believe.'

'Boots and shoes under the sea,' the Gryphon went on in a deep voice, 'are done with a whiting. Now you know.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 10 : The Lobster Quadrille หน้า 123
บริบท	หลังจากที่พูดกันเรื่องปลา whiting จากเพลงการเต้นรำกุ่มแล้ว ทั้งสามก็ยังพูดถึงสัตว์ต่างๆ ที่อยู่ในเพลงนั้นกันต่อ แล้วกริฟฟอนก็ย้อนกลับมาเล่าเรื่องปลา whiting ให้อลิซฟังเพิ่มอีก
ประเภทของการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่ (Redefinition)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการนำคำว่า whiting กับ blacking มาล้อกัน คือ blacking หมายถึงยาขัดรองเท้าสีดำ นำมาล้อกับคำที่มีรูปศัพท์เป็นความหมายตรงกันข้ามกัน คือ whiting ซึ่งเป็นชื่อปลาด้วย เป็นการให้ความหมายใหม่ว่า ปลา whiting คือสิ่งที่ใช้ขัดรองเท้าในโลกใต้ทะเล
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ไวท์ติ้งเป็นปลาน้ำเค็ม มีสีขาวเงิน บริโภคกันในแถบยุโรปและที่อื่นๆ ซึ่งมีในประเทศไทยเช่นกัน คือปลาเห็ดโคน หรือปลาทวาย (sand whiting)
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-

ลักษณะพิเศษอื่นๆ	เป็นชื่อปลาพันธุ์ไวท์ดิง
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำได้

## การเล่นคำที่ 20

'And what are they made of?' Alice asked in a tone of great curiosity.

'Soles and eels, of course,' the Gryphon replied rather impatiently: 'any shrimp could have told you that.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 10 : The Lobster Quadrille หน้า 123
บริบท	อลิซถามกริฟฟอนต่อ ถึงเรื่องรองเท้าในโลกใต้ทะเล ว่าทำมาจากอะไร
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง (Homograph and Homophone) กับ การเล่นคำคล้าย (Double-sound)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นกับคำว่า sole ปลาดีนหมา ที่เป็นคำพ้องรูปกับ sole ที่หมายถึงพื้นรองเท้า และเล่นกับคำว่า eel ที่หมายถึงปลาไหล กับคำว่า heel ซึ่งออกเสียงคล้ายกัน (/i : l/ กับ /hi : l/)
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำ เป็นลูกเล่นอื่น หรือสร้างคำใหม่

### การเล่นคำที่ 21

'They were obliged to have him with them,' the Mock Turtle said: 'no wise fish would go anywhere without a porpoise.'

'Wouldn't it really?' said Alice in a tone of great surprise.

'Of course not,' said the Mock Turtle: 'why, if a fish came to me , and told me he was going a journey, I should say "With what porpoise?"'

'Don't you mean "purpose"?' said Alice.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 10 : The Lobster Quadrille หน้า 124
บริบท	หลังจากฟังเพลงและดูการเต้นรำกึ่งล็อบสเตอร์แล้ว อลิซกับกริฟฟอนและเต่าเทียมก็คุยกันต่อ โดยอลิซพูดถึงปลาโลมาที่อยู่ในเนื้อเพลง ว่าถ้าเธอเป็นปลาอื่น จะไม่ยอมให้ปลาโลมาอยู่ใกล้ แต่เต่าเทียมก็แย้งว่าไม่ใช่อย่างนั้น ด้วยเหตุผลข้างต้น
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำคล้าย (Double-sound)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำที่ออกเสียงคล้ายกัน คือ Porpoise (/pɔ : pɔs /) ที่หมายถึงปลาโลมา กับคำว่า purpose (/pɜ : pɔs /) ที่หมายถึงจุดประสงค์
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	แปลเป็นการเล่นคำ หรือเป็นลูกเล่นอื่น



## การเล่นคำที่ 22

'I'm a poor man, your Majesty,' the Hatter began, in a trembling voice, '— and I hadn't begun my tea — not above a week or so — and what with the bread-and-butter getting so thin — and the twinkling of the tea —'

'The twinkling of the *what?*' said the King.

'It *began* with the tea,' the Hatter replied.

'Of course twinkling begins with a I!' said the King sharply. 'Do you take me for a dunce? Go on!'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 11 : Who Stole the Tarts? หน้า 135
บริบท	ขณะขึ้นศาล ราชาโพแดงกำลังสอบสวนคนขายหมวก โดยให้เขากล่าวคำให้การออกมา คนขายหมวกก็ไม่ได้พูดสิ่งที่เป็นประโยชน์เกี่ยวข้องกันสักเท่าไร และยังติดพูดออกมาคล้ายกับเนื้อร้องของเพลงประจำตัว (เพลง Twinkle Little Stars ซึ่งถูกนำมาล้อใน Chapter 7)
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องเสียง (Homophone)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำที่ออกเสียงเหมือนกัน คือ tea(น้ำชา) กับ T (ตัวอักษรที) ราชาโพแดงได้ยินฉิด ว่าคนขายหมวกตอบว่าเป็นตัวอักษร T จึงนึกว่าคนขายหมวกพูดจาสับสนประมาทว่าพระองค์ไม่รู้เรื่องง่ายๆ แค่นั้น
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำได้

### การเล่นคำที่ 23

Here one of the guinea-pigs cheered, and was immediately suppressed by the officers of the court. (As that is rather a hard word, I will just explain to you how it was done. They had a large canvas bag, which tied up at the mouth with strings: into this they slipped the guinea-pig, head first, and then sat upon it.)

'I'm glad I've seen that done,' thought Alice. 'I've so often read in the newspapers, at the end of trials, "There was some attempts at applause, which was immediately suppressed by the officers of the court," and I never understood what it meant till now.'

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 11 : Who Stole the Tarts? หน้า 136
บริบท	หลังจากที่คนขายหมวกให้การต่อศาลจบ หนูตะเภาซึ่งเป็นพยานก็ส่งเสียงเฮขึ้นมา จึงถูกเจ้าพนักงาน "ห้ามปราม" เอาไว้ ด้วยวิธีที่ตลก
ประเภทของการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่ (Redefinition)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการให้ความหมายใหม่ของคำว่า suppress ซึ่งหมายถึงการห้ามปราม โดยอาศัยความหมายของ press ที่ว่า "กด" กลายเป็นว่าคำนี้หมายถึงการห้ามพยานในศาลด้วยการจับใส่ถุงแล้วนั่งทับ (กด) เอาไว้
จุดประสงค์	เพื่อล้อเลียนและสร้างความขบขัน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	เป็นศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับระบบการศาล ซึ่งในภาษาไทยอาจไม่มีศัพท์บัญญัติเทียบเท่าได้
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลตรงตัว โดยต้องเลือกใช้คำที่ความหมายเข้ากับการศาล

### การเล่นคำที่ 24

'Why, there they are!' said the King triumphantly, pointing to the tarts on the table. 'Nothing can be clearer than *that*. Then again —“*before she had this fit* —” you never had *fits*, my dear, I think?' he said to the Queen.

'Never!' said the Queen furiously, throwing an inkstand at the Lizard as she spoke. (The unfortunate little Bill had left off writing on his slate with one finger, as he found it made no mark; but he now hastily began again, using the ink, that was trickling down his face, as long as it lasted.)

'Then the words don't *fit* you,' said the King, looking round the court with a smile. There was a dead silence.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 12 : Alice's Evidence หน้า 146
บริบท	ราชาโพแดงกำลังทำความเข้าใจกลอนในม้วนกระดาษที่ได้นำขึ้นมาเป็นหลักฐานในการพิจารณาคดี เขาพยายามตีความประโยคนั้นว่ามีความหมายถึงราชินีโพแดงหรือไม่ และพูดเล่นคำออกมาเสริมกัน แต่ไม่มีใครเข้าใจ จนราชาต้องบอกเองว่าเป็นการเล่นคำ ถึงค่อยหัวเราะกันออกมาได้
ประเภทของการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง (Homograph and Homophone)
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นกับความหมายหลายนัยของคำว่า fit ที่หมายถึง “การระเบิดอารมณ์ชั่ววูบ (a time when you feel an emotion very strongly and cannot control your behaviour (พจนานุกรม Longman)), โรคปัจจุบัน, อาการเป็นลม (English-Thai: Nontri Dictionary)” กับอีกความหมายหนึ่งว่า “เหมาะสม”
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขันในตัวราชาโพแดง (ไม่ใช่ในมุขเล่นคำที่เขาเล่น)
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	-
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-
แนวทางการแปล	อาจแปลเป็นการเล่นคำได้

### สรุปผลการวิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับ

จากผลการวิเคราะห์ การเล่นคำทั้งหมด 24 ตำแหน่งนั้น นับจำแนกตามรูปแบบการแปลได้ดังนี้

ประเภทการเล่นคำ	จำนวน
การเล่นคำพ้องรูป	1
การเล่นคำพ้องเสียง	4
การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง	7
การเล่นคำคล้าย	7
การเล่นกับโครงสร้างประโยคที่กำกวม	1
การผสมคำ	2
การให้ความหมายใหม่	5

การเล่นคำทั้งหมดในเรื่องนี้มี 27 ชุดด้วยกัน จากตารางจะเห็นได้ว่า ในเรื่องนี้มีการเล่นคำคล้ายมากที่สุด คือ 8ชุด รองลงมาคือ การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง ซึ่งมี 7 ชุด และการให้ความหมายใหม่ 5 ชุด โดยจัดเรียงลำดับทั้งหมดได้ดังนี้

1. การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง
2. การเล่นคำคล้าย
3. การให้ความหมายใหม่
4. การเล่นคำพ้องเสียง
5. การผสมคำ
6. การเล่นคำพ้องรูป
7. การเล่นกับโครงสร้างประโยคที่กำกวม

## บทที่ 5

### วิเคราะห์การแปลการเล่นคำและการสัมผัสภาษาผู้แปล

ในบทนี้ จะนำเสนอการวิเคราะห์การแปลการเล่นคำ จากต้นฉบับภาษาอังกฤษเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland เป็นฉบับภาษาไทย ทั้งสองสำนวน คือสำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ ไชย ชื่อเรื่อง “การผจญภัยของอลิซในแดนมหัศจรรย์” และ สำนวนแปลของรัชยา เรืองศรี ชื่อเรื่อง “อลิซ ผจญภัยในแดนมหัศจรรย์” พร้อมทั้งนำเสนอข้อมูลจากการวิจัยภาคสนาม คือการสัมภาษณ์ผู้แปล เพื่อนำมาประกอบการวิจัยเชิงเอกสาร

#### 5.1 วิเคราะห์การแปลการเล่นคำ

ผู้วิจัยจะนำการแปลการเล่นคำในทั้งสองสำนวนนี้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบกัน โดยกำหนดกรอบการวิเคราะห์เอาไว้เป็นหัวข้อต่างๆ คล้ายกับในบทก่อนหน้า แต่มีรายละเอียดที่ต่างออกไปบ้าง ดังนี้

- **ประเภทการเล่นคำ** เป็นการจำแนกว่าการเล่นคำที่แปลออกมาแล้วนั้นเป็นประเภทใด
- **อธิบายคำแปล** เป็นการอธิบายกลวิธีและความหมายของการเล่นคำที่แปลออกมาแล้ว และในกรณีที่ไม่เป็นการเล่นคำ ก็อธิบายวิธีการแปลและความหมายของบทแปลนั้นๆ
- **ประเภทการแปล** เป็นการจำแนกประเภทของการแปลการเล่นคำ โดยถือตามแนวทางของเดอลาบาสติตา
- **ลักษณะพิเศษอื่นๆ** หากการแปลการเล่นคำในจุดนั้น มีลักษณะพิเศษ หรือสิ่งที่น่าสังเกต จะอธิบายเอาไว้
- **ผลของการแปล** เป็นการบอกว่า การเล่นคำที่แปลออกมานั้น ให้ผล (effect) อย่างไรต่อผู้อ่าน เพื่อจะได้เทียบกับจุดประสงค์ของการเล่นคำในต้นฉบับที่ได้วิเคราะห์ไว้แล้ว ว่าตรงกัน หรือแตกต่างกันอย่างไร
- **ประเมินการแปล** เป็นการประเมินว่าการแปลการเล่นคำในสำนวนแปลนั้นทำได้ดีหรือไม่ โดยมีเกณฑ์ต่างๆ ดังนี้
  - การแปลนั้นยังรักษาเทคนิคของการเล่นคำเอาไว้หรือไม่
  - เปลี่ยนแปลงเนื้อหาไปมากหรือไม่ คือถ่ายทอดความหมายได้ถูกต้อง ตรงกับต้นฉบับเพียงไร
  - ยังคงบรรลุหน้าที่เชิงสำนวนโวหาร (rhetorical function) ได้หรือไม่ คือมีความสละสลวย และให้ผลตรงตามจุดประสงค์ของต้นฉบับมากน้อยเพียงใด
  - เป็นการเล่นคำที่เหมาะสม เข้ากับความบริบทมากเพียงใด

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจัดอันดับวิธีการแปลตามแนวทางการแปลการเล่นคำของเดอลาบาสติตา เรียงจากวิธีที่ดีที่สุดไปหาน้อยที่สุดดังนี้ :

- 1) แปลเป็นการเล่นคำ (Pun to pun)
- 2) แปลเป็นการลูกเล่นอื่น (Pun to punoid)
- 3) สร้างคำขึ้นใหม่ (Transference / Semantic Calque)
- 4) แปลเป็นข้อความธรรมดา (Pun to non-pun)

- 5) ใช้วิธีการอื่น (Metatextual apparatus) เช่น เฉิงอรรถ
- 6) คัดลอกการเล่นคำมาตรงๆ (Direct copy)
- 7) ข้ามการเล่นคำ (Pun to zero)

หากเป็นการแปลเป็นการเล่นคำ ก็จะจำแนกด้วยว่าเป็นแบบคู่ขนาน (parallel) แบบกึ่งคู่ขนาน (semi-parallel) หรือแบบไม่คู่ขนาน (non-parallel)

- **ข้อเสนอนี้** ในกรณีที่ฉบับแปลทั้งสองสำนวนยังทำได้ไม่ดี ไม่มีการแปลการเล่นคำนั้นๆ หรืออาจมีวิธีแปลแบบอื่นอีก ผู้วิจัยจะเสนอการแปลอันเป็นผลจากการพิจารณาองค์ประกอบต่างๆ ทั้งหมดแล้ว

ในการนำเสนอการวิเคราะห์ ผู้วิจัยจะยกเอาเนื้อความจากต้นฉบับ ตามด้วยตารางเปรียบเทียบ โดยมีเนื้อความในฉบับแปลทั้งสองสำนวน ซึ่งคงรูปแบบอักษรตามในหนังสือ โดยจะเรียกสำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ ไซย ชื่อเรื่อง “การผจญภัยของอลิซในแดนมหัศจรรย์” ว่าเป็น “สำนวนที่ 1” และเรียกสำนวนแปลของรัชยา เรืองศรี ชื่อเรื่อง “อลิซ ผจญภัยในแดนมหัศจรรย์” ว่าเป็น “สำนวนที่ 2” และส่วนที่เป็นการเล่นคำจะขีดเส้นใต้ไว้ พร้อมระบุกรอบการวิเคราะห์ต่างๆ ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น

## การเล่นคำที่ 1

At last the Mouse, who seemed to be a person of authority among them, called out, 'Sit down, all of you, and listen to me! I'll soon make you dry enough!' They all sat down at once, in a large ring, with the Mouse in the middle. Alice kept her eyes anxiously fixed on it, for she felt sure she would catch a bad cold if she did not get dry very soon.

'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!

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>ในที่สุด หนูผู้ที่คุณเหมือนเป็นคนมีอำนาจอยู่ข้างในบรรดาสัตว์เหล่านี้ก็ร้องขึ้น "ทุกคนนั่งลงและฟังฉันพูด! ไม่ช้าฉันจะทำให้พวกเราตัวแห้งได้!" ทั้งหมดจึงนั่งลงพร้อมกันล้อมเป็นวงใหญ่ มีเจ้าหนูอยู่ตรงกลาง อลิซจึงไปที่มันอย่างเป็นกังวลเพราะเธอคิดว่าเธอจะต้องเป็นหวัดแน่ ๆ หากตัวยังไม่แห้งในเร็ว ๆ นี้</p> <p>'เออละ!' หนูพูดด้วยท่าทางเอาจริงเอาจัง 'พวกท่านพร้อมหรือยัง? วิธีนี้เป็นวิธีที่ทำให้ตัวแห้งเร็วที่สุดเท่าที่ฉันรู้จัก แล้วพวกท่านกรุณาเงียบลงด้วย!'</p>	<p>สุดท้าย หนูซึ่งดูเหมือนเป็นผู้มีสิทธิ์สูงสุดในบรรดาสัตว์ทุกตัวก็ประกาศขึ้น "นั่งลงให้หมด แล้วฟังฉันให้ดี! ฉันจะให้ทุกคนตัวแห้งในอีกเดี๋ยวเดี๋ยวนี้แหละ" พวกสัตว์พากันนั่งลงทันที โดยนั่งเป็นวงล้อมรอบหนู อลิซนั้นจับตามองหนูไม่วางตาด้วยท่าทางกังวล เพราะเธอแน่ใจว่า ถ้าไม่รีบทำให้ตัวแห้งเธอจะต้องเป็นหวัดแน่ ๆ</p> <p>"อะแฮ่ม!" เสียงหนูกระแอมราวกับจะประกาศเรื่องสำคัญ "พร้อมกันหรือยัง นี่คือนั่งที่แห้งที่สุดเท่าที่ฉันเคยรู้มา เงียบๆ ด้วยนะ"</p>
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง
อธิบายคำแปล	มีการแปลตีความ "driest thing I know" ว่า "วิธีที่ทำให้ตัวแห้งเร็วที่สุดเท่าที่ฉันรู้จัก"	เป็นการเล่นคำว่า "แห้ง" ในสองที่มีความหมายว่า หนูจะทำให้พวกสัตว์ตัวแห้งด้วยการเล่าเรื่องที่แห้ง และแปลคำว่า driest อย่างตรงตัว ว่า "แห้งที่สุด"
ประเภทการแปล	แปลเป็นข้อความธรรมดา บวกกับการตีความ	แปลเป็นการเล่นคำแบบคู่ขนาน คือ s1S.T.(ตัวแห้ง) = s1T.T.(ตัวแห้ง) และ s2S.T.(เรื่องที่ผืดจืด/แห้ง) = s2T.T.(เรื่องที่แห้ง)

ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	ทำให้เกิดความงุนงง เพราะเป็นการเปลี่ยนหัวเรื่องของประโยค ว่าเป็นวิธีที่ทำให้ตัวหนังสือเร็ว แต่ต่อมาก็กลายเป็นการเล่าเรื่องของหนูไปเลย	ให้ความซับซ้อน
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่พอใช้ได้ เพราะมีการตีความ สื่อความหมายได้ค่อนข้างตรงตามต้นฉบับ แต่ก็ให้ผลต่างกัน	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะแปลได้ตรงตามความหมายมากกว่า และให้ผลเหมือนกับต้นฉบับมากกว่า
ข้อเสนอแนะ	-	



การเล่นคำที่ 2

'What I was going to say,' said the Dodo in an offended tone, 'was, that the best thing to get us dry would be a Caucus-race.'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	'สิ่งที่ฉันกำลังจะพูดก็คือ' เจ้านกโดโดพูดด้วยน้ำเสียงก้าวร้าว 'สิ่งที่ดีที่สุดที่จะทำให้เราแห้งลงก็คือ <b>การแข่งขันการเมือง</b> '	"ที่ฉันจะพูดก็คือ" นกโดโดได้ทำทางโกรธขึ้นมาบ้าง "วิธีที่ดีที่สุดในการทำให้เราตัวแห้ง คือ <b>เล่นเกมการเมือง</b> "
ประเภทการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่	การให้ความหมายใหม่
อธิบายคำแปล	ผู้แปลแปลโดยเก็บคำว่า "แข่ง" เอาไว้ และนำมาประสมกับคำว่า "การเมือง" อาจะมาจากความหมายของคำต้นฉบับว่า แข่งขันกันทางการเมือง จึงย่อเป็น "แข่งการเมือง"	ผู้แปลเลือกแปล Caucus-race ว่า "(เล่น)เกมการเมือง" ซึ่งเป็นคำแสดงที่ใช้กันจริงในประเทศไทย เปรียบเทียบว่าการกระทำสิ่งใดๆ ทางการเมืองก็เหมือนกับการเล่นเกมอย่างหนึ่ง ฉะนั้นถือได้ว่ามีความหมายเทียบเคียงกันกับการเล่นคำในต้นฉบับ
ประเภทการแปล	การสร้างคำใหม่ ด้วยการประสมคำ	แปลเป็นการเล่นคำ
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	เป็นสำนวนที่เข้าใจยาก แต่ก็ยังพอให้ความขบขันได้	เป็นการเสียดี และให้ความขบขัน
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะรักษาความหมายได้ตรง แต่ไม่เหมาะสม และอาจไม่ให้เกิดเหมือนกับต้นฉบับ	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะรักษาความหมายได้ใกล้เคียง ให้ผลเหมือนกับต้นฉบับ และยังสละสลวย เข้ากันกับบริบท
ข้อเสนอนะ	-	-

การเล่นคำที่ 3

'Mine is a long and a sad tale!' said the Mouse, turning to Alice, and sighing.

'It is a long tail, certainly,' said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; 'but why do you call it sad?'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	' <u>เรื่อง</u> ของฉันมันยาวและเศร้าด้วย!' เจ้าหนูหันไปพูดกับอลิซและถอนหายใจ 'มันยาวแน่ๆล่ะคะ' อลิซพูดเข้าใจว่ามันหมายถึงหางตัวเอง จึงมองลงไปที่ยางของหนูอย่างสงสัย 'แต่ทำไมคุณถึงว่าเรื่องมันเศร้าด้วยล่ะคะ?'	" <u>เบื้องหลัง</u> ของฉันมันยาวและน่าเศร้า" หนูพูดขณะหันไปทาง อลิซ แล้วก็ถอนหายใจเฮือก "จะ ยาวจริงๆ ด้วย" อลิซตอบขณะก้มลงมองหางของหนูอย่างนึกสงสัย "แต่ทำไมเธอถึงบอกว่าเศร้าล่ะ"
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่
อธิบายคำแปล	แปลประโยคบริบทที่ตามมาแบบตีความ ว่า "เข้าใจว่ามันหมายถึงหางตัวเอง" โดยมีคำว่า "ยาว" เป็นตัวเสริมให้ความหมายในคำพูดของหนูและอลิซ สอดคล้องกัน	เป็นการเลือกใช้คำแปลของ tale ว่า "เบื้องหลัง" ซึ่งอาจตีความได้อีกอย่างว่าคือหางของตัวเอง
ประเภทการแปล	แปลเป็นข้อความธรรมดา	แปลเป็นการเล่นคำ แบบกึ่งคู่ขนานกับความหมายของคำที่สอง (tail) คือ s1S.T. (เรื่องราว) ≠ s1T.T. (หาง) แต่ s2S.T. (เบื้องหลัง) = s2T.T. (หาง)
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	ดูไม่ค่อยสมเหตุสมผล	ให้ความเข้มข้น
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ไม่ดี เพราะไม่เป็นการเล่นคำ ถึงแม้จะรักษาความหมายได้ตามต้นฉบับ แต่ก็ใช้การแปลตีความแล้วไม่ค่อยสมเหตุสมผล	เป็นการแปลที่ดีมาก เพราะเป็นการเล่นคำเช่นกัน รักษาความหมายได้ตรงให้ผลเช่นเดียวกับต้นฉบับ และยังสละสลวยเข้ากันกับบริบท
ข้อเสนอแนะ	-	-

การเล่นคำที่ 4

'I beg your pardon,' said Alice very humbly: 'you had got to the fifth bend, I think?'

'I had not !' cried the Mouse, sharply and very angrily.

'A knot!' said Alice, always ready to make herself useful, and looking anxiously about her. 'Oh, do let me help to undo it!'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'ฉันขอโทษค่ะ' อลิซพูดอย่างสำนึกตัว 'ฉันคิดว่าคุณเล่าถึงโค้งที่ห้าแล้วนะคะ?'</p> <p>'<b>ไม่ใช่!</b>' หนูร้องออกมาอย่างเจ็บปวดและโมโหมาก</p> <p>'<b>ไฟไหม้เธอ!</b>' อลิซซึ่งปกติจะทำตัวให้เป็นประโยชน์เสมอ ก็พูดออกมาและมองดูไปรอบๆ อย่างเป็นห่วง 'ถ้าอย่างนั้น <u>ให้ฉันช่วยดับไหมคะ?</u>'</p>	<p>"ขอโทษเถอะจ๊ะ" อลิซทำเสียงอ่อนหวาน "รู้สึกว่าจะเล่าเบี่ยงหลังถึงทางขดที่ห้าแล้วใช่ไหม"</p> <p>"เปล่าสักหน่อย" หนูร้องลั่น เสียงมันห้วนด้วยความโกรธ</p> <p>"น้ำเปล่าหรือ!" อลิซอุทาน ด้วยยินดีที่จะช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ เธอจึงมองหาไปรอบๆ "อ้อ เดี่ยวฉันจะช่วยหาน้ำเปล่าให้เธอนะ"</p>
ประเภทการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องเสียง	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง
อธิบายคำแปล	เป็นการเล่นคำว่า "ไม่(ใช่)" กับคำว่า "(ไฟ)ไหม้" ซึ่งพ้องเสียงกัน	เป็นการเล่นคำว่า "เปล่า" กับคำว่า "(น้ำ)เปล่า" ซึ่งพ้องรูปและเสียงกัน
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำแบบกึ่งคู่ขนาน คือ s1S.T.(ไม่ใช่) = s1T.T.(ไม่) แต่ s2S.T.(ปม) ≠ s2T.T.(ไหม้)	แปลเป็นการเล่นคำแบบกึ่งคู่ขนาน คือ s1S.T.(เปล่า) = s1T.T.(เปล่า) แต่ s2S.T.(ปม) ≠ s2T.T.(น้ำเปล่า)
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	การเล่นคำนี้เป็นผลมาจากการที่อลิซฟังผิดไป เหมือนกับในต้นฉบับ	การเล่นคำนี้เป็นผลมาจากการที่อลิซฟังผิดไป เหมือนกับในต้นฉบับ
ผลของการแปล	ให้ความขบขันเช่นเดียวกับต้นฉบับ และการเลือกแปลเป็นคำว่า "ไม่" ก็มีความหมายเป็นคำโดดๆ ได้ จึงค่อนข้างสมเหตุสมผลว่าผู้ฟัง (อลิซ) อาจฟังแล้วเข้าใจผิดได้ เป็นการเล่นคำที่เหมาะสม	ให้ความขบขันเช่นเดียวกับต้นฉบับ

ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะ แปลเป็นการเล่นคำซึ่งเข้ากันมากกว่า ยังคงรักษา ความหมายไว้ สละสลวย และให้ผลเช่นเดียวกับต้นฉบับ	เป็นการแปลที่ดี เพราะแปลเป็นการเล่นคำที่พ้องรูปและพ้องเสียงกัน ยังคงรักษาความหมายไว้ และให้ผลเช่นเดียวกับต้นฉบับ
ข้อเสนอแนะ	-	

การเล่นคำที่ 5

Next came an angry voice — the Rabbit’s — ‘Pat! Pat! Where are you?’ And then a voice she had never heard before, ‘Sure then I’m here! Digging for apples, yer honour!’

‘Digging for apples, indeed!’ said the Rabbit angrily. ‘Here! Come and help me out of this !’ (Sounds of more broken glass.)

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	ต่อมาก็เป็นเสียงโกรธของเจ้ากระต่าย ‘แพทๆ! แกดอยู่ไหน?’ และจากนั้นก็ได้ยินเสียงที่เธอไม่เคยได้ยินมาก่อน ‘ก็ผมอยู่ที่นี่ครับ! กำลังขุดแอปเปิ้ลครับผม!’ <b>‘กำลังขุดแอปเปิ้ลจริงๆ!’</b> เจ้ากระต่ายพูดอย่างโมโห ‘มานี่! มาช่วยฉันออกจากที่นี่หน่อย!’ (เสียงกระจกแตกดังขึ้นอีก)	ต่อมาก็ได้ยินเสียงโมโหโกรธาของเจ้ากระต่าย “แพท ! ไอ้แพท ! อยู่ไหนหา” แล้วก็เสียงที่เธอไม่เคยได้ยินมาก่อน “อยู่ที่นี่ครับนายท่าน ผมขุดหาแอปเปิ้ลอยู่ครับ” <b>“ขุดหาแอปเปิ้ลอะะะ จริงสินะ !”</b> กระต่ายพูดด้วยน้ำเสียงโกรธเช่นเดิม “มานี่ มาช่วยขุดฉันขึ้นหน่อย” (มีเสียงกระจกแตกดังมาอีกครั้ง)
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	แปลตรงตัว ว่า Digging for apples คือ “กำลังขุดแอปเปิ้ล”	แปลตรงตัว ว่า Digging for apples คือ “ขุดหาแอปเปิ้ล”
ประเภทการแปล	แปลเป็นข้อความธรรมดา	แปลเป็นข้อความธรรมดา
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	กลายเป็นเนื้อความธรรมดา อาจทำให้ผู้อ่านงงว่าทำไมแพทถึงได้ขุดแอปเปิ้ล หรือเข้าใจไปแบบธรรมดาว่าในแดนมหัศจรรย์มีแอปเปิ้ลที่ขุดออกมาจากดินได้ หรือไม่ก็อาจรู้สึกเฉยๆ ว่าไม่ได้มีความหมายอะไร เป็นหนึ่งในความไร้เหตุผลของเรื่องเท่านั้น	เช่นเดียวกับสำนวนที่ 1
ประเมินการแปล	คาดว่าผู้แปลคงไม่รู้ว่าจะนี่เป็นการเล่นคำที่มีความหมายซ่อนอยู่ จึงไม่ได้แปลออกมาเป็นการเล่นคำ แต่เพราะยังรักษาความหมายทางตรงได้ตามต้นฉบับ แม้จะไม่ให้ผลเป็นการเล่นคำ จึงถือว่าเป็นการแปลที่พอใช้ได้	เช่นเดียวกับสำนวนที่ 1
ข้อเสนอแนะ	อาจแปลโดยเลือกใช้คำว่า “ผลทับทิม” เป็นการเล่นกับ “(แร่)ทับทิม” ได้เป็น :	

	<p>[...]“อยู่ที่นี่ครับ กระผมกำลัง<u>ขุดหา</u>ผลทับทิมอยู่ครับนายท่าน!”</p> <p>“เออ <u>ขุด</u>ทับทิมจริงๆ!”[...]</p> <p>จะเป็นการแปลเป็นการเล่นคำแบบไม่คู่ขนาน คือ s1S.T.(แอปเปิ้ล) ≠ s1T.T.(ผลทับทิม) และ s2S.T.(มันฝรั่งไอริช) ≠ s2T.T.(แร่ทับทิม)</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

การเล่นคำที่ 6

'If everybody minded their own business,' the Duchess said in a hoarse growl, 'the world would go round a deal faster than it does.'

'Which would not be an advantage,' said Alice, who felt very glad to get an opportunity of showing off a little of her knowledge. 'Just think of what work it would make with the day and night! You see the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis —'

'Talking of axes,' said the Duchess, 'chop off her head!'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'ถ้าทุกคนสนใจเรื่องของตัวเอง' ท่านหญิงพูดคำรามเสียงห้าวๆ 'โลกก็จะหมุนเร็วกว่านี้'</p> <p>'แต่ไม่มีประโยชน์เลย' อลิซพูด เธอดีใจมากที่มีโอกาสแสดงภูมิความรู้เล็กๆน้อยๆ ของเธอ 'ก็ลองคิดดูว่างานอะไรจะเพิ่มขึ้นทั้งวันทั้งคืน! โลกใช้เวลาสี่สิบสี่ชั่วโมงหมุนรอบแกน—'</p> <p>'พูดถึงเรื่องแกงแล้ว' ท่านหญิงพูด 'ตัดหัวเธอไปแกงซะ'</p>	<p>"ถ้าทุกคนทำหน้าที่ของตัวเองให้เรียบร้อย โลกก็จะหมุนเร็วกว่านี้เยอะ" ดัชเชสร้องเสียงกระด้าง</p> <p>"ไม่เห็นจะดีตรงไหนเลย" อลิซพูด เธอรู้สึกดีใจมากที่ได้โอกาสแสดงภูมิรู้เล็กน้อยนิดของตน "ลองคิดดูสิคะว่ากลางวันกับกลางคืนจะเป็นยังไง ก็คือว่า โลกใช้เวลาสี่สิบสี่ชั่วโมงในการหมุนรอบแกน..."</p> <p>"พูดถึงแกง...ตัดหัวเธอไปแกงซะ" ดัชเชสพูด</p>
ประเภทการเล่นคำ	การเล่นคำคล้าย	การเล่นคำคล้าย
อธิบายคำแปล	เป็นการเล่นคำว่า แกน กับ แกง ซึ่งออกเสียงคล้ายกัน	เหมือนกับสำนวนที่ 1
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำแบบกึ่งคู่ขนาน คือ s1S.T.(แกน) = s1T.T.(แกง) แต่ s2S.T.(ขวาน) ≠ s2T.T.(แกง)	เหมือนกับสำนวนที่ 1
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	ให้ความขบขันเช่นเดียวกับต้นฉบับ	เหมือนกับสำนวนที่ 1
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดีมาก เพราะแม้ว่าจะเปลี่ยนความหมายไปนิดหน่อย แต่ก็แปลเป็นการเล่นคำ ให้ผลเช่นเดียวกับต้นฉบับ และยังสละสลวย	เหมือนกับสำนวนที่ 1
ข้อเสนอแนะ	-	-

การเล่นคำที่ 7

Alice sighed wearily. 'I think you might do something better with the time,' she said, "than waste it in asking riddles that have no answers.'

'If you knew Time as well as I do,' said the Hatter, 'you wouldn't talk about wasting *it*. It's *him*.'

'I don't know what you mean,' said Alice.

'Of course you don't!' the Hatter said, tossing his head contemptuously. 'I dare say you never even spoke to Time!'

'Perhaps not,' Alice cautiously replied: 'but I know I have to beat time when I learn music.'

'Ah! that accounts for it,' said the Hatter. 'He won't stand beating. [...]

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>อลิซถอนหายใจอย่างเบื้อหน้าย 'ฉันว่าตอนนี้เธอควรทำอะไรบางอย่างกับเวลา' เธอพูด 'ดีกว่าฆ่าเวลากับการนั่งท่ายปริศนาที่ไม่มีคำตอบ'</p> <p>'ถ้าเธอรูจักเจ้าเวลาอย่างที่ฉันรู้จัก' คนชายหมวกพูด 'เธอจะไม่พูดเรื่องการฆ่าเวลาเลย เวลาก็คือเจ้า(เวลา)นั่นแหละ'</p> <p>'ฉันไม่เข้าใจคะว่า คุณหมายถึงอะไร' อลิซพูด</p> <p>'แน่ล่ะ เธอไม่เข้าใจหรอก' คนชายหมวกพูดขณะโคลงศีรษะอย่างตูดุก 'ฉันกล้าพูดได้เลยว่าเธอไม่เคยแม้แต่จะพูดกับเจ้าเวลา!'</p> <p>'อาจจะใช่' อลิซตอบอย่างระมัดระวัง 'แต่ฉันรู้ว่าฉันต้อง<u>เคาะเวลา</u>เมื่อเรียนดนตรี'</p> <p>'ใช่! นั่นแหละเรื่องของมัน' คนชายหมวกพูด 'มันไม่ทนถูก<u>เคาะ</u>หรอก[...]</p>	<p>อลิซถอนหายใจอย่างเหนื่อยหน่าย "ฉันคิดว่าพวกคุณน่าจะทำอะไรที่มีประโยชน์มากกว่ามานั่งท่ายปริศนาที่ไม่มีคำตอบนะคะ เสียเวลาเปล่าๆ"</p> <p>เธอพูด</p> <p>"ถ้าเธอรูจักเวลาอย่างที่ฉันรู้ เธอคงไม่พูดเรื่องเสียเวลาหรอก เขานั่นแหละ" คนชายหมวกว่า</p> <p>"ฉันไม่เข้าใจที่คุณพูดเลยคะ" อลิซตอบ</p> <p>"แน่ล่ะ เธอไม่เข้าใจ" คนชายหมวกตอบ พลังใช้นิ้วเคาะหัวเหมือนกำลังใช้ความคิด "แล้วเธอก็คงไม่คุยกับเวลาด้วยแหงๆ"</p> <p>"คงงั้นละคะ" อลิซตอบอย่างระมัดระวัง "แต่ฉันรู้ว่า <u>จะต้องเคาะให้ถูกจังหวะเวลา</u>ตอนเรียนวิชาดนตรีคะ"</p> <p>"อา...นี่แหละสาเหตุ" คนชายหมวกตอบ "เขาไม่ชอบถูก<u>เคาะ</u>หรอก[...]"</p>
ประเภทการเล่นคำ	การเล่นกับความสัมพันธ์ของคำในประโยค	ไม่เป็นการเล่นคำ



อธิบายคำแปล	เป็นการแปลตรงตัว ว่า beat time เป็น “เคาะเวลา” และ He won't stand beating เป็น “มันไม่ทนถูกเคาะหรือ” จึงให้ผลเป็นการเล่นคำตามต้นฉบับ	แปลคำว่า beat time เป็น “เคาะให้ถูกจังหวะเวลา” เพื่อเก็บความหมายให้ครบ โดยยังคงคำว่า “เวลา” เอาไว้ เพื่อให้ความหมายเชื่อมโยงกับประโยคถัดไป ที่ว่า “เขาไม่ชอบถูกเคาะหรือ”
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำแบบคู่ขนาน คือ s1S.T.(เคาะจังหวะ(เวลา)) = s1T.T.(เวลา(ไม่ชอบให้)ถูกเคาะ) และ s2S.T.(เคาะเวลา) = s2T.T. (เวลา(ไม่ทน)ถูกเคาะ)	แปลตีความ
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	ให้ความซับซ้อน แต่เนื่องจากแปลว่า “เคาะเวลา” อย่างตรงตัว จึงไม่ตรงกับคำศัพท์ที่ใช้กันจริงในทางดนตรี คือจะเรียกว่า “เคาะ(นับ)จังหวะ” ไม่ใช่ “เคาะเวลา”	ความหมายคลาดเคลื่อนไปจากต้นฉบับเล็กน้อย คือ เป็นการเคาะให้ถูกจังหวะเวลา แต่ไม่ใช่ตัวเวลาเองที่ถูกเคาะ ในประโยคคำพูดสุดท้ายของช่างทำหมวก ฉะนั้นจึงดูเป็นความหมายที่ไม่เข้ากันนัก และอาจไม่ให้ผลทางความซับซ้อนเท่ากับต้นฉบับ
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะแปลเป็นการเล่นคำแบบเดียวกัน พอร์รักษาความหมายไว้ได้ แต่ยังไม่เท่าต้นฉบับนัก (beat มีอีกความหมายหนึ่งว่าการอัด รุมสกรัม ซึ่งจะแรงกว่าแค่ “เคาะ”) และยังเป็นคำที่ไม่เหมาะสมกับบริบท	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะพอร์รักษาความหมายไว้ได้ แม้ยังไม่เท่าต้นฉบับนัก ถ้ายทอดความหมายของ beat time ได้ถูกต้องเหมาะสม และพอมีความสละสลวย
ข้อเสนอแนะ	อาจแปล <u>beat time</u> ว่า “เคาะนับจังหวะเวลา” เป็นการเล่นคำว่า “เคาะนับ” ในทั้งสองประโยค จะได้เป็น “แต่ฉันรู้ว่า จะต้อง <u>เคาะนับ</u> จังหวะเวลา ตอนเรียนวิชาดนตรีคะ” และในคำพูดต่อของช่างทำหมวกก็เป็น “เขาไม่ชอบให้มีใครมา <u>เคาะนับ</u> หรือ [...]” ถึงแม้ความหมายที่สองจะเปลี่ยนไป แต่น่าจะเป็นการเล่นคำที่เหมาะสมได้ เป็นการแปลเป็นการเล่นคำแบบกึ่งคู่ขนาน คือ s1S.T. (เคาะนับจังหวะ) = s1T.T.(เคาะนับจังหวะเวลา) แต่ s2S.T.(เคาะตัวเวลา) $\neq$ s2T.T.(เคาะนับ)	

## การเล่นคำที่ 8

'One, indeed!' said the Dormouse indignantly. However, he consented to go on. 'And so these three little sisters — they were learning to draw, you know —'

'What did they draw?' said Alice, quite forgetting her promise.

'Treacle,' said the Dormouse, without considering at all this time.

[...]

Alice did not wish to offend the Dormouse again, so she began very cautiously: 'But I don't understand. Where did they draw the treacle from?'

'You can draw water out of a water-well,' said the Hatter; 'so I should think you could draw treacle out of a treacle-well — eh, stupid?'

[...]

'They were learning to draw,' the Dormouse went on, yawning and rubbing its eyes, for it was getting very sleepy; 'and they drew all manner of things — everything that begins with an M—'

[...]

The Dormouse had closed its eyes by this time, and was going off into a doze; but, on being pinched by the Hatter, it woke up again with a little shriek, and went on: '— that begins with an M, such as mouse-traps, and the moon, and memory, and muchness — you know you say things are "much of a muchness"— did you ever see such a thing as a drawing of a muchness?'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	'มีสักป่อหนึ่ง เซอะ! มีจริงๆนะ!' เจ้ากระแตเดียดตาด อย่งไรก็ตามมันก็ยั้งเล่าต่อไป 'ตั้งนั้นเด็กหญิงทั้งสามคนนี่— พวกเขาเรียนวาดรูป—' 'เขาวาดอะไรล่ะ?' อลิซถาม ลืมสัญญาของเธอไปแล้ว 'บ่อน้ำเชื่อมไงล่ะ' เจ้ากระแตตอบ โดยไม่คิดเลยในตอนนั้น	"ก็มีนะสิ" หนูหริ่งพูดโกรธๆ แต่ก็ยอมเล่าต่อไป "พี่น้องสามสาวนี่กำลังหัดสูบก้นอยู่ล่ะ" "เขาสูบอะไรคะ" อลิซพูดขึ้น ดูเหมือนจะลืมที่ตัวเองรับปากไว้ "น้ำเชื่อม" หนูหริ่งตอบ คราวนี้มันไม่ได้หยุดคิดเลย

	<p>[...]</p> <p>อลิซไม่อยากขัดใจกระแตอีก เธอจึงเอ่ยขึ้นอย่างระมัดระวังมาก ‘แต่ฉันไม่เข้าใจเลย แล้วพวกเขาวาดรูปบ่อน้ำเชื่อมจากที่ไหนล่ะคะ?’</p> <p><i>‘เธอวาดระบายน้ำจากบ่อน้ำได้’</i> คนชายหมวกพูด ‘ฉันจึงคิดว่าเธอก็น่าจะ<i>วาดระบายน้ำเชื่อมจากบ่อน้ำเชื่อมได้</i>เหมือนกัน -เอ๊ะ ใจจริง!’</p> <p>[...]</p> <p>‘พวกเขาเรียน<i>วาดรูป</i>’ กระแตพูดต่อ ขณะหาวและขี้ตาเพราะตอนนี้มันง่วงนอนมาก ‘และพวกเขาก็<i>วาด</i>สิ่งต่างๆทุกสิ่งๆที่ขึ้นต้นด้วยม.ม้า’</p> <p>[...]</p> <p>ตอนนี้เจ้ากระแตหรีตตาลง และกำลังจะม่อยหลับไป แต่เมื่อถูกคนชายหมวกหยิกให้ก็ตื่นขึ้นพร้อมกับส่งเสียงแหลมเล็กน้อย และเล่าต่อ: ‘ที่เริ่มต้นด้วย ม.ม้า เช่น ม่าน ม้า มาก และ มัด เธอก็รู้ว่าเธอพูดว่าสิ่งต่างๆ<i>มากมาย</i>’ เธอเคยเห็น<i>รูปวาด</i>ของ <i>‘ความมากมาย’</i> หรือเปล่า?’</p>	<p>[...]</p> <p>อลิซไม่อยากขัดใจหนูหริ่งอีก เธอจึงใช้คำพูดอย่างระมัดระวังว่า “คือฉันไม่เข้าใจนะคะ เขา<i>สูบน้ำเชื่อม</i>มาจากไหน”</p> <p>“ถ้าเธอ<i>สูบน้ำ</i>จากบ่อน้ำได้ ฉันว่าเธอก็น่าจะ<i>สูบน้ำเชื่อม</i>จากบ่อน้ำเชื่อมได้...เธอนี้โง่เปล่า” คนชายหมวกตอบแทน</p> <p>[...]</p> <p>“พวกเธอกำลัง<i>หัดสูบ</i>” หนูหริ่งเล่าพลางหาวหวอดๆ และขี้ตา เพราะมันเริ่มรู้สึกง่วงมาก “พวกเธอ<i>สูบ</i>ทุกสิ่งทุกอย่าง ทุกอย่างๆที่ขึ้นต้นด้วยม.ม้า...”</p> <p>[...]</p> <p>ถึงตอนนี้หนูหริ่งเริ่มหลับตาและสัปหงก แต่พอคนชายหมวกหยิกเอาที่หนึ่ง มันก็สะดุ้งตื่นขึ้นแล้วเล่าต่อ “...ที่ขึ้นต้นด้วย ม.ม้า เช่น หมู มอด ไม้มากมาย...อย่างเช่นเวลาเราพูดสิ่งต่างๆ มี ‘มากมายมากๆ’ เธอเคยเห็นเขา<i>สูบ</i>มากมายกันหรือเปล่า?”</p>
ประเภทการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	เป็นการเล่นกับคำว่า “วาดรูป” กับ “วาดระบาย(น้ำ)” โดยคำหลังนั้นแปลแบบขยายความ คือคำว่า “วาด” มีความหมายว่า พายเรือหรือจ้วงน้ำเข้ามาหาตัว เป็นคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับการทำกริยากับน้ำ และยังมีอีกความหมายถึงว่า การวาดเขียนรูป และคำว่า “ระบาย” ก็มีความหมายหนึ่งว่า ระบายสีภาพ และอีกความหมายว่า ระบายถ่ายเทออกไป จึงนำมาใช้รวมกันเป็น “วาดระบาย” เกิดเป็นคำซึ่งตรงกับความหมายที่สองของคำว่า draw โดยมี “วาดระบาย” เป็นคำเชื่อมโยง	แปลคำว่า draw ทุกคำให้เป็น “สูบ”

	ความหมาย	
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำแบบคู่ขนาน คือ s1S.T.(วาดรูป)=s1T.T.(วาดรูป) และ s2S.T.(ระบายน้ำ) = s2T.T. (ระบายน้ำ)	แปลเป็นข้อความธรรมดา โดยใช้การตีความ
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	ความจริงแล้ว จากต้นฉบับ ย่อหน้าที่ 4 คำว่า draw ในคำพูดของอลิซจะต้องมีความหมายว่าระบายน้ำ (เพราะอลิซเปลี่ยนความหมายที่เข้าใจไปตามที่ดอร์เมาส์เปลี่ยนแล้ว) คือเป็นการถามว่า แล้วพี่น้องสามคนนั้นจะระบายน้ำเชื่อมมาจากไหน ในเมื่อตัวพวกเขาอยู่ในบ่อนั้นเอง แต่ในสำนวนแปลนี้ยังใช้คำว่า “วาดรูป” อยู่ จึงไม่ถูกต้องนัก  ส่วนการเลือกแปล draw ด้วยคำที่ขึ้นต้นด้วย “วาด” ก็คงไว้เช่นนั้นมาจนถึงเนื้อความส่วนต่อมา จึงรักษาความหมายในส่วนนั้นได้ตรง	เมื่อแปลโดยตีความ draw ให้มีความหมายเดียวแล้ว จึงต้องเปลี่ยนความหมายบริบทในประโยคถัดๆ ไปด้วย
ผลของการแปล	ทำให้เกิดอารมณ์งุนงงได้ตลอด	ทำให้เกิดอารมณ์งุนงงกับเนื้อความที่เป็นมุขของช่างทำหมวกอยู่จุดเดียว
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดีกว่าเล็กน้อย เพราะเป็นการเล่นคำตามต้นฉบับ และในเนื้อความที่ตามมาก็ยังคงความหมายเดิมไว้ได้ พอมีความสละสลวย แค่เพียงว่ามีประโยคเนื้อความบางจุดที่แปลคลาดเคลื่อนไป	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะสื่อได้เพียงความหมายทางเดียว ไม่เป็นการเล่นคำ และเปลี่ยนความหมายไปมากจนอาจดูแปลก โดยเฉพาะตรงเนื้อความส่วนท้าย คือการที่ “สูบ” สิ่งของทุกอย่าง แต่ด้วยความที่เป็นเรื่องแนวเพื่อฝัน จึงอาจจะพอเข้ากันได้บ้าง
ข้อเสนอแนะ	อาจจะแปลได้อีกแบบ คือ ใช้คำว่า “ถ่ายรูป” เพื่อเล่นกับคำว่า “ถ่ายน้ำ(ออกจากบ่อ)” ได้เป็น :  “[...] ฉะนั้นสามสาวพี่น้องนี้ ก็กำลังเรียน <u>ถ่ายรูป</u> กันอยู่” “เขาถ่ายอะไรหะคะ” “น้ำเชื่อม”  [...] “คือฉันไม่เข้าใจนะคะ แล้วเขาจะ <u>ถ่ายน้ำ</u> เชื่อมจากไหน” “ก็เธอ <u>ถ่ายน้ำ</u> จากบ่อน้ำได้” คนชายหมวกพูด “ฉันฉันว่าเธอก็ <u>ถ่ายน้ำ</u> เชื่อมจากบ่อน้ำเชื่อมได้เหมือนกันนั่นแหละ งังจัง!”  [...]	

	<p>"พวกเธอกำลังหัดถ่าย" ดอร์เมาส์เล่าต่อพลางหัวเราะขี้ตา เพราะมันซู้รู้สีก็ง่วงมาก "และพวกเธอก็ถ่ายรูปสิ่งทุกอย่าง ทุกอย่างที่เกิดขึ้นด้วย ม. ม้า..."</p> <p>[...]</p> <p>มาตอนนี้ดอร์เมาส์ก็หลับตาลงและกำลังจะหลับหงแล้ว แต่พอโดนช่างทำหมวกหยิกเข้าให้ มันก็ตื่นขึ้นพร้อมกับเสียงร้องแหลมชนิดๆ แล้วเล่าต่อ "...ที่ขึ้นต้นด้วย ม. ม้า เช่น [...] และความมากมาย อย่างที่เราๆ พูดกันว่า 'มากมายมากๆ' เธอเคยเห็นรูปถ่ายของความมากมายไหมล่ะ?"</p> <p>เป็นการแปลเป็นการเล่นคำแบบกึ่งคู่ขนาน คือ s1S.T. (วาดรูป) <math>\neq</math> s1T.T. (ถ่ายรูป) แต่ s2S.T. (ระบายน้ำ) = s2T.T. (ถ่ายน้ำ)</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

การเล่นคำที่ 9

'Only mustard isn't a bird,' Alice remarked.

'Right, as usual,' said the Duchess: 'what a clear way you have of putting things!'

'It's a mineral, I *think* ,' said Alice.

'Of course it is,' said the Duchess, who seemed ready to agree to everything that Alice said; 'there's a large mustard-mine near here. And the moral of that is —

"The more there is of mine, the less there is of yours."

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'แต่มีสตาร์ดไม่ใช่นกนี่คะ' อลิซตั้งข้อสังเกต</p> <p>'ก็ถูกอีกนั่นแหละ' ท่านหญิงว่า 'เธอจำได้แม่นจริงๆ'</p> <p>'ฉันคิดว่า มันเป็นแร่ล่ะ' อลิซพูด</p> <p>'ถูกแล้ว' ท่านหญิงตอบ ซึ่งตอนนี้เห็นพ้องไปกับอลิซเสียทุกอย่าง 'มี <b>เหมือง</b>มีสตาร์ดขนาดใหญ่อยู่ใกล้ๆนี้แห่งหนึ่ง และมีคติอยู่ว่า – <b>ยิ่งเหมืองของฉันมากเท่าไร ก็ยิ่งเหมือนของเธอน้อยลงเท่านั้น</b>'</p>	<p>"แต่ว่ามีสตาร์ดไม่ใช่ก" อลิซเปรยขึ้น</p> <p>"ถูกอีกตามเคย" ดัชเชสพูด "เออเนี่ยเข้าใจพูดอะไรๆ ให้กระจ่างดีนะ"</p> <p>"มันเป็นแร่...คิดว่าจะคะ" อลิซพูด</p> <p>"ใช่แน่นอน" ดูเหมือนดัชเชสจะเห็นด้วยกับทุกอย่างที่อลิซพูด "แถวนี้ก็มีเหมืองมีสตาร์ดใหญ่อยู่แห่งหนึ่งด้วย คติของเรื่องนี้มีอยู่ว่า 'ยิ่งมีเหมืองมากเท่าไร ยิ่งมีคลอมน้อยลงเท่านั้น' "</p>
ประเภทการเล่นคำ	การเล่นคำคล้าย	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำว่า "เหมือง" กับ "เหมือน" ซึ่งออกเสียงคล้ายกัน โดยเพิ่มคำว่า "เหมือน" เข้ามาให้เป็นการเล่นคำ และยังคงคำว่า "ของฉัน" กับ "ของเธอ" เอาไว้ตามต้นฉบับ	ใช้คำที่มีความหมายเข้ากันแทนการเล่นคำ คือ "เหมือง" กับ "คลอง" ซึ่งเป็นคำที่จัดอยู่ในประเภทสถานที่เช่นกัน
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำแบบคู่ขนาน คือ s1S.T.(เหมือง) = s1T.T. (เหมือง) และ s2S.T. (ของฉัน) = s2T.T. (เหมือนของฉัน)	แปลโดยใช้ลูกเล่นแบบอื่น (punoid)

ลักษณะพิเศษอื่นๆ	ในคดีที่ดัชเชสพูด ประโยคหน้ายังคงความหมายของคำว่าของฉัน (mine) และของเธอ (yours) เอาไว้ แต่ทำให้ความหมายโดยรวมของคดีนี้เปลี่ยนไปหมด	ในคดีที่ดัชเชสพูด ประโยคหลังจะเปลี่ยนความหมายไปเป็นอีกอย่างหนึ่ง แต่ยังคงคำว่า “น้อยลง” เอาไว้
ผลของการแปล	อาจให้ความซับซ้อนนิดหน่อย และให้ความประหลาดใจกับคดีที่ไม่เกี่ยวข้องกัน แต่ก็เป็นความจริง เช่นเดียวกับในต้นฉบับ แต่ผู้อ่านชาวไทยอาจมองเห็นได้ยากกว่าเป็นการเล่นคำคล้าย	ไม่ให้ความซับซ้อน แต่อาจให้ความรู้สึกประหลาดใจกับคดีที่ไม่เกี่ยวข้องกัน แต่ก็เป็นความจริง เช่นเดียวกับในต้นฉบับ
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดี เพราะเปลี่ยนความหมายไปบ้าง แต่ให้ทั้งความซับซ้อนและความประหลาดใจ ตรงกับจุดประสงค์ในต้นฉบับทั้งสองประการ ทว่าติดอยู่ตรงที่ไม่สละสลวยในฐานะการเล่นคำนัก อาจมองออกได้ยาก	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะแม้จะไม่ได้แปลเป็นการเล่นคำ และเปลี่ยนความหมายไปบ้าง สื่อได้แต่ความหมายแรก (เหมือง) แต่ก็เป็นการใช้คำที่เข้ากัน อ่านแล้วไม่รู้สึกสะดุด มีความสละสลวย
ข้อเสนอแนะ	-	

การเล่นคำที่ 10

Then the Queen left off, quite out of breath, and said to Alice, 'Have you seen the Mock Turtle yet?'

'No,' said Alice. 'I don't even know what a Mock Turtle is.'

'It's the thing Mock Turtle Soup is made from,' said the Queen.

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	จากนั้นพระราชินีก็ทรงเลิกเล่น หายใจเหนื่อยหอบและตรัสแก่อลิซ 'พบกับ <u>เจ้าเต่าพิเรน</u> หรือยัง?'  'ยังเพคะ' อลิซตอบ 'หม่อมฉันยังไม่ทราบด้วยว่า <u>เต่าพิเรน</u> คือ อะไร'  'เจ้าตัวที่เขานำมาทำ <u>ซูปเต่าพิเรน</u> ไงล่ะ' พระราชินีตรัสตอบ	จากนั้นพระราชินีก็หยุดเดิน ยืนหอบหายใจ แล้วตรัสถามอลิซว่า "เธอได้เจอ <u>เต่าหัววูว์</u> ยัง"  "ยังเพคะ หม่อมฉันไม่รู้ด้วยซ้ำว่า <u>เต่าหัววูว์</u> เป็นยังไง"  "ก็เป็นสิ่งที่เอาไว้ทำ <u>ซูปเต่าหัววูว์</u> ไงล่ะ" พระราชินีตอบ
ประเภทการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่	การให้ความหมายใหม่
อธิบายการเล่นคำ	เป็นการแปลโดยเลือกใช้คำจากการแปล "mock" ด้วยความหมายในแง่ไม่ดี ว่า "พิเรน" (ซึ่งความจริง mock ก็มีความหมายอย่างกลางๆ ว่า สิ่งจำลองหรือสิ่งเลียนแบบ)	เป็นการแปลโดยเลือกคำที่จะใช้ให้เข้ากับภาพตัวละครที่ปรากฏ คือเป็นเต่าที่มีหัวขา และหางเป็นวูว์ จึงเป็นชื่อตรงๆ ว่า "เต่าหัววูว์"
ประเภทการแปล	แปลตรงตัว	แปลโดยยึดความหมายในบริบท
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	ให้ผลไม่ดีนัก เพราะ "ซูปเต่าพิเรน" เป็นสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง ผู้อ่านจะไม่เข้าใจว่าคืออะไร อาจทำให้นึกว่าเป็นสิ่งประหลาดที่มีเฉพาะในเรื่อง ก็เป็นไปได้ และคำว่า "พิเรน" ยังมีความหมายในทางไม่ค่อยดี อาจทำให้เข้าใจว่าตัวละครตัวนี้มีนิสัยชอบทำเรื่องไม่ดี ซึ่งความจริงแล้วไม่ถึงขนาดนั้น อีกทั้งยังไม่มี ความหมายจากการเล่นคำตามเดิมอยู่ด้วย	ให้ผลได้เข้ากับภาพของตัวละครที่ปรากฏ แต่ความหมายจากการเล่นคำจะหายไป เพราะซูปเต่าหัววูว์ก็ไม่มีอยู่จริง
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ไม่ดี เพราะเลือกใช้คำที่ไม่เหมาะสม ความหมายคลาดเคลื่อนไปจากต้นฉบับ	เป็นการแปลที่พอใช้ได้ครั้งหนึ่ง เพราะแม้จะไม่ได้รักษาความหมายจากการเล่นคำเอาไว้ แต่ก็ยังเข้ากันกับภาพประกอบของตัวละคร



ข้อเสนอแนะ	Mock Turtle ควรแปลว่า “เต่าเทียม” เพราะจะได้ความหมายว่าเป็นของไม่แท้ และยังเข้ากันกับบริบทความเป็นอาหารอีกด้วย นอกจากนี้ก็ควรทำเชิงอรรถอธิบายเอาไว้สั้นๆ จะช่วยเสริมความรู้ได้
------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

การเล่นคำที่ 11

‘When we were little,’ the Mock Turtle went on at last, more calmly, though still sobbing a little now and then, ‘we went to school in the sea. The master was an old Turtle — we used to call him Tortoise —’

‘Why did you call him Tortoise, if he wasn’t one?’ Alice asked.

‘We called him Tortoise because he taught us,’ said the Mock Turtle angrily: ‘really you are very dull!’

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>‘เมื่อเรายังเล็ก’ เจ้าเต่าพิเรนพูดออกมาในที่สุดด้วยน้ำเสียงสงบขึ้น แต่ก็ยังมีเสียงสะอื้นปนเล็กน้อย ‘เราไปโรงเรียนในทะเล ครูเป็นเต่าชรา-เราเรียกว่า <u>ตะพาบ</u>’</p> <p>‘ถ้าไม่ใช่ตะพาบแล้วทำไมเรียกเขาว่าตะพาบล่ะคะ?’ อลิซถาม</p> <p>‘เราเรียกครูว่า <u>ตะพาบ</u> เพราะแกเป็นครูสอนเราไงล่ะ’ เจ้าเต่าพิเรนตอบ โกรธๆ ‘เธอนี่โง่จริง!’</p>	<p>ในที่สุดเต่าหัววักก็พูดต่อ คราวนี้เสียงมันสงบขึ้น แต่ก็ยังสะอื้นออกมาเป็นระยะๆ “ตอนฉันยังเด็ก ฉันไปโรงเรียนในทะเล ครูฉันเป็นเต่าตนุผู้เฒ่า... เมื่อก่อนเราเรียกท่านว่า เต่ากระ...”</p> <p>“ทำไมถึงเรียกท่านว่าเต่ากระล่ะคะ ในเมื่อท่านไม่ใช่เต่ากระ” อลิซถาม</p> <p>“เราเรียกท่านว่าเต่ากระ ก็เพราะท่านสอนเราล่ะสิ เธอนี่บวมโง่เลย”</p>
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	ผู้แปลเลือกแปล tortoise ว่า “ตะพาบ” เป็นการสร้างความแตกต่างกับคำว่า “เต่า” โดยตะพาน้ำเป็นสัตว์น้ำจืด ก็จะตรงกับลักษณะความหมายในต้นฉบับ ว่า tortoise ก็เป็นสัตว์น้ำจืดเช่นกัน	ผู้แปลเลือกแปล turtle ว่า “เต่าตนุ” และ tortoise ว่า “เต่ากระ” เพื่อให้เป็นชื่อเต่าคนละพันธุ์กัน แต่ว่าทั้งเต่าตนุและเต่ากระก็เป็นเต่าที่อยู่ในทะเลเช่นกัน จึงไม่มีความแตกต่างว่าเป็นเต่าทะเลกับเต่าบก ดังต้นฉบับ
ประเภทการแปล	แปลเป็นข้อความธรรมดา	เหมือนกับสำนวนที่ 1
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-

ผลของการแปล	อาจจะเป็นเพราะผู้แปลไม่เข้าใจการเล่นคำ Tortoise กับ taught us หรือคิดหาวิธีแปลเป็นการเล่นคำไม่ได้ จึงแปลเป็นข้อความธรรมดาอย่างตรงตัว จึงให้ผลทางการสื่อความหมาย แต่ไม่ให้ผลทางการเล่นคำ	เหมือนกับสำนวนที่ 1
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะสื่อถึงความแตกต่างระหว่างชนิดของเต่าได้ชัดเจนกว่า แม้ความหมายจะไม่ตรงตามต้นฉบับ	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะสื่อความหมายทางตรงได้ แต่ก็ไม่เป็นการเล่นคำ
ข้อเสนอแนะ	<p>-คำว่า Tortoise อาจแปลให้เป็นคำพวนแทน ดังนี้ :</p> <p>“เราไปเข้าโรงเรียนได้ทะเลกัน ครูฉันเป็นเต่าผู้เฒ่า เราเรียกเขาว่าปูไคร์น”</p> <p>“ทำไมคุณถึงเรียกเขาว่าปูไคร์น ในเมื่อเขาไม่ใช่ปู” อลิชธาม</p> <p>“เราเรียกเขาว่าปูไคร์น เพราะเขาเป็นครูเฒ่า” เต่าเทียมพูดอย่างโมโห “เธอนี่โง่จริงๆ เลยนะ”</p> <p>จะเป็นการแปลเป็นการเล่นคำแบบกึ่งคู่ขนาน คือ s1S.T. (เต่าทะเล) ≠ s1T.T. (ปูไคร์น) แต่ s2S.T. (สอนเรา) = s2T.T. (เป็นครู)</p> <p>-หรืออีกแบบหนึ่ง ใช้คำว่า”ตะพาบ” เหมือนในสำนวนที่ 1 แต่เปลี่ยนคำตอบของเต่าเทียมเป็นอย่างอื่น คือ</p> <p>“เราเรียกเขาว่าตะพาบ เพราะเวลาสอนเขาดูอย่างกับตะพาบนะสิ”</p> <p>(เพราะตะพาบนั้นจะดูว่าเต่า)</p> <p>ซึ่งแบบนี้ก็จะเป็นการแปลเป็นข้อความธรรมดา เช่นเดียวกับสำนวนที่ 2 แต่ก็เป็นการเกิดมุขใหม่ ให้ความหมายต่างจากเดิม ที่อาจขัดเคาะกับการเล่นคำได้</p>	

การเล่นคำที่ 12

'I've been to a day-school, too,' said Alice; 'you needn't be so proud as all that.'

'With extras?' asked the Mock Turtle a little anxiously.

'Yes,' said Alice, 'we learned French and music.'

'And washing?' said the Mock Turtle.

'Certainly not!' said Alice indignantly.

'Ah! then yours wasn't a really good school,' said the Mock Turtle in a tone of great relief. 'Now at *ours* they had at the end of the bill, "French, music, *and washing* — *extra*."'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'ฉันก็ไปโรงเรียนภาคกลางวันด้วยนะ' อลิซพูด 'เธอไม่ต้องภูมิใจนักหรอกกับเรื่องแค่นั้นนะ'</p> <p>'พิเศษด้วยไหมล่ะ?' เจ้าเต่าพิเรนถามอย่างร้อร่นเล็กน้อย</p> <p>'ค่ะ' อลิซตอบ 'เราเรียนฝรั่งเศสและดนตรี'</p> <p>'ซักล้างด้วยไหมล่ะ?' เจ้าเต่าพิเรนถาม</p> <p>'ไม่มีแน่ๆ' อลิซตอบอย่างฉุนเฉียว</p> <p>'อ้อ! จั้่นโรงเรียนของเธอก็ไม่ดีจริงนะสิ' เจ้าเต่าพิเรนพูดด้วยน้ำเสียงแห่งความโล่งอกอย่างใหญ่หลวง 'ที่โรงเรียนของเราเขียนที่ท้ายใบเสร็จว่า ภาษา ฝรั่งเศส ดนตรี <b>และซักล้าง</b> – พิเศษ'</p>	<p>"ฉันก็เรียนตอนกลางวันเหมือนกันค่ะ" อลิซพูด "คุณไม่เห็นต้องภูมิใจอกภูมิใจขนาดนั้นเลย"</p> <p>"มีวิชาพิเศษด้วยรีเปล่าละ" เต่าหัวว้วถามอีก</p> <p>"ใช่ค่ะ เราเรียนวิชาภาษาฝรั่งเศสกับวิชาดนตรีด้วย" อลิซตอบ</p> <p>"วิชาซักผ้าด้วยหรือเปล่า" เต่าหัวว้วถามอีก</p> <p>"เปล่านีค่ะ" น้ำเสียงอลิซมีแววโกรธ</p> <p>"อ่า...ถ้าจันโรงเรียนเธอก็ไม่ดีเท่าไร" เต่าหัวว้วพูดด้วยน้ำเสียงโล่งใจ "โรงเรียนของฉันนะ ที่ท้ายใบเสร็จเขียนไว้ว่า <u>วิชาพิเศษ</u> : ภาษาฝรั่งเศส ดนตรี <u>ซักผ้า</u> "</p>
ประเภทการเล่นคำ	เล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	เลือกใช้คำแปลว่า "พิเศษ" เฉยๆ จึงให้ผลความกำกวมเช่นเดียวกับต้นฉบับ	-

	ว่าอาจเป็นไปได้ทั้ง(วิชา)พิเศษ และ(คำที่ต้องจ่าย)พิเศษ	
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำแบบคู่ขนาน คือ s1S.T. (วิชาพิเศษ) = s1T.T. (พิเศษ) และ s2S.T. (จ่ายเพิ่มพิเศษ) = s2T.T. (พิเศษ)	แปลเป็นข้อความธรรมดา โดยการตีความตามความหมายที่ 2 คือที่ล่อว่า “ซักผ้า” ก็คือวิชาพิเศษที่มีสอนในโรงเรียนของเต่าเทียม
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	มีการจัดเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับ	มีการจัดเรียงรูปแบบประโยคใหม่ เพื่อสื่อความตรงๆ
ผลของการแปล	ทำให้เกิดความงง	ให้ผลแต่ความหมายที่ 2 ในต้นฉบับ อาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจไปในทางเดียวว่า วิชาซักผ้า นั้นเป็นวิชาพิเศษจริงๆ แต่จะไม่ว่ามาจากการเล่นคำ
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ค่อนข้างดี เพราะรักษาเทคนิคไว้ เป็นการเล่นคำที่มีความกำกวมเช่นเดียวกับต้นฉบับ แต่อาจยังไม่ค่อยสละสลวยนัก	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะยังสื่อความหมายทางตรงจากต้นฉบับ แต่อาจดูแปลก เนื่องจากแปลโดยตีความ
ข้อเสนอแนะ	<p>- สำหรับสำนวนที่ 1 ในบรรทัดที่สองน่าจะมีคำว่า “วิชา” ด้วย เป็น “มีวิชาพิเศษด้วยไหมล่ะ”</p> <p>- คำว่า “washing” ควรจะแปลว่า “ซักรีด” จะได้เข้ากับความหมายตามต้นฉบับ</p> <p>- อาจมีวิธีการแปลได้อีกแบบหนึ่ง คือ ในประโยคสุดท้ายมีคำว่า “คำวิชา” นำหน้า แล้วใช้คำว่า “พิเศษ” ตรงท้ายประโยคโดยเน้นตัวหนา เพื่อสร้างความกำกวมในประโยค ว่าซักรีดก็รวมเป็นวิชาเรียนได้เหมือนกัน ได้เป็น :</p> <p>“โรงเรียนของเจ้านะ เขียนไว้ท้ายใบเสร็จว่า ‘คำวิชาภาษาฝรั่งเศส ดนตรี ซักรีด- <b>พิเศษ</b>’”</p>	

การเล่นคำที่ 13

'I couldn't afford to learn it.' said the Mock Turtle with a sigh. 'I only took the regular course.'

'What was that?' inquired Alice.

'Reeling and Writhing, of course, to begin with,' the Mock Turtle replied; 'and then the different branches of Arithmetic — Ambition, Distraction, Uglification, and Derision.'

'I never heard of "Uglification,'" Alice ventured to say. 'What is it?'

The Gryphon lifted up both its paws in surprise. 'What! Never heard of uglifying!' it exclaimed. 'You know what to beautify is, I suppose?'

'Yes,' said Alice doubtfully: 'it means — to — make — anything — prettier.'

'Well, then,' the Gryphon went on, 'if you don't know what to uglify is, you are a simpleton.'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'ฉันไม่มีเงินเรียนหรอก' เจ้าเต่าพิเรนพูดพร้อมกับถอนหายใจ 'ฉันเรียนตามหลักสูตรปกติเท่านั้นเอง'</p> <p>'มีอะไรบ้างคะ?' อลิซถาม</p> <p><b>'วิชากริ่ง และบิดตัว'</b> เป็นที่แน่นอนเลยที่เราจะต้องเริ่มเรียนจากสองวิชานี้ เจ้าเต่าพิเรนตอบ 'แล้วก็มี<u>เลขคณิตแขนงต่าง ๆ – ความทะเยอทะยาน ใจระเห ใจลอย เสริมความน่าเกลียด เย้ยหยัน'</u></p> <p>'ฉันไม่เคยเห็นได้ยินชื่อ 'วิชาเสริมความน่าเกลียด' เลย วิชาอะไรกันคะ?' อลิซเสียงถามขึ้นมา</p> <p>เจ้าบักษสังหัยกมือทั้งสองชูขึ้นอย่างแปลกใจ '<u>ไม่เคยได้ยินเสริมความน่าเกลียด!</u>' มันร้องอุทาน '<u>เธอรู้จักเสริมสวยไหมล่ะ?</u>'</p> <p>'คะ' อลิซตอบอย่างไม่แน่ใจ 'ฉันหมายความว่า – ว่า – ทำให้อะไรๆ – ให้ –</p>	<p>"ฉันไม่มีเงินจะเรียนต่างหาก" เต่าหัวว้าวตอบพลางถอนหายใจ "ฉันได้เรียนแต่หลักสูตรปกติเท่านั้นเอง"</p> <p>"มีอะไรบ้างคะหลักสูตรปกติ" อลิซซัก</p> <p>"เริ่มแรกก็วิชาม้วนตัวกับบิดตัว แล้วก็วิชาเลขแขนงต่างๆ...<u>ทะเยอทะยาน วอกแวก สร้างความน่าเกลียด หัวเราะเยาะ"</u></p> <p>"ฉันไม่เคยได้ยินชื่อวิชา 'สร้างความน่าเกลียด' เลย มันเป็นอย่างไงคะ" อลิซลองเสียงถามดู</p> <p>สิงห์ครึ่งนกยกอุ้งเท้าหน้าทั้งสองขึ้นด้วยท่าที่ประหลาดใจ "อะไรนะ ! ไม่เคยได้ยินคำว่า '<u>สร้างความน่าเกลียด</u>' เธอ แต่เธอคงรู้จักการสร้าง ความสวยงามสินะ"</p> <p>มันถาม</p> <p>"รู้จักคะ" นำเสียงอลิซไม่มั่นใจนัก "มัน...หมายความว่า...ว่า ทำให้...อะไรสักอย่าง</p>

	สวยงามขึ้น' 'ยังงั้น' เจ้าบักษะสิงห์พูดต่อ 'ถ้าเธอไม่รู้ว่าจะเสริมความน่าเกลียด หมายความว่าอย่างไร เธอก็ <b>เป็น</b> ไอ้โง่งนะสิ'	...สวยงามขึ้น" "งั้น...ถ้าไม่รู้จะจัดการสร้างความน่าเกลียดเธอก็เซ่อเต็มทีละ" สิงห์ครึ่งนกว่า
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	แปลตามความหมายตามรูปศัพท์คำนั้นๆ โดยตรง มีจุดที่น่าสังเกตคือ แปล Distraction แบ่งเป็นสองคำ คือ "ใจจะเห" กับ "ใจลอย" ให้ดูเข้ากัน ส่วน Uglification เลือกแปลเป็น "เสริมความน่าเกลียด" เพื่อล้อกับคำว่า "เสริม สวย" และ Derision ว่า	แปลตามความหมายตามรูปศัพท์คำนั้นๆ โดยตรง มีจุดที่น่าสังเกตคือ การแปล Uglification ว่า "สร้างความน่าเกลียด" แล้วเลือกแปล beautify ว่า "สร้างความ สวยงาม" เพื่อให้เข้าคู่กัน
ประเภทการแปล	แปลเป็นข้อความธรรมดา	แปลเป็นข้อความธรรมดา
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	ตรงคำว่า "เสริมความน่าเกลียด" นั้นเป็นการเลือกใช้คำที่ดี เข้ากันกับคำว่า "เสริมสวย" จึงให้ความขบขันได้ การแปลโดยรวมออกมาเป็นมุขที่มีความ แปลกประหลาดตามต้นฉบับ	การแปลโดยรวมออกมาเป็นมุขที่มีความแปลกประหลาดตามต้นฉบับ ทำให้เกิด ความขบขันได้
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะใช้คำที่เหมาะสมเข้ากันมากกว่า รักษา ความหมายและให้ผลได้ตามต้นฉบับ	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะรักษาความหมายและให้ผลได้ตามต้นฉบับ
ข้อเสนอแนะ	การเล่นคำในตำแหน่งนี้ จะแปลเป็นการเล่นคำในภาษาไทยได้ยาก ถ้าหากจะแปลเป็นมุขตลกเพื่อรักษาความแปลกและขบขัน ก็อาจทำโดยใช้วิธีสร้างคำใหม่จาก ความหมายเดิม แล้วเพิ่มคำว่า "-ศาสตร์" เพื่อให้เข้ากับบริบทความเป็นวิชาเรียน	

การเล่นคำที่ 14

Alice did not feel encouraged to ask any more questions about it, so she turned to the Mock Turtle, and said ‘What else had you to learn?’

‘Well, there was Mystery,’ the Mock Turtle replied, counting off the subjects on his flappers, ‘— Mystery, ancient and modern, with Seagoigraphy: then Drawing — the Drawing-master was an old conger-eel, that used to come once a week: *he* taught us Drawing, Stretching, and Fainting in Coils.’

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	อลิซไม่อยากจะซักถามอะไรในเรื่องนี้ต่อไป จึงหันไปถามเจ้าเต่าพิเรนว่า ‘คุณเรียนอะไรบ้างคะ?’ ‘อ้อ ก็มี <b>วิชาความลึกลับ</b> ’ เจ้าเต่าพิเรนตอบ ขณะที่โบกขาหน้าทั้งสอง ขึ้นนับ – ‘ <b>ความลึกลับ</b> ทั้งหลายทั้งในสมัยโบราณและปัจจุบัน <b>ภูมิศาสตร์ทะเล</b> แล้วก็ <b>วิชาคืบคลาน</b> – ครูที่สอนเป็นปลาไหลทะเลแก่ มาสอนสัปดาห์ละครั้ง : ครูเจ้านี้สอนพวกเราใน <b>วิชาคืบคลาน ยืดตัว และ สลบลีด ในวงขด</b> ’	อลิซไม่นี่ก็อยากจะถามอะไรต่อ จึงหันไปทางเต่าหัววัว “แล้วคุณต้องเรียนวิชาอะไรอีกคะ” “อ้อ ก็มี <b>วิชาเรื่องลึกลับ</b> ” เต่าหัววัวตอบ พลงนับวิชาด้วยนิ้วเท้า “เรื่องลึกลับทั้งสมัยโบราณและสมัยใหม่ <b>วิชาทะเลศาสตร์</b> แล้วก็ <b>วิชาพุดยานคราง</b> ...ครูสอนพุดยานครางเป็นปลาไหลผู้เฒ่า แกมาสอนสัปดาห์ละหน แกสอนให้เราพุดยานคราง <b>ยืดตัว</b> และก็ <b>ทำตัวอ่อนเป็นขดๆ</b> ”
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	แปลตามความหมายตามรูปศัพท์คำนั้นๆ โดยตรง มีจุดที่น่าสังเกตคือ Seagoigraphy แปลเป็น “ภูมิศาสตร์ทะเล” และ Fainting in Coils แปลเป็น “สลบลีด ในวงขด” โดยมีการเล่นเสียงสัมผัสสระ แต่ Drawing ซึ่งมี ความหมายตามรูปศัพท์ว่าการพุดยานคราง กลับแปลเป็น “วิชาคืบคลาน”	แปลตามความหมายตามรูปศัพท์คำนั้นๆ โดยตรง มีจุดที่น่าสังเกตคือ คำว่า “ทะเลศาสตร์” เป็นการสร้างคำใหม่จากการประสมคำ
ประเภทการแปล	แปลเป็นข้อความธรรมดา	แปลเป็นข้อความธรรมดา และการสร้างคำใหม่
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-



ผลของการแปล	การแปลโดยรวมออกมาเป็นमुखที่มีความแปลกประหลาดตามต้นฉบับ ทำให้เกิดความขบขันได้	การแปลโดยรวมออกมาเป็นमुखที่มีความแปลกประหลาดตามต้นฉบับ ทำให้เกิดความขบขันได้
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดีกว่าเล็กน้อย เพราะมีชื่อวิชาสุดท้ายที่มีเสียงสัมผัส ทำให้สละสลวยกว่า และแม้จะไม่เป็นการเล่นคำ แต่ก็สื่อความหมายทางตรงได้ตามต้นฉบับ	เป็นการแปลที่ดี เพราะสื่อความหมายทางตรงจากต้นฉบับได้อย่างถูกต้องครบถ้วน และยังมีการสร้างคำใหม่เป็นลูกเล่น แม้ไม่เป็นการเล่นคำตลอดทุกชุด
ข้อเสนอแนะ	เช่นเดียวกับการเล่นคำที่ 13	

การเล่นคำที่ 15

'Hadn't time,' said the Gryphon: 'I went to the Classics master, though. He was an old crab, he was.'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	'ฉันไม่มีเวลา' เจ้าบักซ์สิงห์พูด 'แม้กระนั้น ฉันก็เคยไปหาครูสอนระดับชั้นคลาสสิก แกเป็นปูแก่ แกเป็นปูเฒ่าจริงๆ'	"ก็ไม่มีเวลานี่" สิงห์ครึ่งนกแก้ว "แต่ฉันไปเรียนกับอาจารย์สอนวิชาโบราณอยู่นะ แกเป็นปูผู้เฒ่า....แก่มากแล้ว"
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	แปลตรงตัวเป็นการย้ำความหมายว่า "แกเป็นปูเฒ่าจริงๆ"	แปลตีความ โดยแยกเป็นการขยายคำต่อว่า "...แก่มากแล้ว"
ประเภทการแปล	แปลเป็นข้อความธรรมดา	แปลเป็นข้อความธรรมดา
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	มีการเลือกแปลชื่อวิชา Classics ว่า "วิชาโบราณ"
ผลของการแปล	กลายเป็นข้อความที่อ่านแล้วรู้สึกรวมดา ไม่มีความหมายพิเศษ	อาจให้ความขบขันเล็กน้อย ว่าอาจารย์สอนวิชาโบราณก็เป็นปูที่แก่มากเช่นกัน
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะสื่อความหมายทางตรงได้ แต่ก็ไม่ให้ผลเท่ากับต้นฉบับ	เป็นการแปลที่ดีกว่าเล็กน้อย เพราะสื่อความหมายทางตรงไว้ได้อย่างชัดเจนและสละสลวยกว่า
ข้อเสนอแนะ	หากจะแปลเพื่อการเก็บความ อาจแปลได้ว่า "แกเป็นปูแก่ แกยังจู้จู้ขีปนจริงๆ"	

การเล่นคำที่ 16

'I never went to him,' the Mock Turtle said with a sigh: 'he taught Laughing and Grief, they used to say.'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	'ฉันไม่เคยไปหาหรอก' เจ้าเต่าพิเรนถอนหายใจ 'เขาว่าท่านสอน <u>หัวเราะ</u> และ <u>เศร้าซึม</u> '	"ฉันสิไม่ได้ไปเรียนกับแกเลย" เต่าหัววิ่วพูดแล้วถอนหายใจ "แกสอน <u>วิชาหัวเราะ</u> กับ <u>เสียใจ</u> เขาว่ากันอย่างนั้นนะ"
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	เป็นการแปลตรงตัว โดยแปล Laughing ว่า "หัวเราะ" และ Grief ว่า "เศร้าซึม"	เป็นการแปลตรงตัว โดยแปล Laughing ว่า "วิชาหัวเราะ" และ Grief ว่า "เสียใจ"
ประเภทการแปล	แปลเป็นข้อความธรรมดา	แปลเป็นข้อความธรรมดา
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	มีคำว่า "วิชา" นำหน้าชื่อวิชาทั้งสองชื่อ ทำให้สละสลวยขึ้น
ผลของการแปล	กลายเป็นข้อความที่อ่านแล้วรู้สึกธรรมดา ไม่มีความหมายพิเศษ	กลายเป็นข้อความที่อ่านแล้วรู้สึกธรรมดา ไม่มีความหมายพิเศษ
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะแม้ไม่เป็นการเล่นคำ แต่ก็สื่อความหมายตามต้นฉบับได้ถูกต้อง	เป็นการแปลที่ดีกว่าเล็กน้อย เพราะสละสลวยกว่า และแม้ไม่เป็นการเล่นคำ แต่ก็สื่อความหมายตามต้นฉบับได้ถูกต้อง
ข้อเสนอแนะ	เช่นเดียวกับการเล่นคำที่ 13	

การเล่นคำที่ 17

'And how many hours a day did you do lessons?' said Alice, in a hurry to change the subject.

'Ten hours the first day,' said the Mock Turtle: 'nine the next, and so on.'

'What a curious plan!' exclaimed Alice.

'That's the reason they're called lessons,' the Gryphon remarked: 'because they lessen from day to day.'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'คุณเรียนวันละกี่ชั่วโมงล่ะ?' อลิซถาม รีบเปลี่ยนเรื่องคุย</p> <p>'วันแรกสิบสองชั่วโมง' เจ้าเต่าพิเรนตอบ 'วันที่สองเก้าชั่วโมงและลดลงเรื่อยไป'</p> <p>'ตารางเวลาเรียน ทำไมแปลกอะไรอย่างนั้น!' อลิซร้องอุทานขึ้น</p> <p>'เขาถึงเรียกว่า<b>บทเรียน</b>' เจ้าบักซ์สิงห์ตั้งข้อสังเกต 'เพราะเรียนลดน้อยลงทุกวัน'</p>	<p>"พวกคุณเรียนกันวันละกี่ชั่วโมงคะ" อลิซรีบถามเพื่อจะเปลี่ยนไปคุยเรื่องอื่น</p> <p>"วันแรกสิบชั่วโมง วันต่อไปเก้าชั่วโมง วันต่อไปก็ลดลงไปเรื่อยๆ" เต่าหัวววดอบ</p> <p>"ตารางเรียนแปลกจังเลย!" อลิซอุทาน</p> <p>"นี่ล่ะการเรียนรู้อะไร ต้องเรียนน้อยลงไปเรื่อยๆ อย่างนี้ เพราะว่า<b>ว่ารู้มากขึ้นแล้วไง</b>" สิงห์ครึ่งนกเอี้ยงขึ้น</p>
ประเภทการเล่นคำ	คำพ้องเสียง	แปลเป็นลูกเล่นแบบอื่น คือเนื้อความที่ความหมายเข้ากัน
อธิบายคำแปล	เป็นการเล่นคำว่า "บท" ในคำว่าบทเรียน กับ "บท" ที่มีความหมายเป็นการทำให้วัตถุเล็กละเอียดลง	แปลตรงตัว โดยมีการขยายความเพิ่มมาว่า "...เพราะว่า <b>รู้มากขึ้นแล้วไง</b> " โดยเลือกใช้คำว่า "น้อยลง" และ "มากขึ้น" ซึ่งเข้ากัน เป็นลูกเล่นแทนการเล่นคำ
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำแบบคู่ขนาน โดย s1S.T. (บทเรียน) = s1T.T. (น้อยลง) และ s2S.T. (บทเรียน) = s2T.T. (บท)	แปลเป็นข้อความธรรมดา
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	ให้ความรู้สึกลำบาก ล้อเลียนกับความจริง	แม้จะไม่ใช่การเล่นคำ แต่ก็ได้อรรถาธิบายที่เป็นข้อชวนคิด
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดีมาก เพราะเป็นการเล่นคำโดยเปลี่ยนความหมายไปบ้าง	เป็นการแปลที่ดี เพราะแม้จะเปลี่ยนความหมายไปบ้าง แต่ก็ให้ผลในด้าน

	แต่ก็ให้ผลตรงกับต้นฉบับด้วย	ความหมายเช่นเดียวกับต้นฉบับ และยังเข้ากันกับบริบท
ข้อเสนอแนะ	-	

การเล่นคำที่ 18

'Oh, as to the whiting,' said the Mock Turtle, 'they — you've seen them, of course?'

'Yes,' said Alice, 'I've often seen them at dinn —' she checked herself hastily.

'I don't know where Dinn may be,' said the Mock Turtle, 'but if you've seen them so often, of course you know what they're like.'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	'อ้อ เจ้าปลาขาวนะ' เจ้าเต่าพิเรนพูด 'มัน – เธอเคยเห็นมันแล้วใช่ไหม?' 'คะ' อลิซตอบ 'ฉันเห็นบ่อยๆที่ <u>จานอ</u> –' ฉันหยุดพูดทันทีเมื่อนึกออก 'ฉันไม่รู้ที่ <u>จานอ</u> อยู่ที่ไหน' เจ้าเต่าพิเรนพูด 'แต่ถ้าเธอเห็นมันบ่อยๆ แน่นอน เธอก็ต้องรู้ว่ามันเหมือนอะไร?'	"อ้อ...ใช่ พูดยังปลาดีนสอพอง เธอเคยเจอเขาแล้วใช่ไหม" เต่าหัวว้าวถาม "คะ เห็นบ่อยๆ ตอนทาน..." อลิซยังปากไว้ได้ทัน "ฉันไม่รู้หรือว่า <u>ทาน</u> เป็นยังไง แต่ถ้าเจอเขาบ่อยๆ แสดงว่าเธอรู้ว่าเขาเป็นยังไง สินะ" เต่าหัวว้าวว่า
ประเภทการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่	การให้ความหมายใหม่
อธิบายคำแปล	เป็นการให้ความหมายใหม่ของ "จานอ" ซึ่งอลิซยังไม่ทันพูดจบ คือชื่อ สถานที่	เป็นการให้ความหมายใหม่ของ "(ตอน)ทาน" ซึ่งอลิซยังไม่ทันพูดจบ คือการกระทำ อย่างหนึ่งที่เต่าเทียมไม่รู้จัก
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำ	แปลเป็นการเล่นคำ
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	ทำให้เกิดความกำกวม เต่าเทียมจึงเข้าใจผิดว่าเป็นชื่อสถานที่ที่อลิซเคยเจอ กับปลาไวท์ดิง แล้วทำให้เกิดความขบขัน	การเลือกใช้คำว่า "ทาน" นั้นยังเป็นคำมูลที่มีความหมายสมบูรณ์ในตัวอยู่ จึงไม่ เกิดผลเป็นความกำกวมเท่าไรหรอก แต่ก็ยังพอให้ความขบขันได้
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะเป็นการเล่นคำที่ตรงกับความหมายดั้งเดิมของ บริบทในต้นฉบับ เป็นรูปแบบคำที่พูดยังไม่ทันจบเช่นเดียวกัน และมีความ สละสลวย	เป็นการแปลที่ไม่ค่อยดีนัก เพราะไม่เกิดความกำกวมอย่างในต้นฉบับ
ข้อเสนอแนะ	-	-

การเล่นคำที่ 19

'I can tell you more than that, if you like,' said the Gryphon. 'Do you know why it's called a whiting?'

'I never thought about it,' said Alice. 'Why?'

'It does the boots and shoes,' the Gryphon replied very solemnly.

Alice was thoroughly puzzled. 'Does the boots and shoes!' she repeated in a wondering tone.

'Why, what are *your* shoes done with?' said the Gryphon. 'I mean, what makes them so shiny?'

Alice looked down at them, and considered a little before she gave her answer. 'They're done with blacking, I believe.'

'Boots and shoes under the sea,' the Gryphon went on in a deep voice, 'are done with a whiting. Now you know.'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'ฉันเล่าให้เธอฟังได้มากกว่านี้นะ ถ้าเธออยากฟัง' เจ้าบักษสิงห์พูด 'เธอรู้ไหม ทำไมเขาเรียกมันว่า <u>ปลาสีขาว</u>?'</p> <p>'ฉันไม่เคยคิดเรื่องนี้เลย' อลิซพูด 'ทำไมหรือคะ?'</p> <p><b>'ก็มันทำรองเท้า'</b> เจ้าบักษสิงห์ตอบอย่างเอาจริงเอาจัง อลิซสับสนไปหมด 'ทำรองเท้า!' เธอทวนข้อความด้วยน้ำเสียงอัศจรรย์</p> <p>'อ้าว ก็รองเท้า<b>ของเธอ</b> ทำด้วยอะไรล่ะ!' เจ้าบักษสิงห์พูด 'ฉัน<b>หมายความว่า</b> <b>ว่า</b> อะไร ทำให้ดูเป็นเงาวาว?'</p> <p>อลิซก้มลงมองดูรองเท้า และคิดอยู่ครู่หนึ่ง ก่อนจะให้คำตอบ 'ฉันเชื่อว่า มันทำด้วย<b>วัสดุสีดำ</b>นะคะ'</p> <p>'<b>รองเท้าอยู่ใต้ทะเล</b>' เจ้าบักษสิงห์กล่าวต่อเสียงเบาๆ 'ทำด้วย<b>สีขาว</b> <b>รู้แล้วนะ</b> <b>ตอนนี้</b>'</p>	<p>"ฉันยังมีเรื่องจะเล่าให้ฟังอีกนะเนี่ย ถ้าเธออยากรู้" สิงห์ครึ่งนกว่า "เธอรู้ไหม ว่าทำไมมันถึงชื่อว่า<b>ปลาขาว</b>?"</p> <p>"ฉันไม่เคยนึกถึงเรื่องนี้มาก่อนเลย ทำไมหรือคะ" อลิซถาม</p> <p>"เพราะมันใช้<b>ขัดบู๊ตกับรองเท้า</b>" สิงห์ครึ่งนกตอบเสียงขำ</p> <p>อลิซฟังแล้วงงไปหมด "ขัดบู๊ตกับรองเท้า!" เธอทวนคำพูดสิงห์ครึ่งนกอย่างประหลาดใจ</p> <p>"อ้าว ทำไมล่ะ รองเท้าเธอขัดด้วยอะไรี" สิงห์ครึ่งนกถาม "ฉันหมายความว่า เธอทำยังไงให้รองเท้าเป็นมันปลาบล่ะ"</p> <p>อลิซก้มลงมองรองเท้าตน แล้วนั่งคิดอยู่จิตใจหนึ่งก่อนจะตอบ "คงใช้<b>ยาขัดรองเท้า</b>มังคะ"</p> <p>"แต่บู๊ตกับรองเท้าใต้ทะเลนะ เขาใช้<b>ปลาขาว</b>กัน ที่นั่นหรือยังล่ะ"</p> <p>สิงห์ครึ่งนกตอบเสียงต่ำ ๆ</p>

ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	ในตำแหน่งนี้ มีการแปลประโยค It does the boots and shoes เป็น “ก็มันทำรองเท้า” แต่ต่อมา ก็แปลในคำพูดของอลิซว่า “ทำด้วยวัสดุสีดำ...” และในคำพูดของกริฟฟอนที่เจดีย์ก็แปลว่า “ทำด้วยสีขาวย” จึงดูไม่เข้ากันนัก คือไม่มีการสื่อความเชื่อมโยงว่า ปลาสีขาวยเป็นผู้ที่ทำรองเท้า ดังที่กริฟฟอนพูด แต่ในประโยคต่อๆ มากลายเป็นว่ารองเท้าได้ทะเลทำด้วยสีขาวยเฉยๆ ดูไม่ค่อยเกี่ยวข้องกับปลาสีขาวยเอง ถึงจะลองวิเคราะห์ว่าเป็นการเล่นคำประเภทเสียงคล้าย คือ “ปลาสีขาวย” กับ “(ทำด้วย)สีขาวย” แต่ก็ดูไม่ชัดเจนพอ	เป็นการแปลตรงตัว โดยการเล่นคำจากต้นฉบับหายไป กลายเป็นการบอกเล่าธรรมดาว่าปลาไวท์ติง(ปลาตินสอพอง) ใช้ขัดรองเท้าในโลกใต้ทะเล แทนที่จะเป็นยาขัดสีดำอย่างปกติ ทั้งนี้ ผู้แปลอาจเลือกแปลชื่อปลาไวท์ติงว่า “ปลาตินสอพอง” เพื่อสื่อความหมายว่าเป็นสิ่งที่ใช้ขัดถูแล้วละลายได้ และเป็นสีขาวย ให้เข้ากันกับความหมายบริบท
ประเภทการแปล	แปลเป็นข้อความธรรมดา	แปลเป็นข้อความธรรมดา
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	มีการเปลี่ยนแปลงความหมายในบริบทหลายแห่งไป	แปลชื่อปลา whiting ว่า “ปลาตินสอพอง”
ผลของการแปล	กลายเป็นมุขที่ฟังดูดี และยิ่งอาจทำให้เกิดความงงจากการแปลผิด	กลายเป็นมุขที่ฟังดูดี
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ไม่ดี เพราะเป็นการแปลผิดความหมายไปจากต้นฉบับค่อนข้างมาก และไม่เป็นการเล่นคำด้วย	เป็นการแปลที่พอใช้ได้ เพราะสื่อความจากต้นฉบับได้ถูกต้อง ถึงแม้จะยังไม่ให้ผลเรื่องความขบขันเช่นเดียวกับต้นฉบับ
ข้อเสนอแนะ	อาจเลือกแปล blacking ว่า “ยาขัดดำ” แล้วเลือกใช้คำว่า “ขัดขาวย” เพิ่มเข้ามาให้มีความหมายล้อกัน ได้เป็น : อลิซก้มลงมองรองเท้าตน แล้วนั่งคิดอยู่ครู่ใจหนึ่งก่อนจะตอบ “คงใช้ยาขัดดำละมังคะ” “แต่บู๊ตกับรองเท้าได้ทะเลนะ เขาใช้ปลาไวท์ติงมาขัดขาวย ที่นี้รู้หรือยังละ” [...]	



การเล่นคำที่ 20

'And what are they made of?' Alice asked in a tone of great curiosity.

'Soles and eels, of course,' the Gryphon replied rather impatiently: 'any shrimp could have told you that.'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'แล้วมันทำจากอะไรล่ะคะ?' อลิซถามด้วยความสงสัยอย่างยิ่ง</p> <p>'ปลาไหล*กับปลาไหลงละ' เจ้าปักษ์สิงห์ตอบอย่างทนไม่ได้ 'แล้วเจ้ากิ้งจะเล่าให้เธอฟังเองแหละ'</p> <p>*ไหล (Sole) ในภาษาอังกฤษหมายถึงพื้นรองเท้าก็ได้</p>	<p>"แล้วตัวรองเท้าทำด้วยอะไรคะ" อลิซถามอย่างสงสัย</p> <p>"ก็ปลาลิ้นหมากับปลาไหลนะสิ ถ้ามได้" น้ำเสียงสิงห์ครั้งนกริมหงุดหงิด "กิ้งตัวไหนก็บอกเธอได้ทั้งนั้นแหละ"</p>
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	เป็นการเล่นคำเสียงคล้ายในคำแรก แต่คำที่สองไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	ผู้แปลเลือกแปล sole โดยทับศัพท์ว่า "ปลาไหล" ส่วน eel แปลตรงตัวว่า "ปลาไหล" แล้วทำเชิงอรรถเอาไว้	แปลชื่อ sole ว่าเป็น "ปลาลิ้นหมา" ซึ่งเกี่ยวข้องกับคำว่า "ลิ้นรองเท้า" ได้พอดี แต่ชื่อปลาไหลนั้นเป็นการแปลตรงตัว
ประเภทการแปล	ใช้วิธีอื่น คือ ทำเชิงอรรถ	คำแรกแปลเป็นการเล่นคำคล้าย โดยเป็นแบบกึ่งคู่ขนาน คือ s1S.T.(ปลาลิ้นหมา) = s1T.T.(ปลาลิ้นหมา) และ s2S.T.(พื้นรองเท้า) ≠ s2T.T.(ลิ้นรองเท้า)
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	มีการใส่เครื่องหมายดอกจัน แล้วทำเชิงอรรถอธิบายเอาไว้ท้ายหน้า แต่ก็ไม่ได้อธิบายการเล่นคำว่า "ปลาไหล" เอาไว้ด้วย	-
ผลของการแปล	พอจะให้ความเข้าใจได้บ้าง	พอจะให้ความเข้าใจได้บ้าง จากการอ่าน แต่อ่านก็จะยังไม่เข้าใจความหมายจากการเล่นคำในคำว่า "ปลาไหล"
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่พอใช้ได้ครั้งหนึ่ง เพราะแม้จะมีเชิงอรรถ แต่ก็แค่สำหรับคำเดียว ยังไม่ให้เกิดผลในการเข้าใจความหมายอย่างกระจ่างทั้งสองคำ	เป็นการแปลที่พอใช้ได้ครั้งหนึ่ง เพราะเก็บได้แต่เพียงความหมายที่ 1 การเล่นคำชุดหลังยังไม่เกิดผลที่ดี

ข้อเสนอแนะ	<p>- สำหรับสำนวนที่ 1 ในเชิงอรรถควรอธิบายการเล่นคำว่า “ปลาไหล” ไว้ด้วย ผู้อ่านจะได้เข้าใจครบถ้วน</p> <p>- คำว่า “eels” อาจแปลเป็นการเล่นคำแบบพ้องรูปพ้องเสียง คือแปลว่า “ปลาเข็ม” แต่ทั้งนี้ต้องปรับเปลี่ยนเนื้อหาของประโยคบริบท ได้เป็น “แล้วตัวรองเท้าใช้อะไรทำคะ” อธิษตามอย่างสงสัย</p> <p>“ก็ปลาลิ้นหมากับปลาเข็มนะสิ ถ้ามได้” [...]</p> <p>คือเปลี่ยนคำถามของอติชใหม่ ทำให้คำตอบเป็นได้ทั้งวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำรองเท้า จะเป็นการแปลเป็นการเล่นคำแบบไม่คู่ขนาน คือ s1S.T.(ปลาไหล) ≠ s1T.T.(เส้นรองเท้า) และ s2S.T.(ปลาเข็ม) ≠ s2T.T. (เข็ม(เย็บหนังที่ทำรองเท้า))</p>
------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

การเล่นคำที่ 21

'They were obliged to have him with them,' the Mock Turtle said: 'no wise fish would go anywhere without a porpoise.'

'Wouldn't it really?' said Alice in a tone of great surprise.

'Of course not,' said the Mock Turtle: 'why, if a fish came to me , and told me he was going a journey, I should say "With what porpoise?"'

'Don't you mean "purpose"?' said Alice.

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'พวกมันจำเป็นต้องมีเจ้าโลมาอยู่ด้วย' เจ้าเต่าพิเรนพูด 'ไม่มีปลาที่ฉลาดตัวไหนไม่ยอมมีปลาโลมาไปไหนด้วยหรอก่อน'</p> <p>'จริงๆ เหรอคะ?' อลิซถามด้วยความแปลกใจอย่างใหญ่หลวง</p> <p>'จริงๆ นะสิ' เจ้าเต่าพิเรนตอบ 'ทำไมล่ะ ก็ถ้าปลาหมาหาฉัน และบอกฉันว่ามันจะเดินทาง ฉันก็จะพูดว่า มี '<u>ปลาโลมา</u>' อะไร'</p> <p>'คุณหมายถึง '<u>เป้าหมายหลัก</u>' หรือเปล่าคะ?' อลิซถาม</p>	<p>"พวกมันจำเป็นต้องมีโลมาอยู่ด้วย" เต่าหัวว้าวว่า "ไม่มีปลาตัวไหนไปไหนมาไหนโดยไม่มี<u>โลมา</u>หรอก"</p> <p>"จริงๆ หรือคะ" น้ำเสียงอลิซแสดงความสงสัยเต็มที่</p> <p>"ก็จริงนะสิ" เต่าหัวว้าวตอบ "ถ้ามีปลาโลมาสักตัวมาหาฉัน แล้วบอกว่ามันกำลังจะออกเดินทางละก็ ฉันจะถามมันว่า '<u>โลมาที่ไป</u>ละ' "</p> <p>"คุณหมายถึง '<u>เจตนาที่ไป</u>' หรือเปล่าคะ" อลิซรีบถาม</p>
ประเภทการเล่นคำ	การเล่นคำคล้าย	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	ผู้แปลเลือกแปลเป็นคำว่า "เป้าหมายหลัก" ซึ่งมีเสียงพยัญชนะ ป. ม. และ ล. คล้ายกันกับในคำว่า "ปลาโลมา" (แต่สลับที่เสียงพยัญชนะสองตัวหลังกัน)	ผู้แปลเลือกแปลคำว่า porpoise และ purpose อย่างตรงตามความหมาย โดยเสริมคำว่า "ที่ไป" เอาไว้ในคำทั้งสองคำ เพื่อสื่อความหมายเชื่อมโยงกัน
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำแบบคู่ขนาน คือ s1S.T (ปลาโลมา) = s1T.T. (ปลาโลมา) และ s2S.T. (เป้าหมาย) = s2T.T. (เป้าหมายหลัก)	แปลเป็นลูกเล่นอื่น คือใช้คำซ้ำ
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	คำว่า "ปลาโลมา" ผู้แปลจงใจสะกดผิด คือไม่มี ล. เพื่อให้ออกเสียงคล้ายกัน	-
ผลของการแปล	อาจให้ความขบขันได้บ้าง ด้วยเสียงที่คล้ายกัน แต่ก็ขวนงเล็กน้อย	อาจทำให้รู้สึกรังเกียจว่าคำทั้งสองไม่ค่อยเกี่ยวกันนัก

ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะแปลเป็นการเล่นคำ ให้ผลเช่นเดียวกับต้นฉบับ แต่อาจมองเห็นได้ยากกว่าเป็นการเล่นคำ	เป็นการแปลที่ปานกลาง เพราะว่าแม้ว่าทั้งสองคำจะดูไม่ค่อยเกี่ยวข้องกัน แต่ก็ยังสื่อความหมายถูกต้องตามต้นฉบับ
ข้อเสนอแนะ	อาจจะแปลคำว่า porpoise เป็นชื่อสัตว์น้ำชนิดอื่นที่ออกเสียงคล้ายกับคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับจุดหมายปลายทาง แต่ทั้งนี้ก็ต้องเปลี่ยนชื่อที่อยู่ในเพลง ระบุว่ากุ้งมังกรซึ่งเป็นเนื้อความก่อนหน้าด้วย	

การเล่นคำที่ 22

'I'm a poor man, your Majesty,' the Hatter began, in a trembling voice, '— and I hadn't begun my tea — not above a week or so — and what with the bread-and-butter getting so thin — and the twinkling of the tea —'

'The twinkling of the *what?*' said the King.

'It began with the tea,' the Hatter replied.

'Of course twinkling begins with a T!' said the King sharply. 'Do you take me for a dunce? Go on!'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'ขอเดชะ ข้าพระพุทธเจ้าเป็นคนยากจน' พอค้าหมวกเอ่ยขึ้นด้วยน้ำเสียงสั่นระรัว 'และข้าพระพุทธเจ้าก็ยังไม่ได้รับประทานน้ำชา – ไม่ได้รับประทานมาตั้งสัปดาห์ หรือมากกว่านั้น – แล้วขนมปังทานเนยก็บางลง และ<u>ชั้ว</u>พริบตาน้ำชาก็ –'</p> <p>'<u>และอะไรนะ?</u>' พระราชาตรัส</p> <p>'มันเริ่มต้นด้วยคำว่า<u>ชั้ว!</u> พะยะคะ'</p> <p>'เอ๊ะ เจ้าว่าข้าเรอะ?' พระราชาตรัส</p>	<p>"ฝ่าบาท กระท่อมเป็นคนยากไร้" คนขายหมวกเริ่มอ่อนน้อนด้วยเสียงสั่นเทา "แล้วกระท่อมก็ยังไม่ได้ดื่มน้ำชาเลย... เพิ่งได้สัปดาห์เดียวนี่แหละพะยะคะ...ขนมปังกับเนยก็บางออกอย่างนี้... ปรกกายวิบแวมของ<u>น้ำชา</u>..."</p> <p>"ปรกกายวิบแวมของอะไรนะ" พระราชาตรัสถาม</p> <p>"มันเริ่มจาก<u>น้ำชา</u>พะยะคะ" คนขายหมวกตอบ</p> <p>"เรารู้แล้วเจ้ากำลังดื่ม<u>น้ำชา</u>อยู่!" พระราชาตรัสอย่างเกรี้ยวกราด "คิดว่าเราโง่กว่าใครๆ พุดต่อไปซิ"</p>
ประเภทการเล่นคำ	เล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	เป็นการเล่นคำว่า "ชั้ว(พริบตา)" กับ "ชั้ว" คือ ในย่อหน้าที่สาม แปลคำพูดของช่างทำหมวกให้มีความหมายเป็นการตอบพระราชาว่า ในวลีสุดท้ายที่ตัวเองพูดให้การ "และชั้วพริบตาน้ำชาก็" นั้น ถัดจากคำว่า "และ" ก็มี "ชั้ว" เป็นคำนำหน้า แล้วพระราชาก็เข้าใจผิดไปว่าช่างทำหมวกว่าเขา	แปลคำพูดของช่างทำหมวกอย่างตรงตัว ว่าในวลีสุดท้ายที่ตัวเองพูดให้การนั้น คำที่นำหน้าประโยคที่กำลังจะพูดต่อ คือ "น้ำชา" แล้วคำพูดของพระราชาโผงผางในย่อหน้าสุดท้ายก็แปลให้เปลี่ยนความหมายไป เป็นว่า เขาหงุดหงิดที่ช่างทำหมวกตอบในสิ่งที่เขารู้อยู่แล้ว
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำแบบไม่คู่ขนาน คือ s1S.T.(น้ำชา) ≠ s1T.T. (ชั้ว)	แปลเป็นข้อความธรรมดา

	(พริบตา) และ s2S.T. (ตัวอักษร T) ≠ s2T.T. (เลข, ไม่ดี)	
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	มีการเปลี่ยนเนื้อความประโยคสุดท้ายที่พระราชโองการให้เข้ากันกับการเล่นคำ	มีการเปลี่ยนเนื้อความในประโยคคำพูดของพระราชโองการ
ผลของการแปล	เป็นการเล่นคำที่ให้ความซับซ้อน	เป็นมุขตลกที่ให้ความซับซ้อน
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะแม้ว่าความหมายจะเปลี่ยนไปบ้าง แต่ก็แปลเป็นการเล่นคำซึ่งให้ผลเหมือนกับต้นฉบับ	เป็นการแปลที่ดี เพราะแม้จะไม่เป็นการเล่นคำ และความหมายเปลี่ยนไปเล็กน้อย แต่ก็เป็นมุขซึ่งให้ผลเหมือนกับต้นฉบับ
ข้อเสนอแนะ	-	

การเล่นคำที่ 23

Here one of the guinea-pigs cheered, and was immediately suppressed by the officers of the court. (As that is rather a hard word, I will just explain to you how it was done. They had a large canvas bag, which tied up at the mouth with strings: into this they slipped the guinea-pig, head first, and then sat upon it.)

'I'm glad I've seen that done,' thought Alice. 'I've so often read in the newspapers, at the end of trials, "There was some attempts at applause, which was immediately suppressed by the officers of the court," and I never understood what it meant till now.'

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>ตอนนี้หนูตะเภาตัวหนึ่งส่งเสียงหัวเราะชอบใจ แต่ถูกเจ้าพนักงานศาลคนหนึ่ง <u>กดห้าม</u> เอาไว้ (คำค่อนข้างจะยากสักหน่อย จึงขออธิบายว่าเป็นอะไร กล่าวคือเขามีถุงผ้าใบใหญ่ถุงหนึ่งผูกปากด้วยสายเชือกโดยจับเอาเจ้าหนูพุ่งหัวเข้าไปจนมิดตัว แล้วนั่งทับเอาไว้)</p> <p>'ดีใจจริงที่เห็นว่าเขากำหนดอย่างไร' อลิซคิด ฉันทเคยอ่านหนังสือพิมพ์เล่มมาถึงตอนจบการพิจารณาคดีว่า 'มีผู้พยายามจะตบมือแต่ถูก <u>กดห้าม</u> ทันทันทีโดยเจ้าพนักงานศาล และฉันไม่เข้าใจเลยว่าเขากำหนดอย่างไรจนได้มาเห็นนี้แหละ'</p>	<p>หนูตะเภาตัวหนึ่งร้องเฮฮ่า แต่ก็ถูกเจ้าหน้าที่ศาล <u>ควบคุม</u> ไว้ได้ (คำนี้อาจจะเข้าใจยากอยู่สักหน่อย จึงขออธิบายให้เข้าใจว่าเจ้าหน้าที่ควบคุมอย่างไร เขาเอาถุงผ้าใบมาถุงหนึ่ง ที่ปากถุงร้อยเชือกไว้ จับหนูตะเภาใส่ลงไปโดยเอาหัวเข้าไปก่อน แล้วก็นั่งทับมันเอาไว้)</p> <p>'ดีใจจังที่ได้เห็นวิธีการชัดๆ อย่างนี้' อลิซคิดในใจ 'เคยอ่านเจอในหนังสือพิมพ์อยู่บ่อยๆ เวลาที่พิจารณาคดีเสร็จ 'มีผู้พยายามจะให้ร้องยินดี แต่เจ้าหน้าที่ศาลก็ <u>ควบคุม</u> เอาไว้ได้ทันที' ฉันทอ่านแล้ววงงทุกทีว่าเขาทำอย่างไรกันแน่'</p>
ประเภทการเล่นคำ	การให้ความหมายใหม่	ไม่เป็นการเล่นคำ
อธิบายคำแปล	เลือกแปล suppressed ว่า "กดห้าม" โดยคงความหมายจาก "press" เอาไว้	เลือกแปล suppressed ว่า "ควบคุม" เพื่อให้เข้ากับบริบท
ประเภทการแปล	แปลเป็นการเล่นคำ	แปลเป็นข้อความธรรมดา
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	-	-
ผลของการแปล	ตรงกับรูปศัพท์ในต้นฉบับ จึงให้ความหมายชัดเจน	ให้ความหมายชัดเจนจากความหมายในบริบทที่อธิบายถึงเอาไว้ ซึ่งเป็นเรื่องที่แปลกและ

		ตลก
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่พอใช้ เพราะถึงแม้จะแปลเป็นการเล่นคำที่ตรงกับรูปศัพท์ในต้นฉบับ จึงให้ผลเหมือนกับต้นฉบับ แต่ก็ยังไม่เหมาะสมกับบริบทนัก	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะเลือกใช้คำที่เหมาะสมกับบริบท
ข้อเสนอแนะ	-	



การเล่นคำที่ 24

'Why, there they are!' said the King triumphantly, pointing to the tarts on the table. 'Nothing can be clearer than *that*. Then again —“*before she had this fit* —” you never had *fits*, my dear, I think?' he said to the Queen.

'Never!' said the Queen furiously, throwing an inkstand at the Lizard as she spoke. (The unfortunate little Bill had left off writing on his slate with one finger, as he found it made no mark; but he now hastily began again, using the ink, that was trickling down his face, as long as it lasted.)

'Then the words don't *fit* you,' said the King, looking round the court with a smile. There was a dead silence.

	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
เนื้อความ	<p>'กันั้นไงล่ะ!' พระราชาตรัสตอบอย่างมีชัยชนะ ชี้นิ้วพระหัตถ์ไปยังขนมสอดไส้ที่วางอยู่บนโต๊ะ 'ไม่มีอะไรชัดเจกว่านี้อีกแล้ว แล้วก็ตรงนี้ ก่อนเธอจะโกรธได้อย่างเหมาะสมอย่างนี้ – เธอไม่เคยโกรธได้อย่างเหมาะสมอย่างนี้มาก่อนเลยใช่ไหม ที่รัก?' พระองค์ตรัสกับพระราชินี</p> <p>'ไม่เคยเพคะ!' พระราชินีตอบสะบัดเสียงอย่างพิโรธ พร้อมกับคำว่า กระปุกหมึกขวางใส่เจ้าจิ้งจก (เจ้าจิ้งจกบิดผู้เคราะห์ร้ายหยุดเขียนกระดานชนวนด้วยนิ้วมือแล้ว เพราะมันเห็นว่าเขียนไม่ติดแต่ตอนนี้มันเริ่มเขียนต่อโดยใช้น้ำหมึกที่เประอะเปื้อนหน้ามันนั่นเอง)</p> <p>'นั่นคำกลอนนี่ก็ไม่เหมาะสมกับเธอซะสิ' พระราชาตรัส และทอดพระเนตรไปรอบๆศาล พร้อมทั้งแยมพระโอบอฐู ตอนนี้เจียบไปทั่ว</p>	<p>"อ้าว...กันั้นไงล่ะ" พระราชาตรัสด้วยน้ำเสียงของผู้ชนะ และทรงชี้ไปที่ขนมพายบนโต๊ะ "ไม่มีอะไรจะชัดไปกว่านี้อีกแล้ว แล้วก็ 'ก่อนที่จะเห็น "เธอ" เป็นลมปัจจุบันอย่างนี้' น่องไม่เคยเป็นโรคลมปัจจุบันนี้ซะ จริงไหม" พระองค์ตรัสกับพระราชินี</p> <p>"ไม่เคย!" พระราชินีตรัสอย่างเดือดดาล แล้วก็ขวางแทนวางหมึกไปทางจิ้งจก (บิลล์น้อยผู้เคราะห์ร้ายเลิกใช้นิ้วเขียนกระดานแล้ว เพราะเห็นว่าเขียนอะไรไม่ได้เลย ตอนนั้นมันก็เลยตั้งต้นเขียนใหม่โดยใช้น้ำหมึกของพระราชินี ซึ่งไหลเปื้อนอยู่ตามไบหน้านั่นเอง)</p> <p>"แสดงว่ากลอนบทนี้เป็นเรื่องลมๆ แล้งๆ" พระราชาตรัสต่อไป พระองค์ยิ้มแล้วมองไปรอบๆห้อง ทิวทังศาลเจียบกริบ</p>
ประเภทการเล่นคำ	ไม่เป็นการเล่นคำ	การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง

อธิบายคำแปล	เป็นการเล่นคำว่า “(โกรธได้อย่าง)เหมาะสม” คือพระราชาไฟแดงพยายามตีความกลอนที่เป็นหลักฐานในศาล ว่าไม่ได้หมายถึงตัวพระราชินีไฟแดง โดยใช้วิธีพูดเล่นคำออกมา ว่าในเมื่อตัวพระราชินีไฟแดงไม่เคยเป็นอย่างในวรรณคดีนั้น ฉะนั้นกลอนบทนี้ก็ไม่เหมาะกับตัวเธอ	เป็นการเล่นคำว่า “เป็นโรคลมปัจจุบัน” กับ “ลมๆ แล้งๆ” คือพระราชาไฟแดงพยายามตีความกลอนที่เป็นหลักฐานในศาล โดยใช้วิธีพูดเล่นคำออกมา ว่าในเมื่อตัวพระราชินีไฟแดงไม่เคยเป็นอย่างในวรรณคดีนั้น ฉะนั้นกลอนบทนี้ก็เป็นเรื่องไม่จริง
ประเภทการแปล	เป็นการใช้ลูกเล่นอื่น คือใช้คำว่า “เหมาะสม” ซ้ำๆ กัน	แปลเป็นการเล่นคำแบบกึ่งคู่ขนาน คือ s1S.T. (โรคปัจจุบัน, อาการเป็นลม) = s1T.T. (เป็นโรคลมปัจจุบัน) แต่ s2S.T. (เหมาะสม) $\neq$ s2T.T. (ลมๆ แล้งๆ)
ลักษณะพิเศษอื่นๆ	มีการเพิ่มคำว่า “เหมาะสม” เข้าไปด้วย เพื่อให้สื่อความหมายเป็นการเล่นคำกัน	คาดว่า “เป็นโรคลมปัจจุบัน” มาจากการนำคำความหมายว่า “โรคปัจจุบัน” กับ “อาการเป็นลม” มาผสมกัน
ผลของการแปล	ให้ความขบขัน	คำว่า “เป็นลมปัจจุบัน” ดูแปลกๆ แต่การเล่นคำว่า “เป็นลม” กับ “ลมๆ แล้งๆ” ก็ให้ความขบขันได้
ประเมินการแปล	เป็นการแปลที่ดี เพราะแม้จะไม่ใช่การเล่นคำ แต่ก็แปลโดยใช้ลูกเล่นอื่น ทำให้ยังสื่อความหมายได้ตรง และให้ผลเหมือนกับต้นฉบับ	เป็นการแปลที่ดีกว่า เพราะเป็นการเล่นคำที่ให้ผลเหมือนกับต้นฉบับ และยังคงความหมายแรกของการเล่นคำเอาไว้ด้วย แม้ว่าจะเปลี่ยนความหมายของคำพูด พระราชาประโยคสุดท้ายไป
ข้อเสนอแนะ	-	

## สรุปผลการวิเคราะห์การแปลการเล่นคำ

จากผลการวิเคราะห์ การแปลการเล่นคำทั้งหมด 24 ตำแหน่ง 29 ชุดนั้น ในแต่ละสำนวนนับจำแนกตามประเภทได้ ดังนี้

ประเภทการแปลการเล่นคำ	สำนวนที่ 1	สำนวนที่ 2
แปลเป็นการเล่นคำ	12	9
แปลเป็นลูกเล่นอื่น	2	3
สร้างคำขึ้นใหม่	1	1
แปลเป็นข้อความธรรมดา	13	16
ใช้วิธีการอื่น เช่น เชีงอรรถ	1	0

จากตารางจะเห็นได้ว่า สำนวนที่ 1 หรือสำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ ไชยนั้น ใช้การแปลเป็นข้อความธรรมดา มากที่สุด เท่ากันกับการแปลเป็นข้อความธรรมดา และรองลงมาอีกคือแปลเป็นลูกเล่นอื่น ส่วนสำนวนที่ 2 หรือสำนวนแปลของรัชยา เรืองศรีใช้การแปลเป็นข้อความธรรมดามากที่สุด รองลงมาคือการแปลเป็นการเล่นคำ และการแปลเป็นลูกเล่นอื่น

หากเปรียบเทียบกันเรื่องจำนวนของประเภทการแปล สำนวนที่ 1 จะมีการแปลเป็นการเล่นคำมากกว่าสำนวนที่ 2 อยู่ 4 ครั้ง แต่มีแปลเป็นข้อความธรรมดาน้อยกว่าอยู่ 3 ครั้ง และมีการแปลเป็นลูกเล่นอื่นน้อยกว่าอยู่ 1 ครั้ง ทว่า แม้สำนวนที่ 1 จะมีการแปลเป็นการเล่นคำมากกว่า แต่ก็ยังเป็นลักษณะการแปลตรงตัว ตามการเล่นคำในต้นฉบับมากกว่า ฉะนั้นการแปลการเล่นคำหลายชุดก็ไม่น่าจะเข้ากันกับบริบท ไม่น่าจะมีความสละสลวยในภาษาปลายทาง แต่สำนวนที่ 2 นั้น แม้ว่าจะมีการแปลเป็นการเล่นค่าน้อยกว่า แต่ส่วนใหญ่จะเป็นการแปลเป็นข้อความธรรมดาซึ่งถ่ายทอดความหมายได้ตรงตามต้นฉบับ จึงอาจเรียกได้ว่าเป็นการแปลที่เน้นการถ่ายทอดความหมายตามต้นฉบับ หรือคือการรักษาความหมายนั่นเอง อีกทั้งอาจกล่าวได้ว่า โดดเด่นในการแปลเป็นลูกเล่นอื่น ซึ่งส่วนใหญ่มีความสละสลวย อ่านแล้วให้ความรู้สึกดี และยังแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ของผู้แปลอีกด้วย

สำหรับรูปแบบของการแปลเป็นการเล่นคำในสำนวนแปลทั้งสองสำนวน ที่สามารถจำแนกย่อยตามแนวทางของเดอลาบาสติตานัน นั้นจำนวนได้ดังนี้

ประเภทการแปลการเล่นคำ	จำนวนที่ 1	จำนวนที่ 2
แบบคู่ขนาน คือ s1S.T. = s1T.T. และ s2S.T. = s2T.T.	7	1
แบบกึ่งคู่ขนาน 1 คือ s1S.T. = s1T.T. แต่ s2S.T. $\neq$ s2T.T.	2	4
แบบกึ่งคู่ขนาน 2 คือ s1S.T. $\neq$ s1T.T. แต่ s2S.T. = s2T.T.	0	1
แบบไม่คู่ขนาน คือ s1S.T. $\neq$ s1T.T. และ s2S.T. $\neq$ s2T.T.	1	0

จากตารางจะเห็นได้ว่า จำนวนที่ 1 มีการแปลแบบคู่ขนานมากกว่า แต่หากพิจารณาจากข้อมูลในตารางการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า เกิดจากการแปลการเล่นคำตรงตัวจากต้นฉบับ ซึ่งบางส่วนก็เหมาะสมในภาษาไทยดี แต่ก็ยังมีหลายส่วนที่ไม่เหมาะสม จึงไม่เกิดผลตรงตามต้นฉบับ และหากเปรียบเทียบในด้านการแปลแบบกึ่งคู่ขนาน โดยนับจำนวนรวมกันทั้งแบบกึ่งคู่ขนาน 1 กับ 2 แล้ว ปรากฏว่า จำนวนที่ 2 มีจำนวนการแปลแบบนี้อยู่ 4 ครั้ง มากกว่าจำนวนที่ 1 ซึ่งมี 2 ครั้ง แสดงว่าจำนวนที่ 2 นั้นมีแนวโน้มที่จะแปลโดยยึดตามความหมายจากต้นฉบับมากกว่า นอกจากนี้ จากการที่จำนวนที่สองไม่มีจำนวนแบบไม่คู่ขนาน แสดงว่า จำนวนที่สองไม่มีการแปลโดยคิดเป็นการเล่นคำใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้องกับความหมายในต้นฉบับเลย

## 5.2 การสัมภาษณ์ผู้แปล

เพื่อประกอบการศึกษาวิเคราะห์ และยืนยันสมมุติฐานการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการติดต่อขอสัมภาษณ์ผู้แปลของจำนวนแปลทั้งสองจำนวน คือ คุณแก้วคำทิพย์ ไชย ผู้แปล “การผจญภัยของอลิซในแดนมหัศจรรย์” และคุณรัชยา เรืองศรี ผู้แปล “อลิซ ผจญภัยในแดนมหัศจรรย์”

สำหรับการสัมภาษณ์คุณแก้วคำทิพย์ ไชย ปรากฏว่า ไม่สามารถติดต่อขอสัมภาษณ์ได้ ฉะนั้นในการสรุปการศึกษาวิเคราะห์การแปลของ “การผจญภัยของอลิซในแดนมหัศจรรย์” นี้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องกระทำโดยอาศัยข้อมูลเชิงเอกสารเพียงอย่างเดียว

สำหรับการสัมภาษณ์คุณรัชยา เรืองศรี หลังจากได้ติดต่อไปแล้ว ปรากฏว่า คุณรัชยา เรืองศรีไม่สะดวกให้สัมภาษณ์ แต่ผู้วิจัยก็ได้มีโอกาสขอสัมภาษณ์คุณมนตรี ภูมิ ผู้เป็นบรรณาธิการฉบับแปล และเป็นผู้รับผิดชอบในการแปลการเล่นคำของ “อลิซ ผจญภัยในแดนมหัศจรรย์” ทั้งนี้ เพื่อจากความเหมาะสม การสัมภาษณ์จะแบ่งเป็นการสัมภาษณ์แบบเขียนตอบ ในเนื้อหาส่วนที่มีรายละเอียดมาก และการสัมภาษณ์ตัวต่อตัว ผู้วิจัยจะขอสรุปข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์คุณมนตรี ภูมิ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์การแปลการเล่นคำเอาไว้ตรงนี้ (โปรดอ่านการบทสัมภาษณ์ในรายละเอียดอื่นๆ ได้ในภาคผนวก)

เรื่องความยากในการแปลเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland คุณมนตรีให้ความเห็นไว้ว่า เป็นเพราะเรื่องนี้เป็นวรรณกรรมประเภท nonsense และแฟนตาซี คือมีเนื้อหาที่เป็นจินตนาการ ไม่สมเหตุสมผลตามหลักความจริง โดยเน้นการให้ความบันเทิง ดังนั้นจึงยากกว่าที่จะเดาความว่าเนื้อหาส่วนใดจะเป็นการเล่นคำหรือไม่ เพราะในจุดที่เป็นความหมายแปลกๆ อาจจะเป็นความไร้เหตุผล ไร้ที่มาที่ไปของเรื่องนี้อยู่แล้วก็เป็นได้ อีกประการหนึ่งคือ ลูอิส แครอลล์ ผู้เขียนเรื่องนี้เป็นนักคณิตศาสตร์ เวลาที่เขา “เล่นคำ” หรือสร้างคำขึ้นใหม่ก็จะมีวลีละเอียดลออสูง โดยแฝงความตลกไว้ แต่ในทางกลับกัน ก็ยากแก่การทำความเข้าใจด้วย แม้แต่กับฝรั่งหรือชาวอังกฤษซึ่งเป็นเจ้าของภาษาเอง เพราะเรื่องนี้ไม่ใช่วรรณกรรมประเภทคลาสสิก แต่เป็นวรรณกรรมเยาวชน ยกตัวอย่างเช่น เยาวชนฝรั่งอาจเดาไม่ออกว่า ผู้แต่งกำลังเล่นคำว่า Mystery กับ History, Seaography กับ Geography และ Stretching กับ sketching เป็นต้น เพราะจะเห็นว่าเป็นคำพ้องเสียงก็ไม่ใช่ เป็นคำพ้องรูปก็ไม่เชิง ทำให้เดาคำที่มายาก ซึ่งถ้าเป็นนักเขียนที่เข้มงวดเรื่องภาษาจริงๆ อาจไม่กล้าใช้คำพวกนี้ เช่น คงไม่ใช่ -ing เดิมท้ายหลังคำว่า sketch ซึ่งเป็นคำนาม

สำหรับการแปลการเล่นคำเหล่านี้เป็นภาษาไทย ความยากก็จะมาจากรูปแบบการเล่นคำที่ต่างกัน ในภาษาอังกฤษและภาษาไทย คือการเล่นคำบางอย่างในภาษาอังกฤษก็ระบุประเภทได้ยากว่าจะเทียบเท่ากับในภาษาไทยว่าอย่างไรดี และยังซับซ้อนต่อการทำความเข้าใจ ทั้งในด้านรูปแบบและความหมาย จึงมักมีโอกาสที่ผู้แปลจะพลาดได้ง่ายๆ คือลืมนึกว่าในจุดนั้นๆ เป็นการเล่นคำ ซึ่งตัวคุณมนตรีเองก็ยอมรับว่าแปลพลาดไปหลายจุด

เรื่องวิธีการแปลการเล่นคำในเรื่องนี้ คุณมนตรีมีวิธีที่แบ่งได้เป็นสองแบบ คือ

1. ถ้าในต้นฉบับไม่ได้เล่นคำ ก็จะไม่แปลเป็นการเล่นคำ
2. ในจุดที่เป็นการเล่นคำ สำหรับการเล่นคำที่เป็น “การพ้อง(เพี้ยน)รูป” หรือ “เสียงสองคำ/สองที่” (ซึ่งก็คือการเล่นคำคล้ายนั่นเอง) เช่น ในการเล่นคำที่ 6 เป็นการเล่นคำว่า axis (ซั้ว, เพลา, แนวหลัก, แกน) กับ axes (ขวาน, ตัด/ฟันด้วยขวาน) คุณมนตรีก็จะพยายามหาคำที่ใกล้เคียงกันที่สุดในบริบทนั้นๆ คือ “แกน” (axis) กับ “ตัดหัว(ไป) คั่วแกง” เป็นต้น แม้คำหลังอาจไม่ตรงกับความหมายในต้นฉบับนัก แต่ก็เข้ากับบริบทว่า “เอาไปฆ่าตัดหัว” ซึ่งในต้นฉบับเองก็ถูกบังคับให้ต้องใช้คำว่า “axes” ในบริบทนี้

ส่วนอีกลักษณะหนึ่ง คือ “การเล่นคำแบบกระจายคำ” คือเล่นคำหลายคำในตำแหน่งเดียวกัน คุณมนตรีก็จะแปลโดยดูจากบริบทนั้นๆ เป็นหลักเช่นกัน เช่น ในการเล่นคำที่ 14 ซึ่งมีคำว่า Mystery, ancient and modern, Seaography และ Drawing เวลาแปลก็จะพยายามคงความหมายของทั้งสองคำ (สองเสียง) ไว้ เช่น Mystery ก็แปลเป็น “เรื่อง/ประวัติศาสตร์ลึกลับ” Seaography ก็แปลเป็น “ทะเลศาสตร์” (จากความหมายที่มาจากกรวมคำว่า Sea+geography) หรือ “ภูมิทะเลศาสตร์”

เรื่องกฎเกณฑ์ในการเลือกวิธีการแปลการเล่นคำ คุณมนตรีจะเลือกโดยยึดบริบทหรือตัวเนื้อหาประกอบต่อนั้นๆ เป็นหลักก่อน จากนั้นก็ดูว่า มีคำในภาษาไทยที่สามารถนำมาเล่นคำ “พ้อง/เพี้ยน รูป/เสียง” โดยยังรักษา “การเล่นคำ” หรือความเชื่อมโยงกันระหว่างสองคำนั้นได้หรือไม่ และในกรณีที่หาไม่ได้จริงๆ ก็อาจจำเป็นต้องแปลให้ความหมาย “เพี้ยน” หรือต่างไปจากต้นฉบับ เช่น ในการเล่นคำจุดที่ 18 ซึ่งมีการเล่นคำว่า dinn (dinner) กับ Dinn (Mr.) (คุณมนตรี

ตีความว่าเป็นชื่อคน) ก็แปลว่า “ตอนทาน/ในจาน” กับ “ทาน” (ชื่อคน/ศีล-ทาน) หรือ “ในจาน” กับ “อาจารย์” (คณบดี – dean) และถ้าหากทำไม่ได้ตามวิธีดังกล่าว เนื่องจากสาเหตุเช่นว่า ความหมายคำในภาษาไทย “ไม่อนุญาต” เลย คือเมื่อแปลแล้วจะมีความหมายขัดแย้ง หรือลบล้างกัน ก็จำเป็นต้องแปลตรงตัว หรือแปลแบบตีความไป แม้จะทำให้สูญเสียความตลก ลึกไปอย่างน่าเสียดายก็ตาม ส่วนในกรณีแปล “การเล่นคำแบบกระจายคำ” นั้นไม่ค่อยเป็นปัญหามากนัก แค่เพียงพยายามรวมเอาความหมายของสองคำเข้าไว้ด้วยกัน โดยยังพอเห็นเค้าของที่มาได้

สำหรับคำถามว่ามีเนื้อหาจุดใดในเรื่องที่คุณมนตรีไม่เข้าใจหรือไม่ และแก้ปัญหาอย่างไร (เพราะว่าจุดที่ยากต่อการทำความเข้าใจ อาจจะเป็นการเล่นคำที่เป็นระดับลึก หรือซ่อนอยู่) คุณมนตรีตอบว่า มีอยู่ในการเล่นคำที่ 13 คือ “Arithmetic — Ambition, Distraction, Uglification, and Derision.” ในบริบทนี้แน่นอนว่าเป็นการขยายความเกี่ยวกับวิชาเลข ฉะนั้นคำที่ตามมาก็น่าจะเป็นการ บวก ลบ คูณ หาร เช่น “บวกทะเลหอยทะเลยาน ลบวอกแวก หารการหัวเราะเยาะ” แต่ปัญหาอยู่ที่ว่า การจะเดากลไกการเล่นคำแต่ละคำนั้นยากมาก อาจเดาได้ว่า ผู้แต่งกำลังเล่นคำว่า Ambition กับ addition (บวก), Derision กับ division (หาร) ส่วน Distraction โดยตัวความหมายเองก็หมายถึง “หัก/ลบ/เขว” ได้ แต่คำว่า Uglification นั้น แม้ว่าจะน่าจะมี ความหมายเกี่ยวข้องกับคำว่า multiple/ Multiplication (คูณ) แต่ทั้งในสมัยที่แปลเรื่องนี้ และในปัจจุบันนี้เอง เขาก็ยังนึกไม่ออกว่าเป็นอย่างไร และไม่กล้าเล่นคำเชื่อมระหว่าง -fication กับ -plication จึงคงไว้โดยแปลตรงตัวไป และในการแก้ปัญหาการแปลการเล่นคำที่ยากเช่นนี้ ถ้าหากจะตัดสินใจแปลลงไปว่า “บวกทะเลหอยทะเลยาน ลบวอกแวก หารการหัวเราะเยาะ ทวีคูณความน่าเกลียด” แต่ความหมายของคำไทยก็จะ “ไม่อนุญาต” หรือก็คือเป็นไปไม่ได้ เพราะไปหักล้างความหมายกันเองจนหมด เช่น “ลบวอกแวก” ก็ยอมตรงข้ามกับ “วอกแวก” เป็นต้น การเล่นคำที่มีคำหลายคำซึ่งมีความหมายเป็นชุดกันนี้ หากแปลเป็นการเล่นคำได้เพียงแค่บางคำ แต่ไม่ครบเป็นชุด ก็จะไม่เลือกแปลเป็นการเล่นคำเลย ดังนั้นจึงต้องแก้ปัญหาโดยแปลตามความหมายโดยตรง ด้วยความจำเป็น

ทั้งนี้ ปัจจัยสำคัญในการแปลการเล่นคำ คือการที่ผู้แปลมีแหล่งข้อมูล หรือ “คลังคำ” ภาษาไทยเอาไว้มากพอ ด้วย จึงจะหาคำในภาษาไทยที่จะนำมาใช้เล่นกันได้กว้างขวาง

สำหรับวิธีที่ใช้มากที่สุดในการแปลการเล่นคำเรื่องนี้ คุณมนตรีตอบว่า คือวิธีการยึดบริบทเป็นหลัก และดูว่าคำไทย “อนุญาต” ให้เล่นคำได้หรือไม่ โดยไม่เสียความหมายเดิมในต้นฉบับไปมากนัก

เมื่อถามว่า ระหว่างการแปลการเล่นคำให้เป็นการเล่นคำ กับ การแปลการเล่นคำอย่างตรงตัวแล้วใช้เชิงอรรถอธิบาย คุณมนตรีชอบแบบไหนมากกว่ากัน คุณมนตรีตอบว่า การแปลการเล่นคำให้เป็นการเล่นคำย่อมดีกว่า เพราะมารยาทสำคัญที่สุดซึ่งนักแปลพึงสังวรก็คือการเคารพต้นฉบับ โดยเขาไม่ค่อยเห็นด้วยที่นักแปลบ้านเราหลายคนแปลตามใจชอบ คือไม่ว่าสำนวนในต้นฉบับจะเป็นอย่างไรอย่างไร ก็แปลตามสำนวนของตนเองไปเสียทุกอย่าง ชำร่วย จะทำให้ผู้อ่านพลอยติดสำนวนของผู้แปล มากกว่าสำนวนของผู้เขียน วรรณกรรมแปลคลาสสิกมากมายของฝรั่ง ถึงขนาดไม่ต้องใส่ชื่อผู้แปลที่ปกเลยก็มี (หรือใส่ไว้เล็กๆ เท่านั้นในหน้าเครดิต) เพราะเขาให้ความสำคัญกับผู้เขียนมากกว่า (ซึ่งควรจะเป็นเช่นนั้น) แต่บ้านเรากลับเป็นตรงกันข้าม

ส่วนการใช้เชิงอรรถ ในกรณีที่มีความหมายภาษาไทยไม่อนุญาตเลย และจำเป็นต้องแปลตรงตัวไว้ คุณมนตรีคิดว่าไม่ช่วยมากนักในกรณีที่เป็นวรรณกรรมทั่วไปซึ่งไม่ใช่งานเชิงวิชาการ เพราะกลับยิ่งเสียอรรถรสในการอ่าน และไปเพิ่มภาระให้ผู้อ่านต้องยุ่งยากกับการทำความเข้าใจภาษาอังกฤษ เพราะถ้าผู้อ่านแปลได้เอง ก็คงไม่ต้องมีเชิงอรรถอยู่แล้ว ในจุดนี้จะต่างจากเชิงอรรถที่อธิบายข้อมูลประกอบทั่วไป เพราะไม่มีความยากที่ต้องมาทำความเข้าใจในเชิงลึกด้านภาษาอื่น

สำหรับเรื่องข้อบกพร่องหรือผิดพลาดต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการแปลการเล่นคำ ว่าเกิดขึ้นจากสาเหตุใดบ้าง คุณมนตรีตอบว่า ปัจจัยเรื่องเวลาก็เป็นส่วนสำคัญ เพราะว่า เมื่อผู้แปลมีเวลาในแปลมาก ก็จะทำงานแปลออกมาได้อย่างค่อนข้างครบถ้วนสมบูรณ์ แต่หากมีข้อจำกัดทางด้านเวลา เช่น ต้องรีบแปลงานให้เสร็จทันงานสัปดาห์หนังสือ ก็ย่อมไม่มีเวลาในการทำความเข้าใจ และคิดหาวิธีแปลการเล่นคำได้นานพอ

จากข้อมูลการสัมภาษณ์นี้ ผู้วิจัยพบว่าตรงกันกับการสังเกตจากข้อมูลการวิเคราะห์เชิงเอกสาร นั่นคือ การแปลการเล่นคำในสำนวนที่ 2 นั้น มีแนวทางการแปลโดยรักษาความหมายจากต้นฉบับ โดยที่ในการแปลแต่ละจุด ผู้แปลการเล่นคำ หรือคุณมนตรี ภูมิ จะใช้หลักวิธีคือ อ่านทำความเข้าใจเนื้อหาจากต้นฉบับก่อน จากนั้นจึงคิดวิธีแปลการเล่นคำ โดยยึดจากบริบทเป็นหลัก คือหาว่ามีคำในภาษาไทยที่สามารถนำมาใช้เล่นคำ โดยที่ให้ความหมายตรงตามต้นฉบับด้วยได้หรือไม่ หากในภาษาไทยแปลเป็นการเล่นคำเช่นนั้นไม่ได้ ก็จำเป็นต้องแปลเป็นข้อความธรรมดา โดยยึดถือการสื่อความให้ตรงตามต้นฉบับ

## บทที่ 6

### บทสรุป

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการนำบทแปลจากต้นฉบับเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland สองสำนวน คือ สำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ ไชย และสำนวนแปลของรัชชา เรืองศรี มาศึกษาเปรียบเทียบกันในด้านการแปลการเล่นคำ เฉพาะการเล่นคำแบบ puns โดยตั้งสมมุติฐานไว้ว่า “การแปลการเล่นคำในเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland ให้ได้ผลใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุดนั้น ผู้แปลทั้งสองคนใช้วิธีแปลหลักๆ 3 วิธีคือ 1. แปลเป็นการเล่นคำ 2. แปลโดยใช้ลูกเล่นแบบอื่น และ 3. แปลเป็นข้อความธรรมดา โดยถอดความหมายของการเล่นคำนั้นออกมา”

ในการวิจัย ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการแปลต่างๆ ความรู้เกี่ยวกับประเภทและกลไกการเล่นคำทั้งในภาษาอังกฤษกับภาษาไทย และแนวทางการแปลการเล่นคำมาผสมผสานเพื่อสร้างเป็นกรอบการวิเคราะห์ โดยการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ จะใช้หลักการวิเคราะห์ตัวบทของ คริสตินาเน นอร์ด ผนวกกับทฤษฎีการแปลวรรณกรรม ของ วัลยา วิวัฒน์ศร เพื่อกำหนดกรอบการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกและภายใน ให้เหมาะสมกับตัวบทประเภทวรรณกรรม และการวิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับก็จะนำแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิด เรื่องหลักการจัดการทางภาษา (Language Manipulation) มาประยุกต์ใช้ โดยจะเพิ่มการเสนอวิธีแปลตามแนวทางการแปลการเล่นคำของเดิร์ก เดอลาบาสติตา เอาไว้ด้วย จากนั้น ในการวิเคราะห์การแปลการเล่นคำก็จะใช้กรอบการวิเคราะห์คล้ายกับในการวิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับ โดยเพิ่มการวิเคราะห์รูปแบบของการแปลการเล่นคำให้เป็นการเล่นคำทั้งสามรูปแบบตามแนวทางของเดอลาบาสติตาด้วย และในการประเมินเปรียบเทียบการแปลการเล่นคำก็นำแนวทางของไฮเบิร์ตมาใช้ผสมผสานกับข้อควรพิจารณาอื่นๆ นอกจากการวิจัยเชิงเอกสารดังกล่าวนี้ ก็จะใช้วิธีวิจัยภาคสนาม คือการสัมภาษณ์ผู้แปล เพื่อยืนยันผลการวิเคราะห์และสมมุติฐานที่ได้ตั้งไว้

จากการวิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับ พบว่า มีการเล่นคำประเภทหลักๆ คือ การเล่นคำคล้าย การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง และการให้ความหมายใหม่ ดังเช่นในการเล่นคำที่ 11 การเล่นคำที่ 8 การเล่นคำที่ 18 ตามลำดับ และสังเกตได้ว่า การเล่นคำที่แปลได้ยากนั้น จะอยู่ในบทที่ 9 The Mock Turtle's Story ได้แก่การเล่นคำที่ 13 และการเล่นคำที่ 14 เนื่องจากรูปแบบการเล่นคำที่ไม่สามารถแปลเป็นการเล่นคำในภาษาไทยได้

สำหรับการวิเคราะห์การแปลการเล่นคำในฉบับแปลทั้งสองสำนวน สำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ ไชย หรือสำนวนที่ 1 นั้นจำเป็นต้องสรุปผลการวิเคราะห์จากข้อมูลเชิงเอกสารเท่านั้น ส่วนสำนวนที่ 2 ผู้วิจัยได้มีโอกาสสัมภาษณ์ผู้แปลการเล่นคำ จึงได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาสังเคราะห์ร่วมกับข้อมูลเชิงเอกสาร



จากการศึกษาวิเคราะห์ทั้งหมดพบว่า ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามสมมุติฐาน คือ วิธีหลักๆ ที่ผู้แปลใช้ในการแปลการเล่นคำจากเรื่องนี้ ได้แก่ แปลเป็นข้อความธรรมดา แปลเป็นการเล่นคำ และแปลเป็นลูกเล่นอื่น โดยมีลำดับต่างกัน คือ ส่วนงานที่ 1 มีการแปลเป็นการเล่นคำมากเท่ากับการแปลเป็นข้อความธรรมดา รองลงมาคือการแปลเป็นลูกเล่นอื่น ส่วนงานที่ 2 มีการแปลเป็นข้อความธรรมดามากกว่า รองลงมาคือการแปลเป็นการเล่นคำ และแปลเป็นลูกเล่นอื่น นอกจากนี้ยังมีวิธีการสร้างคำขึ้นใหม่ในทั้งสองส่วน และการใช้เชิงอรรถซึ่งปรากฏแต่ในส่วนที่ 1 เท่านั้น

สำหรับเรื่องคุณภาพการแปลการเล่นคำนั้น ส่วนงานแปลทั้งสองก็มีทั้งตำแหน่งที่แปลได้ดีและไม่ดีระคนกันไป แต่ทั้งนี้เรียกได้ว่าเป็นการแปลที่ต่างแนวกัน คือ ส่วนงานที่ 1 เป็นการมุ่งแปลการเล่นคำเป็นการเล่นคำ ซึ่งทำให้หลายจุดออกมาไม่สละสลวยในภาษาปลายทางนัก แต่มีข้อเด่นในการให้ผลความตลกขบขัน ส่วนงานที่ 2 นั้นเป็นการแปลการเล่นคำโดยพยายามรักษาความหมายตามต้นฉบับเอาไว้ ซึ่งตรงกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้แปล ส่วนงานที่ 2 จึงมีข้อเด่นในเรื่องความถูกต้องของข้อมูล ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงขอสรุปการประเมินว่า ส่วนงานที่ 2 เป็นการแปลที่ดีกว่า

แนวทางการแปลการเล่นคำของเดอลาบาสติตามีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัยครั้งนี้ โดยเฉพาะการแบ่งรูปแบบการแปลเป็นการเล่นคำสามรูปแบบ โดยทำให้วิเคราะห์รูปแบบความสัมพันธ์ของความหมายในการเล่นคำฉบับแปลได้อย่างละเอียด ว่ามีการสื่อความตรงตามต้นฉบับทั้งสองทางหรือไม่ อย่างไร ซึ่งสามารถเป็นตัวอย่างแนวทางการแปลการเล่นคำได้อย่างดี อีกทั้งยังทำให้ค้นพบลักษณะบางอย่างที่น่าสังเกตของการเล่นคำ คือ การแปลเล่นคำแบบให้ความหมายใหม่จะจำแนกตามรูปแบบของเดอลาบาสติตาได้ยาก เพราะว่าความหมายไม่ได้อยู่ในคำที่สองที่ใช้เล่น แต่อยู่ในบริบทเป็นต้น

จากแนวทางของเดอลาบาสติตาดังกล่าว ทำให้พบว่า การแปลการเล่นคำในเรื่องนี้ให้เป็นการเล่นคำนั้นทำได้ทั้งสามแบบ คือ อาจแปลเก็บความหมายทั้งสองทาง (แบบคู่ขนาน) หรือเก็บเฉพาะความหมายทางใดทางหนึ่ง (แบบกึ่งคู่ขนาน) หรือไม่เก็บความหมายทั้งสองทาง แต่ก็เป็นการเล่นคำใหม่ที่เหมาะสม เข้ากับบริบท (แบบไม่คู่ขนาน) ทั้งนี้ จากผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการแปลการเล่นคำ พบว่าการแปลเป็นการเล่นคำที่รักษาความหมายทั้งสองทางจะเป็นวิธีการแปลที่ดีที่สุด เพราะสื่อความหมายจากต้นฉบับได้ครบถ้วนมากที่สุด แต่หากไม่สามารถทำได้ จึงค่อยเลือกใช้วิธีอื่นๆ ซึ่งรองลงมาแทน โดยมุ่งเน้นที่การรักษาความหมาย หรือการให้ผลเทียบเท่ากับต้นฉบับ

ทั้งนี้ การแปลการเล่นคำมีข้อน่าสังเกตอยู่ว่า วิธีแปลการเล่นคำอย่างตรงตัว อาจทำให้ออกมาเป็นการแปลการเล่นคำที่ดี เฉพาะกรณีที่ตั้งภาษาต้นทางและภาษาปลายทางบังเอิญมีคำซึ่งมีความหมายทางตรงและความหมายแฝงเหมือนกันเท่านั้น แต่หากยึดถือแต่วิธีแปลการเล่นคำอย่างตรงตัวตลอด การเล่นคำในบทแปลที่ได้จะกลายเป็นภาษาที่

แปลกและแปร่งหูในภาษาปลายทาง ดังจะเห็นได้จากสำนวนที่ 1 ฉะนั้นการแปลการเล่นคำจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนโครงสร้างการเล่นคำหรือเนื้อหาให้เหมาะสมในภาษาปลายทางด้วย

การแปลการเล่นคำเป็นสิ่งที่ควรให้ความสำคัญ จริงอยู่ที่เมื่อแปลเป็นการเล่นคำ อาจกลายเป็นสิ่งที่ไม่ตรงตามต้นฉบับ เนื่องจากความแตกต่างทางระบบโครงสร้างภาษาและความหมายในภาษา การแปลข้ามวัฒนธรรมจึงเป็นไปได้ยากอยู่แล้วที่จะแปลให้ได้ตรงตามต้นฉบับหมดทุกอย่าง ฉะนั้นเพื่อทดแทนความแปลไม่ได้ (untranslability) ผู้แปลจึงควรพยายามคิดหาวิธีการแปลเป็นการเล่นคำแบบอื่น แม้อาจจะยากในบางกรณี แต่ผลการวิจัยครั้งนี้ก็แสดงให้เห็นว่า มีความเป็นไปได้ที่จะแปลการเล่นคำจากภาษาต่างประเทศเป็นการเล่นคำในภาษาไทย โดยทำได้หลายวิธีด้วยกัน ดังที่กล่าวมาแล้ว

ปัญหาในการแปลการเล่นคำในเรื่องนี้ ส่วนหนึ่งเนื่องจากว่าการเล่นคำบางอย่างก็จำแนกประเภทให้ชัดเจนได้ยาก เพราะอาจเกิดขึ้นจากหลายกลวิธีรวมกัน ความจริงแล้ว หลักการจัดแบ่งประเภทของการเล่นคำก็ยังมีขอบเขตที่ไม่ชัดเจน อาจยืดหยุ่นได้ วิธีแก้คือ ต้องตัดสินใจเลือกให้จัดอยู่ในประเภทที่เข้ากับลักษณะเด่นของการเล่นคำนั้นๆ มากที่สุด และปัญหาอีกส่วนหนึ่งคือ การเล่นคำบางที่ก็ลึกหรือซับซ้อน ทำให้ยากที่จะรับรู้ได้ว่าเป็นการเล่นคำ อีกทั้งมีบริบทเนื้อที่เป็นเรื่องแนวจินตนาการเพื่อฝัน สิ่งที่คุณแปลพลาดมากก็อาจจะเป็นไปได้ในโลกของเนื้อเรื่อง

จากการเสนอแนวทางการแปลการเล่นคำเพิ่มเติม ผู้วิจัยพบว่า ในการแปลการเล่นคำ อาจใช้ประโยชน์จากการเลือกจัดรูปแบบอักษรในการพิมพ์ เพื่อชี้ให้เห็นการเล่นคำอย่างชัดเจน และเป็นส่วนหนึ่งในกลไกการเล่นคำของภาษาปลายทางได้ เช่น การทำตัวหนา หรือทำตัวเอียงในคำสองคำที่ใช้เล่นกัน เป็นต้น

สำหรับปัจจัยที่มีผลต่อการแปลการเล่นคำให้ได้ดี ผู้วิจัยจะขอสรุปไว้ดังนี้

1. การทำความเข้าใจต้นฉบับให้กระจ่าง ทั้งส่วนเนื้อความปกติ และส่วนที่เป็นการเล่นคำ โดยค้นหาข้อมูลคำอธิบายอย่างละเอียดจากแหล่งข้อมูลต่างๆ สำหรับในงานวิจัยนี้ พบว่าหนังสือเรื่อง The Annotated Alice: The Definitive Edition ซึ่งเขียนโดยมาร์ติน การ์ดเนอร์ (Martin Gardner) นั้น ให้ข้อมูลที่มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษาวเคราะห์วรรณกรรมเรื่องนี้
2. การมี “คลังคำ” ของภาษาปลายทางที่มากพอ จะช่วยให้ผู้แปลคิดและค้นหาคำที่จะนำมาใช้แปลการเล่นคำได้อย่างกว้างขวาง เช่น คำที่มีความหมายตรงกัน และใช้ในบริบทแบบเดียวกัน หรือคำที่มีความหมายนัยแฝงต่างๆ ในทางตรงกันข้าม หากขาดแหล่งข้อมูลด้านคำในภาษาปลายทางแล้ว ผู้แปลก็จะไม่สามารถคิดการแปลการเล่นคำได้ดีเลย ทั้งนี้ ผู้แปลก็ต้องตรวจสอบการแปลการเล่นคำที่แปลเอาไว้แล้วด้วย ว่าเป็นการเล่นคำที่เป็นไปได้และเหมาะสมหรือไม่ การเล่นคำนั้นจึงจะเกิดผลตามต้นฉบับ และจึงเป็นการแปลการเล่นคำที่ดี ซึ่งการตรวจสอบการแปลนี้ ก็จะต้องตรงกับหลักปฏิบัติในแนวทางการแปลแบบตีความของเดอลิลด้วย

3. ปัจจัยด้านเวลา เพราะการแปลการเล่นคำนั้นเป็นทักษะความสามารถส่วนบุคคล และอาจเรียกได้ว่าเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ซึ่งต้องใช้เวลาในการสร้างสรรค์ หากผู้แปลมีเวลาในการทำงานอย่างเพียงพอ ก็จะทำให้ความเข้าใจศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับต้นฉบับ และคิดวิธีการแปลการเล่นคำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถนำแนวทางการแปลการเล่นคำไปใช้ในการแปลตัวบทที่มีปัญหาเรื่องการเล่นคำที่มีจำนวนมาก หรือมีความซับซ้อน อีกทั้งการแปลการเล่นคำทั้งของสำนวนแปลสองสำนวน และที่ผู้วิจัยได้คิดค้นแล้ว นำเสนอไว้ก็ยังเป็นตัวอย่างในการคิดวิธีการแปลการเล่นคำได้อีกด้วย

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า การแปลเรื่องอลิซยังมีสิ่งที่น่าสนใจศึกษาอีกมากมาย เช่น ในเล่มภาคต่อ คือ *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* ก็ยังมีการเล่นคำที่แยบยลลึกล้ำมากมายไม่แพ้ในภาคแรกนี้ หรืออาจจะศึกษาการแปลวรรณศิลป์แบบอื่นๆ จากในภาคแรกและภาคสองก็ได้ ตัวอย่างเช่น การแปลการเล่นคำ (wordplay) แบบอื่นๆ ที่กว้างกว่าการเล่นคำแบบ puns การแปลบทกลอนและเพลงต่างๆ ซึ่งหากเป็นภาคแรก หรือ *Alice's Adventure in Wonderland* นี้ ก็จะมีสำนวนแปลให้เลือกศึกษาเปรียบเทียบมากมาย ถึง 6 สำนวนด้วยกัน นอกจากนี้การศึกษากการแปลการเล่นคำจากวรรณกรรมเรื่องอื่น ก็นับว่าน่าสนใจและเป็นประโยชน์เช่นกัน เช่น การศึกษาการแปลการเล่นคำในวรรณกรรมไทยเป็นภาษาอังกฤษ เป็นต้น

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

"คำผวน". [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://th.wikipedia.org/wiki/คำผวน>. 2554.

"จ่าง แซ่ตั้ง." [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: [http://th.wikipedia.org/wiki/จ่าง\\_แซ่ตั้ง](http://th.wikipedia.org/wiki/จ่าง_แซ่ตั้ง). 2554.

จำนง ทองประเสริฐ. ภาษาไทยไขชาน. กรุงเทพฯ: แพรวพิทยา, 2528

ตามใจ อวิรุทธิโยธิน. กลไกและรูปแบบของการผวนคำในภาษาไทยถิ่นกรุงเทพฯ ภาษาไทยถิ่นเหนือ ภาษาไทยถิ่นอีสาน และภาษาไทยถิ่นใต้. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, ภาควิชาภาษาศาสตร์, คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

"เต่า." [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://th.wikipedia.org/wiki/เต่า>. 2554.

ผกาวรรณ อินโชนานนท์. การแปลการ์ตูนเรื่อง Frank and Ernest. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปลและการล่าม คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ภัทร ต้นดุษยเสรี. แนวทางการแปลชื่อเรื่องสั้นอาชญาวิทยา : กรณีศึกษานิตยสารรหัสคดี. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปลและการล่าม คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

มนตรี ภูมิ. บรรณาธิการ. สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2554.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์, 2546.

ลูอิส แครอลล์. การผจญภัยของอลิซในแดนมหัศจรรย์. แปลโดยแก้วคำทิพย์ ไชย. กรุงเทพฯ: คลาสสิก, 2541.

ลูอิส แครอลล์. อลิซในดินแดนพิศวง. แปลโดยจิระนันท์ พิตรปรีชา. กรุงเทพฯ : พรีเมียม, 2552.

ลูอิส แครอลล์. อลิซ ผจญภัยในโลกในกระจก. แปลโดยรัชชา เรืองศรี. กรุงเทพฯ: สร้างสรรค์บุ๊คส์, 2546.

วรรณภา แสงอร่ามเรือง. ทฤษฎีและหลักการแปล. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

วัลยา วิวัฒน์ศร. การแปลวรรณกรรม. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาฯ, 2547.

ศูนย์วิจัยและพัฒนาประมงน้ำจืดสุราษฎร์ธานี. การเพาะเลี้ยงตะพาบน้ำพันธุ์ได้หวัน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.fisheries.go.th/if-suratthani/1tapab.htm>. 2554.

ศิริวิชญ์ บุญชื่อ. The Translation of the Thai Novel Phoo Chai Khon Thee Tarm Rak Ther Took Chart Pim Krang Tee 85 (ผู้ชายที่ตามรักเธอทุกชาติ พิมพ์ครั้งที่ 85) by Win Lyowarin (วินทร์ เลียววาริณ).

สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปลและการล่าม คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

สุจิตรา จงสถิตย์วัฒนา. เจมส์จันท์กั้งสดาล : ภาษาวรรณศิลป์ในวรรณคดีไทย. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. ภาษาไทย ป.3. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์. 2552.

ภาษาอังกฤษ

Beckman, Jason. "—" Well [Versed] in' the Language of Wonderland" Victorian Web, [Online]. Available:

<<http://www.victorianweb.org/authors/carroll/beckman.html>>.

Carroll , Lewis. Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass. London: Random House, 2007.

Chiaro, Delia. The language of jokes : analysing verbal play. London, New York: Routledge, 1992.

Delabastita, Dirk. There's a Double Tongue. An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet, Amsterdam: Rodopi, 1993.

Delisle, Jean. Translation : an interpretive approach / Jean Delisle ; translated by Patricia Logan and Monica Creery. Ottawa : University of Ottawa Press, 1988.

Gardner, Martin. The Annotated Alice: The Definitive Edition. New York: W. W. Norton & Company, 2000.

Heibert, Frank. Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: am Beispiel von sieben Übersetzungen des «Ulysses» von James Joyce. Tübingen: Gunter Narr, 1993.

Kussmaul, Paul. Training the translator. Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins,1995.

Lederer , Richard. "A Primer of Puns", *The English Journal* 70(6). 1981: 32-36. Available:

< <http://www.jstor.org/pss/817149> >.

Nord, Christiane. Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis. 2nd edition. New York: Rodopi, 2005.

Partington, A.S.. "A Linguistic Account of Wordplay: The Lexical Grammar of Punning", *Journal of Pragmatics* 11.9 (2009): p. 1794-1809.

Redfern, Walter. Puns: More Senses Than One. London: Penguin, 2000.

Schröter, Thorsten. Shun the Pun, Rescue the Rhyme?: The Dubbing and Subtitling of Language Play In Film. Karlstad: Karlstad University Studies, 2005.

Shmoop Editorial Team. "Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass." Shmoop University, Inc. 11 November 2008. [Online]. Available: <<http://www.shmoop.com/alice-in-wonderland-looking-glass>> Retrieved September 30 2010.

Wiggin, Ender . "Puns and Other Word Play". [Online]. Available:

<[http://www.bbc.co.uk/h2g2/beta/approved\\_entry/A592643](http://www.bbc.co.uk/h2g2/beta/approved_entry/A592643)>.

Wikipedia contributors, "Alice's Adventures in Wonderland." Wikipedia, The Free Encyclopedia, [Online].

Available: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s\\_Adventures\\_in\\_Wonderland](http://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Adventures_in_Wonderland)>.

Wikipedia contributors, "Concrete poetry." Wikipedia, The Free Encyclopedia, [Online]. Available:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Concrete\\_poetry](http://en.wikipedia.org/wiki/Concrete_poetry)>.

Wikipedia contributors, "Mock turtle soup." Wikipedia, The Free Encyclopedia, [Online]. Available:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Mock\\_turtle\\_soup](http://en.wikipedia.org/wiki/Mock_turtle_soup)>.

Wikipedia contributors, "Pun." Wikipedia, The Free Encyclopedia, [Online]. Available:

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Pun>>.

Wikipedia contributors, "Word play." Wikipedia, The Free Encyclopedia, [Online]. Available:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Word\\_play](http://en.wikipedia.org/wiki/Word_play)>.

## ภาคผนวก ก

คำถามสัมภาษณ์คุณมนตรี ภูมิ

## คำถามสัมภาษณ์คุณมนตรี ภูมิ

### เรื่องการแปลการเล่นคำในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland

1. ขอให้คุณมนตรีช่วยแนะนำตัว
2. ขอให้คุณมนตรีเล่าถึงประวัติการทำงานที่สำนักพิมพ์สร้างสรรค์บุ๊คส์
3. สำหรับคุณมนตรี การแปลวรรณกรรมเยาวชนมีความพิเศษต่างจากวรรณกรรมประเภทอื่นอย่างไรบ้าง
4. ขอให้คุณมนตรีช่วยเล่าถึงหน้าที่ของตัวเองในการทำงานแปลเรื่อง Alice's Adventure in Wonderland
5. คุณมนตรีคิดว่า เรื่อง Alice's Adventure in Wonderland มีความยากในการแปลอย่างไรบ้าง
6. คุณมนตรีมีวิธีการแปลการเล่นคำในเรื่องนี้อย่างไรบ้าง
7. คุณมนตรีมีกฎเกณฑ์ในการเลือกวิธีการแปลการเล่นคำหรือไม่ อย่างไร
8. วิธีใดที่คุณมนตรีใช้มากที่สุดในการแปลการเล่นคำเรื่องนี้
9. มีการเนื้อหาจุดใดในเรื่องที่คุณมนตรีไม่เข้าใจหรือไม่ และคุณมนตรีแก้ปัญหาอย่างไร (จุดที่ยากต่อการทำความเข้าใจ อาจจะเป็นการเล่นคำที่เป็นระดับลึก หรือซ่อนอยู่)
10. มีการเล่นคำจุดที่ยากมากต่อการแปลหรือไม่ และคุณมนตรีแก้ปัญหาอย่างไร
11. หากมีข้อบกพร่องหรือผิดพลาดต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการแปลการเล่นคำ เป็นเพราะเหตุใดบ้าง
12. ระหว่างการแปลการเล่นคำให้เป็นการเล่นคำ กับการแปลการเล่นคำอย่างตรงตัวแล้วใช้เชิงอรรถอธิบาย คุณมนตรีชอบแบบไหนมากกว่ากัน เพราะอะไร
13. สำหรับคุณมนตรีแล้ว การแปลที่ดีต้องเป็นอย่างไรบ้าง



ภาคผนวก ข

บทสัมภาษณ์คุณมนตรี ภูมิ

หมายเหตุ : การถอดเทปทอล์กโชว์นี้ได้ผ่านการปรับแก้และตัดตอนเป็นบางส่วน ซึ่งได้รับอนุญาตจากคุณมนตรี ภูมิแล้ว

**ผู้วิจัย :** อันดับแรกก็ขอให้คุณมนตรีช่วยแนะนำตัวเองหน่อยค่ะ

**คุณมนตรี :** ผมชื่อมนตรี ภูมีนะครับ ปัจจุบันทำงานเป็นนักเขียน นักแปล และบรรณาธิการอิสระ ตอนที่สำนักพิมพ์สร้างสรรค์ติดต่อมาว่า คุณฐิติพรติดต่อขอสัมภาษณ์นักแปลเรื่องอลิซ ผจญภัยฯ ซึ่งสร้างสรรค์เป็นผู้พิมพ์ สร้างสรรค์ก็พยายามติดต่อรัชชาซึ่งเป็นผู้แปล เขาก็กำลังเดินทางไปต่างประเทศอยู่ ยิ่งกว่านั้นคือ บังเอิญผมเองเป็นบรรณาธิการแปลของหนังสือเล่มนี้ด้วย เลยกลายเป็นว่า เนื่องจากคุณฐิติพรพยายามติดต่อรัชชายาวนานแต่ไม่สำเร็จ อาจจะทั้งด้วยเหตุว่าช่วงหนึ่งเขาทำงานให้กับ NGO อยู่ที่แมสซอด ติดต่อทางโทรศัพท์ลำบาก อย่างที่สองก็คือ ดูเหมือนทางสร้างสรรค์เองก็ทำอีเมลแอดเดรสของเขาหาย ติดต่อไม่ได้ สร้างสรรค์เลยติดต่อมาที่ผม เพราะว่าสนิทคุ้นเคยกัน ผมเคยทำงานเป็นบ.ก.ที่นั่น อีกส่วนหนึ่งก็คือว่า เล่มนี้ถ้าจำไม่ผิดแปลมาแปดปีแล้ว ก็อาจจะมีช่วงห่าง แต่ก็คือว่าทางสร้างสรรค์ติดต่อมาทางผมเพื่อจะขออีเมลแอดเดรสรัชชา ผมก็ได้แจ้งทางสร้างสรรค์ ทางสร้างสรรค์ก็ได้แจ้งคุณฐิติพร หลังจากนั้นก็ทราบมาว่า คุณฐิติพรได้ติดต่อทางอีเมลแอดเดรสกับรัชชาซึ่งตอนนี้อยู่อเมริกา ยังไม่มีกำหนดเดินทางกลับ ผมก็เลยคิดว่า ในเมื่อติดต่อทางนั้นไม่สะดวก แล้วบังเอิญหัวข้อที่คุณฐิติพรสนใจจะสัมภาษณ์เป็นเรื่องการเล่นคำ ซึ่งนอกจากผมจะเป็นบรรณาธิการแปลของเล่มนี้แล้ว ในส่วนการเล่นคำผมเป็นคนรับผิดชอบ ก็คือ ตอนนั้นที่รัชชาแปล ผมก็ได้บอกแล้วว่าผมจะปรับแก้หรือคิดคำในส่วนของการเล่นคำนี้ให้เอง เพราะว่าค่อนข้างใช้เวลา จะเสียเวลามาก ก็เลยคิดว่าผมจะช่วยให้ ในแง่หนึ่งก็คือ ทางสำนักพิมพ์ก็ถึง ๆ ขอเรื่องมาให้ช่วย ทางคุณฐิติพรก็ได้ตัดสินใจว่า ในเมื่อสัมภาษณ์ทางรัชชาไม่สะดวก ทั้งในแง่ที่ว่า หัวข้อเรื่องการเล่นคำผมเป็นคนทำเอง เลยตัดสินใจส่งบทสัมภาษณ์มาให้ผม และมีการนัดสัมภาษณ์กัน แต่โดยส่วนตัวผมไม่ถนัดในการตอบให้สัมภาษณ์ในเวลาที่เป็นเรื่องค่อนข้างวิชาการหรือจริงจัง ซึ่งต่างจากการคุยเล่นแบบนั้นะครับ เพราะต้องอาศัยความแม่นยำสูง เพื่อจะได้เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านต่อไป ส่วนใหญ่คำถามสัมภาษณ์ได้เขียนตอบไปทางอีเมลแอดเดรสส่งให้คุณฐิติพรแล้ว แต่เนื่องจากเห็นว่ายังเหลือข้อมูลรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ อีก เลยมีการนัดสัมภาษณ์กันในวันนี้ครับ

**ผู้วิจัย :** ต่อไปก็จะให้คุณมนตรีเล่าถึงประวัติการทำงานที่สำนักพิมพ์สร้างสรรค์นี้คุณมนตรีจะว่าเป็นอย่างไรบ้าง

**คุณมนตรี :** คงต้องออกตัวนะครับ ว่าเรื่องเวลานี้ค่อนข้างนานมาแล้ว แต่ที่มันใจแน่ๆ คือน่าจะเกินยี่สิบปีมาแล้วนะครับ ก่อนหน้านั้นผมก็ค่อนข้างมีผลงานแปลอยู่บ้าง หรือคลุกคลีอยู่กับการทำหนังสือบ้าง แต่ไม่แน่ใจด้วยซ้ำว่าตอนนั้นผมทำงานแปลที่สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจก่อนหรือเปล่า แต่ที่แน่ๆ คือเริ่มมีผลงานการเขียนในที่ต่างๆ กระจาย แล้วก็จะมีงาน

แปลอยู่เล่มหนึ่ง ถ้าจำไม่ผิดคือ ศิลปะกายบริหารแบบจีนเพื่อสุขภาพ สำนักพิมพ์ธรรมชาติพิมพ์ เนื่องจากพอมีผลงาน ก็เลยไปสมัครเป็นบรรณาธิการที่สำนักพิมพ์สร้างสรรค์ ตอนนั้นก็ยังชื่อสร้างสรรค์วิชาการนะครับ ยังไม่ใช่สร้างสรรค์บุ๊กอย่างทุกวันนี้ ในสำนักพิมพ์สร้างสรรค์วิชาการก็จะมีแบ่งเป็นส่วนๆ เน้นอีกทีว่าเกือบยี่สิบปีแล้ว อาจจะคลาดเคลื่อน เรื่องความทรงจำนิดหน่อยนะครับ จำได้ว่าจะมีสำนักพิมพ์อ่านไทย เคยพิมพ์ไปไม่ที่หายไปของคุณจิรนนท์ที่ได้ซีไรต์ อ่านไทยนี้ก็พิมพ์หนังสือดี ๆ หลายอย่าง แล้วก็จะมีสร้างสรรค์วิชาการ ซึ่งพิมพ์พวกนิยายสืบสวนสอบสวน อากาธา คริสตี้ ก็เป็นสำนักพิมพ์น้องใหม่ ที่นี้ผมอยู่ส่วนสร้างสรรค์วิชาการ ทำหนังสือค่อนข้างเป็นแนวเข้มข้น จะมีทั้งจิตวิทยา บริหาร ตอนที่ผมเข้าไปก็มีบ.ก.รับผิดชอบอยู่คนหนึ่ง ส่วนผม ตอนนั้นถ้าเทียบกับปัจจุบันน่าจะใช้เรียกคำว่าบรรณาธิการเล่มนั่นเอง ก็มีอยู่กันสองคน ผมกับอีกคน ที่นี้ที่ต่างจากอีกคนหนึ่งตรงที่ว่า ผมเคยรู้ภาษาอังกฤษและเคยแปลภาษาอังกฤษเป็นไทยได้ อ.ประสิทธิ์ซึ่งเป็นเจ้าของสำนักพิมพ์ก็จะให้ผมทำงานโดยที่ค่อนข้างให้เวลามาก ให้อ่านเทียบกับต้นฉบับภาษาอังกฤษเลย ตอนทำงานบรรณาธิการปรับแก้ แต่ก็ต้องชื่นชมอ.ประสิทธิ์มากที่ได้ถ่ายทอดวิชาการบรรณาธิการให้ผมเยอะมาก รวมทั้งเพื่อนบรรณาธิการอีกคนหนึ่งด้วย คือจะบอกขั้นตอนต่างๆ ในการทำหนังสือซึ่งมีมากมาย จะไม่ลงรายละเอียดตรงนี้เพราะไม่เกี่ยวกับการสัมภาษณ์ แต่ที่จำได้ก็คือว่า ผมได้เวลาทำงานเต็มที่ เพราะอ.ประสิทธิ์ให้เวลาตรวจแก้ต้นฉบับ บางทีหนึ่งเล่มเนี่ยก็จะให้เวลาเป็นเดือนเลย และประสิทธิ์ก็จะแนะนำเรื่องการเขียนคำนำ เรื่องการปรับภาษาบ้าง เราก็ได้เรียนรู้จากตรงนี้เยอะมาก เพราะพื้นฐานผมเองไม่ได้จบมาทางการภาษาโดยตรง หมายถึงว่าด้านภาษาอังกฤษเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ด้วยตัวเอง นั่นคือการทำงานที่สร้างสรรค์วิชาการ ไม่น่าเชื่อ รู้สึกว่าผมทำอยู่ได้ประมาณปีครึ่งหรือสองปี แล้วก็ออกมาเป็นบ.ก.อีกทีหนึ่ง เหตุผลหลักก็คือว่า ช่วงหลังๆ อาจจะเพราะความอยุ่รอดของสำนักพิมพ์สร้างสรรค์ ทางสำนักพิมพ์เลยเริ่มเอานิยายจีนเข้ามาพิมพ์เยอะมาก หน้าที่ผมแทนที่จะเป็นการปรับแก้ต้นฉบับ เปรียบเทียบภาษาอังกฤษกับภาษาไทย ซึ่งรู้สึกว่าการทำให้ตัวเราได้รับรู้พัฒนาการมากขึ้นทุกวัน กลับกลายเป็นแค่ว่านั่งใส่แว่นวรรณคดีของนิยายกำลังภายใน รู้สึกว่าเรายังชอบการแปลหรือการใช้ภาษาอังกฤษ ต้องการพัฒนาอยู่ เลยมีความจำเป็นต้องลาออกมาครับ

ความจริงหลายคำถามเราก็ได้คุยกันคร่าวๆ ก่อนแล้วนะครับว่ามีอะไรบ้างที่ต้องสัมภาษณ์ วันนี้เท่าที่คุยกันสังเกตว่าคำถามที่ถามก็จะเขียนตอบไปแล้วเป็นส่วนใหญ่ อย่างที่เกริ่นมาก่อนนะครับว่าช่วงนี้เป็นช่วงเก็บตก แล้วประเด็นที่คุณฐิติพรคงจะไปเรียบเรียงเอง ดูเหมือนจะมีเรื่องหนึ่งที่คุณฐิติพรถามเพิ่มเติมก็คือว่า ถ้ามีข้อบกพร่องหรือผิดพลาดเกิดขึ้นในเวลากการแปลการเล่นคำ เป็นเพราะเหตุใดบ้าง จริงๆ ก็เขียนตอบไปส่วนหนึ่งแล้ว แต่ว่าคุณฐิติพรยังอยากได้รายละเอียดปลีกย่อยอีกนิดหน่อย ผมก็จะเพิ่มเติมว่า ปัญหาส่วนหนึ่งอาจจะเพราะเรื่องเวลา เพราะว่าถ้าสำนักแปลมีเวลาทำงานเต็มที่ การแปลก็น่าจะมีปัญหาน้อย หรือได้งานแปลที่ดีออกมา แต่ในแง่เชิงปฏิบัติหรือข้อเท็จจริง ปัจจัยเรื่องเวลามีความสำคัญสูงมาก อาจจะเป็นเวลาที่ถูกบังคับมาจากสำนักพิมพ์เอง เพราะว่าต้องเร่งออกเล่มนี้ให้ทันกับงานสัปดาห์หนังสือบ้าง หรือว่ากำลังจะมีภาพยนตร์เรื่องนั้นเข้ามาฉายในเมืองไทยบ้าง สรุปง่าย ๆ คือเกี่ยวกับการขาย ที่นี้ถ้านักแปลรับงานมาใกล้กับระยะเวลาที่หนังสือต้องออก ก็จะมีเวลาในการทำงานน้อยมาก โอกาสที่จะทำให้งานผิดพลาดก็ย่อมสูงเป็นธรรมดา และอย่างที่สอง เรื่องเวลาของนักแปลเองที่เกี่ยวข้องกับการยังชีพ บางทีก็จำเป็นต้องจัดสรรเวลาให้ได้ ในแง่ที่ต้องกำหนดพยายามตัวเองให้ได้ว่าจะแปลให้เสร็จภายในเวลาเท่าไรถึงจะมีค่าตอบแทนมาพอ ต้องวางแผนการ

ทำงานแปลเป็นระยะๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแปลหนังสือซึ่งต่างจากการแปลเอกสารจริงๆ การแปลเอกสารจะได้ค่าตอบแทนเฉลี่ยสูงกว่า หนึ่งหน้า A4 อาจจะได้สิบล้านบาทนะครับ และเมื่อส่งงานไปก็จะได้ค่าตอบแทนมาทันทีเลย อาจจะไม่ค่อยมีสัปดาห์ แต่ว่าการแปลหนังสือเนี่ย ผมจะเล่าขั้นตอนสรุปสั้นๆ เช่นว่าใช้เวลาหนึ่งเดือน สมมุติเนี่ยครับ โอกาสการที่จะได้งานออกมาตีก็คงจะยาก เขาเป็นว่าในแง่ความเป็นจริงเฉลี่ยหนึ่งเดือนหรือสองเดือนก็ได้เนี่ยครับ หนึ่งเล่มสองเดือนเนี่ยเนี่ยนักแปลก็ต้องวางแผนว่าจะมีรายได้มาจากทางไหน ต้องมีเงินสำรองไว้ก่อน หลังจากส่งงานแปลเสร็จแล้วก็ขึ้นอยู่กับสำนักพิมพ์ว่าจะพิมพ์เมื่อไหร่ ซึ่งนักแปลยอมไม่สามารถกำหนดสำนักพิมพ์ได้เลยว่าให้ออกตอนไหนตอนนี้อยู่ โดยเฉลี่ยอาจจะเป็นประมาณสี่หรือห้าเดือน บางครั้งอาจจะถึงเป็นปี ก็หมายความว่า สมมุติว่าถ้าเราเริ่มที่สองเดือน แปลสองเดือนบวกอีกสี่เดือนก็เป็นหกเดือน เมื่อหกเดือนผ่านไปหนังสือพิมพ์เสร็จ รออีกหนึ่งหรือสองเดือนถึงจะได้รับค่าเรื่อง รวมเบ็ดเสร็จอาจจะกลายเป็นแปดเดือนหรือมากกว่านั้น และอาจจะมีการตีที่สำนักพิมพ์ทยอยจ่ายหรืออะไรก็ตาม ตรงนี้เนี่ยเองที่ทำให้เรื่องระยะเวลาเข้ามามีบทบาทสูงสำหรับนักแปล ผมคงพูดถึงนักแปลที่ทำงานแปลเป็นหลักนะครับ ไม่ใช่ทำงานอื่นเสริม หรือทำงานเป็นงานอดิเรก กำลังจะพูดถึงนักแปลอาชีพที่ทำงานแปลอย่างเดียว การคำนวณตรงนี้มีผลสูงมาก จะต้องวางแผนให้ได้ว่าในช่วงแปดเดือนตั้งแต่เริ่มทำงานจนคาดว่าจะได้รับค่าแปลมา จะต้องแบ่งยังไง ก็คือมีเงินสำรองเท่าไร จะสลับเวลาไปแปลที่อื่นเรื่องอื่นเพื่อมาต่อยอดจากแปดเดือนนี้ไปสู่อีกแปดเดือนหน้ายังไง ก็เป็นธรรมชาติที่นักแปลยอมคิดว่า ทำให้เร็วที่สุดก็ยอมจะมีโอกาสที่จะวางแผนรัดกุมที่สุด แทนที่จะต้องแปลโอกาสจะรับเงินก็จะเร็วมาอีกหนึ่งเดือน ผมไม่สามารถพูดว่าเป็นข้อเสียหรือข้อบกพร่อง ต้องพูดว่าเป็นข้อเท็จจริง และเป็นข้อที่น่าเห็นใจนักแปล เพราะค่าตอบแทนในการแปลบ้านเราต้องบอกว่าค่อนข้างต่ำ (...)

**ผู้วิจัย :** เดียวจะให้คุณมนตรีพูดถึงสาเหตุของข้อบกพร่องในการแปลการเล่นคำเพิ่มเติมอีกนะคะ

**คุณมนตรี :** (...) ถ้าจะสรุปปัญหาหรือความยากในการแปลการเล่นคำของเรื่องอลิซผจญภัยในแดนมหัศจรรย์โดยเฉพาะคิดว่าปัญหาสำคัญอยู่ที่ว่า ลูอิส แครอลล์ ซึ่งเป็นผู้เขียนเนี่ย เวลาเขาเล่นคำก่อนจะข้างจับลำบากที่กำลังเล่นคำอยู่หรือแปล ผมก็ได้เขียนตอบไปแล้วนะครับ จะว่าเพราะการเล่นคำหรือ puns ของฝรั่งเนี่ยไม่ถึงกับเล่นเสียงที่คล้ายกัน ออกมาก็ว่าได้ ส่วนหนึ่งที่ได้คุยกับคุณฐิติพรก็ได้ความคิดเพิ่มเติมขึ้นมาเหมือนกันว่า เนื่องจากเรื่องนี้เป็นเรื่องจินตนาการเพื่อฝัน เราไม่รู้ว่าแครอลล์กำลังเล่าเรื่องแบบเรื่อยเปื่อยหรือแปล่า คือบริบทไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่จุดนั้นจุดเดียว แต่แหวกบริบทไปเลย คือเนื้อหาไม่ต้องเกี่ยวข้องกันก็ได้ เพราะเป็นเรื่อง nonsense เป็นเรื่องเหนือจริง แฟนตาซี พุดง่ายๆ ว่าเน้นความบันเทิงเป็นหลัก ก่อนจะแปลก็ต้องเดาความก่อนว่าแครอลล์กำลังเล่นคำอยู่หรือแปล่า หรือไม่ได้เล่น เพราะว่าความหมายตรงจุดนั้นๆ จะเป็นได้ทั้งสองอย่างว่าผู้เขียนกำลังเล่นคำหรือไม่เล่น สมมุติถ้ารู้แล้วว่าเขาเล่นคำ เรื่องที่ตามมาก็คือว่า จะแปลออกมาเป็นภาษาไทยได้ไหม ดังที่ผมได้ตอบไปแล้วคร่าวๆ คือจะแบ่งเป็นสองส่วนว่า ถ้าเป็นลักษณะการเล่นคำสองที่ หมายถึงว่าเล่นเสียงใกล้เคียงกันสองที่ ก็ต้องเชื่อมโยงกันให้ได้ เช่นระหว่าง axis กับ axe แกน กับขวานนะครับ พอเวลาจะเล่นคำไทยเราก็ต้องนึกถึงคำหลัง ว่าถ้าคำแรกเป็นแกง อาจจะเป็นตัดหัวคั่วแกง หรือเอาไปฆ่าแกงซะ ข้อ

สำคัญอยู่ที่ว่าจะต้องสามารถใช้คลังคำภาษาไทยได้มากพอที่จะเล่นคำทั้งสองคำนี้ได้ เพราะถ้าเล่นไม่ได้ หมายความว่า ถ้าคำแรกใช้คำว่าแกน แล้วคำที่สองเนี่ยเป็นคำว่า ขวาน ก็ดูเหมือนจะไม่มีมีความเกี่ยวข้องกันเลย แต่อีกแง่หนึ่งก็คืออาจจะ เป็นไปได้ เพราะอย่างที่ว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องที่ค่อนข้างจะเห็นจริง หรือ nonsense อยู่แล้ว นี่คือสาเหตุของความยากต่อการ แปล อย่างที่สองคือ การเดาคำที่มาจากคำที่แครอลล์กำลังเล่นอยู่ คือความเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างคำค่อนข้างสูง บางครั้งเสียงอาจจะไม่เหมือนเดิม อาจจะไม่จัดอยู่ใน puns ซึ่งจะต้องเสียงเหมือนกัน เท่าที่ผมนึกตอนนี้ เช่นว่า mystery กับ history คือ M กับ H นี่คนละเสียงกันเลย ที่นี้จะบอกว่า ในเชิงคำที่เขียนคล้ายกันก็คงไม่ใช่ (...) ก็คือการเลือกคำไทย จึงมีส่วนสำคัญ อย่างระหว่างคำว่าแกนกับขวานเนี่ย สมมุติว่าเลือกคำไทยไม่ได้เลย ถ้าจะแปลต่อไปจริงๆ ก็ทำได้ เพราะ อย่างที่ว่าเราไม่รู้ว่แครอลล์กำลังเล่าเรื่องโดยไม่ต้องเกี่ยวข้องกันเลยหรือเปล่า เมื่อครูที่พูดค้างอยู่ก็คือ การเดาที่มาของการเล่นคำ เพราะแครอลล์ไม่ได้เน้นลักษณะของ puns เท่าไหร่ เพราะ puns อย่างน้อยต้องเสียงเหมือนกัน เช่น mystery กับ history ค่อนข้างต่างกันมาก ไม่เหมือนอย่างเช่น Miss Terry ที่ว่านางสาวเทอร์รี่ กับ mystery อาจจะใกล้เคียงกันมาก แต่การจะต้องเดาว่า mystery ตรงนั้นกำลังจะพูดถึง history เนี่ยค่อนข้างยาก เพราะเขาสามารถจะหมายความถึงที่เป็น mystery ที่เป็น mystery จริงๆ ที่ไม่ได้เป็น history ก็ได้ ซึ่งค่อนข้างลำบากนะครับ อย่างไรก็ตามสรุปได้ว่าต้องรู้คลังคำ ภาษาไทยสูงมาก จะมีโอกาสเลือกคำมาก เพราะเลือกคำได้ดีแค่ทีเดียวก็ดูเหมือนจะขาดอรรถรสไป ส่วนอีกลักษณะหนึ่ง คือการกระจายคำ หมายความว่าการเล่นคำหลายคำ ซึ่งผมได้ตอบไปแล้วว่าหลายๆ ที่ก็แปลให้เป็นเล่นคำตามไม่ได้ หรือ อย่างน้อยก็ทำได้ไม่ครบ เช่นสมมุติว่า เล่นกระจายคำในกลุ่มที่เกี่ยวกับเลข ก็มีการพูดถึงบวกลบคูณหาร ถ้าถึงแม้จะแปล เป็นการเล่นคำเกี่ยวกับเรื่องการบวกลบได้ แต่คูณหารทำไม่ได้ ก็หมายความว่าเราไม่สามารถจะแปลได้ เพราะเมื่อพูดถึง เลขเราก็น่าจะนึกถึงบวกลบคูณหาร ในเมื่อองค์ประกอบไม่ครบก็คงไม่แปล ข้อสรุปต่อมาจะเป็นความเฉลียวใจของผู้ แปล ซึ่งความรับผิดชอบตรงนี้น่าจะเป็นของผมในเรื่องการปรับแก้และดูแลการเล่นคำ ความเฉลียวใจก็มีความสำคัญ นอกเหนือจากเวลาในการทำงานนะครับ บางทีเราก็ลืมหึมาใจไป สาเหตุตรงนี้มีสองส่วนนะครับ คือแครอลล์เล่นคำแบบ ค่อนข้างยากในการเดา ข้อสอง ผู้แปลเองก็ชะล่าใจหรือไม่ทันเฉลียวใจว่าผู้เขียนกำลังเล่นคำอยู่ เนื่องจากเป็นเรื่อง วรรณกรรมยาวๆ เราก็เพลินนี่ว่าเป็นการพูดอะไรต่างๆ ไม่ได้จับข้ออะไรมากมาย ส่วนนี้ทำให้ต้องสารภาพว่ามีจุดที่ เฉลียวใจหรือรู้ไม่ทันว่าแครอลล์กำลังเล่นคำอยู่เยอะพอสมควร

**ผู้วิจัย :** ก็ขอจบส่วนการสัมภาษณ์ตัวต่อตัวไว้เท่านี้ก่อนนะคะ ต้องขอขอบคุณคุณคุณมนตรีภูมิมาก ๆ เลยคะวันนี้