

การศึกษากลวิธีการแปลการเล่นคำ (Wordplay)

ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *Winnie the Pooh* ของ เอ.เอ.มิลน์

เปรียบเทียบสำนวนแปลของธารพายุ และ แก้วคำทิพย์ ไชย

นางคณพร ราชแพทยาคม

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและการล่ามเฉลิมพระเกียรติ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2555

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 WORDPLAY TRANSLATION OF
WINNIE THE POOH; BY ALEXANDER ALAN MILNE (A.A.MILNE)
FROM THE TRANSLATED VERSION BY TARNPAYU, AND KAEWKAMTIP CHAIYA

Mrs. Dollaporn Rajphaetayakhom

A Special Research Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts in Translation

Chalermprakiat Center for Translation and Interpretation

Faculty of Arts, Chulalongkorn University

Academic year 2012

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาแนวทางการแปลการเล่นคำจากตัวบท เรื่อง *Winnie-the-Pooh* ประพันธ์โดย เอ.เอ. มิลน์ (A.A. Milne) ด้วยการเปรียบเทียบการแปลการเล่นคำของสำนวนแปลสองสำนวน คือ ธารพายุ และ แก้วคำทิพย์ ไชย ผู้วิจัยคัดเลือกการเล่นคำในลักษณะต่างๆ รวม 54 ตำแหน่ง พบว่ามีการเล่นคำด้วยการสร้างคำใหม่ (Neologisms) หลายลักษณะ อาทิ คำที่สร้างขึ้นเป็นรูปคำใหม่ (New coinages) คำที่สร้างจากหน่วยคำเดิม (Derived words) คำที่สร้างจากการปรากฏร่วม (Collocations) คำที่สร้างจากคำย่อ (Abbreviations) และคำที่สร้างจากชื่อเฉพาะ (Eponyms) นอกจากนี้ยังมีการเล่นคำแบบอื่นๆ ที่ไม่ใช่การเล่นคำใหม่ อาทิ คำพ้อง (Homonyms) คำที่ใช้ลูกเล่น ด้วยการสะกดคำและคำคล้าย (Spelling & Synonyms)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ผลตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้คือ ผู้แปลใช้วิธีการแปลเป็นคำธรรมดา การแปลด้วยการเล่นคำ และการแปลด้วยการใช้ลูกเล่นอื่น โดยผู้แปลใช้ความสามารถในการแปลอย่างสูง และใช้วิธีการแปลที่หลากหลายไม่เพียงการถอดความหมายของคำ อาทิ การใช้สำนวนไทย การแปลเป็นบทหรือกรอกรูปแบบต่างๆ การถอดความหมายของคำย่อ การถ่ายเสียง การทับศัพท์และการสร้างคำใหม่ที่มีตัวสะกดผิดแปลกเช่นเดียวกับต้นฉบับ เป็นต้น

ส่วนการวิเคราะห์แนวการแปลวรรณกรรมเยาวชน ความเข้าใจบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องในการผลิตและการแปลวรรณกรรมเยาวชนมีส่วนสำคัญและมีอิทธิพลต่อการแปล เนื่องจากผู้ที่เกี่ยวข้องที่เป็นผู้ใหญ่มีหน้าที่คัดเลือก ควบคุม และตัดทอนเนื้อหาสำหรับเด็ก ส่งผลให้เกิดแนวทางการแปลที่มีการปรับแต่ง ทดแทน ตัดทอน ให้คำอธิบายเพิ่มเติม หรือ การใช้คำที่เรียบง่ายในงานแปลวรรณกรรมเยาวชน จึงเห็นได้ว่า สำนวนแปลของธารพายุ เน้นผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ เป็นการแปลที่เน้นความสละสลวยของภาษา และฉันทลักษณ์ เป็นที่น่าภาคภูมิใจของทั้งผู้ผลิตและผู้แปล ส่วนสำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ ไชย มุ่งแปลให้แก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กเล็ก เน้นการสื่อความหมายอย่างเรียบง่ายตรงไปตรงมาเหมือนการเขียนเรื่องเล่าให้แก่เด็ก ซึ่งแม้จะเป็นการแปลที่ต่างแนว แต่นับว่าเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารกับผู้อ่านต่างกลุ่มกัน

Abstract

This special research aims to study how to translate the neologisms and puns of wordplay from the story of *Winnie-the-Pooh*, written by A.A. Milne. The study process was done by comparing two translated versions of Tarnpayu and Kaewkamtip Chaiya. By selecting the wordplay and puns in the source text, it was found that there are new coinages, derived words, collocations, abbreviations, eponyms, as well as homonyms and synonyms which counted as 54 words.

The research shows that the two translated versions employed both the same and various strategies of neologisms and puns translation: (1) pun to non-pun (2) pun to pun (3) pun to punoid. Those translation techniques employed, include the use of Thai idioms, verses, poems, transcription and transliteration to best imitate the forms and meaning in the source text. This is mainly because the puns of wordplay are difficult to translate due to the fact that their forms and meanings are intertwined. So, the translators employed different techniques to interpret each and every pun then translate them to the most suitable words in target language. In all, these approaches work in unison, effectively supporting and enhancing the quality of translation work with an intention in serving the readers for their utmost benefits and satisfaction.

Furthermore, the study shows that it is crucial to realize roles, responsibility and intention of publishers as well as readers's purposes in the production of children's books. This is because these adults have dominant impact on the translators' work. That explains why Tarnpayu's work focused on aesthetic translation for adult readers, while Kaewkamtip Chaiya's work aimed to address younger readers. The analysis of approaches in children's literature translation is also necessary to comprehend thorough understanding of the translators' techniques on their work, thus resulting in the use of such various strategies as omission and deletion, purification, substitution, explication and simplification to best communicate to their focused readers in the targeted language.

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือของบุคคลหลายท่าน ท่านแรกที่ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ศรีวรรณต์ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้สละเวลาให้ผู้วิจัยอย่างเต็มที่ในการให้คำปรึกษาและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการทำสารนิพนธ์เล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานดากร เจริญกิตติบวร อาจารย์ประจำสถาบันภาษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้คำแนะนำประเด็นเกี่ยวกับภาษาศาสตร์

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินดา ศรีรัตนสมบูรณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ อาจารย์ประจำสาขา ภาษาเยอรมัน ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่กรุณาให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขสารนิพนธ์เล่มนี้ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สารี แกสตัน และรองศาสตราจารย์ ปริมา มัลลิกะมาศ ที่กรุณาให้ความรู้เกี่ยวกับการทำสารนิพนธ์ คำแนะนำในการเขียน โครงร่าง และหัวข้อสารนิพนธ์

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ทองทิพย์ พูลลาภ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการศึกษาและแก้ไขเกี่ยวกับหัวข้อสารนิพนธ์ ตลอดจนการประสานงานต่างๆ เป็นอย่างดี

ขอบคุณเพื่อนๆ การแปลรุ่น 13 ที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจกันเสมอ

ขอบคุณคุณประเวศน์ ราชแพทยาคม ผู้สนับสนุนคนสำคัญที่ช่วยเหลือทุกเรื่อง

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ที่เห็นความสำคัญและให้โอกาสในการศึกษาตลอดมา

และที่สำคัญที่สุด ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคุณแม่อมรา สาขากร ผู้สร้างแรงบันดาลใจและฉันทะในการศึกษาเล่าเรียนด้วยความวิริยะพากเพียร ผู้ให้คำแนะนำและความสนับสนุนอย่างยิ่งจนข้าพเจ้ามีวันนี้ได้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 คุณค่าทางวรรณกรรม	2
1.3 ประวัติของผู้ประพันธ์	3
1.4 เรื่องย่อและตัวละคร	3
1.5 ประเด็นปัญหาในการวิจัย	4
1.6 บทแปลภาษาไทยและผู้แปล	6
2. วัตถุประสงค์การวิจัย	3
3. สมมติฐานการวิจัย	7
4. ขอบเขตของการวิจัย	7
5. ระเบียบวิธีวิจัย	8
6. ขั้นตอนการศึกษาวิจัย	9
7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9

บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแปล	10
2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎี Skopostheorie	12
2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีโฮล์ส-เมนท์แทร์ (Holz-Mantari)	12
2.1.3 การวิเคราะห์หน้าที่ของตัวบทและเจตนาการสื่อสาร	14
2.1.4 ประเภทของต้นฉบับและกลวิธีการแปลตัวบทประเภทต่างๆ	15
2.1.5 วัฒนธรรมกับการแปล	19
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนและแนวทางการแปลวรรณกรรมเยาวชน	20
2.2.1 นิยามและลักษณะของวรรณกรรมเยาวชน	20
2.2.2 กลวิธีการเขียน การเล่าเรื่อง (Narrative Techniques)	21
2.3 การนำทฤษฎีภาษาศาสตร์มาใช้ในวิชาการแปล	22
2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทย	23
2.3.2 ประเภทของการเล่นคำ (puns) ในภาษาอังกฤษ	24
2.3.3 ประเภทของการเล่นคำในภาษาไทย	26
2.3.4 กลวิธีการแปลการเล่นคำ คำสร้างใหม่และคำพ้อง	33

บทที่ 3. การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ Winnie-the-Pooh

3.1 บริบททางวรรณกรรม	36
3.1.1 ความเป็นมาของเรื่อง <i>Winnie-the-Pooh</i>	36
3.1.2 ประวัติผู้ประพันธ์	38
3.1.3 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับหนังสือ <i>Winnie-the-Pooh</i>	39

3.1.4 เนื้อเรื่องย่อ	40
3.2 องค์ประกอบของวรรณกรรม	45
3.2.1 ตัวละคร (Character)	45
3.2.2 ฉาก	46
3.2.3 เวลา	46
3.2.4 กลวิธีการเล่าเรื่อง	47
3.2.5 ระดับภาษา	49
3.2.6 น้ำเสียง	50
3.3 วจนลีลา (Style)	53
3.3.1 อวจนภาษา:การเล่นกับตัวอักษร	55
3.3.2 อวจนภาษา:การใช้ภาพประกอบ	57
บทที่ 4 วิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับ <i>Winnie-the-Pooh</i>	63
บทที่ 5 วิเคราะห์การแปล	92
บทที่ 6 สรุปผลการวิเคราะห์และข้อเสนอแนะ	143
6.1 บทสรุป	143
6.1.1 การอธิบายคำแปล	143
6.1.2 การอธิบายแนวทางการแปลวรรณกรรมเยาวชน	146
6.2 ข้อเสนอแนะ	147

รายการอ้างอิง	150
บรรณานุกรม	153
ภาคผนวก ก	154
ภาคผนวก ข	158
ภาคผนวก ค	169
ภาคผนวก ง	179
ประวัติผู้เขียน	192

บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

วรรณกรรมเยาวชนชุด *Winnie-the-Pooh* เป็นผลงานที่มีชื่อเสียงของนักเขียนชาวอังกฤษชื่อ อลัน อเล็กซานเดอร์ มิลน์ (Alan Alexander Milne หรือ A.A. Milne) เป็นบทประพันธ์ในรูปแบบเรื่องเล่าจากตัวละครพ่อผู้ลูกชายที่ชื่อ คริสโตเฟอร์ โรบิน เนื้อเรื่องเกี่ยวกับเรื่องราวการผจญภัยของเด็กชายและผองเพื่อนสัตว์ที่ให้ความสนุกสนาน และแฝงแง่คิดสำหรับผู้ใหญ่ บุคลิกตัวละครแต่ละตัวสอดแทรกคุณธรรมและคำสอนของพ่อให้แก่ลูก จึงเป็นที่ประทับใจทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ตัวละครเอก คริสโตเฟอร์ โรบินเป็นตัวแทนของเด็กชายที่สุขุม เฉลียวฉลาด อ่อนโยน และเอื้ออาทรผู้อื่น ขณะเดียวกันผู้ประพันธ์นำเสนอความรู้เชิงสาของตัวละครเด็กและตัวละครสัตว์ที่เป็นตัวแทนมนุษย์ในแบบต่างๆ

Winnie-the-Pooh ตีพิมพ์ครั้งแรกในค.ศ. 1926 เป็นเรื่องเล่าถึงนิทานที่มีตัวละครสัตว์พูดได้ และอาศัยร่วมกับมนุษย์ มีทั้งสัตว์ที่มีอยู่จริง อาทิ หมี หมู กระต่าย นกฮูก ลา และสัตว์ที่เกิดจากจินตนาการ เช่น Heffalump, Woozle, Wizzle บุคลิกตัวละครสะท้อนลักษณะที่เป็นสากลของมนุษย์ หรือบุคลลประเภทต่างๆ (Charactes) ผู้ประพันธ์ได้สะท้อนบุคลิกของตัวละครสัตว์แต่ละตัวผ่านคำพูดของพวกเขา อาทิ คำพูดของหมีพูห์ที่สนุกสนานไร้เดียงสา นกฮูกอาวด์ ที่ชอบพูดคำยากๆ ยาวๆ ราวกับเป็นผู้รู้แต่ไม่ได้รู้จริง คำพูดของอียอร์ลาซราที่อมทุกข์ พร่ำบ่นอยู่กับตัวเอง *Winnie-the-Pooh* จึงเป็นงานเขียนที่สร้างความสนุกสนานประทับใจผู้อ่านทั้งเด็กและผู้ใหญ่ตลอดมา ทั้งยังเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจให้แก่นักเขียนรุ่นหลัง

นอกจากนี้ยังมีการใช้ตัวละครสัตว์ในเรื่องนี้เพื่อการวิเคราะห์ทางจิตวิทยาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ เป็นตัวอย่างในวิเคราะห์เชิงปรัชญา ได้แก่เรื่อง *The Tao of Pooh*, (แปลเป็นภาษาไทย ชื่อ *เต๋าแบบหมีพูห์*) เรื่อง *The Te of Piglet* โดย Benjamin Hoff เรื่อง *Postmodern Pooh, The Pooh Perplex* โดย Frederick Crews เรื่อง *Pooh and the Philosophers* โดย John T. Williams เพื่ออธิบายงานของนักปรัชญาต่างๆ อาทิ Descartes, Kant, Plato, *The Tao of Pooh*

วจนลีลาที่เป็นเอกลักษณ์และโดดเด่นในเรื่องเกิดจากการเล่นกับคำ (Wordplay) ด้วยสำนวนภาษาแบบเด็กๆ ภาษาเชิงเสียดสีแบบผู้ใหญ่ กล่าวคือ มีการใช้คำแปลกๆ แตกต่างกัน ทั้งในรูปแบบของคำสร้างใหม่ คำที่เลียนเสียงสัตว์ คำพ้องรูป คำพ้องเสียง คำ วลี หรือประโยคที่สะกดผิด คำที่แต่งเป็นบทเพลงเด็ก บทกวีสั้นๆ ซึ่งสร้างความสนุกสนานแก่ผู้อ่าน ทั้งที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่ ด้วยเหตุนี้ผลงานเรื่องนี้จึงนับเป็นความท้าทายสำหรับผู้แปลในการสร้างสรรค์งานแปลให้ได้คุณค่าเทียบเท่าต้นฉบับ โดยเฉพาะการค้นหากลวิธีในการแปลคำที่เกิดจากการเล่นคำแปลกใหม่เหล่านี้ในภาษาปลายทาง กล่าวคือ ผู้แปลอาจแปลเรื่องนี้ให้เป็นนิทานสำหรับเด็กเล็ก หรืออาจแปลให้เป็นหนังสือที่อ่านได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ รวมทั้งอาจสอดแทรกการเสียดสี หรือแง่คิดสำหรับผู้ใหญ่ได้เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการศึกษาและการแปลการเล่นคำในเรื่องนี้

1.2 คุณค่าทางวรรณกรรม

หนังสือเรื่อง *Winnie-the-Pooh* ได้รับการแปลเป็นภาษาต่างๆ กว่า 30 ภาษา รวมทั้งภาษาละตินและภาษา Esperanto ทั้งได้รับการจัดอันดับที่ 17 ในรายการ 100 อันดับหนังสือที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในคริสต์ศตวรรษที่ 20 หนังสือชื่อ *Winnie ille Pu* ที่แปลเป็นภาษาละติน ในค.ศ. 1958 แปลโดย Alexander Lenard เป็นหนังสือภาษาละตินเพียงเล่มเดียวที่ติดอันดับหนังสือขายดีของ *The New York Times*

หนังสือ *Winnie-the-Pooh* มียอดขายสูงถึง 20 ล้านเล่ม ในค.ศ. 1996 และในค.ศ. 1997 หมิพูห์ได้รับเลือกจากองค์การสหประชาชาติให้เป็นยูทูมมิตรภาพ เนื่องจากความสดใสน่ารัก อ่อนโยนของหมิพูห์และเพื่อนพ้อง รวมทั้งความเป็นกัลยาณมิตรที่หมิพูห์และเพื่อนมีให้แก่กัน

วอลท์ ดิสนีย์ ได้รับลิขสิทธิ์หนังสือ *Winnie-the-Pooh* และเปลี่ยนชื่อเป็น *Winnie the Pooh* (ไม่มีเครื่องหมาย – จี๊ดคั่นกลาง) ทั้งยังสร้างเป็นภาพยนตร์ การ์ตูน ตุ๊กตา ผลิตภัณฑ์ของใช้รูปหมิพูห์ และตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง คิดเป็นมูลค่านับพันล้านบาทในแต่ละปี หมิพูห์กลายเป็นสัญลักษณ์หนึ่งของดิสนีย์ ในปัจจุบันตุ๊กตาของเล่นที่เป็นต้นแบบของตัวละครที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้น จัดแสดงอยู่ที่อาคารหลักของพิพิธภัณฑ์สาธารณะนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา

1.3 ประวัติของผู้ประพันธ์

อลัน อเล็กซานเดอร์ มิลน์ (หรือ เอ.เอ. มิลน์) เป็นชาวอังกฤษ เกิดเมื่อค.ศ. 1882 และเสียชีวิตในค.ศ. 1956 บิดาเป็นเจ้าของโรงเรียนเล็กๆ ในลอนดอน มารดาเป็นครูสอนวิชาทฤษฎีคณิตศาสตร์ เมื่อจบการศึกษาที่เวสต์มินสเตอร์ (Westminster School) เขาศึกษาต่อที่ทรินิตี้ คอลเลจ (Trinity College) จากนั้นเข้าทำงานเป็นบรรณาธิการให้นิตยสารที่ชื่อว่า *แกรนต้า* (Granta) ของมหาวิทยาลัย ขณะเดียวกันเขาส่งงานเขียนประเภทขบขันและบทกวีให้แก่ นิตยสาร *พันช์* (Punch) ที่มีชื่อเสียงในขณะนั้น จนได้เป็นผู้ช่วยบรรณาธิการเมื่ออายุเพียง 29 ปี มิลน์แต่งงานกับโดโรธี ดาฟเน่ เดอ เซแลงคูร์ (Dorothy Daphne de Selincourt) ในค.ศ. 1913 และมีบุตรชายหนึ่งคนชื่อว่า คริสโตเฟอร์ โรบิน มิลน์ (Christopher Robin Milne) ซึ่งเป็นตัวเอกในเรื่อง *Winnie-the-Pooh* และเป็นตัวละครที่เป็นมนุษย์เพียงคนเดียวที่ใช้ชีวิตร่วมกับตัวละครสัตว์ หนังสือชุดนี้ประกอบด้วยหนังสือเกี่ยวกับหมีพูห์ 2 เล่ม คือ *Winnie-the-Pooh* และ *The House at Pooh Corner* และหนังสือบทกลอนเด็ก 2 เล่ม ชื่อ *When We Were Very Young* และ *Now We Are Six*

1.4 เรื่องย่อและตัวละคร

หนังสือเรื่อง *Winnie-the-Pooh* เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับมิตรภาพของตัวละครหมีพูห์และผองเพื่อนที่มีวิถีเล่าในสองมิติ กล่าวคือ ผู้ประพันธ์เป็นพ่อที่เล่าเรื่องราวของหมีพูห์ (Winnie-the-Pooh) ให้แก่ลูกชาย คือ คริสโตเฟอร์ โรบิน (Christopher Robin) ขณะเดียวกันผู้ประพันธ์ก็เล่าเรื่องให้แก่ผู้อ่านด้วย เนื้อเรื่องกล่าวถึงการผจญภัยและเหตุการณ์แต่ละตอน โดยที่มีตัวละครสัตว์แต่ละตัวเป็นตัวละครของเหตุการณ์นั้นๆ หมีพูห์และคริสโตเฟอร์ โรบิน เป็นผู้ช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาของตัวละครอื่นๆ ด้วยความฉลาด ใสซื่อ และเรียบง่าย ทำให้เหตุการณ์ต่างๆ จบลงด้วยดีเสมอ เช่น หมีพูห์ช่วยเหลือเพื่อนหมูที่บ้านถูกน้ำท่วม หมีพูห์ช่วยค้นหาทางที่หายไปของอียอร์ลาซรา พิกเลตหมูน้อย กล้าหาญที่ช่วยเหลือเพื่อนสัตว์ที่ติดอยู่ในโพรงต้นไม้ที่ล้มลง เป็นต้น ตัวละครทั้งหมดอาศัยอยู่ในป่าร้อยเอเคอร์ (Hundred Acre Wood) ที่จำลองจากป่าจริง คือ ป่าแอสดาวน์ (Ashdown Wood) ในประเทศอังกฤษ มีขอบเขตหรือวิถีชีวิตที่เป็นธรรมชาติ มีมิตรภาพและความรัก ความเอื้ออาทร เป็นตัวกำหนดพฤติกรรม บุคลิกของตัวละคร ตัวละครเอก คือ คริสโตเฟอร์ โรบิน ซึ่งเป็นตัวละครมนุษย์เพียงคนเดียวในเรื่อง และหมีพูห์รวมทั้งสัตว์อื่นๆ ที่มีชีวิตจิตใจ มีลักษณะเด่นเฉพาะตัว สามารถสื่อสารกับมนุษย์ได้ ทั้งนี้ตัวละครทุกตัวไม่ว่าเป็นมนุษย์หรือสัตว์สามารถพูดคุยสื่อสารกันได้

ผู้ประพันธ์จินตนาการตัวละครสัตว์ต่างๆ จากตุ๊กตาหมีและของเล่นรูปสัตว์ต่างๆ ของลูกชายของเขา ดังนี้

คริสโตเฟอร์ โรบิน (Christopher Robin) เป็นเด็กชายนิสัยดี ช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ เป็นเพื่อนที่น่ารักของสัตว์ป่าทั้งหลาย

หมีพูห์ (Winnie-the-Pooh) เป็นหมีน่ารัก จอมตะกละ ชื่อ ไร้เดียงสา จิตใจดี ชอบร้องเพลงและชอบช่วยเหลือ เป็นตัวแทนของความนุ่มนวล อ่อนโยน ไม่โอ้อวดว่าฉลาด แต่ถ่อมตัวว่าเป็นหมีสมองน้อย

พิกลิต (Piglet) เป็นหมูตัวเล็กๆ ที่เป็นเพื่อนรักของหมีพูห์ ฉลาด อารมณ์ดี ไม่กล้าตัดสินใจด้วยตัวเอง แม้จะตัวเล็กและขี้กลัว แต่ใจกว้างและกล้าหาญ แต่เพื่อเพื่อนแล้วจะสามารถหักห้ามความกลัว กลายเป็นลูกหมูน้อยผู้กล้าหาญได้

อียอร์ (Eeyore) เป็นลาซราสีเทา ที่มองโลกในแง่ร้าย พร่ำบ่น ไม่พอใจชีวิตของตน แต่มีความเอื้ออารี และช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ

แรบบิต (Rabbit) เป็นกระต่ายตื่นตูมที่เจ้าปัญญา ชอบอวดรู้ อวดฉลาด ชอบแสดงตนเป็นผู้รู้

อาวล์ (Owl) เป็นนกฮูกนักวิชาการที่ชอบพูดคำยากๆ ยาวๆ เพื่อแสดงภูมิ ทว่าไม่ได้มีความรู้จริงแต่อย่างใด

แคงกา (Kanga) เป็นแม่จิงโจ้ที่อ่อนโยน จิตใจดี เอื้ออารี รัก เอาใจใส่ ห่วงใยลูกอยู่ตลอดเวลา

รู (Roo) เป็นลูกจิงโจ้ของแคงกา เป็นเด็กที่สุดในหมู่เพื่อน ไร้เดียงสา ชุกช่น อยากู้อายากเห็น

1.5 ประเด็นปัญหาในการวิจัย: การแปลคำสร้างใหม่ และการเล่นคำ (Neologisms & Puns)

1. *Winnie-the-Pooh* เป็นวรรณกรรมเยาวชนที่มีวลีวลีที่เป็นเอกลักษณ์ ทั้งรูปแบบร้อยแก้วที่มีการเล่นคำ (Wordplay) ด้วยคำสร้างใหม่ (Neologisms) และคำพ้อง (Puns) ทั้งในรูปแบบร้อยกรองที่เป็นบทกวีสั้นๆ และบทเพลงของเด็กที่สนุกสนานน่าฟัง ผู้ประพันธ์สามารถเรียงร้อยถ้อยคำด้วยการใช้คำที่มีอยู่เดิมนำมาสัมผัสให้คล้องจอง ทั้งคำประสม คำแผลง คำคล้าย คำย่อ คำพ้องรูป คำพ้องเสียง คำสะกดผิด และสัญลักษณ์ สอดคล้องกับตัวละครและการดำเนินเรื่อง ทำให้เกิดความไพเราะงดงามเชิงวรรณศิลป์ที่ประทับใจผู้อ่าน ตั้งแต่ ค.ศ. 1926 จนถึงปัจจุบันนับเป็นเวลานานมากกว่า 87 ปี

2. การเล่นคำและการใช้คำสร้างใหม่ต่างๆ ที่ผู้ประพันธ์ประดิษฐ์ขึ้นที่ปรากฏในเรื่องมีความสำคัญต่อการแปล เพื่อให้ได้ธรรมชาติของวรรณกรรมเยาวชน อีกทั้งยังมีภาษาที่สละสลวยงดงาม และลึกลับซึ่งประกอบด้วยอารมณ์ขันและลูกเล่นที่เข้าถึงอารมณ์ของผู้อ่านทั้งเด็กและผู้ใหญ่ สามารถสะท้อนบุคลิกของคนประเภทต่างๆ เป็นความท้าทายในการแปลให้ได้ความสุนทรีย์เทียบเท่ากับประพันธ์เดิม

ตัวอย่าง คำ และประโยคที่น่าสนใจจากหนังสือชุด *Winnie-the-Pooh*

คำสร้างใหม่ : Winnie-ther-Pooh, Heffalump, heffalumping, Kanga, Roo, woozle, wizzle

Rum-tum-tiddle-um-tum, Tra, North end of Pooh, South end of Pooh, in between Bear/ WOL,

TRESPASSERS W, TRESPASSERS WILL, TRESPASSERS WILLIAM

คำคล้าย คำพ้องรูป คำพ้องเสียง

acorns, haycorns, honey, hunny, pole, mole, horrible, herrible, hellible, hoffable,

heffalump, hoffalump, Hellerump, mullberry, Bon-hommy, Ambush, gorse-bus

คำสะกดผิด

PLES RING IF AN RNSER IS REQIRD

PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID.

HIPY PAPY BTHUTHDTH THUTHDA BTHUTHDY

Crustimoney Proseedcake / spleak painly Expotition, Missage,

How are you? “Not very how, I don’t seem to have left at all how for along time.”

คำที่มาจากคำย่อ

F.O.P. (Friend of Piglet’s) R.C. (Rabbit’s Companion)

P.D. (Pole Discover) E.C and T.F. (Eeyore’s Comforter and Tail-finder)

คำคม

Favorite Poems: Winnie-the-Pooh Quotes

If you live to be 100, I hope I live to 100 minus 1 day, so I never have to live without you.

A little Consideration, a little Thought for Others, makes all the difference.

It's more fun to talk with someone who doesn't use long, difficult words but rather short, easy words like "What about lunch?"

Poetry and Hums aren't things which you get, they're things which get you. And all you can do is to go where they can find you.

They're funny things, Accidents. You never have them till you're having them.

Don't underestimate the value of Doing Nothing, of just going along, listening to all the things you can't hear, and not bothering.

ผู้วิจัยจัดกลุ่มคำสร้างใหม่และการเล่นคำจากเรื่อง *Winnie-the-Pooh* ตามแนวการวิเคราะห์ของ Peter Newmark คำสร้างใหม่อาจแบ่งเป็นประเภทต่างๆ แยกตามลักษณะคำและกระบวนการสร้างคำ พร้อมแสดงวิธีการแปลสร้างใหม่นั้นๆ

1.6 บทแปลภาษาไทยและผู้แปล

- (1) แปลโดย “ต้อยติ่ง” แปลบางตอนจากหนังสือ *Winnie-the-Pooh* และ *The House at Pooh Corner* และรวมเป็นเล่มเดียวชื่อว่า *หมีปู้ก๊วก๊วกผจญภัย* จัดพิมพ์ในพ.ศ. 2522 โดยชมรมเด็ก บทแปลฉบับนี้จัดทำขึ้นมาก่อนข้างนานแล้ว และในปัจจุบันไม่สามารถค้นหาได้ในท้องตลาด
- (2) แปลโดย “แก้วคำทิพย์ ไชย” แปลจากเรื่อง *Winnie-the-Pooh* ใช้ชื่อว่า *วินนี่ เดอะ พูห์* จัดพิมพ์ใน พ.ศ. 2535 โดยสำนักพิมพ์คลาสสิก
- (3) แปลโดย “ธารพายุ” แปลจากฉบับเต็ม ในชื่อว่า *วินนี่เดอะพูห์* แปลจากเรื่อง *Winnie-the-Pooh* และในชื่อว่า *บ้านมูมพูห์* แปลจากเรื่อง *The House at Pooh Corner* จัดพิมพ์ครั้งแรกใน พ.ศ. 2548 และพิมพ์ครั้งที่สองใน พ.ศ. 2554 โดยสำนักพิมพ์แพรวเยาวชน

ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาวิเคราะห์ประเด็นปัญหาในการแปลตัวบทวรรณกรรมเรื่องนี้ ควรค่าแก่การนำมาศึกษาด้วยการวิเคราะห์เปรียบเทียบบทแปลของธารพายุและของแก้วคำทิพย์ ไซไซ เพื่อทบทวนทดสอบทฤษฎีและแนวทางกลวิธีการแปลที่ช่วยให้สามารถถ่ายทอดเนื้อเรื่องได้อย่างถูกต้อง สามารถถ่ายทอดสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อได้ทั้งอรรถรสและสุนทรียรส ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการผลิตบทแปลที่มีคุณภาพได้ เนื่องจากการแปลต้องคำนึงถึงผู้รับสารที่เป็นเด็กในแต่ละช่วงวัย สังคม วัฒนธรรมปลายทางและกรอบความคิดวิจารณ์ของผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก บทแปลจึงอาจมีความหลากหลายสำหรับกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างกัน อาทิ เด็กเล็ก เด็กโต หรือทั้งเด็กและผู้ใหญ่

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาประเภทของคำ โครงสร้าง คุณลักษณะและความหมายของการเล่นคำ
- 2.2 เพื่อศึกษากลวิธีการแปลการเล่นคำ
- 2.3 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลงานแปลของธารพายุและแก้วคำทิพย์ ไซไซ ในการแปลการเล่นคำในบทแปลภาษาไทยเรื่องวินนี่เดอะพูห์ จากต้นฉบับภาษาอังกฤษในเรื่อง *Winnie-the-Pooh*

3. สมมติฐานการวิจัย

การแปลการเล่นคำในเรื่อง *วินนี่เดอะพูห์ (Winnie-the-Pooh)* ให้ได้ผลใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุดนั้น ผู้แปลใช้วิธีการแปลหลักๆ 3 วิธี คือ 1. การแปลด้วยวิธีการเล่นคำ 2. การแปลด้วยวิธีการใช้ลูกเล่นแบบอื่น อาทิ การถ่ายเสียง การใช้คำเทียบเคียง และ 3. การแปลด้วยวิธีการใช้ข้อความธรรมดา ถอดความหมายของการเล่นคำให้สอดคล้องกับต้นฉบับ โดยคำนึงถึงเนื้อหาที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้อ่านและวัฒนธรรมในภาษาปลายทาง

4. ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยคัดเลือกตัวบทจากหนังสือเรื่อง *Winnie-the-Pooh* ส่วนที่ครอบคลุมประเด็นปัญหาการแปล ได้แก่ การเล่นคำที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้นใหม่ คำพ้องรูป คำพ้องเสียง และคำคล้าย จำนวน 54 คำ ดังนี้

ประเภท	ลักษณะการสร้างคำ	จำนวน
1. คำที่สร้างขึ้นเป็นรูปคำใหม่ (New Coinages)	การสร้างรูปคำใหม่จากหน่วยเสียงหรือถ้อยคำเดิม	5
2. คำที่สร้างจากหน่วยคำเดิม (Derived words)	การสร้างคำใหม่จากหน่วยคำเดิม การเติมคำต่อท้าย รวมถึงการประสมคำ	10
3. คำที่สร้างจากการปรากฏ ร่วม (Collocations)	การสร้างคำใหม่จากการประสมคำนาม หรือ คำวิเศษณ์	6
4. คำที่สร้างจากคำย่อ (Abbreviations)	การสร้างคำจากความหมายของคำและตัวต้นของพยัญชนะ (Combination of initial letters or syllables)	8
5. คำที่สร้างจากชื่อเฉพาะ (Eponym)	การสร้างคำใหม่จากชื่อเฉพาะหรือวิสามานยนาม จากตัวละครในเรื่อง (Based on proper names)	4
6. คำพ้อง (Homonyms)	การใช้คำพ้องรูป คำพ้องเสียง	9
7. คำเลียนเสียงธรรมชาติ (onomatopoeia)	การสร้างคำจากการเลียนเสียงธรรมชาติ	2
8. การเล่นคำด้วยการสะกดคำ และคำคล้าย (Wordplay by Spelling & synonyms)	การสร้างคำกึ่งสร้างใหม่ หรือ คำกึ่งประดิษฐ์แทนลักษณะเฉพาะของตัวละคร และการจัดเรียงคำใหม่ด้วยการสลับคำหน้ากับคำหลัง (Semi-genuine or invented words by spelling or re-ordering or words or phrases & synonyms)	10
รวม =		54

5. ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เช่น ทฤษฎีการแปลที่ยึดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของการแปลเป็นหลัก (Skopostheorie) ของไรส์ (Risse) และแฟร์มิเยร์ (Vermeer) ศึกษาลักษณะวรรณกรรมเยาวชน (Essentials of Children's Literature) ของ Carl M. Tomlinson และ Carol Lynch-Brown ในการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับและตัวบทแปล วิเคราะห์กลวิธีการแปลการเล่นคำของ Dirk Delabastita กลวิธีการแปลคำสร้างใหม่ของ Peter Newmark รวมทั้งการเล่นคำในภาษาไทยของ อาจารย์กำชัย ทองหล่อ ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ

6. ขั้นตอนการศึกษาวิจัย

- 6.1 ศึกษาทบทวนแนวคิดและทฤษฎีการแปลที่เกี่ยวข้อง และกลวิธีการแปลการเล่นคำ รวมทั้งคำสร้างใหม่ในภาษาอังกฤษและภาษาไทย
- 6.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบตัวบทต้นฉบับภาษาอังกฤษกับฉบับแปลภาษาไทย
- 6.3 วิเคราะห์คุณลักษณะและความหมายของคำสร้างใหม่ และรวบรวมการเล่นคำจากเรื่อง
- 6.4 วิเคราะห์กลวิธีการแปลการเล่นคำและคำสร้างใหม่ของผู้แปล ผลการแปล และประเมินการแปลคำสร้างใหม่โดยนำทฤษฎีและแนวทางที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้
- 6.5 สรุปและรายงานผลการวิจัย ทบทวนสมมติฐาน และข้อเสนอแนะ

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 ได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะของการเล่นคำแบบต่างๆ และคำสร้างใหม่ที่มีลักษณะพิเศษทั้งในภาษาอังกฤษ และภาษาไทย รวมทั้งปัญหาการแปลที่เกิดขึ้น
- 7.2 ได้ฝึกฝนการนำทฤษฎีการแปลและนำแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการแปลการเล่นคำ และคำสร้างใหม่มาใช้ในการศึกษาวิจัยงานแปล
- 7.3 ได้นำเสนอตัวอย่างการแปลการเล่นคำ และคำสร้างใหม่ที่มีความยากทั้งรูปแบบ และความหมายของผู้แปลที่มีความสามารถ เพื่อส่งเสริมการศึกษาวิจัยการแปลที่มีปัญหาแบบเดียวกัน

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการแปล

ในบทนี้จะกล่าวถึงทฤษฎีการแปลที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นแนวทางการศึกษาการแปลการเล่นคำในเรื่อง *Winnie-the-Pooh* อาทิ ทฤษฎีที่ยึดวัตถุประสงค์ Skopostheorie โดยไรส์ (Reis) และแพร่เมียร์ (Vermeer) ซึ่งเป็นทฤษฎีการแปลที่ยึดวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายของการแปล และหน้าที่เป็นหลักทฤษฎีของโฮลส์-แมนท์แทร์ (Holz-Mantari) ที่เรียกว่าการกระทำการแปล (Translatorisches Handeln) ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อการผลิตสื่อที่ใช้ส่งสารที่เหมาะสมกับหน้าที่เพื่อถ่ายทอดข่าวสารข้ามวัฒนธรรม แนวทางการแปลวรรณกรรมเยาวชนของเอเมอร์ โอซัลลิแวน (Emer O'Sullivan) ซึ่งกล่าวถึงบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อและแนวทางการแปลวรรณกรรมเยาวชน

ส่วนในการวิเคราะห์ด้วยทศนฉบับและด้วยทแปลนั้น ผู้วิจัยใช้แนวทางการวิเคราะห์ของ Peter Newmark ในเรื่องกลวิธีการแปลคำสร้างใหม่ การเล่นคำในภาษาไทยของอาจารย์กำชัย ทองหล่อ ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ ตลอดจนแนวคิดการแปลวรรณกรรมของ วัลยา วิวัฒน์ศร รวมถึงศึกษาลักษณะของวรรณกรรมเยาวชนของคาร์ล เอ็ม ทอมลินสันและแคโรล ลินซ์ บราวน์ (Carl M. Tomlinson & Carol Lynch-Brown)

ดานิกา เซเลสโกวิตซ์ (Seleskovitch) ให้นิยามการแปลซึ่งนำไปสู่หลักเกณฑ์การแปลว่า “สิ่งที่เราแปลนั้นมิใช่ตัวภาษา หากแต่เป็นความหมายซึ่งผู้ส่งสารต้องการสื่อไปถึงผู้รับ” ซึ่งเท่ากับว่าการแปลคือการถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปสู่อีกภาษาหนึ่งให้ได้ตรงกัน ผู้อ่านในภาษาต้นฉบับกับผู้อ่านในภาษาแปลย่อมเข้าใจสารเดียวกัน (Seleskovitch, อ้างถึงในสุพรรณณี ปิ่นมณี, 2555: 22)

ทฤษฎีที่ยึดวัตถุประสงค์ของไรส์และแพร่เมียร์ มีแนวความคิดว่า การกระทำทุกอย่างจะต้องมีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมาย การแปลนั้นให้ยึดหลักหน้าที่ของงานแปลมาก่อน และข้อปฏิบัติในการแปลคือ ต้องมีการตัดสินใจอย่างมีเป้าหมายและมีขั้นตอนดังนี้คือ

- 1) ประเมินว่าใครเป็นผู้รับสารปลายทาง
- 2) เมื่อทราบกลุ่มเป้าหมาย ผู้แปลจะสามารถชี้แจงน้ำหนักความสำคัญของตัวบทต้นฉบับแต่ละส่วนก่อนการแปลได้อย่างถูกต้อง
- 3) ดำเนินการแปลให้บรรลุเป้าหมาย ตัวบทต้นฉบับจะต้องถูกถ่ายทอดเป็นภาษาปลายทางไปยังผู้รับสาร โดยประเมินตามความคาดหวังของผู้รับสารนั้น

การแปลตามข้อแรกและข้อสองนั้น ผู้แปลจะต้องมีความรู้ด้านวัฒนธรรมปลายทางเป็นสำคัญ ส่วนในข้อที่สามนั้น ผู้แปลจะต้องรู้จักภาษาปลายทางเป็นอย่างดี (Reis & Vermeer, อ้างถึงในวรรณณา แสงอร่ามเรือง, 2552: 11-12)

ปีเตอร์ นิวมาร์ค (Peter Newmark) นักทฤษฎีการแปลชาวอังกฤษให้นิยามของคำว่า การแปล คือ การถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปเป็นอีกภาษาหนึ่งให้ตรงตามความหมายของผู้เขียน การแปลคือ งานอันละเอียดประณีตในการแทนที่สารหรือข้อความในภาษาหนึ่งด้วยสารหรือข้อความในอีกภาษาหนึ่ง (Newmark, 1995: 5 อ้างถึงในสุพรรณิ ปิ่นมณี, 2552: 6)

สิทธา พิณีภูวคัล ได้กล่าวสรุปคำนิยามของการแปลในยุคสมัยปัจจุบันได้อย่างครอบคลุมว่า คือ “การถ่ายทอดข้อความจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง โดยรักษารูปแบบ คุณค่าและความหมายในข้อความเดิมไว้อย่างครบถ้วน รวมทั้งความหมายแฝงซึ่งได้แก่ ความหมายทางวัฒนธรรม ปรัชญา ความคิด ความรู้สึก ฯลฯ” (สิทธา พิณีภูวคัล, 2543 : 12-13 อ้างถึงในสุพรรณิ ปิ่นมณี, 2552: 7)

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎี Skopostheorie

ทฤษฎี Skopostheorie ของ ไรส์และแพร้เมียร์ กล่าวว่าหลักสำคัญของทฤษฎีว่าด้วยการแปล คือ

1. การแปลจะต้องยึดหน้าที่ของงานแปลเป็นหลัก
2. งานแปลเป็นการนำเสนอข้อมูลหนึ่งให้แก่วัฒนธรรมปลายทางในรูปแบบของภาษา ปลายทาง ข้อมูลที่นำเสนอ นั้นเป็นข้อมูลหนึ่งที่มาจกวัฒนธรรมต้นทางและเขียนเป็นภาษาต้นทาง
3. งานแปลเป็นการลอกเลียนข้อมูลที่นำเสนอในภาษาต้นทาง
4. งานแปลจะต้องอ่านเข้าใจในตัวเอง
5. งานแปลจะต้องสอดคล้องกับตัวบทต้นฉบับ

หลักต่างๆ ดังกล่าวข้างต้นมีความสำคัญลดหลั่นกันไปตามที่เรียงไว้

ความเข้าใจพื้นฐานของทฤษฎีนี้ คือ ตัวบทเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่เฉพาะเจาะจงในวัฒนธรรมหนึ่ง ดังนั้นการแปลจึงเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมไปในตัวด้วยทุกครั้ง และการแปลไม่ได้เป็นเพียงการถอดรหัสของคำหรือประโยคจากภาษาหนึ่งไปอีกภาษาหนึ่ง แต่เป็นการกระทำที่สลับซับซ้อนมาก เพราะจะมีบุคคลหนึ่งทำหน้าที่รายงานเกี่ยวกับตัวบทหรือเนื้อความที่เป็นต้นฉบับภายใต้เงื่อนไขใหม่ทางภาษา วัฒนธรรมและหน้าที่ เป็นการกระทำในสถานการณ์ใหม่ที่แตกต่างจากการผลิตตัวบทต้นฉบับโดยสิ้นเชิง ผู้ทำหน้าที่แปลทั่วไปจะพยายามเลียนแบบตัวบทต้นฉบับในรูปลักษณะภายนอกให้มากที่สุด ด้วยเหตุนี้ในบริบทการแปลเราจะต้องถือว่าสถานการณ์ไม่ได้คงเดิม สถานการณ์ของตัวบทต้นฉบับไม่ใช่สถานการณ์เดียวกันกับตัวบทแปล ผู้แปลไม่ได้เป็นเพียงสื่อกลางทางภาษาเท่านั้น แต่ทำหน้าที่ถ่ายทอด เป็นการถ่ายทอดทั้งภาษาและวัฒนธรรม (Reis & Vermeer, 1984 อ้างถึงในวรรณกรรม แสงอร่ามเรือง, 2552: 11-15)

2.1.2 ทฤษฎีของโฮล์ส-แมนท์แทรี (Holz-Mantari) เรียกว่า การกระทำการแปล (Translatorisches Handeln) เป็นการขยายความจากทฤษฎีที่กล่าวว่า การกระทำทุกอย่างมุ่งหวังผลทั้งสิ้น การแปลจัดว่าเป็นการกระทำอย่างหนึ่งและการกระทำเป็นพฤติกรรมที่มีจุดประสงค์หรือเป้าหมาย

ทฤษฎีนี้มีส่วนเหมือนหรือคล้ายคลึงกันกับทฤษฎีการแปลที่ยึดหน้าที่เป็นหลักของไรส์และแฟร์เมียร์ ทั้งสองทฤษฎีมีส่วนเสริมกันได้เป็นอย่างดี ทฤษฎีของโฮล์ส-แมนท์เทรี มุ่งเน้นความสำคัญของการตัดสินใจในการแปลมากกว่าการให้ความสำคัญของเนื้อหาและรูปแบบของตัวบทต้นฉบับ

สาระสำคัญของทฤษฎีนี้คือ ทฤษฎีนี้มองว่าการแปลเป็นงานหรือการกระทำของผู้เชี่ยวชาญ จึงมีเป้าหมายเพื่อค้นหาคำประกอบสำคัญในการแปลที่จะคงความเป็นผู้ชำนาญการของผู้ที่ประกอบอาชีพแปลนี้ ผู้แปลเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ทำหน้าที่ในการผลิตสื่อ หรือ ตัวกลางที่จะทำหน้าที่ส่งสารข้ามวัฒนธรรม ผู้จ้างงานจะต้องสามารถนำสื่อที่มีหน้าที่ส่งสารนี้ไปใช้ในการควบคุมหรือบังคับให้เกิดการประสานและความร่วมมือกันระหว่างบุคคลหลายฝ่ายได้ (Holz-Mantari, 1986: 354 อ้างถึงในวรรณา แสงอร่ามเรือง, 2552: 32)

สิ่งที่สำคัญในการแปล ประกอบด้วย 3 สิ่ง ดังนี้ คือ

- ก. การผลิตตัวบท ในการผลิตที่ใช้ส่งสารอาจออกมาในรูปแบบต่างๆ เน้นที่การผลิตตัวบทซึ่งจะใช้ร่วมกับสื่ออื่นๆ ผู้แปลจะต้องรู้จัก หรือ คำนึงถึงสื่อประเภทอื่นที่ไม่ใช่ตัวบทด้วย เช่น รูปภาพ ทำนองเพลง หรือทำทางต่างๆ ทั้งในด้านรูปลักษณ์เฉพาะและอิทธิพลของสื่ออื่นที่มีต่อตัวบทถ้ามีการนำมาใช้กับตัวบท โดยที่ผู้แปลไม่จำเป็นต้องผลิตสื่อเหล่านี้ด้วยตัวเอง
- ข. วัฒนธรรมที่ใช้สื่อต่างออกไป หากผู้แปลต้องผลิตสื่อที่ใช้ส่งสารในภาษาต่างๆ ให้คำนึงถึงการผลิตงานแปลที่อาจต้องใช้ร่วมกับสื่ออื่นในวัฒนธรรมปลายทาง
- ค. การกระทำของผู้ชำนาญการ ความสามารถของผู้เชี่ยวชาญการแปลนั้นเป็นความสามารถแบบรอบด้าน และยังคงเป็นความสามารถพิเศษ คือ การกระทำเพื่อผู้อื่น ไม่ได้ทำให้ตนเองสรุปได้ว่าการแปลเป็นหน้าที่ของผู้เชี่ยวชาญ เป็นการกระทำที่มุ่งการผลิต การกระทำดังกล่าวหลากหลาย ประกอบด้วยกรกระทำย่อยๆ ซึ่งมีความซับซ้อนมากและมีการจัดลำดับก่อนหลัง ลักษณะที่สำคัญคือ เป็นการกระทำที่ใช้การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินผลและใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยมีมุมมองจากวัฒนธรรมหลากหลายแตกต่างกันไป และมุ่งไปที่การประสานความร่วมมือโดยไม่ให้เกิดช่องว่าง (Holz-Mantari, 1984: 87 อ้างถึงในวรรณา แสงอร่ามเรือง, 2552: 34)

สุพรรณิ ปิ่นมณี กล่าวว่า หน้าที่ของผู้แปล คือการแปลและการพยายามช่วยให้ผู้อ่านเข้าถึงความหมายของต้นฉบับให้ได้มากที่สุด ไม่มีการแปลแบบใดที่สมบูรณ์แบบที่สุด แต่ละแบบมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ได้ทางหนึ่งมักจะเสียทางหนึ่งอยู่เสมอ ปัญหาไม่ได้อยู่ที่การเลือกประเภทของการแปล แต่เป็นปัญหาเรื่องการทำความเข้าใจต้นฉบับ ทั้งด้านไวยากรณ์ การใช้คำ การหาความหมาย ความรอบรู้ของผู้แปล ปัญหาการถ่ายทอดความหมายเป็นอีกภาษาหนึ่ง การเลือกใช้คำ ไวยากรณ์ ระดับภาษา เพื่อแสดงความหมายทั้งทางตรงและโดยนัย ตลอดจนปัญหาการประเมินความถูกต้องเหมาะสมของภาษาแปล (สุพรรณิ ปิ่นมณี, 2552: 16-17)

2.1.3 การวิเคราะห์หน้าที่ของตัวบทและเจตนาการสื่อสาร

ไรส์ สรุปหน้าที่หลักของตัวบทว่าขึ้นอยู่กับ “เจตนา” ในการสื่อสารของผู้แต่งตัวบท และหน้าที่ของตัวบทแต่ละประเภท ในระดับต่างๆ กันมีดังนี้

- ก. ตัวบทประเภทให้ข้อมูล (Informative Text) มีหน้าที่ในระดับการถ่ายทอดข้อมูล
- ข. ตัวบทประเภทเน้นการแสดงออก (Expressive Text) มีหน้าที่ในระดับการถ่ายทอดข้อมูล และการจัดเรียบเรียงอย่างมีศิลปะ
- ค. ตัวบทประเภทปฏิบัติการ (Operative Text) มีหน้าที่ในระดับการถ่ายทอดข้อมูล และการโน้มน้าวจิตใจหรือชักจูงให้คล้อยตาม

(Reis, 1984 อ้างถึงในวรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2552: 114-115)

ฮาติม (Hatim) และ เมสัน (Mason) เสนอแนวทางการนำความมุ่งหมายพื้นฐานของผู้แปลที่ย่อมแตกต่างกันไป และแบ่งการแปลออกเป็น 3 ชนิด คือ

- ก. การแปลแบบยึดผู้เขียนเป็นหลัก (author-centered translating)

การแปลแบบยึดผู้เขียนเป็นหลัก เป็นกรณีที่ผู้เขียนกับผู้แปลอาจสามารถทำงานร่วมกันได้ กล่าวคือ ผู้เขียนและผู้แปลทำการติดต่อซึ่งกันและกัน ผู้แปลสามารถพุดคุยซักถามผู้เขียน ในกรณีที่ไม่แน่ใจความหมาย ผู้แปลอาจขอให้ผู้เขียนตีความสิ่งที่ตนเขียน หรืออาจสอบถามว่า การตีความของผู้

แปลเป็นไปในทิศทางเดียวกับที่ผู้เขียนต้องการหรือไม่ ความหมายที่ผู้แปลแปลออกมานั้นเป็นความหมายที่ผู้เขียนตั้งใจให้เป็นหรือไม่ เป็นต้น ตัวอย่างเช่น การแปลวรรณกรรมสมัยใหม่ของผู้เขียนที่ยังมีชีวิตอยู่ และที่ผู้แปลสามารถติดต่อได้

ข. การแปลแบบยึดสิ่งที่จะแปลเป็นหลัก (text-centered translating)

การแปลแบบยึดสิ่งที่จะแปลเป็นหลัก การแปลแบบนี้เหมาะสำหรับนำมาใช้เมื่อแปลสิ่งที่มีเนื้อหาสาระสำคัญยิ่งกว่าอื่นใด เช่น สัญญาต่างๆ ข้อกำหนด กฎหมาย ระเบียบต่างๆ ซึ่งสาระประเด็นย่อมสำคัญมากกว่าใครเป็นผู้เขียน ผู้แปลต้องพิจารณาเนื้อหาเป็นพิเศษ

ค. การแปลแบบยึดผู้อ่านเป็นหลัก (reader-centered translating)

การแปลแบบยึดผู้อ่านเป็นหลัก การแปลประเภทนี้ยังต้องให้ความสำคัญกับทั้งผู้เขียนและเนื้อหาด้วย แต่ความสำคัญอันดับแรกจะอยู่ที่ปฏิกิริยาตอบสนองของผู้อ่านเป็นหลัก ผู้แปลต้องเข้าใจลักษณะทางสังคมของกลุ่มผู้อ่าน อาทิ ความเป็นอยู่อย่างไร มีความเชื่อความคิดอ่านอย่างไร มีความสนใจในด้านใด ปัญหาการแปลประเภทนี้จึงอยู่ที่ผู้แปลต้องค้นหาคำ หรือ คาดเดาว่าความสนใจหลักของผู้อ่านอยู่ที่ใด

การแปลแบบ reader-centered นี้ มักจะต้องมีการปรับเปลี่ยนสิ่งที่แปลให้เข้ากับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของภาษาแปล เพื่อให้ผู้อ่านฉบับภาษาแปลอ่านได้เข้าใจ แต่สิ่งที่ขาดหายไปคือบริบททางสังคม และวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับ ขณะที่การแปลแบบ author-centered และ text-centered รักษาความหมายทางสังคมและวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับได้ แต่การสื่อความหมายถึงผู้อ่านในภาษาแปลอาจไม่สมบูรณ์แบบ (Hatim & Mason, 1990: 16 อ้างถึงในสุพรรณิ ปิ่นมณี, 2552: 13-14)

2.1.4 ประเภทของต้นฉบับและกลวิธีการแปลด้วยทฤษฎีประเภทต่างๆ

รัชนีโรจน์ กุลธำรง อธิบายว่าการแปลประเภทต่างๆ แบ่งตามประเภทของต้นฉบับ โดยทั่วไปเรามักนิยามพูดกันคร่าวๆ ว่ามีต้นฉบับอยู่สองประเภท คือ **ต้นฉบับวรรณกรรม (literary text)** และ **ต้นฉบับที่ไม่ใช่วรรณกรรม (non-literary text)** (รัชนีโรจน์ กุลธำรง, 2552: 32)

ดวงตา สุพล กล่าวถึงกระบวนการแปลว่า แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. Intra-lingual translation หรือ rewording เป็นการแปลในภาษาเดียวกัน คือ เป็นการทำให้เนื้อความในภาษานั้นเองกระจ่างชัดและเข้าใจได้ง่ายขึ้น หรือแปลจาก โครงสร้างลึก (deep structure) เป็น โครงสร้างผิว (surface structure)
2. Inter-lingual translation หรือ translation proper คือ การแปลจากภาษาหนึ่งไปอีกภาษาหนึ่ง
3. Inter-semiotic translation หรือ transmutation คือ การแปลโดยใช้สัญลักษณ์สื่อความหมาย

(ดวงตา สุพล, 2541: 11)

ปีเตอร์ นิวมาร์ก แบ่งหัวข้อตัวบทอย่างกว้างๆ เป็น 6 ประเภท พร้อมระบุเทคนิควิธีการแปลต่างกันออกไป ดังนี้

ก. ตัวบทเชิงวัฒนธรรม (cultural texts) ประกอบไปด้วยตัวบทต่างๆ อาทิ บทละครตลก โฆษณา โฆษณาชวนเชื่อ และประกาศสาธารณะต่างๆ โดยหลักการกว้างๆ ในเมื่อรู้กลุ่มผู้อ่านภาษาเป้าหมายเฉพาะอยู่แล้ว การแปลจึงเป็นการแทนที่คำพูดและลีลาภาษาต้นฉบับด้วยคำพูด และลีลาภาษาแปลที่ให้ความหมายเทียบเท่ากันได้ เช่น beer ของคนอังกฤษอาจแทนที่ด้วย wine ของคนฝรั่งเศส แต่การเทียบความหมายเช่นนี้ย่อมเป็นการสละความถูกต้องตรงกันกับต้นฉบับ

ข. ตัวบทเชิงข้อมูล (informative texts) ตัวบทชนิดนี้ ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ภาษามีหน้าที่อธิบายข้อมูลให้ชัดเจนเป็นที่เข้าใจ และสอดคล้องกับกลุ่มผู้อ่าน เช่น รายงานทางการแพทย์ รายงานการประชุม หนังสือคู่มือ สนธิสัญญา คำพิพากษาคดี ฯลฯ

ค. ตัวบทเชิงสังคม (social texts) ประกอบไปด้วยตัวบทจิตวิทยา สังคมวิทยา ศิลปะและมนุษยศาสตร์ทั้งหมด ในการแปล ท่วงทำนองความต่างของความหมาย (nuances) เชิงจิตวิทยาและวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่อาจมองข้ามไปได้ และนับว่ามีความสำคัญไม่แพ้ข้อเท็จจริง ไม่ว่าภาษาที่ใช้จะเป็นเช่นไรก็ตาม ตัวบทชนิดนี้จำเป็นต้องแปลความหมายโดยตรงอย่างเต็มที่ โดยต้อง “จับ”

องค์ประกอบอื่นๆ ของความหมายในต้นฉบับให้ได้ทั้งหมดด้วย ส่วนความหมายแฝงและความหมายหลายนัยใช้เมื่อตัวบทมีลักษณะแสดงความหมายให้รู้เป็นนัยๆ และมีพลังจินตนาการเชิงสร้างสรรค์

ง. ตัวบทเชิงกฎหมายและทางการ (legal and official texts) ตัวบทประเภทนี้ต้องมีความหมายเพียงความหมายเดียวอย่างเข้มงวดที่สุด และเป็นความหมายโดยตรงด้วย ศัพท์เฉพาะต่างๆ จึงต้องนิยามโดยตัวของมันเองภายในตัวบท

จ. ตัวบทวรรณกรรม (literary texts) ตัวบทประเภทนี้เป็นเรื่องของจินตนาการเกี่ยวกับตัวมนุษย์ ขณะที่ตัวบทร้อยแก้วทั่วไปที่มีใช้วรรณกรรม (non-literary texts) เป็นเรื่องของข้อเท็จจริง จริงในโลกที่เป็นจริง ไม่ใช่โลกสมมติ นักแปลไม่สามารถจับภาษาวรรณกรรมในระดับเพียงแค่พื้นผิวได้ แต่ต้องตระหนักถึงความหมายแฝงมากมายหลายความหมายที่อาจเร้นกายอยู่ภายใต้พื้นผิวนั้น นอกจากนี้แล้วองค์ประกอบอื่นๆ มีความสำคัญเช่นกัน อาทิ เสียง จังหวะ และภาษาแสดงอารมณ์

ตัวบทกวีนิพนธ์ (poetry texts) ตัวบทประเภทนี้ใช้สีสันอันอุดมทุกประการของภาษา ผู้แปลต้องชั่งน้ำหนัก และให้ความสำคัญแต่ละส่วนแตกต่างกันไปในแต่ละบท ขึ้นอยู่กับธรรมชาติและหน้าที่ของบทกวีนั้นๆ จังหวะ สัมผัสสระ สัมผัสพยัญชนะ การเลียนเสียงธรรมชาติ ความหมายแฝง และความเปรียบต่างๆ ทั้งหมดรวมกันเข้าเป็นความหมาย ผู้แปลเลือกทางหนึ่งอาจจะเสียอีกทางหนึ่ง แม้จะต้องพยายามรักษาสมดุลระหว่างความหมายของคำกับความไพเราะสละสลวยของบทกวี (Newmark, 1996: 8-14 อ้างถึงในสุพรรณิ ปิ่นมณี, 2555: 24-25)

วัลยา วิวัฒน์ศร ให้นิยามการแปลวรรณกรรมไว้ว่า การแปลวรรณกรรมคือการถ่ายทอดความหมายและวรรณศิลป์จากตัวบทภาษาหนึ่งไปเป็นตัวบทอีกภาษาหนึ่ง ถึงระดับการสร้างสรรค์ของนักประพันธ์ โดยยังรักษาริบทางวัฒนธรรมในต้นฉบับภาษาเดิมและคำนึงถึงผู้อ่านฉบับแปลเสมอ (วัลยา วิวัฒน์ศร, 2557: 108)

ซอง เดอลิส (Jean Delisle) กล่าวว่า งานวรรณกรรมเป็นงานเขียนสร้างสรรค์ที่เขียนโดยแทบจะไม่คำนึงถึงผู้อ่านว่าจะเข้าใจถ้อยคำหนึ่งหรือภาพพจน์ (image) หนึ่งๆ หรือไม่อย่างไร ผู้ประพันธ์จะเขียนตามความพึงพอใจของตนว่าจะสร้างสรรค์ออกมาอย่างไรให้ตนเองอ่านแล้วพอใจ ภาษา

วรรณกรรมอาจจะเป็นภาษาที่ประณีตบรรจงมากที่สุดและแปลกยากที่สุด การแปลงานวรรณกรรมได้นั้น ผู้แปลจำเป็นต้องมีความสามารถด้านวรรณกรรม ผู้ที่จะแปลวรรณกรรมจำเป็นจะต้องมีความสามารถ และทักษะสูงที่ไม่ใช่เพียงในด้านการเขียนเท่านั้น แต่จะต้องมีความชอบและความเข้าใจในตัวผู้เขียน ต้นฉบับและผลงานของเขาด้วย เพื่อให้สามารถสร้างความคุ้นเคยกับวิถีคิดหรือพฤติกรรมของนักเขียน ((Delisle, 1988: 17-18 อ้างถึงในรัชณีโรจน์ กุลธำรง, 2552: 33-34)

ภาษาในงานวรรณกรรมเป็นทั้ง “สื่อ” และ “สาร” ในเวลาเดียวกัน เรียกว่า “พาหะ”(means) นำไปสู่ “จุดหมาย” (an end) ในเวลาเดียวกัน ไม่มีงานเขียนใดๆ อีกแล้วที่ “รูป” (form) และ “เนื้อหา” (content) หรือ “ความหมาย” จะหลอมรวมอยู่ด้วยกันเป็นเนื้อเดียวกันแยกไม่ออกเช่นในงาน วรรณกรรม ((Delisle, 1988: 14-15 อ้างถึงในรัชณีโรจน์ กุลธำรง, 2552: 33-34)

นอกจากตัวบทวรรณกรรมแล้ว รัชณีโรจน์ กุลธำรง กล่าวว่าตัวบทอีกประเภทหนึ่งที่แปลกยาก เพราะตัวภาษาที่มีลักษณะที่ “รูป” และ “ความหมาย” หลอมกันเป็นเนื้อเดียว คือ ตัวบทที่ใช้ภาษาที่เป็น การเล่นคำ (pun) การเล่นคำนั้นแปลกยากเพราะเมื่อเปลี่ยนคำเป็นอีกภาษาหนึ่ง เสียงของคำก็จะเปลี่ยนไป ทำให้ไม่สามารถรักษาความหมายเดิมไว้ได้เนื่องจากการออกเสียงเป็นหัวใจของการเล่นคำ (รัชณีโรจน์ กุลธำรง, 2552: 34)

ฟอร์ตุนาโต อิสราเอล (Fortunato Israel) อาจารย์และนักแปลวรรณกรรมแห่งสถาบันชั้นสูง ด้านการล่ามและการแปล (Ecole Supérieur d’Interpretes et de Traducteurs: ESIT)กล่าวไว้ในบทความ ชื่อ ทฤษฎีความหมายกับการแปลวรรณกรรม โดยอธิบายขั้นตอนในการแปลวรรณกรรมไว้ 3 ขั้น ดังนี้

- (1) ขั้นแรกจะต้องถ่วงถ่วงเอาลักษณะเฉพาะในแง่การใช้ภาษาของผู้แต่งออกมาจาก ข้อกำหนดทั่วไปของภาษานั้นๆ
- (2) เมื่อแน่ใจว่าผู้แต่งมีแนวการใช้ภาษาตนอย่างไรแล้ว จึงค่อยพิจารณากำหนดว่าแนวการใช้ ภาษานั้นมีบทบาทอย่างไรในโครงสร้างรวมของงานประพันธ์
- (3) ในขั้นสุดท้าย ก็เลือกสรรวัตถุดิบจากขุมคลังทางภาษาและวัฒนธรรมของผู้อ่านเป้าหมาย มาประสมประสานกันเข้าเป็นผลงาน ซึ่งก่อปรด้วยความหมายรวมและรูปแบบที่มี

ความสัมพันธ์กันเท่าเดิมและทำให้ผู้อ่านเป้าหมายได้รับผลกระทบทางอารมณ์เหมือนกับที่ผู้อ่านในภาษาต้นฉบับได้รับ (Israel, 1990: 105 อ้างถึงในวิทยา วิวัฒน์ศรี, 2557: 77)

2.1.5 วัฒนธรรมกับการแปล

สุพรรณิ ปิ่นมณี กล่าวว่า วัฒนธรรม หมายถึง ความคิด ความเชื่อ และขนบธรรมเนียมที่คนในสังคมยอมรับร่วมกัน ตลอดจนหมายถึงพฤติกรรมและสิ่งที่เป็นรูปธรรมต่างๆ ที่คนในสังคมใดสังคมหนึ่ง และเวลาใดเวลาหนึ่งสร้างขึ้นมา เป็นปรากฏการณ์ที่คนมองเห็นอยู่เป็นประจำในสังคมนั่นเอง คนแต่ละชาติย่อมมีวัฒนธรรมเป็นของตนเอง ซึ่งไม่เหมือนของคนในชาติอื่นและวัฒนธรรมของชาตินั้นๆ ได้ถ่ายทอดลงไปอยู่ในรหัสภาษาที่ใช้สื่อสารกันในแต่ละสังคม วัฒนธรรม (culture) กับการแปลเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้แปลควรมีความรู้ความเข้าใจ ความไม่เข้าใจหรือความเข้าใจผิดของผู้แปลในเรื่องวัฒนธรรมจะนำไปสู่ความเข้าใจผิดของผู้อ่านบทแปล กระบวนการเช่นนี้ย่อมสร้างความเสียหายต่อผู้เขียนต้นฉบับและผู้อ่านฉบับแปลได้ทั้งสิ้น ปัญหาการแปลเกิดขึ้นเมื่อแต่ละวัฒนธรรมมีช่องว่างระหว่างกันจะตรงกันทุกอย่างนั้นเป็นไปได้ยาก ผู้แปลต้องทำหน้าที่ถ่ายทอดวัฒนธรรมที่อยู่ในรหัสนาภาษานั้นๆ นอกเหนือไปจากตัวภาษา นั้นย่อมหมายความว่า ในการแปล ผู้แปลไม่เพียงแต่ต้องเข้าใจตัวภาษา แต่ต้องเข้าใจวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับออกมาเป็นเนื้อหาที่คนในวัฒนธรรมของภาษาแปลเข้าใจได้ด้วย (สุพรรณิ ปิ่นมณี 2555: 231)

ลาร์สัน (Larson) กล่าวว่า ความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมเป็นปัญหาที่ยากที่สุดปัญหาหนึ่งที่พบในการแปล เพราะ “The people of a given culture look at things from their own perspective. Many words which look like they are equivalent are not. They have special connotations.” คนต่างวัฒนธรรมต่างมีมุมมองต่อสิ่งต่างๆ แตกต่างกันไป หลายๆ คำที่ดูเหมือนจะใช้แทนที่กันได้ ในอีกภาษาหนึ่งด้วยความหมายเท่าเทียมกัน กลับไม่เป็นเช่นนั้น เพราะแต่ละคำมีความหมายเฉพาะตัวแฝงอยู่ด้วย (Larson, 1984: 137 อ้างถึงในสุพรรณิ ปิ่นมณี, 2555: 231)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนและแนวทางการแปลวรรณกรรมเยาวชน

2.2.1 นิยามและลักษณะของวรรณกรรมเยาวชน

ทอมลินสัน และลินช์ บราวน์ (Tomlinson and Lynch Brown) ผู้เรียบเรียงหนังสือ Essentials of Children's Literature กล่าวว่า วรรณกรรมเยาวชนหมายถึง หนังสือคุณภาพดีที่ผลิตขึ้นเพื่อการค้าสำหรับเด็กตั้งแต่วัยแรกเกิดจนถึงวัยรุ่น อาจอยู่ในรูปของร้อยแก้ว หรือร้อยกรอง อาจเป็นเรื่องแต่งหรือเรื่องที่ให้ความรู้ มีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องราวต่างๆ ซึ่งเด็กเหล่านั้นมีความสนใจ วรรณกรรมเยาวชนมักแสดงประสบการณ์ในวัยเยาว์ที่มีทั้งดีและไม่ดี ที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีต ปัจจุบันหรือในอนาคต ซึ่งเด็กๆ สนใจใคร่รู้ วิธีการหรือท่วงทำนองการเล่าเรื่องของวรรณกรรมเยาวชน มักจะบอกเล่าอย่างตรงไปตรงมา สอดแทรกความตลกขบขัน หรือความตื่นเต้นเร้าใจ น่าติดตาม แต่ไม่เล่าด้วยน้ำเสียงที่เศร้าสร้อย หรือเจ้าอารมณ์มากเกินไป เพราะไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก หากเป็นเรื่องเกี่ยวกับการที่เด็กตกเป็นเหยื่อ หรือเผชิญเหตุเภทภัยต่างๆ ผู้ประพันธ์มุ่งเน้นให้เห็นถึงความหวัง หรืออนาคตที่ดีกว่าเดิมมากกว่า ความระทมทุกข์ หรือสิ้นหวัง

วัตถุประสงค์ของงานวรรณกรรมเยาวชน คือ เพื่อให้ความบันเทิง และเพื่อให้ความรู้ หรือข้อมูลต่างๆ คุณค่าของวรรณกรรมเยาวชนอยู่ที่การให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ด้วยความสมจริงของเหตุการณ์และตัวละครในท้องเรื่อง การให้ความตื่นเต้นเร้าใจที่เป็นประสบการณ์ที่ดี ช่วยสร้างความประทับใจ ความเห็นใจ เอาใจช่วยและมีอารมณ์ร่วมกับตัวละคร ทำให้เด็กรักการอ่าน และช่วยเปิดโลกทัศน์ของเด็กให้กว้างขวางยิ่งขึ้น เป็นการฝึกฝนทางความคิดแก่เด็กตามครรลองครองธรรมในการหาเหตุผลและตัดสินใจแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมแก่ตนเองและผู้อื่น เพื่อให้คุณสามารถดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข เด็กๆ ที่มีความรู้ความเข้าใจในโลก ชีวิตจิตใจ และความรู้สึกของผู้อื่น จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีน้ำใจ และมีแรงบันดาลใจที่จะสร้างคุณประโยชน์แก่ส่วนรวม (Tomlinson and Lynch Brown, 1996: 2-3)

2.2.2 กลวิธีการเขียน (Narrative Techniques)

Phawan Morkya กล่าวถึงกลวิธีการเขียนจากมุมมองของผู้เล่า (point of view) แบ่งออกเป็น 4 วิธีใหญ่ๆ ได้แก่

(1) Omniscient point of view

การเล่าเรื่องด้วยวิธีนี้เป็นการเล่าเรื่องโดยผู้ประพันธ์เป็นเสมือนบุคคลที่ 3 ที่มีความรู้ความเข้าใจไม่จำกัด สามารถเข้าใจ มองเห็นความนึกคิด พฤติกรรม และนิสัยของตัวละครทุกตัวได้อย่างชัดเจน ผู้เล่าจะบอกผู้อ่านได้หมดว่าตัวละครกำลังคิดอะไรหรือรู้สึกอย่างไรอยู่ ผู้ประพันธ์สามารถตีความพฤติกรรม ให้ความเห็นต่างๆ ได้ เป็นเสมือนพระเจ้าที่หยั่งรู้และมองเห็นทุกสิ่งทุกอย่าง

(2) Limited Omniscient point of view

เป็นกลวิธีที่ผู้ประพันธ์เล่าเรื่องโดยใช้บุคคลที่ 3 เช่นกัน แต่จะแตกต่างจากวิธีที่ 1 ตรงที่ วิธีนี้ผู้ประพันธ์จะเล่าเรื่องต่างๆ จากมุมมองของตัวละครเพียงตัวเดียว ผู้เขียนจะแสดงความคิดความรู้สึกผ่านตัวละครเพียงตัวเดียว และมองเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านมุมมองของตัวละครตัวนี้ โดยเล่าว่าตัวละครตัวนี้เห็นอะไรรู้สึกอย่างไร คิดอย่างไร รวมทั้งอาจตีความพฤติกรรมและความคิดของตัวละครตัวนี้ด้วย คือ ผู้ประพันธ์จะรู้ทุกอย่างเกี่ยวกับ ตัวละครตัวนี้ แต่ไม่ล่วงรู้ความคิดหรือความรู้สึกของตัวละครตัวอื่นนอกเหนือในวิธีที่ 1

(3) First Person point of view

เป็นวิธีที่ผู้ประพันธ์เป็นตัวละครตัวหนึ่งในเรื่อง และเล่าเรื่องผ่านการใช้สรรพนามบุคคลที่ 1 อาทิ ฉัน ผม ข้าพเจ้า ตัวละครตัวนี้อาจจะเป็นตัวเอก ตัวรอง หรือ เป็นผู้สังเกตการณ์ จะไม่ตีความหรือแสดงความคิดเห็นของตัวละครตัวอื่นๆ

(4) Objective /Dramatic point of view

วิธีนี้ผู้ประพันธ์ทำตัวเสมือนเป็นกล้องภาพยนตร์ที่เคลื่อนที่ไปมา กล้องนี้ไปได้ทุกที่แล้วบันทึกภาพที่เห็นหรือได้ยินมาตามสิ่งที่เกิดขึ้นจริง จะไม่แสดงความคิดเห็น ไม่ตีความหรือเข้าไปอยู่ในจิตใจ หรือความคิดของตัวละครใดๆ การเล่าด้วยมุมมองนี้ ผู้อ่านเปรียบเสมือนผู้ชมที่ชมละคร

เวที หรือภาพยนตร์ ก็จะเห็นสิ่งที่ตัวละครกระทำ หรือได้ยินสิ่งที่ตัวละครพูด ผู้ชมต้องตีความเองว่า ตัวละครคิด หรือรู้สึกอย่างไร

นอกจากทั้ง 4 วิธีดังกล่าวแล้ว ยังมีวิธีเล่าเรื่องที่นักเขียนสมัยใหม่นิยมคือ stream of consciousness ซึ่งเป็นลักษณะเดียวกับ limited omniscient แต่การแสดงความคิดหรือความรู้สึกของตัวละครจะไม่เรียงลำดับอย่างต่อเนื่อง ผู้เขียนจะเล่าเลียนแบบสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิดของตัวละคร เพื่อแสดงให้เห็นความคิดที่สับสน ไม่เรียงลำดับกัน (Phawan Morkya, อ้างถึงในปณยา หาสิตะพันธ์, 2545: 35-36)

2.3 การนำทฤษฎีภาษาศาสตร์มาใช้ในวิชาการแปล

มาโลน (Malone) เสนอกลยุทธการแปลซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งระดับโครงสร้างและระดับคำ ดังนี้

Equation: การทำต้นฉบับกับบทแปลให้เท่าเทียมเสมอกันอย่างเบ็ดเสร็จสมบูรณ์ โดยการใช้คำยืม อาทิ pizza กับ พิซซ่า

Substitution: ในความหมายของ Malone คือ การปรับคำจากภาษาอื่นให้กลายเป็นภาษาของตัวเอง เช่น cross ในภาษาอังกฤษ เป็น crossare ในภาษาอิตาลี ตัวอย่างภาษาไทย เช่น อุตสาหกรรมในภาษาบาลี เป็น อุตสาหกรรม ในภาษาไทย เป็นต้น

Divergence: คำหนึ่งคำในภาษาหนึ่งเทียบเท่ากับคำหลายๆ คำที่มีความหมายเดียวกันในอีกภาษาหนึ่ง หากเปิดพจนานุกรม 2 ภาษาจะพบว่า แต่ละคำมีความที่มีความหมายเทียบเท่ากันมากน้อยเพียงใด การเลือกคำมาใช้ได้อย่างเหมาะสมจากหลายตัวเลือกในทุกกรณีนั้น คือ เป้าหมายของผู้แปล

Convergence: หลายๆ คำที่มีความหมายเดียวกันในภาษาหนึ่ง เมื่อแปลเป็นอีกภาษาหนึ่งใช้เพียงคำเดียว อาทิ ได้ฝ่าละอองธุลีพระบาท ได้ฝ่าพระบาท ฝ่าพระบาท ฝ่าบาท พระเดชพระคุณ ฯลฯ ท่าน ท่าน ได้เท่า คุณ เธอ แก เจ้า เอ็ง ตัว ตัวเอง มึง ลือ คำหลายคำที่กล่าวมาในภาษาไทยแปลเป็นภาษาอังกฤษเพียงคำเดียวว่า “you”

Amplification: การเพิ่มความยาวเพื่อความเข้าใจของผู้อ่าน เช่น การเขียนข้อความอธิบายในวงเล็บ เจริญรอด หมายถึง เหตุ และบันทึกท้ายบท ฯลฯ

Reduction: การตัดข้อความออกเมื่อมีความซ้ำซ้อน ยุ่งเหยิง หรือทำให้เข้าใจผิด

Diffusion: การขยายข้อความเพิ่มเติมเพื่อคลี่คลายความหยาบของข้อความ (slacken) เช่น การเติมกรรมหรือประธานให้กับประโยคเพื่อให้ถูกไวยากรณ์ หรือเพื่อให้ข้อความชัดเจน หรือการเติมส่วนของประโยคเพื่อให้ได้ความหมายชัดเจนขึ้น ตัวอย่างภาษาไทย เช่น *เกือบไม่รู้ตัว ควักบุหรี่ขึ้นมา = Hardly knowing (what I was doing), I pulled out a cigarette.* ตัวอย่างภาษาอังกฤษ เช่น *Just in case = เผื่อ (เขารู้)* ซึ่งเป็นการขยายความไปตามบริบท

Condensation: การกระชับข้อความให้หยาบเข้า (tighten) ต่างกับ reduction ตรงที่ reduction ตัดข้อความทิ้งไปเฉยๆ แต่ condensation เป็นการเอาความหมายทั้งหมดมาเขียนให้กระชับเข้า ใช้คำเพียงเล็กน้อย แต่ได้ความหมายเท่ากัน (Malone, 1988: 15-61 อ้างถึงในสุพรรณิ ปิ่นมณี, 2555: 20-21)

2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทย

นิยามของการเล่นคำ (puns)

The Oxford Advanced Learner's Dictionary ได้ให้ความหมายของคำว่า pun ไว้ว่า “the humorous use of a word that has two meanings, or of different words that sound the same; a play on words” หมายถึงการเล่นคำ ด้วยการนำคำที่มีรูปเหมือนกัน หรือ เสียงเหมือนกันมาเล่น (wordplay)

จากคำอธิบายถึงลักษณะการเล่นคำ (puns) ของอลัน สก็อต พาร์ติงตัน (Alan Scott Partington) กล่าวว่า หลักพื้นฐานของการเล่นคำจะใช้หลักเดียวกันหมด คือ การใช้ “เสียง” คือความเหมือนหรือคล้ายคลึง ระหว่างชุดเสียงสองชุด และ “ความหมาย” การเล่นคำแต่ละครั้งประกอบด้วยความหมายสองนัย หรือ มากกว่าปรากฏหรือซ่อนอยู่ในชุดเสียง และความสัมพันธ์ระหว่างความหมายทั้งสองนั้นเองที่

เป็นหัวใจสำคัญของการเล่นคำสรุปแล้ว การเล่นคำ ก็คือการเล่นกับความหมายของคำต่างๆ ที่มีเสียงเหมือนหรือคล้ายคลึงกัน นั่นเอง

หน้าที่ที่เด่นชัดของการเล่นคำ คือ การสร้างความขบขันแก่ผู้รับสาร แต่การเล่นคำไม่จำเป็นจะต้องขบขันเสมอไป อาจเป็นการแสดงไหวพริบความชาญฉลาดของผู้ที่เล่นคำ และการเล่นคำบางประเภทก็มีวัตถุประสงค์อื่นๆ ซึ่งไม่ใช่การสร้างความขบขันอีกด้วย แต่ใช้การเล่นคำที่มีลักษณะโดดเด่น ไม่ธรรมดา เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจและจดจำได้ง่าย อาทิ เพื่อการสอนด้านศีลธรรมจรรยาทางศาสนา การสอนด้านวิชาการ (Partington, 2009: 34 อ้างถึงใน ผกาวรรณ อินโชนานนท์, 2552: 19)

2.3.2 ประเภทของการเล่นคำ (puns) ในภาษาอังกฤษ

คริสเตียน เอฟ เฮมเพิลมานน์ (Christian F. Hempelmann) อธิบายถึงการเล่นคำพ้องรูป (Homographic Puns) ว่าการเล่นคำประเภทนี้ เป็นการเล่นกับความหมายหลายนัยของคำคำหนึ่ง เป็นการเล่นคำประเภทที่พบบมากที่สุด การเล่นคำ (pun) ในภาษาอังกฤษมักเกิดจากการใช้คำสองคำที่มีเสียงเหมือนหรือคล้ายกัน แต่มีสองความหมาย ซึ่งความขบขัน (joke) จะเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์เชื่อมโยงของเสียงนี้เอง บางครั้งอาจเป็นคำเดี่ยวๆ แต่มีสองความหมาย ซึ่งเหมาะสมในบริบทนั้นๆ ก็ได้ อาทิ

What did the fish say when it swam into the wall? Damn.

จากคำถามชวนหัวว่า “ปลาจะพูดว่าอะไรถ้ามันว่ายน้ำไปชนกำแพง?” คำว่า Dam(n) เป็นคำที่มีสองความหมาย กล่าวคืออาจหมายถึงกำแพงเขื่อน (dam) หรือ อาจเป็นคำอุทาน(damn) ด้วยความเจ็บปวดของปลาที่ว่ายน้ำชนเขื่อน จึงเป็นคำที่ออกเสียงเหมือนกัน (homophonic) ซึ่งเหมาะสมกับบริบททั้งเสียงและความหมาย แม้จะมีตัวสะกดที่ต่างกัน และมีได้เป็นคำที่สะกดเหมือนกัน (homographic) ก็ตาม

บางครั้งอาจเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน แต่ความหมายไม่เหมือนกัน อาทิ

Knock, knock.

Who's there?

Orange.

Orange who?

Orange you glad I didn't say apple?

ในที่นี้เป็นการเล่นคำที่ออกเสียงคล้ายกัน คือ คำว่า *orange* และ *aren't* ลักษณะคล้ายการเล่นเสียงของเด็กๆ เป็นการเล่นกับคำ (wordplay) โดยมีได้มีความหมายที่คล้ายคลึงกันแต่อย่างไร

การเล่นคำที่สมบูรณ์แบบ (perfect puns) คือ คำที่ทั้งพ้องรูปและพ้องเสียงด้วย ส่วนคำที่ออกเสียงเหมือนกันแต่รูปคำไม่เหมือนกันจัดว่าเป็นการเล่นคำที่ไม่สมบูรณ์แบบ (imperfect puns) หรือเรียกว่าคำคล้าย (paronymy) ดังตัวอย่างต่อไปนี้ ที่มีการเล่นคำเพียงคำเดียวในบริบท โดยมีได้ระบุคำอีกคำหนึ่งที่มีเสียงคล้ายกันอย่างเด่นชัด แต่บอกเป็นนัยไว้ในฐานที่เข้าใจได้ในบริบท ดังนี้

Schnapps: a gin-like beverage that bites.

กรณีนี้ มีการเล่นคำว่า *schnapps* ซึ่งออกเสียงคล้ายกับคำว่า *snap* ที่แปลว่า จับหรือกัด สอดคล้องกับคำในประโยค คือ *bites* ที่หมายถึง จับหรือกัด เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ความแตกต่างของรูปคำหรือการออกเสียงต้องไม่ต่างกันมาก เพื่อที่จะนำคำคู่อื่นๆ มาเล่นคำได้

When is a door not a door? When it is a jar (ajar)''

ตัวอย่างข้างต้น แสดงการเล่นว่า *a jar* และ *ajar* ซึ่งออกเสียงเหมือนกัน และมีความหมายต่างกัน คือคำว่า *a jar* ซึ่งเป็นคำนาม หมายถึง โอ่ง และคำว่า *ajar* ซึ่งเป็นคำวิเศษณ์ หมายถึง เปิดแง้มอยู่ (ประตู)

คำพ้องเสียง (homophonic) หมายถึงคำที่ออกเสียงเหมือนกัน โดยที่คำพ้องเสียงนั้นอาจมีรูปที่ต่างกันก็ได้ เช่น คำว่า *Loo* และ *Lou* ส่วนคำพ้องรูปอาจเป็นคำที่เขียนเหมือนกันแต่ความหมายต่างกัน อาทิ คำว่า *lead* อาจใช้เป็นคำกริยา ที่แปลว่า นำทาง หรือใช้เป็นคำนามหมายถึง โลหะชนิดหนึ่งก็ได้

คำว่า ear อาจหมายถึง อวัยวะบนใบหน้าที่ใช้ฟังเสียง หรือ หมายถึง รวงข้าว

คำพวน (spoonerisms) คำพวนเป็นคำที่ออกเสียงสลับกลับกันระหว่างคำหน้ากับคำหลัง เช่น

Three cheers for our *queer old dean* เป็นการเล่นคำพวนกับ *dear old queen*

การเล่นคำด้วยภาพ (Visual puns) เป็นการใช้อยุทธศาสตร์ภาพแสดงความหมายสองความหมาย ในภาพวาดบนแจกัน ภาพเขียน หรือภาพถ่าย เพื่อสะท้อนความหมายตรงที่เป็นรูปธรรม และความหมายที่เป็นนามธรรมด้วย อาทิ รูปหยดน้ำ อาจหมายถึงเปลวเทียนด้วย ซึ่งการนำเสนอภายใต้บริบทที่ช่วยเน้นความหมาย (Christian F. Hempelmann, 2014: 613-616)

2.3.3 ประเภทของการเล่นในภาษาไทย

ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ ศึกษาว่าการนำภาษามาเล่น หรือการเล่นกับภาษา เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน พบได้ในทุกชาติทุกภาษาแสดงให้เห็นชัดเจนว่า ภาษาเป็นวัฒนธรรมและมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมของชาติอื่นๆ เนื่องจากในชีวิตประจำวันทุกคนต้องใช้ภาษาสื่อสาร คนที่ใช้ใกล้ชิดภาษาจึงเกิดความคิดที่จะเล่นสนุกกับภาษา สังคมไทยมีการเล่นกับภาษา แบ่งออกเป็น 3 ชนิด

(1) คำพ้องรูป คือ คำที่รูปหรือสะกดเหมือนกัน แต่ออกเสียงต่างกันและความหมายต่างกัน

คำพ้องรูป	คำอ่าน	คำแปล
กรี	กรี	กระดุกแหลมที่หัวกุ้ง
	กะ-รี	ช้าง
พลี	พลี	ขอแบ่งเอามา, เชิญเอามา
	พะ-ลี	เสียดสะ, บุษบา, บวงสรวง
ตัวอย่างประโยค “จีกรีตัวใหญ่ไปรบศึก” “กึ่งตัวนี้มี กรี ขาวและแหลมมาก” “ก่อนจะ พลี ชีพเพื่อชาติ เขาได้ไป พลี เปลือกไม้มาทำยา”		

(2) คำพ้องเสียง คือ คำที่ออกเสียงเหมือนกัน แต่รูปต่างกัน เช่น

คำพ้องเสียง	คำแปล
กรรม กัณฑ์	หู เรื่อง, หมวด, ตอน
ชั้นท์ ชั้นธ์	ภาค, ตอน, ท่อน, ส่วน, ชั้น หมู่, กอง, พวก, หมวด
จันทร์ จันทน์ จันท์	ดวงเดือน ต้นไม้ชนิดหนึ่ง จำพวกไม้หอม คูร้าย, หยาบช้า
ตัวอย่างที่ 1 “คุณแต่งงานกับผมเถอะนะ ถ้าคุณไม่แต่ง ผมจะมีชีวิตอยู่ได้อย่างไร ผมขอลาตาย” “อย่าค่ะ อย่าค่ะ” “อะไรกัน ยังไม่ทันจะแต่ง คุณก็จะขอหย่าเลยหรอ...”	
ตัวอย่างที่ 2 “คุณชอบรสอะไรครับ” “อ้อ ชอบรสยุโรปค่ะ” “ไม่ใช่ ผมถามคุณว่า คุณชอบเครื่องดื่มรสอะไร” “ชอบรสชาเขียว”	

(3) คำพ้องทั้งรูปและเสียง

คำพ้องทั้งรูปและเสียง	คำแปล
กั้น	ฉันทน์, ข้าพเจ้า
กั้น	ห้าม, ปิด, บัง
กั้น	โกนให้เสมอ
ตัวอย่างประโยค “กั้นไม่สามารถจะกั้นนายช่างที่กั้นดินคอกให้กั้นได้”	
จัน	ภาชนะชนิดหนึ่ง
จัน	รื่อง (นก, ไก่)
จัน	ทำให้ตั้ง ทำให้แน่น
จัน	นำหัวเราะ

(4) การเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน

ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ อธิบายว่าการเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน หมายถึง การนำคำที่มีเสียงคล้ายกันมาใช้เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจผิดหรือขบขัน เช่น การออกเสียงควบกล้าไม่ชัดที่นำมาใช้ในปริศนาคำทายประเภท “ปัญหาควน โอ้ย” เช่น

“ปลาอะไรเอ๋ยไม่มีก้าง”

“ปาห้องโก้”

“ปลาอะไรโง่งที่สุด”

“ก็ปาเข้าไป 70 แล้ว ยังไม่จบ ป.2 โง่งละ”-

(5) การเล่นคำสัมผัสคล้องจอง

ในภาษาไทยสามารถนำคำมาเล่นสนุกได้ด้วยการต่อคำที่มีเสียงสัมผัสคล้องจองกัน คำที่นำมาต่อขึ้นอาจเป็นคำ 2 พยางค์หรือจำนวนก็ได้ อาทิ การเล่นต่อยคำจำนวนกัน โดยผู้เล่นเป็นสองฝ่าย

ตัวอย่างที่ 1

คนแรก : ตุ๊กแก

คนที่สอง: แลดู

คนแรก: ปูนา

ตัวอย่างที่ 2

ฝ่ายแรกเริ่มจำนวนก่อน เช่น “ข้าวยากหมากแพง” อีกฝ่ายต้องหาจำนวนมาต่อให้คล้องจองกัน เช่น “เรียวแรงแข็งขัน” “ขยันหมั่นเพียร” แล้วก็หาคำเสียงคล้องจองมาต่อกันไปเรื่อยๆ

(6) การเล่นเสียง

ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ อธิบายว่า การเล่นกับเสียงในภาษาไทย ไม่ว่าจะเป็นการเล่น การละเล่น หรือ การเล่นเสียงในงานประพันธ์ก่อให้เกิดความสนุกสนาน อรรถรสและความไพเราะเพิ่มขึ้น ได้แก่ เสียงสระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ ดังนี้

การเล่นเสียงพยัญชนะ หมายถึง การนำคำที่มีเสียงพยัญชนะต้นเสียงเดียวกัน หรือใกล้เคียงกัน มาต่อเป็นประโยค ข้อความ หรือ บทร้อยกรอง เพื่อให้ผู้อ่านหรือพูดเล่นกัน หากพูดเร็วๆ ก็จะผิด เด็กๆ จึงนำเอามาเล่นแข่งขันกันเพื่อความสนุก เช่น

“นางสร้อยสอยส้ม ห่มกระสอบหอบเสื้อ หนีเสื้อขึ้นต้นคาง ปะค่าง หนีค่างตกต้นคาง หักกิ่งคางขว้าง ค่าง ค่างค่างบนต้นคาง คางเหลือง”

“เข้าฟาดฟัด ผัด เย็นฟาดผัดฟัก”

“ขามเขียวคว่ำเข้า ขามขาวคว่ำคำ”

“แม่แก่แวงแพะถั่วระที่ท่าชะ”

“ตัดใบตองมารองแดงคอง”

“ขุ้ยักษ์ใหญ่มาไล่ขุ้ยักษ์เล็ก”

लगललगललगललगल लगल

लगलगलगलगलग लगलग

लगलगलगलगलगलग लगलगलगलग

लगलगलगलगलगलग लगलगलगलगलग

(ลิลิตพระลอ)

(6.1) การเล่นเสียงสระ

ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ อธิบายว่า การเล่นเสียงสระ หมายถึง การนำคำที่มีสระเสียงเดียวกันมาแต่งเป็นประโยค ข้อความ หรือ บทร้อยกรองที่อ่านเพื่อความสนุกสนาน และแสดงถึงความสามารถของผู้ประพันธ์ที่สามารถนำคำที่มีสระเสียงเดียวกัน มาแต่งเป็นเรื่องราวได้ นับเป็นกลวิธีการประพันธ์ที่นิยมกันแบบหนึ่ง เช่น

คุณสูงรุ่ง	สูงสุดสูงสูง
หนูงสูงอยู่	รูปงสูงงู
คุณสูงผู้	ฟู
หนูงสูง	สุด
สูงสูงสูง	งอยู่
หนูงสูง	รูปสูง

(ภาพย่อโคลงประพาสธารทองแดง : เจ้าฟ้าธรรมาธิเบศร์)

(6.2) การเล่นเสียงวรรณยุกต์

ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ อธิบายว่า การเล่นเสียงวรรณยุกต์ หมายถึง การนำคำที่มีเสียงพยัญชนะกับสระเหมือนกัน แต่ต่างกันที่วรรณยุกต์มาแต่งเป็นประโยค ข้อความ หรือ บทร้อยกรองที่อ่านเพื่อความสนุกสนาน เช่น

ดูซิ เขาเอาเขา เข้าพันดู ดู ดู ดู รี จะดู เขาใจ

แม้จะ ยอม ย่อม ไม่ได้ ต้องยอมใจ พอ แล้ว พอ จะพ้อโย ให้เสียแรง

(วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา 2545)

พ่อพ่อไม่พ่อ พ่อพ่อพ่อใหม่ พ่อพ่อไม่พ่อ

พ่อพ่อไม่พ่อ พ่อพ่อไม่พ่อ ไม่พ่อพ่อพ่อ

พ่อพ่อพ่อใหม่ พ่อพ่อไม่พ่อ ไม่พ่อพ่อพ่อ

(วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา 2534)

ป่าไปป่าเห็นเด็กปานก ป่าแสนวิตกกลั่นกหมดป่า

ป่าบอกหนูเอ๋ยอย่าเลยอย่าป่า เดียวกหมดป่าป่าเดือนอย่าป่า

(วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา 2534)

ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ. (2552: 120-124).

(7) การเล่นคำผวน

ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ กล่าวว่า การเล่นคำผวน เป็นการเล่นที่คนไทยนิยมกันมานาน ด้วยการนำคำบางคำที่ไม่สุภาพมาผวน เพื่อออกเสียงแล้วผู้ฟังจะไม่รู้สึกรู้ว่าไม่สุภาพ คำผวนเป็นคำที่ออกเสียงสระกลับกันระหว่างคำหน้ากับคำหลัง โดยที่ยังคงพยัญชนะต้นและวรรณยุกต์ไว้ เช่น คำว่า ตา คี ผวนเป็น คีตา หมอจ๋า ผวนเป็น หมาจ้อ ชีไหหล ผวนเป็น ไช้หลี

ถ้าเป็น 3 คำ จะคงคำกลางไว้ สลับสระคำหน้ากับคำหลัง เช่น คอหมุย่าง ผวนเป็น คางหมุย่อ

ความสนุกจากการเล่นคำผวน คือ พูดแล้วทำให้บางคนที่ไม่เป็น หรือ ติดตามไม่ทัน ไม่รู้เรื่อง แต่คนที่ผวนเป็นและตามทันจะขบขันไปกับการพูดเช่นนั้น อีกประการคือ ทำให้สามารถพูดคำหยาบได้โดยไม่รู้สึกรู้หายาบ การเล่นคำผวนมักจะเล่นในหมู่เพื่อนสนิท หรือผู้ที่คุ้นเคยกัน เพื่อความบันเทิง ตลกขบขัน ตัวอย่างคำประพันธ์ที่แต่งเป็นคำผวน

เปทะลู่ อยู่ถ้ำ	มีถม
แปะหุม อยู่ตม	ไต่ไม้
มาแดง แกว่งหางงม	หาคู่
นาปล้ม น้ำจิ้มให้	รสลิ่มชิมลอง

(8) การเล่นปริศนาคำทาย

ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ อธิบายว่า ปริศนาคำทาย คือ คำถามที่ตั้งขึ้นให้ตอบ แต่คำตอบนั้นต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับภาษา วัฒนธรรม คำเปรียบ ประเพณี ความรู้รอบตัว โดยมีเสียงและความหมายเป็นหลักสำคัญในการคิด คนไทยชอบเล่นทายปัญหา“อะไรเอ๋ย” เพราะทำให้ต้องคิดหาคำตอบ ทำให้สนุกที่จะคิด สนุกที่จะช่วยกันตอบ หรือสนุกที่จะคำตอบผิดๆ เช่น

“ลิงตัวหนึ่งกำลังปีนต้นไม้อยู่ จะทำอย่างไรให้ลิงลงจากต้นไม้” ผู้ตอบอาจจะตอบได้หลายประการ เช่น เอากล้วยล่อ ปาก้อนหินขึ้นไป หรือ เอน้ำจืด ที่จริงปัญหานี้เป็นปัญหาเกี่ยวกับการเขียน ดังนั้นถ้าจะให้ลิงลงจากต้นไม้ ก็ต้องตัด “สระอิ” ออกจากคำว่า “ลิง” กลายเป็น “ลง”

อะไรเอ๋ยอยู่ที่สะพานกรุงเทพ? ผู้ตอบอาจจะตอบว่าแม่น้ำเจ้าพระยา เรือ ปลา เสาสพาน หรืออื่นๆ ในที่นี้คำตอบคือ “สระอุ” เป็นการเล่นทางภาษา

อะไรเอ๋ย เด็กต้องนิมนต์ คำตอบ คือ ณ เณร เพราะในคำอ่านตัวพยัญชนะ ณ เณร เดินย่อง มาหน้า ด เด็ก ต้องนิมนต์

ปลาอะไรเอ๋ย มีสองหน้า คำตอบ คือ ปลาทูหน้า

ปริศนานี้เอาภาษาไทยปนกับภาษาอังกฤษ คำว่าทู (two) แปลว่าสอง “น่า” เป็นคำพ้องเสียงกับ “หน้า”

นอกจากนี้ยังมีวิธีเล่นความหมาย เช่น รถประจำทางสายหนึ่งแล่นผ่านอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ประตูน้ำ สะพานหัน และสนามหลวง อยากทราบว่าผู้โดยสารจะลงที่ไหนมากที่สุด ผู้ที่ถูกถามจะ

พยายามคิดว่าจุดใดเป็นย่านที่ผู้คนต้องมาต่อรถกันมากที่สุด หรือเป็นแหล่งที่มีรถประจำทางผ่านมาก ส่วนใหญ่จะตอบว่าอนุสาวรีย์ฯ แต่คำตอบกลับเป็น ลงที่ “บันได” มากที่สุด (ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 2552: 120-124).

2.3.4 กลวิธีการแปลการเล่นคำ คำสร้างใหม่และคำพ้อง

คำสร้างใหม่ (Neologism) และแนวทางการแปลคำสร้างใหม่

คำสร้างใหม่ (Neologism) หมายถึง คำ องค์ประกอบของคำหรือวลีที่สร้างขึ้นใหม่หรือคำที่มีใช้อยู่แต่เดิม แต่สร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้สื่อความหมายที่แตกต่างจากเดิม ปีเตอร์ นิวมาร์ก ปรมาจารย์ด้านการแปลชาวอังกฤษกล่าวว่าปัญหาที่สำคัญในการแปลมิใช่ไวยากรณ์หากแต่อยู่ที่คำ ได้แก่ คำที่ใช้ร่วมกัน วลี หรือสำนวน รวมทั้งคำสร้างใหม่ซึ่งอาจเป็นปัญหาที่ยากที่สุดสำหรับนักแปล

ก. ปีเตอร์ นิวมาร์ก (Newmark) จัดแบ่งคำสร้างใหม่ตามลักษณะเป็น 12 ประเภท ประกอบด้วย (Newmark, 1988:150)

- I. คำศัพท์ที่มีความหมายใหม่ (Existing lexical items with new senses)
 1. คำโดดที่มีความหมายใหม่ (Existing lexical items with new senses: words)
 2. กลุ่มคำที่สร้างใหม่ที่มีความหมายใหม่ (Existing lexical items with new senses: collocations)
- II. คำที่มีรูปใหม่ (New forms)
 3. คำที่สร้างเป็นรูปขึ้นใหม่ (New coinages)
 4. คำที่เกิดจากคำเดิมหรือคำที่มีการประสมคำ (Derived words including blends)
 5. คำที่เกิดจากคำย่อ (Abbreviations)
 6. คำที่เกิดจากการปรากฏร่วมจำเพาะ (Collocations: a particular combination of words)

7. คำที่สร้างจากชื่อบุคคล (Eponyms: one for whom or which something is to be named)
8. คำที่สร้างจากวลี (Phrasal words: a phrase that combines a verb with a preposition or adverb or both and that functions as a verb whose meaning is different from the individual words)
9. คำยืมจากภาษาต่างประเทศ (Transferred words: new and old referents)
10. คำที่เกิดจากตัวย่อ (Acronyms: a word formed from the first letters of each one of the words in phrase)
11. คำกึ่งสร้างใหม่ (Pseudo-neologisms: semi-genuine or invented words)
12. คำต่างประเทศ (Internationalism)

ข. เดิร์ก เดอลาบาสติตา (Dirk Delabastita, 1993) ได้เสนอวิธีการแปลการเล่นคำไว้ดังนี้

1. การแปลเป็นการเล่นคำ (Pun to pun) วิธีนี้ยังสามารถแบ่งเป็น 3 แบบ คือ
 - แบบคู่ขนาน (parallel)
 - แบบกึ่งคู่ขนาน (semi-parallel)
 - แบบไม่คู่ขนาน (non-parallel)
2. การแปลเป็นข้อความธรรมดา (pun to non-pun)
3. การแปลเป็นลูกเล่นอื่นๆ (pun to punoid) punoid คือลูกเล่นทางสำนวนโวหารแบบต่างๆ อาทิ การเล่นกับภาษาประเภทอื่นๆ (language-play) คำคล้องจอง การประชดประชัน (irony) การอ้างถึง (allusion)
4. การข้ามการเล่นคำ (pun to zero) คือ การแปลข้ามเนื้อความส่วนที่มีการเล่นคำ
5. การตัดลอกการเล่นคำโดยตรง (direct copy) คือ การตัดลอกการเล่นคำมา โดยไม่แปลและไม่อธิบายเพิ่มเติม
6. การสร้างคำขึ้นใหม่ (transference/ semantic Calque) คือ การสร้างคำที่มีความหมายตรงกับต้นฉบับขึ้นใหม่ในภาษาปลายทาง

7. การแปลงข้อความธรรมดาเป็นการเล่นคำ (non-pun to pun) เพื่อชดเชยให้ฉบับแปลมีจำนวนการเล่นคำใกล้เคียงกับต้นฉบับ ในกรณีที่เป็นตัวบทซึ่งมีลักษณะเด่นด้านการเล่นคำ
8. การเพิ่มการเล่นคำขึ้นใหม่ (zero to pun) คือ การสร้างการเล่นคำขึ้นใหม่ ซึ่งไม่ปรากฏในต้นฉบับ ผู้แปลต้องแปลให้สอดคล้องกับเนื้อความโดยรวมของต้นฉบับด้วย
9. การใช้วิธีการอื่น (meta-textual apparatus) อาทิ เชิงอรรถ

ผู้วิจัยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีการแปลต่างๆ เหล่านี้ เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ ตัวบทแปล รวมทั้งการคัดเลือกและจัดกลุ่มการเล่นคำในลักษณะต่างๆ ตลอดจนกลวิธีการแปลการเล่นคำ ด้วยเหตุที่โครงสร้างและลักษณะของคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทยมีความแตกต่างกัน ซึ่งบางกรณีอาจไม่สามารถเทียบเคียงได้โดยตรง ผู้วิจัยจึงประยุกต์ใช้หลายแนวคิดและทฤษฎีประกอบกันในการศึกษาวิจัย

บทที่ 3

การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ หนังสือ *Winnie the Pooh*

ในบทนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ *Winnie-the-Pooh* เพื่อทำความเข้าใจตัวบทและศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการแปลจากสำนวนแปล 2 ฉบับ คือ ธารพายุ และ แก้วคำทิพย์ ไชย ดังนี้

3.1 บริบททางวรรณกรรม

3.1.1 ความเป็นมาของเรื่อง *Winnie-the-Pooh*

Winnie-the-Pooh เป็นหนังสือเล่มแรกของวรรณกรรมชุดหมีพูห์ ซึ่งประพันธ์โดย Alan Alexander Milne ประกอบด้วย *Winnie-the-Pooh* (ค.ศ. 1926) *The House at Pooh Corner* (ค.ศ. 1928) และหนังสือบทกวี 2 เรื่อง คือ *When We Were Very Young* (ค.ศ. 1924) และ *Now We are Six* (ค.ศ. 1927) ผู้ประพันธ์สร้างตัวละครหมีพูห์ขึ้นจากตุ๊กตาคาหมีที่ชื่อเป็นของขวัญวันเกิดของคริสโตเฟอร์ โรว์ลิง ลูกชายของเขาที่อายุครบหนึ่งขวบ และเขาใช้บรรดาตุ๊กตาสัตว์ของลูกชายมาเป็นตัวละครในเรื่อง ชื่อวินนี่ มาจากชื่อหมีในสวนสัตว์ลอนดอนที่ลูกชายของเขาชอบไปดู ส่วนพูห์ มาจากชื่อหงส์ตัวหนึ่งที่พวกเขาพบระหว่างการเที่ยวพักผ่อนในวันหยุด

ในบทแรกของเรื่อง *Winnie-the-Pooh* ผู้ประพันธ์อธิบายเหตุผลที่ *Winnie-the-Pooh* มีชื่อเรียกสั้นง่ายว่า พูห์ ดังนี้

“But his arms were so stiff from holding on to the balloon all that time that they stayed up straight in the air for more than a week, and whenever a fly came and settled on his nose he had to blow it off. And I think-but I am not sure- that *that* is why he is always called Pooh.” (Milne, 2004:17)

“แต่มันเกาะสายลูกโป่งอยู่นานจนแขนแข็งทื่อ ต้องชูค้างไว้ไว้อย่างนั้นต่อมามากกว่าหนึ่งอาทิตย์ เมื่อใดก็ตามที่มีแมลงวันบินมาเกาะจุมก มันต้องใช้วิธีเป่าไล่ และพ้อคิด...แต่พ้อไม่แน่ใจนะ...ว่า นั่นแหละคือสาเหตุที่เราเรียกมันว่าพ้ออยู่เสมอ”¹

สำหรับบทแปลฉบับภาษาไทยมีความเป็นมา ดังนี้

สำนักพิมพ์คลาสสิก ซึ่งจัดพิมพ์หนังสือ *วินนี่ เดอะ พูห์* ฉบับค.ศ. 1992 กล่าวไว้ในบทกริ่นนำว่า “*วินนี่ เดอะ พูห์* เป็นวรรณกรรมที่เด็กฝรั่งรู้จักชื่นชอบกันเป็นอย่างดี แต่ทว่าในบ้านเรายังไม่เป็นที่รู้จักกันมากนัก เหตุสำคัญสองประการที่จัดทำหนังสือเล่มนี้ขึ้นมา คือ เป็นหนังสือที่จัดว่าเป็นวรรณกรรมอมตะของโลกเล่มหนึ่งและอยากให้ผู้อ่านในภาคไทยได้ร่วมชื่นชอบด้วย แม้ตัวละครจะเป็นสัตว์แทบทั้งหมด ยกเว้น คริสโตเฟอร์ โรบบิน เพียงผู้เดียว แต่ความน่ารักสนุกสนานครั้นเครงก็มีให้เห็น และหนังสือเด็กเล่มนี้ดูเหมือนจะเป็นเรื่องเบาๆ หากแฝงปรัชญา ความรัก ความเกื้อกูล เอาใจใส่ซึ่งกันและกัน และถ่ายทอดลักษณะบุคลิกของมนุษย์ผ่านตัวละครสัตว์เหล่านี้ออกมาได้อย่างไม่จืดจาง คุณเป็นธรรมชาติกับตัวละครของสัตว์แต่ละประเภท”

สำนักพิมพ์แพรวเยาวชน ซึ่งจัดพิมพ์หนังสือ *วินนี่ เดอะ พูห์* (ฉบับสมบูรณ์) ใน ค.ศ.2011 กล่าวในคำนำว่า เอ.เอ. มิลน์ เขียนเรื่องนี้ใน ค.ศ.1926 จากนิทานที่เล่าให้ลูกชายฟังก่อนนอน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ ในป่าร้อยเอเคอร์ ซึ่งแน่นอนว่ามีเด็กอยู่เพียงคนเดียวในเรื่อง คือ คริสโตเฟอร์ โรบบิน ลูกชายของผู้ประพันธ์นั่นเองสำนักพิมพ์แพรวเยาวชน กล่าวว่าได้จัดพิมพ์รวมเล่มฉบับสมบูรณ์ เป็นครั้งแรกในภาคภาษาไทย เพื่อฉลองครบรอบ 7 รอบที่โลกรู้จักเจ้า “หมีสมองเล็ก” ตัวนี้”

“หมีพูห์เป็นที่รู้จักในบ้านเราจากการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งนำเอาพูห์มาลงสีสดใสเป็นเจ้าหมีตัวอ้วนกลมสีเหลืองใส่เสื้อสีแดง และเมื่อสำนักพิมพ์แพรวเยาวชนนำต้นฉบับมาแปลเป็นภาษาไทยในค.ศ.1997 ได้รับการตอบรับอย่างดี ...ป่าร้อยเอเคอร์ก็เหมือนสังคมที่เด็กๆ อยู่ร่วมกัน มีทั้งความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ มีทั้งปัญหาและความขัดแย้ง แต่ด้วย

¹ จำนวนแปลของ ธารพายุ

มุมมองและวิธีคิดแบบเด็กๆ ซึ่งหลายครั้งก็ง่ายและลึกซึ้งอย่างไม่น่าเชื่อ ทำให้ทุกอย่างผ่านพ้นไปด้วยดี นอกเหนือจากความสนุกสนานแล้ว วิธีคิดแบบง่ายๆ ซื่อๆ แบบหมีพูห์น่าจะสร้างแรงบันดาลใจและเป็นกำลังใจแก่ผู้อ่านได้ไม่เพียงแต่เด็กๆ หากรวมถึงผู้ใหญ่ด้วย”

สำหรับเรื่อง *Winnie-the-Pooh* เป็นวรรณกรรมเยาวชนซึ่งแม้จะมีอายุกว่า 89 ปีแล้ว และเป็นนิทานที่พ่อเล่าให้ลูกฟัง แต่เป็นที่นิยมของผู้อ่านทุกช่วงสมัย เนื่องจากเป็นเรื่องราวที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์และมิได้กำหนดวันเดือนปีที่แต่อย่างใด เนื้อหาเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กเล็กๆ หรือเป็นหนังสือที่พ่อแม่อ่านให้ลูกฟังเป็นนิทานก่อนนอน รวมไปถึงเป็นกลุ่มผู้อ่านที่เริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ดังจะเห็นได้จากมีการนำหนังสือเรื่องนี้บรรจุไว้ใน iBooks app ในระบบ iOS ของ Apple ด้วย นอกจากนี้ Disney ยังได้ซื้อลิขสิทธิ์เรื่อง และสร้างตัวละครหมีพูห์ใหม่ที่ใช้สื่อสีแดงสดใส และนำไปผลิตเป็นภาพยนตร์ รายการทีวี วิดีโอ และของเล่น ของที่ระลึกต่างๆ มากมาย

3.1.2 ประวัติผู้ประพันธ์

อลัน อเล็กซานเดอร์ มิลน์ (หรือ เอ.เอ. มิลน์) เป็นชาวอังกฤษ เกิดเมื่อ ค.ศ. 1882 และเสียชีวิตใน ค.ศ. 1956 บิดาเป็นเจ้าของโรงเรียนเล็กๆ ในลอนดอน มารดาเป็นครูสอนวิชาคหกรรมศาสตร์ หลังจบการศึกษาที่เวสต์มินสเตอร์ (West Minster School) เขาศึกษาต่อที่ทรินิตี้ คอลเลจ (Trinity College) และที่นั่นเขาได้ทำสิ่งที่ตนมุ่งหวังไว้ คือ การเป็นบรรณาธิการให้กับนิตยสารของมหาวิทยาลัย ชื่อ *แกรนต์ต้า* (Granta) เมื่อเรียนจบแล้ว เขาส่งงานเขียนประเภทขบขันและบทกวีให้แก่ นิตยสาร *พันช์* (Punch) ที่มีชื่อเสียง จนเขาได้เป็นผู้ช่วยบรรณาธิการเมื่ออายุเพียง 29 ปี ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง อลันเข้าทำงานให้แก่กองทัพบกในหน่วย Royal Warwickshire Regiment ต่อมาเขาถูกโอนย้ายไปทำงานที่ Royal Corps of Signals เพราะมีปัญหาสุขภาพ ระหว่าง ค.ศ. 1916 - ค.ศ. 1918 อลันได้รับคัดเลือกให้ไปอยู่หน่วยข่าวกรอง เพื่อทำงานเขียนบทความปลุกกระดมให้แก่กองทัพบก จนกระทั่ง ค.ศ. 1919 เขาถูกปลดประจำการ หลังจากสิ้นสุดสงคราม เขาเขียนบทความต่อต้านสงครามชื่อ Peace with

Honour (ค.ศ. 1934) และเป็นแนวหน้าในการต่อต้านสงคราม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง

ในค.ศ.1913 มิลน์แต่งงานกับโดโรธี คาฟเน่ เดอ เซแลงกูร์ (Dorothy Daphne de Selincourt) และในค.ศ.1920 เขามีบุตรชายหนึ่งคนชื่อว่า คริสโตเฟอร์ โรบิน มิลน์ (Christopher Robin Milne) ซึ่งเป็นตัวเอกในเรื่อง *Winnie-the-Pooh* และเป็นตัวละครที่เป็นมนุษย์เพียงคนเดียวที่ใช้ชีวิตร่วมกับตัวละครสัตว์ ตั้งแต่ ค.ศ. 1928 เป็นต้นมา อลันไม่ได้เขียนงานสำหรับเด็กอีกต่อไป

3.1.3 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับหนังสือ *Winnie-the-Pooh*

ผู้ประพันธ์	A.A. Milne
ผู้วาดภาพประกอบ	E.H. Shepard
ประเทศ	สหราชอาณาจักร
ภาษาต้นทาง	อังกฤษ (English)
ประเภทหนังสือ	วรรณกรรมเด็ก (Children's literature)
สำนักพิมพ์	Methuen & Co., Ltd. (London)
วันที่พิมพ์	14 ตุลาคม ค.ศ. 1926
สื่อสิ่งพิมพ์	หนังสือปกแข็ง และปกอ่อน
หนังสือภาคต่อ	<i>The House at Pooh Corner</i>

3.1.4 เนื้อเรื่องย่อ

Winnie the Pooh เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับมิตรภาพของตัวละครหมีพูห์และผองเพื่อน ที่มีวิธีเล่าเชิงซ้อน กล่าวคือ ผู้ประพันธ์เป็นพ่อที่เล่าเรื่องราวของหมีพูห์ (Winnie-the-Pooh) ให้แก่ลูกชาย คือ คริสโตเฟอร์ โรบิน (Christopher Robin) ขณะเดียวกันผู้ประพันธ์เล่าเรื่องให้ผู้อ่านด้วย เนื้อเรื่องกล่าวถึงการผจญภัยและเหตุการณ์แต่ละตอน ที่มีตัวละครสัตว์แต่ละตัวเป็นตัวละครเอกของเหตุการณ์นั้นๆ หมีพูห์และคริสโตเฟอร์ โรบิน เป็นผู้ช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาของตัวละครอื่นๆ ด้วยความฉลาด ใสซื่อ และเรียบง่าย ทำให้เหตุการณ์ต่างๆ จบลงด้วยดีเสมอ เช่น หมีพูห์ช่วยเหลือเพื่อนหมีที่บ้านถูกน้ำท่วม หมีพูห์ช่วยค้นหาทางที่หายไปของอียอร์ที่เป็นลาสูงวัย พิกเล็ตหมีน้อยยกกล้าหาญที่ช่วยเหลือเพื่อนสัตว์ที่ติดอยู่ในโพรงต้นไม้ที่ล้มลง เป็นต้น

เนื้อเรื่องแบ่งออกเป็น 10 บท ดังนี้

Chapter One in which we are introduced to Winnie-the-Pooh and some Bees, and the stories begin

บทที่ 1: ซึ่งแนะนำให้รู้จักวินนี่เดอะพูห์กับผึ้งหนึ่งและเรื่องเริ่ม²

บทแรกนี้ผู้ประพันธ์แนะนำพูห์ให้ผู้อ่านได้รู้จัก ด้วยการเล่านิทานให้แก่ลูกชายคือ คริสโตเฟอร์ โรบิน โดยเล่าถึงหมีพูห์ว่าเป็นหมีน่ารัก อารมณ์ดี ชอบร้องฮัมเพลง และแต่งเพลงอย่างร่าเริง พูห์ชอบกินทั้งวัน โดยเฉพาะน้ำผึ้งที่เป็นของโปรด เรื่องเริ่มเมื่อพูห์ปีนขึ้นต้นไม้เพราะเขาต้องการกินน้ำผึ้ง แต่แล้วกิ่งไม้หัก พูห์จึงตกจากต้นไม้หล่นลงบนพงหนาม พูห์จึงคิดถึงคริสโตเฟอร์ โรบิน และไปขอยืมลูกโป่ง เพื่อปलอมตัวเป็นก้อนเมฆ และเกาะลูกโป่งลอยขึ้นไปบนท้องฟ้า เพื่อจะเก็บรังผึ้งบนยอดไม้ แต่เมื่อลอยขึ้นไปพูห์กลับต้องลอยเต้เต้งอย่างนั้นและกลับลงพื้นดินไม่ได้ คริสโตเฟอร์ โรบินจึงเข้าไปช่วยเหลือ ด้วยการยิงลูกโป่งให้แฟบลง แล้วพูห์ค่อยๆ ลอยลงมาสู่พื้นดินอย่างปลอดภัย นับเป็นมิตรภาพและความช่วยเหลือกันระหว่างหมีพูห์และคริสโตเฟอร์ โรบิน

² ชื่อบททั้ง 10 บท ผู้วิจัยใช้จำนวนแปลของธารพายุ

Chapter Two in which Pooh goes visiting and gets into a tight place

บทที่ 2: ซึ่งพูห์ไปเยี่ยมเพื่อนและเอาตัวไม่รอด

หมีพูห์ เดินฮัมเพลงอย่างร่าเริง เพื่อไปเยี่ยมเพื่อนกระต่าย ชื่อแรบบิต โดยมีมุเข้าไปในโพรงที่อาศัยของแรบบิตที่อยู่ใกล้ตลิ่งน้ำ เมื่อเข้าไปถึง พูห์กินน้ำผึ้งซึ่งเป็นของโปรดอย่างเอร็ดอร่อยจนพุงกางและไม่สามารถมุดกลับออกจากโพรงได้ ลำตัวจึงติดคาโพรง ส่วนหัวไหล่อยู่นอกโพรง และท่อนขาอยู่ในโพรงของแรบบิต เมื่อคริสโตเฟอร์ โรบิน เข้ามาเห็นและต้องการช่วย แต่ทำอะไรไม่ได้ เขาจึงมานั่งอ่านหนังสือให้พูห์ฟังอยู่หลายวันจนกระทั่งพุงพูห์ยุบ จากนั้นคริสโตเฟอร์ โรบิน และเพื่อนสัตว์ตัวเล็กๆ ทั้งหลายจึงมาจับแอมต่อตัวกันเป็นขบวนยาว เพื่อช่วยกันดึงตัวพูห์ จนหลุดออกจากโพรง เมื่อหลุดออกมาได้ พูห์ขอบใจเพื่อนๆ แล้วเดินฮัมเพลงกลับไปบ้านอย่างสบายอารมณ์

Chapter Three in which Pooh and Piglet go hunting and nearly catch a Woozle

บทที่ 3: ซึ่งพูห์กับพิกเล็ตเป็นนักแกะรอยและเกือบจับวูซเซลได้

วันหนึ่งในฤดูหนาว พิกเล็ตเห็นพูห์ที่ก้มหน้าก้มตาเดินวนรอบต้นไม้ และเพ่งดูรอยเท้าบนพื้นหิมะอย่างเคร่งเครียด พิกเล็ตจึงถามว่าทำอะไร พูห์ตอบด้วยเสียงเคร่งขรึมว่ากำลังแกะรอยเท้าที่น่าสงสัยว่าจะเป็นสัตว์ประหลาดน่ากลัวที่ชื่อ วูซเซล (ทั้งสองไม่รู้จักและไม่เคยเห็น) พิกเล็ตอาสาช่วยเดินตามแกะรอย ทั้งสองจึงเดินวนรอบต้นไม้ต้นเดิมอยู่หลายรอบ ทั้งคู่รู้สึกตื่นเต้นและหวาดหวั่นขึ้นเรื่อยๆ ยิ่งเมื่อเดินวนรอบต้นไม้มากเท่าใดก็มียรอยเท้าสัตว์มากขึ้นเท่านั้น พิกเล็ตหวาดผวาจนขอตัววิ่งกลับบ้าน เมื่อคริสโตเฟอร์ โรบิน ซึ่งนั่งอยู่บนยอดไม้ต้นนั้น ออกมาได้ต้องหัวเราะออกมาและร้องทักว่า พูห์และพิกเล็ต ทำอะไรกัน ทำไมจึงมาเดินวนรอบต้นไม้ต้นเดิมอย่างนั้น นาที่นั้นปริศนารอยเท้าสัตว์ประหลาดก็ลึกลับคลาย เมื่อพูห์รู้ว่ารอยเท้าสัตว์นั้น คือรอยเท้าของพูห์และพิกเล็ตนั่นเอง พูห์ยอมรับว่าตัวเองโง่ และเป็นหมีที่ไม่มีสมอง แต่คริสโตเฟอร์ โรบิน ปลอบว่า พูห์เป็นหมีที่ดีที่สุดในโลกนี้ พูห์จึงหน้าบานขึ้นทันใด แล้วกลับบ้านไปหาอะไรรับประทาน

Chapter Four in which Eeyore loses a tail and Pooh finds one

บทที่ 4: ซึ่งอียอร์ทำหางหาย และพูห์หาเจอ

อียอร์ เป็นลาซาราสีเทา ที่มองโลกในแง่ร้าย และชอบคิดวนเวียนถึงอะไรต่อมิอะไร อย่างเศร้าสร้อย และสลดหดหู่ อียอร์อาศัยอยู่ตรงมุมป่าที่มีพงหนามขึ้นรก วันหนึ่งพูห์เข้าไป ทักทายอียอร์ และพบว่าหางของอียอร์หายไป พูห์จึงอาสาช่วยค้นหาหางให้แก่อียอร์ พูห์เดินไปหาที่บ้านนกฮูกอาวล์ ผู้ซึ่งบรรดาสัตว์ทั้งหลายยกย่องว่าเป็นผู้รอบรู้ เพื่อถามว่าอาวล์ เห็นหางของอียอร์หรือไม่ และแล้วพูห์ก็ได้พบหางของอียอร์แขวนอยู่บนหน้าประตูบ้านของอาวล์ นั่นเอง พูห์จึงนำหางกลับไปให้อียอร์ และคริสโตเฟอร์ โรบิน ช่วยเอาตะปุดอกคิดหางให้เข้าที่ อียอร์จึงกระโดดโลดเต้นอย่างมีความสุข ส่วนพูห์กลับบ้านไปหาของรับประทาน และด้นกลอนเพลงให้ตัวเองฟังอย่างภาคภูมิใจ

Chapter Five in which Piglet meets a Heffalump

บทที่ 5: ซึ่งพิกเลตเจอเฮฟฟาลัมป์

บ่ายวันหนึ่ง คริสโตเฟอร์ โรบิน พูห์ และพิกเลต พุดคุยเล่นกันถึงตัว เฮฟฟาลัมป์ (สัตว์ประหลาดที่ไม่มีใครเคยเห็นหรือรู้จัก) พูห์เกิดแรงบันดาลใจที่จะดักจับตัวเฮฟฟาลัมป์ จึงวางแผนกับพิกเลต โดยพิกเลตขุดหลุมและพูห์ไปเอาโถน้ำผึ้งมาเป็นเหยื่อล่อวางที่ก้นหลุม แล้วต่างฝ่ายก็กลับบ้านไปนอน แต่คืนนั้นพูห์นอนไม่หลับ เพราะความหิวและฝันถึงน้ำผึ้ง พูห์จึงกลับไปหาโถน้ำผึ้งที่วางอยู่ก้นหลุม แล้วเอาหัวมุดเข้าไปเลียน้ำผึ้ง จนหัวของพูห์ติดกับโถแน่นเสียจนดึงไม่ออก คืนนั้นพิกเลตกระวนกระวายใจเพราะอยากเห็นตัวเฮฟฟาลัมป์ มันจึงวิ่งมาแอบดูที่หลุมกับดัก แล้วก็เห็นเงาตะกุ่มของพูห์ที่ยืน โงนเงนไปมาเพราะหัวติดอยู่ในโถน้ำผึ้ง มองอะไรไม่เห็น และกำลังส่งเสียงร้องขอความช่วยเหลือ พิกเลตมาเห็นเข้าก็ตกใจกลัว จนร้องลั่นวิ่งหนีไปหาคริสโตเฟอร์ โรบิน เมื่อคริสโตเฟอร์ โรบินไปดูจึงรู้ว่าเป็นหมีพูห์ เขาเริ่มหัวเราะ หัวเราะ และหัวเราะ พิกเลตจึงได้รู้ว่าตัวเองเป็นหมู่น้อยที่โง่เขลาและวิ่งตรงดิ่งกลับบ้าน ส่วนคริสโตเฟอร์ โรบิน และพูห์กลับบ้านไปรับประทานอาหารเข้าด้วยกัน

Chapter Six in which Eeyore has a Birthday and gets two presents

บทที่ 6: ซึ่งอียอร์มีวันเกิด และได้ของขวัญสองชิ้น

วันหนึ่งพู่แะไปเยี่ยมทักทายอียอร์ลาซราผู้จุ่มทุกข์ แล้วรู้ว่าวันนั้นเองเป็นวันเกิดของอียอร์ แต่ไม่มีใครรู้และไม่มีใครสนใจ อียอร์จึงหดหูเศร้าหมองมาก พู่คึกจะหาของขวัญวันเกิดให้แก่อียอร์เพื่อให้หายเศร้าโศก พู่ไปหาพิกลิตเพื่อช่วยกันหาของขวัญ พิกเลตคิดจะเอาลูกโป่งให้เป็นของขวัญและรีบวิ่งกลับไปเอาลูกโป่งจากที่บ้าน ส่วนพู่ตั้งใจจะให้โถน้ำผึ้ง แต่ระหว่างทางที่เดินไปหาอียอร์ พู่เผลอตักกินน้ำผึ้งเสียจนหมดเหลือแต่โถเปล่า พู่จึงเปลี่ยนแผนโดยให้โถเปล่าแทนและขอให้นกฮูกอวาล์ช่วยเขียนคำอวยพรสุขสันต์วันเกิดลงบนโถนั้น ส่วนพิกลิตซึ่งรีบวิ่งกลับไปเอาลูกโป่งที่บ้านเกิดสะดุดหลุมหน้ากะมังจนลูกโป่งแตก พิกเลตเสียใจมากที่เหลือแค่เศษลูกโป่งไปให้อียอร์ ส่วนพู่ให้โถเปล่า แต่อียอร์กลับตื่นตื่นดีใจมากที่ได้รับของขวัญวันเกิดเป็นครั้งแรกในชีวิตถึงสองชิ้น คือ โถเปล่าจากพู่ และเศษลูกโป่งจากพิกลิต อียอร์นั่งอยู่กับการเอาเศษลูกโป่งออกจากโถและใส่กลับเข้าไปใหม่อย่างมีความสุข

Chapter Seven in which Kanga and Baby Roo come to the Forest, and Piglet has a Bath

บทที่ 7: ซึ่งแคงกากับเบบี้รูเข้ามาในป่า และพิกลิตอาบน้ำ

กระต่ายแรบบิตรูสติกไม่พอใจแคงกาและเบบี้รูลูกน้อยในกระเป๋าน้ำท้องซึ่งเป็นสัตว์ประหลาดแปลกหน้าที่จู่ๆ ก็เข้ามาอาศัยอยู่ในป่าร้อยเอเคอร์ แรบบิตจึงวางแผนร่วมกับพู่และพิกลิต จะลักพาตัวเบบี้รู เพื่อขู่ให้แคงกาออกไปจากป่า แผนการคือพู่จะพุดคุ้ยหลอกล่อให้แคงกาละสายตาจากเบบี้รู เพื่อให้แรบบิตคว้าตัวเบบี้รูไป จากนั้นให้พิกลิตกระโดดเข้าไปในกระเป๋าน้ำท้องของแคงกาแทน ในวันที่เกิดเหตุ พู่ร้องเพลงกลอนกล่อมแคงกาและแกล้งชี้ให้แคงกาดูนกที่พู่แกล้งกู่ขึ้นมา เมื่อแคงกาหันหน้าไปดู แรบบิตจึงคว้าตัวเบบี้รูวิ่งหนีไปแล้วพิกลิตก็กระโดดเข้าไปในกระเป๋าน้ำท้องแคงกาได้สำเร็จ แคงการีบกระโดดกลับบ้าน แล้วรู้ว่าเป็นพิกลิต แต่แคงกาแสร้งทำเป็นไม่รู้ทัน และแกล้งจับพิกลิตอาบน้ำ ซึ่งพิกลิตไม่ชอบการอาบน้ำ จึงร้องตะโกนบอกความจริงและขอให้คริสโตเฟอร์ โรบิน ช่วยบอกแคงกาว่า

เขาคือ พิกเลต แล้วรีบวิ่งกลับบ้านไป จากนั้นเป็นต้นมา ทุกตัวดีต่อกันและเป็นเพื่อนรักกัน แคนกาก็รู้อาศัยอยู่ในป่าต่อมาเรื่อยๆ ทุกวันอังคาร รุจะขลุ่ยอยู่กับเพื่อนรักชื่อแรบบิต ส่วน แคนกาจะขลุ่ยอยู่กับเพื่อนรักชื่อพูห์ พิกเลตจะขลุ่ยอยู่กับเพื่อนรักชื่อคริสโตเฟอร์ โรบิน ดังนั้น ทุกคนจึงมีความสุขกันถ้วนหน้ากันอีกครั้ง

Chapter Eight in which Christopher Robin leads an expedition to the North Pole

บทที่ 8: ซั่งคริสโตเฟอร์ โรบิน นำคณะไปสำรวจขั้วโลกเหนือ

วันหนึ่งคริสโตเฟอร์ โรบิน ชวนพูห์ และเพื่อนสัตว์อื่นๆ คือพิกเลต แรบบิต แคนกา เบบีรู อวาล์ อีฮอร์และญาติมิตรทั้งหมดของแรบบิต ไปสำรวจขั้วโลกเหนือ แม้ว่าทั้งหมดไม่รู้จักรว้างโลกเหนือคืออะไรและอยู่ที่ไหน แต่พวกสัตว์ทั้งหลายไว้ใจคริสโตเฟอร์ โรบิน จึง ตื่นเต้นและเต็มใจที่จะติดตามเขาไปทุกที่ เมื่อขบวนสำรวจเดินทางไปถึงลำธารช่วงหนึ่ง จู่ๆ มี เสียงหวีดร้องจากรู เสียงน้ำกระเซ็นและเสียงแคนกาคะ โคน โทวกเหวกด้วยความตกใจ เพราะรู ตกน้ำและไหลตามน้ำตกเตี้ยๆ ลงสู่ผืนน้ำที่ลดหล่นไปอีกระดับหนึ่งอย่างรวดเร็ว ขณะที่ทุกคน กำลังตื่นตระหนกนั้นเอง พูห์หาเสาได้ต้นหนึ่งและยื่นเสากั้นดักไว้ตรงท้ายน้ำ ทำให้อูที่ลอยมา ติด สามารถไต่เสาขึ้นจากน้ำได้อย่างปลอดภัย คริสโตเฟอร์ โรบิน จึงประกาศว่า การสำรวจ เสร็จสิ้นแล้ว เพราะพูห์พบขั้วโลกเหนือแล้ว คือ เสาต้นนั้นนั่นเอง คณะสำรวจปักเสาลงในดิน และเอาป้ายผูกไว้ว่า ‘ขั้วโลกเหนือ ค้นพบโดยพูห์ พูห์เป็นคนพบ’ พูห์ภูมิใจมากกับสิ่งที่ได้ทำ ลงไป พร้อมกับคิดว่าตอนนี้มีอะไรเล็กๆ น้อยๆ เกี่ยวกับตัวเองไว้ให้จดจำรำลึกแล้ว

บทที่ 9: ซั่งพิกเลตถูกน้ำล้อมรอบโดยสิ้นเชิง

ครั้งหนึ่งเกิดฝนตกหนักมากติดต่อกันหลายวัน ระดับน้ำสูงขึ้นเรื่อยๆ จนเกือบท่วมถึง หน้าต่างบ้านของพิกเลตผู้ซึ่งว่ายน้ำไม่เป็น พิกเลตจึงเขียนขอความช่วยเหลือลงบนกระดาษใส่ ในขวด จากนั้นปิดขวดด้วยจุกไม้ก๊อกแล้วโยนลงไปในน้ำ พูห์ได้พบขวดและกระดาษนั้น แต่ อ่านไม่ออก จึงเกาะโถน้ำฝั่งลอยไปหาคริสโตเฟอร์ โรบินซึ่งเมื่ออ่านก็รู้ว่าพิกเลตต้องการความช่วยเหลือ คริสโตเฟอร์ โรบิน จึงรีบไปช่วย โดยให้นกฮูกอวาล์บินไปบอกและอยู่เป็นเพื่อน พิกเลตก่อน ส่วนตัวเขา และพูห์ใช้ร่มกางเป็นเรือด้วยความคิดของหมีพูห์ แล่นไปช่วยพิกเลต

มาได้ คริสโตเฟอร์ โรบิน จึงเรียกเรือลำนี้ว่า เรือสมองพู่ โดยมีคริสโตเฟอร์ โรบิน เป็นกัปตัน และพู่ เป็นต้นหน

Chapter Ten in which Christopher Robin gives a Pooh Party, and we say good-bye

บทที่ 10: ซึ่งคริสโตเฟอร์ โรบิน จัดงานเลี้ยงให้พู่ และเรากล่าวคำอำลา

วันหนึ่งคริสโตเฟอร์ โรบิน คิดจะจัดงานเลี้ยงพิเศษให้แก่พู่ เพื่อตอบแทนพู่ที่ช่วยเหลือพิกเลตจากน้ำท่วม เขาจึงบอกนกฮูกอวาล์ให้ไปบอกพู่และคนอื่นๆ ทั้งหมดด้วยว่าจะจัดงานในวันรุ่งขึ้น เมื่อพู่รู้ก็ดีใจและภูมิใจมาก พู่จึงร้องเพลงให้กับตัวเอง ในงานเลี้ยง คริสโตเฟอร์ โรบินมอบของขวัญให้แก่พู่ เป็นกล่องดินสอพิเศษ ที่มีดินสอ มีกบเหลาดินสอ ไม้บรรทัดและยางลบ พู่ดีใจมากขณะที่เปิดกล่องของขวัญ แต่ฮีย์อร์ที่เข้าใจผิดคิดว่าเป็นงานเลี้ยงและของขวัญของตนเอง กลับบอกว่าดินสอไม่มีประโยชน์อะไร แล้วทุกคนกล่าวอำลา และขอบคุณคริสโตเฟอร์ โรบิน อย่างมีความสุข

3.2 องค์ประกอบของวรรณกรรม

3.2.1 ตัวละคร (Character)

การนำเสนอตัวละครในหนังสือ *Winnie-the-Pooh* เป็นตัวละครที่สะท้อน พฤติกรรม และบุคลิกของมนุษย์ประเภทต่างๆ ได้แก่ คริสโตเฟอร์ โรบินซึ่งเป็นตัวละครมนุษย์เพียงคนเดียวในเรื่อง คริสโตเฟอร์ โรบินอาจเป็นตัวแทนของผู้ประพันธ์ (A.A. Milne) เนื่องด้วยอแลน เป็นบุตรคนสุดท้องในจำนวนพี่น้องสามคน ในวัยเด็กใครๆ ต่างเอ็นดูชื่นชมเขา หนูน้อยอแลน มีผมเป็นลอนยาวเหมือนลอร์ดคนน้อยฟอนเดิลรอย อแลนสนิทสนมกับเคน พี่ชายคนรองที่มีอายุห่างกัน 16 เดือน ทั้งสองคนเล่นด้วยกัน มีความเชื่อ ความรู้ ความใฝ่ฝัน ความหวังและความกลัวเหมือนกัน เคนและอแลนแสวงหาอิสระเสรีภาพด้วยกันทั้งยังมีความทรงจำในวัยเยาว์ที่อแลนยังคงระลึกถึง และอาจเป็นแรงบันดาลใจให้เขาเขียนถึงมิตรภาพระหว่างคริสโตเฟอร์ โรบิน และหมีพู่ นอกจากนี้ คริสโตเฟอร์ โรบิน ตัวละครมนุษย์เพียงคนเดียวและมีความสุขุมรอบคอบ ไว้วางใจได้ ซึ่งจะคอยช่วยเหลือสัตว์ตัวอื่นๆ ในเรื่องเสมอ จึงอาจสะท้อนค่านิยมหรือคำ

สอนของผู้ประพันธ์ที่สอดแทรกให้แก่ผู้ลูกอย่างแนบเนียนและเป็นธรรมชาติ เนื่องจาก *Winnie-the-Pooh* เป็นวรรณกรรมเยาวชน ในเชิงนิทานที่พ่ออ่านให้ลูกชายที่ยังเป็นเด็กเล็กฟัง จึงใช้ตัวละครมิติเดียว (flat character) เพื่อให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กเล็กเข้าใจง่าย

3.2.2 ฉาก

ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งของบันเทิงคดี คือ สถานที่ซึ่งเหตุการณ์ของเรื่องเกิดขึ้น หรือภูมิหลังต่างๆ ของตัวละคร เหตุการณ์ของเรื่อง สถานที่ในเรื่อง *Winnie-the-Pooh* ซึ่งผู้ประพันธ์จินตนาการให้เป็น “ป่าร้อยเอเคอร์” นั้นมาจากสถานที่จริง คือป่าแอสดาวน์ (Ashdown Forest) ในแคว้นซัสเซก (Sussex) ประเทศอังกฤษ เป็นป่าที่มีความงดงามมากตามธรรมชาติ ตั้งอยู่ห่างจากกรุงลอนดอนไปทางใต้ประมาณ 50 กิโลเมตร ความงดงามของทัศนียภาพและภูมิทัศน์ของป่าแอสดาวน์เป็นแรงบันดาลใจให้แก่ อี.เอช.เชพเพิร์ด (E.H. Shepard) ผู้วาดภาพประกอบของหนังสือเรื่องนี้ ภาพสเก็ตรูปทิวทัศน์สน และฉากป่าต่างๆ ในเรื่องนี้ ในปัจจุบันจัดเก็บอยู่ที่พิพิธภัณฑ์วิกตอเรียและอัลเบิร์ต ในกรุงลอนดอน

มนต์สวรรค์ จินดาแสง ได้วิเคราะห์ฉากของเรื่องไว้อย่างน่าสนใจว่า ป่าร้อยเอเคอร์ ในเรื่องนี้คือ โลกที่ถูกจำลองให้เล็กลง โดยมีพลเมืองของโลกหรือของป่าเป็นสัตว์ชนิดละ 1 ตัว และมีมนุษย์ที่เป็นเด็กเพียงหนึ่งคน สัตว์เหล่านี้รับบทเป็นเด็กๆ โดยมีคริสโตเฟอร์ โรวบิน มนุษย์เด็กเพียงคนเดียวของเรื่องรับบทเป็นผู้ใหญ่ แต่สัตว์เหล่านั้นดูราวกับว่าเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่เป็นผู้ใหญ่ในแบบต่างๆ กัน ในป่านั้นไม่มีการพิพากษาทางศีลธรรม ทว่ามีขอบเขตหรือวิถีชีวิตโดยธรรมชาติที่กำหนดพฤติกรรม ที่นั่นไม่มีศัตรู นอกจากการอิฉฉาในช่วงเวลาสั้นๆ ที่นั่นไม่มีการใช้ความรุนแรงใดๆ นอกจากปิ่นเด็กเล่นอุดจุกก็อก ที่นั่นไม่มีเทคโนโลยี ไม่มีกิเลสค้นหาในเรื่องใหญ่ๆ ไม่มีกามารมณ์ และไม่มีการใช้เงินด้วย (2553:16)

3.2.3 เวลา

ในฉบับ *Winnie-the-Pooh* ผู้ประพันธ์ไม่ได้ระบุเวลาของเหตุการณ์ไว้ในแต่ละบท เรื่องราวที่เกิดขึ้น จึงมีความเป็นกลาง ไร้ยุคสมัย แม้จะจัดพิมพ์ครั้งแรกในค.ศ. 1926 ซึ่งเป็นเวลามากกว่า 89 ปีแล้ว แต่ลักษณะภาษาไม่แตกต่างจากภาษาที่ใช้ในปัจจุบัน ความโดดเด่นของ

เรื่องอยู่ที่บุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัว ที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้นอย่างมีชีวิตชีวา การวางโครงเรื่องในแต่ละบทที่จบในตัวเอง ซึ่งคริสโตเฟอร์ โรบิน และพูห์สามารถแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์ในท้องเรื่องให้จบลงได้อย่างมีความสุข (Happy ending)

ภาษาที่ใช้ในเรื่องมีความโดดเด่นเรื่องวจนลีลาที่มีลูกเล่น ตลกขบขัน การสร้างภาษาและคำพูดแบบเด็ก ผสมผสานกับสำนวนโวหารเสียดสี สั่งสอนแบบเนียนแบบกึ่งนิทานเรื่องเล่า และการพรรณนาทัศนียภาพ อาทิ สถานที่ ป่าเขาลำเนาไพร แม่น้ำลำธารที่มีความงดงามตามธรรมชาติ แบบสำนวนของกวี

หากพิจารณาเวลาในแง่ประวัติชีวิตของผู้ประพันธ์ เห็นได้ว่าเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับช่วงชีวิตจริงของผู้ประพันธ์ที่แต่งเรื่องนี้ในช่วงที่ลูกชายของเขามีอายุ 5-6 ขวบ โดยผู้ประพันธ์สร้างตัวละครขึ้นมาผ่านจินตนาการจากตุ๊กตาหมีและของเล่นรูปสัตว์ต่างๆ ของลูกชาย เป็นเรื่องที่มีแรงบันดาลใจจากลูกชาย เป็นการแสดงออกถึงความรักของพ่อที่ต่อลูกชายอย่างอ่อนโยน ซาบซึ้ง บางส่วนเป็นจินตนาการความคิดเกี่ยวกับความรักระหว่างคนกับสัตว์ และมิตรภาพที่บริสุทธิ์ระหว่างเด็ก ทั้งยังมีการสอดแทรกคำสอนที่ผู้ประพันธ์ผูกไว้ผ่านเหตุการณ์ที่แสดงการแก้ไขปัญหาตามท้องเรื่อง อาทิ ความสุขุม ความกล้าหาญ การช่วยเหลือผู้อื่น และการส่งเสริมการศึกษาหาความรู้อย่างแท้จริง มิใช่การโอ้อวด

3.2.4 กลวิธีการเล่าเรื่อง

ผู้ประพันธ์ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องใน *Winnie-the-Pooh* ในลักษณะของนิทาน การที่ผู้ประพันธ์หรือผู้เป็นพ่อในท้องเรื่องเล่าให้ลูกฟัง ขณะที่ส่วนที่ไม่ใช่นิทาน เขาใช้สรรพนาม “I” และในส่วนที่เป็นนิทาน เขาใช้วิธีแบบรู้แจ้ง (Omniscient point of view) ที่สามารถหยั่งรู้ความคิด ความรู้สึกของตัวละครด้วยว่ากำลังคิดหรือรู้สึกอย่างไร เป็นเสมือนพระเจ้าที่หยั่งรู้และมองเห็นทุกสิ่งทุกอย่าง อาทิตอนที่หมีพูห์รำพึงกับตัวเองว่าอยากไปขอลูกโป่งที่บ้านของคริสโตเฟอร์ โรบิน เพื่อใช้ลอยตัวไปเก็บรังผึ้งบนยอดไม้

ผู้ประพันธ์ บรรยายความคิดของพ่อที่พูดกับลูก (คริสโตเฟอร์ โรบิน) โดยผู้เล่าจะบอก ผู้อ่านได้หมดว่าตัวละครกำลังคิดอะไรหรือรู้สึกอย่างไรอยู่ ขณะเดียวกันผู้ประพันธ์สอดแทรก คำสอนให้ลูกชายจากตัวอย่างตัวละครสัตว์ในเรื่องด้วย ดังนี้

“แหม ช่างเพี้ยนเหลือเกิน วันก่อนหน้าฉันลูกเพิ่งไปงานเลี้ยงที่บ้านพิกลเลตเพื่อนของ ลูกมาหยกๆ และก็ได้ออกไปมาจากงานนั้นพอดีเลย เป็นลูกโป่งสีเขียวใบใหญ่ ส่วนญาติตัว หนึ่งของเรบบิตก็ได้ออกไปโป่งสีฟ้าใบใหญ่เหมือนกัน แต่ลืมเอาลูก เพราะอันที่จริงมันยังเด็ก เกินกว่าจะไปงานเลี้ยงด้วยซ้ำ และดังนั้น ลูกก็เลยเอาลูกโป่งกลับมาบ้านทั้งสีเขียวและสีฟ้า”

บางช่วงผู้ประพันธ์นำเสนอโดยให้มีลักษณะเหมือนการพูดคุยกับผู้อ่าน เพื่อให้ผู้อ่าน เข้าใจความรู้สึกและบุคลิกของตัวละคร ดังนี้

“ท่านคงนึกภาพออกว่าพิกลเลตดีใจขนาดไหนเมื่อได้เห็นเรือในที่สุด ในปีหลังๆ มัน ชอบที่จะคิดว่าตอนนั้นมันตกอยู่ในอันตรายร้ายแรงท่ามกลางอุทกภัยโหด แต่อันตรายจริงๆ เพียงอย่างเดียวที่มันต้องเผชิญนั้นอยู่ในช่วงครึ่งชั่วโมงสุดท้ายของการติดเกาะของมัน เมื่อ อวาล์บินมาเกาะกิ่งไม้บนต้นไม้ที่อยู่...เพื่อช่วยปลอบใจ และได้เล่าเรื่องที่ยาวมากให้มันฟัง เรื่องหนึ่งเกี่ยวกับป่าคนหนึ่งของอวาล์เอง ซึ่งครั้งหนึ่งออกไปมาเป็นนกนางนวลทะเล โดย ความผิดพลาด และเรื่องก็ดำเนินไปเรื่อยๆ ก่อนข้างเหมือนข้อความในย่อหน้านี้แหละ จนกระทั่งพิกลเลต ซึ่งโผล่หน้าต่างออกมาฟังโดยไม่มี ความหวังอะไรมากนัก ม่อยหลับไป เงียบๆ และค่อยๆ รูดตามขอบหน้าต่างจะลงไปใต้น้ำที่ละน้อย แต่วินาทีที่ปลายเท้าของมัน เลื่อนขึ้นมาเกี่ยวขอบหน้าต่างและกำลังจะหลุดมึลุดแหล่นั่นเอง โชคดีที่จู่ๆ อวาล์ก็ร้อง จ้ากขึ้นมาเสียก่อนซึ่งจริงๆ แล้วเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องที่มีแล้ว เป็นสิ่งที่ป่าของมันพูด และ นั่นก็ปลุกพิกลเลตขึ้นมาตะเกียกตะกายกลับเข้าที่ได้อย่างทันท่วงที... พ่อที่จะยังมีแง่ใจพูดว่า “น่าสนใจจัง...ยังงั้นจริงๆ นะเธอ” และ...เอาละท่านคงนึกภาพออกว่าพิกลเลตดีใจขนาดไหน เมื่อในที่สุดมันได้เห็นเรือชั้นดีที่ชื่อว่า สมองพูห์ (ค. โรบิน: ผู้บังคับการ หมิ พ: ต้นหน) แล่น ข้ามทะเลมาช่วยมัน คริสโตเฟอร์ โรบินกับพูห์อีกตามเคย...

เนื่องจากเรื่องมันจบแล้วจริงๆ และผู้เขียนเหนื่อยมากหลังจากย่อหน้าที่แล้วนี้ ผู้เขียน จึงคิดว่าจะหยุดไว้ตรงนี้นะ”³

3.2.5 ระดับภาษา

ระดับภาษา ในหนังสือ *Winnie-the-Pooh* เป็นภาษาในระดับสนทนา (colloquial) ซึ่งเป็นบทพูดคุยระหว่างตัวละครที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกัน เป็นเพื่อนซึ่งมีระดับเสมอกัน และมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน อาทิ การสนทนาระหว่าง มนุษย์และเพื่อนสัตว์หรือ การสนทนาระหว่างสัตว์ด้วยกันเอง สังเกตได้จากการใช้คำง่ายๆ เป็นภาษาปากหรือภาษาพูดที่สุภาพ ประโยคไม่ซับซ้อน เสมือนเป็นการสื่อสาร ระหว่างเด็กเล็กๆ ที่อายุรุ่นราวคราวเดียวกันกับคริสโตเฟอร์ โรวบิน ที่มีอายุประมาณ 6-7 ขวบ

แต่ในส่วนของ การสนทนาระหว่างผู้ประพันธ์กับผู้อ่าน ผู้ประพันธ์ใช้ภาษาระดับสนทนาของผู้ใหญ่เป็นประโยคที่ยาวและซับซ้อนกว่าภาษาเด็ก และมีการบรรยายที่ใช้สำนวนเสียดสี ประชดประชัน เปรียบเทียบบุคลิกตัวละครกับมนุษย์ที่มีพฤติกรรมแบบต่างๆ อาทิ ตัวอย่างข้างใต้ เป็นสำนวนพรรณนาโวหาร ดังนี้

The Sun was still in bed, but there was a lightness in the sky over the Hundred Acre Wood which seemed to show that it was waking up and would soon be kicking off the clothes. In the half-light the Pine Trees look cold and lonely, and the Very Deep Pit seemed deeper than it was, and Pooh's jar of honey at the bottom was something mysterious, a shape and no more. But as he got nearer to it his nose told him that it was indeed honey, and his tongue came out his nose and began to polish up his mouth, ready for it.

สิ่งที่น่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของผู้ประพันธ์ (author style) คือ การใช้บทเพลง บทกลอน บทกวีที่สอดแทรกในเรื่องเป็นระยะ เพื่อแสดงบุคลิกลักษณะของหมีพูห์ที่แจ่มใสร่าเริง ซื่อใสบริสุทธิ์ และถ่อมตน อาทิ ตอนที่พูห์ ร้องเพลงกลอนที่แต่งขึ้นเพื่อเรียกร้องความสนใจของแองกาให้หันหน้าไปทางอื่น เพื่อจะลักพาตัวเบบีรูไปจากแองกา เป็นบทกลอนที่แสดงอารมณ์เสียดสีว่า เป็นบทกลอนของหมีสมองเล็ก ดังนี้

³ สำนวนแปลของธรรพายุ

Pooh gave a little cough and began.

LINES WRITTEN BY A BEAR OF VERY LITTLE BRAIN

On Monday, when the sun is hot

I wonder to myself a lot:

‘Now is it true, or is it not,

That what is which and which is what?’

On Tuesday, when it hails and snows,

The feeling on me grows and grows

That hardly anybody knows

If those are these or these are those.

On Wednesday, when the sky is blue,

And I have nothing else to do,

I sometimes wonder if it’s true

That who is what and what is who.

On Thursday, when it starts to freeze

And hoar-frost twinkles on the trees,

How very readily one sees

That these are whose-but whose are these?

On Friday

3.2.6. น้ำเสียง

น้ำเสียงหมายถึง น้ำเสียงของเรื่องซึ่งสะท้อนทัศนคติหรือท่าทีของผู้ประพันธ์ที่มีอยู่ในงานวรรณกรรม น้ำเสียงอาจแสดงออกในท่าทีของการขำเย้า เสียดสี สนุกสนาน ตลกขบขัน โดยแทรกอยู่ในบทบรรยาย หรือบทสนทนาของตัวละคร ที่สำคัญที่สุดคือ ลีลาของผู้เขียน

น้ำเสียงในหนังสือ *Winnie-the-Pooh* เป็นน้ำเสียงที่สบายๆ บรรยายสิ่งแวดล้อมที่เป็นป่าตามธรรมชาติอันสวยงามร่มรื่น สะท้อนมุมมองของเด็กน้อยที่น่ารักสนุกสนาน ร่าเริง มองโลกในด้านที่สดใส แบบบ้านสุขสันต์ตามแบบฉบับซึ่งเป็นที่นิยมในสมัยนั้น คล้ายกับหนังสือแนวบ้านเล็กในป่าใหญ่ซึ่งเด็กจะมีความสุข ปลอดภัยจากอันตราย ภาพที่ปรากฏจึงไม่มีความซีมเซร้า ความหวาดกลัวหรือมืดมน มนุษย์และสัตว์อาศัยอยู่ร่วมกันในป่าร้อยเอเคอร์อย่างฉันทมิตรและสุขสงบ ในป่านั้นไม่มีการเบียดเบียนหรือรังแกกัน ที่นั่นไม่มีการใช้ความรุนแรงใดๆ ไม่มีศัตรูนอกจากการอธิบายในช่วงสั้นๆ หากแต่มีการช่วยเหลือกัน ในขอบเขตหรือวิถีชีวิตโดยธรรมชาติของป่าที่แวดล้อมด้วยภูเขา แม่น้ำลำธารที่งดงาม ซึ่งผู้ประพันธ์แสดงถึงความรักธรรมชาติโดยกำหนดตัวละครทุกตัวอาศัยอยู่ในบ้านที่เป็นต้นไม้ภายในป่าเดียวกัน ซึ่งสะท้อนความเป็นครอบครัวเดียวกัน

ขณะเดียวกันผู้ประพันธ์แทรกน้ำเสียงของผู้ใหญ่ที่เสียดสี ประชดประชันพฤติกรรมของมนุษย์บางประเภทด้วย อาทิ นักชุกอวาล์ ที่มักจะอวดรู้ ทั้งที่ไม่รู้จริง อีฮอร์ ลาแต่ว่าที่สลดหดหู่อยู่ในความคิดในแง่ลบของตนเอง เป็นต้น ทั้งนี้ น้ำเสียงประชดประชัน ก็ไม่จริงจังมากนัก เป็นการเสียดสีและสร้างความขบขันอยู่ในที่ เสมือนผู้ประพันธ์เข้าใจความรู้สึกและมีอารมณ์ร่วมกับเด็ก

ตัวอย่างที่ 1 น้ำเสียงที่สนุกสนาน ในบทสนทนาสบายๆ ระหว่างคริสโตเฟอร์ โรบิน พูห์ และพิกเล็ต ซึ่งนั่งนอนเล่นคุยกันในยามบ่ายวันหนึ่ง และพูดกันถึงตัวเฮฟฟาลัมป์ เป็นสัตว์ประหลาดที่ไม่มีใครเคยเห็นหรือรู้จัก แต่ทั้งสามคุยโอ้อวดกันแบบเด็กๆ

One day, when Christopher Robin and Winnie-the-Pooh and Piglet were all together, Christopher Robin finished the mouthful he was eating and said carelessly: 'I saw a Heffalump to-day, Piglet.'

'What was it doing?' asked Piglet

'Just lumping along,' said Christopher Robin. 'I don't think it saw *me*.'

‘I saw once,’ said Piglet. ‘At lease, I think I did.’ He said. ‘Only perhaps it wasn’t.’

‘So did I’, said Pooh, wondering what a Heffalump was like.

‘You don’t often see them,’ said Christopher Robin carelessly.

‘Not now,’ said Piglet.

‘Not at this time of year,’ said Pooh.

ตัวอย่างที่ 2 น้ำเสียงที่อ่อนโยน นุ่มนวล ในบทบรรยายการเดินทางกลับบ้านไปด้วยกันระหว่างพูห์ และพิกเล็ต แสดงให้เห็นความเป็นเพื่อนที่น่ารัก บริสุทธ์สัตย์ รู้ใจกัน และช่วยเหลือกันตามประสาเพื่อนแท้

Then they all talked about something else, until it was time for Pooh and Piglet to go home together. At first as they stumped along the path which edge the Hundred Acre Wood, they didn’t say much to each other; but when they came to the stream, and had helped each other across the stepping stones, and were able to walk side by side again over the heather, they began to talk in a friendly way about this and that, and Piglet said, ‘If you see what I mean, Pooh,’ and Pooh said, ‘It’s just what I think myself, Piglet,’ and Piglet said, ‘But on the other hand, Pooh, we must remember,’ and Pooh said, ‘Quite true, Piglet, although I had forgotten it for the moment.’

ตัวอย่างที่ 3 น้ำเสียงประชดประชัน เสียดสี ในบทสนทนาระหว่างพูห์ที่ถ่อมตัวว่าเป็นหมีสมองน้อย ไม่รู้หนังสือและไปขอความช่วยเหลือจากนกฮูก อวาล์ เพื่อช่วยค้นหาทางที่หายไปของอียอร์ อวาล์ชอบพูดประโยคยาวๆ ยาวๆ เพื่อแสดงภูมิ ทั้งที่ไม่รู้จริง พูห์ฟังแล้วไม่เข้าใจ จึงใจลอยฝันหวานถึงน้ำผึ้งและอาหาร แต่พูห์ยังรักษามารยาทในการฟังโดยทำเป็นเข้าใจและอือๆ ออๆ ไปด้วย

‘A lick of honey,’ murmured Bear to himself, ‘or-or not, as the case may be.’ And he gave a deep sigh, and tried very hard to listen to what Owl was saying.

But Owl went on and on, using longer and longer words, until at last he came back to where he started, and he explained that the person to write out this notice was Christopher Robin.

‘It was he who wrote the ones on my front door for me. Did you see them, Pooh?’

For some time now Pooh had been saying ‘Yes’ and ‘No’ in turn, with his eyes shut, to all that Owl was saying, and having said, ‘Yes, yes,’ last time, he said, ‘No, not at all.’ Now, without really knowing what Owl was talking about.

3.3 วจนลีลา

3.3.1 วจนลีลา คือ ลักษณะการเขียนที่ผู้ประพันธ์ใช้ในการเรียบเรียงตัวบทต้นฉบับ ซึ่งมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ในหนังสือ *Winnie-the-Pooh* ผู้ประพันธ์ใช้วจนลีลาที่ดูเหมือนเป็นภาษาง่ายๆ แต่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ด้วยวจนลีลาหลายรูปแบบ อาทิ การสร้างบทประพันธ์ที่แตกต่างกันหลาย ทั้งลูกเล่นตัวอักษร ตัวเอน ตัวหนา รูปประโยคสั้นยาว และรูปแบบคำประพันธ์ที่หลากหลายในรูปแบบร้อยแก้วและร้อยกรอง อาทิ บทเพลงเด็กสั้นๆ บทกลอน และบทกลอนเปล่าที่สร้างอารมณ์ความสนุกสนานและไพเราะ เกิดความคิดสร้างสรรค์ ดังที่แสดงในตัวอย่างบทกลอน ดังนี้

Cottleston, Cottleston, Cottleston pie,

A fly can’t bird, but a bird can fly.

Ask me a riddle and I reply:

Cottleston, Cottleston, Cottleston pie,

Cottleston, Cottleston, Cottleston pie,

A fish can’t whistle and neither can I

Ask me a riddle and I reply:

Cottleston, Cottleston, Cottleston pie,

Cottleston, Cottleston, Cottleston pie,

Why does a chicken, I don't know why.

Ask me a riddle and I reply:

Cottleston, Cottleston, Cottleston pie,

บทเพลงของหมีพูห์

'Sing Ho! for the life of a Bear'

Sing Ho! for the life of a Bear!

Sing Ho! for the life of a Bear!

I don't much mind if it rains or snows,

'Cos I've got a lot of honey on my nice new nose!

I don't much care if it snows or thaws,

'Cos I've got a lot of honey on my nice clean paws!

Sing Ho! for a Bear!

Sing Ho! for a Pooh!

And I'll have a little something in an hour or two!

3.3.2 อวัจนภาษา

ก. การเล่นกับตัวอักษร

ผู้ประพันธ์ ใช้ตัวอักษรหลายรูปแบบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและเป็นลูกเล่นเสมือนการเล่นหรือเน้นเสียงประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่การใช้ตัวอักษรเอียง เครื่องหมายคำพูด ‘ ’ และเครื่องหมายวงเล็บ () เป็นสัญลักษณ์ให้ผู้อ่านทราบว่า เป็นบทสนทนาระหว่างผู้ประพันธ์กับลูกชายและแสดงความคิดของผู้ประพันธ์ อาทิ

Once upon a time, a very long time ago now, about last Friday, Winnie-the-Pooh lived in a forest all by himself under the name of Sanders.

(‘What does “under the name” mean?’ asked Christopher Robin.

‘It means he had the name over the door in gold letters and lived under it.’

‘Winnie-the-Pooh wasn’t quite sure,’ said Christopher Robin.

‘Now I am,’ said a growly voice.

“Then I will go on,’ said I.)

นอกจากนี้ ผู้ประพันธ์มีการใช้เครื่องหมาย –สลับขึ้นระหว่างตัวอักษรเอียง เพื่อแสดงจังหวะเหมือนเสียงสูงต่ำของโน้ตดนตรี ในช่วงที่เป็นบทเพลงของหมีพูห์ ดังนี้

Tra-la-la, tra-la-la,

Tra-la-la, tra-la-la,

Rum-tum-tiddle-um-tum.

Tiddle-iddle, tiddle-iddle,

Tiddle-iddle, tiddle-iddle,

Rum-tum-tum-tiddle-um.

การใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ช่วยเน้นความรู้สึกและความหมายให้ผู้อ่านทราบ อาทิ ป้ายตัวอักษรที่หน้าบ้านฟิกลิต ‘TRESPASSERS W’ ป้ายที่แขวนอยู่หน้าบ้านนกอสูทอวล์ 2 ป้ายใกล้ๆ กัน ดังนี้ (1) PLES RING IF AN RNSER IS REQRD (2) PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID. เพื่อแสดงความขบขันและเสียดสีตัวละคร โดยเน้นการใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ให้สะดุดตาผู้อ่าน

ผู้ประพันธ์ใช้ตัวอักษรขยายใหญ่กับสัญลักษณ์ เพื่อเน้นภาพและเสียงของตัวละครในฉากนั้นๆ อาทิ ภาพฟิกลิตริบวิ้งเอาลูกโป่งไปให้อีयरแต่สะดุดหล่มทำลูกโป่งแตก มีภาพฟิกลิตอ้อมลูกโป่งและภาพฟิกลิตล้มน้ำกะมำ โดยมีตัวอักษร BANG !!!??*!!*!! ประกอบอยู่ใกล้ภาพ

ผู้ประพันธ์ยังใช้การเล่นระดับตัวอักษร ที่อยู่สูงและต่ำกว่าระดับบรรทัดปกติ เพื่อแสดงความเคลื่อนไหวเหมือนจิ้งจอกกระโดดไปมา

this take
‘If is shall really to
flying I never
it.’

นอกจากนี้ มีการใช้ตัวอักษรซ้ำๆ แทนเสียงร้องของฟิกลิต ‘Ooooooo-ow, Ooooooo-ow, Ooooooo-ow’ และมีการใช้ตัวอักษรขนาดเล็กและใหญ่สลับกัน เพื่อแสดงความไร้เดียงสาของคริสโตเฟอร์ โรบิน ที่เขียนป้ายประกาศว่าพู่เป็นผู้ค้นพบขั้วโลกเหนือ ซึ่งการใช้รูปแบบตัวอักษรที่หลากหลายนี้ นับเป็นการสร้างเสน่ห์ให้แก่หนังสือและตัวละครได้เป็นอย่างดี

NORTH POLE

DISCOVERED BY

POOH

POOH FOUND IT

ข. การใช้ภาพประกอบ

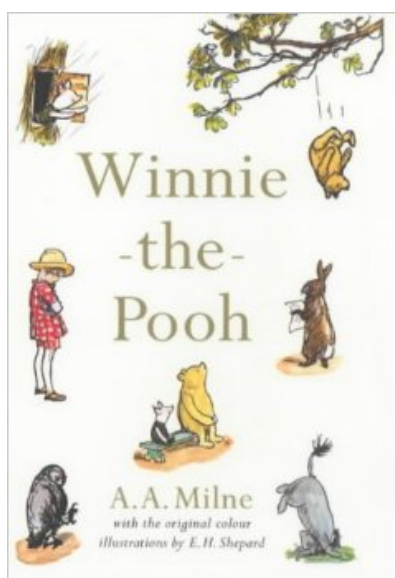
อวัจนภาษาที่มีลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของเรื่อง *Winnie-the-Pooh* คือ ภาพประกอบสวยงามสีสันสดใสที่สอดแทรกอยู่ตลอดเรื่อง ภาพเหล่านี้เป็นฝีมือของ E.H. Shepard นักวาดภาพชาวอังกฤษผู้วาดภาพให้แก่สำนักพิมพ์เดียวกันและมีความคุ้นเคยกับครอบครัวของผู้ประพันธ์ ผู้วาดภาพจึงเข้าใจที่มาของการสร้างตัวละครของผู้ประพันธ์ ดังนั้น E.H. Shepard จึงวาดภาพของคริสโตเฟอร์ โรวิน ผู้เป็นตัวละครเอกในเรื่องให้ละม้ายคล้ายคลึงกับลูกชายของผู้ประพันธ์ คือเป็นเด็กชายผมสีทองที่อุ้มตุ๊กตาทมิติดำตลอดเวลา และภาพของตัวละครหมีพูห์ก็คล้ายคลึงกับตุ๊กตาทมิและหมีที่อยู่ในสวนสัตว์ในลอนดอนนั่นเอง

ภาพประกอบของเรื่องเป็นภาพสวยงามแสดงความรู้สึกในแนว Impressionism โดยภาพแทรกอยู่กับตัวหนังสือตลอดทั้งเรื่อง เริ่มตั้งแต่คำนำจนถึงหน้าสุดท้าย ลักษณะของรูปภาพเป็นแนวอิสระ ไม่ใส่กรอบ ตำแหน่งของภาพประกอบจะวางอยู่ตามจุดต่างๆ ของหน้ากระดาษ อาทิ อยู่ตรงกลาง อยู่ด้านบน หรือด้านล่างของหน้ากระดาษ โดยที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องในตอนนั้นๆ ภาพใช้เพื่อเสริมเนื้อเรื่อง และเสริมความเท่ากันกับเนื้อเรื่องโดยเนื้อหาบรรยาย อย่างไรก็ตามก็ปรากฏเช่นนั้น นับว่าช่วยเพิ่มความบันเทิงความสนุกสนานและเน้นการสื่ออารมณ์ให้แก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ตามแบบฉบับของหนังสือเด็กในยุคนั้น

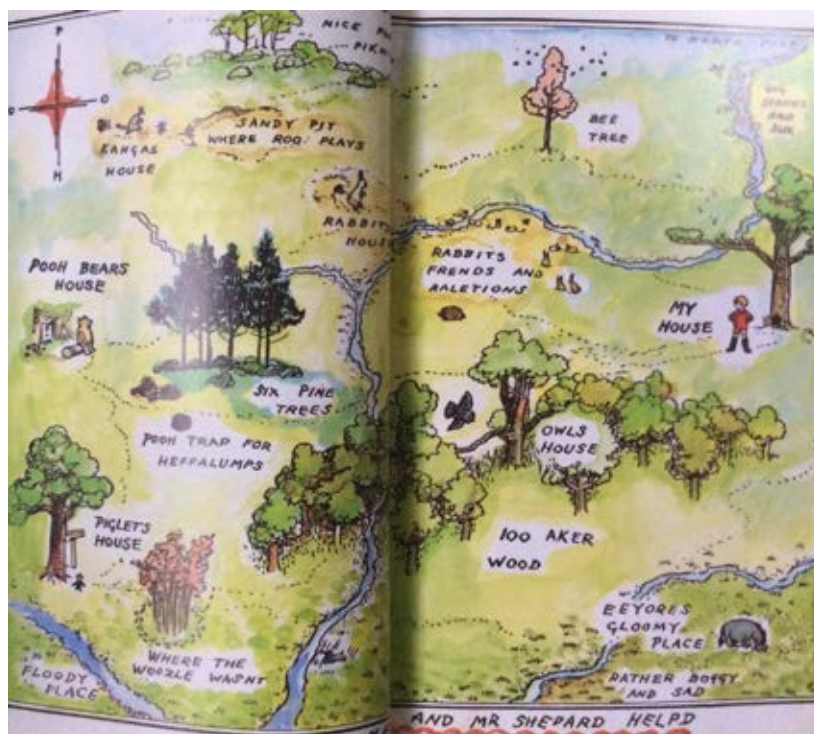
นอกจากนี้ E.H. Shepard ยังได้สร้างสรรค์ภาพตัวละครตัวอื่นๆ โดยสะท้อนบุคลิกของตัวละครได้อย่างแนบเนียนและน่ารัก เช่น ภาพของคริสโตเฟอร์ โรวิน เป็นเด็กผู้ชายหน้าตาน่ารัก ผมเป็นลอนสีทอง สะท้อนความเป็นเด็กที่อ่อนโยน จิตใจดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ สวมใส่ชุดสี

แดงสลับสีขาว แสดงถึงความร่าเริงสนุกสนาน ส่วนตัวละครตัวอื่นๆ ใช้สีสันช่วยแสดงบุคลิก และอารมณ์ อาทิ หมีพูห์เป็นหมีร่าเริงตัวสีเหลือง พิกเลตเป็นลูกหมูน้อยสีชมพู ส่วนอียอร์ลา ชาวผู้ซุ่มเสิร์ฟ เป็นสีเทา ซึ่งภาพประกอบเหล่านี้ช่วยทำให้ *Winnie-the-Pooh* เป็นหนังสือที่ให้ความเพลิดเพลินทั้งเนื้อหา ถ้อยคำสำนวน และรูปภาพ จึงน่าอ่านสำหรับเด็กและผู้ใหญ่

1. หน้าปกแสดงภาพตัวละครทุกตัว โดยมีภาพหมีพูห์และพิกเลตอยู่ตรงกลาง และมีภาพตัวละครหลักตัวอื่นๆ ล้อมรอบทั้งด้านบนและด้านล่าง



2. แผนที่ป่า เป็นภาพเต็มสองหน้าที่แสดงภาพป่าร้อยเอเคอร์ พร้อมรูปที่ตั้งของสถานที่สำคัญและบ้านของตัวละครในเรื่องที่อาศัยอยู่ในป่าเดียวกัน



3. หน้าบทที่ 1 เป็นภาพของคริสโตเฟอร์ โรบิน สวมชุดนอนสีฟ้าลายตาราง กำลังเดินลงบันไดและจูงมือตุ๊กตาคาหมีที่หัวทิ่มลงบันไดมา เพื่อขอให้พ่อเล่านิทานให้ฟัง ก่อนนอนและหน้าบทสุดท้ายเป็นภาพของเขาเดินจูงตุ๊กตาคาหมีขึ้นบันได



4. ภาพหมีพูห์ไปหาคริสโตเฟอร์ โรบินที่บ้านเพื่อขอความช่วยเหลือ



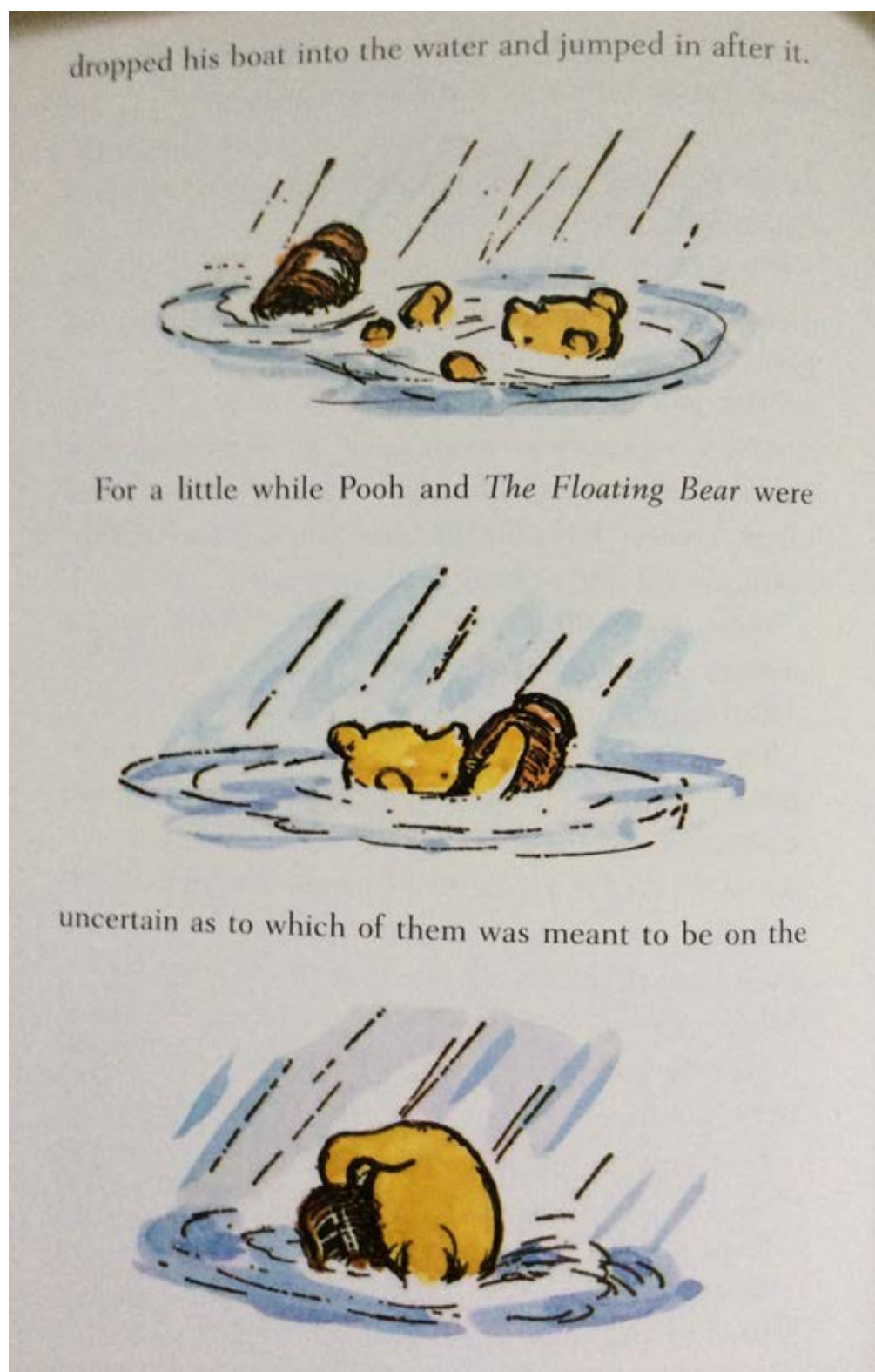
5. ภาพหมีพูห์ไปหานกฮูกอวาล์ที่บ้าน เพื่อตามหาหางให้แก็ยอร์



So with these words he unhooked it, and carried it back to Eeyore; and when Christopher Robin had nailed it on in its right place again, Eeyore frisked about the forest, waving his tail so happily that Winnie-the-Pooh came over all funny, and had to hurry home for a little snack.



6. ภาพประกอบที่สอดคล้องแทรกไปกับเนื้อเรื่องอย่างกลมกลืน



7. ภาพประกอบที่แสดงความรักและศรัทธาของตัวละคร



บทที่ 4

การวิเคราะห์การเล่นคำในต้นฉบับ Winnie-the-Pooh

ในบทนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์การเล่นคำโดยคัดเลือกคำจากการเล่นคำในบริบทเดียวกันและเนื้อความมีความเกี่ยวเนื่องกัน ซึ่งอาจเป็นคำที่เกิดขึ้นเดี่ยวๆ อาจเป็นวลี หรือประโยคในย่อหน้าเดียวกัน อาจเป็นคำพ้องรูป หรือคำพ้องเสียง คำคล้าย ซึ่งประกอบด้วยคำตั้งแต่สองคำคู่ โดยจะวิเคราะห์ร่วมกันเป็นคู่ หรือเป็นชุดตามบริบทที่เกิดขึ้น อาทิ คำพ้องเสียง haycorn-acorn และกลุ่มคำที่สร้างเป็นประโยคผิดไวยากรณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทเดียวกัน อาทิ PLES RING IF AN RNSER IS REQIRD จะนับเป็น 1 ชุด ส่วนคำที่เป็นคำสร้างใหม่ คำกึ่งสร้างใหม่ จะนับเป็นแต่ละคำ อาทิ Butteredtoast จะนับเป็น 1 คำ แล้วทำการวิเคราะห์คำและการแปลแต่ละคำ

ผู้วิจัยกำหนดกรอบการวิเคราะห์การเล่นคำ โดยกำหนดหัวข้อการวิเคราะห์ และพิจารณาองค์ประกอบต่างๆ ในการตีความตัวบท และคำที่เป็นประเด็นการแปล ดังนี้

- ก. **ที่มา** (บท/หน้า) แสดงที่มาของเนื้อความการเล่นคำ ชื่อบท เลขที่บท และเลขหน้าของต้นฉบับ
- ข. **บริบท** อธิบายเหตุการณ์ในเรื่องและตัวละครที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความเป็นมาของเนื้อเรื่องเพื่อโยงเข้าสู่บริบทที่มีการเล่นคำ และเข้าใจผลของการแปลการเล่นคำนั้นๆ
- ค. **ประเภทการเล่นคำ** จำแนกประเภทการเล่นคำในบริบทที่ยกมานั้นว่าเป็นการเล่นคำประเภทใด ในหมวดของการเล่นคำ เช่น คำสร้างใหม่ คำที่สร้างจากชื่อเฉพาะ คำพ้อง และ คำคล้าย เป็นต้น
- ง. **จุดประสงค์** แสดงจุดมุ่งหมายของผู้ประพันธ์ในการเล่นคำต่างๆ ในแต่ละจุด และประเมินผล การแปลของผู้แปลทั้งสองสำนวน เพื่อศึกษาเปรียบเทียบว่าผลการแปลสอดคล้องกับจุดประสงค์ของผู้ประพันธ์หรือไม่อย่างไร
- จ. **สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ** (pre-supposition) ซึ่งให้เห็นสิ่งที่ผู้ประพันธ์ในต้นฉบับมิได้กล่าวไว้โดยตรงไปตรงมา หรือดเว้นที่จะกล่าวถึงในเรื่อง แต่เป็นสิ่งที่ผู้อ่านที่เป็นเจ้าของภาษาในภาษาต้นฉบับเข้าใจกันดีอยู่แล้ว แต่ผู้อ่านในภาษาปลายทางอาจไม่เข้าใจหรืออาจมีความเข้าใจที่แตกต่างจากผู้อ่านในภาษาต้นฉบับได้

จ. **นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา** ใช้แนวคิดคำเทียบเคียงในการแปลคำที่ผูกติดกับวัฒนธรรม โดยพิจารณาความหมายที่โยงอยู่ในตัวบท เพราะแต่ละภาษามีโครงสร้างและระบบที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันในแบบที่แตกต่างกันไป หน่วยต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นประโยคนั้น มีตัวตนและมีความหมายขึ้นมาได้ก็จากการมีความสัมพันธ์กับหน่วยอื่นๆ ในภาษา ดังนั้น การวิเคราะห์ภาษาต้องศึกษาหน่วยต่างๆ และความสัมพันธ์ที่มีระหว่างกันในเวลาเดียวกันด้วย

ในการวิเคราะห์คำ ผู้วิจัยศึกษาคำสร้างใหม่ (Neologism) เพื่อวิเคราะห์คำแปลกใหม่ต่างๆ ที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้นใน *Winnie-the-Pooh* โดยเทียบเคียงแนวทางการจัดประเภทคำสร้างใหม่ของปีเตอร์ นิวมาร์ค (Peter Newmark) ผู้เป็นปรมาจารย์ด้านการแปลชาวอังกฤษ ผู้กล่าวว่าปัญหาที่สำคัญในการแปลมิใช่ไวยากรณ์หากแต่อยู่ที่คำสร้างใหม่ ซึ่งอาจเป็นปัญหาที่ยากที่สุดสำหรับนักแปล “Neologisms are perhaps the non-literary and the professional translator’s biggest problem.” (Newmark, 1995: 140)

นิวมาร์ค ให้คำนิยามความหมายของคำสร้างใหม่ว่าหมายถึง คำ หรือหน่วยคำที่สร้างขึ้นใหม่ หรือที่มีใช้อยู่แต่เดิม แต่สร้างขึ้นเพื่อสื่อความหมายใหม่ที่แตกต่างจากเดิม (Neologisms can be defined as newly coined lexical units or existing lexical units that acquire a new sense) (Newmark, 1995: 140) ในแต่ละปีจะมีคำที่เกิดขึ้นใหม่ หรือ คำสร้างใหม่กว่า 3,000 คำ ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในวงการสื่อสารมวลชนหรือวงการตลาด เพื่อเรียกร้องความสนใจ หรือจูงใจสาธารณชนซึ่งมักจะชื่นชอบคำแปลกๆ ใหม่ๆ จึงเป็นที่มาของการนำชื่อเครื่องหมายการค้า หรือตราหือสินค้านามาใช้เป็นคำใหม่

ปีเตอร์ นิวมาร์ค จัดแบ่งคำสร้างใหม่ตามลักษณะเป็นประเภทย่อย ดังนี้

1. คำเดิมที่มีความหมายใหม่ (Old words or existing lexical items with new senses)

คำสร้างใหม่อาจเป็นคำเดิม แต่นำมาใช้ในความหมายใหม่ ซึ่งมีได้หมายถึง คำศัพท์เฉพาะที่ใช้เรียกสิ่งของหรือกระบวนการใหม่ด้านเทคโนโลยี ซึ่งมีการใช้และศึกษาในวงการเฉพาะหรือวิชาชีพอยู่แล้ว กล่าวโดยสรุปคำเดิมในความหมายใหม่เหล่านี้ หมายถึงคำที่มีได้มีความหมายเชิงวัฒนธรรม หรือคำเฉพาะด้านเทคนิค ในการแปลมักแปลตามความหมายเดิมที่มีอยู่ในภาษาปลายทาง หรือ แปลตามหน้าที่ หรือให้คำอธิบายลักษณะ (Newmark, 1988:141)

1.1 คำโดดที่มีความหมายใหม่ (Existing lexical items with new senses: words)

เป็นคำที่รับรู้และยอมรับในภาษาต่างๆ อาทิ คำว่า gay (เกย์) ซึ่งปัจจุบันมีการนำมาใช้หมายถึง กลุ่มรักร่วมเพศ (Homosexuals) ในภาษาฝรั่งเศสและภาษาเยอรมันใช้คำว่า gay คำนี้จึงมิได้เป็นคำสแลงอย่างที่เคยเป็นมา ผู้แปลอาจไม่จำเป็นต้องแปลคำนี้ว่า โฮโม และสามารถใช้คำว่า gay ในภาษาปลายทาง (Newmark, 1988:141)

1.2 กลุ่มคำที่สร้างให้มีความหมายใหม่ (Existing lexical items with new senses: collocations)

หมายถึงกลุ่มคำที่อาจเป็นคำที่มีความหมายด้านวัฒนธรรมหรือไม่ก็ได้ ที่สื่อความคิดหรือสิ่งของที่มีอยู่ในภาษาปลายทาง อาทิ คำว่า ‘tug-of-love’ หากในภาษาปลายทางไม่มีการรับรู้หรือใช้คำนี้ ผู้แปลอาจต้องใช้วิธีอธิบายลักษณะเทียบเคียงความหมายในภาษาปลายทาง (Newmark, 1988:141)

2. คำที่มีรูปใหม่ (New forms)

2.1 คำที่สร้างขึ้นเป็นรูปคำใหม่ (New Coinages)

หมายถึงคำที่มาจากหน่วยคำเดิม ซึ่งอาจมาจากหน่วยเสียง หรือ ถ้อยคำในประโยค เนื่องจากเป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไปว่า ไม่มีคำใหม่เอี่ยมแท้ๆ (brand new word) ยกเว้น คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ หรือ คำศัพท์ทางด้านวิทยาศาสตร์ (อาทิ quark หมายถึง อนุภาคมูลฐาน ซึ่งเป็นพื้นฐานของมวลทั้งหมดในจักรวาล หรือ คำศัพท์ด้านคอมพิวเตอร์ อาทิ byte) คำสร้างใหม่ประเภทนี้ส่วนใหญ่มาจากชื่อยี่ห้อ หรือตราสินค้า (brand or trade name) ในการแปลคำเหล่านี้ผู้แปลอาจแปลด้วยวิธีสร้างหน่วยคำเทียบเคียงขึ้นมาในภาษาปลายทาง หากไม่มีการอ้างถึงตราสินค้าซึ่งเป็นที่รู้จักอยู่แล้วในภาษาปลายทาง ผู้แปลอาจจะอธิบายความหมายตามหน้าที่ หรือ ความหมายทั่วไป ทั้งนี้ หากชื่อทางการค้าไม่มีความหมายทางวัฒนธรรมหรือสื่อความหมายเฉพาะอื่นใด อาทิ คำว่า Revlon ผู้แปลอาจให้ความหมายได้หลายมุม อาทิ lipstick หรือ fashionable American เป็นต้น (Newmark, 1988:142)

2.2 คำที่สร้างจากหน่วยคำเดิม (Derived words including blends)

คำสร้างใหม่ประเภทนี้ ส่วนใหญ่ในภาษาอังกฤษมาจากการเทียบเคียงหน่วยคำจากภาษากรีกและภาษาละติน ด้วยการเติมคำต่อท้าย (suffixes) แล้วสร้างเป็นคำใหม่ในภาษานั้นๆ ซึ่งอาจมีการใช้เพียงช่วงเวลาสั้นๆ โดยเฉพาะคำที่ใช้ในสื่อโฆษณา อาทิ oillionnaire (oil +

millionaire), steelionnare (steel + millionaire) ผู้แปลต้องพิจารณาหน้าที่ของคำนั้นๆว่าจะสร้างคำใหม่ขึ้นมาหรือแปลความหมายของคำว่า oil และ millionaire ในภาษาปลายทาง (Newmark, 1988:143)

2.3 คำที่สร้างจากคำย่อ (Abbreviations)

คำย่อชนิดนี้จัดเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างคำกึ่งสร้างใหม่ (pseudo-neologism) ซึ่งในภาษาฝรั่งเศส มักนิยมใช้คำย่อมากกว่าในภาษาอังกฤษ อาทิ philo, sympa, Uni, fab, video หากไม่มีคำย่อที่ใช้เหมือนกัน อาทิ prof, ผู้แปลมักจะใช้การเขียนคำเต็มในภาษาปลายทาง (Newmark, 1988:145)

2.4 คำที่สร้างจากการปรากฏร่วม (Collocations : a particular combination of words)

คำปรากฏร่วมใหม่ๆ เกิดจากการประสมกลุ่มคำนาม หรือ คำนามกับคำวิเศษณ์ ส่วนใหญ่ใช้ในภาษาสังคมศาสตร์ หรือคอมพิวเตอร์ อาทิ lead time, sexual harassment, domino effect เป็นต้น ในการแปลอาจใช้วิธีระบุหน้าที่ หรือ อธิบายลักษณะ (Newmark, 1988:145)

2.5 คำที่สร้างจากชื่อเฉพาะ (Eponyms: one for whom or which something is to be named)

เป็นคำที่เกิดจากวิสามานยนาม (proper noun) รวมถึงชื่อทางภูมิศาสตร์ (toponyms) อาทิ Keynesian, Laurentian, หรือคำที่มาจากตราสินค้า ในการแปลอาจแปลชื่อตรงตัว หรือสื่อความคิดหรือความหมายแฝง (Newmark, 1988:146)

2.6 คำที่สร้างจากวลี (Phrasal words: a phrase that combines a verb with a preposition or adverb or both and that functions as a verb whose meaning is different from the individual words)

เป็นการสร้างคำในภาษาอังกฤษด้วยวิธีการเปลี่ยนคำกริยาเป็นคำนาม อาทิ work-out, trade-off, check-out, sit-in เป็นต้น ในการแปลอาจใช้วิธีหาความหมายเทียบเคียงในภาษาปลายทาง (Newmark, 1988:147)

2.7 คำที่สร้างจากภาษาต่างประเทศ (Transferred words: new and old referents)

เป็นคำใหม่ที่มีความหมายเดียวในภาษาต้นทาง ส่วนใหญ่เป็นคำโฆษณา หรือคำที่ใช้ในวงการสื่อสารมวลชน อาทิ Adidas, Levi, Wrangler, หรือ คำที่แสดงวัฒนธรรม sari, kungfu ควรแปลด้วยวิธีอธิบายหน้าที่ ลักษณะทั่วไป หรือ ลักษณะเทียบเคียงในภาษาปลายทาง (Newmark, 1988:147)

2.8 คำที่สร้างจากพยัญชนะตัวแรก (Acronyms: a word formed from the first letters of each one of the words in phrase) เป็นคำที่สร้างขึ้นใช้เพื่อความสั้นกระชับ รวบรวม หรือฟังรื่นหู ใช้ในวัตถุประสงค์เฉพาะ เพื่อสร้างความสนใจใคร่รู้ความหมาย อาทิ SGOT, Nylon หรือแสดงชื่อองค์กร อาทิ ASEAN, UNESCO, UNICEF ในการแปลอาจแปลความหมายเต็ม หรือระบุหน้าที่ขององค์กรนั้นๆ ในภาษาปลายทาง (Newmark, 1988:148)

2.9 คำกึ่งสร้างใหม่ (Pseudo-neologisms: semi- genuine or invented words)

เป็นคำทั่วไปที่มีความหมายเฉพาะ คำเหล่านี้เป็นคำที่อาจคงอยู่ หรือสูญหายไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความจำเป็นสำหรับผู้ใช้ในบริบทต่างๆ (อาทิ rapports, gear ratios) ผู้แปลมีหน้าที่ใช้ดุลพินิจว่าผู้คนรับรู้ คำเหล่านี้อย่างไรในเชิงความหมายและความรู้สึก แล้วสะท้อนออกมาเป็นคำที่เหมาะสมในภาษาปลายทาง (Newmark, 1988:148-149)

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มคำสร้างใหม่ในเรื่อง *Winnie-the-Pooh* โดยแยกตามลักษณะของการสร้างคำ เทียบเคียงกับแนวทางการสร้างคำใหม่ (Neologism) ของปีเตอร์ นิวมาร์ค ซึ่งผู้วิจัยพบว่าผู้ประพันธ์มีการเล่นคำที่มีลักษณะแปลกใหม่ที่น่าสนใจ มีทั้งการเล่นคำด้วยการสร้างคำใหม่และการเล่นคำแบบอื่นๆ ที่ไม่ใช่การสร้างคำใหม่ ดังนี้

การเล่นคำ (Wordplay)	
การเล่นคำด้วยการสร้างคำใหม่ (Neologism) ตามเกณฑ์ของ Peter Newmark	การเล่นคำแบบอื่นๆ ที่ไม่ใช่การสร้างคำใหม่
1. การสร้างคำขึ้นเป็นรูปคำใหม่(New Coinages)	1. การเล่นคำพ้อง (Homonyms)พ้องรูป พ้องเสียง
2. การสร้างคำจากหน่วยคำเดิม (Derived words including blends)	2.การเล่นคำเลียนเสียงธรรมชาติ (Onomatopoeia)
3. การสร้างคำจากการปรากฏร่วม (Collocations)	3.การเล่นคำด้วยการสะกดคำและคำคล้าย (Invented words by Spelling & Synonyms)
4.การสร้างคำจากคำย่อ (Abbreviations)	
5.การสร้างคำจากชื่อเฉพาะ (Eponym)	

การเล่นคำด้วยการสร้างคำใหม่		
ประเภท Neologism Type	แบบการสร้างคำ Process of Formulation	ส่วนประกอบ Element
1. คำที่สร้างขึ้นเป็น รูปคำใหม่ (New Coinages)	การสร้างรูปคำใหม่จากหน่วยเสียงหรือถ้อยคำเดิม (Words formed by various phonaesthetic or synaesthetic morphemes)	1. Heffalump 2. Heffalupming 3. Woozle 4. Wizzle 5. Cottleston pie
2. คำที่สร้างจาก หน่วยคำเดิม (Derived words)	การสร้างคำใหม่จากหน่วยคำเดิม การเติมคำต่อท้าย รวมถึงการประสมคำ (Words derived by analogy from Greek or Latin morphemes usually with suffixes, naturalized in the appropriate language, including blends)	1. Umty-tiddly Umpty too. 2. Crustimoney 3. Proseedcake 4. Missage 5. Expotition 6. Butteredtoast 7.-8.trap-trappy 9.-10.murmur -murmuring
3. คำที่สร้างจากการ ปรากฏร่วม (Collocations)	การสร้างคำใหม่จากการประสมคำนาม หรือ คำวิเศษณ์ (A particular combination of words, noun compounds or adjective plus noun)	1. North end of Pooh 2. South end of Pooh 3. In between bear 4. Not very how 5. At all how 6. Nuts and May
4. คำที่สร้างจากคำย่อ (Abbreviations)	การสร้างคำจากความหมายของคำและตัวต้นของ พยัญชนะ (Combination of initial letters or syllables)	1.-2. B -BB 3. HB 4. F.O.P 5. R.C. 6. P.D. 7. E.C. 8. T.F.

ประเภท Neologism Type	แบบการสร้างคำ Process of Formulation	ส่วนประกอบ Element
5. คำที่สร้างจากชื่อเฉพาะ (Eponym)	การสร้างคำใหม่จากชื่อเฉพาะหรือวิสามานยนาม จากตัวละครในเรื่อง (Based on proper names)	1. Trespasser W. 2. Trespasser Will 3. Trespasser William 4. Henry Pootel
การเล่นคำแบบอื่นๆ ที่ไม่ใช่การเล่นสร้างคำใหม่		
ประเภท Neologism Type	แบบการสร้างคำ Process of Formulation	ส่วนประกอบ Element
1. คำพ้อง (Homonyms) 1.1 คำพ้องรูป (Homographic) 1.2 คำพ้องเสียง (Homophonic)	การใช้คำพ้องประเภทต่างๆ คำพ้องรูป คำพ้องเสียง	1.-2. Horrible- horrible 3.-4. Honey-hunny 5.- 6. Ambush –Gorse bush 7.-8. Acorn-haycorn 9. (name) after & after
2. คำเลียนเสียงธรรมชาติ (onomatopoeia)	การสร้างคำจากการเลียนเสียงธรรมชาติ คำว่า Issue ซึ่งออกเสียงคล้ายเสียงจาม sneeze (ฮัดซิว)	1.-2. Issue- sneeze
3. การเล่นคำด้วยการ สะกดคำและคำคล้าย (Spelling & synonyms)	การสร้างคำกึ่งสร้างใหม่ หรือ คำกึ่งประดิษฐ์แทน ลักษณะเฉพาะของตัวละคร และการจัดเรียงคำใหม่ ด้วยการสลับคำหน้ากับคำหลัง (Semi-genuine or invented words by spelling or re-ordering or words or phrases & synonyms)	1. PLES RING IF AN RNSER IS REQIRD 2. PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID 3. HIPY PAPY BTHUTHDTH THUTHDABTHUTHDY 4.- A fly can't bird, 5. but a bird can fly. 6. -7.spleak painly

ประเภท Neologism Type	แบบการสร้างคำ Process of Formulation	ส่วนประกอบ Element
		8. WOL 9. Wherefore 10. In as much as

ผู้วิจัยคัดเลือกคำจากเรื่อง *Winnie-the-Pooh* เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นปัญหาการแปลการเล่นคำที่หลากหลาย อาทิ คำสร้างที่สร้างรูปคำใหม่ คำที่สร้างจากหน่วยคำเดิม คำที่สร้างจากการปรากฏร่วม คำพ้องรูป คำพ้องเสียง คำที่สร้างจากชื่อเฉพาะจากตัวละคร และคำที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้นจากบริบท จำนวน 54 คำ ดังนี้

ประเภท	ลักษณะการสร้างคำ	จำนวน
1. คำที่สร้างขึ้นเป็นรูปคำใหม่ (New Coinages)	การสร้างรูปคำใหม่จากหน่วยเสียงหรือถ้อยคำเดิม	5
2. คำที่สร้างจากหน่วยคำเดิม (Derived words)	การสร้างคำใหม่จากหน่วยคำเดิม การเติมคำต่อท้าย รวมถึงการประสมคำ	10
3. คำที่สร้างจากการปรากฏร่วม (Collocations)	การสร้างคำใหม่จากการประสมคำนาม หรือ คำวิเศษณ์	6
4. คำที่สร้างจากคำย่อ (Abbreviations)	การสร้างคำจากความหมายของคำและตัวต้นของพยัญชนะ (Combination of initial letters or syllables)	8
5. คำที่สร้างจากชื่อเฉพาะ (Eponym)	การสร้างคำใหม่จากชื่อเฉพาะหรือวิสามานยนามจากตัวละครในเรื่อง (Based on proper names)	4
6. คำพ้อง (Homonyms)	การใช้คำพ้องรูป คำพ้องเสียง	9
7. คำเลียนเสียงธรรมชาติ (onomatopoeia)	การสร้างคำจากการเลียนเสียงธรรมชาติ	2
8. การเล่นคำด้วยการสะกดคำและคำคล้าย (Wordplay by Spelling & synonyms)	การสร้างคำกึ่งสร้างใหม่ หรือ คำกึ่งประดิษฐ์แทนลักษณะเฉพาะของตัวละคร และการจัดเรียงคำใหม่ด้วยการสลับคำหน้ากับคำหลัง (Semi-genuine or invented words by spelling or re-ordering or words or phrases & synonyms)	10
	รวม =	54

การเล่นคำลำดับที่ 1-3	
<p>So for a week Christopher Robin read that sort of book at the North end of Pooh, and Rabbit hung his washing on the South end... and in between Bear felt himself getting slenderer and slenderer.</p> <p>And at the end of the week Christopher Robin said, 'Now!'</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 2 in which Pooh goes visiting and gets into a tight place หน้า 27
บริบท	พูห์มุดโพรงเดินเข้าไปเยี่ยมแรบบิตถึงในบ้าน เพื่อกินอาหารด้วยกัน แต่พูห์กินมากเกินไปจนพุงกาง พูห์จึงมุดกลับออกจากโพรงไปไม่ได้ ต้องติดคาอยู่ในโพรงนั้นหนึ่งสัปดาห์จนกว่าตัวจะพอมลง ระหว่างนี้ คริสโตเฟอร์ โรบินอ่านหนังสือให้พูห์ฟังตรงด้านหน้าโพรง ส่วนแรบบิตแขวนผ้าที่ขาหลังของพูห์ที่อยู่ในโพรง
ประเภทการเล่นคำ	การเล่นประสมคำร่วม (collocation) North end of Pooh, South end of Pooh, in between bear
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขันและให้ผู้อ่านเห็นภาพของหมีพูห์ที่ติดคาอยู่ตรงปากโพรง
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ค่านิยมในการปลูกฝังให้เด็กรักการอ่านหนังสือ เพื่อความรู้ ความเพลิดเพลินหรือผ่อนคลายใจในยามที่รู้สึกเศร้าสร้อย
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	การสอนให้เด็กยอมรับผลจากการกระทำของตนเอง รู้จักแก้ไขปัญหาคด้วยความเข้มแข็ง รู้จักอดทน รอคอย และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

การเล่นคำลำดับที่.4 - 6

Next to his house was a piece of broken board which had: “**TRESPASSER W**” on it. When Christopher Robin asked the Piglet what it meant, he said it was his grandfather’s name, and had been in the family for a long time. Christopher Robin said you couldn’t be called Trespasser W, and Piglet said yes, you could, because this grandfather was, and it was short for **Trespasser Will**, which was short for **Trespasser William**. And his grandfather had had two names in case he lost one- trespassers after an uncle, and William after Trespassers.

“I’ve got two names,” said Christopher Robin carelessly.

“Well, there you are, that proves it,” said Piglet.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 3 in which Pooh and Piglet go hunting and nearly catch a Woozle. หน้า 30 - 31
บริบท	เป็นการพูดคุยระหว่างคริสโตเฟอร์ โรบิน และพิกเล็ต ซึ่งเล่าที่มาของชื่อบรรพบุรุษของตน โดยอ้างคำจากป้ายประกาศหักๆ ที่ตกอยู่ใกล้โคนต้นไม้ที่ใช้เป็นบ้านของพวกเขา
ประเภทการเล่นคำ	คำที่สร้างจากชื่อเฉพาะ (Eponym) ได้แก่ W., Will, William และคำพ้องรูปและพ้องเสียง คือ (name) after / after
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน ผ่านความไร้เดียงสาของตัวละครพิกเล็ต
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	คำว่า Trespasser W มาจากป้ายห้ามผู้บุกรุก แต่ป้ายหักลงทำให้ประโยคไม่สมบูรณ์ ซึ่งผู้อ่านภาษาต้นฉบับเข้าใจ แต่ผู้อ่านเด็กหรือผู้ที่ไม่เข้าใจภาษาอังกฤษอาจไม่เข้าใจ
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ป้ายห้ามบุกรุกของชาวอังกฤษ ใช้ประโยคว่า Trespassers will be prosecuted.

การเล่นคำลำดับที่ 7-8	
<p>“Pooh!” cried Piglet. “Do you think it is another Woozle?”</p> <p>“No” said Pooh, “because it makes different marks. It is either Two Woozles and one, as it might be, Wizzle, or Two, as it might be, Wizzles and one, if so it is, Woozle. Let us continue to follow them.”</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 3 in which Pooh and Piglet go hunting and nearly catch a Woozle. หน้า 35
บริบท	พูห์ และ พิกเลต สะกดตามรอยเท้าของตัวเอง โดยเข้าใจผิดคิดว่าเป็นรอยเท้าของสัตว์ประหลาดที่น่ากลัว ซึ่งพวกเขาที่ไม่รู้จักและเรียกชื่อไม่ถูก
ประเภทการเล่นคำ	คำสร้างใหม่ (new coinages) ได้แก่ Woozle, Wizzle
จุดประสงค์	เพื่อให้เกิดความขบขันในความซื่อใส ไร้เดียงสาของพูห์และพิกเลต
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านภาษาต้นฉบับเข้าใจว่า สัตว์ดังกล่าวไม่มีจริง เป็นสัตว์ที่เกิดจากจินตนาการแห่งความกลัวของพูห์และพิกเลต
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	เป็นการเล่นคำพ้องเสียงและซ้อนความหมายของสองเท้าสัตว์ประหลาด ซึ่งแท้ที่จริงคือรอยเท้าของตัวมันทั้งคู่นั่นเอง (พูห์และพิกเลต)

การเล่นคำลำดับที่ 9-10	
<p>The Old Grey Donkey, Eeyore, stood by himself in a thistly corner of the Forest, his front feet well apart, his head on one side, and thought about things. Sometimes he thought sadly to himself, “Why” and sometimes he thought, “Wherefore?” and sometimes he thought, “Inasmuch as which?”- and sometimes he didn’t quite know what he is thinking about.</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 4 in which Eeyore loses a tail and Pooh finds one หน้า 39
บริบท	เป็นตอนที่กล่าวถึงอียอร์ ลาซรา ที่เศร้าสร้อย ซึ่บ่นและมองโลกในแง่ร้าย อียอร์ อยู่ที่ชายป่า เพื่อย้ำคิดแต่ด้านลบ และพรั่บ่นแต่ความทุกข์ของตัวเอง
ประเภทการเล่นคำ	คำปรากฏรวมจากการคำที่มีความหมายคล้ายกัน (synonyms) ได้แก่ Why, Wherefore, Inasmuch as which
จุดประสงค์	เพื่อสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ไม่มีความสุข ซึ่งเป็นผลจากความคิดฟุ้งซ่านและมองโลกในแง่ลบของตัวเอง
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	อียอร์ ลาซราผู้จมอยู่ในความทุกข์ โกล่ดงหนาม อาจเปรียบได้กับบุคคลที่จมจ่อมอยู่กับความทุกข์จากอดีตที่เจ็บปวด เพราะการคิดในแง่ลบและคิดวนเวียนไปมาจนไม่รู้ว่าคุณเองคิดอะไรอยู่
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	Donkey หรือ ลา สำหรับชาวตะวันตก หมายถึง สัตว์ที่โง่เขลา เป็นการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ ที่โง่เขลา เพราะจมอยู่กับอดีตที่เจ็บปวด หลงอดีตและคิดแต่ด้านลบ ทำให้ชีวิตเป็นทุกข์ โดยไม่รู้ตัว และไม่มีทางออก

การเล่นคำลำดับที่ 11-12	
<p>“And how are you?” said Winnie-the-Pooh.</p> <p>Eeyore shook his head from side to side.</p> <p>“Not very how, he said. “ I don’t seem to have felt at all how for a long time.”</p> <p>“Dear, dear,” said Pooh, “I’m sorry about that. Let’s have a look at you.”</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 4 in which Eeyore loses a tail and Pooh finds one หน้า 40
บริบท	เป็นตอนที่พูห์เดินเล่นเพื่อไปหาอีเยอร์ และพุดตกทายอีเยอร์ด้วยความหวังไข
ประเภทการเล่นคำ	คำปรากฏรวมจากการประสมคำ(collocation) ,not very how, felt at all how
จุดประสงค์	เพื่อเปรียบเทียบบุคลิกที่แตกต่างกันอย่างมากระหว่างตัวละคร 2 ตัว คือ หมูพูห์ที่สดใสร่าเริง และ อีเยอร์ลาซรา ที่หดหู่ เหี่ยวเฉา
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	How are you เป็นคำทักทายตามธรรมเนียมในวัฒนธรรมตะวันตก ซึ่งคู่สนทนามักจะแสดงมารยาทที่ดี ด้วยการตอบกลับว่า ‘สบายดี’
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	กรณีนี้ อีเยอร์ แสดงให้เห็นว่าเขาไม่รู้สึกว่าจะต้องรักษามารยาทและแสดงความหมั่นหมอง หรือความไม่สบายใจอย่างเปิดเผย

การเล่นคำลำดับที่ 13-16

PLES RING IF AN RNSER IS REQIRD

Underneath the bell-pull there was a notice which said

PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID.

These notices had been written by Christopher Robin, who was the only one in the forest who could spell; for Owl, wise though he was in many ways, able to read and write and spell his own name **WOL**, yet somehow went all to pieces over delicate words like MEASLES and **BUTTEREDTOAST**.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 4 in which Eeyore loses a tail and Pooh finds one หน้า 43
บริบท	เมื่อพูห์ อาสาที่จะช่วยค้นหาหางที่หายไปของอีเยอร์ จึงไปหานกฮูก อาวล์ที่บ้านเพื่อขอให้ช่วย เพราะพูห์นับถือว่า อาวล์ เป็นผู้ที่รู้มาก ฉลาดปราดเปรื่อง เมื่อไปถึงหน้าประตูบ้านอ่าวล์ พูห์ได้พบป้ายที่สะกดคำผิดๆ ถูกๆ โดยที่พูห์ไม่รู้ว่าเป็นป้ายที่สะกดไม่ถูกต้อง
ประเภทการเล่นคำ	1. คำที่สร้างด้วยการสะกดคำและคำคล้าย PLES RING IF AN RNSER IS REQIRD PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID./ WOL 2. คำที่สร้างจากหน่วยคำเดิม (Derived word) BUTTEREDTOAST
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขันด้วยการเสียดสีผ่านพฤติกรรมของตัวละครนกฮูก อ่าวล์ ผู้ที่ไม่รู้จริง แต่ชอบอวดรู้
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	การใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้องของตัวละคร ทั้งตัวสะกด และความหมายที่ขัดแย้ง เพื่อแสดงให้เห็นภูมิปัญญาของตัวละคร ได้อย่างชัดเจน โดยไม่ต้องใช้การพรรณนา หรือ บรรยายโวหารมากมาย
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ผู้ที่อวดอ้างว่าตนเองฉลาดรอบรู้ มักจะไม่รู้จริง เหมือนอย่างทีนกฮูกอ่าวล์ มักอวดว่าฉลาดเพราะสะกดคำศัพท์ได้ และเลียนแบบคริสโตเฟอร์ โรบิน แต่ผู้รู้จริงสามารถมองออกว่า คนนั้นฉลาดจริงหรือไม่ คนเราจึงควรศึกษาเรียนรู้เสมอ ผู้แต่งแทรกการอบรมสั่งสอนเด็กให้เห็นคุณค่าของการศึกษาหาความรู้

การเล่นคำลำดับที่ 17-18	
<p>“Well,” said Owl, “the customary procedure in such cases is as follows.”</p> <p>“What does crustimoney Proseedcake mean?” said Pooh. “For I am a Bear of Very Little Brain, and long words bother me.”</p> <p>“It means the Thing to Do.”</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 4 in which Eeyore loses a tail and Pooh finds one หน้า 45
บริบท	พูห์ ถามอวล์ถึงวิธีการค้นหาหางมาคืนให้อีเยอร์ อวล์จึงตอบโดยใช้คำศัพท์ที่หุรหุราเป็นทางการ ฟังดูเป็นนักวิชาการ แต่เข้าใจยากสำหรับพูห์
ประเภทการเล่นคำ	คำสร้างใหม่จากหน่วยคำเดิม (Derived word) ได้แก่ customary Crustimoney และ Proseedcake
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขันด้วยการประชดประชันผู้ที่มักจะให้ความสำคัญกับเปลือกหรือรูปแบบที่หุรหุราและเข้าใจยาก
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ภาษาของนักวิชาการ มักใช้คำยาวๆ ยากๆ เป็นทางการ ฟังดูดี แต่ฟังเพื่อยและเข้าใจได้ยาก สำหรับชาวบ้านคนธรรมดา
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ภาษาที่ฟังเพื่อย เข้าใจยาก เพื่อโอ้อวดตนเอง มิได้ต้องการสื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจอย่างแท้จริง

การเล่นคำลำดับที่ 19-20

‘The thing to do is as follows. First, **Issue** a Reward. Then’-

“Just a moment,” said Pooh, holding up his paw.

“What do we do this – what you were saying?”

You **sneezed** just as you were going to tell me.

“I didn’t sneeze.”

“Yes, you did Owl.”

“Excuse me, Pooh, I didn’t. You can’t sneeze without knowing it.”

“Well, you can’t know it without something having been sneezed.”

“What I *said* was, “First **issue** a Reward.”

“You’re doing it again,” said Pooh sadly.

“A Reward!”, said Owl very loudly. “We write a notice to say that we will give a large something to anybody who finds Eeyore’s tail.”

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 4 in which Eeyore loses a tail and Pooh finds one หน้า 45 -46
บริบท	อาร์วล์ อธิบายให้พูห์ฟังถึงวิธีการค้นหาหางมาคืนให้อีเยอร์ ด้วยการประกาศให้รางวัลแก่ผู้ค้นพบ แต่พูห์ไม่เข้าใจคำว่า issue จึงคิดว่าเป็นเสียงจาม อีชชีว จึงกล่าวท้วงอาร์วล์ อย่างเสร์วๆ แต่อาร์วล์ ไม่พอใจและตอบเสียงดังกลับมา
ประเภทการเล่นคำ	คำเลียนเสียงธรรมชาติ คำว่า Issue ฟังเสียงคล้ายจาม (sneeze)
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขันผ่านมุกตลกที่เกิดจากความไร้เดียงสาของพูห์ที่เป็นตัวแทนของเด็กเล็กๆ ผู้ไม่สามารถเข้าใจคำยากๆ แต่ทำความเข้าใจจากเสียงที่ได้ยินตามธรรมชาติ
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้ที่ค้อยกว่าหรือเด็ก มักถูกผู้ใหญ่หรือผู้ที่มีอำนาจข่มให้ต้องยอม
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ผู้ใหญ่มักนิยมใช้รางวัลเป็นแรงจูงใจในการกระทำ

การเล่นคำลำดับที่ 21-24	
<p>Pooh, who had gone into, a happy dream, woke up with a start, and said that Honey was a much more trappy thing than haycorns. Piglet didn't think so; and they were just going to argue about it, when Piglet remembered that, if they put acorns in the Trap, he would have to find the acorns, but if they put honey, then Pooh would have to give up some of his own honey, so he said, 'All right, honey then,' just as Pooh remembered it too, and was to going to say 'All right haycorns.'</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 5 in which Piglet meets a Heffalump หน้า 55
บริบท	พูห์และพิกเล็ตวางแผนที่จะดักจับตัวเฮฟฟาลัมป์ด้วยการขุดหลุมและวางเหยื่อล่อในหลุมนั้น ทั้งคู่ต่างครุ่นคิดว่าจะใช้อะไรเป็นเหยื่อล่อ เช่น น้ำผึ้งหรือลูกโอ๊ก ซึ่งเป็นอาหารโปรดของแต่ละตัว คือ พูห์ชอบกินน้ำผึ้ง ส่วนพิกเล็ต ชอบกินลูกโอ๊ก พูห์พูดคำว่า acorns (ลูกโอ๊ก) ไม่ชัด จึงออกเสียงเพี้ยนไปเป็น haycorns
ประเภทการเล่นคำ	คำพ้องเสียง acorns, haycorns และคำคล้าย trap, trappy
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน ผ่านบุคลิกลักษณะเด็กๆ ที่บริสุทธิ์ไร้เดียงสาของตัวละคร และการร่วมมือกันฉันทมิตร
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	การร่วมมือกันทำงาน แบ่งงานกันทำ และการเสียดสี
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	การส่งเสริมค่านิยมเรื่องความสามัคคี

การเล่นคำลำดับที่ 25-28

“That’s funny,” he thought. “ I know I had a jar of **honey** there. A full jar, of honey right up to the top, and it had **HUNNY** written on it, so that I should know it was honey. That’s very funny.”

And then he began to wander up and down, wondering where it was and **murmuring** a **murmur** to himself. Like this:

It’s very, very funny

‘Cos I know I had some honey;

‘Cos it had a label on,

Saying HUNNY.

A goloptious full-up pot too,

And I don’t know where it’s got to,

No, I don’t know where it’s gone-

Well, it’s funny.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 5 in which Piglet meets a Heffalump หน้า 57
บริบท	พูห์และพิกเลต วางแผนจะจับตัว เฮฟฟาลัมป์ (Heffalump) ซึ่งเป็นสัตว์ที่ทั้งคู่ได้ยินมาและจินตนาการว่าเป็นสัตว์ที่น่ากลัว แม้ว่าพูห์และพิกเลตไม่รู้จักและไม่เคยเห็น ทั้งคู่จึงวางแผนด้วยการขุดหลุมลึก แล้วนำน้ำผึ้งวางไว้ในหลุมเป็นเหยื่อล่อ โดยพิกเลตขุดหลุม ส่วนพูห์เอาน้ำผึ้งจากบ้านมาไว้ในหลุม
ประเภทการเล่นคำ	คำพ้องเสียง (Homophonic) Honey-hunny, คำที่สร้างจากคำเดิม (Derived word) murmuring murmur
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน ผ่านความน่ารักไร้เดียงสาของตัวละคร
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ภาพประกอบในหนังสือแสดงให้เห็นว่า เฮฟฟาลัมป์ คือ ช้างที่มีรูปร่างใหญ่โตซึ่งอาจดูแปลกประหลาดและน่ากลัวสำหรับเด็กๆ ชาวตะวันตก แต่สำหรับผู้อ่านในประเทศที่มีช้างอาจจะคุ้นเคยกับช้างและไม่รู้สึกลัว
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	เด็กๆ มักมีจินตนาการสิ่งที่ไม่เคยเห็นและรู้สึกกลัวสิ่งที่ไม่รู้จัก

การเล่นคำลำดับที่ 29-32

So off he went. At first he thought that there wouldn't be a **Heffalump** in the Trap, and then he thought that there would, and as he got nearer he was *sure* that there would, because he could hear it **heffalumping** about any thing.

“Help, help! cried Piglet “ a Heffalump, a Horrible_Heffalump! and he scampered off as hard as he could, still crying out, “Help, help, a **Horrible** Hoffalump! Hoff, Hoff, a **Hellible** Horralump!

Holl, Holl, a Hoffable Hellerump!” And he didn't stop crying and scampering until he got to Christopher Robin's house.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 5 in which Piglet meets a Heffalump หน้า 63
บริบท	พิกเล็ต แอบย่องเข้าไปดูที่หลุมดักเฮฟฟาลัมป์ว่าจะมีเฮฟฟาลัมป์มาดกหลุมหรือไม่ แล้วก็ได้ยินเสียงพู่ที่อยู่ในหลุม พิกเล็ตสำคัญผิดว่าเป็นเฮฟฟาลัมป์ จึงตกใจกลัว ร้องตะโกนและวิ่งหนีด้วยความตื่นตระหนก
ประเภทการเล่นคำ	การเล่นกับคำสร้างใหม่ คล้ายคำพ้องเสียง Heffalump / Heffalumping/ Horrible-Herrible
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน ผ่านความรู้สึตกใจของตัวละคร
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ความตกใจทำให้พิกเล็ตพุดผิดพุดถูกฟังไม่ได้ศัพท์
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ลักษณะที่ตัวละครตกใจกลัว อาจเข้าทำนองกระต่ายตื่นตูมในสำนวนไทย

การเล่นคำลำดับที่ 33-35

Pooh sat down on a large stone, and tried to think this out. It sounded to him like a riddle, and he was never much good at riddles, being a Bear of Very Little Brain. So he sang Cottleston Pie instead:

Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie,

A fly can't bird, but a bird can fly.

Ask me a riddle and I reply:

“Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie”

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 6 in which Eeyore has a birthday and gets two presents หน้า 67-68
บริบท	อียอร์ รู้สึกสลดหดหู่ที่ไม่มีใครสนใจในวันคล้ายวันเกิดของตนเอง เพื่อพูห์เข้าไปพูดทักทายอียอร์ก็พูดตอบด้วยคำพูดที่ประชดประชัน ซึ่งพูห์ฟังแล้วไม่เข้าใจเพราะเขาเป็นหมีที่ชื่อไอ ไร่เคียงสา พูห์จึงนั่งครุ่นคิดถึงคำพูดอียอร์ที่ฟังคล้ายปริศนา แล้วก็ร้องออกมาเป็นเพลง
ประเภทการเล่นคำ	คำสร้างรูปคำใหม่ cottleston pie คำที่จัดเรียงใหม่ A fly can't bird, but a bird can fly. คำที่พ้องทั้งรูปและเสียง fly (แมลง) และ fly (บิน)
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน ผ่านการล้อเลียนตัวละคร
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	เป็นการเล่นปริศนาคำทาย เพื่อแทรกคำสอนให้แก่เด็ก
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	การอบรมสั่งสอนจะมีความแตกต่างกันในสังคมของภาษาต้นฉบับ กับสังคมในภาษาปลายทาง

การเล่นคำลำดับที่ 36-37

“That’s right,” said Eeyore, “Sing. **Umty-tiddly, Umpty-too.** Here we go gathering **Nuts and May.** Enjoy yourself.”

“I am,” said Pooh.

“Some can,” said Eeyore.

“Why, what’s the matter?”

“*Is anything the matter?*”

“You seem so sad, Eeyore.”

“Sad ? Why should I be sad? It’s my birthday. The happiest day of the year.”

“Your birthday?” said Pooh in great surprise.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 6 in which Eeyore has a birthday and gets two presents หน้า 68
บริบท	อียอร์ รู้สึกสลดหดหู่ที่ไม่มีใครสนใจตนเองในวันคล้ายวันเกิดของตนมัน เช้าวันนั้นเมื่อพูห์เข้าไปพูดทักทาย พูห์จึงรู้ว่าวันนี้เป็นวันเกิดของอียอร์ และต้องการจะหาของขวัญวันเกิดให้อียอร์
ประเภทการเล่นคำ	คำสร้างใหม่จากหน่วยคำเดิม (derived word) Umty-tiddly, Umpty-too. คำปรากฏร่วม (collocations) Nuts and May.
จุดประสงค์	เพื่อเล่นสำนวนและสร้างความขบขันผ่านการล้อเลียนตัวละคร
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	วันเกิดเป็นวันพิเศษที่เจ้าของวันเกิดต้องการความใส่ใจจากคนรอบข้าง
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	วันเกิดในสังคมตะวันตกเป็นวันพิเศษที่เจ้าของวันเกิดควรมีความสุข และรู้สึกรื่นเริงยินดี

การเล่นคำลำดับที่ 38-39	
<p>Piglet who had never been really fond of baths, shuddered a long indignant shudder, and said in as brave a voice as he could :</p> <p>‘Kanga, I see that the time has come to spleak painly.’</p> <p>‘Funny little Roo,’ said Kanga as she got the bath water ready.</p> <p>‘I’m not Roo.’said Piglet loudly. ‘I’m Piglet!’</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 7 in which Kanga and Baby Roo come to the Forest, and Piglet has a bath หน้า 94
บริบท	แคงกาแสร้งทำเป็นไม่รู้ว่าแรบบิต จับตัวเบบีรูไป แล้วให้พิกเล็ตกระโดดเข้ามาให้กระป๋องน้ำห้องของแคงกา และแสร้งปลอมตัวเป็นเบบีรูแทน แคงกาจับได้ว่าเป็นพิกเล็ต จึงจะแกล้งจับพิกเล็ตอาบน้ำ พิกเล็ตผู้ไม่ชอบการอาบน้ำ จึงพูดความจริงกับแคงกาอย่างซิงซังระคนความตกใจจึงพูดผิดพูดถูก
ประเภทการเล่นคำ	การสร้างคำหรือวลีด้วยการเรียงลำดับคำใหม่ (Re-ordering) การใช้คำคล้ายที่สะกดผิด และคำพ้องเสียง ระหว่างคำว่า speak plainly กับ spleak painly ซึ่งมีความหมายที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างน่าขัน ในที่นี้ พิกเล็ตตั้งใจจะพูดอย่างตรงไปตรงมา(plainly) แต่ด้วยความตกใจ จึงพูดเพี้ยนไปเป็นเป็นพูดลำบากยากเย็น(painly)
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขันผ่านตัวละครพิกเล็ต
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	พิกเล็ตพยายามจะทำตัวกล้าหาญ ด้วยการพูดอย่างซิงซังกับแคงกา แต่เขาไม่อาจซ่อนความกลัวการอาบน้ำได้จึงพูดตะกุกตะกักด้วยความตกใจ
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ผู้ประพันธ์เน้นการสอนให้เด็กๆ พูดความจริง

การเล่นคำลำดับที่..40	
<p>‘I knew it wasn’t Piglet,’ said Kanga. ‘I wonder who it can be.’</p> <p>‘Perhaps it’s some relation of Pooh’s, said Christopher Robin. ‘What about a nephew or an uncle or something?’</p> <p>Kanga agreed that this was probably what it was, and said they would have to call it by some name.</p> <p>‘I shall call it Pootel,’ said Christopher Robin. ‘Henry Pootel for short.’</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 7 in which Kanga and Baby Roo come to the Forest, and Piglet has a bath หน้า 97
บริบท	แม่จิงโจ้แคงกา และคริสโตเฟอร์ โรบิน จับได้ว่าแรบบิต วางแผนร่วมกับพูห์ และพิกเล็ต จับตัวเบบีรู ลูกของแคงกาไป แล้วให้พิกเล็ตกระโดดเข้าไปอยู่ในกระเป๋าน้ำท้องของแคงกา ซึ่งแคงกาทำเป็นไม่รู้เท่าทัน และแคงกาจับพิกเล็ตอาบน้ำ ตอนนี้เป็นบทสนทนาระหว่างคริสโตเฟอร์ โรบินกับแคงกา ซึ่งแคงกาหยอกเย้าพิกเล็ตว่าเป็นญาติกับพูห์ และตั้งชื่อว่าเฮนรี พูห์เทล
ประเภทการเล่นคำ	คำที่สร้างจากชื่อเฉพาะ (Eponym) Henry Pootel
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน ผ่านการล้อเลียนตัวละคร
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	Henry เป็นพระนามของพระมหากษัตริย์ของอังกฤษ
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ชาวอังกฤษ มีวัฒนธรรมการตั้งชื่อตามพระนามของพระมหากษัตริย์ ประชาชนสามารถตั้งชื่อตามพระนามของพระมหากษัตริย์และพระราชินีได้

การเล่นคำลำดับที่ 41

“We are all going on an Expedition,” said Christopher Robin, as he got up and brushed himself.

“Thank you, Pooh.”

“Going on an **Expotition?**” said Pooh eagerly.

“I don’t think I’ve ever been on one of those. Where are we going to on this Expotition?”

“Expedition, silly old Bear. It’s got an “X” in it.”

“Oh! Said Pooh. “I know.” But he didn’t really.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 8 in which Christopher Robin leads an expotition to the North Pole หน้า 101
บริบท	พูห์เดินร้องเพลงเล่นไปหาคริสโตเฟอร์ โรบิน เมื่อพบกันเขาชวนหมีพูห์ไปผจญภัยด้วยการไปสำรวจขั้วโลกเหนือ โดยที่ทั้งคู่ก็ไม่รู้จักว่าขั้วโลกเหนือคืออะไร เป็นอย่างไรและอยู่ที่ไหน
ประเภทการเล่นคำ	คำสร้างใหม่จากหน่วยคำเดิม (derived word) โดยใช้ตัวสะกดผิด Expotition กับ Expedition
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน และสะท้อนความไร้เดียงสา มิตรภาพของเด็ก
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ความไร้เดียงสาของเด็กที่เกิดจากการพูดคำยากๆ ได้ไม่ชัดเจน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	เด็กๆ มักชอบการเล่นสนุกผจญภัย และโอ้อวดสิ่งที่ไม่รู้ แต่มิได้ใช้เล่ห์ หรือ หลอกลวง

การเล่นคำลำดับที่ 42-43	
<p>“We’re all going on an Expotition with Christopher Robin!”</p> <p>“What is it when we’re on it?”</p> <p>“A sort of boat, I think,” said Pooh</p> <p>“Oh! That sort.”</p> <p>“Yes. And we’re going to discover a Pole or something. Or was it a Mole? Anyhow we’re going to discover it.”</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 8 in which Christopher Robin leads an expotition to the North Pole หน้า 103
บริบท	พูห์ชวนแรบบิตไปสำรวจขั้วโลกเหนือกับคริสโตเฟอร์ โรบิน โดยที่ทั้งคู่ไม่รู้จักว่าขั้วโลกเหนือคืออะไร เป็นอย่างไรและอยู่ที่ไหน
ประเภทการเล่นคำ	คำคล้าย คำพ้องเสียง (Pole กับ Mole)
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ความไร้เดียงสาของเด็กๆ ที่อยากรู้อยากเห็นและตื่นเต้นกับสิ่งแปลกใหม่
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	เด็กๆ มักชอบการเล่นสนุกผจญภัย แม้จะ ไม่รู้แน่ๆว่าตนกำลังทำหรือค้นหาอะไรอยู่ แต่มีได้ใช้เล่ห์ หรือหลอกลวงแต่อย่างใด

การเล่นคำลำดับที่ 44 -45

<p>‘It’s just the place,’ he explained, ‘for an Ambush’</p> <p>‘What sort of bush?’ whispered Pooh to Piglet.</p> <p>‘A gorse-bush?’</p> <p>‘My dear Pooh,’ said Owl in his superior way, ‘don’t you know what an Ambush is?’</p> <p>‘Owl,’ said Piglet, looking round at him severely, ‘Pooh’s whisper was a perfectly private whisper, and there was no need--’</p> <p>‘An ambush,’ said Owl, is a sort of Surprise.’</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 8 in which Christopher Robin leads an expedition to the North Pole หน้า 107-108
บริบท	คริสโตเฟอร์ โรบิน ชวนเพื่อนสัตว์ออกไปร่วมผจญภัยสำรวจขั้วโลกเหนือ ทั้งที่ไม่มีใครรู้ว่าคืออะไร อยู่ที่ไหน แต่ไม่มีใครกล้าบอกที่ไม่รู้ เมื่อ คริสโต เฟอร์ พูดถึงคำว่า ambush ซึ่งพูห์ไม่รู้ซัก มันจึงถามพิกเก็ต และถูกนกฮูกอวาล์ ดูแคลน แต่พิกเก็ตพูดกับอวาล์เพื่อปกป้องพูห์
ประเภทการเล่นคำ	คำพ้องรูป และพ้องเสียง (ambush, gorse bush)
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขันและเสียดสีตัวละครที่อวดรู้แต่ไม่รู้จริง
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	การแสดงการเยาะเย้ยกันระหว่างเด็กๆ ในเรื่องความเก่ง ไม่ยอมเสียหน้าว่าไม่ รู้ และการอวดว่ารู้มากกว่าผู้อื่น
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	การส่งเสริมค่านิยมความรักและช่วยเหลือเพื่อน ด้วยการปกป้องเพื่อนมิให้ ถูกเยาะเย้ย หรือข่มเหง

การเล่นคำลำดับที่ 46	
<p>“Bother! said Pooh, as he opened it. “All that wet for nothing. What’s that bit of paper doing?”</p> <p>He took it out and looked at it.</p> <p>“It’s a Missage,” he said to himself, “that’s what it is. And that letter is “P”, and so is that, and so is that, and “P” means “Pooh”, so it’s very important Missage to me, and I can’t read it.”</p>	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 in which Piglet is entirely surrounded by water หน้า 123
บริบท	ฝนตกหนักติดต่อกันหลายวัน จนเกิดน้ำท่วมใกล้ถึงรังในลำต้นไม้ซึ่งเป็นบ้านของพิกเล็ตซึ่งเป็นโพรงในต้นไม้ เขาจึงขอความช่วยเหลือด้วยการเขียนกระดาษใส่ขวดแล้วโยนลงในน้ำ พูห์เก็บขวดได้และแกะออกดู จึงรู้ว่าเป็นข่าวสารสำคัญที่ส่งมา แต่พูห์อ่านหนังสือไม่ออก
ประเภทการเล่นคำ	การสร้างคำใหม่จากหน่วยคำเดิม (Derived word) ด้วยการใช้คำสะกดผิด Missage จาก Message
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน และสร้างความตื่นเต้นสนุกสนาน
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	การส่งข่าวสารด้วยการเขียนข้อความบนกระดาษใส่ลงในขวดแล้วโยนขวดให้ลอยน้ำไปเพื่อหาความช่วยเหลือ สร้างความตื่นเต้นและความสนุกสนาน
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	การขอความช่วยเหลือด้วยการเขียนข้อความบนกระดาษและบรรจุลงในขวดและโยนขวดให้ลอยน้ำเป็นที่รู้จักจากหนังสือเรื่อง โรบินสัน ครูโซ

การเล่นคำลำดับที่ 47-51

That's makes it smaller still. Oh, Pooh Bear, what shall we do?"

And then this Bear, Pooh Bear, Winnie-the-Pooh,

F.O.P (Friend of Piglet's), **R.C.** (Rabbit's Companion), **P.D.** (Pole Discover), **E.C.** and **T.F.** (Eeyore's Comforter and Tail Finder)- in fact, Pooh himself – said something so clever that Christopher Robin could only look at him with mouth open and eyes staring, wondering if this was really the Bear of Very Little Brain whom he had known and loved so long.

หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 9 in which Piglet is entirely surrounded by water หน้า 129
บริบท	พูห์และคริสโตเฟอร์ โรบิน ไปช่วยเหลื่อพิกเลต ซึ่งจวนจะถูกน้ำท่วมบ้าน โดยพูห์ก็คิดวิธีช่วยเหลือได้ ด้วยการเกาะ โถน้ำผึ้งลอยน้ำไป และใช้ร่มกางเป็น เรือนั่งไปช่วยพิกเลตออกมาได้ ทำให้คริสโตเฟอร์ โรบิน รู้สึกภูมิใจพูห์มาก
ประเภทการเล่นคำ	การสร้างคำใหม่ ด้วยการใช้คำย่อ (Abbreviations) F.O.P, R.C, P.D, E.C. and T.F
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขัน และความตื้นตันสนุกสนาน
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	การใช้คำย่อ ที่มีความหมายพิเศษให้แก่บุคคลเหมือนฉายา หรือตำแหน่ง
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ฉายา หรือตำแหน่ง เป็นสิ่งที่สร้างความภาคภูมิใจให้แก่บุคคลนั้นๆ

การเล่นคำลำดับที่ 52-54	
When Pooh saw what it was, he nearly fell down, he was so pleased. It was a Special Pencil Case. There were pencils in it marked “ B ” for Bear, and pencils marked “ HB ” for Helping Bear, and pencils marked “ BB ” for Brave Bear.	
หัวข้อ	การวิเคราะห์
ที่มา (บท/หน้า)	Chapter 10 in which Christopher Robin gives a Pooh Party, and we say good-bye หน้า 144
บริบท	คริสโตเฟอร์ โรบิน จัดงานเลี้ยงให้แก่พูห์ เพื่อฉลองการที่พูห์ช่วยเหลือ พิกเล็ตไม่ให้จมน้ำ โดยเชิญผองเพื่อนสัตว์ที่อยู่ในป่ามาร่วมงานเลี้ยงด้วย แล้วคริสโตเฟอร์ โรบิน มอบของขวัญเป็นกล่องดินสอให้แก่พูห์
ประเภทการเล่นคำ	การสร้างคำใหม่ ด้วยการใช้คำย่อ (Abbreviations) HB และBB
จุดประสงค์	เพื่อสร้างความขบขันจากคำย่อของดินสอ HB และBB
สิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้ใหญ่นิยมให้กล่องดินสอ หรือเครื่องเขียนเป็นของขวัญแก่เด็ก
นัยยะทางวัฒนธรรม/ภาษา	ของขวัญกล่องดินสอ เป็นการสะท้อนค่านิยมการส่งเสริมการศึกษาแก่เด็ก

บทที่ 5

การวิเคราะห์การแปล

ขณะที่ในบทที่ 4 ผู้วิจัยคัดเลือกคำและวิเคราะห์การเล่นคำโดยนำบริบทที่มีการเล่นคำ ในบทนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาประเภทการแปลวรรณกรรมเยาวชน โดยใช้แนวคิดของเอเมอร์ โอซัลลิแวน เนื่องจากวรรณกรรมเยาวชนมีคุณลักษณะพิเศษที่แตกต่างไปจากวรรณกรรมอื่นๆ เอเมอร์ โอซัลลิแวน ได้อธิบายประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวกับการแปลวรรณกรรมเยาวชน ซึ่งผู้แปล ควรพิจารณาทั้งในด้านบริบทของวัตถุประสงค์และบทบาทของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. วรรณกรรมเยาวชนครอบคลุมงานเขียนที่กว้างมาก ดังนั้น งานเขียนที่อาจจัดได้ว่าเป็นวรรณกรรมเยาวชนจึงอาจหมายถึง (1) งานที่ตั้งใจเขียนสำหรับเด็ก (2) งานเขียนสำหรับผู้ใหญ่แต่อาจเหมาะสำหรับเด็ก และ (3) งานที่สื่อได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่
2. วรรณกรรมเยาวชนมีความหลากหลายทั้งด้านเนื้อหา ประเภท และหน้าที่ของหนังสือซึ่งอาจหมายถึง (1) งานเขียนที่มีเนื้อหาสำหรับผู้่านที่เป็นเด็กเล็กจนถึงเด็กโต (2) หนังสือประเภทต่างๆ ที่มีหลายรูปแบบตั้งแต่หนังสือสำหรับเด็ก หนังสือภาพ หนังสือสำหรับการอ่านออกเสียง นิทาน บทกลอน หนังสือเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป ไปจนถึงนวนิยายทางจิตวิทยาที่ซับซ้อน และ (3) งานวรรณกรรมเยาวชนยังมีหน้าที่ต่างกัน อาทิ อาจเป็นหนังสือที่แต่งขึ้นเพื่อแสดงความงดงามทางวรรณศิลป์ ไปจนถึงหนังสือที่ใช้เฉพาะโอกาสสำหรับเด็กเล็ก บทเพลงกล่อมเด็ก นิทานก่อนนอน หนังสือนิทานปรัมปรา เป็นต้น
3. ตัวแปรหลักที่มีอิทธิพลต่อวงการวรรณกรรมเยาวชนคือ ผู้ใหญ่ ที่เป็นผู้พิจารณาว่างานเขียนนั้นๆ เหมาะสำหรับเยาวชนหรือไม่ และยังมีบุคคลที่เกี่ยวข้องอีกมาก ได้แก่ ผู้เขียน ผู้พิมพ์ ผู้วิจารณ์ หรือผู้แนะนำหนังสือ ไปจนถึงครูอาจารย์ และบรรณารักษ์ในสถานศึกษา ตลอดจนพ่อแม่ และญาติผู้ใหญ่ของเด็กๆ กล่าวคือ วรรณกรรมเยาวชน คือ งานเขียนที่ผู้ใหญ่สร้างขึ้นและจัดแจง แต่งเสริมให้ผู้อ่าน

ซึ่งเป็นเด็กอ่าน โดยผ่านการคัดสรรและการกลั่นกรองของผู้ใหญ่ที่คิดว่าตนเองมีหน้าที่รับผิดชอบต่อเยาวชน

4. นักเขียนวรรณกรรมเยาวชนจึงต้องเสนอเนื้อหาของงานที่ต้องตรงใจผู้อ่านที่หลากหลาย และมีความสนใจต่างกัน เพื่อที่จะปิดช่องว่างระหว่าง ผู้ประพันธ์ที่เป็นผู้ใหญ่กับผู้อ่านที่เป็นเด็กกล่าวคือเป็นงานเขียนที่เหมาะสมกับคนหนึ่ง(เด็ก) แต่ต้องถูกใจอีกคนหนึ่ง (ผู้ใหญ่) ทั้งยังต้องคำนึงถึงเป้าหมาย เพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละช่วงวัยด้วย
5. บุคลากรในวงการวรรณกรรมหรือสื่อสิ่งพิมพ์มีบทบาทสำคัญในการจัดกลุ่มผู้อ่านเด็กและเยาวชน รวมทั้งเป็นผู้สร้างงานพิมพ์สำหรับผู้อ่านเหล่านั้น เช่น เด็กก่อนวัยเรียน (Pre-school) เด็กก่อนวัยรุ่น (Pre-teen) และเด็กโต (Young adult) ซึ่งส่งผลให้เกิดการสร้างสรรคผลผลิตและสินค้าต่างๆ อาทิ ของเล่นสำหรับเด็ก แฟชั่น และสื่อ โฆษณา(Multi-media) ตามความนิยมของตลาด เป็นต้น
6. ข้อพิจารณาที่สำคัญอีกประการหนึ่งสำหรับผู้แปล คือ งานวรรณกรรมของเยาวชนเป็นงานอยู่ตรงกลางระหว่าง 2 วงการ คือ แวดวงวรรณกรรม (เพื่อความบันเทิง) และแวดวงวัฒนธรรมทางสังคม (เพื่อการอบรมสั่งสอนเยาวชน) ดังนั้นการแปลวรรณกรรมเยาวชน จึงเป็นการเชื่อมโยงความแตกต่างระหว่างสังคมวัฒนธรรมของผู้เขียนในภาษาต้นฉบับกับสังคมของผู้อ่านในภาษาปลายทาง โดยมีบทบาทของผู้ใหญ่ที่แทรกกลางอยู่เบื้องหลัง โดยมีเป้าหมายเพื่อปกป้อง สั่งสอน และส่งเสริมการศึกษาของเด็ก
7. บทบาทของผู้แปล จึงเป็นเสมือนผู้เล่าเรื่องที่มองไม่เห็น ‘Invisible storyteller’ ที่ต้องรักษาสมดุลระหว่าง การปรับความเป็นต่างประเทศให้เหมาะกับวัฒนธรรมท้องถิ่นและความรู้ความสามารถของเด็ก (Localization หรือ Domestication) กับการรักษากลิ่นอายความแปลกใหม่ของวัฒนธรรมภาษาต้นทางในต่างประเทศไว้ (Foreignization) ในภาษาของวัฒนธรรมปลายทาง เพื่อที่จะพัฒนาความรู้ความสามารถในการรับรู้ของเด็ก ซึ่งอาจทำให้เกิดความขัดแย้งที่น่าขัน นั่นคือผู้ใหญ่ต้องการให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากต่างประเทศ แต่จงใจตัดสิ่งที่แปลก

แตกต่างของต่างประเทศออกไป และทำให้มีกลิ่นอายของท้องถิ่น เพราะเกรงว่าเด็กจะไม่เข้าใจ อันอาจเป็นการประเมินความสามารถของเด็กต่ำ หรือปกป้องเด็กมากเกินไป ซึ่งอาจทำให้เด็กติดอยู่ในกรอบ ‘ค่านิยม’ กรอบวัฒนธรรม และศีลธรรมจนไม่เหลือพื้นที่สำหรับความเป็นเทศในวรรณกรรมเยาวชน

8. งานวรรณกรรมเยาวชน จึงมีผู้ใหญ่เป็นตัวกลาง (Mediation) ทั้งในฐานะผู้ที่เชื่อมโยงสิ่งแปลกใหม่จากต่างประเทศ (Abridgement) เพื่อการศึกษาของเด็ก (Didacticism) และเป็นผู้ตัดทอน ควบคุมและจำกัดขอบเขตเนื้อหา (Censorship) เพื่อปกป้องและคุ้มครองเด็กจากสิ่งที่ผู้ใหญ่เห็นว่าไม่เหมาะสมไม่ควรสำหรับเด็ก โดยตัดแปลง แต่งเติม กลั่นกรองให้เนื้อหานั้นสะอาด บริสุทธิ์ (Purification)

การแปลวรรณกรรมของเด็ก จึงมีเสียงของผู้ใหญ่แทรกอยู่อย่างเงิบๆ โดยเฉพาะเรื่อง *Winnie-the-Pooh* ซึ่งมีลักษณะเป็นเรื่องเล่าจากพ่อสู่ลูก จึงเสมือนมีผู้เล่าเรื่องสองคน มีบทบาทของผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องที่เห็นว่าตนเองมีหน้าที่ส่งเสริมการอ่านของเด็ก ขณะเดียวกันก็คัดกรอง ตัดทอน และควบคุมเนื้อหาของวรรณกรรมเยาวชนเหล่านั้น จึงอาจมีการดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมท้องถิ่น (Localization & Domestication) ผสมผสานกับการสื่อสารสิ่งที่เป็นความรู้ ความแปลกใหม่ และกลิ่นอาย รัสสัมผัสจากวรรณกรรมจากต่างประเทศ (Foreignization) เอเมอร์ โอซัลลิแวน จัดแบ่งประเภทการแปลวรรณกรรมเยาวชนไว้เป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1. Omission and deletion strategies หมายถึง การละเว้นและการตัดทอนเนื้อหา โดยมีเป้าหมายเพื่อสื่อคุณค่า หรือสิ่งที่เห็นว่าเหมาะสมให้แก่เด็ก และเพื่อทำให้เนื้อหาเข้าใจได้ง่ายขึ้นสำหรับเด็ก
2. Purification strategies หมายถึง การทำให้สะอาด ด้วยการทำให้เนื้อหาสอดคล้องกับค่านิยมในสังคมวัฒนธรรมปลายทาง ด้วยการตัดทอนสิ่งที่เห็นว่าไม่เหมาะสมสำหรับเด็กออกไป

3. Substitution strategies หมายถึง การทดแทนเนื้อหาความเป็นเทศที่ไม่ต้องการตัดออกไป และทดแทนด้วยสิ่งคุ้นเคยในวัฒนธรรมท้องถิ่น (localization & domestication) เพื่อให้เด็กเข้าใจได้ง่าย
4. Explication strategies หมายถึง การปรับแต่งคำ หรือ เรียบเรียงเรื่องราว และเพิ่มรายละเอียดให้แก่ผู้อ่านในรูปของคำอธิบาย หรือ เฉงอรรถ
5. Simplification strategies หมายถึง การทำให้อ่านง่ายขึ้น ซึ่งอาจหมายถึงการปรับรูปแบบ หรือประเภทหรือโครงสร้างของงาน การปรับประโยคให้สั้นลง การใช้คำที่เป็นรูปธรรมแทนนามธรรม

ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดการจัดแบ่งประเภทการแปลนี้ มีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นในแวดวงผู้ผลิตและการสร้างสรรค์วรรณกรรมเยาวชน โดยทั่วไป รวมทั้งสามารถอธิบายทัศนคติของผู้ใหญ่เหล่านั้นได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นธรรมดาและเป็นธรรมชาติของความรักและห่วงใยของผู้ใหญ่ผู้เป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือ ครูอาจารย์ ที่มักจะเข้ามาเกี่ยวข้อง ขณะเดียวกันผู้มิบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งคือผู้แปล ในฐานะ ที่เป็นตัวกลาง (mediator) และเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราว (story-teller) อยู่เบื้องหลัง ดังนั้นผู้แปลจึงทำหน้าที่สำคัญหลายประการ คือ การศึกษาต้นฉบับภาษาต้นทาง แล้วจึงคัดกรอง ผลิตและสร้างสรรค์ผลงานจากไปสู่ผู้รับที่เป็นเด็กในภาษาปลายทางด้วยวิธีการแปลประเภทต่างๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับบริบท ประเมินขอบเขตและวัตถุประสงค์ในการแปลของตนเองว่าจะผลิตงานให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้อ่านภาษาปลายทาง

ผู้วิจัยจึงใช้แนวทางการแบ่งประเภทงานแปลดังกล่าวข้างต้น ในการวิเคราะห์การแปล นอกเหนือจากการวิเคราะห์การแปลในระดับคำ เพื่อศึกษากรอบความคิดและเจตนาของผู้แปลในบริบทนั้นๆ ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าน่าจะเป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์งานแปลมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้แนวคิดเรื่องการประเมินการแปลการเล่นคำ หากพิจารณาจุดประสงค์ของการเล่นคำ โดยมากผู้ประพันธ์ต้องการสื่อความสนุกสนานและความตลกขบขัน แต่ด้วยเหตุที่ความขบขันนั้นเป็นเรื่องส่วนบุคคล ย่อมขึ้นอยู่กับผู้อ่านแต่ละคนว่า จะ

อ่านบทแปลนั้นแล้วรู้สึกขบขันตามไปด้วยมากน้อยเพียงใด การแปลการเล่นคำนั้นจึงอาจประเมินคุณภาพได้ยาก โดยเฉพาะวรรณกรรมเยาวชนเพราะผู้อ่านที่เป็นเด็กอาจไม่มีประสบการณ์ หรือรู้เท่าทันอารมณ์ขันที่เสียดสี หรือประชดประชันของผู้ใหญ่ (และผู้ประพันธ์) อย่างไรก็ตาม ในการประเมินคุณภาพการแปลการเล่นคำ ผู้วิจัยอาศัยหลักของชโรเตอร์ (Schroter) และไฮเบิร์ต (Heibert) ว่า นอกจากต้องเปรียบเทียบ โครงสร้างการเล่นคำในต้นฉบับและฉบับแปลแล้ว ยังต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ อีก 3 ประการ (Heibert, 1993, อ้างถึงในฐิติพร, 2553: 24)

1. การแปลนั้นยังรักษาเทคนิคของการเล่นคำไว้หรือไม่
2. การแปลนั้นเปลี่ยนแปลงเนื้อหาไปมากหรือไม่
3. บทแปลนั้นยังคงบรรลุน้ำที่เชิงสำนวนโวหาร (rhetorical function) ได้หรือไม่

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 1-3 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 27)</p> <p>So for a week Christopher Robin read that sort of book at the North end of Pooh, and Rabbit hung his washing on the South end... and in between Bear felt himself getting slenderer and slenderer. And at the end of the week Christopher Robin said, ‘Now!’</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 34-35)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 44)</p>
<p>ดังนั้นตลอดหนึ่งสัปดาห์ต่อมา คริสโตเฟอร์ โรบิน จึงอ่านหนังสือประเภทนั้น ทางปลายด้านเหนือของพูห์ และเรบบิทก็นำผ้าที่ซักมาตากทางปลายด้านใต้... และระหว่างปลายทั้งสองนั้น หมูรู้สึกว่ามันหอมลงทุกทีๆ พอสิ้นสัปดาห์ คริสโตเฟอร์ โรบิน ก็พูดว่า “เอาเลย!”</p>	<p>ดังนั้นเป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์ที่คริสโตเฟอร์ โรบิน อ่านหนังสือให้พูฟังทางด้านเหนือ เรบบิทก็แขวนผ้าที่ซักไว้ทางด้านใต้ของพู ส่วนตรงกลางพูก็รู้สึกตัวเองค่อยๆ หอมลง...หอมลงทุกที กระทั่งครบอาทิตย์ คริสโตเฟอร์ โรบิน ก็พูดว่า “เอาละ!”</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>เป็นการเล่นคำที่ปรากฏร่วม (Collocation) คือ North end of Pooh, South end of (Pooh) และ in between bear</p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>ผู้แปลสำนวนที่ 1 ใช้วิธีแปลตรงตัวแต่ละคำโดยแปลว่าทางปลายด้านเหนือของพูห์ ทางปลายด้านใต้ และระหว่างปลายทั้งสองนั้น</p>	<p>ผู้แปลสำนวนที่ 2 ใช้วิธีแปลตรงตามความหมายแต่คำสั้นกระชับ โดยแปลว่าทางด้านเหนือ ทางด้านใต้ของพู และส่วนตรงกลาง</p>
<p>3. แนวทางการแปล</p>	
<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5. Simplification strategies คือ การปรับแต่งคำให้สั้นกระชับ และอ่านง่าย</p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การปรับคำให้สั้นกระชับ ทำให้อ่านง่ายเช่นกัน</p>
<p>4. ผลการแปล</p>	
<p>ทำให้เกิดความรู้สึกว่าผู้ประพันธ์ต้องการเน้นความอารมณ์ และภาพในจินตนาการ</p>	<p>ทำให้เกิดความรู้สึกสนุก ตรงไปตรงมา เรียบง่าย และอ่านสบาย</p>
<p>5. การประเมินการแปล</p>	
<p>เป็นการแปลที่เล่นคำบรรยายภาพ สำนวน และคงความหมายเดิม</p>	<p>เป็นการแปลที่รักษาความหมาย และคำเทียบเคียงกับต้นฉบับไม่เน้นสำนวนโวหาร</p>

การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 4-6 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh หน้า 30)

The Piglet lived in a very grand house in the middle of a beech-tree and the beech-tree was in the middle of the Forest, and the Piglet lived in the middle of the house.

Next to his house was a piece of broken board which had: “**TRESPASSER W**” on it.

When Christopher Robin asked the Piglet what it meant, he said it was his grandfather’s name, and had been in the family for a long time. Christopher Robin said you couldn’t be called Trespasser W, and Piglet said yes, you could, because this grandfather was, and it was short for **Tresspasser Will**, which was short for **Trespasser William**. And his grandfather had had two names in case he lost one- trespassers after an uncle, and William after Tresspassers.

“I’ve got two names,” said Christopher Robin carelessly.

“Well, there you are, that proves it,” said Piglet.

สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 30)	สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 48)
<p>พิกลีตมีบ้านที่หรูหรามากกกลางต้นบีช ต้นบีชนั้นอยู่กลางป่า และพิกลีตก็ใช้ชีวิตอยู่กลางบ้านของมัน</p> <p>ใกล้บ้านมีป้ายหักๆ ป้ายหนึ่งซึ่งเขียนคำว่า“ผู้บุกรุก จ” อยู่บนนั้น</p> <p>เมื่อคริสโตเฟอร์ โรบิน ถามว่า ป้ายนั้นหมายถึงอะไร</p> <p>มันบอกว่าเป็นชื่อปู่ของมัน</p> <p>และอยู่กับตระกูลของมันมานานแล้ว</p> <p>เมื่อคริสโตเฟอร์ โรบิน บอกว่า</p>	<p>ตระกูลพิกลีต อาศัยอยู่ในบ้านหลังใหญ่แห่งหนึ่งกลางลำต้นของต้นบีช* และต้นบีชอยู่ใจกลางป่าแห่งนี้ และตระกูลของพิกลีตก็ได้อาศัยอยู่ใจกลางบ้านหลังนี้</p> <p>ถัดจากบ้านของพวกเขาไปมีแผ่นป้ายหักๆ ชิ้นหนึ่งเขียนไว้ว่า “ผู้บุกรุก-ดับเบิลยู”</p> <p>และเมื่อคริสโตเฟอร์ โรบิน ถามว่า นี่หมายความว่าอะไร</p> <p>พิกลีตจึงตอบไปว่า นี่เป็นชื่อปู่ของมัน และมันก็ได้อยู่กับครอบครัวมานานแล้ว</p> <p>คริสโตเฟอร์ โรบินกลับแย้งว่า</p>
สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 30)	สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 48)
<p>ไม่มีใครจะชื่อ ผู้บุกรุก จ หรือก แต่พิกลีตเถียงว่า</p> <p>มีสิ ก็ปู่ของมันไงล่ะ ย่อมาจาก ผู้บุกรุกจอ</p>	<p>“เขาจะเรียก ผู้บุกรุก- ดับเบิลยู” ไม่ได้</p> <p>แต่พิกลีตยืนยันว่าได้ เพราะนี่เป็นชื่อย่อของปู่</p>

<p>ซึ่งย่อมาจาก<u>ผู้บุกรุกจอนาธาน</u> อีกที และว่าปู่ของมันมีสองชื่อ เพื่อว่าทำหายไปชื่อหนึ่งจะได้เหลืออีกชื่อ <u>ผู้บุกรุกนั้น ตั้งตามลุงคนหนึ่ง</u> <u>ส่วน จอนาธาน ตั้งตามชื่อผู้บุกรุก</u> “ฉันก็มีสองชื่อ” คริสโตเฟอร์ โรบิน บอกอย่างไม่ได้คิดอะไรมาก “เห็นมัย นั่นไงชื่อพิสูจนน์” พิกเลตว่า</p>	<p>ซึ่งย่อมาจาก “<u>ผู้บุกรุก วิล</u>” และนี่ก็ย่อมาจาก “<u>ผู้บุกรุก วิลเลียม</u>” เช่นกัน ปู่ของเขามีสองชื่อ เพื่อไว้ว่า เขาอาจจะทำชื่อใดชื่อหนึ่งหายไป ดังนั้น ชื่อ “<u>วิลเลียม</u>” จึงต่อจากคำว่า “<u>ผู้จับจอง</u>” <u>แล้วคำว่า “ผู้จับจอง” ก็เลยมาอยู่หลังชื่อของลุงฉัน</u> ยังไงล่ะ” “ฉันก็มีสองชื่อเหมือนกันนะ” คริสโตเฟอร์ โรบิน พูดยังไม่ใส่ใจนัก “นั่นไง เห็นมัย?” พิกเลทพูด</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>1. การเล่นคำจากชื่อเฉพาะ (Eponym) “Trespasser W.” และ “Trespasser Will และ William” 2. การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง “And his grandfather had had two names in case he lost one- trespassers after an uncle, and William after Tresspassers.</p>	
<p>2.การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>1. ผู้แปลสำนวนที่ 1 แปลคำว่า “Trespasser W.” และ “Trespasser William” ด้วยวิธีการเล่นคำในภาษาปลายทาง ซึ่งน่าจะมาจากคำแปลในป้ายว่า “ผู้บุกรุกจะถูกดำเนินคดี” (Trespasser will be prosecuted.) แต่ป้ายหักลงเหลือ เพียงคำว่า Trespasser W ผู้แปลจึงแปลเป็นวลีว่า “ผู้บุกรุก จ” และแปลชื่อย่อ และชื่อเต็มในลำดับถัดมาว่า “ผู้บุกรุกจอน” และ “ผู้บุกรุกจอนาธาน” 2. การเล่นคำพ้อง trespassers after an uncle, and after Tresspassers ผู้แปลสำนวนที่ 1 แปลตรงตามความหมายว่า <u>ผู้บุกรุกนั้น ตั้งตามลุงคนหนึ่ง</u> <u>ส่วน จอนาธาน ตั้งตามชื่อผู้บุกรุก</u> ซึ่งน่าจะสอดคล้องกับประโยคในต้นฉบับที่ หมายถึงการนิยมนตั้งชื่อบุคคล (name after) ตามบรรพบุรุษ หรือผู้ที่เคารพนับถือ</p>	<p>1. ผู้แปลสำนวนที่ 2 แปลคำว่า “Trespasser W.” และ “Trespasser William” ด้วยการ ให้คำแปลตรงตัวอักษร “W” และชื่อ Will และ William ในต้นฉบับภาษาอังกฤษ ซึ่งน่าจะมาจากคำในป้ายว่า “Trespasser will be prosecuted.” เช่นกัน แต่ป้ายหักเหลือ เพียงคำว่า Trespasser W ผู้แปลจึงแปลเป็นวลีว่า “ผู้บุกรุก ดับเบิ้ลยู” และแปลชื่อย่อ และชื่อเต็มในลำดับถัดมาว่า “ผู้บุกรุกวิล” “ผู้บุกรุกวิลเลียม” 2. การเล่นคำพ้อง trespassers after an uncle, and William after Tresspassers ผู้แปลสำนวนที่ 2 แปลโดยตีความหมายเปลี่ยนไปเป็น ชื่อ “<u>วิลเลียม</u>” จึงต่อจากคำว่า “<u>ผู้จับจอง</u>”แล้วคำว่า “<u>ผู้จับจอง</u>” ก็เลยมาอยู่หลังชื่อของลุงฉัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับ ประโยคในต้นฉบับ และมีการเพิ่มคำว่า “ผู้จับจอง” เข้ามาแทน</p>

3. แนวทางการแปล	
แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 3 Substitution strategies คือการแปลด้วยวิธีทดแทนเนื้อหาความเป็นเทศและทดแทนด้วยความเป็นไทย ใช้สิ่งที่ผู้อ่านในภาษาปลายทางคุ้นเคยในวัฒนธรรมท้องถิ่น (domestication)	แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การแปลที่ทำให้อ่านง่าย เน้นการแปลตรงตามรูปคำประโยคต้นฉบับภาษาอังกฤษ คำที่ใช้แปลตรงตามคำในต้นฉบับภาษาต่างประเทศ (Foreignization)
4. ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน คำแปลสละสลวย ภาษากระชับ คำแปลมีความสม่ำเสมอต่อเนื่อง ความหมายสอดคล้องกับต้นฉบับ	ทำให้เกิดความขบขัน ภาษาแปลเรียบง่าย เพิ่มคำอธิบาย สำนวนภาษาพูดแบบเด็กๆ มีการใช้คำลงท้าย “นะ” กับ “ละ” และมีการตีความคำแปลโดยให้ความหมายใหม่
5. การประเมินการแปล	
การรักษาเทคนิคของการเล่นคำไว้ในภาษาปลายทาง โดยแปลงชื่อให้เป็นคำแปลในภาษาไทย แต่คงความหมายของต้นฉบับไว้อย่างสมบูรณ์ อาทิ คำว่า Trespasser ใช้คำแปลว่า “ผู้บุกรุก” ทุกตำแหน่ง	การรักษาเทคนิคของการเล่นคำในภาษาต้นทาง และรักษาชื่อคำแปลตามต้นฉบับภาษาอังกฤษ แต่ได้แปลงความหมาย อาทิ คำว่า Trespasser ใช้คำแปลในช่วงแรกว่า “ผู้บุกรุก” และต่อมาใช้คำว่า “ผู้จับจอง” ในช่วงท้าย
6. หมายเหตุ	
ที่หน้าบ้านฟิเกลต์มีป้ายประกาศหักๆ เขียนว่า “Trespasser W.” ที่ตกอยู่ใกล้โคนต้นไม้ คริสโตเฟอร์ โรบิน และฟิเกลต์ พุดคุยกันถึงที่มาของชื่อ ฟิเกลต์เล่าว่าเป็นชื่อบรรพบุรุษของตนว่า W มาจากคำว่า William (ซึ่งน่าจะมาจากป้ายห้ามบุกรุกของชาวอังกฤษ ใช้ว่า Trespassers will be prosecuted.) เป็นการแสดงความขบขันจากความชื่อและไร้เดียงสาของตัวละครฟิเกลต์	

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 7-8 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 35)</p> <p>“Pooh!” cried Piglet. “Do you think it is another Woozle?”</p> <p>“No” said Pooh, “because it makes different marks. It is either Two Woozles and one, as it might be, Wizzle, or Two, as it might be, Wizzles and one, if so it is, Woozle. Let us continue to follow them.”</p>	
<p>จำนวนแปลที่ 1 (หน้า 43)</p>	<p>จำนวนแปลที่ 2 (หน้า 51)</p>
<p>“พูห์” พิกเล็ตร้อง “นายคิดว่าเป็นวูซเชิลอีกตัวรีเปล่า”</p> <p>“ไม่ใช่” พูห์ตอบ “เพราะรอยมันไม่เหมือนกัน ถ้าไม่ใช่วูซเชิลสองตัวกับสิ่งนี้อาจจะเป็นวิชเชิลหนึ่งตัว ก็ต้องใช่สิ่งนี้อาจจะเป็นวิชเชิลสองตัวกับสิ่งนี้อาจจะเป็น เช่นนั้นก็ต้องเป็นวูซเชิลหนึ่งตัว เราตามพวกมันต่อไปเถอะ”</p>	<p>“พู!” พิกเล็ตร้อง “เธอคิดว่ามันคือ ตัววูซเชิลใช่ไหม?”</p> <p>“ไม่ใช่หรอก เพราะรอยนี้ต่างจากรอยเดิมนะ คงจะมีวูซเชิลสองตัว และอีกตัวอาจจะ เป็น วิชเชิล* ก็ได้ รัไม่ก็อาจเป็นวิชเชิลสองตัวและวูซเชิลตัวหนึ่งก็ได้นะ เอะล่ะ... เรามาตามแกะรอยกันต่อดีกว่านะ”</p> <p>-----</p> <p>*วิชเชิล (Wizzle) ที่จริงคือ วิเชิล แต่พ้อออกเสียงเพี้ยนไปเช่นเดียวกับพิกเล็ต บก. แปลเรียบเรียง</p>
<p>1.ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>เป็นการแปลคำสร้างใหม่ (New coinages) คำว่า Woozle, Woozles และ Wizzle, Wizzles (ในรูปเอกพจน์ และพหูพจน์)</p>	
<p>2.การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>ผู้แปลจำนวนที่ 1 ใช้วิธีการถ่ายเสียง (Transcribe) อย่างตรงตัวกับคำสะกดคำว่า “Woozle” ซึ่งถ่ายเสียงเป็น “วูซเชิล” ส่วนคำว่า “Wizzle” ถ่ายเสียงเป็น “วิชเชิล” โดยไม่เปลี่ยนรูปคำทั้งเอกพจน์และพหูพจน์</p>	<p>ผู้แปลจำนวนที่ 2 ใช้วิธีการถ่ายเสียง (Transcribe) อย่างตรงตัวกับคำสะกดในคำว่า “Wizzle” ถ่ายเสียงเป็น “วิชเชิล” แต่คำว่า “Woozle” ถ่ายเสียงลดรูป “ซ” ลงเหลือ เป็นคำว่า “วูเชิล” โดยไม่เปลี่ยนรูปคำเอกพจน์และพหูพจน์</p>

3.แนวทางการแปล	
เป็นการแปลตรงตัวตามต้นฉบับภาษาอังกฤษ ซึ่งน่าจะเทียบเคียงกับแนวทางการแปลตรงตัว เรียบง่ายข้อ 5 Simplification strategies	แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การแปลที่ทำให้ อ่านง่ายขึ้น และข้อ 4 Explication strategies คือการปรับแต่งคำ หรือ เรียบเรียง เรื่องราว และเพิ่มรายละเอียดให้แก่ผู้อ่าน ในรูปของอธิบาย หรือ เซึ่งอรรถ โดยเพิ่ม คำอธิบายไว้ตอนท้ายหน้าของบทแปลว่า “*วิซเซิล (Wizzle) ที่จริงคือ วิเซิล แต่พูด ออกเสียงเพี้ยนไปเช่นเดียวกับพิกเล็ต บท. แปลเรียบเรียง”
4. ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน ความสนุกสนาน เช่นเดียวกับต้นฉบับ สำนวนและลีลาภาษา เป็นผู้ใหญ่ว่า เช่นคำว่า “สิ่งทีอาจจะเป็น <u>วิซเซิล</u> หนึ่งตัว ก็ต้องใช้สิ่งทีอาจจะเป็น <u>วิซเซิล</u> สองตัวกับ สิ่งทีถ้าเป็นเช่นนั้นก็ต้องเป็น <u>วูซเซิล</u> หนึ่งตัว” ซึ่งสะท้อนลีลา ภาษาของผู้ประพันธ์ในต้นฉบับ	ทำให้เกิดความขบขัน และสนุกสนานเช่นเดียวกับต้นฉบับ สำนวนภาษาแบบเด็ก มากกว่าสำนวนที่ 1 โดยใช้คำลงท้ายแบบภาษาพูด “นะ” และวัจนลีลาที่เรียบง่าย มากกว่าและเข้าใจง่ายกว่าดังนี้ “อีกตัวอาจจะเป็น วิซเซิล* ก็ได้ ไร้ไม่ก็อาจเป็น <u>วิซเซิล</u> สองตัวและ <u>วูซเซิล</u> ตัวนี้ก็ได้นะ”
5. การประเมินการแปล	
ผู้แปลสำนวนที่ 1 ยังรักษาเทคนิคการเล่นคำ ความหมาย สำนวนโวหารและวัจน ลีลาไว้ได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับ คำว่า “as it might be “ มากกว่าสำนวนที่ 2	ผู้แปลสำนวนที่ 2 รักษาความหมาย แต่สำนวนโวหารที่เป็นการพูดจาประสาเด็ก เรียบง่ายกว่าต้นฉบับ สะท้อนความไร้เดียงสา และความน่าเอ็นดูของพูห์และ พิกเล็ต
6.หมายเหตุ : บทนี้มีชื่อว่า Chapter 3 in which Pooh and Piglet go hunting and nearly catch a Woozle. (หน้า 35) ผู้ประพันธ์ถ่ายทอดความไร้เดียงสาของพูห์และพิกเล็ต ผ่านคำเรียกชื่อสัตว์ ในบทพูดคุยระหว่างที่ทั้งคู่กำลังติดตามสะกดรอยเท้า (ของตัวเอง) อย่างตื่นเต้น เพราะหลงคิด เาเองเป็นตุเป็นตะว่าเป็นรอยเท้าของสัตว์ประหลาดที่ไม่เคยเห็นและไม่รู้จัก ซึ่งมีชื่อแปลกๆ ว่า Woozle และ Wizzle	

การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 9-12 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 40)

The Old Grey Donkey, Eeyore, stood by himself in a thistly corner of the Forest, his front feet well apart, his head on one side, and thought about things. Sometimes he thought sadly to himself, “Why” and sometimes he thought, “**Wherefore?**” and sometimes he thought, “**Inasmuch as which?**”- and sometimes he didn’t quite know what he as thinking about. So when Winnie-the-Pooh came stumping along, Eeyore was very glad to be able to stop thinking a little, in order to say ‘How do you do?’ in a gloomy manner to him.

“And how are you?” said Winnie-the-Pooh.

Eeyore shook his head from side to side.

“**Not very how**, he said. “ I don’t seem to have **felt at all how** for a long time.”

“Dear, dear,” said Pooh, “I’m sorry about that. Let’s have a look at you.”

สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 46)

อียอร์ ลาแก่สีเทา ยืนอยู่ลำพังตรงมุมป่าที่เต็มไปด้วยหนาม ขาหน้าถ่างออกจากกัน หัวเอียงไปข้างหนึ่ง คิดอะไรต่อมิอะไรไปเรื่อย บางครั้งมันคิดเสรำๆ กับตัวเองว่า “ทำไม” และบางครั้งมันก็คิดว่า “เหตุไฉน” และบางครั้งมันก็คิดว่า “เพราะอะไร” และ บางครั้งมันก็ไม่รู้เลยว่าตัวเองกำลังคิดอะไรอยู่ ดังนั้นเมื่อวินนี่เดอะพูห์เดิน ตุ่มต๋มเข้ามา อียอร์จึงดีใจมากที่จะได้หยุดคิดสักนิดหนึ่ง เพื่อทักทายพูห์อย่างสลด หดหู่ว่า “สบายดีหรือ”

“แล้วนายเป็นไงบ้างล่ะ” วินนี่เดอะพูห์ทักตอบ

อียอร์ส่ายหน้า

“ไม่เป็นไรเท่าไรนัก” มันว่า “ดูเหมือนฉันไม่ได้รู้สึกเป็นไฉนมานานแล้ว”

“โธ่” พูห์ว่า “เสียใจด้วยที่เป็นยั้งนั้น ไหนขอคุณนายหน่อยซิ”

สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 57)

อียอร์ ลาแก่สีเทา ยืนอยู่ตามลำพังในดงป่าซีเชิล ขาหน้าแยกออกเล็กน้อย เอียง หัวไปข้างหนึ่งด้วยอาการครุ่นคิด บางทีเขาก็คิดกับตัวเองอย่างเสรำๆ ว่า “ทำไม” บางครั้งก็คิดว่า “เหตุไฉน” และบางครั้งก็คิดว่า “ไยจึงเป็นเช่นนี้” บางครั้งบางครั้งก็ไม่รู้ว่าตัวเองกำลังคิดอะไรอยู่ ดังนั้นเมื่อวินนี่-เดอะ-พูห์เดินตุ่มต๋มเข้ามา อียอร์ดีใจมากที่จะได้หยุดคิดสักชั่วขณะหนึ่งกล่าวทักว่า “สบายดีหรือ?” ด้วยท่าทางโศกเสรำ

“แล้วอียอร์ล่ะ สะบายดีหรือเปล่า?” วินนี่-เดอะ-พู พุด

อียอร์สั่นหัว ตอบไปว่า

“ไม่เลยล่ะ” มันพุด “ฉันดูเหมือนจะไม่รู้ว่ารู้สึกสบายดีนานแล้วนะ”

“เออ ผมเสียใจด้วยนะสะ ไหนเป็นยั้ง ใบบ้างสะ ขอผมคุณนายหน่อยสิ”

1.ประเด็นการเล่นคำ	
คำคล้าย (Synonyms) ได้แก่ Wherefore และ Inasmuch as which (ที่มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า why) คำปรากฏรวม (Collocations) ได้แก่ Not very how และ felt at all how	
2.การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล	
1. ผู้แปลจำนวนที่ 1 แปลตรงตามความหมายของคำ Wherefore และ Inasmuch as which ว่า“เหตุไฉน” และ“เพราะอะไร” 2. ผู้แปลจำนวนที่ 1 แปลเป็นการเล่นคำว่า “Not very how” “ไม่เป็นไรเท่าไรนัก” และ “felt at all how” ว่า “ดูเหมือนฉันไม่รู้รู้สึกเป็นไฉนมานานแล้ว” โดยเล่นคำว่า how เป็นคำว่า “เป็นไฉน” ในภาษาไทยทั้งสามตำแหน่ง เริ่มจากประโยคคำถามว่า “And how are you?” “แล้วนายเป็นไฉนบ้างล่ะ”	1. ผู้แปลจำนวนที่ 2 แปลตรงตามความหมายว่า “เหตุไฉน?” “ไฉนจึงเป็นเช่นนี้?” โดยใส่เครื่องหมายคำถาม ? ที่ท้ายคำ 2. ผู้แปลจำนวนที่ 2 แปลเป็นข้อความธรรมดาว่า “ไม่เลยล่ะ” และ “ฉันดูเหมือนจะไม่ว้าวารู้สึกสบายดีนานแล้วนะ” โดยถอดความหมายของคำ ว่า How are you ในต้นฉบับมาเป็นคำอธิบายว่า สบายดีหรือไม่ โดยมีได้เป็นการเล่นคำ
3.แนวทางการแปล	
เป็นการแปลโดยรักษารูปแบบการเล่นคำ วาจนาลีลา และอรรถรสให้แก่ผู้อ่านโดยเล่นคำว่า “เป็นไฉน” ในภาษาไทย ซึ่งน่าจะเทียบเคียงข้อ 5 Simplification Strategies	แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การทำให้ง่ายขึ้น การปรับรูปแบบคำ ปรับประโยค เพื่อให้สื่อสารได้ง่ายสำหรับเด็ก
4.ผลการแปล	
การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และอรรถรสได้ดีเทียบเคียงต้นฉบับ	การถ่ายทอดวจนาลีลา สำนวนการเล่นคำน้อยกว่าต้นฉบับ
5.การประเมินการแปล	
การรักษาวจนาลีลาของผู้ประพันธ์ ใช้การเล่นคำที่ใช้สำบัดสำนวนเทียบเคียงกับต้นฉบับ นอกจากนี้ยังเลือกใช้คำแปลที่บรรยายลักษณะของตัวละครได้ดี เช่น พู่ที่เดินดุ่มดุ่มเข้ามา แสดงอาการเดินที่กระฉับกระเฉง และมีชีวิตชีวกว่า คำว่า <u>เดิม</u> <u>ตัวมเดิม</u> ในจำนวนที่ 2	การใช้คำแปลที่เรียบง่าย เข้าใจง่ายสำหรับเด็ก รักษาโทนของความสุขด้วยการใช้สรรพนามแทนอัยอร์ว่า “เขา” แทนคำว่า “มัน” ใช้คำว่า “ผม” แทนพู่ และใช้คำลงท้าย เพื่อทอดเสียงตามความนิยมในภาษาปลายทาง ได้แก่ “ <u>เออ</u> <u>ผมเสียใจด้วยนะ</u> <u>ไหน</u> <u>เป็นยัง</u> <u>ไฉนบ้าง</u> <u>อะ</u> <u>ขอผมดูหน่อยสิ</u> ”

การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 13-16 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 43)

PLES RING IF AN RNSER IS REQIRD

Underneath the bell-pull there was a notice which said **PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID.**

These notices had been written by Christopher Robin, who was the only one in the forest who could spell; for Owl, wise though he was in many ways, able to read and write and spell his own name **WOL**, yet somehow went all to pieces over delicate words like MEASLES and **BUTTEREDTOAST.**

จำนวนแปลที่ 1 (หน้า 49-50)	จำนวนแปลที่ 2 (หน้า 60-61)
<p>กระรูดึงกระดิ่งถ้าต้องการให้มาเปิด ใต้สานกระดิ่งมีป้ายเขียนข้อความว่า</p> <p>กระรูกะ-ะถ้าไม่ต้องการมาเปิด ผู้เขียนป้ายทั้งสองแผ่นนั้น คือ คริส โดเฟอร์ โรบิน ซึ่งเป็นเพียงคนเดียวในป่าที่สามารถสะกดตัวอักษรได้ เพราะถึงอ่าวล์จะฉลาดในหลายๆ เรื่องสามารถอ่านและเขียนและสะกดชื่อตัวเองว่า <u>ลาวอ์</u> แต่ก็ยังและตุ้มเป๊ะเสมอ เมื่อเจอคำยากๆ</p>	<p>โปด เคาะ เมื่อ มี กิดทุระ ส่วนใต้กระดิ่งก็มีข้อความว่า</p> <p>โปด ดิ่ง เมื่อ มา เยี่ยม คริส โดเฟอร์ โรบิน เป็นคนเขียนป้ายหน้าประตูนี้ เพราะเขาเป็นคนเดียวในป่าที่สามารถสะกดคำได้ อ่าวล์เองถึงจะฉลาดเฉลียวในหลายๆ เรื่องสามารถอ่านเขียนและสะกดชื่อตัวเองว่า <u>“วาลอ์”</u> ได้ แต่บางครั้งก็งุนงง สับสน ไม่อาจเขียนและสะกดคำยากๆ เช่น <u>“โรคหัดเยอรมัน”</u> และ <u>“ขนมปังปิ้งทานย”</u></p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>การสร้างคำเฉพาะของตัวละครเป็นคำที่สร้างแบบกึ่งสร้างใหม่หรือกึ่งประดิษฐ์ กล่าวคือ ประโยคหรือคำด้วยการใช้ตัวสะกดผิด โดยลอกเลียนแบบคำที่ถูกต้องทางไวยากรณ์ ดังนี้</p> <p>(1) PLES RING IF AN RNSER IS REQIRD (Please ring if an answer is required.)</p> <p>(2) PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID. (Please knock if an answer is not required.)</p>	

2.การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล	
<p>ผู้แปลสำนวนที่ 1 ใช้แปลตรงตามความหมาย หน้าที่ของคำหรือประโยคที่ต้องการ ทางไวยากรณ์ แต่รักษารูปตัวสะกดที่ผิดในภาษาปลายทางเช่นเดียวกับต้นฉบับคือ PLES RING IF AN RNSER IS REQIRD (Please ring if an answer is required.) แปลเป็น กระรูดึงกะดิ่งถ้าต้องการให้มาเปิด PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID. (Please knock if an answer is not required.) แปลเป็น กระรูกาเค-ะถ้าไม่ต้องการมาเปิด</p>	<p>ผู้แปลสำนวนที่ 2 รักษารูปตัวสะกดที่ผิดในภาษาปลายทางเช่นเดียวกัน แต่แปลง ความหมายไปจากหน้าที่ของคำหรือประโยคเดิม ทั้งสองประโยค ดังนี้ PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID. (Please knock if an answer is not required.) แปลเป็น โปด เคาะ เมื่อ มี กิดทุระ PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQID. (Please knock if an answer is not required.) แปลเป็น โปด ดิ่ง เมื่อ มา เยี่ยม</p>
3.แนวทางการแปล	
<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 1 Omission and deletion strategies คือ ดีความ รวบความหมาย โดยไม่แปลความหมายแต่ละคำตามรูปประโยคในต้นฉบับ แต่ รวบเป็น ความหมายรวมทั้งประโยค ได้แก่ คำว่า MEASLES and BUTTEREDTOAST. แปลเป็น “แต่ก็ยังมีคุ่มเป๊ะเสมอ เมื่อเจอคำยากๆ” คำว่า WOL ใช้วิธีสร้างคำที่สะกดผิดในภาษาปลายทางว่า ลาวอว์ ด้วยการสลับ ตัวสะกดจากรูปคำที่ต้องการในภาษาอังกฤษ (Owl)</p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 4 Explication strategies การปรับแต่งคำหรือ เรียบเรียงเรื่องราว โดยเปลี่ยนความหมายไปเลยและให้คำอธิบายเพิ่มดังนี้ คำว่า “ไม่อาจเขียนและสะกดคำยากๆ เช่น โรคหัดเยอรมันและขนมปังปิ้งทานเยย” MEASLES BUTTEREDTOAST. แปลตรงตัว ข้อ 5 Simplification strategies คำว่า WOL ใช้วิธีสร้างคำที่สะกดผิดในภาษาปลายทางเช่นกัน แต่ใช้การออกเสียง ของคำในภาษาต้นฉบับ คือ “วาลอว์” แล้วสลับตัวสะกดจากคำ (Owl)</p>
4.ผลการแปล	
<p>ทำให้เกิดความขบขัน และสร้างอารมณ์เสียดสีได้เทียบเคียงกับต้นฉบับ ซึ่งมีลักษณะประชดประชัน ทั้งตัวละคร และความหมายสองประโยคที่ขัดกันเอง</p>	<p>ทำให้เกิดความขบขัน แต่อารมณ์เสียดสีประชดประชันได้น้อยกว่าสำนวนที่ 1 แต่รักษาความหมายของแต่ละคำตามต้นฉบับได้ดี</p>
5.การประเมินการแปล	
<p>การรักษาเทคนิคการเล่นคำ เนื้อหาของคำแปล และสำนวนโวหารภาษาปลายทาง ได้เทียบเคียงกับต้นฉบับ สร้างอารมณ์สนุกสนาน และอรรถรสได้มากกว่า</p>	<p>รักษาเทคนิคการเล่นคำทั้งในระดับประโยค และระดับคำ แต่การถ่ายทอด ความหมายของสำนวนโวหารที่ประชดประชันเสียดสีด้อยกว่าสำนวนที่ 1</p>

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 17-18 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 45)</p> <p>“Well,” said Owl, “the customary procedure in such cases is as follows.”</p> <p>“What does Crustimoney Proseedcake mean?” said Pooh. “For I am a Bear of Very Little Brain, and long words Bother me.”</p> <p>“It means the Thing to Do.”</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 50)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 61)</p>
<p>“อ้อ” อวล์ว่า “ธรรมเนียมปฏิบัติโดยทั่วไปในกรณีเช่นนี้ ก็มีดังต่อไปนี้”</p> <p>“<u>ทำบัตรทั่วไปในกาลกณีนี้นี้มันหมายถึงอะไร</u>” พูห์ถาม “เพราะฉันเป็นหมีที่สมองเล็กมาก และคำยาวๆ ทำให้สับสน” “หมายถึง สิ่ง ที่ต้องทำ”</p>	<p>“อืม! กระบวนการจัดการตามธรรมเนียมจะต้องมีขั้นตอนดังต่อไปนี้” อวล์พูด</p> <p>“อะ-<u>ไอ้ขบวนการเนี้ยมๆ อะไรนี่มันแปลว่าอะไรหรืออะ?</u> ผมเป็นแค่หมีสมองน้อยๆคำยาวๆ พวกนี้ ผมงงทุกทีเลยอะ</p> <p>“ก็หมายความว่า สิ่งที่เธอจะต้องทำยังไงล่ะ”</p>
<p>1.ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>การสร้างคำจากหน่วยคำเดิม Crustimoney Proseedcake เป็นคำที่สร้างขึ้นเป็นคำใหม่ด้วยการสะกดคล้ายกับเดิมที่ถูกต้องคือ คำว่า customary procedure</p>	
<p>2.การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>การใช้วิธีแปลเล่นคำและตรงตามความหมายเทียบเคียง 2 คำ คือ customary และ procedure ที่ถูกต้องคือ <u>ธรรมเนียมปฏิบัติโดยทั่วไป</u> และแปลโดยใช้ลูกเล่นเลียนแบบคำที่สะกดผิดด้วยการเปลี่ยนเสียงคำว่า “ปฏิบัติ” และ “ทำบัตร” และเล่นเสียงวรรณยุกต์ว่า “กาลกณีนี้นี้” <u>ทำบัตรทั่วไปในกาลกณีนี้นี้มันหมายถึงอะไร</u></p>	<p>การใช้วิธีแปลเล่นคำที่มีความหมายเทียบเคียง 2 คำ คือ คำว่า customary และ procedure เช่นกัน จากคำแปลว่า <u>กระบวนการจัดการตามธรรมเนียม</u> แปล โดยใช้ลูกเล่นเลียนเสียงคำคำว่า “ธรรมเนียม” กับ “เนี้ยมๆ” และเล่นคำที่สะกดผิดว่า <u>อะ-ไอ้ขบวนการเนี้ยมๆ อะไรนี่มันแปลว่าอะไรหรืออะ?</u></p>
<p>3.แนวทางการแปล</p>	
<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การปรับรูปคำปรับประโยค ทำให้เนื้อหาเข้าใจได้ง่ายขึ้นสำหรับเด็ก เช่น <u>“ทำบัตรทั่วไปในกาลกณีนี้นี้มันหมายถึงอะไร</u></p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การใช้คำที่สั้นเรียบง่ายเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย</p>

4.ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน เน้นการเสียดสี และเน้นคำแปลที่ประชดประชัน ตัวละครผู้พูด อวาล์ ซึ่งชอบพูดคำยาวๆ ยากๆ ได้แก่ ทำบัตรทั่วไปในกาลกณีนี้นี้มันหมายถึงอะไร ผู้แปลสร้างคำที่ยืดยาว และดูจริงจังเข้าใจยาก เทียบเคียงกับต้นฉบับ	ทำให้เกิดความขบขัน ผลที่เกิดขึ้นจะเน้นความซ้ำซ้อน ไร้เดียงสาของตัวละครหมีพูห์ มากกว่าการเสียดสีประชดประชันตัวละครนกฮูกอวาล์ ตามต้นฉบับจากคำแปลว่า “อะ- ไอ้ขบวนการเนี่ยมๆอะไรนี่มันแปลว่าอะไรหรืออะ? ”
5.การประเมินการแปล	
ผู้แปลใช้วิธีการเล่นคำ ความหมาย และลีลาการสร้างอรรถรส มีการเน้นรูปอักษร ตัวหนา ขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อสะท้อนเสียงพูดที่หนัก เจ้าอารมณ์ และทรงอำนาจแบบผู้ใหญ่และผู้รู้ แบบนกฮูกอวาล์	ผู้แปลใช้วิธีการเล่นคำ ความหมาย และอารมณ์เช่นกัน แต่ไม่มีการใช้รูปอักษร ขนาด และความหนาของอักษร จึงสามารถสร้างอรรถรสได้น้อยกว่า โทนน้ำเสียงจะนุ่มและอธิบายแบบเรื่องเล่าให้

การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 19-20 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 45)

'The thing to do is as follows. First, **Issue** a Reward. Then-'

"Just a moment," said Pooh, holding up his paw.

"What do we do this – what you were saying?

You **sneezed** just as you were going to tell me.

"I didn't sneeze."

"Yes, you did Owl."

"Excuse me, Pooh, I didn't. You can't sneeze without knowing it."

"Well, you can't know it without something having been sneezed."

"What I *said* was, "First issue a Reward."

"You're doing it again," said Pooh sadly.

"A Reward!", said Owl very loudly. "We write a notice to say that we will give a large something to anybody who finds Eeyore's tail."

จำนวนแปลที่ 1 (หน้า 52)

“สิ่งที่ต้องทำก็มีดังต่อไปนี้ ประการแรก **หัดใช้รางวัลล่อชะบัง** แล้ว...”

“เดี๋ยวก” พูห์ว่า ยกมือขึ้น “เราต้องทำอะไรนะเมื่อก็

นายจะพูดว่าไงตอนที่จามออกมาพอดีนะ”

“ฉันไม่ได้จาม”

“จาม นายจาม อวาล์”

“ขอโทษนะ พูห์ ฉันแปลว่า ไม่มีใครจามได้โดยไม่รู้ตัวหรอก”

“ก็ไม่มีใครจะได้ยินเสียงจามเหมือนกันแหละถ้าไม่มีใครจาม”

จำนวนแปลที่ 2 (หน้า 61)

“สิ่งที่ต้องทำอย่างแรกก็คือ **ประกาศให้รางวัล** และ.”

“เดี๋ยวก เดี๋ยวก” พูยกมือขึ้น “ทำอะไรนะชะ แล้วทำไมต้องจามก่อน”

“ฉันไม่ได้จามนะ”

“แต่อวาล์ทำนี่ชะ”

“เออ พู ขอโทษทีนะ ฉันไม่ได้จามจริงๆ เธอจาม โดยไม่รู้ตัวไม่ได้หรอกนะ”

“แต่ถ้าอวาล์ไม่จาม แล้วอวาล์รู้ได้ยังไงล่ะชะว่า อวาล์จาม”

“ที่ฉันพูดก็คือ สิ่งแรกที่จะต้องทำคือ**ประกาศ*** ให้รางวัล”

<p>“ที่นั่นพูด ก็คือ “ประการแรก <u>หัดใช้</u>รางวัลล่อชะบั้ง”</p> <p>“เห็นมะ อีกแล้ว” พูห์บอกเสร์ว่า</p> <p>“รางวัล!” อวาล์พูดดังมาก “เราต้องเขียนประกาศบอกว่าจะมีอะไรใหญ่ๆ ให้ใครก็ตามที่พบทางอียอร์”</p>	<p>“อวาล์ทำอีกแล้ว” พูพูดเสียงเสร์ว่า</p> <p>“รางวัล! อวาล์ตะโกนบอกดังๆ “เราต้องเขียนคำประกาศว่าเราจะให้ของชิ้นใหญ่กับใครก็ตามที่พบทางอียอร์”</p> <p>-----</p> <p>*ประกาศ (issue) –ในภาษาอังกฤษออกเสียง “อิช-ซูว์”ซึ่งคล้ายกับเสียง “ฮัซ-ชีว์” ทำให้พูเข้าใจผิด คิดว่าอวาล์ กำลังจาม --บก. แปลเรียบเรียง</p>
<p>1.ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>เป็นคำพ้องเสียงธรรมชาติของการจาม ที่คล้ายกับเสียง“ฮัซ-ชีว์” ในคำว่า “issue” ที่คล้ายกับคำว่าจาม (sneeze)</p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>ผู้แปลจำนวนที่ 1 ใช้วิธีการแปลคำพ้อง เป็นการเล่นคำ (Pun to pun) ทั้งเสียงและความหมาย โดยใช้ลูกเล่นในคำแปลปลายทาง</p>	<p>ผู้แปลจำนวนที่ 2 ใช้วิธีการแปลตรงตามความหมาย คือ แปลคำว่า issue เป็นคำว่าประกาศ และเพิ่มคำอธิบายเป็นเชิงอรรถตอนท้ายหน้า</p>
<p>3.แนวทางการแปล</p>	
<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 3 Substitution strategies คือ การทดแทนเนื้อหาที่มีความเป็นเทศ (Foreignization) และทดแทนด้วยสิ่งคุ้นเคยในวัฒนธรรมท้องถิ่น (localization & domestication) โดยแปลคำว่า issue เป็น หัดใช้ ซึ่งคล้ายกับเสียงจาม ฮัดเซย์ ในภาษาไทย ซึ่งสอดคล้องกับบริบทในเรื่องที่พูห์ ไม่เข้าใจคำว่า issue และคิดว่าเป็นเสียงจาม “อิช-ซูว์”ในภาษาอังกฤษ</p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 4 Explication strategies ใช้การปรับแต่งคำหรือเรียบเรียงเรื่องราว ด้วยการเพิ่มรายละเอียดให้แก่ผู้อ่านในรูปของอธิบายหรือเชิงอรรถตอนท้ายหน้า ดังนี้</p> <p>“ *ประกาศ (issue) –ในภาษาอังกฤษออกเสียง “อิช-ซูว์”ซึ่งคล้ายกับเสียง “ฮัซ-ชีว์” ทำให้พูเข้าใจผิด คิดว่าอวาล์ กำลังจาม --บก. แปลเรียบเรียง”</p>
<p>4. ผลการแปล</p>	
<p>การสร้างความขบขัน และแสดงความรู้เพียงสาของเด็กที่ไม่เข้าใจคำยากๆ ของผู้ใหญ่ทำให้เกิดความเข้าใจผิดของตัวละครในบริบทที่มีความสนุกสนาน</p>	<p>ไม่เน้นการสร้างอารมณ์ความตลกขบขัน หรือ เสียดสี แต่สร้างความเข้าใจอย่างตรงไปตรงมาแก่ผู้อ่านที่เป็นเด็ก ด้วยการเพิ่มคำอธิบายในรูปเชิงอรรถ</p>

<p>ตกลงเสียดีได้ อย่างแน่นอน ทั้งในรูปของคำพ้องเสียงและความหมายของคำว่า issue คือ หัดใช้ และ ฮัดเซี่ย</p>	
<p>5.การประเมินการแปล</p>	
<p>รักษาเทคนิคการเล่นคำ และรักษาเนื้อหาความหมายในบริบทได้ดีในภาษา ปลายทางเมื่อเทียบกับต้นฉบับ ทั้งในรูปคำพ้องเสียง สำนวนโวหารและลีลาการ เล่นคำที่สร้างอรรถรสแก่ผู้อ่าน</p>	<p>การแปลตรงตามความหมาย และเพิ่มคำอธิบายในภาษาปลายทาง ไม่เน้นการใช้ การเล่นคำ การใช้ลูกเล่น หรือสำนวนโวหารในภาษาปลายทาง</p>

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 21-24 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 55)</p> <p>Pooh, who had gone into, a happy dream, woke up with a start, and said that Honey was a much more trappy thing than Haycorns. Piglet didn't think so; and they were just going to argue about it, when Piglet remembered that, if they put acorns in the Trap, he would have to find the acorns, but if they put honey, then Pooh would have to give up some of his own honey, so he said, 'All right, honey then,' just as Pooh remembered it too, and was to going to say 'All right haycorns.'</p>	
<p>จำนวนแปลที่ 1 (หน้า 61)</p>	<p>จำนวนแปลที่ 2 (หน้า 70-71)</p>
<p>พูห์สะดุ้งตื่นจากฝันหวาน และบอกว่าน้ำผึ้งเป็นเหยื่อล่อที่ดีกว่าโจ๊กมาก พิกเล็ตไม่เห็นด้วย แต่ขณะที่กำลังตั้งท่าจะเถียงกันนั่นเอง พิกเล็ตก็นึกได้ว่า ถ้าจะเอาลูกโอ๊กใส่ในกับดัก มันคงต้องเป็นฝ่ายไปหาลูกโอ๊ก แต่ถ้าใช้น้ำผึ้งพูห์ก็จะต้องไปเอาน้ำผึ้งของตัวเองมา ดังนั้นมันจึงพูดว่า “ตกลง น้ำผึ้งก็น้ำผึ้ง” ขณะเดียวกับที่พูห์ก็นึกเรื่องนี้ได้เช่นกัน และกำลังจะพูดว่า “ตกลงโจ๊กก็โจ๊ก” อยู่พอดี</p>	<p>พูกำลังฝันอย่างมีความสุขก็ต้องตื่นขึ้นทันใดนั่นเอง และพูดว่า “น้ำผึ้งจะเป็นกับดักที่ดีมากกว่าลูกโอ๊กนะ” พิกเล็ต ไม่ได้คิดเช่นนั้น และพวกเขาก็ไม่ได้โต้เถียงกันในเรื่องนี้ เมื่อพิกเล็ตจำได้ว่า พวกเขาว่าผลโอ๊กมีกับดัก พิกเล็ตเป็นคนไปหาผลโอ๊ก แต่ถ้าพวกเขาหวน้ำผึ้งแล้วละก็ พูจะให้น้ำผึ้งบางส่วนของมัน ดังนั้นมันพูดว่า “ตกลงเอาน้ำผึ้งนะ” เพียงแค่นั้นพูห์ก็คิดและพูดว่า “ตกลงเอาลูกโอ๊กนะ”</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>คำที่สร้างจากหน่วยคำเดิม (Derived word) trap และ trappy และคำพ้องเสียง ((Homophonic) acorns และ haycorn</p>	
<p>2. อธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>1. การใช้วิธีแปลเป็นคำลูกเล่น (Pun to punoid) โดยแปลคำว่า trap และ trappy แปลเป็นคำว่า เหยื่อล่อ และ กับดัก</p> <p>2. การใช้วิธีแปลเป็นคำพ้องเสียงสัมผัส (Pun to pun) โดยแปลคำว่า acorns และ haycorn เป็นคำว่า ลูกโอ๊ก และ โจ๊ก</p>	<p>การใช้วิธีการแปลเป็นคำธรรมดา (Pun to non-pun) โดยแปลคำว่า trap และ trappy เป็นคำว่า กับดัก ทั้งสองตำแหน่ง และแปลคำว่า acorns และ haycorn เป็นคำว่า ผลโอ๊ก และ ลูกโอ๊ก</p>
<p>3. แนวทางการแปล</p>	
<p>แนวทางการแปล คือ การปรับแต่งคำหรือเรียบเรียงเรื่องราวให้เหมาะสมบริบท โดยเล่นคำคล้ายและเล่นเสียง เพื่อให้สอดคล้องกับภาษาปลายทาง ซึ่งน่าจะ</p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การทำให้อ่านง่ายขึ้น โดยแปลเป็นคำธรรมดา เพื่อรักษาความหมาย เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย</p>

เทียบเคียงกับแนวทางการแปลข้อ 3 Substitution strategies	และเพื่ออธิบายคำเพิ่มเติมด้วย
4.ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนานจากคำที่มีสัมผัส คล้องจอง คำที่มีลูกเล่น เทียบเคียงกับต้นฉบับ ใช้คำที่ตรงความหมายและสละสลวยมากกว่า อาทิ คำว่า เหยื่อล่อ และ กีบดัก ช่วยให้เกิดภาพในจินตนาการของผู้อ่านได้ดี	การแปลตามความหมายตรงตัว ทำให้ลดทอนความขบขันและสนุกสนาน โดยเฉพาะการใช้คำว่า กีบดัก ทั้งสองตำแหน่ง ไม่ทำให้เกิดจินตนาการนัก
5.การประเมินการแปล	
เป็นการแปลที่รักษาเทคนิคการเล่นคำ สื่อความหมาย และสร้างภาพได้ดี ตรงกับความหมาย และอรรถรสในต้นฉบับ	เป็นการแปลที่สื่อเพียงความหมาย แต่ยังไม่ได้อารมณ์ความรู้สึกมากนัก

การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 25-28 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 57)

“That’s funny,” he thought. “ I know I had a jar of honey there. A full jar, of honey right up to the top, and it had **HUNNY** written on it, so that I should know it was **honey**. That’s very funny.” And then he began to wander up and down, wondering where it was and **murmuring** a **murmur** to himself. Like this:

It’s very, very funny

‘Cos I know I had some **honey**;

‘Cos it had a label on,

Saying **HUNNY**.

สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 63)

“ตกลง” มันนึกในใจ “ฉันรู้นี้แหละฉันมีน้ำผึ้งอยู่ตรงนั้น โถหนึ่ง เต็มโถเลยด้วย และมีฉลากเขียนคำว่าน้ำผึ้ง เปะอยู่ เพื่อที่ฉันจะได้รู้ว่ามันเป็นน้ำผึ้ง ตลกมาก” มันเริ่มเดินไปเดินมา นึกสงสัยว่าโถน้ำผึ้งหายไปไหน และรื้อยกรอง ออกมาเป็นเสียงพิมพ์ว่าดังนี้

*ตกลงแท้แท้

เพราะฉันรู้นะ ว่ามีน้ำผึ้ง

ฉลากติดไว้ บนโถใบหนึ่ง

เขียนว่า น้ำผึ้ง เพื่อให้จดจำ

สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 73)

“เอ๊ะ...แปลกจัง” เขาคิด “ฉันจำได้ว่ากระปุกมันอยู่ตรงนี้นี่นา ยังเต็มๆ อยู่เลย และก็ มีฉลาก “น้ำผึ้ง” ติดเอาไว้ให้ฉันรู้ว่ามันเป็นน้ำผึ้ง แปลกจริงๆเลย” เขาปีนขึ้นไป ลงๆ อยู่ อย่างนั้นและให้สงสัยว่ามันไปอยู่เสียที่ไหนนะ พรางพิมพ์พำกับตัวเองว่า

“แปลกเสียจริง... แปลกเสียจัง

เพราะฉันรู้นะว่ามีน้ำผึ้ง

เพราะฉันมีฉลากเขียนว่า “น้ำผึ้ง”

1.ประเด็นการเล่นคำ

คำพ้องเสียง (Homophonic) คำว่า **honey** และ **hunny**

คำที่สร้างจากหน่วยคำเดิม (Derived words) คำว่า **murmuring** และ **a murmur**

2.การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล	
1. การแปลเป็นคำพ้องเสียง (Pun to pun) โดยแปลคำว่า honey และ hunny เป็นคำว่า น้ำผึ้ง และ น้ำพิ่ง	1.การแปลเป็นคำพ้องเสียง (Pun to pun) โดยแปลคำว่า honey และ hunny เป็นคำว่า น้ำผึ้ง และ น้ำพิ่ง เช่นเดียวกันกับผู้แปลสำนวนที่ 1
2. การแปลเป็นคำลูกเล่น (Pun to punoid) โดยแปลคำว่า murmuring และ murmur เป็นคำว่า ร้อยกรอง ออกมาเป็น เสียงพิมพ์ว่า ว่าดังนี้ ผู้แปลสำนวนที่ 1 แปลบทร้องเพลงของพู่ที่ เป็นบทร้อยกรองที่มีสัมผัสคล้องจอง	2.การแปลเป็นคำธรรมดา โดยแปลคำว่า murmuring และ murmur เป็นคำว่า พลงพิมพ์กับตัวเองว่า ผู้แปลสำนวนที่ 2 แปลบทร้องเพลงของพู่ที่เบ่กกลอนเปล่า
3.แนวทางการแปล	
แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 3 Substitution strategies คือ การตัดเนื้อหาความเป็นเทศออกไปและทดแทนด้วยบทร้อยกรองที่สอดคล้องกับสังคมวัฒนธรรมปลายทางที่นิยม คำที่มีสัมผัสคล้องจองซึ่งเป็นสิ่งที่เห็นว่า เหมาะสมสำหรับผู้อ่านในรูปแบบของกาพย์สุรางคนางค์ ๒๘	แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies เช่นกัน คือ ทำให้เนื้อหามีความเรียบง่ายในรูปแบบของกลอนเปล่า โดยมีคำสัมผัสเทียบเคียงกับคำขึ้นต้น ในต้นฉบับแต่ละจุด ดังนี้
<p style="text-align: center;">*ตลกแท้แท้</p> <p>เพราะฉันรู้แน่ ว่ามีน้ำผึ้ง ฉลาดคิดไว้ บนโถใบหนึ่ง เขียนว่า น้ำพิ่ง เพื่อให้จดจำ</p>	<p>It's very, very funny “แปลกลเสียงจริง... แปลกลเสียงจ้ง</p> <p>‘Cos I know I had some honey; เพราะฉันรู้ว่า มีน้ำผึ้ง</p> <p>‘Cos it had a label on, เพราะฉันมีฉลาดเขียนว่า “น้ำพิ่ง”</p> <p>Saying HUNNY.</p>
4. ผลการแปล	
ทำให้เกิดความไพเราะ งดงาม สละสลวย ทั้งความหมาย และสัมผัสคล้องจอง	ทำให้เกิดความไพเราะ งดงาม สละสลวย แต่มีสัมผัสคล้องจองน้อยกว่า
5. การประเมินการแปล	
การเล่นคำพ้องเสียง ที่สามารถรักษาทั้งความหมาย และสัมผัสคล้องจองได้อย่างไพเราะ สละสลวย	การเล่นคำพ้องเสียงด้วยเช่นกัน และรักษาความหมายได้ดี แต่การสร้างคำสัมผัสคล้องจองที่เรียบง่าย หรือ มีความสละสลวยน้อยกว่า

การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 29-32 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 63)

So off he went. At first he thought that there wouldn't be a **Heffalump** in the Trap, and then he thought that there would, and as he got nearer he was *sure* that there would, because he could hear it **heffalumping** about any thing.

“Help, help! cried Piglet “ a Heffalump, a Horrible Heffalump! and he scampered off as hard as he could, still crying out, “Help, help, a **Herrible Hoffalump!** Hoff, Hoff, a **Hellible Horralump!**

Holl, Holl, a Hoffable Hellerump!” And he didn't stop crying and scampering until he got to Christopher Robin's house.

สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 67)

สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 77)

ดังนั้นมันจึงไป ทีแรกมันคิดว่าคงไม่มี**เฮฟฟาลัมป์**

ในกับดัก แต่แล้วก็คิดว่าคงมี และขณะที่ใกล้เข้าไปมันก็มั่นใจว่าต้องมีแน่ เพราะมันได้ยินเสียงอย่างถนัดชัดเจน

“ช่วยด้วย ช่วยด้วยจ้า!” พิกเล็ตร้อง

“เฮฟฟาลัมป์ ไอ้เฮฟฟาลัมป์ตัวร้าย!”

แล้วมันก็วิ่งป่าราบ ร้องเอ็ดอิ่งไปตลอดทาง

“ช่วยด้วย ช่วยด้วยจ้า เฮะ...เฮะ..เฮฟฟาลัมป์จ้า!

จ้าด้วย เฮะ..เฮะ ..เฮฟฟาร้าย!” มันไม่หยุดร้อง

และไม่หยุดวิ่งป่าราบจนกระทั่งถึงบ้านของ

คริสโตเฟอร์ โรบีน

ดังนั้นเขาจึงออกไป ครั้งแรกมันคิดว่าไม่มี**เฮฟฟาลัมป์**

ในหลุมกับดัก และแล้วมันก็คิดว่ามีตัว**เฮฟฟาลัมป์** และแล้วมันก็เข้าไปใกล้ๆ มันก็ยิ่งแน่ใจว่ามีตัว**เฮฟฟาลัมป์** เพราะว่ามันได้ยินเสียงอะไรบางอย่าง

“ช่วยด้วย! ช่วยด้วย!” พิกเล็ตร้อง

“เฮฟฟาลัมป์ ช่างน่ากลัวจริงๆ !” แล้วมันก็ยังพรวดพราดออกไปด้วยความตกใจ

และยังคงร้องอยู่

“ช่วยด้วย! ช่วยด้วย! **เฮฟฟาลัมป์ ช่างน่ากลัวจริงๆ!**”

เฮฟฟาลัมป์ น่ากลัวจัง! **ฮอล...เฮลลารัมป์**

น่ากะ...กลัว” และมันไม่หยุดร้องให้และวิ่งอ้าว

ออกไปจนถึงบ้านของคริสโตเฟอร์ โรบีน

1.ประเด็นการเล่นคำ

เป็นคำใหม่ หมายถึงสัตว์ประหลาดตัวหนึ่งชื่อว่า **Heffalump** และคำอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำนี้ได้แก่ **heffalumping** **Horrible Heffalump!** **Hellible Hellerump!**”

2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล	
<p>ผู้แปลสำนวนที่ 1 ถ่ายเสียง (Transcribe) และแปลด้วยการสร้างการเล่นคำเทียบ (Recreate) ให้ตรงกับความหมายและหน้าที่ของคำนั้นๆ ดังนี้</p> <p>คำนาม Heffalump แปลเป็นคำว่า เฮฟฟาลัมป์</p> <p>คำกริยาวิเศษณ์ heffaluping แปลเป็นคำว่า อย่างอนัดชัดเจน</p> <p>คำคุณศัพท์และคำนาม Horrible Heffalump! แปลว่า “ไอ้เฮฟฟาลัมป์ตัวร้าย!”</p> <p>ส่วนคำว่า Hoffable Hellerump! ใช้วิธีการแปลด้วยการสร้างคำเทียบ (Recreate) และเลียนเสียง เป็นคำว่า เฮฟฟาร้าย!”</p>	<p>ผู้แปลสำนวนที่ 2 แปลเป็นคำธรรมดาตามความหมาย และใช้คำคุณศัพท์ขยายคำนาม Heffalump แปลเป็นคำว่า เฮฟฟาลัมพ์</p> <p>คำกริยาวิเศษณ์ heffaluping แปลเป็นคำว่า ได้ยินเสียงอะไรบางอย่าง</p> <p>คำคุณศัพท์และคำนาม Horrible Heffalump! แปลเป็นคำว่า เฮฟฟาลัมพ์ ช่างน่ากลัวจริงๆ !”</p> <p>ส่วนคำว่า Hoffable Hellerump! ใช้วิธีการแปลด้วยการสร้างคำเทียบ (Recreate) และเลียนเสียง เป็นคำว่า ฮอล...เฮลลารัมพ์</p>
3. แนวทางการแปล	
<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 1 Omission and deletion strategies คือ การละเว้นและตัดทอนเนื้อหาโดยสื่อความหมายและรักษาการเล่นของคำคุณศัพท์แสดงอารมณ์ คือ เฮฟฟาลัมป์ เฮฟฟาร้าย ใช้คำนำหน้านาม ไอ้เฮฟฟาลัมป์ตัวร้าย!”</p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การทำให้ อ่านง่าย โดยลักษณะคำขยายที่เรียบง่ายตรงกับความหมาย เช่น ช่างน่ากลัวจริงๆ รูปคำเลียนแบบคำในต้นฉบับ เช่น Hoffable Hellerump!”ฮอล...เฮลลารัมพ์</p>
4. ผลการแปล	
<p>ทำให้เกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้น และขบขันในความตื้นตรงของตัวละคร ด้วยการใช้อำนาจที่เร้าอารมณ์ เช่น “เฮฟฟาลัมป์ ไอ้เฮฟฟาลัมป์ตัวร้าย!” แล้วมันก็วิ่งป่าราบ ร้องเอ็ดอึงไปตลอดทาง”</p>	<p>ทำให้เกิดความขบขัน และความสนุกสนาน แต่ความตื้นตรง เร้าอารมณ์น้อยกว่า เนื่องจากคำบรรยายเป็นถ้อยคำที่เรียบง่าย เหมือนต้องการใช้คำธรรมดาสื่อสารกับเด็กเล็ก อาทิ “เฮฟฟาลัมพ์ ช่างน่ากลัวจริงๆ !” แล้วมันก็ยิ่งพรวดพราดออกไปด้วยความตกใจและยังคงร้องอยู่”</p>
5. การประเมินการแปล	
<p>การเล่นคำ เพื่อเลียนเสียง สื่อความหมาย เร้าอารมณ์ได้ดี ส่วนคำบรรยายสั้นกระชับชัดเจน</p>	<p>การเล่นคำ เพื่อเลียนเสียงเช่นกัน แต่คำบรรยายประกอบเป็นคำที่เรียบง่ายธรรมดา ทำให้การสื่อสารเร้าอารมณ์ได้น้อยกว่า</p>

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 33-35 (ต้นฉบับ <i>From Winnie-the-Pooh</i> Page 67-68)</p> <p>Pooh sat down on a large stone, and tried to think this out. It sounded to him like a riddle, and he was never much good at riddles, being a Bear of Very Little Brain.</p> <p>So he sang Cottleston Pie instead:</p> <p><u>Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie,</u></p> <p><u>A fly can't bird, but a bird can fly.</u></p> <p>Ask me a riddle and I reply:</p> <p>“Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie”</p>	
<p>จำนวนแปลที่ 1 (หน้า 72-73)</p>	<p>จำนวนแปลที่ 2 (หน้า 82-83)</p>
<p>พูนั่งลงบนหินก้อนใหญ่ พยายามทำความเข้าใจกับคำพูดทั้งหมดนั้น ซึ่งออกจะฟังคล้ายปัญหาลับสมอง มันยังไม่ถนัดปัญหาลับสมองอยู่ด้วย เพราะตัวเองเป็นหมีที่สมองเล็กมาก ดังนั้นมันจึงร้องเพลง <i>ขนมครก</i> แทน</p> <p><u>ขนมอยขนมครก*</u></p> <p><u>เกิดเป็นนกไม่บินก็ลั่นท่า</u></p> <p>มีปัญหาลับสมองลองถามมา</p> <p>จะตอบว่า “ขนมครก ขนมครก”</p>	<p>พูนั่งลงบนหินก้อนใหญ่ พยายามจะคิดให้ออก แต่รู้สึกว่ามันเป็นปริศนา และเขาก็ไม่เก่งในเรื่องปริศนาเสียด้วย เพราะเป็นเพียงหมีสมองเล็กๆ ตัวหนึ่งเท่านั้น</p> <p>ดังนั้น จึงร้องเพลง “คอนเตลสตัน พาย” ขึ้นแทน</p> <p><u>“คอนเตลสตัน คอนเตลสตัน คอนเตลสตัน พาย</u></p> <p><u>แมลงเป็นนกไม่ได้ แต่นกบินได้</u></p> <p>ถามปริศนาฉันสิ แล้วฉันจะตอบ</p> <p>คอนเตลสตัน คอนเตลสตัน คอนเตลสตัน พาย”</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นคำสร้างใหม่ คือ คำว่า Cottleston, Cottleston, Cottleston Pie, 2. เป็นประโยคที่มีการเรียงลำดับคำใหม่ A fly can't bird, but a bird can fly. 3. เป็นการเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง คือ คำว่า fly (แมลง) และ fly (บิน) 	

2.การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล	
การใช้วิธีแปลเป็นลูกเล่นอื่น โดยแปลคำว่า Cottleston pie เป็น “ ขนมมอยขนมครก ”นอกจากนี้ยังมีความแตกต่างเรื่องรูปแบบร้อยกรอง โดยแปลเป็นคำกลอนไทยที่เน้นคำสัมผัสคล้องจอง และปรับความหมายของคำจากต้นฉบับเดิม A fly can't bird, but a bird can fly จึงเป็น เกิดเป็นนกไม่บินก็สิ้นท่า	การใช้วิธีการทับศัพท์ที่ตรงตัวคำว่า Cottleston pie เป็นคำว่า “ คอนเตลสตันพาย ” การใช้รูปแบบร้อยแก้ว เป็นประโยคสั้นใช้คำง่ายและไม่เน้นสัมผัสคล้องจอง อาทิ คำว่า A fly can't bird, but a bird can fly จึงเป็น แมลงเป็นนกไม่ได้ แต่นกบินได้
3.แนวทางการแปล	
แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 3 Substitution strategies คือการทดแทนเนื้อหา โดยละเว้นความเป็นต่างประเทศ และทดแทนด้วยสิ่งคุ้นเคยในวัฒนธรรมไทย (localization & domestication) คำว่า Cottleston pie จึงเป็น “ ขนมมอยขนมครก ” ส่วนคำว่า fly แปลด้วยการใช้ลูกเล่นสำนวนคำคล้องจอง	แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือการแปลโดยคงความเป็นคำต่างประเทศ (Foreignization) รักษาความหมายและทำให้อ่านง่ายขึ้น คำว่า Cottleston pie จึงเป็น “ คอนเตลสตันพาย ” และคำว่า fly แปลตรงตัว
4. ผลการแปล	
ทำให้เกิดความสนุกสนาน และสำนวนภาษาที่ไพเราะ และสื่ออารมณ์ได้ดี เพราะแปลเป็นร้อยกรองที่มีสัมผัสคล้องจอง	ทำให้เกิดความขบขัน และสนุกสนาน เน้นการรักษาความหมายและรูปแบบให้ตรงกับต้นฉบับ
5. การประเมินการแปล	
เป็นการแปลที่ดีกว่าในแง่ของความสุนทรียภาพทางภาษา ทั้งความหมาย และสัมผัส	การแปลโดยรวมสื่อความหมายได้ถูกต้องครบถ้วน ภาษาเข้าใจง่าย แต่การสื่ออารมณ์ และความไพเราะของภาษาน้อยกว่า

การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 36-37 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 68)

“That’s right,” said Eeyore, “Sing. **Umty-tiddly, Umpty-too.**

Here we go gathering **Nuts and May.** Enjoy yourself.”

“I am,” said Pooh.

“Some can,” said Eeyore.

“Why, what’s the matter?”

“*Is anything the matter?*”

“You seem so sad, Eeyore.”

“Sad ? Why should I be sad? It’s my birthday. The happiest day of the year.”

“Your birthday?” said Pooh in great surprise.

สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 73)

สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 107-108)

“ใช่แล้ว” อีเยอร์ว่า “ร้องเพลง เอ้า...เอ้อระเหยลอยมา เก็บถั่วเก็บงาหงก
สนุกกันเข้าไปเลย”

“ฉันสนุก”

“บางคนก็สนุกได้” อีเยอร์ว่า

“ทำไม มีอะไรหรือ”

“มีอะไร มีอะไร”

“ดูเหมือนนายเศร้าจังนะ อีเยอร์”

“เศร้า? ทำไมฉันถึงจะต้องเศร้า วันนี้วันเกิดของฉัน วันที่มีความสุขที่สุดในรอบปี”

“วันเกิดนาย” พูห์ร้องด้วยความประหลาดใจอย่างที่สุด

“ใช่แล้ว” อีเยอร์กล่าวขึ้นในที่สุด “ร้องเพลงกันเลย อุมตี้-ทิดดี้ อุมตี้-ทู
เราจะเก็บเกี่ยวความบ๊อบและความสนุกกัน “ทำตัวให้เราจริงจัง”

“ผมก็ทำอยู่แล้วยังไงล่ะอะ”

“มีบางคนเท่านั้นล่ะนะที่ทำได้” อีเยอร์พูด

“ทำไม มีเรื่องอะไรหรืออะ”

“มีอะไรเกิดขึ้นหรือ”

“อีเยอร์ คุณดูเศร้าจังเลยนะอะ”

“เศร้าหรือ? ทำไมฉันต้องเศร้าด้วยล่ะ ก็วันนี้เป็นวันเกิดฉัน วันฉันที่มีความสุขที่สุด
ปีนี้นะ” “วันเกิดของคุณหรืออะ” พูห์ถามด้วยความประหลาดใจอย่างมาก

1. ประเด็นการเล่นคำ	
เป็นคำที่สร้างจากคำเดิม (derived words) Umty-tiddly, Umpty-too. และ คำปรากฏร่วม (collocation) Nuts and May	
2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล	
ผู้แปลสำนวนที่ 1 แปล Umty-tiddly, Umpty-too เป็นสำนวนแบบไทยว่า เอ้อระเหยลดยมา ส่วนคำว่า Nuts and May แปลว่า เก็บถั่วเก็บงา งกก ”ซึ่งเป็นแปลด้วยการใช้คำที่มีความหมายเทียบเคียงในภาษาปลายทาง	ผู้แปลสำนวนที่ 2 แปลตรงตัวโดยถอดเสียงคำว่า อุมตี้-ทิดดี อุมตี้-ทู ตามต้นฉบับ ส่วนคำว่า Nuts and May แปลด้วยการใช้คำที่มีความหมายเทียบเคียงโดยถอดความว่า เราจะเก็บเกี่ยวความบ่าบอและความสนุกกัน
3. แนวทางการแปล	
แนวทางการแปลของซัลลิเวน ข้อ 3 Substitution strategies คือ การทดแทนเนื้อหาที่มีความเป็นเทศ และทดแทนด้วยสิ่งคุ้นเคยในวัฒนธรรมท้องถิ่น (domestication) แปลเป็นสำนวนแบบไทย ว่า เอ้อระเหยลดยมา เก็บถั่วเก็บงา งกก นอกจากนี้การใช้สรรพนามว่า ฉัน กับ นาย (ฉัน คือ หมีพู่ / นาย คือ นกฮูกอวาล์) แสดงว่าหมีพู่กับนกฮูกอวาล์ มีความสัมพันธ์ระดับเสมอกัน เพื่อให้เนื้อหาสอดคล้องกับค่านิยมในสังคมวัฒนธรรมของตะวันตกซึ่งใช้สรรพนาม “ฉัน” “นาย” กับผู้ใหญ่รวมทั้งน้ำเสียงที่ห้วนสั้นกว่าและไม่มีคำลงท้าย	แนวทางการแปลของซัลลิเวน แสดงความเป็นเทศของต้นฉบับ (Foreignization) โดยแปลถอดเสียงคำว่า อุมตี้-ทิดดี อุมตี้-ทู และข้อ 2 Purification strategies คือ เสนอสิ่งที่เห็นว่าเหมาะสมสำหรับเด็กเป็นการสั่งสอนจริยธรรมและมารยาท ความสุภาพแก่เด็ก อาทิ ใช้สรรพนามว่า ผม (แทนหมีพู่) กับ คุณ (แทนนกฮูกอวาล์) แสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่ต่ำกว่ากับผู้ที่สูงกว่า และใช้คำลงท้ายว่า “อะ” เพื่อแสดงความเคารพ สำนวนที่ 1 ใช้คำว่า หมีพู่ ส่วนสำนวนที่ 2 ใช้คำว่า หมีพู่ ซึ่งเป็นตัวละครที่เรียบง่ายมากกว่า (Simplification strategies)
4. ผลการแปล	
ทำให้เกิดความสนุกสนาน ถ่ายทอดความรู้สึกหดหู่เศร้าสร้อยของตัวละคร และความห่วงใยไมตรีและมิตรภาพได้ดี	ทำให้เกิดความสนุกสนาน และสามารถถ่ายทอดความรู้สึกหดหู่เศร้าสร้อยของตัวละครด้วยเช่นกัน การใช้คำสรรพนามและคำลงท้ายเป็นสำนวนแบบไทย มากกว่า
5. การประเมินการแปล	
การรักษาการเล่นคำ คงเนื้อหา ความหมายได้ตามต้นฉบับ และใช้สำนวนโวหารที่สละสลวย คำสั้นกระชับที่ถ่ายทอดอารมณ์ได้ดี	ไม่เน้นการเล่นคำ แต่ใช้การอธิบายความหมายและใช้คำที่สอดคล้องกับค่านิยมของภาษาปลายทาง ใช้จำนวนคำมากกว่าและเน้นความสุภาพเรียบร้อยแบบภาษาเด็ก

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 38-39 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 94)</p> <p>Piglet who had never been really fond of baths, shuddered a long indignant shudder, and said in as brave a voice as he could :</p> <p>‘Kanga, I see that the time has come to spleak painly.’</p> <p>‘Funny little Roo,’ said Kanga as she got the bath water ready.</p> <p>‘I’m not Roo.’said Piglet loudly. ‘I’m Piglet!’</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 99-100)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 112)</p>
<p>พิกเล็ต ผู้ซึ่งไม่เคยชอบอาบน้ำ ตัวสั้นงั้นงอกอยู่พักใหญ่ แล้วมันจึงพูดอย่างกล้าหาญที่สุดเท่าที่จะทำได้</p> <p>“แคงกา ฉันว่าถึงเวลาที่เราต้องพูดกันอย่างตรงไปตรงมาเสียทีแล้ว”</p> <p>“รูลูคุณแม่นี้ตกลงจริง” แคงกาพูดระหว่างที่กำลังเตรียมน้ำให้พิกเล็ตอาบน้ำ</p> <p>“ฉันไม่ใช่รู!” พิกเล็ตพูดเสียงดัง “ฉันคือพิกเล็ต!”</p>	<p>พิกเล็ต ผู้ไม่ชอบอาบน้ำเอาเสียเลย ตัวสั้นเทา และพูดออกมาอย่างกล้าหาญเท่าที่จะทำได้ว่า “แคงกาอะ...ผมคิดว่าเราควรที่จะพูดกันตรงๆ ดีกว่านะอะ”</p> <p>“ตกลงใหญ่แล้วนะจ๊ะรู” แคงกาพูดในขณะที่เตรียมน้ำอาบน้ำไว้เรียบร้อยแล้ว</p> <p>“ผมไม่ใช่รูนะอะ ผมคือ พิกเล็ต!” พิกเล็ตตะโกนเสียงดัง</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p> <p>เป็นการเล่นคำโดยเรียงลำดับใหม่และสลับเสียง คือ spleak painly. ที่สร้างจากคำที่ถูกต้องคือ <i>speak plainly</i> และออกเสียงสลับกลับกันระหว่างคำหน้ากับคำหลัง</p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>ผู้แปลสำนวนที่ 1 แปลคำว่า spleak painly เป็นการเล่นคำด้วยการใช้คำที่สะกดผิด คำควบกล้ำในภาษาปลายทางว่า “แคงกา ฉันว่าถึงเวลาที่เราต้องพูดกันอย่างตรงไปตรงมาเสียทีแล้ว”</p>	<p>ผู้แปลสำนวนที่ 2 ใช้วิธีแปลเป็นคำธรรมดา โดยไม่มีการเล่นคำ ด้วยการแปลคำว่า spleak painly เป็นคำว่า “แคงกาอะ...ผมคิดว่าเราควรที่จะพูดกันตรงๆ ดีกว่านะอะ”</p>
<p>3. แนวทางการแปล</p>	
<p>แนวทางการแปลเป็นการแปลโดยเล่นเสียงคำและเสียงสัมผัสในภาษาปลายทาง ซึ่งน่าจะเทียบเคียงกับข้อ 5 Simplification strategies</p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การทำให้อ่านง่ายขึ้น โดยปรับรูปแบบ และ โครงสร้างของประโยคให้สั้นลง</p>

4.ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนาน จากการเล่นคำพวนเป็นภาษาปลายทาง ตรงกับ ต้นฉบับ ทำให้สะท้อนอารมณ์ และเร้าความรู้สึกได้มากกว่า	ทำให้เกิดความขบขันและสนุกสนานน้อยกว่า เนื่องจากบทพูดธรรมดาที่ไม่เล่นคำ ไม่เร้าอารมณ์ความรู้สึกเท่ากับต้นฉบับ
5.การประเมินการแปล	
เป็นบทแปลที่รักษาเทคนิคการเล่นคำ ตรงกับความหมาย และสร้างอารมณ์ ความรู้สึกสนุกสนานแก่ผู้อ่านได้มากกว่า	เป็นบทแปลที่รักษาความหมาย แต่เน้นความเรียบง่าย ภาษาธรรมดา และคำพูด สุภาพแบบเด็กๆ โดยไม่ต้องเล่นคำ ทำให้เร้าอารมณ์ได้น้อยกว่า

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 40 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 97)</p> <p>‘I knew it wasn’t Piglet,’ said Kanga. ‘I wonder who it can be.’</p> <p>‘Perhaps it’s some relation of Pooh’s,’ said Christopher Robin. ‘What about a nephew or an uncle or something?’</p> <p>Kanga agreed that this was probably what it was, and said they would have to call it by some name.</p> <p>‘I shall call it Pootel,’ said Christopher Robin. ‘Henry Pootel for short.’</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 102)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 115)</p>
<p>“ฉันรู้อยู่แล้วว่าไม่ใช่พิกเลต” แคนกาบอก “สงสัยจ้งว่าจะเป็นใครได้”</p> <p>“อาจจะเป็นญาติของพูห์ก็ได้” คริสโตเฟอร์ โรบินว่า “หลาน หรือ ลุง หรืออะไรซักอย่าง” แคนกาเห็นด้วยว่าน่าจะเป็นอย่างนั้น และแสดงความเห็นต่อไปว่า มันควรจะมิชื่อให้คนอื่นเรียกสักชื่อหนึ่ง</p> <p>“ฉันจะเรียกมันว่าพูเทล” คริสโตเฟอร์ โรบิน บอก “หรือย่อๆ ว่า เฮนรี พูเทล”</p>	<p>“ฉันก็คิดว่าไม่ใช่ พิกเล็ท เอ...แล้วเป็นอะไรนะ?” แคนกาถาม</p> <p>“อาจจะเป็นญาติพูห์ได้นะ อาจเป็นหลาน หรือลุง หรืออะไรสักอย่างหรือ” คริสโตเฟอร์ โรบิน ให้ความเห็น แคนกาก็เห็นด้วย ดังนั้นจึงเสนอว่าควรตั้งชื่อให้เขา</p> <p>“ผมว่าผมจะเรียกเขาว่าพูเทล เรียกสั้นๆ ว่า เฮนรี พูเทล” คริสโตเฟอร์ โรบิน บอกแคนกา</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>เป็นคำที่สร้างจากคำวิสามานยนาม หรือชื่อเฉพาะ คำว่า Pootel, และ Henry Pootel</p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>ผู้แปลสำนวนที่ 1 ใช้วิธีการแปลให้มีชื่อวิสามานยนามด้วย โดยถ่ายเสียงตรงตัว อักษรในต้นฉบับว่า พูเทล” และ เฮนรี พูเทล</p>	<p>ผู้แปลสำนวนที่ 2 ใช้วิธีการแปลให้มีชื่อวิสามานยนามด้วย โดยถ่ายเสียงตรงตาม การออกเสียงในภาษาปลายทางว่า พูเทล ”และ เฮนรี พูเทล”</p>
<p>3.แนวทางการแปล</p>	
<p>แนวทางการแปลเป็นการแปลตรงตามชื่อวิสามานยนามในต้นฉบับ ได้แก่ พูเทล” และ เฮนรี พูเทล ซึ่งน่าจะเทียบเคียงกับ ข้อ 5 Simplification strategies</p>	<p>แนวทางการแปลเป็นการแปลตรงตามชื่อวิสามานยนาม ซึ่งน่าจะเทียบเคียงกับ ข้อ 5 Simplification strategies เช่นกัน</p>

4.ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน ได้อารมณ์เสียดสีประชดประชันเหมาะสมกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรม และสามารถเทียบเคียงกับต้นฉบับได้	ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนาน จำนวนสั้นกระชับ สุภาพเรียบร้อย
5. การประเมินการแปล	
เป็นการแปลที่สามารถสื่อความหมาย อารมณ์ และลูกเล่นได้ดี	เป็นการแปลที่สื่อความหมาย แต่เน้นอารมณ์และลูกเล่นน้อยกว่า

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 41 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 101)</p> <p>“We are all going on an Expedition,” said Christopher Robin, as he got up and brushed himself.</p> <p>“Thank you, Pooh.”</p> <p>“Going on an Expotition?” said Pooh eagerly.</p> <p>“I don’t think I’ve ever been on one of those. Where are we going to on this Expotition?”</p> <p>“Expedition, silly old Bear. It’s got an “X” in it.”</p> <p>“Oh! Said Pooh. “I know.” But he didn’t really.</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 106)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 118-119)</p>
<p>“พวกเราทั้งหมดจะไปสำรวจกัน”</p> <p>คริสโตเฟอร์โรบิน บอกขณะที่ยืนขึ้น ยืนปิดกันตัวเอง “ขอบใจนะพูห์</p> <p>“ไปสำรวจ?” พูห์พูดกระฉับกระฉ่ง “รู้สึกฉันจะไม่เคยไปนะ”</p> <p>“ไอ้สำรวจนี่มันอยู่ไหนล่ะ”</p> <p>“สำรวจ เจ้าหมีเง่า ต้องกระดกกันด้วย”</p> <p>“อ้อ!” พูห์ว่า “รู้แล้ว” แต่มันไม่ได้จริงๆ หรือ</p>	<p>“เราจะไปผจญภัยกัน”</p> <p>คริสโตเฟอร์โรบิน พูดขณะที่เขาลุกขึ้นและปิดเนื้อตัวของเขา “ขอบคุณ พู”</p> <p>“พะจนภัยหรือ” พูพูดอย่างกระตือรือร้น</p> <p>“ฉันไม่คิดเลยว่าฉันเคยทำมาก่อน</p> <p>เราจะไปพะจนภัยที่ไหนกันล่ะ?”</p> <p>“ผจญภัย ต่างหาก เจ้าหมีเง่า มันไม่มีสระอะหรือคะ</p> <p>“ไอ้ ฉันรู้” พูพูด แต่เขาพูดไม่ได้จริงๆ</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>เป็นคำสร้างใหม่ Expotition โดยเลียนเสียงและความหมายจากคำว่า <u>Expedition</u></p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>ผู้แปลสำนวนที่ 1 ใช้วิธีการสร้างคำเทียบที่มีความหมายตรงกับต้นฉบับ</p> <p>และแปล Expotition เป็นการเล่นคำทั้งการสะกดและออกเสียงเป็น สำรวจ</p>	<p>ผู้แปลสำนวนที่ 2 ใช้วิธีการสร้างคำเทียบที่มีความหมายตรงกับต้นฉบับ</p> <p>และแปล Expotition เป็นการเล่นคำทั้งการสะกดและออกเสียง เป็นพะจนภัย</p>

3. แนวทางการแปล	
แนวทางการแปลเป็นการเล่นคำสะกดผิด เช่นเดียวกับต้นฉบับ คำว่า “สำรวจ เจ้าหมีจิ้งเง่า <u>ต้องกระดกคืนด้วย</u> ” ซึ่งเป็นคำควบกล้ำในภาษาไทย เทียบเคียงกับข้อ 3 Substitution strategies	แนวทางการแปลเป็นการเล่นคำสะกดผิด เช่นเดียวกัน คำว่า “ผจญภัย ต่างหาก เจ้าหมีโง่ มัน <u>ไม่มีสระอะ</u> หรือกนะ โดยเน้นตัวสะกดในภาษาไทย เทียบเคียงกับข้อ 3 Substitution strategies
4. ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนาน ด้วยการเล่นคำ เสียงและพยัญชนะ	ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนาน เข้าใจง่าย
5. การประเมินการแปล	
เป็นการแปลที่สื่อสารได้ครบความหมาย ใช้ลูกเล่นการใช้คำที่เป็นธรรมชาติ แต่เข้าถึงความหมายและสะท้อนอารมณ์ เร้าความรู้สึกของผู้อ่านได้ดี	เป็นการแปลที่เรียบง่าย ภาษาง่าย สุภาพเรียบร้อย การสะท้อนอารมณ์ไม่มาก และมีการตีความหมายที่คลาดเคลื่อน ดังนี้ “Expetition, silly old Bear. It’s got an “X” in it.” “Oh! Said Pooh. “I know.” But he didn’t really. “ผจญภัย ต่างหาก เจ้าหมีโง่ มัน <u>ไม่มีสระอะ</u> หรือกนะ “ไอ้ ฉันรู้” พูพุด แต่ <u>เขาพูพุดไม่ได้จริงๆ</u> ประโยคที่พูห์พูคว่า I know. But he didn’t really. ความหมายที่ถูกต้องคือ พูห์พูควารู้ (การสำรวจ) แต่ที่จริงแล้วพูห์ไม่รู้ว่าการสำรวจคืออะไร แต่ผู้แปลสำนวนที่ 2 ตีความหมายคลาดเคลื่อนและแปลเป็น <u>เขาพูพุดไม่ได้จริงๆ</u> ซึ่งไม่ตรงกับความหมายในต้นฉบับ

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 42-43 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 103)</p> <p>“We’re all going on an <u>Expotition</u> with Christopher Robin!”</p> <p>“What is it when we’re on it?”</p> <p>“A sort of boat, I think,” said Pooh</p> <p>“Oh! That sort.”</p> <p>“Yes. And we’re going to discover a Pole or something. Or was it a Mole? Anyhow we’re going to discover it.”</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 107)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 120-121)</p>
<p>“เราทุกคนจะไปสำรวจกับคริสโตเฟอร์ โรบิน!”</p> <p>“ไปอะไร” “คงแบบว่าไปเรือมั้ง” พูห์ตอบ “อ้อ! แบบนั้นเองงะ”</p> <p>“ใช่ และพวกเราจะค้นพบขั้วอะไรบางอย่าง เอ๊ะ หรือ กั้ว เหอะ... เราจะค้นพบกันก็แล้วกัน”</p>	<p>“เราจะไปพะจนกันกับคริสโตเฟอร์ โรบินนะ!” “มันคืออะไร และมันเป็นอย่างไร” “ฉันคิดว่าชนิดของเรือละมั้ง” “อ้อ อย่างนั้นหรือ”</p> <p>“ใช่! เราจะไปค้นหาขั้วโลกและอื่นๆ หรืออาจเป็นเขื่อนกั้นน้ำก็ได้ อย่างไรก็ตาม เราต้องค้นหามันกัน</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>เป็นการเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน คือ คำว่า Pole และ Mole</p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>การแปลเป็นคำมีลูกเล่นคล้ายคำพ้องเสียง (Pun to punoid)</p> <p>And we’re going to discover a Pole or something. Or was it a Mole?</p> <p>และพวกเราจะค้นพบขั้วอะไรบางอย่าง เอ๊ะ หรือ กั้ว เหอะ...</p>	<p>การแปลเป็นคำธรรมดา (Pun to non-pun)</p> <p>And we’re going to discover a Pole or something. Or was it a Mole?</p> <p>เราจะไปค้นหาขั้วโลกและอื่นๆ หรืออาจเป็นเขื่อนกั้นน้ำก็ได้</p>
<p>3. แนวทางการแปล</p>	
<p>แนวทางการแปลเป็นการแปลที่ใช้ลูกเล่นให้เทียบเคียงกับต้นฉบับ และสละสลวย เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง เทียบเคียงกับ ข้อ 3 Substitution strategies</p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การทำให้อ่านง่ายขึ้น ปรับประโยคสั้นลง ใช้คำเพื่อสื่อความเข้าใจมากกว่าการใช้ลูกเล่น</p>

4.ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน ได้อารมณ์สนุกสนาน	ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนานพอสมควร แต่มีลูกเล่นเร้าอารมณ์น้อยกว่า
5.ประเมินการแปล	
การคงเทคนิคการเล่นคำเทียบกับต้นฉบับ โดยเน้นการพ้องเสียง เพื่อให้เกิดความขบขันและเสียดสี ประชดประชันได้ดี	การตีความการเล่นคำ โดยใช้ความหมายอธิบายในเรื่อง ทำให้ไม่เกิดความขบขันเท่าที่ควร เนื่องจากทำให้เกิดความงุนงง อารมณ์ผู้อ่านสะดุด

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 44-45 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 107-108)</p> <p>‘It’s just the place,’ he explained, ‘for an Ambush’</p> <p>‘What sort of bush?’ whispered Pooh to Piglet.</p> <p>‘A gorse-bush?’</p> <p>‘My dear Pooh,’ said Owl in his superior way, ‘don’t you know what an Ambush is?’</p> <p>‘Owl,’ said Piglet, looking round at him severely, ‘Pooh’s whisper was a perfectly private whisper, and there was no need--’</p> <p>‘An Ambush,’ said Owl, is a sort of Surprise.’</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 112)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 126)</p>
<p>“เป็นที่ที่เหมาะสมสำหรับจู้โจม” เขาอธิบาย</p> <p>“ไอ้จู้โจมนี่มันเป็นพุ่มไม้ไฉ่ไฉ้ย” พูกระซิบกับพิกเลต</p> <p>“อย่างพุ่มถั่วหนามหรือ”</p> <p>“พูห์ที่รัก” อาว์ลวางมาดข่ม “นายไม่รู้หรือเิงว่าจู้โจม คืออะไร”</p> <p>“อ่าวล” พิกเลตพูด หันมามองอ่าวลตาเขียว “การกระซิบของพูห์เป็นเรื่องส่วนตัวของมันเป็นจริง และไม่มีควมจำเป็นที่...”</p> <p>“จู้โจม” อ่าวลพูด “เป็นอะไรที่แบบว่าโผล่มาอย่างไม่รู้เนื้อรู้ตัว”</p>	<p>“มันเป็นสถานที่หนึ่งสำหรับซุ่มดักทำร้าย” เขาอธิบาย</p> <p>“พุ่มอะไรหรือ” พูกระซิบถามพิกเลต “พุ่มไม้หนามไฉ่ไฉย?”</p> <p>“ใช่ พู” อ่าวลพูดตามลักษณะของเขา “นายไม่รู้ว่ซุ่มดักทำร้ายคืออะไรหรือ?”</p> <p>“อ่าวล” พิกเลตพูด พลางมองอ่าวลอย่างดูๆ “เสียงกระซิบของพูห์เป็นเรื่องส่วนตัวและไม่จำเป็นสำหรับ...”</p> <p>“ซุ่มดักทำร้าย” อ่าวลพูด “เป็นการจู้โจมอย่างหนึ่งที่เราไม่รู้ตัว”</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p> <p>เป็นการเล่นคำพ้องเสียง ambush กับ gorse-bush ซึ่งมีความหมายคนละความหมายแต่ออกเสียงคล้ายกัน</p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>ผู้แปลสำนวนที่ 1 ใช้วิธีการแปลโดยใช้ลูกเล่นและเน้นความหมายของคำว่า ambush และ gorse-bush ว่าหมายถึง จู้โจม พุ่มไม้ และพุ่มถั่วหนาม</p>	<p>ผู้แปลสำนวนที่ 2 ใช้วิธีแปลโดยใช้ลูกเล่นการเล่นเสียง คือ ซุ่ม กับ พุ่ม เป็นคำว่า ซุ่มดักทำร้าย กับ พุ่ม และพุ่มไม้หนาม</p>

3. แนวทางการแปล	
การแปลที่ใช้ลูกเล่นอื่นในการตีความ และใช้การแปลเทียบความหมายแทนการใช้คำพ้องเสียง เทียบเคียงกับแนวทางการแปล ข้อ 5 Simplification strategies	การแปลที่คงลูกเล่นคำพ้องเสียงให้ตรงกับต้นฉบับ เทียบเคียงกับแนวทางการแปล ข้อ 5 Simplification strategies
4. ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน ด้วยการใช้ลูกเล่นตีความหมาย	ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนาน ด้วยการใช้ลูกเล่น คำพ้องเสียง ได้เทียบเคียงกับต้นฉบับ
5. การประเมินการแปล	
เป็นการแปลที่ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนานด้วยลูกเล่นการตีความหมาย คงความหมายครบถ้วน	เป็นการแปลที่รักษาเทคนิคการเล่นคำพ้องเสียง และรักษาความหมายได้เช่นกัน

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 46 ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh (Page 123)</p> <p>“Bother! said Pooh, as he opened it. “All that wet for nothing. What’s that bit of paper doing?”</p> <p>He took it out and looked at it.</p> <p>“It’s a Missage,” he said to himself, “that’s what it is. And that letter is “P”, and so is that, and so is that, and “P” means “Pooh”, so it’s very important Missage to me, and I can’t read it.”</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 128)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 141)</p>
<p>“โธ่เอ๊ย ! พูห์ร้องขณะที่กำลังเปิดขวด</p> <p>“เปียกเปล่าๆ โดยไม่ได้อะไรเลย ไอ้เศษกระดาษนี้มาทำอะไรอยู่ในนี้” มันล้วงออกมาดู “เป็นเข้าสาร” มันบอกตัวเอง “ไม่ผิดหรอก นั่นอักษร “พ” แล้วนั่นก็ใช่ อีก และ “พ” หมายถึง “พูห์” เพราะฉะนั้นมันต้องเป็นเข้าสารสำคัญมากที่ใครซักคนส่งถึงฉัน...ซึ่งอ่านไม่ออก</p>	<p>“แน่จริง!” พูบ่นเมื่อเปิดฝาขวดออก “เปียกฟรีเลย เอ๊ะ...นั่นเศษกระดาษอะไร?”</p> <p>พูหยิบมันออกมาดู</p> <p>“นี่มันเข้าสารนี่นา” พูรำพึงกับตัวเอง</p> <p>“ใช่แล้ว นี่ตัว พ นั่นอีก พ ก็หมายถึง พู นี่ต้องเป็น ข่าวดสารถึงฉันแน่ๆ เลย แต่ฉันอ่านไม่ออกนี่นา</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>เป็นคำสร้างใหม่ คือ คำว่า Missage (จากคำว่า Message)</p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>การแปลด้วยการเล่นคำ และการใช้คำสะกดผิดของภาษาปลายทาง</p>	<p>การแปลเป็นคำธรรมดา โดยไม่ต้องเล่นคำ</p>
<p>3. แนวทางการแปล</p>	
<p>แนวทางการแปลเป็นการปรับแต่งคำให้มีการสะกดผิดเช่นเดียวกับต้นฉบับ ได้แก่ ไอ้เศษกระดาษนี้มาทำอะไรอยู่ในนี้ ไม่ผิดหรอก นั่นอักษร “พ” แล้วนั่นก็ใช่อีก เพราะฉะนั้นมันต้องเป็นเข้าสารสำคัญมากที่ใครซักคนส่งถึงฉัน...ซึ่งอ่านไม่ออก</p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การทำให้อ่านง่ายขึ้น โดยปรับรูปแบบของสำนวนภาษาและปรับประโยคให้สั้นลงใช้คำเรียบง่าย ธรรมดา แปลเป็นคำว่า ข่าวดสาร โดยไม่มีการสะกดผิด เช่นในต้นฉบับ</p>

เน้นการเล่นเสียงในภาษาปลายทาง เทียบเคียงกับ ข้อ 3 Substitution strategies	
4. ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนาน กับอารมณ์ของตัวละคร ด้วยคำพูดที่แสดงความรู้สึกที่เน้นสำนวนโวหาร	ทำให้ความสนุก ขบขันอย่างเรียบง่าย ในอารมณ์ที่เบาๆ เนื่องจากไม่มีการเล่นคำ
5. การประเมินการแปล	
การแปลที่ดี ซึ่งสามารถสะท้อนการเล่นคำที่แสดงอารมณ์สนุกสนานของตัวละครได้ดี ด้วยสำนวนที่สละสลวย	การแปลที่เรียบง่าย เน้นความหมายตรง และความเข้าใจง่ายมากกว่าการแสดงอารมณ์ความรู้สึกน้อยกว่า

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 47-51 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 129)</p> <p>That's makes it smaller still. Oh, Pooh Bear, what shall we do?"</p> <p>And then this Bear, Pooh Bear, Winnie-the-Pooh,</p> <p>F.O.P (Friend of Piglet's), R.C. (Rabbit's Companion), P.D. (Pole Discover), E.C. and T.F. (Eeyore's Comforter and Tail Finder)- in fact, Pooh himself – said something so clever that Christopher Robin could only look at him with mouth open and eyes staring, wondering if this was really the Bear of Very Little Brain whom he had known and loved so long.</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 107)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 147)</p>
<p>‘นั่นยิ่งทำให้มันเล็กใหญ่ โห้ พูห์ เราจะทำยังไงดี’</p> <p>และแล้วหมีตัวนี้... หมีพูห์... วินนี่เดอะพูห์ –พ.ข.พ.</p> <p>(เพื่อนของพิกเล็ต) ม.ข.ร. (มิตรของแรบบิท) ผคพ.-ขลน. (ผู้ค้นพบขั้วโลกเหนือ)</p> <p>ผพย. และ ผพ. ห.ข.อ.ผู้ปลอบโยนและผู้พบทางของอียอร์ หรืออันที่จริง...</p> <p>พูห์เองนั่นแหละ...ก็พูคอะไรบางอย่างซึ่งฉลาดเสียจนคริสโตเฟอร์ โรบิน ได้แต่</p> <p>อ้าปากค้างจ้องดูมัน นึกสงสัยว่า นี่คือหมีสมองเล็กที่เขารู้จักและรักมานานแสน</p> <p>นานแล้วจริงๆ หรือ</p>	<p>“ก็ยิ่งเล็กเข้าไปใหญ่เลย ทำไงดีล่ะหมีพู?”</p> <p>และแล้วหมีตัวนี้... หมีพู... วินนี่-เดอะ-พู...พ.ข.พ.</p> <p>(เพื่อนของพิกเล็ต) ส.ก. (สหายของกระต่าย) ค.ข.</p> <p>(ผู้ค้นพบขั้วโลก)...ป.อ. และ พ.ห.(ผู้ปลอบใจและผู้พบทางของอียอร์) ซึ่งความจริง</p> <p>ก็คือ พู นั่นเอง... พูพูดฉลาดเสียจน คริสโตเฟอร์ โรบิน ได้แต่มองตาก้าง อ้าปาก</p> <p>หวอ เพราะอดสงสัยไม่ได้ว่า นี่หมีสมองน้อยนิดที่เขารู้จักและชอบพอมานานจริงๆ</p> <p>หรือไม่</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>การเล่นคำที่มาจากตัวย่อพยางค์แรก (Abbreviations) ได้แก่ .O.P (Friend of Piglet's), R.C. (Rabbit's Companion), P.D. (Pole Discover), E.C. และ T.F. (Eeyore's Comforter and Tail Finder)</p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>ผู้แปลสำนวนที่ 1 ใช้วิธีแปลตรงตัวตามความหมายของคำย่อพยางค์ทุกคำในภาษา</p> <p>ปลายทาง (ภาษาไทย)</p>	<p>ผู้แปลสำนวนที่ 2 ใช้วิธีแปลตรงตัวตามความหมายของคำย่อ เช่นเดียวกัน แต่เน้น</p> <p>การรักษารูปแบบการแปลตรงกับพยางค์แรกของคำในภาษาต้นทาง (ภาษาอังกฤษ)</p>

3.แนวทางการแปล	
แนวทางการแปล การปรับแต่งคำให้มีการใช้ตัวย่อและแปลความหมายเหมือนต้นฉบับ ได้แก่ พ.ข.พ.(เพื่อนของพิกลेत) ม.ข.ร. (มิตรของเรบบิต) ผคพขลน.(ผู้ค้นพบขั้วโลกเหนือ) ผปย. และ ผพ. ห.ข.อ.ผู้ปลอบโยนและ ผู้พบทางของอียอร์ โดยมีจำนวนอักษรย่อมากกว่าในต้นฉบับ เทียบเคียงข้อ 3 Substitution strategies	แนวทางการแปล การปรับแต่งคำให้มีการใช้ตัวย่อและแปลความหมายเหมือนต้นฉบับเช่นกัน ได้แก่ พ.ข.พ.(เพื่อนของพิกลีท) ส.ก. (สหายของกระต่าย) ค.ข.(ผู้ค้นพบขั้วโลก) ป.อ. และ พ.ห.(ผู้ปลอบใจและผู้พบทางของอียอร์) เทียบเคียงข้อ 5 Simplification strategies
4.ผลการแปล	
ทำให้เกิดความขบขัน สนุกสนาน และสื่ออารมณ์กับผู้อ่านปลายทางได้ดีเนื่องจากผู้แปลใช้คำแปลพยางค์แรกของคำแปลทุกคำ ทำให้เกิดความเข้าใจสำหรับผู้อ่าน	ทำให้เกิดความสนุกสนาน แต่อาจทำให้เกิดความงุนงงได้ เนื่องจากผู้แปลใช้คำย่อที่เน้นภาษาต้นฉบับ และตัวย่อน้อยกว่าคำแปลในภาษาปลายทาง และยังมีคำแปลที่ไม่ตรงกับภาษาไทย เช่น คำย่อว่า ป.อ.แปลว่า ผู้ปลอบใจ (ควรจะเป็น ป.จ.)
5. การประเมินการแปล	
การแปลที่รักษาเทคนิคการเล่นคำ คงความหมายครบถ้วน และสื่ออารมณ์ด้วยสำนวนโวหารที่สละสลวย	การแปลที่รักษาการแปลตรงตามต้นฉบับ คงความหมาย แต่ไม่เน้นด้านการสื่ออารมณ์และลูกเล่นคำหรือสำนวน

<p>การวิเคราะห์การเล่นคำที่ 52-54 (ต้นฉบับ Winnie-the-Pooh Page 144)</p> <p>When Pooh saw what it was, he nearly fell down, he was so pleased. It was a Special Pencil Case. There were pencils in it marked “B” for Bear, and pencils marked “HB” for Helping Bear, and pencils marked “BB” for Brave Bear.</p>	
<p>สำนวนแปลที่ 1 (หน้า 147)</p>	<p>สำนวนแปลที่ 2 (หน้า 163)</p>
<p>เมื่อเห็นว่าเป็นอะไร พูห์ก็แทบล้มตึง มันดีใจมาก เพราะสิ่งนั้น คือ กล่องดินสอพิเศษ มีดินสอ อยู่ในนั้นมากมายหลายแท่ง บางแท่งมีอักษร B ซึ่งย่อมาจาก Bear (ที่แปลว่าหมี) บางแท่งมีอักษร HB ซึ่งย่อมาจาก Helping Bear(ที่แปลว่าหมีผู้ช่วยเหลือ) และบางแท่งมีอักษร BB ซึ่งย่อมาจาก Brave Bear (ที่แปลว่าหมีผู้กล้าหาญ)</p>	<p>พอพูห์เห็นว่าเป็นอะไร เขาแทบจะล้มทั้งยืนด้วยความดีใจสุดขีด มันเป็นกล่องดินสอชนิดพิเศษ ดินสอเขียนไว้ว่า B หมายถึง Bear (หมี) HB หมายถึง Helping Bear (หมีผู้มีน้ำจิตน้ำใจ) BB หมายถึง Brave Bear (หมีผู้กล้าหาญ)</p>
<p>1. ประเด็นการเล่นคำ</p>	
<p>การเล่นคำที่มาจากตัวย่อพยางค์แรก (Acronyms) และมีการให้ความหมายใหม่แก่คำที่เป็นตัวย่อ ได้แก่ <u>B</u> for Bear, <u>HB</u> for Helping Bear, <u>BB</u> for Brave Bear.</p>	
<p>2. การอธิบายคำแปลและวิธีการแปล</p>	
<p>ผู้แปลสำนวนที่ 1 ใช้วิธีแปลตรงตัวตามความหมายของคำย่อพยางค์</p>	<p>ผู้แปลสำนวนที่ 2 ใช้วิธีแปลตรงตัวตามความหมายของคำย่อ เช่นเดียวกัน</p>
<p>3. แนวทางการแปล</p>	
<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การใช้คำที่ตรงตัว เรียบง่าย ให้แก่ผู้อ่าน ได้แก่ B ซึ่งย่อมาจาก Bear (ที่แปลว่าหมี) บางแท่งมีอักษร HB ซึ่งย่อมาจาก Helping Bear(ที่แปลว่าหมีผู้ช่วยเหลือ) และบางแท่งมีอักษร BB ซึ่งย่อมาจาก Brave Bear (ที่แปลว่าหมีผู้กล้าหาญ)</p>	<p>แนวทางการแปลของซัลลิแวน ข้อ 5 Simplification strategies คือ การทำให้อ่านง่ายขึ้น โดยปรับรูปแบบของสำนวนภาษาให้สั้น ง่าย ได้แก่ B หมายถึง Bear (หมี) HB หมายถึง Helping Bear (หมีผู้มีน้ำจิตน้ำใจ) BB หมายถึง Brave Bear (หมีผู้กล้าหาญ)</p>

4.ผลการแปล	
ทำให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนาน ขบขันในความเข้าใจผิดของพู่ห้ด้วยคำอธิบายที่ทำให้เกิดภาพว่ามีดินสอ อยู่ในนั้นมากมายหลายแท่ง และที่มาของตัวอักษรย่อและคำแปลในดินสอแท่ง	ทำให้เกิดความสนุกสนาน ด้วยความเข้าใจที่รวบรัด แต่อาจทำให้ขาดการนึกภาพเห็นภาพในจินตนาการ
5. การประเมินการแปล	
การแปลที่พิถีพิถัน รักษาเทคนิคการเล่นคำที่สละสลวยและสำนวน โวหารในภาษาปลายทาง ทั้งยังคงความหมายของต้นฉบับได้ครบถ้วน	การแปลที่เน้นการสื่อสารแบบเรียบง่าย คำสั้น สละสลวย อ่านเข้าใจได้ง่าย แต่ไม่เน้นการสื่ออารมณ์ ความรู้สึกเท่ากับสำนวนที่ 2

ตารางเปรียบเทียบวิธีการแปลของธารพายุ (T) และ แก้วคำทิพย์ ไชย (K)																	
ลำดับ	คำ	วิธีการแปลการเล่นคำ						แนวทางการแปลวรรณกรรมเยาวชน									
		แปลโดยเล่นคำ		แปลธรรมดา		ใช้ลูกเล่นอื่นๆ		<i>Omission</i>		<i>Purification</i>		<i>Substitution</i>		<i>Explication</i>		<i>Simplification</i>	
33	Cottleston				K	T							T				K
34	A fly can't bird,				K	T							T				K
35	But a bird can fly.				K	T							T				K
36	Umty-tiddly Umpty-too				K	T				K		T					
37	Nuts and May				K	T				K		T					
38	Spleak	T			K											T	K
39	Painly	T			K											T	K
40	Henry Pootel			T	K							T	K				
41	Expotition	T	K									T	K				
42	Pole	T			K							T					K
43	Mole	T			K							T					K
44	Ambush	T	K													T	K
45	Gorse-bush	T	K													T	K
46	Missage	T			K							T					K
47	F.O.P			T	K							T					K

ตารางเปรียบเทียบวิธีการแปลของธารพายุ (T) และ แก้วคำทิพย์ ไชย (K)																		
ลำดับ	คำ	วิธีการแปลการเล่นคำ						แนวทางการแปลวรรณกรรมเยาวชน										
		แปลโดยเล่นคำ		แปลธรรมดา		ใช้ลูกเล่นอื่นๆ		Omission		Purification		Substitution		Explication		Simplification		
48	R.C.			T	K									T				K
49	P.D.			T	K									T				K
50	E.C.			T	K									T				K
51	T.F.			T	K									T				K
52	B			T	K											T		K
53	HB			T	K												T	K
54	BB			T	K												T	K
ตารางสรุปวิธีการแปลของธารพายุ และ แก้วคำทิพย์ ไชย																		
ผู้แปล	วิธีแปลการเล่นคำ						แนวทางการแปลวรรณกรรมเยาวชน											
	แปลโดยเล่นคำ	แปลธรรมดา	แปลใช้ลูกเล่น			Omission & Deletion	Purification	Substitution		Explication		Simplification						
ธารพายุ	21	20	13			10	0	28		3		13						
แก้วคำทิพย์ ไชย	7	45	2			0	2	2		4		46						
รวม	28	65	15			10	2	30		7		59						

ตารางแสดงจำนวนการแปลการเล่นคำเทียบเป็นร้อยละของจำนวนคำที่ยกมาทั้งหมด				
วิธีการแปลการเล่นคำ	ธารพายุ		แก้วคำทิพย์ ไชย	
	จำนวนคำ	คิดเป็นร้อยละ (%)	จำนวนคำ	คิดเป็นร้อยละ (%)
1. แปลเป็นการเล่นคำ	21	39	7	13
2. แปลเป็นคำธรรมดา	20	37	45	83
3. แปลโดยใช้ลูกเล่นอื่น	13	24	2	4
รวม	54	100%	54	100%

ตารางแสดงจำนวนการแปล ตามแนวทางของเอเมอร์ โอซัลลิแวน เทียบเป็นร้อยละของจำนวนคำที่ยกมาทั้งหมด				
แนวทางการแปล	ธารพายุ		แก้วคำทิพย์ ไชย	
	จำนวนคำ	คิดเป็นร้อยละ (%)	จำนวนคำ	คิดเป็นร้อยละ (%)
1. Omission & Deletion	10	18	0	0
2. Purification	0	0	2	4
3. Substitution	28	52	2	4
4. Explication	3	6	4	7
5. Simplification	13	24	46	85
รวม	54	100%	54	100%

บทที่ 6

สรุปผลการวิเคราะห์และข้อเสนอแนะ

6.1 บทสรุป

6.1.1 การอธิบายค่าแปล

สรุปผลเปรียบเทียบการแปลการเล่นคำของผู้แปลทั้งสอง จำนวน 54 คำ โดยวิเคราะห์คำแปลในแต่ละวิธีและคำนวณเป็นร้อยละ สรุปได้ดังนี้

เปรียบเทียบการแปลการเล่นคำในแต่ละวิธี (จำนวนคำ)				
ผู้แปล	วิธีแปลการเล่นคำ			
	แปลโดยเล่นคำ	แปลธรรมดา	แปลใช้ลูกเล่นอื่น	รวม
ธารพายุ	21	20	13	54
แก้วคำทิพย์ ไชย	7	45	2	54

เปรียบเทียบจำนวนวิธีการแปลการเล่นคำ (ร้อยละ)	ธารพายุ		แก้วคำทิพย์ ไชย	
	จำนวนคำ	คิดเป็นร้อยละ (%)	จำนวนคำ	คิดเป็นร้อยละ (%)
1. แปลเป็นการเล่นคำ	21	39	7	13
2. แปลเป็นคำธรรมดา	20	37	45	83
3. แปลโดยใช้ลูกเล่นอื่น	13	24	2	4
รวม	54	100%	54	100%

ข้อมูลในตารางแสดงให้เห็นว่า ธารพายุ ใช้วิธีการแปลเป็นการเล่นคำมากที่สุดจำนวน 21 คำ คิดเป็นร้อยละ 39 รองลงมาคือ วิธีการแปลเป็นคำธรรมดา จำนวน 20 คำ คิดเป็นร้อยละ 37 และแปลด้วยวิธีการใช้ลูกเล่นอื่นจำนวน 13 คำ คิดเป็นร้อยละ 24 ตามลำดับ ส่วนแก้วคำทิพย์ ไชย ใช้วิธีการแปลเป็นคำธรรมดามากที่สุด คือจำนวน 45 คำ หรือร้อยละ 83 แปลด้วยวิธีการใช้ลูกเล่นอื่นจำนวน 7 คำ คิดเป็นร้อยละ 13 และแปลด้วยวิธีการใช้ลูกเล่นอื่นจำนวนเพียง 2 คำ หรือร้อยละ 4

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า ผู้จ้างงานหรือสำนักพิมพ์ ผู้ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เป็นผู้ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการแปลที่ผู้แปลไม่ควรมองข้าม ดังจะเห็นได้จากคำนำของสำนักพิมพ์แพรวเยาวชนซึ่งเป็นผู้พิมพ์หนังสือแปลของธารพายุ เรื่อง “วินนี่เดอะพูห์” ได้แจ้งวัตถุประสงค์การพิมพ์ไว้ดังนี้

“นี่เป็นการรวมเล่ม “วินนี่เดอะพูห์” ฉบับสมบูรณ์เป็นครั้งแรกในภาษาไทย ซึ่งรวมเอา วินนี่เดอะพูห์, บ้านมัมพูห์ และกวีนิพนธ์ ทั้ง 2 เล่ม (เมื่อครั้งเรายังเด็กเล็ก่มากมาก และ จากวันนั้นวันนี้ เราทักขวบ) มาไว้ในเล่มเดียว เพื่อฉลองครบ 7 รอบที่โลกรู้จักเจ้า “หมีสมองเล็ก” ตัวนี้”

“นอกเหนือจากความสนุกสนานแล้ว วิธีคิดแบบง่ายๆ ชื่อๆ แบบหมีพูห์น่าจะสร้างแรงบันดาลใจและเป็นกำลังสำคัญและกำลังใจแก่ผู้อ่านได้ไม่เพียงแต่เด็กๆ หากรวมถึงผู้ใหญ่ด้วย”

ในหมายเหตุสำนักพิมพ์แพรวเยาวชนกล่าวว่า “จากความคิดที่ว่า เด็กไทยทุกคนควรได้อ่านหนังสือดีๆ มีคุณค่า สำนักพิมพ์แพรวเยาวชนจึงจัดทำหนังสือชุด All Time Favourite ขึ้น โดยหยิบงานวรรณกรรมเยาวชนคุณภาพดีที่ได้รับการยอมรับจากนักอ่านทั่วโลกในทุกยุคทุกสมัย ซึ่งเคยจัดพิมพ์กับแพรวเยาวชนมาแล้วเมื่อปี พ.ศ. 2538- พ.ศ. 2547 และได้รับการตอบรับอย่างดีกลับมาพิมพ์ใหม่อีกครั้ง”

คำนำของสำนักพิมพ์แพรวเยาวชน สะท้อนให้เห็นจุดมุ่งหมายของการแปลงานของธารพายุว่าเป็นงานแปลเพื่อแสดงความเป็นหนังสือคลาสสิก All Time Favourite และสำนักพิมพ์ได้มีการตีพิมพ์มาเป็นเวลาหลายปีและหลายครั้ง จึงมีการแปลด้วยซ้ำขึ้นนี้มานานแล้ว การแปลครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของการพิมพ์งานแปลชุดวรรณกรรมระดับโลกเล่มอื่นๆ รวม 5 เรื่อง

ดังนั้น จึงเห็นได้ว่า ส่วนวนแปลของ ธารพายุ เป็นการแปลที่เน้นความสวยงาม ความสละสลวยทางภาษาและฉันทลักษณ์ โดยเน้นผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ ผู้ที่อ่านเพื่อเรียนรู้ ผู้อ่านที่สนใจกลวิธีการเขียน และรอยผู้ประพันธ์ เป็นการอ่านละเอียด อ่านอย่างใส่ใจ อ่านอย่างตื่นตัว เพื่อนำไปศึกษาวิพากษ์วิจารณ์ และเพื่อการแปลอย่างมืออาชีพ มีการปรับเปลี่ยนสิ่งที่แปลให้เข้ากับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของภาษาแปล เพื่อให้ผู้อ่านในภาษาแปลได้ชื่นชมและซาบซึ้งในงานวรรณกรรม อย่างสมฐานะของวรรณกรรมที่เป็นอมตะ หรือ All Time Favourite ที่น่าภาคภูมิใจของทั้งผู้ผลิต และผู้แปล

ส่วนสำนักพิมพ์คลาสสิก ผู้พิมพ์หนังสือแปลของแก้วคำทิพย์ ไชย ในเรื่อง “วินนี่เดอะพูห์” ได้แจ้งวัตถุประสงค์การพิมพ์ไว้ในบทเกริ่นนำของหนังสือ ดังนี้

“วินนี่เดอะพูห์” เป็นวรรณกรรมที่เด็กฝรั่งรู้จักชื่นชอบกันเป็นอย่างดี แต่ทว่าในบ้านเรายังไม่เป็นที่รู้จักกันมากนัก มูลเหตุสำคัญสองประการที่จัดทำหนังสือเล่มนี้ขึ้นมา ก็คือ เป็นหนังสือที่จัดว่าเป็นวรรณกรรมอมตะของโลกเล่มหนึ่งและอยากให้ผู้อ่านในภาคไทยได้ร่วมชื่นชอบไปด้วย แม้ตัวละครจะเป็นสัตว์เสียดแทงทั้งหมด ยกเว้น คริส โดเฟอร์ โรบิน เพียงผู้เดียว แต่ความน่ารักสนุกสนาน ครั้นครังก็มีให้เห็น และหนังสือเล่มนี้ดูเหมือนจะเป็นเรื่องเบาๆ หากแฝงปรัชญา ความรัก ความเกื้อกูล เอาใจใส่ซึ่งกันและกัน และถ่ายทอดลักษณะบุคลิกของมนุษย์ผ่านตัวละครสัตว์เหล่านี้ออกมาได้อย่างไม่ขัดเขิน คุณเป็นธรรมชาติกับลักษณะตัวละครแต่ละประเภท”

สำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ ไชย เป็นงานชิ้นแรกๆ ของสำนักพิมพ์ที่แนะนำวรรณกรรมใหม่แก่นักอ่าน การแปลจึงเน้นการรักษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมแท้ๆ ของภาษาต้นฉบับ ซึ่งเป็นการแปลแบบ author-centered และ text-centered โดยรักษาความหมายทางสังคมและวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับ ผู้แปลมุ่งแปลให้แก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กเล็กหรือเยาวชนที่อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน เป็นการอ่านแบบซื่อบริสุทธิ์ อ่านเพราะชอบเนื้อเรื่อง ชื่นชอบผู้ประพันธ์ที่แต่งเรื่องราวอย่างมีชีวิตชีวา ตัวละครเป็นตัวแทนผู้อ่านที่เป็นเด็กที่สนใจเรื่องราวต่างๆ เป็นประสบการณ์จำลองชีวิต การสื่อความหมายถึงผู้อ่านในภาษาแปลเป็นไปอย่างเรียบง่าย ตรงไปตรงมาเหมือนการเขียนเรื่องเล่าให้แก่เด็ก

ผู้วิจัยเห็นว่าผู้แปลทั้งสองสำนวนเน้นการแปลแบบยึดผู้อ่าน (reader-centered) ขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับทั้งผู้เขียนและเนื้อหาด้วย แต่ความสำคัญอันดับแรกจะอยู่ที่ปฏิกิริยาตอบสนองของผู้อ่านเป็นหลัก สำหรับการประเมินคุณภาพของงานแปลนั้นผู้วิจัยเห็นว่า เป็นการแปลที่ต่างแนวกันและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารกับผู้อ่านกลุ่มนั้นๆ

อาจกล่าวสรุปได้ว่า การศึกษาการแปลการเล่นคำ ได้ผลตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้คือ การแปลการเล่นคำใช้วิธีการแปลเป็นคำธรรมดา วิธีการแปลด้วยการเล่นคำและวิธีการแปลด้วยการใช้ลูกเล่นอื่น ทั้งนี้ การแปลการเล่นคำเป็นการแปลที่ยาก เพราะตัวบทที่ใช้ภาษาที่เป็นการเล่นคำมีลักษณะที่ “รูป” และ “ความหมาย” หลอมกันเป็นเนื้อเดียว และการออกเสียงเป็นหัวใจของการเล่นคำ เมื่อเปลี่ยนคำเป็น

อีกภาษาหนึ่ง เสียงของคำก็จะเปลี่ยนไป ทำให้ไม่สามารถรักษาความหมายเดิมไว้ได้ และอาจทำให้เสียจุดประสงค์ของการเล่นคำไป

ผู้แปลจึงต้องใช้ความสามารถในการแปลอย่างสูง และใช้วิธีการแปลที่หลากหลายไม่เพียงการถอดความหมายของคำเท่านั้น โดยผู้แปลใช้วิธีการแปลต่างๆ ได้แก่ การใช้สำนวนไทย การแปลเป็นบทร้อยกรองรูปแบบต่างๆ การถอดความหมายของคำย่อ การถ่ายเสียง การแปลทับศัพท์ การสร้างคำใหม่ให้ได้รูปคำที่สะกดผิดแปลกเช่นเดียวกับคำในต้นฉบับที่สะกดผิดแปลก การใช้คำวิเศษณ์ และกริยาวิเศษณ์เพื่อขยายคำนาม การแปลโดยเทียบความหมายของคำที่เป็นลูกเล่น เป็นต้น

6.1.2 การอธิบายแนวทางการแปลวรรณกรรมเยาวชน

ผู้วิจัยศึกษาเปรียบเทียบกับแนวคิดเกี่ยวกับการแปลวรรณกรรมเยาวชนของเอเมอร์ โอซัลลิแวน (Emer O'Sullivan) ดังที่กล่าวไว้ในบทที่ 2 มาวิเคราะห์การแปลของผู้แปลทั้งสองเพิ่มเติม เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่า ผู้แปลควรเข้าใจบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องในการผลิตและการแปลวรรณกรรมเยาวชน ซึ่งมีผู้ใหญ่หลายคนอยู่เบื้องหลังที่ทำหน้าที่ คัดเลือก ควบคุม และตัดทอนเนื้อหาที่จะออกไปสู่สายตาเด็กและเยาวชน เพื่อที่จะพัฒนาและปกป้องเด็กในเวลาเดียวกัน ผู้ใหญ่เหล่านั้น ได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ บรรณารักษ์ บรรณาริการ และสำนักพิมพ์ ผู้ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ หรือ ผู้จ้างงานแปล

ตารางแสดงจำนวนการแปลตามแนวทางของเอเมอร์ โอซัลลิแวน เทียบเป็นร้อยละ

แนวทางการแปล	ธารพายุ		แก้วคำทิพย์ ไชย	
	จำนวนคำ	คิดเป็นร้อยละ (%)	จำนวนคำ	คิดเป็นร้อยละ (%)
1. Omission & Deletion	10	18	0	0
2. Purification	0	0	2	4
3. Substitution	28	52	2	4
4. Explication	3	6	4	7
5. Simplification	13	24	46	85
รวม	54	100%	54	100%

จากตารางข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ธารพายุ ใช้แนวทางการแปลแบบ **Substitution strategies** ซึ่งเป็นการทดแทนเนื้อหาที่มีความเป็นเทศด้วยการใช้สำนวนของไทยให้แก่ผู้อ่านทั้งในรูปของการเล่นคำสำนวนไทย และการใช้รูปแบบร้อยกรองหลายแบบมากที่สุด คือ จำนวน 28 คำ หรือร้อยละ 52 รองลงมาคือการใช้แนวทาง **Simplification Strategies** คือการใช้คำที่เรียบง่าย จำนวน 13 คำ คิดเป็นร้อยละ 24 ลำดับถัดไปคือแนวทาง **Omission & Deletion strategies** การละเว้นและการตัดทอนเนื้อหาเป็นจำนวน 10 คำ คิดเป็นร้อยละ 18 ลำดับสุดท้ายคือ แนวทางการแปลแบบ **Explication Strategies** การอธิบายเพิ่มเติม จำนวน 3 คำ หรือคิดเป็นร้อยละ 6

ส่วนแก้คำทวิพจน์ ไซย ใช้แนวทางการแปลแบบทำให้ง่าย คือการแปลที่ทำให้ผู้อ่านง่าย หรือ **Simplification strategies** มากที่สุด คือ จำนวน 46 คำ หรือร้อยละ 85 โดยเห็นได้ชัดว่าเป็นการแปลที่ใช้คำเรียบง่าย ตรงตัวตามความหมาย หรือการทับศัพท์ ซึ่งทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กอ่านและเข้าใจได้ง่าย รองลงมาคือ **Explication Strategies** คือ การอธิบายเพิ่มเติมรายละเอียดหรือเรียบเรียงเรื่องราวให้แก่ผู้อ่าน จำนวน 4 คำ คิดเป็นร้อยละ 7 ลำดับถัดมาคือแนวทางการแปลแบบ **Purification Strategies** และ **Substitution Strategies** คือ จำนวนแนวทางละ 2 คำ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 4 เท่ากัน

6.2. ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยเห็นว่า ยังมีสิ่งที่น่าสนใจอีกมากมายในเรื่อง “*Winnie-the-Pooh*” อาทิ การศึกษาการแปลหนังสือเล่มอื่นๆ ในชุดของเอ.เอ.มิลน์ ได้แก่ เรื่อง *The House at Pooh Corner* และ บทกวีนิพนธ์ 2 เล่มคือ *When We Were Very Young* และ *Now We Are Six* ที่มีการเล่นคำที่แยบยล ทั้งยังมีวจนลีลาและอวจนลีลาที่ใช้ภาพ รูปแบบตัวอักษร และบทเพลง บทกวีนิพนธ์และสำนวนที่คมคายให้ทั้งความสนุกสนาน และตลกเสียดสี อันเป็นเอกลักษณ์ของผู้ประพันธ์ ทั้งนี้ อาจเป็นการศึกษาวิจัยผลงานแปลของผู้ที่แปลไว้แล้ว อาทิ ธารพายุ ซึ่งได้ทำการแปลผลงานของ เอ.เอ.มิลน์ ทั้ง 4 เรื่อง เป็นภาษาไทยแล้ว “ธารพายุ” เป็นนักแปลที่มีฝีมือโดดเด่นอย่างยิ่ง ได้แปลบทร้อยกรองในบทกวีนิพนธ์ ทั้งสองเรื่องเป็นร้อยกรองด้วยรูปแบบฉันทลักษณ์ไทยอันหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น ถิ่นนำ กาพย์ กลอน โคลง และฉันท์ ทั้งที่มีอยู่เดิมตั้งแต่โบราณ รวมทั้งฉันทลักษณ์ใหม่ๆ ที่มีผู้อ่านประดิดขี้ขึ้น และ ฉันทลักษณ์ที่ธารพายุประดิดขี้ขึ้นใหม่ด้วยตนเอง ด้วยความรู้ความสามารถทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่น่าสนใจ ดังนี้

งานแปลของ “ธารพายุ” จากหนังสือชุด Winnie-the-Pooh 4 เล่ม		
ประเภทหนังสือ	ชื่อหนังสือ ต้นฉบับภาษาอังกฤษ	ชื่อหนังสือ ฉบับแปลภาษาไทย
Children’s book	<i>Winnie-the-Pooh</i>	วินนี่เดอะพูห์
Children’s book	<i>The House at Pooh Corner</i>	บ้านมุ่มพูห์
Verse book	<i>When We Were Very Young</i>	กวีนิพนธ์ ๑ เมื่อครั้งเรายังเด็กเล็ก่มากมาก
Verse book	<i>Now We Are Six</i>	กวีนิพนธ์ ๒ และจากนั้นวันนี้เราหกขวบ

งานแปลของ “ธารพายุ” จากเรื่อง *When We Were Very Young* ประกอบด้วยร้อยกรอง (verses) จำนวน 44 บท แปลเป็นร้อยกรองของไทย 43 รูปแบบฉันทลักษณ์ ดังที่แสดงในภาคผนวก ก

สำหรับแนวทางการวิเคราะห์การแปลบทร้อยกรองนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า มีประเด็นการแปลที่น่าสนใจคือ ภาษาไทยมีระบบโครงสร้างภาษาที่น่าสนใจ ได้แก่ ลักษณะของคำ พยัญชนะ วรรณยุกต์ ความรู้มรรยของคำและความหมายในภาษาไทย การประสมคำ คำราชาศัพท์ คำยืม การสร้างประโยค การใช้สรรพนาม และระดับภาษา ไม่ว่าจะเป็นภาษาถิ่น ภาษาพิธีการ ภาษาปาก เป็นต้น นอกจากนี้ภาษาไทยยังมีรูปแบบฉันทลักษณ์อย่างมากมาย ซึ่งล้วนเอื้อต่อการประพันธ์บทร้อยกรองในภาษาไทย ทั้งนี้ ในด้านการแปล มีนักวิชาการเสนอแนวทางการแปลกวีนิพนธ์ไว้มากมาย อาทิ เชวง จันทระเชตต์ (2528: 206-208) กล่าวถึงการแปลบทร้อยกรองในหนังสือ การแปลเพื่อการสื่อสาร โดยได้เสนอรูปแบบการแปลบทร้อยกรองไว้ 6 แบบ คือ

1. การแปลเป็นร้อยแก้ว เป็นการถอดความและเรียงร้อยถ้อยความบทแปลเป็นร้อยแก้ว โดยเน้นความหมายเป็นหลัก
2. การแปลเป็นกลอนเปล่า เป็นการรักษาหน่วยการแปลในระดับกลุ่มคำ วรรค หรือประโยค รวมทั้งลำดับความคิดให้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด
3. การแปลเป็นกลอนสุภาพ เป็นการตีความหรือจัดความจากต้นฉบับ เน้นความไพเราะ สำนวนโวหาร และความหมายของฉบับแปลเป็นเกณฑ์ ไม่ยึดกับรูปแบบหรือสัมผัสของต้นฉบับ
4. การแปลโดยรักษาสัมผัส เป็นการรักษารูปแบบของบทร้อยกรองตามต้นฉบับไว้ให้มากที่สุด เช่น จังหวะ จำนวนคำ พยางค์ในแต่ละวรรค การลงเสียงหนักเบา การหยุด รวมทั้งสัมผัส

5. การแปลโดยรักษาจังหวะ เป็นการรักษาจังหวะ จำนวนคำ พยางค์ในแต่ละวรรค การลงเสียงหนักเบา การหยุด แต่ไม่คงสัมผัสไว้
6. การแปลโดยรักษาเสียง เป็นการใช้อำนาจในภาษาฉบับแปลที่มีเสียงพยัญชนะ หรือสระ และความหมายใกล้เคียงกับต้นฉบับ ในแง่ของความหมายเป็นการแปลแบบตีความ

ทั้งนี้ ผู้ที่ศึกษาสามารถเลือกค้นคว้าในประเด็นที่มีความสนใจได้หลายแง่มุม ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าจะเป็นประโยชน์ทั้งต่อตัวผู้ศึกษาเองและต่อวงการศึกษาด้านการแปลที่กว้างขวางยิ่งขึ้น ผู้วิจัยเห็นว่าสิ่งที่จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้ศึกษาการแปลอีกประการหนึ่ง คือ ความรู้ความเข้าใจในลักษณะโครงสร้างภาษาและการใช้อำนาจในภาษาต้นฉบับและภาษาแปล ที่จะช่วยให้ผู้แปลมีความลุ่มลึกในการเลือกคำที่หลากหลาย สละสลวย เป็นธรรมชาติและเหมาะสมในภาษาแปล โดยไม่ติดกับรูปคำและโครงสร้างประโยคในภาษาต้นฉบับมากเกินไป (ดังที่แสดงในภาคผนวก ค)

นอกจากนี้ ผู้แปลควรศึกษาลักษณะของภาษาอังกฤษเปรียบเทียบกับภาษาไทย เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นข้อแตกต่างระหว่างสองภาษา อาทิ ภาษาอังกฤษมีการเปลี่ยนแปลงรูปเมื่อเข้าประโยค เพื่อแสดงลักษณะทางด้านไวยากรณ์ ส่วนภาษาไทยเป็นภาษาคำโดดโดยมากเป็นคำพยางค์เดียว และไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปคำเมื่อเรียงคำเข้าประโยค เป็นต้น ความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทยอย่างลึกซึ้งซึ่งเท่าใด จะช่วยให้ผู้แปลสามารถวิเคราะห์ความหมายในภาษาต้นฉบับและเลือกใช้อำนาจในภาษาฉบับแปลอย่างถูกต้องและเหมาะสมยิ่งขึ้น (ดังที่แสดงในภาคผนวก ง)

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

แก้วคำทิพย์ ไชย. (2522). วินนี่ เดอะพูห์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คลาสสิก.

เขวง จันทรเขตต์. (2528). การแปลเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ดวงตา สุพล. (2545). ทฤษฎีและกลวิธีการแปล. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธารพายุ. (2554). วินนี่เดอะพูห์ ฉบับสมบูรณ์ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: แพรวยาวชน.

ประคอง นิมมานเหมินท์และคณะ. (2552). หนังสืออุเทศภาษาไทย, ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 4 วัฒนธรรม

การใช้ภาษาไทย: กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

รัชนีโรจน์ กุลธำรง. (2552). ความรู้ความเข้าใจเรื่องภาษาเพื่อการแปล: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรรณา แสงอร่ามเรือง. (2552). ทฤษฎีและหลักการแปล. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงาน

วิชาการ. คณะอักษรศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัลยา วิวัฒน์ศร. (2547) การแปลวรรณกรรม. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการคณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิจิตร ภาณุพงศ์ และคณะ. (2552). หนังสืออุเทศภาษาไทย, ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม ๓: ชนิดของคำ วลี

ประโยค และสัมพันธ์สาร: กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงาน

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

วิญญู กอปรศิริพัฒน์.(2549).การแปลตามหลักภาษาศาสตร์. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
 สุพรรณณี ปิ่นมณี. (2552). การแปลขั้นสูง. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 สุพรรณณี ปิ่นมณี. (2555). แปลผิด แปลถูก คัมภีร์การแปลยุคใหม่. กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.

สารนิพนธ์

ฐิติพร เขียวมณีวงศ์. (2553). การศึกษาเปรียบเทียบแนวทางการแปลการเล่นคำในเรื่อง Alice's Adventure in
 Wonderland จากสำนวนแปลของแก้วคำทิพย์ ไชย และรัชยา เรืองศรี. สารนิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต.
 สาขาวิชาการแปล.อักษรศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปณยา หาลิตะพันธ์. (2545). การเลือกรูปแบบการแปลตัวบทสำหรับงานประเภท Expository
 กรณีศึกษา: หนังสือ The Tao of Pooh โดย Benjamin Hoff. สารนิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต.
 สาขาวิชาการแปล.อักษรศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

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

Hempelmann, Christian F.(2014). "Puns" Encyclopedia of Humor Studies. SAGE Publications, Inc.

Milne. Alan Alexander. (2004).Winnie-the-Pooh, London: Egmont UK Limited.

Newmark, Peter. (1988). Approaches to Translation. Hertfordshire: Prentice Hall.

Partington, A.S. (2009). A Linguistic Account of Wordplay: The Lexical Grammar of Punning,
 Journal of Pragmatics.

O' Sullivan, Emer. (2013). Children's Literature and Translation studies. The Routledge Handbook of Translation Studies, New York: Routledge.

Tomlinson, Carl.M., Lynch-Brown Carol. (1995). Essential of Children's Literature. A Simon & Schuster Company; Needham Heights; Massachusetts.

บรรณานุกรม

- กำชัย ทองหล่อ. (2554). หลักภาษาไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 53). กรุงเทพฯ: รวมสาส์นสำนักพิมพ์.
- ทองทิพย์ พูลลาภ.(2555). การวิเคราะห์ตัวบท. ในหลักการแปล (โมดูลที่ 1-15) กรุงเทพฯ:
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- บรรจบ พันธุเมธา. (2514). ลักษณะภาษาไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เบญจวรรณ อุมารักษ์. (2554). การแปลวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีเรื่อง How to Train Your Dragon ของ
คริสตินา เคาเวล. สารนิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการแปล.อักษรศาสตร์.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ. (2553). หนังสืออุเทศภาษาไทย ชุดบรรทัดฐานภาษาไทยเล่ม 2: คำ การสร้างคำ
และการยืมคำ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงาน
- สัจฉริวี สายบัว. (2540). หลักการแปล. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Lathey, Gillian. (2011). The Translation of Literature for children. The Oxford Handbook of Translation
Studies, Oxford: Oxford University Press.
- Nord, Christiane. (2005). Text Analysis in Translation: Theory, Methodology and Didactic Application of a
Model for Translation-oriented Text Analysis. Imprint Amsterdam; New York: Rodopi.

ภาคผนวก ก

งานแปลของ “ธารพายุ” จากหนังสือชุด Winnie-the-Pooh

งานแปลของ “ธารพายุ” จากหนังสือชุด Winnie-the-Pooh

ประเภทหนังสือ	ชื่อหนังสือ ต้นฉบับภาษาอังกฤษ	ชื่อหนังสือ ฉบับแปลภาษาไทย
Children’s book	<i>Winnie-the-Pooh</i>	วินนี่เดอะพูห์
Children’s book	<i>The House at Pooh Corner</i>	บ้านมุ่มพูห์
Verse book	<i>When We Were Very Young</i>	กวีนิพนธ์ ๑ เมื่อครั้งเรายังเด็กเล็ก่มากมาก
Verse book	<i>Now We Are Six</i>	กวีนิพนธ์ ๒ และจากนั้นวันนี้เราหกขวบ

งานแปลของ “ธารพายุ” จากเรื่อง *When We Were Very Young* ประกอบด้วยร้อยกรอง (verses) จำนวน 44 บท แปลเป็นร้อยกรองของไทย 43 รูปแบบฉันทลักษณ์ ดังแสดงในตาราง

ชื่อบทต้นฉบับ	ชื่อบทที่แปล	รูปแบบฉันทลักษณ์
1.CORNER-OF-THE-STREET	มุมถนน	ประทุมรัตนฉันทน์ ๓๕ กลอน ๕ ทำนอง
2.BUCKINGHAM PALACE	วังบักกิงแฮม	ลำนำบทสอง
3.HAPPINESS	ความสุข	โคลงมหาสินธุมาลี
4.THE CHRISTENING	ตั้งชื่อ	เพลงพวงมาลัย
5.PUPPY AND I	ลูกหมากับฉัน	กลอนหัวเดียว
6.TWINKLETOES	ไหวไหว	วิชมุมมาลาฉันทน์ ๘
7.THE FOUR FRIENDS	สี่สหาย	กลอนสุภาพ
8.LINES AND SQUARES	เส้นและตาราง	กาพย์ยานี ๑๑
9.BROWNIE	ภูต	ลำนำ ๒๒ ประเทียบภักทกฉันทน์
10.INDEPEDENCE	อิสรภาพ	กลอน ๕
11.NURSERY CHAIRS	เก้าอี้ห้องเด็ก	กลอนเทศน์
12.MARKET SQUARE	แผงลอยในตลาด	บทกลอน ๕ สักวาสลับ
13.DAFFODOWNDILLY	แดฟโฟดิล	โคลงสินธุมาลี
14.WATER-LILLIES	บัว	กาพย์สุรางคนางค์ต่างระดับ
15.DISOBEDIENCE	เตือนไม่ฟัง	กลอนนิยาย
16.SPRING MORNING	ฤดูใบไม้ผลิยามเช้า	กาพย์นางกราย ๒๑

ชื่อบทต้นฉบับ	ชื่อบทที่แปล	รูปแบบฉันทลักษณ์
17.THE ISLAND	เกาะ	กาพย์ฉบัง ๑๖
18.THE THREE FOXES	หมาจิ้งจอกสามตัว	ลำนำ ๘ สังขลิก
19.POLITENESS	มรรยาท	กาพย์ดอกรั้ว ๑๐ ศิวกานท์ ปทุมสูติ ประดิษฐ์ขึ้นใหม่
20.JONATHAN JO	คุณจอณาธาน โจ	ลำนำกานต์ ๕ ดั้น
21.AT THE ZOO	ที่สวนสัตว์	ลำนำ ๘
22.RICE PUDDING	ข้าวต้ม	กลอน ๗
23.MISSING	หาย	กาพย์ฉบังฉบับดัด ๒๐ คมทวน คันธนู ประดิษฐ์ขึ้นใหม่
24.THE KING'S BREAKFAST	มือเช้าของพระราช	ลำนำ ๕ กระตึก
25.HOPPITY	กระโดดโลดเต้น	ลำนำ ๑๖ ประเทียบวานินีฉันท
26.AT HOME	ที่บ้าน	กาพย์สุรางคนางค์ ๑๖
27.THE WRONG HOUSE	ผิดบ้าน	กาพย์ภูษงคฤา ๑๔
28.SUMMER AFTERNOON	ฤดูร้อนยามบ่าย	กาพย์มณฑกาคติ ๔๘
29.THE DORMOUSE AND THE DOCTOR	หนูจิ้งจอกกับหมอ	ลำนำ ๘
30.SHOES AND STOCKINGS	รองเท้ากับถุงเท้าขาว	กลอน ๖
31 . SAND-BETWEEN-THE-TOES	ทรายติดซอกนิ้วเท้า	กาพย์มหาตริงคนที ๔๘
32.KNIGHTS AND LADIES	อัศวินกับสุภาพสตรี	ลำนำ ๑๒ ประเทียบวิลัมพนิมาลา ฉันท
33.LITTLE-VO-PEEP AND LITTLE BOY BLUE	ลิตเติล โบพีกับลิตเติล บอยบลู	กลอน ๘ สุรางคนางค์ ผู้แปลประดิษฐ์ขึ้นใหม่
34.THE MIRROR	กระจก	กลอน ๕
35.HALFWAY DOWN	บันไดชั้นกลาง	กลอน ๗ สังขลิก
36.THE INVADERS	ผู้บุกรุก	บทสองด้นพวงมาลัย ผู้แปลประดิษฐ์ขึ้นใหม่
37.BEFORE TEA	ก่อนอาหารว่าง	ลำนำ ๑๔ ประเทียบปะราชิตะฉันท

ชื่อบทต้นฉบับ	ชื่อบทที่แปล	รูปแบบฉันทลักษณ์
38.TEDDY BEAR	ตุ๊กตาหมี	ลำนำ ๕
39.BAD SIR BRIAN BOTANY	เซอร์ไบรอันผู้โง่เขลา	ลำนำ ๕
40.IN THE FASHION	เลียนแบบ	ลำนำ ๑๑ ประเทียบโททกฉันท
41.THE ALCHEMIST	นักเล่นแร่แปรธาตุ	กลอน ๔
42.GROWING UP	โตแล้วอะ	กลอน ๘ สัจกลก
43.IF I WERE KING	ถ้าฉันเป็นกษัตริย์	ลำนำ ๔
44.VESPERS	อริษฐาน	กลอน ๑๐ ฝากกลาง ผู้แปลประดิษฐ์ขึ้นใหม่

ภาคผนวก ข
ตัวละครในเรื่อง *Winnie-the-Pooh*

ตัวละครในเรื่อง *Winnie-the-Pooh*

Winnie-the-Pooh เป็นวรรณกรรมเยาวชน ในเชิงนิทานที่พออ่านให้ลูกชายที่ยังเป็นเด็กเล็กฟัง และตัวละครส่วนใหญ่สร้างจากตุ๊กตาของลูกชายนั่นเอง ทำให้ตัวละครเป็นแบบแบนราบ (flat character) คือ มีด้านเดียว เพื่อให้ผู้อ่านเด็กเล็ก เข้าใจได้ง่ายและมองเห็นลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมได้อย่างชัดเจนตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่มีการเปลี่ยนแปลง คือ มีลักษณะของ static character หรือเป็นตัวละครแบบพิมพ์เดียว (Stereotype) ก็ได้ขณะเดียวกันตัวละครสัตว์แต่ละตัว ก็สะท้อนภาพจำลองของมนุษย์ในบุคลิกต่างๆ กัน ดังนี้

คริสโตเฟอร์ โรบิน (Christopher Robin) ผู้เป็นเด็กขายนิสัยดี ช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ เป็นเพื่อนที่น่ารักของสัตว์ป่าทั้งหลาย เมื่อหมีพูห์ มีปัญหาและต้องการความช่วยเหลือ พูห์จะนึกถึงคริสโตเฟอร์ โรบิน ก่อนใครอื่นนั้นทำให้คริสโตเฟอร์ โรบิน ภูมิใจมาก

ตัวอย่าง (จากบทที่หนึ่ง in Which We Are Introduced to Winnie-the-Pooh and Some Bees and the Stories Begin)

He crawled out of the gorse-bush, brushed the prickles from his nose, and began to think again. And the first person he thought of was Christopher Robin.

(‘Was that me?’ said Christopher Robin in an awed voice, hardly daring to believe it.

‘That was you.’

Christopher Robin said nothing, but his eyes got larger and larger, and his face got pinker and pinker.)

มันคลานออกมาจากพุ่มถั่วหนาม บัดหนามให้หลุดจากจมูก และเริ่มคิดอีกครั้ง คนแรกที่มันนึกถึงคือ คริสโตเฟอร์ โรบิน¹

(“นั่นผมหรือเปล่าอะ” คริสโตเฟอร์ โรบิน ถามด้วยเสียงตกใจ แทบไม่กล้าเชื่อ

“ก็ลูกนะสิ” คริสโตเฟอร์ โรบิน ไม่พูดอะไร แต่ตาโตขึ้นทุกทีๆ และใบหน้าก็เป็นสีชมพูยิ่งขึ้นทุกทีๆ)

¹ คำแปลภาษาไทยจากบทแปลของธรรพายุ

หมีพูห์ (Winnie-the-Pooh) ผู้เป็นหมีอ้วนกลมน่ารัก จอมตะกละ ชอบกินน้ำผึ้งเป็นชีวิตจิตใจ ซื่อ ทำอะไรเป็นๆ ง่ายๆ ไร้เดียงสา จิตใจดี ชอบร้องเพลง แต่งเพลงและชอบช่วยเหลือ เป็นตัวแทนของความนุ่มนวลและอ่อนโยน ไม่โอ้อวดและถ่อมตน

ตัวอย่าง (จากบทที่สาม in which Pooh and Piglet go hunting and nearly catch a Woozle)

Christopher Robin came slowly down his tree.

‘Silly old bear, he said, ‘what were you doing? First you went round the spinney twice by yourself, and then Piglet ran after you and you went round again together, and then you were just going round a fourth time-’

‘Wait a moment,’ said Winnie-the-Pooh, holding up his paw.

He sat down and thought, in the most thoughtful way he could think. Then he fitted his paw into one of the Tracks... and then he scratched his nose twice, and stood up.

‘Yes,’ said Winnie-the-Pooh.

‘I see now,’ said Winnie-the-Pooh.

‘I have been Foolish and Deluded,’ said he, ‘and I am a Bear of No Brain at All.’

‘You’re the Best Bear in All the World.’ said Christopher Robin soothingly.

‘Am I?’ said Pooh hopefully. And then he brightened up suddenly.

‘Anyhow.’ he said, “it is nearly Luncheon Time.”

So he went home for it.

คริสโตเฟอร์ โรวินิน ค่อยๆ ลงมาจากต้นไม้²

“เจ้าหมีเง่า” เขาว่า “นายกำลังทำอะไรของนาย ทีแรกก็เดินรอบคอง ไม้ยูงคนเดียวสองรอบ แล้วพิกเล็ตก็วิ่งตามนาย แล้วนายสองคนก็เดินวนด้วยกันอีกรอบหนึ่ง และเพิ่งจะเริ่มรอบที่สี่...”

“เดี๋ยวก่อน” วินนี่เดอะพูห์พูด ยกมือขึ้นข้างหนึ่ง

มันนั่งลงคิด คิดแบบใช้ความคิดที่สุดเท่าที่มันจะคิดได้ แล้วมันก็เอาเท้าข้างหนึ่งทาบบนรอยเท้ารอยหนึ่ง เกาจมูกสองที และลุกขึ้นยืน

“ใช่” วินนี่เดอะพูห์พูด

“ตอนนี้ฉันเข้าใจแล้ว” วินนี่เดอะพูห์พูด

“ฉัน โง่และถูกหลอก” มันว่า “และฉันเป็นหมีที่ไม่มีสมองเลย”

“นายเป็นหมีที่ดีที่สุดในโลกนี้ทั้งโลก” คริสโตเฟอร์ โรวินิน ปลอบ

“หรือ” พูห์พูคอย่างมีความหวัง แล้วมันก็น้ำตานขึ้นทันที

“จะยังไ้ก็แล้วแต่เถอะ” มันว่า “จนถึงเวลาอาหารกลางวันแล้ว”

ดังนั้นมันจึงกลับบ้านไปหาอะไรกิน

พิกเล็ต (Piglet) ผู้เป็นหมูตัวเล็กๆ ที่เป็นเพื่อนรักของหมีพูห์ ฉลาด จิตใจดี แต่ขี้กลัว กล้าๆ กลัวๆ ไม่กล้าตัดสินใจด้วยตัวเอง แม้จะตัวเล็กและขี้กลัว แต่ใจกว้างและกล้าหาญ ชอบช่วยเหลือเพื่อนด้วยความเฉลียวฉลาด

ตัวอย่าง (จากบทที่เจ็ด in which Kanga and Baby Roo come to the Forest, and Piglet has a Bath)

“There’s just one thing,” said Piglet, fidgeting a bit. ‘I was talking to Christopher Robin, and he said that a Kanga was Generally Regarded as One of the Fiercer Animals. I am not frightened of Fierce Animals in

² คำแปลภาษาไทยจากบทแปลของธารพายุ

the ordinary way, but it is well known that if One of the Fiercer Animals is Deprived of Its Young, it becomes as fierce as Two of the Fiercer Animals. In which case “Aha!” is perhaps a *foolish* thing to say.’

“Piglet,’ said Rabbit, taking out a pencil, and licking the end of it, ‘you haven’t any pluck.’

‘It is hard t be brave, said Piglet, sniffing slightly, ‘when you’re only a Very Small Animal.’

Rabbit, who had begun to write very busily, looked up and said:

‘It is because you are a very small animal that you will be Useful in the adventure before us.’

Piglet was so excited at the idea of being Useful that he forgot to be frightened any more, and when Rabbit went on to say that Kangas were only Fierce during the winter months, being at other times of and Affectionate Disposition, he could hardly sit still, he was so eager to begin being useful at once.

“มีอยู่เรื่องเดียวเท่านั้น” พิกเลตพูด กระวนกระวายนิดหน่อย “ฉันคุยกับคริสโตเฟอร์ โรบิน มา เขาบอกว่า โดยทั่วไปแล้วแคงกาเป็นสัตว์ค่อนข้างดุ ฉันไม่กลัวสัตว์คู โดยทั่วไปหรอก แต่เป็นที่รู้กันดีว่าถ้าสัตว์คูๆ ถูกพรากลูก มันจะดุเท่ากับสัตว์คูๆ สองตัว ซึ่งในกรณีนั้น การพูดว่า “อะฮ้า!” อาจจะเป็นเรื่องโง่ก็ได้”³

“พิกเลต” แรบบิตพูด หยิบดินสอแท่งหนึ่งออกมาเลียตรงปลาย “นายนี้” ไม่มีควมกล้าเลย”

“มันเป็นเรื่องยากที่จะกล้าหาญ” พิกเลตพูด สูดน้ำมูกนิดๆ “ในเมื่อเราตัวเล็กกระจิ่งเดียว”

แรบบิต ผู้ซึ่งลงมือเขียนอะไรๆ ก็ไปข้างแล้ว เงยหน้าขึ้นมองและพูดว่า

“เพราะตัวเล็กมานะสิ นายถึงมีประโยชน์ในการผจญภัยที่กำลังรอเราอยู่”

พิกเลตตื่นเต้นกับความคิดที่ว่าตัวเองมีประโยชน์เสียจนลืมกลัว และเมื่อแรบบิตพูดต่อไปว่าแคงกาจะดุเฉพาะในเดือนที่เป็นฤดูหนาวเท่านั้น แต่ช่วงอื่นๆ อารมณ์ดีมาก มันก็แทบนั่งไม่ติด เนื้อสันเนื้อเต้นอยากจะให้ตัวเองเริ่มมีประโยชน์เร็วๆ เหลือเกิน

³ คำแปลภาษาไทยจากบทแปลของธรรพายุ

อียอร์ (Eeyore) ผู้เป็นลาขราสีเทา ที่ชื่อ พร่าบ่น ไม่พอใจชีวิตของตน แต่มีความเอื้ออารีและช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ

ตัวอย่าง (จากบทที่สี่ in which Eeyore loses a tail and Pooh finds one)

The Old Grey Donkey, Eeyore, stood by himself in a thistly corner of the Forest, his front feet well apart, his head on one side, and thought about things. Sometimes he thought sadly to himself, ‘Why’ and sometimes he thought, ‘Wherefore?’ and sometimes he didn’t quite know what he was thinking about. So when Winnie-the-Pooh came stumping along, Eeyore was very glad to be able to stop thinking for a little, in order to say ‘How do you do?’ in a gloomy manner to him.

‘And how are you?’ said Winnie-the-Pooh.

Eeyore shook his head from side to side.

‘Not very how,’ he said. ‘I don’t seem to have felt at all how for a long time.’

‘Dear, dear,’ said Pooh, ‘I’m sorry about that. Let’s have a look at you.’

So Eeyore stood there, gazing sadly at the ground, and Winnie-the-Pooh walked all round him once.

อียอร์ ผู้เป็นลาแก่สีเทา ยืนอยู่ท่ามกลางป่าที่เต็มไปด้วยหนาม ขาหน้าถ่างออกจากกัน เอียงหัวไปข้างหนึ่งคิดอะไรต่อมิอะไรเรื่อยเปื่อย บางครั้งมันคิดเศร้าๆ กับตัวเองว่า “ทำไม” และบางครั้งมันก็คิดว่า “เหตุไฉน” และบางครั้งมันก็คิดว่า “เพราะอะไร” และบางครั้งมันก็ไม่ว่าเลยที่ตัวเองกำลังคิดอะไรอยู่ ดังนั้นเมื่อวินนี่เดอะพูห์เดินตบเท้ามา อียอร์จึงดีใจมากที่จะได้หยุดคิดสักนิดหนึ่ง เพื่อทักทายอย่างสลดหดหู่ว่า “สบายดีหรือ”⁴

“แล้วนายเป็นไงบ้างล่ะ” วินนี่เดอะพูห์ ทักตอบ อียอร์ส่ายหน้า

“ไม่เป็นไรเท่าไรหรอกล่ะ” มันว่า “ดูเหมือนฉันไม่ได้รู้สึกเป็นไงมานานแล้ว”

⁴ คำแปลภาษาไทยจากบทแปลของธารพายุ

“โธ่ถั่ง” พูห์ว่า “เสียใจด้วยที่เป็นยงัน ไหนของคุณายหน้อยซี”

อียอร์ ยืนจ้องพื้นดินอย่างเศร้าๆ และวินนี่เคอะพูห์ เดินวนรอบตัวมันหนึ่งเที่ยว

แรบบิต (Rabbit) ผู้เป็นกระต่ายตื่นตูมที่เจ้าปัญญา ชอบอวดรู้ อวดฉลาด ชอบแสดงตนเป็นผู้รู้ แต่จี้ระแวงและอคติกับคนแปลกหน้า ชอบเจ้ากี้เจ้าการ ชอบทำตัวเป็นผู้นำ วางแผนการและสั่งให้คนอื่นทำตามที่ตัวเองคิด

ตัวอย่าง (บทที่เจ็ด in which Kanga and Baby Roo come to the Forest, and Piglet has a Bath)

‘Here-we-are,’ said Rabbit very slowly and carefully, ‘all-of-us, and then, suddenly, we wake up one morning, and what do we find? We find a Strange Animal among us. An animal of whom we had never even been heard before! An animal who carries her family about with her in her pocket! Suppose *I* carried *my* family about with me in my pocket, how many pockets should I want?’

.....

‘The best way,’ said Rabbit, ‘would be this. The best way would be to steal Baby Roo and hide him, and then when Kanga says, “Where’s Baby Roo?” we say “Aha!”’

“พวกเรา...อยู่...ที่นี่” แรบบิตพูดช้าชดถ้อยชัฒคำ “พวกเรา...ทั้งหมดแล้วจู่ๆ เมื่อตื่นขึ้นมาในเช้าวันหนึ่ง พวกเราพบอะไร พวกเราพบว่า มี ‘สัตว์ประหลาด’ มาอยู่ในหมู่พวกเรา สัตว์ซึ่งพวกเราไม่เคยได้ยินมาก่อนด้วยซ้ำ! สัตว์ซึ่งพาครอบครัวของมันพกใส่กระเป๋าไปด้วย! สมมุติว่า ฉัน จะพาครอบครัวของฉันใส่กระเป๋าไปไหนต่อกันบ้าง ฉันควรจะต้อมมีกระเป๋าของฉันกี่ใบ”⁵

...

“วิธีที่ดีที่สุดคงจะต้องเป็นอย่างนี้” แรบบิตบอก “วิธีที่ดีที่สุดก็คือต้องขโมยเบบี้รูไปซ่อน แล้วพอแคงกาพูดว่า ‘เบบี้รูอยู่ไหน’ เราก็จะพูดว่า ‘อะฮ้า!’”

⁵ คำแปลภาษาไทยจากบทแปลของธารพายุ

อวล์ (Owl) ผู้เป็นนกฮูกนักวิชาการ ที่ชอบพูดคำยากๆ ยาวๆ เพื่อแสดงความรู้ของตน ทว่าเขาไม่ได้มีความรู้จริงแต่อย่างใด อวล์ มีบ้านอยู่ที่ต้นเชสต์นัต เป็นบ้านโบราณที่โอโง่งใหญ่โตกว่าบ้านของคนอื่นๆ

ตัวอย่าง (จากบทที่สี่ Which Eeyore Loses a Tail and Pooh Finds One)

‘And if anyone knows anything about anything,’ said Bear to himself, ‘it’s Owl who knows something about something’, he said, ‘or my name’s not Winnie-the-Pooh,’ he said. ‘Which it is,’ he added. ‘So there you are’

Owl lived at The Chestnuts, and old-world residence of great charm, which was grander than anybody else’s or seemed so to Bear, because it had both a knocker and a bell-pull. Underneath the knocker there was a notice which said:

PLES RING IF AN RNSER IS REQIRD

Underneath the bell-pull there was a notice which said:

PLEZ CNOKE IF AN RNSR IS NOT REQUD.

These notices had been written by Christopher Robin who was the only one in the forest who could spell; for Owl, wise though he was in many ways, able to read and write and spell his own name WOL, yet somehow went all to pieces over delicate words like MEASLES and BUTTEREDTOAST.

“ถ้าจะมีใครซักคนที่เรียกว่าแสนรู้ล่ะก็” พูห์บอกตัวเอง “อวล์นี่แหละหลายแสน” มันพูด “ผิดจากนี้ก็แปลว่าชื่อของฉัน ไม่ใช่วินนี่เดอะพูห์แล้ว” มันว่า “ซึ่งใช่” มันเสริม “จริงมัยล่ะ”⁶

อวล์มีบ้านอยู่ที่ต้นเชสต์นัต เป็นบ้านโบราณซึ่งมีเสน่ห์เหลือเกินและหรูหรายิ่งกว่าบ้านของใครทั้งหมด หรืออย่างน้อยก็ดูเหมือนจะเป็นเช่นนั้นสำหรับหมี เพราะบ้านของอวล์มีทั้งที่เคาะประตูและสายกระดิ่งให้ดังด้วย ใต้ที่เคาะประตูมีป้ายเขียนข้อความว่า

⁶ คำแปลภาษาไทยจากบทแปลของธารพายุ

กระรูดึงกระดิ่งถ้าต้องการให้มาเปิด⁷

ใต้สายกระดิ่งมีป้ายเขียนข้อความว่า

กระรูกะระ ถ้าไม่ต้องการให้มาเปิด

ผู้เขียนป้ายทั้งสองแผ่นนั้นคือ คริสโตเฟอร์ โรบิน ซึ่งเป็นเพียงคนเดียวในป่าที่สามารถสะกดตัวอักษรได้ เพราะถึงแม้ว่าจะฉลาดในหลายๆ เรื่องสามารถอ่านและเขียนและสะกดชื่อตัวเองว่า ลาวอ์ แต่ก็ยังละคุ่มเป๊ะเสมอเมื่อเจอคำยากๆ

แคงกา (Kanga) ผู้เป็นแม่ใจที่อ่อนโยน จิตใจดี เอื้ออารี รัก เอาใจใส่ ห่วงใยลูกอยู่ตลอดเวลา สุขุม รู้ทันสถานการณ์ และตอบโต้ได้อย่างเฉลียวฉลาด

ตัวอย่าง (จากบทที่เจ็ด in Which Kanga and Baby Roo Come to the Forest and Piglet has a Bath)

Of course as soon as Kanga unbuttoned her pocket, she saw what had happened. Just for a moment, she thought she was frightened, and then she knew she wasn't; for she felt sure that Christopher Robin would never let any harm happen to Roo. So she said to herself, 'If they are having a joke with me, I will have a joke with them.'

...

'I'm looking, Roo, dear,' said Kanga rather severely, 'And you know what I told you yesterday about making faces. If you go on making faces like Piglet's, you will grow up to look like Piglet-and then think how sorry you will be. Now then, into the bath, and don't let me have to speak to you about it again.'

แน่ละ ทันทีที่แคงกาเปิดกระเป๋า มันก็เห็นว่าเกิดอะไรขึ้น มันนึกว่ามันกลัวอยู่ดีใจหนึ่ง แต่แล้วมันก็รู้ว่ามันไม่ได้กลัว เพราะมันรู้สึกแน่ใจมากกว่า คริสโตเฟอร์ โรบินจะไม่มีวันปล่อยให้เกิดอันตรายใดๆ ขึ้นกับรู ดังนั้นมันจึงบอกตัวเองว่า “ถ้าพวกนั้นคิดจะเล่นตลกกับฉัน ฉันก็จะเล่นตลกกับพวกมัน”⁸

⁷ คำแปลภาษาไทยจากบทแปลของธารพายุ

⁸ คำแปลภาษาไทยจากบทแปลของธารพายุ

...

“แม่ ก้าวลังคูดอยู่ รูลูกกรัก.” แคนกาพูดอย่างค่อนข้างจะจริงจัง “และลูกก็น่าจะจำที่แม่บอกเมื่อวานได้... เกี่ยวกับเรื่องการทำหน้าทำตานั้น ถ้าลูกยังทำหน้าทำตาเหมือนพิกลิตอยู่อีก โตะขึ้นลูกก็จะมีหน้าตาเหมือนพิกลิต และทีนี้ ลองคิดดูก็แล้วกันว่าลูกจะต้องเสียใจขนาดไหน เอาละ...ลงอ่างได้ และอย่าให้แม่ต้องพูดเรื่องนี้กับลูกอีก”

รู (Roo) ผู้เป็นลูกจิงโจ้ของแคนกา เป็นเด็กที่สุดในหมู่เพื่อนๆ ไร้เดียงสา ซุกซน อยากรู้อยากเห็น

ตัวอย่าง (จากบทที่เจ็ด in Which Kanga and Baby Roo Come to the Forest and Piglet has a Bath)

“Roo’s fallen in!” cried Rabbit, and he and Christopher Robin came rushing down to the rescue.

‘Look at me swimming!’ squeaked Roo from the middle of the pool, and was hurried down a waterfall into the next pool.

‘Are you all right, Roo, Dear?’ called Kanga anxiously.

‘Yes!’ said Roo, ‘Look at me sw-’ and down he went over the next waterfall into another pool.

...

But Pooh was getting something. Two pools below Roo he was standing with a long pole in his paws, and Kanga came up and took one end of it, and between them they held it across the lower part of the pool; and Roo, still bubbling, proudly, ‘Look at me swimming,’ drifted up against it, and climbed out.

‘Did you see me swimming?’ Squeaked Roo excitedly, while Kanga scolded him and rubbed him down. ‘Pooh, did you see me swimming? That’s called swimming, what I was doing. Rabbit, did you see what I was doing? Swimming. Hallo Piglet! I say, Piglet! What do you think I was doing! Swimming! Christopher Robin, did you see me-’

“รูตกน้ำ!” แรบบิตร้อง และมันกับคริสโตเฟอร์ โรบิน ก็รีบวิ่งลงไปช่วย

“คุณว่ายน้ำสิ!” รุกคิดเสียงขึ้นมาจากกลางน้ำ และมันก็ไหลตามน้ำตกเตี้ยๆ ลงสู่ผืนน้ำที่ลดหลั่นลงไปอีก
ระดับหนึ่งอย่างรวดเร็ว

“รูถูกไม่เป็นไรใช่ไหม” แคงกร้อถามด้วยความเป็นห่วง

“ฮะ!” รุกตอบ “ดูผมว่าย...” แล้วมันก็ไหลตามน้ำตกแห่งถัดไปลงสู่ผืนน้ำอีกระดับหนึ่ง

...

แต่พู่ห่าอะไรได้อย่างหนึ่งแล้ว ต่ำจากระดับที่รู “ว่ายน้ำ” อยู่ลงไปสองชั้น พู่กำลังยืนถือเสายาวต้นหนึ่ง
และแคงกาก็โดดไปปรับเปลี่ยนเสาทางอีกฟากของลำธาร ช่วยกันจับเสานั้นกันคักไว้ตรงท้ายน้ำ พอรู ซึ่งยังคงส่ง
เสียงจ้อขๆ ด้วยความภาคภูมิใจว่า “คุณว่ายน้ำสิ” ลอยมาติด มันก็ไต่ขึ้นจากน้ำได้

“เห็นผมว่ายน้ำมั๊ยฮะ” รุก้องเสียงแหลมอย่างตื่นเต้นระหว่างที่แคงกาคูมันและเช็ดตัวให้ “พู่ นายเห็นฉัน
ว่ายน้ำมั๊ย นั่นเขาเรียกว่าว่ายน้ำนะ... ที่ฉันทำเมื่อตะกี้ แรบบิต นายเห็นรีเปล่าว่าฉันทำอะไร... ว่ายน้ำไง อ้อ...
พิกเลต! ไง... นายคิดว่าฉันทำอะไร! ว่ายน้ำ ! คริสโตเฟอร์ โรบิน ... นายเห็นฉัน...”⁹

⁹ คำแปลภาษาไทยจากบทแปลของธารพายุ

ภาคผนวก ค

ลักษณะ โครงสร้างภาษาและการใช้คำในภาษาต้นฉบับและภาษาแปล

ลักษณะโครงสร้างภาษาและการใช้คำในภาษาต้นฉบับและภาษาแปล

วิษณุ กอปรสิริพัฒน์กล่าวว่า ปัจจัยสำคัญสำหรับผู้แปล คือ ความเข้าใจ โครงสร้างและลักษณะ ภาษาต้นฉบับและภาษาแปล จะช่วยให้ผู้แปลมีความคล่องลึกในการเลือกคำที่หลากหลาย สละสลวย เป็นธรรมชาติและเหมาะสมในภาษาแปล โดยไม่ติดกับดัก หรือติดหล่มของรูปคำและโครงสร้างประโยคใน ภาษาต้นฉบับมากเกินไป ดังนี้ (วิษณุ กอปรสิริพัฒน์, 2549: 11)

1 การใช้คำ (Wording)

วิษณุ กอปรสิริพัฒน์กล่าวว่าภาษาไทยเป็นภาษาที่นิยมความสละสลวยคล้องจอง และการใช้คำบรรยาย ให้เกิดภาพพจน์ ความสวยงามของภาษาจึงขึ้นอยู่กับความรู้จักเลือกเอาคำที่คล้องจองกัน คำที่มีความหมาย คล้ายกัน หรือแม้แต่ตรงกันข้ามกันมาเรียงต่อกันจนเกิดความงาม จึงมีคำที่ผนวกเข้ามาในประโยคหรือวลีที่ไม่มี ความหมาย หรือหน้าที่ทางไวยากรณ์ใดๆ ในภาษาไทยขณะที่ภาษาอังกฤษเน้นหลักความถูกต้องทางไวยากรณ์ ความสวยงามอยู่ที่การใช้คำได้น้อยเท่าไร ยิ่งกระชับ ยิ่งรัดกุม (concise and compact) ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ ไม่นิยมบอกรายละเอียดแต่ใช้คำรวมที่ให้ผู้อ่านใช้จินตนาการ ภาษาอังกฤษ จึงไม่อนุญาตให้ใช้คำที่ไม่มี ความหมายเกี่ยวข้องใดๆ หรือไม่มีหน้าที่ทางไวยากรณ์กับคำอื่นในประโยค หรือวลี ตรงกันข้ามกับประโยคใน ภาษาไทยที่พบเห็นการใช้คำซ้ำ คำซ้อน (reduplication) และคำที่เพิ่มเข้ามามากมายอยู่เสมอ ดังนี้

- (1) เขาเลี้ยงดูปู่เฒ่าจนจนอัมหมิพีมัน
- (2) อาน้ำอาบทำแล้วรีบหาข้าวหาลามากินกัน
- (3) เขาหมดเนื้อหมดตัวไปกับการพนันขั้นต่อ
- (4) รรราช้างม่่าก็ไม่มี จะไปสรรวเสเฮฮาที่ไหนก็ไม่สะดวก
- (5) เมื่อก่อนการอยู่การกิน ผลหมากรากไม้อะไรก็สมบูรณ์พูนสุข

จาก (1-5) จะเห็นว่ามีการซ้ำคำซ้อนที่มีลักษณะคล้องจองพ้องเสียงและมีคำเกิน เมื่อต้องแปลประโยคใน ลักษณะนี้เป็นภาษาอังกฤษ ผู้แปลควรแปลตามลักษณะของภาษาอังกฤษ ไม่ควรแปลแบบตรงตัว โดยผู้แปลต้อง จับใจความว่า เนื้อหา (content) ของประโยคว่าอย่างไรแล้วแปลไปเช่นนั้น อาทิ

- (1) He took good care of me the best he could.

- (2) Take a shower and set up the table.
- (3) He lost all his money in gambling.
- (4) Without any transportation even a visit to a friend is hard to do.
- (5) Before life was easy: foods were abundant.

จาก (1-5) แสดงให้เห็นการใช้คำที่แตกต่างกันในสองภาษา ขณะที่ภาษาไทยใช้คำมาขยายเพื่อบรรยายให้เห็นภาพพจน์ ภาษาอังกฤษปล่อยให้ผู้อ่านใช้จินตนาการจากคำที่กำหนด พิจารณาได้จากตัวอย่างการแปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย (6-10) ข้างใต้

- (6) **Illness** specific to workers in a particular occupation are known as occupational diseases.
- (7) **Teaching** is supposed to be a professional activity requiring long and complicated training.
- (8) A blind baby is **doubly** handicapped.
- (9) People who survive **frightening** situations frequently intersperse their story of crisis with laughter.
- (10) In Japan, good service is not considered **luxury**, but necessity.

ในการแปลประโยคเหล่านี้เป็นภาษาไทย อาจต้องเติมอรรถรสในภาษาไทยลงไป และผนวกความ สละสลวยด้วย โดยเฉพาะคำที่เน้นในแต่ละข้อ ดังนี้

- (1) โรคร้ายไขเจ็บ โดยเฉพาะ โรคของคนงานในบางอาชีพเป็นที่รู้จักกัน โดยทั่วไปว่าเป็น โรคประจำอาชีพ
- (2) การอบรมสั่งสอน ว่ากันว่าเป็นกิจกรรมทางวิชาชีพที่เกิดจากการฝึกฝนอันหนักหน่วงและยาวนาน
- (3) เด็กที่ตาบอดคนนั้นนับว่าเป็นผู้พิการเป็นสองเท่าทวีคูณ
- (4) คนที่รอดตายจากเหตุการณ์ที่ขนพองสยองเกล้ามาได้มักจะเล่าความหลังครั้งนั้นด้วยเสียงหัวเราะ
- (5) ที่ประเทศญี่ปุ่นการให้บริการที่ดีนั้นไม่ถือเป็นเรื่องความหรูหราฟุ่มเฟือย แต่ถือเป็นความจำเป็น

(วิษณุ กอปรสิริพัฒน์, 2549: 22-23)

2 การมีสร้อยคำ

วิชญ์ กอปรสิริพัฒน์กล่าวว่าสร้อยคำในภาษาไทยไม่มีทั้งหน้าที่ทางไวยากรณ์และไม่มี ความหมาย ในขณะที่ภาษาอังกฤษที่เป็นภาษากระชับรัดกุม (concise and compact) คำที่มีหน้าที่ทางไวยากรณ์และคำที่มีความหมาย หรือไม่ทั้งสองเท่านั้น จึงปรากฏอยู่ในประโยค ตัวอย่างของคำฟุ่มเฟือยที่ใช้สร้อยคำในภาษาไทย

- (1) ตำหรงตำรวจ ก็ไม่เห็นจะมีมาดูแลชาวบ้านเลย
- (2) อาจอาจารย์ที่ไหนกัน
- (3) ไม่กินไม่กินมันแล้วข้าว
- (4) สะตุงสดตั้งค้ก็ไม่มียังอุตสาห์อยากไปนอกไปนา
- (5) จะร่าจะเรียนอะไรก็ไม่ไ่ใจ หนังสือหนังสือก็ไม่อ่าน

คำที่เป็นส่วนเกินดังในตัวอย่างจะเกิดไม่ได้ในภาษาอังกฤษ คำกลุ่มนี้เรียกว่า lavish หรือ surplus นอกจากนี้ คำที่มีความหมายเหมือนหรือคล้ายกัน (synonym) หรือทำหน้าที่ทางไวยากรณ์หน้าที่เดียวกัน อาทิ เป็นประธานเหมือนกัน กรรมเหมือนกันเรียกว่าคำ redundancy ที่ไม่อนุญาตให้เกิดได้ ดังประโยคตัวอย่าง ซึ่งถือว่าเป็นประโยคที่ไม่ดีเนื่องจากใช้คำซ้ำ (redundancy)

- (1) Thailand is **very extremely** hot in summer.
- (2) The house was **enlarged** and **made bigger** as the family grew.
- (3) Drastic measures are **necessary and needed** to stop the famine.
- (4) Illness caused by **viruses and bacteria** may lower the level of vitamins in the blood stream.
- (5) Montreal is the **charming and enchanting** old capital city of Quebec.
- (6) My mother is a **good and excellent** cook.

จะเห็นว่าในขณะที่ภาษาไทยนิยมใช้คำซ้ำสร้อยคำ เพื่อแสดงความสละสลวย แต่ในภาษาอังกฤษกลับต้องห้าม ข้อแตกต่างนี้ผู้แปลต้องเข้าใจและใช้ตามลักษณะบังคับของภาษานั้นๆ ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นการใช้คำซ้ำ (redundancy) ที่ไม่อนุญาตให้เกิดร่วมกันในภาษาอังกฤษ (วิชญ์ กอปรสิริพัฒน์, 2549: 24-25)

advance	forward	protect and guard	
join	together	repeat	again
new	innovation	return	back
only	unique	revert	back
proceed	forward	same	identical
sufficient	enough	established and found	
original and first		wounded and injured	

3. การใช้คำสรรพนาม (Pronoun)

วิษณุ กอปรศิริพัฒน์ อธิบายว่าภาษาไทยใช้สรรพนามแสดงฐานะของผู้พูด คู่สนทนา ผู้ที่บุคคลกล่าวถึง (บุรุษที่ 3) แต่ลักษณะเช่นนี้ไม่มีในภาษาอังกฤษ เช่น บุรุษที่ 1 อาจจะมีตั้งแต่ **กู ฉัน ข้า ข้าพเจ้า** ไปจนถึง **เกล้า กระหม่อม** แต่ทุกตัวอย่างคงเป็น **I** ในภาษาอังกฤษ เช่นเดียวกับบุรุษที่ 2 และบุรุษอื่นๆ อาทิ บุรุษที่ 2 ในภาษาไทยอาจมีตั้งแต่ **มึง แก พี่ เอ็ง เธอ ท่าน** ไปจนถึง **ใต้เท้า** แต่ในภาษาอังกฤษก็ยังคงเป็น **you** ดังนั้นการแปลภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย ผู้แปลจะต้องดูเนื้อเรื่อง เจตนาของผู้พูด โอกาสและใครพูดกับใครเป็นส่วนประกอบ ประโยคในภาษาอังกฤษดังเช่นประโยคข้างล่างนี้ อาจแปลเป็นภาษาไทยได้มากมาย (วิษณุ กอปรศิริพัฒน์, 2549: 25)

I don't know what you are talking about.
1. กู ไม่รู้ว่ามึงหมายถึงอะไร
2. ข้า ไม่รู้ว่าเอ็งพูดถึงอะไร
3. ผม ไม่ทราบว่าท่านพูดถึงอะไร
4. กระผม ไม่ทราบว่าใต้เท้าหมายถึงอะไร
5. กระหม่อม ไม่ทราบว่าฝ่าพระบาทหมายถึงอะไร

4. การสื่อสารต่างวัฒนธรรม

สารที่สื่อจากวัฒนธรรมหนึ่งไปยังอีกวัฒนธรรมหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับมุมมองของสิ่งต่างๆ ที่แตกต่างกัน ผู้แปลจึงต้องพิจารณาสารที่สื่ออย่างถี่ถ้วน และทำความเข้าใจในวัฒนธรรมของทั้งสองภาษา อาทิ

สวัสดีค่ะ ไปไหนมาคะ

Hello. Where have you been? (ไม่เหมาะสม)

Good morning, how are you? (เหมาะสม)

สารที่สื่อไปถึงวัฒนธรรมภาษาแปล Where have you been? อาจจะฟังดูแปลกๆ สำหรับชาวตะวันตก ซึ่งไม่ถามคำถามในลักษณะล้วงลึกเรื่องส่วนตัว อาทิ ไปไหนมา หรือจะไปไหน แต่ในวัฒนธรรมไทย การถาม เช่นนี้เป็นการถามตามปกติ จุดประสงค์คือการทักทายกันเท่านั้น มิใช่อยากรู้อยากเห็นเรื่องส่วนตัวของผู้อื่น การถามไปไหนมา ก็เหมือนกับการถามว่า How are you? เป็นการทักทายตามมารยาท

การแปลตามตัวอักษรเพื่อแสดงเนื้อหาในเชิงวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ทำได้และเหมาะสมในการแสดงวิธีการคิดการมองสิ่งต่างๆ ของคนในวัฒนธรรมนั้น หากการแปลนั้นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้แปลพิจารณาอย่างถี่ถ้วนดีแล้วว่าการแปลตามตัวอักษรนั้นไม่ได้ทำให้เข้าใจผิด หากเห็นว่าจะเกิดการเข้าใจผิด ต้องเปลี่ยนวิธีการแปล หรือไม่ก็แปลเอาความหมายตามปกติหรือใช้คำทับศัพท์แล้วเสริมคำอธิบายประกอบให้เห็นภาพ ตัวอย่างเช่น

ขนมครก

Mortar sweets (ให้ความหมายและภาพแตกต่าง)

Khanom Khrok (ทับศัพท์ ผู้อ่านบทแปลไม่เห็นภาพ ไม่เข้าใจ)

Thai pan cake (เปลี่ยนวิธีการแปลเป็นการแปลเทียบเอาความหมาย)

Khanom Khrok, Thai coconut pudding made of rice flour (ทับศัพท์และเสริมคำอธิบายลักษณะ/เครื่องปรุง)

Khanom Khrok, Thai pudding in a pan made of baked clay or aluminium with holes covered with tiny individual lids. (ทับศัพท์และเสริมคำอธิบายบอกภาชนะในการทำซึ่งเป็นที่มาของ “ครก”)

“Mortar sweets”, Thai sweet which traditionally is regarded as a breakfast treat for people of all ages.

แปลตามตัวอักษร และเสริมคำอธิบายเชิงประวัติ)

5. การทับศัพท์

การแปลที่มีการใช้คำยืมหรือคำทับศัพท์ บางครั้งอาจขาดความกระชับแจ่ม ผู้อ่านบทแปลที่มิได้รู้ได้เห็นเกี่ยวกับสิ่งที่กล่าวถึงอาจไม่เข้าใจ หากไม่มีคำนิยามหรือคำอธิบายประกอบ หรือเปลี่ยนใช้คำให้กว้างขึ้นจะเท่ากับไม่สื่อความหมายใดๆ เช่น

วันขึ้นปีใหม่คนไทยนิยมไปทำบุญตักบาตร

On New year’s Day, Thai people usually make merits and Tak Bat. (ไม่อธิบายความให้ชัดเจน)

On New year’s Day, Thai people usually make merits and Tak Bat, the practice of making food offerings to monks. . (อธิบายความให้ชัดเจน)

6. คำลงท้าย

วิจินต์ ภาณุพงศ์ อธิบายว่า คำลงท้าย หมายถึง คำที่ปรากฏในตำแหน่งท้ายสุดของประโยค ไม่มี ความหมายเด่นชัดในตัว และไม่มีหน้าที่สัมพันธ์กับส่วนใดส่วนหนึ่งของประโยค แต่ละคำอาจมีหลายรูปซึ่งแตกต่างกันที่เสียงวรรณยุกต์ ความสั้นยาวของเสียงสระเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือทั้งสองเรื่องก็ได้ คำลงท้ายอาจแบ่งย่อยเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแสดงทัศนภาวะ และกลุ่มแสดงมารยาท

คำลงท้ายแสดงทัศนภาวะ หมายถึง คำลงท้ายที่แสดงเจตนา หรือ ความรู้สึกด้วยการออกเสียงต่างๆ กัน จะสังเกตได้ว่าถ้าออกเสียงสระสั้นและลงน้ำหนักเสียง มักเป็นคำสั่งหรือแสดงอารมณ์โกรธ ถ้าออกเสียงสระยาวหรือไม่ลงน้ำหนัก มักแสดงเจตนาชักชวน ขอร้อง โน้มน้าว ออดอ้อน คำลงท้ายแสดง ทัศนภาวะ เช่น *ซี นะ เถอะ ล่ะ*

เงินทอนล่ะ

ทำไมเขาไม่มาล่ะ

ไปแล้วล่ะ

พรุ่งนี้เป็นวันหยุดนะ

เข้ามาซิ

คำ ซิ อาจจะใช้แตกต่างจากตัวอย่างข้างบนนี้ได้ และอาจจะใช้แตกต่างจาก *เถอะ* และ *น่า* เช่นกรณีต่อไปนี่

เข้ามาซิ

เข้ามาเถอะ

เข้ามาน่า

คำลงท้ายกลุ่มนี้อาจใช้ด้วยกันได้ เช่น *ซินะ* *เถอะนะ* เช่น

เขาคงสนิทกันมาก*ซินะ* เห็นไปไหนมาไหนด้วยกันเรื่อยๆ

ไปเป็นเพื่อนเขาหน่อย*เถอะนะ*

เขาคงเห็นด้วยกับเธอ*ละซินะ* (วิจิตรพันธ์ ภาณุพงศ์ และคณะ, 2552: 61).

คำลงท้ายแสดงมารยาท หมายถึง คำลงท้ายแสดงความสุขภาพ หรือไม่สุภาพ ขณะเดียวกันก็อาจแสดงสถานะและความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดด้วย ดังนี้

ใช้แสดงความสุขภาพ ได้แก่ *ครับ* *ค่ะ* *ค่ะ* *ขา* เช่น

รทมาแล้ว*ครับ*

พร้อมแล้วใช้*ไหมคะ*

ดิฉันไม่สบาย*ค่ะ*

ใช้แสดงความไม่สุภาพ ได้แก่ *วะ* *หวะ* *ยะ* *ยะ* เช่น

จะไปไหนกัน*ดิวะ*

รถติดจังเลย*หวะ*

อยากกินอะไรบ้าง*ยะ*

เข้าใจแล้ว*ยะ*

ใช้แสดงจริตหรือแสดงการประชด ได้แก่ ยะ ยะ เช่น

วันนี้ลมอะไรหอบมาถึงที่นี่ได้ละยะ

ฉันสวยยะ

ใช้แสดงว่าผู้พูดเป็นผู้ชาย ได้แก่ ครับ ขอรับ เช่น

ผมอาสาไปแจ้งเขาให้ครับ

คุณผู้ชายขอรับ

ใช้แสดงว่าผู้พูดเป็นผู้หญิง ได้แก่

พัสดุเพิ่งมาถึงเมื่อวานนี้ค่ะ

คุณมากคนเดียวหรือคะ

คุณผู้จัดการขา

ใช้เพราะไม่ต้องการระบุเพศที่แน่ชัดของตนเอง ได้แก่ ฮะ เช่น

อายุ 14 แล้วฮะ

คำลงท้ายแสดงมารยาทอาจใช้ร่วมกับคำลงท้ายแสดงทัศนภาวะได้ โดยปรากฏหลังคำลงท้ายแสดง

ทัศนภาวะ คือ ตำแหน่งท้ายสุดของประโยค เช่น

เข้ามาซิคะ

อาหารร้านนี้อร่อยดีนะคะ

อยากกลับแล้วละครับ

คำลงท้ายแสดงมารยาท มักปรากฏท้ายประโยคบอกเล่า หรือประโยคคำถามดังแสดงตัวอย่างมาข้างต้น

เฉพาะคำลงท้ายแสดงมารยาทที่แสดงความรู้สึก อาจใช้เป็นคำขานรับได้ เช่น

ครับ ผมเอง

ขา อยู่ที่นี่ค่ะ

จ้า มีอะไรหรือจ๊ะ (วิจินตน์ ภาณุพงศ์ และคณะ, 2552: 62).

7. คำอุทาน

คำอุทานคือ คำที่เปล่งออกมาเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ เช่น สะเทือนใจ ตกใจ ดีใจ เห็นใจ
ประหลาดใจ สงสาร สงสัย เจ็บปวด เป็นต้น

คำอุทานมักปรากฏหน้าประโยค ในการเขียนมักมีเครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) กำกับหลังคำอุทานนั้น เช่น

โธ! เจ้าเข้างเงินไม่น่าตายเลย

ว้าย! ช่วยด้วย

โธ! ไม่น่าเป็นเช่นนั้นเลย

ไซโย! ฉันสอบได้ที่หนึ่ง

ไอ้โฮ! แต่งตัวสวยจัง

ตายจริง! ลืมแว่นตาอีกแล้ว

ตายละวา! แย่แล้ว

เชอะ! สอบได้คะแนนเองหรือ

ทุเรศ! พุดอะไรหยาบคายอย่างนั้น

คำอุทานไม่จัดเป็นส่วนหนึ่งของประโยค กล่าวคือ ไม่เป็นส่วนหนึ่งของนามวลีหรือกริยาวลี คำอุทาน
ทำให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านรู้ว่าผู้พูดหรือผู้เขียนมีความรู้สึกอย่างไร ในการพิจารณาความหมายของคำอุทาน จึงต้อง
พิจารณาให้สัมพันธ์กับเนื้อความของประโยคที่ตามหลังคำอุทานนั้นๆ (วิจิตร ภาณุพงศ์ และคณะ, 2552: 63).

ภาคผนวก ง

ลักษณะของภาษาอังกฤษเปรียบเทียบกับภาษาไทย

ลักษณะของภาษาอังกฤษเปรียบเทียบกับภาษาไทย¹

วัลยา ช้างขวัญยืน กล่าวว่าคำในภาษาอังกฤษอยู่ในตระกูลภาษาอินโด-ยูโรเปียน (Indo-European) ซึ่งเป็นภาษาที่มีวิกัตติปัจจัย คำในภาษาอังกฤษสามารถเปลี่ยนรูปด้วยการเติมหน่วยผันคำ (inflectional morpheme) หรือเปลี่ยนเสียงสระในคำเพื่อแสดงกาล พจน์ มาลา วาจก และบุรุษ

ลักษณะของภาษาอังกฤษเมื่อเปรียบเทียบกับภาษาไทยจะเห็นข้อแตกต่าง ดังนี้

1. ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีการเติมหน่วยผันคำ

คำในภาษาอังกฤษมีการเปลี่ยนแปลงรูปเมื่อเข้าประโยคเพื่อแสดงลักษณะทางด้านไวยากรณ์ ซึ่งได้แก่ บุรุษ พจน์ และกาล เป็นต้น ส่วนภาษาไทยเป็นภาษาคำโดด คำโดดในภาษาไทยส่วนมากเป็นคำพยางค์เดี่ยว และไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปคำเมื่อเรียงคำเข้าประโยค ตัวอย่างข้างล่างนี้แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทย

เมื่อประธานของประโยคเป็นเอกพจน์ บุรุษที่ ๓ ปัจจุบันกาล ภาษาอังกฤษต้องเติม s ที่คำกริยา เช่น

อังกฤษ

ไทย

I read the book.

ฉันอ่านหนังสือ

He reads the book.

เขาอ่านหนังสือ

เมื่อคำนามเป็นพหูพจน์ ภาษาอังกฤษต้องเติม s หรือ เปลี่ยนรูปคำ ส่วนภาษาไทยไม่แสดงเอกพจน์หรือพหูพจน์ที่คำนาม เช่น

อังกฤษ

ไทย

The boys go to school.

เด็กผู้ชายไปโรงเรียน

¹ จาก วัลยา ช้างขวัญยืนและคณะ.(2553: 256-268).หนังสืออุเทศภาษาไทย ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม ๒ คำการสร้างคำและการยืมคำ”พิมพ์ครั้งที่ ๒ กรุงเทพฯ สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

ภาษาอังกฤษมีการเปลี่ยนรูปคำนามเมื่อเป็นพหูพจน์ เช่น

Man ----men, goose----geese, mouse ----- mice

A cat is chasing a mouse. แมวกำลังไล่หนู

The cats are chasing mice. แมวหลายตัวกำลังไล่หนูหลายตัว

คำกริยาภาษาอังกฤษต้องเปลี่ยนรูปเมื่อเป็นอดีตกาล คือต้องเติม ed ท้ายคำกริยา หรือ เปลี่ยนรูปคำ เช่น

อังกฤษ

ไทย

He kicks the ball. (ปัจจุบัน)

เขาเตะลูกบอล

He kicked the ball. (อดีต)

เขาเตะลูกบอล

หรือเปลี่ยนรูปกริยานั้นเสียใหม่ เช่น

He goes to school. (ปัจจุบัน)

เขาไปโรงเรียน

He went to school. (อดีต)

เขาไปโรงเรียน

2. ภาษาอังกฤษมีการเติมหน่วยคำเติมหน้าและหน่วยคำเติมท้าย

ภาษาอังกฤษมีการเติมหน่วยคำเติมหน้า (prefix) และหน่วยคำเติมท้าย (suffix) เพื่อสร้างคำใหม่ขึ้นใช้ในภาษา หรือทำให้หน้าที่หน้าที่และความหมายของคำเดิมเปลี่ยนไป เช่น

การเติมหน่วยคำเติมหน้า

คำเดิม		หน่วยคำเติมหน้า	คำใหม่	
construct	สร้าง	re-	reconstruct	สร้างใหม่
complete	สมบูรณ์	in-	incomplete	ไม่สมบูรณ์
legal	ถูกต้องหมาย	il-	illegal	ผิดกฎหมาย

ตามกฎหมาย

lucky	โชคดี, มีโชค	un-	unlucky	โชคไม่ดี, ไม่มีโชค
play	เล่น	re-	replay	เล่นซ้ำ
possible	เป็นไปได้	im-	impossible	เป็นไปไม่ได้

การเติมหน่วยคำท้าย

คำเดิม		หน่วยคำเติมหน้า		คำใหม่	
drive (ก.)	ขับ	-er	driver (น.)	คนขับรถ	
enjoy (ก.)	สนุก, ชอบ	-ment	enjoyment (น.)	ความเพลิดเพลิน	
use (ก.)	ใช้	-age	usage (น.)	การใช้	
change (ก.)	เปลี่ยน	-able	changeable (ค.)	เปลี่ยนได้ไม่แน่นอน	

3. ภาษาอังกฤษมีการเติมหน่วยคำเติมท้ายเพื่อแสดงหน้าที่ทางไวยากรณ์

ภาษาอังกฤษมีการเติมหน่วยคำเติมท้ายเพื่อแสดงหน้าที่ทางไวยากรณ์ เช่น

คำเดิม		หน่วยคำเติมท้าย		คำใหม่	
<i>แสดงพจน์</i>					
boy (น.)	เด็กผู้ชาย	-s	boys (น.)	เด็กผู้ชายหลายคน	
ox (น.)	วัว	-en	oxen (น.)	วัวหลายตัว	
<i>แสดงกาล</i>					
look (ก.)	ดู, มอง	-ing	looking (ก.)	กำลังดู, กำลังมอง	

walk (ก.) เดิน -ed walked (ก.) ได้เดินแล้ว

แสดงการเปรียบเทียบ

old (ค.) แก่, เก่า -est oldest (ค.) เก่าที่สุด, แก่ที่สุด

4. การเรียงลำดับคำเข้าประโยคในภาษาอังกฤษกับภาษาไทย

การเรียงลำดับคำเข้าประโยคในภาษาอังกฤษกับภาษาไทยเป็นแบบเดียวกัน คือ เรียงแบบประธาน กริยา กรรม ต่างกันตรงส่วนขยายนาม กล่าวคือ ในภาษาอังกฤษนั้นส่วนขยายนามจะอยู่หน้าคำนามนั้น แต่ในภาษาไทย ส่วนขยายจะอยู่ข้างหลัง เช่น

	ประธาน	กริยา	กรรม
ภาษาอังกฤษ	Big fish	ate	small fish.
ภาษาไทย	ปลาใหญ่	กิน	ปลาเล็ก

5. ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ไม่มีเสียงวรรณยุกต์

ภาษาอังกฤษมีเสียงสูงต่ำ แต่เสียงสูงต่ำในภาษาอังกฤษไม่ได้ทำหน้าที่เปลี่ยนแปลงความหมายของคำ อย่างเสียงวรรณยุกต์ในภาษาไทย ภาษาอังกฤษใช้เสียงสูงต่ำประเภท “ทำนองเสียง” (intonation) ในการบอกความหมายของประโยค เช่น การขึ้นเสียงสูงท้ายประโยคเพื่อแสดงว่าเป็นประโยคคำถาม การลงเสียงต่ำท้ายประโยคแสดงว่าเป็นประโยคบอกเล่า เป็นต้น

6. ภาษาอังกฤษใช้การลงน้ำหนักเสียงเพื่อแยกความหมาย

ภาษาอังกฤษมีการลงน้ำหนักพยางค์ที่เรียกว่า stress ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงความหมายของคำได้ เช่น

import (ก.)	/imp*o:rt/	สั่งของต่างประเทศเข้ามา
import (น.)	/i*mpo:rt/	สินค้านำเข้า
desert (ก.)	/dize:rt/	ละทิ้ง

desert	/dezot/	ทะเลทราย
present	/prizent/	นำออกแสดง
present	/present/	ปัจจุบันนี้

ลักษณะคำยืมภาษาอังกฤษในภาษาไทย

คำยืมภาษาอังกฤษที่ปรากฏใช้อยู่ในภาษาไทยมีลักษณะดังนี้

1. เป็นคำหลายพยางค์

คำยืมภาษาอังกฤษส่วนใหญ่เป็นคำหลายพยางค์ เมื่อไทยยืมมาใช้จึงทำให้ภาษาไทยมีคำหลายพยางค์มากขึ้น เช่น แคมปูล โฟกัส เทรนเนอร์ คอมพิวเตอร์ ไวโอลิน ดรัมเมเยอร์ เทคโนโลยี อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

2. ไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปทางไวยากรณ์

ภาษาอังกฤษมีการเปลี่ยนแปลงรูปคำตามลักษณะทางไวยากรณ์ แต่เมื่อยืมเข้ามาใช้ในภาษาไทย ไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปคำไปตามลักษณะทางไวยากรณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปนั้น เช่น คำนามมักเป็นรูปเอกพจน์ เช่น แมน ฟุต แอปเปิ้ล คำกริยามักเป็นรูปปัจจุบันกาล เช่น วอรั วอร์ม ปู๊ฟ ครี๊อป เป็นต้น

คนไทยใช้คำยืมภาษาอังกฤษโดยไม่ได้คำนึงถึงชนิดและหน้าที่ของคำในภาษาอังกฤษ เช่น

คำที่ไทยใช้	คำอังกฤษ
ซอรั (ก.)	sorry (ค.)
คอร์ปชั่น (ก.)	corruption (น.)
ชื้อปั้ง (ก.)	shopping (น.)
ไตร์ (ก.)	dry (ก.)
ไดเอ็ต (ก.)	diet (น.)
มีตติ้ง (ก.)	meeting (น.)

3. มีการปรับเสียงให้เข้ากับระบบเสียงภาษาไทย

คำภาษาอังกฤษที่ยืมเข้ามาใช้ในภาษาไทย มักมีการปรับเสียงให้เข้ากับระบบเสียงของภาษาไทย ดังนี้

3.1 การปรับเสียงพยัญชนะต้น

คำภาษาอังกฤษที่ใช้เสียงพยัญชนะต้นที่ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทย จะปรับมาใช้เสียงพยัญชนะต้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกันแทน

พยัญชนะต้น /g/ > /k/ เช่น

คำที่ไทยใช้	คำอังกฤษ
กอล์ฟ /ko:f/	golf /gɒlf/
กาวน้ /ka:w/, /ko:f	gown/ gaun/
เกม /ke:m/	game /gæm/
เกียร์ /kia/	gear /gɪə/

พยัญชนะต้น /f/ > /ch/ เช่น

โชว์ /cho:/	show /ʃəʊ/
ช็อก /chok/	shock /ʃɒk/

พยัญชนะต้น /z/ > /s/ เช่น

บazaar /ba:sa:/	bazaar /bezo:z/
เบนซิน /bensin/	benzene /benzi:n/
โซน /so:n/	zone /zeun/

พยัญชนะต้น /v/ > /w/

วิว /wiw/	view /vju:/
ไวโอลิน /waj?o:lin/	violin /vaielin/

พยัญชนะต้น /dz/ > /c/ หรือ /y/ เช่น

แจม, แยม /ce:m/, /je:m/

jam /dzaem/

แจ็กเก็ต /cekket/

jacket /dzaekit/

3.2 ปรับเสียงพยัญชนะท้าย

คนไทยบางคนปรับเสียงพยัญชนะเหล่านี้ให้เข้ากับเสียงตัวสะกดแม่กบ กน, และ กค ของไทย เช่น

golf ออกเสียงเป็น /ก๊อบ/

football ออกเสียงเป็น /ฟุ๊ดบ็อน/

tennis ออกเสียงเป็น /เทนนิค/

gas ออกเสียงเป็น /แก็คค/

3.3 ตัดเสียงพยางค์ตำแหน่งที่ ๑ ของเสียงพยัญชนะท้ายประสมออก

พยางค์ในภาษาไทยไม่มีการออกเสียงพยัญชนะประสมในตำแหน่งท้ายพยางค์ แต่พยางค์ในภาษาอังกฤษมีลักษณะดังกล่าวอยู่ด้วย เช่น film, golf, card, pearl เมื่อภาษาไทยยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ ได้ปรับเสียงพยัญชนะท้ายประสมของภาษาอังกฤษให้เข้ากับระบบเสียงภาษาไทย โดยการตัดเสียงพยัญชนะตำแหน่งที่หนึ่งของเสียงพยัญชนะท้ายประสมออก ด้านรูปเขียนนั้นได้ใช้เครื่องหมาย ทัณฑฆาต บนรูปพยัญชนะที่ไม่ออกเสียงดังกล่าว คำยืมภาษาอังกฤษบางคำจึงมีเครื่องหมายทัณฑฆาตอยู่ตรงกลาง ซึ่งแตกต่างกับคำภาษาอื่น เช่น

คำที่ไทยใช้	คำอังกฤษ
คำ	ความหมาย
การ์ด	บัตร, นามบัตร, กระดาษแข็ง
คอร์ส	รายวิชา, ยาชุดหนึ่ง, อาหารชุดหนึ่ง
เคิร์ฟ	โค้ง, เส้นโค้ง, เลี้ยวโค้ง

ฟาร์ม	นา, ไร่, ที่ทำการเพาะปลูก, ที่ทำการเลี้ยงสัตว์	farm
ฟอร์ม	แบบ, ระเบียบ, รูปลักษณะ	form

จะเห็นได้ว่า การปรับเปลี่ยนเสียงคำยืมภาษาอังกฤษให้ออกเสียงได้สะดวกตามระบบเสียงภาษาไทยดังตัวอย่างข้างต้นนั้น ไม่ถึงกับทำให้การออกเสียงคำในแบบทับศัพท์เปลี่ยนแปลงไปมากนัก คนไทยส่วนใหญ่มักก็ยังเข้าใจตรงกันว่าคำเดิมในภาษาอังกฤษคือคำใด ทั้งนี้ เป็นธรรมดาของการยืมคำภาษาอื่นมาใช้นั่นเอง ดังที่ บรรจบ พันธุเมธา (2525: 42) กล่าวไว้ว่า

คำข้างต้นที่ถือไว้ว่าทับศัพท์นั้น ถึงอย่างไรก็ยังออกเสียงไม่เหมือนเจ้าของภาษา ทั้งนี้เพราะส่วนมากเราถ่ายคำตรงตามตัวอักษรแล้วออกเสียงตัวอักษรนั้นตามอักษรวิธีของไทย... และการถ่ายเสียงบางคำก็ต้องตกแต่งเพิ่มเติม เพื่อให้ออกเสียงสะดวกตามแบบไทย ดังนั้นเสียงจึงต้องต่างไปบ้างเป็นธรรมดา นอกจากนี้เสียงบางเสียงของเขา เราออกเสียงได้ไม่ตรงตามนั้นบ้าง เมื่อเทียบกับเสียงไทย เช่นเสียง *sh* หรือ ไม่มีในระบบเสียงของเราบ้าง เช่น เสียง *g, z* คำทับศัพท์จึงออกเสียงและเขียนต่างกันไป

3.4 คำภาษาอังกฤษจำนวนมาก เมื่อยืมมาใช้ในภาษาไทยในกรณีที่ไม่เป็นทางการมักตัดพยางค์ให้มีจำนวนน้อยลง เช่น

คำอังกฤษ	คำที่ไทยใช้
air-conditioner	แอร์
air hostess	แอร์
badminton	แบด
battery	เบ็ต
blue jeans	ยีนส์
computer	คอมพ์
dynamo	ได

football	บอล
hair dryer	ไดร์, ไค
handle	แฮนด์
helicopter	คอปเตอร์, ฮ.
kilogram	กิโล, โค
kilometer	กิโล
microphone	ไมค์
microwave	เวฟ
motorcycle	มอเตอร์ไซด์
number	เบอร์
psychology	ไซโค
volleyball	วอลเลย์
xerox	ซี, ร็อกซ์

-3.5 การใช้เสียงพยัญชนะที่ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทย

การเพิ่มเสียงพยัญชนะควบ

เสียงพยัญชนะควบกล้ำในภาษาไทยมีอยู่ 11 คู่ ได้แก่ /pr-, phr-, pl-, phl-, tr-, kr-, khr-, kl-, khl-, kw-, khw- ซึ่งใช้เป็นพยัญชนะต้นได้ทั้งหมด เช่นในคำว่า ประ /pr-/ พรหม /phr-/ แปลก /pl-/ พล่าน /phl-/ ตรา /tr-/ กรอบ /kr- ขรุขระ, คร่า /khr-/, กลม /kl-/, คลุม, โขลง /khl-/, กวาด /kw-/, ขว้าง, ค้าง /khw-/ เป็นต้น เมื่อไทยยืมคำภาษาอังกฤษมาใช้ อาจมีคำบางคำที่พยัญชนะต้นเป็นพยัญชนะควบกล้ำซึ่งไม่มีอยู่ในระบบเสียงภาษาไทย ทำให้ภาษาไทยมีเสียงพยัญชนะควบกล้ำเพิ่มขึ้น เช่น /bl-, br-, dr-, fl-, fr-, thr-/ เป็นต้น เช่น

คำที่ไทยใช้		คำอังกฤษ
คำ	ความหมาย	
บล็อก	แม่พิมพ์ทำด้วยแผ่นโลหะ ใช้ในกิจการพิมพ์ อาคารช่วงหนึ่งๆ, ท่อนวัสดุ เช่น อิฐบล็อก	block
บลู	เพลงซึ้งๆ เศร้าๆ	blue
เบลม	กล่าวโทษ, กล่าวร้าย, นินทา	blame
เบรก	เครื่องห้ามล้อ, ห้ามล้อ	brake
(คอฟฟี) เบรก	การหยุดพักงานเพื่อกินของว่าง	(coffee) brake
บรา, บราเซีย	เสื้อชั้นในสตรีแบบยกทรง	brassiere
บร็อกโคลี	ชื่อผักชนิดหนึ่ง	broccoli
บรอนซ์	โลหะผสมระหว่างทองแดงกับดีบุก	bronze

3.6 เพิ่มเสียงพยัญชนะท้าย

เสียงพยัญชนะท้ายในภาษาไทยมีอยู่ ๕ เสียง คือ /-k, -t, -p, -n, -m, -j, -w,-?/ และมีรูปตัวสะกด ๘ แม่ ได้แก่ กก, กด, กบ, กง, กน, กม, เกย, เกว, การเขียนรูปคำในภาษาไทยจะใช้ <ก, -ด, -บ, -ง, -น, -ม, -ย, -ว>

เป็นตัวสะกดตามลำดับ เช่น กัก ขัด ลับ คาง ขาน ลาม ลาย ขาว เป็นต้น ยกเว้นเสียงพยัญชนะท้าย /-?/ ไม่มีรูปตัวสะกด เมื่อไทยยืมคำอังกฤษมาใช้อาจมีบางคำที่มีเสียงพยัญชนะท้ายตรงกัน เช่น /-m, -n, / ในคำว่า cream, train, spring เป็นต้น แต่ก็มีบางหน่วยเสียงพยัญชนะท้ายที่ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทย เช่น /-f, -l, -s/ คำที่มีพยัญชนะท้ายดังกล่าวนี้คนไทยส่วนใหญ่ในปัจจุบันสามารถออกเสียงได้ใกล้เคียงกับเสียงในภาษาอังกฤษ ลักษณะการออกเสียงตัวสะกดตามแบบภาษาอังกฤษเช่นนี้ทำให้มีเสียงพยัญชนะท้ายดังกล่าวเพิ่มขึ้นมาในภาษาไทย เช่น

คำที่ไทยใช้

คำอังกฤษ

เสียงพยัญชนะท้าย /-f/

คำ	ความหมาย	
แดนดรัฟ	รังแค	dandruff
กอล์ฟ	กีฬา	golf
ออฟ	ปิดเครื่องใช้ไฟฟ้า: ออกเวอร์, ไปเที่ยว	off
ปรูฟ	ใบลงที่โรงพิมพ์ทำมาให้แก้ไขคำผิด	proof
พัฟ	ปุย, ปอย, แผ่นผ้าเล็กๆ นุ่มหนาสำหรับผัดหน้า	puff
สต๊าฟ	คณะที่ทำงานร่วมกัน	staff

เสียงพยัญชนะท้าย /-l/

คำ	ความหมาย	
แอปเปิ้ล	ชื่อผลไม้ชนิดหนึ่ง	apple
บอล	ลูกกลม, ลูกหนังสำหรับเล่นกีฬา	ball
แคปซูล	หลอดเล็กๆ ทำด้วยวุ้น หรือข้าวเหนียว ละลายง่าย ใช้บรรจยยา	capsule
ดับเบิล	สอง, ทวิคูณ, คู่	double
อี-เมล	ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	e-mail

เสียงพยัญชนะท้าย /-s/

คำ	ความหมาย	
โบนัส	เงินพิเศษที่รัฐวิสาหกิจ องค์กร หรือ บริษัท จ่ายให้เป็นรางวัลแก่พนักงานของตนนอกเหนือ จากเงินเดือนค่าจ้าง	bonus
แคมปัส	วิทยาเขต	campus
เคส	เรื่อง, กรณี, ราย	case
คอร์ส	รายวิชา: ยาชุดหนึ่ง, อาหารชุดหนึ่ง	course
เดรส	เสื้อกระโปรงชุด, ชุดราตรี	dress
โฟกัส	จุดที่แสงจากแว่นมารวมกัน, จุดรวม	focus
แก๊ส	แก๊ส	gas
เมาส์	อุปกรณ์สำหรับป้อนคำสั่งเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ รูปร่างคล้ายหนู มีปุ่มสำหรับกด เมื่อเคลื่อนอุปกรณ์นี้ ไปมาบนแผ่นรองจะทำให้เครื่องหมายแสดงคำสั่งชี้ ไปยังคำสั่งที่ต้องการบนจอคอมพิวเตอร์	mouse
ออฟฟิศ	ที่ทำงาน, สำนักงาน	office
เทนนิส	ชื่อกีฬาชนิดหนึ่งใช้ไม้แร็กเก็ตตีลูกเทนนิส	tennis

ประวัติผู้เขียน

นางฉลพร ราชแพทยาคม เกิดเมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม พ.ศ. 2508 ณ อำเภอพระนครศรี กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิชาเอกภาษาอังกฤษ วิชาโท ประวัติศาสตร์ เมื่อปี พ.ศ.2529 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท จากคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง เมื่อปี พ.ศ. 2537 และเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและการล่าม เฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อภาคการศึกษา 2555 ปัจจุบันทำงานอยู่ที่ฝ่ายกิจการสาขาและสื่อสารองค์กร บริษัทบริหารสินทรัพย์สุขุมวิท จำกัด