

การวิเคราะห์การแปลอารมณ์ขันจากภาษาเยอรมันเป็นภาษาไทย : กรณีศึกษาวรรณกรรมเยาวชน เรื่อง Eine Woche voller Samstage ของ พอล มาร์

สิริวรรณ เปรมจิตปิยะพันธ์¹ และอัญชลี โตพึ่งพงศ์²

^{1,2}สาขาวิชาการแปล คณะมนุษยศาสตร์

^{1,2}มหาวิทยาลัยรามคำแหง

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทของภาษาสื่ออารมณ์ขันและวิเคราะห์กลวิธีการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขัน และปัญหาการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนฉบับแปลเรื่อง แซมเพือนรักมหัศจรรย์ ตอน ทุกวันเป็นวันเสาร์ (2548) แปลโดยหทัยา แปลจากต้นฉบับภาษาเยอรมันเรื่อง Eine Woche voller Samstage (1973) ของ Paul Maar โดยใช้แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน (Incongruity) และความกำกวมของภาษา (Ambiguity) เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกภาษาสื่ออารมณ์ขัน และใช้ทฤษฎีแนวคิดวิธีการแปลแบบปรับ (Adaptation) ในการวิเคราะห์กลวิธีการแปล ผลการศึกษาพบว่า ประเภทของภาษาสื่ออารมณ์ขันที่พบมี 2 ประเภทหลัก ได้แก่ (1) อารมณ์ขันจากการเล่นคำ และ (2) อารมณ์ขันจากการสร้างคำใหม่ สำหรับกลวิธีการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขันที่พบมี 6 วิธี ได้แก่ (1) การคัดลอกต้นฉบับแบบคำต่อคำในบางส่วน (2) การแปลด้วยคำทับศัพท์ (3) การรังสรรค์ข้อความขึ้นทดแทน (4) การสร้างบริบทที่คุ้นเคยหรือเหมาะกับวัฒนธรรมในภาษาปลายทาง (5) การขยายหรือเพิ่มข้อความจากต้นฉบับ (6) การตัดออกหรือละความบางส่วน นอกจากนี้ ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาเยอรมันจำนวน 3 ท่าน พบว่าปัญหาหลักในการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขันในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งได้เป็น 4 ประเด็น คือ (1) เนื้อความในบทแปลขาดหายหรือไม่ครบถ้วน (2) บทแปลใช้คำทับศัพท์ที่

ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจอารมณ์ชั้น (3) เนื้อความในบทแปลเกินกว่าต้นฉบับหรือแตกต่างจากต้นฉบับอย่างสิ้นเชิง และ (4) การแปลผิดความหมาย

คำสำคัญ ; การแปล, การแปลอารมณ์ชั้น, การแปลวรรณกรรมเยาวชน

An Analysis of Humour in Translation from German into Thai : A Case Study of “Eine Woche voller Samstage” by Paul Maar

Siriwan Premjitpiyapan¹ and Anchalee Topeongpong²

^{1,2}Department of Translation, Faculty of Humanities

^{1,2}Ramkhamhaeng University, Thailand

Abstract

This research aims to study types of humorous language, analyze strategies used in translating humorous language, and study problems found in translating humorous language in the Thai young-adult fiction „แซมเพื่อนรักมหัศจรรย์ ตอน ทุกวันเป็นวันเสาร์ (2005)“ by Hattaya translated from a German young-adult fiction „Eine Woche voller Samstage (1973)“ by Paul Maar, by using the concepts of incongruity and ambiguity as criteria to select the language of humor. The concept of adaptation was used for analyzing translation strategies. The results of the study showed that there were 2 main types of humorous language, as follows: (1) humor from playing on words and (2) humor from creating new words. As for the strategies used in translating humorous language, there were 6 strategies: (1) transcription of the original, (2) translating with transliteration, (3) creation, (4) situational or cultural adequacy; (5) expansion, and (6) omission. Moreover, the results of a survey on the opinions of 3 academic experts on the German language revealed that the main problems with expressing humor in the translated version (Thai version) of this young-adult fiction could be divided into 4 issues: (1) some missing and incomplete messages in this translation, (2) some words from transliteration affecting understanding of humor;

(3) some excessive or different messages from the original version, and (4) misinterpretation, causing inaccurate understanding of the original version.

Keywords; translation, humour in translation, translation of children's literature

บทนำ

ภาษาเยอรมันเป็นภาษาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีโครงสร้างไวยากรณ์ซับซ้อน และแตกต่างจากภาษาไทยแทบทุกด้าน ซึ่งล้วนส่งผลต่อการถ่ายทอดความหมายจากภาษาต้นทางไปสู่ภาษาปลายทาง เพราะความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรมอาจทำให้ผู้แปลประสบปัญหาในการถ่ายทอดสิ่งที่ไม่เป็นที่รู้จักให้แก่ผู้อ่านต่างวัฒนธรรมได้ เมื่อผู้แปลไม่สามารถถ่ายทอดให้ตรงกับ ความหมายที่สารในภาษาต้นทางต้องการสื่อ ผลที่เกิดขึ้นคือ ผู้อ่านในภาษาปลายทางอาจได้รับสารที่ผิด หรือเข้าใจความหมายคลาดเคลื่อนไปจากเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การแปลตัวบทที่มีภาษาส่ออารมณ์ขัน ผู้แปลจำเป็นต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางด้านภาษา วัฒนธรรม ระบบสังคมและวิถีชีวิตระหว่างผู้เขียนภาษาต้นทางและผู้อ่านในภาษาปลายทาง ยิ่งปัจจัยข้างต้นมีความแตกต่างกันมากเท่าไร ก็ยิ่งทำให้ผู้อ่านที่มีพื้นฐานมาจากกลุ่มสังคมอื่นหรือวัฒนธรรมอื่น เกิดอารมณ์ขันและเข้าใจความหมายได้ยากขึ้นตามไปด้วย

ปัญหาที่ทำให้ผู้อ่านชาวไทยไม่เข้าใจอารมณ์ขันหรือไม่สามารถรับรู้อารมณ์ขันของวัฒนธรรมอื่นที่ปรากฏในวรรณกรรมต่างประเทศ มีสาเหตุหลักมาจากความแตกต่างทางโครงสร้างภาษาและทางวัฒนธรรมอย่างทีกล่าวก่อนข้างต้น และอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจอารมณ์ขันที่ผู้เขียนต้องการสื่อ คือ การเลือกใช้คำในภาษาปลายทางของผู้แปล ฉะนั้น สิ่งสำคัญที่ผู้แปลพึงมีเพื่อใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์ขัน คือ ความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมของทั้งภาษาต้นทางและภาษาปลายทางอย่างถ่องแท้ และ ยังต้องเข้าใจรูปแบบของการใช้ภาษาที่ผู้เขียนต้องการสื่อถึงอารมณ์ขันเป็นอย่างดี สอดคล้องกับ ภารดี ตั้งแต่ง (2545) สรุปไว้ว่า การแปลอารมณ์ขันต้องใช้ความรู้ด้านภาษาและด้านวัฒนธรรมทั้งของต้นทางและปลายทางควบคู่กัน ซึ่งผู้แปลต้องมีปฏิภาณไหวพริบ มีความสามารถในการถ่ายทอดบทแปล และต้องคำนึงถึงความหมาย ลีลาผู้เขียน บุคลิกตัวละคร เพื่อจะได้รักษาเนื้อความ อรรถรส อารมณ์และความคิดต่าง ๆ ที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอด และเพื่อให้ผู้อ่านที่อยู่ต่างวัฒนธรรมสามารถเกิดอารมณ์ขันตามสารต้นฉบับได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจประเด็นเกี่ยวกับการถ่ายทอดภาษาส่ออารมณ์ขันจากต้นฉบับภาษาเยอรมันไปเป็นฉบับแปลภาษาไทย การรักษารรรถรสอารมณ์ขันของ

ต้นฉบับโดยคำนึงถึงปัจจัยรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นความหมาย วัฒนธรรม หรือผู้รับสาร โดยเลือกศึกษาเฉพาะงานวรรณกรรมเยาวชนเยอรมันเรื่อง Eine Woche voller Samstage ของ พอล มาร์ หนึ่งในนักเขียนวรรณกรรมเด็กและเยาวชนชาวเยอรมันที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงมากที่สุด ซึ่งวรรณกรรมเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างมาก และได้รับการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ มากมาย รวมถึงภาษาไทยด้วยเช่นกัน อีกทั้ง ผู้ประพันธ์ได้สอดแทรกภาษาส่ออารมณ์ขัน และลูกเล่นทางภาษาไว้ในวรรณกรรมเรื่องดังกล่าว หลากหลายรูปแบบเป็นจำนวนมาก เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน นับว่าเป็นเรื่องท้าทายอย่างยิ่งสำหรับผู้แปลว่าจะยังสามารถรักษาอรรถรสอารมณ์ขันของต้นฉบับเดิมไว้ได้หรือไม่ และมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการศึกษาประเภทของภาษาส่ออารมณ์ขัน วิธีการถ่ายทอด รวมถึง ปัญหาในการถ่ายทอดภาษาส่ออารมณ์ขัน ในวรรณกรรมเยาวชนเยอรมันที่แปลเป็นภาษาไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประเภทของภาษาส่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนภาษาเยอรมัน เรื่อง Eine Woche voller Samstage ของ พอล มาร์
2. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการถ่ายทอดภาษาส่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนฉบับแปลจากภาษาเยอรมันเป็นไทยเรื่อง แซมเพื่อนรักมหัศจรรย์ ตอน ทุกวันเป็นวันเสาร์
3. เพื่อศึกษาปัญหาการถ่ายทอดภาษาส่ออารมณ์ขันที่พบในวรรณกรรมเยาวชนฉบับแปลภาษาไทยเรื่อง แซมเพื่อนรักมหัศจรรย์ ตอน ทุกวันเป็นวันเสาร์

กรอบแนวคิดในการวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ภาษาส่ออารมณ์ขันที่ใช้ในวรรณกรรมเด็กและเยาวชน มักสอดแทรกลูกเล่นทางภาษาหรือใช้ภาษาที่ผิดแผกไปจากปกติ เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกขบขัน โดยบางกรณีไม่เพียงแต่ต้องเข้าใจโครงสร้าง ไวยากรณ์ ของภาษานั้น ๆ แต่ยังต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเข้าใจพื้นฐานความคิดของกันและกันเป็นเครื่องมือช่วยในการตีความร่วมด้วย (อุบลรัตน์ ศิริวุศักดิ์, 2536, น. 33-35)

Ross (1998, pp. 7-8) ได้กล่าวว่า อารมณ์ขันเกิดขึ้นเนื่องจากความไม่เข้ากัน (Incongruity) หรือความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งกัน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านเนื้อหา เหตุการณ์ ความรู้สึก และความกำกวมของภาษา ทำให้ผู้อ่านสามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย อีกทั้ง เรื่องการสร้างความปลอดภัย เมื่อผู้อ่านรู้สึกแปลกใจกับข้อความที่ไม่เป็นไปตามความคาดหมาย เกิดขึ้นได้จากการคาดหวังบางอย่างไว้ แล้วกลับเปลี่ยนเป็นอีกอย่าง โดยไม่ได้คาดคิด ส่งผลให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันขึ้นได้ สำหรับ Raskin (อ้างถึงใน Sikorska-Bujnowicz, 2013, p. 25) ได้กล่าวถึงเรื่องความกำกวมของภาษา (Ambiguity) ว่าเป็นวิธีการสำคัญของการล้ออารมณ์ขันเช่นกัน โดยเฉพาะอารมณ์ขันที่เล่นกับตัวภาษา อย่างวิธีการเล่นคำหรือการสร้างคำขึ้นใหม่ มักมีรูปคำที่ก่อให้เกิดความกำกวม ทำให้ตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมายหรือตีความเป็นอย่างอื่นได้

ในเรื่องการเล่นคำ Schweikle (1990, p. 505) ได้ให้นิยามความหมายการเล่นคำ (ภาษาเยอรมันใช้คำว่า Wortspiel) ในพจนานุกรมคำศัพท์ภาษาเยอรมันว่า หมายถึง การเล่นกับคำที่มีความกำกวม หลากหลายความหมาย รวมถึงการเล่นคำที่เกี่ยวข้องกับระบบการออกเสียง ซึ่งสอดคล้องกับ Wilpert (1989, p. 1037) ที่ให้คำจำกัดความว่าการเล่นคำเป็นการนำลักษณะเฉพาะทางภาษา อย่างเรื่องความกำกวมทางภาษา มาใช้เป็นวิธีให้เกิดอารมณ์ขัน และ Sikorska-Bujnowicz (2013, p. 45) กล่าวว่าการเล่นคำส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการใช้เสียงที่เหมือนกันหรือคล้ายกันอย่างน้อยสองคำที่มีความหมายต่างกันออกไป ซึ่งเอื้อให้เกิดความกำกวมได้ง่าย

สำหรับการแปลภาษาล้ออารมณ์ขัน กล่าวได้ว่าไม่ใช่การแปลเรื่องทั่ว ๆ ไปที่จะสามารถยึดตรงตามต้นฉบับได้ แต่ต้องปรับให้เชื่อมโยงกับภูมิหลังของวัฒนธรรมปลายทาง เพื่อให้เกิดความหมายที่สอดคล้องและเท่าเทียมหรือใกล้เคียงกับเจตนาของสารต้นฉบับ ซึ่งสอดคล้องกับหลักเกณฑ์ขั้นพื้นฐานในการแปล (Principles of Translating) ของ Nida (1964, p. 164) มี 4 ข้อด้วยกันดังนี้ (1) การแปลให้ได้ความหมายตามต้นฉบับ : making sense (2) บทแปลมีลักษณะลีลาภาษาเหมือนต้นฉบับ : conveying the spirit and manner of the original (3) บทแปลใช้วิธีการถ่ายทอดด้วยรูปแบบที่ง่ายและเป็นธรรมชาติ : having a natural and easy form of expression และ (4) การเกิดผลตอบสนองแบบเดียวกันในกลุ่มผู้อ่านภาษาแปลและกลุ่มผู้อ่านภาษาต้นฉบับ :

producing a similar response ซึ่งในข้อ 4 สอดคล้องกับทฤษฎี Equivalence in Translation ของ Nida (1964) เองเช่นกัน โดยเฉพาะหัวข้อ dynamic equivalence ที่กล่าวถึงการแปลโดยคำนึงถึงผู้อ่านหรือภาษาปลายทางเป็นสำคัญ เน้นใช้ภาษาปลายทางที่เหมาะสมเป็นธรรมชาติ และสร้างความคุ้นเคยแก่ผู้อ่านในภาษาปลายทาง

สำหรับ Klingberg (อ้างถึงใน Lampariello, 2017, p. 47) กล่าวว่า ในการแปลวรรณกรรมที่มีภาษาส่ออารมณ์ขันหรือการแปลข้อมูลเฉพาะทางวัฒนธรรม ไม่สามารถใช้วิธีการแปลตรงตามต้นฉบับได้ทั้งหมด ต้องอาศัยการแปลแบบปรับ (Adaptation) เข้ามาช่วยแก้ไขปัญหาดังนี้ เนื่องจากการแปลแบบปรับเป็นรูปแบบการแปลเพื่อปรับให้เข้ากับบริบทสถานการณ์ใหม่อย่างเป็นธรรมชาติ แต่ยังคงรักษาเค้าโครงเรื่องและแนวความคิดของต้นฉบับไว้ ไม่ควรปรับจนไม่เหลือเนื้อความเดิม โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ไปในทางเดียวกับตัวบทต้นฉบับ แต่ยังคงเหมาะสมและเข้าใจง่ายสำหรับผู้อ่านในวัฒนธรรมปลายทาง ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านภาษาปลายทางเข้าใจเรื่องราวได้ดีมากขึ้น ในเรื่องนี้ Baker and Saldanha (2009) ได้จำแนกประเภทของวิธีการแปลแบบปรับไว้ดังนี้ (1) transcription of the original การคัดลอกต้นฉบับแบบคำต่อคำในบางส่วน (2) omission การตัดออกหรือละความบางส่วน (3) expansion การขยายหรือเพิ่มความของข้อมูลต้นฉบับ (4) exoticism การใช้คำสแลง ภาษาถิ่น ฯลฯ ในต้นฉบับมาเขียนในฉบับแปล (5) updating การปรับให้ทันสมัย (6) situational or cultural adequacy การสร้างบริบทที่คุ้นเคยหรือเหมาะกับวัฒนธรรมในภาษาปลายทาง และ (7) creation การรังสรรค์ข้อความขึ้นทดแทนข้อความต้นฉบับโดยรวม

สำหรับประเด็นเรื่องข้อจำกัดหรือปัญหาในการแปลอารมณ์ขันนั้น จากการศึกษาบทความของ Schmitz (2002) ประกอบกับผลการศึกษาการแปลเรื่องตลกในหนังสือของฟรอยด์ โดยกาญจนา เจริญเกียรติบวร (2549) สามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ปัญหาของอารมณ์ขันเชิงภาษาศาสตร์ คือ การใช้ลูกเล่นทางภาษาสร้างอารมณ์ขัน เช่น การเล่นคำ เป็นประเด็นทางภาษาที่แปลได้ยาก เป็นประเภทที่ต้องคงเค้าเดิมบางส่วนของตัวบทไว้ เพราะไม่สามารถหาคำที่ใกล้เคียงมาถ่ายทอดเป็นอีกภาษาหนึ่งได้ทำให้ความหมายหรืออารมณ์ขันที่ปรากฏในต้นฉบับนั้นหายไป

2. ปัญหาของอารมณ์ขันเชิงสังคมและวัฒนธรรม เป็นอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นเฉพาะกับกลุ่มคนในสังคมหรือวัฒนธรรมเดียวกัน จึงจะสามารถเข้าใจอารมณ์ขันนั้นได้ เป็นอารมณ์ขันประเภทที่แปลได้บางส่วน ตัวบทมีความหมายแฝงซ่อนอยู่ ผู้แปลจึงต้องเลือกแปลตามความหมายใดความหมายหนึ่งเท่านั้น เพราะเป็นไปได้ยากที่จะแปลได้ครบทุกความหมาย

3. ปัญหาของอารมณ์ขันทั่วไป เป็นอารมณ์ขันประเภทที่แปลได้ กล่าวคือ มีปัญหาน้อยสุดในการแปล ส่วนใหญ่คือเรื่องตลกที่ไม่มีการเล่นคำ หรือเป็นการเล่นคำที่สามารถหาคำแปลที่มีความหมายตรงกันหรือเทียบเคียงกับต้นฉบับได้ง่าย

ในเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับภาวะการแปลไม่ได้ Catford (1965, pp. 93-103) ได้จำแนก การแปลไม่ได้ ออกเป็น 2 ประเภท คือ (1) การแปลไม่ได้เนื่องจากข้อจำกัดทางภาษา มีสาเหตุจากความแตกต่างด้านโครงสร้างไวยากรณ์ ระบบเสียงและขอบเขตความหมายของตัวคำศัพท์ ซึ่งได้ส่งผลต่อการสื่อความหมายและทำให้เกิดความกำกวมในการเลือกใช้คำแปลที่เหมาะสมตามต้นฉบับ และ (2) การแปลไม่ได้เนื่องจากข้อจำกัดด้านวัฒนธรรม เกิดจากความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างผู้เขียนในภาษาต้นทางกับผู้อ่านในภาษาปลายทาง เป็นเรื่องยากที่ผู้แปลจะถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาปลายทาง โดยได้ความหมายตามที่ภาษาต้นทางสื่อ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มุ่งวิจัยเอกสารเป็นหลัก โดยเลือกศึกษาเฉพาะงานวรรณกรรมเยาวชนเยอรมันเรื่อง Eine Woche voller Samstage ของ พอล มาร์ วิเคราะห์เทียบกับวรรณกรรมเยาวชนฉบับแปลภาษาไทย ชื่อเรื่อง แซมเพื่อนรักมหัศจรรย์ ตอน ทุกวันเป็นวันเสาร์ เนื่องจากวรรณกรรมเยอรมันเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างมากและได้รับการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ มากมาย รวมถึงภาษาไทย อีกทั้ง ผู้ประพันธ์ได้สอดแทรกการเล่นทางภาษาหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน

ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สืบหาข้อมูล โดยการค้นคว้ารวบรวมแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแปลจากนักวิชาการแปลทั้งไทยและต่างประเทศ แนวคิดการแปลแบบปรับแนวคิด

เรื่องการแปลภาษาสื่ออารมณ์ขันและข้อจำกัดในการแปล เพื่อทำความเข้าใจและนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 รวบรวมข้อมูลภาษาสื่ออารมณ์ขันโดยใช้แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน (Incongruity) และเรื่องความกำกวมของภาษา (Ambiguity) เป็นเกณฑ์อ้างอิงในการคัดเลือกภาษาสื่ออารมณ์ขัน และนำข้อมูลที่ได้มาจัดหมวดหมู่เพื่อกำหนดประเภทของภาษาสื่ออารมณ์ขัน

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูล โดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 2 มาเทียบเคียงกับฉบับแปล และวิเคราะห์เพื่อศึกษากลวิธีการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขัน โดยใช้แนวคิดวิธีการแปลแบบปรับ (Adaptation) เป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อศึกษาปัญหาในการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขัน โดยอ้างอิงข้อมูลตามเรื่องข้อจำกัดในการแปลอารมณ์ขัน แนวคิดเกี่ยวกับภาวะการแปลไม่ได้ และข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาเยอรมันจำนวน 3 ท่าน เพื่อหลีกเลี่ยงการตัดสินเชิงอัตวิสัยของผู้วิจัยเอง และเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีความเที่ยงตรงโปร่งใสยิ่งขึ้น โดยใช้หลักเกณฑ์ขั้นพื้นฐานในการแปลของ Nida (1964) เป็นแนวทางในการถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อประเมินว่าบทแปลนั้นสามารถถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขันได้ตามเจตนาของบทต้นฉบับหรือไม่

ขั้นตอนที่ 4 นำผลการศึกษาในแต่ละประเด็นมาอภิปรายในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยประกอบไปด้วย 3 ประเด็นหลัก คือ ประเภทของภาษาสื่ออารมณ์ขัน กลวิธีการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขัน และปัญหาที่พบในการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขัน

1. ประเภทของภาษาสื่ออารมณ์ขัน

ผลการศึกษาประเภทของภาษาสื่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนภาษาเยอรมัน เรื่อง Eine Woche voller Samstage ของ พอล มาร์ พบว่าภาษาสื่ออารมณ์ขันที่พบในงานวิจัยชิ้นนี้มีทั้งหมด 211 แห่งด้วยกัน โดยแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลัก คือ (1) การเล่นคำ ซึ่งเป็นประเภทที่พบมากที่สุด ถึง 147 แห่ง และ (2) วิธีการ

สร้างคำใหม่ พบ 67 แห่ง ซึ่งแบ่งออกเป็นประเภทย่อยได้ 9 อย่าง ดังแสดงในตารางข้างล่างนี้

ตารางที่ 1 ภาษาสื่ออารมณ์ขันประเภทการเล่นคำที่พบในงานวิจัย

ประเภทภาษาสื่ออารมณ์ขัน (การเล่นคำ)	จำนวนที่พบ	ร้อยละ
การเล่นคำวิสามานยนาม (Puns and plays on proper names)	45	30.61
การเล่นคำสัมผัสคล้องจอง (Rhyme)	44	29.93
การเล่นคำซ้ำ (Word repetition)	41	27.89
การเล่นคำกำกวม/คำหลายความหมาย (Polysemy)	16	10.88
การเล่นคำสำนวน (Idioms)	1	0.68
รวม	147	100.00

ตารางที่ 2 ภาษาสื่ออารมณ์ขันประเภทสร้างคำใหม่ที่พบในงานวิจัย

ประเภทภาษาสื่ออารมณ์ขัน (การสร้างคำใหม่)	จำนวน	ร้อยละ
การสร้างคำประสม (Compound words)	20	31.25
การสร้างคำเลียนเสียง (Onomatopoeia)	19	29.69
การสร้างคำสลับอักษร (Anagram)	18	28.12
การสร้างคำด้วยอักษรย่อ (Acronym)	7	10.94
รวม	67	100.00

1.1 ภาษาสื่ออารมณ์ขันประเภทการเล่นคำ

คือ ภาษาสื่ออารมณ์ขันที่มักจะเล่นกับความหมายของคำวิธีการใช้คำหรือการเล่นกับเสียง โดยการปรับวิธีการออกเสียงให้มีจังหวะและท่วงทำนอง จากข้อมูลในตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าการสื่ออารมณ์ขันประเภทการเล่นคำมีประเภทย่อยคือการเล่นคำวิสามานยนาม เป็นประเภทที่พบมากที่สุดในหมวดนี้ ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 30.61 รองลงมาคือการเล่นคำสัมผัสคล้องจอง คิดเป็นร้อยละ 29.93 ถัดไปเป็น

การเล่นคำซ้ำ คิดเป็นร้อยละ 27.89 ถัดไปคือการเล่นคำกำกวม/คำหลายความหมาย คิดเป็นร้อยละ 10.88 และการเล่นคำสำนวน ซึ่งพบน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.68 โดยจะอธิบายบางประเภทพร้อมยกตัวอย่างประกอบดังต่อไปนี้

1) การเล่นคำวิสามานยนาม (Puns and plays on proper names) หมายถึง การเล่นกับคำนามที่เป็นชื่อเฉพาะเจาะจงของคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ โดยใช้วิธีการปรับเปลี่ยนคำหรือการประสมคำ ซึ่งจะแตกต่างกับชื่อเดิมที่ใช้ตามปกติทั่วไป แต่ยังคงมีเค้าโครงเดิมเหลืออยู่

ตัวอย่างที่ 1 สถานการณ์คือ ตัวละคร Sams ได้เจอนาย Oberstein ที่เป็นเจ้านายของนาย Taschenbier และ Sams ไม่ค่อยชอบเขานัก เพราะเขาไม่ค่อยฉลาด และเป็นคนขี้ลืม Sams จึงแต่งเพลงนี้ให้แก่เขา

บทต้นฉบับ : »Oberstein und Unterstein,
Alles muss versteckt sein,
Hinterstein und Vorderstein,
Papa will geweckt sein.« (p. 91)

จากตัวอย่างที่ 1 จะเห็นว่าคำที่ขีดเส้นใต้ผู้ประพันธ์เลือกใช้คำวิสามานยนามมาเป็นลูกเล่นทางภาษาเพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน โดยเล่นกับความหมายที่แฝงอยู่ในชื่อ Oberstein (อ่านว่า โอเบอร์ชไตน์) นั่นคือคำว่า ober ในภาษาเยอรมันแปลว่าด้านบน เป็นคำที่มีความหมายและใช้บ่งบอกทิศทางได้ ผู้ประพันธ์จึงนำประเด็นนี้มาใช้เป็นวิธีสร้างอารมณ์ขันโดยปรับเปลี่ยนชื่อให้ผิดแปลกไปจากเดิมเป็น Unterstein ที่มีคำว่า unter (ด้านล่าง) Hinterstein มีคำว่า hinter (ด้านหลัง) และ Vorderstein มีคำว่า vorder (ด้านหน้า)

2) การเล่นคำสัมผัสคล้องจอง (Rhyme) หมายถึง การนำคำที่มีเสียงสัมผัสกันหรือเสียงคล้องจองมาวางใกล้กัน มี 2 แบบ คือ คำคล้องจองที่มีความหมายเข้ากันได้บริบท และคำคล้องจองที่เน้นเพียงแค่ให้เสียงคล้องจองกันโดยไม่สนใจความหมายของคำ

ตัวอย่างที่ 2 สถานการณ์คือ Sams และนาย Taschenbier อยู่ด้วยกันในห้อง ซึ่งนาย Taschenbier จะนอนอยู่แต่ในห้อง แต่ Sams ไม่เอาด้วย จึงได้ร้องเพลงนี้ให้แก่ นาย Taschenbier

บทต้นฉบับ : »Immer im Zimmer,

Im immer Zimmer,

Zimmer im immer,

Im Zimmer immer.« (P. 119) จากตัวอย่างที่ 2 จะเห็นว่าผู้ประพันธ์

ใช้ลูกเล่นทางภาษาโดยการเล่นคำสัมผัสคล้องจองระหว่างคำว่า Immer, Zimmer และ im ทำให้ผู้อ่านเกิดความกำกวม อ่านออกเสียงยากกว่าประโยคปกติ ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งในการสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้อ่านได้

1.2 ภาษาสื่ออารมณ์ขันประเภทการสร้างคำใหม่

คือ การสื่ออารมณ์ขันโดยวิธีการสร้างคำขึ้นใหม่ จะทำให้ผู้อ่านเกิดความประหลาดใจกับคำใหม่ที่ถูกสร้างขึ้น และต้องคาดเดาความหมายของคำตามบริบทของเนื้อเรื่องและตามลักษณะวิธีการสร้างคำ จากข้อมูลในตารางที่ 2 พบว่า ประเภทการสร้างคำใหม่มี 4 ประเภทย่อยคือ การสร้างคำประสม คิดเป็นร้อยละ 31.25 การสร้างคำเลียนเสียง คิดเป็นร้อยละ 29.69 การสร้างคำสลับอักษร คิดเป็นร้อยละ 28.12 และการสร้างคำด้วยอักษรย่อ คิดเป็นร้อยละ 10.94 โดยจะอธิบายบางประเภทพร้อมยกตัวอย่างประกอบดังต่อไปนี้

1) การสร้างคำสลับอักษร (Anagram) หมายถึง การสับเปลี่ยนพยัญชนะของคำหรือวลีเพื่อให้ได้คำหรือวลีใหม่ เกิดเป็นคำแปลกใหม่ที่มีความหมายใหม่หรือจะไม่มี ความหมายก็ได้

ตัวอย่างที่ 3 สถานการณ์คือ Sams และนาย Taschenbier คุยเล่นกันอยู่ในห้อง บทสนทนาที่มีภาษาสื่ออารมณ์ขันเกิดขึ้นจากการเปิดประเด็นเรื่อง การอ่านคำใหม่ที่มีการเรียงสลับอักษรจากหลังไปหน้า ดังนี้

บทต้นฉบับ : »Bist du denn immer noch nicht wach?«

»Doch, jetzt bin ich wohl oder übel wach«,
antwortete Herr Taschenbier. »Bei diesem Lärm
würde sogar ein Tauber rückwärts aus dem Bett
fallen.«

»Rückwärts?«, lachte das Sams. »Dann wäre er plötzlich ein Rebuat und wüsste gar nicht, wieso.« (p. 133)

จากตัวอย่างที่ 3 ผู้ประพันธ์เลือกใช้วิธีการสร้างคำขึ้นใหม่โดยการสลับอักษร จากเดิมคำว่า Tauber หมายถึง คนหูหนวก เรียงอักษรใหม่จากหลังไปหน้า กลายเป็นคำว่า Rebutat ซึ่งเป็นคำที่ไม่มีความหมาย แต่ก็สามารถสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ว่ามาจากคำว่า Tauber เนื่องจากในบริบทมีการแทรกคำว่า rückwärts ที่หมายถึง ถอยหลัง เพื่อให้ผู้อ่านตามทันว่าตัวละคร Sams กำลังเล่นคำเรียงตัวอักษรถอยหลังอยู่

2) การสร้างคำประสม (compound words) หมายถึง การสร้างคำโดยการประสมหน่วยคำ 2 หน่วยเข้าด้วยกันแล้วเกิดเป็นคำใหม่ที่ผู้อ่านไม่ได้คาดคิดหรือไม่รู้จุกมาก่อน

ตัวอย่างที่ 4 สถานการณ์เกิดขึ้นในห้างสรรพสินค้า Sams ได้ยินพนักงานขายกำลังเชิญชวนลูกค้ามาซื้อเนยแข็ง และสงสัยว่าเนยแข็งคืออะไร Sams จึงไปถามพนักงานขาย

บทต้นฉบับ : »Käse? Was ist denn das?«, fragte das Sams mit großen Augen.

»Du weißt nicht, was Käse ist?«, fragte der Verkäufer erstaunt.

Das Sams schüttelte den Kopf.

»Unten, in der Lebensmittelabteilung, liegen auf einem Tisch so große, rote Kugeln. Das ist Käse, Kleiner«, erklärte der Verkäufer.

»Kugelkäse!«, rief das Sams, rannte zur Rolltreppe und fuhr hinab.

(p. 54)

จากตัวอย่างที่ 4 จะเห็นได้ว่าเมื่อ Sams ถามพนักงานขายว่าเนยแข็งคืออะไร พนักงานขายได้ตอบกลับมว่า “...auf einem Tisch so große, rote Kugeln. Das

ist Käse, ...” (บนโต๊ะมีก้อนแดง ๆ กลม ๆ วางอยู่นั้นแหละเนยแข็ง) ด้วยบุคลิกลักษณะของตัวละคร Sams ที่ผู้ประพันธ์ต้องการสื่อว่าไม่ใช่สิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่บนโลก จึงมักจะไม่นับเคยกับสิ่งของ อาหาร ความเป็นอยู่ รวมถึงลักษณะการพูดของมนุษย์โลก ด้วยเหตุนี้ Sams จึงมักมีคำพูดหรือใช้ภาษาที่ไม่เหมือนเด็กทั่วไป หรือบางทีก็สร้างสรรค์และประกอบคำขึ้นมาใหม่ อย่างในตัวอย่างนี้เมื่อตัวละคร Sams ได้ฟังคำตอบจากพนักงานขาย จึงนำคำว่า Kugel (ก้อนทรงกลม) มารวมกับคำว่า Käse (เนยแข็งหรือชีส) กลายเป็นคำว่า Kugelkäse (เนยแข็งหรือชีสที่มีลักษณะเป็นก้อนทรงกลม) ซึ่งเป็นคำที่ผู้อ่านไม่คาดคิดว่าตัวละครจะใช้คำแบบนี้

2. กลวิธีการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขัน

ผลการวิเคราะห์กลวิธีการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนฉบับแปลในงานวิจัยชิ้นนี้ พบว่ามี 6 กลวิธีด้วยกัน ดังในตารางข้างล่างนี้

ตารางที่ 3 กลวิธีการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขันที่พบในงานวิจัย

กลวิธีการถ่ายทอด	จำนวน	ร้อยละ
transcription of the original	63	29.86
transliteration	50	23.70
creation	49	23.22
situational or cultural adequacy	27	12.80
expansion	15	7.11
omission	7	3.32
รวม	211	100.00

จากข้อมูลในตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่ากลวิธีการแปลแบบ transcription of the original (การคัดลอกต้นฉบับแบบคำต่อคำในบางส่วน) พบมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 29.86 รองลงมาคือการแปล transliteration (การแปลด้วยคำทับศัพท์) คิดเป็นร้อยละ 23.70 กลวิธีการแปลแบบ creation (การรังสรรค์ข้อความขึ้นทดแทนข้อความ

ต้นฉบับโดยรวม) คิดเป็นร้อยละ 23.22 ลำดับถัดไปคือ กลวิธีการแปลแบบ situational or cultural adequacy (การสร้างบริบทที่คุ้นเคยหรือเหมาะกับวัฒนธรรมในภาษาปลายทาง) คิดเป็นร้อยละ 12.80 ต่อมาคือ expansion (การขยายหรือเพิ่มความของข้อมูลต้นฉบับ) คิดเป็นร้อยละ 7.11 และกลวิธีการแปลแบบ omission (การตัดออกหรือละความบางส่วน) เป็นวิธีที่พบน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.32 โดยจะอธิบายบางกลวิธีพร้อมยกตัวอย่างประกอบดังต่อไปนี้

1) transliteration หรือการแปลด้วยคำทับศัพท์ คือ การถอดอักษร หรือแปลงข้อความจากระบบการเขียนหรือภาษาหนึ่งไปสู่อีกระบบหนึ่งอย่างมีหลักการ เพื่อให้สามารถเขียนคำในภาษาต่างประเทศด้วยภาษาและอักษรในภาษานั้น ๆ ได้สะดวก ส่วนมากใช้กับวิสามานยนาม หรือชื่อเฉพาะที่ไม่สามารถแปลความหมายเป็นภาษาอื่นได้โดยสะดวก

ตัวอย่างที่ 5 สถานการณ์คือนาง Rotkohl ไม่พอใจที่เกิดเสียงดังขึ้นในห้องของนาย Taschenbier จึงเกิดการตอบโต้กันเล็กน้อยระหว่างนาง Rotkohl และ Sams ที่กำลังเลียนเสียงเป็นนาย Taschenbier สำหรับบทสนทนานี้ ได้มีการสอดแทรกการเล่นกับคำนามที่เป็นชื่อเฉพาะไว้หลายจุดด้วยกัน

บทต้นฉบับ : »Machen Sie sofort die Tür auf oder ich hole die Polizei!«, schrie Frau Rotkohl noch wütender von draußen.
»Ich kann nicht ...«, rief Herr Taschenbier und versuchte das Sams vom Schrank zu zerren.
»... kann nicht verstehen, warum ich aufmachen soll, Frau Grünkohl«, ergänzte das Sams mit der Stimme von Herrn Taschenbier.
»Sie wollen nicht? Das Zimmer gehört mir!«, schrie Frau Rotkohl von draußen.
»Warum muss ich eigentlich jeden Monat Geld für das Zimmer bezahlen, Rotköhlchen?«, flötete das Sams.

»Das ist die Miete. Außerdem verbitte ich mir Ihre
Bezeichnungen. Ich heiße Rotkohl, verstanden?« (p. 35)

บทแปล : “เปิดประตูเดี๋ยวนี้นะ ไม่งั้นฉันจะเรียกตำรวจ!” คุณโรทโคล
ตะโกนจากด้านนอกด้วยความโมโหขึ้นเรื่อย ๆ

“ผมไม่...” นายทซ์เซ่นเบียร์ร้องตอบ ขณะพยายามดึงแฮมลง
จากตู้

“...ไม่เข้าใจว่าทำไมต้องเปิดให้คุณด้วย คุณกรีนโคล” แซมต่อ
ประโยคให้โดยเลียนเสียงนายทซ์เซ่นเบียร์

“ไม่ยอมเปิดจั้นระอะ แต่นี่มันห้องของฉันนะ!” คุณโรทโคล
เอ็ดเตอร์

“ที่จริงผมก็ไม่รู้เหมือนกันว่าทำไมต้องจ่ายค่าห้องให้คุณ
ทุกเดือนด้วย คุณโรทเคิลเซ่น” แซมผิวกปาก

“ก็คุณมาเช่าห้องฉันนี่ ฉันชักจะทนคำเรียกชื่อของคุณไม่ไหว
แล้วนะ ฉันชื่อโรทโคล เข้าใจไหม” (น. 32)

จากตัวอย่างที่ 5 จะเห็นว่าผู้ประพันธ์ได้สอดแทรกการเล่นคำชื่อเฉพาะ
โดยเอาชื่อตัวละครมาดัดแปลงเป็นชื่อใหม่ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน ในที่นี้ เดิมที
ตัวละครชื่อว่า Rotkohl (อ่านว่า โรทโคล) แปลว่า กะหล่ำมวง ถูกแปลงชื่อเป็น Grünkohl
แปลว่า ผักเคล และ Rotköhlchen ที่สื่อถึงกะหล่ำมวงอันเล็ก ผู้แปลเลือกใช้วิธีการ
ทับศัพท์หรือการถ่ายเสียงคำชื่อเฉพาะเหล่านี้ว่า กรีนโคล และโรทเคิลเซ่นเท่านั้น
โดยไม่ได้ถ่ายทอดความหมายที่แฝงอยู่

2) creation คือ การรังสรรค์ข้อความขึ้นแทนข้อความต้นฉบับโดยรวม
ด้วยข้อความใหม่ที่ยังคงรักษาใจความสำคัญ แนวคิด และหน้าที่ของต้นฉบับอยู่

ตัวอย่างที่ 6 นาย Taschenbier จะพา Sams ไปห้างสรรพสินค้า Sams ดีใจ
จึงร้องเพลง

บทต้นฉบับ : »Kaufhaus, Feldmaus.

Kaufmaus, Kopflaus.

Kauflaus, Blumenstrauß.« (p. 39)

บทแปล : “ห้างสรรพสินค้า ค้าสรรพสินค้า

ห้างประชาชน มีคนพลุกพล่าน

เราเดินไม่จุ่มง่าม ชื้อของในห้างให้สนุกไปเลย” (น. 36)

จากตัวอย่างที่ 6 ภาษาสื่ออารมณ์ขันในต้นฉบับเกิดจากการเล่นคำสัมผัสคล้องจองของเสียงภาษาเยอรมัน -aus- (ออกเสียง เอาส์) ระหว่างคำว่า -haus, -maus, -laus, -strauß สำหรับบทแปลภาษาไทย ผู้แปลเลือกใช้วิธีผสมระหว่างการเล่นคำเหล่านี้ Feldmaus, Kaufmaus, Kopflaus, Kauflaus, Blumenstrauß และเลือกสร้างข้อความขึ้นใหม่มาแทนที่ ทำให้ความหมายของคำแปลไม่เหมือนกับต้นฉบับ แต่ยังคงใช้คำที่มีเสียงสัมผัสคล้องจองให้ใกล้เคียงกับแบบต้นฉบับ

3. ปัญหาที่พบในการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขัน

จากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องข้อจำกัดในการแปลอารมณ์ขันแนวคิดเกี่ยวกับภาวะการแปลไม่ได้ และข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาเยอรมัน พบว่าปัญหาการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขันในงานวิจัยชิ้นนี้มีด้วยกัน 4 ข้อ ดังนี้

3.1 เนื้อความในบทแปลขาดหายไปครบถ้วน

ปัญหานี้มักเกิดขึ้นเมื่อผู้แปลใช้วิธีการละข้อความในภาษาต้นฉบับ ทำให้เนื้อหาของบทแปลไม่ครบถ้วนสาเหตุเกิดจากผู้แปลไม่สามารถหาคำแปลที่เหมาะสมมาแปลได้ ผู้แปลจึงต้องตัดเนื้อความบางส่วนออกไป ส่งผลให้อารมณ์ขันซึ่งเป็นที่ใจความสำคัญของข้อความเหล่านั้นในภาษาต้นฉบับถูกตัดออก

ตัวอย่างที่ 7

บทต้นฉบับ : »Oberstein und Unterstein,

Alles muss versteckt sein,

Hinterstein und Vorderstein,

Papa will geweckt sein.« (p. 91)

บทแปล : “โอเบอร์ชไตน์คนประสาธ

ซ่อนของทุกอย่างจนหาไม่เจอ

คุณพ่ออย่าเอาแต่ละเมอ

รีบตื่นซิเออ จะได้เจอหน้าแซม” (น. 77)

ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่าผู้แปลเลือกที่จะละไม่แปลคำว่า Unterstein Hinterstein และ Vorderstein ซึ่ง 3 คำนี้เป็นลักษณะการเล่นคำวิสามานยนามตามเจตนาของผู้ประพันธ์ที่ต้องการดัดแปลงชื่อตัวละครใหม่ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน ซึ่งได้อธิบายไว้ในตัวอย่างที่ 1 แล้วนั้น จากที่เห็น บทแปลไม่ได้ถ่ายทอดความหมายดังกล่าวที่แฝงอยู่ในชื่อให้ผู้อ่านปลายทางเข้าใจได้ตามที่ต้นฉบับต้องการสื่อ แต่เลือกที่จะสร้างคำแปลขึ้นมาใหม่ โดยใช้บริบทของเนื้อเรื่องและลักษณะของตัวละครมาสรุปเป็นบทแปลแทน

3.2 บทแปลใช้คำทับศัพท์ที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจอารมณ์ขัน

โดยทั่วไปแล้ว คำวิสามานยนามปกติ ที่เป็นที่รู้จักในภาษาปลายทาง เช่น computer ผู้แปลสามารถเลือกใช้คำทับศัพท์ในบทแปลเป็น คอมพิวเตอร์ ได้ หรือถ้าเป็นชื่อบุคคลที่เป็นภาษาปกติ ไม่มีความหมายพิเศษ ผู้แปลเลือกวิธีการถ่ายเสียงตามระบบของภาษาปลายทางได้เช่นกัน แต่ในกรณีที่เป็นชื่อเฉพาะที่มีความหมายแฝงและจำเป็นต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ผู้แปลควรแปลความหมายของชื่อเป็นภาษาปลายทางหรือใช้คำทับศัพท์ประกอบกับการให้ความหมายเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้อ่านที่ไม่รู้จักคำศัพท์นั้นสามารถเข้าใจภาษาสื่ออารมณ์ขันที่ต้นฉบับต้องการสื่อได้ (Klingberg อ้างถึงในรังสิมา นิลรัตน์, 2550, น. 53)

จากการวิเคราะห์พบว่า ส่วนใหญ่เป็นการแปลทับศัพท์คำล้อชื่อเฉพาะของตัวละคร เช่น ตัวละครนาย Taschenbier ถูกแปลงชื่อเป็น Flaschenbier ซึ่งชื่อนี้ผู้ประพันธ์ได้เล่นกับความหมายที่แฝงในชื่อคือคำว่า Taschen- หมายถึง กระเป๋า กลายเป็น Flaschen- ที่หมายถึง ขวด หรือตัวละครชื่อนาง Rotkohl ถูกแปลงชื่อเป็น Grünkohl, Blaukohl, Rosenkohl ซึ่งผู้ประพันธ์เล่นกับความหมายที่แฝงในชื่อเช่นเดียวกัน กล่าวคือชื่อเดิม Rotkohl แปลตรงตัวว่า กะหล่ำม่วง มีคำว่า rot (สีแดง) เป็นส่วนประกอบของคำ ผู้ประพันธ์จึงนำจุดนี้มาเป็นลูกเล่นทางภาษาเพื่อเล่นกับความหมายของชื่อ เช่น ใช้คำว่า rosen (สีชมพู) แทน rot กลายเป็น Rosenkohl แปลว่า กะหล่ำดาว หรือใช้คำว่า blau (สีฟ้า) กลายเป็น Blaukohl แปลว่า กะหล่ำม่วง ซึ่งในบทแปล ผู้แปลเลือกที่จะแปลคำวิสามานยนามเหล่านี้ด้วยวิธีการทับศัพท์หรือการถ่ายเสียงตามระบบของภาษาปลายทาง ซึ่งส่งผลให้เจตนาของต้นฉบับที่ต้องการสื่ออารมณ์ขันในแง่การเล่นคำวิสามานยนามขาดหายไป

ตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิได้กล่าวในประเด็นนี้ว่า แม้ว่าตามหลักโดยทั่วไปแล้ว การแปลชื่อบุคคลหรือชื่อเฉพาะมักจะนิยมใช้วิธีการทับศัพท์หรือถ่ายเสียงตามระบบของภาษาปลายทาง แต่เนื่องจากในกรณีนี้ ชื่อบุคคลหรือชื่อเฉพาะที่ปรากฏในบทต้นฉบับนั้นมีความหมายแอบแฝงอยู่และจำเป็นต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง เมื่อใช้วิธีการแปลทับศัพท์ จึงส่งผลให้บทแปลไม่สามารถสื่อความตามเจตนาที่แฝงอยู่ในชื่อเฉพาะได้เหมือนกับต้นฉบับ

3.3 เนื้อความในบทแปลเกินกว่าต้นฉบับหรือแตกต่างจากต้นฉบับอย่างสิ้นเชิง

เป็นการแปลโดยได้เพิ่มเติมคำอธิบายแทรกเข้าไปในบทแปลหรือใช้คำแปลที่มีความหมายต่างจากต้นฉบับโดยสิ้นเชิง สาเหตุอาจเกิดจากการที่ผู้แปลไม่สามารถหาคำแปลที่สื่อความได้ครอบคลุมตามต้นฉบับหรืออาจเป็นเพราะข้อจำกัดทางด้านภาษา ส่งผลให้เจตนาในการสื่ออารมณ์ชั้นที่อยู่ในต้นฉบับขาดหายไป เช่น ในตัวอย่างที่ 6 ที่ได้อธิบายไปก่อนหน้านี้ว่า บทแปลมีการแปลเฉพาะคำว่า Kaufhaus เป็นคำว่า ห้างสรรพสินค้า คำสรรพสินห้าง และละไม่แปลคำว่า Feldmaus, Kaufmaus, Kopflaus, Kauf-laus และ Blumenstrauß แต่เลือกใช้วิธีสร้างชุดข้อความขึ้นใหม่มาแทนที่กลุ่มคำเหล่านี้ คือ ห้างประชาชน มีคนพลุกพล่าน เราเดินไม่ยุ่งงำม ชื่อของในห้างให้สนุกไปเลย

สำหรับประเด็นการแปลโดยใช้วิธีสร้างสรรค์ข้อความใหม่แทนที่ข้อความตัวบทต้นฉบับนั้น ก่อให้เกิดปัญหาในการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ชั้นอย่างหนึ่ง คือ ทำให้บทแปลมีความหมายไม่เหมือนกับต้นฉบับ และยังทำให้บทแปลขาดอรรถรสอารมณ์ชั้นจากการเล่นคำสัมผัสคล้องจอง ที่ผู้ประพันธ์ตั้งใจสร้างสรรค์และเลือกใช้คำที่ออกเสียงสัมผัสคล้องจองกันในภาษาต้นฉบับ ซึ่งเป็นเจตนาหลักในการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ชั้นในตัวอย่างที่กล่าวถึงนี้

ตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิได้กล่าวในประเด็นนี้ว่า แม้บทแปลจะเลือกใช้คำที่มีลักษณะแบบกลอนเหมือนกับต้นฉบับ แต่ยังคงขาดอรรถรสอารมณ์ชั้นที่ได้จากบทต้นฉบับในบางส่วน เนื่องจากบทต้นฉบับเลือกใช้คำที่ไม่ได้สื่อความหมายสอดคล้องไปในทางเดียวกัน เพียงแต่ต้องการให้คำเหล่านั้นมีสัมผัสสระ สัมผัสอักษรคล้องจองกันเท่านั้น ต่างจากบทแปลที่ใช้คำสื่อความหมายได้อย่างเข้าใจเห็นภาพชัดเจน

3.4 การแปลผิดความหมาย

ทำให้ผู้อ่านบทแปลเข้าใจเจตนาการสื่ออารมณ์ขันคลาดเคลื่อนไปจากต้นฉบับ

ตัวอย่างที่ 8 สถานการณ์คือ Sams กำลังร้องเพลงดังมาก และนาย Taschenbier ไม่ต้องการให้ Sams ทำเช่นนั้น เพราะนาง Rotkohl ผู้เป็นเจ้าของห้องจะไม่พอใจ จึงเกิดบทสนทนาขึ้น

บทต้นฉบับ : »Weil sie nicht hereinkann. Ich habe die Tür abgeschlossen.

Da ist der Schlüssel.«

»Gib sofort den Schlüssel her! Wenn sie nicht ins Zimmer kann, ist sie stocksauer und schimpft wie ein ...«

»Wie ein Regenwurm?«, fragte das Sams.

»Gib sofort den Schlüssel her!«, befahl Herr Taschenbier statt einer Antwort. (p. 34)

บทแปล : “ก็เค้าจะเข้ามาได้ที่ไหนกัน ฉันล็อกประตูไว้แล้ว กุญแจอยู่นี่”

“เอากุญแจไปคืนเดี๋ยวนี้! ถ้าเขาเข้าห้องไม่ได้ เขาต้องโกรธเป็นฟืนเป็นไฟ แล้วก็**บ่น**ไม่หยุดเหมือน...”

“เหมือนนางยักษ์**ขมุขี**ใช้ไหม” แซมถาม

“เอากุญแจไปคืนเดี๋ยวนี้!” นายทชเช่นเบียดสั่งแทนที่จะตอบ (น. 31)

จากตัวอย่าง จะเห็นว่าเจตนาการสื่ออารมณ์ขันของต้นฉบับคือการเล่นคำสำนวนที่ว่า schimpfen wie ein Rohrspatz แปลว่า บ่นไม่หยุดอย่างกับนกจาบ ซึ่งเป็นสำนวนเยอรมันที่ใช้เปรียบเทียบกับคนที่เวลาหงุดหงิดหรือโมโหแล้วชอบบ่นอยู่ตลอดเวลาไม่หยุดพัก แต่ในบริบทนี้ ผู้ประพันธ์เลือกให้ตัวละคร Sams ใช้คำว่า Regenwurm ที่แปลว่า ไส้เดือนดิน แทน Rohrspatz ซึ่งเป็นคำที่ไม่ได้สอดคล้องกับความหมายของสำนวนที่ต้องการสื่อถึงคนหงุดหงิดขี้บ่น แต่ที่เลือกใช้คำนี้สามารถวิเคราะห์ได้ว่า ผู้ประพันธ์ต้องการให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันจากการใช้คำไม่เข้าพวก คำที่ไร้เพียงสาของ

ตัวละคร Sams สำหรับตัวบทแปลแสดงให้เห็นว่า ผู้แปลเลือกใช้คำว่า ยักษ์ขมุขี แทนที่คำว่า Regenwurm ซึ่งเป็นคำแปลที่ผิดไปจากความหมายเดิมของต้นฉบับและเป็นคำที่ผู้อ่านปลายทางรู้จักและพอจะเข้าใจความหมายในเชิงเปรียบเทียบได้ เมื่อเปรียบคำว่า ยักษ์ขมุขี กับหุจดหิด โมโห ชีปน ดูเป็นคำที่ไปด้วยกันได้ แต่เนื่องจากเจตนาเดิมของต้นฉบับต้องการให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันจากการใช้คำที่ไม่สมเหตุสมผลมาเปรียบเทียบกัน ดังนั้น ในบทนี้คำแปลที่เลือกใช้จึงไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ตามเจตนาของต้นฉบับได้ครบถ้วน

ตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ได้กล่าวในประเด็นนี้ว่า จากที่ผู้แปลได้ตีความคำต้นฉบับที่ว่า Regenwurm และแปลโดยเลือกใช้คำว่า นางยักษ์ขมุขี นั้นอาจส่งผลให้ผู้อ่านบทแปลเข้าใจเจตนาเดิมของต้นฉบับคลาดเคลื่อนได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งทำให้กลุ่มผู้อ่านบทแปลและกลุ่มผู้อ่านบทต้นฉบับไม่สามารถเกิดผลตอบสนองแบบเดียวกันได้

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่ศึกษาเรื่องประเภทของภาษาสื่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนภาษาเยอรมันชิ้นนี้พบว่า การสร้างภาษาสื่ออารมณ์ขันมีปัจจัยหลักมาจากแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน (Incongruity) ที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกประหลาดใจเพราะมองเห็นความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่ผู้อ่านคาดว่าจะเกิดขึ้นและสิ่งที่เกิดขึ้นจริง และปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ เรื่องความกำกวมของภาษา (Ambiguity) เนื่องจากความกำกวมจะทำให้ผู้อ่านคาดเดาความหมายของคำผิดในที่แรก แล้วจึงมาเข้าใจเจตนาอารมณ์ขันเมื่อมีการเฉลยความหมายที่ผิดไปจากที่ผู้อ่านคาดคิดเอาไว้

ภาษาสื่ออารมณ์ขันที่พบในงานวิจัยชิ้นนี้มีทั้งหมด 211 แห่งด้วยกัน สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลักคือ ภาษาสื่ออารมณ์ขันประเภทการเล่นคำ ซึ่งเป็นประเภทที่พบมากที่สุด นับเป็นร้อยละ 69.67 และอีกประเภทคือ ภาษาสื่ออารมณ์ขันโดยวิธีการสร้างคำใหม่ คิดเป็นร้อยละ 30.33 นับว่าพบน้อยกว่าประเภทการเล่นคำถึง 2 เท่า เนื่องจากหัวข้อย่อยทั้ง การเล่นคำวิสามานยนาม การเล่นคำสัมผัสคล้องจอง และการเล่นคำซ้ำ จัดอยู่ในสัดส่วนที่พบสูงสุด 3 อันดับแรกของประเภทภาษาสื่ออารมณ์ขัน

ทั้งหมด และเหตุผลที่ 3 หัวข้อดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็นภาษาสื่ออารมณ์ขันมากกว่าประเภทอื่นนั้น เป็นเพราะว่าวรรณกรรมเยาวชนภาษาเยอรมันเล่มนี้ เน้นการเล่นชื่อเฉพาะของบุคคลบ่อยครั้ง ในที่นี้คือ ตัวละครหลักของเรื่อง โดยใช้ชื่อตัวละครที่มีความหมายโดยนัย เช่น ชื่อ Sams ย่อมาจากคำภาษาเยอรมัน Samstag มีความหมายว่า วันเสาร์ ซึ่งในบริบทสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง มีความเกี่ยวข้องกับความหมายแฝงของชื่อนี้ หรือจะเป็นการปรับเปลี่ยนชื่อบุคคล โดยนำชื่อตัวละครมาดัดแปลงเป็นชื่อใหม่ เช่น ตัวละครชื่อนาง Rotkohl ถูกเปลี่ยนให้กลายเป็น Grünkohl บ้าง Blaukohl บ้าง ไม่ใช่เป็น Rosenkohl สำหรับการเล่นคำสัมผัสคล้องจองถูกใช้เป็นวิธีสื่ออารมณ์ขันที่พบบ่อยครั้งเช่นกัน เนื่องจากตัวละครหลัก Sams มีนิสัยชอบพูดเป็นกลอนอยู่เป็นประจำ จึงทำให้พบการเล่นคำสัมผัสคล้องจองที่บางครั้งมีความหมายเข้ากันได้ ในบริบท และคำคล้องจองที่เน้นเพียงแค่ว่าเสียงคล้องจองกันโดยไม่สนใจความหมายของคำ

สำหรับผลการวิจัยการวิเคราะห์กลวิธีการถ่ายทอดภาษาสื่ออารมณ์ขันที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนฉบับแปลภาษาไทย จะเห็นได้ว่า การแปลโดยการคัดลอกต้นฉบับแบบคำต่อคำในบางส่วน การแปลด้วยคำทับศัพท์ และกลวิธีการแปลโดยการรังสรรค์ข้อความขึ้นทดแทนเป็นกลวิธีการแปลที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรก เนื่องจาก ภาษาสื่ออารมณ์ขันที่พบส่วนหนึ่งสามารถเข้าใจได้ทันทีในการแปลตรงตัว สามารถสื่อความให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายโดยไม่จำเป็นต้องปรับบทแปลให้มากมายอะไร สำหรับการแปลด้วยคำทับศัพท์พบเห็นในบทแปลบ่อยครั้ง เนื่องจากว่าผู้แปลเลือกที่จะแปลทับศัพท์ชื่อของตัวละครที่ได้กล่าวถึงไปก่อนหน้านี้ กล่าวคือ การเล่นคำวิสามานยนาม เป็นภาษาสื่ออารมณ์ขันที่ปรากฏให้เห็นมากที่สุด จึงทำให้วิธีการแปลด้วยคำทับศัพท์มีจำนวนมากตามไปด้วย ในส่วนกลวิธีการแปลแบบ creation หรือการรังสรรค์ข้อความขึ้นทดแทนถือเป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่วิเคราะห์แล้วพบบ่อยเช่นกัน สามารถให้เหตุผลได้ว่า สำหรับการแปลงานที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดวัฒนธรรม ซึ่งการถ่ายทอดอารมณ์ขันก็ถือเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมด้วยเช่นเดียวกัน เมื่อต้องแปลงานประเภทนี้ ผู้แปลมักประสบปัญหาภาวะการแปลไม่ได้ หรือการแปลภาษาที่ไม่สามารถแปลตามตัวอักษรได้ เนื่องจากมีความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง จึงเป็นเหตุผลมารองรับได้ว่าทำไมผู้แปลถึงเลือกวิธีการแปลโดยการรังสรรค์ข้อความขึ้นทดแทน

จากที่ได้ศึกษาบทความเรื่องข้อจำกัดในการแปลอารมณ์ขันของ Schmitz (2002) จึงทำให้เห็นข้อจำกัดหรือปัญหาในการแปลภาษาสื่่ออารมณ์ขันที่พบในงานวิจัยชิ้นนี้ อย่างเรื่อง เนื้อความในบทแปลขาดหาย หมายถึง เนื้อความส่วนที่เป็นภาษาสื่่ออารมณ์ขันถูกตัดออกไป ทำให้ข้อความที่แปลออกมาเป็นข้อความธรรมดาที่ยังพอมีเค้าโครงของต้นฉบับเหลืออยู่บ้าง แต่ไม่ได้เป็นภาษาอารมณ์ขันตามเจตนาเหมือนต้นฉบับ หากผู้แปลเลือกที่จะแปลตามต้นฉบับ บทแปลที่ได้อาจจะยาวขึ้น เพราะผู้แปลต้องใส่คำอธิบายเพิ่ม การตัดบทแปลออกจึงเป็นวิธีการแก้ปัญหาในการแปลวิธีหนึ่ง เมื่อตัดบทแปลออกไปแล้ว ผู้แปลอาจต้องใช้วิธีการแปลเพิ่มเข้ามาในบทแปลส่วนอื่น เพื่อชดเชยมุกตลกส่วนที่ผู้แปลต้องตัดออกไป อีกปัญหาหนึ่งที่พบคือ บทแปลใช้คำทับศัพท์ที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจบทความอารมณ์ขัน ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว คำวิสามานยนามปกติ ที่เป็นที่รู้จักในภาษาปลายทาง ผู้แปลสามารถเลือกใช้คำทับศัพท์ในบทแปลได้ หรือถ้าเป็นชื่อบุคคลที่เป็นภาษาปกติ ไม่มีความหมายพิเศษ ผู้แปลสามารถเลือกวิธีการคงชื่อไว้ดังเดิมด้วยการถ่ายเสียงตามระบบของภาษาปลายทางได้เช่นกัน แต่ในกรณีที่เป็นชื่อเฉพาะบุคคลที่มีความหมายแฝงและจำเป็นต่อการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ผู้แปลควรแปลความหมายของชื่อเป็นภาษาปลายทางหรือใช้คำทับศัพท์ประกอบกับการให้ความหมายเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้อ่านที่ไม่วู้จักคำศัพท์นั้นสามารถเข้าใจได้ตามที่ต้นฉบับต้องการสื่อ

ตามที่ได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับภาวะการแปลไม่ได้ของ Catford (1965) กล่าวได้ว่าสิ่งที่เป็นปัญหาและส่งผลต่อการแปลอารมณ์ขันมากที่สุด จากการศึกษาและทำการวิเคราะห์การแปลภาษาสื่่ออารมณ์ขันในงานวิจัยชิ้นนี้คือ เรื่องความแตกต่างระหว่างโครงสร้างภาษา เนื่องจากภาษาสื่่ออารมณ์ขันที่พบจะมีลักษณะการเล่นกับตัวภาษาคือการใช้คำ ใช้รูปแบบไวยากรณ์ที่ผิดแปลกไปจากแบบปกติ ซึ่งบางกรณีไม่สามารถหาคำแปลไทยมาแปลเทียบเคียงได้ จึงทำให้วิธีการแปลตรงตัวไม่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการถ่ายทอดภาษาสื่่ออารมณ์ขัน ทั้งนี้ บุญจิรา ถึงสุข (อ้างถึงใน ธรรมิกานามนาถประเสริฐ, 2553, น. 36) ได้แนะนำว่า เมื่อต้องแปลสิ่งที่แปลไม่ได้ ผู้แปลต้องใช้ความหมายแฝงกับสถานการณ์เป็นตัวตั้ง โดยต้องวิเคราะห์คำที่ใช้ในการเล่นคำว่ามีความหมายนัยตรง หรือมีความหมายโดยนัย แล้วจึงแปลให้ได้ความรู้สึกตามต้นฉบับสำหรับการแปลอารมณ์ขัน ผู้แปลไม่ควรแปลยึดเชื้อหรือยาวจนเกินไป แต่ควรแปล

ในลักษณะของการผล่ออกจากต้นฉบับ เพราะอารมณ์ขันของชาวตะวันตกบางส่วนก็ไม่สามารถนำมาถ่ายทอดในภาษาปลายทางให้สื่อความหมายตรงและได้อารมณ์เหมือนภาษาต้นทาง ด้วยเหตุนี้ ผู้แปลจึงต้องหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อสื่ออารมณ์ขันให้ผู้อ่านในภาษาปลายทางได้รับอรรถรสใกล้เคียงกับผู้อ่านในภาษาต้นฉบับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ศึกษาวิธีการแปลภาษาสื่ออารมณ์ขันในงานวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ เช่น หนังสือการ์ตูน ในภาพยนตร์แอนิเมชัน งานโฆษณา เป็นต้น เพื่อวิเคราะห์ถึงความแตกต่างของวิธีการใช้ภาษาสื่ออารมณ์ขันและวิธีการแปลว่ามีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างอย่างไร
2. สำหรับผู้ที่จัดการเรียนการสอนวิชาแปล สามารถนำกลวิธีการแปลวรรณกรรมเด็กและเยาวชน การแปลภาษาสื่ออารมณ์ขัน รวมถึงวิธีการแปลแบบปรับ มาเป็นแนวทางในการสอนได้
3. สามารถนำงานวิจัยชิ้นนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการทำงานแปล หรือนำไปพัฒนาต่อยอดให้เป็นเครื่องมือในการทดสอบหรือวัดคุณภาพการแปลวรรณกรรมเยาวชนภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทยได้ โดยอาจทำในรูปแบบบทความ หนังสือ หรือตำรา

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา เจริญเกียรติบรร. (2549). การศึกษาการแปลเรื่องตลกในหนังสือของฟรอยด์. *วารสารภาษาและวัฒนธรรม*, 25(2), 50-65.
- ธรรมิภา นามนาคประเสริฐ. (2553). *การศึกษากลวิธีการแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ*. (สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ.
- ภารดี ตั้งแต่ง. (2545). *การศึกษากลวิธีการแปลมุกตลกอเมริกันเป็นภาษาไทย : กรณีศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง Friends*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ.

- รังสิมา นิลรัตน์. (2550). *การแปลวรรณกรรมเยาวชนของผกาวดี อุตตโมทย์ : การศึกษาประวัติและแนวทางการแปล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- หัตถยา. (2548). *แซมเพื่อนรักมหัศจรรย์ ตอน ทุกวันเป็นวันเสาร์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2536). *อารมณ์ขันในสื่อมวลชน*. กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนาวิทยาศาสตร์.
- Baker, M. and Saldanha, G. (2009). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Newyork: Routledge.
- Catford, J.C. (1965). *A Linguistic Theory of translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Lampariello, S. (2017). *Literarisches Übersetzen in der Kinder- und Jugendliteratur im 20. Jahrhundert am Beispiel von Lewis Carrolls Alice's Adventures in Wonderland*. Würzburg: Königshausen u. Neumann.
- Maar, P. (1973). *Eine Woche voller Samstage*. Hamburg: Verlag Friedrich Oetinger GmbH.
- Nida, E.A. (1964). *Toward a science of translating: With special reference to principles and procedures involved in bible translating*. Leiden: E.J. Brill.
- Ross, A. (1998). *The Language of Humour*. London: Routledge.
- Schmitz, J. R. (2002). Humor as a pedagogical tool in foreign language and translation courses. *Humor: International Journal of Humor Research*, 15(1), 89–113.
- Schweikle, G., Schweikle, I. (1990). *Metzler Literatur Lexikon: Begriffe und Definitionen*. Stuttgart: Metzler.
- Sikorska-Bujnowicz, K. (2013). *Sprachliche Mittel des Humoristischen im Deutschen und im Polnischen*. Lodz: University of Lodz.
- Wilpert, G.v. (1989). *Sachwörterbuch der Literatur*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag.