

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารทางวิชาการเพื่อกำหนดประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการแปลบทภาพยนตร์และทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวกับมุกตลกจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการแปล
2. บทภาพยนตร์และหลักการเกี่ยวกับการแปลบทภาพยนตร์
3. แนวคิดและหลักการเกี่ยวกับทฤษฎีการสร้างอารมณ์ขัน
4. วัฒนธรรม กับภาษา
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการแปล

การแปลเป็นกิจกรรมทางภาษาที่ได้รับความสนใจมาเป็นเวลาช้านาน โดยเฉพาะช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งถือว่าเป็น ยุคแห่งการแปล ผลงานแปลที่ผลิตออกมาในช่วงนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงงานแปลคัมภีร์ทางศาสนาอีกต่อไป แต่ได้ขยายวงกว้างมาสู่การแปลงานเพื่อสื่อสารระหว่างสังคมต่างภาษากันมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์ และการทูต นักภาษาศาสตร์หลายท่านซึ่งเป็นผู้วางรากฐานทฤษฎีการศึกษาภาษามาตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 ตอนนี้เริ่มหันมาสนใจศึกษาเรื่องการแปลในฐานะที่เป็นศาสตร์ด้วยเช่นกัน

ความหมายของการแปล

นับเนื่องมาจนถึงปัจจุบันมีผู้ศึกษาและให้คำจำกัดความของการแปลไว้ต่าง ๆ กันมากมาย ดังนี้

ไนดา (Nida, 1964, p. 15) ในฐานะนักภาษาศาสตร์และผู้แปลคัมภีร์ไบเบิลได้นำเสนอแนวคิดในการแปลไว้ว่า การแปลเป็นเรื่องของการถ่ายทอดความหมาย (Meaning) และการถ่ายทอดรูปแบบของการนำเสนอความหมาย (Form) ของข้อความในภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่ง กล่าวคือการแปลนั้นไม่ใช่เรื่องของการเสนอความหมายเท่านั้น แต่รวมไปถึงรูปแบบของการเสนอความหมาย ซึ่งหมายถึง การใช้เสียง คำ วลีหรือประโยค และข้อความที่ประกอบด้วยประโยคหลาย ๆ ประโยคด้วย ดังนั้นการเลือกคำ การเรียงคำ ให้เป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้นในระดับวลี และแม้แต่การจัดวางวลีใดก่อนหลังจึงมีส่วนสำคัญที่ผู้แปลจะต้องพิจารณาและถ่ายทอดจากต้นฉบับมาเป็นฉบับแปลด้วย

แคทฟอร์ด (Catford, 1965, p. 1) กล่าวว่า การแปลเป็นกระบวนการที่กระทำต่อภาษาโดยการแทนที่ถ้อยความในภาษาหนึ่งด้วยถ้อยความที่เขียนด้วยอีกภาษาหนึ่งอย่างเท่าเทียมกัน

ฟินเลย์ (Finlay, 1984, p. 2) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการแปลไว้ในหนังสือ *Translating* ว่า การแปลเป็นทั้งงานช่างและงานศิลป์ ผู้แปลสามารถที่จะถ่ายทอดภาษา พร้อมทั้งสอแทรกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ไว้ในถ้อยคำ ที่ถูกต้องกะทัดรัด อนึ่งความรู้ทางด้านภาษาของผู้แปลนั้นเป็นศาสตร์ที่สามารถถ่ายทอดได้ในระดับหนึ่ง หากแต่ความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์ผลงานของผู้แปลไม่อาจสอนกันได้ ในขอบเขตที่เท่าเทียมกัน ต้องอาศัยการฝึกฝนเพื่อนำไปสู่การพัฒนา

เชวง จันทรเขตต์ (2528, หน้า 1) กล่าวถึงความหมายของการแปลไว้ว่า การแปลเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ต้องอาศัยความรู้ ทักษะ ความชัดเจน ความชำนาญในการเลือกใช้คำให้เหมาะสมถูกต้องตามหลักของภาษา วัฒนธรรม และกาลเทศะ

จากนิยามการแปลที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ความหมายของการแปลที่นักวิชาการได้กล่าวไว้จากอดีตเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงจากเดิมที่กล่าวไว้ว่าการแปลเป็นการถ่ายทอดรูปแบบของภาษาหนึ่งให้ถูกต้องตรงกับอีกภาษาหนึ่งแต่เพียงอย่างเดียว มาสู่แนวคิดที่ว่า การแปลเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ต้องอาศัยความสามารถของผู้แปลในการพิจารณาหาความหมายแฝงในเชิงวัฒนธรรมและสังคมของภาษาต้นฉบับมาผนวกเข้าไว้ให้ได้ความเรียงที่ดีในฉบับแปล

หลักทั่วไปในการแปล

การศึกษากลวิธีการแปลมีผู้ให้ข้อสรุปถึงหลักการแปลเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์

ดังนี้

วิทย์ ศิระศรียานนท์ (2518, หน้า 269-274) กล่าวว่า ในการปฏิบัติงานแปลผู้แปลจะต้องใช้ทั้งความรู้ด้านศาสตร์และศิลป์ควบคู่กันไป ดังนั้นจึงควรต้องคำนึงถึงหลักเกณฑ์ทั่วไปในการแปลดังต่อไปนี้

1. ผู้แปลควรมีพื้นความรู้หรือหลักภาษาของภาษาทั้งสองภาษาที่ต้องการจะแปลเป็นอย่างดี เช่น มีความรู้ด้านโครงสร้างไวยากรณ์ หน้าที่ของคำ ชนิดต่าง ๆ ของประโยค เป็นต้น
2. การแปลไม่ใช่การถอดคำ แต่เป็นการถอดใจความให้ได้ความเท่าเดิม
3. ฉบับแปลจะต้องได้รสชาติเหมือนต้นฉบับ
4. การแปลไม่ใช่การถอดคำ ประพันธ์ การอธิบายหรือการย่อความ การแปลที่ดีผู้แปลต้องเคารพท่วงทำนองการเขียนของผู้แต่งคนเดิม
5. การแปลต้องคำนึงถึงจิตวิทยาของผู้เป็นเจ้าของภาษา เพราะคำ พุคต่าง ๆ มักมีความหมายเป็นนัย

6. การแปลข้อความตอนใดตอนหนึ่งจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทที่อยู่แวดล้อมด้วย เพราะบางครั้งข้อความนั้นอาจแฝงความหมายในเชิงประชดประชันเสียคดี

7. การแปลต้องคำนึงถึงความแตกต่างของภาษา ความรู้สึกต่อภาษาในด้านบัพอาจแตกต่างกันกับภาษาที่ต้องการแปล เช่น ภาษาอังกฤษคำ ว่า "funny" ไม่ได้แปลว่า "น่าขัน" เสมอไป แต่สามารถสื่อถึงอารมณ์ที่ต่างกันออกไปได้อีก เช่น พิกล ชอบกล เป็นต้น

8. เมื่อแปลให้ตรงความไม่ได้ต้องหาสำนวนเทียบเคียง

9. คำ ทุกคำ ย่อมมีนัยประหวัด เช่น ภาษาไทย คำ ว่า "งานวัด" นอกจากจะหมายถึงงานที่ทางวัดจัดขึ้นแล้ว ยังมีความหมายว่า เป็นงานของชาวบ้าน ไม่ใช่ของปัญญาชน เป็นต้น

10. ต้องแปลให้ได้สำนวนภาษาสละสลวย

พัชนี ศรีศศบุราณรักษ์ (2529, หน้า 22) ได้ให้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับหลักทั่วไปในการแปลไว้ว่า การแปลที่แท้จริง คือ การแปลให้ตรงตัวให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ผู้แปลมีอิสระในการตีความเท่าที่จำเป็นจริงๆ เท่านั้น ซึ่งควรแปลจากส่วนที่เล็กที่สุดของภาษา คือ แปลจากคำ ไม่ใช่แปลจากประโยค และพยายามหาคำ ที่มีความหมายเหมือนกันมากกว่าคำ ที่มีความหมายคล้ายกัน เพื่อให้ผู้อ่านได้รับผลทางอารมณ์จากการอ่านงานแปลเท่ากับการอ่านงานต้นฉบับ

สัทฉวี สายบัว (2542, หน้า 9) ที่ยึดแนวการศึกษาตามทฤษฎีของไนคา ได้กล่าวถึงหลักปฏิบัติในการแปลไว้ว่า งานแปลที่ดีคืองานแปลที่สามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านได้ครบถ้วนทุกสิ่งทุกอย่างที่มีในต้นฉบับ และสร้างปฏิกิริยาให้เกิดในตัวผู้อ่านงานแปลได้เทียบเคียงกับปฏิกิริยาของผู้อ่านที่อ่านต้นฉบับทั้งในด้านความหมาย ลักษณะของภาษา และทำ นองการเขียน

ดังนั้นสิ่งที่ผู้แปลพึงระลึกไว้เสมอเมื่อทำ งานแปล คือ ผู้แปลต้องพยายามรักษาความหมายและอรรถรสของต้นฉบับเดิมไว้อย่างครบถ้วน รวมถึงถ่ายทอดสู่ฉบับแปลด้วยภาษาที่ประณีตให้เหมือนกับที่ผู้อ่านจะได้รับจากการอ่าน โดยตรงจากต้นฉบับ

กลวิธีการแปล

เนื่องจากการแปลภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย มีผลงานการแปลทั้งด้านวิชาการ ข่าวสาร และบันเทิงคดี จึงมีผู้แบ่งประเภทของกลวิธีการแปลไว้ในหลายลักษณะดังนี้

นิวมาร์ค (Newmark, 1982, pp. 42-47) ได้สรุปแนวคิดจากเดิมที่มีการแบ่งการแปลเป็นการแปลแบบอิสระ (Free Translation) และการแปลตามตัว (Literal Translation) ออกได้ใหม่เป็นการแปล 2 ประเภท ดังนี้

1. การแปลเชิงอรรถศาสตร์ (Semantic Translation) จะมุ่งเน้นในด้านความหมายของต้นฉบับเป็นสำคัญ มักจะถ่ายทอดภาษาต้นฉบับเป็นภาษาฉบับแปลแบบคำ ต่อคำ วลีต่อวลี และมีขั้นตอนการแปลไปตามกระบวนการความคิด

2. การแปลเชิงสื่อสาร (Communicative Translation) สามารถเพิ่มรายละเอียดหรือสรุปความได้โดยมุ่งหมายให้ผู้อ่านฉบับแปลสามารถรับสารได้เหมือนกับสารในต้นฉบับ และยังสามารถเลือกใช้ภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษาที่ใช้ในสังคมของผู้อ่านฉบับแปล งานแปลส่วนใหญ่มักใช้วิธีการแปลแบบนี้

ตามแนวคิดของนิวมาร์ค เสนอว่าการแปลทั้งสองแบบนี้มีลักษณะบางประการคาบเกี่ยวกัน ดังนั้นสิ่งที่ผู้แปลควรระลึกถึงอยู่เสมอ คือต้องสามารถให้ผู้อ่านฉบับแปลเกิดปฏิกิริยาตอบสนองได้เท่าเทียมกับผู้อ่านภาษาจากต้นฉบับ การจะเรียกลักษณะการแปลใดว่า แปลตรงตัว และแปลเอาความนั้น มิได้หมายถึงการแปลชนิดที่แยกจากกัน โดยเด็ดขาด แท้จริงแล้วเป็นการกล่าวถึงคุณสมบัติของการแปลที่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่งมากกว่า เมื่อการแปลเป็นกระบวนการสื่อสารด้วยภาษาทางหนึ่ง กลวิธีการแปลที่ผู้แปลเลือกใช้จึงแปรไปตามวัตถุประสงค์ของการแปลนั้น ๆ

หอมหวน ชื่นจิตร (2527) และเชวง จันทรเขตต์ (2528) ได้เสนอกลวิธีการแปลที่มีลักษณะไปในทางเดียวกัน คือ การเพิ่มคำขยายความ หรือการเติมคำอธิบาย โดยการใส่คำอธิบายเพิ่มเติมในบทแปลโดยแทรกไว้ด้วยวงเล็บหลังคำที่ต้องการอธิบาย หรือโดยการใส่คำอธิบายไว้ที่เชิงอรรถ และเติมคำลักษณะนามไว้ข้างหน้าเพื่อความชัดเจนของคำที่อ้างอิง เพราะบางครั้งคำบางคำไม่มีในต้นฉบับหากแปลตรง ๆ อาจไม่สื่อความหมายเท่าที่ควรจึงควรเติมคำอธิบาย (;) เช่น ต้นฉบับที่เรียกกีฬา Football หากมาจากประเทศอเมริกานั้นจะหมายถึง American Football ดังนั้นควรแปลว่า อเมริกันฟุตบอล ไม่ใช่แค่ ฟุตบอล เพราะหากเป็นฟุตบอลแบบในทวีปยุโรปหรือเอเชีย ชาวอเมริกันจะเรียกว่า Soccer แทน เป็นต้น

เชวง จันทรเขตต์ (2528, หน้า 171) และ สัจฉริย สายบัว (2528) ได้นำเสนอกลวิธีการแปลที่มีลักษณะไปในทางเดียวกัน คือ การละไม่แปล หรือการตัดคำหรือสำนวนทิ้งไปโดยการละไม่แปลคำหรือสำนวนตามความเหมาะสม ซึ่งจะใช้วิธีนี้เมื่อพบคำหรือสำนวนอ้างอิงถึงสิ่งที่ไม่มีในภาษาฉบับแปลและไม่มี ความหมายที่สำคัญ การละคำหรือข้อความนั้น แม้จะทำให้เนื้อหาหายไปบ้าง แต่ที่สำคัญคือต้องไม่ทำให้สูญเสียอรรถรสที่สำคัญของต้นฉบับไป นอกจากนี้หากพบการพูดซ้ำ ๆ หรือใช้สำนวนต่าง ๆ ติดต่อกัน แต่แล้วสุดท้ายได้ความหมายเดิม จะสามารถตัดคำหรือข้อความนั้นออกไปได้

ปรีชา อนุรัตน์ (2532, หน้า 7) ผู้ศึกษางานแปลตามแนวทฤษฎีของมิลเดรก เอล ลาร์สัน ได้แบ่งกลวิธีที่ผู้แปลเลือกใช้ในงานแปลออกเป็น

1. การแปลตามรูปภาษาที่ปรากฏ (Literal Translation) การแปลแบบคำ ต่อคำ เพื่อคงรูปภาษา (Form) ของภาษาต้นฉบับไว้ การแปลในลักษณะเช่นนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษารูปภาษา

ของต้นฉบับ อันหมายถึงคำ การเรียงคำ คำประ โยค ประ โยค ส่วนขยายต่าง ๆ ฯลฯ ทำให้ผู้ศึกษาสามารถเรียนรู้รูปภาษาของต้นฉบับได้ แต่ไม่ช่วยในการสื่อความหมายนักเนื่องจากข้อความที่แปลแล้วไม่เป็นธรรมชาติและไม่ถูกต้องตามสำนวนการเขียนในภาษาที่สอง

2. การแปลตีความตามความหมาย (Meaning-based Translation) เป็นกลวิธีการแปลที่พยายามถ่ายทอดความหมายจากภาษาต้นฉบับให้เป็นภาษาที่สละสลวยในภาษาที่สอง บางครั้งเรียกการแปลอย่างมีสำนวน หรือ Idiomatic Translation

สัญญาวิ สายบัว (2542, หน้า 43-45) ได้นำเสนอกลวิธีการถ่ายทอดความหมายลงเป็นภาษาฉบับแปลไว้คล้ายคลึงกับของปริยา ดังนี้

1. การแปลแบบตรงตัว (Literal Translation) คือ การแปลที่พยายามรักษารูปแบบของการนำเสนอความคิดของต้นฉบับแปลไว้ให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ รวมไปถึงระเบียบวิธีการเรียงคำ ระเบียบวิธีการจัดกลุ่มความหมายเข้าประ โยค การเรียงประ โยคเข้าเป็นข้อความที่ใหญ่ขึ้น และการใช้เครื่องหมายวรรคตอน

2. การแปลแบบเอาความ (Free Translation) คือ การแปลที่มุ่งสื่อความหมายของต้นฉบับไปสู่ผู้อ่าน เน้นความเข้าใจเป็นสำคัญ ดังนั้นการถ่ายทอดภาษาและการเรียงคำ ดับความคิดอาจไม่เคร่งครัดเท่ากับการแปลแบบตรงตัว

อย่างไรก็ตามในทางปฏิบัตินักวิชาการยังไม่สามารถจำกัดการแปลไว้เฉพาะกับงานประเภทหนึ่งประเภทใดได้เสมอไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญทางด้านการใช้ภาษาของผู้แปล และกรอบแนวคิดทางทฤษฎีที่ผู้แปลเลือกยึดถือเป็นองค์ประกอบร่วมในการพิจารณาเลือกกลวิธีในการแปลให้เหมาะสมกับผลงาน

การแปลในระดับคำ

ในการวิเคราะห์การแปลในฐานะที่เป็นกระบวนการถ่ายทอดความหมายนั้น ในขั้นแรกผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการศึกษาในหน่วยที่เล็กที่สุดคือ ระดับคำ โดยพิจารณาจากข้อมูลที่มีผู้ทำการรวบรวมไว้แล้ว ดังนี้

พรพิมล เสนะวงศ์ (2527, หน้า 11) นำ เสนอแนวทางในการถ่ายทอดความหมายระดับคำ โดยผู้แปลควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. การถ่ายทอดสิ่งที่เป็นที่รู้จักในวัฒนธรรมผู้สื่อสารและผู้รับสาร โดยวิธีการแยกความหมาย การรวมความหมาย การใช้สำนวนโวหารหรือสุภาษิต

2. การถ่ายทอดสิ่งที่ไม่เป็นที่รู้จักในวัฒนธรรมผู้รับสารแต่เป็นที่รู้จักในวัฒนธรรมผู้สื่อสาร โดยการทับศัพท์ภาษาต้นฉบับ การใช้วลีหรือข้อความเพื่ออธิบายความหมาย หรือเลือกคำศัพท์ที่เป็นที่รู้จักในวัฒนธรรมผู้รับสาร

เฉลิมศรี จันทสิงห์ (2528, หน้า 14-17) ได้จำแนกระดับของความเท่าเทียมกันในด้านความหมายระดับคำ (Equivalence at the Lexical Levels) ดังต่อไปนี้

1. หนึ่งคำหนึ่งความหมาย (One-to-one Correspondence) คือ คำศัพท์ในภาษาหนึ่งที่สามารถหาคำศัพท์ที่มีความหมายเทียบเคียงในอีกภาษาหนึ่งได้คำต่อคำ เช่น five-ห้า, calendar-ปฏิทิน, mother-แม่ เป็นต้น
2. หนึ่งคำหลายความหมาย (One-to-many Correspondence) คือ คำศัพท์ในภาษาหนึ่งซึ่งมีความหมายตรงกับคำศัพท์หลายคำในอีกภาษาหนึ่ง เช่น คำว่า “ถนน” ตรงกับคำ ในภาษาอังกฤษ คือ road, street, avenue, boulevard เป็นต้น
3. ความหมายหลายความหมายใช้ได้คำเดียว (Many-to-one Correspondence) คือ คำศัพท์ในภาษาหนึ่งมีใช้หลายคำ นอกกรอบระเบียบที่แตกต่างกันออกไป แต่เมื่อถ่ายทอดไปเป็นอีกภาษาหนึ่ง จะมีคำ ที่มีความหมายใกล้เคียงเพียงคำเดียว ในการแปลจำเป็นต้องใช้บริบทแวดล้อมมาขยายเพื่อให้ได้ความครบถ้วนตามภาษาต้นฉบับ เช่น คำว่า “ถือ” แบ่งตามลักษณะการถือได้เป็น แบก, หาม, หาบ, คอน, กระเดียด, เทิน, ทูน ฯลฯ

แต่ในภาษาอังกฤษจะใช้คำ ว่า "carry" คำเดียว จึงต้องอาศัยการอธิบายเพิ่ม เช่น แบก to carry on the shoulder กระเดียด to carry (a basket) against the hip or the waist

4. คำที่หาความหมายไม่ได้ (One-to-nil Correspondence) คือ คำศัพท์ในภาษาหนึ่งซึ่งไม่อาจหาคำศัพท์ที่มีความหมายตรงกันอีกภาษาหนึ่งได้เลย จึงต้องหาทางถ่ายทอดออกเป็นลักษณะต่าง ๆ เช่น

ใช้วิธีการทับศัพท์ เช่น apple-แอปเปิ้ล, metre-เมตร, football-ฟุตบอล เป็นต้น

สร้างคำศัพท์ใหม่ขึ้นใช้ เช่น concept-ความคิดรวบยอด, context-บริบท เป็นต้น

อธิบายความ ในกรณีที่ไมอาจใช้คำ ทับศัพท์เดิมได้หรือไม่อาจสร้างคำศัพท์ใหม่ขึ้นใช้ อาจต้องใช้การอธิบายความเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ

5. คำที่มีความหมายใกล้เคียงในบางส่วน (One-to-part Correspondence) คือ คำศัพท์ในภาษาหนึ่งให้ความหมายเพียงบางส่วนของคำ ในอีกภาษาหนึ่ง เช่น คำ ว่า "น้ำใจ" ในภาษาไทย ใกล้เคียงกับคำ ว่า "spirit" ในภาษาอังกฤษ ซึ่งให้ความหมายได้เพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น

พจนีย์ สรรคบุรณารักษ์ (2529, หน้า 14-15) กล่าวว่าในการแปลเพื่อถ่ายทอดความหมายต้องคำนึงถึงหลัก 4 ประการ ดังนี้

1. อนาคตกาล (The Progressive Present) ในการแปลจากต้นฉบับภาษาอังกฤษเป็นฉบับแปลภาษาไทย ผู้แปลต้องคำนึงถึงช่วงเวลาสัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่ตัวละครในเรื่องกล่าวอ้างถึง แม้จะไม่ปรากฏรูปคำ วิเศษณ์บ่งเวลา (Adverb of Time) กำกับไว้อย่างชัดเจน

2. โครงสร้างประโยคอื่น ๆ โครงสร้างทางไวยากรณ์บางประเภท เช่น ประโยคปฏิเสธที่มีรูปกริยาวิเศษณ์ หรือคำคุณศัพท์ ประโยคเงื่อนไข ฯลฯ มักจะแปลในระดับประโยคไม่แปลในระดับคำและแปลตามความหมายของศัพท์ ไม่ใช่ตามโครงสร้างไวยากรณ์

3. คำศัพท์เฉพาะ (Lexis) ในภาษาอังกฤษอาจพบคำ ที่ให้ความหมายคล้ายคลึงกันเช่น bath, wash, หรือ shower แต่ในภาษาไทยมักแทนที่ด้วยคำ ว่า "อาบน้ำ" คำเดียว ในการแปลจึงควรระวังเรื่องการให้ความหมายของคำศัพท์เหล่านี้ และเลือกคำ มาใช้ให้มีความหมายเทียบเคียงกัน

4. ตีความทำนาย (Interpretation of the facts-a prediction) การแปลข้ามภาษาควรคำนึงถึงความหมายทั่ว ๆ ไปมากกว่าการให้คำ เหมือน การให้ความหมายบางครั้งจึงอาศัยการตีความจากบริบทซึ่งอยู่แวดล้อมข้อความนั้น

ปรีชา อนุรัตน์ (2532, หน้า 10-20) แยกการศึกษาเรื่องความหมายและการถ่ายทอดความหมายในภาษาฉบับแปล โดยพิจารณาในเรื่องของระดับการรับรู้ความหมายในผู้อ่าน ดังนี้

1. การรับรู้ขั้นแรก (The Primary Sense) หมายถึง ความหมายแรกที่ผู้อ่านนึกถึงตามประสบการณ์และสภาพแวดล้อมของผู้อ่าน เช่น คำ ว่า "governer" ในเด็กชาวอังกฤษจะเป็นภาษาสแลง แปลว่า "พ่อ"

2. การรับรู้ขั้นที่สอง (The Secondary Sense) หมายถึง ความหมายของคำ ตามใจความที่นำคำนั้น ๆ ไปใช้ เช่น คำ ว่า "foot" ในประโยค He hurt his foot while fixing the door. หมายถึง "เท้า" Who's going to foot the bill for the party? หมายถึง "จ่าย"

3. การรับรู้เชิงอุปมาอุปไมย (The Figurative Senses) หมายถึง การนำ คำ มาใช้ในเชิงเปรียบเทียบ ในการแปลอาจใช้วิธีการแปลโดยตรงหรือหาคำ ที่มีความสัมพันธ์ใกล้เคียงกันมาใช้แทนกัน เช่น ประโยค "He has good head." ควรแปลว่า "เขามีสมองดี" เป็นต้น

การแปลข้อความจากภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาไทยนั้น ผู้แปลจะต้องวิเคราะห์เพื่อจับความหมายและรู้จักเลือกสรรถ้อยคำ ให้มีความหมายตรงกันกับความหมายของภาษาต้นฉบับ สื่อความหมายได้ชัดเจนและผู้อ่านยอมรับว่าไม่แปร่งหู แต่เนื่องจากแต่ละภาษามีรูปแบบของคำศัพท์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว รวมไปถึงวัฒนธรรม ความคิด และความเชื่อที่แฝงมากับคำ ที่เลือกใช้นั้น ๆ ด้วย ดังนั้นกระบวนการถ่ายทอดความหมายลงสู่งานเขียนจึงอาจใช้วิธีการในการถ่ายทอดที่ต่างกันออกไป

การแปลในระดับประโยค

การแปลในรูปแบบตีพิมพ์สองภาษาเป็นการแปลที่มุ่งการเลือกใช้คำ และ โครงสร้าง ประโยคในฉบับแปลที่มีความหมายและรูปแบบสอดคล้องตรงกันกับต้นฉบับ ผู้แปลจึงต้องใช้

ความระมัดระวังเป็นพิเศษในเรื่องความแตกต่างระหว่างภาษา โดยอาศัยการศึกษาและวิเคราะห์การถ่ายทอดโครงสร้างระดับประโยค

พจนีย์ สรรคบุรณารักษ์ (2529, หน้า 37-51) กล่าวว่า การแปลจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ประโยค เพื่อการจับใจความหรือเนื้อหาสาระ และความหมายโดยรวมของประโยคที่ต้นฉบับต้องการจะสื่อกับผู้อ่าน การวิเคราะห์ประโยคจะประกอบไปด้วย

1. การวิเคราะห์โครงสร้างทางไวยากรณ์ คือ การแยกโครงสร้างประโยคพื้นฐานเป็นภาคประธานและภาคแสดง เพื่อให้สามารถจับใจความสำคัญจากต้นฉบับได้
2. การวิเคราะห์หน้าที่ของประโยค คือ การพิจารณาว่าประโยคทำหน้าที่เป็นประโยคบอกเล่าประโยคคำถาม ประโยคคำสั่ง หรือประโยคอุทาน ซึ่งจะช่วยให้ผู้แปลทราบถึงจุดประสงค์ที่ผู้เขียนต้องการจะถ่ายทอด
3. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประโยค คือ การวิเคราะห์การเชื่อมความในประโยค เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาของเรื่องที่จะแปล

สัจฉวี สายบัว (2542, หน้า 23-25) กล่าวถึงองค์ประกอบที่นักแปลพึงตระหนักถึงในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคำ การจัดเรียงเข้าสู่ประโยค ด้วยวิธีการทางไวยากรณ์ ดังนี้

1. การเรียงคำ ในประโยค ตำแหน่งของคำ ในประโยคสามารถให้ความหมายที่บอกความสัมพันธ์ ระหว่างคำ ในประโยคได้ ตัวอย่างเช่น

เด็กเล็ก ๆ สามคน ถูกลักตัวไป (ส่วนขยายประธาน อยู่หลังคำ ว่า "เด็ก") *Three little children were kidnapped.* (ส่วนขยายประธาน อยู่หน้าคำ ว่า "เด็ก")

2. การใช้ตัวเชื่อมเพื่อแสดงความสัมพันธ์ในแง่ต่าง ๆ ระหว่างคำ และระหว่างกลุ่มคำ
3. การใช้เครื่องหมายวรรคตอน ในภาษาต้นฉบับนั้นสามารถบอกถึงหน่วยทางความคิดเพิ่มขึ้นจากความหมายอ้างอิงของคำ ต่าง ๆ ดังนั้นบางครั้งในฉบับแปลจึงควรหาคำมาสื่อถึงความหมายเทียบเคียงเพื่อให้ได้ความที่สมบูรณ์ขึ้น

4. การใช้เครื่องหมายอื่น ๆ ในบางภาษามีการใช้เสียงเพื่อเปลี่ยนความหมายทางไวยากรณ์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- 4.1 เปลี่ยนเสียงสระหรือพยัญชนะ เช่น

he (ประธาน/ผู้กระทำ)

him (กรรม/ผู้ถูกกระทำ)

his (วิเศษณ์/ส่วนขยายประธานหรือกรรม)

4.2 การลงน้ำหนักเสียงหนักหรือเบา (stress) เช่น

a green-house' หมายถึง โรงเลี้ยงต้นไม้

a green' house หมายถึง บ้านสีเขียว

ความสามารถในการวิเคราะห์ส่วนต่าง ๆ ของประโยค เป็นประโยชน์อย่างมากต่อการทำ
งานแปล ทั้งนี้เพราะผู้แปลจะสามารถวิเคราะห์ความหมายของภาษาที่จะแปลได้อย่างชัดเจน และ
เปลี่ยนเป็นโครงสร้างในภาษาฉบับแปลที่ถูกต้องเหมาะสม ช่วยป้องกันความสับสนที่จะเกิดขึ้น
โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแปลประโยคที่มีโครงสร้างซับซ้อน

บทภาพยนตร์และหลักการเกี่ยวกับการแปลบทภาพยนตร์

ความหมายของภาพยนตร์

ความบันเทิงมีมากมายหลายอย่างที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ทั้งจากการมองและการได้ยินแต่
สื่อภาพยนตร์นั้น เราสามารถรับรู้ได้ทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกัน ยิ่งไปกว่านั้นปัจจุบันระบบ
ภาพและเสียงในโรงภาพยนตร์สามารถสร้างอารมณ์ในการรับชมได้เป็นอย่างมาก

สมภพ โรจนพันธ์ (2523, หน้า 146) ให้ความหมายว่า ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพนิ่งเป็นชุดที่
เรียงติดต่อกันบนแถบฟิล์ม ถ่ายจากกล้องถ่ายภาพยนตร์ แล้วนำมาฉายด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์
ภาพจะไปปรากฏบนจอสีขาว มองดูเคลื่อนไหวได้เหมือนกับที่เราเห็นตามธรรมชาติ

จงจิต ศรีพรรณ (2524, หน้า 107) ให้ความหมายว่า ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพชุดที่ถ่ายด้วย
กล้องถ่ายภาพยนตร์แล้วฉายด้วยเครื่องฉาย (Movie Projector) ภาพที่ปรากฏบนจอขาว
จะเคลื่อนไหวได้เหมือนจริง

จากความหมายดังกล่าว ภาพยนตร์เป็นฟิล์มภาพที่ถ่ายด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่ติดต่อกัน
เมื่อนำไปฉายด้วยเครื่องฉายจะปรากฏภาพบนจอมองดูเคลื่อนไหวได้เหมือนจริงทั้งภาพและเสียง
การแปลบทภาพยนตร์

ธุรกิจบันเทิงด้านภาพยนตร์เป็นที่นิยมอย่างต่อเนื่อง เพราะในปัจจุบันวงการภาพยนตร์ได้
เจริญก้าวหน้าไปเร็วมาก แต่สิ่งที่ยังต้องมีคู่กับการชมภาพยนตร์ต่างชาติคือการแปลแล้วแสดงเป็น
คำบรรยายใต้ภาพ ซึ่ง สิทธิ พินิจวุฒล (2542, หน้า 98) กล่าวว่า ภาพยนตร์จากต่างประเทศที่ฉาย
ในโรงและในจอโทรทัศน์ ถ้าแปลทเป็นภาษาไทย หรือพากย์ไทยไปแล้ว จะอำนวยความสะดวกและ
ความบันเทิงให้แก่ผู้ชมเป็นอันมาก และ สิทธิ พินิจวุฒล (2542, หน้า 99) ยังให้ความเห็นอีกว่า
บทภาพยนตร์ มีลักษณะเหมือนบทละคร คือประกอบด้วยคำสนทนาเป็นส่วนใหญ่ แต่ผู้แสดง
ภาพยนตร์จะมีจำนวนหลากหลายกว่า แต่ละคนจะใช้คำพูดต่างกันตามอุปนิสัย ใจคอ และพูดจา
รวบเร็วต่างจากผู้แสดงละครซึ่งจะพูดช้า และเน้นย้ำให้ชัดเจน บางครั้งผู้แสดงอีกคนหนึ่งจะช่วย

เน้นย้ำด้วยการถามซ้ำบ้าง ทวนคำถามบ้าง และอุทานบ้าง นอกจากนี้การแสดงภาพยนตร์จะมีความเคลื่อนไหวเร็วกว่าการแสดงละครมาก บางทีพูดไปเคลื่อนไหวไป มีผลต่อการแปลบทซึ่งต้องแปลให้รวดเร็ว และทันกับบทบาทของการแสดง ในขณะที่ สัจฉริ์ สายบัว (2538, หน้า 95-97) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการแปลบทภาพยนตร์ไว้ว่าจุดมุ่งหมายอันหนึ่งของการแปลบทภาพยนตร์คือจะต้องถ่ายทอดความหมายของต้นฉบับให้ได้ใกล้เคียงจนกระทั่งสามารถทำให้ผู้อ่านมีผลตอบสนองได้เทียบเคียงกับที่บทภาพยนตร์ตัวจริงทำกับผู้ชมภาพยนตร์

กระบวนการผลิตงานแปลบทภาพยนตร์

สำหรับกระบวนการผลิตงานแปลบทภาพยนตร์นั้น มิ่งขวัญ-เจียประเสริฐ (2542, หน้า 29) ได้ศึกษาในเรื่องนี้ไว้อย่างละเอียด โดยได้แบ่งข้อมูลในการแปลบทภาพยนตร์ไว้ดังนี้

1. การแปลบทเพื่อบรรยายใต้ภาพ (Subtitles)
2. การแปลบทเพื่อพากย์ (Dubbing)

ความแตกต่างของการแปลทั้งสองประเภทนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่จะใช้เพื่ออะไร เช่น หากใช้บรรยายใต้ภาพ ต้องคำนึงถึงผู้ชมว่าจะสามารถอ่านได้ทันกับฉากแต่ละฉากโดยได้ข้อมูลกระชับสมบูรณ์ที่สุดหรือไม่ ใช้คำพูดที่เหมาะสมกับตัวละครหรือไม่ ส่วนหากใช้เพื่อพากย์จะเน้นแปลให้ตรงกับกรอกรับปากของตัวละครให้มากที่สุดเพื่อให้ทันกับพากย์ ๆ ได้สมจริงมากที่สุด และเนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้เป็นเรื่องการแปลบทเพื่อบรรยายใต้ภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเน้นไปในส่วนกระบวนการแปลบทบรรยายใต้ภาพเท่านั้น

การแปลบทเพื่อบรรยายใต้ภาพ (Subtitles)

เนื่องจากธรรมเนียมที่ต่างกันจึงมีคนอีกกลุ่มนิยมการชมภาพยนตร์ในภาษาต้นฉบับเพื่อรับรู้อารมณ์ของตัวละครแบบต้นฉบับจริง แต่การเข้าใจความหมายยังคงเป็นอุปสรรค ดังนั้นการบรรยายตัวอักษรใต้ภาพเป็นภาษาแปล เป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้ชมซึ่งนิยมฟังเสียงต้นฉบับไปพร้อมกับทำความเข้าใจในเนื้อหาของภาพยนตร์นั้น ๆ ด้วยวิธีการนี้เสียงต้นฉบับจะคงอยู่และจะมีการใช้รูปแบบของการเขียนบทแปล เป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้รับรู้สิ่งที่ตนในจอภาพพูดไปพร้อมกับรับฟังภาษาต้นฉบับ ทำให้ผู้ชมได้รับอารมณ์จากเสียงภาษาต้นฉบับอย่างเต็มที่โดยผู้แปลจะต้องลดข้อมูลที่ได้จากคำพูดหรือประโยคต้นฉบับเพื่อให้ได้ประโยคแปลที่สั้นกระชับ ทำให้ผู้ชมไม่ต้องใช้เวลาอ่านบทบรรยายใต้ภาพที่ยาวเกินไป ข้อดีด้านหนึ่งของการใช้คำบรรยายใต้ภาพคือทำให้ผู้ชมเข้าถึงภาพยนตร์ต้นฉบับโดยรักษาคูณค่าของเสียง สำเนียง และอารมณ์ของตัวละครเอาไว้ได้ เนื่องจากเคยมีการกล่าวอ้างว่าเมื่อมีการพากย์จะเป็นการทำลายความสมบูรณ์แบบของรายการต้นฉบับนั้นได้

นอกจากนี้ วัลลภา เออร์วาย (2541, หน้า 39) ได้อธิบายในลำดับขั้นตอนการแปลเพื่อทำบทบรรยายได้ภาพสำหรับการแปลบทบรรยายที่ฉายในโรงภาพยนตร์เพิ่มเติมไว้ดังนี้คือ เริ่มจากผู้แปลได้รับสคริปต์ที่ทางบริษัทจัดเตรียมไว้ให้ และจะต้องแปลโดยดูจากสคริปต์ไปพร้อมกับชมภาพยนตร์ต้นฉบับไปด้วยจนจบเรื่อง จากนั้นทำซ้ำทั้งหมดอีกครั้งเพื่อตรวจทานแก้ไขแล้วจึงส่งต่อให้แผนกฟิล์มเพื่อพิมพ์คำบรรยายลงใต้ภาพยนตร์

ปัญหาที่พบในการแปลบทภาพยนตร์

การแปลบทความเชิงบันเทิงคดีมีทั้งปัญหาที่เหมือนและต่างกัน ซึ่ง วัลลภา เออร์วาย (2548, หน้า 19 – 31) ได้เสนอตัวอย่างที่ได้มาจากการสนทนากับนักแปลบทภาพยนตร์และบทโทรทัศน์มานานหลายปี ทั้งในระดับปริญญาตรีของภาควิชาภาษาอังกฤษและภาษาศาสตร์ และในระดับปริญญาโท สาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยปัญหาส่วนใหญ่สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. ปัญหาการเลือกคำศัพท์ที่แปล โดยในพจนานุกรมทั่วไปที่แปลภาษาจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยนั้นมักบัญญัติความหมายของศัพท์ไว้หลายคำ ผู้แปลจึงจำเป็นต้องอ่านเนื้อหาให้เข้าใจและต้องคิดว่าคำ ๆ นั้นทำหน้าที่อะไรในประโยค เพราะคำเดียวกันอาจเป็นได้ทั้ง คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ รวมทั้งต้องดูว่าในบริบทนั้น ๆ ต้องเลือกคำใดมาให้ถูกต้องและสอดคล้อง ผู้แปลมักเลือกคำที่หนึ่งหรือที่สองมาใช้โดยไม่พิจารณาว่าคำนั้นทำหน้าที่อะไรในประโยค ซึ่งบางครั้งอาจทำให้ไม่เข้ากับเนื้อหาจริงของภาพยนตร์ ดังตัวอย่าง

“But you stand before me.”

อาจแปลว่า: เธอยืนก่อนฉัน/เธอยืนหน้าฉัน/คุณลุกขึ้นก่อน/คุณยืนก่อนฉัน

บทแปลที่ถูก: แต่หนูก็รอดตายมายืนอยู่ตรงหน้าคุณแล้วนี่

คำอธิบาย: ผู้แปลมีปัญหาเกี่ยวกับคำว่า ‘stand’ เพราะในพจนานุกรม แปลว่า ยืนเป็นคำแรก แต่ คำนี้เป็นคำที่มีความหมายต่อมาจากบริบทก่อน ๆ ด้วย หมายความว่า จะบ่นไปทำไม ถึงไปพญญักษ์มาอย่างไร สามารถเอาชนะมาได้หมดแล้ว และตอนนี้ได้มายืนอยู่ต่อหน้าฉันแล้ว จึงควรแปลว่า ‘มายืนอยู่ตรงหน้าแล้วนี่’

หากผู้แปลใช้สรรพนามแทน You ว่า ‘คุณ’ จะมีปัญหาการใช้สรรพนาม

เมื่อชายแก่พูดกับเด็กชายวัย 8 ขวบไม่ควรใช้คำว่า ‘คุณ’ ควรใช้คำว่า ‘หนู’

ในภาษาอังกฤษ การใช้ ‘You & I’ ใช้ได้ทั่วไป แต่ในภาษาไทยนั้น ต้องเรียก

ให้ถูกว่าใครเป็นใครตามความเหมาะสมของสังคม ซึ่งอาจจะเป็น ท่าน คุณ ยาย

คุณป้า น้ำ ตา ลุง หนู ฯลฯ ผู้แปลควรต้องเข้าถึงในตัวละครเสียก่อนแล้วจึง

เลือกสรรพนามให้เข้ากับบทบาท

2. ปัญหาการแปลกริยาช่วย ผู้แปลอาจแปล verb to be ซึ่งประกอบไปด้วย is, am, are, was และ were ว่า ‘คือ’ ซึ่งไม่นิยมใช้ในบทสนทนาภาษาไทย ดังตัวอย่าง

“Who are you?”

อาจแปลว่า: ใครคือคุณ/คุณคือใคร

บทแปลที่ถูก: **ป้าชื่ออะไรอะ**

คำอธิบาย: ผู้แปลแปลตามตัวอักษร จึงได้ ‘ใครคือคุณ’ ซึ่งไม่เป็นภาษาไทยที่ถูกต้อง ส่วนอีกรายแปลว่า คุณคือใคร ซึ่งเป็นการแปลตามโครงสร้างไวยากรณ์ ภาษาด้นฉบับ ในภาษาไทยมักไม่นิยมพูดว่า ‘คุณ/ป้าคือใคร’ มักจะถามว่า ‘ชื่ออะไร’ มากกว่า

3. ปัญหาการแปลคำสรรพนาม ผู้แปลมักนิยมแปลคำว่า ‘It’ ว่า ‘มัน’ ซึ่งคำนี้ในภาษาไทย มักจะไม่นิยมใช้กัน ตัวอย่างเช่น

“It’s quite a fall, young man. Are you all right?”

อาจแปลว่า: มันเป็นเพียงการตก หน่น้อย เป็นอะไรไร้เปล่า

บทแปลที่ถูก: **ตกลงมาแรงน่าดู พ่อหน่น้อย เป็นอะไรไร้เปล่า**

คำอธิบาย: จะเห็นได้ว่า ผู้แปลแปลทุกตัวจากภาษาอังกฤษ และได้โครงสร้างภาษาอังกฤษ quite ในที่นี้ไม่ได้แปลว่าเพียง แต่เป็นการเน้นว่าแรงมาก

4. ปัญหาการเข้าใจผิดเป็นคำอื่นที่สะกดคล้ายกัน เมื่ออ่านผิดหรือเข้าใจผิด จึงเลือกคำ ที่นำมาแปลผิดไปด้วย ตัวอย่างเช่น

“Yes! Good! That was **definitely** good.”

อาจแปลว่า: ใช่ ดี มันเป็น คำนิยามที่ดี

บทแปลที่ถูก: **ต้องงี้ซี้ ดีจริง ๆ เลย**

คำอธิบาย: ผู้แปลมีปัญหาเกี่ยวกับคำว่า ‘**definitely**’ ซึ่งแปลว่า อย่างแน่นอน เป็นคำว่า ‘**definition**’ ซึ่งแปลว่าคำนิยาม

5. ปัญหาโครงสร้างไวยากรณ์ ที่ต่างกันระหว่างไวยากรณ์ไทยและไวยากรณ์อังกฤษ จึงทำให้ไม่ได้อารมณ์ตามท้องเรื่อง เมื่อตามอารมณ์ไม่ได้ จึงทำให้แปลไม่ได้อารมณ์หรือแปลผิด และส่วนใหญ่บทแปลภาษาไทยที่เป็น โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ตัวอย่างเช่น

“Thank for **stopping** that man.”

อาจแปลว่า: ขอบคุณที่หยุดผู้ชายคนนั้น

บทแปลที่ถูก: **ขอบคุณที่ช่วยข้าไว้**

คำอธิบาย: ผู้แปลแปลทุกคำด้วยภาษาไทยแต่เป็น โครงสร้างไวยากรณ์อังกฤษอ่านแล้ว
ไม่สร้างอารมณ์กับเนื้อเรื่องเท่าที่ควร

6. ปัญหาความต่างทางวัฒนธรรม เมื่อภาษาต่างกัน วัฒนธรรมทางภาษาที่แตกต่างกัน
ส่งผลให้ ผู้แปลจะแปลจะต้องคำนึงถึงข้อนี้ว่าจะใช้อะไรเป็นการเปรียบเทียบให้ภาษาที่แปลแล้ว
ให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจทั้งภาษา และวัฒนธรรมของประเทศนั้น ตัวอย่างเช่น การทักทายกัน
ในภาษาอังกฤษ ‘good morning’ หรือ ‘good night’ ผู้แปลมักแปลด้วยสำนวน ‘อรุณสวัสดิ์’
ซึ่งไม่ได้เป็นที่นิยมใช้ในบทสนทนาภาษาไทย เว้นแต่จะใช้ในภาษาเขียน ส่วนการพูดถึง ‘คนโง่’
ในภาษาไทย ซึ่งมักจะเปรียบกับควาย แต่ในภาษาอังกฤษนั้นจะใช้กับลา ซึ่งเป็นสัตว์ที่เชื่องช้าและ
ไม่ฉลาด ฉะนั้นหากเปรียบ ‘คนโง่’ ด้วยคำว่า ‘buffaloes’ ผู้อ่านในภาษาอังกฤษ ย่อมไม่ได้รรถรส
ที่ถูกต้อง ส่วน แกะ ในภาษาอังกฤษจะใช้เปรียบเทียบกับคนที่ไม่มีความคิดเห็นของตนเอง
ไม่มีมันสมอง ต้องมีคนนำมาบอกให้ทำ ฉะนั้นผู้แปลควรคำนึงถึงความต่างของวัฒนธรรมด้วย
ดังตัวอย่างเช่น

“I’ve got to say good night because I’ve to get up at the **crack of dawn**.”

อาจแปลว่า: ฉันต้องบอกราตรีสวัสดิ์ เพราะพรุ่งนี้จะต้องตื่นตอนแสงหักออกมา

บทแปลที่ถูก: ขอลาไปนอนก่อนนะ พรุ่งนี้ต้องตื่นแต่ไก่โห่

คำอธิบาย: คำว่า ราตรีสวัสดิ์ มีใช้ในภาษาเขียน มักไม่นิยมใช้ในบทสนทนา ส่วน วลี
crack of dawn เป็นการพูดถึงแสงอาทิตย์ที่สวยงามในภาษาอังกฤษ
จึงหมายความว่าเมื่อแสงอรุณปรากฏออกมานั้นหมายถึงรุ่งเช้านั่นเอง
แต่ในบทสนทนาภาษาไทยมักนิยมใช้คำว่า ตื่นแต่ไก่โห่ มากกว่า รุ่งอรุณ

7. ปัญหาการแปลบทสำนวน สำนวนในภาษาอังกฤษมีหลายประเภท บางสำนวนผู้แปล
สามารถเข้าใจได้จากการสื่อประโยค หรือเข้าใจได้จากการชมภาพยนตร์ เพราะเหตุการณ์ในเรื่อง
จะทำให้เข้าใจสำนวนได้ ถ้าผู้แปลเห็นบ่อย ๆ จะสามารถจำได้ในที่สุด เมื่ออ่านบทภาพยนตร์แล้ว
ไม่เข้าใจ จึงต้องสร้างจินตนาการตามสถานการณ์นั้น ๆ ว่าจะพูดอย่างไร ดังตัวอย่าง

“And that’s not all ... we got-squashed and scared **practically to death**.”

อาจแปลว่า: นั่นไม่ใช่ทั้งหมด เราถูกบีบอัด แล้วกลัวจนตายด้วยภาคปฏิบัติ/เธอกำลังทำตาย/
กลัวตายเลยลองตายดู

บทแปลที่ถูก: ยิ่งไปกว่านั้นอีกนะ เราทั้งถูกบีบอัดเสียแทบเอาชีวิตไม่รอดเลย

คำอธิบาย: ผู้แปลมีปัญหาในการแปลคำว่า **practically** เพราะปกติคำนี้ ที่ผู้แปลเห็นบ่อยครั้ง
คือคำว่า **practice** แปลว่า ปฏิบัติ ซึ่งเป็นคำแรกในพจนานุกรม เมื่อต้องแปลรวม
กับคำว่า ‘death’ จึงทำให้ตัดสินใจไม่ได้ว่าควรแปลอย่างไร วลีนี้มาจากสำนวน

scare me to death/ scare me half to death แต่เพิ่ม **practically** เข้าไป เพื่อเป็นการเพิ่มน้ำหนัก เมื่ออุปบริบทนี้น่าจะเป็นที่เข้าใจได้ว่าหมายถึงความตายนั่นเอง ข้อมูลบางประเภทที่ผู้วิจัยได้ค้นคว้ามาสามารถมีส่วนช่วยให้การทำงานวิจัยชิ้นนี้ผ่านไปได้อย่างราบรื่นมากขึ้นอันจะส่งผลให้ได้งานวิจัยที่มีคุณภาพ

แนวคิดและหลักการเกี่ยวกับทฤษฎีการสร้างอารมณ์ขัน

ความหมายของ “ขบขัน” และ “อารมณ์ขัน”

ดู๋ย ชุมสาย (2516, หน้า 138-139) เรียกอารมณ์ขันว่าอารมณ์สำรวล หมายถึง ความรู้สึกทางอารมณ์ที่มีการหัวเราะเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาให้เห็นได้ง่ายที่สุด อารมณ์สำรวลสามารถปรากฏให้เห็นได้ในลักษณะการหัวเราะออกมาดัง ๆ การยิ้มที่มุมปาก ยิ้มที่ดวงตาเชื่อมเป็นประกาย การหัวเราะเงียบ ๆ อยู่ในใจ การหัวเราะจึงเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับจิต

อารมณ์ขัน “humour” ในสารานุกรม The New Encyclopedia Britannica (1975, p. 145) หมายถึง รูปแบบการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง ได้รับการกระตุ้นออกมาจากจิตใจที่ซับซ้อน หรือสิ่งที่ชวนให้ตลกขบขัน หรือการทำให้ผู้อื่นหัวเราะได้ คำว่าอารมณ์ขัน (Humour หรือ Humor) มาจากภาษาละตินว่า ความชื้น (Moisture) ตามทฤษฎีสรีรศาสตร์ตะวันตกโบราณเชื่อว่ามีของเหลว (Fluid) อยู่สี่ชนิดที่ไหลเวียนอยู่ในร่างกายคนเรานั้น และเชื่อว่าของเหลวเหล่านี้มีส่วน ในการกำหนด อารมณ์ ความรู้สึกและลักษณะท่าทีของคน ในทฤษฎีทางสรีรศาสตร์โบราณซึ่งแพร่หลายมาจนกระทั่งในยุคกลางของยุโรป เชื่อว่าอารมณ์ของมนุษย์ที่สำคัญสี่ประการนั้น ได้แก่ อารมณ์ดีหรือขบขันมาจากเลือดแดง ความเฉื่อยชามาจากเสมหะ และอารมณ์ฉุนเฉียวง่ายมาจากน้ำดีสีเหลืองและความรู้สึกหดหู่มาจากน้ำดีสีดำ การผสมกันของของเหลว การแปรปรวนของอารมณ์ เหล่านี้มีส่วนกำหนดให้คนมีลักษณะที่แตกต่างกัน และยังมีส่วนกำหนดคุณลักษณะต่าง ๆ ของบุคคล หรือ อารมณ์ความรู้สึก คุณภาพด้านร่างกายและจิตใจ และความโน้มเอียงต่าง ๆ ของคนในทางความคิด เชื่อว่า คนที่มีบุคลิกลักษณะและภาวะทางจิตใจที่ดีเลิศเกิดจากการผสมของเหลวที่ได้สัดส่วน และบุคคลใดที่ผลิตของเหลวอย่างใดอย่างหนึ่งออกมามากกว่าของเหลวชนิดอื่น ๆ จะทำให้คนนั้นมี อารมณ์และบุคลิกเด่นต่างกันไป เช่น เป็นคนร่าเริง หรือเรียกว่า Sanguine (ซึ่งมาจากภาษาละตินว่า “Sanguis” แปลว่า เลือด) หรือเป็นคนเฉื่อยชา อารมณ์ฉุนเฉียวง่ายหรือเป็นคนที่มีอารมณ์หดหู่เป็นประจำ คุณลักษณะเหล่านี้มีส่วนกำหนดบุคลิกภาพของแต่ละคน คนซึ่งมีบุคลิกลักษณะแต่ละอย่างนั้น ยังมีลักษณะที่เด่นของตนเองเป็นแบบฉบับบางอย่าง เช่น คนที่ฉุนเฉียวง่าย (Choleric Man) จะเป็นคนโกรธง่ายรวมทั้งมีผิวหน้าเหลือง ชูบซิด ผมหงอกหรือขนดก ภาควิชาจิตในตนเองมีความทะเยอทะยาน มีจิตใจผูกพยาบาทและต้องการแก้แค้น และปากจัดด้วย

อาร์โนลด์ (Arnold, 1981, p. 277) ได้ให้ความหมายของอารมณ์ขัน (Humor) ไว้ใน The New Book of Knowledge ว่า อารมณ์ขัน คือ อะไรก็ตามที่ทำให้คนหัวเราะได้และรวมความไปถึงทัศนคติ ที่ทำให้ยิ้ม หรืออารมณ์แห่งความพอใจ

สิทธิ พินิจกุล (2537, หน้า 479-482) กล่าวว่า อารมณ์ขัน เดิมเป็นคำที่ใช้ในวิชาแพทยศาสตร์ ปัจจุบันนำมาใช้ในวงการอักษรศาสตร์และวรรณคดีด้วย มีความเข้าใจตรงกันว่า คือสิ่งที่ทำให้หัวเราะถ้าขยายความให้กว้างและลึกขึ้น หมายถึง การมีภาวะอารมณ์ขันโดยจะเปล่งเสียงหัวเราะออกมาหรือยิ้มหรือแสดงท่าทีพอใจ

นอกจากนี้ เบลเลอร์, พาสคัล และโรบินสัน (ม.ป.ป. อ้างถึงใน เทวพร สุภักษ์จินดา, 2538, หน้า 27) ได้ให้ความหมายของอารมณ์ขันไว้ดังนี้

เบลเลอร์ ได้ให้ความหมายว่า อารมณ์ขันเป็นกระบวนการทางความคิดและอารมณ์ขันที่มีอยู่ร่วมกันในมนุษย์ทุกคน พาสคัล ได้ให้ความหมายว่า อารมณ์ขันเป็นวิธีการที่ทำให้บุคคลพบความขบขันสนุกสนาน

โรบินสัน ได้ให้ความหมายว่า อารมณ์ขันเป็นเสมือนการติดต่อ ซึ่งบุคคลที่ติดต่อสื่อสารนั้นจะรับรู้ด้วยความตลก และนำไปสู่การยิ้ม หัวเราะ และความรู้สึกขบขัน

อารมณ์ขัน “humour” มีคำจำกัดความในพจนานุกรม Longman Dictionary of Contemporary English (1999, p. 700) ว่าเป็นคำนามมี 3 ความหมาย 1) หมายถึง คุณสมบัติบางอย่างที่ทำให้ น่าขัน 2) วิธีที่คนใดหรือกลุ่มใด พบบางสิ่งในสถานการณ์หนึ่งแล้วหัวเราะ 3) ความสามารถที่จะเข้าถึงสถานการณ์ที่น่าขันหรือความสามารถที่จะหัวเราะในสิ่งที่ขวนขวิน

อวยพร พานิชและ คณะ (2543, หน้า 345) กล่าวว่า “อารมณ์ขัน” ตรงกับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า “humour” อเมริกันใช้ “humor” หมายถึง สิ่งที่ทำให้หัวเราะ การมีภาวะอารมณ์ขันโดยจะเปล่งเสียงหัวเราะออกมาหรือยิ้ม หรือแสดงท่าทีพอใจก็ได้ ล้วนเป็นอารมณ์ขันทั้งสิ้น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของคำว่า “ขบขัน” ว่าเป็นคำวิเศษณ์ หมายถึง นำหัวเราะ ขวนหัวเราะ ขัน ราชบัณฑิตยสถาน (2546, หน้า 163) ส่วนคำว่า “อารมณ์ขัน” นั้นเป็นคำนาม หมายถึง ลักษณะนิสัยที่มักเห็นเรื่องต่าง ๆ เป็นเรื่องขวนขัน ส่วนคำอื่น ๆ ที่จัดได้ว่าอยู่ในความหมายเดียวกับขบขัน เป็นความหมายเกี่ยวข้องในเชิงชวนให้หัวเราะได้แก่ ตลก ตลกขบขัน ตลกโปกฮา ฮากลิ้ง ขำขัน ขำ จำอวด มุก มุกตลก เล่นมุกจี๋เส้น อารมณ์ขัน และ โจ๊ก (Joke) คำเหล่านี้ผู้วิจัยจัดให้อยู่ในกลุ่มความหมายเดียวกับคำว่า “ขบขัน”

จากความหมายที่ได้กล่าวมานั้น สรุปได้ว่า อารมณ์ขัน หมายถึง ลักษณะอาการอย่างหนึ่งที่เกิดจากกระบวนการคิด ความรู้สึกภายในของมนุษย์เฉกเช่นเดียวกับความเชื่อมั่นในตนเอง ความใจร้อน ความใจเย็น การสร้างอารมณ์ขันปรากฏออกมาได้ในหลายลักษณะจากการพูด

งานเขียนภาพการ์ตูน สีหน้า ท่าทาง บุคคลที่รับอารมณ์ขันจะแสดงออกมาให้เห็นเป็นพฤติกรรม โดยการหัวเราะ ยิ้ม และแสดงท่าทีพอใจ

มโนทัศน์ของ “อารมณ์ขัน”

มีนักวิชาการจากสาขาต่าง ๆ มีความเห็นเกี่ยวกับอารมณ์ขันในลักษณะที่แตกต่างกัน โดยสรุปได้ ดังต่อไปนี้

เทวพร สุภักษ์จินดา (2538, หน้า 28-29) ได้กล่าวว่า แนวคิดจากนักปรัชญาในสมัยกรีกเพลโต และอริสโตเติลมองอารมณ์ขันว่าเป็นความสนุกสนานในความโชคร้ายของผู้อื่น และละครชวนหัวเป็นการเลียนแบบความชั่วร้ายของมนุษย์ ต่อมานักปรัชญาท่านอื่น ๆ ได้เสนอว่า การหัวเราะเป็นเสมือนอาวุธที่ต่อสู้สิ่งชั่วร้ายและเป็นสิ่งมีค่าในการตรวจความถูกต้องของสังคม ต่อมามอริล (Morrell) ได้พัฒนาแนวคิดการหัวเราะให้เป็นทฤษฎีอารมณ์ขัน เขาเชื่อว่าอารมณ์ขันจะทำให้มีการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ หรือทางด้านอารมณ์ และก่อให้เกิดความรู้สึกสุขสบายนักอักษรศาสตร์ มีแนวคิดเรื่องของอารมณ์ขันว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิต ถ้าปราศจากการหัวเราะชีวิตในจักรวาลนี้ไม่สามารถดำรงอยู่ได้

ฟรอยด์ นักจิตวิเคราะห์ ได้วิเคราะห์และแบ่งประเภทความนึกคิดเกี่ยวกับเรื่องตลกขบขัน เขาว่าปัญญา และอารมณ์ขัน เชื่อว่าอารมณ์ขันเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงผู้ใหญ่และช่วยเปลี่ยนความรู้สึกเจ็บปวดไปสู่ความสุขสบาย ต่อมานักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้อาศัยทฤษฎีของฟรอยด์เป็นพื้นฐานในการศึกษา ต่างมีความเห็นว่า อารมณ์ขันเป็นเครื่องบรรเทาความเครียดโดยอารมณ์ขันและการหัวเราะมีบทบาทสำคัญในการช่วยรักษาสมดุลทางร่างกายและจิตใจ นักมานุษยวิทยา เห็นว่าอารมณ์ขันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต้องเกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมประเพณี อารมณ์ขันของทุกคนจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับขนบธรรมเนียมประเพณีและลักษณะของแต่ละสังคมนั้น ๆ และสุดท้าย นักสังคมวิทยา มีแนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขันว่าในช่วง ค.ศ. 1900 เฮนรี เบอร์สัน (Henri Berson) ได้อธิบายธรรมชาติของอารมณ์ขันว่าเป็นสิ่งหล่อหลอมความไม่จริงใจในชีวิตในช่วงระยะเวลาต่อมาอารมณ์ขันถูกมองว่าเป็นความสัมพันธ์ทางสังคม ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ของบุคคลในสังคมและช่วยลดความตึงเครียดจากความขัดแย้งในสังคมจากแนวคิดด้านต่าง ๆ ทั้งหมดนี้ทำให้มองเห็นภาพรวมของอารมณ์ขันนั้นสัมพันธ์กับการรักษาสมดุลภายในจิตใจ ร่างกายของมนุษย์ และบทบาทการดำรงชีวิต ความคิด ความรู้สึกประเพณี และวัฒนธรรมของมนุษย์ในสังคม ทำให้เห็นว่าอารมณ์ขันยังไม่หมดสลายไปยังเปลี่ยนแปลงควบคู่ไปกับความต้องการของมนุษย์อยู่เสมอ

ทฤษฎีอารมณ์ขัน (Theory of humor)

บลิสเทน (Blistein 1985, pp. 563-564) ได้จัดทฤษฎีอารมณ์ขันออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ได้ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีกลุ่มที่เกี่ยวกับความเหนือและความด้อย (Superiority and Degradation) ทฤษฎีนี้เป็นที่นิยมกันมานานตราบจนถึงทุกวันนี้ นักคิดที่จัดอยู่ในทฤษฎีนี้มีหลายคนนักคิดเหล่านี้เชื่อว่าผู้ที่หัวเราะนั้นอยู่ในตำแหน่งที่เหนือกว่า และสิ่งที่ถูกนำมาหัวเราะจะอยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า เริ่มตั้งแต่พลาโต (Plato) เชื่อว่ามนุษย์เราจะหัวเราะเยาะสิ่งที่เป็นเรื่องน่าขันแบบไร้สาระ และสิ่งที่ไม่เข้าเรื่องเข้าราว

อริสโตเติล (Aristotle) เขาเห็นว่าความขบขันมาจากเรื่องเหลวไหล เป็นลักษณะหนึ่งของความน่าเกลียดน่าชัง และเรื่องน่าขันแบบไร้สาระนี้อาจนิยามความหมายได้ว่าเป็นความผิดพลาดหรือความผิดปกติของรูปลักษณะอย่างหนึ่ง ดูเหมือนว่า ซีเซโร เอง จะพอใจในคำนิยามนี้ด้วย ส่วนควินติเลียน (Quintilian) เห็นว่า การหัวเราะไม่เคยแยกออกจากการเหยียดหยามหรือเย้ยหยันเลย ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) ได้จัดประเภทเรื่องที่น่าขบขันว่าเป็นเรื่องของความผิดปกติของรูปลักษณะไว้เป็นลำดับแรก ส่วน เรเน่ เดการ์ต (Rene Descartes) ให้ความเห็นว่า ความสุขที่ได้จากการหัวเราะนั้นเจือปนความรู้สึกเกลียดชังลงไปด้วย

ทฤษฎีนี้นำไปสู่ความคิดของ โทมัส ฮอบบส์ (Thomas Hobbes) ซึ่งยืนยันความคิดที่ว่าความสนุกสนานเป็นสาเหตุแห่งการหัวเราะ เขาอธิบายว่าความสนุกสนาน หมายถึงความเหนือกว่าหรือการมีชัยชนะของผู้หัวเราะ มนุษย์จะหัวเราะในความโชคร้าย หรือความลามกอนาจาร และมักหัวเราะเมื่อเห็นการกระทำของผู้อื่นในสิ่งที่เราไม่ได้คาดหวังว่าจะเกิดขึ้น มนุษย์ยังหัวเราะในความอ่อนแอ หรือความบกพร่องของคนอื่น โดยนำมาเปรียบกับตนเองว่าดีเด่นกว่า นอกจากนี้มนุษย์ยังหัวเราะในท่าทีเหลวไหล ไร้สาระของผู้อื่น แต่เมื่อไรก็ตามหากเราหรือเพื่อนถูกผู้อื่นล้อเล่นก่อเกิดความสนุกสนานบ้าง เราจะรู้ถึงความรู้สึกนั้น

โจนาธาน สวิฟ และ โจเซฟ แอดดิสัน (Jonathan Swift and Joseph Addison) ซึ่งเห็นด้วยกับความคิดของฮอบบส์ สวิฟ ยืนยันว่า “มนุษย์หัวเราะให้กับความเสียหายของอีกฝ่ายหนึ่ง” และแอดดิสัน ชี้ให้เห็นว่า ความแปลกและความบกพร่องทำให้คนหัวเราะ อเล็กซานเดอร์ เบิน (Alexander Bain) มีความคิดเห็นแตกต่างไปจากฮอบบส์เล็กน้อย เขากล่าวว่า เราจะไม่นึกถึงความเหนือกว่ายามเมื่อเราหัวเราะเยาะ มนุษย์ไม่จำเป็นต้องหัวเราะเยาะกับมนุษย์กันเองแต่มนุษย์สามารถจะหัวเราะเยาะอุดมการณ์ ความคิด และองค์กรต่าง ๆ ได้ เฮนรี (Henri Bergson) แย้งว่าความรู้สึกเหนือกว่า เมื่อยามที่เราเห็น “เครื่องจักรกลถูกหุ้มห่อไว้ให้ดำเนินชีวิตเยี่ยงมนุษย์” ในการหัวเราะ มักพบความตั้งใจที่จะทำให้ผู้อื่นขายหน้า

โวลแตร์ (Voltaire) กล่าวว่า การหัวเราะจากความสนุกสนาน จะมีลักษณะความควบคุม สิ่งที่ขัดแย้งกันกับการดูถูกและความโกรธแค้น ผู้คิดค้นคนอื่น เจน ปอล ริชเตอร์ (Jean Paul Richter) กล่าวว่า การที่จะสำรวจอารมณ์ขันจะต้องระบุวัตถุประสงค์ของตนเองในเรื่องที่หัวเราะอารมณ์ขันไม่ใช่ความโง่ของบุคคล แต่เป็นความรู้สติในสภาพการณ์ที่โง่เขลา ดังนั้นจึงต้องอดทน แมกซ์ อีสแมน (Max Eastman) กล่าวว่า ความเลื่อมใสศรัทธาในตนเอง และการต่อต้านผู้อื่นนั้น มีอยู่ในอารมณ์สำรวลของมนุษย์ อุปนิสัยเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญกับมนุษย์มากกว่าการหัวเราะ

สรุปได้ว่า การหัวเราะเกิดจากความรู้สึกว่าเหนือกว่าหรือความรู้สึกว่ามีชัยชนะที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันใด เนื่องจากคิดว่าตนเองอยู่ในตำแหน่งที่เหนือกว่า โดยนำไปเปรียบเทียบกับความบกพร่องของคนอื่นกับลักษณะที่ดีเด่นกว่าของตนเอง

2. ทฤษฎีกลุ่มที่เกี่ยวกับความไม่เข้ากันหรือความไปด้วยกันไม่ได้ ความประหลาดใจจากความผิดหวังในสิ่งที่คาดหวัง และสภาพสองเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (Incongruity, Frustration of Expectation and Bisociation) ทฤษฎีของกลุ่มนี้ได้รับการยอมรับกันอย่างกว้างขวาง แม้ว่าจะไม่ยั่งยืนเท่าทฤษฎีในกลุ่มแรก นักทฤษฎีในกลุ่มนี้ ได้แก่ เซอร์ ฟิลลิป ซิดนีย์ (Sir Philip Sidney) กล่าวว่าความไม่เข้ากันหรือไปด้วยกันไม่ได้ของการหัวเราะมาจากสิ่งที่ไม่ได้สัดส่วนของตัวเราและธรรมชาติ

เบลส์ ปาสกาล (Blaise Pascal) ได้เน้นเรื่องความคับข้องใจจากความผิดหวัง เขากล่าวว่า ไม่มีอะไรที่จะทำให้คนเราหัวเราะได้มากเท่ากับความขัดแย้งในสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่เขาเห็นจริง ไม่เหมือนกัน สำหรับอิมมานูเอล คენტ (Immanuel Kant) เห็นด้วยกับปาสกาล ที่ว่าการหัวเราะมาจากการแปรความคาดหวังจากสิ่งที่เราคิดว่าจะเกิดขึ้นไปสู่สิ่งที่ไม่มีอะไรเลย นอกจากนี้ ซิดนีย์ สมิธ (Sydney Smith) มีความเห็นว่า สาเหตุของการหัวเราะในความไม่เข้ากัน และความไม่เชื่อมต่อระหว่างความคิดของคนหนึ่งกับความคิดของอีกคนหนึ่ง หรือความขัดแย้งกันระหว่างความรู้สึกอย่างหนึ่งกับความรู้สึกอีกอย่างหนึ่ง

อาร์เธอร์ โชเพนเฮาเวอร์ (Arthur Schopenhauer) เน้นย้ำความไม่เข้ากันหรือไปด้วยกันไม่ได้ สาเหตุของการหัวเรานั้นคือการรับรู้อย่างฉับพลัน ถึงความเข้ากันไม่ได้หรือความไปด้วยกันไม่ได้ระหว่างความคิดรวบยอดของตนกับความเป็นจริง ตัวอย่างหนึ่งของอารมณ์ขันที่มีสาเหตุดังที่กล่าวไว้คือ เรื่องราวของผู้คุมนักโทษกลุ่มหนึ่ง ซึ่งอนุญาตให้ผู้ต้องหาคคนหนึ่งร่วมวงเล่นไพ่ได้ แต่ครั้งผู้คุมนักโทษกลุ่มนี้จับได้ว่านักโทษผู้นั้นเล่นโกง ผู้คุมทั้งหลายจึงไล่เตะนักโทษผู้นั้นออกจากคุกไปทันที เฮอเบิร์ท สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) และนักจิตวิทยาชาวเยอรมัน ทีโอเดอร์ ลิพส์ (Theodor Lipps) ทั้งสองคนเชื่อว่า การหัวเราะที่รู้ตัวนั้น จะถูกแปรสภาพจากสิ่งที่ยิ่งใหญ่ไปสู่สิ่งที่เล็กน้อย เมื่อมีความไม่เข้ากันหรือความไปด้วยกันไม่ได้

ทฤษฎีอารมณ์ขั้นอีกทฤษฎีหนึ่ง ซึ่งเพิ่งเกิดขึ้นเมื่อเร็ว ๆ นี้ และมีชื่อเสียงกว่าทฤษฎีอื่น ๆ คือ ทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (Theory of bisociation) ของ อาร์เธอร์ เคอสเลอร์ (Arthur Koestler) เฮนรี เบอร์กสัน (Henri Bergson) เกือบจะเป็นเจ้าของทฤษฎีนี้มาก่อน เพราะเขามีความเห็นว่าการอย่างหนึ่งจะให้ความขบขันอย่างมาก หากเหตุการณ์นั้นเป็นส่วนลำดับของเหตุการณ์สองชุดได้พร้อมกัน โดยที่เหตุการณ์นั้นสามารถถูกตีความได้เป็นสองอย่างที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงได้ในเวลาเดียวกัน ส่วนอาร์เธอร์ เคอสเลอร์ กล่าวว่า เมื่อเหตุการณ์อย่างหนึ่งสามารถมีความหมายแตกต่างกันไปสองอย่าง และความหมายอย่างหนึ่งของเหตุการณ์นั้น ถูกเข้าใจไปเป็นความหมายหนึ่งในทันทีทันใด พลังความรู้สึกความคาดหวังของผู้พูด ซึ่งหวังในความหมายอย่างหนึ่ง แต่กลับถูกเข้าใจไปในอีกแง่หนึ่ง จะถูกปล่อยออกมาในรูปของการหัวเราะ

3. ทฤษฎีกลุ่มที่เกี่ยวกับการบรรเทาความตึงเครียด และการปลดปล่อยจากสิ่งที่ขัดขวาง (Relief of Tension and Release from Inhibition) ผู้เกี่ยวข้องในทฤษฎีกลุ่มนี้ ได้แก่ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) แม้ว่า ฟรอยด์ ให้ความสำคัญในกลุ่มที่สอง แต่นักจิตวิทยา คือ ชาร์ล เบร์นาร์ด์ เรโนวัวร์ (Charles Bernard Renouvier) ออگุสแต เพนจอน (Auguste Penjon) และจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ทั้งสามคนเชื่อว่า การหัวเราะเป็นสัญลักษณ์แสดงให้เห็นว่าความพยายามในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้สิ้นสุดลงแล้วด้วยความสำเร็จ เช่น เพนจอนได้เปรียบเทียบว่า การยิ้มเพื่อทักทายกับเพื่อนสักคนแทนการพูดถ้อยคำและเมื่อการยิ้มเสร็จสิ้นแล้ว ต่างเป็นสัญลักษณ์ธรรมชาติที่แสดงถึงความเป็นอิสระที่สิ้นสุดภารกิจอย่างเท่าเทียมกัน เช่นเดียวกับคิ้วซึ่งเห็นด้วยกับแนวคิดดังกล่าว เขากล่าวว่า การยิ้มนั้นแสดงให้เห็นว่าความพยายามได้เสร็จสิ้นลง และการหัวเรานั้นเป็นสัญลักษณ์ของความโล่งใจที่ปลดปล่อยไป แม้ว่าการหลอกลวงและการปลดปล่อยจากการขัดขวางนั้นเกิดขึ้นในการอธิบายของฟรอยด์ ซึ่งฟรอยด์เชื่อว่า การหัวเราะเกิดขึ้นเมื่อพลังจิตได้รับการปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากการเก็บกอดความรู้สึกนึกคิดที่ต้องห้าม รากเหง้าของความขบขันมีแนวโน้มไปในทางก้าวร้าว แต่แนวโน้มแห่งความก้าวร้าวดังกล่าวต้องถูกสะกดกลั่นไว้เนื่องจากความมีสติสัมปชัญญะของคน ดังนั้น ความก้าวร้าวจึงถูกเก็บกอดอยู่ในภาวะจิตไร้สำนึก จิตไร้สำนึกนี้เองที่แนวโน้มแห่งความก้าวร้าวเข้าผสมผสานกับความขี้เล่น ซึ่งเก็บเอาไว้ตั้งแต่วัยเด็ก อารมณ์ที่ผสมผสานนี้กลับเป็นที่ยอมรับในสังคม ส่วนพลังจิตที่เคยเก็บกอดความก้าวร้าว นั้น จะได้รับการปลดปล่อยออกมาในลักษณะการหัวเราะ ความเป็นอิสระจากการเก็บกอดและความเป็นอิสระทางความคิดนั้นทำให้เกิดความปิติอย่างมากจนระบายออกมาในรูปของการหัวเราะอย่างสุขใจ ("Humor" in Encyclopedia Americana, 1985, pp. 563-564)

จากการพิจารณาอารมณ์ขันจากสามกลุ่มข้างต้น จึงสรุปสาระสำคัญของทฤษฎี ได้ดังนี้
อารมณ์ขัน หมายถึง อาการหรือความรู้สึกสามลักษณะด้วยกันคือ อารมณ์ขันที่เกิดจาก
ความรู้สึกขบขันแฝงความรู้สึกเยาะเย้ยและมีความมิชยร่วมอยู่ด้วย อารมณ์ขันเกิดจากการได้เห็น
สิ่งหนึ่งสิ่งใดไม่สอดคล้องหรือแตกต่างจากสิ่งที่ได้คาดหวัง หรือสิ่งที่ควรจะเป็นตามลักษณะหรือ
สภาพความขัดแย้งระหว่างสองเหตุการณ์ และอารมณ์ขันที่เกิดจากความรู้สึกขบขันอันเนื่องมาจาก
ความปลิ้มปิติและความสุขอย่างมาก สรุปได้ว่าการหัวเราะดังกล่าวเป็นทั้งการหัวเราะที่เกิดจาก
ความสุขใจและเป็นการหัวเราะเยาะที่แฝงความสะใจ และหัวเราะกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่อย่าง
ผิดความคาดหมายของตน

การหัวเราะจัดได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาให้เห็น ได้อย่างหนึ่งของอารมณ์ขันแต่
การหัวเราะทุกเรื่องไม่ใช่การแสดงอารมณ์ขันเสมอไป อาทิ การหัวเราะเยาะคนอื่นไม่ได้ถือว่าเป็น
การหัวเราะที่เกิดมาจากอารมณ์ขันเลยแต่ต้องการแสดงความก้าวร้าวและความไม่สุภาพการหัวเราะ
อันเกิดจากอารมณ์ขันต้องไม่เกิดจากการสะใจในการกระทำของตนเอง หรือการทำให้ผู้อื่นได้รับ
เดือดร้อน สะเทือนใจ หรือความเศร้าโศกใจ

ทฤษฎีเรื่องตลก (Theory of Comedy)

เรื่องตลกหรือเรื่องขบขัน คือ “สิ่งที่ทำให้เราหัวเราะออกมาได้” ริชาร์ด เอฟ ทาฟลิงเกอร์
(Richard F. Taflinger) กล่าวถึงพื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องตลกหรือเรื่องขบขันที่ทำให้คนหัวเราะออกมา
เขาเรียกว่า เงื่อนไข 6 ประการของเรื่องตลก สำหรับการทำให้บางสิ่งเป็นเรื่องขบขัน
(สมเกียรติ ตั้งนโม, 2543) บทความใน การเสวนาเรื่อง วัฒนธรรมฮาเฮ พอสรุปได้ดังนี้

1. ต้องเป็นเรื่องที่เรียกร้องการใช้ความคิดสติปัญญามากกว่าการใช้อารมณ์ความรู้สึก
หมายถึงให้มองด้วยความคิดสติปัญญาโดยไม่ใส่อารมณ์และความรู้สึกเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นๆ
2. ต้องเป็นเรื่องกลไกปฏิกิริยาอัตโนมัติ หมายถึง การกระทำในลักษณะทำที่ที่ไม่เหมาะสม
ต่อสถานการณ์อย่างหนึ่ง และไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์นั้นได้ เช่น เรื่องสนุกเมื่อ
เก้าอี้ถูกดึงออกมาจากกันของคนที่กำลังจะนั่งลงมาพอดี ทำให้กันจำเผลอลงไปบนพื้นการกระทำ
เช่นนี้เขาไม่สามารถปรับตัวในสถานการณ์นั้นและยังคงนั่งลงไปด้วยกลไกอัตโนมัติ

3. ต้องเป็นเรื่องของมนุษย์ที่มีมาแต่กำเนิด โดยที่สามารถเตือนผู้ดู ผู้อ่าน ระลึกถึงความเป็น
มนุษย์ได้ เช่น ผู้ชมอาจหัวเราะออกมาเพราะพฤติกรรมแปลก ๆ ของสัตว์ เพียงเพราะพฤติกรรม
เหล่านั้นได้เตือนความทรงจำเกี่ยวกับความเป็นมนุษย์บางอย่าง

4. ทำให้ฝ่าฝืนกฎบรรทัดฐานทางสังคมที่ยอมรับกัน ฝ่าฝืนขนบธรรมเนียมประเพณีความ
เป็นมนุษย์และสังคม ศัพท์สแลง คำนวน คำพวน ฯลฯ ในลักษณะสวนทางกันกับบรรทัดฐาน เช่น
โรซาลิน (Rosalind) ในงานเขียน เรื่อง As You Like It ในยุคสมัย Elizabethan ทำให้คนดูหัวเราะได้

เนื่องจากให้ผู้หญิงใส่เสื้อผ้าผู้ชาย เพราะบรรทัดฐานในยุคนั้นนั้น ถือว่าผู้หญิงไม่ควรใส่เสื้อผ้าของผู้ชาย

5. ต้องเป็นสถานการณ์และองค์ประกอบต่าง ๆ (ท่าทีของพฤติกรรมและคำพูด) ที่ไม่สอดคล้องหรือเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม หรือไม่สัมพันธ์กันกับบริบทนั้น ๆ

6. ผู้รับรู้ รับชม รับอ่าน รับฟัง หรือผู้มีส่วนร่วม ต้องอยู่ในสถานะที่ไม่เป็นภัยอันตรายใด ๆ หรือสร้างความเจ็บปวดให้กับผู้คนเหล่านั้น หมายถึง ต้องไม่เป็นเหตุให้เจ็บปวดหรือทำลายล้าง มักสร้างเป็นการดู ดังการดูของ Warner Brother ซึ่งมีตัว coyote (หมาป่า) ได้ถูกทิ้งลงมาจากหน้าผา ถูกบดขยี้ ถูกตี ถูกหมุน ถูกบีบ ต่าง ๆ แต่ไม่เป็นอะไร ต่อมาได้รับปะติดปะต่อร่างใหม่เพื่อรอที่จะถูกฉีกขาดอีกครั้งต่อไป

จากเกณฑ์ทั้ง 6 ประการนี้ ทำให้ทราบเงื่อนไขพื้นฐานบางอย่างของการสร้างเรื่องขบขัน ให้ผู้อ่าน ผู้ชม ได้รับความบันเทิงและความสนุกสนาน ดังนั้น เรื่องขบขันที่ผู้วิจัยศึกษานี้จะต้องมีเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่งดังกล่าวประกอบด้วยเช่นกัน

วัฒนธรรมกับภาษา

ในการวิเคราะห์งานแปลใด ๆ นั้น อาจสามารถแบ่งการวิเคราะห์ออกได้เป็น 3 ระดับกว้าง ๆ ด้วยกันคือ ระดับความหมายของคำ ระดับโครงสร้างของภาษา และระดับวัฒนธรรม ดังที่ดวงตา สุพล (2535, หน้า 65 – 73) ได้ให้รายละเอียดของลักษณะการวิเคราะห์งานแปลในระดับต่าง ๆ เหล่านี้ไว้ดังต่อไปนี้

ระดับความหมายของคำ โดยอาจแบ่งการวิเคราะห์ออกได้เป็น

1. การใช้คำนาม (Noun) คำนามในภาษาอังกฤษแบ่งออกเป็น คำนามที่นับได้ (Countable Noun) และคำนามที่นับไม่ได้ (Uncountable Noun) คำนามทั้งสองชนิดนี้บางครั้งมีรูปเหมือนกันแต่แปลไม่เหมือนกัน เช่น คำว่า “room” เมื่อใช้เป็นนามที่นับได้จะแปลว่า “ห้อง” เช่น

I want a double room with a view.

แต่เมื่อใช้เป็นนามที่นับไม่ได้แปลว่า “ที่ว่าง” เช่น

There's room for three on the back seat.

ในกรณีเช่นนี้ ผู้แปลจากภาษาอังกฤษเป็นไทยจึงต้องระวังด้วยเผื่อจะได้แปลไม่ผิดพลาด

นอกจากนี้ คำนามในภาษาอังกฤษยังมีการเปลี่ยนรูปเพื่อบอกพจน์ คือ มีรูปเอกพจน์และพหูพจน์ ขณะที่คำนามในภาษาไทยไม่มีการเปลี่ยนรูปบอกพจน์ แต่ใช้คำบอกจำนวนและคำลักษณนามมาขยายข้างหลังคำนามนั้นแทน ภาษาไทยมักไม่ค่อยระบุด้วยว่านามนั้นเป็นเอกพจน์หรือพหูพจน์ โดยผู้อ่านจะทราบจากบริบทเอง

ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคำนามในภาษาอังกฤษนี้ ยังมีเรื่องของคำนำหน้านาม (Article) ที่อาจก่อให้เกิดปัญหาในเวลาแปล เพราะทั้ง Indefinite Article (a, an) และ Definite Article (the) บางครั้งหาคำเทียบเคียงไม่ได้ในภาษาไทย แต่ผู้แปลต้องแปลให้ได้ มิฉะนั้นความหมายอาจไม่ชัดเจนหรือผิดได้

2. การใช้คำกริยา (Verb) ในภาษาอังกฤษนิยมใช้กริยาในรูปกรรมวาจก (Passive Voice) มาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าประธานของประโยคไม่ได้มีการระบุไว้อย่างชัดเจนแน่นอน เช่น แทนที่จะพูดว่า

Someone robbed the bank yesterday.

ภาษาอังกฤษกลับนิยมใช้ว่า

The bank was robbed yesterday. มากกว่า

ส่วนในภาษาไทย ไม่นิยมใช้กริยาในรูปกรรมวาจกเท่าที่ควร (Active Voice) และในภาษาไทยกริยาในรูปกรรมวาจกถือว่ามีความหมายไม่ค่อยดีนัก เช่น การใช้คำว่า “ถูก” นำหน้ากริยานั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

อนุชา ถูก ครูตี เพราะไม่ทำการบ้าน

เวลาแปลภาษาอังกฤษเป็นไทย ควรระวังการแปลกริยาในรูปกรรมวาจก ด้วย ถ้าให้ความหมายในทางดีไม่ควรแปลว่า “ถูก” เช่น

He was invited to give a speech at ceremony

ต้องแปลว่าเขาได้รับเชิญ ไม่ใช่ “ถูกได้รับเชิญ”

4. การใช้คำสรรพนาม (Pronoun) การใช้สรรพนามในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความแตกต่างกัน คำสรรพนามในภาษาไทยมีมากมายหลากหลายแบ่งตามระดับความสัมพันธ์ของผู้พูดและผู้ฟัง ตลอดจนระดับสถานภาพทางสังคมของผู้ใช้ ผู้แปลต้องระวังในเรื่องการใช้สรรพนามนี้ด้วยเพื่อที่จะได้แปลออกมาเป็นภาษาที่สละสลวย สมบูรณ์ตามแบบแผนการใช้ภาษาของภาษานั้น ๆ

5. การใช้คำกริยาวิเศษณ์ (Adverb) เมื่อมีคำกริยาวิเศษณ์ในประโยคภาษาอังกฤษผู้แปลต้องตีความให้ออกก่อนว่าคำกริยาวิเศษณ์นั้นขยายคำไหนหรือส่วนไหนของประโยค เพราะคำกริยาวิเศษณ์นั้นอาจขยายคำนาม (Noun) คำกริยา (Verb) คำคุณศัพท์ (Adjective) คำกริยาวิเศษณ์ (Adverb) บุพบทวลี (Phrase Preposition) หรือ ประโยค (Sentence) ดังนั้นจึงจะต้องแปลให้ถูกต้อง และใช้คำขยายเหล่านี้ให้ถูกที่ด้วย

การวิเคราะห์งานแปลในระดับคำนี้ อาจพบได้ในลักษณะอื่น ๆ อีก เช่น การวิเคราะห์การใช้ศัพท์เฉพาะ หรือ ศัพท์ทางวิชาการ การใช้ภาษาถิ่น การใช้คำสแลง และการใช้คำที่มีหลายความหมาย แล้วแต่นักวิเคราะห์งานแปลจะเห็นสมควร

ระดับโครงสร้างของภาษา

ภาษาที่อยู่คนละตระกูลกันย่อมมีโครงสร้างของภาษาที่แตกต่างกันไป ดังนั้นในการวิเคราะห์งานแปลจากภาษาหนึ่งไปเป็นอีกภาษาหนึ่งนั้น จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงความแตกต่างในข้อนี้ด้วย ได้แก่

1. การเรียงลำดับคำในประโยค ในการแปลจากภาษาต้นฉบับมาเป็นฉบับแปลนั้น ผู้แปลต้องพิจารณาว่าจะแปลเรียงตามลำดับคำในภาษาต้นฉบับหรือจำเป็นต้องสลับที่คำบางคำเวลาแปลเพื่อให้เป็นภาษาที่ถูกต้อง

2. ตำแหน่งของคำในประโยคอาจทำให้เกิดความกำกวม ทางด้านโครงสร้างประโยคที่กำกวมนี้อาจทำให้ผู้แปลแปลผิดได้หรืออาจทำให้ตีความหมายผิด ทั้งนี้เนื่องจากตำแหน่งของคำบางคำในประโยคอาจทำให้ตีความหมายได้หลายนัย

การวิเคราะห์งานทางด้านโครงสร้างนี้อาจพบได้อีกในลักษณะต่าง ๆ กันไปอีก โดยเฉพาะเมื่อผู้วิเคราะห์ได้ลงมืองานด้วยตนเอง อาจพบความลักษณะความแตกต่างในด้านโครงสร้างที่แปลออกไปได้

ระดับวัฒนธรรม

สำหรับการแปลทางวัฒนธรรมนั้น ดวงดา สุพล (2535, หน้า36) ได้ให้ข้อคิดเรื่องการแปลทางวัฒนธรรมในส่วนของการวิเคราะห์งานแปลทางวัฒนธรรมไว้ว่า เนื่องจากวัฒนธรรมของแต่ละชาติแต่ละภาษามีความแตกต่างกันจึงทำให้เกิดปัญหาในการแปลขึ้น ปัญหาของผู้แปลในเรื่องนี้แยกเป็นสองด้านคือ ผู้แปลไม่รู้วัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับ และผู้แปลรู้แต่ไม่สามารถถ่ายทอดให้ผู้อ่านฉบับแปลรู้เรื่อง หรือเข้าใจตามได้ ในกรณีที่ผู้แปลไม่รู้วัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับนั้นเป็นหน้าที่ของผู้แปลที่จะค้นคว้าจนเข้าใจในวัฒนธรรมนั้น ๆ อย่างถ่องแท้ก่อนจึงแปลออกมา และเมื่อแปลแล้วต้องเป็นภาษาฉบับแปลที่คนอ่านจะอ่านแล้วรู้เรื่อง เข้าใจได้ตามจุดประสงค์ของผู้เขียนต้นฉบับ

อย่างไรก็ตาม การแปลไม่ใช่เรื่องของการเปลี่ยนภาษาเท่านั้น หากเป็นการถ่ายทอด “รส” ของต้นฉบับให้เท่าเทียมกับรสในบทแปล เรื่องของ “รส” ดังกล่าวนี้อาจเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในแต่ละสังคม ในเรื่องของการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากภาษาต้นฉบับมาสู่ภาษาฉบับแปลนี้ ดวงดา สุพล (2535, หน้า40) ได้กล่าวถึงปัญหาหลักที่สำคัญประการหนึ่งที่นักแปลอาจพบได้ในการแปลงานทางวัฒนธรรมไว้ว่าบางครั้งผู้แปลอาจจะต้องพบกับ “ภาวะการแปลไม่ได้”

(Untranslatability) ซึ่งไม่ได้หมายความว่าแปลไม่ได้อย่างสิ้นเชิง แต่หมายความว่าไม่สามารถหาคำเทียบเคียงได้ตรงตัวในภาษาฉบับแปล ซึ่งอาจเป็นเพราะความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมหรือโครงสร้างของภาษา ผู้แปลจะสามารถแปลออกมาเป็นภาษาฉบับแปลได้โดยการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างหรือสรรหาคำมาใช้แทนคำในภาษาต้นฉบับ แต่จะไม่ใช้การแปลตรงตัวเหมือนการแปลคำต่อคำ

นอกจากนี้ สัจฉวี สายบัว (2540, หน้า21) ได้ให้หลักการในการวิเคราะห์งานแปลทางวัฒนธรรมไว้เพิ่มเติมอีกด้วยว่า ต้องเกิดจากการวิเคราะห์ความหมายของผู้แปลที่มีต่อบทต้นฉบับ กล่าวคือ ผู้แปลต้องวิเคราะห์ให้ลึกซึ้งมากกว่าการแปลความหมายตรงตัวตามไวยากรณ์ ผู้แปลจะต้องตีความเพื่อให้เข้าใจความหมายของคำหรือสำนวน ความหมายอ้างอิง ความหมายโดยอุปมา และความหมายแฝงของบทต้นฉบับให้ได้ด้วย เป็นต้น ผู้แปลมีหน้าที่จับความหมายของตัวบทต้นฉบับให้ถูกต้องและถ่ายทอดลงเป็นภาษาฉบับแปลที่แสดงความหมายได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับ ดังนั้นจึงจำเป็นที่ผู้แปลต้องศึกษาวัฒนธรรม แนวความคิด สิ่งแวดล้อม ฯลฯ อันเป็นฉากหลังของภาษาที่กำลังแปลโดยถี่ถ้วน

ทิพาเทพอักษรพงศ์ (2540, หน้า 17-47) เสนอเรื่องการแปลทางวัฒนธรรมไว้ในหนังสือ การแปลเบื้องต้น ซึ่งสามารถนำมาใช้อ้างอิงในการจัดแบ่งกลุ่ม เพื่อวิเคราะห์การแปลมุกตลกในส่วนของวัฒนธรรมได้ โดย ทิพา ได้แบ่งวัฒนธรรมในการแปลออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. วัฒนธรรมทางด้านภาษา (Linguistic Culture) ภาษาที่แตกต่างกันย่อมทำให้การใช้ภาษาของแต่ละสังคมมีลีลาเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น การเล่าเรื่องตลกโดยใช้คำพวนในภาษาไทย มุกตลกประเภทนี้อาจไม่สามารถนำไปถ่ายทอดให้ชาวต่างชาติเข้าใจได้เลย ในขณะที่การเล่นคำเพื่อสร้างอารมณ์ขันในภาษาอังกฤษอาจไม่สามารถทำให้คนไทยหัวเราะได้เช่นกัน

2. วัฒนธรรมทางด้านสภาพแวดล้อม (Ecological Culture) อันได้แก่ สภาพภูมิศาสตร์ และสภาพภูมิอากาศที่แตกต่างกันของแต่ละสังคม ทำให้คนที่มาจากสังคมที่มีสิ่งแวดล้อมแตกต่างกัน ดังกล่าว มีความคิดเห็นมุมมองในเรื่องเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมเหล่านี้ต่างกัน รวมไปถึงลักษณะของพืชพันธุ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตของคนแต่ละสังคม

3. วัฒนธรรมทางด้านวัตถุ (Material Culture) หมายถึง วัตถุสิ่งของที่มีอยู่ในวัฒนธรรมหนึ่งแต่ไม่มีในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง อันก่อให้เกิดความไม่เข้าใจกัน เช่น อุปกรณ์ข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ประเภทของเสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่ม เป็นต้น

4. วัฒนธรรมทางสังคม (Social Culture) คือ ลักษณะวัฒนธรรมทางสังคมที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น ความเป็นอยู่ ความเชื่อตลอดจนแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวันเช่น วิธีการทักทายที่แตกต่างกันของแต่ละสังคม เป็นต้น

5. วัฒนธรรมทางศาสนาและประเพณี (Religious and Customary Culture) ความเชื่อทางศาสนาที่แตกต่างกันจะทำให้คนในสังคมมีพื้นฐานความคิด ความเชื่อที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนอันสะท้อนให้เห็นได้ในประเพณีทางศาสนาที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่นชาวตะวันตกที่นับถือศาสนาคริสต์จะเฉลิมฉลองเป็นพิเศษในวันคริสต์มาส ในขณะที่คนไทยมีประเพณีทำบุญในวันสำคัญทางศาสนา เป็นต้น

ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีอารมณ์ขัน ทฤษฎีการแปล ตลอดจนหลักการวิเคราะห์งานแปลทั้งทางด้านภาษาและวัฒนธรรมจากนักคิดนักวิจัยทั้งหลายที่ได้นำเสนอไปแล้วทั้งหมดข้างต้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์กลวิธีการแปลมุกตลกจากวัฒนธรรมหนึ่งมาสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปลมุกตลกและการแปลบทภาพยนตร์นั้น ปรากฏในงานวิจัยต่าง ๆ ดังนี้

งานวิจัยเกี่ยวกับมุกตลก

ทัศนีย์ กระต่ายอินทร์ (2521) ได้ศึกษาเรื่อง อารมณ์ขันในวรรณกรรมร้อยแก้วของไทยระหว่าง พ.ศ. 2453-2516 มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาในเรื่อง จุดมุ่งหมาย เนื้อหา และโครงสร้างรูปแบบของวรรณกรรม และกลวิธีในการสร้างอารมณ์ขัน โดยศึกษาจากวรรณกรรมร้อยแก้วของไทยระหว่าง พ.ศ. 2453 ถึง พ.ศ. 2516 จะเลือกศึกษาเฉพาะวรรณกรรมประเภทบันเทิงในรูปแบบเรื่องสั้น นวนิยาย นิทาน บทละครพูดและบทความ และนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า จุดมุ่งหมายของผู้เขียนในการสร้างอารมณ์ขัน มีดังนี้คือ เพื่อความบันเทิงใจ เพื่อชี้ให้เห็นถึงจุดบกพร่องของสังคม เพื่อกระตุ้นความคิดของผู้อ่าน เพื่อเสนอแนวคิดในการแก้ไขจุดบกพร่องของสังคม เพื่อล้อวรรณคดี ส่วนด้านเนื้อหาที่เกี่ยวกับอารมณ์ขันเป็นเรื่องตั้งแต่เรื่องที่ไม่มีความสำคัญ เป็นเรื่องที่คาดไม่ถึง เช่น เรื่องการกิน การพูด กริยาท่าทาง ฯลฯ จนกระทั่งถึงเรื่องที่มีความสำคัญทั้งในส่วนตัวและสังคม เช่น เรื่องเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ฯลฯ ฉะนั้นนักเขียนสามารถนำเรื่องทุก ๆ เรื่องมาเขียนให้อารมณ์ขันได้ รูปแบบของวรรณกรรมจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับเรื่องเสียดสีเหน็บแนม เรื่องล้อสังคม เรื่องเกินจริงที่ไม่อาจจะเกิดขึ้นได้ เรื่องขี้เณะให้ผู้่านคิดถึงเรื่องสัปดน หรือสิ่งที่พยายามปกปิด หรือสิ่งที่ไม่อยากจะพูดถึงเพราะเห็นว่าไม่สุภาพการใช้ตรรกะวิจารณ์ผิด ๆ เรื่องคนโง่ เรื่องคาดการณ์ผิด และการเล่นภาษา ส่วนในด้านการสร้างอารมณ์ขันผู้เขียนใช้กลวิธีต่าง ๆ กัน คือ สร้างตัวละครให้มีบุคลิกและพฤติกรรมที่น่าขัน มีนิสัยเป็นตัวตลก ซึ่งนักเขียนแต่ละคนจะใช้กลวิธีหลาย ๆ อย่างประกอบกัน จะเน้นวิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถ

ของนักเขียนแต่ละคนเป็นสำคัญ บางคนเด่นในเรื่องการใช้ภาษา บางคนเด่นในการวางโครงเรื่อง บางคนเด่นในการสร้างเนื้อเรื่อง เป็นต้น

นงลักษณ์ แซ่มโซติ (2521) ได้ศึกษาวิเคราะห์หาसरसในวรรณกรรมร้อยกรองของไทย สมัยรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325-2475 ผลการศึกษาพบว่า วรรณกรรมร้อยกรองสมัยนั้น ผู้แต่งสร้างหาसरसเพื่อจุดมุ่งหมายที่สำคัญ 3 ประการ คือ เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดอันได้รับจากสังคม หรือชีวิตประจำวัน เพื่อล้อเลียนเนื้อหาวรรณกรรมซึ่งดูเป็นแบบแผน หรือที่มีลักษณะบกพร่อง และเพื่อเสียดสีเหน็บแนมบุคคลหรือสังคม หาसरसมีความสัมพันธ์กับสังคมในแง่ที่สังคมเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้แต่ง ในขณะที่เดียวกันผู้แต่งอาศัยหาसरसในรูปของการเสียดสีเหน็บแนมเป็นเครื่องมือสำหรับชี้จุดบกพร่องในสังคม และนำไปสู่การแก้ไขสังคมอีกด้วยในด้านกลวิธีการแต่ง ผู้แต่งใช้กลวิธีการแต่ง 2 วิธี คือ 1) การบรรยายสภาพเหตุการณ์ ลักษณะหรือพฤติกรรมของตัวละครออกมาตรง ๆ 2) การเลือกใช้คำ การเลือกใช้สำนวนโวหารและวิธีการบรรยายเพื่อแสดงลักษณะบางประการอันน่าขบขัน เช่น การเลือกเสียง และความหมายของคำการวิเคราะห์ความหมายของคำ และการเล่นคำ การสร้างภาพพจน์ การใช้สัญลักษณ์ในบทสังขารยการแสวงขกยง หรือการแสวงทำเป็นเห็นดีด้วย การสร้างลักษณะขัดแย้ง การเขียนแบบผิดธรรมเนียมนิยม และการเขียนให้แปลกหรือเพลงออกไป ด้านการดำเนินเรื่อง มีการใช้กลวิธีสร้างบทบาทตัวละครหรือบุคคลให้น่าขันมีการเขียนแบบรีวิว ส่วนในด้านการดำเนินเรื่องให้จำขันมี 2 ลักษณะ คือ การแทรกหาसरसเพื่อผ่อนคลายความเครียดให้กับผู้อ่าน และดำเนินเรื่องให้ผู้อ่านผิดความคาดหมาย

วรพร อินทเชื้อ (2526) ศึกษาวิเคราะห์อารมณ์ขันเชิงเสียดสีในงานประเภท Fiction ของเอเลน ซิลลิโท งานเสียดสีของเอเลนเป็นงานเขียนที่มีจุดประสงค์ที่จะโจมตีพฤติกรรมของมนุษย์ เหตุการณ์ในสังคมสภาพต่าง ๆ ในสังคม สถาบันทางสังคม หรือแนวคิดใด ๆ อย่างเยาะเย้ยเพื่อให้เห็นว่าสิ่งเหล่านั้นบกพร่องสมควรได้รับการแก้ไข จากการศึกษาพบว่า มีการใช้กลวิธีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน คือ

1) ด้านรูปแบบการเขียนเกี่ยวกับลักษณะการสร้างตัวละคร ฉาก ได้แก่ การถอดแบบอย่างน่าขันเรื่องตลกล้อเลียนและเรื่องล้อ และ 2) ด้านการใช้ภาษา ได้แก่ การเย้ยหยัน การประชดประชัน การถากถางแดกดัน การหยามหยัน คำพูดที่ขัดกันแต่เป็นเรื่องจริง ภาพล้อบุคคลและการเยาะหยัน

ชลดา เรื่องรักย์ลิขิต (2528) ได้ศึกษาอักขรวิธีและการใช้ภาษาของฮิวเมอริสต์ สรุปผลการศึกษาได้ว่าอักขรวิธี การใช้ภาษา และลีลาการเขียนของฮิวเมอริสต์มีส่วนสำคัญในการสร้างความตลกขบขันจนเป็นที่ประทับใจ และติดตรึงอยู่ในความทรงจำของผู้อ่านอย่างมีรูปลักษณ์ด้านอักขรวิธีมีการใช้อักษรย่อแปลกไปจากผู้อื่น ได้แก่ มีการใช้เครื่องหมาย การย่อหน้า การใช้

อักษรย่อ การใช้ตัวเลขการใช้อักษรแทนตัวเลขและเครื่องหมาย การสะกดคำ การเขียนคำโดยระบุเสียง หรือเสียงพูดและการเขียนคำตามเสียงอ่านหรือเสียงพูด และการใช้คำย่อ ซึ่งบางครั้งได้ให้อารมณ์ขันแก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ส่วนด้านการใช้ภาษาพบว่า มีการใช้คำ การเล่นคำและการหักทวงการใช้คำผิดการใช้สำนวน การเล่นสำนวน และการหักทวงการใช้สำนวนผิด การใช้ภาษาสัญลักษณ์ การใช้ภาษาอ้อมค้อม การใช้ภาษาที่เรียงคำต่างจากปกติ การใช้ภาษาบอกจำนวน บอกเวลา และบอกขนาดหรือปริมาณการใช้ภาษาอธิบายความหรือรายละเอียดเพิ่มเติม การใช้ภาษาเพื่อนเน้นความหมายการใช้ภาษาที่มีความหมายขัดแย้งกัน การใช้ภาษาที่ได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ การใช้ความเปรียบการใช้ข้อความหรือประโยคซ้ำชุดและความประณีตในการใช้ภาษา นอกจากนี้การใช้ภาษาของฮิวเมอริสต์สะท้อนให้เห็นถึงความรู้และความสามารถเรื่องภาษาไทยได้ดี และมีความสามารถพิเศษที่จะพลิกแพลงภาษาไปใช้ตามต้องการ ภาษาจึงแปลกแหวกแนวหรือมีลักษณะเด่นที่มีอักษรวิธีและการใช้ภาษาบางอย่างที่แตกต่างไปจากผู้อื่นจนเป็นแบบฉบับเฉพาะของตัวเอง

เทวพร สุภักษ์จินดา (2538) ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้สื่ออารมณ์ขันต่อความวิตกกังวลของผู้ป่วยก่อนผ่าตัด ผู้ป่วยที่เข้ารับการผ่าตัดก่อนระยะเวลา 24 ชั่วโมง จะเริ่มมีอาการเครียดวิตกกังวลเกิดผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ การนำสื่ออารมณ์ขัน 3 ประเภท มาศึกษาเชิงทดลองกับกลุ่มผู้ป่วยก่อนผ่าตัดและดูผลหลังการผ่าตัด โดยแบ่งการศึกษาเปรียบเทียบกับการใช้สื่อ 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ใช้สื่ออารมณ์ขันด้วยเทพเพลงตลก กลุ่มที่ใช้สื่ออารมณ์ขันด้วยภาพการ์ตูนตลก และกลุ่มที่ไม่ใช้สื่ออารมณ์ขัน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ใช้สื่ออารมณ์ขันด้วยภาพและเทพตลก ช่วยทำให้ความวิตกกังวลลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทำให้ผู้ป่วยมีอารมณ์ดี รู้สึกสุขสบายผ่อนคลาย นอกจากนี้ยังช่วยเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ป่วยออกจากเหตุการณ์ที่เป็นสิ่งเร้าให้เกิดความวิตกกังวลได้ดี

หทัยวรรณ ไชยกุล (2539) ศึกษาเรื่อง การสร้างมุกตลกในเรื่องขำขันของล้านนา กล่าวถึงรูปแบบเรื่องขำขันของล้านนาและพฤติกรรมแสดงในเรื่องขำขันของล้านนาได้แบ่งรูปแบบพฤติกรรมออกเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1) การใช้กลลวง 2) เรื่องเกี่ยวกับเพศ 3) ความหลงลืม-ความขาดสติ 4) ความโง่-ความฉลาด 5) ความละโมภ-ความตระหนี่ 6) เรื่องไม้-โอ้อวด 7) ความเข้าใจผิด 8) ความกลัวเสียหน้า 9) การเย้ยหยัน นอกจากนี้ยังได้วิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ของคนในสังคมล้านนาที่สะท้อนได้จากเรื่องขำขัน เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัว คนในชุมชน ผู้ปกครองกับผู้ถูกปกครอง และความสัมพันธ์ระหว่างชาวล้านนากับคนต่างถิ่น ต่างชาติ และต่างชาติพันธุ์

สุรพล บัณฑุเสถณี (2539) ได้ศึกษาเรื่อง อารมณ์ขันในพลนิกร กิมหงวน ของ ป. อินทรปาลิต โดยมุ่งศึกษาอารมณ์ขันในนวนิยายชุด พล นิกร กิมหงวน ของ ป. อินทรปาลิต

เพื่อจัดกลุ่ม และวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันลักษณะต่าง ๆ ผลการศึกษาสรุปได้ว่า กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของ ป. อินทรปาลิต สามารถจำแนกออกได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่ อารมณ์ขันที่เกิดจากบุคลิกอกัปกิริยา พฤติการณ์ สถานการณ์ และคำพูด ทั้งนี้ผู้แต่งมุ่งใช้อารมณ์ขันดังกล่าวเพื่อประชดเสียดสี เยาะเย้ย และล้อเล่นต่อค่านิยมของสังคมไทย อาทิ ค่านิยมที่เกี่ยวกับวรรณศิลป์ มนุษย์สถาบัน และสังคม ในช่วงต้นสงครามโลกครั้งที่ 2 จนหมดสมัยรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงคราม

กนกวรรณ สุวรรณวิทย์ (2539) ได้ศึกษาเรื่อง อารมณ์ขันในวรรณกรรมของไมตรี ลิมปิชาติ โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีและสารคดีจากหนังสือบันเทิงคดีและสารคดีของไมตรี ลิมปิชาติ จำนวน 17 เรื่อง มีกลวิธีสร้างอารมณ์ขันในหนังสือบันเทิงคดี 3 ด้าน คือ เนื้อหา ภาษา และกลวิธีการประพันธ์ ด้านเนื้อหาแบ่งย่อยได้แก่ การสร้างเรื่องเกินจริง สิ่งที่ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน สิ่งที่ไม่ควรนำมาเปิดเผย เรื่องสัปดนลักษณะรูปร่างของคน พฤติกรรมของคน เรื่องที่ไม่สัมพันธ์กัน และเรื่องเข้าใจผิด ส่วนด้านภาษา คือ เรื่องเสียง การใช้คำหรือกลุ่มคำ การใช้สำนวน และการใช้ภาษาภาพพจน์ และสุดท้าย กลวิธีในการประพันธ์ ใช้วิธีปิดเรื่องหรือจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมายหรือแบบหักมุม ส่วนกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในหนังสือสารคดี พบว่ามีกลวิธีเพียง 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา และการใช้ภาษาด้านเนื้อหา ได้แก่ การใช้เรื่องเกินจริงหรือสิ่งสมมุติ สิ่งที่ไม่ควรนำมาเปิดเผย สิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อนเรื่องสัปดนรูปร่างลักษณะของคน และพฤติกรรมของคน ด้านการใช้ภาษาแบ่งออกได้เป็นการใช้คำหรือกลุ่มคำ การใช้สำนวน และการใช้ภาษาภาพพจน์

นิศารัตน์ สุทธิวรรณ (2542) ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาและกลวิธีสร้างอารมณ์ขันในบทขำขันเรื่องเพศจากอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ <http://www.sanook.com/jokes> การวิเคราะห์เนื้อหานี้ มี 3 ประเภท คือ บทขำขันที่กล่าวถึงเรื่องเพศโดยตรง บทขำขันที่กล่าวถึงเรื่องเพศโดยทางอ้อม และบทขำขันที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ส่วนกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน พบกลวิธีทั้งสิ้น 8 กลวิธี คือ 1) ทำให้เรื่องจบแบบผิดความคาดหมาย 2) กำหนดให้บุคคลในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด 3) ล้อสังคม 4) เล่าเรื่องเหลวไหลเกินจริง 5) หลงใหลผิด 6) ใช้สัญลักษณ์ 7) ใช้ภูมิหลังทางสังคมประกอบเรื่องและ 8) การพรรณนาหรือบรรยายอย่างตรง ๆ เรื่องขำขันที่นำมาจากอินเทอร์เน็ตมาจากคนที่ใช้บริการเว็บไซต์ถ่ายทอดเรื่องลงในเว็บไซต์ ซึ่งผู้ถ่ายทอดนิยมเล่าเรื่องเพศโดยตรงมากที่สุดการใช้ภาษาส่วนใหญ่เป็นภาษาพูดและใช้ภาษาไม่ถูกต้อง เนื่องจากไม่มีผู้กลั่นกรองก่อนและใช้เครื่องหมายต่าง ๆ ผิดไปจากหลักการใช้เดิม

วิภาวรรณ วงษ์สุวรรณ (2542, หน้า 66-96) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ปริศนา “ทอล์คโชว์” ของทินวัฒน์มฤตพิทักษ์ พบว่าส่วนหนึ่งของปริศนาทอล์คโชว์ของทินวัฒน์มฤตพิทักษ์สอดแทรกอารมณ์ขันไว้ด้วยและจากการศึกษากลวิธีการสร้างความขบขันที่ปรากฏในองค์ประกอบทอล์คโชว์ของ

ทวินวัฒน์มีหลายกลวิธี โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาเฉพาะกลวิธีการใช้ภาษาเท่านั้น ซึ่งจำแนกกลวิธีได้ 10 วิธี คือ 1) การใช้คำสื่อความหมายเกี่ยวกับเรื่องเพศ 2) การใช้คำผิปปริบท 3) การใช้คำย่อและอักษรย่อ 4) การสร้างคำใหม่โดยอาศัยแนวเทียบ 5) การเล่นคำ 6) การเล่นสำนวน 7) การเล่นความหมาย 8) การใช้ความเปรียบที่ใชภาพพจน์และความเปรียบที่เกินจริง 9) การใช้ถ้อยคำแฝงนัย 10) การเล่นสัมผัสอักษร กลวิธีที่ใช้มาก 3 อันดับแรก คือ การใช้คำสื่อความหมายเกี่ยวกับเรื่องเพศ การเล่นความหมาย และการใช้ถ้อยคำแฝงนัย

ธิติสรณ์ ศรีธาดา (2542) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การใช้ภาษาในการแสดงตลก จากแถบ วีดิทัศน์ชุดการแสดงตลกของคณะตลก 26 คณะ ออกเผยแพร่ในช่วงระยะเวลาตั้งแต่ พ.ศ. 2536 ถึง พ.ศ. 2539 ผลการศึกษาพบว่า การใช้ภาษาในการแสดงตลกสรุปได้ 13 ลักษณะด้วยกัน

โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้แก่ 1) การเล่นคำ 2) การใช้คำย่อและอักษรย่อ การใช้อักษรย่อ จะมีใช้มากกว่าคำย่อเพราะสามารถพลิกแพลงความหมายได้มากกว่า 3) การใช้คำหยาบและคำพวน ซึ่งเป็น ภาษาปากที่มักแสดงตลกนิยมใช้พูดกัน เนื่องจากเป็นคำหยาบมากจึงเลี่ยงไปใช้คำพวนแทน 4) การใช้คำสองงามสามแฉ่ง มีอยู่ 2 วิธี คือ เลี่ยงคำด้วยวิธีเปลี่ยนโครงสร้างของพยางค์ และเลี่ยงคำด้วยวิธีเปลี่ยนคำ การใช้คำสองงามสามแฉ่งมักพบว่าให้ความหมายถึงอวัยวะเพศ และเกี่ยวกับ พฤติกรรมทางเพศ 5) การใช้สัญลักษณ์นั้นพบว่าให้ความหมายได้ 4 อย่าง คือ ความหมายเกี่ยวกับ ทางเพศ ความหมายเกี่ยวกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ความหมายเกี่ยวกับเครื่องใช้-เครื่องกิน และ ความหมายเกี่ยวกับสภาพอากาศ เช่น มีชัย เป็นสัญลักษณ์แทนการคุมกำเนิด เป็นต้น 6) การใช้ ภาพพจน์ที่มีการใช้ทั้งโวหารอุปมา โวหารอุปลักษณ์ โวหารภาพพจน์ 7) การใช้ภาษาถิ่นและ ภาษาต่างประเทศ 8) การเล่นสำนวน ที่มีลักษณะการตีความหมายตรงตามตัวอักษร เลียนแบบ สำนวนเดิม และเป็นสำนวนที่สร้างขึ้นใหม่ 9) การพูดขัดแย้งกับความเป็นจริง ทั้งที่ขัดแย้งกับ พฤติกรรมการกล่าวคำที่มีความหมายหลายนัยเพื่อชวนให้คิดในความหมายอื่น ๆ ได้อีก 10) มีการเย้ยหยันที่เกี่ยวกับรูปลักษณ์และสภาพอาการของผู้ฟัง 11) การประชดประชัน 12) การถากถางแดกดันการเย้ยหยัน การประชดประชัน และการถากถางแดกดันนี้ ว่ากล่าว รูปลักษณ์ สภาพอาการ และพฤติกรรมของผู้ฟังแทบทั้งสิ้น และ 13) การล้อเลียนบุคคลและ สถานการณ์

นวรรัตน์ อนุสรณ์ศรีเจริญ (2543) ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาและกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันใน บทกวีจากนิยายสารขายหัวเราะรายสัปดาห์ พ.ศ. 2541 จากการวิเคราะห์เนื้อหาได้เป็น 5 ประเภท คือ เรื่องเพศเรื่องการเมือง เรื่องเศรษฐกิจ เรื่องสังคม วัฒนธรรม และเรื่องเบ็ดเตล็ด เนื้อหาที่ผู้เขียน นำมาเขียนมากที่สุดคือเรื่องสังคมและวัฒนธรรม เพราะเป็นเรื่องใกล้ตัว มีแง่มุมต่าง ๆ ให้นำมา เขียนทำให้เห็นว่าอารมณ์ขันมีความสัมพันธ์กับสภาพสังคม ส่วนกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน พบได้

10 กลวิธี ได้แก่ 1) การเสียดสี 2) การล้อสัจคม 3) การสร้างเรื่องให้เกินจริง 4) การทำให้เป็นเรื่องเพส 5) การใช้สัญลักษณ์ 6) การทำให้จบเรื่องแบบผิดความคาดหมาย 7) การกำหนดให้บุคคลในเรื่องตีประสบการณ์ผิด 8) การบรรยายหรือพรรณนาอย่างตรง ๆ 9) การลงให้คิด และ 10) การใช้ตรรกวิทยาผิด ๆ กลวิธีที่พบว่ามีมากที่สุด คือ การล้อสัจคม น้อยที่สุดได้แก่การใช้สัญลักษณ์ นอกจากนี้เนื้อหาและกลวิธีมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน กล่าวคือ เรื่องส่วนมากเป็นเรื่องเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม กลวิธีที่ใช้จึงเป็นกลวิธีล้อสัจคม

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น มีการศึกษาภาษาและกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในวรรณกรรมที่เป็นทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง การใช้ภาษาในการแสดงตลก หรือการแสดงทอล์คโชว์ของศิลปินไทย ซึ่งผลการศึกษาส่วนหนึ่งใช้เป็นแนวทางในการทำงานวิจัยนี้ด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการแปลภาพยนตร์

วลัยกร วิริยะนันต์ศิริ (2552, บทคัดย่อ) การศึกษาการแปลมุกตลกในละครโทรทัศน์ประเภทตลกสถานการณ์จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือศึกษาละครประเภทตลกสถานการณ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา 10 ตอน ที่ออกอากาศทางเคเบิลทีวี ซึ่งมีคำบรรยายใต้ภาพเป็นภาษาไทย โดยมีเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ลักษณะความตลกในละครประเภทนี้ และศึกษาวิธีการแปลตลอดทั้งปัญหาในการแปลที่ทำให้บทแปลขาดความตลก ผลการวิจัยพบว่าละครประเภทนี้มีลักษณะความตลกหลัก 2 ประการ ได้แก่ ความรู้สึกลึกซึ้งเกินกว่า และความไม่เข้ากัน ลักษณะความไม่เข้ากันแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือความไม่เข้ากันด้านภาษา และความไม่เข้ากันด้านที่ไม่ใช่ภาษา ความไม่เข้ากันด้านภาษาแบ่งออกเป็น 1) ความไม่เข้ากันด้านภาษาศาสตร์ และ 2) ความไม่เข้ากันด้านวัจนปฏิบัติ ส่วนความไม่เข้ากันด้านที่ไม่ใช่ภาษาแบ่งออกเป็น 1) ความไม่เข้ากันด้านสหสัมพันธ์บท 2) ความไม่เข้ากันโดยธรรมชาติ 3) ความไม่เข้ากันด้านตัวละคร 4) ความไม่เข้ากันด้านสังคม และ 5) ความไม่เข้ากันด้านข้อมูลต่างช่องทาง ความตลกแต่ละลักษณะจะใช้เทคนิคความตลกแตกต่างกันไป ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้พบทั้งสิ้น 47 เทคนิค มุกตลกส่วนใหญ่ไม่ว่าจะมีลักษณะความตลกอย่างไร จะใช้วิธีการแปลแบบเน้นสื่อความเพื่อแปลเป็นภาษาไทย ซึ่งวิธีการแปลแบบนี้จะถ่ายทอดความหมายต้นฉบับอย่างเป็นธรรมชาติและเหมือนภาษาพูด แต่มีมุกตลกบางส่วนที่ใช้วิธีการแปลแบบตรงตัว ซึ่งจะเน้นการแปลให้ตรงกับรูปภาษาของภาษาต้นทาง จากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมชาวไทยและชาวอเมริกัน พบว่ามุกตลก ร้อยละ 24 เมื่อแปลเป็นภาษาไทยแล้วไม่มีความตลก ปัญหาในการแปลที่ศึกษาพบมี 3 ปัญหาหลัก คือ 1) ลักษณะความตลกขาดหายไป 2) ลักษณะความตลกอ่อนด้อยลง และ 3) ลักษณะความตลกที่ไม่เกิดผล

การตี ตั้งแต่ง (2545, บทคัดย่อ) เรื่องเป็นการศึกษากลวิธีในการแปลมุกตลกอเมริกันเป็นภาษาไทยกรณีศึกษา เรื่อง Friends ของ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษากลวิธีในการแปลมุกตลกอเมริกันเป็นภาษาไทย ทั้งในด้านภาษาและด้านวัฒนธรรม ตลอดจนปัญหาต่าง ๆ ที่พบในการแปลกรณีศึกษาจาก ละครโทรทัศน์เรื่อง Friends ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ว่าด้วยลักษณะเฉพาะของการแปลบทละครโทรทัศน์เพื่อใช้เป็น บทบรรยายได้ภาพ ผู้แปลต้องเลือกใช้คำที่สั้นกระชับแต่สามารถสื่อความได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ หรือใกล้เคียงกับต้นฉบับ เนื่องจากเนื้อหาบนจอภาพมีจำกัด การจำกัดจำนวนคำแปล จึงเป็นสิ่งจำเป็น ผู้แปลได้ใช้กลวิธีในการแปลมุกตลกอเมริกันประเภทต่าง ๆ ได้แก่ 1) การแปลโดยการตีความคำหรือวลีต้นฉบับ 2) การแปลโดยใช้คำสแลง 3) การแปลโดยใช้สำนวนไทย 4) การใช้คำสรรพนามตามบริบทสังคมไทย 5) การแปลโดยใช้น้ำเสียงพูด และ 6) การแปลโดยเติมคำ โดยการ ใช้กลวิธีต่างๆ ดังกล่าวนี้นี้เพื่อจะเลือกสรรคำเหมาะสมที่สามารถสื่ออารมณ์ขัน ได้ตรงตามต้นฉบับ และเพื่อประหยัดเนื้อที่บนจอภาพนั่นเอง ส่วนปัญหาต่าง ๆ ที่พบในการ แปลมุกตลกด้านภาษานี้ประกอบไปด้วย 1) การแปลผิดความหมายเนื่องจากปัญหาการฟังและการ ตีความ 2) การแปลไม่ครบความ 3) การแปลคำสแลง 4) การแปลโดยใช้โครงสร้างภาษาอังกฤษ และ 5) การทับศัพท์ ในส่วนของกลวิธีการแปลมุกตลกด้านวัฒนธรรม สามารถแบ่งได้เป็นสามประเภท ด้วยกันคือ 1) วัฒนธรรมด้านภาษาการเล่นคำ 2) วัฒนธรรมด้านสังคม และ 3) วัฒนธรรมด้านวัตถุ ผลการวิจัยสรุปได้ว่าการแปลมุกตลกด้านวัฒนธรรมนั้นขึ้นอยู่กับการใช้ วิจารณ์ญาณของ ผู้แปลในการพิจารณาเลือกสรรคำแปลที่เหมาะสมกับบริบทตามแต่กรณีไป การแปลมุกตลก ประเภทนี้ผู้แปลจึงต้องอาศัยการเทียบเคียงทางวัฒนธรรม เปรียบเทียบสิ่งที่มีในวัฒนธรรม ภาษาต้นฉบับกับสิ่งที่มีในวัฒนธรรมภาษาแปลที่สามารถเทียบเคียงได้ใกล้เคียง ที่สุด แต่พบว่าในบางกรณีที่ไม่สามารถหาคำเทียบเคียงได้ ผู้แปลจะต้องยอมรับภาวะการแปล ไม่ได้ และเลือกแปลโดยการรักษาความตามตัวอักษร

กฤตยา นาที (2543) ศึกษากลวิธีในการหลีกเลี่ยงภาวะแทรกซ้อนทางภาษาและ วัฒนธรรมในการแปลบทภาพยนตร์จากภาษาอังกฤษแบบอเมริกันเป็นภาษาไทย: กรณีศึกษาบทบรรยายภาษาไทยของจิระนันท์ พิตรปรีชา ซึ่งผลการศึกษาพบว่าจิระนันท์ใช้ 5 กลวิธีคือ การเปลี่ยนโครงสร้างประโยค การเปลี่ยนประเภทประโยค การละคำแสดงบุคคล การเปลี่ยนวาทก การใช้คำเพื่อแสดงกาล ส่วนการหลีกเลี่ยงภาวะแทรกซ้อนที่ปรากฏในรูปคำศัพท์นั้นใช้ 3 กลวิธีคือ การสรุปความ การทับศัพท์ และการใช้ศัพท์ให้เหมาะกับบริบท และการเลี่ยงภาวะแทรกซ้อนทางวัฒนธรรมพบว่าการหลีกเลี่ยงการแปลตามตัวอักษรในการแปลสำนวนและคำปริภาษ ใช้คำคล้องจองและคำศัพท์ที่สื่อความขบขันในการแปลเรื่องตลก ใช้การทับศัพท์และเทียบเคียงกับ

ชื่อเฉพาะภาษาไทยในการแปลชื่อเฉพาะ มีการละสรรพนามบุรุษที่ 1 และใช้สรรพนามให้เหมาะสมกับบริบทในการแปลคำสรรพนาม

ชุดิกรณ จิรนนท์สุโรจน์ (2544) ได้ศึกษาปัญหาและวิธีการแก้ไขการแปลภาพยนตร์อะนิเมชันเรื่อง Shrek เป็นบทบรรยายภาษาไทย จากผลการศึกษาพบว่าผู้วิจัยแบ่งปัญหาที่พบออกเป็น 3 ประเด็น คือ ปัญหาด้านเทคนิค ปัญหาด้านภาษาและวัฒนธรรม และปัญหามุมหลังด้านภาษาของผู้แปล ส่วนผลการศึกษาวิธีแก้ไขปัญหาในการแปลบทภาพยนตร์ ผู้วิจัยแก้ปัญหาคด้วยวิธีที่แตกต่างกันตามลักษณะของปัญหา ดังนี้ ปัญหาด้านเทคนิค ใช้วิธีการละ การใช้คำที่มีตัวอักษรน้อย และการแปลแบบเอาความ ปัญหาด้านภาษาและวัฒนธรรม ใช้วิธีการปรับภาษาและวัฒนธรรมให้เข้ากับภาษาในฉบับแปลมากที่สุด ปัญหาด้านภูมิหลังด้านภาษาของผู้แปล ใช้วิธีปรับปรุงความรู้ความสามารถด้วยการอ่านและการฝึกฝนทักษะการแปลเพิ่มเติมเพื่อเสริมประสบการณ์ความรู้ในด้านการแปลบทภาพยนตร์

นฤพนธ์ สอนศรี (2544) ได้ศึกษากลวิธีและการแก้ไขปัญหาในการแปลเพลงสมัยนิยมของนักร้องหญิงอเมริกัน โดยทดลองแปลเพลงจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยทั้งสิ้น 21 เพลง โดยแบ่งเรื่องการถ่ายทอดความหมายออกเป็น 8 หัวข้อ คือ 1) ชื่อเพลง 2) คำอุทาน 3) ภาษาพูดโดยใช้คำลงท้าย 4) เนื้อเพลงในท่อนสร้อย 5) เนื้อเพลงช่วงที่มีสัมผัสคล้องจอง 6) คำสรรพนาม 7) คำเสริมสร้างอารมณ์เพลง 8) ความหมายโดยรวมของเพลง มีการรักษาลักษณะเด่นของเพลงสมัยนิยมอเมริกันในรูปภาษาที่เรียบง่าย มีการซ้ำคำหรือข้อความในเนื้อเพลง ปัญหาที่พบในการวิจัยคือ การถ่ายทอดความหมายไม่ได้หรือลดทอนความหมายอันเนื่องมาจากการตั้งกรอบในการแปล การเดาสุ่ม การเลือกใช้คำที่ไม่สื่ออารมณ์เพลง ซึ่งแก้ไขได้ด้วยการตรวจสอบข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งและหาข้อมูลเพิ่มเติม

สกุณตลา ผาติธรรมรักษ์ (2547) ได้ศึกษากลวิธีและการแก้ไขปัญหาในการแปลเพลงประกอบภาพยนตร์จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย เพื่อให้ได้บทแปลเพลงที่ถ่ายทอดความหมายและสามารถนำไปขับร้องได้ โดยคัดเลือกเพลงประกอบภาพยนตร์ 12 เพลง ที่มีความแตกต่างด้านอารมณ์เพลง โดยจัดทำบทแปลเป็น 2 ลักษณะคือ บทแปลเพลงแบบตรงตัวเพื่อถ่ายทอดความหมายและบทแปลเพลงแบบถ่ายทอดความหมายและนำไปขับร้อง โดยการแปลเพลงแบบตรงตัวเพื่อถ่ายทอดความหมาย ใช้กลวิธีในการแปลต่างๆคือ การเพิ่มคำขยายความสำหรับชื่อเพลง การทับศัพท์และใช้เชิงอรรถสำหรับชื่อเฉพาะและคำภาษาต่างประเทศ การปรับใช้คำสรรพนาม คำอุทานและโครงสร้างประโยคตามลักษณะภาษาไทย การใช้ภาษาภาพและสำนวนที่เทียบเคียงกับต้นฉบับและการใช้คำซ้อน คำภาษากวี คำขยายเพื่อสื่อภาพและเพิ่มรส การแปลเพลงแบบถ่ายทอดความหมายและสามารถนำไปขับร้องได้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ปัจจัยทางด้านเสียงดนตรี ได้แก่ เสียงสูงต่ำ

สั้นยาว เสียงหนักเบา จำนวนพยางค์ในวรรค สัมผัสระหว่างวรรค รูปแบบของท่อนเพลง และการกล่าวซ้ำ ขั้นตอนการถ่ายทอดความหมายใช้การแปลแบบเอาความ แต่การถ่ายทอดรูปแบบใช้การแปลแบบตรงตัวเพื่อรักษาทำนองเพลงเอาไว้ ปัญหาที่พบคือ การเปลี่ยนความหมายไปจากต้นฉบับ เนื่องจากการเลือกที่จะรักษารูปแบบกับความหมาย และปัญหาในการวิเคราะห์รูปแบบ ซึ่งแก้ไขได้ โดยทำงานร่วมกับผู้มีความรู้ด้านดนตรี และกำหนดขั้นตอนการทดสอบบทแปลเพื่อให้นำไปใช้ได้

กัลยกร ฉัตรศิริมงคล (2547) ได้ศึกษาการแปลบทภาพยนตร์เรื่อง Anger Management เป็นบทบรรยายภาษาไทย จากผลการศึกษาด้านกลวิธีการแปล ผู้วิจัยแบ่งหัวข้อออกเป็น 2 ระดับ คือ กลวิธีการแปลระดับคำ ซึ่งกล่าวถึงการแปลคำสรรพนามโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ สถานภาพ และอารมณ์ของตัวละคร การแปลคำบริภาษโดยใช้คำบริภาษเทียบเคียงกับในภาษาไทย การแปลคำว่า okay การใช้คำที่เป็นภาษาพูด และการใช้คำลงท้าย กลวิธีการแปลระดับประโยค ได้แก่ การเปลี่ยนประเภทประโยค และการเปลี่ยนจาก ส่วนทางด้านปัญหาและวิธีการแก้ไขนั้น ผู้วิจัยกล่าวถึงปัญหาด้านเทคนิคและวิธีแก้ไขที่ใช้ คือ การละคำ การแปลเอาความ การใช้อักษรย่อ และการใช้คำที่มีจำนวนตัวอักษรน้อย ปัญหาอีกประการหนึ่ง คือ ปัญหาด้านภาษาและวัฒนธรรมซึ่งปรากฏในการแปลมุกตลก โดยมีวิธีแก้ไข คือ การเล่นคำ การเทียบเคียง การตีความ และการใช้คำศัพท์ที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขัน การแปลคำศัพท์และสำนวนมีวิธีการแก้ไข คือ การใช้สำนวนเทียบเคียง การใช้คำสแลงการตีความ และการเติมคำ

รุ่งรัตน์ กิตติประภาส (Rungrat Kittiprapas, 2005, pp. 100-106) ได้วิเคราะห์ทำเนียบภาษา (Register) ในการแปลบทภาพยนตร์ว่าทำเนียบภาษามีอิทธิพลต่อการแปลบทภาพยนตร์หรือไม่ โดยวิเคราะห์ผลจากแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเพื่อศึกษาคำนบุรุษสรรพนาม (Personal Pronouns) และคำนามที่เป็นนามธรรม (Abstract Nouns) จากบทภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring จากผลการศึกษาคำนบุรุษสรรพนามผู้วิจัยแบ่งตัวแปรที่ทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกคำนบุรุษสรรพนามเหมือนหรือแตกต่างกันไว้ 7 ข้อ คือนุคลิกในการสื่อสารของคู่สนทนา ความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง สถานที่ที่เกิดบทสนทนา ช่องทางการสื่อสาร ความสัมพันธ์ของคู่สนทนากับเนื้อเรื่อง จุดประสงค์หรือเป้าหมายในการสนทนา หัวข้อการสนทนา โดยผลจากแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มตัวแปรที่ทำให้เลือกใช้คำนบุรุษสรรพนามต่างกัน ได้แก่ ความสัมพันธ์ของคู่สนทนากับเนื้อเรื่อง จุดประสงค์หรือเป้าหมายในการสนทนา หัวข้อการสนทนา และกลุ่มตัวแปรที่ทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกใช้คำนบุรุษสรรพนามคล้ายคลึงกัน ได้แก่ นุคลิกในการสื่อสารของคู่สนทนา ความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง สถานที่ที่เกิดบทสนทนา ช่องทางการสื่อสาร ส่วนผลการศึกษาคำนามที่เป็นนามธรรมนั้นจะพบว่าแม้ผู้ตอบแบบสอบถามจะไม่ได้รู้เนื้อหาหรือภูมิหลังของตัวละครในภาพยนตร์ มีแค่คำบอกประเภทของภาพยนตร์ว่าเป็นเรื่อง

เล่าแบบตำนานสำหรับผู้ใหญ่ แต่ผู้ตอบแบบสอบถามยังสามารถเลือกคำแปลที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบทบรรยายได้ภาพของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แต่ อย่างไรก็ตามมีผู้ตอบแบบสอบถามบางส่วนที่ไม่ได้เลือกคำแปลสอดคล้องไปกับบทบรรยายได้ภาพของภาพยนตร์ อาจจะเนื่องด้วยเหตุผลเหล่านี้คือ ประสบการณ์ ความชอบส่วนบุคคล ความแตกต่างในเรื่องอายุและภูมิหลัง ระยะเวลาในการทำแบบสอบถาม สรุปได้ว่าทำเนียบภาษามีความสำคัญในการแปล บทภาพยนตร์ มาก ดังนั้นนักแปลบทภาพยนตร์จึงควรคำนึงถึงการเลือกใช้คำศัพท์ในการแปลไปสู่ภาษาเป้าหมายให้มาก

จากการทบทวนวรรณกรรมที่กล่าวมา คือการรวบรวมแนวคิดทฤษฎีตลอดจนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการแปลทั่วไป การแปลบทภาพยนตร์ และการแปลงานบันเทิงคดีที่นักวิชาการหลาย ๆ ท่านได้ให้ความเห็นไว้ ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำไปใช้เป็นข้อมูลในการแปลและการแก้ไขปัญหาในการแปลบทภาพยนตร์ภาษาไทยมาเป็นบทบรรยายได้ภาพภาษาอังกฤษต่อไป