

กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบันลือสาส์น



นางสาวบุษดี อรศิริวรรณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2551

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

AN ADAPTATION OF THE THREE KINGDOMS FROM LITERARY VERSIONS
TO THE COMIC STRIP BY BUNLUE BOOKS

Miss Bussadee Onsiriwan

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts Program in Thai

Department of Thai

Faculty of Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

Copyright of Chulalongkorn University

510574

หัวข้อวิทยานิพนธ์

กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊ก
ฉบับบรรณานุกรม

โดย

นางสาวบุษดี อรศิริวรรณ

สาขาวิชา

ภาษาไทย

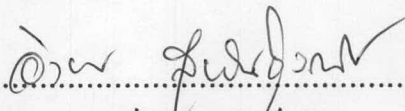
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

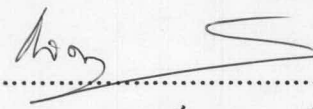
รองศาสตราจารย์ ดร.ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต

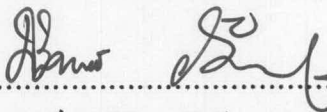
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

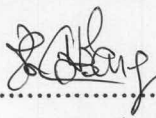

..... คณบดีคณะอักษรศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพจน์ อัสววิรุฬหการ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ อิงอร สุพันธ์ภูมิ)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ศิริพร รักดีผาสุข)


..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนศ เวศร์ภาดา)

บุษดี อรสิริวรรณ : กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือ
สาส์น. (AN ADAPTATION OF THE THREE KINGDOMS FROM LITERARY
VERSIONS TO THE COMIC STRIP BY BUNLUE BOOKS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
หลัก : รศ.ดร.ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต, ๒๕๕๕ หน้า.

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูน
สามก๊กฉบับบรรลือสาส์น และวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือ
สาส์น ผลการศึกษาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีที่มาจากสามก๊กฉบับแปลใหม่
ของวรรณไว พัชโนทัย มากที่สุด รองลงมาคือ สามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) และละคร
โทรทัศน์ชุด “สามก๊ก” ตามลำดับ ในการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กและละครโทรทัศน์ชุด
“สามก๊ก” ให้เป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น พบว่ามีการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ๔
ประการ ได้แก่ การดัดแปลงเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉาก การดัดแปลงองค์ประกอบ
ต่างๆ ของวรรณกรรมสามก๊ก ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉากส่วนใหญ่ดัดแปลง
มาจากสามก๊กฉบับแปลใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เห็นได้ชัดเจนว่าผู้เขียนการ์ตูนคงชื่อตัวละคร และ
บทสนทนาบางส่วนตามสามก๊กฉบับแปลใหม่ แต่ก็มีเนื้อหาบางส่วน และชื่อตัวละครบางชื่อที่ใช้
ตามสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่าการเพิ่มเนื้อหาและบทสนทนา
ที่มาจากละครโทรทัศน์ชุด “สามก๊ก” นอกเหนือจากนี้ยังมีการเพิ่มเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา
และฉากที่มาจากจินตนาการของผู้เขียนการ์ตูน และมีส่วนที่ผู้เขียนการ์ตูนดัดแปลงให้มีความร่วม
สมัย แม้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับนี้จะมามีที่มาจากเรื่องสามก๊กหลายสำนวน แต่ก็มีความกลมกลืน มิได้
ขัดแย้งกันแต่ประการใด

ในการดัดแปลงเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉากจากวรรณกรรมสามก๊ก และจาก
ละครโทรทัศน์ชุด “สามก๊ก” ให้เป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ผู้วิจัยพบว่าผู้แต่งใช้กลวิธี
การดัดแปลงที่มีทั้งการตัดออก การเพิ่มเข้า การสลับตำแหน่ง และการเปลี่ยนแปลงรายละเอียด
บางส่วน กลวิธีการดัดแปลงทั้ง ๔ วิธีดังกล่าวส่งผลให้การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีความร่วม
สมัย มีเนื้อหากระชับ ดำเนินเรื่องได้เร็ว มีตัวละครเท่าที่จำเป็น ใช้ภาษากระชับ เข้าใจง่าย
เหมาะแก่การนำเสนอในรูปแบบคอมิกสตริป และบางครั้งยังสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านอีกด้วย

ผู้วิจัยพบว่าผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน ๓ วิธี
ได้แก่ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา โดยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่อง
สามก๊ก การเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊ก การเพิ่มฉากสมัยปัจจุบัน การเบี่ยงเบน
พฤติกรรมของตัวละคร และการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูน นอกจากนี้ยังมีกลวิธีการสร้าง
อารมณ์ขันด้วยภาษา ด้วยภาพ ทำให้การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นอุดมไปด้วยอารมณ์ขัน

ภาควิชา ภาษาไทย
สาขาวิชา ภาษาไทย
ปีการศึกษา ๒๕๕๐

ลายมือชื่อนิติ.....บุษดี อรสิริวรรณ.....
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....

#4980159222 : MAJOR THAI

KEYWORDS : THE THREE KINGDOMS / CARTOON / ADAPTATION / COMIC STRIP/ HUMOR

BUSSADEE ONSIRIWAN : AN ADAPTATION OF THE THREE KINGDOMS FROM LITERARY VERSIONS TO THE COMIC STRIP BY BUNLUE BOOKS. ADVISOR : ASSOC.PROF. CHOLADA RUENGRUGLIKIT, Ph.D., 275 pp.

The objectives of this research are to analyze the adaptation of the Three Kingdoms from its literary versions to the comic book by Bunlue Books and to analyze the ways behind creating a sense of humor in this comic book version. It is found that the comic version is mostly based on the newly-translated Three Kingdoms book by Wanwai Phattanothai, followed by the book translated by Chaophraya phraklung (Hon) and then the TV series "Romance of the Three Kingdoms." Four aspects of the book version – content, characters, dialogues and scenes – are adapted. The adaptation is mostly drawn from the newly-translated book as evidenced by the fact that the characters and the dialogues are still the same as those in the book. However, some content and some characters could also be found in the book translated by Chaophraya phraklung (Hon) and in the TV series. In addition, some of these four aspects are added by the cartoonist. Such aspects are created from the cartoonist's imagination and adaptation in order for his book to become more contemporary. Even though this comic version is the product of a mix of many versions from different media, the story is told smoothly.

It is also found that the cartoonist deleted, added, switched positions and changed the details of some parts. Those four methods of adaptation result in a concise and contemporary story and the necessary roles of the characters. In addition, the language is easy to understand, which is suitable for a comic. Sometimes, the comic version contains a sense of humor.

The cartoonist employs three approaches to create a sense of humor: introducing current social issues into the story, introducing new characters which are not found in the original story, adding modern scenes, changing some characters' behaviors and adding the cartoonist's own style of writing. Moreover, the language and the pictures are also utilized in adding humor.

Department : Thai

Field of Study : Thai

Academic Year : 2008

Student's Signature : *Bussadee Onsiriwan*

Advisor's Signature : *Cholada Ruengruglikit*

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต หัวหน้าภาควิชาภาษาไทย และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้จุดประกายการศึกษาการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากวรรณคดีไทย รองศาสตราจารย์อິงอร สุพันธุ์วิช (ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธเนศ เวศร์ภาดา (กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย) และอาจารย์ ดร.ศิริพร ภักดีผาสุข (กรรมการสอบวิทยานิพนธ์) ที่ช่วยตรวจสอบ แนะนำ และแก้ไขวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ และคุณแม่ที่ให้การสนับสนุนการศึกษาและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และบูรพคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ทั้งทางด้านภาษาและวรรณคดีไทยและวิชาการด้านอื่นๆ ให้แก่ผู้วิจัยทั้งยังแสดงความเป็นห่วงและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัย

ผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณสุชาติ พรหมรุ่งโรจน์ ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่การศึกษาวิจัย และขอบคุณสำนักพิมพ์บรรลือสาส์นที่ให้ข้อมูลเบื้องต้นและประสานงานติดต่อนักเขียนการ์ตูนให้แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จและสมบูรณ์ รวมถึงมิตรสหายร่วมชั้นปี ในสาขาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้ช่วยแสดงความคิดเห็น ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจในการศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจนเจ้าหน้าที่ในภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ และศูนย์สารนิเทศมนุษยศาสตร์ ที่สละเวลาช่วยประสานงานและอำนวยความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูลจนวิทยานิพนธ์เล่มนี้แล้วเสร็จสมบูรณ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ ๑ บทนำ.....	๑
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๑
๑.๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๕
๑.๓ สมมติฐานการวิจัย.....	๑๔
๑.๔ วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	๑๕
๑.๕ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	๑๕
๑.๖ ขอบเขตของการวิจัย.....	๑๕
๑.๗ วิธีดำเนินการวิจัย.....	๑๖
บทที่ ๒ ความหมายของคำว่า การ์ตูน คอมิกส์ คอมิกสตริป	
และการ์ตูนสามก๊กฉบับต่างๆ ของไทย.....	๑๗
๒.๑ ความหมายของคำว่าการ์ตูน.....	๑๗
๒.๒ ความหมายของคำว่าคอมิกส์.....	๒๐
๒.๓ ความหมายของคำว่าคอมิกสตริป.....	๒๑
๒.๔ การ์ตูนสามก๊กฉบับต่างๆ ของไทย.....	๒๓
๒.๔.๑ การ์ตูนสามก๊กที่แปลมาจากภาษาต่างประเทศ.....	๒๔
๒.๔.๒ การ์ตูนสามก๊กที่นักเขียนชาวไทยเขียนขึ้น.....	๒๔
บทที่ ๓ วรรณกรรมเรื่องสามก๊กฉบับแปลเป็นภาษาไทย และละครโทรทัศน์ชุด “สามก๊ก”.....	๒๖
๓.๑ วรรณกรรมเรื่องสามก๊กฉบับแปลเป็นภาษาไทย.....	๒๗
๓.๑.๑ สามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน).....	๒๗
๓.๑.๑.๑ วิธีการแปลและสำนวนการแปล.....	๓๐
๓.๑.๑.๒ อิทธิพลที่มีต่อวรรณกรรมไทย.....	๔๐
๓.๑.๒ สามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย.....	๔๒
๓.๒ ละครโทรทัศน์ชุด “สามก๊ก”.....	๔๕

บทที่ ๔ การคุ้มครองสิทธิบัตรลิขสิทธิ์.....	๔๘
๔.๑ ความเป็นมาของการคุ้มครองสิทธิบัตรลิขสิทธิ์.....	๔๘
๔.๒ ลักษณะทั่วไปของการคุ้มครองสิทธิบัตรลิขสิทธิ์.....	๔๙
๔.๒.๑ ปกและรูปเล่ม.....	๕๐
๔.๒.๒ เนื้อหา.....	๕๐
๔.๒.๓ ส่วนภาษาไทย.....	๕๑
๔.๒.๔ ภาพการ์ตูน.....	๕๒
๔.๓ กลวิธีการนำเสนอเนื้อหา.....	๕๓
๔.๔ กลวิธีการนำเสนอตัวละคร.....	๕๓
๔.๔.๑ กลวิธีการนำเสนอตัวละครหลัก.....	๕๓
๔.๔.๑.๑ เล่าปี่.....	๕๘
๔.๔.๑.๒ ขงเบ้ง.....	๖๑
๔.๔.๑.๓ โจโฉ.....	๖๓
๔.๔.๑.๔ จิวยี่.....	๖๖
๔.๔.๑.๕ กวนอู.....	๖๙
๔.๔.๒ กลวิธีการนำเสนอตัวละครประกอบ.....	๗๓
๔.๔.๒.๑ กลวิธีการนำเสนอตัวละครประกอบที่อยู่ในเรื่องสามก๊กเดิม.....	๗๓
๔.๔.๒.๒ กลวิธีการนำเสนอตัวละครประกอบที่ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มเข้ามา.....	๗๔
๔.๕ กลวิธีการนำเสนอบทสนทนา.....	๗๖
๔.๕.๑ กลวิธีการนำเสนอบทสนทนาที่อยู่ในบัลลูน.....	๗๗
๔.๕.๑.๑ กลวิธีการนำเสนอบทสนทนาที่ตัดแปลงจากบทสนทนาในเรื่องสามก๊กเดิม.....	๗๗
๔.๕.๑.๒ กลวิธีการนำเสนอบทสนทนาที่นำมาจากละครโทรทัศน์ชุด “สามก๊ก”.....	๗๙
๔.๕.๑.๓ กลวิธีการนำเสนอบทสนทนาที่ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มเข้าไป....	๘๒
๔.๕.๒ กลวิธีการนำเสนอบทสนทนาที่ไม่อยู่ในบัลลูน.....	๘๓
๔.๖ กลวิธีการนำเสนอฉาก.....	๘๘
๔.๖.๑ กลวิธีการนำเสนอฉากที่มีรายละเอียด.....	๘๙
๔.๖.๒ กลวิธีการนำเสนอฉากที่ไม่มีรายละเอียด.....	๙๕

บทที่ ๕ กลวิธีการตัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรดิ้อสาสัน.....	๕๘
๕.๑ แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม.....	๕๘
๕.๒ กลวิธีการตัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรดิ้อสาสัน	
๕.๒.๑ กลวิธีการตัดแปลงเนื้อหา.....	๑๐๔
๕.๒.๑.๑ การตัดออก.....	๑๐๔
๑) การตัดเนื้อหาที่ไม่สำคัญของแต่ละตอน.....	๑๐๔
๒) การตัดเนื้อหาที่มีความรุนแรงมากเกินไป.....	๑๐๘
๓) การตัดเนื้อหาที่กล่าวถึงสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ.....	๑๐๕
๔) การตัดเนื้อหาที่เล่าเรื่องย้อน.....	๑๑๒
๕.๒.๑.๒ การเพิ่มเข้า.....	๑๑๕
๑) การเพิ่มเนื้อหาที่มาจากละคร โทรทัศน์ชุด “สามก๊ก”.....	๑๑๕
๒) การเพิ่มเนื้อหาที่ผู้เขียนการ์ตูนคิดขึ้นเอง.....	๑๑๕
๕.๒.๑.๓ การสลับตำแหน่งของเนื้อหา.....	๑๒๑
๕.๒.๑.๔ การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน.....	๑๒๕
๑) การเปลี่ยนแปลงชื่อกลศึกและกลอุบาย.....	๑๒๕
๒) การเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ของบางประการ.....	๑๓๐
๕.๒.๒ กลวิธีการตัดแปลงตัวละคร.....	๑๓๓
๕.๒.๒.๑ การตัดออก.....	๑๓๓
๑) การตัดตัวละครที่ไม่สำคัญ.....	๑๓๓
๒) การตัดประวัติความเป็นมาของตัวละครสำคัญ	
และตัวละครที่ไม่สำคัญ.....	๑๓๖
๓) การตัดเรื่องราวของตัวละครที่เสียชีวิตไปแล้ว.....	๑๕๔
๕.๒.๒.๒ การเพิ่มเข้า.....	๑๕๖
๑) การเพิ่มตัวละครที่มีความกลมกลืนกับตัวละครอื่นๆ	
ในเรื่องสามก๊ก.....	๑๕๖
๒) การเพิ่มตัวละครที่มีความแตกต่างจากตัวละครอื่นๆ	
ในเรื่องสามก๊ก.....	๑๕๗
๕.๒.๒.๓ การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน.....	๑๕๕
๑) การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพื่อตัดบทบาทของ	
ตัวละครตามละคร โทรทัศน์ชุด “สามก๊ก” และทัศนคติ	
ของผู้เขียนการ์ตูน.....	๑๕๕

๒) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตัวละคร.....	๑๖๑
๓) การเปลี่ยนแปลงชื่อตำแหน่งขุนนาง.....	๑๖๕
๕.๒.๓ กลวิธีการดัดแปลงบทสนทนา.....	๑๖๕
๕.๒.๓.๑ การเพิ่มเข้า.....	๑๖๕
๑) การเพิ่มบทสนทนาที่รับรู้กันในสังคมปัจจุบัน.....	๑๖๕
๒) การเพิ่มคำร้องของเพลงสมัยปัจจุบัน.....	๑๗๓
๓) การเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูน.....	๑๗๕
๕.๒.๔ กลวิธีการดัดแปลงฉาก.....	๑๗๗
๕.๒.๔.๑ การตัดออก.....	๑๗๗
๑) การตัดรายละเอียดเรื่องสถานที่.....	๑๗๗
๒) การตัดรายละเอียดเรื่องเวลา.....	๑๗๘
๕.๒.๔.๒ การเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันเข้าไปในฉ.เรื่องสามก๊ก.....	๑๘๔
๕.๒.๔.๓ การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วนของฉาก สมัยสามก๊กให้เป็นฉากสมัยปัจจุบัน.....	๑๘๖
บทที่ ๖ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น.....	๑๙๔
๖.๑ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในแนวคิตกฤษฏีต่างๆ.....	๑๙๔
๖.๒ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น.....	๒๐๕
๖.๒.๑ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา.....	๒๐๕
๖.๒.๑.๑ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบัน แทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊ก.....	๒๐๕
๖.๒.๑.๒ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ใน เรื่องสามก๊กเข้าไปในเรื่องสามก๊ก.....	๒๐๕
๖.๒.๑.๓ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบัน เข้าไปในเรื่องสามก๊ก.....	๒๑๔
๖.๒.๑.๔ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเบี่ยงเบนพฤติกรรม ของตัวละครในเรื่องสามก๊ก.....	๒๑๕
๖.๒.๑.๕ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูน เข้าไปในเรื่องสามก๊ก.....	๒๒๗
๖.๒.๒ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา.....	๒๓๐
๖.๒.๒.๑ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นกับการตีความหมายของคำ และสำนวน.....	๒๓๐

๖.๒.๒.๒ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูด

ของตัวละคร.....๒๓๔

๖.๒.๓ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ.....๒๓๕

บทที่ ๗ สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....๒๔๓

รายการอ้างอิง.....๒๔๗

บรรณานุกรม.....๒๕๑

ภาคผนวก.....๒๕๕

ภาคผนวก ก สามก๊กฉบับร้อยแก้วและร้อยกรอง..... ๒๕๖

ภาคผนวก ข ตัวอย่างการเปรียบเทียบเนื้อหารรณกรรมสามก๊กกับการ์ตูนสามก๊ก

ฉบับบรรณานุกรม ตอนที่ ๑-๑๐..... ๒๕๘

ประวัติผู้เขียน.....๒๖๕