

การสื่อสารความหมายในการ์ตูนแอปพลิเคชัน เรื่อง ศรีธรรณูชัย เจ้าปัญญา

¹ ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทรศัพท์ 09-6818-5707 อีเมล : Wichetchay_jimmy@hotmail.com
รับเมื่อ 12 ตุลาคม 2562 ตอบรับเมื่อ 8 มกราคม 2563 DOI:10.14416/j.faa.2020.25.009

วิเชษฐชาย กมลสัจจะ ¹

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสื่อสารความหมายในการ์ตูนแอปพลิเคชันเรื่องศรีธรรณูชัย เจ้าปัญญา ผลการศึกษาพบว่า ในด้านโครงเรื่อง ผู้ประพันธ์นำเพียงส่วนต้นเรื่อง ตอนที่ศรีธรรณูชัยกำเนิดมาใช้เท่านั้น ในด้านแก่นเรื่องหรือแนวคิดของเรื่อง พบว่า มีแก่นเรื่องที่เน้นการใช้สติปัญญาไปในทางที่ชอบ และเป็นประโยชน์ต่อสังคม ซึ่งแตกต่างจากนิทานพื้นบ้านที่เน้นการใช้สติปัญญาไปในทางที่ไม่ชอบ ในด้านตัวละคร 1) ตัวละครพระเอก พบว่า ในเรื่องจะเน้นการประกอบสร้างลักษณะนิสัยของตัวละครให้มีปัญญาเฉลียวฉลาดประกอบกับคุณธรรมในการช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งต่างจากนิทานพื้นบ้าน 2) ตัวละครปฏิปักษ์ พบว่า มีการสร้างโครงสามพี่น้องขึ้น เพื่อให้เห็นความแตกต่างระหว่างตัวแทนของธรรมะและอธรรมได้อย่างชัดเจน ในด้านการแต่งกายของตัวละครเอก พบว่า ผู้แต่งมีการสื่อความหมายของตัวละครผ่านการแต่งกาย โดยจะมีการแต่งกายในลักษณะคล้ายนักสืบ เพื่อสื่อให้เห็นถึงคุณสมบัติของตัวละครที่มีสติปัญญาในเชิงวิทยาศาสตร์ ช่างสังเกต และมีเหตุผล ในด้านสถานที่ พบว่า ผู้แต่งพยายามแทรกสถานที่ต่างๆ ให้เข้ากับยุคสมัย รวมถึงมีการประชาสัมพันธ์บริษัทของผู้สร้างได้อย่างแยบยล นอกจากนี้ยังปรากฏโรงเรียนซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของคนปัจจุบัน ที่มองว่าโรงเรียนเป็นแหล่งความรู้ และสามารถขัดเกลาเยาวชนของชาติได้ดีที่สุดในด้านการเดินทางและพาหนะที่ใช้ พบว่า ยังคงมีการเดินเท้าและมีการใช้ม้าบ้างในบางตอน ซึ่งทำให้เห็นภาพของการคมนาคมในอดีต ในด้านอาวุธ พบว่า ผู้ประพันธ์พยายามหลีกเลี่ยงการใช้อาวุธในแง่ของการใช้ความรุนแรง ซึ่งเป็นการปลูกฝังความคิดในเชิงคุณธรรมให้แก่เยาวชน

คำสำคัญ : ศรีธรรณูชัย การสื่อสารความหมาย การ์ตูนแอปพลิเคชัน

¹ อาจารย์ประจำ สาขาภาษาไทย สถาบันวิจัย พัฒนา และสาธิตการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Communications in the Stories of the Wit of Srithanonchai Jaophanya on the Cartoon Application

¹ Corresponding Author, Tel. 09 6818 5707, Email : Wichetchay_jimmy@hotmail.com **Wichetchay Kamonsujja** ¹
Received 12 October 2019; Accepted 8 January 2020

Abstract

This study aimed to investigate the communications in a cartoon application on the title of a Wit of Srithanonchai Jaophanya. The result revealed that the author partially presented the beginning of the story when Srithanonchai was born in the plot. Whereas, the theme of the story was found that the positive intellect was emphasized and also benefited society. This was different from other folk tale which always presented the use of negative tricks. Additionally, in terms of the character, it showed that 1) the hero was built with a shrewdness and virtue for helping others that is contrast with other normal folk tales; 2) the three robbers were built as the opponents to be able to see the clear differences between the representatives of the good and evil sides. The hero costumes were communicated through styles which were similar to the detective in order to present qualifications of the science intellect with observance and reasonability. On the setting, it was found that the places were set appropriately to the era, while the creator company was publicized ingeniously. Moreover, the emergence of a school reflected the current thought on school as the educating place and developing the quality of adolescent. For journey and vehicle use, it was found that people remain going places to places by walking or riding horses in some scenes. This showed how the transportation in the past was. Finally, for the weapon aspect, it revealed that the author tried to avoid using weapons in the sense of violence so as to nurture moral thought for teenagers.

Keywords : Srithanonchai, Communications, Cartoon Application

¹ Lecturer, Department of Thai, Educational Research Development and Demonstration Institute, Srinakarinwirot University

1. บทนำ

นิทานเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งหนึ่งที่มีรูปแบบการเล่าแบบมุขปาฐะ (Oral Transmission) และต่อมาได้มีการพัฒนามาสู่อารยธรรมลายลักษณ์อักษร (Literary Transmission) ตามการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย นิทานพื้นบ้านหลายเรื่องได้ถูกจารึกและมีวิธีการเล่าที่ถูกปรับเปลี่ยนไปจากเดิม อาทิ เรื่องรามเกียรติ์ กากี พระลอ สังข์ทอง และไกรทอง เป็นต้น โดยผู้เล่าจะมีการเพิ่มเติมจินตนาการหรือเพิ่มรายละเอียดและเหตุการณ์บางอย่างลงไป หรืออาจจะมีการตัดเลือกบางส่วนมานำเสนอ เพื่อให้เข้ากับสังคม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้เล่า ดังที่ กิ่งแก้ว อรรถการ (2519 : 12-13) ได้กล่าวถึงนิทานไว้ว่า

“นิทานเป็นเรื่องเล่าสืบต่อกันมา เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ถ่ายทอดด้วยวิธีมุขปาฐะ แต่ก็มีอยู่จำนวนมากที่ได้รับการบันทึกไว้แล้ว”

นอกจากที่คนไทยจะเสพนิทานด้วยการฟังจากการบอกเล่าและการแสดงประเภทต่างๆ แล้ว ยังสามารถรับรู้นิทานผ่านภาพได้อีกทางหนึ่ง ซึ่งในสมัยก่อนเรียกว่า จิตรกรรมฝาผนัง ที่มีทั้งเรื่องพุทธประวัติและทศชาติก นอกจากนี้นิทานต่างๆ ก็ได้รับการถ่ายทอดผ่านจิตรกรรมฝาผนังเช่นกัน หากจะกล่าวถึงจิตรกรรมฝาผนังเป็นต้นกำเนิดของการ์ตูนไทยก็คงไม่ผิดนัก (สังเขต นาคไพจิตร, 2530 : 27)

การ์ตูนไทยได้มีวิวัฒนาการขึ้นเรื่อยๆ โดยจะมีการสร้างสรรค์เนื้อหาที่นำมาจากนิทานและวรรณคดีไทยเรื่องต่างๆ มาเล่าใหม่ โดยใช้ลายเส้นในลักษณะต่างๆ ประกอบกับข้อความ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น จึงเป็นเหตุที่ทำให้เกิดการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ ดังที่ วรชัย วานิชวัฒนากุล (2549 : 2) ได้กล่าวถึงการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ว่า

“การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ หมายถึง การ์ตูนที่มีการนำเค้าโครงเนื้อเรื่องมาจากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านของไทย มาผสมผสานกับการวาดภาพสไตล์การ์ตูนญี่ปุ่น รวมถึงมีการปรับแต่งเนื้อหาเพื่อเพิ่มความสนุกสนานของการ์ตูนตามจินตนาการของนักเขียน”

ศรีธัญชัย เป็นนิทานพื้นบ้านเรื่องหนึ่งที่ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นการ์ตูนฉบับต่างๆ หนึ่งในนั้นคือการ์ตูน เรื่อง ศรีธัญชัย เจ้าปัญญา ซึ่งเป็นการนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนช่อง มีการตีความศรีธัญชัยขึ้นใหม่ โดยนำเฉพาะคุณลักษณะที่ดีของศรีธัญชัยมานำเสนอ คือความโดดเด่นในเรื่องสติปัญญา ดังที่ อัมรินทร์ เดชณรงค์ และ ศิริศักดิ์ เขาวนศิริ (2553 : บทบรรณาธิการ) ได้กล่าวถึงการ์ตูนเรื่อง ศรีธัญชัย เจ้าปัญญาไว้ว่า

“ศรีธัญชัยตามในวรรณคดีนั้นเป็นคนที่เปี่ยมไปด้วยสติปัญญา แต่ในความปราดเปรื่องของศรีธัญชัยก็แฝงไว้ด้วยความเจ้าเล่ห์แสนกล เล่ห์เหลี่ยมแพรวพราวเป็นคนเจ้าคิดเจ้าแค้น อาฆาตมาดร้าย พฤติกรรมบางอย่างไม่เหมาะสมไม่ควรเป็นอย่างยิ่ง ศรีธัญชัยในรูปแบบของผู้เขียนนั้นจึงเป็นศรีธัญชัยที่ดีความดีที่มีเอกลักษณ์คงเดิมโดดเด่นในเรื่องสติปัญญา แต่คงความเป็นเด็กดีตามเจตนารมณ์เดิม”

เนื่องจากการ์ตูนเรื่องศรีธัญชัย เจ้าปัญญา มีการนำเสนอเรื่องโดยการนำนิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธัญชัยมาตีความใหม่ เหตุนี้ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษาการสื่อสารความหมายในการ์ตูนเรื่องศรีธัญชัย เจ้าปัญญา อันจะสะท้อนให้เห็นการสร้างสรรคต่อยอดและการนำ ภูมิปัญญาทางวรรณกรรมไทยมานำเสนอในรูปแบบใหม่ ทำให้ผู้เสพวรรณกรรมเกิดอรรถรส และได้ข้อคิด ซึ่งสอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน นำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต อีกทั้งยังเป็นการขยายองค์ความรู้ในแวดวงวรรณกรรมให้กว้างขวางขึ้น

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการสื่อสารความหมายโดยเปรียบเทียบการ์ตูนเรื่องศรีธัญชัย เจ้าปัญญา ในแอปพลิเคชัน กับนิทานพื้นบ้าน เรื่อง ศรีธัญชัย (สำนวนกาพย์)

3. กรอบแนวคิดและการทบทวนวรรณกรรม

Berger (1997) ได้แยกองค์ประกอบการเล่าเรื่องไว้ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)
 2. แก่นเรื่องหรือแนวคิดที่สำคัญของเรื่อง (Theme)
 3. พระเอก (Hero)
 4. นางเอก (Heroine)
 5. ตัวประกอบ (Dispatcher)
 6. ผู้ร้าย (Villains)
 7. เวลา (Time)
 8. สถานที่ (Place)
 9. เครื่องหมาย (Costume)
 10. วิธีการเดินทาง หรือยานพาหนะที่ใช้ (Locomotion)
 11. อาวุธ (Weapon)
- ในการศึกษาการสื่อสารความหมายในการ์ตูนแอปพลิเคชันเรื่องศรีธัญชัย เจ้าปัญญา ผู้ศึกษาได้ใช้เกณฑ์การเล่าเรื่อง มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ เพื่อให้เห็นการประกอบสร้างความหมาย ที่ผู้เขียนตีความนิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธัญชัยใหม่และนำเสนอแก่ผู้อ่าน

4. วิธีการศึกษา

4.1 ชั้นศึกษาและรวบรวมข้อมูล

4.1.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลการ์ตูนแอปพลิเคชันเรื่อง ศรีธัญชัย เจ้าปัญญา จำนวน 8 ตอน จาก แอปพลิเคชันกรีนสกายบุ๊กส์ ได้แก่

ตอนที่ 1 เด็กชายกับคำทำนาย ตอนที่ 2 ยุทธการจับขโมย ตอนที่ 3 ผู้มาเยือน ตอนที่ 4 โจรสามพี่น้อง ตอนที่ 5 เด็กแสบ...เจ้าปัญญา ตอนที่ 6 จับตัวเรียกค่าไถ่ ตอนที่ 7 ช่วยพี่น้องหวานตอนที่ 8 คนดีผีคุ้ม

4.1.2 ศึกษานิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัย (สำนวนภาพ)

4.1.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารความหมาย

4.2 ชั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์การสื่อสารความหมายการ์ตูนแอปพลิเคชันเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา โดยเปรียบเทียบกับนิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัย (สำนวนภาพ)

4.3 ชั้นสรุป และอภิปรายผล

นำเสนอในรูปแบบบทความวิชาการด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

การสื่อสารความหมาย/ การประกอบสร้างความหมาย หมายถึง การเลือกสรรแง่มุมในการนำเสนอเรื่องและภาพการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและรูปแบบ

ไปจากนิทานพื้นบ้านเดิมของไทยอันจะส่งผลต่อความเข้าใจของผู้อ่านที่อาจเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย

การ์ตูนแอปพลิเคชัน หมายถึง การ์ตูนที่นำเสนอผ่านโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

6. ผลการศึกษา

การสื่อสารความหมายในการ์ตูนแอปพลิเคชันเรื่อง ศรีธนญชัย เจ้าปัญญา

ในการศึกษาการสื่อสารความหมายจะพิจารณาจากหลักเกณฑ์ “การเล่าเรื่อง” Berger, Arthur Asa (1997, p. 126-127) มาใช้ในการวิเคราะห์ จากการศึกษาจะพบการสื่อสารความหมายในการ์ตูนแอปพลิเคชันเรื่อง ศรีธนญชัย เจ้าปัญญา มีองค์ประกอบดังนี้

6.1 โครงเรื่อง (Plot)

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการเล่าเรื่อง เพราะเป็นการกำหนดทิศทางของเรื่องว่าจะจะเป็นไปในทิศทางใด (วรวิชัย วานิชวัฒนากุล, 2549 : 37) ดังนั้นเมื่อการ์ตูนเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญามีการเปลี่ยนแปลงไปจากนิทานพื้นบ้านฉบับเดิม ย่อมทำให้ประเด็นด้านความหมายอื่นๆ ในเรื่องเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์เปรียบเทียบโครงเรื่อง ระหว่างนิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัย กับการ์ตูนเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา

นิทานพื้นบ้านเรื่อง ศรีธนญชัย (สำนวนภาพ)	การ์ตูนเรื่อง ศรีธนญชัย เจ้าปัญญา
<p><u>การเปิดเรื่อง</u></p> <p>เปิดเรื่องโดยกล่าวถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา สมัยแผ่นดินของสมเด็จพระเจ้าเอกทัศ มีสามภรรยาคนหนึ่งอาศัยอยู่ในชนบท สามีนั่นนทา ภรรยาชื่อนางเหรา ทั้งสองแต่งงานอยู่กินกันมานาน แต่ไม่มีบุตร จึงทำพิธีตั้งศาลเพียงตา บวงสรวงขอบุตร พระอินทร์จึงสั่งให้เทวบุตรลงมาจุติ ต่อมานางเหราฝันว่าได้ขึ้นไปเที่ยวเล่นบนเขาพระสุเมรุ คว้าได้ดวงจันทร์มาถือไว้ สามีนั่นนทาให้ไปแก้ฝันกับสมภารที่วัด สมภารไม่อยู่พบแต่สามเณรสามเณรจึงได้ทำนายฝันให้นางเหราว่านางจะได้บุตรชายที่มีความสามารถทางปัญญา เป็นคนเฉลียวฉลาดได้เป็นถึงตลกหลวง พอถึงเวลาครบสิบเดือนนางเหราก็คลอดลูกเป็นเพศชาย ให้ชื่อว่า ศรีธนญชัย</p>	<p><u>การเปิดเรื่อง</u></p> <p>ศรีธนญชัย เจ้าปัญญามีการเปิดเรื่องด้วยการกล่าวบรรยายเหตุการณ์บ้านเมืองในเรื่องว่าเป็นยุคสมัยที่ผู้คนกินต้อยอยู่ในน้ำมีปลาในนามีข้าว ไม่มีรถติดมลพิษควันดำเรื่องเล่าย้อนกลับไปในอดีตเมื่อ 5 ปีก่อนสามีนั่นนทาภรรยาชื่อนางเหรา ทั้งสองมีเรื่องทุกข์ใจคือ การไม่มีบุตร ทั้งคู่จึงตัดสินใจตั้งศาลเพียงตาเพื่อบวงสรวงขอลูก เหมือนฟ้าดินเห็นใจ พระอินทร์จึงส่งเทวดาองค์หนึ่งไปจุติในครรภ์ของนางเหรา เมื่อตื่นเข้าฝันนางเหราจึงเล่านิมิตแก่นั่นนทา ทั้งสองจึงพากันไปหาท่านสมภารที่วัดให้ช่วยทำนายฝัน สมภารทำนายว่า บุตรของทั้งสองจะเป็นเด็กฉลาด เป็นถึงเทวดามาจุติ เป็นผู้มั่งคั่งร่ำรวย แต่เป็นเจ้าปัญญาแบบนอกคอก โตขึ้นจะได้ดิบได้ดีเป็นถึงตลกหลวงเมื่อฟังคำทำนายทั้งคู่ก็พากันกลับบ้าน</p>

ตารางที่ 1 (ต่อ)

<p>นิทานพื้นบ้านเรื่อง ศรีธนญชัย (สำนวนกาพย์)</p> <p><u>การดำเนินเรื่อง</u> วันหนึ่งนันทาและเหราต้องออกไปทำงาน สั่งให้ ศรีธนญชัยเลี้ยงน่อง ปรากฏว่าศรีธนญชัยได้ผ้าท่อนึ่ง แล้วนำมาล้างจนสะอาด เมื่อรู้ความจริงก็โกรธ ทั้งด่าว่า และเขียนตีศรีธนญชัย พร้อมกับไล่ศรีธนญชัยออกจากบ้าน ทำให้ศรีธนญชัยต้องระหกระเหินไปยังที่ต่างๆ และต่อมาได้ถวายตัวเป็นข้าราชการขุนนางรับใช้พระเจ้าเจษฎา และได้ใช้ไหวพริบปัญญาไปใช้ในทางที่ไม่ชอบ สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น ต่อมาเมียนายเวร (ณรปราษฎ์) ผู้เป็น ทนายมีความเฉลียวฉลาดมีสติปัญญาเฉียบคมกว่า ศรีธนญชัย จนต้องยอมพ่ายแพ้ในหลายครั้ง</p>	<p>การ์ตูนเรื่อง ศรีธนญชัย เจ้าปัญญา</p> <p><u>การดำเนินเรื่อง</u> เวลาผ่านไปจนครบสิบเดือนนางเหราได้คลอด ทารกมาเป็นเพศชาย และให้ชื่อว่าศรีธนญชัย นับตั้งแต่ เกิดมาก็ทำให้พ่อแม่ทำมาหากินฐานะดีขึ้นเป็นลำดับ แต่ด้วยวิริกรรมฉลาดแกมโกงเจ้าเล่ห์ดั่งว่า ทำให้นันทา และเหราเลี้ยงดูไม่ไหว จึงต้องนำตัวไปไว้กับยายแม่ค้า คนรู้จักช่วยอุปการะเลี้ยงดู จบจนเวลาล่วงเลย ศรีธนญชัย ได้เติบโตขึ้น และได้ใช้ไหวพริบ สติปัญญาของตน พิทักษ์ ความดี ช่วยเหลือผู้อื่น</p>
<p><u>การปิดเรื่อง</u> จากนั้นไม่นานศรีธนญชัยก็ตาย ก่อนตายเขาสั่งให้ ภรรยาเอาไม้ตะลิ่งตั้งเป็นหินในการเผาศพของตน เมื่อ ี่เข้าไปถูกใครจะค้น พระเจ้าเจษฎาแค้นใจที่ศรีธนญชัย หลอกให้พระองค์ล่านเข้าป่าหา จึงสั่งให้นางในไปถาย อัจจาระใส่กระดูกของศรีธนญชัย ทำให้พวกนางถึงกับค้น ของลับ พระเจ้าเจษฎาได้แต่ยอมจำนนในปัญญาของศรี ธนญชัย</p>	<p><u>การปิดเรื่อง</u> ก้านันได้สนทนากับสมภารเรื่องของศรีธนญชัย ว่าจะหาวิธีจัดการให้ศรีธนญชัยได้เรียนหนังสือที่โรงเรียน สมภารจึงให้เหตุผลที่เรียกศรีธนญชัยมาที่นี่ และกล่าวว่า สิ่งที่เขายังไม่รู้ยังมีอีกมาก ความรู้คือบ่อเกิดแห่งปัญญา หากมีความรู้มากก็จะสามารถพัฒนาตนเองไปได้ และที่ที่ จะประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ นั่นคือ โรงเรียน ซึ่งเวลานี้เป็น เวลาที่ศรีธนญชัยถึงวัยที่ต้องไปขัดเกล้าปัญญาระเบียบ วินัยที่โรงเรียน</p>

การเปรียบเทียบโครงเรื่องระหว่างนิทานพื้นบ้านเรื่อง ศรีธนญชัย กับการ์ตูนเรื่อง ศรีธนญชัย เจ้าปัญญา จะพบว่า การ์ตูนเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญา มีโครงเรื่องที่คล้ายกันกับ นิทานพื้นบ้าน ศรีธนญชัยสำนวนกาพย์ เพียงส่วนต้นเรื่อง เท่านั้น คือตอนที่นันทาและเหรา สองสามีภรรยาประสงค์ ที่จะมิบุตร จึงตั้งศาลเพียงตาเพื่อบวงสรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ พระอินทร์จึงได้ส่งเทวดาลงมาจุติเป็นบุตร จากนั้นนางเหรา ผู้เป็นภรรยาจึงฝันว่าควางจันทรมาไว้ในมือ เมื่อตื่นขึ้นมา จึงเล่าความฝันให้แก่กันหาผู้เป็นสามี ทั้งสองพากันไปที่วัด เพื่อให้สมภารทำนายฝันให้ แต่เมื่อไปถึงวัดกลับพบว่า อยู่เพียงแต่สามเณร สามเณรจึงอาสาทำนายฝันให้ โดย ให้คำทำนายว่า เด็กที่เกิดมาจะเป็นบุตรชาย จะมีความ เฉลียวฉลาด แต่เป็นความเจ้าปัญญาในทางที่ไม่ชอบ โตขึ้น จะได้ดีเป็นถึงตลกหลวง เมื่อฟังคำทำนาย ทั้งคู่ก็พากันกลับ บ้าน เมื่อสมภารมาถึงวัด สามเณรจึงเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดให้ สมภารฟัง สมภารจึงเกิดความโมโห เพราะจากการทำนาย

ที่แท้จริงนั้น บุตรของสามีภรรยาที่เกิดมาเป็นถึงเทวดามาจุติ ผู้มีปัญญาสนา

ในตอนดังกล่าว ผู้เขียนต้องการจะตีความเรื่อง ศรีธนญชัยใหม่ โดยประกอบสร้างเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญา ให้แฝงแนวคิดทางด้านคุณธรรม โดยเริ่มจากตอนต้น ซึ่ง ศรีธนญชัยในนิทานพื้นบ้านเกิดจากเทวดาที่ลงมาจุติ แต่เมื่อ เติบโตขึ้นกลับมีนิสัยที่ขัดแย้งกับภาพของเทวดาโดยสิ้นเชิง ซึ่งหากนึกถึง “เทวดา” มักจะเป็นตัวแทนของคุณธรรม ความดีงาม มากกว่าธรรมทั้งปวง จุดนี้จึงน่าจะทำให้ผู้เขียน ตีความศรีธนญชัยขึ้นใหม่ โดยในการ์ตูน ตัวละครเอกเติบโต มาด้วยความมีปัญญาและมีคุณธรรม สอดคล้องกับการที่ เป็นเทวดาลงมาจุติ ตามขนบความเชื่อของคนไทย ในด้าน การดำเนินเรื่องของนิทานพื้นบ้านศรีธนญชัยและการ์ตูน ศรีธนญชัย เจ้าปัญญา มีลักษณะร่วมที่คล้ายคลึงกัน คือ การ ที่สร้างสถานการณ์เพื่อให้ตัวละครได้แสดงความสามารถ ทางด้านสติปัญญาในการแก้ปัญหาเพื่อคลี่คลายปมของเรื่อง

ไปเรื่อยๆ ตลอดทั้งเรื่อง แต่แตกต่างกันที่รายละเอียดในแต่ละเรื่อง ในด้านการปิดเรื่อง นิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัยมีการปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม ซึ่งศรีธนญชัยตัวละครเอกของเรื่องเสียชีวิต แต่ในการ์ตูนเรื่อง ศรีธนญชัย เจ้าปัญญา ตัวละครเอกได้ไปศึกษาหาความรู้ต่อในโรงเรียน จะเห็นได้ว่าศรีธนญชัย เจ้าปัญญามีการสร้างโครงเรื่องขึ้นเพื่อสื่อความหมายใหม่ให้แก่ผู้อ่าน

6.2 แก่นเรื่องหรือแนวคิดที่สำคัญของเรื่อง (Theme)

แก่นหรือแนวคิดที่สำคัญของเรื่อง ถือเป็นใจความสำคัญของเรื่องเหล่านั้นๆ ว่าผู้เขียนต้องการจะสื่อสาร “ความหมาย” ในเรื่องใดแก่ผู้อ่าน (วรวิชัย วานิชวัฒนากุล, 2549 : 43) จากการศึกษาการ์ตูนแอปพลิเคชันเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา พบว่าผู้เขียนมีการนำแนวคิดเดิมในเรื่องการใช้ปัญญา แต่ปรับเปลี่ยนใหม่ให้มีนัยทางคุณธรรม จริยธรรมมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากตารางเปรียบเทียบดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ความหมายเปรียบเทียบแก่นเรื่อง ระหว่างนิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัย กับการ์ตูนเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา

นิทานพื้นบ้านเรื่อง ศรีธนญชัย (สำนวนกาพย์)	การ์ตูนเรื่อง ศรีธนญชัย เจ้าปัญญา
นิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัยมีแนวคิดเกี่ยวกับการใช้สติปัญญาไปในทางที่ไม่ชอบ ก่อให้เกิดความทุกข์และความเดือดร้อนแก่บุคคลอื่น	การ์ตูนเรื่อง ศรีธนญชัยเจ้าปัญญา มีแนวคิดเกี่ยวกับการใช้สติปัญญา แก้ไขสถานการณ์ เพื่อพิทักษ์ความดี ความถูกต้อง และเป็นประโยชน์แก่สังคม

จากตารางวิเคราะห์ความหมายเปรียบเทียบแก่นเรื่อง ระหว่างนิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัยกับการ์ตูนเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา สามารถแบ่งแก่นหรือแนวคิดของเรื่องได้ เป็น 2 ประเด็น ได้แก่ แนวคิดหลักและแนวคิดย่อยดังต่อไปนี้

6.2.1 แนวคิดหลัก

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สติปัญญา

การ์ตูนเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญาปรากฏแนวคิดเกี่ยวกับการใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ซึ่งจะเป็นการใช้สติปัญญาที่ประกอบกับแนวคิดทางด้านวิทยาศาสตร์โดยยึดหลักการและเหตุผลมากขึ้น ซึ่งแตกต่างจากของนิทานพื้นบ้านเดิมที่ใช้สติปัญญาตอบสนองกับตัวภาษาในการพลิกแพลงสถานการณ์ จะเห็นได้ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กับดักลิงสไลด์ศรีธนญชัย
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

จากภาพข้างต้น จะเห็นได้ว่า มีการประดิษฐ์คิดค้นกับดักลิงเพื่อใช้แก้ปัญหาลิงขโมยของ โดยอาศัยสติปัญญาประกอบกับหลักการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งจะเห็นได้จากรูปภาพข้างต้นว่ามีการอธิบายวิธีการใช้และหลักการไว้อย่างละเอียดชัดเจน แสดงให้เห็นถึงความตั้งใจของผู้เขียนที่แทรกแนวคิดในเรื่องการใช้สติปัญญาแก้ไขปัญหาประกอบกับการใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์อย่างชัดเจน ซึ่งกับดักลิงดังกล่าวผู้เขียนก็ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภูมิปัญญาชาวบ้านที่มีมาแต่อดีต โดยผู้เขียนได้มีการกล่าวไว้ในท้ายตอน ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 2 เกร็ดเล็กเกร็ดน้อยกับดักลิง
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

จากรูปภาพข้างต้นจะเห็นได้ว่า กับดักลิงในสมัยก่อนจะใช้เป็นลูกมะพร้าว แต่ในเรื่องศรีธรรมาชญา เจ้าปัญญาได้นำหลักการดังกล่าวมาประยุกต์ใช้เป็นกล่องไม้ และกระจกใส่แทน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการบ่มเพาะให้ผู้อ่านรู้จักการประยุกต์ใช้โดยการพัฒนาความรู้ที่มีอยู่เดิมให้มีความทันสมัยมากขึ้นและสามารถนำมาใช้ได้จริงในปัจจุบัน เป็นการต่อยอดทางความคิดให้เกิดประโยชน์ หรือในตอนที่ศรีธรรมาชญาสะกดรอยตามรอยเท้าของโจรเพื่อไปช่วยที่น้ำหวานจากโจรก็ได้ใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์เช่นกัน ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 3 สะกดรอยตามเท้า
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

จากภาพข้างต้นจะเห็นได้ว่าศรีธนญชัยได้ใช้หลักการทางนิติวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแก้ไขปัญหาคือ ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่จะสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดในการใช้สติปัญญาแก้ไขปัญหานั้นๆ อย่างมีหลักการและเป็นเหตุเป็นผล นอกจากนี้เหตุการณ์ในภาพข้างต้นที่สะท้อนให้เห็นการใช้สติปัญญาการแก้ไขปัญหานั้นแล้ว เหตุการณ์ในตอนนั้นที่ศรีธนญชัยและเพื่อนไปช่วยพี่น้าหวานจากโจรก็ยังสะท้อนแนวคิดในเรื่องของการใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหานั้น และพิทักษ์ความดีได้เป็นอย่างดี ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ช่วยพี่น้าหวาน
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า กลุ่มของศรีธนญชัย ที่ไปช่วยพี่น้องน้ำหวานจากโจรผู้ร้ายนั้นได้ใช้สติปัญญาในการโจมตีศัตรู โดยการใช้น้ำผึ้งราดไปที่ตัวโจรและโยนรังผึ้งให้ผึ้งไปต่อยโจร เพื่อช่วยพี่น้องน้ำหวานออกมา โดยการกระทำดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงการใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาซึ่งตรงกันข้ามกับโจรผู้ร้ายที่ใช้กำลัง ซึ่งผู้เขียนทำให้เห็นว่าการใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาย่อมส่งผลดีและชนะการใช้กำลังได้ ที่สำคัญคือสติปัญญาสามารถพิทักษ์ความดี โดยการช่วยพี่น้องน้ำหวานจากโจรที่จับตัวไปได้อย่างปลอดภัย

จากการศึกษาการสื่อความหมายด้านแนวคิดที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญา พบว่า ผู้เขียนพยายามประกอบสร้างแนวคิด หรือแก่นของเรื่องเกี่ยวกับการใช้สติปัญญาในเชิงวิทยาศาสตร์อย่างเด่นชัด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ในปัจจุบันการพิสูจน์หรือการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด ย่อมจะต้องมีกระบวนการทางวิทยาศาสตร์รองรับเสมอ

หากมีการทดลองและปรากฏผลในเชิงประจักษ์ สิ่งนั้นก็จะเป็นที่ยอมรับ แต่หากไม่ได้รับการยืนยันจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ ก็จะไม่ได้รับการยอมรับโดยทั่วไป เช่น ความเชื่อภูตผี หรือเวทมนตร์ คาถา ฯลฯ แต่หากสิ่งเหล่านี้ถูกอธิบายด้วยหลักจิตวิทยา หรือกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ก็จะมี ความน่าเชื่อถือและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น อีกทั้งจะเห็นว่า กระบวนการทางวิทยาศาสตร์แทรกซึมเข้าไปในความคิดของมนุษย์เสมอ

แนวคิดเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม

นอกจากแนวคิดหลักที่เกี่ยวกับการใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาแล้ว ยังมีการแทรกแนวคิดเรื่องคุณธรรม จริยธรรมไว้ตลอดทั้งเรื่อง โดยการเริ่มเรื่องนั้นได้แทรกคุณธรรมที่เกี่ยวกับการไม่ใช้ความรุนแรงกับสัตว์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 5 ปฏิบัติการจับหัวขโมย
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

จากภาพข้างต้นจะเห็นได้ว่า เมื่อศรีธนญชัยใช้สติปัญญาในการจัดการปัญหาจับเจ้าลิงขโมยได้แล้ว ชาวบ้านก็จะเข้ามาชมทำร้ายลิงขโมย แต่ศรีธนญชัยและพระได้ห้ามไว้ พร้อมทั้งอธิบายถึงเรื่องอภัยทานซึ่งเป็นคุณธรรมหลักที่คนทุกคนในสังคมควรมี ซึ่งสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดในการใช้สติปัญญา แก้ไขสถานการณ์ เพื่อ

พิทักษ์ความดี ความถูกต้อง และเป็นประโยชน์แก่สังคม รวมไปถึงการมีคุณธรรมควบคู่กันไปด้วย

จากการศึกษาแนวคิดหลักที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญา สะท้อนให้เห็นว่า สังคมมีความคาดหวังที่จะให้เยาวชนอันเป็นอนาคตของประเทศชาติ มีความใฝ่รู้ มีความเฉลียวฉลาด สามารถใช้สติปัญญาในการ

ขับเคลื่อนประเทศชาติให้พัฒนาและเจริญก้าวหน้าต่อไป ในขณะที่เดียวกันความเฉลียวฉลาดเพียงอย่างเดียวคงไม่ใช่คุณสมบัติที่สังคมในปัจจุบันต้องการ แต่ต้องควบคู่ไปกับคุณธรรม จริยธรรมที่ปลูกฝังอยู่ในตัวของเด็กและเยาวชน สังคมจึงจะขับเคลื่อนไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและเต็มกำลัง เพราะพรุ่งนี้พร้อมไปด้วยคนเก่งและคนดี หากสังคมมีแต่คนเก่งแต่ไร้ซึ่งคุณธรรม ประเทศชาติก็จะมีแต่ความวุ่นวายแก่งแย่งชิงดี แสวงหาเพียงผลประโยชน์ต่อกัน ซึ่งสอดคล้องกับที่ผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ (2553) ได้กล่าวถึงการตูนเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญาไว้ว่า

“ในโลกปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้ามาก แต่ความเจริญทางจิตใจกลับลดต่ำลง ซ่อนนี้ทางพี่ๆ ทีมงานตระหนักถึงอย่างมาก ศรีธนญชัย จึงนำเสนอออกมาในรูปแบบการ์ตูนช่อง เพื่อเพิ่มอรรถรสในการอ่านที่เพียบพร้อมด้วยเกร็ดความรู้ เนื้อหาสาระที่รอบรู้ สามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน ที่เยาวชนอ่านแล้วจะได้รับความสนุกสนาน ผ่างด้วยจริยธรรม ศีลธรรมควบคู่ไปด้วย”

6.2.2 แนวคิดย่อย

แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษา

ในการตูนเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญายังปรากฏแนวคิดย่อยที่เกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับการศึกษาปรากฏในตอนท้ายเรื่องที่ลุงกำนันและพระปริษากันที่จะส่งศรีธนญชัยไปศึกษาต่อที่โรงเรียนเพื่อขัดเกลาปัญญาซึ่งทำให้เห็นว่าแม้ศรีธนญชัยจะมีความฉลาดมากเพียงใด แต่เมื่อครบกำหนดเกณฑ์อายุก็ต้องเข้าโรงเรียน เพื่อไปพัฒนาความเฉลียวฉลาดที่มีอยู่เป็นทุนเดิมอยู่แล้วให้มากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงความสำคัญของโรงเรียนและความสำคัญของการศึกษา โดยเฉพาะการที่ลุงกำนันพูดภาษาอังกฤษกับศรีธนญชัยแล้วศรีธนญชัยตอบไม่ได้ทำให้เห็นว่าแม้ศรีธนญชัยจะฉลาดเพียงใดแต่ก็ยังคงมีบางเรื่องที่ไม่รู้ซึ่งโรงเรียนเป็นสถานที่ที่จะไปเสริมช่องว่างทางความรู้เหล่านั้น

แนวคิดเกี่ยวกับความสามัคคี

ภายในเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญา แทรกแนวคิดในเรื่องของความสามัคคีไว้แทบทุกช่วงทุกตอนของเรื่อง โดยเปิดเรื่องมา จะได้พบว่า ฉากร้านขายเสื้อที่มีการขายเสื้อเหลืองและเสื้อแดงซึ่งมีนัยทางการเมืองอยู่ กล่าวคือตรงกับเหตุการณ์ความแตกแยกทางการเมืองโดยใช้สีเสื้อเป็นสัญลักษณ์ของแต่ละฝ่าย ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 6 บรรยายบ้านเมือง
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

แต่ในเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญากลับให้ร้านขายเสื้อผ้าทั้งสี่เหลืองและสีแดง แสดงให้เห็นว่าประชาชนสามารถใส่เสื้อผ้าอะไรก็ได้ เสื้อแต่ละสีก็เป็นเพียงเครื่องแต่งกายเท่านั้น ไม่ได้เป็นสัญลักษณ์ของความแตกแยกของกลุ่มคนแต่

อย่างใด แสดงให้เห็นถึงความรักความสามัคคีที่ส่งผ่านไปถึงผู้อ่าน และในตอนที่ศรีธนญชัยและเพื่อนร่วมกันวางแผนรวมตัวกันไปช่วยพิน้ำหวาน ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 7 วางแผนช่วยพิน้ำหวาน
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

จากภาพข้างต้นจะเห็นได้ว่า ผู้เขียนทำให้เห็นถึงความสามัคคีคือพลัง หากมีความสามัคคีก็จะทำทุกสิ่งได้สำเร็จ เหมือนที่ศรีธนญชัยและเพื่อนสามารถช่วยพิน้ำหวานได้ การตูนศรีธนญชัยจึงทำหน้าที่เป็นเครื่องย้ำเตือนใจเยาวชนให้ตระหนักถึงความสามัคคี อันเป็นกำลังในการพัฒนาประเทศชาติ หากสังคมเกิดความแตกแยกเป็นฝ่าย ผลลัพธ์ที่ประเทศได้รับคือความสูญเสีย โดยไม่มีฝ่ายใดได้รับประโยชน์ มักจะต้องเริ่มใหม่เสมอ ในขณะที่นานาประเทศพัฒนาและเดินหน้าประเทศอยู่เรื่อยๆ สื่อการ์ตูนจึงปลูกฝังและเป็นเครื่องย้ำเตือนผู้อ่านผ่านแนวคิดที่แฝงนัยในเรื่อง

6.3 ตัวละคร

ตัวละครเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของบันเทิงคดีโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวรรณกรรม ผู้เขียนจะพรรณนาบุคลิกลักษณะและนิสัยใจคอของตัวละครได้ละเอียด ผู้อ่านจะรู้สึกเหมือนตัวละครสมจริงเสมือนมีตัวตน บางเรื่องเราจะจดจำตัวละครได้ดีกว่าองค์ประกอบประเภทอื่นๆ เพราะผู้เขียนทำให้เรา

ชื่นชม หมั่นไล่ สมเพช ฯลฯ ตัวละครนั้นๆ ได้อย่างน่าอัศจรรย์ (อิรวดี ไตลังคะ, 2546 : 49) ในเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญา มีการสร้างตัวละครเพื่อสื่อความหมายอันจะสะท้อนสู่แก่นหรือแนวคิดของเรื่อง แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครพระเอก และตัวละครผู้ร้าย ดังจะเห็นได้ดังต่อไปนี้

6.3.1 พระเอก (Hero)

พระเอก เป็นตัวละครเอกที่มีบทบาทโดดเด่นกว่าตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง มีหน้าที่แสดงพฤติกรรมอันนำไปสู่แนวคิดหรือแก่นของเรื่องนั้นๆ ซึ่งในเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา ตัวละครพระเอก คือ “ศรีธนญชัย” เด็กชายที่มีสติปัญญาเฉลียวฉลาดในเชิงคุณธรรม และใช้สติปัญญานั้นแก้ไขสถานการณ์และช่วยเหลือสังคม ซึ่งมีความแตกต่างออกไปจากนิทานพื้นบ้านเดิมของไทย

6.3.2 ตัวละครปฏิปักษ์ (Opponent)

เป็นตัวละครที่มีบทบาท หรือลักษณะนิสัยตรงกันข้ามกับตัวละครเอก หรือพระเอก ในเรื่องศรีธนญชัย

เจ้าปัญญา ตัวละครผู้ร้าย คือ “โจรสวมปืนทอง” ซึ่งตัวละครนี้ถูกประกอบสร้างขึ้นใหม่ แตกต่างไปจากนิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัย (สำนวนกาพย์) ซึ่งใช้ตัวละครกษัตริย์เป็นคู่ปฏิปักษ์ มักจะถูกศรีธนญชัยลบล้างและถูกสร้างให้เป็นตัวตลก นำขบขันอยู่เสมอ

จากการศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบการสื่อความหมายจากตัวละครเอกและตัวละครปฏิปักษ์ระหว่างนิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัย (สำนวนกาพย์) และการตูนเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญา จะเห็นได้ว่ามีความแตกต่างกันอย่างมาก มีความคล้ายคลึงกันเพียงลักษณะที่เฉลียวฉลาดของตัวละครเอกเพียงเท่านั้น แต่ลักษณะของความฉลาดของตัวละครทั้งสองเรื่องก็มีความแตกต่างกัน ซึ่งในการตูนเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญาจะเน้นความฉลาด การใช้สติปัญญา

อย่างมีเหตุมีผล ส่วนตัวละครปฏิปักษ์ก็จะมีส่วนช่วยให้ตัวละครเอกมีความโดดเด่นยิ่งขึ้น ปรากฏบทบาทของตัวละครเอกอันนำไปสู่แก่นของเรื่องได้อย่างชัดเจน การตูนเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญาจึงถูกประกอบสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นแบบอย่างแก่เด็กและเยาวชนในการใช้สติปัญญาแก้ปัญหา ควบคู่ไปกับคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งผู้เขียนตั้งใจที่จะคัดลักษณะเด่นส่วนดีของศรีธนญชัยในนิทานพื้นบ้านมานำเสนอเท่านั้น เช่น ในการตูนศรีธนญชัยเจ้าปัญญา ตอนที่ศรีธนญชัยไปช่วยพี่น้ำหวานจากโจรผู้ร้ายได้ใช้สติปัญญาในการโจมตีศัตรู โดยได้ใช้น้ำผึ้งราดไปที่ตัวโจรและโยนรังผึ้งให้ผึ้งไปต่อยโจร ซึ่งใช้สติปัญญาแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า แทนการใช้อาวุธร้ายแรงดังตัวอย่าง



ภาพที่ 8 ช่วยพี่น้ำหวาน
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

6.4 สถานที่ (Place)

สถานที่ เป็นที่ที่ตัวละครแสดงบทบาทโลดแล่นในบันเทิงคดีนั้นๆ ตัวละครย่อมมีตัวตนอยู่ในสถานที่แห่งใดแห่งหนึ่งในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งเสมอ และในสถานที่นั้นย่อมมีรายละเอียดของชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมปรากฏด้วย (อิรวาทิ ไตลิ่งคะ, 2546 : 60) จะเห็นได้ดังต่อไปนี้

ที่ทำการกำนัน

ภายในเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญาได้ปรากฏสถานที่ทำการกำนัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนระบอบของการปกครอง โดยสมัยยุคนั้นไม่ปรากฏ เป็นความตั้งใจของผู้แต่งโดยทำให้เรื่องมีความสมจริงและเข้ากับยุคสมัยในปัจจุบัน ทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กเยาวชนเข้าใจง่ายขึ้นเพราะเป็นสิ่งที่ใกล้ตัว จะเห็นได้ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 9 ที่ทำการก้านัน
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

บริษัท สกายบุ๊กส์ จำกัด

ภายในเรื่องศรีธัญญาช่วยเจ้าปัญญาได้ปรากฏสถานที่คือ บริษัทสกายบุ๊กส์ จำกัด ซึ่งเป็นสำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์ เรื่องศรีธัญญาช่วยเจ้าปัญญา เป็นการประชาสัมพันธ์บริษัทไปในตัว

และทำให้เรื่องดูมีความทันสมัยและถือเป็นการแสดงให้เห็นว่าเรื่องนี้ไม่ได้เล่าเรื่องแบบเดิมแต่เป็นการตีความใหม่อีกด้วย จะเห็นได้ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 10 บริษัท สกายบุ๊กส์ จำกัด
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

หมู่บ้านทรัพย์สมบูรณ์

ภายใน เรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญาได้ปรากฏสถานที่ คือ หมู่บ้านทรัพย์สมบูรณ์ ซึ่งเป็นสถานที่เกิดและอยู่ของ ศรีธนญชัย รวมถึงเป็นสถานที่เริ่มต้นและดำเนินเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดในหมู่บ้านแห่งนี้

โรงเรียน

ภายในเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญาได้ปรากฏสถานที่ คือ โรงเรียน ซึ่งสถานที่โรงเรียนได้ปรากฏภายในตอนท้ายของ เรื่อง โดยสถานที่ดังกล่าวไม่ได้มีปรากฏในเรื่องฉบับดั้งเดิม เป็นความตั้งใจของผู้แต่งที่ให้เห็นถึงความสำคัญของการ ศึกษาที่ถึงแม้ว่าศรีธนญชัย จะมีความฉลาดเพียงไหนแต่ก็ต้อง เข้าโรงเรียนเพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม ให้เยาวชนและเด็ก ที่อ่านแล้วเห็นศรีธนญชัยเป็นต้นแบบได้ทำตาม โดยการไม่ ทิ้งการเรียนไปโรงเรียนและตั้งใจเรียน

วัด

วัดเป็นสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของ คนไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ทั้งในเรื่องของความเชื่อการดู วันเดือนปีเกิด โชคลาง และสถานที่ให้ความรู้การศึกษา ดังปรากฏในตอนต้นเรื่องที่พ่อแม่ของศรีธนญชัยได้ไปดูดวง ของลูกตนเองที่กำลังจะเกิด หรือแม้กระทั่งฉากบิณฑบาต และพระที่คอยมาช่วย และเป็นผู้สั่งเกต รับรู้ เข้าร่วม และ ปรากฏในเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง หรือแม้ กระทั่งในฉากสุดท้ายที่เป็นจุดเริ่มต้นทางการศึกษาของ ศรีธนญชัย ที่กำนันและพระได้ปรึกษากันจะส่งศรีธนญชัย เข้าโรงเรียน โดยฉากที่กำนันพูดภาษาอังกฤษกับศรีธนญชัย

ยังทำให้รู้ถึงตัวของผู้เขียนอีกด้วยว่าเป็นผู้ที่ให้ความสำคัญ กับการเรียนภาษาอังกฤษ เพราะเมื่อจะพูดถึงเรื่องของ การศึกษาทั้งหมดก็ด้วยภาษาอังกฤษ ขึ้นมาเป็นหลัก ทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นที่นี้จึงเป็นสาเหตุที่วัดเป็นสถานที่ ที่ยังคงปรากฏภายในเรื่องไม่เปลี่ยนแปลงไป

จะเห็นได้ว่า สถานที่ในเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ทั้งหมู่บ้าน โรงเรียน และวัด ซึ่งช่วยประกอบสร้างตัวละคร และเหตุการณ์ในเรื่อง ให้มุ่ง ไปสู่เรื่องซึ่งเป็นแก่นของเรื่อง ในด้าน “ความรู้คู่คุณธรรม” กล่าวคือ บ้าน วัด และโรงเรียนเป็นหน่วยงานทางสังคม ที่ค้ำจุน พัฒนาเด็กให้กลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณธรรม และมี คุณภาพ “ศรีธนญชัย” ตัวละครในเรื่องจึงเป็นตัวแทนของ เยาวชนในชาติ ที่กำลังพัฒนาโดยมีหน่วยทางสังคมทั้งสามนี้ เป็นแกนกลางในการขับเคลื่อน นอกจากนี้ยังปรากฏบริษัท สกายบุ๊กส์ จำกัด ซึ่งผู้เขียนต้องการแสดงให้เห็นว่า นอกจาก หน่วยงานข้างต้นแล้ว บริษัท สกายบุ๊กส์ จำกัด ก็ยังเป็นสถานที่ หนึ่งที่มุ่งเน้นพัฒนาเยาวชนของชาติเช่นกัน

6.5 เครื่องแต่งกาย (Costume)

เครื่องแต่งกาย คือ สิ่งที่ตัวละครนำมาใช้ห่อหุ้ม ร่างกาย ในการตูนเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา ปรากฏเครื่อง แต่งกายที่เป็นแบบฉบับตามขนบโบราณ แต่ผู้เขียนยังมีการ เพิ่มเติมความหมายใหม่ในเรื่องเครื่องแต่งกายของตัวละคร เอก คือ “ศรีธนญชัย” ให้เข้ากับยุคสมัยและสะท้อนแนวคิด ของเรื่อง จะเห็นได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 11 เครื่องแต่งกายของศรีธนญชัย
ที่มา : กรีน สกายบุ๊กส์ (2557)

การแต่งกายของศรีธนญชัยในเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา นั้น แม้ว่าภายในเรื่องจะเป็นการแต่งกายธรรมดาเหมือนชาวบ้านทั่วไป หรือแทบไม่มีความแตกต่างไปจากชนกก็ตาม แต่ผู้เขียนได้เปลี่ยนแปลงเสื้อผ้าและการแต่งกายของศรีธนญชัยไว้ที่ท้ายเรื่องแต่ละตอนโดยเฉพาะตอนที่ 6 ตอนจับตัวเรียกค่าไถ่ ที่ผู้เขียนได้ให้ศรีธนญชัยเป็นนักสืบน้อยมีการแต่งกายสวมหมวกเสื้อคลุมกางเกงขายาวรองเท้าหนัง และมีแว่นขยายคล้ายนักสืบ สะท้อนให้เห็นแนวคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์มากขึ้น ซึ่งมีการใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์เข้ามาประกอบความฉลาดของศรีธนญชัยที่ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ เช่นการสะกดรอยตามรอยเท้าหลังฝนตกของโจรเพื่อช่วยพิน้ำหวาน ซึ่งเป็นหลักการวิทยาศาสตร์ของนักสืบ ทำให้เห็นว่าศรีธนญชัยภายในเรื่องคู่มือหลักการในการแก้ปัญหา มากขึ้นและให้เห็นถึงภูมิปัญญาผนวกกับกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ผู้เขียนนำมาแทรกไว้ภายในเรื่องอีกด้วย

6.6 วิธีการเดินทาง หรือยานพาหนะ (Locomotion)

การเดินทาง หรือยานพาหนะที่ใช้ (Locomotion) คือ วิธีการที่ตัวละครใช้เคลื่อนผ่านไปยังสถานที่ หรือฉากต่างๆ ในเรื่อง ซึ่งในการ์ตูนเรื่อง ศรีธนญชัย เจ้าปัญญา ยังคงมีการใช้วิธีการเดินทาง หรือยานพาหนะเหมือนกับนิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัย (สำนวนกาพย์) อันจะสะท้อนแนวคิด

และวัตถุประสงค์ของเรื่องที่คุณเขียนสร้างสรรค์ขึ้น วิธีการเดินทางหรือยานพาหนะที่ตัวละครในวรรณคดีเรื่องศรีธนญชัยฉบับดั้งเดิมและศรีธนญชัย เจ้าปัญญาฉบับการ์ตูนนั้นไม่แตกต่างกัน ส่วนใหญ่ภายในเรื่องจะปรากฏการเดินทางด้วยการเดินไปยังสถานที่ต่างๆ และยังมีการใช้ม้า เป็นพาหนะในการเดินทาง ที่แม้ว่าเรื่องศรีธนญชัยฉบับการ์ตูนจะมีการสอดแทรกความเป็นปัจจุบันลงไปอยู่มากทั้งในเรื่องของการแต่งกายและสถานที่ เช่น ตึกบริษัทสกายบุ๊กส์แต่การเดินทางก็ยังคงเดินเท้าและใช้ม้าเป็นพาหนะในการเดินทางเหมือนเดิม ดังจะเห็นได้จากตอนที่ 3 ตอนผู้มาเยือน ซึ่งโจรได้ใช้ม้าเป็นพาหนะในการเดินทาง ความจริงแล้วในศรีธนญชัยฉบับการ์ตูนได้บอกเป็นนัยไว้ตั้งแต่ตอนต้นเรื่องผ่านรูปภาพและภาษาไว้แล้วว่าการเดินทางของตัวละครจะยังคงเหมือนเดิมไม่เปลี่ยนแปลงตามแบบฉบับเก่า โดยจะเห็นได้ว่าในรูปแรกของเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญาจะมีข้อความเขียนไว้ว่า “ไม่มีรถติด ไม่มีมลพิษควั่นดำ” ทำให้รู้ได้ทันทีว่าต่อจากนี้ตลอดทั้งเรื่องจะไม่มีการเดินทางด้วยวิธีสมัยใหม่หรือรถที่มีเครื่องยนต์อย่างแน่นอน

6.7 อาวุธ (Weapon)

อาวุธ เป็นเครื่องมือที่ตัวละครในเรื่องใช้ในการทำร้ายทำลาย ป้องกัน หรือต่อสู้กับตัวละครคู่ตรงข้าม อาวุธที่

ปรากฏในการ์ตูนเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญาที่มีทั้งอาวุธที่เป็นแบบเดิมตามนิทานต้นเรื่อง อีกทั้งยังมีอาวุธที่ผู้เขียนประกอบสร้างความหมายขึ้นเพื่อสื่อให้เห็นถึงแนวคิด หรือแก่นของเรื่อง

อาวุธที่ปรากฏในเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญาฉบับการ์ตูนมีทั้งความเหมือนต้นฉบับและความแตกต่างอยู่ภายในเรื่อง ในด้านความเหมือนนั้นจะมีการใช้ดาบ ซึ่งจะเห็นได้จากอาวุธของโจรทั้งสามคนที่ใช้ดาบเป็นอาวุธ และผู้เขียนยังได้แทรกไว้ในภาพตอนหนึ่งที่ปรากฏสถานที่ร้านตีดาบ เป็นการย้ำให้เห็นถึงอาวุธหลักที่ใช้ภายในเรื่อง แต่ก็ยังคงมีอาวุธที่แปลกใหม่หรือที่ใช้ในปัจจุบัน แทรกความทันสมัยไว้ในเรื่องอีกด้วย คือ ปืน ดังปรากฏในตอนที่ถูกนำปืนยาสลบมายิงลิงที่ขโมยของชาวบ้าน และปรากฏในตอนที่ได้ตามผู้ร้ายลักพาตัวพี่น้องน้ำหวาน และศรีธนญชัยถูกโจรยิงด้วยอาวุธปืน ทั้งนี้ผู้เขียนก็ได้พยายามหลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรงที่เกิดภายในเรื่องและสอดแทรกคุณธรรมไว้ ดังในตอนที่พระห้ามไม่ให้จัดการกับเจ้าลิงขโมยด้วยวิธีการยิงด้วยหนังสติ๊ก และได้ชี้ให้เห็นว่าความรุนแรงหรืออาวุธไม่สามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ เช่น ในตอนที่ลูกกำนันได้ใช้ปืนยาสลบยิงลิงขโมย ปรากฏว่า ลิงสามารถหลบกระสุนได้หมดจึงไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ นอกจากนั้นผู้เขียนยังนำเสนอเรื่องของความมีปัญญาเฉลียวฉลาดสามารถเอาชนะการใช้อาวุธหรือใช้กำลัง ดังปรากฏอยู่ในหลายตอน เช่น ในตอนที่โจรผู้ร้ายมาดักปล้นศรีธนญชัยในขณะที่ซื้อของให้ยายเสร็จและกำลังเดินทางกลับ โดยโจรใช้อาวุธดาบในการปล้นฝ่ายศรีธนญชัยนั้นเพิ่งกลับจากการซื้อของจึงมีแดงโม หัวหอม จิงแก่ พริกไทยป่น ศรีธนญชัยก็ได้ใช้ความมีปัญญาโยนของต่างๆ ที่ซื้อมา หลอกล่อให้โจรพินของต่างๆ จนถึงพริกไทยด้วยความแสบร้อนของพริกไทยที่สัมผัสกลุ่มโจร จึงทำให้ศรีธนญชัยหนีออกมาได้ หรือในตอนที่ใช้ผ้าผืนและผืนจัดการโจร จะเห็นได้ว่าอาวุธที่ผู้เขียนใช้นำเสนอนั้น ส่วนใหญ่ไม่ใช่อาวุธอันตราย แต่คือการใช้สติปัญญา ที่ตัวละครนำมาใช้ต่อสู้ภายในเรื่องและหลีกเลี่ยงการใช้กำลังความรุนแรง นอกจากนี้ยังปรากฏอาวุธซึ่งเป็นกับดักสิ่งซึ่งศรีธนญชัยประดิษฐ์คิดค้นขึ้น โดยผู้เขียนนำแนวคิดมาจากกับดักลิงของชาวสวน มาสร้างสรรคัดแปลงเป็นกับดักลิงสโตล์ศรีธนญชัย ซึ่งสะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาอีกทางหนึ่ง แม้ว่าในท้ายเรื่องจะปรากฏฉากตอนที่ ศรีธนญชัยโดนปืนยิง แต่ผู้เขียนก็ได้สร้างฉากให้ศรีธนญชัยเอากระหม่อมบังไว้พอดีทำให้สร้างความตลกขบขันนำมาลบภาพความรุนแรงดังกล่าวทิ้งไป เหลือไว้แต่เพียงความตื้นตันในฉากนั้นแทน

7. บทสรุป

การศึกษาการสื่อความหมายในการ์ตูนแอปพลิเคชันเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญา พบว่า ในด้านโครงเรื่อง ผู้ประพันธ์นำเพียงส่วนต้นเรื่อง ตอนที่ศรีธนญชัยกำเนิดมาใช้เท่านั้น ส่วนโครงเรื่องในส่วนอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นเปิดเรื่อง จุดสุดยอดของเรื่อง หรือการปิดเรื่องก็มีการสร้างเรื่องขึ้นใหม่ ซึ่งแตกต่างไปจากนิทานพื้นบ้านโดยสิ้นเชิง ในด้านแก่นเรื่องหรือแนวคิดของการ์ตูนเรื่องศรีธนญชัย เจ้าปัญญา มีแก่นเรื่องที่เน้นในด้านการใช้ปัญญาไปในทางที่ชอบ และเป็นประโยชน์ต่อสังคม ซึ่งแตกต่างจากนิทานพื้นบ้านที่เน้นการใช้ปัญญาไปในทางที่ไม่ชอบ ในด้านตัวละคร 1) ตัวละครพระเอกในการ์ตูนเรื่องศรีธนญชัยเจ้าปัญญา จะเน้นการประกอบสร้างลักษณะนิสัยของตัวละครให้มีปัญญาที่เฉลียวฉลาด ประกอบกับคุณธรรมในการช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งต่างจากนิทานพื้นบ้าน 2) ตัวละครปฏิปักษ์ จะพบว่าในเรื่อง ศรีธนญชัยมีการสร้างโจรสวมพี่น้องขึ้นมา เพื่อให้เห็นความแตกต่างระหว่างพระและอธรรมได้อย่างชัดเจนขึ้น ซึ่งต่างจากนิทานพื้นบ้านที่จะมีตัวละครที่เป็นพระมหากษัตริย์เป็นตัวละครปฏิปักษ์ ในด้านการแต่งกายของตัวละครเอก พบว่า ผู้แต่งมีการสื่อความหมายของตัวละครผ่านการแต่งกาย โดยจะมีการแต่งกายในลักษณะคล้ายนักสืบ เพื่อสื่อให้เห็นถึงคุณสมบัติของตัวละครที่มีสติปัญญาในเชิงวิทยาศาสตร์ ช่างสังเกต และมีเหตุมีผลในด้านสถานที่ ผู้แต่งพยายามแทรกสถานที่ต่างๆ ให้เข้ากับยุคสมัย เช่น หมู่บ้านทรัพย์สมบูรณ์ บริษัทสกายบุ๊กส์ รวมถึงมีการประชาสัมพันธ์บริษัทได้อย่างแยบยล นอกจากนี้ยังมีการใช้โรงเรียน ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของคนในปัจจุบันที่มองว่าโรงเรียนเป็นแหล่งความรู้ และสามารถขัดเกลาเยาวชนของชาติได้ดีที่สุด แต่ทั้งนี้ผู้เขียนก็ยังคงให้ความสำคัญกับวัด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า วัด เป็นสถานที่ที่เป็นศูนย์รวมในการประกอบกิจการต่างๆ ของคนไทยในอดีต ในแต่ละสถานที่ถือเป็นหน่วยงานทางสังคมที่ช่วยพัฒนาเยาวชนในชาติ ด้านการเดินทางและพาหนะที่ใช้ พบว่า ยังคงมีการเดินเท้าและมีการใช้ม้าบ้างบางตอน ซึ่งทำให้เห็นภาพของการคมนาคมในอดีตได้เป็นอย่างดี ในด้านอาวุธ พบว่า ผู้ประพันธ์พยายามหลีกเลี่ยงการใช้อาวุธในแง่ของความรุนแรง ถึงแม้จะปรากฏอาวุธอันตราย เช่น ปืน และดาบ แต่ผู้เขียนก็จะสร้างเหตุการณ์มาคลี่คลายอันเกิดจากสติปัญญา

จากผลสรุปจะเห็นได้ว่า ผู้แต่งมีการนำภูมิปัญญาด้านวรรณกรรมไทย คือ นิทานพื้นบ้านเรื่องศรีธนญชัย ซึ่งเป็นเรื่องที่เล่าสืบกันมาตั้งแต่ในอดีต มาสร้างสรรคต่อยอดเป็นการ์ตูน ซึ่งได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ โดยปรับให้เข้ากับ

ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป มีการนำเสนอและเผยแพร่ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านแอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นสื่อที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว เพราะเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำหรับคนกลุ่มนี้อย่างมาก นอกจากนี้ผู้แต่งพยายามมองในแง่ของคุณธรรม เพราะการ์ตูนเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเป็นแบบอย่างให้แก่เด็ก ดังนั้นเนื้อหา หรือรายละเอียดต่างๆ ที่จะประกอบสร้างขึ้นไม่เพียงแต่จะสร้างความสนุกสนานเท่านั้น แต่จะต้องตระหนักถึงเด็กและเยาวชนด้วยการ์ตูนเรื่องนี้จึงมีบทบาทมากกว่าความสนุกสนาน หรือเพียงแค่ความบันเทิงเท่านั้น แต่แฝงด้วยความรู้และคุณธรรมจริยธรรมที่ผู้ประพันธ์ถ่ายทอดลงไปในเรื่องเพื่อเป็นการปลูกฝังความคิด คุณลักษณะ และทัศนคติที่ดีงามแก่เด็กและเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับที่ผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ (2553) ได้กล่าวถึงการ์ตูนเรื่อง ศรีธนูชัย เจ้าปัญญาไว้ว่า

“ในโลกปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้ามาก แต่ความเจริญทางจิตใจกลับลดต่ำลง ซ่อนนัยทางที่ทีมงานตระหนักถึงอย่างมาก ศรีธนูชัย จึงนำเสนอออกมาในรูปแบบการ์ตูนช่อง เพื่อเพิ่มอรรถรสในการอ่านที่เพียบพร้อมด้วยเกร็ดความรู้ เนื้อหาสาระที่รอบรู้ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ที่เยาวชนอ่านแล้วจะได้ความสนุกสนาน แฝงด้วยจริยธรรมศีลธรรมควบคู่ไปด้วย”

จะเห็นได้ว่า การสร้างสรรค์วรรณกรรมในยุคปัจจุบันนอกจากจะนำเสนอองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องให้มีความสนุกสนาน และน่าสนใจแล้ว ยังต้องใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยและน่าสนใจเข้ามาช่วย หรือนำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่ เพื่อให้เข้าถึงผู้เสพซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชน อีกทั้งผู้แต่งควรคำนึงถึงผลกระทบต่อผู้เสพวรรณกรรมมุ่งเน้นให้แง่คิดแก่ผู้เสพในเชิงสร้างสรรค์

8. เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กิ่งแก้ว อัดถาวร. (2519). *คติชนวิทยา*. กรุงเทพมหานคร: หน่วยงานนิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.
- กรีน สกายบุ๊กส์. (2557). *ศรีธนูชัย เจ้าปัญญา*. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 กันยายน 2562, จาก GreenSkybook Apps.
- โกวิท ตั้งตรงจิตร. (2547). *คุยเฟื่องเรื่องศรีธนูชัย*. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ผ่องเพ็ญ อาษาเทวีญ. (2553). *ศรีธนูชัยเจ้าปัญญา (รูปแบบใหม่)*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- พิทยา ลิ้มมณี. (2537). *การอ่านดีความ*. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.

- วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2547). *การสื่อสารความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่”*. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2548). *ประวัติการ์ตูนไทย*. กรุงเทพมหานคร: องค์การคำของคุรุสภา.
- สทพจน์ แจ็งเร็ว. (2540). *ศรีธนูชัย ส่วนวนภาพย์*. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). *การ์ตูน*. มหาสารคาม: ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อิราวัต ไตลิ่งคะ. (2546). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์.

ภาษาอังกฤษ

- Berger, A. A. (1997). *NARRATIVES in Popular Culture, Media, and Everyday Life* London: SAGE Publication.