

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

“สุนทรภู่” เป็นกวีเอกของไทยที่ได้รับการยกย่องเป็นอย่างสูงตั้งแต่สมัยที่ยังมีชีวิตอยู่ในช่วงรัชสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นจวบจนปัจจุบัน ทั้งนี้ นอกจากผลงานและความสามารถด้านวรรณกรรมของกวีผู้นี้จะเป็นที่นิยมมานานกว่าสองศตวรรษแล้ว สุนทรภู่อยังได้รับการเชิดชูเกียรติจากองค์การศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (ยูเนสโก) ประกาศยกย่องให้เป็นกวีเอกของโลกในปี พ.ศ. 2529 อีกด้วย (เปลื้อง ณ นคร, 2529. หน้า 54)

ความยิ่งใหญ่ของสุนทรภู่นั้น วนิดา บำรุงไทย (2529. หน้า 254) กล่าวว่า “...สุนทรภู่มีผลงานแพร่หลายเป็นที่นิยมยกย่องอย่างกว้างขวางตั้งแต่ระดับชาวบ้านไปจนถึงผู้มีการศึกษาโดยไม่มีขีดค้นกาลสมัย รวมไปถึงความเป็นกวีที่มีผู้สนใจกล่าวถึง แสดงความคิดเห็น ศึกษา ค้นคว้า ประวัติชีวิต นิสัยใจคอหรือรูปร่างหน้าตา อย่างไม่รู้สิ้นสุดแม้ในปัจจุบันนี้...”

นอกจากได้รับความนิยมาอย่างสูงดังกล่าวแล้ว สุนทรภู่นับเป็นกวีสามัญชนเพียงคนเดียวที่ได้รับการเชิดชูและประกาศเกียรติคุณด้วยการสร้างอนุสาวรีย์เป็นอนุสรณ์สถาน ณ เมืองแกลง จังหวัดระยองอีกด้วย (อนุสรณ์สุนทรภู่, 2513. หน้า คำนำ)

ในผลงานจำนวนมากและหลากหลายของสุนทรภู่นั้น นักวรรณคดีส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า กลอนนิทานเรื่อง พระอภัยมณี เป็นผลงานเรื่องเยี่ยมและสร้างชื่อเสียงมากที่สุด ทั้งได้รับการยกย่องจากวรรณคดีสโมสรให้เป็นยอดของกลอนนิทานด้วย ดังพระวินิจฉัยของสมเด็จพระปาดมหาราชานุภาพที่ปรากฏในส่วนนำของวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ว่า (สุนทรภู่, 2544. หน้า (51)) “ในบรรดาหนังสือกลอนที่สุนทรภู่ได้แต่ง ถ้าจะลองให้ผู้อ่านชี้ขาดว่าเรื่องไหนเป็นดีกว่าเพื่อน ก็น่าจะยุติต้องกันโดยมากว่า เรื่อง พระอภัยมณี เป็นดีที่สุด เพราะเป็นหนังสือเรื่องยาว แต่งดีทั้งกลอน ทั้งความคิดที่ผูกเรื่อง...”

นอกจากนี้ ในโอกาสสมโภชกรุงรัตนโกสินทร์ 200 ปี พุทธศักราช 2525 หนังสือ ศิลปวัฒนธรรมไทย เล่ม 2 ได้ยกย่องฝีมือการประพันธ์วรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ของสุนทรภู่นี้ (เปรมเสรี, 2545. หน้า 3-4)

สิ่งที่น่าสนใจที่สุดก็คือในการแต่งเรื่อง พระอภัยมณี พระสุนทรโวหาร (ภู่) มีความคิดใหม่หลายด้านล้ำยุคล้ำสมัยของท่าน เช่น การเทิดทูนความรู้และ ศิลปะว่าเป็นสิ่งสำคัญสามารถจะนำผู้รู้เชี่ยวชาญไปสู่ความสำเร็จในชีวิตได้ ซึ่ง ความคิดและค่านิยมของคนทั่วไปในสมัยนั้นยังก้าวหน้าไปไม่ถึง การให้พระเอก ของเรื่องคือ พระอภัยมณี เชี่ยวชาญเป่าปี่หรือวิชาดนตรี ศรีสุวรรณเชี่ยวชาญ กระบี่กระบองหรือวิชาอาวุธพรหมณ์ที่เลี้ยงสามคนมีความรู้ความชำนาญใน วิชาการต่าง ๆ ตลอดจนนางสุวรรณมาลีเรียนรู้เรื่องวิธีทำสงคราม และนางวาลี ครอบรู้เรื่องยุทธวิธีหรือตำราพิชัยสงคราม นางละเวงวันฟ้าเรียนรู้เรื่องการปกครอง และกลอุบายต่าง ๆ นับเป็นความคิดก้าวหน้าอย่างยิ่งสำหรับสมัยรัตนโกสินทร์ ตอนต้น การแต่งให้ตัวละครสตรีหลายคนในเรื่องนี้มีความรู้ความสามารถอัน เป็นการยกย่องเพศหญิงขึ้นเท่าเทียมกับผู้ชายก็ยังไม่เคยปรากฏในวรรณคดีเรื่อง ใดมาก่อน นอกจากนั้น ความคิดล้ำยุคด้านสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่อง นี้ก็เป็นการแสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และจินตนาการอันยอดเยี่ยมของกวี เอกแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ท่านนี้...

ด้วยความโดดเด่นดังกล่าว ทำให้วรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ได้รับความนิยมจากผู้อ่าน อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ เมื่อมีการนำเสนอฉบับเรียบเรียงใหม่ในลำนวนร้อยแก้ว เช่น พระอภัยมณี ของเปรมเสรี เล่าเรื่องพระอภัยมณี ของนายตำรา ณ เมืองใต้ คุยเฟื่องเรื่องพระอภัยมณี ของวิเชียร เกษประทุม ต่างก็ยังคงได้รับความนิยมจากผู้อ่านเช่นเดียวกัน รวมทั้งได้มีการนำ วรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ไปสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่น ๆ อีก ไม่ว่าจะเป็นการแสดงละครเชิดหุ่น กระบอ (วิภา เสนานาญ กงกะนันท, 2537. หน้า 61) หรือการนำเสนอในลักษณะสื่อร่วมสมัย เช่น ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ รวมถึงการนำเสนอเป็นการ์ตูน ทั้งในรูปแบบของหนังสือ และสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ เช่น วีซีดี ซึ่งปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในการนำวรรณคดีแบบฉบับเรื่อง ต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ใหม่

การสร้างสรรค์วรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ในลักษณะวรรณกรรมการ์ตูนนั้น นับเป็นการ นำเสนออีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ เพราะเป็นการเล่าวรรณคดีโบราณผ่านกลวิธีอย่างใหม่โดยมี เป้าหมายที่ผู้อ่านระดับเยาวชน ซึ่งถ้าเป็นงานที่มีคุณภาพ ก็จะเป็นประโยชน์อย่างมากในการ ปลุกฝังให้คนรุ่นใหม่ได้ซึมซับ ชาบซับกับวรรณคดี หรืออย่างน้อยที่สุด ก็ได้รู้จักและมีทัศนคติที่ดีต่อ วรรณคดีเรื่องสำคัญของชาติ แต่ในทางตรงกันข้าม หากเป็นงานด้อยคุณภาพ ก็อาจมีผลให้ผู้อ่าน

วัยเยาว์ไม่ได้รับความรู้ความเข้าใจในวรรณคดีเรื่องนี้อย่างถูกต้อง และอาจกลายเป็นการสร้างความคิดหรือความรู้สึกในแง่ลบต่อวรรณคดีอันเป็นมรดกที่มีคุณค่าเหล่านี้ไปอย่างน่าเสียดาย

สำนักพิมพ์ต่าง ๆ ที่เป็นผู้ผลิตวรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี** แต่ละฉบับ ต่างก็มีการนำเสนอที่เป็นลักษณะเฉพาะตัว เช่น วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี** ของสำนักพิมพ์สกาย บั๊กส์ เน้นการวาดภาพการ์ตูนสวยงามประกอบเรื่องย่อแบบเล่มเดี่ยวจบ ในขณะที่สำนักพิมพ์ชมรมเด็กผลิตวรรณกรรมการ์ตูนชุดเรื่อง **พระอภัยมณี** โดยเน้นความขบขันแฝงข้อคิดและเสียดสีสังคม ส่วนสำนักพิมพ์เน็ด คอมิกส์ เลือกผลิตในรูปแบบการ์ตูนชุดของญี่ปุ่นและใช้ชื่อใหม่ว่า **อภัยมณีซาก้า** โดยยังคงเค้าเรื่องเดิมไว้แต่เพิ่มเติมเนื้อหาด้านการต่อสู้ผจญภัยให้มากขึ้นล่าสุดวรรณกรรมการ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความสนใจจากสำนักพิมพ์ต่างประเทศชื่อลิขสิทธิ์ไปผลิตเป็นการ์ตูนในภาษาฝรั่งเศสอีกด้วย (การ์ตูนไทย "อภัยมณี SAGA" เข้าตาฝรั่งเศส รุดซื้อลิขสิทธิ์ไปพิมพ์ขาย, 2549. หน้า 25)

เป็นที่น่าสนใจว่า วรรณกรรมการ์ตูนแต่ละเรื่องเหล่านี้ จะยังคงรักษาดั้งเดิมของเนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ ในวรรณคดีต้นแบบ คือ วรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี** ฉบับร้อยกรองของสุนทรภู่ หรือมีการปรับเปลี่ยน สร้างเสริม เพิ่มเติม ลักษณะบางประการเพื่อความสอดคล้องกับยุคสมัย และความนิยมของผู้อ่าน ดังความเห็นของ ศิราพร ณ ถลาง (2546, หน้า 24) ที่กล่าวถึงการถ่ายทอดนิทานผ่านสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบต่าง ๆ ว่า "...ล้วนแล้วแต่นำติดตามศึกษาว่า มีการปรับเปลี่ยนไปอย่างไร มี 'วัฒนธรรม' สมัยใหม่เข้าไปสอดแทรกอยู่มากน้อยเพียงไร และอย่างไร" และที่สำคัญก็คือ วรรณกรรมการ์ตูนที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีต้นแบบเรื่อง **พระอภัยมณี**

งานวิจัยฉบับนี้ จึงมุ่งศึกษาวรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี** ฉบับต่าง ๆ โดยเปรียบเทียบกับวรรณคดีต้นแบบ คือ นิทานกลอนเรื่อง **พระอภัยมณี** ของสุนทรภู่ รวมทั้งศึกษาลักษณะความเหมาะสมในการใช้ภาษา ในฐานะที่เป็นวรรณกรรมที่ "สื่อ" ถึงเยาวชน เพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจในแนวทางการนำเสนอวรรณคดีอีกรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งได้รับองค์ความรู้ใหม่ที่อาจเป็นแนวทางในการผลิตวรรณกรรมจากวรรณคดีต้นแบบ โดยยังคงให้เป็นที่รู้จัก นิยม ยกย่อง ตลอดจนสามารถรักษาและส่งเสริมให้ผู้อ่านคือ เยาวชนได้ประจักษ์ในคุณค่า ความดีงาม และความไพเราะของวรรณกรรมต้นแบบได้เป็นอย่างดี

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับคือ **พระอภัยมณี** ของสำนักพิมพ์สกาย บั๊กส์ **พระอภัยมณี** ของสำนักพิมพ์ชมรมเด็ก **อภัยมณีซาก้า** ของสำนักพิมพ์เน็ด คอมิกส์ กับวรรณคดีต้นแบบโดยอาศัยวิธีการดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเปรียบเทียบกับวรรณคดีต้นแบบเรื่อง **พระอภัยมณี** ในองค์ประกอบสำคัญคือ

1.1 โครงเรื่อง เนื้อเรื่อง และแนวคิด

1.2 ตัวละคร

1.3 ฉาก

1.4 ค่านิยม

1.5 กวีวิज्ञะ

2. ศึกษาวิเคราะห์ความเหมาะสมในการใช้ภาษาของวรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง

พระอภัยมณี ทั้งสามฉบับ ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.1 การสะกดคำ หมายถึง รูปคำที่สะกดด้วยตัวอักษรที่ถูกต้องตามแบบแผนที่กำหนด

2.2 วลีลีลา หมายถึง รูปแบบการใช้ภาษาที่สอดคล้องเหมาะสมต่อบริบทและสถานการณ์

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ มีความสำคัญดังต่อไปนี้

1. ได้รับองค์ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบสำคัญของวรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี** กับวรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับ รวมทั้งลักษณะการใช้ภาษาที่เหมาะสมในฐานะเป็นวรรณกรรมสำหรับเด็ก

2. เป็นแนวทางในการศึกษาเปรียบเทียบวรรณคดีแบบฉบับเรื่องอื่น ๆ กับวรรณกรรมสร้างสรรค์ร่วมสมัย

3. เป็นข้อมูลความรู้ให้ผู้ผลิตวรรณกรรมร่วมสมัยจากวรรณคดีแบบฉบับได้นำไปสร้างสรรค์บทประพันธ์ให้มีความสมบูรณ์และยังคงรักษาคูณค่าสำคัญของวรรณคดีต้นแบบได้

ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ วรรณกรรมที่นำมาศึกษาเปรียบเทียบตามจุดมุ่งหมายการวิจัยข้างต้นใช้ต้นฉบับที่จัดพิมพ์ ดังนี้

1. วรรณคดีต้นแบบ

วรรณคดีต้นแบบที่ใช้ในการเปรียบเทียบ คือ วรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี** ฉบับร้อยกรองของสุนทรภู่ ที่ตรวจชำระโดยกรมศิลปากร และศิลปาบรรณาคารจัดพิมพ์ พ.ศ. 2542

2. วรรณกรรมการ์ตูน

วรรณกรรมการ์ตูนจำนวนสามฉบับที่นำมาศึกษาครั้งนี้ได้แก่ วรรณกรรมการ์ตูนที่ผลิตจากวรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี** ฉบับพิมพ์ครั้งแรกระหว่างปี พ.ศ. 2546 – 2548 ดังนี้

2.1 วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี** สำนักพิมพ์สกาย บุกส์ พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2547 จำนวน 1 เล่ม

2.2 วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี** สำนักพิมพ์ชมรมเด็ก พิมพ์ครั้งแรกตั้งแต่ พ.ศ. 2546 – 2548 ต่อเนื่องกันเป็นจำนวน 7 เล่ม

2.3 วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **อภัยมณี ซาก้า** ของสำนักพิมพ์เน็ค คอมิกส์ พิมพ์รวมเล่มครั้งแรกระหว่าง พ.ศ. 2546 – 2548 จำนวน 14 เล่ม

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. การศึกษาวิเคราะห์วรรณคดีต้นแบบกำหนดขอบเขตเนื้อหาไว้จนถึงตอนที่พระอภัยมณีออกบวช เนื่องจากเป็นตอนที่สันนิษฐานว่า สิ้นสุดฝีมือการแต่งของสุนทรภู่เพียงเท่านี้
2. การศึกษาวิจัยครั้งนี้จะไม่พิจารณาองค์ประกอบของวรรณกรรมการ์ตูนในด้านรูปเล่มและภาพประกอบ
3. อักษรวิธี การสะกดคำถือตามแบบแผนปัจจุบันในพจนานุกรม พ.ศ. 2542
4. ชื่อตัวละคร สันสมุทร และนางผีเสื้อ ยึดถือตามที่ปรากฏในวรรณคดีต้นแบบ
5. การอ้างอิงหนังสือที่มีความยาวต่อเนื่องกันหลายเล่ม จะอ้างอิงลำดับเล่มเพิ่มเติมด้วย เช่น สุนทรภู่. 2544. เล่ม 2. หน้า 309

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการศึกษาครั้งนี้ จะใช้ศัพท์ในความหมายเฉพาะดังต่อไปนี้

1. วรรณคดี หมายถึง งานเขียนที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดี และเป็นที่ยอมรับจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้รู้โดยทั่วไป
2. วรรณกรรม หมายถึง งานเขียนประเภทเรื่องเล่าสมมุติที่มุ่งให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ
3. วรรณคดีแบบฉบับ หมายถึง งานเขียนที่ได้รับการยกย่องให้เป็นวรรณคดีสำคัญของชาติ
4. วรรณกรรมร่วมสมัย หมายถึง งานเขียนที่มีรูปแบบและเนื้อหาตามที่นิยมอ่านและเขียนกันในปัจจุบัน

5. **วรรณคดีต้นแบบ** หมายถึง วรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี** ฉบับร้อยกรองของสุนทรภู่ ที่ตรวจชำระโดยกรมศิลปากร และศิลปาบรรณาคารจัดพิมพ์ พ.ศ. 2544 ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้กำหนด เป็นเรื่องต้นแบบในการเปรียบเทียบกับวรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับ

6. **วรรณกรรมการ์ตูน** หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่เสนอแนวคิด เหตุการณ์ หรือเรื่องราว ต่าง ๆ ด้วยภาพวาดเป็นสำคัญ โดยอาจมีบทบรรยายประกอบหรือไม่ก็ได้

7. **การศึกษาเปรียบเทียบ** หมายถึง การวิเคราะห์เนื้อหาวรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับ เปรียบเทียบกับวรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี** ในองค์ประกอบสำคัญคือ โครงเรื่อง เนื้อเรื่อง และ แนวคิด ตัวละคร ฉาก ค่านิยม กวีวิज्ञะ

7.1 **โครงเรื่อง** หมายถึง เรื่องราวและเหตุการณ์สำคัญที่ปรากฏในวรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี** และในวรรณกรรมการ์ตูน

7.2 **เนื้อเรื่อง** หมายถึง เรื่องราวและเหตุการณ์ที่เป็นรายละเอียดในโครงเรื่อง

7.3 **แนวคิด** หมายถึง ข้อคิดที่ได้จากสาระสำคัญของเรื่อง

7.4 **ตัวละคร** หมายถึง ตัวละครสำคัญ ทั้งในวรรณคดีต้นแบบเรื่อง **พระอภัยมณี** และในวรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี**

7.5 **ฉาก** หมายถึง สถานที่และเวลาที่เกิดเหตุการณ์ของเรื่อง

7.6 **ค่านิยม** หมายถึง สิ่งที่ตัวละครสำคัญในวรรณคดีต้นแบบเรื่อง **พระอภัยมณี** ยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจหรือเป็นสิ่งกำหนดพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ

7.7 **กวีวิज्ञะ** หมายถึง บทร้อยกรองที่โดดเด่นด้วยความไพเราะ หรือเร้าอารมณ์ สะเทือนใจ หรือคมคายให้แง่คิด ในวรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี**

8. **การใช้ภาษา** หมายถึง ภาษาที่ใช้ในบทบรรยาย และบทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่องใน วรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับ โดยมุ่งศึกษาความถูกต้องของการสะกดคำและความเหมาะสม ของวจนลีลา

8.1 **การสะกดคำ** หมายถึง รูปคำที่สะกดด้วยตัวอักษรที่ถูกต้องตามแบบแผนที่ กำหนด ในที่นี้ พิจารณาตามการสะกดคำของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542

8.2 **วจนลีลา** หมายถึง รูปแบบการใช้ภาษาแบบใดแบบหนึ่ง ซึ่งแตกต่างจากการใช้ ภาษาแบบอื่นเนื่องมาจากมีบริบทหรือสถานการณ์การใช้ภาษาที่แตกต่างกัน

นักภาษาศาสตร์แบ่งวจนลีลาเป็น 5 ระดับ คือ วจนลีลาตายตัว วจนลีลาเป็นทางการ วจนลีลาหารือ วจนลีลาเป็นกันเอง และวจนลีลาสันทสนม (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2549. หน้า 24)

เนื่องจากภาษาในวรรณกรรมบันเทิงจะไม่มีบริบทหรือสถานการณ์ที่ใช้วลีตายตัว และวลีตายตัวเป็นทางการ การศึกษาครั้งนี้ จึงพิจารณาการใช้วลีตายตัวของวรรณกรรมการ์ตูนฉบับต่าง ๆ ใน 3 ระดับ คือ วลีตายตัวหรือ วลีตายตัวเป็นกันเอง และวลีตายตัวสนทนา

9. แอคชั่น แฟนตาซี หมายถึง ประเภทของเรื่องเล่าที่เน้นการต่อสู้ และเหตุการณ์เหนือจริง

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัย ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ขั้นศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1.1 รวบรวมวรรณคดีต้นแบบ และวรรณกรรมการ์ตูน ได้แก่

1.1.1 วรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี

1.1.2 วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง พระอภัยมณี ของสำนักพิมพ์สกาย บุ๊คส์

1.1.3 วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง พระอภัยมณี ของสำนักพิมพ์ชมรมเด็ก

1.1.4 วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง อภัยมณีซาก้า ของสำนักพิมพ์เน็ต คอมิกส์

1.2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีต้นแบบเรื่อง พระอภัยมณี และวรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับ

1.3 ศึกษาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับวรรณคดี ในหัวข้อต่อไปนี้

1.3.1 ความหมาย และองค์ประกอบของวรรณคดี

1.3.2 ค่านิยม

1.3.3 กวีวิจารณ์

1.4 ศึกษาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมการ์ตูน ในหัวข้อต่อไปนี้

1.4.1 ความหมายของวรรณกรรมการ์ตูน

1.4.2 ประวัติและวิวัฒนาการของวรรณกรรมการ์ตูนไทย

1.4.3 การใช้ภาษาและวลีตายตัว

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

จากข้อมูลข้างต้นจะนำมาศึกษาวิเคราะห์ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเปรียบเทียบ

การศึกษาประเมินคุณค่าวรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับจะเปรียบเทียบกับวรรณคดีต้นแบบตามองค์ประกอบดังต่อไปนี้

2.1.1 โครงเรื่อง เนื้อเรื่อง และแนวคิด

2.1.2 ตัวละคร

2.1.3 ฉาก

2.1.4 ค่านิยม

2.1.5 กวีวิज्ञะ

2.2 ศึกษาเฉพาะวรรณกรรมการ์ตูน

เนื่องจากวรรณกรรมการ์ตูนเน้นกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเยาวชน ซึ่งควรใช้ภาษาอย่างถูกต้องเหมาะสม การศึกษาครั้งนี้จึงพิจารณาความสำคัญด้านการใช้ภาษา ดังนี้

2.2.1 การสะกดคำ

2.2.2 วลีลีลา

3. ขั้นสรุปผลการวิจัย

นำเสนอข้อสรุป และอภิปรายผลด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ

ทั้งนี้เป็นที่คาดหมายว่า การศึกษาวิจัยเรื่อง พระอภัยมณี : การศึกษาวรรณกรรมการ์ตูนเปรียบเทียบกับวรรณคดีต้นแบบ จะได้ผลการศึกษาที่มีความสำคัญในแง่ของความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของวรรณคดีไทยที่แตกแขนงไปสู่รูปแบบวรรณกรรมการ์ตูน และได้รับข้อมูลที่แสดงว่า วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง พระอภัยมณี ยังคงสามารถรักษาค่านิยมที่ปรากฏในวรรณคดีต้นแบบไว้หรือละเลยไป ซึ่งนับเป็นข้อมูลสำคัญและเป็นประโยชน์ยิ่ง ทั้งในการศึกษาและการสร้างสรรค์วรรณคดีมรดกรูปแบบใหม่