



จาก “อีสป” ถึง “อีสัส” : นิทานกับการสร้างสรรค์วรรณกรรมแนว สารบันเทิงชุดนิทานอีสัส¹

วัชรภรณ์ ดิษฐปาน *

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประเทศไทย

From Aesop's to Esus's Fables: Folktales and Creation of the literary work of Esus Fables as Edutainment Books

Watcharaporn Distapan *

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University, Thailand

Article Info

Research Article

Article History:

Received 20 July 2022

Revised 29 September 2022

Accepted 5 October 2022

คำสำคัญ

นิทานอีสัส

นิทานอีสป

คติชน

การสร้างสรรค์

แนวคิติดสารบันเทิง

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาวรรณกรรมชุดนิทานอีสัส ของจำปาศิต ขจัดพาลชน จำนวน 4 เล่ม รวม 36 เรื่อง ในด้านการนำนิทานมาสร้างสรรค์ วรรณกรรม อันทำให้วรรณกรรมชุดนี้มีลักษณะเป็นวรรณกรรมแนว สารบันเทิงที่สื่อสารความรู้ด้านสุขภาพและให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่าน ผลการวิจัยพบว่าการนำนิทานพื้นบ้านและวรรณกรรมที่ได้รับความนิยม ทั้งของไทยและนานาชาติมาสร้างสรรค์เป็นการตุนิทานมีการเปลี่ยนแปลง เนื้อหาในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ 1) การดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องเดิมแต่ เปลี่ยนรายละเอียด 2) การนำโครงเรื่องเดิมบางส่วนมาสร้างสรรค์ใหม่ โดยการเปลี่ยนรายละเอียด การเพิ่มเหตุการณ์และตัวละคร 3) การผนวก โครงเรื่องเดิมกับโครงเรื่องใหม่ 4) การนำเฉพาะอนุภาคเด่นมาสร้างเรื่องใหม่ 5) การเพิ่มอนุภาคตัวละครเพื่อเน้นการสื่อสารด้านสุขภาพ และ 6) การตัด อนุภาคของนิทานที่ไม่สัมพันธ์กับการสื่อสารเนื้อหาด้านการแพทย์และ สุขภาพ วรรณกรรมชุดนี้มีการเชื่อมโยงระหว่างนิทานกับการนำเสนอ ความรู้ด้านสุขภาพผ่านการ์ตูนนิทานและอธิบาย รวมถึงการใช้สูตร การเล่าเรื่องแบบนิทาน ทั้งยังแสดงให้เห็นบทบาทสำคัญของคติชนใน การสร้างสรรค์วรรณกรรม ได้แก่ ด้านการเป็นวัตถุดิบสำคัญในการสร้างสรรค์ เนื้อหา รูปแบบของนิทานกับวิธีการเล่าเรื่อง รวมถึงคุณสมบัติของความเป็น นิทานที่เอื้อต่อการนำมาเป็นเครื่องมือสื่อสารปัญหาด้านสุขภาพในสังคม ทำให้วรรณกรรมชุดนิทานอีสัสเป็นนิทานสอนใจสมัยใหม่ที่ทำให้ความรู้ด้าน สุขภาพแก่ผู้คนในสังคมร่วมสมัย

* Corresponding author

E-mail address:

distapan@yahoo.com

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง “วรรณกรรมชุดนิทานอีสัส : คติชนกับการ ให้ความรู้ด้านการแพทย์และสุขภาพในสังคมยุคดิจิทัล” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนวิจัยคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2563 สัญญาเลขที่ 1/2563

Keywords:

Esus's Fables,
Aesop's Fables,
Folklore,
Creation,
Edutainment

Abstract

This research aims to study the literary work of *Esus Fables* by Sergeant Pichit Kachatpanchon composed of 4 books (36 stories). This study focuses on the roles of folktales in literature. The creation of this literary work as edutainment communicates both medical knowledge and entertainment to readers. The research shows that folktales and popular Thai literature, as well as international literature, are reproduced in forms of cartoon whose contents are changed in many aspects such as: 1) using the existing plot but changing details; 2) reproducing some parts of the existing plot by changing its details and adding incidents and characters; 3) combining the existing plot with the new one; 4) sorting motifs out in order to create a new story from it; 5) adding characters to emphasize health communication; and 6) cutting any motifs irrelevant to communication on medicine and health. This work of literature is created by the connection between folktales and medical knowledge by tying in medical knowledge with cartoons and explanations as well as using a folktale formula in narration. The researcher also found out that folktales play important roles in creating literature such as providing materials for content creation, story-telling methods, and the use of folktale's features as appropriating tools for health problem communication. This makes the literary work of *Esus's Fables* become a "modern fable" about public health knowledge in contemporary society.

1. บทนำ : วรรณกรรมชุดนิทานอีสสในฐานะวรรณกรรมแนวสารบันเทิงด้านสุขภาพ

“นิทานอีสส” เกี่ยวข้องอย่างไรกับ “นิทานอีสป” แม้จะมีเนื้อหาที่คล้ายกันแต่กลับไม่ใช่ นิทานอีสปเรื่องเดียวกัน ความจริงแล้ววรรณกรรมชุดนิทานอีสส (*Esus's Fables*) เป็นผลงานของ จำปาศิต ขจิตพาลชน หรือนายแพทย์วิวัฒน์ ศิริประชัย ซึ่งเป็นนักเขียนและเจ้าของแฟนเพจเฟซบุ๊ก Drama Addict ที่มีผู้ติดตามแฟนเพจจำนวนถึง 3,047,152 คน (ข้อมูลวันที่ 4 กรกฎาคม 2565) วรรณกรรมชุดนิทานอีสสมีจำนวน 4 เล่ม ประกอบด้วยนิทานอีสส (2558) นิยายอีสส (2559) นิทานอีสส 2 (2560) และนิทานอีสส 3 (2561) วรรณกรรมชุดนี้ถือเป็นนวัตกรรมของการสื่อสารความรู้ทางการแพทย์และสุขภาพเพราะได้นำคติชนประเภทนิทาน คือ นิทานอีสป เทพนิยาย นิทานพื้นบ้าน ตำนานและวรรณกรรมซึ่งเป็นที่รู้จักในสังคมไทยมาดัดแปลงเพื่อสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพที่แตกต่างจากข้อเขียนที่มุ่งให้ความรู้ทั่วไป ดังที่นายแพทย์อิทธิพล คณะเจริญ ได้เขียนคำนิยมของหนังสือนิทานอีสสว่า

ปรากฏการณ์ที่ความสนุกสนานบันเทิง มาพบกับสาระด้านสุขภาพจากแรงบันดาลใจของจำปาศิตคนดัง ที่พยายามนำความเข้าใจที่ถูกต้องของวงการแพทย์มาสู่ประชาชนแบบง่ายๆ และฮาๆ ทำให้นิทานกลายเป็นเรื่องสอนใจ หนังสือเล่มนี้จึงนับเป็นนวัตกรรมของเอ็ดดูเทนเมนท์ทางสุขภาพที่ยอดเยี่ยมในรอบปี ที่สำคัญมีองค์ความรู้ด้านสุขภาพล่าสุดและยังมีการอ้างอิงบทความทางการแพทย์ในท้ายเล่ม ที่ท่านผู้สนใจจะค้นหารายละเอียดความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง เชื่อว่า น่าจะลบความเข้าใจผิดๆ และสร้างองค์ความรู้ที่ถูกต้องกับคนอ่านจำนวนมหาศาลได้ ส่วนตัวยอมรับว่าอ่านแล้วฮา จนวางไม่ลงจริง ๆ หวังว่าความรู้ง่ายๆ ที่ถ่ายทอดแบบสนุกๆ เหล่านี้จะเป็นประโยชน์กับทุก ๆ คนยามฉุกเฉิน

(จำปาศิต ขจิตพาลชน, 2558, น. 6)

เนื้อหาของวรรณกรรมชุดนิทานอีสสแต่ละเล่มประกอบไปด้วยส่วนการ์ตูนนิทานกับส่วนอธิบาย ผู้เขียนได้นำเสนอความรู้ทางด้านการแพทย์และสุขภาพที่ถูกต้องผสมผสานไปกับความบันเทิงจากตำนาน นิทาน นิยาย ทั้งของไทย เช่น แม่นาคพระโขนง ไกรทอง และนิทานของต่างประเทศโดยเฉพาะนิทานอีสปเรื่องต่างๆ ที่ถูกดัดแปลงและนำมาถ่ายทอดในรูปแบบการ์ตูนนิทานเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องให้แก่ประชาชนในด้านสุขภาพ นอกจากนี้

การนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพผ่านการ์ตูนนิทานแล้ว จะมีข้อเขียนเชิงวิชาการที่เรียกว่า “อรรถาธิบาย” ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาของการ์ตูนนิทาน อรรถาธิบายจะนำเสนอความรู้โดยมีการอ้างอิงข้อมูลที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ ผู้อ่านจึงได้รับความรู้ควบคู่ไปกับความบันเทิงจากนิทานต่าง ๆ ที่ผู้เขียนนำมาสร้างสรรค์เพื่อสื่อสารความรู้ วรรณกรรมชุดนิทานอีสต์จึงสอดคล้องกับแนวคิด Edutainment ดังที่ศิริพร ภักดีผาสุข (2558, น. 159) กล่าวถึงแนวคิดเรื่อง Edutainment หรือที่เรียกว่าแนวสาระบันเทิงว่า

Edutainment เกิดจากการรวมคำว่า education (การศึกษา) กับ entertainment (ความบันเทิง) เข้าด้วยกัน แนวคิด edutainment คือการถ่ายทอดความรู้เชิงวิชาการในรูปแบบที่ให้ความบันเทิง แนวคิดนี้เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ

(Buckingham & Scanlon, 2003, p. 8

อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีผาสุข, 2558, น. 159)

การนำนิทานมาดัดแปลงสร้างสรรค์ใหม่ให้เป็นวรรณกรรมชุดนิทานอีสต์นั้นมีลักษณะที่หลากหลาย เช่น การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดและตอนจบของเรื่องหมากับเงา โดยสร้างเหตุการณ์ที่หมาในเรื่องเสพยาจนหลอนและเห็นเงาของบ๊องกัญชาในน้ำใหญ่กว่าของตน การเปลี่ยนแปลงตัวละครซินเดอเรลลาให้เป็นคนขี้เหร่จนตกเป็นเหยื่อของแม่ค้าที่หลอกขายยาพิฆาตเป็นต้น นอกจากนี้ยังเห็นวิธีการนำเสนอแบบนิทาน ดังเช่นตอนจบของนิทานอิงอ่างกับวัวซึ่งมีข้อคิดท้ายการ์ตูนว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า แดกเนื้อวัวดิบอาจติดพยาธิได้วัวได้เนะจะ” (จำพิชิต ขจิตพาลชน, 2558, น. 24)

วรรณกรรมชุดนิทานอีสต์จึงมีลักษณะเป็นนิทานสอนใจสมัยใหม่ (modern fable) ที่เปลี่ยนจากการสอนคติธรรม คุณธรรมอย่างนิทานคติสอนใจที่พบทั่วไปมาเป็นการให้ความรู้เรื่องสุขภาพและการแพทย์ผ่านเนื้อหาของนิทาน จึงน่าสนใจว่าวรรณกรรมชุดนิทานอีสต์ นาคติชนประเภทนิทานที่ไหลเวียนอยู่ในสังคมไทยเรื่องใดมาบ้างและนำมาดัดแปลงสร้างสรรค์อย่างไรเพื่อสื่อสารความรู้เรื่องสุขภาพและการแพทย์ในฐานะนิทานสอนใจสมัยใหม่ รวมถึงคติชนมีบทบาทอย่างไรในการสร้างสรรค์วรรณกรรมแนวสาระบันเทิงชุดนี้

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำวรรณกรรมชุดนิทานอีสต์ซึ่งมีทั้งหมด 4 เล่ม ประกอบไปด้วยการ์ตูนนิทาน จำนวน 36 เรื่อง มาศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 2 ประการ คือ

1) เพื่อศึกษาการนำนิทานมาสร้างสรรค์เป็นวรรณกรรมชุดนิทานอีสต์ให้เป็นวรรณกรรมแนวสาระบันเทิง

2) เพื่อศึกษาบทบาทของคติชนในการสร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมสมัย

การศึกษาดังกล่าวจะทำให้เห็นกระบวนการสร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมสมัยที่ต่อยอดมาจากข้อมูลทางคติชนที่อยู่ในความรับรู้ของคนในสังคม ตลอดจนคุณค่าของข้อมูลคติชนในฐานะเครื่องมือสำคัญในการสร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมสมัยในรูปแบบวรรณกรรมแนวสาระบันเทิงเพื่อสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพ

2. แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา

วรรณกรรมชุดนิทานอีสสเป็นวรรณกรรมร่วมสมัยที่มีลักษณะที่ผสมผสานทั้งรูปแบบการ์ตูนนิทานที่ดัดแปลงมาจากนิทานไทยและนิทานนานาชาติ และยังมี “อรรถาธิบาย” ซึ่งเป็นข้อเขียนเชิงวิชาการที่อธิบายให้ความรู้เรื่องสุขภาพแก่ผู้อ่าน ผู้วิจัยจึงได้ใช้กรอบแนวคิดทั้งด้านคติชนวิทยาและวรรณกรรมศึกษามาประยุกต์ใช้ในการวิจัยเพื่อให้วิเคราะห์ได้อย่างรอบด้าน

แนวคิดทฤษฎีด้านคติชนวิทยาที่สำคัญคือ ทฤษฎีคติชนสร้างสรรค์ (creative folklore) ของศิริพร ณ ถลาง คำว่า “คติชนสร้างสรรค์” หมายถึง “คติชนที่สร้างใหม่หรือผลิตซ้ำในบริบททางสังคมไทยปัจจุบันในลักษณะของการสืบทอดคติชนในบริบทใหม่ การประยุกต์คติชน การ “ต่อยอด” คติชน การตีความใหม่และสร้างความหมายใหม่ หรือการนำคติชนไปใช้เพื่อ “สร้างมูลค่าเพิ่ม” หรือสร้างอัตลักษณ์ของท้องถิ่นหรืออัตลักษณ์ชาติพันธุ์” (ศิริพร ณ ถลาง, 2559, น. 19) การนำคติชนไปสร้างใหม่ทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มจึงสอดคล้องกับการสร้างสรรค์วรรณกรรมชุดนิทานอีสสจากคติชนประเภทนิทาน

ส่วนวิธีการนำนิทานไปสร้างใหม่ผู้วิจัยใช้การศึกษานุภาคและแบบเรื่องของนิทานมาประกอบการวิเคราะห์ อนุภาคของนิทาน (motif) ในทางคติชนวิทยา หมายถึง “องค์ประกอบเล็กๆ หรือองค์ประกอบย่อยในนิทานเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะเด่นเป็นพิเศษทำให้เกิดการจดจำและเล่าสืบทอดต่อๆ กันไป” (ประคอง นิมมานเหมินท์, 2545, น. 38) ส่วนแบบเรื่องของนิทาน (tale type) หมายถึง “สิ่งที่กำหนดให้นิทานเรื่องหนึ่งๆ มีเอกลักษณ์และต่างจากนิทานเรื่องอื่นๆ แบบเรื่องของนิทานแต่ละเรื่องกำหนดด้วยลำดับเหตุการณ์ หรือชุดของอนุภาคหลักที่มีความชัดเจนและมีลำดับที่แน่นอน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งแบบเรื่องของนิทานคือ โครงเรื่องของนิทานที่ระบุได้ว่าประกอบด้วยหน่วยย่อยหรืออนุภาคย่อยๆ ใดบ้าง” (วัชรภรณ์ ดิษฐบ้าน, 2549, น. 37) การนำอนุภาคและแบบเรื่องมาประยุกต์ใช้เพื่อศึกษาวรรณกรรมชุดนิทานอีสสจะทำให้สามารถวิเคราะห์ที่มาและการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ของการ์ตูนนิทานได้

แนวคิดที่สำคัญด้านการศึกษาวรรณกรรมร่วมสมัยที่ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ได้แก่ แนวคิดสาระบันเทิง (edutainment) และแนวคิดเรื่องสหบท (intertextuality)

แนวคิด Edutainment เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างการศึกษา (education) กับความบันเทิง (entertainment) แนวคิดนี้ให้ความสำคัญกับการสื่อสารความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน

ทำให้กระบวนการเรียนรู้น่าสนใจและไม่น่าเบื่อ ดังที่ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล (2543, น. 281 อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีผาสุข, 2558, น. 159) กล่าวถึงสื่อ edutainment ว่า “เป็นเครื่องมือที่ประสานโลกความบันเทิงและโลกสาระความรู้เชิงวิชาการเข้าด้วยกัน” ผู้วิจัยใช้คำเรียกรรณกรรมที่มุ่งให้ความรู้ควบคู่ความบันเทิงว่า “วรรณกรรมแนวสาระบันเทิง” ตามงานวิจัยของศิริพร ภักดีผาสุข (2558) ที่เรียกแนวคิด edutainment ว่า “สาระบันเทิง” และตั้งข้อสังเกตว่า

ในบรรดาสื่อแนว edutainment นั้น หนังสือนิทานแนว edutainment นับว่าเป็นสื่อที่น่าสนใจกลุ่มหนึ่ง ...หนังสือนิทานกลุ่มนี้มีเป็นจำนวนมาก มีทั้งการนำนิทานที่มีอยู่แต่เดิมมาใช้และการแต่งนิทานใหม่ ๆ เพื่อให้ความรู้และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ยิ่งไปกว่านั้น ปัจจุบันหนังสือนิทานแนว edutainment มีวางจำหน่ายทั้งในร้านหนังสือชั้นนำและร้านหนังสือทั่วไป รวมถึงในร้านสะดวกซื้อบางแห่ง กล่าวได้ว่าหนังสือนิทานเหล่านี้เป็นข้อมูลคติชนที่มีการเผยแพร่ไปสู่กลุ่มผู้อ่านในวงกว้าง

(ศิริพร ภักดีผาสุข, 2558, น. 159)

วรรณกรรมชุดนิทานอีสตส์จึงมีลักษณะเป็นวรรณกรรมแนวสาระบันเทิงตามนิยามดังกล่าว การใช้แนวคิดนี้มาศึกษาวรรณกรรมชุดนิทานอีสตส์จะทำให้ผู้วิจัยมองเห็นความสำคัญของการใช้คติชนประเภทนิทานมาสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพ รวมถึงวิธีการสร้างสรรค์เนื้อหาของวรรณกรรมชุดนิทานอีสตส์ให้สามารถสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพควบคู่ไปกับความสนุกสนานจากเรื่องราวของนิทาน

แนวคิดเรื่องสหบท (intertextuality) เป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยนำมาใช้เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทต่าง ๆ ที่ดำรงอยู่ร่วมกัน ปะทะกัน และเลียนล้อกันในวรรณกรรมชุดนิทานอีสตส์ แนวคิดเรื่องสหบทเป็นแนวคิดที่แสดงให้เห็นว่าตัวบทต่าง ๆ ในวัฒนธรรมนั้นไม่ได้อยู่เพียงลำพังแต่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันระหว่างตัวบทต่าง ๆ ทั้งในวัฒนธรรมเดียวกันและต่างวัฒนธรรมทั้งตัวบทต่างเวลาและตัวบทต่างประเภท ดังที่เสาวณิต จุลวงศ์ (2550, น. 157-158) ได้อธิบายเกี่ยวกับความเป็นสหบท (intertextuality) ว่าความเป็นสหบทเกิดจากการนำผลงานอื่นมาเป็นส่วนประกอบในผลงานใหม่ ซึ่งเป็นความหมายในด้านผลงาน ส่วนอีกความหมายหนึ่งอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างผลงาน นั่นคือ เป็น “ตัวบท” (text) ที่ประกอบสร้างขึ้นจากชุดของสัญญาณที่แผ่ร่หสทางวัฒนธรรม ทำให้เกิดความหมายที่เชื่อมโยงระหว่างสัญญาณต่าง ๆ ซึ่งนักวิชาการบางคนเรียกว่า “สัมพันธ์บท” ความเป็นสหบทหรือสัมพันธ์บทจึงเกิดจากการประสานเชื่อมโยงกัน

ระหว่างตัวบทในฐานะที่เป็นรหัสวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องสหพหาวเคราะห์เนื้อเรื่องแต่ละตอนในนิทานอีสปเพื่อเชื่อมโยงไปถึงตัวบทนิทานเรื่องต่าง ๆ

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยพบว่ายังไม่มีงานวิจัยที่ศึกษาวรรณกรรมชุดนิทานอีสป แต่มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องคือ งานวิจัยที่ศึกษาการนำนิทานมาสร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมสมัยและวรรณกรรมแนว edutainment งานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนและงานวิจัยเกี่ยวกับนิทานอีสป

การศึกษานิทานในวรรณกรรมร่วมสมัยและวรรณกรรมแนว edutainment ที่ผ่านมามักจะมุ่งเน้นไปที่การศึกษาวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน ดังเช่น สุตารัตน์ มาศวรรณ (2553) การเปลี่ยนแปลงของนิทานสู่หนังสือการ์ตูนนิทานไทย ปริมรดา จันทโรตติกุล (2553) หนูมาน ในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน ศิริพร ภักดีผาสุข (2556) นิทานในหนังสือแนว edutainment ภาษาไทย : การศึกษาพลวัตของนิทานในบริบทสังคมไทย ศิริพร ภักดีผาสุข (2558) การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว edutainment (สารบันเทิง) ภาษาไทย อัญมิต ภูเพชร (2560) นิทานเรื่องศรีธนญชัยในสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมสมัย ชญาดี เจริญสี (2560) การ์ตูนนิทานเวตาลในฐานะสื่อการสอนคุณธรรมจริยธรรม งานวิจัยเหล่านี้แสดงให้เห็นศักยภาพของคติชนประเภทนิทานในสังคมไทยที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ต่อยอดเพื่อตอบสนองวัฒนธรรมทางวรรณกรรมของคนในสังคมปัจจุบันโดยเฉพาะวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน แต่ยังไม่มียงานวิจัยที่ศึกษาการนำคติชนประเภทนิทานมาเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสารความรู้ทางวิชาการในวรรณกรรมแนวสารบันเทิงสำหรับคนทั่วไป โดยเฉพาะการสื่อสารความรู้ทางการแพทย์และสุขภาพอย่างชุดนิทานอีสป

งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนของไทยมักจะศึกษาเกี่ยวกับนิตยสารขายหัวเราะ เช่น มาณิษา พิศาลบุตร (2533) เรื่องการสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนขายหัวเราะฉบับกระเป๋าจิรศุภา ปล่องทอง (2550) เรื่องการศึกษาลักษณะภาษาสื่ออารมณ์ขันในมุขขำขันของหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะและมหาสนุก วัชรภรณ์ ดิษฐบ้าน (2560) เรื่องขายหัวเราะ-มหาสนุกฉบับในหลวงรัชกาลที่ 9 : การ์ตูนกับการเกิดพระเกียรติและการแสดงความอาลัย รวมถึงงานวิจัยที่ศึกษาภาษาภาพของการ์ตูน เช่น ชญาณัฐ วีรสาร (2562) เรื่องภาษาภาพการ์ตูน : จินตนาการในสถานการณ์ปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์ภาษาภาพจากการ์ตูนรวมถึงการใช้ภาษาเพื่อสื่ออารมณ์ขันจากงานวิจัยเหล่านี้

ส่วนงานวิจัยที่ศึกษานิทานอีสป เช่น เฉลิม มากนวล (2518) เรื่องการวิเคราะห์และเปรียบเทียบนิทานชาดกกับนิทานอีสป นิยะดา เหล่าสุนทร (2553) เรื่องพัฒนาการของนิทานอีสป และเรื่องอีสปปริศนัม : วรรณกรรมแปลจากตะวันตกยุคแรกของไทย (2562) งานวิจัยเหล่านี้ศึกษานิทานอีสปในเชิงเปรียบเทียบ และศึกษานิทานอีสปสำนวนต่าง ๆ ของไทย ทำให้

เห็นว่านิทานอีสปแพร่หลายในสังคมไทยมานานแล้วและมีการแปลตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ส่วนในปัจจุบันมักเป็นงานวิจัยที่ศึกษาการนำนิทานอีสปมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน เช่น เทพศักดิ์ไครอุบล และคณะ (2552) เรื่อง การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง นิทานอีสป สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าดอกคำวิทยาคม อำเภอวังโขงหลวง จังหวัดหนองคาย นาดยา สาร (2556) เรื่อง การพัฒนาทักษะการสะกดคำที่มีตัวสะกดตามมาตราแม่กนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้นิทานอีสป ผัสสพรรณ ถนอมพงษ์ชาติ (2562) เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 โดยใช้นิทานอีสปและใช้วิธีการบันทึกแบบคอร์เนลส์ งานวิจัยเหล่านี้ทำให้เห็นการประยุกต์ใช้นิทานอีสปในการพัฒนาการศึกษาของเด็ก และทำให้เห็นความแพร่หลายของนิทานอีสปในสังคมไทยที่มีความต่อเนื่องและยาวนาน

การศึกษาวรรณกรรมชุดนิทานอีสปจึงเป็นการศึกษาต่อยอดเกี่ยวกับการนำนิทานในสังคมไทยมาใช้สร้างสรรค์วรรณกรรมร่วมสมัยแนวสาระบันเทิงเพื่อสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพและการแพทย์แก่ผู้อ่าน

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

1. รวบรวมวรรณกรรมชุดนิทานอีสป จำนวน 4 เล่ม รวม 36 เรื่อง รวมถึงเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับนิทาน ตลอดจนข้อมูลจากเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อนำมาศึกษาเปรียบเทียบในการหาที่มาและความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมชุดนิทานอีสปกับนิทานต้นทาง ทั้งนิทานพื้นบ้านไทย นิทานอีสป นิทานนานาชาติรวมถึงวรรณกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. วิเคราะห์วรรณกรรมชุดนิทานอีสปในด้านการดัดแปลงเนื้อหาและกระบวนการต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์วรรณกรรมชุดนิทานอีสปโดยใช้ทฤษฎีคติชนสร้างสรรค์ (creative folklore) และการศึกษานุภาคและแบบเรื่อง รวมถึงแนวคิดทฤษฎีด้านวรรณกรรมศึกษา ได้แก่ แนวคิดสาระบันเทิง (edutainment) และแนวคิดเรื่องสหบท (intertextuality)

3. เรียบเรียงผลการวิจัย สรุป และอภิปรายผลการศึกษา

5. ผลการวิจัย

วรรณกรรมชุดนิทานอีสปทั้ง 4 เล่มมีรูปแบบที่เหมือนกัน กล่าวคือผู้เขียนได้นำเรื่องราว นิทาน นิยาย วรรณกรรมหรือละครที่เป็นที่รู้จักแพร่หลายมาดัดแปลงเพื่อนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เรื่องการแพทย์และสุขภาพในรูปแบบการ์ตูนเรื่อง และมีส่วนที่เป็นงานเขียนเชิงวิชาการที่ให้ความรู้ด้านสุขภาพและการแพทย์ที่ถูกต้องแก่ผู้อ่านพร้อมทั้งมีการอ้างอิงแหล่งค้นคว้าเรียกว่า

“อรรถาธิบาย” ลักษณะของวรรณกรรมชุดนิทานอีสต์จึงเป็นส่วนผสมของบันเทิงคดีและงานเชิงวิชาการเข้าด้วยกัน

ภาพที่ 1

ปกนิทานอีสต์ (2558)



ภาพที่ 2

ปกนิยายอีสต์ (2559)



จุดมุ่งหมายของผู้เขียนในการสร้างสรรค์วรรณกรรมชุดนิทานอีสต์คือต้องการให้ความรู้ด้านสุขภาพและการแพทย์ที่จำเป็นแก่ผู้อ่านโดยไม่ทำให้ผู้อ่านเครียด ดังที่จำเริญ ขจิตพาลชน (2560, น. 4-5) กล่าวถึงแรงบันดาลใจไว้ในคำนำของนิทานอีสต์ 2 ว่า

ทันใดนั้นเองสายตาก็เลื้อยไปเห็นโพสต์หนึ่งในเฟซบุ๊ก เป็นอัลบั้มภาพที่ศิลปินชาวต่างประเทศคนนึง แต่จำชื่อไม่ได้ละ เขาเอานิทานคลาสสิกอย่างหนูน้อยหมวกแดง มายำชะโคตรฮา ทันใดนั้นเหมือนไอเดียมันพุ่งพรวดออกมาว่า เฮ้ย ถ้าเราเอาพวกนิทานที่คนทั่วโลกรู้จักกันดี มาทำแบบนี้มันให้มันฮาๆ แล้วยึดเนื้อหาทางการแพทย์ลงไปแบบเนียนๆ ให้คนอ่านจะเป็นไงหว่า...

...งั้นเรามาทำนิทานอีสต์ ที่ฮาๆ เด็กอ่านได้ผู้ใหญ่อ่านดี แล้วหลอกคนอ่านแม่งซึ่มซั่มข้อมูลที่ถูกต้องเข้าหัวแบบเนียนๆ กันดีกว่า

ลักษณะเด่นของวรรณกรรมชุดนี้จึงเกิดจากการนำคติชนประเภทนิทานมาดัดแปลงปรับปรุงใหม่ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพและการแพทย์แก่ประชาชน

5.1 ขุมคลังนิทาน : ต้นทางของวรรณกรรมชุดนิทานอีสส

วรรณกรรมชุดนิทานอีสสนำเค้าโครงเรื่องมาจากนิทาน นิยายและวรรณกรรมต่าง ๆ ทั้งของไทยและนานาชาติมาสร้างสรรค์ให้เป็นการ์ตูนนิทาน โดยเฉพาะนิทานอีสปเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้เขียนได้นำมาดัดแปลงเพื่อนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพ แม้แต่การตั้งชื่อหนังสือชุดนี้ว่า “นิทานอีสส” ก็เปลี่ยนล้อกับชื่อ “นิทานอีสป” ที่หมายถึงนิทานของอีสปนักเล่านิทานผู้ยิ่งใหญ่และอ้างอิงกับเนื้อเรื่องของนิทานอีสปเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นต้นทางของการ์ตูนนิทานในชุดนิทานอีสส ความจริงแล้วนิทานต้นแบบของวรรณกรรมชุดนิทานอีสสมีความหลากหลายมาก ดังนี้

ตารางที่ 1

ความหลากหลายของนิทานที่นำมาสร้างสรรค์เป็นชุดนิทานอีสส

ชื่อหนังสือ	ชื่อเรื่องแต่ละตอน	ความเชื่อมโยงกับนิทานและวรรณกรรมที่รับรู้หรือแพร่หลายอยู่ก่อนแล้ว
นิทานอีสส	1. กระต่ายกับเต่า	นิทานอีสป The Hare and The Tortoise
	2. เจ้าหญิงเงือกน้อย	นิทานกริมม์ The Little Mermaid / อันส์ คริสเตียน แอนเดอร์สัน
	3. สโนไวท์	นิทานกริมม์ Snow White
	4. ซินเดอเรลล่า	นิทานกริมม์/นิทานของชาร์ลส์ แปร์โรว์ Cinderella
	5. หนูน้อยหมวกแดง	นิทานกริมม์ ชาร์ลส์ แปร์โรว์ / The Red Riding Hood
	6. ลูกหมูสามตัว	นิทานตะวันตก The Three Little Pigs –English Fairy Tales
	7. พินอคคิโอ	Pinocchio ตำนานวรรณกรรมเยาวชนภาษาอิตาลีของการโล กอลโลดี
	8. เจ้าหญิงนิทรา	เทพนิยายกริมม์ Sleeping Beauty
	9. หนูน้อยขายไม้ขีด	อันส์ คริสเตียน แอนเดอร์สัน The Little Match Girl
	10. ชาวนากับงูเห่า เพื่อนบ้านผู้อริ	นิทานอีสป The Farmer and the Snake

ชื่อหนังสือ	ชื่อเรื่องแต่ละตอน	ความเชื่อมโยงกับนิทานและวรรณกรรมที่รับรู้หรือแพร่หลายอยู่ก่อนแล้ว
นิยายอีสัส ²	1. แม่นาคพระโขนง	ตำนานแม่นาคพระโขนง
	2. บ้านทรายทอง	บ้านทรายทอง ของ ก.สุรางคนางค์
	3. หอนอนมรณะ	ทายาทอสูร ของตรี อภิรุณ
	4. คู่กำ	คู่กรรม ของ ทมยันตี
	5. ไกรทอง	นิทานพื้นบ้านภาคกลาง นิทานท้องถิ่นจังหวัดพิจิตร
	6. จำเลยรัก	จำเลยรัก ของ ชูวงศ์ ฉายะจินดา
	7. กระสือ	นิทานเรื่องผีกระสือของไทย
	8. ละครไทยเรื่องหนึ่ง	ผสมอนุภาคที่มักพบในละครไทย เช่น ดาวพระศุกร์ตามรักคินี
นิทานอีสัส 2	1. พระอาทิตย์กับลมเหนือ	นิทานอีสป The Wind and The Sun
	2. ลูกเป็ดขี้เหร่	นิทานของฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์สัน The Ugly Duckling
	3. หมากับเงา	นิทานอีสป The Dog and The Shadow
	4. โมโมทาโร่	Momotaro, the Peach Boy - Japanese Old Story
	5. ราพันเซล	นิทานกริมม์ Rapunzel
	6. แจ็คผู้ขายยักซ์	Jack and The Beanstalk- English Fairy Tale
	7. พ่อค้าเกลือกับลาโงว	นิทานอีสป The Salt Merchant and His Ass
	8. เด็กเลี้ยงแพะ	นิทานอีสป The Shepherd's Boy
	9. เทพารักษ์กับคนตัดไม้	นิทานอีสป Mercury and the Woodman
นิทานอีสัส 3	1. ราชสีห์กับหนู	นิทานอีสป The Lion and the Mouse
	2. ไช้ทองคำ	นิทานอีสป The Goose with the Golden Eggs
	3. อึ่งอ่างกับวัว	นิทานอีสป The Frog and The Cow
	4. อัจฉริยะวังมังกร	เทพนิยายญี่ปุ่น Urashima Taro
	5. ชุดใหม่ของพระราช	นิทานของฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์สัน The Emperor's New Clothes
	6. เด็กเลี้ยงแกะ	นิทานอีสป The Shepherd's Boy
	7. โฉมงามกับเจ้าชายอสูร	นิทานโบราณของฝรั่งเศส La Belle et La Bete /ภาพยนตร์ ของวอลต์ ดิสนีย์ เรื่อง Beauty and the Beast
	8. เจ้าชายแสนสุข	The Happy Prince ของ Oscar Wilde
	9. ลูกหมู 3 ตัว	นิทานตะวันตก The Three Little Pigs –English Fairy Tales

² นิยายอีสัสเป็นเพียงเล่มเดียวในชุดวรรณกรรมนิทานอีสัสที่ผู้เขียนระบุต้นฉบับที่เกี่ยวข้อง โดยอยู่ในส่วนกิตติกรรมประกาศท้ายเล่มที่ผู้เขียนกล่าวขอบคุณเจ้าของบทประพันธ์ทั้งของไทยและต่างประเทศที่ผู้เขียนนำมาดัดแปลง ได้แก่ บ้านทรายทอง ของ ก.สุรางคนางค์ คู่กรรม ของทมยันตี จำเลยรัก ของชูวงศ์ ฉายะจินดา ทายาทอสูร ของตรี อภิรุณ ตามรักคินี ของกิ่งฉัตร และ The Kiss (1988) ของ Pen Densham

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่าการ์ตูนนิทานในชุดนิทานอีสสมิ์เค้าโครงเรื่องที่มาจากนิทานและวรรณกรรมของไทย 8 เรื่อง ได้แก่ แม่นาคพระโขนง บ้านทรายเงิน หอนมรณะ คู่กำไกรทอง จำเลยลัก กระสือ ละครไทยเรื่องหนึ่ง การ์ตูนที่มาจากนิทานอีสปมี 11 เรื่อง (นำมาจากนิทานอีสป 10 เรื่อง) ได้แก่ กระต่ายกับเต่า ชาวนากับงูเห่าและเพื่อนบ้านผู้อริ พระอาทิตย์กับลมเหนือ หมากับเงา พ่อค้าเกลือกับลาโง่ เด็กเลี้ยงแพะ เทพารักษ์กับคนตัดไม้ ราชสีห์กับหนู ไข่ทองคำ อี้อ่างกับวัว เด็กเลี้ยงแกะ และการ์ตูนที่มาจากนิทานนานาชาติ 17 เรื่อง ได้แก่ เจ้าหญิงเงือกน้อย สโนไวท์ ชินเดอเรลล่า หนูน้อยหมวกแดง ฟิน็อคคิโอ เจ้าหญิงนิทรา ลูกหมูสามตัว หนูน้อยขายไม้ขีด ลูกเปิดชีแฮร์ โมโมทาโร่ ราพันเซล แจ็คผู้ขายยักษ์ อัศวรย์วังมังกร ชุดใหม่ของพระราชินี โฉมงามกับเจ้าชายอสูร เจ้าชายแสนสุข ลูกหมู 3 ตัว จะเห็นว่านิทานที่ผู้เขียนเลือกมาเป็นต้นแบบนี้เป็นนิทานอีสปและนิทานนานาชาติมากกว่านิทานไทย อาจเป็นเพราะนิทานสากลเหล่านี้คนไทยรู้จักคุ้นเคยดีอยู่แล้วผ่านสื่อบันเทิงประเภทต่าง ๆ แม้ว่าผู้อ่านจะคุ้นเคยกับนิทานเหล่านี้ แต่เมื่อพบว่าเรื่องราวในชุดนิทานอีสสมิ์กลับแตกต่างจากนิทานในความทรงจำของตน ผู้อ่านย่อมจะได้รับความสนุกสนานจากเรื่องราวที่เหนือความคาดหมายเหล่านั้น ดังที่มีผู้อ่านกล่าวถึงนิทานอีสสมิ์ว่า “ความสนุกก็ขึ้นอยู่กับความป่วนพิสดารในการแปลงเนื้อเรื่องจากนิทานต้นฉบับมาเป็นนิทานอีสสมิ์นี่ละค่ะ อ่านแล้วต้องอุทานคำเดียวกับชื่อนิทานเลยละ ป่วนได้ใจมาก ฮ่า ๆ ๆ” (BabyInk, 2561, ย่อหน้าที่ 5)

ชื่อเรื่อง “นิทานอีสสมิ์” จึงมีความหมายว่านี่ไม่ใช่ นิทานแบบเดิมที่ผู้อ่านคุ้นเคย ความรู้สึกที่ผิดคาดดังกล่าวเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียนที่แม้ว่าจะนำเค้าโครงเรื่องมาจากนิทานที่ผู้อ่านคุ้นเคยแต่มีการสร้างสรรค์เรื่องราวใหม่ให้แตกต่างจากเรื่องที่ผู้อ่านเคยรับรู้มาก่อน จนกล่าวได้ว่าเหนือความคาดหมายของผู้อ่านจนต้องอุทานว่า “นิทานอีสสมิ์” เช่น

ทันทีที่การแข่งขันเริ่มต้น กระต่ายก็วิ่งแข่งเต่าออกไปจนไม่เห็นฝุ่น
ถึงแม้กระต่ายจะวิ่งนำเต่าไปไกลแสนไกล แต่เขาไม่คิดที่จะ
หยุดนั่งพักเพราะกลัวประวัติศาสตร์จะซ้ำรอยแบบกระต่าย
กับเต่าตัวอื่นๆ ระหว่างที่เจ้ากระต่ายกำลังกระหยิ่มยิ้มย่อง
กับชัยชนะนั่นเอง จู่ๆ เจ้ากระต่ายก็มีอาการเจ็บแปลบที่
บริเวณหลังปี เจ้ากระต่ายถึงกับเข่าอ่อนและทรุดตัวลงกับพื้น
ทันที ทันใดนั้นเองเจ้าเต่าก็คลานมาถึงพอดี เจ้ากระต่าย
ผู้หยิ่งผยองกับความไวของตนได้แต่นอนร้องขอความช่วยเหลือ
จากเจ้าเต่า เจ้าเต่าแม้จะเซื่องช้าแต่ก็ไม่ย่อท้อ จึงเดินตัวมดเต็ม
ข้ามเจ้ากระต่ายที่นอนอยู่ไป

เจ้าเต่าค่อย ๆ เดินผ่านกระต่ายที่นอนอยู่ไปมุ่งตรงสู่เส้นชัย
ข้างหน้าอย่างช้า ๆ ...
ในที่สุดเจ้าเต่าที่โดนใคร ๆ ดูถูกว่าเชื่องช้า ก็เป็นผู้ชนะไป
ด้วยความอดสาหะพยายาม จากนั้นเจ้าเต่าก็ถูกตำรวจจับ
ข้อหาเห็นกระต่ายกำลังจะตายอยู่ต่อหน้า แต่ไม่คิดจะ
ช่วยเหลือ

(จำพิชิต ขจัดพาลชน, 2560, น. 18-23)

เรื่องกระต่ายกับเต่าในนิทานอีสป จบลงที่กระต่ายตายและเต่าติดคุกหลังจากที่วิ่งเข้าเส้นชัย จึงแตกต่างจากนิทานอีสปอย่างที่คุณอ่านคาดไม่ถึง เนื่องจากผู้เขียนตั้งใจเปลี่ยนตอนจบเพื่อนำไปเชื่อมโยงกับความรู้เรื่องการปฐมพยาบาล ดังข้อคิดท้ายเรื่องว่า “ข้อคิดจากนิทานกระต่ายกับเต่า คือ เราควรบ่มหัวใจช่วยชีวิตชาวบ้านให้เป็นนะครับ จะได้ไม่ปล่อยให้กระต่าย ตายไปต่อหน้าต่อตาเหมือนเต่าในนิทาน” (จำพิชิต ขจัดพาลชน, 2558, น. 24) ดังนั้นแม้จะมีเนื้อเรื่องคล้ายนิทานที่คุ้นเคยแต่การเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของนิทานก็ทำให้เป็นเรื่องราวที่ไม่เคยคุ้นและกลายเป็นลักษณะเด่นของวรรณกรรมชุดนี้

5.2 สร้างสรรค์จากคติชน : การเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของนิทานเพื่อนำเสนอความรู้ทางการแพทย์และสุขภาพในวรรณกรรมชุดนิทานอีสป

คติชนประเภทนิทานซึ่งไหลเวียนอยู่ในการรับรู้ของผู้คนหลากหลายรุ่นกลายเป็นวัตถุดิบชั้นเยี่ยมของผู้เขียนที่นำมาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารความรู้เรื่องสุขภาพ วิธีการที่ผู้เขียนนำนิทานต่าง ๆ มานำเสนอความรู้ทางสุขภาพนั้นไม่ใช่เพียงแค่การนำนิทานเรื่องเดิมมาเล่าใหม่แต่จะมีการดัดแปลงเนื้อหาของนิทานเพื่อให้สอดคล้องกับความรู้ทางสุขภาพที่ผู้เขียนนำมาสอดแทรกอย่างแนบเนียน ทำให้กลายเป็นนิทานเรื่องใหม่ที่ต่างจากเดิม โดยมีทั้งการเปลี่ยนแปลงในระดับโครงเรื่องและระดับอนุภาคหลากหลายลักษณะ ดังนี้

5.2.1 การดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องเดิมแต่เปลี่ยนรายละเอียด

นิทานในชุดนิทานอีสปหลายเรื่องมีเนื้อเรื่องตรงตามโครงเรื่องเดิมของนิทานต้นแบบแต่มีรายละเอียดบางประการที่แตกต่างกันซึ่งเป็นรายละเอียดในเชิงอนุภาคที่ผู้เขียนได้ดัดแปลงปรับเปลี่ยนเพื่อให้เชื่อมโยงกับความรู้ด้านสุขภาพ ดังที่พบในการ์ตูนจำนวน 9 เรื่อง คือ กระต่ายกับเต่า แม่นาคพระโขนง ราชสีห์กับหนู โฉมงามกับเจ้าชายอสูร พระอาทิตย์กับลมเหนือหมากับเงา อิงอ่างกับวัว ชวนากับงูเห่าเพื่อนบ้านผู้อารี และเจ้าชายแสนสุข ตัวอย่างเช่นเรื่องแม่นาคพระโขนง ดังนี้

ตารางที่ 2

การดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องแม่นาคพระโขนงแต่เปลี่ยนแปลงรายละเอียด

โครงเรื่องหลักตามเดิมของเรื่องแม่นาค	รายละเอียดที่เปลี่ยนแปลงจากเดิม
- มากกับนาคเป็นสามีภรรยาที่อาศัยอยู่ที่พระโขนง มากไปเป็นทหารขณะที่นาคตั้งครรภ์อ่อนๆ	นาคกินผลโกมุตโกมุต ทำให้แขนขายึดติดได้
- นาคเจ็บท้องจะคลอดลูก หมอตำแยมาทำคลอด นาคคลอดลูกตาย	
- นาคกลายเป็นผีทั้งกลมออกอาละวาด	นาคเป็นผียางยึดเพราะกินผลไม้ปีศาจโกมุตโกมุต
- มากกลับมาอยู่กับนาคโดยไม่รู้ว่านาคเป็นผี	เพื่อนๆ ของมากส่งข้อความทางเฟชบุ๊กมาบอกมาก ว่าเมียของมากตายแล้ว มากไม่เชื่อเพื่อน
- วันหนึ่งมากเห็นนาคยึดแขนเก็บมะนาวจึงรู้ว่า นาคไม่ใช่คน มากหนีไปวัด นาคตามไปอาละวาด	
พระภิกษุผู้มีอภิญญาปราบนาคได้ นาคถูกจับ ใส่หม้อไปถ่วงน้ำ	หมอดีมาปราบนาค หมอดีจับนาคใส่หม้อไปถ่วงน้ำ
	มากมีเมียใหม่และพาไปคลอดที่โรงพยาบาล แม่และ เด็กปลอดภัย
	หม้อของนาคลอยออกทะเล มีคนเก็บหม้อแม่นาคได้ และเปิดหม้อออก ทำให้นาคเป็นอิสระ

เรื่องแม่นาคพระโขนงเป็นตำนานผีไทยที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายและได้รับการผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่องในอุตสาหกรรมบันเทิงของไทย กล่าวได้ว่าการผลิตซ้ำเรื่องแม่นาคพระโขนงทั้งในรูปแบบภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวทีในช่วงปี พ.ศ. 2556 - 2561 (สรรัตน์ จิรบรรณวิสุทธิ์, 2562, น. 72) การ์ตูนเรื่องแม่นาคที่ปรากฏในวรรณกรรมชุดนิทานอีสกก็มีโครงเรื่องที่ดำเนินตามโครงเรื่องเดิมแต่มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับสังคมร่วมสมัย เช่น แม่นาคยึดแขนได้เพราะกินผลไม้ปีศาจโกมุตโกมุต พ่อมากเล่นเฟชบุ๊ก แม้ว่ารายละเอียดจะเปลี่ยนแปลงไปให้ทันสมัยโดยนำอนุภาคมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นหรือวิถีชีวิตของคนในสังคมปัจจุบันที่นิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ แต่โครงเรื่องยังคงเกี่ยวกับความรักระหว่างคนกับผี และผีแม่นาคที่ตายทั้งกลม ผู้เขียนได้เลือกนำเรื่องแม่นาคมาดัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับการนำเสนอความรู้เรื่องการดูแลหญิงตั้งครรภ์ ความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับการตั้งครรภ์และอันตรายจากการคลอดกับหมอตำแย ตอนจบของเรื่องที่มากพาภรรยาใหม่ไปฝากครรภ์ที่โรงพยาบาลจึงแตกต่างจากตำนานแม่นาคพระโขนงที่รับรู้กันทั่วไป

5.2.2 การนำโครงเรื่องเดิมบางส่วนมาสร้างสรรค์ใหม่โดยการเปลี่ยนรายละเอียดการเพิ่มเหตุการณ์และตัวละคร

การนำโครงเรื่องเดิมมาเพียงบางส่วนแล้วเปลี่ยนรายละเอียดต่าง ๆ ของเหตุการณ์ อาจมีการเพิ่มตัวละคร เพิ่มเหตุการณ์ หรือเปลี่ยนลักษณะของตัวละครเดิม ทำให้แม้จะมีเรื่องราวคล้ายกับนิทานเรื่องเดิมแต่ก็ไม่ตรงกันทั้งหมดจนกล่าวได้ว่าเป็นคนละเรื่อง การสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานตามลักษณะนี้พบทั้งหมด 15 เรื่อง ได้แก่ ชินเดอเรลลา สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เจ้าหญิงนิทรา ไกรทอง คู่กำ จำเลยลัก ราพันเซล เจ้าหญิงอัยกษ เทพารักษ์กับคนตัดไม้ ชุดใหม่ ของพระราชินี เด็กเลี้ยงแกะ เด็กเลี้ยงแพะ ไข่มุกทองคำ ลูกหมูสามตัว และโมโมทาโร่ ตัวอย่างเช่น การ์ตูนเรื่องไข่มุกทองคำมีเค้าโครงเรื่องบางส่วนมาจากนิทานอีสปเรื่องห่านกับไข่มุกทองคำ (The Goose With The Golden Eggs) ซึ่งกล่าวถึงชาวนาที่มีห่านวิเศษที่ออกไข่เป็นทองคำ ภายหลังเกิดความโลภจึงฆ่าห่านแต่กลับไม่พบสิ่งใดในท้องห่าน (Daboss, 2013) ดังนี้

ตารางที่ 3

การนำโครงเรื่องเดิมบางส่วนมาจากเรื่องไข่มุกทองคำ

โครงเรื่องเดิมบางส่วนที่ตรงกันกับไข่มุกทองคำ	โครงเรื่องส่วนที่แตกต่างจากเดิม
	ชาวนาคนหนึ่งตั้งใจทำมาหากินแต่ยังยากจน ชาวนาจึงสวดขอพรพระเจ้าขอให้ปลดหนี้ได้
ชาวนาคนหนึ่งมีห่านวิเศษที่ออกไข่เป็นทองคำวันละฟอง เขาจึงนำไปขาย	ไก่ที่ชาวนาเลี้ยงออกไข่เป็นทองคำ ร้านทองประเมินว่าเป็นทองคำแท้ 96.5% เขาเอาไปขายทุกวันทำให้ปลดหนี้ได้ และทำให้เขาร่ำรวย
ชาวนาอยากได้ไข่มุกทองคำจำนวนมาก จึงฆ่าห่านและผ่าท้องเพื่อจะเอาไข่มุกทองคำแต่ไม่พบสิ่งใด	ชาวนาอยากให้ร่างกายตัวเองเป็นทองจึงนำไข่มุกทองคำมาทำอาหารกิน แต่ก็ไม่สำเร็จ
	ชาวนากินไข่ดิบ เขาท้องเสียเพราะได้รับเชื้อซัลโมเนลลาในไข่ดิบจนเสียชีวิตในที่สุด

การ์ตูนเรื่องไข่มุกทองคำนี้จบลงด้วยข้อคิดที่ว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ถ้าไม่ยอมขี้แตกจงอย่าแตกไข่ดิบนะจ๊ะ” (จำพิชิต ขจิตพาลชน, 2561, น. 36) ผู้เขียนนำโครงเรื่องบางส่วนจากนิทานเรื่องห่านกับไข่มุกทองคำมาเปลี่ยนรายละเอียดจากการฆ่าห่านเพื่อเอาไข่มุกทองคำในท้องมาเป็นการกินไข่แล้วเสียชีวิต เพื่อให้ความรู้แก่ผู้อ่านเรื่องอันตรายจากการกินไข่ไก่ดิบ ผู้เขียนเปลี่ยนแปลงอนุภาคจากห่านที่ไข่เป็นทองคำให้เป็นไข่ไก่ทองคำ เพื่อเชื่อมโยงกับการให้ความรู้เรื่องเชื้อโรคที่อยู่ในไข่ไก่ดิบเพื่อเตือนภัยผู้อ่านให้ตระหนักถึงอันตรายจากการได้รับเชื้อโรคหากกินไข่ที่ไม่ผ่านการปรุงสุก การ์ตูนเรื่องไข่มุกทองคำแม้จะมีเค้าโครงเรื่องบางส่วนตรงกับนิทาน

เรื่องห่านกับไข่ทองคำแต่ก็มีรายละเอียดที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงอันเป็นผลจากการที่มีการเพิ่มเหตุการณ์ในโครงเรื่องเพื่อเชื่อมโยงกับความรู้ด้านโภชนาการที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ

5.2.3 การผนวกโครงเรื่องเดิมกับโครงเรื่องใหม่

การดัดแปลงโครงเรื่องมีโครงเรื่องตรงกับโครงเรื่องเดิมของนิทานต้นแบบแต่มีการเปลี่ยนแปลงตอนจบแล้วเริ่มโครงเรื่องตอนใหม่ ทำให้มีเนื้อหาที่แตกต่างจากเดิม พบ 3 เรื่อง ได้แก่ หนูน้อยหมวกแดง อัจฉริยะวังมัจกร และลูกเป็ดขี้เหร่ ตัวอย่างเช่น การดัดแปลงลูกเป็ดขี้เหร่มีเค้าโครงเรื่องตรงกับนิทานเรื่องลูกเป็ดขี้เหร่หรือ “The Ugly Duckling” ของ Hans Christian Andersen ซึ่งกล่าวถึงลูกเป็ดขี้เหร่ตัวหนึ่งที่พี่น้องของมันรังเกียจว่ามีหน้าตาอัปลักษณ์แตกต่างจากพี่น้อง แต่ภายหลังมันก็ค้นพบว่าความจริงแล้วมันคือหงส์ที่สวยงาม (The Ugly Duckling, 2022)สาระสำคัญของเรื่องลูกเป็ดขี้เหร่จึงเป็นเรื่องการค้นพบตัวตนของตัวเอง ผู้เขียนได้นำเค้าโครงของนิทานเรื่องนี้มาเสนอความรู้เรื่องของยีนเด่นยีนด้อย และพันธุกรรมของมนุษย์ผ่านการนำโครงเรื่องเดิมมาผนวกกับโครงเรื่องใหม่ ดังนี้

ตารางที่ 4

การผนวกโครงเรื่องเดิมของนิทานลูกเป็ดขี้เหร่กับโครงเรื่องใหม่

โครงเรื่องเดิมตามนิทานลูกเป็ดขี้เหร่	ลูกเป็ดตัวหนึ่งมีหน้าตาต่างจากพี่น้องจึงถูกมองว่าเป็นลูกเป็ดขี้เหร่และมักถูกขับไล่ออกจากฝูง เป็ดขี้เหร่เมื่อมันเติบโตขึ้น มันจึงได้รู้ว่ามันไม่ใช่ลูก แต่เป็นห่านที่สวยงาม มันจึงบินออกจากฝูงเป็ด ไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข
โครงเรื่องใหม่ส่วนที่เพิ่มเติม	พ่อเป็ดสงสัยว่าแม่เป็ดมีไข่ จึงไปหาท่านป้าท่านผู้เฒ่าธรรมที่ศาล พ่อเป็ดฟ้องหย่าแม่เป็ดพร้อมขอสิทธิในการเลี้ยงดูบุตร แม่เป็ดให้ทนายฟ้องแม่เป็ดแก้ต่างว่าแม่เป็ดไม่ได้มีไข่ อ้างเรื่องยีนเด่นยีนด้อยตามกฎหมายของเมนเดล ทนายโจทก์แย้งว่าไม่เกี่ยวกับยีน และเสนอให้ตรวจดีเอ็นเอของท่านป้า หลังจากตรวจดีเอ็นเอ ศาลตัดสินว่าท่านป้ามีความผิดฐานผิดลูกผิดเมีย และตัดสินลงโทษให้ไปช่วยราชการ 6 เดือน ที่ศาลไครฟง สาขาอะโลฮา

จะเห็นว่าโครงเรื่องตอนใหม่ที่ผู้เขียนนำมาผนวกกับโครงเรื่องเดิมนี้ต้องการให้ความรู้เรื่องพันธุกรรมแก่ผู้อ่านผ่านการตัดสินคดีเรื่องแม่เป็ดมีไข่ เนื้อเรื่องตอนนี้จึงแตกต่างจากนิทานลูกเป็ดขี้เหร่ และยังเปลี่ยนจากเรื่องการค้นหาตัวตนไปเป็นเรื่องลักษณะพันธุกรรมด้วย

5.2.4 การนำเฉพาะอนุภาคเด่นมาสร้างเรื่องใหม่

การรู้ต้นหลายเรื่องในวรรณกรรมชุดนิทานอีสสได้นำอนุภาคที่โดดเด่นหรือเป็นเอกลักษณ์ของนิทานเรื่องเดิมมาสร้างสรรค์เนื้อเรื่องใหม่ ทำให้แม้จะมีชื่อเรื่องตรงกับนิทานต้นแบบหากแต่เนื้อเรื่องแตกต่างกัน ปรากฏเพียงอนุภาคเด่นของนิทานที่เชื่อมโยงกับนิทานต้นแบบเท่านั้น พบจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ เจือกน้อย ลูกหมูสามตัว ฟินอคคิโอ หนูน้อยไม้ขีดไฟ บ้านทรายเงิน หอนมรณะ กระสือ สะครไทยเรื่องหนึ่ง พ่อค้าเกลือกับลาโจว ดังตัวอย่างการรู้ต้นเรื่องกระสือซึ่งได้นำอนุภาคต่าง ๆ ที่สัมพันธ์เกี่ยวกับตำนานเรื่องผีกระสือในสังคมไทยมาสร้างสรรค์ใหม่เพื่อนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพ ดังนี้

ตารางที่ 5

การนำเฉพาะอนุภาคเด่นเกี่ยวกับผีกระสือมาสร้างเรื่องใหม่

การรู้ต้นเรื่องกระสือ	อนุภาคที่ตรงกับตำนานผีกระสือของไทย
ณ หมู่บ้านที่ห่างไกลแห่งหนึ่ง กระสือหลานถาม	อนุภาคผีกระสือเป็นผีผู้หญิงที่มีแต่หัวกับไส้
กระสือยายว่าทำไมตระกูลเราถึงเป็นกระสือ	อนุภาคการสืบทอดทายาทผีกระสือผ่านผู้หญิง
กินอุจจาระ	อนุภาคผีกระสือกินของสดคาว ของเน่าเหม็น ของสกปรกอย่างอุจจาระ
ยายบอกว่าเป็นคำสาปประจำตระกูล เพราะบรรพบุรุษ	
กินยาฆ่าเชื้อมากเกินไปทำให้เกิดแบคทีเรียดื้อยา	
ภายในลำไส้เล็ก กระสือหลานโกรธและฆ่ายาย	

ผู้เขียนได้นำอนุภาคเกี่ยวกับผีกระสือมาสร้างเนื้อหาใหม่ ทั้งอนุภาคลักษณะของผีที่มีแต่หัวกับไส้ การกินอุจจาระ และการสืบทอดผ่านทายาทผู้หญิง ผู้เขียนได้เชื่อมโยงเรื่องผีกระสือกินอุจจาระกับการรักษาภาวะลำไส้อักเสบจากเชื้อดื้อยาด้วยการปลูกถ่ายอุจจาระในลำไส้เพื่อเตือนผู้อ่านเรื่องการกินยาฆ่าเชื้อโดยไม่จำเป็น อันจะส่งผลให้เกิดภาวะลำไส้อักเสบและต้องปลูกถ่ายอุจจาระเพื่อสร้างเชื้อแบคทีเรียที่ดีในลำไส้ไม่ต่างจากผีกระสือที่กินอุจจาระ

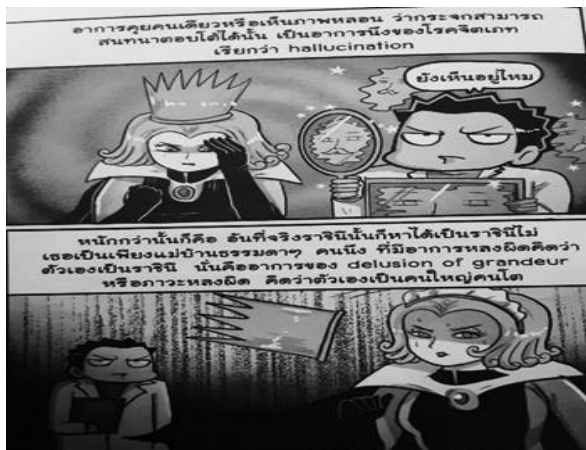
5.2.5 การเพิ่มอนุภาคตัวละครเพื่อเน้นการสื่อสารด้านสุขภาพ

การเพิ่มอนุภาคตัวละครเพื่อเน้นการสื่อสารด้านสุขภาพปรากฏ 2 ลักษณะ คือ การเพิ่มอนุภาคตัวละครแพทย์ในการรู้ต้นนิทานเพื่อให้ความรู้แก่ผู้อ่าน และการเพิ่มอนุภาคตัวละครที่หยิบยืมมาจากนิทานเรื่องอื่นเพื่อการดำเนินเรื่อง การเพิ่มอนุภาคตัวละครแพทย์ปรากฏในการรู้ต้นหลายเรื่อง ตัวละครแพทย์ทำหน้าที่ให้ความรู้ทางการแพทย์และด้านสุขภาพแก่ตัวละครในเรื่องรวมถึงตัวผู้อ่านด้วย อนุภาคตัวละครแพทย์มีทั้งที่เป็นตัวละครแพทย์ที่แทนตัวผู้เขียนคือจำพิชิต ขจัดพาลชน และมีตัวละครแพทย์คนอื่น ๆ ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญและเป็นพี่ปรึกษาของ

วรรณกรรมชุดนี้ เช่น ตัวละครบ้าหมอ แพทย์หญิงสุธีรา เอื้อไพโรจน์กิจ แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านนมแม่ในการ์ตูนเรื่องละครไทยเรื่องหนึ่ง

ภาพที่ 3

อนุภาคตัวละครจิตแพทย์ในการ์ตูนเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด



ที่มา : นิตานอีส์ส, 2558, น. 60

ส่วนการเพิ่มอนุภาคตัวละครที่หยิบยืมมาจากนิทานเรื่องอื่นเป็นการหยิบยืมตัวละครข้ามเรื่องซึ่งทำให้ผลต่อการดำเนินเรื่อง เช่น อนุภาคเต่าจากนิทานกระต่ายกับเต่าที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องเงือกน้อย อนุภาคราพันเซลจากนิทานราพันเซลที่ปรากฏในการ์ตูนแจ็คผู้ขายยักษ์ ผู้เขียนจงใจหยิบยืมตัวละครข้ามเรื่องเพื่อนำมาสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพและช่วยในการดำเนินเรื่อง ดังการนำตัวละครเต่าจากการ์ตูนเรื่องกระต่ายกับเต่ามาเพิ่มบทบาทในการ์ตูนเรื่องเงือกน้อย ที่ผู้เขียนเล่าเรื่องราว

โซคตมีเต่าตัวหนึ่งว่ายน้ำผ่านมา ไซแล้วเขาคือเต่าจากเรื่องกระต่ายกับเต่านั้นแหละ หลังจากที่เขากลับมา ก็ได้ไปอบรมวิธีการปฐมพยาบาลและ CPR เบื้องต้นมาอย่างดี

เจ้าเต่าจึงปรี๋มาหาเจ้าหญิงเงือกน้อย เอาน้ำส้มสายชูราดบริเวณที่ถูกต่อย แล้วรีบปั๊มหัวใจเจ้าหญิงเงือกน้อย จนเจ้าหญิงเงือกน้อยฟื้นคืนชีพกลับมาอีกครั้ง

(จำพิชิต ขจัดพาลชน, 2558, น. 45)

การหยิบยืมอนุภาคเช่นนี้ทำให้การ์ตูนเรื่องกระต่ายกับเต่าและเงือกน้อยมีความต่อเนื่องกัน และการที่เต่าเป็นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำจึงเหมาะที่จะเป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือเงือกน้อย ทำให้การสอดแทรกความรู้เรื่องการช่วยเหลือผู้ถูกพิษแมงกะพรุนผ่านตัวละครเต่าทำได้อย่างแนบเนียน

5.2.6 การตัดอนุภาคของนิทานที่ไม่สัมพันธ์กับการสื่อสารเนื้อหาด้านการแพทย์ และสุขภาพ

การ์ตูนหลายเรื่องในวรรณกรรมชุดนิทานอีสปมีเนื้อเรื่องที่แตกต่างจากนิทานต้นแบบ โดยเฉพาะอนุภาคที่เป็นเอกลักษณ์ของนิทานกลับไม่ปรากฏในการ์ตูน การตัดอนุภาคสำคัญของนิทานพบ 4 เรื่อง ได้แก่ อนุภาคเจ้าชายในการ์ตูนเรื่องสโนไวท์และเจ้าหญิงนิทรา อนุภาคแม่เมตทะเลในการ์ตูนเรื่องเงือกน้อย และอนุภาครองเท้าแก้วในเรื่องซินเดอเรลลา

ตัวอย่างที่น่าสนใจคือเรื่องซินเดอเรลลาซึ่งไม่ปรากฏอนุภาครองเท้าแก้วทั้งที่เป็นอนุภาคสำคัญของเรื่อง การ์ตูนเรื่องนี้นำเสนอชีวิตของซินเดอเรลลาที่เกิดมาไม่สวย จึงตกเป็นเหยื่อของนางฟ้าที่หลอกขายครีมผิวขาว ครีมอกฟูรูปดีและอาหารเสริมเถื่อนให้แก่เธอ สุดท้ายเธอได้รับสารพิษจนอาการโคมาต้องรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาล การ์ตูนเรื่องนี้จึงไม่มีเหตุการณ์ที่ซินเดอเรลลาสวมรองเท้าแก้วไปร่วมงานเต้นรำ รวมถึงการตามหาเจ้าของรองเท้าแก้วซึ่งทำให้ซินเดอเรลลาได้แต่งงานกับเจ้าชาย อนุภาครองเท้าแก้วจึงไม่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เปลี่ยนบทบาทของตัวละครซินเดอเรลลาจากหญิงสาวผู้ดงามและมีนางฟ้าแม่ทูนหัวคอยช่วยเหลือ เป็นเด็กสาวที่หน้าตาอัปลักษณ์และถูกนางฟ้าหลอกขายอาหารเสริมเถื่อน ซินเดอเรลลาเรื่องนี้จึงไม่ได้มีตอนจบแสนสุขเหมือนในนิทาน อนุภาครองเท้าแก้วซึ่งไม่มีผลต่อการดำเนินเรื่องและการให้ความรู้เรื่องสุขภาพจึงไม่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องนี้

การดัดแปลงเนื้อหาในการ์ตูนเรื่องต่างๆ ในชุดนิทานอีสปทั้ง 6 ลักษณะ สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 6

ลักษณะการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของการ์ตูนนิทานในชุดนิทานอีสป

ลักษณะการดัดแปลงเนื้อหา ของนิทาน	ชื่อการ์ตูน	จำนวน เรื่องที่พบ
การดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องเดิม แต่เปลี่ยนรายละเอียด	กระต่ายกับเต่า ชวานากับงูเห่า แม่นาค พระอาทิตย์ กับลมเหนือ หมากับเงา ราชสีห์กับหนู อีงอ่างกับวัว โหม่งมกับเจ้าชายอสูร เจ้าชายแสนสุข	9
การนำโครงเรื่องเดิมบางส่วน มาสร้างสรรคเหตุการณ์ใหม่	สโนไวท์ ซินเดอเรลลา เจ้าหญิงนิทรา คู่ก่า ไกรทอง จำเลยลัก โมโหมทาโร่ ราพันเซล แจ็คผู้ขี้ขลาด เด็กเลี้ยงแกะ เทพารักษ์กับคนตัดไม้ ไข่ทองคำ ชุดใหม่ของพระราชินี เด็กเลี้ยงแกะ ลูกหมูสามตัว	15

ลักษณะการดัดแปลงเนื้อหา ของนิทาน	ชื่อการ์ตูน	จำนวน เรื่องที่พบ
การผนวกโครงเรื่องเดิมกับ โครงเรื่องใหม่	หนูน้อยหมวกแดง ลูกเปิดซีเอร์ อัจฉริยะวังมังกร	3
การนำเฉพาะอนุภาคเด่นมาสร้าง เรื่องใหม่	เจ้าหญิงเงือกน้อย ลูกหมูสามตัว พิน็อคคิโอ หนูน้อย ขายไม้ขีดไฟ บ้านทรายเงิน หนอนมรณะ กระสือ ละครไทยเรื่องหนึ่ง พ่อค้าเกลือกกับล่าเงา	9
การเพิ่มอนุภาคตัวละครเพื่อเน้น การสื่อสารด้านสุขภาพ	เจ้าหญิงเงือกน้อย สโนไวท์ จำเลยลัก ละครไทยเรื่องหนึ่ง ราพันเซล	5
การตัดอนุภาคของนิทานที่ไม่ สัมพันธ์กับการสื่อสารเนื้อหา ด้านสุขภาพ	เจ้าหญิงเงือกน้อย สโนไวท์ ซินเดอเรลล่า เจ้าหญิง นิทรา	4

การ์ตูนเรื่องต่าง ๆ ในชุดนิทานอีสสซึ่งมีเค้าโครงคล้ายกับนิทานต้นแบบแต่มีการดัดแปลงเนื้อหาจนแตกต่างจากนิทานต้นแบบ มีลักษณะเป็นวรรณกรรมล้อ (parody) นิทานหรือนิยายต้นแบบด้วย การเลียนล้อกันระหว่างนิทานต้นแบบกับวรรณกรรมชุดนิทานอีสสจึงแสดงให้เห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างตัวบทนิทานกับตัวบทวรรณกรรมร่วมสมัยที่อยู่ร่วมกันในวัฒนธรรมวรรณกรรมของไทยตามแนวคิดเรื่องสหพหุด้วย วรรณกรรมชุดนิทานอีสสจึงเป็นวรรณกรรมร่วมสมัยที่สร้างสรรค์จากคติชนประเภทนิทานที่เป็นวัตถุบิสำคัญที่มีอยู่แล้วในสังคมไทย แต่ได้นำมาดัดแปลงปรุงใหม่เพื่อตอบสนองผู้อ่านรุ่นใหม่ในสังคมปัจจุบัน

5.3 การเชื่อมโยงระหว่างนิทานกับการนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพ

วิธีการเชื่อมโยงระหว่างนิทานกับการนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพมีดังนี้

5.3.1 การนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพผ่านการ์ตูนนิทาน

การนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพผ่านการ์ตูนนิทานพบ 4 ลักษณะ ดังนี้

1) การแสดงผลเสียที่ได้รับผ่านพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องของตัวละคร

ผู้เขียนได้นำเสนอเหตุการณ์ที่ตัวละครกระทำพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องจนส่งผลเสียด้านสุขภาพ หรือขาดความรู้ด้านสุขภาพจนทำให้เกิดผลเสียต่อตัวละครนั้นรวมถึงตัวละครอื่น ๆ พฤติกรรมของตัวละครจึงกลายเป็นอุทาหรณ์ให้ผู้อ่านตระหนักถึงสิ่งที่ไม่ควรกระทำ เพราะหากกระทำตามพฤติกรรมของตัวละครอาจได้รับอันตราย เช่น บาดเจ็บ ล้มป่วย ดังเช่นที่ปรากฏในเรื่องเงือกน้อย สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ไกรทอง และคู่กาย

ตัวอย่างเช่นการ์ตูนเรื่องไกรทองมีเหตุการณ์ที่กล่าวถึงตะเภาแก้วตะเภาทองซึ่งต้องเสียเนื่องจากกินเนื้อระเซ็ดิบ นางทั้งสองร่างกายอ่อนเพลียจึงดื่มเครื่องดื่มเกลือแร่สำหรับออกกำลังกาย ทำให้ยังมีอาการท้องเสียรุนแรงขึ้น ผู้เขียนได้นำเสนอตัวอย่างของการรักษา

อาการท้องเสียที่ไม่ถูกวิธีผ่านพฤติกรรมของตัวละครที่น้ำน้ำเกลือแร่สำหรับออกกำลังกาย มากินขณะท้องเสีย รวมถึงการกินยาฆ่าเชื้อและยาหยุดถ่ายต่าง ๆ จนส่งผลให้ท้องเสียอย่าง รุนแรงและเสียชีวิตในที่สุด ผู้เขียนยังเน้นย้ำเรื่องดังกล่าวในบรรณานุกรมเรื่องท้องเสีย ดังนี้

มีบางคนไปเอาน้ำเกลือแร่สำหรับกินหลังออกกำลังกายมากิน
ตอนท้องเสียอันนี้เป็นอะไรที่อันตรายมาก เพราะความเข้มข้น
และสัดส่วนเกลือแร่ของน้ำเกลือแร่สองชนิดนี้แตกต่างกัน ...

... ดังนั้นถ้าท้องเสียกินน้ำเกลือแร่สำหรับท้องเสียเท่านั้น
ห้ามกินน้ำเกลือแร่สำหรับออกกำลังกายนะจ๊ะ

(จำพีชิต ขจัดพาลชน, 2559, น. 126-129)

ผู้อ่านจึงได้เรียนรู้ผ่านพฤติกรรมของตะเภาแก้วตะเภาทองว่าการกินน้ำเกลือแร่สำหรับ ออกกำลังกายขณะท้องเสียจะยิ่งส่งผลให้ท้องเสียรุนแรงขึ้น การปฐมพยาบาลที่ไม่ถูกวิธีของ ตัวละครในการ์ตูนจึงเป็นการให้ความรู้ผ่านพฤติกรรมที่เป็นอุทาหรณ์ให้แก่ผู้อ่าน

1) การให้ข้อมูลด้านสุขภาพที่ถูกต้องผ่านพฤติกรรมของตัวละครที่มีความรู้

การให้ข้อมูลด้านสุขภาพที่ถูกต้องผ่านตัวละครที่มีความรู้ปรากฏในการ์ตูนหลายเรื่อง เช่น ลูกหมูสามตัว ราพันเซล การ์ตูนเหล่านี้จะมีตัวละครที่มีความรู้ด้านสุขภาพเป็นอย่างดีและ มีบทบาทในการช่วยเหลือผู้บาดเจ็บหรือปฐมพยาบาลด้วยวิธีการที่ถูกต้อง ดังเช่นตัวละครหมาป่า ซึ่งช่วยเหลือลูกหมูที่วิ่งสะดุดล้มจนแขนหักในการ์ตูนเรื่องลูกหมูสามตัว ดังนี้

หมาป่าจึงช่วยปฐมพยาบาลให้ลูกหมูทั้งสองตัว โดยเอา
ไม้หน้าสามที่มันหยิบมาฟาดหัวหมาป่ามาตามแขนให้ลูกหมู
แล้วหมาป่าก็แนะนำว่าลูกหมูทั้งสองรีบไป รพ. หามหมอจะ
ดีกว่านะ

(จำพีชิต ขจัดพาลชน, 2558, น. 129)

วิธีการที่หมาป่าช่วยเหลือลูกหมูนี้สอดคล้องกับบรรณานุกรมเรื่องการปฐมพยาบาล เมื่อกระดุกหูกที่ผู้เขียนอธิบายว่า “กรณีที่สูงสั้ยว่ากระดุกหูกตรงไหน ก็ให้เอาของแข็ง ๆ มารอง แล้วเอาผ้ามัดตรงตำแหน่งนั้นไม่ให้เคลื่อนไหว จากนั้นก็รีบหามส่ง รพ.” (จำพีชิต ขจัดพาลชน,

2558, น. 137) การสร้างตัวละครที่มีความรู้เรื่องสุขภาพในการ์ตูนจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ผู้เขียนสามารถนำเสนอความรู้ที่ถูกต้องให้แก่ผู้อ่านผ่านนิทานได้อย่างน่าสนใจ

2) การแทรกความรู้ด้านสุขภาพผ่านการสนทนาของตัวละคร

การแทรกความรู้ด้านสุขภาพผ่านบทสนทนาของตัวละครในการ์ตูนเป็นกลวิธีที่ผู้เขียนสอดแทรกความรู้ด้านสุขภาพและการแพทย์ที่ต้องการนำเสนอผ่านการพูดคุยของตัวละครในเรื่องทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้ผ่านเรื่องราวของการ์ตูนไปพร้อมๆ กัน ตัวอย่างเช่น

(หมอ) “ตามจริงเอ็งให้คนไข้กินยาอะไรมาบ้าง”

(หีนฤฤทธิ์) “ให้กิน Brufen ingsหมอ”

(หมอ) “จะบ้าเรอะ เป็นไข้เลือดออกให้กินได้ไง เดี่ยวก็เลือดพุ่งจนตายหรอก”

(จำพิชิต ขจิตพาลชน, 2559, น. 154)

การ์ตูนเรื่องจำเลยลัทธิเคาโครงเรื่องมาจากนวนิยายเรื่องจำเลยรัก เนื้อเรื่องการ์ตูนกล่าวถึงหีนฤฤทธิ์ที่จับตัวโสระยางค์ไปทรมานที่เกาะแห่งหนึ่ง ต่อมาโสระยางค์เป็นไข้ เขาจึงให้กินยา Brufen แต่อาการของเธอกลับรุนแรงขึ้น เขาจึงพาเธอไปส่งโรงพยาบาล ผู้เขียนนำเสนอเรื่องอันตรายของยา Brufen ผ่านบทสนทนายระหว่างหีนฤฤทธิ์กับแพทย์ ทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้เรื่องข้อห้ามในการใช้ยา Brufen จากบทสนทนานี้ก่อนที่จะทราบรายละเอียดในอรรถาธิบายการให้ความรู้เรื่องสุขภาพผ่านบทสนทนาของตัวละครจึงทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้ที่ถูกต้องผ่านการ์ตูนโดยไม่รู้สึกเครียดเหมือนกับการอ่านหนังสือวิชาการทั่วไป

3) การนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพผ่าน “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...”

กลวิธีการนำเสนอความรู้ทางการแพทย์ผ่านการสรุปข้อคิดท้ายเรื่องนิทานว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...” เป็นรูปแบบเดียวกันกับที่มักพบท้ายเรื่องนิทานอีสป ต่างกันแต่เพียงว่าข้อคิดท้ายเรื่องนิทานอีสปจะเป็นคติธรรมหรือข้อคิดสอนใจ หากแต่ข้อคิดท้ายการ์ตูนในชุดนิทานอีส์สเป็นการสรุปสาระสำคัญด้านสุขภาพที่ผู้เขียนต้องการเน้นย้ำแก่ผู้อ่าน เช่น

ตารางที่ 7

ตัวอย่างการนำเสนอข้อคิดท้ายเรื่องผ่าน “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...”

ชื่อเรื่องการ์ตูน	การนำเสนอข้อคิดท้ายเรื่องผ่าน “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...”	ความรู้ด้านการแพทย์และ สุขภาพที่เห็นผ่านข้อคิด
พิน็อคคิโอ	นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า เมื่อถูกของมีคมแทงทะลุ อย่ารีบดึงออกมาทันที เพราะจะทำให้เสียชีวิตได้ รีบไป รพ. ทั้งอย่างนั้นนั่นแหละ	การปฐมพยาบาลผู้ที่บาดเจ็บ จากของมีคม
หมากับเงา	นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า การติดยาที่มีพิษ อันตรายแบบนั้นทั้งนั้น วันหนึ่งไม่สายที่จะ กลับใจเลิกเสพยา	การเลิกยาเสพติด

การสรุปข้อคิดเกี่ยวกับสุขภาพท้ายการ์ตูนในชุดนิทานอีสปจึงมีรูปแบบคล้ายการสรุป
สุภาษิตหรือคติธรรมท้ายนิทานอีสป เพียงแต่ข้อคิดในนิทานอีสปเป็นข้อคิดเกี่ยวกับสุขภาพที่
ผู้เขียนต้องการเตือนผู้อ่านโดยใช้นิทานมาเป็นอุทาหรณ์ก่อนที่จะอธิบายในส่วนอรรถาธิบาย

5.3.2 การเชื่อมโยงระหว่างการ์ตูนนิทานกับอรรถาธิบายความรู้ด้านสุขภาพ

วรรณกรรมชุดนิทานอีสปประกอบไปด้วยส่วนการ์ตูนนิทานกับส่วน “อรรถาธิบาย”
ชื่อของอรรถาธิบายจะสอดคล้องกับความรู้ด้านสุขภาพที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ เช่น อรรถาธิบาย
เรื่องการปฐมพยาบาลเมื่อเกิดไฟไหม้ น้ำร้อนลวกในเรื่องหนูน้อยขายไม้ขีดไฟ อรรถาธิบาย
เรื่องพิษสุนัขบ้าในเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร การ์ตูนนิทานในชุดนิทานอีสปนำเสนอความรู้
ด้านสุขภาพที่สัมพันธ์กับอรรถาธิบาย 5 ด้าน ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้น
ความรู้เรื่องเพศศึกษา การคุมกำเนิดและการดูแลครรภ์ ความรู้เรื่องยา อาหารเสริมและศัลยกรรม
ความงาม ความรู้เกี่ยวกับอาการต่างๆ และโรคภัยใกล้ตัวของคนไทย ความรู้เรื่องสุขภาพ
ขั้นพื้นฐานและโภชนาการ โดยนำเสนอผ่านการ์ตูนเรื่องต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 8

รายชื่อการตุณินทานที่น่าเสนอความรู้ด้านสุขภาพแต่ละด้าน

ประเภท ของความรู้ ด้าน สุขภาพ	ความรู้ เกี่ยวกับการ ปฐมพยาบาล เบื้องต้น	ความรู้เรื่อง เพศศึกษา การ คุมกำเนิดและ การดูแลครรภ์	ความรู้ เรื่องยา อาหารเสริม และศัลยกรรม ความงาม	ความรู้ เกี่ยวกับ อาการต่าง ๆ และโรคภัย ใกล้ตัวของ คนไทย	ความรู้ เรื่องสุขภาพ ขั้นพื้นฐาน และด้าน โภชนาการ
ชื่อนิทาน	1. กระต่ายกับเต่า 2. เจ้าหญิง เงือกน้อย 3. สโนไวท์กับ คนแคระทั้งเจ็ด 4. หนูน้อย หิมพานต์ 5. ลูกหมูสามตัว 6. ฟินอคคิโอ 7. หนูน้อย ไม้ขีดไฟ 8. ขาวนากับ งูเห่าและ เพื่อนบ้าน ผู้อารี 9. บ้านทรายเงิน 10. ราพันเซล	1. แม่นาค พระโขนง 2. คู่ก่า 3. ละครไทย เรื่องหนึ่ง 4. ลูกเป็ดขี้เหร่ 5. เด็กเลี้ยงแกะ	1. ซินเดอเรลลา 2. หนอนมรณะ 3. จำเลยลัก 4. กระสือ 5. แจ๊คผู้ขายถั่ว 6. เทพารักษ์ กับคนตัดไม้	1. สโนไวท์กับ คนแคระทั้งเจ็ด 2. เจ้าหญิง นิทรา 3. ไกรทอง 4. พระอาทิตย์ กับลมเหนือ 5. หมากับเงา 6. ราชนี กับหนู 7. โฉมงามกับ เจ้าชายอสูร 8. เจ้าชาย แสนสุข	1. ไกรทอง 2. ละครไทย เรื่องหนึ่ง 3. โมมโทะไร 4. พ่อค้าเกลือ กับลาไฉว 5. ไซทองคำ 6. อี๋อย่างกับวัว 7. อัจฉริยะ วังมัจฉา 8. เด็กเลี้ยงแกะ 9. ลูกหมู 3 ตัว
จำนวน (เรื่อง)	10	5	6	8	9

ความรู้ด้านสุขภาพที่น่าเสนอผ่านการตุณินทานและอรรถาธิบายนี้มีวิธีการเชื่อมโยงเนื้อหาที่แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1) การเชื่อมโยงผ่านเหตุการณ์เดิมที่ปรากฏในนิทานต้นแบบ

การเชื่อมโยงผ่านเหตุการณ์เดิมตามที่ปรากฏในนิทานต้นแบบหมายถึงการที่นิทานต้นแบบมีเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับปัญหาด้านสุขภาพที่ผู้เขียนต้องการนำเสนออยู่แล้ว และผู้เขียนได้นำเสนออรรถาธิบายด้านสุขภาพที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ในนิทานเรื่องนั้น ดังนี้

ตารางที่ 9

ตัวอย่างการเชื่อมโยงเหตุการณ์ในนิทานต้นแบบกับความรู้ที่ต้องการนำเสนอ

ชื่อเรื่อง	เนื้อหาที่เชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ ในนิทานกับความรู้ที่ต้องการนำเสนอ	อรรถาธิบายความรู้ด้านการแพทย์ และสุขภาพ
สโนไวท์กับ คนแคระทั้งเจ็ด	ราชินีชอบคุยกับกระจก แพทย์วิเคราะห์ว่า เป็นโรคจิตเภทที่มีการเห็นภาพหลอนและ หลงผิดว่าตนเป็นคนสำคัญ สโนไวท์สลักแอปเปิล	โรคจิตเภท การช่วยเหลือคนที่สำคัญ
ชวานากับงูเห่า เพื่อนบ้านผู้อารี	ชวานาถูกงูกัด	การปฐมพยาบาลเมื่อถูกงูกัด

จากตัวอย่างจะเห็นว่านิทานต้นแบบมีเหตุการณ์ที่สอดคล้องกับความรู้ด้านสุขภาพที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ เช่น เรื่องสโนไวท์กล่าวถึงสโนไวท์สลักแอปเปิล ผู้เขียนจึงนำเสนอเรื่องการช่วยเหลือผู้ที่สำคัญ ส่วนเรื่องชวานากับงูเห่ามีเหตุการณ์ที่ชวานาถูกงูกัด ผู้เขียนจึงนำมาอธิบายเรื่องการปฐมพยาบาลเมื่อถูกงูกัด เมื่อนิทานต้นแบบมีเหตุการณ์ที่เป็นประเด็นด้านสุขภาพทำให้ผู้เขียนสามารถนำมาอธิบายให้ความรู้ผ่านอรรถาธิบายได้อย่างสอดคล้องกัน

2) การเชื่อมโยงผ่านเหตุการณ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

เมื่อนิทานต้นแบบไม่มีเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสุขภาพที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ ผู้เขียนจึงได้สร้างเหตุการณ์ขึ้นใหม่เพื่อให้มีประเด็นปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพ นำสังเกตว่าแม้ผู้เขียนจะเพิ่มเหตุการณ์ใหม่ที่ไม่ใช่ในนิทานต้นแบบ แต่ก็มีส่วนประกอบบางอย่างในนิทานต้นแบบที่สามารถนำมาเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้น ตัวอย่างเช่น

ตารางที่ 10

ตัวอย่างการเชื่อมโยงผ่านเหตุการณ์ที่สร้างใหม่กับความรู้ที่ต้องการนำเสนอ

ชื่อเรื่อง	เนื้อหาที่เชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่กับความรู้ที่ ต้องการนำเสนอ	อรรถาธิบายความรู้ด้านการแพทย์ และสุขภาพ
หนูน้อยหมวกแดง	นายพรานถูกหมาป่ากัดและช่วยหนูน้อย หมวกแดง และไม่รักษา จึงติดเชื้อ	การปฏิบัติตัวเมื่อถูกหมาแมวหรือ สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมกัด
ฟีน็อคคิโอ	ฟีน็อคคิโอพูดปด จมูกไม่ของเขาขึ้นไป แทงชายชราจนเสียชีวิต	การปฐมพยาบาลเมื่อถูกของมีคมแทง

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่าเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกับความรู้ด้านสุขภาพเป็นเหตุการณ์ที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ไม่ปรากฏในนิทานต้นแบบ แต่ก็มีส่วนประกอบบางอย่างที่เป็นวัตถุดิบ

ต้นทางที่ทำให้ผู้เขียนนำไปสร้างสรรค์เนื้อหาของนิทานขึ้นใหม่ได้ เช่น อนุภาคหมาป่าในหนูน้อยหมวกแดงที่เชื่อมโยงกับเรื่องการปฐมพยาบาลเมื่อถูกหมาแมวกัด อนุภาคการโกหกและทำให้จมูกยืดอกออกมาในเรื่องพินอคคิโอที่เชื่อมโยงกับการปฐมพยาบาลเมื่อถูกของมีคมแทง

วิธีการเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาของนิทานกับอธิบายเหตุการณ์ทั้งที่ปรากฏในนิทานต้นแบบและเหตุการณ์ที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ จึงทำให้ส่วนการ์ตูนนิทานและส่วนอธิบายของวรรณกรรมชุดนิทานอีสต์มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน

5.4 สูตรของการเล่านิทาน : การใช้ภาษาเล่าเรื่องแบบนิทานในวรรณกรรมชุดนิทานอีสต์

การใช้ภาษาเล่าเรื่องแบบนิทานในวรรณกรรมชุดนิทานอีสต์เป็นกลวิธีสำคัญที่ทำให้การ์ตูนแต่ละเรื่องมีการดำเนินเรื่องตามแบบนิทานหรือสูตร (Formula) ของการเล่านิทาน ดังนี้

5.4.1 การขึ้นต้นเรื่องแบบนิทาน

การขึ้นต้นแบบนิทาน คือ การเปิดเรื่องด้วยเวลาของนิทานด้วยการกล่าวถึงว่าเรื่องราวนี้เกิดขึ้นเมื่อนานมาแล้ว ไม่ได้บ่งถึงสถานที่หรือเวลาที่แน่นอนซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของนิทานมหัศจรรย์ (fairy tale, märchen) ที่ดำเนินเรื่องราวอยู่ในโลกจินตนาการ ไม่ได้ระบุสถานที่หรือเวลาที่เกิดเรื่องราวที่แน่นอนหรือชัดเจน (ประคอง นิมมานเหมินท์, 2542, น. 62) ดังที่พบว่านิทานมักขึ้นต้นด้วยประโยคที่กล่าวว่า “Once upon a time” หรือ “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว” และมักจะเปิดเรื่องด้วยเรื่องราวทั่วไปที่เป็นพื้นฐานสำคัญของเรื่อง แล้วค่อยพัฒนาจากเหตุการณ์ที่สงบไปสู่เหตุการณ์ที่ตื่นเต้นขึ้นเรื่อย ๆ ตามกฎของการเริ่มเรื่องหรือ The Law of Opening ซึ่ง Axel Olrik นักคติชนวิทยาชาวเดนมาร์กได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับรูปแบบพื้นฐานที่พบได้ในนิทานพื้นบ้านทั่วไปและเรียกรูปแบบเหล่านี้ว่ากฎเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน (Epic Laws of Folk Narratives) นิทานจึงไม่ได้เริ่มเรื่องด้วยการเข้าสู่เหตุการณ์สำคัญทันที แต่จะเริ่มจากภาวะที่สงบแล้วพัฒนาไปสู่เหตุการณ์ที่ตื่นเต้น (ประคอง นิมมานเหมินท์, 2542, น. 82-83)

การ์ตูนเรื่องต่างๆ ในวรรณกรรมชุดนิทานอีสต์ก็เริ่มต้นเรื่องด้วยเหตุการณ์พื้นฐานทั่วไปของเรื่องแล้วค่อยพัฒนาไปสู่เหตุการณ์ที่ตื่นเต้นขึ้นตามกฎของการเริ่มเรื่อง โดยเวลาและสถานที่ไม่ได้กล่าวถึงชัดเจนเช่นเดียวกับเวลาและสถานที่ของโลกนิทาน เช่น “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีพ่อค้าเกลือคนนึงจูงลาแบกเกลือข้ามทะเลทรายไปขายสินค้า ณ เมืองอันห่างไกล” (จำพิชิต ขจัดพาลชน, 2560, น. 138) “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีชาวประมงชื่ออูราซิมาทาโร่เจอเด็กเปรตกำลังรุมรังแกทะเลบนชายหาด” (จำพิชิต ขจัดพาลชน, 2561, น. 60) การขึ้นต้นเรื่องการ์ตูนเช่นนี้จึงเป็นวิธีการเล่าเรื่องแบบนิทานที่สร้างกาลเทศะของโลกนิทานให้แก่การ์ตูนในชุดนิทานอีสต์

5.4.2 การสรุปข้อคิดท้ายเรื่องของนิทานแบบนิทานอีสป

ลักษณะทั่วไปประการหนึ่งของนิทานอีสปคือการมีสุภาษิตท้ายเรื่องเมื่อจบเรื่องของนิทาน เป็นลักษณะของการสอนคติธรรม โดยเมื่อจบเรื่องนิทานแล้ว จะมีข้อความท้ายเรื่องว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...” ถึงแม้จะไม่ชัดเจนว่าสุภาษิตเหล่านี้อีสปเป็นผู้กล่าวหรือมีผู้ต่อเติมภายหลังก็ตาม (เจลิม มากนวล, 2518, น. 29, 129) จากข้อสังเกตนี้ผู้วิจัยพบว่านิทานอีสปที่มีการเผยแพร่ในปัจจุบันก็ยังคงมีสุภาษิตท้ายเรื่องนิทานเช่นเดียวกัน เช่น นิทานเรื่อง The Farmer And The Snake นิทานอีสปเรื่องชาวนาغبัญนี้กล่าวถึงชาวนาที่เมตตาช่วยเหลืองูแต่สุดท้ายถูกงูกัด ก่อนเสียชีวิตชาวนาจึงร้องออกมาเป็นสุภาษิตว่า “Learn from my fate not to take pity on a scoundrel” หรืออย่าไปสงสารคนชั่วร้าย (The Farmer And The Snake, 2022, para. 3) นิทานอีสปที่แปลเป็นสำนวนไทยก็มีสุภาษิตต่อท้ายนิทานเช่นกัน ดังนิทานเรื่องที่ 19 ชาวนาغبัญใน*อีสปปรกรณ์*ก็มีสุภาษิตท้ายนิทานว่า “การทำนุบำรุง ถึงใหญ่ยิ่งเพียงใด ก็ไม่สามารถที่จะป้องกันความอกตัญญูได้” (*อีสปปรกรณ์ วรรณกรรมแปลจากตะวันตกยุคแรกของไทย*, 2562, น. 118-119) *อีสปปรกรณ์*ซึ่งเป็นนิทานอีสปสำนวนแปลจากตะวันตกสำนวนแรกของไทยก็มีรูปแบบการจบเรื่องด้วยสุภาษิตเช่นกัน การสรุปข้อคิดจากนิทานมาเป็นคำสอนท้ายเรื่องจึงเป็นลักษณะหนึ่งของนิทานอีสป

ผู้วิจัยพบว่ามีการ์ตูน จำนวน 10 เรื่อง ในวรรณกรรมชุด*นิทานอีสป*ที่มีเค้าโครงเรื่องมาจากนิทานอีสปและมีการให้ข้อคิดท้ายเรื่องนิทานเช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า อย่าคบคนที่เชื่อเรื่องในละครทีวีหัวปักหัวปำเป็นมิตร การปฐมพยาบาลคนถูกงูกัดในละครกับในชีวิตจริง แม่คนละเรื่องกันเลยนะเออว์” (จำพิชิต ขจัดพาลชน, 2558, น. 206) “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า แดงเนื้อวัวดิบอาจติดพยาธิได้วัวไถ่นะจ๊ะ” (จำพิชิต ขจัดพาลชน, 2561, น. 53) การนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพท้ายการ์ตูนนิทานผ่านสำนวน “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...” จึงเป็นการใช้สำนวนเลียนแบบนิทานคติ (fable) อย่างนิทานอีสปที่มักมีสุภาษิตหรือคติธรรมท้ายเรื่อง การเน้นข้อคิดท้ายเรื่องนิทานนี้จึงเป็นกลวิธีการใช้ภาษาแบบนิทานที่ผู้เขียนเลือกนำมาใช้เพื่อสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพได้อย่างกลมกลืนกับเรื่องราวของนิทาน

5.4.3 การใช้โวหารซ้ำแบบการเล่านิทาน

การใช้โวหารซ้ำแบบการเล่านิทานสอดคล้องกับกฎของนิทานที่เรียกว่าการใช้รูปแบบซ้ำ ๆ หรือการสร้างแบบสร้าง (patterning) เป็นกฎทั่วไปที่พบในนิทานพื้นบ้านตามการศึกษาของ Axel Olrik ซึ่งประกอบ นิมมานเหมินท์ได้นำมาอธิบายว่านิทานพื้นบ้านมักมีโวหารซ้ำ ๆ ในการดำเนินเรื่อง ดังเช่นเรื่องสนโไวท์ที่แม่ตจะพูดข้อความซ้ำ ๆ กับกระจกวิเศษ (ประกอบ นิมมานเหมินท์, 2542, น. 85) การ์ตูนหลายเรื่องก็มีการเล่าเรื่องด้วยการใช้โวหารหรือข้อความซ้ำ ๆ เช่นเดียวกันกับการเล่านิทาน ดังที่พบในเรื่องสนโไวท์กับคนแคชท์เจ็ต หนูน้อยหมวกแดง ลูกหมูสามตัว และฟีนอคคิโอ ดังเช่นตัวอย่างในเรื่องหนูน้อยหมวกแดง

หนูน้อยหมวกแดงยังคงถามต่อไป ด้วยความสงสัย เอ..แล้ว
ทำไมคุณยายหุยาาจัง
ยายเอาไวฟังเพลงจัสติน บีเบอร์ชัดๆ ใจหนูน้อยหมวกแดง
“ยายจำ ทำไม ตาใหญ่” ใจดูเจ้าใจหนูน้อยหมวกแดง
“ยายจำ ทำไม จมูกใหญ่” ใจหอมเจ้าใจหนูน้อยหมวกแดง
“ยายจำ ทำไม ฟันใหญ่” ใจแตกมึงใจหนูน้อยหมวกแดง

(จำพิชิต ขจัดพาลชน, 2558, น. 101-103)

การตูนเรื่องหนูน้อยหมวกแดงมีการใช้โวหารซ้ำๆ ในการดำเนินเรื่องตอนที่หนูน้อยหมวกแดงซักถามคุณยายของเธอที่มีอวัยวะต่าง ๆ ใหญ่ผิดปกติ โดยยังไม่รู้ว่าคือหมาป่า การตูนเรื่องหนูน้อยหมวกแดงจึงมีลักษณะการใช้โวหารซ้ำๆ แบบที่มักพบในการเล่านิทาน

สูตรการเล่าเรื่องต่างๆ แบบนิทานทำให้การเล่าเรื่องในชุดนิทานอีสตมีลักษณะเหมือนโลกของนิทานที่ผู้อ่านคุ้นเคย วิธีการเล่าเรื่องแบบนิทานเช่นนี้ทำให้การนำเสนอปัญหาด้านสุขภาพในสังคมไทยนั้นลดความเคร่งเครียดหรือความรุนแรงลง เสมือนว่าปัญหาสุขภาพเหล่านั้นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในโลกจินตนาการ และเป็นอุทาหรณ์แก่ผู้อ่าน การนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพผ่านโลกนิทานจึงไม่เคร่งขรึมและน่าเบื่อสำหรับผู้อ่าน

5.5 บทบาทของคติชนประเภทนิทานกับการสร้างสรรค์วรรณกรรมชุดนิทานอีสต

คติชนประเภทนิทานมีบทบาทในการสร้างสรรค์ชุดนิทานอีสตในลักษณะต่างๆ ดังนี้

5.5.1 เนื้อหาของนิทานในฐานะเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์วรรณกรรมชุดนิทานอีสต

นิทานถือว่าเป็นวัตถุดิบที่สำคัญในการที่ผู้เขียนนำมาปรับปรุงใหม่ให้กลายเป็นการตูนนิทาน ผู้เขียนได้นำนิทานเรื่องต่างๆ ที่เป็นที่ยอมรับของไทยและของนานาชาติมาสร้างสรรค์ให้กลายเป็นนิทานเรื่องใหม่ที่ล่อนิทานเรื่องเดิม ทั้งยังตั้งชื่อให้เลียนล้อกัน วรรณกรรมชุดนิทานอีสตจึงเป็นวรรณกรรมร่วมสมัยที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจากคติชนในสังคมไทย สอดคล้องกับที่ศิริพร ณ ถลาง (2562, น. 6) กล่าวถึงสิ่งสร้างสรรค์จากคติชนว่า

...“สิ่งสร้างสรรค์จากคติชน” โดยใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่ข้อมูลคติชนซึ่งมักพบในกรณีที่ใช้เรียก “สินค้าสร้างสรรค์” ต่างๆ เช่น หน้ากากผีตาโชน พวงกุญแจโนรา แสมพูนางผมหอม พิษซ่าชาละวัน เสื้อยืดลายต่างๆ ซึ่งสินค้าเหล่านี้อ้างอิงและมีที่มาจากนิทาน/ตำนาน/ประเพณี

วรรณกรรมชุดนิทานอีสตจึงเป็น “สิ่งสร้างสรรค์จากคติชน” ในรูปแบบวรรณกรรมร่วมสมัย และทำให้มองเห็นศักยภาพของคติชนประเภทนิทานในการนำมาสร้างสรรค์ต่อยอดนิทานยอดนิยมทั้งของไทยและต่างชาติอย่างนิทานอีสปที่แพร่หลายในสังคมไทยไม่ว่าจะผ่านสื่อสิ่งพิมพ์อย่างนิทานสำหรับเด็ก แบบเรียน หรือสื่อภาพยนตร์และอนิเมชัน สะท้อนถึงความชื่นชอบของคนไทยที่มีต่อนิทานเหล่านี้ นิทานที่ผู้อ่านคุ้นเคยมานานและผลิตซ้ำผ่านสื่อต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องเป็นคติชนที่ไหลเวียนอยู่รอบตัวและในชีวิตประจำวันของคนไทย เมื่อผู้เขียนนำนิทานที่คนไทยคุ้นเคยอยู่แล้วมาสร้างสรรค์ใหม่จึงเท่ากับนำวัตถุดิบที่ถูกปากคุ้นลิ้นมาปรุงเป็นอาหารจานใหม่ด้วยวิธีการใหม่ ย่อมกระตุ้นความสนใจของผู้เสพว่าสิ่งที่ตนเคยอ่าน นิทานที่ตนเคยรู้จักจะมีเรื่องราวที่เหมือนหรือต่างจากเดิมอย่างไร การปรุงเรื่องใหม่ของผู้เขียนจึงทำให้เกิดชุดนิทานอีสตซึ่งเป็นวรรณกรรมที่สร้างสรรค์จากคติชนตามแนวคิดคติชนสร้างสรรค์นั่นเอง

5.5.2 รูปแบบของนิทานกับวิธีการเล่าเรื่องของวรรณกรรมชุดนิทานอีสต

การใช้รูปแบบของนิทานในการเล่าเรื่องของการ์ตูนนิทานปรากฏ 3 ลักษณะ ดังนี้

ตารางที่ 11

อิทธิพลด้านรูปแบบของนิทานกับวิธีการเล่าเรื่องในวรรณกรรมชุดนิทานอีสต

รูปแบบการเล่าเรื่องแบบนิทาน	ชื่อเรื่องการ์ตูนนิทาน	จำนวน
การขึ้นต้นเรื่องแบบนิทานด้วยสำนวน “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว”	กระต่ายกับเต่า เจ้าหญิงเงือกน้อย สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ชินเดอเรลล่า หนูน้อยหมวกแดง ลูกหมูสามตัว ฟิน็อคคิโอ เจ้าหญิงนิทรา หนูน้อยขายไม้ขีด ชาวากับงูเห่าเพื่อนบ้านผู้อหังการ พระอาทิตย์กับลมเหนือ ลูกเปิดชีแฮร์ หมากับเงา โมโมทาโร่ ราพันเซล เจ้าผู้ขายยักษ์ พ่อค้าเกลือกับลาโจว เด็กเลี้ยงแกะ เทพารักษ์กับคนตัดไม้ ราชสีห์กับหนู ไขทองคำ อี้อ่างกับวัว อัจฉริยะวังมังกร ชุดใหม่ของพระราชินี เด็กเลี้ยงแกะ โฉมงามกับเจ้าชายอสูร เจ้าชายแสนสุข ลูกหมู 3 ตัว	28
การสรุปข้อคิดท้ายเรื่องของนิทานด้วย “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...”	ฟิน็อคคิโอ ชาวากับงูเห่าเพื่อนบ้านผู้อหังการ พระอาทิตย์กับลมเหนือ หมากับเงา เทพารักษ์กับคนตัดไม้ ไขทองคำ อี้อ่างกับวัว เด็กเลี้ยงแกะโฉมงามกับเจ้าชายอสูร ลูกหมู 3 ตัว	10
การใช้โวหารซ้ำแบบการเล่านิทาน	สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด หนูน้อยหมวกแดง ลูกหมู 3 ตัว ฟิน็อคคิโอ	4

จะเห็นว่าผู้เขียนวรรณกรรมชุดนิทานอีสตได้เลียนแบบรูปแบบการเล่าเรื่องของนิทานแบบต่าง ๆ และนำมาใช้เป็นสูตร (formula) ในการนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูน กลวิธี

การเล่าเรื่องแบบนิทานเหล่านี้ทำให้การ์ตูนเรื่องใหม่ที่ดัดแปลงมาจากนิทานอีสป นิทานไทย หรือนิทานนานาชาติมีกลิ่นอายของโลกนิทานที่ผู้อ่านคุ้นเคย และสร้างความสมจริงให้การ์ตูน เรื่องนั้นมีลักษณะเป็นนิทานอย่างผู้อ่านคุ้นเคย ในขณะเดียวกันเรื่องราวต่าง ๆ ที่ผู้เขียนนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านสุขภาพในสังคมไทย รวมถึงความเชื่อหรือค่านิยมต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ เมื่อนำเสนอผ่านสูตรของการเล่าเรื่องแบบนิทานที่สร้างบริบทของโลกสมมติทางจินตนาการในเวลาอันไกลโพ้น ก็ทำให้น่าหนักความรุนแรงเมื่อก้าวถึงปัญหาเหล่านี้ดูลดลง ทำให้รู้สึกว่าเป็นสิ่งที่สมมติขึ้นและทำให้เกิดพื้นที่ระหว่างผู้อ่านกับเรื่องเล่าดังกล่าวจนทำให้ผู้อ่านสามารถเกิดอารมณ์ขันกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกของนิทานได้ สอดคล้องกับทฤษฎีของการเกิดอารมณ์ขันเรื่องความเหนือกว่า (Superiority Theory) ที่อธิบายว่ามนุษย์จะเกิดอารมณ์ขันได้เมื่อไม่ใช่เรื่องของตนเอง แต่เป็นเรื่องความหายนะของคนอื่น (กาญจนา เจริญเกียรติบวร, 2548, น. 14-16) ดังเช่นที่ผู้อ่านขบขันกับพฤติกรรมของเงือกน้อยที่ช่วยเหลือเจ้าชายที่จมน้ำผิดวิธีจนเจ้าชายเสียชีวิตก็เพราะผู้อ่านตระหนักดีกว่านี่คือนิทาน ไม่ใช่เรื่องจริง แต่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นเมื่อ “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว” และไม่ใช่เรื่องที่มีผลกระทบต่อตัวผู้อ่าน

5.5.3 คุณสมบัติของความเป็นนิทานที่เอื้อต่อการนำมาเป็นเครื่องมือสื่อสารปัญหาด้านสุขภาพในสังคมไทย

วรรณกรรมชุดนิทานอีสปนี้มีชื่อภาษาอังกฤษว่า Esus' s Fable การตั้งชื่อเรื่องเช่นนี้แสดงให้เห็นการล้อนิทานอีสป (Aesop's Fable) นิทานที่เรียกว่า Fable นั้นมักเป็นนิทานสอนคติธรรมและมีตัวละครเป็นสัตว์ ดังที่ประกอบ นิมมานเหมินท์ (2542, น. 67) อธิบายว่า “นิทานสัตว์ ถ้าเล่าโดยเจตนาจะสอนจริยธรรมหรือคติธรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง จัดว่าเป็นนิทานคติ (fable) นิทานคติที่มีผู้รวบรวมไว้และเป็นที่รู้จักกันดี ได้แก่ นิทานอีสปและปัญญาตนตระ” ดังนั้นวรรณกรรมชุดนิทานอีสปซึ่งผู้เขียนเลียนล้อชื่อเรื่องกับนิทานอีสปและใช้คำว่า “fable” ในชื่อภาษาอังกฤษจึงเป็นการเล่นความหมายของนิทานคติ (fable) ด้วย เพราะวรรณกรรมชุดนิทานอีสปไม่ได้มุ่งสอนข้อคิดหรือจริยธรรมผ่านนิทาน หากแต่นำนิทานมาดัดแปลงเพื่อให้ความรู้รวมถึงข้อคิดด้านสุขภาพแก่ผู้อ่าน วรรณกรรมชุดนิทานอีสปจึงไม่ใช่นิทานสอนใจที่มุ่งสอนด้านจริยธรรมในการดำเนินชีวิต แต่เปลี่ยนมาสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพแทน โดยที่ผู้เขียนใช้คุณสมบัติของความเป็นนิทานที่เป็นเรื่องเล่าต่อ ๆ กันมาและเป็นมรดกร่วมทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ใหม่เพื่อนำเสนอความรู้ด้านสุขภาพ โดยที่กรอบความหมายของคำว่า “นิทาน” ในความหมายกว้างนั้นอาจจะมาจากเรื่องจริงหรือเรื่องสมมติแต่งก็ได้ แต่เมื่อใช้คำว่า “นิทาน” มาเรียกชื่อการ์ตูนนิทานที่จำพิชิต ขจิตพาลชน เป็นผู้แต่ง ทำให้ผู้อ่านเกิดการยอมรับในกรอบของความเป็นนิทานในฐานะเรื่องเล่าจากโลกจินตนาการอันไกลโพ้น

ลักษณะเด่นของวรรณกรรมชุดนิทานอีสปจึงเกิดจากการใช้คุณสมบัติของนิทานซึ่งมีลักษณะเป็นเรื่องที่เล่าในโลกจินตนาการมาเสนอเรื่องจริงที่เป็นปัญหาด้านสุขภาพในสังคมอย่าง

แนบเนียน เช่น ปัญหาอันตรายและเครื่องสำอางผิดกฎหมาย ภาวะทุพโภชนาการจากการขาดความรู้ที่ถูกต้อง การขาดความรู้เรื่องเพศศึกษา คุณสมบัติของนิทานในฐานะเรื่องเล่าทางจินตนาการและโลกของนิทานในฐานะโลกสมมติจึงเอื้อต่อการที่ผู้เขียนจะนำนิทานมาเป็นเครื่องมือสื่อสารด้านปัญหาสุขภาพในสังคมไทย

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนว้່องประกอบของนิทานมีคุณสมบัติที่เหมาะสมต่อการนำเสนอความรู้เรื่องสุขภาพคืออนุภาคจากเรื่องสโนไวท์ นิทานเรื่องสโนไวท์มีอนุภาคสำคัญ คือ กระฉกวิเศษของราชินี ผู้เขียนได้นำอนุภาคสำคัญนี้มาสร้างสรรค์ใหม่เพื่อนำเสนอความรู้เรื่องโรคจิตเภทผ่านพฤติกรรมของราชินีที่พูดคุยกับกระฉก จะเห็นว่าอนุภาคในนิทานเรื่องสโนไวท์นี้เอื้อต่อการนำมาขยายเพื่อให้ความรู้แก่ผู้อ่าน พฤติกรรมพูดคุยกับกระฉกของราชินีในนิทานนั้นไม่ใช่เรื่องแปลก แต่ในชีวิตจริงนั้นการพูดคนเดียวหรือสนทนาโต้ตอบกับกระฉกเป็นอาการของโรคจิตเภทที่เรียกว่าการเห็นภาพหลอน (hallucination) ผู้เขียนจึงได้นำเสนอความรู้เรื่องโรคจิตเภทผ่านพฤติกรรมของราชินีในเรื่องสโนไวท์ได้อย่างสอดคล้องกัน อนุภาคของนิทานนี้จึงมีคุณสมบัติที่สอดคล้องกับการสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพตามจุดมุ่งหมายของผู้เขียน

นิทานเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้เขียนนำมาดัดแปลงสร้างสรรค์ใหม่นี้อาจจำแนกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ นิทานอีสปซึ่งเป็นประเภทนิทานคติ (fable) ที่มักกล่าวถึงตัวละครสัตว์ที่มีพฤติกรรมเหมือนมนุษย์อย่างเช่นเรื่องเต่ากับกระต่ายวิ่งแข่งกันในเรื่องเต่ากับกระต่าย หรือราชสีห์ที่เยาะเย้ยหนูว่าต่ำต้อยในเรื่องราชสีห์กับหนู อีกประเภทหนึ่ง คือ นิทานประเภทเทพนิยาย (fairy tale) ที่กล่าวถึงนางฟ้า ยักษ์ แม่มด เจ้าชายและเจ้าหญิง รวมถึงสิ่งวิเศษมหัศจรรย์ต่าง ๆ เช่นนางฟ้าแม่มดในเรื่องซินเดอเรลลา คำสาปแม่มดในเจ้าหญิงนิทรา ถั่ววิเศษในเจ้าชายอัถุน ผู้เขียนได้นำคุณสมบัติของความเป็นนิทานที่มีลักษณะเป็นเรื่องเล่าทางจินตนาการ มีอนุภาคตัวละครที่เป็นเจ้าชายเจ้าหญิง อมนุษย์ พฤติกรรมของสัตว์ที่เลียนแบบมนุษย์ มีสิ่งวิเศษมหัศจรรย์ต่าง ๆ รวมถึงกาลเทศะของโลกนิทานที่ไม่ได้ระบุอย่างชัดเจน เป็นเพียง “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว” มาเสนอปัญหาด้านสุขภาพรวมถึงปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องได้อย่างสอดคล้องกัน ทำให้วรรณกรรมชุดนิทานอีสปเป็นดังนิทานคติที่สอนผู้อ่านให้ตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาสุขภาพ เพราะหากทำตามอย่างพฤติกรรมของตัวละครในนิทานที่ขาดความรู้ด้านสุขภาพก็อาจเป็นอันตรายได้ ดังนั้นแม้ว่านิทานอีสปจะไม่ได้สอนคุณธรรมอย่างนิทานอีสป แต่สิ่งที่ผู้อ่านได้รับคือข้อคิดเตือนใจเรื่องสุขภาพ ความรู้เรื่องสุขภาพในชุดนิทานอีสปจึงเป็นความรู้ที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน และผู้เขียนได้นำเสนอผ่านโลกของนิทานได้อย่างสอดคล้องกันซึ่งเป็นผลมาจากคุณสมบัติของความเป็นนิทานนั่นเอง

การนำคติชนประเภทนิทานมาสร้างสรรค์วรรณกรรมชุดนิทานอีสปจึงเป็นการนำคติชนในสังคมไทยมาต่อยอดในรูปแบบวรรณกรรมร่วมสมัย สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่คติชนในสังคมเพื่อตอบสนองผู้เสพในปัจจุบัน นอกจากนั้นการนำนิทานต่าง ๆ มาสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพให้แก่

ผู้อ่านยังทำให้วรรณกรรมชุดนิทานอีสรมีลักษณะเป็นนิทานสอนใจสมัยใหม่ (modern fable) ของสังคมไทยปัจจุบัน

6. สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

6.1 สรุปผลการศึกษา : วรรณกรรมชุดนิทานอีสรมีพื้นฐานแนวคิดกรรมของวรรณกรรมแนวสาระบันเทิงด้านสุขภาพ

การศึกษาวรรณกรรมชุดนิทานอีสรมีให้เห็นลักษณะเด่นของวรรณกรรมชุดนี้ที่เกิดจากการนำคติชนประเภทนิทานทั้งของไทยและนานาชาติมาสร้างสรรค์ใหม่เพื่อให้ความรู้ด้านสุขภาพแก่ผู้อ่านในลักษณะต่างๆ 6 ลักษณะ ได้แก่ การดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องเดิมและตัวละครเดิม แต่เปลี่ยนรายละเอียด การนำโครงเรื่องเดิมบางส่วนมาสร้างสรรค์ใหม่โดยการเปลี่ยนรายละเอียด การเพิ่มเหตุการณ์และตัวละคร การผนวกโครงเรื่องเดิมกับโครงเรื่องใหม่ การนำเฉพาะอนุภาคเด่นมาสร้างเรื่องใหม่ การเพิ่มอนุภาคตัวละครเพื่อเน้นการสื่อสารด้านสุขภาพ และการตัดอนุภาคของนิทานที่ไม่สัมพันธ์กับการสื่อสารเนื้อหาด้านการแพทย์และสุขภาพ

นอกจากการนำขุมคลังนิทานต่าง ๆ มาดัดแปลงสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่แล้วยังเห็นวิธีการเชื่อมโยงนิทานกับการสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพทั้งผ่านการ์ตูนนิทานและอรรถาธิบายการใช้สูตรการเล่าเรื่องแบบนิทานในวรรณกรรมชุดนิทานอีสรมี รวมถึงบทบาทของคติชนในการสร้างสรรค์วรรณกรรมชุดนี้ทั้งในด้านการเป็นวัตถุดิบสำคัญในการสร้างสรรค์เนื้อหา รูปแบบของนิทานกับวิธีการเล่าเรื่อง รวมถึงคุณสมบัติของความเป็นนิทานที่เอื้อต่อการนำมาเป็นเครื่องมือสื่อสารปัญหาด้านสุขภาพในสังคม วรรณกรรมชุดนิทานอีสรมีจึงนับว่าเป็นนวัตกรรมของวรรณกรรมแนวสาระบันเทิงด้านสุขภาพ

6.1.1 วรรณกรรมชุดนิทานอีสรมี นวัตกรรมทางวรรณกรรมที่สร้างสรรค์จากคติชน

วรรณกรรมชุดนิทานอีสรมีนับเป็นนวัตกรรมด้านวรรณกรรมที่ได้รับความสนใจจากผู้อ่านและแสดงให้เห็นถึงพลังของวรรณกรรมร่วมสมัยที่นำคติชนประเภทนิทานมาเป็นวัตถุดิบและเครื่องมือในการสื่อสารสุขภาพสู่กลุ่มคนรุ่นใหม่ได้อย่างประสบความสำเร็จ ดังที่พบคำแนะนำความน่าสนใจของวรรณกรรมชุดนี้ในเว็บไซต์ เช่น

“นิทานอีสรมี” เล่มนี้จะมาบอกเล่า แกะไขความเข้าใจผิดทาง
การแพทย์ ที่เชื่อกันจึงเลยนะใน Forward Mail เนี่ย! ทำให้
เสียโอกาสที่จะหายป่วย หรือ รอดตาย...

เป็นการเล่าเรื่องโดย “เอาแก่นเรื่องจากนิทานอีสรมี มาปรับ
เนื้อหาและตัวละคร” ให้ “ตอบโจทย์เรื่องความเข้าใจผิดด้าน

สุขภาพ” โดยนักเขียน คือ “จำพิชิต ขจัดพาลชน” จากเพจ “Drama-Addict” ซึ่งเป็น “คุณหมอมือที่ใช้ภาษาและวิธีนำเสนอได้โดนใจคนรุ่นใหม่ เล่าง่าย ๆ เห็นภาพชัด และขำมาก!” ...

(ซีเอ็ด, 2565, ย่อหน้าที่ 2-3)

ส่วนคำนิยมของรองศาสตราจารย์ ดร.เจษฎา เต็นดวงบริพันธ์ ในหนังสือนิทานอีสต์ 2 ก็แสดงถึงอิทธิพลของความรู้จากนิทานอีสต์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย ดังนี้

ทำประลองวิทย Thai Science Challenge ของช่องสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส ซึ่งเป็นรายการเกมโชว์แข่งตอบปัญหาวิทยาศาสตร์ระดับมัธยมต้น ตอนหนึ่งของรายการเป็นการแข่งขันของตัวแทนจากโรงเรียนในภาคกลางและกรุงเทพมหานคร เกมดำเนินไปจนถึงคำถามที่ค่อนข้างยากที่ว่าถ้านักท่องเที่ยวดอนพืษจากแมงกระพรุนกล่องเข้า ควรจะรักษาอย่างไร ผลคือมีเพียงโรงเรียนเดียวที่ตอบถูก และเมื่อถามน้องๆ ว่าทำไมถึงทราบ ... คำตอบที่ทำเอาทีมงานรายการถึงกับทึ่ง แล้วหันมาถามกันว่า ควรจะเซนเซอร์ก่อนออกอากาศดีมั๊ย คือ “ผมอ่านจากนิทานอีสต์ครับ”

(จำพิชิต ขจัดพาลชน, 2560, น. 8)

ความน่าสนใจของนิทานอีสต์ในฐานะหนังสือที่ให้ความรู้ด้านสุขภาพและการแพทย์ที่ “แหวกแนว” และสร้างสรรค์ ทำให้เข้าถึงผู้อ่านที่เป็นคนรุ่นใหม่และได้รับการตอบรับอย่างดี สอดคล้องกับการที่นิทานอีสต์ได้รับการตีพิมพ์ถึง 4 ครั้ง ในเดือนตุลาคม 2558 และยังมีหนังสือ นิยายอีสต์ นิทานอีสต์ 2 และนิทานอีสต์ 3 วางจำหน่ายอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2558 - 2561

6.1.2 บทบาทของนิทานอีสต์ในฐานะนิทานสอนใจสมัยใหม่

วรรณกรรมชุดนิทานอีสต์มีลักษณะเป็นนิทานสอนใจสมัยใหม่ (modern fable) ที่สร้างความสนุกสนานและสอนความรู้ด้านสุขภาพที่ถูกต้องให้แก่ผู้อ่านไปพร้อม ๆ กัน ทั้งยังได้รับการตอบรับจากผู้อ่านโดยเฉพาะในกลุ่มผู้อ่านเยาวชนคนรุ่นใหม่ ดังคำนำสำนักพิมพ์ในหนังสือ นิทานอีสต์ 3 ที่กล่าวถึงการกำหนดหนังสือนิทานอีสต์ให้เป็นหนังสืออ่านนอกเวลาว่า “ขอคุณอาจารย์หลายๆ โรงเรียนที่นำหนังสือนิทานอีสต์ แทนที่หนังสืออ่านนอกเวลาที่เคยเป็นยาขมสำหรับเด็กๆ มาเป็นขนมหวานที่นักเรียนอยากกิน ไม่ต้องบังคับให้อ่าน” (จำพิชิต ขจัดพาลชน,

2561, น. 5) แสดงให้เห็นว่าวรรณกรรมชุดนิทานอีสสเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านรุ่นใหม่โดยเฉพาะเยาวชนวรรณกรรมชุดนี้จึงมีบทบาทเหมือนนิทานสอนใจสมัยใหม่ เพียงแต่ปรับจากการสอนคติธรรมมาเป็นการสอนความรู้ด้านสุขภาพที่จำเป็นสำหรับประชาชน หรือแม้แต่กระตุ้นเตือนให้ตระหนักถึงความสำคัญของการดูแลสุขภาพในชีวิตประจำวัน

6.2 อภิปรายผลการศึกษา

6.2.1 ศักยภาพของข้อมูลคติชนประเภทนิทานในการบูรณาการสร้างสรรค์และสร้างมูลค่าเพิ่ม

วรรณกรรมชุดนิทานอีสสแสดงให้เห็นศักยภาพของข้อมูลคติชนในฐานะวัตถุดิบสำคัญที่คนรุ่นหลังสามารถนำมาสร้างสรรค์ต่อยอดและสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้ ดังที่พบว่ามี การตีพิมพ์ผลงานชุดนิทานอีสสของจำปาศิต ขจัดพาลชนอย่างต่อเนื่องถึง 4 เล่ม ในช่วงปี 2558 - 2561 แสดงให้เห็นถึงผลตอบรับและความนิยมที่มีต่อชุดนิทานอีสส

นอกจากนี้ค่านิยมต่าง ๆ ที่มีต่อวรรณกรรมชุดนี้ก็สะท้อนความสำเร็จในด้านรายได้และความนิยมจากผู้อ่าน ดังจะเห็นได้จากมีการรีวิวหนังสือชุดนิทานอีสสอย่างต่อเนื่องทั้งใน เว็บไซต์พันทิป ยูทูบและบล็อกแนะนำหนังสือต่าง ๆ

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ การรีวิวหนังสือนิทานอีสสมานเว็บไซต์ยูทูบซึ่งเผยแพร่เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2558 และมีการชม จำนวน 12,524 ครั้ง (ข้อมูลวันที่ 3 กรกฎาคม 2565) (อ่านไรต์ Read-Rai-De, 2558) นอกจากนี้ยังพบว่าการรีวิววรรณกรรมชุดนี้ของบุคคลอื่นอย่างต่อเนื่อง เช่น นิทานอีสสเรื่องนางเงือกน้อยเผยแพร่เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2559 มีผู้ชม 1,309 ครั้ง (น้องออย หยัตน้อย, 2559) รีวิวหนังสือการ์ตูนนิยายอีสสเผยแพร่เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2564 มีผู้ชม 60 ครั้ง (รีวิวเรื่องบวกๆ สัพเพเหระ และหนังสือแบบสบายๆ, 2564) จะเห็นได้ว่าผลงานชุดนิทานอีสสยังคงได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่องตั้งแต่วางจำหน่ายเล่มแรกในปี 2558 ก็ยังมีผู้อ่านที่สนใจและนำมาเผยแพร่ในพื้นที่อินเทอร์เน็ตจนถึงปี 2564 นับได้ว่าวรรณกรรมชุดนี้ได้รับการต้อนรับที่ดีจากผู้อ่าน แสดงถึงความสำเร็จของผู้เขียนที่ในแง่ที่นำคติชนประเภทนิทานมาสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมทางวรรณกรรมเพื่อสื่อสารความรู้ด้านสุขภาพได้อย่างลงตัวและเป็นที่ยอมรับของผู้อ่านในวงกว้าง ทั้งยังเน้นให้เห็นศักยภาพของข้อมูลคติชนในสังคมไทยในการนำมาสร้างสรรค์ต่อยอดและสร้างมูลค่าเพิ่มในรูปแบบใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในสังคมปัจจุบัน

6.2.2 การสืบทอดคติชนในวรรณกรรมร่วมสมัย

วรรณกรรมชุดนิทานอีสสยังมีบทบาทด้านการสืบทอดคติชนประเภทนิทานให้แก่ผู้อ่านรุ่นหลังด้วย โดยเฉพาะนิทานพื้นบ้านไทยอย่างไกรทอง แม่นาคพระโขนงและกระสือ แม้ว่านิทานเหล่านี้จะแพร่หลายอยู่แล้วในสังคมไทยแต่วรรณกรรมชุดนิทานอีสสทำให้นิทานเหล่านี้มีชีวิต

ขึ้นอีกครั้งในโลกของวรรณกรรมร่วมสมัย และทำให้ผู้อ่านรุ่นใหม่ได้รับรู้เรื่องราวของนิทานเหล่านี้ในอีกรูปแบบหนึ่ง ในขณะเดียวกันการนำนิทานมาดัดแปลงสร้างสรรค์ใหม่ก็ทำให้เห็นศักยภาพของนิทานไทยที่เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมที่นำไปสร้างสรรค์ต่อยอดเพื่อนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้ วรรณกรรมชุดนิทานอีสตจึงสะท้อนให้เห็นการสืบทอดคติชนในสังคมไทยในรูปแบบของวัฒนธรรมลายลักษณ์ ทำให้นิทานยังอยู่ในความรับรู้และมีชีวิตอยู่ในโลกของวรรณกรรม ทำให้ผู้อ่านรุ่นใหม่ตระหนักถึงคุณค่าของข้อมูลคติชน และแสดงให้เห็นว่าวรรณกรรมร่วมสมัยเป็นส่วนหนึ่งของการส่งต่อสืบทอดคติชนให้แก่ผู้อ่านรุ่นใหม่ ๆ ได้

วรรณกรรมชุดนิทานอีสตจึงจัดเป็นนวัตกรรมของวรรณกรรมแนวสาระบันเทิงด้านสุขภาพ และมีบทบาทเป็นนิทานสอนใจสมัยใหม่ที่สอนความรู้ด้านสุขภาพที่ถูกต้องแก่ผู้อ่านเพื่อไม่ให้ผู้อ่านติดอยู่ในมายาคติด้านสุขภาพหรือได้รับผลเสียจากการขาดความรู้ด้านสุขภาพ วรรณกรรมชุดนิทานอีสตจึงมีคุณค่าในฐานะนิทานสอนสุขภาพให้แก่คนในสังคมปัจจุบันไม่ต่างจากนิทานสอนคติธรรมต้นแบบอย่างนิทานอีสปเช่นกัน

เอกสารอ้างอิง/References

- กาญจนา เจริญเกียรติบวร. (2548). การวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องตลกภาษาไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทขั้นต้น, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ.
- จำพิชิต ขจัดพาลชน. (2558). นิทานอีสป. ต้นมะนาว.
- จำพิชิต ขจัดพาลชน. (2559). นิยายอีสป. ต้นมะนาว.
- จำพิชิต ขจัดพาลชน. (2560). นิทานอีสป 2. ต้นมะนาว.
- จำพิชิต ขจัดพาลชน. (2561). นิทานอีสป 3. ต้นมะนาว.
- จิรศุภา ปล่องทอง. (2550). การศึกษาลักษณะภาษาสื่ออารมณ์ขันในมุขำขันของหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะและมหาสนุก [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทขั้นต้น, มหาวิทยาลัยมหิดล]. ศูนย์ข้อมูลการวิจัย Digital “วช.”. https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/MU.the.2007.102
- เฉลิม มากนวล. (2518). การวิเคราะห์และเปรียบเทียบนิทานชาดกกับนิทานอีสป. เอกสารนิเทศการศึกษาฉบับที่ 167. กรมการฝึกหัดครู, หน่วยศึกษานิเทศก์.
- ชญาตี เกรียงไกร. (2560). การ์ตูนนิทานเวตาลในฐานะสื่อการสอนคุณธรรมจริยธรรม. วารสารนานาชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 7(2), 1-18.
- ชญาต ธีรสาร. (2562). ภาษาภาพการ์ตูน: จินตนาการในสถานการณ์ปัจจุบัน. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 18(24), 130-139.
- ซีเอ็ด. (17 กรกฎาคม 2565). นิทานอีสป. <https://m.se-ed.com/Detail/นิทานอีสป/9786167793191>
- เทพศักดิ์ ไกรอุบล, นิตยา จินะวุฒิ, และ เสท็อน อินทะประเสริฐ. (2552). การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่องนิทานอีสป สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่าดอกคำวิทยาคม อำเภอวังโขงหลวง จังหวัดหนองคาย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทขั้นต้น, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. Thai Digital Collection.
- น้องออย หุ้ตน้อย. (20 มิถุนายน 2559). นิทานอีสปเรื่องนางเงือกน้อย [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5J9a98myJnM>
- นิตยา สาร. (2556). การพัฒนาทักษะการสะกดคำที่มีตัวสะกดตามมาตราแม่กนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้นิทานอีสป [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทขั้นต้น, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. Thai Digital Collection.
- นิยะดา เหล่าสุนทร. (2553). พัฒนาการของนิทานอีสป. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 1(2), 1-12.
- ประคอง นิมมานเหมินท์. (2542). หน่วยที่ 2 นิทานพื้นบ้านในภาษาไทย 8 (คติชนวิทยาสำหรับครู) (พิมพ์ครั้งที่ 4, น. 53-211). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- ประคอง นิมนานเหมินท์. (2545). นิทานพื้นบ้านศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะอักษรศาสตร์, โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ.
- ผัสสพรรณ ถนอมพงษ์ชาติ. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 โดยใช้นิทานอีสปและใช้วิธีการบันทึกแบบคอร์เนลส์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์. คลังปัญญาจุฬาฯ.
- พริมรดา จันทรโชติกุล. (2553). หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ.
- มาณิษา พิศาลบุตร. (2533). การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ.
- รีวิวเรื่องบวกๆ สัพเพเหระ และหนังสือแบบสบายๆ. (6 กรกฎาคม 2564). รีวิว หนังสือการ์ตูนนิยายอีสป [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PNbDjzHiD1s>
- วัชรภรณ์ ดิษฐบ้าน. (2549). แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง: การแพร่กระจายและความหลากหลาย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะอักษรศาสตร์, โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ.
- วัชรภรณ์ ดิษฐบ้าน. (2560). ชายหัวเราะ-มหาสนุกฉบับในหลวงรัชกาลที่ 9: การ์ตูนกับการเกิดพระเกียรติและการแสดงความอาลัย. วารสารวิทัศน์, 17, 84-131.
- ศิริพร ณ กลาง. (2559). “คติชนสร้างสรรค์”: บทสังเคราะห์และทฤษฎี. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ศิริพร ณ กลาง. (2562). “คติชนสร้างสรรค์”: บทสังเคราะห์และทฤษฎี (พิมพ์ครั้งที่ 2). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ศิริพร ภักดีผาสุข. (2556). นิทานในหนังสือนิทานแนว edutainment ภาษาไทย: การศึกษาพลวัตของนิทานในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย. วารสารอักษรศาสตร์ ฉบับพิเศษ “คติชนสร้างสรรค์”, 42(2), 259-303.
- ศิริพร ภักดีผาสุข. (2558). การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว edutainment (สารบันเทิง) ภาษาไทย ใน ศิริพร ณ กลาง (บรรณาธิการ), เรื่องเล่าพื้นบ้านไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง (น. 156-215). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- สรรัตน์ จิรวรรวิสุทธิ์. (2562). พลวัตและการสืบสานตำนานแม่น้ำคพระโขงในสื่อบันเทิงยุคปัจจุบัน. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 18(2), 69-96.
- สุดารัตน์ มาศวรรณ. (2553). การเปลี่ยนแปลงของนิทานสู่หนังสือการ์ตูนนิทานไทย. วารสารข้อพะยอม, 21, 82-94.
- เสาวณิต จุลวงศ์. (2550). ความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง: ลักษณะหลังสมัยใหม่ในบันเทิงคดีร่วมสมัยของไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ.

อัญมิต ภูเพชร. (2560). นิทานเรื่องศรีธนญชัยในสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมสมัย [วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ.

อ่านไรดี Read-Rai-De. (19 พฤศจิกายน 2558). [รีวิว] นิทานอีสป [วิดีโอ]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ICMH6a97ldg>

อีสปปรกรณ์ม วรรณกรรมแปลจากตะวันตกยุคแรกของไทย. (2562). กรมศิลปากร, สำนักวรรณกรรม
และประวัติศาสตร์.

Babylnk. (17 เมษายน 2561). นิทานอีสป : การตุนดีมีสาระ [Web blog message]. Bloggang.

<https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=babylnk&month=11-2015&date=13&group=6&gblog=9>

Daboss. (2013, 1 December). *The goose with the golden eggs*. Fableofaesop.

<https://fablesfaesop.com/the-geese-with-the-golden-eggs.html>

The farmer and the snake. (2022, 3 July). Americanliterature. <https://americanliterature.com/>

[author/aesop/short-story/the-farmer-and-the-snake](https://americanliterature.com/author/aesop/short-story/the-farmer-and-the-snake)

The ugly duckling. (2022, 3 September). Anderson. <https://andersen.sdu.dk/vaerk/hersholt/>

[TheUglyDuckling_e.html](https://andersen.sdu.dk/vaerk/hersholt/TheUglyDuckling_e.html)