

บทความวิจัย (Research Article)

การศึกษาการเปลี่ยนชื่อเรื่องอนิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

A Study of Translation Methods in Anime from Japanese to Thai

วิเนศ จันทะวงษ์ศรี¹ นรวัฒน์ ปานบรรจง² สุพัฒน์ แจ่มจันทร์² และณัฐริกา ทับทิม^{2*}

Winess Juntawongsri¹, Norawat Panbanjong², Suphat Chamchan² and Natthira Tuptim^{2*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปลี่ยนชื่ออนิเมะจากอนิเมะที่ปรากฏในเว็บไซต์ Anilist จำนวน 50 เรื่อง ใช้วิธีรวบรวมรายชื่ออนิเมะที่เข้าฉายในประเทศไทย ช่วงเดือนสิงหาคม-เดือนพฤศจิกายน 2563 ระยะเวลา 4 เดือน อ้างอิง กลวิธีการเปลี่ยนชื่อหนังของรุสณี มะแซ และคณะ (2561) ผลการวิจัย พบว่า มีการใช้กลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อใหม่มากที่สุด จำนวน 22 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 44 รองลงมาคือ การแปลแบบทับศัพท์ จำนวน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 การแปลบางส่วน จำนวน 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 18 และการแปลแบบตรงตัว จำนวน 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 18 ตามลำดับ สาเหตุที่กลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อใหม่มีการใช้มากที่สุด เนื่องจากกลวิธีแบบตั้งชื่อใหม่นั้น ผู้แปลสามารถสร้างสรรค์ชื่ออนิเมะได้อย่างอิสระเพื่อให้เข้ากับบริบท ตัวละคร ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: กลวิธีการแปล ชื่อเรื่อง อนิเมะ

¹ สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

Japanese Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

² สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

Japanese Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University

*Corresponding author; email: ntuptim@hotmail.com

(Received: 24 March 2022; Revised: 1 May 2022; Accepted: 8 June 2022)

Abstract

The purpose of this research was to study the translation methods in Anime titles by professional translators. The 50 anime titles in Anilist broadcasting between August and November 2020 were collected as data for analysis. The criteria for analysis were based on Russanee Masea et al. (2561). The findings showed that the new naming technique was most frequently found at 22 titles or 44 percent. Next was the transliteration technique which was found at 10 titles or 20 percent. The least frequently found were the partial translation technique and the direct translation technique which were equally found at 9 titles or 18 percent. The results revealed that the translators used the new naming technique the most because they could freely create titles based on the contexts and characters to make readers better understand the stories.

Keywords: Translation Methods, Title, Anime

บทนำ

การแปลชื่ออนิเมะ เป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อการสื่อสารต่อผู้คนที่ต้องการให้คนสนใจในอนิเมะนั้น ทั้งนี้ อนิเมะเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่คนไทยใช้เป็นทางเลือกในการรับชม ซึ่งการเลือกชมหรือบริโภคอนิเมะนั้น ชื่อเรื่องเป็นสิ่งที่ผู้ชมอนิเมะเห็นก่อนเข้าชมเนื้อเรื่อง ดังนั้นจึงเป็นข้อมูลแรกที่ใช้ในการตัดสินใจเลือกดู ชื่ออนิเมะจึงเป็นประเด็นการใช้ภาษาที่น่าสนใจเพื่อที่จะศึกษาลักษณะการใช้ภาษาในชื่อเรื่องและการแปลเป็นภาษาไทย

การแปล คือ การถ่ายทอดข้อความจากภาษาต้นฉบับไปยังภาษาเป้าหมาย โดยผู้แปลควรรักษาไว้ซึ่งรูปแบบทางภาษา และที่สำคัญที่สุดคือความหมายที่ต้องการสื่อสาร โดยความหมายที่ต้องการสื่อสารนั้นหลายครั้งถูกปรับเปลี่ยนไปตามสไตล์ของผู้แปลโดยมีปัจจัยต่าง ๆ เช่น เนื้อหาของอนิเมะที่เมื่อผู้แปลพิจารณาแล้วมีความเฉพาะมากกว่าชื่อเรื่องต้นฉบับก็อาจมีการแปลแตกต่างไปจากชื่อเรื่องต้นฉบับได้ ปัญหาในการแปลที่ผู้วิจัยพบในรายวิชาการแปลส่วนใหญ่ คือ การเลือกใช้คำได้ไม่ถูกต้องและความไม่เข้าใจความหมายเดิมของภาษาต้นฉบับที่ต้องการสื่อสาร เนื่องจากในการแปลภาษาญี่ปุ่นนั้นจะมีความเกี่ยวข้องกับความรู้หลายส่วน ในแง่ประเด็นภาษาเอง ผู้แปลก็ต้องเข้าใจว่าภาษาญี่ปุ่นมีการละรูปละคำ ทั้งคำที่เป็นประธานของประโยค

คำช่วยไว้ จึงอาจทำให้เกิดการตีความที่ผิดพลาดได้บ่อยครั้ง นอกจากนี้การเลือกใช้ศัพท์ก็มีความยากเนื่องจากมีคำความหมายคล้ายคลึงกันแต่ต่างบริบทการใช้ค่อนข้างมาก ซึ่งอาจทำให้การเลือกใช้คำศัพท์ผิดไปจากความต้องการหรือผิดไปจากชื่อในภาษาเดิม รวมไปถึงชื่อเรื่องของอนิเมะที่ได้เคยอ่าน หรือทำความเข้าใจมา ไม่ได้มีแปลตรงตามคำภาษาญี่ปุ่น แม้หลายครั้งจะมีการแปลตรงตัว เช่น ชื่อเรื่อง 人を飲み込む巨おぼけ ที่มีการแปลตรงตัวว่า “ผิหอยกลืนคน” แต่ลำดับคำในการแปลก็มีความแตกต่างกับลำดับคำในภาษาญี่ปุ่น หรือหลายครั้งที่การแปลชื่อเรื่องแตกต่างไปจากคำเดิมที่ใช้ในภาษาต้นฉบับ เช่น “นุรูกินักดนตรี” ที่แปลมาจากชื่อต้นฉบับ のだめカンタービレ (Nodame Cantabile) ซึ่งชื่อภาษาไทยไม่มีคำใดที่ปรากฏในชื่อภาษาญี่ปุ่นเลย จึงเห็นได้ว่าแนวทางการแปลชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นมีทั้งที่แปลตรงตัวกับคำที่ปรากฏในภาษาต้นฉบับและการแปลไม่ตรงตัว ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเพื่อให้เข้าใจถึงวิธีการในการเลือกใช้คำแปลชื่อเรื่องอนิเมะว่ามีลักษณะการแปลอย่างไร เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาเป็นผู้แปลภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในอนาคต

ทั้งนี้ มณีรัตน์ สวัสดิวัตน์ ณ อยุธยา (2548, น. 99) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการแปล และกระบวนการแปลไว้ว่าการแปลมี 3 ขั้นตอน ขั้นตอนแรกคือการเตรียมความพร้อม ขั้นตอนที่สองคือการวิเคราะห์ความหมายและการวิเคราะห์การสื่อความหมายและขั้นตอนที่สามคือ การประกอบเป็นงานแปล ซึ่งสอดคล้องกับ 別宮 (1980) ในเรื่องของทฤษฎีการวิเคราะห์ความหมายที่ได้กล่าวถึงการแปลว่า การแปลคือ การถ่ายทอดความหมายจากภาษาต้นฉบับไปเป็นอีกภาษาหนึ่ง และให้ความหมายเท่ากัน หรือใกล้เคียงกับภาษาต้นฉบับมากที่สุด สมเกียรติ เชวงกิจวิช (2549, น.18 - 22) ก็ได้แบ่งการแปลออกเป็น 2 ชนิดได้แก่ การแปลแบบตรงตัวคือ การแปลให้มีความหมายถูกต้องตรงตามต้นฉบับมากที่สุดคงเนื้อหาไว้ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ และการแปลแบบเอาความ การแปลโดยเน้นการถ่ายทอดความหมาย เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายที่ผู้เขียนบทความต้นฉบับต้องการสื่อ การแปลแบบนี้นิยมใช้ในการแปลสารประเภทที่เน้นการให้ข้อมูล เช่น รายงาน ตำราทางวิชาการ คู่มือการใช้งาน การแปลชนิดนี้เน้นผู้อ่านในภาษาปลายทางมาก กล่าวคือเน้นการแปลให้เป็นภาษาปลายทางที่สละสลวยเป็นธรรมชาติและความเป็นชัดเจน เข้าใจง่าย

ในส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปลชื่อเรื่องอนิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยโดยตรงนั้นยังไม่พบงานในลักษณะนี้ แต่มีงานที่ศึกษาเกี่ยวกับการแปลภาษาญี่ปุ่นในประเด็นต่าง ๆ เช่น ญัฐริรา ทับทิม (2556) ศึกษาวิธีการแปลคำเลียนเสียงธรรมชาติและคำบอกอาการหรือสภาพจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ผลจากการศึกษาพบว่าวิธีการแปลคำเลียนเสียงธรรมชาติ

และคำบอกอาการหรือสภาพจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยมี 5 วิธี เรียงตามสัดส่วนการเกิดได้ดังนี้ 1) วิธีการแปลเป็นคำวิเศษณ์ 2) วิธีการแปลเป็นคำกริยา 3) วิธีการแปลโดยไม่แปล 4) วิธีการแปลเป็นคำนาม และ 5) วิธีการแปลเป็นสันธานวลีแสดงผลลัพธ์หรือณัฐิรา ทับทิม (2564) ศึกษาการแปลของ Google Translate โดยพบว่าจะสามารถแปลได้ดีขึ้นแต่ก็ยังมีปัญหาการแปลในระดับประโยค โดยรายการภาษาที่ Google Translate ระบบ Neural Machine Translation สามารถแปลได้ในระดับยอมรับได้มากที่สุดเรียงจากมากไปหาน้อยได้แก่ คำปรากฏรวม คำประสมคำนาม คำประสมคำกริยา ประโยค และสำนวน

จากงานวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่างานวิจัยทั้ง 2 งานเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำเป็นส่วนใหญ่ ยังไม่มีงานวิจัยที่ศึกษาการแปลชื่อเรื่องของภาพยนตร์หรือแอนิเมะโดยตรง งานวิจัยที่ศึกษาการแปลชื่อเรื่องพบในการวิจัยการแปลชื่อเรื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย เช่น งานของชลิกาญจน์ จันทจำรัสรัตน์ (2561) ซึ่งได้วิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์แอคชั่นจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย โดยพบกลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อใหม่โดยไม่อิงชื่อเดิมมากที่สุด จินดาพร พินพงทรัพย์ (2561) วิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ไทยเป็นภาษาจีน ผลการศึกษาได้ผลเป็นไปในแนวทางเดียวกับในงานของชลิกาญจน์ จันทจำรัสรัตน์ (2561) กล่าวคือในการแปลจากภาษาไทยเป็นภาษาจีนผู้แปลก็ใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยอิงกับแก่นเรื่องและไม่ยึดติดกับคำเดิมมากที่สุด ส่วนที่พบน้อยที่สุดคือการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความเดิม

นอกจากนี้ยังพบงานของ รุสนี มะแซ และคณะ (2561) ได้วิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์เป็นภาษาไทยได้ทั้งหมด 11 รูปแบบย่อย คือ 1. การทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทย 2. การทับศัพท์ทั้งหมดและเสริมความภาษาไทย 3. การทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย 4. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทย 5. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและเสริมภาษาไทย 6. การแปลบางส่วนและเสริมความภาษาไทย 7. การแปลบางส่วนและไม่เสริมความภาษาไทย 8. การทับศัพท์บางส่วน แปลบางส่วนและไม่เสริมความภาษาไทย 9. การทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนและมีเสริมความภาษาไทย 10. การตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิมและ 11. การตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม ทั้ง 11 รูปแบบย่อยแบ่งเป็นประเภทใหญ่ได้ 4 รูปแบบ คือ การแปลแบบทับศัพท์ การแปลแบบตรงตัว การแปลบางส่วน และการตั้งชื่อใหม่

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปลี่ยนชื่ออันิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

กรอบแนวคิดทฤษฎี (Theoretical Framework)

กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ที่ใช้ประเภทพฤติกรรมการเปลี่ยนที่พบในงานของรูสนี มะแซ และคณะ (2561) เป็นเกณฑ์การวิเคราะห์เนื่องจากมีการแบ่งประเภทออกเป็นประเภทย่อยละเอียด และแบ่งประเภทกว้าง ๆ จัดหมวดหมู่ได้เป็น 4 หมวดหมู่ใหญ่ และ 11 ประเภทย่อย ตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 ประเภทพฤติกรรมการเปลี่ยน

ประเภทใหญ่	ประเภทย่อย
1. การแปลแบบทับศัพท์	1. การทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทย 2. การทับศัพท์ทั้งหมดและเสริมความภาษาไทย 3. การทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย 4. การทับศัพท์บางส่วน แปลบางส่วนและไม่เสริมความภาษาไทย 5. การทับศัพท์บางส่วน แปลบางส่วนและมีเสริมความภาษาไทย
2. การแปลแบบตรงตัว	1. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทย 2. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและเสริมภาษาไทย
3. การแปลบางส่วน	1. การแปลบางส่วนและเสริมความภาษาไทย 2. การแปลบางส่วนและไม่เสริมความภาษาไทย
4. การตั้งชื่อใหม่	1. การตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม 2. การตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้รวบรวมรายชื่ออนิเมะที่เข้าฉายในประเทศไทยช่วงเดือนสิงหาคม - เดือนพฤศจิกายน 2563 ระยะเวลา 4 เดือน เนื่องจากเป็นช่วงที่มีจำนวนอนิเมะที่เข้าฉายเป็นจำนวนมาก สามารถสุ่มเลือกเรื่องได้ตามเป้าหมายคือจำนวน 50 เรื่อง รวบรวมมาจากข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ Anilist เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่สามารถค้นหาอนิเมะย้อนหลังได้

2. ค้นหาชื่อดั้งเดิมของอนิเมะ ทั้ง 50 เรื่อง

3. ทำความเข้าใจโครงสร้างของชื่อเรื่อง โดยอ้างอิงวิธีการจากกลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์จากกลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์ของ รุสณี มะแซ และคณะ (2561)

4. นำข้อมูลที่ได้มาศึกษาว่าการแปลงชื่ออนิเมะทั้ง 50 เรื่องนั้นใช้กลวิธีใด

5. วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิจัย

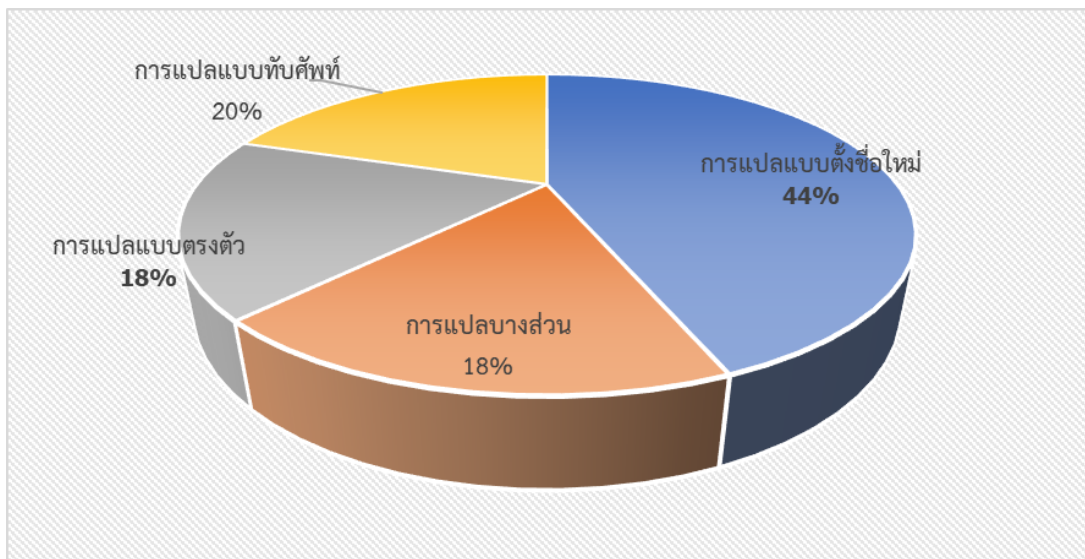
ทั้งนี้การสุ่มชื่ออนิเมะ ผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มกระจายเดือนละ 12 เรื่องใน 2 เดือนแรกคือสิงหาคมและกันยายน และเดือนละ 13 เรื่องในเดือนตุลาคมและพฤศจิกายน โดยไม่ได้ควบคุมสัดส่วนว่าผู้แปลเป็นคนเดียวกันหรือไม่ เนื่องจากไม่มีการระบุผู้แปลในเว็บไซต์ Anilist และไม่ได้ควบคุมประเภทของอนิเมะเนื่องจากการสุ่มเลือกจากเรื่องทั้งหมดจากลำดับการออกฉาย

ผลการวิจัย

ในการวิจัยนี้ ได้นำเสนอข้อมูลผลการวิจัยเป็นตารางวิเคราะห์และตารางคิดความถี่กับคำร้อยละ

โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ภาพค่าความถี่กับคำร้อยละกลวิธีการแปลงชื่ออนิเมะเป็นภาษาไทย
2. ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะการแปล



ภาพ 1 ค่าร้อยละกลวิธีการแปลชื่ออนิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

จากการศึกษาวิธีการแปลทั้งหมด 50 เรื่อง ซึ่งศึกษาใน 4 กลวิธีใหญ่ ได้แก่ การแปลแบบทับศัพท์ การแปลแบบตรงตัว การแปลบางส่วน และการแปลแบบตั้งชื่อใหม่นั้น พบว่าผู้แปลใช้กลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อใหม่มากที่สุด จำนวน 22 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 44 รองลงมาคือ การแปลแบบทับศัพท์ จำนวน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 และการแปลบางส่วนกับการแปลแบบตรงตัว มีจำนวน 9 เรื่องเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 18 ตามลำดับ โดยนำเสนอตัวอย่างการแปลบางส่วนได้ตามตาราง 1 - 4 ดังนี้

ตาราง 2 การแปลชื่อเรื่องอนิเมะแบบตั้งชื่อใหม่

ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น	ชื่อเรื่องภาษาไทย
1. かぐや様は告らせたい〜天才たちの恋愛頭脳戦	สารภาพรักกับคุณคางุยะซะดี
2. とんでもない詐欺者	ยอดคนลงโลก
3. 富豪刑事	วันทั่วไปของชายข้างห้อง
4. フルーツバスケット	เสน่ห์สาวข้าวปั้น
5. グレイプニル	กายาสถิตอสูร
6. BNA ビー・エヌ・エー	มนุษย์สัตว์พันธุ์ใหม่
7. なきたいわたしわねこをかふる	เหมียวน้อยคอยรัก
8. かくしご	ความลับสุดยอดของคุณพ่อเลี้ยงเดี่ยว

ตาราง 2 การแปลงชื่อเรื่องอานิเมะแบบตั้งชื่อใหม่ (ต่อ)

ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น	ชื่อเรื่องภาษาไทย
9. 天晴爛漫	นักชิงแดนซามูไร
10. 本好きの下剋上	การปฏิวัติของสาวน้อยหนอนหนังสือ
11. ドロヘドロ 魔のおまけ	สาปพันธุสูร
12. メジャー2, メジャーセカンド	ถนนนักสู้ทีมเบสบอลภาค 2
13. 爆丸バトルプラネット アーマード アライアンス	บากุกัน มอนสเตอร์บอลทะลุมิติภาค 5
14. 魔神英雄伝ワタルシリーズ	วาตารุ เทพบุตรสองโลก
15. ゾンビランドサガ リベンジ SAGA.2	ปั่นซอมบี้ให้เป็นไอดอลภาค2
16. 七つの大罪 憤怒の審判	ศึกตำนาน 7 อัครวิน
17. セスタスシリーズ	จอมหมัดสนับเหล็ก เซสทัส
18. 7 シード 2	เมล็ดพันธุ์แห่งความรอดภาค2
19. イジらないで、長瀬さ	ยัยตัวแสบแอบน่ารัก นางาโทะระ
20. ヴィヴィ-フローライトアイズソ ング	วีวี บทเพลงจักรกลคู่ศตวรรษ
21. ストライク・ザ・ブラッド IV	สายเลือดแท้ที่ ภาค4
22. スライム倒して 300 年	ล่าสไลม์มา 300 ปี รู้ตัวอีกทีก็เลเวล MAX ซะแล้ว

การตั้งชื่อใหม่ เป็นการคิดคำใหม่ในการตั้งชื่อทั้งที่เค้าความหมายเดิม หรือแฉวงคำเดิม กับความหมาย และไม่มีเค้าโครงของชื่อเดิม หรือรากศัพท์เดิม ยกตัวอย่างจากตารางข้างบน เช่น เรื่อง かぐや様は告らせたい〜天才たちの恋愛頭脳戦 ซึ่งจากชื่อเรื่องจะแปลได้ว่า “ท่านคางุยะ อยากให้สารภาพรัก สงครามความรักของพวกอัจฉริยะ” แต่จากชื่อเรื่องที่แปลเป็นไทยแล้วจะได้ชื่อว่า “สารภาพรักกับคุณคางุยะซะดี หรือตัวอย่างการแปลงชื่อเรื่อง とんでもない 詐欺者 ซึ่งจากชื่อเรื่องจะแปลได้ว่า “นักปลอมแปลงที่ร้ายกาจ” แต่เป็นไทยแล้วได้ชื่อว่า “ยอดคนลงโลก” ซึ่งทั้งสองตัวอย่างเป็นกลวิธีย่อยแบบการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม หรือตัวอย่างการแปลงชื่อเรื่อง 富豪刑事 ซึ่งจากชื่อเรื่องจะแปลได้ว่า “นักสืบเศรษฐี” แต่จากชื่อเรื่องที่แปลเป็นไทยแล้วได้ชื่อว่า “วันทั่วไปของชายข้างห้อง” ซึ่งเป็นการใช้กลวิธีย่อยแบบการตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม

หรือตัวอย่างชื่อเรื่อง フルーツバスケット จากชื่อเรื่องจะแปลได้ว่า “ตะกร้าผลไม้” อันเนื่องมาจาก อ้างอิงจากลักษณะ และบริบทของตัวละครภายในเรื่อง จึงมีการตั้งชื่อเรื่องใหม่เป็น “เสน่ห์สาวข้าวปั้น” ให้เข้ากับบริบท ตัวละคร และทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายมากขึ้น ซึ่งในตารางนั้นส่วนใหญ่ใช้วิธีการนำเนื้อเรื่อง หรือบริบทตัวละครมาเสริมชื่อเรื่องเพื่อให้ดึงดูดต่อผู้บริโภค จึงจำแนกได้ว่าเป็นการแปลแบบตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม

ตาราง 3 การแปลชื่อเรื่องอนิเมะแบบทับศัพท์

ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น	ชื่อเรื่องภาษาไทย
1. プリンセスコネクト	ปรินเซส คอนเน็คต์
2. デジモンアドベンチャー	ดิจิมอนแอดเวนเจอร์
3. 遊戯王セブンス	ยูกิโอ เซเวนส์
4. カードファイト!! ヴァンガードオーバードレス	การ์ดไฟท์ แวนการ์ด โอเวอร์เดรส
5. ベイブレードバースト超王	เบย์เบลด เบิร์ส ซุปเปอร์คิง
6. スーパーカブ	ซูเปอร์คัพ
7. ボルトナルト ネクスト ジェネレーションズ	โบรุโตะ: นารูโตะ เน็กซ์ เจนเนเรชั่น
8. 86 エイティシックス-	เอทตี้ซิกซ์
9. エデنزゼロ	เอเดนส์ซีโร่
10. ワンピース和野国	วันพีซ วาโนะคุนิ

การแปลแบบทับศัพท์ทั้งหมด เป็นการถอดคำอ่านจากภาษาญี่ปุ่น และเขียนเป็นภาษาไทย โดยมีทั้งเพิ่มคำภาษาไทย และไม่มีการเพิ่มคำภาษาไทยใด ๆ ดังชื่อเรื่องที่อ้างอิงจากตารางด้านบน เช่น スーパーカブ、プリンセスコネクト、エイティシックス ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยออกมาแล้วได้ชื่อว่า “ซูเปอร์คัพ” “ปรินเซส คอนเน็คต์” และ “เอทตี้ซิกซ์” ซึ่งตรงกับภาษาต้นทาง และส่วนใหญ่นั้นจะไม่ได้มีการเปลี่ยนตัวภาษาให้แปลกไปจากภาษาต้นทาง จึงจำแนกได้ว่าเป็นการแปลแบบทับศัพท์และเป็นการแปลทับศัพท์ทั้งหมดโดยไม่มีการเสริมความภาษาไทยยกเว้นชื่อเรื่อง ベイブレードバースト超王 แปลเป็น “เบย์เบลด เบิร์ส ซุปเปอร์คิง” โดยคำว่า 超王 มีการแปลเป็นทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “ซูเปอร์คิง”

ตาราง 4 การแปลชื่อเรื่องแบบแปลบางส่วน

ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น	ชื่อเรื่องภาษาไทย
1. 食戟のソーマ 餐ノ皿	ยอดนักปรุงโซมะ ภาค 6
2. イエスタデイをうたって	บทเพลงแห่งวันวาน
3. 八男って、それはないでしょう	ผมเนี่ยนะ ชายแปด
4. 波よ聞いてくれ	วิทย์หรรษา ฟังฉันหน่อยเซ่
5. グラップラー刃牙	บากิ จอมประจัญบาน 2020
6. サイコパス 3	ไซโค พาส ถอดรหัสล่า
7. つぐもも	สีกุโมโมะ ภูตสาวแสนดุ
8. 戦闘員、派遣します	นักรบสายป่วน ออกปฏิบัติกวน
9. 美少年シリーズ	ขบวนการนักสืบหนุ่มรูปงาม

การแปลบางส่วนคือการแปลด้วยการเสริมความหมายไทย และไม่เสริมความหมายไทย เป็นการแปลคำบางส่วนจากข้อความทั้งหมด ดังชื่อเรื่องที่อ้างอิงจากตาราง 4 ด้านบนเช่น 美少年シリーズ ที่แปลแค่คำว่า 美少年 โดยแปลว่า “หนุ่มหล่อ หรือ หนุ่มรูปงาม” และเสริมคำภาษาไทยเข้าไปได้ชื่อเรื่องว่า “ขบวนการนักสืบหนุ่มรูปงาม” ซึ่งคำว่าขบวนการนักสืบนั้น ไม่ได้มีในชื่อเรื่องเดิมหรือไม่มีในภาษาต้นทางแต่เป็นการเติมเสริมคำเพื่อให้ชื่อเรื่องสมบูรณ์หรือ グラップラー刃牙 แปลว่า “นักเลงบากิ” โดยแปลแค่คำว่า 刃牙 คำนี้อ่านว่า “บากิ” เป็นชื่อตัวเอกของอานิเมะ ซึ่งแปลเป็นไทยแล้วมีการเสริมคำภาษาไทยเข้าไปได้ชื่อเรื่องว่า “บากิ จอมประจัญบาน” หรือตัวอย่างชื่อเรื่อง 食戟のソーマ 餐ノ皿 หากแปลตรงตัวได้ว่า “สงครามอาหารของโซมะ ภาคงานของมือ” แต่การแปลของผู้แปลแปลแค่คำว่า ソーマ คำนี้อ่านว่า “โซมะ” เป็นชื่อตัวเอกของอานิเมะ ซึ่งแปลเป็นไทยแล้วเสริมคำไทยเข้าได้ชื่อเรื่องว่า “ยอดนักปรุงโซมะ ภาค 6”

ตาราง 5 การแปลชื่อเรื่องอนิเมะแบบตรงตัว

ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น	ชื่อเรื่องภาษาไทย
1. 神の塔	หอคอยเทพเจ้า
2. 放課後ていぼ	บันทึกชมรมริมเขื่อนหลังเลิกเรียน
3. 魔術士オーフェン	จอมขมังเวทย์ ออร์เฟน
4. シャーマンキング 2021(新作)	ชาแมนคิง ราชันย์แห่งภูต2021(Remake)
5. Axis powers ヘタリア	พลังอำนาจ เฮตาเลีย
6. 不滅のあなたへ	แต่เธอผู้เป็นนิรันดร์
7. さよなら私のクラマ	ลาก่อนคราเมอร์ของฉัน
8. ドラゴン、家を買う	หาบ้านให้มังกรที
9. 憂国のモリアーティ	มอริอาร์ตผู้รักชาติ

ตัวอย่างจากตาราง 5 เป็นการแปลแบบตรงตัวทั้งหมด เป็นการแปลทั้งข้อความจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย โดยยังรักษาโครงสร้างเดิมของข้อความ และส่วนใหญ่เป็นการแปลแบบไม่มีการเสริมความภาษาไทยเข้าไป โดยยกตัวอย่างจากเรื่อง さよなら私のクラマー ที่ผ่านการแปลแบบคำต่อคำ หรือรูปประโยคแล้ว ผู้แปลแปลได้เป็น “ลาก่อนคราเมอร์ของฉัน” ซึ่งตรงกับโครงสร้างของภาษาญี่ปุ่นเดิมและไม่มีการเสริมคำเข้าไปใหม่ หรือเรื่อง 神の塔 แปลว่า “หอคอยเทพเจ้า” ก็เป็นการแปลโดยใช้คำที่มีอยู่เดิมในชื่อเรื่องต้นฉบับและยังรักษาโครงการของชื่อเรื่องนั้นไว้ หรือเรื่อง ドラゴン、家を買う แปลว่า “หาบ้านให้มังกรที” ที่แม้จะไม่ได้ใช้คำว่า “ซื้อบ้าน” ซึ่งเป็นคำแปลที่ตรงตัวมากกว่าคำ “หาบ้าน” แต่นับความหมายของชื่อเรื่องยังคงเดิมแม้จะใช้คำว่า “หาบ้าน” แทนก็ตาม

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษากลวิธีการแปลชื่อเรื่องอานิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย” สรุปได้ผลการวิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อเรื่องอานิเมะจำนวน 50 เรื่อง พบว่ากลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อใหม่มากที่สุด จำนวน 22 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 44 รองลงมาคือ การแปลแบบทับศัพท์ จำนวน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 และการแปลบางส่วนกับการแปลแบบตรงตัวมีจำนวน 9 เรื่องเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 18 ทั้งนี้ในการอภิปรายผลได้อภิปรายผลเน้นไปที่ประเภทกลวิธีการแปลประเภทใหญ่ เนื่องจากจำนวนที่ศึกษาทั้งหมดมีจำนวน 50 เรื่องอาจึงไม่สะท้อนข้อมูลกลวิธีการแปลประเภทย่อยได้อย่างละเอียด โดยจากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าผู้แปลใช้กลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อใหม่มากที่สุด จากจำนวนทั้งหมด 50 เรื่องสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาการแปลชื่อภาพยนตร์ทั้งจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยและจากภาษาไทยเป็นภาษาจีน (ชลิกาญจน์ จันทจำรัสรัตน์, 2561; รุสนี มะแซและคณะ, 2561; จินดาพร พินพงทรัพย์, 2561) เนื่องจากกลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อนั้น ผู้แปลสามารถสร้างสรรค์ชื่ออานิเมะได้อย่างอิสระโดยพิจารณาจากตัวเอกของเรื่องหรือเนื้อเรื่อง การแปลด้วยวิธีนี้จะใช้ชื่อภาษาไทยที่มีลักษณะภาษาโดดเด่น แปลกใหม่น่าสนใจแต่ยังคงไว้ซึ่งอรรถรสของภาพยนตร์ เช่นที่ได้ยกตัวอย่างไว้ได้ตาราง 1 ชื่อเรื่อง フルーツバスケット ที่มีการแปลว่า “เสน่ห์สาวข้าวปั้น” ซึ่งเป็นการแปลชื่อเรื่องจากเนื้อหาของอานิเมะที่น่าสนใจและตรงประเด็นมากกว่าการแปลตรงตัวว่า “ตะกร้าผลไม้” เป็นต้น ทั้งนี้จากการศึกษาพบการใช้ประเภทย่อยของการแปลแบบตั้งชื่อใหม่ครบทั้งสองประเภทย่อย คือ การตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิมและการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม

ในส่วนกลวิธีการแปลที่พบรองลงมาคือการแปลแบบทับศัพท์ ทั้งนี้เพราะในภาษาญี่ปุ่นเองก็มีการใช้คำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศค่อนข้างมาก จึงทำให้ชื่อเรื่องอานิเมะจึงมีคำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศมีจำนวนมากไปด้วย ทั้งที่ใช้คำทับศัพท์เป็นชื่อเรื่องทั้งหมด เช่นชื่อเรื่อง プリンセスコネクト ที่มีการแปลทับศัพท์เป็นภาษาไทยทั้งคำว่า “ปรีนเซส คอนเน็คต์” เป็นต้น ส่วนผลวิจัยที่พบการแปลแบบตรงตัวน้อยที่สุดนั้นสอดคล้องกับทฤษฎีการแปลที่ว่า การแปลให้ภาษาสละสลวยและยังคงไว้ซึ่งความหมายของภาษาต้นฉบับนั้น จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับภาษาปลายทางที่สื่อสารออกไป ผู้แปลส่วนใหญ่จึงมีการเสริม เติม หรือแต่งใหม่ด้วยภาษาปลายทาง มากกว่าจะแปลโดยใช้คำที่เหมือนภาษาต้นทางซึ่งอาจจะรักษาความหมายเดิมไว้แต่ขาดเสน่ห์หรือขาดการสื่อสารความหมายที่ดีกับผู้อ่านที่เป็นเจ้าของภาษาปลายทาง

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. งานวิจัยในครั้งนี่ยังไม่ได้วิเคราะห์ในมิติความสัมพันธ์ระหว่างประเภทอันิเมะกับกลวิธีการแปล ในการศึกษาวิจัยเพื่อต่อยอดจึงสามารถนำประเด็นนี้ไปเป็นหนึ่งประเด็นในการพิจารณาได้

2. ผลการศึกษาสามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อยอดเพื่อยกระดับความเข้าใจในกลวิธีการแปล และศึกษารูปแบบกลวิธีการแปลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คำลักษณะใดที่มีการแปลแบบตรงตัว หรือแปลทับศัพท์ หรือลักษณะชื่อเรื่องแบบใดมีแนวโน้มแบบตั้งชื่อใหม่ เป็นต้น เพื่อให้เกิดซึ่งประโยชน์ในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงสายงานที่เกี่ยวข้อง

3. ผลการศึกษาสามารถนำรูปแบบต่าง ๆ ที่ได้กล่าวในวิจัยไปต่อยอดเพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ ๆ ในกลวิธีการแปล ดังตัวอย่างเช่น การแปลแบบเปลี่ยนชื่อใหม่ โดยอ้างอิงจากสภาวะหรือบทบาทของตัวละครในเรื่อง เป็นต้น

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า ในการตั้งชื่ออันิเมะนั้น มีหลายรูปแบบ และแตกต่างกันออกไป อีกทั้งยังมีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ดังนั้นจึงควรศึกษาและทำความเข้าใจในวัฒนธรรมทางภาษาของภาษาต้นทางด้วย อย่างเช่น การละรูปตัดรูป การละคำช่วย เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- จินดาพร พินพงษ์ทรัพย์. (2561). กลวิธีการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยเป็นภาษาจีน. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 11(3), 1471-1491.
- ชลธิกาญจน์ จันทจำรัสรัตน์. (2561). กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์แอ็คชั่นต่างประเทศเป็นภาษาไทย. *วารสารมหาจุฬาราชวิทยาลัย*, 6(1), 254-264.
- ณัฐจิรา ทับทิม. (2556). การศึกษาวิธีการและประเภทการแปลคำเลียนเสียงธรรมชาติและคำบอกอาการ หรือสภาพจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย. *วารสารญี่ปุ่นศึกษา*, 30 (1), 41-56.
- ณัฐจิรา ทับทิม. (2564). ความสามารถในการแปลความหมายระดับข้อความของ Google Translate ระบบ Neural Machine Translation จากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย. *วารสารศิลปศาสตรมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 21(1), 91-113.
- มนิรัตน์ สวัสดิ์วัฒน์ ณ อยุธยา. (2548). *การแปล : หลักการและการวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รุสนี มะแซ, มุซัยนนะห์ สาแม็ง, ซูรียาตี มานี, จิตสุตา ละอองผล และวรเวทย์พิสิษ ยศศิริ. (2561).

การวิเคราะห์กลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูดจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย.

ใน การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 9 (น. 111-118). สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

สมเกียรติ เสงวกิจจวนิช. (2549). แปลญี่ปุ่น-ไทยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ภาษาและวัฒนธรรม.

Anilist. (n.d.). Retrieved from <https://anilist.co/>

別宮貞徳. (1980). 翻訳の初歩. 東京: Japan Times.