



การศึกษากลวิธีการแปลคำศัพท์ส่วนประสานงานกับผู้ใช้
ในเกมออนไลน์ภาษาจีน

**The Study of Chinese Translation Strategy on Chinese
Online Games' User Interface Vocabulary**

ดุษฎี กรรมถัน¹

DUTRAWEE KAMMATHAN

披汶颂堪皇家大学、人文与社会科学学院

Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University

E-mail: Dutrawee.kk@gmail.com

วศิน สุขสมบุญวงศ์²

WASIN SOOKSOMBOONWONG

披汶颂堪皇家大学、人文与社会科学学院

Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University

E-mail: wasin_sw@psru.ac.th

วิโรจน์ ตระกูลพิทักษ์กิจ³

VIROTE TRAKOOLPHITAKKIT

披汶颂堪皇家大学、人文与社会科学学院

Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University

E-mail: djinlong@hotmail.com

韩芯成⁴

HAN XINCHENG

披汶颂堪皇家大学、人文与社会科学学院

Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University

E-mail: 287357838@qq.com

Received: 2 October 2024 / Revised: 2 December 2024 / Accepted: 3 December 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการแปลคำศัพท์ส่วนประสานงานกับผู้ใช้ (User Interface) 2 รูปแบบ คือ 1) รูปแบบการโต้ตอบด้วยเมนูคำสั่ง (Menu Interaction) และ 2) รูปแบบการโต้ตอบเชิงวัตถุ (Object-Based

Interaction) เก็บรวบรวมข้อมูลคำศัพท์จากเกมออนไลน์จำนวน 3 เกม ได้แก่ 1) 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) 2) 和平精英 (PUBG Mobile) และ 3) 原神 (Genshin Impact) โดยผู้วิจัยแบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มคำศัพท์สำหรับคำสั่งในการเล่น (Action Function) 2) กลุ่มคำศัพท์สำหรับตั้งค่าในระบบ (Setting Function) โดยอ้างอิงแนวคิดการใช้กลวิธีการแปลคำศัพท์จาก ธวัชชัย ชัยชนะกิจพงษ์ และจตุวิทย์ แก้วสุวรรณ (2565) ซึ่งสรุปกลวิธีแปลเป็น 4 แนวทางหลัก รายงานผลการศึกษาในรูปแบบคำร้อยละ และวิเคราะห์เชิงพรรณนา

ผลการศึกษาพบว่า มีคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับคำสั่งในการเล่น (Action Function) คำศัพท์สำหรับตั้งค่าในระบบ (Setting Function) จากทั้ง 3 เกม จำนวนทั้งสิ้น 460 คำ แบ่งเป็น คำศัพท์ในเกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) จำนวน 115 คำ คำศัพท์ในเกม 和平精英 (PUBG Mobile) จำนวน 139 คำ และคำศัพท์ในเกม 原神 (Genshin Impact) จำนวน 206 คำ โดยพบกลวิธีการแปลทั้งหมด 5 กลวิธี ดังนี้ 1) กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย จำนวน 162 คำ คิดเป็นร้อยละ 35.22 2) กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทย จำนวน 152 คำ คิดเป็นร้อยละ 33.04 3) กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย จำนวน 30 คำ คิดเป็นร้อยละ 6.52 และ 4) กลวิธีการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ จำนวน 30 คำ คิดเป็น ร้อยละ 6.52 5) กลวิธีการแปลโดยใช้กลวิธีมากกว่า 1 กลวิธี จำนวน 86 คำ คิดเป็นร้อยละ 18.70 ผลการศึกษาวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านการศึกษาภาษาจีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการแปลคำศัพท์ในเกมออนไลน์ที่มักไม่ปรากฏในตำราเรียน จะเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีนให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจได้ต่อไป

คำสำคัญ: กลวิธีการแปลภาษาจีน เกมออนไลน์ ส่วนประสานงานกับผู้ใช้

ABSTRACT

This qualitative research aims to investigate the translation strategies for User Interface (UI) terminology across two interaction models: 1) Menu Interaction 2) Object-Based Interaction. The study categorizes the terminology into two groups: 1) Vocabulary for action commands (Action Function) and 2) Vocabulary for system settings (Setting Function). The study collects data on terminology from 3 Chinese online games: 王者荣耀 (Honor

of Kings/HOK), 和平精英 (PUBG Mobile), and 原神 (Genshin Impact). The research references the translation strategy concepts from Thawatchai Chaiyanakitpong and Jatuwit Kaewsuan (2022), who identified four main translation strategies. The results are reported in terms of percentage values and descriptive statistics.

The findings reveal a total of 460 words for both Action Function and Setting Function across the three games, with 115 terms from 王者荣耀, 139 from 和平精英, and 206 from 原神. The study identifies five translation strategies: 1) Translation free translation (162 terms, 35.22%), 2) Translation literal translation (152 terms, 33.04%), 3) English literal translation (30 terms, 6.52%), 4) Translation using multiple strategies (86 terms, 18.70%), and 5) Paraphrase from English and then transliterating to Thai (30 terms, 6.52%)

The findings of this research can be utilized in the field of Chinese language education, particularly in the translation of terminology found in online games, which often does not appear in textbooks. This study may serve as a source of motivation for learners interested in studying Chinese by providing relevant and practical language usage examples.

Keywords: Chinese Translation Strategy, Online Game, User Interface

บทนำ

ในปัจจุบันนี้เกมออนไลน์ที่มีต้นกำเนิดจากประเทศจีนได้รับการส่งเสริมและเผยแพร่ในหลายประเทศรวมไปถึงประเทศไทยด้วย ซึ่งประเภทของเกมออนไลน์ที่นิยมเล่นในประเทศจีนคือ เกมประเภท MMORPG ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปเล่นพร้อมกันได้ครั้งละหลาย ๆ คน โดยผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครหรือตัวอวตารเข้าไปเล่นผ่านตัวอวตารนั้น ๆ ซึ่งลักษณะเกมดังกล่าวกำลังเป็นที่นิยมสำหรับคนไทยเป็นอย่างมากเช่นกัน โดย The Standard Wealth (2566) กล่าวว่า “อุตสาหกรรม E-Sports ไทยเติบโตก้าวกระโดด 37,600 ล้านบาท ทั้งนี้ ข้อมูลจากสำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า (สนค.) กระทรวงพาณิชย์ วิเคราะห์ไว้ว่า อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์มีอัตราเติบโตอย่างก้าวกระโดด และยังเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจได้อย่างไร้ขีดจำกัด โดยนับตั้งแต่ปี 2564 มีผู้เล่นในไทยจำนวนมากถึง 9.8 ล้านคน และคาดว่าจะเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 11.4% ต่อปี เป็น 18.7 ล้านคน ในปี 2570 นอกจากนี้ตลาด E-Sports ของไทยในปี 2565 ยังมีมูลค่าสูงถึง 37,600 ล้านบาท และขยายตัวเฉลี่ย 20% ต่อปี”

จากปัจจัยดังกล่าว ประกอบกับตลาดอีสปอร์ต (E-sport) ในประเทศไทยที่โตอย่างรวดเร็วเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก ส่งผลให้มีผู้เล่นชาวไทยจำนวนมากลงทะเบียนเล่นเกมของผู้ผลิตจีนในหลาย ๆ เกม และสร้างงาน สร้างรายได้ให้คนไทย ทั้งนี้ จากการแพร่หลายที่ก้าวกระโดด ส่งผลให้ในมิติของผู้เรียนภาษาจีนและบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง

ภาษาจีนในไทยนั้นให้ความสนใจภาษาเฉพาะที่อยู่ภายในเกม ซึ่งเป็นภาษาที่มีวัฒนธรรมการใช้ภาษาและคำศัพท์ที่แตกต่างกัน แต่เนื่องจากภาษาเหล่านี้เป็นคำศัพท์ที่จัดอยู่ในประเภทคำศัพท์เฉพาะหรือคำแสลงที่ไม่ปรากฏในแบบเรียน จึงส่งผลให้ผู้เล่นเกมที่เริ่มเรียนภาษาจีนหรือมีความรู้ภาษาจีนเพียงระดับต้น ไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ที่ต้องใช้พูดคุยกันในเกม ทำให้ขาดรรถรสในการเล่นเกม หรืออาจส่งผลในการตัดสินใจให้ไม่เลือกเล่นเกมนั้น ๆ ซึ่งในมิติด้านการศึกษา เป็นที่น่าสนใจว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่ปัจจุบันผู้เรียนมีความสนใจเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย สื่อโซเชียล หรือเกมรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมถึงมีการปรับการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้มีความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นในรูปแบบการสอนเชิงรุก (Active Learning) โดยหนึ่งในรูปแบบการสอนเชิงรุกที่ได้รับความนิยม คือ Gamification หรือ การยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ด้วยเกม การศึกษาออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการใช้เทคโนโลยี เพิ่มความสนุกสนานในห้องเรียนและการทำงานเป็นทีม สร้างความเข้าใจที่ดีเกี่ยวกับความผิดพลาดและการให้ Feedback ดังผลการศึกษาของ บำรุง โตรัตน์ (2540: 147) กล่าวว่า “การเล่นเกมนยังช่วยในการทบทวนบทเรียนด้วย การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอนจึงเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจของนักศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูง และทำให้จดจำคำศัพท์แม่นยำ” และดังผลการศึกษาของ เจริญ ธิ ใหญ่ อี (2556) ที่กล่าวว่า “นักศึกษามีความกระตือรือร้นที่จะเรียนอยู่ตลอดเวลา กิจกรรมเกมทำให้นักศึกษาทุกคนให้ความร่วมมือ กล้าแสดงออก ถึงแม้ว่าบางครั้งนักศึกษาอาจจะตอบผิดบ้าง แต่นักศึกษาก็มีความพอใจในการเล่นเกมน ได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน โดยมีโอกาสสนทนาภาษาที่เรียนในบทเรียนมาใช้”

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่องกลวิธีการแปลคำศัพท์ในส่วนประสานงานกับผู้ใช้ ซึ่งประกอบไปด้วยคำศัพท์สำหรับคำสั่งในการเล่น (Action Function) และคำศัพท์สำหรับตั้งค่าในระบบ (Setting Function) ในเกมออนไลน์ภาษาจีน-ภาษาไทย เพื่อศึกษากลวิธีการแปลคำศัพท์ในเกมออนไลน์ และศึกษารวบรวมความรู้ด้านคำศัพท์เฉพาะที่อยู่ภายในเกม ซึ่งอาจไม่ปรากฏในแบบเรียนภาษาจีนที่ใช้ในหลักสูตรภาษาจีน รวมถึงอาจเป็นสื่อการเรียนอีกช่องทางหนึ่งสำหรับผู้สนใจศึกษาคำศัพท์ในเกมออนไลน์ ทำให้สร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีนมากขึ้นได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการแปลคำศัพท์ส่วนประสานงานกับผู้ใช้ในเกมออนไลน์ภาษาจีน

วิธีการดำเนินวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมคำศัพท์ภาษาจีนในเกมออนไลน์ที่ปรากฏในส่วนประสานกับผู้ใช้ (User Interface) รูปแบบการโต้ตอบด้วยเมนูคำสั่ง (Menu Interaction) ซึ่งเป็นการโต้ตอบระบบด้วยการแสดงเมนูคำสั่ง โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องป้อนหรือพิมพ์คำสั่งเอง และรูปแบบการโต้ตอบเชิงวัตถุ (Object-Based Interaction) ที่เป็นการโต้ตอบกับระบบที่ใช้สัญลักษณ์เป็นตัวแทนคำสั่ง โดยมีชื่อสัญลักษณ์กำกับ ทั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) คำศัพท์สำหรับคำสั่งในการเล่น (Action Function) คือ คำศัพท์ที่ใช้ควบคุมตัวละครในเกมให้ไปถึงเป้าหมายหรือผ่านด่านเกมแต่ละด่านโดยผู้เล่น 2) คำศัพท์สำหรับตั้งค่าในระบบ (Setting Function) คือ คำศัพท์ที่ใช้กำหนดหรือตั้งค่าเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของระบบ เช่น ข้อมูลผู้ใช้ สิทธิการเข้าระบบ เสียง ภาษา ตั้งค่าอีเมล เป็นต้น โดยนำคำศัพท์ที่เก็บรวบรวมทั้งหมด มาศึกษากลวิธีการแปลระหว่างคำศัพท์ภาษาจีนที่ปรากฏในเกมเวอร์ชันภาษาจีน กับคำศัพท์ภาษาไทยที่ปรากฏในเกมเวอร์ชันภาษาไทย โดยคัดเลือกเกมออนไลน์ที่มีทั้งเวอร์ชันจีนและเวอร์ชันไทย โดยมีเจ้าของลิขสิทธิ์เป็นของบริษัทเกมสัญชาติจีนที่มีสถิติความนิยมและผู้ใช้ที่ลงทะเบียนสูงสุดจำนวน 3 เกมจากการจัดอันดับของเว็บไซต์ www.playgamingpro.com (สำรวจเมื่อวันที่ 5 ตุลาคม 2566) ดังนี้ 1) 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) เป็นเกมเกี่ยวกับการต่อสู้ที่พัฒนาโดย Tencent Games เปิดตัวในปีพ.ศ. 2558 และเผยแพร่ในไทยปีพ.ศ. 2559 โดยในปีพ.ศ. 2566 มีผู้ใช้ที่ลงทะเบียนแล้วประมาณ 900 ล้านคน 2) 和平精英 (PUBG Mobile) พัฒนาโดย Lightspeed & Quantum Studios เปิดตัวในปีพ.ศ. 2560 และเผยแพร่ในไทยปีพ.ศ. 2560 โดยในปีพ.ศ. 2566 มีผู้ใช้ที่ลงทะเบียนแล้วประมาณ 600 ล้านคน และ 3) 原神 (Genshin Impact) พัฒนาโดย miHoYo เปิดตัวในปีพ.ศ. 2563 และเผยแพร่ในไทยปีพ.ศ. 2564 โดยในปีพ.ศ. 2566 มีผู้ใช้ที่ลงทะเบียนแล้วประมาณ 300 ล้านคน

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการแปลของ Baker (1992), Chang (2010), ลาร์สัน (1984) และธวัชชัย ชัยชนะกิมพงษ์ และ จตุวิทย์ แก้วสุวรรณ (2022) ศึกษาเรื่อง กลวิธีการแปลคำศัพท์ทางเทคนิคในเกมออนไลน์จากภาษาจีนเป็นภาษาไทย ได้นำทฤษฎีเกี่ยวกับกลวิธีการแปลทั้ง 7 กลวิธีของ Baker (1992) เพื่อจัดการกับความไม่เท่าเทียมกันในระดับคำและแนวทางการแก้ไขปัญหาในกระบวนการแปลทั้ง 9 แบบของ มาโลน (Malone, 1988) รวมถึงหลักการแปล (Saibua, 2007) ประยุกต์กับกลวิธีการแปลของ Chang (2010) สรุปรวมได้มาเป็นกลวิธีการแปลเกมออนไลน์ 4 ประเภท

เมื่อได้ชุดข้อมูลคำศัพท์ที่รวบรวมจากเกมออนไลน์ทั้ง 3 เกมนี้แล้ว จึงนำมาจำแนกคำศัพท์ตามกลวิธีการแปล โดยอ้างอิงกลวิธีการแปลจาก ธวัชชัย ชัยชนะกิมพงษ์ และจตุวิทย์ แก้วสุวรรณ (2022) ที่ได้ศึกษาเรื่องกลวิธีการแปลคำศัพท์ทางเทคนิคในเกมออนไลน์จากภาษาจีนเป็นภาษาไทย ซึ่งเป็นกลวิธีการแปลที่ได้อ้างอิงจากทฤษฎีกลวิธี

การแปลจากหลากหลายทฤษฎีและสรุปกลวิธีการแปลสำหรับเกมออนไลน์ โดยแบ่งออกเป็น 4 แนวทาง ได้แก่ 1) กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย คือ การแปลตัดคำ ละคำ หรือหาคำไวพจน์มาใช้เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่จำนวนบรรทัดหรือจำนวนพิกเซล (pixel) ในกล่องข้อความตามที่นักพัฒนาเกมกำหนดมา 2) กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทย คือ ต้นฉบับภาษาจีนแปลเป็นภาษาไทยโดยมีความหมายตรงตัว 3) กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย คือ การผสมผสานระหว่างการแปลเอาความกับการแปลคำทับศัพท์ที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งความหมายฉบับแปลจะมาจากการแปลตรงตัวเป็นภาษาอังกฤษแล้วเทียบเสียงโดยใช้คำทับศัพท์เป็นภาษาไทย และ 4) กลวิธีการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ คือ ฉบับแปลเป็นภาษาจีนจะแปลออกเป็นภาษาอังกฤษตรงตัวโดยไม่มีความจำเป็นที่ต้องแปลเป็นภาษาไทย

ทั้งนี้ ในกรณีที่พบคำศัพท์ที่ใช้กลวิธีการแปลข้างต้นมาแปลคำศัพท์ โดยมีการใช้มากกว่า 1 วิธีต่อคำศัพท์ 1 คำ ผู้วิจัยได้สรุปแยกออกมาเป็นกลวิธีที่ 5) กลวิธีการแปลโดยใช้กลวิธีมากกว่า 1 กลวิธี

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น ผู้วิจัยแต่ละคนจะแยกกันพิจารณาวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์ของแต่ละคนแล้ว จึงนำผลมารวบรวมกันตรวจโดยละเอียดโดยผู้วิจัยอีกครั้งเพื่อเป็นการยืนยันความถูกต้องของข้อมูล (Triangulation) เมื่อยืนยันข้อมูลตรงกันแล้ว จึงนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าในรูปแบบร้อยละและวิเคราะห์เชิงพรรณนา

ผลของการวิจัย

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการศึกษากลวิธีการแปลคำศัพท์

ชื่อเกม	ประเภทคำ	กลวิธีการแปล					รวม (ร้อยละ)
		การแปล ตรงตัว ภาษาไทย (คำ)	การแปล เอาความ ภาษาไทย (คำ)	การแปล ถอดความเป็น ภาษาอังกฤษ แล้วทับศัพท์ เป็นภาษาไทย (คำ)	การแปล ตรงตัว โดยใช้คำเป็น ภาษาอังกฤษ (คำ)	การแปล โดยใช้ กลวิธี มากกว่า 1 กลวิธี (คำ)	
王者荣耀 Honor of Kings/HOK	Action Function	22	20	3	9	9	63 (13.70)
	Setting Function	10	21	4	2	15	52 (11.30)
和平精英 PUBG Mobile	Action Function	14	21	2	0	5	42 (9.13)
	Setting Function	26	43	11	7	10	97 (21.09)
原神 Genshin Impact	Action Function	44	38	7	6	27	122 (26.52)
	Setting Function	36	19	3	6	20	84 (18.26)



รวม (คิดเป็นร้อยละ)	152 (33.04)	162 (35.22)	30 (6.52)	30 (6.52)	86 (18.70)	460 (100.00)
------------------------	----------------	----------------	--------------	--------------	---------------	-----------------

ผลการศึกษาจากตารางที่ 1 พบว่า มีคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับคำสั่งในการเล่น (Action Function) คำศัพท์สำหรับตั้งค่าในระบบ (Setting Function) จากทั้ง 3 เกม จำนวนทั้งสิ้น 460 คำ ทั้งนี้ผลการศึกษากลวิธีการแปลโดยจำแนกตามการเรียงลำดับเกมตามจำนวนผู้ใช้ที่ลงทะเบียนจากมากไปน้อย พบว่า 1) คำศัพท์ที่พบในเกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) มีจำนวน 115 คำ แบ่งเป็น คำศัพท์ในชุดคำสั่งการเล่นจำนวน 63 คำ คิดเป็นร้อยละ 13.70 และคำศัพท์ในชุดคำสั่งในระบบจำนวน 52 คำ คิดเป็นร้อยละ 11.30 2) คำศัพท์ที่พบในเกม 和平精英 (PUBG Mobile) มีจำนวน 139 คำ แบ่งเป็น คำศัพท์ในชุดคำสั่งการเล่นจำนวน 42 คำ คิดเป็นร้อยละ 9.13 และคำศัพท์ในชุดคำสั่งในระบบจำนวน 97 คำ คิดเป็นร้อยละ 21.09 คำศัพท์ที่พบในเกม 原神 (Genshin Impact) จำนวน 206 คำ แบ่งออกเป็น คำศัพท์ในชุดคำสั่งการเล่นจำนวน 122 คำ คิดเป็นร้อยละ 26.52 และคำศัพท์ในชุดคำสั่งในระบบจำนวน 84 คำ คิดเป็นร้อยละ 18.26

จากผลการศึกษาตามกลวิธีการแปลจากทั้ง 3 เกม พบว่า กลวิธีการแปลที่พบในเกมสามารถรายงานตามลำดับจากมากไปหาน้อยได้ ดังนี้

1) กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย การแปลตัดคำ ละคำหรือหาคำไวพจน์มาใช้เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่จำนวนบรรทัดหรือจำนวนพิกเซล (pixel) จำนวน 162 คำ คิดเป็นร้อยละ 35.22 แบ่งเป็น เกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) จำนวน 41 คำ เกม 和平精英 (PUBG Mobile) จำนวน 64 คำ และเกม 原神 (Genshin Impact) จำนวน 57 คำ

ตัวอย่าง เช่น คำศัพท์จากเกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) คำว่า “震动效果” zhèndòng xiàoguǒ พจนานุกรมจีน-ไทย ฉบับใหม่ (2564) ให้ความหมายไว้ว่า 震动 หมายถึงสั่น สั่นสะเทือน และคำว่า 效果 หมายถึงผล ประสิทธิผล ผลลัพธ์ เมื่อรวมคำศัพท์กันแล้ว 震动效果 ในเกมเวอร์ชันไทยใช้คำว่า ระบบสั่น ซึ่งเป็นการหาคำมาใช้เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในเกม โดยมีการเพิ่มคำว่า “ระบบ” และรักษาความหมายคำว่า “สั่น” ไว้ ดังนั้น คำนี้จึงใช้กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย

คำศัพท์จากเกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) ในกลุ่มคำศัพท์สำหรับตั้งค่าในระบบ (Setting Function) คำว่า “返回大厅” fǎnhuí dàtīng โดยคำว่า “返回” หมายถึง กลับคืน หวนกลับ ย้อนกลับ และคำว่า “大厅” หมายถึง ห้องรับรอง ห้องโถง ซึ่งเมื่อรวมคำศัพท์กันแล้ว “返回大厅” ในเกมเวอร์ชันไทยใช้คำว่า “กลับเมนูหลัก”

ซึ่งเป็นการหาคำมาใช้เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในเกม โดยมีการใช้คำว่า “เมนูหลัก” แทนเพื่อและรักษาความหมายคำว่า “ห้องโถง ห้องรับรอง” ซึ่งเป็นที่สำหรับเข้ามาที่แรก หรือหน้าแรกไว้ ดังนั้น คำนี้จึงใช้กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย

2) กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทย คือ ต้นฉบับภาษาจีนแปลเป็นภาษาไทยโดยมีความหมายตรงตัว จำนวน 152 คำ คิดเป็นร้อยละ 33.04 แบ่งเป็น เกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) จำนวน 32 คำ เกม 和平精英 (PUBG Mobile) จำนวน 40 คำ และเกม 原神 (Genshin Impact) จำนวน 80 คำ

ตัวอย่างเช่น คำศัพท์จากเกม 和平精英 (PUBG Mobile) คำว่า “设置” shèzhì พจนานุกรมจีน-ไทย ฉบับใหม่ (2564) ให้ความหมายไว้ว่า ตั้ง ติดตั้ง ตั้งค่า ซึ่งคำศัพท์สำหรับคำสั่งในระบบคำนี้ภายในเกมใช้คำว่า “ตั้งค่า” โดยไม่มีการเปลี่ยนการใช้คำหรือทับศัพท์ และคำว่า “开始匹配” kāishǐ pǐpèi หมายถึง “เริ่มการจับคู่” ซึ่งเป็นการแปลตรงตัวภาษาไทยโดยไม่มีการเปลี่ยนการใช้คำหรือทับศัพท์เช่นเดียวกัน

3) กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย คือ การผสมผสานระหว่างการแปลเอาความกับการแปลคำทับศัพท์ที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งความหมายฉบับแปลจะมาจากการแปลตรงตัวเป็นภาษาอังกฤษแล้วเทียบเสียงโดยใช้คำทับศัพท์เป็นภาษาไทย จำนวน 30 คำ คิดเป็นร้อยละ 6.52 แบ่งเป็น เกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) จำนวน 7 คำ เกม 和平精英 (PUBG Mobile) จำนวน 13 คำ และเกม 原神 (Genshin Impact) จำนวน 10 คำ

ตัวอย่างเช่น คำศัพท์จากเกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) คำว่า “皮肤” pífū หมายถึง “ผิวหนัง องค์ประกอบส่วนภายนอกที่ห่อหุ้มกล้ามเนื้อของร่างกาย” ซึ่งภายในเกมเวอร์ชันไทยใช้คำว่า “สกิน” หมายถึง ลักษณะที่ปรากฏอีกรูปแบบหนึ่งของฮีโร่เป็นคำศัพท์ในชุดคำสั่งการเล่นซึ่งผู้แปลใช้กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษจากคำว่า skin แล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย และคำว่า “自动” zìdòng หมายถึง โดยตนเอง โดยอัตโนมัติ เกิดเอง โดยสมัครใจ ซึ่งผู้แปลใช้กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษจากคำว่า Automatic แล้วตัดคำเหลือคำว่า Auto จากนั้นทับศัพท์เป็นภาษาไทย ซึ่งภายในเกมเวอร์ชันไทยใช้คำว่า “ออโต้”

4) กลวิธีการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ คือ ฉบับแปลเป็นภาษาจีนจะแปลออกเป็นภาษาอังกฤษตรงตัวโดยไม่มีความจำเป็นที่ต้องแปลเป็นภาษาไทย จำนวน 30 คำ คิดเป็นร้อยละ 6.52 แบ่งเป็น เกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) จำนวน 11 คำ เกม 和平精英 (PUBG Mobile) จำนวน 7 คำ และเกม 原神 (Genshin Impact) จำนวน 12 คำ

ตัวอย่างเช่น คำศัพท์จากเกม 原神 (Genshin Impact) คำว่า “动态模糊” dòngtài mō hu พจนานุกรมจีน-ไทย ฉบับใหม่ (2564) ให้ความหมายไว้ว่า 动态 หมายถึง สภาพการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาของเหตุการณ์ และคำว่า 模糊 หมายถึง เลื่อนไม่ชัดเจน ทำให้สับสน ทำให้ปนเปกันยุ่ง ซึ่งในเกมใช้คำว่า Motion Blur เป็นการใช้กลวิธีการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ

คำว่า “弱化” ruòhuà หมายถึง การทำให้อ่อนลง ทำให้ลดลง (ความแข็งแรงหรือความสำคัญของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง) ซึ่งในเกมใช้คำว่า weak เป็นการใช้กลวิธีการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ

5) กลวิธีการแปลโดยใช้กลวิธีมากกว่า 1 กลวิธี จำนวน 86 คำ คิดเป็นร้อยละ 18.70 แบ่งเป็น เกม 王者荣耀 (Honor of Kings/HOK) จำนวน 24 คำ เกม 和平精英 (PUBG Mobile) จำนวน 15 คำ และเกม 原神 (Genshin Impact) จำนวน 47 คำ

ตัวอย่างเช่น คำว่า “清理兵线” qīnglǐ bīng xiàn เป็นคำศัพท์ในชุดคำสั่งการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นสั่งให้ตัวละครในเกมกำจัดแนวป้องกันของทหารฝ่ายตรงข้าม เพื่อที่จะเข้าไปโจมตีภายในที่อยู่หลังแนวป้องกันนั้นได้ ซึ่งคำว่า 清理 หมายถึง ชำระสะสาง 兵线 หมายถึง แนวป้องกันทางทหาร เมื่อรวมคำศัพท์กันแล้ว 清理兵线 ควรมีความหมายว่า ชำระสะสางแนวป้องกันทหาร แต่ในเกมเวอร์ชันไทยใช้คำว่า “ล้างเลน” ซึ่งใช้ 2 กลวิธี ในการแปล คือ กลวิธีการแปลเอาความและกลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย จะเห็นได้ว่า คำว่า 清理 ซึ่งในเกมใช้คำว่า “ล้าง” เป็นการเลือกสรรคำมาใช้เพื่อให้เหมาะสมกับภายในเกมแทนคำว่า “ชำระสะสาง” ซึ่งเป็นการใช้กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย และคำว่า 兵线 ในเกมใช้คำว่า “เลน” ที่ทับศัพท์มาจากคำว่า lane หมายถึง เส้นทาง ซึ่งในเกมใช้กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย ดังนั้น “清理兵线” เป็นการแปลโดยใช้กลวิธีการแปล 2 กลวิธีร่วมกัน คือ กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทยและกลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย

คำว่า “孤云凌霄之处” gū yún líng xiāo zhī chù เป็นคำศัพท์ในชุดคำสั่งการเล่น ซึ่งเป็นชื่อพื้นที่ไว้ต่อสู้กับศัตรูที่อยู่ภายในเกาะเพื่อทำภารกิจ โดยมีรางวัลเป็นไอเทมต่าง ๆ คำว่า 孤云 เป็นชื่อเกาะที่ปรากฏบนแผนที่ในเกม ซึ่งในเกมใช้คำว่า “Guyun” ใช้กลวิธีการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ คำว่า 凌霄 เป็นชื่อเฉพาะ ในเกมเวอร์ชันไทยใช้คำว่า “ดันเจี้ยน” ที่ทับศัพท์มาจาก Dungeon ซึ่งใช้กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย และ 之处 หมายถึง สถานที่ โดยในเกมใช้คำว่า “แห่ง” เป็นการเลือกสรรคำมาใช้เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่ภายในเกม ซึ่งเป็นการใช้กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย ดังนั้นการแปลคำว่า “孤云凌霄之处” เป็นคำว่า “ดันเจี้ยน

นแห่งGuyun” จึงใช้กลวิธีการแปล 3 กลวิธีคือ กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษ แล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย กลวิธีการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษและกลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย

การอภิปรายผล

จากผลการศึกษากลวิธีการแปลคำศัพท์ในส่วนประสานงานกับผู้ใช้ในเกมออนไลน์ ภาษาจีน-ภาษาไทย กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทยเป็นกลวิธีที่พบมากที่สุด โดยจัดอยู่ประเภทการแปลโดยอรรถรส (Non-Literal Transltion) หรือเรียกว่า การแปลเอาความ หรือการแปลแบบเสรี (Free Translation) ซึ่งอาจเนื่องด้วยประเภทของแหล่งข้อมูลเป็นแหล่งข้อมูลที่จัดอยู่ในประเภทสื่อเพื่อความบันเทิง ไม่ได้มุ่งเน้นความถูกต้องที่จำเป็นต้องแปลตรงตัวอักษรเป็นใจความสำคัญ แต่มุ่งเน้นใจความสำคัญโดยไม่ขัดต่ออรรถรสในการอ่านหรือการเล่นเกม รวมถึงข้อจำกัดพื้นที่หรือขนาดพิกเซล (Pixel) ที่ต้องจำกัดจำนวนอักษรที่ใช้ในการแปล จึงอาจส่งผลให้กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทยเป็นกลวิธีที่พบมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประเทือง ทินรัตน์ (2543) ที่กล่าวว่า การแปลโดยอรรถรสเป็นการแปลที่ไม่เน้นเรื่องรูปแบบหรือโครงสร้างของภาษาต้นฉบับ อาจจะมีการดัดแปลงขยาย หรือตัดทอนข้อความบางส่วนได้บ้าง การแปลวิธีนี้มักใช้กับการแปลบันเทิงคดี เช่น นวนิยาย เรื่องสั้น หรือข่าวบางประเภท ซึ่งมุ่งเฉพาะใจความสำคัญ หรือเนื้อหาสาระที่สำคัญเท่านั้น การแปลโดยอรรถธถือว่าป็นวิธีที่ดีวิธีหนึ่งกล่าวคือ ผู้แปลสามารถเรียบเรียงสำนวนการแปลในฉบับแปลให้สละสลวย และเป็นธรรมชาติของภาษาฉบับแปลทำให้ผู้อ่านฉบับแปล ไม่รู้สึกติดขัด

กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทย เป็นกลวิธีที่พบรองลงมาจากกลวิธีการแปลเอาความ ซึ่งกลวิธีประเภทนี้มีความหมายตรงตัวไม่มีการเปลี่ยนการใช้คำหรือทับศัพท์ จึงทำให้ผู้เล่นเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในเกมออนไลน์ เนื่องจากเป็นคำศัพท์ที่ตรงตัว ไม่ซับซ้อน รวมทั้งยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีอรรถรสในการเล่น และอาจส่งผลทำให้ผู้เล่นเลือกเล่นเกมนั้นมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงตา สุพล (2531) ที่กล่าวว่า กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทย เป็นการแปลที่ผู้แปลพยายามคงความหมายท่วงทำนอง รูปแบบ และโครงสร้างของต้นฉบับไว้ให้มากที่สุด มุ่งความถูกต้องครบถ้วนและความแม่นยำแน่นอนของต้นฉบับเป็นสำคัญ ไม่นิยมตัดทอนหรือแต่งเติมคำหรือข้อความใด ๆ ทั้งสิ้น

นอกจากนี้ จากผลการวิจัยกลวิธีการแปลคำศัพท์ในเกมออนไลน์ที่พบว่า คำศัพท์ที่พบในเกมจะเป็นคำศัพท์เฉพาะ มักมีการใช้กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทย รวมถึงกลวิธีการแปลเอาความภาษาไทยจำนวนมาก ในงานวิจัยฉบับนี้ยังพบว่า การแปลคำศัพท์ในเกมออนไลน์มีการนำกลวิธีมาใช้ร่วมกันมากกว่า 1 กลวิธีต่อการการแปลคำศัพท์หนึ่งคำอีกด้วย

ซึ่งมีสาเหตุมาจากคำศัพท์ในเกมเป็นคำศัพท์เฉพาะหรือคำศัพท์ทางคอมพิวเตอร์ ข้อจำกัดในเรื่องของขนาดพิกเซล (Pixel) ในเกม จึงทำให้ต้องใช้คำที่กระชับ วัฒนธรรมการใช้ภาษาหรือคำศัพท์ และคำศัพท์บางคำไม่มีในภาษาไทยจึงมีการยืมคำจากภาษาอังกฤษมาทับศัพท์หรือใช้ภาษาอังกฤษแทนที่ภาษาไทยในการให้ความหมาย เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจถึงความหมายของคำศัพท์นั้นได้มากขึ้น จึงต้องนำกลวิธีมาใช้ร่วมกันเพื่อให้ได้คำศัพท์ที่ตามข้อจำกัดดังกล่าว เช่น “清理兵线” qīnglǐ bīng xiàn เป็นคำศัพท์ในชุดคำสั่งการเล่นซึ่งคำว่า 清理 หมายถึง ชำระสะสาง 兵线 หมายถึง แนวป้องกันทางทหาร แต่ในเกมเวอร์ชันไทยใช้คำว่า “ล้างเลน” ซึ่งใช้กลวิธีที่คำศัพท์ใช้กลวิธีการแปล 2 กลวิธีร่วมกัน คือ กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทยและกลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย ซึ่งสอดคล้องกับ Naserr (2018) อ้างถึงใน พชรวรรณ กันยะมี (2566) ที่กล่าวว่า “นักแปลมักใช้กลวิธีการแปล 2 กลวิธี เพื่อช่วยคงความหมายของคำทางวัฒนธรรมที่แปลจากภาษาต้นทาง (Source Language) ไปยังภาษาปลายทาง (Target Language)” นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับ Phra Kriattikorn Pornrat and Singkham Rakpa (2022) ซึ่งใช้กรอบของ Baker's taxonomy และกลยุทธ์การแปลของ สุพรรณิ ปันมณี (2552) ที่พบว่า “การแปลแบบผสม (Hybrid Strategy) การแปลโดยใช้การแปลตรงตัวและทับศัพท์เป็นหนึ่งในกลวิธีในการแก้ไขปัญหาการแปลคำทางวัฒนธรรมให้มีความถูกต้อง และสามารถถ่ายทอดความหมายไปยังผู้อ่านในภาษาปลายทางให้มีความเข้าใจมากขึ้น”

จากผลการวิจัยฉบับนี้ สามารถกล่าวได้ว่า การแปลที่ดีจึงต้องใช้ทักษะและความรู้ความเข้าใจในทั้งภาษาต้นฉบับ ภาษาแปล และวัฒนธรรมของภาษานั้น ๆ ควบคู่กัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นการแปลคำศัพท์ในเกมออนไลน์ภาษาจีน ที่มีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่ตัวอักษร และยังคงคำนึงถึงความเข้าใจของผู้เล่น ดังนั้นกลวิธีการแปลที่พบจึงหลากหลาย แต่ก็ยังคงเน้นความเข้าใจของผู้เล่นเป็นหลัก เพื่อให้สามารถคงอรรถรสในการเล่นเกมนไว้มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

งานวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นศึกษาวิธีการแปลภาษาจีนเป็นภาษาไทย ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์เป็นแนวทางในการศึกษาเกี่ยวกับการแปลภาษาจีนของผู้เรียนชาวไทย รวมทั้งนำผลการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งในการเป็นแนวทางในการพัฒนาตำราหรือหนังสือในการแปลภาษาจีน



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษากลวิธีการแปลคำศัพท์ในชุดคำสั่งการเล่นและชุดคำสั่งในระบบของเกมออนไลน์ภาษาจีน-ภาษาไทย ที่ปรากฏในเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างถึงกลวิธีการแปลระหว่างภาษาจีนเป็นภาษาไทยกับการแปลเกมจากภาษาอื่น ๆ เป็นภาษาไทย

2. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะกลวิธีการแปลคำศัพท์ในชุดคำสั่งการเล่นและชุดคำสั่งในระบบของเกมออนไลน์ภาษาจีนเท่านั้น หากสนใจในการวิจัยครั้งต่อไปสามารถศึกษาในคำศัพท์ประเภทอื่นในเกมเพิ่มเติม เช่น ชื่อตัวละคร อุปกรณ์ในเกม ฯลฯ

เอกสารอ้างอิง

- ดวงตา สุพล. (2531). **ทฤษฎีและกลวิธีการแปล = THEORY AND STRATEGIES OF TRANSLATION**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัชชัย ชัยชนะกิจพงษ์, และจตุวิทย์ แก้วสุวรรณ. (2565). กลวิธีการแปลคำศัพท์ทางเทคนิคในเกมออนไลน์จากภาษาจีนเป็นภาษาไทย. **JOURNAL OF LANGUAGE, RELIGION AND CULTURE**, 11(1), 1-24.
- เจียรชัย เอี่ยมวรเมธ. (2564). **พจนานุกรมจีน - ไทย ฉบับใหม่ (ฉบับ พิมพ์หนังสือตัวย่อ)** พิมพ์ครั้งที่ 39 กรุงเทพฯ: บริษัทรวมสาส์น (1997) จำกัด
- www.playgamingpro.com. (19 กรกฎาคม 2564). **บริษัทเกมจีน 4 บริษัทเกมรายใหญ่ที่สุดที่ทั่วโลกรู้จักกันมากที่สุด**. สืบค้นจาก<https://www.playgamingpro.com//บริษัทเกม-จีน/> (5 ตุลาคม 2566)
- บำรุง ไตรรัตน์. (2540). **วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ**. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- ประเทือง ทินรัตน์. (2543). **การแปลเชิงปฏิบัติ = Practical translation**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พชรวรรณ กันยะมี. (2566). **ประเภทคำทางวัฒนธรรมและกลวิธีการแปลในบทความการประชุมวิชาการระดับชาติพะเยาวิจัยครั้งที่ 9-11 (พ.ศ.2563-2565) (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยพะเยา)**.
<https://updc.up.ac.th/server/api/core/bitstreams/98023f6d-d6f1-451b-99f9-9e0e804c9780/content>
- เหิงยีน ถิ หลูอู๋ อี้ (2556). **การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม (สารนิพนธ์ ปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)**.
<https://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/4025>

Pormrat, P. K., & Rakpa, S. (2022). Cultural Terms and Translation Strategies in Dissertation Abstracts of a Buddhist University. **Journal of MCU Humanities Review**, 8(1), 291–307. Retrieved from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/human/article/view/260225>

The Standard Wealth. (1 ธันวาคม 2566) ไทยกำลังจะก้าวสู่ประเทศศูนย์กลาง E-Sports ระดับโลก เมื่อมูลค่าตลาดโตก้าวกระโดด 3.8 หมื่นล้านบาท คาดอีก 4 ปี เกมเมอร์ไทยพุ่งเป็น 18 ล้านคน. สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1107500637197284&id=100038120746471&set=a.947319763215373> (5 ธันวาคม 2566)

Author (1) Information (第一作者信息)

	Name and Surname (姓名) : DUTRAWEE KAMMATHAN
	Highest Education (最高学历) : Master Degree
	University or Agency (任职院校或单位) : Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University, Thailand
	Field of Expertise (专业领域) : – Business Chinese – Chinese for Computer
	Address (地址) : Pibulsongkram Rajabhat University, No.156 Moo.5, Phlai Chumphon Sub-District, Mueang Phitsanulok District, Phitsanulok Province, Thailand. 65000

Author (2) Information (第二作者信息)

	Name and Surname (姓名) : WASIN SOOKSOMBOONWONG
	Highest Education (最高学历) : Ph. D.
	University or Agency (任职院校或单位) : Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University, Thailand
	Field of Expertise (专业领域) : – Chinese Language – Chinese Culture
	Address (地址) : Pibulsongkram Rajabhat University, No.156 Moo.5, Phlai Chumphon Sub-District, Mueang Phitsanulok District, Phitsanulok Province, Thailand. 65000

Author (3) Information (第三作者信息)

	Name and Surname (姓名) : VIROTE TRAKOOLPHITAKKIT
	Highest Education (最高学历) : Ph. D.
	University or Agency (任职院校或单位) : Faculty of Humanities and Sopcial Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University, Thailand
	Field of Expertise (专业领域) : - Chinese Language - Chinese Philology - Chinese Culture
	Address (地址) : Pibulsongkram Rajabhat University. No.156 Moo.5, Phlai Chumphon Sub-District,Mueang Phitsanulok District, Phitsanulok Province, Thailand. 65000

Author (4) Information (第四作者信息)

	Name and Surname (姓名) : HAN XINCHENG
	Highest Education (最高学历) : Master Degree
	University or Agency (任职院校或单位) : Faculty of Humanities and Sopcial Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University, Thailand
	Field of Expertise (专业领域) : - Chinese Language - Chinese Writing
	Address (地址) : Pibulsongkram Rajabhat University. No.156 Moo.5, Phlai Chumphon Sub-District,Mueang Phitsanulok District, Phitsanulok Province, Thailand. 65000