



การแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของนักแปลแฟนซึบ
และการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม: กรณีศึกษาละครบุพเพสันนิวาส

โดย

นางสาวชนกพร ปานรสทิพย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการแปลภาษาอังกฤษและไทย ภาควิชาภาษาอังกฤษ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของนักแปลแฟนซึบ
และการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม: กรณีศึกษาละครบุพเพสันนิวาส

โดย

นางสาวชนกพร ปานรสทิพย์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการแปลภาษาอังกฤษและไทย ภาควิชาภาษาอังกฤษ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Translation of Address Terms and Puns by Fansubbers
and Audience Reception: A Case Study of Bhuppea Sunniwat

BY

MISS CHANOKPORN PARNROSTHIP



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS IN ENGLISH – THAI TRANSLATION

DEPARTMENT OF ENGLISH AND LINGUISTICS

FACULTY OF LIBERAL ARTS

THAMMASAT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2020

COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปศาสตร์

วิทยานิพนธ์

ของ

นางสาวชนกพร ปานรสถิตย์

เรื่อง

การแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของนักแปลชั้น
และการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม: กรณีศึกษาละครบุพเพสันนิวาส

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อวันที่ 27 มกราคม พ.ศ. 2565

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรียันต์ ปานเล่ห์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ณ ระนอง)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(อาจารย์ ดร.ภาสกร เชื้อสววย)

คณบดี

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสพงศ์ ศรีพิจารณ์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของ นักแปลแฟนซี้และการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม : กรณีศึกษาละครบุพเพสันนิวาส
ชื่อผู้เขียน	นางสาวชนกพร ปานรสทิพย์
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สาขาวิชาการแปลภาษาอังกฤษและไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ณ ระนอง
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในละครบุพเพสันนิวาสโดยนักแปลแฟนซี้ โดยใช้กรอบแนวคิดของ Gottlieb (1992) และ Delabastita (1993) และเพื่อทดสอบการรับรู้และสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อกลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องโดยนักแปลแฟนซี้ โดยใช้แบบสอบถามและบทสัมภาษณ์ซึ่งอิงกับทฤษฎีการรับรู้ของผู้ชมของ Gambier (2018) กับแนวคิดการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวของ Burn (2013)

ผลการวิจัยพบว่า ในส่วนกลวิธีแปล นักแปลแฟนซี้แปลคำเรียกขานด้วยกลวิธีการถอดเสียงมากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมา คือการถ่ายทอดความหมาย การละ และการตัดจำนวนตัวอักษร และแปลการเล่นคำพ้องด้วยกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไปและเทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ ผลการทดสอบการรับรู้ของผู้ชมต่างชาติจำนวน 10 คน แสดงให้เห็นว่าผู้ชมทำคะแนนในส่วนคำเรียกขานได้ดีกว่าส่วนการเล่นคำพ้อง เกือบทุกคนชอบกลวิธีแปลคำเรียกขานด้วยการถอดเสียง และพอใจกับการแปลการเล่นคำพ้องด้วยการอธิบายความหมายของคู่คำพ้องและสถานการณ์อย่างละเอียด นอกจากนี้ พบว่าผู้ชมพึงพารูปแบบที่เกี่ยวกับการแสดงผ่านศิลปะการแสดงสีหน้าท่าทาง และน้ำเสียงของตัวละครมากที่สุด และระหว่างชมฉากการเล่นคำพ้อง แม้ผู้ชมจะอ่านแฟนซี้ไม่ทันแต่สามารถรับรู้ความตลกผ่านการแสดงและซาวด์เอฟเฟกต์ได้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับกลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง กรณีแปลคำเรียกขานด้วยการถอดเสียงอาจตัดคำเรียกขานไปและแปลเพียงชื่อของตัวละคร เนื่องจากผู้ชมต่างชาติอาจสับสนและไม่เข้าใจความหมายที่แท้จริงของคำเรียกขานต้นฉบับจากการสังเกตเพียง

บริบทแวดล้อมในฉาก และในการแปลการเล่นคำพ้องควรแปลด้วยประโยคที่กระชับได้ใจความ เพราะผู้ชมอาจอ่านไม่ทันหากแฟนคลับยาวเกินไป

คำสำคัญ: คำเรียกขาน, การเล่นคำพ้อง, นักแปลแฟนคลับ, การรับรู้ของผู้ชม, แนวคิดการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว



Thesis Title	Translation of Address Terms and Puns by Fansubbers and Audience Reception: A Case Study of Bhuppea Sunniwat
Author	MISS CHANOKPORN PARNROSTHIP
Degree	MASTER OF ARTS
Major Field/Faculty/University	English – Thai Translation Faculty of Liberal Arts Thammasat University
Thesis Advisor	Assistant Professor Sirirat Na Ranong, Ph.D.
Academic Year	2020

ABSTRACT

The objectives of this thesis are to study translation strategies of address terms and puns by the fansubbers in the drama Bhuppea Sunniwat using framework of Gottlieb (1992) and Delabastita (1993) and to examine audience reception of translated puns and address terms by using questionnaires and interview, based on Gambier (2018) and Burn (2013) theories.

The results will showcase that fansubbers followed the strategy of starting with transcription, next transfer, then deletion, and finally decimation for address terms. Editorial techniques were also used, especially the usage of pun to non-pun translation. These results of 10 non-Thai audience members show the audiences gave better scores in the address term section than the pun section. Almost everyone was satisfied with the transcription strategy in address terms translation and enjoyed pun translation by seeing the explanation of puns for the occurring situation. In addition, it was found that audience members relied on dramatic action and speech in embodied modes the most. For example, when watching pun scenes, although they do not understand through context. They can comprehend the comedy vibe through the acting and sound effects.

In this regard, this study suggests that in the case of address terms translation by transcription, subtitlers may keep only character names, because foreign audiences may not understand the exact meaning of address terms by observing only the context

of the scene. In pun translation, subtitlers should be more concise with sentence structure since audiences may not comprehend the fansubs if they are too long.

Keywords: Address term, Pun, Fansubber, Audience reception, Kineikonic modes



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงของ ผศ.ดร.ศิริรัตน์ ณ ระนอง กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้ความรู้ คำปรึกษา และความเอาใจใส่แก่ผู้วิจัย ในทุกขั้นตอน รวมถึงได้แนะนำให้พูดคุยกับ Professor Luis Pérez González ผู้ที่ยกประเด็นความน่าสนใจของนักแปลแฟนซี้ ซึ่งต่อมากลายเป็นจุดเริ่มต้นของวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.สุริยันต์ ปานเล่าห์ ที่กรุณารับเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และอาจารย์ ดร.ภาสกร เชื้อสวย ที่กรุณารับเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ทั้งสองท่านได้ให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำทางวิชาการอันเป็นประโยชน์ จนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ครบถ้วนมากขึ้น

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านในโครงการปริญญาโท สาขาการแปลภาษาอังกฤษและไทย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ในศาสตร์การแปล ตลอดจนอาจารย์พิเศษทุกท่านที่โครงการปริญญาโทฯ และคณะศิลปศาสตร์ได้เชิญมาอบรมนักศึกษาในโอกาสต่าง ๆ ทุกรายวิชาและเนื้อหาการอบรมล้วนเป็นประโยชน์ต่อการทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จในที่สุด

ขอบคุณพี่ ๆ และน้อง ๆ เพื่อนร่วมรุ่นโครงการปริญญาโทฯ ตลอดจนเจ้าหน้าที่ทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้กำลังใจและสอบถามความคืบหน้าของวิทยานิพนธ์เล่มนี้ รวมไปถึงเพื่อนสนิท ๆ และเพื่อนศิลปากรที่คอยเฝ้าถาม รับฟังและให้กำลังใจผู้วิจัยมาอย่างยาวนาน

ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่กรุณาให้ข้อมูลและความคิดเห็นอันมีค่าอย่างต่อเนื่องต่อวิทยานิพนธ์เล่มนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่และครอบครัวที่เชื่อมั่น ส่งเสริมและเป็นแรงสนับสนุนของผู้วิจัยเสมอมา ผู้วิจัยซาบซึ้งใจและขอกราบขอบพระคุณอย่างสูง

นางสาวชนกพร ปานรสทิพย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(10)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย	3
1.3 คำถามการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.6 ข้อจำกัดที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	4
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 การแปลสื่อโซเชียลมีเดีย	6
2.1.1 บทบรรยายใต้ภาพ	8
2.1.1.1 ความเป็นมาของบทบรรยายใต้ภาพ	9
2.1.2 แฟนคลับ	11
2.1.2.1 ความเป็นมาของแฟนคลับ	11
2.1.2.2 เอกลักษณ์การแปลของแฟนคลับ	14
2.1.2.3 งานวิจัยเกี่ยวกับแฟนคลับในประเทศไทย	16

2.2 การแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์	17
2.2.1 คำเรียกขาน	19
2.2.1.1 คำเรียกขานไทยกับคำเรียกขานภาษาอังกฤษ	20
2.2.1.2 การแปลคำเรียกขาน	22
2.2.2 การเล่นคำพ้อง	26
2.2.2.1 การเล่นคำพ้องภาษาไทยกับการเล่นคำพ้องภาษาอังกฤษ	26
2.2.2.2 การแปลการเล่นคำพ้อง	27
2.2.3 งานวิจัยที่ศึกษาการแปลคำเรียกขาน และการเล่นคำพ้องในภาพยนตร์	30
2.2.3.1 การแปลคำเรียกขานในภาพยนตร์	30
2.2.3.2 การแปลการเล่นคำพ้องในภาพยนตร์	31
2.3 การรับรู้ของผู้ชม	31
2.3.1 งานวิจัยที่ใช้แนวคิดการรับรู้ของผู้ชม	33
2.4 ทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสม	35
2.4.1 งานวิจัยที่ใช้ทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสม	37
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	39
3.1 เครื่องมือวิจัย	39
3.2 กลุ่มตัวอย่าง	42
3.3 ขั้นตอนการวิจัย	43
3.3.1 คัดเลือกฉาก	43
3.3.2 บันทึกคำแปลและจัดประเภทตามกลวิธีแปล	49
3.3.3 ออกแบบแบบสอบถามและบทสัมภาษณ์	51
3.3.4 ทดสอบและบันทึกผลฯ	52
3.3.5 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล	54

บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	55
4.1 ผลการศึกษากลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง	55
4.1.1 กลวิธีแปลคำเรียกขาน	55
4.1.2 กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง	66
4.2 ผลการทดสอบการรับรู้ของผู้ชมและ ความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนซี	72
4.2.1 ผลการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม	72
4.2.1.1 ผลคะแนนการรับรู้ของผู้ชม	72
4.2.1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างผลคะแนนกับปัจจัยอื่น	73
(1) ปัจจัยข้อมูลส่วนตัวของผู้ชม	73
(2) ปัจจัยกลวิธีแปลของนักแปลแฟนซี	77
4.2.2 ความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนซี	82
4.2.2.1 ผลความคิดเห็นของผู้ชม	83
(1) ท่าทางของผู้ชม	83
และการพูดคุยหลังชมแต่ละคลิปขมิวิดีโอ	
(2) ผ่านแบบสอบถามส่วนที่ 2	86
(3) ผ่านบทสัมภาษณ์	91
4.2.2.2 ผลวิเคราะห์ความคิดเห็น	94
ร่วมกับการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว	
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	100
5.1 สรุปผลการวิจัย	100
5.1.1 สรุปผลการศึกษากลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง	100
5.1.1.1 กลวิธีแปลคำเรียกขาน	100
5.1.1.2 กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง	101
5.1.2 สรุปผลการทดสอบการรับรู้	103
และผลความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนซี	
5.1.2.1 ผลการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม	103

(1) ผลคะแนนการรับรู้ของผู้ชม	103
(2) ความสัมพันธ์ระหว่างผลคะแนนกับปัจจัยอื่น	103
5.1.2.2 ผลความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ	103
5.2 ข้อสังเกต	105
5.3 ข้อเสนอแนะ	106
รายการอ้างอิง	107
ภาคผนวก	114
ภาคผนวก ก	115
ภาคผนวก ข	126
ภาคผนวก ค	128
ภาคผนวก ง	181
ประวัติผู้เขียน	185

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ตารางเปรียบเทียบกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์	24
2.2 ตารางเปรียบเทียบกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง	29
3.1 ตารางบันทึกคำเรียกขานที่ปรากฏในฉาก	45
3.2 ตารางบันทึกการเล่นคำพ้องที่ปรากฏในฉาก	47
3.3 ตัวอย่างตารางประเภทรูปแบบคำเรียกขาน	50
3.4 ตัวอย่างตารางกลวิธีแปลคำเรียกขานโดยนักแปลแฟนคลับ	50
3.5 ตัวอย่างตารางประเภทการเล่นคำพ้อง	50
3.6 ตัวอย่างตารางกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องโดยนักแปลแฟนคลับ	50
3.7 ตัวอย่างตารางคำตอบในแบบสอบถามส่วนที่ 1	53
3.8 ตัวอย่างตารางคำตอบในแบบสอบถามส่วนที่ 2	53
3.9 ตัวอย่างตารางคำตอบในแบบสัมภาษณ์	53
4.1 ตารางประเภทรูปแบบคำเรียกขาน	55
4.2 ตารางกลวิธีแปลคำเรียกขานโดยนักแปลแฟนคลับ	58
4.3 ตารางประเภทการเล่นคำพ้อง	66
4.4 ตารางกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องโดยนักแปลแฟนคลับ	67
4.5 ตารางบันทึกสีหน้าของผู้ชมระหว่างชมคลิปวิดีโอ	84

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

“แฟนคลับ” หรือบทบรรยายใต้ภาพที่แปลและเผยแพร่โดยผู้ชมทั่วไป มีจุดเริ่มต้นจากกลุ่มผู้ชมชาวอเมริกันที่ชื่นชอบ ‘อนิเมะ’ โดยเป็นปรากฏการณ์การสลับบทบาทจากผู้ชมทางบ้านมาเป็นนักแปลมือสมัครเล่น ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มอันแตกต่างจากบทบรรยายใต้ภาพกระแสหลัก เอกลักษณ์ของนักแปลแฟนคลับแสดงผ่านสไตล์การแปลที่อิสระ และการใช้พื้นที่หน้าจอเพื่ออธิบายสิ่งที่นอกเหนือจากบทสนทนาต้นฉบับ เช่น การถอดเสียงภาษาต้นฉบับเป็นตัวอักษรภาษาปลายทาง การเพิ่มข้อความอธิบายคำเฉพาะทางวัฒนธรรมหรือสถานการณ์ เป็นต้น นักแปลแฟนคลับก้าวข้ามกฎเกณฑ์ที่นักแปลบทบรรยายใต้ภาพมีอาชีพยึดถือ โดยเฉพาะกฎที่ว่าบทบรรยายใต้ภาพควรบกรวบองค์ประกอบบนจอให้น้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้ แต่เนื่องจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมายของแต่ละกลุ่มแตกต่างกัน เอกลักษณ์การแปลของนักแปลแฟนคลับจึงไม่เป็นปัญหากับผู้ชมที่มีความคุ้นเคยกับสไตล์การแปลเช่นนี้

ยิ่งเวลาผ่านไป นักแปลแฟนคลับก็เพิ่มจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ และกระจายไปแปลสื่อวิดีโอประเภทอื่น ๆ ของชาติต่าง ๆ ตามความสนใจของแต่ละคน จนมาถึงแฟนคลับภาพยนตร์และซีรีส์ฝั่งเอเชีย อาทิ ญี่ปุ่น เกาหลี ไต้หวัน ละครไทยเองก็ได้รับความสนใจจากนักแปลแฟนคลับเช่นกัน โดยมีกลุ่มผู้ชมต่างชาติสนใจและติดตามชมอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม แม้มีกลุ่มผู้ชมต่างชาติสนใจละครไทย แต่เป็นความนิยมกระจุกตัว ไม่ได้มีฐานแฟนคลับที่กระจายตัวหนาแน่นเท่าละครจากประเทศกลุ่มเอเชียตะวันออกที่กล่าวมาข้างต้น

ละครไทยเริ่มเป็นประเด็นที่ผู้ชมพูดถึงในวงกว้าง เมื่อบุพเพสันนิวาสประสบความสำเร็จในฐานะละครไทยที่ได้รับความนิยมอย่างสูง บุพเพสันนิวาสเป็นละครโทรทัศน์แนวย้อนยุคอิงประวัติศาสตร์สมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชซึ่งดัดแปลงมาจากนวนิยายชื่อเดียวกันของรอมแพง (th.wikipedia) บุพเพสันนิวาสออกอากาศทางช่อง 33 ทุกคืนวันพุธและพฤหัสบดี ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์-เมษายน พ.ศ. 2561 รวมจำนวน 15 ตอน ตอนละประมาณสองชั่วโมง ละครเรื่องนี้มีความโดดเด่นด้วยเนื้อเรื่องที่น่าติดตาม โดยตัวละครหลักได้ใช้ชีวิตร่วมสมัยเดียวกับบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่น่าสนใจ อย่าง การจำลองบรรยากาศย้อนยุคด้วยฉากสถานที่ สิ่งของเครื่องใช้ การแต่งกายและศัพทโบราณ รวมไปถึงการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านมุกกล้อและการเล่นตลกอารมณ์ความรู้สึกผ่านการแสดงของตัวละคร บทเพลงและซาวด์เอฟเฟกต์องค์ประกอบเหล่านี้ผ่านการคัดสรรจากทีมงานผู้ผลิตจนผสมผสานกันอย่างลงตัว ทำให้ผู้ชม

ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติติดตามและพูดถึงละครเรื่องนี้ จนเกิดกระแสบุพเพสันนิวาสนีเวอร์ และสร้างสถิติเรตติ้งทั่วประเทศสูงสุด ร้อยละ 18.6 หรือมีคนดูเฉลี่ย 12.2 ล้านคน ถือได้ว่าบุพเพสันนิวาสนี เป็นละครที่ได้รับความนิยมสูงสุดนับตั้งแต่ประเทศไทยเข้าสู่ยุคทีวีดิจิทัลเมื่อปี พ.ศ. 2558 นอกจากนี้ยังถูกซื้อลิขสิทธิ์ไปฉายในหลายประเทศ เช่น กัมพูชา เกาหลีใต้ อินโดนีเซีย เป็นต้น

หลังออกอากาศตอนจบไปได้ประมาณหนึ่งเดือน ช่อง 3 ได้นำกลับมาฉายรีรันอีกครั้งในช่วงละครเย็น โดยได้ตัดต่อเนื้อหาใหม่ทั้งหมดและเพิ่มฉากที่เคยถูกตัดออกไปในการออกอากาศครั้งแรก ทำให้ละครมีความยาวทั้งสิ้น 40 ตอน ตอนละประมาณสี่สิบห้านาที ใช้ชื่อว่า บุพเพสันนิวาสนี ฉบับจัดเต็ม หรือ บุพเพสันนิวาสนี ฉบับ Director's Cut

จากกระแสความนิยม แฟนคลับหลายเว็บไซต์แปลละครเรื่องนี้ออกไปหลากหลายภาษา โดย SJDK Fansub เป็นกลุ่มนักแปลแฟนคลับเพียงกลุ่มเดียวที่แปลและเผยแพร่ละครเรื่อง บุพเพสันนิวาสนี เป็นแฟนคลับภาษาอังกฤษทั้งเวอร์ชันแรกและฉบับจัดเต็ม ซึ่งในการแปลบุพเพสันนิวาสนี ฉบับจัดเต็มใช้ชื่อว่า BHUPPEA SUNNIWAT UNCUT

นักแปลแฟนคลับกลุ่มนี้ทำงานได้อย่างรวดเร็ว อาจด้วยเพราะมีจำนวนนักแปลหลายคน ทำให้สามารถเผยแพร่วิดีโอพร้อมบทบรรยายได้ภาพหลังละครต้นฉบับฉายจบภายในประมาณ 6 ชั่วโมง ทั้งยังสามารถเผยแพร่ผลงานได้อย่างต่อเนื่อง บทบรรยายได้ภาพปรากฏตรงจังหวะการพูดของนักแสดงและแปลเป็นภาษาอังกฤษที่เข้าใจง่าย จึงมีแฟนละครชาวต่างชาตินับพันคนติดตามผลงานอย่างเหนียวแน่น

จากการชมละครบุพเพสันนิวาสนีฉบับแฟนคลับ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตเบื้องต้นว่า นักแปลแฟนคลับกลุ่มนี้ มีกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น โดยเฉพาะคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องคำเรียกขาน หมายถึงคำที่ผู้พูดเรียกผู้ฟัง ก่อน ระหว่างหรือท้ายบทสนทนา เป็นคำที่แสดงถึงลักษณะความสัมพันธ์หรือความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง และการเล่นคำพ้อง หมายถึงการใช้คำหรือถ้อยคำที่ฟังดูคล้าย ๆ กัน แต่ตีความได้สองความหมายหรือมากกว่านั้น

SJDK Fansub มักแปลคำเรียกขานด้วยกลวิธีการถอดเสียงภาษาต้นฉบับ เช่น Khun Ying (คุณหญิง) Khun P' (คุณพี่) Mae (แม่) เป็นต้น นอกจากนี้พบกรณีที่เพิ่มคำอธิบายคำเรียกขาน เช่น Thun Sangkharat (title: Supreme Patriarch) (ท่านสังฆราช) เป็นต้น สำหรับการเล่นคำพ้องพบว่าส่วนใหญ่แปลเป็นข้อความทั่วไปกับการถอดเสียง และเพิ่มคำอธิบายในวงเล็บ เช่น Mae Ying said today she 'don-et' (She's mispronouncing 'diet', 'don-et' also means scolded/yelled at) จากบทสนทนาภาษาไทยว่า “แม่หญิงบอกว่าวันนี้โดนเอ็ด” เป็นต้น ด้วยกลวิธีการแปลอันสะดุดตาตั้งกล่าว ผู้วิจัยจึงประสงค์ที่จะศึกษากลวิธีแปลที่นักแปลแฟนคลับกลุ่มนี้เลือกใช้

ในการแปลแฟนซับ พร้อมทั้งทดสอบประสิทธิภาพของกลวิธีแปลเช่นนี้ด้วยการทดสอบการรับรู้และสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมต่างชาติ

ดังนั้น ในการศึกษา การแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของนักแปลแฟนซับและการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม: กรณีศึกษาละครบุพเพสันนิวาส ผู้วิจัยสนใจศึกษาว่านักแปลแฟนซับใช้กลวิธีแปลใดบ้างในการแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง และผู้ชมมีการรับรู้และความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนซับอย่างไรบ้าง กล่าวคือ กลวิธีแปลที่เลือกใช้ไม่มีประสิทธิภาพมากนักหรือไม่เพียงใด ผู้ชมอ่านแล้วเข้าใจทันทีหรือไม่อย่างไร โดยได้ออกแบบแบบสอบถามซึ่งอิงกับทฤษฎีการรับรู้ของผู้ชมของ Gambier (2018) และการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวของ Burn (2013) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สีหน้าของผู้ชมขณะชมคลิปละครและคำตอบจากแบบทดสอบการรับรู้และบทสัมภาษณ์ร่วมกับแนวคิดรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้ให้เห็นรายละเอียดในองค์ประกอบภาพและเสียงของฉากชัดเจนยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษากลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในละครบุพเพสันนิวาสโดยนักแปลแฟนซับ

1.2.2 เพื่อทดสอบการรับรู้ของผู้ชมในส่วนคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องและสอบถามถึงความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนซับ

1.3 คำถามการวิจัย

1.3.1 นักแปลแฟนซับแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในละครบุพเพสันนิวาสด้วยกลวิธีใดบ้าง

1.3.2 ผู้ชมรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในละครบุพเพสันนิวาสมากน้อยเพียงใด และมีความคิดเห็นอย่างไรต่อกลวิธีแปลดังกล่าว

1.4 ขอบเขตการวิจัย

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ศึกษาเฉพาะกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรม 2 ประเด็นคือ คำเรียกขานและการเล่นคำพ้องใน BHUPPEA SUNNIWAT UNCUT ที่แปลและเผยแพร่ในนาม SJDK Fansub จำนวน 15 ฉากเท่านั้น ผู้วิจัยใช้กลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมที่พบในภาพยนตร์ของ Gottlieb (1992) และกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องของ Delabastita (1993) มาเป็นกรอบแนวคิดในการแบ่งประเภทกลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบ

แบบสอบถามและบทสัมภาษณ์ที่ยึดแนวคิดการรับรู้ของผู้ชมของ Gambier (2018) และการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวของ Burn (2013) เพื่อทดสอบการรับรู้และสอบถามความคิดเห็นในมุมมองของผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้เป็นแนวทางในการปรับบทแปลเพื่อให้ผู้ชมสื่อโทรทัศน์มีความเข้าใจเนื้อเรื่อง และได้รับอารมณ์ของเรื่องมากที่สุด

1.5.2 เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาด้านการแปลแฟนซับในอนาคต

1.6 ข้อจำกัดที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

เนื่องจากช่วงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2561 ทางช่อง 3 ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ละครต้นฉบับเรื่องบุพเพสันนิวาสได้ระงับการเผยแพร่วิดีโอใด ๆ ที่นำภาพเคลื่อนไหวจากละครเรื่องดังกล่าวไปใช้ประกอบเนื้อหาวิดีโอ ทำให้เว็บไซต์หลัก sjdkfansub.wordpress.com รวมถึงเพจเฟซบุ๊กของ SJK Fansub ซึ่งเป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่ผลงานแฟนซับทั้งหมดของนักแปลแฟนซับกลุ่มนี้ปิดตัวลง ทำให้ผู้สนใจไม่สามารถเข้าถึงละครที่แปลโดยนักแปลแฟนซับกลุ่มนี้ได้

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในสื่อโซเชียลมีเดีย อย่างภาพยนตร์หรือละครต่างชาติ เป็นสิ่งท้าทายความสามารถของนักแปลมืออาชีพเพราะต้องคัดเลือกถ้อยคำที่กระชับกินความ เพื่อให้ผู้ชมใช้เวลาอ่านบทบรรยายได้ภาพให้น้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้และสามารถรับรู้ความหมายใกล้เคียงกับผู้ชมภาษาต้นฉบับ ทว่า นักแปลแฟนซับบางคนเลือกกลวิธีแปลที่แตกต่างจากนักแปลทั่วไป กล่าวคือ หากมีคำเฉพาะทางวัฒนธรรมที่แฝงแนวคิดเฉพาะในภาษาต้นฉบับ นักแปลแฟนซับบางคนเลือกใช้กลวิธีแปลที่คงกลิ่นอายของวัฒนธรรมภาษาต้นฉบับไว้ เช่น การถอดเสียงภาษาต้นฉบับเป็นตัวอักษรภาษาปลายทาง การเพิ่มข้อความอธิบายคำเฉพาะทางวัฒนธรรมหรือสถานการณ์ เป็นต้น

วิทยานิพนธ์เล่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมไทย ที่อาจทำความเข้าใจยากสำหรับผู้ชมต่างชาติ อันเนื่องมาจาก ช่องว่างความแตกต่างระหว่าง ภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง ได้แก่ คำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในละคร เรื่องบุพเพสันนิวาสเพื่อศึกษากลวิธีแปลของ SJDK Fansub ที่มีความโดดเด่นในเรื่องการคงภาษาและ วัฒนธรรมไทยที่แฝงมากับบทสนทนาในละคร

แม้ประเด็นคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องอาจดูเหมือนเป็นเพียงรายละเอียดปลีกย่อย แต่มีความสำคัญต่อการรับรู้และการทำความเข้าใจของผู้ชม เนื่องด้วยต้นฉบับดำเนินเหตุการณ์ ในสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ซึ่งเป็นยุคที่ผู้คนแบ่งแยกชนชั้นเจ้านายกับชนชั้นทาสอย่างชัดเจน คำเรียกขานจึงมีความสำคัญเพราะเป็นเครื่องแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง ที่มาจากหลายชนชั้น อีกทั้งการเล่นคำพ้องในละครสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของภาษา โดยผลของการใช้ภาษาที่ต่างกันระหว่างยุค คือคู่สนทนาเข้าใจความคลาดเคลื่อนและเกิดเป็น ความขบขัน หากผู้ชมเข้าใจประเด็นเหล่านี้ด้วย ก็จะรับรู้อารมณ์ของเรื่องได้ดียิ่งขึ้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดสอบการรับรู้ของผู้ชมและสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมต่อกลวิธีแปล ของนักแปลแฟนซับโดยใช้แบบสอบถามและบทสัมภาษณ์ซึ่งอิงกับการทดสอบการรับรู้ของผู้ชมและ ใช้กรอบแนวคิดการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว

ในการศึกษา การแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของนักแปลแฟนซับและการ ทดสอบการรับรู้ของผู้ชม: กรณีศึกษาละครบุพเพสันนิวาส ผู้วิจัยได้ทบทวนทฤษฎีและงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการศึกษา และจำแนกเป็น 4 ประเด็น ประกอบด้วย

ประเด็นที่ 2.1 การแปลสื่อโสตทัศน์

ประเด็นที่ 2.2 การแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์

ประเด็นที่ 2.3 การรับรู้ของผู้ชม

ประเด็นที่ 2.4 ทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสม

2.1 การแปลสื่อโสตทัศน์

การแปลสื่อโสตทัศน์ (Audiovisual translation หรือ AVT) เริ่มเป็นประเด็นนำศึกษาในศาสตร์การแปลหลังการแปลสื่อวิดีโอและภาพยนตร์ต่างชาติได้รับความนิยม Bogucki (2013) อ้างถึงใน จีรนุช ทองนุ้ย (2560, น.26) นิยามการแปลดังกล่าวว่าเป็น

“การแปลตัวบทที่มีโครงสร้างความหมายในเชิงสัญวิทยาแบบผสมผสานกัน กล่าวคือ การสร้างความหมายและสื่อสารผ่านหลายช่องทางประกอบกัน ได้แก่ ภาพ การพูด ท่าทาง และการเขียน รวมถึงหลักในการรับรู้ความหมายผ่านช่องทางที่หลากหลายเหล่านั้น โดยไม่ได้จำกัดเฉพาะการแปลภาพยนตร์เป็นภาษาต่างประเทศเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงการแปลบทในรายการซิตคอม (Sitcoms) การ์ตูน สารคดี คลิปโฆษณา ดิวิดี รวมถึงบางส่วนของวิดีโอเกม เป็นต้น”

Gambier (2003) กล่าวถึงคำนี้ในหนังสือ Screen Transadaptation Perception and Reception ว่าเป็นคำยืมแปล (calque) จากภาษาฝรั่งเศสที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นที่รู้จักในฐานะกระบวนการสอนแบบพิเศษช่วงทศวรรษ ค.ศ. 1960 เดิมทีคำว่า สื่อโสตทัศน์ หมายถึง ภาพยนตร์ วิดีโอ โทรทัศน์และสื่อวิดีโอ แต่ปัจจุบันครอบคลุมไปถึงมิติศาสตร์หลากหลายรูปแบบในรายการกระจายเสียงและแพร่ภาพทุกประเภท

สื่อโสตทัศน์เกิดจากการผสมผสานระหว่างการสื่อสารสองช่องทางตามชื่อ คือ ทางโสตผ่านการสั่นสะเทือนของเสียง และทางทัศน์ ผ่านคลื่นแสงเป็นภาพ รวมเข้ากับสัญญาณต่าง ๆ ทั้งในรูปวัจนภาษาและรูปอวัจนภาษา Delabastita (1989, น. 199) อ้างถึงใน Díaz-Cintas (2008, น.3) อธิบายถึงองค์ประกอบพื้นฐาน 4 รูปแบบของสื่อโสตทัศน์และสัญญาณในสื่อโสตทัศน์ ประกอบด้วย

- (1) เสียงประกอบวัจนภาษา เช่น บทสนทนา บทพูดคนเดียว บทเพลง เสียงลอย
- (2) เสียงประกอบอวัจนภาษา เช่น ดนตรีบรรเลง เสียงเอฟเฟกต์ เสียงอื่น ๆ ในฉาก
- (3) ภาพประกอบอวัจนภาษา เช่น ภาพ ศิลปะการถ่ายภาพ ท่าทางต่าง ๆ

(4) ภาพประกอบวignภาษา เช่น ใบแทรก ป้ายแบนเนอร์ จดหมาย ข้อความบนจอคอมพิวเตอร์ ข่าวพาดหัว

ในขั้นตอนวิเคราะห์สื่อโสตทัศน์ Zabalbeascoa (2008, น.3) เสนอว่าควรพิจารณาทุกองค์ประกอบไปพร้อม ๆ กัน เนื่องจากภาพ เสียง และองค์ประกอบอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น นักแสดง บทเพลง ฉากสถานที่หรือถ้อยคำในสื่อโสตทัศน์ผ่านการคัดสรรมาประกอบกันเพื่อให้ผู้ชมตีความอย่างไรก็ตาม Díaz-Cintas (2008, น.3) ตั้งข้อสังเกตว่าในความเป็นจริง ภาพประกอบวignภาษาต่างหากที่มีน้ำหนักมากกว่าข้อความ จะเห็นได้ชัดจากกระบวนการผลิตภาพยนตร์ทำเงินที่ให้ความสำคัญกับนักแสดงและเทคนิคการถ่ายทำ เช่น ศิลปะการถ่ายภาพ การตัดต่อมากกว่าการแปลภาษาในจอภาพ หรือแม้กระทั่งการกล่าวถึงคำว่า ‘ผู้ชม’ มากกว่า ‘ผู้อ่าน’ หรือ ‘ผู้ฟัง’ ในรายการสื่อโสตทัศน์ต่าง ๆ

แม้แนวคิดของ Díaz-Cintas จะไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ Zabalbeascoa เสียทีเดียว แต่อาจกล่าวได้ว่าทั้งสองเห็นว่าวignภาษาเป็นสิ่งสำคัญและมีผลต่อการรับสาร การตีความและการรับรู้ของภาพยนตร์อย่างยิ่ง

เมื่อสื่อโสตทัศน์เผยแพร่ต่อสาธารณชนและต้องการเข้าถึงผู้บริโภคกลุ่มต่าง ๆ ที่มีความต้องการต่างกัน จึงมีการแปลสื่อโสตทัศน์ขึ้นมาเพื่อถ่ายโอนความหมาย โดยอาจเป็นการแปลระหว่างภาษา (interlingual) ซึ่งแปลข้ามภาษาและวัฒนธรรมที่ต่างกัน หรือการแปลในภาษา (intralingual) ซึ่งแปลเป็นภาษาเดียวกัน เช่น โหมมดการเข้าถึง (accessible modes) อย่าง บทบรรยายใต้ภาพสำหรับคนหูหนวกและได้ยินไม่ถนัด เสียงบรรยายภาพสำหรับคนตาบอดและผู้มีความบกพร่องทางสายตา บทบรรยายใต้ภาพที่ได้จากการแปลงเสียงเป็นตัวอักษร (respeaking) เป็นต้น (Chaume, 2013, น. 106)

Pérez-González (2014, น. 15-26) แบ่งการแปลสื่อโสตทัศน์ตามเทคโนโลยีการแปลสำหรับผู้ชมที่มีความต้องการแตกต่างกัน ดังนี้

- (1) คำบรรยาย ประกอบด้วย บทบรรยายใต้ภาพ บทบรรยายใต้ภาพที่ผลิตโดยแฟน (fansubbing) บทบรรยายใต้ภาพสามมิติ (3D subtitles)
- (2) เสียงบรรยาย ประกอบด้วย การพากย์แบบพูดพร้อม (simultaneous interpreting) การพากย์อิสระ (free commentary) การพากย์แบบสรุปความ (narration)
- (3) การอำนวยความสะดวกในการแปลสื่อโสตทัศน์ (assistive forms of audiovisual translation) ประกอบด้วย บทบรรยายใต้ภาพสำหรับคนหูหนวกและได้ยินไม่ถนัด (subtitling for hard of hearing) เสียงบรรยายภาพ (audio description)

Alonso-Pérez & Sánchez-Requena (2018, น.3-5) ศึกษาวิธีการแบ่งประเภทจาก Díaz Cintas (2003) และ Chaume (2013) และแบ่งการแปลสื่อโสตทัศนออกเป็น 2 รูปแบบตามเทคโนโลยีการแปล ดังนี้

(1) คำบรรยาย ประกอบด้วย บทบรรยายระหว่างเรื่อง (intertitling) บทบรรยายใต้ภาพมาตรฐาน (standard subtitling) บทบรรยายเหนือเวทีในโรงละคร (surtitling) บทบรรยายใต้ภาพสำหรับคนหูหนวกและได้ยินไม่ถนัด (subtitling for deaf and hard of hearing) บทบรรยายใต้ภาพที่ได้จากการแปลงเสียงของนักแปลแปลเป็นตัวอักษร (respeaking based subtitling) บทบรรยายใต้ภาพที่ผลิตโดยแฟน (fansubbing) และบทบรรยายใต้ภาพสามมิติ (3D subtitling)

(2) เสียงบรรยาย ประกอบด้วย การพากย์ทับเสียงต้นฉบับ (dubbing) การพากย์คลอเสียงต้นฉบับ (voice-overs) การพากย์อิสระ (free commentary) การพากย์สรุปความ (narration) เสียงบรรยายภาพ (audio description) การพากย์แบบพูดพร้อมหรือการพากย์แบบพูดตาม (simultaneous and consecutive interpreting) และอื่น ๆ เช่น คาราโอเกะ การพากย์ที่อ่านตามบทบรรยายใต้ภาพ (audio-subtitling) การพากย์ที่ผลิตโดยแฟน (fandubbing)

Chaume แบ่งการแปลสื่อโสตทัศนด้วย 2 ลักษณะกว้าง ๆ คือ การแปลระหว่างภาษา และการแปลในภาษา ในขณะที่ Pérez-González และ Alonso-Pérez & Sánchez-Requena มีวิธีแบ่งประเภทการแปลสื่อโสตทัศนใกล้เคียงกัน กล่าวคือแบ่งเป็นการแปลด้วยตัวอักษรในรูปแบบบทบรรยายใต้ภาพที่คงเสียงภาษาต้นฉบับไว้ และการแปลด้วยการพากย์ที่เสียงภาษาปลายทางทับเสียงต้นฉบับ แต่ Pérez-González แยกการแปลเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับกลุ่มผู้ชมที่มีข้อจำกัดทางการได้ยินไว้อีกหัวข้อหนึ่ง

สำหรับการศึกษานี้ ผู้วิจัยสนใจประเด็นเกี่ยวกับการแปลสื่อโสตทัศนต่างชาติด้วยตัวอักษร หรือที่เรียกว่าการแปลบทบรรยายใต้ภาพระหว่างภาษา (interlingual subtitling) ตามคำนิยามของ Chaume โดยจะเน้นบทบรรยายใต้ภาพที่ผลิตโดยแฟน (fansubbing) ตามการจัดประเภทของ Pérez-González และ คือ Alonso-Pérez & Sánchez-Requena ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไปในหัวข้อที่ 2.1.2

2.1.1 บทบรรยายใต้ภาพ

บทบรรยายใต้ภาพเป็นการแปลสื่อโสตทัศนที่มักได้รับความนิยมในประเทศที่ใช้ตัวอักษรภาษากลางเดียวกัน โดยผู้ผลิตเชิงพาณิชย์นิยมใช้เนื่องจากเป็นทางเลือกในการแปล

ภาพยนตร์ต่างประเทศที่ราคาไม่สูงและใช้เวลาไม่นานเท่าการพากย์ คำจำกัดความของบทบรรยายใต้ภาพเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะรูปแบบการใช้งานในช่วงที่นักวิชาการตีพิมพ์ผลงานทางวิชาการ ผู้วิจัยได้ยกคำจำกัดความที่น่าสนใจจากนักวิชาการ 3 ท่าน ดังต่อไปนี้

Díaz Cintas & Remael (2007) ได้อธิบายความหมายของบทบรรยายใต้ภาพไว้ว่า หมายถึง “การแปลเป็นลายลักษณ์อักษร ส่วนใหญ่ปรากฏด้านล่างของจอภาพ โดยมุ่งบรรยายบทสนทนาต้นฉบับตลอดจนองค์ประกอบที่ปรากฏในภาพ (จดหมาย ใบแทรก ข้อความบนกำแพง ในที่สาธารณะ ป้ายจารึก ป้ายประกาศและสิ่งที่คล้ายกัน) และเสียงต่าง ๆ ในซาวด์แทร็ก”

Gottlieb (2008, น. 208) อ้างถึงใน Amirian & Dameneh, 2014 นิยามบทบรรยายใต้ภาพว่าเป็น “การแปลบทสนทนาเป็นตัวอักษร (diamesic translation) ในสื่อสัญลักษณ์หลายชั้น (polysemiotic media) อย่างภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิดีโอและดีวีดี ด้วยข้อความหนึ่งบรรทัดหรือมากกว่าหนึ่งบรรทัดโดยแสดงบนจอภาพอย่างสอดคล้องกับบทสนทนาต้นฉบับ”

Pérez-González (2014, น. 15-16) นิยามบทบรรยายใต้ภาพ (subtitles) ว่าเป็น “ข้อความสั้นๆ ที่เขียนเพิ่มบนภาพวิดีโอเพื่อถ่ายทอดถ้อยคำภาษาต้นฉบับเป็นภาษาปลายทาง ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบบทสนทนาหรือบทบรรยายเรื่อง แต่ละข้อความถูกแบ่งตามวัตถุประสงค์การแปล โดยสอดคล้องกับเสียงพูด” ก่อนหน้านั้น ในปี 2009 เขาได้กล่าวถึงจำนวนบรรทัดของบทบรรยายใต้ภาพที่มีมากที่สุด 2 บรรทัดและตำแหน่งการปรากฏว่าโดยทั่วไปจะอยู่ด้านล่างของจอ ซึ่งข้อความเหล่านี้ถูกตัดออกในเวลาต่อมา

จากคำจำกัดความของนักวิชาการแต่ละท่าน จะเห็นว่าไปในทิศทางเดียวกันโดยมีรายละเอียดที่ต่างกันเพียงเล็กน้อย โดยอาจสรุปได้ว่าประเด็นสำคัญของบทบรรยายใต้ภาพ คือ ข้อความบนภาพเคลื่อนไหวที่ได้จากการแปลเสียงสนทนา เสียงต่าง ๆ ในซาวด์แทร็ก รวมถึงข้อความในภาพเป็นลายลักษณ์อักษร ตำแหน่งบทบรรยายใต้ภาพและจำนวนบรรทัดขึ้นอยู่กับดุลยนิพจน์นักแปล แต่ต้องมีจังหวะการปรากฏพอดีกับเสียงสนทนาต้นฉบับ

2.1.1.1 ความเป็นมาของบทบรรยายใต้ภาพ

บทบรรยายใต้ภาพผ่านการพัฒนามาอย่างยาวนาน โดยเป็นวิธีการสื่อสารกับผู้ชมด้วยข้อความตัวอักษรซึ่งต่อยอดมาจากบทบรรยายระหว่างเรื่อง บทบรรยายระหว่างเรื่อง (intertitle) คือข้อความที่เขียนหรือพิมพ์ลงบนกระดาษโดยปรากฏแทรกระหว่างฉากภาพยนตร์เพื่อบรรยายเรื่องราว นำเสนอบทสนทนาที่สำคัญ หรือบางครั้งเป็นคำแนะนำสำหรับคนดู เช่น “อย่าส่งเสียงดัง” “กรุณาถอดหมวกออก” โดยนอกจากเป็นพื้นที่ให้ข้อมูล

ตัวอักษรแล้ว พื้นหลังมักตกแต่งด้วยภาพประกอบและลวดลายกราฟิก ถือเป็นงานศิลปะรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ในสมัยนั้น (A-Bellamy, 2556)

ในอดีตภาพยนตร์คือภาพเคลื่อนไหวขาวดำไร้เสียงประกอบและมีความยาวไม่กีนาที ต่อมาเมื่อกำลังสามารถบันทึกภาพลงฟิล์มได้นานขึ้น ส่งผลให้ภาพยนตร์สามารถเล่าเรื่องราวที่ซับซ้อนได้มากขึ้น ค.ศ. 1898 Robert W. Paul ได้นำบทบรรยายระหว่างเรื่องมาใช้เป็นครั้งแรกในภาพยนตร์อังกฤษเรื่อง *Our New General Servant* (Gifford, 2016)

ค.ศ. 1903 ฟังอเมริกาเริ่มมีการเทคนิคการใช้บทบรรยายระหว่างเรื่องในภาพยนตร์ของ Edwin Porter เรื่อง *Uncle Tom's Cabin* ที่สร้างจากนวนิยายชื่อเดียวกันของ Harriet Beecher Stowe ด้วยเนื้อเรื่องอันทรงพลังประกอบกับเทคนิคอันล้ำสมัย ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับความนิยมไปทั่ว (Depollo, 2017)

การฉายภาพยนตร์พร้อมเสียงประกอบเริ่มปรากฏในช่วงทศวรรษที่ 1920 โดยในปี ค.ศ. 1929 ทอล์คกี้ (talkies ย่อมาจาก talking pictures) หรือภาพยนตร์ที่มีเสียงประกอบเริ่มเป็นที่สนใจในประเทศในยุโรป และปีนั้นเอง บริษัทฝรั่งเศสนำภาพยนตร์อเมริกาเรื่อง *The Jazz Singer* พร้อมบทบรรยายใต้ภาพที่ประทับลงบนแถบฟิล์มโดยตรงมาฉายที่ปารีสเป็นครั้งแรก นอกจากนั้นยังเปิดสตูดิโอพากย์เสียงแห่งแรกอีกด้วย (Stafford, 2014) นับตั้งแต่นั้น บทบรรยายใต้ภาพและการพากย์จึงเป็นทางเลือกในการชมภาพยนตร์ต่างประเทศเป็นต้นมา

ปลายทศวรรษที่ 1980 มีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้น ซึ่งได้พลิกรูปแบบบทบรรยายใต้ภาพไปตลอดกาล นั่นคือผู้คนสามารถดาวน์โหลดบทบรรยายใต้ภาพลงในคอมพิวเตอร์ได้สำเร็จเป็นครั้งแรก

เมื่อโลกเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัว และเกิดความแพร่หลายของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 หรือเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถป้อนข้อมูล แสดงความคิดเห็นและโต้ตอบระหว่างผู้ใช้ด้วยกันได้ ผู้ชมที่สนใจวิดีโอภาษาต่างชาติสามารถเข้าถึงบทบรรยายใต้ภาพรูปแบบใหม่คือ บทบรรยายใต้ภาพไซเบอร์ (cybersubtitles) จัดทำโดยกลุ่มนักแปลที่อาสาสร้างบทบรรยายใต้ภาพ (crowds subtitles) ซึ่งอาจเป็นนักแปลมืออาชีพหรือนักแปลมือสมัครเล่นก็ได้ บทบรรยายใต้ภาพไซเบอร์สามารถแบ่งเป็นสามกลุ่มหลัก คือ fansub, guerrilla subtitles, altruist subtitles (Diaz Cintas, 2018)

ปัจจุบัน คนทั่วโลกสามารถชมสื่อวิดีโอต่างชาติพร้อมบทบรรยายใต้ภาพหรือคำบรรยายแทนเสียงแบบปิด (closed captioning) ในจอภาพง่ายขึ้น เช่น จอภาพในโรงภาพยนตร์ จอโทรทัศน์หรือแม้กระทั่งหน้าจอสมาาร์ทโฟน

งานวิจัยชิ้นนี้สนใจศึกษาบทบรรยายใต้ภาพระหว่างภาษาที่เป็นที่นิยมสำหรับผู้ชมที่สนใจสื่อวีดิโอต่างชาติ โดยปัจจุบันผู้ผลิตบทบรรยายระหว่างภาษา มิได้จำกัดอยู่กับกลุ่มทีม นักแปลมืออาชีพแต่ขยายไปสู่กลุ่มผู้ชมทั่วไปที่มีรู้ภาษาต้นฉบับหรือชื่นชอบชิ้นงานนั้น ๆ

ในส่วนตัวไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความหมายและความเป็นมาของแฟนซับ ที่อาจไม่เป็นที่รู้จักในกลุ่มบุคคลทั่วไป

2.1.2 แฟนซับ

แฟนซับหรือบทบรรยายใต้ภาพที่ผลิตโดยแฟน (fansub) ย่อมาจากคำภาษาอังกฤษว่า fan subtitle Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006, น. 37) ได้ให้ความจำกัดความไว้ว่า แฟนซับ คือ “บทบรรยายใต้ภาพในอนิเมะญี่ปุ่นที่ผลิตและแปลโดยผู้ที่ชื่นชอบผลงานนั้น” โดยกลุ่มแฟนบางคนอยากใช้ศัพท์ว่า subbing มากกว่า subtitling เพราะต้องการเน้นลักษณะเฉพาะของผลงานที่แตกต่างจากบทบรรยายใต้ภาพกระแสหลัก (Díaz Cintas & Remael, 2007)

แฟนซับเกิดขึ้นครั้งแรกในอเมริกาช่วงทศวรรษ 1980 หลังจากการ์ตูนอนิเมะญี่ปุ่น (Japanimation) หรือปัจจุบันเรียกว่าอนิเมะ (anime) ได้รับความนิยมอย่างสูง โดยมีนักวิชาการ 2 กลุ่ม มองว่าปรากฏการณ์แฟนซับเป็นผลต่อเนื่องมาจากสองสาเหตุที่ต่างกัน คือ เหตุการณ์ที่ช่องโทรทัศน์ไม่นำอนิเมะเรื่องใหม่ ๆ มาฉาย (Ferrer Simó, 2005) (Ruh, 2012) กับความต้องการของแฟนอนิเมะบางกลุ่มที่ต่างจากผู้ชมทั่วไป (Perez-González, 2007)

ปัจจุบันนอกจากบทบรรยายใต้ภาพในอนิเมะ ละครและภาพยนตร์แล้ว ขอบข่ายแฟนซับยังครอบคลุมไปถึงเพลงพอปต่างชาติ โดยเฉพาะเพลงจากประเทศเกาหลีใต้และญี่ปุ่น แฟนซับบางคลิปกอาจมีถึง 4 ภาษา ได้แก่ ภาษาต้นฉบับ อักษรโรมันจิ (อักษรใช้แทนการออกเสียงต้นฉบับ) คำแปลภาษาอังกฤษและภาษาปลายทาง และหากเป็นวงที่มีสมาชิกหลายคน อาจใช้สีฟอนท์และภาพพื้นหลังระบุว่ใครกำลังร้องอยู่ในท่อนั้น

แฟนซับทั่วโลกเปลี่ยนแปลงอย่างมากในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เนื่องด้วยอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น พฤติกรรมของผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงไปและความแพร่หลายของระบบบริการสตรีมมิ่งวีดิโอภาพยนตร์และซีรีส์อย่างถูกกฎหมาย ในส่วนตัวไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความความเป็นมาของแฟนซับในอเมริกา

2.1.2.1 ความเป็นมาของแฟนซับ

ช่วงทศวรรษ 1960 สถานีโทรทัศน์ของสหรัฐอเมริกา นำอนิเมะญี่ปุ่นสำหรับเด็กมาออกอากาศ โดย อนิเมะแนวไซไฟ *Astro Boy* (1963) ทำให้เกิดกระแสความนิยมการ์ตูนอนิเมะญี่ปุ่นครั้งแรกในอเมริกัน หลังจากนั้น อนิเมะสำหรับเด็กหลากหลายแนวก็ค่อย ๆ

ทยอยออกอากาศในปีต่อ ๆ มา เช่น แนวไซไฟ *Gigantor* (1965) แนวผจญภัย *Kimba the White Lion* (1966) แนวกีฬา *Speed Racer* (1967) เป็นต้น (Ruh, 2012 น.102-103) ทางสถานีโทรทัศน์ได้พากย์เสียงสนทนาในเรื่องเป็นภาษาอังกฤษและปรับเปลี่ยนเนื้อหารวมถึงตัวละครให้เข้ากับรสนิยมของผู้ชมปลายทางที่เป็นเด็กและผู้ปกครอง ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้ชมชาวอเมริกันทั่วไปเป็นอย่างดี

ทว่า ตั้งแต่ ค.ศ. 1967 ช่องโทรทัศน์อเมริกาหยุดนำอนิเมะเรื่องใหม่ ๆ มาออกอากาศ กลับฉายแต่อนิเมะเก่ายุคทศวรรษ 1960 วนไปประมาณหนึ่งทศวรรษ ก่อนจะนำอนิเมะอเมริกาเรื่อง *Battle of the Planets* (ดัดแปลงจากอนิเมะญี่ปุ่น เรื่อง *Science Ninja Team Gatchaman*) มาฉายในปี ค.ศ. 1978

ช่วงระหว่างนั้น ในปี ค.ศ. 1975 แพนอนิเมะออกมาขอทางบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์ให้จัดจำหน่ายอนิเมะต้นฉบับออกจำนวนหนึ่งเพราะไม่ชอบอนิเมะที่ผ่านการดัดแปลงเนื้อหาวิดีโอเพื่อเอาใจผู้ชมปลายทาง โดยละทิ้งองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ทว่าทางบริษัทยังคงเลือกเผยแพร่ในรูปแบบการพากย์เสียงต่อไป (Perez-González, 2007)

เมื่อทางบริษัทไม่สามารถบรรลุความต้องการได้ กลุ่มแฟนอนิเมะบางส่วนจึงผันตัวไปเป็นนักแปลแฟนซับ (fansubber) และอาศัยใช้งานเทคโนโลยีเครื่องเล่นและบันทึกวิดีโอที่แพร่หลายในทศวรรษ 1980 โดยมีทหารอเมริกันที่ประจำอยู่ญี่ปุ่นหรือชาวญี่ปุ่นที่ย้ายมาอยู่ฮาวายหรือฝั่งตะวันตกของอเมริกา เป็นผู้บันทึกอนิเมะด้วยเทปวิดีโอและส่งไปให้กลุ่มแฟนที่อยู่อเมริกาเป็นผู้แปลและเผยแพร่กันในกลุ่ม

นักแปลแฟนซับพยายามรักษาองค์ประกอบต้นฉบับทั้งทางภาษาและวัฒนธรรมของญี่ปุ่น โดยเลือกใช้ทับทวยได้ภาพในการถ่ายทอดความหมายผ่านตัวอักษร เพราะผู้ชมสามารถอ่านทับทวยได้ภาพในขณะที่ฟังเสียงสนทนาต้นฉบับไปพร้อม ๆ กัน แม้ต่อมาในช่วงปลายทศวรรษ 1990 ทางบริษัทจัดจำหน่ายอนิเมะพร้อมทับทวยได้ภาพที่แปลโดยนักแปลมืออาชีพ แต่ก็ไม่สามารถเอาใจกลุ่มแฟนที่กระหายความเป็นญี่ปุ่นอย่างแท้จริงได้

การทำแฟนซับช่วงแรก เครื่องมือที่เป็นตัวช่วยสำคัญ คือ เครื่องบันทึกวิดีโอเทป (home videocassette recorder) (Ruh, 2012, น.103) โดยพวกเขาบันทึกรายการโทรทัศน์ในภาษาต้นฉบับจากช่องญี่ปุ่น และนำมาผ่านขั้นตอนการตัดต่อ (ตัดโฆษณากออก) ขั้นตอนการแปลและเพิ่มทับทวยได้ภาพ จากนั้นนำไปแบ่งปันกับแฟนอนิเมะคนอื่น ๆ อาจส่งต่อในกลุ่มหรือส่งผ่านไปรษณีย์ โดยคิดค่าใช้จ่ายเพียงราคาค่าม้วนวิดีโอและค่าขนส่งเท่านั้น (Ferrer Simó, 2005, น. 28)

รูปแบบของแฟนซับพัฒนาอย่างสอดคล้องไปกับเทคโนโลยี ตั้งแต่ยุคม้วนวิดีโอ (VHS) แผ่นดีวีดีและเมื่อมาถึงยุคแชร์ไฟล์วิดีโอในอินเทอร์เน็ต แฟนซับก็แพร่หลายเป็นทวีคูณ โดยมีได้จำเพาะแปลเพียงอนิเมะหรือแปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น แต่ยังไม่ไปถึงวิดีโอเพื่อความบันเทิงประเภทต่าง ๆ จากนานาประเทศ เช่น ซีรีส์ลาตินอเมริกันเรื่อง Marimar (1994) ซีรีส์เยอรมันเรื่อง Verbotene Liebe หรือ Forbidden Love (1995-) และซีรีส์เกาหลี เรื่อง Playful Kiss (2010) (Dwyer, 2017 น. 138)

การทำแฟนซับในยุคดิจิทัล ผู้ชมที่บ้านสามารถโหลดไฟล์วิดีโอต้นฉบับจากเว็บไซต์แชร์ไฟล์โดยตรง และนำมาแทรกบทบรรยายใหม่ในโปรแกรมซอฟต์แวร์ฟรีอย่าง Aegisub, Pinnacle และ BsPlayer โดยหนึ่งในโปรแกรมยอดนิยมสำหรับการสร้างแฟนซับคือ Subtitle Workshop (Chaume, 2013, น.114) จากนั้นนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของกลุ่มหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ โดยหลังอัปโหลดไฟล์วิดีโอพร้อมแฟนซับ นักแปลแฟนซับอาจถูกดำเนินคดีเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งมีผลทางมีผลทางกฎหมายแตกต่างกันไปตามแต่ละประเทศ

อย่างไรก็ตาม ในช่วงหนึ่ง นักแปลแฟนซับมีวิธีหลบเลี่ยงประเด็นทางกฎหมาย โดยเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตเป็นลักษณะซอฟต์แวร์ที่เป็นไฟล์แยกต่างหากกับวิดีโอลิขสิทธิ์ ผู้ชมแฟนซับต้องดาวน์โหลดทั้งไฟล์ซอฟต์แวร์และไฟล์วิดีโอต้นฉบับและเปิดไฟล์ทั้งสองควบคู่กัน

Magazzù (2018) กล่าวว่า แฟนซับมักเป็นไฟล์นามสกุล .srt เพื่อลดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ของวิดีโอต้นฉบับ แต่ต่อมาฮาร์ดซับเป็นที่นิยมเนื่องจากเป็นบทบรรยายใต้ภาพที่ภาษาปลายทางฝั่งรวมกับวิดีโอต้นฉบับไว้เรียบร้อยแล้ว สามารถดูในเว็บไซต์ได้ทันทีหรือดาวน์โหลดมาเก็บไว้ดูขณะออฟไลน์ก็ได้

นอกจากนี้ ยังมีแฟนซับบางเว็บไซต์ที่พัฒนาโปรแกรมเพิ่มบทบรรยายใต้ภาพให้สามารถรองรับบทบรรยายใต้ภาพหลากหลายภาษา โดยเว็บไซต์ที่พัฒนาโปรแกรมดังกล่าวได้โดดเด่นที่สุด คือ viki.com เว็บไซต์แฟนซับที่โด่งดังในกลุ่มแฟนละครเอเชียตะวันออก เว็บไซต์นี้มีสโลแกนว่า “Don’t Just Watch But Help When You Are Free” (Dwyer, 2012 น. 217) โดยกระตุ้นให้ผู้ชมปลายทางที่เข้าใจภาษาต้นฉบับเปลี่ยนบทบาทมาเป็นนักแปลมือสมัครเล่นหรืออาจแปลจากภาษาสากลอย่างภาษาอังกฤษเป็นภาษาปลายทางก็ได้ ในเว็บไซต์มีโปรแกรมเพิ่มคำบรรยายใต้ภาพที่ไม่ซับซ้อน ผู้ชมที่บ้านสามารถเพิ่มคำแปลตามบทสนทนาได้อย่างง่ายดายทำให้เว็บนี้มีบทบรรยายใต้ภาพมากถึง 157 ภาษา

อาจกล่าวสรุปได้ว่า หลังจากเหตุการณ์ช่องโทรทัศน์ในอเมริกาไม่นำการ์ตูนเรื่องใหม่ ๆ มาฉายและเจ้าของลิขสิทธิ์อนิเมะไม่มีแผนจำหน่ายอนิเมะฉบับที่

คงวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่น แฟนอนิเมะบางส่วนที่ต้องการสัมผัสความเป็นอื่น (otherness) จึงเลิกฟังพนักแปลมืออาชีพ พวกเขาเริ่มรวมกลุ่มกันเป็นสังคมเล็ก ๆ และทำงานร่วมกัน ตั้งแต่ขั้นตอนอัดวิดีโอต้นฉบับด้วยเทปวิดีโอ ส่งต่อให้แฟนที่มีความรู้ทางภาษาต้นฉบับลงมือแปล และแบ่งปันกันในกลุ่ม โดยมีสินน้ำใจตอบแทนกันบ้าง เมื่อระบบอินเทอร์เน็ตมีประสิทธิภาพมากขึ้น กลุ่มนักแปลแฟนคลับหน้าใหม่จากอเมริกาก็ค่อย ๆ ขยายวงกว้างออกไป โดยยังยึดรูปแบบการทำงานคล้าย ๆ เดิม

ปัจจุบัน ผู้ถือลิขสิทธิ์อนิเมะ ละครหรือซีรีส์จากประเทศต่าง ๆ มีวิธีเพิ่มช่องทางเผยแพร่ผลงานสู่สายตาผู้ชมต่างชาติให้รวดเร็วกว่าก่อน ในอดีต เจ้าของลิขสิทธิ์จะขายลิขสิทธิ์เฉพาะผลงานต้นฉบับที่จบบริบูรณ์ และกว่าที่ผลงานนั้นแพร่ภาพออกอากาศในช่องโทรทัศน์ประเทศปลายทางได้ก็ใช้ระยะเวลาประมาณหนึ่ง แต่ทุกวันนี้ เริ่มมีการทำข้อตกลงซื้อขายลิขสิทธิ์อนิเมะ ละครหรือซีรีส์บางเรื่องเพื่อไปออกอากาศแบบ Simulcast หรือการออกอากาศแบบคู่ขนานในประเทศผู้ผลิตผลงานต้นฉบับพร้อม ๆ กับการแพร่ภาพทางอินเทอร์เน็ตในประเทศที่ซื้อลิขสิทธิ์

2.1.2.2 เอกลักษณะการแปลของแฟนคลับ

บทบรรยายใต้ภาพของนักแปลมืออาชีพกับนักแปลแฟนคลับมีความแตกต่างกันเนื่องจากวัตถุประสงค์การแปลที่ไม่เหมือนกัน นักแปลบทบรรยายใต้ภาพมืออาชีพทำงานภายใต้การควบคุมและได้ค่าตอบแทนจากผู้ว่าจ้าง ทำให้จำเป็นต้องปฏิบัติตามระบบกฎเกณฑ์เพื่อให้งานออกมาได้มาตรฐาน โดยมีกฎสำคัญที่ต้องยึดถือ คือ “รบกวนความสนใจให้น้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้” กฎนี้บีบให้นักแปลมืออาชีพต้องพัฒนากลวิธีถ่ายทอดคำแปลให้กระชับกินความใกล้เคียงต้นฉบับที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และปรากฏไหลลื่นไปกับองค์ประกอบภาพและเสียง

นอกจากนี้ความสามารถในการอ่านของผู้ชมก็เป็นอีกประเด็นที่นักแปลควรพิจารณา Díaz Cintas & Remael (2007) กล่าวถึง “กฎหกวินาที” อันหมายถึงระยะเวลาที่ผู้ชมทั่วไปอ่านและทำความเข้าใจบทบรรยายใต้ภาพ 2 บรรทัด แต่ละบรรทัดมีไม่เกิน 35-37 ตัวอักษรหรือรวมเป็น 70-74 ตัวอักษร โดยกฎหกวินาทีนี้เหมาะสำหรับบทบรรยายใต้ภาพในโทรทัศน์ ส่วนในภาพยนตร์ วิดีโอ ดีวีดีหรืออินเทอร์เน็ต บทบรรยายใต้ภาพอาจยาวถึง 40 หรือ 41 และอาจยาวถึง 43 ตัวอักษรในเทศกาลภาพยนตร์ โดยบทบรรยายใต้ภาพจะยาวหรือไม่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบข้างเคียง เช่น ในโรงภาพยนตร์ต้องประกอบความคมชัดของภาพ จอภาพขนาดใหญ่และภูมิความรู้ทางวัฒนธรรมของผู้ชม ในกรณีอยู่ในรูปแบบดีวีดี มีแนวโน้มที่บทบรรยายใต้ภาพจะยาวเนื่องจากหากผู้ชมอ่านไม่ทัน สามารถรอสายเพื่ออ่านอีกครั้งได้เอง

อย่างที่ได้อธิบายในตอนต้นเกี่ยวกับกฎไม่รบกวนสายตาผู้ชม นักแปลมีอาชีพเลือกใช้สีฟอนท์ที่ไม่กลืนไปกับภาพ เช่น สีขาวหรือเหลืองตัดขอบด้วยสีดำ ใช้ฟอนท์เรียบ ๆ หรือฟอนท์ตามที่บริษัทกำหนด ส่วนใหญ่ปรากฏกึ่งกลางด้านล่างของจอ

การทำงานภายใต้ข้อจำกัดเรื่องเวลาและจำนวนตัวอักษร ทำให้นักแปลมีอาชีพมีแนวโน้มเลือกกลวิธีแปลแบบย่อมาใช้แก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ของ Pérez-González (2014, น. 16) ที่พบว่าบทบรรยายใต้ภาพแปลคำพูดต้นฉบับได้เพียงร้อยละ 60 จึงเป็นสาเหตุให้บทแปลต้องย่อกระชับได้ใจความ รวมถึงต้องมีกลวิธีถ่ายทอดความหมายหากเรื่องนั้น ๆ เกี่ยวกับข้อกับประเด็นที่แปลยาก เช่น ช่องว่างความแตกต่างทางวัฒนธรรมซึ่งแตกต่างจากนักแปลอีกกลุ่มอย่างสิ้นเชิง

นักแปลแฟนคลับเกิดจากผู้ชมที่ต้องการสัมผัสประสบการณ์ความเป็นอื่นในวัฒนธรรมต้นฉบับโดยตรงจึงอาสาแปลเป็นภาษาปลายทางด้วยความสมัครใจและแบ่งปันกันในกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบผลงานนั้น โดยการแปลในลักษณะนี้ถูกขนานนามว่าเป็น abusive subtitling

Ferrer Simó (2005) ได้ศึกษาเอกลักษณ์ของแฟนคลับ โดยสามารถแบ่งสองประเด็น คือกลวิธีแปลกับรูปแบบฟอนท์ กลวิธีแปลอันเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มนี้ คือความยาวของบทบรรยายใต้ภาพ โดยอาจยาวถึง 4 บรรทัด สาเหตุหลักที่ทำให้บทบรรยายใต้ภาพเป็นเช่นนั้นเนื่องจากนักแปลแฟนคลับเลือกแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมพร้อมแทรกข้อความอธิบายในวงเล็บ (gloss) หรือโน้ต (note) นักแปลแฟนคลับมุ่งมั่นสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับสิ่งแปลกตาสำหรับผู้ชมปลายทาง โดยอาจเป็นชื่อเฉพาะของอาหาร เทศกาลวันสำคัญ ธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น โดยความแตกต่างระหว่างข้อความอธิบายในวงเล็บหรือโน้ต คือตำแหน่งการปรากฏ หากเป็นข้อความอธิบายในวงเล็บ จะปรากฏบริเวณกึ่งกลางด้านล่างตำแหน่งเดียวกับบทบรรยายใต้ภาพ ส่วนโน้ต ปรากฏบริเวณส่วนบนของจอภาพ โดยระยะเวลาการปรากฏของข้อความอธิบายทางวัฒนธรรม ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของนักแปลแฟนคลับ

ฟอนท์ที่นักแปลเลือกใช้มีความหลากหลาย ทั้งในเรื่องรูปแบบที่ช่วยให้ผู้ชมเห็นความแตกต่างระหว่างฟอนท์ที่แปลบทสนทนาในเรื่องกับฟอนท์ในเพลงเปิดและเพลงปิดและการใช้สีเส้นเพื่อระบุตัวละครที่กำลังพูด นอกจากนี้ ยังมีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับนักแปลแฟนคลับซึ่งอาจหมายถึงชื่อและตราโลโก้ประจำทีมแปล

อาจสรุปได้ว่า เอกลักษณ์การแปลของนักแปลทั้งสองกลุ่มเกิดจากวัตถุประสงค์ที่ต่างกันของนักแปล นักแปลมีอาชีพมีกลุ่มผู้ชมเป้าหมายเป็นบุคคลทั่วไป จึงต้องปรับบทบรรยายใต้ภาพให้อ่านง่ายและเข้าใจได้ง่ายเหมาะกับผู้ชมที่มีความสามารถในการอ่านและภูมิความรู้ทางวัฒนธรรมที่ต่างกัน ตรงกันข้ามกับผู้ติดตามแฟนคลับที่ชื่นชอบผลงานที่รักษากลิ่นอาย

ของวัฒนธรรมต้นฉบับอย่างครบถ้วน ผู้ชมแฟนคลับจึงมีความคาดหวังให้นักแปลแฟนคลับถ่ายทอดความหมายของบทสนทนาต้นฉบับอย่างครบถ้วนให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้

2.1.2.3 งานวิจัยเกี่ยวกับแฟนคลับในประเทศไทย

Thandao Wongseree (2017) ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง Creativity in Thai Fansubbing: A Creative Translation Practice as Perceived by Fan Audiences of the Korean Variety Show Running Man (ความคิดสร้างสรรค์ของการแปลซับไตเติ้ลโดยกลุ่มแฟนในประเทศไทย : กรณีศึกษาของรายการโทรทัศน์ “รันนิ่งแมน”) เพื่อศึกษาการพัฒนาความร่วมมือในกลุ่มชุมชนออนไลน์ในประเทศไทย ผ่านการสัมภาษณ์นักแปลแฟนคลับถึงประสบการณ์การแปลการจัดสรรหน้าที่ของทีมงาน และเทคโนโลยีที่ใช้ในกระบวนการแปล นอกจากนี้ยังสอบถามผู้ชมที่เคยติดตามและไม่เคยติดตามแฟนคลับถึงความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนคติต่อแฟนคลับ ผลการศึกษาว่า นักแปลเริ่มจากความชอบศิลปะและอยากเผยแพร่ให้ชาวเน็ตได้รู้จัก จึงเริ่มลงมือแปลและค่อย ๆ รั้งทีมงานมาช่วย โดยคาดหวังว่าทีมงานจะเป็นผู้ที่มีพื้นฐานภาษาอังกฤษหรือเกาหลีบ้าง หากไม่เชี่ยวชาญทางภาษาหรือการใช้โปรแกรมแต่มีใจรักก็สามารถเป็นได้เพราะนักแปลที่มีประสบการณ์ยินดีให้คำแนะนำกับน้องใหม่ เพียงแต่ต้องมีความรับผิดชอบและทำงานสม่ำเสมอ

แต่ละขั้นตอนการทำซับจะมีทีมงานรับผิดชอบคนละส่วน เช่น ตั้งใหม่มีงมลงมือแปล เป็นต้น ทีมงานเรียนรู้การใช้ซอฟต์แวร์หลากหลายโปรแกรมจากอินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างวิดีโอที่มีคุณภาพและสวยงาม เช่น AVS Video Editor เพื่อฝังโลโก้ Aegisub เพื่อแต่งซับ AVI Recomp เพื่อฝังซับให้สมบูรณ์ โดยที่ตั้งใจแต่งซับให้สวยงามเพราะอยากให้ผู้ชมโหลดเก็บไว้ นอกจากนี้ยังใช้พจนานุกรมออนไลน์เกาหลี-อังกฤษ และโปรแกรมค้นหาต่าง ๆ (search engines) เพื่อทำความเข้าใจภาษาต้นฉบับ

นักแปลแฟนคลับมีความเข้าใจเป็นอย่างดีว่าสิ่งที่ทำเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แม้รู้สึกเสียเวลาโดนลบคลิปแต่ก็ยังทำต่อไปเนื่องจากได้รับกำลังใจจากผู้ชม ทางผู้ชมแฟนคลับและบุคคลทั่วไปมีความรู้สึกและทัศนคติที่ดีกับแฟนคลับ สำหรับประเด็นทางกฎหมายก็รู้สึกสงสารนักแปล นอกจากนี้ผู้ชมมองว่าการแสดงความคิดเห็นหรือคำติชมเป็นการให้กำลังใจทีมงานนักแปล

Aungkana Sukwises (2019) ทำวิจัยเรื่อง The Analysis of Translation Techniques Used in English Subtitle of BHUPPAE SANNIWAS (LOVE DESTINY) เพื่อศึกษาวิธีแปลที่ใช้บ่อยในบทบรรยายใต้ภาพภาษาอังกฤษในละครเรื่องบุพเพสันนิวาสที่แปลโดย SJDK Fansub โดยเก็บข้อมูลตัวอย่างคำแปลจากละครตอนที่หนึ่งกับตอนที่สิบห้าจำนวน 88 คำ และจัดประเภทโดยอิงกลวิธีแปลตามความหมาย (meaning-based translation) ของ Larson (1998) พบว่ากลวิธีแปลที่พบมากที่สุดคือ การใช้สิ่งทดแทนทางวัฒนธรรม 20 คำ

ตามมาด้วยกลวิธีแปลเป็นสำนวน 18 คำ การแปลผิด 15 คำ การละไม่แปล 11 คำ การแปลด้วยคำพ้องความหมาย 8 คำ การแปลเป็นคำยืม 6 คำ การแปลคำทั่วไปให้มีความหมายแคบลง 5 คำ และการเพิ่มข้อมูล 4 คำ

งานวิจัยแฟนคลับทั้งสองงาน เป็นการศึกษาแฟนคลับไทยคนละมุมมอง โดยงานแรกสนใจศึกษาวิธีการทำงานของนักแปลแฟนคลับชาวไทยที่แปล *รายการโทรทัศน์ “รันนิ่งแมน”* จากภาษาเกาหลีเป็นบทบรรยายใต้ภาษาไทยด้วยการสัมภาษณ์ทางแชตกับทีมงานนักแปลแฟนคลับ นอกจากนี้ยังสอบถามความรู้สึกและทัศนคติต่อแฟนคลับของผู้ชมที่เคยติดตามและไม่เคยติดตามแฟนคลับด้วยแบบสอบถามออนไลน์ ในขณะที่อีกงานหนึ่ง สนใจศึกษาเฉพาะกลวิธีแปลที่ SJK Fansub ใช้แปลละครบุพเพสันนิวาสเป็นบทบรรยายใต้ภาพภาษาอังกฤษ จากการศึกษาพบว่าในสองตอนที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลมา (ตอนแรกและตอนสุดท้าย) นักแปลแฟนคลับกลุ่มนี้มีกลวิธีแปลแบบทั่วไป โดยแม้จะใช้กลวิธีการเพิ่มข้อมูล แต่เป็นเพียงการตีความภาษาต้นฉบับและเพิ่มประโยคไปเท่านั้น

เช่น ผิน : แม่นายเจ้าขา (ep1: 00.10.23)

แปลเป็น Pin : What do we do?

คุณพี่เดช: กระโจนวิ่งสะบัดจนพวกบ่าวกระเด็นอย่างนี้ (ep1: 01.15.22)

แปลเป็น Khun P' Date: Running and frightening the other maids like this.

สำหรับงานวิจัยนี้ สนใจศึกษาทั้งกลวิธีแปลที่นักแปลแฟนคลับกลุ่มนี้ใช้แปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง และทดสอบประสิทธิภาพของกลวิธีแปลดังกล่าวด้วยแบบสอบถามการรับรู้ของผู้ชม พร้อมสอบถามความคิดเห็นที่ผู้ชมมีต่อกลวิธีแปลดังกล่าวด้วย

2.2 การแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์

ในการแปลสื่อโทรทัศน์ คุณสมบัติสำคัญของนักแปลบทบรรยายใต้ภาพไม่ว่าจะเป็นนักแปลมืออาชีพหรือนักแปลแฟนคลับคือความสามารถในการถ่ายทอดความหมายของบทสนทนาต้นฉบับและป้องกันไม่ให้เกิดการสื่อสารผิดพลาดอันเกิดจากความแตกต่างทางภาษา วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ระหว่างภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากทุกภาษามีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นักแปลอาจประสบปัญหาในการแปลเมื่อคำหรือแนวคิดในต้นฉบับนั้นไม่มีคำเทียบเคียงในภาษาปลายทาง โดยนักวิชาการเรียกคำที่อยู่ระหว่างช่องว่างความแตกต่างระหว่างสองภาษาว่า คำเฉพาะทางวัฒนธรรม

นักวิชาการชาวต่างชาติหลายท่านศึกษาและสร้างศัพท์เฉพาะให้กับคำนี้ต่างกันไป เช่น Cultural words (Newmark, 1988) Culture-specific concepts (Baker, 1992) Culture-specific items หรือ CSI (Aixela, 1996) Cultureme (Nord, 1997) เป็นต้น คำนิยามของแต่ละ

ศัพท์อาจมีรายละเอียดแตกต่างกันบ้าง แต่เมื่อนำมาพิจารณาร่วมกัน ทำให้ความหมายของ ศัพท์นี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะแนวคิดของ Aixela และ Nord

Aixela (1996) นิยามคำเฉพาะทางวัฒนธรรมไว้ว่าเป็น องค์ประกอบของข้อความ อันข้องเกี่ยวกับแนวคิดบางอย่างในวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วรรณกรรม ที่ผู้อ่าน ภาษาปลายทางอาจไม่รู้จัก

จุดสังเกตของคำเฉพาะทางวัฒนธรรมคือคำดังกล่าวไม่ปรากฏในวัฒนธรรมปลายทาง และในภาษาปลายทางเองก็ไม่มีคำเรียกสำหรับสิ่งนั้น โดย Nord (1997) กล่าวว่าหากมีวัตถุประสงค์หรือ แนวคิดนั้นในวัฒนธรรมปลายทางอยู่แล้ว ก็จะได้ปรากฏในรูปแบบเดียวกันในวัฒนธรรมต้นฉบับ

ดังนั้น คำเฉพาะทางวัฒนธรรม คือ องค์ประกอบของข้อความอันแสดงถึงวัฒนธรรม ต่างชาติที่ผู้อ่านภาษาปลายทางอาจไม่รู้จัก หรือหากมีวัตถุประสงค์หรือแนวคิดนั้นในวัฒนธรรมปลายทางอยู่ แล้ว ก็จะได้มีรูปแบบเดียวกันในวัฒนธรรมต้นฉบับ

นักวิชาการหลายคนเสนอกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรม หนึ่งในนั้น คือ Lawrence Venuti โดยในผลงานชื่อ *The Translator's Invisibility* (2008) ได้กล่าวถึงสองวิธีแปลที่ส่งผลต่อ ความเข้าใจงานแปลของผู้อ่าน นั่นคือ การแปลแบบรีนุ (domestication) และการแปลแบบสะตุคตา (foreignization) (ณัฐวดี ก้อนทอง, 2555, น. 9-10) สรุปได้ดังนี้

การแปลแบบรีนุ ซึ่งยึดถือฉบับแปลหรือภาษาปลายทาง เป็นรูปแบบการแปล ที่นักแปลให้ความสำคัญกับผู้อ่าน ทำให้ภาษาแปลมีความเป็นธรรมชาติ อ่านเข้าใจง่ายและลื่นไหล ผู้อ่านรู้สึกราวกับว่าได้อ่านงานต้นฉบับ ไม่ใช่งานแปลจากภาษาอื่น โดยงานแปลที่มีลักษณะเช่นนี้ ทำให้นักแปลไม่ได้แสดงตัวตน (invisible)

การแปลแบบสะตุคตา ซึ่งยึดถือต้นฉบับ เป็นรูปแบบการแปลที่นักแปลให้ความสำคัญ กับบริบททางสังคมวัฒนธรรมของต้นฉบับเนื่องจากไม่มีวัฒนธรรมใดที่เหมือนกันและแทนที่กันได้ อย่างสนิทพอดี การใช้การแปลนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทำให้ผู้อ่านฉบับแปลตระหนักว่าตนกำลังอ่าน งานแปลอยู่ ผ่านคำแปลที่คงไว้ซึ่งความเป็นต่างชาติ

การไม่แสดงตัวตนของนักแปลเป็นวิธีถ่ายทอดความหมายที่นักแปลทั่วไปนิยมใช้ เพื่อ อำนวยความสะดวกให้ผู้ชมในภาษาปลายทางสามารถอ่านงานแปลได้อย่างลื่นไหล ไม่ติดขัดกับศัพท์ หรือรูปประโยคที่ไม่คุ้นตา ซึ่งแตกต่างกับนักแปลแฟนซี้ ที่สามารถแสดงตัวตนได้อย่างอิสระผ่าน กลวิธีแปลอันเป็นเอกลักษณ์

ประเด็นกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจของละครบุพเพสันนิวาส คือคำ เรียกขานและการเล่นคำพ้อง โดยในส่วนต่อไปผู้วิจัยนำเสนอข้อแตกต่างของคำเรียกขานและการเล่น

คำพ้องระหว่างภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อให้เห็นช่องว่างทางวัฒนธรรมที่นักแปลพบข้อขัดแย้ง
เป็นตัวอย่างในการสื่อสาร

2.2.1 คำเรียกขาน

คำเรียกขานเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงคุณภาพ แต่ละภาษามีวิธีการเลือกและการใช้
คำเรียกขานให้เหมาะสมกับบุคคลที่แตกต่างกันไป โดยภาษาส่วนใหญ่พิจารณาจากปัจจัยอายุ เพศ
สถานะทางสังคมและระดับความเป็นทางการ (Modarresi, 2009)

Braun (1988, น. 7 อ้างถึงใน Shehab, 2005) ให้คำจำกัดความคำเรียกขานว่า
“คำหรือวลีสำหรับเรียกคู่สนทนา” ซึ่งสอดคล้องกับคำเรียกขานในแนวคิดของนักวิชาการชาวไทย
กัลยา ติงศภักดิ์, ม.ร.ว. และ อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2531 อ้างถึงใน ณัฐวดี ทองก้อน 2555,
น. 14) ที่ระบุว่า “คำเรียกขาน คือคำหรือวลีที่ผู้พูดใช้เรียกผู้ฟังก่อนตนจะพูดเรื่องต่าง ๆ ด้วย เป็นคำ
ที่แสดงระดับทางสังคมของผู้ฟังตามที่ผู้พูดมองเมื่อเปรียบเทียบกับตนเอง...”

นอกจากเป็นเครื่องแสดงระดับทางสังคมระหว่างคู่สนทนาแล้ว คำเรียกขาน
แต่ละคำยังสามารถแฝงเจตนาของผู้พูดไว้ Nordquist (2019) แสดงตัวอย่างการใช้คำเรียกขานตาม
เจตนาของผู้พูดไว้อย่างหลากหลาย โดยอาจมีลักษณะเป็นมิตร เช่น เรียกเพื่อน ว่า dude
เรียกคนรักว่า sweetheart ลักษณะไม่เป็นมิตร เช่น You idiot! ลักษณะเป็นกลางโดยการเรียกชื่อ
เช่น Jerry, Marge อาจเรียกผู้ฟังด้วยความเคารพ เช่น Your honor หรือไม่ให้ความเคารพ เช่น เรียก
เพื่อนว่า buddy โดยมีเจตนาประชด

ในชีวิตประจำวัน บุคคลหนึ่งอาจถูกเรียกด้วยคำเรียกขานที่หลากหลายตาม
บริบทสถานการณ์ Waedhaugh (1986 อ้างถึงใน ณัฐวดี ทองก้อน 2555, น.14) ได้ยกสถานการณ์
สมมติ สรุปได้ว่า คำเรียกขานสำหรับเรียกนายแพทย์รายหนึ่งชื่อ Dr. John Smith สามารถมีได้
มากกว่าหนึ่งรูปแบบ เช่น Dr. Smith, John Smith, Smith, Johnnie, Doc, Sir ฯลฯ โดยผู้ฟัง
คาดหวังคำเรียกขานหลากหลายรูปแบบที่เปลี่ยนตามบริบทแวดล้อม เช่น “Dr. Smith” จากคนไข้
“Dad” จากลูกชาย “Dear” จากภรรยา และ “Sir” จากเจ้าหน้าที่จราจร เป็นต้น

สำหรับการปรากฏในบทสนทนาของคำเรียกขาน ทั้งในภาษาไทยและ
ภาษาอังกฤษมีตำแหน่งของคำเป็นอิสระ โดยมักปรากฏในตอนต้นของประโยค เช่น “คุณหมอ ฉันไม่
แน่ใจเลยว่าการรักษานี้จะได้ผล” และสามารถอยู่ระหว่างวลีหรือประโยคย่อยได้ เช่น “ฉันไม่แน่ใจเลย
คุณหมอ ว่าการรักษานี้จะได้ผล” อย่างไรก็ตาม เมื่อคำเรียกขานอยู่ในประโยคอาจมีความคล้ายคลึง
กับคำสรรพนาม โดยวิธีแยกคำสองประเภทนี้คือ คำเรียกขานจะไม่ใช่ส่วนใดส่วนหนึ่งของประโยค
และเมื่ออยู่ในบทสนทนา ผู้พูดจะมีจังหวะหยุดระหว่างคำเรียกขานกับประโยค ในการเขียนใน

ภาษาไทยมักแสดงโดยการเว้นวรรค และในภาษาอังกฤษใช้เครื่องหมายจุลภาคคั่น (ณัฐวดี ทองก้อน, 2555

2.2.1.1 คำเรียกขานไทยกับคำเรียกขานภาษาอังกฤษ

นักวิชาการได้ศึกษารูปแบบคำเรียกขานในภาษาของไทยและภาษาอังกฤษอเมริกัน พบว่าคำเรียกขานภาษาไทยมี 7 ส่วนและคำเรียกขานในภาษาอังกฤษแบบอเมริกันมี 5 รูปแบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ม.ร.ว. กัลยา ติงศภัทัย และ อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2531) อ้างถึงใน ณัฐวดี ทองก้อน, 2555, น. 15-16) พบว่าคำเรียกขานในภาษาไทยที่เก็บข้อมูลจากในนวนิยายและเรื่องสั้น ช่วงปี พ.ศ. 2325 – 2525 มีส่วนประกอบทั้งหมด 7 ส่วน

1) ชื่อ สามารถแบ่งออกเป็น ชื่อจริงหรือชื่อแรก เช่น สมศักดิ์ มาลี ซึ่งปรากฏในสถานการณ์ที่เป็นทางการหรือผู้ฟังยังไม่สนิทสนมมากนัก แสดงถึงความเคารพมากและความสนิทสนมน้อย และชื่อเล่นหรือชื่อย่อ ซึ่งแสดงถึงความเคารพน้อยและความสนิทสนมมาก เช่น ศักดิ์ อ้อย เล็ก เป็นต้น

2) คำเรียกญาติ ในที่นี้รวมถึงคำที่แสดงความสัมพันธ์โดยเชื้อสายหรือโดยการแต่งงาน เช่น คุณตา คุณยาย พ่อ แม่ พี่ น้อง และคำเรียกขานผู้อื่นที่ไม่ได้เกี่ยวข้องเป็นญาติกัน แต่ผู้พูดเปรียบว่าเหมือนกับญาติ หรือมีช่วงอายุที่เข้ากับคำเรียกญาติเหล่านั้น เช่น ป้าสมร ลุงอุดม ตาเข้ม เป็นต้น

3) ยศ หมายถึง เครื่องกำหนดฐานะหรือชนชั้นของบุคคล เช่น พระยา คุณหญิง ผู้กอง เป็นต้น

4) คำบอกอาชีพหรือตำแหน่ง หมายถึง คำที่แสดงสถานภาพ ฐานะหรือตำแหน่งของบุคคลที่อ้างถึง เช่น นายอำเภอ กำนัน ส่วนอาชีพ หมายถึง คำเรียกที่ระบุอาชีพของผู้ฟัง โดยมากเป็นอาชีพที่ได้รับความนับถือในสังคมไทย เช่น ครู อาจารย์ หมอ เป็นต้น

5) วลีแสดงความรู้สึก คือ ข้อมูลที่ผู้พูดใช้เป็นคำเรียกขานหรือส่วนประกอบหนึ่งของคำเรียกขานเพื่อแสดงความรู้สึกพิเศษต่อผู้ฟัง เช่น ที่รัก ยอดรัก เป็นต้น

6) คำนำหน้า คือ คำที่มักปรากฏอยู่ส่วนประกอบอื่นของคำเรียกขานเพื่อแสดงความสุขภาพหรือแสดงออกซึ่งสถานะทางสังคมของผู้ฟัง ส่วนใหญ่เป็นคำระบุเพศหรือสถานภาพของผู้ฟังเมื่อเทียบกับผู้พูดว่าสูงหรือต่ำกว่า เช่น คำว่า “คุณ” “ท่าน” และ “อี” ใน คุณเปรม ท่านนายอำเภอ อีริน เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมถึงคำเรียกญาติ เช่น พ่อ แม่ ที่ใช้เรียกบุคคลที่ไม่ใช่พ่อแม่จริงหรือบุคคลที่ไม่อาจเทียบได้กับพ่อ แม่ ส่วนใหญ่ปรากฏหน้าชื่อ ใช้เรียกลูกหลานหรือเด็ก ๆ เพื่อแสดงความเอ็นดู เช่น แม่ช้อย ตาอัน เป็นต้น

7) คำลงท้าย คือ คำที่มักแสดงความรู้สึกหรือแสดงความสนิทสนมที่ผู้พูดมีต่อผู้ฟัง ใช้ประกอบส่วนประกอบอื่น ๆ ของคำเรียกขานและต้องปรากฏอยู่ข้างท้ายเสมอ

Brown & Ford, 1964, Ervin-Tripp, 1973 อ้างใน ญัฐวดี ก้อนทอง, 2555 น.21-22 ศึกษาและประมวลผลงานวิจัยด้านการศึกษาคำเรียกขานในภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน โดยการสังเกตจากสถานการณ์จริง และจากเรื่องสั้นและบทละคร พบว่ามี 5 รูปแบบ

1) ชื่อแรก การใช้ชื่อแรกเรียกขานกัน ถือว่าทั้งผู้พูดและผู้ฟังมีสถานะเท่าเทียมกัน เช่น Andy, Harry ดังนั้นการใช้ชื่อแรกในคำเรียกขานจึงปรากฏในหมู่เพื่อนและคนสนิทหรือในกรณีที่ผู้พูดต้องการสร้างความสนิทสนมกับผู้ฟัง อนึ่ง การใช้ชื่อแรกยังรวมไปถึงชื่อเล่น และการเรียกชื่อจริงเป็นชื่อเล่นด้วย เช่น การเรียกขาน John เป็น Johnny

2) ตำแหน่ง+นามสกุล (title + last name) การใช้ตำแหน่งแล้วตามด้วยนามสกุล คือ ทั้งสองฝ่ายต่างเรียกกันด้วยตำแหน่งและนามสกุล เช่น Mr. Harrison, Professor Brown

3) คำเรียกญาติ (kin term) เช่น sister, grandfather, grandma คำเรียกญาติในภาษาอังกฤษโดยมากจะใช้กับผู้ที่เป็นญาติตามสายโลหิต ส่วนผู้ที่มิได้เป็นญาติกับผู้พูดมีการใช้น้อยกว่า อย่างไรก็ตาม หากคู่สนทนาเป็นผู้มีความใกล้ชิดกับครอบครัวผู้พูด เช่น เป็นเพื่อนของพ่อหรือแม่ ผู้พูดอาจใช้คำเรียกขานคู่สนทนาเสมือนเป็นญาติของตน

4) อาชีพ/ตำแหน่ง เป็นการเรียกขานชื่ออาชีพหรือตำแหน่งที่ได้รับความเคารพในสังคม เช่น teacher, doctor

5) คำเรียกแสดงความรักใคร่สนิทสนมหรือคำแสดงความรู้สึก เป็นคำแสดงท่าทีของผู้พูดที่มีต่อผู้ฟัง เช่น mate, dear, love

เมื่อมองรูปแบบคำเรียกขานในภาษาไทยและภาษาอังกฤษจะสามารถสังเกตได้ว่ามีบางส่วนใกล้เคียงกัน กล่าวคือทั้งสองภาษาเรียกขานบุคคลด้วยชื่อแรก คำเรียกญาติและอาชีพหรือยศตำแหน่ง คำเรียกขานแสดงความรู้สึกเพื่อแสดงความสนิทสนมของผู้พูดและผู้ฟัง

ญัฐวดี ก้อนทอง (2555) ได้ตั้งข้อสังเกตถึงความแตกต่างระหว่างคำเรียกขานในภาษาไทยและภาษาอังกฤษในหัวข้อการเปรียบเทียบเชิงสังคมศาสตร์ได้อย่างน่าสนใจ ผู้วิจัยได้เลือกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการศึกษาในงานวิจัยนี้ มาสรุปไว้ดังนี้

ประเด็นแรก คือมุมมองการใช้คำเรียกญาติของทั้งสองภาษามีความต่างกัน กล่าวคือ คำเรียกญาติในภาษาไทยใช้เรียกทั้งกับญาติโดยสายเลือดหรือโดยแต่งงาน และกับบุคคลที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกัน ซึ่งตรงข้ามกับคำเรียกญาติภาษาอังกฤษที่ใช้กับคนที่ไม่ใช่ญาติน้อยมาก เว้นแต่จะเป็นคนที่รู้จักใกล้ชิดกับครอบครัวของผู้พูด (Methvan, 2006 อ้างใน ญัฐวดี ก้อนทอง,

2555 น. 30) ผู้แปลจึงต้องตระหนักถึงการแปลคำเรียกขานภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ ในกรณีที่พบการใช้คำเรียกขานญาติเรียกขานผู้ฟังที่มีใช้ญาติในต้นฉบับ

อีกประเด็น คือ การใช้คำนำหน้า โดยในภาษาอังกฤษจะพบเฉพาะคำที่แสดงการให้เกียรติหรือยกย่อง เช่น Mr., Miss, Sir, Madame ต่างจากภาษาไทยที่มีทั้งคำนำหน้าที่แสดงการยกย่อง ได้แก่ คุณ ท่าน และยังมีคำที่แสดงความรู้สึกเชิงลบด้วย ได้แก่ ไอ้ อี นิ่ง ดังนั้นในการแปลคำที่แสดงความรู้สึกเชิงลบจึงมีความเป็นไปได้ว่าจะมีการถ่ายทอดในการแปล

สำหรับปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการเลือกใช้คำเรียกขานของที่ปรากฏทั้งสองภาษา คือปัจจัยอำนาจหรือความเป็นทางการที่แฝงมาด้วย เพศและชั้นสังคมของผู้พูด และปัจจัยความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง

อาจกล่าวได้ว่า ในการแปลคำเรียกขานภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ นักแปลต้องเข้าใจในรายละเอียดคำเรียกขานและปัจจัยการใช้คำเรียกขานของทั้งสองภาษาอย่างลึกซึ้ง เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดความหมายได้อย่างใกล้เคียงภาษาต้นฉบับและเหมาะสมกับวัฒนธรรมภาษาปลายทาง

2.2.1.2 การแปลคำเรียกขาน

การอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีหลากหลายสถานะ ทำให้คำเรียกขานเป็นหนึ่งในเครื่องแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ในขั้นตอนการแปล หากภาษาปลายทางไม่มีคำที่มีความหมายใกล้เคียงกับภาษาต้นฉบับก็อาจจะเป็นอุปสรรคสำหรับนักแปล การแปลคำเรียกขานให้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้มีความสำคัญ แม้อาจไม่มีผลต่อเนื้อเรื่องมากนัก แต่ก็ยังเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจลักษณะความสัมพันธ์ของแต่ละตัวละคร

เนื่องจากยังไม่ปรากฏกลวิธีแปลคำเรียกขานจากภาษาหนึ่งไปอีกภาษาหนึ่งโดยเฉพาะ ผู้วิจัยจึงจะใช้กลวิธีแปลเมื่อพบคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์แทน ในงานวิจัยนี้ได้เลือกกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์ 2 แนวคิดจากนักวิชาการ 3 ท่าน คือ Gottlieb และ Díaz-Cintas & Remael มีรายละเอียด ดังนี้

Gottlieb, 1992 อ้างถึงใน Ghaemi และ Benyamin, 2010, น. 42 เสนอกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมที่พบในภาพยนตร์ 10 กลวิธี ดังนี้

1. การขยายความ (Expansion) ใช้อธิบายเพิ่มในกรณีที่ภาษาต้นฉบับมีความแตกต่างทางวัฒนธรรมและไม่สามารถแปลเป็นภาษาปลายทางให้มีความหมายครบถ้วน
2. การถอดความ (Paraphrase) ใช้ในกรณีที่ไม่สามารถแปลและเรียบเรียงวลีภาษาต้นฉบับด้วยโครงสร้างประโยคที่เหมือนกันในภาษาปลายทางได้
3. การถ่ายทอดความหมาย (Transfer) คือกลวิธีแปลภาษาต้นฉบับอย่างครบถ้วนถูกต้อง

4. การเลียนแบบต้นฉบับ (Imitation) คือการคงรูปแบบของคำในภาษาต้นฉบับไว้ โดยทั่วไปจะเป็นชื่อคนและสถานที่
5. การถอดเสียง (Transcription) ใช้แปลในกรณีภาษาต้นฉบับมีคำที่ต่างออกไปจากคำปกติ เช่น การใช้ภาษาที่สามหรือคำพูดที่ไม่มีมีความหมาย (nonsense language)
6. การปรับเนื้อหา (Dislocation) ใช้แปลในกรณีภาษาต้นฉบับมีลักษณะพิเศษ เช่น เพลงร้องเล่นในการ์ตูนที่การแปลลักษณะพิเศษสำคัญกว่าความถูกต้องของเนื้อร้อง
7. การย่อ (Condensation) เป็นกลวิธีย่อข้อความให้สั้นลงด้วยวิธีที่รวบรวมน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้
8. การตัดจำนวนตัวอักษร (Decimation) คือการย่ออย่างสุดขีด แม้แต่องค์ประกอบสำคัญก็อาจถูกละไม่แปล อาจด้วยเหตุจากความเร็วของบทสนทนา
9. การละ (Deletion) หมายถึงการไม่แปลข้อความบางส่วน
10. การตัดทิ้ง (Resignation) ใช้เมื่อไม่มีวิธีแปลข้อความนั้น ทำให้ความหมายหายไปอย่างเล็งไม่ได้

Díaz-Cintas & Remael อ้างถึงใน Hazeleger, 2012, น. 20-21 อธิบาย

ถึงกลวิธีแปลรับมือกับคำเฉพาะทางวัฒนธรรม 9 กลวิธี ดังต่อไปนี้

1. คำยืมหรือการคงคำ (Loan or retention) เมื่อศัพท์หรือวลีนั้นยังคงอยู่ในรูปแบบเดิมของภาษาต้นฉบับ เนื่องจากไม่สามารถแปลได้หรือทั้งสองภาษาใช้คำเดียวกัน
2. คำยืมแบบแปล (Calque) คือการแปลวลีหรือคำแบบคำต่อคำ อย่าง States-General ในภาษาอังกฤษแปลเป็นภาษาดัตช์ว่า Staten-Generaal
3. คำอธิบาย (Explication) นักแปลบทบรรยายได้ภาพเลือกใช้กลวิธีนี้เพื่อแปลข้อความต้นฉบับให้เข้าใจง่ายมากขึ้น ทั้งผ่านการให้รายละเอียดแทนการใช้คำจากกลุ่ม เช่น ใช้คำว่า ทิวลิปแทนดอกไม้หรือผ่านกล่าวถึงความหมายทั่วไปแทนการใช้คำลูกกลุ่มเช่น ใช้คำว่า สุนัขแทนพันธุ์เยอรมันเชพเพิร์ด
4. การใช้คำแทน (Substitution) เมื่อมีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่ทำให้ไม่อาจแปลตามต้นฉบับเนื่องจากมีความยาวเกินไป อาจแทนด้วยคำพ้องความ คำจากกลุ่มหรือคำลูกกลุ่ม
5. การปรับเปลี่ยนตามภาษา (Transposition) เมื่อปรับแนวคิดทางวัฒนธรรมต้นฉบับด้วยแนวความคิดที่คล้ายกันในภาษาปลายทาง เช่น การปรับหน่วยความยาวจากสองนิ้วเป็นห้าเซนติเมตร
6. การสร้างศัพท์ (Lexical recreation) กรณีมีคำสร้างใหม่ข้อความต้นฉบับ ซึ่งยังไม่มีคำแปลมาก่อน นักแปลต้องสร้างคำแปลขึ้นมาเอง อย่างต้นฉบับภาษาอังกฤษเรื่อง Alice in Wonderland และฉบับแปลในภาษาดัตช์
7. การทดแทน (Compensation) เป็นการทดแทนข้อมูลที่หายไปด้วยการเพิ่มข้อมูลเพิ่มเติมตรงอื่น
8. การละ (Omission) ไม่แปลบางส่วนของประโยคหรือทั้งประโยค เนื่องจากพื้นที่ไม่เพียงพอ

9. การเพิ่มข้อมูล (Addition) กลวิธีนี้เป็นสับเซตของคำอธิบาย บางกรณีอาจเป็นสิ่งที่พึงประสงค์ในการเสริมข้อมูลเบื้องต้นในบทบรรยายได้ภาพเพื่ออธิบายสิ่งที่ถูกอ้างถึง

ผู้วิจัยได้จัดเรียงกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์ของสองแนวคิดในรูปแบบตารางเพื่อให้เห็นข้อเหมือนและข้อแตกต่าง

ตารางที่ 2.1 ตารางเปรียบเทียบกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์

กลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรม	
Gottlieb (1992)	Díaz-Cintas & Remael (2007)
	2. คำยืมแบบแปล (Calque)
1. การขยายความ (Expansion)	3. คำอธิบาย (Explication) 7. การทดแทน (Compensation) 9. การเพิ่มข้อมูล (Addition)
2. การถอดความ (Paraphrase)	
3. การถ่ายทอดความหมาย (Transfer)	
4. การเลียนแบบต้นฉบับ (Imitation)	1. คำยืมหรือการคงคำ (Loan or retention)
5. การถอดเสียง (Transcription)	
6. การปรับลำดับประโยค (Dislocation)	
7. การย่อ (Condensation)	
8. การตัดจำนวนตัวอักษร (Decimation)	
9. การละ (Deletion)	8. การละ (Omission)
10. การตัดทิ้ง (Resignation)	
	4. การใช้คำแทน (Substitution)
	5. การปรับเปลี่ยนตามภาษา (Transposition)
	6. การสร้างศัพท์ (Lexical recreation)

จากตาราง จะเห็นได้ว่า ครึ่งหนึ่งของกลวิธีแปลของทั้งสองนักวิชาการแทบไม่เหมือนกัน อาจเป็นเพราะกลวิธีแปลของ Gottlieb มุ่งแก้ไขปัญหาความแตกต่างทางวัฒนธรรมระดับในคำและประโยค ได้แก่ การถอดความ การถ่ายทอดความหมาย การถอดเสียง การปรับลำดับประโยค การย่อ การตัดจำนวนตัวอักษร และการตัดทิ้ง ในขณะที่ Díaz-Cintas

& Remael มักแก้ไขในระดับคำ ได้แก่ คำยืมแบบแปล การใช้คำแทน การปรับเปลี่ยนตามภาษา และการสร้างศัพท์

สำหรับกลวิธีที่มีความคล้ายกัน มี 3 กลวิธีหลัก คือการอธิบายคำเฉพาะทางวัฒนธรรม การละไม่แปลและการเลียนแบบคำภาษาต้นฉบับ

หากพิจารณารายละเอียดของการอธิบายคำเฉพาะทางวัฒนธรรมและการละไม่แปลบางคำหรือบางประโยคของทั้งสองแนวคิด จะเห็นว่าสองกลวิธีนี้มีความตรงข้ามกัน กล่าวคือ Gottlieb ให้ความสำคัญกับการลดทอนตัวอักษรด้วยกลวิธีต่าง ๆ Díaz-Cintas & Remael เน้นการลงรายละเอียดกับกลวิธีที่เกี่ยวข้องกับการอธิบายคำเฉพาะทางวัฒนธรรม

จากกลวิธีแปลของ Gottlieb 3 ใน 10 กลวิธี เกี่ยวกับการลดทอนตัวอักษร คือ การย่อ การตัดจำนวนตัวอักษร และการละ ซึ่ง Gottlieb (Schwarz, 2002 อ้างถึงใน Khasanah, 2009) ได้อธิบายแต่ละลักษณะของสามกลวิธีแปลดังกล่าว ได้ว่า

ก) การย่อ สามารถรักษาทั้งความหมายและลักษณะสำนวนภาษาส่วนใหญ่ของข้อความต้นฉบับไว้ได้ อีกทั้งการถ่ายทอดจากภาษาพูดเป็นภาษาเขียนช่วยตัดคำฟุ่มเฟือยอย่างอัตโนมัติและยังทำให้ประโยคมีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น

ข) การตัดจำนวนตัวอักษร เป็นกลวิธีที่ใช้เมื่อมีบทพูดยาวและเร็ว กลวิธีนี้มีลักษณะเฉพาะโดยใช้สำนวนการแปลสั้นลงและลดทอนเนื้อหา การตัดภาษาต้นฉบับอาจส่งผลให้เนื้อหาทางความหมายหรือสำนวนหายไป แต่สารจะถูกส่งผ่านช่องทางอื่น ๆ แทน (ชาวด์แตรีกและภาพ)

ค) การละ ส่วนใหญ่จะใช้กลวิธีแปลนี้เพื่อจัดการกับเนื้อหาที่ไม่ใช่คำพูด โดยการละคำซ้ำและ tag questions ไม่ได้ทำให้ผู้ชมสูญเสียข้อมูลใด แต่อาจส่งผลกระทบต่อความหมายหรือเนื้อหาสำนวน

ในขณะที่ กลวิธีแปล 3 ใน 9 กลวิธีของ Díaz-Cintas & Remael (2007) เกี่ยวข้องกับการอธิบายคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในบริบทต่าง ๆ เช่น การใช้คำจำกัดกลุ่มหรือคำลูกกลุ่มในกลวิธีคำอธิบาย การให้คำอธิบายความหมายในพื้นที่อื่น ๆ ในกลวิธีการทดแทน และกลวิธีการเพิ่มข้อมูล

แม้ทฤษฎีของ Díaz-Cintas & Remael (2007) มีจุดเด่นในเรื่องการอธิบายคำเฉพาะทางวัฒนธรรมอย่างละเอียด ซึ่งเข้ากับสไตล์การแปลของนักแปลแฟนซี้ที่ขึ้นชื่อในการอธิบายด้วยข้อความเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้ชมภาษาปลายทางเข้าใจความหมายใกล้เคียงกับผู้ชมภาษาต้นฉบับให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้ แต่ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของ Gottlieb มาเป็นกรอบในการศึกษาการแปลคำเรียกขาน เนื่องจากสไตล์การแปลของนักแปลแฟนซี้ละครไทยมีลักษณะการแปลด้วยกลวิธีกว้าง ๆ และไม่ได้ใช้กลวิธีแปลด้วยอธิบายคำเฉพาะทางวัฒนธรรมที่หลากหลายเท่าทฤษฎีของ Díaz-Cintas & Remael

2.2.2 การเล่นคำพ้อง

การเล่นคำพ้อง (pun) คือการเล่นคำรูปแบบหนึ่ง (wordplay) ที่สร้างความขำขันหรือโวหารผ่านการใช้คำหรือถ้อยคำที่ฟังดูคล้าย ๆ กัน แต่ตีความได้สองความหมายหรือมากกว่านั้น

2.2.2.1 การเล่นคำพ้องภาษาไทยกับการเล่นคำพ้องภาษาอังกฤษ

ในภาษาไทย คำพ้อง หมายถึง คำที่มีรูปหรือเสียงเหมือนกันแต่จะมีความหมายต่างกัน ซึ่งเวลาอ่านต้องอาศัยการสังเกตพิจารณาเนื้อความของคำที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย คำพ้อง แบ่งเป็น 3 ชนิด คือ (Unknown, 2559) มีรายละเอียดดังนี้

1. คำพ้องรูป คือ คำที่เขียนเหมือนกัน แต่อ่านออกเสียงต่างกัน เช่น

เพลลา อ่านว่า เพลลา เป็นอักษรควบ แปลว่า ตัก เข่า แขนลื้อหมุน

อ่านว่า เพ – ลา อ่านเรียงพยางค์ แปลว่า เวลา

เสลา อ่านว่า สะ - เหลลา เป็นอักษรนำ แปลว่า ต้นไม้ชนิดหนึ่ง

อ่านว่า เส - ลา อ่านเรียงพยางค์ แปลว่า หิน

ปรัก อ่านว่า ปรัก เป็นอักษรควบ แปลว่า เงิน

อ่านว่า ปะ – หรัก เป็นอักษรนำ แปลว่า หัก

2. คำพ้องเสียง คือ คำที่เขียนต่างกันแต่จะออกเสียงเหมือนกัน เช่น

ศาสตร์ หมายถึง ระบบความรู้

ศาสน์ หมายถึง คำสั่ง, คำสั่งสอน

สาด หมายถึง ชัด, ชัดนำไป

สารท หมายถึง เทศกาลทำบุญเดือนสิบ

พรรณ หมายถึง ชนิด, สี

พันธุ์ หมายถึง เหล่ากอ, วงศ์วาน

พัน หมายถึง สิบร้อย, ผูก, มัด

ภณท์ หมายถึง สิ่งของ

3. คำพ้องทั้งรูปและเสียง คือคำพ้องที่เขียนเหมือนกัน อ่านออกเสียงเหมือนกันแต่จะต่างกันในด้านความหมาย ซึ่งขึ้นอยู่กับใจความของคำข้างเคียง เช่น

กัน หมายถึง โกงให้เสมอกัน

กัน หมายถึง ฉันทน์, ข้าพเจ้า

กัน หมายถึง ห้าม, ปิด

Lundquist, 2014, น.4 ได้อธิบายการเล่นคำพ้องในภาษาอังกฤษใน Cunning Punning and Cultural References Translating the typically British to Swedish โดยการยกคำพูดของนักวิชาการในอดีตที่มีความสำคัญเกี่ยวกับการแปลการเล่นคำพ้อง 2 ท่าน คือ

Delabastita (1996) ให้คำจำกัดความไว้ว่า การเล่นคำพ้อง (punning หรือ wordplay) คือ “ชื่อทั่วไปของปรากฏการณ์ทางข้อความต่าง ๆ ที่ใช้ประโยชน์จากลักษณะโครงสร้างภาษาเพื่อก่อให้เกิดการเผชิญหน้าที่มีนัยสำคัญทางการสื่อสารของสองโครงสร้างทางภาษา (หรือมากกว่านั้น) อันมีรูปแบบคล้ายกันไม่มากก็น้อยและมีความหมายแตกต่างกันไม่มากก็น้อย”

Redfern (1984) กล่าวว่า การเล่นคำพ้องคือ “มุขตลกทางภาษาที่ใช้ได้จริง” หรือ “รหัสชนิดหนึ่งซึ่งชวนเชิญให้ผู้อ่าน ผู้ชม หรือผู้ฟังถอดรหัส”

นอกจากนี้ Delabastita (1996) ได้แบ่งประเภทของการเล่นคำพ้องเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1) คำพ้องทั้งรูปและเสียง (homonymy) สะกดด้วยพยัญชนะและออกเสียงเหมือนกัน แต่คนละความหมาย เช่น cavity หมายถึง หลุมบนพื้น, ฟันผุ

2) คำพ้องเสียง (homophony) ออกเสียงเหมือนกันแต่สะกดด้วยพยัญชนะต่างกัน เช่น hair (เส้นผม) กับ hare (สัตว์ชนิดหนึ่ง)

3) คำพ้องรูป (homography) สะกดด้วยพยัญชนะเดียวกันแต่ออกเสียงต่างกัน เช่น bow (โค้งค้ำนับ) กับ bow (คันธนู)

4) คำพ้องเสียงคล้าย (paronymy) สะกดด้วยพยัญชนะและออกเสียงคล้ายกัน เช่น accept (ยอมรับ) กับ except (ยกเว้น)

คำพ้องในภาษาไทยและอังกฤษมีความใกล้เคียงกันอยู่บ้าง กล่าวคือ ต่างมีคำพ้องรูป คำพ้องเสียงและคำพ้องทั้งรูปและเสียง สำหรับสิ่งที่ไม่เหมือนคือคำพ้องเสียงคล้าย ซึ่งพบในการเล่นคำพ้องภาษาอังกฤษเท่านั้น

2.2.2.2 การแปลการเล่นคำพ้อง

การเล่นคำพ้องมีจุดประสงค์เพื่อทำให้เกิดความขบขัน จึงเป็นเรื่องท้าทายความสามารถในการแปลให้ผู้ชมปลายทางรับรู้ถึงความสนุกสนานเช่นเดียวกันกับผู้ชมภาษาต้นฉบับ การเล่นคำประเภทต่าง ๆ อาจก่อให้เกิดปัญหาในการแปลเนื่องจากแต่ละภาษามีรูปแบบและความหมายแตกต่างกันไป ทำให้มีนักวิชาการศึกษากลวิธีแปลการเล่นคำที่มีประสิทธิภาพ

Delabastita (1993) ได้เสนอกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง 8 กลวิธี ดังนี้

1. กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นการเล่นคำพ้อง (pun to pun) หมายถึง การแปลการเล่นคำพ้องในต้นฉบับเป็นการเล่นคำพ้องในภาษาปลายทาง โดยอาจไม่มีลักษณะ เหมือนกันกับต้นฉบับมากนัก

2. กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป (pun to non-pun) หมายถึง การแปลการเล่นคำในต้นฉบับเป็นข้อความที่ไม่ใช่การเล่นคำในภาษาปลายทาง แบ่งได้เป็น 3 ประเภทย่อย คือ การแปลการเล่นคำต้นฉบับโดยเก็บความได้ทั้งสองนัย (non-selective non-pun) การแปลการเล่นคำโดยเลือกเก็บความหนึ่งนัย (selective non-pun) และการ ถอดความการเล่นคำต้นฉบับแต่ไม่สามารถรักษานัยไว้ได้ (diffuse paraphrase)

3. กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นโวหาร (pun to related rhetorical device) หมายถึง การแปลการเล่นคำพ้องในต้นฉบับโดยใช้โวหารในภาษาปลายทาง เช่น คำซ้ำ สัมผัสอักษร เสียงสัมผัส เป็นต้น

4. กลวิธีละการแปลการเล่นคำพ้อง (pun to zero) หมายถึง ไม่แปลการเล่นคำในภาษาต้นฉบับ

5. กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องต้นฉบับเป็นการเล่นคำพ้องในภาษา ปลายทาง (pun ST = pun TT) สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทย่อย คือ การดัดการเล่นคำต้นฉบับมา โดยไม่แปลเป็นภาษาปลายทาง (direct copy) และการแปลการเล่นคำต้นฉบับให้มีวิธีเขียนอย่าง ภาษาปลายทาง (transference) เช่น complexion ในภาษาอังกฤษแปลเป็น complexie ในภาษาดัตช์

6. กลวิธีแปลข้อความเป็นการเล่นคำพ้อง (non-pun to pun) หมายถึง การแปลส่วนที่ไม่ใช่การเล่นในภาษาต้นฉบับ อาจเพื่อชดเชยการไม่แปลการเล่นคำในส่วนอื่น

7. กลวิธีเพิ่มการเล่นคำพ้อง (zero to pun) หมายถึง การเพิ่มการเล่น คำพ้องในภาษาปลายทางเพื่อชดเชยการเล่นคำภาษาต้นฉบับที่ไม่ได้แปล

8. เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ (editorial techniques) นักแปลสามารถ เพิ่มเชิงอรรถ รายการอ้างอิงท้ายเรื่อง ฯลฯ เพื่อดึงความสนใจไปที่การแปลการเล่นคำเมื่อกล่าวถึงคำ พ้องในภาษาต้นฉบับ

ในปี 1997 Gottlieb (น. 210 อ้างถึงใน Williamson & De Pedro Ricoy, 2014, น. 176) เสนอกลวิธีแปลการเล่นคำในบทบรรยายใต้ภาพ ดังนี้

1. การแปลตรงตัว โดยอาจคงหรือละทิ้งความตกลงไป
2. การดัดแปลงให้เข้ากับภาษาปลายทาง เพื่อคงความตกลง
3. การแทนที่ด้วยข้อความทั่วไป

4. การละไม่แปล โดยข้ามไปแปลบทพูดถัดไป
5. การแทรกข้อความอื่นที่นอกเหนือจากต้นฉบับ

ตารางที่ 2.2 ตารางเปรียบเทียบกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง

กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง	
Delabastita (1993)	Gottlieb (1997)
	1. การแปลตรงตัว
1. กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นการเล่นคำพ้อง (pun to pun)	2. การดัดแปลง
2. กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป (pun to non-pun)	3. การแทนที่ด้วยข้อความทั่วไป
3. กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นโวหาร (pun to related rhetorical device)	
4. กลวิธีละการแปลการเล่นคำพ้อง (pun to zero)	4. การไม่แปล (Not rendered)
5. กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องต้นฉบับเป็นการเล่นคำพ้องในภาษาปลายทาง (pun ST = pun TT)	
6. กลวิธีแปลข้อความเป็นการเล่นคำพ้อง (non-pun to pun)	
7. กลวิธีเพิ่มการเล่นคำพ้อง (zero to pun)	5. การแทรกข้อความอื่นที่นอกเหนือจากต้นฉบับ
8. เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ (editorial techniques)	

จากตารางจะเห็นว่า 5 กลวิธีแปลจากแนวคิดของ Gottlieb ไม่ครอบคลุม 8 กลวิธีแปลของ Delabastita โดยกลวิธีที่ไม่พบในแนวคิดของ Gottlieb คือ กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นโวหาร กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องต้นฉบับเป็นการเล่นคำพ้องในภาษาปลายทาง กลวิธีแปลข้อความเป็นการเล่นคำพ้อง และเทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ

ในงานวิจัยชิ้นนี้จะนำทฤษฎีของ Delabastita (1993) มาใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเนื่องจากมีการกำหนดลักษณะกลวิธีแปลอย่างละเอียดกว่า อาจเป็นประโยชน์ในการจัดประเภทข้อมูล โดยหากนักแปลแฟนซับใช้กลวิธีนอกเหนือจากกลวิธีเหล่านี้ ผู้วิจัยจะบันทึกเพิ่มเติม

2.2.3 งานวิจัยที่ศึกษาการแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในภาพยนตร์

2.2.3.1 การแปลคำเรียกขานในภาพยนตร์

งานวิจัยที่ศึกษาการแปลคำเรียกขานในภาพยนตร์มีทั้งภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ (ศศิ เอาทารยกุล, 2557) ภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย (Manora Petchsuwan, 2007) และภาษาอินโดนีเซียเป็นภาษาอังกฤษ (Fauliyah, 2012) ผู้วิจัยพบว่าการแปลคำเรียกขานมีแนวคิดหลัก 2 แนวทางหลักคือการแปลโดยอิงภาษาต้นฉบับและการแปลโดยอิงภาษาแปล นักแปลบรรยายได้ภาพส่วนใหญ่นิยมแปลคำเรียกขานด้วยการแปลที่เน้นความสำคัญที่ภาษาแปล ไม่ว่าจะเป็นกลวิธีแปลด้วยคำที่มีความหมายกว้างกว่า กลวิธีแทนที่ด้วยสิ่งที่มีในวัฒนธรรมปลายทาง และกลวิธีละ

กลวิธีแปลด้วยคำที่มีความหมายกว้างกว่า เช่น การแปลคำเรียกขานภาษาอินโดนีเซียเป็นภาษาอังกฤษ ผู้แปลแปลคำว่า Mas (พี่ชาย) ด้วยคำว่า brother หรือ Bro ซึ่งมีความหมายกว่าคำต้นฉบับ โดยคำในภาษาปลายทางหมายมิได้ระบุชัดเจนว่าเป็นพี่ชายหรือน้องชาย เช่นเดียวกันการแปลคำว่า Nduk (เด็กหญิงหรือลูกสาว) เป็น child ซึ่งมีความหมายครอบคลุมทั้งเด็กหญิงและเด็กชาย นอกจากนี้ คำแปลในภาษาอังกฤษยังแสดงถึงความใกล้ชิดระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังมากกว่าคำในภาษาต้นฉบับ (Fauliyah, 2012)

กลวิธีแทนที่ด้วยสิ่งที่มีในวัฒนธรรมเป้าหมาย อย่างการแปลคำเรียกขานแบบคำนับญาติในภาษาไทยที่ใช้เรียกบุคคลที่สูงวัยกว่าเป็นคำเรียกขานภาษาอังกฤษที่ใช้เรียกผู้ชายหรือผู้หญิงที่ไม่รู้จักชื่อ ผู้แปลคำว่า “พี่” (เรียกตัวละครผู้ชาย) และ “เฮีย” = Mister และแปล “เจ๊” = Miss โดยสามารถคงความสุภาพและให้เกียรติผู้ฟังไว้ได้ แต่ลดทอนความสนิทสนมเป็นกันเองระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังในภาษาต้นฉบับไป (ศศิ เอาทารยกุล, 2557)

กลวิธีละการแปล ผู้แปลบางคนละคำเรียกขานต้นฉบับไปเลย เช่น ไม่แปลคำว่า “honey” “my friend” เป็นต้น โดยผู้แปลจะเลือกใช้กลวิธีนี้เมื่อคำเรียกขานไม่มีผลต่อความเข้าใจเรื่องโดยรวม (Manora Petchsuwan, 2007)

จากงานวิจัยทั้งสามชิ้น พบว่าส่วนใหญ่ผู้แปลมักใช้กลวิธีแปลโดยอิงภาษาปลายทาง เนื่องจากเป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้ชมอ่านบทบรรยายได้ภาพได้อย่างลื่นไหลและเข้าใจ

เนื้อความในเรื่องอย่างง่ายดาย ทว่าการแปลด้วยกลวิธีนี้อาจทำให้ผู้ชมเข้าใจคลาดเคลื่อนในเรื่องการใช้คำเรียกขานภาษาต้นฉบับในแง่เพศและอายุ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง

2.2.3.2 การแปลการเล่นคำพ้องในภาพยนตร์

ผู้วิจัยหลายท่านศึกษาวิธีการแปลของผู้ผลิตบทบรรยายใต้ภาพ ซึ่งแต่ละชิ้นงานมีวิธีถ่ายทอดความหมายของการเล่นคำประเภทนี้แตกต่างกันออกไป โดยงานของ Korhonen (2008) ที่วิเคราะห์กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องในการ์ตูนชิตคอม เดอะซิมป์สันส์ จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาฟินแลนด์ พบว่ากลวิธีแปลที่ผู้แปลใช้ 3 อันดับแรก คือ กลวิธีแปลการเล่นคำด้วยข้อความที่มีใช้ในการเล่นคำ (ร้อยละ 42) กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นการเล่นคำพ้อง (ร้อยละ 32) และกลวิธีละการแปลการเล่นคำพ้อง (ร้อยละ 18) โดยไม่ปรากฏการใช้ 3 กลวิธีแปล ดังนี้ กลวิธีเพิ่มการเล่นคำพ้อง กลวิธีแปลข้อความในการเล่นคำพ้องและเทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ

นอกจากนี้บางงานวิจัยมีการเปรียบเทียบกลวิธีแปลบทบรรยายใต้ภาพระหว่างผู้แปล 2 กลุ่ม อย่างงานของ Verbruggen (2010) ที่เปรียบเทียบกลวิธีแปลบทบรรยายใต้ภาพเป็นภาษาต้นฉบับของกลุ่มนักแปลทางการกับกลุ่มนักแปลแฟนคลับ โดยเก็บข้อมูลกลวิธีแปลในละครชิตคอมอังกฤษ จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ Fawltly Towers และเรื่อง Monty Python's Flying Circus และภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่อง Shrek จำนวน 3 ภาค คือ เรื่อง Shrek 2, Shrek the third และ Shrek the Halls ผลการศึกษาพบว่า โดยรวมแล้ว นักแปลแฟนคลับมีแนวโน้มแปลการเล่นคำพ้องด้วยกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป ในขณะที่นักแปลทางการมีอัตราใช้กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นการเล่นคำพ้องในระดับสูง หากในกรณีต้นฉบับเป็นคำพ้องทั้งรูปและเสียง นักแปลแฟนคลับจะแปลด้วยกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นการเล่นคำพ้อง และละไม่แปลคำพ้องเสียงคล้าย ซึ่งกลับกันกับกลุ่มนักแปลทางการที่แทบไม่ละการแปลคำพ้องเสียงคล้าย และมีละคำพ้องทั้งรูปและเสียง

2.3 การรับรู้ของผู้ชม

ความคิดเห็นของผู้ชมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีนักแปลควรนำมาพิจารณาประกอบเมื่อลงมือแปลบทบรรยายใต้ภาพทั้งในแง่ของคุณภาพการแปล ส่วนงานการแปล และระยะเวลาการปรากฏบทบรรยายใต้ภาพ แต่ทว่า ในสมัยก่อนความคิดเห็นของผู้ชมอาจไม่ได้รับความสนใจนัก จนกระทั่งแนวคิดการรับรู้ของผู้ชมค่อย ๆ แพร่หลายในหลายสาขาวิชา

แนวคิดการรับรู้ของผู้ชม (Audience Reception) ได้รับการหยิบยกไปศึกษาร่วมกับศาสตร์อื่น เพื่อให้ได้มุมมองใหม่ ๆ ในการศึกษา ตั้งแต่ การศึกษาวรรณกรรม ประวัติศาสตร์นิพนธ์ การแปล จนมาถึงสังคมวิทยา Stuart Hall (communication theory) กล่าวถึงแนวคิดการรับรู้ใน

บทความเรื่อง Encoding and Decoding Television Discourse เมื่อปี ค.ศ. 1973 บทความเรื่องนี้มุ่งศึกษาการเข้ารหัส (encoding) และการถอดรหัส (decoding) ในสื่อต่าง ๆ อย่างนิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์ หรือเกม โดยการถอดรหัสจะสมบูรณ์เมื่อผู้รับเข้าใจสารที่ผู้เข้ารหัสต้องการสื่อสารอย่างครบถ้วน

อย่างไรก็ตาม ความสามารถในการถอดรหัสของผู้ชมอาจไม่เท่ากันด้วยเหตุปัจจัยต่าง ๆ โดยสามารถแบ่งผู้ชมตามระดับความสามารถได้ 3 ประเภท คือ ผู้ชมที่เข้าใจความหมายของสารสอดคล้องกับความหมายของผู้เข้ารหัส (dominant reader) ผู้ชมที่เข้าใจความหมายแบบต่อรอง (negotiated reader) และผู้ชมที่เข้าใจความหมายแบบต่อต้าน (oppositional reader)

กรณีสารที่อยู่ในรูปวีจนาภาษาหรืออวีจนาภาษาไม่ได้ส่งผลอย่างที่คุณเข้ารหัสตั้งใจ ก็ไม่ได้เป็นปัญหา ดังที่ Hall กล่าวไว้ว่า “มันไม่จำเป็นว่าผู้ชมจะถอดรหัสสารให้มีความหมายเหมือนกับที่ผู้เขียนเข้ารหัสไว้” ความสามารถในการถอดรหัสที่ไม่เท่ากันอาจมีผลจากการบิดเบือน (distortion) ของผู้ชมแต่ละคนที่มีความแตกต่างเรื่องอายุ เพศ ศาสนา เชื้อชาติ มุมมองทางการเมือง ชาติพันธุ์ ชนชั้นทางสังคม วัฒนธรรมและอารมณ์ที่แฝงมากับสาร

ในศาสตร์การแปล แนวคิดการรับรู้มีความเชื่อมโยงมาตั้งแต่ตัวบทยังเป็นรูปเล่มหรือวัสดุที่สัมผัสได้ โดย ค.ศ. 1964 Nida นักวิชาการด้านการแปลชาวอเมริกัน เป็นผู้ริเริ่มนำเสนอหลักการที่เกิดจากการประสานแนวคิดการรับรู้กับการแปลเข้าด้วยกัน นั่นคือ principle of equivalent effect ซึ่งเป็นการแปลแบบเทียบเคียงระหว่างภาษาปลายทางกับภาษาต้นฉบับ โดยเฉพาะการแปลแบบเทียบเคียงต่างรูป (Dynamic Equivalence Translation) ที่มุ่งผลตอบสนองของผู้อ่านฉบับแปลให้ใกล้เคียงกับผู้ชมต้นฉบับ

ต่อมา เมื่อเทคโนโลยีการแปลสื่อโทรทัศน์เป็นที่นิยมในสังคม การวัดประสิทธิภาพงานด้วยแนวคิดการรับรู้ก็ยิ่งถูกหยิบยกมาใช้ โดย Gambier นำมาศึกษาเพื่อหาวิธีการที่ผู้ชมประมวผลบริโภค ดูซึม ยอมรับ ชื่นชม ตีความ เข้าใจและจดจำสื่อโทรทัศน์ ในการทดสอบการรับรู้ดำเนินการภายใต้ 2 เงื่อนไข คือบริบทหรือสังคมวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจงและระหว่างการทดสอบมีความเป็นธรรมชาติเสมือนไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์

ในการทดสอบการรับรู้ สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท (3Rs) ได้แก่ การตอบโต้ (response) ปฏิกริยาตอบสนอง (reaction) และผลสะท้อน (repercussion) (Gambier, 2018)

การตอบโต้ เป็นการทดสอบในระดับความคิด (perceptual level) การทดสอบการรับรู้ในประเภทนี้ส่วนใหญ่จะเป็นนักจิตวิทยาที่มีประสบการณ์มาถามคำถาม เช่น กระจายความสนใจระหว่างภาพและบทบรรยายได้ภาพอย่างไร อ่านบทบรรยายได้ภาพแบบคำต่อคำหรือไม่ สามารถหลีกเลี่ยงการอ่านบทบรรยายได้ภาพได้หรือไม่ จะเริ่มอ่านบทบรรยายได้ภาพซ้ำอีกครั้งเมื่อใด

ปฏิภิกิริยาตอบสนอง เป็นการทดสอบในระดับกระบวนการรับรู้ทางจิต (psycho-cognitive level) เป็นการคำถามเพื่อหาคำตอบที่ส่งผลต่อกลวิธีแปล เช่น เมื่อรับชมภาพยนตร์พร้อมบทบรรยายใต้ภาพ ผู้ชมใช้กระบวนการอนุมานอะไร ผู้ชมเข้าใจกลวิธีแปลในลักษณะต่าง ๆ มากน้อยเพียงใด อย่างกลวิธีแปลบทบรรยายใต้ภาพอย่างย่อ หากผู้ชมใช้ความพยายามมากเพียงใด ก็ยิ่งแสดงถึงการแปลความนั้นไม่เข้าประเด็น

ผลสะท้อน เป็นทั้งการสอบถามทัศนคติความชอบและนิสัยของผู้ชมและการศึกษามิติทางสังคมวัฒนธรรมของสื่อที่ไม่ได้มาจากโทรทัศน์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อกระบวนการรับข้อมูล

การวัดผลการรับรู้ของผู้ชม มี 3 วิธีการ การสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และแว่นวัดปฏิภิกิริยาตอบสนองของดวงตา (Eye-tracking) โดยการวัดผลด้วยแว่นวัดปฏิภิกิริยาตอบสนองของดวงตาจำต้องมีแว่นตาเฉพาะที่สามารถจับความเคลื่อนไหวของดวงตา ซึ่งสามารถแสดงผลว่าผู้ชมมีพฤติกรรมจ้องไปที่องค์ประกอบใดในภาพบ้าง

สำหรับการศึกษาคั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสัมภาษณ์และแบบสอบถามโดยสนใจการตอบโต้รวมถึงปฏิภิกิริยาตอบสนอง และผลสะท้อนเกี่ยวกับการรับรู้เนื้อหาและความคิดเห็นของผู้ชมต่อกลวิธีแปลของนักแปลแพนซ์กลุ่มนี้

2.3.1 งานวิจัยที่ใช้แนวคิดการรับรู้ของผู้ชม

David Orrego-Carmona (2016) วิจัยเรื่อง *A reception study on non-professional subtitling: do audiences notice any difference?* เพื่อทดสอบผู้ชมจำนวน 52 คน (อายุ 18-30 ปี) ถึงการรับรู้บทบรรยายใต้ภาพที่แปลโดยนักแปลที่แตกต่างกัน โดยให้ผู้ชมรับชมและเปรียบเทียบบทบรรยายใต้ภาพภาษาสเปนใน *The Big Bang Theory* จาก 3 แหล่ง ได้แก่ บทบรรยายใต้ภาพในทีวีที่แปลโดยนักแปลมืออาชีพกับบทบรรยายใต้ภาพที่แปลโดยนักแปลมือสมัครเล่นจาก 2 แหล่ง ผู้วิจัยใช้เครื่องมือต่าง ๆ เพื่อเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถาม แว่นวัดปฏิภิกิริยาตอบสนองของดวงตาและการสัมภาษณ์ ในการศึกษาครั้งนี้พบว่าบทบรรยายใต้ภาพที่แปลโดยนักแปลมือสมัครเล่นไม่ส่งผลกระทบต่อทางลบกับผู้ชม นอกจากนี้ยังพบประเด็นที่น่าสนใจว่ามีบทบรรยายใต้ภาพที่แปลโดยนักแปลมือสมัครเล่นก็มีคุณภาพเช่นเดียวกับงานของนักแปลมืออาชีพ

Elena Di Giovanni (2016) วิจัยเรื่อง *Reception Studies in Audiovisual Translation Research The Case of Subtitling at Film Festivals* เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้บทบรรยายใต้ภาพในงานเทศกาลภาพยนตร์อิตาลีเลียนของผู้ชม ผ่านการทำแบบสอบถาม หลังชมภาพยนตร์ในเทศกาล *Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia (VFF)* กับเทศกาล *the Torino Film Festival (TFF)* ในปี 2009 ซึ่งเป็นคำถามทั่วไปเกี่ยวกับความรู้และความชื่นชอบบทบรรยายใต้ภาพ และเทศกาล *the Torino Film Festival (TFF1)* ในปี 2011 เป็นคำถาม

ที่เน้นเรื่องการทำความเข้าใจการแบ่งวรรคตอนของบทบรรยายใต้ภาพ สำหรับคุณภาพการแปลบทบรรยายใต้ภาพ ผู้ทำแบบคำถามส่วนใหญ่มองว่าความสอดคล้องระหว่างบทบรรยายใต้ภาพกับบทสนทนาหรือภาพสำคัญกว่าข้อผิดพลาดของไวยากรณ์และตัวสะกด ด้านงาน TFF1 ผู้วิจัยให้ผู้ชมใส่หูฟังและนั่งอยู่หน้าหน้าจอ และชมคลิปวิดีโอพร้อมบทบรรยายใต้ภาพ 2 แบบจากภาพยนตร์เรื่อง Fat City โดยคลิปวิดีโอแบบที่หนึ่งปฏิบัติตามกฎ golden rules กล่าวคือแบ่งวรรคถูกต้อง จากนั้นให้ผู้ชมตอบคำถามวัดความเข้าใจเรื่องราวด้านบทบรรยายใต้ภาพภาษาอิตาเลียน ซึ่งผู้ชมทำคะแนนเฉลี่ยได้ 53.6 % จากนั้นเปิดบทบรรยายใต้ภาพแบบที่ขัดกับกฎทุกประการ และให้ผู้ชมตอบคำถามอีกครั้ง ปรากฏว่าคะแนนความเข้าใจเฉลี่ยได้เพียง 20% โดยผู้ชม 48% กล่าวว่าคลิปที่สองอ่านทำความเข้าใจยากและจำต้องอ่านซ้ำถึงสองครั้ง

Olga Labendowicz (2018) ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง *The Impact of Audiovisual Translation Modality on the Reception and Perception of Culture-Specific References* เพื่อศึกษาการรับรู้ภาพยนตร์ตลกอเมริกาของผู้ชม โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามออนไลน์เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติเกี่ยวกับการแปลซีรีส์ตลกแบบ live action กับอนิเมชันอเมริกันระหว่างผู้ชมทั่วไป (204 คน) กับผู้ชมที่ภาษาและรู้รอบเรื่องซีรีส์ของอเมริกา (35 คน) และใช้แว่นตาติดตามการตอบสนองของดวงตา (Eye-tracking) พบว่า ผู้ชมทั้งสองประเภทมองว่าชื่นชอบบทบรรยายใต้ภาพภาษาโปแลนด์มากที่สุด เพราะทำให้รู้สึกใกล้เคียงกับต้นฉบับและชอบ revoicing น้อยที่สุด ผู้ชมมีแนวโน้มมองว่าฉากใดฉากหนึ่งตลกหากมีความคุ้นเคยหรือรู้จักเรื่องนั้นมาก่อน ในทางกลับกันแม้ผู้ชมจะมองว่า revoicing ถ่ายทอดภาษาและวัฒนธรรมได้ไม่ดี แต่กลับทำให้รู้สึกตลกมากกว่าเนื่องจากสามารถมองจอภาพได้นานมากขึ้น สำหรับการทดสอบด้วยแว่นตาฯ ผู้วิจัยให้ผู้ชมดูคลิป 3 แบบ ได้แก่ voiceover ภาษาโปแลนด์ บทบรรยายใต้ภาพภาษาอังกฤษและแฟนซับภาษาโปแลนด์ พบว่าผู้ชมแยกไม่ออกว่าการแปลแบบใดแปลโดยมืออาชีพหรือแปลโดยนักแปลแฟนซับ เนื่องจากแฟนซับที่เลือกมาสามารถถ่ายทอดเรื่อง humor act และการอ้างอิงวัฒนธรรมต้นฉบับได้ดี และสังเกตว่าถ้าผู้ชมกะพริบตาบ่อยแปลว่าสามารถอ่านได้อย่างไหลลื่น

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการรับรู้ของผู้ชมไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบแบบสอบถามการรับรู้ของผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง

2.4 ทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสม

ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์และละครเป็นสื่อวิดีโอที่ประกอบด้วยสัญญาณจำนวนมาก เช่น ภาพเคลื่อนไหว น้ำเสียง กิริยาอาการ สี สัน ฯลฯ โดยแต่ละสัญญาณต่างทำหน้าที่แสดงความหมายของตนเอง และเมื่อปรากฏรวมกันก็สามารถสร้างความหมายทางการสื่อสาร ในการวิเคราะห์ด้วยท

ประเภทนี้ นักวิชาการหลายท่านเลือกหยิบทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสมมาพิจารณา เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่มองว่าการสื่อสารของมนุษย์ไม่ได้จำกัดเพียงบทสนทนาหรือลายลักษณ์อักษรเท่านั้น แต่องค์ประกอบอื่นก็สื่อสารกับผู้ชมได้ ดังนั้นเมื่อมีการนำมาวิเคราะห์จึงควรนำทุกสัญญาณพิจารณาอย่างเท่าเทียม ไม่ว่าจะเป็นภาพ ท่าทาง เสียงและภาษา

ทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสม (Multimodality) เป็นแนวคิดของ Kress และ Leeuwen (1996) ซึ่งได้พัฒนาต่อยอดมาจากทฤษฎีทางภาษาศาสตร์ของ Michael Halliday อาจกล่าวได้ว่าหากทฤษฎีทางภาษาศาสตร์เป็นไวยากรณ์ทางภาษา ทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสมก็เป็นไวยากรณ์ทางภาษาภาพ

ในทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสม การสร้างภาษาด้วยวาจาหรือลายลักษณ์อักษร มิได้เป็นการสร้างความหมายด้วยรูปแบบ (mode) เดียว แต่เกิดจากหลาย ๆ รูปแบบประกอบกัน กล่าวคือการสร้างภาษาด้วยวาจาประกอบด้วยรูปแบบคำพูดและรูปแบบการมองเห็นที่แสดงผ่านอวัจนภาษา อย่าง สีหน้าท่าทาง เป็นต้น เช่นเดียวกันกับการสร้างภาษาด้วยลายลักษณ์อักษร ที่สร้างความหมายผ่านหลากหลายรูปแบบนอกเหนือไปจากตัวภาษา เช่น วัสดุที่ข้อความนั้น ๆ ปรากฏ การจัดวาง ลักษณะต่าง ๆ ของตัวอักษรที่ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีความงาม ทฤษฎีปฏิบัติ นิยมและจิตวิทยา

นักวิชาการหลายท่านในสาขานี้คิดค้นทฤษฎีที่เหมาะสมกับรูปแบบของชิ้นงานและประเด็นที่แต่ละท่านต้องการศึกษา โดยผู้วิจัยได้เลือกทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจของนักวิชาการ 2 ท่าน คือ Taylor (2004) และ Burn (2013)

Taylor (2004, น. 161) ได้พัฒนาตารางถอดความการสื่อสารในรูปแบบผสม (multimodal transcription) ที่ต่อยอดมาจาก Thibault (2000) และ Baldry (2000) โดยตารางแบ่งเป็น 6 ช่อง คือ นาฬิกา, ภาพในเฟรม, รายละเอียดของภาพและการเคลื่อนไหว, เสียงในฟิล์ม (บทพูด บทเพลง เสียงต่าง ๆ) และบทบรรยายใต้ภาพ

จุดมุ่งหมายของตารางนี้คือเพื่อบันทึกรายละเอียดทั้งภาพและเสียงระดับข้อต่อข้อต่อในฉากที่ต้องการศึกษาและนำมาวิเคราะห์ภายหลังว่าความหมายส่งผ่านสัญญาณอันหลากหลายได้อย่างไร ประสบความสำเร็จได้อย่างไรและองค์ประกอบทางคำพูดสำคัญหรือไม่สำคัญในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

Burn (2013) ได้เสนอแนวคิดการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Kineikonic mode) ไว้เพื่อใช้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบทั้งหมดอันเป็นองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหว โดยคำว่า Kineikonic เกิดจากคำผสมภาษากรีก 2 คำ คือ kinein หมายถึงเคลื่อนไหวและ eikon หมายถึงภาพ (Burn and Parker, 2003 อ้างถึงใน Burn, 2013, น. 4) ทฤษฎีนี้สนใจถึงในระดับ

องค์ประกอบของภาพหรือเฟรม (Frame) และระดับช็อต (shot) หน่วยภาพที่เล็กที่สุดในภาพยนตร์ โดยเป็นช่วงการบันทึกภาพตั้งแต่เริ่มจนถึงกดปุ่มหยุดบันทึก รูปแบบองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหว แบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ รูปแบบการกำกับ (orchestrating modes) และ รูปแบบสนับสนุน (contributing modes)

จิรนุช ทองนุ้ย (2560, น.22) ได้แปลการแบ่งรูปแบบองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว ของ Burn ไว้ ดังนี้

รูปแบบการกำกับ คือ รูปแบบที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำ (Filming) และการตัดต่อ (Editing) ซึ่งเป็นส่วนที่กำหนดในเรื่องของเวลา และสถานที่ในการแสดงเนื้อหา เช่น ในแง่ของการถ่ายทำ รูปแบบของการใช้มุมกล้องจะสื่อความหมายในเชิงพื้นที่ เปรียบได้กับพื้นที่บนเวทีที่บ่งบอกพิกัดสถานที่ของเรื่องราว ในขณะที่การตัดต่อจะแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของเวลา สถานที่ หรือองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง เปรียบได้กับการเปลี่ยนฉาก (Act break) ในละครเวที รวมถึงการเปลี่ยนมุมมองต่าง ๆ เช่น การตัดภาพสลับไปมาระหว่างใบหน้าของตัวละครที่คุยกันอยู่ 2 คน (Shot-reverse-shot) ซึ่งทำให้ผู้ชมเหมือนอยู่ในตำแหน่งของสายตาผู้ฟัง

รูปแบบสนับสนุน คือ รูปแบบอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากรูปแบบการกำกับ ซึ่งแต่ละรูปแบบต่างก็ทำหน้าที่ในการสร้างความหมายโดยอาจมีความสัมพันธ์ระหว่างกันหรืออิสระจากกัน และเพื่อให้เห็นภาพชัดเจนขึ้น รูปแบบสนับสนุนถูกแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 ประเภท ตามระบบในการสื่อความหมาย (Signifying system) ดังนี้

(1) รูปแบบที่เกี่ยวกับการแสดง (Embodied modes) แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนของศิลปะการแสดง (Dramatic action) เช่น ท่าทาง การแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การแต่งหน้า เครื่องแต่งกาย ฯลฯ และส่วนของคำพูด (Speech) เช่น การใช้คำการใช้ หลักไวยากรณ์ น้ำเสียง หรือการใช้เสียงร้อง เป็นต้น

(2) รูปแบบที่เกี่ยวกับเสียง (Auditory modes) ได้แก่ เสียงดนตรี (Music) เสียงประกอบฉาก (Sound effect) เป็นต้น

(3) รูปแบบที่เกี่ยวกับภาพ (Visual modes) ได้แก่ การจัดแสง (Lighting) เช่น สี ความเข้มเข้ม และ ทิศทางของแสง และการออกแบบฉาก (Set design) ได้แก่ รูปแบบ สถาปัตยกรรม พื้นผิว โทนมสี ฯลฯ

2.4.1 งานวิจัยที่ใช้ทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสม

Taylor (2004) ทำวิจัยเกี่ยวกับการวิเคราะห์ชิ้นงานสื่อดิจิทัลกับบทบรรยายใต้ภาพ โดยได้วิเคราะห์การแปลบทบรรยายใต้ภาพในซีรีส์ตลกเรื่อง Blackadder จากภาษาอังกฤษ เป็นภาษาอิตาลีโดยได้พัฒนาตารางถอดความการสื่อสารในรูปแบบผสมสำหรับวิเคราะห์ภาพและ

เสียงที่ปรากฏในฉากไปพร้อม ๆ กับบทบรรยายใต้ภาพ พบว่า ฉากที่ยกมา มีการแปลคำซ้ำเท่ากับ ต้นฉบับ (go on, go on เป็น sbrigati! sbrigati!) ซึ่งขัดกับข้อปฏิบัติการย่อคำในการแปล บทบรรยายใต้ภาพยนตร์ Taylor วิเคราะห์ว่าบางครั้งการแปลโดยการซ้ำคำหรือสำนวนสั้น ๆ อาจจะง่ายกว่าไปหาคำอื่นมาแปลแทน เนื่องจากผู้ชมที่ไม่รู้ภาษาต้นฉบับสามารถสังเกตจากน้ำเสียงและ ท่าทางของตัวละครได้ บางครั้งการแปลซ้ำจึงเป็นตัวเลือกที่ดีที่สุด

Taylor (2013) ได้ใช้ตารางรูปแบบเดิมในการวิเคราะห์ทฤษฎีการแปลบทบรรยายใต้ ภาพในสารคดีเรื่อง Echo of the Elephants ของ David Attenborough จากการวิเคราะห์ฉากนั้น เทเลอร์อธิบายว่าแม้ในภาพวิดีโอจะมีภาพโคลงข้างกำลังกินหญ้าและดื่มน้ำ โดยมีลูกข้างอยู่ใกล้ ๆ แต่ บทบรรยายใต้ภาพภาษาอิตาเลียนกลับกล่าวถึงเพียงการกิน และพูดถึงแค่เจ้าตัวน้อย (a little one) เท่านั้น ในงานนี้ Taylor ชี้ให้เห็นว่าหากมีองค์ประกอบอื่นใดที่สามารถแสดงบางแง่มุมของ ความหมาย นักแปลก็อาจตัดบางประโยคเพื่อให้เหมาะสมกับเวลา

จิรนุช ทองนุ้ย (2560) ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง *การแปลบทบรรยายใต้ภาพของ ภาพยนตร์เรื่อง เล มิเซราเบิล (Les Miserables)* โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลของทฤษฎีการ แปลบทกวีและทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสมที่มีผลต่อกระบวนการแปลบทบรรยายใต้ภาพที่เป็น บทเพลง โดยพบว่าแนวคิดสำหรับการวิเคราะห์ตัวบทที่เป็นภาพเคลื่อนไหวจะส่งผลต่อการแปลคำ สรรพนาม คำเรียกขาน การใช้คำลงท้าย และช่วยให้ผู้แปลสามารถละการแปลบางส่วนของประโยค ได้เพราะมีภาพในการช่วยสื่อความหมาย

แม้ผู้วิจัยทั้งสองเสนอแนวคิดเดียวกันที่มองว่าสัญญาณที่แสดงออกมาทั้งทางภาพ และเสียงทำให้ไม่ต้องแปลทุกคำในบทสนทนาในภาพยนตร์ แต่ผลสรุปที่ออกมากลับมีความต่างกัน กล่าวคือ งานของ Taylor (2003) มองว่าการย่อคำไม่ได้จำเป็นเสมอไป หากการซ้ำคำตามบท สนทนาต้นฉบับจะเป็นการส่งเสริมลักษณะบางประการของตัวละคร ในขณะที่งานของ Taylor (2013) และจิรนุช ทองนุ้ย (2560) มองว่าองค์ประกอบภาพและเสียงสามารถทำให้ลดการแปลบางคำ ไปได้

จึงอาจสรุปได้ว่าแม้องค์ประกอบต่าง ๆ ในจอภาพจะให้รายละเอียดจนบางครั้ง นักแปลไม่ต้องแปลทุกคำ แต่หากบางบทสนทนาแสดงเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละคร ก็อาจไม่ต้อง ปฏิบัติตามกฎการย่อ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของนักแปล

จากประเด็นทั้ง 4 หัวข้อ อันได้แก่ การแปลสื่อโสตทัศน การแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมใน ภาพยนตร์ การรับรู้ของผู้ชมและทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบผสม จะเห็นความเปลี่ยนแปลงของ การแปลสื่อโสตทัศนที่ต่อยอดจากบทบรรยายระหว่างเรื่อง มาเป็นบทบรรยายใต้ภาพบนแถบฟิล์ม

บทบรรยายใต้ภาพในคอมพิวเตอร์ จนมาถึงบทบรรยายใต้ภาพไซเบอร์ในยุคดิจิทัลที่ผู้ผลิตมิได้จำกัด อยู่กลุ่มทีมนักแปลมืออาชีพแต่ขยายไปสู่กลุ่มผู้ชมทั่วไปที่มีรู้ภาษาต้นฉบับหรือชื่นชอบชิ้นงานนั้น ๆ หรือที่เรียกกันว่า นักแปลแฟนคลับ เอกลักษณ์ของนักแปลกลุ่มนี้คือการคงภาษาและวัฒนธรรมที่แฝง มากับบทสนทนาต้นฉบับ ทำให้ใช้กลวิธีแปลแตกต่างจากนักแปลมืออาชีพ

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาว่า SJDK Fansub มีกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรม ในละครบุพเพสันนิวาส ส่วนคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องด้วยกลวิธีใดบ้าง และกลวิธีดังกล่าว มีประสิทธิภาพหรือไม่ในมุมมองของผู้ชมทั่วไป โดยได้สร้างแบบสอบถามซึ่งอิงกับแนวคิดการรับรู้ของผู้ชมของ Gambier (2018) เพื่อทดสอบการรับรู้ในสองประเด็นดังกล่าวและสอบถามความคิดเห็นต่อ กลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ และในการวิเคราะห์คำตอบความคิดเห็นเห็นคิดเห็นของผู้ชม จะยึดตามแนวคิดการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวของ Burn (2013)



บทที่ 3

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาทฤษฎีการแปลทบบรรยายได้ภาพของ SDJK Fansub ประเด็นคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในละครบุพเพสันนิวาส และทดสอบว่าทฤษฎีดังกล่าวมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด โดยใช้ทฤษฎีการรับรู้ของผู้ชมในการออกแบบคำถามในแบบสอบถามและบทสัมภาษณ์ประกอบกับแนวคิดการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวในการวิเคราะห์คำตอบของผู้ชม

3.1 เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลของผู้ชมกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยใช้เครื่องมือดังนี้

- (1) แบบสอบถามส่วนที่ 1 (ข้อมูลส่วนตัว)
- (2) แบบสอบถามส่วนที่ 2 (แบบทดสอบการรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง)
- (3) บทสัมภาษณ์

(1) แบบสอบถามส่วนที่ 1 (ข้อมูลส่วนตัว)

รูปแบบของแบบสอบถาม

แบบสอบถามส่วนที่ 1 มีคำถามจำนวน 20 ข้อ เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง ครอบคลุมหัวข้อประสบการณ์การชมภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติ ความคาดหวังต่อการแปลของนักแปลอาชีพ การรู้จักแฟนคลับและละครบุพเพสันนิวาส แบบสอบถามส่วนนี้อยู่ในรูปแบบ Google Form ผู้ชมเป็นผู้กรอกคำตอบทั้งหมดด้วยตนเอง

วิธีการสร้างแบบสอบถาม

รูปแบบคำถามเป็นคำถามปลายปิด (มีทั้งแบบให้เลือกตอบเพียง 1 คำตอบ และให้เลือกตอบหลายคำตอบ) และคำถามปลายเปิด คำถามบางส่วนผู้วิจัยได้ดัดแปลงมาจากชุดคำถามของ Giovanni (2016) และ Thandao Wongseree (2017) มีรายละเอียด ดังนี้

เพศและอายุ	ข้อมูลส่วนตัวของผู้ชม
ข้อที่ 1 - 5	ประสบการณ์การชมภาพยนตร์ต่างชาติ
ข้อที่ 6 - 10	ประสบการณ์การชมซีรีส์หรือละครต่างชาติ
ข้อที่ 11	ความคาดหวังต่อการแปลของนักแปลอาชีพ
ข้อที่ 12 - 16	การรู้จักแฟนคลับ

ข้อที่ 17 - 18 การรู้จักแฟนคลับชาวไทย

ข้อที่ 19 - 20 ละครบุพเพสันนิวาส

แนวทางการวิเคราะห์ผล

เมื่อได้ผลข้อมูลส่วนตัว ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ประกอบกับคะแนนการรับรู้ คำเรียกขานและการเล่นคำพ้องเพื่อดูว่าปัจจัยข้อมูลส่วนตัวของปัจจัยใดระหว่าง ปัจจัยเพศ อายุ พฤติกรรมในการชมภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติและการรู้จักแฟนคลับ ที่ส่งผลกับผลคะแนนการรับรู้

(2) แบบสอบถามส่วนที่ 2 (แบบทดสอบการรับรู้คำเรียกขาน และการเล่นคำพ้อง)

รูปแบบของแบบสอบถาม

แบบสอบถามส่วนที่ 2 มีคำถามจำนวน 25 ข้อ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนการทดสอบการรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง และส่วนความคิดเห็นต่อ กลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของนักแปลแฟนคลับ แบบสอบถามส่วนนี้ อยู่ในรูปแบบไฟล์ PowerPoint ผู้วิจัยเป็นผู้บันทึกคำตอบของผู้ชม

วิธีการสร้างแบบสอบถาม

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามส่วนการทดสอบการรับรู้คำเรียกขานและการเล่น คำพ้องเพื่อทดสอบความจำและความเข้าใจทั้งสองประเด็นด้วยรูปแบบคำถามแบบ ปลายเปิดและการเติมคำในช่องว่างและสร้างส่วนความคิดเห็นต่อกลวิธีแปล คำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของนักแปลแฟนคลับเพื่อสอบถามความคิดเห็นของ ผู้ชมด้วยรูปแบบคำถามแบบปลายเปิดโดยอิงทฤษฎีการรับรู้ของผู้ชมของ Gambier (2018) มีรายละเอียด ดังนี้

แบบทดสอบการรับรู้คำเรียกขาน (10 ข้อ)

ข้อที่ 1 - 5 การทดสอบการรับรู้คำเรียกขาน

ข้อที่ 6 - 10 ความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลคำเรียกขาน

แบบทดสอบการรับรู้การเล่นคำพ้อง (10 ข้อ)

ข้อที่ 1 - 5 การทดสอบการรับรู้การเล่นคำพ้อง

ข้อที่ 6 - 10 ความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง

ความคิดเห็นต่อภาพรวมการแปลของนักแปลแฟนคลับ (5 ข้อ)

ข้อที่ 1 ในฉากคำเรียกขานที่แทบไม่แปล

ผู้ชมมีวิธีการทำความเข้าใจเรื่องราวอย่างไร

ข้อที่ 2 ในฉากการเล่นคำพ้องที่แฟนคลับยืดยาว สามารถอ่านทันไหม

และซับยาวจนถึงความสนใจไปจากภาพและเสียงหรือไม่

ข้อที่ 3 แฟนคลับช่วยให้เข้าใจเรื่องมากแค่ไหน

ข้อที่ 4 ข้อแตกต่างระหว่างบทบรรยายได้ภาพของนักแปลมืออาชีพ

กับแฟนคลับคืออะไรบ้าง

ข้อที่ 5 สิ่งที่ชอบและไม่ชอบในแฟนคลับนี้คืออะไร

แนวทางการวิเคราะห์ผล

เมื่อได้ผลข้อมูล ผู้วิจัยจะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ผลคะแนนการทดสอบ การรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง และผลคำตอบความคิดเห็นต่อกลวิธีแปล และภาพรวมของการแปลโดยจะวิเคราะห์ผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบการรับรู้ คำเรียกขานและการเล่นคำพ้องประกอบกับปัจจัยข้อมูลส่วนตัวเพื่อดูว่าผลคะแนน การรับรู้ ๆ มีความสัมพันธ์กับปัจจัยใดบ้างระหว่างปัจจัยเพศ อายุ พฤติกรรมในการ ชมภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติและการรู้จักแฟนคลับและวิเคราะห์ผลคำตอบ ความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลและภาพรวมการแปลเพื่อดูแนวโน้มว่าผู้ชมมีความคิดเห็น ไปในทิศทางใด

(3) บทสัมภาษณ์

รูปแบบของบทสัมภาษณ์

บทสัมภาษณ์ มีคำถามจำนวน 10 ข้อ ซึ่งเป็นการพูดคุยเพื่อตรวจสอบความ เข้าใจเนื้อเรื่อง และสอบถามเกี่ยวกับการฟังพาดองค์ประกอบต่าง ๆ ในละคร บทสัมภาษณ์อยู่ในรูปแบบไฟล์ PowerPoint ผู้วิจัยเป็นผู้สรุปและบันทึกคำตอบของ ผู้ชม

วิธีการสร้างบทสัมภาษณ์

ผู้วิจัยตั้งคำถามปลายเปิดซึ่งอิงกับการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวของ Burn (2013) ซึ่งแบ่งรูปแบบองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหว เป็นรูปแบบการกำกับ (ประกอบด้วย การถ่ายทำและการตัดต่อ) และรูปแบบสนับสนุน (ประกอบด้วย รูปแบบที่เกี่ยวกับการแสดง รูปแบบที่เกี่ยวกับเสียงและรูปแบบที่เกี่ยวกับภาพ) มีรายละเอียด ดังนี้

ข้อที่ 1 ชอบคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องคำไหนและคำนั้นมีความหมายว่าอะไร

ข้อที่ 2 เล่าฉากโปรดโดยเป็นฉากคำเรียกขาน 1 ฉากและฉากการเล่นคำพ้อง 1 ฉาก

ข้อที่ 3 ชอบการแปลแบบไหนระหว่างบทบรรยายได้ภาพที่อธิบายยืดยาวหรือ

บทบรรยายใต้ภาพสั้น ๆ ที่ต้องอนุมานความหมายจากสิ่งที่ได้ชมหรือได้ฟัง

ข้อที่ 4 ถ้าบทบรรยายไม่ได้แปลอย่างมีประสิทธิภาพ

มีวิธีการทำความเข้าใจเรื่องราวอย่างไร

ข้อที่ 5 การแสดงของตัวละครใดที่ช่วยทำให้เข้าใจโดยเฉพาะฉากคำเรียกขาน
และการเล่นคำพ้อง

ข้อที่ 6 สามารถสัมผัสถึงอารมณ์ผ่านเสียงของนักแสดงไหม โปรดอธิบาย

ข้อที่ 7 ชาร์คเอฟเฟกต์มีบทบาทสำคัญหรือไม่ และช่วยส่งอารมณ์หรือทำให้
ฉากตลกขึ้นไหม

ข้อที่ 8 มุมกล้องและการตัดต่อช่วยทำให้เข้าใจประเด็นยาก ๆ หรือไม่

ข้อที่ 9 คิดว่าได้เรียนรู้วัฒนธรรมไทยจากการชมละครเรื่องนี้ไหม

โปรดอธิบายและยกตัวอย่างประกอบ

ข้อที่ 10 หากต้องเลือกระหว่างการแปลของนักแปลมืออาชีพ

กับนักแปลแฟนคลับจะเลือกอะไร เพราะเหตุใด

แนวทางการวิเคราะห์ผล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเมื่อนักแปลแฟนคลับแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง
ด้วยกลวิธีที่แตกต่างออกไปจากบทบรรยายใต้ภาพของนักแปลมืออาชีพ
ผู้ชมอาศัยองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหวใดบ้างในการทำความเข้าใจบริบทหรือ
อารมณ์ในฉาก

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ชมตัวอย่าง จำนวน 10 คน

เกณฑ์การคัดเลือก เป็นผู้ชมต่างชาติมีความคุ้นเคยกับการแปลวิดีโอต่างชาติด้วย
บทบรรยายใต้ภาพ อายุ 18-60 ปี มีความคุ้นเคยกับการอ่านบทบรรยายใต้ภาพในสื่อวิดีโอต่างชาติ
สามารถสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ไม่จำกัดวุฒิการศึกษาและยินยอมเข้าร่วมงานวิจัยด้วยความสมัครใจ

เกณฑ์คัดออก อายุต่ำหรือเกินกว่าที่กำหนด มีความบกพร่องทางการมองเห็น การได้ยิน
ไม่สามารถมองเห็นภาพคลิวิดีโอ ค่อนข้างกับภาษาไทยหรือเข้าใจภาษาต้นฉบับในละครได้
และเคยชมเรื่องละครที่นักแปลแฟนคลับกลุ่ม SJKD แปลหรือละครบุพเพสันนิวาสมาก่อน

การเลือกตัวอย่าง เป็นการสุ่มตามสะดวก โดยเลือกผู้ชมกลุ่มตัวอย่างที่มีความสะดวกในการ
ให้ข้อมูล ทั้งในเรื่องเวลาและมีความคุ้นเคยกับการใช้สมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อสาร
ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

วิธีติดต่อผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยนัดผู้ชมผ่านโปรแกรม Zoom ตามวันและเวลาที่ผู้ชมสะดวก โดยเป็นการสัมภาษณ์ตัวต่อตัว คือระหว่างผู้วิจัยกับผู้ชม ผู้ชมแต่ละคนจะทำแบบทดสอบแยกกัน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการขออนุญาตทำวิจัยในคน รหัสโครงการที่ 028/2564 และได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มธ. สาขาสังคมศาสตร์ ในวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2564

3.3 ขั้นตอนการวิจัย

แรกเริ่ม ผู้วิจัยสนใจหัวข้อการถ่ายทอดความหมายของคำทางวัฒนธรรมในการแปลสื่อโซเชียลที่ผลิตโดยนักแปลแฟนคลับ จึงเลือกละครบุพเพสันนิวาส ฉบับจัดเต็ม หรือ BHUPPEA SUNNIWAT UNCUT ที่เผยแพร่ในนาม SJDK Fansub เพื่อศึกษากลวิธีแปลบทบรรยายใต้ภาพอันโดดเด่นตามสไตล์การแปลของนักแปลแฟนคลับ โดยพบหลายประเด็นที่น่าสนใจ อย่าง ชื่อเฉพาะ (เช่น สถานที่ อาหาร) คำที่ใช้เรียกบุคคล (เช่น ยศ คำเรียกขาน) สำนวนไทย การเล่นคำพ้อง

เมื่อนำประเด็นต่าง ๆ มาวิเคราะห์ พบว่าประเด็นที่ใช้ประโยชน์จากภาพและเสียงได้ดีที่สุดคือประเด็นคำที่ใช้เรียกบุคคล โดยเฉพาะคำเรียกขาน และประเด็นการเล่นคำพ้อง

หลังได้ประเด็นที่ต้องการและทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้วางแผนการวิจัยมีทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ คัดเลือกฉาก บันทึกคำและจัดประเภทตามกลวิธี ทดสอบและบันทึกผลฯ และวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล มีรายละเอียด ดังนี้

3.1.1 คัดเลือกฉาก

ผู้วิจัยได้คัดเลือกฉากที่น่าสนใจเพื่อเตรียมเป็นตัวอย่างกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับละครไทย กลุ่ม SJDK Fansub จำนวน 15 ฉาก แบ่งเป็นฉากคำเรียกขานจำนวน 6 ฉากและฉากการเล่นคำพ้อง 9 ฉาก

ฉากที่ 1 ตอนที่ 3 Wet and Wait (ฉากการเล่นคำพ้อง)

ฉากที่ 2 ตอนที่ 3 P' Pin and P' Yam (ฉากคำเรียกขาน)

ฉากที่ 3 ตอนที่ 4 P' Pin and P' Yam?? (ฉากคำเรียกขาน)

ฉากที่ 4 ตอนที่ 6 You can call me Khun P' (ฉากคำเรียกขาน)

ฉากที่ 5 ตอนที่ 6 Diet and Don-et (ฉากการเล่นคำพ้อง)

ฉากที่ 6 ตอนที่ 8 Go and fix your hair (ฉากคำเรียกขาน)

ฉากที่ 7 ตอนที่ 11 Ee Prik (ฉากคำเรียกขาน)

ฉากที่ 8 ตอนที่ 11 Zaap and Zaep (ฉากการเล่นคำพ้อง)

ฉากที่ 9 ตอนที่ 12 Door Poetry (ฉากการเล่นคำพ้อง)

ฉากที่ 10 ตอนที่ 17 Easy and Pork (ฉากการเล่นคำพ้อง)

ฉากที่ 11 ตอนที่ 19 Sure and Sua (ฉากการเล่นคำพ้อง)

ฉากที่ 12 ตอนที่ 21 Kuea and Luea (ฉากการเล่นคำพ้อง)

ฉากที่ 13 ตอนที่ 30 Vest and Restrain (ฉากการเล่นคำพ้อง)

ฉากที่ 14 ตอนที่ 36 Puek and Suek (ฉากการเล่นคำพ้อง)

ฉากที่ 15 ตอนที่ 36 Ee Prik!!! (ฉากคำเรียกขาน)

ทั้งนี้ นักแปลแฟนซับอาจมีกลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องหลากหลายกว่านี้ แต่เนื่องจากช่วงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2561 ทางช่อง 3 ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ละครต้นฉบับภาษาไทย เรื่องบุพเพสันนิวาสได้ระงับการเผยแพร่วิดีโอใด ๆ ที่นำภาพเคลื่อนไหวจากละครเรื่องดังกล่าวไปใช้ประกอบเนื้อหาวิดีโอ ทำให้เว็บไซต์หลัก sjdkfansub.worldpress.com รวมถึงเพจเฟซบุ๊กของ SJDK Fansub ซึ่งเป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่ผลงานแฟนซับทั้งหมดของนักแปลแฟนซับกลุ่มนี้ปิดตัวลง ซึ่งในขณะนั้นผู้วิจัยยังเก็บข้อมูลไม่ครบทั้งเรื่องและภายหลังได้ใช้เกณฑ์คัดเลือกฉากที่มีการใช้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้องที่น่าสนใจ จนมีจำนวน 15 ฉากดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยมีหลักเกณฑ์การคัดเลือกในแต่ละประเด็น ดังนี้

คำเรียกขาน

ด้วยคำเรียกขานในละครมีจำนวนมาก และเป็นการเรียกหลาย ๆ ตัวละคร ซึ่งหากนำไปให้ผู้ชมต่างชาติดูทั้งหมดอาจใช้เวลานานเกินไป ผู้วิจัยจึงคัดเลือกฉากที่คำเรียกขานสามารถสะท้อนแนวคิดเรื่องชนชั้น ระบบอาวุโสและอารมณ์ระหว่างผู้พูดกับฟัง จำนวน 6 ฉาก โดยจำกัดเฉพาะคำเรียกขานที่ใช้เรียกตัวละครหลักและบ่าวในเรือนของออกญาโหราธิบดีเท่านั้น มีรายละเอียดแต่ละฉาก ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางบันทึกคำเรียกขานที่ปรากฏในฉาก

ฉาก (ตอน)	เนื้อความโดยย่อ	คำเรียกขาน ที่ปรากฏในฉาก	ความถี่
2(3)	แม่หญิงการะเกดเรียกผินและแยมว่า “พี่” เป็นครั้งแรก	อีผิน อีแยม พี่ผิน พี่แยม	1 1 1 1
3(4)	แม่หญิงการะเกดเปลอเรียกผินแยมว่า “พี่” ต่อหน้าคุณหญิงจำปา ปริกและจวง	คุณหญิง นางจวง แม่การะเกด พี่	2 1 2 1
4(6)	แม่หญิงการะเกดมาขอร้องให้พ่อเดชช่วยสวดมนต์กฤษณะกาลีอีกครั้งเพื่อพิสูจน์ว่าตนไม่ใช่ผี	คุณหมื่น คุณพี่หมื่น คุณพี่	1 1 3
6(8)	คุณหญิงจำปาดูแม่หญิงการะเกดที่จะทำผมทรงแปลกประหลาดไปวัด	แม่นาย อีผิน คุณหญิง แม่การะเกด คุณแม่ พ่อเดช นางผิน นางแยม คุณป้า อีแยม พี่ผิน พี่แยม คุณลุง คุณพี่	2 2 1 1 1 2 1 1 2 1 1 1 1 1 2

7(11)	ผินทะเลาะกับปรีก โดยมีแยมมาช่วยผสมโรง	แม่นาย นางแยม พี่ปรีก อีผิน อีปรีก พี่ผิน พี่แยม อีบุง พี่	2 1 2 2 2 1 1 2 1
15(36)	คุณหญิงจำปอบ่นกับบ่าวเรื่องแม่หญิงการะเกดไม่เตรียมตัวสำหรับงานแต่งงาน	คุณหญิง นางปรีก อีปรีก อีจวง	1 1 1 1

จากฉากคำเรียกขานที่ผู้วิจัยคัดเลือกมา สังเกตได้ว่าตัวละครบางตัว ถูกเรียกด้วยคำเรียกขานที่แตกต่างมากกว่า 2 คำและน้ำเสียงของผู้พูดแฝงอารมณ์ที่แตกต่างอย่างเห็นได้ชัด จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจว่ากลวิธีแปลคำเรียกขานที่นักแปลแฟนซึบใช้เพื่อถ่ายทอดความแตกต่างในการเลือกใช้คำเรียกขานของตัวละครจะมีประสิทธิภาพในความคิดเห็นของผู้ชมกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ และองค์ประกอบภาพและเสียงในฉาก ๆ นั้น สามารถช่วยให้ผู้ชมทำความเข้าใจบริบทได้มากน้อยเพียงใด

การเล่นคำพ้อง

ละครบุพเพสันนิวาสเป็นละครอิงประวัติศาสตร์ ช่วงรัชสมัยพระนารายณ์มหาราช ละครนำเสนอเรื่องราวขณะที่บ้านเมืองมีความขัดแย้งสลับกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวกรุงศรี เพื่อลดความเครียด จึงมีการผ่อนคลายอารมณ์ของเรื่อง โดยการสอดแทรกฉากที่หลากหลายอารมณ์เข้ามา หนึ่งในนั้นคือการสร้างความขบขันด้วยภาษา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของภาษาในหลายยุคสมัยอย่างฉากการเล่นคำพ้อง

ในละครฯ มีฉากการเล่นคำพ้องอยู่บ้าง สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยเลือกมา 9 ฉากที่เป็นการเล่นคำพ้องจากศัพท์ที่เกิดขึ้นคนละช่วงเวลา คือ อดีตและปัจจุบัน โดยเป็นฉากที่เสริมให้ผู้ชมรู้สึกเอ็นดูตัวละครต่าง ๆ โดยเฉพาะ เกศสุรางค์ นักโบราณคดีจากศตวรรษที่ 21 ในยุครัตนโกสินทร์ที่เข้าวันหนึ่งตื่นขึ้นมาในร่างการะเกด ธิดาของขุนนางเมืองพิษณุโลกสองแคว เกศสุรางค์ที่ไม่คุ้นชินกับวิถีชีวิตหรือศัพท์โบราณจึงมีพฤติกรรมและคำพูดผิดแผกไปจากแม่หญิงการะเกดคนเก่า

ทั้ง 9 ฉากเป็นการเล่นคำพ้องระหว่างคำไทยโบราณกับคำสมัยใหม่หรือศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยปรากฏการใช้คำเรียกขานบ้าง แต่ในฉากนั้น ๆ คำเรียกขานไม่ได้โดดเด่นนัก

ตารางที่ 3.2 ตารางบันทึกการเล่นคำพ้องที่ปรากฏในฉาก

ฉาก (ตอน)	เนื้อความโดยย่อ	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง
1(3)	แม่หญิงการะเกดอยากเข้าห้องน้ำ ผินแยมจึงจะนำทางไปเร็ว	การะเกด: เร็จ.. wait... ที่แปลว่า คอย	เร็วจกับ wait
5(6)	ปริกรายงานออกญาโหราธิบดีคุณหญิงจำปาและ พ่อเดชะว่าแม่หญิงการะเกดไม่กินข้าวเพราะโดนเอ็ด	การะเกด: เรียนคุณ ลุงกับคุณป้าว่าข้าไม่ รับประทานข้าว วันนี้ Diet ปริก: แม่หญิงบอก ว่าวันนี้โดนเอ็ด	โดนเอ็ด กับ diet
8(11)	แม่หญิงการะเกดชวนแม่หญิงจันทร์วาดชิมมะม่วงน้ำปลาหวาน	การะเกด: แซ่บ จันทร์วาด: แสบ	แซ่บกับ แสบ

9(12)	แม่หญิงการะเกดเล่นมุขกับพ่อเรื่องกลางวงสนทนาที่มีขุนนางผู้ใหญ่อยู่ด้วย	เรื่อง: แต่งโคลงหรือกลอนก็ได้ การะเกด: ถ้าเป็นกลอนประตู่ก็อาจจะพอได้เจ้าค่ะ	กลอนกับกลอนประตู่
10(17)	คุณหญิงจำปามอบหมายให้ปรีกเป็นผู้สอนการบ้านการเรือนให้แม่หญิงการะเกด	ปรีก: พับแบบนี้เจ้าค่ะ การะเกด: หมู ๆ ปรีก: แม่หญิงจะพับดอกบัวเป็นหมู... หรือเจ้าค่ะ	หมู ๆ กับหมู
11(19)	แม่หญิงการะเกดสอนบ่าวร้องเพลงให้กำลังใจขุนนางกรมเมืองที่ลงแข่งเรือ	การะเกด: ร้องไปเถอะแม่ปรีก ข้ารับรองว่าชนะ sure sure ปรีก: ชนะชั่ว ๆ ชี้โก่งนั่นสิ	sure กับชั่ว
12(21)	เกิดไข้ป่าระบาดในเรือน แม่หญิงการะเกดแนะนำวิธีกำจัดแหล่งเพาะพันธุ์ของยุง	การะเกด: ทำได้จริง ๆ นะ แม่ปรีก.. เดี่ยวจะหาว่าคุย ปรีก: ข้าเจ้าไม่คุยหรอกเจ้าค่ะ อะไรเจ้าค่ะ จะคุยกับยุง	คุยกับคุย
13(30)	แม่หญิงการะเกดตัดเสื้อก๊กให้พ่อ देखใส่ตอนไปเป็นอุปทูตที่ฝรั่งเศส	การะเกด: เรียกว่าเสื้อก๊กค่ะ	เสื้อก๊กกับก๊ก

		ใส่ข้างในดีกว่าคะ จะได้ก้กับคุณพี่ไฉน คะ ก็กับคุณพี่ไม่ให้ไปหา คนอื่น	
14(36)	ปรีกมาบอกแม่หญิงการะเกดเรื่องที่แม่มะลิกับคอนสแตนติน พอลคอลลทะเลาะกัน	การะเกด: ข้าไม่ ต้องเข้าไปเผือก หรือ ปรีก: แม่หญิงต้อง เลือกเจ้าคะ	เลือกกับ เผือก

ฉากการเล่นคำพ้องที่ปรากฏในละคร ฯ เป็นการเล่นกับความแตกต่างของความเข้าใจภาษาของตัวละครที่มาจากคนละยุคสมัย ตัวละครในอดีตรู้แต่ภาษาโบราณ ในขณะที่เกศสุรางค์ในร่างการะเกดคุ้นชินกับภาษาไทยปัจจุบันและภาษาอังกฤษทำให้สร้างความขบขันแกมเอ็นดูให้กับผู้ชมภาษาต้นฉบับ ในฉากเหล่านี้ผู้วิจัยสงสัยว่ากลวิธีแปลบทบรรยายได้ภาพของนักแปลแฟนซับจะสามารถทำให้ผู้ชมต่างชาติรู้สึกใกล้เคียงกับผู้ชมภาษาต้นฉบับหรือไม่ และองค์ประกอบภาพและเสียงต่าง ๆ สามารถสื่อสารอารมณ์ในฉากไปถึงผู้ชมภาษาปลายทางได้มากน้อยเพียงใด

3.3.2 บันทึกรูปคำและจัดประเภทตามกลวิธี

ระหว่างการบันทึกคำแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง ผู้วิจัยกดหยุด (pause) คลิปวิดีโอในจังหวะที่ตัวละครกำลังพูดคำเรียกขานหรือคำพ้องนั้น จากนั้นนำมาบันทึกบทสนทนาไทยรวมถึงแฟนซับภาษาอังกฤษลงตาราง และจัดประเภทตามกลวิธีที่เลือกมา

ในฉากคำเรียกขาน ผู้วิจัยเก็บคำเรียกขานที่ผู้พูดเรียกผู้ฟัง ก่อน ระหว่าง หรือท้ายบทสนทนา โดยตัวละครจะมีจังหวะเว้นระหว่างคำเรียกขานกับประโยคคำเรียกขานจะไม่ใช่ส่วนใดส่วนหนึ่งของประโยค จากนั้นจัดประเภทรูปแบบคำเรียกขานตามทฤษฎีคำเรียกขานในภาษาไทยตามแนวคิดของกัลยา ดิงศรีทิพย์, ม.ร.ว และ

อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2531) และจัดประเภทกลวิธีแปลแฟนคลับตามแนวคิดเรื่อง
กลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์ของ Gottlieb (1992)

ตารางที่ 3.3 ตัวอย่างตารางประเภทรูปแบบคำเรียกขาน

ตัวละคร	ฉาก	คำเรียกขาน	รูปแบบ คำเรียกขาน

ตารางที่ 3.4 ตัวอย่างตารางกลวิธีแปลคำเรียกขานโดยนักแปลแฟนคลับ

ตัวละคร	ฉาก	คำเรียกขาน	ตัวอย่างบทต้นฉบับและแฟนคลับ		กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)
			บทต้นฉบับ	แฟนคลับ	

ในการเก็บข้อมูลคำแปลการเล่นคำพ้อง ผู้วิจัยบันทึกคู่คำพ้องที่สร้างความ
เข้าใจผ่านการใช้คำหรือถ้อยคำในภาษาไทยที่ฟังดูคล้าย ๆ กัน แต่ตีความได้สอง
ความหมายหรือมากกว่านั้น ได้จัดประเภทการเล่นคำพ้อง และจัดประเภทกลวิธี
แปลการเล่นคำพ้องของ Delabastita

ตารางที่ 3.5 ตัวอย่างตารางประเภทการเล่นคำพ้อง

ฉาก	คู่คำพ้อง	ประเภท

ตารางที่ 3.6 ตัวอย่างตารางกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องโดยนักแปลแฟนคลับ

ฉาก	คู่คำพ้อง	บทต้นฉบับ	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)

3.3.3 ออกแบบแบบสอบถามและบทสัมภาษณ์

ในการศึกษานำร่อง ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามและทดลองกับผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแปลของนักแปลแฟนซับ จำนวน 3 คน ผ่านการพูดคุยผ่านแอปพลิเคชันการส่งข้อความโต้ตอบผ่านสมาร์ทโฟน โดยเป็นการทดลองเครื่องมือคำถามกับผู้เชี่ยวชาญผลการทดสอบเครื่องมือปรากฏว่าคำถามที่ผู้วิจัยใช้กว้างเกินไป มีบางข้อผู้ชมตอบคำถามไม่ลงรายละเอียดในการตอบจึงพัฒนาคำถามในแบบสอบถามชุดล่าสุดให้มีความรัดกุมมากขึ้น

คำถามในแบบสอบถามและบทสัมภาษณ์ชุดล่าสุด บางข้อดัดแปลงจากชุดคำถามของ Di Giovanni (2016) และ Thandao Wongseeree (2017) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบคำถามบางส่วนโดยอิงกับทฤษฎีการรับรู้ของผู้ชมของ Gambier (2018) และการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวของ Burn (2013) และได้เลือกกลุ่มผู้ชมตัวอย่างเป็นกลุ่มผู้ชมทั่วไป เนื่องจากคาดว่าจะได้แนวคำตอบที่แสดงประสิทธิภาพของกลวิธีแปลของแฟนซับกลุ่มนี้ว่าเป็นกลวิธีแปลที่ใช้ได้จริงในสายตาของผู้ชมทั่วไปหรือไม่และเปลี่ยนวิธีการสื่อสาร โดยเป็นการสื่อสารแบบเห็นหน้าและได้ยินเสียง โดยได้ขอสัมภาษณ์ผู้ชมด้วยโปรแกรม Zoom หรือโปรแกรมอื่นใดที่สามารถเห็นสีหน้าของผู้ชมขณะรับชมวิดีโอ เพื่อนำข้อมูลลายลักษณ์อักษรมาประกอบกับสีหน้าขณะรับชม ทั้งนี้ จะแจ้งและขออนุญาตผู้ชมก่อนเริ่มการทำแบบสอบถาม

รูปแบบแบบสอบถามและบทสัมภาษณ์ อยู่ในรูปแบบที่ต่างกัน กล่าวคือรูปแบบแบบสอบถามส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามออนไลน์ใน Google Form และรูปแบบแบบสอบถามส่วนที่ 2 และบทสัมภาษณ์อยู่ในไฟล์ PowerPoint ที่แชร์จากหน้าจอของผู้วิจัย

ผู้วิจัยเตรียมแบบสอบถามทั้ง 2 ส่วนและบทสัมภาษณ์ เพื่อให้เหมาะกับลักษณะข้อมูลคำถาม กล่าวคือ ใช้แบบสอบถามออนไลน์ ในแบบสอบถามส่วนที่ 1 เนื่องจากเป็นการเก็บข้อมูลส่วนตัวของผู้ชม ผู้ชมสามารถอ่านคำถามและตอบเองได้ไม่ต้องการคำอธิบายเพิ่มเติม และใช้การนำเสนอแบบสอบถามส่วนที่ 2 และบทสัมภาษณ์ผ่าน PowerPoint ที่แชร์จากหน้าจอของผู้วิจัย เนื่องจากเป็นการเก็บผลการทดสอบความเข้าใจสิ่งที่ผู้ชมไม่คุ้นเคย ผู้วิจัยจึงควรอยู่อย่างใกล้ชิดเพื่ออธิบายคำถามกรณีผู้ชมไม่เข้าใจ และในการทดสอบการรับรู้ควรมีภาพขนาดใหญ่และข้อความคำถามที่อ่านง่ายมาประกอบคำถาม โดยข้อดีของโปรแกรม

PowerPoint คือผู้วิจัยสามารถขยายภาพ และออกแบบการจัดวางข้อความได้ง่ายดาย ทำให้ระหว่างการทำแบบสอบถาม ผู้ชมจะมองเห็นภาพ และอ่านข้อความคำถามได้อย่างชัดเจน

3.3.4 ทดสอบและบันทึกผล ฯ

เมื่อผ่านการอนุมัติการทำวิจัยในคน ผู้วิจัยเริ่มรับสมัครผู้ชมต่างชาติที่สนใจเข้าร่วมงานวิจัย จำนวน 10 คน และได้นัดหมายตามวันเวลาที่ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างสะดวก และได้ส่งเอกสารชี้แจงข้อมูลและหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัยในรูปแบบ Google form เพื่อให้ผู้ชมได้รับทราบจุดประสงค์ของการวิจัย และลงชื่อเข้าร่วมการวิจัย

ก่อนเริ่มการทดสอบการรับรู้ ผู้วิจัยให้ผู้ชมกรอกข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับประสบการณ์การชมภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติลงในแบบสอบถาม ฯ ออนไลน์ จากนั้นได้แนะนำหน้าตาของนักแสดงและอธิบายเรื่องราวในฉากอย่างย่อ และทยอยเปิดคลิปวิดีโอให้ดูโดยผู้วิจัยจะกด shared screen ระหว่างผู้ชมกำลังชมคลิปวิดีโอ ผู้วิจัยได้สังเกตสีหน้าท่าทางของผู้ชมและจดบันทึก เมื่อผู้ชมดูวิดีโอแต่ละฉากจบ ผู้วิจัยได้ถามคำถามสั้น ๆ เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉาก รวมถึงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อละครและแฟนคลับ และเมื่อดูวิดีโอครบ 15 ฉาก ผู้วิจัยจึงเริ่มแชร์ไฟล์แบบสอบถามส่วนที่สองใน Microsoft PowerPoint ซึ่งเป็นการทดสอบการรับรู้และแบบสอบถามความรู้สึกต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้ถามและสรุปคำตอบของผู้ชม

เมื่อเสร็จสิ้นการทดสอบการรับรู้ ฯ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์โดยการให้ผู้ชมเล่าเรื่องย่อฉากที่ประทับใจ และให้แสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบประกอบต่าง ๆ ในคลิปวิดีโอ ตั้งแต่การแสดงผ่านสีหน้าท่าทางและน้ำเสียงของตัวละคร การตัดต่อมุกกล้อ้ง เสียงประกอบและบทบรรยายได้ภาพ รวมไปถึงให้ยกตัวอย่างถึงสิ่งที่เรียนรู้ได้จากการชมคลิปละคร

ในการบันทึกผล ส่วนการทดสอบการรับรู้และความคิดเห็นของผู้ชม ผู้วิจัยนำข้อมูลคำตอบมาจัดระบบในตารางบันทึกข้อมูล ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดรหัสตามจำนวนผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง 10 คน เพื่อใช้เป็นรหัสประจำผู้ชมแต่ละคนเพื่อให้สะดวกในการกรอกข้อมูลและบันทึกลงในตาราง โดยที่ผู้ชมจะไม่เห็นตารางข้อมูลดังกล่าว

ตารางที่ 3.7 ตัวอย่างตารางคำตอบในแบบสอบถามส่วนที่ 1

Questionnaire part 1		Behavior of watching foreign movies and TV series/dramas			
		Foreign movies			
		1. How often do you watch foreign movies? ◆ Always ◆ Usually ◆ Some of the time ◆ Rarely or never 2. What is your favorite foreign movie?			
Code	01		06		
	02		07		
	03		08		
	04		09		
	05		10		

ตารางที่ 3.8 ตัวอย่างตารางคำตอบในแบบสอบถามส่วนที่ 2

Questionnaire part 2		Address Terms			
		1. In the second scene, Karakade's maid seemed shocked after being called.... (P' Pin and P'Yam)			
Code	01		06		
	02		07		
	03		08		
	04		09		
	05		10		

ตารางที่ 3.9 ตัวอย่างตารางคำตอบในแบบสัมภาษณ์

Interview		1. What are your favorite Thai address terms and puns? And what do they mean?			
Code	01		06		
	02		07		
	03		08		
	04		09		
	05		10		

3.3.5 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการจัดประเภทคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในภาษาต้นฉบับและกลวิธีแปลของนักแปลแฟนซึบ เพื่อดูความถี่บ่อยที่นักแปลแฟนซึบเลือกแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในรูปแบบต่าง ๆ และจะวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนการรับรู้คำเรียกขานและการเล่นพ้องกับปัจจัยต่าง ๆ อันได้แก่ ปัจจัยส่วนตัวของผู้ชม (เพศ อายุ พฤติกรรมการรับชมภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติและการรู้จักแฟนซึบ) กับปัจจัยกลวิธีแปลของนักแปลแฟนซึบ รวมถึงจะวิเคราะห์คำตอบความคิดเห็นของผู้ชมต่อกลวิธีแปลร่วมกับการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว เพื่อดูว่าองค์ประกอบใดที่ผู้ชมพึงพาในการทำความเข้าใจเรื่องเมื่อพบกับกลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของนักแปลแฟนซึบที่แตกต่างจากบทบรรยายใต้ภาพของนักแปลมืออาชีพ

บทที่ 4

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษากลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในละคร บุปผะสันนิวาสที่แปลและเผยแพร่โดยนักแปลแฟนคลับ และผลการทดสอบการรับรู้ของผู้ชมและความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ มีรายละเอียดดังนี้

4.1 ผลการศึกษากลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง

ผู้วิจัยได้บันทึกข้อมูลและจัดประเภทกลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องที่แปลโดยนักแปล แฟนคลับ มีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 กลวิธีแปลคำเรียกขาน

จาก 15 ฉากที่เลือกมาปรากฏการใช้คำเรียกขานเรียกคู่สนทนาทุกฉาก ผู้วิจัยเก็บคำเรียกขานที่ผู้พูดเรียกผู้ฟัง ก่อน ระหว่างหรือท้ายบทสนทนา จากนั้นจัดประเภทรูปแบบคำเรียกขานตามทฤษฎีคำเรียกขานในภาษาไทยของ กัลยา ดิงศภักดิ์, ม.ร.ว และ อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2531) ซึ่งมีส่วนประกอบ ทั้งหมด 7 ส่วน คือ ชื่อ คำเรียกญาติ ยศ คำบอกอาชีพหรือตำแหน่ง วลีแสดง ความรู้สึก คำนำหน้า และคำลงท้าย

ตารางที่ 4.1 ตารางประเภทรูปแบบคำเรียกขาน

ตัวละคร	ฉาก	คำเรียกขาน	รูปแบบ คำเรียกขาน
แม่หญิงการะเกด	3,6,9,12	แม่การะเกด	คำนำหน้า+ชื่อ
	10,11,12,14	แม่หญิง	คำนำหน้า
	1,3,5,6,7	แม่นาย	คำนำหน้า
พ่อเดช	5,6,12	พ่อเดช	คำนำหน้า+ชื่อ
	4,11,13	คุณพี่	คำนำหน้า+คำเรียกญาติ
	11	คุณพี่เดช	คำนำหน้า+คำเรียกญาติ+ชื่อ
	4	คุณหมื่น	คำนำหน้า+ยศ
	4	คุณพี่หมื่น	คำนำหน้า+คำเรียกญาติ+ยศ
คุณหญิงจำปา	5	แม่จำปา	คำนำหน้า+ชื่อ
	6	คุณแม่	คำเรียกญาติ

	6, 12	คุณป้า	คำเรียกญาติ
	3,6,10,15	คุณหญิง	คำนำหน้า
ออกญา โหราธิบดี	5,6	คุณพี่	คำนำหน้า+คำเรียกญาติ
	12	คุณพ่อ	คำเรียกญาติ
	6	คุณลุง	คำเรียกญาติ
แม่หญิง จันทร์วาด	8	แม่หญิงจันทร์วาด	คำนำหน้า+ชื่อ
	11	แม่จันทร์วาด	คำนำหน้า+ชื่อ
พ่อเรือง	9	หมื่นเรือง	ยศ+ชื่อ
ผิน	2,6,7,11,13	พี่ผิน	คำเรียกญาติ+ชื่อ
	6,11	นางผิน	คำนำหน้า+ชื่อ
	2,6,7	อี่ผิน	คำนำหน้า+ชื่อ
แย้ม	2,6,7,13	พี่แย้ม	คำเรียกญาติ+ชื่อ
	6,7	นางแย้ม	คำนำหน้า+ชื่อ
	2,6	อี่แย้ม	คำนำหน้า+ชื่อ
ผินและแย้ม	3,7	พี่	คำเรียกญาติ
ปริก	7	พี่ปริก	คำเรียกญาติ+ชื่อ
	11,12,14	แม่ปริก	คำนำหน้า+ชื่อ
	5	ป้าปริก	คำเรียกญาติ+ชื่อ
	5,10,12,15	นางปริก	คำนำหน้า+ชื่อ
	7,15	อี่ปริก	คำนำหน้า+ชื่อ
	10	คุณแม่บ้าน	คำนำหน้า+คำบอกอาชีพ/ตำแหน่ง
จวง	10	จวง	ชื่อ
	3,12	นางจวง	คำนำหน้า+ชื่อ
	15	อี่จวง	คำนำหน้า+ชื่อ
จิก	10	นางจิก	คำนำหน้า+ชื่อ

บุง	7	อีบุง	คำนำหน้า+ชื่อ
บุญ	12	นางบุญ	คำนำหน้า+ชื่อ
จ้อย	12	ไอ้จ้อย	คำนำหน้า+ชื่อ

ผู้วิจัยพบคำเรียกขานไทยจำนวน 37 คำที่ไม่ซ้ำกันสำหรับเรียก 14 ตัวละคร โดยนับคำว่า คุณพี่ ซึ่งเป็นคำเรียกขานของออกญาโหราธิบดีและพ่อเดช เป็นคำเดียว และเมื่อจัดประเภทตามรูปแบบคำเรียกขานในภาษาไทยของกัลยา ดิงศภักดิ์, ม.ร.ว. และอมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2531) พบทั้งหมด 6 ส่วนจาก 7 ส่วน กล่าวคือ ชื่อ คำเรียกญาติ ยศ คำบอกอาชีพหรือตำแหน่ง คำนำหน้าและคำลงท้าย โดยไม่ปรากฏวลี แสดงความรู้สึกต่อผู้ฟังในฉากที่เลือกมา มีตัวอย่างคำเรียกขานแต่ละส่วนดังนี้

1. ชื่อ ชื่อของตัวละครที่เป็นผู้ฟัง เช่น การะเกด จำปา เป็นต้น
2. คำเรียกญาติ ปรากฏทั้งคำที่แสดงความสัมพันธ์โดยเชื้อสาย เช่น คุณพ่อ คุณแม่ และคำเรียกขานผู้อื่นที่ไม่ได้เกี่ยวข้องเป็นญาติกัน แต่ผู้พูดเปรียบว่าเหมือนกับญาติแท้ ๆ หรือมีช่วงอายุที่เข้ากับคำเรียกญาติเหล่านั้น เช่น คุณลุง คุณป้า พี่ผิน พี่แยม ป้าปริก
3. ยศ คือบรรดาศักดิ์ที่ได้รับจากการรับราชการเป็นขุนนางของตัวละครชาย ได้แก่ หมื่นสุนทรเทวา (พ่อเดช) และหมื่นเรืองภักดี (พ่อเรือง) โดยชั้นยศในฉากที่เลือกมา คือ หมื่น
4. คำบอกอาชีพหรือตำแหน่ง เพื่อเรียกระบุอาชีพของผู้ฟัง คือ แม่บ้าน
5. คำนำหน้า ปรากฏทั้งคำที่แสดงความสุภาพหรือแสดงออกซึ่งสถานะทางสังคมของผู้ฟัง เช่น แม่หญิง คุณหญิง และคำระบุเพศหรือสถานภาพของผู้ฟังเมื่อเทียบกับผู้พูดว่าสูงหรือต่ำว่า เช่น อี ไอ้ นอกจากนี้ยังปรากฏคำเรียกญาติ เช่น พ่อ แม่ ที่ใช้เรียกบุคคลที่ไม่ใช่พ่อ แม่จริงหรือบุคคลที่ไม่อาจเทียบได้กับพ่อ แม่ โดยตัวละครที่มีอายุมากกว่าจะใช้เรียกตัวละครที่อายุน้อยเพื่อแสดงความเอ็นดู เช่น แม่การะเกด พ่อเดช
6. คำลงท้าย เป็นคำที่แสดงความสุภาพที่ผู้พูดมีต่อผู้ฟัง มักปรากฏอยู่ท้ายประโยค คือ เจ้าคะ โดยในการศึกษานี้จะมีได้นำคำลงท้ายมาพิจารณาด้วย

รูปแบบคำเรียกขานที่ปรากฏมีตั้งแต่หนึ่งส่วนจนถึงสามส่วน
 รูปแบบคำเรียกขานที่มีหนึ่งส่วน มีดังนี้ ชื่อ (จวง) คำเรียกญาติ (เช่น พี่ คุณป้า) คำ
 นำหน้า (เช่น แม่หญิง คุณหญิง)
 รูปแบบคำเรียกขานที่มีสองส่วน มีดังนี้ คำเรียกญาติ+ชื่อ (เช่น พี่ผิน ป้าปริก)
 คำนำหน้า+ชื่อ (เช่น แม่กระเถิด พ่อเดช) คำนำหน้า+คำบอกอาชีพ/ตำแหน่ง (คุณ
 แม่บ้าน) ยศ+ชื่อ (หมื่นเรือง)
 และรูปแบบคำเรียกขานที่มีสามส่วน มีดังนี้ คำนำหน้า+คำเรียกญาติ+ชื่อ (คุณพี่
 เดช) คำนำหน้า+คำเรียกญาติ+ยศ (คุณพี่หมื่น)

จากคำเรียกขานจำนวน 37 คำ รูปแบบคำเรียกขานที่พบมากที่สุดคือ
 คำนำหน้า+ชื่อ (18 คำ) รองลงมา คือ คำเรียกญาติ (5 คำ) คำเรียกญาติ+ชื่อ (4 คำ)
 และคำนำหน้า (3 คำ) นอกจากนี้ยังพบรูปแบบเหล่านี้ อย่างละหนึ่งคำ คือ
 ชื่อ (1 คำ) ยศ+ชื่อ (1 คำ) คำนำหน้า+คำเรียกญาติ (1 คำ) คำนำหน้า+ยศ (1 คำ)
 คำนำหน้า+คำบอกอาชีพ/ตำแหน่ง (1 คำ) คำนำหน้า+คำเรียกญาติ+ชื่อ (1 คำ)
 และคำนำหน้า+คำเรียกญาติ+ยศ (1 คำ)

ในส่วนต่อมา ผู้วิจัยได้จัดประเภทของการแปลคำเรียกขานที่ปรากฏใน
 แพนซ์ตาม 10 กลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์ของ Gottlieb
 (1992) คือ การขยายความ การถอดความ การถ่ายทอดความหมาย การเลียนแบบ
 ต้นฉบับ การถอดเสียง การปรับเนื้อหา การย่อ การตัดจำนวนตัวอักษร การละ
 และการตัดทิ้ง โดยจะยกตัวอย่างการแปลคำเรียกขานอย่างน้อย 1-2 ตัวอย่าง
 ในตาราง เพื่อให้เห็นลักษณะการแปลของนักแปลแพนซ์กลุ่มนี้

ตารางที่ 4.2 ตารางกลวิธีแปลคำเรียกขานโดยนักแปลแพนซ์

ตัวละคร	ฉาก	คำเรียกขาน	ตัวอย่างบทต้นฉบับและแพนซ์		กลวิธีแปล ของ Gottlieb (1992)
			บทต้นฉบับ	แพนซ์	
	3,6,9,12	แม่กระเถิด	ฉาก3: (จำปา) แม่กระเถิด ฉาก9: (เรื่อง) แม่กระเถิด	Scene3: Mae Karakade. Scene9: Mae Karakade	การถอดเสียง

แม่หญิง การะเกด	10, 11,12,14	แม่หญิง	ฉาก10: (จิก) ไม่ จริงเจ้าค่ะแม่ หญิง ฉาก14: (ปรัก) แม่หญิง	Scene10: It's not true, Mae Ying . Scene14: Mae Ying	การถอดเสียง
	1,3,5,6,7	แม่นาย	ฉาก1: (แย้ม) เชิญเจ้าค่ะ แม่ นาย ฉาก6: (ผินแย้ม) แม่นายเจ้าค่ะ	Scene1: Please, My lady Scene6: My lady , jao ka!	การถ่ายทอด ความหมาย
พ่อเดช	5,6,12	พ่อเดช	ฉาก5: (โหราธิ บตี) เรื่องอัน ใดฤพ่อเดช ฉาก6: (จำปา) พ่อเดช	Scene5: What about, Por Date ? Scene5: Por Date .	การถอดเสียง
	4,11,13	คุณพี่	ฉาก4: (การะเกด) คุณ พี่ คะ ฉาก11: (จันทร์ วาด) คุณพี่ คะ	Scene4: Khun P' . Scene11: Khun P'?	การถอดเสียง
	11	คุณพี่เดช	ฉาก11: (จันทร์ วาด) คุณพี่ เดช เจ้าค่ะ	Scene11: Khun P'Date , jao ka.	การถอดเสียง
	4	คุณหมื่น	ฉาก4: (การะเกด) คุณ หมื่น คะ	Scene4: Khun Muen .	การถอดเสียง
	4	คุณพี่หมื่น	ฉาก4: (การะเกด) คุณ พี่ หมื่น	Scene4: Khun P' Muen .	การถอดเสียง

คุณหญิง จำปา	5	แม่จำปา	ฉาก5: (โหราธิ บดี) แม่จำปา	Scene5: Mae Jampa.	การถอดเสียง
	6	คุณแม่	ฉาก6: (เดช) คุณแม่ขอรับ	Scene6: Mom.	การถ่ายทอด ความหมาย
	6	คุณป้า	ฉาก6: (การะเกด) คุณ ป้าคะ	Scene6: Auntie.	การถ่ายทอด ความหมาย
	12	”	ฉาก12: (การะเกด) ไข ป้านั้นแหละเจ้า คะ คุณป้า	Scene12: It's forest fever.	การละ
	3,6,15	คุณหญิง	ฉาก3: (จวง) ท้า เจ้าคะคุณหญิง ฉาก6: (จวง) ดูลิ เจ้าคะ คุณหญิง	Scene3: 5, jao ka Khun Ying. Scene6: Look, Khun Ying.	การถอดเสียง
ออกญา โหราธิบดี	5,6	คุณพี่	ฉาก5: (จำปา) ข้าข้องใจคะคุณ พี่ ฉาก6: (จำปา) คุณพี่เจ้าขา	Scene5: I'm confused, Khun P'. Scene6: Khun P'.	การถอดเสียง
	12	คุณพ่อ	ฉาก12: (เดช) ลูกไม่แปลกใจ เลยขอรับคุณ พ่อ	Scene12: I'm not surprised, father.	การถ่ายทอด ความหมาย
	6	คุณลุง	ฉาก6: (การะเกด) คุณ ป้าคะ คุณลุงคะ	Scene6: Auntie. Uncle.	การถ่ายทอด ความหมาย
แม่หญิง จันทร์วาด	8	แม่หญิง จันทร์วาด	ฉาก8: (การะเกด) กิน	Scene8: Eat, Mae Ying Janward.	การถอดเสียง

			เถอะแม่หญิง จันท์วาด		
	11	แม่จันท์ วาด	ฉาก11: (การะเกด) แม่ จันท์วาด มา ช่วยกันเชียร์นะ	Scene11: Mae Janward , let's help cheer.	การถอดเสียง
พ่อเรื่อง	9	หมื่นเรื่อง	ฉาก9: (การะเกด) ประลองอะไรคะ หมื่นเรื่อง	Scene9: Compete what, Muen Rueng?	การถอดเสียง
ผิน	2,6,7,11, 13	พีผิน	ฉาก2: (การะเกด) ไม่ หยุดตรงนั้น แหละ พีผิน พี แย้ม ฉาก13: (การะเกด) หลวมหน้อยนะ พีผิน	Scene2: No! Stay there, P'Pin and P' Yam. Scene11: Looser, P'Pin .	การถอดเสียง
	6,11,12	นางผิน	ฉาก6: (จำปา) นางผิน นางแย้ม ฉาก12: (ปริก) นางผิน นางแย้ม	Scene6: Nang Pin . Nang Yam. Scene12: Nang Pin . Nang Yam.	การถอดเสียง
	2	อีผิน	ฉาก2: (ผิน) อี ผิน	Scene2: E-Pin .	การถอดเสียง
	6,7	”	ฉาก6: (จำปา) อี ผิน อีแย้ม ฉาก7: (ปริก) มึง ก็เหมือนกัน แหละ อีผิน	Scene6: Ee Pin . Ee Yam. Scene7: You too, Ee Pin!	การถอดเสียง

ยาย้ม	2,6,7,13	พี่ยาย้ม	ฉาก2: (การะเกด) ไม่หยุดตรงนั้น แหละ พี่ผินพี่ยาย้ม ฉาก13: (การะเกด) พี่ผินพี่ยาย้ม	Scene2: No! Stay there, P'Pin and P' Yam. Scene13: P'Pin. P' Yam.	การถอดเสียง
	6,7,12	นางยาย้ม	ฉาก6: (จำปา) นางผินนางยาย้ม ฉาก7 (ผิน) นางยาย้มเร็ว ๆ เข้า	Scene6: Nang Pin. Nang Yam. Scene7: Nang Yam, hurry!	การถอดเสียง
	2	อียาย้ม	ฉาก2: (ยาย้ม) อียาย้มเจ้าคะ	Scene2: E-Yam, jao ka.	การถอดเสียง
	6	”	ฉาก6: (จำปา) อีผินอียาย้ม	Scene6: Ee Pin. Ee Yam.	การถอดเสียง
ผินและยาย้ม	3,7	พี่	ฉาก3: (การะเกด) ขอขอบคุณนะพี่ที่เตือน ฉาก7: ไม่เป็นไรพี่	Scene3: Thank you for warning me, P'. Scene7: It's alright, P'.	การถอดเสียง
ปริก	7	พี่ปริก	ฉาก7: (ผิน) พี่ปริก	Scene7: P' Prik.	การถอดเสียง
	11,12,14	แม่ปริก	ฉาก12: (การะเกด) แม่ปริก ไข่ไหม	Scene12: Mae Prik, right?	การถอดเสียง

			ฉาก14: (การะเกด) ว่า อย่างไรนะ แม่ ปริก	Scene14: What did you say, Mae Prik?	
	11	”	ฉาก11: (การะเกด) ร้อง ไปเถอะแม่ปริก ข้ารับรองว่าชนะ sure sure	Scene11: Just shout it. I guarantee they’ll win “sure sure!”	การละ
	5	ป้าปริก	ฉาก5: (การะเกด) รอ อันโตอยู่เล่า ก็ ไปสิป้าปริก	Scene5: What are you waiting for? Go Aunt Prik.	การถ่ายทอด ความหมาย +การถอด เสียง
	5,10,12, 15	นางปริก	ฉาก5: (จำปา) นางปริก เอ็งไป ตาม	Scene5: Nang Prik , go get her.	การถอดเสียง
	7,15	อีปริก	ฉาก7: (ผิน) ไม่มี เรื่อง มึงไม่ชอบ เลยใช่ไหม อี ปริก ฉาก15: (จำปา) อีปริก	Scene7: You don’t like it when there’s no problem, Ee Prik? Scene15: Ee Prik	การถอดเสียง
	10	คุณแม่บ้าน	ฉาก10: (การะเกด) มี ปัญหาเรื่องหู หรือเปล่าคะ คุณแม่บ้าน	Scene10: Is something wrong with your ears, Mrs. Housemaid?	การถ่ายทอด ความหมาย
จวง	10	จวง	ฉาก10: (การะเกด) จวง	Scene10: Juang	การถอดเสียง

	3,12	นางจวง	ฉาก3: (จำปา) นางจวง ฉาก12: (จำปา) ไป นางจวง	Scene3: Nang Juang. Scene12: Go, Nang Juang.	การถอดเสียง
	15	อีจวง	ฉาก15: (จำปา) อะ อีจวง	Scene15: Ee Juang.	การถอดเสียง
จิก	10	นางจิก	ฉาก10: (จวง) นางจิก ชิ	Scene10: Nang Jit!	การถอดเสียง
บู้ง	7	อีบู้ง	ฉาก7: (แยม) หยุดเลย อีบู้ง ฉาก7: (ปริก) อีบู้ง มาดิงกู	Scene7: Stop! Scene7: Come help me!	การละ
บุญ	12	นางบุญ	ฉาก12: (จวง) นางบุญ มานี่	Scene12: Nang Boon, come here.	การถอดเสียง
จ้อย	12	ไอ้จ้อย	ฉาก12: (ปริก) มันตายแล้ว หรือ ไอ้จ้อย	Scene12: Is he dead, Joi?!	การตัดจำนวน ตัวอักษร+การ ถอดเสียง

ผู้วิจัยพบคำแปลคำเรียกขานจำนวน 38 คำที่ไม่ซ้ำกัน โดยนับคำว่า Khun P' (คุณพี่) ซึ่งเป็นคำเรียกขานของออกญาโหราธิบดีและพ่อเดช เป็นคำเดียว และเมื่อจัดประเภทตามกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมที่พบในภาพยนตร์ของ Gottlieb (1992) ปรากฏว่านักแปลแฟนซับใช้ 4 กลวิธี คือ การถอดเสียง การถ่ายทอดความหมาย การละ และการตัดจำนวนตัวอักษร โดยไม่ปรากฏการขยายความ การถอดความ การเลียนแบบต้นฉบับ การปรับลำดับประโยค การย่อ และ การตัดทิ้ง

กลวิธีแปลคำเรียกขานที่พบบ่อยที่สุด คือ การถอดเสียง (32 คำที่ไม่ซ้ำกัน) กลวิธีแปลนี้ คือการทับศัพท์แบบถ่ายเสียงคำในภาษาต้นฉบับเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ โดยทุกคำเป็นชื่อตัวละครและคำเรียกขานภาษาไทย อย่าง Mae Karakade (แม่การะเกด), Mae Ying Janward (แม่หญิงจันทร์วาด), Por Date (พ่อเดช), Muen Rueng (หมื่นเรือง), Khun Ying (คุณหญิง), Khun P' (คุณพี่), P' (พี่), P' Pin (พี่ผิน), Nang Yam (นางแยม), Ee Prik (อีปริก) เป็นต้น และพบ

ความไม่สม่ำเสมอในการแปลคำว่า อีผินและอีแยม โดยในฉากที่ 2 แปลว่า E-Pin และ E-Yam หลังจากนั้นเปลี่ยนเป็น Ee Pin และ Ee Yam ซึ่งจากตัวอย่างคำแปล จะเห็นว่า บางคำใช้เครื่องหมายวรรคตอน ได้แก่ เครื่องหมาย hyphen (-) เครื่องหมาย apostrophe (') เพื่อแสดงการแบ่งคำตามการออกเสียงด้วย นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่านักแปลแฟนซับถอดเสียงตัวละครชื่อจิกผิตพลาด โดยแปลเป็น Nang Jit

กลวิธีที่พบรองมา คือการถ่ายทอดความหมาย (7 คำ) ซึ่งเป็นกลวิธีแปลภาษาต้นฉบับอย่างถูกต้องตามความหมายของคำ อย่าง Mom (คุณแม่) Father (คุณพ่อ) My lady (แม่นาย) เป็นต้น ส่วนใหญ่เป็นกลวิธีแปลที่ปรากฏตามลำพังได้ แต่ในคำว่า Aunt Prik (ป้าปริก) นักแปลแฟนซับแปลด้วย 2 กลวิธี คือ ถ่ายทอดความหมาย+การถอดเสียง

กลวิธีที่ปรากฏถึงเป็นลำดับที่สาม คือ การละ (3 คำ) ในบางฉากนักแปลแฟนซับละไม่แปลชื่อตัวละครคู่สนทนาออกไป ได้แก่ อีบุง แม่ปริกและคุณป้า โดยแปลประโยคถัดไปทันที

ลำดับสุดท้าย คือ การตัดจำนวนตัวอักษร (1 คำ) คือคำว่า Joi (ไอ้จ้อย) ที่นักแปลแฟนซับตัดคำนำหน้าและแปลเพียงชื่อตัวละครด้วยการถอดเสียง

ในภาษาต้นฉบับ ตัวละครผู้พูดมีการใช้คำเรียกขานหลากหลายเพื่อแสดงความเคารพ หรือความสนิทสนมแน่นแฟ้นต่อตัวละครผู้ฟัง ดังจะเห็นได้จาก ปริก ที่ถูกเรียกด้วยคำเรียกขานมากที่สุดถึง 6 คำ เช่น พี่ปริก แม่ปริก ป้าปริก นางปริก อีปริกและ คุณแม่บ้าน โดยเกือบทุกคำ นักแปลแฟนซับใช้กลวิธีถอดเสียงเรียง ดังนี้ P' Prik, Mae Prik, Aunt Prik, Nang Prik, Ee Prik และ Mrs. Housemaid ซึ่งคำเหล่านั้นสามารถแสดงวิธีการออกเสียงได้ใกล้เคียงในภาษาไทย แต่ไม่สื่อความในภาษาปลายทางในแง่ความหมายของคำเรียกขานและลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างคู่สนทนา

เมื่อมองโดยภาพรวมของกลวิธีแปลคำเรียกขาน จะเห็นว่านักแปลแฟนซับมักใช้กลวิธีถอดเสียงคำเรียกขานไทยเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษโดยไม่มีคำอธิบายความหมายของคำเหล่านั้น กลวิธีแปลเช่นนี้อาจจัดเป็นการแปลแบบสะกดตาในกรอบความคิดของ Venuti (2008) ที่แสดงตัวตนของนักแปลหรือมีความเป็นไปได้ว่าเหตุที่นักแปลแฟนซับอาจเลือกแปลด้วยกลวิธีนี้อาจเพราะเป็นวิธีที่ประหยัดเวลาโดยไม่ต้องหาคำเทียบเคียงในภาษาอังกฤษ

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ทดสอบการรับรู้คำเรียกขานของผู้ชมเพื่อดูว่าผู้ชมสามารถทำความเข้าใจกลวิธีแปลนี้ได้มากน้อยเพียงใด

4.1.2 กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง

ในการเก็บข้อมูลกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง ผู้วิจัยบันทึกคู่คำพ้องที่สร้างความเข้าใจผ่านการใช้คำหรือถ้อยคำในภาษาไทยที่ฟังดูคล้าย ๆ กัน แต่ตีความได้สองความหมายหรือมากกว่านั้น โดยจาก 15 ฉากที่เลือกมาปรากฏการเล่นคำพ้อง 9 ฉาก ผู้วิจัยได้จัดประเภทการเล่นคำพ้องตามแนวคิด Delabastita (1996) ที่มี 4 ประเภท คือ คำพ้องเสียง คำพ้องรูป คำพ้องทั้งรูปและเสียง และคำพ้องเสียงคล้าย

ตารางที่ 4.3 ตารางประเภทการเล่นคำพ้อง

ฉาก	คู่คำพ้อง	ประเภท
1	wait กับเว็จ	คำพ้องเสียงคล้าย
5	diet กับโดนเอ็ด	คำพ้องเสียงคล้าย
8	แซ่บกับแสบ	คำพ้องเสียงคล้าย
9	กลอนกับกลอนประตุ	คำพ้องทั้งรูปและเสียง
10	หมู ๆ กับหมู	คำพ้องทั้งรูปและเสียง
11	sure กับซัวร์	คำพ้องเสียงคล้าย
12	ลุยกับคุย	คำพ้องเสียงคล้าย
13	เสือกกับก๊วก	คำพ้องทั้งรูปและเสียง
15	เผือกกับเสือก	คำพ้องเสียงคล้าย

เมื่อจัดประเภทตามแนวคิดของ Delabastita (1996) พบการเล่นคำพ้องทั้งหมด 2 ประเภท จาก 4 ประเภท กล่าวคือคำพ้องทั้งรูปและเสียงและคำพ้องเสียงคล้าย โดยไม่ปรากฏคำพ้องรูปกับคำพ้องเสียง

คำพ้องทั้งรูปและเสียง คือคู่คำที่สะกดด้วยพยัญชนะและออกเสียงเหมือนกัน แต่คนละความหมาย ประกอบด้วย 3 คู่ คือ กลอนกับกลอนประตุ หมู ๆ กับหมู และเสือกกับก๊วก

คำพ้องเสียงคล้าย คือคู่คำที่สะกดด้วยพยัญชนะและออกเสียงคล้ายกัน ประกอบด้วย 6 คู่ คือ wait กับ เว็จ, diet กับ โดนเอ็ด, แซ่กับกับแสบ, sure กับชัวร์, ลุยกับลุย และเผือกกับเสือก

ระหว่างการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจะเลือกกดหยุด (pause) ในจังหวะที่ตัวละครกำลังพูดคำพ้องออกมา และจดบันทึกบทสนทนาไทยรวมถึงแฟนซับภาษาอังกฤษ กรณีนักแสดงไม่ได้กล่าวคำติดกัน ผู้วิจัยจึงจะใช้จุด 5 จุดเป็นสัญลักษณ์ (.....) ว่ามีการกล่าวประโยคก่อนหน้า สัญลักษณ์ทับ (/) แทนการแบ่งบางส่วนของประโยค โดยนักแปลแฟนซับ และ (//) แทนการจบประโยคแฟนซับและผู้วิจัยใช้ตัวอักษรย่อในภาษาอังกฤษในตารางช่องแฟนซับ เพื่อแสดงชื่อของตัวละครผู้พูดประโยคนั้น ๆ ได้แก่ KK ย่อมาจาก การะเกต JW ย่อมาจาก จันทรวาด R ย่อมาจาก เรือง และ PR ย่อมาจาก ปริก

นอกจากนี้ ผู้แปลได้จัดการแปลการเล่นคำพ้องที่ปรากฏในแฟนซับตาม 8 กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องของ Delabastita (1993) ประกอบด้วย กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นการเล่นคำพ้อง กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความ กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นโวหาร กลวิธีละการแปลการเล่นคำพ้อง กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องต้นฉบับเป็นการเล่นคำพ้องในภาษาปลายทาง กลวิธีแปลข้อความเป็นการเล่นคำพ้อง กลวิธีเพิ่มการเล่นคำพ้อง และเทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ

ตารางที่ 4.4 ตารางกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องโดยนักแปลแฟนซับ

ฉาก	คู่คำพ้อง	บทต้นฉบับ	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
1	wait กับเว็จ	การะเกต: เว็จ.. wait... ที่แปลว่าคอย	KK: Wet? "Wait" that means to wait? (Note: she's confusing the word "wet" and "wait") //	กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความ ทั่วไป+การถอดเสียง+ เทคนิคการแก้ไข ต้นฉบับ
5	diet กับ โดนเอ็ด	การะเกต: เรียนคุณลุง กับคุณป้าว่าข้าไม่	KK: Tell uncle and auntie that I'm not	กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความ ทั่วไป+การถอดเสียง+

		<p>รับประทานอาหารข้าว วันนี้</p> <p>Diet</p> <p>.....</p> <p>ปริก: แม่หญิงบอกว่า วันนี้โดนเอ็ด</p>	<p>eating. Today I'm on a 'diet.'</p> <p>//</p> <p>.....</p> <p>PR: Mae Ying said today she 'don-et'</p> <p>(NOTE: She's mispronouncing 'diet', 'don-et' also means scolded/yelled at)</p>	<p>เทคนิคการแก้ไข ต้นฉบับ</p>
8	แซ่บกับ แสบ	<p>การะเกต: แซ่บ</p> <p>จันทรवाद: แสบ</p>	<p>KK: Zaap (modern slang: delicious/tasty)</p> <p>//</p> <p>JW: Zaep (means sting, Mispronouncing 'zaap')</p>	<p>การถอดเสียง+เทคนิค การแก้ไขต้นฉบับ</p>
9	กลอนกับ กลอน ประตุ	<p>เรื่อง: แต่งโคลงหรือ กลอนก็ได้</p> <p>การะเกต: ถ้าเป็นกลอน ประตุ ก็อาจจะพอได้ เจ้าคะ</p>	<p>R: Verse any poem or poetry.</p> <p>//</p> <p>KK: I ... might be able to verse some 'door poetry.'</p>	<p>กลวิธีแปลการเล่นคำ พ้องเป็นข้อความทั่วไป</p>
10	หมู ๆ กับ หมู	<p>ปริก: พับแบบนี้เจ้า คะ</p> <p>การะเกต: หมู ๆ</p> <p>ปริก: แม่หญิงจะพับ ดอกบัวเป็นหมู...หรือ เจ้าคะ</p>	<p>PR: Fold like them this, jao ka.</p> <p>//</p> <p>KK: Easy.</p> <p>//</p> <p>PR: Mae Ying, you're folding the lotus... like pork?</p>	<p>กลวิธีแปลการเล่นคำ พ้องเป็นข้อความทั่วไป</p>

11	sure กับ ชั่ว	<p>การะเกต: ร้องไปเถอะ แม่ปริก ขำรับรองว่า ชนะ sure sure ปริก: ชนะชั่ว ๆ ชี้โง่ง นั่นสิ</p>	<p>KK: Just shout it. I guarantee they'll win “sure sure!” // PR: Win “sua sua?!” (Boran: means bad, she's mispronouncing the word “sure”) /Cheat!</p>	<p>กลวิธีแปลการเล่นคำ พ้องเป็นข้อความ ทั่วไป+การถอดเสียง+ เทคนิคการแก้ไข ต้นฉบับ</p>
12	ลุยกับคุย	<p>การะเกต: ทำได้จริง ๆ นะ แม่ปริก.. เดี่ยวจะ หาว่าคุย ปริก: ข้าเจ้าไม่ลุยหรอก เจ้าคะ อะไรเจ้าคะ จะลุยกับ ยุ่ง</p>	<p>KK: We can, Mae Prik // Don't say I'm being “boastful.” (modern: “kuea” meaning boastful) // PR: I won't “luea” (boran: fight), jao ka. (Misunderstanding the modern word “kuea”) // What is this, jao ka? She wants to fight with mosquitoes.</p>	<p>กลวิธีแปลการเล่นคำ พ้องเป็นข้อความ ทั่วไป+การถอดเสียง+ เทคนิคการแก้ไข ต้นฉบับ</p>
13	เสือกักกับ กัก	<p>การะเกต: เรียกว่าเสือก กักคะ ใส่ข้างในดีกว่าคะ จะได้ กักคุณพี่ไว้ไงคะ</p>	<p>KK: It's called a vest. // ... It's better to wear inside. So it can restrain you. //</p>	<p>กลวิธีแปลการเล่นคำ พ้องเป็นข้อความทั่วไป</p>

		กักคุณพี่ไม่ให้ไปหาคนอื่น	... Restrain you from having someone else.	
15	เผือกกับเสือก	การะเกด: ข้าไม่ต้องเข้าไปเผือกหรือก ปริก: แม่หญิงต้องเสือกเจ้าคะ	KK: I don't need to " puek " (modern slang for nosy) PR: You must " suek ", jao ka! (boran: nosy)	กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป ทั่วไป+การถอดเสียง+เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ

จากกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องของ Delabastita (1993) จำนวน 8 กลวิธี นักแปลแฟนคลับกลุ่มนี้ใช้ 2 กลวิธี คือ กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป กับเทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ มีรายละเอียด ดังนี้

กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องที่พบบ่อยที่สุด คือ กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป (9 ครั้งใน 9 ฉาก) นักแปลแฟนคลับใช้กลวิธีนี้เพื่อถ่ายทอดความหมายของคำพ้องในบทสนทนาต้นฉบับแบบเก็บความได้ทั้งสองนัย เช่น ในฉากที่ 13 มีการแปลความหมายของเสือกก็กกับก็กไว้อย่างครบถ้วนในประโยค “เรียกว่าเสือกก็กคะ..... ใส่ข้างในดีกว่าคะ จะได้ก็กคุณพี่ไว้ไงคะ” แปลว่า It's called a **vest**..... It's better to wear inside. So it's can **restrain** you.

กลวิธีที่พบรองลงมา คือ เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ (6 ครั้งใน 9 ฉาก) ซึ่งปรากฏตามหลังกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไปเสมอ โดยเป็นส่วนอธิบายเพิ่มเติมในกรณีที่นักแปลแฟนคลับถอดเสียงคำพ้องภาษาไทยเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับมักอธิบายความหมายที่แท้จริงของการเล่นคำพ้องนั้น ๆ เช่น ฉากที่ 8 “แซ่บ” แปลว่า **Zaap** (modern slang: delicious/tasty) นอกจากนี้ยังแทรกคำอธิบายถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดความสับสนหรือได้ยินผิดเพี้ยนไปในวงเล็บท้ายประโยคด้วย เช่น ฉากที่ 5 “แม่หญิงบอกว่าวันนี้ **โตนเอ็ด**” แปลว่า Mae Ying said today she '**don-et**' (NOTE: She's mispronouncing 'diet', 'don-et' also means scolded/yelled at)

รูปแบบกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องที่ปรากฏ มีตั้งแต่หนึ่งส่วนจนถึงสามส่วน โดยประเภทการเล่นคำพ้องในภาษาต้นฉบับส่งผลต่อรูปแบบกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง

รูปแบบกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องที่พบบ่อยที่สุด คือ รูปแบบกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องที่มีสามส่วน (พบ 5 ครั้ง) ประกอบด้วย กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็น

ข้อความทั่วไป+การถอดเสียง+เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ ซึ่งทุกครั้งเป็นการแปลคำ
พ้องเสียงคล้าย ได้แก่ wait กับ เว็จ, diet กับ โดนเอ็ด, sure กับ ชั่ว, ลุยกับคุย และ
เผือกกับเสือก เช่น ฉากที่ 12 Kuea and Luea

เกศสุรางค์: .. เดี่ยวจะหาว่า**คุย** Don't say I'm being "boastful."
(modern: "**kuea**" meaning boastful)

ปริก: ข้าเจ้าไม่**ลุย**หรือเจ้าคะ I won't "**luea**" (boran: fight), jao ka.
(Misunderstanding the modern word "kuea")

รองมาคือ รูปแบบกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องที่มีหนึ่งส่วน ในที่นี้คือ กลวิธี
แปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป (พบ 3 ครั้ง) ซึ่งเป็นการแปลคำพ้องทั้งรูป
และเสียง ได้แก่ กลอนกับกลอนประตุ หมู ๆ กับหมู และเสือกก็กกับก๊ก
เช่น ฉากที่ 10 Easy and Pork

ปริก: พับแบบนี้เจ้าคะ Fold like them this, jao ka.

เกศสุรางค์: หมู ๆ **Easy.**

ปริก: แม่หญิงจะพับดอกบัวเป็นหมู Mae Ying, you're folding the lotus...
...หรือเจ้าคะ like **pork?**

ลำดับสุดท้าย คือ รูปแบบกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องที่มีสองส่วน
ประกอบด้วย การถอดเสียง+เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ (พบ 1 ครั้ง) ซึ่งเป็นการแปล
คำพ้องเสียงคล้าย คือ แซ่กับแสบ ในฉากที่ 8 Zaap and Zaep

เกศสุรางค์: **แซ่บ** **Zaap** (modern slang: delicious/tasty)

จันทร์วาด: **แสบ** **Zaep** (means sting, Mispronouncing 'zaap')

ในการเล่นคำพ้องประเภทคำพ้องทั้งรูปและเสียง นักแปลแฟนคลับใช้
กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไปที่แปลเฉพาะความหมายของคำพ้อง
และเป็นรูปประโยคภาษาอังกฤษที่สั้นกระชับ สามารถอ่านได้อย่างลื่นไหล
แต่ในกรณีคำพ้องเสียงคล้าย มักแปลด้วยกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความ
ทั่วไป+การถอดเสียง+เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ ทำให้ประโยคแฟนคลับมีความยาว
เนื่องจากมีรายละเอียดต่าง ๆ ทั้งความหมาย การถอดเสียงคำต้นฉบับที่อยู่ใน
เครื่องหมายคำพูด (“ ” หรือ ‘ ’) รวมถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดความสับสนหรือได้ยิน
ผิดเพี้ยนไปด้วย

แม้ นักแปลแฟนคลับนิยมใช้กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไปมากที่สุด แต่ส่วนใหญ่ปรากฏร่วมกับกลวิธีอื่น โดยเฉพาะในการแปลคำพ้องเสียงคล้ายที่มักแปลด้วยกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป+การถอดเสียง+เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ ทำให้ประโยคแฟนคลับในภาษาปลายทางยืดยาว เนื่องจากมีรายละเอียดต่าง ๆ ทั้งความหมาย การถอดเสียงคำต้นฉบับ รวมถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดความสับสนหรือได้ยืมผิดเพี้ยนไปด้วย อาจกล่าวได้ว่าในการแปลการเล่นคำพ้องประเภทการเล่นคำพ้องในภาษาต้นฉบับส่งผลต่อรูปแบบกลวิธีแปล หากเป็นการแปลคำพ้องเสียงคล้าย นักแปลแฟนคลับจะทำการแปลแบบสะกดดูตา และจะเลือกการแปลแบบปรีนทุในการแปลคำพ้องทั้งรูปและเสียงเท่านั้น

4.2 ผลการทดสอบการรับรู้ของผู้ชมและความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้รายงานผลคะแนนการรับรู้ของผู้ชมในรูปแบบทดสอบส่วนที่ 2 ควบคู่ไปกับวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่ได้กับข้อมูลส่วนตัวของผู้ชมและสรุปความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ

4.2.1 ผลการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม

4.2.1.1 ผลคะแนนการรับรู้ของผู้ชม

(1) คำเรียกขาน คะแนนเต็ม 8 คะแนน

รหัส	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
คะแนน	7	8	6.5	7.5	7.5	5.5	8	6	5	6

ค่าคะแนนเฉลี่ย 6.7

(2) การเล่นคำพ้อง คะแนนเต็ม 5 คะแนน

รหัส	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
คะแนน	2.5	4.5	4	3.5	3.5	0.5	1.5	1.5	2.5	2.5

ค่าคะแนนเฉลี่ย 2.65

จากตารางจะเห็นว่าผู้ชมทำคะแนนในส่วนคำเรียกขานได้มาก โดยมีผู้ชมได้คะแนนเต็มถึง 2 คนและผู้ชมทุกคนสามารถทำคะแนนเกินครึ่ง ในขณะที่คะแนนในการเล่นคำพ้องมีผู้ชมได้คะแนนน้อยกว่าครึ่งถึง 3 คน

4.2.1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างผลคะแนนกับปัจจัยอื่น

ได้แก่ ปัจจัยข้อมูลส่วนตัวของผู้ชม (เพศ อายุ พฤติกรรมในการชม ภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติและการรู้จักแฟนคลับ) และปัจจัยกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ

(1) ปัจจัยข้อมูลส่วนตัวของผู้ชม

- เพศ

ผลคะแนนการรับรู้คำเรียกขาน คะแนนเต็ม 8 คะแนน

ผู้ชาย จำนวน 4 คน ได้คะแนน ดังนี้ 5.5, 6, 7.5, 8 ค่าเฉลี่ย 6.75 คะแนน

ผู้หญิง จำนวน 6 คน ได้คะแนน ดังนี้ 5, 6, 6.5, 7, 7.5, 8

ค่าเฉลี่ย 6.6 คะแนน

จากค่าเฉลี่ยการรับรู้คำเรียกขาน ผู้ชายสามารถทำคะแนนได้ดีกว่าเล็กน้อย โดยมีผู้ชายและหญิงอย่างละหนึ่งคนตอบถูกทั้งหมด

ผลคะแนนการรับรู้การเล่นคำพ้อง คะแนนเต็ม 5 คะแนน

ผู้ชาย 4 คน ได้คะแนน ดังนี้ 0.5, 2.5, 3.5, 4.5 ค่าเฉลี่ย 2.75 คะแนน

ผู้หญิง 6 คน ได้คะแนน ดังนี้ 1.5, 1.5, 2.5, 2.5, 3.5, 4

ค่าเฉลี่ย 2.58 คะแนน

ในการรับรู้คำพ้องเสียง ผู้ชมผู้ชายสามารถทำคะแนนเฉลี่ยได้ดีกว่าเล็กน้อย

สรุป เพศชายสามารถทำคะแนนได้มากกว่าเพศหญิงทั้งในส่วนการรับรู้คำเรียกขานและส่วนการรับรู้การเล่นคำพ้อง โดยเฉพาะผู้ชมผู้ชาย (ผู้ชม02) และ (ผู้ชม05)

โดยอาจมีเหตุปัจจัยเหล่านี้ที่ทำให้ทั้งสองคน ทำคะแนนได้ดีกว่าผู้ชมคนอื่น

1. กิริยาอาการระหว่างหรือหลังชมคลิปวิดีโอ โดยผู้ชมทั้งสองเลียนแบบการออกเสียงตามนักแสดง เช่น ขณะชมคลิปวิดีโอ ผู้ชม02 เรียก “Nang Jit” และพยายามออกเสียงคำว่า Mae (แม่) หลังดูคลิปวิดีโอจบ ผู้ชม05 เข้าใจด้วยตนเองว่าแม่หญิงการะเกดเรียกคุณหญิงจำปาว่า Khun Pa (ในฉากนั้น นักแปลแฟนคลับใช้คำว่า Auntie) แสดงว่าผู้ชมตั้งใจฟังเสียงสนทนาต้นฉบับและอ่านแฟนคลับ ทำให้เกิดการเรียนรู้คำเรียกขานไทย

2. การฟังพยางค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจกรณีแปลคำเรียกขาน ด้วยกลวิธีถอดเสียงภาษาต้นฉบับ โดยผู้ชมจะสังเกตองค์ประกอบภาพและเสียงและหากไม่เข้าใจจะค้นคว้าเพิ่มเติม

ผู้ชม02 ตอบว่าดูการแสดง ฟังเสียงและอารมณ์ของฉากเพื่อช่วยในการเดา ผู้ชม05 บอกว่าเรียนรู้ว่าคำเรียกขานนั้นคนใช้เรียกอย่างไรและไว้เรียกใคร และหากยังไม่เข้าใจจะอ่าน comments ที่มีคนมาอธิบายหรือไม่ก็เสิร์จใน Google และในบทสัมภาษณ์ผู้ชมทั้งสองกล่าวถึงอีกสิ่งที่จะช่วยส่งผลให้เข้าใจ เรื่องโดยเฉพาะคำเรียกขานก็คือ มุมกล้องและการตัดต่อ

- อายุ

ผู้วิจัยแบ่งช่วงอายุผู้ชม เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

ผลคะแนนการรับรู้คำเรียกขาน คะแนนเต็ม 8 คะแนน

18-21 ปี จำนวน 5 คน ได้คะแนน ดังนี้ 6.5, 7, 7.5, 7.5, 8

ค่าเฉลี่ย 7.3 คะแนน

33-38 ปี จำนวน 4 คน ได้คะแนน ดังนี้ 5, 6, 6, 8 ค่าเฉลี่ย 6.25 คะแนน

45 ปี จำนวน 1 คน ได้คะแนน 5.5

ผู้ชมกลุ่มอายุ 18-21 ปี มีคะแนนเฉลี่ยในส่วนของารรับรู้คำเรียกขาน ได้ดีกว่ากลุ่มอื่น

ผลคะแนนการรับรู้การเล่นคำพ้อง คะแนนเต็ม 5 คะแนน

18-21 ปี จำนวน 5 คน ได้คะแนน ดังนี้ 1.5, 2.5, 3.5, 3.5, 4

ค่าเฉลี่ย 3 คะแนน

33-38 ปี จำนวน 4 คน ได้คะแนน ดังนี้ 1.5, 2.5, 2.5, 4.5

ค่าเฉลี่ย 2.75 คะแนน

45 ปี จำนวน 1 คน ได้คะแนน 0.5

ผู้ชมกลุ่มอายุ 18-21 ปี ได้คะแนนค่าเฉลี่ยการรับรู้การเล่นคำพ้อง มากที่สุด ตามมาด้วยกลุ่ม 33-38 ปี

สรุป กลุ่มผู้ชมอายุ 18-21 ปี สามารถทำคะแนนเฉลี่ยได้สูงที่สุด ทั้งในส่วนการรับรู้คำเรียกขานและส่วนการรับรู้การเล่นคำพ้อง ตามมาด้วย กลุ่ม 33-38 ปี และ 45 ปี อาจสรุปได้ว่าปัจจัยอายุของผู้ชมส่งผลต่อคะแนน โดยกลุ่มผู้ชมอายุน้อยมีแนวโน้มทำคะแนนได้ดีกว่า

- พฤติกรรมในการชมภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติ

ภาพยนตร์ต่างชาติ

ผู้วิจัยได้แบ่งความถี่บ่อยของพฤติกรรมในการชมภาพยนตร์ของผู้ชมเป็น 3 กลุ่ม คือผู้ชมที่เลือกเวลาชมภาพยนตร์ต่างชาติระดับ always จำนวน 2 คน ระดับ usually จำนวน 4 คน และระดับ some of the time จำนวน 4 คน

ผลคะแนนการรับรู้คำเรียกขาน คะแนนเต็ม 8 คะแนน

ระดับ always ได้คะแนน ดังนี้ 7, 7.5 ค่าเฉลี่ย 7.25 คะแนน

ระดับ usually ได้คะแนน ดังนี้ 5.5, 6, 6.5, 7.5 ค่าเฉลี่ย 6.38 คะแนน

ระดับ some of the time ได้คะแนน ดังนี้ 5, 6, 8, 8

ค่าเฉลี่ย 6.75 คะแนน

ผู้ชมที่เลือกเวลาชมภาพยนตร์ต่างชาติระดับ always ทำได้คะแนนเฉลี่ยสูงถึง 7.25 เต็ม 8 คะแนน ตามมาด้วยระดับ some of the time และระดับ usually โดยทั้งหมดได้คะแนนมากกว่าครึ่ง

ผลคะแนนการรับรู้การเล่นคำพ้อง คะแนนเต็ม 5 คะแนน

ระดับ always ได้คะแนน ดังนี้ 2.5, 3.5 ค่าเฉลี่ย 3 คะแนน

ระดับ usually ได้คะแนน ดังนี้ 0.5, 1.5, 3.5, 4 ค่าเฉลี่ย 2.38 คะแนน

ระดับ some of the time ได้คะแนน ดังนี้ 1, 1.5, 2.5, 2.5, 4.5

ค่าเฉลี่ย 2.75 คะแนน

ผู้ชมที่เลือกเวลาชมภาพยนตร์ต่างชาติระดับ always ทำคะแนนเฉลี่ยได้ดีกว่ากลุ่มอื่น ตามมาด้วยระดับ some of the time และระดับ usually เป็นลำดับสุดท้ายซึ่งได้คะแนนต่ำกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็ม

ซีรีส์ต่างชาติ

ผู้วิจัยได้แบ่งความถี่บ่อยของพฤติกรรมในการชมซีรีส์ต่างชาติของผู้ชมเป็น 4 กลุ่ม คือผู้ชมที่เลือกเวลาซีรีส์ต่างชาติระดับ always จำนวน 2 คน ระดับ usually จำนวน 3 คน ระดับ some of the time จำนวน 4 คน และระดับ never จำนวน 1 คน

ผลคะแนนการรับรู้คำเรียกขาน คะแนนเต็ม 8 คะแนน

ระดับ always ได้คะแนน ดังนี้ 7, 7.5 ค่าเฉลี่ย 7.25 คะแนน

ระดับ usually ได้คะแนน ดังนี้ 5.5, 6, 7.5 ค่าเฉลี่ย 4 คะแนน

ระดับ some of the time ได้คะแนน ดังนี้ 5, 6.5, 8,

ค่าเฉลี่ย 6.88 คะแนน

ระดับ never ได้คะแนน 6 คะแนน

ผู้ชมที่เลือกเวลาชมซีรีส์ต่างชาติระดับ always ได้คะแนนสูงสุดถึง 7.25 คะแนน ตามมาด้วย ระดับ some of the time ระดับ never และระดับ usually

ผลคะแนนการรับรู้การเล่นคำพ้อง คะแนนเต็ม 5 คะแนน

ระดับ always ได้คะแนน ดังนี้ 2.5, 3.5 ค่าเฉลี่ย 3 คะแนน

ระดับ usually ได้คะแนน ดังนี้ 0.5, 1.5, 3.5 ค่าเฉลี่ย 1.83 คะแนน

ระดับ some of the time ได้คะแนน ดังนี้ 1.5, 2.5, 4, 4.5

ค่าเฉลี่ย 3.13 คะแนน

ระดับ never ได้คะแนน 2.5 คะแนน

ผู้ชมที่เลือกเวลาชมภาพยนตร์ต่างชาติระดับ some of the time ได้คะแนนมากที่สุด ตามมาด้วย ระดับ always ระดับ never และระดับ usually

สรุป ผู้ชมที่เลือกความถี่บ่อยในการชมภาพยนตร์ต่างชาติระดับ always สามารถทำคะแนนเฉลี่ยในการรับรู้คำเรียกขานได้สูงสุด และผู้ชมที่ชมซีรีส์ต่างชาติระดับ some of the time ได้ค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้คำพ้องสูงสุดถึง 3.13 เต็ม 5 คะแนน อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตว่าผู้ชมระดับ usually กลับทำคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าผู้ชมระดับ some of the time และระดับ never ทั้งในส่วนของรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง อาจเป็นไปได้ว่าผู้ชมที่ตอบ usually อาจไม่ได้ตั้งใจอ่านแพนซันเท่าใดนัก จึงจํารายละเอียดไม่ค่อยได้

อาจสรุปได้ว่าพฤติกรรมในการชมภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติของผู้ชมไม่ส่งผลต่อคะแนนมากนัก

- การรู้จักแพนซัน

ผู้วิจัยแบ่งผู้ชมเป็น 2 กลุ่ม คือผู้ชมที่รู้จักแพนซันและผู้ชมที่ไม่รู้จักแพนซันมาก่อน

ผลคะแนนการรับรู้คำเรียกขาน คะแนนเต็ม 8 คะแนน

ผู้ชมที่รู้จักแฟนคลับ ได้คะแนน ดังนี้ 7, 7.5 ค่าเฉลี่ย 7.25 คะแนน

ผู้ชมที่ไม่รู้จักแฟนคลับ ได้คะแนน ดังนี้ 5, 5.5, 6, 6, 6.5, 7.5, 8, 8
ค่าเฉลี่ย 6.56 คะแนน

ผลคะแนนการรับรู้คำพ้อง คะแนนเต็ม 5 คะแนน

ผู้ชมที่รู้จักแฟนคลับ ได้คะแนน ดังนี้ 2.5, 3.5 ค่าเฉลี่ย 3 คะแนน

ผู้ชมที่ไม่รู้จักแฟนคลับ ได้คะแนน ดังนี้ 0.5, 1.5, 1.5, 2.5, 2.5, 3.5, 4, 4.5
ค่าเฉลี่ย 2.56 คะแนน

ผู้ชมที่รู้จักแฟนคลับทำคะแนนได้ดีกว่าผู้ชมที่ไม่รู้จักแฟนคลับทั้งใน
ส่วนการรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง โดยเป็นสองคนเดียวกับที่
เลือกเวลาชมภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติระดับ always อาจสรุปได้ว่า
การรู้จักแฟนคลับเป็นปัจจัยที่ส่งผลกับคะแนนโดยตรง

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยข้อมูลส่วนตัวของผู้ชมที่ส่งผลกับคะแนน อาจสรุปได้ว่าปัจจัยข้อมูลส่วนตัวที่ส่งผลกับคะแนน
คือ เพศ อายุและการรู้จักแฟนคลับ โดยผู้ชายมีแนวโน้มรับรู้คำเรียกขานและ
การเล่นคำพ้องกว่าผู้หญิงเล็กน้อย กลุ่มผู้ชมอายุน้อยมีแนวโน้มทำคะแนน
ได้ดีกว่า และยิ่งผู้ชมอายุเยอะขึ้นยิ่งมีแนวโน้มจะทำคะแนนได้น้อยลง และ
ผู้ชมที่รู้จักแฟนคลับอยู่บ้างสามารถทำคะแนนได้ดีกว่าผู้ชม
ที่ไม่รู้จักแฟนคลับ

สำหรับปัจจัยส่วนตัวที่ไม่ส่งผลกับคะแนนคือ พฤติกรรมในการชม
ภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติ โดยเฉพาะในส่วนการรับรู้การเล่นคำพ้องที่
ผู้ชมที่ตอบว่าชมซีรีส์ต่างชาติระดับ some of the time ได้ค่าคะแนนเฉลี่ย
สูงกว่าผู้ชมระดับ always นอกจากนี้ผู้ชมระดับ usually ทำคะแนนเฉลี่ย
ต่ำกว่าผู้ชมระดับ some of the time และระดับ never ทั้งในทุกรอบการ
ทดสอบการรับรู้

(2) ปัจจัยกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ

การแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในละครบุพเพสันนิวาส
นักแปลแฟนคลับใช้กลวิธีแปล 6 กลวิธี แบ่งเป็น 4 กลวิธีในการแปล

คำเรียกขาน คือการถอดเสียง การถ่ายทอดความหมาย การตัดจำนวนตัวอักษร และ การลบ และ 2 กลวิธีหลักในการแปลการเล่นคำพ้อง คือ กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไปและเทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ

ในการตั้งคำถามการรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้องในแบบสอบถามส่วนที่ 2 ผู้วิจัยเลือกฉากที่มีความท้าทายในการทำ ความเข้าใจ กล่าวคือ เลือกฉากการใช้คำเรียกขานที่นักแปลแฟนซับแปลด้วยการถอดเสียงภาษาต้นฉบับโดยไม่อธิบายความหมายเพิ่มเติมและเลือกฉากการเล่นคำพ้องทั้งฉากที่มีคำอธิบายความหมายอย่างละเอียดและฉากที่แปลเป็นข้อความทั่วไปโดยไม่ได้เน้นว่ามีการเล่นคำพ้อง

คำถามในส่วนการรับรู้คำเรียกขาน

คำถามในส่วนการรับรู้คำเรียกขานเพื่อทดสอบการรับรู้และความเข้าใจ มี 8 ข้อ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ สี่ข้อแรก (ข้อที่ 1-4) เป็นคำถามเกี่ยวกับคำเรียกขานที่ใช้ในฉากต่าง ๆ และสี่ข้อหลัง (ข้อที่ 5.1-5.4) เป็นการจับคู่คำเรียกขานกับตัวละคร โดยคำเรียกขานในคำถามทุกข้อแปลด้วยการถอดเสียงภาษาต้นฉบับโดยไม่อธิบายความหมายเพิ่มเติม

1. In the second scene (taking Karakade, the main female character, to the outhouse toilet), Karakade's maid seemed shocked after being called.... (*P' Pin and P'Yam*)
2. Which address term did Date ask Karakade to call him? (*Khun P'*) What were the maids' reactions when hearing it?
3. Can you guess why Prik, the senior female maid, became angry after being called Ee by Pin and Yam?
4. In the last scene, what did Jumpa, the mother, use to call Prik at the beginning? (*Nang Prik*) Then, what address term did she shout out before throwing her fan down to the floor? (*Ee Prik*)

5. Matching address terms with the characters (*Por, Nang, Ee, P', Mae Ying, Khun Ying, Khun P'*)

5.1 To show respect, everyone frequently called these two ladies (*Karakade and Janward*) ____ (*Mae Ying*) and called Jumpa _____. (*Khun Ying*)

5.2 Date's mother and father like to call him "____ Date" (*Por*)

5.3 Which address term did Karakade and Janward call Date and Jumpa call Ork ya? (*Khun P'*)

5.4 What address term do masters usually call their female maids? _____ (*Nang*)

5.5 If masters are angry, what address term do they call their female maids? _____ (*Ee*)

ข้อที่ผู้ชมตอบถูกต้องทุกคน มี 2 ข้อ คือ ข้อที่ 1 ถามว่าบ่าวของแม่หญิงการะเกดตกใจหลังถูกเรียกว่าอะไร ตอบ พี่ผินพี่แยม (P'Pin and P'Yam) และ ข้อที่ 5.3 ถามว่าคำเรียกขานใดที่แม่หญิงการะเกดและแม่หญิงจันทร์วาดใช้เรียกพ่อเดชและคุณหญิงจำปาใช้เรียกออกญาโหราธิบดี ตอบ คุณพี่ (Khun P') ซึ่งคำตอบของทั้งสองข้อเป็นคำที่สะท้อนระบบอาวุโสโดยการเรียกขานผู้มีอายุมากกว่าด้วยคำว่า "พี่"

คำตอบที่ผู้ชมตอบผิดมากที่สุด คือข้อที่ 3 ถามว่าทำไมปรักถึงโกรธเมื่อผินและแยมเรียกว่า อีปรัก หากผู้ชมตอบเชิงว่าเพราะปรักไม่ยอมถูกเรียกด้วยคำนี้ หรือผินและแยมไม่ให้ความเคารพปรักที่เป็นผู้อาวุโสกว่า ผู้วิจัยจะให้คะแนน สำหรับผู้ชมที่ตอบผิดมีจำนวน 3 คน ตอบทำนองว่าเพราะอีเป็นคำไม่ดีหรือเป็นคำที่แสดงความเกลียดชัง เป็นต้น

สำหรับข้อที่ผู้ชมบางคนได้คะแนน 0.5 เนื่องจากในข้อนั้น ๆ ถามสองคำถามในข้อเดียว หากผู้ชมตอบข้อใดข้อหนึ่งผิด ก็จะได้ 0.5 คะแนน เช่น ข้อที่ 4 ถามว่า ในฉากสุดท้ายคุณหญิงจำปาเรียกปรักด้วย

คำเรียกขานอะไรก่อนและหลัง ตอบว่า นางปริก (Nang Prik) และ อีปริก (Ee Prik) ผู้ชมเกินครึ่งสามารถตอบได้ว่า Ee Prik เป็นคำเรียกขานที่คุณหญิงจำปาตะโกนก่อนจะปาพัดลงพื้น แต่ลืมหรือสับสนคำเรียกขานที่คุณหญิงจำปาใช้เรียกปริกครั้งแรก แล้วตอบผิดว่าเป็น พี่ปริก (P' Prik) หรือ แม่ปริก (Mae Prik) โดยคำตอบข้อนี้เป็นเปลี่ยนการใช้คำเรียกขานเพื่อแสดงอารมณ์โกรธของผู้พูด

สรุป ผู้ชมส่วนใหญ่สามารถจดจำและเรียนรู้คำเรียกขานที่แปลด้วยกลวิธีถอดเสียงได้จึงตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง แต่บางคนเดาบริบทยังไม่ถูกต้อง บางส่วนเกิดความสับสนเนื่องจากตัวละครนั้นถูกเรียกด้วยคำเรียกขานมากกว่า 1 คำ เช่น ตัวละครปริกที่ถูกเรียกด้วยคำเรียกขานจำนวนมาก ได้แก่ พี่ปริก แม่ปริก ป้าปริก นางปริก อีปริก

คำถามในส่วนการรับรู้การเล่นคำพ้อง

คำถามในส่วนการรับรู้การเล่นคำพ้อง มี 5 ข้อ จะถามถึงทั้งการแปลฉากการเล่นคำพ้องทั้งฉากที่มีคำอธิบายความหมายของคำพ้องอย่างละเอียด (3 ฉาก) และฉากที่แปลเป็นข้อความทั่วไปไม่ได้เน้นว่ามีการเล่นคำพ้อง (2 ฉาก)

1. What does “wet” in the first scene mean? (*Outhouse*)
2. In the fifth scene, what was the real reason making Karakade not want to have meals with the family? And what Thai word did the maid misheard? (If you cannot remember how to spell it in Thai, answering the meaning is fine) (*She was on diet/ don-et means get scolded*)
3. After Muen Rueng had asked Karakade to verse any poem or poetry, she made a pun that she might verse some (*Door poetry*) Do you find it funny?

4. While Prik was teaching Karakade to fold lotus, Karakade said it was ‘mu mu.’ Prik then became confused and asked “are you folding the lotus like ‘mu’?” Can you remember the meaning of these mu mu and mu? (*Easy/pork*)

5. After hearing news from Prik, Karakade decided not to ‘Puek’ her friend's problem. But Prik readily told her that she needed to “Suek” because her friend’s marriage did not go smoothly. What did ‘Peuk’ and ‘Suek’ mean? (*Nosy*)

ข้อที่ผู้ชมเกือบทุกคนตอบได้อย่างถูกต้อง คือ ข้อที่ 2 ซึ่งเป็นฉากรการเล่นคำพ้องที่มีคำอธิบายความหมายของคำพ้องอย่างละเอียด โดยถามถึงสาเหตุแท้จริงที่การเกิดไม่ออกมากินข้าวและปริกได้ยัดยัดเป็นคำอะไร ตอบ ไตเอท (She’s on diet) และ โดนเอ็ดแปลว่าถูกดู/ตำหนิ (be scolded)

ข้อที่ผู้ชมตอบผิดมากที่สุด คือ ข้อที่ 5 ซึ่งเป็นฉากที่มีคำอธิบายความหมายของคำพ้องอย่างละเอียด โดยถามถึงความหมายของคำว่าเผือกและเสือก โดยนักแปลแฟนคลับแปลไว้ว่า

KS: I don’t need to “**puek**” (modern sang for nosy)

PR: You must “**suek**”, jao ka! (boran: nosy)

ในคำถามข้อนี้ ไม่มีใครสามารถตอบความหมายหรือรายละเอียดของทั้งสองคำได้ อาจเป็นเพราะประโยคแฟนคลับที่อธิบายการออกเสียงและความหมายของคู่คำพ้องค่อนข้างยาวและปรากฏอยู่ไม่นานพอที่ผู้ชมสามารถอ่านทำความเข้าใจได้ทัน มีผู้ชมเพียง 4 คนที่สามารถตอบถูกบางส่วน เช่น **ผู้ชม01** **ผู้ชม06** และ **ผู้ชม07** Suek=Nosy **ผู้ชม 02** Peuk=Nosy จึงได้คะแนนไปคนละ 0.5 คะแนน

ข้อที่ผู้ชมตอบผิดรองลงมา คือข้อที่ 3 ซึ่งเป็นฉากที่แปลเป็นข้อความทั่วไปไม่ได้เน้นว่ามีการเล่นคำพ้อง ข้อนี้ถามว่าเมื่อหมั้นเรื่องชวการะเกิดแต่งโคลงหรือกลอนประลองกับคนอื่น การเกิดตอบกลับว่าอย่างไร ตอบ ถ้าเป็นกลอนประตูกี่พอไหว โดยนักแปลแฟนคลับใช้คำว่า

Door poetry ปรากฏว่าผู้ชมครึ่งหนึ่งตอบไม่ได้ โดย 4 ใน 5 คนจำไม่ได้เลย และอีกคนเห็นแฟนคลับไม่ชัดและตอบว่าเป็นคำว่า Poor ...

สรุป กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องส่งผลกับคำตอบส่วนการรับรู้การเล่นคำพ้องของผู้ชม ผู้ชมจะสามารถตอบคำถามในฉากการเล่นคำพ้องที่มีคำอธิบายความหมายของคำพ้องอย่างละเอียดได้ หากประโยคแฟนคลับไม่ยาวเกินไป และปรากฏค้ำจนผู้ชมสามารถอ่านรายละเอียดคำแปลทั้งหมดทัน ดังที่จะเห็นในคะแนนของคำตอบข้อที่ 1 และข้อที่ 2 แต่หากแฟนคลับทั้งยาวและหายไปเร็วเกินไป ผู้ชมจะไม่สามารถอ่านและทำความเข้าใจได้ทัน ทำให้ตอบผิด ดังที่จะเห็นในคะแนนของคำตอบข้อที่ 5 ในทำนองเดียวกันกับฉากที่แปลเป็นข้อความทั่วไป ในข้อที่ 3 และข้อที่ 4 ผู้ชมมีแนวโน้มตอบไม่ได้เนื่องจากนักแปลแฟนคลับไม่ได้บอกใบ้ว่าเป็นฉากการเล่นคำพ้อง ทำให้ผู้ชมไม่ได้สังเกต

ปัจจัยกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม โดยในคำถามส่วนการรับรู้คำเรียกขานที่แปลด้วยกลวิธีถอดเสียง ผู้ชมส่วนใหญ่สามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้องและแทบไม่เว้นว่างหรือตอบว่าจำรายละเอียดไม่ได้ ในขณะที่คำถามส่วนการเล่นคำพ้อง ผู้ชมมีแนวโน้มตอบได้หรือไม่ได้ขึ้นอยู่กับกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง โดยจะทำคะแนนได้ดีที่สุดเมื่อเป็นฉากการเล่นคำพ้องทั้งฉากที่มีคำอธิบายความหมายของคำพ้องอย่างละเอียดและประโยคแฟนคลับไม่ยาวเกินไป หากเป็นฉากที่มีคำอธิบายความหมายยาวเกินไปและหายไปอย่างรวดเร็วหรือแปลเป็นข้อความทั่วไป โดยไม่ได้มีคำอธิบายการเล่นคำพ้อง ผู้ชมบางส่วนก็ตอบไม่ได้เพราะอ่านไม่ทันหรือไม่ได้สังเกต

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากในละคร ฯ เป็นสื่อวิดีโอที่ประกอบด้วยสัญลักษณ์จำนวนมากและแต่ละสัญลักษณ์ต่างทำหน้าที่แสดงความหมายของตนเอง ดังนั้นในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยจะนำภาษาหรือในที่นี้คือ กลวิธีแปลไปวิเคราะห์ร่วมกับภาพและเสียงในวิดีโอในหัวข้อ 4.2.2.2

4.2.2 ความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยได้รายงานผลความคิดเห็นของผู้ชมและผลวิเคราะห์ความคิดเห็นร่วมกับแนวคิดการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว

4.2.2.1 ผลความคิดเห็นของผู้ชม

ผู้วิจัยได้ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ชม จาก 3 ทาง คือ ผ่านการสังเกตสีหน้าของผู้ชมและการพูดคุยหลังชมแต่ละคลิปขมวิดีโอ ผ่านแบบสอบถามส่วนที่ 2 และผ่านบทสัมภาษณ์ มีรายละเอียด ดังนี้

(1) ผ่านการสังเกตสีหน้าของผู้ชมและการพูดคุยหลังชมแต่ละคลิปขมวิดีโอ

ผู้วิจัยได้สังเกตและบันทึกสีหน้าของผู้ชมขณะชมคลิปวิดีโอเพื่อดูว่ามีฉากไหนที่ผู้ชมมีข้อสงสัยหรือปัญหาขณะชมคลิปหรือไม่อย่างไร หากผู้ชมมีการแสดงสีหน้าไม่สอดคล้องกับอารมณ์ในฉากนั้น ผู้วิจัยจะสอบถามถึงเหตุผล

จากการสังเกตสีหน้าของผู้ชมขณะชม 15 ฉาก ผู้ชมการแสดงสีหน้าเป็นไปทั้งเชิงบวกและไม่แสดงสีหน้า มีรายละเอียด ดังนี้

หมายเหตุ ในขณะที่บันทึกสีหน้าของผู้ชมระหว่างชมคลิปวิดีโอ ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์ 😊 แทนการยิ้ม และ 😊² แทนการหัวเราะ สำหรับบางฉากที่ผู้วิจัยใส่สัญลักษณ์ขีด (-) หมายถึง ผู้ชมชมด้วยสีหน้าปกติ

นอกจากนี้ ผู้ชมหมายเลข 04 และ ผู้ชม07 ไม่สะดวกเปิดกล้องและในบางฉาก ผู้ชม09 ถือก๊องโกล์หน้าทำให้เห็นสีหน้าไม่ชัด ผู้วิจัยจึงให้ผู้ชมบรรยายอารมณ์หรือสีหน้าของผู้ชม เช่น funny, big smile, laugh เป็นต้น

ตารางที่ 4.5 ตารางบันทึกสีหน้าของผู้ชมระหว่างชมคลิปวิดีโอ

Clip /No.	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
1	😊	-	😊	-	😊	-	-	-	-	-
2	😊	😊 ²	😊	-	😊	😊	funny	😊	-	😊
3	-	-	😊	-	😊	-	funny	😊	-	😊
4	-	-	-	-	-	-	-	-	😊	-

5	😊	😊 ₂	😊 ₂	funny	😊	😊	big smile	😊	😊	😊
6	-	😊 ₂	😊 ₂	-	😊 ₂	😊	funny	😊 ₂	😊	-
7	-	😊 ₂	😊 ₂	😊	😊	😊	-	-	-	-
8	-	😊	-	-	😊	😊	funny	-	funny	-
9	-	😊	😊	laugh	😊	😊	-	😊	funny	-
10	-	😊 ₂	😊	big smile	😊	😊	funny	😊 ₂	funny	😊
11	😊	😊	-	funny	😊	😊	-	😊	-	-
12	😊	-	-	-	😊	-	-	😊	-	-
13	😊	😊	😊	-	-	😊	big smile	😊	-	-
14	😊	😊	-	-	😊	-	funny	😊	-	-
15	😊	😊 ₂	-	-	😊	-	-	-	-	😊

การแสดงสีหน้าในเชิงบวก

ผู้ชมยิ้มและหัวเราะเกือบทุกฉาก โดยฉากที่ผู้ชมมีการแสดงสีหน้าในเชิงบวกมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ฉากที่ 5 ฉากที่ 10 และฉากที่ 2 มีรายละเอียด ดังนี้

ฉากที่ 5 Diet and Don-et ฉากนี้ปริกรายงานโหราธิบดี คุณหญิงจำปาและเดชะว่าแม่หญิงการะเกดไม่กินข้าวเพราะโดนเอ็ด นักแปลแฟนคลับแปลการเล่นคำพ้องในฉากนี้เป็นข้อความทั่วไป+การถอดเสียง+เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับโดยได้อธิบายเพิ่มเติมถึงความหมายในภาษาต้นฉบับ ผู้ชมให้ความเห็นว่าฉากนี้ตลกเพราะการแสดงสีหน้าของนักแสดงและ storyline ผู้ชมเข้าใจเป็นอย่างดีถึงเหตุที่ปริกฟงผิดเพี้ยนไป เพราะความไม่รู้ภาษาอังกฤษ และผู้ชม 5 คนคิดว่าเสียงของคำว่า Diet กับโดนเอ็ดฟังคล้ายกัน

ฉากที่ 10 Easy and Pork ฉากนี้ปริกกำลังสอนแม่หญิงการะเกดพับดอกบัว โดยการพับให้ดูเป็นตัวอย่าง แม่หญิงการะเกดเห็นวิธีการพับแล้วบอกว่า “หมู ๆ” ซึ่งแปลว่า ง่าย แต่ปริกเข้าใจผิดคิดว่าแม่หญิงการะเกดจะพับดอกบัวเป็นรูปหมูจึงเกิดเป็นความขบขัน ให้ฉากนี้ผู้ชมยิ้มและหัวเราะตามการแสดง ซาวด์เอฟเฟกต์ตลก มุมกล้องและ mood ในฉาก โดยไม่รู้ว่านี้คือฉากการเล่นคำพ้องเนื่องจากนักแปลแฟนคลับแปลการเล่นคำพ้องในฉากนี้เป็นข้อความทั่วไป โดยไม่ได้อธิบายว่าเป็นการเล่นคำพ้อง

ฉากที่ 2 P' Pin and P' Yam ฉากนี้ผินและแยมแสดงสีหน้าตกใจและงุนงงอย่างชัดเจนหลังได้ยินการะเกดเรียกว่าพี่เป็นครั้งแรก ในสายตาของผู้ชมฉากนี้เป็นฉากแรกที่นักแปลแฟนคลับเริ่มแปลคำเรียกขานด้วยกลวิธีการถอดเสียง ผู้ชมชอบการแสดงและซาวด์เอฟเฟกต์ในฉาก แม้จะยังไม่เข้าใจความหมายของ P' แต่ไม่มีผู้ชมคนไหนแสดงความไม่พอใจกลวิธีแปลดังกล่าว

ฉากที่ผู้ชมมีการแสดงสีหน้าในเชิงบวกสองอันดับแรก เป็นฉากการเล่นคำพ้อง ซึ่งเป็นทั้งแบบอธิบายเพิ่มเติมถึงความหมายในภาษาต้นฉบับและไม่ได้อธิบายว่าเป็นการเล่นคำพ้อง อาจหมายความว่าถึงผู้ชมสัมผัสได้ถึงความขบขันผ่านการตีความองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบการกำกับผ่านการใช้มุมกล้องและรูปแบบสนับสนุนผ่านการแสดงและเสียงซาวด์เอฟเฟกต์ตลก

ไม่แสดงสีหน้า

ในส่วนนี้จะอธิบายถึงฉากที่ผู้ชมไม่ได้แสดงสีหน้าอะไรเป็นพิเศษระหว่างชม 3 อันดับแรก คือ ฉากที่ 4 ฉากที่ 1 และฉากที่ 12 มีรายละเอียด ดังนี้

ฉากที่ 4 You can call me Khun P' ฉากนี้พ่อเดชสอนให้แม่หญิงการะเกดเรียกขานตนให้ถูกต้อง แม้ผู้ชมทุกคนยังไม่เข้าใจความหมาย แต่มีผู้ชมคนหนึ่งเดาว่า

Khun P' น่าจะมีความหมายเชิงบวกหรือ friendly เพราะสังเกตจากการแสดงของผินและแยมที่ยิ้มให้กัน

ฉากที่ 1 Wet and Wait ฉากนี้เป็นเช้าวันแรกที่เกศสุรางค์ตื่นมาในร่างแม่หญิงการะเกดและรู้สึกอยากเข้าห้องน้ำ ผินแยมจึงจะนำทางไปเร็วใจ เมื่อแม่หญิงการะเกดได้ยินศัพท์ที่ไม่คุ้นจึงสับสนกับศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้ชม 4 คนอ่านแฟนคลับไม่ทันและผู้ชม 2 คนบอกว่าอ่านแฟนคลับทันแต่จำความหมายไม่ได้

ฉากที่ 12 Kuea and Luea ฉากนี้เกิดหลังจากไข้ป่าระบาด มีบ่าวหลายคนป่วยตาย การะเกดแนะนำวิธีกำจัดแหล่งเพาะพันธุ์ของยุงแต่ปริกได้ยินผิดเพี้ยนไป ผู้ชมทุกคนคิดว่าแฟนคลับยาวและหายไปเร็วเกินไป จนอ่านแทบไม่ทัน มีผู้ชมเพียงคนเดียวเท่านั้นที่อ่านทันและสามารถตอบความหมายของคู่คำพ้องได้

อย่างไรก็ตาม มีผู้ชม 2 คนขมวดคิ้วระหว่างชมคลิปวิดีโอ ในตอนแรกผู้วิจัยเข้าใจว่าอ่านแฟนคลับไม่ทันหรือไม่เข้าใจ พอสอบถามผู้ชมบอกว่าหน้าจอโทรศัพท์ของเขาเล็ก เลยต้องเพ่งและอีกคนบอกว่าเป็นติดการขมวดคิ้วเวลาโฟกัสกับอะไรบางอย่างเป็นนิสัย

อาจสรุปได้ว่า ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างนี้แม้จะไม่เข้าใจแฟนคลับ แต่ไม่ปรากฏการแสดงสีหน้าเชิงลบออกมา

(2) ผ่านแบบสอบถามส่วนที่ 2

ในแบบทดสอบการรับรู้ ส่วนที่ 2 มีการสอบถามความรู้สึกต่อกลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องของนักแปลแฟนคลับ หัวข้อละ 5 ข้อและการสอบถามความรู้สึกต่อภาพรวมของการแปล จำนวน 5 ข้อ มีรายละเอียด ดังนี้

การสอบถามความรู้สึกต่อกลวิธีแปลคำเรียกขาน จำนวน 5 ข้อ

6. Which scenes make you understand the use of Thai address terms? What factors make you understand that scene(s)? (Please rate each of the following items on a scale of 1 to 4) (the #1 most important item through the #4 least important item)

___ Camera angles and editing

___ Character acting and facial expression

- ___ Sound effect and music
- ___ Lighting and set design
- ___ Other..

7. Which scenes do you not understand the use of Thai address terms at all? (You can choose multiple number of answers)

8. In your opinion, why did fansubbers choose such a translation style to convey the meaning of address terms? Do subtitles help you understand the story better?

9. What are pros and cons of this translation style?

10. Are you satisfied with the quality of translation? Is there anything that needs improvement?

ผู้ชมเกือบครึ่งหนึ่ง (4 คน) คิดว่า ฉากที่ 2 P' Pin and P' Yam ทำให้เข้าใจการใช้คำเรียกขานในภาษาไทยมากที่สุด และผู้ชมมากกว่าครึ่ง (6 คน) พึงพาปัจจัยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ (1) การแสดงและสีหน้าท่าทาง (2) ซาวด์เอฟเฟกต์ และเพลง (3) มุมกล้องและการตัดต่อ (4) แสงและการจัดฉาก และมีผู้ชมสองคนเลือกการแสดงและสีหน้าท่าทางเป็นปัจจัยเดียวที่ช่วยในการทำ ความเข้าใจคำเรียกขาน แม้ผู้ชมจะเรียงลำดับต่างกัน แต่ปัจจัยที่สำคัญอันดับหนึ่งเสมอ คือการแสดงและสีหน้าท่าทาง

ฉากที่ผู้ชมไม่เข้าใจการใช้คำเรียกขาน คือ ฉากที่ 6 Go and fix your hair เนื่องจากมีการใช้คำเรียกขานจำนวนมากเกินไป ผู้ชมคนหนึ่งสงสัยว่าทำไมคุณหญิง จำปาถึงเรียกออกญาโหราธิบดีว่า Thun

ผู้ชม 3 คน คิดว่าเหตุที่นักแสดงเลือกกลวิธีถอดเสียงเนื่องจากเป็น สไตส์การแปลเฉพาะกลุ่ม ผู้ชม 2 คน คิดว่าต้องการคงภาษาต้นฉบับไว้และ อีก 2 คน ไม่รู้ว่าทำไมถึงเลือกแปลเช่นนี้

ข้อดีของการแปลคำเรียกขานด้วยกลวิธีนี้ แบ่งเป็น 2 ข้อ คือผู้ชมสามารถกวาดตาอ่านได้อย่างรวดเร็วและผู้ชมได้เรียนรู้สิ่งใหม่ผ่านการชมละคร อย่างคำเรียกขานในภาษาไทย โดยเป็นหนทางหนึ่งในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมไทย

ข้อเสีย แบ่งเป็น 2 ข้อใหญ่คือ ผู้ชมไม่เข้าใจความหมายที่แท้จริงของคำเรียกขานและคำแปลอาจไม่สม่าเสมอ

ผู้ชมเกือบทุกคน (9 คน) ชอบกลวิธีแปลคำเรียกขานด้วยการถอดเสียง แต่มีข้อเสนอแนะให้เพิ่มคำอธิบายคำเรียกขานเพื่อจะได้เรียนรู้ภาษาไทย นอกจากนี้ผู้ชมคนหนึ่งคิดว่าในบางครั้งแฟนซับเร็วมาก จนเหมือนกันว่าปรากฏบนจอเพียงเสี้ยววินาทีเท่านั้น

การสอบถามความรู้สึกต่อกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง จำนวน 5 ข้อ

6. Which scenes do you find funny? (You can choose multiple number of answers) What factors contribute to the fun?

- Camera angles and editing
- Character acting and facial expression
- Sound effect and music
- Lighting and set design
- Other..

7. Which pun scenes do you not get at all? (You can choose multiple number of answers)

8. In your opinion, why did fansubbers choose such a translation style to convey the meaning of puns? Do subtitles help you understand the story better?

9. What are pros and cons of this translation style?

10. Are you satisfied with the quality of translation? What do you think the translators should improve when translating subtitles?

ผู้ชมเกินครึ่ง (7 คน) คิดว่าฉากที่ 5 Diet and Don-et scene เป็นฉากที่ตลกที่สุด ผู้ชม 3 คน เห็นว่าปัจจัยที่มีส่วนช่วยทำให้ฉากต่าง ๆ ตลกขึ้นคือ การแสดงและสีหน้าท่าทาง ตามมาด้วย ชาวดีเอฟเฟกต์ และเพลง แม้ผู้ชมจะเรียงลำดับต่างกันถึง 6 รูปแบบ แต่ปัจจัยที่สำคัญอันดับหนึ่งเสมอคือ การแสดงและสีหน้าท่าทาง อย่างไรก็ตามก็ยังมีผู้ชมคนหนึ่งบอกว่าคำถามของผู้วิจัยส่งผลด้วย โดยเป็นการส่งผลย้อนหลัง กล่าวคือ เพิ่งเข้าใจความตลกหลังอ่านคำถามของผู้วิจัย ผู้ชมกล่าวว่า As you mentioned in the last question, I got it now and found it funny. คำถามนั้นเป็นคำถามในการทดสอบการรับรู้การเล่นคำพ้องข้อที่ 4 ถาม While Prik was teaching Karakade to fold lotus, Karakade said it was ‘mu mu.’ Prik then became confused and asked “are you folding the lotus like ‘mu’?” Can you remember the meaning of these mu mu and mu?

ฉากที่ผู้ชมตอบว่าไม่ค่อยเข้าใจได้แก่ Door Poetry scene, Kuea and Luea scene, Puek and Suek scene, Easy and Pork scene, Zaap and Zaep scene, Sure and Sua scene มีผู้ชมคนหนึ่งไม่เข้าใจเกือบทุกฉากและผู้ชมคนหนึ่งบอกว่าเข้าใจการเล่นคำพ้องทุกฉาก

ในความคิดเห็นของผู้ชม สาเหตุหลักที่ทำให้มีกลวิธีแปลกการเล่นคำพ้องเช่นนี้ เพราะต้องการให้ผู้ชมเข้าใจฉากอย่างชัดเจนและทำให้ฉากนั้นตลกมากยิ่งขึ้น

ผู้ชมส่วนใหญ่ (8 คน) มองว่าข้อดีของกลวิธีแปลกนี้ คือทำให้เข้าใจการเล่นคำพ้องและเรื่องราวในฉากนั้นมากขึ้น และอีก 2 คนคิดว่ากลวิธีแปลกนี้ทำให้เข้าใจความตลกขบขันในเรื่องและหัวเราะออกมา ส่วนข้อเสีย คือ ผู้ชมส่วนใหญ่ (8 คน) อ่านไม่ทันเนื่องจากแฟนซับยาวเกินไปหรือหายไปไหนไป มีผู้ชมคนหนึ่งให้คำตอบที่น่าสนใจ โดยกล่าวว่า I can tell about the meaning of puns, but I don't really know what it exactly about. แสดงว่าแม้ผู้ชมคนนี้สามารถอ่านแฟนซับทั้งหมดทัน แต่ก็ยังไม่เข้าใจความหมายของการเล่นคำพ้องอยู่ดี นอกจากนี้ผู้ชมคนหนึ่งบอกว่ากลวิธีแปลกนี้ไม่มีข้อเสีย

ความเห็นของผู้ชมมี 2 ฝั่ง คือฝั่งที่ชื่นชอบและฝั่งที่เห็นตรงข้าม ฝั่งที่ชื่นชอบ (9 คน) แบ่งเป็นมีเงื่อนไขและไม่มีเงื่อนไข กรณีมีเงื่อนไข หมายถึง ผู้ชมเสนอให้มีการปรับปรุงกลวิธีแปลก กล่าวคือ อาจเพิ่มคำอธิบายการเล่นคำพ้อง อาจทำให้แฟนซับช้าลงหรือสั้นขึ้น หรือแปลด้วยการเล่นคำพ้องในภาษาอังกฤษ ส่วนไม่

มีเงื่อนไข คือผู้ชมคิดว่าเป็นการแปลที่ดีแล้วไม่ต้องแก้ไข สำหรับผู้ชมที่เห็นตรงข้าม บอกว่าแฟนซับไปไวเกินไปทำให้อ่านไม่ทันและแนะนำเพิ่มว่าควรแปลให้แฟนซับสั้นกว่านี้

การสอบถามความรู้สึกต่อภาพรวมของการแปล

1. When the subtitles in address term scenes are rarely translated, what did you do to understand the story?
2. In most of the pun scenes, subtitles are longer than usual, do they distract you from the image and sound on screen? Did you finish reading all the subtitles before they disappeared?
3. To what extent do subtitles help you understand the story?
4. Could you tell the difference(s) between this fansub and professional subtitles? Please specify the differences in their translation.
5. What makes you like the fansubbing version? What don't you like?

ผู้ชมมีวิธีการหลากหลายเพื่อทำความเข้าใจเมื่อแฟนซับแทบไม่สื่อความ แบ่งเป็น 4 วิธี คือ วิธีสังเกตจากองค์ประกอบอื่น ๆ ในบริบททดแทน เช่น การแสดง การออกเสียง ซาวด์เอฟเฟกต์ เพลง การใช้มุขมุกตลก วิธีสังเกตองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อเรียนรู้และจดจำคำเรียกขานที่ซับซ้อน แม้จะไม่เข้าใจความหมายก็ตาม วิธีดูซ้ำเพื่อเก็บรายละเอียดและวิธีหาความหมายในอินเทอร์เน็ต

ผู้ชมครึ่งหนึ่งกล่าวว่ากลวิธีแปลเช่นนี้ดึงความสนใจไปจากองค์ประกอบภาพและเสียง และประโยคที่ยาวเกินไปทำให้อ่านไม่ทัน โดยมีผู้ชม 1 ใน 5 คน บอกว่าแฟนซับทำให้เสียสมาธิ บอกว่าแม้จะอ่านไม่ทันทั้งหมด แต่รู้ว่าตัวละครกำลังสื่อสารอะไร ผู้ชมอีกครึ่งหนึ่งสามารถแบ่งความสนใจระหว่างแฟนซับกับองค์ประกอบภาพและเสียงได้ มีผู้ชมคนหนึ่งบอกว่าคุ้นชินกับลักษณะการแปลเช่นนี้ แต่บางคนมีปัญหาบ้าง เนื่องจากพอต้องอ่านแฟนซับที่ยาวกว่าปกติ ก็จะมีเวลาสนใจองค์ประกอบภาพและเสียงน้อยลง

ผู้ชม 9 ใน 10 คนตอบว่าบทบรรยายใต้ภาพมีส่วนทำให้เข้าใจละครถึง 90% อีกคนบอก 100%

ข้อแตกต่างระหว่างการแปลของนักแปลมืออาชีพกับนักแปลแฟนคลับ ปรากฏว่าผู้ชมยกเรื่องความสมบูรณ์ของไวยากรณ์เป็นข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัด บทบรรยายใต้ภาพที่แปลโดยนักแปลมืออาชีพมีความกระชับและเข้าใจง่ายกว่า ในขณะที่แฟนคลับที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก มีการใช้ศัพท์แสลงและการให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมภาษาต้นฉบับแต่บางครั้งมีปัญหาเรื่องไวยากรณ์ มีผู้ชมคนหนึ่งพูดถึงเรื่องพอนท์ โดยมองว่านักแปลมืออาชีพจะเลือกใช้พอนท์ที่หนักกว่าพอนท์ของนักแปลแฟนคลับ และมีผู้ชมอีกคนหนึ่งบอกว่าไม่มีความแตกต่าง ระหว่างของการแปลนักแปลมืออาชีพกับนักแปลแฟนคลับ เนื่องจากอ่านแล้วเข้าใจง่ายทั้งคู่

สิ่งที่ผู้ชมชอบในการแปลแบบแฟนคลับ คือ การใช้ศัพท์ที่เข้าใจง่าย และมีคำอธิบายเกี่ยวกับรายละเอียดของคำและวัฒนธรรม แต่สิ่งที่ไม่ชอบคือหลายครั้ง ปรากฏเพียงครู่เดียวเท่านั้น

โดยรวมแล้วผู้ชมชอบกลวิธีแปลที่อธิบายสถานการณ์และความหมายของ คำพ้อง เพราะช่วยทำให้เข้าใจความตลกขบขันในแต่ละฉากได้มากยิ่งขึ้น แต่คิดว่า บทบรรยายใต้ภาพค่อนข้างเร็วเกินไป ผู้ชมท่านหนึ่งให้ความคิดเห็นว่า ถ้าเป็นผู้ ควบคุมคลิปวิดีโอเอง จะกดหยุดแล้วอ่านแฟนคลับ

(3) ผ่านบทสัมภาษณ์

ประเด็นสัมภาษณ์ มีจำนวน 10 ข้อ โดยให้ผู้ชมเล่าว่าประทับใจคำเรียก ขานและการเล่นคำพ้องคำใด ฉากใด ชอบการแสดงของตัวละครใด พร้อมอธิบาย เหตุผลและสอบถามถึงข้อคิดเห็นต่อองค์ประกอบประกอบต่าง ๆ ในคลิปวิดีโอ เพื่อ ดูว่าผู้ชมพึงพอใจองค์ประกอบใดในการทำความเข้าใจบริบทและเรื่องราวในฉาก จากนั้นให้ยกตัวอย่างถึงสิ่งที่เรียนรู้ได้จากการชมคลิปละครและให้เลือกว่าชอบสไตล์ การแปลแบบใด

1. What are your favorite Thai address terms and puns? And what do they mean?
2. Can you narrate two favorite scenes? (1 address term scene and 1 pun scene)

3. With different lengths of subtitles, what style do you prefer? Explanation with long subtitles or the short one that you need to infer from what you see and what you hear?
4. When the subtitles were not translated effectively, what did you do to understand the story?
5. Among all the characters, whose acting helps you understand the story the most especially the scenes with address terms and puns?
6. Can you feel the emotion from the character's voice? Please explain about it
7. Do sound effects play an important role? Do they make the scenes more emotional and funny?
8. Do camera angles and editing help you understand difficult issues?
9. Do you think you learn some Thai culture from watching this drama? Please explain and give some examples.
10. If you have to choose between a professional and fansub translation, which one do you prefer? Why?

ผู้วิจัยให้ผู้ชมเลือกคำเรียกขานไทยที่ชอบมากที่สุดและให้เดาความหมาย ผู้ชมส่วนใหญ่เลือกคำว่า พี P' เดาว่าหมายถึง คำที่ไว้เรียกผู้ฟังที่มีอายุมากกว่า และคู่คำพ้องที่หลายคนชอบมากที่สุด คือ “Diet กับ Don-et” และสามารถบอก ความหมายของโดนเอ็ดได้ถูกต้อง

2 ฉากคำเรียกขานที่ผู้ชมประทับใจและนิยมเล่นมากที่สุด คือ ฉากที่ 2 P' Pin and P' Yam และ ฉากที่ 4 You can call me Khun P' เนื่องจากชอบการแสดงของตัวละครที่ทำให้เข้าใจลักษณะความสัมพันธ์ของแต่ละตัวละครและฉากลื่นคำพ้อง คือ ฉากที่ 5 Diet and Don-et เพราะทั้งสองคำนี้เสียงคล้ายกันจึงดูมีเหตุผลที่ตัวละครจะสับสนและฟังผิดเพี้ยนไป

ผู้ชม 4 คน ชอบบทบรรยายได้ภาพที่มีการอธิบายเพิ่มเติม และอีก 6 คน เลือกบรรยายได้ภาพแบบสั้น โดยให้ 2 เหตุผลที่แตกต่างกัน คือผู้ชม 4 คนชอบบรรยายได้ภาพสั้นกระชับ เพื่อใช้เวลาที่เหลือเวลาดูรายละเอียดอื่น ๆ ในฉาก และอีก 2 คน ชอบชอบบรรยายได้ภาพที่ไม่ได้อธิบายเพิ่มเติมเพราะอยากอนุมานความหมายจากองค์ประกอบภาพและเสียงด้วยตัวเอง

ผู้ชมมี 3 วิธีรับมือกับกลวิธีแปลที่ไม่มีประสิทธิภาพ คือ อนุมานความหมายจากการสังเกตองค์ประกอบภาพและเสียงด้วย การดูซ้ำอีกรอบและการหาคำตอบจากอินเทอร์เน็ต

ผู้ชม 5 คนชอบทักษะการแสดงของผินและแย้ม เนื่องจากมีการแสดงสีหน้าอย่างชัดเจนและชอบการใช้น้ำเสียงถ่ายทอดอารมณ์ความเศร้าของแม่หญิงการะเกดและความโกรธของคุณหญิงจำปา

ผู้ชมเกือบทุกคน สามารถรับรู้อารมณ์ผ่านน้ำเสียงของตัวละคร โดยเฉพาะอารมณ์โกรธ เมื่อคุณหญิงจำปาเริ่มพูดขึ้นเสียง เวลาไม่พอใจ และการใช้เสียงสูงเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ที่มีความสุขสนุกสนานหรือเสียงต่ำในฉากเศร้าของแม่หญิงการะเกด

ผู้ชมเกือบทุกคนเห็นว่าซาวด์เอฟเฟกต์ส่งเสริมอารมณ์ในฉาก โดยอาจเป็นอารมณ์สนุกสนานหรือเศร้า นอกจากนี้เสียงเพลงในฉากสามารถบอกมู้ดในฉากว่าจะไปในทิศทางใด

ผู้เกือบทุกคนคิดว่ามุกล้อและการจัดต่อมีส่วนช่วยในการทำความเข้าใจประเด็นยาก ๆ อย่างคำเรียกขาน โดยเมื่อตัวละครผู้พูดเรียกตัวละครผู้ฟัง แม้นักแปลแฟนซับใช้กลวิธีแปลแบบถอดเสียง แต่กล้อจะตัดไปจับหน้าตัวละครผู้ฟัง ผู้ชมก็จะค่อย ๆ เรียนรู้และจดจำคำเรียกขานกับตัวละคร อีกประโยชน์ของมุกล้อและการตัดต่อ คือ ทำให้ผู้ชมเห็นการแสดงสีหน้าท่าทางของตัวละครชัดเจนยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามผู้ชมคนหนึ่งไม่เห็นด้วย และอีกคนตอบว่ามุกล้อและการตัดต่อถึงจะส่งผลต่อความเข้าใจ แต่องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดคือการแสดงของนักแสดง

วัฒนธรรมไทยที่ผู้ชมได้เรียนรู้จากการดูคลิปวิดีโอเหล่านี้ ได้แก่ คำเรียกขาน วัฒนธรรมของศาสนาพุทธ เครื่องการแต่งกายของแต่ละชนชั้น อาหารและการพับดอกบัว

หากต้องเลือกระหว่างการแปลของนักแปลมืออาชีพกับนักแปลแฟนซับ ผู้ชม 2 ใน 10 คนชอบการแปลของทั้งสองแบบขึ้นอยู่กับเนื้อหาของสิ่งที่ดู ผู้ชม 4 คนเลือกการแปลของนักแปลมืออาชีพ เนื่องจากสามารถแปลเป็นข้อความที่ถูกหลักไวยากรณ์และความหมายถูกต้องชัดเจนมากกว่านักแปลแฟนซับ ผู้ชมอีก 4 คน เลือกการแปลของนักแปลแฟนซับ เพราะใช้ศัพท์เข้าใจง่าย และอธิบายรายละเอียดในเรื่อง

อาจสรุปความคิดเห็นของผู้ชมที่ได้จากบทสัมภาษณ์โดยรวมได้ว่า ผู้ชมใช้ องค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจเรื่องราว ทั้งทักษะการแสดงผ่านสีหน้า ท่าทางและน้ำเสียงของนักแสดง ซาวด์เอฟเฟกต์และเพลง มุมกล้องและการตัดต่อ ผู้ชมแต่ละคนให้ความสำคัญกับแต่ละองค์ประกอบแตกต่างกันไป โดยผู้ชมส่วนใหญ่ พึงพาการแสดงผ่านสีหน้าท่าทางมากที่สุด และกรณีผู้ชมต้องรับมือกับกลวิธีแปลที่ไม่มีประสิทธิภาพ ผู้ชมแต่ละคนใช้วิธีไม่เหมือนกัน เช่น สังเกตองค์ประกอบภาพ และเสียงแล้วอนุมานความหมายด้วยตนเอง ดูซ้ำอีกรอบ การหาคำตอบจาก อินเทอร์เน็ต และหากต้องเลือกระหว่างการแปลของนักแปลมืออาชีพกับนักแปล แพนซ์ ผู้ชมมีอัตราการเลือกระหว่างนักแปลทั้งสองแบบอย่างละครึ่ง

4.2.2.2 ผลวิเคราะห์ความคิดเห็นร่วมกับการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแพนซ์ที่ได้จากการสังเกตสีหน้าของผู้ชมและการพูดคุยหลังชมแต่ละคลิปขมิวิดีโอ คำตอบในแบบทดสอบการรับรู้ส่วนที่ 2 และบทสัมภาษณ์ โดยวิเคราะห์ร่วมกับแนวความคิด การแบ่งรูปแบบองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหวของ Burn (2013)

ละครบุพเพสันนิวาสใช้รูปแบบการกำกับที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำและการตัดต่อ สื่อสารกับผู้ชมผ่านการใช้มุมกล้องเพื่อบอกเล่าเรื่องราว และการใช้การตัดต่อแสดงการเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบการเล่าเรื่องรวมถึงมุมมองของตัวละคร อย่างการตัดภาพสลับไปมาระหว่างใบหน้าของตัวละคร โดยเมื่อตัวละครผู้พูดเรียกตัวละครผู้ฟังด้วยคำเรียกขานต่าง ๆ กล้องจะตัดภาพไปยังตัวละครผู้ฟังทันที นักแปลแพนซ์ใช้ประโยชน์จากองค์ประกอบนี้และเลือกใช้กลวิธีแปลคำเรียกขานด้วยการถอดเสียงและไม่อธิบายความหมายของคำเรียกขานเหล่านั้น อย่างไรก็ตาม การแปลคำเรียกขานด้วยกลวิธีนี้อาจไม่เป็นเรื่องยากสำหรับผู้ชมที่ช่างสังเกตและใส่ใจรายละเอียด

รูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับการแสดง มีทั้งรูปแบบที่เกี่ยวกับการแสดง รูปแบบที่เกี่ยวกับเสียงและ รูปแบบที่เกี่ยวกับภาพ

รูปแบบที่เกี่ยวกับการแสดงมีทั้งศิลปะการแสดงและการแสดงผ่านคำพูด ศิลปะการแสดงสามารถสื่อสารผ่าน ท่าทางและการแสดงออกทางสีหน้า ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมอนุมานความหมายของคำเรียกขาน อย่าง การแสดงของฟินและแยม ที่แสดงสีหน้าประหลาดใจเมื่อการะเกดเรียกว่าพี่เป็นครั้งแรก หรือท่าทางเงินอายเมื่อไต้ยีนพ่อเดชบอกให้การะเกดเรียกว่าคุณพี่ ทำให้ผู้ชมอนุมานได้ว่าคำเหล่านี้

น่าจะมีความหมายในเชิงบวก และการแสดงผ่านคำพูด เช่น การใช้น้ำเสียงสื่ออารมณ์ การแสดงผ่านคำพูดเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกของตัวละครในบริบทต่าง ๆ เช่น การใช้น้ำเสียงให้การถ่ายทอดอารมณ์ของคุณหญิงจำปาในตอนแรกเรียกปริกว่า “Nang Prik” ด้วยน้ำเสียงทั่วไป แต่เมื่อโกรธก็ขึ้นเสียงและตวาดออกมาว่า “Ee Prik”

รูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับเสียงผ่านซาวด์เอฟเฟกต์ ซาวด์เอฟเฟกต์คือเสียงพิเศษที่ใส่มาเพื่อดึงดูดความสนใจ เป็นตัวเพิ่มอารมณ์ในฉาก โดยเฉพาะในฉากตลกเพื่อเพิ่มความขบขัน อย่างฉากที่ 9 Door Poetry



การะเกต: ประลองอะไรคะหมื่นเรื่อง



เรื่อง: แต่งโคลงหรือกลอนก็ได้



การะเกต: ถ้าเป็นกลอนประตูก็อาจจะพอได้เจ้าคะ

นักแปลแฟนคลับแปลการเล่นคำพ้องในฉากนี้เป็นข้อความทั่วไป โดยไม่ได้อธิบายว่าเป็นการเล่นคำพ้อง แม้จะไม่เข้าใจฉากนั้นเลยแต่ผู้ชมบางคนสามารถรับรู้

ความตลกผ่านชาวด์เอฟเฟกต์ที่เป็นเสียงพิเศษผสมกับเสียงเครื่องดนตรีไทยหลายชนิด เช่น กลอง ฉิ่ง ระนาด ซึ่งบรรเลงร่วมกันด้วยจังหวะที่มีความสนุกสนาน

รูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับภาพ สื่อความหมายของภาพผ่านการจัดแสง เพื่อขบขันให้ตัวละครหลักโดดเด่นและผ่านการออกแบบฉากให้สอดคล้องกับยุคสมัยในละคร แต่ผู้ชมไม่ได้ให้ไม่ได้กล่าวถึงรูปแบบนี้มากนัก

อาจสรุปได้ว่า ผู้ชมส่วนใหญ่พึงพารูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับการแสดงผ่านศิลปะการแสดงเป็นอันดับหนึ่ง และคิดว่ารูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับเสียงผ่านชาวด์เอฟเฟกต์ช่วยส่งเสริมอารมณ์ความสนุกสนานของฉากให้มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้กลวิธีแปลก็ส่งผลต่อคะแนนการรับรู้ของผู้ชมด้วย โดยผู้ชมส่วนใหญ่จดจำคำเรียกขานที่แปลด้วยกลวิธีถอดเสียงและสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง สำหรับฉากการเล่นคำพ้อง ผู้ชมมีแนวโน้มตอบคำถามได้ดีโดยเฉพาะข้อที่ถามถึงฉากการเล่นคำพ้องที่มีคำอธิบายความหมายอย่างละเอียดโดยจะต้องปรากฏนานเพียงพอให้ผู้ชมสามารถอ่านทันทั้งหมด

เช่น ฉากที่ 5 Diet and Don-et



การะเกด: เรียนคุณลุงกับคุณป้าว่าข้าไม่รับประทานข้าว วันนี้ Diet



ปริก: แม่หญิงบอกว่าวันนี้โดนเอ็ด ...โดนเอ็ดเจ้าคะ

นักแปลแฟนคลับแปลบทสนทนาการเล่นคำพ้องในภาพที่ 3 “แม่หญิงบอกว่าวันนี้โดนเอ็ด” ด้วยกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป+การถอดเสียง+เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ เป็น Mae Ying said today she ‘don-et’ (NOTE: She’s mispronouncing ‘diet’, ‘don-et’ also means scolded/yelled at) โดยมีการใช้เครื่องหมายวรรคตอน 3 เครื่องหมาย คือ เครื่องหมาย hyphen (-) เพื่อแสดงการแบ่งคำตามการออกเสียง เครื่องหมายคำพูด (‘’) เพื่อเน้นให้ผู้ชมสังเกตคำพ้องที่แปลด้วยการถอดเสียง และวงเล็บเพื่อเพิ่มข้อมูลเสริมประโยคแฟนคลับนี้มีถึง 3 บรรทัด และปรากฏประมาณ 3 วินาที แต่ในประโยคถัด ๆ มา คุณหญิงจำไปได้ถามย้ำอีกครั้งว่าสาเหตุที่แม่หญิงการะเกดไม่ออกมากินข้าวปริกจึงตอบว่าเป็นเพราะ “โดนเอ็ดเจ้าคะ” จากนั้นมีการพูดถึงเกี่ยวกับโดนเอ็ดอีกหลายครั้ง โดยนักแปลแฟนคลับใช้คำว่า scolded แทน

ผู้ชมจะตอบไม่ครบถ้วน ตอบผิดและตอบไม่ได้ ในกรณีนี้หากการเล่นคำพ้องที่มีคำอธิบายความหมายยาวเกินไปและหายไปอย่างรวดเร็ว เช่น ฉากที่ 14 Puek and Suek



การะเกด: ข้าไม่ต้องเข้าไปเผือกหรือ



ปริก: แม่หญิงต้องเลือกเจ้าค่ะ

นักแปลแฟนคลับแปลบทสนทนาโดยอธิบายการเล่นคำพ้องที่ปรากฏในฉากอย่างละเอียด โดยแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไปและถอดเสียงคำว่าเผือกและเลือกในวงเล็บ และอธิบายความหมายของสองคำดังกล่าวว่าเป็นคำคนละยุคโดยใช้คำว่า modern slang (แต่สะกดผิดเป็น sang) กับ boran ซึ่งคำหลังเป็นการถอดเสียงคำว่า โบราณ มาจากศัพท์โบราณ/คำโบราณซึ่งไม่สื่อความหมายในภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม แม้นักแปลแฟนคลับจะตั้งใจใส่รายละเอียดความหมายของคู่คำพ้องนี้ โดยแปลเป็นประโยค 2 ประโยคติดกันและใช้สัญลักษณ์ขีด (-) หน้าประโยคเพื่อแจ้งให้ทราบว่า เป็นคนละประโยค แต่ด้วยบทสนทนาต้นฉบับดำเนินอย่างต่อเนื่อง แฟนคลับประโยคนี้อาจปรากฏค้างบนจอเพียง 3 วินาทีเท่านั้น

อาจสรุปได้ว่าเมื่อวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ชมร่วมกับการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ผู้ชมพึงพารูปแบบที่เกี่ยวกับการแสดงผ่านศิลปะการแสดงสีหน้าท่าทางและน้ำเสียงของตัวละครมากที่สุดและทำให้อนุมานความหมายของคำเรียกขานบางคำได้ และระหว่างชมฉากการเล่นคำพ้อง แม้จะไม่เข้าใจความหมายหรืออ่านไม่ทันแต่ไม่ปรากฏการแสดงสีหน้าเชิงลบออกมา และยังสามารถรับรู้ความตลกผ่านการแสดงและซาวด์เอฟเฟกต์อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม เรื่องที่ผู้ชมสามารถตอบคำถามการรับรู้ส่วนคำเรียกขานได้ดีกว่าการเล่นคำพ้อง อาจเป็นเพราะธรรมชาติของคำเรียกขาน เป็นสิ่งที่สามารถทำ

ความเข้าใจได้ง่ายด้วยการจดจำหน้าตาควบคู่กับคำเรียกขานนั้นและการสังเกตการ
แสดงสีหน้าท่าทางของตัวละครขณะพูด ซึ่งแตกต่างกับการเล่นคำพ้องที่เกี่ยวข้องกับ
วัฒนธรรมการใช้ภาษาจึงทำให้ผู้ชมที่ไม่รู้ภาษาต้นฉบับ เกิดปัญหาในการทำความเข้าใจ
เข้าใจ



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย แบ่งได้ 2 หัวข้อใหญ่ คือสรุปผลการศึกษากลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง และสรุปผลการทดสอบการรับรู้และผลความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ ในตอนท้าย ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตและเสนอข้อเสนอแนะเพื่อเป็นประโยชน์กับผู้ชมสนใจงานแปลลักษณะนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 สรุปผลการศึกษากลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง

5.1.1.1 กลวิธีแปลคำเรียกขาน

ผู้วิจัยพบคำแปลคำเรียกขานจำนวน 38 คำที่ไม่ซ้ำกัน และเมื่อจัดประเภทตามกลวิธีแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมที่พบในภาพยนตร์ของ Gottlieb ปรากฏว่านักแปลแฟนคลับใช้ 4 กลวิธี คือ การถอดเสียง การถ่ายทอดความหมาย การตัดจำนวนตัวอักษร และ การลบ สามารถเรียงตามความถี่บ่อย ได้ดังนี้

กลวิธีแปลคำเรียกขานที่พบบ่อยที่สุด คือ การถอดเสียง (32 คำที่ไม่ซ้ำกัน) กลวิธีแปลนี้ในแนวคิดของ Gottlieb ใช้สำหรับแปลในกรณีภาษาต้นฉบับมีคำที่ต่างออกไปจากคำปกติ เช่น การใช้ภาษาที่สามหรือคำพูดที่ไม่มีความหมายแต่ในการแปลของนักแปลแฟนคลับกลุ่มนี้ ใช้เพื่อแปลคำที่ไม่ปรากฏความหมายอย่างเดียวกันหรือสามารถแทนที่กันได้อย่างสนิทพอดีในภาษาปลายทาง โดยกว่าครึ่งหนึ่งเป็นการแปลคำนำหน้า+ชื่อ (18 คำ) เช่น Mae Karakade, Por Date เป็นต้น ทั้งนี้ นักแปลแฟนคลับกำหนดเครื่องหมายวรรคตอนเพื่อแสดงการแบ่งคำตามการออกเสียง ได้แก่ hyphen (-) และเครื่องหมาย apostrophe (') นอกจากนี้ผู้วิจัยพบความไม่สม่ำเสมอในการแปลคำว่า อีพินและอีแยม โดยในฉากที่ 2 แปลว่า E-Pin และ E-Yam หลังจากฉากนั้นเปลี่ยนเป็น Ee Pin และ Ee Yam

รองมา คือการถ่ายทอดความหมาย (7 คำ) ซึ่งเป็นกลวิธีแปลภาษาต้นฉบับอย่างถูกต้องตามความหมายของคำ โดย 6 ใน 7 คำ เป็นการแปลคำเรียกญาติในภาษาไทย อย่าง Mom (คุณแม่) Father (คุณพ่อ) My lady (แม่นาย) แต่หากพิจารณาความหมายในภาษาปลายทาง บางคำอาจมีความหมายไม่ครบถ้วน

อย่างการเรียกอีกตัวละครที่ไม่ได้เกี่ยวข้องเป็นญาติกันว่า Uncle (คุณลุง) Auntie (คุณป้า) และป้าปริก (Aunt Prik) โดยในภาษาต้นฉบับสามารถใช้คำเรียกญาติเรียกผู้ฟังที่ไม่ใช่ญาติ แต่ถือว่าคู่สนทนามีช่วงอายุที่เข้ากับคำเรียกญาตินั้นได้ ซึ่งเมื่อแปลเป็นภาษาอังกฤษ อาจจะทำให้ความหมายว่าผู้พูดกับผู้ฟังไม่ได้ผูกพันด้วยสายเลือดขาดหายไป

กลวิธีที่มีความถี่เป็นลำดับที่สาม คือ การละ (3 คำ) ในบางฉากนักแปลแฟนคลับไม่แปลชื่อตัวละครคู่สนทนาออกไป ได้แก่ อีบุง แม่ปริกและคุณป้า โดยแปลประโยคถัดไปทันที

และลำดับสุดท้าย คือ การตัดจำนวนตัวอักษร (1 คำ) โดยเฉพาะคำว่า โจ๊จ้อย (Joi) ที่ตัดคำนำหน้าและแปลถอดเสียงเพียงชื่อตัวละคร ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่านักแปลแฟนคลับไม่แปลคำนำหน้าที่ระบุเพศหรือสถานภาพของจ้อย คือ ไอ ในขณะที่หากเป็นคำนำหน้าของบ่าวผู้หญิงกลับแปลทุกคำ เช่น แม่ปริก (Mae Prik) นางจวง (Nang Juang) อีผิน (Ee Pin) อีแยม (Ee Yam) เป็นต้น

เมื่อมองโดยรวม จะเห็นว่านักแปลแฟนคลับมักใช้กลวิธีแปลด้วยการถอดเสียงคำเรียกภาษาไทยเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ แม้คำแปลนั้นจะไม่สื่อความในภาษาอังกฤษเลยก็ตาม

5.1.1.2 กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง

ผู้วิจัยพบคู่คำพ้องทั้งหมด 9 คู่และเมื่อจัดประเภทตามกลวิธีแปลเล่นคำพ้องของ Delabastita ปรากฏว่านักแปลแฟนคลับใช้ 2 กลวิธี คือ กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป กับเทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ สามารถเรียงตามความถี่บ่อย ได้ดังนี้

กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป (9 ครั้ง) คือกลวิธีแปลที่นักแปลแฟนคลับใช้ทุกครั้งเพื่อถ่ายทอดความหมายของคำพ้องในบทสนทนาต้นฉบับแบบเก็บความได้ทั้งสองนัย กล่าวคือแปลความหมายของคู่คำพ้องทั้งสองคำ หากเป็นการแปลในฉากคำพ้องทั้งรูปและเสียง จะปรากฏตามลำพังได้ แต่ในกรณีที่เป็นการแปลคำพ้องเสียงคล้าย จะปรากฏร่วมกับเทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ

กลวิธีที่พบรองลงมา คือ เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ (6 ครั้ง) นักแปลแฟนคลับใช้กลวิธีนี้เมื่อต้องการอธิบายการเล่นคำพ้องอย่างละเอียด โดยเฉพาะฉากคำพ้องเสียงคล้าย เช่น การออกเสียงและความหมายที่แท้จริงของคู่คำพ้อง

รวมไปถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดความสับสนหรือได้ยืมผิดเพี้ยน โดยจะปรากฏตามหลัง กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไปและอยู่ในเครื่องหมายวงเล็บเสมอ

จากภาพรวม จะเห็นว่าประเภทการเล่นคำพ้องในภาษาต้นฉบับส่งผลต่อ ความยาวของประโยคแพนซึบ ในการแปลฉากคำพ้องทั้งรูปและเสียง นักแปลแพนซึบจะแปลเพียงความหมายของคู่คำพ้องทั้งสองคำ ประโยคแพนซึบใน ฉากเหล่านี้จึงความกระชับ ซึ่งตรงกันข้ามกับฉากคำพ้องเสียงคล้าย ที่ส่วนใหญ่แปล ด้วยกลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป+การถอดเสียง+เทคนิคการแก้ไข ต้นฉบับ ทำให้ประโยคแพนซึบมีความยืดหยุ่นเนื่องจากนักแปลแพนซึบต้องการให้ รายละเอียดเกี่ยวกับความหมาย การสะกดคำผ่านการถอดเสียงคำต้นฉบับที่อยู่ใน เครื่องหมายคำพูด (“ ” หรือ ‘ ’) รวมถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดความสับสนหรือได้ยืม ผิดเพี้ยนไปด้วย

กลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องที่นักแปลแพนซึบกลุ่มนี้เลือกใช้ มีความโดดเด่นสะดุดตาเนื่องจากมีการใช้กลวิธีการถอดเสียงเป็นตัวอักษร ภาษาอังกฤษ และการเพิ่มประโยคอธิบายบริบท ซึ่งกลวิธีแปลเช่นนี้อาจมองว่าเป็น การแสดงตัวตนของนักแปลแพนซึบที่ต้องการคงกลิ่นอายของวัฒนธรรม ภาษาต้นฉบับไว้ให้ได้มากที่สุดเท่าที่ทำได้หรืออาจเป็นกลวิธีที่ประหยัดเวลาที่สุดเพราะไม่ ต้องหาคำเทียบเคียงในภาษาอังกฤษ

เนื่องด้วยตามปกติแล้ว นักแปลแพนซึบต้องทำงานแข่งกับเวลาทำให้ อาจต้องแลกความรวดเร็วกับคุณภาพการแปล อย่างการแปลคำเรียกขานต้นฉบับด้วย การถอดเสียง เพื่อลดเวลาการหาคำเทียบเคียงของคำเรียกขานในภาษาปลายทางที่ แสดงชนชั้น เพศ หรืออารมณ์อย่างเดียวกันกับคำเรียกขานต้นฉบับ หรือแม้กระทั่ง แปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไปที่อธิบายทั้งความหมายของคำพ้องและบริบท สถานการณ์ เพื่อที่ไม่ต้องการการเล่นคำพ้องในภาษาปลายทางที่จะทำให้ผู้ชมอ่าน แล้วเข้าใจบริบทได้ใกล้เคียงกับผู้ชมต้นฉบับ

5.1.2 สรุปผลการทดสอบการรับรู้และผลความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปล

แพนซึบ

5.1.2.1 ผลการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม

(1) ผลคะแนนการรับรู้ของผู้ชม

ผู้ชมทำคะแนนการรับรู้ในส่วนคำเรียกขานได้ดีกว่าส่วนการเล่นคำพ้อง โดยได้ค่าคะแนนเฉลี่ย 6.7 จากคะแนนเต็ม 8 คะแนน มีผู้ชมได้คะแนนเต็มถึง 2 คน

และผู้ชมทุกคนสามารถทำคะแนนเกินครึ่ง ในขณะที่คะแนนในการเล่นคำพ้องได้ค่าคะแนนเฉลี่ย 2.65 จากคะแนนเต็ม 5 คะแนน โดยมีผู้ชมได้คะแนนน้อยกว่าครึ่งถึง 3 คน

(2) ความสัมพันธ์ระหว่างผลคะแนนกับปัจจัยอื่น

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนการรับรู้กับปัจจัยข้อมูลส่วนตัวของผู้ชม ปรากฏว่าปัจจัยเพศ อายุ การรู้จักแฟนคลับและกลวิธีแปลส่งผลต่อคะแนนของผู้ชม โดยเพศชายกลุ่มผู้ชมอายุน้อยและผู้ชมที่รู้จักแฟนคลับมีแนวโน้มทำคะแนนได้ดีกว่ากลุ่มอื่น สำหรับกลวิธีแปล ผู้ชมส่วนใหญ่จดจำคำเรียกขานที่แปลด้วยกลวิธีถอดเสียงและสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง สำหรับฉากการเล่นคำพ้อง ผู้ชมมีแนวโน้มตอบคำถามได้ดีโดยเฉพาะข้อที่ถามถึงฉากการเล่นคำพ้องที่มีคำอธิบายความหมายอย่างละเอียดโดยจะต้องปรากฏนานเพียงพอให้ผู้ชมสามารถอ่านทันทั้งหมด สำหรับปัจจัยที่ไม่ค่อยส่งผลกับคะแนน คือ พฤติกรรมในการชมภาพยนตร์และซีรีส์ต่างชาติ ที่แม้ผู้ชมที่ตอบว่าชมซีรีส์ต่างชาติระดับ always ได้คะแนนเฉลี่ยน้อยกว่าผู้ชมระดับ some of the time นอกจากนี้ผู้ชมระดับ some of the time และระดับ never ทำคะแนนได้มากกว่าผู้ชมระดับ usually ในทุกการทดสอบการรับรู้

5.1.2.2 ผลความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับ

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะสรุปความคิดเห็นต่อกลวิธีแปลของนักแปลแฟนคลับที่ได้จากการสังเกตสีหน้าของผู้ชมและการพูดคุยหลังชมแต่ละคลิปขมิววิดีโอ แบบทดสอบการรับรู้ส่วนที่ 2 และบทสัมภาษณ์ โดยวิเคราะห์ร่วมกับแนวความคิดการแบ่งรูปแบบองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหวของ Burn (2013)

ผลความคิดเห็นของผู้ชมเมื่ออิงกับแนวคิดนี้ อาจสรุปได้ว่า ผู้ชมส่วนใหญ่พึงพารูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับการแสดง ผ่านศิลปะการแสดงเป็นอันดับหนึ่งและคิดว่ารูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับเสียงผ่านซาวด์เอฟเฟกต์ช่วยส่งเสริมอารมณ์ความสนุกสนานในฉากให้มากยิ่งขึ้น และรูปแบบการกำกับที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำและการตัดต่อช่วยให้เข้าใจคำเรียกขาน ทว่าผู้ชมพูดถึงรูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับภาพเพียงเล็กน้อย อาจเป็นไปได้ว่าในการทำความเข้าใจคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง รูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับภาพไม่ได้โดดเด่นในสายตาผู้ชมมากนัก

คำตอบที่ผู้ชมส่วนใหญ่กล่าวว่าในการรับรู้และทำความเข้าใจประเด็นคำเรียกขานและการเล่นคำพ้องได้พึงพารูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับการแสดง

ก็ไม่ใช่ว่าเรื่องที่เกินคาด โดยเป็นไปตามที่ Diaz-Cintas (2008, น.3) ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า ในความเป็นจริง ภาพประกอบอวัจนภาษามีน้ำหนักมากกว่าข้อความ โดยเมื่อผู้ชมไม่เข้าใจคำแปลก็จะใช้การสังเกตรายละเอียดจากจอภาพทดแทน แต่รายละเอียดที่ผู้ชมส่วนใหญ่ในการทดสอบครั้งให้ความสนใจ ไม่ใช่ภาพหรือศิลปะการถ่ายภาพ แต่เป็นศิลปะการแสดงทั้งทางสีหน้าท่าทาง รวมถึงน้ำเสียงของนักแสดงเท่านั้น

นอกจากนี้ แม้การอนุมานความหมายของบางคำจากการสังเกตเฉพาะศิลปะการแสดงอาจคลาดเคลื่อนไปจากความหมายในภาษาต้นฉบับ แต่ก็มิได้เป็นปัญหา ดังที่ Hall กล่าวไว้ว่า “จำเป็นว่าผู้ชมจะถอดรหัสสารให้มีความหมายเหมือนกับที่ผู้เขียนเข้ารหัสไว้” โดยในที่นี้ อาจหมายถึงกรณีที่คำเฉพาะทางวัฒนธรรมไม่ได้แปลด้วยกลวิธีที่เหมาะสม เช่น แปลคำเรียกขานภาษาไทยด้วยการถอดเสียง แปลการเล่นคำพ้องด้วยการให้รายละเอียดยืดยาวจนผู้ชมอ่านแทบไม่ทัน หรือไม่บอกรายละเอียดจนผู้ชมมองข้ามไป เป็นต้น ในมุมมองของนักแปลแพนซึบ คาดหวังว่าผู้ชมจะใช้ประโยชน์จากรูปแบบองค์ประกอบในภาพเคลื่อนไหวอื่น ๆ เพื่อทำความเข้าใจด้วยตนเอง แต่ด้วยข้อจำกัดในเรื่องเวลา ทำให้ผู้ชมไม่มีเวลามากพอที่จะพิจารณาสัญญาณต่าง ๆ จากภาพ ท่าทาง เสียงอย่างเท่าเทียม

สำหรับผู้ชมบางคนที่มีความสามารถในการถอดรหัส ก็จะทำให้เข้าใจได้ดีกว่าผู้ชมคนอื่น ๆ ซึ่งปัจจัยความแตกต่างเรื่องอายุ เพศและการรู้จักแฟนซึบส่งผลต่อคะแนนการรับรู้ กลุ่มผู้ชมอายุน้อยมีแนวโน้มทำคะแนนได้สูงกว่ากลุ่มอื่น ผู้ชมเพศชายมีแนวโน้มทำคะแนนได้ดีกว่าเพศหญิงและผู้ชมที่รู้จักแฟนซึบทำคะแนนได้ดีกว่าผู้ชมที่ไม่รู้จักแฟนซึบ

กลวิธีแปลที่ส่งผลต่อคะแนนการรับรู้ของผู้ชม โดยผู้ชมส่วนใหญ่จดจำคำเรียกขานที่แปลด้วยกลวิธีถอดเสียงและสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง สำหรับการเล่นคำพ้อง ผู้ชมมีแนวโน้มตอบคำถามได้ดีโดยเฉพาะข้อที่ถามถึงฉากการเล่นคำพ้องที่มีคำอธิบายความหมายอย่างละเอียดโดยจะต้องปรากฏนานเพียงพอให้ผู้ชมสามารถอ่านทันทั้งหมด

ผลคะแนนการรับรู้ของผู้ชมที่แสดงว่าผู้ชมทำคะแนนส่วนคำเรียกขานได้ดีกว่าการเล่นคำพ้อง อาจด้วยคำเรียกขานเป็นสิ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายกว่าด้วยการอาศัยการจดจำหน้าตาของนักแสดงควบคู่กับคำเรียกขานนั้นและการสังเกตสีหน้าท่าทางขณะแสดง ในขณะที่การเล่นคำพ้องสัมพันธ์อย่างเหนียวแน่นกับ

วัฒนธรรมการใช้ภาษาจึงทำให้ผู้ชมต่างชาติที่ไม่รู้ภาษาต้นฉบับ เกิดปัญหาในการทำ ความเข้าใจความหมายและความตลกของการเล่นคำพ้อง

อย่างไรก็ตาม ผลของการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าแม้นักแปลแฟนซับจะ พยายามลดช่องว่างความแตกต่างทางภาษาวัฒนธรรมด้วยการอธิบายเพิ่มเติม แต่ด้วยข้อจำกัดในเรื่องพื้นที่และเวลาของการแปลบทบรรยายได้ภาพ ทำให้ผู้ชม กลุ่มตัวอย่างไม่มีเวลามากพอที่จะอ่านหรือทำความเข้าใจแฟนซับ

5.2 ข้อสังเกต

ในการทดสอบการรับรู้ของผู้ชม ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตได้ ดังนี้

1. ผู้ชมสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับคำเรียกขานได้ดีกว่าการเล่นคำพ้อง แม้คำเรียกขานในฉากแปล ด้วยการถอดเสียง แต่ผู้ชมใช้การจดจำและอนุมานองค์ประกอบต่าง ๆ จากรูปแบบการกำกับที่ เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำและการตัดต่อ รูปแบบสนับสนุนที่เกี่ยวกับการแสดง (ผ่านศิลปะการแสดง และคำพูด) และรูปแบบที่เกี่ยวกับเสียง (ผ่านซาวด์เอฟเฟกต์และบทเพลง) เพื่อทำความเข้าใจเรื่อง ด้วยตัวเอง เช่น อนุมานความหมายของคำว่า “คุณพี่” กับ “อี” จาก โดย Khun P’ น่าจะมีความหมายเชิงบวกและ Ee น่าจะมีความหมายเชิงลบ อนุมานการใช้คำในสถานการณ์ของคำว่า “คุณ พี่” กับ “พ่อ” โดย Khun P’ น่าจะมีความเป็นทางการกว่า Por เนื่องจากเป็นคำที่ไว้เรียกสามี ส่วน พ่อเป็นคำที่ไว้เรียกลูกชาย และอนุมานการใช้น้ำเสียงเพื่อแสดงอารมณ์ของผู้พูดในคำว่า “นาง” กับ “อี” โดยปกติคุณหญิงจำปาจะเรียกว่า “Nang” ถ้าเริ่มโมโหจะตวาดว่า “Ee”

ในขณะที่ในฉากการเล่นคำพ้อง หากเป็นคำถามในฉากแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป ผู้ชมหลายคนไม่สามารถจับสังเกตรูปแบบที่เกี่ยวกับการแสดงหรือรูปแบบที่เกี่ยวกับเสียงซึ่งบอกไปถึง ความตลกของการเล่นคำพ้องในภาษาต้นฉบับได้เลย ตรงข้ามกับฉากที่แปลการเล่นพ้องด้วย กลวิธีแปลการเล่นคำพ้องเป็นข้อความทั่วไป+การถอดเสียง+เทคนิคการแก้ไขต้นฉบับ ผู้ชมจะบอกว่า รูปแบบที่เกี่ยวกับการแสดงหรือรูปแบบที่เกี่ยวกับเสียงจะยิ่งเพิ่มความตลกให้กับฉากนั้น แต่ถ้าแฟน ซับปรากฏค้างไม่นานพอ ผู้ชมก็ไม่สามารถตอบคำถามได้

2. นักแปลแฟนซับใช้เครื่องหมายวรรคตอนเพื่อจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน เช่น เครื่องหมาย hyphen (-) เครื่องหมาย apostrophe (') เพื่อแสดงการแบ่งคำตามการออกเสียงด้วย เช่น E-Pin, Khun P' เป็นต้น เครื่องหมายคำพูด (“ ” หรือ ‘ ’) เพื่อเน้นให้ผู้ชมสังเกตคำนั้น ๆ และวงเล็บเพื่อเพิ่มข้อมูล เช่น ในฉากที่ 5 Diet and Don-et นักแปลแฟนซับแปลประโยค “แม่หญิง บอกว่าวันนี้โดนเอ็ด” ว่า Mae Ying said today she ‘don-et’ (NOTE: She’s mispronouncing ‘diet’, ‘don-et’ also means scolded/yelled at) โดยให้ข้อมูลอธิบายสถานการณ์ในวงเล็บ

3. ระหว่างการรับชมฉากการเล่นคำพ้อง ผู้ชมบางคนไม่ได้สังเกตเครื่องหมายวรรคตอนที่นักแปลแฟนคลับบอกใบ้ว่าในฉากดังกล่าวมีการเล่นคำพ้อง เช่น ฉากที่ 9 Door Poetry “ถ้าเป็นกลอนประตูก็น่าจะพอได้เจ้าคะ” นักแปลแฟนคลับแปลว่า I ... might be able to verse some ‘door poetry.’ ซึ่งหากผู้ชมสังเกตเห็น เครื่องหมาย ‘ ’ ก็อาจเดาได้ว่าคำนี้ต้องมีความพิเศษบางอย่าง

5.3 ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกลวิธีแปลคำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง ดังนี้ ในการแปลคำเรียกขานด้วยกลวิธีการถอดเสียงอาจตัดคำเรียกขานไปและแปลเพียงชื่อของตัวละคร เพราะผู้ชมอาจสับสนและไม่เข้าใจความหมายที่แท้จริงหรือบริบทการใช้คำเรียกขานภาษาไทยจากการสังเกตเพียงบริบทแวดล้อมในฉากได้ อีกทั้งไม่ว่าตัวละครจะถูกเรียกด้วยคำเรียกขานหลากหลายเพียงใดในบริบทนั้นคำเรียกขานก็มีไว้เรียกตัวละครนั้นเท่านั้น และในการแปลการเล่นคำพ้องควรเลือกกลวิธีถ่ายทอดความหมายที่กระชับกินความ เนื่องจากผู้ชมกลุ่มตัวอย่างหลายคนไม่สามารถทำความเข้าใจรายละเอียดเหล่านั้นได้ทันก่อนแฟนคลับจะหายไป

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าศึกษาต่อยอด คือ

- (1) การเปรียบเทียบกลวิธีแปลบทบรรยายใต้ภาพของนักแปลมืออาชีพกับนักแปลแฟนคลับในการแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรมจากภาพยนตร์หรือซีรีส์เรื่องเดียวกัน เพื่อศึกษาว่าในการแปลคำเฉพาะทางวัฒนธรรม นักแปลทั้งสองมีวิธีแก้ไขปัญหาคือช่องว่างความแตกต่างทางวัฒนธรรมอย่างไร และแต่ละกลุ่มมีเอกลักษณ์ในการแปลอย่างไรบ้าง
- (2) การเปรียบเทียบการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีการสื่อสารในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวกับมุมมองของผู้ชมขณะชมสื่อวิดีโอพร้อมบทบรรยายใต้ภาพที่มีความท้าทาย เพื่อศึกษาสิ่งที่ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจและจดจำรายละเอียดในฉากในระยะเวลาอันจำกัด รวมถึงสิ่งที่ผู้ชมมองข้ามหรือหลงลืม เพื่อเป็นแนวทางในการแปลบทบรรยายใต้ภาพที่ครอบคลุมองค์ประกอบภาพและเสียงให้น้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

รายการอ้างอิง

วิทยานิพนธ์

- จิรนุช ทองนุ้ย. (2560). *การแปลบทบรรยายใต้ภาพของภาพยนตร์เรื่อง เล มิเซราบล์ (Les Miserables)*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะศิลปศาสตร์, สาขาวิชาการแปลภาษาอังกฤษและไทย, ภาควิชาภาษาอังกฤษและภาษาศาสตร์. สืบค้นจาก http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2017/TU_2017_5706034039_8889_8222.pdf.
- ณัฐวดี ทองก้อน. (2555). *การแปลแบบบริบทและสอดคล้องในการแปลคำเรียกขาน: กรณีศึกษาบทแปลเรื่อง Four Reigns และ Many Lives* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะศิลปศาสตร์, สาขาวิชาการแปลภาษาอังกฤษและไทย, ภาควิชาภาษาอังกฤษ. สืบค้นจาก http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:95744
- ศศิ เอาทารกุล. (2557). *การศึกษากาการแปลข้ามวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษในบทบรรยายใต้ภาพของภาพยนตร์ไทย (ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยมหิดล, สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา, สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย.
- Hazeleger, D. (2012). *Subtitling Quite Interesting*. Utrecht University Repository. Retrieved from https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/252692/hazelegerdebbie_3495841_bathesis_qi.pdf?sequence=1.
- Khasanah, U. (2009). *A Translation Analysis of Cultural Terms in The Film "RATATOUILLE"*. Sebelas Maret University. Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/8254/MjA5NTE=/A-translation-analysis-of-cultural-terms-in-the-film-ratatouille-abstrak.pdf>.

- Korhonen, E. (2008). *Translation Strategies for Wordplay in The Simpsons*. University of Helsinki. Retrieved from <https://www.simpsonsarchive.com/other/papers/ek.paper.pdf>
- Łabendowicz, O. (2018). *The Impact of Audiovisual Translation Modality on the Reception and Perception of Culture-Specific References*. University of Lodz. Retrieved from https://dspace.uni.lodz.pl/xmlui/bitstream/handle/11089/25581/ŁabendowiczOlga_TheImpactofAudiovisualTranslationModalityontheReceptionandPerceptionof%20CultureSpecificReferences_PhDThesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lundquist, I. (2014). *Cunning Punning and Cultural References Translating the typically British to Swedish*. Linnéuniversitetet. Retrieved from <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:725130/FULLTEXT01.pdf>
- Manora Petchsuwan. (2007). *Translation Techniques Used in Translating Television Series Subtitles*. Thai Chamber of Commerce. Retrieved from <https://scholar.utcc.ac.th/handle/6626976254/2779>
- Ruh, B. (2012). *Adapting Anime: Transnational Media between Japan and the United States* (Doctor of Philosophy). Indiana University. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/213833023.pdf>
- Thandao Wongseree. (2017). *Understanding Thai Fansubbing Collaboration in Fan Communities Translating a Korean TV Show* (Doctor's thesis). Dublin City University, School of Applied Language and Intercultural Studies. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/155659972.pdf>.
- Verbruggen, N. (2010). *The translation of wordplay in fansubs and original subtitles A comparative study*. Universiteit Gent. Retrieved from https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/457/866/RUG01001457866_2011_0001_AC.pdf

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “บุพเพสันนิวาส”. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/บุพเพสันนิวาส>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “อนิเมะ”. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/อนิเมะ>
A-Bellamy. (2556) “ภาพยนตร์เจียบบมีลักษณะเฉพาะที่น่าสนใจดังนี้”. สืบค้นจาก
[https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=abellamy
&month=072013&date=13&group=8&gblog=11](https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=abellamy&month=072013&date=13&group=8&gblog=11)

DePollo, A. (2017). The History of Subtitles. Retrieved from
<https://www.brombergtranslations.com/history-of-subtitles/>

Unknown. (2559) “ภาษาไทยนำร่องกับคร่อมอส”. สืบค้นจาก
http://thailanguagestory.blogspot.com/2016/10/blog-post_89.html

Books and Book Articles

Díaz-Cintas, D. J., & Remael, A. (2007). Audiovisual translation: Subtitling. Manchester: St Jerome.

Gambier, Y. (2003). Introduction: Screen Transadaptation: Perception and reception. *Special issue on screen translation*. The Translator 9 (2): 171–190.

Gifford, D. (2016), The British Film Catalogue. London: Routledge.

Pérez-González, L. (2014). Audiovisual translation: Theories, methods and issues. London:Routledge.

Stafford, R. (2014). The global film book. New York: Routledge.

Online article

- Amirian, Z., & Dameneh, S. S. (2014). Microstrategies Employed for Translation of English Humor Subtitled into Persian: A Case Study of The Simpsons Movie. *Journal of Intercultural Communication*, 34. Retrieved from <https://immi.se/intercultural/nr34/amirian.html>
- Alonso-Perez, R., & Sánchez-Requena, A. (2018). Teaching Foreign Languages Through Audiovisual Translation Resources: Teachers' Perspectives. *Applied Language Learning*, 28(2), 3-5. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/326440269>
- Burn, A. (2013). The kineikonic mode: Towards a multimodal approach to moving image media. Unpublished manuscript. Retrieved from http://eprints.ncrm.ac.uk/3085/1/KINEIKONIC_MODE.pdf
- Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation New audiences and new technologies. *Translation Spaces* 2. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/262946400>
- Díaz-Cintas, J., & Muñoz Sánchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual Translation in an amateur environment. *The Journal of Specialized Translation*, 6, 37-52. Retrieved from https://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf
- Díaz-Cintas, J. (2008). Audiovisual translation comes of age. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/300855510>
- Díaz-Cintas, J. (2018). 'Subtitling's a carnival': New practices in cyberspace. Retrieved from https://www.jostrans.org/issue30/art_diaz-cintas.php
- Dwyer, T. (2012). Fansub Dreaming on ViKi: 'Don't just watch but help when you are free'. *The Translator*, 18(2), 217-243. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/261573150>
- Dwyer, T. (2017). Fansubbing and Abuse: Anime and Beyond. *Speaking in Subtitles: Revaluing Screen Translation*. Retrieved from <https://books.google.co.th/books?id=gC1WDwAAOBAJ&pg=PA135&lpg=PA135&dq=Fansubbing+and+Abuse:+Anime+and+Beyond&source=bl&ots=>

[BCLRXB0zPh&sig=ACfU3U12eKyE1kXg9O707APtP5ac9UUMRO&hl=th&sa=X&ved=2ahUKEwjYzrGMya3rAhUaA3IKHcHXBtYO6AEwBnoECAEQAO#v=onepage&q=Fansubbing%20and%20Abuse%3A%20Anime%20and%20Beyond&f=false](https://www.researchgate.net/publication/311212134/BCLRXB0zPh&sig=ACfU3U12eKyE1kXg9O707APtP5ac9UUMRO&hl=th&sa=X&ved=2ahUKEwjYzrGMya3rAhUaA3IKHcHXBtYO6AEwBnoECAEQAO#v=onepage&q=Fansubbing%20and%20Abuse%3A%20Anime%20and%20Beyond&f=false)

- Fauliyah, S. (2012). Translation of Address Term in Ketika Cinta Bertasbih II (Indonesian-English Subtitle). *Anglicist*, 1(2), 29-35. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/e04f/8c9a2ce606f31f8998227dfec33f4d403275.pdf>
- Ferrer Simó, M. R. (2005). Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes: hacia nuevas investigaciones en la mediación intercultural*, 6, 27-43. Retrieved from <http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf>
- Gambier, Y. (2018). Translation Studies and Audiovisual Translation and Reception. *Reception Studies and Audiovisual Translation*, 43-66. Retrieved from https://www.academia.edu/37064026/Translation_Studies_Audiovisual_Translation_and_Reception
- Ghaemi, F. & Benyamin, J. (2010). Strategies Used in the Translation of Interlingual Subtitling. *Journal of English Studies*, 39-49. Retrieved from https://www.academia.edu/34694535/Strategies_Used_in_the_Translation_of_Interlingual_Subtitling
- Giovanni, E.D. (2016). Reception Studies in Audiovisual Translation Research The Case of Subtitling at Film Festivals. Retrieved from http://www.trans-kom.eu/bd09nr01/trans-kom_09_01_05_Di_Giovanni_Reception.20160705.pdf
- Magazzù, G. (2018). Non-professional Subtitling in Italy: the Challenges of Translating Humour and Taboo Language. *Hikma*. 17, 75-93. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/329636408>
- Orrego-Carmona, D. (2016). A reception study on non-professional subtitling. Do audiences notice any difference?. *Across Languages and Cultures*, 17 (2), 163–181. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/311212134>

- Pérez-González, L. (2007) Intervention in new amateur subtitling cultures: a multimodal account. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies*, 6, 67–80. Retrieved from <https://lans.ua.ac.be/index.php/LANS-TTS/article/view/180/111>
- Shehab, E. (2005). The Translatability of Terms of Address in Najib Mahfouz's Ziqaq Al-Midaq into English. *An-Najah University Journal for Research - Humanities*, 19 (1), 310-320. Retrieved from https://journals.najah.edu/media/journals/full_texts/translatability-terms-address-najib-mahfouzs-ziqaq-al-midaq-english.pdf
- Taylor, J. C. (2004). Multimodal Text Analysis and Subtitling. *Perspectives on Multimodality*, 153–172. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/291028455>
- Taylor, J. C. (2013). Multimodality and audiovisual translation. *Handbook of Translation Studies*, 4, 98-104. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/262208590>
- Williamson, L. & De Pedro Ricoy, R. (2014). The translation of wordplay in interlingual subtitling A study of Bienvenue chez les Ch'tis and its English subtitles. *Babel*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/272377142>
- Zabalbeascoa, P. (2008). The nature of the audiovisual text and its parameters. *The Didactics of Audiovisual Translation*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/300848139>

Electronic media

Nordquist, R. (2019). Terms of Address. Retrieved from <https://www.thoughtco.com/term-of-address-1692533>

Reception Theory. Retrieved from <https://www.communicationtheory.org/reception-theory/>





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ภาคผนวก ก ประกอบด้วยตารางกลวิธีแปลคำเรียกขานและตารางกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง

ตารางกลวิธีแปลคำเรียกขาน

ฉากที่ 1 ตอนที่ 3 Wet and Wait (01:22 นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
1	แม่การะเกด	แม่นาย	My lady	การถ่ายทอดความหมาย	1

ฉากที่ 2 ตอนที่ 3 P' Pin and P' Yam (02:03 นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
2	แย้ม	อีแย้ม	E-Yam	การถอดเสียง	2
		พี่แย้ม	P' Yam	การถอดเสียง	2
	ผิน	อีผิน	E-Pin	การถอดเสียง	1
		พี่ผิน	P' Pin	การถอดเสียง	2

ฉากที่ 3 ตอนที่ 4 P' Pin and P' Yam?? (02:22 นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
3	คุณหญิงจำปา	คุณหญิง	Khun Ying	การถอดเสียง	2
	จวง	นางจวง	Nang Juang	การถอดเสียง	1
	แม่การะเกด	แม่การะเกด	Mae Karakade	การถอดเสียง	2
	ผินและแย้ม	พี่	P'	การถอดเสียง	1

ฉากที่ 4 ตอนที่ 6 You can call me Khun P' (01:29 นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
4	พ่อเดช	คุณหมื่น	Khun Muen	การถอดเสียง	1
		คุณพี่หมื่น	Khun P' Muen	การถอดเสียง	1
		คุณพี่	Khun P'	การถอดเสียง	3

ฉากที่ 5 ตอนที่ 6 Diet and Don-et (04:08 นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
5	แม่การะเกด	แม่นาย	My lady	การถ่ายทอดความหมาย	1
	ปริก	นางปริก	Nang Prik	การถอดเสียง	1
		ป้าปริก	Aunt Prik	การถ่ายทอดความหมาย+ การถอดเสียง	2
	พ่อเดช	พ่อเดช	Por Date	การถอดเสียง	1
	แม่จำปา	แม่จำปา	Mae Jumpa	การถอดเสียง	1
	ออกญา โหราธิบดี	คุณพี่	Khun P'	การถอดเสียง	1

ฉากที่ 6 ตอนที่ 8 Go and fix your hair (04:24นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
6	แม่การะเกด	แม่นาย	My lady	การถ่ายทอดความหมาย	1
		แม่การะเกด	Mae Karakade	การถอดเสียง	1
	คุณหญิงจำปา	คุณหญิง	Khun Ying	การถอดเสียง	1
		คุณแม่	Mom	การถ่ายทอดความหมาย	1
		คุณป้า	Auntie	การถ่ายทอดความหมาย	2
	พ่อเดช	พ่อเดช	Por Date	การถอดเสียง	2
	ผิน	อีผิน	Ee Pin	การถอดเสียง	2
		นางผิน	Nang Pin	การถอดเสียง	1
		พี่ผิน	P'Pin	การถอดเสียง	1
	แย้ม	นางแย้ม	Nang Yam	การถอดเสียง	1
		อีแย้ม	Ee Yam	การถอดเสียง	1
		พี่แย้ม	P'Yam	การถอดเสียง	1
	ออกญา โหราธิบดี	คุณลุง	Uncle	การถอดเสียง	1
		คุณพี่	Khun P'	การถอดเสียง	2

ฉากที่ 7 ตอนที่ 11 Ee Prik (03:16นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
7	แม่การะเกด	แม่นาย	My lady	การถ่ายทอดความหมาย	2
	แย้ม	นางแย้ม	Nang Yam	การถอดเสียง	1
		พี่แย้ม	P' Yam	การถอดเสียง	1
	ปริก	พี่ปริก	P' Prik	การถอดเสียง	2
		อีปริก	Ee-Prik	การถอดเสียง	2
	ผิน	อีผิน	Ee Pin	การถอดเสียง	2
		พี่ผิน	P' Pin	การถอดเสียง	1
	ผินและแย้ม	พี่	P'	การถอดเสียง	1
บุง	อีบุง	-	การละ	2	

ฉากที่ 8 ตอนที่ 11 Zaap and Zaep (00:49นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
8	แม่จันทร์วาด	แม่หญิง จันทร์วาด	Mae Ying Janward	การถอดเสียง	1

ฉากที่ 9 ตอนที่ 12 Door Poetry (01:20นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
9	แม่การะเกด	แม่การะเกด	Mae Karakade	การถอดเสียง	2
	หมื่นเรือง	หมื่นเรือง	Muen Rueng	การถอดเสียง	1

ฉากที่ 10 ตอนที่ 17 Easy and Pork (05:20นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
10	จวง	จวง	Juang	การถอดเสียง	1
	แม่การะเกด	แม่หญิง	Mae Ying	การถอดเสียง	2
	จิก	นางจิก	Nang Jit	การถอดเสียง	1
	ปริก	คุณแม่บ้าน	Mrs. Housemaid	การถ่ายทอดความหมาย	2
		นางปริก	Nang Prik	การถอดเสียง	1

ฉากที่ 11 ตอนที่ 19 Sure and Sua (02:42นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
11	ผิน	พี่ผิน	P' Pin	การถอดเสียง	1
		นางผิน	Nang Pin	การถอดเสียง	1
	พ่อเดช	คุณพี่เดช	Khun P' Date	การถอดเสียง	1
		คุณพี่	Khun P'	การถอดเสียง	1
	แม่การะเกด	แม่หญิง	Mae Ying	การถอดเสียง	1
	ปริก	แม่ปริก	Mae Prik	การถอดเสียง	1
	แม่จันทร์วาด	แม่จันทร์วาด	Mae Janward	การถอดเสียง	1

ฉากที่ 12 ตอนที่ 21 Kuea and Luea (06:24นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
12	จ้อย	ไอจ้อย	Joi	การตัดจำนวนตัวอักษร +การถอดเสียง	1
	ปริก	แม่ปริก	Mae Prik	การถอดเสียง	3
		นางปริก	Nang Prik	การถอดเสียง	1
	จวง	นางจวง	Nang Juang	การถอดเสียง	1
	บุญ	นางบุญ	Nang Boon	การถอดเสียง	1
	แม่การะเกด	แม่หญิง	Mae Ying	การถอดเสียง	1
		แม่การะเกด	Mae Karakade	การถอดเสียง	1
	ผิน	นางผิน	Nang Pin	การถอดเสียง	1
	แย้ม	นางแย้ม	Nang Yam	การถอดเสียง	1
	พ่อเดช	พ่อเดช	Por Date	การถอดเสียง	1
	ออกญา	คุณพ่อ	Father	การถ่ายทอดความหมาย	1

ฉากที่ 13 ตอนที่ 30 Vest and Restrain (03:20นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
13	ผิน	พี่ผิน	P' Pin	การถอดเสียง	2
	พ่อเดช	คุณพี่	Khun P'	การถอดเสียง	1
	แย้ม	พี่แย้ม	P' Yam	การถอดเสียง	1

ฉากที่ 14 ตอนที่ 36 Puek and Suek (02:03นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
14	ปริก	แม่ปริก	Mae Prik	การถอดเสียง	1
	แม่การะเกด	แม่หญิง	Mae Ying	การถอดเสียง	3

ฉากที่ 15 ตอนที่ 36 Ee Prik!!! (01:01นาที)

ฉาก	ตัวละคร	คำเรียกขาน	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Gottlieb (1992)	ความถี่
15	คุณหญิงจำปา	คุณหญิง	Khun Ying	การถอดเสียง	1
	ปริก	นางปริก	Nang Prik	การถอดเสียง	1
		อีปริก	Ee Prik	การถอดเสียง	1
	จวง	อีจวง	Ee Juang	การถอดเสียง	1

ตารางกลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง

ฉากที่ 1 ตอนที่ 3 Wet and Wait (01:22 นาที)

ฉาก	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง/ ประเภท	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
1	การะเกต: เวิร์จ.. wait... ที่แปลว่าคอย	wait กับเวิร์จ /คำพ้องเสียง คล้าย	KK: Wet? “ Wait ” that means to wait? (Note: she’s confusing the word “wet” and “wait”) //	กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง เป็นข้อความทั่วไป+การ ถอดเสียง+เทคนิคการ แก้ไขต้นฉบับ

ฉากที่ 5 ตอนที่ 6 Diet and Don-et (04:08 นาที)

ฉาก	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง/ ประเภท	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
5	การะเกต: เรียนคุณลุงกับ คุณป้าว่าข้าไม่ รับประทานข้าว วันนี้ Diet ปรีก: แม่หญิงบอกว่า วันนี้โดนเ็ด	diet กับโดน เ็ด /คำพ้องเสียง คล้าย	KK: Tell uncle and auntie that I’m not eating. Today I’m on a ‘ diet. ’ // PR: Mae Ying said today she ‘ don-et ’ (NOTE: She’s mispronouncing ‘diet’, ‘don-et’ also means scolded/yelled at)	กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง เป็นข้อความทั่วไป+การ ถอดเสียง+เทคนิคการ แก้ไขต้นฉบับ

ฉากที่ 8 ตอนที่ 11 Zaap and Zaep (00:49นาที)

ฉาก	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง/ ประเภท	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
8	การะเกต: แซ่บ จันทรวาด: แสบ	แซ่บกับแสบ /คำพ้องเสียง คล้าย	KK: Zaap (modern slang: delicious/tasty) // JW: Zaep (means sting, Mispronouncing 'zaap')	การถอดเสียง+เทคนิค การแก้ไขต้นฉบับ

ฉากที่ 9 ตอนที่ 12 Door Poetry (01:20นาที)

ฉาก	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง/ ประเภท	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
9	เรื่อง: แต่งโคลงหรือ กลอนก็ได้ การะเกต: ถ้าเป็นกลอน ประตุ ก็อาจจะพอได้เจ้า คะ	กลอนกับ กลอนประตุ /คำพ้องทั้งรูป และเสียง	R: Verse any poem or poetry. // KK: I ... might be able to verse some 'door poetry.'	กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง เป็นข้อความทั่วไป

ฉากที่ 10 ตอนที่ 17 Easy and Pork (05:20นาที)

ฉาก	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง/ ประเภท	แฟนคลับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
10	ปริก: พับแบบนี้เจ้าคะ การะเกต: หมู ๆ ปริก: แม่หญิงจะพับ ดอกบัวเป็นหมู...หรือเจ้า คะ	หมู ๆ กับหมู /คำพ้องทั้งรูป และเสียง	PR: Fold like them this, jao ka. // KK: Easy . // PR: Mae Ying, you're folding the lotus... like pork?	กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง เป็นข้อความทั่วไป

ฉากที่ 11 ตอนที่ 19 Sure and Sua (02:42นาที)

ฉาก	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง/ ประเภท	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
11	การะเกต: ร้องไปเถอะ แม่ปริก ขำรับรองว่าชนะ sure sure ปริก: ชนะชั่ว ๆ ซี้โกงนั่น สิ	sure กับชั่ว /คำพ้องเสียง คล้าย	KK: Just shout it. I guarantee they'll win “ sure sure! ” // PR: Win “ sua sua?! ” (Boran: means bad, she's mispronouncing the word “sure”) /Cheat!	กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง เป็นข้อความทั่วไป+การ ถอดเสียง+เทคนิคการ แก้ไขต้นฉบับ

ฉากที่ 12 ตอนที่ 21 Kuea and Luea (06:24นาที)

ฉาก	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง/ ประเภท	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
12	การะเกต: ทำได้จริง ๆ นะ แม่ปริก.. เดี่ยวจะหา ว่า คุย ปริก: ข้าเจ้าไม่ ลุย หรอก เจ้าคะ อะไรเจ้าคะ จะ ลุย กับยุง	ลุยกับคุย /คำพ้องเสียง คล้าย	KK: We can, Mae Prik // Don't say I'm being “boastful.” (modern: “ kuea ” meaning boastful) // PR: I won't “ luea ” (boran: fight), jao ka. (Misunderstanding the modern word “kuea”) // What is this, jao ka? She wants to fight with mosquitoes.	กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง เป็นข้อความทั่วไป+การ ถอดเสียง+เทคนิคการ แก้ไขต้นฉบับ

ฉากที่ 13 ตอนที่ 30 Vest and Restrain (03:20นาที)

ฉาก	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง/ ประเภท	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
13	<p>การะเกต: เรียกว่าเสื้อ ก็กะ ใส่ข้างในดีกว่าคะ จะได้ ก็คุณพี่ไ้ใจคะ ก็คุณพี่ไม่ให้ไปหาคน อื่น</p>	<p>เสื้อกักกับกัก /คำพ้องทั้งรูป และเสียง</p>	<p>KK: It's called a vest. // ... It's better to wear inside. So it can restrain you. // ...Restrain you from having someone else.</p>	<p>กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง เป็นข้อความทั่วไป</p>

ฉากที่ 14 ตอนที่ 36 Puek and Suek (02:03นาที)

ฉาก	บทต้นฉบับ	คู่คำพ้อง/ ประเภท	แฟนซับ	กลวิธีแปลของ Delabastita (1993)
14	<p>การะเกต: ข้าไม่ต้องเข้าไป ไปเฟือกหรือ ปรีก: แม่หญิงต้องเลือก เจ้าคะ</p>	<p>เฟือกกับเฟือก /คำพ้องเสียง คล้าย</p>	<p>KK: I don't need to "puek" (modern sang for nosy) PR: You must "suek", jao ka! (boran: nosy)</p>	<p>กลวิธีแปลการเล่นคำพ้อง เป็นข้อความทั่วไป+การ ถอดเสียง+เทคนิคการ แก้ไขต้นฉบับ</p>

ภาคผนวก ข

ภาคผนวก ข ประกอบด้วยแบบสอบถามส่วนที่ 1 (ข้อมูลส่วนตัว) แบบสอบถามส่วนที่ 2 (แบบทดสอบการรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง) และบทสัมภาษณ์

แบบสอบถามส่วนที่ 1 (ข้อมูลส่วนตัว)

Section 1 of 5

Questionnaire Part 1

This questionnaire is a part of my thesis at Thammasat University in Thailand. The topic is about "Translation of Culture-specific Items by Fansubber" in popular historical Thai drama named Bhupphae Sunniwat or Love Destiny.

Your participation in this survey is completely voluntary. You may choose not to participate in this study at any time. All responses will be kept anonymous and no one will be identifiable. The information you provide will only be used for my research.

The questionnaire contains 20 questions divided into 4 parts: audience's detail, behavior of watching foreign movies and TV series/dramas, recognition of fansub, and Bhupphae Sunniwat (Love Destiny)

Question

I have read the above information and consent that the survey results are used for research purposes.

Audience's Detail
Description (optional)

Gender *

Male

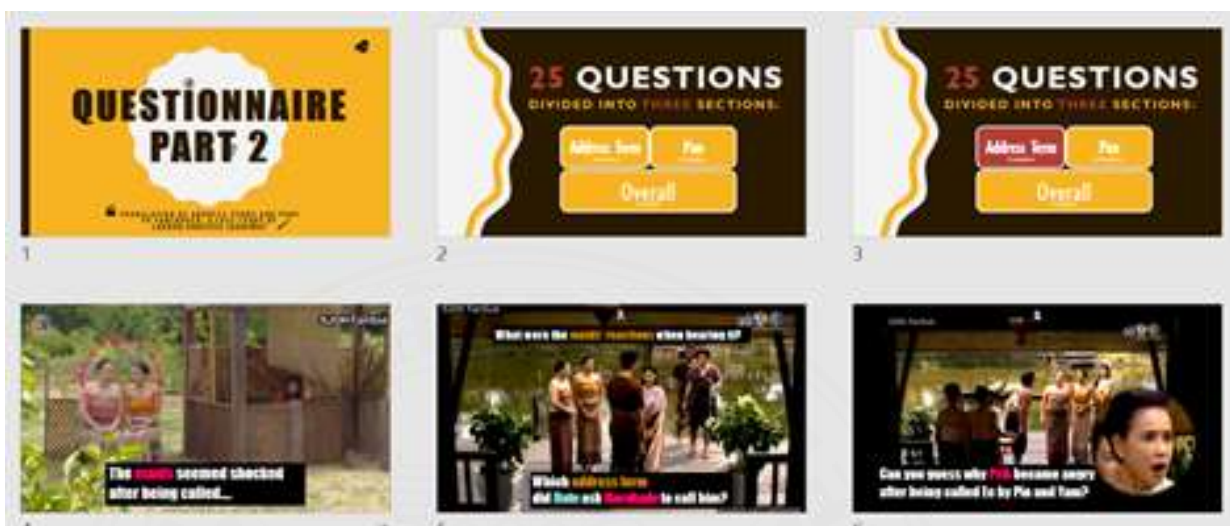
Female

Prefer not to specify

Age *

Short answer text

แบบสอบถามส่วนที่ 2 (แบบทดสอบการรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง)



บทสัมภาษณ์



ภาคผนวก ค

ภาคผนวก ค ประกอบด้วยคำตอบของผู้ชมจากแบบสอบถามส่วนที่ 1 (ข้อมูลส่วนตัว) แบบสอบถามส่วนที่ 2 (แบบทดสอบการรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง) และบทสัมภาษณ์

คำตอบของผู้ชมจากแบบสอบถามส่วนที่ 1 (ข้อมูลส่วนตัว)

Questionnaire part 1		Questionnaire part 1			
		Audience's Detail: gender/ age			
Code	01	FEMALE/19	06	MALE/45	
	02	MALE/36	07	FEMALE/18	
	03	FEMALE/21	08	FEMALE/35	
	04	FEMALE//19	09	FEMALE/33	
	05	MALE/20	10	MALE/38	

Questionnaire part 1		Behavior of watching foreign movies and TV series/dramas			
		Foreign movies			
		<p>1. How often do you watch foreign movies? ◆ Always ◆ Usually ◆ Some of the time ◆ Rarely or never</p> <p>2. What is your favorite foreign movie?</p>			
Code	01	Always Scarlet heart	06	Usually Back to the future	
	02	Some of the time A Better Tomorrow	07	Some of the time -	
	03	Usually Parasite, Ong Bak, Train to Busan, and A Silent Voice: The Movie	08	Usually Titanic	
	04	Usually A walk to remember	09	Some of the time Memoirs of a Geisha	
	05	Always -	10	Some of the time Science fiction movie	

Questionnaire part 1		Behavior of watching foreign movies and TV series/dramas			
		Foreign movies			
		<p>3. Through which channels do you normally watch foreign movies? (You can choose multiple number of answers)</p> <p>◆ Cinema ◆ TV channel ◆ Personal Computer</p> <p>◆ iPad/Laptop/ Notebook ◆ Smartphone ◆ Other...</p>			
Code	01	iPad/Laptop/Notebook, Smartphone	06	Cinema, Smartphone	
	02	Cinema, iPad/Laptop/Notebook	07	Smartphone	
	03	iPad/Laptop/Notebook, Netflix, Hulu, and Prime Video	08	TV channel, iPad/Laptop/Notebook	
	04	Smartphone	09	Smartphone	
	05	iPad/Laptop/Notebook, Smartphone	10	Cinema, Smartphone	

Questionnaire part 1		Behavior of watching foreign movies and TV series/dramas			
		Foreign movies			
		4. Do you prefer dubbing or subtitling for foreign movies? Why?			
Code	01	Subtitling. We can get the real feelings of the actors wherein dubbing it lacks that.	06	Subtitling. It's real.	
	02	Subtitling. It is good to hear the feeling of the original language.	07	Subtitling. It is easy to understand.	
	03	Subtitling. Here in the United States when voice actors are picked for Dubbing it doesn't match up and they tend to always cast white people to do the voice overs and not Asians themselves.	08	Subtitling. I like to hear the language and also the lips of the actors are the same as the language I don't like to see the mouth saying something and I hear another one. I preferred to hear the language so I can understand a little more of the culture	
	04	Subtitling. I find it more convenient.	09	Subtitling. Dubbing is often delayed and makes the movies less enjoyable. Almost goofy. We watch subtitles more because it is more authentic.	

	05	Subtitling. I prefer subtitling because I could feel the real emotion of the actors voice which makes me more into the story. I also like the idea of that if we watched the original language we are getting familiar with their language.	10	Subtitling. it's better experience with the original sound track
--	----	---	----	--

Questionnaire part 1	Behavior of watching foreign movies and TV series/dramas			
	Foreign movies			
	5. How long would you normally spend on watching foreign movies per week? ◆ Not at all ◆ Less than 5 hours ◆ More than 10 hours ◆ Other ...			
Code	01	More than 10 hours	06	Less than 5 hours
	02	Less than 5 hours	07	-
	03	I'm not really sure. The times vary.	08	Less than 5 hours
	04	More than 10 hours	09	I don't watch them weekly. Just a few times a year.
	05	Less than 5 hours	10	I don't watch them weekly. Just a few times a year.

Questionnaire part 1		Behavior of watching foreign movies and TV series/dramas			
		Foreign TV series/dramas			
		6. How often do you watch foreign series/dramas? (If never, please skip to 11) (If never, please skip to 11) ◆ Always ◆ Usually ◆ _Some of the time ◆ Rarely or never 7. What is your favorite foreign TV series/dramas?			
Code	01	Always Scarlet Heart	06	Usually 24-TWENTY FOUR-	
	02	Some of the time Long Vacation(Japanese Drama)	07	Some of the time -	
	03	Some of the time Attack on Titan, My Hero Academia, Demon Slayer, and Descendants of the Sun	08	Usually Cooking programs like master chef	
	04	Usually Game of love	09	Some of the time Right before moving to Japan I got interested in a reality show detailing strangers living together.	
	05	Always -	10	Rarely or never Comedy	

Questionnaire part 1		Behavior of watching foreign movies and TV series/dramas			
		Foreign TV series/dramas			
		9. Do you prefer dubbing or subtitling for foreign TV series/dramas? Why?			
Code	01	Subtitling.	06	Subtitling.	
	02	Subtitling. It is good to hear the feeling of the original language.	07	Subtitling.	
	03	Dubbing. I don't mind either. They're both good to me.	08	Subtitling. I don't like to see the myth. Pronounce one thing and I hear another one. I also love foreign languages.	
	04	Subtitling. I find it more convenient.	09	Subtitling. Authenticity	
	05	Subtitling. Same as my answer in movie.	10	Subtitling. I prefer original soundtrack.	

Questionnaire part 1		Behavior of watching foreign movies and TV series/dramas			
		Foreign movies			
		10. How long would you normally spend on watching foreign TV series/dramas per week? ◆ Not at all ◆ Less than 5 hours ◆ More than 10 hours ◆ Other ...			
Code	01	More than 10 hours	06	Less than 5 hours	
	02	Less than 5 hours	07	-	
	03	1 to 6 hours	08	More than 10 hours	
	04	More than 10 hours	09	-	
	05	More than 10 hours	10	Almost no time for them now	

Questionnaire part 1		Expectations of audiences toward professional subtitler <i>Please rate each of the following items on a scale of 1 to 3 (the #1 most important item through the #3 least important item)</i>			
		11.1 What do you expect from reading subtitles when watching movies? ◆ Synchrony between picture and subtitles ◆ Correct spelling and perfect grammar ◆ Brevity and simple structure			
Code	01	(2) Synchrony between picture and subtitles (1) Correct spelling and perfect grammar (3) Brevity and simple structure	06	(3) Synchrony between picture and subtitles (1) Correct spelling and perfect grammar (2) Brevity and simple structure	
	02	(1) Synchrony between picture and subtitles (2) Correct spelling and perfect grammar (1) Brevity and simple structure	07	(1) Synchrony between picture and subtitles (2) Correct spelling and perfect grammar (2) Brevity and simple structure	
	03	(2) Synchrony between picture and subtitles (1) Correct spelling and perfect grammar (1) Brevity and simple structure	08	(1) Synchrony between picture and subtitles (1) Correct spelling and perfect grammar (1) Brevity and simple structure	
	04	(1) Synchrony between picture and subtitles (1) Correct spelling and perfect grammar (2) Brevity and simple structure	09	(3) Synchrony between picture and subtitles (2) Correct spelling and perfect grammar (1) Brevity and simple structure	
	05	(1) Synchrony between picture and subtitles (1) Correct spelling and perfect grammar (2) Brevity and simple structure	10	(1) Synchrony between picture and subtitles (3) Correct spelling and perfect grammar (2) Brevity and simple structure	

Questionnaire part 1		Expectations of audiences toward professional subtitler <i>Please rate each of the following items on a scale of 1 to 3 (the #1 most important item through the #3 least important item)</i>		
		11.2 What are unacceptable mistakes for professional subtitles? <ul style="list-style-type: none"> ◆ Lack of synchrony (between picture and subtitles) ◆ Spelling mistakes and grammatical mistakes ◆ Distraction from screen and sound (e.g. giving too much explanation apart from dialogue) 		
Code	01	(2) Lack of synchrony (1) Spelling mistakes and grammatical mistakes (1) Distraction from screen and sound	06	(1) Lack of synchrony (1) Spelling mistakes and grammatical mistakes (1) Distraction from screen and sound
	02	(1) Lack of synchrony (2) Spelling mistakes and grammatical mistakes (2) Distraction from screen and sound	07	(2) Lack of synchrony (1) Spelling mistakes and grammatical mistakes (1) Distraction from screen and sound
	03	(2) Lack of synchrony (1) Spelling mistakes and grammatical mistakes (2) Distraction from screen and sound	08	(2) Lack of synchrony (1) Spelling mistakes and grammatical mistakes (2) Distraction from screen and sound
	04	(2) Lack of synchrony (2) Spelling mistakes and grammatical mistakes (1) Distraction from screen and sound	09	(3) Lack of synchrony (2) Spelling mistakes and grammatical mistakes (1) Distraction from screen and sound
	05	(1) Lack of synchrony (2) Spelling mistakes and grammatical mistakes (2) Distraction from screen and sound	10	(1) Lack of synchrony (2) Spelling mistakes and grammatical mistakes (3) Distraction from screen and sound

		Recognition of Fansub	
		Fansub	
Questionnaire part 1		<p>12. Do you know any fansub website? (If no, please skip to 17)</p> <p>13. What is/are your favorite fansub website(s)?</p> <p>14. What is/are uniqueness of this/these fansub website(s)? (You can choose multiple number of answers)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Good translation ◆ Uploading videos very quickly ◆ Additional explanation of some specific culture ◆ Using impressive font or colorful subtitles ◆ Expressing of their opinion on the screen ◆ Other... <p>15. Could you tell the difference(s) between fansub and professional subtitles? Please specify.</p> <p>16. In case there are some cultural terms that are untranslatable, which solution do you think fansubbers should use? Which one do you like?</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Making subtitles more comfortable to audience <p>(due to limited time and space, it may involve the loss of information)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Retaining some cultural information by giving explanation in parentheses 	
		Code	01

* ผู้ชมคนอื่นตอบคำถามข้อที่ 12 ว่า No

Questionnaire part 1		Recognition of Fansub	
		Lakorn Fansub	
Code		17. Have you ever watched Thai drama(s) before? (If no, please skip to 19)	
		17.1 What is/are your favorite fansub website(s) of Thai drama?	
		17.2 How did you know this/these fansub website(s)?	
		◆ Your family member/ friend/ coworker ◆ Social media (e.g. Facebook, YouTube) ◆ Other...	
		18. How long have you watched Thai drama(s)?	
	01	Yes. Hua Jai Sila Social media (e.g. Facebook, YouTube) More than 5 years	05 Yes. - Social media (e.g. Facebook, YouTube) More than 5 years
	04	Yes. - - 2-5 years	07 Yes. - - More than 5 years

* ผู้ชมคนอื่นตอบคำถามข้อที่ 17 ว่า No

Questionnaire part 1		Recognition of Fansub
		Bhuppae Sunniwat (Love Destiny)
		19. Have you heard of Bhuppae Sunniwat/Love destiny before? Did you watched it? (If no, you can submit the answer) 20.1 How did you know this Thai drama? ◆ Your family member/ friend/ coworker ◆ Social media (e.g. Facebook, YouTube) ◆ Other... 20.2 Why are you interested in watching it?
Code	08	Yes. Your family member/ friend/ coworker, Social media (e.g. Facebook, YouTube) Everyone says is really good because of the rich culture. In Ecuador everyone loves it! Including my grandma

* ผู้ชมคนอื่นตอบคำถามข้อที่ 19 ว่า No

ผู้ชม08 บอกว่าเคยได้ยืมละครเรื่องบุพเพสันนิวาส แต่ยังไม่มีโอกาสได้ดู

คำตอบของผู้ชมจากแบบสอบถามส่วนที่ 2
(แบบทดสอบการรับรู้คำเรียกขานและการเล่นคำพ้อง)

คำตอบของผู้ชมในแบบทดสอบการรับรู้คำเรียกขาน

Questionnaire part 2		Address Terms			
		1. In the second scene, Karakade's maid seemed shocked after being called.... (P' Pin and P'Yam)			
Code	01	P' Pin and P'Yam	06	P' Pin and P'Yam	
	02	P' Pin and P'Yam	07	P' Pin and P'Yam	
	03	P' Pin and P'Yam	08	P' Pin and P'Yam	
	04	P' Pin and P'Yam	09	P' Pin and P'Yam	
	05	P' Pin and P'Yam	10	P' Pin and P'Yam	

Questionnaire part 2		Address Terms		
		2. Which address term did Date (the main male character) ask Karakade to call him? (<i>Khun P'</i>) What were the maids' reactions when hearing it?		
Code	01	Khun P Enjoy	06	Khun P' Happy
	02	Khun P' Shy	07	Khun P' Shy
	03	Khun P' Giggling	08	Khun Little smile
	04	Khun P' Shy and happy	09	Khun Giggling
	05	Khun P' Giggling	10	Khun P' Didn't notice them at all

Questionnaire part 2		Address Terms		
		3. Can you guess why Prik, the senior female maid, became angry after being called Ee by Pin and Yam?		
Code	01	Ee used to express loathe and hateful/ enemy.	06	Because she doesn't like Pin and Yam.
	02	Because she is a senior. Ee=younger than speaker.	07	I can't remember, maybe she's a senior. Ee=younger than us.
	03	Because she is more senior than them.	08	Because she is a senior. Ee=younger than us
	04	Because they don't respect her. Calling someone with it is not polite.	09	Because they gave less respect to her. Ee=disrespectful to the hearer.
	05	Because she doesn't like it. Ee=same level or lower than speaker.	10	Because Ee is a bad word.

Questionnaire part 2	Address Terms			
	4. At the last scene, what did Jumpa, the mother, use to call Prik at the beginning? Then, what address term did she shout out before throwing her fan down to the floor?			
Code	01	Nang Prik → Ee Prik	06	P' Prik → Ee Prik
	02	Nang Prik → Ee Prik	07	Nang Prik → Ee Prik
	03	Jao ka → P' Prik	08 → Ee Prik
	04	Mae Prik → Ee Prik	09 → Ee Prik
	05	Mae Prik → Ee Prik	10	Mae Prik → Ee Prik

Questionnaire part 2		Address Terms		
		<p>5. Matching address term with the characters (Por, Nang, Ee, P', Mae Ying, Khun Ying, Khun P')</p> <p>- To show respect, everyone frequently called these two ladies (Karakade and Janward) ____ (<i>Mae Ying</i>) and called Jumpa ____ (<i>Khun Ying</i>)</p> <p>- Date's mother and father like to call him " ____ Date" (<i>Por</i>)</p> <p>- Which address term did Karakade and Janward call Date and Jumpa call Ork ya? (<i>Khun P'</i>)</p> <p>- What address term do masters usually call their female maids? ____ (<i>Nang</i>)</p> <p>If masters are angry, what address term do they call their female maids? ____ (<i>Ee</i>)</p>		
Code	01	Mae Ying/ Khun Ying Por Khun P' Nang → Ee	06	Mae Ying/ Khun P' Por Khun P' P' → Ee
	02	Mae Ying/ Khun Ying Por Khun P' Nang → Ee	07	Mae Ying/ Khun Ying Por Khun P' Nang → Ee
	03	Mae Ying/ Khun Ying Por	08	Mae Ying/ Khun Ying Por

	Khun P' P' → Ee		Khun P' P' → Ee
04	Mae Ying/ Khun Ying Por Khun P' Nang → Ee	09	Mae Ying/ Khun Ying Khun P' Khun P' Mae Ying → Ee
05	Mae Ying/ Khun Ying Por Khun P' Nang → Ee	10	Mae Ying/ Mae Ying Por Khun P' Nang → Ee

Questionnaire part 2		Address Terms	
		<p>6. Which scenes make you understand the use of Thai address terms? What factors make you understand that scene(s)? (Please rate each of the following items on a scale of 1 to 4) (the #1 most important item through the #4 least important item)</p> <p>◆ Character acting and facial expression ◆ Sound effect and music ◆ Camera angles and editing ◆ Lighting and set design</p>	
Code	01	-	<p>06</p> <p>No. 7 “Ee Prik” (1) Character acting and facial expression (2) Camera angles and editing (3) Sound effect and music (4) Lighting and set design</p>
	02	<p>No. 2 “P’Pin and P’Yam” No.7 +No. 15 “Ee Prik” and (1) Character acting and facial expression (2) Sound effect and music (3) Camera angles and editing (4) Lighting and set design</p>	<p>07</p> <p>I think I understand Ee and Nang meanings but little. Their acting and facial expression</p>
	03	<p>Scene No. 4 “you can call me Khun P’ ” (1) Character acting and facial expression (2) Camera angles and editing</p>	<p>08</p> <p>No. 8 “go& fix the hair” and No. 7 “Ee Prik” (1) Character acting and facial expression (2) Sound effect and music</p>

		(3) Sound effect and music (4) Lighting and set design		(3) Camera angles and editing (4) Lighting and set design
	04	No.2 “P’Pin and P’Yam” and No. 4 “you can call me Khun P’ ” (1) Character acting and facial expression (2) Sound effect and music (3) Camera angles and editing (4) Lighting and set design	09	No.2 “P’Pin and P’Yam” (1) Character acting and facial expression (2) Sound effect and music (3) Lighting and set design (4) Camera angles and editing
	05	No. 8 “go& fix the hair” (1) Character acting and facial expression (2) Sound effect and music (3) Camera angles and editing (4) Lighting and set design	10	No. 2 “P’Pin and P’Yam” and No. 4 “you can call me Khun P’ ” (1) Character acting and facial expression

Questionnaire part 2		Address Terms		
		7. Which scenes do you not understand the use of Thai address terms at all? (You can choose multiple number of answers)		
Code	01	Still don't understand.	06	-
	02	No. 8 Fix your hair	07	I don't know what P' means.
	03	-	08	No.2 "P'Pin and P'Yam" No. 4 "you can call me Khun P' "
	04	Diet and Don-et <i>Why mom call dad Thun??</i>	09	No. 8 "go& fix your hair"
	05	-	10	I am not sure how to use them.

Questionnaire part 2		Address Terms		
		8. In your opinion, why did fansubbers choose such a translation style to convey the meaning of address terms? Do subtitles help you understand the story better?		
Code	01	They want to make it short. Yes.	06	I have no idea. Yes.
	02	Maybe their style. Yes.	07	I don't know... Yes, it helps.
	03	It is their style. (They don't translate all of the sentences.) Yes.	08	Because they want to keep the original Thai language. Yes.
	04	It is fansub style. Not really, I will enjoy it more if they put an explanation.	09	Because they want to show how to address someone in Thai. Yes.
	05	If they translate in English, it may lose its value. Putting the original language is a good thing.	10	Because they want to keep Thai address terms but have no time to explain. Yes.

Questionnaire part 2		Address Terms	
		9. What are pros and cons of this translation style?	
Code	01	Pros: viewer can finish reading it in a short time. Cons: people don't actually understand what they mean.	06 Pros: can learn Thai address terms like P', Ee, Mae from this. Cons: I don't really understand it.
	02	Pros: can learn Thai address terms. Cons: I don't understand it clearly.	07 Pros: can learn easy Thai address terms from here. Cons: I don't really understand it.
	03	Pros: learn new things Cons: not the same every time.	08 Pros: can understand Thai address terms by context in the scene without lookup in dict. Cons: I don't completely understand
	04	Pros: learn something new through Thai film. Cons: people will not understand why they address others "Nang, Ee"	09 Pros: it shows how to address someone in Thai Cons: I don't clearly understand it.
	05	Pros: pretty simple Cons: don't quite understand	10 Pros: it's a way to understand Thai culture Cons: still difficult to understand for those who don't know any Thai.

Questionnaire part 2		Address Terms		
		10. Are you satisfied with the quality of translation? Is there anything that needs improvement?		
Code	01	Yes but they should make the subtitle longer.	06	Thai address term is a new thing for me. It's quite hard trying to understand them. But overall I am happy with it.
	02	It would be nice if they put an explanation about the address term.	07	Not really. What I can do is guess from context. I don't actually know the meaning of them. If they put an explanation, it would be better for us.
	03	It is fine to me.	08	Yes but sometimes it is very fast. Like took a fraction of a second to stay on the screen.
	04	Yes but if they put an explanation, I can learn Thai language from it	09	It's okay but it needs more clarity and should give an explanation about how to address people.
	05	Yes but it would be nice if they give an explanation.	10	Yes

คำตอบของผู้ชมในแบบทดสอบการรับรู้การเล่นคำพ้อง

Questionnaire part 2		Puns		
		1. What does “wet” in the first scene mean? (<i>outhouse/toilet</i>)		
Code	01	Toilet	06	I can't remember.
	02	Toilet	07	I can't remember.
	03	Toilet	08	bathroom
	04	Toilet	09	I forgot.
	05	Toilet	10	Toilet

Questionnaire part 2		Puns		
		2. In the fifth scene, what was the real reason making Karakade not want to have meals with the family? And what Thai word did the maid misheard? (If you cannot remember how to spell it in Thai, answering the meaning is fine) (<i>She was on diet/ don-et means get scolded</i>)		
Code	01	She's on diet something. ..et meaning be scolded and yelled at.	06	I can't remember.
	02	She's on diet. Don-et meaning be got scolded.	07	She's on diet. Don-et meaning be scolded or yelled.
	03	She's on diet. Don-et meaning be scolded or yelled.	08	She's on diet. Don-et. I forgot Don-et meaning.
	04	She's on diet Don-et means be scolded.	09	She's on diet. I can't remember a Thai word but it means being scolded.
	05	She's on diet Don-et means be scolded.	10	She's on diet. Don-et (I don't know the meaning)

Questionnaire part 2		Puns	
		3. After Muen Rueng had asked Karakade to verse any poem or poetry, she made a pun that she might verse some (<i>Door poetry</i>) Do you find it funny?	
Code	01	Can't remember. It's not funny.	06 I can't remember.
	02	Door poetry Funny because of acting and subtitles.	07 I forgot. Funny because of Karakade acting.
	03	Door poetry. Little funny because of acting and subtitles as well.	08 Poor ... Yes, it is a funny scene.
	04	Door poetry Funny because acting and facial expressions.	09 Door poetry Not that funny
	05	Door poetry Not funny because I don't understand.	10 I can't remember It's not funny because I didn't get it.

Questionnaire part 2		Puns		
		4. While Prik was teaching Karakade to fold lotus, Karakade said it was 'mu mu.' Prik then became confused and asked "are you folding the lotus like 'mu'?" Can you remember the meaning of these mu mu and mu? (<i>Easy/pork</i>)		
Code	01	No, I can't	06	I can't remember.
	02	Easy and pork.	07	I can't remember.
	03	Easy and pork.	08	I can't remember.
	04	Alright and pork	09	Mu=pork
	05	Only remember that the last word (mu) means pork.	10	Easy and pork. I didn't get it at first, but when reading your question, I can remember what they said.

Questionnaire part 2		Puns		
		5. After hearing news from Prik, Karakade decided not to 'Puek' her friend problem. But Prik readily told her that she needed to "Suek" because her friend's marriage did not go smoothly. What did 'Peuk' and 'Suek' mean? (<i>Nosy</i>)		
Code	01	Suek means nosy.	06	Suek=nosy.
	02	Puek= nosy Suek = complicated.	07	Suek = nosy
	03	Puek= don't worry about it. Suek = involved	08	Luck
	04	Can't remember. Subtitle is too fast. I can't finish reading sentences.	09	Can't remember.
	05	Puek is a slang for delicious.	10	Can't remember.

Questionnaire part 2		Puns	
		<p>6. Which scenes do you find funny? (You can choose multiple number of answers) What factors contribute to the fun? (Please rate each of the following items on a scale of 1 to 4) (the #1 most important item through the #4 least important item)</p> <p>◆ Character acting and facial expression ◆ Sound effect and music</p> <p>◆ Camera angles and editing ◆ Lighting and set design</p>	
Code	01	<p>No</p> <p>(1) Character acting and facial expression</p> <p>(2) Camera angles and editing</p>	<p>06</p> <p>Diet and Don-et scene</p> <p>(1) Character acting and facial expression</p> <p>(2) Sound effect and music</p> <p>(3) Subtitles</p> <p>(4) Camera angle</p>
	02	<p>Diet and Don-et scene, Wet and Wait scene, Zaap and Zaep scene.</p> <p>(1) Character acting and facial expression</p> <p>(2) Sound effect and music</p> <p>(3) Subtitles</p>	<p>07</p> <p>Diet and Don-et scene and Puek and Suek scene.</p> <p>(1) Character acting and facial expression</p> <p>(2) Sound effect and music</p> <p>(3) Subtitles</p>

03	<p>Diet and Don-et scene and Wet and Wait scene.</p> <p>(1) Character acting and facial expression (2) Camera angles and editing (3) Sound effect and music (4) Lighting and set design</p>	08	<p>Diet and Don-et scene, Wet and Wait scene, Vest and Restrain scene.</p> <p>(1) Character acting and facial expression (2) Sound effect and music</p>
04	<p>Diet and Don-et scene, Wet and Wait scene, Sure and Sua scene And Easy and pork scene</p> <p>(1) Character acting and facial expression (2) Sound effect and music (3) Camera angles and editing (4) Lighting and set design</p>	09	<p>Diet and Don-et scene, Wet and Wait scene, Vest and Restrain scene.</p> <p>(1) Character acting and facial expression (2) Sound effect and music</p>
05	<p>Sure and Sua scene and Zaap and Saep scene.</p> <p>(1) Character acting and facial expression (2) Sound effect and music (3) Subtitles</p>	10	<p>Easy and pork scene</p> <p>As you mentioned in the last question, I got it now and found it funny.</p>

Questionnaire part 2		Puns			
		7. Which pun scenes do you not get at all? (You can choose multiple number of answers)			
Code	01	Door Poetry scene.	06	Easy and pork	
	02	Kuea and Luea scene, Puek and Suek scene, Easy and Pork scene, Vest and Restrain scene	07	Zaap and Zaep scene, Kuea and Luea scene, Sure and Sua scene.	
	03	I can understand all of them.	08	Zaap and Zaep scene, Kuea and Luea scene, Puek and Suek scene, Door Poetry scene, Easy and Pork scene	
	04	Zaap and Zaep scene	09	Puek and Suek scene	
	05	Door Poetry scene	10	Almost every scene.	

Questionnaire part 2		Puns		
		8. In your opinion, why did fansubbers choose such a translation style to convey the meaning of puns? Do subtitles help you understand the story better?		
Code	01	Fansubber wants to translate what characters are trying to say. Yes, it does.	06	They want to help people understand Thai puns.
	02	Because they want to help people understand the scene. Yes, definitely	07	Because it makes the scene more funny. Yes, exactly.
	03	Because they want to tell what's going on in that moment. Yes, it does help people understand the story better.	08	Because it is meant to make people understand the scene. Yes, a lot.
	04	They want to tell the meaning to viewers.	09	Because it will make people understand and laugh.
	05	Because they want to explain about Thai puns in that scene. Yes, it does and if they don't there's no way we figure it out.	10	Because it is the best way to help people understand

Questionnaire part 2		Puns			
		9. What are pros and cons of this translation style?			
Code	01	Pros: help us understand what they really mean. Cons: can't finish reading if it's too long.	06	Pros: I can understand the scenes more. Cons: It's too fast for me.	
	02	Pros: help me understand the scene. Cons: sometimes it goes too fast.	07	Pros: I can understand the story and puns better. Cons: If it's too fast, I can't finish reading.	
	03	Pros: help us understand Cons: too long → can't read it.	08	Pros: It makes me laugh Cons: -	
	04	Pros: completely understand that scene. Cons: If it's too fast, I can't finish reading.	09	Pros: understanding humor better in scenes. Cons: I can tell about the meaning of puns, but I don't really know what it is exactly about.	
	05	Pros: Understand better. Cons: if it's too long, people can't read it in time.	10	Pros: making people understand. Cons: sometimes subtitles are too fast.	

Questionnaire part 2		Puns		
		10. Are you satisfied with the quality of translation? What do you think the translators should improve when translating subtitles?		
Code	01	Yes, but they should give explanations in every pun scene.	06	Not really, it's too fast so I can't finish reading. They should make it shorter
	02	I'm satisfied but when it's too long, I can't finish reading it.	07	Yes, but they should make it slower.
	03	I'm okay with it. I wouldn't be happy if they translated with English puns.	08	Yes. It's perfect for me.
	04	Yes but if they make it shorter and slower, that would be better for us.	09	Yes, it's pretty good
	05	Overall's good.	10	Yes, I think it's the only way to make people understand the scene.

ความรู้สึของผู้ชมต่อภาพรวมของการแปล

Overall		1. When the subtitles in address term scenes are rarely translated, what did you do to understand the story?		
Code	01	Try to remember words they used often and remember how they call others even I don't know the meanings.	06	Watch their acting instead and listen to dialogue.
	02	Look at acting and listen to the sound. To get some clues from them.	07	Pay attention to how they perform and also sound effects.
	03	Look at subtitles and make sure I can hear the pronunciation.	08	Watch the scene. Looking close to acting and music.
	04	I will watch over again to see the details in that scene.	09	Look at who they are speaking with to understand the address term, are they high or low rank?
	05	Learn how they called and whom they refer to. It's not that hard.	10	Search the Internet.

Overall		2. In most of the pun scenes, subtitles are longer than usual, do they distract you from the image and sound on screen? Did you finish reading all the subtitles before they disappeared?	
Code	01	They distract me. Even I can't read all of them, I know what they're trying to say.	06 Yes, I got distracted and I can't finish reading most of them.
	02	I did get distracted but just a bit. At some point. It's too fast, so I can't read all of it.	07 Not at all. Yes.
	03	No, I can read most of them in time.	08 They didn't distract me. But I sometimes can't finish reading those long subtitles.
	04	Yes, they distracted me a lot. I can't read some of it.	09 No. But I got less time to focus on image and sound. Yes, Just I barely ran out of time for a couple scenes.
	05	Not much because I'm used to it and can read most of them.	10 Yes, lot. I can't finish reading most of them.

Overall		3. To what extent do subtitles help you understand the story?					
		◆ 10%	◆ 30%	◆ 50%	◆ 70%	◆ 90%	◆ 100%
Code	01	90%			06	90%	
	02	90%			07	90%	
	03	90%			08	90%	
	04	90%			09	90%	
	05	100%			10	90%	

Overall		4. Could you tell the difference(s) between this fansub and professional subtitles? Please specify the differences in their translation.		
Code	01	Pro: Sentence is like native English. Fansub: Simple English and easy to read.	06	Fansub: Focused on entertaining.
	02	Pro: Perfect sentence and easy to understand. Fansub: Immature. Sometimes it has problems with translation quality	07	No difference. Both of them are easy to understand.
	03	Pro: Sentence is more complete. Fansub: use a lot of slang.	08	Pro: Their font is more bold, they don't mind changing words to make them easy to understand Fansub: The font is little and skinny, they try to keep the original language and like to give more detail.
	04	Pro: Perfect grammar Fansub: Sometimes their grammar is not correct.	09	Pro: Slower and clearer. Fansub: More fun, but too quick.
	05	Pro: Using good grammar and more detail Fansub: Sometimes their grammar in sentences isn't great.	10	Pro: Usually don't give detail in the scene. Fansub: Put explanation about culture.

Overall		5. What makes you like the fansubbing version? What don't you like?	
Code	01	Their simple English is easy to read and understand.	06 Fansub because it is more fun than professional subtitles.
	02	I feel fansubbers passion when they try to explain jokes. But at some point, it's difficult to understand.	07 Vocabulary are simple so it's easy to understand
	03	It is straightforward.	08 Their explanation is useful. I like when they explain about pun meanings and how to pronounce them.
	04	Their explanation about history or tradition. What I don't like is when the subtitles are too fast.	09 Getting more fun because the subtitles are not strict. But need more clarity.
	05	Sentences are simple, but sometimes too simple and don't convey emotion that much.	10 I like when they give detailed explanations. But it's too fast

คำตอบของผู้ชมจากบทสัมภาษณ์

Interview		1. What are your favorite Thai address terms and puns? And what do they mean?	
Code	01	Khun I have no favorite puns.	06 Khun Because it sounds cute. But I still don't know meaning Diet and Don-et
	02	P' = older Wet and Wait scene. Wet = toilet	07 P' but I still don't understand the meaning. Diet and Don-et
	03	Khun P' = future husband. Diet and Don-et. They sounds similar, so it make sense when they're confused. And sting and delicious scene (Zaep and Zaap)	08 Mae= ma'am. Khun P' = sir Like all of the pun scenes.
	04	P' is used to show respect to the listener. Like all of the pun scenes	09 P' and Ee and I like the sound of Mae (pretty sound) Diet and Don-et

	<p>05</p> <p>P' = older than the speaker. Zaap and Saep. Zaap means delicious but can't read the meaning of the second one. I like their acting. So awkward. It's funny</p>	<p>10</p> <p>P' = older people Nang=aunt Ee=bad word.</p>
--	--	--

Interview		2. Can you narrate two favorite scenes? (1 address term scene and 1 pun scene)	
Code	01	Date told Karakade to call me Khun P' (No.4) Diet and Don-et scene. (No.5)	06 You can call me Khun P' (No.4) Diet and Don-et scene. (No.5)
	02	Wet and Wait scene → P' Pin and P' Yam (No.1 and 2)	07 You can call me Khun P' (No.4) Diet and Don-et scene. (No.5) Ee Prik in both No.7 and No. 15
	03	Wet and Wait scene → P' Pin and P' Yam (No.1 and 2) Door poetry (No.9)	08 Go and fix your hair (No. 6) Diet and Don-et scene. (No.5)
	04	You can call me Khun P' (No.4) Diet and Don-et scene. (No.5)	09 Go and fix your hair (No. 6) Diet and Don-et scene. (No.5)
	05	P'Pin and P'Yam took Karakade to the toilet. (No.1 and 2) Zaap and Saep scene. (No.8)	10 P' Pin and P' Yam (No. 2) You can call me Khun P' (No.4) No pun scene

Interview		3. With different lengths of subtitles, what style do you prefer? Explanation with long subtitles or the short one that you need to infer from what you see and what you hear?		
Code	01	Long subtitles with explanation.	06	The short subtitle so I have time to read and understand the story.
	02	Short subtitles because when it's too long, I can't read.	07	Short subtitle like to guess)
	03	Long subtitles because I can read fast	08	Short subtitle (no explanation)
	04	Long subtitle because I can understand it fully but if it's too long, I have to pause the video.	09	Short subtitle (no explanation) that I can infer from image and sound.
	05	The short one as possible (with complete sentence)	10	Long subtitles with explanation.

Interview		4. When the subtitles were not translated effectively, what did you do to understand the story?			
Code	01	Try to focus on their acting instead.	06	Try to guess their acting	
	02	Focus on acting and sound effects and also mood.	07	Looking at acting and sound effect	
	03	Go back and look at context clues.	08	Watch the scenes.	
	04	Pause the video and watch it again.	09	Figure out from facial expressions and who they are talking to.	
	05	Read comments that some other people explain about it or search in google.	10	Search the Internet.	

Interview		5. Among all the characters, whose acting helps you understand the story the most especially the scenes with address terms and puns?	
Code	01	All the maids, especially P'Pin and P'Yam.	06 Jumpa because of her acting and her voice.
	02	Karakade (P'Pin and P'Yam scene and You can call me Khun P' scene)	07 Karakade (P'Pin and P'Yam scene and You can call me Khun P' scene)
	03	Aunt Prik (both Ee Prik scenes and Diet and Don-et scene)	08 All the maids, especially P'Pin, P'Yam and Prik. I like their facial expressions.
	04	Karakade from Call me Khun P' scene and when she explained to mother why she addressed her maids P'= older than her and they took good care of her and Diet and Don-et scene.	09 Maids. Their acting is good and really helpful, especially Call me Khun P' scene and fix the hair scene.
	05	Pin. I will notice something happen from Pin's facial expression.	10 P'Pin and P'Yam Especially, toilet scene and You can call me Khun P' scene

Interview		6. Can you feel the emotion from the character's voice? Please explain about it		
Code	01	I don't think I feel the emotion.	06	Of course. They raised voice when they got angry.
	02	Yes, like when Date tried to impress Karakade by speaking modern language when they were at boat racing.	07	Yes, especially when mom got angry at Karakade (No.6) and Prik (No.15), she raised her voice and I can feel anger.
	03	Yes, for example, while the good girl tried to make a good conversation with the guy and when the mother was angry at Prik.	08	Yes, of course. Like in the beginning her maids (Pin&Yam) protect their lady from other maids (No.7) And when Date fall in love (No.13)
	04	Yes, in the scene she asked Date to prove that she wasn't a ghost. Her voice expressed feeling very well.	09	Yes, like a high pitch of voice when Karakade talked with everyone in the Cheer scene. and low pitch to show sadness in Malaria scene
	05	Yes, very much. When they're calm and angry, their voice express feeling so much.	10	Yes, like when the mother are angry at Prik and when Pin and Yam are surprised when Karakade called them P'.

Interview		7. Do sound effects play an important role? Do they make the scenes more emotional and funny?	
Code	01	Yes, it helps scenes be more emotional.	06 Yes, a lot.
	02	Yes, especially Ee Prik scene. Even they're fighting, sound effects and music make the scene funnier.	07 Yes, it's more funny when the funny sound effect turns up
	03	Yes, especially in Seuk and Puek scene when Prik misheard some word, sound effect became more funny and joyful.	08 Yes, they do. Sound effect makes pun scenes more funny.
	04	Yes, they make scenes even more sad and happy, I would enjoy the scene more.	09 Yes, music can give a clue about mood in the scene, like it's gonna be serious or funny.
	05	Yes, they do very important roles.	10 No for me.

Interview		8. Do camera angles and editing help you understand difficult issues?	
Code	01	Yes.	06 Yes, I can see their facial expression more clear.
	02	Yes, especially when using Thai address terms.	07 Yes, for example the camera zooms to Prik's face after mom calls her "Nang Prik", So I can remember. This is Nang Prik.
	03	Yes, they make me see everybody facial expression, especially in Malaria scene	08 Yes.
	04	Yes, it helps a lot. I can see character facial expressions clearer.	09 It helps but character acting, like how they talked and facial expression) is the most important thing.
	05	Yes, especially address term, we will know Thai address term of each characters from camera angles and editing	10 No.

Interview		9. Do you think you learn some Thai culture from watching this drama? Please explain and give some examples.	
Code	01	Folding lotus and making flower garland	06 Address Term like Khun, P' and others.
	02	Address term and pun. I also want to learn more about Thai culture	07 From fix the hair scene. People need to dress properly when going to a temple.
	03	Yes, address term like Khun P'	08 I learn a lot about culture; like monk rolled boat along river, rich people had a lot of maids, and dress code (maids dressed different from owner) and there's no male in kitchen
	04	Buddhism culture (making merit with monks, how to dress to temple.)	09 Culture like traditional food and outfit, living with maids and using restroom outdoor.
	05	Address term	10 Yes, like address terms and traditional dress.

Interview		10. If you have to choose between a professional and fansub translation, which one do you prefer? Why?	
Code	01	Fansub because it is more simple English	06 Fansub because it is more fun.
	02	Professional because it's easy to understand.	07 Fansub because it's simple and easy to understand.
	03	Professional because subtitles clearer what is being said.	08 Depends on what I am watching Professional subtitles for kid movie Fansub for documentary or programmed about culture.
	04	If we talk about grammar, it must be professional subtitles but overall I like both of them	09 Professional subtitle because it's easy to understand.
	05	Professional because it is more accurate than fansub.	10 Fansub because it explains in detail.

ภาคผนวก ง

ภาคผนวก ง ประกอบด้วยหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย และเอกสารชี้แจงข้อมูลแก่ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย

Research Participant's Consent Form

Protocol title: Translation of Address Terms and Puns by Fansubber: A Case Study of Lakorn Bhuppea Sanniwat
 Name of researcher: Chanokporn Pamrosthip
 Address: Faculty of Liberal Arts, English-Thai Translation, Thammasat University
 Mobile number: +66994069940
 E-mail: chanokporn.p@arts.tu.ac.th

Consent date:

Month, day, year

Participant's Name *

Short answer text

Untitled Title

I, the undersigned, made this written agreement in the presence of the head of research project to the evidence that

1. Prior to signing the consent form to participate in the research study, I have been informed by the researcher and I have a good understanding of the research objectives, activities, risks and potential benefits.
2. The researcher undertakes to willingly answer any question I may have without any concealment to my satisfaction.
3. I voluntarily participate in this research study and I have the rights to withdraw from the project at any time without prior notice. The withdrawal from the project will not have any effect.
4. The researcher affirms that my personal information will be treated with confidentiality and revealed only in the form of research results. My personal information may be shared with other relevant offices under necessary circumstances and for academic reasons only.
5. The researcher affirms that I will be fully informed immediately of any additional information which shall affect the study.

Question *

I have read the above statements and have a good understanding them. I freely and voluntarily sign the co...

เอกสารชี้แจงข้อมูลแก่ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

Information Sheet

(For questionnaire and interviews with 18 and over)

Image title

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามยุค เขตบางเขน กรุงเทพฯ 10150
โทร. 0-2268 4444 โทร. fax 0226 5222 โทรสาร 0-2268 3333

ฉบับภาษาไทย 11122164 **ฉบับภาษาอังกฤษ** 11122164

ชื่อโครงการวิจัย การศึกษาปัจจัยความเสี่ยงการติดเชื้อไวรัสโคโรนาชนิดใหม่ (COVID-19) ในประเทศไทย

ผู้วิจัย อรุณดา อรุณดา, อรุณดา อรุณดา

หน่วยงานผู้สนับสนุน คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

- ใบชี้แจงการวิจัย ฉบับที่ 2 วันที่ 23 มีนาคม 2564
- เอกสารชี้แจงข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัย (Information Sheet) ฉบับที่ 2 วันที่ 11 มีนาคม 2564
- ฉบับชี้แจงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย Consent Form ฉบับที่ 2 วันที่ 11 มีนาคม 2564

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ขอเชิญผู้เข้าร่วมการวิจัย เข้าร่วมการวิจัยได้โดยสมัครใจ
การเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้ไม่มีผลบังคับแก่ผู้เข้าร่วมการวิจัย

ชื่อ _____ **ชื่อ** _____
อ.อรุณดา อรุณดา อรุณดา อรุณดา
อ.อรุณดา อรุณดา อรุณดา อรุณดา

วันที่พิมพ์ วันที่ 23 มีนาคม 2564 **วันที่ออกประกาศ** วันที่ 23 มีนาคม 2564

กำหนดการการเข้าร่วมการวิจัย 23 มีนาคม 2564

ผู้รับผิดชอบการวิจัย อ.อรุณดา อรุณดา

- ผู้เข้าร่วมการวิจัยจะได้รับทราบถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัยก่อนการเข้าร่วมการวิจัย
- การเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้เป็นการสมัครใจและไม่มีการบังคับให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยต้องเข้าร่วมการวิจัย
- การเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้จะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัย
- การเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้จะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัย
- การเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้จะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัย
- การเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้จะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัย
- การเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้จะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัย

Project Detail

Protocol title: Translation of Address Terms and Puns by Fansubber: A Case Study of Lakorn Bhuphea Sanniwat
 Name of researcher: Chanokporn Pamrosthip
 Address: Faculty of Liberal Arts, English-Thai Translation, Thammasat University
 Mobile number: +66994059940
 E-mail: chanokporn.p@arts.tu.ac.th

Name of participant *

Short answer text

Email Address *

Short answer text

You may consult your family and friends in the decision making. You have ample time to decide freely. Once you have decided to participate in the study, please sign the consent form.

1. Research significance and the reason why human subjects are required
Because the researcher wants to know about audience reception toward fansub in Thai drama
2. Objectives: The researcher wants to study about fansub translation strategies in Thai drama and want to know effectiveness of the fansub and audience reception by using online questionnaires and interview
3. Potential benefits for participants: New experience of watching Thai drama with English fansub.
4. Total number of participants: 10
5. Project duration: from March, 2021 to April, 2021
6. Once you have decided to participate in the study, you are requested to answer a questionnaire and interview, which consists of 3 parts with 55 of questions. The estimated time required for answering is 15 minutes for two parts of questionnaires, watching video clips for 30 minutes and 15 minutes for interview.
7. The researcher will use codes in place of your name and personal information obtained from the questionnaire and interview. Researchers will undertake to destroy the data and your personal information one year after the study is completed. (By delete all information in February, 2022)
8. Potential risks: some questions may make you feel somewhat awkward or uncomfortable. You have the right not to answer those questions. You also have the right to withdraw from the study at any time, without advance notice. Not participating in or withdrawing from the study will not have any effect.
9. Your personal information will be retained and will not be individually publicized. The general data will be reported in the research results. Only researchers involved in the study and the Human Research Ethics Review Sub-Committee of Thammasat University can access your information.
10. You will receive no remuneration from this study, and it will not incur any expenses.

Participants' rights

As a participant in this research study, you are entitled to the following rights:

1. You will be informed of the nature and the objectives of the study.
2. You will be informed of potential risks and inconveniences that may arise in the study.
3. You will be informed of potential benefits of this study.
4. You will have an opportunity to raise questions about the study or its protocol.
5. You will be informed that after giving consent you can withdraw from this study at any time, without any consequences.
6. You will receive a copy of information sheet and a copy of signed and dated consent form.
7. You have the right to decide whether or not to participate in the study without coercion or inducement.

Title

The study is approved by the Human Research Ethics Review Sub-Committee of Thammasat University. If you are not treated appropriately as stated in the information sheet, you can contact the HRERS or its delegates at the Office of Human Research Ethics Review Sub-Committee of Thammasat University, Research Planning and Administration Section, Research Administration Division, 3th floor, President Office Building, telephone/fax: 0-2564-4440-79 ext. 1804.

Question *

- I have read the above information and willingly to participate in the project.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวชนกพร ปานรศทิพย์
วันเดือนปีเกิด	5 กรกฎาคม พ.ศ. 2536
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2558: อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

