



การศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็น
บทบรรยายภาษาไทย

โดย

นรีวัฒนา เหลืองทองคำ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาญี่ปุ่นศึกษา

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2565

A STUDY OF STRATEGIES FOR TRANSLATING CULTURE – SPECIFIC
ITEM IN THE THAI SUBTITLES OF THE JAPANESE FILM

BY

NAREEWATTANA LUANGTHONKUM



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER DEGREE OF ARTS (JAPANESE STUDIES)
FACULTY OF LIBERAL ARTS
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2022

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปศาสตร์

วิทยานิพนธ์

ของ

นรีวัฒนา เหลืองทองคำ

เรื่อง

การศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ญี่ปุ่นศึกษา)

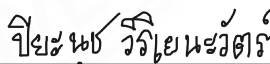
เมื่อ วันที่ 20 กรกฎาคม พ.ศ. 2566

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



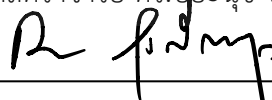
(ศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ เชวงกิจวานิช)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยนุช วิริยะเนวัฒน์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนก รุ่งเกียรติกุล)

คณบดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสพงศ์ ศรีพิจารณ์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย
ชื่อผู้เขียน	นริวัฒนา เหลืองทองคำ
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	ญี่ปุ่นศึกษา ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยะนุช วิริยนะวัตร
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย และเพื่อศึกษาทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย โดยกำหนดขอบเขตกรณีศึกษาจากเกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ ได้แก่ หนึ่ง ได้รับกระแสการตอบรับที่ดี ได้รับรางวัลการ์ตูนตีพิมพ์ สอง คาดว่าจะมีการใช้และแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์เพียงพอจะนำมาใช้ศึกษาได้ สาม มีการถ่ายทอดประเด็นการนำเสนอความสัมพันธ์ภายในครอบครัวในสังคมญี่ปุ่น และสี่ มีการจัดจำหน่ายในประเทศไทยในรูปแบบของภาพยนตร์ที่มีบทบรรยายภาษาไทยประกอบและได้รับเลือกให้ฉายในงานเทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่นในไทย งานวิจัยนี้จึงมีการศึกษาการแปลจากภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Mirai no Mirai (未来のミライ) และภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง Life is fruity (人生フルーツ)

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่นำมาเป็นกรณีศึกษาทั้งสองเรื่องมีจำนวนที่พบการแปลคำแสดงวัฒนธรรมและการเลือกใช้ประเภทกลวิธีในการแปลคำแสดงวัฒนธรรมแตกต่างกัน โดยภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Mirai no Mirai พบการใช้และการแปลคำแสดงวัฒนธรรมจากบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทยรวมจำนวน 151 ประโยค โดยมีการเลือกใช้กลวิธีการแปลแบบไม่แปล (Omission) มากที่สุดจำนวน 75 ประโยคจากทั้งหมด ในขณะที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง Life is fruity พบการใช้และการแปลคำแสดงวัฒนธรรมจากบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทยรวมจำนวน 124 ประโยค โดยมีการเลือกใช้กลวิธีการแปลแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution) มากที่สุดจำนวน 34 ประโยคจากทั้งหมด และเมื่อดูจากภาพรวมของ

การแปลคำแสดงวัฒนธรรมเป็นบทบรรยายไทยทั้งหมดจะชี้ให้เห็นถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้กลวิธีการแปลว่ามีอยู่หลายประการดังนี้ 1) ลักษณะของคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์และการเลือกใช้กลวิธีการแปล 2) ลักษณะของแนวภาพยนตร์และการดำเนินเรื่อง 3) บริบทต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ภาพ เสียง และสถานการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ณ ขณะนั้น ลำดับและความถี่ในการปรากฏของคำแสดงวัฒนธรรม ข้อจำกัดพื้นฐานของการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ ฯลฯ

ภาพยนตร์กรณีศึกษาทั้งสองเรื่องมีแนวภาพยนตร์ที่ต่างกันจึงส่งผลต่อการเลือกใช้กลวิธีในการแปลแตกต่างกันตามไปด้วย แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองเรื่องกลับมีภาพรวมการเลือกใช้กลวิธีที่มีทิศทางการแปลมุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางมากกว่าภาษาต้นทางเหมือนกัน ด้วยเหตุนี้จึงสรุปผลได้ว่าการแปลคำแสดงวัฒนธรรมจากบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายไทยจากกรณีศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง *Mirai no Mirai* และภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Life is fruity* มีทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ถ่ายโอนวัฒนธรรมมุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทาง (domestication translation) มากกว่ามุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทาง (foreignization translation)

คำสำคัญ: การแปล, คำแสดงวัฒนธรรม, บทบรรยายไทย, ภาพยนตร์ญี่ปุ่น

Thesis Title	A STUDY OF STRATEGIES FOR TRANSLATING CULTURE – SPECIFIC ITEM IN THE THAI SUBTITLES OF THE JAPANESE FILM
Author	Nareewattana Luangthongkum
Degree	Master of Arts
Department/Faculty/University	Japanese Studies Liberal Arts Thammasat University
Thesis Advisor	Assistant Professor Piyanuch Wiriyenawat, Ph.D.
Academic Year	2022

Abstract

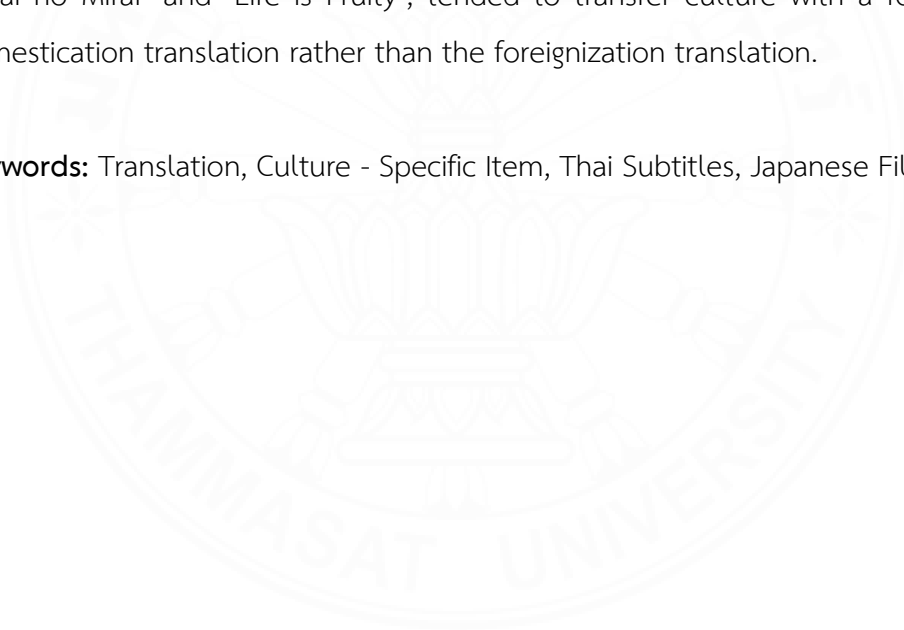
The objectives of this research were to study the translation strategies of culture - specific items in Japanese film scripts into Thai subtitles and to examine the direction of translating cultural expression words from Japanese film scripts into Thai subtitles. The scope of the case study was set by film selection criteria such as: 1) those that received positive feedback and quality awards, 2) those expected to contain sufficient usage and translation of cultural expressions for study, 3) portraying family relationships in Japanese society, and 4) being distributed in Thailand as subtitled films and selected for screening at the Japanese Film Festival in Thailand. The case studies chosen were the Japanese animated film "Mirai no Mirai" and the Japanese film "Life is Fruity".

The results of this research indicated that the two films had different numbers of cultural expression translations and different choices of translation strategies. "Mirai no Mirai" used and translated cultural expressions into Thai subtitles in a total of 151 sentences, with the strategy of omission being used most, in 75 sentences. Meanwhile, "Life is Fruity" used and translated cultural expressions into Thai subtitles in a total of 124 sentences, with the cultural substitution being used most frequently in 34 sentences. Looking at the overall translation of cultural

expressions into Thai subtitles, it showed that there were several factors influencing the choice of translation strategies, such as: 1) the characteristics of the cultural expressions in the film and the chosen translation strategy, 2) the genre of the film and plot development, 3) various contexts appearing in the film, e.g., images, sound, and situations at that time, sequence and frequency of cultural expression appearances, and basic limitations of film subtitle translations, etc.

Since the two case study films had different genres, they resulted in different choices of translation strategies. However, both films tended to focus more on the target language than the source language in their overall choice of translation strategies. Therefore, it could be concluded that the translation of cultural expressions from Japanese films into Thai subtitles, as seen from the case studies of "Mirai no Mirai" and "Life is Fruity", tended to transfer culture with a focus on the domestication translation rather than the foreignization translation.

Keywords: Translation, Culture - Specific Item, Thai Subtitles, Japanese Film



กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะนุช วิริยนะวัตร ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่ามาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาตลอดระยะเวลาการทำงานวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ด้วยความเมตตา กรุณาให้คำปรึกษาและคำชี้แนะที่นำไปสู่แนวทางในการทำวิจัย ตลอดจนความช่วยเหลือและความปรารถนาดีต่างๆล้วนแล้วแต่เป็นผลเอื้ออำนวยให้ผู้วิจัยสามารถแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆที่พบในการทำงานวิจัยได้จนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ในที่สุด ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ เชวงกิจวัฒน์ ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่ามาเป็นประธานกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ ด้วยงานวิจัยที่จุดประกายให้ผู้วิจัยสนใจในหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ อีกทั้งยังให้คำชี้แนะแนวทางการทำงานวิทยานิพนธ์จนนำไปสู่จุดเปลี่ยนที่ทำให้เกิดเป็นงานวิจัยที่มีประสิทธิผลที่ดียิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนก รุ่งเกียรติกุล ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่ามาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ภายนอก ด้วยความเมตตากรุณาในการสอนสั่งมาตั้งแต่สมัยที่ผู้วิจัยยังเรียนในระดับการศึกษาปริญญาตรี ตลอดจนในตอนนี้นำให้คำชี้แนะในการปรับแก้งานวิทยานิพนธ์จนนำไปสู่บทสรุปงานวิจัยที่สมบูรณ์พร้อมได้ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์โครงการญี่ปุ่นศึกษา คณะศิลปศาสตร์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทให้ความรู้ตลอดการศึกษาระดับปริญญาโท ด้วยคำสอนสั่งทั้งด้านวิชาความรู้และด้านคุณธรรมจริยธรรมจนนำไปสู่ทัศนคติแง่คิดการดำเนินชีวิตต่อไป

ขอขอบพระคุณครอบครัว ญาติพี่น้อง มิตรสหาย ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือทั้งทางตรงและทางอ้อม ด้วยขวัญและกำลังใจที่มีให้ผู้วิจัยเสมอมา ตลอดจนการสนับสนุนเกื้อกูลเคียงข้างกันมาโดยตลอด ทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นแรงเป็นกำลังผลักดันให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะเพียรพยายามดำเนินการทำวิจัยต่อไปจนสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีในที่สุด

งานวิทยานิพนธ์นี้จะไม่สามารถกลายมาเป็นรูปเล่มเสร็จสมบูรณ์พร้อมได้เช่นนี้เลยหากขาดความช่วยเหลือส่วนใดส่วนหนึ่งไปจากผู้มีพระคุณผู้ทุกนามข้างต้น ผู้วิจัยจึงใคร่ขอขอบผลประโยชน์คุณงามความดีที่ได้จากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้กับบิดามารดา ครอบครัว คณาจารย์ทุกท่าน ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้ ขอขอบพระคุณอย่างยิ่ง

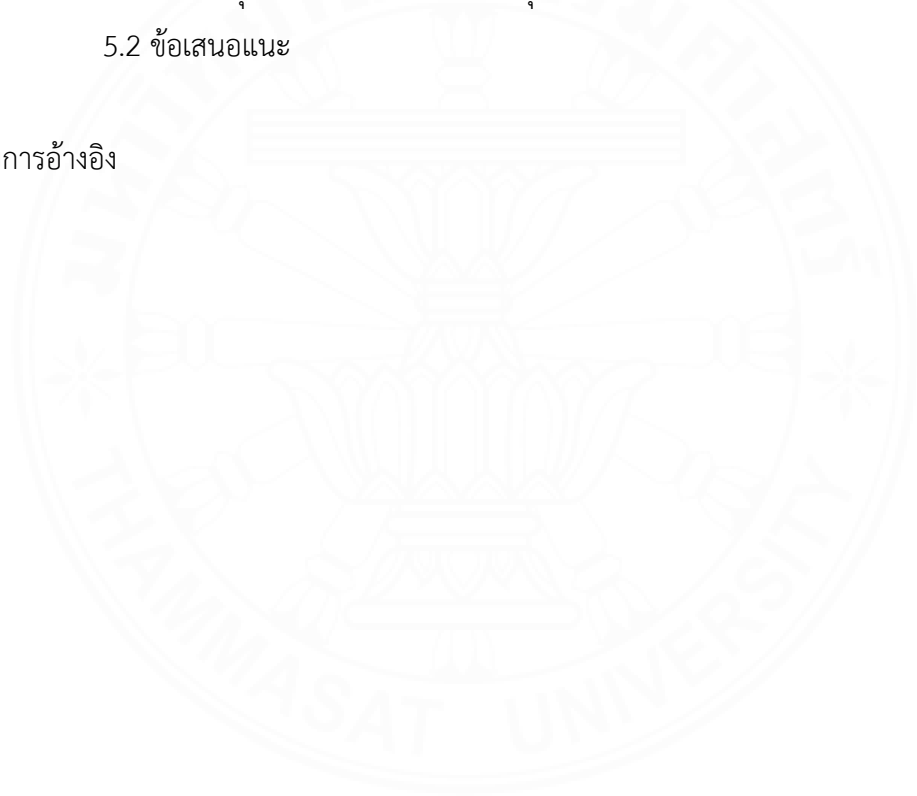
นริวัฒน์ เหลืองทองคำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญ	(6)
สารบัญตาราง	(9)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ขอบเขตการวิจัย	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 คำแสดงวัฒนธรรม	5
2.2 ประเภทของคำแสดงวัฒนธรรม	8
2.3 การแปลคำแสดงวัฒนธรรม	12
2.4 การแปลบทบรรยายประกอบในภาพยนตร์	17
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทบรรยายประกอบภาพยนตร์	20

บทที่ 3 วิธีการวิจัย	25
3.1 เกณฑ์การคัดเลือกกรณีศึกษา	25
3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	27
3.3 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	31
3.4 รายละเอียดการจำแนกข้อมูล	31
3.4.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai	31
3.4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity	33
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผล	37
4.1 การวิเคราะห์ผล : ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai	37
4.1.1 กลวิธีการแปลแบบแบบใช้คำสำเร็จรูป (Official Equivalent)	49
4.1.2 กลวิธีการแปลแบบคงค่าแสดงวัฒนธรรมไว้ดั้งเดิม (Retention)	52
4.1.3 กลวิธีการแปลแบบเพิ่มคำอธิบายเข้าไป (Specification)	53
4.1.4 กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ (Direct Translation)	56
4.1.5 กลวิธีการแปลแบบแทนที่ด้วยคำที่เป็นสากล (Generalization)	60
4.1.6 กลวิธีการแปลแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution)	62
4.1.7 กลวิธีการแปลแบบไม่แปล (Omission)	68
4.2 สรุปผลการวิเคราะห์เรื่อง Mirai no Mirai	73
4.3 การวิเคราะห์ผล : ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity	74
4.3.1 กลวิธีการแปลแบบแบบใช้คำสำเร็จรูป (Official Equivalent)	92
4.3.2 กลวิธีการแปลแบบเพิ่มคำอธิบายเข้าไป (Specification)	95
4.3.3 กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ (Direct Translation)	98
4.3.4 กลวิธีการแปลแบบแทนที่ด้วยคำที่เป็นสากล (Generalization)	101
4.3.5 กลวิธีการแปลแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution)	103
4.3.6 กลวิธีการแปลแบบไม่แปล (Omission)	110
4.4 สรุปผลการวิเคราะห์เรื่อง Life is fruity	113

	(8)
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย	114
5.1 สรุปและอภิปรายผล	114
5.1.1 การสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่หนึ่ง	115
5.1.1.1 ลักษณะของคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์และ การเลือกใช้กลวิธีการแปล	116
5.1.1.2 ลักษณะของแนวภาพยนตร์และการดำเนินเรื่อง	116
5.1.1.3 บริบทอื่นๆที่ปรากฏในภาพยนตร์	117
5.1.2 การสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่สอง	118
5.2 ข้อเสนอแนะ	120
รายการอ้างอิง	121



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	แสดงการสรุปเปรียบเทียบเหตุผลในการคัดเลือกภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาในงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	22
3.1	การเก็บข้อมูลจำนวนของคำแสดงวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai	32
3.2	ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นที่พบคำแสดงวัฒนธรรมจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai	32
3.3	การเก็บข้อมูลจำนวนของคำแสดงวัฒนธรรมในภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity	34
3.4	ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นที่พบคำแสดงวัฒนธรรมจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity	35
4.1	ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง Mirai no Mirai	38
4.2	ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง Life is fruity	75
5.1	แสดงภาพรวมของผลการศึกษาวิจัยการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย	114
5.2	แสดงภาพรวมของผลการศึกษาวิจัยทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายไทย	118

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ภาษาถือเป็นสิ่งที่มีบทบาทสำคัญในวัฒนธรรมของสังคมหนึ่งเป็นอย่างมาก เพราะนอกจากภาษาจะเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่ดำรงอยู่ในฐานะเอกลักษณ์ความเป็นชาติของสังคมนั้นๆ แล้ว ภาษายังอยู่ในฐานะที่เป็นตัวถ่ายทอดวัฒนธรรมต่างๆ ในสังคมและเผยแพร่วัฒนธรรมเหล่านั้นไปสู่สังคมอื่นๆ อีกด้วย เนื่องจากที่ภาษาไม่สามารถแยกออกจากวัฒนธรรมได้ จึงเป็นเหตุให้การศึกษากการแปลความหมายจะต้องทำความเข้าใจความหมายของคำต่างๆ ในภาษาหนึ่งโดยวิเคราะห์ตีความร่วมกับองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในสังคมเจ้าของภาษานั้นร่วมด้วย ถึงจะสามารถเข้าใจความหมายที่อยู่นอกเหนือจากการแปลตรงตัวควบคู่กันไปสู่การแปลที่ถูกต้องตามความหมายของคำได้

ศาสตร์แห่งการแปลความหมายจากภาษาหนึ่งไปสู่ภาษาหนึ่งจำเป็นต้องอาศัยทักษะความรู้หลากหลายทั้งทางด้านภาษาศาสตร์ ด้านมานุษยวิทยา รวมถึงด้านสังคมศาสตร์ เพราะการแปลในบางกรณีก็ไม่สามารถแปลความหมายตรงตัวได้ การให้ความหมายอาจถูกกำหนดในแง่ของปรากฏการณ์ทางภาษาแทนที่จะเป็นภาษาอย่างเดียว ผู้แปลจึงต้องพิจารณาความหมายในแง่ที่อิงกับบริบทอื่นร่วมด้วย เพราะหากกระหว่างแปลไม่คำนึงถึงจุดนี้ก็อาจทำให้การแปลผิดพลาดขึ้นได้ ตามที่ Nida (1945, p. 195) ได้วิจัยพบว่าข้อผิดพลาดในการแปลของผู้แปลที่พบบ่อยที่สุดจะมีด้วยกันสองประการ คือ การแปลตามความหมายจริงหรือแปลตรงตามตัวอักษร (literalness) และ การที่ผู้แปลมีการแปลด้วยความปรารถนาที่จะหลีกเลี่ยงการแปลคำต่างประเทศ (foreign words)

ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับการแปลความหมายจากภาษาหนึ่งไปสู่อีกภาษาหนึ่งจึงจำเป็นต้องนำเอาภาษาสองภาษามาเทียบเคียงกันเพื่อหาความเท่าเทียม (equivalence) ให้กับการแปลความหมายระหว่างภาษาทั้งสอง และเพื่อที่จะสามารถเข้าใจความหมายภาษาต้นทาง (Source Language : SL) และทำการแปลออกมาเป็นภาษาปลายทางเพื่อให้ผู้อ่านที่ใช้ภาษาปลายทาง (Target Language : TL) ได้ อย่างไรก็ตามการหาความเท่าเทียมทางภาษาเป็นไปได้ยาก เพราะทุกภาษาต่างมีข้อแตกต่างกันไป โดยเฉพาะการแปลคำที่มีการใช้จำกัดอยู่ในสังคมหนึ่งแต่ไม่มีการกล่าวถึงเลยในอีกสังคมหนึ่ง ดังที่ปรากฏในงานวิจัยของ Pedersen (2005, p. 1) ที่พบว่า หนึ่งในปัญหาในการแปลที่พบมากที่สุด คือ การแปลคำที่ถูกสร้างขึ้นจากวัฒนธรรมของสังคมหนึ่ง และเป็นคำที่ไม่มีคำที่มีความหมายเท่าเทียมได้กับคำในภาษาของสังคมอื่นได้ ประกอบกับที่คำในลักษณะนี้

มักจะยังมีประเด็นปัญหาในการแปลที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาร่วมกันเพื่อหาแนวทางการเลือกใช้ในการแปลได้อย่างเป็นระบบอยู่ จึงทำให้คำที่มีลักษณะดังกล่าวกลายมาเป็นหนึ่งในอุปสรรคการแปลสำหรับผู้แปลไม่น้อย

โดยคำที่มีลักษณะตรงตามคำจำกัดความข้างต้น กล่าวคือ เป็นคำที่ถูกสร้างขึ้นจากวัฒนธรรมของสังคมหนึ่ง ปรากฏการใช้ในสังคมหนึ่งแต่ยังไม่ปรากฏการใช้ในสังคมอื่น หรือไม่มีคำที่มีความหมายเท่าเทียมกับคำในภาษาของสังคมอื่นได้นั้น จะมีการใช้คำเรียกต่างๆอยู่หลายคำจากการบัญญัติศัพท์ของนักทฤษฎีท่านต่างๆ ได้แก่ คำว่า Cultural-Specific Items หรือ CSI โดย Baker (1992) คำว่า Extralinguistic Cultural References หรือ ECR โดย Pedersen (2005, p. 1) เป็นต้น แต่เนื่องด้วยไม่ปรากฏการกำหนดคำเรียกบัญญัติเป็นภาษาไทยชี้ชัด ในงานวิจัยนี้จะขอเรียกด้วยคำว่า "คำแสดงวัฒนธรรม" เป็นหลัก

ในการแปลระหว่างภาษาทั้งสองที่เจ้าของภาษาต่างมีวัฒนธรรมต่างกัน ยิ่งเมื่อต้องทำการแปลสื่อประเภทต่างๆที่มีการใช้ภาษาที่มีลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรมที่โดดเด่นมีเอกลักษณ์เฉพาะ การพบคำที่แสดงวัฒนธรรมจึงยิ่งเป็นสิ่งที่ผู้แปลไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ตามไปด้วย โดยเฉพาะการแปลสื่อจากประเทศญี่ปุ่นที่ถือเป็นประเทศที่มีลักษณะทางภาษารวมถึงสังคมและวัฒนธรรมที่โดดเด่นมีเอกลักษณ์เฉพาะเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังมีชื่อเสียงในการผลิตสื่อต่างๆออกมาโดยแฝงการถ่ายทอดวัฒนธรรมของสังคมญี่ปุ่นออกมาได้เป็นอย่างดีแล้ว การศึกษาเกี่ยวกับการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในสื่อที่มีการใช้ภาษาญี่ปุ่นจึงเป็นอีกหนึ่งประเด็นการศึกษาการแปลที่น่าสนใจ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นสื่อประเภทภาพยนตร์ที่ Tornqvist (1998 as cited in Khalaf, 2016, p. 123) กับ Khalaf (2016, pp. 124-129) กล่าวว่า นอกจากจะแตกต่างจากการแปลสื่ออื่นแล้ว ยังมีความท้าทาย (challenges) ในการแปลต่างจากสื่อประเภทอื่น ทั้งความท้าทายทางด้านเทคนิค เช่น ช่องว่าง ระยะเวลา จังหวะการจัดวาง ตำแหน่งบนหน้าจอ รูปแบบตัวอักษร ความท้าทายทางวัฒนธรรม รวมไปถึงความท้าทายทางภาษาที่ล้นแล้วแต่เป็นข้อจำกัดให้ผู้แปลบทรยายต้องจัดการและรับมือเพื่อแปลออกมาให้อยู่ในกรอบแบบแผนที่จำกัดเดียวกัน ในขณะที่การแปลงานเขียนอื่นเปิดโอกาสให้สามารถทำการแปลได้มีอิสระมากกว่า ดังนั้นด้วยลักษณะการแปลงานเขียนที่ต่างจากงานประเภทอื่น อีกทั้งยังมีข้อกำหนดให้ผู้แปลต้องเลือกการแปลให้อยู่ในกรอบแบบแผนที่ไว้อย่างจำกัด ประกอบกับที่สื่อภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่ประเทศญี่ปุ่นนำมาใช้ทำหน้าที่เป็นสารถ่ายทอด สนับสนุนและเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นให้กลายเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับในต่างประเทศได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นจากทาง Japan Foundation (JF) มีการจัดเทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่นภายใต้ชื่อว่า Japanese Film Festival ที่ถือเป็นเทศกาลที่รวมเอาภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่มีคุณภาพและมีชื่อเสียงนำไปจัดฉายในงานที่จัดขึ้นในประเทศต่างๆ เช่น ประเทศสมาชิกอาเซียน ประเทศจีน ฯลฯ โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านภาพยนตร์ให้ชาวต่างชาติได้รับชม

ภาพยนตร์ที่น่าสนใจและได้รู้จักสัมผัสกับวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นไปพร้อมกันได้ จึงคาดว่าจะมีการใช้คำแสดงวัฒนธรรมจำนวนไม่น้อย งานวิจัยนี้จึงจะศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายไทย โดยเลือกกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ที่ได้คัดเลือกให้ฉายในเทศกาลนี้เป็นหลัก

ด้วยเหตุผลข้างต้นประกอบกับการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการแปลคำแสดงวัฒนธรรมบทบรรยายประกอบภาพยนตร์ญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะศึกษาการแปลในบทบรรยายภาษาอังกฤษที่ปรากฏในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แสดงให้เห็นว่าประเด็นดังกล่าวมีการศึกษาวิจัยอยู่ไม่น้อย อย่างงานวิจัยของ Vitucci (2017, pp. 83-104) หรืองานวิจัยของ Toshiko และคณะ (2019, pp. 14-17) ฯลฯ แตกต่างกับการศึกษากลวิธีการแปลสำนวนแสดงวัฒนธรรมจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่แทบไม่มีการกล่าวถึงเลย แต่จะพบเป็นงานวิจัยที่ศึกษากการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในกรณีศึกษาอื่นแทนเช่น งานวิจัยที่ศึกษากการแปลสำนวนแสดงวัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่นเป็นไทยในงานเขียนประเภทความเรียงทั่วไป (สมเกียรติ เศวตกิจจวนิช, 2558) งานวิจัยที่ศึกษากการแปลบทบรรยายภาษาไทยในบทภาพยนตร์ภาษาอังกฤษเรื่อง เล มิเชราบล (จิรณัฐ ทองนุ้ย, 2560) งานวิจัยที่ศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมจากภาษาจีนเป็นภาษาไทย (Chen Jie และพัชรินทร์ อนันต์ศิริวัฒน์, 2558) ฯลฯ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทยเพื่อดูว่า ในการแปลบทบรรยายภาษาไทยในภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีลักษณะการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์โดยใช้กลวิธีใดบ้าง และการแปลบทบรรยายภาษาไทยมีทิศทางมุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทางหรือภาษาปลายทางมากน้อยต่างกันอย่างไร โดยในงานวิจัยนี้จะศึกษากลวิธีการแปลโดยนำเอาทฤษฎีการจัดแบ่งประเภทคำแสดงวัฒนธรรมของ Newmark (1998, pp. 95-103) และทฤษฎีการจัดแบ่งกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมของ Pedersen (2005, pp. 2-5) มาใช้เป็นหลัก โดยจะขอกกล่าวถึงรายละเอียดเพิ่มเติมอีกครั้งในลำดับต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 ศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย

1.2.2 ศึกษาเกี่ยวกับทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย เพื่อดูลักษณะการถ่ายโอนทางวัฒนธรรมจากภาษาต้นทางมาสู่ภาษาปลายทางผ่านการแปลบทบรรยาย

1.3 ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้กำหนดขอบเขตภาพยนตร์มาใช้เป็นกรณีศึกษาโดยจะเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ได้รับการคัดเลือกให้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่น (Japanese Film Festival) ที่จัดขึ้นในประเทศไทยโดย Japan Foundation เป็นเวลา 2 ปีย้อนหลัง คือปีพุทธศักราช 2563 จำนวน 14 เรื่อง และปีพุทธศักราช 2562 จำนวน 12 เรื่อง โดยเรื่องที่จะนำมาใช้เป็นกรณีศึกษาจะใช้เกณฑ์การคัดเลือกที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมทั้งหมด 4 ข้อ ได้แก่ หนึ่ง การเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับกระแสการตอบรับที่ดี ได้รับรางวัลการันตีคุณภาพ สอง การเป็นภาพยนตร์ที่คาดว่าจะมีกรณีการใช้และแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์เพียงพอจะนำมาใช้ศึกษาได้ สาม การเป็นภาพยนตร์ที่มีการถ่ายทอดเนื้อหาโดยมีฐานการดำเนินเรื่องใกล้เคียงกับวิถีการดำเนินชีวิตจริงในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน ในที่นี้จะมีการถ่ายทอดประเด็นการนำเสนอความสัมพันธ์ภายในครอบครัวในสังคมญี่ปุ่น และสี่ การเป็นภาพยนตร์ที่มีการจัดจำหน่ายในประเทศไทยในรูปแบบของภาพยนตร์ที่มีบทบรรยายภาษาไทยประกอบและได้รับเลือกให้ฉายในงานเทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่นในไทย

จากที่คัดเลือกตามเกณฑ์ข้างต้น ภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ตรงตามเกณฑ์ทั้งสิ้นจะมีทั้งหมดจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai (未来のミライ) และภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity (人生フルーツ) ที่ออกฉายในเทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่นประจำปีพุทธศักราช 2562 และ 2563 ตามลำดับ

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เพื่อทราบถึงลักษณะการใช้กลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย

1.4.2 เพื่อทราบถึงทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทยที่ชี้ถึงลักษณะการถ่ายโอนทางวัฒนธรรมจากภาษาต้นทางมาสู่ภาษาปลายทางผ่านการแปลบทบรรยาย

1.4.3 เพื่อใช้เป็นประโยชน์ต่อผู้แปลในการเลือกใช้กลวิธีการแปลภาษาญี่ปุ่น และเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการแปลคำแสดงวัฒนธรรมต่อไป

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย สามารถแยกออกมาเป็นประเด็นต่างๆดังนี้

- 2.1 คำแสดงวัฒนธรรม
- 2.2 ประเภทของคำแสดงวัฒนธรรม
- 2.3 การแปลคำแสดงวัฒนธรรม
- 2.4 การแปลบทบรรยายประกอบภาพยนตร์
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์

2.1 คำแสดงวัฒนธรรม

ภาษาเป็นสัญลักษณ์พื้นฐานอย่างหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดความเป็นวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆได้ การศึกษาการแปลความหมายในประเด็นทางวัฒนธรรมจะช่วยชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นทางวัฒนธรรมกับปัญหาเชิงความหมายได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นในกระบวนการแปล ผู้แปลจึงไม่สามารถแปลบนพื้นฐานความคิดของตนเองว่าคำต่างๆควรให้ความหมายว่าอย่างไร แต่ต้องศึกษาความหมายแต่ละคำในภาษาต้นทางโดยอยู่บนพื้นฐานของวิถีคิดรวมถึงหลักการใช้ที่เจ้าของภาษาใช้ ดังที่ Nida (1945, p. 195) ได้กล่าวว่า ภาษาถือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ผู้แปลจะไม่สามารถเข้าใจคำต่างๆได้ถูกต้องโดยไม่คำนึงถึงปรากฏการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมในสังคมเจ้าของภาษาที่อาจแฝงอยู่คำเหล่านั้น และทำให้คำบางคำมีความหมายอยู่นอกเหนือการแปลที่สามารถแปลตรงความหมายตรงตัวได้ การศึกษาการแปลความหมายจึงต้องวิเคราะห์โดยอิงกับความรู้อะหว่างด้านมานุษยวิทยา ด้านสังคม และด้านภาษาศาสตร์การแปล ที่จะช่วยให้การศึกษาความหมายในการแปลภาษาเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพได้

ภาษาแต่ละภาษาจะมีคำหรือสำนวนที่มีลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆอยู่ มีอยู่ไม่น้อยที่ไม่ปรากฏการใช้คำหรือวัฒนธรรมที่แฝงความหมายอยู่ในคำนั้นในสังคมอื่น โดยคำที่มีลักษณะพิเศษที่แสดงถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษานั้นๆ จะมีการใช้คำเรียกอยู่หลายคำตามการบัญญัติศัพท์โดยนักทฤษฎีหลายท่าน ดังนี้

การใช้คำว่า cultural word โดย Newmark (1988) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า เป็นคำที่มีความหมายที่แฝงแนวคิดหรือสังคัมวัฒนธรรมในภาษาต้นทางไว้ และยากจะทำการแปลออกมาในภาษาปลายทางให้ผู้อ่านภาษาปลายทางสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย

การใช้คำว่า Cultural-Specific Items หรือ CSI โดย Baker (1992) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า เป็นคำในภาษาต้นทางที่เป็นได้ทั้งในรูปแบบของนามธรรม เช่น ความเชื่อทางศาสนา ประเพณี ฯลฯ หรือในรูปแบบของรูปธรรม เช่น อาหาร เครื่องแต่งกาย ฯลฯ ที่แสดงถึงหลักการแนวคิดหรือความหมายที่ไม่เป็นที่รู้จักหรือปรากฏอยู่ในสังคัมเจ้าของภาษาปลายทาง

การใช้คำว่า cultureme โดย Nord (1997) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า เป็นคำที่มีปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมหนึ่งปรากฏในวัฒนธรรมของสังคัมหนึ่ง (culture X) แต่กลับไม่ปรากฏการใช้วัฒนธรรมเดียวกันนี้ (ในทิศทางเดียวกัน) อีกสังคัมหนึ่ง (culture Y)

การใช้คำว่า culture-specific references โดย Gambier (2004; อ้างใน , llda 2013) เป็นคำที่มีลักษณะที่แสดงถึงแง่มุมต่างๆในการดำเนินชีวิตของคนในสังคัมที่แตกต่างกับในประเทศหรือสังคัมอื่น เช่น คำที่ใช้ในการศึกษา การเมืองการปกครอง ประวัติศาสตร์ คำทางด้านศิลปะ วัฒนธรรม ชื่อสถานที่ อาหารและเครื่องดื่ม กีฬาและกิจกรรมสันทนาการ เป็นต้น

การใช้คำว่า Extralinguistic Culture-bound Reference (ECR) โดย Pedersen (2005) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า เป็นคำที่มีการแสดงออกทางภาษาที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมของสังคัมหนึ่งที่มีเอกลักษณ์หรือกระบวนการอยู่นอกเหนือขอบเขตทางภาษา และมีการแสดงถึงความหมายที่สามารถตรวจสอบและเข้าถึงได้จากคลังข้อมูลความรู้เฉพาะกลุ่มของสังคัมนั้นๆ

ดังนั้นคำแสดงวัฒนธรรมโดยสรุปจึงหมายถึง คำที่มีความหมายที่อยู่นอกเหนือขอบเขตทางภาษาที่แสดงถึงลักษณะของเอกลักษณ์ความเป็นชาติ ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม หลักการแนวคิดหรือความหมายที่ผูกโยงกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคัมนั้นๆ โดยคำแสดงวัฒนธรรมสามารถเป็นได้ทั้งคำที่เป็นรูปธรรม อาทิ คำเรียกอาหารและเครื่องดื่ม เครื่องแต่งกาย ชื่อสถานที่ ฯลฯ และคำที่เป็นนามธรรม อาทิ คำที่ใช้ในการศึกษา การเมืองการปกครอง คำทางศาสนาและความเชื่อ คำที่เกี่ยวกับประเพณี ธรรมเนียมปฏิบัติ คำที่ใช้เรียกกีฬาและกิจกรรมสันทนาการ ฯลฯ แต่เนื่องจากเป็นคำที่มีลักษณะพิเศษที่มีการแสดงออกทางภาษาที่ผูกโยงกับหลักการ แนวคิด หรือวัฒนธรรมที่ปรากฏการใช้หรือกล่าวถึงในสังคัมหนึ่งที่เป็นเจ้าของภาษาต้นทาง จึงทำให้คำดังกล่าวอาจไม่เป็นที่รู้จักหรือปรากฏการใช้ในสังคัมอื่นเลย หรือหากมีคำในลักษณะเดียวกันก็อาจมีความหมายที่มีจุดแตกต่างหรือคลาดเคลื่อนไปจากการรับรู้หรือทำความเข้าใจของคนในสังคัมอื่นได้ คำแสดงวัฒนธรรมจึงถือเป็นหนึ่งในอุปสรรคที่สร้างความยากต่อการแปลจากภาษาต้นทางไปสู่ภาษาปลายทางของผู้แปลได้ เนื่องจากคำลักษณะดังกล่าวไม่ปรากฏการใช้คำเรียกบัญญัติเป็นภาษาไทยกำหนดชี้ชัดอยู่ในงานวิจัยนี้จะขอเรียกคำลักษณะดังกล่าวด้วยคำว่า "คำแสดงวัฒนธรรม" เป็นหลัก

เนื่องด้วยคำแสดงวัฒนธรรมเป็นคำที่มีความหมายอยู่นอกเหนือขอบเขตของภาษาที่ไม่สามารถทำความเข้าใจได้ด้วยการใช้ภาษาศาสตร์เพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านวัฒนธรรมของประเทศเจ้าของภาษานั้นๆด้วยจึงจะสามารถเข้าใจความหมายคำดังกล่าวได้ อีกทั้งยังมีส่วนที่เป็นข้อมูลที่ต้องใช้ความรู้เฉพาะทางแบบเจาะจง (technical term) และส่วนที่เป็นข้อมูลที่ต้องใช้ความรู้พื้นฐานทั่วไป (formal-informal) เช่น คำนิยม วัฒนธรรมทางสังคม ฯลฯ ทำให้การจะแปลสำนวนแสดงวัฒนธรรมได้ผู้แปลจะต้องมีความรู้ทางวัฒนธรรมที่หลากหลายทั้งส่วนที่เป็นพื้นฐานและส่วนที่แฝงอยู่ ปัญหาในการแปลก็คือผู้แปลจะต้องดูว่าจะเลือกสื่อออกมาแบบไหนในภาษาปลายทางและควรจะแปลให้เข้ากับวัฒนธรรมของภาษาปลายทาง หรือแปลเก็บวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับไว้ (條原, 2013)

สืบเนื่องจากความหมายโดยรวมของคำแสดงวัฒนธรรมข้างต้น เพื่อให้ขอบเขตการจำกัดความความหมายของคำแสดงวัฒนธรรมในงานวิจัยนี้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยจึงขอยึดเอาการให้คำจำกัดความดังกล่าวมาใช้ประกอบการให้คำนิยามของคำแสดงวัฒนธรรมในงานวิจัยนี้ไว้ดังนี้

คำแสดงวัฒนธรรม หมายถึง คำที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบของคำที่เป็นรูปธรรมหรือนามธรรมที่มีความหมายอยู่นอกเหนือขอบเขตทางภาษา (extralinguistic) ที่แสดงถึงการผูกโยงกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมหนึ่ง อาจแสดงถึงลักษณะของเอกลักษณ์ความเป็นชาติ ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม หลักการ แนวคิด ฯลฯ โดยคำแสดงวัฒนธรรมมักจะต้องการตรวจสอบและเข้าถึงได้จากคลังข้อมูลความรู้เฉพาะกลุ่มของสังคมเจ้าของภาษาต้นทางเท่านั้นจึงจะสามารถทำความเข้าใจกับความหมายของคำได้ ทำให้ออกจากจะไม่สามารถหาความเท่าเทียมทางความหมายกับคำในภาษาของสังคมอื่นได้แล้ว ยังเป็นคำที่มักไม่เป็นที่รู้จักหรือคุ้นเคยในภาษาปลายทาง จึงเป็นผลให้ยากจะทำการแปลออกมาผ่านคำในภาษาปลายทางให้ผู้รับสารภาษาปลายทางเข้าใจได้โดยง่าย

โดยขอบเขตของการเป็นคำแสดงวัฒนธรรมในที่นี้จะหมายรวมถึงการเป็นคำในภาษาต้นทางที่อาจไม่เป็นที่รู้จักหรือปรากฏการใช้ในสังคมที่ใช้ภาษาปลายทาง ตัวอย่างเช่น

わー、成田エクスプレスと上野東京ライン。

(ตัวอย่างประโยคจากบทภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 71.49)

คำว่า 成田エクスプレス มีชื่อเรียกในภาษาอังกฤษว่า Narita Express หรือ NEX เป็นคำที่ใช้เรียกขบวนรถไฟด่วนพิเศษที่เปิดให้บริการโดยมีเส้นทางโดยสารเชื่อมต่อระหว่างจุดโดยสารภายในเมืองโตเกียวกับท่าอากาศยานนานาชาตินาริตะ โดยการเชื่อมจากสถานีโตเกียว (東京駅) สถานี

ชินากาวะ (品川駅) สถานีโยโกฮาม่า (横浜駅) และสถานีอื่นๆไปยังสถานีที่ท่าอากาศยานนาริตะ เปิดให้บริการที่ประเทศญี่ปุ่นในปีพุทธศักราช 2534 (デジタル大辞泉プラス, n.d.) และ

คำว่า 上野東京ライン เป็นคำที่ใช้เรียกเส้นทางรถไฟที่เปิดให้บริการโดย East Japan Railway Company หรือ JR East (東日本旅客鉄道, JR 東日本) มีเส้นทางเชื่อมต่อระหว่างสถานี อุเอโนะและสถานีโตเกียว ก่อตั้งขึ้นในปีพุทธศักราช 2558 (日本大百科全書, n.d.) เป็นต้น

2.2 ประเภทของคำแสดงวัฒนธรรม

ในการจัดแบ่งประเภทของคำแสดงวัฒนธรรม ได้มีนักทฤษฎีหลายท่านศึกษาและทำการ แบ่งประเภทออกมา โดยมีทั้งส่วนที่เหมือนและต่างกันไป ดังนี้

Nida (1945, pp. 194-208) ได้จัดแบ่งประเภทคำแสดงวัฒนธรรมโดยมีฐานการแบ่ง ตามความต่างทางวัฒนธรรมในสังคมด้านต่างๆไว้ทั้งหมด 5 ประเภทดังนี้

1) ประเภทนิเวศวิทยา (ecology)

เนื่องจากในแต่ละประเทศมีที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ที่ต่างกันไป ทำให้คำจำกัดความ ของคำทางนิเวศวิทยาถูกเรียกใช้ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับรูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคมนั้นๆ เมื่อมีจุด ยุทธศาสตร์ที่ต่างกัน ลักษณะทางภูมิศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นภูมิประเทศหรือภูมิอากาศเองก็ต่างกันไป ด้วย ดังนั้นภูมิประเทศหรือภูมิอากาศลักษณะหนึ่งที่คนในสังคมหนึ่งเข้าใจและรู้จัก อาจเป็น ภูมิประเทศหรือภูมิอากาศที่คนอีกสังคมหนึ่งไม่รู้จักหรืออาจไม่เข้าใจตรงกันกับที่คนในสังคมแรก เข้าใจได้

สาเหตุเป็นเพราะแต่ละสังคมมีจุดยุทธศาสตร์ที่ตั้งถิ่นฐานต่างกัน การกำหนด นิเวศวิทยาพื้นฐานจึงอาจไม่ตรงกัน ถึงแม้จะมีการใช้คำเหมือนกัน แต่อาจมีขอบเขตความหมายที่ถูก กำหนดไว้เกี่ยวกับคำนั้นที่แตกต่างกัน เช่น คำเรียกเขตฤดูกาล ความแตกต่างเชิงนิเวศวิทยาระหว่าง เขตร้อนและเขตกึ่งร้อนหรือเขตอบอุ่น ที่เมื่อต้องทำการแปลแล้วจำเป็นต้องมีการปรับการให้ ความหมายด้วยกลวิธีการแปลต่างๆเพื่อให้ออกมาตรงความหมายของต้นฉบับได้ ดังนั้นคำที่ใช้ทาง นิเวศวิทยาจึงถือเป็นประเภทคำแสดงวัฒนธรรมที่ผู้แปลจะต้องมีความรู้ทางวัฒนธรรมสังคมทั้งสอง เพื่อจะนำมาเปรียบเทียบหาความเหมือนหรือต่างกันในการจำกัดความของคำที่แต่ละสังคมใช้ ถึงจะ สามารถถ่ายทอดการแปลโดยใช้คำแปลที่ใกล้เคียงเทียบเท่ากับความหมายเดิม เพื่อให้คนในอีกสังคม หนึ่งเข้าใจได้ถูกต้องให้มากที่สุด

2) ประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture)

ประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมนี้จะมีปัญหาในการแปลที่ซับซ้อนมากกว่าในการ แปลคำในประเภทนิเวศวิทยา เพราะถึงแต่ละสังคมอาจจะมีวัฒนธรรมที่มีจุดร่วมหรือส่วนที่คล้ายคลึง

กันอยู่ แต่จุดต่างทางวัฒนธรรมหรือส่วนที่แตกต่างกันก็มีอยู่ไม่น้อยเช่นกัน เนื่องจากวัฒนธรรมที่ปรากฏในคำประเภนี้จะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของวัฒนธรรมหนึ่ง โดยคำดังกล่าวอาจเป็นที่รู้จักดีในสังคมหนึ่งเป็นอย่างมาก แต่คำที่ว่ำนั้นกลับไม่ปรากฏการใช้หรือกล่าวถึงในสังคมอื่นเลย ทำให้คนในสังคมอื่นที่ไม่รู้จักหรือคุ้นเคยกับวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในคำดังกล่าว ไม่สามารถทำความเข้าใจได้ และถึงจะเป็นคำที่มีปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกัน แต่ด้วยจุดต่างของวัฒนธรรมแม้เพียงเล็กน้อยก็สามารถสร้างความเข้าใจที่ไม่ตรงกับคำในวัฒนธรรมต้นทางให้กับผู้รับสารปลายทางได้ ทำให้การเลือกใช้คำแปลไปสู่อีกภาษาหนึ่งต้องพึงระมัดระวังไม่ให้เกิดความสับสนระหว่างวัฒนธรรมและไม่ควรมองข้ามความสำคัญทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เช่น ทำการแปลโดยคุณลักษณะด้านสิ่งแวดล้อมที่ใกล้เคียงกันเป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น การแปลคำว่า gate ที่ไม่ปรากฏการใช้คำในลักษณะเดียวกันนี้ในภาษาอะบอริจิน เป็นต้น

3) ประเภทสังคมวัฒนธรรม (social culture)

ด้วยการที่แต่ละสังคมมักจะมีวัฒนธรรมของการจัดระเบียบทางสังคมและการควบคุมทางสังคมที่กำหนดใช้ในสังคมของตนเองอยู่ ผู้แปลจึงอาจเกิดปัญหาในการแปลตามมา เพราะตีความและหาความเท่าเทียมทางความหมายไม่ได้ กล่าวคือ ในแต่ละสังคมมีแนวคิดในการกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ในสังคม เมื่อมีการจัดระเบียบต่างกัน การกำหนดสถานะทางสังคมที่ต่างกัน ทำให้การตีความหมายของคำเดียวกันอาจตั้งอยู่บนฐานความคิดที่ไม่เหมือนกัน ทำให้ตีความต่างกัน การแปลตรงตัวเลยอาจทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนกันได้ เช่น การให้คำจำกัดความเกี่ยวกับคำที่ใช้เรียกชนชั้น หรือสถานะทางสังคม อาทิ การแปลคำว่า the common peoples การแปลคำเรียกเชื้อชาติ หรือการแปลธรรมเนียมปฏิบัติทางสังคม (social practice) ที่ในสังคมหนึ่งมี แต่อีกสังคมไม่มี เป็นต้น

4) ประเภทวัฒนธรรมทางศาสนา (religious culture)

ถือเป็นปัญหาของการแปลมักเป็นเรื่องที่สร้างความสับสนให้กับผู้แปลได้ไม่น้อย เพราะแต่ละบุคคลมีบรรทัดฐานทางความคิดหรือความเชื่อที่เชื่อมโยงกับศาสนาอยู่ หากเลือกใช้คำที่ไม่เหมาะสม มีความคลุมเครือ หรือใช้คำที่ตีความหมายได้หลายแง่มุม ก่อให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนกัน ก็อาจนำไปสู่การตีความหมายที่ผิดพลาดเกิดขึ้นตามมาได้ เช่น การแปลคำเรียกเทพเจ้า (titles for deity) การแปลคำว่า sanctity กับ holiness เป็นต้น

5) ประเภทวัฒนธรรมทางภาษา (linguistic culture)

ภาษาศาสตร์ถือเป็นประเภทคำแสดงวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดปัญหาการแปลจำนวนมากที่สุดเกิดขึ้นประเภทหนึ่ง เพราะการแปลจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่งเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมทางภาษาที่ปรากฏอยู่ในภาษาศาสตร์อยู่ เช่น คำที่สังคมหนึ่งมองว่าเป็นคำนาม แต่อีกสังคมหนึ่งกลับเอาคำนั้นไปใช้เป็นคำเสมือนคำกริยาแทนอย่างคำว่า "faint" คำว่า "love" คำว่า "baptism" และคำ

ว่า "repentance" ที่เป็นคำนามในภาษาอังกฤษ แต่เมื่อแปลเป็นภาษา Mazatec กลับถูกให้ความหมายในรูปของคำกริยาแทน เพราะในภาษา Mazatec ไม่มีคำเหล่านี้ปรากฏใช้ในสังคม เป็นต้น การแปลคำในประเภทนี้ ต้องดูการเปรียบเทียบระบบการออกเสียง ต้องแน่ใจว่าเมื่อแปลแบบทับศัพท์แล้วจะไม่ใช่คำพ้องเสียงกับคำพื้นเมืองบางคำที่อาจส่งผลกระทบต่อด้านลบกับผู้รับสารภาษาปลายทางจนเกิดความไม่พอใจหรือสับสนในความหมายขึ้นมาได้ นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางวากยสัมพันธ์ เช่น ความยาวหรือความซับซ้อนทางโครงสร้างประโยคที่ต่างกันก็อาจทำให้เกิดปัญหาที่ยากต่อการแปลสำหรับผู้แปลได้ ฯลฯ อีกทั้งในบางภาษายังมีระบบการใช้สรรพนามที่มีความซับซ้อนหลากหลายหรือจำนวนการใช้ที่มากน้อยต่างกันอย่างอื่น คำที่จัดอยู่ในประเภทนี้จึงแสดงวัฒนธรรมทางภาษาของแต่ละสังคมออกมาไม่มากนัก

ในขณะที่ Newmark (1964) ได้มีการจัดแบ่งประเภทของคำทางวัฒนธรรมไว้ทั้งหมด 6 ประเภทดังนี้

1) ประเภทนิเวศวิทยา (Ecology) เช่น คำที่ใช้ในทางธรณีวิทยา คำที่ใช้ในทางสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ เป็นต้น

2) ประเภทชีวิตสาธารณะ (Public life) เช่น คำที่ใช้ในการเมือง การปกครอง หรือรัฐบาล เป็นต้น

3) ประเภทชีวิตทางสังคม (Social life) เช่น คำทางเศรษฐกิจ ชื่ออาชีพ คำเรียกสวัสดิการทางสังคม คำที่ใช้ในการศึกษา เป็นต้น

4) ประเภทชีวิตส่วนบุคคล (Personal life) เช่น ชื่ออาหารที่มักจะมีองค์ประกอบเชิงวัฒนธรรมที่โดดเด่นในแต่ละสังคมรวมอยู่ในคำนั้นๆ อยู่เสมอ ชื่อเครื่องแต่งกาย ชื่ออุปกรณ์เครื่องใช้ เป็นต้น

5) ประเภทธรรมเนียมปฏิบัติ (Customs) เช่น การประบมืออย่างช้าๆ และการเคาะโต๊ะที่เป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่มีความหมายซึ่งถึงการประบมือแสดงความชื่นชมหรือแสดงถึงจิตวิญญาณ และกิจกรรมต่างๆ เช่น คริกเก็ตและฟุตบอลที่ล้วนแต่เป็นคำหรือสำนวนประจำชาติของสังคมนั้นๆ ทั้งหมด

6) ประเภทความเป็นส่วนตัว (Private passions) เป็นประเภทของคำที่ชี้เฉพาะบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ส่วนบุคคล อาจหมายถึงคำทางศาสนา ดนตรี บทกวี เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการแบ่งประเภทคำแสดงวัฒนธรรมของ Newmark (1998, pp. 95-103) ที่นำเอาการแบ่งประเภทของ Nida มาปรับใช้ร่วมด้วยจนเกิดเป็นการแบ่งประเภทแบบใหม่ขึ้น โดยจะมีแบ่งออกเป็น 5 ประเภทดังนี้

1) ประเภทนิเวศวิทยา (Ecology) เช่น tabuleiros (low plateau), plateau, selva (tropical rain forest), savanna

2) ประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุ (Material culture) แบ่งออกเป็นคำในหมวดหมู่อาหาร คำในหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย คำในหมวดหมู่สถานที่และสิ่งก่อสร้าง และคำในหมวดหมูยานพาหนะ

3) ประเภทสังคมวัฒนธรรม (Social culture - work and leisure) เช่น biwa, sithar, raga, reggae ฯลฯ

4) ประเภทกิจกรรมและความเคลื่อนไหวทางสังคม (Organisations, customs, activities, procedures, concepts) แบ่งออกเป็นคำในหมวดหมู่การเมืองการปกครอง (Political and administrative) คำในหมวดหมู่ศาสนาความเชื่อ (Religious) และคำในหมวดหมู่ศิลปะ (Artistic)

5) ประเภทข้อมูลส่วนบุคคล ความชื่นชอบ และงานอดิเรก (Gestures and habits) เช่น Cock a snook, spitting เป็นต้น

ส่วนการจัดแบ่งตามทฤษฎีของ Pedersen (2008 as cited in Shinohara yoshiko, 2013) จะมีการจัดหมวดหมู่แบ่งขอบเขตประเภทของคำที่แสดงความแตกต่างทางวัฒนธรรม ดังนี้

- 1) ประเภทคำที่บอกความยาวกับปริมาตรและน้ำหนัก
- 2) ประเภทคำนามที่มีลักษณะเฉพาะ
- 3) ประเภทคำเรียกอาชีพหรือชื่อตำแหน่งหน้าที่ในการทำงาน เช่น Detective Sergeant
- 4) ประเภทคำเรียกอาหารและเครื่องดื่ม
- 5) ประเภทคำทางภาษาศาสตร์ งานวรรณกรรม
- 6) ประเภทคำที่ใช้ในสังคมการเมือง การปกครอง เช่น the Foreign Office
- 7) ประเภทคำที่ใช้เกี่ยวกับสันทนาการ ศิลปะการแสดง การละเล่น เช่น Coney Island
- 8) ประเภทคำที่ใช้ในการศึกษา เช่น college degrees
- 9) ประเภทชื่อกีฬา เช่น the pitcher mound
- 10) ประเภทคำที่ใช้เกี่ยวกับสกุลเงินตรา
- 11) ประเภทคำทางเทคนิคเฉพาะทาง งานฝีมือ เช่น double Alberti feedback loop
- 12) อื่นๆ

จากที่ได้กล่าวไปข้างต้น จะเห็นได้ว่าแต่ละทฤษฎีการจัดแบ่งประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมจะมีทั้งจุดที่คล้ายคลึงและจุดที่แตกต่างกันออกไป โดยการจัดแบ่งประเภทตามแนวคิดของ Nida จะเป็นทฤษฎีที่ถือว่าคิดค้นขึ้นในช่วงเริ่มต้นการจัดแบ่งประเภทในลักษณะนี้ จึงทำให้มีการจัดแบ่งที่เป็นพื้นฐานเริ่มต้นในการช่วยทำความเข้าใจกับหลักการการแบ่งประเภท แต่ด้วยความที่เน้น

การจัดแบ่งประเภทคำตามความต่างทางวัฒนธรรมเป็นหลัก จึงทำให้อาจไม่เห็นลักษณะการจัดแบ่งประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่ชัดเจนเมื่อเทียบกับแนวคิดการจัดแบ่งประเภทของ Newmark โดยแนวคิดของ Newmark จะมีส่วนที่คล้ายคลึงกับแนวคิดของ Nida ในส่วนที่มีการจัดแบ่งประเภทนิเวศวิทยา ประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุ และประเภทสังคมวัฒนธรรมเหมือนกัน แต่จะมีส่วนที่แตกต่างกันตรงที่ Newmark จะเพิ่มประเภทของกิจกรรมและความเคลื่อนไหวทางสังคม กับประเภทความขึ้นชอบส่วนบุคคลและงานอดิเรกเข้ามา และทำการจัดแบ่งหมวดหมู่ต่างๆแยกย่อยลงมาในแต่ละประเภท ทำให้เห็นลักษณะการจัดแบ่งประเภทคำแสดงวัฒนธรรมที่ชัดเจนมากขึ้น ถือเป็น การจัดแบ่งที่มีลักษณะการให้ขอบเขตที่กว้างและยืดหยุ่น นำไปประยุกต์ใช้ได้ง่ายเมื่อเทียบกับแนวคิดของ Pedersen (2008 as cited in Shinohara yoshiko, 2013) ที่จะมีลักษณะการจัดแบ่งประเภทที่แตกต่างกับแนวคิดอื่น เพราะมีการจัดแบ่งถึง 12 ประเภท ซึ่งถือว่าเป็นแนวคิดที่เหมาะสมกับการนำไปใช้เป็นกรอบแนวคิดการจัดแบ่งประเภทที่ต้องการรายละเอียด แต่ด้วยการจัดแบ่งประเภทที่มีจำนวนมาก และจำกัดขอบเขตของคำในแต่ละประเภทแบบลงรายละเอียดเจาะจงชัดเจน อาจทำให้มีข้อจำกัดยากต่อการจัดแบ่งคำลงในแต่ละประเภทได้

แต่เนื่องด้วยวัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้จะทำการศึกษาวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมเป็นหลัก และต้องการรวบรวมข้อมูลในส่วนของประเภทคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเพื่อดูแนวโน้มและใช้เป็นข้อมูลเสริมประกอบการวิเคราะห์เท่านั้น ผู้วิจัยจึงจะขอยกเอาทฤษฎีการจัดแบ่งประเภทของ Newmark (1998, pp. 95-103) มาประยุกต์ใช้ และปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวัตถุประสงค์การศึกษา เพราะเป็นทฤษฎีที่มีลักษณะการจัดแบ่งที่มีขอบเขตของแต่ละประเภทชัดเจน ไม่เกิดการทับซ้อน อีกทั้งยังง่ายต่อการทำให้เห็นภาพรวมของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบและการนำข้อมูลดังกล่าวไปประกอบการวิเคราะห์ต่อไปในงานวิจัยนี้

2.3 การแปลคำแสดงวัฒนธรรม

การแปลคำแสดงวัฒนธรรมจะพบได้จากการแปลผลงานต้นฉบับที่มีข้อมูลภาษาหนึ่ง (source text, ST) ไปสู่ผลงานแปลที่มีข้อมูลภาษาเป้าหมาย (target text, TT) เพื่อถ่ายทอดสารจากผลงานต้นฉบับที่ถูกถ่ายทอดด้วยภาษาหนึ่งมาสู่ผู้รับสารที่ใช้ภาษาอื่น ผู้แปลจะต้องทำการการแปล ST จากภาษาต้นทางที่เรียกว่า source language (SL) ไปสู่ภาษาปลายทางที่เรียกว่า target language (TL) โดยนำเอาวิธีการแปลต่างๆมาเลือกใช้ในการแปลเพื่อให้เนื้อความจากต้นทางถูกถ่ายทอดมาสู่ผู้รับที่ใช้ภาษาปลายทางได้ครบถ้วน ถูกต้อง และเหมาะสมมีประสิทธิภาพให้มากที่สุด แต่เนื่องด้วยการแปลคำที่แสดงวัฒนธรรมถือเป็นหนึ่งในปัญหาการแปลที่เป็นอุปสรรคต่อการแปลให้เกิดความหมายที่เท่าเทียมกันระหว่างภาษามากที่สุด (Jan Pedersen, 2005) การศึกษาวิธีการ

แปลคำเหล่านั้นจึงถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นการช่วยผู้แปลตระหนักถึงกระบวนการแปล และสามารถนำไปใช้วิเคราะห์ร่วมประกอบการแปล

ในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษากลวิธีที่ใช้ในการแปลสำนวนแสดงวัฒนธรรมจะพบว่า งานวิจัยของ Pedersen (2005) ถือเป็นต้นแบบของการศึกษาวิจัยในลักษณะนี้ โดยในงานวิจัยจะกล่าวถึงการศึกษาคำแสดงวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากคำแสดงวัฒนธรรม ผ่านการวิเคราะห์จากบทบรรยายภาพยนตร์เป็นหลัก ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ศึกษาต่อยอดมาจากงานวิจัยในโครงการการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ Scandinavian Subtitles (Pedersen, 2005) แล้วนำมาวิเคราะห์ประมวลผลจนออกมากลายเป็นกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมขึ้น

โดยกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมโดยจะถูกแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1) กลวิธีการแปลแบบ Official Equivalent

เป็นกลวิธีการแปลที่แตกต่างจากกลวิธีอื่นๆตรงที่กลวิธีนี้จะมีหลักเกณฑ์ในการแปลโดยอิงกับความเป็นแบบแผนทางการมากกว่าอิงกับความเป็นภาษาศาสตร์ กล่าวคือ เป็นกลวิธีการแปลคำๆหนึ่งด้วยการใช้คำที่แปลกันจนกลายเป็นแบบแผนและยึดนำมาใช้แปลโดยทั่วกันเป็นกิจลักษณะ การแปลในลักษณะนี้จะมีข้อกำหนดอื่นอยู่ แต่จะมีการแปลคำที่ตัวผู้แปลหิบบคำที่มีอยู่แล้วมาใช้เลยโดยไม่ผ่านการปรับเปลี่ยนแต่อย่างใด ตัวอย่างเช่น คำว่า Donald Duck ที่มีการแปลเป็นภาษาสวีเดนในคำว่า Kalle Anka โดยมีเหตุผลของการแปลเนื่องจากคำว่า Kalle Anka เป็นคำที่ผู้แปลใช้กันมาโดยตลอดจนเป็นแบบแผนแล้ว จึงไม่พบการแปลคำว่า Donald Duck เป็นคำอื่นนอกจาก Kalle Anka อีก เป็นต้น

2) กลวิธีการแปลแบบ Retention

เป็นกลวิธีการแปลที่เก็บรักษาคำแสดงวัฒนธรรมไว้โดยไม่ทำการแปลคำนั้นแต่อย่างใด อาจเน้นคำดังกล่าวด้วยการใช้เครื่องหมายคำพูดหรือทำเป็นตัวอักษรเอียงเพื่อแสดงให้เห็นว่าคำนั้นมีขอบเขตต่างจากคำอื่นอยู่ ด้วยลักษณะการแปลที่คงคำเดิมไว้แล้วนำมาถ่ายทอดทั้งๆอย่างนั้น ทำให้กลวิธีนี้จัดว่ามีทิศทางการแปลมุ่งไปที่ภาษาต้นทางมากที่สุดจากกลวิธีทั้งหมด นอกจากนี้ยังถือเป็นกลวิธีพื้นฐานที่มักจะถูกนำมาเลือกใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมอีกด้วย แต่อย่างไรก็ตามกลวิธีนี้ก็ยังไม่สามารถแก้ปัญหาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ดีที่สุด เพราะไม่มีการชี้แนะผู้รับสารปลายทางให้ทำความเข้าใจความหมายของคำนั้นได้แต่อย่างใด และอาจแสดงถึงความไม่กระตือรือร้นของผู้แปลอีกด้วย ตัวอย่างเช่น การแปลคำว่า NYU เป็น “NYU” ที่เป็นลักษณะการแปลที่ยังคงคำวัฒนธรรมไว้ดังเดิม แต่เพิ่มขอบเขตของการเป็นคำแสดงวัฒนธรรมโดยการใส่เครื่องหมายคำพูดและการเป็นตัวอักษรเอียงเข้ามาเพื่อเน้นความต่างกับคำอื่น เป็นต้น

3) กลวิธีการแปลแบบ Specification

เป็นกลวิธีที่คงคำแสดงวัฒนธรรมไว้ดั้งเดิม แต่มีการเพิ่มเติมข้อมูลเข้าไปผ่านการเพิ่มคำหรือข้อความอธิบาย เพื่อให้คำแสดงวัฒนธรรมนั้นเกิดความเฉพาะเจาะจง ง่ายต่อการทำความเข้าใจของผู้รับสารที่ใช้ภาษาปลายทางมากขึ้น โดยข้อมูลที่เพิ่มเข้าไปไม่ปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรอยู่ในข้อความต้นฉบับแต่อย่างใด

โดยกลวิธีนี้จะมีวิธีการแปลแยกย่อยออกเป็น 2 วิธี ได้แก่ วิธีการแปลแบบ Explicitation ที่เพิ่มคำอธิบายให้กับคำแสดงวัฒนธรรมที่มีขอบเขตข้อมูลกว้างเกินไป ยากจะทำให้ผู้รับสารปลายทางเข้าใจได้ เพื่อขยายขอบเขตของข้อมูลให้ชัดเจนและเจาะลึกมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การแปลตัวย่อในต้นฉบับโดยสะกดตัวย่อนั้นให้เป็นคำเต็ม การแปลชื่อบุคคลที่มีแต่ชื่อย่อในต้นฉบับโดยเพิ่มชื่อต้นเพิ่มเข้าไปด้วยเพื่อเจาะจงให้ชัดเจนถึงตัวบุคคลดังกล่าวยิ่งขึ้น ฯลฯ และวิธีการแปลแบบ Addition ที่เพิ่มคำเข้าไปเป็นองค์ประกอบให้คำแสดงวัฒนธรรมเกิดความจำเพาะเจาะจงยิ่งขึ้น เป็นวิธีการแปลที่ผู้แปลทำการแทรกแซงโดยป้อนข้อมูลชี้แนะให้ง่ายต่อการเข้าใจของผู้ชม ตัวอย่างเช่น การแปล Ian Botham เป็น Cricketspelaren Ian Botham ฯลฯ

4) กลวิธีการแปลแบบ Direct Translation

เป็นกลวิธีที่แปลตรงตัวโดยไม่เปลี่ยนแปลงคำแสดงวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มหรือลดก็ตาม อาจยากต่อการใช้ให้เป็นกลวิธีพื้นฐานทั่วไปในการแปลคำแสดงวัฒนธรรม แต่ในบางกรณีสามารถนำมาใช้แปลเป็นกิจลักษณะได้เช่นกัน โดยกลวิธีแปลนี้จะใช้วิธีการแปลแบบ Calque and shifted หรือแปลแบบทับศัพท์ ยืมคำมาใช้ทั้งเสียงและความหมายโดยนำมาเขียนเป็นตัวอักษรภาษาปลายทางแทน ตัวอย่างเช่น การแปลทับศัพท์ชื่อบริษัท ชื่อสถานที่ราชการ ชื่ออุปกรณ์ทางเทคนิค โดยคงเสียงและความหมายในภาษาต้นทางไว้แต่เขียนออกมาเป็นภาษาปลายทางแทน อาทิ การแปลคำว่า Captain (of police) เป็น politi-kaptajn เป็นต้น

5) กลวิธีการแปลแบบ Generalization

เป็นกลวิธีที่ถือว่ามีจุดประสงค์การแปลตรงข้ามกับกลวิธีการแปลแบบ Specification เพราะกลวิธีนี้จะเป็นการแปลจากคำแสดงวัฒนธรรมที่มีขอบเขตข้อมูลจำเพาะเจาะจงเกินไป ไปสู่คำแปลที่เป็นที่รู้จักหรือใช้กันโดยแพร่หลายทั่วไป ทำให้คำแสดงวัฒนธรรมเดิมที่มีข้อมูลลงลึกเกินไปกลายเป็นมีขอบเขตข้อมูลที่กว้างขึ้น ง่ายต่อการทำความเข้าใจของผู้รับสารปลายทางที่อาจไม่รู้จักหรือเข้าใจวัฒนธรรมที่ปรากฏในคำนั้นๆ ตัวอย่างเช่น การแปลคำว่า the Corinth coffee shop เป็น the café เป็นต้น

6) กลวิธีการแปลแบบ Substitution

เป็นกลวิธีการแปลที่นำเอาคำแสดงวัฒนธรรมภาษาต้นทางในต้นฉบับออกไปแล้ว นำเอาคำอื่นมาแปลแทนที่ โดยอาจจะแปลโดยใช้คำแสดงวัฒนธรรมอื่นมาแทนที่ หรือแปลโดยถอดความหมายบางส่วนจากคำมาเรียบเรียงถ่ายถอดแบบใหม่ในภาษาปลายทาง กลวิธีการแปลนี้จะมีวิธีการแปลแยกย่อยออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

วิธีการแปลแบบ Cultural Substitution ที่แปลแบบกำจัดคำแสดงวัฒนธรรมภาษาเดิมในต้นฉบับ (ST ECR) ออกไป แล้วแทนที่ด้วยคำแสดงวัฒนธรรมอื่น โดยคำแสดงวัฒนธรรมอื่นที่นำมาแปลมักจะเลือกเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่คาดว่าผู้รับสารปลายทางจะคุ้นเคย รู้จักหรือเข้าใจ เป็นอย่างดีได้ ถือเป็นกลวิธีที่มีการนำมาใช้กันมายาวนาน และมีทิศทางการแปลมุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางมากที่สุด มักจะถูกเลือกนำมาใช้แปลชื่อเรื่องชื่อสถาบันบ้อยที่สุด และวิธีการแปล Paraphrase ที่แปลแบบลบคำแสดงวัฒนธรรมภาษาเดิมในต้นฉบับออกไป แล้วแปลคำหรือข้อความที่ได้จากการถอดความคำแสดงวัฒนธรรมภาษาเดิมที่ลบไป เป็นกลวิธีที่ถูกนำมาใช้แก้ปัญหาการแปลจุดที่ซับซ้อนเกินกว่าจะแปลแบบ Specification หรือ Generalization ได้

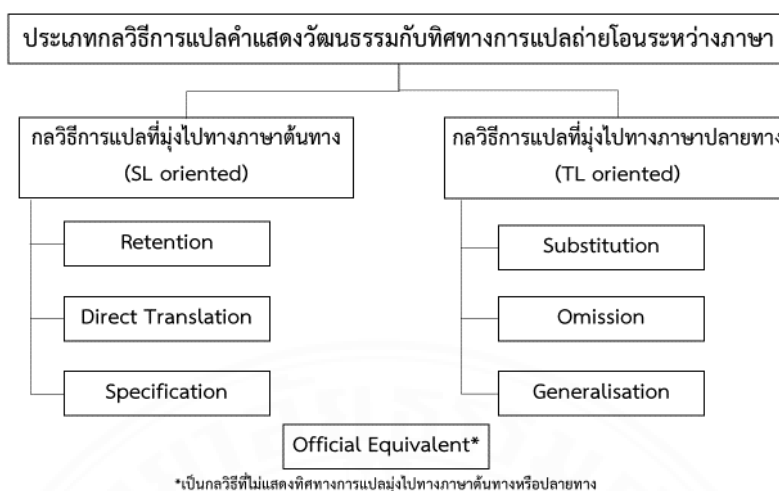
โดยวิธีการแปลแบบ Paraphrase สามารถแปลแบบถอดความมาให้คงความหมายหรือความรู้สึกของคำเดิมอยู่ (Paraphrase with sense transfer) หรือแปลแบบแทนที่ด้วยคำที่แสดงวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับบริบทโดยไม่คำนึงถึงอารมณ์ความรู้สึกของคำเดิม (Situational paraphrase)

ตัวอย่างเช่น การแปลคำว่า Mr. Roger เป็น Anders And การแปลคำว่า the VE Day celebration เป็น the celebrations of the capitulation in the second world wars เป็นต้น

7) กลวิธีการแปลแบบ Omission

เป็นกลวิธีการแปลที่แปลคำแสดงวัฒนธรรมโดยการละ ไม่นำคำแสดงวัฒนธรรมมาแปลหรือกล่าวถึงในผลงานแปลแต่อย่างใด ถือเป็นกลวิธีการแปลที่ผู้แปลต้องเลือกใช้อย่างระมัดระวัง และจำเป็นต้องรับผิดชอบต่อการเลือกใช้กลวิธีนี้ในการแปล

โดยประเภทกลวิธีทั้ง 7 กลวิธีดังกล่าวจะมีลักษณะการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่แสดงถึงทิศทางในการแปล โดยแบ่งออกเป็นทิศทางการแปลมุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทาง (SL oriented) ที่จะเป็นทิศทางการแปลที่มีลักษณะตรงกับกลวิธีการแปลแบบ Retention แบบ Direct transition และแบบ Specification กับทิศทางการแปลที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทาง (TL oriented) ที่จะเป็นทิศทางการแปลที่มีลักษณะตรงกับกลวิธีการแปลแบบ Substitution แบบ Omission และแบบ Generalization โดยจะมีเพียงกลวิธีการแปลแบบ Official Equivalent ที่ไม่มีทิศทางมุ่งไปที่ภาษาต้นทางหรือภาษาปลายทางเป็นพิเศษ จากข้อมูลดังกล่าวสามารถจัดหมวดหมู่ประเภทกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมกับทิศทางการแปลถ่ายโอนระหว่างภาษาตามแผนภูมิได้ ดังนี้



ส่วนการศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยพบว่ามี การศึกษาวิจัยอยู่น้อย โดยจะมีงานวิจัยของสมเกียรติ (2557) ที่ศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแปลสำนวน แสดงวัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในบทความประเภทความเรียงทั่วไปอย่างจดหมายจดหมาย ข่าวยรายเดือนสำหรับชาวไทยที่ไปฝึกปฏิบัติงานในประเทศญี่ปุ่นโดยมีเนื้อหาต่างๆ อาทิ การแนะนำ สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ข่าวสารทั้งในและต่างประเทศ ฯลฯ ที่มีชื่อว่า 技能実習生の友 จัดทำโดย Japan International Training Corporation Organization และทำการแปลเป็นภาษาไทยโดย นักแปลหลายท่านที่มีความน่าเชื่อถือในระดับหนึ่งเป็นจำนวน 12 เล่ม และหนังสือแปลจำนวน 2 เล่ม ได้แก่ เคล็ดลับและมารยาทในการผูกมิตร¹ และเคล็ดลับและมารยาทในการมอบของขวัญ² จัดพิมพ์ โดยสำนักพิมพ์ภาษาและวัฒนธรรม โดยในงานวิจัยของสมเกียรติ (2557) เรื่อง กลวิธีการแปลคำ แสดงวัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ได้มีการจัดแบ่งประเภทของกลวิธีการแปลคำแสดง วัฒนธรรมออกเป็น 9 กลวิธีดังนี้

¹ เคล็ดลับและมารยาทในการผูกมิตร เป็นหนังสือแปลไทยจากภาษาญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรวบรวม เคล็ดลับและเทคนิคในการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในสังคมในสถานการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวันและในโอกาสพิเศษจาก ทั้งแบบฉบับที่ใช้ในสังคมญี่ปุ่นและสากล โดยมีการทำเนื้อหาให้มีรูปแบบที่เข้าใจง่ายและมีภาพประกอบที่น่าอ่าน เหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย เพื่อให้ผู้ที่ต้องการสร้างความสามารถในการผูกมิตรนำไปปรับใช้ในการสร้างความ สัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมได้ราบรื่น

² เคล็ดลับและมารยาทในการมอบของขวัญ เป็นหนังสือแปลไทยจากภาษาญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการ รวบรวมเคล็ดลับและเทคนิคต่างๆในการรับมอบของขวัญ เช่น ไอเดียในการเลือกสรรของขวัญที่จะสามารถสร้าง ความประทับใจและความทรงจำที่ดีให้ทั้งผู้ให้และผู้รับในโอกาสต่างๆ เทคนิคการประดิษฐ์ตกแต่งของขวัญรูปแบบ ต่างๆ ธรรมเนียมมารยาทในการรับของขวัญ การแสดงความขอบคุณต่อฝ่ายที่มอบของขวัญ ฯลฯ

- 1) กลวิธีการแปลแบบถอดเสียงทับศัพท์ เช่น การแปลคำว่า 札幌 เป็น ซัปโปโร
- 2) กลวิธีการแปลแบบถอดเสียงทับศัพท์ และอธิบายเพิ่มเติมด้วยการเติมคำหรือวลีเข้าไปที่ด้านหน้าหรือด้านหลัง เช่น การแปลคำว่า 鳥取 เป็น จังหวัดทตโตริ
- 3) กลวิธีการแปลแบบถอดเสียงทับศัพท์ และอธิบายเพิ่มเติมด้วยการใส่เชิงอรรถหรือคำอธิบายในวงเล็บ เช่น การแปลคำว่า 舞妓さん เป็น ไมโกะซัง และให้เชิงอรรถเสริมคำอธิบายเกี่ยวกับคำดังกล่าวว่า เกอิชาฝึกหัด
- 4) กลวิธีการแปลแบบใช้คำยืมจากภาษาต่างประเทศ เช่น การแปลคำว่า スーパー เป็น ซูเปอร์มาร์เก็ต
- 5) กลวิธีการแปลแบบใช้คำแปลสำเร็จรูป เช่น การแปลคำว่า お酒 เป็น เหล้าสาเก
- 6) กลวิธีการแปลแบบแปลตามความหมายของคำ เช่น การแปลคำว่า 夏野菜 เป็น “ผักฤดูร้อน”
- 7) กลวิธีการแปลแบบทดแทนทางวัฒนธรรมแทน เช่น การแปลคำว่า 辛子 เป็น มัสตาร์ดญี่ปุ่น
- 8) กลวิธีการแปลแบบใช้คำที่มีความหมายใกล้เคียงหรือมีความหมายกว้างกว่า เช่น การแปลคำว่า 市役所 เป็น สถานที่ราชการ
- 9) กลวิธีการแปลแบบการตัดออกหรือ การแปลแบบไม่แปล

เนื่องจากที่งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย ประกอบกับที่ทฤษฎีของ Pedersen ได้รับการคิดค้นแนวคิดขึ้นมาจากการวิเคราะห์ประมวลผลจากการเก็บข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในสื่อภาพยนตร์โดยตรง ผู้วิจัยเห็นว่า หากนำเอาทฤษฎีที่ใช้ฐานข้อมูลเป็นสื่อประเภทเดียวกันนี้มาศึกษาวิเคราะห์จะมีจุดประสงค์สอดคล้องกับการศึกษาในงานวิจัยนี้มากที่สุด จึงเป็นเหตุผลทำให้ในงานวิจัยนี้เลือกนำเอาทฤษฎีการจัดแบ่งประเภทกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมของ Pedersen มาใช้วิเคราะห์เป็นหลัก

2.4 การแปลบทบรรยายประกอบในภาพยนตร์

Gottlieb (2001) ได้ให้คำจำกัดความบทบรรยายประกอบภาพยนตร์ไว้ว่า บทบรรยาย (subtitles) เป็นการแปลภาษาในสื่อภาพยนตร์ (subtitlings) โดยแปลจากภาษาต้นทางที่ปรากฏในรูปแบบของบทภาพยนตร์ มาเป็นภาษาปลายทางที่อยู่ในรูปแบบของข้อความที่บรรยายบนหน้าจอเป็นจำนวนอย่างน้อยหนึ่งบรรทัด และจะปรากฏอยู่ระหว่างการฉายภาพยนตร์ในระยะเวลาที่สอดคล้องไปพร้อมกับข้อความทางวาจาที่เป็นบทพูดในภาษาต้นฉบับของสื่อภาพยนตร์

การแปลบทบรรยายถือเป็นประเภทงานแปลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ เพราะการแปลบทบรรยายถือเป็นการแปลบทภาพยนตร์ที่เป็นภาษาพูดแล้วเรียบเรียงให้ออกมาอยู่ในรูปแบบภาษาเขียน โดย Tornqvist (1998 as cited in Khalaf, 2016, p. 123) ได้กล่าวถึงความแตกต่างระหว่างการแปลบทบรรยายกับการแปลงานเขียนไว้ 4 ประการ ได้แก่

ประการที่หนึ่ง การเปรียบเทียบผลงานที่เป็นภาษาต้นทางกับผลงานแปลที่เป็นภาษาปลายทาง กล่าวคือ ผู้อ่านงานเขียนจะไม่ได้เปรียบเทียบกับผลงานภาษาต้นฉบับระหว่างอ่านผลงานแปล ในขณะที่ผู้ชมภาพยนตร์สามารถเปรียบเทียบบทบรรยายแปลกับภาษาต้นฉบับได้ระหว่างรับชมผ่านการฟังเสียงพูดที่ใช้ภาษาต้นทาง

ประการที่สอง ผู้แปลงานเขียนจะได้รับพื้นที่ที่ใช้ในการขยายความ ใส่คำอธิบายหรือใส่เชิงอรรถประกอบได้ในกรณีที่ต้องการเสริมการแปลข้อความในภาษาต้นทางที่ยากจะเข้าใจความหมาย ในขณะที่ผู้แปลบทบรรยายไม่สามารถทำในลักษณะเดียวกันนี้ได้

ประการที่สาม ลักษณะการแปลระหว่างสองภาษา (inter-textual translation) การแปลงานเขียนจะมีลักษณะการแปลจากภาษาเขียนหนึ่งไปสู่อีกภาษาเขียนหนึ่ง ในขณะที่การแปลบทบรรยายจะเป็นการแปลจากบทภาพยนตร์ที่เป็นภาษาพูดแล้วทำการเรียบเรียงไปสู่บทบรรยายที่อยู่ในรูปแบบภาษาเขียนแทน

ประการที่สี่ ผู้แปลบทบรรยายจะต้องแปลโดยอยู่ภายใต้ข้อจำกัดของการแปลบทบรรยาย ในขณะที่การแปลงานเขียนเปิดโอกาสให้ผู้แปลได้นำเสนอการแปลมากกว่า

การแสดงถึงข้อแตกต่างระหว่างการแปลบทบรรยายกับการแปลงานเขียนอื่นข้างต้นมีความสอดคล้องกับ Khalaf (2016, pp.124-129) ที่ได้กล่าวถึงการแปลบทบรรยายไว้ว่า สิ่งที่ผู้แปลบทบรรยายต้องเผชิญระหว่างทำการแปล นอกจากจะเป็นข้อจำกัดและความแตกต่างจากการแปลแบบอื่นแล้ว ยังมี 'ความท้าทาย' (challenge) ที่ผู้แปลจะต้องจัดการและรับมือเพื่อทำการแปลออกมาเป็นบทบรรยายได้อีกด้วย โดยความท้าทายในการแปลบทบรรยายจะถูกจัดแบ่งออกมาเป็นสามส่วนหลัก ดังนี้

1) ความท้าทายทางเทคนิค

1.1) ช่องว่าง (The space) ผู้แปลจะต้องแปลบทบรรยายออกมาให้อยู่ในจำนวนอักขระ 37 ตัวโดยประมาณต่อหนึ่งบรรทัด และจะต้องมีบทบรรยายจำนวนไม่เกิน 2 บรรทัดต่อหนึ่งเฟรมภาพ

1.2) ระยะเวลา (Time) นอกจากถูกจำกัดเรื่องจำนวนอักขระแล้ว ระยะเวลาที่บทบรรยายจะปรากฏอยู่บนหน้าจอก็ถูกจำกัดให้ไม่เกิน 6 วินาทีต่อหนึ่งบทบรรยายด้วย สองข้อจำกัดนี้ถือว่ามีผลต่อการทำความเข้าใจของผู้ชมที่อ่านบทบรรยายขณะรับชมภาพยนตร์

ดังนั้นการเลือกคำแปลที่เหมาะสมและตรงตามข้อจำกัดดังกล่าวจึงถือเป็นความท้าทายของผู้แปลบทบรรยาย

1.3) จังหวะการจัตวาง (Spotting) บทบรรยายที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอจะต้องถูกทำให้สอดคล้องไปด้วยกันกับบทสนทนา การแปลบทบรรยายในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการแปลบทสนทนาของตัวละครหรือผู้บรรยายเท่านั้น แต่อาจรวมไปถึงการแปลสัญลักษณ์ ตัวอักษร หรือคำเขียนอื่นๆที่มีความหมายที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อีกด้วย

1.4) ตำแหน่งบนหน้าจอ (Position on screen) บทบรรยายจะถูกกำหนดให้ปรากฏอยู่บนจอภาพในตำแหน่งกึ่งกลางบริเวณด้านล่างของหน้าจอ และจะอยู่ในตำแหน่งระหว่าง 10% จากขอบของแต่ละเฟรม ในกรณีที่ขนาดภาพที่ฉายบนจอที่มีความกว้าง 720 พิกเซล สูง 576 พิกเซล

1.5) รูปแบบตัวอักษร (Font) การเลือกใช้รูปแบบตัวอักษรที่เป็นมาตรฐานรวมถึงขนาดและสีของตัวอักษร ล้วนมีผลต่อบทบรรยายทั้งสิ้น

2) ความท้าทายทางวัฒนธรรม (cultural challenges)

ความท้าทายทางวัฒนธรรมที่แต่ละประเทศต่างก็มีบรรทัดฐานทางความคิดที่แตกต่างกันเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในการแปลภาษาหนึ่งไปสู่อีกภาษาหนึ่ง ในการแปลบทภาพยนตร์เองก็พบปัญหาในการแปลวัฒนธรรมของภาษาหนึ่งไปสู่ภาษาหนึ่งด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น การแปลอารมณ์ขันที่ถือเป็นความท้าทายทางวัฒนธรรมสำหรับผู้แปลไม่น้อย เพราะการแปลอารมณ์ขันไม่ได้มีแต่มีทุกตลกระดับสากลที่ทุกคนรู้จักกันดีเลยทำให้แปลได้ไม่ยาก แต่มีตลกละเอียดในระดับท้องถิ่นหรือระดับชาติอยู่ ด้วยการที่เน้นแปลให้เกิดอารมณ์ขันมากกว่าแปลให้ตรงความหมาย ผู้แปลจึงจำเป็นต้องแปลโดยนำเสนออารมณ์ขันในวัฒนธรรมหนึ่งให้เข้าถึงอารมณ์ขันของผู้ชมต่างวัฒนธรรมให้ได้ เป็นต้น

3) ความท้าทายทางภาษา (linguistic challenges)

ความท้าทายทางภาษาเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่คุณแปลบทบรรยายจะต้องเจอ เช่น สำเนียงและการออกเสียง (Accents and pronunciation) ด้วยการใช้สำเนียงและการออกเสียงที่มีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ผู้แปลจะต้องดึงเอาทักษะความสามารถประกอบกับประสบการณ์ส่วนตัวออกมาใช้เพื่อทำการแปลเป็นบทบรรยายออกมา หรือความท้าทายอื่นๆอย่างความผิดพลาดทางไวยากรณ์ที่เกิดขึ้นในบทสนทนา เมื่อเจอแล้วผู้แปลก็ต้องทำการแก้ไขให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ด้วย เป็นต้น

ด้วยการแปลซับไตเติ้ล (subtitles) หรือบทบรรยายใต้ภาพยนตร์มีลักษณะการแปลงานเขียนที่ต่างจากงานประเภทอื่น อีกทั้งยังมีข้อกำหนดให้ผู้แปลต้องเลือกการแปลให้อยู่ในกรอบแบบแผนไว้อย่างจำกัด ในขณะที่การแปลงานเขียนอื่นเปิดโอกาสให้ผู้แปลสามารถทำการแปลได้มีอิสระ

มากกว่า ในงานวิจัยนี้จึงต้องการที่จะศึกษาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ดังที่จะกล่าวต่อในหัวข้อต่อไป

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทบรรยายประกอบภาพยนตร์

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการศึกษาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาต่างๆแล้ว จะพบว่า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่จะทำการศึกษาเกี่ยวกับการแปลบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษ โดยในช่วงเริ่มแรกจะมีเป็นบทความวิจัยของ 井上 (1999) และ 山田 (2004) โดยทั้งสองบทความวิจัยนี้มีวิธีการวิจัยในลักษณะเดียวกันคือ มีการนำเอาภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นที่มีบทบรรยายภาษาอังกฤษประกอบมาศึกษาเปรียบเทียบกับระหว่างบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นและบทบรรยายภาษาอังกฤษมาศึกษาเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในการแปลบทพากย์และบทบรรยายภาษาอังกฤษประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง 千と千尋の神隠し (Spirited Away) และ となりのトトロ (My Neighbor Totoro) ตามลำดับ เพื่อดูว่าในกระบวนการแปลสื่อภาพยนตร์มีประเด็นปัญหาเรื่องการถ่ายโอนทางความต่างทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับประเทศทางตะวันตกเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยหรือไม่อย่างไร โดยบทความวิจัยดังกล่าวพบผลจากการวิเคราะห์ออกมาในทิศทางเดียวกันคือ อุปสรรคในการแปลโดยส่วนใหญ่จะมาจากความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับประเทศตะวันตก เช่น วัฒนธรรมญี่ปุ่นจะมีการแสดงออกหรือการใช้ภาษาที่คลุมเครือไม่ชัดเจน ในขณะที่วัฒนธรรมทางตะวันตกจะมีการแสดงออกอย่างชัดเจนเปิดเผย เป็นต้น การต้องแปลบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นไปเป็นบทบรรยายภาษาอื่นจึงมีเรื่องของความต่างทางวัฒนธรรมเข้ามาเป็นอุปสรรคการแปลของผู้แปลด้วย

ในเวลาต่อมาได้เริ่มมีการวิจัยในลักษณะนี้เพิ่มมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น Vitucci (2017) ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการและเทคนิคที่ใช้ในการแปลบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ญี่ปุ่น กรณีที่การแปลมีอิทธิพลมาจากองค์ประกอบต่างๆที่ปรากฏในสื่อแบบที่มีทั้งภาพและเสียง (audiovisual) ที่นำมาใช้ประกอบการแปลร่วมด้วย Paula (2016) ศึกษาเกี่ยวกับการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ญี่ปุ่นในปัจจุบันเพื่อพิจารณาความสามารถในการเข้าถึงบริบทของญี่ปุ่นโดยเน้นเจาะไปที่คำอธิบายเสียง (audio descripts) โดยงานวิจัยทั้งสองชิ้นจะมีส่วนที่สอดคล้องกันคือ จะศึกษาเกี่ยวกับการแปลบทบรรยายในภาพยนตร์ญี่ปุ่น โดยเน้นไปที่เทคนิคและกระบวนการในการแปลที่นำเอาองค์ประกอบภาพและเสียงในสื่อภาพยนตร์เข้ามาอิทธิพลหรือเป็นตัวช่วยอธิบายเสริมในการแปลอยู่ เนื่องด้วยวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของประเทศญี่ปุ่น ทำให้การแปลบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่เป็นภาษาต้นทาง ไปสู่บทบรรยายภาษาอื่นที่เป็นภาษาปลายทางไม่สามารถแปลตรง

ตัวตามความหมายได้ด้วยการดูที่ภาษาอย่างเดียว แต่ต้องดูบริบทต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์มาใช้ ประกอบการแปลจนนำไปสู่บทบรรยายภาษาต่างประเทศในท้ายที่สุดด้วย

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแปลบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ญี่ปุ่น อย่างงานวิจัยของ 保坂, 豊田 และ 島田 (2019) ที่ได้ทำการศึกษาแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในการแปลบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษ โดยศึกษาวิเคราะห์จากภาพยนตร์และแอนิเมชันญี่ปุ่นรวมเป็นจำนวน 2 เรื่องคือ ภาพยนตร์เรื่อง *そして父になる* (Like Father, Like Son) และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *君の名は* (Your name) ที่แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ญี่ปุ่นจากอดีตสู่ปัจจุบัน ถึงในปัจจุบันจะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแปลให้มุ่งเน้นไปที่ภาษาญี่ปุ่นที่เป็นภาษาต้นทางมากขึ้นกว่าในอดีต แต่อย่างไรก็ตาม ด้วยข้อแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมทั้งสองประเทศที่มีไม่น้อย จึงทำให้ยังพบการแปลในลักษณะที่มีทิศทางตรงกันข้ามอย่างการตัดทอนภาษาญี่ปุ่นไปจนทำให้สูญเสียการสื่อความบางอย่างตามที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อไปอยู่ดี

ส่วนงานวิจัยที่มีการศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาอังกฤษจะปรากฏในงานวิจัยของ 篠原 (2013) ที่ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกลวิธีที่ใช้ในการแปลคำแสดงวัฒนธรรมบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *おくりびと* (Departures) พบว่าในการแปลสำนวนแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทบรรยายภาษาอังกฤษภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมีการใช้กลวิธีแบบที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาเป้าหมายมากกว่าภาษาเริ่มต้นจำนวน 2 ครั้ง ด้วยจำนวนการใช้ที่ต่างกันไม่มากทำให้ผู้วิจัยมองว่าลักษณะการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในเรื่องเป็นกลาง ไม่มีทิศทางมุ่งเน้นไปภาษาต้นทางหรือปลายทางทางใดทางหนึ่งชัดเจน แต่มีกลวิธีการแปลแบบตรงตัว (直接訳) ถูกนำมาใช้เป็นวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมมากที่สุดจำนวน 12 ครั้งจากทั้งหมด 30 ครั้ง

นอกจากนี้อีกประเด็นที่น่าสนใจที่ได้จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการแปลบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ข้างต้น คือ ประเด็นเกี่ยวกับเกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกภาพยนตร์ที่จะนำไปเป็นกรณีศึกษา กล่าวคือ ในงานวิจัยต่างๆที่ได้ยกมาล้วนให้เหตุผลในการคัดเลือกภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาวิเคราะห์สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน โดย สามารถสรุปเปรียบเทียบเป็นตารางดังนี้

ตารางที่ 2.1

แสดงการสรุปเปรียบเทียบเหตุผลในการคัดเลือกภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาในงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เรื่องที่ใช้ใน การศึกษา	ศึกษาเกี่ยวกับ	เกณฑ์ในการนำมาใช้วิจัย
千と千尋 の神隠し (ฉายปี 2001)	งานวิจัยของ 山田 (2004) ศึกษา บทภาษาอังกฤษภาพยนตร์ แอนิเมชันญี่ปุ่น เพื่อดูว่าบรรยาย ภาษาต่างประเทศมีการถ่ายทอด วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏใน ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นออกมา เป็นอย่างไร	1) เลือกศึกษาเรื่องนี้เพราะต้องการดูการถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นจากบทบรรยายภาษา ต่างประเทศ 2) เลือกจากเรื่องที่มีเนื้อหาถ่ายทอดวิถีชีวิตความเป็นญี่ปุ่นได้ ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ไม่เหนือจินตนาการและไม่มีฐานการ ดำเนินเรื่องในต่างประเทศ เพื่อให้เห็นประเด็นการแปลภาษาต่าง วัฒนธรรมได้ชัดเจน 3) เป็นเรื่องที่อยู่ในขอบเขตการแปลแก้ไขที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับ มากกว่าเรื่องอื่น เพราะภาพลักษณ์ของผู้กำกับเรื่องนี้มีฝีมือได้รับ การยอมรับจากคนในวงการแอนิเมชันของอเมริกา และยังได้ John Lasseter เป็นผู้ดูแลการจัดทำผลงานที่แปลเป็นภาษาอังกฤษก็เป็น แฟนตัวยงของผู้กำกับด้วย เลยมีความน่าเชื่อถือที่จะแปลได้ใกล้เคียง ต้นฉบับในระดับหนึ่ง
となりの トトロ (ฉายปี 1998)	บทความของ 井上 (1999) ศึกษา เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ผลงานต้นฉบับกับผลงานแปลเป็น ภาษาอังกฤษ	1) เป็นแอนิเมชันที่ได้รับความนิยมในอเมริกาในขณะนั้น
君の名は (ฉายปี 2016) * กรณีศึกษา งานวิจัย เดียวกับ そ して父に なる	งานวิจัยของ 保坂, 豊田 และ 島 田 (2019) ศึกษาวิจัยการแปลคำ บุรุษสรรพนามการเรียกแทนตัวที่ ปรากฏในบทบรรยายภาษาอังกฤษ ประกอบภาพยนตร์ญี่ปุ่น เพื่อดูว่ามี แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นใน การแปลบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบท บรรยายภาษาอังกฤษเป็นอย่างไร	1) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยมในญี่ปุ่นและเป็นที่รู้จัก ดีในต่างประเทศ 2) เป็นเรื่องที่ถูกจัดทำบทบรรยายประกอบภาพยนตร์เป็นภาษา ต่างๆมากมาย และนำไปฉายที่ต่างประเทศกว่า 135 ประเทศ

ตารางที่ 2.1

แสดงการสรุปเปรียบเทียบเหตุผลในการคัดเลือกภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาในงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

เรื่องที่ใช้ใน การศึกษา	ศึกษาเกี่ยวกับ	เกณฑ์ในการนำมาใช้วิจัย
そして父になる (ฉายปี 2013) * กรณีศึกษา งานวิจัย เดียวกัน กับ 君の 名は	งานวิจัยของ 保坂, 豊田 และ 島田 (2019) ศึกษาวิจัยการแปลคำบุรุษสรรพนามการเรียกแทนตัวที่ปรากฏในบทบรรยายภาษาอังกฤษประกอบภาพยนตร์ญี่ปุ่น เพื่อดูว่ามีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในการแปลบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษเป็นอย่างไร	1) เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในญี่ปุ่นและเป็นที่รู้จักดีในต่างประเทศ 2) ได้รับรางวัล Cannes Jury Prize ในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งที่ 66 ในปี 2013
おくりびと (ฉายปี 2013)	งานวิจัยของ 篠原 (2013) ศึกษาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทบรรยายภาษาอังกฤษประกอบภาพยนตร์ญี่ปุ่น เพื่อดูว่ากลวิธีที่ใช้ในการแปลคำแสดงวัฒนธรรมมีลักษณะอย่างไร และมีทิศทางการแปลมุ่งไปทางภาษาต้นทางหรือปลายทางมากกว่ากัน	1) เป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยม มีเสียงตอบรับที่ดีทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ 2) ได้รับรางวัลภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศของ AMPAS ในปี 2008 และถูกเสนอชื่อในเทศกาลหนังระดับโลกมอนโตรีโอ 3) ภาพยนตร์มีจุดประสงค์ที่ต้องการจะมุ่งเปิดตลาดหนังในต่างประเทศอยู่แล้ว เลยให้ความสำคัญกับการจัดทำตัวคำบรรยายภาษาอังกฤษที่เป็น key language ประกอบในเรื่อง

ด้วยลักษณะของการเลือกภาพยนตร์มาใช้วิจัยที่มีความสอดคล้องกันดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นการคัดเลือกกรณีศึกษาที่น่าสนใจ ในงานวิจัยนี้จึงจะนำการทบทวนวรรณกรรมนี้ไปประยุกต์ใช้เป็นเกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ที่จะนำมาเป็นกรณีศึกษา โดยแบ่งออกเป็นสองประการ ได้แก่ การเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความเคารพที่ดี หรือได้รับรางวัลการ์ตูนตีคุณภาพ และการเป็นภาพยนตร์ที่มีฐานการดำเนินเรื่องใกล้เคียงกับการดำเนินชีวิตจริงในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน ในที่นี้จะกำหนดเป็นภาพยนตร์ที่น่าเสนอประเด็นของเรื่องสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันเพื่อให้การศึกษาวิเคราะห์เป็นในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการศึกษาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย ผู้วิจัยจึงทำการเพิ่มเกณฑ์การคัดเลือกอีกสองประการคือ การเป็นภาพยนตร์ที่คาดว่าจะปรากฏกรณีการใช้และแปลคำแสดงวัฒนธรรมเพียงพอ

จะนำมาใช้ในการศึกษา และการเป็นภาพยนตร์ที่มีการจัดจำหน่ายในประเทศไทยในรูปแบบของภาพยนตร์ที่มีบทบรรยายภาษาไทยประกอบ

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น จะพบได้ว่างานวิจัยต่างๆจะมีการศึกษาที่เป็นไปในแนวทางเดียวกันคือ เน้นการศึกษาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทบรรยายภาษาอังกฤษที่ปรากฏในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แสดงให้เห็นว่าประเด็นดังกล่าวมีการศึกษาวิจัยอยู่ไม่น้อย แตกต่างกับการศึกษาวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่แทบไม่มีการกล่าวถึงเลย โดยจะพบเป็นงานวิจัยที่ศึกษาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในกรณีศึกษาอื่นแทน เช่น งานวิจัยที่ศึกษาการแปลบทบรรยายภาษาไทยในบทภาพยนตร์ภาษาอังกฤษเรื่อง เล มิเชราบล (จิรนุช, 2560) งานวิจัยที่ศึกษาวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมจากภาษาจีนเป็นภาษาไทย ในกรณีศึกษาวรรณกรรมเรื่อง ชิโฮะวัจ - ชิอิ (Chen และพัชรินทร์, 2558) รวมถึงงานวิจัยที่ศึกษาวิธีการแปลคำและวลีทางวัฒนธรรมที่พบในบทแปลจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ อย่างในกรณีศึกษาหนังสือเรื่อง “ครูบ้านนอก” (อริศา, 2560) เป็นต้น

ด้วยเหตุที่แทบจะไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าวเพื่อดูว่าในการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทยมีลักษณะการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์โดยใช้กลวิธีประเภทใดบ้างอย่างไร และการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทบรรยายภาษาไทยมีทิศทางมุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทางหรือภาษาปลายทางมากน้อยต่างกันอย่างไร โดยการนำเอากรอบแนวคิดการจัดแบ่งประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมของ Newmark และการจัดแบ่งประเภทของวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมของ Pedersen มาใช้เป็นหลัก ดังจะขอกกล่าวถึงรายละเอียดต่อไป

บทที่ 3 วิธีการวิจัย

การศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยจะทำการศึกษาลักษณะการใช้กลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่นำมาเป็นกรณีศึกษาทั้งหมด 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai (未来のミライ) และภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity (人生フルーツ) และจะนำลักษณะการใช้กลวิธีการแปลที่พบมาทำการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับทิศทางการแปลบทบรรยายในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นดังกล่าว ว่ามีทิศทางการแปลมุ่งไปที่ภาษาต้นทางหรือภาษาปลายทาง โดยในงานวิจัยนี้จะมีวิธีการดำเนินการวิจัยเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

- 3.1 เกณฑ์การคัดเลือกกรณีศึกษา
- 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 รายละเอียดการจำแนกข้อมูล

3.1 เกณฑ์การคัดเลือกกรณีศึกษา

ในงานวิจัยนี้ได้ทำการกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่จะนำมาเป็นกรณีศึกษาในการวิจัยโดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดขอบเขตการวิจัยที่จะคัดเลือกภาพยนตร์มาใช้เป็นกรณีศึกษาเบื้องต้นจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ได้รับคัดเลือกให้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่น (Japanese Film Festival) ที่จัดขึ้นในไทยโดย Japan Foundation เนื่องจากเทศกาลดังกล่าวมีการจัดขึ้นที่ประเทศไทยเป็นประจำทุกปี โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการถ่ายทอดวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านภาพยนตร์ เพื่อให้ชาวต่างชาติได้รับชมภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่น่าสนใจและในขณะเดียวกันก็สามารถทำความรู้จักและสัมผัสกับวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นไปพร้อมกันด้วย เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่มีบทบรรยายไทยประกอบและยังได้รับเลือกให้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ระดับประเทศโดยสมาคม Japan Foundation จึงแสดงถึงความน่าเชื่อถือที่จะสามารถนำเอาภาพยนตร์ที่มีรายชื่อในการจัดแสดงมาใช้เป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้

ขั้นตอนที่ 2 เนื่องด้วยขอบเขตการวิจัยเบื้องต้นมีขอบเขตที่กว้างเกินไป ประกอบกับ ผู้วิจัยต้องการจะทำการศึกษากลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทบรรยายภาษาไทยในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากภาพยนตร์ที่ฉายในเทศกาลเป็นเวลา 2 ปี ย้อนหลังจากปัจจุบัน คือ ภาพยนตร์ในเทศกาลประจำปีพุทธศักราช 2563 จำนวน 14 เรื่อง และปี พุทธศักราช 2562 จำนวน 12 เรื่อง รวมทั้งหมดจำนวน 26 เรื่อง

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อได้ขอบเขตการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกเรื่องที่ใช้เป็นกรณีศึกษาโดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกที่ได้ประมวลข้อมูลจากบททวนวรรณกรรมในบทที่ 2 และกลายเป็นเกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ที่จะนำมาใช้เป็นกรณีศึกษา 4 ประการ ได้แก่

ประการที่หนึ่ง การเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับกระแสการตอบรับที่ดี และได้รับรางวัล การันตีคุณภาพ

ประการที่สอง การเป็นภาพยนตร์ที่คาดว่าจะมีการใช้และแปลคำแสดง วัฒนธรรมในบทภาพยนตร์เพียงพอจะนำมาใช้ศึกษาได้

ประการที่สาม การเป็นภาพยนตร์ที่มีการถ่ายทอดเนื้อหาโดยมีฐานการดำเนิน เรื่องใกล้เคียงกับวิถีการดำเนินชีวิตจริงในสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน ในที่นี้จะมีการถ่ายทอดประเด็น การนำเสนอความสัมพันธ์ภายในครอบครัวในสังคมญี่ปุ่น

ประการที่สี่ การเป็นภาพยนตร์ที่มีการจัดจำหน่ายในประเทศไทยในรูปแบบของ ภาพยนตร์ที่มีบทบรรยายภาษาไทยประกอบและได้รับเลือกให้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ ญี่ปุ่นในไทย

จากการคัดเลือกตามเกณฑ์ข้างต้น จะมีภาพยนตร์ที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ทั้งสี่ ประการจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่

1) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai (未来のミライ) ที่ได้รับการคัดเลือกให้ ออกฉายในเทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่นประจำปีพุทธศักราช 2562

2) ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity (人生フルーツ) ที่ได้รับการคัดเลือกให้ออกฉายใน เทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่นประจำปีพุทธศักราช 2563

โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai (未来のミライ) นั้น เป็นภาพยนตร์ แอนิเมชันญี่ปุ่นแนวการดำเนินชีวิตและครอบครัวผสมผสานกับแนวผจญภัยที่ออกฉายที่ประเทศญี่ปุ่น ปีพุทธศักราช 2561 มีความยาวประมาณ 98 นาที โดยจะถ่ายทอดเรื่องราวของ 'คุน' เด็กชายที่กำลัง เผชิญกับการต้องปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงภายในครอบครัวหลังจากที่แม่ของเขาให้กำเนิดทารก เพศหญิงที่กลายมาเป็นน้องสาว สมาชิกคนใหม่ของครอบครัว คุนที่กำลังเกิดความรู้สึกสูญเสียความ รักจากผู้ให้กำเนิดไปได้พบกับ มิไร เด็กสาวปริศนาที่เรียกเขาว่าพี่ชายในสวนหลังบ้าน และถือเป็น

จุดเริ่มต้นที่ได้นำเขาไปสู่การผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ในชีวิตที่ให้แก่คิดในการใช้ชีวิตกับคุณจนนำไปสู่การเติบโตขึ้นรวมไปถึงการสานความสัมพันธ์ระหว่างเขาและครอบครัวในที่สุด

โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับกระแสการตอบรับที่ดีทั้งในและต่างประเทศ จากการได้รับรางวัลต่างๆจากเทศกาลภาพยนตร์ในต่างประเทศ อาทิ รางวัลภาพยนตร์อนิเมชันยอดเยี่ยมจาก Florida Film Critics Circle Award พ.ศ.2561 รางวัล Anima't Award สาขา Best Length Feature Film จาก Siges Catalonion International Film Festival พ.ศ.2561 เป็นต้น

ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity (人生フルーツ) หรือชื่อภาษาไทยว่า “ชีวิตนี้...หอมหวาน” เป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นแนวสารคดี การดำเนินชีวิตและครอบครัวที่ออกฉายที่ประเทศญี่ปุ่นในปีพุทธศักราช 2562 มีความยาวโดยประมาณ 91 นาที โดยจะมีเนื้อหาถ่ายทอดเรื่องราวของคู่สามีภรรยาตระกูลสีบาตะที่มีวิถีชีวิตแบบเรียบง่ายแต่เต็มไปด้วยความสุขสงบจากการดำรงชีวิตอยู่อย่างกลมกลืนกับธรรมชาติท่ามกลางสวนผักและผลไม้หลากหลายชนิด

โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ถือว่าเป็นภาพยนตร์แนวสารคดีที่ได้รับกระแสการตอบรับที่ดี โดยได้รับรางวัล Kinema Junpo Award สาขาภาพยนตร์สารคดียอดเยี่ยมแห่งปี 2017

จากที่กล่าวไปข้างต้น ถึงแม้ภาพยนตร์ที่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสองเรื่องดังกล่าวจะมีจุดที่แตกต่างกันตรงที่เรื่อง Mirai no Mirai (未来のミライ) เป็นภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชัน (Animation) ในขณะที่เรื่อง Life is fruity (人生フルーツ) ภาพยนตร์ประเภทสารคดี (Documentary) ตามลำดับข้างต้น แต่เนื่องจากเป็นภาพยนตร์เรื่องที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างครบทั้งสี่ประการ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและมีคุณภาพ ได้รับการนำเสนอและได้รับรางวัลมากมายในเทศกาลหนังระดับโลก เป็นภาพยนตร์ที่มีประเด็นการนำเสนอเนื้อหาสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน และยังมีถ่ายทอดวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นใกล้เคียงกับสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันเหมือนกัน อีกทั้งยังเป็นเรื่องที่คาดว่าจะมีการใช้คำแสดงวัฒนธรรมอยู่ไม่น้อย ผู้วิจัยจึงจะทำการศึกษาโดยนำภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องดังกล่าวมาเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในงานวิจัยนี้จะมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษากรณีศึกษาวิธีแปลบทบรรยายภาษาไทยในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ใช้เป็นกรณีศึกษาจำนวน 2 เรื่องข้างต้น โดยสามารถแบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

3.2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลในส่วนของกรอบแนวคิด-ทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ จากการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 จะพบว่ากรอบแนวคิดที่ตรงตามวัตถุประสงค์การศึกษากลวิธีการศึกษาการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่สุด จะเป็นกรอบแนวคิดของ Newmark และ

Pedersen ดังนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงทำการศึกษายภายใต้การนำกรอบแนวคิดการจัดแบ่งประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมของ Newmark (1988) และกรอบแนวคิดการจัดแบ่งประเภทของกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมของ Pedersen (2005) มาประยุกต์ใช้เป็นหลัก

โดยการนำกรอบแนวคิดการจัดแบ่งประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมโดย Newmark มาปรับใช้เป็นแนวทางการจัดแบ่งประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในงานวิจัยนี้ใหม่โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1) ประเภทวัฒนธรรมทางนิเวศวิทยา

ในที่นี้จะใช้เกณฑ์การจัดประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่มีคำจำกัดความแสดงถึงสิ่งต่างๆในระบบนิเวศน์ หรือ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีคู่ความสัมพันธ์กับการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิต เช่น คำที่ใช้เรียกต้นไม้ที่มีการเจริญเติบโตมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นที่อยู่อาศัยของคนในสังคมนั้นๆ เป็นต้น ในงานวิจัยนี้จะถือว่าประเภทนี้ใช้จัดแบ่งคำแสดงวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นและเป็นไปโดยธรรมชาติเท่านั้น

2) ประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุ

ในที่นี้จะใช้จัดประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่มีคำจำกัดความเชิงรูปธรรมเป็นหลักอย่างวัตถุที่เป็นสิ่งของ ยานพาหนะ สถานที่และอาคารสิ่งก่อสร้างที่เกิด เป็นต้น ในที่นี้จะใช้เรียกสิ่งที่คนในสังคมเป็นผู้จัดสรร กำหนดหรือสร้างขึ้น เป็นได้ทั้งสิ่งของที่ผลิต สรรสร้าง ประดิษฐ์ขึ้นจากฝีมือมนุษย์ เช่น อาหารและเครื่องดื่ม ยานพาหนะ ฯลฯ และเนื่องจากคำที่ใช้เรียกเขตการปกครองเช่น ชื่อจังหวัด หรือเมือง เป็นคำที่ใช้เรียกขอบเขตการปกครองที่มนุษย์เป็นคนกำหนดแบ่งเขตแดนและตั้งชื่อเรียกขึ้นมา ไม่ได้เกิดขึ้นเองทางธรรมชาติตรงกับคำในประเภททางนิเวศวิทยา ในงานวิจัยนี้จึงขอจัดคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวให้อยู่ในหมวดหมู่ประเภทคำแสดงวัฒนธรรมทางวัตถุอิงตามแนวคิดของ Newmark

3) ประเภทวัฒนธรรมทางภาษาและสังคม

ในที่นี้จะขอใช้จัดประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่มีคำจำกัดความเชิงนามธรรม เป็นคำที่แสดงถึงการกระทำที่มีแบบแผนทางวัฒนธรรมมาเกี่ยวข้อง หรือเป็นธรรมเนียมปฏิบัติ ประเพณี รูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคมนั้นๆ คำแสดงวัฒนธรรมที่เกิดจากการแสดงท่าทีของคนในสังคมต่อสิ่งต่างๆ เช่น สำนวนที่ใช้การหักท่าย คำลงท้าย รวมถึงกิจกรรมที่แสดงถึงความชอบส่วนบุคคล หรืองานอดิเรก ฯลฯ

และกรอบแนวคิดการจัดแบ่งกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมโดย Pedersen จะมี 7 ประเภทดังนี้

1) กลวิธีการแปลแบบใช้คำสำเร็จรูป (Official Equivalent) ที่ใช้คำแปลในภาษาไทยที่นิยมนำมาแปลกันแพร่หลายจนกลายเป็นคำที่รู้จักคุ้นเคยดีทั้งผู้แปลและผู้รับชมสื่อ

ในที่นี้ผู้วิจัยจะขอตั้งเกณฑ์จำแนกตัวอย่างการแปลที่ตรงตามกลวิธีการแปลนี้ว่า จะต้องพบการแปลคำแสดงวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ไม่พบการใช้ในภาษาไทย และแปลเป็นไทยโดยการเลือกใช้คำแปลไทยที่ได้รับความนิยมนำมาแปลกันอย่างแพร่หลายจนกลายเป็นคำที่รู้จักคุ้นเคยดีทั้งผู้แปลและผู้รับชมสื่อ

2) กลวิธีการแปลแบบคงคำแสดงวัฒนธรรมไว้ดั้งเดิม (Retention) ที่ใช้คำแปลโดยนำเอาคำแสดงวัฒนธรรมในภาษาต้นทางมาดั้งเดิมโดยไม่ผ่านการปรับเปลี่ยนเป็นภาษาปลายทางแต่อย่างใด

3) กลวิธีการแปลแบบเพิ่มคำอธิบายเข้าไป (Specification) ที่ใช้คำแปลที่จำกัดขอบเขตความหมายให้เฉพาะเจาะจงขึ้นโดยการเสริมคำอธิบายเข้าไปพร้อมการทับศัพท์คำแสดงวัฒนธรรม

ในที่นี้ผู้วิจัยจะขอตั้งเกณฑ์จำแนกตัวอย่างการแปลที่ตรงตามกลวิธีการแปลนี้ได้แก่ หนึ่ง จะต้องพบการแปลคำแสดงวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ไม่พบคำเดียวกันนี้ในภาษาไทย และสอง จะต้องมีการแปลเป็นบทบรรยายไทยโดยใส่คำทับศัพท์เสียงในภาษาญี่ปุ่นของคำแสดงวัฒนธรรมเดิม และเพิ่มคำอธิบายหรือข้อมูลนอกเหนือจากที่ปรากฏในต้นฉบับเข้าไป โดยจุดสังเกตที่จะกำหนดว่าจัดอยู่ในการแปลด้วยวิธีนี้ได้หรือไม่จะดูในส่วนของคำที่เพิ่มเสริมเข้ามานอกเหนือจากบทต้นฉบับ คำดังกล่าวจะต้องเพิ่มมาอย่างมีนัยยะที่ช่วยให้ผู้ชมสามารถจำกัดขอบเขตข้อมูลความหมายของคำแสดงวัฒนธรรมนั้นๆ ให้จำเพาะเจาะจงมากพอที่จะทำความเข้าใจความหมายคำดังกล่าวได้จึงจะถือว่าตรงกับกลวิธีการแปลนี้

4) กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ (Direct Translation) ที่ใช้คำแปลโดยถอดเสียงอ่านในภาษาต้นทางแล้วนำมาเขียนด้วยตัวอักษรภาษาปลายทางทับศัพท์ไปเลย

ในที่นี้ผู้วิจัยจะขอตั้งเกณฑ์จำแนกตัวอย่างการแปลที่ตรงตามกลวิธีการแปลนี้ว่า จะต้องพบการแปลคำแสดงวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ไม่พบการใช้ในภาษาไทย และแปลเป็นไทยโดยการทับศัพท์คำอ่านในภาษาญี่ปุ่นของคำแสดงวัฒนธรรมแล้วนำมาเรียบเรียงเป็นตัวอักษรไทยแทนเท่านั้น จะต้องแปลโดยไม่มีการเปลี่ยนเสริมหรือลดทอนคำแปลใดนอกเหนือจากการใช้เสียงทับศัพท์ หากมีลักษณะการแปลนอกเหนือจากการใช้คำทับศัพท์จะไม่จัดว่าเป็นการแปลตามกลวิธีการนี้

5) กลวิธีการแปลแบบแทนที่ด้วยคำที่เป็นสากล (Generalization) ที่ใช้คำแปล โดยขยายขอบเขตความของคำด้วยการใช้คำที่เป็นสากลมากขึ้น

ข้อสังเกตที่ใช้ตั้งเป็นเกณฑ์จำแนกตัวอย่างการแปลที่ตรงตามกลวิธีการแปลนี้คือ จะต้องพบการแปลคำแสดงวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ไม่พบการใช้คำเดียวกันในสังคมภาษาอื่น และแปลเป็นไทยโดยแทนที่คำแสดงวัฒนธรรมเดิมในภาษาญี่ปุ่นด้วยคำที่แสดงความเป็นสากลยิ่งกว่า หากพบว่า คำแสดงวัฒนธรรมเดิมมีขอบเขตข้อมูลเฉพาะเจาะจงในสังคมหนึ่ง และในบทบรรยายพบการใช้ คำสากลหรือให้ความหมายในขอบเขตข้อมูลที่กว้างมากขึ้นจนเป็นที่รู้จักของผู้รับชมชาวไทยจะถือว่าเป็นการแปลที่จัดอยู่ในกลวิธีนี้

6) กลวิธีการแปลแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution) ที่ใช้คำแปลโดยการ นำคำแสดงวัฒนธรรมออกไปแล้วทดแทนด้วยคำแสดงวัฒนธรรมในภาษาอื่นที่ผู้ใช้ภาษาปลายทางรู้จัก มากกว่า

ในที่นี้ผู้วิจัยจะขอตั้งเกณฑ์จำแนกตัวอย่างการแปลที่ตรงตามกลวิธีการแปลนี้ว่า จะต้องพบการแปลคำแสดงวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ไม่พบการใช้ในภาษาไทย และแปลเป็นไทยโดยมีวิธีการ ตรงตามสองวิธีต่อไปนี้

หนึ่ง การแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่จัดให้เป็นกลวิธีนี้จะต้องมีวิธีการแปลสับเปลี่ยน ทางวัฒนธรรมโดยการทดแทนด้วยคำแสดงวัฒนธรรมในสังคมอื่นที่มีความหมายใกล้เคียงกัน แต่มีความเป็นไปได้ว่าจะเป็นที่รู้จักหรือคุ้นชินสำหรับผู้รับชมยิ่งกว่า

และสอง จะต้องมีการแปลถอดความเชิงวัฒนธรรมโดยจะถอดหมายจากคำ แสดงวัฒนธรรมเดิมแล้วนำมาเรียบเรียงใหม่เป็นคำหรือวลีในภาษาปลายทางแทน

ทั้งนี้การจัดวิธีการแปลทั้งสองนี้อยู่ในกลวิธีเดียวกันเนื่องจากผู้วิจัยมองว่ามี ลักษณะการแปลที่ใช้คำทดแทนด้วยอิงกับความหมายเชิงวัฒนธรรมเป็นหลักเหมือนกัน ต่างจากกลวิธี อื่นที่มีลักษณะการแปลต่างออกไปโดยสิ้นเชิง ในงานวิจัยนี้จึงขอจัดรวมให้วิธีการแปลสองกลุ่มข้างต้น เป็นประเภทกลวิธีเดียวกัน

7) กลวิธีการแปลแบบไม่แปล (Omission)

ในที่นี้ผู้วิจัยจะขอตั้งเกณฑ์จำแนกตัวอย่างการแปลที่ตรงตามกลวิธีการแปลนี้ว่า จะต้องพบการแปลคำแสดงวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ไม่พบการใช้ในภาษาไทย และแปลเป็นไทยโดยการละคำ แสดงวัฒนธรรมในภาษาญี่ปุ่นไปเลย ไม่มีการใช้คำแปลกล่าวถึงในบทบรรยายไทยแต่อย่างใด

3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลในส่วนของประเภทคำแสดงวัฒนธรรม ผู้วิจัยจะ จัดทำตารางเพื่อทำการจัดแบ่งหมวดหมู่ประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ นำมาเป็นกรณีศึกษา 2 เรื่อง ภายใต้กรอบแนวคิดการจัดแบ่งประเภทคำแสดงวัฒนธรรมของ Newmark (1988)

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลในส่วนของกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรม ผู้วิจัยจะจัดทำตารางเพื่อทำการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณแสดงความถี่ของการใช้กลวิธีการแปลประเภทต่างๆ และจำแนกประเภทของกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทยภายใต้กรอบแนวคิดการจัดแบ่งประเภทกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมของ Pedersen (2005)

3.3 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะทำการนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้มาศึกษาวิเคราะห์โดยยกตัวอย่างการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบการใช้บ่อยหรือมีความน่าสนใจในแต่ละประเภทกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมภายใต้กรอบแนวคิดของ Pedersen เพื่อศึกษาวิเคราะห์ดูว่าเหตุใดจึงมีการใช้กลวิธีการแปลออกมาในลักษณะดังกล่าว และดูว่าในการแปลบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทยมีการเลือกใช้กลวิธีไปในทิศทางการแปลที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทาง(ภาษาญี่ปุ่น) ที่เป็นการเก็บรักษาวัฒนธรรมที่ปรากฏในคำแสดงวัฒนธรรมในภาษาต้นทางไว้ หรือมุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทาง ที่เป็นการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมที่ปรากฏในคำแสดงวัฒนธรรมให้เข้ากับวัฒนธรรมในภาษาปลายทางแทน ภายใต้กรอบแนวคิดการแปลคำแสดงวัฒนธรรมและทิศทางการแปลถ่ายโอนระหว่างภาษาของ Pedersen มาวิเคราะห์

3.4 รายละเอียดการจำแนกข้อมูล

3.4.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในส่วนของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai และจำแนกประเภทแบ่งออกตามหมวดหมู่การจัดแบ่งประเภทคำแสดงวัฒนธรรมแล้วจะพบว่า คำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องจะมีจำนวนที่ไม่รวมการใช้ซ้ำทั้งหมด 29 คำ โดยประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบมากที่สุดจะเป็นประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุจำนวน 17 คำ รองลงมาจะเป็นประเภทวัฒนธรรมทางภาษาและสังคมจำนวน 12 คำ ประเภท

แต่เมื่อดูจำนวนของคำแสดงวัฒนธรรมที่รวมการใช้ซ้ำแล้วจะพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมในเรื่องทั้งหมด 153 คำ โดยประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบการใช้ซ้ำมากที่สุดจะเป็นประเภทวัฒนธรรมทางภาษาและสังคมจะมีจำนวน 123 คำ รองลงมาจะเป็นประเภทวัฒนธรรมทาง

วัตถุจำนวน 30 คำ ตามลำดับ โดยจะสามารถแสดงเป็นจำนวนและความถี่ในการใช้คำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ และแบ่งเป็นจำนวนที่ไม่รวมการใช้ซ้ำและรวมการใช้ซ้ำได้ดังนี้

ตารางที่ 3.1

การเก็บข้อมูลจำนวนของคำแสดงวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai no Mirai*

คำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์	ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง <i>Mirai no Mirai</i>	
	จำนวนที่ไม่รวมการใช้ซ้ำ	จำนวนที่รวมการใช้ซ้ำ
1) ประเภทวัฒนธรรมทางนิเวศวิทยา	-	-
2) ประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุ (ได้แก่ คำในหมวดหมู่อาหาร หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย หมวดหมู่สถานที่และสิ่งก่อสร้าง และหมวดหมู่ยานพาหนะ)	17	30
3) ประเภทวัฒนธรรมทางภาษาและสังคม	12	123
รวม	29	153

และเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมในการใช้คำแสดงวัฒนธรรมในเรื่องได้เด่นชัดยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจะขอยกตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นที่พบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai no Mirai* โดยคัดเลือกเอาตัวอย่างประโยคที่พบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่น น่าสนใจ หรือมีองค์ประกอบทางบริบทที่ครบถ้วนมากกว่าประโยคอื่นในกรณีที่พบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมซ้ำกัน เพื่อหยิบยกเป็นกรณีตัวอย่าง ดังจะปรากฏตามในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2

ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นที่พบคำแสดงวัฒนธรรมจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai no Mirai*

ประเภทคำแสดงวัฒนธรรม	ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง <i>Mirai no Mirai</i> ภาษาญี่ปุ่น	คำแสดงวัฒนธรรมที่พบ
1) ประเภทวัฒนธรรมทางนิเวศวิทยา	-	-
2) ประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุ	赤ちゃん、E 二三三系とあずさどっちが好きかな？	E 二三三系、あずさ
	くんちゃん、新幹線でまた来るね。	新幹線
	髭はさらに逃げると E 二三五系山手線に飛び乗りました。	E 二三五系、山手線

ตารางที่ 3.2

ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นที่พบคำแสดงวัฒนธรรมจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง
Mirai no Mirai (ต่อ)

ประเภท คำแสดงวัฒนธรรม	ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ภาษาญี่ปุ่น	คำแสดงวัฒนธรรม ที่พบ
2) ประเภท วัฒนธรรมทางวัตถุ	横浜、あったかいね。	横浜
	～～うどん～～うどん。	うどん
	筋がないとちゃんとしたことにならない。	筋
	スーパーあずさだもん。	スーパーあ ずさ
	わー、成田エクスプレスと上野東京ラインだ。	成田エクス プレス、 上野東京ラ イン、
	東京。東京。	東京
3) ประเภท วัฒนธรรมทางภาษา และสังคม	お雛様。女の子のお祝い。	お雛様、
	女雛と男雛は夫婦、お母さんとお父さん、ばあばとじい じ、ひいばあばとひいじいじ、みたいだね。	女雛、 男雛
	お母さん、今日明日出張の仕事でないからね。	出張
	おかあさん、お帰りなさい。	お帰りなさい
	じゃあ、行ってきます。	行ってきま す
	ご苦労だったな。	ご苦労
	くんちゃんはミライちゃんのお兄ちゃんだ！！	ちゃん

3.4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity

ในส่วนของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity เนื่องจากในเรื่องนอกจากจะมีบทภาพยนตร์ที่ปรากฏคำแสดงวัฒนธรรมแล้ว ยังมีเนื้อหาบางส่วนที่เล่าเรื่องราวผ่านการถ่ายสภาพความเป็นไปในเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่ ณ ขณะนั้น โดยไม่มีบทภาพยนตร์หรือการบรรยายเสียงใดๆ แต่จะมีคำหรือวลีภาษาญี่ปุ่นที่เขียนบรรยายบนแผ่นป้ายต่างๆเข้ามาแทนที่ในบางฉาก เช่น การเขียนชื่อต้นไม้พร้อมคำอธิบายหรือประโยคคำพูดสั้นๆเกี่ยวกับต้นไม้ไว้บนแผ่นป้ายที่ปักอยู่ทั่วบริเวณอยู่ในสวนของบ้านสีบาตะ เป็นต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการบรรยายเรื่องผ่านตัวอักษรที่เป็นองค์ประกอบในเรื่องถือว่ามีส่วนในการถ่ายทอดเรื่องเพื่อให้ชมเนื้อเรื่องและเข้าถึงสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่ออยู่ไม่น้อย ดังนั้นในการวิเคราะห์จึงจะรวมไปถึงคำภาษาญี่ปุ่น

ที่ปรากฏในลักษณะข้อความบรรยายบนป้ายต่างๆที่มีการแปลเป็นบทบรรยายภาษาไทยด้วย เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาจำแนกประเภทแบ่งตามหมวดหมู่การจัดแบ่งประเภทคำแสดงวัฒนธรรมแล้ว จะพบว่า คำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องจะมีจำนวนที่ไม่รวมการใช้ซ้ำทั้งหมด 67 คำ โดยประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบมากที่สุดจะเป็นประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุจำนวน 40 คำ รองลงมาจะเป็นประเภทวัฒนธรรมทางภาษาและสังคมจำนวน 21 คำ และประเภทวัฒนธรรมทางนิเวศวิทยาจะมีจำนวน 6 คำ ตามลำดับ

เมื่อดูจำนวนของคำแสดงวัฒนธรรมที่รวมการใช้ซ้ำจะพบว่ามีจำนวนเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับข้างต้น กล่าวคือมีการใช้คำแสดงวัฒนธรรมในเรื่องทั้งหมด 132 คำ โดยประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบการใช้ซ้ำมากที่สุดจะเป็นประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุจะมีจำนวน 69 คำ รองลงมาจะเป็นประเภทวัฒนธรรมทางภาษาและสังคมจำนวน 55 คำ และประเภทวัฒนธรรมทางนิเวศวิทยาจำนวน 8 คำ ตามลำดับ โดยจะสามารถแสดงเป็นจำนวนและความถี่ในการใช้คำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ และแบ่งเป็นจำนวนที่ไม่รวมการใช้ซ้ำและรวมการใช้ซ้ำได้ดังนี้

ตารางที่ 3.3

การเก็บข้อมูลจำนวนของคำแสดงวัฒนธรรมในภาพยนตร์เรื่อง *Life is fruity*

คำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์	ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง <i>Life is fruity</i>	
	จำนวนที่ไม่รวมการใช้ซ้ำ	จำนวนที่รวมการใช้ซ้ำ
1) ประเภทวัฒนธรรมทางนิเวศวิทยา	6	8
2) ประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุ (ได้แก่ คำในหมวดหมู่อาหาร หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย หมวดหมู่สถานที่และสิ่งก่อสร้าง และหมวดหมู่ยานพาหนะ)	40	69
3) ประเภทวัฒนธรรมทางภาษาและสังคม	21	55
รวม	67	132

และเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมในการใช้คำแสดงวัฒนธรรมในเรื่องได้เด่นชัดยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจะขอยกตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นที่พบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมในภาพยนตร์เรื่อง *Life is fruity* โดยคัดเลือกเอาตัวอย่างประโยคที่พบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่น น่าสนใจ หรือมีองค์ประกอบทางบริบทที่ครบถ้วนมากกว่าประโยคอื่นในกรณีที่พบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมซ้ำกัน เพื่อหยิบยกเป็นกรณีตัวอย่าง ดังจะปรากฏตามในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.4

ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นที่พบคำแสดงวัฒนธรรมจากภาพยนตร์เรื่อง *Life is fruity*

ประเภท คำแสดงวัฒนธรรม	ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ภาษาญี่ปุ่น	คำแสดง วัฒนธรรมที่พบ
1) ประเภทวัฒนธรรม ทางนิเวศวิทยา	<u>スダチ</u> 。	スダチ
	<u>プリムラ</u> 。はるですよ！	プリムラ、 はる
	<u>黒潮</u> しぶく、 <u>椰子</u> の島。	黒潮 椰子
2) ประเภทวัฒนธรรม ทางวัตถุ	<u>愛知県春日井市、高蔵寺ニュータウン</u> 。	愛知、 春日井、 高蔵寺、 ニュータ ウン
	その時に <u>東大</u> のヨット部が来たんだけど、泊まる所がな かったのね・・・	東大
	そんな暮らしで、 <u>着物</u> をどんどん入れて。。。。	着物
	麻のよれよれズボンに、 <u>草鞋</u> はいてきた。	草鞋
	<u>厚木</u> で彼らを迎えたのは私たちだったんです。	厚木
	<u>甘夏</u> のジャムなのね。作ったの。	甘夏
	<u>カレー</u> と <u>コロッケ</u> と <u>肉じゃが</u> 、。。。。	カレー、 コロッケ、 肉じゃが
	津端さんの <u>判子</u> を作ってあげるって、。。。。	判子
	はなこさん、ご予約済。 <u>流しソウメン</u> 用。	流しソウメ ン
	ウチはいいよ、 <u>鏡餅</u> は。	鏡餅
	<u>お弁当</u> のおかずにできるように	お弁当
	<u>高蔵寺ニュータウン開発促進連絡協議会</u> 。	高蔵寺ニュー タウン開 発促進連絡 協議会
	私は、 <u>佐賀県伊万里市</u> の精神科病院で仕事をしております。	佐賀、 伊万里市

ตารางที่ 3.4

ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นที่พบคำแสดงวัฒนธรรมจากภาพยนตร์เรื่อง *Life is fruity* (ต่อ)

ประเภท คำแสดงวัฒนธรรม	ตัวอย่างประโยคในบทภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ภาษาญี่ปุ่น	คำแสดง วัฒนธรรมที่พบ
3) ประเภทวัฒนธรรม ทางภาษาและสังคม	さあ、 <u>いただきます</u> 。	いただきま しょう
	修 <u>たん</u> は木のスプーンじゃないとダメ。	たん
	修一 <u>さん</u> の弟のようだった、陳清順 <u>さん</u> 。	さん
	4万 <u>円</u> の給料の時に70万 <u>円</u> のヨットを買うと言って。	円
	陳 <u>くん</u> 、さようなら。	くん、 さようなら
	これはなこ <u>ちゃん</u> の工作記録。	ちゃん
	<u>お願いします</u> 。	お願いしま す。
	<u>こんにちは</u> !	こんにちは
<u>ご無沙汰</u> しています	ご無沙汰し ています	

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผล

ในงานวิจัยนี้จะทำการวิเคราะห์ผลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายภาษาไทยประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai no Mirai* และภาพยนตร์เรื่อง *Life is fruity* โดยจะเป็นการนำประโยคที่พบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นมาศึกษาเปรียบเทียบกับบรรยายภาษาไทยที่แปลกำกับประกอบบทภาพยนตร์นั้นๆ เพื่อศึกษาว่าในภาพยนตร์ที่ใช้เป็นกรณีศึกษาทั้งสองเรื่องดังกล่าวมีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมมีลักษณะอย่างไร และเพื่อวิเคราะห์ดูว่าการแปลในลักษณะดังกล่าวมีผลสืบเนื่องมาจากปัจจัยใดบ้างหรือไม่อย่างไร

โดยผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์โดยยกตัวอย่างการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบการใช้บ่อยหรือมีความน่าสนใจในแต่ละประเภททฤษฎีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมภายใต้กรอบแนวคิดของ Pedersen (2005, p. 3-5) ประกอบกับการเสริมคำอธิบายหรือรายละเอียดเกี่ยวกับคำแสดงวัฒนธรรมในภาษาญี่ปุ่นที่ปรากฏในเรื่อง เพื่อศึกษาหาสาเหตุการแปลในลักษณะดังกล่าว และศึกษาว่ามีการเลือกใช้กลวิธีไปในทิศทางที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทางที่เก็บรักษาวัฒนธรรมที่ปรากฏในคำแสดงวัฒนธรรมในภาษาต้นทางไว้ หรือมุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางที่ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวัฒนธรรมในภาษาปลายทางแทน ภายใต้กรอบแนวคิดคำแสดงวัฒนธรรมและทิศทางที่การแปลถ่ายโอนระหว่างภาษา (Jan Pedersen, 2005, p. 2) โดยสามารถแบ่งการวิเคราะห์ผลจากภาพยนตร์ที่นำมาเป็นกรณีศึกษาทั้งสองเรื่องได้ดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์ผล : ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai no Mirai*

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai no Mirai* มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจเกี่ยวกับ 'คุณ' ตัวละครหลักของเรื่องที่ได้กลายเป็นลูกชายคนโตของครอบครัวหลังจากที่แม่ของเขาให้กำเนิดสมาชิกคนใหม่ที่คุณที่กำลังประสบปัญหาความเปลี่ยนแปลงภายในครอบครัวได้บังเอิญพบกับ มิไร เด็กสาววัยมัธยมที่มีชื่อเดียวกับ มิไร น้องสาวของเธอ และการพบกันนี้ก็ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ได้นำเขาไปสู่การผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ในชีวิตที่ให้แก่คิดในการใช้ชีวิตกับคุณจนนำไปสู่การเติบโตขึ้นรวมไปถึงการสานความสัมพันธ์ระหว่างเขาและครอบครัวในที่สุด โดยในเรื่องจะมีตัวละครที่ปรากฏหลักๆ ได้แก่ คุณ เด็กชายที่มีนิสัยเอาแต่ใจและอยู่ในช่วงวัยที่ต้องการความรักจากพ่อแม่ มิไร ที่เป็นน้องสาววัยทารกของคุณ มิไร ที่เป็นเด็กสาวปริศนาที่มีบทบาทสำคัญทำให้คุณได้ออกผจญภัยครั้งใหญ่ พ่อแม่ของคุณที่รักลูกทั้งสองคน แต่เพราะต้องดูแลมิไรที่ยังเป็นเด็กทารกไปพร้อมๆ กับการทำงานทั้งในและนอกบ้านจนทำให้เกิดปัญหา

ในการจัดแบ่งเวลาให้คุณ เป็นเหตุให้คุณเกิดความไม่พอใจในตัวน้องสาวของเขาที่แย่งความรักความสนใจจากพ่อแม่ไป และนำไปสู่การกระทำต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่อง

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายภาษาไทยประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai หรือในชื่อภาษาไทยว่า “Mirai มิไร มหัศจรรย์วันสองวัย” พบว่ามีจำนวนประโยคบทบรรยายภาษาไทยที่มีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมทั้งหมด 151 ประโยค โดยสามารถแบ่งตามการจัดแบ่งประเภทกลวิธีการแปลตามกรอบแนวคิดของ Pedersen 7 ประเภท และแสดงผลออกมาในรูปแบบตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง Mirai no Mirai

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
1) กลวิธีการ แปลแบบ Official Equivalent	<u>ただいま</u> 、くんちゃん。	เรากลับมาแล้ว คุณจิ้ง	แม่	คุณ	4.56
	<u>おはよう</u> 、くんちゃん。	อรุณสวัสดิ์ คุณจิ้ง	แม่	คุณ	7.27
	<u>おはよう</u> 、おかあさん。	อรุณสวัสดิ์ ยะแม่	คุณ	แม่	7.28
	<u>おはよう</u> 、赤ちゃん。	อรุณสวัสดิ์ น้องตัวเล็ก	คุณ	มิราอิ	7.31
	<u>おはよう</u> 、くんちゃん。	อรุณสวัสดิ์ คุณจิ้ง	พ่อ	คุณ	20.30
	<u>おはよう</u> 。	อรุณสวัสดิ์	คุณ	พ่อ	20.31
	<u>いらっしやい</u> 。	เชิญเลยครับ	พ่อ	ตา ยาย	21.27
	じゃあ、 <u>行ってきます</u> 。	ไปก่อนนะคะ	แม่	พ่อ	24.25
	<u>ただいま</u> 。	กลับมาแล้ว	แม่	-	38.18
	<u>ご苦労</u> だったな。	ขอบใจนะ	ตา ทวด	ลูก น้อง	59.22
	<u>おはよう</u> です !	อรุณสวัสดิ์ ยะ	คุณ	พ่อ	63.40

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*
(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
2) กลวิธีการ แปลแบบ Retention	-	-	-	-	-
3) กลวิธีการ แปลแบบ Specification	髭はさらに逃げると E 二三五系山手 線に飛び乗りました。	เขาโดดขึ้นรถไฟสายยามาโนเตะ	คุณ	มิราอิ	10.53
	笄がない！	คทาจักรพรรดิอยู่ไหน	มิราอิ	-	36.06
	東京。東京。	สถานีโตเกียว	ประ ชาสัม พันธ์	-	72.14
	オニババは E 二三三系京浜東北線に 乗って追いかけてました。	แม่มดไล่กวาดขึ้นไปบนรถไฟเคอิน	คุณ	มิราอิ	10.55
4) กลวิธีการ แปลแบบ Direct Translation	くんちゃん。おかあさん、これから 帰ってくるって！	คุณจิ้ง แม่กำลังกลับบ้านแล้วนะ	ยาย	คุณ	1.52
	くんちゃん、さっきより散らかって いるんですけど。。	คุณจิ้ง ทำบ้านรกกว่าเดิมอีก	ยาย	-	2.46
	赤ちゃん、E 二三三系とあずさどっ ちが好きかな？	น้องจะชอบ E233 หรืออะซุสะ นะเนี่ย	คุณ	ยาย	2.51
	くんちゃん	คุณจิ้ง	ยาย	คุณ	4.31
	ただいま、くんちゃん。	เรากลับมาแล้ว คุณจิ้ง	แม่	คุณ	4.56
	くんちゃんの妹だよ。	นี่คือน้องสาวของคุณจิ้ง	พ่อ	คุณ	5.27
	くんちゃん、赤ちゃんの名前、どん なのがいい？	คุณจิ้ง เราควรตั้งชื่อน้องว่าไงดีล่ะ	พ่อ	คุณ	6.20
	あとねえ。。つばめ！	หรือชื่อลิบาเมะ	คุณ	พ่อ	6.36

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*

(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
4) กลวิธีการ แปลแบบ Direct Translation	くんちゃん、新幹線でまた来るね。	คุณจิ้ง ไว้ยานั่งรถไฟมาหาใหม่นะ	ยาย	คุณ	7.06
	おはよう、くんちゃん。	อรุณสวัสดิ์ คุณจิ้ง	แม่	คุณ	7.27
	ああ、くんちゃん。	อ้าว คุณจิ้ง	แม่	คุณ	8.27
	ところが、田畑駅に過ぎると、なんとオニババとヒゲは離れ離れに。。	เลยจากสถานี ทาบาตะ พวกเขาพลัดกันแล้ว	คุณ	มิราอิ	11.02
	くんちゃん	คุณจิ้ง	แม่	คุณ	12.51
	横浜、あったかいね。	โยโกฮาม่า อากาศร้อนนะ	ตา	พ่อ แม่	21.29
	くんちゃん、邪魔しないで。	คุณจิ้ง ออกไปสิ	ตา	คุณ	22.02
	ミラーイちゃん！	มิราอิจิ้ง	คุณ	มิราอิ	26.36
	ねえ、くんちゃん。	คุณจิ้ง	แม่	คุณ	41.16
	スーパーあずさだもん。	มันเป็น ซูเปอร์อะซุสะ	คุณ	มิราอิ	43.26
	くんちゃん。私の宝。	คุณจิ้ง เทวดาน้อยของแม่	แม่	-	50.59
	くんちゃん。	คุณจิ้ง...	พ่อ	คุณ	54.07
	くんちゃん。	คุณจิ้ง...	พ่อ	คุณ	56.06
	がんばれーくんちゃん！	สู้ๆ นะ คุณจิ้ง	พ่อ	คุณ	64.34

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*
(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
4) กลวิธีการ แปลแบบ Direct Translation	すごい! <u>くんちゃん</u> 、すごい!	เก่งมากเลย <u>คุณจิ้ง</u>	แม่	คุณ	65.58
	<u>くんちゃん</u> 、おとおさんが応援して くれたから頑張ったんだよ。	<u>คุณจิ้ง</u> ทำสำเร็จเพราะพ่อคอยให้ กำลังใจ	แม่	พ่อ	66.02
	とにかく、今日 <u>くんちゃん</u> すごい ことだよ!	<u>คุณจิ้ง</u> เป็นฮีโร่ของวันนี้แหละ	พ่อ	แม่	66.43
	<u>くんちゃん</u>	<u>คุณจิ้ง</u>	แม่	คุณ	69.02
	わー、 <u>成田エクスプレス</u> と <u>上野東京 ライン</u> だ。	<u>นาริตะเอ็กซ์เพรสส์</u> อุเอโนะ- โตเกียวไลน์	คุณ	-	71.49
	わー、 <u>成田エクスプレス</u> と <u>上野東京 ライン</u> だ。	<u>นาริตะเอ็กซ์เพรสส์</u> <u>อุเอโนะ- โตเกียวไลน์</u>	คุณ	-	71.49
	さえ <u>ちゃん</u> 。	ซาเอะจิ้ง	พ่อ ของ ซา เอะ	-	73.51
	<u>くんちゃん</u> 。	<u>คุณจิ้ง</u>	คุณ	หุ่ นย นค์	75.44
	お兄様の <u>くんちゃん</u> お呼びです。	<u>คุณจิ้ง</u> พี่ชายของคุณ.....	ประ ชา สั ม พันธ์	-	80.44
	<u>くんちゃん</u> 生まれる前。	ก่อนที่ <u>คุณจิ้ง</u> จะเกิด	แม่	พ่อ	88.50
	<u>くんちゃん</u> 。ミライちゃん。	<u>คุณจิ้ง</u> มิราอิ	แม่	คุณ มิราอิ	90.34

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*
(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
5) กลวิธีการ แปลแบบ Generalizat ion	それ、 <u>新幹線</u> の名前でしょう。。	เป็นชื่อรถไฟความเร็วสูงนะ	แม่	พ่อ	6.43
	くんちゃん、 <u>新幹線</u> でまた来るね。	คุณจิ้ง ไ่วยายนั่งรถไฟมาหาใหม่นะ	ยาย	คุณ	7.06
	あとさ、 <u>お雛様</u> 今日中にしまっ。	วันนี้อย่าลืมเก็บตุ๊กตาละ	แม่	พ่อ	24.22
	<u>お雛様</u> 見てごらん。	ดูตุ๊กตาหน่อยสิ	คุณ	พ่อ	30.18
	今は、 <u>お雛様</u> どうやってしまうって それだけ。	ปัญหาคือจะเก็บตุ๊กตายังไงนะ	มิราอิ	คุณ ยุก โกะ	32.46
	あ、 <u>お雛様</u> 、しまってくれてありが とう。	เก็บตุ๊กตาเรียบร้อยแล้ว ขอคุณนะ	แม่	พ่อ	38.31
	<u>お雛様</u> くんちゃんがしまったんだ よ。	ผมเป็นคนเก็บตุ๊กตา	คุณ	พ่อ แม่	38.45
	それにお兄ちゃん、また私のこと <u>新 幹線</u> で叩こうとしていたでしょう？	พี่พยายามเอารถไฟด่วนตีฉันอีก แล้ว	มิราอิ	คุณ	43.21
	<u>新幹線</u> じゃないもん。	มันไม่ใช่รถไฟด่วน	คุณ	มิราอิ	43.23
	<u>新幹線</u> は人を叩くものじゃないよ。	รถไฟด่วนไม่ได้มีไว้ตีใคร	มิราอิ	คุณ	43.27
	あれ？何系の <u>新幹線</u> ？	นั่นรถไฟความเร็วสูงโมเดลไหน นะ	คุณ	-	72.08
	わー、 <u>新幹線</u> だ！	ว้าว <u>รถไฟความเร็วสูง</u>	คุณ	-	72.52
	あの子たちは穴の中にある特別な <u>新 幹線</u> に乗らなければなりません。	พวกเขาต้องขึ้นรถไฟสายพิเศษใน โพรงนั้น	หุ่นย นัต	คุณ	76.58
	<u>新幹線</u> 。間もなく到着します。	<u>รถไฟความเร็วสูง</u> กำลังจะถึง สถานีแล้ว	ประ ชาสัม พันธ์	-	77.13

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*
(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
6) กลวิธีการ แปลแบบ Substitutio n	おかあさん、 <u>お帰りなさい</u> 。	<u>หวัตดี</u> ยะแม่	คุณ	แม่	4.57
	父さんによろしく。	<u>ฝากหวัตดี</u> พ่อด้วย	แม่	ยาย	7.04
	<u>お雛様</u> 。女の子のお祝い。	<u>เทศกาลตุ๊กตา</u> งานฉลองของ เด็กผู้หญิง	แม่	คุณ	21.09
	<u>女雛</u> と男雛は夫婦。。。。	<u>ตุ๊กตาคู่จักรพรรดิกับจักรพรรดินี</u> แต่งงาน	ยาย	-	22.51
	<u>女雛</u> と <u>男雛</u> は夫婦。。。。	<u>ตุ๊กตาคู่จักรพรรดิกับจักรพรรดินี</u> แต่งงาน	ยาย	-	22.51
	<u>お雛様</u> にも言い伝えあるのなんだっ け?	แล้วธรรมเนียม <u>เทศกาลตุ๊กตา</u> ละ	ตา	ยาย	23.40
	<u>笊</u> って?	<u>คทา</u>	คุณ	มิราอิ	36.09
	<u>笊</u> って、あれのこと?	อันนั้นใช่ <u>คทา</u> ไหม	คุณ	มิราอิ	36.15
	じゃあ、子供たちによろしく。	<u>ฝากดู</u> แลลูกๆ นะ	แม่	พ่อ	24.16
	<u>お帰り</u> 。	<u>หวัตดี</u>	พ่อ คุณ	แม่	38.19
	お母さん、今日明日 <u>出張</u> の仕事でい ないからね。	แม่จะออกจากบ้านไป <u>ทำงาน</u> แล้ว นะ	แม่	คุณ	24.04
	あと、 <u>だるまさんがころんだ</u> 。	<u>กับเล่นไฟเขียวไฟแดง</u>	คุณ	พ่อ แม่	39.05

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*

(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	くん <u>ちゃん</u> 、赤ちゃんは清潔の部屋がうんと好き。だから、お片付けする？	เด็กก่อนชอบห้องสะอาด เก็บห้องกันใหม่	ยาย	คุณ	02.05
	今回はゆみ <u>さん</u> 、早めに育休切り上げるんですって？	ได้ยินว่าครบวันลาอายุจะกลับไปทำงานเลย	เพื่อนบ้าน	พ่อ	8.44
	~~うどん~~うどん。	-	พ่อ	-	9.16
	くん <u>ちゃん</u> ね。	พี่จะ..	คุณ	มิราอิ	10.06
	髭はさりり逃げると E 二三五系山手線に飛び乗りました。	เขาโดดขึ้นรถไฟสายยามาโนเตะ	คุณ	มิราอิ	10.53
	オニババは E 二二三系京浜東北線に乗って追いかけてました。	แม่มดไล่กวาดขึ้นไปบนรถไฟเคฮิน	คุณ	มิราอิ	10.55
	くん <u>ちゃん</u> なにしたの？！	ลูกทำอะไรน้อง	แม่	คุณ	12.43
	うまいかなくてとうぜんでしょう。。くん <u>ちゃん</u> のとき、何もしなかったんだから。	ก็ใช่สิ ตอนมีคุณ...คุณไม่ทำอะไรเลย	แม่	พ่อ	19.38
	あかちゃんの名前、ミライ <u>ちゃん</u> だよ。	ชื่อของน้อง แปลว่า “อนาคต”	พ่อ	คุณ	20.44
	ミライ。。 <u>ちゃん</u>	มิราอิ	คุณ	-	20.51
	ミライ <u>ちゃん</u> かあ。。	มิราอิเธอ	คุณ	-	20.59
	ミライ <u>ちゃん</u> のだから、触っちゃダメ。	อย่านะ ของพวกนี้จัดให้มิราอิ	แม่	คุณ	21.18
	くん <u>ちゃん</u> もほしい！	ผมอยากได้นี่นา	คุณ	แม่	21.20

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*
(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	くん <u>ちゃん</u> は男の子でしょう？	แต่ลูกเป็นเด็กผู้ชาย	แม่	คุณ	21.22
	ミライ <u>ちゃん</u> 。じいじだよ！	มิราอิหลานรัก นี้คุณตานะ	ตา	มิราอิ	21.52
	ミライ <u>ちゃん</u>	-	ตา	มิราอิ	21.58
	これ、ひいばあばに見せるんだから。。。ミライ <u>ちゃん</u> 。	นี่จะถ่ายให้คุณทวดดู...มิราอิ	ตา	คุณ มิราอิ	22.05
	くん <u>ちゃん</u> もビデオって！	ถ่ายวิดีโอผมด้วยสิ	คุณ	ตา	22.10
	ミライ <u>ちゃん</u> 。	มิราอิ	ตา	มิราอิ	22.19
	くん <u>ちゃん</u> もビデオって！	ถ่ายวิดีโอผมด้วย	คุณ	ตา	22.21
	ミライ <u>ちゃん</u> 。	มิราอิ	ตา	มิราอิ	22.26
	ゆう <u>ちゃん</u> ちで遊ばないの？	พ่อนึกว่าลูกจะไปเล่นบ้านเพื่อน	พ่อ	คุณ	26.12
	ミライ <u>ちゃん</u> クジラ見たことある？	เธอเคยเห็นวาฬไหม	คุณ	มิราอิ	26.39
	やっぱりミライ <u>ちゃん</u> すきくないの。	ฉันไม่ชอบมิราอิเลย	คุณ	-	26.43
	ミライ <u>ちゃん</u> ！？	มิราอิ...	คุณ	มิราอิ	28.30
	ミライ <u>ちゃん</u> すきくないの。	ฉันไม่ชอบมิราอิ	คุณ	มิราอิ	29.11
	くん <u>ちゃん</u> 、ミライ <u>ちゃん</u> のお兄ちゃんじゃないの。	ฉันไม่ใช่พี่ชายของมิราอิ	คุณ	มิราอิ	29.25
	ミライ <u>ちゃん</u> どこ	มิราอิ อยู่ไหน	พ่อ	มิราอิ	31.58
	どこミライ <u>ちゃん</u>	มิราอิ อยู่ไหน	พ่อ	มิราอิ	31.59
	ミライ <u>ちゃん</u> 。。。よし	มิราอิ...เอาล่ะ	พ่อ	มิราอิ	32.15
	つまり、未来のミライ <u>ちゃん</u> 。。。	นั่นหมายความว่ามิราอิมาจากอนาคต	ยุก โกะ	คุณ	32.30

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*

(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	筋がないとちゃんとしたことにならない。	ถ้าไม่มี ตึกตาจะไม่ครบเซ็ท	มิราอิ	คุณ ยุก โกะ	36.13
	ミライ <u>ちゃん</u> 、すぐおっぱいあげるね。	หิวนมไหม มิราอิ	แม่	มิราอิ	38.26
	お雛様くん <u>ちゃん</u> がしまったんだよ	ผมเป็นคนเก็บตุ๊กตา	คุณ	พ่อ แม่	38.45
	あとね、ミライ <u>ちゃん</u> 。	กับมิราอิ	คุณ	พ่อ แม่	38.46
	ミライ <u>ちゃん</u> ?	มิราอิ	พ่อ	คุณ	38.50
	くん <u>ちゃん</u> ねえ、未来のミライ <u>ちゃん</u> に会ったよ。	ใช่ะ ผมเจอมิราอิจากอนาคตด้วย ล่ะ	คุณ	พ่อ แม่	38.57
	おとうさんも大きくなったのミライ <u>ちゃん</u> に早く会いたいなあ。。	ดีใจไหมล่ะเจอมิราอิที่โตแล้ว	พ่อ	คุณ	39.09
	今、赤ちゃんのミライ <u>ちゃん</u> がいいや。	แม่มีความสุขกับมิราอิตัวน้อยๆ ตอนนี้	แม่	พ่อ คุณ	39.22
	くん <u>ちゃん</u> も赤ちゃんのミライ <u>ちゃん</u> がいいや。	เหมือนกันสะ ผมชอบมิราอิตัว น้อยๆ มากกว่า	คุณ	พ่อ แม่	39.26
	くん <u>ちゃん</u> はどこ?	แล้วผมอยู่ไหน	คุณ	แม่	39.50
	お腹の中。この後、くん <u>ちゃん</u> が生まれたんだよ。	ในท้องแม่ ลูกเกิดมาหลังจากนั้น	แม่	คุณ	39.53
	今のミライ <u>ちゃん</u> みたいだった。	เหมือนที่มิราอิเป็นตอนนี้	แม่	คุณ	39.55
	ミライ <u>ちゃん</u> すきくない。	ผมไม่ชอบมิราอิ	คุณ	แม่	39.56
	ミライ <u>ちゃん</u> すきくないの。	ผมไม่ชอบมิราอิ	คุณ	แม่	41.41
未来のミライ <u>ちゃん</u> 。	มิราอิจากอนาคต	คุณ	มิราอิ	43.18	

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*
(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	ミライ <u>ちゃん</u> やゆっこはかわいいの。	มีราอิกับยุกโกะถึงจะน่ารัก	คุณ	-	43.46
	ああ、はいはい、ミライ <u>ちゃん</u> 。	จ้า มีราอิ	พ่อ	มีราอิ	53.10
	やったー！ <u>くんちゃん</u> 、やったー！	ยอดเยี่ยม ลูกทำได้ สุดยอดเยี่ยม	พ่อ	คุณ	65.35
	そう言えばさ。。ミライ <u>ちゃん</u> 、あなたにだっこされても泣かなくなったよね。	มีราอิไม่ร้องให้แล้วเวลาคุณอุ้ม	แม่	พ่อ	66.30
	その後徴兵されて船で体当たりする特攻隊に入れられたんだけど。。	ถูกเกณฑ์เข้ากองทัพ บาดเจ็บ สาเหตุระหว่างเรือรบถูกโจมตี	แม่	คุณ	67.07
	やっぱり <u>くんちゃん</u> よりミライ <u>ちゃん</u> のこと大好きなの。	แม่รักมีราอิมากกว่าฉันมากขึ้นทุกวัน	คุณ	-	68.43
	<u>くんちゃん</u> いなくなったよ！	ผมไปแล้วนะ	คุณ	-	69.11
	<u>くんちゃん</u> いなくなったよ！	ผมไปแล้วนะ	คุณ	-	69.21
	みんな、 <u>くんちゃん</u> 置いて行っちゃったの？	ทุกคนไปหมด ทิ้งฉันเลยเหรอ	คุณ	-	69.34
	大 <u>ちゃん</u> 。	ไดสุเกะ	แม่ ของ ไดสุ เกะ	ไดสุ เกะ	73.36
	さえ <u>ちゃん</u> 。さえ <u>ちゃん</u> 。	ซาเอะ	ประ ชาสัมพันธ์	-	73.49
<u>くんちゃん</u> は。。 <u>くんちゃん</u> は。。	ผมเป็น...ผมเป็น...	คุณ	-	78.52	

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*

(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	くん <u>ちゃん</u> は。。お父さんの子供。	ผมเป็น...ลูกของพ่อ	คุณ	-	79.00
	くん <u>ちゃん</u> はゆっこにやつをあげ がかり。	ผมมีหน้าที่ให้อาหารยุกโกะ	คุณ	-	79.08
	おとうさんはミライ <u>ちゃん</u> を抱っこ するのがへた。	พ่อไม่เก่งเรื่องอุ้มมิราอิ	คุณ	-	79.20
	ミライ <u>ちゃん</u> 、すきくない?	เธอไม่ชอบมิราอิ	รถไฟ	คุณ	79.22
	ミライ <u>ちゃん</u> は。。	มิราอิเป็น...	คุณ	-	79.23
	ミライ <u>ちゃん</u> は。。	มิราอิเป็น...	คุณ	-	79.26
	くん <u>ちゃん</u> の。。くん <u>ちゃん</u> の。。	เธอเป็น...	คุณ	-	79.32
	ミライ <u>ちゃん</u> ！何でここに？	มิราอิ ทำไมมาอยู่ที่นี่	คุณ	มิราอิ	79.42
	ミライ <u>ちゃん</u> 。	มิราอิ	คุณ	มิราอิ	79.56
	くん <u>ちゃん</u> は。。	ฉัน...	คุณ	-	80.17
	くん <u>ちゃん</u> は。。	ฉัน...	คุณ	-	80.18
	くん <u>ちゃん</u> はミライ <u>ちゃん</u> のお兄 ちゃんだ！！	ฉันเป็นพี่ชายของมิราอินะ	คุณ	-	80.25
	お呼び申し上げます。いそいそから のミライ <u>ちゃん</u> 。ミライ <u>ちゃん</u> 。	ทุกท่านโปรดทราบ เรียกมิราอิ จากอิโสะ-อิโสะ	ประ ชา สั ม พันธ์	-	80.28
	未来のミライ <u>ちゃん</u> ！	มิราอิจากอนาคต	คุณ	มิราอิ	81.04
	お <u>け</u> ちゃんはあしが早いなあ。負 けるだと思った。	เธอวิ่งเร็วจัง ฉันนึกว่าจะแพ้ ซะแล้ว	ตา ทวด	ยาย ทวด	85.46

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทยเรื่อง *Mirai no Mirai*
(ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	未来のミライちゃん?	มิราอิจากอนาคต	คุณ	มิราอิ	87.26
	くんちゃん。ミライちゃん。	คุณจิ้ง มิราอิ	แม่	คุณ มิราอิ	90.34

จากตาราง เมื่อดูตามการจัดแบ่งประเภทกลวิธีการแปลประกอบกับจำนวนประโยคที่พบ การแปลตามกลวิธีประเภทต่างๆแล้ว พบว่า ประเภทกลวิธีการแปลที่ถูกนำมาใช้แปลคำแสดง วัฒนธรรมในบทบรรยายภาษาไทยมากที่สุดคือ กลวิธีการแบบ Omission จำนวน 75 ประโยค รองลงมาเป็นกลวิธีการแปลแบบ Direct Translation จำนวน 33 ประโยค กลวิธีการแปลแบบ Generalization จำนวน 14 ประโยค มีประโยคที่แปลคำแสดงวัฒนธรรมโดยใช้ประเภทกลวิธีการ แปลแบบ Substitution จำนวน 12 ประโยค กลวิธีการแปลแบบ Official Equivalent จำนวน 11 ประโยค และกลวิธีการแปลแบบ Specification จำนวน 4 ประโยค ตามลำดับ โดยไม่พบการแปล โดยใช้กลวิธีการแปลแบบ Retention ปรากฏในการแปลบทบรรยายภาษาไทยในเรื่องเลย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าวสามารถนำมาวิเคราะห์โดยแยกตามประเภทกลวิธี การแปลได้ดังนี้

4.1.1 กลวิธีการแปลแบบใช้คำสำเร็จรูป (Official Equivalent)

ในการแปลบทบรรยายภาษาไทยประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai* มิไร มัทสึจอร์ยวันสองวัย มีการใช้กลวิธีการแปลแบบ Official Equivalent แปลคำแสดงวัฒนธรรมเป็น บทบรรยายไทยจำนวน 11 ประโยค โดยจุดร่วมของประโยคบทบรรยายภาษาไทยที่ใช้การแปลด้วย กลวิธีนี้ คือ คำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นเป็นประเภทวัฒนธรรมทางภาษา เหมือนกันทั้งหมด กล่าวคือ คำแสดงวัฒนธรรมที่พบการแปลเป็นบทบรรยายภาษาไทยด้วยประเภท กลวิธีนี้มีจำนวน 5 คำ ได้แก่ คำว่า 「ただいま」 คำว่า 「おはよう」 คำว่า 「いらっしやい」 คำ ว่า 「行ってきます」 และคำว่า 「ご苦労」 และเมื่อรวมการใช้และแปลซ้ำจะมีจำนวนของบท บรรยายภาษาไทยที่แปลคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวจะมีจำนวน 2 ประโยค 6 ประโยค และ 1 ประโยคตามลำดับ โดยทั้งห้าคำข้างต้นเป็นคำที่มีการใช้พูดและทักทายที่ปรากฏใช้จริงในการดำเนิน

ชีวิตของคนญี่ปุ่นตามบริบทแตกต่างกันไป อาทิ สถานการณ์ เวลา คู่สนทนา สถานที่ ฯลฯ ด้วยลักษณะของคำที่แสดงถึงวัฒนธรรมทางภาษาญี่ปุ่นดังที่กล่าวมา จึงถือเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่ถูกจัดอยู่ในประเภทสังคม วัฒนธรรมทั้งหมด ในที่นี้จะขออธิบายคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวประกอบการยกตัวอย่างกรณีการแปลเป็นบทบรรยายไทยด้วยกลวิธีแบบ Official Equivalent ที่พบในภาพยนตร์ ดังนี้

(1) 「ただいま」

「ただいま」 เป็นสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้พูดทักทายในกรณีที่ผู้พูดได้กลับมาถึงสถานที่หนึ่งหลังจากที่เคยอยู่สถานที่นี้มาก่อนหน้านี้แต่ได้เดินทางไปสถานที่อื่นมา นอกจากนี้ยังเป็นคำที่ใช้พูดทักทายในกรณีที่ผู้พูดใช้พูดขานรับหลังจากที่ปรากฏตัวตนที่มีการเรียกขานถึงตน หรือหลังจากที่ปฏิบัติตามที่ได้รับการไหว้วานให้ทำบางสิ่งจากผู้อื่นแล้ว (日本国語大辞典, n.d.)

โดยประโยคบทภาพยนตร์ที่พบการใช้คำว่า 「ただいま」 จะตรงกับกรณีแรกที่ผู้พูดหรือในที่นี้คือ แม่ของคุณใช้พูดทักทายหลังจากกลับมาถึงบ้าน มีจำนวน 2 ประโยค และพบว่าทั้งสองประโยคมีการแปลเป็นคำในบทบรรยายภาษาไทยตรงกันอย่างคำว่า "กลับมาแล้ว" ซึ่งเป็นคำแปลที่มักพบการใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมนี้ในลักษณะเดียวกันนี้จนโดยทั่วกันอีกด้วย ตัวอย่างที่พบในเรื่อง เช่น

ただいま、くんちゃん。

เรากลับมาแล้ว คุณจิ้ง

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 4.56)

(2) 「おはよう」 เป็นสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้พูดทักทายในกรณีที่พบกันในช่วงเวลาตอนเช้าจนถึงเวลา 11.00 น. หรือใช้พูดทักทายในกรณีที่ได้สนทนากับผู้ฟังเป็นครั้งแรกของวัน

โดยประโยคบทภาพยนตร์ที่พบการใช้คำว่า 「おはよう」 จะตรงกับทั้งสองกรณี เพราะในเรื่องปรากฏในสถานการณ์ที่ผู้พูดใช้พูดทักทายผู้ฟังครั้งแรกที่พบกันของวัน และทักทายกันในช่วงเช้าหลังจากตื่นนอน มีจำนวน 6 ประโยค และพบว่าแต่ละประโยคถึงจะมีการจับคู่ผู้พูดและผู้ฟังในบทสนทนาต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นคุณพูดกับแม่ แม่พูดกับคุณ หรือพ่อพูดกับคุณ แต่การแปลเป็นคำในบทบรรยายภาษาไทยจะยึดการใช้คำเดียวกันทั้งหมดอย่างคำว่า "อรุณสวัสดิ์" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง เช่น

おはよう、赤ちゃん。

อรุณสวัสดิ์ น้องตัวเล็ก

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 7.31)

โดยจะมีคำลงท้าย "-อะ" แพลเสริมเข้ามาเป็น "อรุณสวัสดิ์อะ" ในกรณีที่คนพูดกับพ่อหรือแม่ สามารถตีความได้ว่า เป็นการแปลที่มาจากสาเหตุที่คู่สนทนาเป็นผู้ใหญ่ที่มีวิยวุฒิสูงกว่าคนหรือผู้พูดที่เป็นเด็กและอยู่ในฐานะลูกจึงมีการแปลคำลงท้ายเพิ่มเข้ามา นอกจากนี้การใส่คำลงท้ายประโยคว่า "อะ" ดังกล่าวยังถือเป็นการนำเอาลักษณะการพูดในภาษาไทยที่ผู้รับชมภาษาปลายทางคุ้นเคยตีมาแปล สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเป็นการแปลเสริมประโยคให้ดูไม่สั้นห้วนจนทำให้ส่งผลต่ออรรถรสการรับชมของผู้ชมเพราะขัดกับธรรมเนียมในการพูดที่มีเดิมในสังคมไทย และยังเป็นการแสดงถึงภาพลักษณ์ของตัวละครอย่างคุณให้มีความสุภาพอ่อนน้อมตามวัฒนธรรมในภาษาปลายทางได้อีกด้วย การแปลลักษณะนี้ถือเป็นการแปลที่แสดงถึงสถานะและความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้ ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง เช่น

おはよう、おかあさん。

อรุณสวัสดิ์ อะแม่

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 7.28)

(3) 「いらっしやい」 เป็นสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่มีการใช้พูดทักทายในกรณีที่ผู้พูดต้องการกล่าวคำต้อนรับที่แสดงถึงความยินดีหรือเต็มใจที่มีต่อการมาเยือนของผู้ฟัง (日本国語大辞典, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบในเรื่องจำนวน 1 ประโยค และมีการแปลด้วยคำว่า "เชิญเลยครับ" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

いらっしやい。

เชิญเลยครับ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 21.27)

(4) 「行ってきます」 เป็นสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้พูดทักทายในกรณีที่ผู้พูดกำลังจะออกจากสถานที่เดิมไปสู่สถานที่อื่น อาจแสดงถึงว่าผู้พูดจะเดินทางกลับมาสู่สถานที่นี้อีกครั้งในเวลาต่อมา

โดยประโยคบทภาพยนตร์ที่พบการใช้คำว่า 「行ってきます」 ในสถานการณ์ที่แม่พูดกับพ่อก่อนจะออกจากบ้านไปทำงานจำนวน 1 ประโยค และพบว่ามีการ

แปลเป็นคำในบทบรรยายภาษาไทยตรงกับการแปลที่มักพบในการแปลทั่วไปอย่างคำว่า "ไปก่อนนะคะ/ครับ" ประโยคที่พบการใช้และแปลคำแสดงวัฒนธรรมนี้ในเรื่อง ได้แก่

じゃあ、行ってきます。

ไปก่อนนะคะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 24.25)

(5) 「ご苦労」 เป็นสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ในกรณีที่ผู้พูดต้องการแสดงความรู้สึกขอบคุณต่อผู้ฟังที่ได้สละเวลาหรือแรงกายเพื่อพยายามทำบางสิ่งบางอย่าง (日本国語大辞典, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค ในตอนที่ตาทวดได้พูดกับลูกน้องหลังจากที่ขอให้จัดเตรียมมาให้พร้อมสำหรับซีให้ตน และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ขอขอบคุณ" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

ご苦労だったな。

ขอบคุณ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 59.22)

จากที่ได้กล่าวข้างต้น การที่ในเรื่องมีการเลือกแปลคำแสดงวัฒนธรรมทั้งห้าด้วยคำแปลภาษาไทยในลักษณะดังกล่าว อาจมีอิทธิพลมาจากที่ทั้งห้าคำข้างต้นเป็นสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ไม่พบการใช้สำนวนในลักษณะเดียวกันในภาษาไทย แต่มีการพบและแปลด้วยคำภาษาไทยเดียวกันอยู่บ่อยครั้งจนเป็นแบบแผนการแปลคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าว กล่าวคือ คำว่า 「たたいま」 คำว่า 「おはよう」 คำว่า 「いらっしやい」 คำว่า 「行ってきます」 และคำว่า 「ご苦労」 ถือเป็นคำทักทายที่มีใช้กันโดยทั่วไปจนถือเป็นส่วนหนึ่งของธรรมเนียมปฏิบัติในการดำเนินชีวิตในสังคมญี่ปุ่น จึงเสี่ยงไม่ได้ที่ผู้แปลจะพบเมื่อต้องทำการแปลสื่อที่มีการใช้ภาษาญี่ปุ่นที่เสนอหรือสะท้อนการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่น และเพราะมีการพบคำแสดงวัฒนธรรมนี้บ่อยครั้ง ประกอบกับมีการแปลเป็นคำในภาษาไทยเดียวกันจนกลายเป็นแบบแผน การเลือกใช้คำแปลในลักษณะดังกล่าวจึงทำให้ผู้รับสารปลายทางที่ใช้ภาษาไทยคุ้นชินและทำความเข้าใจได้ง่ายว่าการใช้คำแปลลักษณะนี้ตีความได้ถึงสิ่งที่ต้องการสื่อถึงด้วยแล้ว จึงยังเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผู้แปลเลือกนำคำแปลดังกล่าวมาใช้ การแปลดังกล่าวจึงกลายมาเป็นการแปลที่ตรงกับการใช้กลวิธีการแปลแบบ official equivalent

4.1.2 กลวิธีการแปลแบบคงคำแสดงวัฒนธรรมไว้ดั้งเดิม (Retention)

การที่ไม่พบการแปลโดยใช้กลวิธีแบบ Retention ในเรื่องอาจตีความได้ว่า มีสาเหตุมาจากการแปลด้วยกลวิธีนี้จะต้องแปลโดยคงคำแสดงวัฒนธรรมไว้ดั้งเดิมทุกประการโดยไม่ผ่านการปรับแต่ง หรือแก้ไขเพิ่มเติมใดๆทั้งสิ้น จึงทำให้ไม่เหมาะกับการนำแปลที่มีคู่ภาษาต้นทางเป็น

ภาษาญี่ปุ่น และมีภาษาปลายทางเป็นภาษาไทย เนื่องจากทั้งสองภาษามีรากฐานทางภาษาที่ไม่ใกล้เคียงกัน จึงมีความเป็นไปได้สูงที่ผู้รับสารปลายทางที่ใช้ภาษาไทยจะไม่รู้จักคุ้นเคยหรือทำความเข้าใจได้ยากกับการแปลโดยคงภาษาญี่ปุ่นไว้ดั้งเดิมโดยตรงได้ ประกอบที่กับการแปลบทภาพยนตร์ที่แสดงบทบรรยายในช่วงเวลาสั้นๆ การแปลที่มีความเสี่ยงต่อการทำให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาภาพยนตร์ได้ยากอย่างกลวิธีการแปลแบบ Retention จึงไม่ได้ถูกนำมาใช้แปลในเรื่อง

4.1.3 กลวิธีการแปลแบบเพิ่มคำอธิบายเข้าไป (Specification)

ในเรื่องพบการใช้กลวิธีการแปลแบบ specification แปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์จำนวน 4 คำ ได้แก่ คำว่า 「山手線」 คำว่า 「笏」 คำว่า 「東京」 และคำว่า 「京浜東北線」 ในที่นี้จะขออธิบายคำแสดงวัฒนธรรมแต่ละคำพร้อมยกตัวอย่างที่พบการใช้ในการแปลด้วยกลวิธีนี้ในภาพยนตร์ประกอบ ดังนี้

(1) 「山手線」

เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกรถไฟสายหลักทางตะวันออกของ JR มีระยะทางการเดินสายในความยาวโดยรวม 20 กิโลเมตรกับอีก 600 เมตร และมีเส้นทางจากสถานีชินากาวะบน Tokaido Main Line ผ่านสถานีชิบูยะ ชินจูกุ อิเคะบุคุโระ ไปยังสถานีทาบะตะบน Tohoku Main Line นอกจากนี้ยังเป็นชื่อสามัญของคำที่ใช้เรียกรถไฟที่มีเส้นทางรถไฟเดินสายเป็นลักษณะวงกลมล้อมรอบกรุงโตเกียว เมืองหลวงของประเทศญี่ปุ่น เชื่อมต่อระหว่างชินากาวะ โตเกียว อุเอโนะ และทาบะตะ เป็นต้น มีความยาวรวม 34 กิโลเมตรกับอีก 500 เมตรโดยประมาณ (世界大百科事典, n.d.)

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏการใช้ครั้งแรกในเรื่องตอนที่คุณเล่านิทานให้มิราอิ น้องสาวของเขาฟัง มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "รถไฟสายยามาโนเตะ" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

髭はさらり逃げると E 二三五系山手線に飛び乗りました。

เขาโดดขึ้นรถไฟสายยามาโนเตะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 10.53)

(2) 「笏」

เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกวัตถุรูปทรงแผ่นกระดานสี่เหลี่ยมผืนผ้าทรงยาว เป็นสิ่งที่จักรพรรดิและขุนนางที่มียศฐาณะระดับสูงหลังจากปลายศตวรรษที่ 10 หรือช่วงกลางในสมัยเฮอันจะถือไว้ประจำกายเมื่อสวมใส่ชุดพิธีการ รูปทรงภายนอกของ 「笏」 ที่แตกต่างกันจะแสดงถึงยศศักดิ์ฐานะของผู้ถือที่ต่างกัน โดย 「笏」 ประจำตัวจักรพรรดิจะมี

รูปทรงเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสบริเวณทั้งปลายส่วนบนและล่าง ส่วน 「笏」 ประจำตัวขุนนางจะมีรูปทรงบริเวณส่วนบนโค้งมนและจะไล่ระดับความแคบลงไปจนถึงบริเวณส่วนท้ายที่มีรูปทรงเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส นอกจากนี้ยังใช้เรียกหนึ่งในส่วนประกอบของตุ๊กตาฮินะที่ถูกย่อส่วนมาจากต้นแบบจริงอย่างจักรพรรดิที่สวมชุดพิธีการของญี่ปุ่นอีกด้วย (日本大百科全書, n.d.)



ที่มารูปภาพ

<https://i.pinimg.com/originals/0b/a9/a2/0ba9a2ddc8fb3ac1de15c350372f288a.jpg>

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้มีการแปลเป็นภาษาไทยด้วยคำว่า "คทาจักรพรรดิ" ครั้งแรกในตอนที่มีราอิพูดขึ้นมาหลังจากที่สังเกตเห็นว่า 「笏」 ที่ควรจะอยู่ในมือของตุ๊กตาฮินะหายไป ทำให้ไม่สามารถเก็บตุ๊กตาฮินะให้เรียบร้อยได้ และทำให้มีราอิ คุณ และยุกโกะ สุนัขที่ครอบครัวของคุณเลี้ยงไว้ ต้องช่วยกันตามหาและนำกลับมาเก็บให้ครบตามชุดตุ๊กตาฮินะให้ได้ในเนื้อเรื่องต่อมา ดังตัวอย่างที่พบจริงในเรื่อง ได้แก่

笏がない！

คทาจักรพรรดิอยู่ไหน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 36.06)

(3) 「東京」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกชื่อเมืองหลวงของประเทศญี่ปุ่น โดย คำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏครั้งเดียวในเรื่อง ในตอนที่ประชาสัมพันธ์แจ้งข้อมูลเกี่ยวกับ สถานที่ที่รถไฟสายที่คุณโดยสารมาได้เดินทางมาถึงที่หมายแล้ว มีการแปลเป็นภาษาไทย ด้วยคำว่า "สถานีโตเกียว" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

東京。東京。
สถานีโตเกียว

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 72.14)

เนื่องจากที่ในต้นฉบับบทภาพยนตร์ปรากฏแค่คำว่า 「東京」 เท่านั้นแต่ใน บทบรรยายมีการแปลเสริมเพิ่มความด้วยคำในภาษาไทยว่า สถานี เข้ามาทั้งหมดที่ไม่มีคำที่มีความหมาย จึงถือว่าเป็นการแปลที่จำกัดขอบเขตข้อมูลให้ผู้ชมเข้าใจได้ชัดเจนขึ้นว่าตอนนี้คุณกำลังเข้าสู่สถานี รถไฟโตเกียวไม่ใช่การแปลทับศัพท์ว่าโตเกียวตามกลวิธีอื่นที่อาจทำให้เข้าใจว่าสถานที่ที่คุณมาถึงคือ เข้าเขตโตเกียวเท่านั้น จึงถือว่าการแปลว่าสถานีโตเกียวตัวอย่างข้างต้นจัดอยู่ในกลวิธีการแปลนี้

(4) 「京浜東北線」 เป็นคำที่ใช้เรียกรถไฟที่มีสายการเดินทางระหว่างสถานีเคฮิน (京浜) ที่อยู่ในจังหวัดคานากาวะ และสถานีโอมิยะ (大宮) ที่อยู่ในจังหวัดไซตามะ (日本国語大辞典, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้จำนวน 1 ประโยค และมีการแปลเป็น ภาษาไทยว่า "รถไฟเคฮิน"

オノバはE二三三系京浜東北線に乗って追いかけてました。

แม่มดไล่กวาดขึ้นไปบนรถไฟเคฮิน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 10.55)

จากที่ได้กล่าวไปข้างต้น จะเห็นว่าคำแสดงวัฒนธรรมที่ถูกนำมาแปลโดยใช้กลวิธีนี้ จะมีลักษณะที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันกล่าวคือ กลวิธีนี้ถูกนำมาใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏ ขึ้นมาครั้งแรกในเรื่อง อีกทั้งในช่วงที่ปรากฏคำดังกล่าวยังไม่มียุทธวิธีอื่นในภาพยนตร์อย่างภาพหรือ เสียงช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้ ประกอบกับที่คำแสดงวัฒนธรรมทั้งสี่คำเป็นคำที่ใช้เรียกสิ่ง ที่ปรากฏการใช้เฉพาะในสังคมญี่ปุ่นเท่านั้นยิ่งทำให้ยากต่อการให้คำจำกัดความต่อผู้รับสารปลายทาง ที่ไม่คุ้นชินกับคำเหล่านี้ หากไม่เลือกใช้การแปลที่ทำให้เห็นภาพเป็นรูปธรรมมากขึ้นอาจเป็นอุปสรรค ต่อการรับชม ทำให้ผู้รับชมภาษาปลายทางเข้าใจเรื่องในส่วนนั้นไม่ได้

จากจุดร่วมนี้สามารถวิเคราะห์ถึงสาเหตุของการเลือกใช้กลวิธีการแปลนี้ได้ว่า ข้อจำกัดที่เกิดจากลักษณะการพบคำแสดงวัฒนธรรมและบริบทต่างๆในภาพยนตร์ส่งผลให้ผู้แปลมีการเลือกใช้คำแปลโดยการเพิ่มคำอธิบายภาษาไทยเสริมไปพร้อมคำแสดงวัฒนธรรม เพื่อช่วยจำกัดขอบเขตข้อมูลเกี่ยวกับคำนั้นๆให้จำเพาะเจาะจงขึ้น ทำให้ผู้ชมที่อ่านบทบรรยายสามารถเห็นภาพชัดเจนถึงความหมายของคำแสดงวัฒนธรรมนั้นๆ และง่ายต่อการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องในขณะนั้นมากขึ้น

4.1.4 กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ (Direct Translation)

ในเรื่องมีการใช้กลวิธีการแปลแบบ direct transition แปลคำแสดงวัฒนธรรมเป็นบทบรรยายภาษาไทยมากเป็นอันดับที่ 2 จากกลวิธีการแปลทั้งหมด จำนวน 33 ประโยค โดยมีคำแสดงวัฒนธรรมที่แปลด้วยกลวิธีนี้จำนวน 8 คำ ได้แก่ คำว่า 「ちゃん」 คำว่า 「つばめ」 คำว่า 「あずさ」 คำว่า 「スーパーあずさ」 คำว่า 「田端駅」 คำว่า 「横浜」 คำว่า 「成田エクスプレス」 และคำว่า 「上野東京ライン」 ในที่นี้จะขออธิบายคำแสดงวัฒนธรรมแต่ละคำพร้อมยกตัวอย่างที่พบการใช้จริงในการแปลด้วยกลวิธีนี้ในภาพยนตร์ประกอบ ดังนี้

(1) 「ちゃん」 เป็นคำที่ใช้เรียกต่อท้ายชื่อ มักใช้ในกรณีต่อท้ายชื่อผู้ถูกเรียกที่เป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย หรือในกรณีผู้พูดมีวัยวุฒิที่สูงกว่าผู้ถูกเรียก ในเรื่องจะพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้ต่อท้ายชื่อเรียกของตัวละครที่อยู่ในวัยเด็กที่ปรากฏออกมาในเรื่องทั้งหมด ได้แก่ คุณ มิราอิ ซาเอะ ยู และโตสุเกะ โดยเมื่อรวมการใช้ซ้ำจะพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้จำนวนทั้งหมด 98 ประโยค แต่จะมีการแปลคำว่า 「ちゃん」 ด้วยการทับศัพท์ตามตัวอักษรในภาษาไทยว่า "จั้ง" ตรงตามกลวิธีการแปลแบบ direct transition จำนวน 26 ประโยค และพบการแปลเมื่อต่อท้ายชื่อของคุณจำนวน 24 ประโยคจากทั้งหมด ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

＜んちゃん。おかあさん、これから帰ってくるって！

คุณจั้ง แม่กำลังกลับบ้านแล้วนะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี 1.52)

ในเรื่องมักเรียกต่อท้ายชื่อของคุณด้วย 「ちゃん」 เสมอ โดยมีจำนวนรวม 53 ประโยค แต่ประโยคบทภาพยนตร์ที่พบการแปลด้วยกลวิธีนี้จะมีจุดร่วมเดียวกันคือ จะใช้แปลเมื่อเป็นประโยคที่ผู้พูดเป็นตัวละครที่มีวัยวุฒิสูงกว่าคุณอย่าง พ่อ แม่ ตา ยาย ประชาสัมพันธ์ ฯลฯ มักเป็นสถานการณ์ที่กล่าวถึงคุณตามปกติ ไม่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกด้านใดเป็นพิเศษ และจะไม่แปลเมื่อเป็นประโยคที่ผู้พูดเป็นตัวละครที่เป็นเจ้าของชื่ออย่างคุณเองเลย โดยจะใช้กลวิธีกลวิธีการแปลแบบ omissionดังที่จะกล่าวต่อไป

นอกจากนี้ยังมีการแปลว่า "จิ้ง" เมื่อใช้คำว่า 「ちゃん」 ต่อท้ายชื่อของมิราอิ จำนวน 1 ครั้ง ในตอนที่ตัวละครผู้เป็นตาได้พบและเรียกมิราอิครั้งแรกในเรื่อง ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

ミラーイちゃん！

มิราอิจิ้ง

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 23.26)

ในกรณีเดียวกันกับคุณ ในเรื่องมักมีการต่อท้ายเรียกชื่อของมิราอิด้วยคำว่า 「ちゃん」 เช่นกัน แต่หากดูการใช้กลวิธีการแปลจะต่างกัน ในกรณีของมิราอิ ผู้แปลได้ทำการแปลโดยทับศัพท์เป็นคำว่า "จิ้ง" เพียงประโยคเดียวจากทั้งหมดที่มีการพบในเรื่องเมื่อรวมการใช้ซ้ำแล้วถึง 46 คำ เนื่องจากที่คุณและมิราอิต่างเป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเรื่องทั้งสิ้น การเลือกใช้คำแปลในลักษณะดังกล่าวจึงอาจเป็นการแปลเพื่อให้ผู้รับชมเห็นภาพบทบาทของตัวละครชัดเจนยิ่งขึ้นเพื่อหลีกเลี่ยงความสับสนในการรับชมได้ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นการแปลในลักษณะข้างต้นไม่สามารถตีความหาสาเหตุได้แน่ชัด การเลือกใช้คำแปลนี้จึงอาจขึ้นอยู่กับดุลยพินิจส่วนบุคคลของผู้แปลบทบรรยายเอง นอกจากนี้การแปลทับศัพท์คำที่ค่อนข้างเป็นรู้จักสำหรับผู้รับสารปลายทาง ยังช่วยเสริมภาพลักษณ์ของตัวละครให้มีรู้สึกน่ารัก เข้าถึงได้ง่ายเพื่อผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดและผูกพันกับตัวละครได้มากขึ้น และยังเพิ่มอรรถรสในการรับชมได้อีกทางหนึ่งด้วย

และยังพบการแปลเช่นนี้เมื่อแปลชื่อของซาเอะ เด็กผู้หญิงที่เป็นตัวละครประกอบที่ปรากฏตัวเพียงหนึ่งครั้งในเรื่องจำนวน 1 ครั้ง ในตอนที่พ่อของซาเอะเรียกหาลูกสาวที่พลัดหลงกันในสถานีโตเกียว สถานที่เดียวกับที่คุณได้หลงมาและกำลังหาทางกลับบ้านอยู่ในขณะนั้น ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

さえちゃん。

ซาเอะจิ้ง

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 73.51)

จากตัวอย่างทั้งสองกรณีที่มีการแปลด้วยคำว่า “จิ้ง” ต่อท้ายชื่อของมิราอิกับซาเอะดังกล่าว จะเห็นว่ามีความคล้ายคลึงอย่างลักษณะของคู่สนทนาเหมือนกัน โดยผู้พูดเป็นตากับพ่อ ในขณะที่ผู้ฟังเป็นหลานสาวกับลูกสาวตามลำดับ การแปลลักษณะนี้อาจตีความว่าเป็น

การแสดงถึงสถานะระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังที่ผู้พูดเป็นผู้ชายที่มีวัยวุฒิสูงกว่าผู้ฟังเป็นเด็กผู้หญิงที่อยู่ในฐานะต่ำกว่าผู้พูดได้ อีกทั้งยังสื่อถึงความรักเอ็นดูที่มีต่ออีกฝ่ายได้อย่างหนึ่งด้วย

(2) 「つばめ」 เป็นคำที่ใช้เรียกรถไฟความเร็วสูง (新幹線) ที่เปิดให้บริการเดินสายอยู่ที่คิวชู ของประเทศญี่ปุ่น (百科事典マイペディア, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏขึ้นในตอนที่คุณแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชื่อที่จะใช้ตั้งให้สมาชิกคนใหม่ของกลุ่ม น้องสาวของเขาที่เป็นเด็กทารกเพิ่งแรกเกิด มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "สีบาเมะ" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

あとねえ。。。つばめ！

หรือชื่อสีบาเมะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 6.36)

(3) 「あずさ」 เป็นคำที่ใช้เรียกรถไฟด่วนพิเศษซีรีส์ E353 (E353 系) ที่มีเส้นทางเดินสายเชื่อมระหว่างเขตโตเกียวกับสถานีหลักสายชูโอ เปิดให้บริการในประเทศญี่ปุ่นตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2560 มีความเร็วโดยประมาณ 130 กิโลเมตรต่อชั่วโมง (JR 東日本, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏหนึ่งครั้งในเรื่อง ตอนที่คุณพูดคุยกับยายเกี่ยวกับการทายความชอบของน้องสาวที่เป็นเด็กทารกว่าจะชอบรถไฟสายไหนมากกว่ากัน มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "อะซุสะ" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

赤ちゃん、E 二三三系とあずさどっちが好きかな？

น้องจะชอบ E233 หรืออะซุสะ นะเนี่ย

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 2.51)

(4) 「スーパーあずさ」 เป็นคำที่ใช้เรียกรถไฟด่วนพิเศษซีรีส์ E351 (E351 系) ที่เคยเปิดให้บริการเดินสายในประเทศญี่ปุ่นก่อนจะถูกพัฒนามาเป็นรถไฟด่วนพิเศษซีรีส์ E353 (E353 系) แทนในเวลาต่อมา (JR 東日本, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏหนึ่งครั้งในเรื่องเช่นกัน ในตอนที่คุณพูดกับมิราอิจากอนาคต มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ซูเปอร์อะซุสะ" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

スーパーあずさだもん。

มันเป็นซูเปอร์อะซุสะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 43.26)

(5) 「田端駅」 เป็นคำที่ใช้เรียกสถานีรถไฟที่อยู่ท่าบาตะ พักต่ออยู่ทางเขต ตะวันออกเฉียงใต้ของโตเกียว เป็นสถานีที่เป็นจุดแยกสายเดินรถไฟของสายเคฮิน (京浜東北線) กับสายยามาโนเตะ (山手線) (日本大百科全書, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏ ในเรื่องหนึ่งครั้ง ตอนที่คุณเล่างานให้มิราอิฟัง มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "สถานีท่าบาตะ" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

ところが、田畑駅を過ると、なんとオニババとヒゲは離れ離れに。。

เลยจากสถานีท่าบาตะ พวกเขาพลัดกันแล้ว

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 11.02)

(6) 「横浜」 เป็นคำที่ใช้เรียกชื่อเมืองที่ตั้งทางทิศตะวันออกเฉียงของจังหวัดคานากาวะ (神奈川県) ที่อยู่ทางทิศใต้ของโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น มีเขตย่อยทั้งหมด 16 เขต มีประชากรที่อาศัยอยู่ในเมืองจำนวน 3,780,000 คนโดยประมาณ (横浜の推計人口・世帯数, 2561) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏหนึ่งครั้งในเรื่อง ตอนที่เดินทางมาถึงบ้านของคุณ และพูดตอบรับการทักทายของพ่อที่กล่าวต้อนรับพร้อมเชื้อเชิญให้เข้าบ้าน มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "โยโกฮาม่า" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

横浜、あったかいね。

โยโกฮาม่า อากาศร้อนนะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 21.29)

(7) 「成田エクスプレス」 เป็นคำที่ใช้เรียกรถไฟสายด่วนพิเศษที่มีเส้นทางเดินรถไฟเชื่อมจากสถานีโตเกียว (東京駅) สถานีชินากาวะ (品川駅) สถานีโยโกฮาม่า (横浜駅) และสถานีอื่นๆไปยังสถานีท่าอากาศยานนาริตะ เปิดให้บริการในปีพุทธศักราช 2534 (デジタル大辞泉プラス, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏหนึ่งครั้งในเรื่อง ตอนที่คุณพูดขึ้นมาในระหว่างที่กำลังนั่งรถไฟ และเห็นรถไฟสายดังกล่าวแล่นผ่านไป มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "นาริตะเอ็กซ์เพรสส์" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

わー、成田エクスプレスと上野東京ライン。

นาริตะเอ็กซ์เพรสส์ อุเอโนะ-โตเกียวไลน์

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 71.49)

(8) 「上野東京ライン」 เป็นคำที่ใช้เรียกเส้นทางรถไฟที่เปิดให้บริการโดย East Japan Railway Company หรือ JR East (東日本旅客鉄道, JR 東日本) มีเส้นทางเชื่อมต่อระหว่างสถานีอุเอโนะและสถานีโตเกียว ก่อตั้งขึ้นในปีพุทธศักราช 2558 (日本大百科全書, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏหนึ่งในเรื่องพร้อมกับคำว่า 「成田エクスプレス」 ในประโยคเดียวกัน มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "อุเอโนะ-โตเกียวไลน์" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

わー、成田エクスプレスと上野東京ライン。

นาริตะเอ็กซ์เพรสส์ อุเอโนะ-โตเกียวไลน์

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 71.49)

จากที่ได้กล่าวไปข้างต้น คำแสดงวัฒนธรรมอื่นๆนอกจากคำว่า 「ちゃん」 ที่มีการแปลด้วยกลวิธีแบบทับศัพท์จะมีจุดที่คล้ายคลึงกัน คือ จำนวนที่ปรากฏการใช้ในเรื่อง 1 ครั้งเท่านั้น อาจวิเคราะห์ได้ว่า สาเหตุการเลือกแปลในลักษณะนี้มาจากการเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่มีการกล่าวถึงในเรื่องครั้งเดียว อีกทั้งยังเป็นคำที่ไม่เกี่ยวข้องกับการดำเนินเนื้อเรื่องโดยตรง ประกอบกับที่คำโดยส่วนใหญ่ยังมีบริบทประกอบฉากที่คำแสดงวัฒนธรรมเหล่านั้นปรากฏในขณะนั้นหรือมีแนวโน้มที่ผู้รับชมภาษาปลายทางจะรู้จักหรือคุ้นเคยในบางกรณีด้วยแล้ว ดังนั้นการแปลทับศัพท์ตรงตามการออกเสียงเป็นตัวอักษรภาษาไทยในลักษณะข้างต้นจึงไม่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการรับชมเนื้อเรื่องของผู้ชมมากนัก การแปลโดยใช้กลวิธีดังกล่าวจึงเป็นการแปลที่ไม่ขึ้นกับความหมายให้ผู้รับสารและเป็นการแปลรักษาวัฒนธรรมของภาษาต้นทางไว้โดยไม่บิดเบือนความหมายใดๆในขณะเดียวกันด้วย

4.1.5 กลวิธีการแปลแบบแทนที่ด้วยคำที่เป็นสากล (Generalization)

ในเรื่องพบการใช้กลวิธีแบบแทนที่ด้วยคำที่เป็นสากล ในการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์จำนวน 2 คำ ได้แก่ คำว่า 「新幹線」 และคำว่า 「お雛様」 ในที่นี้จะขออธิบายคำแสดงวัฒนธรรมแต่ละคำพร้อมยกตัวอย่างที่พบการใช้ในการแปลด้วยกลวิธีนี้ในภาพยนตร์ประกอบ ดังนี้

(1) 「新幹線」 เป็นคำที่ใช้เรียกทางรถไฟรวมถึงรถไฟที่มีแรงกำลังในการขับเคลื่อนความเร็วสูงที่มีสายการเดินรถไฟเชื่อมต่อกับเมืองใหญ่ต่างๆของประเทศญี่ปุ่น ภายใต้การดำเนินการโดยกลุ่มธุรกิจ JR หรือ Japan Railways ที่เป็นคำเรียกโดยย่อของกลุ่มที่รวมตัวกันระหว่างบริษัทผู้ให้บริการรถไฟโดยสาร 6 แห่งและบริษัทขนส่งสินค้า 1 แห่ง โดยก่อตั้งกลุ่มขึ้นในปีพุทธศักราช 2530 มีวัตถุประสงค์เพื่อแบ่งส่วนและแปรรูปการรถไฟแห่งประเทศไทย (日本大百科全書, n.d.)

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้ในเรื่องจำนวน 9 ครั้ง และมีการแปลด้วยคำในภาษาไทย 3 คำ ได้แก่ การแปลด้วยคำว่า "รถไฟความเร็วสูง" จำนวน 4 ประโยค การแปลด้วยคำว่า "รถไฟ" จำนวน 2 ประโยค และการแปลด้วยคำว่า "รถไฟด่วน" จำนวน 3 ประโยค ดังตัวอย่างที่พบได้ในเรื่อง ดังต่อไปนี้

あれ？何系の新幹線？

นั่นรถไฟความเร็วสูงโมเดลไหนนะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 72.08)

くんちゃん、**新幹線**でまた来るね。

คุณจิ้ง ไร่ยายนั่ง**รถไฟ**มาหาใหม่ล่ะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 7.06)

それにお兄ちゃん、また私のこと**新幹線**で叩こうとしていたでしょう？

พี่พยายามเอา**รถไฟด่วน**ตีฉันอีกแล้ว

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 43.21)

จากตัวอย่างดังกล่าว แม้ว่าการแปลเป็นภาษาไทยของคำว่า 「新幹線」 จะมีถึง 3 แบบแตกต่างกัน แต่เนื่องจากการแปลที่มีลักษณะไปในทางเดียวกันคือ การแปลให้คำแสดงวัฒนธรรมที่มีขอบเขตข้อมูลเจาะจงเกินไปด้วยคำแปลภาษาไทยที่มีขอบเขตข้อมูลกว้างขึ้น และยังมีการใช้สื่อความหมายตรงกับคำในภาษาสากลอย่างคำว่า railway ที่เป็นคำที่เป็นที่รู้จักในสังคมไทยด้วย จึงจัดว่าการแปลทั้งสามแบบต่างเป็นการแปลที่ถูกจัดว่าใช้กลวิธีแบบ Generalization เหมือนกัน การที่ผู้แปลเลือกแปลคำว่า 「新幹線」 ในลักษณะนี้แทนการแปลตรงตัวว่าชินคันเซน ทั้งๆที่คำแสดงวัฒนธรรมข้างต้นน่าจะเป็นที่รู้จักกันดีในสังคมไทย ผู้วิจัยมีความเห็นว่าอาจมีสาเหตุในเรื่องของดุลยพินิจการเลือกใช้คำแปลของผู้แปลบทบรรยายของเรื่องนี้เข้ามาเกี่ยวข้องก็เป็นได้

(2) 「お雛様」 เป็นคำที่ใช้เรียกตุ๊กตาที่เป็นองค์ประกอบหลักที่นำมาจัดวางประดับบ้านในช่วงเทศกาลฮินะ (ひな祭り) เพื่ออัญเชิญให้เด็กผู้หญิงในบ้าน (百科事典 マイペディ, n.d.) ในวันที่ 3 เดือนมีนาคมของทุกปี เป็นเทศกาลที่จะจัดขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองและขอพรให้เด็กผู้หญิงที่เป็นสมาชิกของครอบครัวด้วยการจัดเตรียมฮิซิมุจิ (菱餅) หรือขนมโมจิรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีสีชมพู ขาวและเขียวเรียงซ้อนกันสามชั้นตามลำดับ มีรูปลักษณะ

ภายนอกคล้ายกับขนมสามชั้นของไทย โมโมะหรือลูกท้อ และสาวเกวพร้อมทั้งประดับจัดวางตุ๊กตาฮินะ (雛人形) ในบ้านที่มีเด็กผู้หญิงอาศัยอยู่

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้มีการแปลเป็นภาษาไทยด้วยคำว่า "ตุ๊กตา" จำนวน 5 ประโยค ดังตัวอย่างที่พบในภาพยนตร์ เช่น

あとさ、お雛様今日中にしまつて。

วันนี้อย่าลืมเก็บตุ๊กตาละ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 24.22)

จากตัวอย่าง การแปลในลักษณะนี้อาจวิเคราะห์ได้ว่ามีสาเหตุมาจากลำดับก่อน-หลังที่คำแสดงวัฒนธรรมปรากฏเช่นเดียวกับในกรณีของคำว่า 「新幹線」 กล่าวคือ ในเรื่องเคยปรากฏคำว่า 「お雛様」 และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า เทศกาลตุ๊กตา มาก่อนแล้ว จึงปรากฏการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้ในบทภาพยนตร์อีกครั้งดังในตัวอย่างที่ยกมา ประกอบการอธิบายข้างต้น เนื่องจากพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมเดียวกันในระยะเวลาสั้นๆ และเพื่อความสอดคล้องกันกับคำแปลที่ผ่านมา จึงเป็นผลทำให้เกิดการเลือกแปลด้วยการใช้กลวิธีนี้ดังในตัวอย่าง

4.1.6 กลวิธีการแปลแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution)

ในเรื่องพบการใช้กลวิธีการแปลแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรมในการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทจำนวน 9 คำ ได้แก่ คำว่า 「お帰りなさい - お帰り」 คำว่า 「よろしく」 คำว่า 「京浜東北線」 คำว่า 「お雛様」 คำว่า 「女雛」 คำว่า 「男雛」 คำว่า 「笄」 คำว่า 「出張」 และคำว่า 「だるまさんがころんだ」 ในที่นี้จะขออธิบายคำแสดงวัฒนธรรมแต่ละคำพร้อมยกตัวอย่างที่พบการใช้จริงในการแปลด้วยกลวิธีนี้ในภาพยนตร์ประกอบ ดังนี้

(1) 「お帰りなさい - お帰り」 เป็นสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้พูดทักทายในกรณีที่ผู้พูดพูดกับผู้ฟังที่กลับมาถึงสถานที่หนึ่ง หลังจากที่คุณผู้ฟังออกไปสถานที่อื่นมาก่อนหน้านี้ เป็นสำนวนที่มีการใช้งานเป็นคู่ตรงข้ามของสำนวน 「ただいま」

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้มีการพบในเรื่องจำนวน 2 ประโยค และมีการแปลในลักษณะเดียวกันด้วยคำในภาษาไทยว่า "หวัดดี" ดังตัวอย่างที่พบได้ในเรื่อง ต่อไปนี้

おかあさん、お帰りなさい。

หวัดดีแม่

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 4.57)

สำนวนการทักทายนี้ไม่ปรากฏวัฒนธรรมการใช้สำนวนที่มีความหมายเดียวกันในภาษาไทย แต่เนื่องจากในสังคมไทยจะมีการใช้คำทักทายว่า "สวัสดี" ในกรณีที่ผู้พูดต้องการพูดทักทายผู้ฟังในสถานการณ์ตามบริบทต่างๆ รวมไปถึงใช้ทักทายผู้ที่เพิ่งกลับมาจากสถานที่ซึ่งเป็นสถานการณ์เดียวกันกับที่สังคมญี่ปุ่นใช้คำว่า 「お帰り」 ทักทาย ด้วยเหตุนี้จึงวิเคราะห์ได้ว่า การเลือกแปลเป็นคำว่า "หวัดดี" ที่เป็นการใช้คำอย่างไม่เป็นทางการมาจาก "สวัสดี" ในเรื่อง ถือเป็นการสับเปลี่ยนคำทางวัฒนธรรมการทักทายในภาษาไทยมาแทน และเป็นการแปลตามกลวิธีแบบทดแทนวัฒนธรรมหรือ Substitution

(2) 「よろしく」 เป็นสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ในกรณีต่างๆ ในที่นี้ 「よろしく」 ที่พบในเรื่องจะตรงกับการใช้ในกรณีที่ผู้พูดต้องการขอร้องหรือไหว้วานให้ผู้อื่นทำบางสิ่งให้ และการใช้ในกรณีที่ผู้พูดต้องการฝากให้ผู้ฟังส่งต่อเจตนาหรือความหวังดีของตนไปถึงบุคคลที่สามดังในประโยค 「よろしくお伝えください」 (デジタル大辞泉プラス, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้จะมีพบการใช้ในเรื่องจำนวน 2 ประโยค มีผู้พูดเป็นแม่ของคุณทั้งสองประโยค และมีการแปลเป็นภาษาไทยต่างกันคือ มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ฝากหวัดดี..." จำนวน 1 ประโยค ในครั้งแรกที่ปรากฏคำว่า 「よろしく」 ในเรื่อง และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ฝากดูแล..." จำนวน 1 ประโยค ในครั้งที่สองที่คำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวปรากฏอีกครั้งในเรื่อง

สาเหตุที่การแปลคำนี้มีส่วนคล้ายคลึงกันกับการแปลคำว่า 「お帰り」 ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น เนื่องจากคำว่า 「よろしく」 ปรากฏการใช้คำแปลในภาษาไทยที่หลากหลายตามลักษณะการแปลของผู้แปลที่แตกต่างกันไป ประกอบกับที่คำว่า 「よろしく」 มีขอบเขตความหมายที่ใช้แสดงถึงเจตนารมณ์ของผู้พูดที่ต้องการสื่อความหมายถึงการกระทำใดการกระทำหนึ่งขึ้นอยู่กับสถานการณ์นั้นๆแฝงอยู่ในการใช้สำนวนนี้ จึงทำให้ต้องดูความหมายจากการตีความตามบริบทต่างๆในระหว่างที่มีการใช้คำนี้ ทำให้ในเรื่องมีการปรับใช้คำแปลในภาษาไทยที่อิงกับสิ่งที่แม่ของคุณต้องการสื่อจริงๆในขณะนั้น ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง เช่น

父さんによろしく。

ฝากหวัดดีพ่อด้วย

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 7.04)

การเลือกแปล 「よろしく」 เป็นภาษาไทยว่า "ฝากหัดดี.." เป็นผลเนื่องจากที่บทสนทนาเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่แม่พูดกับยายเพื่อฝากแสดงคำทักทายผู้เป็นพ่อของตน (ตาของคุณ) ก่อนที่ผู้เป็นแม่หรือยายของคุณจะเดินทางกลับไปบ้านของตน

じゃあ、子供たちによろしく。

ฝากดูแลลูกๆ นะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 24.16)

การเลือกแปล 「よろしく」 เป็นภาษาไทยว่า "ฝากดูแล..." เป็นผลเนื่องจากที่บทสนทนาเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่แม่พูดกับพ่อเพื่อฝากฝังให้พ่อช่วยดูแลลูกๆอย่างคุณกับมีราอิแทน ในระหว่างที่ตนต้องออกไปทำงานนอกบ้าน การแปลในลักษณะข้างต้นจึงเป็นการแปลทดแทนคำแสดงวัฒนธรรมด้วยวิธีการถอดความหมายบางส่วนแล้วนำมาเรียบเรียงและแปลเป็นภาษาไทยที่เป็นภาษาปลายทางแทน เป็นต้น

(4) 「お雛様」 เป็นคำที่เคยกล่าวถึงไปในข้างต้นจากการพบว่ามีมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ตุ๊กตา" ตามลักษณะการแปลโดยใช้กลวิธีแบบใช้คำสากลแทน แต่ในที่นี้จะแตกต่างจากเดิมตรงที่พบการแปลด้วยกลวิธีแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรมในกรณีที่คำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวชี้ถึงการเป็นคำที่เดิมใช้เรียกตุ๊กตาแต่ได้มีความหมายครอบคลุมรวมถึงเทศกาลที่จัดขึ้นเพื่ออวยพรให้เด็กหญิงหรือที่เรียกในอีกชื่อหนึ่งว่า เทศกาลฮินะ (ひな祭り) ตรงกับวันที่ 3 เดือนมีนาคมของทุกปีของญี่ปุ่น (百科事典マイペディア, n.d.)

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "เทศกาลตุ๊กตา" จำนวน 2 ประโยค ดังตัวอย่างที่พบในภาพยนตร์ เช่น

お雛様。女の子のお祝い。

เทศกาลตุ๊กตา งานฉลองของเด็กผู้หญิง

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 21.09)

จากลักษณะการแปลนี้จะตรงกับการแปลด้วยกลวิธีแบบ substitution เนื่องจากหนึ่งในวิธีการแปลของกลวิธีแบบ substitution ที่ Pedersen (2005, pp. 2-5) ได้ตั้งทฤษฎีไว้คือ วิธีการแปลที่นำคำแสดงวัฒนธรรมภาษาต้นทางมาถอดความหมายแล้วนำมาเรียบเรียงเป็นภาษาปลายทางใหม่ ดังนั้นการแปลถอดความหมายบางส่วนของคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวเพื่อนำมาแปลเป็นภาษาไทยว่า "เทศกาลตุ๊กตา" จึงถือว่ายึดอยู่ในกลวิธีการแปลนี้ สาเหตุที่แปลเช่นนี้อาจมาจากข้อจำกัดของการแปลบทบรรยายที่จำกัดพื้นที่คำ

ให้มีจำนวนตัวอักษรที่จะใช้แปลได้ไม่เกิน 2 บรรทัด ทั้งยังไม่สามารถแปลโดยใส่เชิงอรรถหรือคำอธิบายประกอบเหมือนสื่ออื่น ทำให้ต้องเลือกคำแปลที่สื่อความหมายให้ผู้ชมภาษาปลายทางเข้าใจภาพโดยรวมของความหมายที่ต้องการสื่อในขณะนั้นได้ดังในตัวอย่าง

(5) 「女雛」 เป็นคำที่ใช้เรียกตุ๊กตาฮินะที่มีรูปลักษณะเป็นผู้หญิง เช่น ตุ๊กตาฮินะที่อยู่ในรูปลักษณะของจักรพรรดินีแห่งไดริบิยะ (内裏雛) เป็นต้น (日本国語大辞典, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค ในตอนที่ยายพูดถึงในช่วงที่บ้านของคุณมีการจัดวางตุ๊กตาฮินะเพื่อฉลองเทศกาลฮินะเพื่อมิราอิ มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ตุ๊กตาคู่จักรพรรดิกับจักรพรรดินี" จากการแปลควบคู่กับคำแสดงวัฒนธรรมอีกคำอย่าง 「男雛」 ที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้

(6) 「男雛」 เป็นคำที่ใช้เรียกตุ๊กตาฮินะที่มีรูปลักษณะเป็นผู้ชาย เช่น ตุ๊กตาฮินะที่อยู่ในรูปลักษณะของจักรพรรดิแห่งไดริบิยะ (内裏雛) ที่จัดตั้งวางในตำแหน่งชั้นสูงสุดเคียงคู่กับตุ๊กตาที่อยู่ในรูปลักษณะของจักรพรรดินีแห่งไดริบิยะ (内裏雛) เป็นต้น (日本国語大辞典, n.d.)

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏการใช้พร้อมกับคำว่า 「女雛」 ในประโยคเดียวกัน จำนวน 1 ประโยค และแปลเป็นภาษาไทยว่า "ตุ๊กตาคู่จักรพรรดิกับจักรพรรดินี" ควบคู่กับคำว่า 「女雛」 ดังตัวอย่างที่พบจริงในเรื่อง ได้แก่

女雛と男雛は夫婦、。。。

ตุ๊กตาคู่จักรพรรดิกับจักรพรรดินีแต่งงาน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 22.51)

จากตัวอย่าง การแปลคำแสดงวัฒนธรรมในลักษณะดังกล่าวสามารถวิเคราะห์ได้ว่า อาจมีผลมาจากที่คำแสดงวัฒนธรรมทั้งสองคำนำมาแปลด้วยกลวิธีอื่นได้ยาก เพราะเป็นคำที่มีความหมายที่ไม่สามารถแปลออกมาเป็นภาษาปลายทางได้โดยง่ายภายใต้ข้อจำกัดในการแปลบทบรรยาย ประกอบกับระหว่างที่คำแสดงวัฒนธรรมทั้งสองคำนี้ปรากฏเป็นการพูดถึงในฉากที่ปรากฏภาพของตุ๊กตาขนาดเล็กที่มีรูปลักษณะเป็นชายและหญิงสวมชุดกิโมโนญี่ปุ่นหรือ 「女雛」 กับ 「男雛」 ตั้งอยู่ในทำนองเคียงในระนาบเดียวกันเป็นคู่อยู่บนชั้นไม้พอดี้ การแปลด้วยภาษาไทยว่า ตุ๊กตาคู่จักรพรรดิกับจักรพรรดินี จึงเป็นการบรรยายโดยการนำความหมายจากคำแสดงวัฒนธรรมญี่ปุ่นภาพรวมมาถอดใจความสำคัญโดยสรุป และนำมาเรียบเรียงใหม่เป็นคำแปลในภาษาปลายทางซึ่งถือว่าเป็นไปตามวิธีการแปลในกลวิธีนี้

จึงถือว่าเป็นการแปลที่ปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องในขณะนั้น และยังเป็นการใช้คำที่เสริมอารมณ์ในการรับชมของผู้ชมให้ไหลรื่นได้อีกทางหนึ่งได้อีกด้วย

(7) 「笏」 เป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่เคยกล่าวถึงไปในข้างต้น สืบเนื่องจากการแปลเป็นภาษาไทยด้วยคำว่า "คทาจักรพรรดิ" ตามกลวิธีการแปลแบบ specification แล้วในครั้งแรกที่พบการใช้คำว่า 「笏」 ในเรื่อง แต่เมื่อมีการพูดถึงอีกในประโยคต่อมา คำเดียวกันนี้ก็กลับเปลี่ยนคำแปลภาษาไทยเป็นคำว่า "คทา" แทนที่คำว่า "คทาจักรพรรดิ" จำนวน 2 ประโยค ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

笏って、あれのこと？

อันนั้นใช่คทาไหม

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 36.15)

จากการปรับเปลี่ยนกลวิธีการแปลเดิมมาเป็นกลวิธีนี้อาจวิเคราะห์สาเหตุได้ว่า เป็นผลมาจากที่ประโยคที่แปลเป็นภาษาไทยว่า "คทา" เป็นประโยคที่เกิดขึ้นภายหลังจากที่มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "คทาจักรพรรดิ" ไปแล้ว เนื่องจากใช้คำแปลที่ถ่ายทอดความหมายให้ผู้ชมทำความเข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อได้แล้ว การแปลเป็นคำในวัฒนธรรมอื่นที่มีความหมายคล้ายคลึงกันแต่สั้นกระชับและยังคงความหมายเดิมอย่างคำว่า "คทา" จึงถูกนำมาแปลทดแทน อีกทั้งการแปลบทบรรยายที่มีอยู่จำกัดทั้งเนื้อที่และระยะเวลาที่บทบรรยายไทยปรากฏบนหน้าจอ จึงทำให้การลดการใช้คำให้เพียงพอกับความจำเป็น และถือเป็นการลดภาระให้ผู้รับสารปลายทางอ่านบทบรรยายได้ลื่นไหลไม่ติดขัดได้

นอกจากนี้อีกสาเหตุหนึ่งที่สามารถวิเคราะห์ได้เช่นกัน คือ เมื่อดูเปรียบเทียบบริบทต่างๆที่เกิดขึ้นประกอบกับการแปลคำว่า 「笏」 ทั้งสองกรณีแล้ว พบว่ามีจุดที่แตกต่างกันตรงส่วนของผู้พูด กล่าวคือ การแปลด้วยกลวิธีนี้ถูกนำมาใช้ในตอนที่คุณเป็นผู้พูดถึง 「笏」 ทั้ง 2 ประโยค ด้วยความที่คุณที่ยังเป็นเด็กอายุ 4 ขวบจึงไม่มีความรู้เกี่ยวกับ 「笏」 มาก่อน และเป็นการพูดทวนคำที่ได้ยินมาจากมิราอิ เด็กสาวผู้มาจากอนาคตอีกที การแปลลักษณะนี้จึงอาจแสดงให้เห็นถึงขอบเขตความรู้ของตัวละครที่ต่างกันอย่างหนึ่ง

(8) 「出張」 เป็นคำที่ใช้เรียกการออกไปทำงานนอกสถานที่ การเดินทางไปสถานที่หนึ่งที่เกี่ยวข้องการทำงาน การเดินทางไปทำงานในสถานที่ทำงานอื่นที่อยู่ต่างพื้นที่กับสถานที่ที่ทำงานตามปกติ (デジタル大辞泉プラス, n.d.) โดยจะพบการใช้ในเรื่อง

จำนวน 1 ประโยค ในตอนที่แม่พูดกับคุณถึงสาเหตุที่ตนจะไม่อยู่บ้านในช่วงระยะหนึ่ง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

お母さん、今日明日出張の仕事でいないからね。

แม่จะออกจากบ้านไปทำงานแล้วนะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 24.04)

เช่นเดียวกับในกรณีของคำแสดงวัฒนธรรมก่อนหน้านี้ เนื่องจากคำว่า 「出張」 เป็นคำที่แสดงถึงระบบการทำงานของสังคมญี่ปุ่นอย่างหนึ่งดังที่กล่าวไปข้างต้น การแปลเป็นภาษาไทยโดยถอดความหมายจากคำเดิมแล้วเรียบเรียงเป็นคำไทยที่สั้นกระชับจึงถือเป็นการแปลที่ช่วยให้ผู้รับชมภาษาปลายทางเข้าใจง่ายภายในพื้นที่การแปลบทบรรยายที่มีอยู่อย่างจำกัดจึงเป็นไปได้ยาก ไม่เกิดความสับสนต่อความเข้าใจของผู้ชมได้อย่างหนึ่ง

(9) 「だるまさんがころんだ」 เป็นคำที่ใช้เรียกเกมการละเล่นหนึ่งในญี่ปุ่นที่มีการแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย โดยฝ่ายหนึ่งจะรับหน้าที่เป็นของยักษ์ (鬼) จำนวน 1 คน ส่วน อีกฝ่ายหนึ่งจะเป็นผู้เล่นที่เหลือ โดยจะมีวิธีเล่นคือ เริ่มต้นเกมจะกำหนดตำแหน่งให้ผู้เล่นทุกคนยกเว้นยักษ์ยืนประจำที่ไว้ จากนั้นยักษ์จะยืนหันหลังให้ผู้เล่นทุกคน และร้องว่า 「だるまさんがころんだ。」 ออกมาในระหว่างที่ยักษ์ร้องเพลงอยู่ ผู้เล่นที่เหลือจะต้องพยายามเคลื่อนที่ให้เข้าถึงตัวยักษ์ให้ได้ และเมื่อยักษ์หยุดร้องเพลง ผู้เล่นที่เหลือจะต้องหยุดการเคลื่อนไหวทันที หากยังมีการเคลื่อนไหวอยู่หลังจากนั้นจะถูกยักษ์จับมือไว้ และยักษ์จะเริ่มร้องเพลงใหม่และทำซ้ำในลักษณะเดิมไปเรื่อยๆ เมื่อมีคนทีเข้าใกล้ตัวยักษ์มากที่สุดจะสามารถช่วยเหลือคนที่โดนยักษ์จับอยู่ด้วยการตัดมือที่ประสานกันระหว่างยักษ์กับผู้เล่นที่โดนจับไว้ ในช่วงเวลานั้นผู้เล่นที่เหลือจะต้องหนีออกห่างจากยักษ์ให้มากที่สุด เมื่อยักษ์นับถอยหลังสิบวินาทีจนครบแล้ว ผู้เล่นที่อยู่ในระยะห่างที่ใกล้กับที่ยักษ์ยืนอยู่มากที่สุดจะต้องรับหน้าที่กลายเป็นยักษ์คนต่อไป (百科事典マイペディア, n.d.)

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้มีการพบในเรื่องจำนวน 1 ประโยค ในตอนที่คุณเล่าเรื่องที่ได้เจอมิราอิจากอนาคตและช่วยกันเก็บตุ๊กตาฮินะที่จัดวางอยู่ในบ้านโดยไม่ให้พ่อสังเกตเห็น มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "เล่นไฟเขียวไฟแดง" ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

あと、だるまさんがころんだ。

กับเล่นไฟเขียวไฟแดง

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 39.05)

การแปลเป็นภาษาไทยในลักษณะนี้สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเป็นการแปลด้วยกลวิธีแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม เนื่องจาก 「だるまさんがころんだ。」 เป็นการละเล่นของญี่ปุ่นที่เพิ่งปรากฏในญี่ปุ่นในช่วงสมัยเมจิมาแล้วจึงพบการละเล่นนี้เล่นกันอย่างแพร่หลาย (こども遊び, p.146-150) จึงมีข้อสันนิษฐานว่า 「だるまさんがころんだ。」 อาจได้รับวัฒนธรรมการละเล่นที่เผยแพร่มาจากต่างประเทศในช่วงสมัยที่เปิดรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาอย่างการละเล่นพื้นเมืองในสวีเดนที่มีชื่อว่า Statues โดย Statues มีต้นกำเนิดจากสเปนก่อนจะมีการเล่นโดยทั่วไปกันอย่างแพร่หลายในประเทศอื่นๆ เช่น อังกฤษ ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ ฯลฯ และมีการปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นแตกต่างกันไป ซึ่งการละเล่นพื้นเมืองอย่างไฟเขียวไฟแดง หรือชื่อในภาษาอังกฤษว่า Red Light, Green Light เองก็ปรากฏการมีต้นกำเนิดที่ได้รับอิทธิพลมาจากการละเล่นของสเปนดังกล่าวเช่นกัน (sacha, 2561) การที่ในเรื่องมีการเลือกแปลคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวเป็น "เล่นไฟเขียวไฟแดง" แทนการแปลด้วยคำในภาษาไทยที่ใช้เรียกการละเล่นที่มีลักษณะการเล่นคล้ายคลึงกันอย่างเกมโอเล่ของไทย จึงถือเป็นการลบคำแสดงวัฒนธรรมเดิมที่จำกัดเฉพาะในภาษาญี่ปุ่นมาเป็นการใช้คำแปลเป็นคำที่ใช้เรียกการละเล่นอื่นที่คาดว่ามีความใกล้เคียงกันจึงมีรูปแบบการเล่นบางส่วนใกล้เคียงกันแทน แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นสาเหตุการแปลในลักษณะดังกล่าวอาจขึ้นอยู่กับดุลยพินิจส่วนบุคคล หรือมุมมองทางวัฒนธรรมของของผู้แปลที่ส่งผลทำให้เกิดการเลือกใช้คำที่ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลสำคัญต่อการแปลได้ด้วยเช่นกัน

4.1.7 กลวิธีการแปลแบบไม่แปล (Omission)

กลวิธีนี้ถือเป็นกลวิธีที่ถูกนำมาใช้ในการแปลบทบรรยายภาษาไทยประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มากที่สุด จำนวน 76 ประโยคโดยมีการใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมเป็นบทบรรยายไทย จำนวน 7 คำ ได้แก่ คำว่า 「ちゃん」 คำว่า 「さん」 คำว่า 「うどん」 คำว่า 「E 二三系」 คำว่า 「E 二三五系」 คำว่า 「笏」 และคำว่า 「特攻隊」 ในที่นี้จะขออธิบายคำแสดงวัฒนธรรมแต่ละคำพร้อมยกตัวอย่างที่พบการใช้จริงในการแปลด้วยกลวิธีนี้ในภาพยนตร์ประกอบดังนี้

(1) 「ちゃん」 เป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่เคยกล่าวถึงแล้วข้างต้น นอกจากจะมีการใช้แปลเป็นภาษาไทยว่า "จิ้ง" ตามกลวิธีการแปลแบบ direct transition แล้ว ยังมีการเลือกใช้การแปลคำว่า 「ちゃん」 โดยการละ ไม่แปลและไม่กล่าวถึงใดๆในประโยคบทบรรยายไทย จำนวน 69 ประโยค โดยมีการแปลในกรณีที่ใช้คำลงท้ายเรียกชื่อของมิราอิ ทั้งหมด 45 ครั้ง ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง เช่น

そう言えばさ。。ミライちゃん、あなたにだっこされても泣かなくなったよね
 มิราอิไม่ร้องไห้แล้วเวลาคุณอุ้ม

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 66.30)

กลวิธีนี้ยังมีการแปลในกรณีที่ใช้คำลงท้ายเรียกชื่อของคุณจำนวน 29 ครั้ง ดัง
 ตัวอย่างที่พบในเรื่องเช่น

うまくいなくてとうぜんでしょう。。くんちゃんのとき、何もしなかったんだから。
 ก็ใช้สิ ตอนมีคุณ...คุณไม่ทำอะไรเลย

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 19.38)

สืบเนื่องจากที่เคยกล่าวถึงการแปลคำว่า 「ちゃん」 ด้วยกลวิธีการแปลแบบ
 direct transition เมื่อมีการเรียกลงท้ายชื่อของคุณในกรณีที่คุณเป็นผู้ที่มีวุฒิสูงกว่าจะมี
 การแปลทับศัพท์เป็นคำว่า จัง เป็นส่วนใหญ่ แต่ก็ยังพบว่าถึงจะเกิดตรงตามกรณีข้างต้นแต่
 กลับละการแปล 「ちゃん」 ไป เช่น

くんちゃんなにしたの?!

ลูกทำอะไรน้อง

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 12.43)

จากตัวอย่างสามารถวิเคราะห์ได้ว่า การที่มีสาเหตุการแปลในลักษณะนี้เป็น
 ผลเนื่องมาจากที่ต้องการแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกขณะพูดว่าไม่ได้อยู่ในระดับคงที่ตามปกติ แต่
 จะมีความรู้สึกแสดงถึงความโกรธ โมโหต่อการกระทำของผู้ฟังแฝงอยู่ด้วย นอกจากนี้ยังมีการ
 ใช้แปลแสดงอารมณ์อื่นในสถานการณ์ต่างกันอีก เช่น

やったー!くんちゃん、やったー!

ยอดเยี่ยม ลูกทำได้ สุดยอดเลย

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 65.35)

โดยตัวอย่างข้างต้นเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่ผู้พูดรู้สึกดีใจต่อสถานการณ์ที่
 กำลังเกิดขึ้นกับตัวผู้ฟังอยู่ ดังนั้นการไม่แปลจึงถือเป็นการแปลที่เน้นความแตกต่างใน
 ส่วนของการแสดงอารมณ์ของแต่ละผู้พูดเพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ณ เหตุการณ์นั้นๆ ให้
 ผู้รับสารเกิดอารมณ์สในการรับชมในทิศทางใหม่ต่างออกไปจากสถานการณ์ตามปกติขึ้นมา

นอกเหนือจากกรณีข้างต้น จะพบว่ามีการเลือกละการแปลคำว่า 「ちゃん」 ทั้งหมด สาเหตุที่มีการแปลด้วยกลวิธีในลักษณะนี้มาจากที่ผู้พูดเป็นเจ้าของชื่ออย่างตนเอง ทำให้มีการเลือกแปลเป็นสรรพนามบุรุษที่ 1 อย่าง "ฉัน" ในกรณีที่ผู้พูดคนเดียวจำนวน 6 ครั้ง หรือ "ผม" ในกรณีที่ผู้พูดกับผู้มีวุฒิสูงกว่าอย่างพ่อ แม่ ตา จำนวน 14 ครั้ง ดังตัวอย่างเช่น

การแปลในกรณีที่ผู้พูดขึ้นในเชิงตัดพ้อน้อยใจกับตนเองหลังจากที่เห็นพ่อกับแม่ของตนคอยดูแลน้องอยู่จนไม่มีเวลามาให้ความสนใจตัวของคุณ ดังในตัวอย่างได้แก่

やっぱりくんちゃんよりミライちゃんのこと大好きなの。

แม้รักมิราอิมากกว่าฉันมากขึ้นทุกวัน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 68.43)

หรือการแปลในกรณีที่ผู้พูดแสดงความเห็นกับพ่อและแม่ของตนที่กำลังพูดคุยเกี่ยวกับมิราอิ น้องสาวของคุณอยู่ ดังในตัวอย่างได้แก่

< くんちゃんも赤ちゃんのミライちゃんがいいや。

เหมือนกันอะ ผมชอบมิราอิตัวน้อยๆ มากกว่า

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 39.26)

นอกจากนี้ยังมีการแปลแบบละในกรณีที่ใช้คำลงท้ายเรียกชื่อของตัวละครอื่นรวมจำนวน 5 ครั้ง ดีความได้ว่าเป็นการแปลที่แสดงถึงการแปลเสริมความโดดเด่นให้ตัวละครหลักอย่างคุณ และแสดงถึงความสำคัญของบทบาทที่คุณได้รับในเรื่องที่มีน้ำหนักแตกต่างจากตัวละครอื่นให้เห็นชัดเจนขึ้น ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง เช่น

ゆちゃんちで遊ばないの？

พ่อนี้กว่าลูกจะไปเล่นบ้านเพื่อน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี่ 26.12)

(2) 「さん」 เป็นคำที่ใช้เรียกต่อท้ายชื่อ มักใช้ในกรณีที่ผู้พูดมีวุฒิที่ต่ำกว่าหรือเท่ากันกับผู้ถูกเรียกขาน เป็นการให้เกิดิริติหรือแสดงความเคารพที่ผู้พูดมีต่อเจ้าของชื่ออย่างหนึ่ง โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบในเรื่องจำนวน 1 ประโยค การแปลแบบละในที่นี้อาจวิเคราะห์ได้ว่าเป็นเพราะไม่ส่งผลใดๆกับเนื้อเรื่องในขณะนั้น อย่างไรก็ตาม สาเหตุการแปลใน

ลักษณะดังกล่าวอาจขึ้นอยู่กับดุลยพินิจส่วนบุคคลของผู้แปลที่ส่งผลต่อการแปลได้ด้วยเช่นกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

今回はゆみさん、早めに育休切り上げるんですって？

ได้ยินว่าครบวันลาจะมีกลับไปทำงานเลย

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี 8.44)

(3) 「うどん」 เป็นคำที่ใช้เรียกอาหารประเภทเส้นแบ่งของประเทศญี่ปุ่น มีวิธีการทำโดยการนำแป้งสาลีมาเติมน้ำเกลือใส่ลงไปเล็กน้อย แล้วนำไปนวดและตัดแบ่งเป็นเส้นๆจนกลายเป็นเส้นแบ่งหน้าตัดคล้ายทรงกลม (日本文化いろは事典, n.d.) เส้นมีขนาดอวบใหญ่กว่าเส้นโซบะหรือเส้นราเม็ง โดยมีหน้าตัดเส้นผ่าศูนย์กลางขนาด 17 มิลลิเมตร (อ้ออิน แซ่ไค้ว, 2564) 「うどん」 ที่มีชื่อเสียงในญี่ปุ่นจะเป็นชานุกิอุด้งในจังหวัดคางาวะ (日本文化いろは事典, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้จะพบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค ดังตัวอย่างต่อไปนี้

~~うどん~~うどん。

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทิตี 9.16)

การเลือกไม่แปลในกรณีนี้สามารถวิเคราะห์ได้จากบริบทที่เกิดขึ้นระหว่างที่ประโยคบทภาพยนตร์ดังกล่าวปรากฏขึ้นมาในเรื่อง เนื่องจากการพูดลักษณะฮัมเพลงไปพลางๆระหว่างการนำเส้นอุด้งไปต้มในหม้อต้ม ด้วยเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏขึ้นเพียงครั้งเดียวในเรื่อง อีกทั้งในหน้าจอบทภาพยนตร์แสดงให้เห็นภาพประกอบการกระทำของพ่อในขณะนั้นอยู่ ประกอบกับการแปลแบบละไม่ส่งผลกระทบต่อใดๆกับการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ดังนั้นจึงตีความได้ว่าเป็นหนึ่งในเหตุผลที่ทำให้ไม่แปลข้อความดังกล่าว

(4) 「E 二三三系」 เป็นคำที่ใช้เรียกกลุ่มประเภทของรถไฟที่เปิดให้บริการโดยสารในประเทศญี่ปุ่นในปีพุทธศักราช 2549 มีความเร็ว 120 กิโลเมตรต่อชั่วโมง และให้บริการเดินสายในบริเวณพื้นที่ต่างๆ เช่น สายเคฮินโทโฮคุ (京浜東北線) สายโยโกฮามา (横浜線) สายอุเอโนะโตเกียว (上野東京ライン) เป็นต้น (JR 東日本, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้จะพบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค ที่ไม่มีการกล่าวถึงคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าว แต่เลือกที่จะแปลคำแสดงวัฒนธรรมต่อมาว่า 京浜東北線 เป็น “รถไฟเคฮิน” แทน เนื่องจากคำว่า 「E 二三三系」 เป็นคำที่มีความหมายครอบคลุมไปถึงรถไฟสายอื่น

นอกจากรถไฟสายเคฮิน การแปลโดยไม่กล่าวถึงคำว่า 「E 二三三系」 จึงถือเป็นการแปลแบบ omission ดังตัวอย่างต่อไปนี้

オニババは E 二三三系 京浜東北線に乗って追いかけてました。

แม่มดไล่กวาดขึ้นไปบนรถไฟเคฮิน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 10.55)

(5) 「E 二三五系」 เป็นคำที่ใช้เรียกกลุ่มประเภทของรถไฟที่เปิดให้บริการโดยสารในประเทศญี่ปุ่นในปีพุทธศักราช 2559 มีความเร็ว 120 กิโลเมตรต่อชั่วโมง และให้บริการเดินสายในบริเวณพื้นที่ต่างๆ เช่น สายยามาโนเตะ (山手線) สายนาริตะ (成田線) เป็นต้น (JR 東日本, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้จะพบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค ดังตัวอย่างต่อไปนี้

髭はさらり逃げると E 二三五系 山手線に飛び乗りました。

เขาโดดขึ้นรถไฟสายยามาโนเตะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 10.53)

จากตัวอย่างข้างต้น ถือเป็นการแปลในลักษณะเดียวกับคำว่า 「E 二三三系」 เนื่องจาก 「E 二三五系」 เป็นคำที่มีความหมายครอบคลุมไปถึงรถไฟสายอื่นนอกจากรถไฟสายยามาโนเตะ การแปลโดยไม่กล่าวถึงคำแสดงวัฒนธรรมข้างต้นจึงถือเป็นการแปลแบบ omission อย่างหนึ่ง

(6) 「笊」 เป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่เคยกล่าวถึงข้างต้น มีการนำมาใช้แปลด้วยกลวิธีนี้ จำนวน 1 ประโยค ในฉากที่มีราอิฟูดขึ้นตอนมองที่ชั้นจัดวางตุ๊กตาฮินะแล้วพบว่า 「笊」 ที่ควรจะมีอยู่ในมือตุ๊กตาหายไป สาเหตุที่มีการแปลลักษณะนี้วิเคราะห์ได้ว่า ถึงแม้ในภาพที่ปรากฏประกอบบทสนทนาจะไม่มีภาพของ 「笊」 ฉายให้เห็น แต่เพราะเป็นประโยคที่มีราอิฟูดกับคุนและยุกโกะเกี่ยวกับ 「笊」 อยู่ก่อนแล้ว และมีการแปลเป็นคำในภาษาไทยว่า คทาจักรพรรดิ ก่อนหน้านั้น จึงทำให้ละการแปลไปก็สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ไม่เกิดความสับสน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

筋がないとちゃんとしまったことにならない。

ถ้าไม่มี ตึกตาคจะไม่ครบเซ็ท

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 36.13)

(7) 「特攻隊」 เป็นคำที่ใช้เรียกโดยย่อของหน่วยโจมตีพิเศษที่เป็นกองกำลังรบที่มียุทธวิธีการโจมตีแบบพลีชีพที่สังกัดภายใต้กองทัพบก กองทัพอากาศ และกองทัพเรือของประเทศญี่ปุ่นในช่วงสงครามแปซิฟิก (日本大百科全書, n.d.)

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้จะพบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค การที่ผู้แปลไม่แปลคำแสดงวัฒนธรรมวิเคราะห์ว่าอาจเป็นดุลยพินิจในการแปลของตัวผู้แปลที่เลือกจะไม่แปลคำแสดงวัฒนธรรมนี้ หรืออาจเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทสนทนาเพียงหนึ่งครั้ง อีกทั้งยังไม่มีบทบาทสำคัญที่จะไปส่งผลกระทบต่อกระบวนการรับชมเนื้อเรื่องที่ทำให้เลือกใช้กลวิธีการแปลนี้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

その後徴兵されて船で体当たりする**特攻隊**に入れられたんだけど。。

ถูกเกณฑ์เข้ากองทัพ บาดเจ็บสาหัสระหว่างเรือรบถูกโจมตี

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai ช่วงนาทีที่ 67.07)

จากที่ได้กล่าวไปข้างต้น การแปลโดยใช้กลวิธีนอกเหนือจากการแปลคำว่า 「ちゃん」 มีสาเหตุมาจากหลายประการ เช่น มักจะใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในเนื้อเรื่องเพียงครั้งเดียว เป็นเพียงคำที่เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของบทสนทนาที่ไม่มีน้ำหนักของความหมายที่จะส่งผลกระทบต่อกระบวนการรับชมเนื้อเรื่องของผู้ชม หรือเป็นคำที่มีลักษณะเฉพาะ ทางเกินไปทำให้หากเลือกใช้คำแปลได้ไม่เหมาะสมอาจเสี่ยงให้ผู้ชมเกิดความสับสนขึ้นมาแทนได้ จึงนับเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวไม่ถูกนำมาแปลหรือกล่าวถึงแต่อย่างใดในบทบรรยายไทยเรื่อง

4.2 สรุปผลการวิเคราะห์เรื่อง Mirai no Mirai

จากการวิเคราะห์ผลข้างต้น สามารถสรุปภาพรวมได้ว่า การแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai เป็นบทบรรยายภาษาไทย มีการแปลด้วยกลวิธีที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางมากกว่ากลวิธีที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทางจำนวน 64 ประโยค โดยมีรายละเอียดคือ มีการแปลด้วยกลวิธีที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางจำนวนรวม 101 ประโยค และมีการแปลด้วยกลวิธีที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทางจำนวนรวม 37 ประโยค โดยมีการแปลด้วยกลวิธีที่ไม่มุ่งเน้นไปที่ทิศทางใด

เป็นพิเศษจำนวน 11 ประโยค กลวิธีที่ถูกเลือกนำมาใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในเรื่องมากที่สุด คือ กลวิธีการแปลที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางหรือกลวิธีแบบ Omission จำนวน 75 ประโยค

และเมื่อดูลักษณะการเลือกแปลในแต่ละกลวิธีจะเห็นว่า ปัจจัยที่แตกต่างกันส่งผลต่อการเลือกแปลที่แตกต่างกัน โดยปัจจัยที่พบว่าส่งผลแสดงความแตกต่างให้เห็นเด่นชัดจะมีดังนี้ หนึ่ง บริบทต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ภาพ สถานการณ์ ลำดับการปรากฏของคำแสดงวัฒนธรรม สอง ผู้สนทนาและคู่สนทนา เมื่อผู้พูด-ผู้ฟังในบทสนทนาแตกต่างกัน การเลือกใช้กลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมก็แตกต่างกัน สาม ข้อจำกัดของการแปลบทบรรยาย ฯลฯ

4.3 การวิเคราะห์ผล : ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity

ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity เป็นภาพยนตร์แนวสารคดีที่มีเนื้อหาแนะนำเสนอการถ่ายทอดเรื่องราวการใช้ชีวิตของคู่สามีภรรยาวัยชราจากตระกูลสีบาตะที่เลือกที่จะใช้ชีวิตแบบเรียบง่ายแต่เต็มไปด้วยความสุขสงบจากการดำรงชีวิตในเมืองใหม่โคโซจิแต่ยังคงอยู่อย่างกลมกลืนกับธรรมชาติท่ามกลางสวนผักและผลไม้หลากหลายชนิดได้ โดยภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีการถ่ายทำชีวิตของสีบาตะ ซูอิ อดีตสถาปนิกที่มีฝีมือและประสบการณ์วัย 94 ปี กับสีบาตะ ฮิเดโกะ ภรรยาวัย 91 ปี ที่ดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันกับซูอิจิม่าเป็นเวลากว่า 70 ปี โดยภาพยนตร์จะเล่าเรื่องผ่านการใช้ชีวิตอยู่กับธรรมชาติที่หาได้ยากในสภาพแวดล้อมที่พวกเขาพักอาศัยอยู่ และบอกเล่าแนะนำเรื่องราวในอดีตในการทำงานเป็นสถาปนิกที่ร่วมงานในโครงการสร้างเมืองใหม่โคโซจิในวัยหนุ่มของสีบาตะ ซูอิจิม่า

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายภาษาไทยประกอบภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity หรือในชื่อภาษาไทยว่า “ชีวิตนี้...หอมหวาน” พบว่ามีจำนวนประโยคบทบรรยายภาษาไทยที่มีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมทั้งหมด 124 ประโยค

โดยสามารถแบ่งตามการจัดแบ่งประเภทกลวิธีการแปลตามกรอบแนวคิดของ Pedersen 7 ประเภท และแสดงผลออกมาในรูปแบบตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
1) กลวิธีการ แปลแบบ Official Equivalent	さあ、 <u>いただきます</u> 。	กินล่ะนะ	ซูอิจิ	-	6.00
	プリムラ。 <u>はる</u> ですよ！	ดอกพริมูล่า “ <u>ฤดูใบไม้ผลิ</u> แล้ว!”	บท บรรยาย	-	7.13
	ウチの <u>酒蔵</u> が空いてるからって。	เราก็กเลยเปิดโรงบ่ม <u>สาเก</u> ของเรา	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	11.54
	古い <u>酒屋</u> でね、200年ぐらい続いた。	เราเป็นคนทำ <u>สาเก</u> เก่าแก่	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	14.47
	4万円の給料の時に70万円のヨットを買うと言って。	อยากได้เรือยอชต์ราคาเจ็ดแสน <u>เยน</u> ขณะที่หาเงินได้เดือนละสี่หมื่น <u>เยน</u>	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	13.33
	4万円の給料の時に70万円のヨットを買うと言って。	อยากได้เรือยอชต์ราคาเจ็ดแสน <u>เยน</u> ขณะที่หาเงินได้เดือนละสี่หมื่น <u>เยน</u>	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	13.33
	そんな暮らしで、 <u>着物</u> をどんどん入れて。。。	ไปจำหน่าย <u>กิโมโน</u> ทั้งหมดที่ฉันมี	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	14.22
	それまでに、 <u>東京</u> で18も団地を手がけていました。	ด้วยประสบการณ์การออกแบบโครงการที่อยู่อาศัย 18 แห่งใน <u>โตเกียว</u>	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	24.17
	<u>日本</u> の都市計画家、建築家はいかにインチキが多いから、。。。	มันทำให้เห็นว่านักวางผังเมืองและสถาปนิกของ <u>ญี่ปุ่น</u> นั้นเป็นของปลอม	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	32.41
年金で、普通の人より主人の場合は、月に32万円。	เรากินเงินบำนาญซึ่งมากกว่าของคนอื่นเดือนละ 320,00 <u>เยน</u>	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	35.40	

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
1) กลวิธีการ แปลแบบ Official Equivalent	1万4580円。	ทั้งหมด 14,580 <u>เยน</u>	แม่ค้ ร้าน ขาย ผัก	อิตะ โกะ	36.43
	<u>カレーとコロッケと肉じゃが、。。。。</u>	<u>แกงกะหรี่</u> ครอกเก็ต ซุปมันฝรั่งกับ เนื้อ	อิตะ โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	38.56
	<u>いただきます。</u>	<u>กินล่ะนะ</u>	ซูอิจิ	อิตะ โกะ	39.26
	<u>乾杯!</u>	<u>ดื่ม!</u>	ผู้ร่วม งาน สังสร รค์ ทุก คน	ผู้ร่วม งาน สังสร รค์ ทุก คน	43.54
	陳くんさようなら。	<u>ลาก่อน</u> คุณเฉิน	ซูอิจิ	เฉิน ชิงซุน	49.15
	<u>こんにちは!</u>	<u>สวัสดีค่ะ</u>	แขก ผู้หญิ งที่มา บ้าน สี่บา ตะ	อิตะ โกะ	76.16
	<u>ご無沙汰しています。</u>	<u>ไม่ได้เจอกันนานเลยคะ</u>	แขก ผู้หญิ งที่มา บ้าน	อิตะ โกะ	76.21

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
2) กลวิธีการ แปลแบบ Retention	-	-	-	-	-
3) กลวิธีการ แปลแบบ Specification	スダチ。	ต้นซีตะจี	บท บรรยาย	-	5.09
	プリムラ。はるですよ！	ดอกพริมล่า “ฤดูใบไม้ผลิแล้ว!”	บท บรรยาย	-	7.13
	半田で国体があったでしょ。	ตอนนั้นเรามีขุนมนักกีฬาทีมชาติ ที่ เมืองฮันตะ	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	11.44
	その時に東大のヨット部が来たんだけど、泊まる所がなかったの ね・・・	แล้วสมาชิกชมรมเรือยอชต์ มหา วิทยาลัยโตเกียว ไม่มีที่พัก	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	11.47
	厚木の基地にマッカーサーが降りて くるという知らせがあった時 に、。。。	นายพลแมกอาเธอร์ จะมาที่ฐาน ทัพอดีตสี่	ชูอิจิ	ผู้ฟัง การ บรรยาย	22.11
	結果として、高蔵寺はマスタープラン のように作られてないから、。。	ผลที่ตามมา เมืองใหม่โคโซจิ ไม่ได้ สร้างตามผังแม่บทของเขา	อิโรชิ	ผู้ถ่าย ทำ	28.48
	シマアジがあるね。	ปลาชิมะอาจิ	ฮิเด โกะ	พ่อค้ ร้าน ขาย ปลา	37.12
	よく食べてくれるんで、アジはフライ にします。	ฉันจะทอด ปลาอาจิ เพราะเขาชอบ กิน	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	38.18

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
3) กลวิธีการ แปลแบบ Specification	マッカーサー が降りてきたときに。。。	เมื่อนายพลแมกอาเธอร์ลงจาก เครื่องบินที่อดีตสิ่ง	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	43.59
	黒潮 しぶく、椰子の島。	กระแสน้ำคุโรชิโอะ ซัดสาดเกาะ มะพร้าว	ผู้เข้า ร่วม งาน สังสร รค์ ทุก คน	-	45.17
	黒潮 しぶく、椰子の島。	กระแสน้ำคุโรชิโอะ ซัดสาดเกาะ มะพร้าว	ผู้เข้า ร่วม งาน สังสร รค์ ทุก คน	-	45.37
	黒潮 しぶく、椰子の島。	กระแสน้ำคุโรชิโอะ ซัดสาดเกาะ มะพร้าว	ซูอิจิ	-	48.39
	ひじき とか。。。	สาหร่ายฮิจิกิ	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	55.31
	願いごとをひとつ、そのまま叶えて くれる妖精が誰にも存在していま す。 ベンヤミン 。	ทุกคนมีนางฟ้าประจำตัวที่ทำให้ ฝันเป็นจริงได้ วอลเตอร์ เบนจา มิน	บท บรรยาย	-	58.20

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
4) กลวิธีการ แปลแบบ Direct Translation	愛知県春日井市、高蔵寺ニュータウン。	เมืองใหม่โคโซจิ เมืองคาซางาอิ จังหวัดไอจิ	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	2.37
	愛知県春日井市、高蔵寺ニュータウン。	เมืองใหม่โคโซจิ เมืองคาซางาอิ จังหวัดไอจิ	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	2.37
	愛知県春日井市、高蔵寺ニュータウン。	เมืองใหม่โคโซจิ เมืองคาซางาอิ จังหวัดไอจิ	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	2.37
	修たん、これを持って。	ซูดัน ขยับอีกด้านลิ	อิเด โตกะ	ซุอิจิ	3.37
	修たん。	ซูดัน	อิเด โตกะ	ซุอิจิ	5.31
	阿佐ヶ谷住宅、多摩平団地など。。	อาซางายะและทามาไดระ	วิทยา กร	ผู้ฟัง การ บรรยาย	21.57
	阿佐ヶ谷住宅、多摩平団地など。。	อาซางายะและทามาไดระ	วิทยา กร	ผู้ฟัง การ บรรยาย	21.57

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
4) กลวิธีการ แปลแบบ Direct Translation	高蔵寺 ニュータウンの計画に従事 されました。	ต่อมา เขามีส่วนวางผังเมืองใหม่ โค โซจิ	วิทยา กร	ผู้ฟัง การ บรรยาย	22.01
	厚木 の基地にマッカーサーが降りて くるという知らせがあった時 に、。。。	นายพลแมกอาเธอร์จะมาที่ฐาน ทัพ ออตสึ	ซูอิจิ	ผู้ฟัง การ บรรยาย	22.11
	。。。 伊勢湾 台風です	ซึ่งก็คือไต้ฝุ่น อ่าวอิเสะ	ซูอิจิ	ผู้ฟัง การ บรรยาย	22.55
	高蔵寺 計画は、。。。	การวางผังเมือง โคโซจิ	ซูอิจิ	ผู้ฟัง การ บรรยาย	23.27
	1960 年、 名古屋 の郊外に、ニュー タウンを作る計画が持ち上がりました。	ปี 1960 โครงการสร้างเมืองใหม่ นอกเมือง นางายา เริ่มขึ้น	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	23.49
	高蔵寺 ニュータウン マスタープラ ン。	ผังแม่บทเมืองใหม่ โคโซจิ	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	24.58

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
4) กลวิธีการ แปลแบบ Direct Translation	これ、 高蔵寺事務所 。。。。	นี่คือสำนักงาน โคโซจิ	อิโรชิ	ผู้ถ่าย ทำ	25.24
	高蔵寺 ニュータウンが、途中から思 った方向に進まなくなってきた。	เขาเริ่มท้อแท้เมื่อแผนผังเมือง โค โซจิ สร้างไปคนละทางกับ จินตนาการของเขา	อิโรชิ	ผู้ถ่าย ทำ	29.09
	高蔵寺 ニュータウンの話を他の人が 書かれること・・・	ให้คนอื่นเขียนเรื่องเมืองใหม่ โคโซ จิ เถอะ	ซูอิจิ	ผู้ โทรศัพท์ ถึงซูอิ จิ	30.08
	高蔵寺 ニュータウンは僕がいるから ね。	แต่ผมอยู่ที่นี้ ในเมืองใหม่ โคโซจิ	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	32.53
	カレーと コロツケ と肉じゃ が、。。。。	แกงกะหรี่ ครอแก็ต ซุปมันฝรั่งกับ เนื้อ	อิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	38.56
	甘夏 のジャムなのね。作ったの。	นี่คือแยม อามานัตสึ ที่ฉันทำไว้	อิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	38.37
	厚木 で彼らを迎えたのは私たちだっ たんです。	ที่ อัทสึงิ เรานี้แหละเป็นคนต้อนรับ เขา	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	43.59
	高森山 を高蔵寺ニュータウンのシン ボルにしたいから、とにかく再生し たいと思っていたのね。	ซูอิจียากปลูกป่าขึ้นใหม่บน ภูเขา ทาคาโมริ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของ เมืองใหม่โคโซจิ	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	52.12

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
4) กลวิธีการ แปลแบบ Direct Translation	高森山を高蔵寺ニュータウンのシンボルにしたいから、とにかく再生したいと思っていたのね。	ซูอิจิอยากปลูกป่าขึ้นใหม่บนภูเขาทาคาโมริ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของเมืองใหม่โคโซจิ	ผู้ให้เสียง บรรยาย	-	52.12
	はなこさん、ご予約済。 <u>流しソウメ</u> ン用。	ฮานาโกะจองแล้ว “สำหรับนางาชิโซเม็ง”	บท บรรยาย	-	54.25
	今日は元気に、 <u>お餅</u> つき。	“วันนี้มาทុบโมจิกันให้สนุกไปเลย”	บท บรรยาย	-	61.04
	ウチはいいよ、 <u>鏡餅</u> は。	เราไม่ต้องการคางามิโมจิแล้ว	ฮิเดโกะ	ลูกสาว ของฮิเดโกะ	61.48
	<u>伊万里</u> から来てくださって。	ดีจังเลยนะ ชั้น พวกเขามาจากอิมาริแน่ะ	ฮิเดโกะ	ซูอิจิ	76.40
	私は、 <u>佐賀県伊万里市</u> の精神科病院で仕事をしております。	ฉันทำงานที่โรงพยาบาลจิตเวชแห่งหนึ่งในเมืองอิมาริ จังหวัดซะงะ	ผู้ให้เสียง บรรยาย	-	77.29
	私は、 <u>佐賀県伊万里市</u> の精神科病院で仕事をしております。	ฉันทำงานที่โรงพยาบาลจิตเวชแห่งหนึ่งในเมืองอิมาริ จังหวัดซะงะ	ผู้ให้เสียง บรรยาย	-	77.29

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
4) กลวิธีการ แปลแบบ Direct Translation	結婚以来、いつも何かっていうと <u>コロッケ</u> 。	เขาจะขอให้ทำ <u>ครอแก็ต</u> ทุกโอกาส	อิตะ โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	86.02
5) กลวิธีการ แปลแบบ Generalizat ion	きょうは <u>トロ</u> のいいのある？	คุณมี <u>ทูน่า</u> สดๆไหม	อิตะ โกะ	พ่อค้ าร้าน ขาย ปลา	37.00
	あの人、 <u>トロ</u> 好きだから、作るのも 多いね。	อีกอย่างที่เขาชอบคือ <u>ทูน่า</u> ฉ้นเลย ทำบ่อย	อิตะ โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	38.23
	津端さんの <u>判子</u> を作ってあげるっ て、。。。。	เขาบอกว่า เขาจะทำ <u>ตราประทับ</u> ให้ผม	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	46.16
	結婚以来ずっとその判子で、銀行印 とか色んなところ、 <u>判子</u> をそれ一本 で。	เราใช้มันค้มมาทุกๆ ทำทุกอย่าง งานเอกสารธนาคาร ทุกอย่างที่ใช้ <u>ตราประทับ</u>	อิตะ โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	46.22
6) กลวิธีการ แปลแบบ Substitution	愛知県春日井市、高蔵寺 <u>ニュータウン</u> 。	<u>เมืองใหม่โคโซจิ</u> เมืองคาซุงาอิ จังหวัดไอจิ	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	2.37
	<u>ごくろうさま</u> です。	<u>ขอบคุณที่บริการส่ง</u>	บท บรรยาย	-	3.11
	家は平屋で <u>三十畳一間</u> 。	นี่คือบ้านชั้นเดียว หนึ่งห้องนอน ขนาด <u>50 ตารางเมตร</u>	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	10.00

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
6) กลวิธีการ แปลแบบ Substitution	麻のよれよれズボンに、 <u>草鞋</u> はいてきた。	เขาใส่กางเกงทรงหลวมเก๋ๆ และ <u>รองเท้าฟาง</u>	ฮิเดโกะ	ผู้ถ่ายทำ	12.17
	<u>ノウゼンカズラ</u> 。	<u>ต้นรุ่งอรุณ</u>	บทบรรยาย	-	20.34
	<u>日本建築協会</u> 。	<u>สถาบันสถาปนิกญี่ปุ่น</u>	บทบรรยาย	-	21.48
	<u>日本住宅公団</u> 創設と同時に入社されて。。。。	ในฐานะสมาชิกกลุ่มแรกของ <u>สมาคมอสังหาริมทรัพย์ญี่ปุ่น</u>	วิทยากร	ผู้ฟังการบรรยาย	21.53
	<u>高蔵寺ニュータウン</u> の計画に従事されました。	ต่อมา เขามีส่วนวางผัง <u>เมืองใหม่</u> โคโซจิ	วิทยากร	ผู้ฟังการบรรยาย	22.01
	1960年、名古屋の郊外に、 <u>ニュータウン</u> を作る計画が持ち上がりました。	ปี 1960 โครงการสร้าง <u>เมืองใหม่</u> นอกเมืองนาโงย่าเริ่มขึ้น	ผู้ให้เสียงบรรยาย	-	23.49
	<u>高蔵寺ニュータウン開発促進連絡協議会</u> 。	สภาประสานงานพัฒนา <u>เมืองใหม่</u> โคโซจิ	ผู้ให้เสียงบรรยาย	-	24.01

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
6) กลวิธีการ แปลแบบ Substitution	設計を任されたのは、 <u>住宅公園</u> の エース、修一さんでした。	ซูอิจิรับผิดชอบการออกแบบใน ฐานะหัวหน้า <u>สมาคม</u> <u>อสังหาริมทรัพย์</u>	ผู้ให้ เสียง	-	24.08
	設計を任されたのは、 <u>住宅公園</u> の <u>エ</u> <u>ース</u> 、修一さんでした。	ซูอิจิรับผิดชอบการออกแบบใน ฐานะ <u>หัวหน้าสมาคม</u> อสังหาริมทรัพย์	ผู้ให้ เสียง	-	24.08
	<u>高蔵寺ニュータウン</u> マスタープラ ン。	ผังแม่บท <u>เมืองใหม่</u> โคโซจิ	ผู้ให้ เสียง	-	24.58
	津端さんは写らないんですよ。	<u>คุณ</u> สึบาตะไม่อยู่ในภาพตามเคย	อิโรชิ	ผู้ถ่าย ทำ	25.28
	津端さんという人は、組織人として ダメだったけど。。。。	<u>คุณ</u> สึบาตะไม่เหมาะเป็นพนักงาน ในองค์กร	อิโรชิ	ผู้ถ่าย ทำ	25.42
	<u>ニュータウン</u> は8万人以上が住む大 規模化に一直線。。。。	<u>เมืองใหม่</u> จึงเร่งก่อสร้างให้รองรับ ประชากรได้ถึง 80,000 คน	ผู้ให้ เสียง	-	28.01
	<u>高蔵寺ニュータウン</u> が、途中から思 った方向に進まなくなってきた。	เขาเริ่มท้อแท้เมื่อ <u>แผนผังเมือง</u> โค โซจิสร้างไปคนละทางกับ จินตนาการของเขา	อิโรชิ	ผู้ถ่าย ทำ	29.09

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
6) กลวิธีการ แปลแบบ Substitution	<u>もしもし。</u>	<u>สวัสดีครับ</u>	ซูอิจิ	ผู้ โทรศัพท์ ถึงซูอิ จิ	29.53
	高蔵寺 <u>ニュータウン</u> の話を他の人が 書かれること・・・	ให้คนอื่นเขียนเรื่องเมืองใหม่ <u>โคโซ</u> จิเออะ	ซูอิจิ	ผู้ โทรศัพท์ ถึงซูอิ จิ	30.08
	<u>ニュータウン</u> の事は全然見てない。	เลยไม่สนใจว่า <u>เมืองใหม่</u> เป็น อย่างไร	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	32.33
	高蔵寺 <u>ニュータウン</u> は僕がいるから ね。	แต่ผมอยู่ที่นี้ ใน <u>เมืองใหม่โคโซ</u> จิ	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	32.53
	わあ、 <u>胡桃</u> ！	ว้าว <u>วอลนัต</u> นี้เอง	ฮิเด โกะ	ซูอิจิ	34.29
	美味しかったとか、 <u>頑張</u> ってとか、 よく励まされた。	เขียนชมเสมอ เช่น “อร่อยมาก” หรือ “ <u>สู้ๆนะ</u> ”	พ่อค้ า	ผู้ถ่าย ทำ	38.02
	カレーとコロッケと <u>肉じゃ が</u> 、。。。。	แกงกะหรี่ ครอกเก็ต <u>ซูปมันฝรั่งกับ เนื้อ</u>	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	38.56
	もう <u>ニュータウン</u> の入口に入ってい るところで。。。。	เราเพิ่งผ่านทางเข้า <u>เมืองใหม่</u> มาคะ	โกด์ นำ เที่ยว	ครอ บคร้ว สี ตาบะ	41.59

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
6) กลวิธีการ แปลแบบ Substitution	台北から車で1時間、海沿いの <u>ニュータウン</u> ・・・	ขับรถจากไทเปหนึ่งชั่วโมง คือ <u>เมืองใหม่</u> ชายฝั่งทะเล	ไกด์ นำ เที่ยว	ครู บครวี สีบา ตะ	42.10
	<u>ニュータウン</u> と言っても、観光地なんだね。	<u>เมืองใหม่</u> เป็นแหล่งท่องเที่ยว	ซูอิจิ	ไกด์ นำ เที่ยว	43.02
	<u>黒潮</u> しぶく、椰子の島。	<u>กระแสน้ำคุโรชิโอะ</u> ซัดหาดเกาะ มะพร้าว	ผู้เข้า ร่วม งาน สังสร ร์ค ทุก คน	-	45.17
	<u>黒潮</u> しぶく、椰子の島。	<u>กระแสน้ำคุโรชิโอะ</u> ซัดหาดเกาะ มะพร้าว	ผู้เข้า ร่วม งาน สังสร ร์ค ทุก คน	-	45.17
	<u>黒潮</u> しぶく、椰子の島。	<u>กระแสน้ำคุโรชิโอะ</u> ซัดหาดเกาะ มะพร้าว	ซูอิจิ	-	48.39
	陳 <u>くん</u> さようなら。	ลาก่อน <u>คุณ</u> เฉิน	ซูอิจิ	เฉิน ชิงซุน	49.15

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
6) กลวิธีการ แปลแบบ Substitution	高森山を高蔵寺ニュータウンのシンボルにしたいから、とにかく再生したいと思っていたのね。	ซูอิจิอยากปลูกป่าขึ้นใหม่บนภูเขา ทาคาโมริ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของ <u>เมืองใหม่โคโซจิ</u>	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	52.12
	<u>お醤油</u> で煮たものは茶色系になっちゃうから。	แต่ <u>ซอสถั่วเหลือง</u> ทำให้ทุกอย่าง เป็นสีน้ำตาลจริงๆ	อิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	55.13
	<u>お弁当</u> のおかずにできるように、。。。。	เอาไว้ใส่ <u>ข้าวกล่อง</u>	อิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	55.36
	<u>お願いします</u> 。	<u>รบกวนส่งของค่ะ</u>	อิเด โกะ	พนักงาน ไปรษณีย์	56.18
	<u>日本海開戦</u> 時に、各員一層奮励努力セヨという旗。	เหมือนที่พูดกันใน <u>ยุทธนาวีช่องแคบสีขิมะ</u> การชักธงขึ้นเสาเป็นการบอกว่า “จงทำให้ดีที่สุด”	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	61.22
	佐藤 <u>さん</u> いらしたから、。。。。	<u>คุณ</u> ซาโตมาแล้ว	อิเด โกะ	ซูอิจิ	62.04
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	津端英子 <u>さん</u> 、87歳。	สึตาบะ อิเดโกะ อายุ 87 ปี	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	4.07
	津端修一 <u>さん</u> 、90歳。	สามีของเธอ สึตาบะ ซูอิจิ อายุ 90 ปี	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	4.25

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	英子 <u>さん</u> がやっても、。。。。	เวลาฮิเดโกะทำปาย	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	8.15
	修一 <u>さん</u> が尊敬する建築家、アント ニン・レーモンドの家を真似まし た。	ซูอิจิสร้างบ้านหลังนี้ตามแบบบ้าน ของแอนโทนิน เรมอนด์ สถาปนิก คนโปรดของเขา	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	10.04
	修 <u>たん</u> は木のスプーンじゃないとダメ。	เขาต้องใช้ช้อนไม้	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	17.59
	設計を任されたのは、住宅公団のエ ース、修一 <u>さん</u> でした。	ซูอิจิรับผิดชอบการออกแบบใน ฐานะหัวหน้าสมาคม อสังหาริมทรัพย์	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	24.08
	津端 <u>さん</u> の描いた絵が貼ってある。	ข้างหลังนั่นคือภาพวาดของเขา	ฮิโรชิ	ผู้ถ่าย ทำ	25.33
	<u>アパート</u> ですから、できるだけ南に 向いて日当たりがいいに決まってい る。	ตัวอาคารหันไปทิศใต้จะดีกว่า	ฮิโรชิ	ผู้ถ่าย ทำ	28.14
	英子 <u>さん</u> 。	ฮิเดโกะ	ซูอิจิ	ฮิเด โกะ	33.59
	25年前、修一 <u>さん</u> が計画に関わり ました。	ซูอิจิมีสวนในการวางผังเมืองนี้เมื่อ 25 ปีก่อน	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	42.18

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	むかし、修一さんは海軍で戦闘機を作っていました。	ซูอิจิเป็นคนออกแบบเครื่องบินรบ ให้กองทัพ	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	21.18
	修一さんの弟のようだった、陳清順さん。	“เฉินชิงซุน” เป็นเหมือนน้องชาย ของซูอิจิ	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	45.49
	修一さんの弟のようだった、陳清順さん。	“เฉินชิงซุน” เป็นเหมือนน้องชาย ของซูอิจิ	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	45.49
	これが陳清順さんが作ってくさった印鑑。	นี่คือตราประทับที่เฉินชิงซุนทำให้ ผม	ซูอิจิ	ผู้เข้า ร่วม งาน สังสร รค์	45.58
	あらためて陳さんにお返ししようと思う。	ผมเอามาคืนให้เขา	ซูอิจิ	ผู้เข้า ร่วม งาน สังสร รค์	46.04
	津端さんの判子を作ってあげるって、。。。。	เขาบอกว่า เขาจะทำตราประทับ ให้ผม	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	46.16

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลของการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์เป็นบทบรรยายไทย เรื่อง *Life is fruity*
ชีวิตนี้...หอมหวาน (ต่อ)

ประเภท กลวิธีการ แปลที่ใช้	ประโยคที่พบคำแสดงวัฒนธรรม ในบทภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น	บทบรรยายภาษาไทย	รายละเอียดเสริม		
			ผู้พูด	ผู้ฟัง	เวลา (นาที)
7) กลวิธีการ แปลแบบ Omission	結婚以来ずっとその判子で、銀行印とか色んなところ、判子をそれ一本で。	เราใช้หมึกคูนี่มาๆ ทำทุกอย่าง งานเอกสารธนาคาร ทุกอย่างที่ใช้ตราประทับ	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	46.22
	1945年・陳清順さんのプレゼントです。	ของขวัญจากเงินชิงชุนในปี 1945	บท บรรยาย	-	46.30
	戦後、陳さんと連絡が途絶えました。	หลังสงครามซูอิจิขาดการติดต่อกับเงิน	ผู้ให้ เสียง บรรยาย	-	46.43
	英子さんは、人が通るからちよつと。。。	เธอไม่อยากเห็นคนเดินผ่านไปมา	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	51.23
	はなこさん、ご予約済。流しソウメン用。	ฮานาโกะจองแล้ว “สำหรับนางาชิโซเม็ง”	บท บรรยาย	-	54.25
	これははなこちゃんの工作記録。	นี่คือบันทึกของที่ทำให้ฮานาโกะ	ซูอิจิ	ผู้ถ่าย ทำ	56.37
	はなちゃんはどう？	ฮานาโกะหรือ เป็นอย่างไรบ้างจ๊ะ	ฮิเด โกะ	ฮานา โกะ	63.03
	はなこちゃんの卒業あたり、結婚もあたり、。。。	เราอยากเห็นฮานาโกะแต่งงาน เหมือนที่เห็นเธอเรียนจบ	ฮิเด โกะ	ผู้ถ่าย ทำ	63.16

จากตาราง เมื่อดูตามการจัดแบ่งประเภทกลวิธีการแปลประกอบกับจำนวนประโยคที่พบ การแปลตามกลวิธีประเภทต่างๆแล้วจะเห็นว่า มีภาพรวมของจำนวนประโยคบทบรรยายภาษาไทยที่มีการเลือกใช้กลวิธีการแปลในแบบต่างๆอยู่ในระดับความถี่จำนวนใกล้เคียงกันเมื่อเทียบกับภาพรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai no Mirai* ที่แสดงจำนวนการเลือกใช้กลวิธีในแต่ละแบบมีระดับความถี่มากน้อยต่างกันชัดเจน

โดยในเรื่อง Life is Fruity จะพบการแปลคำแสดงวัฒนธรรมเป็นบทบรรยายไทย จำนวนรวม 124 ประโยค โดยประเภทกลวิธีการแปลที่ถูกนำมาใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทบรรยายภาษาไทยมากที่สุดคือ กลวิธีการแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution) จำนวน 34 ประโยค รองลงมาเป็นกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ (Direct Translation) จำนวน 31 ประโยค กลวิธีการแปลแบบไม่แปล (Omission) จำนวน 24 ประโยค กลวิธีการแปลแบบใช้คำสำเร็จรูป (Official Equivalent) จำนวน 17 ประโยค กลวิธีการแปลแบบเพิ่มคำ (Specification) จำนวน 14 ประโยค และกลวิธีการแปลแบบแทนที่ด้วยคำสากล (Generalization) จำนวน 4 ประโยค ตามลำดับ โดยไม่พบการแปลโดยใช้กลวิธีการแปลแบบ Retention ปรากฏในการแปลบทบรรยายภาษาไทยในเรื่องแต่อย่างใด

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าวสามารถนำมาวิเคราะห์โดยแยกตามประเภทกลวิธีการแปลได้ดังนี้

4.3.1 กลวิธีการแปลแบบใช้คำสำเร็จรูป (Official Equivalent)

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลการแปลบทบรรยายไทยจากคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง Life is Fruity พบว่า จุดร่วมประการแรกของคำแสดงวัฒนธรรมที่มีการแปลโดยเลือกใช้กลวิธีการแปลแบบใช้คำสำเร็จรูป คือ การแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ถือเป็นคำถูกจัดอยู่ในหมวดหมู่ของคำแสดงวัฒนธรรมประเภทวัฒนธรรมทางภาษาอย่างสำนวนการทักทายในภาษาญี่ปุ่น โดยคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวที่พบในเรื่องจำนวน 6 คำ ได้แก่ คำว่า 「気を付けて」 คำว่า 「いただきます - いただきますよ」 คำว่า 「乾杯」 คำว่า 「さようなら」 คำว่า 「こんにちは」 และคำว่า 「ご無沙汰してます」 ถูกนำมาแปลเป็นบทบรรยายไทยโดยใช้คำแปลภาษาไทยที่ใช้แปลกันอย่างแพร่หลายจนกลายเป็นมาตรฐานการแปลในการเลือกใช้สำหรับผู้แปล ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการแปลพร้อมอธิบายถึงคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในเรื่อง ดังต่อไปนี้

(1) 「いただきます - いただきますよ」 ในที่นี้เป็นสำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้พูดทักทายก่อนที่ผู้พูดจะเริ่มรับประทานอาหาร (デジタル大辞泉プラス, n.d.) จากบทภาพยนตร์ของเรื่องนี้จะพบการใช้คำว่า 「いただきますよ」 จำนวน 1 ประโยคและคำว่า 「いただきます」 จำนวน 1 ประโยค โดยปรากฏในเรื่องโดยมีผู้พูดเป็นสึบาตะ ชูอิจิ และพูดในตอนที่กำลังจะลงมือรับประทานอาหารที่ฮิเดโกะ ภรรยาของเขาได้จัดเตรียมไว้ให้ เหมือนกันทั้งสองประโยค นอกจากนี้ยังมีการแปลเป็นคำในบทบรรยายภาษาไทยตรงกัน อย่างคำว่า "กินละนะ" ที่ถือเป็นคำแปลที่มักพบการใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมนี้ในลักษณะเดียวกันนี้อีกด้วย ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

さあ、いただきます。

กินละนะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 6.00)

いただきます。

กินละนะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 39.26)

(2) 「さようなら」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้กล่าวทักทายในกรณีที่ผู้พูดต้องการกล่าวคำอำลากับผู้ฟัง ในเรื่องพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้จำนวน 1 ประโยค และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ลาก่อน" ดังในตัวอย่าง ได้แก่

陳くん さようなら。

ลาก่อน คุณเฉิน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 49.15)

(3) 「ご無沙汰してます」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้กล่าวทักทายในกรณีที่ผู้พูดได้มีโอกาสพบกับผู้ฟังอีกครั้งหลังจากที่ไม่ได้พบหรือติดต่อระหว่างกันในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ในเรื่องพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้จำนวน 1 ประโยค และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ไม่ได้เจอกันนานเลยคะ" ดังในตัวอย่าง ได้แก่

ご無沙汰しています。

ไม่ได้เจอกันนานเลยคะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 76.21)

จากตัวอย่าง เมื่อนำบทวิเคราะห์จากภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นกรณีศึกษาอีกเรื่องจะเห็นว่า ลักษณะการแปลรวมถึงสาเหตุการแปลดังกล่าวเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับการแปลคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวด้วยกลวิธีนี้ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai กล่าวคือ การแปลในลักษณะนี้เป็นผลมาจากที่คำแสดงวัฒนธรรมข้างต้นเป็นสำนวนการทักทายที่พบได้ทั่วไปในบทสนทนาที่เป็นภาษาญี่ปุ่น และเนื่องจากที่ไม่พบวัฒนธรรมการใช้คำลักษณะเดียวกันในภาษาไทยเป็นกิจลักษณะ ประกอบกับการเลือกแปลด้วยคำในภาษาไทยในทิศทางเดียวกันมาโดยตลอด การแปลดังกล่าวจึงกลายเป็นมาตรฐานการแปลหนึ่ง และถือเป็นตัวเลือกที่ผู้แปลทบทวนเรื่องนี้จะหยิบยกมาแปลได้โดยที่ผู้ชมที่ใช้ภาษาไทยสามารถรับสารปลายทางได้ง่ายนั่นเอง

นอกเหนือจากกรณีข้างต้น จุดร่วมอีกหนึ่งประการที่ผู้แปลเลือกใช้กลวิธีนี้ คือ การแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่เป็นที่รู้จักในสังคมไทย เช่น ชื่อประเทศอย่างคำว่า 「日本」 หรือชื่อสิ่งของที่มีชื่อเสียงในด้านเอกลักษณ์ที่สะท้อนวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นสำหรับชาวต่างชาติอย่างคำว่า 「着物」 คำว่า 「酒」 คำว่า 「カレー」 และคำว่า 「円」 ฯลฯ ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างกรณีการแปลพร้อมอธิบายคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในเรื่อง ดังนี้

(4) 「着物」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกเครื่องแต่งกายที่ใช้สวมใส่ของชาวญี่ปุ่นนับจากในอดีตและยังปรากฏการนำมาสวมใส่ในวาระโอกาสต่างๆในปัจจุบันอยู่อีกด้วย ถือเป็นหนึ่งในเอกลักษณ์ประจำชาติที่สะท้อนวัฒนธรรมการแต่งกายของสังคมญี่ปุ่นที่แตกต่างกับสังคมอื่นได้เป็นอย่างดี โดยในสังคมไทยจะรู้จักคำแสดงวัฒนธรรมนี้ในภาษาไทยว่ากิโมโน ดังนั้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่พบการใช้จำนวน 1 ประโยค จึงมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "กิโมโน" ตรงตามกลวิธีการแปลแบบ official equivalent ดังตัวอย่างได้แก่

そんな暮らしで、着物をどんどん入れて。。。。

ไปจำนำกิโมโนทั้งหมดที่ฉันมี

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 14.22)

(5) 「円」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกหน่วยของสกุลเงินที่ใช้ในประเทศญี่ปุ่น เช่นเดียวกับคำว่า 「着物」 เนื่องจากเป็นคำที่คนในสังคมไทยรู้จักกันดีในการเป็นหน่วยเงินหนึ่งที่เรียกว่าเยน ในเรื่องที่พบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้จำนวน 4 ครั้ง จึงพบว่ามีการแปลโดยใช้กลวิธีนี้ในบทบรรยายภาษาไทยด้วยคำว่า "เยน" ตรงกันทั้งหมด ดังในตัวอย่าง เช่น

4万円の給料の時に70万円のヨットを買うと言って。

อยากได้เรือยอชต์ราคาเจ็ดแสนเยน ขณะที่หาเงินได้เดือนละสี่หมื่นเยน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 13.33)

จากที่กล่าวไปข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าหลักการเลือกแปลด้วยกลวิธีแบบใช้คำสำเร็จหรือคำที่เป็น Official Equivalent ในเรื่องจะมีสองประการที่เด่นชัด ได้แก่ ประการที่หนึ่งคือการเลือกแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่มีคำแปลเป็นภาษาไทยที่ถูกแปลจนแพร่หลายจนผู้รับสารปลายทางรู้จักหรือคุ้นชินผ่านการรับสารจากการแปลในสื่อต่างๆ และประการที่สองคือ การเลือกแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่เป็นไปได้สูงที่ผู้รับสารปลายทางจะมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำแสดงวัฒนธรรมอยู่

ก่อนรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ ด้วยเหตุนี้ การเลือกแปลด้วยสาเหตุทั้งสองประการจึงเป็นไปตามการแปลโดยกลวิธีนี้ และยังเป็นการแปลที่ง่ายต่อการรับสารระหว่างรับชมภาพยนตร์สำหรับผู้ชมที่ใช้ภาษาไทยได้

4.3.2 กลวิธีการแปลแบบเพิ่มคำอธิบายเข้าไป (Specification)

จากการเก็บข้อมูลในเรื่องพบว่า คำแสดงวัฒนธรรมที่ถูกแปลด้วยกลวิธีนี้แต่ละคำจะมีลักษณะที่สามารถนำมาจัดแบ่งเป็นหมวดหมู่เดียวกันได้ทั้งหมด 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่หนึ่งคือ คำแสดงวัฒนธรรมที่มาจากประเพณีเวศวิทยา ได้แก่ คำว่า 「スダチ」 คำว่า 「プリムラ」 และคำว่า 「黒潮」 กลุ่มของคำแสดงวัฒนธรรมที่เป็นชื่อเรียกสถานที่ ได้แก่ คำว่า 「高蔵寺」 คำว่า 「半田」 และคำว่า 「東大」 กลุ่มที่สองคือ คำแสดงวัฒนธรรมที่เป็นชื่อเรียกอาหารและเครื่องดื่ม รวมถึงวัตถุดิบที่ใช้ทำเป็นอาหาร ได้แก่ คำว่า 「シマアジ」 และคำว่า 「ひじき」 กลุ่มที่สามคือ คำแสดงวัฒนธรรมที่เป็นชื่อของบุคคลในประวัติศาสตร์ ได้แก่ คำว่า 「マッカーサー」 และคำว่า 「ベンヤミン」 ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการแปลที่พบในเรื่อง พร้อมอธิบายคำแสดงวัฒนธรรมเรียงลำดับตามการจัดกลุ่มข้างต้น ดังต่อไปนี้

(1) 「スダチ」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกต้นไม้ยืนต้นชนิดหนึ่งที่มีขนาดความสูงอยู่ในระดับกลางและมีสายพันธุ์ที่ถูกจัดอยู่ในวงศ์ตระกูลเดียวกับต้นส้ม มีต้นกำเนิดมาจากจังหวัดโทคุชิมะ (徳島県) เกาะชิโกกุของประเทศญี่ปุ่น มีชื่อทางวิทยาศาสตร์ว่า Citrus sudachi hort (日本大百科全書, n.d.) ในเรื่องพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้จำนวนหนึ่งครั้งในการเขียนบรรยายบนแผ่นไม้ที่ซูอิจิและฮิเดโกะได้ทำเป็นป้ายปักไว้ตรงด้านหน้าของต้นไม้ที่เป็นเจ้าของชื่อดังกล่าว มีการแปลเป็นภาษาไทยโดยการเพิ่มคำอธิบายความหมายของคำแสดงวัฒนธรรมตามกลวิธีการแปลแบบ specification เป็นคำว่า "ต้นซีตะจิ" ดังตัวอย่าง ได้แก่

スダチ ต้นซีตะจิ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 5.09)

(2) 「黒潮」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกกระแสน้ำอุ่นที่ไหลผ่านชายฝั่งของประเทศญี่ปุ่นในชายฝั่งทางตอนใต้ โดยมีทิศทางการไหลของกระแสน้ำจากทางตะวันตกเฉียงใต้ไปยังตะวันออกเฉียงเหนือ ถือเป็นกระแสน้ำที่มีขนาดใหญ่ติดอันดับหนึ่งในสองของกระแสน้ำในมหาสมุทรของโลก และยังเป็นส่วนหนึ่งของวงแหวนขนาดใหญ่ที่มีวงโคจรรอบมหาสมุทรแปซิฟิกอีกด้วย (日本大百科全書, n.d.) ในเรื่องปรากฏการใช้คำแสดงวัฒนธรรม

นี่ในลักษณะของเนื้อร้องตอนที่ซูอิจิริ้องเพลงรำลึกความหลังในอดีตร่วมกับเพื่อนที่เคยเรียนหรือร่วมทำงานด้วยกันในสมัยก่อนจำนวน 3 ประโยค โดยมีการแปลตรงกันด้วยคำในภาษาไทยว่า "กระแสน้ำคุโรชิโอะ" ทั้งหมด ดังตัวอย่างเช่น

黒潮しぶく、椰子の島。

กระแสน้ำคุโรชิโอะซัดสาดเกาะมะพร้าว

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทิตี่ 45.37)

(3) 「東大」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกเป็นชื่อย่อของคำในภาษาญี่ปุ่นคำว่า 「東京大学」 เป็นชื่อเรียกของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งที่มีความเก่าแก่และมีชื่อเสียงในประเทศญี่ปุ่นที่มีการเริ่มก่อตั้งขึ้นในสมัยเมจิ ปีคริสต์ศักราชที่ 1877 ในเรื่องพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้จำนวน 1 ประโยค ในตอนที่เล่าถึงอดีตช่วงที่ได้พบกันครั้งแรกระหว่างซูอิจิริกับฮิเดโกะ และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า มหาวิทยาลัยโตเกียว ดังตัวอย่าง ได้แก่

その時に東大のヨット部が来たんだけど、泊まる所がなかったの
ね . . .

แล้วสมาชิกชมรมเรือยอชต์มหาวิทยาลัยโตเกียวไม่มีที่พัก

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทิตี่ 11.47)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า การแปลคำว่า 「東大」 ด้วยวิธีการนำชื่อเรียกของคำแสดงวัฒนธรรมมาแปลความหมาย เป็นการแปลเพื่อจำกัดขอบเขตข้อมูลของความหมายให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงข้อมูลได้จำเพาะเจาะจงยิ่งขึ้นว่า คำแสดงวัฒนธรรมนี้คือมหาวิทยาลัยโตเกียวที่มีแห่งเดียวที่ประเทศญี่ปุ่น การแปลคำเต็มของคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวในลักษณะนี้ จึงถือว่าตรงกับการแปลในกลวิธีแบบเพิ่มคำเข้าไป

(4) 「シマアジ」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกปลาที่อาศัยอยู่ในทะเลชนิดหนึ่งในสายพันธุ์ 「アジ」 ตรงส่วนหลังมีสีฟ้าน้ำทะเลและส่วนท้องมีสีขาวเงิน มีขนาดลำตัวยาวโดยรวมประมาณ 1 เมตร (ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典, n.d.) ในเรื่องพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้จำนวน 2 ประโยค โดนมีผู้พูดเป็นฮิเดโกะทั้งสองประโยค มีการแปลเป็นภาษาไทยด้วยคำว่า "ปลาชิมะอะจิ" จำนวน 1 ประโยค และคำว่า "ปลาอะจิ" จำนวน 1 ประโยค ดังตัวอย่าง ได้แก่

シマアジがあるね。

ปลาชิมะอาจิ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 37.12)

よく食べてくれるんで、アジはフライにします。

ฉันจะทอดปลาอาจิเพราะเขาชอบกิน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 38.18)

(5) 「マッカーサー」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกนามสกุลของนายดักลาส แมกอาร์เธอร์ หรือชื่อในภาษาอังกฤษว่า Douglas MacArthur 「マッカーサー」 เป็นบุคคลในประวัติศาสตร์ที่มีชื่อเสียงในช่วงสมัยที่ยุติสงครามโลกครั้งที่สอง และเป็นผู้นำบัญชาการสูงสุดที่ได้รับมอบหมายหน้าที่จากกองทัพสหรัฐอเมริกาให้รับผิดชอบในส่วนของการควบคุมดำเนินการตามนโยบายที่ทำข้อตกลงไว้กับประเทศญี่ปุ่นที่ตกอยู่ในสถานะผู้แพ้สงครามในฐานะของกำลังพันธมิตรที่เข้ายึดครองและควบคุมความเป็นไปในญี่ปุ่นช่วงหลังสงคราม (日本国語大辞典, n.d.) โดยในเรื่องพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้จำนวน 2 ประโยค และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "นายพลแมกอาร์เธอร์" ทั้งสองประโยค ดังตัวอย่างเช่น

厚木の基地にマッカーサーが降りてくるという知らせがあった時に。。。。

นายพลแมกอาร์เธอร์จะมาที่ฐานทัพออตสึจิ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 22.11)

マッカーサーが下りてきたときに。。。。

เมื่อนายพลแมกอาร์เธอร์ลงจากเครื่องบินที่ออตสึจิ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 43.59)

จากตัวอย่างข้างต้น สามารถวิเคราะห์ได้ว่า สาเหตุการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในลักษณะนี้มาจากการที่คำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวเป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ต้องตีความหมายโดยใช้ความรู้รอบตัวในสังคมญี่ปุ่นเข้ามาเกี่ยวข้อง หากเป็นผู้รับชมที่ไม่มีความรู้ทางด้านนี้มาก่อน การแปลด้วยวิธีอื่นอาจทำให้เกิดความสับสนได้ นอกจากนี้อีกสาเหตุหนึ่งคือ การเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่มีขอบเขตข้อมูลที่ง่ายต่อการตีความหมายคลาดเคลื่อนจากความหมายจริงหากไม่มีการเพิ่มคำอธิบาย

หรือให้ข้อมูลเพิ่มเข้าไปในบทบรรยาย ดังนั้นการแปลดังกล่าวจึงถือว่าเป็นการแปลที่ชี้ความหมาย โดยการจำกัดขอบเขตข้อมูลให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและแม่นยำยิ่งขึ้น

4.3.3 กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ (Direct Translation)

ในภาพยนตร์เรื่องนี้พบการแปลด้วยกลวิธีนี้เป็นอันดับสอง และพบว่า คำแสดงวัฒนธรรมที่ถูกนำมาแปลเป็นภาษาไทยด้วยการทับศัพท์โดยการนำเอาคำอ่านในภาษาญี่ปุ่นมาเขียนเป็นตัวอักษรภาษาไทยแทนตามวิธีการแปลของกลวิธีแบบ Direct Translation มีจุดร่วมที่เห็นเด่นชัดคือ คำส่วนใหญ่เป็นชื่อเรียกของสถานที่ที่เป็นไปตามการจัดแบ่งเขตการปกครองภายในประเทศญี่ปุ่นที่พบการใช้ในเรื่องถูกนำมาแปลด้วยกลวิธีนี้เกือบทั้งสิ้น ได้แก่ คำว่า 「愛知」 คำว่า 「春日井」 คำว่า 「高蔵寺」 คำว่า 「阿佐ヶ谷」 คำว่า 「多摩平」 คำว่า 「厚木」 คำว่า 「伊勢」 คำว่า 「名古屋」 และคำว่า 「高森」 โดยการจัดลักษณะการแปลคำแสดงวัฒนธรรมข้างต้นให้อยู่ในประเภทกลวิธีการแปลนี้เนื่องจากที่เป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่เป็นชื่อเรียกจังหวัด เมือง หรือสถานที่ในประเทศญี่ปุ่นที่ไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลายเทียบเท่ากับชื่อเรียกประเทศหรือจังหวัดที่เป็นเมืองหลวงหรือศูนย์กลางของประเทศนั้นๆ ผู้วิจัยจึงมองว่าการแปลแบบทับศัพท์ในบทบรรยายจึงเป็นการเลือกใช้วิธีการแปลหนึ่งตามกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์

ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการแปลที่พบในเรื่อง พร้อมอธิบายคำแสดงวัฒนธรรมดังต่อไปนี้

(1) 「高蔵寺」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกเขตหนึ่งในประเทศญี่ปุ่นที่มีจุดที่ตั้งทางตะวันตกเฉียงเหนือของจังหวัดไอจิและทางตะวันออกของเมืองคะซุงาอิ ในที่นี้หมายถึง 高蔵寺ニュータウン พื้นที่พักอาศัยที่เป็นที่รู้จักกันดีในการเป็นตัวแทนแบบหนึ่งของบ้านจัดสรรในญี่ปุ่น ถูกสร้างขึ้นบนเนินเขาทางตอนเหนือของสถานีโคโซจิ (ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典, n.d.) ในเรื่องพบการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้และแปลเป็นภาษาไทยด้วยคำว่า "โคโซจิ" จำนวน 10 ประโยค ดังตัวอย่างที่พบในเรื่อง เช่น

結果として、**高蔵寺**はマスタープランのように作られてないから、。。

ผลที่ตามมา **เมืองใหม่โคโซจิ**ไม่ได้สร้างตามผังแม่บทของเขา

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 28.48)

สาเหตุที่แปลเป็นภาษาไทยลักษณะนี้ อาจวิเคราะห์ได้เป็นผลสืบเนื่องมาจากที่ในเรื่องมักจะปรากฏคำว่า 「高蔵寺」 พร้อมกับต่อด้วยคำว่า 「ニュータウン」 ที่มีการแปลเป็นภาษาไทยในเรื่องว่า เมืองใหม่ ทุกครั้งเสมอ เมื่อแปล 「高蔵寺ニュータウン」 เป็นไทย ในเรื่องแปลจะว่า เมืองใหม่โคโซจิ ดังนั้นเมื่อมีคำแปลที่ถือว่าอธิบายคำจำกัดความ

ของคำว่า「高蔵寺」อยู่แล้ว ผู้ชมจึงสามารถรับรู้ความหมายจากบริบทประกอบได้ ถึงแม้คำแสดงวัฒนธรรมจะแปลโดยใช้กลวิธีแบบ direct transition ก็จะไม่ส่งผลเสียต่อการตีความหมายขณะรับชมเนื้อเรื่อง

(2) 「名古屋」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกเมืองหนึ่งที่มีจุดที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงของจังหวัดไอจิ ประเทศญี่ปุ่น ในเรื่องปรากฏการใช้จำนวน 1 ประโยค ในตอนที่ผู้ให้เสียงบรรยายเล่าเกี่ยวกับประวัติการดำเนินงานโครงการสร้างเมืองใหม่โคโซจิในสมัยอดีตของชูอิจิ และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "นาโงย่า" ดังตัวอย่าง ได้แก่

1960 年、名古屋の郊外に、ニュータウンを作る計画が持ち上がりました。

ปี 1960 โครงการสร้างเมืองใหม่นอกเมืองนาโงย่าเริ่มขึ้น

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 23.49)

(3) 「東京」 เป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "โตเกียว" ดังตัวอย่าง ได้แก่

それまでに、東京で 18 も団地を手がけていました。

ด้วยประสบการณ์การออกแบบโครงการที่อยู่อาศัย 18 แห่งในโตเกียว

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 24.17)

(4) 「厚木」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกเมืองหนึ่งที่มีจุดที่ตั้งอยู่ตอนกลางของจังหวัดคานากาวะ (神奈川県) ประเทศญี่ปุ่น เป็นสถานที่ตั้งฐานทัพอัสตีงของกองทัพสหรัฐอเมริกาในญี่ปุ่น ในเรื่องมีการปรากฏใช้จำนวน 2 ประโยค โดยมีการแปลเป็นภาษาไทยด้วยคำว่า "อัสตีง" ทั้งสองประโยค ดังตัวอย่าง เช่น

厚木の基地にマッカーサーが降りてくるという知らせがあった時に、。。。

นายพลแมกอาเธอร์จะมาที่ฐานทัพอัสตีง

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 22.11)

จากตัวอย่างข้างต้น สามารถวิเคราะห์ได้ว่าการแปลในลักษณะนี้มาจากที่คำแสดงวัฒนธรรมเหล่านี้มักจะปรากฏการใช้เพียงหนึ่งครั้งเท่านั้น เป็นคำที่สามารถนำบริบทอื่นมาตีความหมายประกอบได้ ทั้งยังเป็นคำที่ถึงแม้จะไม่ได้รับข้อมูลแบบลงรายละเอียด แต่แค่เข้าใจว่าเป็น

สถานที่หนึ่งในญี่ปุ่นก็เพียงพอต่อการเข้าใจเนื้อเรื่องได้ในระดับหนึ่ง ดังนั้นจึงอาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผู้แปลเลือกแปลตามกลวิธีนี้ไปเลย

นอกจากการแปลคำแสดงวัฒนธรรมกรณีดังกล่าว ยังพบว่ามักมีการใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมที่มีลักษณะการปรากฏใช้ในเรื่องเพียงหนึ่งครั้งเช่นเดียวกับกรณีข้างต้น หรือการใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเนื้อหาหลักของเรื่องเท่าใดนัก ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการแปลพร้อมอธิบายคำแสดงวัฒนธรรมประกอบ ดังนี้

(5) 「甘夏」 เป็นคำเรียกในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกส้มชนิดหนึ่งที่มีการเพาะแต่งพันธุ์ให้มีรสชาติที่เพิ่มความหวานและลดความเปรี้ยวลง (日本国語大辞典, n.d.) ในเรื่องพบการใช้จำนวน 1 ประโยค ตอนที่อิเดโกะพูดถึงขนมที่เธอเป็นผู้ทำเองจากการใช้วัตถุดิบที่เก็บมาจากในสวนของบ้านสึบาตะ มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "อามานัตสึ" ดังตัวอย่าง ได้แก่

甘夏のジャムなのね。作ったの。

นี่คือแยมอามานัตสึที่ฉันทำไว้

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทิตี่ 38.37)

(6) 「流しソーメン」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกโซเมนหรืออาหารประเภทเส้นของญี่ปุ่นที่มีการรับประทานโดยการคืบเส้นโซเมนที่ถูกปล่อยให้ไหลลงมาตามน้ำที่หล่อเลี้ยงในสายพานไม้ไผ่ที่นำมาต่อกันเป็นรางยาวจากสูงลงต่ำ พบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค ในลักษณะของบทบรรยายที่เขียนอยู่บนแผ่นป้ายที่ปักไว้ที่ด้านหน้าต้นไม้ โดยแปลเป็นภาษาไทยว่า "นางาชิโซเม็ง" ดังตัวอย่าง ได้แก่

はなこさん、ご予約済。流しソウメン用。

ฮานาโกะจองแล้ว “สำหรับนางาชิโซเม็ง”

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทิตี่ 54.25)

(7) 「鏡餅」 พบการใช้จำนวน 1 ประโยค ตอนที่อิเดโกะพูดขึ้นมาระหว่างกำลังทำโมจิอยู่กับลูกสาวของตน มีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "คางามิโมจิ" ดังตัวอย่าง ได้แก่

ウチはいいよ、鏡餅は。

เราไม่ต้องการคางามิโมจิแล้ว

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทิตี่ 61.48)

จากตัวอย่างการแปลที่ได้กล่าวไปข้างต้น จะเห็นว่าคำแสดงวัฒนธรรมที่ถูกแปลโดยกลวิธีแบบ direct transition ของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ภายใต้ปัจจัยการเลือกแปลที่มีทิศทางสอดคล้องกันกับการแปลคำแสดงวัฒนธรรมด้วยกลวิธีเดียวกันของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai กล่าวคือ หนึ่ง เป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่มักปรากฏในเรื่องจำนวนหนึ่งครั้ง สองเป็นคำที่สามารถวิเคราะห์ตีความหมายผ่านการพิจารณาบริบทอื่นที่ปรากฏพร้อมกับคำแสดงวัฒนธรรมนั้นๆ ได้ สาม เป็นคำที่เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งในบทสนทนาที่ไม่มี ความหมายเชื่อมโยงกับการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องโดยตรง

4.3.4 กลวิธีการแปลแบบแทนที่ด้วยคำที่เป็นสากล (Generalization)

ลักษณะการแปลด้วยกลวิธีนี้จะเป็นการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่มีขอบเขตข้อมูลเฉพาะเจาะจงในสังคมหนึ่ง มาแปลด้วยคำแปลที่มีลักษณะสากลที่ให้ความหมายในขอบเขตข้อมูลที่กว้างขึ้น เป็นการใช้คำแปลที่มีความเป็นไปได้ว่าผู้รับชมภาษาปลายทางจะเข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อได้ไม่เกิดความสับสน ในเรื่องมีการใช้กลวิธีนี้แปลคำแสดงวัฒนธรรมทั้งหมด 2 คำ ได้แก่ คำว่า 「トロ」 และคำว่า 「判子」 ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการแปลพร้อมอธิบายคำแสดงวัฒนธรรมประกอบ ดังต่อไปนี้

(1) 「トロ」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกส่วนหนึ่งของเนื้อปลาмаกุโระ (マグロ) หรือปลาทูน่าบริเวณท้องที่มีไขมันเป็นองค์ประกอบอยู่ในปริมาณที่มากกว่าเนื้อส่วนอื่นๆ (百科事典マイペディア, n.d.) จึงเป็นเนื้อส่วนที่มีราคาสูงกว่าเนื้อปลาส่วนอื่น คำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้ในเรื่องจำนวน 2 ครั้ง และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ทูน่า" ทั้งสองประโยค ดังในตัวอย่างได้แก่

きょうはトロのいいのある？

คุณมีทูน่าสดๆไหม

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 37.00)

あの人、トロ好きだから、作るのも多いね。

อีกอย่างที่เขาชอบคือทูน่า ฉันทนเลยทำบ่อย

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 38.23)

การที่มีการแปลในลักษณะนี้สามารถตีความได้ว่า เนื่องจากคำว่า 「トロ」 เป็นคำที่มีความหมายเฉพาะเจาะจงไปถึงดังที่ให้ความหมาย การจะเลือกคำแปลภายใต้ข้อจำกัดการแปลบทบรรยายที่สามารถบรรยายได้ไม่เกินสองบรรทัด และไม่สามารถให้เชิงอรรถเสริมข้อมูลได้เหมือนสื่ออื่น ประกอบกับที่ในเรื่องคำว่า 「トロ」 ปรากฏขึ้นมา

ในช่วงที่ฮิเดโกะไปเลือกซื้อวัตถุดิบต่างๆที่จะนำไปทำอาหารรับประทานในบ้านในชีวิตประจำวัน และถามถึงสิ่งที่เธอต้องการจะซื้อกับเจ้าของร้านขายปลาในตลาด คำว่า 「卜口」 จึงถือเป็นเพียงหนึ่งในองค์ประกอบของบทสนทนา การให้ความหมายโดยใช้คำที่เน้นให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นภาพรวมจึงควรให้ความสำคัญในการแปลมากกว่า การให้ข้อมูลเชิงลึก ผู้แปลจึงเลือกที่จะแปลด้วยคำที่ให้ความหมายในขอบเขตข้อมูลที่กว้างกว่า และง่ายต่อการรับรู้เข้าใจของผู้ชมที่ใช้ภาษาไทยอย่างคำว่า "หุนา" ที่ตรงตามกลวิธีการแปลแบบใช้คำแทน (Generalization) ดังในตัวอย่างข้างต้น

(2) 「判子」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นใช้เรียกสิ่งที่คนในสังคมญี่ปุ่นใช้ในการประทับตราที่แสดงถึงตัวบุคคลผู้เป็นเจ้าของ มักใช้ในการยืนยันตัวบุคคลในการลงนามเอกสารหรือการทำธุรกรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตในญี่ปุ่น ในที่นี้จะ 「判子」 มีลักษณะเป็นแท่งขนาดเล็กที่มีหน้าตัดเป็นทรงกลม โดยด้านหนึ่งจะมีตรารายงที่สลักคำ อาทิ ชื่อ นามสกุลไว้ เพื่อใช้ประทับตรา

เช่นเดียวกับในกรณีการแปลคำว่า 「卜口」 คำว่า 「判子」 จึงมีการแปลในบทบรรยายภาษาไทยด้วยคำที่มีความหมายโดยทั่วไปแบบผิวเผิน เพื่อให้ผู้ชมได้ทราบถึงสิ่งที่ซุอิจิ ตัวละครในเรื่องกำลังพูดถึงอยู่ คำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้จำนวน 2 ครั้ง และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ตราประทับ" ทั้ง 2 ประโยค ดังตัวอย่าง เช่น

結婚以来ずっとその判子で、銀行印とか色んなところ、判子をそれ一本で。

เราใช้มันคุ้มมากๆ ทำทุกอย่าง งานเอกสารธนาคาร ทุกอย่างที่ใช้ตราประทับ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 46.22)

จะเห็นว่า คำแสดงวัฒนธรรมทั้งสองคำดังกล่าวมีการเลือกแปลในลักษณะที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ มีการแปลที่ทำให้คำแสดงวัฒนธรรมที่เดิมต้องมีความรู้เฉพาะทางที่มักปรากฏในสังคมญี่ปุ่นจึงจะทำความเข้าใจความหมายทั้งหมดได้โดยละเอียด กลายเป็นคำในภาษาไทยที่ยังคงความหมายของคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวอยู่ แต่มีการลดทอนข้อมูลที่เฉพาะทางออกไป และเลือกใช้คำแปลที่มีความเป็นสากลและเข้าถึงเนื้อหาได้ไม่ซับซ้อนเกินไป ดังนั้นขอบเขตความหมายของคำแสดงวัฒนธรรมจึงถือเป็นปัจจัยหนึ่งในการเลือกแปลด้วยกลวิธีนี้ของผู้แปล

4.3.5 กลวิธีการแปลแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution)

กลวิธีการแปลนี้ถือเป็นกลวิธีที่ผู้แปลบทบรรยายประกอบภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity นำมาเลือกใช้มากที่สุดด้วยจำนวน 36 ประโยคจากประโยคที่มีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมเป็นบทบรรยายภาษาไทยทั้งหมด เมื่อนำมาวิเคราะห์ตามวิธีการแปลที่เป็นไปตามกลวิธีการแปลแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution) จะสามารถแบ่งกลุ่มการแปลคำแสดงวัฒนธรรมด้วยกลวิธีนี้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

กลุ่มที่ 1 คำแสดงวัฒนธรรมที่มีการแปลโดยการละคำแสดงวัฒนธรรมเดิมออกไป และนำเอาคำแสดงวัฒนธรรมที่ใช้ในสังคมอื่นที่มีความหมายใกล้เคียงกันแต่มีความเป็นไปได้ว่าจะเป็นที่รู้จักหรือคุ้นชินกับผู้ชมยิ่งกว่ามาทดแทนคำเดิม โดยคำแสดงวัฒนธรรมที่ถูกแปลในลักษณะนี้ที่พบในเรื่องจะมีจำนวน 8 คำ ได้แก่ คำว่า 「ノウゼンカズラ」 คำว่า 「三十畳一間」 คำว่า 「撫子の島」 คำว่า 「くるみ」 คำว่า 「お醤油」 คำว่า 「エース」 คำว่า 「もしもし」 และคำว่า 「くん」 ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการแปลที่น่าสนใจ พร้อมอธิบายคำแสดงวัฒนธรรมประกอบดังต่อไปนี้

(1) 「ノウゼンカズラ」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกพันธุ์ไม้ในเขตที่มีภูมิอากาศร้อนชนิดหนึ่ง เป็นต้นไม้ใบเลี้ยงคู่ที่มีมีสีซีดเป็นจำนวนมากโดยรวมประมาณ 650 ชนิด โดย 「ノウゼンカズラ」 จะมีทั้งพันธุ์ที่เป็นไม้ยืนต้นและพันธุ์ที่เป็นไม้เลื้อย (ブリタニカ国際大百科事典, n.d.) ในที่นี้เป็นพันธุ์ที่เป็นไม้เลื้อยและให้ดอกที่มีรูปทรงระฆังที่กำลังคว่ำอยู่กลีบดอกจะมีสีส้ม สีเหลือง สีเขียวอ่อน เป็นต้น ถือเป็นพันธุ์ไม้ที่ปลูกไว้เพื่อความสวยงาม หรือการประดับตกแต่งสถานที่ต่างๆในประเทศญี่ปุ่น โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ครั้ง ในลักษณะของบทบรรยายที่เขียนบนแผ่นป้ายในสวนของบ้านสึบาตะ และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ต้นรุ่งอรุณ" ดังตัวอย่าง ได้แก่

ノウゼンカズラ。

ต้นรุ่งอรุณ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 20.34)

การแปลคำว่า 「ノウゼンカズラ」 ในลักษณะนี้ถือเป็นการแปลที่นำเอาคำเรียกของพันธุ์ต้นไม้ที่คล้ายคลึงกันในภาษาไทยมาใช้แปลในคำแสดงวัฒนธรรมเดิมในภาษาญี่ปุ่น เนื่องจากเป็นการแปลบทบรรยายให้ผู้ชมที่ใช้ภาษาไทย การใช้คำแสดงวัฒนธรรมที่ใกล้ชิดกับตัวผู้รับสารที่ใช้ภาษาปลายทางมากกว่าจึงเป็นตัวเลือกหนึ่งในการแปล

โดยเน้นมาที่วัฒนธรรมสังคมของเจ้าของภาษาปลายทางเพื่อการรับชมที่ไม่ติดขัดหรือเกิดความซับซ้อนยากจะเข้าใจ แสดงถึงการมุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางเด่นชัดตัวอย่างหนึ่ง

(2) 「お醤油」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกเครื่องปรุงรสชนิดหนึ่งที่ทำมาจากวัตถุดิบหลักอย่างถั่วเหลืองที่นำมาหมักและปรุงแต่งรสชาติตามสูตรที่ได้รับการพัฒนาและปรับปรุงจนกลายมาเป็นซอสปรุงรสที่มีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ในประเทศญี่ปุ่น และนอกจาก 「お醤油」 ของญี่ปุ่นแล้ว ในประเทศอื่น ๆ ก็มีเครื่องปรุงรสที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันบางส่วนอยู่เช่นกัน อย่างเช่นในกรณีของประเทศไทยที่มีเครื่องปรุงรสที่ใช้ในการทำอาหารในชื่อเรียกที่รู้จักกันว่า ซอสถั่วเหลือง ฯลฯ

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค และได้นำเอาคำแสดงวัฒนธรรมในภาษาไทยคำว่า "ซอสถั่วเหลือง" มาแปลทดแทนคำแสดงวัฒนธรรมเดิม ดังจะเห็นในตัวอย่าง ได้แก่

お醤油で煮たものは茶色系になっちゃうから。

แต่**ซอสถั่วเหลือง**ทำให้ทุกอย่างเป็นสีน้ำตาลจริงๆ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 55.13)

(3) 「エース」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกได้ในหลายกรณี เช่น การใช้เรียกในกรณีของหนึ่งในสัญลักษณ์ประจำไฟในสำหรับ 「エース」 จะเป็นหมายเลขหนึ่งที่มีรูปทรงเป็นตัว A ในภาษาอังกฤษ มักเป็นไฟที่มีความได้เปรียบในการเล่นต่างๆอยู่ไม่น้อย การใช้เรียกในกรณีการทำคะแนนในกีฬาประเภทต่างๆด้วยวิธีการที่มีประสิทธิภาพ รวดเร็ว หรือได้รับคะแนนในการเล่นเพียงครั้งเดียว อย่างการเสิร์ฟในกีฬาเบสบอล เทนนิส หรือวอลเลย์บอลที่ทำให้อีกฝ่ายไม่สามารถรับลูกเพื่อเล่นต่อได้ การใช้เรียกผู้เล่นในทีมที่มีฝีมือความสามารถในระดับสูงที่สุดที่สามารถนำทีมให้ได้รับคะแนนจนกลายเป็นฝ่ายชนะในเกมได้ เป็นต้น

ในที่นี่ 「エース」 จะใช้เรียกผู้ที่มีทักษะความสามารถในการทำงานในระดับสูงในด้านการงานหรือสังกัดที่บุคคลนั้นเรียกอยู่ ถือเป็นบุคคลที่มีกระบวนการทำงานที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ณ ที่นั้นๆ (日本国語大辞典, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค ในตอนที่ผู้ให้เสียงบรรยายเล่าถึงประวัติการทำงานของสี่บาทตะ ซูอิจิในช่วงการทำงานเป็นหนึ่งในทีมสถาปนิกที่มีส่วนรวมในโครงการสร้าง 高蔵寺ニュータウン ด้วยความที่ซูอิจิมีความสามารถในทีมตามคำจำความข้างต้น การแปลเป็นภาษาไทยว่า "หัวหน้า" วิเคราะห์ได้ว่า อาจเป็นผลมาจากที่ผู้แปลต้องการแสดงถึงระดับ

ความสามารถของซูอิจิให้ผู้ชมเห็นชัดเจน จึงเลือกแปลโดยใช้คำในภาษาไทยในลักษณะดังกล่าว ดังตัวอย่าง ได้แก่

設計を任されたのは、住宅公団のエース、修一さんでした。

ซูอิจิรับผิดชอบการออกแบบในฐานะหัวหน้าสมาคมอสังหาริมทรัพย์

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 24.08)

กลุ่มที่ 2 คำแสดงวัฒนธรรมที่มีการแปลโดยละคำแสดงวัฒนธรรมออกไปเช่นกัน แต่จะใช้การถอดความหมายจากคำแสดงวัฒนธรรมเดิมนำมาเรียบเรียงในรูปแบบของภาษาปลายทางแทน โดยคำแสดงวัฒนธรรมที่ถูกแปลในลักษณะนี้ที่พบในเรื่องจะมีจำนวน 12 คำ ได้แก่ คำว่า 「ニュータウン」 คำว่า 「肉じゃが」 คำว่า 「お弁当」 คำว่า 「ごころさま」 คำว่า 「頑張って」 คำว่า 「お願いします」 คำว่า 「草鞋」 คำว่า 「日本建築協会」 คำว่า 「日本住宅公団」 คำว่า 「高蔵寺ニュータウン開発促進連絡協議会」 คำว่า 「住宅公団」 และคำว่า 「日本海開戦」 ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการแปลที่น่าสนใจ พร้อมอธิบายคำแสดงวัฒนธรรมประกอบ ดังต่อไปนี้

(4) 「ニュータウン」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกพื้นที่ที่อยู่อาศัยใหม่ในเขตชานเมืองของเมืองใหญ่ที่ถูกจัดสรรขึ้นด้วยการสร้างอาคารบ้านเรือนและทำการพัฒนาอย่างเป็นระบบ (日本国語大辞典, n.d.) โดยในประเทศญี่ปุ่นมักใช้ 「ニュータウン」 เรียกแทนพื้นที่ที่มีสิ่งก่อสร้างที่เป็นอาคารหรือบ้านพักอาศัยขนาดใหญ่ หรือพื้นที่ที่เป็นเขตอาศัยทางเลือกที่ถูกสร้างขึ้นใหม่พร้อมกับสถานที่อำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตที่อยู่บริเวณรอบเมืองใหญ่ (流通用語辞典, n.d.) ในบางกรณีอาจหมายถึงเป็นเมืองใหม่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง โดยมีวัตถุประสงค์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อแก้ไขปัญหาความหนาแน่นของการอาศัยในตัวเมือง และยังถือเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับผู้ประสบปัญหาที่สามารถใช้ตั้งถิ่นฐานทดแทนสถานที่พักที่ได้รับความเสียหายจากสงครามได้ เป็นต้น

โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้ในเรื่องอยู่บ่อยครั้งด้วยจำนวน 12 ประโยค เพราะคำว่า 「ニュータウン」 ถือเป็นหนึ่งในประเด็นสำคัญที่ภาพยนตร์เรื่อง life is fruity ต้องการจะนำเสนอผ่านเรื่องราวในภาพยนตร์ การเลือกคำแปลที่เข้าใจได้ง่าย สั้น กระชับเหมาะกับการแปลในพื้นที่ที่จำกัด และช่วยให้ผู้รับชมภาษาปลายทางสามารถเข้าใจและจดจำได้ถึงการจำกัดความของคำแสดงวัฒนธรรมนี้ได้แม้จะไม่มีความรู้ทางการสร้างระบบผังเมืองมาก่อน อย่างการใช้คำแปลที่ถอดความหมายเป็นภาษาไทยว่า "เมืองใหม่"

ทั้งหมด 12 ประโยค จึงถือเป็นการแปลที่ตรงตามกลวิธีการแปลแบบ substitution ดังจะเห็นได้จากในตัวอย่างการแปล เช่น

高蔵寺ニュータウンの計画に従事されました。

ต่อมา เขามีส่วนวางผังเมืองใหม่โคโซจิ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 22.01)

1960 年、名古屋の郊外に、ニュータウンを作る計画が持ち上がりました。

ปี 1960 โครงการสร้างเมืองใหม่นอกเมืองนาโงย่าเริ่มขึ้น

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 23.49)

高蔵寺ニュータウンは僕がいるからね。

แต่ผมอยู่ที่นี้ ในเมืองใหม่โคโซจิ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 32.53)

(5) 「肉じゃが」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกอาหารชนิดหนึ่งของญี่ปุ่นที่นำเอาเนื้อสดหรือเนื้อหมูมาต้มในน้ำกับมันฝรั่งและปรุงรสให้มีรสชาติหวานและเค็มด้วยโชยุ น้ำตาล มิริน ฯลฯ อาจใส่หัวหอมใหญ่หรือหัวบุกเป็นส่วนประกอบลงไปด้วยได้เช่นกัน (和・洋・中・エスニック 世界の料理がわかる辞典, n.d.) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้พบในเรื่องจำนวน 1 ประโยค และแปลเป็นภาษาไทยว่า "ซูปมันฝรั่งและเนื้อ" ตรงตามการแปลแบบถอดความหมายจากคำว่า 「肉じゃが」 โดยนำจุดเด่นของอาหารนี้ทั้งวัตถุดิบและวิธีการทำมาเรียบเรียงใหม่เป็นคำในภาษาไทยดังจะเห็นได้จากตัวอย่าง ได้แก่

カレーとコロッケと肉じゃが、。。。。

แกงกะหรี่ ครอกเก็ต ซูปมันฝรั่งกับเนื้อ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 38.56)

(6) 「ごころさま」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่เคยกล่าวถึงในบทวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai โดยจะมีจุดแตกต่างกันตรงที่ 「ごころさま」 ในภาพยนตร์เรื่องนี้ปรากฏในเรื่องในลักษณะของบทบรรยายบนแผ่นป้ายที่บ้านสึบาตะทำขึ้นและแปะไว้ที่หน้าประตูรั้วบริเวณที่แขวนกล่องรับไปรษณีย์เอาไว้

ในเรื่องจึงพบการแปลคำว่า 「ごころさま」 โดยถอดความหมายจากสิ่งที่ตระกูลสีบาตะต้องการจะสื่อผ่านคำแสดงวัฒนธรรมนี้ถึงบุรุษไปรษณีย์ที่บริการส่งของที่บ้านของพวกตน ดังนั้นจึงมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ขอบคุณที่บริการส่ง" ดังจะเห็นในตัวอย่างได้แก่

ごころさまです。

ขอบคุณที่บริการส่ง

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 3.11)

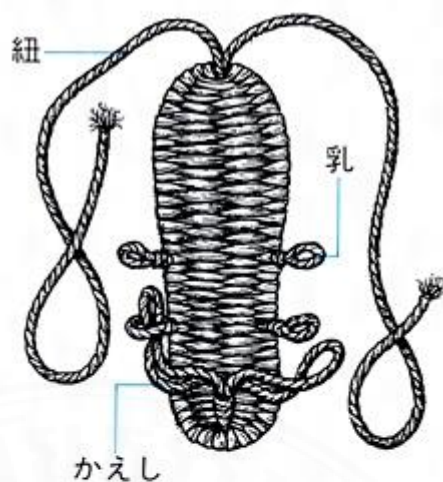
(7) 「お願いします」 เช่นเดียวกับในกรณีของคำว่า 「ごころさま」 ในตัวอย่างที่สี่ เนื่องจากเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏขึ้นในตอนทีฮิเดโกะกล่าวกับเจ้าหน้าที่ประจำการอยู่ที่สำนักงานไปรษณีย์ในเชิงที่ไหว้วานให้ผู้ฟังช่วยทำเรื่องส่งพัสดุที่ตนนำมาไปยังจุดหมายผ่านการส่งไปรษณีย์ ดังนั้นจึงมีการแปลโดยถอดความหมายที่ฮิเดโกะต้องการจะสื่อจริงๆออกมาแล้วนำมาเรียบเรียงใหม่ในภาษาไทยว่า "รบกวนส่งของค่ะ" ดังจะเห็นจากในตัวอย่างได้แก่

お願いします。

รบกวนส่งของค่ะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 56.18)

(8) 「草鞋」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกสิ่งที่ใช้สวมส่วนเท้าชนิดหนึ่งที่มีลักษณะคล้ายกับรองเท้าแต่ใช้วัสดุที่สร้างขึ้นมาจากฟาง (稲藁) เป็นหลัก โดย 「草鞋」 จะมีลักษณะส่วนพื้นรองเท้าที่ถักฟางติดกันเป็นแพให้มีรูปทรงแบนราบขนาดนาบติดกับฝ่าเท้าได้พอดี มีห่วงขนาดเล็กที่ทำจากวัสดุเดียวกันร้อยยึดติดกับด้านข้างของพื้นรองเท้าชายขวาในระดับขนานกันสองฝั่งข้างละ 2 ห่วง มีห่วงขนาดใหญ่แยกออกด้านซ้ายกับขวาโดยที่ขมวดเป็นปมติดอยู่จุดกึ่งกลางของส่วนหัวรองเท้ายื่นออกมาด้านบนเพื่อให้นิ้วเท้าสามารถใช้หนีบยึดไว้ได้ และมีเชือกถักยาวสองเส้นยึดติดกับจุดกึ่งกลางของส่วนปลายรองเท้าติดอยู่เพื่อใช้พันร้อยเท้ากับข้อเท้าให้ยึดติดกับ 「草鞋」 ได้ไม่หลุดระหว่างออกเดิน ในอดีตมักใช้สวมใส่ในการออกเดินทางในระยะไกล (日本大百科全書, n.d.)



ที่มารูปภาพ

<https://kotobank.jp/image/dictionary/nipponica/media/81306024002392.jpg>

ในเรื่องจะปรากฏการใช้คำแสดงวัฒนธรรมนี้จำนวน 1 ประโยค ในตอนที่ฮิเดโกะพูดถึงการแต่งกายของซุอิจิในช่วงที่ทั้งสองเพิ่งได้พบและทำความรู้จักกันในสมัยก่อน ด้วยการแปลเป็นภาษาไทยว่า "รองเท้าฟาง" จึงถือเป็นการแปลถอดความหมายตรงตามกลวิธีนี้ เนื่องจากมีลักษณะการแปลที่ถอดความจากคำจำกัดความคำว่า 「草鞋」 ในด้านของลักษณะการใช้งานและวัสดุที่นำมาใช้ทำ 「草鞋」 แล้วนำมาเรียบเรียงใหม่เป็นภาษาไทย ตัวอย่างที่พบในเรื่อง ได้แก่

麻のよれよれズボンに、草鞋はいてきた。

เขาใส่กางเกงทรงหลวมเก่าๆ และรองเท้าฟาง

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทิตี่ 12.17)

(9) 「高蔵寺ニュータウン開発促進連絡協議会」 เป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่ถือเป็นชื่อเฉพาะของการประชุมหนึ่งที่มีการประชุมเกี่ยวกับการบริหารเพื่อเร่งพัฒนาเมืองใหม่โคโซจิให้มีประสิทธิภาพและเสร็จโดยเร็วเพื่อรองรับการใช้งานเป็นสถานที่พักอาศัยได้จริง ด้วยการเป็นคำที่ปรากฏเฉพาะในสังคมญี่ปุ่น และพบการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ครั้ง ในลักษณะของบทบรรยายบนแผ่นป้ายที่ตั้งไว้ด้านหน้างานประชุมดังกล่าว ดังนั้นจึงมีการแปลเรียบเรียงความหมายจากคำเดิมเป็นภาษาไทยว่า "สภาประสานงานเร่งพัฒนาเมืองใหม่โคโซจิ" ตามในตัวอย่าง ได้แก่

高蔵寺ニュータウン開発促進連絡協議会。

สภาประสานงานพัฒนาเมืองใหม่โคโซจิ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 24.01)

(10) 「日本海開戦」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกสงครามที่มีปฏิบัติการรบทางเรือระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับประเทศรัสเซีย ถือเป็นสงครามการรบทางเรือที่ใหญ่ที่สุดที่เกิดขึ้นนอกชายฝั่งซีชิมะในทะเลญี่ปุ่นในเดือนพฤษภาคม ปีคริสต์ศักราชที่ 1905 (旺文社日本史事典 三訂版, n.d) โดยคำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏการใช้ในเรื่อง 1 ประโยค และมีการแปลเป็นภาษาไทยว่า "ยุทธนาวีช่องแคบซีชิมะ" ดังในตัวอย่าง ได้แก่

日本海開戦時に、各員一層奮励努力セヨという旗。

เหมือนที่ทุกคนในยุทธนาวีช่องแคบซีชิมะ การชักธงขึ้นเสาเป็นการบอกว่า “จงทำให้ดีที่สุด”

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 61.22)

จากที่ได้กล่าวไปข้างต้น สามารถวิเคราะห์ลักษณะการแปลโดยกลวิธีแบบทดแทนวัฒนธรรมในเรื่องนี้ได้ว่า คำแสดงวัฒนธรรมที่แปลด้วยกลวิธีนี้จะมีจุดร่วมที่สอดคล้องกันหลายประการ ทั้งการเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่ค่อนข้างมีบทบาทในการรับชมเพื่อทำความเข้าใจกับเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่ ณ ขณะนั้น การเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่มีความหมายอยู่ในขอบเขตข้อมูลที่เฉพาะทางเกินไป ปรากฏการใช้เฉพาะในสังคมญี่ปุ่น หรือจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำนั้นๆ มาก่อน จึงจะทำความเข้าใจความหมายได้ การเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่สามารถตีความได้หลากหลาย และสามารถปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ที่บทสนทนา กำลังดำเนินอยู่ เป็นต้น

และด้วยเหตุนี้จึงตีความได้ว่า การเลือกแปลด้วยกลวิธีแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม มีผลสืบเนื่องมาจากที่กล่าวไปเพราะสามารถใช้คำแปลที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้ชมสามารถประมวลความหมายของคำแสดงวัฒนธรรมนั้นและรับชมเนื้อเรื่องได้ด้วยความเข้าใจและไหลรื่นขึ้น

จึงเลือกใช้การแปลที่ลดทอนอุปสรรคในการรับชม โดยใช้คำแปลเป็นคำแสดงวัฒนธรรมภาษาปลายทางที่เป็นที่รู้จักหรือคุ้นเคย รวมถึงการแปลถอดความหมายแล้วเรียบเรียงในภาษาที่ง่ายต่อการเข้าถึงในภาษาปลายทางออกมาในลักษณะดังกล่าวนั่นเอง

4.3.6 กลวิธีการแปลแบบไม่แปล (Omission)

ในเรื่องจะพบว่าคำแสดงวัฒนธรรมที่ถูกแปลโดยใช้กลวิธีนี้จะมีจำนวน 5 คำได้แก่ คำว่า 「アパート」 คำว่า 「判子」 คำว่า 「たん」 คำว่า 「さん」 และคำว่า 「ちゃん」 ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการแปลที่พบในเรื่อง พร้อมอธิบายคำแสดงวัฒนธรรมประกอบ ดังต่อไปนี้

(1) 「アパート」 เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้เรียกที่พักอาศัยประเภทหนึ่งในญี่ปุ่น โดยจะมีลักษณะเป็นอาคารที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุไม้ หรือเป็นอาคารที่มีโครงสร้างที่ทำจากโลหะเบา โดยตัวอาคารจะมีจำนวนชั้นไม่เกิน 2 ชั้น และมักแบ่งสัดส่วนภายในให้เป็นห้องพักหลายๆห้องเพื่อรองรับผู้ที่เข้าพักอาศัย มีระดับความทนทานต่อการรับแรงจากปรากฏการณ์แผ่นดินไหวได้ต่ำ แต่มีราคาเช่าที่ถูกกว่าแมนชั่น (小口 拓也, 2019)

คำแสดงวัฒนธรรมนี้จะปรากฏการใช้ในเรื่องจำนวน 1 ประโยค สาเหตุที่ไม่พบการแปลคำแสดงวัฒนธรรม วิเคราะห์ได้ว่า เป็นผลมาจากที่บริบทอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างที่คำแสดงวัฒนธรรมนี้ปรากฏขึ้นมาช่วยอย่างภาพห้องพัก ผู้ชมจึงสามารถตีความภาพรวมของประโยคได้ว่ากำลังสื่อถึงสถานที่พักอาศัยที่ผู้พูดกำลังนำเสนอประเด็นอยู่ นอกจากนี้ยังเป็นคำที่พบการใช้เพียงหนึ่งครั้ง ทั้งยังเป็นคำที่ไม่ส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่อง จึงมีการละคำแสดงวัฒนธรรมดังกล่าวไปตามกลวิธีการแปลนี้ ดังจะเห็นตัวอย่างได้แก่

アパートですから、できるだけ南に向いて日当たりがいに決まっている。

ตัวอาคารหันไปทิศใต้จะดีกว่า

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 28.14)

(2) 「判子」 จากที่เคยกล่าวถึงคำแสดงวัฒนธรรมนี้ในกรณีที่พบการแปลเป็นภาษาไทยว่า ตราประทับ ตามกลวิธีแบบแทนที่คำที่เป็นสากล สาเหตุที่คำว่า 「判子」 ไม่แปลสามารถวิเคราะห์ได้ว่าเคยถูกแปลให้คำจำกัดความหมายของคำนี้ไปก่อนแล้วในประโยคก่อนหน้า เมื่อมีการกล่าวถึงอีกครั้งในบทสนทนาเดียวกันติดต่อกัน ผู้แปลจึงเลือกที่จะละไปเพื่อเพิ่มความไหลื่นและลดภาระการอ่านบทบรรยายของผู้ชมได้ในเวลาเดียวกัน และมีการแปลคำว่าตราประทับซ้ำอีกครั้งในประโยคถัดมาเพื่อให้เกิดการเห็นภาพชัดเจน ดังจะจากเห็นในตัวอย่าง ได้แก่

結婚以来ずっとその判子で、銀行印とか色んなところ、判子をそれ一本で。

เราใช้มันคุ้มมากๆ ทำทุกอย่าง งานเอกสารธนาคาร ทุกอย่างที่ใช้ตราประทับ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 46.22)

นอกจากการแปลคำแสดงวัฒนธรรมข้างต้น กลวิธีนี้ยังใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมที่เป็นคำลงท้ายชื่อบุคคลในภาษาญี่ปุ่นอย่างคำว่า 「たん」 คำว่า 「さん」 คำว่า 「ちゃん」 ที่ปรากฏการใช้ในเรื่องแทบทั้งสิ้น โดยปราศจากการแปลแบบทับศัพท์เหมือนในกรณีที่เกิดขึ้นในการแปลบทบรรยายภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai แต่อย่างไร ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างที่น่าสนใจ ดังนี้

(3) 「さん」 คำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้ในเรื่องจำนวน 17 ครั้ง และพบว่ามี การแปลแบบละ ไม่แปลทั้งหมด ถึงแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงผู้สนทนาเป็นชูอิจิ เพื่อนร่วมงาน ในอดีตของชูอิจิ เจ้าของร้านขายปลา หรือผู้ให้เสียงบรรยาย ก็ยังคงการแปลลักษณะเดิมเอาไว้ ดังจะเห็นได้จากในตัวอย่าง เช่น

修一さんの弟のようだった、陳清順さん。

“เฉินชิงซุน” เป็นเหมือนน้องชายของชูอิจิ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 45.49)

โดยการแปลในลักษณะนี้สามารถวิเคราะห์ได้ว่า เป็นผลมาจากที่ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity เป็นภาพยนตร์แนวสารคดีที่เน้นการเล่าถึงประวัติรวมถึงการดำเนินชีวิตของสีบาตะ ชูอิจิ และสีบาตะ ฮิเดโกะ ผู้เป็นภรรยา ด้วยการเป็นภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอข้อเท็จจริงเป็นหลัก การแปลคำลงท้ายชื่อด้วยการไม่แปลจึงถือเป็นการแปลที่แสดงผ่านมุมมองของบุคคลที่สามในกรณีที่ผู้ให้เสียงบรรยายเป็นผู้พูด

25年前、修一さんが計画に関わりました。

ชูอิจิมีส่วนในการวางแผนเมืองนี้เมื่อ 25 ปีก่อน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 42.18)

เป็นการแปลที่แสดงถึงข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นในอดีตจึงไม่จำเป็นต้องเน้นในกรณีของตัวละครประกอบ

戦後、陳さんと連絡が途絶えました。

หลังสงครามซูอิจิขาดการติดต่อกับเฉิน

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 46.43)

และเป็นการแปลที่แสดงถึงความเท่าเทียมกันระหว่างความสัมพันธ์ในครอบครัวของสามีภรรยาบ้านสีบาตะในกรณีที่ซูอิจิหรือฮิเดโกะเป็นผู้พูดกับผู้เป็นสามีหรือภรรยาของตนได้ทางหนึ่ง เพราะการต่อท้ายด้วยคำว่า 「さん」 ในที่นี้เป็นการเรียกคนในครอบครัวญี่ปุ่นรูปแบบหนึ่ง ไม่ได้แสดงถึงระดับความอาวุโสสูงต่ำแต่อย่างใด

英子さんは、人が通るからちょっと。。。。

เธอไม่อยากเห็นคนเดินผ่านไปมา

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 51.23)

(4) 「ちゃん」 คำแสดงวัฒนธรรมนี้พบการใช้ในเรื่องจำนวน 3 ครั้ง และมีการแปลตามกลวิธีแบบ omission เหมือนกันทั้งหมด เนื่องจากคำว่า 「ちゃん」 จำนวน 3 ครั้ง มีซูอิจิกับฮิเดโกะเป็นผู้พูดในตอนที่กำลังกล่าวถึงหลานสาวของพวกเขาตน จึงอาจเป็นสาเหตุการแปลลักษณะนี้ที่ถือว่ามีความสอดคล้องกับในกรณีของการแปลคำว่า 「さん」 ดังจะเห็นได้จากตัวอย่าง เช่น

これはなこちゃんの工作記録。

นี่คือบันทึกของที่ทำให้ฮานาโกะ

(ตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity ช่วงนาทีที่ 56.37)

จากที่ได้กล่าวข้างต้น ในการแปลคำแสดงวัฒนธรรมด้วยกลวิธีการแปลแบบ Omission ที่พบในภาพยนตร์เรื่องนี้ สามารถวิเคราะห์ได้ว่ามีปัจจัยในการเลือกแปลหลายประการ ได้แก่ การเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่เคยถูกกล่าวถึงและมีการแปลเป็นภาษาไทยด้วยกลวิธีอื่นมาก่อน ในบทสนทนาเดียวกัน การเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องเพียงครั้งเดียวและไม่มีน้ำหนักทางความหมายเพียงพอจะสร้างปัญหาในการตีความเนื้อเรื่องของผู้ชมหากทำการไม่แปล การนำเสนอภาพยนตร์ที่มีผลกับการเลือกใช้คำแปลเพื่อเน้นสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ข้อจำกัดการแปลบทบรรยาย ฯลฯ

4.4 สรุปผลการวิเคราะห์เรื่อง Life is fruity

จากการวิเคราะห์ผลข้างต้น สามารถสรุปภาพรวมได้ว่า การแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Life is fruity เป็นบทบรรยายภาษาไทย มีการแปลด้วยกลวิธีที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางมากกว่ากลวิธีที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทางจำนวน 17 ประโยค โดยมีรายละเอียดคือ มีการแปลด้วยกลวิธีที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางจำนวนรวม 62 ประโยค และมีการแปลด้วยกลวิธีที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาต้นทางจำนวนรวม 45 ประโยค โดยมีการแปลด้วยกลวิธีที่ไม่มุ่งเน้นไปที่ทิศทางใดเป็นพิเศษจำนวน 17 ประโยค กลวิธีที่ถูกเลือกนำมาใช้แปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในเรื่องมากที่สุดคือ กลวิธีการแปลที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางหรือกลวิธีแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution) จำนวน 34 ประโยค

และเมื่อดูลักษณะการเลือกแปลในแต่ละกลวิธีจะเห็นว่า ปัจจัยที่แตกต่างกันส่งผลต่อการเลือกแปลที่แตกต่างซึ่งถือว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับภาพรวมการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทบรรยายไทยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai โดยปัจจัยที่พบว่าส่งผลแสดงความแตกต่างให้เห็นเด่นชัดจะมีดังนี้ หนึ่ง ลักษณะเด่นของคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่อง โดยการมีขอบเขตทางความหมายของคำที่มีความยากง่ายต่อการตีความหมายของผู้รับชมภาษาปลายทาง แนวโน้มการเป็นคำที่เป็นที่รู้จักของสังคมภาษาปลายทาง รวมถึงจำนวนการปรากฏการใช้ในเรื่องที่มากน้อยต่างกัน การเลือกใช้กลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมนั้นๆจะแตกต่างกัน สอง บริบทต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ภาพ สถานการณ์ ลำดับการปรากฏของคำแสดงวัฒนธรรม สาม ผู้สนทนาและคู่สนทนา สี่ ข้อจำกัดของการแปลบทบรรยาย เช่น ช่วงเวลาการจัดวางให้ตรงกับจังหวะบทสนทนาในเรื่อง ระยะเวลาการจัดวางบทบรรยายในหน้าจอแสดงภาพ รูปแบบตัวอักษร ฯลฯ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

5.1 สรุปและอภิปรายผล

สืบเนื่องจากการเลือกใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai (未来のミライ) และภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity (人生フルーツ) มาเป็นกรณีศึกษาของงานวิจัยนี้ และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังรายละเอียดที่ปรากฏในบทที่ 4 สามารถทำการสรุปผลเป็นตารางเปรียบเทียบให้เห็นภาพรวมที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์กรณีศึกษาทั้งสองเรื่องได้ดังนี้

ตารางที่ 5.1

แสดงภาพรวมของผลการศึกษาวิจัยการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย

หัวข้อ	กรณีศึกษา 1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai	กรณีศึกษา 2 ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity
ลักษณะของแนวภาพยนตร์	แนวการดำเนินชีวิตและครอบครัวกับแนวผจญภัย	แนวการดำเนินชีวิตและครอบครัวกับแนวสารคดี
ลักษณะการดำเนินเรื่องโดยรวม	นำเสนอประเด็นการใช้ชีวิตความสัมพันธ์ในครอบครัวโดยมีตัวละครหลักเป็นเด็กชายชื่อ 'คุน' ที่ได้พบกับมิไร ผ่านการผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ในชีวิตที่ให้แก่คิดในการใช้ชีวิตจนนำไปสู่การเติบโตขึ้นรวมไปถึงการสานความสัมพันธ์ระหว่างคุณและครอบครัวในที่สุด	นำเสนอประเด็นการใช้ชีวิตผ่านการถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตความเป็นอยู่ของสึบาตะ ชูอิจิกับฮิเดโกะ คู่สามีภรรยาวัยชราคู่หนึ่งที่ใช้ชีวิตอยู่กับธรรมชาติอย่างเรียบง่ายแต่เต็มไปด้วยความสุขสงบในนิวัตวนโคโซจิ และนำเสนอประเด็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับนิวัตวนโคโซจิผ่านแง่มุมการทำงานเป็นสถาปนิกในอดีตของสึบาตะ ชูอิจิ

ตารางที่ 5.1

แสดงภาพรวมของผลการศึกษาวิจัยการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทย (ต่อ)

หัวข้อ	กรณีศึกษา 1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai	กรณีศึกษา 2 ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity
ลักษณะคำแสดงวัฒนธรรมที่พบโดยรวม	พบคำที่มีลักษณะตรงตามประเภทคำแสดงวัฒนธรรมทางสังคมวัฒนธรรมมากที่สุด เช่น คำเรียกลงท้ายชื่ออย่างคำว่า ちゃん เป็นต้น	พบคำที่มีลักษณะตรงตามประเภทคำแสดงวัฒนธรรมทางวัตถุมากที่สุด เช่น คำที่เป็นชื่อเรียกสถานที่สิ่งก่อสร้าง เขตการปกครอง เช่น คำว่า 高蔵寺 คำว่า ニュータウン เป็นต้น
ลักษณะการเลือกใช้กลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบโดยรวม	พบการเลือกใช้กลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมแบบไม่แปล (Omission) มากที่สุด	พบการเลือกใช้กลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution) มากที่สุด
ทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมเป็นบทบรรยายไทย	พบว่ามีการเลือกใช้กลวิธีที่มีทิศทางทางการแปลมุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางมากกว่าภาษาต้นทาง	พบว่ามีการเลือกใช้กลวิธีที่มีทิศทางทางการแปลที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางมากกว่าภาษาต้นทาง

จากตารางจะเห็นว่า เมื่อมองจากการนำผลการวิเคราะห์ภาพรวมทั้งหมดของภาพยนตร์ที่ใช้เป็นกรณีศึกษาทั้งสองเรื่องจะพบว่ามีส่วนที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันอยู่ ผู้วิจัยจึงจะขอยกเอาผลการเปรียบเทียบจุดที่เหมือนและต่างกันดังในตารางข้างต้นนี้มาใช้ประกอบการอธิบายการสรุปผลพร้อมอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยสองข้อ ดังต่อไปนี้

5.1.1 การสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่หนึ่ง

เมื่อศึกษาวิเคราะห์ผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่หนึ่งในงานวิจัยนี้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทยแล้ว พบว่าภาพยนตร์กรณีศึกษาสองเรื่องมีการเลือกใช้ประเภทกลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรมต่างกัน กล่าวคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mirai no Mirai มีการเลือกใช้กลวิธีแบบไม่แปล (Omission) มากที่สุดในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity มีการเลือกใช้กลวิธีแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution) มากที่สุด จากผลที่แตกต่างกันนี้ ผู้วิจัยมองว่าสาเหตุหลักที่ส่งผลต่อการเลือกใช้กลวิธีที่ต่างกันเกิดจากปัจจัยต่างๆต่อไปนี้

5.1.1.1 ลักษณะของคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์และการเลือกใช้กลวิธีการแปล

เนื่องจากการศึกษาวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่หนึ่งต้องการดูว่าคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์มีการนำมาแปลเป็นภาษาไทยในรูปแบบบรรยายอย่างไรและเพราะเหตุใด ดังนั้นคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในเรื่องจึงถือเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกแปลของผู้แปลบรรยาย เพราะคำแสดงวัฒนธรรมที่มีลักษณะต่างกันมีความเป็นไปได้ที่จะเหมาะกับการใช้คำแปลที่ต่างกัน กลวิธีที่ถูกหยิบยกมาใช้แปลจึงต้องปรับเปลี่ยนไปตามความเหมาะสมดังกล่าวด้วย

ดังจะเห็นได้จากกรณีของภาพยนตร์เรื่อง *Life is fruity* ที่ปรากฏคำแสดงวัฒนธรรมประเภทวัฒนธรรมทางวัตถุมากที่สุด อย่างเช่น คำว่า ニュータウン คำว่า お醤油 คำว่า 撫子 ฯลฯ เนื่องจากบางคำเป็นคำแสดงวัฒนธรรมที่ต้องอาศัยข้อมูลความรู้ที่เฉพาะเจาะจงแต่ปรากฏในเรื่องอยู่บ่อยครั้ง การเลือกใช้กลวิธีการแปลแบบสลับเปลี่ยนเอาคำแสดงวัฒนธรรมในภาษาปลายทางหรือแปลถอดความมาใช้แปลจึงลดความเสี่ยงที่จะเกิดอุปสรรคในการรับชมเนื้อเรื่องของผู้ชมได้ ส่วนกรณีของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai no Mirai* ที่ปรากฏคำประเภทสังคมวัฒนธรรมมากที่สุด อย่างเช่น คำว่า ちゃん ที่ถูกใช้เรียกต่อท้ายชื่อของคุณและมิไรแทบทุกครั้งที่มีชื่อของทั้งสองปรากฏในบทสนทนา เนื่องจากเป็นการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ไม่พบการใช้คำเดียวกันในสังคมไทย ประกอบกับบริบททางสังคมไทยที่เป็นเจ้าของภาษาปลายทางไม่มีการเรียกชื่อโดยใช้คำเรียกลงท้ายต่างจากบริบททางสังคมญี่ปุ่นที่เป็นเจ้าของภาษาต้นทาง การแปลคำว่า ちゃん จึงมีการเลือกแปลด้วยกลวิธีแบบไม่แปล ดังนั้นลักษณะของคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในเรื่องจึงถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญและส่งผลต่อการศึกษาวิจัยนี้

5.1.1.2 ลักษณะของแนวภาพยนตร์และการดำเนินเรื่อง

สืบเนื่องจากการใช้เกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ที่ใช้เป็นกรณีศึกษา เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามกรอบแนวคิด ทำให้ทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Mirai no Mirai* และภาพยนตร์เรื่อง *Life is fruity* มีแนวภาพยนตร์และการดำเนินเรื่องบางส่วนที่คล้ายคลึงกันคือ มีแนวการดำเนินเรื่องเน้นนำเสนอประเด็นการใช้ชีวิตและความสัมพันธ์ของครอบครัวในสังคมญี่ปุ่นเหมือนกัน แต่เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง *Life is fruity* ถือว่าจัดเป็นภาพยนตร์สารคดีที่นำเสนอข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการทำงานเป็นสถาปนิกที่เข้าร่วมโครงการนิวัตานโคโซจิและถ่ายทำจากการดำเนินชีวิตจริงของคู่สามีภรรยาตระกูลสีบาตะ การเลือกแปลคำแสดงวัฒนธรรมด้วยคำแปลที่พบในสังคมไทยแต่มีความหมายใกล้เคียงกัน อาทิ การแปลคำว่า 「お醤油」 ด้วยคำในภาษาไทยว่า ซอสถั่วเหลือง การแปลคำว่า 「ニュータウン」 ด้วยคำในภาษาไทยว่า เมืองใหม่ ฯลฯ รวมถึงการแปลถอดความหมายจากคำจำกัดความในภาษาญี่ปุ่นแล้วมาเรียบเรียงใหม่เป็นวลีคำในภาษาไทยแทน อาทิ การแปลคำว่า 「ごころさま」 โดยแปลเป็นภาษาไทยว่า "ขอบคุณที่บริการส่ง หรือการแปล

คำว่า 「日本海開戦」 โดยแปลเป็นภาษาไทยว่า ยุทธนาวีช่องแคบชิชิมะ ฯลฯ วิธีการแปลในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้รับชมที่ใช้ภาษาไทยซึ่งอาจไม่คุ้นชินกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นสามารถรับชมเนื้อเรื่องได้เข้าถึงข้อเท็จจริงหรือสารที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อได้ ไม่เกิดความสับสนกับความหมายของคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทสนทนา ตามกลวิธีมีจำนวนการใช้มากกว่ากลวิธีอื่น

ในขณะที่เรื่อง *Mirai no Mirai* เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเสนอการผจญภัยที่มีส่วนที่เหนือธรรมชาติแทรกเข้ามาอย่างการเดินทางข้ามเวลาในอดีต และเน้นการนำเสนอที่มีประเด็นการสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ความรักความผูกพัน การสร้างความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวเข้ามาเกี่ยวข้องเป็นหลัก แต่เนื่องจากไม่ต้องเน้นความเข้าใจข้อมูลความรู้จริงเหมือนเรื่อง *Life is fruity* การเลือกใช้กลวิธีการแปลละ ไม่แปล (Omission) เข้ามาบางจุดจึงช่วยให้ผู้รับชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครและเพลิดเพลินไปกับการดำเนินเนื้อเรื่องได้ราบรื่นขึ้น อาทิ การแปลบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นว่า くんちゃん になしたの? ! เป็นบทบรรยายไทยว่า “ลูกทำอะไรน้อ” (12.43) หรือการแปลจากบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นว่า やっぱりくんちゃんよりミライちゃんのこと大好きなの เป็นบทบรรยายไทยว่า “แม่รักมิไรมากกว่าฉันมากขึ้นทุกวัน” (19.38) ฯลฯ

อย่างไรก็ดี ถึงภาพยนตร์กรณีศึกษาทั้งสองเรื่องจะมีแนวการดำเนินเนื้อเรื่องหลักเหมือนกัน แต่จะมีรายละเอียดแยกย่อยต่างกันตรงที่ภาพยนตร์เรื่อง *Life is fruity* จะมีส่วนที่นำเสนอข้อเท็จจริงเชิงอัตชีวประวัติของคุณสีบาตะ ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง *Mirai no Mirai* มีส่วนที่นำเสนอความเหนือธรรมชาติแทรกเข้ามา และเน้นนำเสนอการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครคนในครอบครัวของคุณเป็นหลัก ดังนั้นการเลือกแปลด้วยกลวิธีที่สามารถนำเสนอสารที่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องต้องการสื่อจึงทำให้รายละเอียดพื้นฐานของภาพยนตร์ แนวภาพยนตร์ ประเด็นที่ต้องการนำเสนอ รวมไปถึงลักษณะการดำเนินเรื่องจึงถือเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้มีการเลือกใช้กลวิธีการแปลเป็นบทบรรยายไทยได้ด้วยเช่นกัน

5.1.1.3 บริบทอื่นๆที่ปรากฏในภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์ผลในบทที่ 4 จะเห็นได้ชัดว่า บริบทที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละเรื่องส่งผลโดยตรงต่อการเลือกใช้กลวิธีการแปลคำแสดงวัฒนธรรม บริบทต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ต่างกันย่อมส่งผลต่อการแปลที่ต่างกัน ตัวอย่างบริบทต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่ส่งผลเด่นชัด อาทิ

(1) ภาพ เสียง และสถานการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ณ ขณะนั้น มีผลต่อการแปลเพราะถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ตัวภาพยนตร์สร้างขึ้นมาเพื่อให้นำเสนอเรื่องราวเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงสิ่งที่ถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ได้ ผู้แปลจึงสามารถใช้ภาพ เสียง และสถานการณ์ ณ ช่วงเวลานั้นๆเป็นตัวช่วยในการปรับเลือกคำแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ภาษาต้นทางได้ด้วยเช่นกัน

(2) ลำดับการปรากฏของคำแสดงวัฒนธรรมก่อนและหลัง รวมไปถึงระยะเวลาและความถี่ที่คำแสดงวัฒนธรรมปรากฏที่อาจปรากฏติดต่อกันแบบไม่ทิ้งช่วง ระยะเวลาห่าง หรือปรากฏในเรื่องมากน้อยต่างกันอาจไปมีผลต่อการแปลเป็นคำในภาษาไทยที่ต่างกัน

(3) ผู้สนทนาและคู่สนทนา มีผลต่อการแปลได้ด้วยเช่นกันในกรณีที่ผู้แปลต้องการปรับเปลี่ยนลักษณะการแปลให้สอดคล้องเป็นไปตามผู้พูดบทภาพยนตร์เพื่อสร้างอรรถรสให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวและความสัมพันธ์ของตัวละครมากยิ่งขึ้น

(4) ข้อจำกัดของการแปลบทบรรยาย เช่น ช่วงเวลาการจัดวางให้ตรงกับจังหวะบทสนทนาในเรื่อง ระยะเวลาการจัดวางบทบรรยายในหน้าจอแสดงภาพ รูปแบบตัวอักษรใช้แสดงบทบรรยาย ฯลฯ ข้อจำกัดเหล่านี้เองก็ถือเป็นอีกปัจจัยที่ผู้แปลต้องคำนึงควบคู่กับการเลือกใช้คำแปลด้วยเช่นกัน

5.1.2 การสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่สอง

เมื่อศึกษาวิเคราะห์ผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่สองในงานวิจัยนี้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายไทย สามารถนำข้อมูลจำนวนการเลือกใช้กลวิธีการแปลมาวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดของ Pedersen (2005, p.2) เพื่อดูว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมเป็นไปในทิศทางใดตามการแสดงผลในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2

แสดงภาพรวมของผลการศึกษาวิจัยทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายไทย

ทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในเรื่อง		กรณีศึกษา 1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Mirai no Mirai	กรณีศึกษา 2 ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity
ประเภทที่มีลักษณะการ แปลมุ่งเน้นไปที่ภาษาต้น ทาง	กลวิธีแบบ retention	-	-
	กลวิธีแบบ direction	33	31
	กลวิธีแบบ specification	4	14
ประเภทที่มีลักษณะการ แปลมุ่งเน้นไปที่ภาษา ปลายทาง	กลวิธีแบบ omission	75	24
	กลวิธีแบบ substitution	12	34
	กลวิธีแบบ generalization	14	4

ตารางที่ 5.2

แสดงภาพรวมของผลการศึกษาวิจัยทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายไทย (ต่อ)

ทิศทางการแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่พบในเรื่อง		กรณีศึกษา 1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Mirai no Mirai	กรณีศึกษา 2 ภาพยนตร์เรื่อง Life is fruity
ประเภทที่มีลักษณะการแปลไม่มุ่งเน้นไปที่ภาษาใดเป็นพิเศษ	กลวิธีแบบ official equivalent	11	17

จากตารางจะเห็นว่า ภาพยนตร์กรณีศึกษาทั้งสองเรื่องมีการเลือกใช้กลวิธีการแปลประเภทต่างกัน แต่กลับมีภาพรวมการเลือกใช้กลวิธีที่มีทิศทางการแปลมุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางมากกว่าภาษาต้นทางเหมือนกัน ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ส่วนหนึ่งมีสาเหตุเป็นเพราะภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีแนวการดำเนินเรื่องที่เป็นไปในลักษณะเดียวกัน ด้วยการถ่ายทอดประเด็นครอบครัวในสังคมญี่ปุ่นยุคปัจจุบันที่เน้นการสื่อสารแง่มุมการใช้ชีวิตและสายสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวเป็นหลักจึงถือเป็นภาพยนตร์ที่มีจุดประสงค์นำเสนอแง่คิดการใช้ชีวิตและให้ความบันเทิงแตกต่างจากสื่อที่มีจุดประสงค์ที่นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่ต้องแปลความถูกต้องตรงตัวตามต้นฉบับไม่สามารถบิดเบือนได้ การแปลบทบรรยายภาษาไทยด้วยการเลือกใช้คำในภาษาไทยที่ปรากฏใช้ในสังคมไทยที่เข้าถึงง่ายแบบการใช้กลวิธีแปลแบบทดแทนเชิงวัฒนธรรม (Substitution) หรือการไม่แปลไปเลยเพื่อไม่ทำให้เกิดความสับสนหรือเข้าใจยากอย่างการใช้กลวิธีแบบไม่แปล (Omission) จึงถือเป็นทางเลือกในการแปลเอื้อประโยชน์ให้การรับชมของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชมที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาหลักได้มากกว่า แต่เนื่องจากที่ภาพยนตร์ที่นำมาใช้กรณีศึกษาทั้งสองเรื่องมีแนวภาพยนตร์ต่างกัน จึงทำให้พบว่าถึงจะเป็นสื่อภาพยนตร์เหมือนกันแต่การเลือกใช้กลวิธีการแปลประเภทมีจำนวนมากขึ้นน้อยต่างกันไปตามการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมสอดคล้องกับแนวภาพยนตร์นั้นๆ

นอกจากนี้ยังสามารถวิเคราะห์ได้ว่ามีผลสืบเนื่องมาจากสาเหตุต่างๆในลักษณะเดียวกันกับที่ได้กล่าวไปในการสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่หนึ่ง กล่าวคือ ลักษณะลำดับและจำนวนความถี่ของการปรากฏคำแสดงวัฒนธรรมที่พบ รวมถึงบริบทอื่นๆอย่างข้อจำกัดการแปลบทบรรยายที่ปรากฏในภาพยนตร์ไม่แตกต่างกันมากนักจึงวิเคราะห์ได้ว่าอาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผู้แปลภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีลักษณะการเลือกใช้คำแปลที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาไทยที่เป็นภาษาปลายทางมากกว่าภาษาญี่ปุ่นที่เป็นภาษาต้นทาง เพราะถือเป็นการแปลบทบรรยายโดยปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมที่ปรากฏในคำแสดงวัฒนธรรมภาษาต้นทางให้เข้ากับวัฒนธรรมในภาษาปลายทางผ่านการ

เลือกใช้กลวิธีการแปลแบบ omission substitution และ generalization แทนเพื่อเอื้อประโยชน์ต่อการรับชมของผู้ชมที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาปลายทาง

ดังนั้นจากการศึกษาภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องตามวัตถุประสงค์ทั้งสองข้อจึงนำมาสู่ข้อสรุปว่า ถึงแม้ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องที่นำมาเป็นกรณีศึกษาจะมีภาพรวมการเลือกใช้คำแปลที่มุ่งเน้นไปที่ภาษาปลายทางเพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้รับชมภาษาไทยเข้าถึงเนื้อหาได้มากขึ้น แต่เนื่องจากที่มีแนวภาพยนตร์การดำเนินเรื่องลงรายละเอียดลึกที่แตกต่างกัน จึงส่งผลให้มีการเลือกใช้กลวิธีการแปลที่แตกต่างกันเพื่อความเหมาะสมสอดคล้องต่อการถ่ายทอดสารที่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นๆต้องการสื่อถึงผู้รับชมนั่นเอง

5.2 ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากงานวิจัยนี้ได้ศึกษาเก็บรวบรวม จำแนกและวิเคราะห์ข้อมูลการแปลคำแสดงวัฒนธรรมในบทภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบทบรรยายภาษาไทยจึงทำให้ทราบถึงภาพรวมของลักษณะการเลือกใช้คำแปลในภาษาไทยที่แตกต่างออกไปตามประเภทของคำแสดงวัฒนธรรมในภาษาญี่ปุ่น เช่น ในกลุ่มจำพวกคำลงท้ายในการเรียกชื่อในภาษาญี่ปุ่นมักพบการเลือกใช้คำแปลทับศัพท์นำการออกเสียงมาเขียนเป็นตัวอักษรภาษาไทยด้วยกลวิธีแบบ Direction Translation และการเลือกไม่แปลคำนั้นไปเลยด้วยกลวิธีแบบ Omission เป็นส่วนใหญ่ ในกลุ่มจำพวกชื่อสถานที่หรือเขตปกครองในภาษาญี่ปุ่นมักพบการเลือกใช้คำแปลโดยเพิ่มคำในภาษาไทยเสริมความเข้าไปเพื่อจำกัดเขตข้อมูลให้เฉพาะเจาะจงขึ้นด้วยกลวิธีแบบ Specification ในกลุ่มจำพวกคำทักทายในภาษาญี่ปุ่นมักพบการเลือกใช้คำแปลที่นิยมใช้แปลกันด้วยกลวิธีแบบ Official Equivalent เป็นต้น ด้วยการทราบถึงลักษณะการเลือกใช้คำแปลคำแสดงวัฒนธรรมในกลุ่มต่างๆเหล่านี้จึงสามารถนำไปเป็นแนวทางหนึ่งเพื่อใช้ในการเลือกแปลคำแสดงวัฒนธรรมที่สามารถพบได้ในบทภาพยนตร์ หรือประยุกต์ใช้กับการแปลสื่อภาษาญี่ปุ่นอื่นๆได้ด้วยเช่นกัน

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- Baker, M. (1992). In Other Words: A Coursebook on Translation. London and New York: Routledge.
- Gambier, Y. (2007). Doubts and Directions in Translation Studies, The Netherlands: John Benjamins.
- Gottlieb, H. (2001). Texts, translation and subtitling-in theory, and in Denmark. Translators and Translations, 149-192.
- Newmark, P. (1998). A Textbook of Translation. Hertfordshire: Prentice HaH International.

บทความวารสาร

- สมเกียรติ เขวงกิจจวนิช. (2558). กลวิธีการแปลสำนวนแสดงวัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย. วารสารญี่ปุ่นศึกษา, 32(2), 103-117.
- Jie, C, และพัชรินทร์ อนันต์ศิริวัฒน์. (2558). ซีไทยวจี – ไชอิ้ว : วิเคราะห์กลวิธีการแปลคำศัพท์ทางวัฒนธรรม. สักทอง:วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 21(2), 199-206.
- Kentaro, Y. (2004). On Problems of Translation in English Version of Anime : A Case Study of Spirited Away. Journal of the Faculty of Global Communication, Siebold University of Nagasaki, 2004(5), Retrieved from <http://reposit.sun.ac.jp> (in japanese)
- Khalaf, B. K. (2016). An Introduction to subtitling: Challenges and strategies International Journal of English Language, Literature and Translation Studies. 3(1), 122-129.
- Nida, E. (1945). Linguistics and Ethnology in Translation-Problems. WORD, 1(2), 194-208.
- Sirés, P. M. (2016). Making the inaccessible accessible: a panorama of audiovisual translation, accessibility and audio description in Japan. Asiadémica: revista universitaria de estudios sobre Asia Oriental, (07), 24-50.

Vitucci, F. (2017). The Semiotic Cohesion of Audiovisual Texts: Types of Intersemiotic Explications in the English Subtitles of Japanese Full-Length Films. *Paradigmen in der Translationsforschung. Ein-und Aussichten*. Dresden: Neisse Verlag, 83-104.

篠原有子. (2013). 「映画『おくりびと』の英語字幕における異文化要素（日本的有標性）の翻訳方略に関する考察」日本通訳翻訳学会翻訳研究育成プロジェクト（編）『翻訳研究への招待』第9号, 81-97 頁.

山田健太郎. (2004). 「英語版アニメ映画に見る翻訳の問題：『千と千尋の神隠し』の場合」『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』第5号, 195-205 頁.

วิทยานิพนธ์และงานวิจัย

จิรนุช ทองนุ้ย. (2560). การแปลบทบรรยายใต้ภาพของภาพยนตร์เรื่อง เล มิเซราบล์ (Les Miserables). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อธิศา งามศรี. (2560). กลวิธีการแปลคำและวลีทางวัฒนธรรมที่พบในบทแปลจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ: กรณีศึกษาหนังสือเรื่อง "ครูบ้านนอก" โดย คำหมาน คนไค. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Nord, C. (1997). *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Manchester: St. Jerome.

Pedersen, J. (2005). How is culture rendered in subtitles? In *Mutra Conference Proceedings*.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

Toshiko, H., Tetsu, T., & Megumi, S. (2019). What changes in Japanese in the movies depending on English subtitle translation [Monograph]. Retrieved from <http://conference.wdc-jp.com/jass/43/contents/index.html>.

井上逸兵. (1999). 「井上逸兵のしましまにしましま！（2）トトロとTOTOROに見る日本とアメリカメイとサツキはアメリカ人？」『NEWTYPE』1999年2月号 2012年6月15日 <http://homepage3.nifty.com/ipinoue/shimashima9902.htm> より情報取得.

世界大百科事典. <http://kotobank.jp> より情報取得.

デジタル大辞泉プラス. <http://kotobank.jp> より情報取得.

日本国語大辞典. <http://kotobank.jp> より情報取得.

日本大百科全書. <http://kotobank.jp> より情報取得.

日本文化いろは事典. <http://kotobank.jp> より情報取得.

百科事典マイペディ. <http://kotobank.jp> より情報取得.

ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典. <http://kotobank.jp> より情報取得.

流通用語辞典. <http://kotobank.jp> より情報取得.

和・洋・中・エスニック世界の料理がわかる辞典. <http://kotobank.jp> より情報取得.

