



การแปลภาษาถิ่นภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาท
-กรณีศึกษาการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลไทย-

โดย

ประภาพร ลากพิพัฒน์

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาญี่ปุ่นศึกษา
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2565

TRANSLATING JAPANESE DIALECTS USED AS YAKUWARIGO:
A CASE STUDY OF JAPANESE COMICS IN THAI EDITIONS

BY

PRAPHAPHORN LAPPHIPHAT



AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE
REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
IN JAPANESE STUDIES
FACULTY OF LIBERAL ARTS
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2022

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปศาสตร์

การค้นคว้าอิสระ

ของ

ประภาพร ลาภพิพัฒน์

เรื่อง

การแปลภาษาถิ่นภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาท

-กรณีศึกษาการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลไทย-

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2565

ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ

ปิยะนุช วิริยะนวัตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะนุช วิริยะนวัตร์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

สมเกียรติ เชวงกิจวัฒน์

(ศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ เชวงกิจวัฒน์)

คณบดี

ดร.ดร

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสพงศ์ ศรีพิจารณ์)

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	การแปลภาษาถิ่นภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาท -กรณีศึกษาการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลไทย-
ชื่อผู้เขียน	ประภาพร ลากพิพัฒน์
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	ญี่ปุ่นศึกษา ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	ศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ เศวตกิจฉนิช
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากลวิธีการแปลภาษาถิ่นในการ์ตูนญี่ปุ่นของนักแปลชาวไทย และ 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการแปลภาษาถิ่น ดำเนินการวิจัยโดยการรวบรวมตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นจากหนังสือการ์ตูนแปลไทยที่แปลหลัง พ.ศ. 2540 ทั้งหมด 18 เรื่อง ได้ตัวอย่างตัวละครที่พูดภาษาถิ่นทั้งหมด 35 ตัวละคร มาเทียบกับหนังสือการ์ตูนต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น แล้วนำมาวิเคราะห์ และสรุปในเชิงพรรณนา

จากการศึกษาพบว่า กลวิธีการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่นทั้งหมด 5 กลวิธีประกอบด้วย การแปลเป็นภาษามาตรฐาน การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง การแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน และการแปลโดยใช้การทับศัพท์ โดยกลวิธีที่พบการใช้ในหมู่นักแปลชาวไทยมากที่สุดคือ การแปลเป็นภาษามาตรฐาน คิดเป็นร้อยละ 62.2 นอกจากนี้ พบการใช้เชิงอรรถเพื่ออธิบายเสริมความในกรณีที่ใช้ภาษาถิ่นมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ปัจจัยที่คาดว่าส่งผลต่อการเลือกกลวิธีการแปลภาษาถิ่นของนักแปลอาจแบ่งได้เป็น 2 ประการคือ ปัจจัยอันเกิดจากตัวนักแปล และปัจจัยอื่น ๆ โดยปัจจัยอันเกิดจากตัวนักแปลได้แก่ ก.ความชำนาญในการใช้ภาษาถิ่น และ ข.การตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาถิ่นของตัวละคร ส่วนปัจจัยอื่น ๆ ได้แก่ ก.กฎเกณฑ์ของสำนักพิมพ์และดุลยพินิจของกองบรรณาธิการ และ ข.บุคลากรที่เกี่ยวข้องที่มีความรู้ด้านภาษาถิ่นไทย

คำสำคัญ: Yakuwarigo, ภาษาแสดงบทบาท, ภาษาถิ่น, การแปลหนังสือการ์ตูน

Independent Study Title	TRANSLATING JAPANESE DIALECTS USED AS YAKUWARIGO: A CASE STUDY OF JAPANESE COMICS IN THAI EDITIONS
Author	Praphaphorn Lapphiphat
Degree	Master of Arts
Major Field/Faculty/University	Japanese Studies Liberal Arts Thammasat University
Independent Study Advisor	Professor Somkiat Chawengkijwanich, Ph.D.
Academic Year	2022

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine strategies used to translate dialect in Japanese comics into Thai language and factors potentially affecting translator decisions to use each strategy. Samples were collected from 35 dialect-speaking characters in 18 Thai editions of Japanese comics translated after 1997. The data was compared with the original Japanese text for descriptive analysis and summary.

Results were that five translation strategies were used to translate Japanese dialect in Thai editions of comics: standardization; dialectalization; a standardized and dialectalized blend; eye dialect; and transcription. The most frequently used strategy by 62.2% of Thai translators was standardization. In addition, compensation strategies such as footnotes were present where dialect use was relevant to the plot. Factors potentially affecting translator strategy choice were divided into two sections: translator Thai dialect proficiency and awareness of the significance of character dialects; and publishing rules and editorial discretion as well as publishing staff knowledge about Thai dialect.

Keywords: Yakuwarigo, Dialect, Dialect translation, Comics translation

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่องนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือ และความกรุณาจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งพระคุณ จึงขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

งานสารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับความกรุณาให้คำปรึกษาจาก ศาสตราจารย์ ดร. สมเกียรติ เชวงกิจวานิช ที่กรุณารับเป็นที่ปรึกษาสารนิพนธ์ คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา แนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างดียิ่ง รวมถึงเอาใจใส่และให้กำลังใจผู้วิจัย เสมอมาทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทำสารนิพนธ์เล่มนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี จึงขอกราบขอบพระคุณ อย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยะนุช วิริยะเนษวัตร ที่กรุณารับเป็นกรรมการ สารนิพนธ์ และกรุณาสละเวลาให้คำแนะนำชี้แนะแนวทางให้สารนิพนธ์เล่มนี้ถูกต้องและสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือในการติดต่อผู้แปล คอยแนะนำ งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้วิจัยตลอดการเขียนสารนิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่สนับสนุน ให้ทุนการศึกษาในการศึกษาต่อระดับปริญญาโท ทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสเก็บเกี่ยวความรู้และเพิ่มพูน ศักยภาพของตนเองมากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้แปลทั้งสองท่าน คุณอภิวัฒน์ และอาจารย์ สันท์จุฑา ธเนศากร ที่กรุณาสละเวลามาให้ข้อมูลแก่ผู้วิจัย และขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ รวมถึงผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่ช่วย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ คอยเป็นที่ปรึกษาและเป็นกำลังใจให้เสมอมา

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสมภพ และคุณแม่เอี่ยมพร ลาภพิพัฒน์ ที่คอย เป็นกำลังใจ ช่วยเหลือและให้ความสนับสนุนผู้วิจัยเสมอมา และขอขอบคุณ นายยูชิตะ โทชิยุกิ ที่คอย เป็นกำลังใจ ตลอดจนช่วยเหลือให้ผู้วิจัยสามารถเก็บข้อมูลได้อย่างครบถ้วนและเขียนงานสารนิพนธ์ ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ประภาพร ลาภพิพัฒน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญตาราง	(7)
สารบัญภาพ	(9)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย	3
1.3 ประโยชน์ของการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย	3
1.5 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 ภาษาแสดงบทบาท (役割語)	6
2.1.1 นิยามของ ‘ภาษาแสดงบทบาท’	6
2.1.2 ภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาท	7
2.2 ภาพลักษณ์ของภาษาถิ่น	11
2.2.1 ภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาญี่ปุ่น	11
2.2.2 ภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาไทย	18

2.3 แนวคิดและกลวิธีการแปล	22
2.3.1 ความหมายของการแปล	22
2.3.2 แนวคิดและทฤษฎีการแปล	23
2.3.3 กลวิธีการแปล	26
2.4 แนวคิดและกลวิธีการแปลภาษาถิ่น	29
2.4.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการแปลภาษาถิ่น	29
2.4.2 กลวิธีการแปลภาษาถิ่นและวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	43
3.1 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง	43
3.1.1 การคัดเลือกหนังสือการ์ตูน	43
3.1.2 การเก็บตัวอย่างข้อมูลจากหนังสือการ์ตูน	43
3.2 ขั้นตอนการศึกษา	43
3.3 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาใช้ในการศึกษา	44
3.4 ลักษณะข้อความในหนังสือการ์ตูนที่จะใช้ในการศึกษา	51
3.5 เรื่องย่อของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและตัวละครที่นำมาใช้ในการศึกษา	53
3.5.1 ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน	53
3.5.2 วันธรรมดาของแม่มดว่าวุ่น	53
3.5.3 SPACE BROTHER สองสิ่งห่อวาทศ	54
3.5.4 คนเล็กทะยานฟ้า	54
3.5.5 ตัวแสบแอบเกรียน อูมารูจัง	54
3.5.6 รักหลงป่วนใจ	55
3.5.7 โอตาคู ปั่นสะท้านโลก	55
3.5.8 ไฮคิว!! คู่ตบฟ้าประทาน	56
3.5.9 ยอดนักปรุงโซมะ	56
3.5.10 มายฮีโร่ อคาเดเมีย	56
3.5.11 Golden Kamuy	57
3.5.12 จิฮายะ	57
3.5.13 Blue Exorcist	57
3.5.14 Sket Dance	58

3.5.15 Prince of Tennis	58
3.5.16 เครยอนชินจัง	59
3.5.17 Blue Period	59
3.5.18 คีกระบําดาบเทวะ-ONLINE- ANTHOLOGY COMIC	59
~กระบวนทัพสแควร์เอนิกซ์~	
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	61
4.1 กลวิธีแปลเป็นภาษามาตรฐาน	65
4.2 กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง	70
4.2.1 การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับคำ	71
4.2.2 การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับประโยค	72
4.2.3 ข้อสังเกตเพิ่มเติม	78
4.3 กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น	79
4.4 กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน	84
4.5 กลวิธีการแปลโดยใช้การทับศัพท์	86
4.6 ภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นที่นำมาแปล	88
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ	92
5.1 สรุปผลการศึกษา	92
5.1.1 กลวิธีการแปลที่พบและประเภทการแปล	92
5.1.2 ข้อสังเกตและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม	94
5.2 ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ	96
รายการอ้างอิง	97
ประวัติผู้เขียน	103

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ตารางแสดงภาพรวมภาษาถิ่นที่จะนำมาศึกษาและตัวอย่างประโยคภาษาถิ่น	13
2.2 ตารางแสดงภาพลักษณ์ภาษาถิ่น (n=1,347)	15
2.3 ตารางแสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและระดับทัศนคติทางภาษาของวัยรุ่น ไทยที่มีต่อผู้พูดภาษาไทยกลางและภาษาไทยถิ่นอีสานในแต่ละคุณลักษณะ	20
2.4 ตารางแสดงลักษณะตัวละครและลักษณะภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่นที่ปรากฏ ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง	39
3.1 ตารางสรุปรายละเอียดหนังสือการ์ตูนที่นำมาศึกษา	44
3.2 ตารางสรุปรายละเอียดตัวละครที่นำมาศึกษา	46
3.3 ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะเด่นของภาษาถิ่นแต่ละถิ่นที่พบในหนังสือการ์ตูนที่ นำมาศึกษา	50
4.1 ตารางสรุปจำนวนภาษาถิ่นที่ตัวละครทั้ง 35 ตัวใช้	61
4.2 ตารางสรุปกลวิธีการแปลภาษาถิ่นของตัวละครที่พบในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับ แปลไทยจำนวน 35 ตัว	63
4.3 ตารางสรุปจำนวนภาษาถิ่นไทยที่ถูกนำมาใช้ในการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่น	70
4.4 ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นคันไซของตัวละคร โอกุมุระ ริน ด้วย ภาษาไทยถิ่นอีสาน	71
4.5 ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นซตสึมะของตัวละคร โคอิโตะ เฮจิ ด้วย ภาษาไทยถิ่นอีสาน	72
4.6 ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นฮากาตะของตัวละคร ฮากาตะ โทชิโร ด้วยภาษาไทยถิ่นอีสาน	73
4.7 ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอากิตะของตัวละคร โนฮาระ เซมาชิ ด้วย ภาษาไทยถิ่นอีสาน	74
4.8 ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอากิตะของตัวละคร โคยามะ โยชิจิ ด้วย ภาษาไทยถิ่นใต้	75
4.9 ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นโอซากะของตัวละคร โอนิซูกะ ฮิเมะ ด้วย ภาษาไทยถิ่นเหนือ	76
4.10 ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอากิตะของตัวละคร เอบินะ นานะ ด้วย ภาษามาตรฐาน	80

4.11	ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอาภิตะของตัวละคร เอบินะ นานะ ด้วยภาษาไทยถิ่นเหนือ	81
4.12	ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นสีการุของตัวละคร คูราโมโตะ เคจิ ด้วยภาษาไทยถิ่นอีสาน	83
4.13	ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นสีการุของตัวละคร คูราโมโตะ เคจิ ด้วยภาษาไทยมาตรฐาน	83
4.14	ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นซตสึมะของตัวละคร โคอิโตะ โอบิโนะฮิโร ด้วยภาษาถิ่นเสมียน	84
4.15	ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นซตสึมะของตัวละคร โคอิโตะ เฮจิ ด้วยภาษาถิ่นเสมียน	85
4.16	ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอาภิตะของตัวละคร ทานิงะกิ เก็นจิโร ด้วยการทับศัพท์	87
4.17	ตารางแสดงภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาญี่ปุ่น	90
4.18	ตารางแสดงภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาไทย	90

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การแบ่งเขตภาษาถิ่นภาษาญี่ปุ่นของ 東条 (ครั้งที่ 3)	12
2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและภาพลักษณ์ภาษาถิ่น	38
3.1 ตัวอย่างข้อความที่เป็นบทพูดตัวละครทั่วไป	52
3.2 ตัวอย่างข้อความที่เป็นบทพูดตัวละครลักษณะหยัก	52
3.3 ตัวอย่างข้อความที่เป็นความคิดของตัวละคร	53
4.1 จำนวนการใช้กลวิธีการแปลแต่ละวิธีแยกตามภาษาถิ่นญี่ปุ่นที่พบ	64
4.2 ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐาน กรณีที่ผู้อ่านสามารถทราบได้ว่าตัวละครพูดภาษาถิ่น	66
4.3 ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐาน กรณีที่ผู้อ่านสามารถทราบได้ว่าตัวละครพูดภาษาถิ่น	66
4.4 ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐาน กรณีที่ผู้อ่านไม่สามารถทราบได้ว่าตัวละครพูดภาษาถิ่น	67
4.5 ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐานโดยละเอียดหาส่วนที่กล่าวถึงภาษาถิ่นในเรื่อง Blue Period	68
4.6 ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐานโดยละเอียดหาส่วนที่กล่าวถึงภาษาถิ่นในเรื่อง รักหลงป่วนใจ	69
4.7 ภาพตัวอย่างการใส่เชิงอรรถ เพื่ออธิบายให้ผู้อ่านทราบเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นของตัวละคร	69
4.8 ตัวอย่างการใส่เชิงอรรถเพื่ออธิบายคำศัพท์ภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูน	77
4.9 ตัวอย่างการใส่เชิงอรรถเพื่ออธิบายประโยคภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูน	77
4.10 ตัวอย่างการใส่คำแปลในวงเล็บในการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน	86
4.11 การเลือกใช้ภาษาถิ่นไทยในการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่นของผู้แปลชาวไทย	89

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

การใช้ภาษาของบุคคลย่อมสะท้อนลักษณะบางประการ เช่น ถิ่นกำเนิด เพศ วัย สถานะทางสังคม อาชีพ ระดับการศึกษา รวมถึงอุปนิสัย ดังนั้น ในการ์ตูน นวนิยาย บทละคร ผู้แต่งจึงมักเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับภาพลักษณ์ตัวละครที่ผู้เขียนต้องการสื่อ (พัชราพร แก้วกฤษฎาภรณ์, 2563, น. 117) โดยการใช้ภาษาเพื่อสื่อลักษณะบางอย่างของตัวละครนี้ 金水 (2003) เรียกว่า ‘Yakuwarigo (役割語)’ (ต่อไป ผู้เขียนขอใช้คำว่า “ภาษาแสดงบทบาท”)

金水 (2014) กล่าวว่า แม้การจัดแบ่งประเภท “Yakuwarigo” สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ โดยไม่มีกฎตายตัว แต่อาจแบ่งได้เป็นกลุ่มใหญ่ ดังนี้ 1.แบ่งตามเพศ 2.แบ่งตามอายุ 3.แบ่งตามอาชีพและสถานะทางสังคม 4.แบ่งตามยุคสมัย 5.แบ่งตามภูมิภาค และ 6.แบ่งตามสิ่งมีชีวิตประเภทอื่น ๆ ที่ไม่ใช่มนุษย์ เป็นต้น และหากอ้างอิงตามทฤษฎีของ 金水 ภาษาถิ่นก็ถือเป็นหนึ่งในภาษาแสดงบทบาท โดยจัดอยู่ในกลุ่มการแบ่งตามภูมิภาค เนื่องจากภาษาถิ่นที่ตัวละครใช้จะแสดงภาพลักษณ์ หรือ *ステレオタイプ* ที่มีต่อตัวละครนั้น ๆ แตกต่างกันไป เช่น ภาษาถิ่นโทโฮกุ¹ จะมีภาพลักษณ์ของความเป็นชนบท อบอุ่น ส่วนภาษาถิ่นคันไซ² จะมีภาพลักษณ์เป็นคนร่าเริง สนุกสนาน เป็นภาษาของยาภูเขา ส่วนภาษาถิ่นเกียวโตจะมีภาพลักษณ์สุภาพ สง่างาม นิ่มนวล ละเอียดย่อน เป็นต้น (金水, 2003, p. 83, 永瀬, 2015, pp. 10-16)

“ภาษาแสดงบทบาท” มักถูกนำมาใช้เพื่อสื่อให้ผู้อ่านรับรู้ถึงอุปนิสัยหรือลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครในงานเขียนเช่น การ์ตูน นิยาย หรือ บทภาพยนตร์ และมีความสำคัญมากในการช่วยให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการภาพตัวละคร รวมทั้งบรรยากาศของเรื่องนั้น ๆ ได้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการแปลภาษาแสดงบทบาทจึงน่าจะมีส่วนสำคัญในการช่วยให้ผู้อ่านการ์ตูนฉบับแปลสามารถเข้าใจตัวละครได้ตรงตามภาพลักษณ์ที่ผู้เขียนต้นฉบับต้องการสื่อ ดังที่ Heerink (2018) ได้กล่าวไว้ว่า

¹ การทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่นในวิจัยฉบับนี้จะอิงตามหลักเกณฑ์ของสำนักงานราชบัณฑิตยสภา (พ.ศ. 2561) เป็นหลัก

² ในบางตำราอาจใช้คำว่า “ภาษาถิ่นคิงกิ (近畿方言)” ในวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยจะใช้คำว่า “ภาษาถิ่นคันไซ” เนื่องจากเป็นคำที่พบบ่อยในงานวิจัยด้านการแปล โดยทั้ง 2 คำนี้มีความหมายในลักษณะเดียวกันคือ เป็นภาษาถิ่นที่ใช้ในภูมิภาคคิงกิของญี่ปุ่น

หากสามารถแปลภาษาแสดงบทบาทได้อย่างสมบูรณ์ ลักษณะของตัวละครจะมีความชัดเจน และน่าสนใจยิ่งขึ้น ส่งผลให้บทแปลมีความใกล้เคียงกับต้นฉบับมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยสนใจศึกษาประเด็นการแปลภาษาถิ่นเนื่องจากเห็นว่า การแปลภาษาถิ่นที่ตัวละครใช้ อาจกระทำได้หลายวิธี และที่ผ่านมายังไม่พบการศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแปลภาษาถิ่นภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย จึงจำเป็นต้องศึกษาว่า ผู้แปลชาวไทยมีกลวิธีในการแปลภาษาถิ่นในฐานะ “ภาษาแสดงบทบาท” อย่างไรบ้าง โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาการแปลหนังสือการ์ตูน เนื่องจากมีการใช้ภาษาถิ่นในต้นฉบับค่อนข้างมากเมื่อเทียบกับงานเขียนประเภทอื่น และการแปลจากต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศไทย จึงสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ อนึ่ง ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเฉพาะกรณีที่ใช้ภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาท หรือเป็นการใช้เพื่อแสดงลักษณะบางประการของตัวละครเท่านั้น และจะไม่ได้นำตัวอย่างในกรณีที่เป็นการใช้ภาษาถิ่นทั้งเรื่องมารวมศึกษาด้วย

หนังสือการ์ตูน คือสื่อบันเทิงที่มีการนำเสนอเรื่องราวผ่านรูปวาดการ์ตูนที่แบ่งออกเป็นช่อง โดยมีการใช้ตัวอักษรเพื่อแสดงคำพูดเป็นจำนวนมาก อาจกล่าวได้ว่า หนังสือการ์ตูนมักดำเนินเรื่องโดยใช้บทสนทนาสลับไปมาระหว่างตัวละครเป็นหลัก มักมีตัวละครหลายตัวปรากฏในเรื่องเดียวกัน จึงพบการใช้ภาษาแสดงบทบาทเป็นจำนวนมากและมีรูปแบบที่หลากหลาย โดยหนังสือการ์ตูนมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ เช่น มีข้อจำกัดด้านพื้นที่ และเป็น การนำเสนอผ่านภาพนิ่งไม่มีเสียง เป็นต้น

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า มีการศึกษาเกี่ยวกับการแปลภาษาแสดงบทบาทในภาษาญี่ปุ่นอย่างค่อนข้างกว้างขวาง ทั้งการศึกษาจากงานเขียนประเภทหนังสือการ์ตูน (มังงะ) นวนิยาย และอนิเมะ เช่น Heerink (2018) ศึกษาเกี่ยวกับการแปล *Yakuwarigo* ในหนังสือการ์ตูนภาษาญี่ปุ่นฉบับแปลเป็นภาษาอังกฤษ 文 (2018) ศึกษาเกี่ยวกับการแปล *Yakuwarigo* ในวรรณกรรมภาษาญี่ปุ่นฉบับแปลเป็นภาษาจีน และ Figueira (2019) ศึกษาเกี่ยวกับการแปล *Yakuwarigo* ในหนังสือการ์ตูนภาษาญี่ปุ่นฉบับแปลเป็นภาษาโปรตุเกสโดยเน้นศึกษาเรื่อง “ภาษาชาวต่างชาติ (異人ことば)” ที่ใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาท เป็นต้น ในขณะที่การวิจัยในส่วนที่เกี่ยวกับภาษาไทย แม้จะยังไม่พบการศึกษาเกี่ยวกับภาษาแสดงบทบาทโดยตรง แต่พบงานวิจัยที่มีเนื้อหาใกล้เคียงคืองานวิจัยของ อัชฎายุทธ ชูศรี (2565) ที่ศึกษารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ (Character language) ภาษาญี่ปุ่นของตัวละครในเกมโปโปโลครอยซ์ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเหล่านี้มักมุ่งเน้นการศึกษาการแปลโดยภาพรวม งานวิจัยที่มุ่งศึกษาการแปลภาษาถิ่นที่ใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาทยังมีไม่มากนัก

ตัวอย่างงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาท ได้แก่ งานของ 山木戸 (2020) ที่ศึกษาการแปลภาษาถิ่นคันไซในงานเขียนของ มูราคามิ ฮารุกิ ทั้งเรื่องสั้น

และนวนิยายฉบับแปลอังกฤษ โดยผลการวิจัยสรุปได้ว่า ภาษาถิ่นมักถูกแปลเป็นภาษามาตรฐาน แต่จะมีทั้งกรณีที่สามารถสื่อความได้ว่ามีการใช้ภาษาถิ่นปรากฏอยู่ และกรณีที่ไม่ได้ ว่ามีการใช้ภาษาถิ่นปรากฏอยู่ และพบการศึกษาศึกษาการแปลภาษาถิ่นในบทภาพยนตร์อเมริกันของ คุง · 朝日 (1999) ซึ่งพบการแปลภาษาถิ่นอเมริกันด้วยภาษาถิ่นคันไซ หรือภาษาถิ่นโทโฮกุ แต่ยังไม่พบการศึกษาเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาทในหนังสือการ์ตูน ญี่ปุ่น

1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษากลวิธีการแปลภาษาถิ่นในการ์ตูนญี่ปุ่นของผู้แปลชาวไทย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการแปลภาษาถิ่นในการ์ตูนญี่ปุ่นของผู้แปลชาวไทย

1.3 ประโยชน์ของการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงกลวิธีการแปลภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลไทย
2. เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลไทย

1.4 ขอบเขตของงานวิจัย

ข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้คือ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นไปที่ได้รับลิขสิทธิ์อย่างถูกต้อง ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาศึกษาการแปลภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาทเท่านั้น กล่าวคือ เป็นภาษาถิ่นที่ใช้โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างอัตลักษณ์บางอย่างให้แก่ตัวละคร เช่น เพื่อแสดงให้เห็นถึงถิ่นฐานของตัวละครนั้น ๆ หรือเพื่อแสดงถึงลักษณะบุคลิกตัวละครผ่านภาพเหมารวม (Stereotype) ของภาษาถิ่นที่ใช้ ดังนั้น หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาหลักในการดำเนินเรื่อง เช่น เรื่อง Lovely Complex จึงจะไม่ถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์

1.5 นิยามศัพท์

1. **หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น** (漫画) หมายถึง การ์ตูนที่มีการวาดแบ่งเป็นช่อง ๆ ลงบนกระดาษโดยนักวาดการ์ตูนชาวญี่ปุ่น ในที่นี้ หมายถึง ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นที่ยังไม่ได้แปลเป็นภาษาไทย

2. **ภาษาถิ่น** (regional dialect) หมายถึง “ภาษาย่อยที่พูดในถิ่นใดถิ่นหนึ่งและมีลักษณะบางประการที่ต่างจากภาษาย่อยของภาษาเดียวกันที่พูดในอีกถิ่นหนึ่ง ภาษาถิ่นอาจเป็นภาษาประจำถิ่นในบริเวณขนาดเล็กหรือบริเวณขนาดใหญ่ก็ได้ เช่น ภาษาไทยถิ่นเหนือเป็นภาษาถิ่นระดับภาค ภาษาไทยถิ่นเชียงใหม่เป็นภาษาถิ่นระดับจังหวัด และภาษาไทยถิ่นส่นป่าตองเป็นภาษาถิ่นระดับอำเภอ” (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2560) ในที่นี้ จะไม่รวมภาษามาตรฐานหรือภาษากลาง (ภาษาถิ่นโตเกียว และ ภาษาไทยถิ่นกลาง)



บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะอธิบายเกี่ยวกับภาษาแสดงบทบาท โดยเฉพาะภาษาถิ่น ว่ามีลักษณะอย่างไร รวมทั้งจะกล่าวถึงแนวคิดและกลวิธีการแปล และทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งน่าจะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์การแปลภาษาถิ่นภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในบทที่ 4 โดยจะขอแบ่งเป็น 4 หัวข้อ ดังนี้

2.1 ภาษาแสดงบทบาท (役割語)

2.1.1 นิยามของ ‘ภาษาแสดงบทบาท’

2.1.2 ภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาท

2.2 ภาพลักษณ์ของภาษาถิ่น

2.2.1 ภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาญี่ปุ่น

2.2.2 ภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาไทย

2.3 แนวคิดและกลวิธีการแปล

2.3.1 ความหมายของการแปล

2.3.2 แนวคิดและทฤษฎีการแปล

2.3.3 กลวิธีการแปล

2.4 แนวคิดและกลวิธีการแปลภาษาถิ่น

2.4.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการแปลภาษาถิ่น

2.4.2 กลวิธีการแปลภาษาถิ่นและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ภาษาแสดงบทบาท (役割語)

2.1.1 นิยามของ ‘ภาษาแสดงบทบาท’

金水 (2003) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่อง “ภาษาแสดงบทบาท” โดยให้คำนิยามไว้ดังนี้

“การใช้ภาษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง (คำศัพท์ ไวยากรณ์ จำนวนน้ำเสียง ฯลฯ) ที่สามารถทำให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านเห็นภาพบางอย่างเกี่ยวกับตัวละครนั้นได้ (อายุ เพศ อาชีพ ชนชั้นทางสังคม ยุคสมัย ลักษณะภายนอก บุคลิกภาพ ฯลฯ) หรืออีกแง่คือ เมื่อเห็นภาพของตัวละครนั้นแล้วสามารถนึกถึงลักษณะการพูดที่ตัวละครนั้นน่าจะใช้ได้ ก็จะเรียกลักษณะการใช้ภาษานั้นว่า ‘Yakuwarigo’”

(金水, 2003, p. 205 ผู้วิจัยเป็นผู้แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย)

จึงอาจสรุปได้ว่า ภาษาแสดงบทบาทเป็นภาษาที่ผู้เขียนใช้เพื่อแสดงให้ผู้รับสารได้รับรู้ภาพลักษณ์บางประการของผู้ใช้สำนวนภาษานั้น ๆ การสื่อภาพลักษณ์ตัวละครผ่านภาษาแสดงบทบาทสามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้คำสรรพนามบุรุษที่ 1 การใช้สำนวนหรือ คำช่วยท้ายประโยค การผันกริยา การใช้คำศัพท์ หรือ ภาษาถิ่น ตัวอย่างที่ (1)

- a そうよ、あたしが知ってるわ。
- b そうじゃ、わしが知っておる。
- c そや、わてが知っとるでえ。

(金水, 2003, p. v)

ทั้ง 3 ประโยคข้างต้นต่างมีความหมายว่า “ใช่ ฉันรู้” เช่นเดียวกัน แต่แสดงภาพลักษณ์ตัวละครที่พูดแตกต่างกันออกไป โดยผู้ที่พูดภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาแม่จะสามารถเชื่อมโยงได้ทันทีว่าผู้พูดมีภาพลักษณ์เช่นใดจากรูปประโยคที่ได้กล่าวไปข้างต้น ดังนี้ ก) **สรรพนามบุรุษที่ 1** 「あたし」 สื่อถึงภาพลักษณ์ของผู้พูดที่น่าจะเป็นเด็กผู้หญิงหรือคุณหนู ส่วน 「わし」 จะสื่อถึงภาพลักษณ์ของผู้เฒ่า อาจพบใช้กับตัวละครศาสตราจารย์ซึ่งมักเป็นผู้สูงอายุ และ 「わて」 เป็นภาษาถิ่นที่สื่อถึงภาพลักษณ์ของผู้พูดชาวคันไซหรือผู้ใช้ภาษาถิ่นตะวันตก ข) **การใช้สำนวนหรือคำช่วยท้ายประโยค** การใช้ 「よ」 หรือ 「わ」 ตามหลังคำกริยามักให้ภาพลักษณ์ว่าผู้พูดนั้นเป็นผู้หญิง ส่วน 「じゃ」 จะให้ภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุหรือนักปราชญ์และมักใช้คู่กับ 「おる」 และคำลงท้ายเช่น 「や」 「でえ」 หรือ 「とる」 เป็นภาษาถิ่นแถบคันไซจึงให้ภาพลักษณ์ว่าผู้พูดเป็นชาวคันไซ เมื่อนำข้อมูลจากองค์ประกอบเหล่านี้มาประกอบกัน จะช่วยให้ผู้พูดภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาแม่เข้าใจได้ว่า

ผู้พูดประโยคแรกน่าจะเป็นเด็กผู้หญิง ประโยคถัดไปน่าจะเป็นศาสตราจารย์สูงวัย และประโยคสุดท้าย น่าจะเป็นชาวคันไซ

อย่างไรก็ตาม มิได้หมายความว่า ภาษาแสดงบทบาทเหล่านี้จะสอดคล้องกับการใช้ภาษาจริงในสังคมญี่ปุ่นเสมอไป 金水 (2003, pp. 7-9) ได้ยกตัวอย่างภาษาแสดงบทบาทของตัวละครที่เป็นศาสตราจารย์ว่า มักใช้คำสรรพนาม แทนตัวเองด้วยคำว่า わし、わがはい และใช้คำช่วยท้ายประโยค わい、のう、じや ซึ่งอาจเรียกภาษาลักษณะนี้ว่า 「博士語」 โดยเป็นส่วนหนึ่งของ 「老人語」 หรือภาษาที่ผู้สูงวัยใช้ แต่อันที่จริงในสังคมญี่ปุ่นทั้งผู้สูงอายุและศาสตราจารย์อาจมิได้มีการใช้สำนวนภาษาลักษณะดังกล่าวแต่อย่างใด (金水, 2003, p. 11) กล่าวคือ “ภาษาแสดงบทบาท” เป็นเพียงภาพเหมารวม (Stereotype) ทางภาษา (金水, 2003, p. 35) เป็นการใช้ภาษาเพื่อสื่อถึงภาพลักษณ์ตามที่คุณเขียนต้องการสื่อเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับการใช้ภาษาจริงของคนในสังคม

金水 (2014) ได้จำแนกประเภทภาษาแสดงบทบาทออกเป็น 6 ประเภทดังนี้

1. เพศ เช่น ภาษาผู้หญิง ภาษาผู้ชาย หรือภาษาเพศทางเลือก
2. อายุ เช่น ภาษาเด็ก ภาษาคุณปู่ หรือภาษาผู้สูงอายุ
3. อาชีพและ สถานะทางสังคม เช่น ภาษาศาสตราจารย์ ภาษาทหาร หรือภาษาคุณหนู
4. ยุคสมัย เช่น ภาษาของผู้ที่มาจากตระกูลนักรบ หรือชาวไร่ ภาษาของชาวเมืองสมัยเอโดะ (町人ことば)
5. ภูมิภาค เช่น ภาษาถิ่นคันไซ ภาษาถิ่นคิวชู หรือภาษาถิ่นชนบท
6. สิ่งมีชีวิตประเภทอื่นๆ เช่น ภาษามนุษย์ต่างดาว ภาษาหุ่นยนต์ ที่ไม่ใช่มนุษย์ หรือ ภาษาภูติผี

อนึ่ง การจำแนกประเภทของภาษาแสดงบทบาทอาจมิได้จำกัดอยู่เพียง 6 ประเภทดังกล่าว แต่สามารถจำแนกได้หลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้

2.1.2 ภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาท

ภาษาถิ่นที่นำมาใช้ในการ์ตูนญี่ปุ่นอาจมีหน้าที่หลายประการ โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) ใช้ในฐานะภาษาแสดงอัตลักษณ์³ (キャラ語 : Character Language) และ 2) ใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาท (役割語 : Role Language) ซึ่งในสารนิพนธ์นี้ ผู้วิจัยจะขอไม่ศึกษาภาษาถิ่นที่ใช้ในฐานะภาษาแสดงอัตลักษณ์ ทั้งนี้ ในหัวข้อ 2.1.2 นี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงความแตกต่างระหว่างภาษาถิ่นที่ใช้ในฐานะภาษาแสดงอัตลักษณ์ และภาษาถิ่นที่ใช้ในฐานะ

³ ผู้วิจัยใช้คำแปลตาม อัญญาอุทธร ชูศรี (2565)

ภาษาแสดงบทบาทโดยคร่าว แล้วจึงอธิบายเกี่ยวกับการนำภาษาถิ่นมาใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาทและความสัมพันธ์ระหว่างภาษาถิ่นและภาพลักษณ์ ตามลำดับ

Kinsui และ Yamakido (2015, p. 37) ได้อธิบายเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นเชิงภูมิภาค (Regional dialect) ในฐานะภาษาแสดงบทบาทว่า โดยปกติจะเป็นการใช้ในกรณีที่ 1. ฉากของเรื่องอยู่ในภูมิภาคนั้น 2. ผู้พูดภาษาถิ่นนั้นได้แสดงภาพลักษณ์บางประการที่สัมพันธ์กับภาพเหมารวม (Stereotype) ของภูมิภาคนั้น หรือ 3.กรณีที่ตัวละครนั้นเป็นตัวละครรอง (minor characters) และได้ยกตัวอย่างว่า ตัวละครที่พูดภาษาชนบท (Rural role language) แต่ทำตัวไม่สมกับเป็น “คนจากชนบท” จะไม่ถือว่าเป็นวิธีการใช้ภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาท Kinsui และ Yamakido (2015, p. 39) ได้สรุปว่า ภาษาแสดงบทบาทซึ่งเป็นผลมาจากภาพเหมารวม (Stereotype) ของสังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ นี้ เป็นเพียงส่วนย่อยของภาษาแสดงอัตลักษณ์ โดยการใช้ภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงอัตลักษณ์จะมีลักษณะบางประการที่แตกต่างจากการใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาท เช่น การกำหนดให้ตัวละครหนึ่งใช้ภาษาคันไซทั้ง ๆ ที่ตัวละครดังกล่าวไม่ได้มีถิ่นฐานมาจากแถบภูมิภาค คันไซหรือการใช้ภาษาถิ่นโดยมีจุดประสงค์เพื่อแสดงลักษณะนิสัยตัวละครมากกว่าถ่ายทอดลักษณะถิ่นกำเนิดหรือภาพลักษณ์ที่มาพร้อมกับภาษาถิ่น เป็นต้น (Kinsui และ Yamakido, 2015, p. 32) อย่างไรก็ตามการตีกรอบภาษาแสดงบทบาทและภาษาแสดงอัตลักษณ์นั้นยังเป็นที่ถกเถียงกัน และการพิจารณาว่าการใช้ภาษาถิ่นในแต่ละบริบทเป็นการใช้ในฐานะอะไรนั้นอาจขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของนักวิชาการแต่ละท่าน ทั้งนี้ผู้วิจัยจะอิงตามหลักการวิเคราะห์ของ Kinsui และ Yamakido (2015) เป็นหลัก

金水 (2003) ได้อธิบายเปรียบเทียบระหว่างภาษามาตรฐาน หรือ ภาษาถิ่นโตเกียว (標準語) (ต่อไปจะขอเรียกว่า “ภาษามาตรฐาน”) และภาษาถิ่นอื่น ๆ ที่ไม่ได้เป็นภาษามาตรฐาน (非標準語) ไว้ว่า ผู้เขียนมักให้ตัวละครหลักของเรื่อง (เช่น พระเอก นางเอก) ใช้ภาษามาตรฐาน เนื่องจากเป็นภาษาที่ถูกใช้อย่างแพร่หลาย ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่รู้สึกรังเกียจความแปลกแยก กล่าวคือผู้รับสารสามารถเกิดความรู้สึกร่วม (自己同一化) ไปกับตัวละครนั้นได้ง่าย และในขณะเดียวกันจะสามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครที่ใช้ภาษาถิ่นอื่น ๆ ที่ไม่ได้เป็นภาษามาตรฐาน (非標準語) นั้น เป็นเพียงตัวละครรอง หรือตัวประกอบ กล่าวคือ ตัวละครที่พูดภาษามาตรฐานมักเป็นตัวละครที่มีการศึกษา เป็นฝ่ายบัญชา (支配するもの) และเป็นตัวละครที่ต้องการให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วม โดยมักเป็นตัวละครผิวขาว ในขณะที่ตัวละครที่พูดภาษาถิ่นของแถบชนบท มักเป็นตัวละครที่ไม่ได้รับการศึกษา เป็นผู้อยู่ใต้บังคับบัญชา (支配されるもの) เป็นตัวละครที่ไม่ต้องการให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วม มักเป็นตัวละครชาวผิวสี และด้วยเหตุนี้จึงทำให้ชาวญี่ปุ่นมีภาพลักษณ์ว่าชาวผิวสีมักใช้ภาษาถิ่นของชนบท (金水, 2003, pp. 184-187) นอกจากนี้ 金水 (2011, อ้างถึงใน Jonkers, 2018, p. 7) กล่าวเพิ่มเติมว่า นอกจากการใช้ภาษาถิ่น

เพื่อแบ่งแยกตัวละครเอก และตัวละครรองแล้ว ภาษาถิ่นเชิงภูมิภาค (Regional dialect) ยังอาจถูกนำมาใช้เพื่อสื่อภาพเหมารวมของความเรียบง่าย (ชื่อ ๆ) หยาบคายรุนแรง สมชายชาติรี ด้อยการศึกษา และทำตัวสบาย ๆ ไม่รีบร้อน เป็นต้น

นอกจากนี้ 金水 ยังเสนอแนวคิด “ระดับความเป็นภาษาแสดงบทบาท (役割語度)” โดยให้คำนิยามว่า เป็นการวัดระดับว่ารูปแบบของภาษาพูด (หรือภาษาเขียน) นั้นสามารถทำให้ผู้รับสารเห็นภาพลักษณะเด่นเฉพาะตัวของผู้พูดได้มากน้อยเพียงใด โดยภาษาเขียนของภาษามาตรฐาน มีระดับความเป็นภาษาแสดงบทบาทอยู่ที่ 0 (ศูนย์) เนื่องจากไม่ได้ช่วยให้ผู้รับสารเห็นภาพเกี่ยวกับผู้พูดได้เลย เช่น

ตัวอย่างที่ (2)

「その日は大変よいお天気であった。しかし天気予報によれば、翌日は雨が降る可能性があるらしい」

(金水, 2003, p. 68)

ในขณะที่ภาษาพูดของภาษามาตรฐานหรือภาษาถิ่นโตเกียว (標準語) นั้น มีระดับความเป็นภาษาแสดงบทบาทอยู่ที่ 1 เนื่องจากช่วยให้ผู้รับสารทราบได้ว่าผู้พูดเป็นเพศใด เช่น

ตัวอย่างที่ (3)

A: 「今日は大変いいお天気だね」

B: 「ええ、本当。でも天気予報は、明日は雨だろうと言っていたわ」

(金水, 2003, p. 68)

โดยจากประโยคข้างต้น จะสามารถคาดเดาได้ว่าผู้พูด A เป็นผู้ชาย และผู้พูด B เป็นผู้หญิง อย่างไรก็ตาม 金水 กล่าวอธิบายเพิ่มเติมว่าหากเปรียบเทียบกับภาษามาตรฐานแล้ว ภาษาถิ่นในรูปแบบภาษาพูด มีระดับความเป็นภาษาแสดงบทบาทค่อนข้างสูงมาก เนื่องจากสามารถสื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของผู้พูดได้ โดยยกตัวอย่างประโยคดังนี้

ตัวอย่างที่ (4)

「んだんだ。だけんど、天気予報は、明日あ雨さ降るかもしんねえって言ってたべ」

(金水, 2003, p. 69)

จากประโยคข้างต้น จะสามารถคาดเดาลักษณะเด่นของผู้พูดได้หลากหลายประการ เช่น น่าจะเป็นผู้สูงอายุที่อาศัยแถบชนบทของภูมิภาคโทโฮกุ เนื่องด้วยลักษณะของภาษาถิ่นที่ใช้ เช่น 「んだ」 「だべ」 「ねえ」 「雨さ」 เป็นลักษณะของภาษาถิ่นในแถบโทโฮกุ และ

การพูดโดยลากเสียงยาวเช่น 「明日あ」 ยังดูเป็นการพูดเหนือแบบผู้สูงอายุที่อยู่ในแถบชนบทอีก ด้วย หากนำไปเปรียบเทียบกับตัวอย่างที่ (2) ซึ่งเป็นภาษาเขียนของภาษามาตรฐานแล้วจะเห็นได้ว่า ตัวอย่างที่ (4) ที่เป็นภาษาถิ่นนั้นสามารถสื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ของผู้พูดได้ดีกว่า จึงทำให้มีระดับความเป็นภาษาแสดงบทบาทค่อนข้างสูง

นอกจากนี้ ยังมีนักวิชาการอีกหลายท่านที่ได้อธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพลักษณ์และภาษาถิ่นไว้ดังนี้

พัชรพร แก้วกฤษฎา (2020, น. 40) ได้อธิบายเกี่ยวกับภาษาถิ่นและภาพลักษณ์ไว้ว่า “ภาษาไม่สามารถตัดขาดจากค่านิยม อารมณ์ความรู้สึกได้ ภาษามีได้มีเพียงความหมายตามตัวอักษร แต่มีนัยยะเชิงอารมณ์ความรู้สึก ค่านิยมภาพลักษณ์ผนวกอยู่อย่างแยกจากกันไม่ได้ ภาษาถิ่นก็เช่นกัน ภาษาถิ่นมักมาพร้อมกับภาพลักษณ์ภาษา ภาพลักษณ์ภาษาถิ่นเหล่านี้สะท้อนอัตลักษณ์ร่วมกันของผู้คนในสังคมที่ใช้ภาษาถิ่นนั้น”

ราตรี ธันวารช (2549, น. 219) ได้กล่าวเกี่ยวกับภาษาถิ่นไว้ในทำนองเดียวกันว่า “ภาษาถิ่นถือเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของท้องถิ่น เพราะเมื่อได้ยินคนพูดบางทีก็บอกได้ว่าผู้พูดมาจากภาคใด จังหวัดใดของประเทศ”

ณ (2005, p. 89) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการแปลภาษาแสดงบทบาทในหนังสือการ์ตูน (มังงะ) ทั้งหนังสือการ์ตูนภาษาญี่ปุ่นฉบับแปลเป็นภาษาไทย และหนังสือการ์ตูนภาษาไทยฉบับแปลเป็นภาษาญี่ปุ่น และมีการสอบถามความเห็นเจ้าของภาษาชาวญี่ปุ่นและชาวเกาหลีเกี่ยวกับลักษณะตัวละครต่าง ๆ ในแง่ของการใช้ภาษาถิ่น ผลการศึกษา สรุปได้ว่าการแปลภาษาถิ่นโดยใช้ภาษาถิ่น ย่อมสามารถสื่อถึงหน้าที่บางประการที่แตกต่างจากการแปลโดยใช้ภาษามาตรฐาน ภาษาถิ่นเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ผู้ใช้ภาษานั้น ๆ เป็นภาษาแม่ (ไม่ว่าจะชาวญี่ปุ่นหรือเกาหลีก็ตาม) สามารถจินตนาการถึงภาพลักษณ์ของตัวละครได้ จึงกล่าวได้ว่า ภาษาถิ่นทำหน้าที่ในการแสดงบทบาทได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากที่กล่าวมาข้างต้น จึงอาจสรุปได้ว่า ภาษาถิ่นมีความเป็นเอกลักษณ์ และภาษาถิ่นของแต่ละถิ่นจะสะท้อนภาพลักษณ์ที่แตกต่างกัน จึงสามารถนำมาใช้ในการสร้างภาพลักษณ์ให้แก่ตัวละครได้ และการกำหนดให้ตัวละครใช้ภาษาถิ่นเพื่อแสดงภาพลักษณ์บางอย่าง จึงถือเป็นการนำภาษาถิ่นมาใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาท และกล่าวได้ว่า ภาษาถิ่นมีระดับความเป็นภาษาแสดงบทบาทค่อนข้างสูง เนื่องจากสามารถถ่ายทอดภาพลักษณ์เกี่ยวกับผู้พูดได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ โดยทั่วไปภาษาถิ่นเชิงภูมิภาคจะถูกนำมาใช้เพื่อสื่อถึงภาพลักษณ์ของความเรียบง่าย (ชื่อ) หยาบคายรุนแรง สมชายชาตรี ด้อยการศึกษา และทำตัวสบาย ๆ ไม่รีบร้อน

ภาษาถิ่นที่นำมาใช้ในการ์ตูนอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ 1) ใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาท (役割語 : Role Language) และ 2) ใช้ในฐานะภาษาแสดง

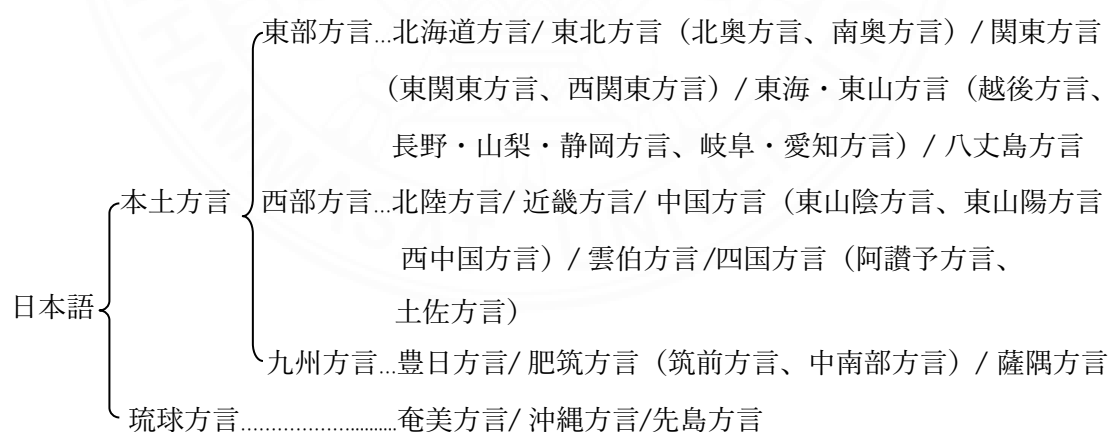
อัตลักษณ์ (キャラ語 : Character Language) อย่างไรก็ตามแม้จะมีความหมายใกล้เคียงกัน แต่ทั้งสองประเภทนี้มีลักษณะการใช้ที่แตกต่างกัน และในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยจะมุ่งศึกษาภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาทเท่านั้น

2.2 ภาพลักษณ์ของภาษาถิ่น

2.2.1 ภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาญี่ปุ่น

การจำแนกภาษาถิ่นญี่ปุ่น สามารถทำได้หลายรูปแบบด้วยกันขึ้นอยู่กับว่าต้องการจะศึกษาจากแง่มุมใด เช่น แบ่งโดยใช้เกณฑ์เรื่องเสียงสูง-ต่ำหรือระบบเสียง (アクセント・音韻) ของ 金田一 หรือ การแบ่งโดยใช้เกณฑ์ภาษาสุภาพ (敬語) ของ 加藤 เป็นต้น (安部, 2015) ทฤษฎีการแบ่งเขตภาษาถิ่นญี่ปุ่น (方言区画論) จึงไม่มีรูปแบบที่ตายตัว ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะขอใช้กรอบแนวคิดของ 東条 (1953, กล่าวถึงใน 安部, 2015, p. 22) เนื่องจากเป็นเกณฑ์ที่เข้าใจง่าย และได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย

東条 (1953) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดแบ่งเขตการใช้ภาษาถิ่น (方言区画) โดยทำการรวบรวมภาษาถิ่นทั่วประเทศญี่ปุ่น ตั้งแต่สมัยไทโชถึงสมัยโชวะ และนำมาจัดแบ่งเป็นกลุ่มดังนี้



ภาพที่ 2.1

การแบ่งเขตภาษาถิ่นภาษาญี่ปุ่นของ 束条 (ครั้งที่ 3)



หมายเหตุ. จาก “方言区画論と方言境界線と方言圏の比較研究 安部,” โดย 安部清哉, 2015, 『人文』 (13), p. 35.

จะเห็นได้ว่าภาษาถิ่นญี่ปุ่นมีการแบ่งที่ค่อนข้างหลากหลาย ผู้วิจัยจึงจะศึกษาเฉพาะภาษาถิ่นในภาคพื้นแผ่นดินใหญ่ (本土方言) และจากการศึกษาเบื้องต้น ผู้วิจัยคาดว่าภาษาถิ่นที่น่าจะพบในการแปลการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ น่าจะมี 11 ประเภทได้แก่ ภาษาถิ่นอากิตะ ภาษาถิ่นสึการ์ ภาษาถิ่นโอซากะ ภาษาถิ่นเกียวโต ภาษาถิ่นเฮียวโงะ ภาษาถิ่นมิเอะ ภาษาถิ่นฟุกุอิ ภาษาถิ่นอิโรชิมะ ภาษาถิ่นฮากาตะ ภาษาถิ่นคุมาโมโตะ และภาษาถิ่นซัตสึมะ

ตารางที่ 2.1

ตารางแสดงภาพรวมภาษาถิ่นที่จะนำมาศึกษาและตัวอย่างประโยคภาษาถิ่น

ภาษาถิ่น ในระดับจังหวัด	ตัวอย่างประโยค 「あの女性はすごい美人だ」 ในภาษาถิ่นแต่ละถิ่น ⁴	ภาษาถิ่น ในระดับภูมิภาค	ภาษาถิ่น ในระดับประเทศ
1 ภาษาถิ่นสีกาธุ (อาโอโมริ)	あのおなごはたげ美人だ	ภาษาถิ่นโทโฮกุ	ภาษาถิ่น ภาคตะวันออกเฉียง
2 ภาษาถิ่นอาทิตะ	あのおなごはしったげ美人だ		
3 ภาษาถิ่นโอซากะ	あの女性はめっちゃ美人や	ภาษาถิ่นคันไซ	ภาษาถิ่น ภาคตะวันตก
4 ภาษาถิ่นเกียวโต	あの女性はえろお美人や		
5 ภาษาถิ่นเฮียวโงะ	あの女性はがっせえ美人だあ		
6 ภาษาถิ่นมิเอะ	あの女性はむっちゃ美人やな		
7 ภาษาถิ่นฟูคูอิ	あの女性はひっで美人や	ภาษาถิ่นโฮกุริกุ	ภาษาถิ่น ภูมิภาคคิวชู
8 ภาษาถิ่นฮิโรชิมะ	あの女性はぶち美人じゃ	ภาษาถิ่นชูโกกุ	
9 ภาษาถิ่นฮากาตะ (ฟูกูโอกะ)	あん女性はばり美人や	ภาษาถิ่นฮิจิกุ	
10 ภาษาถิ่นคุมะโมโตะ	あん女性はたいぎゃ美人や		
11 ภาษาถิ่นซัตสึมะ (คาโกชิมะ)	あん女性はわっせえよか おごじよだ	ภาษาถิ่นซัตสึงู	

井上 (1980) ศึกษาภาพลักษณ์ของภาษาถิ่น โดยเปรียบเทียบภาษาถิ่นจำนวน 8 ภาษา คือ ภาษาถิ่นฮอกไกโด ภาษาถิ่นโทโฮกุ ภาษาถิ่นคันโต ภาษาถิ่นโตเกียว ภาษาถิ่นชูบุ ภาษาถิ่นคิงกิ ภาษาถิ่นชูโกกุ และภาษาถิ่นคิวชู โดยให้ชาวญี่ปุ่นตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นบ้านเกิดของตนเอง กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยทั่วประเทศญี่ปุ่นจำนวน 550 คน ในแบบสอบถามจะมีคำประเมิน (評価語) ทั้งหมด 200 คำ ซึ่งอาจแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มคือ 1.ด้านอารมณ์ความรู้สึกเชิงบวก 2.ด้านอารมณ์ความรู้สึกเชิงลบ

⁴ ตัวอย่างภาษาถิ่นแต่ละจังหวัดของประเทศญี่ปุ่น ที่นักเขียนชาวญี่ปุ่น (都月満夫, 2020) ได้รวบรวมข้อมูลโดยใช้ประโยค「あの女性はすごい美人だ」เพื่อเปรียบเทียบความเหมือนต่างในภาษาถิ่นภาษาญี่ปุ่นแต่ละถิ่น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเป็นข้อมูลที่เข้าใจง่ายและเมื่อตรวจสอบในพจนานุกรมภาษาถิ่นแล้วพบว่า มีเนื้อหาที่ถูกต้องและมีความน่าเชื่อถือเพียงพอ จึงขอนำมาใช้เป็นตัวอย่าง

3.ด้านความรู้เชิงบวก และ 4.ด้านความรู้เชิงลบ ผลการศึกษาพบว่า เมื่อเปรียบเทียบระหว่างภาษาถิ่น 7 ภาษา (เนื่องจากผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับภาษาถิ่นฮอกไกโดมีจำนวนน้อย จึงไม่ได้ถูกนำมาประมวลวิเคราะห์) ภาษาที่ได้รับการประเมินอย่างชัดเจนมีเพียง ภาษาถิ่นโทโฮกุ ภาษาถิ่นโตเกียว ภาษาถิ่นคิงกิ และภาษาถิ่นคิวชู โดยอาจสรุปได้ดังนี้

a) ภาษาถิ่นโทโฮกุ จะให้ภาพลักษณ์ด้านอารมณ์ความรู้สึกในเชิงบวกและด้านความรู้ในเชิงลบ เช่น ให้ความรู้สึกอบอุ่น ใสซื่อ ใจกว้าง แต่ดูเซย มีความเกี่ยวข้องกับชนบท เป็นภาษาที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ

b) ภาษาถิ่นโตเกียว จะให้ภาพลักษณ์ด้านความรู้เชิงบวก เช่น ทันสมัย ดูเท่ มีภูมิความรู้ ใกล้เคียงภาษามาตรฐาน เป็นภาษาที่เหมาะสมกับวัยรุ่นผู้ชาย

c) ภาษาถิ่นคิงกิ จะให้ภาพลักษณ์ด้านอารมณ์ความรู้สึกเชิงบวก เช่น ทำความสนิทสนมได้ง่าย อบอุ่น ใจกว้าง ตลก ร่าเริง สดใส

d) ภาษาถิ่นคิวชู จะให้ภาพลักษณ์ด้านอารมณ์ความรู้สึกเชิงลบเป็นส่วนใหญ่ เช่น หยาบคาย รุนแรง ไม่สุภาพ กระฉับกระเฉง ร่าเริง เปิดเผย (ไม่ปิดบัง, ไม่เกรงใจ)

ส่วนภาษาถิ่นอีก 3 ภาษา คือ ภาษาถิ่นชูบุ ภาษาถิ่นคันโต ภาษาถิ่นชูโกกุ 井上 อธิบายว่า ผลการสำรวจไม่อาจสรุปภาพลักษณ์ได้อย่างชัดเจน อาจเนื่องจากภาษาถิ่นเหล่านี้เป็นภาษาที่มีได้แสดงลักษณะพิเศษที่โดดเด่น แตกต่างจากภาษาถิ่นอื่น หรืออาจเนื่องจากภาษาถิ่นของภูมิภาคนั้น ๆ มีผู้ใช้งานอยู่ในหลายจังหวัด กระจัดกระจาย ส่งผลให้ไม่อาจสรุปภาพลักษณ์ที่เด่นชัดได้

ในปีค.ศ. 2010 田中 (2011, กล่าวถึงใน 木部 และคณะ, 2013, p. 115) ได้ทำการสำรวจชายหญิงอายุ 16 ปีขึ้นไปรวม 1,347 คนทั่วประเทศ เกี่ยวกับการรับรู้ที่มีต่อภาษา (言語意識調査) โดยได้สรุปเกี่ยวกับภาพลักษณ์ที่มีต่อภาษาถิ่นได้ดังนี้

ตารางที่ 2.2

ตารางแสดงภาพลักษณ์ภาษาถิ่น (n=1,347)

จังหวัด	จังหวัด	おもしろい (มีเสน่ห์ น่าสนใจ)	かわいい (น่ารัก)	かっこ いい (เท่)	温かい (อบอุ่น)	素朴 (ซื่อ ๆ)	怖い (น่ากลัว)	男らしい (สมชาย ชาตรี)	女らしい (กุลสตรี)	好き (ชอบ)	嫌い (ไม่ชอบ)
ภาษาถิ่น ตะวันออก	โทโฮกุ	△ ⁵			○	◎					
	อาโอโมริ	○				○					
	อากิตะ					△					
	โตเกียว			○							
ภาษาถิ่น ตะวันตก	คิงกิ									△	
	เกียวโต		◎		△				◎	○	
	โอซากะ	◎		△			◎			○	○
	ฮิโรชิมะ						△				
	โคชิ							△			
	คิวชู							◎			
	ฟูกูโอกะ							△		△	
	คุมาโมโตะ							△			
	คาโกชิมะ							○			

หมายเหตุ: จาก 方言学入門 (p. 115), โดย 田中, 2011 กล่าวถึงใน 木部 และคณะ, 2013, 三省堂.

⁵ เครื่องหมายแสดงจำนวนคำตอบดังนี้ ◎: มากกว่า 10%, ○: มากกว่า 5% และ △: มากกว่า 3%

นอกจากนี้ 永瀬 (2015) ได้ศึกษาภาพลักษณ์ภาษาถิ่นที่นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายและผู้ปกครองมีต่อภาษามาตรฐาน และภาษาถิ่น 9 ภาษา คือ ภาษาถิ่นคาโกชิมะ ภาษาถิ่นฮากาตะ ภาษาถิ่นฮิโรชิมะ ภาษาถิ่นโอซากะ ภาษาถิ่นเกียวโต ภาษาถิ่นโตเกียว ภาษาถิ่นนาโกยะ ภาษาถิ่นโทโฮกุ ภาษาถิ่นซัปโปโระ โดยใช้คำประเมิน (評価語) จำนวน 27 คำ มีเกณฑ์การให้คะแนนตั้งแต่ 1 ถึง 5 โดยหากคะแนนต่ำจะเป็นการให้ค่าด้านลบ และคะแนนสูงหมายถึงให้ค่าด้านบวก

จากผลการศึกษาของ 永瀬 อาจแบ่งภาษาถิ่นออกเป็น 2 ประเภทคือ ภาษาถิ่นที่มีภาพลักษณ์ชัดเจน และภาษาถิ่นที่มีภาพลักษณ์คลุมเครือ โดยเขาได้อธิบายว่า สาเหตุที่ภาษาถิ่นบางภาษามีภาพลักษณ์ชัดเจน ก็เนื่องจากผู้คนมักได้ยินภาษาถิ่นเหล่านี้จากสื่อต่าง ๆ บ่อยครั้ง จึงเกิดภาพจำ แตกต่างจากภาษาถิ่นที่ไม่ค่อยปรากฏตามสื่อ ผู้คนจึงไม่มีภาพจำที่ชัดเจน

ภาษาถิ่นที่มีภาพลักษณ์ชัดเจน ได้แก่ ภาษาถิ่นโอซากะ ภาษาถิ่นเกียวโต ภาษาถิ่นโทโฮกุ ภาษาถิ่นโตเกียว และภาษามาตรฐาน ส่วนภาษาถิ่นที่มีภาพลักษณ์คลุมเครือ ได้แก่ ภาษาถิ่นคาโกชิมะ ภาษาถิ่นฮากาตะ ภาษาถิ่นฮิโรชิมะ ภาษาถิ่นนาโกยะ และภาษาถิ่นซัปโปโระ โดยภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นที่มีลักษณะชัดเจนมีลักษณะดังต่อไปนี้

- a) ภาษาถิ่นเกียวโต ให้ภาพลักษณ์ สุภาพ สวยงาม ใจกว้าง อบอุน ใจดี ละเอียดย่อน เชื่องช้า
- b) ภาษาถิ่นโอซากะ ให้ภาพลักษณ์ สดใส ทำความสนิทสนมได้ง่าย รวดเร็ว เป็นจุดเด่น หยาบคาย สกปรก รุนแรง เสียงดัง
- c) ภาษาถิ่นโทโฮกุ ให้ภาพลักษณ์ ฟังยาก เซย ความเป็นชนบท อบอุน
- d) ภาษาถิ่นโตเกียว ให้ภาพลักษณ์ เย็นชา รวดเร็ว ความเป็นเมือง

Jung 鄭 (2008) ได้ศึกษาเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นที่ใช้ในฐานะภาษาแสดงบทบาทในภาษาเกาหลีและภาษาญี่ปุ่น และเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างระหว่างภาษาถิ่นของทั้งสองภาษา โดยการสำรวจทัศนคติของเจ้าของภาษาต่อภาษาถิ่นในภาษาของตน สำหรับภาษาถิ่นของญี่ปุ่น ผู้วิจัยเลือกศึกษา 8 ภาษา คือ ภาษาถิ่นฮอกไกโด ภาษาถิ่นโทโฮกุ ภาษาถิ่นคันโต ภาษาถิ่นโตเกียว ภาษาถิ่นชูบุ ภาษาถิ่นคิงกิ ภาษาถิ่นชูโกกุ และภาษาถิ่นคิวชู และจัดทำแบบสอบถามเพื่อทำการสำรวจกลุ่มนักศึกษาทั้งหมด 644 คน ในบริเวณเมืองโตเกียว เกียวโต และนางาซากิ โดยใช้คำประเมิน (評価語) จำนวน 16 คำด้วยกัน

ผลการศึกษา อาจสรุปภาพลักษณ์ต่อภาษาถิ่นได้ดังนี้

a) ภาษาถิ่นโตเกียว ให้ภาพลักษณ์ ความเป็นคนเมือง ทันสมัย ภาษาใกล้เคียงกับภาษามาตรฐาน

b) ภาษาถิ่นฮอกไกโด ให้ภาพลักษณ์ พุดเหนือ ชื่อ ๆ ใจกว้าง

c) ภาษาถิ่นซูกุ ให้ภาพลักษณ์ พุดเหนือ รุนแรง ชื่อ ๆ

d) ภาษาถิ่นชูโกกุ ให้ภาพลักษณ์ พุดเหนือ ชื่อ ๆ รู้สึกดี

e) ภาษาถิ่นคันโต ให้ภาพลักษณ์ เป็นคนเมือง ภาษาใกล้เคียงกับ

ภาษามาตรฐาน

f) ภาษาถิ่นโทโฮกุ ให้ภาพลักษณ์ พุดเหนือ ไม่ชัดเจน ใช้ภาษาแบบคนสมัย (ยุค) เก่า ชื่อ ๆ

g) ภาษาถิ่นคิงกิ ให้ภาพลักษณ์ รุนแรง รู้สึกดี พุดเหนือ ใจกว้าง

h) ภาษาถิ่นคิวชู ให้ภาพลักษณ์ พุดเหนือ รู้สึกดี ใจกว้าง ชื่อ ๆ

金水 (2011, อ้างถึงใน Jonkers, 2018, p. 7) กล่าวเกี่ยวกับภาพลักษณ์ที่มาพร้อมกับภาษาถิ่นดังนี้

a) ภาษาถิ่นโทโฮกุ ให้ภาพลักษณ์ เป็นคนใจเย็น

b) ภาษาถิ่นเกียวโต ให้ภาพลักษณ์ สง่างาม เจ้าเล่ห์

c) ภาษาถิ่นโอซากะ ให้ภาพลักษณ์ ร่าเริง จริงใจ ตระหนี่ ช่างพุด

d) ภาษาถิ่นคิวชู ให้ภาพลักษณ์ กระฉับกระเฉง สมชายชาตรี

อาจกล่าวได้ว่า ภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นในงานวิจัยแต่ละเรื่องทีกล่าวมาข้างต้น มีแนวโน้มไปในทางเดียวกัน กล่าวคือ ก) **ภาษาถิ่นแถบโทโฮกุ** เช่น ภาษาถิ่นอาคิตะ และภาษาถิ่นสีการุ (อาโอโมริ) มักแสดงภาพลักษณ์ความเป็นชนบท เป็นภาษาที่เหมาะสมกับผู้สูงวัย ชื่อ ๆ เขย อบอุน และใจเย็น ข) **ภาษาถิ่นแถบคิงกิ** (ภาษาถิ่นคันไซ) โดยรวมจะแสดงภาพลักษณ์เป็นคนที่เข้าถึงหรือทำความสนิทสนมได้ง่าย อบอุน ใจกว้าง ตลก ร่าเริง รุนแรง หยาบคาย จริงใจ ตระหนี่ แต่ยกเว้น ภาษาถิ่นเกียวโต ซึ่งแม้จะอยู่ในภูมิภาคคิงกิ แต่กลับสื่อถึงภาพลักษณ์ที่สุภาพ สวยงาม แสดงความเป็น กุลสตรี อบอุน ละเอียดอ่อน และมีความเจ้าเล่ห์ ค) **ภาษาถิ่นแถบชูโกกุ** แสดงภาพลักษณ์ พุดเหนือ ชื่อ ๆ และ ง) **ภาษาถิ่นแถบคิวชู** เช่น ภาษาถิ่นฮาคาตะ และภาษาถิ่นซัตสึมะ แสดงภาพลักษณ์ของความกระฉับกระเฉง ชื่อ ร่าเริง เปิดเผย (ไม่ปิดบัง, ไม่เกรงใจ) เป็นภาษาที่เหมาะสมกับผู้ชาย สมชายชาตรี แต่ไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นในแถบโอบุริกุ

2.2.2 ภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาไทย

คนไทยที่อยู่ต่างถิ่นกัน ถึงแม้จะพูดภาษาไทยเหมือนกัน แต่อาจมีการออกเสียง และใช้คำศัพท์แตกต่างกันบ้าง เราอาจเรียกความแตกต่างเช่นนี้ว่า “ภาษาไทยถิ่น” โดยหากแบ่งตามภาค อาจแบ่งออกเป็น ภาษาไทยถิ่นกลาง ภาษาไทยถิ่นเหนือ ภาษาไทยถิ่นอีสาน และ ภาษาไทยถิ่นใต้ และอาจแบ่งย่อยได้อีกตามจังหวัด เช่น ภาษาไทยถิ่นกรุงเทพ ภาษาไทยถิ่นสุพรรณบุรี (ซึ่งเป็นภาษาไทยถิ่นกลางทั้งคู่) ภาษาไทยถิ่นเชียงใหม่ ภาษาไทยถิ่นเชียงราย (เป็นภาษาไทยถิ่นเหนือ) ภาษาไทยถิ่นขอนแก่น ภาษาไทยถิ่นอุบลราชธานี (เป็นภาษาไทยถิ่นอีสาน) และ ภาษาไทยถิ่นสงขลา ภาษาไทยถิ่นนครศรีธรรมราช (เป็นภาษาไทยถิ่นใต้) (ราชบัณฑิตยสภา, 2550)

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2544, น. 1) และ กาญจนา คุ้มณะศิริ (2528, น. 1) กล่าวถึงการแบ่งภาษาไทยถิ่นว่า อาจแบ่งตามความแตกต่างของภูมิศาสตร์หรือท้องที่ที่ผู้พูดภาษานั้นๆ อาศัยอยู่ โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่มเช่นเดียวกับการแบ่งของสำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2550) ซึ่งได้กล่าวไปแล้ว คือ 1. ภาษาไทยถิ่นเหนือ 2. ภาษาไทยถิ่นใต้ 3. ภาษาไทยถิ่นอีสาน และ 4. ภาษาไทยถิ่นกลาง โดยกาญจนา คุ้มณะศิริ (2528, น. 1) ได้ขยายความในส่วนของภาษาถิ่นกลางว่า เป็นภาษาที่ใช้พูดในจังหวัดทางภาคกลางของประเทศไทย ซึ่งบางตำราก็ไม่ได้จัดให้เป็นภาษาถิ่น เพราะถือว่ามึลักษณะใกล้เคียงกับภาษาไทยกรุงเทพฯ และนับว่าเป็นภาษาไทยมาตรฐาน วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2544) อธิบายเสริมว่า การแบ่งแบบข้างต้นนี้เป็นการแบ่งโดยพิจารณาจากประชากรจำนวนมากในท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นผู้ใช้ภาษา ซึ่งถือว่าเป็นการแบ่งแบบกว้าง ๆ เนื่องจากในแต่ละท้องถิ่นยังมีภาษาถิ่นย่อยอื่น ๆ อีกเป็นจำนวนมาก เพียงแต่ผู้ใช้งานจำกัดอยู่เฉพาะคนเพียงบางกลุ่มเท่านั้น

จากการแบ่งข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ภาษาถิ่นสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ภาษาใหญ่ๆ คือ ภาษาไทยถิ่นเหนือ ภาษาไทยถิ่นอีสาน และภาษาไทยถิ่นใต้ และภาษาไทยถิ่นกลาง (ภาษาไทยมาตรฐาน) ในสารนิพนธ์นี้ ผู้วิจัยจะเน้นศึกษาภาพลักษณ์ภาษาถิ่นตามการแบ่งอย่างกว้างดังกล่าว โดยจะไม่รวมภาษาถิ่นกลางเนื่องจากถือว่าเป็นภาษาไทยมาตรฐาน

จากการศึกษาพบว่า งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของภาษาไทยถิ่นแต่ละถิ่นยังพบไม่มากนัก โดยส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาภาพลักษณ์ หรืออัตลักษณ์ของคนในภูมิภาคนั้น ๆ (เหนือ อีสาน ใต้) ผ่านสื่อชนิดต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ ละคร และบทเพลงที่มีการใช้ภาษาไทยถิ่น อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับภาษาและภาพลักษณ์ ทำให้ทราบว่าภาษาไม่สามารถตัดขาดจากค่านิยม อารมณ์ความรู้สึกได้ ภาษาถิ่นมักมาพร้อมกับภาพลักษณ์ภาษา และภาพลักษณ์ภาษาถิ่นเหล่านี้ก็สะท้อนอัตลักษณ์ร่วมกันของผู้คนในสังคมที่ใช้ภาษาถิ่นนั้น (พัชรพร แก้วกฤษฎา, 2020) ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานว่าภาษาถิ่นน่าจะสื่อถึงภาพลักษณ์ได้ และในทางกลับกันอัตลักษณ์ของคนในภูมิภาคนั้น ๆ ก็จะถูกถ่ายทอดออกมาผ่านภาษาถิ่นด้วยเช่นกัน

จากการศึกษา ผู้วิจัยพบงานวิจัยเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของภาษาไทยถิ่นอีสาน ดังต่อไปนี้

อรวิ บุญนาค และเก้ แดงสกุล (2559, น. 169) ได้ศึกษาภาษาไทยถิ่นที่ปรากฏในสื่อสารมวลชนแขนงต่างๆ และวิเคราะห์ภาษาไทยถิ่นในสื่อละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ไทย โดยได้อธิบายเกี่ยวกับภาษาไทยถิ่นอีสานไว้ว่า “ภาษาไทยถิ่นในสื่อละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ไทยปรากฏทั้งการผลิตซ้ำวาทกรรมชุดเก่าของภาษาถิ่นและผู้ใช้ภาษาถิ่น แสดงอัตลักษณ์ในด้าน **“ความเป็นบ้านนอก” “ความซื่อ” “ความไม่ทันคนในสังคมเมือง” “ความตลก”** เช่น ละครเรื่อง **“มนต์รักแม่น้ำมูล”** นำเสนอภาษาไทยถิ่นอีสานผ่านละครโทรทัศน์ แม้ว่าผู้ผลิตจะมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสืบสานวัฒนธรรมทางภาษา แต่สารที่นำเสนอผ่านละครคือเนื้อหาของบทละครได้สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของชาวอีสานผ่านตัวละครในเรื่องที่ใช้ภาษาไทยถิ่นอีสานในการสื่อสาร ได้แก่ **ความยากจน**ในชนบท การต่อสู้กับระบบทุนนิยมจากสังคมเมือง **บุคลิกความซื่อสัตย์ของคนอีสาน**ซึ่งบางครั้งนำไปสู่ **ความไม่ทันคนและการถูกเอารัดเอาเปรียบได้** ละครจึงเป็นการผลิตซ้ำวาทกรรมเก่าของภาษาถิ่นอีสานและผู้ใช้ภาษาถิ่นอีสานไปโดยปริยาย”

อำนาจ ปักษาสุข (2561, น. 79) ได้ศึกษาทัศนคติทางภาษาของวัยรุ่นไทยที่มีต่อผู้พูดภาษาไทยกลางและผู้พูดภาษาไทยถิ่นอีสาน และได้ข้อสรุปว่าคุณลักษณะที่ผู้พูดภาษาไทยถิ่นอีสานได้รับการประเมิน **ต่ำกว่า**ผู้พูดภาษาไทยกลางผู้มี 4 คุณลักษณะได้แก่ **ความฉลาดระดับการศึกษา ความร่ำรวย และระดับฐานะทางสังคม** ส่วนคุณลักษณะที่ผู้พูดภาษาไทยถิ่นอีสานได้รับการประเมิน **สูงกว่า**ผู้พูดภาษาไทยถิ่นกลาง 5 คุณลักษณะได้แก่ **ความประหยัด ความอดทน ความขยันหมั่นเพียร ความซื่อสัตย์ และความมีน้ำใจ**

ตารางที่ 2.3

ตารางแสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและระดับทัศนคติทางภาษาของวัยรุ่นไทยที่มีต่อผู้พูดภาษาไทยกลางและภาษาไทยถิ่นอีสานในแต่ละคุณลักษณะ

คุณลักษณะ	ค่าเฉลี่ย		ระดับทัศนคติ	
	ภาษาไทยกลาง	ภาษาไทยถิ่นอีสาน	ภาษาไทยกลาง	ภาษาไทยถิ่นอีสาน
ความประหยัด	3.13	3.67	ปานกลาง	มาก
ความขยันหมั่นเพียร	3.40	4.00	ปานกลาง	มาก
ความอดทน	3.47	3.97	ปานกลาง	มาก
ความฉลาด	3.53	3.17	มาก	ปานกลาง
ความซื่อสัตย์	3.30	3.70	ปานกลาง	มาก
ระดับการศึกษา	3.60	3.00	มาก	ปานกลาง
ความร่ำรวย	3.53	2.70	มาก	ปานกลาง
ความมีน้ำใจ	3.33	3.97	ปานกลาง	มาก
ระดับฐานะทางสังคม	3.60	2.80	มาก	ปานกลาง

หมายเหตุ. จาก “ทัศนคติทางภาษาของวัยรุ่นไทยที่มีต่อผู้พูดภาษาไทยกลาง และผู้พูดภาษาไทยถิ่นอีสาน,” โดย อำนาจ ปึกษาสุข, 2561, *วารสารสหศาสตร์*, 18(2), น. 78

ณัฐธิดา จันเทร์มะ (2560, น. 79-91) ได้ศึกษาการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์อีสานและทำการสัมภาษณ์ผู้กำกับหนังหลายท่านร่วมด้วย ในงานได้กล่าวเกี่ยวกับมายาคติและภาพตัวแทนของอีสานไว้ว่า อัตลักษณ์อีสานมักถูกกดทับ ผู้คนต่างมีมายาคติว่าคนอีสานเป็น **คนจน และโง่ มักถูกมองว่าเป็นคนรับใช้บ้าง เป็นคนขายขอบ เป็นชาวไร่ชาวนา ขนชั้นแรงงาน ด้อยสิทธิ์ ด้อยเสียง ด้อยค่า มีความเขย ลำหลัง** ซึ่งเป็นผลผลิตจากการประกอบสร้างความหมายผ่านทางภาพยนตร์ที่ถูกผลิตซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนกลายเป็นภาพจำหรือมายาคติของอีสาน อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง แจ๋ว หรือ หนูหินอินเตอร์ อย่างไรก็ตาม นอกจากอัตลักษณ์ด้านลบแล้ว อัตลักษณ์ด้านบวกของคนอีสานก็คือ **ความอารมณดี เป็นตัวละครที่มีความตลก สนุกสนาน**

โดยสรุปอาจกล่าวได้ว่าภาษาถิ่นอีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อ มักแสดงภาพลักษณ์ ความเขย ความซื้อ ความเป็นคนชนบท ไม่ได้มีการศึกษาสูง และเป็นชนชั้นแรงงาน แต่ในขณะเดียวกันก็สื่อถึงภาพลักษณ์ของความเป็นคนประหยัด เป็นคนตลก สนุกสนาน มีน้ำใจร่วมด้วย และแม้วัยรุ่นชาวไทยในปัจจุบันจะประเมินภาษาไทยกลางและภาษาไทยถิ่นอีสานว่า

มีความใกล้เคียงกันในหลาย ๆ ด้าน แต่ก็ยังคงรู้สึกว่ ระดับฐานะทางสังคม ความร่ำรวย ระดับการศึกษาและความฉลาดของผู้พูดภาษาไทยถิ่นอีสานนั้นต่ำกว่าผู้พูดภาษาไทยกลาง

ในส่วนของภาษาไทยถิ่นเหนือ พบงานวิจัยเกี่ยวข้องดังนี้

เกษร ยอดแก้ว และคณะ (2562) ได้ศึกษาอัตลักษณ์ของคนล้านนาจากบทเพลง ลูกทุ่งคำเมืองที่ขับร้องโดย อบเชย เวียงพิงค์ ซึ่งเป็นนักร้องที่ไม่เพียงได้รับความนิยมชมชอบจาก ชาวเหนือ แต่ยังเป็นที่ยอมรับของชาวไทยภาคอื่น ๆ และชาวต่างชาติ เพลงของอบเชย เวียงพิงค์ มีลักษณะเด่นคือ ขับร้องโดยใช้ภาษาถิ่นเหนือ (คำเมือง) มีท่วงทำนองไพเราะ สะท้อนภาพวิถีชีวิต ของคนล้านนา และอัตลักษณ์ของคนล้านนาได้อย่างชัดเจน

คณะผู้เขียนได้วิเคราะห์อัตลักษณ์ของคนล้านนาจากเนื้อเพลงที่มีการใช้ ภาษาคำเมือง (ภาษาไทยถิ่นเหนือ) ไว้ว่า อุปนิสัยนิสัยที่โดดเด่นของคนล้านนา คือ **เป็นคนสนุกสนาน ยิ้มแย้ม แจ่มใส มีน้ำใจ มีอัธยาศัยไมตรีที่ดีต่อคนล้านนาด้วยกัน และกล่าวถึง สตรีล้านนามีอุปนิสัย รักนวลสงวนตัว พูดจาอ่อนหวาน ใจเย็น และรักศักดิ์ศรีของลูกผู้หญิง** นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการประกอบอาชีพของชาวล้านนาว่า ปัจจุบันชาวล้านนาก็ยังคง**ประกอบอาชีพ เกษตรกรรมเป็นหลัก** เช่น การทำไร่ ทำนา ทำสวน อาชีพรับจ้าง เป็นต้น

ส่วนภาพลักษณ์ของภาษาไทยถิ่นใต้ พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

นิลณี หนูพินิจ (2551) ศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ ผ่านภาพยนตร์ไทย 2 เรื่องได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อนสนิท” ที่ประกอบสร้างอัตลักษณ์ชุมชน ภาคใต้ผ่านมุมมองของคนในพื้นที่ และภาพยนตร์เรื่อง “ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ” ที่ประกอบ สร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ผ่านมุมมองของคนในพื้นที่ พร้อมสัมภาษณ์เจาะลึก (depth interview) ผู้รับสารชาวดูได้เกี่ยวกับมุมมองต่ออัตลักษณ์เหล่านั้นร่วมด้วย และจากการศึกษาพบลักษณะการสร้าง ภาพสรุปเหมารวม (Stereotyping) ทางด้านลักษณะทางกายภาพและบุคลิกลักษณะให้แก่คนภาคใต้ ที่เหมือนกันในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ดังนี้

ลักษณะทางกายภาพ : **ผิวดำคล้ำ ดวงตากลมโต และหน้าตาคมคาย**

บุคลิกลักษณะนิสัย : **มีน้ำใจ รักพวกพ้อง เปิดเผย พูดจาตรงไปตรงมา สนุกสนานเฮฮา เด็ดเดี่ยวกล้าหาญไม่กลัวใคร หัวรุนแรง ดุ**

ศราณี เวศยาสิริรินทร์ และคณะ (2563, น. 334) ศึกษาการสร้างอัตลักษณ์คนใต้ ผ่านสื่อพื้นบ้านหนังตะลุง จากผลวิจัยพบว่าอัตลักษณ์คนใต้ที่มีผู้กำหนดไว้ในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบ สงขลาด้านตัวบุคคล คือ มีรูปร่างหน้าตา **ผิวเข้ม ผมหยิก ตาคม มีทั้งตัวแข็งแรงแรงและโปร่งบาง คางแหลม บุคลิกนิสัย กตัญญู รักศักดิ์ศรี ช่างเจรจา และรักพวกพ้อง นุ่งผ้าขาวม้า อาชีพทำไร่ ทำนา ทำสวน ประมง และค้าขาย**

โดยสรุป แม้การศึกษาเกี่ยวกับภาพลักษณ์ต่อภาษาไทยถิ่นในแต่ละถิ่นจะมีให้ศึกษาอยู่ไม่มากนัก โดยส่วนใหญ่มักเป็นการศึกษาภาพลักษณ์ของคนในภูมิภาคนั้น ๆ โดยตรง อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่า โดยทั่วไปผู้คนมักมีภาพเหมารวม (Stereotype) ว่าคนในแต่ละภาคมีลักษณะอย่างไร แม้จะยังไม่มีกรวิจัยโดยตรงว่าภาพลักษณ์เกี่ยวข้องกับภาษาถิ่นหรือไม่ แต่พิจารณาจากงานวิจัยภาษาญี่ปุ่นที่ได้ศึกษามา ผู้วิจัยคาดว่าเป็นไปได้ว่าอาจมีความเชื่อมโยงกัน จึงจะใช้เป็นข้อมูลข้างต้นประกอบในการวิเคราะห์ต่อไป จากการศึกษาทำให้สามารถเห็นภาพกว้างของภาพลักษณ์ที่คนไทยมีต่อคนไทยที่พูดภาษาไทยถิ่นแต่ละถิ่นนั้นได้ และเนื่องจากภาษาและภาพลักษณ์นั้นไม่สามารถตัดออกจากกันได้ ทำให้สามารถสันนิษฐานได้ว่าภาษาถิ่นก็น่าจะแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของผู้คนที่ใช้ภาษาถิ่นนั้นๆ ได้เช่นเดียวกัน

อาจสรุปผลจากการทบทวนวรรณกรรมได้ดังต่อไปนี้ คือ **ภาษาไทยถิ่นอีสาน** มักแสดงภาพลักษณ์ของความเป็นคนชนบท ไม่ได้มีการศึกษาสูง เชย ส่วนใหญ่เป็นชนชั้นแรงงาน และเป็นคนตลก สนุกสนาน มีน้ำใจ ส่วน **ภาษาไทยถิ่นเหนือ** จะให้ภาพลักษณ์เป็นคนใจเย็น พูดจาอ่อนหวาน สนุกสนาน แจ่มใส มีอัธยาศัยดี และประกอบอาชีพชาวสวนชาวไร่เป็นส่วนใหญ่ และ **ภาษาไทยถิ่นใต้** จะให้ภาพลักษณ์เป็นคนผิวคล้ำ รักพวกพ้อง เปิดเผย พูดจาตรงไปตรงมา สนุกสนานเฮฮา เด็ดเดี่ยว หัวรุนแรง เป็นต้น

2.3 แนวคิดและกลวิธีการแปล

2.3.1 ความหมายของการแปล

ในการศึกษาเรื่องงานแปล มีนักวิชาการให้คำนิยามและความหมายของการแปลไว้หลายแนวคิด โดยสามารถแบ่งเป็น 2 ประเด็นหลัก ได้แก่

ประเด็นที่ 1 กล่าวถึงการแปล ว่าเป็นการใช้ภาษาอีกภาษาหนึ่งเพื่อสื่อความหมายที่แสดงโดยภาษาต้นฉบับ โดยมีนักวิชาการให้นิยามดังนี้

Munday (2016, p. 8) อธิบายว่ากระบวนการแปลระหว่าง 2 ภาษาคือ การแปลงข้อความต้นฉบับ (Source text: ST) ในภาษาต้นฉบับ (Source language: SL) ให้เป็นข้อความเป้าหมาย (Target text: TT) ในภาษาเป้าหมายที่แตกต่าง (Target language: TL)

Catford (อ้างถึงใน สัจฉวี สายบัว, 2525, น. 4) และ Colina (2015, p. 18) ได้นิยามเกี่ยวกับการแปลไว้ในทำนองเดียวกันว่า การแปลคือ กระบวนการแปลงข้อความที่เขียนด้วยภาษามนุษย์ภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่ง ซึ่งต้องเคารพภาษาต้นฉบับโดยทำให้มีความคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับข้อความต้นฉบับในระดับหนึ่ง

ประเด็นที่ 2 กล่าวถึงการแปลว่า นอกจากเป็นการถ่ายทอดภาษาจากภาษาหนึ่งสู่ภาษาหนึ่งแล้ว ผู้แปลต้องคำนึงถึงปัจจัยอื่นร่วมด้วย เช่น ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรม สถานการณ์ ดังนี้

วรรณภา แสงอร่ามเรือง (2542, น. 7) ได้ให้คำนิยามของการแปลไว้ว่า “การแปลไม่ใช่การแปลรหัสโดยผู้แปลทำหน้าที่เป็นผู้เปลี่ยนรหัสเท่านั้น เราไม่ได้แปลเนื้อความที่เรียงร้อยเป็นท่อน ๆ แต่เราแปลตัวบท เราจะต้องมองตัวบททั้งหมดเป็นภาพรวม เนื่องจากภาษาไม่ได้เกิดขึ้นมาลอย ๆ แต่เกิดจากสถานการณ์บางอย่างที่ทำให้ต้องมีการสื่อสาร มีกรอบของวัฒนธรรมมาเกี่ยวข้องด้วย”

สุพรรณณี ปิ่นมณี (2555, น. 2) ได้กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า “ผู้แปลต้องมีทักษะในการอ่าน การวิเคราะห์ การตีความ รวมไปถึงต้องมีทักษะในการเขียนอีกด้วย การเขียนก็มีใช้การเขียนจากความคิดของตนเอง แต่เป็นการเขียนความคิดของบุคคลอื่น ผู้แปลต้องสมมติว่าตนเองเป็นคนอื่น บอกเล่าความคิดของคนอื่นด้วยอีกภาษาหนึ่ง นั่นหมายความว่าผู้แปลต้องใช้**หลักภาษาถึง 2 ชุดและความเข้าใจด้านสังคมวัฒนธรรมอีก 2 ชุด**ของภาษาต้นทางและภาษาเป้าหมาย”

สมเกียรติ เศวตกิจวณิช (2561, น. 5) ได้กล่าวไว้ว่า “การแปลมิใช่เพียงการแทนที่คำในภาษาหนึ่งด้วยคำในอีกภาษาหนึ่งแต่มีกระบวนการที่สลับซับซ้อน ตั้งแต่การทำความเข้าใจความหมาย ซึ่งอาจจำเป็นต้องคำนึงถึง**สถานการณ์หรือบริบทแวดล้อม** การตีความเจตนาของผู้เขียนข้อความต้นฉบับ ตลอดจนต้องคำนึงถึงการถ่ายทอดเป็นบทแปลให้ถูกต้องและเป็นธรรมชาติ”

จากคำนิยามความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การแปลอาจมิได้เป็นเพียงกระบวนการแทนที่ภาษาหนึ่งด้วยอีกภาษาหนึ่งเท่านั้น แต่ในการแปลผู้แปลจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทรอบข้างประกอบด้วย เช่น บริบททางวัฒนธรรม หรือ เจตนาของผู้เขียน เป็นต้น ผู้แปลจึงจำเป็นต้องมีความรู้ทั้งในเรื่องหลักภาษาและสังคมวัฒนธรรมของทั้ง 2 ภาษาร่วมด้วย

2.3.2 แนวคิดและทฤษฎีการแปล

นักวิชาการหลาย ๆ คนมักให้ความสำคัญกับ “ความเท่าเทียม” (Equivalence) ของต้นฉบับและบทแปล โดยจะตัดสินว่างานแปลนั้นมีคุณภาพหรือไม่จากการดูว่าบทแปลนั้นมีความเท่าเทียมกับต้นฉบับมากน้อยเพียงใด แต่ในความเป็นจริงนั้นเป็นเรื่องยากที่จะสามารถตีกรอบได้ว่าอะไรคือความเท่าเทียม (Heerink, 2018) ดังที่นักวิชาการหลายท่านเห็นพ้องว่าการแปลให้เท่าเทียมกันโดยสมบูรณ์เป็นเพียงเรื่องในอุดมคติเท่านั้น การแปลไม่อาจพิจารณาเพียง

หลักทางภาษาศาสตร์เพียงอย่างเดียวได้ เนื่องจากในการแปลนั้นมีหลายแง่มุมที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาร่วมด้วย เช่น วัฒนธรรม หรือสถานการณ์ เป็นต้น (朝日・ロング (1999), Snell-Hornby (1988) และ Nykyri (2010))

สุพรรณณี ปิ่นมณี (2562, น. 46) กล่าวว่านักแปลจำเป็นต้องพึงระลึกเสมอว่าไม่มีวิธีการแปลแบบใดที่ไม่มีความสูญเสีย เช่น เมื่อได้ความสละสลวย ก็อาจสูญเสียความถูกต้องตรงตามรูปแบบดั้งเดิม หรือถ้าตรงตามรูปแบบดั้งเดิมก็อาจจะอ่านสะดุดติดขัดด้วยภาษาที่ไม่เป็นธรรมชาติ Colina (2015, p. 18) กล่าวในทำนองเดียวกันว่าแม้การมุ่งแปลให้เท่าเทียมกันโดยสมบูรณ์จะเป็นเพียงเรื่องในอุดมคติ แต่หากเราพิจารณาความเท่าเทียมเพียงในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง น่าจะมีความเป็นไปได้มากกว่า โดยมีนักวิชาการคิดทฤษฎีโดยมีแนวคิดความเท่าเทียมเป็นแนวคิดหลักขึ้นมามากมาย ยกตัวอย่างเช่น

Nida (1964, p. 159) ได้แบ่งความเท่าเทียมออกเป็น 2 ชนิดคือ Formal equivalence และ Dynamic equivalence โดยอาจอธิบายได้ดังนี้

1. Formal equivalence เป็นการแปลโดยยึดรูปภาษาและเนื้อหาตามต้นฉบับเป็นสำคัญ ใช้รูปภาษาและเนื้อหาให้ตรงกับต้นฉบับมากที่สุด
2. Dynamic equivalence หรือ 'Functional' เป็นการแปลโดยยึดการปรับภาษาตามวัฒนธรรมของผู้อ่านบทแปลเป็นสำคัญ ดังนั้นบทแปลต้องสามารถให้ผู้อ่านบทแปลมีความเข้าใจเท่าเทียมกับผู้อ่านต้นฉบับ

Nida มีความเห็นว่าการแปลแบบคงสภาพความหมายเอาไว้โดยให้ผู้รับสารมีปฏิกริยาต่อภาษาต้นทางและภาษาปลายทางเช่นเดียวกัน (dynamic equivalence) ถือเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญมากที่สุด (Nida, 1969, กล่าวถึงใน Panou, 2013) ซึ่งความเห็นนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Larson (1984) ที่มุ่งเน้นให้แปลโดยให้ความหมายของภาษาต้นทาง เท่าเทียมกับภาษาปลายทางอีกด้วย โดย Larson กล่าวว่า หากไม่พบคำที่มีความหมายตรงกัน ผู้แปลต้องหาวิธีการอื่นมาแปลให้ได้ความหมายที่เท่าเทียมกัน

Hatim (1990 กล่าวถึงในสุพรรณณี, 2555, น. 12-13) ได้อธิบายเกี่ยวกับความเท่าเทียมระหว่างต้นฉบับและบทแปลว่าสามารถเกิดขึ้นได้ในระดับใดระดับหนึ่งหรือทุกระดับ ดังนี้

1. formal equivalence เกิดขึ้นเมื่อคำในต้นฉบับและบทแปลมีลักษณะทางรูปและเสียงตรงกัน ซึ่งหมายถึงคำยืมหรือคำทับศัพท์
2. referential/denotative equivalence เกิดขึ้นเมื่อคำในต้นฉบับและบทแปลกล่าวถึงสิ่งใด สิ่งนั้นหมายถึงสิ่งเดียวกันผู้อ่านมีความเข้าใจตรงกัน

3. connotative equivalence เกิดขึ้นเมื่อคำในต้นฉบับและบทแปลกล่าวถึงสิ่งใดสิ่งนั้นก่อให้เกิดความคิดความรู้สึกทัศนคติหรือภาพเดียวกันในใจของผู้เขียนและผู้อ่าน รวมไปถึงมิติทางภาษาด้านต่าง ๆ เช่น แสลง กวีนิพนธ์ ภาษาโบราณ ภาษาธรรมดาทั่วไป ตลอดจนมิติทางสังคมภูมิหลังที่มาและอารมณ์ ฯลฯ

4. text-normative equivalence เกิดขึ้นเมื่อคำในต้นฉบับและบทแปลนั้นใช้ในความหมายเดียวกันตามบริบทเดียวกัน ทั้งในต้นฉบับและบทแปล รวมถึงการใช้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆในการสื่อสาร

5. pragmatic/dynamic equivalence เกิดขึ้นเมื่อคำในต้นฉบับและบทแปลก่อให้เกิดผลอย่างเดียวกันต่อผู้อ่านทั้งต้นฉบับ และผู้อ่านบทแปล เป็นการแปลแบบให้เหมาะสมกับผู้อ่านกลุ่มต่างๆ ผู้แปลต้องวิเคราะห์เงื่อนไขในการสื่อสารของกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างกันไป

Koller (1989, อ้างอิงถึงใน Munday, 2016 และ Heerink, 2018) ได้แบ่งความเทียมเป็น 5 ประเภท โดยเรียงจากสิ่งที่ควรให้ความสำคัญมากที่สุดไปน้อยที่สุดดังนี้

1. Denotative equivalence หมายถึง การแปลโดยคำนึงถึงด้านความหมายโดยตรง เช่น Moon แปลโดยใช้คำว่า ‘ดวงจันทร์’ ในภาษาไทย และ แปลว่า ‘月’ ในภาษาญี่ปุ่น ซึ่งสื่อถึง ดาวบริวารถาวรดวงเดียวของโลก

2. Connotative equivalence หมายถึง การคำนึงถึงด้านความหมายโดยนัยยะหรือความหมายที่แฝงอยู่ในตัวภาษาซึ่งจะแตกต่างกันออกไปในแต่ละสังคม เช่น แม้คำว่า ‘Cow’ ในประเทศอังกฤษ และในประเทศอินเดียจะหมายถึงสัตว์ชนิดเดียวกัน แต่เมื่อพูดถึงสัตว์ชนิดนี้ คนอังกฤษจะนึกถึงสิ่งมีชีวิตที่ช้าและโง่เขลา ในขณะที่คนอินเดียจะนึกถึงสิ่งมีชีวิตที่ศักดิ์สิทธิ์และแข็งแรง (Nykyri, 2010, อ้างอิงถึงใน Heerink, 2018, p. 15)

3. Text-normative equivalence หมายถึง การแปลโดยคำนึงถึงด้านการรักษากฎเกณฑ์และรูปแบบต่าง ๆ ในภาษาเป้าหมาย เช่น การปรับเค้าโครงจดหมายที่มักจะแตกต่างกันไปแต่ละสังคมให้เข้ากับภาษาเป้าหมาย

4. Pragmatic equivalence หมายถึง การแปลโดยคำนึงถึงกลุ่มผู้รับสาร ผู้รับสารแปลควรรู้สึกแบบเดียวกันหรือใกล้เคียงกับผู้รับสารต้น ซึ่งใกล้เคียงกับแนวคิด Dynamic equivalence ของ Nida

5. Formal equivalence หมายถึง การแปลโดยคำนึงถึงด้านรูปภาษา ไวยากรณ์หรือสำนวนที่ใช้ ซึ่งใกล้เคียงกับแนวคิด Formal equivalence ของ Nida

แม้ทฤษฎีของ Koller (1989) จะมีความละเอียดมากกว่าของ Nida (1964) เนื่องจากมีการวิเคราะห์ความเท่าเทียม (Equivalence) ไว้หลายแง่มุมด้วยกัน แต่ทั้งสองทฤษฎีต่างก็มีจุดร่วมคือ นักทฤษฎีทั้งสองท่านนี้ต่างให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยที่ผู้เขียนต้องการสื่อถึงผู้อ่านมากกว่าการรักษารูปแบบของภาษาเอาไว้ กล่าวคือ ผู้รับสารแปลควรมีความเข้าใจเนื้อสารได้เท่าเทียมหรือใกล้เคียงกับผู้รับสารต้นฉบับเป็นหลัก

นอกจากแนวคิดเรื่องความเท่าเทียมแล้ว ก็ยังมีอีกหนึ่งแนวคิดที่ได้รับความสนใจคือ แนวคิดการแปลโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ (Skopos) โดย Reiss และ Vermeer (1984, กล่าวถึงในวรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2542, น. 11) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เน้นวัตถุประสงค์ในการใช้งานตัวบทเป็นหลัก โดยหน้าที่ของตัวบทจะเป็นตัวกำหนดว่าบทแปลจะมีลักษณะเช่นไร สุพรรณณี ปิ่นมณี (2562, น. 43) ได้สรุปทฤษฎีไว้ว่า หัวใจของทฤษฎีอยู่ที่เกณฑ์หลักสองประการคือ 1. ผู้แปลจะไปอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ 2. วัตถุประสงค์เป็นไปอย่างไรหลากหลายขึ้นอยู่กับผู้รับสาร

สุพรรณณี ปิ่นมณี (2546, น. 23) ได้กล่าวสรุปเกี่ยวกับการแปลไว้ว่า “ไม่ว่าผู้แปลจะเลือกแบบใดหรือยึดถือหลักเกณฑ์ของผู้ชำนาญการท่านใดก็ตาม การแปลก็ยังคงคือ **การถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปสู่อีกภาษาหนึ่งให้ตรงตามความหมายของผู้เขียนให้ได้มากที่สุด** หรือพูดภาษาหนึ่งให้เป็นอีกภาษาหนึ่งให้ได้ความหมายอย่างเดียวกันฉะนั้นหน้าที่ของผู้แปลก็คือต้องพยายามทำการแปลของตนให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าวให้ได้”

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าในการวิเคราะห์กลวิธีการแปลแต่ละชนิดว่ามีความเหมาะสมมากน้อยแค่ไหนอาจพิจารณาได้จากการดูว่าการแปลรูปแบบดังกล่าวสามารถถ่ายทอดสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อได้หรือไม่ร่วมด้วย

2.3.3 กลวิธีการแปล

มีนักวิชาการหลายท่านคิดกลวิธีการแปลมากมาย โดยสามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มหลักๆ คือ **การแปลโดยพยัญชนะ** (literal translation) หรือที่เรียกว่าการแปลคำต่อคำ (word-for-word) ซึ่งเป็นการแปลที่รักษาคำและรูปประโยคให้เห็นกลไกของภาษาต้นฉบับได้ และ **การแปลโดยอรรถ** (non-literal translation) ซึ่งเป็นการกลั่นกรองเอาเฉพาะความหมาย เนื้อหาสาระไปให้ถึงผู้อ่าน โดยละทิ้งเรื่องคำหรือรูปแบบการผูกประโยค (สุพรรณณี ปิ่นมณี, 2562, น. 44) โดยกลวิธีการแปลที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากและมักถูกยกมาร่วมวิเคราะห์ในงานวิจัยก็คือแนวคิด Domestication และ Foreignization ของ Venuti (1995) โดยสมเกียรติ เชวงกิจวงษ์ (2561) ได้สรุปความหมายไว้ดังนี้

1. เทคนิคการแปลแบบทำให้กลมกลืน (Domestication) หมายถึง เทคนิคการแปลสำนวนทางภาษาและวัฒนธรรมซึ่งผู้อ่านไม่รู้จักหรือคุ้นเคย แต่ผู้แปลทำการแปลเป็นสำนวนที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของผู้อ่านบทแปล หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการแปลสำนวนต่างประเทศโดย

ทำให้กลมกลืนกับภาษาที่แปล เป็นการลดความรู้สึกแปลกแยกของผู้อ่านบทแปลให้เหลือน้อยที่สุด เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อให้ผู้อ่านสามารถอ่านบทแปลได้อย่างราบรื่นและเข้าใจง่าย

2. เทคนิคการแปลแบบรักษาความแตกต่าง (Foreignization) หมายถึง เทคนิคการแปลสำนวนทางภาษาและวัฒนธรรมซึ่งผู้อ่านไม่รู้จักหรือไม่คุ้นเคย โดยผู้แปลทำการแปลเป็นสำนวนที่ผู้อ่านรู้สึกได้ถึงความแตกต่างไปจากภาษาในวัฒนธรรมของตน เป็นการคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาษาต้นฉบับ

เทคนิค Domestication และ Foreignization เป็นการการแปลที่เลือกมุ่งเน้นไปทางใดทางหนึ่ง กล่าวคือผู้แปลจะเลือกสร้างความเข้าใจให้ผู้อ่านเป็นหลักโดยผู้อ่านอ่านได้อย่างราบรื่น หรือต้องการให้ผู้อ่านทำความเข้าใจและปรับตัวเองให้คุ้นเคยกับความแปลกแตกต่างด้วยตนเอง โดยแนวคิดดังกล่าวมักถูกนำมาใช้เป็นแนวคิดในการจัดแบ่งประเภทเทคนิคการแปลอยู่บ่อยครั้ง ตัวอย่างเช่น

Kim (2008, กล่าวถึงใน สมเกียรติ เชวงกิจจวนิช, 2561, น. 23-24) ได้ศึกษาเทคนิคการแปลวรรณกรรมภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาอังกฤษและภาษาเกาหลีจำนวน 4 เรื่อง โดยเน้นวิเคราะห์ว่าจากการแปลวรรณกรรมเรื่องเดียวกันเป็นทั้งสองภาษาดังกล่าว ผู้แปลมีแนวโน้มใช้เทคนิคการแปลแบบทำให้กลมกลืน หรือแบบรักษาความแตกต่าง ซึ่ง Kim ได้แบ่งเทคนิคการแปลออกเป็น 9 ประเภท โดยประเภท 1-4 จัดเป็นการแปลแบบ Foreignization และ 5-8 จัดเป็นการแปลแบบ Domestication และประเภทที่ 9 เป็นได้ทั้งสองแบบขึ้นอยู่กับบริบท

- 1) เทคนิคการแปลโดยใช้สำนวนตามต้นฉบับ (移植)
เช่น แปล 第 1 章 เป็น 第 1 章
- 2) เทคนิคการแปลแบบถอดเสียง (ทับศัพท์) (音訳)
เช่น แปล 長沢 เป็น Nagasawa
- 3) เทคนิคการแปลตามความหมายของส่วนประกอบของคำ (借用翻訳)
เช่น แปล 桃子 เป็น Momoko: 'peach girl'
- 4) เทคนิคการแปลตามความหมาย (denotation) ของแต่ละคำ (逐語訳)
เช่น แปล ノルウェイの森 เป็น Norwegian wood
- 5) เทคนิคการแปลโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์อื่นเพื่อสื่อถึงเนื้อหาเดียวกัน (パラフレーズ)
เช่น แปล 一瞬頬が強張った เป็น he involuntarily stiffened at the sight.

- 6) เทคนิคการแปลโดยการแทนที่ด้วยสำนวนอื่นในวัฒนธรรมของภาษาแปล (同化)

เช่น แปลคำเรียกขาน ワタナベ君 โดยใช้ชื่อ (ไม่ใช่นามสกุล) ว่า Toru เนื่องจากผู้แปลเห็นว่าเป็นการเรียกคนรักซึ่งอายุเท่ากัน ในภาษาอังกฤษน่าจะนิยมเรียกด้วยชื่อมากกว่านามสกุล

- 7) เทคนิคการแปลโดยการละหรือตัดออก (省略)

เช่น แปล 最終章 最後の 1 人 เป็น Epilogue โดยตัด 最後の 1 人 ออก

- 8) เทคนิคการแปลโดยการอธิบายเพิ่มเติม (加筆)

เช่น แปล テっちゃん、再婚しないの? เป็น “So, Tetchan,” she said, calling him by his childhood nick-name, “you don’t plan to remarry?”

- 9) เทคนิคการแปลโดยอธิบายเสริมในโลกของเชิงอรรถหรืออธิบายเสริมในวงเล็บ (解説)

Heerink (2018, p. 38-39) ศึกษาการแปลภาษาแสดงบทบาทและได้เสนอวิธีการแปลภาษาแสดงบทบาทในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยใช้เทคนิควิธีการแปลแบบรักษาความแปลกต่าง (Foreignizing approaches) เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงตัวละครได้ตรงตามต้นฉบับมากขึ้น โดยสามารถสรุปได้เป็น 3 วิธีดังนี้

1. อธิบายเสริมในรูปแบบเชิงอรรถ หรือ เขียนอธิบายไว้ที่ส่วนอื่นของเล่ม
2. แปลภาษาแสดงบทบาทด้วยภาษาที่มีทำเนียบภาษา⁶ (Register) ใกล้เคียงกัน
3. ใช้สัญลักษณ์เครื่องหมายและการเปลี่ยนแปลงฟอนต์ให้เข้ากับรูปแบบของภาษาแสดงบทบาทเพื่อช่วยสื่อความ

ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยก็จะศึกษากลวิธีการแปลภาษาถิ่นโดยนำแนวคิด Domestication และ Foreignization ที่ได้กล่าวไปข้างต้นเป็นแนวคิดหลักในการวิเคราะห์ภาพรวมของการจัดประเภทกลวิธีการแปลภาษาถิ่นด้วยเช่นกัน

⁶ ทำเนียบภาษา หรือ ภาษาเฉพาะกิจ (register) คือ ความหลากหลายของภาษาที่มนุษย์จะพูดหรือเขียน ซึ่งแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น การใช้ภาษาเพื่อโน้มน้าวหรือชักจูงผู้ฟังให้เชื่อหรือคล้อยตามจะเรียกว่า ภาษาโฆษณา ส่วนภาษาที่ใช้เพื่อแจ้งรายงานสิ่งที่เกิดขึ้นจะเรียกว่า ภาษาข่าว และ ภาษาที่ใช้เพื่อกำหนดกฎเกณฑ์ให้คนยึดถือตามจะเรียกว่า ภาษากฎหมาย เป็นต้น (ชฎาพร โปศัยสุวรรณ และคณะ 2561, น. 1384)

2.4 แนวคิดและกลวิธีการแปลภาษาถิ่น

2.4.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการแปลภาษาถิ่น

นักวิชาการอาจมีแนวคิดเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่น (Dialects) หรือภาษาที่ไม่ใช่ภาษามาตรฐาน (Non-standard language) ซึ่งเป็นภาษาที่มีลักษณะเฉพาะ (Marked language) นี้แตกต่างกันออกไป Hatim และ Mason (1990, กล่าวถึงใน Villa, 2021, p. 48) ได้ศึกษาการแปลภาษาถิ่นและกล่าวว่านักแปลส่วนหนึ่งมักแปลภาษาถิ่นโดยปรับให้เป็นภาษาแบบปกติ (Neutralize) ทั้งหมด ซึ่งส่งผลให้นัยยะการใช้ภาษาที่ไม่ใช่ภาษามาตรฐาน (Non-standard language) ในต้นฉบับสูญหายไป วิธีการดังกล่าวจึงไม่ใช่วิธีการที่ดี นักวิชาการบางส่วนจึงมีความเห็นว่า ผู้แปลอาจการแปลสำนวนที่เป็นภาษาถิ่นโดยการใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทางมาแทนที่ได้ เช่น

Catford (1965 p. 86) ได้จำแนกภาษาถิ่นออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ภาษาถิ่นทั่วไป (unmarked dialect) และ ภาษาถิ่นที่มีลักษณะเฉพาะ (marked dialect) โดยจำแนกได้จาก ไวยากรณ์ คำศัพท์ และรูปแบบทางสัทศาสตร์ Catford (1965 p. 87) กล่าวว่า การแปลภาษาถิ่นอาจเป็นปัญหาสำหรับนักแปลได้ โดยปกติภาษาถิ่นทั่วไป (unmarked dialect) ในภาษาต้นฉบับ มักถูกแปลเป็นภาษาถิ่นทั่วไป (unmarked dialect) ในภาษาปลายทาง กล่าวคือ หากในต้นฉบับใช้ภาษามาตรฐาน ในบทแปลก็จะถูกแปลเป็นภาษามาตรฐาน แต่หากต้นฉบับเป็นภาษาถิ่นที่มีลักษณะเฉพาะ (marked dialect) ผู้แปลอาจต้องเลือกใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทางที่มีความเท่าเทียมกันมาใช้เป็นบทแปล ความเท่าเทียมสามารถวัดได้จากความสัมพันธ์ระหว่างภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง เช่น เป็นภาษาถิ่นเชิงภูมิศาสตร์ (Geographical dialect หรือ Regional dialect) เหมือนกัน กล่าวคือเป็นภาษาถิ่นที่มาจากภูมิภาคเดียวกัน แต่ภาษาถิ่นเชิงภูมิศาสตร์ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงเฉพาะตำแหน่งทางภูมิประเทศ แต่อาจรวมถึงลักษณะทางสังคมด้วย เช่น ในการแปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาฝรั่งเศส นักแปลมักเลือกใช้ภาษาถิ่นพารีโกท (Parigot) ในภาษาฝรั่งเศสซึ่งเป็นภาษาถิ่นในภาคเหนือ มาใช้ในการแปลบทสนทนาที่เป็นภาษาอังกฤษแบบคือคินี่ซึ่งเป็นภาษาถิ่นในแถบตะวันออกเฉียงใต้ เนื่องจากเป็นภาษาถิ่นที่ใช้กลุ่มสังคม (Social varieties) ที่เป็นชนชั้นแรงงานเหมือนกัน แม้ทั้งสองถิ่นจะอยู่คนละภาคก็ตาม

金水 (2007, อ้างถึงใน 土木, 2016, p. 98) ได้กล่าวเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่น AAVE (African-American Vernacular English) โดยใช้ภาษาถิ่นญี่ปุ่นว่ามีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อสร้างลักษณะเฉพาะให้ตัวละคร จึงมีการใช้ภาษาถิ่นที่แสดงภาพลักษณ์ (ステレオタイプ) ตรงกับตัวละครนั้นในต้นฉบับ
2. เพื่อถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวละครในฉบับพากย์ภาษาญี่ปุ่นให้เหมือนกับในต้นฉบับ

3. เป็นการเลือกภาษาถิ่นญี่ปุ่นที่มีภาพลักษณ์ (สเตอริโอไทป์) คล้ายคลึงกับต้นฉบับมาใช้แปล

จากที่กล่าวมาข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐาน (Standardize หรือ Neutralize) อาจส่งผลให้ตัวละครสูญเสียลักษณะเฉพาะบางประการที่ถูกถ่ายทอดผ่านการใช้ภาษาถิ่น (ในต้นฉบับ) ไปอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้น หากในภาษาปลายทางมีการใช้ภาษาถิ่นที่สามารถแสดงภาพลักษณ์ (Stereotype) ใกล้เคียงกับภาพลักษณ์ที่สื่อผ่านภาษาถิ่นในต้นฉบับ ผู้แปลก็อาจสามารถใช้ภาษาถิ่นดังกล่าวเป็นคำแปลได้

อย่างไรก็ตาม มีนักวิชาการส่วนหนึ่งที่ไม่เห็นด้วยกับแนวคิดข้างต้น เช่น Newmark (1988, p. 195) ได้อธิบายเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นในภาษาอังกฤษว่า ในการแปลภาษาถิ่นที่ปรากฏในนวนิยายหรือละครนั้น ไม่มีความจำเป็นต้องแปลโดยใช้ภาษาถิ่นของอีกถิ่นหนึ่งในภาษาปลายทาง เช่น การแปลภาษาถิ่นของคอนงานเหมืองที่อยู่โซลา (Zola) โดยใช้ภาษาถิ่นของคอนงานเหมืองที่อยู่ในเวลส์ (Welsh) เสมอไป เนื่องจากในปัจจุบัน ในภาษาอังกฤษมีการใช้ภาษาถิ่นลดน้อยลงมาก การแปลเป็นภาษาถิ่นจึงอาจส่งผลให้บทแปลมีความเขย ไม่ทันสมัย อย่างไรก็ตาม Newmark ได้กล่าวเสริมว่าผู้แปลสามารถเลือกใช้วิธีดังกล่าวได้หากมีความคุ้นชินกับภาษาถิ่นเหล่านั้นเป็นอย่างดี

Munday (2016, p. 280) อธิบายเกี่ยวกับปัญหาการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นว่าการแปลภาษาที่มีลักษณะเฉพาะ (Marked speech) นั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ยากและมักเป็นปัญหาผู้แปลอาจไม่สามารถหาภาษาถิ่นในภาษาปลายทางที่มีความเท่าเทียมกันมาแทนที่ได้ และหากผู้แปลพยายามแปลโดยใช้ภาษาถิ่นก็อาจก่อให้เกิดเสียงวิพากษ์วิจารณ์ได้

Colina (2015, p. 194) ได้อธิบายเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาทไว้ว่า นักแปลมักแสวงหาภาษาถิ่นของภาษาที่ต้องการจะแปลที่มีนัยยะหรือภาพลักษณ์ใกล้เคียงกับภาษาต้นฉบับเพราะคำนึงถึงหลักความเท่าเทียมเป็นจุดสำคัญ แต่ในความเป็นจริง การจะหาภาษาถิ่นมาใช้สื่อแทนอีกภาษาถิ่นนั้นเป็นเรื่องที่แทบจะเป็นไปไม่ได้เนื่องจากแต่ละพื้นที่มักมีสังคม วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน นัยยะที่แฝงในภาษาถิ่นต้นฉบับจึงมักสูญหายไปหรือได้รับผลกระทบในแง่ใดแง่หนึ่ง ดังนั้น เพื่อเป็นการรักษานัยยะหรือภาพลักษณ์ที่แฝงอยู่ในต้นฉบับ จึงอาจต้องมีการทดแทนในลักษณะอื่นเพื่อรักษาความหมายที่ต้นฉบับต้องการจะสื่อ

House (2015, กล่าวถึงใน Villa, 2021, p. 49) ได้กล่าวเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นในทำนองเดียวกันกับ Colina (2015) ว่า ตัวหนังสือที่เขียนด้วยภาษาถิ่นนั้นเป็นภาษาที่มีลักษณะเฉพาะ (Marked text) ทั้งในแง่ภาษาศาสตร์ (linguistic) และวัฒนธรรม (cultural) และเป็นภาษาเฉพาะของแต่ละชุมชน การจะหาภาษาถิ่นที่มีความเท่าเทียมกันในภาษาปลายทางนั้นจึง

เป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ หน้าที่ของนักแปลในกรณีนี้คือการแปลข้อความพร้อมให้คำอธิบายเสริม สำหรับผู้อ่านในภาษาปลายทาง

山木戸 (2020) ได้สรุปเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นคันไซเป็นภาษาอังกฤษไว้ว่า ภาษาถิ่นคันไซเป็นภาษาที่ใช้ในภูมิภาคคันไซของประเทศญี่ปุ่นโดยเฉพาะ ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่ภาษานั้นจะสูญเสียลักษณะเฉพาะของภูมิภาคไปเมื่อถูกแปลเป็นภาษาอังกฤษ และแม้จะสามารถหาภาษาที่มีภาพลักษณ์ (ステレオタイプ) ใกล้เคียงกันได้ก็ตาม การจะให้ตัวละครจากภูมิภาคคันไซมาพูดภาษาถิ่นของอเมริกาก็อาจทำให้ผู้อ่านรู้สึกแปลกได้ ดังนั้นการแปลโดยให้ตัวละครใช้ภาษาอเมริกันมาตรฐานจึงน่าจะเป็นวิธีการแปลที่ปลอดภัยมากที่สุด โดยอาจทำการเพิ่มข้อความว่า “พูดเป็นภาษาถิ่นคันไซ” เข้าไปในประโยคอื่นแทนตามความเหมาะสม ทั้งนี้ในการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของภูมิภาค (地域性) ผ่านการใช้ภาษาถิ่นคันไซนั้น ผู้แปลน่าจะสามารถถ่ายทอดผ่านเนื้อหาในบทสนทนาอื่น ๆ ได้

จากคำอธิบายต่าง ๆ ข้างต้น จึงอาจกล่าวได้ว่า นักวิชาการบางส่วนเห็นว่าการแปลภาษาถิ่นด้วยการใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทางนั้นเป็นการแปลที่ไม่เหมาะสม เนื่องจากภาษาถิ่นแต่ละถิ่นมีลักษณะเฉพาะตัว ไม่สามารถหาภาษาถิ่นที่มีความเท่าเทียมมาใช้แทนกันได้ หรือแม้จะใช้ภาษาถิ่น แต่ก็อาจส่งผลให้ผู้อ่านรู้สึกแปลกแยก ผู้แปลจึงอาจใช้วิธีการอื่นเพื่อแสดงความหมายดังกล่าวทดแทน อย่างไรก็ตาม นอกจากแนวคิดที่สนับสนุนการแปลภาษาถิ่นด้วยภาษาถิ่นปลายทาง และแนวคิดที่ไม่สนับสนุน (แต่ให้ใช้วิธีการอื่นทดแทน) แล้ว ยังมีอีกแนวคิดที่น่าสนใจ ดังนี้

Newmark (1988) ได้อธิบายว่า กรณีที่ต้องแปลภาษาถิ่น อันดับแรก ผู้แปลควรกำหนดบทบาทหรือหน้าที่ของภาษาถิ่นในต้นฉบับให้ได้ ซึ่งอาจแบ่งบทบาทหรือหน้าที่ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. การใช้เป็นภาษาแสดง
2. เพื่อเน้นให้เห็นถึงระดับชั้นของสังคมที่แตกต่าง
3. เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะทางวัฒนธรรม

Briguglia (2009, กล่าวถึงใน Villa, 2021, p. 49) กล่าวไปในทางเดียวกันกับ Newmark (1988) ว่า ในการแปลภาษาถิ่น ควรคำนึงถึงแนวคิด Skopos ของ Reiss และ Vermeer ซึ่งให้ความสำคัญกับวัตถุประสงค์ในการแปล กล่าวคือ ผู้แปลควรทำความเข้าใจว่า วัตถุประสงค์ของการใช้ภาษาถิ่นคืออะไร ซึ่งอาจแตกต่างกันไปแล้วแต่กรณี และผู้แปลควรแปลให้บรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว แม้จะหมายถึงการต้องนำภาษาถิ่นในภาษาปลายทางมาช่วยแปลร่วมด้วยก็ตาม

อาจสรุปได้ว่า การแปลภาษาถิ่นด้วยการนำภาษาถิ่นของอีกถิ่นหนึ่งมาแทนที่นั้น เป็นเรื่องที่ทำได้ยาก เนื่องจากแต่ละพื้นที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ส่งผลให้มีลักษณะเฉพาะ

ที่แตกต่างกันออกไป จึงยากที่จะหาภาษาถิ่นที่มีภาพลักษณ์เหมือนกันมาใช้แปลแทนที่กันได้ ยกเว้นผู้แปลจะมีความคุ้นชินกับภาษาถิ่นเหล่านั้นเป็นอย่างดีและแน่ใจว่ามีแสดงภาพลักษณ์ที่เทียบเคียงกันได้ อย่างไรก็ตาม การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทางอาจก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ เช่น อาจส่งผลให้ผู้อ่านรู้สึกแปลกแยก แต่หากผู้แปลทำการแปลเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมด ก็อาจส่งผลให้ตัวละครสูญเสียลักษณะเฉพาะตัว หรือทำให้ผู้รับสารปลายทางได้รับสารที่แตกต่างจากผู้รับสารต้นทางได้ ดังนั้น สิ่งที่ผู้แปลสามารถทำได้คือการหาวิธีมาทดแทน เพื่อเติมเต็มสิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อผ่านการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญที่ผู้แปลควรพิจารณาเป็นอันดับแรกคือวัตถุประสงค์หรือสิ่งที่ผู้แปลต้องการจะสื่อผ่านการใช้ภาษาถิ่นนั้น ๆ (Bruguglia, 2009 และ Newmark, 1988) ว่าเป็นการใช้ 1. เพื่อใช้เป็นภาษาแสดง 2. เพื่อเน้นให้เห็นถึงระดับชั้นของสังคมที่แตกต่าง หรือ 3. เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะทางวัฒนธรรม (Newmark, 1988) แล้วจึงเลือกกลวิธีในการแปลเพื่อให้สามารถถ่ายทอดสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ต่อไป

2.4.2 กลวิธีการแปลภาษาถิ่นและวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Villa (2021, p. 52) ได้สรุปแนวความคิดการแปลภาษาถิ่นของนักทฤษฎีหลาย ๆ ท่านเอาไว้ว่า ส่วนใหญ่ไม่แนะนำการแปลภาษาถิ่นด้วยภาษาถิ่นในภาษาปลายทางหากไม่มีความจำเป็นจริง ๆ โดยมีการเสนอวิธีการแปลรูปแบบอื่น ๆ แทน เช่น

1. การแปลโดยผสมภาษามาตรฐานกับภาษาถิ่นร่วมกัน (mixing standard and non-standard)
2. การอธิบายเสริมโดยใส่เชิงอรรถ (add explicatory footnotes)
3. การประดิษฐ์ภาษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาษาถิ่นขึ้นมา (creating an artificial language with dialectal traits)

Krapp (1925, อ้างถึงใน Bowdre, 1964, p. 1) ได้เสนอวิธี “Eye Dialect” โดยให้คำนิยามว่า เป็นการสะกดคำศัพท์ หรือกลุ่มคำในลักษณะหนึ่งทีเมื่ออ่านด้วยตาแล้วจะให้ความรู้สึกว่าเป็นภาษาถิ่น หรือ ‘nonstandard’ แต่เวลาพูดออกมาจะได้ยินเป็นภาษามาตรฐานปกติในภาษาอังกฤษ เช่น การสะกดคำว่า *sez* (says), *minit* (minute), *wimmin* (women), *likker* (liquor) เป็นต้น ซึ่งในทางสัทศาสตร์ การออกเสียงการสะกดแบบดังกล่าวก็ยังคงเป็นเช่นเดียวกับในภาษามาตรฐานอยู่ โดยผู้เขียนมักจะใช้ “Eye Dialect” ในงานวรรณกรรมเพื่อสื่อถึงภาษาถิ่นในภูมิภาคอื่นของประเทศ (Regional dialect) แม้วิธีดังกล่าวจะไม่ได้นับว่าเป็นกลวิธีการแปลภาษาถิ่นโดยตรง แต่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นวิธีการเขียนที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เมื่อเจอกับภาษาถิ่นได้จึงขอนำทฤษฎีดังกล่าวมารวมอยู่ในกลวิธีการแปลภาษาถิ่นด้วย อนึ่ง วิธีดังกล่าวมีส่วนใกล้เคียงกับกลวิธีการประดิษฐ์ภาษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาษาถิ่นขึ้นมา (creating an artificial language with dialectal traits)

Heerink (2018, pp. 38-39) ได้ทำการศึกษาวิธีการแปลภาษาแสดงบทบาทในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยใช้เทคนิคการแปลแบบรักษาความแปลกต่าง (Foreignizing approaches) เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงภาพลักษณ์ของตัวละครได้ตรงตามต้นฉบับ โดยแบ่งออกเป็น 3 วิธี คือ

1. อธิบายเสริมในรูปแบบเชิงอรรถ หรือเขียนอธิบายไว้ที่ส่วนอื่นของเล่ม

อย่างไรก็ตาม วิธีนี้มักพบเฉพาะในการแปลแบบแฟนซับ (Fan translations) เนื่องจากสำนักพิมพ์ส่วนมากมักไม่อนุญาตให้นักแปลใช้เชิงอรรถ หรืออธิบายเสริมท้ายเล่ม เพราะทำให้ผู้อ่านต้องอ่านสลับไปมาระหว่างเนื้อเรื่องและคำอธิบายเสริม ซึ่งถือเป็นการรบกวนหรือสร้างภาระแก่ผู้อ่าน

2. แปลภาษาแสดงบทบาทด้วยภาษาที่มีทำเนียบภาษา (Register)

ใกล้เคียงกัน

ตัวอย่างเช่น การแปลภาษาแสดงบทบาทที่เป็นภาษายากูซ่าด้วย Street language เพื่อแสดงภาพลักษณ์ความรุนแรงที่ใกล้เคียงกัน ในการใช้วิธีนี้ ผู้แปลต้องมีความรู้เกี่ยวกับทำเนียบภาษา (Register) และภาพลักษณ์ที่สื่อออกผ่านทำเนียบภาษา (Register) นั้น ๆ เป็นอย่างดี และบางครั้งอาจไม่พบทำเนียบภาษา (Register) ที่ใกล้เคียงพอนำมาใช้ในการแปลได้

3. ใช้สัญลักษณ์เครื่องหมายและการเปลี่ยนแปลงฟอนต์ให้เข้ากับรูปแบบของภาษาแสดงบทบาทเพื่อช่วยสื่อความ

ตัวอย่างเช่น การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น จุด (....) ตัวหนอน (~) เครื่องหมายตกใจ (!!!) เครื่องหมายคำถาม (???) หรือการเปลี่ยนแปลงฟอนต์ต่างๆ เช่น *chiller* หรือ *monotype corsiva* โดยสิ่งที่สำคัญคือตัวอักษรต้องอ่านง่าย อย่างไรก็ตาม วิธีนี้มีข้อจำกัดคือ ผู้อ่านแต่ละคนอาจรับรู้ถึงภาพลักษณ์ที่แตกต่างกัน (subjective) เนื่องจากมุมมองหรือภูมิหลังของผู้อ่านแต่ละคนไม่เหมือนกัน

Pinto (2009, อ้างถึงใน villa, 2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการแปลภาษาที่ไม่ใช่ภาษามาตรฐาน (non-standard variety) ไว้ว่าโดยปกตินักแปลจะตัดสินใจว่าต้องการรักษาลักษณะความเป็นภาษาที่ไม่ใช่ภาษามาตรฐานไว้หรือไม่ หากผู้แปลเลือกที่จะไม่รักษาไว้ ก็จะใช้วิธีการ *normalization* หรือการแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานในภาษาปลายทาง แต่หากผู้แปลเลือกที่จะคงลักษณะความเป็นภาษาที่ไม่ใช่ภาษามาตรฐานไว้ ก็จะเป็นการเลือกใช้วิธี *dialectalization* หรือการแปลเป็นภาษาถิ่น แต่นักแปลส่วนใหญ่มักเลือกใช้วิธี *normalization* มากกว่าเนื่องจากเหตุผล 2 ประการคือ 1. ภาษาถิ่นที่ปรากฏในต้นฉบับไม่ได้มีความสำคัญนัก ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง หรือเป็นภาษาที่ตัวประกอบในเรื่องใช้ จึงไม่มีความจำเป็นต้องแปลเป็นภาษาถิ่น และ 2. ข้อกำหนดของสำนักพิมพ์ที่กำหนดให้ใช้ภาษามาตรฐานเท่านั้น แต่ในทางกลับกัน ผู้แปลอาจเลือกใช้กลยุทธ์

dialectalization หรือการแปลด้วยภาษาถิ่น ในกรณีที่ภาษาถิ่นหรือภาษาที่ไม่ใช่ภาษามาตรฐานนั้น มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง หรือเป็นภาษาของตัวละครที่มีความสำคัญ

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่ากลวิธีการแปลภาษาถิ่นสามารถทำได้ 4 รูปแบบด้วยกัน คือ 1) การแปลเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมดหากภาษาถิ่นในต้นฉบับไม่ได้มีความสำคัญมากนัก และอาจแปลโดยใช้ภาษาถิ่นหากมีความสำคัญ (Pinto, 2009) 2) การแปลโดยผสมภาษามาตรฐานและภาษาถิ่นเข้าด้วยกัน (Villa, 2021) 3) การประดิษฐ์ภาษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาษาถิ่นหรือเขียนใช้คำสะกดที่คล้ายคลึงกับภาษาถิ่น (Villa, 2021 และ Krapp, 1925) และ 4) การแปลโดยใช้วิธีการทดแทนรูปแบบอื่น ๆ เช่น การใส่เชิงอรรถ หรือ การใช้สัญลักษณ์เครื่องหมายและการเปลี่ยนแปลงฟอนต์ให้เข้ากับรูปแบบของภาษา (Villa, 2021 และ Heerink, 2018)

จากการทบทวนวรรณกรรมเพิ่มเติม ทำให้ทราบว่างานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นที่นักแปลเลือกใช้จริงจากสื่อต่าง ๆ โดยตรงนั้นยังมีไม่มากนัก อย่างไรก็ตามพบงานวิจัยที่ผู้วิจัยคิดเห็นว่าตรงกับงานวิจัยในครั้งนี้ทั้งหมด 5 เรื่อง ซึ่งเป็นการวิเคราะห์การแปลภาษาแสดงบทบาทหรือภาษาถิ่นจากสื่อ 3 ประเภทด้วยกันอันได้แก่ หนังสือการ์ตูนนวนิยาย และภาพยนตร์ โดยมีทั้งการแปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาเยอรมัน (Terada, 2015) การแปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาอังกฤษ (山木戸, 2020 และ Rasmussen, 2014) การแปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาญี่ปุ่น (ロング・朝日, 1999) และ การแปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย (เพียงหนึ่ง เฟิงเจริญ, 2562) โดยผู้วิจัยจะขออธิบายงานวิจัยแต่ละชิ้นตามลำดับ

Terada (2015)⁷ ได้ศึกษาวิธีการแปลภาษาแสดงบทบาทของนักแปลชาวเยอรมัน โดยวิเคราะห์การแปลหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทั้งหมด 12 เล่ม และนวนิยายญี่ปุ่นทั้งหมด 3 เล่ม และได้ข้อสรุปว่า ภาษาแสดงบทบาทส่วนใหญ่จะถูกแปลเป็นภาษาเยอรมันมาตรฐาน (Bokmål) ส่งผลให้ผู้อ่านของทั้ง 2 ภาษามีภาพลักษณ์ต่อสิ่งที่อ่านแตกต่างกันออกไปแม้จะเป็นข้อความเดียวกัน เพื่อจัดการกับปัญหาดังกล่าว Terada ได้เสนอให้ใช้เทคนิคการแปลแบบ Replacement and Compensation (การแทนที่และการชดเชย) ในการแปลภาษาแสดงบทบาท และเพื่อทดสอบประสิทธิภาพของเทคนิคการแปลดังกล่าว Terada ได้จัดทำแบบทดสอบเกี่ยวกับการรับรู้ทางภาษา (language awareness survey) โดยสำรวจผู้อ่านจำนวน 129 คน พบว่าภาษาถิ่นในทั้ง 2 ภาษามีภาพเหมารวม (Stereotype) ลักษณะประเภทของตัวละคร (character types) และบุคลิกภาพของตัวละคร (personality traits) ที่จำเพาะผูกติดอยู่ด้วย โดยแม้ภาษาถิ่นทั้ง 2 ภาษาต่างมี

⁷ อ้างอิงจาก abstract เนื่องจากไม่สามารถเข้าถึงไฟล์ฉบับเต็มได้

ความคล้ายคลึงกันในระดับหนึ่ง แต่ก็มีได้หมายความว่าภาษาเยอรมันในแถบตะวันตกเฉียงใต้จะให้ความรู้สึกคล้ายกับภาษาญี่ปุ่นในแถบตะวันตกเฉียงใต้แต่อย่างใด ในกรณี Terada ได้ให้ข้อเสนอเพิ่มเติมไว้ว่าการแปลโดยใช้ภาษาเยอรมันเหนือสำหรับตัวละครชายที่พูดภาษาญี่ปุ่นในแถบตะวันตกเฉียงใต้น่าจะให้ความรู้สึกที่ใกล้เคียงกันได้มากกว่า

山木戸 (2020) ศึกษาการแปลภาษาถิ่นคันไซในผลงานนวนิยายและเรื่องสั้นของ มูราคามิ ฮารุกิ ฉบับแปลเป็นภาษาอังกฤษ โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาว่า บทสนทนาซึ่งเป็นภาษาถิ่นในงานวรรณกรรมที่เขียนเป็นภาษาญี่ปุ่นนั้นจะถูกแปลออกมาในรูปแบบใด จะแปลโดยใช้ภาษาถิ่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกันมาแทนที่หรือไม่ หากไม่ใช่ ผู้แปลจะมีวิธีทดแทนรูปแบบใด 山木戸 ได้วิเคราะห์ผลงานของ มูราคามิ ฮารุกิ ทั้งหมด 6 เรื่อง มีตัวละครที่พูดภาษาถิ่นคันไซรวม 7 คน และพบว่าภาษาถิ่นที่ปรากฏจะถูกแปลด้วยภาษาอังกฤษมาตรฐานทั้งหมด แต่จะมีทั้งกรณีที่ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครมีการใช้ภาษาถิ่นคันไซ และกรณีที่ไม่สามารถรับรู้ได้ ในกรณีที่สามารถรับรู้ได้นั้น แบ่งออกได้เป็น 2 วิธีคือ

วิธีที่ 1) ผู้แปลทำการแปลเนื้อหาตามต้นฉบับที่มีเนื้อความเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นคันไซของตัวละคร

ตัวอย่างที่ (6) (ตัวอักษรหนา สื่อถึงประโยคภาษาถิ่นคันไซและคำแปลในฉบับภาษาอังกฤษ)

Koorogi (ตัวละครผู้หญิงชาวโอซากะ จากเรื่อง *After Dark* ฉากในกรุงโตเกียว)
「**すいません。本名は捨てましてん**」とコオロギは関西弁で言う。

(村上, 2004, p. 52)

“**Sorry about that,**” says Koorogi in the soft tones of the Kansai region around Osaka.

(Murakami 2008, Rubin, Trans., p. 37)

(山木戸, 2020, p. 35)

วิธีที่ 2) ผู้แปลตัดสินใจใส่ข้อความว่า “ด้วยภาษาถิ่นคันไซ” เพิ่มเข้าไปในเนื้อเรื่องด้วยตนเอง

ตัวอย่างที่ (7)

Miyake (ตัวละครผู้ชายชาวโคเบะ จากเรื่อง Landscape with flatiron ฉากในจังหวัดอิบารากิ)

「もう寝てたか？」と三宅さんがいつものぼそぼそとした声で言った。

「だいじょうぶ、まだ寝てないよ」と順子は答えた。

「今、浜にいるねんけどな、流木がけっこうぎょうさんあるねん。

大きいやつができるで。出てこれるか？」

「いいよ」と順子は言った。「今から着替えて、十分で行く」

(村上, 2000, p. 40)

“Did I wake you?” Miyake asked in his familiar muffled Osaka accent.

“Nah,” Junko said. “We’re still up.”

“I’m at the beach. You should see all this driftwood! We can make a big one this time. Can you come down?”

“Sure,” Junko said. “Let me change clothes. I’ll be there in ten minutes.”

(Murakami 2003, Rubin, Trans., p. 22)

(山木戸, 2020, p. 37)

山木戸 (2020) ได้วิเคราะห์ว่า เหตุที่ผู้แปลเลือกแปลโดยเพิ่มข้อมูล “ด้วยสำเนียงโอซากะ (Osaka accent)” เข้าไปในฉบับแปลภาษาอังกฤษนั้น เป็นเพราะข้อมูลดังกล่าวจะส่งผลต่อเนื้อเรื่องในภายหลัง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเสริมข้อมูลดังกล่าวเข้าไป

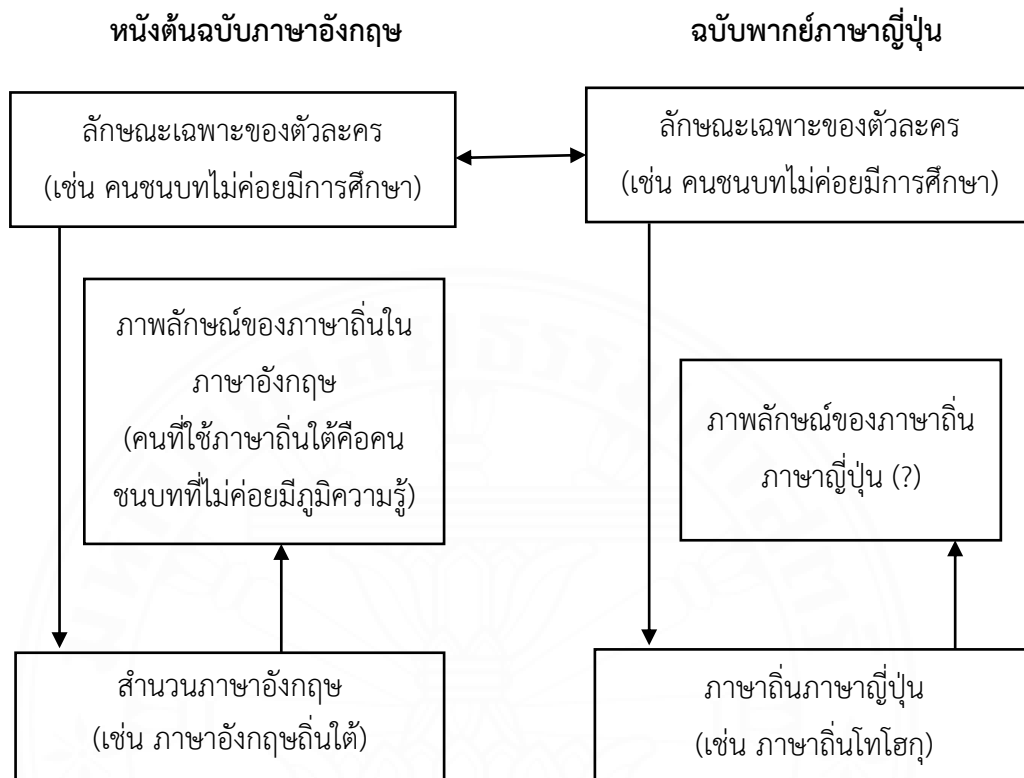
Rasmussen (2015) ศึกษาลักษณะการแปลค่านิยมทางวัฒนธรรมที่สื่อผ่านการใช้ภาษาญี่ปุ่นว่าผู้แปลมีแนวโน้มที่จะใช้เทคนิคการแปลแบบทำให้กลมกลืน (domestication) หรือเทคนิคการแปลแบบรักษาความแตกต่าง (foreignization) มากกว่ากัน โดยเน้นศึกษา 2 แห่ง ได้แก่ ภาษาถิ่น และระดับความสุภาพ จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง *Love★Com* ของ นากาฮาระ อายะ ที่มีการดำเนินเรื่องโดยใช้ภาษาถิ่นโอซากะเป็นหลักในฉบับแปลภาษาอังกฤษ จากการศึกษาพบว่าผู้แปลมีแนวโน้มที่จะใช้เทคนิคการแปลแบบทำให้กลมกลืน (domestication) เป็นส่วนใหญ่ โดยค่านิยมทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในฉบับแปลภาษาอังกฤษมีเพียงการใช้ honorific suffixes หรือหน่วยคำเติมหลังเพื่อยกย่องคู่สนทนาเท่านั้น ผู้อ่านจะไม่สามารถทราบได้เลยว่าในต้นฉบับมี

การใช้ภาษาถิ่นปรากฏอยู่และจะไม่สามารถทราบได้ว่าระดับภาษาที่ตัวละครใช้ในแต่ละสถานการณ์นั้นแตกต่างกัน ซึ่ง Rasmussen ได้เสนอเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นเอาไว้ว่า วิธีที่จะสามารถคงลักษณะความแตกต่างนี้เอาไว้ได้ คือการนำภาษาถิ่นที่ปรากฏในภาษาปลายทางมาใช้แปล (Rasmussen, 2015, p. 9) อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการดำเนินเรื่องโดยใช้ภาษาถิ่นเป็นหลัก หากผู้แปลใช้ ตัวอย่างเช่น ‘ภาษาถิ่นทางตอนใต้ของอเมริกา’ ในการแปลทั้งหมดก็อาจส่งผลให้ผู้อ่านรู้สึกว่ายาก และเป็นภาระแก่ผู้อ่านได้เช่นกัน ดังนั้นจึงไม่อาจกล่าวได้ว่าวิธีการแปลเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมดในบริบทดังกล่าวนี้ไม่เหมาะสม

ロング・朝日 (1999) ศึกษาการแปลภาษาถิ่นโดยเปรียบเทียบภาษาถิ่นอังกฤษและภาษาถิ่นญี่ปุ่นจากภาพยนตร์อเมริกันทั้งหมด 4 เรื่อง โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาว่าตัวละครต่างๆ จะใช้ภาษาถิ่นในลักษณะใด และเพื่อยกตัวอย่างลักษณะเฉพาะภาษาถิ่น (方言的特徴) โดยลักษณะเฉพาะนี้สามารถสังเกตได้จากการเปรียบเทียบระหว่างบทภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่นว่าตัวละครที่มีพื้นเพแบบหนึ่งจะให้ภาพลักษณ์แบบใด ตัวอย่างเช่น การที่ตัวละครที่เป็นคนชนบทที่ไม่ค่อยมีการศึกษาพูดภาษาอังกฤษสำเนียงใต้ในต้นฉบับ จะเป็นการบอกโดยนัยว่า ‘ภาษาอังกฤษถิ่นใต้เป็นภาษาถิ่นที่คนชนบทที่ไม่ค่อยมีการศึกษาใช้กัน’ และในทางกลับกันหากต้องการจะทราบว่าภาษาถิ่นภาษาญี่ปุ่นถิ่นใดมีภาพลักษณ์แบบใด ก็สามารถทำได้โดยการดูว่าภาษาถิ่นนั้นถูกนำมาใช้กับตัวละครที่มีลักษณะแบบใดเช่นกัน โดยในฉบับพากย์ภาษาญี่ปุ่นตัวละครดังกล่าวพูดด้วยภาษาถิ่นโทโฮกุ ดังนั้นจึงสามารถทราบได้ว่าที่ประเทศญี่ปุ่นมีภาพลักษณ์ว่า ‘ภาษาถิ่นโทโฮกุเป็นภาษาถิ่นที่คนชนบทที่ไม่ค่อยมีการศึกษาใช้กัน’ โดยความสัมพันธ์เกี่ยวกับตัวละครและภาพลักษณ์ดังกล่าว สามารถสรุปออกมาได้ดังนี้

ภาพที่ 2.2

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและภาพลักษณ์ภาษาถิ่น



หมายเหตุ. จาก “翻訳と方言 映画の吹き替え翻訳に見られる日米の方言観,” โดย ดาเนียล
 ・ロング・朝日祥之, 1999, 『日本語学』, 18(3), p. 68.

และจากการศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องในฉบับภาษาอังกฤษและฉบับพากย์ภาษาญี่ปุ่นพบว่า บทพูดของตัวละครเกษตรกรทั้งคนผิวขาวและทาสผิวสีจะถูกแปลเป็นภาษาถิ่นโทโฮกุ ส่วนชนชั้นแรงงานในเมืองมักถูกแปลด้วยภาษาถิ่นคันไซหรือภาษาถิ่นโทโฮกุ สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.4

ตารางแสดงลักษณะตัวละครและลักษณะภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง

ลักษณะเฉพาะ ของตัวละคร	ภาษาอังกฤษ	ภาษาญี่ปุ่น
ทาสผิวสี ที่ทำงานในฟาร์ม	AAVE ⁸	ภาษาถิ่นโทโฮกุ
	AAVE	ภาษาถิ่นคันโต
	AAVE	ภาษาถิ่นญี่ปุ่นแถบตะวันออก
ชนชั้นแรงงานในเมือง	AAVE	ภาษาถิ่นโทโฮกุ หรือ ภาษาถิ่นฮิโรชิมะ
	ภาษาอังกฤษของชาวยิว	ภาษาถิ่นญี่ปุ่นแถบตะวันออก
เกษตรกรผิวขาว ในสมัยก่อน	ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันตอนใต้	ภาษาถิ่นโทโฮกุ
	ภาษาอังกฤษแบบอเมริกันตอนใต้	ภาษาถิ่นโทโฮกุ
ชนชั้นแรงงานในเมือง	ภาษาอังกฤษแบบค็อคเนย์ ⁹	ภาษาถิ่นคันโต

หมายเหตุ. จาก “翻訳と方言 映画の吹き替え翻訳に見られる日米の方言観,” โดย ダニエル・ロング・朝日祥之, 1999, 『日本語学』, 18(3), p. 75.

ロング・朝日 (1999) ได้อธิบายเหตุผลว่าทำไมจึงจำเป็นต้องนำภาษาถิ่นมาใช้ในการแปลไว้ว่า “การพูด (発話)” ประกอบไปด้วย 2 หน้าที่ คือ “หน้าที่ถ่ายทอดข้อมูล (情報機能)” และ “หน้าที่เชิงสัญลักษณ์ (象徴的機能)” โดย “หน้าที่ถ่ายทอดข้อมูล” คือส่วนของเนื้อหา และ “หน้าที่เชิงสัญลักษณ์” คือส่วนเนื้อหาโดยนัยยะ การแปลตัวละครที่พูดภาษาถิ่นจะสามารถทำได้โดยง่ายหากแปลโดยพิจารณาเพียง “หน้าที่ถ่ายทอดข้อมูล” เพียงด้านเดียว ทั้งนี้ หากจะแปลโดยคำนึงถึง “หน้าที่เชิงสัญลักษณ์” ร่วมด้วย ก็คงไม่มีวิธีอื่นนอกจากการนำภาษาถิ่นญี่ปุ่นที่มีภาพลักษณ์ใกล้เคียงกับในต้นฉบับมาใช้ในการสื่อความ

เพียงหนึ่ง เฟ็งเจริญ (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการแปลนวนิยายเรื่อง A Thousand Splendid Suns ของ ฮาเฮล็ด โฮเซนี่ เป็นภาษาไทย โดยในนวนิยายเรื่องดังกล่าวมีการใช้ภาษาถิ่น 2 คือ ภาษาฟาร์ซี (ดารี) และภาษาพัชตู ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้ในประเทศอัฟกานิสถาน

⁸ ย่อมาจาก ‘African-American Vernacular English’ หมายถึง ภาษาอังกฤษของชาวแอฟริกัน-อเมริกัน

⁹ ‘Cockney’ เป็นภาษาถิ่นของภาษาอังกฤษพบได้ทั่วไปในและรอบ ๆ ลอนดอน โดยมักจะถูกใช้ในชนชั้นแรงงานและชนชั้นกลางตอนล่าง

ผู้วิจัยได้สรุปเกี่ยวกับการแปลในส่วนดังกล่าวไว้ว่า ผู้แต่ง (ฮาเลียต โฮเซน) เป็นชาวอัฟกานิสถาน โดยกำเนิด และมีความรู้เรื่องภาษาท้องถิ่นเหล่านี้เป็นอย่างดี จึงสอดแทรกภาษาเหล่านี้ไปในบทประพันธ์ด้วย ในขั้นตอนการถ่ายถอดบทแปล ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้วิธีการทับศัพท์ เพื่อคงลักษณะเด่นทางภาษาเอาไว้ ประกอบกับการเลือกแปลโดยตีความหมายของคำศัพท์ให้เข้ากับบริบทของเนื้อเรื่อง เพื่อให้บทแปลนั้นมีความสละสลวยและได้อรรถรส

ตัวอย่างที่ (8) ตัวอย่างการแปล กรณีผู้แปลเลือกใช้วิธีการทับศัพท์ เพื่อคงลักษณะเด่นทางภาษาไว้

ต้นฉบับ

His eyes shifted to her. "Why would I be angry?"

"I don't know, but ever since the baby-"

"Is that the kind of man you take me for, after everything I've done for you?"

"No. Of course not."

"Then stop pestering me!"

"I'm sorry. Bebakhsh, Rasheed. I'm sorry."

ฉบับแปล

สายตาเขาหันมาที่เธอ “ทำไมฉันต้องโกรธล่ะ?”

“ไม่รู้สิ ตั้งแต่เรื่องลูก-”

“กับทุกสิ่งทุกอย่างที่ฉันทำให้เธอที่ผ่านมาทั้งหมด เธอเห็นฉันเป็นคนแบบนี้หรือ?”

“ไม่ ไม่เลย”

“งั้นก็หยุดเข้าซี่ชึกทีสิ!”

“ฉันขอโทษ เบบาคช (ขอโทษ) ราชีด”

โดยผู้แปลให้คำอธิบายการแปลดังนี้

“ผู้แปลใช้การถ่ายถอดภาษาฟัชตู ในตัวอย่างข้างต้นด้วยการทับศัพท์ ทั้งนี้ คำศัพท์ “Bebakhsh” มีความหมายว่า “ขอโทษ” ซึ่งมีความหมายเดียวกับประโยคก่อนหน้า ซึ่งผู้แปลเลือกการถ่ายเสียงคำศัพท์ไว้เพื่อให้ตรงตามเจตนาที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอเอกลักษณ์ของภาษา พร้อมทั้งระบุความหมายภาษาไทยกำกับไว้ด้านหลังเพิ่มเติม เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อ่านปลายทางที่ไม่คุ้นเคยได้เข้าใจบริบทของบทของการสนทนาได้อย่างสิ้นไหลและไม่สะดุด”

ตัวอย่างที่ (9) ตัวอย่างการแปล กรณีผู้แปลเลือกใช้วิธีการแปลโดยตีความหมายของคำศัพท์ให้เข้ากับบริบท

ต้นฉบับ

"Where are you going, hamshira?"

She pushed until somehow, she was in the clear and then she ran up the street. It wasn't until she'd reached the intersection that she realized she'd run the wrong way. She turned around and ran back in the other direction, head down, tripping once and scraping her knee badly, then up again and running, bolting past the women.

"What's the matter with you?"

"You're bleeding, hamshira"

ฉบับแปล

“จะไปไหนนะ สาวน้อย ?”

มาเริ่มต้นตัวออกมาได้แล้ววิ่งไปที่ถนน เมื่อมาถึงทางแยก นึกขึ้นได้ว่าเธอวิ่งมาผิดทาง เธอหันหลังกลับไปอีกทาง เดินก้มหน้าและล้มจนหัวเข้าถลอก เธอลุกอีกครั้งและวิ่งผ่านกลุ่มผู้หญิงพวกนั้น

“เป็นอะไรของเธอนะ ?”

“เธอเลือดไหลนะ สาวน้อย”

โดยผู้แปลให้คำอธิบายการแปลดังนี้

“ผู้แปลเลือกใช้การแทนที่คำด้วยคำในภาษาปลายทาง ในเนื้อเรื่องเป็นบทสนทนา ระหว่างมาเรียมที่เพิ่งย้ายมาอยู่ใหม่และเข้าไปร่วมกิจกรรมในชุมชนเป็นครั้งแรก ไม่มีใครรู้จักเธอ จึงไม่ได้เรียกเธอด้วยชื่อจริง และเรียกแทนด้วยคำว่า “Hamshira” ซึ่งมีความหมายตามรูปภาษาว่า “พี่สาว” หรือ “น้องสาว” ทั้งนี้ผู้แปลเลือกใช้คำแปลว่า “สาวน้อย” เพื่อให้ได้บทแปลที่เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง”

จากการศึกษาวิจัยทั้ง 5 เรื่องข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ภาษาถิ่นในงานเขียนประเภทหนังสือการ์ตูนและนวนิยายภาษาญี่ปุ่น มักถูกแปลด้วยภาษามาตรฐานของภาษาปลายทางทั้งหมด (Terada, 2015, 山木戸, 2020 และ Rasmussen, 2014) ซึ่งการแปลในลักษณะดังกล่าวจะส่งผลให้ผู้อ่านทั้ง 2 ภาษามีภาพลักษณ์ต่อสิ่งที่อ่านแตกต่างกัน และในฉบับแปลมีโอกาสที่ผู้อ่านจะไม่สามารถรับรู้ได้ว่ามีการใช้ภาษาถิ่นอยู่ แต่หากข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง ผู้แปลอาจเพิ่มข้อมูลเข้าไปโดยการอธิบายเสริม เช่น การเพิ่มประโยค “ด้วยภาษาถิ่น○○” เข้าไปเพื่อให้ผู้อ่านทราบได้

วิธีการแปลอีกวิธีคือการใช้ภาษาถิ่นที่มีภาพลักษณ์หรือภาพเหมารวมที่คล้ายกันมาใช้แปลแทนที่ (コング・朝日, 1999) เพื่อถ่ายทอดข้อความเชิงสัญลักษณ์หรือเนื้อหานัยยะ

ที่แฝงมากับตัวภาษา ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ Terada (2015) และ Rasmussen (2014) อย่างไรก็ตาม วิธีการดังกล่าวก็อาจมีใช้วิธีการแปลที่สมบูรณ์แบบ เนื่องจากภาษาถิ่นในต้นฉบับและ ภาษาถิ่นในภาษาปลายทางที่นำมาใช้แปลอาจให้ภาพเหมารวมที่แตกต่างกันอยู่บ้าง และวิธีสุดท้ายคือ การทับศัพท์ สามารถนำมาปรับใช้ในกรณีที่ภาษาถิ่นถูกนำมาใช้ในระดับหน่วยคำ เช่น การนำคำศัพท์ ในภาษาถิ่นมาใช้เพียงบางคำเท่านั้น ซึ่งวิธีการดังกล่าวจะช่วยคงลักษณะเด่นทางภาษาเอาไว้ได้ (เพียงหนึ่ง เฟ็งเจริญ, 2562)



บทที่ 3

วิธีการวิจัย

ในบทนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัยซึ่งประกอบไปด้วย การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ขั้นตอนการศึกษา และรายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาใช้ศึกษา

3.1 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 การคัดเลือกหนังสือการ์ตูน

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาภาพรวมของกลวิธีการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่น เพื่อให้ได้ทราบกลวิธีการแปลภาษาถิ่นที่มีความร่วมสมัย ผู้วิจัยจึงเลือกวิเคราะห์ภาษาถิ่นในการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยที่แปลหลัง พ.ศ. 2540 และเพื่อให้เห็นภาพรวมการแปล ผู้วิจัยจึงสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพยายามคัดเลือกเรื่องโดยให้มีนักแปล สำนักพิมพ์ บรรณาธิการ และเนื้อเรื่องที่มีความหลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลการแปลที่หลากหลายมิใช่สำนวนเฉพาะของผู้ใดผู้หนึ่ง และไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ในการแปลที่เหมือนกัน เนื่องจากแต่ละสำนักพิมพ์มักมีข้อกำหนดเกี่ยวกับลักษณะการแปลที่แตกต่างกันไป นอกจากนี้ แนวเรื่องของหนังสือการ์ตูนที่แตกต่างกันก็น่าจะส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกกลวิธีการแปลที่แตกต่างกันออกไปเช่นกัน

3.1.2 การเก็บตัวอย่างข้อมูลจากหนังสือการ์ตูน

ผู้วิจัยจะเก็บตัวอย่างโดยเริ่มจากเล่มที่มีตัวละครที่พูดภาษาถิ่นปรากฏเป็นเล่มแรก โดยหากเป็นการ์ตูนชุดที่ประกอบด้วยหลายเล่ม ผู้วิจัยจะทำการสุ่มเล่มอื่น ๆ เพื่อมาศึกษาอีกจำนวน 2-3 เล่ม โดยผู้วิจัยจะไม่ได้เก็บข้อมูลจากหนังสือการ์ตูนทุกเล่มที่มีตัวละครที่พูดภาษาถิ่นปรากฏ เนื่องจากการ์ตูนบางเรื่องมีจำนวนตอนที่ยาวหรือยังไม่จบ และผู้วิจัยเห็นว่าจำนวนเล่มที่นำมาศึกษานั้นน่าจะเพียงพอสำหรับการศึกษาภาพรวมการแปลภาษาถิ่นในครั้งนี้

3.2 ขั้นตอนการศึกษา

ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เก็บข้อมูลตัวอย่างการแปลจากหนังสือการ์ตูนฉบับแปลไทยเทียบกับหนังสือการ์ตูนต้นฉบับ
2. วิเคราะห์ภาพลักษณ์ของตัวละคร รวมถึงจุดประสงค์ของการใช้ภาษาถิ่น

3. วิเคราะห์กลวิธีการแปลภาษาถิ่นจากข้อมูลใน (1) จัดแบ่งประเภทของการแปลและปัจจัยที่คาดว่าจะส่งผลต่อการเลือกใช้กลวิธีดังกล่าว โดยหากพบกรณีที่คาดเดาปัจจัยได้ยาก ผู้วิจัยจะทำการติดต่อขอสัมภาษณ์นักแปลผ่านสำนักพิมพ์ เพื่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

4. ทำการอภิปรายผลและสรุปผลในลักษณะความเรียง

3.3 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาใช้ในการศึกษา

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บตัวอย่างการแปลจากหนังสือการ์ตูนแปลไทยทั้งหมด 18 เรื่องจำแนกตามสำนักพิมพ์ได้ดังนี้ 1.สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ จำนวน 4 เรื่อง 2.สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมมิค จำนวน 7 เรื่อง 3.สำนักพิมพ์บงกช จำนวน 1 เรื่อง 4.สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำนวน 4 เรื่อง และ 5.สำนักพิมพ์รักพิมพ์ จำนวน 2 เรื่อง รายละเอียดหนังสือการ์ตูนตามตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1

ตารางสรุปรายละเอียดหนังสือการ์ตูนที่นำมาศึกษา

สำนักพิมพ์	ชื่อเรื่อง	ปีที่พิมพ์ ¹⁰	แนวเรื่อง	ผู้แปล
วิบูลย์กิจ	1. ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน	หลังปี 2539	สืบสวน	วรรณ, Ploenpit Pitilertkhuna
	2. วันธรรมดาของแม่มด ว่าวุ่น	2563	ตลก, ชีวิตประจำวัน	อภิวัฒน์
	3. SPACE BROTHER สองสิ่งห้วงอากาศ	2554	ดราม่า, ไซ-ไฟ, ตลก	ปาณิสรา
	4. คนเล็กทะยานฟ้า	2549	กีฬา	โชติรส
สยาม อินเตอร์ คอมมิค	1. ตัวแสบแอบเกรียน อุมารูจิง	2559	ตลก, ชีวิตประจำวัน	สันห์จุฑา ธเนศากร
	2. รักหลงป่วนใจ	2557	โรแมนติก-ตลก	วิสุทธิ์ พิเชษฐ์วานิช, Poem
	3. โอตาคุป่วนสะท้านโลก	2560	กีฬา	jojimjew

¹⁰ เป็นปีพ.ศ.ของหนังสือการ์ตูนฉบับแปลไทยที่มีตัวละครที่นำมาศึกษาปรากฏเล่มแรก

ตารางที่ 3.1

ตารางสรุปรายละเอียดหนังสือการ์ตูนที่นำมาศึกษา (ต่อ)

สำนักพิมพ์	ชื่อเรื่อง	ปีที่พิมพ์	แนวเรื่อง	ผู้แปล
สยามอินเตอร์คอมมิค	4. ไฮคิว!! คู่ตบฟ้าประทาน	2564	กีฬา	สัมพันธ์จุฑา ธเนศากร
	5. ยอดนักปรุงโซมะ	2557	ทำอาหาร, ตลก	สรพงษ์ กิจบัญชาพร, Solar
	6. มายฮีโร่ อคาเดเมีย	2564	ต่อสู้, ตลก, ซูเปอร์ฮีโร่	Tare
	7. Golden Kamuy	2562	แอ็คชั่น, ผจญภัย, อิงประวัติศาสตร์	Zennzonbolt
บงกช	1. จิฮายะ	2555	โรแมนติก-ตลก, กีฬา	จิตติมา, daokuma
เนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์	1. Blue Exorcist	2556	แอ็คชั่น, ผจญภัย, แฟนตาซี	เลอลักษณ์ วีรภูมิไกร, ญัฐ อารังหวัง
	2. Sket Dance	2551	ตลก	อิศเรศ ทองปัสโนว์
	3. Prince of Tennis	2546	กีฬา	คุณเผือก
	4. เครยอนชินจัง	2540	ตลก	สุนีย์ ตั้งตน, ป้าฮารุ, อดุลย์ แदनตะเคียน, พรอนันต์ ลีวรรณภาใส
รักพิมพ์	1. Blue Period	2564	ก้าวข้ามวัย	หมาหงอย
	2. ศีกระบำดาบเทวะ- ONLINE- ANTHOLOGYCOMIC ~กระบวนทัพสแควร์ เอนิกซ์~ ¹¹	2561	แอ็คชั่น, แฟนตาซี	หมาหงอย

¹¹ เป็นหนังสือการ์ตูนแบบรวมนักเขียน (Anthology) จบในเล่ม

ตารางที่ 3.2

ตารางสรุปรายละเอียดตัวละครที่นำมาศึกษา

ชื่อเรื่อง	ตัวละคร ที่นำมาศึกษา	เล่มที่ ปรากฏ	จังหวัดของ ฉากที่ปรากฏ	จังหวัด บ้านเกิด	ภาษาถิ่น ภาษาญี่ปุ่นที่พบ	ภาษาถิ่นแบ่ง ตามภูมิภาค
ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน ¹²	1. ฮัตโตริ เฮจิ	10,63,94	โตเกียว,เกียวโต	โอซากะ	โอซากะ	คันไซ
	2. ฮิงาชิโอะ มาริอะ	53,95	โตเกียว	ไม่ปรากฏ	คันไซ	คันไซ
วันธรรมดาของแม่มดตัวอ้วน	3. คูราโมโตะ เคจิ	1,4	อาโอโมริ	อาโอโมริ	สีการุ	โทโฮกุ
SPACE BROTHER สองสิ่งห่ออากาศ	4. ฟุรุยะ ยาซุชิ	3,4,5	โตเกียว	เกียวโต	เกียวโต	คันไซ
	5. บาบะ ฮิโรโตะ	5	โตเกียว	โอซากะ	โอซากะ	คันไซ
คนเล็กทะเลยานฟ้า	6. นัตสึเมะ เค็นจิ	3,4	คานากาวะ	ฮิโรชิมะ	ฮิโรชิมะ	ชูโวกุ
ตัวแสบแอบเกรียน อุมารุจัง	7. เอบินะ นานะ	1,2,3,4	โตเกียว	อากิตะ	อากิตะ	โทโฮกุ
รักหลวงป่วนใจ ¹³	8. ทาจิบานะ มาริกะ	5,11,21	โตเกียว	ไม่ปรากฏ	ฮากาตะ	ฮิจิกุ
	9. ทาจิบานะ เก็ง	5	โตเกียว	ไม่ปรากฏ	ฮากาตะ	ฮิจิกุ
	10. ชิโนฮาระ มิคางะ	11,21	โตเกียว	ไม่ปรากฏ	ฮากาตะ	ฮิจิกุ

¹² เล่มที่ 10 แปลโดย: วรณ, เล่มที่ 53 63 94 95 แปลโดย: Ploenpit Pitilertkhuna

¹³ เล่มที่ 5 11 แปลโดย: วิสุทธิ์ พิเชษฐวานิช, เล่มที่ 21 แปลโดย: Poem

ตารางที่ 3.2

ตารางสรุปรายละเอียดตัวละครที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อเรื่อง	ตัวละคร ที่นำมาศึกษา	เล่มที่ ปรากฏ	จังหวัดของ ฉากที่ปรากฏ	จังหวัด บ้านเกิด	ภาษาถิ่นภาษา ญี่ปุ่นที่พบ	ภาษาถิ่นแบ่ง ตามภูมิภาค
โอดาคุ บั่นสะท้านโลก	11. นารูโกะ โซคิจิ	2,9,10	ชิบะ	โอซากะ	โอซากะ	คันไซ
	12. มิโดซุจิ อากิระ	10,11	คานากาวะ	เกียวโต	เกียวโต	คันไซ
ไฮคิว!! คู่ตบฟ้าประทาน	13. มียะ โอซามุ	28	โตเกียว	เฮียวโงะ	เฮียวโงะ	คันไซ
	14. มียะ อัตสึมุ	28	โตเกียว	เฮียวโงะ	เฮียวโงะ	คันไซ
ยอดนักปुरुโชมะ ¹⁴	15. ทาโดโกโร่ เมงุมิ	1,7,8,31	โตเกียว	ไม่ปรากฏ	โทโฮกุ	โทโฮกุ
มายฮีโร่ อคาเดเมีย	16. อูรารากะ โอจะโกะ	5	ไม่ปรากฏ	มิเอะ	มิเอะ	คันไซ
	17. โทโยมิตสึ ไทชิโร่	15	โอซากะ	โอซากะ	โอซากะ	คันไซ
Golden Kamuy	18. โคอิโตะ โอดะโนะชิน	10,20	ฮอกไกโด	คาโกชิมะ	ซัตสึมะ	ซัตสึงู
	19. โคอิโตะ เฮจิ	13,14	ฮอกไกโด	คาโกชิมะ	ซัตสึมะ	ซัตสึงู
	20. ทานิงะกิ เก็นจิโร่	8,17	ฮอกไกโด	อากิตะ	อากิตะ	โทโฮกุ
จิฮายะ ¹⁵	21. วาตายะ อาราดะ	1,2,17,33	โตเกียว	ฟูกูอิ	ฟูกูอิ	โฮกุริกุ
	22. วากามิยะ ชิโนบุ	4,5,17,33	เกียวโต	เกียวโต	เกียวโต	คันไซ

¹⁴ เล่มที่ 1 4 7 8 แปลโดย: สรพงษ์ กิจบัญชาพร, เล่มที่ 31 แปลโดย: Solar

¹⁵ เล่มที่ 1 2 4 5 แปลโดย: ธิติมา, เล่มที่ 17 33 แปลโดย: daokuma

ตารางที่ 3.2

ตารางสรุปรายละเอียดตัวละครที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อเรื่อง	ตัวละคร ที่นำมาศึกษา	เล่มที่ ปรากฏ	จังหวัดของ ฉากที่ปรากฏ	จังหวัด บ้านเกิด	ภาษาถิ่นภาษา ญี่ปุ่นที่พบ	ภาษาถิ่นแบ่ง ตามภูมิภาค
Blue Exorcist ¹⁶	23. ชุงุโร ริวจิ	2,5,16	ไม่ปรากฏ	เกียวโต	เกียวโต	คันไซ
	24. ซิมะ เร็นโซ	2,5,16	ไม่ปรากฏ	เกียวโต	เกียวโต	คันไซ
	25. โอคุมุระ ริน	5	เกียวโต	ไม่ปรากฏ	คันไซ	คันไซ
Sket Dance	26. โอนิซูกะ ฮิเมะ	1,2,3,18	โตเกียว	โอซากะ	โอซากะ	คันไซ
Prince of Tennis	27. โอซิทาริ ยูชิ	15,32	โตเกียว	โอซากะ	โอซากะ	คันไซ
เครยอนชินจัง ¹⁷	28. โนฮาระ กิโนะซุเกะ	16,23,11	ไซตามะ	อาคิตะ	อาคิตะ	โทโฮกุ
	29. โนฮาระ เซมาชิ	16	ไซตามะ	อาคิตะ	อาคิตะ	โทโฮกุ
	30. โคยามะ โยชิจิ	22,23,11	ไซตามะ,คุมาโมโตะ	คุมาโมโตะ	คุมาโมโตะ	ฮิจิกุ
	31. โคยามะ ฮิซาเอะ	22,23,11	ไซตามะ,คุมาโมโตะ	คุมาโมโตะ	คุมาโมโตะ	ฮิจิกุ
Blue Period	32. ฮาซิดะ ฮารุกะ	2,3	โตเกียว	ไม่ปรากฏ	โอซากะ	คันไซ
	33. ยางุจิ ยาโทระ	3	โตเกียว	โตเกียว	โอซากะ	คันไซ

¹⁶ เล่มที่ 2 5 แปลโดย: เลอลักษณ์ วีรุฒิกโร, เล่มที่ 16 แปลโดย: ณัฐ ชำรงหวัง

¹⁷ เล่มที่ 11 แปลโดย: สุนีย์ ตั้งตน, เล่มที่ 16 แปลโดย: อุดุลย์ แดนตะเคียน, เล่มที่ 22 แปลโดย: ป้าฮารุ, เล่มที่ 23 แปล โดย: อุดุลย์ แดนตะเคียน และพรอนันต์ สิริวรรณภาโส จำนวนเล่มในฉบับต้นฉบับและฉบับแปลไทยจะไม่เท่ากัน โดยเล่มที่ 11 16 22 23 ในฉบับแปลไทยจะเทียบเท่ากับเล่มที่ 16 24 34 35 ในต้นฉบับตามลำดับ

ตารางที่ 3.2

ตารางสรุปรายละเอียดตัวละครที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อเรื่อง	ตัวละคร ที่นำมาศึกษา	เล่มที่ ปรากฏ	จังหวัดของ ฉากที่ปรากฏ	จังหวัด บ้านเกิด	ภาษาถิ่นภาษา ญี่ปุ่นที่พบ	ภาษาถิ่นแบ่ง ตามภูมิภาค
ศึกระบำดาบเทวะ-ONLINE- ANTHOLOGY COMIC ~กระบวนทัพสแควร์เอนิกซ์~	34. ฮากาตะ โทชิโระ	เล่มเดียวจบ	ไม่ปรากฏ	ฟูกูโอกะ	ฮากาตะ	ฮิจิคุ
	35. อากาชิ คูนิยุกิ	เล่มเดียวจบ	ไม่ปรากฏ	เฮียวโงะ	เฮียวโงะ	คันไซ

จากตัวอย่างที่นำมาศึกษาพบตัวละครที่ใช้ภาษาถิ่นทั้งหมด 35 ตัว และพบการใช้ภาษาถิ่นแบ่งตามเกณฑ์การแบ่งภาษาถิ่นของ 束条 (1953) ได้ทั้งหมด 6 ภูมิภาคใหญ่ๆ ด้วยกันคือ ภาษาถิ่นคันไซ (ภาษาถิ่นโอซากะ ภาษาถิ่นเกียวโต ภาษาถิ่นเฮียวโงะ ภาษาถิ่นมิเอะ) ภาษาถิ่นโฮกูริกุ (ภาษาถิ่นฟูกูอิ) ภาษาถิ่นชูโกกุ (ภาษาถิ่นฮิโรชิมะ) ภาษาถิ่นโทโฮกุ (ภาษาถิ่นอากิตะ ภาษาถิ่นสึการ์) ภาษาถิ่นฮิจิกุ (ภาษาถิ่นฮากาตะ ภาษาถิ่นคุมาโมโตะ) และ ภาษาถิ่นชัตสึงู (ภาษาถิ่นชัตสึมะ) โดยภาษาถิ่นที่พบการใช้มากที่สุดคือภาษาถิ่นคันไซ

ภาษาถิ่นแต่ละถิ่นจะมีลักษณะเด่นที่แตกต่างกันออกไป โดยสามารถสังเกตได้ดังตารางที่ 3.3 ซึ่งเป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมจากบทสนทนาของตัวละครที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนที่ได้นำมาศึกษา

ตารางที่ 3.3

ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะเด่นของภาษาถิ่นแต่ละถิ่นที่พบในหนังสือการ์ตูนที่นำมาศึกษา

ภาษาถิ่น	สรรพนามบุรุษที่ 1	คำลงท้าย	อื่น ๆ	ตัวอย่าง
ภาษาถิ่นคันไซ	うち	~や、 ~やで	มักใช้ ~~ん ในประโยคปฏิเสธ	• 当然 <u>や</u> • 行か <u>へん</u>
ภาษาถิ่นโฮกูริกุ	おれ、僕	~の、 ~や、 ~さ	-	• すごい <u>のお</u> • 帰る <u>んや</u> • やろ <u>っさ</u>
ภาษาถิ่นชูโกกุ	ワシ	~じゃ	-	• <u>ワシ</u> が行くん <u>じゃ</u>
ภาษาถิ่นโทโฮกุ	おら	~べ	มักพบการใช้んだ~ ซึ่งมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า そうだ ในภาษามาตรฐาน	• 行った <u>べ</u> • 何だ <u>べ</u> ?
ภาษาถิ่นฮิจิกุ	うち、俺	~ばい	มักใช้~と ในประโยคคำถาม และใช้คำว่า ばってん แทนคำว่า しかし、けど	• 久しぶり <u>ばい</u> • 元気しと <u>っど</u> ?

ตารางที่ 3.3

ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะเด่นของภาษาถิ่นแต่ละถิ่นที่พบในหนังสือการ์ตูนที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ภาษาถิ่น	สรรพนาม บุรุษที่ 1	คำลงท้าย	อื่น ๆ	ตัวอย่าง
ภาษาถิ่น ชัตสึงู	おい、 アタイ	～やんせ、 ～ちよる、 ～もす、	มักใช้คำว่า ～どん แทน ～さん ในการ เรียกต่อท้ายชื่ออีกฝ่าย	<ul style="list-style-type: none"> ・案内させっくい <u>やんせ</u> (案内させていただきます) ・考え <u>ちよる</u> (考えている) ・会え <u>もす</u> かねえ? (会えますかね?)

3.4 ลักษณะข้อความในหนังสือการ์ตูนที่จะใช้ในการศึกษา

องค์ประกอบในหนังสือการ์ตูน (มังงะ) ที่เป็นในส่วนของข้อความจะประกอบไปด้วย 5 ส่วนด้วยกัน คือ ข้อความที่เป็นบทพูดของตัวละคร ข้อความที่เป็นความคิดของตัวละคร ข้อความที่เป็นบทบรรยายเนื้อเรื่อง คำเลียนเสียงและสภาพ และข้อความที่อยู่บนฉากหลัง (Heerink, 2015, น. 44) โดยในการศึกษาคำนี้ผู้วิจัยจะนำ **ข้อความที่เป็นบทพูดของตัวละคร** และ **ข้อความที่เป็นความคิดของตัวละคร** ข้อความที่อยู่บนฉากหลัง มาวิเคราะห์เท่านั้น เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่สามารถพบภาษาแสดงบทบาทได้

รูปแบบของ **ข้อความที่เป็นบทพูดของตัวละคร** และ **ข้อความที่เป็นความคิดของตัวละคร** นั้นจะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับเกณฑ์ของสำนักพิมพ์แต่ละแห่ง อย่างไรก็ตามส่วนมากจะสามารถแยกกันโดยสังเกตว่าหากเป็นข้อความที่เป็นบทพูดตัวละครจะมีลักษณะเป็นบอลลูนที่มีแฉกแหลมโงงออกไปที่ผู้พูดดังภาพที่ 3.1 ทำให้ทราบได้ว่าคำพูดดังกล่าว เป็นคำพูดที่ออกมาจากตัวละครนั้น อย่างไรก็ตามกรณีที่ตัวละครกำลังโกรธหรือคาดการณ์ได้น่าจะกำลังตะโกนอยู่ บอลลูนอาจมีลักษณะเป็นหยัก ๆ ดังภาพที่ 3.2 และหากเป็นข้อความที่เป็นความคิดในใจตัวละคร ส่วนใหญ่จะไม่มีแฉกแหลมโงงไปที่ตัวละคร แต่จะเป็นลักษณะวงกลมทึบหรือบาง และอาจพบในลักษณะเป็นบอลลูนความคิดที่ไล่จากวงกลมขนาดเล็กหลายอันต่อกันขึ้นไป และจะมีความคิดตัวละครอยู่ในวงกลมขนาดใหญ่ ดังภาพที่ 3.3

ภาพที่ 3.1

ตัวอย่างข้อความที่เป็นบทพูดตัวละครทั่วไป



หมายเหตุ. ภาพซ้ายจาก *SPACE BROTHER สองสิงห์อวกาศ เล่ม 1* (น. 18), โดย ชูยะ โคยามะ, 2554, วิบูลย์กิจการพิมพ์. ภาพขวาจาก *เกรยอนชินจัง เล่ม 11* (น. 50), โดย อุซุชิ โยชิโอะ, 2540, โรงพิมพ์ เนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป.

ภาพที่ 3.2

ตัวอย่างข้อความที่เป็นบทพูดตัวละครลักษณะหยัก



หมายเหตุ. ภาพซ้ายจาก *SPACE BROTHER สองสิงห์อวกาศ เล่ม 1* (น. 7), โดย ชูยะ โคยามะ, 2554, วิบูลย์กิจการพิมพ์. ภาพขวาจาก *จิฮายะ เล่ม 1* (น. 101), โดย ยูกิ ชูเอ็ตสึงู, 2555, สำนักพิมพ์พีชคอมมิคส์.

ภาพที่ 3.3

ตัวอย่างข้อความที่เป็นความคิดของตัวละคร



หมายเหตุ. จาก SPACE BROTHER สองสิ่งห้วงอากาศ เล่ม 3 (น. 50 และ น. 58), โดย ชูยะ โคยามะ, 2554, วิบูลย์กิจการพิมพ์.

3.5 เรื่องย่อของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและตัวละครที่นำมาใช้ในการศึกษา

3.5.1 ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน

คุโตะ ชินอิจิ นักสืบนักเรียนมัธยมปลายวัย 17 ปีถูกจับกรอกยาผิดที่ถูกผลิตภายในองค์กรของชายชุดดำ แต่ยาพิษนั้นกลับทำให้ชินอิจิตัวเล็กลงจนกลายเป็นเด็กอายุ 7 ขวบ เขาเปลี่ยนชื่อใหม่เป็น เอโดงาวะ โคนัน และขณะที่กำลังสืบหาเบาะแสร่องรอยของชายชุดดำที่สำนักงานนักสืบโมริเพื่อนำยาแก้พิษกลับมา เขาก็ต้องเผชิญกับคดีต่าง ๆ มากมาย

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ ฮัตโตริ เฮจิ เป็นนักสืบหนุ่มผิวเข้มจากโอซากะ เพื่อนสนิทของคุโตะ ชินอิจิ ผู้คอยช่วยเหลือชินอิจิในการไขคดีและเรื่องต่าง ๆ มีนิสัยเป็นคนอารมณ์ดี ตลก แต่มักจะใจร้อนมุทะลุ อิงาชิโอะ มาริอะ เป็นเพื่อนร่วมห้องเดียวกับ เอโดงาวะ โคนัน โดยเป็นนักเรียนที่ย้ายมาจากแถบคันไซ (ไม่ระบุจังหวัด) มีนิสัยเป็นคนขี้อาย ในต้นฉบับตัวละครทั้ง 2 นี้ใช้ภาษาถิ่นคันไซในการสนทนา

3.5.2 วันธรรมดาของแม่มดตัวอ้วน

เป็นเรื่องราวชีวิตประจำวันของ โควาตะ มาโกโตะ แม่มดที่ต้องย้ายจากโยโกฮามะมาอยู่กับลูกพี่ลูกน้องที่จังหวัดอาโอโมริ เพื่อมาเรียนต่อมัธยมและฝึกฝนเวทย์มนต์ไปพร้อม ๆ กัน

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ คุราโมโตะ เคจิ ผู้เป็นญาติ (ลุง/อา) ของ โควาตะ มาโกโตะ และเป็นเจ้าของบ้านที่มาโกโตะไปพักอาศัยร่วมด้วย เคจิเป็นชวานามีลักษณะเป็น

คนเงียบแต่คอยให้ความช่วยเหลือมาโกโตะอยู่ตลอด โดยเขาจะพูดภาษาถิ่นสีกาธุ ซึ่งเป็นหนึ่งในภาษาถิ่นของจังหวัดอาโอโมริ ทำให้มาโกโตะมักจะไม่ค่อยเข้าใจในสิ่งที่เขาพูดเท่าไรและต้องขอให้ลูกพี่ลูกน้องเป็นคนช่วยแปลเป็นภาษามาตรฐานให้

3.5.3 SPACE BROTHER สองสิงห์อวกาศ

สมัยยังเด็ก “มุตตะ” พี่ชาย กับ “ฮิโตะ” น้องชาย ได้สัญญากันไว้ว่าทั้งคู่จะเป็นนักบินอวกาศ ในปี 2025 น้องชายกลายเป็นนักบินอวกาศตามที่สัญญากันไว้ได้สำเร็จ ในขณะที่มุตตะพี่ชายตกงานเพราะถูกไล่ออกจากบริษัท แต่อีเมลฉบับหนึ่งจากน้องชายก็ทำให้มุตตะมุ่งเป้าหมายไปที่อวกาศอีกครั้ง

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **ฟูรูยะ ยาซุชิ** หนึ่งในผู้เข้าร่วมการทดสอบคัดเลือกนักบินอวกาศเช่นเดียวกับมุตตะผู้มาจากเกียวโต ยาซุชิมีนิสัยร่าเริงชอบพูดสิ่งที่ตัวเองคิดออกไปตรงๆ แสดงอารมณ์ออกทางสีหน้า และชอบพูดเสียงดัง **บาบะ ฮิโรโตะ** เป็นหนึ่งในช่างเทคนิคชาวโอซากะของ JAXA ที่มุตตะและยาซุชิไปเข้าร่วมการทดสอบ มีนิสัยใจดี เป็นคนที่ยาซุชินับถือเนื่องจากทั้ง 2 มาจากแถบคันไซเหมือนกันจึงทำให้ทั้งคู่พูดภาษาถิ่นคันไซ และคุยกันได้อย่างถูกต้อง

3.5.4 คนเล็กทะเลยานฟ้า

คุรุมาทานิ โชระ เด็กหนุ่มที่รักกีฬาบาสเกตบอลแม้ว่าจะมีส่วนสูงที่ไม่ถึง 150 เซนติเมตร ย้ายมาอยู่ในโรงเรียนใหม่และได้พบกับกลุ่มเด็กอันทพพลังแห่งชมรมบาส เขาพยายามต่อสู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อที่จะครอบงำชมรมบาสเกตบอลแห่งนี้ขึ้นมาใหม่

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **นัตสึเมะ เค็นจิ** หนึ่งในสมาชิกทีมบาสเกตบอลที่คุรุมาทานิ โชระ อยู่ มีนิสัยก้าวร้าว หัวแข็ง ใจร้อนและมั่นใจในตัวเองเป็นอย่างมาก เค็นจิย้ายมาจากจังหวัดฮิโรชิมะมาเรียนที่โรงเรียนในจังหวัดคานากาวา เขามักจะพูดโดยใช้ภาษาถิ่นฮิโรชิมะ

3.5.5 ตัวแสบแอบเรียน อูมารุจัง

เป็นเรื่องราวชีวิตประจำวันของ **อูมารุ โดมะ** เด็กสาว ม.ปลาย อายุ 16 ปีที่อาศัยอยู่กับพี่ชายซึ่งเป็นพนักงานบริษัท สายตาคนภายนอกจะมองว่าอูมารุเป็นเด็กสาวสุดเพียบพร้อม แต่ทว่า เมื่อเธอกลับถึงบ้านเธอจะกลายเป็นอูมารุจอมเอาแต่ใจที่ไม่ทำอะไรนอกจากเล่นเกม กินขนม และอ่านหนังสือการ์ตูน

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **เอบินะ นานะ** ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทในชั้นเรียนและเพื่อนบ้านของ **อูมารุ โดมะ** มีลักษณะนิสัยเป็นคนขี้อาย เอบินะย้ายมาจากจังหวัดอากิตะ โดยปกติเอบินะจะพยายามพูดภาษามาตรฐานเพื่อให้กลมกลืนกับคนรอบตัว แต่บางครั้งเธอจะเปลือยพูดภาษาถิ่นอากิตะโดยเฉพาะเวลาทานของที่ชอบ

3.5.6 รักลวงป่วนใจ

อิธิโจ รากุ ชายหนุ่มมัธยมปลายผู้เคยให้คำมั่นสัญญากับเด็กหญิงนิรนามคนหนึ่ง เมื่อครั้งในวัยเด็กว่าเมื่อโตขึ้นจะกลับมาพบกันอีกครั้งและแต่งงานกัน ทั้งคู่ต่างมีของระลึกแทนใจซึ่งกันและกัน โดยรากุจะมีจี้ห้อยคอในขณะที่เด็กหญิงจะมีลูกกุญแจ ในเนื้อเรื่องจะมีตัวละครหญิงสาวที่มีลูกกุญแจปรากฏออกมาหลายคน และรากุจะต้องตามหาว่าใครคือเจ้าของตัวจริงของกุญแจปริศนาในวัยเด็กของเขา

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **ทาจิบานะ มาริกะ** นักเรียนที่ย้ายเข้ามาใหม่ ร่างกายไม่ค่อยแข็งแรง มีนิสัยอ่อนหวานเฉพาะกับรากุเท่านั้น ทาจิบานะมาจากจังหวัดฟูกูโอกะ ตั้งแต่เด็ก ๆ เธอจะใช้ภาษาถิ่นฮากาตะเวลาคุยกับพ่อ หรือเพื่อนวัยเด็ก อย่างไรก็ตามปัจจุบันเธอพยายามเปลี่ยนมาพูดภาษามาตรฐานเพื่อรากุ แต่บางครั้งก็ยังใช้ภาษาถิ่นกับเพื่อนที่มาจากถิ่นเดียวกัน และมักจะหลุดใช้ภาษาถิ่นของตัวเอง เช่น เวลาโมโห หรือเขินอาย **ทาจิบานะ เก็ง** เป็นผู้บัญชาการกรมตำรวจและเป็นพ่อของ ทาจิบานะ มาริกะ เป็นคนที่มีนิสัยตรงไปตรงมา มีแผลเป็นที่หน้าทำให้หน้าตาดูน่ากลัวเหมือนยาภูเขา เขามักใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่นสลับกันไปมา แต่จะพูดด้วยภาษาถิ่นโดยเฉพาะเวลาโมโห หรือตอนที่พูดเรื่องจริงจัง **ชิโนฮาระ มิกะ** เป็นเพื่อนสมัยมัธยมต้นของทาจิบานะ มาริกะ มีนิสัยเหมือนคุณลุงหื่น เป็นคนที่แสดงออกชัดเจนว่าชอบหรือไม่ชอบอะไรจนบางครั้งถึงถูกมองว่าเป็นคนขวนขวาย แต่เป็นคนจริงใจและรักเพื่อนเป็นอย่างมาก มิกะจะใช้ภาษาถิ่นคิวชูในการสื่อสารเป็นหลัก

3.5.7 โอตาคู บั่นสะท้านโลก

โอโนดะ ซากามิจิ เป็นโอตาคูซึ้อายที่ชื่นชอบการดูการ์ตูนและสะสมโมเดลตัวการ์ตูน เขาเพิ่งเข้าเรียนในโรงเรียนมัธยมปลาย แต่ไม่มีเพื่อนคนไหนที่เขาสามารถพูดคุยเกี่ยวกับความสนใจของเขาได้ จนกระทั่งวันหนึ่งเขาได้ตัดสินใจเข้าร่วมชมรมจักรยานของโรงเรียนตามคำชวนของเพื่อนใหม่ที่รู้จัก ทำให้เขาค้นพบความสามารถของตอนที่ไม่เคยรับรู้มาก่อน

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **นารูโกะ โชคิจิ** เด็กหนุ่มนักเรียนชั้นมัธยมปลายเพื่อนร่วมชมรมของโอโนดะและเป็นคนชวนโอโนดะเข้าชมรมปั่นจักรยาน มีนิสัยคุยเก่ง รักเพื่อน ร่าเริง มีคติประจำใจคือต้องทำตัวให้เด่นและฉลาดอยู่เสมอ (ทำผมสีแดง และชอบใช้ของสีแดง) เขาย้ายมาจากโอซากะและพูดภาษาถิ่นโอซากะ **มิโตซุจิ อากิระ** เป็นคู่แข่งจากโรงเรียนเกียวโตฟุชิมิที่ชอบทำหน้าตาแปลกประหลาด มีนิสัยมั่นใจในตัวเองเป็นอย่างมาก ต้องการชัยชนะแบบไม่เลือกวิธีการ และมีความเจ้าเล่ห์ มิโตซุจิมาจากเกียวโต และใช้ภาษาถิ่นเกียวโตในการสื่อสาร

3.5.8 ไฮคิว!! คู่ตบฟ้าประทาน

ฮินาตะ โซโฮ ผู้เกิดมาพร้อมกับรูปร่างที่เล็ก ได้มีโอกาสชมการถ่ายทอดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกอินเตอร์ไฮต์ของ “สมอลลใจแอนท์” โดยบังเอิญสมัยที่ยังเรียนอยู่ระดับประถม ฮินาตะจึงตัดสินใจเข้าสู่วงการกีฬาโอลิมปิก

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **มิยะ โอซามุ** และ **มิยะ อัสสิมุ** นักกีฬาโอลิมปิกแฝดชั้นมัธยม 5 จากโรงเรียนมัธยมปลายอินาริซากิจังหวัดเฮียวโงะซึ่งเป็นทีมคู่แข่งของ ฮินาตะ โซโฮ โอซามุมีนิสัยสุขุมใจเย็น ชอบทำหน้านิ่ง ต่างจาก อัสสิมุ แฝดผู้น้องที่มีนิสัยโมโหง่าย ชอบความสมบูรณ์แบบ และเกลียดการพ่ายแพ้ ทั้งสองคนใช้ภาษาถิ่นคันไซในการสื่อสาร

3.5.9 ยอดนักปรุงโซมะ

ยูกิอิระ โซมะ เด็กหนุ่มมัธยมปลายที่ถูกส่งไปเรียนยังโรงเรียนสอนทำอาหารที่มีชื่อเสียง "โทสึกิ" เพื่อเดินตามรอยเท้าของพ่อ เขาจะต้องพัฒนาการทำอาหารของตนเองให้เหนือกว่าคู่แข่งยิ่งขึ้นไปอีกจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **ทาโตโกโระ เมงุมิ** เด็กสาวที่แบกรับความคาดหวังของผู้คนในเมืองบ้านเกิดที่ชนบทเพื่อมาเข้าเรียนโทสึกิตอนมัธยมต้น มีนิสัยเป็นคนน่ารัก มีน้ำใจกับทุกคนและมีความเป็นกุลสตรีสไตล์แม่บ้านญี่ปุ่นทั้งกริยาและการพูดจา แต่มีนิสัยที่ขี้กังวลและตื่นเต้นง่ายเมื่อต้องแข่งขันทำอาหาร เมงุมิจะใช้ภาษาถิ่นโทโฮกุเวลาคู่กับผู้คนในเมืองบ้านเกิด แต่เมื่อมาเรียนที่โทสึกิโดยปกติเมงุมิจะใช้ภาษามาตรฐานกับเพื่อน แต่จะมีบางครั้งที่เธอหลุดพูดภาษาถิ่นออกมา เช่น เวลาที่รู้สึกตื่นเต้นกังวล หรืออ่อนคลาย

3.5.10 มายฮีโร่ อคาเดเมีย

มิโดริยะ อิชูกุ เป็นเด็กมัธยมต้นธรรมดาคนหนึ่งที่เกิดมาในโลกที่ 80% ของมนุษย์ล้วนมี "อัสลักษณ์" หรือว่าพลังเหนือธรรมชาติ ถึงแม้ตัวเขาเองจะไร้อัสลักษณ์มาตั้งแต่เกิดแต่อิชูกุนั้นมีความฝันอยากเป็น "ฮีโร่" หรือวีรบุรุษมาตั้งแต่เด็ก เขามักจะโดนเพื่อนล้อหรือรังแกเพราะเหตุผลดังกล่าว จนกระทั่งวันหนึ่งอิชูกุได้พบกับฮีโร่ในดวงใจและถูกเลือกให้เป็นผู้สืบทอดอัสลักษณ์ที่ทรงพลัง เส้นทางสู่การเป็นฮีโร่ของเขาจึงเริ่มขึ้น

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **อูรารากะ โอะกะโกะ** เป็นเพื่อนร่วมชั้นของอิชูกุ มีนิสัยร่าเริงแจ่มใสตลอดเวลา มองโลกในแง่ดี เธอมาจากมิเอะแต่ปกติจะพูดโดยใช้ภาษามาตรฐาน โดยจะใช้ภาษาถิ่นคันไซเวลาคู่กับครอบครัวและเวลาที่ตกใจหรือตื่นเต้น **โทโยมิตสึ ไทชิโร่** เป็นตัวละครฮีโร่ที่ปฏิบัติงานอยู่บริเวณโอซากะ มีนิสัยเป็นคนชอบกินอยู่ตลอดเวลา ใจดีเข้ากับคนง่าย ขี้เล่น สบายๆ แต่เมื่อถึงคราวจำเป็นเขาจะกลายเป็นคนที่จริงจัง หุนหันพลันแล่น และค่อนข้างใจร้อน โทโยมิตสึ เป็นคนโอซากะเขาจึงพูดด้วยภาษาถิ่นคันไซอยู่ตลอดเวลา

3.5.11 Golden Kamuy

สึกิโมโตะ ไชจิ นายทหารยอดฝีมือที่เคยรอดชีวิตจากสงครามญี่ปุ่น-รัสเซีย ในปี 1904 เข้ามาพัวพันกับการค้นหาทองคำที่ถูกปล้นไปของชาวไอนุในฮอกไกโด ทำให้เขาต้องเผชิญหน้ากับศัตรูมากมายไม่ว่าจะเป็นกลุ่มกองทัพญี่ปุ่นหรือกลุ่มกองโจรปริศนา ระหว่างนั้น เขาได้พบ อาชิริปา เด็กสาวชาวไอนุที่ช่วยชีวิตเขาไว้ เธอกำลังตามหาพวกโจรปล้นทองคำที่ฆ่าพ่อของเธอ พวกเขาทั้งสองจึงตกลงออกเดินทางไปด้วยกัน

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **โคอิโตะ โอดโนชิน** ผู้ดำรงตำแหน่งร้อยตรีประจำกองทัพญี่ปุ่นหน่วยที่ 7 มีนิสัยชื่อ ๆ ทำอะไรกระฉับกระเฉง หัวไวแต่ใจร้อน โดยปกติจะใช้ภาษามาตรฐานในการสนทนา แต่เวลาที่เขาอยู่ที่บ้านเกิด หรือรู้สึกตื่นเต้นหรือโมโหเขามักจะพูดเป็นภาษาถิ่นซัตสึมะซึ่งเป็นภาษาถิ่นเกิดของตนออกมา โดยในเรื่องจะมีฉากที่เขาใช้ภาษาถิ่นซัตสึมะเพื่อทดสอบอีกฝ่ายว่าเป็นตัวจริงหรือตัวปลอม **โคอิโตะ เฮจิ** เป็นพ่อของโอดโนชิน และเป็นพลเรือตรีแห่งกองทัพเรือจักรวรรดิญี่ปุ่น มีนิสัยเคร่งขรึม ต่างกับลูกชายเฮจิจะพูดเป็นภาษาถิ่นซัตสึมะอยู่ตลอดเวลา **ทานิงะกิ เก็นจิโร** เป็นอดีตนายทหารยศสิบตรีประจำกองทัพญี่ปุ่น ที่บ้านเกิดในจังหวัดอาคิตะเขาเป็นมาดากิหรือนักล่าในช่วงฤดูหนาวแบบดั้งเดิมของภาคโทโฮกุ เขามีนิสัยเป็นคนจริงจัง รักหาคำมั่นสัญญา ใจเย็น และไม่ค่อยแสดงสีหน้า

3.5.12 จิฮายะ

อายาเสะ จิฮายะ เด็กนักเรียนป.6 ได้พบกับ วาตายะ อาราคะ นักเรียนใหม่ ที่มาจากฟุคูอิ ที่มีทักษะการเล่นไพคารุเตสูง จิฮายะประทับใจท่าทางการเล่นไพคารุเตของอาราคะ ที่ดูมุ่งมั่นและเร็วกว่าใคร จนเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้จิฮายะเริ่มรู้สึกหลงใหลการเล่นไพคารุเต

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **วาตายะ อาราคะ** เป็นเพื่อนร่วมชั้นของ จิฮายะที่ย้ายโรงเรียนมาตอนชั้นประถม เนื่องจากที่บ้านเขายากจนและตัวเขาเองพูดสำเนียงฟุคูอิ เขาจึงโดนเพื่อนร่วมชั้นกลั่นแกล้งเช่น ถูกล้อเรื่องสำเนียง โดนตำว่าเป็นคนบ้านนอก หรือเป็นคนเขย อยู่บ่อยครั้ง เขาเป็นคนเงียบขรึม ไม่พูดไม่จา ไม่ค่อยร่าเริง ไม่ค่อยมีความมั่นใจ **วากามิยะ ชิโนบุ** คือ 'ควีน' แห่งคารุเตหรือแชมป์ระดับประเทศของฝ่ายหญิงคนปัจจุบันจากเกียวโต เธอเป็นคู่แข่งของ จิฮายะและอาราคะ มีนิสัยเป็นคนนิ่งเงียบ ใจเย็น ไม่ค่อยพูดจา เวลาพูดมักจะพูดเนิบๆ คนทั่วไปมักมองว่าการแต่งตัวของเธอนั้นเขย

3.5.13 Blue Exorcist

โอคุมุระ ริน เป็นเด็กวัยรุ่นที่ได้รับการเลี้ยงดูจากบาทหลวงชิโระผู้เปรียบเสมือน พ่อแท้ ๆ มาตลอด 15 ปี แต่แล้ววันหนึ่งรินก็ค้นพบว่าตนคือลูกชายของซาตาน ในขณะที่เขากำลังจะโดนพาตัวกลับไปสู่โลกของพวกปีศาจ ชิโระได้สละชีวิตตนเองเพื่อปกป้องริน รินจึงตัดสินใจ

เป็นเอ็กซ์พอร์ตเพื่อปราบปรามอาชญากรรมต่าง ๆ ของเขา และเข้ามาเรียนที่ True Cross Academy ทำให้ได้พบกับผู้ฝึกสอนเอ็กซ์พอร์ตคนอื่น ๆ รวมถึงบรรดาเพื่อนร่วมชั้นของเขา

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **ซุงุโร ริวจิ** เป็นเพื่อนร่วมชั้นของ โอคุมุระ ริน และเป็นผู้สืบทอดวัดเก่าแก่ของเกียวโต เขามีนิสัยเป็นคนเลือดร้อนเหมือนอันธพาล มักมีปัญหาทะเลาะกับรินและมักทะเลาะกับพ่อที่หลบหน้าจากวัดอยู่บ่อยครั้ง ด้วยท่าทางที่แสดงออกทำให้ภายนอกดูเป็นคนหัวรุนแรง แต่ที่จริงเขาเป็นคนที่จิตใจดี คิดถึงคนรอบข้าง และมีความมุ่งมั่น เขาใช้ภาษาถิ่นเกียวโตซึ่งเป็นภาษาบ้านเกิดในการสื่อสาร **ชิมะ เร็นโซ** ก็เป็นเพื่อนร่วมชั้นอีกคนของ โอคุมุระ ริน และเป็นเพื่อนสมัยเด็กของ ซุงุโร ริวจิ มีนิสัยเป็นคนสบาย ๆ ใจเย็น ไม่คิดมาก และเป็นหนุ่มเจ้าสำราญ เขาใช้ภาษาถิ่นเกียวโตเช่นเดียวกับ ซุงุโร ริวจิ นอกจากนี้ยังพบการใช้ภาษาถิ่นคันไซในตัวละคร **โอคุมุระ ริน** ซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องด้วยเช่นกัน โดยปกติเขาจะพูดเป็นภาษามาตรฐาน แต่ในเนื้อเรื่องมีฉากที่รินใช้ภาษาถิ่นโดยมีเจตนาเล่นมุกตลก ล้อเลียนสำเนียงคันไซของชิมะ เร็นโซ เพื่อนของเขาอยู่ด้วย

3.5.14 Sket Dance

เรื่องราวของ ‘สเก็ตตัน’ ชมรมประจำโรงเรียนโคเมทำหน้าที่คอยช่วยเหลือเหล่านักเรียนที่ใช้ชีวิตภายในโรงเรียน ทั้งคอยแก้ไขปัญหาต่างๆ เป็นกลุ่มที่คอยเป็นที่พึ่งของเหล่านักเรียนภายในโรงเรียนทุกคน

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **โอนิซูกะ ฮิเมะ หรือ ฮิเมโกะ** ผู้เป็นรองประธานชมรมสเก็ตตัน ในอดีตเธอเคยเป็นนักเลงที่เป็นที่รู้จักในโอซากะ เธอเกิดที่โอซากะและย้ายมาอยู่ที่โตเกียวตอนอายุ 14 เพราะงานของคุณพ่อ ฮิเมโกะพูดภาษาถิ่นโอซากะ มีนิสัยเป็นคนตรง ๆ ชอบใช้ความรุนแรง ใจร้อน พูดเสียงดัง มักใช้กำลังในการแก้ปัญหา แต่เป็นคนจิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น และเป็นคนคอยตบมุก¹⁸ ให้เพื่อน ๆ ในกลุ่ม เธอชอบอมอมยิ้มแถมอยู่ตลอดเวลา ทำให้คนเข้าใจผิดคิดว่าเป็นบุหรี

3.5.15 Prince of Tennis

เอจิเซ็น เรียวมะ แชมป์เทนนิสจูเนียร์ 4 สมัยซ้อนของอเมริกา ย้ายจากอเมริกาเพื่อมาเข้าเรียนชั้นมัธยมต้นที่โรงเรียนเซซุซึซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีชื่อเสียงด้านเทนนิส เรียวมะเข้าร่วมชมรมและได้ไต่ระดับขึ้นเป็นนักกีฬาตัวจริงได้อย่างรวดเร็ว เขาได้เป็นหนึ่งในตัวแทนของโรงเรียนไปร่วมการแข่งขันมากมายทำให้เขาได้ปะทะกับคู่ต่อสู้มีอภินิหารจากหลายโรงเรียน และพัฒนาฝีมือการตีเทนนิสของเขาไปพร้อม ๆ กัน

¹⁸ คนตบมุก (ツッコミ) จะเป็นฝ่ายที่จะคอยรับมุกหรือเป็นฝ่ายที่คอยพูดเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินไปได้ เพื่อให้คน ปลอ่ยมุก (ボケ) ได้ปลอ่ยมุกตลกออกมา มักพบในการเล่นม้านิชิ หรือ รายการตลกของญี่ปุ่น

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **ไอชิตาริ ยูชิ** คู่ต่อสู้จากโรงเรียนเฮียวเท เป็นคนสุขุมใจเย็น ฉลาด ไม่ค่อยแสดงออกทางสีหน้า ชอบพูดมุกตลกอยู่บ่อยครั้ง ไอชิตาริเป็นคนโอซากะและใช้ภาษาถิ่นโอซากะในการสื่อสาร

3.5.16 เครยอนชินจัง

เป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวันของครอบครัวโนฮาระโดยมี ชินจัง หรือ โนฮาระชินโนซุเกะ เด็กอนุบาลวัย 5 ขวบผู้มินิสัยชอบผู้หญิงรูปร่างหน้าตาดีเป็นตัวดำเนินเรื่อง

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ ครอบครัวฝ่ายคุณพ่อของชินโนซุเกะ ที่มาจากอากิตะ และครอบครัวฝ่ายคุณแม่ของชินโนซุเกะที่มาจากคูมาโมโตะ ตัวละครฝั่งคุณพ่อได้แก่ **โนฮาระ กิโนะซุเกะ** ผู้เป็นคุณปู่ มีนิสัยเป็นคนเจ้าชู้ ขี้เล่น ชอบสาวสวย และ **โนฮาระ เซมาชิ** ผู้เป็นลุงของชินโนซุเกะ มีอาชีพเป็นชาวนา มีนิสัยตระหนี่ ตัวละครฝั่งคุณแม่ได้แก่ **โคยามะ โยชิจิ** ผู้เป็นคุณตาของชินโนซุเกะ อดีตเคยเป็นครูใหญ่โรงเรียนมัธยม มีนิสัยเคร่งขรึม ยึดขนบธรรมเนียม และ **โคยามะ ฮิซาเอะ** ผู้เป็นคุณยายของชินโนซุเกะ เป็นคนใจดี คอยประนีประนอมข้อพิพาทระหว่างของโยชิจิกับกินโนะซุเกะอยู่บ่อยครั้ง โดยทุกตัวละครข้างต้นจะใช้พูดโดยใช้ภาษาถิ่นของถิ่นตน

3.5.17 Blue Period

ยางุจิ ยาโทระ เด็กหนุ่ม ม.ปลาย ปี 2 ที่เป็นเด็กเกเรที่เรียนดีอยู่อันดับต้น ๆ ตลอด และมีนิสัยที่เข้ากับคนง่าย ชีวิตของเขาดูดำเนินไปได้สวย แต่เขากลับรู้สึกเหมือนชีวิตขาดอะไรไป วันหนึ่งเขาได้เห็นภาพวาดนางฟ้าที่ชมรมศิลปะซึ่งทิ้งไว้โดยบังเอิญและภาพนั้นก็จุดประกายให้เขาค้นพบว่าเขาชอบวาดภาพและเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้เขาตัดสินใจที่จะพยายามอย่างสุดความสามารถเพื่อที่จะสอบเข้ามหาวิทยาลัยศิลปะโตเกียว

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ **ฮาซิดะ ฮารุกะ** เป็นเพื่อนของยางุจิ ยาโทระ ที่รู้จักกันในโรงเรียนกวดวิชาที่ยางุจิไปเข้าเรียนเพื่อเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัยศิลปะโตเกียว มีนิสัยเป็นคนชอบทำอะไรด้วยวิธีใหม่ ๆ ร่าเริง ขี้เล่น เข้ากับคนง่าย ชอบหยอกล้อเพื่อนร่วมชั้น แม้ยังไม่มีรายละเอียดว่าเขามาจากเมืองไหน แต่เขามักพูดด้วยภาษาถิ่นคันไซทำให้สามารถคาดเดาได้ว่าเขาน่าจะมาจากแถบดังกล่าว นอกจากฮาซิดะแล้วพบการใช้ภาษาถิ่นในตัวละคร **ยางุจิ ยาโทระ** ซึ่งเป็นตัวเอกด้วยเช่นกัน โดยปกติยางุจิจะพูดภาษามาตรฐานแต่พบใช้ภาษาถิ่นในฉากที่ต้องการล้อเลียนสำเนียงของฮาซิดะ

3.5.18 ศีกระบำดาบเทวะ-ONLINE- ANTHOLOGY COMIC ~กระบวนทัพสแควร์ เอนิกซ์~

เพื่อต่อกรกับขบวนการที่มีเป้าหมายหลักเป็นการเปลี่ยนแปลงหน้าประวัติศาสตร์ เหล่าบรรดาดาบในตำนานจึงถูกปลุกวิญญาณขึ้นมาให้มีชีวิตในร่างของชายหนุ่ม และถูกส่งไปตามยุคสมัยต่างๆ เพื่อป้องกันไม่ประวัติศาสตร์ถูกเปลี่ยนแปลง โดยศีกระบำดาบเทวะ-

ONLINE- ANTHOLOGY COMIC ~กระบวนทัพสแควร์เอนิกซ์~จะเป็นหนังสือการ์ตูนเล่มเดียวจบที่รวบรวมเรื่องราววิปาถะในชีวิตประจำวันของเหล่า “โทเคน ดันชิ” หรือดวงวิญญาณของเหล่าชายหนุ่มดาบศักดิ์สิทธิ์เอาไว้

ตัวละครที่พบการใช้ภาษาถิ่นได้แก่ ฮากาตะ โทชิโร่ ซึ่งเป็นวิญญาณของมิดสัน โทชิโร่ที่ถูกค้นพบในฮากาตะ เป็นมิดที่ครั้งหนึ่งได้รับความนิยมทั้งเป็นสัญลักษณ์และเครื่องรางป้องกัน เนื่องจากมีถิ่นฐานมาจากแถบเมืองฮากาตะตัวละครจึงใช้ภาษาถิ่นฮากาตะในการสื่อสาร **อากาชิ คุนิยุกิ** เป็นวิญญาณของดาบยาวที่ถูกตีมาโดยผู้ก่อตั้งสำนักไร และถูกส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่นในตระกูลมัตสึไดระแห่งอากาชิ ซึ่งปัจจุบันอยู่บริเวณจังหวัดเฮียวโงะ ตัวละครจึงพูดภาษาคันไซเป็นหลัก



บทที่ 4

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากการเก็บข้อมูลตัวอย่างจากตัวละครทั้งหมด 35 ตัว พบภาษาถิ่นทั้งหมด 11 ถิ่น อันได้แก่ ภาษาถิ่นสีกาธุ ภาษาถิ่นอาภิตะ ภาษาถิ่นโอซากะ ภาษาถิ่นเกียวโต ภาษาถิ่นเฮียวโงะ ภาษาถิ่นมิเอะ ภาษาถิ่นฟุคูอิ ภาษาถิ่นฮิโรชิมะ ภาษาถิ่นฮากาตะ ภาษาถิ่นซัตสึมะ และ ภาษาถิ่นคุมาโมโตะ และสามารถแบ่งเป็นภาษาถิ่นระดับภูมิภาคได้ 6 ภูมิภาค ได้แก่ ภาษาถิ่นคันไซ ภาษาถิ่นโทโฮกุ ภาษาถิ่นฮิจิกุ ภาษาถิ่นซัตสึงู ภาษาถิ่นโฮกุริกุ และภาษาถิ่นชูโกกุ โดยภาษาถิ่นที่พบการใช้ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุดได้แก่ ภาษาถิ่นโอซากะ ซึ่งเป็นภาษาถิ่นภูมิภาคคันไซ ดังตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1

ตารางสรุปจำนวนภาษาถิ่นที่ตัวละครทั้ง 35 ตัวใช้

ภาษาถิ่นในระดับจังหวัด	ความถี่	ร้อยละ	ภาษาถิ่นในระดับภูมิภาค	ความถี่	ร้อยละ
1. ภาษาถิ่นสีกาธุ (อาโอโมริ)	1	2.9	ภาษาถิ่นโทโฮกุ	6	17.1
2. ภาษาถิ่นอาภิตะ	4	11.4			
ไม่ระบุจังหวัด ¹⁹	1	2.9			
3. ภาษาถิ่นโอซากะ	8	22.9	ภาษาถิ่นคันไซ	19	54.3
4. ภาษาถิ่นเกียวโต	5	14.3			
5. ภาษาถิ่นเฮียวโงะ	3	8.6			
6. ภาษาถิ่นมิเอะ	1	2.9			
ไม่ระบุจังหวัด	2	5.7			
7. ภาษาถิ่นฟุคูอิ	1	2.9	ภาษาถิ่นโฮกุริกุ	1	2.9

¹⁹ พบกรณี “ไม่ระบุจังหวัด” จำนวน 3 ตัวละคร แต่จากลักษณะของภาษาถิ่นที่ใช้สามารถจำแนกได้ว่าเป็นภาษาถิ่นโทโฮกุ 1 ตัวอย่าง และภาษาถิ่นคันไซ 2 ตัวอย่าง

ตารางที่ 4.1

ตารางสรุปจำนวนภาษาถิ่นที่ตัวละครทั้ง 35 ตัวใช้ (ต่อ)

8. ภาษาถิ่นฮีโรชิมะ	1	2.9	ภาษาถิ่นชูโกกุ	1	2.9
9. ภาษาถิ่นฮากาตะ (ฟูกูโอกะ)	4	11.4	ภาษาถิ่นฮิจิกุ	6	17.1
10. ภาษาถิ่นคุมาโมโตะ	2	5.7			
11. ภาษาถิ่นซัตสึมะ (คาโกชิมะ)	2	5.7	ภาษาถิ่นซัตสึงู	2	5.7
รวม	35	100	รวม	35	100

โดยจากการศึกษา พบกลวิธีการแปลภาษาถิ่นทั้งหมด 5 รูปแบบ เรียงลำดับจากกลวิธีที่มีการใช้มากที่สุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ **1.การแปลเป็นภาษามาตรฐาน** หมายถึง กรณีที่แปลภาษาถิ่นในต้นฉบับ เช่น ภาษาคันไซ เป็นภาษามาตรฐาน หรือภาษาไทยกลางทั้งหมด **2.การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง** หมายถึง กรณีที่แปลภาษาถิ่นในต้นฉบับด้วยภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง เช่น ภาษาไทยถิ่นอีสาน หรือภาษาไทยถิ่นใต้ **3.การแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น** หมายถึง กรณีที่แปลภาษาถิ่นในต้นฉบับเป็นภาษามาตรฐานในบางส่วนและแปลเป็นภาษาถิ่นในบางส่วน **4.การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน** หมายถึง กรณีที่แปลภาษาถิ่นในต้นฉบับด้วยภาษาที่ประดิษฐ์ขึ้นมาให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาษาถิ่น เช่น เหลย (เลย) ขรับ (ศรีบ) เป็นต้น และ **5. การแปลโดยใช้การทับศัพท์** หมายถึง กรณีที่แปลภาษาถิ่นในต้นฉบับด้วยการถอดเสียงของภาษาถิ่นในต้นฉบับด้วยตัวอักษรในภาษาปลายทาง เช่น การแปล ‘あかん (ในภาษาถิ่นคันไซ แปลว่า ไม่ได้เรื่อง หรืออันตราย)’ เป็น ‘อาคัง’ เป็นต้น โดยวิธีที่ 3 และ 4 พบจำนวนการใช้ที่เท่ากัน

ดังที่ได้กล่าวไปในบทที่ 2 โดยทั่วไปกลวิธีการแปลจะสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1.เทคนิคการแปลแบบทำให้กลมกลืน (Domestication) ซึ่งเป็นกลวิธีที่ผู้แปลจะแปลสำนวนทางภาษาหรือวัฒนธรรมที่ผู้อ่านไม่คุ้นเคยเป็นสำนวนที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของผู้อ่านบทแปล หรือ 2. เทคนิคการแปลแบบรักษาความแปลกต่าง (Foreignization) ซึ่งเป็นกลวิธีที่ผู้แปลจะแปลสำนวนทางภาษาหรือวัฒนธรรมที่ผู้อ่านไม่คุ้นเคยให้เป็นสำนวนที่ผู้อ่านรู้สึกได้ถึงความแปลกต่างไปจากภาษาในวัฒนธรรมของตน

จากการศึกษาพบว่าผู้แปลส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะใช้ **เทคนิคการแปลแบบทำให้กลมกลืน (Domestication)** ในการแปลภาษาถิ่นที่ปรากฏในต้นฉบับซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 4 กลวิธีด้วยกัน อันได้แก่ 1.การแปลเป็นภาษามาตรฐาน 2.การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง 3.การแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น และ 4.การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน โดยมีเพียง

กลวิธีเดียวเท่านั้นที่เป็นการแปลแบบรักษาความแปลกต่าง (Foreignization) อันได้แก่ กลวิธีที่ 5. การแปลโดยใช้การทับศัพท์ ทำให้สามารถอนุมานได้ว่า ในการแปลภาษาถิ่นที่พบในหนังสือการ์ตูน นักแปลส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับการแปลโดยลดความรู้สึกแปลกแยกของผู้อ่านบทแปล มากกว่าการรักษาความแปลกต่างที่ปรากฏในภาษาต้นฉบับ ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้อ่านบทแปลในภาษาปลายทางไม่สามารถเข้าถึงบรรยากาศของเนื้อเรื่องในแบบเดียวกันกับที่ผู้อ่านในภาษาต้นทางรับรู้ได้ และจากข้อมูลในตารางที่ 4.2 ทำให้ทราบว่าภาษาถิ่นที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าครึ่งหนึ่งจะถูกแปลเป็น**ภาษามาตรฐาน** โดยมีจำนวนร้อยละ 62.2 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา (Terada, 2015, 山木戸, 2020 และ Rasmussen, 2014) และวิธีที่ถูกใช้มากที่สุดรองลงมา ได้แก่ การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง ซึ่งมีจำนวนร้อยละ 24.3

ตารางที่ 4.2

ตารางสรุปกลวิธีการแปลภาษาถิ่นของตัวละครที่พบในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลไทยจำนวน 35 ตัว

กลวิธีการแปลที่พบ	ประเภทของการแปล	จำนวน
1. การแปลเป็นภาษามาตรฐาน	Domestication	23 (62.2%)
2. การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง	Domestication	9 (24.3%)
3. การแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น	Domestication	2 (5.4%)
4. การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน	Domestication	2 (5.4%)
5. การแปลโดยใช้การทับศัพท์	Foreignization	1 (2.7%)
รวม		37 (100%)

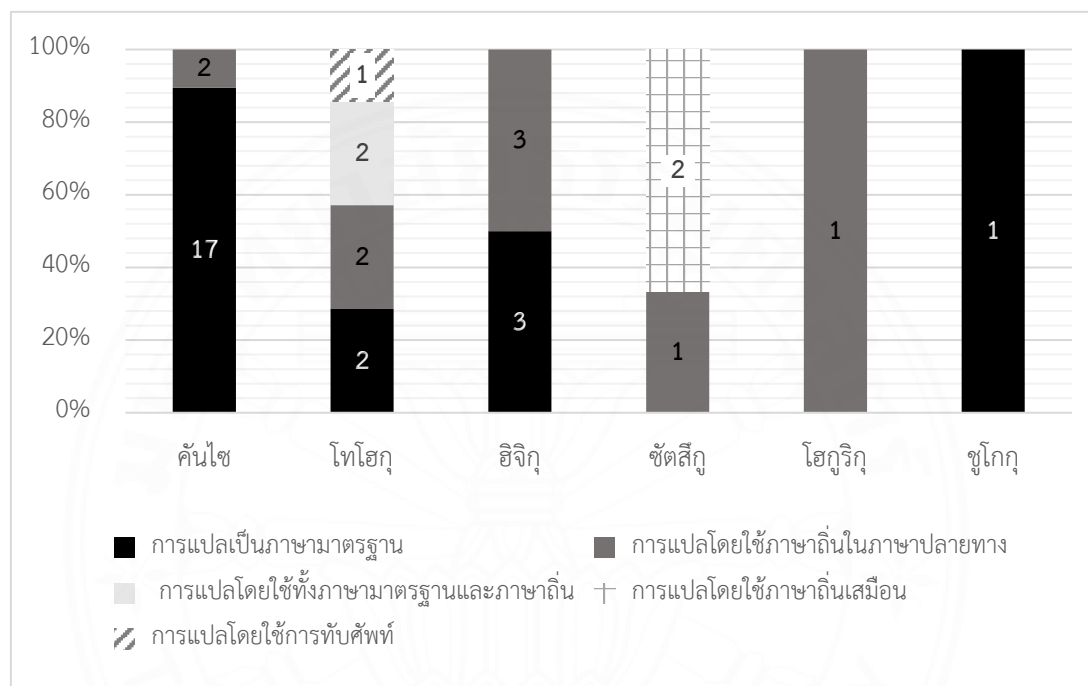
หมายเหตุ. พบจำนวนตัวอย่างทั้งหมด 37 ตัวอย่าง เนื่องจากตัวละครบางตัวพบการใช้กลวิธีการแปลมากกว่าหนึ่งวิธี

เพื่อให้เห็นภาพรวมของการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่นแต่ละถิ่นอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ลักษณะการแปลทั้ง 5 ประเภทโดยดูความถี่การใช้กลวิธีประเภทต่าง ๆ แยกตามภาษาถิ่นญี่ปุ่นที่ปรากฏในตัวอย่าง ตามภาพที่ 4.1 โดยจากผลการศึกษาพบว่าเกือบร้อยละ 90 ของภาษาถิ่นคันไซที่พบในหนังสือการ์ตูนจะถูกแปลเป็น**ภาษามาตรฐาน**และที่เหลือจะถูกแปลเป็น

ภาษาถิ่นในภาษาไทย ในขณะที่ในการแปลภาษาถิ่นโทโฮกุพบการใช้กลวิธีการแปลที่มีความหลากหลายมากที่สุด

ภาพที่ 4.1

จำนวนการใช้กลวิธีการแปลแต่ละวิธีแยกตามภาษาถิ่นญี่ปุ่นที่พบ



หมายเหตุ. ตัวเลขในแท่งคือจำนวนความถี่ของการใช้การแปลประเภทดังกล่าว โดยมีจำนวนทั้งหมด 37 ตัวอย่าง

ในลำดับต่อไปผู้วิจัยจะอภิปรายรายละเอียดในประเด็นดังต่อไปนี้

- 4.1 กลวิธีแปลเป็นภาษามาตรฐาน
- 4.2 กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง
 - 4.2.1 การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับคำ
 - 4.2.2 การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับประโยค
 - 4.2.3 ข้อสังเกตเพิ่มเติม
- 4.3 กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น
- 4.4 กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน
- 4.5 กลวิธีการแปลโดยใช้การทับศัพท์
- 4.6 ภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นที่นำมาแปล

4.1 กลวิธีแปลเป็นภาษามาตรฐาน

การแปลเป็นภาษามาตรฐาน (Standardization) หรือ “Neutralization” (Hatim และ Mason, 1990) และ “Normalization” (Pinto, 2009) หมายถึง กลวิธีการแปลภาษาถิ่นที่พบในภาษาต้นทางเป็นภาษามาตรฐานของภาษาปลายทางทั้งหมด จากการศึกษาตัวอย่างพบว่ากลวิธีดังกล่าวเป็นกลวิธีการแปลภาษาถิ่นที่ได้รับความนิยมในหมู่นักแปลชาวไทยมากที่สุดโดยคิดเป็นร้อยละ 62.2 หรือ 23 ตัวอย่าง ภาษาถิ่นญี่ปุ่นที่พบการใช้กลวิธีดังกล่าวได้แก่ ภาษาถิ่นคันไซ (17) ภาษาถิ่นฮิโรชิมา (3) ภาษาถิ่นโทโฮกุ (2) และภาษาถิ่นชูโงกุ (1) โดยส่วนใหญ่มักจะถูกนำมาใช้ในกรณีที่ใช้ภาษาถิ่นของตัวละครไม่มีความจำเป็นหรือกระทบต่อเนื้อเรื่องหลักมากนัก หรือในกรณีที่หนังสือการ์ตูนมีการบรรยายเป็นจำนวนมากหรือตัวละครมีบทพูดจำนวนมาก จุดประสงค์หลักของการใช้ภาษาถิ่นคือเพื่อสื่อว่าตัวละครมาจากถิ่นใด และเพื่อเป็นการเพิ่มสีสันให้แก่เรื่องเท่านั้น การใช้ภาษาถิ่นของตัวละครส่วนใหญ่จึงมักจะส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง

อย่างไรก็ตาม แม้ภาษาถิ่นที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่จะถูกแปลเป็นภาษามาตรฐาน โดยจะมีทั้งกรณีที่ผู้อ่านสามารถทราบได้ว่าตัวละครพูดภาษาถิ่น (ภาพที่ 4.2 และ 4.3) และกรณีที่ผู้อ่านไม่สามารถทราบได้ (ภาพที่ 4.4) แต่เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยรวมจากในหนังสือร่วมด้วยแล้ว ทำให้ทราบว่าอัตราที่ผู้อ่านสามารถบอกได้ว่าตัวละครมีการใช้ภาษาถิ่นมีลักษณะสำเนียงที่แตกต่างจากคนอื่น หรือมีถิ่นฐานมาจากที่ใดนั้นกลับมีมากถึงร้อยละ 81 ซึ่งเป็นจำนวนที่สูงกว่าที่ผู้วิจัยคาดการณ์เอาไว้ ในกรณีที่ผู้อ่านสามารถทราบได้ว่าตัวละครพูดภาษาถิ่นหรือมาจากถิ่นใด ผู้อ่านจะทราบได้ผ่านบทพูดของตัวละครอื่นหรือบทบรรยาย ตัวอย่างเช่น ในการ์ตูนประเภทกีฬาจะมีการแนะนำทีมคู่แข่งก่อนเริ่มการแข่งขันอยู่เสมอ ทำให้ผู้อ่านสามารถทราบได้ว่าตัวละครมาจากจังหวัดอะไรแม้ว่าภาษาที่ตัวละครใช้จะถูกแปลเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมดก็ตาม หรือในบางฉากที่ตัวละครอื่นพูดหยอกล้อ หรือทักสำเนียงของตัวละครที่พูดภาษาถิ่น ผู้อ่านจึงทราบได้ว่าตัวละครดังกล่าวมีสำเนียงการพูดที่แตกต่างไปจากตัวละครอื่น ดังภาพที่ 4.2 และ 4.3 ซึ่งปัจจัยดังกล่าวอาจเป็นหนึ่งในเหตุผลที่ทำให้พบการแปลเป็นภาษามาตรฐานในสัดส่วนที่สูง

ภาพที่ 4.2

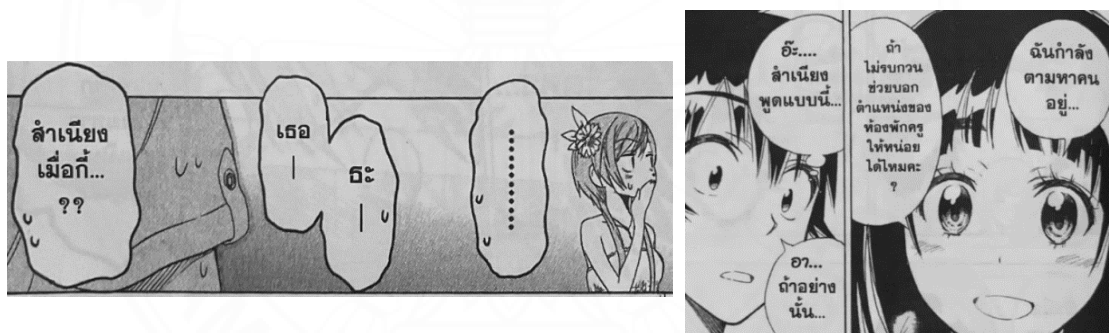
ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐาน กรณีที่ผู้อ่านสามารถทราบได้ว่าตัวละครพูดภาษาถิ่น



หมายเหตุ. ภาพซ้ายจาก *SPACE BROTHER* สองสิงห์อวกาศ เล่ม 3 (น. 169), โดย ชูยะ โคยามะ, 2554, วิบูลย์กิจการพิมพ์. ภาพขวาจาก *SPACE BROTHER* สองสิงห์อวกาศ เล่ม 5, โดย อุซุโยชิโอะ, 2557, วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ภาพที่ 4.3

ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐาน กรณีที่ผู้อ่านสามารถทราบได้ว่าตัวละครพูดภาษาถิ่น



หมายเหตุ. ภาพซ้ายจาก *รักลวงป่วนใจ* เล่ม 5, โดย นาโอชิ โคมิ, 2557, สยามอินเตอร์คอมิกส์. ภาพขวาจาก *รักลวงป่วนใจ* เล่ม 11, โดย นาโอชิ โคมิ, 2558, สยามอินเตอร์คอมิกส์.

ภาพที่ 4.4

ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐาน กรณีที่ผู้อ่านไม่สามารถทราบได้ว่าตัวละครพูดภาษาถิ่น



หมายเหตุ. ภาพซ้ายจาก *テニスの王子様* 15 (น. 29), โดย 許斐剛, 2002, ジャンプコミックス. ภาพขวาจาก *Prince of tennis เล่ม 15* (น. 29), โดย ทาเกชิ โคโนมิ, 2546, สยามอินเตอร์คอมิกส์.

ในภาพที่ 4.4 ผู้อ่านจะไม่สามารถทราบได้เลยว่าตัวละครใช้ภาษาถิ่นอยู่ จากการวิเคราะห์จากกล่าวได้ว่าส่วนมากผู้เขียนจะกำหนดให้ตัวละครใช้ภาษาถิ่นเพราะต้องการจะสื่อว่าตัวละครมาจากถิ่นใด และเพื่อเป็นการเพิ่มมิติ สีสัน และความหลากหลายให้แก่เรื่องเท่านั้น การใช้ภาษาถิ่นของตัวละครส่วนใหญ่มักจะไม่ได้ส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง ทำให้แม้ผู้แปลชาวไทยจะแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐานก็จะได้ไม่ส่งผลต่อเนื้อเรื่องหลักหรือถึงขั้นทำให้เสียอรรถรสในการอ่าน ดังที่ Pinto (2009) ได้กล่าวไว้ว่า เหตุที่ภาษาถิ่นมักจะถูกแปลเป็นภาษามาตรฐานในภาษาปลายทาง (Normalization) เนื่องจากภาษาถิ่นที่ปรากฏในต้นฉบับไม่ได้มีความสำคัญ ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง หรือเป็นภาษาที่ตัวประกอบในเรื่องใช้ จึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องแปลเป็นภาษาถิ่น

อย่างไรก็ตาม หากข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครมีความจำเป็นต่อเนื้อเรื่อง อาทิเช่น การบรรยายมุกตลก พบกลวิธีที่ผู้แปลใช้ 2 กลวิธีด้วยกันคือ 1.การละเนื้อหาส่วนที่กล่าวถึงภาษาถิ่น (ภาพที่ 4.5 และ ภาพที่ 4.6) และ 2.การอธิบายเสริมโดยใช้เชิงอรรถ (ภาพที่ 4.7) ดังนี้

ในกรณีที่ (1) การละหรือปรับเนื้อหาส่วนที่กล่าวถึงภาษาถิ่น พบตัวอย่างในเรื่อง *Blue Period* ตัวละครฮาชิตะ ฮารุกะ ดังภาพที่ 4.5 ในฉากดังกล่าวเป็นฉากที่ยางูจิที่ปกติจะใช้ภาษามาตรฐานพูดตอบกลับด้วยสำเนียงโอซากะ ซึ่งเป็นสำเนียงของฮาชิตะผู้เป็นเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งเป็นการใช้ภาษาถิ่นเพื่อพูดหยอกล้อและแสดงให้เห็นถึงความสนิทสนมของทั้งสอง อย่างไรก็ตาม เนื่องจาก ผู้แปลแปลภาษาถิ่นโอซากะของฮาชิตะเป็นภาษามาตรฐานมาตั้งแต่ต้นเรื่องและมิได้มีการกล่าวถึงภาษาถิ่นของตัวละครมาก่อน จึงอาจเป็นเรื่องยากที่จะอธิบายให้ผู้อ่านทราบถึงการใช้

ภาษาถิ่นเพื่อพูดหยอกล้อในเนื้อหาส่วนดังกล่าวได้ ในบริบทดังกล่าวผู้แปลจึงแปลประโยคที่ฮาซิดะตอบกลับการพูดหยอกล้อของยามางุจิว่า “マネッコやめや (อย่ามาล้อเลียนกันเด้)” เป็น “จริงนะหรือ” ซึ่งเป็นการเลือกที่จะละการแปลภาษาถิ่นในส่วนดังกล่าวและปรับใช้คำแปลที่มีเนื้อหาแตกต่างไปจากต้นฉบับ อย่างไรก็ตามแม้บทแปลข้างต้นจะไม่ได้ส่งผลให้เนื้อเรื่องหลักผิดเพี้ยนไป แต่วิธีการดังกล่าวจะส่งผลให้ผู้อ่านภาษาปลายทางไม่สามารถเข้าใจถึงบรรยากาศในบริบทดังกล่าวได้เหมือนที่ต้นฉบับต้องการจะสื่อ

ภาพที่ 4.5

ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐานโดยละเนื้อหาส่วนที่กล่าวถึงภาษาถิ่นในเรื่อง *Blue Period*



หมายเหตุ. ภาพซ้ายจาก *ブルーピリオド* 3, โดย 山口つばさ, 2018, アフタヌーンコミックス. ภาพขวาจาก *Blue Period เล่ม 3*, โดย สิบาสะ ยามางุจิ, 2564, รักพิมพ์ พับลิชชิ่ง.

อีกหนึ่งตัวอย่างที่พบคือ ตัวละคร ทาจิบานะ มาริกะ จากเรื่อง รักหลงป่วนใจ ในภาพที่ 4.6 ในฉากดังกล่าวเป็นฉากที่ตัวละครถามคำถามเกี่ยวกับชื่อของมาริกะซึ่งในต้นฉบับตัวละครมาริกะพูดว่า 「...お父様はマリーバ 言うばってん... (แต่ว่าท่านพ่อเรียกว่า มารี นะ...)」 และตัวละครถามจะตอบกลับว่า 「ばってん? じゃあマリーナ」 ซึ่งการถามว่า 「ばってん?」 จะแสดงให้เห็นว่าตัวละครถามไม่เข้าใจว่าคำดังกล่าวหมายถึงอะไรเนื่องจากตัวละครไม่เข้าใจภาษาถิ่นคิวชู แต่เนื่องจากผู้แปลแปลภาษาถิ่นของตัวละครมาริกะเป็นภาษามาตรฐานมาตั้งแต่ต้นเรื่อง ผู้แปลจึงแปลบทสนทนาดังกล่าวว่า “คุณพ่อเรียกว่ามารินะ...” และ “นั่นเรียกว่ามารินะ” ตามลำดับ ซึ่งเป็นการเลือกที่จะละการแปลภาษาถิ่นในส่วนดังกล่าวไป อย่างไรก็ตาม เนื้อหาส่วนดังกล่าวที่ถูกตัดไปจะไม่ได้ส่งผลต่อเนื้อเรื่องหลัก

ภาพที่ 4.6

ภาพตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐานโดยละเนื้อหาส่วนที่กล่าวถึงภาษาถิ่นในเรื่อง รักหลงป่วนใจ



หมายเหตุ. ภาพซ้ายจาก ニセコイ 5, โดย 古味直志, 2013, アフタヌーンコミックス.

ภาพขวาจาก รักหลงป่วนใจ เล่ม 5, โดย นาโอชิ โคมิ, 2557, สยามอินเตอร์คอมิกส์.

ในภาพที่ 4.7 เป็นฉากที่ชิโนฮาระ เพื่อนสมัยมัธยมต้นของทาจิบานะมาหาที่โตเกียว และเป็นฉากที่พระเอกพบกับตัวละครนี้เป็นครั้งแรก โดยในเนื้อเรื่องจะมีฉากที่ชิโนฮาระคุยกับทาจิบานะโดยทั้งสองจะคุยกันด้วยภาษาถิ่นฮากาตะซึ่งเป็นภาษาถิ่นที่บ้านเกิด ทำให้ในต้นฉบับพระเอกจะไม่สามารถเข้าใจได้ว่าทั้งสองคุยเรื่องอะไรกันอยู่ อย่างไรก็ตามเนื่องจากผู้แปลแปลภาษาถิ่นของชิโนฮาระคุยกับทาจิบานะเป็นภาษามาตรฐานในฉบับแปลจึงอาจทำให้ผู้อ่านไม่สามารถทำความเข้าใจได้ว่าเพราะเหตุใดพระเอกจึงทำหน้าที่สับสนในฉากดังกล่าว ผู้แปลจึงใช้กลวิธีเสริมโดยการใส่เครื่องหมายดอกจัน (*) และเขียนหมายเหตุพร้อมอธิบายสถานการณ์กำกับไว้ว่า “ทั้งคู่พูดภาษาถิ่นกันทำให้เราฟังไม่เข้าใจ” เพื่อเป็นการทดแทน ซึ่งตรงกับที่นักวิชาการหลาย ๆ ท่านได้เสนอเอาไว้เกี่ยวกับรูปแบบการทดแทนในการแปลภาษาถิ่น (House, 2015 และ Heerink, 2018)

ภาพที่ 4.7

ภาพตัวอย่างการใส่เชิงอรรถ เพื่ออธิบายให้ผู้อ่านทราบเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นของตัวละคร



หมายเหตุ. จาก รักหลงป่วนใจ เล่ม 11, โดย นาโอชิ โคมิ, 2558, สยามอินเตอร์คอมิกส์.

โดยสรุป กลวิธีแปลเป็นภาษามาตรฐาน ผู้แปลจะถอดข้อความภาษาถิ่นในภาษาต้นทางเป็นภาษามาตรฐานในภาษาปลายทางทั้งหมดซึ่งเป็นการถ่ายทอดเพียงใจความหลักเท่านั้น นัยยะที่แฝงมากับตัวภาษานั้นจะหายไป โดยส่วนมากจะพบการแปลชนิดนี้ในกรณีที่ภาษาถิ่นไม่ได้มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องนัก หรือมีการใช้ภาษาถิ่นในการบรรยายจำนวนมาก ซึ่งหากผู้แปลเลือกแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทางหรืออธิบายโดยใส่เชิงอรรถหลายครั้งก็อาจเป็นการสร้างภาระแก่ผู้อ่านโดยไม่จำเป็น อย่างไรก็ตาม การแปลในลักษณะดังกล่าวจะส่งผลให้ตัวละครสูญเสียลักษณะเฉพาะบางประการที่ถูกถ่ายทอดผ่านการใช้ภาษาถิ่นไปอย่างเลี่ยงไม่ได้ ทำให้ผู้รับสารปลายทางอาจไม่สามารถเข้าถึงบรรยากาศของต้นฉบับได้เทียบเท่ากับผู้รับสารต้นทาง ทั้งนี้หากข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครมีความจำเป็นต่อการทำความเข้าใจบริบท พบว่าผู้แปลจะใส่หมายเหตุหรือเชิงอรรถเพื่ออธิบายเพิ่มเติม นอกจากนี้ การแปลภาษาถิ่นเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมดนั้นเป็นการแปลโดยเลือกที่จะไม่รักษาความเป็นภาษาถิ่นเอาไว้ และเนื่องจากพบการแปลประเภทนี้เป็นจำนวนมากทำให้สามารถอนุมานได้ว่านักแปลชาวไทยส่วนใหญ่อาจยังไม่เห็นว่าข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูนนั้นมีความจำเป็น

4.2 กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง

กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง หรือ “Dialectalization” (Pinto, 2009) หมายถึง กลวิธีการแปลภาษาถิ่นในภาษาต้นทางด้วยภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง จากการศึกษาพบจำนวนการใช้ร้อยละ 24.3 หรือ 9 ตัวอย่าง โดยภาษาถิ่นญี่ปุ่นที่พบการใช้กลวิธีดังกล่าวได้แก่ ภาษาถิ่นฮิโรชิมา (3) ภาษาถิ่นโทโฮกุ (2) ภาษาถิ่นคันไซ (2) ภาษาถิ่นโฮกุริกุ (1) และภาษาถิ่นซัตสึกุ (1) และภาษาถิ่นในภาษาไทยที่ถูกนำมาใช้ในการแปลมากที่สุดได้แก่ **ภาษาถิ่นอีสาน** ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 66.7 ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3

ตารางสรุปจำนวนภาษาถิ่นไทยที่ถูกนำมาใช้ในการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่น

ภาษาถิ่นที่ถูกนำมาใช้	จำนวน
อีสาน	6 (66.7%)
ใต้	2 (22.2%)
เหนือ	1 (11.1%)
รวม	9 (100%)

จากการศึกษาพบการนำภาษาถิ่นในภาษาปลายทางมาใช้แปลทั้งในระดับหน่วยคำ และระดับประโยค ผู้วิจัยจึงขออธิบายแยกเป็น 2 หัวข้อคือ **การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับคำ** และ **การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับประโยค** โดยมากกว่าร้อยละ 77 หรือ 7 จาก 9 ตัวละครเป็นการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับประโยค และพบการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับคำเพียงร้อยละ 22 หรือ 2 จาก 9 ตัวละครเท่านั้น

4.2.1 การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับคำ

การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับคำ ผู้แปลจะแปลเป็นภาษาถิ่นในภาษาปลายทางเพียงแค่บางคำเท่านั้น โดยโครงสร้างประโยคจะยังเหมือนในภาษามาตรฐานและบางประโยคจะยังถูกแปลเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมด จากการศึกษาคำสรรพนาม และคำลงท้ายในภาษาไทยถิ่นอีสาน

ตัวอย่างเช่นตารางที่ 4.4 จากเรื่อง Blue Exorcist เป็นฉากที่ตัวละคร โอคุมุระ ริน กำลังอยู่ในอาการเมาทำให้เขาพูดประโยคดังกล่าวเป็นภาษาคันไซ โดยเป็นการพูดเพื่อหยอกล้อเล่นมุกกับตัวละครเร็นโซ เพื่อนร่วมชั้นของเขาซึ่งเป็นคนเกี้ยวโตและมักจะพูดด้วยภาษาถิ่นคันไซ ผู้แปลจึงแปลภาษาคันไซของรินด้วยภาษาไทยถิ่นอีสานโดยการเติมคำลงท้าย “เด้อ” ที่แปลว่า “นะ” ในภาษากลางลงไปที่ย้ายประโยคเพื่อเป็นการอธิบายให้ผู้อ่านทราบว่าในบริบทดังกล่าวตัวละครมีวิธีการพูดที่ต่างออกไปจากปกติ และปรับประโยค 「なんで関西弁 (ทำไมพูดเป็นภาษาคันไซ)」 ของตัวละครเร็นโซเป็น “จะพูดเหนือทำไม” เพื่อให้สอดคล้องกับบทแปลดังกล่าว ซึ่งการแปลข้างต้นสามารถถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครได้และสามารถรักษาบรรยากาศของฉากดังกล่าวได้ดี และในส่วนของภาษาไทยถิ่นอีสานที่นำมาใช้แปลก็มีส่วนที่คล้ายกับภาษาถิ่นคันไซตรงที่ภาพลักษณ์ของความเป็นคนสนุกสนาน ตลก (ณัฐธิดา จันทร์ธัมมะ, 2560 และอรวี บุญนาค และเก๋ แดงสกุล, 2559)

ตารางที่ 4.4

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นคันไซของตัวละคร โอคุมุระ ริน ด้วยภาษาไทยถิ่นอีสาน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
燐：お前はかっこ悪すぎるんや 廉造：なんで関西弁！？	ริน：...ส่วนนายก็ไม่เท่ากันไป <u>เด้อ</u> เร็นโซ：จะพูดเหนือทำไม!?

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก 青の祓魔師 5, โดย 加藤和恵, 2010, ジャンプコミックス.

ฉบับแปลจาก Blue Exorcist เล่ม 5, โดย คาซุเอะ คาโตะ, 2556, ดับบลิวพีเอส (ประเทศไทย).

และอีกหนึ่งตัวอย่างคือ ตัวละคร โคอิโตะ เฮจิ จากเรื่อง Golden Kamuy ในตารางที่ 4.5 เป็นตัวละครที่พูดภาษาซัตสึมะซึ่งในต้นฉบับจะสะท้อนภาพลักษณ์ของความเป็นชาวซัตสึมะ และเป็นคนจากชนบท (เนื่องจากอยู่ห่างไกลจากเมืองหลวงมาก) รวมถึงสื่อภาพลักษณ์ของความเป็นชายชาตรี (田中, 2011) ผู้แปลเลือกแปลโดยคงรูปประโยคเป็นภาษามาตรฐานและเปลี่ยนเพียงคำสรรพนามเป็นภาษาไทยถิ่นอีสานเช่น “ไอบักห้า (ใช้เรียกเด็กผู้ชาย)” และ “ซ้อย (ฉัน)” ผู้อ่านปลายทางจะสามารถทราบได้ว่าตัวละครดังกล่าวใช้ภาษาที่แตกต่างจากตัวละครอื่น และสามารถถ่ายทอดได้ว่าตัวละครมาจากชนบทได้ อย่างไรก็ตาม นอกจากลักษณะดังกล่าวแล้วไม่พบภาพลักษณ์อื่นที่มีความคล้ายคลึงกันระหว่างภาษาไทยถิ่นอีสานและภาษาถิ่นซัตสึมะ

ตารางที่ 4.5

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นซัตสึมะของตัวละคร โคอิโตะ เฮจิ ด้วยภาษาไทยถิ่นอีสาน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
せがれの音之進はいずれ指揮官になっち決まっちゃります	โอบโตโนะชิน ไอบักห้า ของ ซ้อย จะต้องเป็นผู้บัญชาการในอนาคต
指揮官には大勢の若い命を預かる責任があっど	คนที่เป็นผู้บัญชาการจะต้องรับผิดชอบชีวิตของผู้ที่น้อยจำนวนมาก
せがれには我から進んで困難に立ち向かいふさわしい男になっくんやんせ	เขาจึงต้องออกจากอ้อมอกเราไปเผชิญกับความยากลำบากเพื่อเติบโตเป็นผู้ชายที่เหมาะสม
のっぺら坊も...そげな父じゃったんだとオイは考えちよる	ซ้อย ก็คิดว่าผีไร้หน้า...ก็คงเป็นแบบนั้นเหมือนกัน

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก ゴールデンカムイ เล่ม 14, โดย 野田サトル, 2018, ヤングジャンプコミックス. ฉบับแปลจาก Golden Kamuy เล่ม 14, โดย ซาโตรุ โนตะ, 2562, เอสเอ็มเอ็ม พลัส.

4.2.2 การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับประโยค

การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับประโยค ผู้แปลจะแปลเป็นภาษาถิ่นในภาษาปลายทางทุกประโยค โดยคำศัพท์ในประโยคเกือบทั้งหมด (ประธาน กริยา) จะถูกปรับเป็นภาษาถิ่นไทย จากการศึกษาพบการใช้ภาษาไทยถิ่นอีสาน ภาษาถิ่นใต้ และ ภาษาถิ่นเหนือในการแปล นอกจากนี้เนื่องจากการแปลเป็นภาษาถิ่นในระดับประโยคนั้นค่อนข้างจะซับซ้อนกว่าการแปลเพียงระดับคำ ทำให้อาจเข้าใจได้ยากสำหรับผู้อ่านที่ไม่คุ้นเคยกับภาษาถิ่นไทย จึงพบการใช้กลวิธีเสริมร่วมด้วยเช่น การใช้เชิงอรรถ หรือใส่คำแปลในวงเล็บ เพื่อเป็นการลดภาระแก่ผู้อ่าน

ตัวละคร ฮากาตะ โทชิโร่ จากเรื่อง คีกระบ้าดาบเทวะฯ ในตัวอย่างที่ 4.6 เป็นตัวละครที่มีถิ่นกำเนิดมาจากเมืองฮากาตะ การใช้ภาษาถิ่นของตัวละครสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงถิ่นกำเนิดของตัวละครแล้ว ยังสื่อถึงภาพลักษณ์ต่าง ๆ อีกด้วย เช่น ภาพลักษณ์ของความกระฉับกระเฉง ชื่อ ร่าเริง เปิดเผย (井上, 1980 และ 金水, 2011) การใช้ภาษาถิ่นของตัวละครจะไม่ได้ส่งผลต่อเนื้อเรื่องหลักโดยตรงแต่ในเรื่องจะมีฉากที่ตัวละครอื่นพูดทักเกี่ยวกับสำเนียงของตัวละครว่าเป็นสำเนียงที่ฟังยากและไม่รู้ว่าตัวละครพูดอะไรอยู่ ซึ่งหากผู้แปลเลือกเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมด ประโยคที่ตัวละครอื่นพูดทักเกี่ยวกับสำเนียงของตัวละครก็จะอาจจะฟังดูไม่สมเหตุสมผลได้ ในที่นี้ ผู้แปลเลือกแปลภาษาถิ่นดังกล่าวเป็นภาษาไทยถิ่นอีสานทั้งหมด ผู้อ่านปลายทางจะสามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครมีการใช้ภาษาที่แตกต่างไปจากตัวละครอื่น และภาพลักษณ์ของภาษาอีสานนั้นมีส่วนที่ใกล้เคียงกับภาพลักษณ์ในภาษาถิ่นฮากาตะ เช่น ความเป็นคนชื่อ และ ร่าเริง (ณัฐธิดา จันทร่มะ, 2560 และ อรวี บุญนาค และ เก๋ แดงสกุล, 2559) อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบว่า ผู้แปลจะแปลตัวละครตัวอื่นที่ใช้ภาษาถิ่นคันไซจากเรื่องเดียวกัน(อาากาชิ คูนิยุกิ) เป็นภาษามาตรฐานทั้งหมด เมื่อเปรียบเทียบทั้งสองตัวละครจึงอาจอนุมานได้ว่าเหตุที่ผู้แปลเลือกแปลตัวละคร ฮากาตะ โทชิโร่ ด้วยภาษาถิ่นอาจเป็นเพราะการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครมีความจำเป็นเนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับบทพูดของตัวละครอื่น ในขณะที่การใช้ภาษาถิ่นคันไซของตัวละคร อาากาชิ คูนิยุกิ นั้นไม่ได้ส่งผลต่อเนื้อเรื่องแต่อย่างใด จึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องแปลโดยใช้ภาษาถิ่น

ตารางที่ 4.6

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นฮากาตะของตัวละคร ฮากาตะ โทชิโร่ ด้วยภาษาไทยถิ่นอีสาน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
俺 馬当番は初めてやけん 教えてほしか!	ข่อยเองก็เฮ็ดเวรดูแลม้าเป็นครั้งแรกนี่ละ กะอยากให้ข่อยแนอยู่คือกัน!
ぼってんお前もにやがとーことば すっけんでけんとやなかとね?	นี่กะเพราะว่าเจ้าไปเว้าบ่ดีใส่เพื่อนก่อนบ่แมนบ่
よか働きばしてくる	ขอยหมุ่เฮาได้หลายอีหลี

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก 刀剣乱舞ONLINE- アンソロジーコミック~スクエニの陣~ (pp. 45-51), โดย 「刀剣乱舞-ONLINE-」 (DMM GAMES/Nitroplus), 2016, G ファンタジーコミックス.

ฉบับแปลจาก คีกระบ้าดาบเทวะ-ONLINE- ANTHOLOGY COMIC~กระบวนทัพสแควร์เอนิกซ์~

(น. 45-51), โดย “Touken Ranbu-ONLINE-” (DMM GAMES/Nitroplus), 2561, รักพิมพ์ พับลิชชิ่ง.

ตัวละครโนฮาระ เซมาชิ จากเรื่อง เครยอนชินจังในตัวอย่างที่ 4.7 มีอาชีพทำไร่ มาจากจังหวัดอากิตะและพูดภาษาถิ่นอากิตะ มีนิสัยประหยัดมากถึงขั้นตระหนี่ ภาษาถิ่นอากิตะที่ตัวละครใช้จะให้ภาพลักษณ์ภาพลักษณ์ความเป็นคนชนบท ชื่อ ๆ และเซย ในกรณีนี้ผู้แปลใช้ภาษาไทยถิ่นอีสานในการแปล ส่งผลให้ผู้อ่านสามารถทราบได้ว่าตัวละครมีการใช้ภาษาที่แตกต่างจากตัวละครอื่น ภาษาถิ่นอากิตะและภาษาไทยถิ่นอีสานมีภาพลักษณ์ที่คล้ายคลึงกันอยู่หลายจุด ไม่ว่าจะเป็นความเป็นคนชนบท ชื่อ ๆ เซย นอกจากนี้ภาษาอีสานยังให้ภาพลักษณ์ของความเป็นคนประหยัด และเป็นชาวสวนชาวไร่ (井上, 1980, 永瀬, 2015, อำนาจ ปึกษาสุข, 2561, ญัฐธิดา จันทร์มะ, 2560 และอรวิ บุญนาค และ เก๋ แดงสกุล, 2559) ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะตัวละคร

ตารางที่ 4.7

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอากิตะของตัวละคร โนฮาระ เซมาชิ ด้วยภาษาไทยถิ่นอีสาน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
むかえに来たぞおやじすぐしたくしろ	ข้อยมารับได้ ไปเตรียมตัวกลับทีละ
体重も増えたんべ	หนักขึ้นด้วยบ้อ
あ そうそう	อ๊ะ แม่นแหละ
こいつはガキの頃ね小便たれでなア	บักเป็อกนี้เด้อ ตอนเฮ็็กๆ ฉีรดที่นอนประจำ
も 1 泊すんべ	อีกคืนเด้อ

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก クレヨンしんちゃん เล่ม 24, โดย 臼井儀人, 1999, アクションコミックス. ฉบับแปลจาก เครยอนชินจัง เล่ม 16 (น. 11-13), โดย อุซุโย โยชิโอะ, 2543, เนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป.

ตัวละคร โคยามะ โยชิจิ จากเรื่อง เครยอนชินจัง ในตัวอย่างที่ 4.8 เป็นผู้สูงอายุ ชาวคูมาโมโตะ มีนิสัยเคร่งขรึม ใช้ภาษาถิ่นคูมาโมโตะซึ่งเป็น ภาษาถิ่นในภูมิภาคคิวชู ให้ภาพลักษณ์เป็นคน ชื่อ เป็ดเผย และสมชายชาตรี ผู้แปลแปลโดยใช้ภาษาไทยถิ่นใต้ ซึ่งในหนังสือได้มีการอธิบายในเชิงอรรถเกี่ยวกับภาษาใต้ของตัวละครในครั้งแรกเอาไว้ว่า “อย่าตกใจ ภาษาใต้จ้า เพราะบ้านเกิดของคุณตาคุณยายอยู่ภาคใต้” (เครยอนชินจัง เล่ม 11, น. 35) จากข้อความดังกล่าวสามารถอนุมานได้ว่าหนึ่งในเกณฑ์ที่ทำให้ผู้แปลเลือกใช้ภาษาใต้ในการแปล คือภูมิภาคบ้านเกิดของตัวละครที่อยู่ทางตอนใต้ของประเทศเหมือนกัน ด้านภาพลักษณ์อาจกล่าวได้ว่าภาษาถิ่นคิวชูและภาษาไทยถิ่นใต้ให้ภาพลักษณ์บางอย่างที่คล้ายกันเช่นกัน เช่น ดูเป็นคนเปิดเผย พูดจาตรงไปตรงมา (井上, 1980 และนิลณี หนูพินิจ, 2551)

ตารางที่ 4.8

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอาภิตะของตัวละคร โคยามะ โยชิจิ ด้วยภาษาไทยถิ่นใต้

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
コラーツ	เดี๋ยวะตะ!!
おなごのスカートの中に 顔ばつっこむとは何ごとかーっ!!	หาหน้าเข้าไปซุกในกระโปรงผู้หญิงสาวเขาได้ พริ้อ!!
そげんいやらしか内容の番組を 親子で見るとは何たることかーっ!!	แลรายการไอ้โหรมันน่าเกลียด พ่อ ๆ ลูก ๆ แลรายการพรรคนี้ได้พริ้อ
ふんっへたなしばいたい	เล่นละครตบตาได้ห่วยจั่งนะสุ
なんばさせよるとかーっ	ให้ฉานทำไอ้โหรวะ

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก *クレヨンしんちゃん 16*, โดย 臼井儀人, 1996, *アクションコミックス*. ฉบับแปลจาก *เกรยองชินจัง เล่ม 11* (น. 50), โดย อุซุโยชิ โยชิโอะ, 2540, โรงพิมพ์เนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป.

ตัวละคร โอนิซูกะ ฮิเมะ จากเรื่อง *Sket Dance* ในตัวอย่างที่ 4.9 เป็นตัวละครที่ใช้ภาษาถิ่นโอซากะ มีนิสัยเป็นคนตรง ๆ ใจร้อน พูดเสียงดัง อดีตเคยเป็นนักเลงมาก่อน แต่มีจิตใจดี โดยผู้เขียนต้นฉบับได้อธิบายเกี่ยวกับตัวละครว่าอยากให้ตัวละครที่คอยตบมุกให้ตัวละครอื่น ๆ จึงให้ตัวละครใช้ภาษาถิ่นคันไซเนื่องจากเป็นภาษาที่มีภาพลักษณ์ของความตลก ความสนุกสนาน และภาษาถิ่นคันไซก็ยังให้ภาพลักษณ์ที่ตรงกับบุคลิกของตัวละคร ผู้แปลแปลโดยใช้ภาษาไทยถิ่นเหนือ โดยจากบทสัมภาษณ์ผู้แปล คุณอิศเรศ ทองปัสโนว์²⁰ ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครข้างต้นเอาไว้ว่า “ตัวนางเอกชื่อฮิเมโกะ ในต้นฉบับเขาจะพูดสำเนียงโอซาก้า โดยปกติเวลาแปล (ภาษาถิ่นญี่ปุ่น) ถ้าไม่ใช่เสียงเหนือ ก็จะใช้ภาษาอีสาน แต่เราคิดว่านางเอกทั้งที ถ้าใช้ภาษาอีสานก็อาจกลายเป็น *หนูหีน* ไป” จากข้อมูลข้างต้นสามารถกล่าวได้ว่า หากตัวละครทั่วไปใช้ภาษาถิ่นโอซากะผู้แปลก็มักจะเลือกแปลด้วยภาษาถิ่นอีสาน แต่เนื่องจากตัวละครข้างต้นมีบทบาทเป็นนางเอก ผู้แปลจึงไม่ยอมนำภาษาถิ่นอีสานที่มีภาพลักษณ์ของความเป็น ‘หนูหีน’ มาใช้แปล กล่าวคือ ภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นอีสานที่แม้จะมีภาพลักษณ์ของความเป็นคนตลกคล้ายภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นคันไซ แต่ก็มียยะด้านลบอยู่หลายส่วนเช่นกันไม่ว่าจะเป็น ภาพลักษณ์ของความเขย ล้าหลัง และเป็นคนชนบท เป็นต้น (ณัฐธิดา จันทร์มะ, 2560 และอรวิ บุญนาค และเก้ แดงสกุล, 2559) ซึ่งอาจไม่เหมาะสมกับบุคลิกของนางเอกในเรื่อง ผู้แปลกล่าวเพิ่มเติมว่าสาเหตุที่เลือก

²⁰ บทสัมภาษณ์โดย สุชานาถ กิตติสุรินทร์ (20 มกราคม 2565)

ภาษาไทยถิ่นเหนือมาใช้แปลเนื่องมาจาก ผู้แปลเห็นว่าตัวภาษามีความน่ารัก และตัวผู้แปลเอง ก็คุ้นเคยกับภาษาเหนือผ่านบทเพลงของ จรัล มโนเพชร รวมถึงมีพี่สาวที่เคยไปอยู่ภาคเหนือ มาหลายปี จึงอาจกล่าวได้ว่าการเลือกภาษาถิ่นมาใช้ในการแปลนั้นนักแปลอาจต้องพิจารณา ถึงบทบาทของตัวละครในเรื่อง บุคลิกของตัวละคร รวมถึงความสันทัดในภาษาถิ่นที่จะนำมาแปล ของตัวนักแปลร่วมด้วย

ตารางที่ 4.9

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นโอซากะของตัวละคร โอนิชูกะ ฮิเมะ ด้วยภาษาไทยถิ่นเหนือ

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
オイオイ ウソの設定言うなや	เฮ้ เฮ้ เฮ้ เลิกซี้จู้ที่ได้ปะ
今はもう大人しいもんや	เดี๋ยวนี้ฉันเป็นคนใจดีนั้ก ๆ
転校生もろとも貫いたる！！	กำเดียวฮาจะเสียบเด็กใหม่หื้อทะเลพุ้งคิง ตวยเน่อ
なんで知っとなねん！！！！	จิงว่าฮู้ได้หยัง!!!!
見いひんかったか！？	บ่ฮู้บ่หันเลยกำ!?
ホンマにお前は空気読まれへんヤツやな	คิงเนี้ยบ่ดูตาม้าตาเรือจิงจิงตวยเน่อ

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก SKET DANCE 1, โดย 篠原健太, 2007, ジャンプコミックス.

ฉบับแปลจาก Sket Dance เล่ม 1, โดย เค็นตะ ชิโนฮาระ, 2551, เนชั่น พรินติ้ง เซอร์วิส.

ในการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับประโยค พบการทดแทนด้วยการใส่เชิงอรรถ ในการอธิบายคำศัพท์หรือประโยค เพื่ออธิบายเกี่ยวกับความหมายของภาษาถิ่นที่ใช้ เป็นภาษามาตรฐาน เนื่องจากภาษาถิ่นที่ผู้แปลใช้ในบางส่วนเป็นคำที่ไม่ได้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง และอาจทำให้ผู้อ่านที่ไม่ได้สันทัดภาษาถิ่นไม่สามารถเดาความหมายของภาษาถิ่นนั้นได้

ภาพที่ 4.8

ตัวอย่างการใส่เชิงอรรถเพื่ออธิบายคำศัพท์ภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูน



หมายเหตุ. เล่มซ้ายจาก *Sket Dance เล่ม 1*, โดย เค็นตะ ชิโนฮาระ, 2551, เนชั่น พรินติ้ง เซอร์วิส. เล่มขวาจาก *Sket Dance เล่ม 3*, โดย เค็นตะ ชิโนฮาระ, 2551, เกียวโด เนชั่น พรินติ้ง เซอร์วิส.

ภาพที่ 4.9

ตัวอย่างการใส่เชิงอรรถเพื่ออธิบายประโยคภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูน



หมายเหตุ. จาก *เครยอนชินจัง เล่ม 11* (น. 36 และ น. 43), โดย อุซุชิ โยชิโอะ, 2540, โรงพิมพ์ เนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป.

4.2.3 ข้อสังเกตเพิ่มเติม

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อสังเกตเกี่ยวกับกลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นว่าในการแปลการ์ตูนเรื่องหนึ่งทีอาจจะมีการเปลี่ยนตัวนักแปลระหว่างเรื่อง หรือมีการแปลร่วมกันหลายคน ผู้แปลมักจะใช้กลวิธีเดียวกันในการแปล ในกรณีนี้คือการใช้ภาษาถิ่นไทยในการแปล อย่างไรก็ตาม พบว่าหากการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครไม่มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องอีกต่อไป แม้จะมีการใช้ภาษาถิ่นปรากฏอยู่ แต่ระดับการใช้ภาษาถิ่นในเรื่องก็จะน้อยลง หรือหายไปบางส่วน

ตัวอย่างเช่น ตัวละคร วาตายะ อาราคะ จากเรื่อง จิฮายะ ซึ่งเป็นตัวละครที่มาจากจังหวัดฟุคุอิและพูดภาษาถิ่นฟุคุอิเป็นหลัก โดยจะมีในบางสถานการณ์ที่วาตายะจะพูดด้วยรูปสุภาพ ในภาษามาตรฐาน (てす・ます) เพื่อแสดงความสุภาพและเป็นทางการ เช่น ในตอนเข้าพิธีสำคัญ หรือตอนแข่งขัน ในต้นเรื่องจะเป็นการเล่าเกี่ยวกับตัวละครในวัยเด็กกว่าเป็นตัวละครที่ย้ายฟุคุอิมาเรียนที่โตเกียว มักจะโดนเพื่อนร่วมชั้นล้อเรื่องภาษาถิ่นที่ใช้ และโดนล้อว่าเป็นคนบ้านนอก มีฐานะยากจน โดยผู้แปลจะแปลทุกประโยคเป็นภาษาไทยถิ่นอีสานที่ให้ภาพลักษณ์ตรงกับลักษณะตัวละคร อย่างไรก็ตาม พบว่าเมื่อตัวละครโตขึ้นและเนื้อเรื่องมีการดำเนินไปหลายเล่ม ผู้วิจัยสังเกตว่าภาษาถิ่นอีสานของตัวละครจะเริ่มลดลงหรือขาดหายไปในบางประโยคแม้ในต้นฉบับตัวละครจะยังคงใช้ภาษาถิ่นฟุคุอิอยู่ เช่น สรรพนามที่ตัวละครใช้จะเปลี่ยนสลับไปมาระหว่าง “ซ้อย” และ “ฉัน” คำว่า “ไม่” จะมีทั้งกรณีที่ใช้ผู้แปลแปลเป็น “บ่” และกรณีที่ใช้เป็นคำว่า “ไม่” ในภาษามาตรฐาน เป็นต้น โดยพบลักษณะดังกล่าวทั้งในฉบับที่แปลโดยธิติมา และ daokuma ซึ่งสามารถอนุมานเกี่ยวกับการแปลลักษณะดังกล่าวได้ว่า ผู้แปลอาจเล็งเห็นว่าความสำคัญของการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครนั้นลดลง จึงอาจไม่มีความจำเป็นในการแปลเป็นภาษาถิ่นทุกประโยคแต่อย่างไรก็ตาม หากตัวละครที่เคยพูดภาษาถิ่นเปลี่ยนมาพูดเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมด ก็อาจทำให้ผู้อ่านเกิดความสับสนหรือเสียบรรยากาศได้ ผู้แปลจึงเลือกที่จะคงความเป็นภาษาถิ่นเอาไว้ในบางส่วน

โดยสรุป กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง ผู้แปลจะแปลภาษาถิ่นด้วยภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง ซึ่งพบการแปลทั้งระดับคำศัพท์บางคำ และการแปลระดับประโยคในการแปลระดับประโยคจะมีการทดแทนด้วยการใส่เชิงอรรถอธิบายเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาถิ่นในไทยร่วมด้วยเพื่อเป็นการลดภาระแก่ผู้อ่าน เนื่องจากเนื้อหาในบางส่วนอาจคาดเดาความหมายได้ยากสำหรับผู้ที่ไม่สันทัดภาษาถิ่น จากบทสัมภาษณ์นักแปลคุณอิเรศ ทองปัสโนว์และที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสไปสัมภาษณ์เพิ่มเติมด้วยตนเองอีกสองท่าน ทำให้ทราบว่าปัจจัยในการเลือกแปลภาษาถิ่นนั้นขึ้นอยู่กับหลาย ๆ ปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นความสันทัดในภาษาถิ่นไทยของนักแปล หรือดุลยพินิจของกองบรรณาธิการในแต่ละสำนักพิมพ์ ทั้งนี้ผู้แปลต่างให้ความเห็นไปในทางเดียวกันว่าการแปลตัวละครที่พูดภาษาถิ่นควรพิจารณาจากบุคลิกของตัวละครและบริบทเป็นหลัก โดยหากการใช้

ภาษาถิ่นของตัวละครมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง หรือการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครนั้นเป็นเอกลักษณ์ ผู้แปลก็จะแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในไทยเพื่อสร้างความแตกต่างให้แก่ตัวละคร โดยเลือกภาษาถิ่นที่สอดคล้องกับบุคลิกตัวละครหรือภูมิภาคบ้านเกิดของตัวละคร

4.3 กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น

การแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น หมายถึงการใช้กลวิธีการแปลสองรูปแบบ (แปลเป็นภาษามาตรฐาน และแปลเป็นภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง) ในการแปลตัวละครตัวเดียวกัน อย่างไรก็ตาม กลวิธีนี้จะไม่ได้รวมถึงการแปลโดยผสมภาษามาตรฐานและภาษาถิ่นในประโยคเดียวกัน จากการศึกษา พบการใช้กลวิธีดังกล่าว 2 ลักษณะด้วยกัน คือ 1.เลือกแปลเนื้อหาส่วนที่จำเป็นต่อเนื้อเรื่องด้วยภาษาถิ่น และแปลส่วนอื่นที่ไม่ได้ส่งผลต่อเนื้อเรื่องด้วยภาษามาตรฐาน และ 2.เลือกแปลตัวละครด้วยภาษาถิ่นเฉพาะในต้นเรื่อง และแปลส่วนที่เหลือด้วยภาษามาตรฐาน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากพบการแปลลักษณะที่ 1 และ 2 อย่างละหนึ่งตัวอย่างโดยคิดรวมกันเป็นร้อยละ 5.4 เท่านั้น ทำให้ไม่อาจสรุปแนวโน้มได้ชัดเจน ผู้วิจัยจึงทำการสัมภาษณ์นักแปลทั้ง 2 ท่านเพิ่มเติมเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ในงานวิจัยครั้งนี้ร่วมด้วย

ก่อนอื่นผู้วิจัยจะขออธิบายกรณี (1) เลือกแปลเนื้อหาส่วนที่จำเป็นต่อเนื้อเรื่องด้วยภาษาถิ่น และแปลส่วนอื่นที่ไม่ได้ส่งผลต่อเนื้อเรื่องด้วยภาษามาตรฐาน โดยพบตัวอย่างการแปลลักษณะดังกล่าวในการ์ตูนเรื่อง ตัวแสบแอบเกเรียน อุมารูจิง ตัวละครชื่อ เอบินะ นานะ ซึ่งตัวละครดังกล่าวจะใช้ภาษาถิ่นเวลาคุยกับพ่อแม่ที่บ้านเกิดและหัตถ์พูดภาษามาตรฐานเพราะอยากปรับตัวให้เข้ากับคนในโตเกียว แต่เมื่อใดที่เธอรู้สึกเป็นตัวของตัวเองก็จะหลุดพูดภาษาถิ่นบ้านเกิดออกมาโดยส่วนใหญ่มักจะเป็นตอนที่เธอทานของที่อร่อย การใช้ภาษาถิ่นของตัวละครจึงสามารถแบ่งได้เป็น 2 กรณีคือ ก.การใช้ภาษาถิ่นในการสนทนากับคนในครอบครัวเพื่อแสดงความสนิทสนม เป็นคนบ้านเดียวกัน และ ข.การหลุดใช้ภาษาถิ่นต่อหน้าคนอื่นโดยไม่ได้ตั้งใจ แสดงให้เห็นลักษณะของเด็กจากชนบทเข้ามาเรียนในเมืองหลวงและตื่นเต้นเมื่อได้ทานอาหารอร่อย ผู้แปลเลือกแปลกรณี ก.การใช้ภาษาถิ่นในการสนทนากับคนในครอบครัวเพื่อแสดงความสนิทสนม ความเป็นคนบ้านเดียวกัน เป็นภาษามาตรฐานทั้งหมดดังตารางที่ 4.10 เบื้องต้นสามารถอนุมานสาเหตุได้ว่าเป็นเพราะกรณี ก. เป็นการใช้ภาษาถิ่นที่ไม่ได้มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องมากนักจึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องถ่ายทอดว่าตัวละครกำลังใช้ภาษาถิ่นอยู่ การใช้วิธีการแปลดังกล่าวแม้ผู้อ่านจะสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ครบ แต่จะส่งผลให้ความหมายทางอารมณ์นั้นจะน้อยกว่าต้นฉบับ

ในทางกลับกันการใช้ภาษาถิ่นในกรณี ข.การหลุดใช้ภาษาถิ่นต่อหน้าคนอื่นโดยไม่ได้ตั้งใจ แสดงให้เห็นลักษณะของเด็กจากชนบทเข้ามาเรียนในเมืองหลวงและตื่นเต้นเมื่อได้ทานอาหาร

อรร้อย ซึ่งจะส่งผลให้มีฉากที่ตัวละครอื่นสับสนกับภาษาที่เอบินะใช้ หรือฉากที่ตัวละครอื่นสอบถามเกี่ยวกับความหมายของภาษาถิ่นนั้นเพิ่มเติม จึงอาจกล่าวได้ว่าแม้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครในทั้งสองกรณีจะทำให้ผู้อ่านทราบถึงลักษณะเด่นของตัวละครที่เป็นเด็กสาวผู้มาจากชนบทเหมือนกัน แต่การใช้ภาษาถิ่นในกรณีที่ 2 นั้นมีความจำเป็นอย่างมาก เพราะจะส่งผลต่อเนื้อเรื่องหลักและเอกลักษณ์ของตัวละคร ผู้แปลเลือกแปลภาษาถิ่นในกรณี ข. ด้วยภาษาถิ่นในภาษาไทย ดังตารางที่ 4.11 โดยนำภาษาไทยถิ่นเหนือมาใช้ในการแปล เมื่อเทียบดูแล้วภาษาไทยถิ่นเหนือและภาษาถิ่นโทโฮกุมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันอยู่ เช่น ในเชิงภูมิศาสตร์ ทั้งสองต่างเป็นภาษาถิ่นที่ใช้ตอนเหนือของประเทศเหมือนกัน นอกจากนี้ภาษาไทยถิ่นเหนียวยังมีภาพลักษณ์ของความเป็นคนพูดจาอ่อนหวาน ใจเย็น และรักนวลสงวนตัว (เกษร ยอดแก้ว และคณะ, 2562) ซึ่งตรงกับอุปนิสัยของตัวละครเอบินะ การนำภาษาไทยถิ่นเหนือมาใช้ในการแปลครั้งนี้จึงถือว่ามีความเท่าเทียมในหลาย ๆ ด้าน และเป็นวิธีที่ช่วยถ่ายทอดลักษณะของตัวละครได้ดี

ตารางที่ 4.10

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอาากิตะของตัวละคร เอบินะ นานะ ด้วยภาษามาตรฐาน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
なんも でーじょうぶだよお~~~~	โธ่พอกี่แม่ก็ ไม่เป็นไรหรอกจ้ะ
東京は家族でも何回か行ったべー	ครอบครัวเราเคยไปโตเกียวด้วยกันตั้งหลายรอบแล้วไม่ใช่หรือไง
んだばって東京の高校にこっから通えぬって	แต่ยังงั้นหนูก็ต้องไปเรียนม.ปลายที่โตเกียวอยู่ดีนี่นา

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก 干物妹! うまるちゃん 2 (p. 150), โดย サンカクヘッド, 2013, ヤングジャンプコミックス. ฉบับแปลจาก ตัวแสบแอบเกรียน อุมารุจัง เล่ม 2 (น. 150), โดย Sankakuhead, 2559, สยามอินเตอร์คอมิกส์.

ตารางที่ 4.11

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอาภิตะของตัวละคร เอบินะ นานะ ด้วยภาษาไทยถิ่นเหนือ

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
んめな	ลำแต่้ ๆ เจ้า
んだんだよ!	แมน แมน !

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก 干物妹! うまるちゃん 3 (pp. 26-27), โดย サンカクヘッド, 2014, ヤングジャンプコミックス. ฉบับแปลจาก ตัวแสบแอบเกรียน อุมารุจัง เล่ม 3 (น. 26-27), โดย Sankakuhead, 2559, สยามอินเตอร์คอมิกส์.

จากการสอบถามผู้แปลคือคุณสันห์จุฑา ธเนศากร²¹ คุณสันห์จุฑากล่าวว่า เวลาพบภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูนผู้แปลจะพยายามแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาไทยเข้าไปบ้างเพื่อให้ผู้อ่านเห็นความต่างระหว่างตัวละครที่พูดภาษาถิ่นและตัวละครที่พูดภาษามาตรฐาน แต่จะพยายามใส่ให้น้อยที่สุดเพราะตัวนักแปลเองไม่สันท์ภาษาถิ่นของไทยและไม่มีคนใกล้ตัวที่สามารถให้สอบถามหรือให้ช่วยตรวจสอบให้ได้ ผู้แปลอธิบายเสริมว่าเหตุที่เลือกภาษาไทยถิ่นเหนือมาใช้ในการแปลภาษาถิ่นอาภิตะเนื่องจากผู้แปลเห็นว่าอาภิตะอยู่ภูมิภาคโทโฮกุทางเหนือของญี่ปุ่น จึงเลือกภาษาไทยถิ่นเหนือมาใช้ ในทางกลับกันหากตัวละครเอบินะเป็นคนโอซากะ ผู้แปลก็อาจจะเลือกเอาภาษาไทยถิ่นอีสานมาใช้แปลแทน และสาเหตุที่ผู้แปลเลือกแปลกรณีที่ 1. การใช้ภาษาถิ่นในการสนทนากับคนในครอบครัวด้วยภาษามาตรฐาน เนื่องจากผู้แปลเห็นว่าไม่มีความจำเป็นที่จะต้องแสดงความต่างระหว่างตัวละครอื่น ๆ เพราะคนในครอบครัวเอบินะต่างใช้สำเนียงถิ่นเดียวกันทุกคน และเพราะตัวผู้แปลไม่สันท์ภาษาถิ่นอื่นนอกจากภาษาถิ่นกลาง หากในบทแปลมีข้อผิดพลาดอาจทำให้คนเหนือรู้สึกไม่พอใจได้ (สันห์จุฑา ธเนศากร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 กันยายน 2565)

พบการแปลกรณี (2) เลือกแปลตัวละครด้วยภาษาถิ่นเฉพาะในต้นเรื่อง และแปลส่วนที่เหลือด้วยภาษามาตรฐาน ในการแปลตัวละคร คุราโมโตะ เคจิ ดังตารางที่ 4.12 และ ตารางที่ 4.13 การใช้ภาษาถิ่นในทั้งสองบริบทข้างต้นต่างมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องหลัก เนื่องจากเป็นฉากที่ตัวละคร เคจิเป็นตัวละครที่พูดภาษาถิ่นสึการ์ุเป็นภาษาหลัก อธิบายบางอย่างด้วยภาษาถิ่นสึการ์ุทำให้ตัวละครหลักฟังไม่เข้าใจ ต่อมาเขาจึงขอให้ลูก ๆ ของเขาช่วยแปลเป็นภาษามาตรฐานให้อีกที อย่างไรก็ตาม แม้สถานการณ์ในตารางที่ 4.12 และตารางที่ 4.13 จะมีบริบทที่คล้ายกันแต่พบว่าผู้แปลใช้

²¹ คุณสันห์จุฑา ธเนศากร มีประสบการณ์ด้านการแปลหนังสือการ์ตูนมากกว่า 8 ปี

วิธีการแปลที่แตกต่างกันทำให้ไม่สามารถสรุปได้ชัดเจน ผู้วิจัยจึงติดต่อสำนักพิมพ์เพื่อขอสัมภาษณ์ คุณอภิวัฒน์ผู้แปล²² เพิ่มเติม ผลการสัมภาษณ์ ทำให้ทราบว่าอันที่จริงนักแปลมีความประสงค์ให้แปลภาษาถิ่นสีการุของตัวละคร คูราโมโตะ เคจิ ด้วยภาษาถิ่นในภาษาไทย เนื่องจากตัวละครมีเอกลักษณ์ความเป็นคนชนบทสูง โดยเลือกภาษาไทยถิ่นใต้มาใช้ในการแปล เพราะให้ภาพลักษณ์ที่คล้ายคลึงกันและภาษาไทยถิ่นใต้ที่ดูมีความจริงจังซึ่งเข้ากับลักษณะตัวละคร โดยผู้แปลอธิบายเสริมว่าตัวนักแปลเองไม่สันตภาษาถิ่นไทย เพราะฉะนั้นโดยปกติหากต้องการใช้ภาษาถิ่นไทยในการแปล ผู้แปลจะทำการแปลเนื้อหาเป็นภาษาไทยมาตรฐานก่อนแล้วจึงแจ้งกับทางบรรณาธิการว่าต้องการให้ช่วยแปลเป็นภาษาถิ่นใดในภาษาไทยต่อไป ซึ่งในครั้งนั้น ผู้แปลก็มีความประสงค์จะให้ทางกองบรรณาธิการช่วยปรับภาษาถิ่นของตัวละคร คูราโมโตะ เคจิ เป็นภาษาถิ่นใต้ทั้งหมด แต่คาดว่าน่าจะเกิดความผิดพลาดในการสื่อสาร หรือในขณะนั้นทางกองบรรณาธิการอาจไม่มีบุคลากรที่ทราบภาษาถิ่นใต้ (อภิวัฒน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กันยายน 2565) ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ทำให้ทราบว่า การเลือกกลวิธีการแปลที่จะใช้ในหนังสือการ์ตูนนั้น อาจมีได้ขึ้นอยู่กับตัวนักแปล แต่เพียงผู้เดียว แต่ขึ้นอยู่กับหลาย ๆ ปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นความสันตในภาษาไทยถิ่นต่าง ๆ ของตัวผู้แปล หรือดุลยพินิจของกองบรรณาธิการ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม แม้ภาษาถิ่นไทยที่ถูกนำมาใช้แปลจะเป็นภาษาไทยถิ่นอีสานมิใช่ภาษาไทยถิ่นใต้ดังที่ผู้แปลต้องการ แต่พบว่าภาษาถิ่นสีการุ ซึ่งเป็นภาษาถิ่นโทโฮกุให้ภาพลักษณ์ที่คล้ายคลึงกับภาษาถิ่นอีสาน กล่าวคือ มีความเป็นชนบท เป็นภาษาที่เหมาะสมกับผู้สูงวัย ชื่อ ๆ และอบอุ่น (Jung, 2008, 永瀬, 2015, ณัฐธิดา จันทร์มะ, 2560 และอรวิ บุญนาค และ เก๋ แดงสกุล, 2559) ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ที่ตรงกับภาพลักษณ์ของตัวละคร คูราโมโตะ เคจิ

²² คุณอภิวัฒน์ มีประสบการณ์การเป็นนักแปลฟรีแลนซ์กว่า 10 ปี

ตารางที่ 4.12

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นลีการ์ของตัวละคร คูราโมโตะ เคจิ ด้วยภาษาไทยถิ่นอีสาน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
んだばあ	จั่งสี่ละ (ถ้างั่นก็)
えのうらさあるはだけつとぼつかえばい	อยู่หลังบ้านมีสวนบ่ได้ใช้อยู่ (หลังบ้านมีสวนที่ไม่ได้ใช้อยู่นะ)
くさおがってまってらはんで なんぼが とろけねばまいけど あそごだばいびよん	หญ้ามันสกเลยต้องตัดทิ้งเลย (แต่หญ้ามันขึ้นรก ไปหมดคงต้องตัดทิ้งสักหน่อย แต่ก็น่าจะใช้ได้นะ)

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก ふらいんぐらいつ 1, โดย 石塚千尋, 2013, 講談社コミックス.
ฉบับแปลจาก วันธรรมดาของแม่มดว่าวุ่น เล่ม 1, โดย ชิอิโระ อิชิซูกะ, 2563, วิบูลย์กิจการพิมพ์.

ตารางที่ 4.13

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นลีการ์ของตัวละคร คูราโมโตะ เคจิ ด้วยภาษาไทยมาตรฐาน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
今やってる作業は摘果ってやつで	ที่เราทำอยู่ตอนนี้คือการปลิดดอก
えださ こうはなっこまどまってさいでるべ	เห็นมั้ยว่าที่กิ่งเนี่ยมีดอกไม้บานอยู่เต็มเลย
だばってこれぜんぶなてまれば いいもんसानุ๋นุ๋น	แต่ถ้าถ้ามันกลายเป็นแอปเปิ้ลหมด ผลผลิตที่ได้ก็จะไม่ดี

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก ふらいんぐらいつ 4, โดย 石塚千尋, 2016, 講談社コミックス.
ฉบับแปลจาก วันธรรมดาของแม่มดว่าวุ่น เล่ม 4, โดย ชิอิโระ อิชิซูกะ, 2564, วิบูลย์กิจการพิมพ์.

กล่าวโดยสรุป กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น ผู้แปลจะแปลภาษาถิ่นของตัวละครด้วยภาษาถิ่นและภาษามาตรฐาน พบการแปลเป็นภาษาถิ่นในกรณี que เห็นว่าจำเป็นหรือส่งผลต่อเนื้อเรื่องหลัก และจะแปลส่วนที่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่องหลักเป็นภาษามาตรฐาน ซึ่งตรงกับแนวคิดของ Pinto (2009) การแปลเป็นภาษาถิ่นในส่วนที่สำคัญจะช่วยให้ผู้รับสารปลายทางเข้าถึงบรรยากาศของเรื่องได้ดี และการแปลเป็นภาษามาตรฐานในส่วนที่ไม่สำคัญจะช่วยลดภาระแก่ผู้อ่านได้ ทั้งนี้การแปลเป็นภาษามาตรฐานจะทำให้ไม่สามารถถ่ายทอด

นัยยะแฝงในภาษาถิ่นได้เทียบเท่าต้นฉบับ และท้ายที่สุด การแปลภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูนอาจมีหลายปัจจัยเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ข้อจำกัดด้านความรู้เกี่ยวกับภาษาถิ่นที่ตัวผู้แปลมี หรือดุลยพินิจของกองบรรณาธิการในสำนักพิมพ์นั้น ๆ เป็นต้น

4.4 กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน

เป็นลักษณะการแปลโดยการใช้ภาษาที่ประดิษฐ์ขึ้นมาให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาษาถิ่น ('Artificial language with dialectal traits' อ้างถึงใน Villa, 2021) หรือใช้การสะกดคำที่คล้ายคลึงกับภาษาถิ่น ('Eye dialect' โดย Krapp, 1925) ซึ่งในวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยจะขอเรียกกลวิธีดังกล่าวว่าการใช้ “ภาษาถิ่นเสมือน” โดยรูปแบบการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือนจะมีลักษณะดังตารางที่ 4.14 อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบว่าจากทั้งหมด 35 ตัวละคร มีเพียงร้อยละ 5.4 หรือ 2 ตัวละครเท่านั้นที่ผู้แปลแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน ทำให้สามารถอนุมานได้ว่าการแปลรูปแบบดังกล่าวอาจยังไม่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้แปลชาวไทยนัก

ตารางที่ 4.14

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นซัดสึมะะของตัวละคร โคอิโตะ โอโตโนชิน ด้วยภาษาถิ่นเสมือน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
ちんちんぬきなっもしたなあ	ข่อยค่อยร้อนขึ้นแหลวนะขรับ
さっきおいがなんちゅうたかこたえて みっくんやんせ	ถ้าเขาใจที่พูดเมื่อกี้กะรุหนาตอบด้วยขรับ
あさはてあぶいがいりもすな	ตอนเช้าคงต้องใช้เต้าฝิงเลยสิน่อ
鶴見中尉どんにがられる...	ร้อยโทสิริมิต้านแ่นหเรย

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก *ゴールデンカムイ เล่ม 10*, โดย 野田サトル, 2017, ヤングジャンプコミックス. ฉบับแปลจาก *Golden Kamuy เล่ม 10*, โดย ซาโตรุ โนตะ, 2562, เอสเอ็มเอ็ม พลัส.

โดยปกติตัวละครดังกล่าวจะใช้ภาษามาตรฐานในการสื่อสารเป็นหลักทั้งในภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทย แต่ฉากดังกล่าวเป็นฉากที่ตัวละครเลือกที่จะใช้ภาษาถิ่นซัดสึมะะซึ่งเป็นภาษาบ้านเกิดของตนโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบตัวตนของอีกฝ่าย การใช้ภาษาถิ่นในฉากนี้จึงมีความสำคัญอย่างมากต่อเนื้อเรื่อง เพราะจะเป็นจุดที่ทำให้ตัวละครทราบว่าอีกฝ่ายเป็นตัวละครปลอมและไหวตัวทันด้วยเหตุนี้ ผู้แปลจึงมีเหตุจำเป็นที่จะต้องแปลโดยรักษาความเป็นภาษาถิ่นเอาไว้ โดยผู้แปลเลือกแปล

โดยดึงเอาลักษณะของภาษาถิ่น เช่น การพูดเหน่อ มาสะกดเป็นตัวอักษร ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การแปลรูปแบบดังกล่าวน่าจะเพียงพอที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถเห็นภาพได้ว่า ตัวละครมีลักษณะการพูดที่ผิดแปลกไปจากตัวละครอื่น และเป็นวิธีการแปลภาษาถิ่นที่น่าสนใจ เพราะเป็นวิธีที่สามารถทำได้ แม้ผู้แปลจะไม่ชำนาญกับภาษาถิ่นก็ตาม ในทางกลับกัน หากในกรณีนี้ผู้แปลเลือกแปลข้อความเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมด ก็อาจส่งผลต่อเนื้อเรื่องหลักและทำให้ผู้อ่านไม่สามารถเข้าถึงบรรยากาศในบริบทดังกล่าวได้อย่างเต็มที่

อีกตัวอย่างที่พบคือตัวละคร โคอิโตะ เฮจิ ตัวละครรองจากเรื่องเดียวกัน ผู้เป็นพ่อของโคอิโตะ โอดโนชิน โดยในครั้งที่แรกที่ตัวละครปรากฏ ภาษาถิ่นชัดสึมะของตัวละครจะถูกแปลด้วยคำศัพท์บางคำในภาษาไทยถิ่นอีสาน เช่น ซ้อย (ฉัน) โดยการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครเป็นเพียงการใช้เพื่อสร้างสีสันให้แก่ตัวละครเท่านั้น อย่างไรก็ตาม หลักจากการปรากฏตัวครั้งแรก ตัวละครได้ปรากฏตัวอีกครั้งในบริบทที่ต้องพูดคุยกับภรรยาและโอดโนชิน ซึ่งก่อนหน้าบริบทดังกล่าวผู้แปลได้แปลภาษาชัดสึมะของชาวบ้านที่คาโกชิม่า ตัวละครโอดโนชิน และตัวละครภรรยาของโคอิโตะ เฮจิ ด้วยภาษาถิ่นเสมือนอยู่ก่อนแล้วเพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครมีการใช้ภาษาถิ่น จึงอาจอนุมานได้ว่าผู้แปลเลือกที่จะปรับการแปลจากการใช้คำศัพท์ในภาษาถิ่นอีสานมาเป็นการใช้ภาษาถิ่นเสมือนแทนเพื่อให้เข้ากับบริบท เนื่องจากตัวละครอื่น ๆ ที่มีถิ่นฐานเดียวกันกับตัวละครต่างถูกแปลด้วยภาษาถิ่นเสมือนทุกตัวเพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครเหล่านี้มีถิ่นฐานหรือมีลักษณะการพูดที่เหมือนกัน

ตารางที่ 4.15

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นชัดสึมะของตัวละคร โคอิโตะ เฮจิ ด้วยภาษาถิ่นเสมือน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
もし従えばそいを合図にロシア艦隊が 攻め込んで来っちゅうこっちや	ถ้ายอมทำตามก็เหมือนเป็นการส่งสัญญาณ ให้กองทัพรัสเซียบุกโจมตีเข้ามา
オイの息子んために何十万...んにゃ何百万 もん国民が犠牲になっ	ถ้าประชาชนล้ายแสน... ไม่ล้ายล้านชน ต้องสละชีวิตเพื่อลูกชายของฉัน
音ノ進にはオイが直接	ฉันจะไปบอกโอดโนะชินโดยตรง

หมายเหตุ. ต้นฉบับจาก *ゴールデンカムイ เล่ม 20*, โดย 野田サトル, 2019, ヤングジャンプ コミックス. ฉบับแปลจาก *Golden Kamuy เล่ม 20*, โดย ซาโตรุ โนตะ, 2563, เอสเอ็มเอ็ม พลัส.

นอกจากนี้ยังพบว่า ในส่วนที่มีการใช้ภาษาถิ่นชัดสึมะในต้นฉบับจะมีบางกรณีที่ใช้คำแปลเป็นภาษามาตรฐานอยู่ในวงเล็บในบอลลุนเดียวกันร่วมด้วย และในฉบับแปลไทยก็จะมี

คำแปลเป็นภาษามาตรฐานอยู่เช่นกัน โดยสามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่าในส่วนที่มีคำอธิบายในวงเล็บ ส่วนใหญ่จะเป็นภาษาถิ่นที่แม้แต่ชาวญี่ปุ่นเองก็ทำความเข้าใจได้ยาก จึงต้องมีคำอธิบายเสริม และในส่วนที่ไม่มีคำอธิบายนั้น จะเป็นภาษาถิ่นที่แม้แต่ผู้ที่ไม่สันทัดภาษาถิ่นก็จะสามารถคาดเดาเนื้อหาได้ โดยการมีคำอธิบายเสริมจะช่วยลดภาระแก่ผู้อ่านได้ อย่างไรก็ตาม หากในต้นฉบับไม่ปรากฏ คำแปลในวงเล็บ ในฉบับแปลก็จะไม่ปรากฏเช่นกัน

ภาพที่ 4.10

ตัวอย่างการใส่คำแปลในวงเล็บในการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน



หมายเหตุ. เล่มซ้ายจาก *ゴールデンカムイ เล่ม 10*, โดย 野田サトル, 2017, ヤングジャンプ コミックス. เล่มขวาจาก *Golden Kamuy เล่ม 10*, โดย ซาโตรุ โนตะ, 2562, เอสเอ็มเอ็ม พลัส.

กล่าวโดยสรุป ในกลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน ผู้แปลจะนำเอาลักษณะของภาษาถิ่น เช่น การพูดเหน่อ มาแปลงเป็นตัวอักษร เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครมีลักษณะการพูดที่เหน่อหรือผิดแปลกไปจากตัวละครอื่น ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้และสามารถรักษาบรรยากาศในเรื่องเอาไว้ได้เป็นอย่างดี การที่ในต้นฉบับมีการใส่คำแปลมาให้ในวงเล็บก็อาจเป็นจุดหนึ่งที่ทำให้นักแปลตัดสินใจใช้กลวิธีดังกล่าว เนื่องจากการมีคำแปลจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้องแม้จะอ่านในส่วนที่เหน่อไม่เข้าใจ แต่ก็เป็นกลวิธีการแปลที่ยังไม่เป็นที่นิยมในหมู่นักแปลชาวไทยนัก

4.5 กลวิธีการแปลโดยใช้การทับศัพท์

การแปลโดยใช้การทับศัพท์ หรือการถอดเสียง (Transcription) หมายถึง การถอดเสียงภาษาหนึ่งด้วยตัวอักษรหรือกลุ่มตัวอักษรในอีกภาษาหนึ่ง วิธีการนี้จะทำให้การออกเสียงใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด แต่การถ่ายเสียงของแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันเนื่องจาก

ประสบการณ์ทางภาษาที่แตกต่างกัน เช่น คำว่า ‘เชียงใหม่’ อาจถอดเสียงได้เป็น Chiang Mai หรือ Chieng Mai เป็นต้น (ธีระ รุ่งธีระ, 2565, น. 5-6) ในการศึกษาตัวอย่างในหนังสือการ์ตูน กลวิธีนี้ปรากฏการใช้กับภาษาถิ่นในระดับหน่วยคำ โดยเป็นการใช้ภาษาถิ่นที่มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องหลัก ผู้แปลจึงแก้ปัญหาด้วยกลวิธีการแปลโดยใช้การทับศัพท์ อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างการแปลโดยใช้การทับศัพท์ที่พบในการศึกษาครั้งนี้มีเพียงร้อยละ 2.9 หรือตัวละครเดียวเท่านั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า กลวิธีนี้ยังไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้แปลชาวไทย

ตารางที่ 4.16

ตารางแสดงตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นอาากิตะของตัวละคร ทานิงะกิ เก็นจิโร ด้วยการทับศัพท์

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำแปลไทย
け.....	เคะ.....
だってあんた「け」って言って差し出したよな？	ก็เมื่อกี้นายพูดว่า “เคะ” แล้วยื่นให้ทำไมล่ะ?
そいつから秋田弁じゃ「食べ」を「け」って一文字で言うんだと教えてもらった	หมอนั่นสอนว่าในภาษาอาากิตะจะพูด “กินลี” (คุเอะ) ด้วยคำว่า “เคะ” คำเดียว

หมายเหตุ. เล่มซ้ายจาก ゴールデンカムイ เล่ม 8, โดย 野田サトル, 2016, ヤングジャンプ コミックス. เล่มขวาจาก Golden Kamuy เล่ม 8, โดย ซาโตรุ โนตะ, 2562, เอสเอ็มเอ็ม พลัส.

โดยปกติ ภาษาที่ตัวละครนี้ใช้ในเรื่องไม่ว่าจะเป็นในส่วนของภาษามาตรฐานหรือภาษาถิ่นอาากิตะต่างก็จะถูกแปลเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมด แต่การใช้ภาษาถิ่นในบริบทข้างต้นนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นฉากที่ตัวละครกำลังจะได้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับคนที่เขาคิดว่าเป็นฆาตกรที่ฆ่าน้องสาว โดยตัวละครจะพูดภาษาถิ่นอาากิตะ ซึ่งเป็นจุดที่ทำให้อีกฝ่ายเข้าใจว่าเขามาจากอาากิตะและเริ่มเล่าเรื่องเกี่ยวกับชายจากอาากิตะอีกคนที่เขารู้จัก ทำให้ตัวละครรู้ได้ทันทีว่าคนที่อีกฝ่ายกล่าวถึงนั้นคือฆาตกรที่ตนกำลังตามหาอยู่ ในบริบทดังกล่าว ผู้แปลจึงมีความจำเป็นที่จะต้องคงเนื้อหาว่ามีการใช้ภาษาถิ่นเอาไว้เพื่อไม่ให้กระทบกับเนื้อเรื่องหลัก ในกรณีนี้ ผู้แปลเลือกใช้การทับศัพท์โดยถอดเสียงคำว่า 「け」 เป็น “เคะ” เพื่อรักษาความเป็นภาษาถิ่น และเพื่อคงลักษณะเด่นทางภาษาเอาไว้ (เพียงหนึ่ง เฟ็งเจริญ, 2562) นอกจากนี้ เนื่องจากภาษาถิ่นที่ถูกนำมาใช้อยู่ในระดับหน่วยคำ และคำศัพท์ดังกล่าวจะถูกอธิบายภายในบทสนทนาอยู่แล้วจึงทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์นั้นได้และไม่เป็นปัญหาในการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง

โดยสรุป กลวิธีการแปลโดยใช้การทับศัพท์ เป็นกลวิธีการแปลโดยยืมคำจากภาษาต้นทาง (ในที่นี้คือภาษาถิ่น) มาถอดเสียงโดยตรง ทำให้สามารถถ่ายทอดได้ตรงตามต้นฉบับ และยังเป็นการรักษาสำเนียงและบรรยากาศของเรื่องได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามหากผู้แปลใช้กลวิธีดังกล่าวในระดับประโยค หรือใช้โดยไม่มีคำอธิบายที่ชัดเจนก็อาจเป็นการสร้างภาระให้แก่ผู้อ่านได้ และเป็นกลวิธีการแปลที่ยังไม่เป็นที่นิยมในหมู่นักแปลชาวไทยนัก

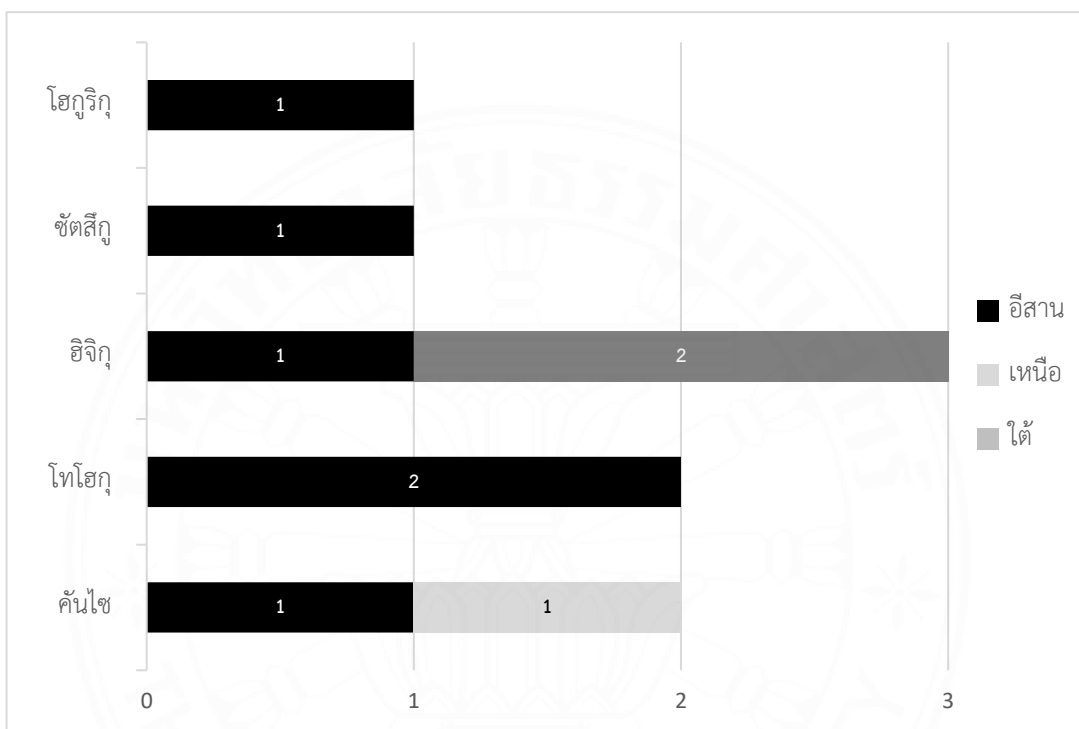
4.6 ภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นที่นำมาแปล

ในหัวข้อ 4.3 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงภาษาถิ่นไทยที่ผู้แปลชาวไทยนำมาใช้ในการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่นที่พบในหนังสือการ์ตูน รวมถึงสรุปความเหมือนต่างทางด้านภาพลักษณ์ที่ถ่ายทอดผ่านภาษาถิ่นทั้งสองภาษา โดยสามารถสรุปการเลือกใช้ภาษาถิ่นไทยในการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่นแต่ละถิ่นของผู้แปลชาวไทยได้ตามภาพที่ 4.11 จากการศึกษาทำให้ทราบว่า ในการใช้กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทางในการแปล จะพบการนำภาษาถิ่นอีสานมาใช้ในการแปลภาษาถิ่นทุกถิ่น (ภาษาถิ่นไฮกุริกุ ภาษาถิ่นซัตสึงู ภาษาถิ่นฮิซึกุ ภาษาถิ่นโทโฮกุ และภาษาถิ่นคันไซ) นอกจากนี้ ยังพบกรณีอื่นอีกเช่นการใช้ภาษาถิ่นใต้ในการแปลภาษาถิ่นฮิซึกุ และการใช้ภาษาถิ่นเหนือในการแปลภาษาถิ่นคันไซ อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบการใช้กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทางเพียงร้อยละ 24.3 หรือ 9 ตัวจากทั้งหมด 35 ตัวละครเท่านั้น ซึ่งจัดได้ว่าเป็นสัดส่วนที่น้อย จึงอาจยังไม่สามารถสรุปได้อย่างแน่ชัดว่าภาษาถิ่นญี่ปุ่นแต่ละถิ่นมีแนวโน้มจะถูกแปลเป็นภาษาถิ่นใดในภาษาไทย แต่อาจกล่าวได้ว่าภาษาถิ่นอีสานนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในการนำมาใช้แปลเพื่อสื่อถึงการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครในหนังสือการ์ตูน สาเหตุที่ภาษาถิ่นอีสานได้รับความนิยมในการนำมาใช้แปลนั้นอาจกล่าวได้ว่ามาจากการที่หน่วยงานต่างๆ ทั้งของภาครัฐและเอกชนนำภาษาถิ่นมาถ่ายทอดผ่านสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าหรือบริการต่าง ๆ มากขึ้น และในบรรดาสื่อภาพยนตร์ หรือสื่อโฆษณาที่มักจะมีตัวละครที่พูดภาษาถิ่นอีสาน หรือมีฉากอยู่ที่ภูมิภาคอีสานปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้ง ทำให้ภาษาถิ่นอีสานมีภาพลักษณ์ค่อนข้างชัดเจนเมื่อเทียบกับภาษาถิ่นอื่น โดยส่วนมากภาษาถิ่นอีสานจะถูกนำมาใช้เพื่อสร้างความสนุกสนานหรือตลกขบขัน ภาพลักษณ์ของความเป็นคนแถบชนบท หรือภาพของความเป็นธรรมชาติ อาชีพความเป็นอยู่ส่วนใหญ่ทำการเกษตร ทำนา และทำสวน (สุตาภัทร นิยมสิทธิ์, 2555, อรวี บุญนาค และ เก๋ แดงสกุล, 2559) รวมถึงวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์หรืออัตลักษณ์ของภาษาถิ่นเหนือและภาษาถิ่นใต้ นั้นยังถือได้ว่ามีข้อมูลอยู่น้อยมาก จึงอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้แปลเลือกที่จะนำภาษาถิ่นอีสานที่มีภาพลักษณ์ค่อนข้างชัดเจนมากกว่าภาษาถิ่นเหนือและภาษาถิ่นใต้

มาใช้ในการแปลเพื่อสื่อถึงตัวละครที่พูดภาษาถิ่น หรือถ่ายทอดภาพลักษณ์ตัวละครด้วยภาพลักษณ์ของภาษาไทยถิ่นอีสาน

ภาพที่ 4.11

การเลือกใช้ภาษาถิ่นไทยในการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่นของผู้แปลชาวไทย



หมายเหตุ: ตัวเลขในแท่งคือจำนวนความถี่ของตัวละครที่ถูกแปลด้วยภาษาถิ่นนั้นๆ มีทั้งหมด 9 ตัว

ลำดับต่อจากนี้ผู้วิจัยจะอธิบายเปรียบเทียบความเหมือนต่างทางด้านภาพลักษณ์ที่สื่อผ่านภาษาถิ่นในต้นฉบับและภาษาถิ่นที่นำมาใช้ในการแปล โดยเมื่อนำข้อมูลเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นญี่ปุ่นและภาษาถิ่นไทยที่ได้กล่าวไปในบทที่ 2 หัวข้อที่ 2.2 ภาษาถิ่นมาสรุป จะได้ตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17

ตารางแสดงภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาญี่ปุ่น

ภาษาถิ่นญี่ปุ่น	ภาพลักษณ์
1. ภาษาถิ่นแถบโทโฮกุ	ความเป็นชนบท เป็นภาษาที่เหมาะสมกับผู้สูงวัย ซื่อ ๆ เซย อบอุ่น ใจเย็นและใจกว้าง
2. ภาษาถิ่นแถบคิงกิ	เข้าถึงหรือทำความสนิทสนมได้ง่าย อบอุ่น ใจกว้าง ตลก ร่าเริง สดใส รุนแรง หยาดคาย จริงใจ ตระหนี่
2.1 ภาษาถิ่นเกียวโต	สุภาพ น่ารัก สวยงาม แสดงความเป็นกุลสตรี ใจกว้าง เชื่องช้า อบอุ่น ละเอียดอ่อน และมีความเจ้าเล่ห์
3. ภาษาถิ่นแถบชูโงกุ	พูดเหน่อ ซื่อ ๆ
4. ภาษาถิ่นแถบคิวชู	ความกระฉับกระเฉง ซื่อ ๆ ร่าเริง เปิดเผย (ไม่ปิดบัง, ไม่เกรงใจ) เป็นภาษาที่เหมาะสมกับผู้ชาย สมชายชาตรี หยาดคาย รุนแรง ไม่สุภาพ

ตารางที่ 4.18

ตารางแสดงภาพลักษณ์ภาษาถิ่นในภาษาไทย

ภาษาถิ่นไทย	ภาพลักษณ์
1. ภาษาไทยถิ่นอีสาน	ความเป็นคนชนบท ซื่อ ไม่ได้มีการศึกษาสูง เซย ส่วนใหญ่เป็นชนชั้นแรงงาน และเป็นคนประหยัด ขยัน ตลก สนุกสนาน และมีน้ำใจ มักจะประกอบอาชีพคนรับใช้ ชาวไร่ชาวนา ชนชั้นแรงงาน
2. ภาษาไทยถิ่นเหนือ	เป็นคนใจเย็น พูดจาอ่อนหวาน สนุกสนาน แจ่มใส มีอัธยาศัยดี และประกอบอาชีพชาวสวนชาวไร่เป็นส่วนใหญ่ หากเป็นผู้หญิงจะมีภาพพจน์ รักนวลสงวนตัว พูดจาอ่อนหวานและใจเย็น
3. ภาษาไทยถิ่นใต้	ผิวคล้ำ รักพวกพ้อง เปิดเผย พูดจาตรงไปตรงมา สนุกสนานเฮฮา เด็ดเดี่ยว หัวรุนแรง ดุ มักจะประกอบอาชีพทำไร่ ทำนา ทำสวน ประมง และค้าขาย

จากตารางข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า ภาษาถิ่นในภาษาญี่ปุ่นแต่ละถิ่นจะให้ภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่นเดียวกับกับภาษาถิ่นแต่ละถิ่นในภาษาไทย ดังนั้นในการนำภาษาถิ่นไทยมาใช้ในการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่น ผู้แปลอาจไม่สามารถพิจารณาเพียงเรื่องความใกล้เคียงทางด้านภูมิศาสตร์ (เช่น เป็นภาษาถิ่นที่ใช้ทางตอนเหนือ หรือตอนใต้เหมือนกัน) ของตัวภาษาถิ่นเพียงด้านเดียวได้ แต่อาจต้องคำนึงถึงภาพลักษณ์ที่ผูกติดมากับตัวภาษาถิ่นร่วมด้วย เพราะภาษาถิ่นที่นำมาใช้แปลอาจให้ภาพลักษณ์ที่แตกต่างจากภาษาถิ่นในต้นฉบับโดยสิ้นเชิง ซึ่งอาจเป็นเหตุทำให้ผู้อ่านมีภาพจำของตัวละครที่ผิดไปจากในต้นฉบับได้ ตัวอย่างเช่น การนำภาษาถิ่นอิสานมาใช้แปลภาษาถิ่นโทโฮคุคั้งในเรื่องเครยอนชินจังนั้น อาจกล่าวได้ว่ามีความเหมาะสมเพราะทั้งสองถิ่นต่างให้ภาพลักษณ์ที่คล้ายกันในหลาย ๆ จุด เช่น ความเป็นชนบท ซื่อ ๆ หรือเซย เป็นต้น นอกจากนี้ตัวละครที่ใช้ภาษาถิ่นโทโฮคุยังมีนิสัยเป็นคนตลก และประกอบอาชีพชาวนา ซึ่งตรงกับภาพลักษณ์ของภาษาอิสานอีกด้วย การใช้ภาษาถิ่นอิสานในบริบทดังกล่าวจึงถือได้ว่าตรงกับวัตถุประสงค์ในทางกลับกัน หากนำภาษาไทยถิ่นเหนือมาใช้แปลภาษาถิ่นคิวชูอาจมีความเสี่ยงที่จะทำให้ผู้อ่านจำภาพลักษณ์ตัวละครที่แตกต่างออกไปจากต้นฉบับได้ เนื่องจากภาษาถิ่นทั้งสองถิ่น นอกจากจะไม่ได้อยู่ในภูมิศาสตร์เดียวกันแล้ว ยังให้ภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันอย่างมากระหว่างภาษาถิ่นคิวชูจะให้ภาพลักษณ์ ความกระฉับกระเฉง เปิดเผย เป็นภาษาที่เหมาะสมกับผู้ชาย สมชายชาตรี หยาบคาย รุนแรง ไม่สุภาพ ในขณะที่ภาษาไทยถิ่นเหนือจะให้ภาพลักษณ์เป็นคนใจเย็น พุดจาอ่อนหวาน สนุกสนาน แจ่มใส มีอัธยาศัยดี ซึ่งตรงกันข้ามกับภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นคิวชู

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษากลวิธีการแปลภาษาถิ่นญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย กรณีศึกษาคำคุณศัพท์ญี่ปุ่นฉบับแปลไทย โดยมีประเด็นในการศึกษาคือเพื่อศึกษาภาพกว้างของกลวิธีการแปลภาษาถิ่นในการ์ตูนญี่ปุ่นของนักแปลชาวไทย และปัจจัยที่ส่งผลต่อการแปลภาษาถิ่น ดำเนินการวิจัยโดยการรวบรวมตัวอย่างการแปลภาษาถิ่นจากหนังสือการ์ตูนแปลไทยที่แปลหลัง พ.ศ. 2540 ทั้งหมด 18 เรื่อง พบข้อมูลจากตัวละครที่พูดภาษาถิ่นทั้งหมด 35 ตัวละคร ผลการวิเคราะห์อาจสรุปได้ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.1.1 กลวิธีการแปลที่พบและประเภทการแปล

จากการเก็บข้อมูลตัวอย่างจากตัวละครทั้งหมด 35 ตัว พบภาษาถิ่นทั้งหมด 11 ถิ่น โดยภาษาถิ่นที่พบการใช้ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุดได้แก่ **ภาษาถิ่นโอซากะ** ซึ่งเป็นภาษาถิ่นภูมิภาคคันไซ จากการศึกษาคำคุณศัพท์วิธีการแปลภาษาถิ่นทั้งหมด 5 รูปแบบ เรียงลำดับจากกลวิธีที่มีการใช้มากที่สุดไปน้อยที่สุด ได้ดังนี้

1) การแปลเป็นภาษามาตรฐาน

พบการใช้ใน 23 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 62.2 เป็นการแปลเนื้อหาส่วนที่เป็นภาษาถิ่นในต้นฉบับเป็นภาษามาตรฐานในภาษาปลายทางทั้งหมด ซึ่งจะส่งผลให้ตัวละครสูญเสียลักษณะเฉพาะบางประการที่ถูกถ่ายทอดผ่านการใช้ภาษาถิ่น ส่วนมากจะพบการใช้ในกรณีที่ภาษาถิ่นไม่ได้มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง หรือกรณีที่มีการใช้ภาษาถิ่นในการบรรยายจำนวนมาก และจะพบการใช้เชิงอรรถ หรือการใส่หมายเหตุเพื่ออธิบายเพิ่มเติมในกรณีที่การใช้ภาษาถิ่นมีความสำคัญในบางส่วน กลวิธีดังกล่าวเป็นกลวิธีที่พบใช้มากที่สุด การใช้กลวิธีดังกล่าว ผู้อ่านจะสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย แต่ก็ส่งผลให้ตัวละครสูญเสียลักษณะเฉพาะบางประการที่ถูกถ่ายทอดผ่านการใช้ภาษาถิ่น

2) การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง

พบการใช้ใน 9 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 24.3 เป็นการแปลเนื้อหาส่วนที่เป็นภาษาถิ่นในต้นฉบับด้วยภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง ภาษาถิ่นในภาษาไทยที่ถูกนำมาใช้ใน

การแปลมากที่สุดได้แก่ ภาษาถิ่นอีสาน คิดเป็นร้อยละ 66.7 พบการใช้ภาษาถิ่นไทยในการแปล 2 รูปแบบด้วยกันคือ การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับคำ และการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับประโยค

2.1 การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับคำ เป็นการแปลเป็นภาษาถิ่นในภาษาปลายทางเพียงแค่บางคำเท่านั้น เช่น คำสรรพนาม หรือ คำลงท้ายประโยค โดยโครงสร้างประโยคจะยังเหมือนในภาษามาตรฐานและบางประโยคจะถูกแปลเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมด เนื่องจากเป็นการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเพียงบางคำเท่านั้น จึงทำให้ไม่เป็นภาระแก่ผู้อ่านมากนัก และเป็นกลวิธีการแปลที่แม้ตัวนักแปลจะไม่ได้มีความชำนาญภาษาถิ่นก็สามารถใช้เพื่อถ่ายทอดการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครได้

2.2 การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นระดับประโยค เป็นการแปลเป็นภาษาถิ่นในภาษาปลายทางทุกประโยค โดยคำศัพท์ในประโยคเกือบทั้งหมด (ประธาน กริยา) จะถูกปรับเป็นภาษาถิ่นไทย และเนื่องจากการแปลเป็นภาษาถิ่นในระดับประโยคนั้นค่อนข้างจะซับซ้อนกว่าการแปลเพียงระดับคำ ทำให้อาจเป็นภาระสำหรับผู้อ่านที่ไม่คุ้นชินกับภาษาถิ่นไทย จึงมักจะพบการใช้กลวิธีเสริมร่วมด้วยเช่น การใช้เชิงอรรถ หรือใส่คำแปลในวงเล็บ

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้พบข้อสังเกตเพิ่มเติมในการแปลภาษาถิ่น เช่น หากเป็นกรณีที่การภาษาถิ่นของตัวละครมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องหลัก ผู้แปลจะแปลบทพูดของตัวละครดังกล่าวโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาไทยทุกประโยค แต่เมื่อการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครไม่ได้มีบทบาทสำคัญอีกต่อไปการใช้ภาษาถิ่นในการแปลจะลดน้อยลง หรือขาดหายไปในบางประโยค โดยผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าอาจเป็นเพราะ ผู้แปลอาจเล็งเห็นว่าความสำคัญของการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครนั้นลดลง จึงอาจไม่มีความจำเป็นในการแปลเป็นภาษาถิ่นทุกประโยค แต่หากตัวละครที่เคยพูดภาษาถิ่นเปลี่ยนมาพูดเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมด ก็อาจทำให้ผู้อ่านเกิดความสับสนหรือเสียบรรยากาศได้ ผู้แปลจึงเลือกที่จะคงความเป็นภาษาถิ่นไว้ในบางส่วนแทน

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่าภาพลักษณ์ของภาษาถิ่นทั้งในภาษาไทยเองหรือในภาษาญี่ปุ่นเองต่างก็มีภาพลักษณ์บางประการที่แตกต่างกันออกไป หากนำภาษาถิ่นไทยที่มีภาพลักษณ์ที่แตกต่างจากภาษาถิ่นในต้นฉบับมากเกินไปมาใช้ ก็อาจส่งผลให้ผู้อ่านมีภาพจำของตัวละครที่ผิดไปจากในต้นฉบับได้ นักแปลจึงควรทำความเข้าใจจุดประสงค์ของการใช้ภาษาถิ่นหรือวิเคราะห์ว่าผู้เขียนต้องการถ่ายทอดลักษณะอะไรบางอย่างผ่านตัวภาษาถิ่นหรือไม่ ก่อนลงมือแปล เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์

3) กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่น

เป็นการใช้กลวิธีการแปลสองรูปแบบ (แปลเป็นภาษามาตรฐาน และแปลเป็นภาษาถิ่นในภาษาปลายทาง) ในการแปลตัวละครตัวเดียวกัน แต่จะมีได้รวมถึงการแปลโดยผสมภาษามาตรฐานและภาษาถิ่นในประโยคเดียวกันอยู่ด้วย พบการใช้ใน 2 กรณีโดยคิดเป็นร้อยละ 5.4

จึงกล่าวได้ว่าเป็นกลวิธีที่ยังไม่เป็นที่นิยมในหมู่นักแปลชาวไทย กรณีที่ 1 คือ การเลือกแปลเนื้อหา ส่วนที่จำเป็นต่อเนื้อเรื่องด้วยภาษาถิ่น และแปลส่วนอื่นที่ไม่ได้ส่งผลต่อเนื้อเรื่องด้วยภาษามาตรฐาน กรณีที่ 2 คือ การเลือกแปลตัวละครด้วยภาษาถิ่นเฉพาะในต้นเรื่อง และแปลส่วนที่เหลือด้วย ภาษามาตรฐาน อย่างไรก็ตามเมื่อสอบถามนักแปลในกรณีที่ 2 ทำให้ทราบว่านักแปลมีความประสงค์ ให้แปลเป็นภาษาถิ่นไทยทั้งหมดแต่เกิดความผิดพลาดในการสื่อสารระหว่างตัวผู้แปลและ กองบรรณาธิการ

4) กลวิธีการแปลโดยใช้ภาษาถิ่นเสมือน

เป็นการแปลโดยการใช้ภาษาที่ประดิษฐ์ขึ้นมาให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับ ภาษาถิ่น หรือใช้การสะกดคำที่คล้ายคลึงกับภาษาถิ่น เช่น การพูดเหน่อ มาแปลงเป็นตัวอักษร พบการใช้ใน 2 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 5.4 จึงกล่าวได้ว่าเป็นกลวิธีที่ยังไม่เป็นที่นิยมในหมู่นักแปล ชาวไทย การแปลรูปแบบดังกล่าวจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ว่าตัวละครมีลักษณะการพูดที่เหน่อหรือผิด แปลกไปจากตัวละครอื่นและสามารถรักษาบรรยากาศในเนื้อเรื่องได้ดี โดยเป็นกลวิธีที่แม้ตัวนักแปล จะไม่สันตภาษาถิ่นของไทยก็สามารถใช้ได้

5) กลวิธีการแปลโดยใช้การทับศัพท์

เป็นการยืมคำจากภาษาต้นทางมาถอดเสียงโดยตรง พบการใช้ใน 1 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 2.7 เท่านั้น จึงถือเป็นกลวิธีที่ได้รับความนิยมในหมู่ชาวไทยน้อยที่สุด พบการใช้กับ ภาษาถิ่นในระดับหน่วยคำ โดยการใช้ภาษาถิ่นในบริบทดังกล่าวเป็นการใช้ที่มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง หลัก การแปลลักษณะดังกล่าวจะทำให้สามารถถ่ายทอดได้ตรงตามต้นฉบับ และเป็นการรักษาสำเนียง และบรรยากาศของเรื่องได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม หากผู้แปลใช้กลวิธีดังกล่าวในระดับประโยค หรือใช้โดยไม่มีคำอธิบายที่ชัดเจนก็อาจทำให้ผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจเนื้อหา หรือเป็นสร้างภาระแก่ ผู้อ่านโดยไม่จำเป็นได้

อาจกล่าวได้ว่า ผู้แปลส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะใช้ **เทคนิคการแปลแบบทำให้ กลมกลืน(Domestication)** โดยมีเพียงกลวิธีที่ 5.การแปลโดยใช้การทับศัพท์ เพียงกลวิธีเดียว เท่านั้นที่เป็นการแปลแบบรักษาความแปลกต่าง (Foreignization) จึงสามารถสรุปได้ว่า ในการแปลภาษาถิ่นที่พบในหนังสือการ์ตูน นักแปลส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับการแปลโดยลด ความรู้สึกแปลกแยกให้แก่ผู้อ่าน มากกว่าการรักษาความแปลกต่างที่ปรากฏในต้นฉบับ ซึ่งจะส่งผลให้ ผู้อ่านฉบับแปลอาจไม่สามารถเข้าถึงบรรยากาศของเนื้อเรื่องได้เหมือนกับที่ในต้นฉบับต้องการจะสื่อ

5.1.2 ข้อสังเกตและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

จากการสัมภาษณ์นักแปล 2 ท่าน และวิเคราะห์ข้อมูลตัวอย่าง ผู้วิจัยเห็นว่า ปัจจัยที่คาดว่าส่งผลต่อการเลือกกลวิธีการแปลภาษาถิ่นของนักแปลอาจแบ่งได้เป็น 2 ส่วนคือปัจจัย ที่มาจากตัวนักแปล และปัจจัยนอกอื่นๆ โดยปัจจัยที่มาจากตัวนักแปลได้แก่ ก.ความชำนาญ

ในภาษาถิ่นของตัวนักแปลเอง และ ข.การพิจารณาความสำคัญของการใช้ภาษาถิ่นของตัวละคร และปัจจัยอื่น ๆ ได้แก่ ก.กฎเกณฑ์ของสำนักพิมพ์และดุลยพินิจของกองบรรณาธิการ และ ข.บุคลากรที่มีความรู้ด้านภาษาถิ่นไทยรอบตัวนักแปล

ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า แม้ตัวละครที่พูดภาษาถิ่นบางตัวจะมาจากเรื่องเดียวกัน แต่ก็พบรูปแบบการแปลที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังพบว่า นักแปลมีการใช้กลวิธีการแปลมากกว่าหนึ่งรูปแบบในการแปลภาษาถิ่นของตัวละครบางตัวอีกด้วย ทำให้สามารถอนุมานได้ว่าเมื่อนักแปลพบการใช้ภาษาถิ่น นักแปลไม่ได้เลือกที่จะแปลโดยใช้รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเหมือนกันทั้งหมด แต่เลือกวิธีการแปลมาใช้โดยดูเป็นกรณีและความเหมาะสม โดยความเหมาะสมอาจพิจารณาจากการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครนั้น ๆ ว่ามีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องมากน้อยเพียงใด กล่าวคือ หากข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นของตัวละครมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องหรือเป็นการใช้เพื่อต้องการถ่ายทอดลักษณะเด่นบางอย่าง นักแปลมีแนวโน้มที่จะพยายามถ่ายทอดสารดังกล่าวเช่น การอธิบายเพิ่มโดยใช้เชิงอรรถ การแปลโดยใช้ภาษาถิ่นในภาษาไทย การใช้ภาษาถิ่นเสมือน หรือการทับศัพท์ เป็นต้น ในขณะที่ หากข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นไม่ได้เป็นจุดสำคัญนัก แปลมีแนวโน้มที่จะแปลเป็นภาษามาตรฐานหรือเลือกที่จะละข้อความเกี่ยวกับภาษาถิ่นนั้นไป

จากผลการศึกษาทำให้ทราบว่าการแปลภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูนฉบับแปลไทย มีการแปลที่ต้องการรักษาความเป็นภาษาถิ่นเอาไว้มีอยู่น้อยมาก โดยส่วนใหญ่จะถูกแปลเป็นภาษามาตรฐานทั้งหมดซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา ทำให้สามารถอนุมานได้ว่านักแปลชาวไทยส่วนใหญ่อาจยังไม่เห็นว่าข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูนนั้นมีความจำเป็น การแปลภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูนนั้นถือเป็นเรื่องที่ซับซ้อน เนื่องจากนอกจากการตัดสินใจของตัวผู้แปลเองแล้ว ยังมีปัจจัยอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น นอกจากนี้ กลวิธีการแปลแต่ละรูปแบบล้วนมีข้อเด่นและข้อด้อยหรือจุดที่ควรระวังที่แตกต่างกันไป การจะตัดสินใจว่าวิธีการแปลภาษาถิ่นรูปแบบใดเป็นวิธีการแปลภาษาถิ่นที่เหมาะสมที่สุดนั้น จึงถือเป็นเรื่องที่ยาก

อย่างไรก็ตาม ในฐานะผู้วิจัยและนักอ่านคนหนึ่งที่ชื่นชอบการอ่านหนังสือการ์ตูน ผู้วิจัยเห็นว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดในการแปลภาษาถิ่นในหนังสือการ์ตูนที่นักแปลพึงคำนึงถึงในการแปลภาษาถิ่นคือ การรักษาบรรยากาศของเนื้อเรื่องเอาไว้ให้ตรงกับในต้นฉบับได้มากที่สุด กล่าวคือ ผู้แปลควรให้ความสำคัญกับวัตถุประสงค์ของการใช้ภาษาถิ่นเป็นสำคัญ แล้วจึงพิจารณาว่าจะคงความเป็นภาษาถิ่นเอาไว้หรือไม่ โดยหากเป็นการใช้เพื่อแสดงจุดประสงค์บางอย่าง เช่น เพื่อให้เห็นว่าเป็นคนภูมิลำเนาเดียวกัน เพื่อสื่อว่าเป็นการเล่นมุขตลกหรือต้องการล้อเลียน หรือต้องการแสดงภาพลักษณ์บางอย่าง เช่น เป็นคนจากชนบท หรือ เป็นคนตลก ผู้แปลก็ควรพยายามถ่ายทอดภาพลักษณ์เหล่านั้นเอาไว้เพื่อให้สอดคล้องกับความตั้งใจของผู้เขียนต้นฉบับ ไม่ว่าจะเป็นการใช้กลวิธีหลักหรือกลวิธีทดแทนใดก็ตาม

5.2 ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยขอเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยด้านการแปลภาษาถิ่นในโอกาสต่อไป ดังต่อไปนี้

1. งานวิจัยนี้ยังเป็นการศึกษาในภาพกว้างเท่านั้น ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการศึกษา รายละเอียดของกลวิธีการแปลในแต่ละประเด็นอย่างละเอียดอีกครั้ง
2. เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการแปลภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงบทบาท เพียงแง่มุมเดียว ในอนาคต หากมีการศึกษาการแปลภาษาถิ่นในฐานะภาษาแสดงอัตลักษณ์ เพื่อเปรียบเทียบร่วมด้วย น่าจะช่วยให้ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการแปลภาษาถิ่นที่ละเอียดมากขึ้น
3. ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยมีโอกาสได้สัมภาษณ์นักแปลเพียงในประเด็นการแปลภาษาถิ่น โดยใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่นเท่านั้น โดยการวิเคราะห์กลวิธีการแปลรูปแบบอื่น เป็นการวิเคราะห์ของผู้วิจัยเอง ดังนั้น หากมีการสัมภาษณ์นักแปล สำนักพิมพ์ หรือ กองบรรณาธิการในประเด็นการแปลรูปแบบอื่นร่วมด้วย น่าจะช่วยให้ทราบปัจจัยอื่น ๆ หรือข้อมูลที่ละเอียดมากยิ่งขึ้น



รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- กาญจนา คุ้มณะศิริ. (2528). *ภาษาไทยถิ่น*. กรุงเทพฯ: หน่วยงานนิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.
- คาซูเอะ คาคิโต. (2556). *Blue Exorcist เล่ม 5* (เลอลักษณ์ วีรภูมิกไร, ผู้แปล). ดับบลิวพีเอส (ประเทศไทย). (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2553).
- เค็นตะ ชิโนฮาระ. (2551). *Sket Dance เล่ม 1* (อิศเรศ ทองปัสโลว์, ผู้แปล). เนชั่น พรินต์ติ้ง เซอร์วิส. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2550).
- เค็นตะ ชิโนฮาระ. (2551). *Sket Dance เล่ม 3* (อิศเรศ ทองปัสโลว์, ผู้แปล). เกียวโด เนชั่น พรินต์ติ้ง เซอร์วิส. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2551).
- ชิอิโระ อิชิกูเกะ. (2563). *วันธรรมดาของแม่มดว่าวุ่น เล่ม 1* (อภิวัฒน์, ผู้แปล). วิทยาลัยกิจการพิมพ์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2556).
- ชิอิโระ อิชิกูเกะ. (2564). *วันธรรมดาของแม่มดว่าวุ่น เล่ม 4* (อภิวัฒน์, ผู้แปล). วิทยาลัยกิจการพิมพ์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2559).
- ชวยะ โคยามะ. (2554). *SPACE BROTHER สองสิงห์อวกาศ เล่ม 1* (ปาณิสตา, ผู้แปล). วิทยาลัยกิจการพิมพ์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2551).
- ชวยะ โคยามะ. (2554). *SPACE BROTHER สองสิงห์อวกาศ เล่ม 3* (ปาณิสตา, ผู้แปล). วิทยาลัยกิจการพิมพ์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2551).
- ชวยะ โคยามะ. (2557). *SPACE BROTHER สองสิงห์อวกาศ เล่ม 5* (ปาณิสตา, ผู้แปล). วิทยาลัยกิจการพิมพ์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2552).
- ซังกาคุเฮด. (2559). *ตัวแสบแอบเกรียน อุมารูจัง เล่ม 2* (สัทพ์จุฑา ธเนศากร, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2556).
- ซังกาคุเฮด. (2559). *ตัวแสบแอบเกรียน อุมารูจัง เล่ม 3* (สัทพ์จุฑา ธเนศากร, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2557).
- ซาโตรุ โนดะ. (2562). *Golden Kamuy เล่ม 8* (Zennzonbolt, ผู้แปล). เอสเอ็มเอ็ม พลัส. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2560).
- ซาโตรุ โนดะ. (2562). *Golden Kamuy เล่ม 10* (Zennzonbolt, ผู้แปล). เอสเอ็มเอ็ม พลัส. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2560).

- ชาโตรุ โนตะ. (2562). *Golden Kamuy เล่ม 14* (Zennzonbolt, ผู้แปล). เอสเอ็มเอ็ม พลัส. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2561).
- ชาโตรุ โนตะ. (2563). *Golden Kamuy เล่ม 20* (Zennzonbolt, ผู้แปล). เอสเอ็มเอ็ม พลัส. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2562).
- ทาเกชิ โคโนมิ. (2546). *Prince of tennis เล่ม 15* (คุณเผือก, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2545).
- นาโอชิ โคมิ. (2557). *รักลวงป่วนใจ เล่ม 5* (วิสุทธิ์ พิเชษฐ์วานิช, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2554).
- นาโอชิ โคมิ. (2558). *รักลวงป่วนใจ เล่ม 11* (วิสุทธิ์ พิเชษฐ์วานิช, ผู้แปล). สยามอินเตอร์คอมิกส์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2554).
- พัชรพร แก้วกฤษฎางค์. (2563). *ภาษาญี่ปุ่นเชิงสังคมและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ยุกิ ชูเอ็ตสึงุ. (2555). *จิฮายะ เล่ม 1* (ธิติมา, ผู้แปล). สำนักพิมพ์พีชคอมมิคส์. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2551)
- โยชิโอะ อุซุยุ. (2540). *เครยอนชินจัง เล่ม 11* (สุนีย์ ตั้งตน, ผู้แปล). โรงพิมพ์ เนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2540).
- โยชิโอะ อุซุยุ. (2543). *เครยอนชินจัง เล่ม 16* (อดุลย์ แดนตะเคียน, ผู้แปล). เนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2542).
- ราชบัณฑิตยสภา. (2560). *พจนานุกรมศัพท์ภาษาศาสตร์ (ภาษาศาสตร์ทั่วไป) ฉบับราชบัณฑิตยสภา*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ :สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.
- วรรณภา แสงอร่ามเรือง. (2542). *ทฤษฎีและหลักการแปล*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลศักดิ์ กิ่งคำ. (2544). *ภาษาไทยถิ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สมเกียรติ เวงงกิจวณิช. (2561). *แนวคิดและเทคนิคการแปลภาษาญี่ปุ่น-ไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สัญญาวี สายบัว. (2525). *หลักการแปล*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สีบาสะ ยามาจุงิ. (2564). *Blue Period เล่ม 3* (หมาหงอย, ผู้แปล). รักพิมพ์ พับลิชชิ่ง. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2561).
- สุพรรณิ ปิ่นมณี. (2546). *การแปลขั้นสูง*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพรรณิ ปิ่นมณี. (2555). *แปลผิด แปลถูก : คัมภีร์การแปลยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุพรรณณี ปิ่นมณี. (2562). *ภาษา วัฒนธรรมกับการแปล : ไทย-อังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bowdre Jr, P. H. (1964). *A Study of Eye Dialect*. Florida: Florida University.
- Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Colina, S. (2015). *Fundamentals of translation*. Cambridge University Press.
- Munday, J. (2016). *Introducing translation studies: Theories and applications*. Routledge.
- Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Brill Archive.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of translation*, prentice hall.
- Snell-Hornby, M. (1988). *Translation studies an integrated approach*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Touken Ranbu-ONLINE- (DMM GAMES/Nitroplus). (2561). *ศีกระบำดาบเทวะ-ONLINE- ANTHOLOGY COMIC~กระบวนทัพสแควร์เอนิกซ์~ (หมาหงอย, ผู้แปล)*. รักพิมพ์ พับลิชซิ่ง. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2559).
- 石塚千尋 (2013) 『ふらいんぐういっち 1』 講談社コミックス.
- 石塚千尋 (2016) 『ふらいんぐういっち 4』 講談社コミックス.
- 白井儀人 (1996) 『クレヨンしんちゃん 16』 アクションコミックス.
- 白井儀人 (1999) 『クレヨンしんちゃん 24』 アクションコミックス.
- 加藤和恵 (2010) 『青の祓魔師 5』 ジャンプコミックス.
- 加藤正信 (1977) 「方言区画論」 『岩波講座日本語 11: 方言』 岩波書店.
- 木部 暢子・竹田 晃子・田中 ゆかり・日高 水穂・三井 はるみ (編) (2013) 『方言学入門』 三省堂.
- 金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 岩波書店.
- 金水敏 (編) (2014) 『〈役割語〉小辞典』 研究社.
- 許斐剛 (2002) 『テニスの王子様 15』 ジャンプコミックス.
- 古味直志 (2013) 『ニセコイ 5』 ジャンプコミックス.
- サンカクヘッド (2013) 『干物妹! うまるちゃん 2』 ヤングジャンプコミックス.
- サンカクヘッド (2014) 『干物妹! うまるちゃん 3』 ヤングジャンプコミックス.
- 篠原健太 (2007) 『SKET DANCE 1』 ジャンプコミックス.
- 刀剣乱舞-ONLINE- (DMM GAMES/Nitroplus) (2016) 『刀剣乱舞-ONLINE- アンソロジーコミック~スクエニの陣~』 G ファンタジーコミックス.

- 野田サトル (2016) 『ゴールデンカムイ 8』 ヤングジャンプコミックス.
 野田サトル (2017) 『ゴールデンカムイ 10』 ヤングジャンプコミックス.
 野田サトル (2018) 『ゴールデンカムイ 14』 ヤングジャンプコミックス.
 野田サトル (2019) 『ゴールデンカムイ 20』 ヤングジャンプコミックス.
 山口つばさ (2018) 『ブルーピリオド 3』 アフタヌーンコミックス.

บทความวารสาร

- เกษร ยอดแก้ว, นราวัลย์ พูลพิพัฒน์ และศรีวิไล พลมณี. (2562). อัตลักษณ์ของคนล้านนาจากบทเพลงลูกทุ่งคำเมืองที่ขับร้องโดย อบเชย เวียงพิงค์. *พินเนศวร์สาร*, 15(1), 19-30.
- ชฎาพร โพคัยสุวรรณค์, ทรงเกียรติ อิงคามระธร และชาญชัย ยมดิษฐ์. (2561). ความหลากหลายในการใช้ภาษา. *การประชุมวิชาการระดับชาติราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงวิจัย*, 6, 1379-1387.
- ณัฐธิดา จันเทร์มะ. (2560). การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน. *Journal of communication and innovation NIDA*, 4(2), 57-64.
- ธีระ รุ่งธีระ. (2565). การทับศัพท์ภาษาไทยในภาษาฝรั่งเศส: กรณีศึกษาการทับศัพท์ในรายการอาหารและวรรณกรรมแปล. *วารสารภาษาและภาษาศาสตร์*, 40(1), 1-29.
- ราตรี ธันวารช. (2549). ภาษาถิ่น: วิธีเรียนรู้และรักษา. *วรรณวิทัศน์*, 6, 217-230.
<https://doi.org/10.14456/vannavidas.2006.8>
- ศราณี เวศยาสิรินทร์, วิทยาธร ท่อแก้ว, สุภาภรณ์ ศรีดี, และพิทยา บุขรรัตน์. (2563). การสร้างอัตลักษณ์คนใต้ผ่านหนังตะลุง. *วารสารวิชาการ*, 6(2), 334-352.
- อรวิ บุญนาค, เก๋ แดงสกุล. (2559). ภาพสะท้อนภาษาไทยถิ่นในสื่อมวลชน. *วรรณวิทัศน์*, 16, 161-191. <https://doi.org/10.14456/vannavidas.2016.7>
- อัษฎายุทธ ชูศรี. (2565). รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ภาษาญี่ปุ่น: กรณีศึกษาตัวละครในเกม “โปโปโลครอยซ์”. *Vacana*, 10(1), 77-95.
- อำนาจ ปักษาสุข. (2561). ทักษะคติทางภาษาของวัยรุ่นไทยที่มีต่อผู้พูดภาษาไทยกลาง และผู้พูดภาษาไทยถิ่นอีสาน. *วารสารสหศาสตร์*, 18(2), 65-87.
- Kinsui, S. & Yamakido, H. (2015). Role language and character language. *Acta Linguistica Asiatica*, 5(2), 29-42.
- Panou, D. (2013). Equivalence in Translation Theories: A Critical Evaluation. *Theory and Practice in Language Studies*, 3(1), 1-6.
- Pinto, S. R. (2009). How important is the way you say it?: A discussion on the

translation of linguistic varieties. Target. *International Journal of Translation Studies*, 21(2), 289-307.

安部清哉 (2015) 「方言区画論と方言境界線と方言圏の比較研究」 『人文』 13, 21-55.

井上史雄・イノウエフミオ (1980) 「方言イメージの評価語」 『東京外国語大学論集』 30, 85-97.

鄭惠先 (2005) 「日本語と韓国語の役割語の対照: 対訳作品から見る翻訳上の問題を中心に」 『社会言語科学』 8(1), 82-92.

鄭惠先 (2008) 「方言意識の日韓対照: 役割語翻訳の観点から」 『日本語科学』 23, 37- 58.

ダニエル・ロング・朝日祥之 (1999) 「翻訳と方言映画の吹き替え翻訳に見られる日米の方言観」 『日本語学』 18(3), 66-77.

永瀬治郎 (2015) 「方言イメージの形成」 『専修国文』 96, 1-18.

山木戸浩子 (2020) 「村上春樹作品における〈関西弁〉の英語翻訳について」 『通訳翻訳研究への招待』 22 日本通訳翻訳学会, 25-45.

วิทยานิพนธ์

นลินี หนูพินิจ และ สมสุข หินวิมาน. (2551) ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้.

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,ม.ป.ท.

เพียงหนึ่ง เพ็งเจริญ. (2562). บทแปลเรื่องซ่อนตะวันไว้พันดวงของฮาเหล็ด โฮเซนี่พร้อมบท

วิเคราะห์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุดาภัทร นิยมสิทธิ์ และ สิริวรรณ นันทจันทุล. (2555) ภาพสะท้อนอัตลักษณ์ชาวอีสานจากละคร

โทรทัศน์. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,ม.ป.ท.

Heerink, D. (2018). *Yakuwarigo Lost in Translation: A Foreignising Approach to Translating Yakuwarigo* [MA dissertation, Leiden University]. Leiden University Student Repository.

<https://studenttheses.universiteitleiden.nl/access/item%3A2660478/view>

Jonkers, S. G. (2018). *Yokabai: The Hakata Dialect Role Language in Translation* [Doctoral dissertation, BA Thesis, Leiden University]. Leiden University Student Repository.

<http://www.mandoran.com/files/Papers/20180601%20-%20Linguistics%20-%20Thesis%20Yokabai.pdf>

- Rasmussen, F. (2015). The lovely complex of domestication and foreignization: A case study of the manga Love★Com's translation. [Student essay, Gothenburg University]. Gothenburg University Publications Electronic Archive. <http://hdl.handle.net/2077/38309>
- Terada, Y. (2015). Dealing with Non-standard in Translation Japanese Role Language into Norwegian. [MA diss., University of Oslo]. DUO Research Archive. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/49744?show=full>
- Villa, M. (2021). Translating non-standard language: Andrea Camilleri in English [MA dissertation, University of Padova]. Padua Thesis and Dissertation Archive. https://thesis.unipd.it/bitstream/20.500.12608/21015/1/Villa_Martina_2021.pdf

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- สุชานาถ กิตติสุรินทร์. (20 มกราคม 2565). คู่ยกกับ 'อิศเรศ ทองปัสโนว์' นักแปลสารพัดการตูน นิยายญี่ปุ่นและเกม The Sims 1. *cont-reading*. <https://contreading.com/thinking/isres/>
- ราชบัณฑิตยสภา. (2550). ภาษาถิ่นไทย. สืบค้นจาก <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=ภาษาถิ่นไทย-๙-มีนาคม-๒๕๕๐>
- 都月満夫 (2020, March 17) 「“すごい”を意味する方言が、全国 47 都道府県で全部違ってすごい！」について考える.goo ブログ. <https://blog.goo.ne.jp/tudukimituo1028/e/4e2281635e38f92b89defd6a2c504af8>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	ประภาพร ลาภพิพัฒน์
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2562: ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาญี่ปุ่น) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ทุนการศึกษา	2564: ทุนสมหมาย ฮุนตระกูล 2563: ทุนการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

