

การประชุมวิชาการนานาชาติเรื่อง “The Fun for All: 5th International
Conference on Video Game Translation and Accessibility –
Current Trends and Future Developments” ครั้งที่ 5
ณ เมืองบาร์เซโลนา ราชอาณาจักรสเปน
7- 8 มิถุนายน พ.ศ.2561

พัชวลัญช์ ณ นคร

Phatchawalan Na Nakhon

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล

Research Institute for Languages and Cultures of Asia, Mahidol University

donutty184@gmail.com

การประชุมวิชาการนานาชาติเรื่อง “Fun for All 5th: International Conference on Video Game Translation and Accessibility” จัดขึ้นเป็นประจำทุกสองปี มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้ด้านเกมและการแปลเกมระหว่างนักวิชาการ นักแปล และผู้พัฒนาเกมในระดับนานาชาติ โดยการประชุมครั้งที่ 5 นี้จัดขึ้นที่โรงแรม Residència d'Investigadors เมืองบาร์เซโลนา ราชอาณาจักรสเปน ระหว่างวันที่ 7-8 มิถุนายน พ.ศ.2561 โดยมี Dr. Carme Mangiron และคณะกรรมการจาก Universitat Autònoma de Barcelona เป็นผู้จัดการประชุม

ในการประชุมครั้งนี้ มีนักวิชาการที่มีชื่อเสียงในวงการการแปลเพื่อปลายทางสำหรับเกม ได้แก่ Dr. Miguel Angel Bernal-Merino จาก University of Roehampton และ Dr. Minako O'Hagan จาก University of Auckland (UoA) เข้าร่วมการประชุมด้วย รวมทั้งนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา นักแปล ตลอดจนผู้พัฒนาเกมจากหลากหลายประเทศ เช่น รัสเซีย จีน บราซิล และเกาหลีใต้

การประชุมเริ่มด้วยพิธีเปิดโดย Dr. Carme Mangiron กล่าวต้อนรับผู้เข้าร่วมทุกคนอย่างเป็นทางการในพิธีเปิดการประชุมในช่วงเช้าวันที่ 7 มิถุนายน พ.ศ. 2561 คือ Dr. Miguel Angel Bernal-Merino ซึ่งได้กล่าวปาฐกถาเรื่อง “Playability and Multimodality in Game Localization” ซึ่งว่าด้วยอุตสาหกรรมเกมที่กำลังเติบโต เนื่องด้วยในปัจจุบัน เกมได้ผสมผสานสื่อที่ให้ความบันเทิงหลากหลายประเภทเข้าไว้ด้วยกัน เช่น วรรณกรรม ภาพยนตร์ เพลง การ์ตูน อีกทั้งเกมยังเพิ่มความสมจริง โดยให้ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์หรือสื่อสารกับเกมได้ การแปลเกมจึงมีบทบาทสำคัญเพราะจะช่วยให้ผู้เล่นที่ใช้ภาษาอื่นสามารถสื่อสารกับเกมได้

หลังการนำเสนอผลงานวิจัย เป็นช่วงของการถาม – ตอบข้อสงสัยต่างๆ โดยผู้เข้าร่วมการประชุมต่างร่วมแลกเปลี่ยนทัศนะกันเป็นอย่างดี ตลอดในช่วงค่ำของวันเดียว เป็นการจัดงานเลี้ยงต้อนรับผู้เข้าร่วมการประชุมที่ร้านอาหาร Mama Café ซึ่งมีบรรยากาศสบายๆ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมประชุมได้ทำความรู้จักและแลกเปลี่ยนทัศนะเกี่ยวกับวิดีโอเกมและการแปลเพื่อปลายทางสำหรับวิดีโอเกมมากยิ่งขึ้น

ในวันสุดท้าย องค์ปาฐกในการประชุม คือ Dr. Jerome Dupire ผู้ร่วมก่อตั้งและประธานองค์กร Capgame นำเสนอเรื่อง “Video Game Accessibility in 2018: What We Did, What We Do and What Could Be Done” ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเกมในปัจจุบันที่พยายามผลิตเกมเพื่อตอบสนองผู้เล่นทุกคน เช่น ผู้พิการทางสายตา หรือผู้สูงอายุ

งานวิจัยที่นำเสนอในการประชุมมีจำนวนทั้งสิ้น 27 เรื่อง แบ่งออกเป็น 8 panels ตัวอย่างการนำเสนองานวิจัยที่น่าสนใจ เช่น หัวข้อ “Game Accessibility” ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเกมสำหรับผู้พิการทางสายตา โดยใช้เสียงพูดและดนตรีเพื่อให้ผู้พิการทางสายตาสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของในเกมได้อย่างผู้เล่นทั่วไป ซึ่งในปัจจุบัน เกมนี้มีเพียงสองภาษาเท่านั้น ได้แก่ ภาษาสเปนและภาษาอังกฤษ อีกทั้งระบบต่างๆ ยังอยู่ในระหว่างขั้นตอนการพัฒนาเพื่อให้เกมสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังมีการนำเสนองานวิจัยของ Luo Dong นักศึกษาระดับปริญญาโทจาก Universitat Autònoma de Barcelona ที่ศึกษาเรื่อง “Game Localization for the Chinese Market” ซึ่งว่าด้วยแนวโน้มเกมมือถือในประเทศจีนซึ่งกำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะชาวจีนเริ่มซื้อโทรศัพท์มือถือที่มีประสิทธิภาพสูงมากขึ้น ทำให้ผู้พัฒนาเกมมือถือจำเป็นต้องแปลเกมเป็นภาษาจีนเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นกลุ่มใหญ่ โดยแนวโน้มตลาดเกมในประเทศจีนนี้สอดคล้องกับแนวโน้มตลาดเกมของประเทศไทยในปัจจุบันซึ่งเกมมือถือได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ งานวิจัยเรื่อง “Game localization: Industry Perspectives and Models” ซึ่งได้นำเสนอประเด็นเรื่องรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการแปลเพื่อปลายทางสำหรับเกมและปัญหาที่เกิดขึ้นในการแปลเพื่อปลายทางสำหรับเกม เนื่องจากที่ผ่านมานักแปลได้รับบทเกมในไฟล์ Microsoft Excel โดยระบุเพียงข้อความและหมายเลขข้อความ และไม่ระบุประเภทและตำแหน่งของข้อความ ซึ่งส่งผลกระทบต่อฉบับแปล เพราะนักแปลไม่ทราบว่าตัวละครใดเป็นผู้พูดและพูดในสถานการณ์ใด

ในการประชุมวิชาการนานาชาติครั้งนี้ ผู้เขียนได้นำเสนอผลงานวิจัยเรื่อง “‘Class Zero, Commencing Maneuvers’: Localization of Final Fantasy Type-0 HD from English into Thai” อันมีเนื้อหาเกี่ยวกับการแปลงองค์ประกอบด้านเนื้อหาของเกมเรื่อง *Final Fantasy Type-0 HD* จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย ได้แก่ บทบรรยายใต้ภาพของคัทซีน (ภาพยนตร์ที่ปรากฏในเกม) บทสนทนาของตัวละคร และคำแนะนำในการเล่นเป็นต้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หัวข้อ “การแปลเพื่อปลายทางสำหรับวิดีโอเกม เรื่อง *Final Fantasy Type-0 HD* จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย” ของผู้เขียน การนำเสนอในครั้งนี้ได้รับความสนใจจากผู้เข้าร่วมงาน และได้รับคำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ประสบการณ์ในการนำเสนอผลงานวิชาการในการประชุมวิชาการนานาชาติครั้งนี้ นอกจากจะทำให้ผู้เขียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านการแปลเกมและความเป็นไปของอุตสาหกรรมเกมแล้ว ยังช่วยเปิดโลกทัศน์ให้ได้ตระหนักว่าอุตสาหกรรมเกมในสังคมโลกกำลังขยายตัวมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอุตสาหกรรมเกม

โทรศัพท์มือถือของกลุ่มประเทศในทวีปเอเชีย เช่น ประเทศจีน ประเทศเกาหลี และประเทศไทย ซึ่งนับเป็น
คุณูปการอย่างมากสำหรับผู้พัฒนาเกมและนักแปลที่สนใจทำงานด้านการแปลเกมในภูมิภาคดังกล่าว
นอกจากนี้ ยังได้รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบันว่า อุตสาหกรรมเกมในกลุ่มประเทศทวีปยุโรปนั้น ยังคงพัฒนา
เทคโนโลยีด้าน Audiovisual Translation อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้คน
ในทุกสถานภาพ