

การศึกษากลวิธีการใช้ภาษาไทยในไลท์โนเวล

A Study of Thai Language Usage in Light Novel

จักรพงษ์ เอี่ยมสอาด¹สมเกียรติ รักษมณี²รุจิรา เสงี่ยมตร³

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการใช้คำของไลท์โนเวลโดยแบ่งเป็นการศึกษาวิธีการใช้ภาษา 3 ด้าน คือ กลวิธีการใช้คำ การใช้ภาพพจน์ และ การใช้เครื่องหมาย

ผลการวิจัยกลวิธีการใช้ภาษาทั้งสามพบว่า 1) การใช้คำ พบการใช้คำตลาด และคำแสลง เป็นจำนวนมาก และ พบการใช้คำชนิดอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ได้บ้าง ได้แก่คำแสดงอารมณ์ คำเลียนเสียงธรรมชาติ คำเฉพาะกลุ่ม คำภาษาต่างประเทศ คำย่อ และ คำเลียนเสียงพูด 2) การใช้ภาพพจน์ พบอุปสรรคณ์มากกว่าชนิดอื่น ๆ และ พบอุปมา อติพจน์ การอ้างอิงปรากฏอยู่บ้าง 3) ด้านเครื่องหมาย พบการใช้เครื่องหมายประกอบการเขียน เพื่อบ่งอารมณ์และเสียงของตัวละคร เครื่องหมายที่ปรากฏมากที่สุด คือ เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) จุดสามจุด (...) และ ประจัญ (?) ส่วนเครื่องหมายอื่น ๆ ไม่พบในไลท์โนเวล

คำสำคัญ : กลวิธีการใช้คำ, ไลท์โนเวล

Abstract

This article aimed to study Thai language usage in light novel by divided into three strategies viz; word usage, figurative and marking usage. This research found that: 1) word usage found colloquial, slang, Onomatopoeic, foreign languages, acronyms, and mimicry. 2) Figurative usage found the metaphor, hyperbolic, expressions 3) Marking usage found the marking which emphasize the mood and tone of the character. The most visible sign is an exclamation mark (!), three dots (...), and an interrogator (?). Other marks are not found in light novel.

Keyword : Word usage, Light novel

¹ นิติปริญญาศิลปศาสตร มหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
email: thenatt_2029@hotmail.com

² รศ.ดร ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

³ อ.ดร ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

บทนำ

ไลท์โนเวล (Light Novel) เป็นบทประพันธ์ชนิดหนึ่งที่เขียนขึ้นโดยมีกลุ่มเป้าหมายอยู่ในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชนอาจมีความเกี่ยวข้องกับการ์ตูนหรือแอนิเมชัน (Animation) หรือแต่งขึ้นเพื่อสามารถนำไปดัดแปลงเป็นแอนิเมชัน (Animation) ประชาชาติธุรกิจออนไลน์ (2557) ได้กล่าวถึงคำให้สัมภาษณ์ของ จริญญา หอมเทียนทอง นายกสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย (PUBAT) ว่า “ไลท์โนเวลเป็นวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมและมาแรงอย่างมากในงานหนังสือแห่งชาติครั้งที่ 42 และสัปดาห์หนังสือนานาชาติครั้งที่ 12 และเป็นกระแสที่ได้รับความนิยมจากสื่อประเภทต่าง ๆ ถึงความนิยมของงานประพันธ์ชนิดนี้” นอกจากนี้ไลท์โนเวลได้มีอิทธิพลต่อนวนิยายวัยรุ่นไทยหลายเรื่องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบการเขียน การสร้างสรรค์พล็อตเรื่อง ไปจนกระทั่งรูปแบบภายนอก อาทิ ปกของนิยาย หรือรูปเล่มที่มีการทำรูปเล่มแบบไลท์โนเวลขึ้นมา รวมถึงการออกจำหน่ายไลท์โนเวลของคนไทยที่เขียนในช่วงหลายปีหลังในตลาดหนังสือของประเทศ ได้สะท้อนถึงอิทธิพลที่สำคัญของวรรณกรรมประเภทนี้ที่มีอิทธิพลต่อนักเขียนรุ่นใหม่มากขึ้น

ไลท์โนเวลและการเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทย

ไลท์โนเวล (Light Novel) เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกิดขึ้นใหม่จากคำว่า light กับ Novel รวมความแล้ว หมายถึง นวนิยายที่มุ่งให้อ่านเล่นเพลิน ๆ มากกว่าจะอ่านเพื่อเข้าถึงปัญหาของตัวละครอย่างจริงจังเหมือนนวนิยายทั่วไป ประกอบกับมีเนื้อเรื่องไม่ยาวมากและจัดพิมพ์เป็นเล่มขนาดเล็กจึงอาจมีชื่อไทยอีกอย่างหนึ่งว่า “นวนิยายเล่มเล็ก”

ไลท์โนเวล (Light Novel) เข้ามาเปิดตัวในวงการหนังสือนวนิยายไทยครั้งแรกในปี 2542 โดยการนำเข้าของสำนักพิมพ์ บลิส พับลิชชิงในชื่อเครื่องหมายการค้า J-Book ที่นำนวนิยายของญี่ปุ่นมาแปล โดยนวนิยายไลท์โนเวลแปลอยู่ในชื่อของ J-Light ไลท์โนเวลแปลไทยเรื่องแรกคือ เรื่องยมทูตสีขาว (Shinigami No Ballad) ของ ฮาเซเกว่า เคสุเกะ ที่ทำให้นักอ่านชาวไทยได้รู้จักนวนิยายแปลเล่มเล็กที่ชื่อ ไลท์โนเวล เป็นครั้งแรก และมีการผลิตออกมาหลายชุดและได้รับความนิยมจากนักอ่านอย่างมาก ทว่าด้วยปัญหาทางเศรษฐกิจทำให้สำนักพิมพ์บลิสพับลิชชิงที่เป็นผู้นำในวงการไลท์โนเวลกลับต้องปิดตัวลงไปในปี พ.ศ. 2555

หลังการปิดตัวลงของสำนักพิมพ์บลิสพับลิชชิง กลับทำให้ตลาดของไลท์โนเวล (Light Novel) เติบโตขึ้นจนเป็นข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์หลายฉบับรวมทั้งเป็นสื่อบันเทิงในรายการไทยบันเทิงทางช่องไทยพีบีเอส เมื่อวันที่ 21 กรกฎาคม 2556 และรายการศิลปะบันเทิงในวันที่ 22 กรกฎาคม 2556 ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้เกิดความประหลาดใจของคนทั่วไปในงานหนังสือแห่งชาติที่เห็นเยาวชนและวัยรุ่นนับพันคนยืนต่อแถวรอเพื่อซื้อไลท์โนเวล แปลของค่ายเซนชูที่มีชื่อว่า Sword Art Online (ซอร์ดอาร์ตออนไลน์) ของเรกิ คาว่าฮาระ เป็นเวลาหลายชั่วโมง

ความโด่งดังของไลท์โนเวลชุด Sword Art online ในประเทศไทยได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของหนังสือไลท์โนเวลชุดอื่น ๆ ที่ได้นำมาพิมพ์และแปลเป็นภาษาไทยเป็นจำนวนมากทำให้มีสำนักพิมพ์ใหม่เกิดขึ้นในวงการสิ่งพิมพ์ประเทศไทยเป็นจำนวนมาก เช่นเดียวกับสำนักพิมพ์ใหญ่ๆ หลายสำนักพิมพ์ที่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในตลาดไลท์โนเวลนี้

ประชาชาติธุรกิจออนไลน์ (2557) ได้กล่าวถึงคำให้สัมภาษณ์ของ จรัญ หอมเทียนทอง นายกสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย (PUBAT) ว่า “หนังสือที่เติบโตอย่างน่าสนใจ และเห็นปรากฏการณ์ได้อย่างชัดเจน คือ หนังสือแนววัยรุ่น ทั้งนวนิยาย บันทึกประสบการณ์ การเดินทาง ไลฟ์โนเวล และการ์ตูนลายเส้นต่าง ๆ ซึ่งเป็นกลุ่มหนังสือที่ทั้งสำนักพิมพ์และนักเขียนมีการติดต่อกับผู้อ่านอย่างสม่ำเสมอผ่านช่องทางต่าง ๆ โดยเฉพาะช่องทางโซเชียลมีเดีย”

คำให้สัมภาษณ์ของจรัญ หอมเทียนทอง สอดคล้องกับการสำรวจยอดผู้ใช้งานหนังสือแห่งชาติครั้งที่ 42 และ สัปดาห์หนังสือนานาชาติครั้งที่ 12 (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์ : 2557) ที่ผ่านมาได้ว่า มีผู้เข้าร่วมงานประมาณ 1,900,000 คน และมียอดขายโดยรวมที่ประมาณ 700 ล้านบาท ผู้เข้าชมงานส่วนใหญ่จะอยู่ในวัย 15-30 ปี ซึ่งกลุ่มเป้าหมายของไลฟ์โนเวลนั้นมีอายุตั้งแต่ 15-30 ปีขึ้นไปโดยเป็นกลุ่มวัยรุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย มหาวิทยาลัย และ วัยทำงาน ด้วยเหตุนี้ภาษาที่ปรากฏในไลฟ์โนเวลจึงมีความเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากนวนิยายประเภทอื่น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาในไลฟ์โนเวล

ขอบเขตของการวิจัย

การวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษา มีขอบเขตดังนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาขอบเขตของเนื้อหา 3 ประการคือ

1. กลวิธีการใช้คำในไลฟ์โนเวล
2. กลวิธีการใช้ภาพพจน์ในไลฟ์โนเวล
3. กลวิธีการใช้เครื่องหมายในไลฟ์โนเวล

ขอบเขตประชากร

ประชากรที่ศึกษาในครั้งนี้คือ ไลฟ์โนเวลทั้งหมดที่แปลเป็นภาษาไทยและตีพิมพ์ในประเทศไทย โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอนดังนี้

1. สรรวจสำนักพิมพ์ตีพิมพ์ไลฟ์โนเวลในระหว่างปี พ.ศ. 2556-2557 พบว่ามีทั้งหมด 13 สำนักพิมพ์
2. สรรวจไลฟ์โนเวลของทุกสำนักพิมพ์ พบว่ามีจำนวนที่ตีพิมพ์ทั้งหมด 232 ชุด
3. สรรวจรายชื่อไลฟ์โนเวลที่ตีพิมพ์เป็นชุดไม่น้อยกว่า 3 เล่มต่อชุด พบว่า มี 10 สำนักพิมพ์จำนวนรวม 146 ชุด
4. คัดเลือกเฉพาะไลฟ์โนเวลจากสำนักพิมพ์ซึ่งมีจำนวนชุดที่ตีพิมพ์สูงสุด 3 สำนักพิมพ์ คือ สำนักพิมพ์

Luckpim (29 ชุด) สำนักพิมพ์ Zenshu (41 ชุด) และสำนักพิมพ์ A-Plus (19 ชุด) โดยการสุ่มจับสลากชุดไลฟ์ โนเวล จากแต่ละสำนักพิมพ์ สำนักพิมพ์ละ 5 ชุด ได้ไลฟ์โนเวลที่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างรวม 15 ชุดดังนี้ สำนักพิมพ์ Luckpim ได้แก่ ยัยตัวร้ายกับยัยมาไซ เกมเลิฟพิชิตรัก อาเรีย กระสุนแดงเดือด อสูรรับใช้ของยาย 0 สนิท ไฮสคูล DXD, สำนักพิมพ์ Zenshu ได้แก่ น้องสาวของผมไม่น่ารักขนาดนี้ คุณขอมาพระเจ้าจัดให้ชวอร์ด อาร์ตออนไลน์ แบต สาวพลิกฝัน ศักดิ์วันฟ้าใส, สำนักพิมพ์ A-Plus ได้แก่ ห้องรวมพลคนไม่กลับบ้านเจ้านี้ เหนือ รออ ซอมบี้ อินเด็กซ์ คัมภีร์คาถาต้องห้าม อัศวินมือใหม่ มังกรป้ายแดง แก๊งค์กวน ก๊วนกลับบ้าน

วิธีการวิจัย

การศึกษากลวิธีการใช้ภาษาไทยในไลฟ์โนเวล นี้ ผู้วิจัยมีวิธีการวิจัยดังนี้

1. การวิเคราะห์กลวิธีการใช้คำ ผู้วิจัยกำหนดการวิเคราะห์กลวิธีที่ใช้คำ โดยประยุกต์จากเกณฑ์การจำแนกคำที่ใช้ในประวัติศาสตร์ ของ ชำนาญ รอดเหตุภัย (2522) ร่วมกับ สมพร มั่นตะสูตร (2525) มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์กลวิธีที่ใช้คำ
2. การวิเคราะห์กลวิธีที่ใช้ภาพพจน์ ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์กลวิธีที่ใช้ภาพพจน์ ประยุกต์จากเกณฑ์การจำแนกภาพพจน์ ของ สมเกียรติ รักษมณี (2551) มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์กลวิธีที่ใช้ภาพพจน์
3. การวิเคราะห์เครื่องหมาย ผู้วิจัยวิเคราะห์การใช้เครื่องหมายด้วยการตีความเปรียบเทียบกับคำอธิบายการใช้เครื่องหมายจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556)

ผลการวิจัย

การศึกษากลวิธีการใช้ภาษาไทยในไลฟ์โนเวล ผู้วิจัยได้ผลการศึกษากลวิธีที่ใช้ภาษาไทยในด้านกลวิธี การใช้คำ กลวิธีที่ใช้ภาพพจน์ และ การใช้เครื่องหมาย ดังนี้

1. กลวิธีที่ใช้คำ

ผู้วิจัยพบว่าไลฟ์โนเวลปรากฏกลวิธีที่ใช้คำทั้งหมด 8 ลักษณะ ได้แก่ คำแสดงอารมณ์ , คำเลียนเสียงธรรมชาติ , คำเฉพาะกลุ่ม , คำสแลง , คำภาษาตลาด , คำภาษาต่างประเทศ , คำย่อ และ คำเลียนเสียงพูด ดังตัวอย่างนี้

1.1. คำแสดงอารมณ์ มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1

“โอย !! อะไรเนี่ย !!”

เธอลองดูอีกหลายครั้ง แต่ก็ไม่สามารถจับเลื่อยไฟฟ้าในมือผมได้เพราะมีประกายไฟเกิดขึ้น แถมพอพยายามจะฝืนจับมันก็กลายเป็นกระแสไฟฟ้ารุนแรงอีกด้วย (เจ้านี้เหรออ ซอมบี้ เล่ม 1 : 2554 หน้าที่ 19)

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้ให้ความหมายของคำว่า โอย ว่า อ. คำที่เปล่งออกมาแสดงความรู้สึกเจ็บปวด หรือรู้สึกว่ามันยิ่ง แปรก เป็นตัน จากตัวอย่างการที่ผู้พูดเปล่งเสียง โอย นั้นเกิดจากการที่เธอพยายามแตะเลื่อยไฟฟ้าของตัวเอง แต่มีประกายไฟเกิดขึ้นจนรู้สึกเจ็บทำให้รู้สึกรำคาญขึ้นมาจากน้ำเสียงเป็นการแสดงอารมณ์ออกมาแบบตรง ๆ ในยามรู้สึกรำคาญมากกว่าเจ็บปวดหนัก ๆ

1.2. คำเลี่ยนเสียงธรรมชาติ มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 2

หนูบ้านตัวเล็กวิ่งออกมาจากใต้โต๊ะของมิสลองวิลล์ ไต่ขาทำนอสมนขึ้นปั้ง
จุมปึกเอียงคอบุบ้นไหล ทำนอสมนหีบถั่วเม็ดหนึ่งจากกระเปาะแล้วโบกไปมาหน้าเจ้าหนูบ้าน เจ้าหนูส่ง
เสียง จืด ๆ ด้วยความยินดี (อสูรรบใช้ของยัยศุณย์สนิท เล่ม 1 : 2552 หน้า 70)

จากตัวอย่างจะพบว่า จืด ๆ เป็นคำเลี่ยนธรรมชาติของหนูบ้านซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงของมิสลองวิลล์ทำให้คน
อ่านจินตนาการภาพของหนูในขณะที่เคลื่อนไหวได้ชัดเจนว่ามีอากัปกิริยาอย่างไร

1.3. คำเฉพาะกลุ่ม มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 3

บทสนทนาของศิริโนะกับคุโรเนโกะก็ดำเนินต่อไปท่ามกลางดินปืนที่คุกรุ่น

“จันฉั่นไม่ขอผ่าน ขอฉันทถามคำถามเลยก็แล้วกันนะ ชุดนั้น คอสเพลย์เรื่องอะไรนะ ? ไม่ใช่ซุน
กินโต...สินะ”

“อ้อ นี่นะเหรอ ? ไม่ใช่ซุนกินโตหรอกค่ะ ผิดมหันต์เลย เอาตาไปไว้ที่ไหนคะ ? นี่คือ [ควีน
ออฟ ไนท์แมร์] ที่อยู่ในเรื่องมาสเคร่า...อย่าบอกนะ ว่าไม่รู้จิก ?” (น้องสาวของผมไม่น่ารักขนาดนั้นหรอก
เล่ม 1 : 2554 หน้า 172)

จากตัวอย่างเป็นถ้อยคำการโต้เถียงระหว่างศิริโนะกับเพื่อนใหม่ในงานนัดพบของสาวโอตาคุหรือพวก
บ้าการ์ตูน ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ คือหญิงสาวที่ชื่อแฝงว่า คุโรเนโกะ ที่แต่งตัวใส่ชุดกระโปรงโกธิคโลลิต้ามา ศิริโนะ
จึงทักว่าใส่ชุดคอสเพลย์มา คำว่า คอสเพลย์ เป็นคำเฉพาะกลุ่มที่ใช้เรียกกลุ่มคนที่สวมชุดเครื่องแต่งกายที่มาจาก
การ์ตูน หรือ เกม มาจากการผสมคำ Costume และ Play เข้าด้วยกัน กลายเป็นคำว่า Cosplay

1.4. คำสแลง มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 4

ผมและโมโตฮามะก็เริ่มออกเดิน

“เป็นคำคืนที่แหล่มซิง ๆ ก็เพราะมันแหล่มจ๊ออะนะ พวกเราถึงได้มาดูหนังโป๊ไป”

โมโตฮามะที่มองท้องฟ้ายามราตรีแล้วก็พล่ามอะไรของมันออกมาก็ไม่รู้ (ไฮสคูล ดีเอ็กซ์ดี เล่ม 1 :
2556 หน้า 35)

จากตัวอย่างเป็นถ้อยคำการสนทนาระหว่างอิตเซย์กับเพื่อนชายอย่าง โมโตฮามะ ทั้งสองคนเป็นเพื่อน
สนิทในก๊วนผู้ชายผู้ร่าเริงเกลียดและทะเล่ดั่งตั้งประจำโรงเรียน บทสนทนานี้จึงใช้ภาษาที่เป็นภาษาปากและ
เป็นคำสแลงอย่าง แหล่มซิง ๆ เป็นคำสแลงที่วัยรุ่นใช้แทนคำว่า แจ่มจริง ๆ

1.5. คำภาษาตลาด มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 5

ผมพยายามเอาหน้าผากับแก้มดันอะไรเต้งเต้งๆ ที่ว่านั่นออกไป

เฮือก

สิ่งที่ทับหน้าของผมอยู่

คือใบหน้าของเด็กผู้หญิง

ที่ใครได้เห็น มีอันเป็นเอ๋อปากว่า

“นาร์กวะ” (อาเรีย กระสุนแดงเดือด เล่ม 1 : 2553 หน้าที่ 33)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า โลกในเวลทั้งสองเรื่องนิยมใช้คำภาษาตลาดเพื่อเสริมบุคลิกของตัวเอกให้เด่นชัดและเข้าถึงผู้อ่านได้ง่ายขึ้นเช่น นาร์กวะ , นีหว่า หรือ ชิบหาย คำภาษาตลาดค่อนข้างนิยมในโลกในเวลแปลภาษาไทยเพราะสามารถแสดงบุคลิกของตัวละครเอกออกได้ชัดเจนและทำให้ผู้อ่านที่มีอยู่ใกล้เคียงกับตัวละครถึงความคิดของตัวละครได้ง่ายขึ้น

1.6. คำภาษาต่างประเทศ มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 6

“แล้วพวกที่...อยู่ทางนี้....มะ มันคืออะไรนะ”

“แอนิเมชั่นดีวีดีบล็อกเชตนะ ที่มีอยู่ในนี้ทั้งหมดเป็นเวอร์ชันพิเศษเชียวนะ”

“ดีวีดีบล็อกเชต ? เวอร์ชันพิเศษ ?”

ไม่ไหวแฮะ แค่อ่านกลับด้วยคำพูดเดิมเหมือนนกแก้วนกขุนทอง ผมก็เต็มที่แล้ว

(น้องสาวของผมไม่นาร์กขนาดนั้นหรอก เล่ม 1 : 2554 หน้าที่ 58)

แอนิเมชั่นดีวีดีบล็อกเชต มีที่มาจากคำภาษาอังกฤษ Animation DVD Box set หมายถึง ดีวีดีการ์ตูนแบบรวมชุดจนจบครบซีรีส์

การใช้คำภาษาต่างประเทศ แอนิเมชั่นดีวีดีบล็อกเชต ในเนื้อความมีลักษณะเป็นการพูดทับศัพท์ภาษาต่างประเทศโดยตรง โดยเป็นคำที่ไม่มีคำแทนภาษาไทย

1.7. คำย่อ มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 7

มันคือ กล้องดีวีดี เรื่องนั้นผมรู้ดี เป็นกล้องแบบเดียวกับที่เห็นทั่วไปในร้านเช่าวิดีโอ...ไม่สิ ก็มันเขียนไว้ว่า “ดีวีดี” นีหว่า แต่ของที่อยู่ในกล้องนี้สิ ผมไม่รู้จักมันเลยสักนิด (น้องสาวของผมไม่นาร์กขนาดนั้นหรอก เล่ม 1 : 2554 หน้าที่ 20)

ดีวีดีเป็นชื่อย่อ มาจาก คำภาษาอังกฤษที่มีว่า digital video disc หรือ DVD เป็นแผ่นข้อมูลบันทึกด้วยแสงที่ใช้บันทึกข้อมูลต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ เกม มีคุณภาพที่ดีกว่าซีดีรอมและความบรรจุมากกว่า

1.8. คำเลียนเสียงพูด มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 8

แต่ขึ้นมาเถียงกับพ่อแม่ตรงนี้มีแต่จะทำเรื่องวุ่นวายมากขึ้น เลยตอบไปผ่าน ๆ ว่า คร้าบ แบบนี้แม่ไม่ใช่คนร้ายแล้วแน่นอน เพราะท่าทางและคำพูดไม่มีพิรุณเลย

พูดสิ่งที่คิดออกมาหมดเปลือกชะงัดนั่น ส่วนพ่อแม่ตัดทิ้งไปตั้งแต่แรกแล้ว คนที่ไม่รู้วิธีใช้เครื่องเล่นจะไปมีแผ่นดีวีดีได้อย่างไร (น้องสาวของผมไม่นาร์กขนาดนั้นหรอก เล่ม 1 : 2554 หน้าที่ 35)

จากตัวอย่างจะพบคำเลียนเสียงพูด คือ คร้าบ ซึ่งเป็นการลากเสียง ครับ ยาว ออกมา แสดงถึงท่าทางของคนพูดเหมือนตอบผ่าน ๆ ไป ส่วนคำว่า ตายช้า มาจากการลากเสียงยาวของคำว่า ตายชะ ซึ่งแสดงถึงความโกรธเกรี้ยวของผู้เปล่งเสียงได้ชัดเจน

2. กลวิธีการใช้ภาพพจน์

กลวิธีการใช้ภาพพจน์ในโลกในเวล ที่พบเป็นจำนวนมาก ได้แก่ อุปมา , ภาพพจน์สัญลักษณ์, อติพจน์ และการอ้างอิง

2.1 อุปมา มีตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่างที่ 1

ทั้งข้างบน ทั้งข้างล่าง จะขาวจะซำย ไม่ว่าจะเป็นที่ใดก็ล้วนแต่เป็นโลกที่ถูกย้อมไปด้วยสีขาวเพียงสีเดียว รวากับปกคลุมไปด้วยหิมะที่เพิ่งตกลงมาใหม่ ๆ (คุณขอมาพระเจ้าจัดให้ เล่ม 1 : 2556 หน้า ที่ 4)

จากตัวอย่างเป็นการการแสดงผลภาพพจน์อุปมาที่ปรากฏในโลทีโนเวลแปลภาษาไทย ผู้ประพันธ์ได้ใช้อุปมาเปรียบเทียบสีของโลกความฝันว่ามีสีขาวเหมือนหิมะ

2.2. อุปลักษณ์ มีตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่างที่ 2

ผู้หญิงร่างยักษ์แต่งตัวแบบโอดาคูเดินนำทางไป (น้องสาวของผมไม่น่ารักขนาดนั้นหรอก : 2554 หน้า ที่ 161)

เป็นบทบรรยายตัวละครที่ชื่อว่า ซาโอริ ว่า เหมือนกับยักษ์ เนื่องจากตัวละครที่มีความสูงมากเมื่อเทียบกับเด็กมัธยมต้นหญิงทั่วไป เป็นการใช้อุปลักษณ์เพื่อแทนตัวของเธอ การยกตัวอย่างว่า มีร่างยักษ์จึงเปรียบให้เห็นภาพชัดเจนว่า ขนาดของร่างกายใหญ่

2.3. อติพจน์ มีตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่างที่ 3

ผมรู้สึกว่าร่างกายของตัวเองกลายเป็นเศษชิ้นส่วนนับพันกำลังแตกกระจาย (ซอว์ดาร์ตออนไลน์ เล่ม 1 : 2556 หน้า ที่ 354)

เป็นบทบรรยายในช่วงท้ายเรื่องที่ร่างกายศิริโตะที่โหมต่อสู้นานกำลังรู้สึกเจ็บปวดอย่างแสนสาหัส โดยใช้อติพจน์เป็นการกล่าวเกินจริงเพื่อให้รู้สึกยิ่งใหญ่เกินความเป็นจริง

2.4. การอ้างถึง มีตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่างที่ 4

ถ้าผมจะเปรียบเทียบสถานการณ์ตอนนี้ให้ฟังง่าย ๆ นั้นสินะ คงจะเหมือนปล่อยหมาป่าที่อยากจะเป็นเพื่อนกับแกะ เข้าไปในฝูงแกะนั้นแหละ (น้องสาวของผมไม่น่ารักขนาดนั้นหรอก : 2554 หน้า ที่ 151)

เป็นบทบรรยายสถานการณ์ผ่านสายตาของเคียวสุเกะที่ตามศิริโนะ น้องสาวไปงานนัดพบนอกโลกออนไลน์กับคนในเว็บบอร์ด เขาบรรยายลักษณะการแต่งตัวของศิริโนะที่ดูผิดพวกต่างจากคนอื่น ผู้ประพันธ์ได้กล่าวถึง หมาป่าที่อยากจะเป็นเพื่อนกับแกะ เข้าไปในฝูงแกะ ซึ่งเป็นการเทียบอ้างมาจาก นิทานอีสปเรื่องหมาป่ากับฝูงแกะ การใช้ภาพพจน์นี้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงสถานการณ์ของตัวละครตอนนี้ว่า เหตุใดศิริโนะจึงไม่สามารถหาเพื่อนในการนัดพบครั้งแรกได้ที่ เป็นการอ้างถึงที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายและเห็นภาพได้ชัดเจน

3. การใช้เครื่องหมายและภาษาสื่ออารมณ์

จากการศึกษาพบว่า โลทีโนเวลมักใช้เครื่องหมายอย่าง ! ? หรือ การลากตัวอักษรออกไปยาว เพื่อแสดงอารมณ์ของประโยค หรือ เพื่อกำหนดอากัปกริยาของตัวละครที่เกิดขึ้นในประโยคนั้น ๆ หรือ เน้นเขียนคำตามการออกเสียง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

“...โอ้ย ยายเด็ก ม.ต้น เปรี๊ยะ ๆ อีกล้าวเธอะ”

“อย่ามาเรียกฉันว่า เปรี๊ยะ ๆ นะยะ! ฉันมีชื่อออกจะดีเรียกว่า มิซึกะ มิโคโตะ ! หัดจำซะทีสิยะ ตั้งแต่เจอหน้าฉันครั้งแรก นายก็เอาแต่เรียกฉันว่า เปรี๊ยะ ๆ อยู่ได้” (อินเด็กซ์ คัมภีร์ คาถาต้องห้าม เล่ม 1 : 2556 หน้า ที่ 86)

ตัวอย่างที่ 2

“ว้าย !! เอาเปรียบกันสุด ๆ !! อะไรก็ได้ โทกาซิจัง เลิกมาสักที เตียวนี้เลย” (แก๊งกวนก๊วนกลับบ้าน เล่ม 1 : 2554 หน้าที่ 115)

จากทั้ง 2 ตัวอย่างข้างต้น จะพบ เครื่องหมาย ! หลังคำพูดของตัวละครเพื่อเป็นการแสดงอารมณ์ของตัวละครในเรื่องที่กำลังโกรธ หรือ สงสัยดัง โทโกโนเวลมักใช้เครื่องหมายนี้เพื่อบ่งชี้เสียงของตัวละครว่า อยู่ในลักษณะใด และมีอารมณ์แบบใด ชวนทำให้ผู้อ่านเข้าใจสิ่งที่ขึ้นในเรื่องได้มากขึ้น

ตัวอย่างที่ 3

“เจ้าตัวแบบนี้กระจายอยู่ทั่วเมืองแหละ เพราะที่นี่คือ นครการศึกษาะ”

“นครการศึกษา ?” (อินเด็กซ์ คัมภีร์คาถาต้องห้าม เล่ม 1 : 2556 หน้าที่ 75)

จากตัวอย่างข้างต้น จะพบ เครื่องหมาย ? หลังคำพูดของตัวละครเพื่อเป็นการแสดงอารมณ์ของตัวละครในเรื่องที่กำลังสงสัย หรือ เป็นประโยคคำถาม โทโกโนเวลมักใช้เครื่องหมายนี้เพื่อบ่งชี้ประโยคของตัวละครว่า กำลังใช้ประโยคคำถามอยู่ รวมทั้งทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพใบหน้าของตัวละครที่กำลังถามได้ในทันที บ่อยครั้ง โทโกโนเวลนิยมนำ ! กับ ? มาใช้ด้วยกันเป็นเครื่องหมาย !? โดยมีความหมายเหมือนแสดงสัญลักษณ์ทางอารมณ์ที่มีทั้งตกใจและไม่เข้าใจ สงสัยอยู่ในประโยคเดียวกัน ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 4

ชายคนนั้นค่อย ๆ เดินมาทางนี้อย่างเงียบ ๆ แต่...อ้าวมันเดินตรงมาผมเลยนี่หว่า !

สรุปว่า มันเล็งผมจริงระอะ

ซิบหายแล้ว นี่มันโจรระอะ หรือ พวกวิธการกัน !? (ไฮล์สคูล ดีเอ็กซ์ตี เล่ม 1: 2556 หน้าที่ 37)

จากตัวอย่างข้างต้นมีการใช้สัญลักษณ์ !? ด้วยกันในประโยคสถานการณ์ที่ตัวเอกกำลังเผชิญหน้ากับอันตราย สถานการณ์นี้ทำให้เขาทั้งสงสัยและตกใจ เครื่องหมายสัญลักษณ์จึงถูกใช้สองประเภทพร้อมกันเพื่อบอกผู้อ่านถึงสถานการณ์และอารมณ์ของตัวละครที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

ตัวอย่างที่ 5

“พะ พะ พะ พะ พ้อออออออออ พ้อจ้า”

“มีอะไรเธอแม่จ๋า ? ทำไมแม่ถึงทำหน้าแบบนั้น ไ้ลูกอิซเซย์มันทำเรื่องวิธการตั้งแต่เช้าหรือไง”

“อึบบบบบบบบบบ ลูกมันอึบสาว ! อิซเซย์มัน มัน มันอึบฝรั่ง”

“หา ? ว่าไงนะ ว่าไงนะ แม่จ๋า” (ไฮล์สคูล ดีเอ็กซ์ตี เล่ม 1 : 2556 หน้าที่ 50)

จากตัวอย่างข้างต้นมีการใช้ตัวอักษรซ้ำเป็นเสียงยาว เพื่อแทนเสียงลากยาวของผู้พูด การเขียนลากเสียงยาวเป็นสิ่งที่ปรากฏบ่อยครั้งในไลท์โนเวล เป็นการบอกถึงความสำคัญของการเขียนตามเสียงพูด ซึ่งไม่มีในนิยายทั่วไป

ตัวอย่างที่ 6

“ถ้าฉันตอนที่อยู่ในป่า คุณพ่อคุณแม่ทำอะไรอยู่เหรอ ?”

“...ต่อสู้อยู่”

“กับอะไร ?”

“...หมีหรือว่าเสือ หรืออะไรสักอย่างก็ 모르”

“เอ่อคือ เป็นนักล่าหรือคะ ? หรือเป็นสมาชิกนักล่าสัตว์อะไรทำนองนี้หรือเปล่า...?”

“ถ้าฉันจะพูดว่า เป็นการต่อสู้ได้เหรอ อีกอย่างที่ประเทศญี่ปุ่นไม่มีเสือด้วย แล้วก็จะไรที่ไม่รู้จักนะ นั่นมันอะไรกันนะ...นี่ยูสิระ ใช้วิธียังงี้ต่อสู้เหรอ ?”

“...ใช้มือเปล่า ตบตบๆ”

“หา !? ใช้มือเปล่ากับ...หมีหรือเสืออย่างนั้นหรือคะ ?”

“อืมมม” (ห้องรวมพลคนไม่กลับบ้าน เล่ม 1 : 2555 หน้า 194)

ตัวอย่างข้างต้นนี้มีการใช้เครื่องหมาย ... ทั้งต้นประโยค และ ท้ายประโยค เพื่อเน้นกิริยาของตัวละครก่อนจะพูด หรือ หลังพูดให้เด่นชัดยิ่งขึ้น การใช้เครื่องหมาย ... นี้เป็นสิ่งที่พบบ่อยในไลท์โนเวลเพื่อใช้เน้นอารมณ์ของตัวละครให้ผู้อ่านเข้าใจได้ชัดยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้พบว่า ไลท์โนเวลมีการพบกลวิธีการใช้ภาษาในด้านการใช้คำแสดงอารมณ์ , คำเลียนเสียงธรรมชาติ , คำเฉพาะกลุ่ม , คำสแลง , คำภาษาตลาด , คำภาษาต่างประเทศ , คำย่อ และ คำเลียนเสียงพูด การใช้คำในไลท์โนเวลนั้นนิยมใช้คำตลาด คำแสลง เนื่องจากตัวละครในเรื่องมักเป็นวัยรุ่นและมีกลุ่มผู้อ่านเป็นวัยรุ่น ผู้วิจัยสังเกตว่า การใช้คำง่ายนี้มีมาตั้งแต่ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นแล้ว เมื่อนำมาแปลเป็นภาษาไทยที่มีลักษณะของคำอยู่มาก ผู้แปลจึงสามารถใช้คำต่าง ๆ เพื่อแปลให้ได้ธรรมชาติและตรงกับความหมายมากที่สุด

กลวิธีการใช้ภาพพจน์ในไลท์โนเวล ที่พบมาก ได้แก่ ภาพพจน์อุปมา ภาพพจน์ อุปลักษณ์ ภาพพจน์ อติพจน์ และภาพพจน์การอ้างถึง ผู้วิจัยสังเกตว่า มีการใช้ภาพพจน์สี่ประเภทเพื่อขยายความรู้สึคนึกคิดหรือเปรียบเทียบนี้มาตั้งแต่ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นแล้ว เมื่อนำมาแปลเป็นภาษาไทยแล้วน่าจะมีการเปลี่ยนคำให้เข้ากับลักษณะวัฒนธรรมของไทยเพื่อให้ผู้อ่านต่างชาติสามารถเข้าใจความหมายของภาพพจน์ได้ชัดเจนและตรงความหมายเดิมที่สุด

กลวิธีการใช้เครื่องหมายในไลท์โนเวล ผู้วิจัยพบว่า ไลท์โนเวลนิยมพบเครื่องหมาย !? หรือ การลากตัวอักษรออกไปยาวมาก เพื่อแสดงอารมณ์ของประโยค หรือ เพื่อกำหนดอากัปกริยาของตัวละครที่เกิดขึ้น การใช้เครื่องหมายมีผลทำให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นอากัปกริยาและเข้าใจลักษณะ เหตุการณ์ บุคลิกและน้ำเสียงของตัวละครได้ง่ายยิ่งขึ้น

บทสรุป

จากการศึกษาไลทโนเวลในด้านกลวิธี การใช้ภาษา ผู้วิจัยได้พบว่า ไลทโนเวลมีกลวิธีการใช้ภาษาที่โดดเด่นและมีลักษณะเฉพาะ อาทิ การใช้คำตลาด และ แสลง ตามวัยของผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมายอย่างวัยรุ่น หรือ เยาวชน ทำให้เป็นวรรณกรรมที่อ่านได้ง่าย ไม่มีความซับซ้อนของภาษามากนัก อีกทั้งเด่นอีกประการที่เรียกว่า เป็นลักษณะพิเศษของไลทโนเวลคือ การเขียนคำตามการออกเสียง และ ใช้เครื่องหมายต่าง ๆ ประกอบการเขียนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวในเรื่องได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอารมณ์ของตัวละคร สถานการณ์ และ สิ่งที่เกิดขึ้น เหมือนกำลังนั่งชมแอนิเมชัน หรือ อ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งสามารถส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการและ สนุกสนานไปกับเรื่องราวได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น นับว่า เป็นกลวิธีถ่ายทอดเรื่องราวที่น่าสนใจอย่างมากในสื่อประเภทนี้

บรรณานุกรม

- คาซึมะ คามาจิ. 2556. อินเด็กซ์ คัมภีร์คาถาต้องห้าม เล่ม 1. นนทบุรี : เอ บุ๊คบาย เอจี กรุ๊ปจำกัด.
- เคย์จิ อายาซาโตะ. 2555. แบด เล่ม 1 . กรุงเทพมหานคร : เซนชู พับบลิชซิง.
- งูงาคู อาคาบัตสึ. 2553. อาเรีย กระสุนแดงเดือด เล่ม 1 . สมุทรสาคร : รักพิมพ์ พับบลิชซิง.
- ประชาชาติธุรกิจ. 2557. สัปดาห์หนังสือทะเลภูเขา คนทะลักเกือบ 2 ล้าน หนังสือแนววัยรุ่น ไลทโนเวล การ์ตูนลายเส้นมาแรง [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1396953282. เข้าถึงเมื่อ (31 มกราคม 2561)
- ชินอิชิ คิมูระ. 2554. เจ้านีเธอ ? ซอมบี้ เล่ม 1 . นนทบุรี : เอ บุ๊คบาย เอจี กรุ๊ปจำกัด.
- โทโมยาสุ ฮิงะ. 2554. แก๊งกวนก๊วนกลับบ้าน เล่ม 1. นนทบุรี : เอ บุ๊คบาย เอจี กรุ๊ปจำกัด.
- โนโบรุ ยามาคุชิ. 2552. อสูรรับใช้ของยายศูนย์สนิท เล่ม 1 . สมุทรสาคร : รักพิมพ์ พับบลิชซิง.
- โนโบรุ อาคาซากิ. 2555. ห้องรวมพลคนไม่กลับบ้าน เล่ม 1. นนทบุรี : เอ บุ๊คบาย เอจี กรุ๊ปจำกัด.
- ราชบัณฑิตยสถาน. 2552. พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพมหานคร. : ราชบัณฑิตยสถาน.
- _____. 2556. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน.
- เรย์กิ คาวาฮาระ. 2556. ซอว์อาร์ทออนไลน์ เล่ม 1. กรุงเทพมหานคร : เซนชู พับบลิชซิง.
- เรียว ซาโต้. 2556. คุณขอมาพระเจ้าจัดให้ เล่ม 1. กรุงเทพมหานคร : เซนชู พับบลิชซิง.
- สึคาสะ ฟุชิมิ. 2554. น้องสาวของผมไม่น่ารักขนาดนั้นหรอก เล่ม 1. กรุงเทพมหานคร : เซนชู พับบลิชซิง.
- สมเกียรติ รักษ์มณี. 2558. การแตงนวนิยาย. นนทบุรี : สำนักพิมพ์สัมปชญญะ
- _____. 2551. เอกสารคำสอนรายวิชา 361322 ภาษาวรรณศิลป์. กรุงเทพมหานคร. : ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุจริต เพียรชอบ. 2539. ศิลปะการใช้ภาษา. กรุงเทพมหานคร : สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- อิจิเอย์ อิชิมุมิ. 2556. ไฮสคูล ดี เอ็กซ์ ดี เล่ม 1. สมุทรสาคร : รักพิมพ์ พับบลิชซิง.