

# กลวิธีการแปลคำศัพท์ทางเทคนิคในเกมออนไลน์ จากภาษาจีนเป็นภาษาไทย\*

ธวัชชัย ชัยชนะกิจพงษ์<sup>1</sup> และ จตุวัณย์ แก้วสุวรรณ<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> สาขาวิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์

<sup>1,2</sup> มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการแปลคำศัพท์และวลีทางเทคนิคบนหน้าจอของผู้เล่นในเกมออนไลน์ภาษาจีนจำนวน 5 เกม โดยใช้ทฤษฎีการแปลของ Baker เป็นเกณฑ์การวิจัย ผลการวิจัยพบว่า การแปลเกมออนไลน์แตกต่างจากการแปลบทความ นิยาย หนังสือ เพราะมีปัจจัยอื่นเข้ามาควบคุมการแปลอีกชั้นหนึ่ง อาทิ ตัวอักษร สัญลักษณ์คอมพิวเตอร์ ภาพกราฟฟิก รวมถึงการทำให้เหมาะกับวัฒนธรรมปลายทาง การแปลนี้จะเรียกว่า Game Localization ผู้วิจัยสรุปกลวิธีเป็น 4 แนวทาง ได้แก่ การแปลตรงตัวภาษาไทย การแปลเอาความภาษาไทย การแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย และการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งกลวิธีการแปลคำศัพท์เทคนิคในเกมออนไลน์ ต้องคำนึงถึงผู้รับสารและทำให้ได้ อรรถรสเทียบเท่ากับต้นฉบับ เพราะเกมรุ่นแรก ๆ ที่เข้ามาในประเทศ เป็นฉบับภาษาอังกฤษไม่มีการแปลเป็นภาษาไทย ส่งผลให้ผู้เล่นไทยยอมรับคำศัพท์เทคนิคภาษาอังกฤษไปโดยปริยายจนถึงปัจจุบัน และพบอีกว่าต้องคงไว้ซึ่งสัญลักษณ์ทางคอมพิวเตอร์ที่มากับต้นฉบับ ดังนั้นคำศัพท์ที่ศึกษาในงานวิจัยฉบับนี้จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการนำไปใช้เพื่อแปลเกมภาษาจีนเข้าสู่ภาษาไทย

## คำสำคัญ; เกมออนไลน์, กลวิธีการแปล, คำศัพท์ทางเทคนิค

\*บทความฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง กลวิธีการแปลคำศัพท์ทางเทคนิคในเกมออนไลน์จากภาษาจีนเป็นภาษาไทย หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

<sup>1</sup>นิสิตหลักสูตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

<sup>2</sup>อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก สาขาวิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

# Game Localization Strategy for Chinese to Thai Online Gaming Term and Expression

Tawatchai Chaichanakijpong<sup>1</sup> and Chatuwit Keawsuwan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Department of Eastern Languages, Faculty of Humanities

<sup>1,2</sup>Kasetsart University, Thailand

## Abstract

This study has the objective to study about translation strategies of technical words and phrases in the user interface from Mandarin to Thai in 5 Chinese online games, which uses the qualitative method with Baker Theory as a research criterion. In this study, we found that the difference between game translation and articles, books, and novels translation because other factors such as letters, symbols, soundtracks, graphics, and cultural appropriation, also known as “game localization” has influence on the translation. Researchers conclude 4 strategies in translating which are Thai literal translation, Thai free translation, Paraphrase into Thai then use Loanword proper translation, and English literal translation. The translation strategies above need to take into consideration of the recipient base terminology and make a poetic flavor equivalent to the original. Many of the online games will initially launch with only English translation resulting in Thai players accepting English technical terms and expressions till the modern days. Likewise, the computer symbols accompanying the original must be preserved. Therefore, these words have a great influence on how to translate Chinese games into Thai.

**Keyword;** Online Video Game, Translation Strategy, Online Gaming Term

## บทนำ

ปัจจุบันเกมออนไลน์ต่างประเทศเข้ามามีบทบาทในกลุ่มผู้เล่นเกมในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นเกมออนไลน์จากประเทศเกาหลีใต้ จีน ญี่ปุ่น และทางฝั่งอเมริกา ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าหนึ่งในปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมออนไลน์เติบโตอย่างต่อเนื่องคือ “เครือข่ายอินเทอร์เน็ต” เนื่องจากเกมออนไลน์ต้องอาศัยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพและมีความเสถียร เพื่อคุณภาพกราฟฟิกที่ชัดเจน และความต่อเนื่องในการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ ยิ่งกว่านั้นกลุ่มผู้ผลิตเกมในปัจจุบันให้ความสนใจผลิตเกมออนไลน์แนว MOBA<sup>1</sup> ซึ่งเป็นกลุ่มประเภทกีฬาอีสปอร์ต<sup>2</sup> (E-sport) ที่กำลังก้าวสู่การเป็นกีฬาระดับสากลและเป็นความบันเทิงกระแสหลักมากยิ่งขึ้น สำหรับประเทศไทยมีการเริ่มใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต 5G อย่างแพร่หลายในปี พ.ศ. 2563 เพื่อยกระดับมาตรฐานการสื่อสารและเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน สิ่งนี้เป็นเรื่องที่น่ายินดีสำหรับวงการเกมเป็นอย่างยิ่ง เพราะวาระระบบเครือข่าย 5G<sup>3</sup> ช่วยกระตุ้นให้เกิดพัฒนาการที่น่าสนใจในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์หลายด้าน

ตลาดอีสปอร์ต (E-sport) ในประเทศไทยเติบโตรวดเร็วเป็นอันดับต้น ๆ ของภูมิภาค ตามการเติบโตของเกมออนไลน์ มีอาชีพหนึ่งกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากคืออีสปอร์ตสตรีมมิ่ง ซึ่งเริ่มเข้ามามีบทบาทในโลกออนไลน์และสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ มากขึ้น เช่น เฟสบุ๊กเกมมิ่ง ยูทูปเกมมิ่ง นักสตรีมมิ่งเกม เป็นต้น “ขณะเดียวกันอีสปอร์ต

<sup>1</sup>เกมแนว MOBA หรือเรียกชื่อเต็มว่า (Multiplayer Online Battle Arena) คือ เกมต่อสู้กันระหว่างสองฝ่ายและจะต้องเลือกตัวละครในการเล่น นอกจากการเล่นเพื่อผ่อนคลายแล้วยังสามารถเล่นเพื่อชิงเงินรางวัลได้อีกด้วย ซึ่งผู้เข้าแข่งก็จะต้องมีทีมเป็นของตัวเองและผ่านการแข่งขันการคัดเลือกภายในประเทศ และทีมที่ชนะจะถูกส่งไปแข่งชิงเงินรางวัลของรายการทัวร์นาเมนต์อีกด้วย (ได้จาก: สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 16, 2562, <http://www.lingginguay.wordpress.com>)

<sup>2</sup>กีฬาอีสปอร์ต (E-sport) หมายถึงอีสปอร์ต (อังกฤษ: Esports) หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (อังกฤษ: Electronic Sports) คือกีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่ง กรมกีฬาได้จัด Esports เป็นส่วนหนึ่งของกีฬาที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกม โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกมเช่น เกมวางแผนการรบ เกมต่อสู้ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง การแข่งขันนั้นแบ่งออกเป็นระดับสมัครเล่น กีฬาอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีรายการแข่งขันและลีกต่าง ๆ (ได้จาก: สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 16, 2562, <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>)

<sup>3</sup>5G เป็นเครือข่ายไร้สายที่ถูกพัฒนาและเริ่มใช้ในปีพ.ศ. 2561 เป็นต้นมา เทคโนโลยีพื้นฐานได้แก่คลื่นความถี่ (Millimeter wave bands 26, 28, 38, และ 60 GHz) มีประสิทธิภาพสูงสุดถึง 20 จิกะบิตต่อวินาที MIMO (Multiple Input Multiple Output - 64-256 antennas) ประสิทธิภาพสูงซึ่งเร็วกว่า 4G ถึง 10 เท่า 5G ย่นความถี่ต่ำและกลางใช้ความถี่ระหว่าง 600 MHz ถึง 6 GHz โดยเฉพาะระหว่าง 3.5-4.2 GHz (ได้จาก: สืบค้นเมื่อ มิถุนายน 10, 2564, <http://www.digitalinstrument.co.th/5g-75098.page>)

ได้รับการยอมรับในฐานะกีฬามากขึ้นด้วยเช่นกัน โดยหลังจากได้รับการบรรจุเป็นกีฬา  
ทดลองในเอเชียนเกมส์ปี พ.ศ. 2561 ปัจจุบันได้รับการบรรจุให้เป็นกีฬาแข่งขันจริงแล้ว  
ทั้งในซีเกมส์ครั้งที่ 30 ที่จัดขึ้นในปี พ.ศ. 2562 ที่ประเทศฟิลิปปินส์ และเอเชียนเกมส์  
ในปี พ.ศ. 2565 ซึ่งอาจจะมีขึ้นที่ประเทศจีนอีกด้วย”<sup>4</sup>

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า ตลาดเกมออนไลน์เป็นอนาคตของธุรกิจที่จะมี  
การเติบโตอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ส่งผลให้ทางภาครัฐให้การส่งเสริมและผลักดัน  
ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกม ทำให้เกิดการพัฒนาค่ายเกมต่าง ๆ มีการจัดการแข่งขัน  
เกิดเป็นทัวร์นาเมนต์มากขึ้น จนเป็นกีฬาอีสปอร์ตที่ทุกคนรู้จักกันดี ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญ  
ในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมที่สร้างรายได้อย่างมหาศาล สร้างนักเล่นเกมมือ  
อาชีพจนได้รับการยอมรับในสังคม จนถูกบรรจุให้เป็นกีฬาประเภทหนึ่งในการแข่งขัน  
เอเชียนเกมส์

ปัจจุบันตลาดเกมออนไลน์ของประเทศจีนใหญ่อยู่อันดับต้น ๆ ของโลก  
เพราะฉะนั้นความเกี่ยวเนื่องในธุรกิจเกมออนไลน์ ยิ่งส่งผลให้เกิดความต้องการงานแปล  
เกมออนไลน์ภาษาจีน-ไทยมีมากมายตามไปด้วย ซึ่งรวมถึงปัญหาด้านการขาดแคลน  
นักแปลเกมออนไลน์จีน-ไทย รวมไปถึงการทำให้เกิดอาชีพใหม่ ๆ อีกเป็นจำนวนมาก  
ไม่ว่าจะเป็นนักแคสเตอร์ (แคสเกม) หรือนักสตรีมมิ่งเกมในขณะที่กำลังเล่นไปด้วย  
ซึ่งจำเป็นต้องมีคู่มือข้อมูลอ้างอิงด้านเกมออนไลน์เพื่อช่วยเหลือในการทำงานซึ่งอาชีพนี้  
ล่าสุดอาชีพที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากคือ นักแปลเกมออนไลน์ พิธีกรการแข่งขัน  
อีสปอร์ต ซึ่งการวิจัยนี้อาจจะเป็นคู่มือเบื้องต้นในการทำความเข้าใจคำศัพท์เทคนิคเกม  
ออนไลน์ภาษาจีน

<sup>4</sup> ได้มาจาก: เว็บไซต์กรุงเทพมหานคร (2562). ตลาดเกมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 16, 2562, <https://www.bangkok-biznews.com/blog/detail/646424>

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาวิธีการแปลคำศัพท์และวลีทางเทคนิคบนหน้าจอของผู้เล่น (User interface<sup>5</sup>) ในเกมออนไลน์ภาษาจีน

## ข้อตกลงเบื้องต้น

คำศัพท์แปลภาษาจีนเป็นไทยในบทวิจัยนี้ อ้างอิงจากพจนานุกรมจีน-ไทยของเจียรชัย เอี่ยมวรเมธ ฉบับใหม่ พ.ศ. 2554 (ฉบับเพิ่มกลุ่มคำ จำนวน 14,000 คำศัพท์ใหม่ความหมายใหม่ 1,400 คำ) พิมพ์ครั้งที่ 37 ปี พ.ศ. 2562 (โดยในเนื้อหาผู้วิจัยจะใส่เฉพาะเลขหน้าโดยไม่กล่าวชื่อพจนานุกรมซ้ำ)

คำศัพท์ที่แปลจากภาษาจีนเป็นจีน อ้างอิงจากพจนานุกรมภาษาจีนสมัยใหม่ ฉบับที่ 7 (现代汉语词典 第七版) (โดยในเนื้อหาผู้วิจัยจะใส่เฉพาะเลขหน้าโดยไม่กล่าวชื่อพจนานุกรมซ้ำ)

กลวิธีการแปลคำศัพท์ในงานวิจัยกรณีทำให้คำศัพท์ “เหมาะสมกับพื้นที่จำนวนบรรทัดและจำนวนพิกเซลในกล่องข้อความ” ที่ปรากฏในงานวิจัย จะหมายถึงจำนวนตัวอักษรภาษาปลายทางในกล่องข้อความที่นักพัฒนาเกมกำหนดมาให้ในเกม จำนวนที่ตัวอักษรขึ้นอยู่กับจำนวนบรรทัดและระยะของกล่องข้อความภาษาต้นทาง รวมถึงการถ่ายทอดความหมายเทียบเท่าต้นฉบับของเนื้อหาในเกมที่ต้องการจะสื่อให้ผู้เล่นเข้าใจ ซึ่งผู้วิจัยจะไม่กล่าวซ้ำในส่วนอธิบายคำศัพท์อีก

คำทับศัพท์ในงานวิจัยตรวจสอบจากระบบฐานข้อมูลคำทับศัพท์ของราชบัณฑิตยสภา

<sup>5</sup>User Interface แปลว่า ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ หมายถึงเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ ที่ทำหน้าที่เชื่อมประสานระหว่างผู้ใช้คอมพิวเตอร์กับตัวเครื่องและ ส่วนของโปรแกรม ซึ่งผู้ใช้คอมพิวเตอร์มีปฏิสัมพันธ์ด้วย ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้ใช้สั่งให้คอมพิวเตอร์ปฏิบัติงาน โดยใช้พิมพ์คำสั่งลงไปด้วยแป้นพิมพ์ และโปรแกรมก็ตอบสนองผู้ใช้ด้วยการปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่ง (ได้จาก: สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 16, 2563, จาก<https://dekgenius.com/dictionary/computer/user-interface-677.htm>)

## การทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการแปลมีอยู่มาก ผู้วิจัยจะอธิบายเฉพาะส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้คือ กลวิธีการแปล หลักการแปล กระบวนการแปล เพราะเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับการวิเคราะห์ตัวบทและถ่ายทอดตัวบทเป็นภาษาฉบับแปล ดังนี้

Baker (1992, p. 17-42) นำเสนอกลวิธีการแปล (Strategy) เพื่อจัดการกับความไม่เท่าเทียมกันในระดับคำ กล่าวคือ ในภาษาฉบับแปลไม่มีคำที่เท่าเทียมกันโดยตรงกับคำในภาษาต้นฉบับและความแตกต่างในโครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาต้นฉบับและภาษาฉบับแปล ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงบางอย่างในบริบทระหว่างกระบวนการแปล โดยการเปลี่ยนแปลงนี้ อาจมาในรูปแบบของการเพิ่มเติมลงไปภาษาฉบับแปล ซึ่งไม่ปรากฏในภาษาต้นฉบับ โดยแบ่งกลวิธีการแปลไว้ดังนี้ 1) การแปลโดยใช้คำทั่ว ๆ ไป 2) การแปลโดยการแทนที่ทางวัฒนธรรม 3) การแปลโดยใช้คำยืมหรือใช้คำยืมร่วมกับการอธิบาย 4) การแปลโดยการถอดความด้วยการใช้คำที่เกี่ยวข้อง 5) การแปลโดยการถอดความด้วยการใช้คำที่ไม่เกี่ยวข้อง 6) การแปลโดยตัดหรือละคำ และ 7) การแปลโดยการใช้ตัวอย่างหรือภาพประกอบ ซึ่งกลวิธีการแปลของ Baker เป็นทฤษฎีที่สามารถอ้างอิงเป็นแนวทางการสร้างกลวิธีการแปล เพื่อนำไปสู่กลวิธีการแปลในงานวิจัยนี้

ในด้านตัวบทแปล (Saibua, 2007, p. 21-79) จะมุ่งเน้นอธิบายการแปลตัวบทแปลที่เป็นหนังสือ วารสาร เอกสารทางวิชาการ นวนิยาย หนังสืออิงประวัติศาสตร์ เพราะว่าการแปล หนังสือ บทความ นวนิยาย จะเรียกผู้รับสารว่า “ผู้อ่าน” ซึ่งแตกต่างกับตัวบทแปลเกมออนไลน์

Szurawitzki (2010, น. 24. as cited in Wongkittithon, 2016, p. 52) ได้ให้คำนิยามของวิดีโอเกมและเกมออนไลน์ไว้เพิ่มเติมว่า เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงที่ประกอบด้วยอักษรและภาพเคลื่อนไหวและเป็นซอฟต์แวร์ที่ต้องใช้งานผ่านเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนในสถานที่เดียวกันหรือเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และจะเรียกผู้รับสารว่า “ผู้ใช้งาน” หรือ “ผู้เล่น”

อีกทั้ง Wongkittithon (2016, p. 54) ได้ให้ความเห็นอีกว่า การแปลเกมออนไลน์หรือการแปลวิดีโอเกม ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Game Localization”<sup>6</sup> (游戏本地化) สาเหตุที่ใช้คำว่า “Localization” แทนคำว่า “Translation” เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของตัวบทแปล

Bernal-Merino (2006, p. 23 as cited in Wongkittithon, 2016, p. 54) ได้กล่าวว่า Game Localization เกี่ยวข้องกับกระบวนการต่าง ๆ ไม่จำกัดอยู่เฉพาะการแปลตัวอักษรและบทพากย์ แต่ครอบคลุมไปถึงการปรับเปลี่ยนดนตรีประกอบ ภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมปลายทาง

“การแปลสื่อบันเทิงมัลติมีเดีย แบบอินเตอร์แอคทีฟ ประเภทวิดีโอเกม ซึ่งถือเป็นสื่อบันเทิงประเภทใหม่ที่กำลังมีบทบาทและสร้างรายได้ทัดเทียมสื่อภาพยนตร์ เหตุนี้ทำให้หลายภาคส่วนตื่นตัวและเร่งพัฒนาศักยภาพเพื่อรองรับอุตสาหกรรมบันเทิงดังกล่าว” (Wongkittithon, 2016, p. 47)

สื่อบันเทิงมัลติมีเดีย แบบอินเตอร์แอคทีฟ ประเภทวิดีโอเกม ผู้วิจัยให้ความเห็นว่า รูปแบบเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่จะสร้างออกมาในรูปแบบแนวแฟนตาซี<sup>7</sup> เกมออนไลน์ได้ถูกสร้างและผูกเรื่องราวแบบแนวแฟนตาซีหรือสมมุติขึ้นเสมือนจริง ซึ่งเป็นเรื่องราวที่นำพลังจินตนาการของมนุษย์ ผู้ร้อยเรื่องราวตัวละครในเกม ให้นำติดตามในรูปแบบ การต่อสู้ การผจญภัย การแก้ไขปัญหา เป็นต้น ดังนั้น ภาษาที่ใช้ในเกมออนไลน์ จะมิจุดร่วมเดียวกับ วรรณกรรมแนวแฟนตาซี

ด้านหลักการแปล (Saibua, 2007, p. 21-79) ได้อธิบายหลักการแปลที่ดี เพื่อให้ได้ทั้งความถูกต้องและสำนวนที่ไพเราะ อาศัยหลักการแปลง่าย ๆ 4 ประการ ดังนี้ 1) มีความชัดเจน คือเป็นภาษาที่มีลักษณะกระชับ ไม่ใช้คำที่ไม่จำเป็น รูปประโยคควรเป็นประโยคสั้น ๆ หลีกเลี่ยงโครงสร้างประโยคที่ซับซ้อน มีการใช้ข้อความที่ถ่ายทอด

<sup>6</sup>คำว่า Localization พจนานุกรมอังกฤษ ไทย สอ เสถบุตร แปลว่า จำกัดอยู่ในวง การปรับให้เข้ากับท้องถิ่น มีความหมายว่าการเปลี่ยนเนื้อหาให้เข้ากับภาษาและวัฒนธรรม รวมทั้งข้อกำหนดอื่น ๆ ของตลาด (หรือภาษา) เป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง กระบวนการดังกล่าวรวมถึงการเปลี่ยนผลิตภัณฑ์ คู่มือการใช้งาน เอกสาร เครื่องมือทางการตลาด ซอฟต์แวร์ แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และวิดีโอเป็นภาษาท้องถิ่นเพื่อให้ผู้ใช้งานเข้าใจ (ได้จาก: สืบค้นเมื่อ มีนาคม 5, 2564, จาก<https://cqho.com/th/localization>)

<sup>7</sup>คำว่า “แฟนตาซี” มาจากภาษาอังกฤษว่า “fantasy” ซึ่งหมายถึงภาพที่เห็นจินตนาการ เหตุการณ์เรื่องราวที่สมมุติขึ้น (โดยเฉพาะที่เป็นไปไม่ได้ในความจริง) (Kirkpatrick, 1980, n. 245)

ความคิดได้แจ่มแจ้งเช่น ประโยคเดียวแสดงความคิดเดียว ไม่กำกวมหรือชวนให้ตีความได้หลายแง่หลายมุม 2) ใช้ภาษาที่เหมาะสม ผู้แปลต้องเลือกใช้ลีลาการเขียนให้สอดคล้องกับลักษณะของเรื่องที่จะแปล เช่น การแปลนวนิยายอาจใช้สำนวนให้เกิดภาพพจน์ การแปลงานด้านกฎหมายหรือการแพทย์ต้องใช้ศัพท์เฉพาะ และลีลาการเขียนที่สั้น ๆ ไม่ใช่คำหยาบหรือสำนวนอ้อมค้อม 3) ใช้ภาษาเรียบง่าย ใช้ภาษาที่เรียบง่ายและสัมพันธ์กับความคิดที่กระชับและตรงตามต้นฉบับ 4) มีความสมเหตุสมผล ในแต่ละภาษามีความสมเหตุสมผลต่างกัน ดังนั้น ภาษาที่ใช้ในการแปลต้องมีความสมเหตุสมผลเท่ากับภาษาต้นฉบับด้วย

ด้านกระบวนการแปลนักแปลทุกคนย่อมประสบอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ ในการแปลภาษาต้นฉบับอยู่ตลอดเวลา Malone (1988, p. 15-61 as cited in Pinmanee, 2012, p. 20-21) ได้เสนอแนวทางการแปลไว้ 9 แบบคือ 1) Equation คือการแปลคำในภาษาต้นฉบับ ด้วยคำที่เหมือนหรือเท่าเทียมกันโดยตรงที่สุด 2) Divergence คือการแปลคำหนึ่งคำในภาษาต้นฉบับมาแปล จะสามารถเลือกใช้คำในภาษาฉบับแปลได้มากกว่าหนึ่งคำ 3) Convergence คือการแปลที่ตรงข้ามกับ Divergence โดยที่คำสองคำหรือหลายคำในภาษาต้นฉบับ เมื่อนำมาแปลจะใช้คำ ๆ เดียวกันในภาษาฉบับแปล 4) Amplification คือการแปลโดยเติมข้อความลงในภาษาฉบับแปล เช่นเติมข้อความในวงเล็บหรือเชิงอรรถ 5) Reduction คือการแปลที่ตรงกันข้ามกับ Amplification โดยเป็นรูปแบบการแปลที่จะตัดคำหรือข้อความบางส่วนในภาษาต้นฉบับออก 6) Diffusion คือการแปลที่จะนำองค์ประกอบหรือโครงสร้างของคำหรือข้อความในประโยคมาแปลโดยการขยายข้อความเพิ่มเติมเพื่อคลี่คลายความหดแคบของข้อความของต้นฉบับ 7) Condensation คือการแปลที่นำองค์ประกอบของข้อความในภาษาต้นฉบับ มาแปลโดยขมวดข้อความหรือทำให้ข้อความกระชับขึ้นในภาษาฉบับแปล 8) Substitution คือการปรับคำจากภาษาอื่น ให้กลายเป็นภาษาตนเอง และ 9) Reordering คือการจัดระเบียบองค์ประกอบของคำวลี หรือประโยคใหม่ในภาษาฉบับแปล ซึ่งอาจจัดระเบียบใหม่เพียงส่วนใดส่วนหนึ่งของข้อความ หรือมากกว่า ซึ่งกระบวนการเหล่านี้เหมาะสมที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการแปลเกมออนไลน์

ด้านกลวิธีการแปล กลวิธีการแปลคำศัพท์เทคนิคของ Chang (2010, p. 5) ได้ให้ความเห็นไว้ว่า กลวิธีการแปลศัพท์เทคนิคจากภาษาจีนเป็นภาษารัสเซียนั้น

มี 5 กลวิธีด้วยกัน ดังนี้ 1) การแปลทับศัพท์ (音译法) การแปลคำในภาษาต้นฉบับด้วยคำที่เหมือนหรือเท่าเทียมกันโดยตรงที่สุด หรือมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางภาษาจากภาษาหนึ่งไปยังภาษาอื่น ๆ น้อยที่สุดและบางกรณีหาคำทับศัพท์แทนที่เพื่อความหมายเต็มไว้ 2) การแปลแบบเอาความ (意译法) เป็นการเอาความหมายทั้งหมดมาเขียนให้กระชับขึ้นโดยใช้คำเพียงเล็กน้อยแต่ยังได้ความหมายเท่ากัน 3) การแปลผสมระหว่างการแปลเอาความและการแปลทับศัพท์ (音译兼意译法) เป็นกลวิธีนำการแปลเอาความและการแปลทับศัพท์มาใช้ควบคู่กัน 4) การแปลแบบคงสัญลักษณ์ (行译法) คือการแปลที่นำคำสองคำหรือหลายคำในภาษาต้นฉบับเมื่อนำมาแปลจะใช้คำ ๆ เดียวกันในภาษาฉบับแปล เพื่อคงความหมายหมายเดียวกันในภาษาหนึ่ง เมื่อแปลออกมาใช้เพียงคำเดียว 5) การแปลแบบคงรูป (象译法) การแปลคำศัพท์ภาษาต้นฉบับ ด้วยคำที่เหมือนหรือเท่าเทียมกันมากที่สุด

## ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลคำศัพท์ทางเทคนิคและวลีที่อยู่บนหน้าจอของผู้เล่น (User Interface) ซึ่งในวงการแปลจะมีประเภทการแปลส่วนต่อประสานผู้ใช้ (หรือเรียกว่า User interface) และการแปลแบบตัวบทแปลเนื้อหา อาทิ บทความ หนังสือ นิยาย เป็นต้น ซึ่งทั้งสองประเภทจะแตกต่างกันด้านเนื้อหาการแปล การแปลเนื้อหาจะมุ่งเน้นอธิบายการแปลตัวบทแปลที่เป็นหนังสือ วารสาร เอกสารทางวิชาการ นวนิยาย หนังสืออิงประวัติศาสตร์ ซึ่งเรียกผู้รับสารว่า ผู้อ่าน ทว่าการแปลประเภทส่วนต่อประสานผู้ใช้ (User interface) ผู้รับสารก็คือผู้ใช้งานหรือผู้เล่น ส่งผลให้การแปลจะมุ่งเน้นให้ได้อรรถรสเทียบเท่ากับต้นฉบับ

ผู้วิจัยเลือกเกมออนไลน์ภาษาจีน เกมแนวโบราณ กำสั่งภายใน อิงประวัติศาสตร์ 5 เกม จากบริษัท Tencent Interactive Entertainment co.,Ltd (腾讯科技股份有限公司) ที่เรียงลำดับความนิยมเฉพาะเกมแนวโบราณ อันดับที่ 1 ถึง 5<sup>8</sup> และบริษัท Tencent

<sup>8</sup>(ได้มาจาก: สืบค้นเมื่อ กรกฎาคม 30, 2564, จาก [https://www.baidu.com/from=844b/ssid=0/s?word=最火的腾讯游戏排行榜&sa=re\\_dl\\_prs\\_34689\\_4&ms=1&rqid=9599583480283131315&rq=腾讯手游哪个比较火&rsf=1630012&asctag=63084](https://www.baidu.com/from=844b/ssid=0/s?word=最火的腾讯游戏排行榜&sa=re_dl_prs_34689_4&ms=1&rqid=9599583480283131315&rq=腾讯手游哪个比较火&rsf=1630012&asctag=63084))

ยังเป็นบริษัทที่มีชื่อเสียงของประเทศจีนและเป็นบริษัทผลิตเกมระดับโลกที่มีรายได้จากเกมในปี พ.ศ. 2562 อยู่อันดับที่ 1 จากผลสำรวจของบริษัท Newzoo<sup>9</sup> และมีผลประกอบการในปี พ.ศ. 2563 มากเป็นประวัติการณ์<sup>10</sup> สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกเกมแนว RPG เพราะผู้วิจัยทำงานแปลเกมแนวนี้มาตลอดและเกมแนวนี้จะมีคำศัพท์และวลีทางเทคนิคให้คัดเลือกมาก ชื่อเกมที่ผู้วิจัยนำมาทำการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. 王者荣耀 League of King (LoK) เกมออนไลน์แนว MOBA RPG แข่งขันเป็นทีม 5V5 3V3 1V1 เป็นเกมประเภทอีสปอร์ต (E-sport) ซึ่งนิยมในกลุ่มผู้เล่นเกมทั่วโลก เกมนี้เคยขึ้นอันดับ 1<sup>11</sup> ของการจัดอันดับเกมที่มีจำนวนการดาวน์โหลดของ Tencent (ได้มาจาก: สืบค้นเมื่อ กรกฎาคม 30, 2564, จาก <https://pvp.qq.com/web201605/introduce.shtml>)

2. 天涯明月刀 Moonlight Blade เกมแนว Martial ArtsMMORPG ระดับ Next-Gen เป็นเกมจีนกำลังภายในที่อ้างอิงดัดแปลงมาจากวรรณกรรมเรื่องดังของโกวเล้งชื่อว่า “จอมกระบี่หิมะแดง” เปิดให้บริการบนเซิร์ฟจีนในวันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2559 (ได้มาจาก: สืบค้นเมื่อ กรกฎาคม 30, 2564, จาก <https://wuxia.qq.com/main.shtml>)

3. 乱世王者 เป็นเกมแนว Strategy RPG ที่มีพื้นฐานมาจากบันทึกทางประวัติศาสตร์และได้ฟื้นฟูจากประวัติศาสตร์และเหตุการณ์ต่าง ๆ ของสามก๊กเปิดตัวในปี พ.ศ. 2560 (ได้มาจาก: สืบค้นเมื่อ กรกฎาคม 30, 2564, จาก <https://slg.qq.com/index.html>)

4. 天龙八部手游 สดุดยอดเกมบนมือถือ เป็นเกมแนว MMORPG ผจญภัยกำลังภายในที่อ้างอิงดัดแปลงมาจากวรรณกรรมเรื่องดังของโกวเล้งชื่อว่า “แปดเทพอสูรมังกรฟ้า” เป็นเกมที่เปิดตัวอย่างโด่งดังในปี พ.ศ. 2559 (ได้มาจาก: สืบค้นเมื่อ กรกฎาคม 30, 2564 จาก <http://www.87g.com/tlbb5y/gonglue>)

<sup>9</sup> เป็นบริษัทที่เป็นผู้นำในด้านการสำรวจตลาดเกม อีสปอร์ต อีกทั้งยังเป็นพันธมิตรและที่ปรึกษาด้านการตลาดเกมทั่วโลก รวมถึงอีสปอร์ต (ได้มาจาก: สืบค้นเมื่อ กรกฎาคม 30, 2564, จาก <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues>)

<sup>10</sup> (ได้มาจาก: สืบค้นเมื่อ กรกฎาคม 30, 2564, จาก <https://archive.esportsobserver.com/tencent-holdings-q2-2020-results>)

<sup>11</sup> (ได้มาจาก: สืบค้นเมื่อ กรกฎาคม 30, 2564, จาก <http://www.87g.com/zixun/112109.html>)

5. 御龙在天手游 เป็นเกมแนว MMORPG ที่ได้รับสมญานามว่าเป็นเกมเรือธงอันดับที่ 1 แนวสงครามอิงประวัติศาสตร์ของบริษัท Tencent<sup>12</sup> ในธีมเกมนวนิยายจีนชื่อดัง “สามก๊ก” (ได้มาจาก: สึบคัณเมือ กรกฏาคม 30, 2564, จาก <https://slg.qq.com/main.html>)

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยเข้าไปหน้าจอส่วนต่อประสานผู้ใช้ (User interface) ในแต่ละเกมทั้ง 5 เกมข้างต้น ลำดับต่อมาคัดเลือกเฉพาะคำศัพท์และวลีทางเทคนิคบนหน้าจอส่วนประสานผู้ใช้ รวมถึงนำคำศัพท์มาจากการแปลที่ผู้วิจัยทำงานด้านนี้ จากนั้นเก็บรวบรวมคำศัพท์และวลีทางเทคนิคนำมาดำเนินการวิจัยเพื่อหาข้อดีในการแปลและเอื้อประโยชน์ต่อการแปลคำศัพท์ทางเทคนิคในเกมออนไลน์อย่างเป็นระบบ

## ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีนักแปลที่มีชื่อเสียงหลายท่าน อาทิ Newmark Eugene Nida รวมถึงนักวิชาการวงการแปลที่มีชื่อเสียงของไทย สัญฉวี สายบัว กนกพร นุ่มทอง นักวิชาการทุกท่านมุ่งเน้นการแปลตัวบทแปลที่เป็นหนังสือ วารสาร เอกสารทางวิชาการ นวนิยาย หนังสืออิงประวัติศาสตร์ แต่หลังผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องพร้อมกับการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยพบว่าคำศัพท์และวลีในเกมออนไลน์ประกอบไปด้วยเนื้อหาหลายส่วน มีทั้งตัวอักษร สัญลักษณ์ รูปภาพประกอบ นักแปลต้องใช้กลวิธีการแปลเพื่อปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมปลายทาง พร้อมทั้งยังต้องแปลให้สามารถปรับเข้ากับระบบคอมพิวเตอร์และการแสดงผลของอุปกรณ์ชนิดต่าง ๆ รวมถึงเกณฑ์จำนวนคำที่เหมาะสมกับจำนวนพิกเซล ซึ่งต้องดูรอบข้อความต้นฉบับเดิม

อีกทั้งในฐานะที่ผู้วิจัยทำงานด้านการแปลตัวบทแปลในเกมออนไลน์ ผู้วิจัยพบอีกว่าประเด็นที่ต้องให้ความสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ในขั้นตอนการแปลต้นฉบับภาษาในเกมออนไลน์ ผู้แปลต้องพบกับสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายทางคอมพิวเตอร์ที่มาพร้อมกับต้นฉบับ ต้นฉบับจะเป็นวรรคตอน มีจำนวนสั้นบ้าง ยาวบ้างขึ้นอยู่กับนักพัฒนาเกมจัดวางคำศัพท์หรือวลีอยู่ส่วนไหนของเกม ขอยกตัวอย่างต้นฉบับภาษาจีนดังนี้

<sup>12</sup>(ได้มาจาก: สึบคัณเมือ กรกฏาคม 30, 2564, จาก <https://baike.baidu.com/item/御龙在天手游/19740872>)

1. 按<SPRITE="SFSYMBOLSPRITES"NAME="Q.SQUARE">  
或<SPRITE="SFSYMBOLSPRITES"NAME="D.SQUARE"><br>左倾或右倾

2. ข้อความสั้น ๆ อย่าง ใช้<cardName>玩%s次游戏

สัญลักษณ์และเครื่องหมายทางคอมพิวเตอร์ที่ไม่ใช่ภาษาจีนทุกตัวอยู่ในบรรทัดตามตัวอย่างด้านบน ผู้แปลจำเป็นต้องคงไว้ตามเดิม ห้ามลบวรรคตอน สลับที่หรือเปลี่ยนตัวเล็กใหญ่ เพราะจะทำให้โปรแกรมไม่สามารถเปิดใช้งานได้ เลวร้ายสุดคือโปรแกรมอาจเสียหายได้

ดังนั้นงานวิจัยนี้เป็นคู่มือและคลังคำศัพท์เทคนิคด้านเกมออนไลน์ภาษาจีนไทยและอธิบายถึงกลวิธีการแปลเมื่อผู้แปลประสบปัญหาในการแปลคำศัพท์และวลีเพื่อหาข้อยุติในการแปลและเอื้อประโยชน์ต่อการแปลคำศัพท์ทางเทคนิคในเกมออนไลน์อย่างเป็นระบบ

ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีเกี่ยวกับกลวิธีการแปลทั้ง 7 กลวิธีของ Baker (1992, p. 17-42) เพื่อจัดการกับความไม่เท่าเทียมกันในระดับคำและแนวทางการแก้ปัญหาในกระบวนการแปลทั้ง 9 แบบของมาโลน (Malone, 1988, p. 15-61) รวมถึงหลักการแปล (Saibua, 2007, p. 21) ประยุกต์กับกลวิธีการแปลของ Chang (2010) สรุปรวมได้มาเป็นกลวิธีการแปลเกมออนไลน์ 4 แนวทางคือ

1. การแปลแบบตรงตัวภาษาไทย คือต้นฉบับภาษาจีนแปลเป็นภาษาไทยโดยมีความหมายตรงตัว

2. การแปลแบบเอาความภาษาไทย คือการแปลตัดคำ ละคำหรือหาคำไวพจน์<sup>13</sup> มาใช้เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่จำนวนบรรทัดหรือจำนวนพิกเซล (pixel)<sup>14</sup> ในกล่องข้อความตามที่นักพัฒนาเกมกำหนดมา

<sup>13</sup>ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2552 ให้คำอธิบายว่า "คำที่เขียนต่างกันแต่มีความหมายเหมือนกันหรือใกล้เคียงกันมาก เช่น มนุษย์กับคน บ้านกับเรือน รอกกับคอย ปากกับบด คำพ้องความ กี่ว่า" หรือเรียกอีกอย่างว่า คำพ้องความ การหลกคำ คำพ้องรูป

<sup>14</sup>พิกเซล (pixel) มาจากคำว่า "พิกเจอร์" (picture) ที่แปลว่า รูปภาพ และ "เอเลเมนต์" (element) ที่แปลว่า องค์ประกอบ เป็นหน่วยพื้นฐานของภาพ มีความหมายว่า จุดภาพบนจอแสดงผล หรือ จุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่ง ๆ จะประกอบไปด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมายและแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความหนาแน่นของจุดภาพหรือบางครั้งแทนด้วยความละเอียด (ความคมชัด) ที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอกคุณสมบัติของภาพจอภาพหรืออุปกรณ์แสดงผลภาพได้ (ได้จาก: สืบค้นเมื่อ มิถุนายน 10, 2564, จาก <https://sites.google.com/site/learnandlikebykrutar/home/khxmphiwtexr-krafi/khwam-laxeiyd-khxng-phaph>)

3. การแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย โดยใช้ การผสมผสานระหว่างการแปลเอาความกับการแปลคำทับศัพท์ที่มาจากภาษาอังกฤษ ความหมายฉบับแปลจะมาจากการแปลตรงตัวเป็นภาษาอังกฤษแล้วเทียบเสียงโดยใช้ คำทับศัพท์เป็นภาษาไทย กลวิธีนี้จะรวมถึงการแปลประสมคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษกับ ภาษาไทย และภาษาไทยประสมกับคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษเช่นกัน

4. การแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ คือฉบับแปลเป็นภาษาจีน จะแปลออกเป็นภาษาอังกฤษตรงตัวโดยไม่มีเจตจำนงแปลเป็นภาษาไทย เพราะว่า คำศัพท์เทคนิคในเกมบางคำ ใช้กันตั้งแต่เกมภาษาอังกฤษรุ่นแรก ๆ ที่เข้ามา ในประเทศไทยโดยไม่มีกรแปลเป็นไทย ซึ่งผู้เล่นคนไทยยอมรับและเล่นกันในวงกว้าง จากนั้นผู้วิจัยแบ่งกลุ่มศัพท์เทคนิคและวลีตามกลวิธีการแปลออกเป็น 4 แนวทาง โดยแสดงเป็นตัวอย่าง ดังนี้

#### ตารางที่ 1 ตารางรวมกลวิธีการแปลคำศัพท์และวลีเทคนิค

การแปลตรงตัว ภาษาไทย	การแปลเอาความ ภาษาไทย	การแปลถอดความ เป็นภาษาอังกฤษแล้ว ทับศัพท์เป็นภาษาไทย	การแปลตรงตัว โดยใช้คำเป็น ภาษาอังกฤษ
151	145	127	71

1. กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทย รวบรวมคำศัพท์เทคนิคได้ 151 คำ ผู้วิจัยขอแสดงเป็นตารางคำศัพท์และอธิบายคำศัพท์ไว้ 3 คำพอสังเขป เนื่องจากมีข้อจำกัดของพื้นที่การเขียน ผู้ที่สนใจสามารถอ่านได้จากวิทยานิพนธ์เล่มเต็ม

## ตารางที่ 2 คำศัพท์เทคนิคใช้กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทย

คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
1. 绑定	ผูก (บัญชีผู้เล่น)	8. 斗士	นักรบ	15. 专业	มืออาชีพ
2. 宝箱	หีบสมบัติ	9. 防守	ป้องกัน	16. 设置	ตั้งค่า
3. 爆发	ระเบิด	10. 攻速	ความเร็วโจมตี	17. 元素	ธาตุ
4. 背包	กระเป๋าเป้	11. 合约	สัญญา	18. 隐身	ล่องหน
5. 成员	สมาชิก	12. 积分	คะแนน (แต้ม)	19. 修复	ฟื้นฟู
6. 充值	เติมเงิน	13. 任务	ภารกิจ	20. 武器	อาวุธ
7. 冒险者	นักผจญภัย	14. 玩家	ผู้เล่น	21. 打击	โจมตี

### 1.1 ยกตัวอย่างแสดงคำอธิบายคำศัพท์

1.1.1 คำว่า 持续 พจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบายคำนี้ว่าเป็นคำกริยา แปลว่า ต่อเนื่องไม่หยุด (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 180) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้ว่า แปลว่า ต่อเนื่องกัน ติดต่อกัน (Aiamworamet, 2013, p. 175) ใช้กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทยว่า หากพบความหมายที่มีคำศัพท์ใกล้เคียงกันและจำนวนพิกเซลใกล้เคียงกัน ให้นำคำนี้มาปรับใช้ตามบริบทของเนื้อหาในเกมนั้นๆ จึงตัดคำว่า “กัน” เหลือคำว่า ต่อเนื่อง กับคำว่า ติดต่อกัน โดยควรเลือกใช้คำว่าต่อเนื่อง เพื่อให้ความหมายที่ชัดเจนกว่าคำว่าติดต่อกัน และมีจำนวนคำที่เหมาะสมกับพื้นที่จำนวนบรรทัดและจำนวนพิกเซลในกล่องข้อความ รวมถึงถ่ายทอดความหมายเทียบเท่าต้นฉบับของเนื้อหาในเกมที่ต้องการจะสื่อให้ผู้เล่นเข้าใจ

1.1.2 คำว่า 攻击 พจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบายคำนี้ว่าเป็นคำกริยา แปลว่า การโจมตี (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 455) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้ว่า แปลว่า โจมตี (Aiamworamet, 2013, p. 455) คำนี้นำมาใช้ตามความหมายได้ทันทีโดยใช้กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทยว่า โจมตี

1.1.3 คำว่า 装备 เป็นคำศัพท์ (ซึ่งเป็นทั้งคำกริยาและคำนาม) พจนานุกรมภาษาจีน-จีน หมายความว่า คำกริยาหมายความว่า ติดตั้ง ประกอบ (อาวุธ ยุทธสัณนิษฐาน อุปกรณ์เครื่องใช้ พลัง และเทคนิค) คำนามหมายความว่า อาวุธ เครื่องใช้

ที่ประกอบหรือติดตั้ง (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 1724) และพจนานุกรมภาษาจีน-ไทย จะแปลว่า คำกริยาหมายความถึง ติดตั้ง ประกอบ (อาวุธ ยุทธสัมภาระ อุปกรณ์เครื่องใช้ พลัง และเทคนิค คำนามหมายความถึง อาวุธ เครื่องใช้ ที่ประกอบหรือติดตั้ง (Aiamworamet, 2013, p. 1875) ใช้กลวิธีแปลตรงตัวเป็นภาษาไทย มีจำนวนคำเหมาะสมกับจำนวนพิกเซล แต่ในกระบวนการแปลผู้แปลต้องทำความเข้าใจในต้นฉบับ แปลว่าคำนี้วางอยู่ตรงส่วนไหนของเกมหมายถึง อาวุธ หรือหมายถึงการติดตั้งอาวุธในเกม ยกตัวอย่างเช่น หากผู้แปลพบคำนี้ ขึ้นมาคำเดียว โดยในหน้าจอนั้นมีไอเทมหลายชิ้นรวมเข้าด้วยกัน ส่วนนี้จะแปลว่าอาวุธ ที่ประกอบเสร็จแล้วพร้อมทำการต่อสู้ หรือว่านักแปลพบในกระบวนการแปลเป็นการติดตั้งชุดเกราะหรือไอเทมของตัวละคร จะต้องแปลว่าติดตั้งอุปกรณ์ ประกอบอาวุธ เป็นต้น

กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทย หากพบความหมายที่มีคำศัพท์ใกล้เคียงกันและจำนวนพิกเซลใกล้เคียงกัน ให้นักแปลคำนึงถึงผู้รับสารปลายทาง และระยะจำนวนตัวอักษรที่ใส่ในกล่องข้อความต้นฉบับหรือมีการกำหนดมาจากนักพัฒนาเกมว่าในกล่องข้อความต้องใช้จำนวนกี่ตัวอักษรภาษาไทย เช่น คำว่า 积分 ที่มีทั้งความหมายว่า คะแนนและแต้ม ต้องแปลในระยะกล่องข้อความตามต้นฉบับบนหน้าจอขนาดเท่ากับหรือมากกว่าได้พอสมควร จึงใช้คำว่าแต้ม แต่หากผู้แปลพบคำนี้ปรากฏในส่วนคำอธิบายที่มีพื้นที่กล่องข้อความหลายบรรทัด ให้ใช้คำว่า คะแนน และคำว่า 持续 ที่มีความหมายว่า ต่อเนื่องกัน ติดต่อกัน ขั้นตอนก็เป็นเหมือนดังข้างต้นเมื่อปรากฏคำนี้ ให้ละคำว่า “กัน” หลงเหลือคำว่า ต่อเนื่อง กับคำว่า ติดต่อ จึงเลือกใช้คำว่าต่อเนื่อง เพื่อได้ความหมายที่ชัดเจนกว่าคำว่าติดต่อ

2. กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย รวบรวมคำศัพท์เทคนิคได้ 145 คำ ผู้วิจัยขอแสดงเป็นตารางคำศัพท์และอธิบายคำศัพท์ไว้ 4 คำพอสังเขปดังนี้

### ตารางที่ 3 คำศัพท์เทคนิคใช้กลวิธีการแปลเอาความ

คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
1. 大发放	ฟรี	8. 挂机	เล่นอัตโนมัติ	15. 超值	สุดคุ้ม
2. 通关	ผ่านด่าน	9. 幻术系	สายอาคม	16. 三转	ชั้นสาม
3. 宕机	หยุดให้บริการชั่วคราว	10. 回合	รอบ (การเล่น)	17. 推线	บุกยึด
4. 法力	พลังเวท	11. 僵局	เข้าตาจน	18. 兵线	จุดปะทะ
5. 防护系	สายป้องกัน	12. 爆机	ผ่านด่าน	19. 几率	โอกาส
6. 法师	จอมเวท	13. 圈	เขต	20. 访问	การเข้าถึง
7. 免费激活	เปิดใช้งานฟรี	14. 随机	สุ่ม	21. 关卡	ด่าน

#### 2.1 ยกตัวอย่างแสดงคำอธิบายคำศัพท์

2.1.1 คำว่า 爆机 เป็นวลี ประสมคำระหว่างคำว่า 爆 และคำว่า 机 พจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบายคำ 爆 ว่า เป็นคำกริยา แปลว่าการแตก ระเบิด ปะทุ อย่างฉับพลัน (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 52) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย ให้ความหมายคำนี้ โดยแปลว่า ระเบิด แตกกระจาย (Aiamworamet, 2013, p. 52) และคำว่า 机 คำนี้ได้สืบค้นในพจนานุกรมจะพบว่ามีความหมาย มาถึงขั้นตอนนี้ผู้แปลต้องทำความเข้าใจ เนื้อหาบนหน้าจอในเกมหรือเคยเล่นเกมมาก่อนถึงจะสามารถรู้ถึงความหมายที่แท้จริง จึงสรุปได้ว่าในบริบทนี้คือจะหมายความว่า 机关 โดยในพจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบาย 机关 ว่า เป็นคำนาม แปลว่า “ส่วนที่ใช้ควบคุมเครื่องจักรกล” (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 599) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย ให้ความหมายคำนี้ โดยแปลว่า ใช้เครื่องจักรกลควบคุม (Aiamworamet, 2013, p. 600) เพราะฉะนั้นเมื่อนำสองคำมาประสมกัน พร้อมกับดูเนื้อหาในเกม หมายถึงการระเบิดของกลไกในเกม ผู้เล่นเกมสามารถทำลายกลไกที่ขวางอยู่ข้างหน้า หรือดำเนินการผ่านขั้นตอนในเกมได้อย่างราบรื่น แต่ผู้แปลสามารถใช้กลวิธีแปลเอาความเป็นภาษาไทย แปลว่า ผ่านด่าน

2.1.2 คำว่า 兵线 เป็นวลี ประกอบด้วยคำว่า 兵 กับคำว่า 线 พจนานุกรมจีน-จีน อธิบาย 兵 ว่าเป็นคำนาม ให้ความหมายว่า ทหาร กองทัพ (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 92) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้โดยให้

ความหมายว่าทหาร กองทัพ กองกำลัง (Aiamworamet, 2013, p. 92) และ คำว่า 线 พจนานุกรม จีน-จีน อธิบายว่า เป็นคำนาม มีหลายความหมาย แต่จะขอยกขึ้นอธิบาย เฉพาะที่เกี่ยวข้อง ให้ความหมายว่า สถานที่ตามแนวชายแดน (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 1425) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้โดยให้ความหมายว่า สถานที่ตามแนวชายแดน (Aiamworamet, 2013, p. 1513) เมื่อรวมเป็นวลี แปลตรงตัวว่า สถานที่ตามแนวชายแดนที่ทหารสู้รบกัน ภายในเกมจะแสดงถึง ตำแหน่ง ที่กองกำลังของทั้งสองฝ่ายต่อสู้กันในเกม ใช้กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทยว่า จุดปะทะ

2.1.3 คำว่า 清理 พจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบายว่าเป็นคำกริยา แปลว่า สะสางหรือจัดระเบียบให้เสร็จสิ้นสมบูรณ์ (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 1066) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย ให้ความหมายคำนี้ว่า ชำระ สะสาง (Aiamworamet, 2013, p. 1112) ผู้วิจัยพบว่าคำนี้ปรากฏบนหน้าจอขณะที่ผู้เล่นจัดการไอเทมของตน พื้นที่ในเกม ตัวละครในเกม บัญชีผู้เล่นเกม เป็นต้น เพราะฉะนั้นลดทอนคำ ผู้แปล ใช้กลวิธีการแปลเอาความ แปลว่า ล้าง

2.1.4 圈 พจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบายคำนี้ว่าเป็นคำนาม ให้ความหมายว่า วงแหวน จำกัดขอบเขตไว้สี่ทิศ (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 1081) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้ว่า ให้ความหมายว่าวงแหวน เขตที่ดำเนินกิจกรรม (Aiamworamet, 2013, p. 1132) คำนี้มีความหมายว่า เขต โซน และ Zone เมื่อนักแปลพบกับคำแปลที่มีหลายทางเลือกให้นักแปลยึดหลักการแปลทำให้เข้ากับวัฒนธรรมปลายทางและไม่เป็นคำศัพท์ที่คนในวงการเกมใช้กัน อย่างแพร่หลาย กล่าวคืองานแปลเป็นการแปลจากต้นฉบับภาษาจีนเป็นภาษาไทย ฉะนั้น นักแปลควรเลือกการแปลเป็นภาษาไทยก่อน จึงใช้กลวิธีการแปลตรงตัวภาษาไทยว่า เขต เมื่อใช้กลวิธีการแปลเอาความภาษาไทย หากพบความหมายที่มีคำศัพท์ ไกล่เคียงกัน นักแปลควรคำนึงถึงผู้รับสารปลายทางและระยะจำนวนตัวอักษรที่ใส่ใน กล่องข้อความของต้นฉบับหรือนักพัฒนาเกมจะกำหนดให้มาในกล่องข้อความต้องใช้ จำนวนกี่ตัวอักษรภาษาไทย

3. การแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย รวบรวมคำศัพท์เทคนิคได้ 127 คำ ผู้วิจัยขอแสดงเป็นตารางคำศัพท์และอธิบายคำศัพท์ไว้ 3 คำพอสังเขปดังนี้

## ตารางที่ 4 คำศัพท์เทคนิคใช้กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย

คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
1. 福利	โบนัส	8. 单体	ยูนิตเดี่ยว	15. 水晶	คริสตัล
2. 传送	วาร์ป	9. 公会	กิลด์	16. 副本	ต้นเจี้ยน
3. 充能	ชาร์จพลัง	10. 活动	อีเวนต์	17. 服务器	เซิร์ฟเวอร์
4. 单挑	ชาเลนจ์ตัวต่อตัว	11. 技能	สกิล	18. 大怪	บอส
5. 刷新	รีเฟรช	12. 道具	ไอเทม	19. 能力值	ค่าสเตตัส
6. 等级	เลเวล	13. 皮肤	สกิน	20. 单独杀怪	โซโลเดี่ยว
7. 掉落	ดรอป	14. 帧	เฟรม	21. 挑战	ชาเลนจ์

### 3.1 ยกตัวอย่างแสดงคำอธิบายคำศัพท์

3.1.1 คำว่า 道具 พจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบายคำนี้ว่าเป็นคำนาม ให้ความหมายว่าเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง เช่น โตะ แก้วอึ้วชยา เป็นต้น (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 270) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้ว่า ให้ความหมายว่าอุปกรณ์การแสดง เช่นละคร ภาพยนตร์ เช่น โตะ แก้วอึ้วชยา เป็นต้น (Aiamworamet, 2013, p. 276) คำนี้แสดงความหมายในเกมคือวัสดุหรือชิ้นส่วนไว้สำหรับพัฒนาความสามารถตัวละคร ฮีโร่ หรือใช้เป็นวัสดุสะสมแลกของรางวัล เป็นต้น ใช้กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทยว่า ไอเทม

3.1.2 คำว่า 伤害 พจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบาย 伤害 ว่าเป็นคำกริยาแปลว่าทำให้ร่างกายหรือความรู้สึกได้รับความเสียหาย (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 1141) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย ให้ความหมายคำนี้ว่า ทำลายเป็นอันตราย (Aiamworamet, 2013, p. 1195) คำนี้ปรากฏบนหน้าจอขณะที่ผู้เล่นต่อสู้กัน อีกฝ่ายสามารถใช้ทักษะของตนทำร้ายฝ่ายตรงข้ามจนได้รับบาดเจ็บ ในเกมภาษาอังกฤษ จะใช้คำว่า damage ที่มีความหมายว่า ทำให้เกิดความเสียหาย คำนี้เป็นคำที่ผู้เล่นใช้กันจนติดปากใช้แทนความหมายการทำร้ายฝ่ายตรงข้ามให้ได้รับบาดเจ็บ เพราะฉะนั้นทำให้ความหมายกระชับ ผู้แปลใช้กลวิธีการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย แปลว่า ดาเมจ (ทำร้ายหรือส่งผลเสียต่อ) ซึ่งกลุ่มผู้เล่นเกมยอมรับนิยมใช้คำนี้กันมาตั้งแต่เริ่มแรกแล้ว หากใช้การแปลตรงตัวตามพจนานุกรม

ภาษาไทยทำให้จำนวนคำเกินกำหนด แต่มีนักแปลบางท่านก็สามารถใช้กลวัธการแปลตรงตัวใช้ภาษาอังกฤษได้เช่นกัน

3.1.3 คำว่า 冷却 พจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบาย 冷却 ว่าเป็นคำกริยา มีความหมายว่าอุณหภูมิของสิ่งของหรือสิ่งมีชีวิตลดลง (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 794) และพจนานุกรมภาษาจีน-ไทย จะแปลว่า เย็นยะเยือก (Aiamworamet, 2013, p. 814) คำนี้ปรากฏเมื่อตัวละครในเกมที่ปล่อยพลังหรือใช้ทักษะบางอย่างได้อย่างหนึ่งออกไป ตัวละครนั้น ๆ จะต้องมีระยะเวลาที่ต้องเตรียมตัวเพื่อใช้พลังในครั้งต่อไป ส่วนมากจะใช้รวมกับคำว่า 时间 แปลว่า เวลา ดังนั้นคำนี้ใช้กลวัธการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษว่า cooldown ซึ่งกลุ่มผู้เล่นเกมยอมรับการใช้คำนี้ในรูปแบบภาษาอังกฤษกันมาตั้งแต่เริ่มแรก แต่ในปัจจุบันผู้เล่นเกมชาวไทยนิยมใช้เป็นภาษาไทยเป็นคำว่า คูลดาว ผู้แปลใช้กลวัธการแปลถอดความเป็นภาษาอังกฤษแล้วทับศัพท์เป็นภาษาไทย มีนักแปลบางท่านก็สามารถใช้กลวัธการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษได้ แต่ภายหลังผู้เล่นเกมยอมรับการแปลออกมาเป็นภาษาไทยข้างต้นมากขึ้น ไม่มีประเด็นเรื่องจำนวนคำศัพท์เพราะเป็นคำศัพท์เทคนิคหลักที่ต้องมีในเกม

4. การแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ รวบรวมคำศัพท์เทคนิคได้กว่า 71 คำ ผู้วิจัยขอแสดงเป็นตารางคำศัพท์และอธิบายคำศัพท์ไว้ 3 คำพอสังเขปดังนี้

ตารางที่ 5 คำศัพท์เทคนิคใช้กลวัธการการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ

คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย	คำศัพท์	ความหมาย
1. 生命值	HP (hit point)	8. 力量	Str (strength)	15. 地图	Map
2. 耐力	Sta (Stamina)	9. 控场	Cc (Crowd control)	16. 灵活	Agi (Agility)
3. 对战	combat	10. 灵巧	Dex (Dexterity)	17. 礼包	Gift box
4. 对决	VS (Versus)	11. 魔法值	MP (Magic Point)	18. 敏捷	Agi (Agility)
5. 附魔	enchant	12. 碎片	fragment	19. 磨血	HP chunk
6. 怪物	MOB (monster)	13. 体力	Vit (vitality)	20. 叠加	stack
7. 经验值	Exp (Experience)	14. 增益	buff (บัฟ)	21. 晕人	stun

#### 4.1 ยกตัวอย่างแสดงคำอธิบายคำศัพท์

4.1.1 คำว่า 暴击 เป็นวลีประกอบด้วยคำว่า 暴 กับคำว่า 击 ซึ่งพจนานุกรมจีน-จีน อธิบาย 暴 ว่าเป็นคำคุณศัพท์ แปลว่าเกิดขึ้นฉับพลันและรุนแรง (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 51) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้ โดยให้ความหมายว่าเกิดขึ้นฉับพลันและรุนแรง (Aiamworamet, 2013, p. 50) และคำว่า 击 พจนานุกรมจีน-จีน อธิบายว่าเป็นคำกริยาแปลว่า โจมตี (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 598) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้โดยให้ความหมายว่า ตี เคาะ โจมตี ปะทะ (Aiamworamet, 2013, p. 599) เมื่อรวมเป็นวลีหมายถึงการโจมตีที่รุนแรง และฉับพลัน จะปรากฏในขณะที่ยุทธ์ทั้งสองฝ่ายต่อสู้กันจนถึงขั้นแตกหัก โดยมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งปล่อยสกลออกมาอย่างรุนแรง ใช้กลวิธีการแปลตรงตัวโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษว่า critical attack (cri) เพราะว่ายุทธ์ใช้คำนี้กันมาอย่างแพร่หลาย เป็นคำที่ผู้เล่นเกมเข้าใจและยอมรับกันในกลุ่มผู้เล่นเกมมาแต่เดิม บางกรณีหากต้องการลดจำนวนคำให้สั้นลง ผู้แปลจะต้องแปลว่า cri เพื่อใส่ในกล่องข้อความ

4.1.2 คำว่า 秒杀 พจนานุกรมภาษาจีน-จีน อธิบายคำ 秒杀 ว่าเป็นคำกริยา แปลว่าการสังหารในชั่วพริบตา (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 906) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย ไม่ปรากฏคำแปล คำนี้เป็นคำศัพท์ทางเทคนิคเกี่ยวกับทักษะในการเล่นเกมนของตัวละครประเภทหนึ่ง ที่สามารถสังหารฝ่ายตรงข้าม โดยใช้เวลาเพียงพริบตาเดียว ซึ่งคำศัพท์นี้จะเห็นภาพได้ชัดเจนว่าในวงการผู้เล่นเกมชาวไทยยอมรับคำศัพท์นี้และไม่มีการสร้างคำศัพท์ภาษาไทยขึ้นมาในวงการเกม แต่ใช้การแปลความหมายโดยใช้คำเป็นภาษาอังกฤษ อีกทั้งยังมีความจำเป็นต้องใช้คำย่อ โดยใช้ตัวย่อ “OTK” เพียงแค่ตัวย่อ 3 คำที่มาจากคำว่า “one turn kill” เท่านั้น เพื่อให้สามารถใส่ลงในกล่องข้อความบนหน้าจอตามที่นักพัฒนาซอฟต์แวร์กำหนดมา

4.1.3 คำว่า 减益 เป็นวลีประกอบด้วยคำว่า 减 กับคำว่า 益 พจนานุกรมจีน-จีน อธิบาย 减 ว่าเป็นคำกริยา แปลว่าจำนวนในของบางสิ่งหรือบางอย่างลดลง (Modern Chinese Dictionary, 2016, p. 635) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้โดยให้ความหมายว่า ลด ลดน้อยลง เสื่อมถอย (Aiamworamet, 2013, p. 637) และคำว่า 益 พจนานุกรมจีน-จีน อธิบายว่าเป็นคำคุณศัพท์ แปลว่าเพิ่มพูนขึ้น

ดียิ่งขึ้น (น. 1555) พจนานุกรมภาษาจีน-ไทย อธิบายคำนี้โดยให้ความหมายว่าเพิ่มพูนขึ้น ดียิ่งขึ้น (Aiamworamet, 2013, p. 1671) เมื่อรวมเป็นวลี หมายถึงส่วนที่ดีถูกลดทอน ให้ต่อยลง คำนี้จะปรากฏในขณะที่มีสถานะภาพที่อ่อนแอเอง ทั้งในด้านสกิล พลังเวทย์และพลังด้านต่าง ๆ คำนี้ผู้เล่นเกมไม่ได้มีการสร้างภาษาไทยในการแสดงความหมายใด ๆ โดยจะใช้คำนี้เป็นภาษาอังกฤษโดยตรงก็คือคำว่า debuff (ดีบัฟ) และยังมีคำที่ตรงข้ามกับคำนี้ ก็คือ 增益 ที่แปลว่า buff (บัฟ)

## สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยนี้เป็นข้อมูลเบื้องต้นศึกษาวิธีการแปลคำศัพท์และวลีทางเทคนิค บนหน้าจของผู้เล่น (User interface) ในเกมออนไลน์ภาษาจีน แปลจากภาษาจีนเป็นภาษาไทย โดยมุ่งเน้นไปที่กลวิธีการแปลคำศัพท์และวลีทางเทคนิคในเกมออนไลน์ภาษาจีน เพื่อหาแนวทางการแปลคำศัพท์และวลีให้เหมาะสมกับเกมออนไลน์ภาษาจีน เกมอีสปอร์ต (E-sport) ซึ่งผลการวิจัยในประเด็นทฤษฎีการแปลที่สอดคล้องกับข้อเสนอของ สัญฉวี สายบัว ที่กล่าวถึงหลักการแปล ตั้งแต่การเริ่มต้นศึกษาต้นฉบับแปลจนถึงแปลออกมาเป็นฉบับแปล ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นักแปลไม่ควรละทิ้งหรือละเลยความสำคัญของ หลักการแปลคือ ภาษาที่ชัดเจน เหมาะสม เรียบง่าย และสมเหตุสมผล เพื่อให้ได้ ทั้งความถูกต้องและได้รับอรรถรสเทียบเท่ากับต้นฉบับ ประเด็นกลวิธีการแปลสอดคล้องตามข้อเสนอของ Baker ที่ว่าด้วยการจัดการกับความไม่เท่าเทียมกันในระดับคำ กล่าวคือ ในภาษาฉบับแปลไม่มีคำที่เท่าเทียมกันโดยตรงกับคำในภาษาต้นฉบับและความแตกต่าง ในโครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาต้นฉบับและภาษาฉบับแปล ประเด็นกระบวนการแปล สอดคล้องกับข้อเสนอของ Malone ที่ว่าด้วยนักแปลทุกคนย่อมประสบอุปสรรคและ ปัญหาต่าง ๆ ในการแปลภาษาต้นฉบับอยู่ตลอดเวลา และยิ่งสอดคล้องกับข้อเสนอ Bernal-Merino ได้กล่าวถึง กระบวนการต่าง ๆ ไม่จำกัดอยู่เฉพาะการแปลตัวอักษร และบทพากย์ แต่ครอบคลุมไปถึงการปรับเปลี่ยนดนตรีประกอบ ภาพกราฟิกและ ภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมปลายทางซึ่งจะนิยามกระบวนการนี้ว่า Game Localization และในประเด็นตัวบทแปลสอดคล้องกับ Szurawitzki (2010) and Wongkittithon, (2016) ที่กล่าวถึงตัวบทแปลวิดีโอเกมและเกมออนไลน์ว่าเป็น

ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงที่ประกอบด้วยอักษรและภาพเคลื่อนไหว และเป็นซอฟต์แวร์ที่ต้องใช้งานผ่านเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคนในสถานที่เดียวกันหรือเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อีกทั้งตัวบทแปลในเกมออนไลน์จะเรียกว่าผู้รับสารปลายทาง “ผู้ใช้งาน” ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเลือกที่จะเข้าถึงข้อมูลได้หลายรูปแบบ ตามความต้องการของผู้ใช้งาน อีกทั้งผู้วิจัยพบอีกว่าตัวบทแปลเกมออนไลน์จะมาพร้อมกับสัญลักษณ์ทางคอมพิวเตอร์ นักแปลควรให้ความสำคัญกับสัญลักษณ์ทางคอมพิวเตอร์ที่มาพร้อมกับต้นฉบับ ในด้านกลวิธีการแปลเห็นควรว่าต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ใช้งานและใช้คำศัพท์เฉพาะทางที่ได้รับการยอมรับจากสังคมกลุ่มผู้ใช้งานด้านเกมหรือผู้เล่นเกม นักแปลถึงจะสามารถบรรลุเป้าหมายในการแปลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยนี้สรุปได้ว่าคำศัพท์และวลีในเกมออนไลน์ ประกอบไปด้วยเนื้อหาหลายส่วน มีทั้งตัวอักษร สัญลักษณ์ รูปภาพประกอบ นักแปลต้องใช้กลวิธีการแปลเพื่อปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมปลายทาง พร้อมทั้งยังต้องแปลให้สามารถปรับเข้ากับระบบคอมพิวเตอร์และการแสดงผลของอุปกรณ์ชนิดต่าง ๆ อีกทั้งในกระบวนการแปลนักแปลจะต้องพบกับสัญลักษณ์ทางคอมพิวเตอร์ในต้นฉบับแปล นักแปลจำเป็นต้องคงสัญลักษณ์ไว้ตามเดิม ห้ามลบวรรคตอน สลับที่หรือเปลี่ยนตัวเล็กใหญ่

คำศัพท์และวลีทางเทคนิคในเกมออนไลน์ ที่อธิบายไว้ในงานวิจัยฉบับนี้สามารถใช้ในการแปลแนวเกม RPG เป็นหลักและครอบคลุมเกมแนวอื่นบางส่วนด้วยเหตุนี้ทำให้มีพื้นที่ให้ผู้วิจัยท่านอื่นที่สนใจนำไปต่อยอดงานทางวิชาการให้กว้างมากยิ่งขึ้น และให้ผู้วิจัยท่านอื่นนำไปขยายขอบเขตของคำศัพท์ให้มีจำนวนมากยิ่งขึ้น จนกระทั่งสามารถรวบรวมเป็นพจนานุกรมศัพท์เทคนิคฉบับเกมออนไลน์จีน-ไทย เพื่ออำนวยความสะดวกต่อนักแปลในการค้นหาคำแปลที่เหมาะสมและใช้อ้างอิงการแปลอีกต่อไป อีกทั้งผู้วิจัยยังเชื่อมั่นว่าสามารถเป็นคลังคำศัพท์เฉพาะทางด้านเกมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในการถ่ายทอดความหมายให้เหมาะสม

## ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยยังเชื่อมั่นว่าการเป็นนักแปลในวงการเกมออนไลน์และวงการ อีสปอร์ต (E-sport) ที่ดี จำเป็นต้องฝึกฝนทักษะเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อให้ก้าวทันต่อการพัฒนาเกมออนไลน์ของโลก

เนื่องจากผู้วิจัยมีข้อจำกัดในหลายด้าน เช่น ความรู้การใช้ภาษาไทย ความรู้ด้านภาษาศาสตร์และความรู้ความชำนาญในการใช้ทฤษฎีการแปล จึงเป็นไปได้ว่างานวิจัยฉบับนี้หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะมีข้อบกพร่องและไม่สมบูรณ์ในบางประเด็น ผู้วิจัยจึงขออนุมัติจากใจจริงและจะปรับปรุงให้ดีขึ้น แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะสามารถเป็นแนวทางการแปลในขั้นต้นให้กับนักแปลด้านเกมออนไลน์ภาษาจีนเป็นไทยหรือแม้แต่ักพากย์เกมออนไลน์จีนหรือนักพากย์กีฬาอีสปอร์ตจีน และสามารถเป็นแรงกระตุ้นให้กับนักวิชาการและนักวิจัยสนใจมาศึกษาการแปลด้านเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น เพราะยังมีพื้นที่การวิจัยในด้านคำศัพท์เทคนิคเกมออนไลน์อีกมากสำหรับผู้วิจัยที่สนใจทำการวิจัยในแนวทางนี้ ซึ่งจะทำให้การแปลเกมออนไลน์เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำงานวิจัยครั้งนี้ส่งผลให้ผู้วิจัยได้คุณประโยชน์มากมาย ได้เห็นภาพความสัมพันธ์ของทฤษฎีการแปลกับแนวทางการแปลที่จะต้องนำมาใช้ให้เหมาะสม รวมถึงเห็นจุดร่วมและจุดต่างของการแปลบทความทั่วไปกับการแปลเกมออนไลน์ ดังนั้นประสบการณ์ในการทำงานวิจัยครั้งนี้จะเป็นพื้นฐานที่แข็งแกร่งให้กับผู้วิจัยที่จะทำงานแปลเกมออนไลน์ต่อไปในอนาคต

## References

- Aiamworamet, T. (2013). *Chinese-Thai Dictionary (New version Add 14,000 Phrases and Idiom)*. Bangkok: Ruamsarn Printing.
- Szurawitzki, A. (2010). *Japanese Video Game Localization. A Case Study of Sony's Sairen Series*. Master's Thesis University of Helsinki Faculty of Arts Department of World Cultures East Asian Studies.
- Baker, M. (1992). *In other Words a coursebook on translation*. London: Routledge.

- Bernal–Merino, M. (2006). *On the Translation of Video Games*. Jostrans: The Journal of Specialised Translation 6: 22–36. Retrieved from [http://www.Jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.Jostrans.org/issue06/art_bernal.php). Retrieved on August 11, 2014.
- Chang, W. (2010). *A Russian Translation Analysis of Errors and Technical Terminology Guidelines in Science and Technology*. Master's Thesis in Russian Linguistics. Faculty of Russian Language and Literature Heilongjiang University.
- Malone, J. (1988). *Introducing Translation studies theories and applications*. London: Routledge.
- Numthong, K. (2012). *Thai – Chinese Translation Textbook*. (2nd ed.). Bangkok: Confucius Kasetsart University.
- Newmark, P. (1995). *A Textbook of Translation*. London: Phoenix ELT.1995. Approaches to Translation. Oxford: Pergamon Press, 1981.
- Nida, E. A., & Charles R. T. (1994). *The Theory and practice of Translation*. The Netherlands: E.J. Brill.
- Pinmanee, S. (2012). *Translation: from wrong to wright*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Royal Institute of Thailand. (2013). *Royal Institute Dictionary 2011*. Bangkok: Royal Institute of Thailand.
- Saibua, S. (2007). *Principles of Translation*. (8th ed.). Bangkok: Thammasat University Press.
- Wongkittithon, T. (2016). Game Localization: A Process Overview and Translation Issues. *Journal of Letters Chulalongkorn University*, 45(1), 47–82.
- Zhongguo shehui kexue yuyan yanjiusuo cidian bianjishi. (2016). *Xiandai hanyu cidian (di 7 ban) [Modern Chinese Dictionary (7th Edition)]*. Beijing: The Commercial Press.