

กลวิธีการตั้งชื่อไลท์โนเวลภาษาญี่ปุ่นแนวแฟนตาซีเป็น ภาษาไทย

Strategies for Naming Japanese Fantasy Light Novels in Thai Language

ศรัณยา อินธิแสง^{*1} อัจฉริยา แก้วสาลี²

สุดาร์ตน์ สะอาด³ ชัคิริยา ชุมมวล^{*4}

Saranya Inthisaeng^{*1} Atchariya Keawsalee²

Sudarat Saard³ Chakhariya Chummuel^{*4}

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการตั้งชื่อไลท์โนเวลภาษาญี่ปุ่นแนวแฟนตาซีเป็นภาษาไทย เก็บรวบรวมข้อมูลไลท์โนเวลของสำนักพิมพ์ Phoenix Next สำนักพิมพ์ Zenshu สำนักพิมพ์ A-plus และสำนักพิมพ์บงกชคอมิกส์ จำนวน 25 เรื่อง วิเคราะห์โดยอ้างอิงกลวิธีการตั้งชื่อเรื่องของเถลิง พันธุ์เถลิงอมร (2541) ในการตั้งชื่อเรื่องแต่ละเรื่องใช้กลวิธีการตั้งชื่อหลาย ๆ กลวิธีประกอบกันได้

ผลการศึกษาพบกลวิธีการตั้งชื่อทั้งหมด 10 กลวิธี ที่พบมากที่สุด คือ กลวิธีการตั้งชื่อตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่องทั้งในรูปแบบกลวิธีเดี่ยวและกลวิธีประสม นอกจากนี้ ยังพบประเด็นที่น่าสนใจคือการตั้งชื่อภาษาไทยมักระบุ

^{*} Corresponding author, e-mail: chakhariya.c@ubu.ac.th

¹⁻³ นักศึกษาปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

¹⁻³ Undergraduate Student, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University

⁴ อาจารย์ประจำ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

⁴ Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University



องค์ประกอบของความแฟนตาซีอื่น ๆ ร่วมด้วย ได้แก่ ลักษณะสำคัญของตัวละคร ชื่อสถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง ทั้งนี้การตั้งชื่อที่สะท้อนแก่นเรื่องและองค์ประกอบดังกล่าวช่วยให้ชื่อเรื่องน่าจดจำและสื่อถึงเนื้อหาได้ชัดเจน

คำสำคัญ: กลวิธีการตั้งชื่อ ชื่อภาษาไทย โลโก้โนเวลญี่ปุ่น แนวแฟนตาซี

Abstract

The purpose of this research is to examine the strategies for naming Japanese fantasy light novels in Thai language. The study analyzed the titles from a total of 25 light novels published by Phoenix Next, Zenshu, A-plus, and Bongkoch Comics, utilizing the title-naming strategies proposed by Thakerng Phanthakerngamorn (1998). Each title may employ a combination of multiple naming strategies.

The study identified 10 different naming strategies. The most frequently used strategy was naming based on the main theme or key concept of the story, either as a single strategy or in combination with others. Additionally, an interesting finding was that Thai naming strategies often incorporated other fantasy-related elements, such as a character's main characteristic, names of places, and important items featured in the story. The use of titles that clearly reflect both the main theme and these fantasy-related elements helps to enhance memorability and also effectively convey the content of the story to readers.

Keyword: Naming strategies Thai titles Japanese light novels Fantasy genre

บทนำ

ไลท์โนเวล (light novel) เป็นคำยืมภาษาอังกฤษที่คนญี่ปุ่นคิดขึ้นเอง ประกอบด้วยคำภาษาอังกฤษ “light” ประสมกับ “novel” อ่านเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า 「ライトノベル」 หมายถึงนิยายวัยรุ่นที่มีรูปแบบการเขียนที่อ่านง่ายแตกต่างจากนิยายทั่วไปโดยมุ่งเป้าไปที่กลุ่มผู้อ่านนักเรียนมัธยม ใช้รูปภาพสไตล์อนิเมะบนหน้าปกและเป็นภาพประกอบ ไลท์โนเวลได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในประเทศญี่ปุ่น รวมถึงในประเทศไทย บริษัทคาโดคาเวะซึ่งเป็นบริษัทผู้จัดพิมพ์สื่อกการ์ตูนและนิยายญี่ปุ่นระบุว่าประเทศไทยเป็น 1 ใน 5 อันดับแรกของประเทศที่มียอดขายไลท์โนเวล สูงสุด (Voice online, 2562)

หนึ่งในประเภทของไลท์โนเวลที่ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่ผู้อ่านคือ แนวแฟนตาซี จากผลสำรวจของพิมพ์พิคา ชัยเชื้อ (2562) ที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือไลท์โนเวลของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครโดยสำรวจผู้ที่มีอายุระหว่าง 19 - 25 ปี พบว่าส่วนมากชื่นชอบอ่านไลท์โนเวลประเภทแฟนตาซี ชื่อไลท์โนเวลภาษาญี่ปุ่นแนวนี้นักตั้งชื่อให้โดดเด่น ใช้คำศัพท์เฉพาะหรือคำภาษาต่างประเทศ เมื่อนำมาจัดจำหน่ายในประเทศไทยก็จะตั้งชื่อเป็นภาษาไทย เช่น ไลท์โนเวลเรื่อง 「ブダペストオペラ」 มีชื่อฉบับภาษาไทยว่า “ยุทธการเรือรบเหนือเมฆา” ชื่อภาษาไทยนี้ตั้งขึ้นใหม่โดยอ้างอิงจากองค์ประกอบบางส่วนของเรื่องราว ช่วยให้ผู้อ่านคาดเดาเนื้อหาของเรื่องได้ อีกทั้งยังคงเอกลักษณ์ความโดดเด่นของชื่อเรื่องต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นไว้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่านอีกด้วย

การศึกษาเกี่ยวกับการตั้งชื่อสื่อบันเทิงต่างประเทศเป็นภาษาไทยพบแนวทางการศึกษา 2 แนวทาง ได้แก่ กลวิธีการแปลชื่อและกลวิธีการตั้งชื่อ งานวิจัยที่ศึกษาการแปลชื่อพบว่าส่วนใหญ่มักจะใช้ 3 กลวิธีหลัก ๆ ได้แก่ การแปลแบบทับศัพท์ การแปลตรงตัว (แบบไม่เสริมความภาษาไทยและแบบเสริมความภาษาไทย) และการแปล

แบบตั้งชื่อใหม่ (จินดาพร พินพงทรัพย์, 2561; ฅนอมนวล โอเจริญ, 2557; นิสารัตน์ โอทอง และคณะ, 2566; วิเนศ จันทะวงษ์ศรี และคณะ, 2565)

ส่วนงานวิจัยที่ศึกษาการตั้งชื่อจะศึกษาถึงลักษณะการสื่อความหมาย การอ้างอิงที่มา หลักเกณฑ์ในการเลือกข้อมูลมาใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยใหม่ เช่น ประดิษฐ์ จันทรมัน (2550) ศึกษาลักษณะการตั้งชื่อเรื่องหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย และธรรณพพร หงษ์ทอง (2562) ศึกษาพฤติกรรมการตั้งชื่อเรื่องภาพยนตร์อเมริกันเป็นภาษาไทย ต่างก็พบลักษณะการตั้งชื่อเรื่องที่สื่อความหมายใน 3 ลักษณะ ได้แก่ เพื่อสื่อความหมายถึงตัวเองของเรื่อง เพื่อสื่อความหมายถึงเนื้อหาของเรื่อง และเพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศของเรื่อง สถานที่ สิ่งสำคัญที่ปรากฏในเรื่อง เช่นเดียวกัน นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของจินดาพร พินพงทรัพย์ (2561) ที่ศึกษาพฤติกรรมการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยเป็นภาษาจีนโดยวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่ออกฉายในช่วงปี ค.ศ. 2002-2018 พบว่าพฤติกรรมการแปลที่นิยมมากที่สุดคือ การตั้งชื่อใหม่โดยอิงกับแก่นเรื่องและไม่ยึดติดกับคำเดิม รองลงมาคือการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความเดิม การตั้งชื่อใหม่โดยอิงลักษณะของตัวละครหลัก และการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความเดิมพร้อมเสริมความภาษาจีน งานวิจัยของจักรินทร์ กังแฮ และรุ่งรัตน์ ทองสกุล (2564) ศึกษาพฤติกรรมการตั้งชื่อใหม่เป็นภาษาไทยของภาพยนตร์ทำเงินสูงสุดตลอดกาล พบพฤติกรรมการตั้งชื่อใหม่ 3 กลวิธี ได้แก่ การอ้างอิงเนื้อเรื่อง การไม่อ้างอิงชื่อเดิม และการใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม และงานวิจัยของตรียาภรณ์ สายจันทร์ และคณะ (2565) ศึกษาพฤติกรรมการตั้งชื่อซีรีส์เกาหลีเป็นภาษาไทยในปี 2016-2020 ผลการศึกษาพบว่า ชื่อซีรีส์เกาหลีมีที่มา 6 รูปแบบ ได้แก่ ชื่อตัวละครหลัก ลักษณะของตัวละคร แก่นเรื่อง ความรู้สึกของตัวละคร อาชีพ และสถานที่ โดยพบว่ามีพฤติกรรมการตั้งชื่อซีรีส์เกาหลีเป็นภาษาไทยมีที่มาจากแก่นเรื่องมากที่สุด

จากงานวิจัยข้างต้น จะเห็นได้ว่าการตั้งชื่อหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ ซีรีส์ ภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทยนั้นมีการพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ และ

อ้างอิงที่มาที่หลากหลาย อย่างไรก็ตาม ยังไม่พบงานวิจัยที่มุ่งศึกษาการตั้งชื่อโลโก้โนเวล โดยเฉพาะแม้ว่าจะเป็นการเขียนรูปแบบใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมในประเทศไทย ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการศึกษาวิธีการตั้งชื่อโลโก้โนเวลภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย โดยมุ่งศึกษาเฉพาะแนวแฟนตาซีที่ได้รับความนิยมสูงรวมถึงมีชื่อเรื่องต้นฉบับที่โดดเด่น ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจแนวทางการตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด รวมถึงช่วยเติมเต็มองค์ความรู้การศึกษาการตั้งชื่อสื่อประเภทอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาวิธีการตั้งชื่อโลโก้โนเวลภาษาญี่ปุ่นแนวแฟนตาซีเป็นภาษาไทย

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาการตั้งชื่อโลโก้โนเวลภาษาญี่ปุ่นแนวแฟนตาซีเป็นภาษาไทยทั้งหมด 25 เรื่อง วิเคราะห์ตามแนวคิดวิธีการตั้งชื่อเรื่องนวนิยายและเรื่องสั้นไทยของเถกิง พันธุ์เถกิงอมร (2541) โดยมีขั้นตอนการวิจัยดังนี้

1. ผู้วิจัยได้รวบรวมชื่อโลโก้โนเวลแนวแฟนตาซีของสำนักพิมพ์ Phoenix Next สำนักพิมพ์ Zenshu สำนักพิมพ์ A-plus และสำนักพิมพ์บงกชคอมิกส์ ที่สำนักพิมพ์มีการระบุไว้ว่าเป็นแนวแฟนตาซี และเป็นเรื่องที่มีลิขสิทธิ์ในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 - 2566 เก็บข้อมูลในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2566 ได้ทั้งหมด 80 เรื่อง

2. ค้นหาชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นเพื่อเปรียบเทียบกับชื่อภาษาไทย คัดเฉพาะชื่อเรื่องที่ตั้งชื่อภาษาไทยใหม่ หรือมีการเสริมความหมายเพิ่มเติมที่ไม่เหมือนกับชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่นแบบตรงตัว พบทั้งหมด 25 เรื่อง

3. ทำความเข้าใจที่มาและรูปแบบของการตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยทั้ง 25 เรื่อง โดยอ้างอิงกลวิธีการตั้งชื่อเรื่องนวนิยายและเรื่องสั้นไทยของเถกิง พันธุ์เถกิงอมร (2541) จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิจัย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องนวนิยายและเรื่องสั้นไทยของเถกิง พันธุ์เถกิงอมร (2541) เป็นแนวทางการวิเคราะห์ เนื่องจากเป็นกลวิธีการตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยประเภทงานเขียน และแบ่งกลวิธีอย่างละเอียดหลายกลวิธี ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ มีทั้งหมด 18 กลวิธี ได้แก่ 1. การตั้งชื่อเรื่องตามชื่อตัวละครสำคัญ 2. การตั้งชื่อเรื่องตามเหตุการณ์หรือลักษณะสำคัญของตัวละครโดยระบุชื่อตัวละคร 3. การตั้งชื่อเรื่องตามอาชีพหรือบุคลิกลักษณะตัวละครสำคัญโดยไม่ระบุชื่อตัวละคร 4. การตั้งชื่อเรื่องตามลักษณะสำคัญหรือสมญานามของตัวละคร 5. การตั้งชื่อเรื่องตามชื่อสถานที่ที่มีเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น 6. การตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง 7. การตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง โดยใช้คำเปรียบเทียบกับชีวิตของตัวละครสำคัญ 8. การตั้งชื่อเรื่องให้มีความหมายตรงข้ามกัน 9. การตั้งชื่อเรื่องโดยใช้คำประพันธ์บางวรรค 10. การตั้งชื่อเรื่องโดยใช้คำบอกเวลา 11. การตั้งชื่อเรื่องโดยใช้คำหรือวลีที่เป็นนามธรรม 12. การตั้งชื่อเรื่องโดยใช้ชื่อตัวละครและสิ่งอื่นผสมกัน 13. การตั้งชื่อเรื่องโดยใช้สิ่งของสำคัญในเรื่อง 14. การตั้งชื่อเรื่องโดยใช้สีประกอบกับคน สัตว์ สิ่งของ 15. การตั้งชื่อเรื่องด้วยประโยค วลีหรือถ้อยคำที่สละสลวย 16. การตั้งชื่อเรื่องเหมือนสารคดี 17. การตั้งชื่อเรื่องเป็นคำถาม 18. การตั้งชื่อเรื่องด้วยการใช้สัญลักษณ์ ทั้งนี้ ในการตั้งชื่อเรื่องแต่ละเรื่องอาจใช้กลวิธีการตั้งชื่อหลาย ๆ กลวิธีประกอบกันได้

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์การตั้งชื่อโลโก้ในเวลภาษาญี่ปุ่นแนวแฟนตาซีเป็นภาษาไทย ทั้ง 25 เรื่อง พบกลวิธีการตั้งชื่อทั้งหมด 10 กลวิธี ดังนี้

ตาราง 1 ผลวิเคราะห์กลวิธีการตั้งชื่อโลโก้ในเวลภาษาญี่ปุ่นแนวแฟนตาซีเป็นภาษาไทย

กลวิธีการตั้งชื่อ	จำนวนเรื่อง	ร้อยละ
1. ตามแก่นเรื่อง	4	16
2. ตามลักษณะสำคัญของตัวละครโดยระบุชื่อตัวละคร	2	8
3. ตามแก่นเรื่องโดยใช้คำเปรียบเทียบกับชีวิตของตัวละครสำคัญ	1	4
4. โดยใช้คำบอกเวลา	1	4
5. ตามแก่นเรื่อง ร่วมกับ สิ่งของสำคัญในเรื่อง	5	20
6. ตามแก่นเรื่อง ร่วมกับ ลักษณะสำคัญของตัวละคร	5	20
7. ตามลักษณะสำคัญของตัวละคร ร่วมกับ ชื่อสถานที่	3	12
8. ตามแก่นเรื่อง ร่วมกับ ชื่อสถานที่	2	8
9. ชื่อตัวละครสำคัญ ร่วมกับ ชื่อสถานที่	1	4
10. ด้วยการใช้สัญลักษณ์ ร่วมกับ ชื่อสถานที่	1	4
รวม	25	100

ลำดับต่อไปจะอธิบายการวิเคราะห์การตั้งชื่อแต่ละเรื่องอย่างละเอียด โดยแบ่งออกเป็นกลวิธีเดี่ยว และกลวิธีประสมตั้งแต่ 2 กลวิธีขึ้นไป ดังต่อไปนี้

1. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง พบ 4 เรื่อง ได้แก่

『テラフォーマーズ』 ชื่อภาษาไทยคือ “ภารกิจล้างพันธุ์นรก” เนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างมนุษย์กับแมลงสาบกลายพันธุ์ แมลงสาบที่มนุษย์ส่งไปดาวอังคารเพื่อปรับสภาพพื้นผิวก่อนที่มนุษย์จะย้ายถิ่นฐานไปกลับกลายพันธุ์และฆ่าล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ที่เดินทางมาดาวอังคาร เมื่อเปรียบเทียบชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นกับภาษาไทย ชื่อภาษาญี่ปุ่นใช้คำว่า テラフォーマーズ เป็นชื่อสายพันธุ์แมลงสาบกลายพันธุ์ภายในเรื่อง ในขณะที่ภาษาไทยใช้คำว่า “ภารกิจล้างพันธุ์นรก” ซึ่งเน้นไปที่แก่นเรื่องที่ตัวละครเอกถูกพัฒนาร่างกายเพื่อไปทำภารกิจต่อสู้กับแมลงสาบกลายพันธุ์เหล่านั้น

『出会ってひと突きで絶頂除霊』 ชื่อภาษาไทยคือ “ไล่ผีทั้งที่จีจุดให้ถึงสวรรค์” เนื้อหาเกี่ยวข้องกับการชำระล้างแบบจีจุดที่เดียวก็ถึงสวรรค์ ความสามารถอันดำทรมานที่ทำให้ถึงสวรรค์ได้โดยไม่จำกัดว่าอีกฝ่ายที่โดนจีจุดจะเป็นคนเป็นหรือว่าคนตายแล้วถือโอกาสนั้นทำให้ไปสู่สุคติ ชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นแปลแบบตรงตัวจะมีความหมายว่า “เมื่อเราพบกันเราก็สามารถขบวิญญูณออกไปได้ด้วยการศึกษา” ในขณะที่ชื่อภาษาไทยตั้งชื่อเรื่องว่า “ไล่ผีทั้งที่จีจุดให้ถึงสวรรค์” เพื่อสื่อความหมายไปทางลามกตามเนื้อเรื่อง เพราะคำว่า “จีจุดให้ถึงสวรรค์” หมายความว่าทำให้ถึงจุดสุดยอด ซึ่งไทม์ไลน์เวลเรทผู้ใหญ่ก็เป็นหนึ่งรูปแบบที่จำเป็นต้องตั้งชื่อให้ชัดเจนเพื่อไม่ทำให้ผู้อ่านที่ไม่ชอบเนื้อหาแนวนี้เข้าใจผิด อีกทั้งยังเป็นชื่อเรื่องที่สะดุดตาผู้อ่านที่ชื่นชอบแนวนี้อีกด้วย

『天気の子』 ชื่อภาษาไทยคือ “ฤดูฝน ฉันมีเธอ” เรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหนุ่มคนหนึ่งหนีออกจากบ้านและได้พบกับเด็กสาวคนหนึ่งที่มีพลังที่เปลี่ยนแปลงสภาพอากาศหม่นมัวให้กลับมาแจ่มใสได้ ภาษาญี่ปุ่นคำว่า 天気 แปลว่า สภาพอากาศ คำว่า 子 แปลว่า เด็ก แปลชื่อเรื่องตรงตัวได้ว่า “เด็กน้อยสภาพอากาศ” ในขณะที่ชื่อภาษาไทยใช้คำว่า “ฤดูฝน ฉันมีเธอ” ซึ่งคำว่า “ฤดูฝน” เล่นคำกับคำว่า “ฤดูฝน” สื่อถึงความไฝฝันของเด็กวัยรุ่นร่วมกับพลังเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศของตัวละคร ส่วนคำว่า “ฉันมีเธอ”

สื่อความหมายความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่มีความรักมั่นคงต่อกัน ไม่ว่าตัวละครเด็กสาวเป็นอย่างไรหรือเวลาจะผ่านไปนานเท่าไร

『剣の女王と烙印の仔』 ชื่อภาษาไทยคือ “ฝ่าลิขิตโค่นบัลลังก์” ชื่อภาษาญี่ปุ่นแปลตรงตัวได้ว่า “ราชินีดาบกับเด็กที่มีรอยประทับ” ราชินีดาบในที่นี้กล่าวถึงตัวละครเอกผู้หญิงที่ใช้ดาบเล่มใหญ่เป็นอาวุธ ส่วนเด็กที่มีรอยประทับคือตัวละครเอกผู้ชายที่เกิดมาพร้อมกับตราประทับสัตว์ป่า ชื่อเรื่องภาษาไทยนี้ตั้งชื่อใหม่ตามแก่นเรื่องเรื่องราวเกี่ยวกับราชินีดาบที่ถูกลิขิตให้ถูกฆ่าโดยเด็กที่มีรอยประทับ แต่โชคชะตากลับลิขิตให้ทั้งสองได้เข้าสู่สงครามเพื่อโค่นล้มราชวงศ์ศักดิ์สิทธิ์

2. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามพฤติกรรมหรือลักษณะสำคัญของตัวละครโดยระบุชื่อตัวละคร พบ 2 เรื่อง ได้แก่

『天川天音の否定公式』 ชื่อภาษาไทยคือ “อามาคาเวะ สาวน้อยนักล่าพิธีกรรมปริศนา” ตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยโดยระบุชื่อเรียกตัวละครคือ “อามาคาเวะ” ตรงตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น 天川天音/amakawa amane/ แต่ตัดชื่อ อามาเนะ ออกและใช้เพียงแค่นามสกุลเท่านั้น “สาวน้อยนักล่าพิธีกรรมปริศนา” สื่อถึงความสามารถและลักษณะสำคัญของตัวละครหลัก “อามาคาเวะ” เด็กสาวที่มีพลังเรียกปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติที่เรียกว่า 否定公式 ซึ่งเป็นคำศัพท์เฉพาะในเรื่อง

『錆喰いビスコ』 ชื่อฉบับภาษาไทยคือ “บิสโก้ นรชนคนโคตรเหี้ย” ตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยโดยระบุชื่อเรียกตัวละครคือ “บิสโก้” ซึ่งปรากฏอยู่ในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ビスコ/bisuko/ คำว่า 錆喰い แปลว่า กินสนิม หากแปลเป็นภาษาไทยตรงตัวจะได้ชื่อ “บิสโก้ผู้กินสนิม” เนื้อหาของเรื่องเกี่ยวกับอาคาโบชิ บิสโก้ ผู้พิทักษ์เหี้ยที่เดินทางตามหาเหี้ยกินสนิมที่มีพลังสามารถรักษาอาการถูกพิษสนิมกัดกินได้ ชื่อภาษาไทยที่ตั้งใหม่นี้ไม่ได้แปลตรงตัว แต่ยังคงการใช้ชื่อตัวละครเอกร่วมกับการเน้นความสำคัญของภารกิจและบทบาทในเรื่องของตัวละคร

3. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่องโดยใช้คำเปรียบเทียบกับชีวิตของตัวละครสำคัญ พบไลท์โนเวลที่ใช้กลวิธีนี้เพียง 1 เรื่องเท่านั้น คือ 『陰の実力者になりたくて！』 ชื่อภาษาไทยคือ “ชีวิตไม่ต้องเด่น ขอแค่เป็นเทพในเงา” เนื้อหาเกี่ยวกับตัวละครเอกที่หลงใหลความเป็นฮีโร่ในเงามืด ด้วยเหตุนี้ผู้แต่งเลยได้นำบุคลิกลักษณะของตัวละครเอกขึ้นมาเป็นชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น รวมถึงเมื่อตั้งชื่อฉบับภาษาไทยใหม่ก็ยังคงเค้าโครงนี้ไว้ ชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นแปลแบบตรงตัวจะมีความหมายว่า “อยากเป็นคนที่มีความสามารถอยู่ในเงา” หรืออีกความหมายหนึ่งคืออยากเป็นคนที่เก่งแต่ไม่อยากโดดเด่น เมื่อตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยใหม่ใช้คำแสดงคำว่า “เทพ” แทน 実力者 ที่แปลว่า คนที่มีความสามารถ และยังคงคำว่า “เงา” เอาไว้เพื่อให้สอดคล้องกับความหมายภาษาญี่ปุ่นและเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ ใช้คำว่า “ขอแค่เป็น” แทนความหมายของคำว่า なりたくて แปลว่า อยากเป็น เพื่อสื่อความหมายว่าพอใจในสิ่งที่ได้รับหรือเป็นอยู่ แสดงถึงผู้มักน้อยตรงกับบุคลิกตัวละครเอกที่ไม่ต้องการโดดเด่น ชื่อภาษาไทยของไลท์โนเวลเรื่องนี้ยังคงความหมายตามชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นอยู่และเพิ่มคำศัพท์ใหม่หรือคำแสดงที่ใช้กันในปัจจุบันเพื่อเล่นคำให้ชื่อเรื่องดูทันสมัย

4. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องโดยใช้คำบอกเวลา พบไลท์โนเวลที่ใช้กลวิธีนี้เพียง 1 เรื่อง คือ 『人類は衰退しました』 ชื่อในฉบับภาษาไทยคือ “ตัวฉันกับวันสิ้นโลก” เมื่อเปรียบเทียบชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นกับภาษาไทย ชื่อภาษาญี่ปุ่นใช้คำว่า 人類 แปลว่า มนุษยชาติ และคำว่า 衰退しました แปลว่า เสื่อมถอย หากแปลตรงตัวจะได้ชื่อว่า “มนุษยชาติได้เสื่อมถอยลงแล้ว” ในขณะที่ชื่อในฉบับภาษาไทยใช้คำว่า “ตัวฉัน” กับ “วันสิ้นโลก” สื่อความหมายว่า “ตัวฉัน” ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่องมีบทบาทสำคัญในช่วงเวลา “วันสิ้นโลก” ซึ่งเป็นคำที่ไม่ปรากฏในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นแต่เป็นคำบอกเวลาที่มีเหตุการณ์สำคัญของเรื่องเกิดขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าว

5. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง ร่วมกับ
สิ่งของสำคัญในเรื่อง พบ 5 เรื่องได้แก่

『プロペラオペラ』 ชื่อภาษาไทยคือ “ยุทธการเรือรบเหนือเมฆา” คำว่า
プロペラ/puropera/ มาจากคำภาษาอังกฤษ propeller แปลว่า ใบพัดเครื่องบิน
ซึ่งในที่นี้หมายถึง ใบพัดของเรือเหาะ ส่วนคำว่า オペラ/opera/ มาจากคำ
ภาษาอังกฤษเช่นเดียวกันคือ opera แปลว่า อุปรากร รวมถึงเป็นการเล่นคำจากคำว่า
opera(tion) หมายถึงปฏิบัติการหรือยุทธการด้วย ทำให้แปลชื่อเรื่องได้ 2 ความหมาย
คือ อุปรากรแห่งใบพัดเครื่องบินและยุทธการใบพัดเครื่องบิน การตั้งชื่อภาษาไทย
“ยุทธการเรือรบเหนือเมฆา” มีที่มาจากแนวคิดสำคัญของเรื่องคือเป็นเรื่องราว
เกี่ยวกับสงครามการต่อสู้บนน่านฟ้าร่วมกับใช้สิ่งของสำคัญในเรื่องอย่างเรือเหาะ

『皿の上の聖騎士 〈パラディン〉』 ชื่อภาษาไทยคือ “ตำนานเกราะ
อภินิหาร” หากแปลตรงตัวจะได้ชื่อว่า “(พาลาดิน) อัศวินศักดิ์สิทธิ์บนจาน”
ซึ่ง “จาน” ในที่นี้หมายถึงสมณนามของดินแดนบ้านเกิดของตัวละครเอก
อาณาจักรเลวาทิน (จานแห่งทวีป) ชื่อภาษาไทยของเรื่องนี้แตกต่างจากชื่อต้นฉบับ
ภาษาญี่ปุ่นโดยแสดงถึงสิ่งของสำคัญในเรื่องซึ่งก็คือ “ชุดเกราะ” ร่วมกับแนวคิดสำคัญ
ของเรื่องคือเป็นเรื่องราวของชุดเกราะที่มีความพิเศษกับอัศวินผู้ที่จะกลายเป็นตำนาน

『未踏召喚 : //ブラッドサイン』 ชื่อภาษาไทยคือ “ศึกอสูรเหนือเทพ ://
บลัดไซน์” เรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างอสูรกับเทพ ในชื่อภาษาญี่ปุ่นคำว่า 未踏
แปลว่า ไม่เคยมีใครย่างกรายมาก่อน และคำว่า 召喚 แปลว่า การเรียกตัวไปให้การต่อศาล
ซึ่งในบริบทนี้หมายถึง การอัญเชิญ ในขณะที่ฉบับภาษาไทยใช้คำว่า “ศึกอสูรเหนือเทพ”
ใช้กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่องร่วมกับสิ่งของสำคัญ
ในเรื่องคือ “บลัดไซน์” ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่ปรากฏอยู่ในชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ
「ブラッドサイン」 /buraddo sain/ เป็นคำทับศัพท์มาจากภาษาอังกฤษ

“blood-sign” ที่หมายถึงสัญญาเลือดหรือรอยเลือด ในเรื่องนี้ “บลัดไซน์” เป็นวิธีใช้สัญลักษณ์ในการอัญเชิญสุรและใช้พลัง

『世界の終わりの世界録』 ชื่อภาษาไทยคือ “องกอร์ ลำ^๒บันทึกวีรบุรุษสุดขอบโลก” ชื่อเรื่องญี่ปุ่นแปลตรงตัวว่า “บันทึกจุดจบของโลก” เรื่องราวเกี่ยวกับวีรบุรุษในตำนานที่เขียนเกี่ยวกับวันสิ้นโลกเอาไว้ในบันทึกที่ชื่อว่า “องกอร์” ทำให้บรรดาอัศวินและเหล่านักผจญภัยได้ออกตามหาบันทึกนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับชื่อเรื่องภาษาไทย จะเห็นว่าตั้งชื่อเรื่องใหม่โดยนำชื่อบันทึก “องกอร์” ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องมาตั้งเป็นชื่อเรื่องภาษาไทย และใช้คำว่า “ลำ” ในบริบทนี้หมายถึงเหล่าอัศวินและนักผจญภัยที่ออกตามหาบันทึกนี้จนสุดขอบโลก

『疾走する思春期のパラベラム』 ชื่อภาษาไทยคือ “กระสุน^๓จิตพิฆาต PARABELLUM” หากแปลตรงตัวจะได้ชื่อว่า “(กระสุน) พาลาเบลรัมของวัยแรกรุ่นที่วิ่งไปอย่างรวดเร็ว” parabellum หมายถึง ขนาดของกระสุนปืนขนาด 9x19 มม. แต่ในโลโก้ในเล่มเรื่องนี้คำนี้เป็นคำศัพท์เฉพาะ หมายถึงกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่มีพลังพิเศษสามารถเปลี่ยนพลังจิตให้กลายเป็นกระสุนในการต่อสู้ได้ การตั้งชื่อภาษาไทยของเรื่องนี้ยังคงคำว่า パラベラム (parabellum) ที่ปรากฏอยู่ในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ซึ่งอาจหมายถึง “กระสุน” หรือ “กลุ่มวัยรุ่นที่มีพลังพิเศษ” ร่วมกับ “จิตพิฆาต” ซึ่งเป็นคำที่ไม่ปรากฏในชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น แสดงถึงประเด็นสำคัญของเรื่องที่ต่อสู้กันด้วยพลังจิต

6. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง ร่วมกับลักษณะสำคัญหรือสมญานามของตัวละคร พบโลโก้ในเล่มที่ใช้กลวิธีนี้ 5 เรื่อง ได้แก่

『彼女は戦争妖精〈ウォーライク〉』 ชื่อภาษาไทยคือ “มหาสงครามภูต WARLIKE” ชื่อเรื่องต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นแปลตรงตัวว่า “เธอคือภูตสงคราม (WARLIKE)” ชื่อเรื่องฉบับภาษาไทยใช้กลวิธีตั้งชื่อโดยเน้นที่แก่นเรื่องโดยรวมมากกว่าเจาะจงไปที่ตัวละครภายในเรื่อง และยังคงใช้คำทับศัพท์ซึ่งปรากฏอยู่ในชื่อเรื่อง

ต้นฉบับคำว่า “WARLIKE” มีชื่อเรียกภาษาไทยในเรื่องว่า “วอร์ไลค์” หมายถึงภูตสงครามที่มีรูปร่างคล้ายมนุษย์แต่สามารถกลายร่างเป็นอาวุธได้

『空色バンデミック』 ชื่อภาษาไทยคือ “สาวพลิกผัน ศึกวันฟ้าใส” เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่มีอาการของ “โรคแพ้อากาศ” แพ้อากาศโดยไม่รู้ว่าจะอะไรคือเรื่องจริงหรือจินตนาการ ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น 空色 แปลว่า สีฟ้าของท้องฟ้า และคำว่า バンデミック แปลว่า โรคระบาด ในชื่อภาษาไทย “สาวพลิกผัน” สื่อความหมายถึงตัวละครของเรื่องที่เป็นเด็กผู้หญิงที่เป็นโรคแพ้อากาศ เด็กผู้หญิงคนนี้เข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตของตัวละครเอกที่เป็นเด็กผู้ชาย ส่วน “ศึกวันฟ้าใส” สื่อความหมายถึงการต่อสู้กับโรคแพ้อากาศ ความยากลำบากในการใช้ชีวิตอยู่ระหว่างโลกความจริงและโลกความฝันในจินตนาการ และยังคงใช้คำว่า “ฟ้าใส” ซึ่งเป็นคำที่มีเค้าโครงเดิมของชื่อเรื่องต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นอยู่ด้วย

『今日から㊦のつく自由業！』 ชื่อภาษาไทยคือ “ผมนะหรือ คือ ราชापิตาจ !” เรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครได้หลุดไปยังอีกโลกหลังจากพยายามช่วยเพื่อนที่ถูกรังแก ทำให้เขาพบว่าตนเองมีเชื้อสายปิตาจและกลายเป็นราชापิตาจ สัญลักษณ์ ㊦ ในที่นี้หมายถึงปิตาจ และ 自由業 แปลว่า งานอิสระ ชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นแปลตรงตัวได้ว่า “ตั้งแต่ววันนี้จะเริ่มงานอิสระที่มีคำว่าปิตาจ” ซึ่งงานอิสระในที่นี้หมายถึงการเป็นราชापิตาจ ชื่อเรื่องภาษาไทยตั้งชื่อใหม่โดยมีที่มาจากลักษณะสำคัญหรือสมญานามของตัวละคร คือ “ราชापิตาจ” รวมถึงสื่อความหมายให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่สับสนเมื่อรู้ว่าตนต้องมาเป็นราชापิตาจอีกด้วย

『メルヘン・メドヘン』 ชื่อภาษาไทยคือ “สาวน้อยผู้พิทักษ์นิทานมนตรา” เรื่องราวเกี่ยวกับเด็กสาวคนหนึ่ง ที่รักการอ่านและมักจะจินตนาการอย่างเพ้อฝัน วันหนึ่งได้ถูก “ต้นฉบับ” เลือกลงและกลายเป็นผู้ที่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ “ต้นฉบับ” ในเรื่องนี้คือหนังสือเวทมนตร์ ชื่อภาษาญี่ปุ่นเป็นคำทับศัพท์ภาษาเยอรมันメルヘン มาจากคำว่า Märchen แปลว่า เทพนิยายหรือตำนาน เมดเฮน มาจากคำว่า

Mädchen แปลว่า สาวน้อย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าชื่อเรื่องภาษาไทยนี้ยังคงใช้คำที่แสดงลักษณะของตัวละครหลักซึ่งเป็นคำที่ปรากฏในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น แต่ได้เพิ่มคำว่า “ผู้พิทักษ์” เพื่อขยายความเพิ่มเติมถึงการดำเนินเรื่องราวที่เกี่ยวกับการต่อสู้เพื่อปกป้องโลกหนังสือเวทมนตร์

『いつか天魔の黒ウサギ』 ชื่อภาษาไทยคือ “ผู้พิทักษ์เจ็ดชีวิต” เรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหนุ่มคนหนึ่งที่ได้รับยาพิษตอนเป็นเด็กจากแวมไพร์แต่เขาไม่สามารถจำเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ หลังจากที่เขารับบาดเจ็บสาหัสและรักษาตัวหายแล้วความทรงจำวัยเด็กก็กลับมา ในชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น いつか แปลว่า ในวันหนึ่ง หมายถึงช่วงเวลาในอนาคต คำว่า 天魔 แปลว่า ปีศาจสวรรค์ คำว่า 黒ウサギ/kuro usagi/ แปลว่า กระต่ายสีดำ ในที่นี้มาจากนามสกุลของตัวละครเอก คือ 鉄・大兎/kurogane taito/ คำว่า kuro พ้องเสียงกับ 黒/kuro/ ที่แปลว่า สีดำ นอกจากนี้อักษรคันจิ 兎 ตัวนี้อ่านว่า /usagi/ แปลว่า กระต่าย ดังนั้น 黒ウサギ/kuro usagi/ ในชื่อเรื่องฉบับภาษาญี่ปุ่นจึงสื่อถึงตัวละครเอกนั่นเอง ในขณะที่ชื่อภาษาไทยใช้ชื่อว่า “ผู้พิทักษ์เจ็ดชีวิต” ผู้พิทักษ์ในที่นี้หมายถึงตัวละครเอกและแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้กับอสูรกายเพื่อปกป้องคนที่ตัวละครเอกรัก คำว่า “เจ็ดชีวิต” สื่อความหมายถึงความสามารถพิเศษของตัวละครเอกที่สามารถฟื้นคืนชีพได้ 7 ครั้ง หากไม่ตายภายใน 15 นาที ซึ่งเป็นพลังที่ได้รับมาเมื่อตอนเป็นเด็กนั่นเอง

7. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามลักษณะสำคัญหรือสมญานามของตัวละคร ร่วมกับชื่อสถานที่ที่มีเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น พบ 3 เรื่อง ได้แก่

『聖剣学院の魔剣使い』 ชื่อภาษาไทยคือ “จอมมารเกิดใหม่ วิทยาลัยผู้พิทักษ์” ในชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น 聖剣学院 แปลว่า วิทยาลัยดาบศักดิ์สิทธิ์ และ 魔剣使い แปลว่า ผู้ใช้ดาบที่มีพลังเวทมนตร์ โทโทโนเวลเรื่องนี้ตั้งชื่อเรื่องตามลักษณะสำคัญหรือสมญานามของตัวละคร ร่วมกับชื่อเรื่องตามชื่อสถานที่ที่มีเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น “จอมมารเกิดใหม่” ในชื่อภาษาไทย หมายถึงตัวละครเอกของเรื่องซึ่งเป็นจอมมาร

ที่ถูกเวทมนตร์สะกดไว้กว่าพันปี เมื่อฟื้นคืนชีพกลับตื่นขึ้นมาอยู่ในร่างของเด็ก 10 ขวบ และ “วิทยาลัยผู้พิทักษ์” คือสถานที่ที่ตัวละครเอกเข้าเรียนเพื่อเรียนรู้โลกของร่างที่ฟื้นคืนชีพขึ้นมา

『魔法科高校の劣等生』ชื่อภาษาไทยคือ “พี่น้องปริศนาโรงเรียนมหาเวท” ในชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น 魔法科高校 แปลว่า โรงเรียนมัธยมปลายสายเวทมนตร์ และ 劣等生 หมายถึงนักเรียนที่ไม่เก่ง แปลตรงตัวได้ว่า “นักเรียนที่ไม่เก่งของโรงเรียนมัธยมปลายสายเวทมนตร์” ชื่อเรื่องภาษาไทยใช้คำว่า “พี่น้องปริศนา” มีที่มาจากตัวละครเอก 2 คน ในเรื่องที่เป็นพี่น้องกัน พี่ชายเป็นนักเรียนที่มีบางสิ่งบกพร่องในขณะที่น้องสาวเป็นนักเรียนผู้สมบูรณ์แบบไร้ที่ติ และ “โรงเรียนมหาเวท” เป็นสถานที่ที่มีเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น ชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นระบุถึง “นักเรียนที่ไม่เก่ง” หมายถึงตัวละครพี่ชายเพียงคนเดียว ในขณะที่ชื่อภาษาไทยใช้คำว่า “พี่น้องปริศนา” แทน อาจเนื่องมาจากเป็นคำที่สื่อความหมายถึงความสัมพันธ์และลักษณะสำคัญของตัวละครได้ชัดเจน รวมถึงเป็นชื่อที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ดี

『ひきこもりパンデモニウム』ชื่อภาษาไทยคือ “บ้านเรานี้ มีจ้าวปีศาจนะจ๊ะ” คำว่า ひきこもり หมายถึงคนที่เก็บตัวอยู่ในบ้านไม่ออกไปไหน และ パンデモニウム ภาษาอังกฤษคือ pandemonium แปลว่า ความโกลาหล ความสับสนวุ่นวาย เรื่องนี้เกี่ยวกับบ้านของสองพี่น้องที่น้องสาวเป็นนักปราบปีศาจที่เก่งมากแต่เพราะไม่มีปีศาจปรากฏตัวออกมาจนทำให้คนรอบข้างดูถูกและกลายเป็นคนที่ไม่เข้าสังคมเอาแต่เก็บตัวอยู่ในบ้าน หลังจากนั้นก็มีกองทัพปีศาจบุกโลก น้องสาวสามารถจัดการกองทัพปีศาจได้อย่างง่ายดาย แต่ทว่าราชาปีศาจกลับไม่สามารถกลับไปยังนรกได้จึงได้มาอาศัยอยู่ที่บ้านเดียวกัน เกิดเป็นเรื่องราวความโกลาหลวุ่นวายของการใช้ชีวิตร่วมกันระหว่างนักปราบปีศาจและราชาปีศาจที่อาศัยอยู่ในบ้านเดียวกัน โลกโนเวลเรื่องนี้ตั้งชื่อภาษาไทยใหม่ตามสมญานามของตัวละคร คือ “จ้าวปีศาจ” ร่วมกับสถานที่คือ “บ้าน” ที่ตัวละครอาศัยอยู่ร่วมกัน

8. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง **ร่วมกับ** **ชื่อสถานที่ที่มีเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น** พบ 2 เรื่อง ได้แก่

『甘城ブリリアントパーク』 ชื่อภาษาไทยคือ “ปฏิบัติการพลิกวิกฤตสวนสนุก” เป็นเรื่องเกี่ยวกับการบริหารสวนสนุกอามาจิ บริลเลียนท์ พาร์คที่ตั้งอยู่ในสถานการณ์วิกฤตและกำลังจะถูกยึด ชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ “อามาจิ บริลเลียนท์ พาร์ค” ซึ่งเป็นชื่อเฉพาะ โลโก้ในเล่มเรื่องนี้ตั้งชื่อภาษาไทยใหม่โดยไม่ใช้ชื่อเฉพาะที่ปรากฏในชื่อเรื่องต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น แต่ใช้กลวิธีตั้งชื่อเรื่องโดยอ้างอิงจากแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่องโดยใช้คำว่า “ปฏิบัติการพลิกวิกฤต” ร่วมกับ “สวนสนุก” ชื่อสถานที่ที่มีเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น ชื่อภาษาไทยที่ตั้งใหม่นี้ขยายความเรื่องราวจากชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ช่วยให้ผู้อ่านคาดเดาแนวทางของเรื่องจากชื่อเรื่องภาษาไทยได้ชัดเจนขึ้น

『我が驍勇にふるえよ天地-アレクシス帝国興隆記』 ชื่อภาษาไทยคือ “มหาศึกชิงแผ่นดิน กำเนิดจักรวรรดิอเล็กซ์ซิส” ชื่อภาษาญี่ปุ่นในส่วนแรก 我が驍勇にふるえよ天地 แปลตรงตัวว่า สวรรค์และพิภพงสั่นสะเทือนจากความกล้าหาญของฉัน และในส่วนหลัง アレクシス帝国興隆記 หมายความว่า บันทึกรความเจริญรุ่งเรืองของจักรวรรดิอเล็กซ์ซิส ชื่อในฉบับภาษาไทยใช้คำว่า “มหาศึกชิงแผ่นดิน” สื่อความหมายถึงสงครามต่อสู้แย่งชิงพื้นที่ระหว่างอาณาจักรต่าง ๆ ซึ่งเป็นแก่นเรื่อง และยังคงชื่อสถานที่คำว่า “จักรวรรดิอเล็กซ์ซิส” ตามชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นเอาไว้

9. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามชื่อตัวละครสำคัญ **ร่วมกับ** **ชื่อสถานที่ที่มีเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น** พบโลโก้ในเล่มที่ใช้กลวิธีนี้เพียง 1 เรื่องเท่านั้น คือ 『アダルミシアの大切な友達』 ชื่อฉบับภาษาไทยคือ “อาดัลมีเซียแห่งเซลเนียสรัฐ” ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นแปลตรงตัวได้ว่า “เพื่อนคนสำคัญของอาดัลมีเซีย” การตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยใหม่นี้อ้างอิงจากชื่อเรียกตัวละครหลักคือ “อาดัลมีเซีย” ซึ่งปรากฏอยู่ใน

ต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น アダルミシア/adarumishia/ ร่วมกับชื่อสถานที่อาณาจักรเซลเนีย ซึ่งเป็นที่อยู่ของอาดัมมิเซียและสถานที่ที่ใช้ดำเนินเรื่อง

10. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องด้วยการใช้สัญลักษณ์ ร่วมกับ ชื่อสถานที่ที่มี เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้น พบไลท์โนเวลที่ใช้กลวิธีนี้เพียง 1 เรื่องเท่านั้น คือ 『デュラララ!!』 ชื่อภาษาไทยคือ “โลกบิดเบี้ยวที่อิคะบุคุโระ” ในบทส่งท้ายของ ไลท์โนเวลเล่มที่ 1 กล่าวถึงที่มาของชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น (デュラララ/durarara/) นี้ว่าผู้แต่งนึกคำนี้ขึ้นมาตอนที่กำลังจะตั้งชื่อเรื่องซึ่งเป็นคำที่ไม่มี ความหมาย แต่หัวหน้าบรรณาธิการกลับชอบชื่อที่ไม่รู้ความหมายที่แน่ชัดนี้ (ryo***** さん, 2010) ส่วนในชื่อเรื่องภาษาไทย “โลกบิดเบี้ยว” เป็นสัญลักษณ์แทนสถานที่ในเรื่อง ที่รวบรวมคนที่มีความโดดเด่นหลากหลายอยู่ด้วยกัน สถานที่ที่ดูสลับและวุ่นวาย ดูเป็นโลกที่บิดเบี้ยวไม่ปกติ เช่น เด็กมัธยมปลายที่เป็นหัวหน้าแก๊ง หญิงสาวนักบิด มอเตอร์ไซค์ไร้หัวที่กำลังตามหาหัวของตัวเอง เป็นต้น “อิคะบุคุโระ” คือชื่อสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องเป็นหลัก เป็นย่านที่มีอยู่จริงในโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น

สรุปผล

จากการศึกษากลวิธีการตั้งชื่อไลท์โนเวลภาษาญี่ปุ่นแนวแฟนตาซีเป็นภาษาไทย 25 เรื่อง โดยใช้เกณฑ์กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องนวนิยายและเรื่องสั้นไทยของ เถกิง พันธุ์เถกิงอมร (2541) ผลการวิจัยพบกลวิธีการตั้งชื่อทั้งกลวิธีเดี่ยวและกลวิธี ประสม แบ่งย่อยเป็น 10 กลวิธี โดยกลวิธีที่พบมากที่สุดคือ กลวิธีการตั้งชื่อตามแก่นเรื่อง ร่วมกับองค์ประกอบอื่น โดยเฉพาะร่วมกับสิ่งของสำคัญในเรื่อง และร่วมกับลักษณะ สำคัญของตัวละคร กลวิธีที่พบบรองลงมาได้แก่ การตั้งชื่อตามแก่นเรื่องเพียงอย่างเดียว การตั้งชื่อตามลักษณะสำคัญของตัวละครร่วมกับชื่อสถานที่ การตั้งชื่อตามลักษณะ สำคัญของตัวละครโดยระบุชื่อตัวละคร การตั้งชื่อตามแก่นเรื่องร่วมกับชื่อสถานที่ การตั้งชื่อ ตามแก่นเรื่องโดยใช้คำเปรียบเทียบกับชีวิตของตัวละครสำคัญ การตั้งชื่อโดยใช้คำ

บอกเวลา การตั้งชื่อตามชื่อตัวละครสำคัญร่วมกับชื่อสถานที่ และการตั้งชื่อด้วยการใช้สัญลักษณ์ร่วมกับชื่อสถานที่ ตามลำดับ

อภิปรายผล

ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา โดยพบว่าการตั้งชื่อตามแก่นเรื่องเป็นกลวิธีที่ได้รับความนิยมสูงสุด เช่นเดียวกับผลการวิจัยของกิตยา แพทย์ศรีวงษ์ และคณะ (2562) ที่ศึกษากลวิธีการตั้งชื่อเรื่องนวนิยายออนไลน์บนเว็บไซต์ Thai Boys Love พ.ศ. 2562 พบว่ากลวิธีที่พบมากที่สุดคือ การตั้งชื่อตามแก่นเรื่อง และการตั้งชื่อตามลักษณะสำคัญตัวละคร นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของตรียาภรณ์ สายจันทร์ และคณะ (2565) ที่พบว่าการตั้งชื่อซีรีส์เกาหลีเป็นภาษาไทยจะอ้างอิงที่มาจากแก่นเรื่องมากที่สุด จะเห็นได้ว่าไลท์โนเวลแนวแฟนตาซีที่มีเนื้อเรื่องหลากหลายและโดดเด่นเหนือจินตนาการ การตั้งชื่อภาษาไทยที่อิงแก่นเรื่องจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจแนวของเรื่องได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ ยังพบข้อสังเกตที่น่าสนใจว่าการตั้งชื่อไลท์โนเวลภาษาญี่ปุ่นแนวแฟนตาซีเป็นภาษาไทยมักจะกล่าวถึงองค์ประกอบของความแฟนตาซีร่วมด้วย ได้แก่ ลักษณะของตัวละคร (จอมมารเกิดใหม่ พี่น้องปริศนา ราชาปีศาจ) ชื่อสถานที่ (วิทยาลัยผู้พิทักษ์ โรงเรียนมหาเวทย์ จักรวรรดิอเล็กซิส) และสิ่งของสำคัญในเรื่อง (เรือบบ เกราะ บันทึก) เนื่องจากตัวละครในไลท์โนเวลแนวแฟนตาซีมักจะเป็นตัวละครที่หลากหลายและมีเรื่องราวน่าสนใจ เช่น สามารถฟื้นคืนชีพได้ มีเวทมนตร์ มีพลังพิเศษ ฉากในการดำเนินเรื่องมักเป็นโลกที่แต่งขึ้นใหม่ เป็นสถานที่ในจินตนาการที่ไม่มีอยู่จริง รวมถึงมีของวิเศษหรือสิ่งของสำคัญที่มีบทบาทต่อตัวละครหรือการดำเนินเรื่อง

ดังนั้น การตั้งชื่อไลท์โนเวลแนวแฟนตาซีเป็นภาษาไทยไม่ได้อ้างอิงเพียงแก่นเรื่องเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของโลกแฟนตาซีผ่านลักษณะของตัวละคร ชื่อสถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง ซึ่งช่วยทำให้ชื่อเรื่องมีเอกลักษณ์น่าจดจำและ

ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ดี อีกทั้งยังคงลักษณะเด่นของโลโก้ในเวลภาษาญี่ปุ่น
แนวนอนตาซีเอาไว้ด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กิตยา แพทย์ศรีวงษ์, กุลยา ไชยหงษา, นวรัตน์ ทวีผล และกนกวรรณ วารีเขตต์
(2562). กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องนวนิยายออนไลน์บนเว็บไซต์ Thai Boys Love
พ.ศ. 2562. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์รำไพพรรณี,
2(1), 44-53.
- จินดาพร พินพงทรัพย์. (2561). กลวิธีการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยเป็นภาษาจีน. วารสาร
อิเล็กทรอนิกส์ Veridian มหาวิทยาลัยศิลปากร (มนุษยศาสตร์
สังคมศาสตร์และศิลปะ), 11(3), 1471-1491.
- จักรินทร์ กังแฮ และรุ่งรัตน์ ทองสกุล. (2564). กลวิธีการตั้งชื่อภาพยนตร์เป็น
ภาษาไทยจากภาพยนตร์ทำเงินสูงสุดตลอดกาล. มนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ก้าวผ่านนวัตกรรมสู่อนาคตที่ยั่งยืน. รายงานสืบเนื่องการประชุม
ทางวิชาการระดับปริญญาตรีด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ระดับชาติ
ครั้งที่ 6 (น.212-225). คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ดริยาภรณ์ สายจันทร์, ศศิมา วีวร, อลิสา คุ่มเคี่ยม และปรียาภรณ์ ชูแก้ว. (2565).
กลวิธีการตั้งชื่อซีรีส์เกาหลีเป็นภาษาไทยในปี 2016-2020. วารสารฟ้าเหนือ,
13(1), 41-60.
- ณอมนวล โอเจริญ. (2557). รายงานผลการวิจัยเรื่องกลวิธีและปัญหาในการแปล
ชื่อเรื่องของงานวรรณกรรมเยอรมันเป็นไทย (รายงานผลการวิจัย).
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เถกิง พันธุ์เถกิงอมร. (2541). นวนิยายและเรื่องสั้นการศึกษาเชิงวิเคราะห์และ
วิจารณ์. สงขลา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา.



- ธรรณพพร หงษ์ทอง. (2562). กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องภาพยนตร์เป็นภาษาไทยจากภาพยนตร์อเมริกัน. **วารสารสันติปริทรรศน์ มจร**, 7(6), 1729-1740.
- นิศารัตน์ โอทอง, ศุภวิชญ์ ประสิทธิ์วณิช, ฮาริศ อาแว และณัฐริกา บุญรัมย์ (2566). กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ใน Netflix จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย. **วารสารอักษราพิบูล**, 4(1), 89-106.
- ประดิษฐ์ จันทรมั่น. (2550). การตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์]. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ. <https://doi.org/10.14457/KU.the.2007.406>
- พิมพ์วิศา ชัยเชื้อ. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือไลท์โนเวลของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. [การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, คณะบริหารธุรกิจ], มหาวิทยาลัยรามคำแหง. <https://mmm.ru.ac.th/MMM/IS/twin-6/sec1/6014154009.pdf>
- วิเนศ จันทะวงษ์ศรี, นรวัฒน์ ปานบรรจง, สุพัฒน์ แจ่มจันทร์ และณัฐริกา ทับทิม. (2565). การศึกษาวิธีการแปลชื่อเรื่องอนิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย. **วารสารอักษราพิบูล**, 3(1), 33-46.
- Voice online. (2562, 26 ตุลาคม). เปิดโลก Light Novel ค่ายคำถามคาใจ เด็กสมัยนี้อ่านอะไรกัน. https://voicetv.co.th/read/rJ74kHy37ryo*****さん. (2010, December 4). デュラララの名前の由来について. https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1251461462
- A-plus. (n.d.). **ไลท์โนเวล**. <https://www.phanpha.com/cartoon/A-Plus---เอ-พลัส>
- Bongkoch. (n.d.). นิยายแปล FANTASY. [https://www.bongkoch.com/shop/Phoenix Next. \(n.d.\). Light Novel Fantasy. <https://www.phoenixnext.com/light-novel.html>](https://www.bongkoch.com/shop/Phoenix Next. (n.d.). Light Novel Fantasy. https://www.phoenixnext.com/light-novel.html)
- Zenshu. (n.d.). **Zenshu Novels**. <https://www.zenshushop.com/>