

กลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาสเปน:  
กรณีศึกษา วิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1  
Translation Strategies for Cultural Words from Thai to Spanish:  
A Case Study of the Video Game *Home Sweet Home 1*

ชัชวาล ศรีทอง<sup>1</sup>, ณัฐกานต์ พินิจวัฒน์<sup>2</sup>, ธนวันต์ แจวจันท์<sup>3</sup>, จันทกานต์ ใจเมือง<sup>4</sup>,  
ดุชฎีพร บุญเล็ก<sup>5</sup> และพิชญธิดา อินทรประสิทธิ์<sup>6</sup>  
Chadchavan Sritong<sup>1</sup>, Natthakan Phinijwat<sup>2</sup>,  
Thanawan Jaewjuntuk<sup>3</sup>, Jantakarn Jaimaung<sup>4</sup>,  
Dutsadeeporn Boonlek<sup>5</sup> and Pitchayatida Intaraprasit<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> วิชาเอกภาษาสเปน

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Spanish Program

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> สาขาวิชาภาษาตะวันตก

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Department of Western Languages

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Faculty of Humanities and Social Sciences

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> มหาวิทยาลัยขอนแก่น

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Khon Kaen University

<sup>1</sup>อีเมล: chadcha@kku.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจำแนกประเภทคำทางวัฒนธรรม และวิเคราะห์กลวิธีการแปลคำเหล่านี้ที่ปรากฏในวิดีโอเกม *Home Sweet Home* ภาค 1 โดยอ้างอิงจากแนวคิดของ Newmark (1988, p. 95; 1995) การเก็บข้อมูลดำเนินผ่านการสังเกตการณ์วิดีโอการเล่นเกม และการเล่นควบคู่ไปกับการสังเกตแบบมีส่วนร่วม พร้อมบันทึกข้อมูลลงใน Google Sheet ซึ่งพัฒนาตามกรอบแนวคิดของ Newmark

ผลการวิจัยระบุคำทางวัฒนธรรมจำนวน 95 คำ จำแนกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ 1) คำเกี่ยวกับวัตถุ 31 คำ (32.63%) 2) คำเกี่ยวกับองค์การทางสังคม 23 คำ (24.21%) 3) คำเกี่ยวกับท่าทางและลักษณะนิสัย 20 คำ (21.05%) 4) คำเกี่ยวกับสังคม 14 คำ (14.74%) และ 5) คำเกี่ยวกับนิเวศ 7 คำ (7.37%)

การวิเคราะห์หลักวิธีการแปลพบกลวิธีที่ใช้ทั้งหมด 9 ประเภท โดยกลวิธีที่ใช้มากที่สุด ได้แก่ การใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง 17 ครั้ง (17.89%) รองลงมาคือ การจำแนกประเภทคำ 14 ครั้ง (14.74%) การทับศัพท์และการแปลตรงตัว อย่างละ 13 ครั้ง (13.68%) การใช้คำที่บัญญัติไว้แล้ว 11 ครั้ง (11.58%) การอธิบายเพิ่มเติม 9 ครั้ง (9.47%) การใช้หลายกลวิธีร่วมกัน 7 ครั้ง (7.37%) การละเว้น 6 ครั้ง (6.32%) และการแทนที่ทางวัฒนธรรม 5 ครั้ง (5.26%)

ผลการเปรียบเทียบพบว่า การทับศัพท์ใช้บ่อยที่สุดกับคำที่เกี่ยวกับวัตถุ (32.26%) ขณะที่คำเกี่ยวกับองค์การทางสังคมใช้การจำแนกประเภทคำมากที่สุด (34.78%) คำเกี่ยวกับท่าทางและลักษณะนิสัยใช้ความหมายเป็นกลางมากที่สุด (45%) ส่วนคำเกี่ยวกับสังคมและนิเวศไม่มีการใช้กลวิธีใดที่โดดเด่น

การวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเลือกกลวิธีการแปลที่สอดคล้องกับบริบทของคำทางวัฒนธรรมในวิดีโอเกม เพื่อให้การแปลมีความชัดเจนและเข้าใจง่ายสำหรับผู้เล่นจากต่างวัฒนธรรม

**คำสำคัญ:** กลวิธีการแปล, การแปลคำทางวัฒนธรรม, ภาษาไทยเป็นภาษาสเปน, วิดีโอเกม

## Abstract

This qualitative research aims to classify cultural terms and analyze the translation strategies used in translating these terms from Thai to Spanish in the video game *Home Sweet Home: Episode 1*, based on Newmark's translation theory (1988, p. 95; 1995). Data was collected through observing gameplay videos and participant observation, along with direct gameplay, and recorded in a structured Google Sheet developed according to Newmark's conceptual framework.

The study identified 95 cultural terms classified into five categories: (1) Object-related terms: 31 (32.63%), (2) Social organization-related terms: 23 (24.21%), (3) Gestures and habits-related terms: 20 (21.05%), (4) Society-related terms: 14 (14.74%), and (5) Ecology-related terms: 7 (7.37%).

Nine translation strategies were identified, with the most frequent being: Neutralization (17 occurrences, 17.89%), followed by Classifier (14, 14.74%), Transference (13, 13.68%), Literal translation (13, 13.68%), Accepted standard translation (11, 11.58%), Paraphrasing (9, 9.47%), Couplet (7, 7.37%), Deletion (6, 6.32%), and Cultural equivalent (5, 5.26%).

Comparative analysis revealed that transference was mainly applied to object-related terms (32.26%), classifier to social organization-related terms (34.78%), and neutralization to gestures and habits-related terms (45%). No particular strategy dominated for society-related and ecology-related terms.

These findings highlight the importance of selecting appropriate translation strategies that align with the cultural context in video games, ensuring clarity and accessibility for players from diverse cultural backgrounds.

**Keywords:** Translation strategies, cultural word translation, Thai to Spanish, video game

## บทนำ

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน อุตสาหกรรมบันเทิงได้พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอุตสาหกรรมวิดีโอเกมซึ่งกลายเป็นสื่อที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อผู้บริโภคทั่วโลก วิดีโอเกมไม่เพียงแต่สร้างความบันเทิง แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและความเชื่อจากภูมิภาคหนึ่งไปสู่อีกภูมิภาคหนึ่ง รายงานจาก Statista<sup>2</sup> (2024) ระบุว่าตลาดวิดีโอเกมทั่วโลกมีมูลค่าเกิน 200 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2022 และคาดว่าจะเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียซึ่งถือเป็นศูนย์กลางของการผลิตและพัฒนาวิดีโอเกม

วิดีโอเกมในปัจจุบันมักมีเนื้อหาที่อ้างอิงถึงวัฒนธรรมเฉพาะถิ่น ซึ่งทำให้การแปลเนื้อหาเกมกลายเป็นความท้าทายสำคัญ การแปลวิดีโอเกมนั้นต้องไม่เพียงคงความหมายตามต้นฉบับ แต่ยังต้องปรับให้เหมาะสมกับบริบทและวัฒนธรรมของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อหลีกเลี่ยงความเข้าใจผิดหรือการตีความคลาดเคลื่อน ตัวอย่างเช่น กรณีการแปลเกม Call of Duty: Modern Warfare 2 ที่วลี “Remember, no Russian” ถูกแปลผิดในภาษาญี่ปุ่น กลายเป็น “Kill them, they’re Russian” ซึ่งนำไปสู่กระแสวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรงในวงกว้าง กรณีนี้สะท้อนถึงความสำคัญของการเลือกใช้กลวิธีการแปลที่เหมาะสม โดยเฉพาะเมื่อข้อความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและบริบทที่อ่อนไหว

เกม Home Sweet Home ซึ่งเป็นกรณีศึกษาของงานวิจัยนี้ เป็นวิดีโอเกมผจญภัยแนวสยองขวัญจากประเทศไทย พัฒนาโดยบริษัท Yggdrasil Group และเปิดตัวครั้งแรกในปี 2560 เกมดังกล่าวนำเสนอเรื่องราวที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความเชื่อและตำนานพื้นบ้านของไทย โดยตัวละครหลักต้องเผชิญหน้ากับสิ่งเหนือธรรมชาติในระหว่างการตามหาภรรยาที่หายตัวไป ด้วยการผสมผสานระหว่างเนื้อหาไทยแท้และกลไกการเล่นที่ทันสมัย เกมนี้ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั้งในและต่างประเทศ โดยได้รับการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ ถึง 11 ภาษา รวมถึงภาษาสเปน

<sup>2</sup> Statista. (2024). Video game market revenue worldwide 2019-2029. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>

ในยุคที่การแปลเป็นหัวใจสำคัญของการเข้าถึงผู้เล่นต่างวัฒนธรรม งานวิจัยนี้มุ่งศึกษากลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมในเกม Home Sweet Home ภาค 1 จากภาษาไทยเป็นภาษาสเปน โดยวิเคราะห์คำที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยและกลวิธีการแปลที่ใช้ เพื่อประเมินว่ากลวิธีดังกล่าวสามารถถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ได้ครบถ้วนหรือไม่ ผลการวิจัยคาดว่าจะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเชิงวิชาการเกี่ยวกับการแปลเนื้อหาวัฒนธรรมในวิดีโอเกมรวมทั้งสื่อดิจิทัลอื่น ๆ และเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการแปลในอนาคต

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อจำแนกและวิเคราะห์ประเภทของคำทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในวิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1 ตามแนวคิดของ Newmark (1988) เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะการกระจายของคำแต่ละประเภทและความสัมพันธ์กับเนื้อหาและบริบทของเกม
2. เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาสเปนที่ใช้ในวิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1 โดยพิจารณาความถี่ของการใช้กลวิธีแต่ละประเภท และความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีกับประเภทของคำทางวัฒนธรรมตามแนวคิดของ Newmark (1995)

### กรอบทฤษฎีวรรณกรรม

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาทฤษฎี แนวคิด และหลักการเกี่ยวกับการแปล โดยเฉพาะการแปลคำทางวัฒนธรรมและกลวิธีที่นักแปลใช้ในการถ่ายทอดความหมายจากต้นฉบับสู่ภาษาปลายทาง โดยแบ่งเนื้อหาหลัก ดังนี้ ประเภทและรูปแบบของวิดีโอเกม การแปล กลวิธีการแปล วัฒนธรรมและประเภทของคำทางวัฒนธรรม และกลยุทธ์การแปลในบริบทของการแปลวิดีโอเกม ทั้งนี้การศึกษาและสังเคราะห์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีวัตถุประสงค์เพื่อวางกรอบแนวคิดในการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาสเปนในวิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1

## 1. ประเภทและรูปแบบของวิดีโอเกม

การจัดประเภทและรูปแบบของวิดีโอเกมสามารถทำได้หลากหลายวิธี โดยอาจแบ่งตามแพลตฟอร์ม เช่น เกมที่เล่นบนพีซี (*PC-based*), เกมคอนโซล (*console-based*), เกมมือถือ (*handheld*), หรือเกมอาเขต (*arcade games*) (Mangiron & O'Hagan, 2006) รวมถึงการแบ่งตามลักษณะการเล่น เช่น เกมทั่วไป (*casual*) และเกมฮาร์ดคอร์ (*hardcore*) (Bernal, 2006). Frasca (2001) ได้นำแนวคิดของ Callois และ Piaget<sup>3</sup> มาปรับใช้เพื่ออธิบาย *ludus* และ *paideia* ซึ่งเป็นการจัดเกมตามลักษณะของการเล่น โดย *ludus* หมายถึงเกมที่มีโครงสร้างและเป้าหมายชัดเจน เช่น เกมที่เน้นการแข่งขันและการกำหนดผู้ชนะ-ผู้แพ้ ขณะที่ *paideia* หมายถึงการเล่นที่ไม่มีเป้าหมายแน่นอน เน้นความสนุกหรือการสำรวจ เช่น การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน โดยไม่มีข้อกำหนดที่ตายตัว

ในแง่เนื้อหา เกมบางประเภท เช่น *RPGs* (*role-playing games*) มีโครงเรื่องที่ซับซ้อนและต้องการการแปลมากกว่าเกมประเภทอื่น ๆ เช่น เกมกีฬา หรือเกมแข่งรถ (Mangiron, 2004) Berens และ Howard (2001) ได้แบ่งประเภทเกมออกเป็น 7 หมวดหลัก ได้แก่ (1) เกมแอคชั่นและผจญภัย (*action and adventure*), (2) เกมแข่งรถ (*driving and racing*), (3) เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (*first-person shooters*), (4) เกมแพลตฟอร์มและปริศนา (*platform and puzzle*), (5) เกมสวมบทบาท (*role-playing*), (6) เกมกลยุทธ์และจำลองสถานการณ์ (*strategy and simulation*), และ (7) กีฬาและเกมต่อสู้ (*sports and beat'em ups*)

<sup>3</sup> Roger Caillois ใน *Man, Play and Games* (1958) ได้แบ่งการเล่นเป็น 4 ประเภท: *Agôn* (การแข่งขัน), *Alea* (โชคหรือโอกาส), *Mimicry* (การเลียนแบบ), และ *Ilinx* (ความมันง) โดยแยกเป็น *Paideia* (การเล่นอิสระ) และ *Ludus* (การเล่นมีกฎเกณฑ์) เพื่ออธิบายธรรมชาติของการเล่นและเกม ในขณะที่ Jean Piaget เน้นศึกษาการเล่นในมุมมองพัฒนาการทางปัญญา โดยจัดช่วงวัยตั้งแต่การเล่นแบบสัมผัสและการเคลื่อนไหวในเด็กเล็กไปจนถึงการเล่นเกมที่ซับซ้อนในวัยรุ่น แนวคิดทั้งสองนี้ช่วยวางรากฐานสำหรับการวิเคราะห์และออกแบบเกมในแง่การสร้างประสบการณ์ที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและช่วงอายุของผู้เล่น

ในเกมสมัยใหม่ เช่น *Forza Motorsport 3* หรือ *Final Fantasy* มีการเพิ่มฟีเจอร์ใหม่ ๆ เช่น *cut-scenes*, ฐานข้อมูลเชิงลึก, และบทสนทนาในเกม ซึ่งเพิ่มความต้องการในการแปลเนื้อหา (Newman, 2004) การวิเคราะห์ยังพบว่าเกมประเภท *RPG* มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวซับซ้อนมากกว่าเกมประเภทอื่น ๆ ทำให้ต้องการการแปลที่ละเอียดอ่อนเพื่อคงอรรถรสของเนื้อหา

นอกจากนี้ อุตสาหกรรมเกมยังคงพัฒนาประเภทเกมใหม่ ๆ เพื่อตอบสนองต่อความซับซ้อนที่เพิ่มขึ้นของเนื้อหาและฟีเจอร์ในเกม (Scholand, 2002) อย่างไรก็ตาม การจัดหมวดหมู่เกมในเชิงวิชาการยังคงเป็นความท้าทาย เนื่องจากความหลากหลายของประเภทเกมและการผสมผสานแนวเกมที่เพิ่มขึ้น ทำให้การกำหนดขอบเขตของหมวดหมู่เกมยังคงไม่มีความชัดเจน (Newman, 2004)

จากที่กล่าวมาทั้งหมด การศึกษาประเภทและรูปแบบของวิดีโอเกมมีความสัมพันธ์โดยตรงกับงานวิจัยนี้เป็นอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากเกม *Home Sweet Home ภาค 1* ที่ใช้ในการศึกษานี้เป็นวิดีโอเกมประเภทผจญภัยและสยองขวัญ ซึ่งมีลักษณะเด่นคือการดำเนินเรื่องที่ซับซ้อน มีเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมเฉพาะถิ่น (local cultural content) และมีการใช้คำศัพท์ที่สะท้อนถึงความเชื่อ ตำนาน และวัฒนธรรมไทยอย่างชัดเจน ด้วยลักษณะของเกมที่เน้นการบรรยายเชิงเรื่องราว (narrative-based) มีบทสนทนา (dialogue-driven) และใช้สิ่งของที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในการดำเนินเรื่อง จึงส่งผลโดยตรงต่อความท้าทายในการแปลศัพท์และบริบททางวัฒนธรรม การเลือกใช้กลวิธีในการแปลจึงต้องคำนึงถึงประเภทและลักษณะของเกมอย่างใกล้ชิด เพื่อให้มั่นใจได้ว่าการแปลสามารถถ่ายทอดเนื้อหาวัฒนธรรมไทยให้กับผู้เล่นต่างวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและครบถ้วนสมบูรณ์ที่สุด

## 2. การแปล

การแปลหมายถึงกระบวนการถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง โดยยังคงรักษาความหมายและจุดประสงค์ของเนื้อหาให้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด พจนานุกรม *Cambridge* (1995) ระบุว่า การแปลคือการเปลี่ยนคำหรือความหมายให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ในขณะที่พจนานุกรม *Oxford* (2005) ขยายความหมายเพิ่มเติมว่า การแปลคือการสื่อสารความหมายและการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับบริบท

ของภาษาเป้าหมาย โดยรวมแล้ว การแปลจึงเป็นกระบวนการที่มุ่งรักษาความถูกต้องของเนื้อหาและเจตนารมณ์จากภาษาต้นทางให้สอดคล้องกับภาษาปลายทาง

นักวิชาการไทยได้ให้นิยามเพิ่มเติมเกี่ยวกับการแปล เช่น สิทธา พิณจภูวดล (2543) ที่อธิบายว่า การแปลในปัจจุบันหมายถึงการถ่ายทอดข้อความโดยคงไว้ซึ่งรูปแบบ คุณค่า ความหมาย และความหมายแฝงต่าง ๆ เช่น ความหมายทางวัฒนธรรม ประชญา และความรู้สึก ขณะที่สัญญาวิ สายบัว (2550) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าการแปลที่มีคุณภาพต้องสามารถคงอรรถรสของต้นฉบับได้ในฉบับแปล ทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้และมีปฏิกิริยาต่อข้อความในฉบับแปลได้เช่นเดียวกับต้นฉบับ

### 3. กลวิธีการแปล

กลวิธีการแปล (Translation strategies) คือวิธีการที่นักแปลใช้ในการถ่ายทอดความหมายจากภาษาต้นทางไปยังภาษาเป้าหมาย โดยต้องพิจารณาถึงความถูกต้อง ความชัดเจน และความเหมาะสมกับบริบทและวัฒนธรรมของภาษาเป้าหมาย เป็นสำคัญ Newmark (1988) ได้แบ่งกลวิธีการแปลออกเป็นสองประเภทหลัก ได้แก่

1. การแปลที่ยึดภาษาต้นทาง (Source Language Emphasis) คือ กลวิธีการแปลที่เน้นการรักษารูปแบบ โครงสร้าง และองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาษาต้นทางไว้อย่างใกล้ชิดที่สุด ซึ่งรวมถึงการแปลแบบตรงตัว (Literal translation) และการแปลแบบคำต่อคำ (Word-for-word translation) การแปลประเภทนี้จะสะท้อนรูปแบบประโยคและคำศัพท์ต้นทางได้อย่างชัดเจน แต่บางครั้งอาจส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจได้ยาก หากโครงสร้างภาษาและวัฒนธรรมระหว่างต้นทางและเป้าหมายมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น

- คำในภาษาไทย: เขาชอบกินเผ็ดมาก
- การแปลแบบคำต่อคำหรือแบบตรงตัวเป็นภาษาสเปน: *Él gusta comer picante mucho.* (รูปประโยคนี้นี้ยังคงโครงสร้างจากภาษาไทย ซึ่งทำให้ไม่เป็นธรรมชาติในภาษาสเปน)

2. การแปลที่ยึดภาษาเป้าหมาย (Target Language Emphasis) คือ กลวิธีที่ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดความหมายและการสื่อสารให้เข้าใจง่ายสำหรับผู้รับสารในภาษาเป้าหมายมากกว่าการยึดติดกับรูปแบบของภาษาต้นทาง โดยเฉพาะ

ในบริบทที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมมาก การแปลประเภทนี้อาจต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือโครงสร้าง เพื่อให้ข้อความในภาษาปลายทางมีความเป็นธรรมชาติและเข้าใจง่ายขึ้นสำหรับผู้รับสาร ตัวอย่างเช่น

- คำในภาษาไทย: เขาชอบกินเผ็ดมาก
- การแปลแบบสื่อสารเป็นภาษาสเปน: A él le encanta la comida picante.  
(รูปประโยคนี้ถูกปรับให้เหมาะกับธรรมชาติของภาษาเป้าหมาย ทำให้ผู้รับสารเข้าใจง่ายและดูเป็นธรรมชาติมากกว่า)

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการแปลแบบที่ยึดภาษาต้นทางจะเน้นรักษาโครงสร้างดั้งเดิมไว้ให้มากที่สุด ในขณะที่การแปลแบบที่ยึดภาษาเป้าหมายจะเน้นให้ผู้รับสารเข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยอาจต้องปรับเปลี่ยนโครงสร้างหรือการใช้คำศัพท์เพื่อให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมและรูปแบบการสื่อสารของภาษาเป้าหมาย (Bassnett, 1991; Newmark, 1995)

Newmark (1995) ซึ่งอ้างถึงในงานของวราพัชร ซาสีกุล (2560, หน้า 11-13) ได้เสนอ 12 กลวิธีที่นักแปลนิยมใช้ในการแปลคำทางวัฒนธรรม โดยแต่ละกลวิธีมีรายละเอียดและตัวอย่างดังนี้

1. การแปลแบบทับศัพท์ (Transference) คือการนำคำต้นฉบับมาใช้ในภาษาเป้าหมายโดยไม่เปลี่ยนแปลงรูปแบบเดิม เช่น การแปล “ตะกุด” เป็น “Takrut”
2. การแปลโดยการแปลงเสียงจากภาษาต้นทาง (Naturalization) คือการยืมคำจากต้นฉบับโดยปรับการสะกดให้เข้ากับระบบการออกเสียงของภาษาเป้าหมาย เช่น การแปลคำว่า “กะเพรา” เป็น “Kaprao”
3. การแปลแบบตรงตัว (Literal translation) เป็นการแปลแบบคำต่อคำ โดยตรงตามรูปแบบของต้นฉบับ เช่น การแปล “เศียรพระ” เป็น “Cabeza de Buda” (ศีรษะของพระพุทธเจ้า)
4. การแปลโดยการสร้างคำขึ้นมาใหม่ (Label translation) คือการสร้างคำศัพท์ใหม่ในภาษาเป้าหมายเพื่อถ่ายทอดความหมายของคำต้นฉบับ เช่น การแปล “รถตุ๊กตุ๊ก” เป็น “Moto-taxi” (แท็กซี่มอเตอร์ไซด์)

5. การแปลโดยใช้คำที่มีการบัญญัติไว้ (Accepted standard translation) คือการใช้คำแปลที่มีอยู่แล้วในภาษาเป้าหมายอย่างเป็นทางการหรือเป็นที่ยอมรับ เช่น การแปล “เปรต” เป็น “*Preta*”

6. การแปลโดยการจำแนกประเภทของคำ (Classifier) เป็นการแปลโดยใช้คำกว้าง ๆ ในภาษาเป้าหมายแทนคำที่เฉพาะเจาะจงในภาษาต้นทาง เช่น การแปล “นางไม้” เป็น “*Fantasma*” (ผี/วิญญาณ)

7. การแปลโดยการใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง (Neutralization) คือการเลือกใช้คำที่มีความหมายทั่วไปในภาษาเป้าหมายเพื่อลดความแตกต่างทางวัฒนธรรม เช่น การแปลคำว่า “ลบหลู่” เป็น “*Irrespetado*” (ขาดความเคารพในลักษณะทั่วไป)

8. การแปลโดยการอธิบายเพิ่มเติม (Paraphrasing) คือการอธิบายความหมายของคำต้นฉบับโดยใช้วลีหรือประโยคเพิ่มเติม เช่น การแปล “กลุ่มนักซิ่ง” เป็น “*Grupo de motoristas que exceden el límite de velocidad*” (กลุ่มผู้ขับขี่มอเตอร์ไซค์ที่ขับเร็วเกินกำหนด)

9. การแปลโดยการเพิ่มข้อมูล (Gloss, notes) คือการเพิ่มเชิงอรรถหรือหมายเหตุเพื่ออธิบายคำศัพท์ให้เข้าใจมากขึ้น เช่น การแปล “สายสัญญาณ” โดยเพิ่มหมายเหตุว่า “เชือกศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้ในพิธีกรรมทางศาสนาไทย”

10. การแปลโดยการแทนที่ทางวัฒนธรรม (Cultural equivalent) คือการใช้คำในภาษาเป้าหมายที่มีบริบทวัฒนธรรมใกล้เคียงกับต้นฉบับ เช่น การแปล “โต๊ะหมู่บูชา” เป็น “*Altar*” (แท่นบูชา)

11. การแปลโดยการละเว้น (Deletion) คือการตัดคำบางส่วนออกในการแปลเพื่อให้ได้ประโยคที่กระชับขึ้น เช่น ต้นฉบับไทย “ไล่ล่าแก๊งซิ่ง จบที่ท้ายรถบรรทุกดับสยองเหล็กเสียดต้ายทะลุ” คำแปล: “*Carrera ilegal termina con una barra de acero atravesando un ojo*” (ละคำว่า “ดับสยอง” ออกไป)

12. การแปลโดยการใช้หลายกลวิธีร่วมกัน (Couplet) คือการรวมกลวิธีหลายแบบเข้าด้วยกันในการแปลคำเดียว เช่น การแปล “ไม้ตะเคียนทอง” เป็น “*Árbol de Ta-khian*” โดยผสมการทับศัพท์และการใช้คำกว้าง ๆ ที่เป็นกลางร่วมกัน

#### 4. วัฒนธรรมและคำทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมหมายถึงระบบความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ภาษา และค่านิยมที่ถ่ายทอดภายในสังคม ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการสื่อสารของสมาชิกในสังคมนั้น คำทางวัฒนธรรม (*cultural terms*) เป็นคำที่สะท้อนแนวคิดเฉพาะของวัฒนธรรมหนึ่ง และมักแปลตรงตัวได้ยาก เนื่องจากคำเหล่านี้แฝงด้วยความหมายเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และค่านิยมในสังคม (Newmark, 1988; Nida, 1964)

Newmark (1988, p. 95) ได้จำแนกคำทางวัฒนธรรมออกเป็น 5 ประเภทหลักได้แก่

1. คำที่เกี่ยวกับนิเวศ (Ecology) คือ คำที่เกี่ยวข้องกับลักษณะภูมิประเทศ ภูมิอากาศ สัตว์ พืช และทรัพยากรธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่หรือภูมิกษณภูมิภาคนั้น ๆ เช่น

- ดอกบัว (Lotus flower): พืชน้ำที่มีความสำคัญในเชิงสัญลักษณ์ของไทย ซึ่งอาจไม่มีในบางพื้นที่ของโลก
- ไม้ตะเคียนทอง (Takian Tree): ต้นไม้ที่มีความเชื่อทางไสยศาสตร์เฉพาะของวัฒนธรรมไทย

2. คำที่เกี่ยวกับวัตถุ (Material culture) หมายถึง คำที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของ อาหาร เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงชีวิตประจำวันและวัฒนธรรมที่จับต้องได้ เช่น

- ตะกรุด (Takrut): วัตถุมงคลของไทยที่มีการปลุกเสกเพื่อป้องกันภัยหรือให้โชคลาภ
- โสร่ง (Sarong): เครื่องแต่งกายชนิดหนึ่งที่นิยมใช้ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงไทยและพม่า

3. คำที่เกี่ยวกับสังคม (Social culture) เป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตทางสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียกขานลำดับชั้น หรือการจัดระเบียบในสังคม เช่น

- เณร (Novice): เยาวชนที่บวชเรียนในศาสนาพุทธ
- สิบลำหวดตรี (Police Lance Corporal): ยศตำรวจที่มีลักษณะเฉพาะในระบบราชการไทย

4. คำที่เกี่ยวกับองค์กรทางสังคม (Social institutions) หมายถึงคำที่เกี่ยวข้องกับสถาบันหรือองค์กรที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตในสังคม เช่น ศาสนา การเมือง การศึกษา และประเพณี เช่น

- บ่วงกรรม (Karmic Bondage): แนวคิดที่เชื่อมโยงกับหลักกรรมในพุทธศาสนาไทย
- เทศกาลสงกรานต์ (Songkran Festival): ประเพณีการฉลองปีใหม่ไทย

5. คำที่เกี่ยวกับท่าทางและลักษณะนิสัย (Gestures and habits) คือ คำที่แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงลักษณะทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับธรรมเนียมปฏิบัติและพฤติกรรมเฉพาะกลุ่ม เช่น

- ไหว้ (Wai): การแสดงความเคารพแบบไทยโดยการพนมมือ
- เกรงใจ (Kreng Jai): ลักษณะนิสัยที่แสดงถึงการเคารพหรือไม่ต้องการรบกวนผู้อื่น ซึ่งพบเฉพาะในบริบทวัฒนธรรมไทย

การแปลคำทางวัฒนธรรมไม่เพียงแต่ต้องอาศัยความเข้าใจด้านภาษาเท่านั้น แต่ยังต้องพิจารณาถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมและแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังคำเหล่านั้นด้วย เพื่อให้ผู้รับสารในภาษาเป้าหมายสามารถเข้าใจและรับรู้ความหมายได้อย่างถูกต้อง (Bassnett, 1991)

### 5. กลยุทธ์การแปลในบริบทของการแปลวิดีโอเกม

การแปลวิดีโอเกมมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากการแปลสื่อประเภทอื่น ๆ เนื่องจากวิดีโอเกมมีข้อจำกัดหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นข้อจำกัดเกี่ยวกับความยาวของข้อความ พื้นที่หน้าจอสําหรับแสดงข้อความ บริบทเฉพาะในเกม ตลอดจนการเชื่อมโยงระหว่างภาษากับองค์ประกอบด้านภาพและเสียง (Mayoral et al., 1988) ด้วยเหตุนี้ นักแปลเกมจึงต้องอาศัยกลยุทธ์และแนวคิดที่เหมาะสมเพื่อให้ได้การแปลที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

หนึ่งในแนวคิดสำคัญที่นำมาใช้ในการแปลวิดีโอเกมคือแนวคิดเชิงหน้าที่ (Functionalist Approach) แนวคิดนี้ให้ความสำคัญกับการแปลที่เน้นวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย (function/purpose-oriented) เป็นหลัก โดยไม่ได้เน้นเพียงการรักษารูปแบบหรือความหมายตามต้นฉบับเท่านั้น แต่ยังมุ่งเน้นให้การแปลนั้นตอบสนอง

วัตถุประสงค์การใช้งานได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดนี้ถือว่าการแปลที่ดีที่สุดคือการแปลที่ทำให้ผู้รับสารในวัฒนธรรมเป้าหมายสามารถเข้าใจเนื้อหาและมีประสบการณ์ร่วมได้ใกล้เคียงหรือเทียบเท่ากับผู้รับสารในวัฒนธรรมต้นทาง (Bernal, 2006; O'Hagan, 2009)

ในบริบทของวิดีโอเกม แนวคิดเชิงหน้าที่จึงเน้นการแปลที่ทำให้ผู้เล่นสามารถรับรู้เนื้อหาทางวัฒนธรรมจากเกมได้อย่างเหมาะสมและชัดเจน โดยไม่สูญเสียประสบการณ์การเล่นหรืออารมณ์ของต้นฉบับ

ตัวอย่างเช่น การแปลคำศัพท์ที่สะท้อนวัฒนธรรมไทยในเกม Home Sweet Home เช่นคำว่า “ตะกวด” หรือ “สายลึงค์” ต้องใช้กลยุทธ์ที่ไม่เพียงแต่รักษาความหมายและคุณค่าทางวัฒนธรรมของคำต้นฉบับไว้เท่านั้น แต่ต้องปรับเนื้อหาให้ผู้เล่นจากต่างวัฒนธรรมเข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วย เช่น การใช้กลยุทธ์การทับศัพท์ ซึ่งรักษาเสียงและรูปแบบดั้งเดิมของคำไว้ หรือกลยุทธ์การแปลโดยอธิบายเพิ่มเติมซึ่งช่วยให้ผู้เล่นในวัฒนธรรมเป้าหมายเข้าใจบริบทและความหมายของคำศัพท์ได้ชัดเจนขึ้น การผสมผสานกลยุทธ์เหล่านี้ช่วยให้การแปลมีความสมดุลระหว่างความถูกต้องเชิงวัฒนธรรมกับการสื่อสารที่เข้าใจง่ายสำหรับผู้เล่นจากหลากหลายวัฒนธรรม

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยหลายชิ้นที่เกี่ยวข้องกับการแปลคำทางวัฒนธรรมได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเลือกใช้กลวิธีการแปลที่เหมาะสม วัชรพงษ์ แจ่มประจักษ์ (2566) ศึกษาการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษในกรณีศึกษาวรรณกรรม *ช่วงสาวงาม* โดยพบว่ากลวิธีการใช้คำเทียบเคียงและการแปลคำที่มีความหมายกว้างเป็นกลวิธีที่พบมากที่สุด ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการแปลคำทางวัฒนธรรมในบริบทอื่น ๆ ได้ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ธวัชชัย ชัยชนะกิจพงษ์ และจตุรวิทย์ แก้วสุวรรณ (2565) ซึ่งศึกษาการแปลคำศัพท์ทางเทคนิคในเกมออนไลน์ พบว่าการแปลคำในบริบทของเกมนั้นต้องคำนึงถึงอารมณ์และความเข้าใจของผู้เล่น รวมถึงการเลือกใช้คำที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมของภาษาปลายทาง

ผณิตา ชื่นมนุชย์ และกมลรัตน์ ศรีหารักษา (2565) ได้ศึกษาการแปลคำจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษในหนังสือรวมบทร้อยกรอง *ไม่มีหญิงสาวในบทกวี* และพบว่า การแปลโดยการละคำและการใช้คำยืมจากภาษาต้นทางเป็นกลวิธีที่พบมากที่สุด นอกจากนี้ งานวิจัยของ พรชัย พรวิริยะกิจ, ยิ่งยศ จิตจักรและสุนิจ ผลภักดี. (2565) ที่ศึกษาการแปลคำศัพท์สะท้อนวัฒนธรรมในวรรณกรรมไทย *แก้วจอมแก่น* พบว่า คำทางวัฒนธรรมที่พบมากที่สุดในงานวิจัยนี้เกี่ยวกับบุคคลและความสัมพันธ์ นอกจากนี้ ยังมีการใช้กลวิธีการแปล เช่น การแปลคำที่มีความหมายกว้างกว่า และการใช้คำยืมร่วมกับคำอธิบาย

วราพัชร ชาลิกุล (2560) ได้ศึกษาการแปลคำทางวัฒนธรรมในวรรณกรรม *เรื่องของจัน ดารา* พบว่ากลวิธีการแปลที่ใช้ในงานแปลนี้มีหลากหลายวิธี เช่น การใช้คำยืม การแปลตรงตัว และการอธิบายความหมายเพิ่มเติม ส่วน อธิศา งามศรี (2560) ศึกษาการแปลคำทางวัฒนธรรมในวรรณกรรม *ครูบ้านนอก* พบว่ากลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมในงานนี้ต้องให้หลายกลวิธีร่วมกันเพื่อให้การแปลคำที่สะท้อนวัฒนธรรมถูกต้องและครบถ้วน

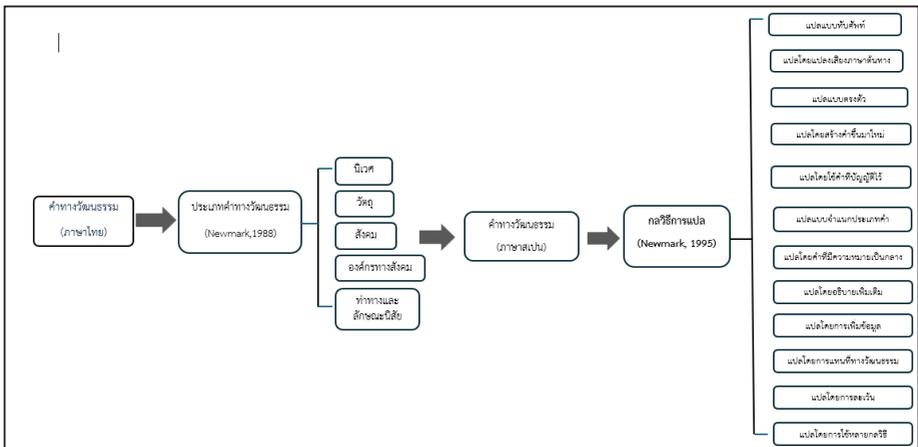
จากทั้งหมดที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า การแปลวิดีโอเกมมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากการแปลสื่อทั่วไป โดยต้องคำนึงถึงประเภทของเกมและลักษณะการเล่นที่ส่งผลต่อการเลือกใช้กลวิธีในการแปลเป็นอย่างมาก (Mangiron & O'Hagan, 2006; Bernal, 2006; Frasca, 2001) ในขณะเดียวกัน แนวคิดและทฤษฎีการแปลของ Newmark (1988, 1995) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการเลือกใช้กลวิธีการแปลที่เหมาะสมกับบริบท ทั้งการแปลที่ยึดภาษาต้นทาง (Source Language Emphasis) และการแปลที่ยึดภาษาเป้าหมาย (Target Language Emphasis) ซึ่งนักแปลต้องพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ นอกจากนี้ยังมีการจำแนกคำทางวัฒนธรรมออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ นิเวศ วัตถุ สังคม องค์กรทางสังคม และท่าทางกับลักษณะนิสัย (Newmark, 1988) ซึ่งช่วยให้นักแปลสามารถเข้าใจและถ่ายทอดเนื้อหาทางวัฒนธรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในบริบทของการแปลวิดีโอเกมยังมีการนำแนวคิดเชิงหน้าที่ (Functionalist Approach) มาใช้เพื่อให้การแปลตอบสนองต่อประสบการณ์ของผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (Bernal, 2006; O'Hagan, 2009) ทั้งนี้

การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องยังยืนยันถึงความจำเป็นในการผสมผสานกลวิธีการแปลที่หลากหลาย เพื่อให้การถ่ายทอดความหมายและอรรถรสทางวัฒนธรรมในเกมสามารถสื่อสารกับผู้เล่นต่างวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (วัชรพงษ์ แจ้งประจักษ์, 2566; ธวัชชัย ชัยชนะกิจพงษ์ และจตุวิทย์ แก้วสุวรรณ, 2565)

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษากลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาสเปน โดยใช้กรณีศึกษาจากวิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1 การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการผ่านสองวิธีหลัก ได้แก่ การตรวจสอบวิดีโอการเล่นเกมที่เผยแพร่ในช่องทางออนไลน์ และการเก็บข้อมูลแบบมีส่วนร่วมด้วยการเล่นเกมของผู้วิจัยเอง (Participant Observation) ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมจะนำมาสังเคราะห์และวิเคราะห์ โดยใช้ทฤษฎีการจำแนกคำทางวัฒนธรรมและกลวิธีการแปลของ Newmark (1988, p. 95; 1995) เป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิเคราะห์ บทนี้แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

แผนผังแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย



## 1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลในงานวิจัยนี้อ้างอิงจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิจากวิดีโอเกม *Home Sweet Home* ภาค 1 โดยใช้วิดีโอการเล่นเกมที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ YouTube และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

### 1. รับชมคลิปการเล่นและเล่นเกม *Home Sweet Home* ภาค 1

กลุ่มผู้วิจัยได้เริ่มต้นจากการรับชมคลิปการเล่นจากช่อง *Au Awesome* และ *Heartrocker (HRK)* บน YouTube โดยทบทวนเนื้อหาบทสนทนาและบทบรรยายทั้งในภาษาไทย (ภาษาต้นฉบับ) และภาษาสเปน (ฉบับแปล) ซึ่งอ้างอิงจากคลิปเล่นเกมบน YouTube ช่อง *Lorena* นอกจากนี้ยังได้ทำการสังเกตแบบมีส่วนร่วมคือการลงมือเล่นเกมด้วยตัวเองเพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการแปล

### 2. สังเกตและจำแนกคำทางวัฒนธรรม

กลุ่มผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์คัดเลือกรวบรวมคำทางวัฒนธรรมภาษาไทยที่อยู่ในเกม ตามแนวคิดของ Newmark (1988, p. 95) และ Newmark (1995)

### 3. สร้างแบบบันทึกข้อมูล

แบบบันทึกการสังเกตถูกสร้างขึ้นโดยใช้แอปพลิเคชัน Google Sheet ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ Google Workspace ตารางนี้จะใช้บันทึกคำศัพท์ภาษาไทยและภาษาสเปน ประเภทของคำทางวัฒนธรรมที่พบ และกลวิธีการแปลที่ใช้ พร้อมทั้งระบุสถานการณ์ในเกมที่พบคำเหล่านี้

## 2. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยเน้นการศึกษาคำทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในวิดีโอเกม *Home Sweet Home* ภาค 1 รวมถึงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาสเปน กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. คัดกรองคำศัพท์ตามแนวคิดการจำแนกคำทางวัฒนธรรมและกลวิธีการแปล

กลุ่มผู้วิจัยได้รวบรวมและคัดกรองคำทางวัฒนธรรมจากวิดีโอเกม โดยใช้ทฤษฎีการจำแนกคำทางวัฒนธรรม 5 ประเภทของ Newmark (1988, หน้า 95) และกลวิธีการแปลจำนวน 12 กลวิธีของของ Newmark (1995)

2. จัดประเภทคำศัพท์และกลวิธีการแปลลงในเครื่องมือวิจัยคำศัพท์ที่ผ่านการคัดกรองจะนำไปจัดประเภทและบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับกลวิธีการแปลที่เหมาะสมลงในแบบบันทึกข้อมูล

## ผลการวิจัย

### 1. ประเภทคำทางวัฒนธรรมที่พบ

การศึกษาคำนี้ได้ทำการวิเคราะห์คำทางวัฒนธรรมในวิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1 โดยแบ่งคำเหล่านี้ออกเป็น 5 ประเภทตามแนวคิดของ Newmark (1988) ซึ่งประกอบด้วยคำที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ สังคม องค์กรทางสังคม นิเวศ และท่าทาง และลักษณะนิสัย ผลการวิเคราะห์ประเภทของคำทางวัฒนธรรมพบว่ามีคำทั้งหมด 95 คำ โดยแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ดังแสดงในตารางที่ 1 ดังนี้

**ตารางที่ 1** การจำแนกประเภทและสัดส่วนของคำทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในวิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1

ประเภทของคำทางวัฒนธรรม	จำนวน (คำ)	คิดเป็นร้อยละ (%)
1. คำที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ	31	32.63
2. คำที่เกี่ยวข้องกับองค์กรทางสังคม	23	24.21
3. คำที่เกี่ยวข้องกับท่าทางและลักษณะนิสัย	20	21.05
4. คำที่เกี่ยวข้องกับสังคม	14	14.74
5. คำที่เกี่ยวข้องกับนิเวศ	7	7.37
<b>รวม</b>	<b>95</b>	<b>100</b>

ตารางที่ 1 พบว่าคำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุมีจำนวนมากที่สุด คือ 31 คำ คิดเป็นร้อยละ 32.63 ของคำทั้งหมด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของสิ่งของและวัตถุต่าง ๆ ในบริบทของวิดีโอเกม *Home Sweet Home* ภาค 1 โดยวัตถุต่าง ๆ เหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง ผู้เล่นต้องทำการสำรวจและรวบรวมสิ่งของเพื่อไขปริศนาในเกม เช่น ตะกรุด จังหวัดสมุทรปราการ ซาลาเปา เป็นต้น การใช้คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุจึงมีจำนวนมาก เนื่องจากเกมมีการออกแบบให้ผู้เล่นต้องมีการสัมผัสพันธ์กับสิ่งของต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งคำในหมวดหมู่นี้ยังมีขอบเขตที่กว้างตามทฤษฎีของ Newmark (1988) ซึ่งรวมถึงสิ่งของที่ไม่สามารถจัดเข้ากับหมวดหมู่อื่นได้

ในส่วนของคำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับองค์กรทางสังคม พบจำนวน 23 คำ คิดเป็นร้อยละ 24.21 เช่น พุทธ บ่วงกรรม เปรต เป็นต้น คำในกลุ่มนี้สะท้อนถึงบทบาทของสถาบัน ศาสนา และแนวคิดที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทย เนื่องจากเนื้อหาในเกมมีการกล่าวถึงความเชื่อทางไสยศาสตร์และเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธและวิถีชีวิตไทย คำเหล่านี้จึงมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความเชื่อและวัฒนธรรมของสังคมไทยในเกม

คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับท่าทางและลักษณะนิสัยมีจำนวน 20 คำ คิดเป็นร้อยละ 21.05 เช่น สวด อัญเชิญ งมกาย เป็นต้น คำในกลุ่มนี้มักปรากฏในรูปของคำกริยา สะท้อนถึงการกระทำและพฤติกรรมที่แสดงออกในบริบททางวัฒนธรรม เกม *Home Sweet Home* มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางศาสนาและความเชื่อทางไสยศาสตร์ ซึ่งส่งผลให้คำในหมวดหมู่นี้มีจำนวนใกล้เคียงกับคำในกลุ่มองค์กรทางสังคม เนื่องจากคำทั้งสองกลุ่มนี้มีความเกี่ยวข้องกันอย่างมากในการถ่ายทอดวัฒนธรรมความเชื่อ

คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสังคม พบจำนวน 14 คำ คิดเป็นร้อยละ 14.74 เช่น ร้อยตำรวจเอก สิบตำรวจตรี เณร เป็นต้น คำในกลุ่มนี้สะท้อนถึงโครงสร้างและบทบาททางสังคมในวัฒนธรรมไทยที่ปรากฏในเกม สะท้อนให้เห็นถึงการจัดระเบียบทางสังคมและความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีอยู่

ในขณะที่คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับนิเวศ มีจำนวน 7 คำ คิดเป็นร้อยละ 7.37 เช่น ไม้ตะเคียนทอง ไม้เต็ง ต้นตาล เป็นต้น เนื่องจากเกมเน้นการดำเนินเรื่องในพื้นที่จำกัดภายในอาคารและสถานที่ในร่มเป็นหลัก จึงทำให้การอ้างอิงถึงคำวัฒนธรรมทางนิเวศในเกมมีน้อย คำในหมวดหมู่นี้จึงพบได้น้อยกว่าประเภทคำอื่น ๆ

การจำแนกประเภทคำทางวัฒนธรรมในตารางที่ 1 ข้างต้นนี้ช่วยให้เห็นภาพรวมของการใช้คำที่สะท้อนถึงความหลากหลายของวัฒนธรรมไทยในบริบทของวิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาในเกมกับวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านคำเหล่านี้อย่างชัดเจน

## 2. กลวิธีในการแปลคำทางวัฒนธรรม

**ตารางที่ 2** การจำแนกกลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมในวิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1

กลวิธีการแปล	จำนวน (คำ)	คิดเป็นร้อยละ (%)
คำที่มีความหมายเป็นกลาง	17	17.89
การจำแนกประเภทคำ	14	14.74
การทับศัพท์	13	13.68
การแปลตรงตัว	13	13.68
คำที่มีการบัญญัติไว้	11	11.58
การอธิบายเพิ่มเติม	9	9.47
การใช้หลายกลวิธีร่วมกัน	7	7.37
การละเว้น	6	6.32
การแทนที่ทางวัฒนธรรม	5	5.26
รวม	95	100

ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการใช้กลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมที่พบในเกม *Home Sweet Home ภาค 1* โดยพบว่ากลวิธีการแปลที่มีการนำมาใช้มากที่สุด คือ การใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง พบจำนวน 17 คำ คิดเป็นร้อยละ 17.89 ซึ่งสะท้อนถึงความพยายามในการใช้คำที่ไม่แสดงอารมณ์หรือความรู้สึกชัดเจน เพื่อให้เข้ากับบริบทของภาษาเป้าหมาย รองลงมาคือ การจำแนกประเภทคำ พบจำนวน 14 คำ คิดเป็นร้อยละ 14.74 ซึ่งเป็นการแปลที่ใช้คำจำแนกอย่างกว้าง ๆ เพื่ออธิบายคำในภาษาต้นทางที่ไม่สามารถแปลออกมาได้ตรงตัว

นอกจากนี้ ยังพบการใช้กลวิธี การทับศัพท์และการแปลตรงตัว ในจำนวนที่เท่ากันคือ 13 คำ คิดเป็นร้อยละ 13.68 ทั้งสองกลวิธีนี้มีลักษณะคล้ายกัน โดยการแปลแบบทับศัพท์จะเป็นการคงรูปของคำในภาษาต้นทางไว้ ขณะที่การแปลตรงตัวเป็นการแปลคำต่อคำโดยคงรูปแบบและความหมายเดิม การใช้กลวิธีทั้งสองนี้สะท้อนถึงการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคำในภาษาต้นทางที่สำคัญ เช่น ชื่อเฉพาะหรือคำที่ไม่มีคำเทียบในภาษาปลายทาง

กลวิธีที่ใช้ถัดลงมา ได้แก่ การใช้คำที่มีการบัญญัติไว้แล้วหรือเป็นที่รู้จัก พบจำนวน 11 คำ คิดเป็นร้อยละ 11.58 สะท้อนถึงการแปลที่ใช้คำในภาษาปลายทางที่มีอยู่แล้ว ซึ่งเป็นที่รู้จักในวงกว้าง และการอธิบายเพิ่มเติม พบจำนวน 9 คำ คิดเป็นร้อยละ 9.47 การใช้คำที่ต้องอธิบายเพิ่มเติมนี้มักเกิดขึ้นเมื่อไม่มีคำที่เทียบเคียงได้ในภาษาปลายทาง จึงต้องใช้คำอธิบายเพื่อช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจความหมาย

สำหรับกลวิธีที่พบน้อยที่สุดคือ การแทนที่ทางวัฒนธรรม พบจำนวน 5 คำ คิดเป็นร้อยละ 5.26 และการละคำ พบจำนวน 6 คำ คิดเป็นร้อยละ 6.32 กลวิธีเหล่านี้มีการใช้น้อย เพราะการแปลที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมมักต้องการรักษาความหมายหรืออัตลักษณ์ของคำเอาไว้ การละคำหรือแทนที่ทางวัฒนธรรมจึงเกิดขึ้นเฉพาะในกรณีที่ไม่สามารถแปลความหมายออกมาได้อย่างสมบูรณ์

สรุปได้ว่า การใช้กลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมในเกม *Home Sweet Home ภาค 1* นั้นมีความหลากหลาย แต่ไม่พบกลวิธีใดที่โดดเด่นเป็นพิเศษ กลวิธีต่าง ๆ มีการใช้ที่ใกล้เคียงกัน โดยมีการกระจายการใช้ในแต่ละกลุ่มอย่างสมดุล ซึ่งแสดงถึงความพยายามในการรักษาความหมายของคำทางวัฒนธรรมในบริบทของเกม และ

ข้อมูลดังกล่าว ยังสามารถแจกแจงการอธิบายการวิเคราะห์กลวิธีในการแปลคำทางวัฒนธรรมที่มีการนำมาใช้ ดังต่อไปนี้

## 1. การแปลโดยการใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง

ตัวอย่าง

**ต้นฉบับ:** *ลบหลู่*

**คำแปล:** *Irrespetado*

ในกรณีนี้ คำว่า *ลบหลู่* ในภาษาไทยซึ่งหมายถึงการแสดงความไม่เคารพต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือผู้มีบุญคุณ ถูกแปลเป็นภาษาสเปนว่า *Irrespetado* ซึ่งหมายถึง “ไม่เคารพ” ในแบบทั่วไป แต่ความหมายทางอารมณ์และนัยทางวัฒนธรรมของคำว่า *ลบหลู่* ในภาษาไทยนั้นลึกซึ้งกว่า *Irrespetado* ในภาษาสเปน เพราะ *ลบหลู่* มักใช้ในบริบทที่มีความหมายเชิงลบอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อพูดถึงการไม่เคารพสิ่งที่ถือว่าสำคัญสูงสุดทางศาสนาหรือคุณธรรม

คำว่า *Irrespetado* ในภาษาสเปนมีความหมายเพียงแค่การไม่เคารพในลักษณะทั่วไป ทำให้อารมณ์ของคำลดลง อาจใช้คำว่า *Insultante* ที่มาจากกริยา *insultar* หรือ *ofensivo* ซึ่งแปลว่า “ดูถูก” หรือ “ขาดความเคารพอย่างรุนแรง” จะสามารถเพิ่มน้ำหนักทางอารมณ์และทำให้ผู้อ่านเข้าใจบริบทของคำว่า *ลบหลู่* ในภาษาไทยได้ชัดเจนมากขึ้น

## 2. การแปลโดยการจำแนกประเภทของคำ

ตัวอย่าง

**ต้นฉบับ:** *นางไม้*

**คำแปล:** *Fantasma*

ตามคติความเชื่อของชาวไทย คำว่า *นางไม้* หมายถึง “ผีผู้หญิงที่เชื่อว่าสิงอยู่ตามต้นไม้ใหญ่” เช่น ต้นตะเคียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยนางไม้ นั้นมีทั้งที่เป็นวิญญาณให้คุณและให้โทษ แต่ในศาสนาคริสต์ไม่มีการแบ่งแยกประเภท

ของภูตผีในลักษณะนี้อย่างชัดเจนเหมือนกับคติความเชื่อของไทย ศาสนาคริสต์มักแบ่งเพียงผีและเทวดา (ภูตสวรรค์)

ดังนั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายและลดความสับสน ผู้แปลจึงเลือกใช้กลวิธีการแปลแบบจำแนกประเภทคำโดยแปลคำว่า นางไม้ ว่า *Fantasma* ซึ่งหมายถึง “ผี” หรือ “ภูตผี” ในความหมายทั่วไปของภาษาไทย กลวิธีนี้ช่วยให้ผู้รับสารในภาษาสเปนสามารถเข้าใจได้ว่าคำว่า นางไม้ เป็นประเภทหนึ่งของภูตผีที่มีลักษณะคล้ายกับสิ่งเหนือธรรมชาติในวัฒนธรรมของเขาเอง หากใช้กลวิธีการแปลแบบอื่นในการแปลคำว่า “นางไม้” เช่น การแปลแบบอธิบายเพิ่มเติม โดยแปลว่า “*espíritu femenino que habita en los árboles grandes*” (วิญญาณผู้หญิงที่อาศัยอยู่ในต้นไม้ใหญ่) จะช่วยรักษารายละเอียดและบริบททางวัฒนธรรมได้ชัดเจนกว่า แต่ข้อเสียคืออาจทำให้ประโยคมีความยาวและซับซ้อนมากขึ้น ส่งผลให้ผู้อ่านเข้าใจได้ยากขึ้น หรือหากใช้การแปลแบบแทนที่ทางวัฒนธรรม โดยใช้คำว่า “Hada” (นางฟ้า) ก็อาจทำให้ความหมายผิดเพี้ยนไปจากต้นฉบับ เนื่องจาก “Hada” มีลักษณะในเชิงบวกมากกว่าและไม่สามารถสื่อความหมายถึงความน่ากลัวหรืออันตรายของนางไม้ในคติความเชื่อของไทย

### 3. การแปลแบบทับศัพท์

ตัวอย่าง

**ต้นฉบับ:** อาจารย์วันชัย

**คำแปล:** *Aj. Wanchai*

การแปลชื่อนบุคคล อาจารย์วันชัย เป็น *Aj. Wanchai* เป็นการยืมคำจากภาษาต้นทางและคงเสียงเดิมไว้ โดยใช้วิธีการสะกดตามหลักการออกเสียงของภาษาสเปน ในคำว่า *Wanchai* การใช้คำว่า *Aj.* ที่ย่อมาจากคำว่า *อาจารย์* ช่วยคงความหมายต้นฉบับไว้ว่า “อาจารย์” เป็นตำแหน่งหรือคำนำหน้าที่มีความหมายเฉพาะในวัฒนธรรมไทย การใช้กลวิธีนี้ยังทำให้ผู้อ่านในภาษาปลายทางเข้าใจได้ว่า ชื่อนี้เป็นชื่อเฉพาะของบุคคลในประเทศไทย และยังคงความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่มาจากภาษาต้นทาง ในทางกลับกันหากใช้คำว่า “Maestro” ในการแปลหากใช้คำว่า ก็ยังสามารถทำได้

แต่การใช้คำนี้อาจทำให้ผู้รับสารในภาษาเป้าหมายเข้าใจความหมายไม่ตรงกับบริบทของวัฒนธรรมไทย เนื่องจากคำว่า “Maestro” มักใช้สำหรับครูหรืออาจารย์ทั่วไปที่เน้นการสอนในระดับพื้นฐานหรือทั่วไป ไม่สามารถสื่อความหมายเฉพาะของตำแหน่งอาจารย์ในระดับอุดมศึกษาได้อย่างชัดเจนเหมือนคำว่า “Aj.” ซึ่งสื่อความหมายเฉพาะทางวัฒนธรรมของไทย ดังนั้น การเลือกใช้คำว่า “Aj.” พร้อมชื่อที่สะกดตามหลักการออกเสียงของภาษาสเปนจึงมีความเหมาะสม เพราะช่วยรักษาความหมายเฉพาะทางวัฒนธรรมและลดโอกาสที่จะเกิดความเข้าใจผิดในกลุ่มผู้อ่านที่ใช้ภาษาสเปน

#### 4. การแปลแบบตรงตัว

ตัวอย่าง

**ต้นฉบับ:** *เศียรพระ*

**คำแปล:** *Cabeza de Buda*

คำว่า *เศียรพระ* ในภาษาไทยหมายถึงส่วนศีรษะของพระพุทธรูป ซึ่งเป็นประติมากรรมที่เป็นตัวแทนของพระพุทธรเจ้า การแปลคำว่า *เศียร* ซึ่งมาจากภาษาสันสกฤตว่า *ศิว* ที่แปลว่า “หัว” ได้ตรงกับคำในภาษาสเปนว่า *Cabeza* ส่วนคำว่า *พระ* ซึ่งในบริบทนี้หมายถึง “พระพุทธรเจ้า” ก็ถูกแปลเป็น *Buda* ซึ่งหมายถึงพระพุทธรเจ้าในภาษาสเปนเช่นกัน ดังนั้น การแปลแบบคำต่อคำ *Cabeza de Buda* จึงหมายถึง “ศีรษะของพระพุทธรเจ้า” ซึ่งเป็นการแปลตรงตัวที่ยังคงความหมายตามภาษาต้นทาง

#### 5. การแปลโดยใช้คำที่มีกรับัญญัติไว้

ตัวอย่าง

**ต้นฉบับ:** *เปรต สัมภเวสีผู้หิวโหยที่ติดพันอยู่ในบ่วงกรรมของตนเองบนโลกมนุษย์*

**คำแปล:** *La Preta, es un alma perdida atrapada en la tortura eterna*

*de sus pecados.*

คำว่า “เปรต” ในภาษาไทย หมายถึงวิญญาณที่หิวโหยและถูกรทรมานด้วยกรรมที่ได้ทำไว้ ซึ่งไม่เพียงปรากฏในความเชื่อของพุทธศาสนาเท่านั้น แต่ยังพบในวัฒนธรรมและศาสนาอื่น ๆ เช่น ศาสนาฮินดู ซิกข์ เซน และตำนานในประเทศจีน คำว่า “Preta”

ถูกบัญญัติขึ้นมาเป็นคำสากลที่ใช้ในหลายภาษาเพื่อสื่อถึงวิญญาณที่หิวโหยอยู่ตลอดเวลา การแปลคำว่า “เปรต” เป็น “Preta” ช่วยให้ผู้อ่านจากวัฒนธรรมต่างๆ เข้าใจความหมายและบริบททางวัฒนธรรมได้ง่ายขึ้น คำว่า “Preta” ถูกใช้ในหลายสื่อ ไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรมหรือสื่อบันเทิง เช่น วิดีโอเกมที่กำลังพัฒนาในชื่อ “Preta แดนมรณะ” ซึ่งสะท้อนถึงการยอมรับและการใช้คำนี้ในระดับสากลอย่างแพร่หลาย การใช้คำแปลที่มีบัญญัติไว้เช่นนี้จึงเป็นการสื่อความหมายที่ตรงกับต้นฉบับและช่วยลดความสับสนในการแปลข้ามวัฒนธรรม

## 6. การแปลโดยการอธิบายเพิ่มเติม

ตัวอย่าง

**ต้นฉบับ:** กลุ่มนักซิ่ง

**คำแปล:** Los motoristas que exceden el límite de velocidad

คำว่า “กลุ่มนักซิ่ง” ในภาษาไทย หมายถึงกลุ่มเยาวชนที่ซิ่งรถจักรยานยนต์ด้วยความเร็วสูง ซึ่งบางครั้งเรียกว่า “เด็กแว้น” ในสังคมไทย คำว่า “นักซิ่ง” สื่อถึงพฤติกรรมเฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับการแข่งขันรถยนต์หรือมอเตอร์ไซค์ที่ใช้ความเร็วเกินกว่าที่กฎหมายกำหนด การแปลคำนี้เป็นภาษาสเปนว่า “Los motoristas que exceden el límite de velocidad” ซึ่งหมายถึง “กลุ่มผู้ซิ่งมอเตอร์ไซค์ที่ใช้ความเร็วเกินกำหนด” เป็นการแปลที่อธิบายความหมายของคำต้นฉบับอย่างชัดเจน โดยช่วยให้ผู้อ่านภาษาสเปนเข้าใจถึงพฤติกรรมดังกล่าวได้โดยไม่จำเป็นต้องรู้จักบริบทของคำว่า “นักซิ่ง” ในสังคมไทย หรือถ้าหากเลือกใช้กลวิธีประเภทอื่นเช่น การแปลตรงตัว อาจเป็นไปได้หากมีคำในภาษาสเปนที่สื่อความหมายเฉพาะเช่น “Motociclistas ilegales” หรือ “Carreras de motos ilegales” ซึ่งสั้นและเข้าใจง่ายกว่า แต่ข้อเสียคืออาจไม่สามารถสื่อถึงลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมที่ชัดเจนเหมือนคำอธิบายยาว “Los motoristas que exceden el límite de velocidad” การแปลแบบจำแนกประเภทคำที่ให้อธิบายข้อดีคือช่วยอธิบายบริบทชัดเจน แต่ข้อเสียคืออาจส่งผลกระทบต่อความกระชับของข้อความ ซึ่งอาจมีผลกระทบต่อประสบการณ์ของผู้เล่นเกม อย่างไรก็ตาม ขึ้นอยู่กับบริบทและข้อจำกัดพื้นที่ในการนำเสนอข้อความในเกมว่าสามารถรองรับความยาวของประโยคที่ใช้ได้หรือไม่

## 7. การแปลโดยการใช้หลายกลวิธีร่วมกัน

ตัวอย่าง

**ต้นฉบับ:** 'ไม้ตะเคียนทอง

**คำแปล:** Árbol de Ta-khian

ในกรณีนี้ การใช้กลวิธี Couplet ช่วยถ่ายทอดความหมายและบริบทของคำว่า "ไม้ตะเคียนทอง" ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการรวมกันของกลวิธีหลายประการ ได้แก่

1. กลวิธีการแปลโดยใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง: ในการแปลคำว่า "ไม้" เป็น "Árbol" ซึ่งในภาษาสเปนหมายถึง "ต้นไม้" โดยคำว่า "Árbol" เป็นคำทั่วไปที่ครอบคลุมถึงความหมายของต้นไม้ในวัฒนธรรมไทย รวมถึงต้นตะเคียนทอง ซึ่งในความเชื่อของคนไทยมักมีวิญญาณสิงสถิตอยู่ในต้นตะเคียน

2. กลวิธีการแปลโดยใช้คำยืมจากภาษาต้นทาง: คำว่า "ตะเคียน" ถูกถอดเสียงเป็น "Ta-khian" เพื่อรักษาเอกลักษณ์ของต้นไม้ชนิดนี้ ซึ่งเป็นต้นไม้เฉพาะในวัฒนธรรมไทย การใช้คำยืมช่วยคงความสำคัญของชื่อเฉพาะในภาษาต้นฉบับ

3. กลวิธีการแปลโดยการละเว้น: คำว่า "ทอง" ใน "ตะเคียนทอง" ถูกละเว้นในคำแปล เพื่อให้คำแปลกระชับและไม่ซับซ้อนเกินไป เนื่องจากคำว่า "ทอง" อาจไม่จำเป็นในบริบทภาษาสเปน

การผสมผสานกลวิธีเหล่านี้ช่วยให้คำแปลสามารถถ่ายทอดความหมายของคำต้นฉบับได้ครบถ้วน พร้อมทั้งปรับให้เข้ากับความเข้าใจและวัฒนธรรมของผู้อ่านภาษาปลายทาง

## 8. การแปลโดยการละเว้น

ตัวอย่าง

**ต้นฉบับ:** ไหล่แก๊งซึ่ง จบที่ท้ายรถบรรทุก *ดับสยอง* เหล็กเสียบตาซ้ายทะลุ

**คำแปล:** Carrera ilegal termina con una barra de acero atravesando un ojo

ในตัวอย่างนี้ ผู้แปลได้ละคำว่า "ดับสยอง" ออกไป เนื่องจากในบริบทของประโยคภาษาสเปน ความรุนแรงและผลลัพธ์ของเหตุการณ์ได้ถูกสื่อออกมาอย่างชัดเจน

แล้วผ่านคำว่า “barra de acero atravesando un ojo” ซึ่งแปลว่า “เหล็กทะลุเข้าที่ตา” การละคำว่า “ตับสยอง” ช่วยให้ประโยคมีความกระชับขึ้น

การใช้กลวิธีการแปลโดยการละเว้นในกรณีนี้ทำให้การแปลมีความชัดเจนและตรงประเด็น โดยการละเว้นคำที่ไม่จำเป็นซึ่งอาจทำให้ประโยคซับซ้อนเกินไป ทั้งยังคงรักษาความรุนแรงของเนื้อหาไว้คงเดิม

## 9. การแปลโดยแทนที่ทางวัฒนธรรม

ตัวอย่าง

**ต้นฉบับ:** โต๊ะหมู่บูชา

**คำแปล:** El altar

คำว่า “โต๊ะหมู่บูชา” ในภาษาไทย หมายถึงโต๊ะที่ใช้ในการทำพิธีบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งมีความหมายเฉพาะในวัฒนธรรมไทย การแปลเป็น “El altar” ซึ่งหมายถึง “แท่นบูชา” ในภาษาสเปน เป็นการใช้กลวิธีการแปลแบบการแทนที่ทางวัฒนธรรม เพราะทั้งสองคำนี้สื่อถึงวัตถุที่ใช้ในการประกอบพิธีทางศาสนาเช่นเดียวกัน การแปลในลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านในภาษาสเปนสามารถเข้าใจถึงความสำคัญของโต๊ะหมู่บูชาได้อย่างเหมาะสมกับบริบทวัฒนธรรมของพวกเขา ตัวอย่างเพิ่มเติมที่อาจใช้กลวิธีนี้ได้ เช่น การแปลคำว่า “ศาลพระภูมิ” เป็น “Santuario” หรือ “Casa de espíritus” ในภาษาสเปน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำตารางเปรียบเทียบประเภทของคำทางวัฒนธรรมและกลวิธีการแปลที่ใช้ในวิดีโอเกม *Home Sweet Home 1* เพื่อแสดงสัดส่วนของกลวิธีการแปลที่ถูกนำมาใช้สำหรับคำทางวัฒนธรรมแต่ละประเภท

### ตารางที่ 3 การแจกแจงกลวิธีการแปลตามประเภทของคำทางวัฒนธรรมในวิดีโอเกม Home Sweet Home ภาค 1

ประเภท กลวิธีการแปล	คำทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ	คำทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องทรงทางสังคม	คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ ท่าทางและลักษณะนิสัย	คำทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับสังคม	คำทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับนิเวศ	รวม	ร้อยละ
แปลโดยใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง	3 (9.68%)	4 (17.40%)	9 (45.00%)	1 (6.67%)	0 (0.0)	17	17.89
แปลโดยการจำแนกประเภทคำ	1 (3.22%)	8 (34.78%)	2 (10.00%)	3 (20.00%)	0 (0.0)	14	14.74
แปลแบบทับศัพท์	10 (32.26%)	0 (0.0%)	0 (0.0)	3 (20.00%)	0 (0.0)	13	13.68
แปลตรงตัว	7 (22.58%)	3 (13.04%)	1 (5.00%)	0 (0.0%)	2 (28.57%)	13	13.68
แปลโดยใช้คำที่มีการบัญญัติไว้	3 (9.68%)	3 (13.04%)	0 (0.0)	3 (20.00%)	2 (28.57%)	11	11.58
แปลโดยอธิบายเพิ่มเติม	1 (3.22%)	1 (4.35%)	4 (20.00%)	3 (20.00%)	0 (0.0)	9	9.47
แปลโดยใช้หลายกลวิธีร่วมกัน	2 (6.46%)	1 (4.35%)	2 (10.00%)	0 (0.0)	2 (28.57%)	7	7.37
แปลแบบละเว้น	1 (3.22%)	3 (13.04%)	1 (5.00%)	1 (6.67%)	0 (0.0)	6	6.32
แปลโดยการแทนที่ทางวัฒนธรรม	3 (9.68%)	0 (0.0)	1 (5.00%)	0 (0.0)	1 (14.29%)	5	5.26
<b>รวม</b>	<b>31</b>	<b>23</b>	<b>20</b>	<b>14</b>	<b>7</b>	<b>95</b>	<b>100</b>

ตารางที่ 3 พบว่ากลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมที่สะท้อนวัฒนธรรมไทย จากวิดีโอเกม *Home Sweet Home* ภาค 1 มีการกระจายที่แตกต่างกันในแต่ละประเภทของคำทางวัฒนธรรม โดยกลวิธีที่ใช้มากที่สุดในการคำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ คือ แบบทับศัพท์ คิดเป็นร้อยละ 32.26 เนื่องจากคำที่เกี่ยวข้องกับวัตถุส่วนใหญ่เป็นชื่อเฉพาะในวัฒนธรรมไทย และการใช้กลวิธีนี้ทำให้คำเฉพาะเหล่านั้นยังคงสภาพดั้งเดิมไว้โดยไม่มีการแปล ความหมายและการรับรู้ทางวัฒนธรรมจึงยังคงอยู่

ในขณะที่เดียวกัน คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับองค์ทรงทางสังคมมีการใช้กลวิธีการแปล จำแนกประเภทคำ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.78 เนื่องจากคำในกลุ่มนี้มีความซับซ้อนและเชื่อมโยงกับความเชื่อ ศาสนา และระบบสังคมของไทย ผู้แปลจึงใช้การจำแนกคำในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและชัดเจนสำหรับผู้รับสารในภาษาสเปน

สำหรับคำที่เกี่ยวข้องกับท่าทางและลักษณะนิสัย กลวิธีที่ใช้มากที่สุดคือ ใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง คิดเป็นร้อยละ 45 เนื่องจากการแปลคำในกลุ่มนี้ต้องการการลดทอนอารมณ์หรือความหมายเฉพาะทางวัฒนธรรมที่อาจไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของผู้รับสารในภาษาปลายทาง การใช้กลวิธีนี้ทำให้ผู้รับสารเข้าใจคำแปลได้ง่ายขึ้น แต่ความเข้มข้นทางอารมณ์จะลดลงตามไปด้วย

ในส่วนของคำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสังคมและนิเวศ พบว่ามีการกระจายกลวิธีการแปลค่อนข้างหลากหลาย แต่ไม่มีกลวิธีใดโดดเด่นอย่างชัดเจน เนื่องจากคำในกลุ่มนี้ไม่ได้มีลักษณะเฉพาะเจาะจงมากนักในบริบทของวิดีโอเกมนี้

จากการวิเคราะห์เพิ่มเติม พบว่ามีกลวิธีการแปลที่ไม่ได้ใช้ในวิดีโอเกมนี้ คือ แปลงเสียงจากภาษาต้นทาง การสร้างคำขึ้นมาใหม่ และการแปลโดยการอธิบายเพิ่มเติมซึ่งอาจเป็นผลจากความแตกต่างทางวัฒนธรรมและการออกแบบเกมที่เน้นความบันเทิงและการเล่นเกมมากกว่าการให้ข้อมูลรายละเอียดเชิงลึก เนื่องจากการใช้กลวิธีเหล่านี้มักเน้นการอธิบายเพิ่มเติมหรือแปลความหมายที่ลึกซึ้งขึ้น ซึ่งไม่สอดคล้องกับบริบทของเกมที่เน้นการกระชับเนื้อหาเพื่อให้คงความสนุกสนาน

## สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

### 1. ประเภทของคำทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเกม

จากการศึกษา พบว่าคำทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในวิดีโอเกม *Home Sweet Home* ภาค 1 มีทั้งหมด 95 คำ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท โดยประเภทที่พบมากที่สุดคือคำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับวัตถุ จำนวน 31 คำ เช่น สายสิญจน์ ตะกรุด และชालาเปา รองลงมาคือคำที่เกี่ยวกับองค์กรทางสังคม จำนวน 23 คำ เช่น คุณไสย เปรต และบวงกรรม ขณะที่คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับนิเวศ มีจำนวนน้อยที่สุดคือ 7 คำ เช่น ไม้ตะเคียนทอง และไม้เต็ง

สาเหตุที่พบคำทางวัฒนธรรมมากที่สุดอาจเกิดจากลักษณะของเกมที่เน้นการเก็บรวบรวมวัตถุเพื่อไขปริศนาและค้นหาเบาะแส ขณะที่คำทางนิเวศซึ่งเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ ปรากฏน้อยเพราะเกมนี้นเน้นการดำเนินเรื่องในพื้นที่จำกัดภายในสิ่งก่อสร้าง

### 2. กลวิธีในการแปลคำทางวัฒนธรรม

จากการวิเคราะห์พบว่ากลวิธีที่ใช้อย่างมากที่สุดคือการแปลโดยใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง ขณะที่กลวิธีที่พบน้อยที่สุดคือการแทนที่ทางวัฒนธรรม การใช้กลวิธีทับศัพท์ และแปลตรงตัวพบในจำนวนเท่ากัน เนื่องจากคำหลายคำเป็นชื่อเฉพาะที่ไม่สามารถแปลเป็นคำในภาษาสเปนได้ จึงต้องคงไว้ในรูปแบบเดิมเพื่อรักษาความหมายและวัฒนธรรมของภาษาต้นทาง

การแปลคำทางวัฒนธรรมในเกม *Home Sweet Home* ภาค 1 มีการกระจายกลวิธีที่แตกต่างกันตามประเภทของคำ โดยกลวิธีที่ใช้มากที่สุดในคำที่เกี่ยวข้องกับวัตถุคือ ทับศัพท์ (32.26%) เนื่องจากคำส่วนใหญ่เป็นชื่อเฉพาะในวัฒนธรรมไทย การใช้กลวิธีนี้ช่วยรักษาความหมายและวัฒนธรรมดั้งเดิม ส่วนคำที่เกี่ยวข้องกับองค์กรทางสังคม ใช้จำแนกประเภทคำ มากที่สุด (34.78%) เพราะคำในกลุ่มนี้มีความซับซ้อนและเชื่อมโยงกับความเชื่อและศาสนาของไทย สำหรับคำที่เกี่ยวข้องกับท่าทางและลักษณะนิสัย ใช้กลวิธี ความหมายเป็นกลาง มากที่สุด (45%) เพื่อลดทอนอารมณ์ที่อาจไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมผู้รับสาร

คำที่เกี่ยวข้องกับสังคมและนิเวศมีกลวิธีที่หลากหลายแต่ไม่มีแบบใดโดดเด่น นอกจากนั้นยังพบว่ามีกลวิธีที่ไม่ได้ใช้ในเกม ได้แก่ การแปลงเสียง การสร้างคำใหม่ และการเพิ่มข้อมูล เนื่องจากเกมเน้นความบันเทิงและการเล่นมากกว่าการให้ข้อมูลเชิงลึก

### 3. การศึกษาคำทางวัฒนธรรมในวิดีโอเกม *Home Sweet Home 1*

จากการศึกษาพบว่าคำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับวัตถุมีจำนวนมากที่สุด ขณะที่คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับนิเวศปรากฏน้อยที่สุด ซึ่งสาเหตุของการพบคำทางวัตถุมากกว่านั้นเกี่ยวข้องกับลักษณะของเกม *Home Sweet Home 1* ที่เป็นเกมแนวผจญภัยของขวัญ เนื้อเรื่องหลักของเกมเกิดขึ้นภายในสถานที่จำกัด เช่น มหาวิทยาลัย บ้าน หอพักนักศึกษา และสถานีตำรวจ ซึ่งตัวละครต้องทำการสำรวจและเก็บวัตถุเพื่อไขปริศนาที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเกม การใช้วัตถุเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเนื้อเรื่องของเกม จึงทำให้คำทางวัตถุปรากฏมากที่สุด

การศึกษาเปรียบเทียบพบว่าผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของวัชรพงษ์ แจ่มประจักษ์ (2566) ที่ศึกษากลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ กรณีศึกษาหนังสือ *ช่างสำรวจ* ทั้งนวนิยายและวิดีโอเกมมีลักษณะการดำเนินเรื่องที่ตัวละครต้องใช้วัตถุในชีวิตประจำวันเป็นส่วนสำคัญในการเล่าเรื่อง แม้ทั้งสองจะเป็นสื่อที่แตกต่างกัน แต่วัตถุเหล่านี้เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับความเชื่อทางวัฒนธรรมได้เช่นเดียวกัน

ในทางตรงกันข้าม คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับนิเวศปรากฏน้อย เนื่องจากลักษณะของเกมไม่ได้เน้นความเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมธรรมชาติ คำที่เกี่ยวข้องกับนิเวศมักจะปรากฏในบริบทของปรากฏการณ์ทางธรรมชาติหรือพื้นที่กว้าง เช่น ชื่อพันธุ์พืชหรือสัตว์ ซึ่งไม่ใช่บริบทหลักของเกมนี้ ทำให้คำเหล่านี้ปรากฏน้อย การศึกษานี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของวราพัชร ซาลีกุล (2560) ที่ศึกษากลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษในนวนิยายเรื่อง *จัน ดารา* ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสังคมไทยมากกว่าธรรมชาติ คำทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับนิเวศจึงปรากฏในจำนวนที่น้อยมากเช่นเดียวกัน

#### 4. กลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรม

จากการศึกษากลวิธีการแปลในวิดีโอเกม *Home Sweet Home* ภาค 1 พบว่า กลวิธีการแปลที่ใช้บ่อยที่สุดคือ การแปลโดยใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง ซึ่งเป็น การแปลที่อาจลดทอนอรรถรสของคำในภาษาต้นฉบับ เนื่องจากผู้พัฒนาวิดีโอเกม มีจุดประสงค์ที่จะให้เกมสามารถเข้าถึงได้ง่ายสำหรับผู้เล่นจากหลายประเทศ การใช้ กลวิธีนี้ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจคำที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น แม้ว่าความเข้มข้นทาง วัฒนธรรมบางส่วนจะลดลง แต่การแปลที่เป็นกลางทำให้การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ในทางกลับกัน กลวิธีการแปลแบบแทนที่คำทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นการเลือกใช้ คำในภาษาเป้าหมายที่มีความหมายใกล้เคียงกับภาษาต้นฉบับพบน้อยที่สุด เนื่องจาก คำในภาษาไทยบางคำไม่มีคำในภาษาสเปนที่เทียบเคียงได้อย่างสมบูรณ์ และการใช้ คำที่ไม่คุ้นเคยอาจทำให้ผู้เล่นจากต่างวัฒนธรรมไม่สามารถเข้าใจความหมายได้ โดยง่าย กลวิธีนี้แตกต่างจากการแปลในวรรณกรรม เช่น งานของผณิตา ซึนมนุชย์ และ กมลรัตน์ ศรีหรัक्षा (2565) ที่ศึกษากลวิธีการแปลใน *หนังสือรวมบทร้อยกรองอิสระ* ซึ่งต้องรักษาอรรถรสของภาษาต้นฉบับมากกว่าในวิดีโอเกม

นอกจากนี้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์และการแปลแบบตรงตัวมีจำนวนที่เท่า กัน สาเหตุเกิดจากคำหลายคำในเกมเป็นชื่อเฉพาะที่ไม่สามารถแปลเป็นคำในภาษา สเปนได้ จึงต้องคงรูปแบบเดิมไว้เพื่อรักษาเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย คำเฉพาะเหล่านี้ สะท้อนถึงความสำคัญของการรักษาความหมายและบริบททางวัฒนธรรมในสื่อบันเทิง การใช้กลวิธีทั้งสองนี้ช่วยให้ผู้เล่นสามารถทำความเข้าใจและเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ไทยได้อย่างแท้จริง

ผลการศึกษานี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของธวัชชัย ชัยชนะกิจพงษ์ และจตุรวิทย์ แก้วสุวรรณ (2565) ซึ่งเน้นว่าการเลือกกลวิธีแปลในวิดีโอเกมต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้เล่น ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา นักแปลจึงต้องเลือกใช้คำที่ได้รับความนิยมและเข้าใจได้ง่าย ในวงกว้าง ซึ่งต่างจากการแปลในสื่ออื่นที่เน้นความเข้มข้นของเนื้อหาและอรรถรส ทางวัฒนธรรม

## บทสรุป

การแปลวิดีโอเกมเป็นศาสตร์เฉพาะทางที่มีความสำคัญเพิ่มขึ้นในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ ซึ่งผสมผสานคุณลักษณะของสื่อหลายรูปแบบ (multimodal) และมิติการสื่อสารที่หลากหลาย (multidimensional) ด้วยเหตุนี้ การแปลวิดีโอเกมจึงไม่ใช่เพียงการถ่ายทอดข้อความจากภาษาหนึ่งไปสู่อีกภาษาหนึ่งเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการออกแบบประสบการณ์การเล่น (gameplay experience) ให้เหมาะสมกับผู้เล่นในวัฒนธรรมเป้าหมายอีกด้วย

ผลการวิจัยชิ้นนี้ได้แสดงให้เห็นว่า คำทางวัฒนธรรมในเกม *Home Sweet Home ภาค 1* มีความหลากหลายและแฝงด้วยนัยทางสังคม วัฒนธรรม และความเชื่อของไทยอย่างเข้มข้น ซึ่งการแปลคำเหล่านี้จำเป็นต้องใช้กลวิธีการแปลที่หลากหลาย เช่น การทับศัพท์ (Transference) การใช้คำที่มีความหมายเป็นกลาง (Neutralization) และการแปลแบบตรงตัว (Literal translation) โดยนักแปลจำเป็นต้องเลือกใช้กลวิธีให้สอดคล้องกับลักษณะของคำและบริบทของเกมเพื่อรักษาอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมต้นทางและอำนวยความสะดวกให้ผู้เล่นชาวต่างชาติสามารถเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ งานวิจัยยังสะท้อนว่า กลวิธีการแปลที่เหมาะสมมิได้มีเพียงวิธีเดียว แต่ต้องอาศัยการประเมินบริบทของคำและรูปแบบการเล่นอย่างรอบด้าน นักแปลจำเป็นต้องมีความยืดหยุ่นในการเลือกใช้กลวิธีแบบผสมผสาน เพื่อให้การแปลตอบสนองทั้งเป้าหมายการสื่อสารและประสบการณ์ของผู้เล่นในวัฒนธรรมเป้าหมายได้อย่างสมบูรณ์

ด้วยเหตุนี้ การแปลวิดีโอเกมจึงควรได้รับการมองในฐานะกระบวนการที่ขับเคลื่อนด้วยหน้าที่การใช้งาน (functionalist approach) ซึ่งเน้นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพพร้อมกับรักษาเสน่ห์ทางวัฒนธรรมของต้นฉบับไว้ได้อย่างสมดุล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเฉพาะถิ่น เช่น วัฒนธรรมไทยใน *Home Sweet Home* ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจเชิงลึกทั้งด้านภาษาและวัฒนธรรมในการถ่ายทอดไปยังผู้เล่นต่างวัฒนธรรมอย่างมีคุณภาพ

## ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาในอนาคต

งานวิจัยนี้ใช้ทฤษฎีของ Newmark ในการจำแนกคำทางวัฒนธรรม แต่ยังคงพบว่าทฤษฎีดังกล่าวไม่ครอบคลุมคำบางประเภท เช่น คำวลี ซึ่งมีความสำคัญต่อการเข้าใจความหมายของวัฒนธรรมเฉพาะ การนำทฤษฎีอื่นมาใช้ในการวิเคราะห์คำทางวัฒนธรรม เช่น ทฤษฎีของ Nida อาจจะช่วยให้การจำแนกคำที่เกี่ยวข้องกับภาษามีความละเอียดและครอบคลุมมากขึ้น โดยเฉพาะคำที่เกี่ยวกับโครงสร้างภาษาหรือวัฒนธรรมที่ซับซ้อน

ในระหว่างการวิจัยพบข้อผิดพลาดในการแปลบางคำในวิดีโอเกม ซึ่งทำให้ความหมายผิดเพี้ยนไปจากต้นฉบับ การวิจัยในอนาคตสามารถศึกษาประเด็นการตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดในการแปล เพื่อให้ได้การแปลที่ถูกต้อง สอดคล้องกับบริบท และสามารถสื่อความหมายข้ามวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

งานวิจัยในอนาคตอาจสำรวจการรับรู้และความเข้าใจของผู้เล่นจากต่างวัฒนธรรมเกี่ยวกับคำทางวัฒนธรรมที่แปลในวิดีโอเกม เพื่อประเมินว่าการแปลในเกมสามารถสื่อความหมายทางวัฒนธรรมได้ตรงตามที่ต้องการหรือไม่ รวมถึงการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับกลวิธีการแปลที่ใช้ เพื่อปรับปรุงการแปลให้สอดคล้องกับผู้รับสารจากหลากหลายภูมิภาคมากขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

- ธวัชชัย ชัยชนะกิจพงษ์, และจตุรวิทย์ แก้วสุวรรณ. (2565). กลวิธีการแปลคำศัพท์ทางเทคนิคในเกมออนไลน์จากภาษาจีนเป็นภาษาไทย. *วารสารภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม*, 11(1), 1–24.
- ณินดา ชื่นมนุชย์, และกมลรัตน์ ศรีหารักษา. (2566). กลวิธีการแปลคำจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษในหนังสือรวมบทร้อยกรองอิสระเรื่อง “ไม่มีหญิงสาวในบทกวี”. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 23(3), 188–216.
- พรชัย พรวิริยะกิจ, ยິงยศ จิตจักร, และสุนิจ ผลภักดี. (2566). กลวิธีการแปลคำที่สะท้อนวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ: กรณีศึกษาเรื่อง “แก้วจอมแก่น” ฉบับภาษาไทย และฉบับแปลภาษาอังกฤษ. *วารสารมหาจุฬานาครทรรคนิ*, 10(12), 130–140.

- วัชรพงษ์ แจ่มประจักษ์. (2566). กลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ: กรณีศึกษาหนังสือเรื่อง “ช่างสำราญ”. *วารสารภาษาและวัฒนธรรม*, 28(2), 45–67. (เพิ่มสมมติฐานเชิงอ้างอิง)
- วราพัชร ซาสีกุล. (2560). กลวิธีการแปลคำทางวัฒนธรรมจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ: กรณีศึกษาเรื่อง เรื่องของจัน ดารา แต่งโดย อุษณา เพลิงธรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สัญญาวี สายบัว. (2550). *หลักการแปล* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สิทธา พิณจภูวดล. (2543). *คู่มือนักแปลมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.
- อริศางามศรี. (2561). กลวิธีการแปลคำและวลีทางวัฒนธรรมที่พบในบทแปลจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ: กรณีศึกษาหนังสือเรื่อง “ครูบ้านนอก”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Bassnett, S. (1991). *Translation Studies*. London: Routledge.
- Bernal, M. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22–36.
- Berens, K., & Howard, G. (2001). *The rough guide to videogaming*. London-New York: Rough Guides.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games* (M. Barash, Trans.). University of Illinois Press. (Original work published 1958)
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* (Master's thesis, Georgia Institute of Technology). Retrieved from <http://www.ludology.org/articles/thesis/>
- Mangiron, C. (2004). Localizing Final Fantasy: Bringing fantasy to reality. *LISA Newsletter Global Insider*, XIII(1), 3.
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game localisation: Unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10–21.

- Newman, J. (2004). *Video games*. New York-London: Routledge.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall.
- Newmark, P. (1995). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice-Hall International.
- Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating: With special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Brill.
- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1969). *The Theory and Practice of Translation*. Brill.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Tradumática*, 1. Retrieved from <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>