

ประสบการณ์การเปลี่ยนหนังสือทางด้านบรรณารักษศาสตร์

ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ¹

ทิพย์ยาพัศ ชัยเดชา²

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอประสบการณ์การเปลี่ยนหนังสือเรื่อง “The Librarians' Book on Teaching through Games and Play” (หนังสือของบรรณารักษ์ด้านการสอนด้วยเกมและการเล่น) ซึ่งเป็นหนังสือทางด้านบรรณารักษศาสตร์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการสอนการรู้สารสนเทศโดยใช้เกมและกิจกรรม ประกอบด้วยหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่ ความรู้พื้นฐานของการแปล การขอลิขสิทธิ์เพื่อแปลหนังสือ ความสำคัญของการเปลี่ยนหนังสือวิชาการ เนื้อหาโดยสังเขปของหนังสือที่แปล และปัญหาการเปลี่ยนหนังสือ

คำสำคัญ: การแปล, บรรณารักษศาสตร์

¹บรรณารักษ์ โรงเรียนเสนาธิการ กรมแพทย์ทหารบก อีเมล: preedee.pluemsamrungit@gmail.com

²นักวิชาการอิสระ อีเมล: icyny2444@gmail.com

Experience in Translating Books in the Field of Librarianship

Preedee Pluemsamrungit¹

Tippayapud Chaidecha²

Abstract

This article aims to present an experience in translating the book “The Librarians' Book on Teaching through Games and Play” which is a book for library science and provides knowledge on teaching information literacy using games and activities. It consists of topics such as basic knowledge of translation, requesting copyright to translate a book, the importance of translating academic books, contents in a nutshell of the translated book, and the problem of translation of the book.

Keyword: Translation, Library Science

¹ Librarian, Army Medical Field Service School Library, Royal Thai Army Medical Department E-mail: preedee.pluemsamrungit@gmail.com

² Independent Academician E-mail: icynu2444@gmail.com

บทนำ

ผู้เขียนบทความสนใจเรื่องการแปลและได้รับความรู้เรื่องการแปลจากการเข้ารับการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะสองภาษา ไทย-อังกฤษ “อ่านเก่ง – แปลเก่ง” รุ่นที่ 1 จัดโดยศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตและสมาพันธ์องค์กรเพื่อพัฒนาหนังสือและการอ่าน ซึ่งมีวิทยากรเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการแปลจำนวน 2 ท่าน คือ ดร. ถนอมวงศ์ สุขโชติรัตน์ ถ้ายอดมรรคผล รองประธานสมาพันธ์องค์กรเพื่อพัฒนาหนังสือและการอ่าน และอาจารย์ผ่องศรี ลือพร้อมชัย (วัชรวิชญ์) ผู้เชี่ยวชาญการแปลในฐานะนักแปล บรรณาธิการต้นฉบับแปล และวิทยากรสอนการแปล หลังจากเสร็จสิ้นการอบรมดังกล่าวแล้วผู้เขียนจึงสนใจนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการแปลหนังสือเรื่อง “*The Librarians' Book on Teaching through Games and Play*” (ต้นฉบับภาษาอังกฤษ) คาวนีย์ โหลดเอกสารฉบับเต็มได้ที่เว็บไซต์ <http://vce3wsabnjh.changeip.net/1911500074-The-librarians-book-on-teaching-through-games-and-play.pdf> จากนั้นได้เผยแพร่เอกสารที่แปลแล้ว “หนังสือของบรรณารักษ์ด้านการสอนด้วยเกมและการเล่น” (ฉบับแปลเป็นภาษาไทย) คาวนีย์ โหลดเอกสารฉบับเต็มได้ที่เว็บไซต์คลังทรัพยากรสารสนเทศแบบเปิด https://oer.learn.in.th/search_detail/result/141388 ซึ่งจัดเก็บหนังสือแปลไว้ในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ แล้วจึงนำประสบการณ์การแปลหนังสือดังกล่าวมาเขียนเป็นบทความเพื่อให้ความรู้และแบ่งปันประสบการณ์เกี่ยวกับการแปล อีกทั้งยังอาจเป็นแนวทางสำหรับบุคลากรในวิชาชีพบรรณารักษ์ที่สนใจแปลหนังสือรวมถึงผู้สนใจทั่วไป

ความรู้พื้นฐานของการแปล

การแปล หมายถึง การถ่ายทอดภาษาต้นฉบับโดยต้องคำนึงถึงความหมายของคำศัพท์ โครงสร้างทางไวยากรณ์ บริบทการใช้ และบริบททางวัฒนธรรม แล้วนำมาเขียนขึ้นใหม่ให้เป็นภาษาแปล (Larson, 1998, 3-4) โดยคงความหมายและรูปแบบของต้นฉบับให้ได้มากที่สุด เพื่อให้ผู้อ่านฉบับแปลรู้สึกเท่าเทียมกับผู้อ่านต้นฉบับ (Vessakosol, 2019, 4) ผู้แปลที่ดีควรมีความสามารถในการแปลจึงจะทำให้งานแปลถูกต้องและเหมาะสม เช่น See you (พบกันใหม่) เป็นการกล่าวอำลาในความหมายที่แสดงเจตนาว่าจะได้พบกันอีกครั้ง แต่คำว่า Good Bye (ลาก่อน) เป็นการกล่าวอำลาที่อาจไม่ได้พบกัน

แล้ว หากเป็นการใช้ในบริบทของพิธีปิดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกควรใช้คำว่า *See you* (พบกันใหม่) จึงจะสื่อสารได้ตรงกับสถานการณ์ที่ต้องการจะสื่อความหมายว่าการแข่งขันนี้จะเกิดขึ้นอีกครั้งที่ประเทศถัดไปซึ่งทำหน้าที่เป็นเจ้าภาพจัดงาน จึงจะถูกต้องและเหมาะสมมากกว่า (Saengaramruang, 2020, 7,8) ผู้แปลควรเข้าใจภาษาและวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับด้วยจึงจะหลีกเลี่ยงข้อผิดพลาดได้ การหมั่นศึกษาหาความรู้อย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้แปล

ลักษณะการแปลแบ่งตามงานที่จะแปล มี 2 ชนิด คือ 1) การแปลงานด้านการประพันธ์ซึ่งมีทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง การแปลงานลักษณะนี้ต้องใช้ความรู้ อารมณ์ จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ด้วย 2) การแปลงานด้านวิชาการ เป็นการแปลข้อเท็จจริงและงานวิชาการ การแปลลักษณะนี้ต้องใช้การสื่อความหมายมากกว่าความคิดสร้างสรรค์ (Supol, 1998, 18,23) การแปลจึงต้องพิจารณาก่อนว่าต้นฉบับที่จะแปลมีลักษณะการเขียนแบบใด ผู้แปลจึงจะถ่ายทอดเนื้อหาออกมาได้ถูกต้องและใช้ทักษะการแปลได้ตรงตามวัตถุประสงค์

การแปลมีขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน ดังนี้ (Luepromchai, 2016, 48, 54-57, 69-84, 145-164)

1. การอ่าน ผู้แปลต้องอ่านต้นฉบับก่อนเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาของงานที่จะแปล ผู้แปลที่ดีควรเป็นนักอ่านด้วย เพราะทำให้มีความรู้รอบตัวและเข้าใจต้นฉบับ ก่อนเริ่มแปลอาจจะค้นหาหนังสือที่เกี่ยวข้องมาอ่านดูรูปภาพ หรือปรึกษาผู้เชี่ยวชาญจึงจะตัดสินใจเลือกคำแปลที่เหมาะสมได้ เมื่ออ่านแล้วควรจดบันทึกหรือทำเรื่องย่อ เพื่อบันทึกรายละเอียดที่สำคัญไว้ด้วย เช่น คำศัพท์เฉพาะ จำนวนที่ไม่คุ้นเคย เป็นต้น

2. การแปล หลักการแปลทั่วไปคือ การแปลถูก การแปลครบ และการแปลให้ได้ธรรมชาติ โดยเริ่มแปลคำก่อน บางคำอาจเป็นคำคู่ซึ่งมีความหมายเฉพาะ หรืออาจเป็นสำนวนก็ได้ ผู้แปลต้องสังเกตหรือรอบรู้คำศัพท์พอสมควร แล้วพิจารณาบริบทให้ชัดเจน หากไม่รู้ความหมายของคำศัพท์หรือต้องการอ่านคำอธิบายเกี่ยวกับคำศัพท์นั้นเพิ่มเติมก็ควรใช้พจนานุกรมซึ่งมีทั้งรูปแบบตัวเล่มและรูปแบบออนไลน์ ตัวอย่างพจนานุกรมที่มีความน่าเชื่อถือซึ่งผู้แปลควรใช้ เช่น พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (<https://dictionary.orst.go.th/>) Oxford Dictionary of English (<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>) เมื่อแปลคำได้แล้วจึงแปลประโยค จากนั้นนำแต่ละ

ประโยคมาเรียบเรียงให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของภาษาไทย ผู้แปลอาจทำเชิงอรรถเพื่ออธิบาย คำศัพท์หรือสำนวนให้ผู้อ่านเข้าใจ แต่ควรทำเมื่อจำเป็นและควรให้เฉพาะข้อเท็จจริงซึ่งอาจอธิบายด้วยตนเองหรืออ้างอิงแหล่งที่มาก็ได้

3. การตรวจ การตรวจงานแปลควรอ่านอย่างน้อย 3 ครั้ง *การอ่านครั้งแรก* เป็นการอ่านเทียบกับต้นฉบับว่าแปลครบถ้วนหรือไม่ อาจแก้ไขคำผิด หรือคิดคำที่ตรงกว่าได้ก็ปรับเปลี่ยนหรือเลือกใช้ให้เหมาะสม หากในพจนานุกรมไม่ได้มีคำศัพท์ที่ต้องการ อาจค้นหาคำศัพท์จากหนังสือ “คลังคำ” ของ รองศาสตราจารย์ ดร. นววรรณ พันธุเมธา ซึ่งจะช่วยให้ผู้แปลเห็นความหลากหลายและเลือกใช้คำได้ตรงกับความต้องการมากยิ่งขึ้น การตรวจงานแปลยังรวมถึงการตรวจสอบการจัดรูปแบบเอกสารด้วย *การอ่านครั้งที่สอง* เป็นการอ่านแล้วพิจารณาความสมเหตุสมผล ถ้ามีประโยคใดหรือคำใดอ่านแล้วไม่เข้าใจให้กลับไปดูต้นฉบับ แล้วปรับแก้คำและไวยากรณ์ให้ได้อรรถรส *การอ่านครั้งที่สาม* เป็นการตรวจงานแปลหลังจากพักไว้ 2-3 วันหรือ 1 สัปดาห์ เพื่อพิจารณาว่าถ้าผู้อ่านมาอ่านงานแปลนี้จะเข้าใจเนื้อเรื่องตลอดทั้งเล่มหรือไม่

4. การกล่า เป็นการพิจารณางานแปลให้ถ่ายทอดออกมาอย่างถูกต้องตามต้นฉบับและถูกต้องตามหลักภาษาไทยซึ่งมีหลายประการ เช่น การสะกดคำให้ถูกต้อง การตัดคำฟุ่มเฟือยและคำซ้อน การปรับเปลี่ยนสำนวนต่างประเทศให้เป็นภาษาไทย ตัวอย่างคำฟุ่มเฟือยที่ไม่ควรใช้ในต้นฉบับงานแปล เช่น คำว่า “สามารถ” ใช้คำว่า “ได้” แทน คำว่า “กำลัง...อยู่” “แน่นอน...แน่ ๆ” ควรเลือกใช้คำใดคำหนึ่ง เพราะมีความหมายเท่ากัน คำว่า “ภายใต้” ควรหาคำอื่นมาใช้แทนให้เหมาะสม คำว่า “รู้สึก” “ทำการ” “มีการ” “มีความ” “ในการ” ตัดออกได้ทุกคำ

การขอลิขสิทธิ์เพื่อแปลหนังสือ

หนังสือทุกเล่มเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์และได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ผู้แปลต้องขออนุญาตหรือขอลิขสิทธิ์จากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งอาจเป็นผู้เขียนหนังสือหรือสำนักพิมพ์ก่อนเริ่มแปล โดยทั่วไปอาจมีค่าใช้จ่ายด้านลิขสิทธิ์ซึ่งหากติดต่อผ่านทางสำนักพิมพ์ สำนักพิมพ์ส่วนใหญ่จะรับผิดชอบส่วนนี้ แต่หากติดต่อผู้เขียนหนังสือด้วยตนเอง ผู้แปลอาจต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์ด้วยเงินทุน

ส่วนตัวซึ่งอาจมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง อย่างไรก็ตามอาจมีผู้เขียนหนังสือบางคนที่อนุญาตให้นำผลงานไปใช้ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายด้านลิขสิทธิ์ แต่ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขการเผยแพร่เนื้อหาที่เรียกว่าสัญญาอนุญาต*

หนังสือเรื่อง *The Librarians' Book on Teaching through Games and Play* ผู้เขียนหนังสือได้กำหนดเงื่อนไขในสัญญาอนุญาตไว้ว่าอนุญาตให้ใช้เนื้อหาโดยเผยแพร่ คัดแปลง แต่ต้องระบุที่มา และห้ามใช้เพื่อการค้า ดังภาพที่ 1 ทั้งนี้ผู้เขียนบทความก็ได้เขียนอีเมลขออนุญาตแปลหนังสือและได้รับอนุญาตจากผู้เขียนหนังสือให้แปล ดังภาพที่ 2 และ ภาพที่ 3



ภาพที่ 1 สัญญาอนุญาตที่ใช้กับหนังสือ Librarians' Book on Teaching through Games and Play

request your legal permission to translate the book

preedee pluemsamrangit <preedee@nsru.ac.th> 26 กันยายน 2561 18:16
ถึง: andywalsh@innovativelibraries.org.uk, a.p.walsh@hud.ac.uk

Dear Mr. Walsh,

My name is Preedee Pluemsamrangit. I am a full-time lecturer at the Department of Library and Information Science, Faculty of Humanities, Nakhon Sawan Rajabhat University. I am writing this email to ask for your official permission to translate your book *The librarians' book on teaching through games and play* into Thai language to be used as one of our educational resources.

Currently, I am teaching a course entitled *Information Literacy*. The objectives of the course are to develop the student's ability to realize the needs for information technology; to gain access to information; to conduct assessment of information; and to utilize information morally and effectively. The course thus provides the learners the opportunities to access the information and develop the essential skills to be used for facilitating their lifelong learning.

Throughout seven years I have been teaching this course, I realize the importance of developing the innovative teaching methods and up-to-date learning materials in order to comply with the university's policy about promoting active and student-centered learning. In addition, to achieve the aforementioned learning objectives of the course, I have found that *The librarians' book on teaching through games and play* by Andrew Walsh (ISBN: 978-1-911500-07-0) will be an insightful resource book for our teachers and students.

Therefore, I would like to request your legal permission to translate the book into Thai language in order to be publicized as a major teaching and learning resource in our course accordingly. Moreover, the publication of this translation is also helpful for my academic promotion as an associate professor. If you would kindly allow me to translate your copyright book, please inform me the operating procedure and the expenses it might cost via this email or the contact information provided. I would appreciate your kind consideration and cooperation in advance and look forward to your response.

Sincerely yours,
Preedee Pluemsamrangit

ภาพที่ 2 จดหมายขออนุญาตแปลหนังสือ

* สัญญาอนุญาต (Creative Commons) คือ สัญญาอนุญาตที่เจ้าของงานสร้างสรรค์ เช่น ข้อความ รูปภาพ เพลง วิดีทัศน์ เป็นต้น อยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ใช้เพื่อประโยชน์ในการอำนวยความสะดวกให้ผู้อื่นนำไปใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาต แต่ต้องทำตามเงื่อนไขที่เจ้าของลิขสิทธิ์กำหนด (Creative Commons [n.d.])

request your legal permission to translate the book

Andrew Walsh <A.P.Walsh@hud.ac.uk>
ถึง: preedee pluemsamrungit <preedee@nsru.ac.th>

26 กันยายน 2561 19:13

Dear Preedee Pluemsamrungit,

I'm glad you feel it will be useful to your students and I'm happy to give permission! I released the book under a CC-BY-NC licence (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), so under this licence you are welcome to translate and use it in any way you wish to, as long as you don't sell it. The terms of the licence means that any work created from it (such as a translation) should also have the same licence applied. Although it isn't strictly necessary under the licence, I'd really appreciate receiving a PDF copy of the translation myself when you finish it.

The latest version (along with a draft version) is available at <https://osf.io/6xhrp/> as a PDF, if you'd find the original Word document easier to work from, please let me know and I will happily send it to you.

Regards,

ภาพที่ 3 จดหมายได้รับอนุญาตให้แปลหนังสือ

ความสำคัญของการแปลหนังสือวิชาการ

งานแปลเป็นผลงานวิชาการในลักษณะอื่นซึ่งมีคำอธิบายอยู่ในเอกสารแนบท้ายประกาศคณะกรรมการข้าราชการพลเรือนในสถาบันอุดมศึกษา (ก.พ.อ.) งานแปลเป็นผลงานวิชาการที่นำไปใช้ประกอบการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลให้ดำรงตำแหน่งทางวิชาการได้ งานแปลอาจแปลจากต้นฉบับที่เป็นงานวรรณกรรม หรืองานด้านปรัชญา หรือประวัติศาสตร์ หรือวิทยาการสาขาอื่นบางสาขาที่มีความสำคัญและทรงคุณค่าในสาขาวิชานั้น ๆ ซึ่งเมื่อนำมาแปลแล้วจะเป็นการเสริมความก้าวหน้าทางวิชาการที่ประจักษ์ชัด เป็นการแปลจากภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย หรือจากภาษาไทยเป็นภาษาต่างประเทศ หรือแปลจากภาษาต่างประเทศหนึ่งเป็นภาษาต่างประเทศอีกภาษาหนึ่ง

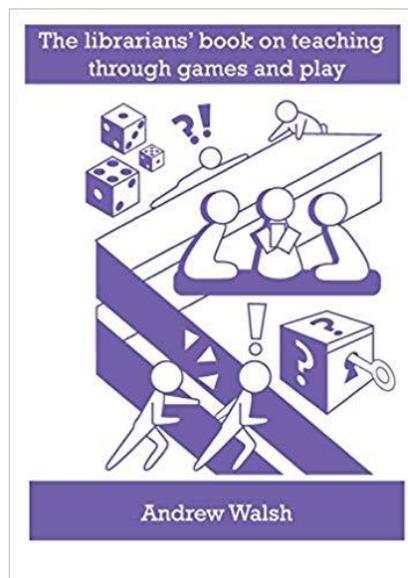
หนังสือวิชาการส่วนใหญ่ในประเทศไทยเป็นหนังสือที่ผลิตขึ้นโดยอาจารย์ในระดับอุดมศึกษา ตัวอย่างหนังสือวิชาการทางด้านบรรณารักษศาสตร์ที่มีผู้ที่แปลและเรียบเรียงจากต้นฉบับภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย และน่าจะเป็นที่รู้จักในวิชาชีพบรรณารักษ์ เช่น หนังสือเรื่อง “คีตศิลป์ 23 การแบ่งหมวดหมู่หนังสือและแผนการแบ่งหมู่ ระบบทศนิยมคีวี่ จากต้นฉบับพิมพ์ครั้งที่ 23” แปลและเรียบเรียงโดยรองศาสตราจารย์พวา พันธุ์เมฆา นอกจากนี้ยังมีหนังสือเรื่อง “เทคนิคการจัดระบบเอกสาร” แปลและเรียบเรียงโดย รองศาสตราจารย์ ดร. ประภาวดี สืบสนธิ์ “การจำหน่ายทรัพยากรห้องสมุด : วิธีการศึกษาการจำหน่ายทรัพยากรห้องสมุด” แปลและเรียบเรียงโดยผู้ช่วยศาสตราจารย์นงนารถ ชัยรัตน์ หนังสือแปล

จึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์ เนื่องจากช่วยให้บรรณารักษ์นำไปใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงานได้ทันทีและยังมีประโยชน์ต่อผู้สอนที่สอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องนำไปใช้เป็นหนังสือเรียนหรือหนังสืออ่านประกอบได้ด้วย

ผู้เขียนบทความได้สำรวจหนังสือวิชาการด้านบรรณารักษศาสตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ แล้วพบว่ายังไม่มีหนังสือวิชาการด้านบรรณารักษศาสตร์ในประเทศไทยเล่มใดที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสอนการรู้สารสนเทศด้วยเกมและกิจกรรม จึงสนใจที่จะแปลหนังสือเล่มนี้เพื่อประโยชน์ทางวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ทั้งในระดับอุดมศึกษาและระดับต่ำกว่าอุดมศึกษา อีกทั้งยังเป็นประโยชน์สำหรับบรรณารักษ์ของห้องสมุดประเภทต่าง ๆ ที่จะนำไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการส่งเสริมการรู้สารสนเทศของผู้เรียนได้ตามความเหมาะสม

เนื้อหาโดยสังเขปของหนังสือที่แปล

หนังสือของบรรณารักษ์ด้านการสอนด้วยเกมและการเล่น เขียนโดย แอนดรู วอลซ์ บรรณารักษ์นักเล่น (Playbrarian) ซึ่งทำงานอยู่ที่ประเทศสหราชอาณาจักร ผู้เขียนหนังสือเล่มนี้มีเจตนาที่จะนำเสนอวิธีการสอนรายวิชาการรู้สารสนเทศด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยคิดค้นวิธีการสอนในรูปแบบเกมและกิจกรรมต่าง ๆ ที่น่าสนใจและได้รับผลตอบรับอย่างดีจากผู้เรียน นอกจากนี้จะได้รับความรู้ทางวิชาการแล้วยังได้รับความสนุกสนานซึ่งเป็นวัตถุประสงค์สำคัญของเกมและกิจกรรม



ภาพที่ 4 ปกหนังสือ The Librarians' Book on Teaching through Games and Play

ที่มา : <https://www.amazon.co.uk/librarians-book-teaching-through-games/dp/1911500074>

เนื้อหาของหนังสือเล่มนี้จะนำเสนอเกมที่มีผู้เขียนหนังสือที่ทำจากกระดาษ เพราะทำให้กิจกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ง่ายและรวดเร็ว นอกจากนี้ยังมีวิธีการสร้างเกมจากเครื่องมือต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต ส่วนแรกของหนังสือ อธิบายทฤษฎีของการเล่นและเกม จากประสบการณ์ของผู้เขียนหนังสือพบว่าเกมและการเล่นมีส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของผู้เรียนทุกคน รวมถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วย ส่วนที่สองของหนังสือ เป็นตัวอย่างเกมซึ่งอนุญาตให้นำไปปรับใช้ได้ตามความเหมาะสม ตัวอย่างเกมที่น่าสนใจ เช่น เกมจับคู่ฐานข้อมูล เกมห้องปิดตาย เกมการวิเคราะห์วารสารวิชาการด้วยภาพปะติด เกมเรื่องเล่าห้องสมุด เกมการอ้างอิง เกมทรัพยากรสารสนเทศ เป็นต้น ส่วนที่สามของหนังสือ เป็นตัวอย่างกิจกรรมการเล่น เช่น กล้องทำนาย กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการ เป็นต้น ส่วนที่สี่ของหนังสือเป็นการสร้างเกมและกิจกรรมทางการศึกษาซึ่งจะเป็นการอธิบายกระบวนการสร้างเกมและกิจกรรมเพื่อให้ผู้อ่านนำไปปรับใช้ได้จริง เริ่มตั้งแต่การกำหนดวัตถุประสงค์ไปจนถึงกระบวนการสร้างเกมต่าง ๆ

ปัญหาการแปลหนังสือ

Puangthong, and Srikhruedong (2564, 93) ได้สรุปปัญหาการแปลว่ามีสาเหตุหลายประการ ได้แก่ การขาดความรู้ความเข้าใจภาษาต้นฉบับ การขาดความรู้และทักษะการถ่ายทอดภาษาต้นฉบับเป็นภาษาฉบับแปลให้ถูกต้องและเป็นธรรมชาติ การยึดติดกับภาษาต้นฉบับมากเกินไป การขาดความรู้ด้านวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างภาษาทั้งสอง ลักษณะข้อผิดพลาดในการแปลที่พบบ่อยคือ การใช้คำผิด การถ่ายทอดเนื้อหาของต้นฉบับได้ครบถ้วน และการถ่ายทอดภาษาฉบับแปลขัดต่อบริบทการสื่อสารในภาษาฉบับแปล ปัญหาและข้อผิดพลาดการแปลหนังสือ “The Librarians' Book on Teaching through Games and Play” มีดังนี้

1. การขาดความรู้ความเข้าใจภาษาต้นฉบับ

ภาษาต้นฉบับอาจมีคำศัพท์เฉพาะหรือคำศัพท์เชิงเทคนิคที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาต้นฉบับมากมาย ส่วนใหญ่เป็นคำศัพท์เกี่ยวกับเกม เช่น Progression (การเดินเกม) Character Progression (การดำเนินตัวละคร) Story Progression (การเดินเรื่อง) Genre (ประเภทของเกม) Pillar (คุณลักษณะของเกม) Escape Rooms (ห้องปิดตาย) คำศัพท์เฉพาะเหล่านี้หากแปลตามที่ปรากฏในพจนานุกรมอาจไม่สอดคล้องกับเนื้อหาของต้นฉบับ

คำศัพท์ที่เป็นตัวย่อซึ่งไม่มีคำอธิบายความหมายไว้ เช่น NPC ย่อมาจาก Non-Player Character/Non-Person Character/Non-Playable Character แปลว่า ตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม ผู้แปลได้ค้นหาตัวเต็มของคำนี้พร้อมทั้งอธิบายความหมายและอ้างอิงแหล่งที่มาไว้ในรูปแบบเชิงอรรถไว้ท้ายหน้ากระดาษ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาของต้นฉบับได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

คำศัพท์ที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษปรากฏอยู่ในเนื้อหาของต้นฉบับด้วย เช่น Paidia (การเล่น) Ludus (ความสนุก) ทั้งสองคำนี้เป็นคำที่มาจากภาษากรีก ดังนั้นผู้แปลจึงจำเป็นต้องค้นหาความหมายของคำศัพท์เพื่อแปลคำให้สอดคล้องกับเนื้อหาของต้นฉบับ

2. การขาดความรู้และทักษะการถ่ายทอดภาษาต้นฉบับเป็นภาษาฉบับแปลให้ถูกต้องและเป็นธรรมชาติ

ผู้เขียนบทความยังขาดประสบการณ์การแปลหนังสือเนื่องจากเป็นหนังสือเล่มแรกที่แปลด้วยตนเอง จึงทำให้ผลงานแปลหนังสืออาจยังไม่สมบูรณ์และอาจพบข้อผิดพลาดบางประการในการแปลได้ บางกรณีการตัดคำหรือการเพิ่มคำเพื่อให้ได้ใจความและอ่านได้เป็นธรรมชาติมากขึ้นก็เป็นสิ่งจำเป็นที่ควรพิจารณา เช่น

ต้นฉบับภาษาอังกฤษ

This chapter describes the process I recommend people follow when creating games for their libraries. It is the same whether you create a digital or non-digital game, though I tend to recommend that initial prototypes are non-digital whatever the end format. This process is at the heart of the Making Games for Libraries workshops that I run so it should be relatively simple to use this chapter as the basis of a “Making Games” workshop at your own library. If you want, use the exercises under each section to start planning your game.

ต้นฉบับแปลครั้งแรก

บทนี้จะอธิบายถึงขั้นตอนการสร้างเกมสำหรับห้องสมุดที่ผมแนะนำคนทั่วไปได้ทำตาม ซึ่งมีขั้นตอนเหมือนกันไม่ว่าจะเป็นการสร้างเกมดิจิทัลหรือเกมที่ไม่ใช่ดิจิทัล ผู้เขียนมีแนวโน้มที่จะแนะนำว่าต้นแบบของเกมในระยะแรกควรจะเป็นเกมที่ไม่ใช่ดิจิทัลซึ่งเป็นรูปแบบอะไรก็ได้ ขั้นตอนนี้เป็นหัวใจของการสร้างเกมสำหรับห้องสมุดในรูปแบบของการอบรมเชิงปฏิบัติการ ซึ่งผู้เขียนได้ดำเนินการนำเกมที่ง่ายและเกี่ยวข้องมาใช้ในบทนี้เพื่อเป็นพื้นฐานของลงมือปฏิบัติในเรื่อง “การสร้างเกม” สำหรับห้องสมุดของคุณ หากคุณต้องการใช้แบบฝึกหัดต่าง ๆ ในแต่ละหัวข้อต่อไปนี้เพื่อเริ่มต้นการวางแผนเกมของคุณเอง

ต้นฉบับแปลที่แก้ไขแล้ว

บทนี้จะอธิบายขั้นตอนการสร้างเกมสำหรับห้องสมุด ซึ่งผู้เขียนได้แนะนำให้คนทั่วไปทำตามโดยที่มีขั้นตอนเหมือนกันทั้งเกมดิจิทัลและเกมที่ไม่ใช่ดิจิทัล แม้ว่าผู้เขียนอยากจะแนะนำว่าต้นแบบ

ของเกมในระยะแรกควรจะเป็นเกมที่ไม่ใช่รูปแบบดิจิทัลเป็นรูปแบบอะไรก็ได้ ขึ้นตอนนี้เป็นหัวใจของการสร้างเกมสำหรับการอบรมเชิงปฏิบัติการของห้องสมุด โดยผู้เขียนได้นำเกมที่ง่ายและมีประโยชน์มาใช้ในบทนี้เพื่อเป็นพื้นฐานให้ผู้อ่านฝึกปฏิบัติ “การสร้างเกม” สำหรับห้องสมุด ถ้าต้องการลงมือปฏิบัติ ก็ใช้แบบฝึกหัดในแต่ละบท/ตอนดังต่อไปนี้ เพื่อเริ่มการวางแผนเกมของคุณได้เลย

3. การยึดติดกับภาษาต้นฉบับมากเกินไป

การยึดติดกับภาษาต้นฉบับมากเกินไปจะทำให้งานแปลมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นได้ เนื่องจากการพยายามแปลที่ตรงตัวมากเกินไปอาจทำให้อ่านแล้วไม่เข้าใจหรือไม่สละสลวย เช่น

ต้นฉบับภาษาอังกฤษ

The Association for Learning Technology Playful Learning Special Interest Group. Free Membership for those in the Association for Learning Technology (ALT), which is in turn free for most people in UK Higher Education Institutions! Has a mixture of face to face meetings and virtual meetings. Primarily focused on:

ต้นฉบับแปลครั้งแรก

สมาคมเทคโนโลยีการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่สนุกสนานและกลุ่มที่มีความสนใจพิเศษ สมัครสมาชิกได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายสำหรับสมาคมเทคโนโลยีการเรียนรู้ (ALT) ซึ่งให้บริการโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายสำหรับคนส่วนใหญ่ที่อยู่ในสถาบันการศึกษาชั้นสูงแห่งสหราชอาณาจักร มีทั้งการประชุมทั้งแบบเผชิญหน้ากันและแบบเสมือน ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

ต้นฉบับแปลที่แก้ไขแล้ว

สมาคมเทคโนโลยีการเรียนรู้ กลุ่มที่มีความสนใจพิเศษเรื่องการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เป็นหน่วยงานที่ให้สมัครสมาชิกได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายแก่ผู้ที่เป็นสมาชิกสมาคมเทคโนโลยีการเรียนรู้ (ALT) ซึ่งส่วนใหญ่คือกลุ่มที่ทำงานอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาในสหราชอาณาจักร การประชุมของสมาคมนี้มีทั้งการประชุมทั้งแบบพบหน้ากันและแบบออนไลน์ โดยจะให้ความสำคัญกับประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

4. การขาดความรู้ด้านวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างภาษาทั้งสอง

เนื้อหาต้นฉบับมีสำนวนที่แปลตรงตัวไม่ได้ เช่น Keep us on our toes (กระตือรือร้น) สำนวนนี้ หากแปลว่าตรงตัวว่า “เก็บนิ้วเท้าของเราเอาไว้” น่าจะไม่เข้าใจ หรือหากแปลว่า “ความตื่นตัว” อาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิดได้ เนื่องจากในภาษาไทยคำว่า “ความตื่นตัว” ส่วนใหญ่มักใช้กับความรูสึกทางเพศ

นอกจากนี้ยังมีสำนวน Red Herrings (สิ่งที่ทำให้หลงทาง) เป็นสำนวนในภาษาอังกฤษมีที่มาจากปลาแฮริงสีแดงซึ่งเป็นปลาทะเลหมักเกลือแห่งรมควันชนิดหนึ่งจนกระทั่งมีสีแดงเพราะเกิดจากการรมควันและมิกลิ้นแรง จึงทำให้ผู้ที่ได้กลิ่นนั้นหลงทางได้หรือเปลี่ยนไปสนใจเรื่องอื่น เปรียบเสมือนการเขียนเล่าเรื่องที่จงใจให้ผู้อ่านเข้าใจผิดในตอนดำเนินเรื่องแต่ตอนท้ายเรื่องจึงเฉลยเรื่องราวที่แท้จริง ผู้แปลจึงจำเป็นต้องค้นคว้าหาความหมายของสำนวนนี้ เนื่องจากไม่มีภูมิความรู้เกี่ยวกับสำนวนในประเทศสหราชอาณาจักร จากนั้นจึงให้คำอธิบายเพิ่มเติมไว้ในเชิงอรรถท้ายหน้า เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาที่แปลได้ตรงกับเนื้อหาของต้นฉบับ

สรุป

การแปลจำเป็นต้องได้รับความรู้ที่ถูกต้องและต้องฝึกฝนทักษะการแปลอย่างต่อเนื่องจึงจะทำให้ผลผลิตที่เป็นงานแปลนั้นถูกต้องและสมบูรณ์ ผู้เขียนบทความในฐานะผู้แปลหนังสือวิชาการทางบรรณารักษศาสตร์อาจยังขาดประสบการณ์และความชำนาญจึงประสบปัญหาและข้อผิดพลาดบางประการ แต่ก็ได้รับความอนุเคราะห์ในการอ่านจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการแปลและผู้สอนทางด้านภาษาอังกฤษ ตลอดจนคำแนะนำจากผู้ที่มีความรู้เฉพาะทาง จึงทำให้การแปลหนังสือเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ทั้งนี้หากผู้สนใจได้อ่านงานแปลของผู้เขียนบทความแล้วต้องการนำไปปรับใช้หรือนำไปแปลอีกครั้งเพื่อให้งานแปลสะดวกและถูกต้องสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นก็ทำได้ เนื่องจากการเผยแพร่หนังสือแปลนี้อยู่ภายในสัญญาอนุญาตที่ยินยอมให้นำไปเผยแพร่ ดัดแปลงได้ แต่ต้องอ้างอิงมายังเอกสารต้นฉบับ และห้ามใช้เชิงพาณิชย์

เอกสารอ้างอิง

- Amazon. (2018). *The librarians' book on teaching through games and play*. Retrieved from <https://www.amazon.co.uk/librarians-book-teaching-through-games/dp/1911500074>
- Creative Commons. [n.d.]. *About*. Retrieved from: <http://creativecommons.org/about>
- Larson, M. (1998). *Meaning-Based Translation: A Guide to Cross-Language Equivalence*. London: University Press of America.
- Luepromchai, P. (2016). *How to Translation: Professional Translator Guide*. Bangkok: The Publishers and Booksellers Association of Thailand (PUBAT). (In Thai).
- Puangthong, J. and Srikrueadong, A. (2021). Academic Translation Technique: Common Lexical and Structural Errors in the Thai Academic Documents Translation into English. *Journal of Liberal Art of Rajamangala University of Technology Suvanabhumi*, 3(1) 87-101. (In Thai).
- Saengaramruang, W. (2020). *Theories of Translation*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Supol, D. (1998). *Theory and Strategies of Translation*. 4th ed. Bangkok: Department of English Faculty of Arts Chulalongkorn University. (In Thai).
- Vessakosol, P. (2019). *Translation: Thai into English*. 3rd ed. Bangkok: Thammasat University Press. (In Thai).
- Walsh, A. (2018). *The Librarians' Book on Teaching through Games and Play*. Tallinn: Innovative Libraries.