การแปลและทำบทบรรยายใต้ภาพเกมคอนโซลเรื่อง
Bayonetta

นายฐานันดร วงศ์กิตติธร

สารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2554

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย
The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

Subtitle Translation Strategies for Console Game:
Bayonetta

Mr. Thanandon Wongkittithon

A Special Research Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
For the Degree of Master of Arts in Translation
Chalermprakiat Center of Translation and Interpretation
Faculty of Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2008

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาปัญหาการแปลชื่อเฉพาะและศัพท์เฉพาะในบริบทประเภทเกมคอนโซลเพื่อทำบทบรรยายใต้ภาพ เกมคอนโซลถือเป็นสื่อโสตทัศน์รูปแบบใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและมีมูลค่าทางการตลาดเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเกมคอนโซลที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาในครั้งนี้คือ เกมเบย์โยเนตตา โดยฮิเดกิ คามิ ซึ่งจัดอยู่ในประเภทเกมแอ็คชั่นอาร์พีจี (Action role-playing game)

การศึกษาและแปลตัวบทประเภทเกมในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและนำทฤษฎีตลอดจนแนวทางการแปลที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้ ได้แก่ แนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบท และการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ เพื่อใช้วิเคราะห์ประเภทตัวบทและเพื่อทำความเข้าใจ แนวทางการแปลแบบตีความ แนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี และแนวทางการแปลเกม เพื่อเป็นแนวทางในการแปลชื่อเฉพาะ และแนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการแปลเพื่อทำบทบรรยายใต้ภาพ

ผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้พบว่าตัวบทประเภทเกมคอนโซลเป็นตัวบทที่มีกลุ่มผู้รับสารเฉพาะกลุ่มเป็นหลัก การแปลชื่อเฉพาะและศัพท์เฉพาะด้านเกมจึงต้องอาศัยทั้งแนวทฤษฎีที่กล่าวในเบื้องต้น และความรู้เรื่องศัพท์เฉพาะด้านเกมซึ่งเป็นกลุ่มคำศัพท์เฉพาะที่นิยมในหมู่ผู้รับสารหรือนักเล่นเกมอยู่ก่อน ทั้งนี้เพื่อให้บทแปลที่ได้นั้นถูกต้องเหมาะสมและให้ผู้รับสารได้รับอรรถรสเทียบเท่ากับต้นฉบับ

Abstract

The aim of this special research was to study issues in translating proper names and terminology of video game in context to produce subtitles. Console game has become largely popular and is considered a next-generation of audio-visual media with a high market value. The video game used as the source text of this study was *Bayonetta*, an Action-RPG game by Hideki Kamiya.

The analysis framework of the study, in order to gain a comprehensive understanding of the source text, included Text Typology Approach and Text Analysis in Translation Approach. The Interpretive Approach, Procedures in the Translation of Names in Children's Fantasy literature, and Video Game Translation Strategies were studied and used as model strategies in proper names and video game terminology translation. Translation Approach of Film Subtitles was another useful mean for analyzing source text and creating subtitles for in-game animated short films.

The result of the study showed that console game is an audio-visual media with a specific group of supporters. Therefore, in order to create an equivalent effect target text, the translation of proper names and game terminology requires a careful consideration of when to follow the translation theories mentioned above and when to use the conventionally accepted forms by the main group of supporters.

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความเมตตาของผู้ช่วยศาสตราจารย์สารภี แกสตันที่รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย คอยให้คำปรึกษาที่เป็นประโยชน์ สละเวลาอันมีค่าชี้แนวทางการศึกษา ตรวจแก้ไขงานให้ถูกต้องเหมาะสม ทั้งยังเข้าใจถึงความจำเป็นและเวลาอันจำกัดสืบเนื่องมาจากการทำงานหลัก และขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ทองทิพย์ พูลลาภ ประธานกรรมการสาขาวิชาการแปลและการล่าม (สายการแปล) ที่เห็นความสำคัญของการแปลสื่อประเภทเกม และให้คำชี้แนะแนวทางเบื้องต้นในการเขียนงานทางวิชาการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสองท่านอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอบกราบขอบพระคุณครอบครัวที่เห็นความสำคัญของการศึกษา และการสนับสนุนเรื่อยมา ขอขอบพระคุณสำหรับความอดทนและความเข้าใจที่มีให้เสมอ ขอขอบพระคุณเพื่อนๆ ร่วมสถาบันที่คอยเป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดีเสมอมา และขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ประจำศูนย์การแปลฯ ที่ยินดีให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และอำนวยความสะดวกเสมอมา

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ก

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ข

กิตติกรรมประกาศ ค

สารบัญ ง

บทที่ 1 บทนำ 1

1. หลักการและเหตุผล 1
2. วัตถุประสงค์ 3
3. สมมติฐาน 3
4. ขอบเขตของงานวิจัย 3
5. ขั้นตอนการศึกษาวิจัย 6
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 6

บทที่ 2 ทฤษฎี แนวทางการแปล และข้อมูลต่าง ๆที่เกี่ยวข้อง 7

2.1 แนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบท 8

2.1.1 รายงานการศึกษาแนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบท 8

2.1.2 ทบทวนแนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบท 10

2.2 แนวทางการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ 11

2.2.1 รายงานการศึกษาแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ 11

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกตัวบท 12

1.1 ผู้ส่งสาร (Sender) 12

1.2 เจตนาของผู้ส่งสาร (Sender's intension) 13

1.3 ผู้รับสาร (Audience) 13

1.4 สื่อ (Medium) 13

1.5 สถานที่ (Place of communication) 13

1.6 เวลา (Time of communication) 14

1.7 โอกาสพิเศษในการสื่อสาร (Motive for communication) 14

1.8 หน้าที่ของตัวบท (Function) 14

สารบัญ

หน้า

2. การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบท 14

2.1 หัวข้อเรื่องของตัวบท (Subject matter) 15

2.2 เนื้อหา (Content) 15

2.3 เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ (Presuppositions) 16

2.4 โครงสร้างของตัวบท (Text composition) 16

2.5 ปัจจัยด้านอวัจนภาษาในตัวบท (Non-verbal elements) 17

2.6 ศัพท์ (Lexis) 17

2.7 โครงสร้างประโยค (Sentence structure) 18

2.2.2 ทบทวนทฤษฎีการวิเคราะห์ตัวบท 18

2.3 แนวทางการแปลแบบตีความ 19

2.3.1 รายงานการศึกษาแนวทางการแปลแบบตีความ 19

1. การทำความเข้าใจต้นฉบับ (Comprehension) 19

1.1 การถอดรหัสคำ (Decoding of Linguistic Signs) 20

1.2 การทำความเข้าใจความหมายในระดับวาทกรรม (Comprehension of Meaning) 20

2. การเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ (Reformulation) 20

2.1 การใช้ความคิดเทียบเคียงจากประสบการณ์ (Analogical Reasoning) 20

2.2 การถ่ายทอดความหมาย (Re-verbalization) 21

3. การวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบ (Verification) 21

2.3.2 ทบทวนแนวทางการแปลแบบตีความ 23

2.4 แนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี 24

2.4.1 รายงานการศึกษาแนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี 24

1. การตีความ (Rendition) 26

2. การคัดลอก (Copy) 27

3. การถอดเสียง (Transcription) 27

4. การแทนที่ (Substitution) 28

สารบัญ

หน้า

5. การสร้างคำใหม่ (Recreation) 28
6. การตัดคำ (Deletion) 29
7. การเพิ่มเติม (Addition) 29
8. การเปลี่ยนตำแหน่งคำ (Transposition) 30
9. การล้อเสียง (Phonological Replacement) 30
10. การยึดรูปแบบภาษานิยม (Conventionality) 30

2.4.2 ทบทวนแนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี 31

2.5 แนวทางการแปลเกม 32

2.5.1 รายงานการศึกษาแนวทางการแปลเกม 32

1. การเปลี่ยนชื่อใหม่ให้คำศัพท์ตัวละคร
(Re-naming of key terminology and character names) 33
2. การเพิ่มเติมตัวบท (Contextualisation by addition) 33
3. การสร้างคำใหม่เพื่อเล่นคำ (Re-creation of play on words) 34
4. การใช้สำนวนภาษาปลายทาง
(Deliberate use of regional expressions) 35

2.5.2 ทบทวนแนวทางการแปลเกม 35

2.6 แนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ 36

2.6.1 รายงานรายงานการศึกษาแนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ 36

1. การชมภาพยนตร์ 36
2. การวิเคราะห์ตัวบท 36
2.1 ประเภทตัวบท 36
2.2 องค์ประกอบภายนอก 37
2.3 องค์ประกอบภายใน 37
3. การวางแผนการแปลบทบรรยาย 37
4. การร่างบทแปล 38
5. การตรวจสอบบทแปล 38

2.6.2 ทบทวนแนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ 38

2.7 ข้อมูลด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะ 39

สารบัญ

หน้า

2.7.1 รายงานการศึกษาข้อมูลด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะ 39

1. การถอดเสียง (Transcription) 40

2. การเพิ่มเติม (Addition) 41

3. การใช้ศัพท์เฉพาะที่นิยมในวงการเกม(Conventionality) 42

2.7.2 ทบทวนข้อมูลด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะ 43

บทที่ 3 การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนการแปล 45

3.1 การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ 47

3.1.1 การวิเคราะห์ประเภทตัวบท 47

3.1.2 การวิเคราะห์ตัวบท 48

3.1.2.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกตัวบท 49

1. ผู้ส่งสาร (ผู้เขียนบท ผู้กำกับ) 49

2. ค่ายผู้ผลิต 50

3. สถานที่ 50

4. เวลา (ปีที่ผลิต) 51

5. ผู้รับสาร (กลุ่มผู้รับชมเป้าหมาย) 51

6. วัตถุประสงค์ในการสื่อสาร 52

3.1.2.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบท 52

1. ตัวละคร 52

2. ฉาก 55

3. เนื้อเรื่องย่อ 56

4. วิธีการดำเนินเรื่อง 57

5. บทภาพยนตร์และบทบรรยาย 58

6. คำศัพท์ สำนวน ระดับภาษา และวัจนลีลา 59

7. องค์ประกอบด้านอวัจนภาษา 59

3.2 การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาการวิจัย 60

3.2.1 การแปลชื่อเฉพาะ 60

3.2.2 การแปลศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกม 69

สารบัญ

หน้า

3.3 การวางแผนการแปล 71

3.3.1 แนวทางการแก้ปัญหาการแปลชื่อเฉพาะ 71

3.3.2 การแปลศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกม 75

3.3.3 การวางแผนการแปลบทบรรยายใต้ภาพ 76

บทที่ 4 บทแปล

4.1 ชื่อเฉพาะ: อาวุธ เครื่องราง ไอเทม และตัสละคร 78

4.2 บทบรรยายใต้ภาพ 102

4.3 คำอธิบายและคำแนะนำการเล่นเกม 123

บทที่ 5 บทสรุป 130

รายการอ้างอิง 134

บทที่ 1
บทนำ

1. หลักการและเหตุผล

อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนท์ (Digital Content) ได้พัฒนาและเติบโตจนเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง และมีแนวแนวโน้มสูงขึ้นทั้งในภาคการผลิตและการบริโภค มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนท์ทั่วโลกในปี 2550 สูงถึง 53 ล้านล้านบาท โดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ หรือ SIPA (Software Industry Promotion Agency) ได้จำแนกประเภทอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนท์ออกเป็น 5 ประเภท อันได้แก่ โฆษณา ภาพยนตร์และวิดีโอ ดนตรี แอนิเมชั่น และวิดีโอเกม การศึกษาวิจัยตลาดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนท์ด้านแอนิเมชั่นและเกมปี 2552 ได้นำเสนอมูลค่าอุตสาหกรรมดังกล่าวของไทยไว้ที่ 96,569 ล้านบาท (SIPA, 2551) ในประเทศไทย อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนท์ประเภทหนึ่งที่น่าจับตามองนอกเหนือจากภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชั่นก็คือ วิดีโอเกม โดยเมื่อพิจารณาข้อมูลการศึกษาและประมาณการมูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมเกมไทยปี 2551 ที่นำเสนอมูลค่าตลาดรวมประมาณ 8,397 ล้านบาท และจำนวนผู้ประกอบการด้านเกมกว่า 33 บริษัท (SIPA, 2552) จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยกำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง

วิดีโอเกมถือเป็นกิจกรรมยามว่างที่หลายคนทั่วโลกนิยมชมชอบ คนทุกเพศทุกวัยล้วนมองว่าเกมดิจิทัลเป็นกิจกรรมที่สร้างความพึงพอใจได้ไม่ต่างกับการอ่านหนังสือ การชมภาพยนตร์ หรือการไปโรงละคร (Bernal-Merino, 2007) วิดีโอเกมในอุตสาหกรรมเกมไทยส่วนใหญ่จะนำเข้าจากต่างประเทศ อาทิ ญี่ปุ่น เกาหลี จีน และสหรัฐอเมริกา อุตสาหกรรมดังกล่าวจึงไม่อาจประสบความสำเร็จได้เลยหากปราศจากกระบวนการแปลเกม (game localization) เบิร์ต เอสเซลิงค์ (Bert Esselink, 2000 อ้างใน Andreas Szurawitzki, 2010: 29) ได้ให้คำนิยามของคำว่า localization ในหนังสือ *A Practical Guide to Localization* ไว้ว่า เป็นกระบวนการแปลและการปรับเปลี่ยนข้อมูลและระบบของซอฟต์แวร์หรือเว็บไซต์ กระบวนการแปลเกมเป็นภาษาต่างๆ จึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นสื่อกลาง ทำให้เกิดธุรกิจบริษัทตัวแทนรับแปลเกม (game localizer) ขึ้น และเป็นธุรกิจที่มีผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย อาทิ ผู้จัดการโครงการ นักออกแบบและพัฒนาระบบ นักแปล ผู้ทดสอบระบบและตรวจสอบทางภาษา และนักพากย์ เป็นต้น จะเห็นได้ว่ากระบวนการแปลเกมแตกต่างจากการแปลทั่วไป เนื่องจากมีขั้นตอนที่ซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับระบบ

ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ดังที่มินาโกะ โอ เฮแกน (Minako O'Hagan, 2005) กล่าวไว้ว่า การแปลเกมเป็นกระบวนการแปลแบบหลายมิติ เนื่องจากลักษณะเฉพาะของเกมซึ่งเป็นสื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิงแบบโต้ตอบได้ และมีระบบซอฟต์แวร์ ระบบการเล่นเกม และภาพยนตร์รวมอยู่ในสื่อประเภทเดียวกัน

กอนซาโล ฟราสกา (Gonzalo Frasca, 2001 อ้างใน Andreas Szurawitzki, 2010: 24) ได้ให้คำนิยามของวิดีโอเกมไว้ว่า ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงทั้งที่เป็นตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหว และเป็นซอฟต์แวร์ที่ต้องใช้ผ่านเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเกมคอนโซล โดยมีผู้เล่นหลายคนในสถานที่เดียวกันหรือผ่านระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติร่วมประชุมตกลงกับผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกมไทยแบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภทตามชนิดอุปกรณ์ที่ใช้เล่น อันได้แก่ เกมออนไลน์ เกมมือถือ เกมคอนโซล เกมแฮนด์เฮลด์ เกมพีซี (Offline) และเกมอาเขต โดยการศึกษาครั้งนี้จะศึกษาเกมประเภทเกมคอนโซล (Console Game) ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย มีมูลค่าทางการตลาดประมาณ 1,440 ล้านบาทในปี 2551 โดยมีเครื่องเล่นเกมหลัก 3 ประเภทจาก 3 ค่ายผู้ผลิตด้วยกัน คือ Microsoft XBOX (บริษัทไมโครซอฟต์), Nintendo Wii (บริษัทนินเทนโด) และ Play Station (บริษัทโซนี่)

การศึกษาในโครงการนี้เป็นการศึกษาปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการแปลชื่อเฉพาะในตัวบทประเภทเกมเพื่อทำบทบรรยายใต้ภาพ ขอบเขตการศึกษาครั้งนี้จะไม่ครอบคลุมปัญหาอื่นๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากระบบการทำงานของซอฟต์แวร์หรือระบบคอมพิวเตอร์กราฟิกในกระบวนการการแปลเกม (game localization) และเกมที่เลือกมาแปลเพื่อการศึกษาในครั้งนี้เป็นเกมคอนโซลเรื่อง Bayonetta โดย Hideki Kamiya ผู้จัดทำเกมที่มีชื่อเสียงมากมาย อาทิ Devil May Cry, Biohazard2, Viewtiful Joe และ Okami ผู้วิจัยเลือกเกม Bayonetta มาศึกษาเนื่องจากเป็นเกมที่มีเนื้อหาและคำศัพท์เฉพาะที่น่าสนใจ มีการใช้ระดับภาษาที่หลากหลาย ทั้งยังได้รับความนิยมสูงและได้คะแนนเต็ม 40 คะแนนจากนิตยสารฟามิสึ (Famitsu) ซึ่งเป็นนิตยาสารเกมของญี่ปุ่นที่ได้รับการยอมรับจากวงการเกมทั่วโลก และมักเป็นแหล่งข้อมูลเกมที่เว็บไซต์และนิตยสารต่างๆ ใช้อ้างอิงเสมอ เกม Bayonetta จัดอยู่ในประเภทเกมแอ็คชั่น (action) ซึ่งรายงานวิจัยและพัฒนาเรื่องการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์และการพัฒนาระบบกลไกในการทำงานได้ให้คำนิยามไว้ว่า เกมประเภทที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อต่อสู้หรือทำภารกิจให้สำเร็จและผ่านด่านต่างๆไปให้ได้

(สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล, 2551) ถือว่าเป็นประเภทของเกมที่เหมาะสมในการศึกษา เนื่องจากมีขอบเขตที่ชัดเจน มีการวางโครงเรื่องอย่างเป็นระบบตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่มีการเพิ่มเติมเนื้อหาภายหลังเหมือนเกมออนไลน์ ทำให้ง่ายต่อการควบคุม

2. วัตถุประสงค์ของการค้นคว้าวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาทฤษฎีการแปล แนวทางการแปล และกลวิธีในการทำบทบรรยายใต้ภาพ

2.2 เพื่อศึกษาชื่อเฉพาะและหาแนวทางการแปลตัวบทประเภทเกมที่เหมาะสม

2.3 เพื่อแปลและจัดทำบทบรรยายใต้ภาพเกมคอนโซลจากต้นฉบับภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย

3. สมมติฐานของการวิจัย

ตัวบทประเภทเกมคอนโซลเป็นตัวบทที่มีกลุ่มผู้รับสารเฉพาะ การแปลชื่อเฉพาะให้เหมาะสมนั้นจึงเป็นการแปลที่เกิดจากองค์ประกอบหลัก 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านวิชาการแปลและองค์ประกอบด้านความนิยมของตลาด กล่าวคือต้องคำนึงถึงกระบวนการแปลที่ถูกต้องตามหลักวิชา และคำนึงถึงภาษาและสำนวนที่ได้รับความนิยมและเป็นที่คุ้นเคย

4. ขอบเขตของงานวิจัย

เนื้อหาของตัวบทต้นฉบับที่เลือกมาศึกษาและแปลแบ่งเป็น 3 ส่วนหลัก ตามลักษณะการนำเสนอข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 ปริศนาและคำแนะนำ หมายถึง ปริศนาที่พบระหว่างการเล่นเกมซึ่งได้จากการพูดคุยของตัวละครหลักกับผู้คนในเกมเพื่อหาข้อมูล หรือคำแนะนำในการเล่นเกม การต่อสู้ และการแก้ไขปริศนาต่างๆ โดยเลือกเนื้อหาจากบทที่ 1 *The Angel's Metropolis* เนื่องจากเป็นบทต้นๆของเกมจึงเป็นบทที่มีการให้คำแนะนำทั้งวิธีการเล่น ตัวละคร และอุปกรณ์ต่างๆไว้มากกว่าบทอื่นๆโดยใช้ระยะเวลาเล่นประมาณ 25 นาที

<u>ประเด็นปัญหา</u> การแปลคำแนะนำการเล่นที่ค่อนข้างยาวให้สอดคล้องกับเงื่อนไขทางเทคนิคด้านเวลา การเล่นเกมจะดำเนินไปอย่างรวดเร็ว การเลื่อนตัวอักษรคำแนะนำจึงเร็วกว่าการเลื่อนบทบรรยายภาพยนตร์โดยทั่วไป ผู้แปลต้องถ่ายถอดเนื้อความให้ครบถ้วนโดยเลือกใช้คำที่สอดคล้องกับข้อจำกัดดังกล่าว

4.2 ชื่อเฉพาะ หมายถึง ชื่อเฉพาะที่พบในส่วนแสดงข้อมูลต่างๆ พร้อมคำอธิบายประกอบ โดยเลือกเนื้อหาจากบทที่ 15 *A Tower of Truth* เนื่องจากเป็นบทท้ายๆ ของเกมจึงมีเนื้อหาครอบคลุม ไม่ว่าจะเป็น ชื่อเฉพาะของอุปกรณ์ อาวุธ เครื่องแต่งกาย ศัตรูและสถานที่ต่างๆ

<u>ประเด็นปัญหา</u> การแปลชื่อเฉพาะให้สอดคล้องกับเงื่อนไขทางเทคนิคด้านความยาว ความยาวของชื่อไม่ควรเกิน 15 ช่องอักษร ผู้แปลต้องเลือกสรรคำที่ก่อให้เกิดสมมูลภาพ และต้องพิจารณาใช้กลวิธีการถ่ายทอด ดัดแปลง หรือเพิ่มเติมให้เหมาะสม

4.3 บทบรรยายใต้ภาพ หมายถึง บทบรรยายใต้ภาพของภาพยนตร์แอนนิเมชั่นหรือคัทซีน (cut scene) ที่แสดงเนื้อหาเรื่องราวของเกมโดยนำเสนอในรูปภาพยนตร์ มีการพากย์เสียง บทบรรยายใต้ภาพ และดนตรีประกอบ โดยเลือกเนื้อหาจากบทที่ 16 *The Lumen Sage* เนื่องจากภาพยนตร์แอนนิเมชั่นในบทนี้มีความยาวที่เหมาะสมสำหรับการศึกษาเพื่อทำบทบรรยายใต้ภาพตัวบทประเภทเกมโดยมีระยะเวลารวม 35 นาที

<u>ประเด็นปัญหา</u> ปัญหาด้านระดับภาษา เนื่องจากเป็นเกมแนวแฟนตาซีที่ประกอบด้วยตัวละครจากหลายยุคสมัยและเผ่าพันธุ์ ระดับภาษาจึงแตกต่างกันตามยุคสมัยและลักษณะนิสัย ไม่ว่าจะเป็นระดับภาษาของเหล่าภูตและแม่มดในยุคโบราณ หรือระดับภาษาของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ผู้แปลต้องเลือกสรรคำที่เหมาะสมกับตัวละคร และต้องแสดงถึงความแตกต่างระหว่างเผ่าพันธุ์

เกมเบย์โยเนตตาที่ผู้วิจัยศึกษาเพื่อแปลในครั้งนี้เป็นฉบับแปลภาษาอังกฤษ (International version) วางจำหน่ายในสหรัฐอเมริกา ยุโรป และประเทศอื่นๆ ทั่วโลกในปี พ.ศ.2553 โดยแปลมาจากต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น (Japanese version) ซึ่งได้รับการ

พัฒนาและออกวางจำหน่ายในปี พ.ศ.2552 สาเหตุที่ผู้แปลเลือกแปลเกมเบย์เยเนตตา ฉบับภาษาอังกฤษแทนที่จะแปลจากต้นฉบับดั้งเดิมภาษาญี่ปุ่น เนื่องจากเป็นฉบับที่จัดวางจำหน่ายทั่วโลก และการแปลเกมญี่ปุ่นเป็นภาษาต่างๆ เช่น สเปน ฝรั่งเศส หรือเยอรมันนั้น ล้วนแปลจากฉบับภาษาอังกฤษทั้งสิ้น ด้วยเหตุนี้ฉบับแปลภาษาที่สามจึงมีเสียงพากย์เป็นภาษาอังกฤษแต่มีบทบรรยายเป็นภาษาที่สาม การแปลจากตัวบทที่เป็นฉบับแปลนี้ย่อมทำให้เกิดความสูญเสียบางอย่างที่มีในตัวบทต้นฉบับเดิมไป แต่ปัญหานี้ก็ยอมรับได้เนื่องจากเหตุผลดังต่อไปนี้

1) การจัดทำเกมฉบับจำหน่ายทั่วโลกหรือ international version เป็นธรรมเนียมปฏิบัติของเกมญี่ปุ่นเพื่อเพิ่มความหลากหลายของกลุ่มลูกค้า การแปลเกมและพากย์เสียงเป็นภาษาอังกฤษจะจัดทำโดยบริษัทผู้ผลิตโดยตรง ต่างจากวงการภาพยนตร์ที่บริษัทผู้จำหน่ายรายย่อยในแต่ละประเทศจะเป็นผู้รับผิดชอบการแปลและการพากย์เสียงเอง ดังนั้นการแปลและการพากย์จะได้รับการควบคุมและตรวจสอบโดยตรงจากบริษัทผู้ผลิต ฉบับแปลภาษาอังกฤษจึงถือว่าเป็นฉบับแปลที่เชื่อถือได้และผ่านความเห็นชอบจากผู้ผลิตเกมแล้ว

2) การแปลจากตัวบทต้นฉบับซึ่งเป็นฉบับแปล ปัญหาสำคัญที่อาจเกิดขึ้นคือการสูญเสียทางวัฒนธรรม การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกเกมเบย์โยเนตตา ซึ่งเป็นเกมที่มีการสร้างรูปแบบวัฒนธรรมความเชื่อขึ้นใหม่ในโลกในจินตนาการ เนื้อเรื่องไม่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น หรือความเชื่อตามศาสนาคริสต์ พุทธ หรือชินโตแต่อย่างใด ดังนั้น ถึงแม้การแปลจากตัวบทฉบับแปลภาษาอังกฤษอาจก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านลักษณะภาษาโดยรวม เพราะความแตกต่างระหว่างภาษาญี่ปุ่นกับภาษาอังกฤษ แต่ก็จะไม่ก่อให้เกิดความสูญเสียทางวัฒนธรรม

3) การแปลเนื้อหาและชื่อเฉพาะจากตัวบทฉบับแปลซึ่งผ่านการดัดแปลงมาบ้างแล้ว อาจทำให้เกิดข้อกังวลถึงสิ่งที่สูญเสียไป แต่จากผลการวิจัยชื่อ *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation* โดย คาร์เมน แมนกิออน (Carmen Mangiron) และ มินาโกะ โอ เฮแกน (Minako O'Hagan) แสดงให้เห็นว่า การแปลตัวบทเกมนั้น ผู้แปล

จะมีอิสระในการแปลมากกว่าการแปลตัวบทประเภทอื่นๆ ทั้งนี้จะพิจารณาหน้าที่ (skopos) ของตัวบทเป็นหลัก ผู้แปลอาจสอดแทรก เพิ่มเติม หรือตัดทอนเพื่อสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้เล่น ตัวอย่างเช่น การแปลเกม Final Fantasy ภาค 10 ผู้แปลแปลวลี 'the live concert in the Thunder Plains' เป็น 'Yunapalooza' ซึ่งเป็นการเล่นคำระหว่างชื่อนักร้อง 'Yuna' กับชื่อการแสดงดนตรีร็อค 'Lollapalooza' ที่รู้จักกันดีในอเมริกา

5. **ขั้นตอนการศึกษาวิจัย**

การวิจัยเรื่อง "การแปลและทำบทบรรยายใต้ภาพเกมคอนโซลเรื่อง Bayonetta ของ Hideki Kamiya" ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 อ่านตัวบทต้นฉบับเกมคอนโซลเรื่อง Bayonetta เพื่อทำความเข้าใจ

5.2 ศึกษาและทบทวนแนวคิดและทฤษฎีการแปลต่างๆ

5.3 วิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ

5.4 วิเคราะห์ปัญหาการแปลชื่อเฉพาะ

5.5 วางแผนการแปล

5.6 แปลเกม Bayontta และบันทึกอธิบายการแปล

5.7 ตรวจสอบแก้ไขบทแปล

5.8 จัดทำบทบรรยายใต้ภาพโดยใช้โปแกรม Sony Vagas Pro 9.0

5.9 สรุปผลการวิจัย

6. **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

6.1 ได้ศึกษาแนวทางการแปล ปัญหา และวิธีการแก้ไขปัญหา เพื่อเพิ่มทักษะในการแปลทั้งยังได้นำความรู้ ทักษะ และทฤษฎีที่ศึกษามาประยุกต์ใช้กับการแปลสื่อโสตทัศน์ประเภทเกมคอนโซล และการจัดทำบทบรรยายใต้ภาพ

6.2 เป็นตัวอย่างการแปลสื่อโสตทัศน์ประเภทเกมคอนโซลให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษา

6.3 เป็นแนวทางเพื่อริเริ่ม ส่งเสริม และพัฒนาการแปลในอุตสาหกรรมเกมต่อไป

บทที่ 2
ทบทวนวรรณกรรม
ทฤษฎีการแปล แนวทางการแปลและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีการแปล แนวทางการแปล และข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบท ทำความเข้าใจ และแปลเพื่อทำบทบรรยายใต้ภาพ ทั้งนี้ในการจัดประเภทของตัวบท วิเคราะห์องค์ประกอบ และหาแนวทางการแปลที่เหมาะสม ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อการวิเคราะห์ ดังนี้ต่อไปนี้

1) แนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบทโดย แคทธารินา ไรซ์ (Katharina Reiss)
2) การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับโดย คริสติอาเน นอร์ด (Christiane Nord)
3) แนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์โดย ผศ. สารภี แกสตัน

และเพื่อดำเนินการต่อในขั้นตอนการแปล ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี แนวทางการแปล และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่เป็นทฤษฎีและแนวทางการแปลเกมโดยตรง และที่เป็นแนวทางการแปลตัวบทประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ ดังนี้

1) แนวทางการแปลแบบตีความโดย ฌอง เดอลีล (Jean Delisle)
2) แนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีโดย ลินคอนล์น เฟอร์นานเดส (Lincoln Fernandes)
3) แนวทางการแปลเกมโดย คาร์เมน แมนกิรอน (Carmen Mangiron) และมินาโกะ โอ เฮแกน (Minako O'Hagan)

นอกจากทฤษฎีและแนวทางการแปลที่กล่าวเบื้องมาต้นแล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษาข้อมูลด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบการแปลศัพท์เฉพาะที่นิยมในวงการเกม โดยมีรายละเอียดของทฤษฎีการแปลและข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 แนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบท โดย แคทธารินา ไรซ์

2.1.1 รายงานการศึกษาแนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบท

ไรซ์ได้นำเสนอแนวทางการการวิจารณ์งานแปลไว้ในหนังสือเรื่อง Translation Criticism, the Potential and Limitions: Categories and Criteria for Translation Quality Assessment แปลโดยเออร์รอล เอฟ โรดส์ (Erroll F. Rhodes) ซึ่งเนื้อหาตอนหนึ่งอธิบายการแบ่งประเภทตัวบท (text type) เอาไว้อย่างน่าสนใจ โดยไรซ์ (Reiss, 2000: 15) กล่าวไว้ว่า "การวิจารณ์งานแปลที่ดีต้องเปรียบเทียบบทแปลและตัวบทต้นฉบับโดยละเอียดและเป็นกลาง การเปรียบเทียบดังกล่าวทำให้ทราบว่าตัวบทแปลมีความซื่อตรงต่อตัวบทต้นฉบับหรือไม่ ผู้แปลเข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้เขียนต้นฉบับเพียงใด ผู้แปลตีความตัวบทต้นฉบับอย่างไร และผู้แปลถ่ายทอดเนื้อหาในภาษาปลายทางได้ดีเพียงใด" ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาและเห็นว่ามีประโยชน์อย่างยิ่งในการวิเคราะห์ประเภทตัวบทเพื่อทำความเข้าใจวัตถุประสงค์ของตัวบทต้นฉบับและนำไปใช้ประกอบการศึกษา โดยละเอียดแนวคิดเรื่องประเภทตัวบทต้นฉบับของไรซ์มีดังต่อไปนี้

ไรซ์ (Reiss, 2000: 27-47) นำเสนอแนวคิดการแบ่งประเภทของตัวบทโดยอ้างอิงแนวคิดเรื่องเดียวกันของคาร์ล บูห์เลอร์ (อ้างถึงใน Reiss, 2000: 25) ที่กล่าวว่า ตัวบทหนึ่งๆจะมีหน้าที่ทางภาษาซึ่งผสานหรือทับซ้อนกันอยู่ 3 ประการ คือ การนำเสนอข้อมูล (Represent) การแสดงความรู้สึก (Express) และการโน้มน้าวจิตใจ (Appeal) อย่างไรก็ตามมักจะมีหน้าที่หลักหน้าที่เดียวที่เด่นชัด ทั้งนี้รูปแบบการเขียนในการสื่อสารจะเป็นเครื่องบ่งชี้หน้าที่หลักของตัวบทและเจตนาของผู้เขียน โดยไรส์ได้ปรับเอาแนวคิดของบูห์เลอร์มาใช้ และแบ่งตัวบท 4 ประเภทตามหน้าที่ของตัวบทโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. Content-focused Text เป็นตัวบทที่เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาข้อมูล ผู้เขียนเลือกรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดการสื่อความหมายที่มีประสิทธิภาพและเนื้อหาที่ชัดเจน โดยตัวอย่างของตัวบทประเภทนี้ ได้แก่ รายงานข่าว คำแนะนำการใช้งาน วิธีการใช้ เอกสารราชการ และงานเขียนวิชาการ เป็นต้น

   ไรซ์ (Reiss, 2000: 28) กล่าวว่า การแบ่งแยกประเภทตัวบทนั้นควรศึกษาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น กล่าวคือ หากจะหาความแตกต่างของตัวบทแบบ content-focused และ form-focused ผู้ศึกษาไม่ควรด่วนสรุปว่าตัวบทแบบ content-focused นั้นไม่มีรูปแบบ

การสื่อสาร เพราะไม่มีรูปแบบการสื่อสารใดที่เกิดขึ้นได้โดยไม่มีเนื้อความ เช่นเดียวกัน เนื้อความก็เกิดขึ้นไม่ได้หากปราศจากรูปแบบการสื่อสาร ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงต้องพึงระลึกเสมอว่า เนื้อความและรูปแบบการสื่อสารนั้นสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก ในการศึกษาตัวบทแบบ content-focused "วิธีการในการสื่อความคิด" จึงสำคัญน้อยกว่า "สารที่สื่อออกมา" ดังที่ จัมเพิลท์ (Jumpelt, 1961: 133 อ้างถึงใน Reiss, 2000: 31) กล่าวว่า การถ่ายทอดเนื้อความข้อมูลในภาษาปลายทางต้องครบถ้วน เนื่องจากในตัวบทประเภทนี้เนื้อความเป็นสิ่งสำคัญที่สุด การนำเสนอเนื้อความในภาษาปลายทางจึงต้องอยู่ในรูปแบบการสื่อสารที่ผู้อ่านคุ้นเคย ไม่ขัดต่อวัฒนธรรมการใช้ภาษาปลายทาง

2. Form-focused Text เป็นตัวบทที่เน้นการถ่ายทอดรูปแบบการเขียนหรือวัจนลีลา คำว่า "form" หรือ "รูปแบบ" นี้ โดยทั่วไปแล้วจะสัมพันธ์กับวิธีการที่ผู้เขียนใช้สื่อสาร ต่างจาก "content" หรือ"เนื้อความ" ซึ่งมักจะเกี่ยวข้องกับสารที่สื่อออกมา (Reiss, 2000: 31)

ตัวบทประเภทนี้ ผู้เขียนใช้รูปแบบการเขียนเพื่อสร้างสุนทรียภาพทางภาษา โดยรูปแบบดังกล่าวไม่ได้ส่งผลเฉพาะต่อเนื้อหา แต่ยังส่งผลไปถึงการสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่มีลักษณะเฉพาะและสามารถถ่ายทอดเป็นภาษาปลายทางด้วยรูปแบบการเขียนที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ภาษาที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกหรือตัวบทประเภท form-focused นั้น เป็นตัวบทที่ผู้แปลต้องใช้รูปแบบที่คล้ายคลึงกับต้นฉบับเพื่อสร้างสุนทรียภาพให้แก่ผู้อ่านเช่นเดียวกับต้นฉบับ เช่นนี้การแปลจึงจะถือได้ว่าเกิดสมมูลภาพย่างแท้จริง

ตัวบทประเภท form-focused อาทิ วรรณกรรม อัตชีวประวัติ เรื่องสั้น หรือบทกวีต่างๆ รูปแบบการเขียนที่ยกตัวอย่างมานี้ล้วนแล้วแต่ทำหน้าที่สื่อเนื้อความ แต่หากไม่มีการรักษารูปแบบการเขียนดั้งเดิมของนักเขียนไว้เมื่อถ่ายทอดเป็นบทแปล ตัวบทฉบับแปลอาจสูญเสียลักษณะเฉพาะที่มีในต้นฉบับไป ไม่ว่าจะเป็นวัจนลีลาหรือรูปแบบทางกวีนิพนธ์ ดังนั้น ความแม่นยำของเนื้อหาอาจเป็นสิ่งจำเป็นรองลงมาจากความคล้ายคลึงของรูปแบบการเขียนและสุนทรียภาพที่เทียบเคียงต้นฉบับ

3. Appeal-focused Text เป็นตัวบทที่ไม่ได้ถ่ายทอดสารในรูปแบบทางภาษาทั่วๆไป แต่จะนำเสนอข้อมูลในรูปแบบเฉพาะ มีเป้าหมายชัดเจน และต้องการให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองบางประการจากผู้รับสาร เช่น โฆษณาสามารถโน้มน้าวใจผู้รับสารได้โดยที่อาจไม่ต้องนำเสนอข้อมูล หรือสร้างความประทับใจใดๆ อาศัยก็แต่เพียงหน้าที่ทางภาษาที่ใช้โน้มน้าว

ใจ บูห์เลอร์ (อ้างถึงใน Reiss, 2000: 39) กล่าวว่า นั่นเป็นเพราะตัวบทประเภทนี้มีหน้าที่ในการโน้มน้าวผู้รับสารให้ซื้อสินค้า หรือทำให้ผู้รับสารเกิดปฏิกิริยาตอบสนองนั่นเอง

ไรซ์ (Reiss, 2000: 39) กล่าวว่า ปฏิกิริยาตอบสนองจากผู้รับสารถือเป็นสิ่งสำคัญมากในการแปลตัวบทประเภทนี้ ดังนั้น รูปแบบการเขียนที่ใช้ในการสื่อความจึงมีความสำคัญรองลงมาจากปฏิกิริยาตอบสนองของผู้รับสาร ผู้แปลต้องแยกออกจากเนื้อหาและรูปแบบการเขียนของตัวบทต้นฉบับมากกว่าตัวบทประเภทอื่นๆ และอาจต้องปรับเปลี่ยนเนื้อหาและรูปแบบการเขียนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเช่นเดียวกับต้นฉบับ เนื่องจากผู้รับสารปลายทางอาจมีวัฒนธรรมต่างจากผู้รับสารต้นทาง

4. Audio-medial Text ตัวบทประเภทนี้ผลิตขึ้นเพื่อนำไปใช้ในการพูดหรือการร้อง การนำเสนอข้อมูลมิได้เป็นเพียงการถอดความบทพูดออกมาเท่านั้น หากแต่เป็นองค์ประกอบหนึ่งของการสื่อสารที่ซับซ้อน ตัวบทประเภท audio-medial แตกต่างจากตัวบทประเภทอื่นๆ คือต้องอาศัยสื่อนอกตัวบท อุปกรณ์ทางเทคนิค ภาพ ดนตรี และการแสดงออกทางอารมณ์ที่เห็นเป็นภาพ ตัวบทต้องรวมเข้ากับองค์ประกอบเหล่านี้ รูปแบบการสื่อสารที่ซับซ้อนนี้จึงจะสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การแปลตัวบทประเภทนี้ให้เหมาะสม ไรซ์ (Reiss, 2000: 46) กล่าวว่า ผู้แปลต้องรักษาปฏิกิริยาตอบสนองที่ได้จากผู้รับสารในภาษาปลายทางไว้ให้เหมือนกับที่ผู้รับสารในภาษาต้นฉบับได้ ดังนั้น ในบางกรณีอาจต้องปรับเปลี่ยนทั้งเนื้อความและรูปแบบการใช้ภาษามากกว่าตัวบทประเภทอื่นๆ ทั้งนี้สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการแปลตัวบทประเภท audio-medial คือ ความสอดคล้องของตัวบทกับสื่อนอกตัวบทและองค์ประกอบทางเทคนิคอื่นๆ ซึ่งรวมอยู่ในรูปแบบการสื่อสารอันซับซ้อนนี้

2.1.2 ทบทวนแนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบท

แนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบท ถือเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่สำคัญเพื่อวิเคราะห์ว่าตัวบทที่จะแปลนั้นเป็นตัวบทประเภทใด ประโยชน์ของแนวทางนี้และประโยชน์จากการรู้ประเภทตัวบทคือ ช่วยให้ผู้แปลเข้าใจทิศทางและเป้าหมายที่ชัดเจนของตัวบท เนื่องจากตัวบทแต่ละประเภทนั้นให้ความสำคัญกับปัจจัยที่ต่างกันออกไป ดังที่ไรซ์ (Reiss, 2000: 47) ได้กล่าวสรุปไว้ว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดของตัวบทประเภท content-focused คือความถูกต้องของเนื้อหา ส่วนตัวบทประเภท form-focused ให้ความสำคัญกับรูปแบบการเขียนที่ก่อให้เกิดสุนทรียภาพที่เทียบเคียงกับต้นฉบับ

ในขณะที่ปฏิกิริยาตอบสนองที่ต้นฉบับคาดว่าจะได้รับจากผู้อ่านคือปัจจัยสำคัญของตัวบทประเภท appeal-focused และสิ่งที่ผู้แปลควรให้ความสำคัญมากในการแปลตัวบทประเภท audio-focused คือการแปลให้ตัวบทสามารถนำไปใช้ร่วมกับสื่อนอกตัวบทและองค์ประกอบอื่นๆได้อย่างสอดคล้องเหมาะสม

ตัวบทประเภทเกมคอนโซลถือเป็นตัวบทที่มีความหลากหลายดังที่กล่าวไว้ในส่วนของขอบเขตงานวิจัยที่ผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน โดยเนื้อหาในแต่ละส่วนนั้นมีลักษณะแตกต่างกันออกไป ทั้งภาพยนตร์แอนนิเมชั่น คำแนะนำระหว่างเล่นเกม และเนื้อหาสนับสนุนที่ไม่มีลักษณะของบทบรรยายใต้ภาพ การแปลตัวบทที่มีความหลากหลายเช่นนี้ให้บรรลุผล ผู้วิจัยต้องวิเคราะห์ประเภทของตัวบทแต่ละส่วนของเกมให้ชัดเจนว่าส่วนใดเป็นตัวบทประเภทใด และควรให้ความสำคัญกับปัจจัยใดเมื่อลงมือแปล แนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบทนี้จึงเป็นเครื่องมือและขั้นตอนที่สำคัญยิ่งในการแปล โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ประเภทตัวบทตามแนวทางของไรซ์ไว้ในบทที่ 3 ซึ่งถือเป็นขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย

2.2 แนวทางการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับโดย คริสคิอาเน นอร์ด

2.2.1 รายงานการศึกษาทฤษฎีการวิเคราะห์ตัวบท

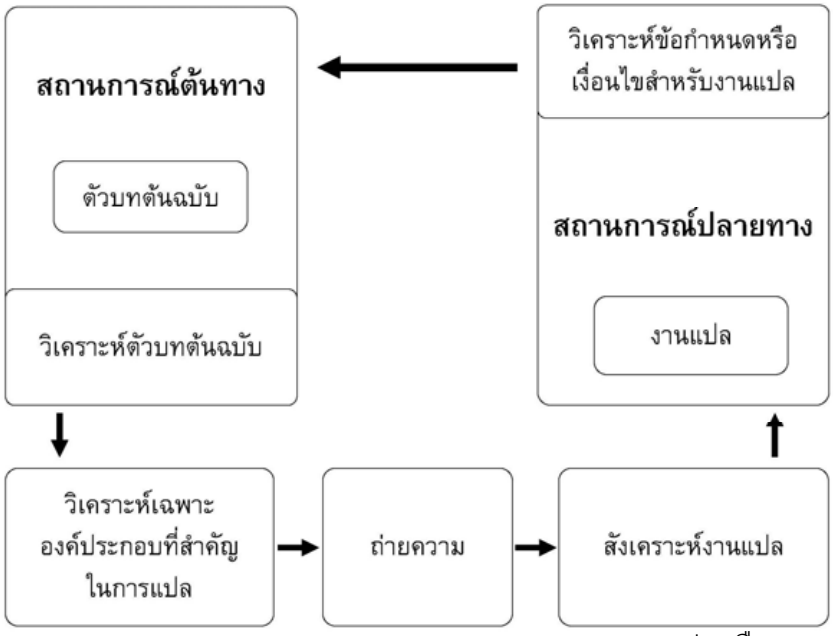
ทฤษฎีการกระทำการแปลของคริสติอาเน นอร์ด (Christiane Nord อ้างถึงใน วรรณา แสงอร่ามเรือง, 2552) มีหลักสำคัญคือ การวิเคราะห์ภารกิจที่ผู้จ้างงานแปลมอบหมายให้ผู้แปล โดยต้องทราบให้แน่ชัดว่าผู้จ้างงานแปลต้องการให้ทำอะไร ผู้แปลจึงจะสามารถทำงานให้ตรงกับหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมานั้นได้ ทั้งนี้ นอร์ดได้เสนอผังกระบวนการแปลที่เรียกว่า “แผนภูมิแสดงวงจรการแปลหรือกระบวนการแปลแบบวกกลับ” ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: วิเคราะห์เงื่อนไขต่างๆ ที่ผู้จ้างงานระบุว่าต้องมีอยู่ในงานแปล

ขั้นตอนที่ 2: วิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับโดยจะวิเคราะห์เฉพาะองค์ประกอบสำคัญๆ ในตัวบทต้นฉบับที่สำคัญๆ ในการแปลเท่านั้น หลักสำคัญคือ ผู้แปลจะต้องคำนึงถึงสถานการณ์ปลายทางที่จะต้องนำงานแปลนั้นไปใช้ และแปลโดยยึดสถานการณ์ปลายทางนั้นๆ เป็นหลักในการถ่ายทอดเนื้อความหรือรูปแบบนั้นๆ ให้เข้ากับภาษาหรือวัฒนธรรมปลายทาง เมื่อได้งานแปลเสร็จแล้วจะต้องนำไปตรวจสอบกับข้อกำหนดหรือเงื่อนไขสำหรับงานแปลที่ผู้จ้างงานกำหนดไว้อีกครั้งใน

ตอนท้าย เพื่อจะให้ได้งานแปลที่ตรงตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ ถือเป็นการแปลแบบวกกลับไปหาคำสั่งของผู้ว่าจ้างงานแปลแต่แรกเริ่มนั่นเอง

แผนภูมิที่ 1: แผนภูมิแสดงวงจรการแปลหรือกระบวนการแปลแบบวกกลับ



(วรรณา แสงอร่ามเรือง, 2552: 66)

จากขั้นตอนที่ 2 จะเห็นได้ว่าการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่จะทำให้ผู้แปลเข้าใจต้นฉบับชัดแจ้ง และเข้าใจหน้าที่ของงานแปลในวัฒนธรรมปลายทางเป็นอย่างดี ในการวิเคราะห์ต้นฉบับนี้ แบ่งออกได้เป็นสองประเภท คือ การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกตัวบท และการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบท โดยองค์ประกอบทั้งสองประเภทนี้มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกตัวบท คือ การวิเคราะห์เพื่อให้ผู้แปลเข้าใจหน้าที่ของตัวบท สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบภายใน และแปลได้ถูกต้องตามหน้าที่ โดยมีคำถามดังต่อไปนี้

1) ผู้ส่งสาร (Sender)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 80) ได้จำแนกผู้ส่งสารและผู้ผลิตตัวบท เนื่องจากสองคำนี้อาจไม่ได้หมายถึงคนคนเดียวกัน แต่โดยปกติมักจะหมายถึงคนเดียวกัน คือ ผู้แต่ง โดยนอร์ดให้คำจำกัดความ “ผู้ส่งสาร” ว่า เป็นบุคคลหรือสถาบันที่ใช้ตัวบทนั้นๆ แจ้งข่าวสารให้บุคคลอื่นทราบเพื่อประโยชน์บางอย่าง ส่วน “ผู้ผลิตตัวบท” จะเป็นผู้สร้างหรือ

ทำตัวบทขึ้นมาตามคำสั่งของผู้ส่งสารโดยยึดตามหลักเกณฑ์การเรียบเรียงตัวบทหรือขนบที่นิยมในภาษาหรือวัฒนธรรมที่นำตัวบทไปใช้

2) เจตนาของผู้ส่งสาร (Sender's intension)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 81) กล่าวว่า เจตนาของผู้ส่งสารนี้เป็นการมองจากตัวผู้ส่งสาร ส่วนผลที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการมองจากมุมมองของผู้รับสารในขณะรับสารนั้น คำว่า หน้าที่ของตัวบท เป็นการมองจากภายนอก คือมองจากปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อกัน หน้าที่ของตัวบทกับเจตนาของผู้ส่งสารอาจไม่ใช่เรื่องเดียวกันเสมอไป ปัจจัยทั้งสาม คือ เจตนาของผู้ส่งสาร หน้าที่ของตัวบท และผลที่เกิดขึ้น อาจเป็นสิ่งเดียวกันได้ แต่ในการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อใช้ในการแปลนั้น ควรมองทั้งสามสิ่งแยกกันให้ชัดเจน เพราะจะทำให้ค้นหาวิธีการจัดการในขณะแปลได้

3) ผู้รับสาร (Audience)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 83) กล่าวว่า ผู้รับสารมีสองกลุ่ม คือ ผู้รับสารตัวบทต้นฉบับและผู้รับสารงานแปล การแปลตัวบทต้องคำนึงถึงผู้รับสารอย่างมาก เพราะผู้รับสารงานแปลที่เป็นภาษาปลายทางมาจากคนละวัฒนธรรมและสังคมกับผู้รับสารต้นฉบับ ผู้แปลต้องประเมินความรู้พื้นฐานของผู้รับสาร ส่วนใดที่คิดว่าผู้อ่านยังไม่รู้ต้องสื่อความให้ละเอียดชัดเจน ถ้าคิดว่าผู้อ่านรู้เรื่องแล้วก็อาจรวบรัดได้

4) สื่อ (Medium)

คำว่า สื่อ ตามความหมายของนอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 84) หมายถึง สิ่งที่ช่วยพาตัวบทไปสู่ผู้รับสาร ประเด็นที่พิจารณาคือ มีการนำเสนอตัวบทในสถานการณ์การสื่อสารใด เป็นการสื่อแบบลายลักษณ์อักษรหรือปากเปล่า เพราะรูปแบบของสื่อไม่เพียงแต่จะมีผลต่อการรับข่าวสารเท่านั้น แต่ยังอาจมีผลต่อการผลิตตัวบทด้วย

5) สถานที่ (Place of communication)

ในส่วนของปัจจัยเรื่องสถานที่นั้น นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 86) เห็นว่า เป็นเครื่องบ่งชี้ในเบื้องต้นเกี่ยวกับสำเนียงถิ่นที่ใช้ในที่นั้น ถ้าระบุว่าสถานที่ใดเป็นสถานที่ที่จะนำงานแปลไปใช้ ก็แสดงว่างานแปลนั้นจะต้องใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาปลายทาง นอกจากนี้ยังมีความสำคัญต่อการมองสภาพการเมืองและวัฒนธรรมในสังคมนั้นๆ

6) เวลา (Time of communication)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 87) กล่าวว่า ปัจจัยด้านเวลาเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเป็นเครื่องบ่งชี้เบื้องต้นเกี่ยวกับสภาพภาษาที่ใช้ในตัวบทนั้น ภาษาที่ใช้ในตัวบทนอกจากจะแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงภาษาไปตามกาลเวลาแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมวัฒนธรรมในเวลานั้นด้วย โดยปัจจัยด้านเวลามีผลเกี่ยวเนื่องกับความคาดหวังของผู้อ่านและผู้แปลได้ เพราะอาจมีค่านิยมบางอย่างรวมอยู่ด้วยซึ่งในเวลาปัจจุบันอาจเปลี่ยนแปลงไปแล้ว

7) โอกาสพิเศษในการสื่อสาร (Motive for communication)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 88) เห็นว่า โอกาสในการสื่อสารที่ต่างกันไม่ว่าจะเกิดจากความนิยมปฏิบัติกันในสังคมหรือความจำเป็นก็ตาม ทำให้มีการผลิตตัวบทแตกต่างกันไป และใช้สื่อที่ต่างกันออกไป โอกาสพิเศษเหล่านี้เป็นข้อมูลทำให้เราได้ทราบเจตนาของผู้เขียนและหน้าที่ของตัวบท และมักจะถูกกำหนดโดยสังคมไปโดยปริยาย ในเวลาเดียวกันทำให้เราทราบขนบประจำชนิดของตัวบทด้วย เช่น มีการใช้ปัจจัยด้านอวัจนภาษาในตัวบทโดยใช้สัญลักษณ์ขอบดำที่การ์ดเป็นการไว้ทุกข์ เหล่านี้เป็นตัวกำหนดความคาดหวังของผู้รับสาร

8) หน้าที่ของตัวบท (Function)

หน้าที่ของตัวบทตามความหมายของนอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 89) หมายถึงหน้าที่ในการสื่อสารแต่ละหน้าที่ หรือหน้าที่ในการสื่อสารทุกหน้าที่ของตัวบทนั้นๆ รวมกันทั้งหมด เพื่อนำมาใช้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการผลิตตัวบทหรือการรับสาร อาจเกิดขึ้นเป็นกรณีพิเศษเพื่อสื่อสารอย่างใดอย่างหนึ่งอันเนื่องมาจากการประกอบขึ้นมาของปัจจัยต่างๆ เช่น ผู้ส่งสาร ผู้รับสารและความคาดหวังของผู้รับสาร สื่อ เวลา สถานที่ และโอกาสพิเศษ

2. การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบท คือการวิเคราะห์เพื่อให้ได้คำตอบเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของตัวบท โดยมีคำถามดังต่อไปนี้

1) หัวข้อเรื่องของตัวบท (Subject matter)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 93) เน้นการวิเคราะห์เฉพาะส่วนของตัวบทที่สำคัญต่อการแปล การวิเคราะห์ว่าตัวบทมีหัวข้อเรื่องใด มีส่วนสำคัญมากต่อการแปล กล่าวคือ

1. ตัวบทที่มีหัวข้อเรื่องสัมพันธ์กันแสดงถึงความเกี่ยวเนื่องของตัวบทนั้น ถ้าตัวบทใดไม่ได้ประกอบด้วยหัวเรื่องใดหัวข้อหนึ่งโดยเฉพาะหรือมีหัวข้อใหญ่แล้วแยกเป็นหัวข้อย่อย แต่ประกอบด้วยหัวข้อที่แตกต่างกันมาอยู่รวมกันแสดงว่าเป็นเพียงการนำตัวบทหลายๆตัวบทมารวมกันเท่านั้น
2. ถ้าผู้แปลทราบว่าตัวบทเป็นหัวข้อเรื่องใดและนำไปใช้ในบริบททางวัฒนธรรมใด จะทำให้ผู้แปลสามารถคาดเดาหรือตั้งข้อสมมติฐานเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานหรือความรู้ทั่วไปที่ผู้รับสารต้องมีก่อนหน้านี้ได้ ซึ่งเป็นประโยชน์มากต่อการแปล บริบททางวัฒนธรรมนั้นอาจเป็นบริบททางวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับหรืองานแปลก็ได้ อาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงหรือสมมติขึ้นก็ได้
3. หัวข้อจะบ่งบอกว่าตัวบทมาจากความรู้สาขาใด และทำให้ผู้แปลตัดสินใจได้ง่ายว่าตนต้องมีความรู้เฉพาะด้านด้านใดจึงจะทำงานแปลนี้ได้ หรือต้องสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมในด้านใดบ้าง
4. การได้ตรวจสอบคำสั่งแปลและวิเคราะห์เกี่ยวกับหัวข้อของตัวบททำให้ผู้แปลตัดสินใจได้ว่างานแปลที่ได้รับมอบหมายนั้นมีโอกาสทำได้สำเร็จหรือไม่
5. การวิเคราะห์หัวข้อจะทำให้สามารถทราบหน้าที่ของชื่อเรื่องได้ เพราะโดยทั่วไปชื่อเรื่องจะบ่งบอกหัวข้อในตัวบท
6. การค้นหาหรือทราบหัวข้อเรื่องของตัวบทจะช่วยให้เราได้ข้อมูลชี้นำเกี่ยวกับองค์ประกอบภายนอกตัวบทได้ด้วย ถ้าหาจากที่อื่นไม่ได้แล้ว เช่น เกี่ยวกับผู้ส่งสาร เวลา หรือหน้าที่ของตัวบท

2) เนื้อหา (Content)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 95) กล่าวว่า ในการวิเคราะห์เนื้อหาของตัวบทที่ซับซ้อน ไม่ว่าจะเป็นด้านโครงสร้างหรือด้านความหมาย นอร์ดแนะนำให้นำมาเรียบเรียงใหม่ด้วยภาษาของตนเอง (paraphrase) อย่างง่ายๆ โดยแบ่งเป็นหน่วยข้อมูลและให้แต่ละหน่วยข้อมูลมีความสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผลกันดังที่ปรากฏในตัวบท วิธีนี้จะทำให้ผู้แปล

สังเกตเห็นสิ่งที่มักพบเห็นบ่อย 2 ประการในตัวบทได้อย่างเด่นชัด คือ เนื้อความที่ผู้แต่งละไว้ในฐานที่เข้าใจและเนื้อความที่ขาดความเกี่ยวเนื่อง

ข้อควรระวังคือ การเรียบเรียงใหม่ด้วยภาษาของตนเองนี้เป็นการช่วยให้เข้าใจเนื้อความได้ง่ายขึ้นและเห็นโครงสร้างของประโยคได้ชัดเจนขึ้น เป็นการเรียบเรียงใหม่ด้านโครงสร้าง ถ้าเป็นการทำ Paraphrase คำศัพท์ เช่น แทนที่ด้วยคำที่ความหมายเหมือนกัน (Synonym) หรือคำตรงข้าม (Antonym) จะต้องระวังว่าไม่ให้ความหมายแฝงที่มีอยู่ในคำศัพท์คำเดิมนั้นหายไป

3) เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ (Presuppositions)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 96) กล่าวว่า เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจเป็นเงื่อนไขที่ผู้พูดมีต่อผู้ฟัง ผู้พูดคาดหวังว่าผู้ฟังจะมีโลกทัศน์กว้างไกลโดยรู้สิ่งนั้นได้โดยที่ผู้พูดไม่จำเป็นต้องเอ่ยถึง ดังนั้น ตามหลักแล้วผู้ฟังจะต้องสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดละไว้ ซึ่งนอกจากจะเป็นสิ่งต่างๆ ที่ประกอบสถานการณ์ขณะพูดแล้ว ยังอาจเป็นเรื่องทั่วๆ ไป การละเนื้อความไว้ในฐานที่เข้าใจอาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดได้

การหาเนื้อความที่ผู้พูดละไว้ในฐานที่เข้าใจเป็นสิ่งที่ยาก เราจะต้องค้นหาว่า ผู้รับสารของตัวบทต้นฉบับและผู้รับสารของงานแปลทั้งสองห่างจากภูมิหลังทางวัฒนธรรมของตัวบทต้นฉบับมากน้อยเพียงใด ค้นหาว่าในตัวบทต้นฉบับมีส่วนของการใช้ภาษาเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ต่างๆ อย่างแจ่มชัดมากน้อยเพียงใด และค้นหาว่ามีการกล่าวเนื้อความซ้ำๆ หรือขยายความมากน้อยเพียงใด

4) โครงสร้างของตัวบท (Text composition)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 97) กล่าวว่า การวิเคราะห์หาโครงสร้างของตัวบทว่าจะเป็นโครงสร้างใหญ่หรือเล็กเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับผู้แปล เนื่องจากตัวบทที่มีหน้าที่ต่างกันหรือปัจจัยด้านสถานการณ์ที่ต่างกัน อาจทำให้ผู้แปลได้กลยุทธ์ที่แตกต่างกันออกไปในการแปลแต่ละส่วน เนื่องจากส่วนต้นและส่วนท้ายของตัวบทมีส่วนสำคัญมากในการตีความตัวบท เราจึงต้องให้ความสำคัญในการวิเคราะห์ตัวบททั้งสองส่วนนี้เป็นพิเศษ

นอกจากนี้ แต่ละตัวบทจะมีขนบประจำตัวบท การวิเคราะห์หาโครงสร้างของตัวบทจะช่วยให้เห็นชนิดและหน้าที่ของตัวบทนั้นได้

5) ปัจจัยด้านอวัจนภาษาในตัวบท (Non-verbal elements)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 100-101) กล่าวว่า อวัจนภาษาในตัวบทหมายถึง สัญลักษณ์ที่แสดงออกมาโดยไม่ได้ใช้ภาษาเป็นสื่อ ทำหน้าที่เสริมความ ขยายความให้เด่นชัดหรือขจัดความกำกวมของเนื้อความ หรือเน้นย้ำเนื้อความในตัวบท ได้แก่ การวางหรือจัดรูปร่างหน้าตาของตัวบท อวัจนภาษารวมถึงภาพที่ปรากฏแก่สายตาผู้อ่าน เช่น ลักษณะการเลือกตัวอักษรต่างๆ

การวิเคราะห์อวัจนภาษาในตัวบททำให้เราได้ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างของตัวบท เช่น การแบ่งย่อหน้าหรือการเปลี่ยนลักษณะตัวอักษร ได้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้แต่งละไว้ในฐานที่เข้าใจ

อวัจนภาษาในตัวบทมีส่วนเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเจ้าของภาษาเป็นอย่างมาก ผู้แปลจึงควรพยายามศึกษาในขณะทำการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับว่า มีวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาในตัวบทต้นฉบับแทรกอยู่ในตัวบทหรือไม่ มากน้อยเพียงใด และจะถ่ายทอดมาสู่ผู้รับสารงานแปลที่อยู่อีกวัฒนธรรมหนึ่งโดยไม่เปลี่ยนแปลงได้หรือไม่

6) ศัพท์ (Lexis)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 102-103) กล่าวว่า การเลือกใช้ศัพท์ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านเนื้อเรื่องและหัวข้อเรื่องของตัวบทเป็นสำคัญ ว่าจะต้องใช้คำศัพท์ในกลุ่มใดหรือวงศัพท์ใด การวิเคราะห์ศัพท์อาจวิเคราะห์ด้านความหมาย ด้านวัจนลีลา หรือด้านรูปแบบของคำ

ปัจจัยด้านการเลือกใช้ศัพท์ของผู้ผลิตตัวบทเป็นสิ่งที่เราหาได้จากองค์ประกอบภายนอกและภายในตัวบท ลักษณะพิเศษต่างๆ ในการเลือกใช้คำศัพท์ในตัวบทหนึ่งจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยอื่นๆ ภายในตัวบทด้วย เช่น การใช้คำที่มีความหมายแฝงหรือวงศัพท์หรือคำศัพท์เฉพาะด้านที่ใช้ จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง หัวข้อเรื่อง เนื้อความที่ผู้แต่งละไว้ในฐานที่เข้าใจ ลักษณะเฉพาะด้านไวยากรณ์และรูปแบบ

การวิเคราะห์ศัพท์อาจทำได้ต่างๆ กันดังนี้คือ มีการใช้ศัพท์จากวงวิชาการสาขาอื่นๆ หรือไม่ อาจมีการใช้คำที่นิยมเฉพาะในกลุ่มสังคมใดสังคมหนึ่งหรืออาชีพใดอาชีพหนึ่ง หรือคำที่ใช้เฉพาะคนในท้องถิ่นหนึ่ง วิเคราะห์ว่าศัพท์ที่ใช้ในตัวบทนั้นๆ เป็นคำศัพท์มาตรฐานหรือคำศัพท์ที่ผู้แต่งคิดขึ้นเอง เมื่อผู้แปลวิเคราะห์ได้แล้ว จึงนำมาสรุปผลเพื่อตัดสินใจแปลให้ถูกต้องเหมาะสมต่อไป

คำศัพท์นอกจากจะแสดงเจตนาของผู้ส่งสารแล้ว ยังอาจให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้รับสารได้ เช่น การเลือกคำศัพท์ที่มุ่งไปที่กลุ่มผู้อ่านเฉพาะบางกลุ่มเท่านั้น

7) โครงสร้างประโยค (Sentence structure)

ปัจจัยโครงสร้างประโยคเน้นการวิเคราะห์ด้านรูปแบบ หน้าที่และวัจนลีลาของการใช้โครงสร้างประโยคต่างๆ อาจมีการวิเคราะห์อย่างละเอียดมากน้อยแล้วแต่ความจำเป็นหรือทำอย่างเป็นระบบก็ได้ อาจมีการวิเคราะห์ประโยคหลัก ประโยคย่อย หรือสัดส่วนของประโยคหลักและประโยคย่อยในตัวบทนั้นๆ วิเคราะห์ความยาวของประโยค หรือความต่อเนื่องของเนื้อความในแต่ละประโยค วิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่เป็นลักษณะเฉพาะของตัวบทชนิดนั้นๆ

การวิเคราะห์โครงสร้างประโยคจะทำให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง หัวข้อเรื่องและโครงสร้างของตัวบท รวมไปถึงองค์ประกอบ เช่น ระดับสูงต่ำในประโยค จังหวะความเร็วช่วงที่เกิดความตื่นเต้นในท้องเรื่อง โครงสร้างประโยคบางลักษณะ เช่น การทิ้งประโยคให้ขาดตอน นอกจากนี้ยังทำให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อความที่ผู้แต่งละไว้ในฐานที่เข้าใจเกี่ยวกับปัจจัยภายนอกตัวบทที่แสดงออกอย่างชัดเจนโดยอาศัยโครงสร้างประโยคโดยเฉพาะปัจจัยด้านเจตนาของผู้ส่งสาร สื่อและหน้าที่ของตัวบท

2.2.2 ทบทวนทฤษฎีการวิเคราะห์ตัวบท

การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกและภายในตัวบทตามแนวทฤษฎีของนอร์ด ช่วยให้ผู้แปลเข้าใจตัวบทที่จะแปลอย่างละเอียดชัดเจนมากขึ้น อาทิการเลือกใช้ศัพท์และโครงสร้างประโยคซึ่งตัวละครแต่ละตัวในเกมนั้นใช้ต่างกัน หากไม่มีการวิเคราะห์ให้เห็นความแตกต่างชัดเจนของลักษณะการเลือกใช้คำศัพท์ของตัวละครแต่ละตัวแล้ว ผู้แปลอาจไม่ระวังและเลือกใช้คำศัพท์ภาษาปลายทางที่ไม่เหมาะสม บทแปลที่ได้ก็จะไม่เกิดสมมูลภาพ นอกจากการวิเคราะห์จะช่วยให้เกิดความเข้าใจด้านภาษาแล้ว การวิเคราะห์ยังช่วยให้เข้าใจองค์ประกอบอื่นๆที่ไม่มีเขียนไว้เป็นตัวอักษรในตัวบทต้นฉบับชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์อวัจนภาษา สีหน้า น้ำเสียงของตัวละคร ที่อาจถูกมองว่าไม่สำคัญหากผู้แปลมุ่งความสนใจไปที่ตัวภาษาเพียงอย่างเดียว กล่าวคือการวิเคราะห์ตัวบทตามแนวทฤษฎีของนอร์ดมีความจำเป็นอย่างยิ่งในฐานะแนวทางที่ให้ความกระจ่างชัดเจนในส่วนของตัวบท และในฐานะเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นเตือนให้ผู้แปลทำงานแปลอย่างรอบคอบและใส่ใจทุกรายละเอียด ไม่เฉพาะตัวหนังสือที่เขียนอยู่เท่านั้น และเพื่อให้การ

วิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับครอบคลุมเนื้อหาที่หลากหลาย ผู้วิจัยจึงใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกและภายในตัวบทควบคู่กับแนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบทของไรซ์ในขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย และได้วิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับโดยละเอียดไว้ในบทที่ 3 การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ

2.3 แนวทางการตีความ (Interpretive Approach) โดยฌอง เดอลีล

2.3.1 รายงานการศึกษาแนวทางการแปลแบบตีความ

ฌอง เดอลีล (Jean Delisle,1988) นำเสนอแนวคิดการแปลแบบตีความไว้ในหนังสือ Translation: An Interpretive Approach ซึ่งแปลโดยแพทริเซีย โลแกน (Patricia Logan) และโมนิกา ครีรีย์ (Monica Creery) โดยได้อ้างถึงแนวคิดในการแปลของดานิกา เซเลสโกวิตช์ (Danica Seleskovitch) ไว้ว่าเป้าหมายในการแปลไม่ได้อยู่ที่ตัวภาษา ไม่ใช่การถ่ายภาษาคำต่อคำ (Transcode) แต่เป้าหมายของการแปลคือการถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปอีกภาษาหนึ่ง เซเลสโกวิตช์ได้ให้แนวคิดไว้ว่าความหมายมี 2 ระดับ คือ (1) ความหมายประจำทางภาษา (Signification) และ (2) ความหมายระดับ วาทกรรม (Meaning) ดังนั้นการแปลให้เกิดสมมูลภาพ (Translation Equivalence) จึงเป็นกระบวนการแปลที่ซับซ้อน แบ่งออกเป็นขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอน (ดูแผนภูมิรูปภาพที่ 2) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การทำความเข้าใจต้นฉบับ (Comprehension)

ขั้นตอนการตีความครั้งที่ 1 เพื่อทำความเข้าใจ โดยผู้แปลจะพยายามทำความเข้าใจสิ่งที่นักเขียนต้องการสื่อสาร ซึ่งผู้แปลไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาทั้งหมดได้ด้วยการอ่านเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการวิเคราะห์ที่เรียกว่า “การตีความ” การทำความเข้าใจตัวบทนั้นผู้แปลต้องวิเคราะห์ความหมายที่แบ่งออกได้เป็น 2 ระดับ คือ ระดับความหมายประจำทางภาษา (Signification) และความหมายระดับวาทกรรมหรือความหมายที่มาจากการตีความโดยอาศัยบริบท (Meaning) ทั้งนี้การทำความเข้าใจความหมายทั้งสองส่วนจะแยกทำในต่างขั้นตอนและตามลำดับ ถึงแม้ว่าในความเป็นจริงแล้วความหมายทั้งสองส่วนอาจเกิดขึ้นพร้อมกันและคาบเกี่ยวทับซ้อนกันอยู่

1.1 การถอดรหัสคำ (Decoding of Linguistic Signs)

การถอดรหัสคำเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นในระดับภาษาเพื่อให้เข้าใจความหมายของคำ โดยการวิเคราะห์ไวยากรณ์และคำศัพท์ ผู้แปลจะใช้ความรู้ทางคำศัพท์จากความทรงจำของผู้แปลเพื่อหาความหมายของคำแต่ละคำในบริบทนั้นๆ กล่าวคือผู้แปลสามารถตีความหาความหมายของคำด้วยการถอดรหัสคำ ต่างกับคอมพิวเตอร์ที่จำเฉพาะรูปแบบของคำโดยไม่ตีความให้เหมาะสมกับบริบทนั้นๆ อย่างไรก็ตามขั้นตอนขั้นตอนนี้ยังไม่อาจทำให้เข้าใจความหมายของถ้อยคำได้อย่างแท้จริงเพราะยังมิได้คำนึงถึงความหมายที่ได้จากบริบท

1.2 การทำความเข้าใจความหมายในระดับวาทกรรม (Comprehension of Meaning)

เป็นขั้นตอนที่ 2 เพื่อทำความเข้าใจถ้อยคำให้ชัดเจนยิ่งขึ้นโดยอาศัยบริบททางการสื่อสารหรือความหมายประจำทางภาษาเพื่อหาความหมายระดับวาทกรรมของถ้อยคำที่เป็นส่วนหนึ่งของข้อความ ดังนั้น การแปลจึงเป็นการนำมโนทัศน์มากล่าวซ้ำใหม่ (Re-expression) โดยที่ผู้แปลต้องสกัดมโนทัศน์ (Concepts) ออกจากถ้อยคำในภาษาต้นทาง (ดูแผนภูมิรูปภาพที่ 1) และเชื่อมเข้ากับความรู้ของเนื้อหาจากประสบการณ์ของผู้แปลเองเพื่อให้ได้ความหมายที่ถูกต้องชัดเจน

2) การเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ (Reformulation)

ขั้นตอนนี้ผู้แปลนำความหมายที่เข้าใจจากภาษาต้นฉบับมาเขียนใหม่เพื่อถ่ายทอด โดยผละออกจากรูปแบบทางภาษาต้นฉบับ ถือเป็นกระบวนการทางความคิดของผู้แปล เพื่อหาถ้อยคำสำนวน และโครงสร้างทางไวยากรณ์ และใช้ถ่ายทอดความหมายนั้นๆเป็นภาษาปลายทาง การผละออกจากรูปแบบทางภาษาของภาษาต้นฉบับนี้ต้องอาศัยความคิดเทียบเคียงจากประสบการณ์และการเรียบเรียงมโนทัศน์ใหม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 การใช้ความคิดเทียบเคียงจากประสบการณ์ (Analogical Reasoning)

ผู้แปลหาความหมายของถ้อยคำที่อยู่ในสถานการณ์สื่อสารและนำมากล่าวซ้ำใหม่เป็นภาษาปลายทาง โดยใช้ความรู้ทั้งหมดที่ผู้แปลสะสมเป็นประสบการณ์เกี่ยวกับตัวบทที่จะแปลและผู้แปลต้องผ่านกระบวนการทางความคิดหลายขั้นตอน แต่ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นเป็นลำดับ

เส้นตรง ดังที่ปิยาเฌต์ (Piaget, *The Psychology of Intelligence*, p.7 อ้างถึงใน Delisle,1988: 68) กล่าวว่า กระบวนการทางความคิดมักเป็นไปอย่างอิสระเสมอ

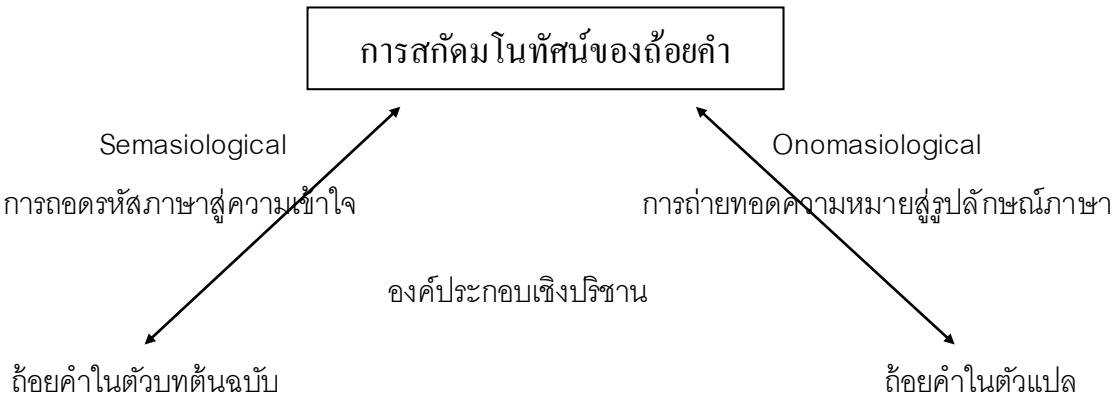
2.2 การถ่ายทอดความหมาย (Re-verbalization)

เมื่อเข้าใจความหมายระดับวาทกรรมของภาษาปลายทางแล้ว ผู้แปลจะถ่ายทอดความหมายนั้นใหม่ในรูปแบบของความคิด ไม่ใช่รูปแบบของคำ โดยผู้แปลจะเลือกรูปแบบทางภาษาที่เหมาะสมจนได้ร่างคำแปล (Tentative Solution) กระบวนการใช้เหตุผลของนักแปลนี้ถือเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ และเป็นกระบวนการทางสมอง (Cognitive Process) ที่ผู้แปลจะนำความรู้ต่างๆที่สะสมไว้ ทั้งความรู้ด้านภาษา ความรู้เฉพาะทาง และความรู้ทั่วไปมาปรับใช้

3) การตรวจสอบความหมาย (Verification)

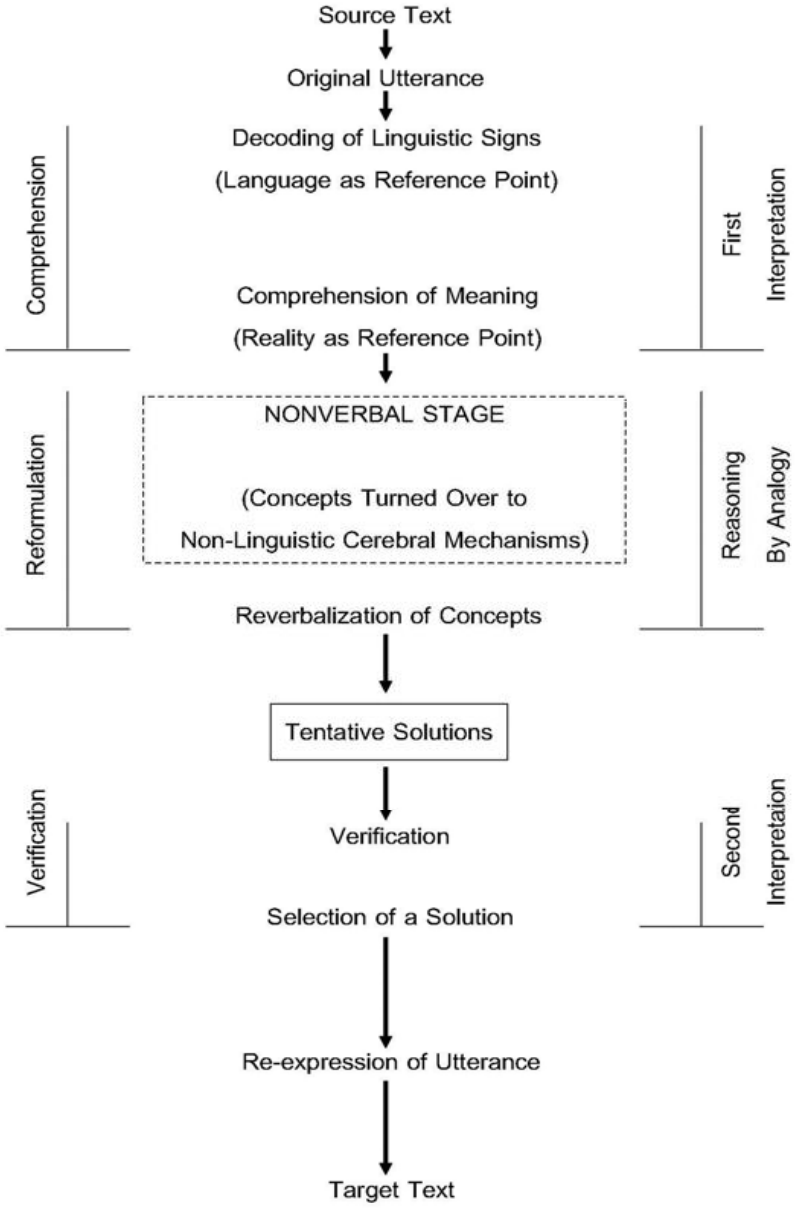
เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการทางความคิดเพื่อตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของร่างคำแปลที่ผู้แปลได้ถ่ายทอดออกมา และถือเป็นการตีความครั้งที่ 2 โดยการตีความครั้งแรกจะเกิดขึ้นหลังจากที่ผู้แปลเข้าใจมโนทัศน์ของคำและก่อนที่จะกล่าวมโนทัศน์ซ้ำใหม่ การตีความครั้งที่ 1 นี้ทำเพื่อหามโนทัศน์ของถ้อยคำ ในขณะที่การตีความครั้งที่ 2 จะเกิดขึ้นหลังการกล่าวมโนทัศน์ซ้ำใหม่และก่อนการตัดสินใจเลือกคำแปลที่จะใช้จริงเพื่อตรวจสอบว่าร่างคำแปลนั้นถ่ายทอดมโนทัศน์ได้อย่างถูกต้อง กล่าวคือ การตีความครั้งที่ 1 จะขึ้นอยู่กับการถอดรหัสคำในภาษาต้นฉบับ ส่วนการตีความครั้งที่ 2 จะขึ้นอยู่กับรหัสคำในภาษาปลายทางเมื่อได้ร่างคำแปลแล้ว กระบวนการทางความคิดที่กล่าวมาข้างต้นสามารถแสดงเป็นแผนภูมิได้ดังต่อไปนี้

แผนภูมิที่ 1: แสดงการตีความทั้ง 2 ครั้งในกระบวนการแปล โดยเดอลีล (Delisle,1988: 67)



นอกจากนี้เดอลีล (Delisle,1988: 69) ยังได้สรุปกระบวนการแปลทั้ง 3 ขั้นตอนเป็นแผนภูมิ โดยกล่าวว่า กระบวนการทั้งหมดเริ่มต้นและจบลงด้วยตัวบท ผู้แปลจะนำส่วนประกอบของตัวบท หรือถ้อยคำที่เรียงร้อยต่อเนื่องกันไปตีความ อันเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการทำความเข้าใจและการวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบ อย่างไรก็ตามผู้แปลไม่ได้วิเคราะห์ส่วนประกอบเหล่านี้เพียงลำพัง หากแต่วิเคราะห์โดยอาศัยโครงสร้างและความหมายโดยรวม ซึ่งก็คือบริบทนั่นเอง ทั้งนี้เป้าหมายของนักแปลคือการแปลให้ได้บทแปลที่ทำหน้าที่สื่อสารได้เช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ

แผนภูมิที่ 2: สรุปกระบวนการแปลทั้ง 3 ขั้นตอน โดยเดอลีล (Delisle,1988: 69)



แผนภูมิที่ 2 ได้สรุปกระบวนการแปลทั้ง 3 ขั้นตอนของฌอง เดอลีล โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจต้นฉบับ (Comprehension) ซึ่งถือขั้นตอนการตีความครั้งที่ 1 เพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่นักเขียนต้องการสื่อสาร จากนั้นผู้แปลนำความหมายที่เข้าใจจากภาษาต้นฉบับมาเขียนใหม่เพื่อถ่ายทอดโดยผละออกจากรูปแบบทางภาษาต้นฉบับ อันเป็นขั้นตอนที่ 2 คือการเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ (Reformulation) และในขั้นตอนสุดท้าย คือการตรวจสอบความหมาย (Verification) ซึ่งเป็นกระบวนการทางความคิดเพื่อตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของร่างคำแปล และยังถือเป็นการตีความครั้งที่ 2 อีกด้วย

2.3.2 **ทบทวนแนวทางการแปลแบบตีความ**

แนวทางการแปลแบบตีความ เป็นแนวทางที่เป็นประโยชน์อย่างมากต่อประเด็นปัญหาการแปลชื่อเฉพาะในงานวิจัยนี้ เนื่องจากเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้แปลเข้าใจถ้อยคำที่จะแปลไม่ใช่เฉพาะในระดับความหมายประจำทางภาษา แต่รวมถึงระดับวาทกรรมที่ต้องอาศัยการวิเคราะห์บริบท และแนวทางนี้เองที่ช่วยให้ผู้แปลวิเคราะห์และสกัดเอามโนทัศน์ของถ้อยคำได้อย่างเป็นระบบตามขั้นตอน

ผู้วิจัยนำแนวทางการแปลแบบตีความมาประยุกต์ใช้กับการแปลตัวบทประเภทเกมในครั้งนี้ เพื่อใช้ทำความเข้าใจ และสกัดมโนทัศน์ของชื่อเฉพาะที่พบในเกมอันเป็นประเด็นปัญหาหลักของงานวิจัยครั้งนี้ กล่าวคือ ผู้วิจัยนำแนวทางการแปลแบบตีความนี้มาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนที่ 6 ซึ่งเป็นขั้นตอนการแปลตัวบท ซึ่งผู้วิจัยแปลและบันทึกคำอธิบายไว้ในบทที่ 4 ของงานวิจัย เหตุที่ผู้วิจัยใช้แนวทางการแปลแบบตีความนี้เพราะการแปลแบบตรงตัวตามความหมายประจำทางภาษาไม่สามารถทำให้เกิดตัวบทแปลที่ทำหน้าที่สื่อสารได้เช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ เช่น การแปลชื่อพลังวิเศษ “Witch Time” ผู้แปลไม่สามารถแปลตรงตัวว่า “เวลาแม่มด” ได้ เพราะไม่สื่อความใดๆ ผู้แปลจึงต้องวิเคราะห์บริบทและลักษณะเฉพาะของพลังวิเศษดังกล่าว พบว่า Witch Time คือ พลังวิเศษที่ทำให้เกิดช่วงเวลาที่ช้ากว่าปกติ จนศัตรูสับสนและจู่โจมได้ช้าลง ผู้แปลจึงเลือกใช้คำว่า “มายา” แทนสิ่งที่ทำให้สับสน ต่างจากความเป็นจริง และใช้คำว่า “กาล” แทน “เวลา” เมื่อพิจารณาจากระดับภาษาของในตัวบทประเภทแฟนตาซี จะเห็นได้ว่าการแปลชื่อเฉพาะนี้ได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ทั้ง 3 ขั้นตอนตามแนวทางการแปลแบบตีความ คือ ทำความเข้าใจความหมายของคำ นำความหมายนั้นมากล่าวซ้ำใหม่ และตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของคำแปล

2.4 แนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีโดย ลินคอนล์น เฟอร์นานเดส

2.4.1 รายงานการศึกษาแนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี

ลินคอนล์น เฟอร์นานเดส (Lincoln Fernandes) ได้นำเสนอแนวทางการแปลชื่อและชื่อเฉพาะในบทความเรื่อง Translation of Names in Children's Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play ในวารสารด้านการแปลชื่อ *New Voices in Translation Studies 2* ตีพิมพ์เมื่อปี พ.ศ. 2549 โดยอ้างอิงการศึกษาของ มาร์มาริดาว (Marmaridou, 1992: 88) ว่า ชื่อในงานวรรณกรรมนั้นได้รับการศึกษายืนยันแล้วว่าใช้เพื่อถ่ายทอดสารให้แก่ผู้อ่าน โดยงานวรรณกรรมจะทำหน้าที่ในการสื่อสารอย่างน้อยสองระดับด้วยกันคือ ระดับตัวบท (level in text) ซึ่งเป็นการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างองค์ประกอบในการเล่าเรื่องในส่วนต่างๆ และระดับนอกตัวบท (above-text level) ซึ่งเป็นระดับที่การสื่อสารเกิดขึ้นระหว่างผู้เขียนงานวรรณกรรมกับผู้อ่าน โดยการสื่อสารดังกล่าวอาจเกิดขึ้นนอกเหนือตัวบท เฟอร์นานเดส (Fernandes, 2006: 46-48) ให้ความสำคัญกับการสื่อสารในระดับนอกเหนือตัวบทโดยกล่าวว่า ชื่อในระดับนอกตัวบททำหน้าที่ถ่ายทอดสารจากผู้เขียนสู่ผู้อ่าน โดยความหมายที่ได้แบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก และมีรายละเอียดดังนี้

1. ความหมายเชิงอรรถศาสตร์ (Semantic Meanings)

เมื่อพิจารณาตามแนวทางด้านอรรถศาสตร์ จะพบว่าชื่อมีบทบาทที่โดดเด่นในงานวรรณกรรมเยาวชน โดยชื่อในงานวรรณกรรมประเภทนี้จะมีความหมายที่บรรยายคุณสมบัติและคุณลักษณะ หรือช่วยสร้างอารมณ์ขัน (Manini 1996: 165) ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ ชื่อตัวละคร ที่มักจะใช้เป็นตัวบ่งชี้โดยนัยในงานวรรณกรรม เพื่อแสดงลักษณะนิสัยของตัวละครหรือแนวทางของเรื่องว่าจะพัฒนาไปในทิศทางใด ดังที่เห็นได้จากนามสกุล "Fowl" ของตัวละครหลักจากวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง อาร์ทิมิส ฟาวล์ (ARTEMIS FOWL) โดยอีออยน์ โคลเฟอร์ (Eoin Colfer) ซึ่งมีการออกเสียงของคำว่า Fowl / faʊl/ เหมือนคำว่า "foul" / faʊl/ ในภาษาอังกฤษ ที่หมายความว่า หลอกลวง คดโกง ไม่น่าไว้วางใจ และความหมายเชิงอรรถศาสตร์นี้เองช่วยให้ผู้อ่านคาดเดาได้ว่าคนในครอบครัว Fowl มีลักษณะนิสัยอย่างไร

2. ความหมายเชิงภาษาสัญลักษณ์ (Semiotic Meanings)

ชื่อในวัฒนธรรมต่างๆ เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึง ความเกี่ยวข้องทางประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่นาน (เช่น Ptolemy และ Wolfgang Amadeus Mozart) แสดงถึงเพศ (เช่น Hermione และ Ronald) แสดงถึงชนชั้น (เช่น Sir Nicolas De Mimsy-Porpington) แสดงถึงสัญชาติ (เช่น Carlo Montana และ Marco Andretti ซึ่งเป็นชื่อของคนอิตาลี) แสดงถึงศาสนา (เช่น David และ Gabriel ชื่อจากพระคัมภีร์ไบเบิล) และแสดงถึงตำนาน (เช่น Centaur และ Unicorn) เป็นต้น ไทมอกซ์โก (Tymoczko, 1999) กล่าวว่า ชื่อเป็นองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุด แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นปัญหาในการแปลมากที่สุดเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะด้านความหมายเชิงสัญลักษณ์ของชื่อซึ่งมักผูกติดกับวัฒนธรรม (Tymoczko, 1999: 224) อย่างไรก็ตาม เฟอร์นานเดส กล่าวว่า ชื่อที่ถ่ายทอดความหมายเชิงสัญลักษณ์นั้นไม่ได้เป็นปัญหาในการแปลเสมอไป เนื่องจากมีชื่อจำนวนหนึ่งที่มีลักษณะที่เป็นสากล ซึ่งในกรณีนี้ชื่อกลุ่มนี้มักจะนำมาใช้ในภาษาปลายทางโดยคงรูปแบบเดิมของภาษาต้นฉบับไว้ เช่น King's Cross Station Oxford และ Big Ben เป็นต้น

3. ความหมายเชิงเสียงสัญลักษณ์ (Sound Symbolic Meanings)

แมทธิวส์ (Matthews) กล่าวว่า "เสียงสัญลักษณ์" หมายถึง การใช้เสียงหรือรูปแบบของเสียงในความสัมพันธ์เชิงระบบกับความหมายและประเภทของความหมาย (Matthews, 1997: 347) เมื่อพิจารณาประเภทของความหมายที่เกี่ยวข้องกับเสียงสัญลักษณ์แล้ว มีความหมายอยู่ 2 ประเภท ที่สมควรกล่าวถึงในที่นี้

1) ความหมายจากการเลียนเสียงสัญลักษณ์ (Imitative sound symbolic meaning) ความหมายที่เกี่ยวโยงกับการใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัญลักษณ์ที่เลียนมานั้นใช้แทนเสียงที่ได้ยิน แต่องค์ประกอบของเสียงพูดที่แท้จริงนั้นอาจมีความคล้ายคลึงเพียงเล็กน้อยกับเสียงที่เลียนมา (Shisler, 1997) ตัวอย่างของความหมายที่เกิดจากการเลียนเสียงสัญลักษณ์ตัวอย่างหนึ่ง คือ "Madame Norris" ซึ่งเป็นชื่อแมวในวรรณกรรมชุดเรื่อง Harry Potter เป็นการตั้งชื่อที่เกิดจากการเลียนเสียงขู่ของแมวที่กำลังโกรธ หรือ "Breehy-hinny-brinny-hoohy-hah" ชื่อของม้าในวรรณกรรมชุดเรื่อง the Chronicles of Narnia ก็เป็นการตั้งชื่อจากการเลียนเสียงร้องของม้า เป็นต้น

2) ความหมายจากภาพลักษณ์ของเสียง (Phonesthetic meanings)
ความหมายที่เกี่ยวโยงกับองค์ประกอบเชิงเสียงสัญลักษณ์ที่เรียกว่า Phonesthemes อันหมายถึง เสียง เสียงควบกล้ำ และชนิดของเสียงที่สัมพันธ์โดยตรงกับความหมาย (Shisler 1997) พยัญชนะต้นควบกล้ำอย่าง /gl/ ในคำต่างๆเช่น glisten, glow, glare, glent,glimmer, glimpse, glister, glitter, glim เหล่านี้ล้วนมีคำควบกล้ำตัวเดียวกัน ความหมายที่มีจึงเกี่ยวข้องกับ “แสง” และ “การส่องแสง” เช่นเดียวกัน อีกหนึ่งตัวอย่างคือ คำที่มีพยัญชนะต้นควบกล้ำ /sl/ ในคำต่างๆเช่น slime, slug, slithery, slobbery, slog เป็นกลุ่มคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับ “สิ่งไม่พึงปรารถนา” ดังนั้นในวรรณกรรมชุดเรื่อง Harry Potter มีการปฏิบัติตามแนวทางความหมายจากภาพลักษณ์ของเสียงเพื่อแสดงถึงลักษณะบางประการที่แฝงอยู่ในชื่อ โดยตั้งชื่อผู้ก่อตั้งบ้านและบ้านที่มีชื่อเสียงไม่ดีว่า “*Salazar Slytherin*” และ *“Slytherin”* ตามลำดับ

นอกจากความหมายของชื่อทั้ง 3 ประเภทที่ได้สรุปรวบรวมเอาไว้ในบทความเรื่อง Translation of Names in Children’s Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play เฟอร์นานเดส (Fernandes) ยังเสนอแนวทางการแปลชื่อในวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีไว้ 10 แนวทางด้วยกัน โดยแนวทางการแปลดังกล่าวนั้นได้จากการศึกษาข้อมูลจากฐานข้อมูล PEPCOCFL (The Portuguese-English Parallel Corpus of Children’s Fantasy Literature) ซึ่งเป็นฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์สองภาษาประกอบไปด้วยวรรณกรรมเยาวชนชุดแนวแฟนตาซี 12 เรื่องทั้งตัวบทต้นฉบับภาษาอังกฤษและฉบับแปลภาษาโปรตุเกส (บราซิล) ที่แปลในช่วงปี พ.ศ. 2546 - 2549 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การตีความ (Rendition) หมายถึง การแปล เมื่อชื่อในภาษาต้นฉบับติดอยู่กับคำศัพท์ของภาษานั้นๆ ดังนั้น ความหมายจึงต้องมาจากการตีความเป็นภาษาเป้าหมาย

TT	ST
A **Mulher Gorda** tinha saído para fazer uma visita noturna e Hermione ficou trancada do lado de fora da torre da Grifinória.	The **Fat Lady** had gone on a night-time visit and Hermione was locked out of Gryffindor Tower. (Harry Potter)

(Lincoln Fernandes, 2006: 50)

การแปลชื่อจากวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง Harry potter จะเห็นว่าการแปลเป็นภาษาฉบับแปลจะใช้คำว่า “Mulher” ซึ่งแปลว่า “woman” ไม่ใช่ “Lady” เหมือนในภาษาต้นฉบับ ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่าผู้แปลมีอิสระในการเลือกคำที่มีความหมายว่าผู้หญิง

2. การคัดลอก (Copy) หมายถึง กระบวนการใช้คำในภาษาแปลที่เหมือนกับรูปแบบคำที่ปรากฏในภาษาต้นฉบับ โดยไม่มีการสะกดคำใหม่ในภาษาแปล เช่นที่วินเนย์และดาร์เบลเนตกล่าวว่า “การยืมคำ” ถือเป็นกระบวนการแปลพื้นฐานที่สุด (Vinay and

TT	ST
Harry Potter era um bruxo – um bruxo que acabara de terminar o primeiro ano na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts.	**Harry Potter** was a wizard – a wizard fresh from his first year at Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry. (Harry Potter)
Aos treze anos o objeto, de nosso estudo, **Artemis Fowl**, mostrava sinais de um intelecto muito superior ao de qualquer ser humano desde **Wolfgang Amadeus Mozart**.	By the age of thirteen, our subject, **Artemis Fowl**, was showing signs of an intellect greater than that of any human since **Wolfgang Amadeus Mozart**. (Artemis Fowl)

Darbelnet, 1995: 31)

(Lincoln Fernandes, 2006: 51)

จากตัวอย่างด้านบนกระบวนการแปลแบบคัดลอกถูกนำมาใช้เพื่อแปลชื่อตัวละครหลักของวรรณกรรมทั้งสองเรื่อง ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากประเด็นด้านลิขสิทธิ์ที่ชื่อดังกล่าวถือเป็น “ตราสัญลักษณ์ทางการค้า” หรือ “สินค้า” และชื่อประเภทดังกล่าวมักจะรักษารูปแบบเดิมไว้ในภาษาฉบับแปล (Gehringer, 2004)

3. การถอดเสียง (Transcription) หมายถึง กระบวนการการถอดเสียงชื่อโดยใช้ตัวอักษรของภาษาฉบับแปลที่ก่อให้เกิดผลตอบสนองใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด กล่าวคือกระบวนการที่เกิดขึ้นเมื่อชื่อได้รับการถ่ายทอดอักษรหรือดัดแปลงทั้งในระดับระบบคำ ระบบเสียง และระบบไวยากรณ์เพื่อให้สอดคล้องกับระบบภาษาปลายทาง (Hermans, 1988: 13)

TT	ST
Quando voltei, apareci no meu quarto, onde a outra menina, que na verdade se chama **Romília**, estava escrevendo em seu diário antes de ser arrastada de lá no meio de uma frase.	I got back to my bedroom, and the other girl – she's called **Romillia** really – had been writing her diary. She got called away in mid-sentence and left it lying there, so I read it. (The Worlds of Chrestomanci)
Assim posto, ela persuadiu o meu pai a prometer-me em casamento a **Achosta Tarcaã**.	And so she persuaded my father to promise me in marriage to **Ahoshta Tarkaan**. (The Chronicles of Narnia)

(Lincoln Fernandes, 2006: 51)

4. การแทนที่ (Substitution) หมายถึง กระบวนการแปลที่นำชื่อที่ไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆทั้งในแง่ของความหมายและรูปแบบในภาษาปลายทางมาแทนที่ชื่อในตัวบทต้นฉบับ (Hermans, 1988: 13)

TT	ST
Jamais vira o menino. Talvez fosse **Ernesto**. Ou **Eduardo**.	He'd never even seen the boy: It might have been **Harvey**: Or **Harold**. (Harry Potter)

(Lincoln Fernandes, 2006: 52)

จากตัวอย่างของการแปลวรรณกรรมเรื่อง Harry Potter จะเห็นว่าผู้แปลใช้วิธีการแปลแบบแทนที่โดยการใช้ชื่อสองชื่อที่ไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆกับชื่อในภาษาต้นฉบับ แต่ผู้แปลก็ใส่ใจกับการแปลโดยใช้สัมผัสอักษร (Ernesto and Eduardo) เหมือนในภาษาต้นฉบับ (Harvey and Harold)

5. การสร้างคำใหม่ (Recreation) หมายถึง กระบวนการแปลที่เกิดจากการคิดและสร้างคำใหม่เพื่อแปลชื่อจากภาษาต้นทางเป็นภาษาปลายทาง ถือเป็นความพยายามคิดค้นคำใหม่ที่ก่อให้เกิดผลตอบสนองที่ใกล้เคียงในวัฒนธรรมปลายทาง ผู้ศึกษาควรสังเกตให้ดีว่าการแปลแบบสร้างคำใหม่นั้นแตกต่างกับการแปลแบบแทนที่ โดยการแปลแบบสร้างคำใหม่นั้นคำที่ใช้มักเป็นคำที่ไม่มีอยู่เดิมทั้งในภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง

TT	ST
– Bem, a **goles**, a bola vermelha meio grande, é a que faz os gols.	Well, the **Quaffle** – that's the biggish red one – is the one that scores goals. (Harry Potter)
O **Sr. Olivaras** chegara tão perto que ele e Harry estavam quase encostando os narizes.	**Mr Ollivander** had come so close that he and Harry were almost nose to nose. (Harry Potter)

(Lincoln Fernandes 2006: 53)

6. การตัดคำ (Deletion) หมายถึง กระบวนการการแปลโดยการตัดชื่อหรือบางส่วนของชื่อในภาษาต้นฉบับ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเมื่อชื่อนั้นไม่มีความสำคัญมากนักกับการดำเนินเรื่อง หรือไม่มีความเกี่ยวข้องและจำเป็นต่อความพยายามที่ผู้อ่านต้องมีเพื่อทำความเข้าใจ (Aixelá 1996: 64)

TT	ST
Ø	'Bet it's that one behind the statue of **Gregory the Smarmy** that we found in our first week. See you.' (Harry Potter)
Naquela época vivia em Londres uma garota que se chamava **Polly**.	And in those days there lived in London a girl called **Polly Plummer**. (The Chronicles of Narnia)

(Lincoln Fernandes, 2006: 53)

7. การเพิ่มเติม (Addition) หมายถึง กระบวนการการแปลโดยเพิ่มข้อมูลให้กับชื่อในภาษาต้นฉบับ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย หรือสร้างความน่าสนใจให้กับชื่อนั้นๆ (Giles's, 1995) ในบางกรณีการเพิ่มเติมใช้เพื่อแก้ไขปัญหาความกำกวมที่อาจเกิดขึ้นจากการแปล

TT	ST
– **Sr. Pintarroxo**, seria capaz de nos dizer para onde levaram Tumnus, o fauno? (BT: Mr Robin)	Then she turned to **the Robin** and said, "Please, can you tell us where Tumnus the Faun has been taken to? (The Chronicles of Narnia)
Falou o **Sr. Castor**, finalmente: – Bem, em nome de Aslam, quem são vocês?	"Well?" said the **He-Beaver** at last. "What, in the name of Aslan, are these ?" (The Chronicles of Narnia)

(Lincoln Fernandes 2006: 54)

การแปลวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง The Chronicles of Narnia ผู้แปลได้เติมคำนำหน้านามหน้าชื่อสัตว์ในเรื่องเพื่อแสดงเพศของตัวละคร ซึ่งถือเป็นสิ่งจำเป็นในภาษาโปรตุเกสที่ชื่อส่วนใหญ่มักมีเพียงรูปแบบเดียวไม่ว่าจะเพศชายหรือหญิง

8. การเปลี่ยนตำแหน่งคำ (Transposition) หมายถึง กระบวนการแปลโดยการเปลี่ยนประเภทของคำและตำแหน่งโดยที่ไม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความหมายจากสารเดิมในตัวบทต้นฉบับ (Vinay and Darbelnet, 1995: 36) เชสเตอร์แมน (Chesterman, 1997) กล่าวว่ากระบวนการแปลแบบเปลี่ยนตำแหน่งหมายรวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างไวยากรณ์ ดังตัวอย่างจากการแปลวรรณกรรมเรื่อง Harry Potter และ Artemis Fowl ที่มีการเปลี่ยนประเภทคำจากคำนามเป็นคำคุณศัพท์

TT	ST
Harry Potter e a Pedra **Filosofal** (adjective)	Harry Potter and the **Philosopher**'s Stone (noun) (Harry Potter)
Artemis Fowl - Código **Eterno** (adjective)	Artemis Fowl – The **Eternity** Code (noun) (Artemis Fowl)

(Lincoln Fernandes, 2006: 54)

9. การล้อเสียง (Phonological Replacement) หมายถึง กระบวนการแปลโดยการล้อหรือเลียนลักษณะเสียงของชื่อในภาษาต้นฉบับด้วยตัวอักษรของชื่อที่มีอยู่แล้วในภาษาปลายทาง ซึ่งอักษรของชื่อดังกล่าวมีความเกี่ยวโยงของเสียงกับชื่อในภาษาต้นฉบับ (Kelly's (1979) "phonemic translation" และ Catford's (1965) "phonological translation")

TT	ST
"Muito misterioso. E agora, com **Jorge Mendes**, o nosso boletim meteorológico. Vai haver mais tempestades de corujas hoje à noite, Jorge?"	'Most mysterious. And now, over to **Jim McGuffin** with the weather. Going to be any more showers of owls tonight, Jim?' (Harry Potter)
– Ouvi você falando da coitada da **Murta** – disse Pirraça, os olhos dançando. – Que grosseria com a coitada.	'Heard you talking about poor **Myrtle**,' said peeves, his eyes dancing. 'Rude you was about poor Myrtle.' (Harry Potter)

(Lincoln Fernandes, 2006: 54)

10. การยึดรูปแบบภาษานิยม (Conventionality) หมายถึง การใช้รูปแบบของคำที่เป็นที่ยอมรับให้เป็นรูปแบบคำแปลในภาษาปลายทาง ส่วนใหญ่การแปลลักษณะนี้จะนิยมใช้กับชื่อทางประวัติศาสตร์หรือสถานที่ทางภูมิศาสตร์ (เช่น Angkor Wat – นครวัด หรือ Samsung – ซัมซุง, ผู้วิจัย)

TT	ST
E **Arquimedes**, o matemático grego.	And **Archimedes**, the Greek mathematician. (Artemis Fowl)
– Mas não foi um sucesso. A esposa dele fugiu para a **Sicília** com um bruxozinho ensebado.	"But it was not a success. His wife ran off to **Sicily** with a greasy little warlock." (The Worlds of Chrestomanci)

(Lincoln Fernandes, 2006: 54)

2.4.2 ทบทวนแนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี

แนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี โดยเฟอร์นานเดส (Fernandes) ทั้ง 10 แนวทางที่ได้จากการศึกษาข้อมูลจากฐานข้อมูล PEPCOCFL (The Portuguese-English Parallel Corpus of Children's Fantasy Literature) ซึ่งเป็นฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์สองภาษาถือเป็นแนวทางที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในขั้นตอนการลงมือปฏิบัติจริง การแบ่งแนวทางออกเป็น 10 แนวทางย่อยที่ชัดเจน ทำให้ง่ายต่อการเข้าใจและนำไปประยุกต์ใช้แบ่งแยกประเภทของชื่อเฉพาะ และแนวทางแปลที่ควรเลือกใช้ในการแปลชื่อเฉพาะแต่ละครั้ง

การแปลชื่อเฉพาะในตัวบทประเภทเกมนั้น ผู้แปลไม่สามารถใช้แนวทางการแปลเพียงประเภทเดียวได้ เพราะแนวทางการแปลแต่ละแนวทางก็เหมาะสมกับชื่อเฉพาะต่างประเภทกัน เช่น การแปลชื่อตัวละคร ผู้แปลอาจเลือกการแปลแบบถอดเสียง ด้วยเหตุผลด้านลิขสิทธิ์หรือเพื่อรักษาความเป็นตราสัญลักษณ์ของตัวบท เช่น "Harry Potter" เป็น "แฮร์รี่ พอตเตอร์" เป็นต้น ในขณะที่ชื่อเฉพาะประเภทอื่นๆไม่สามารถใช้การแปลแบบถอดเสียงได้ เช่น "the Order of the Phoenix" เป็น "ภาคีนกฟีนิกซ์" แทนที่ถอดเสียงเป็น "ดิ ออร์เดอร์ ออฟ ฟีนิกซ์" ซึ่งไม่สื่อความหรือเป็นสัญลักษณ์บ่งชี้ลักษณะเฉพาะใดๆ ดังนั้นในขั้นตอนที่ 6 ซึ่งเป็นขั้นตอนการแปลตัวบท ผู้วิจัยจึงนำแนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีนี้มาปรับใช้ควบคู่กับแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลีล เพื่อแปลตัวบทประเภทเกม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แปลและบันทึกคำอธิบายไว้ในบทที่ 4 ของงานวิจัย

2.5 แนวทางการแปลเกมโดย คาร์เมน แมนกิรอน และมินาโกะ โอ เฮแกน

2.5.1 รายงานการศึกษาแนวทางการแปลเกม

คาร์เมน แมนกิรอน (Carmen Mangiron) ผู้สอนวิชาการแปลเกมที่มหาวิทยาลัยโอโตโนมา เดอ บาร์เซโลนา (Universitat Autonoma de Barcelona) และผู้แปลเกมชุดไฟนอลแฟนตาซี (Final Fantasy) เป็นภาษาสเปน และมินาโกะ โอ เฮแกน (Minako O'Hagan) อาจารย์ผู้สอนด้านเทคโนโลยีการแปลประจำวิทยาลัยภาษาประยุกต์และการศึกษาวัฒนธรรมสากล มหาวิทยาลัยแห่งเมืองดับลิน และผู้ศึกษาวิจัยเรื่องการแปลเพื่อทำบทบรรยายใต้ภาพสำหรับดีวีดีด้วยเครื่องช่วยแปล (CAT: Computer-Aided Translation) ได้แสดงความคิดเห็นในบทความเรื่อง Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation ว่าสิ่งสำคัญที่สุดในการแปลเกมคือ การรักษาอรรถรสในการเล่นเกม โดยการรักษา "รูปแบบ" และ "ความรู้สึก" ดังนั้นหน้าที่หลักของนักแปลเกมคือ การแปลเกมที่มอบประสบการณ์และสร้างสมมูลภาพด้านความบันเทิงในการเล่นเกมได้เช่นเดียวกับที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกมในภาษาต้นทาง การแปลตัวบทประเภทนี้ให้ประสบผลสำเร็จ ผู้แปลต้องมีความเข้าใจตัวบทประเภทเกม โดยคำนึงถึงโครงสร้างของเกม องค์ประกอบต่างๆ เช่น ระดับภาษาและศัพท์เฉพาะ อารมณ์ขันในเกม หรือการเล่นคำ เป็นต้น (Mangiron and O'Hagan, 2009: 14-15)

ในปัจจุบันผู้นิยมเล่นเกมมีตั้งแต่กลุ่มวัยรุ่นไปจนถึงผู้ใหญ่ และด้วยเหตุผลที่เกมต้องออกแบบมาเพื่อตอบสนองกลุ่มผู้เล่นอันหลากหลายนี้ เกมฉบับแปลจึงต้องแปลกใหม่ น่าตื่นเต้น เล่นง่าย และเข้าใจไม่ยาก ดังนั้น ผู้แปลเกมจึงมักได้อิสระในการปรับแต่ง ดัดแปลง และตัดลบปัญหาทางวัฒนธรรม การเล่นคำ หรือมุขตลกที่ไม่สื่อความในภาษาปลายทาง กล่าวคือผู้แปลเกมมีอิสระในการสอดแทรกวัฒนธรรม อารมณ์ขัน หรือองค์ประกอบใดๆที่จำเป็นต่อการรักษาอรรถรสในการเล่นเกม ในบทความเรื่อง Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation นี้ แมนกิรอนและโอ เฮแกน (Mangiron and O'Hagan, 2009:) ได้นำเสนอแนวทางการแปลที่ถือเป็นอิสระของนักแปลในการแปลเกมจากการศึกษาการแปลเกมชุดไฟนอลแฟนตาซีภาค10 (FFX) และ10-2 (FFX-2) จากฉบับแปลภาษาอังกฤษ (อเมริกัน) ไว้ 4 แนวทาง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การเปลี่ยนชื่อใหม่ให้คำศัพท์ตัวละคร (Re-naming of key terminology and character names)

แมนกิรอนและโอ เฮแกน (Mangiron and O'Hagan, 2009) กล่าวว่า ชื่ออาวุธ สิ่งของ และความสามารถพิเศษของตัวละครถือเป็นศัพท์เฉพาะที่สำคัญในวีดีโอเกมและชื่อเหล่านี้ล้วนมาจากการสรรค์สร้างของผู้ผลิตเกมและนักแปลผู้มีหน้าที่แปลชื่อเหล่านี้ให้เหมาะสม พร้อมปัญหาด้านเทคนิคเรื่องพื้นที่จำกัดบนหน้าจอที่ต้องคำนึงถึงเสมอ ในเกม FFX นั้นมีชื่ออาวุธที่ต้องแปลกว่าหนึ่งพันชื่อจากอาวุธทั้งหมด 14 ประเภท ตัวอย่างหนึ่ง คือ ดาบชื่อว่า **風林火山** (fūrinkazan) ชื่อซึ่งเกิดจากตัวอักษรจีน 4 คำ ลม ป่า ไฟ และภูเขา ซึ่งเมื่อใช้ในภาษาญี่ปุ่นจะมีความหมายว่า "รวดเร็วดุจสายลม เงียบสงัดราวกับป่า กล้าหาญดั่งเพลิง และมั่นคงดุจขุนเขา" ในการแปลเป็นภาษาอังกฤษนั้น เป็นไปไม่ได้เลยที่ผู้แปลจะแปลตรงตัวเพราะปัญหาด้านความยาว ดังนั้น ผู้แปลจึงจำเป็นต้องคิดค้นชื่อใหม่ โดยในฉบับภาษาอังกฤษผู้แปลแปลว่า "Conqueror" (ผู้พิชิต) จะเห็นได้ว่าชื่อในภาษาฉบับแปลมีความแตกต่างจากชื่อเดิมโดยสิ้นเชิงแต่ก็ถือเป็นชื่อที่ทรงพลังในภาษาอังกฤษ อีกตัวอย่างหนึ่งคือ ชื่อของดาบญี่ปุ่น **花鳥風月** (kachōfūgetsu) ซึ่งตัวอักษรของชื่อมีความหมายว่า ดอกไม้ นก สายลม และดวงจันทร์ อันสื่อถึง "ความงามแห่งธรรมชาติของญี่ปุ่น" แต่ในฉบับภาษาแปล ผู้แปลใช้ชื่อใหม่ว่า "Painkiller" (ยาแก้ปวด) ซึ่งแตกต่างจากต้นฉบับที่ชื่อแฝงความเป็นบทกวี ในขณะที่ฉบับแปล ผู้แปลเลือกใช้ชื่อที่สื่ออารมณ์ขันตามแบบฉบับของเกมแบบอเมริกัน

2) การเพิ่มเติมตัวบท (Contextualisation by addition)

อิสระในการแปลของการแปลเกมอีกข้อหนึ่งคือการเพิ่มเติมตัวบทด้วยวลีหรือประโยค ตัวอย่างต่อไปนี้ ผู้แปลเติมวลี "Perfect for the Dullwings" อย่างตั้งใจ

Original Japanese	Localised American version
ルブラン：ふん、アタシにはわかるよ。 [Leblanc: Hm, I can tell.]	Leblanc: It's obvious to a trained eye—
そのスフィアはスカだね。 [That sphere is dud.]	That sphere's just a dud. Perfect for the Dullwings.

(Mangiron and O'Hagan, 2009: 18)

ในส่วนเพิ่มเติมคำว่า “Dullwings” เป็นคำพูดของ Leblance เพื่อล้อเลียนชื่อกลุ่ม “Gullwings” ของ Yuna (ตัวละครหลัก) ซึ่งเป็นฝ่ายตรงกันข้าม ส่วนเพิ่มเติมนี้นอกจากจะทำให้ผู้เล่นเห็นความเป็นปรปักษ์ของทั้งสองฝ่ายชัดเจนขึ้นแล้ว ยังเป็นการเล่นคำที่สร้างรอยยิ้มให้กับผู้เล่นเกมและอาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมกับเรื่องราวในเกมมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

3) การสร้างคำใหม่เพื่อเล่นคำ (Re-creation of play on words)

อารมณ์ขันถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในเกม ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีอยู่ในตัวบทประเภทการ์ตูนและการ์ตูนมังงะ (manga) อารมณ์ขันในเกมทำหน้าที่สร้างความบันเทิงและเสียงหัวเราะให้แก่ผู้เล่น แต่อารมณ์ขันที่สอดแทรกในเกมมักเป็นมุขตลกเฉพาะตามภาษานั้นๆ เช่น การเล่นคำ ดังนั้นจึงไม่อาจใช้การแปลแบบตรงตัวได้ แต่ต้องได้รับการดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสมกับภาษาและวัฒนธรรมปลายทาง (Mangiron and O’Hagan, 2009: 18-19)

ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นตัวอย่างการแปลการเล่นคำโดยการสร้างคำใหม่จากตัวบทต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาอังกฤษโดยนักแปลชาวอเมริกัน

Original Japanese	**Localised American version**
アニキ：ダイジョウブか～? [Brother: Are you OK?]	Brother: What's your status?
リック：ダイジョばナイ! [Rikku: We're "NO-K"]	Rikku: Disasterrific!
アニキ:「ダイジョばナイ」は間違い! [Brother: "NO-K" is not correct!]	Brother: 'Disasterrific' is not a word!
「ダイジョウブではナイ」と言え! [Say "We're not OK"!]	Say 'disastrous' like the rest of Spira!

(Mangiron and O’Hagan, 2009: 18-19)

ตัวอย่างข้างต้นเป็นตัวอย่างการแปลการเล่นคำในภาษาญี่ปุ่นที่ตัวละครชื่อ Rikku ใช้ภาษาผิดไวยากรณ์โดยใช้คำว่า だいじょうぶ (daijōbu 'OK') ซึ่งเป็นคำนามในฐานะของคำกริยา พี่ชายของ Rikku จึงพยายามแก้คำพูดให้ถูกต้อง ทั้งนี้ยังมีการใช้การแปลแบบเพิ่มเติมตัวบทในตอนท้ายของบทสนทนา “like the rest of Spira!” (Spira ชื่อของโลกในจินตนาการ สถานที่ซึ่งเกิดเรื่องราวในเกม)

4) การใช้สำนวนภาษาปลายทาง (Deliberate use of regional expressions)

แมนกิรอนและโอ เฮแกน (Mangiron and O'Hagan, 2009) อธิบายว่า เพื่อรักษา "รูปแบบ" และ "ความรู้สึก" ของเกมไว้ นักแปลเกม FFX ชาวอเมริกันได้สอดแทรกคำพูดวัฒนธรรมการเล่นคำ และสำนวนอเมริกันซึ่งไม่มีอยู่ในเกมต้นฉบับโดยมีจุดประสงค์ให้ผู้เล่นได้รับความรู้สึกแบบอเมริกันและช่วยให้ผู้เล่นได้รับความบันเทิงเหมือนการเล่นเกมต้นฉบับ

Original Japanese	Localised American version
トブリ：ういうい！大成功でしたねえ。雷平原ライブ。 [Tobli: Goodie! It was a big success. The live concert in the Thunder Plains.]	Tobli: Yunapalooza was a super smasheriffic success!

(Mangiron and O'Hagan, 2009: 19)

ตัวอย่างข้างต้นผู้แปลแปล 'The live concert in the Thunder Plains' เป็น 'Yunapalooza' ซึ่งเป็นการเล่นคำกับชื่อการแสดงดนตรีร็อค 'Lollapalooza' ซึ่งจัดในเมืองต่างๆในอเมริกา การเล่นคำจากคำที่เป็นที่รู้จักอยู่แล้วในภาษาปลายทาง เท่ากับผู้แปลได้สอดแทรกวัฒนธรรมปลายทางเพื่อสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมกับตัวเกมและความรู้สึกเป็นอเมริกันให้ผู้เล่นชาวอเมริกามากขึ้น

2.5.2 ทบทวนแนวทางการแปลเกม

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความเกี่ยวกับการแปลเกมของ คาร์เมน แมนกิรอน (Carmen Mangiron) ผู้สอนวิชาการแปลเกมที่มหาวิทยาลัยโอโตโนมา เดอ บาร์เซโลนา และมินาโกะ โอ เฮแกน (Minako O'Hagan) อาจารย์ผู้สอนด้านเทคโนโลยีการแปลประจำวิทยาลัยภาษาประยุกต์และการศึกษาวัฒนธรรมสากล มหาวิทยาลัยดูบลิน ซิตี ซึ่งถือเป็นนักวิจัยรายแรกๆ ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับเกมอย่างจริงจัง อีกทั้งยังเป็นนักวิจัยที่มีประสบการณ์ตรงจากการเป็นผู้แปลเกมและผู้สอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง โดยนักวิจัยทั้งสองได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางของผู้แปลเกม ซึ่งทั้งสองเชื่อว่าการแปลเกม ผู้แปลควรจะมีอิสระในการแปลมากกว่าการแปลตัวบทต้นฉบับแบบอื่นดังที่ได้นำเสนอข้างต้น

ถึงแม้ว่าบทความเรื่อง Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation จะไม่ได้นำเสนอแนวทางการแปลเกมครอบคลุมทุกรูปแบบ แต่การศึกษาเรื่องการแปลตัวบทประเภทเกมอย่างจริงจังก็ยังมีอยู่น้อยมาก อีกทั้งตัวอย่างแนวทางการแปลที่นำเสนอก็นับว่า

มีประโยชน์และเกี่ยวข้องกับตัวบทประเภทเกมอย่างยิ่ง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาบทความดังกล่าวเพื่อนำแนวทางการแปลที่นำเสนอในบทความเพื่อแปลเกมเบโยเน็ตตา โดยศึกษาร่วมกับแนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซี แนวทางการแปลแบบตีความ และแนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ 6 (การแปลเกม Bayontta และบันทึกอธิบายการแปล) ของงานวิจัย ทั้งนี้บทแปลและคำอธิบายได้บันทึกไว้ในบทที่ 4 ของงานวิจัย

2.6 แนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์โดยสารภี แกสตัน

2.6.1 รายงานการศึกษาแนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์โดยสารภี แกสตัน

จากเอกสารประกอบการสอนในวิชาการแปลตัวบทประเภทสื่อโสตทัศน์ สารภี แกสตัน (อ้างถึงในวันวัสสา, 2553: 32-34) นำเอาแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลีล และการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับของคริสติอาเน นอร์ด มาศึกษาต่อยอดเพื่อใช้เป็นแนวทางในการแปลตัวบทประเภทสื่อโสตทัศน์โดยตรง ในการนี้สารภี แกสตันได้กำหนดแนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ไว้ 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การชมภาพยนตร์

เป็นขั้นตอนที่ผู้แปลทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง จับประเด็นความคิด เพื่อให้แนวทางในการแปลเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับประเด็นที่ผู้กำกับนำเสนอไว้ ทั้งยังเป็นขั้นตอนที่ผู้แปลสังเกตองค์ประกอบพื้นฐานของภาพยนตร์ และตรวจบทต้นฉบับว่าถูกต้องและตรงกับบทพูดของตัวละครในภาพยนตร์หรือไม่

2. การวิเคราะห์ตัวบท

เป็นขั้นตอนที่ผู้แปลวิเคราะห์ตัวบท โดยวิเคราะห์และพิจารณาใน 3 ประเด็น คือ

2.1 ประเภทตัวบท

ผู้แปลวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์ที่จะแปลนั้นเป็นภาพยนตร์เรื่อง สารคดี หรือการ์ตูน เป็นต้น ทั้งยังต้องพิจารณาว่าตัวบทมีลักษณะเป็นบทบรรยาย บทพูด สารคดี หรือบทเพลง เนื่องจากปัจจัยเหล่านี้ล้วนมีความสัมพันธ์กับระบบตัวละครและวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร

2.2 องค์ประกอบภายนอก

ผู้แปลวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกของภาพยนตร์อันประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ผู้กำกับ ผู้แสดง ค่าภาพยนตร์ ปีที่สร้าง กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย วัตถุประสงค์ในการสื่อสาร บทบรรยายภาพยนตร์หรือการพากย์ ทั้งนี้ ผู้แปลควรพิจารณาวัตถุประสงค์ในการสื่อสารเช่นเดียวกันกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจว่าควรจะทำบทพากย์หรือบทบรรยาย

2.3 องค์ประกอบภายใน

ผู้แปลวิเคราะห์องค์ประกอบภายในของภาพยนตร์อันประกอบด้วย ตัวละคร ฉาก แนวการแสดง เนื้อเรื่องย่อ วิธีการดำเนินเรื่อง บริบททางสังคมวัฒนธรรม ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ บทภาพยนตร์ บทพูด บทบรรยาย บทสัมภาษณ์ ศัพท์ สำนวน รูปประโยค ระดับภาษา วัจนลีลา บทเพลง ลีลา ทำนอง จังหวะของเพลง และองค์ประกอบด้านอวัจนภาษา

3. การวางแผนการแปลบทบรรยาย

ผู้แปลกำหนดแผนการแปลอันประกอบด้วย

1) การแก้ปัญหาการแปลขั้นพื้นฐาน ได้แก่ การกำหนดเงื่อนไขทางเทคนิค การกำหนดระบบสรรพนามตัวละคร การตีความและการถ่ายทอดความหมาย
2) การประยุกต์ใช้แนวทางการแปลที่เหมาะสมกับการถ่ายทอดความหมาย
3) การจัดการด้านภาษา อารมณ์ และวัจนลีลา การรักษาเอกภาพด้านภาพ เสียง และตัวบท
4) การคำนึงถึงประเด็นทางจริยธรรมโดยยึดเงื่อนไขตามระเบียบกระทรวงวัฒนธรรมและกระทรวงมหาดไทยเกี่ยวกับหลักเกณฑ์วิธีการตรวจพิจารณาและให้ความเห็นชอบในเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ รวมทั้งความมีสามัญสำนึกและความรับผิดชอบต่อสังคม

4. การร่างบทแปล

หลังจากที่ผู้แปลได้ชมภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าในแนวคิดหลักของตัวบทแล้ว ผู้แปลจึงเริ่มวิเคราะห์รายละเอียดทั้งในระดับประโยคและระดับคำ โดยพิจารณาประกอบกับบริบทสถานการณ์ทั้งภายในและภายนอกตัวบท เพื่อสกัดมโนทัศน์ที่แท้จริงซึ่งผู้เขียนต้องการสื่อออกจากรูปแบบทางภาษาที่วิเคราะห์ และประมวลความรู้ที่ผู้แปลมีเพื่อคัดสรรถ้อยคำภาษาปลายทางเพื่อเป็นทางเลือกในการถ่ายทอดมโนทัศน์นั้นๆ เป็นบทแปล จากนั้นจึงเขียนถ้อยคำที่ผู้แปลเห็นว่าเหมาะสมทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบทางภาษาในภาษาปลายทางซึ่งเรียกว่า ร่างคำแปล

5. การตรวจสอบบทแปล

ผู้แปลยังไม่ควรส่งร่างคำแปลให้กับผู้จ้างงาน แต่ควรนำร่างฉบับดังกล่าวมาวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องก่อนตัดสินใจว่าจะใช้ร่างคำแปลนั้นหรือไม่ โดยพิจารณาว่าถ้อยคำที่เลือกใช้ในร่างคำแปลนั้นได้ถ่ายทอดมโนทัศน์ครบทุกหน่วยหรือไม่ มีการใช้ภาษาที่สละสลวยเป็นธรรมชาติโดยผละออกจากรูปแบบทางภาษาต้นฉบับ และหากพบส่วนที่ไม่เหมาะสม ผู้แปลควรแก้ไขอีกครั้งเพื่อตัดเลือกถ้อยคำที่ถูกต้องเหมาะสมที่สุดภายใต้ปัจจัยเงื่อนไขต่างๆ

2.6.2 ทบทวนแนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์โดยสารภี แกสตัน

ภาพยนตร์แอนนิเมชั่นเป็นองค์ประกอบสำคัญองค์ประกอบหนึ่งของเกมคอนโซล เพื่อทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวของเกม การวิเคราะห์และแนวทางการแปลบทภาพยนตร์จึงมีบทบาทสำคัญต่อการทำความเข้าใจและแปลเกมเพื่อให้บทแปลมีความสมบูรณ์มากที่สุด ถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะได้ศึกษาและใช้แนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ด และแนวทางการแปลแบบตีความของเดอลีลในงานวิจัยครั้งนี้แล้วก็ตาม แต่เนื่องจากแนวทางทั้งสองไม่ได้จำเพาะเจาะจงที่ตัวบทประเภทใดประเภทหนึ่ง ผู้วิจัยจึงเห็นว่าจำเป็นต้องศึกษาแนวทางการแปลที่เกี่ยวข้องกับการแปลบทบรรยายภาพยนตร์โดยตรง เพื่อนำมาปรับใช้กับการแปลบทภาพยนตร์แอนนิเมชั่นในเกมเบโยเน็ตตา

ในการศึกษารายวิชาการแปลต้นฉบับสื่อภาพและเสียง (2241634) สาขาวิชาการแปลและการล่าม ณ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผศ. สารภี แกสตัน ได้นำเสนอแนว

ทางการแปลบทบรรยายสำหรับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นผลจากการศึกษาต่อยอดแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอ ลิล และการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับของคริสติอาเน นอร์ด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแปลตัวบทประเภทสื่อโสตทัศน์โดยตรง ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยในครั้งนี้อย่างยิ่ง จึงประยุกต์ใช้แนวทางการแปลนี้ในการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับร่วมกับแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับของคริสติอาเน นอร์ด ดังรายละเอียดในบทที่ 3 การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังอาศัยแนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ตามขั้นตอนทั้ง 5 ขั้น ร่วมกับแนวทางการแปลแบบตีความ และแนวทางทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีเพื่อแปลบทบรรยายภาพยนตร์แอนนิเมชั่น และบันทึกคำอธิบายการแปลไว้ในบทที่ 4 ของงานวิจัยฉบับนี้

2.7 ข้อมูลด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะ

2.7.1 รายงานการศึกษาข้อมูลด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะ

ถึงแม้การแปลตัวบทประเภทเกมเป็นภาษาไทยจะแพร่หลายมากขึ้น แต่ก็ยังจำกัดอยู่เฉพาะเกมบางประเภทเท่านั้น เช่น เกมออนไลน์ และเกมโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น การแปลเกมคอนโซลซึ่งเป็นตัวบทต้นฉบับที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ก็ยังไม่มีการแปลอย่างจริงจัง มีก็แต่การแปลแบบอิสระโดยแฟนเกมเท่านั้น อย่างไรก็ตามผู้แปลไม่อาจแปลเกมคอนโซลโดยถือว่ายังไม่มีการแปลเชิงพาณิชย์เป็นภาษาไทยมาก่อน จึงไม่คำนึงถึงคำศัพท์เฉพาะเกมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในตลาดเกมอยู่ก่อน ผู้วิจัยจึงศึกษาตัวบทที่เกี่ยวข้องกับเกมทั้งเกมออนไลน์ เกมคอนโซล และเกมบนโทรศัพท์มือถือ ทั้งนี้เพื่อทำความคุ้นเคยและใช้เป็นองค์ประกอบในการตัดสินใจเลือกคำแปลที่เหมาะสม โดยเนื้อหาเกี่ยวกับเกมที่ศึกษามีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. นิตยสารเกม “Weekly Online” ฉบับที่ 444 (ธันวาคม 2554) – ฉบับที่ 454 (มีนาคม 2555)
2. นิตยสารเกม “Play” ฉบับที่ 28 (ตุลาคม 2554) – ฉบับที่ 33 (มีนาคม 2555)
3. บทสรุปเกมแนว RPG และ Action RPG บนเครื่องคอนโซลโดยแฟนเกม จากเว็บไซต์ Gconsole (http://www.gconsole.com/cgi-bin2/show.php?page=index) รวม ได้แก่ Final

Fantasy ภาค 2 และ12, Devil May Cry ภาค 3 และ 4, Star Ocean ภาค 3 และ 4, lost Odyssey, Tales of Vesperia, Tales Of Destiny และ DRAGON QUEST ภาค 8

4. เนื้อหาและข่าวสารเกมคอนโซล เกมคอมพิวเตอร์ (PC) และเกมออนไลน์จากเว็บไซต์ Online Station (http://www.online-station.net/main)

ถึงแม้ว่าเนื้อหาที่ศึกษาจากแหล่งที่กล่าวข้างต้น จะไม่ใช่การแปลเนื้อหาจากเกมโดยตรง แต่ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษาเนื้อหาข้างต้นคือ การศึกษาลักษณะภาษา คำศัพท์ในวงการเกม และกลวิธีการแปลของนักเล่นเกมที่แตกต่าง ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเป็นข้อๆ ดังต่อไปนี้

1. การถอดเสียง (Transcription) ชื่อเฉพาะในเกมที่ปรากฏในบทสรุปเกม นิตยสารเกม และเว็บไซต์ต่างๆ มักจะใช้การการถอดเสียงหรืออาจใช้การทับศัพท์ภาษาอังกฤษ สาเหตุน่าจะมาจากการที่ผู้เล่นต้องเล่นเกมเป็นภาษาญี่ปุ่นหรือภาษาอังกฤษ การใช้ชื่อแปลอาจทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจว่าพูดถึงสิ่งใดอยู่เพราะในเกมใช้ชื่อที่ต่างออกไป

ตัวอย่างเช่น ไอเทมต่างๆในเกม Luna Online ที่ใช้การถอดเสียงแทนการแปลความหมายเป็นภาษาไทย โดยถอดเสียงคำว่า Heavy club และ knife ดังตารางรูปภาพจากเว็บไซต์ของเกม

เฮฟวี่คลับ								
	ประเภท	อุปกรณ์	ชนิด	อาวุธ	ราคา	100	น้ำหนัก	0
	Level	0	โจมตี	22	โจมตีเวทย์	9	พลังป้องกัน	0
	ดรอปจาก	ดอกไม้เหี่ยวเฉา(4.165%)						

ไน ฟ์								
	ประเภท	อุปกรณ์	ชนิด	อาวุธ	ราคา	100	น้ำหนัก	0
	Level	0	โจมตี	11	โจมตีเวทย์	9	พลังป้องกัน	0
	ดรอปจาก	โยโย่บาดเจ็บ(3.285%)						

บางเกมก็ใช้คำศัพท์ภาษาต้นทางในส่วนของชื่อเฉพาะ โดยแปลเฉพาะเนื้อหาทั่วไป ดังตัวอย่างด้านล่างที่มีการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเมื่อเป็นชื่อเฉพาะ และภาษาไทยในตัวบททั่วไป

ซื้อสินค้า Neolution ครบ 2000 รับไอเทม			
รูป	ชื่อไอเทม	รายละเอียด	จำนวน
	Orange outfit wishing pot	สามารถเลือกชุด Orange Outfit แบบ Bound (แลกเปลี่ยนไม่ได้) จำนวน1 ชุด	6 ชิ้น

ซื้อสินค้า Neolution ครบ 5000 รับไอเทม			
รูป	ชื่อไอเทม	รายละเอียด	จำนวน
	Orange outfit wishing pot	สามารถเลือกชุด Orange Outfit แบบ Bound (แลกเปลี่ยนไม่ได้) จำนวน1 ชุด	16 ชิ้น

ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นว่าสาเหตุที่ใช้การทับศัพท์และถอดเสียงจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวกับเกมนั้นเป็นเพราะผู้เล่นต้องเล่นเกมในภาษาต้นฉบับ อย่างไรก็ตามเมื่อมีการนำเกมบางประเภทมาแปล เช่น เกมออนไลน์ การแปลชื่อเฉพาะในเกมที่มีการแปลทั้งระบบจึงแพร่หลายขึ้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

	ปราณแสวงจิตแสง	เมื่อถูกโจมตี มีโอกาส 7% ที่จะได้รับค่าชีวิต 120 แต้ม
	หยกแยกเกราะแสง	เมื่อโจมตี มีโอกาส 10% ที่ละลดค่าเกราะป้องกันของเป้าหมาย 182 แต้ม
	หยกเมฆสงบแสง	เมื่อโจมตี มีโอกาส 10% ที่ให้ตนเองได้รับอัตราคริติคอลเพิ่ม 7%
	ปักเหมยพิเศษ	ทำให้ยุทธภัณฑ์เพิ่มค่าฟื้นฟูชีวิต +10 แต้ม

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่า ผู้แปลสามารถแปลชื่อเฉพาะเป็นภาษาปลายทางได้ เนื่องจากไม่ต้องกังวลว่าผู้รับสารจะเข้าใจสับสน ดังที่อาจเกิดขึ้นกับผู้รับสารนิตยสารเกมที่อ่านนิตยสารภาษาไทยแต่เล่นเกมภาษาต่างประเทศ

2. การเพิ่มเติม (Addition) ชื่อเฉพาะบางประเภทนอกจากจะนิยมถอดเสียงแล้ว ผู้แปลมักจะเพิ่มเติมข้อมูลบางอย่างเข้าไปเพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจมากยิ่งขึ้น เนื่องจากชื่อภาษาต่างประเทศไม่เป็นที่คุ้นเคย ผู้เล่นอาจไม่สามารถคาดเดาได้ว่าชื่อเฉพาะนั้นเป็นชื่อคน สถานที่ หรือสิ่งของเป็นต้น การเพิ่มเติมตัวบทเพื่ออธิบายจึงทำกันอย่างแพร่หลาย เช่น

ตัวอย่างการแปลชื่อสถานที่ในบทสรุปเกม STAR OCEAN ภาค 3 โดยแฟนเกม

ชื่อสถานที่	“Alias”	แปลเป็น	“หมู่บ้านอาลิอัส”
ชื่อสถานที่	“Sealand”	แปลเป็น	“อาณาจักรซีแลนด์”

ตัวอย่างการแปลชื่ออาวุธในบทเกม Devil May Cry ภาค 4 โดยแฟนเกม

ชื่ออาวุธ	“Blue Rose”	แปลเป็น	“ปืนกุหลาบน้ำเงิน”
ชื่ออาวุธ	“Red Queen”	แปลเป็น	“ดาบราชินีแดง”
ชื่ออาวุธ	“Devil Bringer”	แปลเป็น	“มือปีศาจพิฆาตอสูร”

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่านอกจากการถอดเสียงหรือแปลแล้ว ผู้แปลยังได้เพิ่มคำเพื่อขยายความ คือ อาณาจักร หมู่บ้าน ปืน ดาบ และพิฆาตอสูรเพื่อให้ชัดเจนยิ่งขึ้นว่าสิ่งที่กล่าวถึงคืออะไร

3. การใช้ศัพท์เฉพาะที่นิยมในวงการเกม (Conventionality) หรือที่เฟอร์นานเดสเรียกว่า “การยึดรูปแบบภาษานิยม (Conventionality)” แนวทางการแปลประเภทนี้คือการใช้คำที่นิยมใช้กันอยู่แล้วอย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้เล่นเกม เป็นกลุ่มคำศัพท์ที่ใช้เหมือนกันทั้งในนิตยสารเกม เว็บไซต์ และในกลุ่มผู้เล่นด้วยกันเอง

ไอเทม	ไอเทมที่ใช้ในการผสม				ความสามารถ
					ใช้สกิลเรียก นก สำหรับใช้ซื้อของ/ส่งของ นกสามารถใช้สกิล Burst และ Courier Shield ได้ (เมื่อตกใช้ไอเทมจะหายไป นกไม่สามารถถือ Gem)
Crow Courier	Boots of Speed	Chicken	Recipe Scroll		
925	500	225	200		
					+10 Armor +40% attack speed +5 Armor Aura /เพิ่มค่าป้องกันให้ฝ่ายเรา -5 Armor Aura /ลดค่าป้องกันฝ่ายตรงข้าม +15% Attack speed Aura/กระจายโจมตีเร็ว
Assault Cuirass	Platemail	Chainmail	Hyperstone	Recipe Scroll	
6,320	1,400	620	2,300	2,000	

ตัวอย่างเช่นคำว่า “Item” ที่มีการถอดเสียงว่า “ไอเทม” แต่ที่จัดอยู่ในประเภทของศัพท์เฉพาะ เนื่องจากคำว่า “ไอเทม” ในเกมนั้นมีความหมายต่างจากความหมายประจำทางภาษา โดย

คำว่า “ไอเทม”โดยทั่วไปที่มักจะหมายถึงสิ่งของที่กำลังกล่าวถึงอยู่ แต่ในบริบทเกมนั้นอาจหมายถึงเฉพาะสิ่งที่ผู้เล่นต้องการเสาะหาในขณะเล่นเกม เช่น อาวุธ ชุดเกราะ ยารักษาโรค หรือของวิเศษเท่านั้น

หนูเทพ: มีพลังชีวิต, พลังโจมตีและป้องกันต่ำ แต่จะมีค่าหลบหลีกสูง และ
สามารถเพิ่มคุณสมบัติพิเศษให้กับเจ้าของได้ ดังนี้
เริ่มต้น : + ค่าพลังชีวิต(HP) ให้กับเจ้าของเพิ่มขึ้น 20 หน่วย
สัตว์เลี้ยงอัพเกรดครั้งที่ 1 : + ค่าพลังชีวิต(HP) ให้กับเจ้าของเพิ่มขึ้น 50 หน่วย
สัตว์เลี้ยงอัพเกรดครั้งที่ 2 : + ค่าพลังชีวิต(HP) ให้กับเจ้าของเพิ่มขึ้น 100 หน่วย
สัตว์เลี้ยงอัพเกรดครั้งที่ 3 : + ค่าพลังชีวิต(HP) ให้กับเจ้าของเพิ่มขึ้น 150 หน่วย

พลังโจมตี	พลังป้องกัน	ความแม่นยำ	ค่าหลบหลีก	พลังชีวิต	การ...
8	8	2	8	180	75

อีกหนึ่งตัวอย่างที่เห็นชัดคือค่า “HP” ที่ย่อมากจาก “Health Power” ที่ผู้เล่นเกมยุคแรกๆใช้คำเรียกง่ายๆ ว่า “เลือด” เนื่องจากหากค่า HP หมด ตัวละครในเกมก็จะตาย แต่ปัจจุบันนิยมทับศัพท์สั้นๆว่า “ค่า HP” หรืออาจแปลเป็นภาษาไทยว่า “ค่าพลังชีวิต” ดังตัวอย่าง คำว่า ค่า HP หรือค่าพลังชีวิตนี้ หากใช้คำอื่นก็จะไม่สื่อถึง Health Power ดังที่ผู้เล่นส่วนใหญ่คุ้นเคย ดังนั้น จึงต้องใช้แนวการแปลแบบยึดรูปแบบภาษาที่เป็นที่นิยมอยู่แล้วในวงการเกม

2.7.2 **ทบทวนข้อมูลด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะ**

จากตัวอย่างแนวทางการแปลและการเลือกใช้คำในบริบทที่เกี่ยวข้องกับเกมจะเห็นได้ว่า มีความสอดคล้องกับแนวทางการแปลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาไว้ก่อนหน้า ไม่ว่าจะเป็นแนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีโดย ลินคอนล์น เฟอร์นานเดส (Lincoln Fernandes) และแนวทางการแปลเกมโดย คาร์เมน แมนกิรอน (Carmen Mangiron) และมินาโกะ โอ เฮแกน (Minako O’Hagan) โดยเฉพาะการแปลที่ควรคำนึงถึงคำศัพท์ที่นิยมใช้อยู่ก่อนหน้า หรือดังที่เฟอร์นานเดสเรียกแนวทางนี้ว่า “การยึดรูปแบบภาษานิยม (Conventionality)” ผู้วิจัยทบทวนข้อมูลด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะนี้ เพื่อพิสูจน์สมมติฐานที่ว่าการแปลเกมนั้นถึงผู้แปลจะมีอิสระในการแปลมากกว่าตัวบทประเภทอื่นดังที่โอ เฮแกนได้กล่าวไว้ แต่การแปลที่ดีย่อมต้องคำนึงแนวทางการแปลที่ถูกต้องตามหลักการแปล อีกทั้งต้องศึกษาข้อมูลด้านการตลาดเกมที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะ เพื่อให้ได้คำแปลที่นอกจากจะถูกต้องแล้ว ยังต้องสื่อให้ผู้รับสารเฉพาะกลุ่มนี้เกิดภาพ

(Scene) ที่ถูกต้องเช่นเดียวกัน ดังนั้นในขั้นตอนที่ 6 ซึ่งเป็นขั้นตอนการแปลตัวบท ผู้วิจัยจึงศึกษาข้อมูลด้านการตลาดเกมที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะเพื่อนำมาปรับใช้ควบคู่กับแนวทางการแปลอื่นๆที่ได้ทบทวนไว้เบื้องต้นเพื่อแปลเกมเบโยเน็ตตา ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แปลและบันทึกคำอธิบายไว้ในบทที่ 4 ของงานวิจัย

บทที่ 3
การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนการแปล

กอนซาโล ฟราสกา (Frasca, 2001 อ้างถึงใน Andreas Szurawitzki, 2010: 24) ให้คำนิยามเกี่ยวกับวิดีโอเกมไว้ว่า คือ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงทั้งที่เป็นตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหว และเป็นซอฟต์แวร์ที่ต้องใช้ผ่านเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเกมคอนโซล โดยมีผู้เล่นหลายคนในสถานที่เดียวกันหรือผ่านระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ส่วนฟรานส์ เมาย์ระ (Mäyrä, 2008: 12 อ้างถึงใน Andreas Szurawitzki, 2010: 24) ใช้คำว่า "ดิจิทัลเกม" (Digital games) เพื่ออธิบายสื่อบันเทิงนี้ แต่หมายรวมถึงอุปกรณ์ที่หลากหลายกว่า เช่น เกมที่เล่นบนมือถือ เป็นต้น จากคำนิยามทั้งสองที่ยกมาเบื้องต้น เห็นได้ว่าเกมเป็นสื่อบันเทิงที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่ การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับและจัดประเภทตัวบทจึงทำแตกต่างกันออกไป โดยจะขอยกตัวอย่างดังนี้

อองเดรส์ ซึราวิทซ์กิ (Andreas Szurawitzki) อ้างอิงแนวคิดเรื่อง ตัวบทไซเบอร์ (cyber text) ของเอสเปน อาร์เซท (Espen Aarseth) เพื่อใช้ในการจัดประเภทตัวบทเกมชุด Sairen ในงานวิจัยเรื่อง *Japanese Video Game Localization, A Case Study of Sony's Sairen Series* โดยคำว่า "cyber text" นี้ อาร์เซทกำหนดขึ้นเพื่อใช้จัดประเภทตัวบทที่สื่อมีบทบาทสำคัญเพื่อให้ได้มาซึ่งสุนทรียภาพของตัวบท อาร์เซท (Aarseth 1997, อ้างถึงใน Andreas Szurawitzki, 2010: 24) กล่าวว่า ผู้รับสารตัวบทประเภทนี้ต้องใช้ความพยายามมากกว่าการพลิกหน้าหนังสือเพื่ออ่านตัวบท แต่สิ่งที่ต้องทำคือ "การสำรวจตัวบท" อาร์เซทจึงใช้คำว่า "ผู้ใช้" (User) แทนคำว่า "ผู้อ่าน" (Reader) โดยผู้ใช้แต่ละคนจะได้รับสารที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับสิ่งที่ผู้ใช้เลือก ตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่อง *Hundred Thousand Billion Poems* ของเรมอนด์ เคียวโนว์ (Raymond Queneau) ที่มีการเรียงลำดับบทกวีต่างกัน ผู้ใช้จะได้อ่านบทกวีต่างบทกันขึ้นอยู่กับว่าผู้ใช้จะเลือกอ่านบทกวีใดในหน้านั้นๆ และบทกวีแต่ล่ะบทก็นำไปสู่บทกวีต่างบทกัน อีกตัวอย่างที่เห็นชัดของตัวบทไซเบอร์ (cyber text) คือเรื่อง *Twelve Blue* ของไมเคิล จอยซ์ (Michael Joyce) ตัวบทนี้ลิ้งค์หรือส่วนประกอบในไดอะแกรมที่ผู้ใช้เลือกจะเชื่อมโยงไปสู่เนื้อเรื่องส่วนต่างๆที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้น ผู้ใช้หรือผู้อ่านอาจไม่ได้อ่านเรื่องราวทุกบทของเรื่องจากการอ่านเนื้อหาที่เชื่อมโยงมาจากลิ้งค์ ทั้งนี้ผู้อ่านต้องประติดประต่อเรื่องราวด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าผู้อ่านอาจไม่ได้อ่านเนื้อเรื่องทุกตอน แต่นั่นก็ไม่สำคัญเท่ากับผลตอบสนองที่ได้จากการอ่านตัวบทประเภทนี้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่ามีเพียงเกมบางประเภทเท่านั้นที่จัดเป็นตัวบทไซเบอร์ได้ ยกตัวอย่างเช่น เกมรถแข่ง (car racing games) ที่ผู้ใช้หรือผู้เล่นในกรณีนี้สามารถเลือกรถที่ตนถูกใจ ปรับแต่งอุปกรณ์ เลือกสนามแข่งขัน และในบางกรณีสามารถเลือกรถคู่แข่งได้ เมื่อผู้เล่นเลือกรถ อุปกรณ์แต่งรถ และสนามแข่งที่แตกต่างกัน ประสบการณ์ที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกมย่อมแตกต่างกันออกไป เกมอีกประเภทหนึ่งที่น่าจะจัดให้อยู่ในประเภทของตัวบทไซเบอร์ได้คือ เกมต่อสู้ (fighting games) ซึ่งผู้เล่นเลือกตัวละคร สถานที่ต่อสู้ และระดับความยากง่ายได้เอง อีกทั้งผู้เล่นแต่ละคนยังมีวิธีการต่อสู้ที่แตกต่าง โดยเลือกที่จะจู่โจม กระโดด หรือหลีกเลี่ยงการโจมตีได้เอง ผู้เล่นบางคนเน้นความรวดเร็วในการจู่โจม ในขณะที่บางคนนิยมการหยั่งเชิง คอยหลีกเลี่ยงเพื่อหาโอกาสที่เหมาะสม การเลือกตัวละครก็คล้ายกับการเลือกลิ้งค์ที่จะเชื่อมไปสู่ประสบการณ์หรือเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไป แต่เกมเบโยเน็ตตาเป็นเกมที่ต่างจากเกมทั้งสองประเภทเบื้องต้น เนื่องจากมีการวางโครงเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบเหมือนภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง กล่าวคือ ถึงแม้ว่าผู้เล่นจะสามารถควบคุมตัวละครในการต่อสู้ เดินทาง กระโดด หรือหลบเลี่ยงศัตรู แต่ผู้เล่นก็ยังคงต้องเล่นฝ่าด่านต่างๆตามที่เกมกำหนด ภาพยนตร์แอนนิเมชั่นในเกมก็ฉายตามลำดับของเนื้อเรื่องเพื่อบอกเล่าเรื่องราว ผู้เล่นทุกคนจึงได้รับรู้เรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบเหมือนการชมภาพยนตร์ ต่างกันที่ผู้เล่นเปรียบเสมือนส่วนหนึ่งของภาพยนตร์โดยเป็นผู้ควบคุมตัวละครหลัก ดังนั้น เกมเบโยเน็ตตาจึงยังไม่อาจจัดอยู่ในประเภทตัวบทไซเบอร์ได้เหมือนเกมบางประเภท

เนื่องจากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมในแง่ของตัวบทยังไม่กว้างขวาง การวิจัยเกมส่วนใหญ่เน้นไปที่กระบวนการและขั้นตอนด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี การวิเคราะห์เพื่อจัดประเภทของตัวบทจึงยังไม่ชัดเจนว่าเกมเป็นตัวบทประเภทใด ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างความพยายามในการจัดประเภทตัวบทของเกมโดยอองเดรส์ ซึราวิทซ์กิ (Andreas Szurawitzki) แต่ดังที่ผู้วิจัยได้อธิบายไว้เบื้องต้นว่าประเภทตัวบทไซเบอร์เหมาะสำหรับเกมบางประเภทเท่านั้น ดังนั้น ในการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับเกมเบโยเน็ตตาเพื่อทำความเข้าใจก่อนลงมือแปลในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงยังคงยึดแนวทางการจัดประเภทตัวบทของแคทธารินา ไรซ์ (Katharina Reiss) เพื่อจัดประเภทของตัวบทและทำความเข้าใจกับวัตถุประสงค์หลักของตัวบท และเพื่อความเข้าใจตัวบทฉบับอย่างลึกซึ้ง ผู้วิจัยวิเคราะห์ตามแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับโดย คริสติอาเน นอร์ด (Christiane Nord) และแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์โดยสารภี แกสตัน เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดของตัวบทประเภทเกมที่มีความหลากหลายนี้

3.1 การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ

3.1.1 การวิเคราะห์ประเภทตัวบท

เกมคอนโซลเบโยเน็ตตา (Bayonetta) เป็นตัวบทต้นฉบับที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษา ซึ่งตัวบทประเภทนี้แตกต่างจากตัวบทประเภทอื่นที่มีลักษณะของตัวบทลักษณะเดียว เช่น นิยายมีตัวบทเป็นตัวอักษร ในขณะที่ภาพยนตร์มีตัวบทที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและเสียง โดยเกมในปัจจุบันนั้นจะประกอบไปด้วยตัวบทที่เป็นอักษรในส่วนของข้อมูลต่างๆ อาทิ ประวัติความเป็นมาของอุปกรณ์ อาวุธ ตัวละคร หรือคำแนะนำในการเล่นเกมและการควบคุมอุปกรณ์ต่างๆ ที่ปรากฏให้ผู้เล่นเห็นบนจอโทรทัศน์หรือจอคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังมีตัวบทประเภทสื่อภาพและเสียงซึ่งพบในภาพยนตร์แอนนิเมชั่น (cut scenes) ที่มีบทบาทสำคัญในการเล่าเรื่องราวของเกม ดังนั้น เมื่อวิเคราะห์ตามแนวทางการวิจารณ์งานแปลของไรซ์ ตัวบทต้นฉบับเกมเบโยเน็ตตา (Bayonetta) จึงจัดเป็นตัวบท Audio-medial Text ซึ่งเป็นตัวบทประเภทที่ผลิตขึ้นเพื่อนำไปใช้ในการพูดหรือการร้อง วิธีการที่ใช้ถ่ายทอดสารมักเกี่ยวข้องกับสื่อที่อยู่นอกตัวบท

อย่างไรก็ตามถึงว่าตัวบทเกมเบโยเน็ตตาจะจัดอยู่ในตัวบทประเภทสื่อโสตทัศน์ แต่ตามที่ได้กล่าวไว้เบื้องต้นว่า ตัวบทประเภทเกมเป็นตัวบทที่มีความหลากหลาย การจัดประเภทให้เป็นตัวบทประเภทสื่อโสตทัศน์นั้นเกิดจากการพิจารณาลักษณะเด่นโดยรวมของตัวบทต้นฉบับ ดังนั้น เพื่อความชัดเจนในการแบ่งประเภทตัวบท ตัวบทต้นฉบับเกมเบโยเน็ตตาจึงสามารถแบ่งประเภทตัวบทย่อยตามหน้าที่ในการสื่อสารได้อีก ดังนี้

3.1.1.1 Informative Text หมายถึง ตัวบทที่เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาข้อมูล โดยผู้เขียนเลือกรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดการสื่อความหมายที่มีประสิทธิภาพและเนื้อหาที่ชัดเจน

ตัวอย่างที่ 1 ***Unicorn Horn***

Cured via crystallization, Unicorn Horn is a Concocting compound used by witches. It is useless by itself.

ตัวอย่างที่ 2

Weapons can be assigned to Set A or Set B. You can change sets at any time during the game by using LT

LT *Select* A *OK* B *Cancel*

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่าเนื้อหาทั้ง 2 ส่วนมีหน้าที่ในการให้ข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นตัวอย่างที่ 1 ซึ่งเป็นข้อมูลของเขายูนิคอร์น หรือตัวอย่างที่ 2 ซึ่งแนะนำวิธีการเปลี่ยนอาวุธระหว่างเล่นเกม

3.1.1.2 Dialogue หมายถึง ตัวบทการสนทนาโต้ตอบระหว่าง 2 ฝ่ายเพื่อสื่อสารข้อความบางอย่างซึ่งกันและกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

Enzo - Bayonetta	So, I asked around, and some whale in Europe is trying to fence a huge rock on the black market.
Enzo - Bayonetta	He calls it the “Right Eye.”
Enzo - Bayonetta	Saying it’s a part of some set called “The Eyes of the World.”
Enzo - Bayonetta	Fits the bill of what you’re after, don’t it?
Enzo - Bayonetta	Now here is the funny bit.
Enzo - Bayonetta	The stone passes around the hall of power for hundreds of years, vanishes, and then the black market goes white hot for the thing.
Enzo - Bayonetta	But the seller wanted an arm and a leg for it, to the point no one could stomach the price.

ตัวอย่างข้างต้นเป็นตัวอย่างบทสนทนาในภาพยนตร์แอนนิเมชั่น (cut scene) ซึ่งฉายคั่นในแต่ละตอนระหว่างเล่นเกมเพื่อบอกเล่าเรื่องราวในรูปแบบของภาพยนตร์ ตัวบทที่พบจึงมีลักษณะเฉพาะของตัวบทประเภทสื่อโสตทัศน์

3.1.2 **การวิเคราะห์ตัวบท**

การวิเคราะห์ตัวบท นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 79) แนะนำว่าให้วิเคราะห์โดยเริ่มจากองค์ประกอบภายนอกตัวบทไปหาองค์ประกอบภายในตัวบท เนื่องจากโดยทั่วไปสถานการณ์จะมีอยู่ก่อนที่จะมีตัวบท และสถานการณ์จะเป็นตัวควบคุมการนำสิ่งที่เป็นองค์ประกอบภายในมาใช้ ถ้าผู้อ่านหรือผู้แปลสามารถค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยภายนอกตัวบทจากปัจจัยรอบตัวบทได้ ก็จะทราบถึงลักษณะภายในเรื่องได้ สิ่งที่ผู้แปลต้องตระหนักคือ องค์ประกอบภายในและภายนอกตัวบทจะส่งผลแก่กัน

3.1.2.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกตัวบท

ในการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกตัวบท ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้การวิเคราะห์ตามแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับโดย คริสติอาเน นอร์ด (Christiane Nord) ที่เหมาะสำหรับการวิเคราะห์ตัวบททั่วไปเพื่อทำความเข้าใจเบื้องต้น และแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์โดยสารภี แกสตัน ที่เกิดจากการต่อยอดแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ดให้เหมาะสมกับตัวบทประเภทภาพยนตร์ ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวทางการวิเคราะห์ทั้งสองเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ เนื่องจากเนื้อหาของตัวบทประเภทเกมเป็นตัวบทที่มีความหลากหลาย โดยวิเคราะห์ประเด็นที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

1) ผู้ส่งสาร (ผู้เขียนบท ผู้กำกับ)

ฮิเดกิ คามิยะ (Hideki Kamiya) ผู้กำกับเกมเบโยเน็ตตา (Bayonetta) เป็นนักพัฒนาเกมและผู้กำกับเกมที่เคยร่วมงานกับค่ายเกมที่มีชื่อเสียง อาทิ Capcom และ Clover Studio ปัจจุบันทำงานให้กับค่ายเกม Platinum Games ร่วมกับทีมงานที่เคยร่วมงานกันใน Clover Studio บริษัทลูกในเครือของค่าย Capcom

คามิยะสมัครงานในตำแหน่ง นักพัฒนาเกมกับค่ายเกมหลายแห่งหลังจบการศึกษา จนกระทั่งได้ร่วมงานกับค่าย Namco ค่ายเกมที่มีชื่อเสียง เจ้าของเกมชื่อดังตลอดกาลอย่าง Pac-Man แต่คามิยะกลับไม่ได้รับโอกาสจาก Namco ให้ทำงานในตำแหน่งนักพัฒนาเกมอย่างที่เขาต้องการ ในปี พ.ศ. 2542 คามิยะจึงเข้าร่วมงานกับค่าย Capcom ในฐานะนักพัฒนาเกมเต็มตัว โดยผลงานที่มีชื่อเสียงลำดับต้นๆของเขา ได้แก่ Resident Evil ในฐานะผู้ริเริ่ม และ Resident Evil ภาค 2 ในฐานะผู้กำกับ เกมที่สร้างชื่อให้กับคามิยะอย่างมากในลำดับต่อมาคือเกม Devil May Cry ซึ่งถึงปัจจุบันมีการสร้างมาแล้ว 4 ภาค และภาคพิเศษอีก 1 ภาค และผลงานชิ้นสุดท้ายที่คามิยะเป็นผู้กำกับให้กับค่าย Clover Studio ได้แก่ Ōkami เมื่อค่ายเกม Clover Studio ปิดตัวลง คามิยะและทีมงานเดิมร่วมกันก่อตั้งบริษัทใหม่ชื่อ Platinum Games ซึ่งเป็นบริษัทที่ผลิตเกมให้กับค่ายเกมต่างๆ รวมถึงเกมเบโยเน็ตตา (Bayonetta) ที่ร่วมมือกับค่าย Sega และเป็นเกมที่ได้คะแนนเต็ม 40 คะแนน ลำดับที่ 12 จากนิตยสารฟามิสึ (Famitsu) นิตยาสารเกมของญี่ปุ่นที่ได้รับการยอมรับจากวงการเกมทั่วโลก

คามิยะเป็นนักพัฒนาเกมที่สร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการเกมเสมอ ทั้งจากเกม Resident Evil เกมยิงปืนที่ประสานรวมลักษณะเด่นของเกมแนว RPG คือ มีการเปลี่ยน พัฒนา และซื้อขายอุปกรณ์อาวุธ มีการพัฒนาขีดความสามารถของตัวละคร ต่างจากเกมยิงปืนในยุคแรกๆ ที่เน้นการตะลุยต่อสู้เพียงอย่างเดียว หรือ Ōkami ซึ่งสร้างความแปลกใหม่ โดยภาพแอนนิเมชั่นในเกมเป็นภาพเลียนแบบลักษณะภาพวาดพู่กันญี่ปุ่นตลอดทั้งเกม อันเป็นแนวคิดตัวอย่างที่เกมชื่อดังอย่าง Street Fighter นำไปประยุกต์ใช้ คุณสมบัติข้อนี้เองที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอก เกี่ยวกับผู้ส่งสารที่ช่วยให้นักวิจัยเข้าใจแนวทางและแนวคิดในการทำงานของคามิยะที่มักจะคิดนอกกรอบและคิดต่าง

2) ค่ายผู้ผลิต

ตามแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์โดยสารภี แกสตัน ค่ายภาพยนตร์นั้นถือเป็นอีกปัจจัยที่ควรศึกษา และเนื่องจากตัวบทประเภทเกมถือเป็นตัวบทประเภทสื่อโสตทัศน์เช่นเดียวกัน ผู้วิจัยจึงประยุกต์ใช้แนวทางดังกล่าวในการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ

เกมเบโยเน็ตตา (Bayonetta) สร้างและพัฒนาโดยค่ายเกมอิสระในประเทศญี่ปุ่นชื่อ Platinum Games, Inc. โดยมี Sega ค่ายเกมขนาดใหญ่เป็นผู้จัดจำหน่าย ค่าย Platinum Games เดิมมีชื่อว่า Seeds, Inc ก่อตั้งในเดือนสิงหาคมปี พ.ศ. 2549 โดย ชินจิ มิกามิ (Shinji Mikami) อาซึชิ อินาบะ (Atsushi Inaba) และ อิเดกิ คามิยะ (Hideki Kamiya) ซึ่งล้วนเป็นสมาชิกหลักของค่าย Clover Studio ค่ายย่อยของ Capcom โดยมีผลงานที่มีชื่อเสียงและสร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการเกมหลายเกม อาทิ Viewtiful Jo Okami และ God Hand

3) สถานที่

เกมเบโยเน็ตตาได้รับการพัฒนาและออกจำหน่ายในปี พ.ศ.2552 ที่ประเทศญี่ปุ่นและออกวางจำหน่ายในสหรัฐอเมริกาในปีถัดมา ลักษณะของเกมผสมผสานทั้งวัฒนธรรมของญี่ปุ่นซึ่งเป็นสถานที่ผลิตเกม และวัฒนธรรมตะวันตกเนื่องจากการผลิตเกมมีเป้าหมายในการวางจำหน่ายทั่วโลก อีกทั้งการแปลเกมเป็นภาษาต่างๆ มักจะแปลจากฉบับแปลภาษาอังกฤษ ผู้แปลควรจะคำนึงถึงปัจจัยด้านสถานที่ ทั้งสถานที่ผลิตเกมและสถานที่แปลเกมฉบับที่จะนำมาแปล

4) เวลา (ปีที่ผลิต)

นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 87) กล่าวว่า ปัจจัยด้านเวลาเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเป็นเครื่องบ่งชี้เบื้องต้นเกี่ยวกับสภาพภาษาที่ใช้ในตัวบทนั้น ภาษาที่ใช้ในตัวบทนอกจากจะแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงภาษาไปตามกาลเวลาแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมวัฒนธรรมในเวลานั้นด้วย

เกมเบโยเน็ตตาได้รับการพัฒนาและออกจำหน่ายในปี พ.ศ.2552 ที่ประเทศญี่ปุ่นและออกวางจำหน่ายในสหรัฐอเมริกาและยุโรปในปี 2553 ช่วงเวลาดังกล่าวนับเป็นช่วงเวลาที่เกมแอ็คชั่นแนวใหม่กำลังเป็นที่นิยม โดยมีการผสมผสานระหว่างเกมแอ็คชั่นและเกมอาร์พีจี (RPG, Role-Play Game) จนเกิดเป็นเกมแอ็คชั่นอาร์พีจี (Action Role-play game, Action/RPG หรือ ARPG) โดยมีเกม Devil May Cry ซึ่งเป็นเกมที่กำกับการผลิตโดยคามิยะ (Kamiya) เป็นเกมนำล่องแนวทางเกม ARPG แนวใหม่ การศึกษาลักษณะเกม แนวทางการดำเนินเรื่องของเกมต่างๆในช่วงเวลาดังกล่าวจึงเป็นประโยชน์ต่อการแปลเกมเรื่องเบโยเน็ตตาในครั้งนี้

5) ผู้รับสาร (กลุ่มผู้รับชมเป้าหมาย)

เกมเบโยเน็ตตาได้รับการจัดประเภทให้อยู่ในระดับ(Rating) “M” (Mature 17+) โดยคณะกรรมการจัดระดับสื่อซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Rating Board หรือ ESRB) ซึ่งเป็นองค์กรจัดระดับเกมของประเทศสหรัฐอเมริกาทำหน้าที่จัดและให้ระดับของแต่ละเกมก่อนนำวางจำหน่าย เกมระดับ M หมายถึงเกมที่เหมาะสำหรับผู้มีอายุ 17 ปีขึ้นไป โดยเนื้อหาและภาพที่ปรากฏในเกมอาจประกอบไปด้วย ฉากที่รุนแรงส่อไปในทางเพศและอบายมุข ภาษาและมุขตลกที่ไม่เหมาะสม และเนื้อหาอาจส่งผลกระทบที่รุนแรง ดังนั้น ผู้รับสารเกมเบโยเน็ตตาจึงเป็นผู้รับสารเฉพาะกลุ่มทั้งในแง่ของสื่อที่รับและในแง่ของอายุผู้เล่นเกม

ในประเทศไทยกลุ่มผู้รับสารอาจไม่สอดคล้องกับกลุ่มผู้รับสารดั้งเดิมที่ผู้ผลิตคาดหวังไว้ เนื่องการจัดระดับสื่อซอฟต์แวร์บันเทิงประเภทเกมยังไม่เกิดขึ้น ทั้งประเทศไทยยังไม่มีผู้จัดจำหน่ายเกมคอนโซลโดยตรง การจัดจำหน่ายเกมจึงเป็นการจำหน่ายเกมที่นำเข้าโดยผู้ประกอบการรายย่อย ระบบการจัดระดับและสัญลักษณ์ที่แสดงเป็นของต่างประเทศ การบังคับใช้ในประเทศไทยจึงไม่เป็นผล ทำให้ผู้เล่นเกมทุกระดับอายุสามารถ

ซื้อหาได้อย่างสะดวก การแปลเกมจึงควรทำอย่างระมัดระวังเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับผู้รับสารในประเทศ

6) วัตถุประสงค์ในการสื่อสาร

วัตถุประสงค์หลักในการผลิตเกมเบโยเน็ตตานั้นไม่ต่างจากการวัตถุประสงค์ในการผลิตเกมอื่นๆในท้องตลาด คือ เพื่อสร้างความบันเทิง สนุกสนาน และความตื่นเต้นให้แก่ผู้เล่น อย่างไรก็ตามจากบทสัมภาษณ์ที่ ฮิเดกิ คามิยะ (Hideki Kamiya) ได้ให้สัมภาษณ์ไว้กับสื่อแขนงต่างๆ จะเห็นได้ว่าการผลิตเกมเบโยเน็ตตานั้นมีวัตถุประสงค์หลักอีกอย่าง คือ การผลิตเกมที่มีความแปลกใหม่ และนำเสนอสิ่งที่ผู้เล่นเกมไม่สัมผัสมาก่อนจากการเล่นเกมแอ็คชั่นอื่นๆ คามิยะกล่าวในการให้สัมภาษณ์กับเว็บไซต์ GameZine.co.uk ไว้ว่า เกมเบโยเน็ตตาเป็นทั้งการพัฒนาและการปฏิวัติ เป็นการพัฒนาเนื่องจากการสร้างสรรค์เกมเบโยเน็ตตาได้รับแรงบันดาลใจจากเกมสามมิติที่มีมาก่อนหน้าและเป็นการปฏิวัติ เนื่องจากลักษณะเกมได้ฉีกออกจากแนวทางของเกมแอ็คชั่นและสร้างนิยามใหม่ให้กับเกมประเภทนี้

3.1.2.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบท

1) ตัวละคร

ตัวละครในเกมคอนโซลนั้นถึงแม้จะถูกควบคุมโดยผู้เล่นเกม แต่ตัวละครในเกมก็มีลักษณะนิสัย ความเป็นมา ลักษณะภาษาที่ใช้ก็แตกต่างกันออกไปตามเนื้อเรื่องที่ผู้เขียนบทกำหนดขึ้น ดังนั้น การวิเคราะห์ตัวละครในเกมจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้ผู้แปลเข้าใจและถ่ายทอดความเป็นตัวละครนั้นๆออกมาได้เหมือนกับตัวบทต้นฉบับมากที่สุด โดยตัวละครในเกมเบโยเน็ตตาแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มหลัก คือ แม่มดรติกาลอัมบรา นักเวทย์แห่งแสงลูแมน และมนุษย์ โดยมีรายละเอียดของตัวละครหลัก ดังต่อไปนี้

ตัวละครฝ่ายแม่มดรติกาลอัมบรา (Umbra Witches)

1. **เบโยเน็ตตา** (Bayonetta) เป็นตัวละครหลักของเรื่องที่มาจากเผ่าแม่มดรติกาลอัมบรา เบโยเน็ตตาเป็นหนึ่งในบรรดาแม่มดที่รอดชีวิตอยู่เพียงไม่กี่คนหลังเหตุการณ์กวาดล้างแม่มด เธอจึงพยามยามตามหาความจริงเกี่ยวกับตัวเองและผู้ที่เกี่ยวข้อง หลังถูกปลุก (โดยบังเอิญจากแอนโตนิโอ เรดเกรฟ

และลุกกะ บุตรชาย) จากการจองจำในโลงศพใต้ทะเลสาบกว่า 500 ปี เมื่อตื่นจากหลับใหล เบโยเน็ตตาต้องต่อสู่กับเหล่าทูตสวรรค์ที่คอยขัดขวาง โดยอาศัยพลังวิเศษและทักษะในการใช้อาวุธวิเศษ เบโยเน็ตตาเป็นตัวละครที่มีทักษะในการต่อสู้สูง จึงเป็นตัวละครที่มีความมั่นใจในตัวเองสูงเช่นเดียวกัน ความมั่นใจที่ว่ามักจะแสดงออกมาในรูปของคำพูดถากถาง เย้ยหยันคู่ต่อสู้ด้วยมุขตลกร้าย แต่ความไม่รู้ถึงเรื่องราวในอดีตของตนเอง ตัวละครจึงแสดงออกถึงความสับสนเป็นครั้งคราว

2. **ฌาน** (Jeanne) เป็นแม่มดรติกาลที่รอดจากการกวาดล้างแม่มดเมื่อ 500 ปีก่อนเช่นเดียวกับเบโยเน็ตตา ในอดีตฌานเป็นทั้งเพื่อนร่วมเผ่าคู่แข่งคนสำคัญของเบโยเน็ตตา บุคลิกลักษณะนิสัยของฌานนั้นแตกต่างจากเบโยเน็ตตาคือ เป็นคนใจร้อน วู่วาม จริงจัง และก้าวร้าว และเนื่องจากฌานไม่ได้สูญเสียความทรงจำในอดีตเหมือนกับเบโยเน็ตตา ฌานจึงสนุกกับการยั่วยุและกลั่นแกล้งเบโยเน็ตตาเกี่ยวกับอดีตที่ลืมเลือน ตามเนื้อเรื่องฌานร่วมมือกับฝ่ายตรงข้ามต่อสู้กับเบโยเน็ตตาถึง 4 ครั้ง แต่ดูเหมือนนั่นจะเป็นแผนการที่ฌานได้วางขึ้นเพื่อช่วยเบโยเน็ตตาให้ฟื้นความทรงจำ

3. **เซเรซ่า** (Cereza) เด็กหญิงที่ปรากฏตัวในตอนที่ 2 ของเนื้อเรื่อง เป็นเด็กหญิงที่เบโยเน็ตตาพบโดยบังเอิญ เป็นเด็กที่ดูอ่อนแอและขี้แง แต่มีอำนาจวิเศษในตัว สามารถมองเห็นเหล่าทูตสวรรค์ด้วยตาเปล่าได้ ตลอดทั้งเรื่องเซเรซ่าเรียกเบโยเน็ตตาว่า “แม่” ทั้งๆที่เบโยเน็ตตายืนยันว่าไม่รู้จักเด็กคนนี้ แต่เซเรซ่าก็คอยรบเร้าให้ “แม่” พาไปพบพ่อของเธอตลอดทั้งเกม แท้จริงแล้วเซเรซ่าก็คือเบโยเน็ตตาในวัยเด็กที่อีกฝ่ายส่งมาเพื่อกระตุ้นความทรงจำและปลุกพลังอำนาจในตัวเบโยเน็ตตานั่นเอง เซเรซ่าเป็นทารกที่ถูกห้ามไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับหนทางแห่งมนต์ดำตั้งแต่เกิด เพราะเป็นทารกที่ถือกำเนิดจากมารดาผู้เป็นแม่มดรติกาลและบิดาผู้เป็นนักเวทย์แห่งแสง และเชื่อกันว่าจะเป็นทารกผู้จะนำความล่มสลายมาสู่เผ่าพันธุ์อันเก่าแก่ทั้งสอง ความน่ารักและไร้เดียงสาของเซเรซ่าทำให้เบโยเน็ตตาใจอ่อนและคอยดูแลปกป้องตลอดทั้งเกม

ตัวละครฝ่ายนักเวทย์แห่งแสงลูแมน (Luman Sages)

1. **บาลเดอร์ (Balder)** เป็นนักเวทย์ลูแมนตนสุดท้ายและเป็นผู้นำฝ่ายแห่งแสง บาลเดอร์เป็นตัวละครที่อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ทั้งหมด เป็นนักวางแผนที่เลือดเย็น ภายนอกเป็นตัวละครที่สงบนิ่ง เย็นชา การแต่งตัวและลักษณะการพูดแสดงถึงความเป็นชนชั้นสูงและความยะโส บาลเดอร์เองมีพลังอำนาจสูงในฐานะดวงเนตรขวาแห่งพิภพ (the Right Eye of the World) และมีความทะเยอทะยานต้องการพลังอำนาจจากดวงเนตรซ้ายแห่งพิภพของฝ่ายแม่มดรติกาล จึงวางแผนหลอกลวงความรักจากแม่มดอัมบราจนให้กำเนิดเบโยเน็ตตา ผู้เป็นดวงเนตรซ้ายแห่งพิภพ (the Left Eye of the World) จนเกิดความแตกแยกและนำไปสู่ยุคแห่งการกวาดล้างแม่มด บาลเดอร์ต้องการอาศัยพลังของตนและเบโยเน็ตตาเพื่อปลุกจูบิเลียส พระมารดาผู้สร้าง โดยหวังจะใช้อำนาจของพระมารดารวม 3 ภพเป็นหนึ่งเพื่อบาลเดอร์จะได้ปกครองเพียงผู้เดียว

2. **จูบิเลียส พระมารดาผู้สร้าง (Jubileus, The Creator)** คือเทพเจ้าสูงสูดผู้ปกครองโลกยุคโบราณ เมื่อครั้งที่โลกยังรวมกับเป็นภพเดียว แต่เมื่อเกิดโลกาวินาศ จูบิเลียสก็สูญเสียอำนาจและถูกจองจำในกายหินของตน โลกที่เคยเป็นภพเดียวจึงถูกแบ่งออกเป็น 3 ภพ คือ สวรรค์ (Paradiso) โลกมนุษย์ (Purgatorio) และนรก (Inferno) และเพื่อรักษาสมดุลของโลก จึงมีการแบ่งอำนาจ โดยนักเวทย์แห่งแสงลูแมนได้รับอำนาจจากเนตรขวาแห่งพิภพ ส่วนแม่มดรติกาลอัมบราได้รับอำนาจของเนตรซ้ายแห่งพิภพ ต่างฝ่ายต่างรักษาอำนาจและสมดุลของโลกไว้

ตัวละครที่เป็นมนุษย์

1. **ลุกกะ (Luka)** นักหนังสือพิมพ์อิสระ ผู้มีเป้าหมายในการพิสูจน์ว่าโลกนี้ไม่ได้มีแต่มนุษย์ เขาฝังใจว่าโลกนี้มีอำนาจที่มองไม่เห็นดังที่พ่อของเขาเชื่อ ครั้งเป็นเด็ก ลุกกะติดตามผู้เป็นพ่อออกสืบเรื่องลี้ลับจนพบโลงศพที่จองจำเบโยเน็ตตา ขณะที่พ่อเขากำลังเปิดโลงศพนั้น ก็ถูกเหล่าทูตสวรรค์จู่โจม ลุก

กะผู้เป็นมนุษย์ธรรมดาไม่อาจมองเห็นทูตเหล่านั้นจึงเข้าใจผิดว่าผู้ที่ทำร้ายพ่อของเขาจนตายคือ เบโยเน็ตตา เมื่อลุกกะโตขึ้น จึงพยายามตามหาเบโยเน็ตตาพร้อมความหวังที่จะแก้แค้น เนื่องจากลุกกะต้องอยู่คนเดียวตั้งแต่เด็กจนโต เขาจึงมีนิสัยกะล่อนเพื่อเอาตัวรอด ภายนอกดูเป็นคนตลกโปกฮาไม่เอาถ่าน และกะล่อนไปวันๆ ลักษณะนิสัยของเขาแตกต่างจากตัวละครอื่นๆ ที่กล่าวมาข้างต้นโดยสิ้นเชิง เนื่องจากไม่มีอำนาจวิเศษใดๆ จึงไม่ทะนงตนหรือหยิ่งยะโสเหมือนเหล่าผู้วิเศษ

2. **เอนโซ (Enso)** พ่อค้าตลาดมืดและแหล่งข่าวของเบโยเน็ตตา ไม่มีพลังอำนาจวิเศษใดๆ แต่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเหล่าผู้วิเศษฝ่ายรติกาล ทำการค้าและติดต่อกับโรแดง พ่อค้าอาวุธปีศาจและผู้ช่วยเบโยเน็ตตาเรื่องอาวุธและอุปกรณ์วิเศษ เอนโซมีบุคลิกของพ่อค้าหัวใส หวังแต่ผลกำไร รูปลักษณ์ภายนอกเป็นคนอ้วน แต่งตัวฟู่ฟ่า ชอบสูบซิการ์เป็นนิสัย ลักษณะนิสัยเป็นคนขี้ขลาด แสดงอาการหวาดกลัวอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเผชิญหน้าศัตรู เป็นคนที่มักจะโอ้อวดคุยโต พูดจาหยาบคาย แต่อย่างไรก็ตามเอนโซก็มีความสามารถสูงในการหาข่าววงในทั้งจากตลาดมืดและแหล่งข่าวต่างๆ ถือเป็นตัวละครหนึ่งที่สร้างสีสันและความขบขันให้กับเนื้อเรื่อง

2) ฉาก

เรื่องราวในเกมเบโยเน็ตตาเกิดขึ้นในโลกที่ผู้พัฒนาเกมจินตนาการขึ้น โดยโลกแห่งจินตนาการนี้แบ่งออกเป็นสถานที่หรือฉากหลัก 3 ฉากด้วยกัน โดยฉากหลักทั้งสามแทนภพทั้งสามของโลกแห่งจินตนาการอันประกอบด้วย สวรรค์ (Paradiso) โลกมนุษย์ (Purgtorio) และนรก (Inferno) ซึ่งคามิยะ ผู้พัฒนาเกมได้แรงบันดาลใจจากบทกวีชื่อดังเรื่อง *"The Divine Comedy"* ของกวีเอกชาวอิตาเลี่ยน ดังเต้ อะลิกิเอลี (Dante Alighieri) ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน เช่นเดียวกับที่คามิยะนำมาใช้เป็นชื่อของภพทั้งสาม

1. **สวรรค์ (Paradiso)** คือที่อยู่ของเหล่าทูตสวรรค์ (Angles) และเป็นแหล่งอำนาจของ บาลเดอร์นักเวทย์แห่งแสงคนสุดท้าย และเป็นผู้ทำลายสมดุลของ 3 ภพโดยการพยายามที่จะยึดอำนาจของฝ่ายแม่มดรติกาล เหล่าทูตสวรรค์นี้

เองที่เป็นศัตรูของเบโยเน็ตตา ตัวละคร สถานที่ และบรรยากาศของภพแห่งนี้จะแสดงถึงแสงสว่างด้วยการใช้สีขาว ลำแสงที่ทอประกาย และเครื่องประดับประดาสีทองอร่าม

2. **โลกมนุษย์** (Purgtorio) คือภพที่ขั้นกลางระหว่างสวรรค์และนรก โดยสถานที่หลักคือเมืองวีเกิร์ด (Vigird) เมืองสมมติในยุโรป ดังนั้น สถานที่ สถาปัตยกรรม และบรรยากาศจึงเป็นการจำลองแบบตามศิลปะยุโรป แต่ก็มีการผสมผสานไม่ชัดเจนว่าเป็นศิลปะยุโรปยุคใด เมืองวีเกิร์ดเป็นเมืองที่มนุษย์ผู้ไม่มีอำนาจวิเศษอาศัยอยู่ และเป็นภพเดียวที่ทั้งฝ่ายนักเวทย์แห่งแสงและแม่มดรติกาลเข้าออกได้อย่างอิสระโดยมนุษย์ไม่สามารถมองเห็นได้
3. **นรก** (Inferno) คือแหล่งอำนาจวิเศษของเหล่าแม่มดรติกาล เป็นที่อยู่ของเหล่าสัตว์อสูรที่แม่มดรติกาลจะอัญเชิญมาเพื่อการต่อสู้กับศัตรู ภพที่ 3 นี้แตกต่างจากภพทั้งสองที่กล่าวมาก่อนหน้าคือ ไม่มีการแสดงลักษณะที่ชัดเจนของสถานที่ สถาปัตยกรรม จะแสดงก็เพียงแต่บรรยากาศที่มืดมนด้วยฉากสีดำ ม่วง และแดงเข้ม

ฉากหลักทั้งสามของโลกแห่งจินตนาการนี้ช่วยให้ผู้เล่นเกมเกิดความรู้สึกคล้อยตามโดยที่ไม่ต้องอาศัยคำอธิบายเพิ่มเติม เช่นเดียวกันกับนักแปล ฉากและสถานที่ถือเป็นตัวบ่งชี้อย่างหนึ่งที่ช่วยบอกถึงวัจนลีลา สำนวน คำศัพท์ ระดับภาษา และรูปประโยคที่ผู้แปลควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับตัวละครในฉากหรือในที่นี้คือภพต่างๆ เพราะแน่นอนว่านักเวทย์แห่งแสงและแม่มดรติกาลย่อมใช้ภาษาที่แตกต่างจากมนุษย์สามัญทั่วไป

3) เนื้อเรื่องย่อ

เบโยเน็ตตาเป็นเกมที่มีเรื่องราวหลักเกิดขึ้น ณ เมืองวีเกิร์ด ทวีปยุโรป อันเป็นสถานที่ดำเนินเรื่องหลักของโลกมนุษย์ เนื้อหาหลักคือเรื่องราวของเหล่าผู้วิเศษที่คอยรักษาความสมดุลของโลกในจินตนาการแห่งนี้ โดยแบ่งอำนาจออกเป็น 2 ฝ่าย คือ นักเวทย์แห่งแสงลูแมน (Luman Sages) และ แม่มดรติกาลอัมบรา (Umbra Witches) แต่วันหนึ่งความสมดุลและความสงบสุขก็ต้องถึงจุดจบ เมื่อบาลเดอร์ (Balder) นักเวทย์ที่มีอำนาจสูงสุดในฐานะเนตรขาวแห่งพิภพได้หลอกลวงความรักจากแม่มดอัมบรา จนให้กำเนิด

ทารกที่เป็นสายเลือดของทั้งสองฝ่าย ทำให้เกิดความแตกแยกปานปลายจนกลายเป็นสงคราม ฝ่ายนักเวทย์แห่งแสงดึงมนุษย์เข้าร่วมโดยกล่าวหาว่าเหล่าแม่มดคือผู้ใช้อำนาจชั่วร้าย นำไปสู่ยุคแห่งการล่าแม่มด

500 ปีผ่านไปเบโยเน็ตตาตื่นจากหลับใหล แต่ไม่อาจจำเรื่องราวในอดีตได้ มีเพียงภาพเหตุการณ์นองเลือดที่ยังคงอยู่ในความทรงจำ เบโยเน็ตตาพยายามค้นหาตัวตนที่แท้จริงของตนเองจากเหตุการณ์ประหลาดต่างๆที่เกิดขึ้นบนโลก โดยได้รับความช่วยเหลือจากเอ็นโซ แหล่งข่าวคนสำคัญของเธอ ในระหว่างสืบหาความจริงเบโยเน็ตตาได้พบกับลุกกะ นักข่าวอิสระที่คอยติดตามข่าวของเหล่าผู้วิเศษด้วยความคิดที่ว่า เบโยเน็ตตาเป็นต้นเหตุทำให้พ่อของเขาต้องตาย แต่เบโยเน็ตตาก็ได้ช่วยชีวิตลุกกะไว้หลายครั้งจากการโจมตีของเหล่าทูตสวรรค์ จนลุกกะเกิดความลังเลใจและต้องการค้นหาความจริง

เบโยเน็ตตาได้พบกับเด็กหญิงคนหนึ่งโดยบังเอิญ เด็กหญิงบอกกับเบโยเน็ตตาว่าตนเป็นลูกสาวของเธอ ถึงแม้เบโยเน็ตตาจำเด็กหญิงไม่ได้แม้แต่น้อยแต่กลับรู้สึกผูกพันระหว่างทาง ทูตสวรรค์พยายามลักพาตัวเด็กหญิงหลายครั้ง เบโยเน็ตตาและลุกกะจึงกลายเป็นพี่เลี้ยงจำเป็น สุดท้ายเด็กหญิงก็หายตัวไป เบโยเน็ตตาและลุกกะตามไปจนกระทั่งได้พบกับบาลเดอร์ นักเวทย์ลูแมนคนสุดท้ายที่เหลืออยู่ ผู้อยู่เบื้องหลังทั้งหมด ลุกกะถึงได้รู้ความจริงว่าผู้ที่ทำร้ายพ่อของเขาจนตายคือ เหล่าทูตสวรรค์ที่บาลเดอร์ส่งไปเพียงแต่เขาซึ่งเป็นมนุษย์ไม่สามารถมองเห็นทูตสวรรค์ได้ จึงเข้าใจว่าเบโยเน็ตตา (คนเดียวที่เขามองเห็นในตอนนั้น) เป็นผู้ทำให้พ่อของเขาตาย ทั้ง เบโยเน็ตตาเองก็ค้นพบว่าเด็กหญิงแท้จริงเป็นเพียงภาพลวงตาของตัวเธอเองในสมัยเด็กที่บาลเดอร์ส่งมาเพื่อฟื้นความทรงจำให้เบโยเน็ตตา โดยหวังจะใช้อำนาจในฐานะเนตรซ้ายแห่งพิภพเพื่อครองอำนาจทั้งหมด

4) วิธีการดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องราวในเกมเบโยเน็ตตาใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ (non-linear narrative) กล่าวคือไม่ได้เริ่มจากจุดกำเนิดเรื่องเรื่อยมาจนจบ แต่เริ่มเรื่องจากช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งของเนื้อเรื่อง ซึ่งในที่นี้เรื่องราวเริ่มเมื่อเบโยเน็ตตาฟื้นจากหลับใหล จำเรื่องราวในอดีตไม่ได้ การเล่าเรื่องจึงสลับไปมาระหว่างเหตุการณ์ในปัจจุบันและภาพความทรงจำ (flashback narrative) ทุกครั้งที่ผ่านเหตุการณ์สำคัญหรืออันตรายเบโยเน็ตตาจะฟื้นความทรงจำ และทุกครั้งที่เบโยเน็ตตาฟื้นความทรงจำ เธอก็จะพัฒนา

ความสามารถในการต่อสู้ ผู้เล่นเกมเองก็จะค่อยๆรับรู้เรื่องราวเพิ่มเติมทีละส่วน เช่นเดียวกับตัวละครหลัก สร้างความอยากรู้อยากเห็นและเข้าใจความรู้สึกของตัวละคร

5) บทภาพยนตร์และบทบรรยาย

ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทตัวบทตามลักษณะการนำเสนอออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งได้เคยกล่าวไว้ในขอบเขตการวิจัยว่าประกอบด้วย คำแนะนำในการเล่นเกม บทบรรยาย ภาพยนตร์แอนนิเมชั่น และข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับอุปกรณ์และสิ่งของต่างๆ ในเกม โดยมีความแตกต่างกันคือ

1) คำแนะนำในการเล่นเกมมีลักษณะทั่วไปคล้ายกับบทบรรยาย คือ เป็นตัวบทที่ปรากฏขึ้นบนจอภาพเพื่อสื่อสารกับผู้เล่น อย่างไรก็ตามคำแนะนำในการเล่นเกมมีความแตกต่างกับบทบรรยายทั่วไปในด้านของเงื่อนไขทางเทคนิค เนื่องจากคำแนะนำมีเพื่อช่วยเหลือผู้เล่นเมื่อเกิดความสับสนเท่านั้น เนื้อหาอาจไม่มีความสำคัญมากนักในบางส่วน อีกทั้งเพื่อไม่ให้รบกวนผู้เล่น คำแนะนำจึงมีข้อจำกัดเรื่องเวลามากกว่าบทบรรยาย และตัวอักษรมีขนาดเล็กกว่า ตัวบทเป็นประเภทให้ข้อมูล เน้นการสื่อความ

2) บทบรรยายภาพยนตร์แอนนิเมชั่น นอกจากเงื่อนไขด้านเทคนิคที่ผู้แปลควรระมัดระวังแล้ว ระดับภาษาเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ผู้แปลพึงระวังในส่วนนี้ เนื่องจากตัวละครมีพื้นเพที่แตกต่างกัน อาทิ ระดับภาษาตัวละครมนุษย์ ระดับภาษาตัวละครผู้วิเศษ และระดับภาษาตัวละครเด็ก เป็นต้น

3) ข้อมูลเพิ่มเติมเป็นตัวบทประเภทให้ข้อมูลเช่นเดียวกับคำแนะนำในการเล่นเกม แต่แตกต่างกันที่ข้อมูลเพิ่มเติมไม่มีข้อจำกัดด้านเทคนิค เป็นตัวบทในส่วนที่ผู้เล่นเลือกที่จะเปิดดูหรือไม่ก็ได้ และเมื่อผู้เล่นเปิดเข้ามาในส่วนนี้จะพบเนื้อหาในรูปแบบของหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถพลิกอ่านย้อนไปมาได้

6) คำศัพท์ สำนวน ระดับภาษา และวัจนลีลา

ตามที่ได้ระบุไว้เบื้องต้นว่าการศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อหาแนวทางการแปลคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมจากตัวบทในเกมเบโยเน็ตตา แต่เนื่องจากตัวบทในเกมนั้นไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะบทบรรยายภาพยนตร์แอนิเมชั่น แต่รวมไปถึงเนื้อหาคำอธิบายต่างๆ สำนวน ระดับภาษา และวัจนลีลาจึงมีความหลากหลาย โดยตัวบทคำอธิบายและคำแนะนำขณะเล่นเกมจัดเป็นตัวบทประเภทให้ข้อมูล และระดับภาษาที่ใช้เป็นแบบกึ่งทางการ ตัวบทอีกประเภทหนึ่ง คือ บทบรรยายภาพยนตร์ ซึ่งความหลากหลายของตัวบทประเภทนี้จะขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของตัวละคร สามารถจำแนกออกได้เป็นสองกลุ่มหลักคือ

1) กลุ่มตัวละครมนุษย์และแม่มด ตัวละครกลุ่มนี้ภาษาที่ใช้จะเป็นภาษาระดับกันเอง ไม่เคร่งครัดเรื่องหลักไวยากรณ์ มีการใช้คำสบถ คำแสลง และมุขตลกเสียดสี

2) กลุ่มตัวละครนักเวทย์แห่งแสง เป็นกลุ่มตัวละครที่แสดงลักษณะของชนชั้นสูง ระดับภาษาที่ใช้จึงเป็นแบบทางการและกึ่งทางการ เคร่งครัดเรื่องไวยากรณ์ และใช้คำศัพท์ที่เป็นทางการต่างจากภาษาที่ใช้โดยตัวละครกลุ่มแรก

7) องค์ประกอบด้านอวัจนภาษา

ตัวบทประเภทสื่อโสตทัศน์ถือเป็นตัวบทที่มีการใช้องค์ประกอบด้านอวัจนภาษาเป็นองค์ประกอบสำคัญองค์ประกอบหนึ่ง เนื่องจากเป็นสื่อที่ผู้รับสารสามารถรับสารได้ด้วยการฟังและการดู ผู้กำกับภาพยนตร์หรือในที่นี้คือนักพัฒนาเกมจึงใช้ประโยชน์จากภาพและเสียงแทนที่จะต้องเขียนบทอธิบายยืดยาว ดังที่นอร์ด (อ้างถึงในวรรณา, 2552: 100) ได้กล่าวไว้ว่า ปัจจัยด้านอวัจนภาษา คือ สัญลักษณ์ที่แสดงออกมาโดยไม่ได้ใช้ภาษาเป็นสื่อ ทำหน้าที่เสริมความ ขยายความให้เด่นชัดหรือขจัดความกำกวมของเนื้อความ หรือเน้นย้ำเนื้อความในตัวบท

เกมเบโยเน็ตตาใช้ประโยชน์จากองค์ประกอบด้านอวัจนภาษาในการสื่อสารเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น *เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย* ดังที่ได้กล่าวสรุปไว้เบื้องต้นว่าตัวละครในเกมแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ นักเวทย์ แม่มด และมนุษย์ โดยที่จะเน้นเป็นพิเศษคือ ความแตกต่างของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตัวละครฝ่ายนักเวทย์และแม่มด การแต่งกายของนัก

เวทย์แห่งแสงเน้นสีขาวบริสุทธิ์และสีทองอร่าม ศีรษะสวมวงแหวนหรือมงกุฎสวยงาม เหล่านี้แสดงถึงความเป็นทูตสวรรค์ ตัวแทนแห่งความบริสุทธิ์สวยงาม แต่ตามเนื้อหาในเกมที่ระบุว่า ฝ่ายแห่งแสงคือฝ่ายที่ละเมิดสมดุลของโลก ดังนั้น ตัวละครของฝ่ายแห่งแสงจึงมักเป็นตัวละครที่รูปร่างประหลาด เช่น ยักษ์ งู หรือนกยักษ์ ตัวละครประหลาดที่สวมเสื้อผ้าสวยงามเปรียบเสมือนจะบอกเป็นนัยว่า รูปลักษณ์ภายนอกเชื่อถือไม่ได้ ในขณะที่ฝ่ายแม่มดเป็นหญิงสาวแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีดำและแดง เสื้อผ้าแสดงถึงความยั่วยวน กระฉับกระเฉง เหมือนหญิงสมัยใหม่ อย่างไรก็ตามถึงเนื้อเรื่องจะบอกว่าฝ่ายแม่มดเป็นฝ่ายรักษาสมดุล แต่ก็ไม่ได้พยายามสื่อด้วยการแต่งกาย กล่าวคือแต่งกายมืดมนตามแบบฉบับ เป็นตัวของตัวเอง เพื่อแสดงความตรงไปตรงมาของฝ่ายแม่มด ไม่พยายามสร้างภาพลักษณ์ลวงตาที่สวยงาม อีกตัวอย่างที่เห็นชัดคือ *เสียง* ตัวละคร อาทิ ทูตสวรรค์ที่มีรูปร่างเป็นคน หัวเป็นนก มีเสียงร้องคล้ายนก แต่หวีดสูงเป็นที่น่ารำคาญ หรือตัวละครทูตเด็กที่ส่งเสียงหัวเราะเจ้าเล่ห์ ตัวอย่างเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยด้านอวัจนภาษาที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกในแง่ลบต่อตัวละครฝ่ายแห่งแสง ตัวอย่างทั้งสองที่ยกมาเบื้องต้นแสดงให้เห็นถึงการใช้องค์ประกอบด้านอวัจนภาษาในการสื่อความ สร้างความรู้สึกร่วม และแสดงนัยยะที่ซ่อนอยู่

3.2 การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาการวิจัย

นอกจากปัญหาในการแปลที่มักพบเมื่อมีการแปลบทบรรยายใต้ภาพ อาทิ เงื่อนไขทางเทคนิคเรื่องจำนวนตัวอักษร ปัญหาด้านวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง และปัญหาด้านวัจนลีลาและระดับภาษาแล้ว การแปลเกมเบโยเน็ตตาเพื่อทำบทบรรยายใต้ภาพยังมีประเด็นปัญหาที่ท้าทายอยู่ 2 ประเด็นหลักซึ่งผู้วิจัยเลือกศึกษาในงานวิจัยฉบับนี้ โดยผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดและนำเสนอตัวอย่างดังต่อไปนี้

3.2.1 การแปลชื่อเฉพาะ

เนื้อหาในเกมเบโยเน็ตตานั้นประกอบไปด้วยชื่อเฉพาะที่น่าสนใจในแง่ของการแปลหลายคำด้วยกัน และเนื่องจากเป็นเกมที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับโลกแห่งจินตนาการ ดังนั้น ผู้เขียนบทจึงมีอิสระในการใช้ชื่อเฉพาะจึงมีความหลากหลายและแปลกใหม่ โดยชื่อเฉพาะในเกมนั้นนอกจากจะใช้เพื่อการเล่าเรื่องราวแล้ว ชื่อเฉพาะบางชื่อยังมีนัยแฝงเพื่อส่งสารบางอย่างแก่ผู้อ่าน ดังที่ มาร์-

มาริดาว (Marmaridou, 1992: 88, อ้างใน Fernandes, 2006) กล่าวไว้ว่า ชื่อในงานวรรณกรรมนั้นได้รับการศึกษายืนยันแล้วว่าใช้เพื่อถ่ายทอดสารให้แก่ผู้อ่าน โดยงานวรรณกรรมจะทำหน้าที่ในการสื่อสารอย่างน้อยสองระดับด้วยกันคือ ระดับตัวบท (level in text) ซึ่งเป็นการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างองค์ประกอบในการเล่าเรื่องในส่วนต่างๆ และระดับนอกตัวบท (above-text level) ซึ่งเป็นระดับที่การสื่อสารเกิดขึ้นระหว่างผู้เขียนงานวรรณกรรมกับผู้อ่าน ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทชื่อเฉพาะเป็นกลุ่มๆ ดังนี้

1. ตัวละคร (Characters)

ชื่อตัวละครในเกมเบโยเน็ตตานี้แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ 1) ชื่อละครทั่วไปที่ไม่ได้มีความหมายแฝงใดๆ กล่าวคือ เป็นชื่อที่ไม่มีที่มาที่ไปหรือบ่งบอกถึงลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น Cereza, Luka, Enzo และ Balder และ 2) ชื่อตัวละครที่บ่งบอกลักษณะบางอย่างของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นลักษณะเฉพาะ ตำแหน่งหน้าที่ และชื่อที่มีความเกี่ยวโยงกับความเชื่อทางศาสนา อาทิ ชื่อของเทวดาบริวาร โดยนำคำที่แสดงถึงความดีและความสวยงามมาตั้งเป็นชื่อ ไม่ว่าจะเป็น Beloved, Joy, Fearless, Braves และ Fairness เป็นต้น ในขณะที่ชื่อเหล่าเทพชั้นสูงเป็นชื่อของเทพเจ้าในตำนานต่างๆ ที่มีประวัติความเป็นมา เช่น ชื่อของ 4 มหาเทพในเกมเบโยเน็ตตา ผู้ผลิตเกมนำชื่อเทพเจ้าทั้ง 4 จากความเชื่อของศาสนาคริสต์ในเรื่องของธรรมพื้นฐาน 4 ประการ (Cardinal virtues) โดยเทพเจ้าซึ่งเป็นองค์แทนของธรรม 4 ประการนี้คือ Iustitia (justice), Fortitudo (fortitude), Sapientia (prudence) และ Temperantia (temperance) และการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะเน้นไปที่ประเด็นปัญหาในการแปลชื่อตัวละครกลุ่มที่ 2 ซึ่งมีความน่าสนใจและท้าทายในการแปล

Third Sphere **Dear and Decorations** Angels	
Third Sphere **Affinity** Angels	

Third Sphere **Enchant** Angels	
Third Sphere **APPLAUD** Archangels	
Third Sphere **Irenic** Principalities	
Third Sphere **Ardor** Principalities	
Second Sphere **Beloved** Power	
Second Sphere **Kinship** Power	
Second Sphere **Fairness** Virtues	
Second Sphere **Grace and Glory** Virtues	
Second Sphere **Fearless** Dominions	
Second Sphere **Harmony** Dominions	

First Sphere **Inspired** Thrones	
First Sphere **Braves** Cherubim	
First Sphere **Gracious and Glorious** Seraphim	
First Sphere **Joy** Seraphim	
Auditio **Fortitudo**	
Auditio **Temperantia**	
Auditio **Iustitia**	
Auditio **Sapientia**	

Dea **Jubileus**	
Infernal Demon **Madama Butterfly**	
Infernal Demon **Gomorrah**	
Infernal Demon **Malphas**	
Infernal Demon **Hekatoncheir**	
Infernal Demon **Scolopendra**	
Infernal Demon **Phantasmaraneae**	
Infernal Demon **Queen Sheba**	

2. อาวุธ (Weapons)

ชื่ออาวุธในเกมเบโยเน็ตตาเป็นกลุ่มของชื่อที่มีมาแตกต่างหลากหลาย ทั้งเป็นชื่อทั่วไป(Handguns) ชื่อเฉพาะที่ตั้งขึ้น (Rodin) ชื่อที่เกิดจากการประสมคำ (Angel Slayer) ชื่อของเทพเจ้าหรือสัตว์ในตำนาน (Durgar, Kulshedra) ชื่อที่มีความเชื่อมโยงสิ่งอื่นที่แสดงลักษณะใกล้เคียงบางอย่าง (Odette, Lt. Col. Kilgore) และชื่อที่ไม่มีความหมายใดๆที่เกี่ยวข้องกับอาวุธ (Pillow talk) ถึงแม้ว่าชื่ออาวุธในเกมเบโยเน็ตตาจะมีที่มาหลากหลาย แต่ล้วนมีหน้าที่เดียวกันคือ บอกลักษณะบางอย่างของอาวุธ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

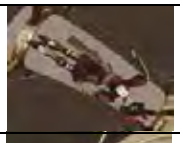
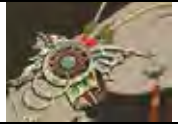
Handguns → บอกชนิดของอาวุธ
Onyx Roses → บอกลักษณะภายนอก
Kulshedra → บอกประวัติที่มาตามความเชื่อ
Angel Slayer → บอกหน้าที่การใช้งาน

Onyx Roses	
Kulshedra	
Rodin	
Pillow talk	
Handguns	
Odette	
Lt. Col. Kilgore	

Durga	
Shuraba	
Scarborough Fair	
Bazillions	
Angel Slayer	
Sai fung	

3. เครื่องราง (Accessories)

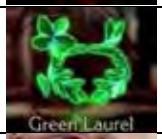
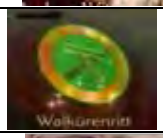
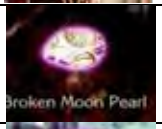
ชื่อเครื่องรางที่เบโยเน็ตตาสวมใส่เพื่อเพิ่มอำนาจวิเศษเกิดจากการประสมคำ เช่น Evil Harvest Rosary, Star of Dineta และ Sergey's Lover โดยชื่อในกลุ่มของเครื่องรางนั้นไม่ได้สื่อความหมายถึงลักษณะเฉพาะหรือหน้าที่พลังอำนาจวิเศษเหมือนชื่ออาวุธและตัวละคร หากแต่เป็นชื่อที่ได้จากประวัติของเครื่องราง โดยประวัติของเครื่องรางนั้นมีให้ผู้เล่นอ่านในเกมอยู่แล้ว อาทิเช่น Sergey's Lover ซึ่งเป็นของวิเศษของ Sergey มีอำนาจทำให้ผู้สวมใส่มีร่างเงาอีกร่างมาช่วยต่อสู้ จะเห็นได้ว่าชื่อของเครื่องรางไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับลักษณะภายนอกและพลังวิเศษที่มีแต่อย่างใด

Immortal Marionette	
Pulley's Butterfly	

Gaze of Despair	
Moon of Mahaa-Kalaa	
Evil Harvest Rosary	
Star of Dineta	
Bracelet of Time	
Eternal Testimony	
Selene's Light	
Sergey's Lover	
Infernal Communicator	
Climax Brace	

4. ของวิเศษ (Items)

ชื่อของวิเศษหรือไอเทมมีความคล้ายคลึงกับชื่อของเครื่องรางคือ เกิดจากการประสมคำหลายคำเข้าด้วยกัน อย่างไรก็ตามชื่อของวิเศษนั้นมีความแตกต่างกับชื่อเครื่องรางตรงที่มีหน้าที่ชัดเจน คือทุกชื่อบ่งบอกลักษณะภายนอกของของวิเศษอย่างชัดเจน อาทิ Unicorn Horn, Purple Butterfly, Broken Moon Pearl, Green Herb Lollipop และ Magic Flute เป็นต้น มีเพียงสามชื่อเท่านั้นที่เป็นชื่อเชิงอุปมาเปรียบเทียบ คือ Eyes of the World, Left Eye และ Right Eye

Left Eye	
Right Eye	
Unicorn Horn	
Mandragora Root	
Baked Gecko	
Purple Butterfly	
Green Laurel	
Broken Witch Heart	
Trois Marches Militaires	
Witch Heart	
Broken Moon Pearl	
Moon Pearl	
Green Herb Lollipop & Mega Green Lollipop	
Purple Magic Lollipop & Mega Purple Magic Lollipop	

Bloody Rose Lollipop & Mega Bloody Rose Lollipop	
Yellow Moon Lollipop & Mega Yellow Moon Lollipop	
Magic Flute	
Red Hot Shot	

3.2.2 การแปลศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกม

นอกจากประเด็นปัญหาเรื่องชื่อเฉพาะที่แสดงรายละเอียดไว้เบื้องต้นแล้ว การแปลเกมเบโยเน็ตตายังมีอีกหนึ่งประเด็นปัญหาด้านการแปลที่น่าสนใจ นั่นคือ ศัพท์เฉพาะในบริบทประเภทเกม แต่เนื่องจากการแปลเกมในประเทศไทยยังจำกัดอยู่เฉพาะเกมออนไลน์ ศัพท์เฉพาะในบริบทประเภทเกมที่กล่าวถึงจึงมาจากการแปลเกมออนไลน์และความนิยมของนักเล่นเกมที่เลือกใช้คำตามความชอบ จนเกิดเป็นความนิยมและแพร่หลายออกไปตามสื่อต่างๆ อาทิ นิตยสารเกม เว็บไซต์ และช่องทางการพูดคุยออนไลน์

เนื่องจากศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกมไม่ได้มีการบัญญัติไว้อย่างเป็นรูปธรรมเช่นเดียวกับศัพท์เฉพาะทางวิศวกรรม แพทยศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ หากแต่เป็นกลุ่มคำศัพท์ที่เกิดจากความนิยมและใช้ต่อๆ กันมา การศึกษาจึงต้องอาศัยสื่อที่ผู้เล่นเกมนิยม โดยสื่อที่ผู้วิจัยใช้เป็นแหล่งข้อมูลศึกษามีดังนี้

1. นิตยสารเกม “Weekly Online” ฉบับที่ 444 (ธันวาคม 2554) – ฉบับที่ 454 (มีนาคม 2555)
2. นิตยสารเกม “Play” ฉบับที่ 28 (ตุลาคม 2554) – ฉบับที่ 33 (มีนาคม 2555)
3. บทสรุปเกมแนว RPG และ Action RPG บนเครื่องคอนโซลโดยแฟนเกม จากเว็บไซต์ Gconsole (http://www.gconsole.com/cgi-bin2/show.php?page=index) ได้แก่ Final

Fantasy ภาค 2 และ12, Devil May Cry ภาค 3 และ 4, Star Ocean ภาค 3 และ 4, lost Odyssey, Tales of Vesperia, Tales Of Destiny และ DRAGON QUEST ภาค 8

4. เนื้อหาและข่าวสารเกมคอนโซล เกมคอมพิวเตอร์ (PC) และเกมออนไลน์จากเว็บไซต์ Online Station (http://www.online-station.net/main)

ดังที่ได้กล่าวไว้เบื้องต้นว่า ศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกมไม่ได้มีการบัญญัติไว้อย่างเป็นรูปธรรม การแปลจึงถือว่ามีอิสระอยู่มาก หากแต่การเลือกใช้ศัพท์อื่นที่ต่างจากความนิยมอาจส่งผลต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารอยู่บ้าง การศึกษาศัพท์เฉพาะประเภทนี้จึงเป็นการศึกษาเพื่อเป็นแนวทางประกอบการแปลเกมเบโยเน็ตตาเพื่อให้สอดคล้องกับความนิยมทางการตลาด ไม่ใช่การศึกษาเพื่อยึดเอารูปแบบการแปลไปใช้ ทั้งนี้เพราะศัพท์บางคำยังไม่เหมาะสมนัก ตัวอย่างของศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกมมีดังนี้

HP (Health Power)	→	พลังชีวิต หรือ ค่า HP
MP (Magic Power)	→	พลังเวทย์ หรือ ค่า MP
Items	→	ของ ของวิเศษ หรือ ไอเทม
Combo	→	คอมโบ
Atk	→	ค่าการโจมตี หรือ พลังโจมตี
Def	→	ค่าการป้องกัน หรือ พลังป้องกัน
Level	→	เลเวล
Summon	→	อัญเชิญ
Monster, Demons	→	อสูร สัตว์อสูร
Demigods	→	เทพอสูร
Sword man, Mage	→	นักดาบ นักเวทย์

ตัวอย่างคำที่ยกมาเบื้องต้นอาจไม่ได้เป็นคำที่ยากต่อการแปล แต่ล้วนเป็นคำที่มีรูปแบบนิยมในภาษาแปล การแปลโดยเลือกใช้คำใหม่อาจทำให้ผู้รับสารเกิดภาพที่แตกต่างออกไป ตัวอย่างเช่นคำว่า “สามหาว” ที่ใช้เฉพาะในภาพยนตร์จีน หรือ “เจ้าหญิง” ที่นิยมใช้แปลคำว่า “Princess” จากโลกตะวันตก ในขณะที่ “องค์หญิง” เป็นที่นิยมใช้กับธิดากษัตริย์ในโลกตะวันออก ด้วยเหตุผลเดียวกันนี้การศึกษาศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกมจะช่วยให้ผู้แปลเลือกสรรคำได้อย่างเหมาะสม และประสบความสำเร็จในการสื่อสารกับผู้รับสารเฉพาะกลุ่มอย่างนักเล่นเกม

3.3 การวางแผนการแปล

ตามที่ได้นำเสนอข้างต้นว่าประเด็นปัญหาการแปลของงานวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยปัญหาการแปลที่น่าสนใจ 2 ประเด็น ประเด็นแรกที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญคือการแปลชื่อเฉพาะในเกมเบโยเน็ตตา และเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการแปลสูงสุด ผู้วิจัยได้จำแนกประเภทชื่อเฉพาะโดยพิจารณาจัดกลุ่มชื่อที่มีลักษณะใกล้เคียงออกเป็น 4 ประเภท คือ 1) ชื่อตัวละคร (Characters) 2) อาวุธ (Weapons) 3) เครื่องราง (Accessories) 4) ของวิเศษหรือไอเทม (Items) ชื่อเฉพาะทั้ง 4 ประเภทนั้นให้ข้อมูลมี่แตกต่างกันออกไปแก่ผู้รับสาร บ้างให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอก บ้างให้ข้อมูลด้านประวัติความเป็นมา และบ้างก็บอกถึงหน้าที่การใช้งานดังที่ได้อธิบายรายละเอียดไว้ในหัวข้อ 3.2 การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาการวิจัย ประเด็นปัญหาที่สองคือการแปลศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกม เนื่องจากเกมเป็นสื่อที่มีผู้รับสารเฉพาะกลุ่ม ภาษาและคำศัพท์ที่ใช้จึงเป็นศัพท์เฉพาะ และบางส่วนเป็นศัพท์ที่นิยมใช้มาอย่างยาวนานและแพร่หลาย การแปลโดยไม่ใส่ใจคำศัพท์ที่เป็นที่นิยมในหมู่นักเล่นเกมจึงถือว่าเป็นการแปลที่ไม่สมบรูณ์

ในหัวข้อการวางแผนการแปลนี้ ผู้วิจัยจึงนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาและแนวทางการแปลที่เหมาะสม โดยการแก้ปัญหาการแปลหลักทั้ง 2 ประเด็นนี้ ผู้วิจัยอาศัยทฤษฎีและแนวทางการแปลที่ได้นำเสนอไว้ในบทที่ 2 สามแนวทางด้วยกันคือ (1) แนวทางการแปลแบบตีความ โดยฌอง เดอ-ลิล (Jean Delisle) (2) แนวทางการแปลเกมโดย คาร์เมน แมนกิรอน (Carmen Mangiron) และมินาโกะ โอ เฮแกน (Minako O'Hagan) และ (3) แนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีโดย ลินคอล์น เฟอร์นานเดส (Lincoln Fernandes) โดยมีรายละเอียดแนวทางการแก้ปัญหาแบ่งตามประเด็นปัญหาและกลุ่มคำศัพท์ดังต่อไปนี้

3.3.1 แนวทางการแก้ปัญหาการแปลชื่อเฉพาะ

3.3.1.1 ชื่อตัวละคร (Characters) ดังรายละเอียดที่ให้ไว้เบื้องต้นว่า ชื่อตัวละครในเกมเบโยเน็ตตานี้แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มหลัก คือ ชื่อละครทั่วไปที่ไม่ได้มีความหมายแฝงใดๆ กล่าวคือ เป็นชื่อที่ไม่มีที่มาที่ไปหรือบ่งบอกถึงลักษณะเฉพาะของตัวละคร การแปลชื่อในกลุ่มนี้ทำได้โดยการถอดเสียง (Transcription) เนื่องจากเหตุผลด้านตราสัญลักษณ์ทางสินค้า และเนื่องจากชื่อกลุ่มนี้ไม่ได้บ่งบอกลักษณะพิเศษใดๆ การถอดเสียงจึงไม่ก่อให้เกิดการสูญเสียด้านความหมายและหน้าที่แต่อย่างใด ตัวอย่างเช่น

Bayonetta	ถอดเสียงเป็น	เบโยเน็ตตา
Cereza	ถอดเสียงเป็น	เซเรซ่า
Balder	ถอดเสียงเป็น	บาลเดอร์

กลุ่มที่ 2 คือ ชื่อตัวละครที่บ่งบอกลักษณะบางอย่างของตัวละคร ซึ่งอาจเป็นรูปลักษณ์ภายนอก ตำแหน่งหน้าที่ และชื่อที่มีความเกี่ยวโยงกับความเชื่อทางศาสนา แนวทางการแปลชื่อในกลุ่มนี้ คือ การตีความหาลักษณะเด่นของชื่อแล้วหาคำแปลที่เหมาะสม เช่น การแปลชื่อเทวดาบริวารในเกม

Second Sphere **Beloved** Power		เทวทูตชั้นโท **ทูตเสน่ห์หา** คณะอำนาจ
Third Sphere **Fearless** Archangels		เทวทูตชั้นตรี **ทูตหาญกล้า** คณะหัวหน้า

ตัวอย่างการแปลข้างต้นเกิดจากการตีความ (1) ระดับขั้น “Sphere” ในเกมมีสามระดับคือ first, second และ third โดยระดับ Third Sphere เป็นระดับล่างสุด จึงใช้เกณฑ์ระดับขั้นที่เป็นที่นิยมในสังคมไทย คือ เอก โท ตรี เพื่อแสดงระดับขั้นของเทวทูต (2) ชื่อ เนื่องจากชื่อของเหล่าเทวทูตเป็นคำนามแทนความดี ความงาม และคุณธรรม ไม่ใช่ชื่อที่ใช้กันทั่วไป การแปลแบบตรงตัวในภาษาไทย เช่น *Beloved* แปลเป็น ที่รัก หรือ *Fearless* แปลเป็น กล้าหาญ นอกจากจะไม่ไพเราะแล้ว ยังฟังดูไม่เหมือนชื่อตัวละครอีกด้วย ผู้วิจัยจึงตีความหาลักษณะเด่นของชื่อ และเปลี่ยนจากชื่อเป็นตำแหน่ง เช่น *Beloved* แปลเป็น ทูตเสน่ห์หาและ *Fearless* แปลเป็น ทูตหาญกล้า เป็นต้น

3.3.1.2. ชื่ออาวุธ (Weapons) ชื่ออาวุธในเกมเบโยเน็ตตานั้นมีความหลากหลายของรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นชื่อที่เป็นชื่อเฉพาะตามตำนานต่างๆ ชื่อที่เกิดจากการประสมคำ หรือคำนามทั่วไป แนวทางการแปลจึงหลากหลายตามไปด้วย โดยชื่อที่เป็นชื่อจากตำนานหรือเรื่องเล่าต่างๆ ใช้แนวทางการแปลที่แมนกิออนและโอ เฮแกนเรียกว่า การเพิ่มเติมตัวบท (Contextualisation by addition) กล่าวคือเก็บชื่อดั้งเดิมไว้ แต่เพิ่มเติมคำเพื่อให้มีความชัดเจนขึ้น

เช่น Kulshedra ซึ่งเป็นชื่องูยักษ์ในตำนาน ส่วนตัวอาวุธมีลักษณะเป็นแส้ จึงแปลด้วยการเพิ่มเติมเป็น แส้อสรพิษกูล์เชดรา ชื่ออาวุธอื่นๆ ในกลุ่มนี้ เช่น

Kulshedra		แส้อสรพิษกูลเชดา
Rodin		ห่วงพิศวงโรแดง
Odette		สเกตน้ำแข็งโอเดตเต
Shuraba		ดาบอสูรชุราบะ

ส่วนเพิ่มเติมของชื่ออาวุธที่ยกตัวอย่างด้านบนนั้นล้วนมาจากลักษณะบางประการหรือประวัติของอาวุธ เช่น ห่วง แส้ ดาบ อสรพิษ และคมมีด ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของอาวุธนั้นๆ ส่วนเพิ่มเติม “ดาบอสูร” นอกจากคำว่า “ดาบ” ที่เป็นรูปลักษณ์ภายนอกของอาวุธแล้ว คำว่า “อสูร” มาจากตำนานที่เล่าว่าดาบเล่มนี้มีจิตวิญญาณของอาชูร่า (Ashura) เทพอสูรแห่งสงครามสิ่งสถิตอยู่ จะเห็นได้ว่าการแปลแบบเพิ่มเติมนี้ไม่ได้ทำไปเพียงเพราะต้องการชื่อที่ฟังดูดีเท่านั้น หากแต่มาจากการดึงเอาลักษณะบางประการของชื่อมาพิจารณาประกอบ

ชื่ออาวุธที่เกิดจากการประสมคำจนได้ชื่อใหม่ ผู้วิจัยใช้แนวทางการแปลแบบตีความ (Rendition) โดยไม่ยึดติดกับรูปแบบหรือโครงสร้างของคำ ดึงเอาความหมายและลักษณะเด่นของอาวุธและตีความจนได้คำแปลภาษาปลายทาง เช่น

Angel Slayer		ดาบทูตสังหาร

Pillow talk		ดาบแสงทูตกระซิบ
Scarborough Fair		ปืนสี่พิฆาต

การตีความเพื่อให้ได้ความหมายแท้จริงของคำ หรือการตีความจากบริบทเพื่อหาจุดเด่นของอาวุธเพื่อหาคำแปลที่เหมาะสมทำให้การแปลเป็นไปในทิศทางเดียวกันและง่ายต่อการตัดสินใจมากขึ้น จากตัวอย่างข้างต้น (1) Angel Slayer ความหมายคือใช้กำจัดเหล่าเทวดานางฟ้า แตการแปลเกมเบโยเน็ตตา ผู้แปลเลือกใช้คำว่า “ทูต” แทนคำว่า Angel ตลอดทั้งเกม จึงได้คำแปลว่า ดาบทูตสังหาร (2) Pillow talk ตามตำนานเล่าว่ามีอำนาจเร้นลับล่อลวงหญิงสาวด้วยเสียงกระซิบ จึงแปลตามลักษณะเด่นและบริบทมากกว่ารูปแบบทางภาษาต้นฉบับ เช่นเดียวกับ (3) ปืนสี่พิฆาต ที่แปลโดยอาศัยรูปลักษณ์ภายนอก จำนวน และคำอธิบายของอาวุธในเกมที่กล่าวถึงปืนที่มีการประดิษฐ์อย่างสวยงามทั้งสี่กระบอก

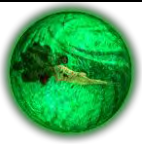
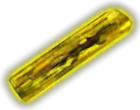
3.3.1.3. ชื่อเครื่องราง (Accessories) ตามที่อธิบายไว้เบื้องต้นว่าชื่อเครื่องรางในเกมเบโยเน็ตตาเกิดจากการประสมคำ โดยชื่อไม่ได้สื่อความหมายถึงลักษณะเฉพาะ หน้าที่ หรือพลังอำนาจวิเศษเหมือนชื่ออาวุธและตัวละคร แต่เป็นชื่อที่ได้จากประวัติของเครื่องราง ดั้งนั้น การแปลชื่อเครื่องรางนี้ผู้แปลจึงเลือกที่จะแปลเป็นชื่อที่สื่อถึงรูปลักษณ์หรือลักษณะพิเศษบางอย่างของเครื่องราง เนื่องจากหากแปลโดยยึดรูปแบบของคำภาษาต้นฉบับนอกจากจะไม่ไพเพราะ เช่น คนรักของเซอร์เก (Sergey's Lover) แล้ว ยังไม่สื่อความใดๆ ในภาษาปลายทาง

ผู้แปลจึงใช้แนวทางการแปลแบบ การแทนที่ (Substitution) ซึ่งหมายถึง กระบวนการแปลที่นำชื่อที่ไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆ ทั้งในแง่ของความหมายและรูปแบบในภาษาปลายทางมาแทนที่ชื่อในตัวบทต้นฉบับ (Hermans, 1988: 13 อ้างใน Fernandes, 2006: 52) ดังนี้

Sergey's Lover		เครื่องรางเงาร่าง
Selene's Light		เครื่องรางกาลมายา

Sergey's Lover เป็นเครื่องรางที่ผู้สวมใส่จะมีพลังวิเศษมีเงาที่มีร่างกายเหมือนตนปรากฏขึ้นเพื่อช่วยในการต่อสู้ เมื่อแปลโดยไม่ยึดติดกับรูปแบบและความหมายของชื่อในภาษาต้นฉบับจึงได้คำแปลที่บอกถึงพลังวิเศษของเครื่องรางชิ้นนี้ เช่นเดียวกับ Selene's Light ที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้สวมใส่ใช้เวทย์กาลมายา (ชื่อเวทย์มนต์ในเกม) ได้ง่ายขึ้นจึงแปลว่า เครื่องรางกาลมายา

3.3.1.4. ของวิเศษ (Items) เป็นชื่อที่เกิดจากการประสมคำเช่นเดียวกับชื่อเครื่องราง แต่มีความตรงไปตรงมามากกว่า กล่าวคือ เป็นชื่อที่บ่งบอกถึงรูปลักษณ์หรือหน้าที่การใช้งานอย่างชัดเจน การแปลชื่อไอเทมจึงสามารถแปลได้โดยไม่ต้องตีความหาลักษณะเด่น แต่เนื่องจากภาษาต้นทางและปลายทางย่อมมีความแตกต่าง การแปลชื่อประเภทนี้จึงเป็นแบบการเปลี่ยนตำแหน่งคำ (Transposition) ซึ่งเชสเตอร์แมน (Chesterman, 1997 อ้างใน Fernandes, 2006: 54) กล่าวว่า กระบวนการแปลแบบเปลี่ยนตำแหน่งหมายรวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างไวยากรณ์โดยที่ไม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความหมายจากสารเดิมในตัวบทต้นฉบับ

Unicorn Horn		เขายูนิคอร์น
Mandragora Root		รากแมนดรากอรา
Baked Gecko		ตุ๊กแกอบแห้ง

3.3.2 การแปลศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกม

ตามที่ได้อธิบายและยกตัวอย่างไว้เบื้องต้นว่าศัพท์เฉพาะตัวบทประเภทเกมนั้นหมายถึงคำศัพท์ที่มีรูปแบบการแปลที่เกิดจากความนิยม เป็นรูปแบบการแปลที่ติดตลาด ปัญหาที่เกิดคือ หากผู้แปลเลือกรูปแบบการแปลที่แตกต่าง การสื่อสารกับผู้รับสารที่คุ้นเคยกับรูปแบบคำที่เป็นที่นิยมอาจไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร แนวทางการแปลที่เหมาะสมกับคำศัพท์ประเภทนี้ คือ การยึดรูปแบบภาษานิยม (Conventionality) อันหมายถึง การใช้รูปแบบของคำที่เป็นที่ยอมรับให้เป็นรูปแบบคำแปลในภาษาปลายทาง (Fernandes, 2006: 54) หรือที่แมนกิรอนและโอ เฮแกน

เรียกว่า การใช้สำนวนภาษาปลายทาง (Deliberate use of regional expressions) เพื่อรักษา “รูปแบบ” และ “ความรู้สึก” ของเกมไว้

3.3.3 การวางแผนการแปลบทบรรยายใต้ภาพ

นอกจากแนวทางการแก้ปัญหาประเด็นปัญหาหลักทั้งสองประเด็นที่กล่าวมาเบื้องต้น การแปลเพื่อทำบทบรรยายใต้ภาพยังมีปัญหาที่ผู้แปลต้องพบอยู่เสมอก็คือปัญหาทางเทคนิค ซึ่งปัญหาที่พบมี 2 ส่วนด้วยกัน คือ 1) ช่องบรรจุอักษร (space) ซึ่งจะก่อให้เกิดปัญหาอย่างมากหากผู้จัดทำไม่กำหนดช่องบรรจุอักษรที่เหมาะสม เพราะหากบรรจุอักษรมากเกินไป ผู้ชมอาจอ่านไม่ทัน หรือต้องใช้เวลาทั้งหมดไปเพื่ออ่านบทบรรยายใต้ภาพ ไม่ใช่การชมภาพยนตร์ 2) เวลา (time) หมายถึง การกำหนดระยะเวลาที่เหมาะสมให้ผู้ชมอ่านบทบรรยายในแต่ละบรรทัด ผู้ชมจะได้มีเวลาพอที่จะอ่านและชมภาพยนตร์

แนวทางการแก้ไขปัญหา ปัญหานี้แก้ได้โดยการกำหนดเงื่อนไขทางเทคนิคไม่ว่าจะเป็นส่วนของช่องบรรจุอักษร หรือเวลา โดยผู้จัดทำได้กำหนดเงื่อนไขตามเกณฑ์มาตรฐานไว้ดังนี้

- ช่องบรรจุอักษร (space) ไม่เกิน 2 บรรทัด บรรทัดล่ะ 30 ตัวอักษร (รวมช่องว่าง) อาจจะปรับเปลี่ยนตามตามขนาดตัวอักษรและแบบอักษร (font) ที่ใช้ได้
- เวลา (time) ภาพยนตร์จะใช้ความเร็ว 25 ภาพต่อวินาที โดยควรทิ้งช่องว่าง 3 -7 ภาพระหว่างบทพูด และให้เวลาผู้ชมอ่านบทบรรยายอย่างน้อย 5-6 วินาทีต่อบรรทัด

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้วางแผนการแปลบทบรรยายใต้ภาพโดยรวมไว้เป็นขั้นตอน ดังนี้

1) การกำหนดเงื่อนไขทางเทคนิค โดยกำหนดช่องบรรจุอักษร (space) ไม่เกิน 2 บรรทัด บรรทัดล่ะ 30 ตัวอักษร (รวมช่องว่าง)
2) กำหนดระบบสรรพนามที่นำมาใช้ในบทแปล โดยพิจารณาถึงสถานะและความสัมพันธ์ของตัวละคร ยุคสมัย และอารมณ์ความรู้สึกที่ถ่ายทอดออกมา
3) ตีความและถ่ายทอดความหมาย โดยการวิเคราะห์ทั้งในระดับความหมายประจำทางภาษาและระดับวาทะกรรม โดยตีความจากโดยอาศัยบริบทรอบข้างเพื่อหา

ความหมายระดับวาทะกรรม และนำมโนทัศน์ที่ดึงออกมาจากคำมากล่าวซ้ำ (re-expression)

4) การจัดการด้านภาษา อารมณ์ และวัจนลีลา ผู้แปลศึกษาภาษาและระดับภาษาที่ใช้และแปลให้ถูกต้องเหมาะสม เนื่องจากเป็นเรื่องราวในโลกจินตนาการ ตัวละครหลายตัวไม่ใช่มนุษย์ มีอายุที่ยืนยาว วัจนลีลาของตัวละครผู้วิเศษเหล่านี้ จึงแตกต่างจากตัวละครมนุษย์ทั่วไปในโลกปัจจุบัน ผู้แปลจึงควรใช้วัจนลีลาให้เหมาะสม

5) การรักษาเอกภาพของเรื่องและตัวบท หลังจากที่ผู้แปลได้กำหนดระบบสรรพนามและพิจารณาการจัดการด้านภาษา อารมณ์และวันจลีลาแล้ว ผู้แปลนำเงื่อนไขต่างๆ ที่ศึกษาและกำหนดไว้มาใช้แปล โดยรักษาระดับภาษา วันจนลีลา อารมณ์ และใช้ระบบสรรพนามเดียวกันตลอดทั้งเรื่องเพื่อรักษาเอกภาพ

บทที่ 4

บทแปล

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
บทที่ 4 บทแปล			
Weapons			
Onyx Roses "Shotguns containing the souls of fairies known to collect the Onyx Roses that bloom only in Inferno. Each shell fired from the guns contains the curse of the fairies' trapped souls. A truly awesome weapon."		**ปืนกุหลาบดำออนนิคซ์โรส** ปืนลูกซองที่กักขังวิญญาณของเหล่าภูตผู้คอยเก็บกุหลาบดำที่ผลิดอกเฉพาะในอินเฟอร์โน กระสุนแต่ละนัดเปี่ยมด้วยคำสาปของวิญญาณภูตที่ถูกจองจำ ถือเป็นอาวุธชั้นเลิศชิ้นหนึ่ง	- แปลแบบเพิ่มเติมตัวบท คือ ถอดเสียงชื่อเดิมเป็น “ออนนิคซ์โรส” และเพิ่มเติมวลี “ปืนกุหลาบดำ” เพื่อเกิดความเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น
Kulshedra "A possessed whip, sealing away the soul of the ancient serpentine demon Kulshedra. Summoning the power of the demon from a portal on the weapon's hilt, it can be used in the same manner as a normal whip"		**แส้อสรพิษกูลเชดรา** แส้ที่ผนึกวิญญาณอสูรกูลเชดรา ปีศาจงูโบราณ มีอำนาจเรียกพลังปีศาจจากด้ามจับอาวุธ ส่วนวิธีการใช้นั้นไม่ต่างจากแส้ทั่วไป	- ตามตำนาน Kulshedra เป็นชื่องูยักษ์ ส่วนตัวอาวุธมีลักษณะเป็นแส้ จึงแปลด้วยการเพิ่มเติมเป็น “แส้อสรพิษกูลเชดรา”
Rodin "A mysterious bracelet once used by the fallen angel Rodin in holding dominion over a portion of Paradiso. Depending on the		**ห่วงพิศวงโรแดง** กำไลข้อมือพิศวงครั้งหนึ่งเป็นอาวุธของเทวดาตกสวรรค์โรแดงที่ใช้ต่อสู้ครอบครองพาราดิสโซส่วนหนึ่ง ห่วงพิศวงปรับเปลี่ยนรูปร่างได้หลากหลายขึ้นอยู่กับอำนาจของผู้ครอบครอง	- แปลโดยการถอดเสียงชื่อเดิม “โรแดง” และเพิ่มเติมวลี “ห่วงพิศวง” ซึ่งได้ข้อมูลจากตำนานของอาวุธชิ้นนี้

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
power of its user, the bracelet can take on many different forms."			
Pillow talk "A vessel for the demonic being Mahavalrocana, said to have seduced women by whispering sweet nothings during their dreams, pillow talk has incredible angel killing power thanks to Rodin's conjuring abilities. The demonic power summoned from the portal at the weapons hilt takes the form of a strangely glowing green blade of light capable of slicing foes cleanly in half."		**ดาบภูตกระซิบ** ดาบลำแสงผนึกวิญญาณปีศาจนามมหาวาล์โรกะนะ ที่ตำนานเล่าสืบมาว่ามักจะหลอกล่อหญิงสาวด้วยคำกระซิบหวานหูในขณะที่นางหลับฝัน เป็นดาบที่มีอำนาจร้ายกาจในการกำจัดเทวทูต ซึ่งเป็นผลจากเวทย์มนต์ของโรแดง พลังปีศาจจะถูกเรียกมาจากด้ามจับ และปรากฏในรูปดาบทอแสงสีเขียว มีพลังตัดร่างศัตรูเป็นสองส่วนได้อย่างไร้ที่ติ	- ชื่ออาวุธชนิดนี้ ไม่ได้เป็นชื่อเฉพาะจากตำนานหรือเรื่องเล่าใดๆ ชื่อเกิดจากการประสมคำ ดังนั้น จึงแปลแบบตีความโดยอาศัยบริบทที่ว่าเป็นอาวุธที่มีวิญญาณปีศาจ จึงใช้คำว่า “ภูต” และปีศาจตัวดังกล่าวหลอกล่อหญิงสาวด้วยการกระซิบ จึงได้เป็น “ดาบภูตกระซิบ”
Handguns "Automatic handguns produced by Rodin. Unable to withstand the intensity of magic-imbued bullets or melee attacks, those capable of such feats must be careful in holding back their full power."		**ปืนสั้น** ปืนสั้นอัตโนมัติประดิษฐ์โดยโรแดง ผู้ที่ไม่สามารถต้านทานความรุนแรงของกระสุนพลังเวทย์หรือไม่ชำนาญการโจมตีระยะประชิดนั้นต้องระมัดระวังอำนาจของปืนเมื่อถึงขีดสุด	- melee attacks ในบริบทประเภทเกมหมายถึง การต่อสู้ระยะปะชิดด้วยอาวุธวิถีสั้น เช่น ดาบ ขวาน มีดสั้น หรือเคียว การแปลจึงยึดตามความหมายที่ใช้ในบริบทประเภทนี้อยู่แล้ว

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Odette "These skates hold the soul of the Demon Witch Odette, who traded her soul for eternal youth, transforming into a swan. Residing in the frozen Hell of Cocytus, legend has it that Odette made a pact with the stubborn Demon Queen Odile, allowing her to fall to her preferred circle of Hell. Odette, said to have prided herself on her ice magic abilities, lends these skates the terrifying ability to summon the cold."		**สเกตน้ำแข็งโอเดตเต** รองเท้าสเกตที่ผนึกวิญญาณแม่มดปีศาจโอเดตเตผู้กลายร่างเป็นหงส์โอเดตเตขายวิญญาณเพื่อแลกกับความอ่อนเยาว์ตลอดกาล และอาศัยอยู่ในนรกเยือกแข็งโคไซตัส ตำนานเล่าว่าโอเดตเตทำข้อตกลงกับราชินีปีศาจโอดีล เพื่อให้นางได้อยู่ในนรกขุมที่ตนต้องการ โอเดตเตผู้ภูมิใจในเวทย์น้ำแข็งของตนได้ถ่ายทอดอำนาจอันน่าเกรงขามแห่งความหนาวเย็นไว้ในรองเท้าสเกตคู่นี้	- ใช้แนวทางการแปลแบบเพิ่มเติมโดยถอดเสียงชื่อในภาษาต้นฉบับ และเพิ่มเติมชื่อจากลักษณะของอาวุธซึ่งเป็นรองเท้าสเกตน้ำแข็ง
Lt. Col. Kilgore "His campaign of slaughter on the battlefield leading to his swift consignment to hell, the soul of Vietnam War madman Lt. Col. Kilgore now resides in these grenade launchers, which fire explosive shells with incredible magic power."		**ปืนผู้พันกิลกอร์** ความโหดเหี้ยมทารุณของผู้พันกิลเกอร์ทำให้เขาต้องตกนรก วิญญาณของผู้พันผู้บ้าระห่ำในสงครามเวียดนามตอนนี้สิงสถิตอยู่ในอยู่ในปืนที่ระเบิดกระสุนพลังเวทย์อำนาจทำลายล้างสูง	- แปลตำแหน่งทางทหาร “Lt. Col.” เป็น “ผู้พัน” คำเดียว เพื่อให้ชื่อง่ายต่อการเรียก และถอดเสียงชื่อ Kilgore พร้อมเพิ่มเติมคำว่า “ปืน” เพื่อแสดงลักษณะของอาวุธที่ชัดเจน

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Durga "The soul of Durga, said to be a demon with a thousand arms, is imprisoned within these razor sharp claws. From the portal at its hilt, the weapon can summon two types of arms, fire and lightning, to bear against its enemies"		**กรงเล็บคู่เดอร์กา** วิญญาณของเดอร์กาปีศาจพันมือถูกจองจำอยู่ในกรงเล็บที่คมกริบราวใบมีดโกน อาวุธนี้สามารถเรียกอำนาจแห่งไฟและสายฟ้าจากส่วนข้อมือของอาวุธเพื่อใช้ต่อสู้ศัตรู	- Durga เป็นชื่อของปีศาจในตำนาน ผู้แปลจึงเก็บชื่อเฉพาะนี้ไว้โดยการถอดเสียงเป็น “เดอร์กา” และเพิ่มเติมคำว่า “กรงเล็บ” เพื่อบอกลักษณะของอาวุธ
Shuraba "A living katana, pulsing with the heart of Ashura, the demon god of war. Always seeking blood, the blade will even suck the very souls out of its victims."		ดาบอสูรชูระบะ ดาบกานาตะที่มีชีวิตด้วยหัวใจแห่งอาชูรา เทพอสูรแห่งสงคราม เป็นดาบที่กระหายเลือด และถึงขนาดดูดวิญญาณของเหยื่อคมดาบไปด้วย	- ดาบอสูรชูระบะเป็นดาบที่มีหัวใจของเทพอสูรอาชูราอยู่ ผู้แปลจะเลือกเพิ่มเติมคำว่า “อสูร” เพื่อบอกจุดเด่นของดาบ และถอดเสียงชื่อเดิมเป็น “ชูระบะ”
Scarborough Fair "Crafted by the famed demon-smith Rodin, these four guns have been crowned with the names Parsley, Sage, Rosemary, and Thyme. Pushing Bayonetta's magic to its		**ปืนสี่พิฆาต** ปืนที่ประดิษฐ์โดยนักประดิษฐ์ปีศาจโรแดง ปืนทั้งสี่ถูกตีตราด้วยชื่อพาร์สลีย์ เซจ โรสแมรี่ และไธม์ ปืนทั้งสี่มีอัตราการยิงและการทำลายล้างสูงมาก ช่วยให้พลังเวทย์ของเบโยเน็ตตาถึงขีดสุด	- แปลแบบตีความ (Rendition) โดยไม่ยึดตัดกับรูปแบบหรือโครงสร้างของคำเดิม เนื่องจากไม่สื่อความถึงลักษณะของอาวุธ โดยคำว่า Scarborough Fair เป็นชื่อบทกวีกล่าวถึงความรักที่มีชื่อเสียงของอังกฤษ ผู้แปลจึงแปลตามรูปลักษณ์และจำนวน

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
limits, these guns' rate of fire and stopping power are incredible."			ของอาวุธ โดยเพิ่มคำว่า “พิฆาต” เพื่อให้ชื่อติดหูผู้เล่นมากขึ้น
Bazillions "Four guns created by an unknown super-civilization. Powered by an energy source known as Bazillionium, the deep crimson flash from the guns instantly break down the molecular bonds within its target. Able to discern the intent of its user, it is said that these strange, miraculous guns have the power to open a portal to another dimension. Thanks to Rodin, the guns have also gained demonic powers, making them an incredible threat to the denizens of Paradiso."		**ปืนบาซิลเลี่ยน** ปืนสั้นสี่กระบอกที่ประดิษฐ์โดยชนชาติก้าวหน้า แต่ไม่เป็นที่รู้จัก ปืนทั้งสี่ได้รับพลังจากแหล่งพลังงานบาซิลล์เลียนัม โดยลำแสงสีแดงเข้มจากปืนจะทำลายโมเลกุลในร่างการของเป้าหมายในทันที ว่ากันว่าปืนโมเลกุลที่น่าพิศวงนี้สามารถรับรู้ได้ถึงความคิดของผู้ใช้ ทั้งยังมีพลังในการเปิดทางไปสู่มิติอื่น และด้วยฝีมือของโรแดงปืนทั้งสี่จึงได้รับพลังแห่งปีศาจจนทำให้กลายเป็นอาวุธที่น่าเกรงขามเหล่าเทวทูตต้องหวั่นเกรง	- บาซิลเลี่ยนเป็นชื่อเฉพาะของแหล่งพลังงานของปืน ผู้แปลจึงเก็บชื่อนี้ไว้โดยการถอดเสียง และเพิ่มเติมคำว่า “ปืน” เพื่อบอกประเภทของอาวุธ
Angel Slayer A katana born in the unknown depths of Inferno, brimming with mystery. One legend states that it is the twin sword to Shuraba. It is also said the sword's name comes from		**ดาบทูตสังหาร** ดาบกานาตะนี้กำเนิดจากนรกขุมที่ไม่เป็นรู้จัก เต็มเปี่ยมไปด้วยความลึกลับ บางตำนานเล่าว่านี่คือดาบฝาแฝดของดาบอสูรชูระบะ บ้างก็ว่าชื่อของดาบมาจากเรื่องเล่าของแม่มดผู้หลงใหลดาบเล่มนี้ จนถูกขับไล่เพื่อเป็นการ	- Angel Slayer เป็นชื่อที่เกิดจากการประสมคำ ไม่ได้เป็นชื่อเฉพาะจากแหล่งอื่น ผู้แปลจึงเลือกที่จะแปล โดยคำว่า Angel แปลเป็น ทูต เนื่องจากการแปลคำว่า angel อื่นๆในเกม ผู้แปลใช้คำว่า ทูต หรือ เทวทูต

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
the story of a witch who loved the sword, and was excommunicated for carrying out a futile war against the angels. While the sword did not contain the soul of a demon, the Angel Slayer displayed incredible power; however, the sword, and the witch in whose hand it was held, both found themselves in Inferno. Eventually, the blade passed into the hands of Rodin who was able to make up for its previous deficiency; however, it remains unknown what sort of demon the smith was able to seal away in the historic blade.		ลงโทษที่ทำสงครามอันไร้ประโยชน์กับเหล่าเทวทูต และถึงแม้เดิมดาบเล่มนี้จะไม่ได้ผนึกวิญญาณของปีศาจตนใดอยู่ ดาบทูตสังหารก็เป็นดาบที่มีอำนาจสูง กระนั้นทั้งดาบและแม่มดผู้ครองดาบก็ต้องมีจุดจบที่อินเฟอร์โน จนกระทั่งดาบตกมาถึงมือของโรแดงผู้ที่สามารถแก้ไขข้อบกพร่องเดิมของดาบได้ อย่างไรก็ตามยังไม่เป็นที่กระจ่างว่าโรแดงผนึกปีศาจตนใดลงไปในดาบแห่งตำนานเล่มนี้	เพื่อให้เกิดเอกภาพในการแปล ส่วนคำว่า Slayer แปลเป็น สังหาร คำเดียว ทั้งนี้ยังเพิ่มเติมคำแปลด้วยคำว่า ดาบ เพื่อบอกลักษณะของอาวุธให้ชัดเจน
Sai Fung "Possessed by the fastest demon bird in all of Inferno, Sai Fung, these nunchaku spin at blazing speed, unleashing attacks so fast even a god would be unable to catch a glimpse."		**กระบองสองท่อนไซฟัง** กระบองสองท่อนที่ถูกสิงโดยปีศาจวิหคที่ปราดเปรียวที่สุดในอินเฟอร์โนนามไซฟัง เป็นกระบองสองท่อนที่ตวัดโจมตีรวดเร็วดุจเปลวเพลิง จู่โจมว่องไวจนแม้แต่เทพเจ้าเองก็ไม่อาจมองตามทัน	- แปลด้วยการเพิ่มเติมตัวบท (addition) จากชื่อภาษาต้นฉบับ Sai Fung เป็น กระบองสองท่อนไซฟัง เพื่อบอกลักษณะของอาวุธ และถอดเสียงคำว่า Sai Fung เป็นไซฟัง เพื่อเก็บชื่อเดิมอันชื่อเฉพาะของปีศาจที่สิงสถิตอยู่ในอาวุธชนิดนี้ - เก็บคำว่า inferno ไว้ ด้วยการถอดเสียง

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
			เนื่องจากภพอินเฟอร์โนในเกมนั้นแตกต่างไปจากนรกในความหมายทั่วไปในหลายแง่มุม อีกทั้งเกมเลือกที่จะใช้คำว่า Paradiso และ inferno แทน Haven และ Hell ผู้แปลจึงเก็บคำทั้งสองไว้ตามตัวบทต้นฉบับตั้งใจ
Accessories			
Immortal Marionette Nicknamed Bloody for her ruthless tactics in battle, these decorative braces were crafted by the feared witch, Mary. Especially proficient at fighting, Mary was said to unleash her techniques like an unstoppable flowing river. Those who wear these braces are said to become masterful fighters, as if they were marionettes being controlled by Mary herself.		**หุ่นกระบอกอมตะ** สมญานามของกำไลข้อมือประดับที่ว่า “เลือดเย็น” ได้มาจากเทคนิคการต่อสู้ที่แสนอำมหิตของแม่มดแมร์รี่ผู้ประดิษฐ์ ว่ากันว่าด้วยความสามารถในการต่อสู้ของนาง นางสามารถใช้เทคนิคการต่อสู้ได้อย่างต่อเนื่องราวกลับสายน้ำที่ไหลบ่า และกำไลข้อมือนี้จะทำให้ผู้สวมใส่กลายเป็นนักต่อสู้ฝีมือฉกาจราวกับเป็นหุ่นกระบอกที่ควบคุมโดยแม่มดแมร์รี่	- Immortal Marionette ชื่อเครื่องรางที่เกิดจากการประสมคำ การแปลจึงสามารถทำได้เลยโดยไม่ต้องเพิ่มเติมตัวบทเนื่องจากคำว่า หุ่นกระบอก และ อมตะ มีความชัดเจนอยู่ในตัวอยู่แล้ว

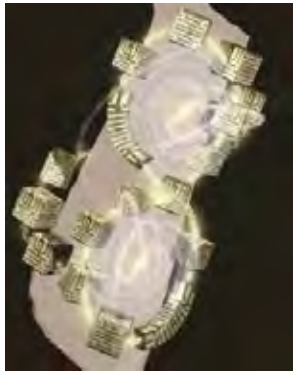
ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Pulley's Butterfly It is said that long ago, the witch Turandot crafted this treasure while in the service of the Queen of Lhasa, hoping that the butterfly would give users divine protection. Butterflies of Protection flutter around the bracelet's user, absorbing attacks on their behalf before breaking up.		**เกราะผีเสื้อคุ้มกาย** ตำนานกล่าวถึงเรื่องราวของแม่มดทูรันดอทว่า นางประดิษฐ์สมบัติชิ้นนี้เมื่อครั้งที่ยังรับใช้ราชินีลาห์ซา หมายจะให้เป็นเครื่องรางคุ้มกายผู้สวมใส่ ผีเสื้อเวทย์มนต์จะโบยบินรอบกายผู้สวมใส่กำไลเพื่อรับแรงจู่โจมจากศัตรูก่อนพลังเวทย์ของกำไลนี้จะหมดและเลือนหายไป	- แปลโดยการตีความ (Rendition) จากบริบทคำอธิบายลักษณะและประวัติของเครื่องรางชิ้นนี้ โดยเครื่องรางชิ้นนี้มีลักษณะเด่นสองประการคือ 1.รูปลักษณ์ภายนอกที่เป็นผีเสื้อ และ 2. พลังวิเศษในการป้องกัน ชื่อภาษาฉบับแปลจึงบ่งบอกถึงลักษณะทั้งสองประการนี้
Gaze of Despair Cursed braces containing the soul of Musso Koroni, an ancient African goddess said to be the goddess of discord. Placing these braces upon one's arms is said to be an affront to Paradiso, summoning upon it's wearer the wrath of the heavens. During the witch hunts, the Malinese witch Karaba, was forced into these gauntlets, in which she was brutally murdered by angel.		**เครื่องรางเนตรพิโรธ** กำไลข้อมือที่ถูกสาปนี้ผนึกวิญญาณของมุสโส โคโรนิ เทพีแห่งความขัดแย้งตามตำนานแอฟริกันโบราณ เล่ากันว่าการสวมใส่กำไลเปรียบเสมือนการดูหมิ่นพาราดิสโซ และปลุกพลังแห่งความพิโรธของสรวงสวรรค์ ว่ากันว่าในช่วงเหตุการณ์ล่าแม่มด แม่มดชาวเมเคเรน นามคาราบาถูกถูกจองจำไว้ในเครื่องรางชิ้นนี้ และถูกสังหารอย่างเหี้ยมโหดโดยเหล่าเทวทูต	- แปลโดยการตีความ (Rendition) จากชื่อต้นฉบับสองคำ คือ Gaze ที่หมายถึงการมอง จ้องมอง และ Despair อันหมายถึงการสิ้นหวัง ผู้แปลตีความจากลักษณะภายนอกของเครื่องรางที่มีนัยดาสีแดงเข้ม และจากประวัติความเป็นมาที่กล่าวถึงความโกรธแค้นของเครื่องรางนี้ จนแปลได้ว่า เนตรพิโรธ

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Moon of Mahaa-Kalaa Braces blessed by Shiva, the indian goddess of destruction. Said to have been crafted by the witch Yaksi while serving the Vijayanagara Empire, legend states the braces have the power to repel an enemy's attack. Yaksi was purported to have been invincible, as her mastery of this technique allowed her to nullify any attack, no matter what the strength.		**เครื่องรางจันทราศิวะ** กำไลข้อมือที่ได้รับพรจากพระศิวะ เทพเจ้าแห่งการทำลายล้างของอินเดีย เล่ากันว่าประดิษฐ์ขึ้นโดยแม่มดยักสิเมื่อครั้งรับใช้อาณาจักรวิชัยนคร มีอำนาจในการโต้ตอบการโจมตีของศัตรู เชื่อกันว่าไม่มีใครเอาชนะยักสีได้ เพราะเครื่องรางนี้ทำให้การโจมตีของศัตรูนั้นไร้ผล ไม่ว่าศัตรูจะแข็งแกร่งเพียงใด	- คำว่า Mahaa-Kalaa หมายถึงองค์พระศิวะ ผู้แปลเลือกใช้คำว่าศิวะเพราะเป็นชื่อที่คนไทยคุ้นชินมากกว่า เหมาะกับหารเป็นชื่อเพื่อให้จดจำได้ง่าย ส่วนคำว่า Moon แปลเป็นจันทรา เพื่อแสดงถึงระดับภาษาที่ต่างจากภาษาทั่วไป และแสดงความเก่าแก่ของสิ่งของ
Evil Harvest Rosary Magical beads crafted by the witch Akko while in the service of the ancient Japanese queen Himiko. When it's user dodges incoming danger, the beads will launch a magical counter-strike against the attacker. While the attack is incredibly powerful, it sucks the emotional strength from its user, stripping them of the ability to activate Witch Time.		**ประคำสะท้อนกลับ** ประคำเวทย์มนต์ที่แม่มดอักโกะทำขึ้นเมื่อครั้งยังรับใช้ราชินีฮิมโกะแห่งอาณาจักรญี่ปุ่นโบราณ เมื่อผู้สวมใส่หลบการโจมตีของศัตรูได้ ลูกประคำจะจู่โจมกลับด้วยเวทย์มนต์ แม้ว่าการโจมตีจะรุนแรง แต่ก็ต้องแลกด้วยการให้ลูกประคำจะดูดพลังด้านจิตใจของผู้สวมใส่ ลดความสามารถในการใช้เวทย์กาลมายา	- แปลโดยการตีความ (Rendition) จากลักษณะของเครื่องรางที่เป็นประคำ และพลังวิเศษในการสะท้อนกลับการโจมตี

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Star of Dineta American Navajo legends states that these braces were crafted by the witch known as Tenaldooshi. They allow their user to replenish their vitality by taunting an enemy. Turquoise, shunned as a source of magical power, is still in use today in Navajo talismans.		**ดวงดาวแห่งไดเนตตา** ตำนานอเมริกันนาวาโจเล่าว่า กำไลข้อมือนี้ประดิษฐ์โดยแม่มดนามทีนาส์ดูชิ เครื่องรางนี้จะเพิ่มพลังชีวิตให้แก่ผู้สวมใส่ด้วยการยั่วยุศัตรู โดยมีหินเทอร์คอยซ์เป็นแหล่งพลังเวทย์ และเป็นแร่ที่นิยมใช้ทำเครื่องรางแบบนาวาโจมาจนถึงทุกวันนี้	
Bracelet of Time Eva, a truly extraordinary witch, entered into contract with a legendary dark knight, and then faced the amassing armies of Inferno. These bracelets were made by her hand, and those wearing them are said to become true masters of Witch Time at their very will.		**กำไลกาลเวลา** แม่มดอีวาผู้ยิ่งใหญ่ได้ทำข้อตกลงกับอัศวินทมิฬผู้เป็นตำนาน และประจันหน้ากับกองทัพแห่งอินเฟอร์โน กำไลข้อมือนี้ประดิษฐ์ด้วยมือของอีวาเอง และเชื่อกันว่าผู้สวมใส่จะกลายเป็นเจ้าแห่งเวทย์กาลมายาได้ดังใจหมาย	

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Eternal Testimony A treasured article worn only by the elders of the Umbra Witches, these bracelets are both incredibly powerful and symbols of status. Said to have been crafted by the ancient and universally feared witch queen Aizen, slipping this onto one's arms would allow one to regenerate their magical powers. Legend states that the strange crow's head on the braces is actually Aizen transformed, and she will severely punish anyone who attempts to use the braces that she deems unworthy.		**เครื่องรางเวทย์นิรันดร์** สิ่งสูงค่าที่เฉพาะผู้นำแม่มดอัมบราเท่านั้นจะสวมใส่ได้ เป็นกำไลที่มีอำนาจสูงและเป็นเครื่องบอกสถานะ เล่าสืบกันว่าประดิษฐ์โดยราชินีแม่มดไอเซนผู้เป็นที่หวาดกลัวในยุคโบราณ ผู้สวมใส่จะสามารถเรียกคืนพลังเวทย์ที่ใช้ไปได้ เชื่อกันว่าหัวอีกาประหลาดบนกำไลนี้แท้จริงคือร่างแปลงของไอเซน และนางจะลงโทษผู้ที่พยายามใช้กำไลเมื่อเห็นว่าผู้นั้นไม่คู่ควร	- แปลชื่อจากชื่อเดิมที่มีคำว่า eternal ได้คำว่านิรันดร์ และตีความจากประวัติของเครื่องรางที่กล่าวว่า ผู้สวมใส่จะสามารถเรียกคืนพลังเวทย์ที่ใช้ไปกลับคืนได้ จึงแปลชื่อเป็นเวทย์นิรัดร์ อันหมายถึง เวทย์มนตร์ที่ไม่มีวันหมด
Selene's Light An ancient bracelet crafted by the Egyptian witch Cleopatra. When it's wearer is attacked, Witch Time will be instantly triggered, expending Magical Power. As leader of the Egyptian practitioners of magic, Cleopatra developed this guard to		**เครื่องรางกาลมายา** กำไลโบราณประดิษฐ์โดยราชินีแม่มดคลีโอพัตราแห่งอียิปต์ เมื่อผู้สวมใส่ถูกโจมตี เวทย์กาลมายาจะถูกกระตุ้นในทันทีโดยอาศัยพลังเวทย์ที่มี และในฐานะผู้นำแห่งผู้ใช้เวทย์แห่งอียิป คลีโอพัตราจึงประดิษฐ์กำไลนี้เพื่อช่วยเหลือแม่มดที่มีปัญหาในการหาจังหวะเวลาที่เหมาะสมเพื่อใช้เวทย์กาลมายา	- Selene's Light เครื่องรางที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้สวมใส่ใช้เวทย์กาลมายา (ชื่อเวทย์มนต์ในเกม) ได้ง่ายขึ้นจึงแปลตามหน้าที่และพลังวิเศษว่า เครื่องรางกาลมายา

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
assist those who had trouble grasping the finer points of Witch Time.			
Sergey's Lover Made by Matryona, a witch from the principality of Moscow, this brace allows the user to call upon the strength of the demon to which they are contracted, and divide themselves into multiple beings. By using this treasured item, Matryona was able to face several foes at once during battle. Her exploits have recently come back into vogue, leading her to become the model for the Russian Matryoshka folk dolls.		**เครื่องรางเงาร่าง** ประดิษฐ์ขึ้นโดยแม่มดแมโทรนา แห่งอาณาจักรมอสโคว์ กำไลนี้ทำให้ผู้สวมใส่สามารถเรียกใช้อำนาจของเหล่าปีศาจที่ตกลงทำพันธะสัญญา โดยแบ่งกายของตนเป็นเท่าทวี ด้วยเครื่องรางล้ำค่านี้ แมโทรนาสามารถต่อกรกับศัตรูหลายคนได้ในคราวเดียว และไม่นานมานี้วีรกรรมของนางกลับมาเป็นที่เลื่องลืออีกครั้ง จนมีผู้นำนางไปเป็นแบบทำตุ๊กตาแมโทรสก้าของรัสเซีย	- Sergey's Lover เป็นเครื่องรางที่ผู้สวมใส่จะมีพลังวิเศษ มีเงาที่มีร่างกายเหมือนตนปรากฏขึ้นเพื่อช่วยในการต่อสู้ เมื่อแปลโดยไม่ยึดติดกับรูปแบบและความหมายของชื่อในภาษาต้นฉบับ เพราะหากแปลโดยยึดรูปแบบของคำภาษาต้นฉบับนอกจากจะไม่ไพเพราะ เช่น คนรักของเซอร์เก (Sergey's Lover) แล้ว ยังไม่สื่อความใดๆในภาษาปลายทาง ผู้แปลจึงเลือกที่จะแปลเป็นชื่อที่สื่อถึงรูปลักษณ์หรือลักษณะพิเศษบางอย่างของเครื่องราง
Infernal Communicator Used to summon the infamous band of demon youth known as the "Little Devils," this item allows communication with these residents of Purgatorio. By using this magical device, one is able to temporarily contract the "Little Devils," calling upon their power to attack one's foes.		**เครื่องสื่อสารอเวจี** ใช้เพื่ออัญเชิญกลุ่มปีศาจชื่อเสียงฉาวโฉ่วัยหนุ่มสาวในนาม “ปีศาจน้อย” เครื่องสื่อสารนี้สามารถใช้สื่อสารกับผู้อาศัยบนโลกมนุษย์ (Purgatorio)ได้ ผู้สวมใส่ใช้เครื่องสื่อสารนี้ทำพันธะสัญญาชั่วคราวกับ “ปีศาจน้อย” เพื่อยืมอำนาจกำจัดศัตรู	

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Climax Bracelet A mysterious treasure that pushes all who use it to a climax in power. Where, when, and how is was made all remain a mystery; however, it is said to have come from a different dimension. Its incredible power is feared both by angels and demons, who have reached a mutual understanding that its power is not to be unleashed on the battlefield, no matter what conflict arises.		**กำไลมหากาฬ** สมบัติสุดพิศวงที่ช่วยส่งให้อำนาจของผู้ใช้ถึงจุดสุดยอด หากแต่จุดกำเนิดยังคงเป็นปริศนา แต่บ้างก็เชื่อว่าเป็นสมบัติจากมิติอื่น อำนาจทรงพลังของกำไลนี้เป็นที่หวาดกลัวของทั้งเทวทูตและปีศาจ นำไปสู่ข้อตกลงสองฝ่ายว่าจะไม่ใช้อำนาจของกำไลนี้ในสนามรบ ไม่ว่าจะเกิดข้อขัดแย้งใดๆ	- แปลคำว่า climax ซึ่งมีความหมายว่า สูงสุด สุดยอด โดยใช้คำที่นิยมใช้ในการแปลชื่อภาพยนตร์ การ์ตูน และเกม เพื่อให้เป็นชื่อที่ติดหูผู้รับสาร และเป็นคำที่มีความหมายทรงพลังอย่าง มหากาฬ
Items			
Unicorn Horn Cured via crystallization, Unicorn Horn is a Concocting compound used by witches. It is useless by itself.		**เขายูนิคอร์น** ของวิเศษที่ถูกทำให้เป็นคริสตัลเพื่อรักษาสรรพคุณ เป็นส่วนผสมที่แม่มดใช้ในการปรุงยา หากแต่ไม่มีสรรพคุณใดเมื่อใช้ลำพัง	- ถอดเสียงคำว่า “unicorn” เป็น “ยูนิคอร์น” เนื่องจากไม่ใช่สัตว์ในตำนานของไทย การแปลโดยใช้ชื่อสัตว์ในตำนานของไทยอาจทำให้เกิดความสับสน และสื่อภาพไม่ชัดเจน
Mandragora Root Cured via crystallization, Madagora Root is a Concocting compound used by witches. It is useless by itself.		**รากต้นแมนดรากอรา** ของวิเศษที่ถูกทำให้เป็นคริสตัลเพื่อรักษาสรรพคุณ เป็นส่วนผสมที่แม่มดใช้ในการปรุงยา หากแต่ไม่มีสรรพคุณใดเมื่อใช้ลำพัง	- ถอดเสียงคำว่า “Mandragora” เป็น “แมนดรากอรา” เนื่องจากไม่ใช่พืชในตำนานหรือเทพนิยายของไทย

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Baked Gecko Cured within a crystallized block, Baked Geckois a concocting compound used by witches. It is useless by itself.		**ตุ๊กแกอบแห้ง** ตุ๊กแกถูกรักษาสภาพภายในแท่งคริสตัล เป็นส่วนผสมที่แม่มดใช้ในการปรุงยา หากแต่ไม่มีสรรพคุณใดเมื่อใช้ลำพัง	- แปล “gecko” เป็น “ตุ๊กแก” ตามความหมายประจำของคำ เนื่องจากเป็นสัตว์ที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในทุกวัฒนธรรม ต่างจาก unicorn หรือ Mandragora ซึ่งเป็นชื่อเฉพาะที่รู้จักในบางวัฒนธรรม
Purple Butterfly A butterfly-shaped gem that contains magical power in crystallized form. Revives one’s magical power instantly when obtained.		**ผีเสื้อสีม่วง** อัญมณีรูปผีเสื้อที่ผนึกเอาพลังเวทย์ไว้ในรูปของคริสตัล ช่วยเพิ่มพลังเวทย์แก่ผู้ครอบครอง	
Broken Moon Pearl A piece of a Moon Pearl. Gathering two of these will increase the limit of your magical power.		**เศษไข่มุกจันทรา** เศษชิ้นส่วนของไข่มุกจันทรา เมื่อรวบรวมครบ 2 ชิ้น ขีดจำกัดของพลังเวทย์จะเพิ่มขึ้น	- แปล “magical power” เป็น “พลังเวทย์” แทนการใช้คำว่า “เวทย์มนตร์” เนื่องจากคำว่า “เวทย์” เป็นคำที่นิยมในบริบทประเภทเกม (Conventionality) อันหมายถึง พลังอำนาจวิเศษในการจู่โจม รักษา และป้องกัน
Green Laurel A laurel-shaped gem that contains vital essence in crystallized form. Revives one’s vitality instantly when obtained.		**เลอเรลมรกต** อัญมณีรูปใบเลอเรลที่ผนึกเอาพลังชีพไว้ในรูปของคริสตัล ช่วยเพิ่มพลังชีวิตแก่ผู้ครอบครอง	- ถอดเสียงคำว่า “Laurel” เป็น “เลอเรล” เนื่องจากไม่ใช่พืชที่รู้จักในวัฒนธรรมของไทย - พลังชีวิต เป็นศัพท์เฉพาะของตัวบทประเภทเกม มาจากการแปลคำว่า Magic

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
			Power หรือนิยมเรียกว่า ค่า MP
Trois Marches Militaires A golden LP featuring the crystallized voices of angles. Some sort of silhouette is drawn upon the surface.		**ทรัวส์ มาร์ช มิลิแตร์** แผ่นเสียงทองคำบันทึกเสียงขับขานของเหล่าเทวทูต บนแผ่นเสียงมีภาพวาดขาวดำปรากฏอยู่	
Witch Heart A witch's vitality in crystallized form. Obtaining this item will increase the limit of your vitality.		**ดวงใจแม่มด** พลังชีวิตแม่มดที่อยู่ในรูปของคริสตัล ช่วยเพิ่มขีดจำกัดของพลังชีวิตให้แก่ผู้ครอบครอง	- พลังชีวิต เป็นศัพท์เฉพาะของตัวบทประเภทเกม มาจากการแปลคำว่า Health Power หรือนิยมเรียกว่า ค่า HP
Broken Witch Heart A piece of a Witch Heart. Gathering four of these will increase the limit of your vitality.		**เศษดวงใจแม่มด** ชิ้นส่วนหนึ่งของดวงใจแม่มด เมื่อรวบรวมครบ 4 ชิ้น ขีดจำกัดของพลังชีวิตจะเพิ่มขึ้น	
Broken Moon Pearl A piece of a Moon Pearl. Gathering two of these will increase the limit of your magical power.		**เศษไข่มุกจันทรา** เศษชิ้นส่วนของไข่มุกจันทรา เมื่อรวบรวมครบ 2 ชิ้น ขีดจำกัดของพลังเวทย์จะเพิ่มขึ้น	- แปล “magical power” เป็น “พลังเวทย์” แทนการใช้คำว่า “เวทย์มนตร์” เนื่องจากคำว่า “เวทย์” เป็นคำที่นิยมในบริบทประเภทเกมอันหมายถึง พลังอำนาจวิเศษในการจู่โจม รักษา และป้องกัน ซึ่งสื่อให้เห็นภาพที่ต่างจากเวทย์มนตร์ที่มักพบในเทพนิยาย

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Green Herb Lollipop & Mega Green Lollipop An herb shaped candy lollipop containing an extract with healing properties. It recovers Bayonetta's health when used, the Mega version recovers twice as much health.		**อมยิ้มสมุนไพรเขียว และอมยิ้มเขียวใหญ่** ลูกอมอมยิ้มรูปทรงสมุนไพรมีสรรพคุณในการรักษา ใช้ช่วยฟื้นฟูร่างกายของเบโยเน็ตตา ส่วนอมยิ้มเขียวใหญ่นั้นช่วยฟื้นกำลังได้ดีกว่าเป็นสองเท่า	- แปลกริยา “containing” เป็น “มีสรรพคุณ” เนื่องจากไอเทมนี้มีลักษณะเป็นยา การใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับยาจึงเหมาะสมกว่า
Purple Magic Lollipop & Mega Purple Magic Lollipop A butterfly shaped candy lollipop that increases one's alertness, it restores magical power when used. The normal lollipop restores four orbs, while the Mega version restores eight.		**อมยิ้มพลังเวทย์ม่วง และอมยิ้มพลังเวทย์ม่วงใหญ่** ลูกอมอมยิ้มรูปทรงผีเสื้อมีสรรพคุณกระตุ้นการตื่นตัวและใช้ฟื้นฟูพลังเวทย์ อมยิ้มทั่วไปฟื้นฟูสี่ช่องพลังเวทย์ในขณะที่อมยิ้มพลังเวทย์ม่วงใหญ่ฟื้นฟูแปดช่องพลัง	
Bloody Rose Lollipop & Mega Bloody Rose Lollipop A rose shaped candy lollipop with energy-increasing ability, it dramatically increases attack power temporarily. The Mega version lasts twice as long.		**อมยิ้มกุหลาบเลือด และอมยิ้มกุหลาบเลือดใหญ่** ลูกอมอมยิ้มรูปทรงกุหลาบมีสรรพคุณเพิ่มพลังการโจมตีอย่างมหาศาลชั่วคราว ส่วนอมยิ้มกุหลาบเลือดใหญ่นั้นเพิ่มพลังได้นานเป็นสองเท่า	

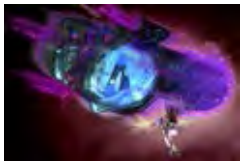
ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Yellow Moon Lollipop & Mega Yellow Moon Lollipop A moon shaped candy lollipop capable of producing a magical barrier, it temporarily makes Bayonetta invincible.		**อมยิ้มแสงจันทร์ และอมยิ้มแสงจันทร์ใหญ่** ลูกอมอมยิ้มรูปทรงดวงจันทร์มีสรรพคุณในการสร้างเกราะป้องกันพลังเวทย์ ทำให้ศัตรูทำร้ายเบโยเน็ตตาไม่ได้ชั่วคราว	
Magic Flute A Magical Flute said to have been played by the mythical Sirens. Releases a wave of high frequency spiritual energy that causes heavy damage to any nearby angels.		**เครื่องเป่าเวทย์มนต์** เล่ากันว่าเครื่องเป่าเวทย์มนต์นี้ครั้งหนึ่งเป็นเครื่องดนตรีของเหล่านางไซเรนในตำนาน มีอำนาจส่งคลื่นเสียงพลังวิญญาณความถี่สูงทำร้ายเหล่าเทวทูตรอบกายได้สาหัสนัก	
Red Hot Shot A wondrous demonic medicine that can save a witch from the depths of mortality, it is automatically used when Bayonetta's vitality is depleted, restoring quite a bit of health.		**ยาฉีดแดงเดือด** ยาปีศาจสรรพคุณน่าพิศวงที่ช่วยรักษาชีวิตแม่มดจากความตาย ยาจะถูกใช้โดยอัตโนมัติเมื่อพลังชีวิตของเบโยเน็ตตาถึงขีดอันตราย โดยจะฟื้นฟูพลังชีพได้อย่างมาก	

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Characters			
Third Sphere **Dear and Decorations** Angels		เทวทูตชั้นตรี **ทูตแห่งความรักและความงาม** คณะเทวดา	- ระดับขั้น Sphere ในเกมมีสามระดับคือ first, second และ third โดยระดับ Third Sphere เป็นระดับล่างสุด จึงใช้เกณฑ์ระดับขั้นที่เป็นที่นิยมในสังคมไทย คือ เอก โท ตรี เพื่อแสดงระดับขั้นของภูตแห่งแสง
Third Sphere **Affinity** Angels		เทวทูตชั้นตรี **ทูตสายสัมพันธ์** คณะเทวดา	
Third Sphere **Enchant** Angels		เทวทูตชั้นตรี **ทูตมนต์เสน่ห์** คณะเทวดา	- การแปลตำแหน่งของเทวทูตในระดับต่างๆ เช่น Angels, Archangels, Principalities และ Power แปลโดยยึดคำแปลที่แปลโดยเหล่าผู้นับถือศาสนาคริสต์ เนื่องจากตำแหน่งเทวทูตในเกมได้อ้างอิงความเชื่อเรื่องเทวทูตบนสวรรค์ตามแบบของศาสนาคริสต์ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับ เอก โท และตรี โดยแต่ละระดับประกอบด้วยเทวทูตหลายตำแหน่งดังนี้
Third Sphere **APPLAUD** Archangels		เทวทูตชั้นตรี **ทูตสรรเสริญ** คณะอัครเทวะ	

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Third Sphere **Irenic** Principalities		เทวทูตชั้นตรี **ทูตสันติ** คณะปกครอง	1. ชั้นเอก : Seraphim, Cherubim, Throne 2.ชั้นโท : Dominations, Virtues, Powers 3. ชั้นตรี : Principalities, Archangels, Angles - การแปลตำแหน่งข้างต้นนั้น มีการแปลโดยใช้คำว่า “คณะ” และมีการแปลตำแหน่งต่างๆดังที่ผู้แปลได้ยึดตามในช่องภาษาผลายทาง ถือเป็นการแปลแบบยึดรูปแบบภาษานิยม (Conventionality)
Third Sphere **Ardor** Principalities		เทวทูตชั้นตรี **ทูตทรงฤทธิ์** คณะปกครอง	
Second Sphere **Beloved** Power		เทวทูตชั้นโท **ทูตเสน่ห์หา** คณะอำนาจ	
Second Sphere **Kinship** Power		เทวทูตชั้นโท **ทูตวงศ์วาน** คณะอำนาจ	
Second Sphere **Fairness** Virtues		เทวทูตชั้นโท **ทูตยุติธรรม** คณะคุณธรรม	

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Second Sphere **Grace and Glory** Virtues		เทวทูตชั้นโท **ทูตเมตตาและเกียรติยศ** คณะคุณธรรม	
Second Sphere **Fearless** Dominions		เทวทูตชั้นโท **ทูตหาญกล้า** คณะหัวหน้า	- แปลชื่อตัวละคร Fearless โดยการตีความ (Rendition) เป็นคำที่มีความหมายตรงกันข้าม เนื่องจากการแปลตรงตัวเป็น ทูตไม่กลัว ทูตไร้ความกลัว นั้นนอกจากจะไม่ไพเราะแล้วยังมีความยาวมาก ไม่เหมาะสมที่จะเป็นชื่อ
Second Sphere **Harmony** Dominions		เทวทูตชั้นโท **ทูตปรองดอง** คณะหัวหน้า	
First Sphere **Inspired** Thrones		เทวทูตชั้นเอก **ทูตดลใจ** คณะบัลลังก์	
First Sphere **Braves** Cherubim		เทวทูตชั้นเอก **ทูตอาจหาญ** คณะเครูบ	

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
First Sphere **Gracious and Glorious** Seraphim		เทวทูตชั้นเอก **ทูตกรุณาและเกียรติภูมิ** คณะเซราฟิม	
First Sphere **Joy** Seraphim		เทวทูตชั้นเอก **ทูตสำราญ** คณะเซราฟิม	
Auditio **Fortitudo**		จตุเทพ **ฟอร์ติทูโด**	- แปลระดับขั้น Auditio โดยการตีความ (Rendition) เป็น จตุเทพ เนื่องจากเทพในตำแหน่งนี้มีทั้งหมดเพียงสี่องค์ เป็นเทพชั้นสูงในบรรดาเทพทั้งหมด ผู้แปลจึงเลือกคำว่า จตุ ที่หมายถึง จำนวนสี่ และคำว่า “เทพ” เพื่อให้แตกต่างจากคำว่า “ทูต” เพื่อแสดงความแตกต่างด้านระดับชั้น
Auditio **Temperantia**		จตุเทพ **เทมเพอรันเทีย**	
Auditio **Iustitia**		จตุเทพ **อัสติเทีย**	

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Auditio **Sapientia**		จตุเทพ **อัสติเทีย**	
Dea **Jubileus**		พระมารดาผู้สร้าง **จูบิเลียส**	- ถอดเสียง Jubileus เป็นจูบิเลียส เนื่องจากเป็นชื่อตัวละครสำคัญ และแปลชื่อระดับขั้น Dea เป็น พระมารดาผู้สร้าง โดยตีความจากบรบทที่ว่า จูบิเลียส คือเทพเจ้าสูงสุดผู้สร้างสรรพสิ่ง แต่เนื่องจากมีรูปลักษณ์เป็นหญิง จึงใช้คำว่าพะมารดา และเพื่อให้ล้อกับคำที่เราคุ้นหูอย่าง พระผู้สร้าง
Infernal Demon **Madama Butterfly**		อสูรนรก **มาดามาบัตเตอร์ฟลาย**	- แปลชื่อประเภทตัวละคร “Infernal Demon” เป็น “อสูรนรก” ตามภาษาต้นฉบับและลักษณะของตัวละครที่เป็นปีศาจจากนรก
Infernal Demon **Gomorrah**		อสูรนรก **โกมอร์ราธ์**	
Infernal Demon **Malphas**		อสูรนรก **มาล์ฟัส**	

ตัวบทต้นฉบับ	รูปประกอบ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Infernal Demon Hekatoncheir		อสูรนรก **เฮกกะตันแคร์**	- ชื่อตัวละครเป็นชื่อเฉพาะ ทั้งที่มาจากตำนานอื่นๆ และชื่อใหม่ที่ตั้งขึ้นโดยเฉพาะ การแปลชื่อกลุ่มนี้จึงใช้การถอดเสียงเพื่อเก็บชื่อเดิมไว้ด้วยเหตุผลด้านลิขสิทธิ์
Infernal Demon Scolopendra		อสูรนรก **สโกโลเพนดร้า**	
Infernal Demon Phantasmaraneae		อสูรนรก **แฟนทาสมาเรนเน**	
Infernal Demon Queen Sheba		อสูรนรก **ราชินีซีบา**	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Chapter 1: The Angel's Metropolis (Cut Scene 1)				
Enzo - Bayonetta	So, I asked around, and some whale in Europe	เอนโซพบกับเบโยเน็ตตาเพื่อบอกข่าวที่สืบมาได้เกี่ยวกับสิ่งที่เบโยเน็ตตากำลังตามหา	ฉันเลยหาข่าวไปทั่ว จนรู้มาว่าพวกตัวเป้งในยุโรป	- ใช้แนวทางการแปลแบบตีความของเดอลีล เพื่อให้ได้ความหมายแท้จริงของคำว่า whale โดยพิจารณาจากบริบท - แปล whale เป็น “ตัวเป้ง”โดยพิจารณาจากภาษาที่ตัวละครใช้ในภาษาต้นทางซึ่งเป็นภาษาพูด
Enzo - Bayonetta	is trying to fence a huge rock on the black market.		พยายามซื้อขายโคตรเพชรในตลาดมืด	- แปล a huge rock เป็น “โคตรเพชร” โดยตีความจากลักษณะ อัญมณีที่ตัวละครกล่าวถึงจึงไม่ได้แปลว่าก้อนหินซึ่งเป็นความหมายประจำของคำ - ใช้คำว่า “โคตร” เพื่อบ่งบอกถึงขนาดของอัญมณี และแสดงระดับภาษาของเหมาะสมกับบุคลิกผู้พูด
Enzo - Bayonetta	He calls it the “Right Eye.”		เขาเรียกมันว่า “ดวงเนตรขวา”	- แปล Eye เป็น “ดวงเนตร” แทนคำว่า ตา เนื่องจากต้องการใช้ภาษาที่แสดงถึงความเก่าแก่และแตกต่างจากคำว่า eye ที่แปลว่า “ตา” ทั่วไป
Enzo - Bayonetta	Saying it’s a part of some set called “The Eyes of the World.”		ว่ากันว่าเป็นส่วนหนึ่งของชุดเครื่องเพชรชื่อ “ดวงเนตรแห่งพิภพ”	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Enzo - Bayonetta	Fits the bill of what you're after, don't it?		ตรงเป๊ะกับของที่เธอตามหา ใช่ไหมล่ะ	- ใช้ภาษาระดับกันเอง เช่น ตัวเป้ง ตรงเป๊ะ มั้ย และโคตรเพชร ตามบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เป็นคนกะล่อน
Enzo - Bayonetta	Now here is the funny bit.		แต่ก็มีเรื่องทะแม่งๆอยู่ว่า	
Enzo - Bayonetta	The stone passes around the hall of power for hundreds of years, vanishes,		จู่ๆ เพชรที่ตกทอดมาหลายร้อยปี ในกลุ่มผู้มีอำนาจก็หายไป	- แปลวลี "hall of power" เป็น "กลุ่มผู้มีอำนาจ" โดยตีความจากบริบทที่กล่าวถึงการครอบครองดวงเนตรขวา วลีดังกล่าวจึงตีความได้ว่าเป็นกลุ่มคน
	and then the black market goes white hot for the thing.		แล้วก็โผล่มาบูมอีกทีในตลาดมืด	
Enzo - Bayonetta	But the seller wanted an arm and a leg for it, to the point no one could stomach the price.		แต่เจ้าพ่อค้านั่นมันหน้าเลือด เอาเข้าจริงๆเลยไม่มีใครสู้ราคาไหว	- ใช้วลี "เจ้าพ่อค้านั่นมันหน้าเลือด" ซึ่งเป็นสำนวนไทยที่มีความหมายเทียบเคียงกับความหมายของประโยค "seller wanted an arm and a leg for it" - ใช้วลี "สู้ราคาไม่ไหว" ซึ่งเป็นสำนวนไทยที่มีความหมายเทียบเคียงกับความหมายของประโยค "no one could stomach the price"
Enzo - Bayonetta	So back goes the stone.		โคตรเพชรนั่นก็เลยหายไปอีกครั้ง	
Enzo - Bayonetta	But not before everyone figures out where the guy is!		แต่ไม่ก่อนที่จะมีใครหาเจ้าพ่อค้านั่นเจอ	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Enzo - Bayonetta	You're gonna enjoy doing this one I bet.		พนันได้เลยว่าเธอต้องชอบงานนี้แน่	
Enzo - Bayonetta	I love stickin it to the rich.		ฉันล่ะชอบจริงๆพวกคนมีกะตังค์เนี่ย	- ใช้คำว่า "คนมีกะตังค์" แทนคำว่า "the rich" เพื่อแสดงถึงระดับภาษาที่ตัวละครใช้ และแสดงน้ำเสียงเสียดสีคนมีฐานะ
Enzo - Bayonetta	Of course, when you do, don't forget your old buddyEnzo stuck his neck out of this one.		จะทำอะไรก็อย่าลืม เอนโซ ชี้เก่า ที่เสี่ยงเอาคอขึ้นเขียงแลกข่าวให้เธอแล้วกัน	- ใช้คำว่า "ชี้เก่า" เพื่อแสดงถึงระดับภาษาที่ตัวละครใช้ - ใช้สำนวนเทียบเคียงในภาษาไทย "เอาคอขึ้นเขียง" เพื่อแปลประโยค "Enzo stuck his neck out of this one"
Enzo - Bayonetta	Slide me a few fazoles out of the rich guy's pocket for my troubles, right!?		ขออะไรติดไม้ติดมือจากพวกเป๋าตุง เป็นค่าแรงให้ฉันบ้างล่ะ	- Fazole ตามความหมายทั่วไปหมายถึง ถั่วชนิดหนึ่ง การแปลในบริบทนี้จึงเป็นการแปลแบบตีความเพื่อให้ได้ความหมายที่เหมาะสมกับบริบท
Enzo - Bayonetta	Anyways, you better get going before the trail gets cold.		เอาล่ะ รีบไปเถอะ ก่อนที่ร่องรอยจะหายไปซะก่อน	
Enzo - Bayonetta	Off to the middle-of-nowhere. Paradise of Europe.		จะเริ่มจากที่ไหนไปได้ นอกซะจาก แดนสวรรค์แห่งยุโรป	
Enzo - Bayonetta	Vigird		เมืองวีเกิร์ด	
Train boarding announcement	Welcome to Vigrid, our final stop.		ยินต้อนรับสู่วีเกิร์ด สถานีปลายทางของเราค่ะ	
	Entry Visas are required of all travelers.		กรุณาเตรียมวีซ่าที่ออกโดยเมืองวีเกิร์ด	- แปลประโยคกรรมวาจกเป็นประโยคกรรตุวาจกด้วยสำนาน "กรุณาเตรียมวีซ่าเพื่อเข้าเมือง"

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
	Please submit your Vigrid issued Entry Visa for inspection upon disembarking.	เบโยเน็ตตานั่งรถไฟไปเมืองวีเกิร์ดตามที่เอนโซให้ข่าวมา	เพื่อเข้าเมือง และเพื่อตรวจสอบเมื่อถึงสถานีค่ะ	- วลี “Vigrid issued Entry Visa” ไม่ได้แปลในประโยคนี้เพราะใช้เป็นส่วนขยายในประโยคก่อนหน้าเพื่อความชัดเจน และไม่ซ้ำซ้อน
	Please make sure you take all your valuable belongings with you.		โปรดตรวจดูสิ่งของมีค่า และนำติดตัวไปกับท่านค่ะ	
Balder - Bayonetta (Voice Only)	You have arrived at last, my dear.		ในที่สุด เจ้าก็มา	- ใช้คำว่า “เจ้า ข้า จง มิให้ ภยันตราย” เพื่อแสดงถึงระดับภาษาและช่วงเวลาในอดีต ซึ่งพิจารณาจากตัวละครบาลเดอร์ ที่มีชีวิตยืนยาวเหนือการเวลา ลักษณะภาษาที่ใช้จึงแตกต่างจากตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในยุคปัจจุบัน
Balder - Bayonetta (Voice Only)	The time has come to awaken		ถึงเวลาแล้วที่จะปลุก	
Balder - Bayonetta (Voice Only)	The Eyes of the World.		ดวงเนตรแห่งพิภพ	
Balder - Bayonetta (Voice Only)	Fear not, my dear child.	ขณะที่กำลังจะลงจากรถไฟ เบโยเน็ตตาได้ยินเสียงประหลาด	จงอย่าหวั่นเกรง ลูกรักของข้า	
Balder - Bayonetta (Voice Only)	Such a beautiful young lady you’ve become.		สาวน้อย เจ้าช่างงดงามเมื่อเติบใหญ่	
Balder - Bayonetta (Voice Only)	I’ll always see it no harm comes to you.		ข้าจะคอยดูแลมิให้ภยันตรายใดเข้ากล้ำกราย	
Balder - Bayonetta (Voice Only)	So…This is supposed to be the paradise?	เบโยเน็ตตาลงจากรถไฟ	นี่คงจะเป็นแดนสวรรค์ที่ว่าสินะ	
Chapter 1: The Angel's Metropolis (Cut Scene 2)				
Randin - Bayonetta	I knew it	เบโยเน็ตตาประจันหน้ากับเหล่าเทวทูตที่มาขวางทาง	คิดไว้ไม่ผิด	
Randin - Bayonetta	This town’s teeming with heaven’s little helpers.		เมืองนี้มีพวกลิ่วล้อเพ่นพ่านเต็มไปหมด	- แปลวลี “heaven’s little helpers” แบบตีความความหมายแท้จริงคือ บรรดาลูกสมุน แต่พูดด้วยน้ำเสียงดูหมิ่น จึงใช้คำว่า “ลิ่วล้อ”

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Randin - Bayonetta	It's making my buddies downstairs awfully nervous.		จนทำให้เพื่อนๆฉันในนรกอยู่ไม่เป็นสุข	- ตีความคำว่า "downstairs" จากบริบทสถานการณ์ว่าหมายถึง โลกเบื้องล่างหรือนรกนั่นเอง
Bayonetta - Randin	And your point is?	เบโยเน็ตตาพบกับโรแดง พ่อค้าในร้านค้าแห่งโลกเวทมนต์ชื่อ "ประตูนรก"	นายจะพูดอะไรกันแน่	
Randin - Bayonetta	Some places in this world are closer to Paradiso or Inferno.		ที่บางที่บนโลกนี้อยู่ใกล้ กับพาราดิโซ บางที่ก็ใกล้อินเฟอร์โน	- ถอดเสียงคำว่า "Paradiso" และ "Inferno" เป็น "พาราดิสโซ" และ "อินเฟอร์โน" ตามลำดับ เพราะถึงแม้ว่าทั้งสองคำจะหมายถึงสวรรค์กับนรก แต่เนื่องจากตัวเกมใช้ชื่อเฉพาะนี้ตามบทกวี "The Divine Comedy" ของกวีเอกชาวอิตาเลี่ยน ดันเต้ อะลิกิเอลี (Dante Alighieri) ดังนั้นแทนที่จะใช้คำว่า Haven และ Hell ผู้แปลจึงเก็บคำทั้งสองไว้เพื่อให้ผู้เล่นเกิดจินตภาพของสถานที่ทั้งสองแห่งซึ่งแตกต่างจากสวรรค์และนรกทั่วไป
Randin - Bayonetta	The rathole of a town you and I live in is closer to both.		ส่วนรูหนูที่เธอกับฉันอยู่นั้น ใกล้กับทั้งสองแห่ง	
Randin - Bayonetta	But the Vigridians got this special air about 'em.		แต่พวกชาวเมืองวีเกิร์ดมีลักษณะพิเศษนี้	- ตีความวลี "special air" และแปลเป็น "ลักษณะพิเศษ" โดยได้อธิบายต่อในประโยคถัดไปว่าเพราะเหตุใด
Randin - Bayonetta	They're closer to Paradiso than anyone should ever be.		เพราะพวกนั้นใกล้ชิดกับพาราดิสโซมาก เกินกว่าที่ใครๆควรจะได้	
Randin - Bayonetta	And that shit just plain creeps me out.		และเรื่องบ้านั่นก็ทำให้ฉันขนลุกขนพอง	- แปลคำว่า "shit" เป็น "บ้า" เนื่องจากความหมายประจำทางภาษาของคำว่า shit ในภาษาไทยเมื่อใช้กับบริบทนี้นั้นอาจรุนแรงเกินไปที่จะใช้เป็นบท

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
				บรรยายใต้ภาพ อีกทั้งคนไทยไม่มีวัฒนธรรมการสบถด้วยคำว่า shit ในสถานการณ์เดียวกันนี้
Randin - Bayonetta	Heh, I guess I'm gonna have to set up shop here and score me some halos.		เออ ฉันว่า ฉันจะเปิดร้านค้าที่นี้ แล้วหารายได้เข้ากระเป๋าสักหน่อย	- แปลคำว่า "halos" เป็น "รายได้" โดยตีความจากเกมที่ตัวละครจะได้วงแหวน halo เป็นสิ่งตอบแทนเมื่อทำงานสำเร็จ และผู้เล่นสามารถนำ halo นี้ไปแลกกับสิ่งของหรืออาวุธกับโรแดงได้
Randin - Bayonetta	These stupid rings are worth a fortune back home.		แถวๆบ้านฉัน วงแหวนเห่ยๆพวกนี้ มีค่ามากทีเดียว	- บทแปลวลี "back home" เป็น "แถวๆบ้านฉัน" แทนการแปลตรงตัวว่าบ้าน เนื่องจากหากแปลว่า "บ้าน" อาจทำให้เกิดภาพที่สับสนกับบ้านที่อยู่อาศัย ทั้งเมื่อตีความจากบริบทแล้วจะพบว่าตัวละครโรแดงมาจากที่ที่ลึกลับ ไม่แน่ชัดว่าเป็นสวรรค์ นรก หรือโลกมนุษย์ ผู้แปลจึงใช้คำกลางๆ ที่แสดงถึงความไม่ชัดเจน
Randin - Bayonetta	Since it seems you're spoiling for a fight,		ดูเหมือนว่าเธอจะเป็นขาลุย	- แปลประโยค "you're spoiling for a fight" โดยการตีความเป็น "เธอจะเป็นขาลุย" เพื่อให้เป็นภาษาระดับกันเองตามบุคลิกตัวละคร
Randin - Bayonetta	If you come across any of these, bring 'em to me and I'll hook you up.		ถ้าเจอวงแหวนพวกนี้ ก็เอามาให้ฉันสิ แล้วถ้าเธออยากได้อะไร ฉันจะจัดให้	
Bayonetta - Randin	Another one looking to line his pockets.		พ่อค้าหัวหมอหาเงินใส่กระเป๋าอีกคนสินะ	
Bayonetta - Randin	Huh, I'm beginning to see why Enzo is so fond of you.		เฮ้อ ฉันชักจะเข้าใจแล้วสิว่า ทำไมเอนโซถึงได้ปลื้มนายนัก	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Randin - Bayonetta	Real cute. But let's get one thing straight,		น่ารักเสียจริง แต่มีเรื่องหนึ่งที่ต้องพูดให้เคลียร์	- แปลวลี "let's get one thing straight" เป็น "พูดให้เคลียร์" ซึ่งเป็นภาษาพูดในระดับกันเอง โดยพิจารณาจากบุคลิกลักษณะตัวละคร ที่มักใช้ภาษาพูด และใช้คำว่า "เคลียร์" ให้ฟังดูทันสมัยต่างจากตัวละครตัวอื่นๆในโลกเวทย์มนต์
Randin - Bayonetta	Your fights are yours alone.		การต่อสู้นี้เป็นเรื่องของเธอคนเดียว	
Randin - Bayonetta	I'm only here to watch my handiwork in action.		ฉันแค่อยากมาดูผลงานของตัวเอง	
Randin - Bayonetta	So don't get any bright ideas about coming to me for help.		เพราะงั้นอย่าหัวหมอ มาขอให้ฉันช่วยละ	- ใช้ภาษาระดับกันเองที่มีทั้งภาษาพูดและคำหยาบคาย เช่น เพราะงั้น เข้ามาจุ้น ยิงสวนก้น กระจุย สาวน้อย เป็นต้น การเลือกใช้คำเหล่านี้มาจากการพิจารณาบุคลิกลักษณะตัวละครทั้งสอง ทั้งยังเป็นการเสียดสีของผู้จัดทำเกมที่ต้องการแสดงให้เห็นว่าผู้ที่ภายนอกไม่ดูไม่ดีทั้งพูดจาไม่สุภาพอาจมีจิตใจที่ดีงาม ต่างกับเหล่าภูตที่ภายนอกงดงาม พูดจาสุภาพเป็นทางการ แต่กลับมีใจคิดไม่ซื่อต้องการครองโลก
Bayonetta - Randin	No, you get one thing straight.		นายต่างหากที่ต้องเข้าใจบางอย่าง	
Bayonetta - Randin	I'm not the slightest bit interested in the fact that you made these guns.		ฉันไม่สนหรอกนะว่า นายจะเป็นคนทำปืนพวกนี้	
Bayonetta - Randin	If you get in my way, I will, how do the Americans put it?		ถ้านายเข้ามาจุ้นล่ะก็ ฉันจะ... คนอเมริกันเขาพูดกันว่าไงนะ	
Bayonetta - Randin	Oh yes, Bust a cap in yo'ass.		อ้อ ใช่สิ ยิงสวนก้นให้กระจุย	
Randin - Bayonetta	Right on, baby! Right on!		โอเคเลย สาวน้อย	
Randin - Bayonetta	You here for business or pleasure?		แล้วนี่เธอมาซื้อของ หรือแค่มาหย่อนใจล่ะ	
Randin - Bayonetta	Either way, I'll hook you up.		แต่ไม่ว่าจะมาทำไม ฉันดูแลเต็มที่	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Chapter 1: The Angel's Metropolis (Cut Scene 3)				
Umbra witch - Bayonetta	What are you doing? Let's go!	เบโยเน็ตตาเห็นภาพหลอนในอดีต	มัวทำอะไรอยู่ ไปกันเถอะ	
Randin - Bayonetta	Well, well… An Angelic Hymns Gold LP…	เบโยเน็ตตาเข้ามายังร้านค้าแหล่งโลกเวทย์มนต์ เพื่อนำแผ่นเสียงหายากมาเพื่อขอให้โรแดงประดิษฐ์อาวุธให้	อ้า...แผ่นเสียงบทสวดนางฟ้าทองคำ	
Randin - Bayonetta	Got your hands on something awfully rare, haven't ya?		ได้ของที่หายากสุดๆมาเลยสินะ	
Randin - Bayonetta	That thing is the perfect bait to coax out some of hell's uglies.		นี่เป็นเหยื่อชั้นเยี่ยมที่จะล่อ เจ้าพวกอัปลักษณ์ในนรกให้โผล่หัว	
Randin - Bayonetta	One note hits their ears, and a damn who's who of inferno comes pouring out of the inner circles.		เพียงแค่โน้ตตัวเดียวที่พวกนั้นได้ยิน ไม่ว่าหน้าไหนก็จะแห่กันออกมาจากนรก	
Randin - Bayonetta	Then I can use them to breathe life into what I make best… weapons of mass destruction.		แล้วฉันจะให้มันปลุกชีวิตให้กับ สิ่งที่ฉันสร้าง...อาวุธทำลายมหาประลัย	
Randin - Bayonetta	Tell ya what. You give me that record,		เอางี้ เธอให้แผ่นเสียงนั่นกับฉัน	
Randin - Bayonetta	and I'll order up something so fiendish, angles will cry at the sight of it.		แล้วฉันจะให้ของที่น่ากลัว จนพวกเทวทูตเห็นแล้วต้องน้ำตาเล็ด	
Randin - Bayonetta	I'll just have to pop down to the tropics for a bit, so take a load off.	โรแดงหายตัวลงไปในนรก	ฉันจะต้องลงไปที่ที่อบอ้าวหน่อย ตามสบายแล้วกันนะ	- แปลคำว่า "tropics" แบบตีความเป็น "ที่ที่อบอ้าว" ซึ่งในที่นี้โรแดงหมายถึงนรกหรืออินเฟอร์โนนั่นเอง ในตัวบทต้นฉบับ โรงแดงใช้คำว่า "tropics" แทนจะ

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
				พูดว่าอินเฟอร์โนตรงๆ ผู้แปลจึงเลือกใช้คำในลักษณะเดียวกัน
Randin - Bayonetta	All done. He's a little rude, but he makes up for it with charm.	โรแดงกลับมาจากต่อสู้กับสัตว์นรกเพื่อนำอาวุธกลับมา	เรียบร้อย เจ้าหมอนี่ร้ายไม่เบา แต่ก็ช่วยให้อาวุธชิ้นนี้ดูดีขึ้นเยอะ	
Randin - Bayonetta	Be nice to him, OK?		ดูแลมันดีๆล่ะ	
Chapter 15 : Tower of Truth (Cut Scene 1)				
Bayonetta – Cereza	Welcome back, little one.	เบโยเน็ตตาหาเด็กหญิงเซเรซ่าพบอีกครั้ง	ยินต้อนรับกลับนะ ยัยหนู	
Cereza – Bayonetta	Mammy… Where are we?	เบโยเน็ตตาและลุกกะตามหาเซเรซ่าจนมาถึงทางเข้าสู่ประตูมิติ	หม่ามี้ เราอยู่ไหนกันค่ะ	- ใช้ภาษาเด็ก "หม่ามี้" เพื่อแสดงถึงอายุของผู้พูด
Luka - Bayonetta	It looks like someone's expecting us. Awfully nice of them to roll out the red carpet.		ดูเหมือนมีใครรอพวกเราอยู่นะ แทบจะปูพรมแดงรอเชียวล่ะ น่ารักเป็นบ้า	- เปลี่ยนตำแหน่งวลี "Awfully nice" เพื่อให้โครงสร้างประโยคฉบับแปลมีความชัดเจน
Bayonetta – Luka	Luka, you need to get one thing straight--		ลุกกะ นายต้องเข้าใจนะว่า	
Luka – Bayonetta	Yeah. I know "I won't look after you, so don't screw up"		เออ รู้หรอกน่า "ฉันไม่ดูแลนายหรอกนะ อย่าทำเสียเรื่อง"	
Luka – Bayonetta	I get things under control.		ฉันเอาอยู่น่า	
Bayonetta – Cereza	Let's go. Stay next to me, little one.		ไปกันเถอะ ยัยหนูอยู่ใกล้ๆล่ะ	
Balder – Bayonetta (Voice Only)	Rise my child!		ตื่นเถิดลูกข้า	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
	Rise to realize your true potential!	เบยโยเนตตาได้ยินเสียงประหลาดอีกครั้ง	จงตื่นเพื่อรับรู้อำนาจที่แท้จริง	
Balder – Bayonetta (Voice Only)	Unleash your power and awaken The Eyes of the World!		ปลดปล่อยพลังอำนาจที่มีและปลุกดวงเนตรแห่งพิภพ	
Cereza – Balder	Daddy…!?		ป๊ะป๋า…!	- ใช้คำที่แสดงถึงอายุ เพศ และความสัมพันธ์ของตัวละคร ในที่นี้ใช้คำว่า ป๊ะป๋า หม่ามี้ จ๊ะ ยัยหนู เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้พูดเป็นเด็กที่กำลังพูดกับผู้ใหญ่ ผู้แปลจึงใช้คำที่เด็กใช้เฉพาะในการเรียก ตอบรับ และพูดคุย
Bayonetta – Cereza	What?		อะไรนะ	
Cereza – Bayonetta	Daddy! It's Daddy!		ป๊ะป๋า ป๊ะป๋าไงคะ	
Cereza – Balder	Daddy?		ป๊ะป๋างั้นเหรอ	
Cereza – Bayonetta	Of course, Mammy! Can't you hear him?	เบโยเน็ตตา ลุกกะ แล เซเรซ่า ผ่านประตูมิติมาพบกับบาลเดอร์	ก็ใช่สิค่ะ หม่ามี้ไม่ได้ยินเหรอ	
Cereza – Balder	OK, Daddy. I'm coming… And I'll bring Mammy with me.		ป๊ะป๋า หนูมาแล้ว หนูจะพาหม่ามี้ไปด้วย	
Bayonetta – Cereza	Little one, wait!		เดี๋ยวก่อน ยัยหนู	
Cereza – Bayonetta	This way, Mammy!	ทั้ง 3 เข้าสู่ประตูมิติโดยเซเรซ่าวิ่งเข้าไปก่อน	ทางนี้ค่ะ หม่ามี้	
Bayonetta – Cereza	Little one!		ยัยหนู!	
Luka – Bayonetta – Cereza	Cerezita!? Bayonetta!? Damn it.		เซเรซา!? เบโยเน็ตตา!? โธ่เว้ย	
Chapter 16 : The Luman Sage (Cut Scene 1)				
Balder	What follows those living in the light is nothing but the profound, empty darkness born from the shadow	บาลเดอร์รอพบเบโยเน็ตตาอยู่ที่ห้องทำงานหลังประตูมิติ	สิ่งที่เกิดหลังจากแสงสว่างนั้นใช่สิ่งอื่นใดนอกเสียจากความมืดอันว่างเปล่าลึกล้ำที่เกิดจากเงามืด	
Balder	That grows longer as they approach the brilliant radiance.		ที่มีแต่จะขยายมากขึ้นเมื่อเงามืดนั้นเข้าใกล้แสงสว่างอันโชติช่วง	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Balder	To truly see, your eyes must be open to both light and dark.		ดวงตาเจ้าต้องเปิดรับทั้งแสงและความมืด เพื่อมองเห็นอย่างชัดเจน	- เปลี่ยนตำแหน่งประโยคเพื่อให้ประโยคภาษาปลายทางมีความชัดเจนยิ่งขึ้นว่าส่วนใดเป็นภาคประธานและส่วนใดเป็นภาคแสดง
Balder – Cereza	Don't you agree, my dear child?		จริงไหม ลูกรัก	
Cereza – Balder	Mammy's here! Mammy's here!	เบโยเน็ตตาพบว่าเซเรซ่าอยู่กับบาลเดอร์เมื่อเข้าประตูมิติมา	หม่ามี๊มาแล้ว! หม่ามี๊มาแล้ว!	
Cereza – Bayonetta	Mammy!		หม่ามี๊ขา!	
Bayonetta – Cereza	Little one…		ยัยหนู	
Balder – Bayonetta	You've arrived… my dear, sweet Cereza. My my… Why the grim face, my dear.		และแล้วเจ้าก็มา เซเรซ่าที่รัก เหตุใดทำสีหน้าเช่นนั้นล่ะลูกข้า	
Balder – Bayonetta	As a child, your smile was warmer than the sun.		ครั้งยังเยาว์ รอยยิ้มของเจ้า อบอุ่นราวกับตะวัน	
Bayonetta – Balder	So, you are the last Luman Sages.		นายคือนักเวทย์ลูแมนคนสุดท้ายสินะ	- "sage" ซึ่งแปลว่า ผู้รู้ นักปราชญ์ แต่ผู้แปลแปลแบบตีความจากลักษณะพื้นฐานของตัวละครซึ่งเป็นตัวละครในจินตนาการ มีอำนาจวิเศษ ผู้แปลจึงแปลว่า "นักเวทย์" ทั้งยังเป็นคำที่เป็นที่นิยมในบริบทประเภทเกมอันหมายถึงผู้ใช้เวทย์มด
Balder – Bayonetta	I am indeed. My name is Balder. But if you so choose, you may address me as Father.	บาลเดอร์บอกความจริงกับเบโยเน็ตตาเรื่องที่	เป็นเช่นนั้น นามข้าคือ บาลเดอร์ แต่เจ้าจะเรียกข้าว่า "พ่อ" ก็ย่อมได้	- ใช้คำที่เป็นทางการ โบราณ และไม่ใช่คำที่ใช้กันทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น เหตุใด วัยเยาว์ เป็น

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Bayonetta – Balder	I will never call the man behind this nightmare “Father”!	ตนเป็นพ่อที่แท้จริงของเธอ	ข้าจะไม่มีวันเรียกคนที่อยู่เบื้องหลังเรื่องเลวร้ายนี้ว่า “พ่อ” เด็ดขาด	เช่นนั้น และตะวัน เพื่อแสดงลักษณะของตัวละครที่มีอายุยืนยาว เป็นผู้นำภูตแห่งแสง และไม่ใช่มนุษย์ทั่วไป
Balder – Bayonetta	There is much you have forgotten. It has been 500 years since we last met.	บาลเดอร์เล่าเรื่องราวเหตุการณ์ในอดีตของเบโยเน็ตตา	ครั้งสุดท้ายที่พบกันก็ผ่านมากว่า 500 ปี จึงมีหลายสิ่งที่เจ้าหลงลืมไป	
Balder – Bayonetta	If your memories were still intact, this would have been a much more emotional reconciliation.		หากความทรงจำเจ้ายังไม่เลือนหาย การกลับมาพบกันครั้งนี้คงซึ้งใจกว่านี้	
Bayonetta – Balder	How did you get the girl?		นายได้ตัวยัยหนูไปได้ยังไง	
Balder – Bayonetta	Where shall I begin?		ข้าควรเริ่มจากจุดไหนดี	
Balder – Bayonetta	We, the Luman Sages, and your Umbra Witches, have long been the overseers of history,		พวกเรา นักเวทย์ลูแมน และแม่มดอัมบรา ต่างก็เป็นผู้ควบคุมประวัติศาสตร์มายาวนาน	
Balder – Bayonetta	each bears witness with their own “eye.”		และต่างก็รับรู้ความเป็นไปด้วย “ดวงเนตร” ของตน	
Balder – Bayonetta	This is how our universe’s existence was preserved.		นี่คือหนทางที่เอกภพของเราดำรงอยู่	
Balder – Bayonetta	However, for 500 year, you have been exiled from the world’s affairs.		ถึงแม้ว่าเจ้าจะถูกจองจำไม่ให้ยุ่งกับเรื่องราวในโลกกว่า 500 ปี	
Bayonetta – Balder	You are the Left Eye of the Eyes of the World.		เจ้าก็ยังคงเป็นดวงเนตรซ้ายของดวงเนตรแห่งพิภพ	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Balder – Bayonetta	Could you just dispense with the riddles		เลิกพูดอะไรเป็นปริศนา	
Balder – Bayonetta	and just tell me what these soddig Eyes actually are!		และก็บอกฉันมาเถอะ ว่าไอ้ดวงเนตรบ้านี่คืออะไรกันแน่	
Balder – Bayonetta	Your years of slumber have caused you to forget many things.	บาลเดอร์เล่าถึงสาเหตุที่ทำให้เบโยเน็ตตาเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องราวทั้งหมด	การหลับใหลอันยาวนาน ทำให้เจ้าหลงลืมหลายสิ่ง	
Balder – Bayonetta	even as we stand on the verge of the resurrection of the Creator…		หลงลืม แม้ในเวลาแห่งการคืนชีพ ของพระมารดาผู้สร้าง	- The Creator ในเกมหมายถึงเทพเจ้าองค์แรกที่สร้างทุกสรรพสิ่ง แต่เนื่องจากรูปลักษณ์ภายนอกเป็นหญิง จึงแปลเป็น “พระมารดาผู้สร้าง”
Balder – Bayonetta	The resurrection of Jubileus.		การคืนชีพของจูบิเลียส	
Balder – Bayonetta	There is but one way to return your epoch of forgotten memories		มีเพียงทางเดียวที่จะฟื้น ความทรงจำเหตุการณ์ในอดีต	
Balder – Bayonetta	and open your eye of the overseer.		และเบิกดวงเนตรแห่งผู้กุมชะตา	
Balder – Bayonetta	Your uncorrupted eye had to be exposed to the history it could not see.		ดวงเนตรอันบริสุทธิ์ของเจ้าจำต้อง เปิดรับอดีตที่ไม่อาจมองเห็น	
Balder – Bayonetta	Ah… Your battles… Your struggles…		การต่อสู้...การดิ้นรน	
Bayonetta – Balder	Everything you’ve experienced in this town has been a stepping stone to your enlightenment.		ทุกสิ่งที่เจ้าพบพานในเมืองแห่งนี้ คือหนทางสู่การรู้แจ้งของเจ้า	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Bayonetta – Balder	It has all been done for the Left Eye.		ทุกอย่างทำไปเพื่อดวงเนตรซ้าย	
Bayonetta – Balder	I've had enough of your philosophical pretension.	บาลเดอร์บอกสาเหตุที่ต้องใช้เซเรซ่าเป็นเหยื่อล่อ	ฉันเบื่อกับการเพ้อเจ้อแบบปรัชญาของนายเต็มทนแล้ว	
Balder – Bayonetta	I won't ask again.		และจะถามเป็นครั้งสุดท้าย	- ไม่แปลประธานของประโยค I เนื่องจากเป็นประโยคต่อเนื่องในภาษาปลายทาง โดยใช้คำเชื่อม "และ" เชื่อมทั้งสองประโยค
Balder – Bayonetta	Where did you get the girl?		นายได้ตัวยัยหนูมาจากไหน	- สรรพนามบุรุษที่ 1 และ 3 ที่เบโยเน็ตตาใช้คือ "ฉัน" และ "นาย" ต่างจากที่บาลเดอร์ใช้คือ "ข้า" และ "เจ้า" เพื่อแสดงความแตกต่างของตัวละครทั้งสองและแสดงความเจ้ายศเจ้าของอย่างของบาลเดอร์ ในขณะที่เบโยเน็ตตาให้ภาษาสามัญทั่วไป
Balder – Bayonetta	Your question has been answered.		เจ้าได้คำตอบจากข้าไปแล้ว	
Bayonetta – Balder	All this has been done to awaken the Left Eye.		ทุกสิ่งเกิดขึ้นก็เพื่อปลุกดวงเนตรซ้าย	
Balder – Bayonetta	For that, you had to see yourself once more.		เพื่อการนี้ เจ้าต้องได้เห็นตัวเจ้าเองอีกครั้ง	
Balder – Bayonetta	You are truly beyond salvation, Sage.		นายนี่มันเกินให้อภัยแล้วจริงๆ	- ตัวบทต้นฉบับใช่คำว่า "Salvation" ทั้งสามประโยค แต่ตัวบทแปลใช้สองคำคือ "การให้อภัย" และ "การหลุดพ้น" เนื่องจากไม่สามารถใช้คำเดียวกันกับทั้งสามสถานการณ์ได้ เพราะคำว่า "การให้อภัย" ใน
Balder – Bayonetta	Ahh… Salvation. Such a curious word.		การให้อภัย ช่างเป็นคำที่น่าสนใจเสียจริง	
Balder – Bayonetta	I mark the path to salvation with light.		ข้าได้ปูทางสู่การหลุดพ้นด้วยแสงสว่าง	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
				ภาษาไทย ไม่ได้มีความที่ชัดเจนของการหลุดพ้น เช่นเดียวกับคำว่า “Salvation” ในภาษาอังกฤษ
Balder – Bayonetta	However, no matter how brilliant that light grows.		กระนั้น ไม่ว่าแสงสว่างจะโชติช่วงเพียงใด	
Balder – Bayonetta	The darkness within the human heart grows even darker.		ความมืดในจิตใจมนุษย์กลับมืดมนยิ่งกว่า	
Balder – Bayonetta	Light Dark, and Chaos between…		แสงสว่าง ความมืด และหายนะที่เกิดขึ้น	
Balder – Bayonetta	Three realities once split shall be brought together to create a new universe in the image of the old.		สัจธรรมทั้งสามที่เคยแยกจากต้องประสานกัน เพื่อสร้างเอกภพใหม่อีกครั้ง	- ผู้แปลแปลวลี “in the image of the old” โดยใช้วลี “สร้าง...ใหม่อีกครั้ง” แทนการแปลตรงตัวว่า “ในรูปแบบเดิม” เนื่องจากวลี “ในรูปแบบเดิม” อาจทำให้เกิดความสับสน และคำว่า “อีกครั้ง” ก็แสดงถึงการทำสิ่งเดิมใหม่ได้เช่นกัน
Balder – Bayonetta	To these ends, leading to the Festival of Resurrection 500 years ago,	บาลเดอร์เล่าเรื่องราวในอดีต อันเป็นสาเหตุของเหตุการณ์ล่าแม่มด	เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และนำไปสู่การเฉลิมฉลองการคืนชีพเมื่อ 500 ปีก่อน	
Balder – Bayonetta	I fanned the flames of terror spurring on the witch hunts.		ข้าสุมไฟแห่งความหวาดกลัว ก่อให้เกิดการล่าแม่มด	- แปลวลี “fanned the flames” ด้วยวลีเทียบเคียงในภาษาไทย “สุ่มไฟ”
Balder – Bayonetta	However, despite the people’s belief in the return of Jubileus, the Creator,		แต่ถึงผู้คนจะเชื่อในการคืนชีพของจูบิเลียส พระมารดาผู้สร้าง	
Balder – Bayonetta	the Left Eye was out of reach.		ข้ากลับไม่ได้ครอบครองดวงเนตรซ้าย	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Balder – Bayonetta	Since then, I have devote myself to this town's prosperity,		จากนั้นเป็นต้นมา ข้าก็ทุ่มเท เพื่อความรุ่งเรืองของเมืองแห่งนี้	
Balder – Bayonetta	and now it is time for my preparations to bear fruit.		บัดนี้ถึงเวลาแล้วที่ความทุ่มเทจะส่งผล	
Luka –Balder	Jubileus will be resurrected, we will become the Eyes of the World,		จูบิเลียสจะฟื้นคืนชีพ เราสองจะเป็นดวงเนตรแห่งพิภพ	
Bayonetta	and the new universe will take hold!		และก็จะเป็นผู้ครองเอกภพใหม่	- แปลประโยคกรรมวาจกเป็นประโยคกรรตุวาจก
Luka –Balder	Great speech, big guy.	ลุกกะตามเข้ามาถึงห้องทำงานหลังประตูมิติของบาลเดอร์	พูดซะเท่เชียวนะ พ่อคนเก่ง	
Luka –Balder	Luka.		ลุกกะ	
Luka –Balder	Getting a bit ahead of ourselves, aren't we Mr. Big Shot Ithavoll Executive?		เริ่มเตลิดไปไกลแล้วล่ะ คุณผู้จัดการใหญ่แห่งอิธาโวล์	- "Ithavoll" คือ ชื่อตึกบริษัทที่บาลเดอร์บริหารอยู่ โดยเป็นชื่อจากตำนานเทพเจ้าทางเหนือ - ใช้คำว่า "ผู้จัดการใหญ่" ที่ฟังดูทันสมัยไม่เหมาะกับตัวละครบาลเดอร์ เนื่องจากองค์กรของบาลเดอร์นั้นมีมานาน เมื่อมาถึงยุคปัจจุบันจึงแฝงตัวในนามบริษัท คำพูดเหน็บแนมของลุกกะจึงหมายถึงตำแหน่งในยุคปัจจุบัน
Luka –Balder	Salvation, light…		การหลุดพ้น แสงสว่าง...	
Balder – Luka	You take this entrepreneurial philosophy a bit seriously, don't ya?		ท่าทางนายจะจริงจังเรื่องความคิด ที่จะครองโลกมากไปหน่อยนะ	
Balder – Luka	But it's all diarrhea of the mouth, If you ask me.		แต่ฉันว่า ก็แค่ลมปากเหม็นๆน่ะ	- แปลวลี "diarrhea of the mouth" เป็น "ลมปากเหม็นๆ" ซึ่งได้สองความหมายคือ ลมปาก หมายถึง

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
				สัญญาหรือข้อความที่เชื่อไม่ได้ ทั้งคำว่า “ลมปากเหม็นๆ” ยังเก็บความของคำว่า “diarrhea” ได้อีกด้วย
Balder – Luka	History is littered with famous genocidal figures just like you…		ประวัติศาสตร์เน่าๆมักจะมีพวกกระหายเลือดชื่อกระฉ่อนอย่างแก	- สรรพนามที่ลุกกะใช้คือ “แก” และ “นาย” แสดงถึงภาษาระดับไม่เป็นทางการที่ตัวละครใช้ และแสดงความแตกต่างเชิงภาษาจากตัวละครบาลเดอร์และเบโยเน็ตตา - แปลคำว่า “famous” เป็น “ชื่อกระฉ่อน” ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายทางลบ ต่างกับคำในต้นฉบับ เนื่องหากแปลเป็น “มีชื่อเสียง” อันเป็นคำที่มีความหมายเชิงบวก เนื้อความจะขัดกับคำอื่นๆในภาษาฉบับแปล เช่น พวกกระหายเลือดที่มีชื่อเสียง หรือ พวกกระหายเลือดชื่อดัง เป็นต้น
Balder – Luka	Or should I say infamous genocidal figures.		หรือจะเรียกว่าพวกกระหายเลือดชื่อเหม็นดีนะ	
Balder – Luka	You must be Luka, journalist extraordinaire.		เจ้าคงเป็นลุกกะ นักข่าวคนเก่ง	
Luka –Balder	I must say, I’m truly impressed you’ve made it this far, child.		ข้าต้องยอมรับว่า ข้าประทับใจที่เจ้ามาไกลถึงขนาดนี้ได้	
Balder – Luka	Like father, like son, I suppose.		ลูกไม้มักจะหล่นไม่ไกลต้น	- แปลโดยการใช่สำนวนเทียบเคียงภาษาไทย
Balder – Luka	What?		ว่าไงนะ	
Balder – Luka	Luka, Luka, Luka…		ลุกกะเอ๋ย ลุกกะ	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Balder – Luka	Your father had problems with my philosophies.	บาลเดอร์เล่าถึงเหตุการณ์ในอดีตที่พ่อขอลุกกะถูกฆ่าตายเพราะเข้าไปยุ่งกับแผนการของบาลเดอร์	พ่อเจ้าก็ไม่ค่อยพอใจความคิดของข้า	
Balder – Luka	It's fine to investigate.		ถ้าแค่หาข่าวทั่วๆไปก็ไม่เป็นไร	- ตีความคำว่า "investigate" และแปลให้เข้ากับตัวละครที่เป็นนักข่าวโยใช้คำว่า หาข่าว
Balder – Luka	But when malicious rumors start to spread, I must see to it that they come to a stop.		แต่เมื่อใดที่ข่าวลือร้ายๆแพร่ออกไป ข้าต้องทำให้ข่าวลือยุติลง	
Luka –Balder	For being kind enough to ascertain that my long lost Cereza was at the bottom of some lake,		และเพื่อตอบแทนน้ำใจที่ช่วยยืนยันว่าเซเรซ่าผู้สาบสูญอยู่ที่ก้นทะเลสาบ	
	I granted him his final wish, and accepted his permanent resignation.		ข้าจึงให้เขาสมความปรารถนาสุดท้าย พร้อมยอมรับการลาออกของเขาแบบถาวร	
Luka	You bastard!		สารเลว!	
Luka	FATHER!!	ภาพในอดีตที่พ่อของลุกกะถูกฆ่าตัดฉากเข้ามา	พ่อ!!	
Balder – Luka	You are of no use to me; however, I am not without dignity.		ถึงตัวเจ้าจะไร้ประโยชน์ แต่ก็ใช่ว่าข้าจะไร้ความปราณี	- ตีความคำว่า "dignity" ซึ่งมีความหมายประจำทางภาษาว่า เกียรติ เกียรติยศ ศักดิ์ศรี เป็น ความปราณี เพื่อให้เหมาะกับสถานการณ์บริบทต่อไปที่ว่าจะให้ลุกกะตายในแบบเดียวกับพ่อของเขา

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Balder – Luka	I will allow you to die in the same manner as your father.		ข้าจะให้เจ้าได้ตาย ในแบบเดียวกับพ่อของเจ้า	
Bayonetta	Luka!	บาลเดอร์ใช้พลังวิเศษผลักลุกกะออกนอกหน้าต่าง	ลุกกะ!	
Balder	Well, I guess my plan has gone right out the window.		รู้สึกว่าแผนการของฉันจะสำเร็จทะลุออกนอกหน้าต่างไปซะแล้ว	- เพิ่มคำว่า “สำเร็จ” เพื่อให้ประโยคแปลสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แทนการแปลว่า “แผนการของฉันทะลุออกนอกหน้าต่างไปซะแล้ว”
Balder	Such a shame that sacrifice had to be made.		ช่างน่าเศร้าที่ต้องมีการเสียสละเสมอ	
Balder	But if destiny is not fulfilled soon, this tragedy will be repeated ad nauseam.	บาบ์เดอร์บอกสาเหตุที่ทำให้ฌานเพื่อนรักในอดีตของเบโยเน็ตตาทำงานให้กับฝ่ายนักเวทย์แห่งแสง	และหากยังขืนฝืนชะตา เรื่องเศร้าก็จะเกิดซ้ำๆอย่างไม่น่าอภิรมย์	- แปลอนุประโยค “if destiny is not fulfilled soon” เป็น “หากยังฝืนชะตา” เนื่องจากการไม่ทำตามชะตาลิขิตในภาษาไทยนิยมใช้คำว่า “ฝืน”
Balder – Bayonetta	Speaking of tragedy, I suppose you’ve met Jeanne?		พูดถึงเรื่องเศร้า คิดว่าเจ้าคงได้พบกับฌานแล้ว	
Balder – Bayonetta	While she sealed you away and kept you from trouble,		นางผนึกร่างเจ้าไว้เพื่อความปลอดภัย	
Balder – Bayonetta	after falling into our hands, she’s been incrediblyuseful.		แต่ฌานก็ตกเป็นเครื่องมือของเรา นางช่วยเราได้มากจริงๆ	- ตีความ “falling into our hands” เป็น “ตกเป็นเครื่องมือของเรา” จากบริบทที่ระบุว่าฌานเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์
Balder – Bayonetta	Although her distinct lack of obedience required a bit of mental… Reprogramming.		ถึงแม้จะต้องล้างสมองกันบ้าง เพื่อจัดการกับความดื้อรั้นของนาง	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Balder – Bayonetta	Her tragic end led you directly to me, just as planned.		จุดจบน่าเศร้าของนางนำเจ้ามาสู่เรา ตามที่ได้วางแผนเอาไว้	
Balder – Bayonetta	The time for awakening the Left Eye is soon.	บาลเดอร์รวมร่างเข้ากับเซเรซ่า ร่างจำลองของเบโยเน็ตตาวัยเด็ก	เวลาแห่งการปลุกดวงเนตรซ้ายใกล้เข้ามา	
Balder – Bayonetta	Fear not, my dear sweet Cereza.		จงอย่ากลัว เซเรซาที่รักของข้า	
Balder – Bayonetta	That's it, Cereza. Do not fear your fate.		จงอย่ากลัวชะตาของเจ้า	- ไม่แปลประโยค “That's it, Cereza.” เนื่องจากเป็นประโยคต่อเนื่อง การแปลอีกครั้งอาจทำให้เกิดความซ้ำซ้อนโดยไม่จำเป็น
Balder – Bayonetta	Stand tall, my child.		ยืนหยัดด้วยความทะนง ลูกข้า	
Balder – Bayonetta	Realize your true potential!		และจงรับรู้ถึงพลังที่แท้จริงของเจ้า	
Balder – Bayonetta	Cereza, we are one, my child.		เซเรซา เราสองนั้นเป็นหนึ่งเดียวกัน	
Chapter 16 : The Luman Sage (Cut Scene 2)				
Bayonetta – Balder	Don't fuck with a witch!	บทสนทนาหลังจากบาลเดอร์และเบโยเน็ตตาต่อสู้กัน	อย่ามาแหยมกับแม่มด!	- แปลคำต้องห้าม “Fuck” ซึ่งจากบริบทมีความหมายว่า ยุ่ง จ้น ว่า “แหยม” เพื่อหลีกเลี่ยงคำต้องห้าม และใช้คำว่า “แหยม” ซึ่งเป็นคำแสลงเพื่อให้เป็นภาษาระดับกันเอง
Balder – Bayonetta	May Jubileus, the Creator, grace you!		ขอให้พระมารดาผู้สร้างอวยพรเจ้า	
Balder – Bayonetta	I've got to give you credit, Bayonetta.		ข้าต้องยอมรับความสามารถของเจ้าจริงๆ	
Balder – Bayonetta	You never cease to impress.		เจ้าทำให้ข้าประทับใจได้เสมอ	- แปลประโยคปฏิเสธเป็นประโยคบอกเล่า เพื่อหลีกเลี่ยงโครงสร้างที่ยากต่อการเข้าใจ
Bayonetta – Balder	You haven't seen the half of it.		ที่เจ้าเห็นยังไม่ใช่ทั้งหมด	
Balder – Bayonetta	Oh, I've seen enough...		ข้าเห็นมามากพอแล้วล่ะ	

ตัวละคร	ตัวบทต้นฉบับ	บริบทสถานการณ์	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Bayonetta – Balder	Well, that about wraps it up, huh?		นี่จะยอมแพ้แล้วงั้นเหรอ	
Balder – Bayonetta	Not yet.		ยังหรอก	
	Mammy... Daddy...	ภาพในจินตนาการที่บาลเดอร์ใช้เวทมนต์สร้างขึ้นเพื่อฟื้นความจำให้เบโยเน็ตตา	หม่ามี้...ป๊ะป๋า...	
Cereza	No need to be afraid, little one. The nightmare is over.		ไม่ต้องกลัวแล้วนะยัยหนู ฝันร้ายผ่านไปแล้ว	
Bayonetta – Cereza	Everything was just a dream.		ก็แค่ความฝันเท่านั้นเอง	
Bayonetta – Cereza	You're a strong little girl. There is nothing you cannot overcome.		หนูเป็นเด็กเข้มแข็ง ไม่มีอะไรที่หนูต้องกลัว	
Bayonetta – Cereza	Mammy...		หม่ามี้	
Cereza – Bayonetta	Did you find it? What you were looking for?	เบย์โบเนตตาพูดคุยกับตนเองในวัยเด็ก	หาเจอไหม สิ่งที่กำลังหาอยู่	
Bayonetta – Cereza	Yes, I found it.		เจอแล้วค่ะ	
Bayonetta – Cereza	So don't you worry anymore. You just keep your treasure safe too.		งั้นก็ไม่ต้องห่วงอะไรแล้ว รักษาสมบัติของหนูดีๆละ	
Bayonetta – Cereza	Sweet dreams, little one.		ฝันดีจ๊ะ หนูน้อย	
Song	*Fly me to the moon and let me play among the stars.*	เพลงตัดฉาก	*พาฉันบินไปสู่ดวงจันทร์ และปล่อยฉันเริงร่ากับหมู่ดาว*	
	Let me see what spring is like on Jupiter and Mars.		*ให้ฉันได้เห็นใบไม้ผลิ บนดาวพฤหัสและอังคาร*	
	In other words, hold my hand. In other words, darling...		*ถ้าให้พูดอีกที จับมือฉันไว้ ถ้าให้พูดอีกที ที่รัก…*	

ตัวบทต้นฉบับ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Chapter 1: The Angel's Metropolis (Instruction 1)		
(X) Check	(X) ตรวจสอบ / พูดคุย	- คำว่า Check ในเกมใช้ทั้งกับสิ่งของและคน ดังนั้นจึงแปลเป็นสองคำตามแต่กรณี
It may be part of their religious doctrine, but everyone is wearing holy vestments.	ทุกคนสวมเสื้อคลุมศักดิ์สิทธิ์ คงเป็นความเชื่อทางศาสนาของพวกเขา	
But that also means that I should be able to get around this place without their interference either.	แต่นี่ก็หมายความว่าฉันไปไหนมาไหนได้ โดยที่พวกเขาจะไม่เข้ามายุ่มย่าม	
Hold (A) to extend your jump duration. Press (A) again to execute a double jump.	กดปุ่ม (A) ค้างไว้เพื่อขยายช่วงเวลากระโดด กดปุ่ม (A) อีกครั้งเพื่อกระโดด 2 จังหวะ	- สัญลักษณ์ (X) ใช้แทนปุ่มกดบนจอยควบคุมเกม โดยขณะเล่นสัญลักษณ์ดังกล่าวจะปรากฏเป็นที่เข้าใจว่าให้กดปุ่มนั้นๆ จึงไม่มีเขียนหรือแปลอธิบายเพิ่มเติม
(X) Pick up	(X) หยิบ	
(X) Key	(X) ไขกุญแจ	
It is a set of two crystal statues… But one is in pieces. It has been destroyed in an unnatural manner, as if in a fit of rage powered by a deeply held grudge.	รูปปั้นคริสตัลคู่... แต่หนึ่งแตกหักเป็นเศษซาก ราวกับถูกทำลายด้วยพลังเหนือธรรมชาติที่เปี่ยมไปด้วยโทสะ	
Wicked Weave techniques use your hair as a conduit to summon forth demonic entities.	เวทย์ใยปีศาจ ใช้เส้นผมเป็นสื่ออัญเชิญสัตว์อสูรให้เผยกาย ใช้เวทย์นี้ร่วมกับคอมโบเตะและต่อยเพื่อเพิ่มอานุภาพทำลายล้าง	- แปล “techniques” เป็น “เวทย์” แทนที่จะเป็น “เทคนิค” โดยพิจารณาจากลักษณะซึ่งเป็นพลังวิเศษ หรือทักษะที่เกี่ยวข้องกับอำนาจที่มองไม่เห็น ทั้งคำว่า “เวทย์” ยังเป็น

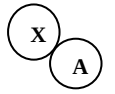
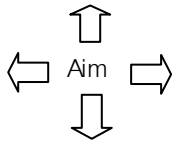
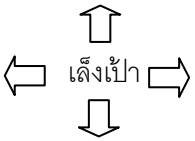
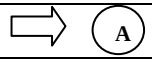
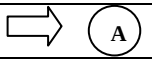
ตัวบทต้นฉบับ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Connect these techniques to punch or kick combos for a devastating finish.		คำที่นิยมใช้ในบริบทประเภทเกมเพื่อให้ผู้รับสารเห็นภาพตรงกัน - แปล “summon” เป็น “อัญเชิญ” และ “demonic entities” เป็น “สัตว์อสูร” ซึ่งเป็นคำที่นิยมใช้ในบริบทประเภทเกมเพื่อให้ผู้รับสารเห็นภาพตรงกัน
(Y) (B) Torture Attack	(Y) (B) ลงทัณฑ์	
Dodge at the last possible instant to active Witch Time! Turn the tide of battle!	หลบการโจมตีในช่วงโอกาสสุดท้ายเพื่อใช้เวทย์กาลมายา พลิกสถานการณ์ชิงความได้เปรียบ	- แปล “Witch time” เป็น “กาลมายา” โดยแปลแบบตีความจากลักษณะของเวทย์ที่ทำให้เกิดช่วงเวลาที่ช้ากว่าปกติ จนศัตรูสับสนและจู่โจมได้ช้าลง การแปลแบบตรงตัวเป็น เวลาแม่มด หรือกาลแม่มด นั้นนอกจากไม่ไพเราะแล้ว ยังไม่สื่อถึงลักษณะของเวทย์มนประเภทนี้ - แปลวลี “Turn the tide of battle” เป็น “พลิกสถานการณ์ชิงความได้เปรียบ” โดยการใช้สำนวนไทยเทียบเคียง เนื่องจากภาษาไทยไม่มีการเปรียบเทียบการพลิกสถานการณ์กับน้ำ
“Luman Sage and Umbra Witch When their powers meet in a test of strength. The lightning released will be your test. ”	“นักเวทย์แห่งแสงลูแมน และแม่มดรัตติกาลอัมบรา เมื่ออำนาจสองฝ่ายมาปะทะในการประลองความแข็งแกร่ง สายฟ้าที่ฟาดผ่าคือบททดสอบของเจ้า”	- คำแนะนำในการเล่นเกมที่ปรากฏขึ้นระหว่างเล่นเกม ซึ่งเป็นคำแนะนำจากรูปปั้นโบราณ คำแปลจึงใช้วัจนลีลา

ตัวบทต้นฉบับ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
“If you wish to walk upon water, prove your mettle by dodging the lightning in a single hair’s breadth.”	“หากปรารถนาจะย่างก้าวบนธารา จงแสดงความกล้าให้ประจักษ์ หลบเลี่ยงสายฟ้าให้ได้ในพริบตา”	ต่างจากคำอธิบายในส่วนอื่นที่เป็นคำอธิบายการเล่นเกม - “นักเวทย์แห่งแสงลูแมน” และ “แม่มดรัตติกาลอัมบรา” เป็นการแปลด้วยการตีความและถอดเสียง คือถอดเสียงคำว่า “ลูแมน” และ “อัมบรา” ซึ่งเป็นชื่อเฉพาะ และดึงความหมายของคำว่า luman ที่มีความหมายเกี่ยวกับแสง และคำว่า umbra ที่แปลว่าความมืดหรือเงา การแปลชื่อเฉพาะในตัวบทเกมและการ์ตูนนั้นมักนิยมใช้การถอดเสียง และผู้แปลได้เสริมคำว่า “แสง” และ “รัตติกาล” เพื่อให้เห็นลักษณะที่ชัดเจน - เลือกใช้คำ เช่น ประสงค์ ธารา และประจักษ์ซึ่งเป็นคำระดับทางการ และให้อารมณ์ของความเก่าแก่ เนื่องจากเป็นเนื้อหาส่วนที่จารึกบนรูปปั้นโบราณ
(x) Lift	(x) ยก	- สัญลักษณ์ (x) ใช้แทนปุ่มกดบนจอยควบคุมเกม โดยขณะเล่นสัญลักษณ์ดังกล่าวจะปรากฏ เป็นที่เข้าใจว่าให้กดปุ่มนั้นๆ จึงไม่มีเขียนหรือแปลอธิบายเพิ่มเติม
(x) Activate	(x) เริ่มใช้งาน	
An art that exhibits the true power of the Umbra Witches. Witch Time!	เวทย์ที่แสดงพลังอำนาจที่แท้จริงของเหล่าแม่มดรัตติกาลอัมบรา กาลมายา !	

ตัวบทต้นฉบับ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Experience a hyper-sensitive state! Move with incredible speed via this unbelievable technique!	เรียนรู้สภาพที่ไวต่อการตอบสนอง ก้าวเดินด้วยความเร็วอันเหลือเชื่อด้วยเวทย์กาลมายา	
Master this technique and seeminglyunbelievable feats like walking on water will become second nature!	จงเรียนรู้เวทย์กาลมายาให้เชี่ยวชาญ และการเดินบนสายน้ำทักษะอันเหลือเชื่อนี้จะกลายเป็นความสามารถคุ้มกาย	- แปล “second nature” เป็น “ความสามารถคุ้มกาย” ด้วยการตีความ เนื่องจากการแปลคำว่า “second” แบบตรงตัวนั้นจะทำให้เกิดความไม่ไพเราะ
Chapter 1: The Angel's Metropolis (Instruction 2)		
(X) Enter	(X) เข้า	- สัญลักษณ์ (X) ใช้แทนปุ่มกดบนจอยควบคุมเกม โดยขณะเล่นสัญลักษณ์ดังกล่าวจะปรากฏ เป็นที่เข้าใจว่าให้กดปุ่มนั้นๆ จึงไม่มีเขียนหรือแปลอธิบายเพิ่มเติม
Enter Gates of Hell? Yes No	ต้องการเข้าสู่ประตูนรก ใช่ ไม่ใช่	
This symbol graces only the hottest of the hot items in my shop. If you’re not sure what to after, look for a face you can trust. - Rodin, Store Manager -	สัญลักษณ์นี้รับรองเฉพาะสินค้าที่สุดยอดที่สุดในบรรดาสินค้าสุดยอดในร้านนี้ ถ้าคุณไม่รู้ว่าจะซื้ออะไร มองหาสัญลักษณ์ที่คุณไว้ใจได้สิ - โรแดง ผู้จัดการร้าน –	- แปลคำว่า “face” เป็น “สัญลักษณ์” เนื่องจากคำอธิบายนี้ปรากฏขึ้นในเกมพร้อมกับสัญลักษณ์ตราสินค้าที่เป็นรูปใบหน้าของโรแดง จึงแปลแบบตีความตามภาพที่ผู้เล่นเห็นจากเกม
WEAPONS/ ACCESSORIES/ ITEMS/ TECHNIQUES/ RODIN’S TRESURES/EXIT	อาวุธ/ เครื่องราง/ไอเทม / ท่าไม้ตาย/ สมบัติของโรแดง / ออก	- แปล “ACCESSORIES” เป็น “เครื่องราง” โดยพิจารณาจากบริบทและวัตถุประสงค์ในการใช้งานที่ไม่ได้เน้นไปที่

ตัวบทต้นฉบับ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
		การประดับตกแต่ง แต่เป็นการเพิ่มความสามารถพิเศษและป้องกันอันตราย อีกทั้งเรื่องราวของเกมเกี่ยวข้องกับเวทย์มนต์ ผู้แปลจึงใช้คำว่า “เครื่องราง” - ถอดเสียง “ITEMS” เป็น “ไอเทม” เนื่องจากเป็นศัพท์เฉพาะ เป็นที่นิยมและใช้กันอย่างแพร่หลาย การใช้คำอื่นอาจทำให้เกิดภาพที่ผิดเพี้ยนจากเดิม ทั้งยังกินความหมายกว้างกว่าความหมายประจำทางภาษา ไอเทมในบริบทประเภทเกมหมายถึง อาวุธ ยาแก้พิษ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ขึ้นอยู่กับแต่ล่ะเกมจะจำกัดความมากน้อยเพียงใด - แปล “TECHNIQUES” โดยการตีความเป็น “ท่าไม้ตาย” เนื่องจากคำๆนี้ในบริบทหมายถึงท่าทางในการจู่โจมหรือต่อสู้ การถอดเสียงเป็น “เทคนิค” ผู้รับสารชาวไทยอาจเข้าใจผิดคิดว่าหมายถึง เคล็ดลับ อีกทั้งคำว่า “ท่าไม้ตาย” ก็เป็นคำที่ผู้เล่นเกมคุ้นเคย สามารถสื่อภาพได้ชัดเจน
Air Dodge Dodge an enemy attack while in mid-air. (While in mid-air, press RT)	**หลบหลีกกลางหาว** หลบการโจมตีของศัตรูกลางอากาศ (ขณะอยู่กลางอากาศ กด RT)	

ตัวบทต้นฉบับ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Exit Gates of Hell? Yes No	ต้องการออกจากร้านประตูนรก ใช่ ไม่ใช่	
Press (Y) or (A) to use the weapon. Press (L) to throw it away.	กด (Y) หรือ (A) เพื่อหยิบใช้อาวุธ กด (L) เพื่อทิ้งอาวุธ	- สัญลักษณ์ (A) และอื่นๆ ใช้แทนปุ่มกดบนจอยควบคุมเกม โดยขณะเล่นสัญลักษณ์ดังกล่าวจะปรากฏ เป็นที่เข้าใจว่าให้กดปุ่มนั้นๆ จึงไม่มีเขียนหรือแปลอธิบายเพิ่มเติม - แปลคำว่า “Climax” เป็น “ท่าไม้ตาย” โดยแปลแบบตีความ เนื่องจากคำๆนี้หมายถึงท่าทางในการโจมตีเมื่อตัวละครมีพลังสูงสุด
Press (Y) to equip angelic weaponry.	กด (Y) เพื่อใช้อาวุธแห่งภูต	
(Y)(B) Climax	(Y)(B) ท่าไม้ตาย	
(X) Open	(X) เปิด	
Chapter 15 : Tower of Truth (Instruction1)		
(X) Check	(X) ตรวจสอบ/ พูดคุย	
There is no time to goback! I have to find Cereza!	ไม่มีเวลาที่จะย้อนกลับไปแล้ว ต้องหาเซเรซาให้เจอเสียก่อน	- คำแนะนำทิศทางการเล่นของตัวละครในรูปแบบความคิดของตัวละครหลัก เพื่อไม่ให้ผู้เล่นเดินหลงทางขณะเล่นเกม
The area ahead doesn’t seem to be in use. And there is no trace of Cereza anywhere.	ไม่มีประโยชน์ที่จะเดินต่อไปข้างหน้า และก็ไม่มีวี่แววของเซเรซ่าเลย	
(Y)(B) Climax	(Y)(B) ท่าไม้ตาย	- สัญลักษณ์ (Y)(B) และอื่นๆ ใช้แทนปุ่มกดบนจอยควบคุมเกม โดยขณะเล่นสัญลักษณ์ดังกล่าวจะ
(Y)(B) Torture Attack	(Y)(B) ลงทัณฑ์	

ตัวบทต้นฉบับ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
(X) Pick up	(X) หยิบ	ปรากฏ เป็นที่เข้าใจว่าให้กดปุ่มนั้นๆ จึงไม่มีเขียนหรือแปลอธิบายเพิ่มเติม - แปลคำว่า “Climax” เป็น “ท่าไม้ตาย” โดยแปลแบบตีความ เนื่องจากคำๆนี้หมายถึงท่าทางในการโจมตีเมื่อตัวละครมีพลังสูงสุด
It seems like some sort of control terminal.	นี่ดูเหมือนจะเป็นศูนย์ควบคุม	
All the cable are connected to the giant pillar in the center of the room.	สายวงจรทั้งหมดเชื่อมเข้ากับเครื่องจักรหลักกลางห้อง	
(X) Ride	(X) ขึ้นควบคุม	- ผู้เล่นสังเกตเห็นสัญลักษณ์ และกดปุ่มบนจอยควบคุมตามสัญลักษณ์เพื่อกำหนดทิศทางของปืนใหญ่ - สัญลักษณ์  และอื่นๆ ใช้แทนปุ่มกดบนจอยควบคุมเกม โดยขณะเล่นสัญลักษณ์ดังกล่าวจะปรากฏ เป็นที่เข้าใจว่าให้กดปุ่มนั้นๆ จึงไม่มีเขียนหรือแปลอธิบายเพิ่มเติม
ปืนใหญ่ (การควบคุม)  (X) Fire (A) Climb Out	ปืนใหญ่ (การควบคุม)  (X) ยิง (A) เลิกควบคุม	
Jump  (A)	กระโดด  (A)	
 LS	 LS	

ตัวบทต้นฉบับ	ตัวบทแปล	คำอธิบายการแปล
Weapons can be assigned to Set A or Set B. You can change sets at any time during the game by using LT LS Select (A) OK (B) Cancel	กำหนดอาวุธเป็นชุด A และชุด B ผู้เล่นเปลี่ยนชุดอาวุธได้ทุกเมื่อตามต้องการโดยกด LT LS เลือก (A) ตกลง (B) ยกเลิก	- เมื่อปรากฏสัญลักษณ์ หมายถึงผู้เล่นต้องหมุนแท่งควบคุมบนจอยควบคุม และเนื่องจากเป็นที่เข้าใจว่าให้หมุนแท่งดังกล่าว จึงไม่มีเขียนหรือแปลอธิบายเพิ่มเติม

บทที่ 5
บทสรุป

ผู้วิจัยสนใจศึกษาการแปลเพื่อทำบทบรรยายใต้ภาพ และต้องการศึกษาตัวบทต้นฉบับที่แตกต่างจากภาพยนตร์ซึ่งมีผู้วิจัยไว้พอสมควรแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าเกมคอนโซลเป็นตัวบทที่มีความแปลกใหม่และท้าทาย ทั้งยังเป็นสื่อที่กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ประโยชน์จากการศึกษาวิจัยนั้นย่อมส่งผลเป็นวงกว้าง เกมคอนโซลในปัจจุบันพัฒนาขึ้นเป็นอย่างมาก มีการเขียนบทภาพยนตร์อย่างจริงจัง มีการวางโครงเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ใส่ใจรายละเอียดในการสร้างสรรค์ตัวละคร โดยเพิ่มข้อมูลและประวัติความเป็นมาให้ผู้เล่นศึกษาเพิ่มเติม ทั้งยังมีการทำภาพยนตร์และเพลงประกอบ

ในส่วนของข้อมูลเพิ่มเติมและบทภาพยนตร์นี้เองที่ผู้วิจัยให้ความสนใจในการศึกษาเพื่อทำเป็นบทบรรยายใต้ภาพ โดยเกมคอนโซลที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาในครั้งนี้ คือ เกมเบโยเน็ตตา (Bayonetta) ของฮิเดกิ คามิยะ (Hideki Kamiya) ซึ่งได้รับการพัฒนาและออกจำหน่ายในปี พ.ศ.2552 ที่ประเทศญี่ปุ่น และออกวางจำหน่ายในสหรัฐอเมริกาในปีถัดมา ลักษณะของเกมผสมผสานทั้งวัฒนธรรมของญี่ปุ่นซึ่งเป็นสถานที่ผลิตเกม และวัฒนธรรมตะวันตกเนื่องจากมีเป้าหมายในการวางจำหน่ายทั่วโลก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แบ่งประเภทของตัวบทในเกมออกเป็น 3 ส่วน เพื่อง่ายต่อการแปลและเพื่อให้เห็นรูปแบบของเกมคอนโซลที่แตกต่างจากตัวบทสื่อโสตทัศน์ประเภทอื่น ดังนี้

1. **ปริศนาและคำแนะนำ** ที่พบระหว่างการเล่นเกมซึ่งได้จากการพูดคุยของตัวละครหลัก หรือคำแนะนำในการเล่นเกม การต่อสู้ และการแก้ไขปริศนาต่างๆ

2. **ชื่อเฉพาะ** ที่พบในส่วนแสดงข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นชื่อตัวละคร อาวุธ เครื่องและแต่งกายพร้อมคำอธิบายประกอบ

3. **บทบรรยายใต้ภาพ** ของภาพยนตร์แอนนิเมชั่นหรือคัทซีน (cut scene) ที่แสดงเนื้อหาเรื่องราวของเกมโดยนำเสนอในรูปภาพยนตร์ มีการพากย์เสียง บทบรรยายใต้ภาพ และดนตรีประกอบ

อนึ่ง ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ว่า ตัวบทประเภทเกมคอนโซลเป็นตัวบทที่มีกลุ่มผู้รับสารเฉพาะ การแปลชื่อเฉพาะให้เหมาะสมนั้นจึงเป็นการแปลที่เกิดจากองค์ประกอบหลัก 2 องค์กระกอบ คือ องค์กระกอบด้านวิชาการแปลและองค์ประกอบด้านความนิยมของตลาด กล่าวคือต้องคำนึงถึงกระบวนการแปลที่ถูกต้องตามหลักวิชา และคำนึงถึงภาษาและสำนวนที่ได้รับความนิยมและเป็นที่คุ้นเคย

เพื่อพิสูจน์สมมติฐานเบื้องต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยเกมเบโยเน็ตตาอย่างเป็นขั้นตอนโดยอาศัยทฤษฎีและแนวทางที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับเพื่อแบ่งประเภทของตัวบท วิเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญ และวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการแปลที่เหมาะสม ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อการวิเคราะห์ดังนี้ต่อไปนี้

1) แนวทางการวิเคราะห์ประเภทตัวบท โดยแคทธารินา ไรซ์ (Katharina Reiss)
2) ทฤษฎีการวิเคราะห์ตัวบท โดยคริสติอาเน นอร์ด (Christiane Nord)
3) แนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์โดย ผศ. สารภี แกสตัน

และในขั้นตอนการแปลนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและแนวทางการแปลที่เกี่ยวข้องกับการแปลตัวประเภทเกม ทั้งที่เป็นตัวบทประเภทเกมโดยตรง และตัวบทที่มีลักษณะคล้ายคลึงบางประการ ดังต่อไปนี้

1) แนวทางการแปลแบบตีความ โดยฌอง เดอลีล (Jean Delisle)
2) แนวทางการแปลชื่อในงานวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีโดย ลินคอนล์น เฟอร์นานเดส (Lincoln Fernandes)
3) แนวทางการแปลเกมโดย คาร์เมน แมนกิรอน (Carmen Mangiron) และมินาโกะ โอ เฮแกน (Minako O'Hagan)
4) ข้อมูลด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับชื่อเฉพาะ

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าสมมติฐานของผู้วิจัยที่ว่า ตัวบทประเภทเกมคอนโซลเป็นตัวบทที่มีกลุ่มผู้รับสารเฉพาะ การแปลชื่อเฉพาะให้เหมาะสมนั้นจึงเป็นการแปลที่เกิดจากองค์ประกอบหลัก 2 องค์กระกอบ คือ องค์กระกอบด้านวิชาการแปลและองค์ประกอบ

ด้านความนิยมของตลาดนั้นถูกต้องเพียงบางส่วนเท่านั้น เนื่องจากองค์ประกอบด้านความนิยมของตลาดหรือก็คือศัพท์เฉพาะเกมนั้นเป็นเพียงองค์ประกอบย่อยองค์ประกอบหนึ่งซึ่งมีระดับความสำคัญเทียบเท่ากับองค์ประกอบย่อยอื่นๆ ยกตัวอย่างเช่น Archangels, Principalities, Virtues และ Dominions เหล่านี้ล้วนเป็นชื่อตำแหน่งตัวละครฝ่ายแห่งแสงที่ยืมมาจากความเชื่อทางศาสนาคริสต์ สรุปได้ว่าเกมเบโยเน็ตตาได้ใช้ชื่อเฉพาะบางส่วนที่มีพื้นฐานมาจากตำนานและความเชื่อทางศาสนาอื่น ดังนั้น การตั้งข้อสมมติฐานที่ให้ความสำคัญเฉพาะคำศัพท์ด้านเกมเหนือความสำคัญศัพท์เฉพาะประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้นจึงไม่เหมาะสม ผู้วิจัยควรให้ความสำคัญกับลักษณะเฉพาะบางประการของเกมที่จะแปล เช่น เกมเบโยเน็ตตาเป็นเกมที่มีลักษณะเด่นในด้านตำนานและความเชื่อทางศาสนา ดังที่ได้กล่าวไว้เบื้องต้นว่าเกมคอนโซลในปัจจุบันมีการวางโครงเรื่องที่ดี มีความเป็นมาเป็นไป ผู้แปลจึงควรศึกษาบริบทของเกมให้ถ่องแท้เพื่อหาลักษณะเด่นของเกม และสิ่งที่ควรศึกษาเพิ่มเติม ดังนั้น ผู้แปลเกมจึงควรคำนึงถึง 3 องค์ประกอบคือ องค์กระกอบด้านวิชาการแปล องค์ประกอบด้านความนิยมของตลาด และองค์ประกอบด้านบริบทที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาวิจัยการแปลเกมคอนโซลเรื่อง เบโยเน็ตตา ผู้วิจัยขอนำเสนอข้อเสนอแนะให้แก่ผู้สนใจ และผู้ที่ต้องการจะแปลตัวบทประเภทเกมต่อไป ดังนี้

1. ประเภทเกมคอนโซล ผู้วิจัยต้องศึกษาให้ถ่องแท้ว่าเกมที่จะแปลนั้นเป็นเกมประเภทใด มีข้อเด่นข้อด้อยในด้านใด เช่น เกมแข่งความเร็ว (Racing) อาจไม่ได้ให้ความสำคัญต่อเนื่องเรื่องมากเท่าเกม RPG ตัวเกมเน้นไปที่ความบันเทิงอันเกิดจากการเล่นแบบโต้ตอบ (interactive) ตัวบทแปลจึงมีควรกระชับ ไม่เป็นอุปสรรคต่อการโต้ตอบที่ฉับไว

2. ประเภทตัวบทที่มีในเกม เนื่องจากเกมเป็นสื่อโสตทัศน์ที่มีความหลากหลายในตัว ดังตัวอย่างเกมเบโยเน็ตตาที่แบ่งตัวบทออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ทั้งภาพยนตร์แอนนิเมชั่น ทั้งส่วนของข้อมูลเพิ่มเติม ประวัติและข้อมูลอาวุธ ตัวละคร และส่วนคำแนะนำในการเล่นเกม ทั้งสามส่วนเป็นตัวบทต่างประเภท หน้าที่ในการสื่อสาร

ย่อมต่างกัน แนวทางการแปลที่เหมาะสมย่อมต่างกัน ผู้แปลเกมจึงต้องวิเคราะห์ให้ได้ว่าเกมที่ตนจะแปลนั้นประกอบด้วยตัวบทประเภทใดบ้าง

3. เนื้อเรื่องของเกมที่หลากหลาย เช่น เกมเบโยเน็ตตาที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับโลกจินตนาการ เทพเจ้า ตำนาน และศาสนา ผู้แปลควรศึกษาลักษณะเด่นด้านเนื้อหานี้ให้ชัดเจน เพื่อแปลเกมได้เหมาะสมในแง่ของระดับภาษา วัจนลีลา และสำนวนภาษา

การศึกษาวิจัยการแปลเกมในอนาคต ผู้วิจัยเห็นว่าควรเป็นการศึกษาวิจัยด้านเทคนิคมากขึ้น เนื่องจากงานวิจัยเกี่ยวกับเกมในช่วงเริ่มต้นรวมถึงงานวิจัยชิ้นนี้ได้ศึกษาวิจัยเรื่องตัวบทและการแปลเนื้อหาเกมมาพอสมควรแล้ว การศึกษาด้านเทคนิคเพื่อหาข้อจำกัดทางเทคนิคในการแปลเกมทั้งระบบ เพื่อนำมาปรับเข้ากับบทแปลที่แปลเฉพาะเนื้อหาจึงเป็นแนวทางในการพัฒนาการแปลเกมที่เหมาะสม และสมควรส่งเสริมเพื่อสนับสนุนการแปลเกมแบบทั้งระบบและพัฒนาการแปลเกมของประเทศไทยให้มีศักยภาพ เช่นนี้ธุรกิจเกมในไทยจะได้ไม่จำกัดอยู่เฉพาะในส่วนของงานกราฟฟิกเท่านั้น แต่จะพัฒนาไปจนถึงการวางโครงเรื่อง เขียนบท และการแปล

ผู้วิจัยหวังว่าการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทาง และการเริ่มต้นที่ดีให้แก่ผู้ที่สนใจการแปลเกม และเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษาการแปล และต่อยอดการศึกษาการแปลตัวบทประเภทเกมต่อไป

รายการอ้างอิง

วรรณา แสงอร่ามเรือง. 2545. ทฤษฎีและหลักการแปล. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟท์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน). 2551. รายงานการศึกษาอุตสาหกรรม แอนิเมชั่นและเกมของไทยปี 2550. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ศูนย์การพัฒนาความรู้ จำกัด

อิทธิพล ปรีติประสงค์. 2552. รายงานวิจัยและพัฒนาการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์, โครงการวิจัยและพัฒนาระบบการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ: โทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต (ME). สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ม.มหิดล

วันวัสสา กาญจนารมย์. 2553. การศึกษาแนวทางการแปลคำต้องห้ามในภาพยนตร์เรื่อง American Pie, American Pie 2 และ American Wedding. สารนิพนธ์หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการแปล ศูนย์การแปลและล่าม คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Bernal Merino, Miguel. (2006). On the translation of video games. The Journal of Specialised Translation 6: 22-36[online]. Available from: www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php[2008,September 11]

Bernal-Merino, Miguel. (2007). Challenges in the Translation of Video Games. Revista Tradumatica 5(November)

Bernal-Merino, Miguel. (2009). “Video games and children’s books in translation”. The Journal of Specialised Translation 11

Delisle, Jean. (1980/1988). Translation: an Interpretive Approach, translation by Patricia Logan and Monica Creery. Ottawa: University of Ottawa Press.

Evelina Jaleniauskienė, Vilma Čičelytė. (2009). “The Strategies for Translating Proper Names in Children’s Literature”.STUDIES ABOUT LANGUAGES. (2009): 15

Lincoln, Fernande. 2006. “Translation of Names in Children’s Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play”. New Voices in Translation Studies[Online]. 2, pp. 44-57.

Carmen Valero, Garcés. 2003. “Translating the Imaginary World in the *Harry Potter* series or how *Muggles, Quaffles, Snitches*, and *Nickles* Travel to Other Cultures”. Quaderns. Revista de Traducció[Online]. 9:pp.121-134.

Pascua-Febles, Isabel. “Translating Cultural References: The Language of Young People in Literary Texts”, Van Coillie, Jan, and Walter P. Verschueren, eds., Children’s Literature in Translation: Challenges and Strategies.Manchester: St. Jerome,

(2006): 111-121.

Mangiron, Carmen & O'Hagan, Minako. (2009). "Game Localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation". The Journal of Specialised Translation 6: 10-21.

Nord, Christiane. (2005): Text Analysis in Translation. Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis, 2nd revised edition, Amsterdam-Atlanta: Rodopi.

O'Hagan, Minako. (2005). "Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT". EU-High-Level Scientific Conference Series. MuTra 2005- Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings.

O'Hagan, Minako. (2007).Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. Revista Tradumaticà 5 (November). Available from http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09central.htm (2009,December 3)

เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง

บทสรุป Lost Odyssey[online]. 2008. GCONFAQS. Available from http://www.gconfaqs.com/forum/show.php?page=topicdetail&id=33717&cat=3 [February 14]

บทสรุป FINAL FANTASY II[online]. 2006. GCONFAQS. Available from http://www.gconfaqs.com/forum/show.php?page=topicdetail&id=33717&cat=3 [February12]

Bayonetta : แลกเปลี่ยนความคิดและปริศนา[online]. 2009. GCONFAQS. Available from http://www.gconfaqs.com/forum/show.php?page=topicdetail&id=70144&cat=3[12 ธันวาคม]

Devil May Cry 4 แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและปริศนา[online]. 2008. GCONFAQS. Available from http://www.gconfaqs.com/forum/show.php?page=topicdetail&id=32706 [1กุมภาพันธ์]