

การศึกษาขอบในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction Movies)



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการแปลและการล่าม สาขาวิชาการแปลและการล่าม

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The study of norm in the translation of Science Fiction Movies' titles



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Translation and Interpretation

Field of Study of Translation and Interpretation

FACULTY OF ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อสารนิพนธ์	การศึกษาชนบในการเปลี่งภาพยนตร์บ้นเทงคตีแนว วิทยาศาสตร์ (Science Fiction Movies)
โดย	น.ส.ณพัฐธิกา จุลเต็น
สาขาวิชา	การเปลและกล่าวม
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.แพร จิตติปลังศรี

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พิริยะดิศ มานิตย์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.แพร จิตติปลังศรี)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันพัสสา ฐูปเทียน)	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ณพัฐฐิกา จุลเต็น : การศึกษาขนบในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction Movies). (The study of norm in the translation of Science Fiction Movies' titles) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รองศาสตราจารย์ ดร.แพรว จิตติพลังศรี

สารนิพนธ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาขนบในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction: Sci-fi) ระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 เพื่อค้นหาว่า ในยุคหลังการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์มีขนบการแปลอย่างไร และสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวคืออะไร นอกจากนี้ผู้วิจัยยังต้องการศึกษาว่าประเภทย่อยของภาพยนตร์นั้นจะมีผลต่อขนบในการแปลภาพยนตร์หรือไม่ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกชื่อภาพยนตร์ไซไฟทั้งหมดจำนวน 229 รายชื่อ และได้จำแนกประเภทย่อยของภาพยนตร์ในทั้งสองช่วงเวลาออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ ภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่น ภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญ ภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัย ภาพยนตร์ไซไฟ-ตลก และภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติก จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า ในยุคหลังนั้น กลุ่มภาพยนตร์ที่มีแนวโน้มของขนบในการแปลโดยเคลื่อนเข้าหาวัฒนธรรมปลายทาง ได้แก่ กลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ตลก โดยสะท้อนผ่านการใช้กลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อใหม่ และกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติก โดยสะท้อนผ่านการใช้กลวิธีการแปลความ ทั้งนี้การใช้กลวิธีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่อาจทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาสำคัญของภาพยนตร์และอาจทำให้ผู้ชมตัดสินใจรับชมภาพยนตร์ สำหรับกลุ่มภาพยนตร์ที่มีแนวโน้มของขนบในการแปลแบบประนีประนอมระหว่างการเคลื่อนเข้าหาวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง ได้แก่ กลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่น กลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญ และกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัย โดยสะท้อนผ่านกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยการขยายความเพิ่มเติม ซึ่งการทับศัพท์เป็นการรักษาชื่อในภาษาต้นทาง และการขยายความเพิ่มเติมเป็นการสะท้อนเนื้อหาของภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่จะรับชมภาพยนตร์ดังกล่าว

สาขาวิชา การแปลและการล่าม

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6180310422 : MAJOR TRANSLATION AND INTERPRETATION

KEYWORD: Paratext, Sci-fi, Norm, Translation of movies' titles, science fiction

Napattika Julden : The study of norm in the translation of Science Fiction Movies' titles. Advisor: Assoc. Prof. Dr. PHRAE CHITTIPHALANGSRI

This independent study aims to analyse norms in the translation of Science Fiction movies' titles from 1998 to 2012 and from 2013 to 2020, in order to determine the changes in translation norms in the latter period, and what cause such changes. It also aims to study whether the cinematic sub-genre have an effect on norms in Sci-fi movies' titles translation. The researcher has selected a total of 229 Sci-fi movie titles, which are classified into five categories namely; Sci-fi action movies, Sci-fi thriller movies, Sci-fi adventure movies, Sci-fi comedy movies, and Sci-fi-romantic movies. From the study, it is found that in the latter period, movies belonging to the sub-genre of Sci-fi comedy tend to have their titles translated under the target-oriented norm as reflected in the use of the renaming strategy, and Sci-fi romantic, as reflected in the use of direct translation strategy. The use of direct translation and renaming strategies can be said to enable viewer to have an overall picture of the movies so that they can decide to actually watch them. Also, it is found that movies belonging to the sub-genre of Sci-fi thriller, Sci-fi action, and Sci-fi adventure tend to have their titles translated under the compromising norms which mediate between the source and target translation orientation as reflected in the use of transliteration accompanied by additional text. The transliteration strategy keeps the original title in the source language whereas the additional text summarises the contents of the movies so that viewer can decide whether to watch them.

Field of Study: Translation and
Interpretation

Student's Signature

Academic Year: 2020

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้ความกรุณาอิงจากอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร. แพร จิตติพลังศรี ที่ให้คำชี้แนะตั้งแต่การหาหัวข้อวิจัย ตลอดจนได้ให้คำชี้แนะที่เป็นประโยชน์และจำเป็นยิ่งในการดำเนินการจัดทำสารนิพนธ์ รวมถึงสละเวลาอันมีค่าช่วยตรวจแก้ไขงานให้ได้อย่างละเอียดจนกลายเป็นสารนิพนธ์ฉบับนี้ และขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์สารภี แกสตัน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทองทิพย์ พูลลาภ ที่ให้คำชี้แนะตั้งแต่วิธีการหาหัวข้อวิจัยจนกระทั่งขั้นตอนการทำวิจัย และขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่มอบความรู้อันมีค่ายิ่ง ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่านอกจากจะเป็นประโยชน์แล้วจะยังสามารถนำไปใช้ในอนาคตได้อีกด้วย ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยสนับสนุนและให้กำลังใจมาโดยตลอด ขอขอบคุณเพื่อนๆในรุ่นสิบเก้าที่คอยช่วยเหลือ ให้กำลังใจและคำแนะนำเสมอมา ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ประจำศูนย์การแปลและการล่ามเฉลิมพระเกียรติที่ช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกจนทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้เสร็จลุล่วงได้

ณพัฐฐิกา จุลเต็น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
1. หลักการและเหตุผล	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. วัตถุประสงค์ของการค้นคว้าวิจัย	4
3. สมมติฐานของการวิจัย	5
4. ขอบเขตของการวิจัย	5
5. ระเบียบวิธีวิจัย.....	5
6. ขั้นตอนการศึกษาวิจัย.....	6
7. ประโยชน์.....	6
บทที่ 2	7
ทบทวนวรรณกรรม	7
1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปริบท (Paratext)	7
1.1 ความหมายของปริบท.....	7
1.2 เจตจำนงของผู้เขียน (Authorial Intention).....	8
1.3 แบบลักษณะของเมอแนตต์ (Genette’s Typology).....	10
2. การศึกษาปริบทในภาพยนตร์	12

3. ปรับทและการเปล.....	19
3.1 แนวคิดเกี่ยวกับปรับทและการเปล.....	19
3.2 งานวิจัยเกี่ยวกับปรับทและการเปล.....	21
3.3 ปรับทและการเปลในสื่ออื่น.....	25
4. การเปลชื่อภาพยนตร์	31
4.1 แนวคิดการเปลชื่อเรื่องของคริสเตียน นอร์ด (Christiane Nord).....	31
4.2 แนวคิดเรื่องหน้าที่และประเภทของชื่อเรื่อง (Title) ของฌอนแนตต์	33
4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลชื่อภาพยนตร์.....	35
5. แนวคิดเรื่องชนบ (Norm) และแนวคิดเรื่องการเปลเชิงบรรยาย (Descriptive Translation Studies: DTS).....	40
5.1 แนวคิดเรื่องการเปลเชิงบรรยาย (Descriptive Translation Studies: DTS).....	40
5.2 แนวคิดเรื่องชนบ (Norm).....	42
6. แนวคิดเรื่องประเภทภาพยนตร์ (Film Genre) และการแบ่งประเภทย่อยของภาพยนตร์ (Sub-Genre) และความหมายของภาพยนตร์ประเภทต่างๆ	45
6.1 ทฤษฎีเรื่องประเภทภาพยนตร์ (Film Genre Theory).....	45
6.2 แนวคิดเรื่องนิยามของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ และภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง.....	47
บทที่ 3	55
การวิเคราะห์กลวิธีการเปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์และ การศึกษาในเชิงสถิติ	55
1. การเก็บข้อมูลและการจำแนกข้อมูล	55
2. ขั้นตอนการศึกษา	56
บทที่ 4	84
การศึกษาเชิงบรรยายและการวิเคราะห์ชนบของการเปลชื่อภาพยนตร์ในช่วงพ.ศ.2541-2555 และ ช่วงพ.ศ. 2541-2563	84
1. การวิเคราะห์ชนบในการเปลชื่อภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีของทูรี.....	84

2. การวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีของนอร์ดเรื่องที่ของชื่อเรื่อง	102
3. การวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีชื่อเรื่องของแมอแนตต์	109
4. การวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีปริบทของแมอแนตต์.....	113
บทที่ 5	126
สรุปผลและข้อเสนอแนะ	126
สรุปผลการศึกษา.....	126
ข้อเสนอแนะ	129
บรรณานุกรม.....	130
ประวัติผู้เขียน.....	135



บทที่ 1

บทนำ

1. หลักการและเหตุผล

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การแปลชื่อภาพยนตร์เป็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่จำเป็นต่อการสื่อสารกับผู้ชมคนไทยซึ่งบริโภคภาพยนตร์ต่างประเทศ ในการแปลชื่อภาพยนตร์เป็นภาษาไทยนั้นจะสามารถช่วยให้ผู้ชมคนไทยสามารถคาดเดาแนวภาพยนตร์และรับรู้เนื้อเรื่องได้เหมาะสมตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการสื่อสารหากภาพยนตร์ต่างประเทศไม่มีชื่อแปลภาษาไทย ผู้ชมคนไทยอาจต้องตีความจากชื่อภาษาอังกฤษเอง ซึ่งอาจตีความได้ไม่ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ (ศุภวรรณ, 2555, น.2) ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *The Hunger Games* หรือชื่อภาษาไทยว่า *เกมล่าเกม* ทั้งนี้หากผู้ชมตีความจากชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษเอง โดยไม่เคยทราบข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมาก่อน อาจส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจสาระสำคัญของภาพยนตร์คลาดเคลื่อนไป และภาพยนตร์อาจไม่ได้มีการนำเสนอโดยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการนำเสนอให้ผู้ชมรับรู้ ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษอาจเป็นไปได้ทั้งความหมายตรงตัวและความหมายโดยนัย แต่หากมีชื่อแปลภาษาไทยของภาพยนตร์ดังกล่าว ผู้ชมจะสามารถคาดเดาแนวเรื่องหรือเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ รวมถึงเข้าใจภาพยนตร์ตามที่วัตถุประสงค์ที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อได้ ชื่อแปลภาพยนตร์มีส่วนดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มาก รวมถึงมีผลในแง่ของการตลาดหรือสร้างค่านิยมในตัวภาพยนตร์ได้เช่นกัน ผู้ชมบางคนอาจใช้ชื่อภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ช่วยตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้ชมคาดเดาประเภทของภาพยนตร์ได้ด้วย เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ ภาพยนตร์แอ็คชั่น ภาพยนตร์รัก และภาพยนตร์ตลก

เมื่อพิจารณาการตั้งชื่อภาพยนตร์ของทั้งภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศ มีเกณฑ์ที่ยึดถือร่วมกัน คือต้องเป็นชื่อที่สะดุดความสนใจ กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชม และได้อรรถกถาของภาพยนตร์เรื่องนั้น (ไศลทิพย์, 2541, น.242-246) ดังนั้นการแปลชื่อภาพยนตร์ที่นำเข้ามาจากต่างประเทศจึงต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสื่อถึงเนื้อหาหลักของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยยังคงไว้ซึ่งความโดดเด่นของชื่อ และความหมายที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับหรือเนื้อเรื่องได้ เพื่อช่วยให้ง่ายต่อการสื่อความหมายกับผู้รับสารคนไทย

โรเบิร์ต เอ ไฮเลน (Robert A. Heinlein) ได้ให้ความหมายของคำว่าไซไฟ (Science Fiction) ว่าหมายถึงการคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่อาจเกิดขึ้นได้จริง โดยมีพื้นฐานจากความรู้เกี่ยวกับ

โลกแห่งความจริง อดีต ปัจจุบัน ที่เพียงพอ รวมถึงความเข้าใจในธรรมชาติและความเป็นใน กระบวนการวิทยาศาสตร์ (Eshbach, 1947, p. 91) ดังนั้นภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction Movies or Sci-fi Movies) หรือภาพยนตร์ไซไฟ จึงหมายถึงภาพยนตร์ที่เน้น เรื่องราวในการนำเสนอมุมมองเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ วิทยาการหรือเทคโนโลยีล้ำสมัยอันส่งผลกระทบต่อบุคคลหรือระบบสังคมของโลก โดยภาพยนตร์ไซไฟอาจต้องประกอบด้วยองค์ประกอบอย่างใด อย่างหนึ่งในหัวข้อต่อไปนี้ (“Sci-Fi คือ อะไร”, 2014, ย่อหน้าที่ 2)

1. วิทยาการ-เทคโนโลยีล้ำสมัย ได้แก่ การมีสิ่งประดิษฐ์หรือ อุปกรณ์เทคโนโลยี- นวัตกรรมล้ำสมัย อาทิระบบคอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ อาวุธยุทโธปกรณ์ ฯลฯ หรือองค์ความรู้วิทยาการ ล้ำยุคอย่างนาโนเทคโนโลยี พันธุวิศวกรรม การโคลนนิ่ง ปัญญาประดิษฐ์ (A.I.) เป็นต้น

2. สิ่งมีชีวิตพิเศษเหนือธรรมชาติ หรือลึกลับ ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งมีชีวิตประหลาดจากนอกโลก อาทิ มนุษย์ต่างดาว สัตว์ประหลาดต่างดาว หรือสิ่งมีชีวิตพิเศษที่เกิดขึ้นภายในโลกเอง ซึ่งมักเกิดจาก การทดลองทางวิทยาศาสตร์ หรือการกลายพันธุ์วิวัฒนาการตามธรรมชาติ มีพลังอิทธิฤทธิ์พิเศษ หรือ กระทั่งเป็นสิ่งมีชีวิตลึกลับที่มองไม่เห็นตัวตน แต่เป็นรูปแบบพลังงาน วิญญาณ ไปจนถึงในกรณีของ พระเจ้า

3. การเดินทางท่องอวกาศ-ท่องกาลเวลา โดยอาจเกี่ยวข้องกับการเดินทางออกนอกโลก เพื่อปฏิบัติการกิจบางอย่างหรือการสำรวจอวกาศยังต่างดาวอื่นๆ หรือแม้กระทั่งการเดินทางผ่าน กาลเวลาแบบ ย้อนอดีต ท่องอนาคต หรือมิติคู่ขนาน

4. ระบบสังคม-สิ่งแวดล้อมใหม่แห่งโลกอนาคตผลกระทบจากวิทยาศาสตร์-เทคโนโลยีต่อ วิถีชีวิตผู้คนในสังคม หรือสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นเชิงสิ่งแวดล้อม ภัยธรรมชาติ ระบบเศรษฐกิจ ระบบการเมือง หรือแม้แต่ประเด็นทางศาสนา-ลัทธิความเชื่อ ฯลฯ ซึ่งอาจเป็นโลกใหม่อันศิวิไลซ์ สวยงาม หรือ โลกหม่นหมอง สังคมอันเลวร้ายจากสงคราม โรคภัย เป็นต้น

ดังนั้นแล้วอาจสามารถสรุปได้ว่าไซไฟ หมายถึง เนื้อเรื่องเกี่ยวกับอนาคต หรือการคาดการณ์ เกี่ยวกับเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์ในอนาคต หรือเรื่องราวที่มีเงื่อนไขแตกต่างจากความจริงในปัจจุบัน แม้จะเป็นความแตกต่างเพียงเล็กน้อย ซึ่งเรื่องราวดังกล่าวอาจเป็นไปได้หรือเป็นไปได้ใน อนาคตก็ได้ และเงื่อนไขดังกล่าวต้องมีการอธิบายอย่างสมเหตุสมผล

ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในพ.ศ. 2556 เริ่มมีความเปลี่ยนแปลงไปจากแนวภาพยนตร์เดิม จากที่มี การสร้างภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงต่อผู้รับชมเป็นหลัก ในปีนี้มีการสร้างภาพยนตร์เพื่อสะท้อน ปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นต่อผู้ผลิตภาพยนตร์ หรือความรู้สึกนึกคิด แม้กระทั่งถ่ายทอดจิตวิญญาณ

ของผู้ผลิตภาพยนตร์ รวมถึงมีการนำเทคโนโลยีวิทยาการใหม่ๆมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์ซึ่งได้ฉีกไปจากภาพยนตร์ในรูปแบบเดิม (Brody, 2013, para. 3) ในพ.ศ. 2556 ภาพยนตร์ส่วนมากเริ่มใช้การถ่ายทำด้วยระบบดิจิทัลเป็นหลัก ต่างจากเดิมที่เป็นการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยระบบฟิล์ม (Follows, 2018, para. 6) ดังนั้นอาจเป็นเพราะเทคโนโลยีของการถ่ายทำภาพยนตร์ระบบดิจิทัลที่ทำให้ข้อจำกัดในการถ่ายทำภาพยนตร์ลดน้อยลง ผู้ผลิตภาพยนตร์จึงสามารถถ่ายทอดรายละเอียดของภาพยนตร์ออกมาได้คมชัดมากขึ้นทั้งภาพและเสียง และทำให้orrรรรสนในการรับชมภาพยนตร์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น (Majorcineplex, 2009, para. 8) นอกจากนี้ในช่วงพ.ศ. 2556-2563 ผู้วิจัยได้สังเกตว่ากลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์นั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงไป การใช้กลวิธีการแปลงความและ การตั้งชื่อใหม่มีจำนวนน้อยลง กล่าวคือในช่วงพ.ศ. 2541-2555 ชื่อภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการแปลงความมีจำนวน 40 เรื่องหรือคิดเป็นร้อยละ 32.52 ในขณะที่ช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีจำนวน 22 เรื่องหรือคิดเป็นร้อยละ 20.75 สำหรับกลวิธีการตั้งชื่อใหม่ ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 มีจำนวน 37 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 30.08 และในช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีจำนวน 27 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 25.47 ส่วนการทับศัพท์นั้น มีการใช้มากขึ้นจากเดิม โดยในช่วงพ.ศ. 2541-2555 มีจำนวน 46 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 37.40 ส่วนในช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีจำนวน 57 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 53.77

นอกจากนี้ ภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ยังสามารถแบ่งย่อยได้เป็นอีกหลายประเภท (Sub-Genre) เพราะเนื่องจากปัจจุบันประเภทของภาพยนตร์ (Genre) ของภาพยนตร์แต่ละประเภทได้มีการบิดหรือหลอมรวมเข้าด้วยกัน (Hybrid) ค่อนข้างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *อวสานผีชีวะ (Resident Evil: The Final Chapter)* ซึ่งเนื้อเรื่องโดยคร่าวคือมีเชื้อไวรัสหลุดออกจากห้องทดลอง จึงทำให้ผู้ได้รับเชื้อเกิดการกลายพันธุ์ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักเป็นภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์เนื่องจากเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับการที่ศูนย์วิจัยทางพันธุกรรมได้ทำเชื้อไวรัสหลุดออกมาภายนอก ทำให้ผู้ได้รับเชื้อเกิดการกลายพันธุ์ และการดำเนินเนื้อเรื่องส่วนมากประกอบไปด้วยฉากยิงปืน และต่อสู้เป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นอาจจัดได้ว่าภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่น หรือภาพยนตร์เรื่อง *ฝ่ากฏล้ำ โลกห้ามรัก (Equals)* โดยเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโลกอนาคตซึ่งมนุษย์ถูกตัดต่อยีนจนสูญเสียความปกติสามัญของคนธรรมดาซึ่งเค้าโครงเรื่องดังกล่าวสะท้อนถึงความ เป็นภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ การตัดต่อยีนดังกล่าวทำให้มนุษย์กลายเป็นผู้ไร้ซึ่งอารมณ์ และไม่หวั่นไหวต่อความรู้สึก แต่ตัวเอกอย่างไซลาสและเนียกลับเป็นบุคคลที่ยังคงมีอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งผู้ที่มีลักษณะดังกล่าวจะถูกระบุว่ามีความผิดปกติ ทั้งสองเริ่มมีความรู้สึกที่ลึกซึ้งต่อกัน ซึ่งเขาและเธอต้องเลือกเพียงสองทาง นั่นคือ เข้ารับการบำบัด เฉกเช่นวิถีของคนปกติในโลกใบใหม่ทำกัน หรือ หลบหนี เพราะทั้งสองไม่อาจปกปิดความรู้สึก “รัก” ได้อีกต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะความเป็น ภาพยนตร์โรแมนติก ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้จึงจัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติก ฉะนั้นแล้ว

นอกจากจะศึกษาว่ากลวิธีการที่ใช้ว่ามีแนวโน้มในการแปลเปลี่ยนไปอย่างไรแล้ว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาประเภทย่อย (Sub-Genre) ของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ว่าจะส่งผลโดยมีนัยสำคัญต่อกลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์หรือไม่

จากการค้นคว้าข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวกับการแปลชื่อภาพยนตร์ ชีรารัตน์ บุญทองแสน ได้ศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการถ่ายทอดสารชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย ในขณะที่ เบญจรัตน์ วิทยาเทพ ได้ศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ต่างประเทศแนวสยองขวัญเป็นภาษาไทย และศุภวรรณ ทองวัน ได้ศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ตลกอเมริกันเป็นภาษาไทย แต่ยังไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์แนบบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์หรือภาพยนตร์ไซไฟ รวมถึงไม่มีงานวิจัยที่ศึกษาถึงแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์โดยนำทฤษฎีเรื่องขนบและแนวคิดเรื่องปริบท (Paratext) มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา

จากเหตุดังกล่าว เป็นเหตุจูงใจที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษางานวิจัยเรื่องนี้ โดยมุ่งศึกษาเฉพาะรายชื่อภาพยนตร์แนบบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 รวมจำนวน 229 เรื่อง และผู้วิจัยเชื่อว่างานวิจัยนี้จะช่วยขยายขอบเขตการศึกษาการแปลเกี่ยวกับภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์หรือภาพยนตร์ไซไฟซึ่งยังขาดแคลนให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการค้นคว้าวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแปลชื่อภาพยนตร์และประเภทย่อยของภาพยนตร์

2.2 เพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องปริบทและขนบในการแปล

2.3 เพื่อศึกษากลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์และหาข้อสรุปเบื้องต้นเกี่ยวกับกลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์

2.4 เพื่อเปรียบเทียบขนบในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ระหว่างช่วงพ.ศ.2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 รวมถึงวิเคราะห์ว่าประเภทย่อยของภาพยนตร์ภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จะส่งผลโดยมีนัยสำคัญต่อแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์หรือไม่

3. สมมติฐานของการวิจัย

เนื่องจากภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นตั้งแต่พ.ศ. 2556 เป็นต้นมา เริ่มมีความเปลี่ยนแปลงไปจากแนวภาพยนตร์เดิม จากที่มีการสร้างภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงต่อผู้รับชมเป็นหลัก ในปีนี้เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์เพื่อสะท้อนปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นต่อผู้ผลิตภาพยนตร์ หรือความรู้สึกนึกคิด แม้กระทั่งถ่ายทอดจิตวิญญาณของผู้ผลิตภาพยนตร์ รวมถึงมีการนำเทคโนโลยีวิทยาการใหม่ๆมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์ซึ่งฉีกไปจากภาพยนตร์รูปแบบเดิม (Brody, 2013, para. 3) นอกจากนี้ในช่วง พ.ศ. 2556-2563 ผู้วิจัยได้สังเกตว่ากลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์ได้เปลี่ยนแปลงไป มีการใช้กลวิธีการแปลงความและการตั้งชื่อใหม่น้อยลง โดยในช่วงพ.ศ. 2541-2555 ชื่อภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการแปลงความมีจำนวน 40 เรื่องหรือคิดเป็นร้อยละ 32.52 และชื่อภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่มีจำนวน 37 เรื่องหรือคิดเป็นร้อยละ 30.08 ในขณะที่ในช่วงปีพ.ศ. 2556-2563 ชื่อภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการแปลงความมีจำนวน 27 เรื่องหรือคิดเป็นร้อยละ 25.47 และชื่อภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่มีจำนวน 37 เรื่องหรือคิดเป็นร้อยละ 31 ในขณะที่มีการใช้กลวิธีทับศัพท์มากขึ้น จากเดิมในช่วงพ.ศ. 2541-2555 มีจำนวน 46 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 37.40 ส่วนในช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีจำนวน 57 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 53.77 ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีสมมติฐานว่าขนบการแปลงชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 จะแตกต่างจากขนบการแปลในช่วงพ.ศ. 2556-2563 รวมถึงประเภทย่อยของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จะส่งผลโดยมีนัยสำคัญต่อวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์

4. ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้ศึกษาเฉพาะรายชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่เข้าฉายในประเทศไทยในช่วงพ.ศ. 2556-2563 ซึ่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย ชื่อเรื่องภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทย โดยรายชื่อทั้งหมดรวบรวมจากเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) และไอเอ็มดีบี (IMDB) และได้จำแนกประเภทย่อยของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ จำนวน 229 รายชื่อ

5. ระเบียบวิธีวิจัย

1. เก็บข้อมูลเชิงเอกสารจากเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์และไอเอ็มดีบีที่เป็นภาษาอังกฤษและมีการแปลเป็นภาษาไทย
2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้กระบวนการวิจัย แบบอุปนัย เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ศึกษา สังเกตและวิเคราะห์กลวิธีในการแปลงชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ แล้ว

นำมาสรุปแนวทาง กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ และเปรียบเทียบ
 ขนบในการแปลภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ทั้งสองช่วงเวลา รวมถึงวิเคราะห์ว่าประเภ
 ย่อยของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ จะส่งผลโดยมีนัยสำคัญต่อขนบในการแปลชื่อ
 ภาพยนตร์หรือไม่

6. ขั้นตอนการศึกษาวิจัย

- 6.1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการแปลที่เกี่ยวข้องกับการแปลชื่อภาพยนตร์และประเภทย่อย
 ของภาพยนตร์
- 6.2 ศึกษาแนวคิดและนิยามที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์และ
 ภาพยนตร์ประเภทอื่นๆที่เกี่ยวข้อง
- 6.3 ศึกษาแนวคิดเรื่องปริบท
- 6.4 ศึกษาแนวคิดเรื่องการแปลชื่อเรื่อง
- 6.5 ศึกษาแนวคิดเรื่องขนบในการแปล
- 6.6 กำหนดขอบเขตและเกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือกข้อมูล
- 6.7 เก็บข้อมูล
- 6.8 วิเคราะห์กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์
- 6.9 เปรียบเทียบขนบในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ระหว่างช่วงพ.ศ.
 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563
- 6.10 วิเคราะห์ว่าประเภทย่อยของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จะส่งผลโดยนัยสำคัญ
 ต่อแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์หรือไม่
- 6.11 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

7. ประโยชน์

- 7.1 ได้รู้กลวิธีที่ใช้ในการวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย
 รวมถึงกลวิธีในการตั้งชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์
- 7.2 ได้ข้อสรุปเบื้องต้นเกี่ยวกับกลวิธีและขนบในการแปลชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนว
 วิทยาศาสตร์จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย
- 7.3 ได้ข้อมูลที่สามารถเป็นประโยชน์สำหรับการวิเคราะห์กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์จาก
 ภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยในช่วงเวลาหนึ่ง

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

เนื่องจากสารนิพนธ์ฉบับนี้ต้องการวิเคราะห์ขอบของการแปลชื่อภาพยนตร์ประเภทบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในสองช่วงเวลา คือช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้ทฤษฎีขอบ (Norm Theory) ในการศึกษาถึงรูปแบบในการแปลชื่อภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในทั้งสองช่วงเวลาและนำมาเปรียบเทียบเพื่ออธิบายความเหมือนหรือความแตกต่างในทั้งสองยุค นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเลือกใช้ทฤษฎีปริบท (Paratext) ของฌีร์ราร์ด เฌอแนตต์ (Gérard Genette) ในการอธิบายถึงความสำคัญของชื่อภาพยนตร์เพื่อศึกษาการแปลชื่อภาพยนตร์ในฐานะปริบท รวมถึงความสำคัญของปริบทประเภทอื่นนอกเหนือจากชื่อภาพยนตร์ที่อาจส่งผลกระทบต่อการแปลชื่อภาพยนตร์ในทั้งสองช่วงเวลา รวมถึงผู้วิจัยยังเลือกใช้แนวคิดเกี่ยวกับประเภทภาพยนตร์ (Film Genre Theory) และนิยามเกี่ยวกับภาพยนตร์ประเภทต่างๆเพื่อจำแนกประเภทย่อยของภาพยนตร์แต่ละเรื่องด้วย

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปริบท (Paratext)

1.1 ความหมายของปริบท

ปริบทจัดเป็นพื้นที่ในการสร้างการรับรู้ของผู้รับสารต่อดัชนี ดังนั้นปริบทจึงจัดว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะทำให้ผู้รับสารเลือกหรือไม่เลือกบริโภคดัชนีดังกล่าว ในหลายกรณีปริบทจะทำหน้าที่เป็นส่วนขยายเพิ่มเติมให้กับดัชนีหลัก แต่ในบางกรณีนั้นปริบทอาจไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงส่วนขยาย แต่กลับทำหน้าที่เทียบเท่ากับดัชนีเอง เช่น ในอุตสาหกรรมวิดีโอเกมส์ ปริบทในตัวเกม (In-Game Paratext) ถือว่ามีความสำคัญเทียบเท่ากับดัชนี (Consalvo, 2007, p.182)

“Indeed, this fringe, always the conveyor of a commentary that is authorial or more or less legitimated by the author, constitutes a zone between text and off-text, a zone not only of transition but also of transaction: a privileged place of a pragmatics and a strategy, of an influence on the public, an influence that – whether well or poorly understood and achieved – is at the service of a better reception for the text and a more pertinent reading of it (more pertinent, of course, in the eyes of the author and his allies).”

(Batchelor, 2018, p. 55)

ปริบทคือพื้นที่ในการสร้างการรับรู้ต่อตัวบท โดยพื้นที่ดังกล่าวไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่ในการเปลี่ยนผ่านเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่ที่เกิดการสร้างอิทธิพลต่อสาธารณชนเพื่อจุดประสงค์ในการรับรู้ตัวบทดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น

ฌีราเรตต์ เฌอแนตต์ (Gerard Genette) นักวิชาการชาวฝรั่งเศส ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปริบท โดยได้ทำการศึกษาถึงลักษณะของตัวบทที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ตามแนวคิดของฌีราเรตต์นั้น ปริบทหมายถึงข้อความหรือสิ่งที่อยู่รอบตัวบทหรือที่แทรกขึ้นมาในตัวบท ทำหน้าที่บรรยายตัวบทหรือนำเสนอตัวบทนั้นสู่ผู้อ่าน หรือสร้างอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้อ่านที่มีต่อตัวบท โดยปริบทสามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภท ได้แก่ ปริบทภายใน (Peritext) ซึ่งเป็นปริบทที่มีตำแหน่งล้อมรอบตัวบท จะมีลักษณะการนำเสนอที่แตกต่างไปจากตัวบททั่วไป ได้แก่ ชื่อเรื่อง ชื่อบท คำนำ บรรยายภาพ หรือเชิงอรรถ รวมถึงคำอุทิศ รูปประกอบ คำอ้างอิงต้นเรื่อง ส่วนปริบทอีกประเภทเรียกว่า ปริบทภายนอก (Epitext) ซึ่งหมายถึงปริบทที่มีตำแหน่งปรากฏแยกออกจากตัวบท (Genette, 1997, p.10) เช่น คำวิจารณ์ภาพยนตร์ บทสัมภาษณ์ ฉากที่มีการตัดออกจากภาพยนตร์ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าตามแนวคิดของฌีราเรตต์นั้น ปริบทประกอบไปด้วยปริบทภายนอกและปริบทภายใน

1.2 เจตจำนงของผู้เขียน (Authorial Intention)

ฌีราเรตต์ได้กล่าวถึงเจตจำนงของผู้เขียน โดยอธิบายว่าเจตจำนงของผู้เขียนเป็นปัจจัยที่จำเป็นต้องใช้ในการระบุสถานะการเป็นปริบท ในขณะที่แบตเชเลอร์จะเน้นไปที่ตำแหน่งในการระบุสถานะการเป็นปริบทมากกว่า

“Defining a paratextual element consists of determining its location . . . ; the date of its appearance and, if need be, its disappearance . . . ; its mode of existence . . . ; the characteristics of its situation of communication – its sender and addressee (from whom? to whom?); and the functions that its message aims to fulfil.”

(Batchelor, 2018, p. 12)

แบตเชลอร์ได้ศึกษาทฤษฎีปริบทของฌ็องฌัก แบตเชลอร์ และได้มีการปรับทฤษฎีดังกล่าวเพื่อที่จะสามารถนำไปใช้กับปริบทอื่น ๆ นอกเหนือจากปริบทในสื่อสิ่งพิมพ์ได้อย่างเหมาะสม โดยแบตเชลอร์ได้กล่าวว่าในการระบุสถานะการเป็นปริบทนั้นจำเป็นต้องระบุตำแหน่งของปริบทให้ได้ เช่น วันที่ปริบทเกิดขึ้นหรือสูญหาย รูปแบบของปริบท ลักษณะในการสื่อสารของปริบทดังกล่าว ผู้ส่งสารและผู้รับสาร รวมถึงหน้าที่ของปริบท กล่าวคือตามมุมมองของฌ็องฌัก แบตเชลอร์นั้น สิ่งที่สำคัญในการระบุสถานะการเป็นปริบทคือเจตจำนงของผู้เขียน แต่แบตเชลอร์นั้นได้เน้นไปที่ตำแหน่ง (Location) ในการระบุสถานะการเป็นปริบทมากกว่า

ฌ็องฌัก แบตเชลอร์ได้กล่าวไว้ว่าในการระบุถึงสถานะของการเป็นปริบทนั้น ผู้ศึกษาต้องสามารถระบุได้ว่าใครเป็นผู้ส่งสาร หรือใครเป็นผู้ที่ต้องการสร้างอิทธิพลในการรับรู้ต่อตัวบทดังกล่าว อย่างไรก็ตามความจำเป็นในการระบุเจตจำนงของผู้เขียนในการระบุสถานะของการเป็นปริบทตามที่ฌ็องฌัก แบตเชลอร์ได้กล่าวไว้ว่า ได้สร้างความขัดแย้งต่อนิยามของปริบทเอง ประการแรกคือความจำเป็นในการระบุความสัมพันธ์ระหว่างเจตจำนงของผู้เขียนกับปริบทที่ฌ็องฌัก แบตเชลอร์ได้กล่าวไว้ว่าไม่สอดคล้องกับสิ่งที่เขาเองได้กล่าวไว้ว่า ข้อมูลในบริบทต่างๆหรือข้อมูลประเภทข้อเท็จจริงใดๆก็ตามอาจทำหน้าที่เป็นปริบทได้ จากข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเป็นการยากในการระบุเจตจำนงของผู้เขียนในปริบทที่เป็นข้อมูลประเภทข้อเท็จจริง ประการที่สองคือความขัดแย้งในประเด็นเรื่องเจตจำนงของผู้เขียนกับคำกล่าวของฌ็องฌัก แบตเชลอร์ที่ได้กล่าวไว้ว่า ปริบทภายในทุกชนิดเป็นปริบท เนื่องจากว่าหากปริบทภายในใดๆก็ตามไม่ได้รับการยอมรับจากผู้เขียนแล้ว ปริบทภายในดังกล่าวก็ไม่สามารถระบุสถานะการเป็นปริบทได้เช่นกัน คำนิยามของปริบทที่ฌ็องฌัก แบตเชลอร์ได้ให้ไว้ต่อปริบทกับเจตจำนงของผู้เขียนซึ่งมีใจความว่า หน้าที่ของปริบทคือการสร้างการรับรู้ในตัวบทซึ่งสอดคล้องกับเจตจำนงของผู้เขียน ทำให้การตีความคำว่าปริบทค่อนข้างเป็นไปอย่างจำกัด ในประเด็นนี้นักวิชาการหลายคนมีความเห็นว่าหากสามารถแยกเจตจำนงของผู้เขียนและหน้าที่ของปริบทออกจากกันได้ แนวคิดเรื่องปริบทจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายยิ่งขึ้น (Genette, 1997b, pp. 14-15) เช่นในกรณีของผู้วิจัยที่นำปริบทประเภทชื่อกวีนิพนธ์ไปคำนวณหาสัดส่วนเพื่อศึกษาถึงขอบของการแปลชื่อ

ภาพยนตร์ โดยในกรณีนี้ผู้วิจัยจะระบุสถานะการเป็นปริบทจากหน้าที่ของปริบทเช่นเดียวกับแบตเซลเลอร์ เนื่องจากข้อจำกัดในการหาเจตจำนงของผู้เขียน จึงทำให้ยากต่อการระบุสถานะของปริบทด้วยเจตจำนงของผู้เขียนในกรณีนี้

1.3 แบบลักษณ์ของเมอแนตต์ (Genette's Typology)

ปริบทมีหน้าที่ในการบรรยายตัวบท นำเสนอด้วยทศผู้รับสาร หรือสร้างอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้รับสารที่มีต่อตัวบท รวมถึงสื่อสารถึงข้อคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้เขียนต่อผู้รับสาร ดังนั้นปริบทจึงถือเป็นพื้นที่ในการสร้างอิทธิพลต่อสาธารณะ (Zone of influence on the public) เพื่อให้การรับรู้ตัวบทเป็นไปได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงทำให้การอ่านและการตีความตัวบทดังกล่าวเป็นไปตามจุดประสงค์ที่ผู้เขียนต้องการสื่อ ในการระบุสถานะการเป็นปริบทนั้นสามารถทำได้โดยการจำแนกองค์ประกอบของปริบทหรืออาศัยแบบลักษณ์จากตัวแปรดังต่อไปนี้ (Genette, 1997b, pp. 17-19)

1. ตัวแปรตำแหน่ง (Spatial Variables) – สามารถพิจารณาได้จากตำแหน่งของปริบทโดยแบ่งได้เป็น 2 ประเภท หากปริบทดังกล่าวอยู่ในตัวบทหรืออยู่ติดกับตัวบท ปริบทดังกล่าวจะจัดเป็นปริบทภายใน แต่หากตำแหน่งของปริบทดังกล่าวแยกออกจากตัวบท ปริบทดังกล่าวจะจัดเป็นปริบทภายนอก ตัวอย่างของปริบทภายนอก เช่น ชื่อหนังสือ คำนำ เจริญธรรม เป็นต้น สำหรับตัวอย่างของปริบทภายนอก เช่น บทวิจารณ์หนังสือ การสัมภาษณ์ผู้เขียน เว็บไซต์ของผู้เขียน เว็บไซต์ของแฟนคลับ เป็นต้น

2. ตัวแปรเวลา (Temporal Variables) – สามารถพิจารณาได้จากวันที่ปริบทปรากฏขึ้นหรือสูญหายไป โดยเปรียบเทียบกับตัวบท ซึ่งเมอแนตต์ ได้แบ่งประเภทของตัวแปรด้านเวลาเป็น 4 ประเภท ได้แก่

2.1 ตัวแปรนำ (Prior) หมายถึง ปริบทปรากฏขึ้นก่อนตัวบท เช่น โปสเตอร์โฆษณาหนังสือ หรือข่าวและโฆษณาในรูปแบบอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นก่อนการวางขายหนังสือดังกล่าว

2.2 ตัวแปรดั้งเดิม (Original) หมายถึง ปริบทปรากฏขึ้นพร้อมกับตัวบท เช่น คำนำหนังสือ (Preface) ชื่อหนังสือ (Title) เจริญธรรม (Footnote)

2.3 ตัวแปรตามหลัง (Later) หมายถึง ปริบทปรากฏภายหลังตัวบท เช่น บทวิจารณ์หนังสือ เว็บไซต์ที่สร้างโดยแฟนคลับภายหลังการวางขายของหนังสือ

2.4 ตัวแปรล่าช้า (Delayed) หมายถึง ปริบทปรากฏภายหลังตัวบทเป็นระยะเวลาานาน เช่น บทวิจารณ์หนังสือในฉบับแปล เว็บไซต์ที่สร้างโดยแฟนคลับซึ่งปรากฏเกิดขึ้นภายหลังตัวบท เป็นระยะเวลาานาน

3. ตัวแปรรูปแบบ (Substantial Variables) – เนื่องจากปริบทมีหลากหลายรูปแบบ ดังนั้น ตัวแปรรูปแบบของปริบทจึงมีหลากหลายประเภท เช่น ตัวแปรรูปแบบประเภทตัวหนังสือ (Text) เช่น ชื่อเรื่อง (Title) เียงอรธ (Footnote) ตัวแปรรูปแบบประเภทกราฟฟิก เช่น รูปประกอบ (Illustration) หรือตัวแปรรูปแบบประเภทวัสดุ เช่น สีและวัสดุของหนังสือ รวมถึงการออกแบบ ตัวอักษร (Typographical Design) เป็นต้น (Kloppenbug, 2013, p. 16)

4. ตัวแปรปฏิบัติ (Pragmatic Variables) – สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ ปริบทสาธารณะ (Public Paratext) ปริบทส่วนตัว (Private Paratext) และปริบทใกล้ชิด (Intimate Paratext) โดยจะพิจารณาจากผู้รับสาร หากเป็นตัวบทที่มีเจตนาให้สาธารณะรับรู้ จะจัดเป็น ปริบทสาธารณะ เช่น คำนำหนังสือหรือหน้าปกหนังสือที่ไม่มีการกำหนดอายุผู้อ่าน โดยผู้อ่าน สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย หากเป็นตัวบทที่มีผู้รับสารเป็นกลุ่มบุคคลเฉพาะ จะจัดเป็นปริบท ส่วนตัว เช่น ลายเซ็นผู้เขียนที่ได้รับเฉพาะคนบางกลุ่ม และหากมีการระบุผู้รับสารอย่างแน่ชัดถึง ตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ปริบทดังกล่าวนี้จะจัดเป็นปริบทใกล้ชิด เช่น ลายเซ็นต์ของผู้เขียนที่เขียน โดยระบุเจาะจงถึงชื่อผู้รับโดยเฉพาะ

5. ตัวแปรหน้าที่ (Functional Variables) – เนื่องจากตัวแปรหน้าที่มีลักษณะแตกต่างจาก ตัวแปรชนิดอื่นๆ เพราะตัวแปรหน้าที่สามารถมีหลายวัตถุประสงค์ได้ในคราวเดียว ดังนั้นการ วิเคราะห์หน้าที่ของปริบทหรือการวิเคราะห์ตัวแปรหน้าที่จะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการศึกษา เช่น คำนำ ตัวแปรหน้าที่คือหน้าที่ในการทำให้ผู้อ่านเลือกหนังสือ และหน้าที่ในการทำให้การ อ่านหนังสือดังกล่าวเป็นไปอย่างเหมาะสม หรือ ปกหนังสือ ตัวแปรหน้าที่คือดึงดูดผู้อ่านให้เกิด ความสนใจต่อหนังสือเล่มนั้น รวมถึงให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวบทดังกล่าวด้วย

กล่าวโดยสรุปแล้ว ปริบทตามนิยามของเมอแนตต์หมายถึงพื้นที่ในการสร้างอิทธิพลต่อการ รับรู้ของตัวบทสู่สาธารณะ โดยการสร้างอิทธิพลดังกล่าวจะเป็นไปตามเจตจำนงของผู้เขียน โดยที่ ปริบทสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ปริบทภายนอกและปริบทภายใน ขึ้นอยู่กับ ตำแหน่งของปริบทดังกล่าวเมื่อเปรียบเทียบกับตัวบท และแม้ว่าการศึกษาปริบทของเมอแนตต์จะ เป็นการศึกษปริบทในตัวบทประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ แต่อย่างไรก็ตาม เนื่องด้วยปัจจุบันสื่อ (Media) มี

หลากหลายรูปแบบมากขึ้น ทำให้รูปแบบของตัวบทนั้นมีหลากหลายด้วยเช่นกัน เช่น ตัวบทในรูปแบบภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ หรือแม้แต่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-books) ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าแนวคิดเรื่องปริบทจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่ออธิบายตัวบทประเภทอื่นๆได้เช่นกัน

2. การศึกษาปริบทในภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาปริบทในตัวบทประเภทภาพยนตร์เพื่อทราบถึงแนวทางและวิธีการในการศึกษาปริบทในสื่อประเภทภาพยนตร์ ซึ่งมีรายละเอียดโดยสรุปดังนี้

โจนาธาน เกรย์ (Jonathan Gray) ได้ศึกษาถึงปริบทแต่ละชนิดในสื่ออื่นๆนอกเหนือจากปริบทในสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ ได้แก่ ปริบทในตัวบทประเภทภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ ซึ่งปริบทดังกล่าวล้วนแล้วแต่มีผลต่อตัวบทและการรับรู้ตัวบทของผู้รับสาร เกรย์กล่าวว่าปริบทในตัวบทประเภทภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ทำหน้าที่เสมือนสะพานเชื่อมระหว่างตัวบทนั้นๆและผู้ชม แม้ว่าเนื้อหาของภาพยนตร์จะเป็นตัวบทหลักที่ทำการถ่ายทอดเรื่องราวแก่ผู้รับชม แต่ปริบทได้ส่งผลต่อทิวทัศน์ของภาพยนตร์ (Media Landscape) ด้วยเช่นกัน เกรย์ได้ศึกษาถึงปริบทหลากหลายชนิด เช่น เครดิตเปิดเรื่อง (Opening Credit) ตัวอย่างภาพยนตร์ (Trailers) บทสัมภาษณ์นักแสดง (Interviews) หรือบทวิจารณ์ภาพยนตร์ (Review) โดยเกรย์สรุปว่าปริบทได้ตีกรอบและสร้างการรับรู้ใหม่ (Frame and Filter) ให้กับผู้ชม ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้และการตีความภาพยนตร์ของผู้ชม อย่างไรก็ตาม เกรย์ได้ทำการวิเคราะห์ปริบทประเภทต่างๆ ด้วยการศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสาร (Reception Studies) เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษา โดยเกรย์จะเน้นไปที่ภาพยนตร์ศึกษา (Film Studies) และสื่อสารมวลชน (Media Studies) อย่างไรก็ตามเกรย์กล่าวว่าในการศึกษาปริบทของตัวบทประเภทนี้จะทำให้การระบุเจตจำนงของผู้เขียนเป็นไปได้ยาก จึงไม่ได้นำแง่มุมดังกล่าวของแอมเนตต์มาใช้ในการศึกษา (Gray, 2010, pp. 15-17) นอกจากนี้เกรย์ยังได้แบ่งปริบทออกเป็น ปริบทที่สร้างโดยฝ่ายอุตสาหกรรมภาพยนตร์ (Industry-Created Paratext) และปริบทที่สร้างโดยผู้ชมหรือแฟนคลับอีกด้วย (Viewer Created Paratext) (Gray, 2010, p. 9)

กล่าวโดยสรุปแล้ว จากการศึกษาของเกรย์พบว่าปริบทในภาพยนตร์มีหลากหลายชนิด ปริบทแต่ละประเภทอาจมีรูปแบบในการสร้างความหมายของภาพยนตร์หรือการรับรู้ของผู้ชมต่อตัว

ภาพยนตร์ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งการเลือกศึกษาปริบทชนิดใดนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการศึกษาที่อาจแตกต่างกันออกไป และการศึกษาปริบทในสื่อประเภทภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ของเกรย์นั้น ได้นำเอากรอบแนวคิดของเมอแนตต์มาใช้โดยการละเจตจำนงของผู้เขียนออกจากการศึกษา

เบททีนา ไมเบาเออร์ (Bettina Meibauer) ได้ทำการศึกษาถึงปริบทในภาพยนตร์เด็ก ได้แก่ ตัวอย่างภาพยนตร์ (Trailers) โลโก้ภาพยนตร์ (Film logos) เครดิตเปิดเรื่อง (Opening Credits) และ เครดิตปิดเรื่อง (Closing Credits) โดยการนำทฤษฎีเรื่องปริบท ของเมอแนตต์ ซึ่งเดิมทีเป็นการศึกษาปริบทในตัวบทประเภทสิ่งพิมพ์ มาประยุกต์ใช้กับตัวบทประเภทภาพยนตร์ เนื่องจากไมเบาเออร์มีความเห็นว่านิยามคำว่าตัวบท (Text) ไม่ควรจำกัดอยู่เพียงในรูปแบบการเขียน (Written Forms) เท่านั้น (Kümmerling-Meibauer, 2013, p. 111) เพราะนอกจากตัวบทที่อยู่รูปแบบการเขียนแล้ว ยังมีตัวบทในรูปแบบอื่นๆ อีกด้วย เช่น รูปประกอบหนังสือ (Illustration) และรูปประกอบภาพยนตร์ (Film Images) ไมเบาเออร์ได้กล่าวถึงปริบทอื่นๆ ที่ควรทำการศึกษา ได้แก่ ทิวทัศน์ด้านเสียง (Soundscape) เช่น เสียงประกอบในภาพยนตร์ เพลงหรือดนตรีประกอบภาพยนตร์ รวมถึงเสียงอื่นๆ ที่ใช้ในภาพยนตร์ เนื่องจากปัจจัยดังกล่าวส่งผลโดยตรงต่อเครดิตเปิดเรื่องและเครดิตปิดเรื่อง รวมถึงรูปแบบการพิมพ์ (Typography) และการจัดวางของตัวบทในจอภาพยนตร์ (Arrangement) ซึ่งส่งผลต่อการเล่าเรื่อง (Narrative Information) และการนำเสนอข้อมูล (Visual Information) ของตัวบทประเภทภาพยนตร์ ไมเบาเออร์ได้ทำการจัดแบ่งประเภทของปริบทภาพยนตร์ (Filmic Paratext) โดยอ้างอิงจากทฤษฎีของเมอแนตต์ โดยโลโก้ภาพยนตร์ (Film Logos) ชื่อภาพยนตร์ (Title) บทบรรยายใต้ภาพ (Subtitle) เครดิตเปิดเรื่อง เครดิตปิดเรื่อง และภาพแทรก (Inserts) จะจัดเป็นปริบทภายใน (Kümmerling-Meibauer, 2013, p. 111)

ในขณะที่ตัวอย่างภาพยนตร์ ภาพนิ่งภาพยนตร์ บทสัมภาษณ์นักแสดง และบทวิจารณ์ภาพยนตร์ จะจัดเป็นปริบทภายนอก ส่วนภาพยนตร์ (Film Feature) จะจัดเป็นตัวบทหลัก (Primary Text) (Kümmerling-Meibauer, 2013, p. 111) จากการศึกษาดังกล่าวสรุปได้ว่าปริบทประเภทเครดิตเปิดเรื่องส่งผลโดยตรงกับตัวภาพยนตร์ เพราะเครดิตเปิดเรื่องมีหน้าที่ในการนำผู้ชมเข้าสู่ภาพยนตร์ รวมถึงภาพยนตร์หลายเรื่องได้มีการแนะนำตัวละครหลัก (Main Character) ฉากภาพยนตร์ (Film's setting) และภูมิหลังด้านสังคม (Socio-Historical Background) ในเครดิต

เปิดเรื่องด้วย ดังนั้นหากผู้ชมพลาดการรับชมเครดิตเปิดเรื่องแล้วนั้น อาจส่งผลให้ไม่สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมดได้เท่าที่ควร (Kümmerling-Meibauer, 2013, p. 116)

ไมเบอาเออร์ได้ให้ข้อสังเกตในการแบ่งแยกเครดิตเปิดเรื่องและตัวภาพยนตร์ออกจากกัน โดยได้อธิบายว่าเครดิตเปิดเรื่องหรือปริบทอื่นๆในภาพยนตร์มักมีการใช้มุกกลอง การตัดตอน (Fragmentation) และการตัดต่อภาพแบบกระโดด (Jump Cut) มากกว่าในตัวภาพยนตร์เอง (Kümmerling-Meibauer, 2013, p. 113) และในส่วนของเครดิตเปิดเรื่องนั้นจะมีการดำเนินไปอย่างรวดเร็ว แต่เมื่อเข้าสู่ตัวภาพยนตร์แล้ว การดำเนินภาพยนตร์และลำดับเหตุการณ์ของภาพยนตร์จะยาวนานขึ้น รวมถึงการดำเนินเรื่องจะนิ่งขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับส่วนของเครดิตเปิดเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมได้ใช้เวลาในการเข้าถึงตัวละครและทำความเข้าใจในเนื้อหาของภาพยนตร์ (Kümmerling-Meibauer, 2013, p. 116)

สำหรับปริบทประเภทเครดิตปิดเรื่องนั้น มีหน้าที่ช่วยทำให้การเปลี่ยนถ่าย (Transference) ของผู้ชมจากโลกของภาพยนตร์มาสู่โลกความจริงเป็นไปอย่างราบรื่น นอกจากนี้เครดิตปิดเรื่องยังมีหน้าที่ในการสร้างพื้นที่สำหรับความต่อเนื่องของโครงเรื่อง (Plot) เพื่อให้ผู้ชมสามารถคาดเดาถึงความเป็นไปได้อื่นๆที่อาจเกิดขึ้นต่อจากฉากจบของภาพยนตร์ ซึ่งวิธีการเช่นนี้มักนิยมใช้กับภาพยนตร์ที่มีภาคต่อไป จากการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าปริบทในภาพยนตร์เด็กได้ทำหน้าที่สำคัญในการบรรยายตัวภาพยนตร์ด้วยปริบทในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป (Kümmerling-Meibauer, 2013, p. 116) ตามตัวอย่างข้างต้น ไมเบอาเออร์ได้พบว่าปริบทในภาพยนตร์เด็กได้กระตุ้นให้กลุ่มผู้ชมเด็กเกิดการพัฒนาความสามารถในการแบ่งแยกส่วนต่างๆในภาพยนตร์ออกจากกัน และเรียกความสามารถดังกล่าวว่า การรับรู้ด้านภาพยนตร์องค์รวม (Meta-filmic Awareness) ไมเบอาเออร์ได้ทำการศึกษาถึงผลของปริบทในตัวบทประเภทภาพยนตร์ที่ส่งผลต่อความหมายของภาพยนตร์หรือการรับรู้ภาพยนตร์ โดยเน้นที่ปริบทประเภทเครดิตเปิดเรื่องและเครดิตปิดเรื่อง รวมถึงได้สรุปว่าการทำความเข้าใจในปริบทของภาพยนตร์จะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในประเด็นต่อไปนี้ (Kümmerling-Meibauer, 2013, pp. 119-120)

1. ความรู้ที่ว่าภาพยนตร์ประกอบด้วยหลายส่วน เช่นในกรณีนี้คือ ส่วนที่เป็นตัวภาพยนตร์ และส่วนที่เป็นปริบท

2. ความรู้ที่ว่าตัวภาพยนตร์และปริบทมีความเชื่อมโยงถึงกัน (Interconnect) เนื่องจากปริบททำหน้าที่เชื่อมโยงผู้ชมกับภาพยนตร์เข้าด้วยกัน และปริบทก็ส่งผลต่อการตีความและการรับรู้ภาพยนตร์ของผู้ชมอีกด้วย
3. เนื่องจากปริบทในภาพยนตร์มีหลากหลายรูปแบบ เช่น โลโก้ภาพยนตร์ ชื่อภาพยนตร์ เครดิตเปิดเรื่อง เครดิตปิดเรื่อง หรือภาพแทรก ซึ่งผู้ศึกษาต้องมีความสามารถในการแบ่งแยกรูปแบบของปริบทแต่ละชนิดในภาพยนตร์ได้
4. ความสามารถในการจำแนกถึงความแตกต่างระหว่าง ภาพ (Visuals) เสียง (Sound) และตัวหนังสือ (Text) เพื่อที่จะสามารถแบ่งประเภทของปริบทแต่ละชนิดได้
5. ความเข้าใจถึงความสำคัญของรหัสภาพยนตร์ต่างๆ (Filmic Codes) ช่องว่างในภาพยนตร์ (Gaps) การพากษ์เสียง (Voice-overs) การหยุด (Cuts) การตัดต่อภาพ (Montages) และมุมกล้องประเภทต่างๆ (Shots) เพื่อที่จะสามารถเข้าใจถึงผลของปริบทดังกล่าวต่อตัวภาพยนตร์
6. ลักษณะเฉพาะระหว่างปริบทและตัวภาพยนตร์ (Identification) เพื่อที่จะสามารถจำแนกปริบทออกจากตัวภาพยนตร์ได้ เช่น หากรู้ถึงลักษณะของเครดิตเปิดเรื่องและเครดิตปิดเรื่อง จะทำให้สามารถแยกปริบทอย่างเครดิตเปิดเรื่องและเครดิตปิดเรื่องออกจากตัวภาพยนตร์ได้
7. ความสามารถในการจำแนกหน้าที่ต่างๆของปริบท เช่น หน้าที่ในการตีกรอบ (Framing Function) หน้าที่ในการนำผู้ชมเข้าสู่ตัวละครและฉากของภาพยนตร์ (Allusion to Character & Setting) และหน้าที่การปรากฏซ้ำในบางส่วนของเครดิตปิดเรื่อง

กล่าวโดยสรุปแล้ว ไมเคิลเบอร์ได้เลือกทำการศึกษาปริบทในสื่อประเภทภาพยนตร์เด็ก โดยเน้นที่ปริบทประเภทเครดิตเปิดเรื่องและเครดิตปิดเรื่อง และได้ศึกษาถึงผลของปริบทดังกล่าวที่มีต่อภาพยนตร์เด็ก ไมเคิลเบอร์ได้สรุปว่าปริบทมีส่วนสำคัญอย่างมากในภาพยนตร์เด็ก ในขณะที่ภาพยนตร์เด็กในช่วงทศวรรษ 1930-1980 มักจะยึดโยงกับภาพลักษณ์ของหนังสือและโรงภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์เด็กร่วมสมัยนั้นมักแตกต่างออกไป เนื่องจากมีกลวิธีในการสร้างภาพยนตร์ที่ซับซ้อนกว่า และแม้ว่านักวิชาการหลายคนจะเน้นย้ำถึงความสำคัญของปริบทในภาพยนตร์ที่มีต่อการตีความภาพยนตร์โดยผู้ชมแล้วก็ตาม ปริบทในภาพยนตร์เด็กก็ยังคงมีความสำคัญไม่แพ้กันแต่ยังมีผู้ศึกษาอยู่เป็นจำนวนน้อย โดยการวิเคราะห์ภาพยนตร์เด็กในช่วงทศวรรษ 1990 ที่ได้คัดเลือกมานั้นชี้ให้เห็นว่าปริบทได้เพิ่มศักยภาพในการเพิ่มพูนความเข้าใจในตัวบทอย่างมีนัยสำคัญ โดยปริบทในภาพยนตร์เด็ก

นั้นช่วยให้ผู้ชมวัยเด็กเกิดการพัฒนาศักยภาพด้านการรับชมภาพยนตร์ที่เรียกว่า การรับรู้ด้านภาพยนตร์องค์รวม และเนื่องจากบริบทนั้นอยู่ในสื่อแทบทุกชนิด เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพและเสียง และสื่อดิจิทัล ดังนั้นหากมีการสอนเกี่ยวกับบริบทในแง่ความสามารถของสื่อที่มีต่อเด็กอย่างละเอียดแล้ว ในระยะยาวจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อของเด็ก (Kümmerling-Meibauer, 2013, p. 120)

การศึกษาบริบทของไมเบอาเออร์นั้นมีความคล้ายคลึงกับแนวคิดของแบตเชเลอร์ นั่นคือมีการพิจารณาสถานะการเป็นบริบทจากตำแหน่ง เช่นการจำแนกบริบทออกเป็นเครดิตเปิดเรื่องและเครดิตปิดเรื่อง โดยการใช้ตำแหน่งของบริบทดังกล่าวเทียบกับตำแหน่งของตัวบท เช่น เครดิตเปิดเรื่องจะปรากฏก่อนตัวบท และเครดิตปิดเรื่องจะปรากฏหลังจากตัวบท ซึ่งในการศึกษาบริบทของไมเบอาเออร์นั้นไม่ได้ใช้เจตจำนงของผู้เขียนในการระบุสถานะการเป็นบริบท นอกจากนี้ จากข้อสรุปของไมเบอาเออร์ยังชี้ให้เห็นว่าบริบทนั้นก็มีความสำคัญไม่แพ้ตัวบท และบริบทในภาพยนตร์ยังทำให้เกิดการรับรู้ด้านภาพยนตร์องค์รวมในเด็กอีกด้วย (Kümmerling-Meibauer, 2013, p. 120)

แคเทอริน แบตเชเลอร์ (Katheryn Batchelor) ได้ทำการศึกษาบริบทกับการแปล รวมถึงได้ศึกษาบริบทในสื่อประเภทอื่นนอกเหนือจากสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ เนื่องจากแนวคิดเรื่องบริบทที่เธอเสนอได้ทำการศึกษาเป็นการศึกษาในสื่อสิ่งพิมพ์ซึ่งในยุคดังกล่าวเป็นยุคที่สื่อสิ่งพิมพ์ได้รับความนิยมอย่างมาก นอกจากนี้เนื่องจากกรอบความคิดเรื่องบริบทที่เธอเสนอได้ให้ไว้ค่อนข้างที่จะเปิดกว้าง ส่งผลให้มีการนำแนวคิดดังกล่าวไปปรับใช้กับตัวบทหลากหลายประเภทนอกเหนือจากตัวบทประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ วิดีโอเกม ข่าว โดยเธอเสนอเองได้คาดการณ์ไว้แล้วว่ากรอบแนวคิดเรื่องบริบทของเธอจะสามารถต่อยอดการศึกษาไปยังสื่ออื่นนอกเหนือจากงานเขียน เนื่องจากในยุคหลังสื่อเริ่มมีหลากหลายประเภทมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเนื่องด้วยยุคปัจจุบันเป็นยุคดิจิทัล โดยในหนังสือเรื่อง *Seuils* เธอเสนอเองได้กล่าวไว้ว่าหากจะขยายการศึกษาเรื่องบริบทไปสู่ตัวบทอื่นนอกเหนือจากงานเขียนหรือสิ่งพิมพ์ อาจมีตัวบทในรูปแบบอื่นที่ถือได้ว่าเป็นบริบท เช่น ชื่อเพลง ลายมือชื่อบนภาพเขียน เครดิตในภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งอาจมีการศึกษาต่อยอดได้ (Batchelor, 2018, pp. 46-47) แบตเชเลอร์ได้นำทฤษฎีเรื่องบริบทของเธอมาสรุปเพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของบริบทในตัวบทประเภทภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (Batchelor, 2018, pp. 58-59)

องค์ประกอบของปริบท (Elements) (Batchelor, 2018, p. 59) ได้แก่

- โปสเตอร์ หรือบิลบอร์ด (Poster or Billboards)
- ตัวอย่างภาพยนตร์ (Trailers)
- เครดิตเปิดเรื่องและเครดิตปิดเรื่อง (Opening Credit and Closing Credit)
- ปกดีวีดีภาพยนตร์และองค์ประกอบบรรจุภัณฑ์อื่นๆ (DVD covers and other packaging material)
- บทสัมภาษณ์ (Interview)
- เว็บไซต์ (Website)
- รีวิวภาพยนตร์ (Reviews)
- บทวิจารณ์ออนไลน์ (Online Commentaries)
- ความเดิมตอนก่อนหน้าของรายการโทรทัศน์ (TV Recap)

หน้าที่ของปริบท (Function)

หน้าที่ของปริบทในตัวบทดังกล่าวนี้ จะมีลักษณะคล้ายกับหน้าที่ของปริบทในตัวบทประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ (Batchelor, 2018, p. 60) เช่น ปริบทประเภทตัวอย่างภาพยนตร์ มีหน้าที่ในการนำเสนอทางเลือกในการรับชมหรือไม่รับชมตัวบทนั้นแก่ผู้ชม หรือความเดิมตอนที่แล้วของรายการโทรทัศน์ มีหน้าที่ในการสร้างพื้นฐานเรื่องราวในบางแง่มุมเพื่อทำให้เกิดการรับรู้ตัวบทที่ตรงประเด็นและต่อเนื่อง กับเนื้อเรื่องที่ตามมา (Genette, 1997, p.2)

ลักษณะของปริบท (Characteristics)

สำหรับลักษณะของปริบทประเภทนี้สอดคล้องกับลักษณะของปริบทในสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ ตามกรอบแนวคิดของเดอแนตต์เช่นกัน เช่นหน้าปกดีวีดีภาพยนตร์ที่ทำหน้าที่ในลักษณะเดียวกันกับหน้าปกหนังสือและปริบทภายในอื่นๆของสำนักพิมพ์ ในขณะที่บทสัมภาษณ์ รีวิวภาพยนตร์หรือบทวิจารณ์ออนไลน์อาจเทียบได้กับปริบทภายนอกที่เขียนโดยผู้เขียน (Authorial Epitext) และการลงลายมือชื่อแทนผู้เขียนตามแนวคิดของเดอแนตต์ (Batchelor, 2018, p. 60-61)

ผู้เขียน (Authorship)

สำหรับผู้เขียนในปริบทประเภทนี้ หากอ้างอิงจากแนวคิดของเดอแนตต์แล้ว ปริบทที่สร้างโดยแฟนภาพยนตร์จะไม่จัดเป็นปริบท เนื่องจากไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆระหว่างแฟนภาพยนตร์

ดังกล่าวกับผู้เขียนตัวบทดังกล่าว ซึ่งแตกต่างกับเกรย์ที่ได้จำแนกปริบทออกเป็นปริบทที่สร้างโดยอุตสาหกรรมและปริบทที่สร้างโดยแฟนภาพยนตร์ ในขณะที่ผู้ศึกษาอื่นๆ อย่างเจสัน มิทเชลล์ อาจแบ่งปริบทออกเป็นปริบททางการ (Official Paratext) และปริบทไม่เป็นทางการ (Unofficial Paratext) และได้กล่าวถึงปริบทที่สร้างโดยแฟนภาพยนตร์แยกต่างหาก และพิจารณาว่าผู้เขียนคือผู้ที่ทำหน้าที่ในการผลิตรายการโทรทัศน์ ผู้ที่เคลื่อนไหวในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ รวมถึงคำวิจารณ์จากนักวิจารณ์และแฟนภาพยนตร์ด้วย (Batchelor, 2018, p. 61)

ลักษณะความเป็นชั่วคราว (Ephemerality)

นอกจากนี้ปริบทในตัวบทประเภทนี้จะมีลักษณะความเป็นชั่วคราว ลักษณะดังกล่าวเกี่ยวข้องกับปริบทในสื่อประเภทนี้ในสองแง่มุม อย่างแรกคือปริบทในสื่อประเภทนี้ใช้เวลาเพียงระยะสั้น อย่างที่สองคือปริบทดังกล่าวจะสามารถเข้าถึงได้เพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งที่ไม่ยาวนานนัก เช่น ตัวอย่างภาพยนตร์ที่อาจกินเวลาเพียง 25 วินาที (Batchelor, 2018, p. 62)

เงื่อนไขเวลา (Temporality)

สำหรับเงื่อนไขเวลาของปริบทประเภทนี้อาจจำแนกยากกว่าตัวแปรด้านเวลาในสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ตามแนวคิดของเมอแนตต์ที่ได้แบ่งตัวแปรด้านเวลาออกเป็นตัวแปรดั้งเดิม ตัวแปรตามหลัง และตัวแปรล่าช้า เนื่องจากในอุตสาหกรรมของสื่อประเภทภาพยนตร์หรือรายการโทรทัศน์ ผู้รับชมสามารถเข้าถึงตัวบทดังกล่าวได้ในช่วงเวลาและรูปแบบที่แตกต่างกับตัวบทประเภทอื่น โจนาธาน เกรย์แบ่งประเภทของปริบทจากเงื่อนไขเวลาเป็นปริบทนำทาง (Entry-way Paratext) หมายถึงปริบทที่นำผู้ชมมาสู่บทและพยายามทำให้ผู้ชมเข้าสู่ตัวบท เช่น ปริบทประเภทภาพยนตร์ รีวิวภาพยนตร์ โฆษณา ตัวอย่างภาพยนตร์ กับปริบทที่ปรากฏระหว่างการรับชมตัวบท (In Medias Res Paratext) เช่น ความเดิมตอนที่แล้วที่ปรากฏระหว่างรับชมภาพยนตร์ รวมถึงปริบทอื่นๆ ที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ระหว่างการรับชมรายการโทรทัศน์แต่ละตอน (Batchelor, 2018, p. 63)

การแบ่งลำดับชั้น (Hierarchy)

ความแพร่หลายของปริบทในสื่อปัจจุบันทำให้นักทฤษฎีหลายคนเกิดคำถามว่ามีลำดับชั้นใดๆ ระหว่างตัวบทและปริบทตามกรอบแนวคิดของเมอแนตต์หรือไม่ คอนซัลโวและเกรย์ต่างมีความเห็นว่าแม้ปริบทจะไม่ใช่ตัวบท แต่ปริบทก็มีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยคอนซัลโวกล่าวว่า

ปริบทไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบภายนอกตัวบท (Periphery) เช่น ปริบทในสื่อวิดีโอเกมส์ที่ได้กลายเป็นส่วนที่จำเป็นสำหรับอุตสาหกรรมวิดีโอเกมส์และสังคมของผู้เล่นเกมส์ในทุกปี (Consalvo, 2007, p.182) เช่นเดียวกับเกรย์ เกรย์ได้กล่าวว่าปริบทนั้นตามทันตัวบทและจัดอยู่ในลำดับชั้นเดียวกับตัวบท (Gray, 2010, p.39) ดังนั้นแม้ว่าในบางกรณีปริบทจะทำหน้าที่เป็นส่วนขยายเพิ่มเติมให้กับตัวบทหลัก แต่ในบางกรณี ปริบทอาจไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงส่วนขยาย แต่อาจทำหน้าที่เป็นศูนย์กลาง (Centre) ดังเช่นตัวบท เช่นในกรณีที่เกรย์และคอนซัลโวได้กล่าวถึง

ความผันแปร (Variability)

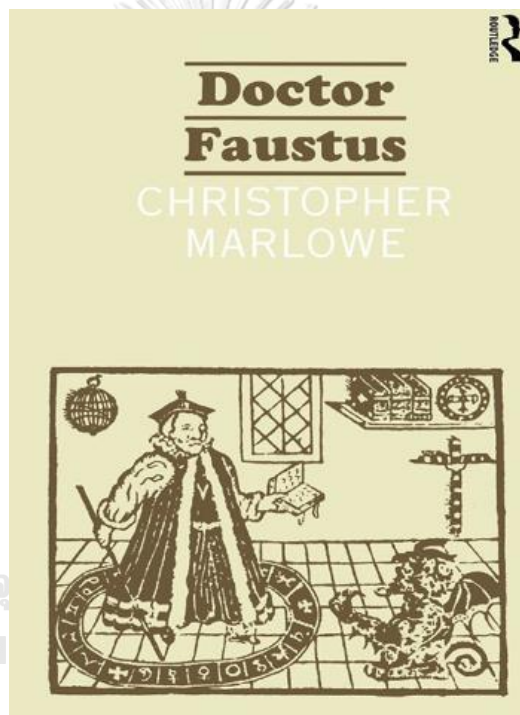
เนื่องจากธรรมชาติของปริบทในสื่อประเภทภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และเกม มีเทคโนโลยีที่พัฒนาไปไกล ทำให้มีการแสดงผล (Interface) ของรายการโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ตามความชอบส่วนบุคคลซึ่งจะแตกต่างกันออกไปสำหรับผู้ชมแต่ละคน ทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงปริบทดังกล่าวในขอบเขต (Range) ที่แตกต่างกัน เช่นในกรณีเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ เมื่อเข้าระบบแล้วหน้าจอแสดงผลภาพยนตร์ของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันออกไป ขึ้นกับการตั้งค่าและความต้องการของแต่ละคน (Batchelor, 2018, p. 65) การแสดงผลของบางคนอาจเน้นไปที่ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น ในขณะที่จอแสดงผลของอีกคนอาจจะเน้นไปที่ภาพยนตร์แนวไซไฟ

3. ปริบทและการแปล

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับปริบทและการแปล

แบตเชลอร์ ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปริบทกับการแปลโดยอ้างอิงจากกรอบการศึกษาของเฌอแนตต์ และได้สรุปถึงปริบทกับการแปลไว้ในสองแง่มุม โดยแง่มุมแรกเป็นการพิจารณาว่าบทแปลเป็นปริบทของตัวบทต้นฉบับ ด้วยเหตุผลที่ว่าบทแปลได้ทำหน้าที่ถ่ายทอดข้อมูลเพิ่มเติมต่อตัวบทต้นฉบับ หรือขยายความถึงวิธีการทำความเข้าใจในตัวบทต้นฉบับซึ่งตรงตามนิยามด้านหน้าที่ของปริบทที่เฌอแนตต์ได้ให้ไว้ ดังนั้นหากพิจารณาบทแปลในฐานะปริบทของตัวบทต้นฉบับแล้วนั้น อาจกล่าวได้ว่าปริบทดังกล่าวไม่ได้มีสถานะเป็นตัวบทด้วยตัวเอง แต่มีสถานะเสมือนส่วนขยายที่เป็นพื้นที่ในการสร้างการรับรู้ต่อตัวบทต้นฉบับเท่านั้น และบทแปลดังกล่าวจะทำหน้าที่เป็นปริบทของตัวบทต้นฉบับก็ต่อเมื่อทราบถึงกระบวนการตัดสินใจในการแปลนั้นๆ ดังนั้นผู้อ่านต้องอ่านทั้งตัวบทต้นฉบับและบทแปลควบคู่กันไป รวมถึงผู้อ่านต้องมีความรู้เกี่ยวกับทางเลือกอื่นๆในการแปลที่ผู้แปลไม่ได้เลือกอีกด้วย (Batchelor, 2018, pp. 19-20)

แง่มุมที่สองเป็นการพิจารณาว่าบทแปลสามารถมีสถานะเป็นตัวบทด้วยตัวเอง และบทแปลนั้นๆมีบริบทอยู่ต่างหาก ซึ่งแบตเซลเลอร์ได้ตีความจากการที่เเมอแนตต์ได้กล่าวถึงหน้าปกของนวนิยายเยอรมันเรื่อง *Doctor Faustus* ฉบับแปลในภาษาฝรั่งเศสในช่วงต้นศตวรรษที่ยี่สิบ โดยเเมอแนตต์ได้วิเคราะห์ว่ามีการใช้สีเหลืองบนหน้าปกหนังสือฉบับแปล ดังตัวอย่างในรูปภาพ 1 ซึ่งสีเหลืองหมายถึงค้นหาหรือความประทุพผิตด้านศีลธรรม แบตเซลเลอร์กล่าวว่าเวลาที่เเมอแนตต์นำหน้าปกของหนังสือฉบับแปลมาวิเคราะห์นั้นแสดงให้เห็นว่าเเมอแนตต์พิจารณาบริบทของหนังสือฉบับแปลในสถานะเดียวกับบริบทของหนังสือต้นฉบับ โดยที่ฉบับแปลเป็นเพียงอีกรูปแบบหนึ่งของตัวบทต้นฉบับที่สะท้อนต้นฉบับให้เป็นอย่างอื่นภาษาหนึ่งเท่านั้น (Batchelor, 2018, pp. 20-21)



รูปภาพ 1. Doctor Faustus ("Doctor Faustus ", n.d.)

อย่างไรก็ตาม แบตเซลเลอร์ ได้กล่าวถึงความเป็นไปได้ในการแทรกแซง (Intervention) ของผู้แปลที่เเมอแนตต์ได้กล่าวถึงไว้ในหนังสือ *Seuils* โดยจะเห็นได้จากข้อความที่เเมอแนตต์ได้เคยกล่าวไว้ดังตัวอย่างด้านล่าง

“In the case of a translation, the preface may be signed by the translator, as we have just seen. The translator-preface-writer may possibly comment on, among other things, his own translation; on this point and in this sense, his preface then ceases to be allographic.”

(Batchelor, 2018, p. 21)

จากข้อความข้างต้นชี้ให้เห็นว่าคำนำในฉบับแปลที่ลงลายมือชื่อโดยผู้แปลจะหมดสถานะการลงลายมือชื่อแทนผู้เขียน (Allographics) ในกรณีที่ผู้แปลได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อฉบับแปลดังกล่าว ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าในการแปลกับปริบทตามมุมมองของแอมเนตต์นั้นก็ยังมีคำนำถึงกระบวนการตัดสินใจในการแปลหรือการแทรกแซงจากผู้แปลด้วยเช่นกัน จากกรณีนี้สามารถทำให้ตีความได้ว่าแอมเนตต์ก็พิจารณาปริบทในฐานะตัวบทโดยตัวเองด้วยเช่นกัน (Batchelor, 2018, p. 22)

ดังนั้นโดยสรุปแล้วการแปลกับปริบทตามนิยามของแอมเนตต์นั้นไม่ได้เพิกเฉยต่อกระบวนการตัดสินใจในการแปลและการแทรกแซงของผู้แปลโดยสิ้นเชิง แต่แนวคิดของแอมเนตต์ก็ยังคงไว้ซึ่งมุมมองที่ว่าบทแปลเป็นต้นฉบับในอีกรูปแบบหนึ่ง หรืออาจกล่าวได้ว่าบทแปลเป็นฉบับที่มีการพิมพ์ภายหลังต้นฉบับ (Later edition) และผู้แปลต้องไม่เปลี่ยนแปลงหรือแทรกแซงตัวบทใดๆ ของผู้เขียนทั้งสิ้น ซึ่งในประเด็นนี้แบตเชเลอร์เห็นว่ามุมมองดังกล่าวขัดแย้งกับการศึกษาด้านการแปลที่พิจารณาว่าการแปลเป็นการเขียนใหม่ (Rewriting) แต่อย่างไรก็ตามแนวคิดเรื่องปริบทได้มีการปรับเพื่อนำเอาไปใช้กับการศึกษาด้านการแปลอย่างแพร่หลาย (Batchelor, 2018, p. 22)

3.2 งานวิจัยเกี่ยวกับปริบทและการแปล

แบตเชเลอร์ได้ตั้งข้อสังเกตว่าในการศึกษาปริบทกับการแปลในบางส่วนนั้น มีการนำนิยามของปริบทมาใช้โดยไม่ได้มีการระบุสถานะของปริบทดังกล่าว รวมถึงมักจะเป็นการใช้นิยามทางรูปธรรม (Material Term) และมักเป็นการสื่อถึงปริบทภายในมากกว่าปริบทโดยรวม แบตเชเลอร์ได้ยกตัวอย่างการศึกษาปริบทในการแปล เช่น การใช้คำนิยามของปริบทว่าหมายถึงสิ่งที่ช่วยในการนำเสนอตัวบทและทำให้ตัวบทดังกล่าวอยู่ในรูปเล่ม ซึ่งมักจะหมายถึง ชื่อเรื่อง ชื่อผู้เขียน คำนำ ภาพประกอบ นอกจากนี้ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับปริบทกับการแปลจำนวนหนึ่งที่มีการนำคำนิยามของแอมเนตต์ถึงปริบทด้านหน้าที่ในแง่ของการเป็นสื่อ (Mediatory Aspect) มาใช้ โดยการอ้างอิงคำพูดของแอมเนตต์ที่กล่าวว่าปริบทเป็นทั้งพื้นที่ในการเปลี่ยนผ่านและพื้นที่ของธุรกรรม โดยที่พื้นที่

ดังกล่าวจัดเป็นพื้นที่แห่งเอกสิทธิ์และกลวิธี อย่างไรก็ตามในการศึกษาปริบทและการแปล ยังไม่มีการศึกษาใดๆที่นำเอานิยามคำว่าปริบทในแง่ของเจตจำนงของผู้เขียนซึ่งเเมอแนตต์ได้กล่าวถึงมาพิจารณาร่วมด้วย การศึกษาปริบทในการแปลส่วนมากก็นำนิยามของเเมอแนตต์มาใช้เพียงบางแง่มุม โดยไม่ได้ทำการวิเคราะห์ในแง่ของทฤษฎี และละทิ้งการกล่าวถึงเจตจำนงของผู้เขียนออกไป (Batchelor, 2018, p. 27)

อย่างไรก็ตามแบตเชเลอร์ได้ยกตัวอย่างการศึกษาปริบทในการแปลที่มีการนำนิยามของเเมอแนตต์มาใช้โดยอ้างอิงทฤษฎีและกรอบความคิดอย่างเหมาะสม ทาเซอร์ กือร์ซากลาร์ (Tahir-Gürçaglar) ได้เขียนบทความฉบับหนึ่งซึ่งภายหลังได้มีการใช้อ้างอิงโดยผู้ศึกษาด้านการแปลและได้มีการนำไปใช้เป็นพื้นฐานของการนำเอาทฤษฎีเรื่องปริบทไปประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลาย กือร์ซากลาร์อธิบายถึงมุมมองของเเมอแนตต์ที่พิจารณาการแปลในฐานะปริบทของต้นฉบับ และได้เสนอความคิดเห็นต่อมุมมองดังกล่าวว่า หากพิจารณาการแปลในฐานะปริบทของต้นฉบับแล้ว การแปลจะมีหน้าที่เพียงอย่างเดียวคือทำหน้าที่เป็นส่วนขยายของต้นฉบับและไม่มีหน้าที่อื่นอีกเลย ดังเช่น หน้าที่ต่อกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย หน้าที่ในเชิงวรรณกรรมที่อาจช่วยสร้างอิทธิพลต่อการแปลโดยการกระตุ้นให้เกิดการแปลของตัวบทที่มีลักษณะคล้ายกันต่อไป หน้าที่ต่อผู้แปลที่อาจเป็นที่รู้จักในการแปลตัวบทที่มีลักษณะเฉพาะ หน้าที่ต่อสำนักพิมพ์ที่อาจสร้างรายได้จากชื่อเรื่อง หรือหน้าที่ต่อตัวบทต้นฉบับ ดังนั้นกือร์ซากลาร์จึงมีความเห็นว่าการพิจารณาการแปลในฐานะปริบทเป็นการปิดกั้นการศึกษาหน้าที่ในแง่มุมอื่นๆของปริบทที่อาจเกิดประโยชน์ในการศึกษาด้านการแปลและปริบท รวมถึงแง่มุมดังกล่าวยังขัดแย้งกับมุมมองที่พิจารณาการแปลเป็นต้นกำเนิดในวัฒนธรรมปลายทาง (Batchelor, 2018, p. 28)

มุมมองการศึกษาแบบหลังยุคอาณานิคม (Postcolonial Studies) ไม่ได้พิจารณาว่าการแปลได้ปรับเปลี่ยนต้นฉบับอย่างไร และไม่ได้พิจารณาถึงความเป็นไปได้ของการแปลสมมติ (Pseudo-translation) เลย (Batchelor, 2018, pp. 28-29) โดยสรุปคือกือร์ซากลาร์ไม่เห็นด้วยกับมุมมองของเเมอแนตต์ที่พิจารณาว่าการแปลเป็นปริบทของต้นฉบับและเสนอว่าหากพิจารณาการแปลในฐานะตัวบทด้วยตัวเอง และพิจารณาว่าปริบทเป็นสิ่งที่ช่วยในการนำเสนอฉบับแปลและอภิวาทกรรมต่างๆ (Metadiscourses) ที่เกิดขึ้นจะเกิดประโยชน์ในการศึกษามากกว่า แบตเชเลอร์ได้สรุปว่ามุมมองดังกล่าวของกือร์ซากลาร์ทำให้ตีความได้ว่าแนวคิดเรื่องปริบทสำหรับกือร์ซากลาร์ไม่ได้รวมประเด็นเรื่องเจตจำนงของผู้เขียนไว้ อย่างไรก็ตามแบตเชเลอร์มีความเห็นว่าคุณนิยามเรื่องปริบทใน

แนวคิดของกอร์ดอนทำให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาด้านการแปลจริง เพราะมีผู้ศึกษาด้านการแปลจำนวนมากนำแนวคิดดังกล่าวไปใช้ในการศึกษาต่อไป แต่แบตเชเลอร์มีความเห็นว่าการที่กอร์ดอนไม่ได้นำมามองของเฉอแนตต์ที่พิจารณาการแปลเป็นปริบทมาพิจารณานั้นขึ้นอยู่กับว่ากอร์ดอนพิจารณาว่าความตกอยู่ใต้อาณัติ (Subservience) ตามแนวคิดของเฉอแนตต์นั้นมีขอบเขตในการตีความมากน้อยเพียงใด รวมถึงมุมมองของกอร์ดอนที่พิจารณาว่าการแปลเป็นปริบทของต้นฉบับซึ่งทำให้การแปลไม่สามารถมีหน้าที่อื่นๆได้ได้นอกจากหน้าที่ต่อดัชนีต้นฉบับนั้น อาจเป็นการกล่าวเกินความจริง เนื่องจากเฉอแนตต์เองไม่เคยระบุว่าประโยชน์ของการเป็นปริบทไม่สามารถสื่อถึงประโยชน์ด้านอื่นๆได้ (Batchelor, 2018, p. 29) เฉอแนตต์เองยังเคยกล่าวไว้ถึงปริบทภายนอกในบริบทของการแปลว่าประกอบด้วยกลุ่มของวาทกรรมซึ่งอาจมีหน้าที่อื่นนอกเหนือจากหน้าที่ในเชิงปริบท (Genette, 1997, p.346) ดังนั้นแบตเชเลอร์จึงมีความเห็นว่าว่าการพิจารณาการแปลในฐานะปริบทของต้นฉบับไม่ได้เป็นการเพิกเฉยต่อการศึกษาด้านการแปลและปริบทในมุมอื่นๆที่อาจเป็นประโยชน์ แต่เป็นการพิจารณาถึงแง่มุมหรือวิธีการที่ปริบทได้ทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือนำเสนอต่อดัชนีต้นฉบับ (Batchelor, 2018, p. 29)

อีกแง่มุมที่กอร์ดอนได้มองข้ามคือการเน้นย้ำถึงความยืดหยุ่น (Flexibility) ของปริบทที่สามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมและข้อจำกัดใหม่ได้ เพราะเฉอแนตต์ได้เปรียบเทียบความไม่แน่นอน (Mutability) ของตัวบททั่วไปกับปริบทว่าปริบทจะมีความยืดหยุ่นและความหลากหลาย (Versatile) มากกว่าตัวบททั่วไป และปริบทจะมีลักษณะไม่ยั่งยืน (Transitory) เสมอเนื่องจากปริบทมีการเปลี่ยนแปลงหรือการส่งผ่าน (Transitive) แต่แบตเชเลอร์เองได้ยอมรับว่าการรวมเจตจำนงของผู้เขียนไว้ในค่านิยามของปริบทได้สร้างข้อจำกัดต่อความหลากหลายในการศึกษาปริบท ในแง่นี้การพิจารณาการแปลในฐานะปริบทของตัวบทต้นฉบับจึงเป็นอุปสรรคต่อการศึกษาปริบทในการแปล ดังนั้นจะเห็นได้ว่ามุมมองของกอร์ดอนแสดงให้เห็นว่ามุมมองของเขาและเฉอแนตต์ต่อความสัมพันธ์ของตัวบทและบทแปลนั้นมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย และการพิจารณาการแปลในฐานะปริบทของตัวบทต้นฉบับนั้นอาจก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาการแปลมากกว่าที่กอร์ดอนได้กล่าวไว้ (Batchelor, 2018, pp. 29-31)

อย่างไรก็ดี ชารอน ดีน คอกซ์ (Sharon Deane-Cox) ได้โต้แย้งมุมมองของกอร์ดอนเกี่ยวกับการพิจารณาการแปลในฐานะปริบทของตัวบทต้นฉบับ โดยเฉพาะประเด็นของผู้เขียนในกระบวนการแปล คอกซ์กล่าวว่ากอร์ดอนนั้นผิดพลาดที่คาดการณ์ว่าเฉอแนตต์ได้วางการเปรียบ

เปรยของความยอมตามจากการพิจารณาการแปลในฐานะปริบทของต้นฉบับไว้กว้างเกินไป คอกซ์กล่าวว่าความเท่าเทียมกันของปริบทและการแปลจะเกิดขึ้นเมื่อกระบวนการเขียนใหม่ได้ก้าวล้ำเกินกว่าความยินยอมของผู้เขียน (Beyond Authorized) และก้าวล้ำไปกว่าการแปลโดยผู้เขียน (Self-Translation) (Batchelor, 2018, p. 30) ดังนั้นตามมุมมองของคอกซ์แล้ว การพิจารณาการแปลในฐานะปริบทของต้นฉบับนั้นเป็นไปอย่างจำกัด ไม่ใช่เพราะมุมมองของเมอแนตต์ที่พิจารณาว่าปริบทมีหน้าที่ต่อตัวบทเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่เพราะความจำเป็นที่ต้องรักษาไว้ซึ่งความเกี่ยวข้องใกล้ชิดระหว่างผู้เขียนและผู้แปล แนวทางของคอกซ์จึงเป็นการพิจารณาการแปลในฐานะตัวบทมากกว่าที่จะพิจารณาการแปลในฐานะปริบทของต้นฉบับ เช่นเดียวกับกับกีร์ซาลาร์ นอกจากนี้คอกซ์ยังได้ให้พื้นที่เพิ่มเติมสำหรับผู้แปลและองค์ประกอบอื่นๆที่ไม่ได้มาจากผู้เขียนลงไปในแบบลักษณะของเมอแนตต์ เช่น สำนักพิมพ์ หรือคำนำจากบุคคลที่สาม โดยการจัดประเภทหมวดหมู่ให้องค์ประกอบดังกล่าวเป็นปริบทเกี่ยวกับการแปล (Translatorial paratext) ปริบทเกี่ยวกับการแปลหมายถึงส่วนที่เขียนโดยผู้แปลซึ่งขัดแย้งกับผู้เขียน บรรณาธิการ หรือบุคคลที่สาม การจัดประเภทหมวดหมู่ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นแนวทางการแก้ปัญหาที่กีร์ซาลาร์ได้ยกขึ้นมาในบทความที่เขาได้เขียนขึ้นเกี่ยวกับคำนำของบทแปลต่างๆ ซึ่งกีร์ซาลาร์ได้เสนอว่าคำนำในบทแปลไม่นำเสนอผู้แต่ง (Authorial) และไม่ได้เป็นการลงลายมือชื่อแทนผู้เขียน แต่ต้องมีการจำแนกกลุ่มขององค์ประกอบดังกล่าวออกมาต่างหาก (Batchelor, 2018, p. 30)

นอกจากนี้ยังมีผู้ใช้ภาษาฝรั่งเศสสองคนที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับมุมมองของเมอแนตต์ที่พิจารณาการแปลในฐานะปริบทของการแปล ได้แก่ ไมก้า ซอกโกนี (Maïca Sanconie) และ อีฟลีน เด็ค (Evelyn Dueck) ซอกโกนีได้ศึกษาการแปลโดยผู้เขียนในหนังสือนวนิยายเรื่อง *Otchainié* ที่เขียนและแปลโดย วลาดิเมีย นาโบคอฟ (Vladimir Nabokov) โดยการแปลจากภาษาฝรั่งเศสมาเป็นภาษาอังกฤษในพ.ศ. 2509 ซอกโกนีได้ตั้งคำถามว่าบทแปลจำเป็นต้องปรากฏขึ้นร่วมกับองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับคำนำ (Prefatorial Material) ต่างๆเพื่อที่จะทำหน้าที่ในการเป็นปริบทได้อย่างสมบูรณ์หรือไม่ แม้ว่าซอกโกนีจะไม่ได้ตอบคำถามที่ตั้งขึ้น แต่การศึกษาของซอกโกนีชี้ให้เห็นว่าข้อความที่เป็นปริบทหรือคุณค่าทางปริบทจากบทแปลนั้นยากที่จะระบุได้ เนื่องจากองค์ประกอบทางปริบทมีหลากหลายประเภท (Batchelor, 2018, p. 30)

สำหรับเด็ก เด็คได้แสดงความเห็นต่อแนวคิดที่พิจารณาการแปลในฐานะปริบทของตัวบทต้นฉบับในแง่ที่ว่าบทแปลได้แสดงข้อมูลเพิ่มเติมต่อตัวบทต้นฉบับ โดยได้เน้นให้เห็นถึงข้อโต้แย้ง

บางส่วนของแนวคิดดังกล่าว ข้อโต้แย้งแรกคือเด็กได้จำแนกประเภทของตัวบทประเภทงานเขียน ออกเป็นตัวบททั่วไปกับปริบทโดยอ้างอิงจากแนวคิดเรื่องปริบทที่นำเสนอโดยเมอแนตต์ เด็กกล่าวว่า ตัวบททั่วไปจะหมายถึงวรรณกรรม เช่น โคลงหรือนวนิยาย ในขณะที่ปริบทแตกต่างตรงที่ปริบทจะมีวัตถุประสงค์ในทางปฏิบัติและเพื่อการโฆษณา เด็กได้สรุปว่าทั้งตัวบทและปริบททำให้การรับรู้ตัวบทประเภทวรรณกรรมเป็นไปได้ด้วยดี สำหรับข้อโต้แย้งที่สองของเด็กคือเขาได้ชี้ให้เห็นถึงความซับซ้อนของคำถามที่ว่าใครคือผู้มีสิทธิ์ (Authorship) ในบทแปล โดยสรุปเด็กไม่เห็นด้วยกับแนวคิดของเมอแนตต์ที่พิจารณาว่าการแปลเป็นปริบทของต้นฉบับ การศึกษาของเด็กจะเน้นไปที่การศึกษาปริบทของบทแปล และเด็กก็มีมุมมองเช่นเดียวกับคอกซ์ว่าควรมีการจัดประเภทย่อยต่างๆของปริบทของการแปล ซึ่งมีมากกว่าหมวดหมู่เดียว เด็กจัดประเภทของปริบทของการแปลออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ปริบทภายในของการแปล (Translatorial Peritext) ปริบทแปลภายใน (Translated Peritext) ปริบทภายนอกของการแปล (Translatorial Epitext) และปริบทแปลภายนอก (Translated Epitexts) โดยความแตกต่างของปริบทของการแปล (Translatorial) กับปริบทแปล (Translated) คือปริบทของการแปลจะหมายถึงปริบทที่ได้รับการยอมรับ (Signed) โดยผู้แปลหรือสำนักพิมพ์ ในขณะที่ปริบทแปลจะหมายถึงปริบทที่แปลมาจากตัวบทต้นฉบับ (Translated Source Text Paratext) (Batchelor, 2018, pp. 30-31)

3.3 ปริบทและการแปลในสื่ออื่น

จากกรณีที่มีผู้นำแนวคิดเรื่องปริบทของเมอแนตต์ไปประยุกต์ใช้ในสื่อประเภทอื่น นอกเหนือจากสิ่งพิมพ์ แบตเชเลอร์ได้สรุปกรอบแนวคิดและนิยามของคำว่าปริบทในบริบทของการแปล เพื่อให้ง่ายแก่การนำไปใช้สำหรับผู้สนใจศึกษา โดยไม่ได้เป็นนิยามที่ตายตัวและกรอบแนวคิดดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปในสื่อต่างๆ โดยแบตเชเลอร์ได้สรุปความหมายของปริบทในบริบทของการแปล รวมถึงตัวแปรทั้งห้าโดยอ้างอิงจากแบบลักษณะของเมอแนตต์ ดังนี้

ปริบท หมายถึง พื้นที่ที่สร้างขึ้นเพื่อตัวบท โดยพื้นที่ดังกล่าวนั้นมีความสามารถในการสร้างอิทธิพลต่อการรับรู้ของตัวบทดังกล่าว (Batchelor, 2018, p. 142)

แบตเชเลอร์ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าคำว่า ตัวบท ในนิยามของตนนั้นหมายถึงตัวบทในรูปแบบของการเขียน หรือตัวบทในรูปแบบของการพูดที่ประกอบเป็นชิ้นงานหนึ่ง ตัวบทดังกล่าวอาจเป็นวรรณกรรม บทความในหนังสือพิมพ์ รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือสุนทรพจน์ก็ได้ ซึ่งอาจเป็น

ภาษาต้นฉบับหรือเป็นฉบับแปลก็ได้เช่นกัน ซึ่งหมายความว่าตามแนวคิดของแบตเชเลอร์นั้น บทแปลมีสถานะเป็นตัวบทด้วยตัวเอง และมีปริบทของบทแปลนั้นต่างหาก โดยแตกต่างจากมุมมองของผู้อ่านที่พิจารณาการแปลในสถานะปริบทของต้นฉบับ นอกจากนี้แบตเชเลอร์ได้กล่าวว่านิยามนี้ได้เปิดกว้างต่อมุมมองในด้านตำแหน่งของปริบทและตัวบท ทำให้นิยามดังกล่าวนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับตัวบทแบบดั้งเดิม เช่นตัวบทในรูปเล่ม หรือตัวบทในรูปแบบอื่นๆ เช่นตัวบทดิจิทัล (Digital Text) หรือตัวบทภาพและเสียง (Audiovisual Text) รวมถึงไม่ได้จำกัดความของผู้สร้างปริบทหรือความสัมพันธ์ของปริบทดังกล่าวกับผู้สร้างปริบท ทำให้จากนิยามนี้สามารถรวมปริบทที่สร้างโดยผู้แปลหรือบุคคลอื่นไว้ในนิยามนี้ได้ด้วย นอกจากนี้นิยามนี้ยังอิงจากมุมมองของทั้งผู้สร้างปริบทและผู้รับปริบท ซึ่งช่วยแก้ปัญหาด้านมุมมองที่ผู้อ่านได้เข้าถึงมุมมองทั้งสองแบบโดยไม่ได้มีการอธิบายเพิ่มเติม (Batchelor, 2018, pp. 142-143)

3.3.1 แบบลักษณะของผู้อ่านตามแนวคิดของแบตเชเลอร์

แบตเชเลอร์ได้นำแบบลักษณะของผู้อ่านมาขยายต่อยอด เพื่อที่จะสามารถนำแนวคิดดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาด้านการแปล รวมถึงใช้ในการศึกษาด้านตัวบทในรูปดิจิทัลต่างๆ นอกเหนือจากตัวบทในรูปเล่ม โดยแบบลักษณะที่แบตเชเลอร์ได้ขยายต่อยอด มีรายละเอียดโดยสรุปดังนี้ (Batchelor, 2018, p. 153)

1. ตำแหน่ง (Space) ตามแนวคิดของผู้อ่านต้นฉบับนั้น ตัวแปรตำแหน่งจะจำแนกปริบทได้ออกเป็นสองประเภท ได้แก่ ปริบทภายในและปริบทภายนอก อย่างไรก็ตามการจำแนกดังกล่าวไม่เพียงพอสำหรับการศึกษาด้านตัวบทดิจิทัลและตัวบทภาพและเสียง ทำให้ผู้ที่ทำการศึกษาในหัวข้อดังกล่าวต้องพัฒนาตัวแปรขึ้นมาเอง เพื่อใช้อธิบายตำแหน่งที่ปริบทปรากฏขึ้น เช่น เกรวิน สจ๊วต (Gavin Stewart) ได้ทำการจำแนกปริบทออกเป็น ปริบทนอกเว็บไซต์ (Off-site Paratext) ปริบทในเว็บไซต์ (On-site Paratext) และปริบทในแฟ้มข้อมูล (In-File Paratext) ในขณะที่แมคครากเกิน (McCracken) ได้จำแนกปริบทออกเป็นสองประเภท ได้แก่ ปริบทที่เคลื่อนที่เข้าหาศูนย์กลาง (Centripetal Paratext) ปริบทที่เคลื่อนที่หนีจุดศูนย์กลาง (Centrifugal Paratext) และดาเนียล ดัน (Daniel Dunne) ได้นำกรอบแนวคิดของผู้อ่านไปใช้ในการศึกษาวิดีโอเกมส์ โดยดันได้สรุปว่า ปริบทของวิดีโอเกมส์สามารถจำแนกโดยตำแหน่งได้เป็น ปริบทในเกม (In-game Paratext) ปริบทในระบบ (In-system Paratext) และปริบทในโลก (In-world-Paratext) ในขณะที่ผู้ศึกษาคนอื่นๆไม่ได้ทำการจำแนกปริบทโดยใช้ตัวแปรด้านตำแหน่ง แต่มักใช้ตัวแปรอื่นๆเช่นตัวแปรเวลาและตัวแปร

หน้าที่ ทั้งนี้ขึ้นกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาและความเหมาะสมในแต่ละกรณี (Batchelor, 2018, pp. 153-154)

2. เนื้อหา (Substance) เนื่องจากการศึกษาของเเมอแนตต์ได้เน้นไปที่สื่อสิ่งพิมพ์ ดังนั้นเเมอแนตต์จะให้ความสำคัญกับปริบทที่มีลักษณะเป็นข้อความ (Textual) แต่เเมอแนตต์ก็ได้กล่าวถึงปริบทในรูปแบบอื่นๆเช่นกัน เช่น ภาพประกอบ (Illustration) ส่วนประกอบอื่นๆ (Material) โดยหมายถึงสิ่งใดก็ตามที่ส่งผลต่อการตัดสินใจที่สำคัญเกี่ยวกับการพิมพ์เป็นรูปเล่ม (Typographical Choices) และปริบทอีกชนิดที่เเมอแนตต์กล่าวถึงคือปริบทสื่อกลาง (Mediated Paratext) เช่น บทสัมภาษณ์ผู้เขียนในรูปแบบการตีพิมพ์หรือภาพและเสียง ดังนั้นเมื่อนำกรอบแนวคิดของเเมอแนตต์มาประยุกต์ใช้กับสื่อดิจิทัลและสื่อภาพและเสียง ตัวแปรรูปแบบของเเมอแนตต์จึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยน และปริบทนั้นมีรูปแบบและสื่อกลางในการแสดงออก (Mode and Medium of Expression) รวมถึงปริบทเองก็เป็นสื่อในการแสดงออกนั้นด้วย ตามแนวคิดของเเมอแนตต์ ความหมายของปริบทนั้นรวมถึงการกลายมาเป็นตัวบทเพื่อการใช้งานในสาธารณะ (The Materialization of a Text for Public Use) หรือต้นฉบับ (Manuscript) หรือวิธีการที่หนังสือกลายเป็นรูปเล่ม การเรียงพิมพ์ (Typesetting) หรือการเลือกกระดาษ ดังนั้นแล้วจากนิยามของเเมอแนตต์ ปริบทอาจตีความได้ถึงสิ่งใดก็ตามที่เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ตัวบทนั้นอ่านได้หรือรับชมได้ เช่น ข้อมูลแหล่งที่มา (Source Code) ข้อมูลอภิพันธุ์ (Metadata) ขั้นตอนวิธี (Algorithms) ที่ทำให้ตัวบทสามารถอ่านได้ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงส่วนที่ทำให้ตัวบทถูกค้นพบ เช่น เครื่องมือค้นหา เว็บไซต์ และแหล่งข้อมูลออนไลน์ และเนื่องจากความซับซ้อนของปริบทในบริบทดิจิทัล แบตเชลอร์ได้จำแนกประเภทของรูปแบบปริบทในบริบทดังกล่าวเพื่อความชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนี้ (Batchelor, 2018, pp. 154-155)

2.1 รูปแบบในการสื่อสารของปริบท เช่น รูปแบบคำหรือรูปภาพ รูปแบบการเขียนหรือการพูดหรือภาษากาย รูปแบบเคลื่อนไหวหรือหยุดนิ่ง

2.2 สื่อกลางในการแสดงออกของปริบท เช่น สื่อดิจิทัลหรือสื่อสิ่งพิมพ์ ต้นฉบับเขียนมือหรือฉบับพิมพ์ สื่อแบบที่อิงกับเว็บไซต์ (Web-based) หรือ สื่อที่อยู่ด้วยตัวเอง (Stand-Alone)

2.3 สื่อกลางที่ตัวบทปรากฏเป็นรูปร่าง เช่น สื่อดิจิทัลหรือสื่อสิ่งพิมพ์ หรือรูปแบบอื่นๆ เช่น โปสเตอร์ วิดีโอ การเรียงพิมพ์ หรือรูปแบบการนำเสนออื่นๆ

2.4 สื่อกลางที่ทำให้เข้าถึงตัวบทได้ เช่น อุปกรณ์สำหรับการอ่านแบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-reading devices) คอมพิวเตอร์ แอปพลิเคชันต่างๆ หนังสือ นิตยสาร เว็บไซต์

2.5 สื่อกลางที่ทำให้ตัวบทถูกค้นพบ ได้แก่ เครื่องมือค้นหา เว็บไซต์ ไฮเปอร์ลิงค์ แคตตาล็อก หรือฐานข้อมูลต่างๆ

โดยประเภทรูปแบบของปริบทดังกล่าวได้ครอบคลุมตัวแปรรูปแบบที่เมอแนตต์ได้นำเสนอแล้ว ยกเว้นแต่ตัวแปรที่แท้จริง เนื่องจากตามนิยามของเมอแนตต์นั้น ตัวแปรที่แท้จริงไม่ได้มีการสร้างขึ้นโดยเจตนา ดังนั้นหากอ้างอิงตามนิยามปริบทของแบตเชเลอร์แล้ว ตัวแปรดังกล่าวจะไม่จัดเป็นส่วนหนึ่งของปริบท (Batchelor, 2018, pp. 154-155)

3. เวลา (Time) ตามกรอบแนวคิดของเมอแนตต์นั้น ตัวแปรด้านเวลาของปริบทจะพิจารณาเปรียบเทียบกับปรากฏการณ์ของปริบทนั้นกับตัวบทในภาษาต้นฉบับหรือช่วงอายุของผู้แต่ง ดังนั้นหากอ้างอิงตามแนวคิดดังกล่าวแล้ว คำนำของฉบับแปลที่เกิดขึ้นพร้อมกับหนังสือฉบับแปลจะจัดเป็นตัวแปรตาม หรือตัวแปรตามหลัง อย่างไรก็ตาม หากอ้างอิงตามนิยามของคำว่าปริบทตามแนวคิดของแบตเชเลอร์นั้น บทแปลถือว่ามีสถานะด้วยตัวเอง และมีปริบทของบทแปลต่างหาก ดังนั้นคำนำของฉบับแปลหรือปริบทอื่นๆที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับฉบับแปลจะถือเป็นตัวแปรดั้งเดิม ไม่ใช่ตัวแปรตาม แต่หากอ้างอิงจากแนวคิดของเมอแนตต์เกี่ยวกับตัวแปรเวลาแล้ว หากพูดถึงคำว่าดั้งเดิม (Original) จะทำให้เกิดความเข้าใจถึงตัวแปรดั้งเดิม และทำให้เกิดความเข้าใจว่าปริบทดังกล่าวปรากฏขึ้นพร้อมกันตัวบทต้นฉบับ เนื่องจากเมอแนตต์พิจารณาว่าบทแปลเป็นปริบทของต้นฉบับเท่านั้น และต้นฉบับมีสถานะด้วยตัวเอง แต่หากพูดถึงคำว่าดั้งเดิมในบริบทของการแปล มักเป็นการสื่อถึงตัวบทต้นฉบับ (Source Text) ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงความสับสน แบตเชเลอร์จึงได้ปรับตัวแปรเวลาจากกรอบแนวคิดของเมอแนตต์ โดย ST (Source Text) หมายถึงตัวบทต้นฉบับ และ TT (Target Text) หมายถึงตัวบทฉบับแปล ตัวแปรเวลาตามแนวคิดของแบตเชเลอร์มีรายละเอียดดังนี้ (Batchelor, 2018, p. 156)

- 3.1 ตัวแปรที่ปรากฏก่อนตัวบทต้นฉบับ (pre-ST)
- 3.2 ตัวแปรที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับตัวบทต้นฉบับ (with ST)
- 3.3 ตัวแปรที่ปรากฏขึ้นภายหลังตัวบทต้นฉบับ (post-ST)
- 3.4 ตัวแปรที่ปรากฏขึ้นก่อนตัวบทฉบับแปล (pre-TT)
- 3.5 ตัวแปรที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับตัวบทฉบับแปล (with-TT)
- 3.6 ตัวแปรที่ปรากฏขึ้นภายหลังตัวบทฉบับแปล (post-TT)

ตัวแปรของตัวบทต้นฉบับ ไม่ว่าจะเป็นตัวแปรที่ปรากฏก่อน พร้อมกับ หรือหลังตัวบทต้นฉบับ จะถือว่าเป็นองค์ประกอบของบริบทที่สร้างขึ้นเพื่อตัวบทต้นฉบับเท่านั้น เช่นบริบทหนึ่งเป็นตัวแปรที่ปรากฏก่อนตัวบทต้นฉบับ แม้ว่าบริบทนั้นจะปรากฏก่อนตัวบทฉบับแปลด้วยเช่นกัน แต่บริบทนั้นจะไม่ถือว่าเป็นตัวแปรที่ปรากฏขึ้นก่อนตัวบทฉบับแปล เนื่องจากบริบทดังกล่าวได้มีการสร้างขึ้นเพื่อเป็นพื้นที่ในการสร้างสิทธิในการรับรู้ต่อตัวบทต้นฉบับ ไม่ใช่ตัวบทฉบับแปล หากแต่เป็นบริบทที่สร้างขึ้นเพื่อตัวบทฉบับแปลจะจัดเป็นตัวแปรที่ปรากฏขึ้นก่อน พร้อมกับ หรือภายหลังตัวบทฉบับแปล (Batchelor, 2018, pp. 156-157)

4. ผู้ส่งสารและผู้รับสาร (Senders and addressees)

เนื่องจากตามแบบลักษณ์ของเมอแอนด์นั้นไม่ได้มีการจำแนกผู้แปลออกจากผู้ส่งสารอื่นๆ รวมถึงไม่ได้มีเกณฑ์ในการจำแนกผู้รับสารในภาษาต้นทางและภาษาปลายทางออกจากกัน ผู้ศึกษาหลายคนได้นำกรอบแนวคิดของเมอแอนด์ไปประยุกต์ใช้ โดยเกรย์ ผู้ที่ทำการศึกษาบริบทในภาพยนตร์ ได้แบ่งบริบทโดยจำแนกจากผู้ส่งสาร (Sender) ออกเป็น บริบทที่สร้างโดยอุตสาหกรรม (Industry-Created Paratext) และบริบทที่สร้างโดยผู้ชม (Viewer- or Audience- Created Paratext) ซึ่งบริบทที่สร้างโดยแพนรายการภาพยนตร์ก็รวมอยู่ในบริบทประเภทนี้ด้วย หรือในกรณีของคำนำของผู้เขียนในฉบับแปล ซึ่งในบริบททั่วไปอาจพิจารณาว่าผู้เขียนคำนำดังกล่าวเป็นผู้ส่งสาร แต่ในกรณีนี้ผู้แปลก็มีส่วนร่วมในการสร้างคำนำในฉบับแปลขึ้นมาเช่นกัน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าทั้งผู้เขียนและผู้แปลต่างก็เป็นผู้ส่งสารทั้งคู่ หรืออาจกล่าวได้ว่าผู้ส่งสารคือผู้เขียน แต่ผ่านการแปลงสื่อโดยผู้แปลมาแล้ว (Translator's Mediation) สำหรับผู้รับสาร (Addressees) แบตเชเลอร์เห็นว่าหากนำแนวคิดของเมอแอนด์มาใช้ในการศึกษาด้านการแปล ควรมีการจำแนกระหว่างผู้รับสารในภาษาต้นทาง (Source Culture Addressees) และผู้ส่งสารในภาษาปลายทาง (Target Culture Addressees) แต่อย่างไรก็ตามในบางกรณี การจำแนกเพียงผู้รับสารในภาษาต้นทางและภาษาปลายทางนั้นอาจไม่เพียงพอ เช่นในกรณีที่ภาษาที่ใช้เป็นภาษาสากล เนื่องจากในกรณีดังกล่าวอาจมีผู้รับสารได้หลากหลาย นอกจากนี้โดยธรรมชาติของฉบับแปลนั้นได้ผ่านการแปลงของผู้แปลมาแล้วเช่นกัน (Mediated) ดังนั้นผู้รับสารของฉบับแปลมักจะประกอบไปด้วยหลายส่วน (Composite) (Batchelor, 2018, pp. 157-158)

5. หน้าที่ (Function) จากกรอบแนวคิดเรื่องแบบลักษณ์ของเมอแอนด์นั้น ตัวแปรด้านหน้าที่มีลักษณะแตกต่างจากตัวแปรอื่นๆ เนื่องจากเป็นตัวแปรที่ต้องมีการวิเคราะห์โดยอุปนัยจากข้อมูลเชิง

ประจักษ์ ผู้ศึกษาหลายคนได้นำกรอบแนวคิดของแอนดรูว์ไปพัฒนาต่อยอดให้เหมาะสมกับตัวบทที่ได้ทำการศึกษา เอมี นอตติงแฮม มาร์ติน (Amy Nottingham-Martin) ได้ระบุหน้าที่ 6 หน้าที่ของปริบทในตัวบทรูปแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia storytelling) ได้แก่ การชี้้นำ (Navigational) การโฆษณา (Commercial) การสอน (Didactic) การสร้างโลก (World-Building) การสร้างสังคม (Community-Building) และการเปิดใช้ตัวบท (Text-Activating) สำหรับในปริบทการแปล เออร์โป โควาลา (Urpo Kovala) ได้ระบุหน้าที่ย่อย (Micro-Function) 9 หน้าที่ในปริบทของวรรณกรรมแปล ได้แก่ การจำลอง (Identification) หน้าที่ทางอภิวาทกรรม (Metatextual Discourses) การระบุข้อมูลพื้นฐาน (Placing Background Information) การให้ข้อมูลพื้นฐาน (Giving Background Information) ภาพประกอบ (Illustration) การอ้างอิงต่อผู้อ่าน (Reference to Reader) การโฆษณา (Advertising) บรรณานุกรมเชิงศิลปะ (The Artistic Bibliographic) บรรณานุกรมเชิงกฎหมาย (The Legal Bibliographic) นอกจากนี้ แอนนิกา ร็อคเคนเบิร์กเกอร์ (Annika Rockenberger) ได้ระบุหน้าที่ของปริบทที่อาจนำไปใช้ได้กับสื่อ (Media) ทั้งหมด (Batchelor, 2018, pp. 159-160) โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) การอ้างอิง (Referential) คือการสร้างตัวตน หรือระบุถึงตัวตนของชิ้นงาน สร้างหลักฐานทางกฎหมายหรือหลักฐานอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับชิ้นงานนั้น
- 2) การอ้างอิงตนเอง (Self-Referential) คือการดึงดูดความสนใจมาสู่ปริบท
- 3) การตกแต่ง (Ornamental) คือการตกแต่ง หรือการทำให้ดูสวยงาม
- 4) การจำแนกประเภท (Generic) คือการจำแนกชิ้นงาน ระบุประเภทชิ้นงาน รวมถึงระบุประเภทงานแปล
- 5) การสื่อสารด้านอภิวาทกรรม (Meta-Communicative) คือการสะท้อนเงื่อนไขและข้อจำกัดของการสื่อสารโดยทั่วไป รวมถึงชิ้นงานนั้นๆ รวมถึงสะท้อนงานแปลและความยากในกระบวนการแปล
- 6) การให้ข้อมูล (Informative) คือการสื่อข้อมูลเชิงประจักษ์ เปิดเผยเจตจำนงที่แท้จริง กำจัดอุปสรรคต่อความเข้าใจของผู้อ่าน รวมถึงในบริบทของการแปลคือการสร้างความชัดเจนเกี่ยวกับการอ้างอิงถึงสิ่งใหม่ในวัฒนธรรมนั้นๆ (Culture-Specific References) สำหรับผู้รับสารใหม่
- 7) การศึกษาด้านการตีความ (Hermeneutical) คือการนำเสนอการตีกรอบกระบวนการคิด (Cognitive Framing) การนำความสนใจ (Directing Attention) เปิดเผยถึงแง่มุมหรือคุณภาพในมุมมองอื่น แปลงสารที่เกี่ยวข้อง ชี้นำให้เกิดความเข้าใจหรือการตีความ

- 8) ด้านอุดมการณ์ (Ideological) คือการส่งเสริมมุมมองที่แน่ชัด สร้างระยะห่างระหว่างอุดมการณ์และตัวบทจริง โดยเฉพาะในบริบทการแปล
- 9) การประเมินค่า (Evaluative) คือการเรียกร้อยคุณค่า หรือความสำคัญด้านวัฒนธรรมของงานชิ้นนั้น
- 10) การโฆษณา (Commercial) คือการโฆษณา การขาย หรือการดึงดูดความสนใจของผู้ซื้อ
- 11) ด้านกฎหมาย (Legal) คือการให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อผูกพันทางกฎหมายและวัจนกรรมปฏิบัติ เช่นการสร้างสิทธิ์ทางกฎหมาย หรือสัญญาต่างๆ
- 12) ด้านการสอน (Pedagogical) คือการสร้างมาตรฐานให้กับพฤติกรรมต่างๆ
- 13) ด้านการแนะนำหรือปฏิบัติ (Instructive, Operational) คือการอำนวยความสะดวกขึ้นำการรับรู้และการใช้ชิ้นงานนั้นๆ การแนะนำ แนะนำ จัดการหรือสร้างวิธีการเข้าถึงชิ้นงานนั้น
- 14) การปรับตามความต้องการส่วนบุคคล (Personalisation) เป็นหน้าที่สำหรับบริบทเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Paratext) โดยเป็นหน้าที่ในการปรับองค์ประกอบต่างๆให้สอดคล้องกับความต้องการส่วนบุคคล

เนื่องจากชื่อภาพยนตร์จัดเป็นบริบทประเภทหนึ่ง ดังนั้นการนำเอาทฤษฎีบริบทมาวิเคราะห์ชื่อภาพยนตร์ สามารถทำให้เห็นถึงหน้าที่และความสำคัญของชื่อภาพยนตร์ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้รับสาร และรวมถึงบริบทอื่นๆนอกเหนือจากชื่อเรื่อง ที่อาจส่งผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ดังกล่าว เช่น ปกภาพยนตร์ คำโปรยบนปกภาพยนตร์ หรือโปสเตอร์ภาพยนตร์ (Batchelor, 2018, pp. 160-161)

4. การแปลชื่อภาพยนตร์

เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้เป็นผู้แปลชื่อภาพยนตร์เอง จึงได้ทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการแปลชื่อเรื่องหรือชื่อภาพยนตร์ โดยนำแนวคิดดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ถึงแนวทางในการแปลชื่อภาพยนตร์ และนำมาศึกษาหาแนวโน้มของชนที่เปลี่ยนแปลงไป โดยได้ทำการศึกษาดังนี้

4.1 แนวคิดการแปลชื่อเรื่องของคริสเตียน นอร์ด (Christiane Nord)

นอร์ด ได้ศึกษาหน้าที่ของชื่อเรื่องและสรุปหน้าที่ของชื่อเรื่อง โดยหน้าที่ของชื่อเรื่องประกอบไปด้วยหน้าที่หลัก และหน้าที่เฉพาะกรณี หน้าที่หลักจะพบในชื่อเรื่องทุกชื่อ ในขณะที่หน้าที่เฉพาะ

กรณีไม่จำเป็นต้องปรากฏทุกครั้ง หน้าที่ของชื่อเรื่องตามแนวคิดของนอร์ดโดยสรุปมีดังนี้ (วรรณา, 2552, น.132)

หน้าที่หลักของชื่อเรื่อง

1) หน้าที่ในการจำแนก (Distinctive Function) หมายถึง หน้าที่ตั้งชื่อให้ตัวบท ทำให้สามารถค้นหาตัวบทได้ง่ายขึ้น และทำให้ตัวบทแตกต่างจากตัวบทอื่น หน้าที่นี้จัดเป็นหน้าที่แรกของชื่อเรื่องและทำให้ผู้รับสารเกิดความคาดหวังต่อชื่อเรื่อง (Nord, 1993, p. 89 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.132)

2) หน้าที่บอกเกี่ยวกับตัวบท (Metatextual Function) หมายถึง ชื่อเรื่องที่ทำหน้าที่เหมือนตัวบทหนึ่งทีบอกเกี่ยวกับความมีอยู่ของตัวบทหนึ่ง ชื่อเรื่องบางเรื่องจะมีส่วนที่ทำหน้าที่บอกเกี่ยวกับตัวบทอย่างเด่นชัด (Nord, 1993, p. 92 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.135)

3) หน้าที่ในการเตะตาผู้อ่าน (Phatic Function) หมายถึง หน้าที่เชิญชวนผู้อ่าน โดยข้อมูลที่เสนอในชื่อเรื่องอาจจะไม่ใช่ข้อมูลเดียวกับในตัวบทก็ได้ ซึ่งเมื่อใดก็ตามที่ผู้รับสารรับรู้ว่ามีชื่อเรื่องนั้นๆ อยู่ แสดงว่าชื่อเรื่องได้ทำหน้าที่ดังกล่าวแล้ว โดยชื่อเรื่องที่ทำหน้าที่สะกดตาผู้อ่านได้ดี มักจะเป็นชื่อเรื่องที่ยาวง่าย มีการจัดรูปลักษณะของชื่อเรื่องตามขนบของวัฒนธรรมปลายทาง และมีความยาวปกติ ชื่อเรื่องที่ยาวเป็นพิเศษจะต้องเด่นสะกดตาให้จำได้โดยใช้คำศัพท์หรือโครงสร้างประโยคที่พิเศษ (Nord, 1993, p. 104 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.137-138)

หน้าที่เฉพาะกรณีของชื่อเรื่อง

1) หน้าที่บรรยายความ (Representative Function) หมายถึง หน้าที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวบท ซึ่งแบ่งหน้าที่ย่อย (วรรณา, 2552, น.140) ได้ดังนี้

1.1 การให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ของตัวบท ชื่อเรื่องที่ทำหน้าที่นี้จะมีเนื้อความที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์การสื่อสารของตัวบท หรือปัจจัยด้านสถานการณ์ ไม่ว่าจะกล่าวโดยตรงหรือโดยอ้อมก็ตาม ชื่อเรื่องที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ของตัวบทจะเป็นตัวกำหนดความคาดหวังของผู้อ่านที่จะมีต่อตัวบท และจะมีผลต่อการเข้าใจตัวบทด้วย (Nord, 1993, p. 109 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.140)

1.2 การให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเรื่อง เป็นหน้าที่บอกหัวข้อหรือเนื้อหาของเรื่อง ซึ่งการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาในตัวบทให้ปรากฏในชื่อเรื่องเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเป็นการบอกให้ผู้อ่านทราบล่วงหน้าว่าตัวบทอยู่ในวัฒนธรรมใด ซึ่งเครื่องบ่งชี้ลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในชื่อเรื่อง อาจจะเป็นชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ ชื่อทางภูมิศาสตร์ ลักษณะภูมิประเทศเฉพาะถิ่น หรือวัฒนธรรมการแต่งกายหรือการกินเป็นต้น (Nord, 1993, p. 117 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.142)

1.3 การให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของตัวบท เป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะทางภาษาของตัวเรื่อง เช่นลักษณะเฉพาะของโครงเรื่อง ลักษณะเฉพาะในด้านโครงสร้างภาษาและศัพท์ การใช้วจนภาษา รวมถึงลักษณะเฉพาะด้านวจนลีลาของเรื่อง (Nord, 1993, p. 120 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.144)

2) หน้าที่ในการแสดงท่าที (Expressive Function) หมายถึงท่าทีของผู้ตั้งชื่อเรื่องซึ่งอาจเป็นผู้แต่งหรือผู้รวบรวมตัวบทก็ได้ โดยการแสดงท่าทีของผู้ตั้งชื่อเรื่องแบ่งเป็น 3 ลักษณะ (Nord, 1993, p. 134 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.145) คือ

2.1 การแสดงท่าทีต่อสถานการณ์ของตัวบท โดยผู้ตั้งชื่อเรื่องอาจแสดงท่าทีที่มีต่อสถานการณ์ในตัวบท โดยวิจารณ์ปัจจัยด้านสถานการณ์ในชื่อเรื่อง รวมทั้งอาจจะเป็นการวิจารณ์ผู้ผลิตสารหรือผู้อ่าน (Nord, 1993, p. 136 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.146)

2.2 การแสดงท่าทีต่อตัวเรื่อง หน้าที่นี้พบในชื่อเรื่องทุกภาษาที่นอร์ตสำรวจ และไม่ใช่ลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมใดหรือภาษาใดภาษาหนึ่งโดยเฉพาะ แต่ความถี่และการกระจาย ที่ปรากฏในชื่อเรื่องนั้นอาจจะเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละวัฒนธรรม (Nord, 1993, p. 138 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.148)

2.3 การแสดงท่าทีของตัวบทและต่อผลที่เกิดขึ้น หมายถึง ท่าทีที่มีต่อรูปแบบเนื้อหา หรือผลที่เกิดขึ้น อาจแสดงโดยทางตรงหรือทางอ้อมในทางบวกหรือทางลบก็ได้ (Nord, 1993, p. 141 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.151)

3) หน้าที่ในการเรียกร้องจูงใจ (Appell Function) หมายถึง หน้าที่ซึ่งสานต่อการติดต่อกับผู้รับสารที่หน้าที่ในการสะกดตาผู้อ่านได้ปูทางไว้แล้ว โดยทำให้ผู้รับสารเกิดความสนใจในตัวบทนั้น นอร์ตพบว่าชื่อเรื่องจะไม่เรียกร้องโดยตรงจากผู้อ่าน แต่จะสร้างแรงจูงใจทางอ้อมโดยอาศัยหน้าที่การบรรยายความและหน้าที่ในการแสดงท่าทีมาช่วย โดยใช้ภาษาหรือสื่ออื่นๆ เช่น การสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้ภาษากวี รวมทั้งการจัดวางรูปร่างหน้าตาของตัวบท เป็นเครื่องมือในการเรียกร้องให้ผู้รับสารสนใจ (Nord, 1993, p. 143 อ้างถึงใน วรรณา, 2552, น.152)

4.2 แนวคิดเรื่องหน้าที่และประเภทของชื่อเรื่อง (Title) ของเมอแนตต์

เมอแนตต์ได้จำแนกหน้าที่ของชื่อเรื่องออกเป็น 4 หน้าที่ ได้แก่ การตั้งชื่อ (Designation) การบรรยาย (Description) การสื่อความหมายโดยนัย (Connotation) และการดึงดูดความสนใจ (Temptation) (Chittiphalangsri, 2009, p. 245)

การตั้งชื่อทำให้สามารถแยกตัวบทออกจากสิ่งอื่นได้ โดยที่ไม่เกิดความสับสน ทำให้ผู้รับสารสามารถระบุได้ว่าผู้ส่งสารกำลังกล่าวถึงสิ่งใด การตั้งชื่อและการบรรยายมีหน้าที่กำหนดขอบเขตที่ตัว

บทต้องการจะสื่อสารต่อผู้รับสาร เมื่อแนวคิดพิจารณาว่าชื่อเรื่องหลัก (Title) อาจสื่อความหมายแอบแฝงนอกเหนือจากความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อ ไม่ว่าจะโดยเจตนาหรือไม่ก็ตาม ซึ่งหน้าที่ในการสื่อความหมายโดยนัยจะขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย เช่น รูปแบบในการตั้งชื่อเรื่องของผู้เขียน (Titular Styles) หรือขนบในการตั้งชื่อซึ่งอาจแตกต่างกันออกไปในแต่ละช่วงเวลา โดยหน้าที่ในการสื่อความหมายโดยนัยและหน้าที่ในการดึงดูดความสนใจสามารถตีความได้หลายแบบซึ่งจะขึ้นอยู่กับการตอบสนองของผู้รับสาร โดยหน้าที่การดึงดูดความสนใจ (Temptation) จะกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกสนใจในตัวบท (Genette, 1997, p.81)

เมื่อแนวคิดได้นำรูปแบบด้านภาษาศาสตร์คือส่วนหลักและส่วนขยาย (Theme และ Rheme) มาใช้ในการแบ่งแยกหน้าที่ในการบรรยาย (Descriptive Function) มาพิจารณาร่วมด้วย จึงทำให้แบ่งชื่อเรื่องได้ออกเป็นสองประเภท ได้แก่ ชื่อเรื่องหลัก (Thematic Title) ซึ่งหมายถึงชื่อเรื่องที่เป็นประเด็นสำคัญ (Subject matter) ของตัวบท หรือชื่อจริง (Actual title) ของตัวบท ในขณะที่ชื่อเรื่องรอง (Rhematic Title) หมายถึงส่วนที่เสริมเพิ่มเติมจากชื่อเรื่องหลัก รวมถึงส่วนอื่นนอกจากชื่อเรื่อง เช่น ชื่อเรื่องรอง (Subtitle) ประเภทของตัวบท (Genre Indication) คำอธิบายตัวบท (Content Description) แต่ในบางกรณี เช่นในกรณีที่ชื่อเรื่องรองเป็นชื่อแปลของชื่อเรื่องหลัก ชื่อเรื่องรองนั้นอาจจัดเป็นชื่อเรื่องหลักได้เช่นกัน เช่น หนังสือเรื่อง *La Bhagavad Gîtâ, ou le Chant du Bienheureux, Poème Indien* ของ Émile Burnouf โดย *le Chant du Bienheureux* อาจจัดเป็นชื่อเรื่องหลักได้ เนื่องจากเป็นชื่อแปลของชื่อเรื่องหลัก *Bhagavad Gîtâ* ที่มีความหมายว่า บทเพลงศักดิ์สิทธิ์ (the song of divine one) ในขณะที่ *Poème Indien* จัดเป็นชื่อเรื่องรองที่บอกประเภทของตัวบท (Chittiphalangsri, 2009, pp. 245-246)

เมื่อแนวคิดได้ทำการจำแนกประเภทของชื่อเรื่อง ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ชื่อเรื่องหลัก ชื่อเรื่องรอง และประเภทของตัวบท ซึ่งประเภทของตัวบทเป็นเสมือนคำแนะนำว่าผู้รับสารควรทำความเข้าใจตัวบทดังกล่าวด้วยวิธีใด รวมถึงทำให้เห็นว่าผู้เขียนหรือผู้แปลพิจารณาตัวบทแบบใดในแง่ของการจัดประเภทโดยรวม ซึ่งประเภทของตัวบทสามารถแบ่งได้เป็นหลายประเภท เช่น ปรัชญา กลอน นวนิยาย (Genette, 1997, p.56) ในขณะที่นอร์ตได้ทำการจำแนกหน้าที่ของชื่อเรื่องออกเป็นหน้าที่หลักและหน้าที่เฉพาะ โดยที่หน้าที่เฉพาะจะพบเฉพาะในบางชื่อเรื่องเท่านั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ทฤษฎีเรื่องการแปลชื่อเรื่องของนอร์ต เพื่อนำไปวิเคราะห์ชื่อเรื่องแต่ละกลวิธีการแปลในแต่ละกลุ่มภาพยนตร์ และเนื่องจากบางกลวิธีการแปลจะมีการใช้ชื่อเรื่องหลักและชื่อเรื่องรอง ดังนั้นผู้วิจัยจะนำทฤษฎีเรื่องชื่อเรื่องของเมื่อแนวคิดมาใช้ในการวิเคราะห์ชื่อเรื่องหลักและชื่อเรื่องของภาพยนตร์ด้วยกัน

4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์

4.3.1 ชลิกาญจน์ จันทจำรัสรัตน์ ได้ศึกษากลวิธีการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ต่างประเทศ เป็นภาษาไทย โดยวิเคราะห์เฉพาะภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นที่นำเข้ามาฉายในประเทศไทยในช่วง พ.ศ. 2556-2559 จำนวน 100 เรื่อง โดยใช้ทฤษฎีสโคโปส (Skopos Theory) และทฤษฎีการรับรู้ (Perception) ในการวิเคราะห์ จากผลการวิเคราะห์พบว่าผู้แปลใช้กลวิธีการแปลทั้งหมด 19 วิธี (ชลิกาญจน์, 2561, น.44-45) ดังนี้

- 1) กลวิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยไม่อิงชื่อเดิม
- 2) กลวิธีการทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทยโดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม
- 3) กลวิธีการแปลบางส่วน และเสริมความภาษาไทยโดยอิงเนื้อเรื่อง
- 4) กลวิธีการทับศัพท์ทั้งหมดและเสริมความภาษาไทย
- 5) กลวิธีการแปลหมดทั้งข้อความโดยมีการเสริมความภาษาไทย
- 6) กลวิธีการทับศัพท์ทั้งข้อความ โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย
- 7) กลวิธีการแปลบางส่วน และเสริมความภาษาไทยโดยไม่อิงกับชื่อเรื่อง
- 8) กลวิธีการแปลบางส่วน และเสริมความภาษาไทยโดยอิงชื่อเรื่อง
- 9) กลวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยอิงเนื้อเรื่อง
- 10) กลวิธีการทับศัพท์บางส่วน และแปลเสริมความภาษาไทย โดยเกี่ยวข้องกับความหมายเดิม
- 11) กลวิธีการทับศัพท์บางส่วนและแปลบางส่วน
- 12) กลวิธีการแปลบางส่วน ละบางส่วนและเสริมความภาษาไทย
- 13) กลวิธีการแปลบางส่วน ทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย
- 14) กลวิธีการแปลโดยอิงกับเนื้อเรื่องและไม่ยึดติดกับคำเดิม
- 15) กลวิธีการทับศัพท์บางส่วนและแปลเสริมความภาษาไทยโดยอาศัยเนื้อเรื่อง
- 16) กลวิธีการแปลบางส่วน ทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทย โดยอิงชื่อเรื่อง
- 17) กลวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยอิงชื่อเรื่องเดิม

18) กลวิธีการทับศัพท์บางส่วน แลบบางส่วน และเสริมความภาษาไทยโดยอิงชื่อเรื่อง

19) กลวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยยึดคุณลักษณะนักแสดงเป็นหลัก

ผลสรุปงานวิจัยของ สลิกกาญจน์ พบว่ากลวิธีการแปลชื่อภาษาอังกฤษ การตั้งชื่อใหม่โดยไม่อิงชื่อเดิมเป็นกลวิธีที่ใช้มากที่สุดในการแปลชื่อภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น รองลงมาคือกลวิธีการทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทยโดยไม่เกี่ยวข้องชื่อกับชื่อเดิม และกลวิธีการที่ใช้น้อยที่สุดคือกลวิธีการทับศัพท์บางส่วน แลบบางส่วน และเสริมความภาษาไทยโดยอิงเนื้อเรื่อง

4.3.2 ศุภวรรณ ทองวัน ได้ศึกษากลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ต่างประเทศ เป็นภาษาไทย โดยวิเคราะห์เฉพาะภาพยนตร์แนวตลกอเมริกัน จำนวน 98 เรื่อง จากผลการวิเคราะห์พบว่าผู้แปลใช้กลวิธีการแปลทั้งหมด 10 วิธี (ศุภวรรณ, 2555, น.18) ดังนี้

- 1) กลวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม
- 2) กลวิธีการแลบบางส่วนและเสริมความภาษาไทย
- 3) กลวิธีการแปลโดยทับศัพท์ทั้งหมด และเสริมความภาษาไทย
- 4) กลวิธีการแลบบางส่วน ทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทย
- 5) กลวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม
- 6) กลวิธีการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และเสริมความภาษาไทย
- 7) กลวิธีการทับศัพท์ทั้งหมดไม่มีเสริมความภาษาไทย
- 8) กลวิธีการทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย
- 9) กลวิธีการทับศัพท์บางส่วนและไม่เสริมความภาษาไทย
- 10) กลวิธีการแปลตรงตัวทั้งข้อความไม่มีเสริมภาษาไทย

ผลสรุปงานวิจัยของ ศุภวรรณ พบว่ากลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์แนวตลกอเมริกันด้วยวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม เป็นกลวิธีที่ใช้มากที่สุดในการ รองลงมาคือการแลบบางส่วนและเสริมความภาษาไทย และกลวิธีการที่ใช้น้อยที่สุดได้แก่การแปลโดยทับศัพท์บางส่วนและไม่เสริมความภาษาไทย และการแปลตรงตัวทั้งข้อความไม่มีเสริมความภาษาไทย

4.3.3 เบญจรัตน์ วิทยาเทพ ได้ศึกษากลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์แนวสยองขวัญจำนวน 189 เรื่อง โดยเลือกภาพยนตร์ที่เข้าฉายในประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ. 2546-2549 ใช้ทฤษฎีสโคพอส

(Skopos Theory) จากผลการวิเคราะห์พบว่าผู้แปลใช้กลวิธีการแปลทั้งหมด 6 วิธี (Vittayathep, 2007, p. 5) ดังนี้

- 1) การแปลชื่อภาษาอังกฤษโดยอิงกับแก่นเรื่องและไม่ยึดติดกับคำเดิม
- 2) การแปลโดยทับศัพท์ชื่อเรื่องในภาษาอังกฤษและมีการขยายความด้วยภาษาไทย
- 3) การแปลโดยการทับศัพท์ชื่อเรื่องในภาษาอังกฤษและเพิ่มคำขยายในภาษาไทย
- 4) การแปลตรงตัวโดยยึดคำเดิม
- 5) การแปลชื่อเรื่องโดยยึดคำเดิมส่วนหนึ่งและขยายความเพิ่มเติมในภาคภาษาไทย
- 6) การแปลโดยยึดคุณลักษณะนักแสดงเป็นหลัก

ผลสรุปงานวิจัยของ เบญจรัตน์ พบว่ากลวิธีการแปลชื่อภาษาอังกฤษโดยอิงกับแก่นเรื่องและไม่ยึดติดกับคำเดิม เป็นกลวิธีที่ใช้มากที่สุดในการแปลชื่อภาพยนตร์แนวตลกอเมริกัน รองลงมาคือการแปลโดยการทับศัพท์และขยายความด้วยภาษาไทย และการแปลโดยยึดคุณลักษณะนักแสดงเป็นกลวิธีที่ใช้น้อยที่สุด

4.3.4 ธีรรัตน์ บุญทองแสน ได้ศึกษาถึงการตั้งชื่อภาษาไทยของภาพยนตร์อเมริกันพบว่า ชื่อภาษาไทยเกิดจากการถ่ายทอดสารภาษาอังกฤษ มี 3 วิธี ได้แก่ การทับศัพท์ การแปลความ และการตั้งชื่อใหม่ โดยปัจจัยที่กำหนดการตั้งชื่อคือ ปัจจัยด้านตัวบุคคลของผู้ตั้งชื่อ ปัจจัยเกี่ยวกับกระบวนการตั้งชื่อภาษาไทย ปัจจัยเกี่ยวกับต้นสังกัด และปัจจัยเกี่ยวกับสภาพสังคมวัฒนธรรม ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าในการตั้งชื่อภาษาไทยจะยึดหลักเหตุผลทางด้านภาษา คือต้องใช้ภาษาที่สื่อสารกับผู้รับสารคนไทยได้เข้าใจและน่าสนใจ และเหตุผลทางด้านวัฒนธรรม เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดจากความแตกต่างด้านวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังพบว่า การตั้งชื่อภาษาไทยมีบทบาทต่อธุรกิจการค้าด้วยเช่นกัน โดยวิธีการถ่ายทอดสารจากชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษของภาพยนตร์อเมริกันเป็นภาษาไทยของ ธีรรัตน์ สามารถสรุปได้ดังนี้ (ธีรรัตน์, 2543, น.17)

1) การทับศัพท์

1.1 การทับศัพท์ทั้งข้อความโดยไม่มีการเสริมภาษาไทย

1.2 การทับศัพท์ทั้งหมดโดยเสริมข้อความภาษาไทย คือ การเสริมข้อความเพิ่มข้างหน้าหรือต่อท้ายคำทับศัพท์ของชื่อภาษาอังกฤษ

1.3 การทับศัพท์บางส่วนของข้อความโดยเสริมความภาษาไทย โดยนำคำบางส่วนของชื่อภาษาอังกฤษมาทับศัพท์และเสริมความภาษาไทย

2) การแปลความ คือ การแปลความหมายจากชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย แบ่งเป็น

2.1 ชื่อที่แปลทั้งข้อความ แบ่งเป็น

2.1.1 แปลหมดทั้งข้อความ แบบตรงตัวโดยไม่มีการเสริมความ

2.1.2 แปลหมดทั้งข้อความ แบบตรงตัวโดยมีการเสริมความภาษาไทย

2.1.3 แปลหมดทั้งข้อความ แบบเอาความโดยไม่มีการเสริมความ

2.1.4 แปลหมดทั้งข้อความ แบบเอาความ โดยมีการเสริมความ

2.2 ชื่อแปลบางส่วนและเสริมความ ดัดแปลงหรือตกแต่งข้อความ หรือการหยิบยกเอาถ้อยคำ หรือเลือกนำเสนอข้อความบางส่วนในรูปแบบที่เกิดจากการแปลมาเป็น ภาษาไทย และใช้การตกแต่งข้อความหรือเสริมเข้าไป

3) การตั้งชื่อใหม่ คือ การที่ผู้ตั้งชื่อพิจารณาตั้งชื่อภาษาไทยขึ้นมาโดยที่ความหมายของชื่อภาษาไทยไม่มีความเกี่ยวข้องกับชื่อเดิมเลย แบ่งเป็น

3.1 ตั้งขึ้นใหม่โดยใช้คำในแวดวงเดียวกันกับความหมายของคำในชื่อภาษาอังกฤษ

3.2 ตั้งขึ้นใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม ความหมายของสารก็ไม่เกี่ยวข้องกับชื่อภาษาอังกฤษ

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการแปลชื่อภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้ามา ผู้วิจัยพบว่า ผู้ศึกษาต่างใช้ทฤษฎีของสโคโพลสในการวิเคราะห์หากกลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์ โดยมีการศึกษาค้นคว้าในภาพยนตร์ประเภทที่แตกต่างกันออกไป ได้แก่ ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น ภาพยนตร์ตลก และภาพยนตร์สยองขวัญ แต่ยังไม่มีการศึกษาถึงรูปแบบของของกลวิธีการแปลดังกล่าวเพื่อเปรียบเทียบหาความแตกต่างหรือความเหมือนในทั้งสองช่วงเวลา รวมถึงยังไม่เคยมีการวิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ในภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยจึงนำข้อสรุปของธีรรัตน์ในการแปลชื่อภาพยนตร์อเมริกันมาปรับใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ให้เหมาะสมกับข้อมูลที่ผู้วิจัยได้รวบรวมมา ดังนี้

1. การทับศัพท์ หมายถึง การตั้งชื่อโดยใช้การเขียนคำในชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยแบ่งเป็น 2 แบบ ได้แก่ การทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย และการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือการขยายความ

1.1 การทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย หมายถึง การตั้งชื่อโดยใช้การเขียนคำในชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย เช่น โพรมีธีอัส (*Prometheus*) อวตาร (*Avatar*) ดอนนี่ ดาร์โก (*Donnie Darko*) สแนชเชอร์ (*Snatcher*)

1.2 การทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือการขยายความ หมายถึง การตั้งชื่อโดยใช้การเขียนคำในชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือการขยายความเพิ่มเติม เช่น โครนิเคิล บันทึกลับเหนือโลก (*Chronicle*) อินเตอร์สเทลลาร์ ทะยานดาวกู่โลก (*Interstellar*) อินเซอร์เจนท์ คนกบฏโลก (*Insurgent*)

6. การแปลความ หมายถึง การแปลความหมายจากชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยแบ่งเป็น

2.1 แปลความแบบตรงตัวโดยไม่มีการเสริมความ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ดินแดนไร้เสียง (*A Quiet Place*) มนุษย์ล่องหน (*The Invisible Man*)

2.2 แปลความแบบตรงตัวโดยมีการเสริมความ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง รักเราห่างแค่ดาวอังคาร (*The Space Between Us*) คูโดยสารพันล้านไมล์ (*Passengers*)

2.3 แปลความแบบเอาความโดยไม่มีการเสริมความ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง สี่พลังคนกายสิทธิ์ (*Fantastic Four*) ผ่านรกกกลางใจโลก (*The Core*)

2.4 แปลความแบบเอาความโดยมีการเสริมความ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง รวมพันธุ์นักสู้พิทักษ์จักรวาล 2 (*Guardians of the Galaxy Vol. 2*) คูโดยสารพันล้านไมล์ (*Passengers*)

3. การตั้งชื่อใหม่ หมายถึง การที่ผู้ที่ตั้งชื่อพิจารณาตั้งชื่อภาษาไทยขึ้นมาโดยที่ความหมายของชื่อภาษาไทยไม่มีความเกี่ยวข้องกับชื่อเดิมเลย โดยผู้ตั้งชื่ออาจตั้งชื่อเรื่องใหม่จากเนื้อหาของภาพยนตร์หรือตัวละครหลักก็ได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง สงครามล่าคนเหล็ก (*Future World*) ภารกิจทะลุดาว (*Ad Astra*)

จากกรอบแนวคิดด้านกลวิธีดังกล่าว ผู้วิจัยจะคำนวณร้อยละของกลวิธีการแปลโดยการแบ่งประเภทใหญ่ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การทับศัพท์ การแปลความ และการตั้งชื่อใหม่ และหาสัดส่วนร้อยละในแต่ละกลวิธีโดยพิจารณาประเภทย่อยของภาพยนตร์ และไม่พิจารณาประเภทย่อยของภาพยนตร์ จากนั้นจึงทำการเปรียบเทียบแนวโน้มของชนบในทั้งสองช่วงเวลา

5. แนวคิดเรื่องชนบ (Norm) และแนวคิดเรื่องการแปลเชิงบรรยาย (Descriptive Translation Studies: DTS)

เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาชนบของการแปลชื่อภาพยนตร์ในทั้งสองช่วงเวลา โดยอาศัยการสังเกตรูปแบบ (Pattern) ของวิธีการในการแปลชื่อภาพยนตร์บนเวทีคดีแนววิทยาศาสตร์ของทั้งสองช่วงเวลาเพื่อนำมาเปรียบเทียบกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องศึกษาแนวคิดเรื่องชนบเพื่อนำมาอธิบายรูปแบบดังกล่าว ซึ่งในการทำความเข้าใจเรื่องชนบนั้น ต้องมีความเข้าใจในเรื่องแนวคิดการแปลเชิงบรรยายร่วมด้วย

5.1 แนวคิดเรื่องการแปลเชิงบรรยาย (Descriptive Translation Studies: DTS)

การศึกษาการแปลเชิงบรรยาย (Descriptive Translation Studies: DTS) เป็นแขนงหนึ่งในการศึกษาด้านการแปล ที่มุ่งศึกษาการแปล โดยการพิจารณาการแปลทั้งในแง่ของกระบวนการแปลและผลลัพธ์ของการแปล แอนโทนี พิม (Anthony Pym) กล่าวว่า การศึกษาการแปลเชิงบรรยายเป็นการศึกษาการแปลที่เกิดขึ้นจริง หรือกล่าวได้ว่าเป็นการศึกษาการแปลอย่างเป็นกลางเพื่อหาข้อสรุปจากข้อสังเกตที่เกิดขึ้นจริงในการแปลนั้น แทนที่จะยึดเอาสมมูลภาพของการแปล และสร้างทฤษฎีและข้อกำหนดต่างๆเพื่อกำหนดว่าการแปลควรจะเป็นเช่นไร นอกจากนี้ยังหมายถึงการศึกษากลยุทธ์ที่ใช้ในการแปลด้วย ดังนั้นการศึกษาการแปลเชิงบรรยายจึงไม่ได้จำกัดการศึกษาด้านการแปลในฐานะการแปลเพียงเท่านั้น แต่เป็นการศึกษาถึงปรากฏการณ์หรือกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในกระบวนการแปลด้วยเช่นกัน (Ali, 2014, pp. 994-995)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกจากนี้ ระเบียบวิธี (Methodology) ที่ใช้ในการศึกษาการแปลเชิงบรรยายจะมีความแตกต่างจากระเบียบวิธีแบบดั้งเดิมที่มักใช้ในการศึกษาด้านการแปล โดยระเบียบวิธีดั้งเดิมที่ใช้ส่วนมากจะเป็นการใช้เพื่อกำหนดกฎเกณฑ์ในการแปล ในขณะที่การศึกษาการแปลเชิงบรรยายจะเป็นการศึกษาด้านการแปลในทิศทางตรงข้ามกัน โดยการศึกษาด้านการแปลด้วยแนวคิดการศึกษาการแปลเชิงบรรยายสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก (Valdeón, 2013, p. 8) ได้แก่

- 1) การศึกษาการแปลเชิงบรรยายที่เน้นศึกษาผลลัพธ์ของการแปล
(Product-oriented DTS)
- 2) การศึกษาการแปลเชิงบรรยายที่เน้นศึกษาหน้าที่ของการแปล
(Function-oriented DTS)
- 3) การศึกษาการแปลเชิงบรรยายที่เน้นศึกษากระบวนการของการแปล
(Process-oriented DTS)

5.1.1 วัตถุประสงค์ของแนวคิดเรื่องการแปลเชิงบรรยาย (Ali, 2014, p. 995) มีดังนี้

- 1) ใช้อธิบายถึงปรากฏการณ์ในการแปลที่เกิดขึ้นจริงจากประสบการณ์ที่พบเห็นได้จริง
- 2) กำหนดกฎเกณฑ์ทั่วไป เพื่อใช้อธิบายหรือคาดการณ์ถึงปรากฏการณ์ในการแปลที่อาจเกิดขึ้นได้ในสถานการณ์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน

จากวัตถุประสงค์ข้อ 1) และ 2) จะเห็นได้ว่าไม่มีกฎเกณฑ์ใดที่กำหนดอย่างตายตัวใน DTS ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาด้านการแปลหรืองานวิจัยในก่อนหน้า ซึ่งมักมีการกำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆ สำหรับการแปล โดยกฎเกณฑ์หรือทฤษฎีดังกล่าวจะเป็นตัวกำหนดกระบวนการในการแปลและการตัดสินใจของผู้แปล ในขณะที่ DTS จะศึกษากระบวนการแปลและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง หลังจากนั้นจึงกำหนดกฎเกณฑ์อย่างกว้างจากการศึกษาก่อนหน้านั้น ซึ่งกลายมาเป็นกฎเกณฑ์และขอบในภายหลัง (Ali, 2014, p. 995) ดังนั้นวัตถุประสงค์หลักของแนวคิดเรื่องการแปลเชิงบรรยายคือ “การศึกษาถึงกระบวนการหรือกิจกรรมต่างๆในการแปล จากผลลัพธ์ของการแปล ในสถานการณ์ใดๆก็ตามที่กำหนด” (Toury, 1991, p. 179)

เจอร์มี มันเดย์ (Jeremy Munday) ได้กำหนดขั้นตอนของการศึกษาการแปลเชิงบรรยายเพื่ออธิบายถึงผลลัพธ์ของกระบวนการในการแปล โดยมีขั้นตอนดังนี้ (Munday, 2000, p. 112)

- 1) ระบุตัวบทในภาษาปลายทาง และสังเกตถึงลักษณะสำคัญที่เด่นชัดในตัวบทปลายทาง
- 2) เปรียบเทียบและหาความแตกต่างระหว่างตัวบทในภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง ระบุความสัมพันธ์ระหว่างภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง จากนั้นจึงกำหนดหลักเกณฑ์การแปลจากการสังเกตความแตกต่างดังกล่าวระหว่างตัวบททั้งสอง
- 3) หาข้อสรุปจากการสังเกตดังกล่าวที่อาจเกิดขึ้นได้กับการแปลในอนาคต (ในบริบทที่คล้ายคลึงกัน)

5.1.2 สมมูลภาพในการแปลในแนวคิดการแปลเชิงบรรยาย (Equivalence in Translation)

คำนิยามของสมมูลภาพในการแปลของการศึกษาด้านการแปลเชิงบรรยาย แตกต่างออกไปจากนิยามเดิมที่เคยมีการศึกษา โดยก่อนหน้านั้น แนวคิดเรื่องการแปลและทฤษฎีการแปล มักมุ่งเน้นไปที่การแปลโดยคงไว้ซึ่งสมมูลภาพในการแปล นักวิชาการส่วนมากเชื่อว่างานแปลที่ดีจะต้องสามารถสื่อความหมายได้เทียบเท่ากับต้นฉบับ แต่การศึกษาด้านการแปลเชิงบรรยาย ได้นำมาซึ่งมุมมองใหม่ในการแปลที่ต่างออกไปโดยสิ้นเชิง ทูรีได้กล่าวว่าสมมูลภาพไม่ได้หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทต้นทางและปลายทางที่กำหนดขึ้นเพียงเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความสัมพันธ์ในเชิงหน้าที่อีกด้วย (Ali, 2014, pp. 995-996) เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาต้นทางและปลายทางที่ทำให้สามารถแบ่งแยกความเหมาะสมและไม่เหมาะสมในการแปลในวัฒนธรรมของภาษาปลายทางได้ (Toury, 1995, p. 86) ดังนั้นการศึกษาด้านการแปลเชิงบรรยายจึงไม่ได้เน้นไปที่สมมูลภาพ แต่เป็นการศึกษาถึงรูปแบบ (Pattern) ที่มักเกิดขึ้นในการแปล ซึ่งการศึกษาด้านการแปลเชิงบรรยายจะศึกษาเพื่อค้นหาถึงทางเลือกหรือการตัดสินใจของผู้แปลที่เกิดขึ้นในการแปล โดยจะเห็นได้จาก ขนบ (Norm) หลักสากล (Universals) หรือปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อทางเลือกในการแปล ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า เมื่อตัวบทใดก็ตามได้รับการยอมรับแล้วว่าเป็นบทแปลของตัวบทหนึ่ง ซึ่งหมายถึงการที่มีสมมูลภาพเกิดขึ้นแล้ว เมื่อนั้นสมมูลภาพดังกล่าวจะกลายเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สามารถใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบตัวบทปลายทางกับตัวบทต้นทางถึงความถูกต้องได้ และตัวบทปลายทางดังกล่าวจะถือเป็นสิ่งทดแทน (Replacement) ของตัวบทต้นฉบับนั้นๆ ในวัฒนธรรมปลายทาง (Gentzler, 1993, p. 128) เพราะฉะนั้นเป้าหมายของการศึกษาถึงรูปแบบที่มักเกิดขึ้นในการแปลหรือขนบที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการตัดสินใจในการแปล จึงไม่ใช่การตัดสินใจว่าตัวบทแปลนั้นถูกหรือผิด และจะถือว่าสมมูลภาพเกิดขึ้นเสมอเมื่อมีการแปลเกิดขึ้น จากมุมมองดังกล่าวนี้จึงทำให้การศึกษาด้านการแปลมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น (Ali, 2014, p. 996)

5.2 แนวคิดเรื่องขนบ (Norm)

ความหมายของขนบโดยกว้างนั้นหมายถึงกฎเกณฑ์หรือมาตรฐานทางพฤติกรรมที่สมาชิกในกลุ่มสังคมใช้ร่วมกัน ขนบอาจมีการก่อตัวขึ้นภายในกลุ่มสังคม เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกันในกลุ่มสังคมต่างๆ โดยไม่มีการทำโทษหรือให้รางวัลจากการไม่ปฏิบัติตามหรือปฏิบัติตามขนบดังกล่าว (Britannica, 2019, para. 1) และในภายหลังได้มีการนำมาใช้ในบริบทอื่นๆ นอกเหนือจากบริบทด้าน

สังคม ทูรีได้นำนิยามของคำว่าชนบมาจากการศึกษาด้านสังคมวิทยา (Sociology) (Brownlie, 1994, p. 8) และได้ให้ความหมายของชนบดังนี้

“The translation of general values or ideas shared by a community – as to what is right or wrong, adequate and inadequate – into performance instructions appropriate for and applicable to particular situations, specifying what is prescribed and forbidden as well as what is tolerated and permitted in a certain behavioral dimension.”

(Toury, 1995, p. 55)

ทูรีได้ให้ความหมายของชนบว่าหมายถึงค่านิยมหรือแนวคิดที่มีร่วมกันในสังคมหนึ่ง ว่าสิ่งใดถูกหรือผิด สิ่งใดเพียงพอหรือไม่เพียงพอ โดยสามารถเห็นได้จากคำแนะนำในการปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์ต่างๆเฉพาะตัว ว่าสิ่งใดสามารถกระทำได้ สิ่งใดไม่สามารถกระทำได้ในแง่ของพฤติกรรม

กิเดียน ทูรี (Gideon Toury) เป็นคนแรกที่นำการศึกษาเรื่องชนบมาวิเคราะห์ โดยใช้แนวทางการศึกษาพฤติกรรมของผู้แปล (Behaviorist Approach) ความหมายของชนบมีหลากหลายมิติ ชนบหมายถึงแนวโน้มของพฤติกรรมหรือความคาดหวังถึงพฤติกรรมที่อาจเกิดขึ้นในสังคมหรือกลุ่ม ซึ่งอาจแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม และอาจแตกต่างกันออกไปในแต่ละช่วงเวลา นอกจากนี้ชนบยังมีความสำคัญอย่างมากต่อการแปล เนื่องจากการแปลเป็นกระบวนการข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Activity) โดยสิ่งที่บ่งชี้ถึงชนบได้ดีนั้นคือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอในบทแปล (Regularities of Phenomena) เพราะปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นตัวบ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอนั่นเอง (Brownlie, 1994, p. 13)

ชนบในการแปลไม่ใช่แนวคิดที่ตายตัว โดยทูรี ได้จัดชนบไว้ตรงกลางระหว่างกฎที่ตายตัว (Absolute Rules) และลักษณะเฉพาะ (Pure Idiosyncratic) เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกัน บางชนบอาจมีลักษณะที่ตายตัวกว่าและมีลักษณะคล้ายกฎมากกว่า ในขณะที่บางชนบอาจตายตัวน้อยกว่าและมีความเป็นลักษณะเฉพาะมากกว่า (Sanaatifar, 2012, p. 51)

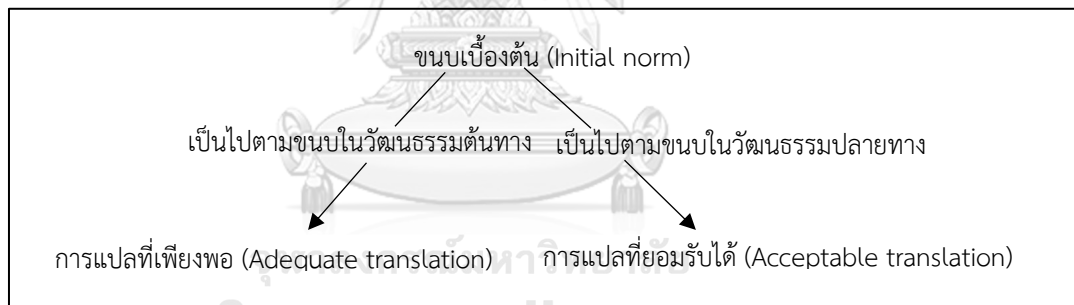
Rules N O R M S Idiosyncrasy

Figure 1 Norms in relation to rules and idiosyncrasy

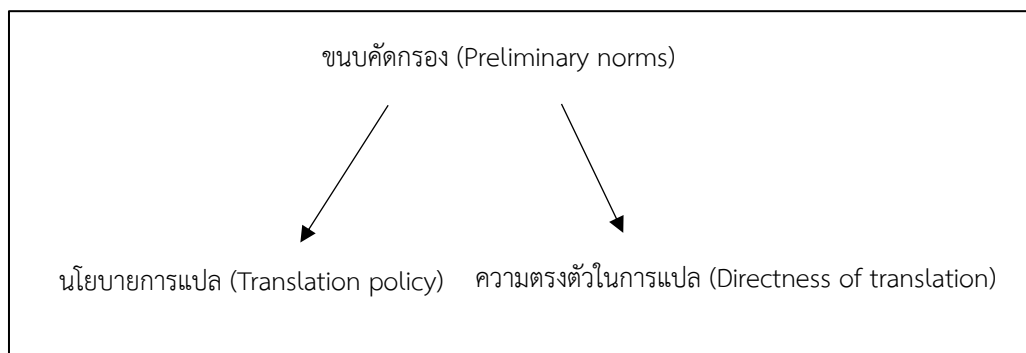
รูปภาพ 2 ขนบเมื่อเปรียบเทียบกับลักษณะเฉพาะ (Sanaatifar, 2012, p.51)

ทูรีได้แบ่งประเภทของขนบออกเป็น 3 ประเภท (Toury, 1995, p. 56) ได้แก่

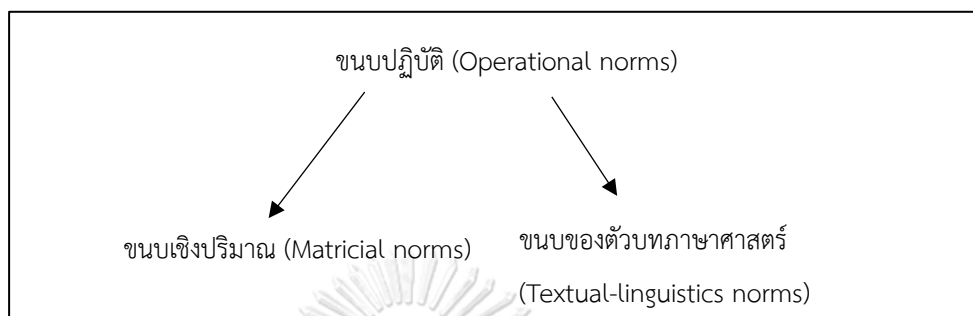
1) ขนบเบื้องต้น (Initial Norm) : ขนบประเภทนี้จะเกี่ยวข้องกับคำถามที่ว่าผู้แปลแปลโดยเคลื่อนเข้าหาขนบของภาษาต้นทางหรือภาษาปลายทาง หากการแปลนั้นยึดเอาต้นฉบับเป็นหลัก การแปลนั้นจะถือว่า เพียงพอ (Adequate) แต่หากเป็นการแปลโดยยึดเอาฉบับแปลในภาษาปลายทางเป็นหลัก การแปลดังกล่าวจะถือว่า ยอมรับได้ (Acceptable) ดังรูปด้านล่าง



2) ขนบคัดกรอง (Preliminary Norm) : ขนบประเภทนี้เกี่ยวข้องกับการเลือกตัวบทเพื่อแปลเป็นภาษาปลายทางโดยแบ่งเป็นแนวทางในการแปล (Translation Policy) และความตรงตัวในการแปล (Directness of Translation)



3) ขนบปฏิบัติ (Operation Norm) : ขนบประเภทนี้เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเกี่ยวกับการแปลที่เกิดขึ้นในระหว่างการแปล กระบวนการนี้รวมไปถึง การละคำ (Omission) และการเพิ่มคำ (Additions)



6. แนวคิดเรื่องประเภทภาพยนตร์ (Film Genre) และการแบ่งประเภทย่อยของภาพยนตร์ (Sub-Genre) และความหมายของภาพยนตร์ประเภทต่างๆ

เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือการศึกษานโยบายในการตั้งชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ รวมถึงวิเคราะห์ว่าประเภทย่อยของภาพยนตร์มีผลต่อชนบหรือไม่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องศึกษาถึงความหมายของประเภทภาพยนตร์ ประเภทย่อยของภาพยนตร์ และหลักเกณฑ์ในการจำแนกประเภทและประเภทย่อยของภาพยนตร์ รวมถึงศึกษานิยามความหมายของภาพยนตร์แต่ละประเภทด้วยเช่นกัน

6.1 ทฤษฎีเรื่องประเภทภาพยนตร์ (Film Genre Theory)

ทฤษฎีเรื่องประเภทภาพยนตร์เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการจำแนกภาพยนตร์ออกเป็นหมวดหมู่ ปัจจุบันการจัดประเภท หรือประเภทย่อยของภาพยนตร์มักมีรูปแบบการจัดประเภทแบบเดียวกัน เช่น ประเภทระทึกขวัญ (Thriller) สยองขวัญ (Horror) แม้การจัดประเภทภาพยนตร์จะหลากหลาย แต่ก็ยังไม่ได้ครอบคลุมภาพยนตร์ทุกประเภท (Chandler, 1997, p. 1) นอกจากนี้การแบ่งประเภทไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆที่แน่นอนหรือตายตัว นักทฤษฎีหลายคนถกเถียงกันถึงความหมายของคำว่าประเภทในแต่ละบริบท การศึกษาเกี่ยวกับการแบ่งประเภทเป็นแนวคิดเชิงนามธรรมมากกว่าหลักฐานเชิงประจักษ์ที่จับต้องได้ (Feuer, 1992, p. 144) ดังนั้นการจัดประเภทของนักทฤษฎีคนหนึ่งอาจเป็นการจัดประเภทย่อยของนักทฤษฎีอีกคนหนึ่งก็ได้

โรเบิร์ต สแตม (Robert Stam) นักทฤษฎีด้านภาพยนตร์ (Film Theorist) ได้อธิบายว่าวิธีการในการจำแนกประเภทภาพยนตร์ สามารถจำแนกได้จากเนื้อหาหลักของภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์แนวสงคราม (War Film) หรืออาจนำการจำแนกประเภทวรรณกรรมมาใช้ เช่น ภาพยนตร์แนวตลก (Comedy) หรือนำมาจากสื่ออื่น เช่น ภาพยนตร์แนวดนตรี (Musical) หรือแม้แต่จำแนกตามเพศวิถีของภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์แนวควีร์ (Queer Cinema) (Stam, 2000, p. 14)

แคโรไลน์ มิลเลอร์ (Carolyn Miller) ให้ความเห็นว่า จำนวนประเภทจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับความซับซ้อนและหลากหลายของแต่ละสังคม และอาจกล่าวได้ว่าไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ ที่ตายตัวในการจำแนกประเภทภาพยนตร์ ตัวบทเดียวกันสามารถมีการจัดประเภทแตกต่างกันออกไปในแต่ละประเทศหรือในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดภาพยนตร์ประเภทผสม (Hybrid Genre) เมื่อภาพยนตร์เริ่มมีหลากหลายยิ่งขึ้น ทำให้เริ่มเกิดการผสมผสานระหว่างชนิดหรือประเภทภาพยนตร์ (Miller, 1984, p. 36) ภาพยนตร์ประเภทผสมมักประกอบไปด้วยประเภทของภาพยนตร์มากกว่าหนึ่งประเภทในเนื้อเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เร็ว..แรงทะลุนรก (The Fast and The Furious)* ที่มีเรื่องราวของความรักในเนื้อเรื่อง แต่เป็นการยากที่จะระบุว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แนวโรแมนติก เนื่องจากมีฉากรักเพียงไม่กี่นาทีในภาพยนตร์ และเนื้อเรื่องหลักจะมีลักษณะเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น หรือภาพยนตร์เรื่อง *โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast)* ที่มีเนื้อเรื่องเป็นละครเพลง แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีเรื่องราวเกี่ยวกับความรักปรากฏอยู่ด้วยเช่นกัน ในปัจจุบันแทบจะไม่พบภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์แท้ (Pure Film Genre) เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ส่วนมากในทศวรรษหลังมักมีลักษณะเป็นภาพยนตร์ผสม เนื่องจากผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการสร้างเรื่องราวใหม่ๆ ที่โดดเด่นและแตกต่างไปจากเดิม (Aldredge, 2020, para.3)

จอห์น รีช (John Reich) กล่าวว่าประเภทของภาพยนตร์ประกอบไป 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร (Character) เนื้อเรื่อง (Story)เค้าโครงเรื่อง (Plot) และฉากหลัง (Setting) ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 4 องค์ประกอบนี้สร้างลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แต่ละประเภทที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจสามารถมีได้หลายประเภททับซ้อนกัน แต่อย่างไรก็ตามก็มักจะมีประเภทหนึ่งที่โดดเด่นออกมากกว่าประเภทอื่นๆ (Reich, 2018, p. 16)

จากทฤษฎีเรื่องประเภทภาพยนตร์เบื้องต้น อาจสรุปได้ว่าประเภทภาพยนตร์หลักๆ แล้วอาจจำแนกจาก ตัวละคร เนื้อเรื่อง เค้าโครงเรื่อง และฉากหลัง ดังที่รีชได้กล่าวไว้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องหลักเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ไซไฟ และมีลักษณะของภาพยนตร์

ประเภทอื่นปรากฏเด่นชัดร่วมด้วย และเนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาขอบในการแปลชื่อภาพยนตร์ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ แต่อย่างไรก็ตาม รายชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยได้ เก็บรวบรวมไม่ได้มีลักษณะเป็นภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แท้ แต่เป็นภาพยนตร์ประเภท ผสมที่มีลักษณะของภาพยนตร์ประเภทอื่นรวมอยู่กับภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ด้วย ผู้วิจัย จึงจะใช้แนวคิดการแยกประเภทย่อยของภาพยนตร์โดยพิจารณาจาก ตัวละคร (Character) เนื้อเรื่อง (Story)เค้าโครงเรื่อง (Plot) และฉากหลัง (Setting) ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องศึกษาทั้งแนวคิดเรื่อง ภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์และแนวคิดเรื่องภาพยนตร์ประเภทอื่นที่มีการทับซ้อนใน ภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ได้คัดเลือกมา ทั้งนี้เพื่อที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์ได้ว่า ประเภทย่อยของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลมาเป็นภาพยนตร์ ประเภทย่อยแบบใด

6.2 แนวคิดเรื่องนิยามของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ และภาพยนตร์ประเภท อื่นๆที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากผู้วิจัยต้องการศึกษาขอบในการแปลชื่อภาพยนตร์แนวบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องเข้าใจนิยามของภาพยนตร์ประเภทนี้ ผู้วิจัยจึงทำการหาข้อมูลนิยามของภาพยนตร์ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.2.1 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์

คำว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์หรือไซไฟ ได้มีการนิยามไว้อย่างหลากหลาย โดยมีการตีความหมายที่แตกต่างกันไปดังต่อไปนี้

ฮิวโก เจินส์แบ็ค (Hugo Gernsback) นักเขียนชาวอเมริกัน ได้ให้นิยามคำว่า Science Fiction (Sci-Fi) โดยอ้างถึงนวนิยายที่เขียนโดย จูลส์ เวิร์น (Jules Verne) เอช จี เวลล์ (H.G. Wells) และเอ็ดการ์ อัลเลน โป (Edgar Allan Poe) ว่าหมายถึงเรื่องราวแนวโรมานซ์ที่มีข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์และการมองเห็นอนาคตรวมไว้เข้าด้วยกัน ซึ่งเรื่องราวดังกล่าวไม่เพียงแต่น่าสนใจเท่านั้น แต่ยังให้ความรู้แก่ผู้อ่านในรูปแบบที่น่าสนุก และมักเป็นเรื่องราวของโลกอนาคตที่อาจเกิดขึ้นได้จริง โดยนิยามดังกล่าวได้ดีพิมพ์ในนิตยสารไซไฟของประเทศอเมริกาเล่มแรกที่มีชื่อว่า *Amazing Stories* (Edwards, 1995, p. 1066)

โรเบิร์ต เอ ไฮน์ไลน์ (Robert A. Heinlein) นักเขียนหนังสือบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ได้ให้นิยามคำว่าไซไฟที่ละเอียดขึ้น โดยกล่าวว่าไซไฟ จะต้องมิลักษณะดังต่อไปนี้ (Eshbach, 1947, p. 91)

- 1) เรื่องราวที่เกิดขึ้นต้องมีเงื่อนไขที่แตกต่างกับความจริงในปัจจุบัน แม้ว่าอาจมีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยก็ตาม
- 2) เงื่อนไขที่แตกต่างไปจากปัจจุบันนั้นต้องเป็นปมสำคัญของเรื่อง
- 3) ปมเรื่องต้องเป็นปมเรื่องเกี่ยวกับปัญหาของมนุษย์
- 4) ปัญหาของมนุษย์ดังกล่าว ต้องเป็นปัญหาที่เกิดจากการสร้างจากเงื่อนไขใหม่ที่แตกต่างกับความจริงในปัจจุบัน หรือได้รับผลกระทบจากเงื่อนไขใหม่ที่แตกต่างกับความจริงในปัจจุบัน
- 5) เมื่อเรื่องราวจำเป็นต้องมีทฤษฎีที่ขัดกับทฤษฎีปัจจุบันมารองรับ ผู้เขียนต้องนำทฤษฎีใหม่มาใช้เพื่ออธิบายเงื่อนไขใหม่ดังกล่าวที่เกิดขึ้นอย่างสมเหตุสมผล แม้ว่าเรื่องราวดังกล่าวอาจดูห่างไกลความเป็นจริง หรือมหัศจรรย์เกินจริงก็ตาม เช่นหากเนื้อเรื่องมีการตั้งสมมติฐานว่าเผ่าพันธุ์มนุษย์มาจากดาวอังคาร ผู้เขียนจะต้องอธิบายความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดของมนุษย์กับดาวอังคารให้ชัดเจน

และไฮน์ไลน์ ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงไซไฟว่าหมายถึง การคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่อาจเกิดขึ้นได้จริง โดยมีพื้นฐานจากความรู้เกี่ยวกับโลกแห่งความจริง อดีตและปัจจุบันที่เพียงพอ รวมถึงความเข้าใจในธรรมชาติและความจำเป็นในกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ไฮน์ไลน์ได้เขียนนวนิยายไซไฟเรื่อง *Starship Troopers* โดยเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิตบนดวงดาวภายใต้การปกครองของกลุ่มทหาร จะเห็นได้ว่านิยามของคำว่าไซไฟ ตามแนวคิดของไฮน์ไลน์แม้จะละเอียดขึ้นกว่านิยามของเจินส์แบ็ค แต่ก็ยังอยู่บนพื้นฐานที่ว่าลักษณะของไซไฟจะต้องมีเงื่อนไขที่แตกต่างกับความจริงในปัจจุบัน หรือเป็นเรื่องของอนาคตที่อาจขัดแย้งกับความจริงในปัจจุบัน โดยเจินส์แบ็คกล่าวว่าเรื่องของอนาคตนั้นต้องเป็นเรื่องที่อาจเกิดขึ้นได้จริงในอนาคต ในขณะที่นิยามไซไฟตามแนวคิดของไฮน์ไลน์คือเงื่อนไขที่แตกต่างจากปัจจุบันหรือเรื่องในอนาคตนั้นอาจดูเกินจริงก็ได้ แต่ต้องมีการเขียนอธิบายเงื่อนไขดังกล่าวอย่างสมเหตุสมผล (Eshbach, 1947, p. 91)

ไอแซก อัสซิมอฟ (Isaac Asimov) กล่าวว่า ไซไฟคือสาขาหนึ่งของวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรับมือของมนุษยชาติต่อการเปลี่ยนแปลงของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อัสซิมอฟได้อ้างถึง

นวนิยายเรื่อง *Somnium* ที่เขียนโดย โจฮาน เคปเลอร์ (Johannes Kepler) ว่าเป็นนวนิยายไซไฟเรื่องแรก โดย *Somnium* เป็นเรื่องราวที่เล่าเกี่ยวกับการเดินทางไปยังดวงจันทร์ (Asimov, 1975, pp. 26-27) โดยนิยามคำว่าไซไฟของอะซิโมฟค่อนข้างแตกต่างกับนิยามของไซไฟที่เจินส์แบ็คและไฮน์ไลน์ได้ให้ความหมายไว้ นิยามคำว่าไซไฟที่อะซิโมฟได้ให้ไว้เน้นค่อนข้างจำกัด นั่นคือไซไฟต้องเกี่ยวข้องกับปัญหาของมนุษย์ในการรับมือกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป

ออร์สัน สก็อตต์ การ์ด (Orson Scott Card) นักเขียนผู้เขียนนวนิยายไซไฟเรื่อง *Ender's Game* ในค.ศ. 1985 โดยนวนิยายเรื่อง *Ender's Game* เป็นนวนิยายไซไฟเกี่ยวกับการทหาร (Military Science Fiction Novel) ฉากหลังของเนื้อเรื่องเกิดขึ้นในโลกอนาคตที่สร้างความขัดแย้งระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์กับมนุษย์ต่างดาว การ์ดได้แบ่งลักษณะ 5 ประการที่ถือได้ว่าเป็นไซไฟ (Card, 2010, para.1-5)

- 1) เนื้อเรื่องเกี่ยวกับอนาคต รวมไปถึงการคาดการณ์เกี่ยวกับเทคโนโลยีในอนาคต
- 2) เนื้อเรื่องในอดีตที่ขัดแย้งกับข้อเท็จจริงในอดีต ซึ่งลักษณะดังกล่าวจะเรียกว่า จักรวาลทางเลือก (Alternate universe)
- 3) เนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นในโลกอื่น ไม่ว่าจะมึเนื้อเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์แห่งโลกอนาคตปรากฏหรือไม่ก็ตาม หากเรื่องราวไม่ได้เกิดขึ้นบนโลก จะจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภทไซไฟ
- 4) เนื้อเรื่องใดๆก็ตามที่เกิดขึ้นบนโลก ซึ่งขัดแย้งกับประวัติศาสตร์ด้านโบราณคดี เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับเอเลี่ยนบุกโลกที่ไม่ทิ้งซากหรือร่องรอยทางโบราณคดีใดๆไว้
- 5) เนื้อเรื่องที่ขัดแย้งกับกฎแห่งธรรมชาติ เรื่องเพื่อฝัน เวทมนตร์ อาจจัดอยู่ในไซไฟประเภทนี้ได้ รวมถึงเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการเดินทางข้ามเวลา

โดยสรุป นิยามคำว่าไซไฟของการ์ดค่อนข้างกว้าง นั่นคือตามแนวคิดของการ์ด ไซไฟคือเรื่องราวที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับที่เจินส์แบ็คได้ให้คำนิยามไว้ หรือเป็นเงื่อนไขที่แตกต่างจากปัจจุบันตามที่ไฮไลน์ได้กล่าว รวมถึงการ์ดยังได้กล่าวถึงเทคโนโลยีในอนาคตซึ่งสอดคล้องกับนิยามของอะซิโมฟด้วย แต่นิยามของการ์ดในบางข้ออาจกว้างเกินไป เช่นเนื้อเรื่องเวทมนตร์ที่อาจจัดเป็นภาพยนตร์ไซไฟตามแนวคิดของการ์ดนั้น อาจสามารถจัดเป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซีก็ได้ เช่น ภาพยนตร์ชุดเรื่อง *แฮรี่ พอตเตอร์* หากอ้างอิงจากเว็บไซต์ไอเอ็มดีบี ก็จัดเป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซี ภาพยนตร์ครอบครัว หรือภาพยนตร์แนวผจญภัย แม้จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเวทมนตร์ก็ตาม ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะใช้นิยามไซไฟตามความหมายของไฮน์ไลน์และการ์ด โดยมีการปรับนิยามเล็กน้อยเพื่อให้

สอดคล้องกับภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลมา และได้นิยามดังนี้ ไซไฟ หมายถึง เนื้อเรื่องเกี่ยวกับอนาคต หรือการคาดการณ์เกี่ยวกับเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์ในอนาคต หรือเรื่องราวที่มีเงื่อนไขแตกต่างจากความจริงในปัจจุบัน แม้จะเป็นความแตกต่างเพียงเล็กน้อย ซึ่งเรื่องราวดังกล่าวอาจเป็นไปได้หรือเป็นไปได้ในอนาคตก็ได้ และเงื่อนไขดังกล่าวต้องมีการอธิบายอย่างสมเหตุสมผล

6.2.2 ศึกษาแนวคิดของภาพยนตร์ประเภทอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลมา มีการทับซ้อนกันของภาพยนตร์ประเภทอื่น หรืออาจกล่าวได้ว่ามีลักษณะของภาพยนตร์ประเภทอื่น นอกเหนือจากภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์รวมอยู่ด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องศึกษาถึงนิยามของภาพยนตร์แนวอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อที่จะสามารถจำแนกประเภทย่อยของรายชื่อภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมมาได้ และผู้วิจัยพบว่าจากเว็บไซต์ไอเอ็มดีพีและเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ รวมถึงเว็บไซต์เกี่ยวกับภาพยนตร์อื่นๆ มีการจัดประเภทย่อยของภาพยนตร์แตกต่างกันออกไป ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการศึกษาถึงนิยามความหมายของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ รวมถึงนิยามความหมายของภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ ภาพยนตร์แนวผจญภัย ภาพยนตร์แนวตลก และภาพยนตร์แนวโรแมนติก เพื่อใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการจัดประเภทย่อยของรายชื่อภาพยนตร์ไซไฟที่ได้ทำการรวบรวมข้อมูลมา

ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น (Action Genre) หมายถึง ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่มีความรุนแรง การต่อสู้ หรือสถานการณ์เสี่ยงชีวิตต่างๆ ตัวอย่างฉากที่มักพบในภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น ได้แก่ การระเบิด การชกต่อย การยิงปืน การฟันดาบ การต่อสู้ หรือการขับรถไต่ระหว่างคู่ต่อสู้ ภาพยนตร์แอ็คชั่นมักมีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ ภาพยนตร์แนวผจญภัยหรือภาพยนตร์แนวชีวิตด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ภาพยนตร์แนวนี้ อาจมีการแสดงออกถึงความเป็นฮีโร่ของตัวละครอีกด้วย ([Action Movies], n.d., para. 1) ภาพยนตร์ประเภทนี้มักมีการจำกัดความจากตัวละครหลักหรือตัวร้ายของเรื่อง และมีเส้นแบ่งแยกชัดเจนระหว่างตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายร้าย รวมถึงความถูกต้องและความผิด และเนื้อเรื่องมักมีการเติมพันทับกับสิ่งที่ยิ่งใหญ่เสมอ เช่น ชีวิตของคน หรืออนาคตของโลก (Hellerman, 2019, para. 3)

ภาพยนตร์ระทึกขวัญ (Thriller Genre) หมายถึง ภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัว กระวนกระวายใจ ตื่นตระหนก และลุ้นระทึกระหว่างการรับชมภาพยนตร์ดังกล่าว อารมณ์ของภาพยนตร์มักเป็นการค่อยๆ เผยความจริงหรือข้อมูลบางอย่างให้แก่ผู้ชม มักทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก

พร้อมกับความหวาดกลัวว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ภาพยนตร์ระทึกขวัญมักประกอบด้วยประเด็นเกี่ยวกับอาชญากรรม เช่น การแก้แค้น การลักพาตัว การเรียกค่าไถ่ การสะกดรอยตาม หรือการปล้น นอกจากนี้ภาพยนตร์แนวนี้มักมีการจบแบบหักมุม (Plot Twist) หรืออาจมีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับจิตวิทยา (Psychology) อาการหวาดระแวงทางจิต (Paranoia) การฆาตกรรม (Murder) หรือการฆาตกรต่อเนื่อง (Serial-Killing) (Hellerman, 2019, para. 2-3)

ภาพยนตร์โรแมนติก (Romantic Genre) หมายถึง ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรัก อารมณ์รักใคร่ของตัวละครหลัก และเรื่องราวความรักที่เกิดขึ้น อาจเกี่ยวข้องกับการออกเดท การจีบ การแต่งงาน ประเด็นหลักของเรื่องอาจเกี่ยวข้องกับรักแรกพบ รักข้างเดียว รักที่ไม่สมหวัง หรือการต่อสู้เพื่อความรัก โดยส่วนมากแล้วภาพยนตร์ประเภทนี้มักมีปมปัญหาหรืออุปสรรคบางอย่างในความรัก เช่น ความเจ็บป่วย ฐานะทางสังคม หรือปัญหาทางการเงิน ความเจ็บป่วยทางจิต หรือครอบครัวที่เป็นอุปสรรคขัดขวางความรักของตัวละครหลัก หรืออาจเป็นปมปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอก ความขัดแย้ง การเข้ากันไม่ได้ระหว่างตัวละครหลัก เป็นต้น ภาพยนตร์แนวโรแมนติกอาจจบแบบสมหวังหรือไม่สมหวังก็ได้ ([Romantic Films], n.d., para. 1)

ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Genre) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับการเดินทาง เช่น ตัวละครหลักต้องจากบ้านเกิดหรือเดินทางไกลจากสถานที่พักพิงเพื่อทำตามเป้าหมายหรือภารกิจต่างๆ ภาพยนตร์แนวนี้มีลักษณะคล้ายกับภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น เนื่องจากอาจมีฉากต่อสู้หรือประสบการณ์ระหว่างการเดินทางที่ตื่นเต้นสำหรับผู้ชม เนื้อเรื่องมักประกอบไปด้วยการเดินทาง การสำรวจ ความยากลำบากในการเผชิญสถานการณ์เฉพาะหน้าต่างๆ ของตัวละคร และมักมีฉากหลังภาพยนตร์เป็นป่า หรือทะเลทราย รวมถึงอาจมีภารกิจต่างๆ เช่น ค้นหาสมบัติ นอกจากนี้ภาพยนตร์แนวนี้มักเป็นเรื่องราวในอดีต หรือเป็นการประยุกต์นำเอาตัวละครจากนวนิยายต่างๆ มาสร้างเป็นภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *โรบินฮู้ด* หรือ *ทาร์ซาน* เป็นต้น ([Adventure Films], n.d., para. 1-3)

ภาพยนตร์ตลก (Comedy Genre) หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ โดยภาพยนตร์ประเภทนี้มักมีการถ่ายทอดอารมณ์ขันผ่านลักษณะเฉพาะของตัวละครในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ประเภทนี้มักมีการขยายความสถานการณ์ ภาษาการกระทำ รวมถึงตัวละครให้เกินความจริง ภาพยนตร์ประเภทนี้มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความผ่อนคลายและความสนุกให้กับผู้ชม และมักจบแบบมีความสุข (Happy Ending) แม้ว่าในบางครั้งอารมณ์ขันหรือมุขในภาพยนตร์อาจดูเหมือนเป็นการมองโลกในแง่ร้ายก็ตาม ภาพยนตร์ตลกโดยทั่วไปแล้วมีสองรูปแบบหลัก ได้แก่ ภาพยนตร์ตลกที่นำโดยนักแสดง (Comedian-led) และภาพยนตร์ตลกที่นำ

โดยสถานการณ์ (Situation-led) หรือในภาพยนตร์ตลกอาจประกอบด้วยทั้งสองรูปแบบก็ได้ ([Comedy Films], n.d., para. 1-2)

จากการศึกษาแนวคิดเรื่องความหมายของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ รวมถึงความหมายของภาพยนตร์ประเภทต่างๆที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการศึกษาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แนวไซไฟที่คัดเลือกรมา ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการจำแนกประเภทย่อยของภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จำนวน 5 ประเภทย่อย โดยใช้ลักษณะการทับซ้อนร่วมกันของประเภทหนึ่งอื่นๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ไซไฟที่คัดเลือกรมา ซึ่งพิจารณาจากตัวละคร เนื้อเรื่อง คำโครงเรื่อง และฉากหลัง รวมถึงปกภาพยนตร์ คำโปรยบนปกภาพยนตร์ หรือโปสเตอร์ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยมีรายละเอียดโดยสรุปดังนี้

1. ภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่น (Sci-fi-Action) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีปมเรื่องหรือเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์ในอนาคต ที่แตกต่างกับเงื่อนไขในปัจจุบัน แต่มีการดำเนินเรื่องโดยมีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ การระเบิด การชกต่อย การยิงปืน การฟันดาบ หรือการต่อสู้อื่นๆเป็นส่วนมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เกมล่าเกม (The Hunger Games)* โดยมีเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวเกิดขึ้นในโลกอนาคตที่อารยธรรมล่มสลาย ในโลกดังกล่าวจะแบ่งเขตปกครองออกเป็น 12 เขต ภายใต้การปกครองของแคปิตอล ซึ่งมีเงื่อนไขว่าในทุกปี แต่ละเขต ทั้ง 12 เขตจะต้องส่งเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายมาเพื่อเป็นตัวแทนเขตและต่อสู้กันจนกระทั่งเหลือผู้รอดชีวิตเพียงคนเดียว เนื้อเรื่องจึงดำเนินไปด้วยการไล่ล่าและโดนไล่ล่าในการแข่งขันดังกล่าวเพื่อเอาชีวิตรอดกลับไปยังเขตของตนซึ่งแสดงถึงความเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น ในขณะที่ฉากหลังของภาพยนตร์ก็ยังมีนวัตกรรมใหม่ๆที่ตรงข้ามกับเงื่อนไขในปัจจุบันหรือยังไม่มีในปัจจุบันแสดงถึงลักษณะความเป็นภาพยนตร์ไซไฟอีกด้วย

2. ภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญ (Sci-fi-Thriller) หมายถึงภาพยนตร์ที่ดำเนินเรื่องโดยทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัว กระวนกระวายใจ ตื่นตระหนก และมักมีฉากหลังเป็นสถานที่ที่มีบรรยากาศน่ากลัวและอันตราย กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและหวาดกลัวถึงสิ่งที่อาจเกิดขึ้นต่อไป ภาพยนตร์ระทึกขวัญมักประกอบด้วยประเด็นเกี่ยวกับอาชญากรรม แต่ปมเรื่องของภาพยนตร์หรือเนื้อเรื่องยังคงเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์ในอนาคต หรือเงื่อนไขอื่นๆที่ขัดแย้งกับความเป็นจริงในปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *สปีชีส์ 4 สายพันธุ์มฤตยู...ปลุกชีพพันธุ์นรก (Species: The Awakening)* ซึ่งเป็นเรื่องราวของการสร้างเอเลียนจากการผสมดีเอ็นเอของเอเลียนเข้ากับดีเอ็นเอของมนุษย์ ทำให้เกิดเอเลียนในร่างมนุษย์ที่มีความนึกคิดทุกอย่าง แต่ในบางครั้งสิ่งมีชีวิตดังกล่าวจะกลายเป็น

ร่างกลับเป็นเอเลี่ยนและไล่ฆ่าคน จะเห็นว่าการสร้างเอเลี่ยนโดยการผสมดีเอ็นเอของเอเลี่ยนเข้ากับดีเอ็นเอของมนุษย์สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของภาพยนตร์ไซไฟ ด้วยวิทยาการทางวิทยาศาสตร์ที่ล้ำสมัยต่างจากปัจจุบัน และการที่เนื้อเรื่องดำเนินไปด้วยฉากของขบวนการโดยมีเอเลี่ยนตามล่าเพื่อฆ่าคน รวมถึงอารมณ์ของภาพยนตร์ที่ชวนให้ผู้ชมลุ้นระทึกนั้นได้สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะความเป็นภาพยนตร์ระทึกขวัญได้เป็นอย่างดี

3. ภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติก (Sci-fi-Romantic) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีปมเรื่องหรือเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์ในอนาคตที่แตกต่างกับความเป็นจริงในปัจจุบัน แต่เนื้อเรื่องก็ยังคงมีความเกี่ยวข้องกับความรักระหว่างบุคคล มีฉากที่เน้นให้เห็นถึงความรักระหว่างบุคคล แสดงให้เห็นอารมณ์ความรู้สึก ห่วงหาอาทรระหว่างกัน และมักเป็นความรักของหนุ่มสาวมากกว่าความรักแบบเพื่อนหรือครอบครัว รวมถึงอาจมีปมเรื่องเกี่ยวกับความรักที่สมหวังหรือความรักที่ไม่สมหวังในภาพยนตร์ด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ ฟาเวิน อมตะรักชั่วนิรันดร์ (The Fountain)* ซึ่งเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวของนักวิทยาศาสตร์หนุ่มที่พยายามหาวิธีการหยุดความตาย เนื่องจากภรรยาของเขา กำลังป่วยเป็นมะเร็งระยะสุดท้าย และเธอพร้อมที่จะยอมรับความตาย เนื้อเรื่องของภาพยนตร์จึงดำเนินไปโดยมีปมหลักเป็นความรักของคนทั้งสองคน และการหาหนทางต่างๆ รวมถึงการใช้วิธีการวิทยาศาสตร์เพื่อหยุดความตายไว้

4. ภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัย (Sci-fi-Adventure) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับการเดินทาง เช่น ตัวละครหลักต้องจากบ้านเกิดหรือเดินทางไกลจากสถานที่พักพิงเพื่อทำตามเป้าหมายหรือภารกิจต่างๆ ประกอบไปด้วยการเดินทาง การสำรวจ ความยากลำบากในการเผชิญสถานการณ์เฉพาะหน้าต่างๆ ของตัวละคร และอาจมีฉากหลังภาพยนตร์เป็นป่า หรือทะเลทราย แต่ปมของเนื้อเรื่องก็ยังคงมีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์ในอนาคตที่แตกต่างกับความเป็นจริงในปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *ทะเลโลกหลุดจักรวาล (Lost in Space)* ซึ่งเป็นเรื่องราวของกลุ่มครอบครัวหนึ่งที่มีภารกิจในการเดินทางไปยังดาวดวงอื่น เพื่อหาแหล่งที่อยู่อาศัยใหม่ เนื่องจากโลกที่พวกเขาอาศัยในปัจจุบันนั้นถูกรุกรานจากกบฏฝูงตรงข้าม โดยฉากหลังของภาพยนตร์จะเป็นดาวดวงใหม่ที่ไม่ได้อยู่จริงในปัจจุบัน และมีอุปกรณ์รวมถึงวิทยาการต่างๆ ที่ไม่เหมือนกับปัจจุบันซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของภาพยนตร์ไซไฟ ในส่วนของการเดินทางของครอบครัวดังกล่าวจากสถานที่ที่เคยเป็นบ้านของพวกเขา นั้นสะท้อนถึงความเป็นภาพยนตร์แนวผจญภัยที่ตัวละครหลักมักต้องจากที่อยู่อาศัยหรือบ้านของตนเอง หรือต้องมีการเดินทางไกลได้เป็นอย่างดี

5. **ภาพยนตร์ไซไฟ-ตลก (Sci-fi-Comedy) หมายถึง** ภาพยนตร์ที่มีปมเรื่องหรือเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์ในอนาคตที่แตกต่างกับความเป็นจริงในปัจจุบัน แต่เนื้อเรื่องก็ยังดำเนินไปด้วยอารมณ์ขันและเสียงหัวเราะ มีการถ่ายทอดอารมณ์ขันผ่านบุคลิกของตัวละครหลักหรือสถานการณ์ต่างๆในเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความผ่อนคลายและความสนุก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *มนุษย์ย่อไซส์ (Downsizing)* ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ชาวออร์เวย์ได้ค้นพบวิธีการย่อส่วนมนุษย์ เพื่อแก้ไขปัญหาประชากรล้นโลก โดยเนื้อเรื่องดำเนินไปด้วยอารมณ์ขัน และโทนเนื้อเรื่องค่อนข้างผ่อนคลาย อย่างไรก็ตามในตอนจบภาพยนตร์ได้สะท้อนข้อคิดเกี่ยวกับการใช้ชีวิตต่อผู้ชมอีกด้วย จะเห็นได้ว่าวิทยาการย่อส่วนมนุษย์นั้นเป็นเงื่อนไขที่ตรงข้ามกับเงื่อนไขปัจจุบัน นั่นคือปัจจุบันยังไม่สามารถทำเช่นนั้นได้ ในขณะที่การดำเนินเนื้อเรื่องที่เป็นไปอย่างตลกและสนุก และผ่อนคลายนั้นสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของภาพยนตร์ตลก

จากทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ามาทั้งหมด ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องกลวิธีในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องการเปลี่ยนชื่อเรื่องของนอร์ด ทฤษฎีชื่อเรื่องและทฤษฎีเรื่องบริบทของเมมแอนด์ และทฤษฎีเรื่องขนบของทูลีมาใช้ในการศึกษา โดยผู้วิจัยจะนำกรอบแนวคิดเรื่องกลวิธีการเปลี่ยนภาพยนตร์มาวิเคราะห์กลวิธีในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ในทั้งสองช่วงเวลา และนำแนวคิดเรื่องการเปลี่ยนชื่อเรื่องของนอร์ดมาใช้เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ในแต่ละประเภทย่อย รวมถึงนำทฤษฎีชื่อเรื่องและบริบท ของเมมแอนด์มาพิจารณาการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในภาพรวม และใช้ทฤษฎีเรื่องขนบของทูลี ซึ่งในกรณีนี้จะพิจารณาเพียงขนบเบื้องต้นเท่านั้น เนื่องด้วยข้อจำกัดของข้อมูลที่ผู้วิจัยได้รวบรวมมา โดยจะพิจารณาจากสัดส่วนร้อยละของกลวิธีในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ที่คำนวณได้ในทั้งสองช่วงเวลา ซึ่งผู้วิจัยนั้นจะคำนวณในทั้งสองกรณีคือในกรณีที่ไม่นับถึงประเภทย่อย ซึ่งเป็นการคำนวณสัดส่วนร้อยละในแต่ละกลวิธีโดยรวมของทั้งสองช่วงเวลาและนำมาเปรียบเทียบเพื่อหาแนวโน้มของขนบ และอีกกรณีที่คำนวณถึงประเภทย่อย ซึ่งเป็นการคำนวณสัดส่วนร้อยละในแต่ละกลวิธีโดยแบ่งประเภทย่อยของภาพยนตร์ ซึ่งพิจารณาจาก ตัวละคร เนื้อเรื่อง เค้าโครงเรื่อง และฉากหลัง ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้นทั้งหมด 5 ประเภท คือ ภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่น ภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญ ภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัย ภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติก และภาพยนตร์ไซไฟ-ตลก โดยผู้วิจัยจะนำแนวโน้มในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ของทั้งสองช่วงเวลา ในแต่ละประเภทย่อย มาเปรียบเทียบกันเพื่อศึกษาว่าประเภทย่อยของภาพยนตร์นั้น ส่งผลต่อแนวโน้มของขนบในภาพรวมหรือไม่

บทที่ 3

การวิเคราะห์กลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์และ การศึกษาในเชิงสถิติ

ในการศึกษาขอบในการแปลงชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลรายชื่อภาพยนตร์จากเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ¹ และไอเอ็มดีบี (IMDB) ² ในเชิงปริมาณ (Quantitative) จากนั้นจึงจำแนกข้อมูลออกเป็นสองช่วงเวลาได้แก่ ช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 และใช้การศึกษาในเชิงคุณภาพ (Qualitative) ได้แก่ การจำแนกกลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์ในทั้งสองยุค และผู้วิจัยจะใช้การศึกษาในเชิงสถิติเพื่อคำนวณหาอัตราส่วนร้อยละของแต่ละกลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ในแต่ละช่วงเวลาเพื่อนำมาเปรียบเทียบกัน โดยรายละเอียดวิธีการศึกษามีดังนี้

1. การเก็บข้อมูลและการจำแนกข้อมูล

เนื่องจากภาพยนตร์เริ่มมีความเปลี่ยนแปลงในพ.ศ. 2556 (ค.ศ. 2013) ไปจากแนวภาพยนตร์เดิม ในพ.ศ. 2556 เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อสะท้อนปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นต่อผู้ผลิตภาพยนตร์ หรือความรู้สึกนึกคิด แม้กระทั่งถ่ายทอดจิตวิญญาณของผู้ผลิตภาพยนตร์ จากเดิมที่มีการสร้างภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงต่อผู้รับชมเป็นหลัก นอกจากนี้ตั้งแต่พ.ศ. 2556 เป็นต้นมา มีการนำเทคโนโลยีวิทยาการใหม่ๆมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์ซึ่งได้ฉีกไปจากภาพยนตร์ในรูปแบบเดิม (Brody, 2013, para. 3) และในพ.ศ. 2556 ภาพยนตร์ส่วนมากเริ่มใช้การถ่ายทำด้วยระบบดิจิทัลเป็นหลัก ต่างจากเดิมที่เป็นการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยระบบฟิล์ม (Follows, 2018, para. 6) ดังนั้นอาจเป็นเพราะเทคโนโลยีของการถ่ายทำภาพยนตร์ระบบดิจิทัลที่ทำให้ข้อจำกัดในการถ่ายทำภาพยนตร์ลดน้อยลง ผู้ผลิตภาพยนตร์จึงสามารถถ่ายถอดรายละเอียดของภาพยนตร์ออกมาได้คมชัดมากขึ้นทั้งภาพและเสียง และทำให้อรรถรสในการรับชมภาพยนตร์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น (Majorcineplex,

¹ เว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) คือเว็บไซต์ที่ให้บริการสตรีมมิ่งที่นำเสนอความบันเทิงหลากหลาย ทั้งรายการทีวี ภาพยนตร์ อนิเมะ สารคดีที่ชนะรางวัล และอื่นๆอีกมากมาย ผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจำนวนหลายพันรายการ (“Netflix คืออะไร?”, 2019, para. 1)

² เว็บไซต์ไอเอ็มดีบี (IMDB) คือเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นฐานข้อมูลขนาดใหญ่ของภาพยนตร์ต่างๆ ในเว็บไซต์จะประกอบไปด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ เช่น ข้อมูลของตัวภาพยนตร์ ข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ รีวิวภาพยนตร์ หรือตัวอย่างภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งประวัติของนักแสดง (Fisher, 2021, para. 1-2)

2019, para. 8) นอกจากนี้ในช่วงพ.ศ. 2556-2563 ผู้วิจัยได้สังเกตว่ากลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์นั้น ได้มีการเปลี่ยนแปลงไป มีการใช้กลวิธีการแปลความและกลวิธีการตั้งชื่อใหม่น้อยลงเมื่อเทียบกับช่วง พ.ศ. 2541-2555 ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการเก็บรวบรวมข้อมูลรายชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนว วิทยาศาสตร์ที่เข้าฉายในช่วงพ.ศ.2541-2563 และชื่อแปลภาพยนตร์ภาษาไทยของรายชื่อภาพยนตร์ ทั้งหมดจำนวน 230 รายชื่อ จากเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) และไอเอ็มดีบี (IMDB) โดยแบ่งเป็น รายชื่อภาพยนตร์ที่เข้าฉายในช่วงพ.ศ. 2541-2555 จำนวน 123 รายชื่อ และรายชื่อภาพยนตร์ที่เข้า ฉายในช่วงพ.ศ. 2556-2563 จำนวน 106 รายชื่อ จากนั้นจึงจัดประเภทย่อย (Sub-Genre) ของ รายชื่อภาพยนตร์ทั้งหมด โดยใช้เกณฑ์จากบทที่ 2 ในการจำแนกประเภทย่อยของภาพยนตร์แนวไซ ไฟออกเป็น 5 ประเภท โดยพิจารณาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ไซไฟ- แอ็คชั่น (Sci-fi Action) ภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญ (Sci-fi Thriller) ภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติก (Sci- fi Romantic) และภาพยนตร์ไซไฟ-คอมเมดี้ (Sci-fi Romantic) ภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัย (Sci-fi Adventure) ในบทที่ 3 จะเป็นการวิเคราะห์เชิงปริมาณ จากนั้นในบทที่ 4 จะเป็นการวิเคราะห์ใน รายละเอียด

2. ขั้นตอนการศึกษา

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการศึกษออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนของการวิเคราะห์กลวิธีในการแปล เพื่อหาแนวโน้มในการแปลงชื่อภาพยนตร์ การคำนวณหาค่าความถี่ร้อยละของกลวิธีต่างๆ และการ เปรียบเทียบขอบของกลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์ในทั้งสองช่วงเวลา

1. การวิเคราะห์กลวิธีในการแปลเพื่อหาแนวโน้มในการแปลงชื่อภาพยนตร์ในสองช่วงเวลา

1.1 วิเคราะห์กลวิธีการแปลงชื่อภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้ผลสรุปจากการศึกษาของธีรรัตน์

บุญกองแสน และนำมาปรับใช้ให้เหมาะกับรายชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยได้ รวบรวมมาโดยกลวิธีในการวิเคราะห์ชื่อภาพยนตร์แนวบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยใช้แบ่งออกเป็น 3 วิธี ได้แก่ การทับศัพท์ การแปลความ และการตั้งชื่อใหม่ ดังนั้นกลวิธีในการวิเคราะห์ที่ผู้วิจัยจะใช้ มี 3 วิธี ดังนี้

1.1.1 การทับศัพท์ (Transliteration: TL) หมายถึง การตั้งชื่อโดยใช้การเขียนคำใน ชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย แบ่งเป็น 2 แบบ ได้แก่ การทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย และการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรอง

1.1.1.1 การทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย (Transliteration without additional text: TL1) หมายถึง การตั้งชื่อโดยใช้การเขียนคำในชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย เช่น โพรมิธีอัส (*Prometheus*) อวตาร (*Avatar*) ดอนนี่ ดาร์โก (*Donnie Darko*) สแนชเชอร์ (*Snatcher*)

1.1.1.2 การทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรอง (Sub-title) หรือการขยายความ (Transliteration with Subtitle or additional text: TL 2) หมายถึง การตั้งชื่อโดยใช้การเขียนคำในชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือการขยายความเพิ่มเติม

เช่น ภาพยนตร์เรื่อง โครนิเคิล บันทึกลับเหนือโลก (*Chronicle*) อินเตอร์สเทลลาร์ ทะยานดาวกู้โลก (*Interstellar*) อินเซอร์เจนท์ คนกบฏโลก (*Insurgent*)

1.1.2 การแปลความ (Direct Translation: TR) หมายถึง การแปลความหมายจากชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย แบ่งเป็น 4 แบบ

1.1.2.1 แปลความแบบตรงตัวโดยไม่มีการเสริมความ (Translation without additional text: TR 1-1) เช่น ภาพยนตร์เรื่องดินแดนไร้เสียง (*A Quiet Place*) มนุษย์ล่องหน (*The Invisible Man*)

1.1.2.2 แปลความแบบตรงตัวโดยมีการเสริมความ (Translation with additional text: TR 1-2) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง รักเราห่างแค่ดาวอังคาร (*The Space Between Us*) สัญญาณล่องโลก (*Signs*)

1.1.2.3 แปลความแบบเอาความโดยไม่มีการเสริมความ (Free translation without additional text: TR 2-1) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง สี่พลังคนกายสิทธิ์ (*Fantastic Four*) ฝ่านรกกลางใจโลก (*The Core*)

1.1.2.4 แปลความแบบเอาความโดยมีการเสริมความ (Free translation with additional text: TR 2-2) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง รวมพันรูนักรู้พิทักษ์จักรวาล 2 (*Guardians of the Galaxy Vol. 2*) คู่โดยสารพันล้านไมล์ (*Passengers*)

1.1.3 การตั้งชื่อใหม่ (Renaming: RN) หมายถึง การที่ผู้ที่ตั้งชื่อพิจารณาตั้งชื่อภาษาไทยขึ้นมาโดยที่ความหมายของชื่อภาษาไทยไม่มีความเกี่ยวข้องกับชื่อเดิมเลย โดยผู้ตั้งชื่ออาจ

ตั้งชื่อเรื่องใหม่จากเนื้อหาของภาพยนตร์หรือตัวละครหลักก็ได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *สงครามล่าคนเหล็ก (Future World)* *ภารกิจทะลุดาว (Ad Astra)*

2. จัดกลุ่มข้อมูลการวิเคราะห์กลวิธีในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ตามประเภทของภาพยนตร์และกลวิธีการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็นสองช่วงเวลาช่วงเวลา ได้แก่ ช่วงพ.ศ. 2541-2555 และพ.ศ. 2556-2564 รายละเอียดดังตารางต่อไปนี้



ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2541-2555						
1	2548	The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	ไซไฟ/ตลก (Sci-fi/Comedy)	รวมพลเพื่อนต่างด้อมจักรวาล	การตั้งชื่อใหม่	RN
2	2554	Paul	ไซไฟ/ตลก (Sci-fi/Comedy)	มะนาวต่างด้อม มนุษย์ต่างถิ่น	การตั้งชื่อใหม่	RN
3	2555	The Watch	ไซไฟ/ตลก (Sci-fi/Comedy)	เพื่อนบ้าน เก่งป่วน ป็องโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
4	2544	Evolution	ไซไฟ/ตลก (Sci-fi/Comedy)	อีโวลูชัน...รวมพันธุ์เฉพาะกิจ พิทักษ์โลก	การทับศัพท์	TL2
5	2541	The True Man Show	ไซไฟ/ตลก (Sci-fi/Comedy)	ชีวิตมหัศจรรย์ บรูแมน ไฮว์	การทับศัพท์	TL2
6	2543	Mission to Mars	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	ฝ่ามหันตภัยตามผจญ	การตั้งชื่อใหม่	RN
7	2549	Sunshine	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	ยุทธการลับพระอาทิตย์	การตั้งชื่อใหม่	RN
8	2552	Land of the Lost	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	ข้ามมิติตะลุยแดนอัศจรรย์	การตั้งชื่อใหม่	RN
9	2550	The Last Mimzy	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	กล่อมมหัศจรรย์ พันธุ์พิทักษ์โลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
10	2547	Sky Captain and the World of Tomorrow	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	สกายกับต้น ผ่าโลกอนาคต	การทับศัพท์	TL2
11	2549	Superman Returns	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	ซูเปอร์แมน รีเทิร์น	การทับศัพท์	TL1
12	2544	A.I. Artificial Intelligence	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	จักรกลอัจฉริยะ	การแปลความ	TR2-1
13	2550	The Golden Compass	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	อภินิหารเข็มทิศทองคำ	การแปลความ	TR1-2
14	2541	Lost in Space	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	ทะลุมิติหลุดจักรวาล	การแปลความ	TR2-2
15	2541	Sphere	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	มหานภัยสะกดโลก	การแปลความ	TR1-2
16	2549	The Girl Who Leapt Through Time	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	กระโดดข้ามพันธุข้ามเวลา	การแปลความ	TR2-2
17	2541	Faculty	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	โรงเรียนสยองโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
18	2542	The Astronaut's Wife	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	สัมผัสอันตราย สายพันธุ์นอกโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
19	2543	Riddick 1 Pitch Black	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ผู้ล่าดาวเคราะห์สยองจักรวาล	การตั้งชื่อใหม่	RN

ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
20	2544	Replicant	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ชีวภาพทางประหลาด	การตั้งชื่อใหม่	RN
21	2546	Beyond Re-Animator 3	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ต้นแบบสอง คนเปลี่ยนหัวคน 3	การตั้งชื่อใหม่	RN
22	2547	The Butterfly Effect	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เปลี่ยนตาย ไม่ให้ตาย	การตั้งชื่อใหม่	RN
23	2547	The Day After Tomorrow	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	วิกฤตวันสิ้นโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
24	2548	A Sound of Thunder 2054	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เจาะต้นไม้เสาริโลก้านปี	การตั้งชื่อใหม่	RN
25	2549	Children of Men	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	พลิกวิกฤต ชัดชะตาโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
26	2549	The Butterfly Effect 2	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เปลี่ยนตาย ไม่ให้ตาย 2	การตั้งชื่อใหม่	RN
27	2549	The Host	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	อสูรกรกลายพันธุ์	การตั้งชื่อใหม่	RN
28	2550	28 Weeks Later	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	มหามภัยเชื้อนรากลุ่มเมือง	การตั้งชื่อใหม่	RN
29	2551	Cloverfield	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	วันวิบัติอสูรกายอ้อมโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
30	2552	Knowing	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	รหัสลับโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
31	2552	Carriers	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เชื้อนรกรหัสลับโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
32	2542	The Thirteenth Floor	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	อุบัติการณ์ ล่าหาลิมิตี	การตั้งชื่อใหม่	RN
33	2541	Phantoms	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	แฟนทอมส์ อสูรกาย...ดูล้างเมือง	การทับศัพท์	TL2
34	2544	Vanilla Sky	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	วานิลลา ลาย ปมรัก ปมมรณะ	การทับศัพท์	TL2
35	2544	Jason X	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เจสัน โหดพันธุ์ใหม่ ศูการ์ 13 X	การทับศัพท์	TL2
36	2550	Species: The Awakening	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	สปีชีส์ 4 สายพันธุ์มฤตยู...ปลุกชีพพันธุ์นรก	การทับศัพท์	TL2
37	2551	The Happening	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เดอะ แฮปปนิง วันวิบัติการล่มสลายของโลก	การทับศัพท์	TL2
38	2554	Super 8	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ซูเปอร์ 8 มหาวิบัติดับสยดะเหนือโลก	การทับศัพท์	TL2
39	2555	Chronicle	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	โครนิเคิล บันทึกลับเหนือโลก	การทับศัพท์	TL2

ลำดับที่	ปี.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ ช่วงพ.ศ. 2541-2555 (ต่อ)						
40	2555	Prometheus	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	โพรมิธีอุส	การทับศัพท์	TL1
41	2544	Donnie Darko	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ดอนนี่ ดาร์โก	การทับศัพท์	TL1
42	2541	Species III	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	สายพันธุ์สุดขุญแพร์พันธุ์รัก	การแปลความ	TR1-2
43	2543	Red Planet	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ดาวแดงเดือด	การแปลความ	TR1-2
44	2543	Hollow Man	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	มนุษย์ไร้เงา	การแปลความ	TR1-1
45	2544	Ghosts of Mars	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	กองทัพปิศาจอวกาศโลกอังคาร	การแปลความ	TR1-2
46	2545	28 Days Later	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	28 วันให้หลัง เชื้อเห็บอวกาศ	การแปลความ	TR1-2
47	2545	Cube 2 : Hypercube	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ลูกบาศก์มรณะ 2	การแปลความ	TR1-2
48	2545	Signs	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	สัญญาณของโลก	การแปลความ	TR1-2
49	2545	Eight Legged Freaks	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	มดอสูร 8 ขา อวกาศโลก	การแปลความ	TR1-2
50	2546	Dreamcatcher	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ล่าฝันมัจจุราช อสูรกายกินโลก	การแปลความ	TR2-2
51	2547	Cube Zero	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	กำเนิดลูกบาศก์มรณะ	การแปลความ	TR1-2
52	2550	The Invasion	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	บุก...เพาะพันธุ์สุดขุญ	การแปลความ	TR1-2
53	2550	The Mist	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	มดอสูรหนออีกินมนุษย์	การแปลความ	TR2-2
54	2550	I Am Legend	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ข้าคือตำนานพิชิตอวกาศ	การแปลความ	TR1-2
55	2543	Frequency	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เจาะเวลาผ่าความถี่	การแปลความ	TR1-2
56	2554	The Adjustment Bureau	ไซไฟ/โรแมนติก (Sci-fi/Romantic)	พลิกชะตาฟ้าองค์กรรก	การตั้งชื่อใหม่	RN
57	2545	Solaris	ไซไฟ/โรแมนติก (Sci-fi/Romantic)	โซลาริส ตามมดอสูรพันธุ์	การทับศัพท์	TL2
58	2549	The Fountain	ไซไฟ/โรแมนติก (Sci-fi/Romantic)	เดอะ ฟาวเทน อมตะรักชั่วนิรันดร์	การทับศัพท์	TL2
59	2549	My Super Ex-Girlfriend	ไซไฟ/โรแมนติก (Sci-fi/Romantic)	ก็ก้าวม เธอเป็นยอดมนุษย์	การแปลความ	TR2-2

ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2541-2555 (ต่อ)						
60	2541	Deep Rising	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ลึกลงกลาง 20,000 โยชน์	การตั้งชื่อใหม่	RN
61	2542	Deep Blue Sea	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ฝูงฉลามผู้เต็มทาสุมุท	การตั้งชื่อใหม่	RN
62	2545	Minority Report	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	หน่วยลึกลับทำนายกรรมเล่าอนาคต	การตั้งชื่อใหม่	RN
63	2545	Equilibrium	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	นักบวชฆ่าไม่ต้องบวช	การตั้งชื่อใหม่	RN
64	2546	Paycheck	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	แกะรอยอดีต ล่ามปริศนา	การตั้งชื่อใหม่	RN
65	2551	Babylon A.D.	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ภารกิจดู กุมชะตาโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
66	2552	Surrogates	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	คนอึดผ่านรักโคลนนิ่ง	การตั้งชื่อใหม่	RN
67	2553	Inception	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	จิตพิฆาตโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
68	2555	Total Recall	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	คนทะเลอุโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
69	2555	The Hunger Game	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เกมล่าเกม	การตั้งชื่อใหม่	RN
70	2541	Deep Impact	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	วันสิ้นโลก พังถล่มแผ่นดินพิทลาย	การตั้งชื่อใหม่	RN
71	2549	Southland Tales	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	พายุทลายชะตาโลกอนาคต	การตั้งชื่อใหม่	RN
72	2551	The Day The Earth Stood Still	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	วันพิฆาตสะกดโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
73	2541	Soldier	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ไซเลอร์ขบวนรบเงินจักรวาล	การทับศัพท์	TL2
74	2542	Star Wars Episode I: The Phantom Menace	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สตาร์ วอร์ส เอพพิโซด 1 ภัยซ่อนเร้น	การทับศัพท์	TL2
75	2543	Godzilla vs. Megaguirus	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ก๊อดซิลล่า ปะทะ เมก้ากริธ ก๊อดซิลล่าทะลุข้ามศตวรรษ	การทับศัพท์	TL2
76	2543	The 6th Day	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เดอะ ซิกซ์ เดย์.. วันล่าคนเหล็กอหังการ	การทับศัพท์	TL2
77	2543	X-Men	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เอ็กซ์ เม็น ตีมนุษย์พลังเหนือโลก	การทับศัพท์	TL2
78	2545	Men in Black 2	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เอ็มไอบี หน่วยจารชนพิทักษ์จักรวาล 2	การทับศัพท์	TL2
79	2547	I, Robot	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ไอ โรบอท พิชิตแผนจักรกลสมิธโบล	การทับศัพท์	TL2

ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2541-2555 (ต่อ)						
80	2548	Aeon Flux	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อีออน ฟลักซ์ สายพิเนมมาต	การทับศัพท์	TL2
81	2548	Doom	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ดุม ล่าตายมนุษย์กลายพันธุ์	การทับศัพท์	TL2
82	2548	The Island	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ดี ไอส์แลนด์ เกาะห้าแผนคนเหนือคน	การทับศัพท์	TL2
83	2548	War of the Worlds	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	วอร์ ออฟ เดอะ เวิลด์ส อภิมหาสงครามล้างโลก	การทับศัพท์	TL2
84	2549	Deja Vu	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เดจา วู ภารกิจเดือด ล่าทะลุเวลา	การทับศัพท์	TL2
85	2549	Ultraviolet	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อัลตราไวโอเล็ต มัจจุราชมหาประลัย	การทับศัพท์	TL2
86	2550	Next	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เน็กซ์ นัชนั้ตามทมิฬโลก	การทับศัพท์	TL2
87	2550	Transformers	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส มหาวีรบุรุษจักรกลสังหารอภิมหาสงคราม	การทับศัพท์	TL2
88	2551	Eagle Eye	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อีเกิ้ล อาย แชนส์ล้นทมิฬนรก	การทับศัพท์	TL2
89	2552	Transformers: Revenge of the Fallen	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส อภิมหาสงครามแค้น	การทับศัพท์	TL2
90	2553	Predators	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	มหาภาพพริตเตอร์	การทับศัพท์	TL2
91	2553	Tron	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ทรอน ล่าข้ามโลกอนาคต	การทับศัพท์	TL2
92	2554	Green Lantern	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	กรีน แลนเทิร์น	การทับศัพท์	TL1
93	2554	Transformers: Dark Of The Moon	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส 3	การทับศัพท์	TL1
94	2555	Men In Black 3	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เมนอินแบล็ค ทนายจารย์ซนพิทักษ์จักรวาล 3	การทับศัพท์	TL2
95	2552	Avatar	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อวตาร	การทับศัพท์	TL1
96	2555	The Amazing Spider Man	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ดี อะเมซิ่ง สไปเดอร์แมน	การทับศัพท์	TL1
97	2543	Titan A.E.	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ไททัน เอ.อี. ศึกจักรวาล	การทับศัพท์	TL2
98	2544	Final Fantasy The Spirits Within	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ไฟนอล แฟนตาซี สปิริตส์ แอ่งสงครามล้างเผ่าพันธุ์	การทับศัพท์	TL2
99	2545	Godzilla Against MechaGodzilla	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ก็อตซิลลา สงครามโค่นจอมเอสูร	การทับศัพท์	TL2

ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ ช่วงพ.ศ. 2541-2555 (ต่อ)						
100	2546	Godzilla: Tokyo S.O.S.	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ก๊อตซิลลา ศึกสุดท้ายตอมอสูร	การทับศัพท์	TL2
101	2549	Gamera the Brave	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	กามรา่า เด็กยักษ์พิทักษ์โลก	การทับศัพท์	TL2
102	2552	Star Trek	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สตาร์เทรค สงครามพิฆาตจักรวาล	การทับศัพท์	TL2
103	2554	The Darkest Hour	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เดอะ ดาร์kest ฮอร์ - มหันตภัยมืดลงโลก	การทับศัพท์	TL2
104	2543	Battlefield Earth	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สงครามแลตยูพันธุมนุษย์	การแปลความ	TR2-2
105	2545	The Time Machine	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	กระสวยแข่งเวลา	การแปลความ	TR2-2
106	2545	Spy Kids 2: The Island Of The Lost Dreams	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	พยัคฆ์ไฮเทค ทะลุเกาะมหาประลัย	การแปลความ	TR2-2
107	2545	Terminator 3 Rise Of The Machines	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	คนเหล็ก 3 กำเนิดใหม่เครื่องจักรสังหาร	การแปลความ	TR2-1
108	2545	The Core	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ผ่านรกกลางใจโลก	การแปลความ	TR2-1
109	2545	X-Men 2	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ศึกมนุษย์พลังเหนือโลก 2	การแปลความ	TR2-2
110	2546	Alien Hunter	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	นักล่ามฤตยูนอกโลก	การแปลความ	TR2-2
111	2547	AV Alien vs. Predator	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เอเลียน ปะทะ พรีเดเตอร์ สงครามชิงจันตยู	การแปลความ	TR1-2
112	2547	Resident Evil 2	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ผีชีวะ 2 ผ่ากฤตไวรัสของงโลก	การแปลความ	TR2-2
113	2548	Fantastic Four	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สี่พลังคนกายสิทธิ์	การแปลความ	TR2-1
114	2550	Spider-Man 3	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ไอแมงมุม 3	การแปลความ	TR1-1
115	2551	Starship Troopers 3	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สงครามหุ่นฆ่าล้างจักรวาล 3	การแปลความ	TR2-2
116	2551	Iron Man	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	มหาประลัยคนเกราะเหล็ก	การแปลความ	TR2-2
117	2551	Jumper	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	คนโดดกระชากมิติ	การแปลความ	TR1-2
118	2553	Iron Man 2	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	มหาประลัยคนเกราะเหล็ก 2	การแปลความ	TR2-2
119	2553	Rise of the Planet of the Apes	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	กำเนิดพิทวานร	การแปลความ	TR1-1

ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2541-2555 (ต่อ)						
120	2554	I Am Number Four	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ปฏิบัติการล่าหนีโลกอมพิงหมายเลข 4	การแปลความ	TR2-2
121	2554	Real Steel	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ศึกหุ่นเหล็กกำปั้นถล่มปฐพี	การแปลความ	TR2-2
122	2555	Resident Evil 5 Retribution	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	พิชิตระ 5 สงครามไวรัสล้างนรก	การแปลความ	TR2-2
123	2554	Cowboys & Aliens	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สงครามพันรูดื้อคควาบอปปะทะเอเลี่ยน	การแปลความ	TR1-2
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2556-2563						
124	2558	Hot Tub Time Machine 2	ไซไฟ/ตลก (Sci-fi/Comedy)	สี่เกลอเจาะเวลาทะเลโลกอนาคต	การตั้งชื่อใหม่	RN
125	2562	Snatchers	ไซไฟ/ตลก (Sci-fi/Comedy)	สนแซชเซอร์	การทับศัพท์	TL1
126	2560	Downsizing	ไซไฟ/ตลก (Sci-fi/Comedy)	มนุษย์ย่อไซส์	การแปลความ	TR1-2
127	2562	The Wandering Earth	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	ปฏิบัติการฝ่าสุริยะ	การตั้งชื่อใหม่	RN
128	2557	Interstellar	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	อินเตอร์สเทลลาร์ ทะยานดาวฤกษ์	การทับศัพท์	TL1
129	2558	The Martian	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	เดอะ มาร์ติเนียน กู้ตาย 140 ล้านไมล์	การทับศัพท์	TL2
130	2560	Spider-Man: Homecoming	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	สไปเดอร์แมน: โฮมคัมมิง	การทับศัพท์	TL1
131	2561	Ready Player One	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	เรดดี เพลเยอร์ วัน สงครามเกมคนอัจฉริยะ	การทับศัพท์	TL2
132	2558	Advantageous	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	แอดเวนเทจิสต์	การทับศัพท์	TL1
133	2558	Tomorrowland	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	ผจญแดนอนาคต	การแปลความ	TR1-2
134	2562	Lucy In The Sky	ไซไฟ/ผจญภัย (Sci-fi/Adventure)	ลูซี่ในท้องฟ้า	การแปลความ	TR1-1
135	2558	Project Almanac	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	กล้า ซ่าส์ ทำเวลา	การตั้งชื่อใหม่	RN
136	2559	Midnight Special	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เด็กชายพลังเหนือโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
137	2559	The Void	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	แพทกรังสยอง	การตั้งชื่อใหม่	RN
138	2560	Flatliners	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ขอตายวุ่นเดียว	การตั้งชื่อใหม่	RN

ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2556-2563 (ต่อ)						
139	2560	Life	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	สายพันธุ์มนุษย์	การตั้งชื่อใหม่	RN
140	2561	Higher Power	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	มนุษย์พลังฟ้าผ่า	การตั้งชื่อใหม่	RN
141	2561	Replicas	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	พลิกชะตา เร็วกว่านรก	การตั้งชื่อใหม่	RN
142	2561	Bird Box	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	มอง อย่าให้เห็น	การตั้งชื่อใหม่	RN
143	2561	The Domestics	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	จะหนีจะฆ่ามีมึงเลือกเอา	การตั้งชื่อใหม่	RN
144	2561	Tremors: A Cold Day in Hell	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ชุดนรกกลับมาปี	การตั้งชื่อใหม่	RN
145	2562	Brightburn	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เด็กพลังอสูร	การตั้งชื่อใหม่	RN
146	2562	Captive State	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	สงครามปฏิวัติวงโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
147	2562	Ad Astra	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ภารกิจทะลุอวกาศ	การตั้งชื่อใหม่	RN
148	2562	I Am Mother	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	หุ่นเหล็กเรียกแม่	การตั้งชื่อใหม่	RN
149	2556	Gravity	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	กราวิตี มฤตยูแรงโน้มถ่วง	การทับศัพท์	TL2
150	2558	Extinction	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เอ็กซ์ทิงชัน	การทับศัพท์	TL1
151	2559	10 Cloverfield Lane	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	10 โคลเวอร์ฟิลด์ เลน	การทับศัพท์	TL1
152	2559	Morgan	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	มอร์แกน ยินมรณะ	การทับศัพท์	TL2
153	2560	Blade Runner 2049	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เบลด รันเนอร์ 2049	การทับศัพท์	TL1
154	2560	Alien: Covenant	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เอเลี่ยน โควเวแนนท์	การทับศัพท์	TL1
155	2560	Logan	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	โลแกน เดอะ วูล์ฟเวอรีน	การทับศัพท์	TL2
156	2561	UFO	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ฟลิกมิเดียเอฟโอ	การทับศัพท์	TL2
157	2561	Black Mirror: Bandersnatch	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	แบล็ก มิร์เรอร์: แบนเดอร์สแนทช์	การทับศัพท์	TL1
158	2561	Tau	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ทาว	การทับศัพท์	TL1

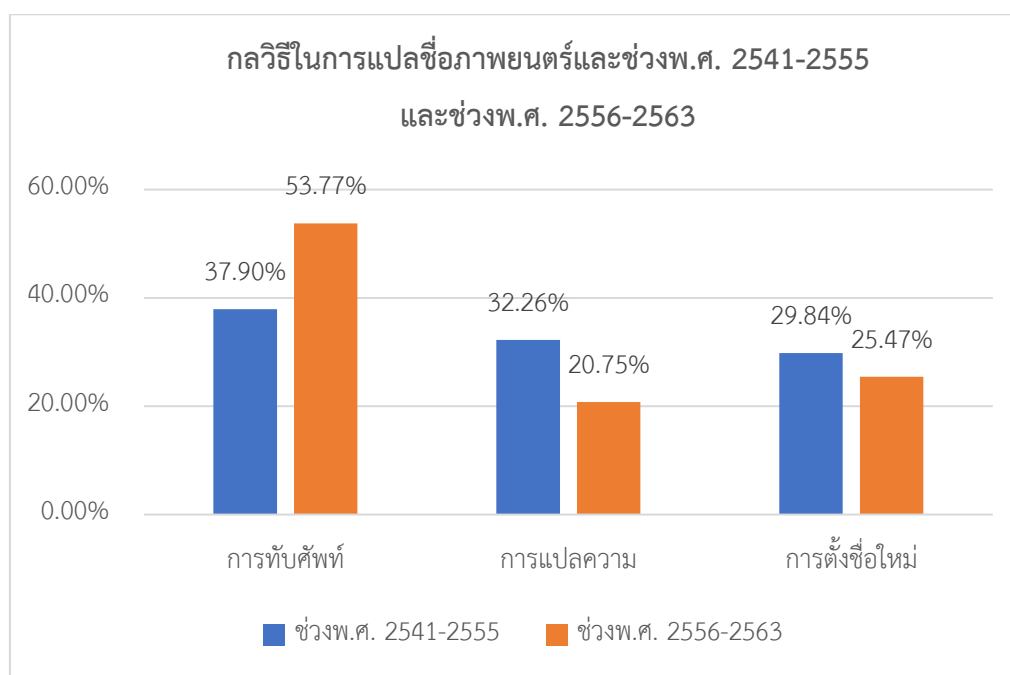
ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2556-2563 (ต่อ)						
159	2561	The Cloverfield Paradox	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	เดอะ โคลเวอร์ฟิลด์ พาราไดออกซ์	การทับศัพท์	TL1
160	2559	Arrival	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ผู้มาเยือน	การแปลความ	TR1-2
161	2561	Extinction	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	สิ้นร้ายภัยสูญพันธุ์	การแปลความ	TR1-2
162	2561	A Quiet Place	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	ดินแดนไร้เสียง	การแปลความ	TR1-1
163	2561	Annihilation	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	แดนทำลายล้าง	การแปลความ	TR1-2
164	2562	Escape Room	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	กักห้อง เกมโหด	การแปลความ	TR2-2
165	2563	The Invisible Man	ไซไฟ/ระทึกขวัญ (Sci-fi/Thriller)	มนุษย์ล่องหน	การแปลความ	TR1-1
166	2560	Orbiter 9	ไซไฟ/โรแมนติก (Sci-fi/Romantic)	ออร์บิเตอร์ 9	การทับศัพท์	TL1
167	2559	Passengers	ไซไฟ/โรแมนติก (Sci-fi/Romantic)	คู่โดยสารพันล้านไมล์	การแปลความ	TR2-2
168	2560	The Space Between Us	ไซไฟ/โรแมนติก (Sci-fi/Romantic)	รักเราห่างแคดาวอังคาร	การแปลความ	TR1-2
169	2561	Mute	ไซไฟ/โรแมนติก (Sci-fi/Romantic)	รักไร้เสียง	การแปลความ	TR1-2
170	2556	Oblivion	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อุบัติเหตุโลกลืม	การตั้งชื่อใหม่	RN
171	2556	After Earth	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สองโลกร้างงปี	การตั้งชื่อใหม่	RN
172	2558	Chappie	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	จักรกลเปลี่ยนโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
173	2558	Terminator Genisys	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	คนเหล็ก: มทวาระบิจักรกลยึดโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
174	2559	Independence Day: Resurgence	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สงครามใหม่กับทั่วโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
175	2559	The 5th Wave	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อุบัติเหตุล้างโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
176	2561	Future World	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สงครามล่าคนเหล็ก	การตั้งชื่อใหม่	RN
177	2562	In Time	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ล่าเวลาสุดนรก	การตั้งชื่อใหม่	RN
178	2562	See You Yesterday	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ย้อนเวลาใช้ชีวิต	การตั้งชื่อใหม่	RN

ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2556-2563 (ต่อ)						
179	2562	Terminator: Dark Fate	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	คนเหล็ก : วิกฤตชะตาโลก	การตั้งชื่อใหม่	RN
180	2563	Bloodshot	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	จักรกลเลือดดุ	การตั้งชื่อใหม่	RN
181	2556	Elysium	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เอเดลิเซียม	การทับศัพท์	TL1
182	2556	Pacific Rim	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	แปซิฟิก रिम สงครามอสูรเหล็ก	การทับศัพท์	TL2
183	2556	Star Trek Into Darkness	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สตาร์ เทก เรคคานอสทูวงมืด	การทับศัพท์	TL2
184	2556	The Wolverine	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เดอะ วูล์ฟเวอรีน	การทับศัพท์	TL1
185	2557	Divergent	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ไดเวอร์เจนท์ คนแยกโลก	การทับศัพท์	TL2
186	2557	Edge of Tomorrow	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เอดจ์ ออฟ ทูมอร์โรว์ ซูเปอร์ฮีโร่ทับทิวอสูร	การทับศัพท์	TL2
187	2557	Robocop	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	โรบคอป	การทับศัพท์	TL1
188	2557	The Maze Runner	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เมซริเนอร์ วังกตมถตุ	การทับศัพท์	TL2
189	2558	Insurgent	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อินซอร์เจนท์ คนกบฏโลก	การทับศัพท์	TL2
190	2558	Jupiter Ascending	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	จูปีเตอร์ แอสเซนดิง	การทับศัพท์	TL1
191	2558	Maze Runner: The Scorch Trials	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เมซริเนอร์ สมรภูมิอดใหม่	การทับศัพท์	TL2
192	2559	Assassin's Creed	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อัสแซสซินส์ ครีด	การทับศัพท์	TL1
193	2559	Rogue One: A Star Wars Story	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	โรค วัน: ตำนานสตาร์ วอร์ส	การทับศัพท์	TL2
194	2559	Star Trek Beyond	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สตาร์ เทก ข้ามขอบจักรวาล	การทับศัพท์	TL2
195	2560	Geostorm	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	จีเอสโตรม เมฆาถล่มโลก	การทับศัพท์	TL2
196	2560	Ghost in the Shell	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	โกสต์ อิน เดอะ เชลล์	การทับศัพท์	TL1
197	2561	Avengers: Infinity War	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อเวนเจอร์ 3 มหาสงครามล้างจักรวาล	การทับศัพท์	TL2
198	2561	Black Panther	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	แบล็ค แพนเธอร์	การทับศัพท์	TL1

ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2556-2563 (ต่อ)						
199	2561	Bumblebee	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	บัมเบิ้ลบี	การทับศัพท์	TL1
200	2561	Insurgent	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อินเซอร์เจนท์ คนกบฏโลก	การทับศัพท์	TL2
201	2561	Jurassic World	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	จูราสสิค เวิลด์: อาณาจักรล่มสลาย	การทับศัพท์	TL2
202	2561	Maze Runner: The Death Cure	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เมซ รันเนอร์ ไซมรณะ	การทับศัพท์	TL2
203	2561	Pacific Rim Uprising	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	แปซิฟิก रिम ปฏิวัติพิภคโลก	การทับศัพท์	TL2
204	2561	Rampage	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	แรมเพจ ใหญ่ชนยักษ์	การทับศัพท์	TL2
205	2561	Solo: A Star Wars Story	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ฮาน โซโล: ตำนานสตาร์ วอร์ส	การทับศัพท์	TL2
206	2561	The Darkest Minds	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ดาร์กเกสท์ มายด์ส จิตที่มี	การทับศัพท์	TL2
207	2561	Upgrade	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อัปเกรด	การทับศัพท์	TL1
208	2561	Venom	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เวนอม	การทับศัพท์	TL1
209	2561	Zoey	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	โซอี้	การทับศัพท์	TL1
210	2562	Alita: Battle Angel	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อลิตา แบทเทิล แองเจิล	การทับศัพท์	TL1
211	2562	Avengers: Endgame	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	อเวนเจอร์ส: ศึกตัดสิน	การทับศัพท์	TL2
212	2562	Captain Marvel	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	กัปตันมาร์เวล	การทับศัพท์	TL1
213	2562	Gemini Man	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	เจมีเนอ แมน	การทับศัพท์	TL1
214	2562	Godzilla: King of the Monsters	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ก๊อดซิลล่า 2: ราชนัชนพมอสนเดอร์	การทับศัพท์	TL2
215	2562	Spider-Man: Far From Home	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สไปเดอร์-แมน ฟาร์ ฟรอม โฮม	การทับศัพท์	TL1
216	2562	Star Trek into Darkness	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สตาร์เทรค ทะยานสู่ทังเมิด	การทับศัพท์	TL2
217	2562	Star Wars: The Rise of Skywalker	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สตาร์ วอร์ส: กำเนิดใหม่สกายวอล์คเกอร์	การทับศัพท์	TL2
218	2563	Project Power	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	โปรเจคต์ พาวเวอร์ พลังสมองฮีโร่	การทับศัพท์	TL2

ลำดับที่	ปีพ.ศ.	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	ประเภทภาพยนตร์	คำแปลชื่อภาพยนตร์	กลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์	รูปแบบ
รายชื่อภาพยนตร์ช่วงพ.ศ. 2556-2563 (ต่อ)						
219	2557	Godzilla	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ก๊อตซิลล่า	การทับศัพท์	TL1
220	2556	Iron Man 3	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	มหาประลัยคนเกราะเหล็ก 3	การแปลความ	TR2-2
221	2556	Man of Steel	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	บุรุษเหล็ก ซูเปอร์แมน	การแปลความ	TR1-2
222	2557	Dawn of the Planet of the Apes	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	รุ่งอรุณแห่งพิภพวานร	การแปลความ	TR1-1
223	2557	Guardians of the Galaxy	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	รวมพันธุพันธุ์พิทักษ์จักรวาล	การแปลความ	TR2-2
224	2559	Resident Evil: The Final Chapter	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ออสถานผีชีวะ	การแปลความ	TR2-2
225	2560	Guardians of the Galaxy Vol. 2	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	รวมพันธุพันธุ์พิทักษ์จักรวาล 2	การแปลความ	TR2-2
226	2560	Starship Troopers: Traitor of Mars	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สงครามหมีนินจา ล่าล้างจักรวาล จอมกบฏดาวอังคาร	การแปลความ	TR2-2
227	2560	War for the Planet of the Apes	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	มหาสงครามพิภพวานร	การแปลความ	TR1-2
228	2561	Mortal Engines	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	สมรภูมิล่าเมือง: จักรกมลรณะ	การแปลความ	TR2-2
229	2562	Rim of the World	ไซไฟ/แอคชั่น (Sci-fi/Action)	ฝ่าพิภพสุดขอบโลก	การแปลความ	TR1-2

2.1 ทำการคำนวณหาค่าความถี่ร้อยละทางสถิติของกลวิธีการแปลทั้งสามแบบ โดยแบ่งเป็น 2 กรณี ได้แก่ การคำนวณหาค่าความถี่ร้อยละทางสถิติตามกลวิธีโดยไม่คำนึงประเภทย่อยของภาพยนตร์และการคำนวณหาค่าความถี่ร้อยละทางสถิติตามกลวิธีคำนึงถึงประเภทย่อยของภาพยนตร์ ซึ่งรายละเอียดเป็นไปตามกราฟต่อไปนี้

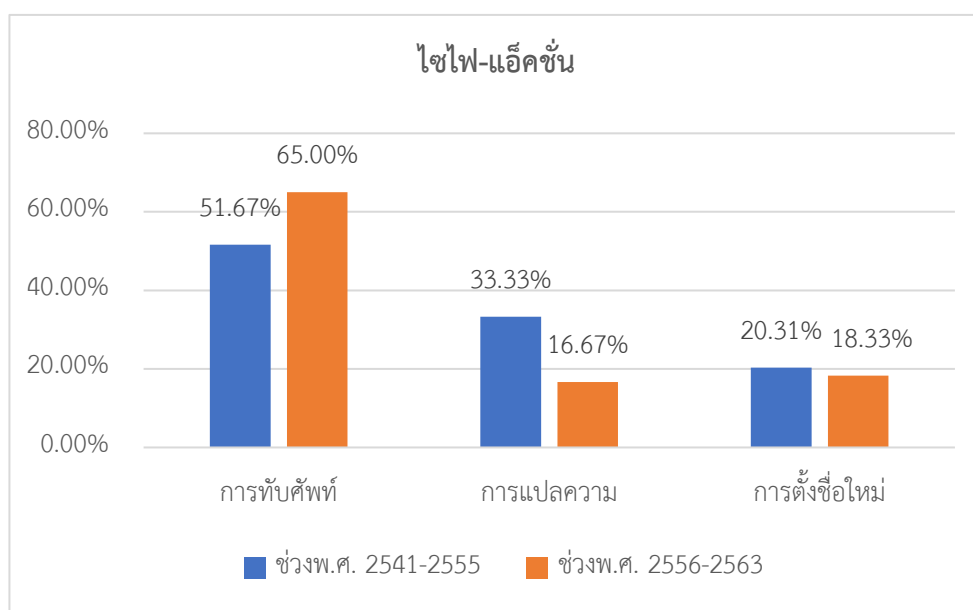


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สำหรับภาพรวมในการแปลชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากกราฟจะเห็นได้ว่าการมีการใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์มากขึ้น ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่น้อยลง ดังนั้นหากใช้ทฤษฎีเรื่องชนบเบื้องต้นของทูริมาอธิบายแล้ว โดยภาพรวมนั้นการที่ความนิยมในการทับศัพท์เพิ่มมากขึ้นนั้นอาจสื่อให้เห็นว่าในยุคหลัง ผู้แปลมีแนวโน้มที่จะแปลโดยการเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมต้นทางมากยิ่งขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่าการแปลชื่อภาพยนตร์ในยุคหลังเป็นการแปลที่เพียงพอ นอกจากนี้กลวิธีที่นิยมมากที่สุด ในทั้งสองยุคคือการทับศัพท์

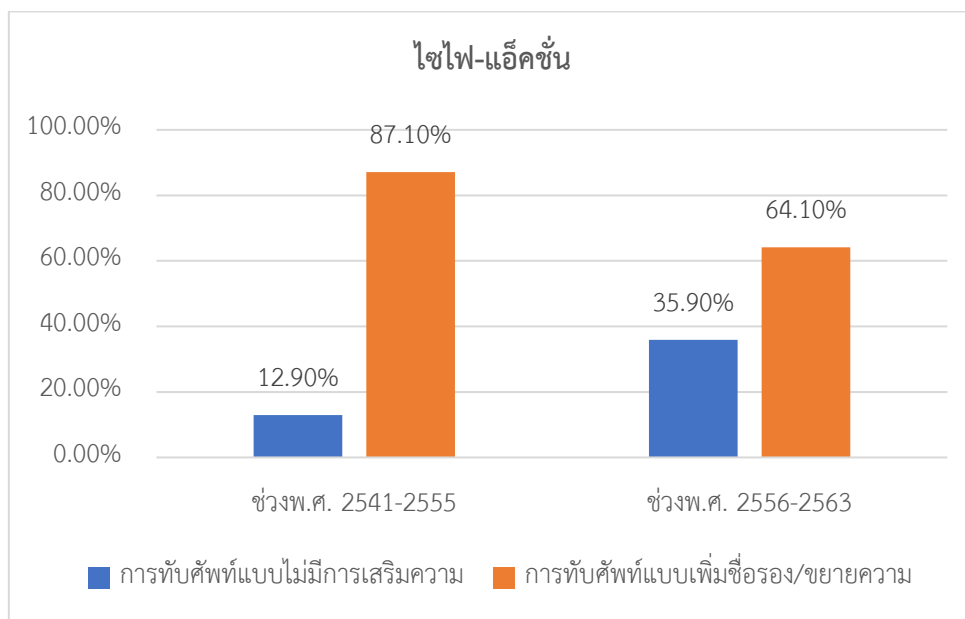
2.2 นำค่าความถี่ร้อยละในทั้งสองกรณีมาเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์หาความแตกต่างของแนวโน้มในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ในทั้งสองช่วงเวลาของภาพยนตร์แต่ละประเภทย่อย โดยรายละเอียดเป็นไปดังกราฟต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่น



กราฟที่ 1.1 กราฟแสดงกลวิธีการแปลประเภทต่างๆในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-แอ็คชั่น

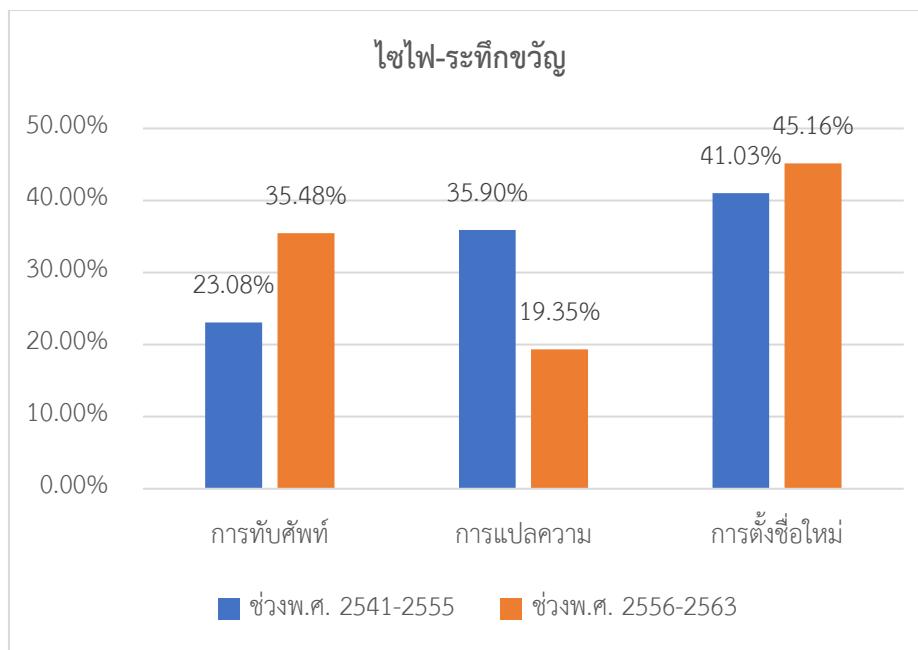
หากพิจารณาแนวโน้มในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์เฉพาะในกลุ่มไซไฟ-แอ็คชั่นโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากกราฟจะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีการทับศัพท์มากขึ้น ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่น้อยลง แต่หากพิจารณาในยุคหลังจะเห็นว่าการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทยนั้น ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 มีจำนวนภาพยนตร์เพียง 4 รายชื่อเท่านั้น หรือคิดเป็นร้อยละ 12.90 ของจำนวนภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่นทั้งหมดที่มีกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ นอกเหนือจากนั้นจะเป็นการแปลแบบทับศัพท์โดยที่มีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม แต่ในยุคหลังคือในช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีจำนวนภาพยนตร์ 14 รายชื่อที่ใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย หรือคิดเป็นร้อยละ 35.90 ของทั้งหมด ดังกราฟที่ 1.2



กราฟที่ 1.2 กราฟแสดงกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยแยกประเภทย่อยในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-แอ็คชั่น

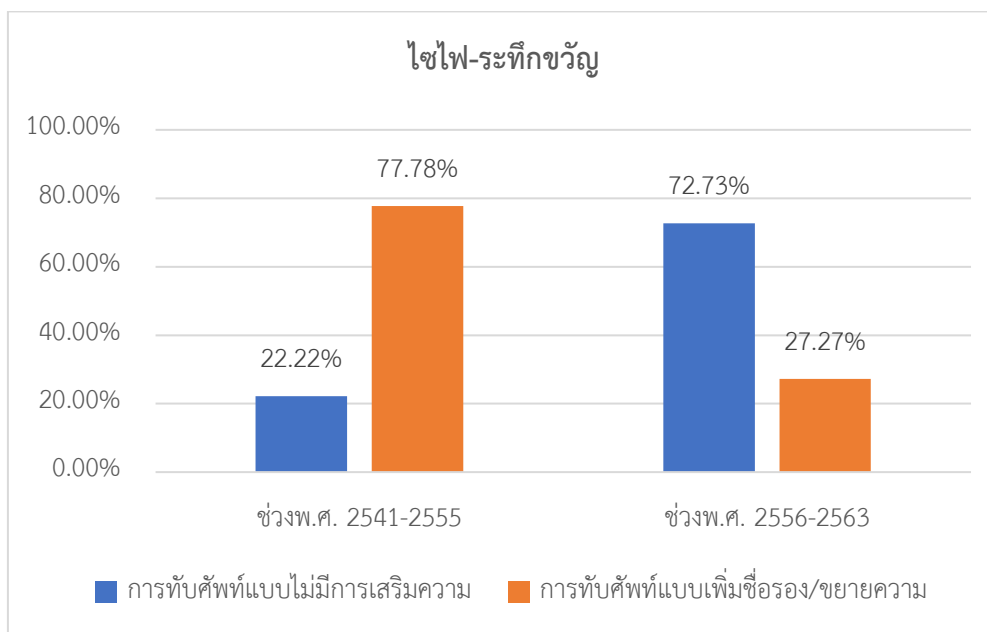
ดังนั้นผู้วิจัยจึงตีความว่ามีการประนีประนอม (Compromise) กันระหว่างความพยายามในการรักษาขนบในวัฒนธรรมต้นทางและวัฒนธรรมปลายทาง โดยที่การทับศัพท์เป็นการรักษาชื่อในภาพยนตร์ต้นทาง และการขยายความเป็นการสื่อสารกับผู้ชมในภาษาปลายทาง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาของเรื่องมากขึ้นผ่านชื่อเรื่อง โดยตัวอย่างภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับขนบในการแปลแบบประนีประนอมนั้นอาจสังเกตได้จากการใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์และมีการขยายความเพิ่มเติม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *แปซิฟิก रिम สงครามอสูรเหล็ก (Pacific Rim)* ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตว่าแม้ในกลุ่มประเภทย่อยของภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการทับศัพท์มากที่สุดในยุคหลังอย่างภาพยนตร์ในกลุ่มไซไฟ-แอ็คชั่น การเสริมความภาษาไทยก็ยังคงมีความสำคัญ เพราะแม้ในบางครั้งการทับศัพท์โดยไม่เสริมความอาจเพียงพอสำหรับกลุ่มคนที่รับชมภาพยนตร์เป็นประจำอยู่แล้ว แต่ในกรณีที่ภาพยนตร์ดังกล่าวไม่ได้เป็นภาพยนตร์ที่คนทั่วไปรู้จัก การบรรยายความเพิ่มเติมหรือการสรุปใจความในภาพยนตร์จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมและอาจทำให้ผู้ชมเลือกชมภาพยนตร์ดังกล่าวมากขึ้น

2. ภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญ



กราฟที่ 2.1 กราฟแสดงกลวิธีการเปลวประเภทต่างๆในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ระทึกขวัญ

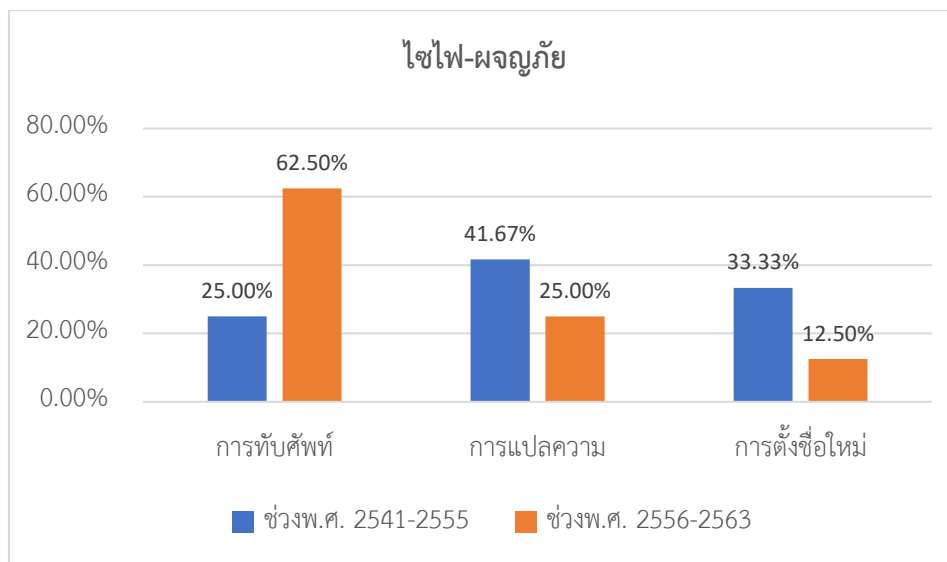
สำหรับแนวโน้มในการเปลวซื้อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วง พ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากกราฟจะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีการ-ticket และการตั้งซื้อใหม่มากขึ้น ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการเปลวความน้อยลง แต่หากพิจารณาในยุคหลังจะเห็นว่าในช่วงพ.ศ. 2541-2555 มีการใช้การ-ticketโดยไม่เสริมความเพียง 2 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 22.22 ในขณะที่ช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีการใช้กลวิธีการ-ticketแบบไม่มีการเสริมความจำนวน 8 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 72.73 ดังกราฟที่ 2.2



กราฟที่ 2.2 กราฟแสดงกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยแยกประเภทย่อยในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ระทึกขวัญ

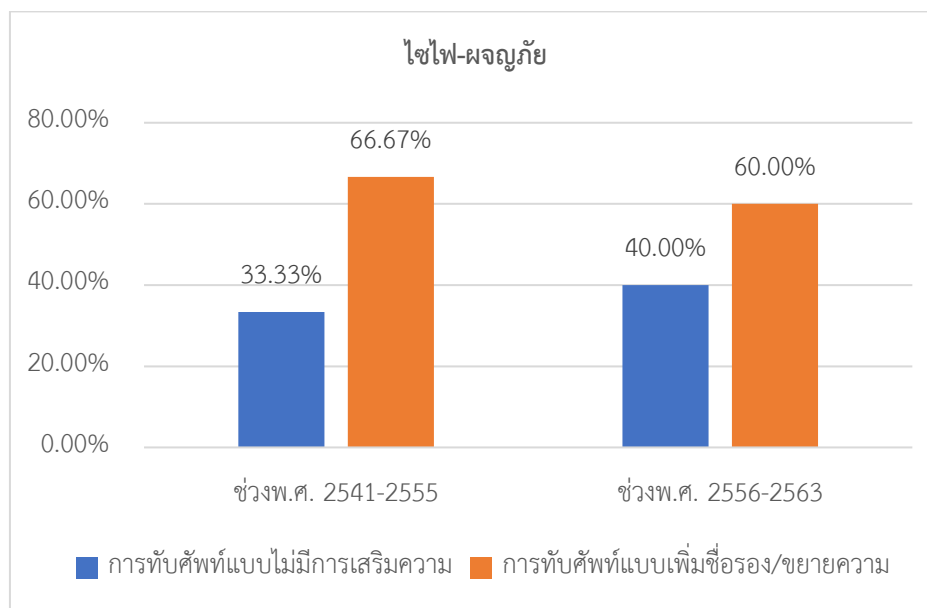
ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปว่าชนบในการแปลชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญมีการประนีประนอมกันระหว่างการเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมต้นทางและวัฒนธรรมปลายทาง เพราะแม้จะมีการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่มากขึ้น แต่ก็มีการใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทยมากขึ้นเช่นกัน สำหรับตัวอย่างภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับชนบในการแปลแบบประนีประนอมนั้นอาจสังเกตได้จากการใช้กลวิธีการแปลภาพยนตร์แบบทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *กราวิตี มฤตยูแรงโน้มถ่วง (Gravity)* นอกจากนี้จะสามารถสังเกตได้ว่าการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความมีแนวโน้มจะเป็นที่นิยมมากขึ้นอย่างชัดเจนเพราะมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นกว่าสามเท่า

3. ภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัย



กราฟที่ 3.1 กราฟแสดงกลวิธีการแปลประเภทต่างๆในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ผจญภัย

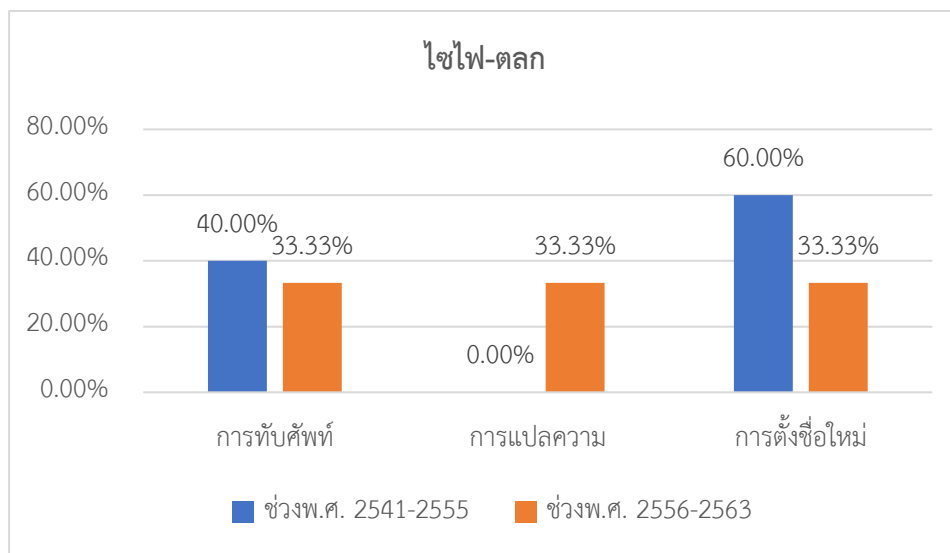
สำหรับแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัยโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากกราฟจะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์มากขึ้น ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่น้อยลง ในขณะที่ในยุคหลังนั้น หากจำแนกการทับศัพท์ออกเป็นการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความและการทับศัพท์แบบเสริมความภาษาไทยแล้ว ในยุคแรกนั้นมีการใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบไม่เสริมความเพียงร้อยละ 33.33 ในขณะที่ในยุคหลังมีการใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบไม่เสริมความเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 40 ดังกราฟที่ 3.2



กราฟที่ 3.2 กราฟแสดงกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยแยกประเภทย่อยในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ผจญภัย

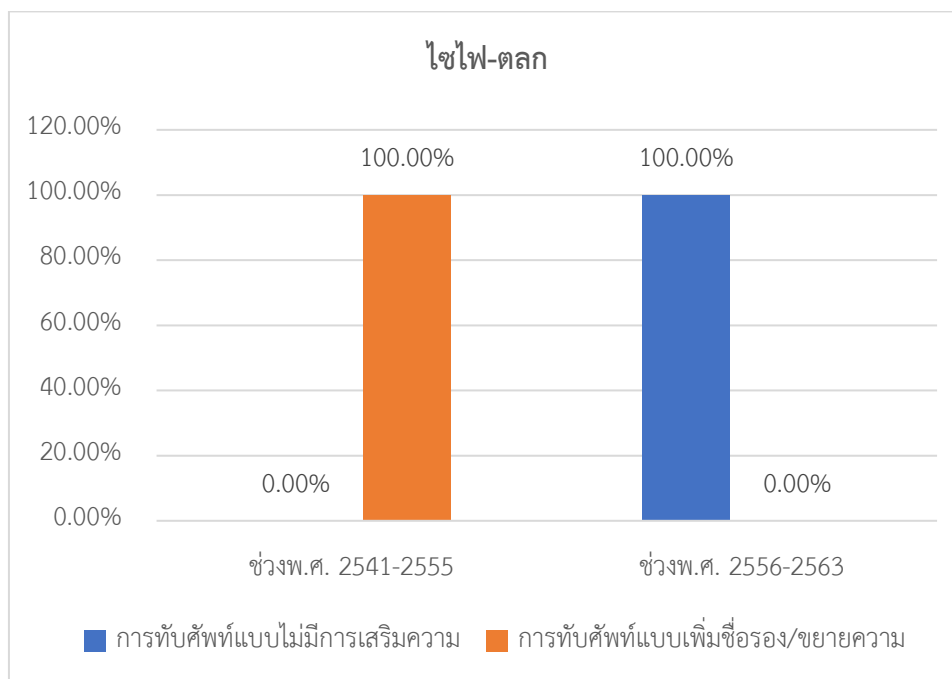
ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปว่าในยุคหลัง การแปลภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัยมีแนวโน้มที่จะประนีประนอมกันระหว่างการเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมต้นทางและปลายทางมากกว่า ภาพยนตร์ประเภทย่อยอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญอย่างชัดเจน ซึ่งอาจสังเกตจากการแปลที่เน้นการทับศัพท์โดยไม่เสริมความซึ่งมีสถิติการใช้สูงขึ้นในยุคหลัง ตัวอย่างของภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัยที่มีแนวโน้มในการประนีประนอมกันระหว่างการเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง อาจสังเกตได้จากภาพยนตร์เรื่อง *อินเทอร์สเทลลาร์ ทะยานดาวกู้โลก (Interstella)* นอกจากนี้การใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบเสริมความ การตั้งชื่อใหม่ และการแปลความ นั้นมีจำนวนน้อยลงในยุคที่สอง

4. ภาพยนตร์ไซไฟ-ตลก



กราฟที่ 4.1 กราฟแสดงกลวิธีการแปรประเภทต่างๆในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ตลก

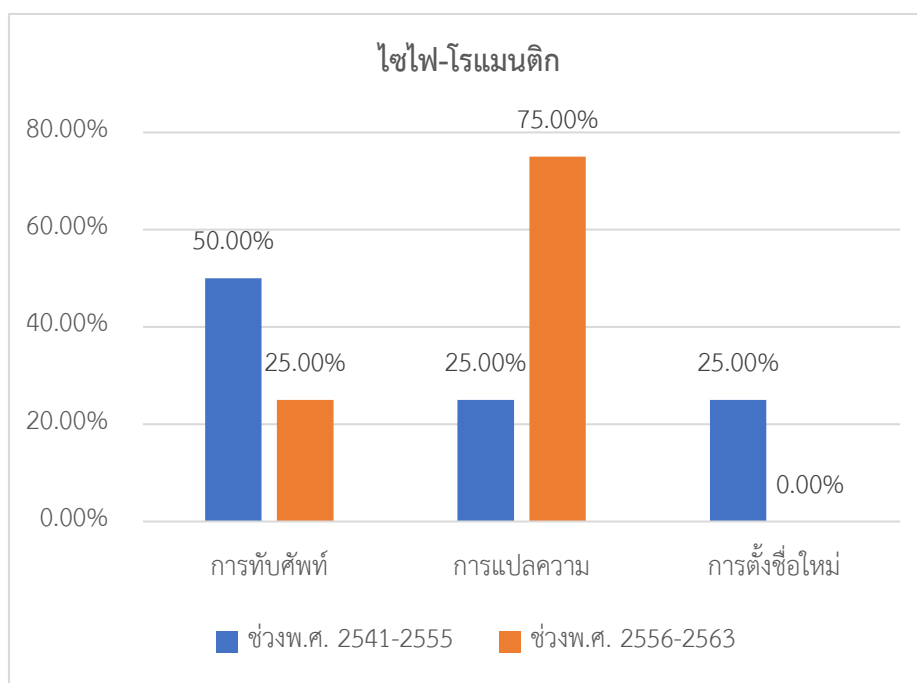
สำหรับแนวโน้มในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลกโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากกราฟจะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่น้อยลง และจากข้อมูลที่ผู้วิจัยรวบรวมมานั้น ในยุคแรกไม่พบ กลวิธีการแปลความ แต่พบกลวิธีการแปลความในยุคที่สองซึ่งอาจบ่งบอกถึงพื้นฐานความนิยมในการแปลของยุคดังกล่าว ซึ่งในยุคแรกการแปลความนั้นอาจไม่เป็นที่นิยม แต่กลับเป็นที่นิยมมากขึ้นในยุคหลัง นอกจากนี้จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้รวบรวมมานั้น ในยุคที่สองมีการแปลในทั้งสามกลวิธีได้แก่ การทับศัพท์ การแปลความ และการตั้งชื่อใหม่ด้วยสัดส่วนที่เท่ากัน และหากจำแนกการทับศัพท์ออกเป็น การทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความและการทับศัพท์แบบเสริมความภาษาไทยแล้ว จะเห็นว่าในยุคแรกเป็นการทับศัพท์แบบมีการเสริมความทั้งหมด ในขณะที่ยุคหลังจะเป็นการทับศัพท์แบบไม่มีการเสริมความทั้งหมด ดังกราฟที่ 4.2



กราฟที่ 4.2 กราฟแสดงกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยแยกประเภทย่อยในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ตลก

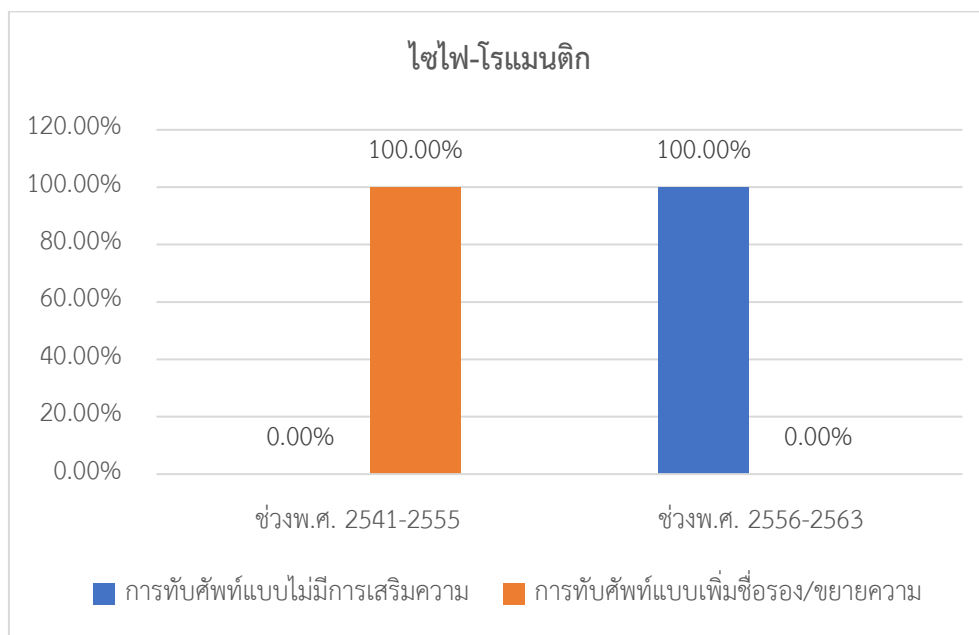
อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้สรุปว่าภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลกในยุคหลังนั้น มีการแปลโดยเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมปลายทาง แม้ว่าในยุคหลังมีกลวิธีการแปลที่มีความหลากหลายมากขึ้นและมีการใช้กลวิธีการแปลแต่ละกลวิธีในอัตราส่วนที่เท่ากัน แต่ในยุคแรกกลวิธีที่นิยมใช้มากที่สุดคือกลวิธีการตั้งชื่อใหม่ เนื่องจากภาพยนตร์แนวนี้ยังมีความจำเป็นต้องสื่อสารถึงลักษณะความเป็นภาพยนตร์ตลกในชื่อภาพยนตร์ เพื่อเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวบทต่อภาพยนตร์และดึงดูดใจผู้ชม และจากกราฟที่ 4.2 จะเห็นได้ว่า การทับศัพท์โดยไม่ต้องเสริมความนั้นได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้น ซึ่งแตกต่างกับกลวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยสิ้นเชิง ทั้งนี้สำหรับตัวอย่างภาพยนตร์ที่มีชนบในการแปลแบบประนีประนอมในกลุ่มนี้อาจสังเกตได้จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *มะนาวต่างดัด* *มนุษย์ต่างมין* (Paul)

5. ภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติก



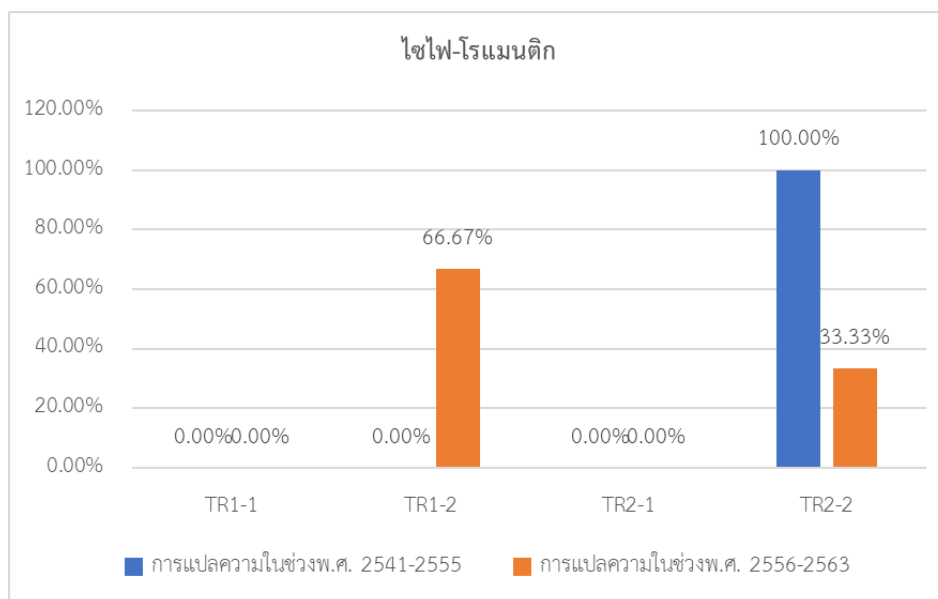
กราฟที่ 5.1 กราฟแสดงกลวิธีการแปลประเภทต่างๆในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-โรแมนติก

สำหรับแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-โรแมนติกโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วง พ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากกราฟจะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีการแปลความมากขึ้น ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการทับศัพท์และการตั้งชื่อใหม่น้อยลง และหากจำแนกการทับศัพท์ออกเป็น การทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความและการทับศัพท์แบบเสริมความภาษาไทยแล้ว จะเห็นว่าในยุคแรกเป็นการทับศัพท์แบบมีการเสริมความทั้งหมด ในขณะที่ยุคหลังจะเป็นการทับศัพท์แบบไม่เพิ่มชื่อรองหรือขยายความทั้งหมด ดังกราฟที่ 5.2



กราฟที่ 5.2 กราฟแสดงกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยแยกประเภทย่อยในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-โรแมนติก

ในส่วนของยุคหลังกลวิธีที่พบมากที่สุดคือการแปลความ รองลงมาคือการทับศัพท์และไม่พบการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่ในยุคหลัง โดยสำหรับกลวิธีการแปลความนั้นจะพบว่า ในยุคแรก กลวิธีการแปลความที่ใช้เป็นการแปลความแบบเอาความโดยมีการเสริมความทั้งหมด ในขณะที่ยุคหลังมีการใช้กลวิธีการแปลความแบบตรงตัวและเสริมความเพิ่มเติมเป็นส่วนมาก ในขณะที่มีการใช้การแปลความแบบเอาความโดยมีการเสริมความทั้งหมดน้อยลงดังกราฟที่ 5.3



กราฟที่ 5.3 กราฟแสดงกลวิธีการแปลความโดยแยกประเภทย่อยในภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-โรแมนติก

เนื่องจากในยุคแรก กลวิธีการแปลที่ใช้มากที่สุดคือกลวิธีการทับศัพท์ ดังนั้นในยุคแรกการแปลจึงมีแนวโน้มที่จะแปลโดยเคลื่อนที่เข้าหาชนบในวัฒนธรรมต้นทาง แต่ในยุคหลังมีการใช้กลวิธีการแปลความแบบตรงตัวและเสริมความเพิ่มเติมมากที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปว่าแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์ในยุคหลังมีการแปลโดยเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมปลายทาง ซึ่งอาจสังเกตได้จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *คูโดยสารพันล้านไมล์ (Passengers)* ในยุคหลัง ซึ่งผู้วิจัยจะอธิบายเพิ่มเติมในบทถัดไป

จากข้อมูลเชิงสถิติในบทที่ 3 ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เชิงบรรยายต่อไปในบทที่ 4 โดยนำข้อมูลเชิงสถิติดังกล่าวไปใช้ในการวิเคราะห์แนวโน้มด้วยทฤษฎีชนบของทูรี รวมถึงผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ชื่อภาพยนตร์ดังกล่าวโดยใช้ทฤษฎีหน้าที่ของชื่อเรื่องโดยนอร์ด ทฤษฎีชื่อเรื่องและปริบทของเมอแนตต์มาวิเคราะห์เชิงบรรยายร่วมด้วย

โดยจากข้อมูลในเชิงสถิติข้างต้น ผู้วิจัยได้ข้อสรุปดังนี้

1. สำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-แอ็คชั่น ในยุคแรก กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือกลวิธีการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม เช่นเดียวกันกับสำหรับยุคที่สอง กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือกลวิธีการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม
2. สำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ระทึกขวัญ ในยุคแรก กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือกลวิธีการตั้งชื่อใหม่ เช่นเดียวกันกับในยุคที่สอง กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือกลวิธีการตั้งชื่อใหม่เช่นกัน
3. สำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ผจญภัย ในยุคแรก กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือการแปลความ และยุคหลังกลวิธีการแปลที่เด่นที่สุดคือการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม
4. สำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ตลก ในยุคแรก กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือกลวิธีการตั้งชื่อใหม่ และในยุคหลังมีการใช้กลวิธีทั้งสามแบบในสัดส่วนที่เท่ากัน
5. สำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-โรแมนติก กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือกลวิธีการทับศัพท์โดยการเพิ่มชื่อรองหรือเสริมความเพิ่มเติม และในยุคหลังกลวิธีการที่โดดเด่นที่สุดคือกลวิธีการแปลความแบบตรงตัวและมีการเสริมความเพิ่มเติม

บทที่ 4

การศึกษาเชิงบรรยายและการวิเคราะห์ขอบของการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2541-2563

จากข้อมูลรายชื่อภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้จำแนกประเภทย่อยของภาพยนตร์ วิเคราะห์กลวิธี และคำนำถ้อยคำย่อยของแต่ละวิธีการในบทที่ 3 นั้น ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์แนวโน้มของการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ในทั้งสองยุคโดยใช้ทฤษฎีเรื่องขอบของทูลี โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์ใน 5 กลุ่มภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์แนวไซไฟ-แอ็คชั่น ภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญ ภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัย ภาพยนตร์ไซไฟ-ตลก และภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติก จากนั้นผู้วิจัยจะนำทฤษฎีเรื่องหน้าที่ของชื่อเรื่องตามแนวคิดของนอร์ด ซึ่งได้แบ่งหน้าที่ของชื่อเรื่องออกเป็นหน้าที่หลักและหน้าที่เฉพาะ ทฤษฎีชื่อเรื่องของแอมเนตต์ที่ได้จำแนกประเภทของชื่อเรื่องออกเป็นชื่อเรื่องหลัก ชื่อเรื่องรอง และประเภทของตัวบทมาวิเคราะห์การเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ไซไฟ

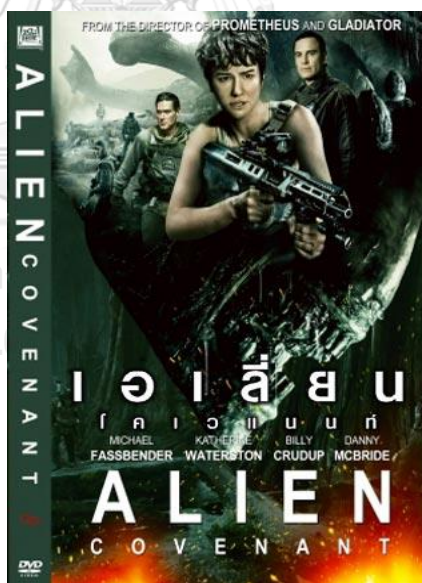
1. การวิเคราะห์ขอบในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีของทูลี

กลวิธีในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ และช่วงพ.ศ.	ช่วงพ.ศ. 2541-2555		ช่วงพ.ศ. 2556-2563	
	จำนวนรายชื่อภาพยนตร์	จำนวนร้อยละ	จำนวนรายชื่อภาพยนตร์	จำนวนร้อยละ
การทับศัพท์	46	37.40%	57	53.77%
การแปลความ	40	32.52%	22	20.75%
การตั้งชื่อใหม่	37	30.08%	27	25.47%
รวม	123	100%	106	100%

ตารางที่ 1 ตารางแสดงร้อยละของกลวิธีการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ทั้ง 3 วิธี

1.1 สำหรับแนวโน้มในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ไซไฟโดยไม่มีการคำนึงประเภทย่อยนั้น จะเห็นว่าในช่วงพ.ศ. 2541-2555 กลวิธีที่นิยมใช้มากที่สุดคือกลวิธีการทับศัพท์ มีสัดส่วนร้อยละ 37.40 ในขณะที่วิธีการที่นิยมใช้รองลงมาคือวิธีการแปลความ มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 32.52 และสุดท้ายคือกลวิธีการตั้งชื่อใหม่ มีความนิยมในการใช้น้อยที่สุด โดยมีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 30.08 ซึ่งหากเปรียบเทียบกับช่วงพ.ศ. 2556-2563 จะเห็นว่ามีการใช้วิธีการทับศัพท์มีการใช้มากขึ้น โดยมีสัดส่วน

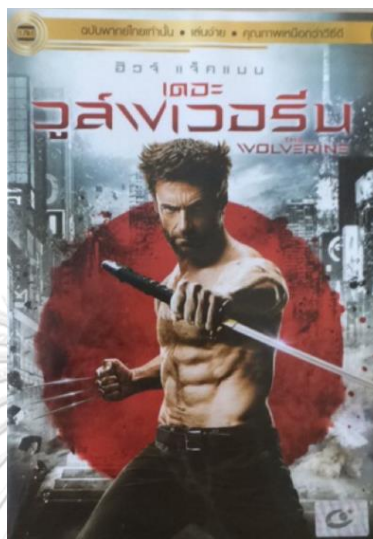
ร้อยละ 53.77 ในขณะที่การแปลความมีสัดส่วนเพียงร้อยละ 20.75 และการตั้งชื่อใหม่มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 25.47 จะเห็นได้ว่าในยุคหลังนั้นผู้แปลยังคงนิยมแปลโดยใช้วิธีการทับศัพท์มากที่สุดแต่ในสัดส่วนที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าอาจเป็นผลมาจากกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่ทำให้ผู้ชมส่วนมากรู้ภาษาอังกฤษและเข้าใจศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น ดังนั้นการแปลชื่อโดยใช้กลวิธีการทับศัพท์จึงนิยมใช้มากยิ่งขึ้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เอเลี่ยน โคเวนแนนท์ (Alien: Covenant)* ซึ่งเป็นเรื่องราวของคนกลุ่มหนึ่งที่กำลังเดินทางบนยานโคเวนแนนท์เพื่ออพยพมนุษย์ไปตั้งอาณานิคมใหม่ในดาวดวงอื่น แต่ระหว่างทางกลับเกิดเหตุขัดข้องขึ้นกับยาน ทำให้ต้องลงจอดบนดาวดวงหนึ่งบนดาวดังกล่าวพวกเขากลับพบเจอกับมนุษย์ต่างดาวและต้องพยายามเอาชีวิตรอดจากมนุษย์ต่างดาวเหล่านั้น โดยชื่อภาพยนตร์ดังกล่าวมีการใช้วิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความเพิ่มเติม โดย *Alien* มีความหมายสื่อถึง มนุษย์ต่างดาว เมื่อผู้ชมเข้าใจหรือรู้ภาษาอังกฤษนั้น ก็อาจสามารถคาดเดาได้ว่าเนื้อเรื่องภาพยนตร์อาจมีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ต่างดาว ส่วนคำว่า *Covenant* เป็นชื่อเฉพาะในภาพยนตร์ซึ่งสื่อถึงยานที่พวกเขาใช้เดินทาง ดังนั้นหากผู้ชมได้รับชมภาพยนตร์ดังกล่าวก็จะเข้าใจความหมาย ดังรูปภาพที่ 1



รูปภาพที่ 1. เอเลี่ยน โคเวนแนนท์ ("เอเลี่ยน โคเวนแนนท์", 2560)

นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์เป็นจำนวนมากที่เป็นแฟนไซส์และนิยมใช้วิธีการทับศัพท์ ทั้งการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทยและการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ วูล์ฟเวอรีน (The Wolverine)* ที่มีการใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความเพิ่มเติม โดยจะเห็นตัวอย่างรูปหน้าปกภาพยนตร์ได้จากรูปภาพที่ 2 ทั้งนี้

เนื่องจาก *เดอะ วูล์ฟเวอรีน* เป็นตัวละครหลักจากภาพยนตร์เรื่อง *ศึกมนุษย์พลังเหนือโลก (X-Men)* ซึ่งผู้ชมอาจรู้จักตัวละครดังกล่าวที่อยู่แล้ว จึงไม่จำเป็นต้องมีการขยายความ ชื่อภาพยนตร์เพิ่มเติม ดังนั้นเพียงใช้กลวิธีการทับศัพท์จึงเพียงพอแล้ว



รูปภาพที่ 2. เดอะ วูล์ฟเวอรีน ("เดอะ วูล์ฟเวอรีน", 2556)

ดังนั้นหากอ้างอิงจากทฤษฎีเรื่องขนบของทูลี่ ซึ่งผู้วิจัยจึงจะวิเคราะห์เพียงแค่ขนบเบื้องต้นเท่านั้น โดยตามทฤษฎีได้สรุปว่าขนบเบื้องต้นนั้นจะเกี่ยวข้องกับคำถามที่ว่าผู้แปล แปลโดยเคลื่อนเข้าหาขนบของภาษาต้นทางหรือภาษาปลายทาง หากการแปลนั้นยึดเอาต้นฉบับเป็นหลัก การแปลนั้นจะถือว่าเพียงพอ แต่หากเป็นการแปลโดยยึดเอาฉบับแปลในภาษาปลายทางเป็นหลัก การแปลดังกล่าวจะถือว่ายอมรับได้ จากข้อมูลเชิงสถิติในบทที่ 3 ซึ่งพิจารณากลวิธีต่างๆโดยไม่คำนึงประเภทย่อย ภาพยนตร์นั้น ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่าแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์ไซไฟโดยไม่คำนึงถึงประเภทย่อยนั้นเป็นการแปลโดยการเคลื่อนเข้าหาขนบในวัฒนธรรมต้นทาง เนื่องจากหากพิจารณาจากข้อมูลเชิงสถิติในบทที่ 3 นั้น ในยุคหลังมีการใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์มากขึ้น ในขณะที่มีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่น้อยลง

1.2 การวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวไซไฟ-แอ็คชั่น

สำหรับแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-แอ็คชั่นโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วง พ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากกราฟในบทที่ 3 จะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีการทับศัพท์มากขึ้นในยุคหลัง ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่น้อยลง ซึ่งหากใช้ทฤษฎีเรื่องขอบของทูริซึ่งได้แบ่งขอบออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ขอบเบื้องต้น ขอบค้ำกรอง และขอบปฏิบัติ โดยในที่นี่เนื่องจากข้อจำกัดด้านการศึกษาซึ่งเป็นการศึกษาด้านชื่อภาพยนตร์ ดังนั้นหากพิจารณาภาพรวมในการแปลโดยแบ่งกลวิธีการแปลออกเป็น 3 กลวิธี ได้แก่ การทับศัพท์ การแปลความ และการตั้งชื่อใหม่ การที่ความนิยมในการทับศัพท์เพิ่มมากขึ้นในขณะที่การแปลความและการตั้งชื่อใหม่มีความนิยมน้อยลง อาจตีความได้ว่าในยุคหลัง ผู้แปลมีแนวโน้มที่จะแปลโดยการเคลื่อนเข้าหาขอบในวัฒนธรรมต้นทางมากยิ่งขึ้น และการแปลในยุคหลังเป็นการแปลที่เพียงพอ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้การแปลชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-แอ็คชั่นมักมีแนวโน้มในการเคลื่อนที่เข้าหาขอบต้นทาง อาจสังเกตได้จากการใช้กลวิธีการทับศัพท์ โดยไม่มีการแปลความใดๆเพิ่มเติม (Transliteration) ซึ่งถือว่าเป็นปรากฏการณ์สื่อสารข้ามภาษาโดยไม่แปล (Non-Translation) อาจเป็นผลมาจากกระแสโลกาภิวัตน์ที่ทำให้ผู้ชมรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้นหรือด้วยความเป็นแฟนไซส์ของภาพยนตร์นั้นซึ่งเป็นที่รู้จักดีอยู่แล้ว จึงไม่จำเป็นต้องมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความใดๆเพิ่มเติม เช่น สำหรับช่วงพ.ศ. 2541-2555 ภาพยนตร์เรื่อง *ดิ อะเมซิ่ง สไปเดอร์แมน (The Amazing Spider Man)* ที่มีกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ โดยไม่มีการเสริมความใดๆเพิ่มเติม เนื่องจากแฟนไซส์สไปเดอร์แมนนั้นมีมาหลายภาค และคำสำคัญ (Keyword) *สไปเดอร์แมน* ได้กลายเป็นตัวหมาย (Signifier) ที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าสไปเดอร์แมนหมายถึงสิ่งใด โดยไม่จำเป็นต้องมีการแปลความหรือขยายความเพิ่มเติม หรือกระทั่งไม่มีความจำเป็นที่จะต้องสะท้อนเนื้อหาของภาพยนตร์ลงในชื่อเรื่องเพื่อดึงดูดผู้ชมต่อไปแล้ว ดังเช่นตัวอย่างโปสเตอร์ภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 3. หรือภาพยนตร์เรื่อง *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส 3 (Transformers: Dark Of The Moon)* ที่มีการแปลชื่อแบบทับศัพท์ โดยไม่มีการขยายความใดๆเพิ่มเติม โดยภาพยนตร์ในแฟนไซส์นี้ สองภาคแรกนั้นยังมีการแปลแบบทับศัพท์โดยการเสริมความเพิ่มเติม ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส มหาวิบัติจักรกลสังหารถล่มจักรวาล (Transformers)* ซึ่งเป็นภาพยนตร์ภาคแรกของภาพยนตร์ชุดนี้ มีการทับศัพท์คำว่า *Transformers* และมีการขยายความเพิ่มเติม โดยใช้กลุ่มคำว่า *มหาวิบัติจักรกลสังหารถล่มจักรวาล* เพื่อสะท้อนเนื้อหาของภาพยนตร์และดึงดูดใจผู้คนที่สนใจชมภาพยนตร์ดังกล่าว รวมถึงภาพยนตร์เรื่อง *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส อภิมหาสงครามแค้น (Transformers: Revenge of the Fallen)* ซึ่งเป็นภาพยนตร์

ภาคที่สองในแฟรนไชส์นี้ก็มีการแปลโดยใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบขยายความเพิ่มเติมเช่นกัน โดยมีการแปลทับศัพท์คำว่า *Transformers* และมีการแปลความชื่อรองภาษาไทยโดยใช้กลุ่มคำว่า *อภิมหาสงครามแค้น* เนื่องจากเป็นไปได้ว่าผู้ชมส่วนมากยังคุ้นเคยกับขนบแบบเก่า คือการแปลชื่อภาพยนตร์โดยต้องมีการขยายความเพิ่มเติมโดยใช้ภาษาไทยเพื่อสะท้อนถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ ดังเช่นตัวอย่างของโปสเตอร์ภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 4 แต่ในภาค 3 กลับเป็นการแปลแบบทับศัพท์โดยไม่มีการขยายความใดๆเพิ่มเติม ดังตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส 3* ดังเช่นตัวอย่างของหน้าปกภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 5 สำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-แอ็คชั่นโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วง พ.ศ. 2556-2563 อาจสามารถสังเกตได้จากภาพยนตร์เรื่อง *บัมเบิ้ลบี (Bumblebee)* ซึ่งภาพยนตร์ดังกล่าวใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความใดเพิ่มเติมเลย ซึ่ง *บัมเบิ้ลบี* เป็นหนึ่งในหุ่นยนต์ตัวละครหลักจากภาพยนตร์แฟรนไชส์ชุด *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส (Transformers)* โดย *บัมเบิ้ลบี* เป็นภาพยนตร์ที่สร้างย่อยมาจากภาพยนตร์หลักเรื่อง (Spin-off Movie) *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส* ดังเช่นตัวอย่างของโปสเตอร์ภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 6 ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าอาจเป็นเพราะเหตุผลทางด้านแฟรนไชส์ที่ชื่อ *บัมเบิ้ลบี* อาจเป็นที่รู้จักกันดีอยู่แล้วจากภาพยนตร์ *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส* ทำให้ไม่จำเป็นต้องมีการตั้งชื่อเพื่อขยายความใดๆเพิ่มเติม ชื่อภาพยนตร์ดังกล่าวก็สามารถดึงดูดผู้ชมได้แล้ว



รูปภาพที่ 3. ดิ อะเมซิ่ง สไปเดอร์แมน ("ดิ อะเมซิ่ง สไปเดอร์แมน", 2555)



รูปภาพที่ 4. ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส อภิมหาสงครามแค้น ("ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส อภิมหาสงครามแค้น", 2552), รูปภาพที่ 5. ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส 3 ("ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส 3", 2554), รูปภาพที่ 6. บัมเบิ้ลบี ("บัมเบิ้ลบี", 2561) เรียงลำดับจากซ้ายไปขวา

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาในกลุ่มย่อยของการแปลชื่อแบบทับศัพท์ โดยจำแนกเป็นการแปลทับศัพท์แบบไม่มีการเสริมความ และการแปลทับศัพท์ที่มีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความ จะเห็นว่าการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทยนั้น ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 มีจำนวนภาพยนตร์เพียง 4 รายชื่อเท่านั้น หรือคิดเป็นร้อยละ 12.90 ของจำนวนภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่นทั้งหมดที่มีกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ นอกนั้นจะเป็นการแปลแบบทับศัพท์ที่มีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม แต่ในยุคหลังคือในช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีจำนวนภาพยนตร์ 14 รายชื่อที่ใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย หรือคิดเป็นร้อยละ 35.90 ของทั้งหมด ซึ่งแม้ว่าหากพิจารณาโดยรวมแล้ว สัดส่วนของการใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบไม่มีการเสริมความจะเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 12.90 เป็นร้อยละ 35.90 ก็ตาม แต่สัดส่วนโดยส่วนมากที่ใช้กลวิธีการทับศัพท์ยังคงเป็นการทับศัพท์แบบที่มีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความ ดังนั้นผู้วิจัยจึงตีความว่ามีการประนีประนอม (Compromise) กันระหว่างความพยายามในการรักษาขนบในวัฒนธรรมต้นทางและวัฒนธรรมปลายทาง ซึ่งสะท้อนจากการแปลภาพยนตร์โดยใช้กลวิธีการแปลความและมีการขยายความเพิ่มเติม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *แปซิฟิก रिम สงครามอสูรเหล็ก (Pacific Rim)* โดยเป็นภาพยนตร์ในยุคหลังที่มีกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ที่มีการเสริมความเพิ่มเติม ซึ่งเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ดังกล่าวสะท้อนอยู่ในกลุ่มคำว่า *สงครามอสูรเหล็ก* เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างหุ่นยนต์ยักษ์เพื่อต่อสู้กับอสูรกายใต้มหาสมุทร โดยหุ่นยนต์ยักษ์ดังกล่าวสะท้อนอยู่ในคำว่า *อสูรเหล็ก* และการสู้รบในภาพยนตร์นั้นสะท้อนอยู่ในคำว่า *สงคราม* ดังรูปปกภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 7



รูปภาพที่ 7. แบปพิค ริม สงครามอสูรเหล็ก ("แบปพิค ริม สงครามอสูรเหล็ก", 2556)

1.2 การวิเคราะห์การเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญ

สำหรับแนวโน้มในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญ จะเห็นได้ว่ามีการใช้กลวิธีการทับศัพท์และการตั้งชื่อใหม่มากขึ้น โดยสัดส่วนของการใช้กลวิธีการทับศัพท์ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงพ.ศ. 2556-2563 เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 23.08 เป็นร้อยละ 35.48 และสัดส่วนของการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงพ.ศ. 2556-2563 เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 41.03 เป็นร้อยละ 45.16 ในขณะที่สัดส่วนการใช้กลวิธีการแปลความในช่วงพ.ศ. 2541-2555 เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงพ.ศ. 2556-2563 น้อยลงจากร้อยละ 35.90 เป็นร้อยละ 19.35 ผู้วิจัยพบว่าในยุคก่อนนั้น กลวิธีที่นิยมใช้มากที่สุดในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญคือ กลวิธีการตั้งชื่อใหม่ ในขณะที่ในยุคหลังแนวโน้มการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่นั้นเพิ่มขึ้นเช่นกัน ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าอาจเป็นเพราะภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญนั้นต้องการสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า การใช้วิธีการทับศัพท์นั้นอาจไม่สามารถสะท้อนความรู้สึกน่ากลัวได้ดีเท่าการตั้งชื่อใหม่ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *อสูรกรกลายพันธุ์ (The Host)* ดังเช่นตัวอย่างของโปสเตอร์ภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 8 ซึ่งหากใช้วิธีการทับศัพท์ในการแปลด้วยคำว่า โฮสต์ หากผู้ชมไม่เห็นบริบทอื่นๆ อาจไม่เข้าใจว่าเนื้อเรื่องของภาพยนตร์จะเป็นแนวใด โดยอาจเป็น

เหตุผลให้ในยุคหลังนั้นมีการใช้กลวิธีแปลความในสัดส่วนที่น้อยที่สุด และหากใช้กลวิธีการแปลความ Host มีความหมายว่า เจ้าบ้าน หรือเจ้าภาพ ดังนั้นด้วยกลวิธีการแปลความ ผู้ชมอาจไม่ทราบถึงลักษณะของภาพยนตร์หากไม่ได้รับรู้ถึงบริบทอื่น ๆ นอกเหนือจากชื่อภาพยนตร์ จึงทำให้นิยมใช้การตั้งชื่อใหม่เพื่อสะท้อนเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แนวนี้จะทำให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจได้เบื้องต้นถึงลักษณะของภาพยนตร์หรือเนื้อเรื่องโดยย่อ



รูปภาพที่ 8. อสูรกรกลายพันธุ์ ("อสูรกรกลายพันธุ์", 2556)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าในยุคหลังการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่จะมีจำนวนมากที่สุด และมีแนวโน้มในการใช้กลวิธีดังกล่าวเพิ่มขึ้น แต่การใช้กลวิธีการทับศัพท์ก็มีจำนวนมากขึ้นเช่นกัน ซึ่งผู้วิจัยพบว่าสำหรับกลวิธีการทับศัพท์นั้น หากจำแนกออกเป็นกลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย และการทับศัพท์โดยการเพิ่มชื่อรองหรือเสริมความภาษาไทย ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 มีการใช้การทับศัพท์โดยไม่เสริมความเพียง 2 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 22.22 ในขณะที่ช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีการใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบไม่มีการเสริมความจำนวน 8 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 72.73 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในยุคหลังนั้น มีการใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบไม่มีการเสริมความเพิ่มเติมมากขึ้นในภาพยนตร์ประเภทนี้เช่นกัน ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าสาเหตุอาจมาจากการที่ภาพยนตร์ระทึกขวัญช่วงหลังมีลักษณะเป็นภาพยนตร์แฟรนไชส์หรือภาพยนตร์ภาคต่อค่อนข้างมาก เช่นในยุคหลัง ภาพยนตร์เรื่อง 10 โคลเวอร์ฟิลด์เลน (10 Cloverfield Lane) และภาพยนตร์เรื่อง เดอะ โคลเวอร์ฟิลด์ พาราดีกซ์ (The

Cloverfield Paradox) ที่เป็นเรื่องราวที่อยู่ในชุดเดียวกัน โดยมีการคงคำสำคัญอย่างคำว่า *Cloverfield* ไว้ในชื่อเรื่องเพื่อเป็นการอ้างถึงตนเอง ซึ่งในครั้งแรกที่มีการเอ่ยถึงภาพยนตร์ดังกล่าว ผู้ชมอาจจำเป็นต้องใช้บริบทอื่นๆ ประกอบเพื่อที่จะทราบถึงลักษณะของภาพยนตร์ เช่น หน้าปกภาพยนตร์ เพื่อที่ผู้ชมจะสามารถเข้าใจได้ถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ ลักษณะของภาพยนตร์ หรือบริบทอื่นๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจในการรับชมได้ ดังตัวอย่างในรูปภาพที่ 9 และ 10



รูปภาพที่ 9. 10 โคลเวอร์ฟิลด์ เลน ("10 โคลเวอร์ฟิลด์ เลน", 2559.) (ชาย)

รูปภาพที่ 10. เดอะ โคลเวอร์ฟิลด์ พาราไดออกซ์ ("เดอะ โคลเวอร์ฟิลด์ พาราไดออกซ์", 2561) (ขวา)

จะเห็นได้ว่าหากทราบเพียงชื่อภาพยนตร์ เช่นภาพยนตร์เรื่อง 10 โคลเวอร์ฟิลด์ เลน หรือ เดอะ โคลเวอร์ฟิลด์ พาราไดออกซ์ ผู้ชมอาจไม่สามารถทราบรายละเอียดเพิ่มเติมจากกลวิธีการทับศัพท์ โดยไม่มีการเสริมความเพิ่มเติมดังกล่าว แต่หากมีบริบทอื่นๆ ประกอบ อย่างเช่นโปสเตอร์ภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีการใช้พื้นหลังสีดำ แสดงออกถึงความลึกลับ น่ากลัว สำหรับภาพยนตร์เรื่อง 10 โคลเวอร์ฟิลด์ เลน มีคำโปรยระบุว่า มอนสเตอร์มาในหลายรูปแบบ และสำหรับภาพยนตร์เรื่อง เดอะ โคลเวอร์ฟิลด์ พาราไดออกซ์ มีคำโปรยระบุว่า อนาคตจะปลดปล่อยทุกอย่าง โดยชื่อภาพยนตร์ที่แปลโดยวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีเสริมความใดๆ เพิ่มเติมและในกรณีที่ไม่ได้เป็นแฟนไชส์

หรือเป็นแฟรนไชส์แต่เป็นภาพยนตร์ภาคแรก ผู้ชมอาจต้องอาศัยบริบทอื่น ๆ ในการทำความเข้าใจตัวบทนอกเหนือจากชื่อภาพยนตร์ เช่น ปกภาพยนตร์ คำโปรย เป็นต้น

สำหรับขบวนการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ ผู้วิจัยสรุปว่าขบวนการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญมีการประนีประนอมกันระหว่างการเคลื่อนเข้าหาขบวนการวัฒนธรรมต้นทางและวัฒนธรรมปลายทาง ซึ่งสะท้อนจากการใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือเสริมความเพิ่มเติม เพราะแม้การใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่จะมีจำนวนมากขึ้น แต่การใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มี การเสริมความภาษาไทยก็มีจำนวนมากขึ้นเช่นกัน ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่สะท้อนขบวนการเปลี่ยนแบบทับศัพท์และมีการเสริมความเพิ่มเติมในกลุ่มนี้คือภาพยนตร์เรื่อง *กราวิตี มฤตยูแรงโน้มถ่วง* (*Gravity*) โดยมีการแปลโดยการทับศัพท์ซึ่งแสดงถึงการคงไว้ซึ่งขบวนการวัฒนธรรมต้นทาง และมีการเสริมความเพิ่มเติมโดยใช้กลุ่มคำว่า *มฤตยูแรงโน้มถ่วง* ดังตัวอย่างโปสเตอร์ภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 11



รูปภาพที่ 11. กราวิตี มฤตยูแรงโน้มถ่วง ("*กราวิตี มฤตยูแรงโน้มถ่วง*", 2556)

1.3 การวิเคราะห์การแปลงชื่อภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัย

สำหรับแนวโน้มในการแปลงชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัยโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากกราฟในบทที่ 3 จะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีการทับศัพท์มากขึ้นโดยเปรียบเทียบสัดส่วนระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากร้อยละ 25.00 เป็นร้อยละ 62.50 ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่น้อยลง โดยเปรียบเทียบสัดส่วนระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 แล้ว สัดส่วนร้อยละของการใช้กลวิธีการแปลความลดลงจากร้อยละ 41.67 เป็นร้อยละ 25.00 ในขณะที่สัดส่วนร้อยละของการใช้กลวิธีการทับศัพท์นั้นลดลงจากร้อยละ 33.33 เป็นร้อยละ 12.50 โดยสรุปคือในยุคแรกนั้น กลวิธีที่นิยมใช้มากที่สุดคือการแปลความ ในขณะที่ในยุคหลัง กลวิธีที่นิยมใช้มากที่สุดคือการทับศัพท์ โดยในยุคหลังนั้นการใช้กลวิธีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่มีจำนวนน้อยลง โดยผู้วิจัยคาดว่าสาเหตุที่ในยุคแรกมีการใช้กลวิธีการแปลความมากที่สุดเป็นเพราะการตั้งชื่อภาพยนตร์ในภาษาต้นฉบับนั้นมักจะเป็นการตั้งชื่อจากเนื้อเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *จักรกลอัจฉริยะ (A.I. Artificial Intelligence)* ที่เป็นเรื่องราวของหุ่นยนต์เด็กผู้ชายที่ถูกสร้างขึ้นมาให้มีความรู้สึกและความคิดใกล้เคียงกับมนุษย์ทุกอย่าง ซึ่งจักรกลอัจฉริยะในชื่อภาพยนตร์ก็สื่อถึงเด็กผู้ชายคนดังกล่าว โดยจะเห็นได้ว่าการตั้งชื่อภาพยนตร์ว่า *Artificial Intelligence* โดยอิงจากลักษณะของตัวละครหรือเนื้อเรื่องของภาพยนตร์นั้น หากใช้วิธีการแปลความก็จะสามารถทำให้ผู้รับสารสามารถทราบถึงข้อมูลเพิ่มเติมของภาพยนตร์ได้ เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง *ทะลุโลกหลุดจักรวาล (Lost in Space)* ดังเช่นตัวอย่างของหน้าปกภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 12 โดยเป็นเรื่องราวของครอบครัวหนึ่งที่ได้รับภารกิจให้ออกไปหาที่อยู่อาศัยใหม่บนดาวดวงใหม่นอกโลก เนื่องจากมีการก่อกบฏบนโลกที่พวกเขาอาศัยอยู่ในขณะนั้น ซึ่งชื่อเรื่องในภาษาต้นฉบับนั้นสะท้อนถึงเนื้อเรื่องของภาพยนตร์จากการเดินทางทะลุหรือหลุดจากโลก หรือจักรวาลออกไป ดังนั้นการแปลงชื่อเรื่องดังกล่าวโดยกลวิธีการแปลความก็สามารถทำให้ผู้รับสารได้รับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวบทได้อย่างเพียงพอ จึงอาจเป็นสาเหตุให้กลวิธีที่นิยมใช้มากที่สุดในยุคแรกคือกลวิธีการแปลความ



รูปภาพที่ 12. ทะเลโลกหลุดจักรวาล ("ทะเลโลกหลุดจักรวาล", 2541)

ในขณะที่ในยุคหลังนั้น กลวิธีในการแปลที่ใช้มากที่สุดคือกลวิธีการทับศัพท์ โดยหากจำแนกการทับศัพท์ออกเป็นกรการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความ และการทับศัพท์แบบเสริมความภาษาไทยแล้ว ในยุคแรกนั้นมีการใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบไม่เสริมความเพียงร้อยละ 33.33 ในขณะที่ในยุคหลังมีการใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบไม่เสริมความเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 40 แม้ว่าแนวโน้มในการแปลแบบทับศัพท์โดยไม่เสริมความจะเพิ่มขึ้น แต่สัดส่วนโดยส่วนมากจะเป็นการแปลทับศัพท์โดยการขยายความเพิ่มเติมมากกว่าการทับศัพท์โดยไม่เสริมความ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าอาจเป็นเพราะชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัยในยุคหลังมักตั้งจากชื่อเฉพาะ ดังนั้นเพื่อเป็นการรักษาขนบต้นทางไว้ จึงมีการแปลด้วยการทับศัพท์ แต่ก็ยังมีการขยายความเพิ่มเติม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *อินเทอร์สแตลลาร์* *ทะยานดาวสู่โลก* (*Interstellar*) หรือภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ มาร์เซียน กู้ตาย 140 ล้านไมล์* (*The Martian*) ดังเช่นตัวอย่างของหน้าปกภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 13



รูปภาพที่ 13. เดอะ มาร์เซียน กู้ตาย 140 ล้านไมล์ ("เดอะ มาร์เซียน กู้ตาย 140 ล้านไมล์", 2558)

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความในยุคหลังนั้นก็ยังคงพบได้เช่นกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *แอดวานเทจัส (Advantageous)* ซึ่งเป็นภาพยนตร์ในช่วงพ.ศ. 2556-2563 ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้เป็นภาพยนตร์แฟรนไชส์หรือ ภาพยนตร์เรื่องย่อยที่สร้างมาจาก ภาพยนตร์เรื่องหลักใดๆ แต่มีการใช้วิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความเพิ่มเติม ผู้วิจัยคาดว่าอาจเป็นเพราะในยุคหลังนั้นผู้คนส่วนมากเคยชินกับชื่อภาพยนตร์แบบทับศัพท์มากขึ้นกว่าเดิม และ ผู้คนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้น นอกจากนี้เนื่องจากปัจจุบันบริบทมีหลากหลายยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้ชมอาจสามารถทราบถึงรายละเอียดหรือข้อมูลเพิ่มเติมของภาพยนตร์ดังกล่าวจากบริบทอื่นๆ ได้ เช่น เรื่องย่อ ภาพยนตร์ หรือตัวอย่างภาพยนตร์ เป็นต้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปว่าในยุคหลัง ขนบของการแปลภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัยมีแนวโน้มที่จะประนีประนอมในการเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง ซึ่งสะท้อนในการใช้ กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือเสริมความเพิ่มเติม โดยพิจารณาจากการใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยการเพิ่มชื่อรองหรือเสริมความเพิ่มเติมมากที่สุดในยุคหลัง และมีการใช้กลวิธีการแปล ความและตั้งชื่อใหม่น้อยลงในยุคหลัง ทั้งนี้อาจเป็นสาเหตุเพราะผู้แปลเองต้องการรักษาชื่อภาพยนตร์ ที่เป็นชื่อเฉพาะของภาพยนตร์แต่ละเรื่องไว้ จึงอาจเลือกใช้วิธีการแปลแบบทับศัพท์ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากผู้แปลเองก็ยังคงต้องการรักษาผู้ชมที่ไม่รู้ภาษาอังกฤษ และต้องการเข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่ไม่รู้ ภาษาอังกฤษด้วยเช่นกัน นอกจากนี้อาจเป็นไปได้ว่าผู้แปลชื่อภาพยนตร์ดังกล่าวต้องการที่จะดึงดูด

ขายของภาพยนตร์ออกมาเพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจ ดังนั้นการตั้งเนื้อหาของภาพยนตร์ออกมาก็อาจเป็นการช่วยดึงดูดขายของภาพยนตร์ดังกล่าวออกมาได้ เมื่อผู้ชมทราบถึงใจความสำคัญของภาพยนตร์ผ่านชื่อเรื่อง ก็อาจทำให้ตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์ดังกล่าว ดังนั้นจึงมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติมจากการแปลแบบทับศัพท์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *อินเทอร์สเทลลาร์ ทะยานดาวกู่โลก (Interstellar)* ดังตัวอย่างในรูปภาพที่ 14 ซึ่งใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์คำว่า *Interstellar* และมีการเสริมความเพิ่มเติมโดยใช้กลุ่มคำว่า *ทะยานดาวกู่โลก* เพื่อเป็นการสะท้อนเนื้อเรื่องเนื่องจากภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นเรื่องของเกี่ยวกับวิศวกรหนุ่มที่ต้องเข้าร่วมภารกิจในการเดินทางไปยังอวกาศเพื่อนค้นหาที่อยู่อาศัยใหม่ให้กับมนุษย์



รูปภาพที่ 14. อินเทอร์สเทลลาร์ ทะยานดาวกู่โลก ("อินเทอร์สเทลลาร์ ทะยานดาวกู่โลก", 2557)

1.4 การวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลก สำหรับแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลกโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 จากกราฟในบทที่ 3 จะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีการแปลความ

มากจากเดิมที่ในช่วงปีก่อนไม่มีการใช้กลวิธีการแปลความเลยโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีการใช้กลวิธีการแปลความเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 33.33 ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการทับศัพท์และการตั้งชื่อใหม่น้อยลง โดยเปรียบเทียบระหว่างช่วงพ.ศ. 2541-2555 และช่วงพ.ศ. 2556-2563 มีการใช้กลวิธีการทับศัพท์ลดลงจากร้อยละ 40.00 เป็นร้อยละ 33.33 และมีการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่น้อยลง จากร้อยละ 60.00 เป็นร้อยละ 33.33 โดยสรุปแล้วกลวิธีที่ใช้มากที่สุดในยุคแรกคือกลวิธีการตั้งชื่อใหม่ ในขณะที่กลวิธีที่ยุคหลังมีการแปลชื่อภาพยนตร์โดยใช้วิธีการทั้ง 3 แบบในสัดส่วนที่เท่ากันคือร้อยละ 33.33 โดยผู้วิจัยคาดว่าในยุคแรกที่กลวิธีการตั้งชื่อใหม่นิยมใช้มากที่สุดนั้นอาจเป็นเพราะภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลกจำเป็นต้องมีชื่อแปลที่สามารถสื่อหรือสะท้อนให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงลักษณะความเป็นภาพยนตร์ดังกล่าวได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *มะนาวต่างดึก มนุษย์ต่างมีน (Paul)* เนื่องจากชื่อภาพยนตร์ในภาษาต้นฉบับนั้นเป็นชื่อเฉพาะคือ Paul หากใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์หรือแปลความอาจทำให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าใจลักษณะของภาพยนตร์หรือบริบทอื่นๆได้ ดังนั้นการตั้งชื่อใหม่โดยสะท้อนเนื้อหา ซึ่งเนื้อเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องราวของชายหนุ่มสองคนผู้คลั่งคลุ้มมนุษย์ต่างดาว กลับได้มาเจอและช่วยเหลือมนุษย์ต่างดาวที่หลงมาจากรยานแม่เสียเอง จะเห็นได้ว่านอกจากการสะท้อนเนื้อหาของภาพยนตร์ไว้ในชื่อแปลแล้ว การเล่นเสียงระหว่างคำว่า ต่างดึก และ มนุษย์ รวมถึงการเลือกใช้คำว่าดึกนั้นสามารถช่วยสื่อถึงลักษณะความเป็นกันเอง ไม่จริงจัง ซึ่งเป็นลักษณะของภาพยนตร์ตลก นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าหากใช้การแปลแบบทับศัพท์คือแปลความ อาจไม่สามารถสะท้อนมุกตลกหรือลักษณะความเป็นภาพยนตร์ตลกไว้ได้ สำหรับในยุคหลังนั้น มีการใช้กลวิธีการทับศัพท์ การแปลความ และการตั้งชื่อใหม่ในอัตราส่วนที่เท่ากัน โดยผู้วิจัยคาดว่าสาเหตุอาจเป็นเพราะในช่วงหลัง ผู้คนเริ่มคุ้นชินกับชื่อทับศัพท์หรือการไม่แปลแล้ว รวมถึงมีความรู้ด้านภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงไม่แปลกที่ในยุคหลังก็มีการใช้กลวิธีการทับศัพท์เช่นกัน สำหรับกลวิธีการแปลความนั้นไม่พบในยุคแรกเลย แต่กลับมาพบในยุคที่สอง ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าอาจเป็นเพราะชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลกในยุคหลังเริ่มมีการตั้งชื่อจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์หรือลักษณะในภาพยนตร์ ดังนั้นแล้วการใช้กลวิธีการแปลความก็อาจเพียงพอในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวบทต่อผู้ชม เช่น *มนุษย์ย่อไซส์ (Downsizing)* ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการคิดค้นกลวิธีในการย่อไซส์มนุษย์เพื่อลดปัญหาหากประชากรล้นโลก โดยคำว่า Downsize สื่อถึงการลดขนาดลง ซึ่งชื่อเรื่องดังกล่าวได้ทำหน้าที่สะท้อนเนื้อหาของภาพยนตร์ โดยผู้แปลได้เลือกแปลโดยเสริมคำว่า มนุษย์ จึงได้ชื่อภาพยนตร์ว่า มนุษย์ย่อไซส์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปว่าจากลักษณะการตั้งชื่อภาพยนตร์ในภาษาต้นฉบับที่ตั้งชื่อจากเนื้อหาของภาพยนตร์ในยุคหลัง ทำให้กลวิธีการแปลความนั้นเพียงพอในการสะท้อน

เนื้อหาของภาพยนตร์และดึงดูดผู้ชม ในยุคหลังจึงเริ่มมีการใช้กลวิธีการแปลความนั่นเอง สำหรับกลวิธีการทับศัพท์ในยุคหลังนั้น ผู้วิจัยพบว่ามีการใช้กลวิธีการทับศัพท์แบบไม่เสริมความเพิ่มเติม ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *สแนชเชอร์ (Snatchers)* ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าสาเหตุที่มีการแปลทับศัพท์เกิดขึ้นอาจเป็นเพราะในยุคหลังผู้คนรู้ภาษาอังกฤษกันมากขึ้นและคุ้นชินกับการแปลชื่อภาพยนตร์แบบทับศัพท์แล้ว นอกจากนี้เนื่องจากด้วยเทคโนโลยีต่างๆในปัจจุบัน ทำให้สามารถเข้าถึงบริบทอื่นๆนอกเหนือจากชื่อภาพยนตร์ได้อย่างง่ายดาย เช่น ตัวอย่างภาพยนตร์ เรื่องย่อภาพยนตร์ ที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้นจากสมาร์ตโฟนต่างๆ ดังนั้นการแปลชื่อแบบทับศัพท์อาจเพียงพอสำหรับในยุคหลัง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปว่าภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลกในยุคหลังนั้น มีการแปลโดยเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมปลายทาง ซึ่งสะท้อนจากการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่ เนื่องจากผู้วิจัยคาดว่าในการสะท้อนมุกตลกของภาพยนตร์เพียงชื่อภาพยนตร์ทับศัพท์หรือการแปลความโดยไม่มีการเสริมความใดๆอาจไม่เพียงพอ ซึ่งอาจเห็นได้จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *มะนาวต่างดัด มนุษย์ต่างมีน (Paul)* ดังตัวอย่างในรูปภาพที่ 15



รูปภาพที่ 15. มะนาวต่างดัด มนุษย์ต่างมีน ("มะนาวต่างดัด มนุษย์ต่างมีน", 2554)

1.5 การวิเคราะห์การเปลือชื่อภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวไซไฟ-โรแมนติก

สำหรับแนวโน้มในการเปลือชื่อภาพยนตร์แนวไซไฟ-โรแมนติกโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วง พ.ศ. 2541-2555 และช่วง พ.ศ. 2556-2563 หากอ้างอิงจากกราฟในบทที่ 3 จะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีการเปลือความมากขึ้นโดยเปรียบเทียบระหว่างช่วง พ.ศ. 2541-2555 และช่วง พ.ศ. 2556-2563 โดยมีสัดส่วนการใช้กลวิธีการเปลือความเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 25.00 เป็นร้อยละ 75.00 ในขณะที่มีการใช้กลวิธีการทับศัพท์และการตั้งชื่อใหม่น้อยลง โดยหากเปรียบเทียบระหว่างช่วง พ.ศ. 2541-2555 และช่วง พ.ศ. 2556-2563 การใช้กลวิธีการทับศัพท์ลดลงจากร้อยละ 50.00 เป็นร้อยละ 25 และกลวิธีการชื่อใหม่ลดลงจากร้อยละ 25.00 เป็น 0 โดยสรุปแล้ว ในยุคแรกนั้น กลวิธีที่ใช้มากที่สุดคือกลวิธีการทับศัพท์ ในขณะที่ยุคที่สองนั้น กลวิธีที่นิยมใช้มากที่สุดคือกลวิธีการเปลือความ และในยุคหลังจากนั้น ไม่มีการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่เลย โดยผู้วิจัยคาดว่าในยุคหลังที่มีการใช้กลวิธีการเปลือความมากขึ้นเนื่องจากการตั้งชื่อภาพยนตร์ในภาษาต้นทางนั้นเป็นการตั้งชื่อจากเนื้อหาหรือลักษณะของเนื้อเรื่อง ดังนั้นการเปลือความและเสริมความเพิ่มเติมก็เพียงพอในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวบทต่อผู้ชม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *รักเราห่างแค่ดาวอังคาร (The Space Between Us)* โดยเป็นเรื่องราวของเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่เกิดและโตบนดาวอังคาร แต่กลับตกหลุมรักผู้หญิงบนโลกผ่านทางโลกออนไลน์ ดังนั้นเขาจึงวางแผนมายังโลกเพื่อที่จะได้พบหญิงสาวคนนั้น โดยภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้กลวิธีการเปลือแบบเอาความ และมีการเสริมความเพิ่มเติม โดยชื่อภาพยนตร์ก็สะท้อนถึงความห่างไกลของคนทั้งคู่ด้วยคำว่าห่าง และดาวอังคาร นอกจากนี้คำว่าดาวอังคารยังชี้ให้เห็นถึงฉากหนึ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า การเปลือความนั้นสามารถสะท้อนความรู้สึกหรือโทนของเรื่องได้ดีกว่าการเปลือแบบอื่นๆ ซึ่งหากเป็นการเปลือแบบทับศัพท์ก็อาจทำให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของภาพยนตร์โรแมนติกที่ผู้แปลต้องการสื่อได้เลย โดยอาจสังเกตได้จากการใช้คำว่า รัก(ของ)เรา ในชื่อเปลือ และการใช้คำวิเศษณ์อย่างคำว่า แค่ ซึ่งแสดงถึงความรู้สึกที่ต้องการสื่อว่าระยะห่างนั้นไม่ได้มากมายนัก นอกจากนี้ ภาพยนตร์แนวไซไฟ-โรแมนติกอื่นๆ ในยุคหลังที่ใช้กลวิธีการเปลือความนั้นมักมีการใช้คำที่แสดงถึงความเป็นคู่กันหรือความรัก อย่างภาพยนตร์เรื่อง *คู่โดยสารพันล้านไมล์ (Passengers)* มีการสร้างคำใหม่คือ คู่โดยสาร หรือภาพยนตร์เรื่อง *รักไร้เสียง (Mute)* ที่มีการเปลือความโดยการขยายความคำว่า รัก ในส่วนของยุคหลังที่ไม่มีการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่นั้นอาจเป็นเพราะการใช้กลวิธีการเปลือความก็สามารถสะท้อนเนื้อเรื่องและดึงดูดผู้ชมได้ดีอยู่แล้ว และการทับศัพท์ก็เริ่มเป็นที่ยอมรับมากขึ้นแล้ว เนื่องมาจากโลกาภิวัตน์ที่ทำให้คนทั่วไปรู้ภาษาอังกฤษ และการเข้าถึงบริบทอื่นๆ ที่ง่ายดายขึ้น เช่น ผู้ชมสามารถเข้าถึงเว็บไซต์ไอเอ็มดีบีหรือเน็ตฟลิกซ์ ผ่านทาง

สมาร์ทโฟนต่างๆโดยง่ายตาย เพื่อค้นหาเรื่องย่อของภาพยนตร์ หรือตัวอย่างภาพยนตร์ จึงทำให้การตั้งชื่อแบบทับศัพท์เพียงพอต่อการสื่อสารกับผู้ชมแล้ว

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปว่าแนวโน้มในการแปลชื่อภาพยนตร์ในยุคหลังนั้นมีการแปลโดยเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมปลายทาง ซึ่งสะท้อนจากการใช้กลวิธีการแปลความ โดยในยุคหลังมีการใช้กลวิธีการแปลความมากขึ้น และมีการใช้กลวิธีการทับศัพท์น้อยลง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *คูโดยสารพันล้านไมล์ (Passengers)* ที่มีการแปลโดยการสร้างคำใหม่คือ คูโดยสาร และมีการเสริมความกลมกล่อมคำว่า พันล้านไมล์ เพื่อให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพยนตร์ ดังรูปภาพที่ 16



รูปภาพที่ 16. คูโดยสารพันล้านไมล์ ("คูโดยสารพันล้านไมล์", 2559)

สรุปแนวโน้มในการแปลที่สำคัญของแต่ละกลุ่มภาพยนตร์ประเภทย่อยมีดังนี้

1. กลุ่มภาพยนตร์ที่มีแนวโน้มของชนบในการแปลเคลื่อนเข้าหาวัฒนธรรมปลายทาง ได้แก่ กลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ตลกและไซไฟ-โรแมนติก ซึ่งจะสังเกตได้จากการใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่ในกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ตลก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *มะนาวต่างดัด มนุษย์ต่างถิ่น (Paul)* และ การใช้กลวิธีการแปลความโดยมีการเสริมความเพิ่มเติมในกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *คู่โดยสารพันล้านไมล์ (Passengers)*
2. กลุ่มภาพยนตร์ที่มีการประนีประนอมของชนบระหว่างแนวโน้มในการเคลื่อนเข้าหาวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง ได้แก่ กลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่น ไซไฟ-ระทึกขวัญ และ ไซไฟ-ผจญภัย โดยจะสะท้อนผ่านกลวิธีการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือเสริมความเพิ่มเติม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *แปซิฟิก रिम สงครามอสูรเหล็ก (Pacific Rim)* จากกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่น ภาพยนตร์เรื่อง *กราวิตี มฤตยูแรงโน้มถ่วง (Gravity)* จากกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญ และภาพยนตร์เรื่อง *อินเตอร์สเทลลาร์ ทะยานดาวคู่โลก (Interstella)* จากกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัย

2. การวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีของนอร์ดเรื่องหน้าที่ของชื่อเรื่อง

หากอ้างอิงจากทฤษฎีเรื่องหน้าที่ของชื่อเรื่องของนอร์ดที่ได้สรุปว่าหน้าที่หลักที่มีอยู่ในทุกชื่อเรื่อง คือ หน้าที่ในการจำแนก หน้าที่ในการบอกเกี่ยวกับตัวบท และหน้าที่ในการเตะตา ในขณะที่หน้าที่เฉพาะนั้น จะปรากฏในชื่อเรื่องบางชื่อหรือชื่อเรื่องบางชนิดเท่านั้น ไม่ต้องปรากฏทุกครั้ง ได้แก่ หน้าที่ในการบรรยายความ หน้าที่ในการแสดงท่าที และหน้าที่ในการเรียกร้องจูงใจ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์โดยแบ่งเป็นกลวิธีการจากกรอบที่ใช้ในบทที่ 3 ได้แก่ กลวิธีการทับศัพท์ กลวิธีการตั้งชื่อใหม่ และกลวิธีการแปลความ

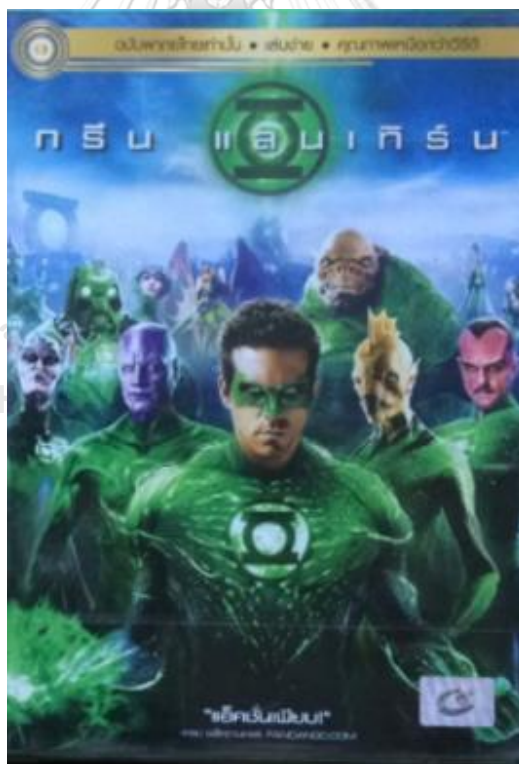
สำหรับการแปลชื่อภาพยนตร์ในกลุ่มใดก็ตามที่ มักพบทั้งหน้าที่หลัก ได้แก่ หน้าที่ในการจำแนก หน้าที่บอกเกี่ยวกับตัวบท และหน้าที่ในการเตะตาผู้อ่าน และหน้าที่เฉพาะ ได้แก่ หน้าที่ในการบรรยายความ หน้าที่ในการแสดงท่าที และหน้าที่ในการเรียกร้องจูงใจ ผู้วิจัยจะเริ่มจากการวิเคราะห์หน้าที่ในการจำแนก หน้าที่ในการบอกเกี่ยวกับตัวบท และหน้าที่ในการเตะตาผู้อ่าน ตามลำดับ

หน้าที่ในการจำแนก: หน้าที่ในการจำแนกของภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีหน้าที่ในการตั้งชื่อให้ภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถค้นหาภาพยนตร์ดังกล่าวได้ หน้าที่ในการจำแนกมักเป็นการตั้ง

ชื่อจากชื่อตัวละครหลักหรือลักษณะของตัวละครหลัก เช่น สำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-แอ็คชั่นในยุคแรก อาจสามารถสังเกตได้จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *กรีน แลนเทิร์น (Green Lantern)* ที่ตั้งชื่อภาพยนตร์จากยอตนมนุษย์ที่เป็นตัวละครหลักของภาพยนตร์ที่มีชื่อว่า กรีน แลนเทิร์น หรือภาพยนตร์เรื่อง *อวตาร (Avatar)* ที่ตั้งชื่อจากเนื้อหาของภาพยนตร์ เนื่องจากอวตารมีความหมายถึงร่างที่มีส่วนผสมทางพันธุกรรมของดีเอ็นเอมนุษย์และดีเอ็นเอจากสิ่งมีชีวิตบนดาวแพนโดรา โดยภาพยนตร์จะดำเนินเรื่องโดยตัวละครอวตารดังกล่าว สำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญอาจสามารถสังเกตได้จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *ดอนนี่ ดาร์โก (Donnie Darko)* ที่มีการตั้งชื่อภาพยนตร์จากตัวละครหลักในเรื่องที่มีชื่อว่า *ดอนนี่ ดาร์โก* หรือภาพยนตร์เรื่อง *โพรมิธีอัส (Prometheus)* ที่มีการตั้งชื่อจากชื่อยานในภาพยนตร์ และสำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-แอ็คชั่นในยุคหลัง อาจสามารถสังเกตได้จากภาพยนตร์เรื่อง *เอ็กซ์ทิงชัน (Extinction)* ซึ่ง Extinction มีความหมายว่า การสูญพันธุ์ โดยความหมายดังกล่าวสอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเอาชีวิตรอดของมนุษย์จากการสูญพันธุ์หลังจากมีสัตว์ประหลาดบุกโลก สำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัยในยุคแรก อาจสามารถสังเกตได้จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *ซูเปอร์แมน รีเทิร์น (Superman Returns)* ซึ่งตั้งชื่อภาพยนตร์จากตัวละครหลักที่มีชื่อว่า *ซูเปอร์แมน* หรือ *ภาพยนตร์เรื่อง สกายกัปตัน ฝ่าโลกอนาคต (Sky Captain and the World of Tomorrow)* ที่มีการตั้งชื่อภาพยนตร์จากตัวละครหลักที่มีชื่อว่า *สกายกัปตัน* สำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลกในยุคหลัง อาจสามารถสังเกตได้จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *สแนชเชอร์ (Snatchers)* โดยคำว่า Snatcher มีความหมายว่า ผู้ฉกฉวย หรือ ผู้คว้า ซึ่งอาจสื่อให้เห็นถึงเค้าโครงเรื่องของภาพยนตร์ที่ตัวละครเด็กผู้หญิงวัยรุ่นคนหนึ่งได้รับเชื้ออสุรกายจากการไปร่วมหลับนอนกับผู้ชายคนหนึ่ง ซึ่งหากผู้ชายคนนั้นนอนกับใครก็จะแพร่เชื้อดังกล่าวไปเรื่อยๆ ดังนั้นผู้วิจัยคาดว่าสแนชเชอร์น่าจะหมายถึงตัวละครเอกผู้ชายดังกล่าว ที่ฉกฉวยโอกาสไปร่วมหลับนอนกับผู้หญิงคนอื่น เพื่อจะแพร่เชื้อที่ตนเองได้รับมาต่อไป และสำหรับสำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-โรแมนติกในยุคหลัง อาจสามารถสังเกตได้จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *ออร์บิเตอร์ 9 (Orbiter 9)* โดยคำว่า *ออร์บิเตอร์ 9* หมายถึงชื่อยานอวกาศที่เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์เรื่องนี้ ออบิเตอร์ 9 เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องผู้หญิงคนหนึ่งที่อาศัยบนยานอวกาศ แล้วยานดังกล่าวเสีย จึงทำให้วิศวกรหนุ่มต้องมาช่วยซ่อมยานให้ จากนั้นทั้งคู่จึงมีความสัมพันธ์กัน แต่สุดท้ายเด็กผู้หญิงคนนั้นก็ได้พบกับความจริงว่าตัวเธอถูกโคลนนิ่งขึ้นมาเพื่อการทดลองเท่านั้น ดังนั้นจากตัวอย่างข้างต้นแล้ว จะเห็นได้ว่าชื่อเรื่องดังกล่าวได้ทำหน้าที่ในการจำแนกโดยอาจใช้เป็นชื่อเฉพาะหรือชื่อของตัวละครหรือสิ่งของในภาพยนตร์ ชื่อดังกล่าวทำให้ผู้ชมสามารถแยกแยะภาพยนตร์ดังกล่าวออกจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆได้

นอกจากนี้หน้าที่ในการจำแนกยังมีความสำคัญในแง่การปกป้องลิขสิทธิ์ของชื่อเรื่อง เนื่องจากในปัจจุบันภาพยนตร์ต่างๆแพร่หลายมากขึ้น ดังนั้นการตั้งชื่อจึงจำเป็นต้องจำแนกความแตกต่างให้เห็นอย่างเด่นชัด

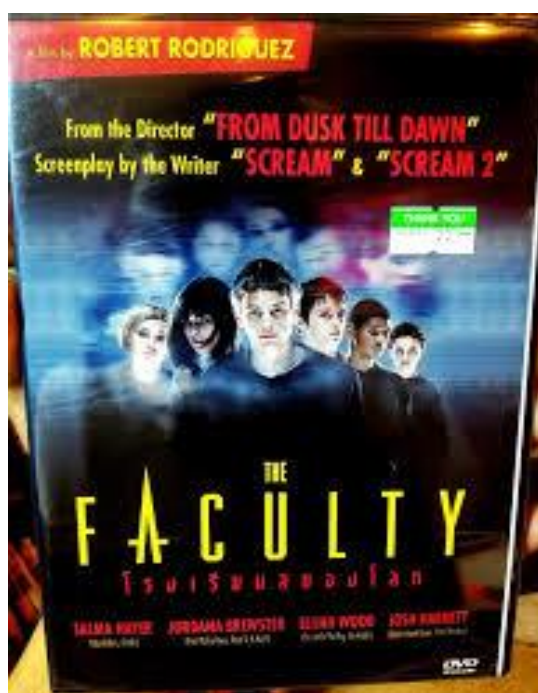
หน้าที่ในการบอกเกี่ยวกับตัวบท: หน้าที่บอกเกี่ยวกับตัวบทสามารถทราบได้จากการระบุประเภทของภาพยนตร์ หรือปริบทอื่นๆของภาพยนตร์ เช่น ปกภาพยนตร์ โปสเตอร์ภาพยนตร์ หรือคำวิจารณ์ภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์แต่ละประเภทก็จะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป เช่น ภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่นก็จะมีลักษณะเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอนาคตและวิทยาศาสตร์ รวมถึงการดำเนินเรื่องจะเกี่ยวข้องกับการต่อสู้ การยิงปืน ส่วนของปกภาพยนตร์อาจใช้สีโทนเข้ม และอาจมีการแสดงออกถึงลักษณะการต่อสู้ของความเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น เช่น รูปตัวละครบนหน้าปกที่อยู่ในท่าทางพร้อมต่อสู้ ดังตัวอย่างปกภาพยนตร์เรื่อง *กรีน แลนเทิร์น* ซึ่งเป็นภาพยนตร์ในยุคแรก โดยมีตัวอย่างหน้าปกภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 17



รูปภาพที่ 17. กรีน แลนเทิร์น ("กรีน แลนเทิร์น", 2554)

สำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญ นอกจากปกภาพยนตร์อาจใช้สีเข้ม เช่น ดำ น้ำเงิน แสดงให้เห็นถึงลักษณะของความลึกลับของภาพยนตร์ไซไฟ ปกภาพยนตร์มักแสดงออกถึงลักษณะ

ความน่ากลัว ความสยองขวัญ สำหรับหน้าที่ในการเตะตาผู้ชมนั้นอาจสามารถสังเกตได้จากลักษณะของชื่อเรื่องที่ปรากฏบนปกภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *โรงเรียนสยองขวัญ (The Faculty)* ที่มีการใช้หน้าปกภาพยนตร์โทนสีดำและสีน้ำเงินเข้ม และชื่อภาษาอังกฤษที่มีการเน้นตัวอักษรตัว A ให้แตกต่างจากตัวอักษรอื่นๆ ในขณะที่ชื่อแปลภาษาไทยบนหน้าปกฉบับแปลใช้ตัวอักษรสีแดง ซึ่งอาจทำให้เกิดความรู้สึกน่ากลัวต่อผู้ชม ดังที่ปรากฏบนปกภาพยนตร์เรื่อง *โรงเรียนสยองโลก รูปภาพที่ 18*



รูปภาพที่ 18. โรงเรียนสยองโลก ("โรงเรียนสยองโลก", 2541)

สำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัย ปกภาพยนตร์อาจใช้สีเข้ม เช่น ดำ น้ำเงิน หรือเขียว ซึ่งสื่อให้เห็นถึงลักษณะของความลึกลับของภาพยนตร์ไซไฟ และมักมีการแสดงออกถึงลักษณะของการเดินทางตามแบบฉบับความเป็นภาพยนตร์ผจญภัย เช่น พื้นหลังอาจเป็นฉากของสถานที่แปลกใหม่อย่างอวกาศ หรือดาวเคราะห์ดวงอื่นๆ ดังเช่นตัวอย่างหน้าปกภาพยนตร์เรื่อง *สกายกัปตัน ฝ่าโลกอนาคต (Sky Captain and the World of Tomorrow)* ที่มีฉากหลังของภาพยนตร์จะปรากฏให้เห็นถึงลักษณะของดาวดวงอื่นที่อาจไม่ใช่โลก ดังที่ปรากฏบนปกภาพยนตร์เรื่อง *สกายกัปตัน ฝ่าโลกอนาคต* ในรูปภาพที่ 19



รูปภาพที่ 19. สกายกัปตัน ฝ่าโลกอนาคต ("สกายกัปตัน ฝ่าโลกอนาคต", 2547)

สำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลก ปกภาพยนตร์หรือโปสเตอร์ภาพยนตร์มักใช้สีโทนอ่อนสดใส เพื่อสื่อถึงความเบาสมองตามแบบฉบับความเป็นภาพยนตร์ แต่เนื้อหาของภาพยนตร์ก็จะมี ความเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ และเงื่อนไขที่ตรงข้ามกับความจริงในปัจจุบันอยู่ด้วย ดังเช่นตัวอย่าง หน้าปกภาพยนตร์เรื่อง มนุษย์ย่อไซส์ (Downsizing) ที่เป็นรูปผู้ชายกำลังโดนวัดขนาดจากสายวัด ซึ่ง ของสายวัดนั้นเล็กมาก จากรูปคือผู้ชายดังกล่าวมีความสูงเพียงประมาณ 5 นิ้ว จะเห็นว่าโปสเตอร์ ภาพยนตร์ดังกล่าวทำหน้าที่เตะตาผู้ชมได้ดีด้วยรูปภาพที่เป็นอวัจนภาษา ดังรูปภาพที่ 20



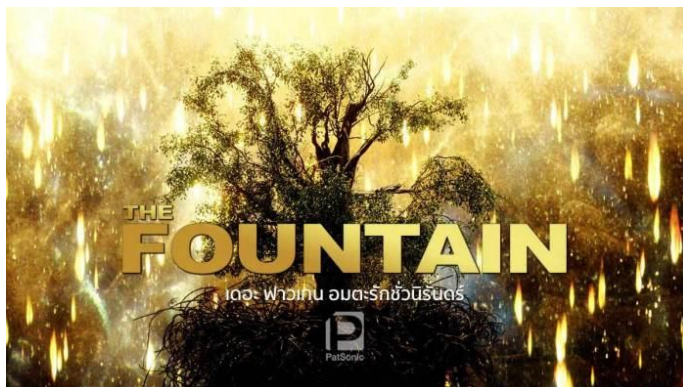
รูปภาพที่ 20. มนุษย์ย่อไซส์ ("มนุษย์ย่อไซส์", 2560)

สำหรับภาพยนตร์แนวไซไฟ-โรแมนติค ภาพยนตร์แนวนี้มักใช้รูปภาพที่สื่อให้เห็นถึงลักษณะที่ปรากฏในภาพยนตร์หรือฉากหลังในภาพยนตร์ ดังที่ปรากฏบนปกภาพยนตร์เรื่อง *ออบิเตอร์ 9* ในรูปภาพที่ 21 ซึ่งภาพยนตร์เรื่องออบิเตอร์มีฉากหลังเป็นยานอวกาศ และตัวละครในโปสเตอร์ก็มีลักษณะคล้ายกับว่าสวมชุดอวกาศอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับฉากหลังและเนื้อเรื่อง และรูปภาพที่ 22 ซึ่งเป็นโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ ฟาว์เทน อมตะรักชั่วนิรันดร์ (The Fountain)* ซึ่งจะเห็นได้ว่าในรูปเป็นสถานที่ของน้ำพุเยาวิวย โดยน้ำพุเยาวิวยดังกล่าวเป็นฉากหลังฉากหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้

CHULALONGKORN UNIVERSITY



รูปภาพที่ 21. Orbiter 9 ("Orbiter 9", 2017)



รูปภาพที่ 22. The Fountain ("The Fountain ", 2006)

หน้าที่ในการเตะตา: หน้าที่ในการเตะตาทำหน้าที่ในการเชิญชวนผู้ชม หน้าที่นี้สามารถสังเกตได้จากการใช้ชื่อเรื่องที่สั้น กระชับและได้ใจความ ตรงตามชนบในวัฒนธรรมปลายทาง และการจัดรูปแบบบนปกภาพยนตร์ให้เหมาะสมและน่าสนใจ สำหรับกลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความนั้น ชื่อเรื่องอาจไม่เป็นไปตามชนบในวัฒนธรรมไทย เนื่องจากเป็นการทับศัพท์ภาษาอังกฤษ แต่สำหรับการจัดวางหน้าปกเพื่อการเตะตา ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบการจัดวางหน้าปกของภาพยนตร์แต่ละชนิดอาจไม่ได้มีความแตกต่างได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยตำแหน่งชื่อภาพยนตร์มักมีการวางให้เหมาะสมกับรูปภาพบนปกภาพยนตร์ ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ดังเช่น รูปภาพที่ 17 หน้าปกภาพยนตร์เรื่อง *กรีน แลนเทิร์น* ชื่อภาพยนตร์จะวางอยู่ตำแหน่งด้านบนของปกภาพยนตร์ รูปภาพที่ 18 หน้าปกภาพยนตร์เรื่อง *โรงเรียนสยองโลก* ชื่อภาพยนตร์จะวางอยู่ตำแหน่งด้านล่างของปกภาพยนตร์ เช่นเดียวกับหน้าปกภาพยนตร์เรื่อง *ออบิเตออร์ 9* ชื่อภาพยนตร์จะวางอยู่ตำแหน่งด้านล่างของปกภาพยนตร์เช่นกัน

สำหรับหน้าที่เฉพาะ ผู้วิจัยพบว่าในการแปลชื่อภาพยนตร์ทุกกลุ่มนั้น หน้าที่เฉพาะที่พบมักเป็นหน้าที่ในการบรรยายความและหน้าที่ในการจูงใจ ซึ่งผู้วิจัยจะอธิบายในลำดับต่อไป

หน้าที่ในการบรรยายความ: หน้าที่บรรยายความจะทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเรื่อง สามารถพบได้ทั้งในชื่อภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการแปลแบบทับศัพท์ แปลความ และตั้งชื่อใหม่ เช่น ภาพยนตร์จากยุคแรกเรื่อง *เอ็กซ์ เม็น ศักมมนุษย์พลังเหนือโลก (X-Men)* จะเห็นได้ว่าชื่อภาพยนตร์ต้นฉบับมีเฉพาะชื่อเรื่องหลัก ไม่มีชื่อเรื่องรอง แต่ชื่อแปลภาพยนตร์กลับมีการแปลโดยทับศัพท์ และมีการขยายความเพิ่มเติมด้วยการบอกเล่าเนื้อหาของภาพยนตร์ โดยใช้วลีที่ว่า *ศักมมนุษย์พลังเหนือโลก*

หรือภาพยนตร์เรื่อง *เกมล่าเกม (The Hunger Game)* โดยชื่อแปลภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่ในการบรรยายความด้วยการสะท้อนถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเกมที่ผู้เข้าร่วมเล่นเกมต้องเอาชีวิตรอดจากการล่าของฝ่ายอื่น เนื่องจากผู้ชนะมีเพียงทีมเดียวเท่านั้น

หน้าที่ในการจูงใจ: หน้าที่ในการจูงใจจะทำหน้าที่สานต่อการติดต่อกับผู้รับสารที่หน้าที่เตะตาได้ปูทางไว้แล้ว หน้าที่เตะตาทำให้ผู้ชมได้รับรู้ว่ามีภาพยนตร์เรื่องนั้นอยู่ แต่หน้าที่ในการจูงใจจะทำหน้าที่ต่อเพื่อให้ผู้ชมอยากรับชมภาพยนตร์ดังกล่าว หน้าที่ในการเรียกร้องจูงใจสามารถเห็นได้จากการแปลชื่อโดยการใช้นำสัมผัสระหว่างคำ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *คุณโดยสารพันล้านไมล์ (Passengers)* จะเห็นว่าชื่อแปลดังกล่าวได้มีการเสริมความคำว่าพันล้านไมล์ และเลือกแปลโดยใช้คำว่าคุณโดยสาร แทนคำว่า ผู้โดยสาร หรือภาพยนตร์จากยุคแรก เรื่อง *นักบวชฆ่าไม่ต้องบวช (Equilibrium)* ที่มีการใช้คำซ้ำคือคำว่า บวช หรือภาพยนตร์เรื่อง *มะนาวต่างตุ๊ด มนุษย์ต่างมีน (Paul)* ที่มีการเล่นคำโดยใช้สัมผัสสระ สังเกตได้จากคำว่า ต่างตุ๊ด และมนุษย์ ทำให้ชื่อเรื่องดูน่าสนใจและไหลลื่น หรือภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ ฟาวเทน อมตะรักชั่วนิรันดร์ (The Fountain)* ที่ได้ทำหน้าที่ในการจูงใจโดยการใช้คำที่แสดงความรู้สึกออกมาอย่างเด่นชัด สังเกตได้จากคำว่า อมตะ และชั่วนิรันดร์

โดยสรุปแล้วผู้วิจัยพบว่าในกลุ่มภาพยนตร์ที่มีกลวิธีการแปลชื่อเรื่องที่โดดเด่นต่างกันไป นั่น ความสำคัญในหน้าที่ของชื่อเรื่องในแต่ละกลุ่มก็จะแตกต่างกันออกไปด้วย เช่น หากในกลุ่มภาพยนตร์ที่มีกลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความเพิ่มเติมโดดเด่น หน้าที่ในการจำแนกจะมีความสำคัญมาก เนื่องจากชื่อแปลภาพยนตร์มักเป็นการทับศัพท์จากการตั้งชื่อเรื่องด้วยชื่อตัวละครหลัก ลักษณะเฉพาะหรือฉากในภาพยนตร์ที่เป็นตัวหมาย (Signifier) ให้ผู้ชมรับรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์นั้น แต่หากในกลุ่มภาพยนตร์ที่มีการใช้กลวิธีการแปลความ การตั้งชื่อใหม่ หรือการทับศัพท์โดยการเพิ่มชื่อรองหรือเสริมความเพิ่มเติมอย่างโดดเด่นนั้น หน้าที่ที่สำคัญจะเป็นหน้าที่ในการบรรยายความ เนื่องจากชื่อแปลภาพยนตร์ด้วยกลวิธีการดังกล่าวมักมีการบรรยายเนื้อหาของภาพยนตร์สะท้อนอยู่ในชื่อเรื่อง และหากเป็นการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความ หน้าที่ในการจำแนกก็มีความสำคัญด้วยเช่นกัน เพราะมักเป็นการทับศัพท์จากชื่อภาพยนตร์ที่มีการตั้งชื่อจากตัวละครหลัก ลักษณะเฉพาะหรือฉากในภาพยนตร์ร่วมกับการบรรยายความเพิ่มเติม

3. การวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีชื่อเรื่องของฌองแนตต์

ในส่วนของทฤษฎีการตั้งชื่อเรื่องของฌองแนตต์ที่ได้จำแนกประเภทของชื่อเรื่องออกเป็นชื่อเรื่องหลัก ชื่อเรื่องรอง และประเภทของตัวบท หากนำมาวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์แล้ว สำหรับ

การแปลแบบทับศัพท์ จะสามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภท ได้แก่ การทับศัพท์โดยไม่มีเสริมความภาษาไทย และการทับศัพท์โดยการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เวน่อม (Venom)* หรือ ภาพยนตร์เรื่อง *โซอี้ (Zoey)* จะเป็นการแปลแบบทับศัพท์โดยที่ไม่มีเสริมความใดๆเพิ่มเติม ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง *กราวิตี มฤตยูแรงโน้มถ่วง (Gravity)* จะมีการขยายความเพิ่มเติมด้วยวลีที่ว่า *มฤตยูแรงโน้มถ่วง* แม้คำว่า *gravity* จะมีความหมายถึง แรงโน้มถ่วง เท่านั้นก็ตาม แต่ผู้แปลได้แปลโดยการเสริมความเพื่อบอกรายละเอียดของเนื้อหาภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นเรื่องราวของวิศวกรผู้เข้าร่วมภารกิจกระสวยอวกาศเป็นครั้งแรกเพื่อทำภารกิจซ่อมบำรุงกล้องโทรทัศน์ แต่ระหว่างการดำเนินการภารกิจกลับเกิดอุบัติเหตุจากขยะอวกาศที่เกิดจากการยิงทำลายดาวเทียมของรัสเซีย ซึ่งคำว่ามฤตยูอาจสื่อถึงสถานการณ์อันตรายที่ตัวละครต้องพบเจอ หรือภาพยนตร์เรื่อง *มอร์แกน ยีนมรณะ (Morgan)* ที่ชื่อแปลมีการเพิ่มชื่อรองโดยการขยายความเพิ่มเติมด้วยวลีที่ว่า *ยีนมรณะ* โดยเรื่องราวดังกล่าวเป็นเรื่องราวของเด็กผู้หญิงชื่อมอร์แกนที่ถูกสร้างจากการดัดแปลงสารพันธุกรรม (Gene) มอร์แกนมีอายุ 5 ขวบ แต่หลังจากเจอนักวิทยาศาสตร์ พฤติกรรมของเธอก็เปลี่ยนไป ทำให้เธอเริ่มลงมือฆ่านักวิทยาศาสตร์หลายคน ซึ่งนั่นอาจเป็นที่มาของการเลือกแปลโดยใช้คำว่า *มรณะ* สำหรับการแปลชื่อภาพยนตร์ด้วยกลวิธีอื่นๆ ได้แก่ การตั้งชื่อใหม่และการแปลความ หากพิจารณาเพียงชื่อเรื่อง ผู้แปลพบว่าชื่อแปลมักไม่มีการเพิ่มชื่อรองใดๆ หากเป็นการตั้งชื่อใหม่ ก็มักจะใช้ชื่อใหม่ที่ตั้งเป็นชื่อเรื่องหลักไปเลย และหากเป็นการแปลความ ก็มักจะใช้ชื่อที่แปลความจากต้นฉบับเป็นชื่อเรื่องใหม่เลย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เลื้อยทะเลวง 20,000 โยชน์ (Deep Rising)* จะเห็นว่าชื่อแปลภาพยนตร์ไม่มีการใช้ชื่อรองใดๆ มีเพียงชื่อหลัก คือ *เลื้อยทะเลวง 20,000 โยชน์* เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง *สัญญาณสยองโลก (Signs)* ชื่อแปลก็จะมีเพียงชื่อหลัก คือ *สัญญาณสยองโลก* และไม่มีการเพิ่มชื่อรองใดๆ

อย่างไรก็ตามกรณีข้างต้นเป็นการพิจารณาเพียงชื่อภาพยนตร์โดยไม่มีพิจารณาปกภาพยนตร์หรือโปสเตอร์ภาพยนตร์ประกอบ ผู้วิจัยพบว่าหากสังเกตปกภาพยนตร์แล้ว ภาพยนตร์ส่วนมากมักคงไว้ซึ่งชื่อในภาษาต้นฉบับด้วย ไม่ได้ระบุเพียงชื่อในภาษาปลายทางหรือภาษาไทย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

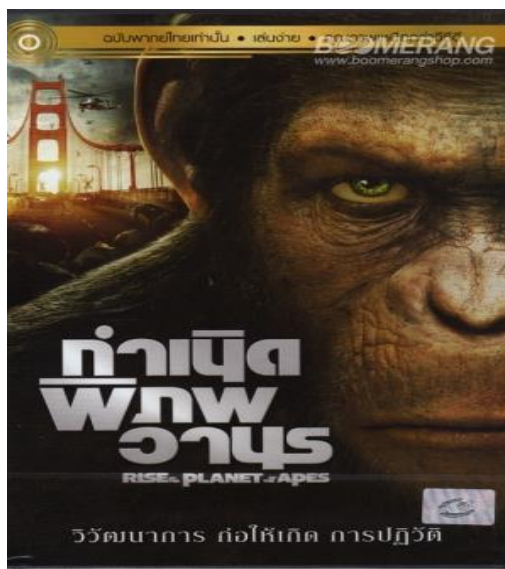


รูปภาพที่ 23. Total Recall ("Total Recall", 2012) รูปภาพที่ 24. คนทะลุมโลก ("คนทะลุมโลก", 2555)

จากปกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *คนทะลุมโลก* จะเห็นว่าชื่อเรื่องหลักของภาพยนตร์ต้นฉบับ ในรูปภาพ 23 คือ Total Recall ในขณะที่หน้าปกภาพยนตร์ฉบับแปล ชื่อเรื่องหลักของภาพยนตร์ จะมีทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย โดยการใช้อักษรภาษาอังกฤษ Total Recall ที่มีขนาดใหญ่กว่าชื่อภาษาไทย *คนทะลุมโลก* ซึ่งผู้วิจัยพบว่าหน้าปกภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักคงไว้ซึ่งชื่อในภาษาต้นฉบับด้วย ดังตัวอย่างในรูปภาพที่ 25 และ 26 ดังต่อไปนี้



รูปภาพที่ 25. Rise of the Planet of Apes ("Rise of the Planet of Apes ", 2010)



รูปภาพที่ 26. กำเนิดพิภพวานร ("กำเนิดพิภพวานร ", 2553) (ขวา)

จากรูปภาพที่ 25 และ 26 จะเห็นว่าหน้าปกภาพยนตร์ฉบับแปลมีการคงไว้ซึ่งชื่อในภาษาต้นฉบับด้วยและมีการแปลชื่อภาษาไทยเพิ่มเติม แต่ในตัวอย่างรูปภาพที่ 26 จะเห็นว่ามีการใช้ขนาดตัวอักษรของชื่อแปลภาษาไทยใหญ่กว่าชื่อในภาษาอังกฤษ ซึ่งแตกต่างจากรูปภาพที่ 25 แต่จะเห็นได้ว่าหน้าปกภาพยนตร์ฉบับแปลโดยส่วนใหญ่จะคงไว้ซึ่งชื่อภาษาอังกฤษด้วย แต่ก็มีบางกรณีที่ไม่เป็นเช่นนั้น โดยในบางกรณีหน้าปกภาพยนตร์อาจปรากฏเฉพาะภาษาปลายทางคือภาษาไทย ดังเช่นตัวอย่างหน้าปกภาพยนตร์เรื่อง *กรีน แลนเทิร์น* ในรูปภาพที่ 17 หรือภาพยนตร์เรื่อง *ดิ ไรส์ แลนด์ แท้กระทั่งแผ่นดินคนเหนือโลก (The Island)* ก็มีการใช้ชื่อภาพยนตร์ฉบับแปลเป็นภาษาไทยโดยไม่มีการคงไว้ซึ่งชื่อภาษาอังกฤษเช่นกัน ดังรูปภาพที่ 28 ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าอาจขึ้นกับแต่ละบริษัทที่ผลิตดีวีดีดังกล่าวและความเหมาะสมในการจัดวางตัวอักษรให้เหมาะสมกับรูปภาพประกอบบนปกภาพยนตร์



รูปภาพที่ 27. The Island ("The Island ", 2005) (ซ้าย)

รูปภาพที่ 28. ดิ ไอส์แลนด์ แหกกระห้้าแผนคนเหนือโลก ("ดิ ไอส์แลนด์ แหกกระห้้าแผนคนเหนือโลก", 2548) (ขวา)

4. การวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีปริบทของเอนเนตต์

หากนำทฤษฎีเรื่องปริบทของเอนเนตต์มาวิเคราะห์ จะเห็นว่าชื่อภาพยนตร์และชื่อแปลภาพยนตร์นั้นจัดเป็นปริบท เนื่องจากทั้งชื่อภาพยนตร์และชื่อแปลภาพยนตร์ต่างก็เป็นพื้นที่ที่สร้างขึ้นเพื่อตัวบท ซึ่งในที่นี้คือตัวภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้พิจารณาตัวบทฉบับแปลในสถานะเดียวกันกับตัวบทต้นฉบับ ดังนั้นชื่อภาพยนตร์จึงถือเป็นปริบทของตัวบทประเภทภาพยนตร์ สำหรับเจตจำนงของผู้เขียนที่เอนเนตต์ได้กล่าวถึงในการระบุถึงสถานะการเป็นปริบทนั้น ผู้วิจัยได้แยกเจตจำนงออกจากหน้าที่ของปริบท และพิจารณาปริบทจากหน้าที่เป็นหลักเพราะมีข้อจำกัดในการหาข้อมูลเกี่ยวกับการยอมรับของผู้สร้างภาพยนตร์ต่อภาพยนตร์ฉบับแปล ดังนั้นหากนำทฤษฎีเรื่องปริบทของเอนเนตต์เกี่ยวกับการจำแนกองค์ประกอบของปริบทโดยอาศัยตัวแปรต่างๆ จะสามารถวิเคราะห์การแปลชื่อภาพยนตร์ได้ดังนี้

1. ตัวแปรตำแหน่ง – ในที่นี้ผู้วิจัยพิจารณาภาพยนตร์ฉบับแปลในฐานะเดียวกับต้นฉบับ ดังนั้นชื่อแปลของภาพยนตร์แปลและหน้าปกภาพยนตร์จึงถือเป็นปริบทของตัวบทประเภทภาพยนตร์ และจัดเป็นปริบทภายในเนื่องจากมีตำแหน่งติดกับตัวบท ส่วนโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์นั้นจัดเป็นปริบทภายนอก ดังตัวอย่างในรูปภาพที่ 29 และ 30



รูปภาพที่ 29. Chappie ("Chappie ", 2015) (ซ้าย)

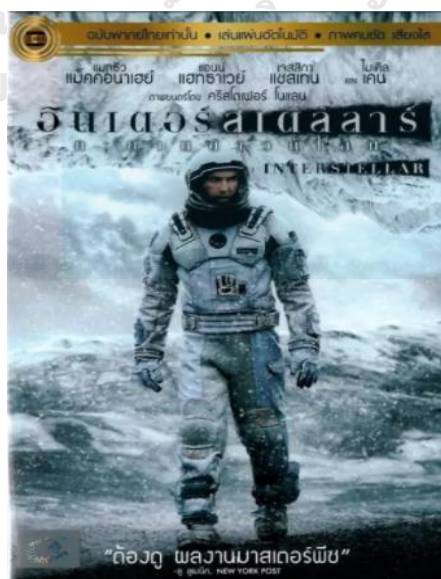
รูปภาพที่ 30. จักษกรกลเปลี่ยนโลก ("จักษกรกลเปลี่ยนโลก", 2558) (ขวา)

จากรูปภาพที่ 29 เป็นโปสเตอร์โฆษณาของภาพยนตร์เรื่อง *จักษกรกลเปลี่ยนโลก (Chappie)* ในขณะที่รูปภาพที่ 30 เป็นหน้าปกดีวีดี ปรียบทั้งสองประเภทจัดเป็นปรียบภายใน เพราะมีตำแหน่งอยู่รอบตัวภาพยนตร์ โดยชื่อภาพยนตร์ *จักษกรกลเปลี่ยนโลก (Chappie)* ทั้งชื่อแปลและชื่อในภาษาต้นฉบับก็จัดเป็นปรียบภายในเช่นกัน นอกจากนี้อาจสังเกตเห็นว่าในกรณีนี้ ปรียบประเภทโปสเตอร์ภาพยนตร์อาจให้รายละเอียดที่มากกว่า สังเกตจากการระบุคำโปรยว่า สงครามครั้งนี้จะตัดสินชะตาของมวลมนุษย และระบุวันกำหนดฉาย คือวันที่ 4 มีนาคม ในขณะที่ปรียบประเภทหน้าปกดีวีดีเรื่องจักษกรกลเปลี่ยนโลกไม่ได้มีการระบุคำโปรยเพิ่มเติม และไม่ได้มีการระบุวันฉายภาพยนตร์ เนื่องจากปรียบประเภทนี้จะเกิดขึ้นภายหลังภาพยนตร์ได้ฉายอย่างเป็นทางการไปแล้ว

2. ตัวแปรเวลา – เนื่องจากชื่อแปลภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมมาเป็นชื่อภาพยนตร์ที่ปรากฏบนปกดีวีดี ซึ่งจะมีการจัดทำและจำหน่ายหลังจากภาพยนตร์ต้นฉบับได้ฉายไปแล้ว ดังนั้นหากอิงจากแนวคิดของเมอแนตต์แล้ว ชื่อแปลภาพยนตร์ดังกล่าวจะจัดเป็นตัวแปรตามหลัง ในขณะที่โปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างข้างต้นนั้นจะจัดเป็นตัวแปรนำ ซึ่งในที่นี้เปรียบเทียบ

ปรับตั้งกล่าวกับภาพยนตร์ฉบับแปล เนื่องจากผู้วิจัยพิจารณาภาพยนตร์แปลในสถานะเทียบเท่ากับภาพยนตร์ในภาษาต้นฉบับ และหากใช้กรอบแนวคิดของแบตเซลเลอร์ที่นำตัวแปรเวลาของเมอแนตต์ไปประยุกต์ใช้ ชื่อภาพยนตร์จะจัดเป็นตัวแปรที่ปรากฏพร้อมกับตัวบทต้นฉบับ ในขณะที่ชื่อแปลภาพยนตร์จะจัดเป็นตัวแปรที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับตัวบทฉบับแปล และโปสเตอร์ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาจะจัดเป็นตัวแปรที่ปรากฏขึ้นก่อนตัวบทฉบับแปล โดยจากรูปภาพที่ 28 โปสเตอร์ภาพยนตร์นั้นเกิดก่อนภาพยนตร์จะเข้าฉาย ดังนั้นโปสเตอร์ภาพยนตร์ในตัวอย่างที่ 29 ตามแนวคิดของเมอแนตต์จะจัดเป็น ตัวแปรนำ และหน้าปกภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 30 จะจัดเป็นตัวแปรตามหลัง และหากอ้างอิงจากแนวคิดของแบตเซลเลอร์ โปสเตอร์ภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 29 จะจัดเป็นตัวแปรที่ปรากฏขึ้นก่อนตัวบทฉบับแปล (pre-TT) ในขณะที่หน้าปกภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 30 จะจัดเป็นตัวแปรที่ปรากฏขึ้นภายหลังตัวบทฉบับแปล (post-TT) ในขณะที่ชื่อภาพยนตร์ *จักรกลเปลี่ยนโลก (Chappie)* จะจัดเป็น ตัวแปรที่ปรากฏขึ้นพร้อมกับตัวบทฉบับแปล (with-TT)

3. ตัวแปรรูปแบบ – ชื่อภาพยนตร์และชื่อแปลภาพยนตร์จัดเป็นตัวแปรรูปแบบประเภทตัวหนังสือ ในขณะที่หน้าปกภาพยนตร์และโปสเตอร์ภาพยนตร์จะจัดเป็นตัวแปรรูปแบบประเภทกราฟิก ในขณะที่รูปแบบตัวอักษรของชื่อภาพยนตร์และชื่อแปลภาพยนตร์ที่ปรากฏในปกภาพยนตร์หรือโปสเตอร์ภาพยนตร์จะจัดเป็นตัวแปรรูปแบบประเภทตัวหนังสือ ในขณะที่การออกแบบตัวอักษรและวัสดุของภาพหน้าปกดีวีดีจะจัดเป็นตัวแปรรูปแบบประเภทวัสดุ ดังตัวอย่างในรูปภาพ 31



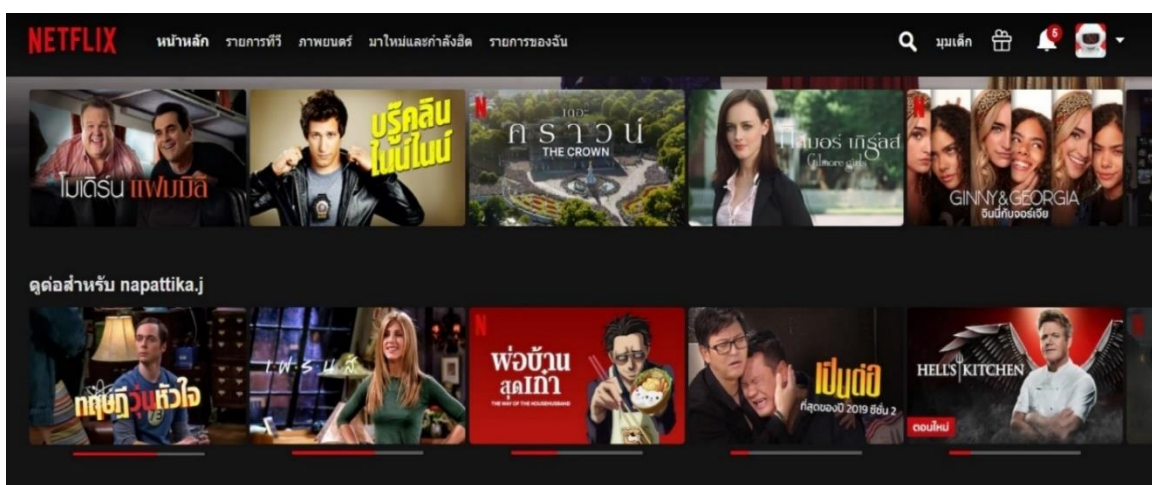
รูปภาพที่ 31. Interstella ("Interstella", 2014)

จากตัวอย่างในรูปภาพที่ 31 ซึ่งเป็นหน้าปกดีวีดีของภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นว่ารูปภาพของปกที่ประกอบด้วยผู้ชายที่กำลังเดิน และมีฉากหลังเป็นสถานที่ที่ดูหนาวเย็นนั้นจัดเป็นรูปแบบประเภทกราฟฟิก ในขณะที่รูปแบบตัวอักษรที่ระบุว่า อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวกัโกล (Interstella) หรือ คำโปรยและข้อความอื่นๆที่ปรากฏบนปกภาพยนตร์จะจัดเป็นตัวแปรรูปแบบประเภทตัวหนังสือ เช่นเดียวกับโปสเตอร์ภาพยนตร์ในรูปภาพที่ 32 รูปภาพทั้งหมดบนปกที่ประกอบไปด้วยวัตถุที่มีลักษณะคล้ายยานพาหนะ และคนใส่ชุดอวกาศจำนวน 3 คน รวมถึงฉากหลังที่ดูคล้ายน้ำทะเล รายละเอียดรูปภาพทั้งหมดจะจัดเป็น ตัวแปรรูปแบบประเภทกราฟฟิก ในขณะที่ข้อความอื่นๆ เช่น ชื่อเรื่อง อินเทอร์เน็ตสตาร์ และคำโปรยที่ระบุว่า *ก้าวต่อไปของมนุษยชาติที่จะเป็นที่สุดของความยิ่งใหญ่* รวมถึงวันที่กำหนดฉาย 6 พฤศจิกายน และรายชื่อนักแสดงนำ เช่น แมทธิว แม็คคอนาเฮย์ แอนน์ แฮททาเวย์ ฯลฯ และรายละเอียดอื่นๆที่เป็นตัวหนังสือทั้งหมดจะจัดเป็นตัวแปรรูปแบบประเภทตัวหนังสือ ส่วนการออกแบบตัวอักษรและวัสดุบนโปสเตอร์ภาพยนตร์จะจัดเป็นตัวแปรรูปแบบประเภทวัสดุ



รูปภาพที่ 32. อินเทอร์เน็ตสตาร์ ("อินเทอร์เน็ตสตาร์", 2557)

4. ตัวแปรปฏิบัติ – ชื่อภาพยนตร์และชื่อแพลตฟอร์มโดยทั่วไปจัดเป็นปริบทสาธารณะ เนื่องจากภาพยนตร์จัดเป็นตัวบทที่มีเจตนาให้สาธารณะรับรู้ ไม่ได้จำกัดการรับรู้เพียงแต่กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น อาจสังเกตได้จากการเข้าถึงภาพยนตร์ที่ไม่ได้มีการกีดกันใดๆ สามารถเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งในปัจจุบันนี้อาจเป็นทางเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ เอ็มไอดีบี หรือเว็บไซต์ภาพยนตร์ต่างๆ รวมถึงแพลตฟอร์มอื่นๆ เช่น แอปพลิเคชันสำหรับดูภาพยนตร์ เป็นต้น ดังตัวอย่างในรูปภาพที่ 33



รูปภาพที่ 33. หน้าจอแสดงผลจากเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ ("เน็ตฟลิกซ์", 2564)

5. ตัวแปรหน้าที่ –หน้าที่ของบริบทประเภทชื่อภาพยนตร์ที่สามารถสังเกตได้ มีดังนี้

5.1 หน้าที่ในการจำแนกประเภท โดยหน้าที่ในการจำแนกชนิดของภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมสามารถแยกแยะประเภทของภาพยนตร์ได้ และทราบถึงแนวทางที่เหมาะสมในการรับชมเช่น ภาพยนตร์ประเภทไซไฟ-ตลก จะมีลักษณะของไซไฟที่อาจเป็นเหตุการณ์เกี่ยวกับอนาคต วิทยาศาสตร์ หรือเงื่อนไขเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ใดๆก็ตามที่ตรงข้ามกับความจริงในปัจจุบัน โดยลักษณะเนื้อเรื่องของความเป็นภาพยนตร์ตลกโดยเนื้อเรื่องจะดำเนินไปด้วยอารมณ์ขันและเสียงหัวเราะ ผู้ชมเกิดความผ่อนคลายและความสนุก

5.2 หน้าที่ในการอ้างอิงตนเอง โดยหน้าที่ในการอ้างอิงตนเองจะทำให้ผู้รับชมภาพยนตร์รู้จักภาพยนตร์นั้นจากภาพยนตร์ภาคก่อน หรือภาพยนตร์ในชุดเดียวกัน เช่นในกรณีที่ภาพยนตร์มีภาคต่อแล้วใช้ชื่อภาพยนตร์เดิม แต่อาจมีการเพิ่มชื่อรอง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส มหาวิบัติ*

จักรกลสังหารถล่มจักรวาล (*Transformers*) และภาพยนตร์เรื่อง *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส อภิมหาสงครามแค้น* (*Transformers: Revenge of the Fallen*) ซึ่งจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ภาคต่อมีการใช้ชื่อเรื่องเดิม นั่นคือ *Transformers* แต่มีการเพิ่มชื่อรองคือ *Revenge of the Fallen* เช่นเดียวกับชื่อแปลภาพยนตร์ นั่นคือมีการใช้ชื่อเดิมคือ *ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส* และมีการใช้ชื่อรองโดยการแปลความจากชื่อภาพยนตร์ต้นฉบับว่า *มหาวิบัติจักรกลสังหารถล่มจักรวาล* หรือใช้ชื่อภาพยนตร์ชื่อเดิมและมีการระบุจำนวนบอกว่าเป็นภาคใด เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *มหาประลัยคนเกราะเหล็ก* (*Iron Man*) และ *มหาประลัยคนเกราะเหล็ก 2* (*Iron Man 2*) จะเห็นว่ามีการใช้ชื่อภาพยนตร์เดิม คือ *Iron Man* เพียงแค่ระบุลำดับว่าเป็นภาคต่อภาคที่ 2 เท่านั้น ในขณะที่เดียวกันชื่อแปลภาพยนตร์ก็มีการใช้ชื่อแปลเดิมคือ *มหาประลัยคนเกราะเหล็ก* เพียงแค่ระบุลำดับว่าเป็นภาคต่อภาคที่ 2 เช่นเดียวกันกับชื่อภาพยนตร์ต้นฉบับ หรือภาพยนตร์เรื่อง *10 โคลเวอร์ฟิลด์ เลน 10* (*Cloverfield Lane*) และภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ โคลเวอร์ฟิลด์ พาราไดออกซ์* (*The Cloverfield Paradox*) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ในชุดเดียวกัน โดยมีการใช้คำว่า *โคลเวอร์ฟิลด์* ในการอ้างอิงกัน

5.3 หน้าที่ในการเป็นอภิปรินบท (Metaparatext) เนื่องจากชื่อภาพยนตร์ในฉบับแปลถือได้ว่าเป็นการอ้างอิงชื่อแปลในภาษาต้นฉบับ เช่น ภาพยนตร์ที่แปลโดยใช้วิธีการทับศัพท์อย่างภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ โคลเวอร์ฟิลด์ พาราไดออกซ์* ที่แปลมาจากชื่อในภาษาต้นฉบับคือ *The Cloverfield Paradox* ซึ่งชื่อในภาษาแปลนั้นถือเป็นการสะท้อนชื่อในภาษาต้นฉบับ นอกจากนี้สำหรับการแปลชื่อโดยใช้กลวิธีการตั้งชื่อใหม่ หรือการทับศัพท์โดยการขยายความที่มีการให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพยนตร์ จะถือเป็นการให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือความคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าปริบทชื่อแปลนั้นเป็นปริบทของชื่อภาพยนตร์ในภาษาต้นฉบับ ดังนั้นจึงถือว่าชื่อภาพยนตร์ในฉบับแปลจัดเป็นอภิปรินบทของชื่อแปลในภาษาต้นฉบับ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เรดดี เพลเยอร์ วัน สงครามเกมคนอัจฉริยะ* โดยชื่อภาพยนตร์ในภาษาต้นฉบับคือ *Ready Player One* จะเห็นได้ว่ามีการเสริมความโดยใช้กลุ่มคำว่า *สงครามเกมคนอัจฉริยะ* ซึ่งถือเป็นการให้ข้อมูลเพิ่มเติมต่อชื่อภาพยนตร์ต้นฉบับ *Ready Player One* ดังตัวอย่างในรูปภาพที่ 34 ซึ่งเป็นโปสเตอร์ในภาษาต้นฉบับ และรูปภาพที่ 35 ซึ่งเป็นโปสเตอร์ในฉบับแปล



รูปภาพที่ 34. Ready Player One ("Ready Player One", 2018) (ซ้าย)

รูปภาพที่ 35. เรดดีเพลเยอร์ วัน สงครามเกมคอนอัจฉริยะ ("เรดดีเพลเยอร์ วัน สงครามเกมคอนอัจฉริยะ", 2561) (ขวา)

6. ลักษณะความเป็นชั่วคราว ลักษณะความเป็นชั่วคราวอาจสามารถสังเกตได้จากการดาวน์โหลดภาพยนตร์จากบางเว็บไซต์ เช่น เน็ตฟลิกซ์ ซึ่งภายหลังจากที่ผู้ชมได้ทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์ดังกล่าวมาแล้ว ภาพยนตร์อาจจะอยู่ได้เพียง 48 ชั่วโมง (Weir, 2020, para. 2) หลังจากนั้นหากยังรับชมภาพยนตร์ไม่จบ อาจจะต้องทำการดาวน์โหลดใหม่ ซึ่งแตกต่างจากการรับชมภาพยนตร์ผ่านทีวีดี ซึ่งเมื่อผู้บริโภคเป็นเจ้าของทีวีดีดังกล่าวแล้ว จะสามารถรับชมภาพยนตร์เป็นระยะเวลานานจนกระทั่งแผ่นทีวีดีดังกล่าวจะชำรุด หรือภาพยนตร์ที่ฉายในโรงส่วนมากที่จะมีอายุกำหนดฉายอยู่ในโรงภาพยนตร์โดยเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 2 สัปดาห์ถึงหนึ่งเดือน ซึ่งอาจจะยาวนานกว่านั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความนิยมของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ("How Long Do Movies Stay in Theaters – (And Why)?," n.d.)

7. เจื่อนเวลา หากใช้แนวคิดของเกรย์มาจำแนกประเภทของปริบทจากช่วงเวลาที่ได้รับชมสามารถเข้าถึงภาพยนตร์ได้ ตัวอย่างภาพยนตร์ โปสเตอร์ภาพยนตร์ จะจัดเป็นปริบทนำทาง ในขณะที่ความเดิมตอนที่แล้วที่ปรากฏระหว่างรับชมภาพยนตร์จะจัดเป็นปริบทที่ปรากฏระหว่างการรับชมตัวบท ส่วนรีวิวภาพยนตร์หรือบทวิจารณ์ภาพยนตร์จะจัดเป็นปริบทที่เกิดขึ้นภายหลังตัวบท ดังตัวอย่างในรูปภาพที่ 36 ซึ่งเป็นรูปภาพของตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *บุรุษเหล็กซูเปอร์แมน (Man of Steel)* ที่จัดเป็นปริบทนำทาง หรือรูปภาพที่ 37 ซึ่งเป็นรีวิวภาพยนตร์ภายหลังจากได้รับชมภาพยนตร์แล้ว ดังนั้นจึงจัดเป็นปริบทที่เกิดขึ้นภายหลังตัวบท

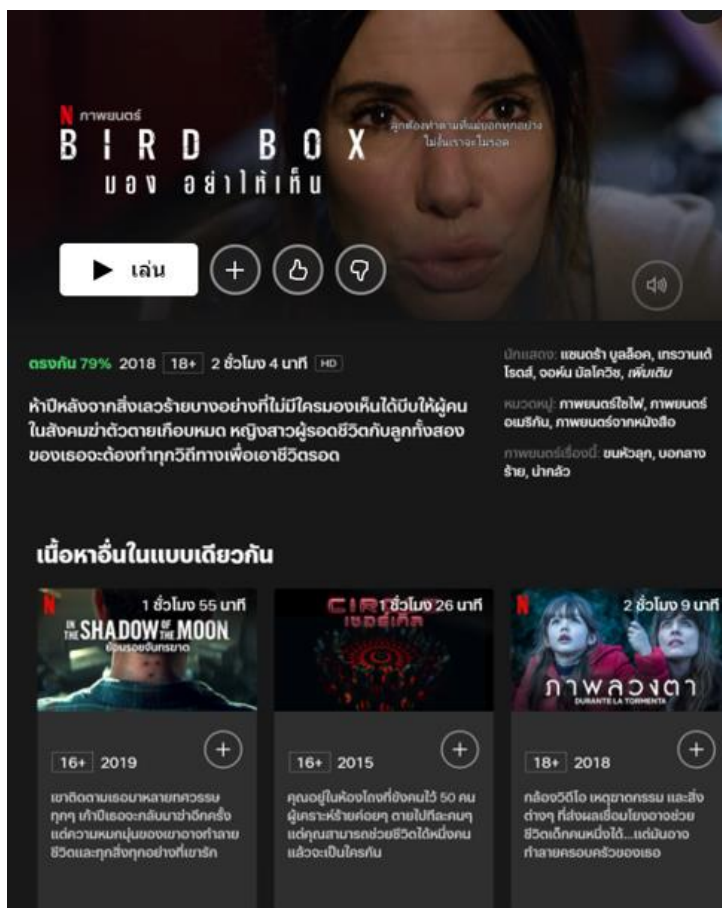


รูปภาพที่ 36. ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *บุรุษเหล็กซูเปอร์แมน* ("ตัวอย่างหนังใหม่", 2556)



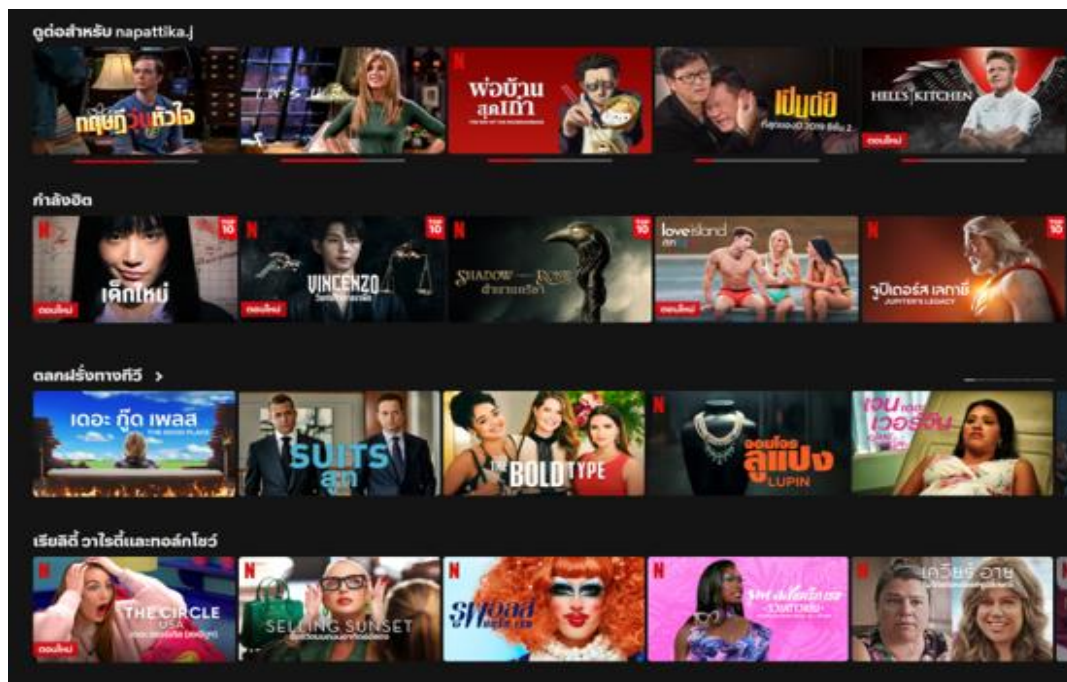
รูปภาพที่ 37 ตัวอย่างรีวิวกาพย์ยนตร์เรื่อง เรดดีเพลเยอร์ วัน สงครามเกมคนอัจฉริยะ
 ("รีวิว READY PLAYER ONE (2018) ", 2561)

8. การแบ่งลำดับชั้น สำหรับการแบ่งลำดับชั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าปริบทต่างๆของภาพยนตร์ในปัจจุบันนี้มีความสำคัญไม่แพ้ตัวบทเลย เช่นปริบทที่ให้รายละเอียดเกี่ยวกับภาพยนตร์ อย่างการระบุชนิดของภาพยนตร์ การให้ข้อมูลของเรื่องย่อภาพยนตร์ รูปประกอบภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจต่อบริบทของภาพยนตร์ดังกล่าวได้ ดังตัวอย่างในรูปภาพที่ 38 จากเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ ซึ่งในเว็บไซต์ดังกล่าวจะบอกถึงชื่อภาพยนตร์ ชื่อแปลภาพยนตร์ มีตัวอย่างภาพยนตร์เล่นบนพื้นหลัง มีการระบุเนื้อเรื่องย่อ ความยาวของภาพยนตร์ รวมถึงรายละเอียดข้อมูลของนักแสดงนำ หมวดหมู่ของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว และยังมีการจัดระดับความตรงกันกับความชอบส่วนตัวของผู้ชมแต่ละคน โดยมีการระบุเป็นเปอร์เซ็นต์ โดยจากในรูปคือมีความตรงกันร้อยละ 79 นอกจากนี้ยังมีการเชื่อมโยงภาพยนตร์ดังกล่าวไปยังภาพยนตร์อื่นๆที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันด้วย ปริบทเหล่านี้ทำให้ผู้รับชมใช้เวลาเพียงไม่นานในการเข้าใจบริบทของภาพยนตร์ดังกล่าว และสามารถเลือกตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วว่าจะรับชมภาพยนตร์ดังกล่าวหรือไม่ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าปริบทดังกล่าวทำให้เกิดประโยชน์ด้านการตลาดด้วยเช่นกัน

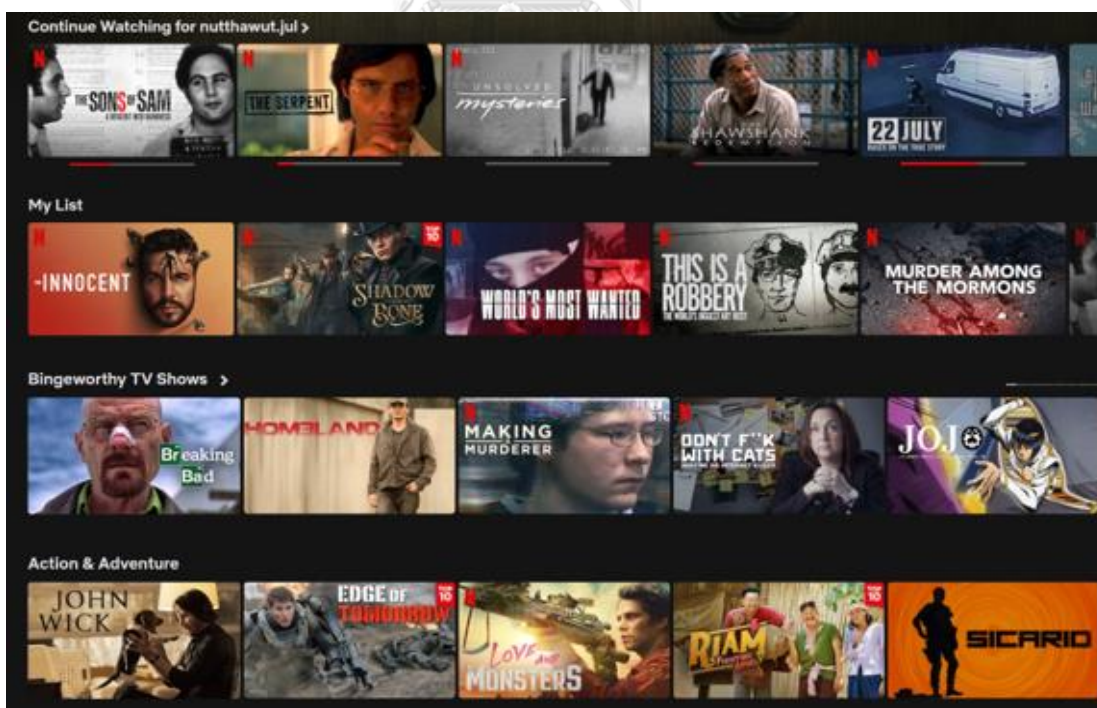


รูปภาพที่ 38. ตัวอย่างการแสดงผลข้อมูลภาพยนตร์เรื่อง มอง อย่าให้เห็น
("มอง อย่าให้เห็น (2018)", 2561)

9. ความผันแปร เนื่องด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมของสื่อที่ทันสมัยในปัจจุบัน ทำให้มีความผันแปรในการเข้าถึงภาพยนตร์และปริบทที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ดังกล่าวในรูปแบบที่แตกต่างออกไป ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างหน้าจอแสดงผล (Interface) ของบุคคล 2 คนจากเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ ซึ่งจะมีการแสดงผลแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับค่าความชอบ (Preference) ที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นแต่ละคนจะมีขอบเขตในการเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายโดนจะผันแปรตามความชอบ เช่น ตัวอย่างที่ 39 และ 40 จะเห็นว่าในรูปที่ 39 ภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ในหน้าจอแสดงผลจะเป็นแนวตลกและเรียลลิตี้ วาไรตี้และทอล์กโชว์ ในขณะที่ในตัวอย่างที่ 40 หน้าจอแสดงผลจะเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น-ผจญภัย และสืบสวนสอบสวน รวมถึงการแสดงผลยังเป็นภาษาอังกฤษอีกด้วย ในขณะที่ตัวอย่างในรูปภาพที่ 39 จะแสดงผลเป็นภาษาไทย ความผันแปรดังกล่าวขึ้นอยู่กับค่าความชอบของแต่ละบุคคล



รูปภาพที่ 39. ตัวอย่างการแสดงผลข้อมูลภาพยนตร์ของบุคคลที่ 1 จากเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ ("Netflix", 2564)



รูปภาพที่ 40. ตัวอย่างการแสดงผลข้อมูลภาพยนตร์ของบุคคลที่ 2 จากเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ ("Netflix", 2564)

จากการวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีเรื่องปริบทของเอดแนตต์ โดยการใช้ตัวแปรของเอดแนตต์ ผู้วิจัยพบว่า ปริบทภายนอกจะมีความสำคัญเด่นชัดในกรณีที่ภาพยนตร์มีการแปลชื่อโดยใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความเพิ่มเติม และภาพยนตร์นั้นไม่ได้เป็นภาพยนตร์แฟรนไชส์ เช่น ปริบทภายนอกอย่าง โปสเตอร์ภาพยนตร์ หรือตัวอย่างภาพยนตร์ จะมีความสำคัญในกลุ่มภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความมากกว่าภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการแปลในประเภทอื่นๆ เนื่องจากในชื่อภาพยนตร์ไม่มีการให้รายละเอียดเพิ่มเติมของเนื้อเรื่อง และภาพยนตร์ดังกล่าวยังไม่ได้กลายเป็นตัวหมาย (Signifier) ที่ผู้ชมรู้จักกันดีอยู่แล้ว รวมถึงตัวแปรรูปแบบประเภทกราฟฟิกก็มีความสำคัญเช่นกัน เนื่องจากผู้ชมต้องอาศัยปริบทอื่นอย่างรูปภาพประกอบในการทำความเข้าใจภาพยนตร์ด้วย รวมถึงปริบทที่เกิดขึ้นก่อนตัวบท เช่น ตัวอย่างภาพยนตร์ เนื่องจากผู้ชมต้องอาศัยปริบทดังกล่าวในการทำความเข้าใจภาพยนตร์ก่อนการตัดสินใจรับชมภาพยนตร์ และความไม่มีลำดับชั้นระหว่างตัวบทและปริบทจะสามารถเห็นได้ชัดจากการฉีกนี้ เพราะการแปลชื่อภาพยนตร์ด้วยกลวิธีนี้ ปริบทมักจะมีความสำคัญมากไม่แพ้ตัวบท เนื่องจากปริบทหลายๆอย่างในกรณีนี้ช่วยทำให้ผู้ชมทราบถึงรายละเอียดเกี่ยวกับตัวบทได้มากที่สุดก่อนตัดสินใจรับชมภาพยนตร์ สำหรับกลุ่มภาพยนตร์ที่มีการแปลโดยใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือมีการขยายความเพิ่มเติม การแปลความและการตั้งชื่อใหม่นั้น ปริบทภายนอก อย่างโปสเตอร์ ตัวแปรรูปแบบอย่างตัวแปรรูปแบบประเภทกราฟฟิก อาจไม่สำคัญเท่าภาพยนตร์ในกลุ่มที่ใช้กลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความเพิ่มเติม เนื่องจากชื่อภาพยนตร์เองก็พอจะมีการสะท้อนเนื้อหาภาพยนตร์ในชื่อแปลภาพยนตร์อยู่แล้ว และความผันแปรของปริบทก็จะช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงภาพยนตร์ได้ง่ายขึ้น ซึ่งช่วยให้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของปริบทต่างๆที่มีความสำคัญไม่แพ้ตัวบท ซึ่งชี้ให้เห็นถึงลักษณะความไม่มีลำดับชั้นระหว่างตัวบทและปริบทได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นจากผลการศึกษาเชิงสถิติในบทที่ 3 และจากการศึกษาเชิงบรรยายจากแนวคิดของนอร์ค เอดแนตต์ และทรีในบทที่ 4 ผู้วิจัยพบข้อสรุปว่า หากภาพยนตร์กลุ่มใดก็ตามมีขอบในการแปลเคลื่อนเข้าหาวัฒนธรรมต้นทาง หน้าที่ที่สำคัญของชื่อภาพยนตร์ประเภทนี้คือหน้าที่ในการจำแนก และหน้าที่ในการบรรยายความ โดยหากกลวิธีที่เด่นชัดที่สุดในยุคดังกล่าวเป็นกลวิธีการทับศัพท์โดยไม่มีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม หน้าที่ที่สำคัญที่สุดคือหน้าที่ในการจำแนก เนื่องจากภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีการทับศัพท์มักมีการตั้งชื่อจากตัวละครหลักของภาพยนตร์ รวมถึงหน้าที่ในการเป็นอภิปริบทและหน้าที่ในการอ้างอิงถึงตนเองก็จะมีมีความสำคัญเช่นกัน และหากกลวิธีที่เด่นชัดที่สุดในยุคดังกล่าวเป็นกลวิธีการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม หน้าที่ที่สำคัญที่สุดจะเป็นหน้าที่ในการจำแนก และหน้าที่ในการบรรยายความ เนื่องจากมักมีการสะท้อนเนื้อหาภาพยนตร์

ในคำขยายเพิ่มเติมนอกเหนือจากการทับศัพท์ และสำหรับภาพยนตร์กลุ่มนี้ หน้าที่ในการเป็นอภิปรายและหน้าที่ในการอ้างอิงถึงตนเองก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน และหากในกรณีที่ภาพยนตร์กลุ่มใดก็ตามมีขอบในการแปลเคลื่อนเข้าหาวัฒนธรรมปลายทาง หน้าที่ที่สำคัญที่สุดของชื่อภาพยนตร์ประเภทนี้คือหน้าที่ในการบรรยายความและหน้าที่ในการจูงใจ เนื่องจากภาพยนตร์มีแนวโน้มของการแปลโดยมีการเคลื่อนเข้าหาขอบในวัฒนธรรมปลายทางมักเป็นการแปลโดยการใช้วิธีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่ ซึ่งมักมีการสะท้อนเนื้อหาของภาพยนตร์ในชื่อภาพยนตร์ เป็นการบรรยายรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวบท และหน้าที่ในการจูงใจมีความสำคัญเนื่องจากจำเป็นต้องมีการเล่นเสียง หรือใช้สัมผัสเพื่อความไพเราะ ให้ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจและจูงใจให้ผู้ชมสนใจรับชมภาพยนตร์สุดท้ายในกรณีที่ภาพยนตร์กลุ่มใดก็ตามมีแนวโน้มของการแปลโดยมีการประนีประนอมระหว่างการเคลื่อนเข้าหาขอบในวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง หน้าที่ที่สำคัญมักเป็นหน้าที่ในการจำแนกและบรรยายความ ทั้งนี้ขึ้นกับว่ากลวิธีการแปลใดโดดเด่นที่สุดในยุคดังกล่าว หากกลวิธีที่เด่นชัดที่สุดในยุคหลังเป็นการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองและเสริมความเพิ่มเติม หน้าที่ที่สำคัญจะเป็นหน้าที่ในการจำแนกและบรรยายความ แต่หากกลวิธีที่เด่นชัดที่สุดในยุคนั้นเป็นกลวิธีการแปลความหรือการตั้งชื่อใหม่ หน้าที่ที่สำคัญที่สุดคือหน้าที่บรรยายความ เนื่องจากกลวิธีดังกล่าวมักมีการบรรยายเนื้อหาของภาพยนตร์เพิ่มเติมในชื่อแปล

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ โดยการนำกรอบแนวคิดเรื่องกลวิธีการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ที่เคยมีการศึกษาในภาพยนตร์ประเภทอื่นมาปรับใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์การเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ประเภทบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้จำแนกประเภทย่อยของภาพยนตร์ออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ ภาพยนตร์แนวไซไฟ-แอคชั่น ภาพยนตร์แนวไซไฟ-ระทึกขวัญ ภาพยนตร์แนวไซไฟ-ผจญภัย ภาพยนตร์แนวไซไฟ-ตลก และภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติค โดยแบ่งภาพยนตร์ทั้งหมดเป็น 2 ช่วงเวลา คือช่วงพ.ศ. 2541-2555 และพ.ศ. 2556-2563 จากนั้นจึงนำการวิเคราะห์กลวิธีการเปลี่ยนชื่อมาคำนวณหาสัดส่วนร้อยละในภาพรวม และในแต่ละประเภทย่อย เพื่อศึกษาว่าแนวโน้มของขอบในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์โดยรวม และโดยแยกประเภทย่อยของภาพยนตร์ในสองช่วงเวลา มีการเคลื่อนเข้าหาขอบในวัฒนธรรมต้นทางหรือขอบในวัฒนธรรมปลายทาง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำเอาบริบทอื่นๆนอกเหนือจากชื่อภาพยนตร์ เช่น ปกภาพยนตร์ หรือโปสเตอร์ภาพยนตร์มาพิจารณาประกอบร่วมด้วย โดยจากการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะดังนี้

สรุปผลการศึกษา

1. กลวิธีการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ที่ผู้วิจัยพบจากการรวบรวมข้อมูลในช่วงพ.ศ. 2541-2555 และ ช่วงพ.ศ. 2556-2563 แบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ได้แก่ การทับศัพท์ การแปลความ และการตั้งชื่อใหม่ ซึ่งการทับศัพท์จะแบ่งออกเป็นการทับศัพท์โดยไม่มีการเสริมความภาษาไทยและการทับศัพท์โดยการเพิ่มชื่อรองหรือเสริมความภาษาไทย ในขณะที่การแปลความจะแบ่งออกเป็นการแปลความแบบตรงตัวโดยไม่มีการเสริมความ การแปลความแบบตรงตัวโดยมีการเสริมความ การแปลความแบบเอาความโดยไม่มีการเสริมความ และการแปลความแบบเอาความโดยมีการเสริมความ หากพิจารณาโดยไม่แยกประเภทย่อยของภาพยนตร์ในช่วงพ.ศ. 2541-2555 กลวิธีการแปลที่ใช้มากที่สุดคือการทับศัพท์ การแปลความ และการตั้งชื่อใหม่ ตามลำดับ ในขณะที่ช่วงพ.ศ. 2556-2563 กลวิธีการที่พบมากที่สุดคือ การทับศัพท์ การตั้งชื่อใหม่ และการแปลความ ตามลำดับ และหากพิจารณาในแต่ละกลุ่มภาพยนตร์ย่อย แนวโน้มของกลวิธีการแปลก็จะแตกต่างกันออกไป สำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-แอคชั่น กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดในยุคแรกและยุคหลังคือกลวิธีการทับศัพท์ โดยการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม สำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ระทึกขวัญ กลวิธีการที่โดดเด่น

เด่นในยุคแรกและยุคหลังคือกลวิธีการตั้งชื่อใหม่ สำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ผจญภัย กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดในยุคแรก คือการแปลความ และกลวิธีการแปลที่โดดเด่นที่สุดในยุคหลังคือการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองหรือขยายความเพิ่มเติม สำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-ตลก ในยุคแรกกลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือกลวิธีการตั้งชื่อใหม่ และในยุคหลังกลวิธีทั้งสามแบบถูกใช้ในสัดส่วนที่เท่ากัน และสุดท้ายสำหรับภาพยนตร์กลุ่มไซไฟ-โรแมนติก กลวิธีที่โดดเด่นที่สุดในยุคแรกคือกลวิธีการทับศัพท์โดยการเพิ่มชื่อรองหรือเสริมความเพิ่มเติม และในยุคหลังกลวิธีที่โดดเด่นที่สุดคือกลวิธีการแปลความแบบตรงตัว และมีการเสริมความเพิ่มเติม

2. จากการศึกษาการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จากทฤษฎีเรื่องหน้าที่ของนอร์ด ทฤษฎีชื่อเรื่องและปริบทของเฌอแนตต์ และทฤษฎีเรื่องชนบของทური สามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 หากภาพยนตร์มีแนวโน้มของชนบในการแปลเคลื่อนเข้าหาวัฒนธรรมปลายทาง หน้าที่ที่สำคัญที่สุดของชื่อภาพยนตร์ประเภทนี้คือหน้าที่ในการบรรยายความและหน้าที่ในการจูงใจ เนื่องจากภาพยนตร์มีแนวโน้มของการแปลโดยมีการเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมปลายทางมักเป็นการแปลโดยการใช้วิธีการแปลความและการตั้งชื่อใหม่ ซึ่งมักมีการสะท้อนเนื้อหาของภาพยนตร์ในชื่อภาพยนตร์ เป็นการบรรยายรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวบท และหน้าที่ในการจูงใจมีความสำคัญเนื่องจากจำเป็นต้องมีการเล่นเสียง หรือใช้สัมผัสเพื่อความไพเราะ ให้ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจและจูงใจให้ผู้ชมสนใจรับชมภาพยนตร์ โดยกลุ่มภาพยนตร์ที่มีแนวโน้มของชนบในการแปลเคลื่อนเข้าหาวัฒนธรรมปลายทาง โดยกลุ่มภาพยนตร์ที่มีชนบในการแปลเคลื่อนเข้าหาวัฒนธรรมปลายทาง ได้แก่ กลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ตลกและไซไฟ-โรแมนติก

2.2 หากภาพยนตร์มีแนวโน้มของชนบในการแปลโดยมีการประนีประนอมระหว่างการเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง หน้าที่ที่สำคัญมักเป็นหน้าที่ในการจำแนกและบรรยายความ ทั้งนี้ขึ้นกับว่ากลวิธีการแปลใดโดดเด่นที่สุดในยุคดังกล่าว หากกลวิธีที่เด่นชัดที่สุดในยุคหลังเป็นการทับศัพท์โดยมีการเพิ่มชื่อรองและเสริมความเพิ่มเติม หน้าที่ที่สำคัญจะเป็นหน้าที่ในการจำแนกและบรรยายความ แต่หากกลวิธีที่เด่นชัดที่สุดในยุคนั้นเป็นกลวิธีการแปลความหรือการตั้งชื่อใหม่ หน้าที่ที่สำคัญที่สุดคือหน้าที่บรรยายความ เนื่องจากกลวิธีดังกล่าวมักมีการบรรยายเนื้อหาของภาพยนตร์เพิ่มเติมในชื่อแปล โดยกลุ่มภาพยนตร์ที่มีชนบในการแปลโดยมีการประนีประนอมระหว่าง

การเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง ได้แก่ กลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-แอ็คชั่น ไซไฟ-ระทึกขวัญ และไซไฟ-ผจญภัย

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าในแต่ละประเภทย่อยของภาพยนตร์แต่ละแบบนั้น แนวโน้มในการแปลก็มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป แม้ว่าในกลุ่มภาพยนตร์ประเภทไซไฟ-แอ็คชั่น ไซไฟ-ระทึกขวัญ และไซไฟ-ผจญภัยจะมีชนบในการแปลแบบประนีประนอมระหว่างการเคลื่อนเข้าหาชนบในวัฒนธรรมต้นทางและปลายทางก็ตาม แต่การประนีประนอมในแต่ละประเภทย่อยก็ยังมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละประเภทย่อย เช่น ในกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัย จะมีการประนีประนอมที่มากกว่าในกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญ เนื่องจากการทับศัพท์ในกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ผจญภัยเป็นการทับศัพท์แบบเสริมความเพิ่มเติม ในขณะที่กลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ระทึกขวัญนั้น การทับศัพท์ส่วนมากจะเป็นการทับศัพท์แบบไม่มีการเสริมความเพิ่มเติม ส่วนกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-โรแมนติกในยุคหลังก็ชี้ให้เห็นถึงการด้านกลวิธีการแปลแบบทับศัพท์หรือด้านการแปลเข้าหาวัฒนธรรมต้นทาง เช่นเดียวกับในกลุ่มภาพยนตร์ไซไฟ-ตลก ที่มีชนบในการแปลแบบเข้าหาวัฒนธรรมปลายทางเพื่อจุดมุ่งหมายในการสะท้อนอารมณ์ความเป็นภาพยนตร์ไซไฟ-ตลก นอกจากนี้ด้วยรูปแบบของสื่อที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น ในกรณีของเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ที่มีการนำเสนอปรับต่อผู้ชมอย่างหลากหลาย อาจส่งผลต่อความนิยมของกลวิธีการแปลของภาพยนตร์ที่เปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน เช่น การทับศัพท์โดยไม่เสริมความนั้นอาจเป็นที่นิยมมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้ชมสามารถทราบข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์เพิ่มเติมโดยไม่จำเป็นต้องอาศัยชื่อเรื่องเพียงอย่างเดียวเท่านั้น นอกจากนี้วัตถุประสงค์ด้านการโฆษณาอาจส่งผลต่อแนวโน้มและความนิยมในการใช้กลวิธีการแปลแต่ละแบบเช่นกัน เนื่องจากการแปลชื่อภาพยนตร์นั้นต้องมีการดึงเอาจุดขายของภาพยนตร์ดังกล่าวออกมา ซึ่งการดึงจุดขายของภาพยนตร์ก็จะแตกต่างกันออกไปในแต่ละกรณี (MGR Online, 2005, para. 1) เช่น ในบางกรณีที่ภาพยนตร์ดังกล่าวมีจุดขายเป็นนักแสดง การแปลชื่อภาพยนตร์ก็จะมีการใช้คำสำคัญเป็นสัญลักษณ์ของนักแสดงดังกล่าว เช่น ภาพยนตร์ที่มีเงินหลงเป็นนักแสดง มักมีการใช้คำว่า ฟัด หรือภาพยนตร์แอ็คชั่นที่แสดงโดยอาร์โนลด์ ชวาร์เซเนกเกอร์ (Arnold Schwarzenegger) ก็มักจะมีการใช้คำว่า คนเหล็ก เป็นสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ดังกล่าว ทั้งนี้จากการศึกษาชนบในการแปลภาพยนตร์ทั้ง 5 ประเภทย่อยนั้น ผู้วิจัยพบว่า การเสริมความภาษาไทยยังคงมีความสำคัญในการดึงดูดผู้ชมให้มารับชมภาพยนตร์เช่นกัน เพราะในกรณีที่ภาพยนตร์เรื่องใดก็ตามยังไม่ได้เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป

แล้ว การสะท้อนใจความสำคัญของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ก็จะช่วยให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจและทำให้ผู้ชมสนใจรับชมภาพยนตร์ดังกล่าวได้เช่นกัน

3. จากการศึกษาเรื่องปริบทและการเปลี่ยน ผู้วิจัยพบว่าในปัจจุบันแนวคิดเรื่องปริบทได้มีการนำไปปรับใช้ให้เข้ากับบริบทอื่นๆนอกเหนือจากสิ่งพิมพ์ รวมถึงมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมหรือลดข้อกำหนดบางอย่างออกเพื่อที่จะสามารถนำทฤษฎีดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลายและเกิดประโยชน์มากขึ้น เช่นในกรณีของผู้วิจัยเอง ได้มีการแยกเจตจำนงของผู้เขียนออก โดยเลือกระบุสถานะการเป็นปริบทของชื่อภาพยนตร์ หน้าปกภาพยนตร์ และโปสเตอร์ภาพยนตร์จากหน้าที่เพียงเท่านั้น ทั้งนี้ทฤษฎีดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เหมาะสมตามบริบทต่างๆ เพื่อประโยชน์สูงสุดในการศึกษา นอกจากนี้ในการศึกษาปริบทในฐานะการเปลี่ยน สามารถมองตัวบทฉบับแปลในสถานะเทียบเท่ากับตัวบท หรือมองในฐานะปริบทของตัวบทต้นฉบับก็ได้ ทั้งนี้การมองตัวบทฉบับแปลในฐานะตัวบทที่มีสิทธิ์ในตัวเองไม่ใช่ในฐานะปริบทของต้นฉบับนั้น จะสอดคล้องกับแนวคิดการเปลี่ยนที่มองว่าการแปลคือการเขียนใหม่

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าการศึกษาการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์นั้นสามารถนำแนวคิดปริบทมาศึกษาต่อยอดได้อีก เช่น การศึกษาเรื่องชื่อแปลภาพยนตร์และปริบทประเภทอื่นๆ ที่อาจส่งผลต่อการรับรู้ภาพยนตร์ของผู้ชม เช่น ตัวอย่างภาพยนตร์ คำวิจารณ์ภาพยนตร์ หรือเว็บไซต์การสนทนาเกี่ยวกับภาพยนตร์ดังกล่าว รวมถึงปริบทชนิดอื่นๆที่อาจส่งผลต่อการตีความภาพยนตร์ของผู้ชม นอกจากนี้ในการศึกษาขอบของการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์นั้น หากมีขอบเขตการวิจัยที่ใหญ่ขึ้นอาจทำให้ผลการวิจัยออกมาชัดเจนขึ้น รวมถึงกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทย่อยควรมีสัดส่วนที่เท่ากันเพื่อทำให้ผลการวิเคราะห์น่าเชื่อถือมากขึ้น นอกจากนี้อาจควรมีการสัมภาษณ์ผู้แปลชื่อภาพยนตร์ถึงความนิยมในการเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันเพื่อตรวจสอบข้อสรุปในงานวิจัยดังกล่าวเพิ่มเติม

บรรณานุกรม

Action Movies. (n.d.). Retrieved from <https://www.filmbug.com/dictionary/action-movies.php>

Adventure Films. (n.d.). Retrieved from <https://www.filmsite.org/adventurefilms.html>

Aldredge, J. (2020). A Guide to the Basic Film Genres (and How to Use Them). Retrieved from <https://www.premiumbeat.com/blog/guide-to-basic-film-genres/>

Ali, H. N. M. (2014). Translation Norms and Universals. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 5(6).

Asimov, I. (1975). How Easy to See the Future! *Asimov on Science Fiction*, 61-66.

Bae, G., & Kim, H.-j. (2019). The impact of movie titles on box office success. *Journal of Business Research*, 103, 100-109.

Batchelor, K. (2018). *Translation and paratexts*: Routledge.

Brody, R. (2020). Retrieved from https://www.newyorker.com/contributors/richard-brody?source=search_google_dsa_paid&gclid=CjwKCAjw1uiEBhBzEiwAO9B_HWCK0jkA4kHyt13qOL4rdks5cfk380duanbf_LCYxliiGzaFdSAhfhoC4rgQAvD_BwE

Brownlie, S. (1994). Investigating norms. *Translation and the (re) location in translation studies*, 1996, 7-22.

Card, O. S. (2010). Defining Science Fiction and Fantasy. Retrieved from <https://www.writersdigest.com/get-published-sell-my-work/defining-science-fiction-and-fantasy>

Chandler, D. (1997). An introduction to genre theory.

Chittiphalangsri, P. (2009). *Translation, Orientalism and Virtuality:*

English and French Translations of

the Bhagavad Gītā and Śakuntalā 1784-1884. (Doctor of Philosophy). the University of London,

Chuejeen, P. (2014). Sci-Fi คือ อะไร ? Retrieved from <https://www.nextwider.com/sci-fi-movies/>

Comedy Films. (n.d.). Retrieved from <https://www.filmsite.org/comedyfilms.html>

Davenport, B. (1959). *The Science Fiction Novel: imagination and social criticism*: Advent.

- Edwards, M. J. N., Peter. (1995). "SF Magazines". In John Clute and Peter Nicholls. *The Encyclopedia of Science Fiction* (Updated ed.). from New York: St Martin's Griffin
- Eshbach, L. A. (1947). *Of Worlds Beyond*. New York: Fantasy Press. 91.
- The Faculty. (1998). Retrieved from <https://web.facebook.com/neepapassamon/posts/1425827820887545/>
- Feuer, J. (1992). *Genre Study and Television* in Robert C. Allen, Ed. *Channels of*.
- Fisher, S. (2021). What Is IMDb?: The Internet Movie Database Explained. para. 1-2. Retrieved from <https://www.lifewire.com/internet-movie-database-3482288>
- Follows, S. (2018). 48 trends reshaping the film industry: Part 2 – Production. Retrieved from <https://stephenfollows.com/trends-reshaping-film-industry-production/>
- The Fountain. (2006). Retrieved from <https://www.patsonic.com/movie/the-fountain-what-if-you-could-live-forever/>
- Genette, G. (1997a). *Paratexts: Thresholds of interpretation*: Cambridge University Press.
- Genette, G. (1997b). *Seuils*. In: Routledge.
- Gentzler, E. (1993). *Contemporary translation theories*: Routledge.
- Gray, J. (2010). *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*: NYU press.
- Hellerman, J. (2019). Learn to Write the Action Genre in Film and TV. Retrieved from <https://nofilmschool.com/action-film-genre-and-tv>
- Hellerman, J. (2020). Defining The Thriller Genre in Movies and TV. Retrieved from <https://nofilmschool.com/thriller-genre-in-movies-and-tv-shows>
- How Long Do Movies Stay in Theaters – (And Why)? (n.d.). Retrieved from <https://exactlyhowlong.com/how-long-do-movies-stay-in-theaters-and-why/>
- Lost in Space (1998) Retrieved from <https://doosehd.com/watch/lost-in-space-%E0%B8%97%E0%B8%B0%E0%B8%A5%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%81%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%94%E0%B8%88%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A5-hd-1998.html>. (2541).
- Interstellar. (2014). Retrieved from <https://www.lazada.co.th/products/interstellar-thai-audio-dvd-i584974127.html>
- The Island (2005). Retrieved from <https://dvdcover.com/the-island-2005-ws-r1/>

- Kloppenburg, G. (2013). Paratext in Bible translations with special reference to selected Bible translations into Beninese languages. *SIL International*. Retrieved on Aug, 12, 2015.
- Kümmerling-Meibauer, B. (2013). Paratexts in Children's Films and the Concept of Meta-filmic Awareness. In *Journal of Educational Media, Memory, and Society* (Vol. 5, pp. 108-123).
- Majorcineplex. (2009). สรุป ความแตกต่างระหว่าง ภาพยนตร์ระบบฟิล์ม กับ ภาพยนตร์ระบบดิจิตอล. Retrieved from <https://www2.edtguide.com/index.php/www/review/5297/%E0%B9%82%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87-%E0%B8%9F%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B9%8C%E0%B8%A1-%E0%B8%94%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%AD%E0%B8%A5>
- Miller, C. R. (1984). Genre as social action. *Quarterly journal of speech*, 70(2), 151-167.
- Munday, J. (2000). *Introducing translation studies: Theories and applications*: Routledge.
- Netflix คืออะไร? (2019). Retrieved from <https://gamelikethesea.com/netflix-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3/>
- Norm. (n.d.). Retrieved from <https://www.britannica.com/topic/norm-society>
- Orbiter 9. (2017). Retrieved from <https://www.netflix.com/search?q=orbitor%209>
- Pacific Rim 1&2. (2013). Retrieved from [https://shopee.co.th/Pacific-Rim-1-2-\(DVD-Thai-audio-only\)](https://shopee.co.th/Pacific-Rim-1-2-(DVD-Thai-audio-only))
- Pym, A. (2010). *Translation Theories Explained*. London and New York: Routledge.
- Reich, J. (2018). Exploring Movie Construction and Production: What's So Exciting about Movies?
- Rise of the Planet of Apes. (2011). Retrieved from <https://www.amazon.co.uk/Rise-Planet-Apes-James-Franco/dp/B006E09TYI>
- Romance Films. (n.d.). Retrieved from <https://www.filmsite.org/romancefilms.html>
- Sanaatifar, M. (2012). Norms in Quality Improvement and Teaching of Specialized Translation: A DTS Approach
- Stam, R. (2000). *Film theory*: Oxford:Blackwell.
- T, B. (2019). Norm. Encyclopedia Britannica. In *Editors of Encyclopaedia Britannica*.
- Thanupol. (2018). Ready Player One. Retrieved from <https://www.i-moviehd.com/ready-player-one>
- Total Recall. (2012). Retrieved from <https://dvdcover.com/total-recall-2012-r4/>

- Total Recall คนทะลุโลก. (2012). Retrieved from <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=angelica0819&month=07-2012&date=28&group=1&gblog=525>
- Toury, G. (1991). *What are Descriptive Studies into Translation Likely*. Paper presented at the Translation Studies-the State of the Art: Proceedings of the First James S. Holmes Symposium on Translation Studies.
- Toury, G. (1995). *Descriptive translation studies—and beyond: Revised Edition* (Vol. 100): John Benjamins Publishing.
- Valdeón, R. A. (2013). Yves Gambier and Luc van Doorslaer, eds. The metalanguage of translation. *Target. International Journal of Translation Studies*, 25(3), 439-443.
- Vittayathap, B. (2007). *An Analysis of Naming Strategies of Foreign Film Titles in Thai Language*. (Master of Arts). King Mongkut's Institute of Technology North Bangkok,
- Weir, M. (2020). The amount of time your Netflix downloads last varies by title and license Retrieved from <https://www.businessinsider.com/how-long-do-downloads-last-on-netflix#:~:text=How%20long%20your%20Netflix%20downloads,Downloads%20page%20of%20your%20app>
- 10 โคลเวอร์ฟิลด์ เลน (2016). Retrieved from <https://www.veryfastmovie.com/2018/08/11/10-cloverfield-lane-2016-10>
- กราวิตี มฤตยูแรงโน้มถ่วง (2011). Retrieved from <https://www.siamzone.com/movie/m/6886>
- กรีน แลนเทิร์น. (2011). Retrieved from [https://shopee.co.th/Green-Lantern-\(DVD\)](https://shopee.co.th/Green-Lantern-(DVD))
- กำเนิดพิภพวานร. (2011). Retrieved from <https://www.amornmovie.com/productdetails.php?dvdvcd/AAA0033187/Dawn-Of-The-Planet-Of-The-Apes-Rise-Of-The-Planet->
- คู่โดยสารพันล้านไมล์. (2016). Retrieved from <https://shopee.co.th/DVD-Passengers>
- จักรกลเปลี่ยนโลก. (2015). Retrieved from [https://shopee.co.th/Chappie-\(DVD\)](https://shopee.co.th/Chappie-(DVD))
- ชลิกาญจน์ จันทจรัสรัตน์. (2561). การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์แอ็คชั่นต่างประเทศเป็นภาษาไทย. (บัณฑิตวิทยาลัย). มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย,
- ดิ อะเมซิ่ง สไปเดอร์แมน. (2012). Retrieved from https://az416750.vo.msecnd.net/movie-poster/1055/20141114180000-1055-Default-portrait_over.jpg

- ดิ ไอส์แลนด์ แห่งกระท้ำแผ่นดินโลก (2005). Retrieved from <http://menungde.blogspot.com/2014/10/the-island-2005-hd.html>
- เดอะ โคลเวอร์ฟิลด์ พาราไดซ์ (2018). Retrieved from <https://movie24th.com/the-cloverfield-paradox/>
- เดอะ มาร์เซียน กู้ต่าย 140 ล้านไมล์ (2015). Retrieved from <https://www.lazada.co.th/products/martians-the-140-dvd-i770754319.html>
- เดอะ วูล์ฟเวอรีน. (2013). Retrieved from [https://shopee.co.th/The-Wolverine-\(DVD-Thai-audio-only\)](https://shopee.co.th/The-Wolverine-(DVD-Thai-audio-only))
- ตัวอย่างหนังใหม่. (n.d.). Retrieved from <https://apkpure.com>
- ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส 3 (2554). Retrieved from <https://shopee.co.th/DVD-Transformers-3-Dark-of-the-Moon->
- ทรานส์ฟอร์มเมอร์ส อภิมหาสงครามแค้น (2552). Retrieved from <https://ioiwork.com/watch/transformers-1-hd-2007.html?key=j1jeibrxptyu>
- ธีรรัตน์ บุญทองแสน. (2543). การศึกษาการตั้งชื่อภาษาไทยของภาพยนตร์อเมริกัน. (บัณฑิตวิทยาลัย). มหาวิทยาลัยมหิดล,
- บัมเบิ้ลบี. (2561). Retrieved from <https://www.majorcineplex.com/movie/bumblebee>
- มนุษย์ย่อไซส์. (2018). Retrieved from <https://www.majorcineplex.com/movie/downsizing>
- มอง อย่าให้เห็น. (2018). Retrieved from <https://www.netflix.com/search?q=the%20qui&jbv=80196789>
- มะนาวต่างดัด มนุษย์ต่างถิ่น (2011). Retrieved from <https://dooseehd.com/watch/paul-hd-2011.html>
- รีวิว READY PLAYER ONE (2018). (2018). Retrieved from <https://pantip.com/topic/37513191>
- เรดดี เพลเยอร์ วัน สงครามเกมคนอัจฉริยะ. (2018). Retrieved from <https://movie.mthai.com/film/216540.html>
- วรรณมา แสงอร่าม. (2552). ทฤษฎีและหลักการแปล: กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภวรรณ ทองวัน. (2555). กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ตลกอเมริกันเป็นภาษาไทย. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร,
- ไสลทิพย์ จารุภูมิ. (2541). จับจ้องมองสื่อ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- สกายกับต้นผ้าโลกอนาคต. (2004). Retrieved from <https://shopee.co.th/สกายกับต้นผ้าโลกอนาคต>
- อวตาร. (2009). Retrieved from [https://shopee.co.th/Avatar-\(DVD\)](https://shopee.co.th/Avatar-(DVD))
- อสูรนรกกลายพันธุ์. (2560). Retrieved from <https://www.5livehd.net/>
- อินเตอร์สเตลลาร์. (2014). Retrieved from <https://www.cinamaterial.com>
- เอเลี่ยน โคเวแนนท์. (2017). Retrieved from <http://movie2ok.com/alien-covenant>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ณพัฐธิกา จุลเต็น
วัน เดือน ปี เกิด	14 พฤษภาคม 2536
สถานที่เกิด	สุราษฎร์ธานี
วุฒิการศึกษา	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (วิทยาเขตบางเขน) ศ.บ.
ที่อยู่ปัจจุบัน	835/151 อาคาร A1 ชั้น 6 ไอคอนโด สุขุมวิท 105-3 เลขที่ 9/2558 แขวง บางนา เขตบางนา กรุงเทพมหานคร 10260



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY