สารนิพนธ์

เรื่อง การแปลและตั้งชื่อมังงะภาษาไทย : กรณีศึกษาจากชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ลิขสิทธิ์ในประเทศไทย

โดย

นายจิรายุส อึ้งไพบูลย์

รหัสนักศึกษา 620510822

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์ การแปลและตั้งชื่อมังงะภาษาไทย : กรณีศึกษาจากชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ลิขสิทธิ์ในประเทศไทย

ผู้เขียน นายจิรายุส อิ้งไพบูลย์

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ อาจารย์วัชรินทร์ เอนกพงศ์พันธ์

สาขาวิชา เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

ปีการศึกษา 2565

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ “การแปลและตั้งชื่อมังงะภาษาไทย : กรณีศึกษาจากชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ลิขสิทธิ์ในประเทศไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงกลวิธีการแปลและตั้งชื่อมังงะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย และเพื่อสร้างความเข้าใจถึงแนวคิด สาเหตุ และเป้าหมายในการเลือกใช้วิธีการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทยของสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic, NED และLuckpim โดยงานวิจัยนี้ใช้กรอบแนวคิดของรุสมี มะแซะ (2561) และธรรณปพร หงส์ทอง (2562) จากการศึกษาพบว่าสำนักพิมพ์ทั้งสามใช้กลวิธีการแปลและการตั้งชื่อที่เกี่ยวข้องกับการเสริมความด้วยภาษาไทยและตั้งชื่อใหม่เป็นกลวิธีหลัก โดยสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic ใช้กลวิธีดังกล่าว 19 เรื่องจาก 30 เรื่อง สำนักพิมพ์ NED ใช้กลวิธีดังกล่าว 18 เรื่องจาก 30 เรื่อง และสำนักพิมพ์ Luckpim ใช้กลวิธีที่ดังกล่าว 21 เรื่องจาก 30 เรื่อง และทั้งสามสำนักพิมพ์ใช้กลวิธีการเล่นคำเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับชื่อเรื่องโดยที่ยังสามารถเสริมความเนื้อเรื่อง ตัวละคร และบรรยากาศผ่านการใช้กลวิธีดังกล่าวได้อีกเช่นกัน

คำสำคัญ: การตั้งชื่อ, วัฒนธรรมญี่ปุ่น, มังงะ, กลวิธีในการตั้งชื่อ, การแปล

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง การแปลและตั้งชื่อมังงะภาษาไทย : กรณีศึกษาจากชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ลิขสิทธิ์ในประเทศไทย เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับคำปรึกษาจากอาจารย์วัชรินทร์ เอนกพงศ์พันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ที่กรุณาให้คำแนะนำ และให้คำปรึกษาตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดี

ผู้วิจัยหวังว่า สารนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้

จิรายุส อึ้งไพบูลย์

สารบัญ

บทคัดย่อ ก

กิตติกรรมประกาศ ข

สารบัญ ค

สารบัญตาราง ฉ

บทที่ 1 บทนำ 1

1.1 ทีมาและความสำคัญ 1

1.2 วัตถุประสงค์ 2

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 3

1.4 ขอบเขตการศึกษา 3

บทที่ 2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 4

บทที่ 3 วิธีการศึกษา 6

บทที่ 4 ผลการวิจัย 7

- กลวิธีการแปลและตั้งชื่อของสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic 8

4.1 มังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์ในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic 8

4.1.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีการเสริมความหมาย 8

4.1.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์และมีการเสริมความหมายด้วยภาษาไทย 9

4.1.3 วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทย 10

4.2 มังงะที่ใช้วิธีการแปลในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic 11

4.2.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และไม่มีการเสริมความภาษาไทย 11

4.2.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และมีการเสริมความภาษาไทย 12

4.2.3 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย 14

4.3. มังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic 16

4.3.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีการเสริมความภาษาไทย 16
4.3.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย 17
4.4 มังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic 18
4.4.1 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม 18
4.4.2 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม 20
4.5 สรุปวิธีการตั้งชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic 21
- กลวิธีการแปลและตั้งชื่อของสำนักพิมพ์ NED 23
4.6 มังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์ในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ NED 23
4.6.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีการเสริมความหมาย 23
4.6.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์และมีการเสริมความหมายด้วยภาษาไทย 24
4.6.3 วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทย 25
4.7 มังงะที่ใช้วิธีการแปลในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ NED 26
4.7.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และไม่มีการเสริมความภาษาไทย 26
4.7.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และมีการเสริมความภาษาไทย 27
4.7.3 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย 28
4.8 มังงะที่ใช้วิธีการการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ NED Comic 29
4.8.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีการเสริมความภาษาไทย 29
4.8.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย 31
4.9 มังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ NED 31
4.9.1 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม 31
4.9.2 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม 32
4.10 สรุปวิธีการตั้งชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ NED 34

- กลวิธีการแปลและตั้งชื่อของสำนักพิมพ์ Luckpim 35

4.11 มังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์ในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Luckpim 35

4.11.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีการเสริมความหมาย 35

4.11.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์และมีการเสริมความหมายด้วยภาษาไทย 36

4.11.3 วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทย 37

4.12 มังงะที่ใช้วิธีการแปลในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Luckpim 38

4.12.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และไม่มีการเสริมความภาษาไทย 38

4.12.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และมีการเสริมความภาษาไทย 39

4.12.3 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย 39

4.13 มังงะที่ใช้วิธีการการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Luckpim 41

4.13.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีการเสริมความภาษาไทย 41

4.13.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย 41

4.14 มังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Luckpim 42

4.14.1 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม 42

4.14.2 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม 43

4.15 สรุปวิธีการตั้งชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ Luckpim 44

บทที่ 5 สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ 46

บรรณานุกรม 48

สารบัญตาราง

ตารางที่ 4.1 ตารางแยกวิธีการตั้งชื่อหลักและย่อยจากทั้ง 10 วิธี 7

ตารางที่ 4.2 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (1) 8

ตารางที่ 4.3 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (2) 9

ตารางที่ 4.4 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (3) 10

ตารางที่ 4.5 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (4) 11

ตารางที่ 4.6 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (5) 12

ตารางที่ 4.7 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (6) 14

ตารางที่ 4.8 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (7) 16

ตารางที่ 4.9 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (8) 17

ตารางที่ 4.10 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (9) 18

ตารางที่ 4.11 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (10) 20

ตารางที่ 4.12 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (1) 23

ตารางที่ 4.13 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (2) 24

ตารางที่ 4.14 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (3) 25

ตารางที่ 4.15 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (4) 26

ตารางที่ 4.16 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (5) 27

ตารางที่ 4.17 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (6) 28
ตารางที่ 4.18 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (7) 29
ตารางที่ 4.19 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (8) 31
ตารางที่ 4.20 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (9) 31
ตารางที่ 4.21 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (10) 32
ตารางที่ 4.22 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (1) 35
ตารางที่ 4.23 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (2) 36
ตารางที่ 4.24 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (3) 37
ตารางที่ 4.25 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (4) 38
ตารางที่ 4.26 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (5) 39
ตารางที่ 4.27 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (6) 39
ตารางที่ 4.28 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (7) 41
ตารางที่ 4.29 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (8) 42
ตารางที่ 4.30 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (9) 43

บทที่1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน บริษัทที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจมังงะในประเทศญี่ปุ่นเข้ามาทำการตลาดในประเทศไทยมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากสำนักพิมพ์ “Pheonix Next” ซึ่งก่อตั้งขึ้นโดยความร่วมมือของบริษัท อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน) และบริษัท KADOKAWA CORPORATION ผู้จัดจำหน่ายมังงะและนิยายรายใหญ่ของประเทศญี่ปุ่น นอกจากนี้ ร้านจำหน่ายสินค้าจากมังงะและอนิเมะลิขสิทธ์จากประเทศญี่ปุ่นอย่าง “Animate” ก็เข้ามาทำธุรกิจในประเทศไทยเช่นกัน สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้ชื่นชอบมังงะสามารถเข้าถึงเรื่องที่ตนชื่นชอบได้ง่ายขึ้น ขณะเดียวกันก็ทำให้สำนักพิมพ์ในประเทศไทยที่ถือลิขสิทธิ์มังงะฉบับแปลไทยมีการปรับตัว ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย โดยมีการพัฒนาระบบจำหน่ายมังงะในรูปแบบ E-Book เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้บริโภค ทว่า ความสามารถในการใช้งานผ่านสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตได้ทุกที่ทุกเวลานี้ ก็ได้สร้างการแข่งขันระหว่างสำนักพิมพ์ที่ถือลิขสิทธิ์ ดังนั้นสำนักพิมพ์จึงต้องหาวิธีต่าง ๆ เพื่อดึงดูดผู้บริโภค ซึ่งการแปลชื่อมังงะเป็นภาษาไทยถือเป็นหนึ่งในกลวิธีนั้น หากต้องการให้ผู้บริโภคในประเทศไทยเข้าใจเนื้อหาของมังงะจำเป็นต้องแปลชื่อมังงะนั้นให้เป็นภาษาไทยเสียก่อน สิ่งแรกที่ผู้บริโภคจะพบเมื่อหยิบมังงะขึ้นมาย่อมได้แก่ชื่อเรื่อง หากแปลชื่อเรื่องให้น่าสนใจ ก็จะมีส่วนช่วยให้ผู้บริโภคตัดสินใจเลือกหนังสือเล่มนั้นได้ง่ายขึ้น ดังที่ ธรรณปพร หงส์ทอง (2562) กล่าวว่าผู้ตั้งชื่อต้องมีความสามารถในการใช้ภาษาไทยเป็นอย่างมาก เพราะชื่อภาษาไทยต้องเป็นทั้งสารโฆษณาที่มีลักษณะที่โดดเด่น และต้องสามารถให้ข้อมูลสื่อความหมายถึงจุดขายของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ได้ การตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทยจึงเป็นเป้าหมายสำคัญที่บรรณาธิการและนักแปลของสำนักพิมพ์ควรคำนึงถึง เพื่อช่วยให้ชื่อเรื่องภาษาไทยมีความน่าสนใจในสายตาของผู้บริโภค

ด้วยเหตุผลดังกล่าว เราอาจสรุปได้ว่า หากสำนักพิมพ์ตั้งชื่อภาษาไทยได้น่าสนใจ ย่อมสามารถจูงใจให้ผู้บริโภคซื้อสินค้าที่สำนักพิมพ์จำหน่าย ประเด็นดังกล่าวมีความสัมพันธ์กับการเติบโตของตลาดมังงะในประเทศไทย ทว่า จากการทบทวนวรรณกรรมกลับพบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าวเพียงงานของวิเนศ จันทะวงษ์ศรี และคณะ (2565) และงานดังกล่าวเป็นการศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีในการตั้งชื่อเป็นภาษาไทยด้วย แม้ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปลและตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทยจะมีอยู่มาก แต่ผู้วิจัยพิจารณาว่าสำนักพิมพ์อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้มี

การเลือกใช้กลวิธีในการตั้งชื่อต่างกัน งานศึกษาชิ้นนี้จึงได้ศึกษาเชิงลึกในประเด็นดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดเกี่ยวกับกลวิธีในการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทยให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

รุสมี มะแซ (2561) ได้แบ่งกลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยออกเป็น 11 วิธี ได้แก่ 1.การทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทย 2. การทับศัพท์ทั้งหมดและเสริมความภาษาไทย 3. การทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย 4.การแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทย 5.การแปลตรงตัวทั้งข้อความ และเสริมความภาษาไทย 6.การแปลบางส่วนและไม่เสริมความหมายภาษาไทย 7.การแปลบางส่วนและเสริมความหมายไทย 8.ทับศัพท์บางส่วน แปลบางส่วนและไม่เสริมความภาษาไทย 9.ทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนและมีการเสริมความภาษาไทย 10. การตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม 11.การตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม ซึ่งพบกลวิธีดังกล่าวในการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทยเช่นกัน เช่น มังงะเรื่อง “東京エイリアンズ” ถูกตั้งชื่อเป็นภาษาไทยคือ “TOKYO ALIENS โตเกียวเอเลี่ยน” เป็นวิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทย หรือมังงะเรื่อง “SPY X FAMILY” เองซึ่งมีชื่อภาษาไทยคือ “SPY X FAMILY” เป็นวิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทย จากการศึกษาพบว่าสำนักพิมพ์มีแนวโน้มจะเลือกตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทยโดยใช้วิธีทับศัพท์หากชื่อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษอยู่แล้ว เนื่องจากผู้อ่านในประเทศไทยสามารถเข้าใจภาษาอังกฤษมากกว่าภาษาญี่ปุ่น

นอกจากนี้ยังพบงานวิจัยของ ธรรณปพร หงส์ทอง (2562) ซึ่งได้วิเคราะห์ลักษณะการตั้งชื่อในภาพยนตร์ว่า มีการใช้ภาษาสื่อความหมาย 3 แบบ ได้แก่ 1. สื่อความหมายถึงตัวเอก 2.สื่อความหมายถึงเนื้อเรื่องของเรื่อง 3. สื่อถึงบรรยากาศของเรื่อง แนวคิดดังกล่าวสามารถช่วยเติมเต็มการแบ่งประเภทของ รุสมี มะแซ (2561) ในส่วนของการเสริมความด้วยภาษาไทยได้ งานวิจัยนี้จึงนำแนวคิดของธรรณปพรมาปรับใช้ร่วมกับแนวคิดของรุสมีเพื่อวิเคราะห์วิธีการแปลชื่อมังงะที่ต้องเสริมความด้วยภาษาไทย เช่น มังงะเรื่อง MASHLE ศึกเวทมนตร์คนพลังกล้าม มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ 物理魔法使-MASHLE- ใช้วิธีการแปลแบบทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย หากใช้กรอบแนวคิดนี้เสริมเข้าไปจะสามารถวิเคราะห์การใช้ภาษาสื่อความหมายได้ว่า เป็นการสื่อความหมายถึงเนื้อเรื่องเป็นต้น

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อเข้าใจถึงวิธีการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทย

1.2.2 เพื่อเข้าใจแนวคิด สาเหตุ และเป้าหมายในการเลือกใช้วิธีตั้งชื่อ

1.2.3 เพื่อศึกษาว่าการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทยสะท้อนถึงบริบทการเลือกใช้คำของแต่ละสำนักพิมพ์อย่างไร

1.2.4 เพื่อทำให้องค์ความรู้เกี่ยวกับการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทยสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 เข้าใจถึงความแตกต่างของกลวิธีการตั้งชื่อมังงะให้เป็นภาษาไทย

1.3.2 เข้าใจถึงสาเหตุ แนวคิดเบื้องหลัง และเป้าหมายในการเลือกใช้วิธีการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทย

1.3.3 เข้าใจถึงสิ่งที่สะท้อนจากการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทย และบริบทการเลือกใช้คำของแต่ละสำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์จากการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทย

1.3.4 เพื่อทำให้งานวิจัยเกี่ยวกับการตั้งชื่อมังงะ ชัดเจน และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นยิ่งขึ้น

1.4 ขอบเขตการศึกษา

ผู้วิจัยได้รวบรวมชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ Siaminter มาจำนวน 30 เรื่อง มังงะที่ของสำนักพิมพ์ NED COMIC อีก 30 เรื่อง และจากของสำนักพิมพ์ Luckpim จำนวน 30 เรื่อง ในช่วง พ.ศ. 2555 – 2565

บทที่ 2

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กรอบแนวคิดที่นำมาใช้คือแนวคิดของรุสมี มะแซะ (2561) เนื่องจากทฤษฎีนี้มีการแบ่งวิธีการแปลชื่อหนังเป็นภาษาไทยได้ทั้งหมด 11 วิธี ได้แก่ 1. การทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทย 2. การทับศัพท์ทั้งหมด และเสริมความภาษาไทย 3. การทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย 4. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทย 5. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและเสริมความภาษาไทย 6. การแปลบางส่วนและไม่เสริมความหมายภาษาไทย 7.การแปลบางส่วนและเสริมความหมายไทย 8.ทับศัพท์บางส่วน แปลบางส่วนและไม่เสริมความภาษาไทย9. ทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนและมีเสริมความภาษาไทย 10. การตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม 11. การตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม สามารถนำกรอบแนวคิดนี้มาปรับใช้กับงานวิจัยนี้ได้ โดยการนำแนวคิดนี้มาวิเคราะห์ชื่อของมังงะเป็นภาษาไทยได้ เช่น ผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่างมังงะจากสำนักพิมพ์ Siam Inter Comics มีจำนวน 5 เรื่องพบว่า มีมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อจากการแปลทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทยทั้งหมด 3 เรื่อง พบมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการการทับศัพท์ทั้งหมด และเสริมความภาษาไทยจำนวน 1 เรื่อง และ มังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทยจำนวน 1 เรื่อง มีแนวโน้มการใช้วิธีที่การตั้งชื่อจากการแปลทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทยมากกว่าวิธีอื่นอยู่ อย่างไรก็ตามเป็นเพียงแค่การยกตัวอย่างจากการสุ่มมังงะเพียงแค่ 5 เรื่องเท่านั้น ตัวเลขอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้หากงานวิจัยนี้เสร็จสิ้น

กรอบแนวคิดของ ธรรณปพร หงส์ทอง (2562) มีการแบ่งประเภทของหนังเป็น 4 ประเภท 1. ภาพยนตร์เบาสมอง 2. ภาพยนตร์สยองขวัญ 3. ภาพยนตร์ต่อสู้เร้าใจ 4.ภาพยนตร์ชีวิต และวิเคราะห์ลักษณะการตั้งชื่อ พบว่า มีการใช้ภาษาสื่อความหมาย 3 แบบได้แก่ 1. สื่อความหมายถึงตัวเอก 2.สื่อความหมายถึงเนื้อเรื่องของเรื่อง 3. สื่อถึงบรรยากาศของเรื่อง และวิเคราะห์กลวิธีการตั้งชื่อ พบกลวิธีการตั้งชื่อทั้งหมด 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. การตั้งชื่อเรื่องใหม่ 2. การใช้ทับศัพท์ 3. การแปลศัพท์ สามารถนำกรอบแนวคิดนี้มาช่วยวิเคราะห์วิธีการแปลตามกรอบแนวคิดของ รุสมี มะแซะ (2561) ได้ในส่วนของวิธีการแปลที่มีส่วนเสริมในมุมมองการเลือกใช้คำศัพท์ภาษาไทยกับความเกี่ยวข้องกับมังงะเรื่องนั้นอย่างไร เช่นมังงะเรื่อง MASHLE ศึกเวทมนตร์คนพลังกล้าม มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ マッシュル-MASHLE- ใช้วิธีการแปลแบบทับศัพท์ทั้งหมดและ

เสริมความภาษาไทย หากใช้กรอบแนวคิดนี้เสริมเข้าไปจะสามารถวิเคราะห์การใช้ภาษาสื่อความหมายได้เป็น การสื่อความหมายถึงเนื้อเรื่องเป็นต้น

บทความวิจัยของ วิเนศ จันทะวงษ์ศรี และคณะ (2565) ในหัวข้อการศึกษากลวิธีการแปลชื่อเรื่องอนิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ได้ใช้วิธีของรุสมี มะแซะ (2561) ในการแบ่งวิธีแปลชื่ออนิเมะญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย จำนวน 50 เรื่อง พบว่ากลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อใหม่มาก สุด จำนวน 22 เรื่อง รองลงมาคือ การแปลแบบ ทับศัพท์ จำนวน 10 เรื่อง และการแปลบางส่วนกับการแปลแบบ ตรงตัว มีจำนวน 9 เรื่องเท่ากันเนื่องจากจำนวนอนิเมะที่ศึกษามีเพียงแค่ 50 เรื่องเพียงเท่านั้น ซึ่งอาจยังไม่สามารถสะท้อนข้อมูลวิธีการแปลประเภทย่อยได้อย่างละเอียด และยังไม่มีการวิเคราะห์สิ่งที่สะท้อนจากการตั้งชื่อด้วยวิธีต่าง ๆ คาดว่าสามารถต่อยอดต่อไปได้ในงานวิจัยนี้เช่น สะท้อนให้เห็นแนวคิด และสาเหตุในการเลือกใช้วิธีตั้งชื่อแต่ละวิธีได้อย่างไรเป็นต้น

บทที่ 3

วิธีการศึกษา

3.1 รวบรวมชื่อมังงะ Siaminter มาจำนวน 30 เรื่อง มังงะของสำนักพิมพ์ NED COMIC จำนวน 30 เรื่อง และของสำนักพิมพ์ Luckpim จำนวน 30 เรื่องในช่วง พ.ศ. 2555 – 2565

3.2 นำชื่อมังงะทั้งหมดมาเปรียบเทียบกับชื่อภาษาญี่ปุ่น โดยใช้แนวคิดของ ของรุสมี มะแซะ (2561) และแนวคิดของ ธรรณปพร หงส์ทอง (2562) มาใช้

3.3 นำผลการศึกษาที่ได้มาวิเคราะห์ และอภิปรายให้เห็นถึงสิ่งที่สะท้อนจากการตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทย รวมถึงแต่ละสำนักพิมพ์นั้นมีแนวโน้มในการตั้งชื่อโดยใช้กลวิธีใดในการตั้งชื่อ

3.4. สรุปผลการวิจัย

พบว่าทุกสำนักพิมพ์ใช้กลวิธีในการตั้งชื่อมังงะที่เกี่ยวข้องกับเสริมความด้วยภาษาไทยและตั้งชื่อใหม่มากกว่าครึ่งหนึ่งของมังงะที่นำมาใช้ในวิจัยนี้ โดยสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic ใช้กลวิธีที่เกี่ยวข้องกับการเสริมความด้วยภาษาไทยและตั้งชื่อใหม่ 19 เรื่อง สำนักพิมพ์ NED ใช้กลวิธีที่เกี่ยวข้องกับการเสริมความด้วยภาษาไทยและตั้งชื่อใหม่ 18 เรื่อง และสำนักพิมพ์ Luckpim ใช้กลวิธีที่เกี่ยวข้องกับการเสริมความด้วยภาษาไทยและตั้งชื่อใหม่มากถึง 21 เรื่องที่มากกว่าทุกสำนักพิมพ์ที่ใช้วิธีเดียวกัน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่าสำนักพิมพ์ที่ศึกษาใช้การแปลและตั้งชื่อมังงะเป็นภาษาไทยตามแนวคิดของรุสมี มะแซะ (2561) เพียง 10 วิธีจากทั้งหมด 11 วิธี วิธีที่ไม่พบคือ วิธีการแปลบางส่วนและไม่เสริมความหมายภาษาไทย และผู้ศึกษาได้แบ่งวิธีการแปลและตั้งชื่อดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางแยกวิธีการตั้งชื่อหลักและย่อยจากทั้ง 10 วิธี

วิธีการตั้งชื่อหลัก	**วิธีย่อยที่ 1**	**วิธีย่อยที่ 2**	**วิธีย่อยที่ 3**
1. วิธีการทับศัพท์ในการตั้งชื่อ	1.1ตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและ**ไม่มีการเสริมความหมาย**	1.2 ตั้งชื่อตั้งชื่อโดยการทับศัพท์**ทั้งหมดและมีการเสริมความหมายด้วยภาษาไทย**	1.3 ตั้งชื่อโดยการทับศัพท์**บางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย**
2.วิธีการแปลในการตั้งชื่อ	2.1 ตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และ**ไม่มีการเสริมความภาษาไทย**	2.2 ตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และ**มีการเสริมความภาษาไทย**	2.3 ตั้งชื่อโดยการ**แปลบางส่วนและมีการเสริมความภาษาไทย**
3.วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน	3.1. ตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนและ**ไม่มีการเสริมความภาษาไทย**	3.2 ตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนและ**มีการเสริมความภาษาไทย**	ไม่มี
4.วิธีการตั้งชื่อใหม่ในการตั้งชื่อ	4.1 ตั้งชื่อใหม่โดย**ไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม**	4.2. ตั้งชื่อใหม่โดย**ใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม**	ไม่มี

จากตารางข้างต้นผู้ศึกษาได้แบ่งวิธีการตั้งชื่อหลักออกเป็น 4 วิธี ได้แก่ 1. วิธีการทับศัพท์ในการตั้งชื่อ 2. วิธีการแปลในการตั้งชื่อ 3. วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และ 4. วิธีการตั้งชื่อใหม่ในการตั้งชื่อ ในวิธีการที่หนึ่งและสองสามารถแยกวิธีการตั้งชื่อย่อยได้อีก 3 วิธีได้แก่ 1. ทับศัพท์/แปลทั้งหมดและไม่เสริมความภาษาไทย 2. ทับศัพท์/แปลทั้งหมดและเสริมความภาษาไทย และ 3. ทับศัพท์/แปลบางส่วนและเสริมความ

ภาษาไทย วิธีการตั้งชื่อที่สามสามารถแบ่งวิธีการตั้งชื่อย่อยได้ 2 วิธีได้แก่ 1.ตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีการเสริมความภาษาไทย และ ตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และเสริมความภาษาไทย วิธีที่สี่สามารถแบ่งวิธีการแปลได้ 2 วิธีได้แก่ 1.การตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม 2. การตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม

กลวิธีการแปลและตั้งชื่อของสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic

พบว่ามังงะของสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic ใช้กลวิธีในการแปลและการตั้งชื่อดังต่อไปนี้

4.1 มังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์ในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic

4.1.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีการเสริมความหมาย

ตารางที่ 4.2 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (1)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
ダンダダン	DANDADAN
アンデッドアンラック	Undead Unluck
ライドンキング	The Ride-On King
ソーシャル・サバイバル・ラビッツ	SOCIAL SURVIVAL RABBITS
チェンソーマン	Chainsaw Man

พบวิธีการตั้งชื่อโดยการใช้วิธีการทับศัพท์และไม่มีการเสริมความหมายทั้งหมด 5 เรื่อง ได้แก่ มังงะเรื่อง 1.DANDADAN 2.Undead Unluck 3.The Ride-On King 4.SOCIAL SURVIVAL RABBITS และ 5.Chainsaw Man โดยมังงะเรื่อง DANDADAN เป็นมังงะที่เกี่ยวข้องกับความรัก ความตื่นเต้นแบบสยองขวัญ และSci-fi มีตัวเอก คือ เด็กสาวม.ปลาย อายาโซโนะที่เชื่อในเรื่องวิญญาณกับนายแว่นที่สนใจในเรื่องเหนือธรรมชาติ ทั้งสองได้ตัดสินใจพิสูจน์ในสิ่งที่อีกฝ่ายไม่เชื่อและเกิดเรื่องต่าง ๆ ตามมา (Siam Inter Comic, 2565)

สำหรับมังงะเรื่อง Undead Unluck เป็นเรื่องของฟูกะที่มีพลังที่ทำให้คนรอบข้างโชคร้าย ได้พบกับ “แอนดี้”อันเดดหนุ่มที่พยายามจะฆ่าตัวตาย แต่ได้ถูกองค์กรปริศนาตามล่าด้วยเหตุผลบางอย่าง (Siam Inter Comic, 2564) เรื่องถัดมาคือ The Ride-On King ได้กล่าวถึง เปอร์ดินอฟที่มีงานอดิเรกเป็นการขี่สัตว์และขับพาหนะทุกชนิด ได้ประสบอุบัติเหตุและได้เข้ามาอยู่ในโลกแฟนตาซีที่มีสิ่งมีชีวิตที่ไม่เคยเห็นเต็มไปหมด (Siam

Inter Comic, 2564) มังงะเรื่อง SOCIAL SURVIVAL RABBITS เป็นเรื่องของนารุเสะนักเรียนม.ปลายที่ชอบโซเชียลเกม เธอได้ถูกลักพาตัวไปกักขังพร้อมกับเพื่อนและถูกบังคับให้เต้นในเกมเพลงที่ปรากฏขึ้นมาในโลกแห่งความจริง (naiin, 2565) มังงะเรื่อง Chainsaw Man เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็นจิเด็กหนุ่มที่โดนจิกหัวใช้ในฐานะนักล่าปีศาจ เขาได้ร่วมมือกับปีศาจโปจิตะเพื่อเปลี่ยนแปลงชะตากรรมที่โหดร้ายของตน (naiin, 2566)

จากวิธีการแปลและตั้งชื่อเรื่องของมังงะทั้งห้ามีข้อสังเกตว่ามังงะทั้ง 5 เรื่องนี้ เน้นการใช้คำภาษาอังกฤษที่มีในชีวิตประจำวัน อีกทั้งชื่อเรื่องแต่ละเรื่องสามารถสื่อให้เห็นถึงรายละเอียดตัวละครหลักและเนื้อเรื่องได้อยู่แล้ว เช่น มังงะเรื่อง Undead Unluck ที่สื่อถึงตัวเอกสองคนที่คนหนึ่งเป็นอันเดด (Undead) ส่วนอีกคนหนึ่งโชคร้าย (Unluck) หรือมังงะเรื่อง The Ride-On King ที่ชื่อเรื่องได้กล่าวถึงความสามารถของตัวเอกที่สามารถขี่สัตว์และพาหนะได้ทุกชนิด จึงเลือกที่จะใช้วิธีการตั้งชื่อวิธีนี้ มีเพียงมังงะเรื่อง DANDADAN ที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษ และไม่ใช่คำที่มีความหมายในภาษาญี่ปุ่น แต่เป็นชื่อที่ผู้แต่งเรื่องคิดขึ้นมาเอง ทว่าในเรื่องก็ยังไม่มีการเปิดเผยถึงความหมายของคำดังกล่าวจากผู้แต่ง

4.1.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์และมีการเสริมความหมายด้วยภาษาไทย

ตารางที่ 4.3 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (2)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
アオアシ	AOASHI แข้งเด็กหัวใจนักสู้
バトゥーキ	BATUQUE ระบำสงคราม

มีมังงะ 2 เรื่องที่เลือกใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์แต่มีการเสริมความหมายด้วยภาษาไทยเพิ่มขึ้นมา ได้แก่ BATUQUE ระบำสงคราม และ AOASHI แข้งเด็กหัวใจนักสู้ เนื่องจากชื่อเรื่องของทั้งสองเรื่อง มีการใช้คำศัพท์เฉพาะอย่าง BATUQUE และ AOASHI ซึ่งคำว่า BATUQUE คือ การเต้นรำอย่างหนึ่งของประเทศบราซิล และยังหมายถึงศิลปะป้องกันตัวในช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 ในประเทศบราซิลอีกด้วย (CAPOEIRA GERAIS TOKYO, 2563) เห็นได้ว่าคำดังกล่าวเป็นคำเฉพาะ หากไม่ได้ศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมของประเทศบราซิลมาก่อน ผู้บริโภคย่อมไม่สามารถเข้าใจแนวคิดของมังงะเรื่องนี้ได้ โดยการอ่านชื่อเรื่องเพียงอย่างเดียว สำนักพิมพ์จึงมีการเสริมความภาษาไทย เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถคาดเดาเนื้อเรื่องได้ การเลือกใช้คำว่า”ระบำสงคราม” สามารถสื่อให้เห็นถึงความหมายของคำว่า BATUQUE ได้ โดยคำว่า“ระบำ”สื่อความหมายถึงการเต้นรำของประเทศบราซิล ส่วนคำว่า ”สงคราม” สื่อถึงประเภทของเนื้อเรื่องที่มีการต่อสู้

สำหรับมังงะเรื่องAOASHI แข้งเด็กหัวใจนักสู้ เว็บไซด์ Phoenix next (2565)ได้เขียนไว้ว่า อาโออิ อาชิโตะ ที่มีนิสัยใจร้อนแต่รักพ่อและแม่ของตนเอง มีความรักให้กับฟุตบอลมากกว่าใคร ได้ประสบเรื่องที่ทำให้ท้อใจจนกระทั่งชายปริศนาปรากฏตัวขึ้นต่อหน้า โชคชะตาของเด็กหนุ่มที่จะเปลี่ยนแปลงฟุตบอลจึงได้เริ่มต้นขึ้น จากคำอธิบายดังกล่าวสามารถตีความได้ว่าชื่อของตัวเอก "อาโออิ อาชิโตะ" หากออกเสียงตามภาษาญี่ปุ่นแล้วจะสามารถอ่านออกเสียงได้ว่า Aoi Ashito และหากนำชื่อของตัวเอกมาย่อโดยการตัดเสียงสุดท้ายออกจากทั้งชื่อ – นามสกุล Ao(i) Ashi(to)และนำมาต่อกันก็จะได้ชื่อเรื่อง AOASHI แต่หากผู้บริโภคที่ไม่เคยอ่านหรือไม่เคยได้ยินชื่อของการ์ตูนเรื่องนี้มาก่อน เมื่อเห็นมังงะเรื่องนี้เป็นครั้งแรกอาจไม่สามารถคาดเดาได้ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร สำนักพิมพ์จึงมีการเสริมความภาษาไทยเข้าไป โดยใช้คำว่า “แข้งเด็กหัวใจนักสู้” ซึ่งสื่อถึงอุปนิสัยของตัวเอกและยังสามารถสื่อถึงประเภทของมังงะเรื่องนี้ได้ด้วย สำหรับคำว่าแข้งนั้น มักพบในการตั้งชื่อมังงะประเภทฟุตบอล เช่น มังงะเรื่อง"Blue Lock ขังดวลแข้ง" หรือ "Inazuma Eleven นักเตะแข้งสายฟ้า" ซึ่งเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอลเป็นต้น นอกจากนี้ชื่อดังกล่าว ยังสื่อถึงนิสัยของตัวเอกที่มีหัวใจนักสู้อีกด้วย

4.1.3 วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.4 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (3)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
鴨乃橋ロンの禁断推理	นักสืบฉบับคาโมโนะฮาชิ รอน
ヤンキーJKクズハナちゃん	แยงกี้สายหวาน คุซึฮานะจัง

มีมังงะ 2 เรื่องที่ใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทยบางส่วน ได้แก่ นักสืบฉบับคาโมโนะฮาชิ รอน และแยงกี้สายหวาน คุซึฮานะจัง ทั้งสองเรื่องใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทยบางส่วน เพื่อให้เกิดความกระชับของชื่อเรื่องแทนการแปลตรงตัวที่อาจสร้างความสับสน ชื่อเรื่องต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นของมังงะเรื่อง "นักสืบฉบับคาโมโนะฮาชิ รอน" คือ 鴨乃橋ロンの禁断推理 (kamonohashi ron no kindantsuiri) เมื่อแปลเป็นภาษาไทยตรงตัวจะมีความหมายว่า "การสันนิษฐานต้องห้ามของคาโมโนะฮาชิ รอน" ดังนั้นนักสืบฉบับคาโมโนะฮาชิ รอนซึ่งเป็นการตั้งชื่อในฉบับภาษาไทยทำให้ชื่อเรื่องมีความชัดเจนมากกว่าชื่อเรื่องต้นฉบับ โดยการใช้คำว่า "นักสืบ" ช่วยทำให้ผู้อ่านทราบได้ทันทีว่ามังงะเรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับการสืบสวนเหตุการณ์บางอย่าง ในทางกลับกันการแปลตรงตัวอาจทำให้เกิดความสับสน จากเนื้อเรื่องนั้น คำว่า “ต้องห้าม” สื่อถึงเหตุการณ์ที่ตัวเอกสามารถไขคดีได้แต่ไม่สามารถจับคนร้ายได้ (naiin, 2565) ซึ่งเป็นคำที่ไม่สื่อความหมาย

และไม่สามารถดึงความตลกซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของเรื่องออกมาได้ สำนักพิมพ์จึงเลือกทับศัพท์เฉพาะชื่อของตัวเอก ”คาโมโนะฮาชิ รอน” ที่เป็นตัวเอกของชื่อเรื่อง และเลือกใช้วิธีการเสริมความด้วยคำว่า "นักสืบ" เข้าไป

สำหรับ "แยงกี้สายหวาน คุซึฮานะจัง" มีชื่อภาษาญี่ปุ่น ว่า ヤンキーJK クズハナちゃん (yanki- JK kuzuhanachan) เมื่อแปลเป็นภาษาไทยจะได้ความว่า "แยงกี้สาวม.ปลาย คุซึฮานะจัง" หรือ หากใช้วิธีการทับศัพท์ทั้งหมดจะได้ว่า "แยงกี้ JK คุซึฮานะจัง" เห็นได้ว่าชื่อแรกนั้นขาดความชัดเจน และขาดความน่าสนใจในการดึงดูดผู้บริโภค สำหรับชื่อหลังอาจทำให้ผู้ที่ไม่ได้เรียนหรือศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกิดความสับสน ได้ โดยคำว่า “JK” หมายถึงหญิงสาวมัธยมปลาย (zokugo, 2566) สำนักพิมพ์จึงเลือกใช้คำที่ผู้อ่านชาวไทยคุ้นเคยอย่างคำว่า “แยงกี้” และ“คุซึฮานะจัง” แทนเนื่องจากคำว่า “คุซึฮานะจัง” เป็นประธานหลักของประโยคและคำว่า “แยงกี้” ที่เป็นส่วนขยายของชื่อเรื่องที่สามารถสื่อความถึงนิสัยของตัวเอกได้เป็นอย่างดี หากเทียบกันแล้วคำว่า “JK” ซึ่งเพิ่งมีการใช้ไม่นาน เหตุผลดังกล่าวอาจเป็นสาเหตุทำให้มีการใช้คำว่า”แยงกี้” เพื่อเสริมความภาษาไทยและไม่ใช้คำว่า“JK”

4.2 มังงะที่ใช้วิธีการแปลในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic

4.2.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และไม่มีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.5 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (4)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
ドクザクラ	ซากุระซ่อนพิษ
姫様“拷問”の時間です	องค์หญิง ได้เวลา "ทรมาน" แล้วค่ะ
地縛少年花子くん	The Ride-On King
ソーシャル・サバイバル・ラビッツ	ฮานาโกะคุง วิญญาณติดที่

มังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และไม่เสริมความภาษาไทยมีทั้งหมด 3 เรื่อง ได้แก่ 1.ซากุระซ่อนพิษ 2.องค์หญิง ได้เวลา "ทรมาน" แล้วค่ะ และ 3. ฮานาโกะคุง วิญญาณติดที่

มังงะเรื่อง ซากุระซ่อนพิษ มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ ドクザクラ（dokuzakura）มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรียวโกคุ อัทสึชิ ผู้มีพลังในการมองเห็น “ค่าไมตรี” ของคนอื่นได้ เขาใช้ชีวิตอย่างสุขสบายล้อมรอบไปด้วยสาว ๆ แต่หลังจากวันหนึ่งที่เขาได้พบกับหญิงสาวที่อ้างว่าตนเองเป็นเพื่อนสมัยเด็ก ชีวิตของเรียวโกคุก็เปลี่ยนไป (Siam

Inter Comic, 2564) มังงะเรื่อง องค์หญิง ได้เวลา "ทรมาน" แล้วค่ะมีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ “ 姫様“拷問”の時間です(himesama”goumon”no jikandesu)” เป็นเรื่องเกี่ยวกับองค์หญิงผู้เป็นหัวหน้าอัศวินของกองทัพแห่งราชอาณาจักรหนึ่ง ต่อมาเธอถูกกองทัพของจอมมารจับตัวไป ซึ่งสิ่งที่รอคอยองค์หญิงอยู่ก็คือ”การทรมาณที่แปลกพิสดารทั้งหลาย” (naiin, 2566) สำหรับ "ฮานาโกะคุง วิญญาณติดที่" มีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ”地縛少年花子くん（jishibarishounen hanakokun）” มังงะดังกล่าวเป็นเรื่องเกี่ยวกับยาชิโนะ เนเนะ ซึ่งได้เข้าไปพัวพันกับเรื่องราวสยองขวัญในโรงเรียนพร้อมกับ“ฮานาโกะคุง” ผู้มีหน้าที่ช่วยให้คำขอของยาชิโนะเป็นจริง (naiin, 2566)

เมื่อพิจารณาจากชื่อของมังงะแล้ว จะพบว่า "องค์หญิง ได้เวลา "ทรมาน" แล้วค่ะ" และ "ฮานาโกะคุง วิญญาณติดที่" มีชื่อที่สื่อถึงเนื้อหาและตัวเอกอยู่แล้ว จึงไม่จำเป็นต้องใช้เสริมความเพิ่มเติม มีเพียง "ซากุระซ่อนพิษ" ที่ไม่ได้มีการกล่าวถึงซากุระ แต่เมื่อได้อ่านแล้ว จะพบว่า “ซากุระ” เป็นชื่อเพื่อนสมัยเด็กของตัวเอก ทำให้ชื่อเรื่องนี้สามารถใช้วิธีแปลเป็นภาษาไทยตรงตัวได้

4.2.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และมีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.6 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (5)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
魔物たちは片付けられない	ซิสเตอร์กับมังกร และเหล่าปีศาจเก็บกวาดไม่เป็น
高校生家族	ครอบครัวป่วน ก๊วน ม.ปลาย
神呪のネクタール	ศึกน้ำทิพย์แห่งมนตรา
惰性 67 パーセント	ยัยเฉื่อย 67% กับหอพักป่วนชวนน็อตหลุด
つりこまち	สาวน้อยแห่งเมืองนักตกปลา

มังงะที่ใช้วิธีการแปลและตั้งชื่อโดยวิธีแปลตรงตัวทั้งข้อความ และเสริมความภาษาไทยมีทั้งหมด 5 เรื่อง ได้แก่ 1.ซิสเตอร์กับมังกร และเหล่าปีศาจเก็บกวาดไม่เป็น 2.ครอบครัวป่วน ก๊วน ม.ปลาย 3.ศึกน้ำทิพย์แห่งมนตรา 4.ยัยเฉื่อย 67% กับหอพักป่วนชวนน็อตหลุด และ 5.สาวน้อยแห่งเมืองนักตกปลา มีชื่อภาษาญี่ปุ่นตามลำดับ คือ 1.魔物たちは片付けられない (mamonotachi wa katazukerarenai) 2.高校生家族 (koukouseikazoku) 3.神呪のネクタール (shinju no nekuta-ru) 4.惰性 67 パーセント (dasei 67 pa-sento) และ 5.つりこまち(turikomachi)

สำหรับ "ซิสเตอร์กับมังกร และเหล่าปีศาจเก็บกวาดไม่เป็น" เป็นเรื่องเกี่ยวกับซิสเตอร์ที่สามารถใช้เวทมนตร์ทำความสะอาดได้ เธอถูกส่งไปเป็นเครื่องสังเวยให้กับมังกรที่ชื่อ”อิโดะรุ”ที่ทำความสะอาดไม่เป็น ซิสเตอร์จึงค่อย ๆ เปลี่ยนมังกรทีละน้อยด้วยการทำความสะอาดที่อาศัยของมัน (naiin, 2566) ส่วนเสริมความภาษาไทยที่เพิ่มขึ้นมาของเรื่องดังกล่าว คือคำว่า “ซิสเตอร์กับมังกร" การเติมคำนี้เข้าไปในชื่อเรื่อง เป็นการเพิ่มรายละเอียดของตัวเอกเข้าไปในชื่อเรื่อง เพื่อบอกให้ผู้อ่านทราบว่าเรื่องนี้ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเหล่าปีศาจที่เก็บกวาดไม่เป็นเพียงเท่านั้น แต่ยังกล่าวถึงซิสเตอร์กับมังกรด้วย เรื่อง "ครอบครัวป่วน ก๊วนม.ปลาย" เป็นเรื่องเกี่ยวกับอิเอทานิ โคทาโร่ที่ดีใจว่าตนเองจะได้เข้าเรียนต่อในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่แล้วคนที่จะได้เข้าไปเรียนกลับเป็นครอบครัวของโคทาโร่ด้วย (naiin, 2566) จากชื่อเรื่องภาษาไทย จะพบว่ามีการเสริมความภาษาไทยคือ “ป่วน ก๊วน” เข้าไป การเสริมดังกล่าวเป็นการเสริมคำที่สื่อถึงประเภทของมังงะดังกล่าว หากแปลตรงตัวเพียงอย่างเดียวจะได้ความหมายว่า “ครอบครัว ม.ปลาย” ซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านไม่สามารถระบุได้ว่ามังงะเรื่องนี้อยู่ในประเภทใด

เรื่องถัดมา ได้แก่ "ศึกน้ำทิพย์แห่งมนตรา" ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับ เด็กหนุ่มธรรมดาไค วาตาริ เขาถูกอัญเชิญมายังต่างโลกโดยเจ้าหญิงซากุระ แต่ทว่าวาตาริก็ได้ดื่มน้ำทิพย์เข้าไปทำให้ร่างกายของเขากลายเป็นนักรบผู้แข็งแกร่ง (naiin, 2566) หากแปลชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นโดยตรงตัวจะได้ว่า “น้ำทิพย์แห่งมนตรา” ซึ่งไม่สามารถสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงรายละเอียดของเรื่องได้มากนัก จึงมีการเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า "ศึก" เข้าไป เพื่อบอกให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะเรื่องนี้เป็นประเภทแอ็กชั่น และยังสามารถบอกเป็นนัยได้ว่าเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องเกี่ยวกับสงคราม

ในส่วนของ "ยัยเฉื่อย 67% กับหอพักป่วนชวนน็อตหลุด" นั้น เป็นเรื่องเกี่ยวกับนักศึกษาสาว โยชิซาวะ มินามิ โดยเพื่อนของเธอมักมารวมตัวกันอยู่ที่ห้องของเธอ พวกเขาใช้ชีวิตที่สนุกสนานและเฉื่อยชาร่วมกันทุกวัน (naiin, 2566) เมื่อแปลชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นตรงตัวโดยที่ไม่เสริมความภาษาไทยจะมีความหมายว่า “เฉื่อย 67%” ซึ่งไม่สามารถสื่อถึงเนื้อเรื่องได้ จึงต้องเสริมความหมายเพื่อสื่อความโดยการเพิ่มประโยค "หอพักป่วนชวนน็อตหลุด” ที่สื่อให้เห็นถึงสถานที่หลักของเรื่อง อีกทั้งยังมีการเสริมความให้กับคำว่า “เฉื่อย 67%” โดยเติมคำว่า “ยัย” เพื่ออธิบายว่าเฉื่อย 67% หมายถึง คนที่มีนิสัยเฉื่อย นอกจากนี้คำว่า "ชวนน็อตหลุด" ยังสื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะเรื่องนี้เป็นมังงะตลกด้วย ทั้ง 4 เรื่องที่กล่าวมาไม่เพียงแต่มีการเสริมความภาษาไทยที่สื่อถึงเนื้อเรื่องและประเภทของเรื่องเพียงเท่านั้น แต่ยังมีจุดที่น่าสังเกต คือส่วนเสริมความภาษาไทยนั้นจะเน้นไปที่การใช้คำศัพท์ที่มีความตลกและมีสัมผัสที่คล้องจองกัน เช่นครอบครัวป่วน ก๊วนม.ปลาย ที่มีการเล่นเสียงสัมผัสระหว่าง ป่วน – ก๊วน

และ เรื่องยัยเฉื่อย 67% กับหอพักป่วนชวนน็อตหลุด ที่มีการเล่นเสียงสัมผัสระหว่าง ป่วน – ชวน ทำให้ชื่อเรื่องเกิดความสนุกสนานเหมือนกับประเภทของมังงะ

เรื่องสุดท้าย คือ เรื่อง "สาวน้อยแห่งเมืองนักตกปลา" นั้น เป็นเรื่องของทาเทะยามะ มิราโนะ สาวมัธยมปลาย เธอเคยเป็น “เจ้าแห่งการตกปลา” ด้วยอายุเพียง 9 ปี จึงเคยมีความฝันที่จะได้เหรียญทองในการแข่งขันตกปลาระดับโอลิมปิก แต่หลังจากขึ้นมัธยมปลาย เธอกลับทิ้งความฝันนั้นไป ในระหว่างนั้นเองกลับมีเด็กสาวอีกคนปรากฏตัวขึ้น ส่งผลให้มิราโนะอยากจะทำสิ่งที่เธอฝันให้สำเร็จอีกครั้ง (naiin, 2566) หากแปลชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นเป็น “เมืองนักตกปลา” สามารถสื่อความถึงเมืองที่เกี่ยวข้องกับการตกปลาได้แต่ยังไม่สามารถสื่อความถึงตัวละครหลักได้ จึงมีการเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “สาวน้อยแห่ง” เพื่อสื่อให้เห็นถึงตัวเอกของเรื่องได้ชัดเจน

4.2.3 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.7 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (6)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	**ชื่อภาษาไทย**
出会って 5 秒でバトル	ศึกเดือด 5 วิพลิกชะตา
悪役令嬢としてヒロインと婚約者をくっつけようと思うのです…	คุณหนูตัวร้ายกับแผนการยกคู่หมั้นให้ยัยนางเอก
邪剣さんはすぐブレる	ดาบทมิฬชวนป่วน
呪術廻戦	มหาเวทย์ผนึกมาร

มีมังงะที่ใช้วิธีการแปลบางส่วน และเสริมความภาษาไทยอยู่ทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่ 1.ศึกเดือด 5 วิพลิกชะตา 2.คุณหนูตัวร้ายกับแผนการยกคู่หมั้นให้ยัยนางเอก 3.ดาบทมิฬชวนป่วน 4.มหาเวทย์ผนึกมาร โดยมังงะดังกล่าวมีชื่อต้นฉบับตามลำดับดังนี้ 1.出会って 5 秒でバトル (deatte 5 byou de batoru) 2.悪役令嬢としてヒロインと婚約者をくっつけようと思うのです …(akuyakureijotoshite hiroin to konyakusha wo kuttukeyou to omounodesu…) 3 .邪剣さんはすぐブレる (jakensan wa sugu bureru) 4.呪術廻戦 (jujuttsu kaisen)

มังงะเรื่องศึกเดือด 5 วิพลิกชะตา มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอากิระ เด็กหนุ่มมัธยมปลายที่รักการเล่นเกม เขาถูกลากเข้าไปพัวพันกับการต่อสู้โดยสาวลึกลับชื่อ "มิอง" ซึ่งได้มอบพลังพิเศษให้กับทุกคนที่เธอพามา อากิระจึงใช้พลังของ “สติปัญญา” เข้าร่วมในการต่อสู้ (naiin, 2566) สำหรับมังงะดังกล่าว หากแปลชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นตรงตัวโดย

ที่ไม่เสริมความภาษาไทยจะมีความหมายว่า “เจอกันแล้ว ต่อสู้กันใน 5 วินาที” แต่สำนักพิมพ์เลือกตั้งชื่อโดยแปลเพียงบางส่วน เป็น “ศึก(ต่อสู้) 5 วินาที” และใช้การเสริมความหมายด้วยคำว่า “เดือด" หรือ "พลิกชะตา" เพื่อให้ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจและทำให้ผู้อ่านทราบถึงองค์ประกอบหลักของเรื่อง นอกจากนั้นคำดังกล่าวยังเพิ่มความน่าตื่นเต้นและความสำคัญของการต่อสู้ให้กับชื่อเรื่องอีกด้วย อนึ่ง การตั้งชื่อเรื่องนี้ในภาษาไทย มีการเปลี่ยนโครงสร้างของชื่อเรื่องจากชื่อต้นฉบับด้วย ทำให้จากชื่อเดิมที่มีความหมายว่า เจอกันจากนั้นจึงต่อสู้กันด้วยเวลา 5 วินาที เป็นชื่อที่อธิบายว่าการต่อสู้ใน 5 วินาทีนี้มีความสัมพันธ์ สามารถส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้

เรื่อง "คุณหนูตัวร้ายกับแผนการยกคู่หมั้นให้ยัยนางเอก" เป็นเรื่องเกี่ยวกับไซออนจิ มัตสึริได้กลับมาเกิดใหม่เป็นตัวร้ายของนิยายที่ยังอ่านไม่จบในชาติก่อน เธอจึงพยายามที่จะจับคู่คู่หมั้นของตนเองกับนางเอกของเรื่องเพื่อที่จะได้ดูตอนต่อไปของนิยาย (naiin, 2566) เรื่องดังกล่าวมีชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า 悪役令嬢としてヒロインと婚約者をくっつけようと思うのです . . . (akujoreijo toshite hiroin to konyakusha wo kuttsukeyou to omou no desu ...) ซึ่งหากแปลตรงตัวจะมีความหมายว่า “ในฐานะที่เป็นคุณหนูตัวร้ายฉันคิดว่าจะทำให้นางเอกกับคู่หมั้นคู่กันค่ะ” เห็นได้ว่า โครงสร้างประโยคของชื่อเรื่องนี้ก็มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างมาก เพื่อให้ชื่อเรื่องดูมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น แต่ยังคงเค้าโครงของความหมายเดิมอยู่ ต่างจากเรื่อง "ศึกเดือด 5 วิพลิกชะตา" อีกทั้งเรื่องนี้ยังเสริมความภาษาไทยเพื่อให้ชื่อเรื่องมีความน่าสนในมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างของการเสริมดังกล่าว เช่น การใช้คำว่า“แผนการ” เพื่ออธิบายให้ผู้อ่านทราบว่าตัวเอกวางแผนจะยกคู่หมั้นให้กับ "นางเอก" ส่วนการใส่คำว่า “ยัย” ต่อหน้านางเอกทำให้เห็นถึงมุมมองของตัวเอกที่มีต่อ "นางเอก"

มังงะเรื่อง "ดาบทมิฬชวนป่วน" มีเนื้อหาเกี่ยวกับโลกแฟนตาซีที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมากจนมีมือถืออยู่ทุกที่ วันหนึ่งพี่ชายกับน้องสาวคู่หนึ่งที่อาศัยอยู่ในโลกแห่งนั้นได้เจอดาบที่แสนแปลกเข้าและตั้งใจที่จะเลี้ยงมัน ซึ่งการตัดสินใจดังกล่าวทำให้เกิดเรื่องที่แสนสนุกขึ้น (Siam Inter Comic, 2566) มังงะเรื่องนี้มีชื่อต้นฉบับคือ 邪剣さんはすぐブレる หากแปลเป็นภาษาไทยจะมีความหมายว่า “คุณดาบทมิฬขี้ลังเล” สำนักพิมพ์เลือกที่จะแปลเพียงคำว่า “邪剣” ที่แปลว่า “ดาบทมิฬ” และใช้การเสริมความภาษาไทยเข้าช่วย และเติมคำว่า “ชวนป่วน” เข้าไป เพื่ออธิบายให้ผู้อ่านเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของดาบทมิฬว่าเป็นดาบที่ก่อเรื่องชวนป่วน ซึ่งชื่อดังกล่าวให้รายละเอียดลักษณะนิสัยของดาบทมิฬที่ชอบก่อเรื่องให้กับตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องได้ตรงกว่าการแปลตรงตัว รวมถึงสื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะดังกล่าวเป็นมังงะตลก อย่างไรก็ตามหากเปรียบเทียบชื่อเรื่อง

แล้วจะพบว่า ชื่อเรื่องภาษาไทยไม่เปลี่ยนไปจากภาษาญี่ปุ่นมาก มีเพียงแค่การเปลี่ยนนิสัยตัวดาบทมิฬผ่านส่วนที่เสริมความภาษาไทยเท่านั้น

สำหรับมังงะเรื่อง "มหาเวทผนึกมาร" นั้น เป็นเรื่องเกี่ยวกับอิตาโดริ ยูจิ ซึ่งกำลังโดนปีศาจตามล่า แต่แล้วเขาก็กินวัตถุต้องสาปเข้าไป ทำให้เขาสามารถใช้พลังและคำสาปต่าง ๆ ในการต่อสู้ได้ แต่ก็ทำให้ภายในร่างกายของเขาก็มีปีศาจสิงอยู่ ผู้อ่านต้องติดตามว่าเขาจะสามารถกำจัดปีศาจได้ก่อนหรือร่างกายของเขาจะโดนปีศาจยึดครองก่อน (Siam Inter Comic, 2564) ชื่อต้นฉบับของมังงะดังกล่าวคือ 呪術廻戦 หากแยกคำศัพท์จะแบ่งได้ออกเป็น 2 คำคือ “呪術 (jujutsu)” แปลว่า เวทมนตร์ และ ” 廻戦 (kaisen)” ซึ่งไม่มีความหมายที่แน่ชัดสาเหตุนี้เองที่ทำให้ชื่อเรื่องของมังงะดังกล่าวไม่อาจแปลตรงตัวได้ และอาจเป็นสาเหตุให้สำนักพิมพ์เลือกใช้วิธีการเสริมความในส่วนของคำศัพท์ดังกล่าว โดยเติมคำว่า “ผนึกมาร” ซึ่งเป็นการเสริมความที่สื่อถึงเนื้อเรื่องของมังงะเรื่องนี้เข้าไป การเติมคำว่า “มหา” เพื่อเพิ่มความยิ่งใหญ่ให้กับคำว่าเวทนั้น อาจเป็นไปเพื่อสร้างความคาดหวังให้ผู้บริโภคที่เลือกอ่านว่าเนื้อหาจะมีความสนุกมากก็เป็นได้

4.3. มังงะที่ใช้วิธีการการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic

4.3.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.8 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (7)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
約束のネバーランド	THE PROMISED NEVERLAND พันธสัญญาเนเวอร์แลนด์
怪獣 8 号	KAIJYU no.8

มีมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีเสริมความภาษาไทยทั้งหมด 2 เรื่อง ได้แก่ "THE PROMISED NEVERLAND พันธสัญญาเนเวอร์แลนด์" และ "KAIJYU no.8" "THE PROMISED NEVERLAND พันธสัญญาเนเวอร์แลนด์" มีเนื้อหาเกี่ยวกับเอ็มม่าและเด็กกำพร้าที่อาศัยอยู่ในสถานสงเคราะห์ชื่อว่า “เกรซ ฟิลด์เฮาส์” พวกเขาสามารถทำอะไรในนั้นก็ได้ แต่ไม่ได้รับอนุญาตให้ออกไปจากสถานที่นั้น ภายหลังพวกเขาพบว่าตนเองถูกเลี้ยงไว้เพื่อเป็นปศุสัตว์สำหรับ “ยักษ์” เพียงเท่านั้น ชื่อต้นฉบับของมังงะดังกล่าวคือ 約束のネバーランド (Yakusoku no Nebaarando) โดยภาษาไทยใช้วิธีการแปลคำว่า “約束” (Yakusoku)

เป็นคำที่มีความหมายตรงกันว่า “(พันธ)สัญญา”และ ทับศัพท์คำว่า” ネバーランド” ซึ่งอ่านออกเสียงได้ว่า “เนเวอร์แลนด์” สังเกตได้ว่าส่วนที่ใช้วิธีการแปลจะใช้คำศัพท์ที่สามารถแปลได้ ส่วนที่ใช้วิธีทับศัพท์จะเป็นชื่อเฉพาะ

"KAIJYU no.8" มีเนื้อหากล่าวถึงชายหนุ่มที่ได้งานต่างไปจากสิ่งที่ตนเองฝัน แต่วันหนึ่งเขาได้กลายเป็นไคจู และเริ่มไล่ตามความฝันนั้นใหม่ (mangaplus, 2564) มังงะดังกล่าวมีชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นคือ **怪獣** 8 **号** ซึ่งชื่อภาษาไทยใช้วิธีทับศัพท์คำว่า ” **怪獣**” KAIJYU และแปลคำว่า “8 **号**” เป็น no.8 หากอ้างอิงตามเนื้อเรื่องแล้วตัวเอกได้กลายเป็นไคจูหมายเลข 8 ดังนั้นชื่อเรื่องดังกล่าวจึงสื่อถึงตัวเอกได้อย่างชัดเจน และด้วยเหตุนี้จึงทำให้ไม่มีการเสริมความเพิ่ม (mangaplus, 2564)

4.3.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.9 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (8)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	**ชื่อภาษาไทย**
灼熱のニライカナ**イ**	นิไรคาไน แดนสวรรค์พันธุ์เดือด ตำรวจxสาวน้อยxทะเล
ヴァニタスの手記	บันทึกแวมไพร์วานิทัส

มีมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีเสริมความภาษาไทยทั้งหมด 2 เรื่อง ได้แก่ "นิไรคาไน แดนสวรรค์พันธุ์เดือด ตำรวจxสาวน้อยxทะเล" ชื่อตามต้นฉบับคือ 灼熱のニライカナ**イ** (shakunetsu no niraikanai) และ "บันทึกแวมไพร์วานิทัส" ซึ่งมีชื่อตามต้นฉบับคือ ヴァニタスの手記 (vanitasu no shuki)

สำหรับ "นิไรคาไน แดนสวรรค์พันธุ์เดือด ตำรวจxสาวน้อยxทะเล" มีเนื้อหาเกี่ยวกับซาเมจิมะ บอยล์ ตำรวจหนุ่มที่ถูกย้ายประจำการไปยังสถานีอาเนกาชิมะที่อยู่บนเกาะทางใต้ ที่นั่นเขาได้พบกับสาวน้อยที่ถูกเรียกว่า “มิโกะเทพพยากรณ์” และตำรวจคู่หูสุดประหลาด ซึ่งนั่นนำไปสู่คดีพิสดารมากมายและเรื่องราวที่ร้อนแรง (Siam Inter Comic, 2564) ชื่อของมังงะใช้วิธีการทับศัพท์คำว่า “ニライカナ**イ**(niraikanai)” ซึ่งเป็นศัพท์เฉพาะของจังหวัดโอกินาว่า เมืองดังกล่าวอยู่ใต้ทะเลลึก และเป็นหนึ่งในเส้นทางที่เทพเจ้าใช้เดินทางมายังโลกมนุษย์ เพื่อนำความเจริญรุ่งเรืองมาให้ (kotobank, 2566) ในชื่อภาษาไทยจึงมีการเสริมความด้วยคำว่า “แดนสวรรค์” เพื่อ

ขยายความหมายของคำว่า “นิไรคาไน” คำว่า “灼熱 (shakunetsu)” มีความหมายว่า ความร้อนแรงหรือความเดือด ซึ่งชื่อภาษาไทยแปลคำดังกล่าวออกมาตรงตัว หากใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วนและแปลบางส่วนโดยที่ไม่เสริมความภาษาไทยจะได้ว่า “นิไรคาไน แดนสวรรค์พันธุ์เดือด” แต่สำหรับเรื่องนี้ที่เป็นมังงะประเภทตลกด้วย ทำให้จำเป็นต้องเสริมความภาษาไทยให้เห็นถึงความสนุกสนาน เพื่อป้องกันผู้อ่านเข้าใจผิดว่ามังงะดังกล่าวเป็นเพียงมังงะที่เน้นแอกชั่นเท่านั้น อย่างไรก็ตาม มังงะเรื่องนี้มีวิธีการเสริมความภาษาไทยที่แปลกไปจากมังงะเรื่องอื่น ๆ ในประเภทเดียวกัน โดยมีการเพิ่มวลีว่า “ตำรวจxสาวน้อยxทะเล” ลงไปในชื่อด้วย วลีดังกล่าวแปลมาจากตอนหนึ่งของเรื่องย่อในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้คำว่า “刑事×少女×**海**” (shounenjump, 2564) และวลีดังกล่าวสามารถสื่อถึงตัวละครหลักทั้งซาเมจิมะ บอยล์ และสาวน้อย อีกทั้งยังกล่าวถึงทะเลที่เป็นฉากของเรื่องได้อีกด้วย

"บันทึกแวมไพร์วานิทัส" เป็นเรื่องเกี่ยวกับตำราที่สามารถขับไล่คำสาปของแวมไพร์ชื่อว่า “ตำราวานิทัส” ซึ่งตำราดังกล่าวเป็นองค์ประกอบหลักของเรื่อง (naiin, 2566) ชื่อภาษาไทยมีการใช้วิธีทับศัพท์คำว่า “วาทิทัส (ヴァニタス)” ซึ่งเป็นชื่อของตัวเอก และมีการแปลในส่วนของคำว่า “บันทึก (手記)” ซึ่งเมื่อนำมารวมกันจะได้เป็นชื่อภาษาไทยว่า “บันทึกของวาทิทัส” ซึ่งไม่สื่อว่าเป็นบันทึกอะไร จึงมีการเสริมความภาษาไทยเข้าช่วยเพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น การเพิ่มคำดังกล่าวช่วยให้ผู้อ่านทราบรายละเอียดหลักของมังงะว่าเกี่ยวข้องกับแวมไพร์ และยังสามารถสื่อให้เห็นถึงประเภทของมังงะเรื่องนี้ได้ว่ามีกลิ่นอายของความแฟนตาซีอยู่ในเรื่องอีกด้วย

4.4 มังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ในการตั้งชื่อในสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic

4.4.1 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม

ตารางที่ 4.10 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (9)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
とげとげ	อสุราพิพากษาทรชน
隣の悪女	เสน่หาอาฆาต

มีมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อด้วยการใช้วิธีตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิมอยู่ 2 เรื่อง ได้แก่ "อสุราพิพากษาทรชน" และ "เสน่หาอาฆาต" มังงะเรื่องอสุราพิพากษาทรชน มีชื่อต้นฉบับคือ とげとげ(togetoge) หมายถึง "หนามหรือสิ่งที่มีลักษณะแหลม" หากใช้วิธีการทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่น อาจทำให้ต้องใช้วิธีเสริมความ

ภาษาไทยเพื่อให้เข้าใจความหมายของชื่อเรื่องหรือเข้าใจว่ามังงะเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับอะไร มีข้อสังเกตว่า ชื่อต้นฉบับของอสุราพิพากษาทรชนต่างกับเรื่อง DANDADAN ในจุดที่คำว่า "DANDADAN" นั้นเป็นคำศัพท์ที่ผู้แต่งคิดขึ้นและยังไม่มีการเปิดเผยความหมาย เมื่อต้องแปลเป็นภาษาไทยจึงทำให้สำนักพิมพ์ไม่สามารถคิดคำเสริมความหมายภาษาไทยที่ถูกต้องและเหมาะสมให้กับ DANDADAN ได้ และหากสำนักพิมพ์ตัดสินใจใช้วิธีการแปลเพื่อตั้งชื่อ คำที่ได้ก็ยังต้องเสริมความภาษาไทยเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ว่า "หนาม" ดังกล่าวเกี่ยวกับอะไร ส่งผลให้ชื่อของมังงะเรื่องอสุราพิพากษาทรชนไม่อาจใช้วิธีการทับศัพท์หรือแปลตรงตัวและเสริมความภาษาไทยในการตั้งชื่อได้ การตั้งชื่อใหม่ให้กับมังงะเรื่องนี้จึงน่าจะเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการช่วยให้ผู้อ่านคาดเดาเนื้อหาของเรื่องได้ มังงะเรื่องนี้เป็นเรื่องของไอบะ สุมิโอะที่ใกล้ตายด้วยโรคประหลาด วันหนึ่งเขาได้พบกับเอเนมี่ยักษ์ผู้มีเขาอันสวยงาม หลังจากนั้นสุมิโอะก็เริ่มเห็นเขาของคนอื่นและพบว่าเอเนมี่ก็เล็งมาที่เขาของเขาเช่นกัน เหตุการณ์นี้ทำให้สุมิโอะเกิดความสงสัยว่าตนเองเป็นอะไรกันแน่ (naiin, 2566) จากเรื่องย่อดังกล่าวทำให้เราทราบว่า มังงะเรื่องนี้มีการพูดถึงผู้ที่มีเขา(ยักษ์)และพูดถึงการต่อสู้เพื่อแย่งชิงเขา ด้วยเหตุนี้ การตั้งชื่อใหม่ว่า “อสุราพิพากษาทรชน” ย่อมช่วยให้ผู้อ่านคาดเดาเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น และการใช้คำว่า “พิพากษาทรชน” ยังสื่อให้เห็นถึงการต่อสู้ระหว่างยักษ์กับคนที่ชั่วร้าย รวมถึงยังสามารถเล่นเสียงระหว่างคำว่า “อสุรา” กับ “พิพากษา” ได้ด้วย

มังงะเรื่องเสน่หาอาฆาต มีชื่อต้นฉบับว่า 隣の悪女(tonari no akujo) หากแปลตรงตัวจะมีความหมายว่า “ผู้หญิงชั่วร้ายที่อยู่ข้างๆ” อันเป็นชื่อที่สื่อถึงตัวละครหนึ่งในเรื่อง แต่หากนำมาเปรียบเทียบกับชื่อภาษาไทย “เสน่หาอาฆาต” จะพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เรื่องดังกล่าวกล่าวถึง คิริตะกับอาริโกะคู่รักนักศึกษาที่ใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันแบบคนรัก แต่แล้ววันหนึ่งคะนงหญิงสาวแสนสวยที่คิริตะเคยแอบชอบสมัยมัธยมก็ได้ย้ายเข้ามาอยู่ข้างบ้าน เมื่อคิริตะพบกับคะนง ชีวิตของตัวเอกทั้งสามก็เปลี่ยนไปตลอดกาล (naiin, 2566) จากเรื่องย่อสรุปได้ว่ามังงะเรื่องนี้ เป็นเนื้อเรื่องหลักเกี่ยวกับผู้หญิงหน้าตาสวยงามที่มีนิสัยชอบใช้เสน่ห์หลอกล่อผู้ชาย ผู้หญิงคนนี้ได้เข้ามาพัวพันกับคู่รักคู่หนึ่ง และใช้เสน่ห์ของตนทำให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้น ดังนั้นชื่อภาษาไทย “เสน่หาอาฆาต” จึงเป็นชื่อที่สื่อถึงเนื้อเรื่องว่ามีการใช้ “เสน่ห์” ในการเข้าหาตัวละครชาย รวมถึงกล่าวถึงปมบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับความ “อาฆาต” อีกด้วย สังเกตว่ามีการเล่นเสียงเพื่อให้ชื่อเรื่องมีความโดดเด่นมากขึ้น ระหว่างคำว่า “เสน่หา” และ “อาฆาต”

4.4.2 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม

ตารางที่ 4.11 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic (10)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
おいしいコーヒーのいれ**方**	รักต่างวัย หัวใจรสกาแฟ
それは霊のしわざです	รักนี้ผีจัดให้
歯医者さん、あタってます！	ชายผู้ไม่ไหวติงกับหมอหญิง(?)ทันตแพทย์

มีมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิมในการตั้งชื่อทั้งหมด 3 เรื่องได้แก่ 1.รักต่างวัย หัวใจรสกาแฟ 2.รักนี้ผีจัดให้ 3.ชายผู้ไม่ไหวติงกับหมอหญิง(?)ทันตแพทย์ มังงะเรื่อง "รักต่างวัย หัวใจรสกาแฟ" มีชื่อต้นฉบับคือ おいしいコーヒーのいれ**方** (oishii ko-hi- no irekata) หากแปลเป็นภาษาไทยตรงตัวแล้วจะมีความหมายว่า “วิธีการชงกาแฟให้อร่อย” ซึ่งเป็นชื่อที่อาจสร้างความเข้าใจผิดแก่ผู้อ่านว่าเป็นมังงะประเภททำอาหาร มีเนื้อเรื่องหลักเกี่ยวกับการชงกาแฟให้อร่อย แต่ที่จริงแล้ว เนื้อเรื่องของมังงะเรื่องนี้กล่าวถึง อิซึมิ คัตสึโทชิ หนุ่ม ม. 6 ที่ย้ายมาอาศัยอยู่กับญาติของตน และอยู่ร่วมกับลูกพี่ลูกน้องคาเรน คัตสึโทชิแอบชอบโจ คาเรนลูกพี่ลูกน้องที่อายุมากกว่าตน 5 ปี เมื่อคัตสึโทชิทราบความลับของคาเรน ทำให้เขาเกิดความรู้สึกอยากปกป้องเธอ (Mebmarket, 2562) เรื่องย่อข้างต้นทำให้เราสันนิษฐานได้ว่ามังงะเรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักของเด็กหนุ่มที่มีต่อหญิงสาวที่อายุมากกว่า ตรงกับชื่อภาษาไทย “รักต่างวัย หัวใจรสกาแฟ” อย่างไรก็ตามสำนักพิมพ์ก็ยังพยายามใช้คำที่มีอยู่ในชื่อเดิมอย่างคำว่า “กาแฟ” ด้วย การตั้งชื่อใหม่ดังกล่าว แม้ความหมายจะไม่เกี่ยวข้องกับชื่อต้นฉบับเลย แต่ก็สามารถอธิบายแก่นหลักของเนื้อเรื่อง และประเภทของมังงะที่เป็นประเภทตลก ดราม่า และโรแมนซ์ออกมาได้เป็นอย่างดี มีการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “ต่างวัย” และ “หัวใจ” ซึ่งทำให้ผู้อ่านสามารถจดจำได้ง่ายด้วย

"รักนี้ผีจัดให้" มีชื่อต้นฉบับคือ それは霊のしわざです (sore wa rei no shiwazadesu) หากแปลเป็นตรงตัวจะได้ว่า “นั่นมันฝีมือของวิญญาณครับ” ถึงแม้ชื่อดังกล่าวจะสามารถสื่อถึงเนื้อเรื่อง แต่ก็ยังไม่อาจแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่ามังงะเรื่องนี้อยู่ในประเภทใด เนื้อเรื่องย่อในเว็บไซต์ Mebmarket (2565) เขียนไว้ว่า "โทริอิ โนโซมุ ตัวประกอบจืดจาง มีโอกาสสนิทสนมกับคิริชิมะ เคียวโกะนักเรียนสาวสวยคนใหม่ซึ่งย้ายมานั่งข้าง ๆ แต่ดันมี “วิญญาณ” ที่มีเพียงโทริอิมองเห็นเพียงคนเดียวสิงอยู่กับเคียวโกะทำให้ความรักระหว่างทั้งสองคนมีทั้งความรัก

และความสยองในเวลาเดียวกัน" จากเนื้อเรื่องย่อดังกล่าวสังเกตได้ว่า “รักนี้ผีจัดให้” เป็นชื่อที่มีส่วนประกอบของเนื้อเรื่องย่ออยู่ในชื่อเรื่องครบถ้วนสมบูรณ์ มีการใช้คำว่า “รัก” ที่แสดงให้เห็นถึงประเภทของมังงะว่าเกี่ยวกับความรักของตัวเอก และยังมี “ผี” ที่เป็นหนึ่งในตัวละครของมังงะเรื่องนี้อยู่ในชื่อ ซึ่งผีหรือวิญญาณดังกล่าวเป็นผู้ช่วยด้านความรักของพระเอก และที่น่าสังเกตคือ มังงะเรื่องนี้ยังใช้วิธีการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “นี้” และ “ผี” ช่วยเพิ่มสีสันให้กับชื่อเรื่องด้วย

มังงะเรื่อง "ชายผู้ไม่ไหวติงกับหมอหญิง(?)ทันตแพทย์" มีชื่อต้นฉบับคือ “歯医者さん、あタってます！(haishsasan, attemasu!)” หากแปลเป็นภาษาไทยตรงตัวจะมีความหมายว่า “คุณหมอฟันครับ มันชนผมอยู่ครับ” ชื่อดังกล่าวมีความหมายสองแง่สองง่ามเรื่องนี้ อาจไม่เหมาะสมกับสังคมไทยที่เคร่งครัดด้านศีลธรรม และยังส่งผลให้ผู้ที่อ่านเพียงชื่อเรื่องไม่สามารถคาดเดาเนื้อหาได้ หากเปรียบเทียบกับชื่อที่ถูกนำมาใช้จริง คือ “ชายผู้ไม่ไหวติงกับหมอหญิง(?)ทันตแพทย์” ซึ่งสื่อให้เห็นภาพตัวละครหลักว่ามีชายหนุ่มและทันตแพทย์สาว อีกทั้งยังมีการเติมเครื่องหมาย “?” เพื่อสร้างความสนใจบางอย่างเกี่ยวกับตัวละครที่เป็นทันตแพทย์ด้วย นอกจากนั้นยังพบการเล่นเสียงในคำว่า “ไหวติง” และคำว่า “หมอหญิง” เสริมความโดดเด่นให้กับชื่อเรื่อง อีกทั้งยังสื่อให้เห็นถึงว่ามังงะเรื่องนี้เป็นมังงะตลกได้อีกด้วย

4.5 สรุปวิธีการตั้งชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic

จากที่อธิบายมาแล้วข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การตั้งชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic นั้น ในกรณีที่เป็นคำนามเพียงเดียวเช่น Chainsaw man , Undead Unluck หรือ The Ride-On King สำนักพิมพ์นิยมใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ ที่ไม่มีการเสริมความภาษาไทย เนื่องจากชื่อเรื่องมีการอธิบายถึงลักษณะของตัวเอกอยู่แล้ว มีเพียงมังงะเรื่อง DANDADAN ที่ชื่อเรื่องไม่สามารถสื่อความหมายใด ๆ ได้และยังไม่มีการเสริมความภาษาไทย สำหรับมังงะที่ใช้วิธีการเดียวกันแต่ต้องเสริมความภาษาไทย เช่น BATUQUE ระบำสงคราม และ AOASHI แข้งเด็กหัวใจนักสู้ ทั้งสองเรื่องมีการใช้คำศัพท์ที่เฉพาะ และไม่สามารถคาดการเนื้อหาของเรื่องจากชื่อได้ ดังนั้นการจะเสริมความภาษาไทยหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับว่าชื่อดังกล่าวในภาษาญี่ปุ่นมีการให้รายละเอียดของเนื้อเรื่องแก่ผู้อ่านเพียงพอหรือไม่ ส่วนในกรณีที่ชื่อเรื่องเป็นประโยคและมีชื่อของตัวเอกอยู่ สำนักพิมพ์จะเลือกใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทย โดยทับศัพท์ในส่วนของชื่อตัวเอก และเสริมความภาษาไทยด้วยคำใหม่เพื่อช่วยให้ชื่อเรื่องสื่อความหมายได้มากขึ้น ตัวอย่างของชื่อดังกล่าว เช่น แยงกี้สายหวาน คุซึฮานะจัง และนักสืบฉบับคาโมโนะฮาชิ รอน

สำหรับการเลือกแปลชื่อมังงะนั้น หากชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นสื่อความหมายชัดเจนเกี่ยวกับเนื้อหาหรือตัวละครเอกอยู่แล้ว พบว่าไม่มีการเสริมความภาษาไทยเข้าไป ดังเช่นเรื่อง ซากุระซ่อนพิษ ,องค์หญิง ได้เวลา "ทรมาน" แล้วค่ะ และฮานาโกะคุง วิญญาณติดที่ ในทางกลับกัน การเสริมความภาษาไทยเพิ่ม มักพบในมังงะที่ชื่อภาษาญี่ปุ่นมีรายละเอียดไม่เพียงพอ สำนักพิมพ์จึงใช้วิธีการเสริมความเข้าช่วยเพื่อให้ชื่อเรื่องสื่อความได้ชัดเจนขึ้น เช่น ซิสเตอร์กับมังกร และเหล่าปีศาจเก็บกวาดไม่เป็น ,ครอบครัวป่วน ก๊วนม.ปลาย หรือยัยเฉื่อย 67% กับหอพักป่วนชวนน็อตหลุด ที่เสริมความภาษาไทยเพื่อให้รายละเอียดเกี่ยวกับตัวเอก หรือสื่อให้เห็นถึงบรรยากาศของเรื่อง ในกรณีที่ชื่อเป็นประโยคที่แปลแล้วเข้าใจได้ยาก สำนักพิมพ์เลือกที่จะใช้วิธีการแปลเพียงส่วนที่สำคัญและเสริมความด้วยภาษาไทยเท่านั้น ดังเช่นที่พบในชื่อ ศึกเดือด 5 วิพลิกชะตา ,คุณหนูตัวร้ายกับแผนการยกคู่หมั้นให้ยัยนางเอก และมหาเวทย์ผนึกมาร ที่สำนักพิมพ์เสริมความหมายใหม่เข้าไปแทนส่วนที่ไม่ได้นำมาแปล โดยยังคงความหมายให้ใกล้เคียงกับความหมายเดิมอยู่

วิธีการทับศัพท์บางส่วน และแปลบางส่วน พบในกับมังงะที่ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นมีทั้งภาษาอังกฤษหรือคำเฉพาะและภาษาญี่ปุ่นผสมกันอยู่ในเรื่อง เช่น THE PROMISED NEVERLAND พันธสัญญาเนเวอร์แลนด์และเรื่อง KAIJYU no.8 แต่หากชื่อดังกล่าวยังไม่อาจสื่อรายละเอียดได้มากพอ สำนักพิมพ์จะเสริมความหมายเพิ่มเติมหากเข้าไป เช่น นิไรคาไน แดนสวรรค์พันธุ์เดือด ตำรวจxสาวน้อยxทะเล และบันทึกแวมไพร์วานิทัส

สำหรับวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม พบในมังงะที่ชื่อภาษาญี่ปุ่นไม่สามารถแปลตรงตัวหรือทับศัพท์ได้ หรือเมื่อแปลแล้วไม่สามารถสื่อถึงเนื้อหาของเรื่องได้ชัดเจน ดังเช่น เรื่องอสุราพิพากษาทรชน และเสน่หาอาฆาต อนึ่งสำหรับเรื่องเสน่หาอาฆาตนั้น อาจมองว่าสำนักพิมพ์ใช้วิธีนี้เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงบรรยากาศของเรื่องได้อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจากชื่อมังงะทั้ง 30 เรื่องของสำนักพิมพ์แล้ว จะเห็นลักษณะเด่นประการหนึ่งของชื่อมังงะภาษาไทย กล่าวคือ ชื่อภาษาไทยมักมีการเล่นเสียง ซึ่งอาจเพื่อให้ผู้อ่านจดจำมังงะดังกล่าวได้ง่าย โดยพบมังงะที่มีการเล่นเสียงในชื่อเรื่องทั้งหมด 10 เรื่อง ได้แก่ 1.ครอบครัวป่วน ก๊วนม.ปลาย 2.ยัยเฉื่อย 67% กับหอพักป่วนชวนน็อตหลุด 3.ศึกเดือด 5 วิพลิกชะตา 4.ดาบทมิฬชวนป่วน 5.นิไรคาไน แดนสวรรค์พันธุ์เดือด ตำรวจxสาวน้อยxทะเล 6.อสุราพิพากษาทรชน7. เสน่หาอาฆาต 8.รักต่างวัย หัวใจรสกาแฟ 9.รักนี้ผีจัดให้ 10.ชายผู้ไม่ไหวติงกับหมอหญิง(?)ทันตแพทย์ ซึ่งมังงะเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นมังงะตลก

กลวิธีการแปลและตั้งชื่อของสำนักพิมพ์ NED

พบว่ามังงะของสำนักพิมพ์ NED ใช้กลวิธีในการแปลและการตั้งชื่อดังต่อไปนี้

4.6 มังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์ในการตั้งชื่อ

4.6.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีการเสริมความหมาย

ตารางที่ 4.12 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (1)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
Beastars	Beastars
はんだくん	HANDAKUN
ワンパンマン	One-Punch Man
プラチナエンド	Platinum End
BORUTO-ボルト-NARUTO NEXT GENERATIONS-	โบรูโตะ BORUTO - Naruto Next Generations
バーン・ザ・ウィッチ	Burn the witch

มีมังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์ทั้งหมดและไม่เสริมความภาษาไทยทั้งหมด 6 เรื่องได้แก่ 1. Beastars 2. HANDAKUN 3. One-Punch Man 4. Platinum End 5. Burn the witch และ 6.โบรูโตะ BORUTO - Naruto Next Generations คำว่า "Beastars" ในชื่อมังงะเรื่องแรกนั้น เป็นชื่อที่ไม่มีความหมายชัดเจน เนื่องจากเป็นคำที่ผู้แต่งนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษคือคำว่า "Beast" และ "Star" มาต่อกันทำให้เกิดเป็นชื่อที่มีเอกลักษณ์ขึ้น โดยมังงะเรื่องนี้มีตัวละครที่เป็นสัตว์เป็นตัวดำเนินเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับการปรากฏของคำว่า “Beast” ในชื่อเรื่อง

มังงะเรื่อง HANDAKUN และโบรูโตะ BORUTO - Naruto Next Generations เป็นมังงะที่ตั้งชื่อเรื่องตามชื่อของตัวเอก ต่างกันที่ BORUTO - Naruto Next Generations มีส่วนเสริมด้านหลังตามมา ส่วนเสริมด้านหลังดังกล่าวเป็นคำอธิบายบอกให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะเรื่องนี้เป็นเรื่องของ "โบรูโตะ" ซึ่งเป็นลูกของ "นารูโตะ" และเป็นเรื่องราวต่อจาก “นารูโตะนินจาจอมคาถา" และ "นารูโตะ ตำนานวายุสลาตัน” ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอกที่ชื่ออุซึมากิ นารูโตะ นินจาที่ถูกชาวบ้านเกลียด แต่มีความฝันที่จะเป็นโฮคาเงะ ตำแหน่งผู้นำของเหล่านินจาและต้องการการยอมรับจากทุกคน (วิกิพีเดีย, 2565)

มังงะเรื่อง One-Punch Man เป็นมังงะที่เล่าเรื่องของตัวเอก “ไซตามะ” ฮีโร่ที่แข็งแกร่งจนสามารถจัดการสัตว์ประหลาดทุกตัวได้ด้วยหมัดเดียว (SE-ED Online shopping, 2566) มังงะเรื่อง Burn the witch มีเนื้อหาเกี่ยวกับโซลไซตี้สาขาตะวันตก แห่งเมืองลอนดอนรีเวิร์สที่เต็มไปด้วย “ดรากอน” ที่คร่าชีวิตผู้คน และมี “วิซาร์ด” และ “วิช” คอยปราบ “ดรากอน” เหล่านั้น (NED Club, 2564) โดยคำว่า "witch" ในชื่อเรื่องสื่อถึงเนื้อเรื่องและตัวละครบางส่วน

มีเพียงมังงะเรื่อง Platinum End ที่มีเนื้อหากล่าวถึงคาเคฮาชิ มิไร ผู้ต้องสูญเสียครอบครัวและใช้มีชีวิตที่ขมขื่นจนพยายามที่จะฆ่าตัวตาย แต่ในขณะนั้นเอง เขากลับพบกับเทวทูตและเกิดเป็นเรื่องในมังงะตามมา (แว่นคุง, 2564) เท่านั้น ที่ไม่พบความเชื่อมโยงของชื่อเรื่องกับเนื้อหาของเรื่องเลย เป็นที่น่าสังเกตว่าแม้ว่าชื่อเรื่องจะไม่มีความชัดเจน แต่ทางสำนักพิมพ์ก็ไม่ได้ใช้กลวิธีในการตั้งชื่อและแปลอื่นกับเรื่องนี้แต่อย่างใด

4.6.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและมีการเสริมความหมายด้วยภาษาไทย

ตารางที่ 4.13 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (2)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
マッシュル-MASHLE-	Mashle ศึกโลกเวทมนตร์คนพลังกล้าม
織田シナモン信長	โอดะ ชินนามอน โนบุนางะ ขุนพลพันธุ์โฮ่ง
シャイ	shy ฮีโร่ขี้อาย หัวใจไฟเตอร์

มีมังงะที่ใช้วิธีการการทับศัพท์ และเสริมความหมายด้วยภาษาไทยทั้งหมด 3 เรื่องได้แก่ 1. Mashle ศึกโลกเวทมนตร์คนพลังกล้าม 2. โอดะ ชินนามอน โนบุนางะ ขุนพลพันธุ์โฮ่ง และ 3. shy ฮีโร่ขี้อาย หัวใจไฟเตอร์ มังงะเรื่อง Mashle ศึกโลกเวทมนตร์คนพลังกล้าม มีส่วนที่ทับศัพท์คือคำว่า “Mashle” และส่วนที่เสริมความหมายภาษาไทย คือ “ศึกโลกเวทมนตร์คนพลังกล้าม” สังเกตว่าคำว่า “Mashle” เป็นคำเฉพาะที่ผู้แต่งคิดขึ้น “Mashle” หากออกเสียงเป็นภาษาญี่ปุ่น จะได้ว่า “マッシュル(masshuru)” คาดว่าผู้เขียนสร้างคำดังกล่าวขึ้นจากชื่อตัวเอกของเรื่องคือ ”มัช” (ออกเสียงภาษาญี่ปุ่นว่า “マッシュ(masshu)”) ผสมกับคำว่า "กล้ามเนื้อ(Muscle)" ซึ่งออกเสียงเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า “マッスル(massuru)” ทำให้เกิดเป็นคำว่า “マッシュル” หรือ “Mashle” ขึ้นมา จุดนี้เป็นเรื่องยากสำหรับผู้ที่ไม่ได้ศึกษาภาษาญี่ปุ่น ในการตั้งชื่อสำนักพิมพ์จึงเสริมความภาษาไทยเข้าไป เพื่อให้ความหมายของชื่อชัดเจน และผู้อ่านสามารถคาดเดาเนื้อหาของเรื่องได้ รายละเอียด

ดังกล่าวตรงตามเรื่องย่อที่กล่าวถึง ดินแดนเวทมนตร์ที่ทุกคนสามารถใช้เวทมนตร์ได้ มีเพียงตัวเอกของเรื่อง "มัช" เท่านั้นที่ไม่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ แต่เขาก็มีกล้ามเนื้อที่แข็งแกร่งจากการฝึกกล้ามเนื้อทุกวัน จนสามารถเอาชนะเวทมนตร์ได้ มัชเข้าเรียนในโรงเรียนเวทมนตร์และมุ่งหน้าคว้าอันดับท็อบของโรงเรียน อันเป็นที่มาของเรื่องที่กำลังจะเกิดขึ้น (naiin, 2566) จะเห็นได้ว่าส่วนเสริมภาษาไทยเติมเข้ามาเพื่ออธิบายในส่วนนี้ และทำให้ชื่อเรื่องสื่อความได้ชัดเจนยิ่งขึ้น พบการเล่นในคำว่า “เวทมนตร์” กับ “คน” เพื่อให้เกิดความน่าสนใจขึ้น

มังงะเรื่อง โอดะ ชินนามอน โนบุนางะ ขุนพลพันธุ์โฮ่ง เป็นมังงะที่ทับศัพท์ชื่อเรื่องจากชื่อต้นฉบับคือ 織田シナモン信長 (oda shinamon nobunaga) ทั้งหมด จากนั้นจึงเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “ขุนพลพันธุ์โฮ่ง” เพื่อบอกให้กับผู้อ่านว่า ตัวเอกของเรื่องที่ชื่อว่าโอดะ ชินนามอน โนบุนางะ เป็นสุนัข โดยการใช้คำว่า ” พันธุ์โฮ่ง” อาจเพื่อเน้นความน่ารักให้แก่และเพื่อสื่อให้ทราบว่ามังงะเรื่องนี้เป็นมังงะที่เบาสมองสามารถอ่านได้ทุกเพศทุกวัยด้วย

สำหรับเรื่อง shy ฮีโร่ขี้อาย หัวใจไฟเตอร์ มีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ **シャイ**(shai) ชื่อเรื่องภาษาไทยจึงได้ใช้วิธีการทับศัพท์ชื่อ Shy ซึ่งเป็นชื่อของตัวเอก ทว่าคำว่า Shy ยังพ้องกับคำภาษาอังกฤษที่แปลว่า "ขี้อาย" ซึ่งเป็นอุปนิสัยของตัวเอก สำนักพิมพ์จึงใช้การเสริมความหมายภาษาไทยเพื่อแสดงอุปนิสัยของตัวเอกด้วยการเติมคำว่า “ฮีโร่ขี้อาย หัวใจไฟเตอร์” ลงไป

4.6.3 วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.14 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (3)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
TSUYOSHI 誰も勝てない	สึโยชิ ไอ้หนุ่มหมัดพิฆาตลูกป๋องแป๋ง
ブルーサーマル -青凪大学体育会航空部-	BLUE THERMAL ฟากฟ้าแห่งฝัน

มีมังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทยทั้งหมด 2 เรื่องได้แก่ 1. สึโยชิ ไอ้หนุ่มหมัดพิฆาตลูกป๋องแป๋ง และ 2. Blue Thermal ฟากฟ้าแห่งฝัน มังงะเรื่อง สึโยชิ ไอ้หนุ่มหมัดพิฆาตลูกป๋องแป๋ง มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ TSUYOSHI 誰も勝てない หากแปลเป็นภาษาไทยตรงตัวจะมีความหมายว่า “สึโยชิ ผู้ไม่มีใครเอาชนะได้” สำนักพิมพ์เลือกทับศัพท์เพียงคำว่า “สึโยชิ” ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่อง และใช้กลวิธีเสริมความภาษาไทยด้านหลังเพื่อขยายความลักษณะการต่อสู้ของตัวเอก แต่คำที่เลือกใช้ก็สื่อให้เห็นถึงความตลกของมังงะเรื่องนี้ด้วย โดยคำว่า “ไอ้หนุ่มหมัดพิฆาต” นั้น ช่วยให้ผู้อ่าน สามารถตีความได้ว่ามังงะเรื่องนี้เป็นมังงะแอ็กชั่น

ส่วนคำว่า “ลูกป่องแป่ง” ซึ่งบรรยายถึงเทคนิคการต่อสู้ของตัวเอกที่มักจะชกเข้าที่หว่างขาของคู่ต่อสู้นั้นแสดงให้เห็นว่ามังงะเรื่องนี้เป็นมังงะตลก และช่วยลดความจริงจังของคำว่า "หมัดพิฆาต" ลงด้วย

มังงะเรื่อง Blue Thermal ฟากฟ้าแห่งฝัน มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ ブルーサーマル -青凪大学体育会航空部- (buruusasmaru -aonagi daigaku taiikukai koukuubu-) สำนักพิมพ์เลือกทับศัพท์ในส่วนคำว่า “ブルーサーマル” ซึ่งถอดเสียงเป็นภาษาอังกฤษได้ว่า “Blue Thermal” ส่วนคำว่า “青凪大学体育会航空部” มีความหมายว่า “ชมรมกีฬาการบินแห่งมหาวิทยาลัยอาโอนากิ” เป็นการสื่อถึงชมรมกีฬาการบินที่ตัวเอกของเรื่องได้เข้าไปอยู่และเกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้น ซึ่งผู้ตั้งชื่อภาษาไทยเลือกทิ้งส่วนนี้ แต่กลับไปเพิ่มส่วนเสริมความหมายภาษาไทยคำว่า “ฟากฟ้าแห่งฝัน” แทน เว็บไซต์ Nedcomic ได้ให้รายละเอียดของมังงะเรื่องนี้ไว้ว่า Blue Thermal ฟากฟ้าแห่งฝัน คือเรื่องราวของเหล่าวัยรุ่นนักศึกษาที่หลงรักท้องฟ้า ก่อให้เกิดมิตรภาพ ความรัก และความฝันร่วมกันขึ้น (NED Club, 2565) หากอ้างอิงตามรายละเอียดดังกล่าวย่อมพบว่า “ฟากฟ้าแห่งฝัน” เป็นการสื่อถึงเรื่องราวเกี่ยวกับมิตรภาพ ความรัก และความฝันของวัยรุ่นที่มีความชื่นชอบท้องฟ้า ดังนั้นคำว่า "ฟากฟ้าแห่งฝัน" จึงเป็นการเสริมความที่กล่าวถึงทั้งแกนหลักของเรื่อง และความฝันของตัวเอก

4.7 มังงะที่ใช้วิธีการแปลในการตั้งชื่อ

4.7.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และไม่มีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.15 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (4)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
ヨシノズイカラ	มองผ่านก้านอ้อ

มีมังงะที่ใช้วิธีการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และไม่เสริมความภาษาไทยเพียง 1 เรื่องคือ มองผ่านก้านอ้อ มีชื่อต้นฉบับคือ ヨシノズイカラ วลีดังกล่าวนำมาจากสำนวนภาษาญี่ปุ่น 葦の髄から天井を覗く(Yoshi no zuikara tenjou wo nozoku) ซึ่งแปลตรงตัวว่า มองเพดานผ่านก้านอ้อ แต่เมื่อเป็นสำนวน วลีนี้จึงมีความหมายว่า การมองเพดานด้วยรูจากก้านอ้อที่คับแคบ แล้วนึกไปเองว่าตนเองมองเห็นเพดานทั้งหมดแล้ว อุปมาเหมือนการตัดสินสิ่งต่าง ๆ ด้วยความคิดที่มาจากมุมมองอันคับแคบประดุจรูของก้านอ้อนั้นเอง มังงะดังกล่าวเล่าถึงโทโนะ นารุฮิโกะ นักเขียนมังงะอายุ 32 ปี ที่ท้อแท้จากการที่มังงะที่ตนเขียนหลายเรื่องถูกกองบรรณาธิการตัดจบ เขาได้รับข้อเสนอให้เขียนมังงะเรื่องใหม่ในแนวที่ตนไม่เคยเขียนมาก่อน เหตุการณ์นี้ก็

เหมือนกับการเปรียบเทียบว่านารุฮิโกะอยู่ในวงการมา 10 ปีน่าจะมีประสบการณ์ที่มากพอและรู้ทุกอย่างในวงการดีแล้ว แต่เขากลับต้องทำในสิ่งที่ตนเองไม่ถนัด อันเหมือนกับการมองเพดานผ่านก้านอ้อนั้นเอง (NED Club, 2563)

4.7.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และมีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.16 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (5)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	**ชื่อภาษาไทย**
麗の世界で有栖川	โลกใหม่อุรุฮะ กับ อาริสึงาวะผู้ต้องสาป
モブ子の恋	ลุ้นนักรักของยัยตัวประกอบ
トリリオンゲーム	เกมชีวิต พิชิตล้านล้าน
怪物事変	คดีประหลาดคนปีศาจ

มีมังงะที่ตั้งชื่อโดยใช้วิธีการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และเสริมความภาษาไทยทั้งหมด 4 เรื่องได้แก่ 1.โลกใหม่อุรุฮะ กับ อาริสึงาวะผู้ต้องสาป 2.ลุ้นนักรักของยัยตัวประกอบ 3.เกมชีวิต พิชิตล้านล้าน และ 4.คดีประหลาดคนปีศาจ มังงะเรื่อง "โลกใหม่อุรุฮะ กับ อาริสึงาวะผู้ต้องสาป" มีชื่อตามต้นฉบับว่า 麗の世界で有栖川 (uruha no sekai de arisugawa) หากแปลเป็นภาษาไทยจะมีความหมายว่า โลกของอุรุฮะ กับ อาริสึงาวะ ด้วยเหตุนี้จึงมีการเสริมความภาษาไทยเพิ่มเติมด้วยคำว่า “ใหม่” ไว้ด้านหน้าของอุรุฮะ และคำว่า “ผู้ต้องสาป” ไว้ด้านหลังของคำว่าอาริสึงาวะ เป็นการเสริมความเพื่อขยายความให้กับตัวละครทั้งสองของเรื่อง คำดังกล่าวช่วยให้ผู้อ่านเห็นภาพของตัวละครและเนื้อเรื่องมากขึ้น

มังงะเรื่อง "ลุ้นนักรักของยัยตัวประกอบ" มีชื่อตามต้นฉบับคือ モブ子の恋 (mobuko no koi) แปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “รักของตัวประกอบ” เมื่อนำชื่อต้นฉบับมาเปรียบเทียบกับชื่อภาษาไทย พบว่ามีการเสริมความภาษาไทยเพื่อทำให้ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น มีการใช้คำว่า “ลุ้นนัก” เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะเรื่องนี้เป็นมังงะที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรักที่ชวนให้ผู้อ่านลุ้นไปกับตัวละคร อีกทั้งยังมีการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “นัก” และ “รัก” ทำให้ชื่อเรื่องมีความโดดเด่นน่าจดจำมากยิ่งขึ้น

มังงะเรื่อง "เกมชีวิต พิชิตล้านล้าน" มีชื่อเรื่องต้นฉบับคือ トリリオンゲーム (toririon geimu) หากแปลตรงตัวจะมีความหมายว่า “เกมล้านล้าน” ซึ่งชื่อเพียงเท่านี้อาจจะทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจเนื้อหาของมังงะมากนัก สำนักพิมพ์จึงเสริมความภาษาไทย "พิชิตล้านล้าน" เข้าช่วยเพื่อให้ข้อมูลผู้อ่านมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีการเล่น

เสียงระหว่างคำว่า “ชีวิต” และ “พิชิต” เพื่อสื่อให้เห็นถึงเนื้อเรื่องที่กล่าวถึงเรื่องราวของตัวละครเอกทั้งสองคนที่ร่วมมือกันเพื่อพิชิตเงินล้านล้าน และความคล้องจองนี้ยังทำให้เกิดความโดดเด่นของชื่อเล่นยิ่งขึ้น

มังงะเรื่อง "คดีประหลาดคนปีศาจ" มีชื่อต้นฉบับคือ 怪物事**変** (kaibutsu kiken) สามารถแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “เหตุการณ์ประหลาด(คดี)ของปีศาจ” คำว่า “事**変** (jihen)” แปลว่า "เหตุการณ์ประหลาด" หรือ "เรื่องราวที่แปลกประหลาด" เป็นความฉลาดของสำนักพิมพ์ที่เลือกใช้คำซึ่งมีความหมายใกล้เคียงคือ คำว่า “คดีประหลาด” แทน เพื่อให้ชื่อเรื่องเกิดความกระชับแต่ยังสามารถสื่อความหมายเดิมได้อยู่ คำว่า "คดี" ยังสื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะเรื่องนี้เป็นมังงะประเภทสืบสวนด้วย มีการเสริมความด้วยคำว่า “คน” เข้าไปด้านหน้าคำว่าปีศาจ เป็นการสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงเนื้อเรื่องที่กล่าวถึงปีศาจที่แฝงตัวเป็นคนอาศัยรวมอยู่กับมนุษย์ (NED Club, 2564) และทำให้ผู้อ่านจำง่ายด้วยการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “ประหลาด” และ “ปีศาจ”

4.7.3 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.17 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (6)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
新しい足で駆け抜けろ	วิ่งครั้งใหม่ใจเกินร้อย
映像研には手を出すな！	ชมรมอนิเมะฉันใครอย่าแตะ

มีมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อมังงะโดยการแปลบางส่วน และเสริมความภาษาไทยทั้งหมด 2 เรื่องได้แก่ 1.วิ่งครั้งใหม่ใจเกินร้อย และ 2.ชมรมอนิเมะฉันใครอย่าแตะ มังงะเรื่อง "วิ่งครั้งใหม่ใจเกินร้อย" มีชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นคือ 新しい足で駆け抜けろ (atarashiiashi de kakenukero) หากแปลเป็นภาษาไทยจะมีความหมายว่า “วิ่งแซงไปด้วยขาใหม่ซะ” มีส่วนที่แปลเพียงแค่คำว่า “วิ่ง” และคำว่า “ใหม่” เพียงเท่านั้น ส่วนที่เหลือใช้วิธีการเสริมความภาษาไทยเพื่อให้เกิดความหมายที่สวยงามและสื่อความได้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวเอกที่ได้รับขาเทียมสำหรับวิ่งใหม่ สำนักพิมพ์จึงเลือกใช้คำว่า “วิ่งครั้งใหม่” เพื่ออธิบายว่าการวิ่งครั้งใหม่นี้มีที่มาจากขาเทียมที่ตัวเอกได้รับมา การเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “ใจเกินร้อย” เป็นการสื่อให้เห็นถึงจิตใจอันแข็งแกร่งของตัวเอกของเรื่อง อีกทั้งชื่อเรื่องยังเล่นเสียงระหว่าง "ใหม่" และ "ใจ" เพื่อให้เกิดความโดดเด่นอีกด้วย

มังงะเรื่อง "ชมรมอนิเมะฉันใครอย่าแตะ" มีชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นคือ 映像研には手を出すな！ (eizouken niwa te wo dasuna!) สามารถแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “อย่าแตะชมรมวิจัยวีดิทัศน์นะ!” เมื่อนำชื่อ

ทั้งสองมาเทียบกันจะพบว่า ชื่อชมรมมีการเปลี่ยนจากชมรมวิจัยวีดิทัศน์เป็นชมรมอนิเมะ ซึ่งตรงกับเนื้อเรื่องและสื่อความกับผู้อ่านได้ดีกว่า โดยเรื่องนี้กล่าวถึง อาซาคุสะ มิโดริ นักเรียนชั้น ม.ปลายที่มีความฝันอยากสร้างอนิเมชั่น แต่การสร้างอนิเมชั่นนั้นไม่สามารถทำด้วยตัวคนเดียวได้ ด้วยความร่วมมือของมิสึซากิ ซึบาเมะ นางแบบนิตยสารชื่อดังที่เรียนอยู่ชั้นเดียวกัน ซึ่งอยากเป็นอนิเมเตอร์ และคานะโมริ ซายากะที่ชื่นชอบในการหาเงิน ทั้งสามคนจึงสามารถเริ่มสร้างอนิเมชั่นได้ (naiin, 2566) จากเส้นเรื่องดังกล่าว เราจะพบว่า ตัวละครในเรื่องได้มารวมตัวกัน และพยายามสร้างอนิเมชั่นด้วยกัน สิ่งนี้อาจเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้สำนักพิมพ์ตัดสินใจเปลี่ยนชื่อชมรมในชื่อเรื่องจาก “ชมรมวิจัยวีดิทัศน์” เป็น ”ชมรมอนิเมะ” จากนั้นจึงเรียบเรียงประโยคให้มีความน่าสนใจมากขึ้นกลายเป็น ”ชมรมอนิเมะฉันใครอย่าแตะ” ในที่สุด

4.8 มังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนในการตั้งชื่อ

4.8.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.18 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (7)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	**ชื่อภาษาไทย**
スーパードラゴンボールヒーローズ暗黒魔界 ミッション	ซุปเปอร์ดราก้อนบอลฮีโร่ส์ ภารกิจ! โลกปีศาจมืด
夜桜さんちの大作**戦**	ปฏิบัติการลับบ้านโยซากุระ
おやすみプンプン	ฝันดีนะปุนปุน
コタローは 1 人暮らし	โคทาโร่อยู่คนเดียว

พบมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีเสริมความภาษาไทยทั้งสิ้น 4 เรื่อง ได้แก่ 1.ซุปเปอร์ดราก้อนบอลฮีโร่ส์ ภารกิจ! โลกปีศาจมืด 2. **ปฏิบัติการลับบ้านโยซากุระ** 3.ฝันดีนะปุนปุน และ 4.โคทาโร่อยู่คนเดียว มังงะเรื่องซุปเปอร์ดราก้อนบอลฮีโร่ส์ ภารกิจ! โลกปีศาจมืด มีชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า ”スーパードラゴンボールヒーローズ暗黒魔界 ミッション” ซึ่งผู้ตั้งชื่อใช้วิธีการทับศัพท์ในส่วนของ “スーパードラゴンボールヒーローズ (Suupaa Doragonbooru Hiiroozu)" ถอดเสียงได้ว่าซุปเปอร์ดราก้อนบอลฮีโร่ส์ ส่วนที่ใช้วิธีการแปลคือ “暗黒魔界 ミッション” ที่แปลว่าภารกิจ โลกปีศาจมืด เนื้อเรื่องของดราก้อนบอลภาคดังกล่าวเล่าถึงตัวเอกชื่อ "ทรังคซ์" ซึ่งใช้ไทม์แมชชีนเดินทางย้อนเวลาและได้พบกับ “ไคโอชิน

แห่งกาลเวลา” ด้วยเหตุนี้เขาจึงได้เข้าร่วม “ไทม์พาโทรล” และได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับความปั่นป่วนของมิติเวลาและโลกปีศาจมืด จากเนื้อเรื่องย่อทำให้เราเห็นความสอดคล้องการแปล “ซุปเปอร์ดราก้อนบอลฮีโร่ส์” และ "ภารกิจโลกปีศาจมือ" เป็นภาษาไทย โดยไม่ต้องมีการเสริมความอีก

มังงะเรื่อง "ปฏิบัติการลับบ้านโยซากุระ" เป็นเรื่องเกี่ยวกับอาซาโนะ ไทโย เด็กหนุ่มม.ปลาย ซึ่งเป็นเพื่อนสมัยเด็กกับ โยซากุระ มุตสึมิ เนื่องจากมุตสึมิเป็นลูกสาวของตระกูลที่ทำงานเป็นสายลับ ทำให้ไทโยต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับครอบครัวสายลับนี้ และเกิดเป็นเรื่องราวต่าง ๆ ในเรื่องตามมา (naiin, 2566) จากชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น "夜桜さんちの大作**戦** (Yosakura san chi no daisakusen)" ซึ่งแปลตรงตัวได้ว่า "ปฏิบัติการของบ้านโยซากุระ" จะเห็นว่าผู้แปลใช้วิธีการทับศัพท์ในส่วนของคำว่า "夜桜” ซึ่งเป็นนามสกุลของโยซากุระของตัวเอกและแปลในส่วนของคำว่า” さんち” ที่แปลว่า "บ้าน" และ ”大作**戦**” ซึ่งแปลว่าแผนการลับ

มังงะเรื่อง"ฝันดีนะปุนปุน" หรือ おやすみプンプン(Oyasumi Punpun) ใช้วิธีแปลคำว่า “おやすみ” ซึ่งแปลว่า "ราตรีสวัสดิ์" เป็นคำว่า "ฝันดีนะ" และใช้วิธีการทับศัพท์ในส่วนของคำว่า “プンプン” อ่านว่าปุนปุน หากอ้างอิงตามเนื้อเรื่องที่กล่าวถึงปุนปุนเด็กประถมที่ตกหลุมรักทานากะ ไอโกะเพื่อนร่วมชั้นที่เพิ่งย้ายเข้ามา ซึ่งไอโกะได้พูดกับปุนปุนว่าโลกจะ “ไม่สามารถอาศัยอยู่ได้” เรื่องนี้เป็นเหตุให้ปุนปุนเริ่มสนใจที่จะศึกษาจักรวาล และสิ่งผลให้ชีวิตประจำวันอันสดใสของปุนปุนค่อยมืดมนขึ้น

มังงะเรื่อง "โคทาโร่อยู่คนเดียว" มีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กอายุ 4 ขวบ ชื่อโคทาโร่ เขาอาศัยอยู่ตามลำพังในอพาร์ตเมนต์แห่งหนึ่ง ซึ่งโคทาโร่สามารถใช้ชีวิตตามลำพังได้เหนือกว่าเหล่าเพื่อนบ้านร่วมอพาร์ตเมนต์ที่เป็นผู้ใหญ่เสียอีก (naiin, 2566) ในภาษาญี่ปุ่นเรื่องนี้ชื่อว่า “コタローは 1 人暮らし (Kotarou wa hitori kurashi)” ซึ่งสำนักพิมพ์ใช้การทับศัพท์กับคำว่า “コタロー” หรือ "โคทาโร่" ซึ่งเป็นชื่อตัวเอก และใช้วิธีการแปลในส่วนของคำว่า “1 人暮らし” ซึ่งแปลว่าอาศัยอยู่คนเดียว

จากข้างต้นจะพบว่ามังงะ 3 เรื่อง คือ "ซุปเปอร์ดราก้อนบอลฮีโร่ส์ ภารกิจ! โลกปีศาจมืด" "ปฏิบัติการลับบ้านโยซากุระ" และ "โคทาโร่อยู่คนเดียว" มีชื่อเรื่องที่สามารถสื่อความหมายถึงเนื้อเรื่องหรือตัวละครเอกได้อยู่แล้ว มีเพียงเรื่อง "ฝันดีนะปุนปุน" ที่ยังมีความกำกวมในส่วนของคำว่า “ฝันดีนะ” ซึ่งผู้อ่านต้องทราบจากเนื้อเรื่องย่อเองว่า "ฝันดีนะ" นั้นไม่ได้หมายถึงการหลับหรือการฝัน

4.8.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.19 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (8)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
サムライ 8 八丸**伝**	ซามูไร 8 ตำนานแปดผู้พิทักษ์

พบมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีเสริมความภาษาไทยเพียง 1 เรื่องเท่านั้นคือ ซามูไร 8 ตำนานแปดผู้พิทักษ์ ซึ่งมีชื่อต้นฉบับว่า サムライ 8 八丸伝 (samurai 8 hachimaruden) ส่วนที่ทับศัพท์คือคำว่า “ซามูไร 8 (サムライ 8)” และส่วนที่แปลคือคำว่า “ตำนาน (伝)” สำหรับส่วนที่ใช้วิธีการเสริมความภาษาไทยคือคำว่า “แปดผู้พิทักษ์” ซึ่งไม่มีในชื่อต้นฉบับ เป็นไปได้ว่าผู้ตั้งอาจต้องการให้คำว่า "แปด" ในชื่อภาษาไทยพ้องกับชื่อของตัวเอกคือ "ฮาจิมารุ" ที่มีคำว่า “แปด (ฮาจิ)” อยู่ในชื่อ

4.9 การตูนที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ในการตั้งชื่อ

4.9.1 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม

ตารางที่ 4.20 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (9)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
桃源暗**鬼**	สงครามเลือดอสูร

พบมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยใช้วิธีตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิมเพียงเรื่องเดียวเท่านั้นคือ สงครามเลือดอสูร ซึ่งมีชื่อเรื่องต้นฉบับคือ "桃源暗**鬼** (tougen'anki)" ชื่อดังกล่าวเป็นคำที่ผู้แต่งคิดขึ้นเอง ทำให้สำนักพิมพ์ไม่สามารถแปลคำดังกล่าวเป็นภาษาไทยหรือทับศัพท์แล้วสามารถสื่อความหมายได้ เหตุดังกล่าวจึงเป็นสาเหตุให้สำนักพิมพ์ตัดสินใจตั้งชื่อโดยใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม สำหรับชื่อที่ถูกเลือกมาใช้ในฉบับภาษาไทยว่า “สงครามเลือดอสูร” นั้น หากพิจารณาจากเนื้อเรื่องย่อที่กล่าวถึงอิจิโนเสะ ชิกิ ซึ่งถูกโจมตีโดย ” โมโมทาโร่” แบบไม่ทันตั้งตัว เนื่องจากตามนิทานพื้นบ้านญี่ปุ่นแล้ว โมโมทาโร่เป็นผู้ที่ฆ่ายักษ์และนำสมบัติกลับมาให้ชาวบ้าน ชิกิจึงรู้ในทันทีว่าที่โมโมทาโร่โจมตีตนเองนั้น ก็เพราะว่าตนเองเป็นยักษ์ การโจมตีนั้นยังทำให้ชิกิได้เจอกับยักษ์ที่อยู่ในตัว ซึ่งส่งผลให้โชคชะตาของชิกิเปลี่ยนไปตลอดกาล (naiin, 2566) ด้วยเหตุนี้เราจึงสามารถสันนิษฐานได้ว่า ชื่อ "สงครามเลือดอสูร" ในภาษาไทยมาจากเนื้อเรื่องที่กล่าวถึงเลือดของยักษ์ที่อยู่ในตัวของตัวเอกและมีการต่อสู้กันในเรื่อง การใช้ชื่อเรื่องว่า “สงครามเลือดอสูร” จึงสามารถสื่อถึงเนื้อเรื่องได้ชัดเจนที่สุด

4.9.2 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม

ตารางที่ 4.21 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ NED (10)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
優等生じゃいられない	แค่อยากเป็นเด็กดี ทำไมต้องอยู่โรงเรียนแยงกี้ด้วยนะ
君は放課後インソムニア	ถ้านอนไม่หลับ ไปนับดาวกันไหม
異世界(ファンタジー)美少女受肉おじさんと	เกิดใหม่ต่างโลก เพื่อนผมน่ารักโฮกเลยครับ
モブ子の恋	ลุ้นนักรักของยัยตัวประกอบ
下北ジャンクロード	ยอดชายนายจิ๊กโก๋แห่งชิโมะคิตะซาว่า

มีมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิมทั้งหมด 5 เรื่อง ได้แก่ 1.แค่อยากเป็นเด็กดี ทำไมต้องอยู่โรงเรียนแยงกี้ด้วยนะ 2.ถ้านอนไม่หลับ ไปนับดาวกันไหม 3.เกิดใหม่ต่างโลก เพื่อนผมน่ารักโฮกเลยครับ 4.รักล้นใจของยัยสาวเมด และ 5.ยอดชายนายจิ๊กโก๋แห่งชิโมะคิตะซาว่า มังงะเรื่อง "แค่อยากเป็นเด็กดี ทำไมต้องอยู่โรงเรียนแยงกี้ด้วยนะ" มีชื่อเรื่องต้นฉบับคือ 優等生じゃいられない (yuutousei jairarenai) สามารถแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “เป็นนักเรียนดีเด่นต่อไปไม่ได้แล้ว” ซึ่งแตกต่างกับชื่อเรื่องที่ถูกตั้งขึ้นมาใหม่อย่างสิ้นเชิง มีเพียงคำว่า “เด็กดี” ที่พอมองเห็นเค้าของคำว่า “นักเรียนดีเด่น” อยู่ ส่วนคำที่เหลือในชื่อภาษาไทยเป็นคำที่สำนักพิมพ์คิดขึ้นมาใหม่โดยการอ้างอิงจากเนื้อเรื่องของมังงะ ซึ่งเนื้อเรื่องกล่าวถึงมาชิโระ คานง ผู้เป็นสาวน้อยเรียบร้อย แต่เธอกลับต้องไปเรียนในโรงเรียน ม.ปลายที่ขึ้นชื่อในเรื่องเป็นแหล่งรวมของอันธพาล คานงต้องการใช้ชีวิตอย่างสงบสุขในโรงเรียนดังกล่าว แต่เมื่อเจอข่าวลือบางอย่าง ชีวิตในโรงเรียนของเธอก็เปลี่ยนไป (naiin, 2566) จากที่กล่าวมาเราจะพบว่ามังงะดังกล่าวเป็นเรื่องของตัวเอกที่เป็นเด็กสาวเรียบร้อย แต่กลับต้องเข้าไปเรียนในโรงเรียนที่มีแต่เด็กอันธพาล ดังนั้นชื่อ “แค่อยากเป็นเด็กดี ทำไมต้องอยู่โรงเรียนแยงกี้ด้วยนะ” จึงเป็นชื่อที่สื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงเรื่องราวได้ง่าย อีกทั้งในชื่อยังมีการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “เด็กดี” และ “แยงกี้” เพื่อให้ผู้อ่านจดจำชื่อเรื่องได้ง่ายขึ้นด้วย

มังงะเรื่อง "ถ้านอนไม่หลับ ไปนับดาวกันไหม" มีชื่อต้นฉบับคือ 君は放課後インソムニア (kimi wa houkago insomunia) แปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “เธอเป็นโรคนอนไม่หลับหลังเลิกเรียน” เป็นเรื่องของนาคามิ กันตะ นักเรียนม.ปลายผู้มีปัญหาการนอนไม่หลับ เธอได้พบกับมางาริ อิซากิเด็กสาวที่มีปัญหาเดียวกัน ทั้งคู่จึงแอบไปหลับที่หอดูดาวของโรงเรียนในช่วงหลังเลิกเรียน ทำให้ทั้งคู่สนิทสนมกันมากขึ้น (naiin, 2566) จากเรื่องย่อ

ดังกล่าวจะพบว่า เรื่องนี้กล่าวถึงอาการนอนไม่หลับของตัวเอกทั้งสองคน โดยความเป็นจริงแล้วสำนักพิมพ์อาจตั้งชื่อโดยใช้วิธีแปลตรงตัว หรือตั้งชื่อใหม่ก็ได้ แต่ที่สำนักพิมพ์เลือกวิธีตั้งชื่อใหม่ โดยเพิ่มคำที่เกี่ยวข้องกับเวลากลางคืนอย่างคำว่า "นับดาว" เข้ามาด้วยคำว่า และเล่นคำเสียงระหว่างคำว่า “หลับ” กับ “นับ” ก็เพื่อให้ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยที่ยังสามารถสื่อถึงเนื้อเรื่องได้ตามเดิม

มังงะเรื่อง "เกิดใหม่ต่างโลก เพื่อนผมน่ารักโฮกเลยครับ" มีชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นคือ 異世界(ファンタジー)美少女受肉おじさんと (isekai (fantashii) bishoujo ju'niku ojisanto) หากแปลเป็นภาษาไทยตรงตัวจะมีความหมายว่า “ต่างโลกกับลุงที่เกิดใหม่เป็นสาวน้อยสุดสวย” เมื่อเปรียบเทียบกับชื่อภาษาไทย “เกิดใหม่ต่างโลก เพื่อนผมน่ารักโฮกเลยครับ” จะพบว่าถึงแม้สำนักพิมพ์จะตั้งชื่อขึ้นมาใหม่ แต่ก็ยังพยายามรักษาเค้าโครงเดิมของชื่อที่กล่าวถึงการไปต่างโลกกับเพื่อนที่เป็นสาวน้อยน่ารัก ต่างกันตรงที่ชื่อภาษาไทยไม่มีการกล่าวถึงลุงที่กลับมาเกิดใหม่เป็นเด็กสาว แต่เปลี่ยนไปใช้คำว่า “เพื่อน” แทน มีการเล่นคำให้เกิดคำคล้องจองกันระหว่างคำว่า “โลก” กับคำว่า “โฮก” เพื่อให้เกิดความโดดเด่นของเรื่องมากยิ่งขึ้น

มังงะเรื่อง "รักล้นใจของยัยสาวเมด" มีชื่อต้นฉบับคือ メイカさんは押しころせない (meikasan wa oshikorosenai) หากแปลเป็นภาษาไทยจะมีความหมายว่า "คุณเมย์กะอดใจไว้ไม่อยู่" เมื่อเปรียบเทียบชื่อต้นฉบับกับชื่อภาษาไทยแล้ว พบว่าผู้ตั้งชื่อภาษาไทยเลือกใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำว่า “เมด” แทนการเรียกชื่อของตัวละครหลัก “เมย์กะ” และใช้คำว่า “รักล้นใจ” เพื่อสื่อความให้ใกล้เคียงกับเค้าความเดิมกับคำว่า “อดใจไว้ไม่อยู่” พบการเล่นเสียงเช่นเดียวกับชื่อภาษาไทยของเรื่องอื่น โดยมีการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “ใจ” และคำว่า “ยัย” ทำให้เรื่องมีความโดดเด่นและสื่อความได้ใกล้เคียงกับชื่อต้นฉบับอย่างลงตัว

มังงะเรื่อง "ยอดชายนายจิ๊กโก๋แห่งชิโมะคิตะซาว่า" มีชื่อต้นฉบับคือ 下北ジャンクロード (shimokita junk road) เป็นชื่อที่ปัจจุบันยังไม่ทราบความหมายชัดเจน ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยจึงไม่สามารถใช้กลวิธีแปลโดยตรงได้ เมื่อเปรียบเทียบชื่อต้นฉบับกับชื่อภาษาไทยที่ตั้งใหม่ พบว่ามีการเปลี่ยนคำหลักที่ปรากฏในชื่อเรื่องจาก Shimokita ซึ่งเป็นชื่อย่านหนึ่งในโตเกียว มาเป็นคำว่า “ยอดชาย” ซึ่งหมายถึงตัวเอกแทน จากนั้นจึงใช้การเสริมความภาษาไทยคำว่า “นายจิ๊กโก๋” เพื่อสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครเอก แล้วจึงลงท้ายด้วยคำว่า “ชิโมะคิตะซาว่า” เพื่อคงเค้าเดิมของชื่อเรื่องไว้ พบการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “จิ๊กโก๋” และ “ชิโมะคิตะซาว่า” ทำให้ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4.10 สรุปวิธีการตั้งชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ NED

เมื่อพิจารณาจากชื่อภาษาไทยที่สำนักพิมพ์ NED ตั้งมาทั้งหมด จะพบว่าในกรณีที่ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นเป็นคำนามคำเดียว กล่าวถึงตัวละครหรือเป็นศัพท์เฉพาะ สำนักพิมพ์จะเลือกใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งเสริมความและไม่เสริมความเป็นหลัก ตัวอย่างของชื่อมังงะที่ตั้งด้วยวิธีการทับศัพท์แต่ไม่มีการเสริมความ ได้แก่ Beastars, HANDAKUN, One-Punch Man, Platinum End และ Burn the witch ในขณะเดียวกัน มังงะที่ตั้งชื่อด้วยวิธีการทับศัพท์ทั้งหมด และมีการเสริมความ ได้แก่ เรื่อง Mashle ศึกโลกเวทมนตร์คนพลังกล้าม และโอดะ ชินนามอน โนบุนางะ ขุนพลพันธุ์โฮ่ง ซึ่งข้อความที่เสริมเข้าไปนั้นก็เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงเนื้อเรื่องและประเภทของมังงะได้ ในกรณีที่ชื่อภาษาญี่ปุ่นไม่อาจสื่อความได้ชัดเจน สำนักพิมพ์จึงใช้วิธีการตั้งชื่อบางส่วนและเสริมความภาษาไทย เพื่อสื่อสารรายละเอียดของเนื้อเรื่องหลักให้ผู้อ่านทราบได้ชัดเจนขึ้น ตัวอย่างของมังงะที่ตั้งชื่อภาษาไทยด้วยวิธีการดังกล่าว เช่น TSUYOSHI 誰も勝てない ที่มีความหมายว่าสึโยชิไม่มีใครเอาชนะได้ สังเกตว่าชื่อเรื่องไม่สามารถสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงความตลกของเรื่องได้ ดังนั้นสำนักพิมพ์จึงเลือกเสริมความด้วยคำว่า “ไอ้หนุ่มหมัดพิฆาตลูกป๋องแป๋ง” ซึ่งสามารถสื่อความได้ทั้งประเภทตลกและสื่อถึงความแข็งแกร่งของตัวเอกได้ด้วย

มังงะที่ใช้วิธีการแปลตรงตัวทั้งข้อความโดยที่ไม่เสริมความหมายมีเพียงเรื่องเดียว คือเรื่อง "มองผ่านก้านอ้อ" เนื่องจากชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นเป็นชื่อที่ตั้งจากสำนวนภาษาญี่ปุ่น การแปลตรงตัวจึงเป็นการสื่อความตามที่ต้นฉบับต้องการได้ดีที่สุด การตั้งชื่อโดยการใช้วิธีแปลตรงตัวทั้งข้อความ และเสริมความภาษาไทย จะพบในกรณีที่แปลชื่อออกมาแล้ว ยังไม่สามารถสื่อความหมายได้ดีพอ กรณีดังกล่าวพบในหลายเรื่อง เช่น "โลกใหม่อุรุฮะ กับ อาริสึงาวะผู้ต้องสาป" หรือ "เกมชีวิต พิชิตล้านล้าน"

ในกรณีของสำนักพิมพ์ NED พบมังงะที่ใช้วิธีการแปลบางส่วนและเสริมความด้วยภาษาไทยเพียง 2 เรื่อง คือเรื่อง "วิ่งครั้งใหม่ใจเกินร้อย" และ "ชมรมอนิเมะฉันใครอย่าแตะ" กรณีดังกล่าวสำนักพิมพ์เลือกใช้ภาษาไทยเสริมความหรือปรับให้เข้ากับเนื้อหาเพื่อสื่อสารไปยังผู้อ่านได้ชัดเจนและกระชับ สำหรับการตั้งชื่อโดยการใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนในการตั้งชื่อ จะพบเมื่อชื่อเรื่องบางส่วนสามารถสื่อความได้อยู่แล้ว จึงไม่จำเป็นต้องเสริมความเข้าช่วยอีก ดังเช่นเรื่อง "ปฏิบัติการลับบ้านโยซากุระ" หรือ "โคทาโร่อยู่คนเดียว" พบมังงะเพียงเรื่องเดียวที่ใช้วิธีตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และเสริมความภาษาไทยเข้าช่วย คือเรื่อง "ซามูไร 8 ตำนานแปดผู้พิทักษ์" ในส่วนของมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่โดยที่ไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม พบเพียงเรื่องเดียว คือ

"สงครามเลือดอสูร" สาเหตุที่มีการใช้วิธีดังกล่าวเนื่องจากชื่อภาษาญี่ปุ่นเป็นคำที่ผู้แต่งคิดขึ้น สำนักพิมพ์จึงต้องระมัดระวังในการแปลชื่อ และอาจตัดสินใจเลี่ยงไปใช้วิธีตั้งชื่อใหม่ในที่สุด

ในทางกลับกัน พบมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่โดยที่มีความเกี่ยวข้องกับชื่อเดิมอยู่ถึง 5 เรื่อง ซึ่งทุกเรื่องมีการเล่นเสียงอยู่ในชื่อเรื่องทั้งหมด เช่น "แค่อยากเป็นเด็กดี ทำไมต้องอยู่โรงเรียนแยงกี้ด้วยนะ" "ถ้านอนไม่หลับ ไปนับดาวกันไหม" หรือ "รักล้นใจของยัยสาวเมด" ซึ่งการเล่นเสียงนี้พบได้ในชื่อที่ใช้กลวิธีการแปลและตั้งชื่อเกือบทุกประเภท อีกอาจตั้งเป็นข้อสังเกตได้ว่ามังงะของสำนักพิมพ์ NED นิยมตั้งชื่อภาษาไทยให้มีเสียงสอดคล้องกัน

กลวิธีการแปลและตั้งชื่อของสำนักพิมพ์ Luckpim

พบว่ามังงะของสำนักพิมพ์ Luckpim ใช้กลวิธีในการแปลและการตั้งชื่อดังต่อไปนี้

4.11 มังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์ในการตั้งชื่อ

4.11.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีการเสริมความหมาย

ตารางที่ 4.22 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (1)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
東京バベル	Tokyo Babel
SAKAMOTO DAYS	SAKAMOTO DAYS
Kiss x Death	คิส X เดธ
ミュージアム	มิวเซียม
憂国のモリアーティ	Moriarty the Patriot

สำหรับสำนักพิมพ์ Luckpim พบมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยทับศัพท์และไม่มีการเสริมความหมายทั้งหมด 5 เรื่อง ได้แก่ 1. Tokyo Babel 2. SAKAMOTO DAYS 3. Kiss x Death 4. มิวเซียม และ 5. Moriarty the Patriot มังงะเรื่อง "Tokyo Babel" เป็นเรื่องเกี่ยวกับ “บาเบล” หอคอยที่จู่ ๆ ก็ปรากฏขึ้นในนครโตเกียวโดยไม่ทราบสาเหตุ ทำให้ ไทกะ ตัวเอกผู้เป็นนักเรียนม.ปลายใฝ่ฝันที่จะลองปีนขึ้นสู่หอคอยดังกล่าวสักครั้ง อย่างไรก็ดีเนื่องจากไทกะไม่ชอบทำตัวเด่น เขาจึงรีรอจนกระทั่งได้เข้าร่วมการต่อสู้ของผู้ใช้พลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งนั่นทำให้เขาเรื่องคิดที่จะปีนหอคอยบาเบลอย่างจริงจัง (Luckpim, 2564)

"SAKAMOTO DAYS" มีเนื้อหาเกี่ยวกับซากาโมโตะ ทาโร่ อดีตนักฆ่าในตำนาน แต่เขากลับต้องมาเปิดร้านขายของชำ ทุกวันเขาจึงต้องคอยปกป้องครอบครัวของเขาจากอันตรายที่ถาโถมเข้ามา (Mebmarket, 2566) "Kiss x Death" เป็นเรื่องเกี่ยวกับ นักโทษทั้ง 5 คนจากดาวเคราะห์ดวงหนึ่ง พวกเขาถูกตัดสินโทษ โดยการส่งมายังโลก พวกเขาจึงเข้าไปอาศัยอยู่ในร่างของช่องปากของหญิงสาวเพื่อซ่อนตัว และเพื่อวางแผนหลบหนี “Z” ชาวต่างดาวที่ถูกส่งมายังโลกเพื่อตามจับตัวพวกเขา เกิดเป็นเรื่องราวของการหลบหนีและไล่ล่าระหว่างนักโทษและ "Z"(Chimplee Review, 2563)

เรื่องถัดมาคือ "มิวเซียม" ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ซาวามูระ อิซาชิ ผู้บังคับหมู่แผนกสืบสวนที่ 1 แห่งกรมตำรวจ เขาได้เข้าไปพัวพันในคดีฆาตกรรมต่อเนื่อง ซึ่งมีชีวิตครอบครัวของเขาเป็นเดิมพัน (naiin, 2566) จากเรื่องย่อข้างต้น เราจะพบว่า "Tokyo Babel" และ "SAKAMOTO DAYS" เป็นชื่อที่สามารถอธิบายเนื้อเรื่องหลักได้ชัดเจนอยู่แล้ว เหตุนี้สำนักพิมพ์จึงไม่จำเป็นต้องเสริมความภาษาไทยเข้าไปอีก สำหรับ "Kiss x Death" นั้น แม้ว่าเมื่ออ่านเรื่องย่อแล้วจะไม่พบว่าเกี่ยวข้องกับการจูบและความตายตามชื่อมังงะโดยตรง แต่เมื่อพิจารณาเนื้อหาโดยละเอียดจะพบว่ามังงะเรื่องนี้กล่าวถึงการจูบเพื่อนำมนุษย์ต่างดาวที่ซ่อนอยู่ในปากออกมา ดังนั้นจึงมองได้ว่าชื่อ “Kiss x Death” สามารถสื่อความได้ตรงอยู่แล้ว ไม่จำเป็นต้องเสริมความภาษาไทยอีก มีเพียงมังงะเรื่องมิวเซียมที่ชื่อเรื่องไม่มีความสัมพันธ์ใดกับเส้นเรื่องหลักโดยตรง แต่ไม่ทราบว่าเหตุใดสำนักพิมพ์จึงเลือกใช้การทับศัพท์ โดยไม่เสริมความภาษาไทย

สำหรับเรื่องสุดท้ายคือ "Moriarty the Patriot" เนื่องจากในชื่อต้นฉบับคือ “憂国のモリアーティ (Yuukoku no Moriaati)” มีการตั้งชื่อภาษาอังกฤษว่า “Moriarty the Patriot” มาด้วย สำนักพิมพ์ Luckpim เพียงหยิบชื่อดังกล่าวมาใช้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นว่าชื่อของมังงะเรื่องดังกล่าวควรจัดอยู่ในประเภททับศัพท์และไม่มีการเสริมความหมาย

4.11.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์และมีการเสริมความหมายด้วยภาษาไทย

ตารางที่ 4.23 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (2)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
Ｄｒ．プリズナー	Dr. Prisoner ยอดคุณหมอเดนคุก
マリシャスコード	Malicious Code รหัสล่าสังหาร

มีมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและมีการเสริมความหมายด้วยภาษาไทย 2 เรื่อง ได้แก่ 1. Dr. Prisoner ยอดคุณหมอเดนคุก และ 2. Malicious Code รหัสล่าสังหาร สำหรับชื่อของ "Dr. Prisoner ยอดคุณหมอเดนคุก" มีการเสริมชื่อต้นฉบับด้วยภาษาไทยว่า “ยอดคุณหมอเดนคุก” ซึ่งเมื่อพิจารณาจากเนื้อเรื่องที่กล่าวว่า เรื่อง "Dr. Prisoner ยอดคุณหมอเดนคุก" เป็นเรื่องของสึกิชิมะ โคโคโนะ แพทย์หญิงคนใหม่ของโรงพยาบาลกลางฮาเนคาวะ และเป็นแพทย์ประจำเรือนจำที่ใหญ่ที่สุดในญี่ปุ่น กับนักโทษประหาร โทมะ เรจิฆาตกรผู้ชื่นชอบการสับคนเป็นชิ้น ๆ (Mebmarket, 2562) แล้วพบว่าคำว่า ”ยอดคุณหมอเดนคุก” สามารถสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงองค์ประกอบหลักได้ครบถ้วน ด้วยเหตุนี้สำนักพิมพ์จึงเลือกใช้ชื่อดังกล่าวก็เป็นได้ ส่วนเรื่อง "Malicious Code รหัสล่าสังหาร" ซึ่งมีการเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “รหัสล่าสังหาร” เป็นการเสริมเพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะดังกล่าวเป็นมังงะแอ็กชั่น รวมถึงมีการใช้คำว่า “รหัส” เพื่อสรุปความคำว่า “Malicious Code” ซึ่งหมายถึงโค้ดหรือมัลแวร์ที่ส่งผลร้ายต่อผู้ใช้คอมพิวเตอร์ให้ผู้อ่านที่ไม่คุ้นเคยกับคอมพิวเตอร์เข้าใจได้ง่าย

4.11.3 วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.24 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (3)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	**ชื่อภาษาไทย**
0 能者ミナト	มินาโตะ จอมขมังไร้เวท
新次元アセンション	Ascension มหันตภัยล้างโลก
バウンダー～最強の少年・項羽	เซี่ยงอวี่ จอมทัพอหังการ
ミドリノユーグレ	ยูกลีน่า พันธุ์สยอง

มีมังงะที่ใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วน และเสริมความภาษาไทยในการตั้งชื่อมังงะทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่ 1.มินาโตะ จอมขมังไร้เวท 2. Ascension มหันตภัยล้างโลก 3.เซี่ยงอวี่ จอมทัพอหังการ และ 4.ยูกลีน่า พันธุ์สยอง

มังงะเรื่อง "มินาโตะ จอมขมังไร้เวท" มีชื่อต้นฉบับคือ 0 能者ミナト(zero nousha minato) จากชื่อดังกล่าวจะพบว่าส่วนที่ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยนำมาใช้ทับศัพท์มีเพียงคำว่า “มินาโตะ” ซึ่งเป็นชื่อตัวเอกของเรื่องเท่านั้น สำหรับส่วนเสริมภาษาไทย “จอมขมังไร้เวท” เป็นการสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงเนื้อหาของเรื่องว่า เรื่องดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ และยังใช้อธิบายความสามารถของตัวเอกว่า เป็นผู้ไม่มีพลังเวทมนตร์ ตรงกับชื่อต้นฉบับ “0 能者(zero nousha)” ซึ่งมีความหมายว่า “ผู้มีความสามารถเป็น 0” ด้วย

มังงะเรื่อง "Ascension มหันตภัยล้างโลก" มีชื่อต้นฉบับคือ 新次元アセンション (shinjigen asenshon) จะเห็นว่าส่วนที่ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยนำใช้ทับศัพท์ได้แก่คำว่า “アセンション” ซึ่งแปลงเป็นภาษาอังกฤษได้ว่า “Ascension” มังงะดังกล่าวเป็นเรื่องของ “ทริกเกอร์” หรือ “ซีดีทำให้ฉลาด” ซึ่งระบาดในหมู่เด็กระดับมัธยมต้นและมัธยมปลาย โดยมีตัวเอก อามามิ จิโตะเสะ เด็กหนุ่มม.ปลายออกค้นหาเพื่อนที่หายตัวไปจากการฟังซีดี (miimai, 2566) จากเนื้อเรื่องย่อดังกล่าวจะเห็นว่าการเสริมความภาษาไทยคำว่า “มหันตภัยล้างโลก” ทำให้ชื่อภาษาไทยสามารถสื่อให้ผู้อ่านเห็นถึงรายละเอียดของเรื่องว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้น ซึ่งอาจส่งผลถึงการล่มสลายของโลกได้

มังงะเรื่อง "เซี่ยงอวี่ จอมทัพอหังการ" มีชื่อตามต้นฉบับว่า バウンダー～最強の少年・項羽 (baundaa~saikyou no shounen Kou'u) ส่วนที่ผู้ตั้งชื่อทับศัพท์คือคำว่า “項羽” ซึ่งผู้ตั้งชื่ออ่านออกเสียงตามภาษาจีนว่า “เซี่ยงอวี่” และเพื่อบรรยายอุปนิสัยของเซี่ยงอวี่ว่าเป็นเช่นใด จึงมีการเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “จอมทัพอหังการ” เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงความน่าเกรงขามของตัวเอก ซึ่งน่าจะดีกว่าการแปลคำว่า "バウンダー (Bounder)" เป็นภาษาไทยโดยตรง สำหรับเรื่องสุดท้ายคือ "ยูกลีน่า พันธุ์สยอง" มีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ “ミドリノユーグレ (midori no yuugure)” สามารถแปลเป็นภาษาไทยว่า “ยูกลีน่าสีเขียว” มีการแปลคำว่า "Yuugure" เป็นภาษาไทยที่ออกเสียงตามภาษาอังกฤษว่า “ยูกลีน่า” และเสริมความด้วยคำว่า “พันธุ์สยอง” เพื่อสื่อให้เห็นถึงความน่ากลัวของ “ยูกลีน่า” ที่ปรากฏในเรื่อง

4.12 มังงะที่ใช้วิธีการแปลในการตั้งชื่อ

4.12.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และไม่มีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.25 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (4)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
人狼ゲーム	เกมล่ามนุษย์หมาป่า
死神サイ殺ゲーム	เกมลูกเต๋ายมทูต

มีมังงะของสำนักพิมพ์ Luckpim ที่ตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และไม่เสริมความภาษาไทยทั้งหมด 2 เรื่อง ได้แก่ 1.เกมล่ามนุษย์หมาป่า และ 2.เกมลูกเต๋ายมทูต มังงะเรื่อง "เกมล่ามนุษย์หมาป่า" มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ 人狼ゲーム (jinrou geemu) ชื่อนี้มีที่มาจากบอร์ดเกมชื่อ “werewolf game” ซึ่งใน

ประเทศไทยเรียกบอร์ดเกมดังกล่าวว่า “เกมล่ามนุษย์หมาป่า” ดังนั้นชื่อเรื่องนี้จึงเป็นชื่อที่ถูกแปลเป็นภาษาไทยตรงตัวตามชื่อของบอร์ดเกม ส่วนมังงะเรื่อง "เกมลูกเต๋ายมทูต" มีชื่อตามต้นฉบับว่า 死神サイ殺ゲーム (Shinigami saikoro geemu) เป็นชื่อมังงะที่มีการแปลตรงตัวเช่นกัน โดยมีการแปลคำว่า "Shinigami" เป็น "ยมทูต" และ "Saikoro" เป็น "ลูกเต๋า" แม้ว่าในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นจะมีการเล่นเสียงระหว่าง "koro" ของ "Saikoro" กับ "koro" ของ "korosu" ที่แปลว่า "ฆ่า" ก็ตาม เนื่องจากชื่อเรื่องข้างต้นสามารถสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงเนื้อเรื่องได้ชัดเจนแล้ว ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยจึงเห็นว่าไม่จำเป็นต้องเสริมความหรือตั้งชื่อใหม่ให้กับเรื่องนี้อีก

4.12.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และมีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.26 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (5)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
王様ゲーム 起**源**	เกมพระราชา กำเนิดเกมมรณะ

พบมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความ และเสริมความภาษาไทยเพียงเรื่องเดียว คือ "เกมพระราชา กำเนิดเกมมรณะ" ซึ่งมีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ 王様ゲーム 起**源** แปลเป็นภาษาไทยตรงตัวว่า “เกมพระราชา จุดกำเนิด” จากชื่อดังกล่าวจะพบว่า มีการเสริมความภาษาไทยคำว่า “มรณะ” ลงไป เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะดังกล่าวจัดอยู่ในประเภทลึกลับและสยองขวัญ

4.12.3 วิธีการตั้งชื่อโดยการแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.27 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (6)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
骨が腐るまで	โครงกระดูกพิศวง
賭ケグルイ	โคตรเซียนโรงเรียนพนัน
はたらく細**胞**	เซลล์ขยันพันธุ์เดือด
悪魔のリド**ル**	ปริศนาสั่งฆ่า
ドラゴンズ ライデ**ン**	ยุทธภูมิมังกร
幽霊な彼女と心霊な僕	ผมผิดไหมถ้าใจจะรักผี
聲の形	รักไร้เสียง

พบมังงะที่ตั้งชื่อโดยใช้วิธีการแปลบางส่วน และเสริมความภาษาไทยทั้งสิ้น 7 เรื่อง ได้แก่ 1.โครงกระดูกพิศวง 2.โคตรเซียนโรงเรียนพนัน 3.เซลล์ขยันพันธุ์เดือด 4.ปริศนาสั่งฆ่า 5.ยุทธภูมิมังกร 6.ผมผิดไหมถ้าใจจะรักผี และ 7.รักไร้เสียง โดยมังงะเรื่อง "โครงกระดูกพิศวง" มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ 骨が腐るまで (hone ga kusarumade) ซึ่งเมื่อแปลเป็นภาษาไทยจะมีความหมายว่า “จนกว่ากระดูกจะเน่าเปื่อย” ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยเลือกแปลเพียงคำว่า “กระดูก” และเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “พิศวง” เพื่อสื่อให้เห็นว่ามังงะดังกล่าวจัดอยู่ในประเภท ดราม่าและสยองขวัญ

มังงะเรื่อง "โคตรเซียนโรงเรียนพนัน" มีชื่อตามต้นฉบับคือ “賭ケグルイ (kakegurui)” หากแปลเป็นภาษาไทยจะได้ว่า “พนันจนเสียสติ” ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยเลือกแปลเพียงคำว่า “พนัน” และเสริมความด้วยคำว่า “โคตรเซียน (แห่ง) โรงเรียน” เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงเนื้อเรื่องคร่าว ๆ ว่า เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในโรงเรียน และโรงเรียนดังกล่าวก็เต็มไปด้วยนักเรียนที่ชอบเล่นการพนัน มีการเล่นเสียงเพื่อให้เกิดความคล้องจองระหว่างคำว่า “โคตรเซียน” และคำว่า “โรงเรียน” เสริมความโดดเด่นให้กับชื่อเรื่อง ซึ่งพบได้ค่อนข้างน้อยในชื่อภาษาไทยที่ตั้งโดยสำนักพิมพ์ Luckpim

มังงะเรื่อง "เซลล์ขยันพันธุ์เดือด" มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ はたらく細胞 (hatarakusaibou) หากแปลเป็นภาษาไทยจะได้ว่า “เซลล์ที่ทำงาน” ผู้ตั้งชื่อเลือกแปลเพียงคำว่า “เซลล์” เป็นภาษาไทย และเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “ขยัน” เพื่อสื่อให้เห็นถึงเนื้อเรื่องที่เซลล์แต่ละตัวล้วนขยันทำหน้าที่ของตัวเอง และเลือกใช้คำว่า "พันธุ์เดือด" เพื่อสื่อถึงการต่อสู้ที่เกิดขึ้นในเรื่องนี้ มีการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “ขยัน”และ “พันธุ์” สร้างเอกลักษณ์ให้กับชื่อเรื่อง

มังงะเรื่อง "ปริศนาสั่งฆ่า" มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ “悪魔のリドル (Akuma no Ridoru)” หากแปลเป็นภาษาไทยจะมีความหมายว่า “ปริศนาของปีศาจ” ผู้ตั้งชื่อเลือกแปลเพียงคำว่า “ปริศนา” และเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “สั่งฆ่า”เพื่อสื่อให้ทราบถึงเนื้อเรื่องที่กล่าวถึงนักฆ่าซึ่งเป็นตัวละครหลักตัวหนึ่ง มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง

มังงะเรื่อง "ยุทธภูมิมังกร" มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ “ドラゴンズ ライデン (Doragonzu Raiden)” ถอดเสียงเป็นภาษาไทยได้ว่า “ดราก้อนไรเดน” ผู้ตั้งชื่อเลือกแปลเป็นภาษาไทยเพียงคำว่า “มังกร” และเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “ยุทธภูมิ” เพื่อสื่อความถึงการต่อสู้ที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง

มังงะเรื่อง "ผมผิดไหมถ้าใจจะรักผี" มีชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นคือ “幽霊な彼女と心霊な僕(Yuurei-na Kanojo to Shinrei-na Boku)” มีความหมายว่า “ผีแฟนสาวกับผมที่ตามติดเหมือนผี” ผู้ตั้งชื่อเลือกแปลคำว่า “ผม” และ “ผี” เป็นภาษาไทย ก่อนจะเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “ผิดไหมถ้าใจจะรัก” เพื่อที่จะสื่อให้เห็นถึงประเภทของมังงะดังกล่าวว่าเป็นมังงะแนวรัก มีการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “ไหม” และคำว่า “ใจ” เพื่อสร้างความโดดเด่นให้ชื่อเรื่อง

มังงะเรื่อง "รักไร้เสียง" มีชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นคือ “聲の形 (Koe no Katachi)” มีความหมายว่า “รูปร่างของเสียง” ซึ่งผู้ตั้งชื่อภาษาไทยเลือกแปลเพียงคำว่า “เสียง” และเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “รักไร้” เพื่อสื่อให้เห็นถึงประเภทของมังงะว่าเป็นแนวโรแมนติก โดยชื่อ "รักไร้เสียง" ยังสื่อให้ผู้อ่านทราบเป็นนัยว่าหนึ่งในตัวเอกเป็นผู้มีปัญหาด้านการได้ยิน

4.13 มังงะที่ใช้วิธีการการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนในการตั้งชื่อ

4.13.1 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีการเสริมความภาษาไทย

ไม่พบมังงะของสำนักพิมพ์ Luckpim ที่ใช้ตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ บางส่วนแปลบางส่วน และไม่มีเสริมความภาษาไทย

4.13.2 วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีการเสริมความภาษาไทย

ตารางที่ 4.28 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (7)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
バイオハザード～ヘヴンリーアイランド	ไบโอฮาซาร์ด หายนะเกาะสวรรค์

พบมังงะของสำนักพิมพ์ Luckpim ที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยใช้การทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีเสริมความภาษาไทยเพียง 1 เรื่องคือ "ไบโอฮาซาร์ด หายนะเกาะสวรรค์" มีชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นคือ バイオハザード～ヘヴンリーアイランド (baiohazaado~hevunriiairando) พบส่วนที่ใช้วิธีการทับศัพท์คือคำว่า “バイオハザード(ไบโอฮาซาร์ด)” และการแปลในส่วนของคำว่า “ヘヴンリーアイランド(Heavenly Island)” ที่มีการแปลเป็นคำว่า "เกาะสวรรค์" นอกจากนั้นสำนักพิมพ์ยังเสริมความภาษาไทยด้วยคำว่า “หายนะ” เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะดังกล่าวจัดอยู่ในประเภทสยองขวัญและแอกชั่น

4.14 มังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ในการตั้งชื่อ

4.14.1 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม

ตารางที่ 4.29 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (8)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
ドクムシ	ดงเดรัจฉาน
リアルアカウント	ติด ตาม ตาย
十五少年漂流記	ฝ่าวิกฤตเกาะปริศนา
天空侵犯	หน้ากากเดนนรก

พบมังงะที่ตั้งชื่อโดยใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิมทั้งสิ้น 4 เรื่อง ได้แก่ 1.ดงเดรัจฉาน 2. ติด ตาม ตาย 3.ฝ่าวิกฤตเกาะปริศนา และ 4. หน้ากากเดนนรก มังงะเรื่อง "ดงเดรัจฉาน" มีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ ドクムシ (dokumushi) มีความหมายคือ “แมลงพิษ” หากเปรียบเทียบกับชื่อที่ถูกตั้งเป็นภาษาไทยคำว่า “ดงเดรัจฉาน” จะพบว่าชื่อภาษาไทยให้ความหมายที่รุนแรงกว่าความหมายเดิมในภาษาญี่ปุ่น ซึ่งผู้ตั้งชื่ออาจเลือกใช้ชื่อดังกล่าวเพื่อสื่อถึงเนื้อเรื่องที่กล่าวถึงชายหญิง 7 คนในโรงเรียนร้าง พวกเขาต้องเอาพยายามเอาชีวิตรอดซึ่งสุดท้ายแล้วจะมีผู้รอดชีวิตเพียงคนเดียว (miimai, 2566) คำว่า “ดง” ในชื่อภาษาไทยอาจสื่อถึงโรงเรียนร้างที่เป็นสถานที่ดำเนินเรื่อง ส่วนคำว่า “เดรัจฉาน” ใช้เปรียบเปรยกลุ่มชายหญิง 7 คนที่ต้องพยายามเอาชีวิตรอดให้ได้

มังงะเรื่อง "ติด ตาม ตาย" มีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ “リアルアカウント (riaru akaunto)” เมื่อถอดเสียงเป็นภาษาอังกฤษจะได้ว่า “Real Account” มังงะดังกล่าวเป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้ที่ชอบเล่น SNS พวกเขาต้องพยายามทุกวิถีทางเพื่อไม่ให้ผู้ติดตามเหลือศูนย์ เพราะหากเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้นเมื่อใด เจ้าของแอคเค้าต์นั้นก็จะตาย (mangaqube, 2566) เมื่อเปรียบเทียบชื่อในภาษาญี่ปุ่นกับภาษาไทย จะพบว่าชื่อภาษาไทยตั้งขึ้นเพื่อสื่อถึงเนื้อเรื่องของมังงะโดยตรง ในขณะที่ชื่อภาษาญี่ปุ่นเลือกตั้งชื่อโดยใช้คำว่า "Account" ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง แต่ไม่สามารถสื่อความได้ชัดเจน ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยเลือกคำที่สื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะดังกล่าวอยู่ในประเภท สยองขวัญ มีการเลือกใช้คำที่ทำให้ชื่อเรื่องโดดเด่นขึ้น ด้วยการใช้คำที่ขึ้นต้นด้วย “ต” ทั้งหมด

มังงะเรื่อง "ฝ่าวิกฤตเกาะปริศนา" เป็นมังงะเล่าเรื่องของเด็ก 15 คน ที่ต้องเอาชีวิตรอดบนเกาะร้างหลังจากที่พวกเขาต้อง“ประสบภัย” มังงะดังกล่าวมีชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า “十五少年漂流記 (Juugoshounen

hyouryuuki)” มีความหมายว่า “บันทึกบนเกาะร้างของเด็กหนุ่มทั้ง 15” เมื่อนำชื่อภาษาไทยและชื่อต้นฉบับมาเปรียบเทียบกันแล้วจะพบว่า ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นที่ได้มาด้วยวิธีการแปลตรงตัว ไม่สามารถสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงประเภทของมังงะได้ กลับกันชื่อภาษาไทยที่ตั้งขึ้นมาใหม่โดยใช้คำว่า “ฝ่า” และคำว่า “ปริศนา” กลับสามารถสื่อความให้ผู้อ่านเห็นว่ามังงะดังกล่าวเป็นมังงะสยองขวัญและระทึกขวัญได้ดีกว่า

มังงะเรื่อง "หน้ากากเดนนรก" เป็นมังงะที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ ฮนโจ ยูริ นักเรียนมัธยมปลายที่ตื่นขึ้นมาบนตึกแห่งหนึ่ง เธอเห็นชายสวมหน้ากากประหลาดฆ่าคนไปต่อหน้าต่อตา จากเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ชายสวมหน้ากากไล่ล่าเธอ (mangaqube, 2566) มังงะดังกล่าวมีชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า “天空侵犯 (Tenkuushinpan)” ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยว่า “การละเมิดสิทธิ์บนฟากฟ้า” เมื่อนำชื่อภาษาไทยมาเปรียบเทียบกับชื่อต้นฉบับ พบว่าการแปลชื่อดังกล่าวโดยตรงไม่สามารถสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงเนื้อหาหลักของเรื่องได้ ปัจจัยนี้น่าจะเป็นสาเหตุให้ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยเลือกใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ แทนการแปลหรือเสริมความ

4.14.2 วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม

ตารางที่ 4.30 แสดงถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและภาษาไทยของการ์ตูนกลุ่มตัวอย่างสำนักพิมพ์ Luckpim (9)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น	ชื่อภาษาไทย
白衣の王様	นักวิทย์จอมเพี้ยน
転落悪魔!デモンズ・コア	มารสาวซ่า นรกส่งมาเลี้ยง

มีมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิมทั้งสิ้น 2 เรื่อง ได้แก่ 1.นักวิทย์จอมเพี้ยน และ 2.มารสาวซ่า นรกส่งมาเลี้ยง มังงะเรื่อง "นักวิทย์จอมเพี้ยน" มีชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า 白衣の王様 (Hakui no Ousama) ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “ราชาเสื้อกราวน์” หากเปรียบเทียบชื่อดังกล่าวกับชื่อใหม่ในภาษาไทยจะพบว่าชื่อ “นักวิทย์จอมเพี้ยน” เลือกใช้คำว่า “นักวิทย์” ที่มีความหมายเดิมใกล้เคียงกับคำว่า “เสื้อกราวน์” เพื่อรักษาบรรยากาศของชื่อต้นฉบับเอาไว้ จากนั้นจึงใช้คำว่า “จอมเพี้ยน” เพื่อสื่อให้เห็นถึงนิสัยของเหล่านักวิทยาศาสตร์ที่สติไม่สมประกอบในเรื่อง (mangaqube, 2566) นอกจากนั้นคำว่า "จอมเพี้ยน" ยังสื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะดังกล่าวเป็นมังงะตลกด้วย

มังงะเรื่อง "มารสาวซ่า นรกส่งมาเลี้ยง" มีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ “転落悪魔!デモンズ・コア (Tenraku Akuma! Demonzu Koa)” มีความหมายว่า “ปีศาจตกอับ! ดีมอนส์ คอร์” เมื่อเปรียบเทียบชื่อดังกล่าวกับชื่อภาษาไทยที่ได้รับตั้งใหม่ “มารสาวซ่า นรกส่งมาเลี้ยง” พบว่าผู้ตั้งชื่อเลือกใช้คำว่า “มารสาว” ที่คงเค้าความหมาย

เดิมของคำว่า "ปีศาจ" ในชื่อภาษาญี่ปุ่น จากนั้นเติมคำว่า “ซ่า นรกส่งมาเลี้ยง” ต่อท้ายคำว่า “มารสาว” เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเห็นถึงลักษณะนิสัยของตัวเอกของเรื่อง ที่ต้องออกจากนรกมาไล่ล่าเด็กหนุ่มม.ปลายผู้เป็นสุดยอดนักปราบมาร แต่สุดท้ายเธอกลับต้องกลายเป็นภาระให้เขาเลี้ยงดูแทน (mangaqube, 2566) ในชื่อเรื่องยังพบการเล่นเสียงระหว่างคำว่า “ซ่า” และ “มา” ด้วย

4.15 สรุปวิธีการตั้งชื่อมังงะของสำนักพิมพ์ Luckpim

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า สำนักพิมพ์ Luckpim ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์กับมังงะที่มีชื่อต้นฉบับเป็นภาษาอังกฤษหรือมีคำเฉพาะอยู่ในชื่อเรื่อง เห็นได้จากเรื่อง SAKAMOTO DAYS และ Dr. Prisoner ชื่อที่เป็นคำเดียวและมีความหมายเฉพาะผู้ตั้งชื่อจะเลือกตั้งชื่อโดยวิธีการทับศัพท์แต่ไม่เสริมความเพิ่ม เช่น Tokyo Babel หรือ Moriarty the Patriot เป็นต้น กรณีของชื่อที่เป็นคำทั่วไป พบว่าผู้ตั้งชื่อจะเสริมความเพิ่มเข้าเพื่อทำให้ชื่อดังกล่าวสื่อความได้ชัดเจนขึ้น เรื่องดังกล่าว เช่น Dr. Prisoner ยอดคุณหมอเดนคุก และ Malicious Code รหัสล่าสังหาร ซึ่งหากพิจารณาโดยละเอียดจะพบว่าภาษาไทยที่เสริมเข้ามาเป็นการแปลคำส่วนหนึ่งในชื่อเรื่อง

ในกรณีชื่อมังงะที่ทับศัพท์บางส่วนและเสริมความเพิ่มเติมนั้น ส่วนมากจะมีชื่อของตัวเอกหรือเป็นคำเฉพาะอยู่และมีส่วนขยายอยู่ในชื่อเรื่อง ทำให้เมื่อแปลออกมาโดยตรง จะไม่สามารถสื่อความถึงเนื้อเรื่องได้ชัดเจน เหตุนี้สำนักพิมพ์จึงมีการเสริมความเข้าช่วยในส่วนดังกล่าวเพื่อสื่อสารไปยังผู้อ่านได้ชัดเจนขึ้น เรื่องดังกล่าว เช่น เซียงอวี่ จอมทัพอหังการ หรือยูกลีน่า พันธุ์สยอง เป็นต้น

พบมังงะที่ใช้วิธีการแปลตรงตัวทั้งข้อความโดยที่ไม่เสริมความหมายเพิ่ม 2 เรื่อง ได้แก่ เกมล่ามนุษย์หมาป่า และเกมลูกเต๋ายมทูต มีเพียง 1 เรื่องที่ใช้วิธีเดียวกันแต่มีการเสริมความภาษาไทยเข้าช่วย คือเรื่องเกมพระราชากำเนิดเกมมรณะ ที่เสริมความภาษาไทยเพื่อสื่อให้เห็นถึงประเภทและบรรยากาศของเรื่อง สำหรับวิธีการแปลบางส่วนพบใช้กับมังงะที่เมื่อแปลชื่อเรื่องออกมาแล้วมีความหมายที่ไม่ชัดเจนเช่น โครงกระดูกพิศวงซึ่งมีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ 骨が腐るまで (จนกว่ากระดูกจะเน่าเปื่อย) และเรื่องโคตรเซียนโรงเรียนพนัน ที่มีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ 賭ケグルイ (พนันจนเสียสติ) เป็นต้น ไม่พบมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์ บางส่วนแปลบางส่วนและไม่มีเสริมความภาษาไทยในมังงะที่ใช้ในงานวิจัย พบเพียงมังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วน และมีเสริมความภาษาไทย 1 เรื่องคือ ไบโอฮาซาร์ด หายนะเกาะสวรรค์ ที่เลือกทับศัพท์ส่วนสำคัญของชื่อ คือ ไบโอฮาซาร์ด และแปลคำศัพท์และเสริมความในส่วนขยายของชื่อเรื่อง คือ หายนะเกาะสวรรค์

มังงะที่ใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่ ส่วนใหญ่จะมีชื่อภาษาญี่ปุ่นที่หากแปลเป็นภาษาไทยหรือทับศัพท์แล้วให้ความหมายที่แตกต่างกับเนื้อหาของมังงะ ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องผิดได้ ชื่อดังกล่าว เช่น ดงเดรัจฉานที่มีชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า ドクムシ (แมลงพิษ) และเรื่องติด ตาม ตายที่มีชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นว่า リアルアカウント (Real Account) จากชื่อทั้งสองพบว่าการตั้งชื่อโดยการเสริมความหมายให้เข้ากับเนื้อเรื่องนั้นทำได้ยาก เป็นเหตุให้ผู้ตั้งชื่อพิจารณาตั้งชื่อภาษาไทยใหม่ซึ่งสื่อความได้ดีกว่า ในทางกลับกันหากชื่อเรื่องมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาอยู่บ้างอย่างเรื่องนักวิทย์จอมเพี้ยน และมารสาวซ่า นรกส่งมาเลี้ยง ที่ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นเกี่ยวข้องกับเนื้อหาหรือตัวละคร ผู้ตั้งชื่อจะพยายามตั้งชื่อใหม่โดยคงเค้าความเดิมของชื่อไว้ได้

อย่างไรก็ตามมีมังงะ 2 เรื่องที่ผู้วิจัยเก็บชื่อมาแล้ว แต่พบว่าไม่เหมาะสมที่จะจำแนกด้วยวิธีของ รุสมี มะแซะ (2561) มังงะดังกล่าวได้แก่ 1.น้องสาวมือใหม่ของผมคือจอมมาร และ 2.สกิลสุดพิสดารกับมื้ออาหารในต่างโลก สาเหตุที่ผู้วิจัยตัดสินดังกล่าว เนื่องจากพบว่ามังงะทั้งสองเรื่องมีต้นฉบับเป็นนิยายซึ่งมีการแปลไทยมาก่อนแล้ว ทำให้มังงะทั้งสองอาจตั้งชื่อตามชื่อนิยายที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยมาก่อนแล้วก็ได้

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาพบว่าทั้งสามสำนักพิมพ์มีวิธีการตั้งชื่อที่ไม่แตกต่างกัน กรณีที่ชื่อต้นฉบับมีคำภาษาอังกฤษ ชื่อคน หรือชื่อเฉพาะเพียงอย่างเดียวในชื่อ ผู้ตั้งชื่อของสำนักพิมพ์ทั้งสามเลือกต่างเลือกใช้วิธีการตั้งชื่อด้วยการทับศัพท์เหมือนกัน ในกรณีตั้งชื่อด้วยการทับศัพท์ทั้งหมดและเสริมความภาษาไทย พบว่าสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic และสำนักพิมพ์ NED เลือกใช้วิธีดังกล่าวกับมังงะที่มีชื่อเป็นคำเฉพาะหรือเป็นชื่อของตัวละคร เช่น BATUQUE ระบำสงคราม หรือโอดะ ชินนามอน โนบุนางะ ขุนพลพันธุ์โฮ่ง ในทางกลับกันสำนักพิมพ์ Luckpim เลือกใช้วิธีดังกล่าวกับชื่อของมังงะที่คำเป็นคำทั่วไป เช่น Dr. Prisoner ยอดคุณหมอเดนคุก

ด้านวิธีตั้งชื่อด้วยวิธีการแปล หากชื่อมังงะภาษาญี่ปุ่นไม่สามาถสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงลักษณะหรืออุปนิสัยของตัวเอกได้ชัดเจน สำนักพิมพ์ Siam Inter Comic จะใช้วิธีการแปลตรงตัวทั้งข้อความและเสริมความภาษาไทยเข้าช่วย เช่น ซิสเตอร์กับมังกร และเหล่าปีศาจเก็บกวาดไม่เป็น แต่สำนักพิมพ์ NED และ Luckpim จะใช้วิธีการทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทยแทน เช่น วิ่งครั้งใหม่ใจเกินร้อย หรือโคตรเซียนโรงเรียนพนัน

พบการตั้งชื่อด้วยวิธีการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนเสริมความภาษาไทยในมังงะของสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic และ NED แต่ไม่พบในสำนักพิมพ์ Luckpim เนื่องจากข้อมูลไม่เพียงพอ สาเหตุของความแตกต่างดังกล่าว จึงเป็นประเด็นที่ต้องศึกษากันต่อไป

กรณีการตั้งชื่อมังงะ โดยการทับศัพท์บางส่วนแปลบางส่วนและเสริมความภาษาไทยในการตั้งชื่อมังงะพบมังงะที่ใช้วิธีการดังกล่าวทั้ง 3 สำนักพิมพ์ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาโดยละเอียดแล้วจะพบว่าจุดประสงค์ในการใช้วิธีการดังกล่าวมีความต่างกัน สำนักพิมพ์ Siam Inter Comic จะเสริมความหมายเพิ่มหากชื่อเรื่องภาษาอังกฤษไม่สามารถสื่อความไปยังผู้อ่านได้ชัดเจน เช่น นิไรคาไน แดนสวรรค์พันธุ์เดือด ตำรวจxสาวน้อยxทะเล ในขณะที่สำนักพิมพ์ NED กลับใช้วิธีดังกล่าวกับชื่อมังงะที่มีความหมายที่ชัดเจนอยู่แล้ว เช่น ซามูไร 8 ตำนานแปดผู้พิทักษ์ ผู้วิจัยคาดว่าสำนักพิมพ์เลือกใช้วิธีดังกล่าวเพื่อให้ชื่อเรื่องภาษาไทยเกิดเสียงที่พ้องกับชื่อภาษาญี่ปุ่น สำหรับสำนักพิมพ์ Luckpim พบว่าสำนักพิมพ์เลือกใช้วิธีนี้เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบว่ามังงะที่ตนสนใจนั้นจัดอยู่ในประเภทใด หรือมีบรรยากาศของเรื่องอย่างไร เช่น ไบโอฮาซาร์ด หายนะเกาะสวรรค์

ในด้านชื่อมังงะที่ตั้งโดยวิธีการตั้งชื่อใหม่ มีข้อสังเกตว่า ชื่อที่ตั้งโดยสำนักพิมพ์ Siam Inter Comic และสำนักพิมพ์ NED จะเลือกใช้คำศัพท์ที่เกิดเสียงคล้องจองกันทุกเรื่อง ในขณะที่ชื่อที่ตั้งโดยสำนักพิมพ์ Luckpim กลับไม่พบลักษณะดังกล่าว การเล่นเสียงคล้องจองกันในชื่อเรื่อง พบมากที่สุดในชื่อที่ตั้งโดยสำนักพิมพ์ NED ซึ่งพบถึง 12 เรื่องจาก 30 เรื่อง ตามมาด้วย สำนักพิมพ์ Siam Inter Comic ที่พบชื่อภาษาไทยซึ่งตั้งด้วยวิธีการดังกล่าวเพียง 10 เรื่องจาก 30 เรื่อง สำหรับชื่อที่ตั้งโดยสำนักพิมพ์ Luckpim พบลักษณะดังกล่าวเพียง 4 เรื่องเท่านั้น

สังเกตว่า แต่ละสำนักพิมพ์มีแนวโน้มที่จะเสริมความด้วยภาษาไทยและใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่มากกว่าการทับศัพท์หรือการแปลทั้งหมดและไม่เสริมความภาษาไทย สาเหตุหนึ่งก็เนื่องมาจาก ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นมักตั้งชื่อโดยสื่อความถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แต่สิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ผู้อ่านในวัฒนธรรมทำความเข้าใจได้ยากหรือคาดเดาถึงความเกี่ยวพันระหว่างชื่อกับเนื้อหาได้น้อย ดังจะเห็นได้จาก ชื่อของมังงะเรื่องสาวน้อยแห่งเมืองนักตกปลาที่มีชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ つりこまち ซึ่งแปลตรงตัวว่า "เมืองนักตกปลา" ชื่อดังกล่าวสื่อถึงเมืองที่เกี่ยวข้องกับการตกปลาได้เพียงอย่างเดียว ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยจึงดัดแปลงชื่อใหม่ซึ่งสื่อถึงเนื้อเรื่องและตัวเอกได้ชัดเจนกว่า บางกรณีชื่อภาษาญี่ปุ่นเป็นชื่อที่ผู้แต่งสร้างขึ้นมาเอง สำนักพิมพ์จึงต้องเลือกใช้วิธีการตั้งชื่อใหม่เพื่อให้สื่อกับผู้อ่านได้ชัดเจนขึ้น อย่างไรก็ตาม งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาวิธีการตั้งชื่อภาษาไทยของมังงะเพียงสามสำนักพิมพ์ ภายในช่วงเวลาจำกัดเท่านั้น จึงไม่อาจกล่าวได้ว่า ผลการศึกษาดังกล่าวครอบคลุมรายละเอียดเกี่ยวกับกลวิธีการแปลและตั้งชื่อมังงะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยทั้งหมด ผู้วิจัยคาดหวังจะใช้ข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยนี้เป็นพื้นฐาน เพื่อสร้างความเข้าใจกลวิธีการแปลและตั้งชื่อมังงะภาษาไทยให้มากขึ้นต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

หากเลือกมังงะที่มีความคล้ายคลึงกันในด้านต่าง ๆ เช่นประเภทของมังงะหรือการใช้คำในชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นและนำมาเปรียบเทียบกันในสำนักพิมพ์จะสามารถตีวิเคราะห์การใช้วิธีการตั้งชื่อในกรณีที่ชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นหรือประเภทมีสิ่งที่เหมือนกันได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ธรรณปพร หงส์ทอง. 2563. “กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องภาพยนตร์เป็นภาษาไทยจากภาพยนตร์อเมริกัน. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร ปีที่ 7,ฉบับที่ 6(พฤศจิกายน -ธันวาคม) 1730 - 1740

รุสนี มะแซ, มูซัยนะ ห์สาแม็ง, ซูรียาตีมานี, จิตสุดา ละอองผล และวรเวทย์พิสิษ ยศศิริ. 2561. “การวิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย”. การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่9 (กรกฎาคม) 111 - 118

วิกิพีเดีย . 2565. มังงะ, สืบค้นเมื่อ 8 พฤศจิกายน 2565. จาก https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A1%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%87%E0%B8%B 0

วิกิพีเดีย . 2565. อนิเมะ, สืบค้นเมื่อ 8 พฤศจิกายน 2565. จาก https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B0

วิกิพีเดีย . 2565. นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%B2%E0%B8%96%E0%B8%B2%E0%B9%82%E0%B8%AD%E0%B9%89%E0%B9%82%E0%B8%AE%E0%B9%80%E0%B8%AE%E0%B8%B0

วิเนศ จันทะวงษ์ศรี, นรวัฒน ปานบรรจง, สุพัฒน แจมจันทร และณัฏฐิราทับทิม. 2565. “การศึกษากลวิธีการแปลชื่อเรื่องอานิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย”. วารสารอักษราพิบูล ปีที่ 3, ฉบับที่ 1(มกราคม – มิถุนายน) 33 - 46

แว่นคุง . 2564. Platinum End [โปสเตอร์ / เรื่องย่อ / ข้อมูล / ตัวละคร / ตัวอย่าง / รีวิว], สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.xn--42cg4brar9e8am5cwcsq2ij7hgo.com/anime-

platinum-end/

Baankluy online. 2564. ‘ในวันที่สายลมเปิดทางให้ผู้อ่านมีทางเลือกมากกว่าหนึ่ง’ คุยกับ ‘LUCKPIM’ สำนักพิมพ์หนังสือมังงะรุ่นใหม่ขวัญใจนักอ่านสายญี่ปุ่น (ตอนแรก), สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2565. จาก http://www.baankluayonline.co/culture-manga-luckpim-01/

CAPOEIRA GERAIS TOKYO . 2563. バトゥーキとは？, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://capoeira-tokyo.com/column/page/toha/toha200319.html

Chimplee Review. ชื่อเรื่อง : KISS x DEATH [ep.170], สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.facebook.com/chimpleereview/posts/502135437156688/?locale=th_TH

Kotobank . ม.ป.ป. ニライカナイ , สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://kotobank.jp/word/%E3%83%8B%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%82%AB%E3%83%8A%E3%82%A4-170963

Luckpim. 2564. Tokyo Babel, สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.facebook.com/Luckpim/posts/3783515358358509/

Manga plus . 2564. KAIJYU no.8 ,สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100158

mangaqube. 2566. ติด ตาม ตาย, สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.mangaqube.com/s/%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%95%E0%B8%B2%E0%B8%A1-%E0%B8%95%E0%B8%B2%E0%B8%A2/

mangaqube. 2566. นักวิทย์จอมเพี้ยน, สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2566. จาก

https://www.mangaqube.com/s/%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B9%8C%E0%B8%88%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%B5%E0%B9%89%E0%B8%A2%E0%B8%99/

mangaqube. 2566. มารสาวซ่า นรกส่งมาเลี้ยง, สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2566. จาก

https://www.mangaqube.com/s/%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%8B%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%81%E0%B8%AA%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B8%B5%E0%B9%89%E0%B8%A2%E0%B8%87/

mangaqube. 2566. หน้ากากเดนนรก, สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2566. จาก

https://www.mangaqube.com/s/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B8%99%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%81/

mangaqube. 2566. SAKAMOTO DAYS ,สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2566. จาก

https://www.mangaqube.com/s/sakamoto-days/

Mebmarket . 2565. รักต่างวัย หัวใจรสกาแฟ เล่ม 01 (Full Color Ver.), สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์

https://www.mebmarket.com/index.php?action=BookDetails&book_id=185755&page_no=1

Mebmarket . 2565. รักนี้ผีจัดให้ เล่ม 01, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์

https://www.mebmarket.com/index.php?action=BookDetails&book_id=193137

Mebmarket . 2562. Dr. Prisoner ยอดคุณหมอเดนคุก 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก

https://www.Mebmarket.com/ebook-94667-Dr--Prisoner-%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B8%93%E0%B8%

AB%E0%B8%A1%E0%B8%AD%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B8%99%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B8%81-1

Mebmarket . 2562. The Promised Neverland พันธสัญญาเนเวอร์แลนด์ เล่ม 1 ,สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.mebmarket.com/index.php?action=BookDetails&book_id=102461

MGR Online. 2559. คนรักมังงะเฮ! งานเปิดตัวร้าน Animate สาขาไทย 6 – 7 ก.พ.นี้, สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2565. จาก https://mgronline.com/game/detail/9590000005877#:~:text=%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B9%87%E0%B8%99%E0%B8%82%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%B2,%E0%B8%A3%E0%B9%88%E0%B8%A7%E0%B8%A1%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A2

miimai. ม.ป.ป. ดงเดรัจฉาน, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://miimaiapp.com/item/075-SKmcZ23wHuc-d961nw

miimai. ม.ป.ป. neon dimension Ascension มหันตภัยล้างโลก, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://miimaiapp.com/item/uVWbH-0G-WRpmcne4xBFuw_Ascension

naiin. 2566. คุณหนูตัวร้ายกับแผนการยกคู่หมั้นให้ยัยนางเอก เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/541641

naiin. 2566. ครอบครัวป่วน ก๊วนม.ปลาย เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/534545

naiin. 2566. โคทาโร่ อยู่คนเดียว เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/553410

naiin. 2566. แค่อยากเป็นเด็กดี ทำไมต้องอยู่โรงเรียนแยงกี้ด้วยนะ เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/527421

naiin. 2566. ชมรมอนิเมะฉันใครอย่าแตะ เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/528359

naiin. 2566. ซิสเตอร์กับมังกรและเหล่าปีศาจเก็บกวาดไม่เป็น เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/540991

naiin. 2566. ถ้านอนไม่หลับ ไปนับดาวกันไหม เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/536173

naiin. 2566. นักสืบฉบับคาโมโนะฮาชิ รอนเล่ม 1 , สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/530808

naiin. 2566. บันทึกแวมไพร์วานิทัส เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/496548

naiin. 2566. ปฏิบัติการลับบ้านโยซากุระ เล่ม 1 (comics), สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/519311

naiin. 2566. มิวเซี่ยม เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/217241

naiin. 2566. ยัยเฉื่อย 67% กับหอพักป่วนชวนน็อตหลุด เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก

https://www.naiin.com/product/detail/531741

naiin. 2566. ศึกเดือด 5 วิพลิกชะตา เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/535182

naiin. 2566. ศึกน้ำทิพย์แห่งมนตรา เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/499830

naiin. 2566. สงครามเลือดอสูร เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/536171

naiin. 2566. สาวน้อยแห่งเมืองนักตกปลา เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/563896

naiin. 2566. เสน่หาอาฆาต เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/531141

naiin. 2566. อสุราพิพากษาทรชน เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/536994

naiin. 2566. ฮานาโกะคุง วิญญาณติดที่ เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/530810

naiin. 2566. CHAIN SAW MAN เล่ม 1 (ฉบับมังงะ), สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/484753

naiin. 2566. Mashle เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/525359

naiin. 2566. SOCIAL SURVIVAL RABBITS เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/531935

naiin. 2566. SUPER DRAGONBALL HEROES ภารกิจ! โลกปีศาจมืด เล่ม 1, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.naiin.com/product/detail/534628

PropsOps Cosplay Site. 2559. เปิดตัวค่ายใหม่ “Phoenix” จากการร่วมมือของ Kodakawa Amarin พร้อมประกาศ LC รวม 13 เรื่อง, สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2565. จาก https://propsops.com/magazine/phoenix-by-kadokawa-amarin/

NED Club . 2563. มองผ่านก้านอ้อ, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566 https://www.facebook.com/nedcomics/photos/a.328925646377/10158088794696378/?type=3

NED Club . 2564. เรื่องคดีประหลาด คนปีศาจ, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566 https://www.facebook.com/nedcomics/photos/a.328925646377/10158857560146378/?type=3

NED Club . 2564. Burn The Witch มีกี่เล่มจบคะพี่เน็ต?, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566 จาก https://www.facebook.com/nedcomics/posts/10158507466286378

NED Club . 2565. Blue Thermal, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566 https://www.facebook.com/nedcomics/posts/10159326497916378/

NEW ZOCIETY. 2561. YANKEE แยงกี้ คือใคร? ใช่หนุ่มที่เลือดร้อนหรือเปล่า? , สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.newszociety.com/02/2018/bookmark/unique-japanese-yankee-style/

PHOENIX NEXT . 2565. AOASHI แข้งเด็กหัวใจนักสู้ , สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก

https://www.phoenixnext.com/series/aoashi

SE-ED Online Shopping . ม.ป.ป. มังงะ One-Punch Man เล่ม 1 หมัดเดียว, สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://m.se-ed.com/Product/Detail/9786162245374

shonenjump . 2564.『灼熱のニライカナイ』田村隆平 , สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.shonenjump.com/j/rensai/niraikanai.html

Siam Inter Comic . 2563. ซากุระซ่อนพิษ, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.facebook.com/Siamintercomics/posts/4617696928292878/

Siam Inter Comic . 2566. ดาบทมิฬชวนป่วน เล่ม 05, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.facebook.com/Siamintercomics/photos/pcb.6071272846268605/6071392899589933/

Siam Inter Comic . 2566. นิไรคาไน แดนสวรรค์พันธุ์เดือด ตำรวจxสาวน้อยxทะเล , สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.facebook.com/Siamintercomics/videos/330012185472345/

Siam Inter Comic . 2566. มหาเวทผนึกมาร, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.facebook.com/Siamintercomics/posts/4056996754362901/?locale=th_TH

Siam Inter Comic . 2565. DANDADAN, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.facebook.com/Siamintercomics/photos/a.134395586623057/5169162059813026/?type=3

Siam Inter Comic . 2564. The ride-on king, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก https://www.facebook.com/Siamintercomics/posts/4185923194803589/

Siam Inter Comic . 2564. Undead Unluck, สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก

https://www.facebook.com/Siamintercomics/posts/4139284609467448/?locale=th_TH

zokugo-dict. ม.ป.ป. 『JK（じぇい・けい）』の意味 , สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. จาก http://zokugo-dict.com/12si/jk.htm#:~:text=2007%E5%B9%B4%E3%80%81%E3%81%93%E3%81%86%E3%81%97%E3%81%9F%E9%A0%AD%E6%96%87%E5%AD%97,%E4%BD%BF%E3%82%8F%E3%82%8C%E3%82%8B%E3%81%93%E3%81%A8%E3%82%82%E5%A4%9A%E3%81%84%E3%80%82