

**การสลับภาษาในการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows Die Twice
ของช่องยูทูป เอค HEARTROCKER**
Code-switching in the casting game SEKIRO:
Shadows Die Twice
of the Ak HEARTROCKER YouTube channel

อภิขญา งอกงาม¹ / ดำรงค์ นันทมาส² / อรทัย สุทธิ³
Apichaya Ngokngam¹ / Dumrong Nuntapasuk² / Orathai Sutthi³

¹⁻³ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาสารคาม 44150, ประเทศไทย
¹⁻³Department of Thai and Eastern Languages, Faculty of Humanities and Social Sciences, Mahasarakham University
Mahasarakham 44150, Thailand

Corresponding author: 62010110097@msu.ac.th

Received: November 11, 2022

Revised: April 16, 2023

Accepted: April 27, 2023

Abstract

This article aimed to study Code-switching in the casting game SEKIRO: Shadows Die Twice of the Ak HEARTROCKER YouTube channel based on Ho (2007)'s classification framework by collecting 5 video clips of the game casting SEKIRO: Shadows die twice. The results of the study revealed that 3 languages were used to switch languages with Thai language including English language, Japanese language and Northeastern Thai dialect. The characteristics of Thai-English code-switching were found 7 characteristics including Lexical words was the highest occurrence of code-switching, followed by Phrases, Short forms, Proper nouns, Letters of the alphabet, Incomplete sentences and Single full sentences. The characteristics of Thai-Japanese code-switching were found 5 characteristics including Proper nouns was the highest occurrence of code-switching, followed by Lexical words, Short forms, Phrases, and Single full sentences. Lastly, The characteristics of Thai-Northeastern Thai dialect code-switching were found 2 characteristics including Phrases and Single full sentences.

Keyword: Code-switching, Thai casting, Ak HEARTROCKER YouTube channel,
Use of language in social media, Standard Thai language

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะของการสลับภาษาในการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows Die Twice ของช่องยูทูป เอก HEARTROCKER ตามกรอบแนวคิดของ Ho (2007) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลวิดีโอการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows die twice จำนวน 5 คลิป ผลการศึกษาพบภาษาที่ใช้สลับภาษากับภาษาไทยมาตรฐาน จำนวน 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น และภาษาไทยถิ่นอีสาน โดยพบลักษณะของการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาอังกฤษทั้งหมด 7 ลักษณะ ได้แก่ การใช้คำศัพท์ทั่วไปพบมากที่สุด รองลงมาคือ การใช้วลี การใช้คำลดรูป การใช้คำนามเฉพาะ การใช้อักษร การใช้ประโยคไม่สมบูรณ์ และการใช้ประโยคสมบูรณ์ ตามลำดับ ลักษณะของการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาญี่ปุ่น พบทั้งหมด 5 ลักษณะ ได้แก่ การใช้คำนามเฉพาะพบมากที่สุด รองลงมาคือ การใช้คำศัพท์ทั่วไป การใช้คำลดรูป การใช้วลี และการใช้ประโยคสมบูรณ์ ตามลำดับ และลักษณะของการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาไทยถิ่นอีสาน พบทั้งหมด 2 ลักษณะ ได้แก่ การใช้วลีและการใช้ประโยคสมบูรณ์

คำสำคัญ: การสลับภาษา, การแคสต์เกม, ช่องยูทูป เอก HEARTROCKER, การใช้ภาษาในสื่อสังคมออนไลน์, ภาษาไทยมาตรฐาน

บทนำ

การแคสต์เกม หมายถึง การที่มีคนเล่นเกมและมีผู้พูดหรือผู้บรรยายเป็นคนเดียวกัน อัปเดตวิดีโอการเล่น และจัดทำเป็นคลิปเผยแพร่ลงในสื่อออนไลน์ผ่านช่องทางที่เรียกว่า ยูทูป (YouTube) รูปแบบการแคสต์เกมมี 2 รูปแบบ ได้แก่ การแคสต์เกมแบบถ่ายทอดสดผ่านทางออนไลน์และการแคสต์เกมในรูปแบบของการทำเป็นคลิปวิดีโอที่ผ่านการตัดต่อแล้วอัปโหลดผ่านช่องทางออนไลน์ (Chiakram, 2020, p. 1) อาชีพเกมแคสต์เตอร์มีต้นกำเนิดมาจากยูทูป แรกเริ่มอาจจะมีเพียงเกมแคสต์เตอร์จากต่างประเทศ แต่ภายหลังเริ่มได้รับความนิยมผ่านยุคบุกเบิกจนกลายเป็นที่รู้จักอย่างมากในประเทศไทย เรียกได้ว่าเป็นทั้งงานอดิเรก และอาชีพหลักของยูทูปเบอร์บางคนเลยทีเดียว สิ่งพิเศษสำหรับเกมแคสต์เตอร์ในประเทศไทยนั้น มักจะมีเรื่องของการแปลภาษา การแปลเนื้อเรื่องของเกมเข้ามาเกี่ยวข้อง (Phukowluan, 2017, p. 6) การแปลภาษาดังกล่าวเป็นปัจจัยหนึ่งทำให้เกิดการสลับภาษาในการแคสต์เกมในประเทศไทย

การสลับภาษา (code-switching) หมายถึง การใช้ภาษาหรือระบบการสื่อสารใดก็ตามมากกว่า 1 ภาษาหรือมากกว่า 1 ระบบสลับกันไปมาในระดับประโยค เช่น พูดภาษาไทย 2-3 ประโยค แล้วต่อด้วยภาษาอังกฤษ 1 ประโยค แล้วกลับมาใช้ภาษาไทยอีก 5-6 ประโยค แล้วตามด้วยภาษาอังกฤษอีก 3-4 ประโยค รวมไปถึงการใช้วิธภาษาสลับกันด้วย เช่น พูดภาษาไทย

กรุงเทพฯ สลับกับภาษาไทยถิ่นสงขลา พุฒภาษาทางการสลับกับภาษาไม่ทางการ (The Royal Institute, 2010, p. 67) ส่วนการปนภาษา หมายถึง การใช้ภาษาหนึ่งในทุกระดับหรือทุกรูปแบบปนกับอีกภาษาหนึ่งของผู้พูด เช่น ใช้คำ วลี ลักษณะทางเสียง ประโยค หรือข้อความต่อเนื่องยาว ๆ ในภาษาอังกฤษปนเข้าไปในการพูดภาษาไทย เป็นต้น อย่างไรก็ตามนักวิชาการบางท่านใช้คำว่า การปนภาษาในความหมายที่แคบลงมา คือ หมายถึงเฉพาะการปนในระดับคำหรือสำนวนเท่านั้น (Prasithratsint, 2002, p. 94, as cited in Narkkaew, 2013, p. 5) นอกจากนี้ Romaine ยังได้แบ่งการสลับภาษาออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การสลับภาษาภายในประโยคเดียวกัน (intra-sentential switching) และการสลับภาษาระหว่างประโยค (inter-sentential switching) (Romaine, 2000, p. 57, as cited in Srinarawat et al, 2018, p. 228)

ช่องยูทูป HEARTROCKER เป็นช่องของเกมแคสท์เตอร์นามว่า “เอก” หรือที่คนทั่วไปรู้จักกันในนาม “พีเอก HEARTROCKER” ปัจจุบันมีผู้ติดตามมากกว่า 7,620,000 คน ซึ่งเป็นช่องยูทูปของคนไทยช่องแรกที่มียอดผู้ติดตามถึง 1 ล้านคน และปัจจุบันมียอดการเข้าชมบนยูทูปสูงถึง 2,585,322,690 ครั้ง (ข้อมูลเมื่อวันที่ 18 มกราคม 2565) ช่องยูทูป HEARTROCKER เข้าร่วมกับทางยูทูปครั้งแรก เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2555 เนื้อหาในช่องเป็นการทำคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการแคสท์เกมหรือการเล่นเกมนบนยูทูป ประเภทของเกมที่ได้แก่ เกมสยองขวัญ เกมผี เกมต่อสู้ เกมผจญภัย และเกมเนื้อเรื่อง เป็นต้น โดยมีการบรรยายและแปลเนื้อเรื่องของเกมเป็นภาษาไทย นอกจากนี้ยังมีการสอดแทรกความคิดเห็น ความรู้สึก ตลอดจนข้อเสนอแนะต่าง ๆ ลงไปในการแคสท์เกมอีกด้วย

เอก HEARTROCKER เป็นเกมแคสท์เตอร์ที่มีทักษะในด้านการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่ดีมาก จึงมีการใช้ภาษาไทยสลับกับภาษาอังกฤษในการแคสท์เกมอย่างสม่ำเสมอ ทำให้ผู้ชมสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สอดแทรกอยู่ในเกมแคสท์เกมได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการใช้ภาษาอื่น ๆ เช่น ภาษาญี่ปุ่น และภาษาไทยถิ่นอีสาน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1

มาฝั่งนี้ก่อนนะครับ มิซอเน่ ๆ เลยะ ไอ้ เศษเหล็ก Upgrade เลข

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 4, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังตามเก็บสิ่งของในเกม ได้แก่ เศษเหล็ก ซึ่งสามารถใช้ในการยกระดับหรือปรับปรุงแกนลของตัวละครหลักให้ไปสู่ระดับที่สูงขึ้น เพื่อเพิ่มความสามารถในการต่อสู้ จึงมีการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาอังกฤษ คำว่า Upgrade หมายถึง ยกระดับหรือปรับปรุงไปสู่ระดับที่สูงขึ้น

ตัวอย่างที่ 2

เย็นไว้ไอ้หนุ่ม ข้าขอไล่เก็บของให้หมดก่อน เจ้านะต้องรอ เข้าใจหรือเปล่า มัดตะ

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 3, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังเตรียมตัวเพื่อต่อสู้กับศัตรูที่อยู่ในเกม เมื่อมองเห็นศัตรูจึงบอกให้ศัตรูรอก่อน โดยมีการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาญี่ปุ่น คำว่า มัตเตะ หมายถึง รอ

ตัวอย่างที่ 3

ข้าเรียนรู้แล้ว ขอบยิงจิงเลยนะเพื่อน เห้ย ห้าม บ่ได้เด้ มานิดี มาสู้กันในถ้ำ

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 5, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังต่อสู้กับศัตรู เมื่อศัตรูยิง จึงมีการสลับภาษาเพื่อปฏิเสธ ในที่นี้เป็นกรปฏิเสธศัตรูไม่ให้ยิง โดยมีการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาไทยถิ่นอีสาน วลีที่ว่า บ่ได้เด้ หมายถึง ไม่ได้นะ

จากที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าเอก HEARTROCKER มีการสลับภาษาที่หลากหลายในการแคสต์เกม ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงสนใจศึกษาลักษณะของการสลับภาษาในการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows Die Twice ของช่องยูทูป เอก HEARTROCKER

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาลักษณะของการสลับภาษาในการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows Die Twice ของช่องยูทูป เอก HEARTROCKER

ทบทวนวรรณกรรม

Ho (2007) ได้จำแนกลักษณะการสลับภาษาตามเกณฑ์หน่วยทางภาษาศาสตร์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การใช้อักษร (Letters of the alphabet) หมายถึง การใช้ตัวอักษรหรือกลุ่มตัวอักษรแทนคำ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ชื่อตัวอักษรและอักษรย่อ ชื่อตัวอักษร คือ ตัวอักษร เช่น กรด A, B, C, D, F และ I ส่วนอักษรย่อ คือ การใช้ตัวอักษรของคำเพื่อแทนคำหรือวลี เช่น MTR เป็นอักษรย่อที่ย่อมาจาก Mass Transit Railway

2. การใช้คำลดรูป (Short forms) หมายถึง การลดทอนของคำ ซึ่งเกิดขึ้นจากการตัดคำหรือย่อคำให้สั้นลง เช่น คำว่า Pre หรือ Present มาจากคำเต็มคำว่า Presentation และคำว่า Hi-so ผสมคำจากอักษรสองตัวแรกของคำว่า High และสองตัวแรกของคำว่า Society

3. การใช้คำนามเฉพาะ (Proper nouns) หมายถึง การใช้ชื่อเฉพาะบุคคล สถานที่ องค์กร หรือสิ่งของ เช่น Olympia, Barack Obama, และ Thailand.

4. การใช้คำศัพท์ทั่วไป (Lexical words) หมายถึง การใช้คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำวิเศษณ์ เช่น ฉันทน์ Design ห้องครัวเอง

5. การใช้วลี (Phrases) หมายถึง การใช้วลีหรือโครงสร้างที่รวมคำเป็นหน่วยของประโยค แต่ไม่มีการเชื่อมต่อกันระหว่างภาคประธานและภาคแสดงของอนุประโยค เช่น laughing wildly and prostate cancer

6. การใช้ประโยคไม่สมบูรณ์ (Incomplete sentences) หมายถึง การใช้ประโยคบางส่วนหรืออนุประโยค ประกอบด้วยคำตั้งแต่หนึ่งคำขึ้นไปในกลุ่มคำที่เป็นเพียงส่วนหนึ่งของแนวคิดสมบูรณ์ เช่น If it is good, ผู้บริโภคจะมากขึ้น “if it is good” เป็นอนุประโยค ซึ่งไม่สามารถเข้าใจได้หากไม่มีประโยคหลัก รวมถึงข้อความหรือคำถามที่ไม่มีคำกริยาหรือประธาน เช่น คำว่า What?

7. การใช้ประโยคสมบูรณ์ (Single full sentences) หมายถึง การใช้ประโยคหรือข้อความที่มีภาคประธานและภาคแสดงที่มีความหมายชัดเจน

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของการสลับภาษาตามกรอบแนวคิดของ Ho มี 7 ลักษณะ แบ่งเป็นการสลับภาษาระดับตัวอักษร ระดับคำ ระดับวลี และระดับประโยค ผู้ศึกษาจึงได้นำกรอบแนวคิดของ Ho (2007) มาเป็นแนวทางในการศึกษาลักษณะของการสลับภาษาในการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows Die Twice ของชองยูทูป เอก HEARTROCKER

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสลับภาษาและการแคสต์เกม
2. เก็บรวบรวมข้อมูลการสลับภาษาที่ปรากฏในวิดีโอการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows die twice ของชองยูทูป HEARTROCKER จำนวน 5 คลิป
3. วิเคราะห์ลักษณะของการสลับภาษาในการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows Die Twice ของชองยูทูป เอก HEARTROCKER ตามกรอบแนวคิดของ Ho (2007) ความถี่และร้อยละของการปรากฏในแต่ละลักษณะ
4. นำเสนอผลการวิจัยใช้การพรรณนาวิเคราะห์และตารางแสดงข้อมูลความถี่และร้อยละของการปรากฏในแต่ละลักษณะ
5. สรุปผลการศึกษาและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การศึกษาลักษณะของการสลับภาษาในการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows Die Twice ของชองยูทูป เอก HEARTROCKER พบลักษณะของการสลับภาษาทั้งหมด 3 กลุ่ม ได้แก่ การสลับ

ภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาอังกฤษ การสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาญี่ปุ่น และการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาไทยถิ่นอีสาน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ลักษณะของการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาอังกฤษ

ผลการศึกษาพบลักษณะของการสลับภาษาทั้งหมด 7 ลักษณะ ได้แก่ การใช้อักษร การใช้คำลรูป การใช้คำนามเฉพาะ การใช้คำศัพท์ทั่วไป การใช้วลี การใช้ประโยคไม่สมบูรณ์ และการใช้ประโยคสมบูรณ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 การใช้อักษร (Letters of the alphabet)

การใช้อักษร พบจำนวน 14 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 2.43 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เตี้ยวะนะ ได้ *EXP* ด้วยเหรอ ผมเห็นหลอด *EXP* ฟังเห็นครับ

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 1, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่ต่อสู้กับศัตรู ทำให้ค่าประสบการณ์ หรือ *EXP* เพิ่มขึ้น จึงมีการสลับภาษาโดยการใช้อักษร *EXP* ซึ่งย่อมาจากคำว่า *Experience point* หมายถึง ค่าประสบการณ์

1.2 การใช้คำลรูป (Short forms)

การใช้คำลรูป พบจำนวน 46 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7.97 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ผมรู้สิกว่า มือผมจับ *Joy* ไม่ค่อยอยู่ มือผมสั้น

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 2, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่เดินทางไปพบกับศัตรูซึ่งเป็นงูขนาดใหญ่ ทำให้ผู้เล่นเกิดอาการกลัวจนมือสั่น และกล่าวว่า “มือผมจับ *Joy* ไม่ค่อยอยู่” ซึ่งมีการสลับภาษาโดยการใช้คำลรูป คำว่า *Joy* ลดรูปมาจาก คำว่า *Joystick* เป็นอุปกรณ์ชนิดหนึ่งที่มีสายเสียบต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเครื่องปลายทาง มีคันโยก ทำหน้าที่เหมือนเมาส์

1.3 การใช้คำนามเฉพาะ (Proper nouns)

การใช้คำนามเฉพาะ พบจำนวน 20 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.47 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เราต้องไปทางนี้เอะเหรอ โอ้โฮ ต้องบอกว่า *Spider man* จัด ๆ

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 3, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังหาทางเข้าไปในปราสาท แต่บริเวณรอบปราสาทถูกไฟไหม้ ทำให้ต้องปีนต้นไม้เข้าไป จึงมีการสลับภาษาการใช้คำนามเฉพาะ คำว่า *Spider man* เป็นชื่อของตัวละครยอดมนุษย์ที่มีความสามารถใช้ใยแมงมุมเพื่อการปีนป่ายหรือโหนข้ามสิ่งกีดขวาง

1.4 การใช้คำศัพท์ทั่วไป (Lexical words)

การใช้คำศัพท์ทั่วไป พบจำนวน 412 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 71.40 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอะไรอะ เสื้อขนชะด้วยนะเนี่ย เลือดเราหมดแล้วด้วยนะครีบ น่าจะเป็นยามเฝ้า
เป็นพวกหน่วยสอดแนมอะไรอย่างจั้นเลยอะ *Watchtower*

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 5, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังปีนขึ้นไปบนหลังคาของปราสาท เพื่อหาทางเข้าไปในปราสาท เมื่อพบศัตรูอยู่บนหอสังเกตการณ์ จึงมีการสลับภาษาโดยการใช้คำศัพท์ทั่วไป คำว่า *Watchtower* มีความหมายว่า หอสังเกตการณ์

1.5 การใช้วลี (Phrases)

การใช้วลี พบจำนวน 76 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13.17 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

อู๋ โอ้โฮ เห้ย มึงยิงมาจากไหนเนี่ย โอ้โฮ มึง Coop มึง *Cooperation shooting*

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 5, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังต่อสู้กับศัตรู เมื่อมีศัตรูอีกหนึ่งตัวเพิ่มขึ้นมา จึงมีการสลับภาษาโดยการใช้วลี *Cooperation shooting* มีความหมายว่า การร่วมมือยิง เป็นการรวมคำนาม 2 คำ ได้แก่ คำว่า *Cooperation* หมายถึง การร่วมมือ และคำว่า *Shooting* หมายถึง การยิงปืน

1.6 การใช้ประโยคไม่สมบูรณ์ (Incomplete sentences)

การใช้ประโยคไม่สมบูรณ์ พบจำนวน 5 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.87 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ไม่นับตายครั้งนี้ ถือว่าไม่นับ ภูเก็ตใหม่ได้เว้ย *Die more than twice* ภูเขาแล้ว

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 3, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังต่อสู้กับศัตรู เมื่อถูกศัตรูตีจนตาย จึงกล่าวว่า ภูเก็ตใหม่ได้เว้ย และมีการสลับภาษาเพื่ออธิบายว่าทำไมถึงสามารถฟื้นคืนชีพได้ โดยการใช้ประโยคไม่สมบูรณ์ *Die more than twice* มีความหมายว่า ตายได้มากกว่าสองครั้ง เป็นประโยคไม่สมบูรณ์ ขาดภาคประธาน ไม่สามารถเข้าใจได้

1.7 การใช้ประโยคสมบูรณ์ (Single full sentences)

การใช้ประโยคสมบูรณ์ พบจำนวน 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 0.69 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

แอบฟังอะไรละ ปิดประตูป้อมชมจันทร์เรียบร้อยดีหรือไม่
เห้ย *Why you bully me.* มันโหดมาก

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 1, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังหาทางเข้าไปในปราสาทอาซึนะ ในระหว่างทางพบกับกลุ่มซามูไร จึงหยุดเพื่อแอบฟังบทสนทนา แต่โดนหัวหน้าซามูไรฆ่า จึงมีการสลับภาษาเพื่อถาม โดยการใช้อย่างสมบูรณ์ *Why you bully me.* มีความหมายว่า ทำไมคุณถึงรังแกฉัน

2. ลักษณะของการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาญี่ปุ่น

ผลการศึกษาพบลักษณะของการสลับภาษาทั้งหมด 5 ลักษณะ ได้แก่ การใช้คำสรูป การใช้คำนามเฉพาะ การใช้คำศัพท์ทั่วไป การใช้วลี และการใช้ประโยคสมบูรณ์ แต่ไม่พบการใช้อักษรและการใช้ประโยคไม่สมบูรณ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 การใช้คำสรูป (Short forms)

การใช้คำสรูป พบจำนวน 8 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.72 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ไอ้ เกือบตาย ดอกเดียวเท่านั้น *ยามาอูจิ* นายนี้มันสุดยอด

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 1, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังต่อสู้กับศัตรูและมีการกล่าวชื่อเพื่อชื่นชมความสามารถด้านการต่อสู้ จึงมีการสลับภาษาโดยใช้คำสรูป คำว่า *ยามาอูจิ* ลดรูปมาจากคำว่า *ยามาอูจิ ชิเงโนริ* เป็นชื่อของตัวละครในเกม

2.2 การใช้คำนามเฉพาะ (Proper nouns)

การใช้คำนามเฉพาะ พบจำนวน 56 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 47.06 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

สารจากเจ้านายหรือเปล่าครับ เจ้านายน่าจะยังมีชีวิตอยู่ *โอคามิ* บอกคนกำลังจะนอน

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 1, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่ตัวละครหลักอย่าง โอคามิ กำลังนอนหลับอยู่ในถ้ำ เมื่อมีจดหมายขอความช่วยเหลือจากเจ้านายส่งมาถึง จึงมีการสลับภาษาโดยใช้คำนามเฉพาะ คำว่า *โอคามิ* เป็นชื่อของตัวละครหลักในเกม

2.3 การใช้คำศัพท์ทั่วไป (Lexical words)

การใช้คำศัพท์ทั่วไป พบจำนวน 51 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 42.86 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ข้ามก่อนนะจ๊ะ เขาเรียกว่า ขึ้นที่สูง เพื่อสอดส่อง นี่คือวิถีของ **ชิโนบิ (忍び)**

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 2, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังหาทางเข้าไปข้างในปราสาท จึงเลือกใช้วิธีปีนขึ้นไปสูงเพื่อสอดส่องศัตรูและหาช่องทางเข้าไปข้างในปราสาท ซึ่งเป็นวิถีของชิโนบิ (忍び) จึงมีการสลับภาษาโดยการใช้คำศัพท์ทั่วไป คำว่า **ชิโนบิ (忍び)** มีความหมายว่า ผู้คงทน ซึ่งเป็นชื่อเรียกกลุ่มนักรบหรือสายลับของประเทศญี่ปุ่น

2.4 การใช้วลี (Phrases)

การใช้วลี พบจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.68 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ไปเลยเพื่อน มัตเตะ (待って) **มัตเตะ คุดาไซ (待って下さい)** เจ้านาย เจ้านายจำ

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 1, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังเดินทางไปตามหาเจ้านายที่ถูกจับตัวไป จึงมีการสลับภาษาเพื่อการร้องขอ โดยการใช้วลี **มัตเตะ คุดาไซ (待って下さい)** หมายถึง กรุณารอ เป็นการรวมคำ 2 คำ ได้แก่ คำว่า **มัตเตะ (待って)** หมายถึง รอ และคำว่า **คุดาไซ (下さい)** หมายถึง กรุณา

2.5 การใช้ประโยคสมบูรณ์ (Single full sentences)

การใช้ประโยคสมบูรณ์ พบจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 1.68 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

หวังว่าตรงนี้จะไม่มีใครดักนะจ๊ะ **มินนาซัง มัตเตะคุดาไซ (みんなさん 待って下さい)**

(SEKIRO: Shadows die twice - Part 1, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังหาทางเข้าไปในปราสาท จึงมีการสลับภาษาเพื่อการร้องขอ ให้ผู้ชมทุกคนโปรดรอก่อน โดยการใช้ประโยคสมบูรณ์ **มินนาซัง มัตเตะคุดาไซ (みんなさん 待って下さい)** มีความหมายว่า ทุกคนกรุณารอ ภาคประธานคือ คำว่า **มินนาซัง (みんなさん)** หมายถึง ทุกคน ภาคแสดงคือ คำว่า **มัตเตะ คุดาไซ (待って下さい)** หมายถึง กรุณา

3. ลักษณะของการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาไทยถิ่นอีสาน

ผลการศึกษาพบลักษณะของการสลับภาษาทั้งหมด 2 ลักษณะ ได้แก่ การใช้วลีและการใช้ประโยคสมบูรณ์ แต่ไม่พบการใช้อักษร การใช้คำลดรูป การใช้คำนามเฉพาะ การใช้คำศัพท์ทั่วไป และการใช้ประโยคไม่สมบูรณ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 การใช้วลี (Phrases)

การใช้วลี พบจำนวน 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 66.67 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เอาละครับคุณผู้ชมครับ รอบนี้เราจะไม่ประมาทใด ๆ ทั้งสิ้น
มา แคะข้าเรียนรู้แล้ว ขอบอิงจิงเลยนะเพื่อน เห้ย ห้าม **บ่ได้เด้** มานี้ดี มาสู้กันในถ้ำ
(SEKIRO: Shadows die twice - Part 5, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังต่อสู้กับศัตรูเมื่อศัตรูยิง จึงมีการสลับภาษาเพื่อปฏิเสธ ในที่นี้เป็นกริยาปฏิเสธศรัทธาไม่ให้อยู่ โดยการใช่วลี **บ่ได้เด้** หมายถึง ไม่ได้ชนะ เป็นการรวมคำ 2 คำ ได้แก่ คำว่า บ่ได้ หมายถึง ไม่ได้ และคำว่า เด้ หมายถึง นะ เป็นคำลงท้ายในภาษาไทยถิ่นอีสาน

3.2 การใช้ประโยคสมบูรณ์ (Single full sentences)

การใช้ประโยคสมบูรณ์ พบจำนวน 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 33.33 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ต้องฆ่ามันให้ได้ กูแค้นมึง มึงเอา EXP กูขึ้นมา **มึงอยู่สื่อ ๆ เด้อ**
(SEKIRO: Shadows die twice - Part 2, 2019)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นสถานการณ์ที่กำลังต่อสู้กับศัตรู แต่สู้ไม่ได้ เมื่อตายค่าประสบการณ์จะลดลง จึงกลับมาสู้อีกครั้ง เพื่อเก็บค่าประสบการณ์คืน ในระหว่างการต่อสู้ มีการสลับภาษาเพื่อออกคำสั่งกับศัตรู โดยการใช้อยู่สื่อ **มึงอยู่สื่อ ๆ เด้อ** หมายถึง มึงอยู่นิ่ง ๆ นะ ภาคประธานคือ คำว่า มึง ภาคแสดงคือ คำว่า อยู่สื่อ ๆ เด้อ หมายถึง อยู่นิ่ง ๆ นะ

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาลักษณะของการสลับภาษาในการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows Die Twice ของช่องยูทูป เอก HEARTROCKER สามารถสรุปผลการศึกษาในรูปแบบตารางเรียงลำดับความถี่ที่ปรากฏจากมากไปน้อยดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ลักษณะของการสลับภาษาในการแคสต์เกม SEKIRO: Shadows Die Twice ของช่องยูทูป เอก HEARTROCKER

ลักษณะของการสลับภาษา	จำนวน/ครั้ง	ร้อยละ
1. การสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาอังกฤษ		
1.1 การใช้คำศัพท์ทั่วไป	412	71.40
1.2 การใช้วลี	76	13.17
1.3 การใช้คำลดรูป	46	7.97
1.4 การใช้คำนามเฉพาะ	20	3.47
1.5 การใช้อักษร	14	2.43
1.6 การใช้ประโยคไม่สมบูรณ์	5	0.87
1.7 การใช้ประโยคสมบูรณ์	4	0.69
รวม	577	100
2. การสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาญี่ปุ่น		
2.1 การใช้คำนามเฉพาะ	56	47.06
2.2 การใช้คำศัพท์ทั่วไป	51	42.86
2.3 การใช้คำลดรูป	8	6.72
2.4 การใช้วลี	2	1.68
2.5 การใช้ประโยคสมบูรณ์	2	1.68
รวม	119	100
3. การสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาไทยถิ่นอีสาน		
3.1 การใช้วลี	2	66.67
3.2 การใช้ประโยคสมบูรณ์	1	33.33
รวม	3	100

จากตารางข้างต้น พบภาษาที่ใช้สลับภาษากับภาษาไทยมาตรฐาน จำนวน 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาอังกฤษพบมากที่สุด รองลงมาคือ ภาษาญี่ปุ่น และพบน้อยที่สุดคือ ภาษาไทยถิ่นอีสาน สาเหตุที่พบการสลับภาษาอังกฤษมากที่สุด เพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่เอก HEARTROCKER ถนัด และใช้ในการแคสต์เกมอย่างสม่ำเสมอ สาเหตุที่พบการสลับภาษาญี่ปุ่นรองลงมาจากภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นเกมแอ็กชันที่ผลิตโดยค่ายเกมในประเทศญี่ปุ่น ใช้ภาษาญี่ปุ่นดำเนินเกม ตัวละครหลักในเกมเป็นนินจา จึงมีการใช้ภาษาญี่ปุ่นเพื่อทำให้ผู้ชมเข้าถึงบรรยากาศของเกมมากขึ้น และสาเหตุที่พบการสลับภาษาไทยถิ่นอีสาน เพราะต้องการเพิ่มความน่าสนใจและสร้างความสนุกสนาน ในระหว่างการแคสต์เกม ด้วยบุคลิกของคนไทยถิ่นอีสานที่มีความตลกและสนุกสนาน ทำให้

กลุ่มตลกมักนำบุคลิกของคนไทยถิ่นอีสานและภาษาไทยถิ่นอีสานไปล้อเลียน แม้กระทั่งตัวละครในภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ก็มักจะสร้างตัวละครตลกให้เป็นคนไทยถิ่นอีสาน ทำให้ผู้รับสารมีภาพจำเกี่ยวกับภาษาไทยถิ่นอีสานในลักษณะนี้

ลักษณะของการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบลักษณะของการสลับภาษาทั้งหมด 7 ลักษณะ ได้แก่ การใช้คำศัพท์ทั่วไปพบมากที่สุด รองลงมาคือ การใช้วลี การใช้คำลดรูป การใช้คำนามเฉพาะ การใช้อักษร การใช้ประโยคไม่สมบูรณ์ และพบน้อยที่สุดคือ การใช้ประโยคสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Janhom (2011) ที่ศึกษาเรื่อง การปนภาษาอังกฤษกับภาษาไทยในนิตยสารสุขภาพไทย คือ พบลักษณะของการสลับภาษา 7 ลักษณะ แต่ที่แตกต่างจากผลการศึกษาของ Janhom (2011) คือ พบการใช้คำศัพท์ทั่วไปมากที่สุด เนื่องจากแคสต์เกมเป็นการบรรยายในขณะที่กำลังเล่นเกม จึงมีการสลับภาษาโดยการใช้คำศัพท์ทั่วไปเพื่อกล่าวถึงรายละเอียดของเกม ชื่อสิ่งของ และการกระทำที่เกิดขึ้นในเกม

ลักษณะของการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาญี่ปุ่น ผลการศึกษาพบลักษณะของการสลับภาษาทั้งหมด 5 ลักษณะ ได้แก่ การใช้คำนามเฉพาะพบมากที่สุด รองลงมาคือ การใช้คำศัพท์ทั่วไป การใช้คำลดรูป และพบน้อยที่สุดคือ การใช้วลีและการใช้ประโยคสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Janhom (2011) คือ พบการใช้คำนามเฉพาะมากที่สุด เนื่องจากเกม SEKIRO: Shadows die twice เป็นเกมแอ็กชันที่ผลิตโดยค่ายเกมในประเทศญี่ปุ่น จึงมีการสลับภาษาโดยการใช้คำนามเฉพาะเพื่อกล่าวถึงชื่อตัวละครและชื่อสถานที่ที่ปรากฏในเกม

ลักษณะของการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาไทยถิ่นอีสาน ผลการศึกษาพบลักษณะของการสลับภาษาทั้งหมด 2 ลักษณะ ได้แก่ การใช้วลีและการใช้ประโยคสมบูรณ์ ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Kumtani & Srisakorn (2016) ที่ศึกษาเรื่อง การปนกันระหว่างภาษาไทยกับภาษาอังกฤษในสื่อสิ่งพิมพ์ไทย: กรณีศึกษาหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ คือ ไม่พบการสลับภาษาในระดับคำ เนื่องจากภาษาไทยถิ่นอีสานเป็นภาษาที่เอก HEARTROCKER ไม่ถนัดและใช้สลับภาษากับภาษาไทยมาตรฐานในระดับวลีและประโยคเพื่อออกคำสั่งกับศัตรูในเกมเท่านั้น ไม่ได้ใช้เพื่อสื่อสารกับผู้ชม

การใช้อักษรปรากฏในการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาอังกฤษ แต่ไม่ปรากฏในการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาญี่ปุ่น และการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาไทยถิ่นอีสาน เนื่องจากอักษรย่อในภาษาอังกฤษ เช่น EXP ที่ย่อมาจากคำว่า Experience point หมายถึง ค่าประสบการณ์ หรือ HP ที่ย่อมาจากคำว่า Hit point หรือ Health point หมายถึง ค่าพลังชีวิตของตัวละครในเกม เป็นอักษรย่อที่ใช้ในวงการเกม ผู้ชมการแคสต์เกมสามารถเข้าใจความหมายของอักษรย่อได้ การใช้อักษรย่อภาษาอื่นอาจทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจความหมายของอักษรย่อเหล่านั้น

การใช้คำลดรูปภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่นมีลักษณะแตกต่างกัน คำลดรูปภาษาอังกฤษ พบ 2 ลักษณะ ได้แก่ การตัดคำ เช่น “ผมอยากให้ทุกคนอ่าน Sub ด้วยตัวเองนะครับ” คำว่า Sub ตัดมาจากคำเต็ม คำว่า Subtitle และการย่อคำให้สั้นลง เช่น “เตรียมน้ำมันไว้ก่อน Combo กับปืนไฟ” คำว่า Combo ย่อมาจากคำว่า Combination ส่วนคำลดรูปภาษาญี่ปุ่นพบเพียง 1 ลักษณะ ได้แก่ การตัดคำ ตัวอย่างเช่น “หอกเอ็งมันไม่ได้ผลหรอกนะ เอ็นชิน เจ้าสามารถกลับตัวกลับใจได้” คำว่า เอ็นชิน ตัดมาจากคำว่า มิเซ็นอิน เอ็นชิน ซึ่งเป็นชื่อของตัวละครในเกม

การใช้คำนามเฉพาะภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่นมีลักษณะแตกต่างกัน คำนามเฉพาะภาษาอังกฤษ ได้แก่ ชื่อเกม ชื่อค่ายเกม ชื่อตัวละครในภาพยนตร์ และชื่อภาพยนตร์ที่ผลิตโดยค่ายหนึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกา ส่วนคำนามเฉพาะภาษาญี่ปุ่น ได้แก่ ชื่อของตัวละคร ชื่อสถานที่ที่ปรากฏในเกม และชื่อของตัวละครในการ์ตูนที่มีชื่อเสียงของประเทศญี่ปุ่น

การใช้คำศัพท์ทั่วไปภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่นมีลักษณะแตกต่างกัน คำศัพท์ทั่วไปภาษาอังกฤษ เป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการแคสต์เกม เช่น Stun, Warp, Juke ส่วนคำศัพท์ทั่วไปภาษาญี่ปุ่น เป็นคำศัพท์ที่ใช้เรียกชื่ออาชีพของตัวละครในเกม เช่น ซามูไร (侍), ชิโนบิ (忍び), ซูโม่ (相撲)

การใช้คำนามเฉพาะและการใช้คำศัพท์ทั่วไป ไม่ปรากฏในการสลับภาษาระหว่างภาษาไทยมาตรฐานกับภาษาไทยถิ่นอีสาน เนื่องจากการใช้ภาษาไทยถิ่นอีสานเป็นเพียงการเพิ่มความน่าสนใจและสร้างความสนุกสนานในระหว่างการแคสต์เกมเท่านั้น ด้วยบุคลิกของคนไทยถิ่นอีสานที่มีความตลกและสนุกสนาน จึงมักถูกนำไปล้อเลียน ทำให้ผู้รับสารมีภาพจำเกี่ยวกับภาษาไทยถิ่นอีสานว่าเป็นภาษาที่สามารถสร้างความสนุกสนานได้ นอกจากนี้ยังมีลักษณะภาษาที่ห้วน จึงปรากฏใช้เพียงวลีและประโยคสมบูรณ์เพื่อใช้ต่อว่าหรือออกคำสั่งกับศัตรูเท่านั้น

การใช้วลีภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น และภาษาไทยถิ่นอีสานมีลักษณะเหมือนกัน

การใช้ประโยคสมบูรณ์ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น และภาษาไทยถิ่นอีสานมีลักษณะแตกต่างกัน ประโยคสมบูรณ์ภาษาอังกฤษ พบประโยคบอกเล่าและประโยคคำถาม ประโยคสมบูรณ์ภาษาญี่ปุ่น พบประโยคบอกเล่าและประโยคคำสั่ง ส่วนประโยคสมบูรณ์ภาษาไทยถิ่นอีสานพบเพียงประโยคคำสั่งเท่านั้น

References

- Chiakram, C. (2020). **Use of words and motivation in casting children's games by Naiyarat Thanawaigoses (PANG ZBING Z.)**. Department of Thai Language, Faculty of Humanities and Social Sciences, Mahasarakham University. (In Thai)
- FromSoftware. (2019). **SEKIRO: Shadows Die Twice**. (Video Game). AK Heartrocker.
- Ho, J.W.Y. (2007). Code-mixing: Linguistic form and socio-cultural meaning. **The International Journal of Language Society and Culture**, 21, 23-30.
- Janhom, W. (2011). **English-Thai Code-Mixing in Thai Health Magazines (Master's thesis)**. Srinakharinwirot University. (In Thai)
- Kumtanit, S., & Srisakorn, P. (2016). Code-Mixing Between Thai and English in Thai Printed Media: A Case Study of the Thairath Newspaper. **KKU Res J HS (GS)**, 4 (2), 52-66. (In Thai)
- Narkkaew, N. (2013). **English Code Mixing In Thai: A case study in Thoey Thiaw Thai (Master's thesis)**. Silpakorn University. (In Thai)
- Phukowluan, A. (2017). **Characteristics and Formats of successful gamecasters in Thailand: A case study of ZBING Z. Channel (Master's thesis)**. Thammasat University. (In Thai)
- Srinarawat, D. (2018). **Language and Linguistics**. (2nd Ed.) Bangkok: Thammasat University Press. (In Thai)
- The Royal Institute. (2010). **Dictionary of linguistic terms (Applied linguistics)**. Bangkok: The Royal Institute. (In Thai)