

รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ภาษาญี่ปุ่น :
กรณีศึกษาตัวละครในเกม “โปโปโลครอยซ์”

Patterns of Character Language in Japanese :
A Case Study of Characters in Game “Popolocrois”

อัมภวายุทธ ชูศรี¹

Received 16 July 2021

Revised 16 October 2021

Published 20 November 2021

บทคัดย่อ

การศึกษารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์มีความสำคัญต่อการศึกษาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการใช้ภาษาในสื่อบันเทิง เนื่องจากในกรณีภาษาญี่ปุ่นมีความแตกต่างจากภาษาที่ใช้สื่อสารจริงมาก แต่กรณีศึกษาที่ผ่านมามักศึกษาในสื่อการ์ตูน ภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงศึกษาในเกมโทรศัพท์มือถือ โดยใช้เกม “โปโปโลครอยซ์” ที่มีตัวละคร 89 ตัวเป็นกรณีศึกษา จากการศึกษารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์พบว่านอกจากคำสรรพนามและคำสร้างท้ายประโยคที่อ้างอิงจากงานวิจัยก่อนหน้านี้ ยังพบรูปแบบการแยกใช้รูปธรรมดากับรูปสุภาพ และการเปลี่ยนรูปตัวอักษรเพื่อแสดงอัตลักษณ์เพิ่มเติม และพบว่าความชัดเจนของอัตลักษณ์ตัวละครจะเพิ่มขึ้นเมื่อมีส่วนแสดงรูปสุภาพ ส่วนแสดงคำสรรพนาม ส่วนคำสร้างท้ายประโยคหรือการเปลี่ยนรูปตัวอักษรเพิ่มขึ้นในภาษาของตัวละครตามลำดับ

คำสำคัญ: ภาษาแสดงอัตลักษณ์, ภาษาญี่ปุ่น, เกม “โปโปโลครอยซ์”, ส่วนแสดงรูปสุภาพ, การเปลี่ยนรูปตัวอักษร

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น และหน่วยวิจัยภาษาศาสตร์ประยุกต์เพื่อการเรียนการสอนภาษา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Abstract

A study of character language is important to learning Japanese for entertainment because of the difference with usage in real communication. Most of study cases focused on animations and films, therefore, this study will focus on mobile game. Game application, "Popolocrois" which has 89 characters is chosen as a case study. The results are :- about patterns of character language, besides pronouns and coined words in sentence-final position which are mentioned in former research, different usage of regular / polite forms and changing character sets are also used to express the identity of the characters. In addition, the identity of the characters will be enhanced respectively by usage of polite forms, pronouns, coined words in sentence-final position or changing character sets.

Keywords: character language, Japanese language, game application "Popolocrois", usage of polite forms, changing of character sets

1. บทนำ

การสร้างภาษาแสดงอัตลักษณ์ให้ตัวละครในโลกสมมติเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ตามปกติในสื่อภาษาญี่ปุ่น โดยเฉพาะในการ์ตูน และภาพยนตร์แอนิเม โดยทั่วไปจะถูกเรียกว่า 「キャラ語」 หรือ 「役割語」 เราจะเห็นการใช้สรรพนามของตัวละครที่แตกต่างออกไป ซึ่งมีทั้งสรรพนามที่สามารถนำไปใช้งานได้จริงในการสนทนาภาษาญี่ปุ่น และสรรพนามที่สังเคราะห์ขึ้น เพื่อบ่งบอกอัตลักษณ์บางอย่างของตัวละคร โดยที่ไม่สามารถนำไปใช้งานได้จริง อย่างไรก็ตาม เมื่อถูกใช้งานบ่อยก็ทำให้เกิดขนบเป็นที่ยอมรับในวงกว้างว่า ตัวละครที่มีอัตลักษณ์คล้ายคลึงกันก็จะพูดโดยใช้ภาษาแสดงอัตลักษณ์เดียวกัน เช่น ตัวละครชายแก่ ตัวละครเด็กน้อย ตัวละครคนอ้วน ตัวละครหุ่นยนต์ เป็นต้น ช่วยให้ผู้อ่านหรือผู้ชมเข้าใจบุคลิกของตัวละคร เข้าถึงตัวละครได้ง่ายขึ้น และสามารถรู้จากภาษาที่ใช้ว่าใครเป็นผู้พูด เพราะภาษาแสดงอัตลักษณ์ถูกใช้แทนสำเนียงในภาษาพูด

ภาษาแสดงอัตลักษณ์ส่วนใหญ่เกิดจากการเหมารวม (Stereotype) ที่อาจเป็นความเข้าใจของชาวญี่ปุ่นเอง เช่น ภาษาหุ่นยนต์ ซึ่งแน่นอนว่าในผลงานเก่าๆ บางชิ้น หุ่นยนต์ยังไม่ได้ถูกพัฒนาให้พูดอย่างชาญฉลาด ดังนั้นจึงใช้อักษรคาตากานะในบทพูดของหุ่นยนต์เพื่อแสดงความแตกต่างจากมนุษย์ซึ่งมีบทพูดเป็นอักษรฮิรางานะ นอกจากนี้อักษรคาตากานะยังถูกใช้ในบทพูดของชาวต่างชาติและมนุษย์ต่างดาวด้วย แสดงให้เห็นว่าอักษรคาตากานะมีอัตลักษณ์ ความเป็นชนต่างดาว ความล้ำสมัย หรือภาษาญี่ปุ่นของชาวเกาหลี โดยปกติภาษาเกาหลีจะจบประโยคแบบสุภาพว่า "ฮัมนี่ดา" (hamnida) เมื่อมีการสร้างตัวละครเกาหลีในสื่อบันเทิงก็อาจมีการใส่คำว่า 「hamnida」 พ่วงท้าย บางครั้งก็อาจมี

การนำไปใช้งานจริงทั้งในด้านดีและไม่ดี เช่น การใช้เพื่อแสดงว่าตนเองกำลังพูดภาษาเกาหลี ดังที่ปรากฏในบล็อกร้านอาหารเกาหลีแห่งหนึ่ง มีชาวญี่ปุ่นเขียนแสดงความคิดเห็นว่า 「店員さん、ありがとうハムニター。」 สิ่งนี้แสดงให้เห็นการยอมรับวลี 「ハムニター」 ในฐานะภาษาแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาวเกาหลี หรือการสื่อสารภาษาเกาหลีแบบเทียม

แท้จริงแล้ว ภาษาแสดงอัตลักษณ์ก็มีปรากฏในภาษาไทย เช่นในบทพูดของตัวละครคนจีน “มาย่ายาย” ถูกใช้แทน “ไม่ได้” เพื่อแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาวจีนที่ยังพูดภาษาไทยไม่ชัด แม้ลักษณะการแยกเสียง “ด” กับ “ล” ไม่ชัดจะปรากฏมากในภาษาจีนสำเนียงใต้ แต่การเปลี่ยนเสียง “ด” เป็น “ล” กลายเป็นที่นิยมในบทพูดของตัวละครจีนในงานอื่น ๆ ด้วย อย่างไรก็ตาม โดยปกติภาษาแสดงอัตลักษณ์มักไม่ปรากฏในตัวละครหลัก และมักสร้างขึ้นเพื่อเปรียบเทียบตัวละครหลักที่ใช้ภาษากลาง เช่น ในงานแปลนิยายจีนกำลังภายใน ไม่มีตัวละครใดพูดเสียง “ล” แทน “ด” เพราะเนื้อเรื่องดำเนินในประเทศจีน

สำหรับในด้านการศึกษาระดับปริญญาตรี ความรู้เกี่ยวกับภาษาแสดงอัตลักษณ์ของภาษาญี่ปุ่นถือเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการใช้ภาษาในสื่อบันเทิง ซึ่งสอดคล้องกับมูลเหตุการเรียนภาษาญี่ปุ่นของผู้เรียนบางกลุ่มที่ไม่ต้องการนำไปใช้สื่อสารกับเจ้าของภาษาโดยตรง แต่ใช้เพื่อบริโภคสื่อบันเทิง ความรู้นี้จะเป็ประโยชน์ต่อการแปลในสื่อบันเทิงเพื่อสังเคราะห์ภาษาปลายทางที่เท่าเทียมด้วย สำหรับในการเรียนเพื่อการใช้งานจริงอาจมองว่าความรู้ด้านภาษาแสดงอัตลักษณ์ที่ปรากฏในสื่อบันเทิงอาจใช้ป้องกันความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการใช้ภาษาญี่ปุ่นในความเป็นจริงกับภาษาที่แสดงอัตลักษณ์ ดังตัวอย่างที่ (1)

(1) A : わたしはまだご飯を食べていません。(ผมยังไม่ได้ทานข้าวครับ)

B : 俺はまだ飯を食べてないぜ。(ข้ายังไม่ได้แดกข้าวเลย)

C : ミーはまだごはんをたべてないぞよ。(ไฉยังมาย่ายายกินข้าว)

จะเห็นได้ว่าประโยค A เป็นวิธีพูดตามปกติที่พบเห็นได้ตามตำราภาษาญี่ปุ่น ประโยค B มีความหมายเช่นเดียวกับ A แต่เพิ่มความกักขฬะให้ตัวละคร ซึ่งการใช้สรรพนาม 「俺」 บ่งบอกว่าเป็นผู้ชายพูด การเปลี่ยนคำจาก 「ごはんをたべる」 เป็น 「めしをくら」 ซึ่งเป็นคำที่มีภาพลักษณ์หยาบค้ายกว่า และการเติมคำช่วยท้ายประโยค 「ぜ」 ทำให้ภาพลักษณ์ความกักขฬะมีมากขึ้น แต่ว่าประโยคนี้ในความเป็นจริงก็พอที่ จะเอาไปพูดในสถานการณ์ผู้ชายคุยกันได้ ส่วนประโยค C ใช้สรรพนาม 「ミー」 แทนซึ่งแม้ว่าจะแสดงอัตลักษณ์ว่าผู้พูดเป็นชาวต่างชาติ โดยเป็นคำเทียบภาษาอังกฤษว่า “me” แต่ในความเป็นจริงไม่มีใครพูดโดยใช้สรรพนามเช่นนี้ แม้แต่ชาวต่างชาติผู้พูดภาษา อังกฤษเอง นอกจากนี้ยังมีการใช้คำช่วยท้ายประโยค 「ぞよ」 ซึ่งไม่มีในการใช้งานจริง ก็เป็นการสร้างอัตลักษณ์พิเศษของผู้พูด อาจเป็นคำช่วยท้ายประโยคประจำตัวละครนี้ นอกจากคำศัพท์ทดแทนรูปประโยคปกติ และการเติมคำช่วยท้ายประโยค ยังเห็นได้ว่าการใช้รูปเขียนอิรงานะเพียงอย่างเดียวน่าจะแสดงถึงความไม่รู้ภาษาญี่ปุ่นจริง รู้เพียงภาษา ญี่ปุ่นอย่างง่าย ๆ จึงไม่พูดโดยใช้อักษรคันจิ

การศึกษาระดับภาษาแสดงอัตลักษณ์มีค่อนข้างมาก ดังที่ปรากฏในคินซุอิ (金水編, 2007) และคินซุอิ (金水編, 2011) ทั้งหมดศึกษาในสื่อหนังสือการ์ตูน นวนิยายรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์ต่างประเทศแปลภาษาญี่ปุ่น ซึ่งมีตัวละครจำกัด ดังนั้นการศึกษาระดับภาษาที่ปรากฏในสื่ออื่น ๆ

จะช่วยเพิ่มความแม่นยำในการใช้ภาษาแสดงอัตลักษณ์ และช่วยให้เราเข้าใจภาพลักษณ์ของภาษาแสดงอัตลักษณ์แต่ละประเภท ด้วยเหตุนี้ในงานวิจัยนี้ ผู้เขียนจึงมุ่งศึกษาการใช้ภาษาของตัวละครในเกมโทรศัพท์มือถือซึ่งถือเป็นสื่อบันเทิงรูปแบบใหม่ โดยใช้เกม “Popolocrois: Narcia no Namida to Yousei no Fue” ของ EPICS ซึ่งเป็นเกมที่มีตัวละคร 89 ตัวละครเป็นกรณีศึกษา

2. วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของตัวละครในเกมภาษาญี่ปุ่น
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์รูปแบบภาษากับระดับความชัดเจนของอัตลักษณ์ตัวละครในเกมภาษาญี่ปุ่น

3. ปรัชญาวรรณกรรม

คินซุอิ (金水, 2003) ศึกษาภาษาแสดงอัตลักษณ์โดยเรียกว่า “คำบอกบทบาท” (役割語: Role Language) โดยยกตัวอย่างภาษา 5 ลักษณะตัวละคร คือ ภาษานักปราชญ์ ภาษาตัวละครถิ่นคันไซ ภาษาซามูไร ภาษาคุณหนู ภาษาคนต่างด้าว สำหรับภาษานักปราชญ์ (博士語) จะมีลักษณะพิเศษคือใช้สรรพนามแบบที่คนแก่ใช้ และใช้คำเต็มเต็มว่า 「ござる」 ซึ่งเป็นการใช้ภาษาเก่าที่หลงเหลืออยู่ในภาษาถิ่นบางแถบ ภาษานักปราชญ์ปรากฏในตัวละครนักวิทยาศาสตร์ หรือผู้ที่เป็นผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ ภาษาตัวละครถิ่นคันไซปรากฏในตัวละครที่มักถูกสร้างขึ้นเป็นคู่เทียบกับตัวละครหลักที่ใช้ภาษา กลาง หรือบ้างก็ปรากฏในลักษณะตัวละครประกอบสร้างเสียงฮาตามอัตลักษณ์นักแสดงตลกซึ่งมักมาจากถิ่นคันไซ ลักษณะการใช้ภาษาจะอ้างอิงตามภาษาถิ่นแถบคันไซ ภาษาซามูไร (武家言葉) ปรากฏในตัวละครในยุคโบราณของญี่ปุ่น แต่อาจเป็นภาษาที่สร้างขึ้นโดยไม่ได้อ้างอิงตามความจริง เช่นการใช้ 「でおござる」 แทน 「だ」 ภาษาคุณหนู (お嬢さん言葉) ปรากฏในตัวละครหญิงที่เป็นผู้ดี โดยใช้สรรพนามเรียกตัวเองว่า 「わたくし」 เป็นหลักและมีการปิดประโยคด้วยคำช่วยท้ายประโยค 「わ」 ซึ่งเป็นคำช่วยที่นิยมใช้ในหมู่สตรีที่มีการศึกษาระดับสูงหรือ 「てよ」 ซึ่งเป็นรูปภาษาที่ไม่ใช้ในปัจจุบัน ภาษาคนต่างด้าวที่น่าเสนาหือคือกรณีตัวละครชาวจีนที่จะพูดโดยมีคำพ่วงท้ายว่า 「アルヨ」 ซึ่งนำมาจากสำเนียงพ่วงท้ายชาวจีนที่มาจากทางแถบเหนือว่า “เอ้อร์” ลักษณะการใช้ 「アルヨ」 นี้แตกต่างจากการเปลี่ยนภาษาแสดงอัตลักษณ์ที่ปรากฏในส่วนเติมเต็มและคำช่วยท้ายประโยค เหมือนเป็นคำช่วยแสดงอัตลักษณ์เพิ่มเข้ามาเรียกว่า 「キャラ語尾」

ชะตะโนะบุ (定延, 2007) อธิบายไวยากรณ์ที่เป็นคำพ่วงท้ายที่แสดงอัตลักษณ์ที่คินซุอิ (金水, 2003) เรียกว่า 「キャラ語尾」 ว่าสามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ 「キャラコピュラ」 หรือคำเต็มเต็มแสดงอัตลักษณ์ เป็นคำที่นำมาใช้แทน 「だ・です」 เช่น 「ごわす」 「ござる」 「でおござる」 เป็นต้น อีกกลุ่มคือ 「キャラ助詞」 คือคำที่พ่วงท้ายเพื่อแสดงอัตลักษณ์ ตำแหน่งคล้ายคำช่วยท้ายประโยค เช่น 「ひよーん」 「らー」 เป็นที่น่าสังเกตว่า 「キャラ助詞」 จะปรากฏท้ายคำช่วยท้ายประโยคอีกที่

และในคินซุอิ (金水編, 2011) ได้แนะนำตัวอย่างเพิ่มเติม เช่น ในขณะที่มีการนำภาษาคนแก่ใช้เป็นอัตลักษณ์ของภาษานักปราชญ์ ก็มีการสร้างภาษาเด็ก (幼児語) โดยจำลองธรรมชาติของเด็ก เช่น พูดไม่ชัด พูดคำสลับเสียงกันและการเรียกชื่อตัวเองแทนสรรพนาม ในความแตกต่างภาษาผู้ชายกับผู้หญิง ได้กล่าวถึงการใช่วิทยากรณ์ที่แสดงความหยาบคายจากการแสดงอำนาจเหนืออีกฝ่ายเช่น 「～たまえ」 และการสร้างความแตกต่างในหมู่ตัวละครชาย โดยให้ตัวละครชายใช้ภาษาที่ทันสมัย เช่น การย่อ 「です」 เป็น 「っす」 หรือการใช้ 「わかんねえ」 「やべえ」 นอกจากการนำเสนอกรณีตัวละครอื่นคนไหนแล้ว ในงานนี้ยังเพิ่มเติมกรณีตัวละครพูดภาษาถิ่นอื่น ๆ เช่น ภาษาถิ่นโทโฮะกุแสดงถึงคนที่มีน้ำอดน้ำทน ภาษาถิ่นเกียวโตแสดงความเป็นผู้ดี ความฉลาดแกมโกง เป็นต้น ซึ่งภาพลักษณ์คนบ้านนอกที่ใช้ภาษาถิ่นโทโฮะกุที่เข้ากรุง กลายเป็นพลเมืองชั้นสองถูกนำไปประยุกต์ใช้กับบททาสผิวดำในภาพยนตร์อเมริกันด้วย สำหรับตัวละครที่ห่างไกลความเป็นคนเช่นภูติ หรือมนุษย์ต่างดาวที่มีลักษณะคล้ายสัตว์อาจมีการเพิ่มเสียงบางอย่างเข้าไปฟังท้าย กรณีคนต่างชาติ มนุษย์ต่างดาว และหุ่นยนต์อาจใช้คำพูดเป็นอักษรคาตากานะทั้งหมด

อักษฎายุทธ ชูศรี (2013) ศึกษาการใช้คำบอกรบบาทว่ามีความแตกต่างระหว่างภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่นอย่างไร ตัวอย่างหนึ่งที่น่าสนใจคือการแปลภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเรื่อง Lord of the Rings : the Fellowship of the Ring ในบทบรรยาย พบว่าในภาษาไทยใช้คำว่า “ข้า” เพื่อแสดงอัตลักษณ์ของตัวละครว่าอยู่ในโลกโบราณในการแปลสรรพนาม จากภาษาอังกฤษ ใช้กับตัวละคร 5 ตัวได้แก่ ฟ่อมด อัศวิน เอลฟ์ชายซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตที่สูงส่งกว่ามนุษย์ คนแคระที่มีนิสัยหยาบ และฮอบบิทซึ่งเป็นตัวละครตัวเล็กคล้ายเด็ก แต่เมื่อแปลเป็นภาษาญี่ปุ่น มีการแปลงสรรพนาม เป็น 「わし」 「わたし」 「わたし」 「俺」 「僕」 ตามลำดับ แสดงให้เห็นความหลากหลายของคำบอกรบบาทที่มากกว่าภาษาไทย นอกจากนี้ยังพบกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงคำสรรพนามเรียกตนเองชั่วคราวของเอลฟ์หญิงโดยเปลี่ยนจาก 「わたし」 เป็น 「わらわ」 ซึ่งสรรพนามทั้งสองต่างเป็นสรรพนามที่ผู้หญิงใช้ได้ต่างกันเพียง 「わらわ」 ใช้กับผู้หญิงที่มียศศักดิ์ในสังคมซามูไร ในกรณีศึกษานี้เป็นการพูดเมื่อเอลฟ์หญิงถูกอำนาจของแหวนวิเศษครอบงำให้ลุ่มหลงในอำนาจจึงเปลี่ยนสรรพนามเป็น 「わらわ」 เพื่อแสดงอำนาจ

ในคินซุอิและยะมะกิโดะ (Kinsui & Yamakido, 2015) ได้ขยายขอบเขตการศึกษาโดยเปลี่ยนจาก “คำบอกรบบาท” (役割語 : Role Language) เป็น “คำแสดงอัตลักษณ์” (キャラクター語 : Character Language) เนื่องจากคำแสดงอัตลักษณ์มีหน้าที่กว้างกว่า กล่าวคือ คำแสดงอัตลักษณ์อาจเป็นคำบอกรบบาทที่อ้างอิงจากข้อมูลการใช้ภาษาดั้งเดิมที่ถูกเหมารวมมา เช่น ภาษาผู้หญิง ภาษาผู้ชาย และอาจเป็นคำบอกรบบาทที่ประยุกต์มาเช่นการนำภาษาตัวโกงที่เป็นคนมาใส่ในตัวโกงที่เป็นสัตว์พูดได้ในภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ นอกจากนี้ยังอาจมีการใช้ภาษาถิ่นซึ่งไม่ถือว่าเป็นคำบอกรบบาทแต่เป็นการแสดงพื้นเพของตัวละครนั้นจริง ๆ และภาษาที่มีกลิ่นอายในเชิงความหมายในการสร้างอัตลักษณ์ตัวละคร เช่น หากตัวละครมีอาชีพใดก็จะมีศัพท์เฉพาะทางหลุดออกมาในการพูดในชีวิตประจำวันด้วย ก็ถือเป็นคำแสดงอัตลักษณ์ที่ไม่ใช่คำบอกรบบาท

จากงานวิจัยเบื้องต้นทั้งหมดจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบในการสร้างภาษาแสดงอัตลักษณ์ได้แก่ การใช้คำสรรพนามเรียกตัวเอง สรรพนามเรียกผู้อื่น คำพวงท้ายประโยคและคำศัพท์ประกอบอื่นๆ เช่น คำอุทาน คำศัพท์ที่เป็นศัพท์เฉพาะทางที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์นั้น นอกจากนี้ในบางกรณีตัวละครอาจมีการเปลี่ยนอัตลักษณ์ชั่วคราวด้วย อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยที่ผ่านมาไม่ได้มุ่งพิจารณาการแสดงความสุภาพในประโยค (普通形・デスマス形) เนื่องจากไม่ใช่คำบอกบทบาทที่แท้จริง แต่เมื่อมีการขยายกรอบการศึกษาเป็น “คำแสดงอัตลักษณ์” อาจต้องพิจารณาการใช้ความสุภาพแยกตามลักษณะตัวละครด้วย ซึ่งผู้วิจัยจะขอใช้ว่า “ภาษาแสดงอัตลักษณ์” เพื่อรวมถึงสำนวนที่อาจไม่ใช่คำด้วย

4. วิธีการวิจัย

4.1 เกม Application โทรศัพท์มือถือ “โปโปโลครอยซ์”

เกมที่มีเนื้อเรื่อง หรือเกมภาษา เป็นเกมประเภทหนึ่งที่แพร่หลายในเครื่องเล่นเกมประเภทต่างๆ ด้วยผู้เล่นจำเป็นต้องเข้าใจเนื้อเรื่อง จึงมักเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเรียนภาษาในเกมเพื่อความบันเทิง แต่ในปัจจุบัน เกมภาษาบนโทรศัพท์มือถือเป็นสื่อบันเทิงรูปแบบใหม่ที่แพร่หลาย โดยเปลี่ยนรูปแบบการขายซอฟต์แวร์เกมเป็นการให้ดาวน์โหลดฟรี แต่จะมีรูปแบบในการหารายได้ทางอื่นที่ชวนให้ผู้เล่นต้องจ่ายเงินเพิ่มเพื่อเพิ่มความบันเทิง เช่น การจ่ายเงินซื้อเบียร์สำหรับสุ่มตัวละครที่เราอยากได้ด้วยระบบกาชาปอง (ガシャポン) การเพิ่มเลเวลความสามารถตัวละคร ซื้ออุปกรณ์พิเศษ เพื่อให้มีอรรถรสในการเล่นมากขึ้น โดยปกติเกมที่มีเนื้อเรื่อง เรามักจะรู้จักตัวละครหลักราว 5-10 ตัวละครเท่านั้น แต่เนื่องจากเกมออนไลน์ต้องการสร้างรายได้จากการสุ่มตัวละคร จึงมีบางเกมพัฒนาเนื้อเรื่องย่อยให้ผู้เล่นรู้สึกผูกพันกับตัวละครอื่นๆ มากขึ้น เพื่อให้เกิดความอยากได้ตัวละครเพิ่มขึ้น

เกม “โปโปโลครอยซ์” เป็นเกมชุดที่ผลิตโดยบริษัท EPICS ตั้งแต่ปีค.ศ.1996 อ้างอิงเนื้อเรื่องจากงานของทะโมะริ โยสุเกะ (田森庸介) ปัจจุบันมีเกม “โปโปโลครอยซ์” หลายภาค แต่เกมที่อยู่ในระบบโทรศัพท์มือถือคือ “Popolocrois : Narcia no Namida to Yousei no Fue” ผลิตตั้งแต่ปีค.ศ.2018 ในเกมเวอร์ชันนี้ จะมีตัวละครปรากฏทั้งหมดมากกว่า 100 ตัว (มีการเพิ่มตัวละคร) ซึ่งถือเป็นแหล่งเก็บข้อมูลที่มีตัวละครที่ต่างกันอย่างมากมายกว่าการเก็บข้อมูลในหนังสือการ์ตูน หรือเกมภาษาตามปกติ

เนื้อหาของเกมกล่าวถึงอาณาจักรโปโปโลครอยซ์ในโลกจินตนาการ ที่ตัวละครหลักคือ เจ้าชายปิเอโตร (ピエトロ王子) มีคู่รักเป็นแม่มดแห่งป่าชื่อนาร์เซีย (ナルシア) วันหนึ่งได้รับแจ้งจากราชินีภูติ ซึ่งเป็นมารดาของนาร์เซียให้ไปพบเพื่อขอให้เดินทางไปหาราชินีภูติอีกตนในดินแดนอันไกลโพ้น เจ้าชายและนาร์เซียจึงร่วมกันออกเดินทางไป ในระหว่างเนื้อเรื่องมีการนำเสนอตัวละครต่างๆ มากกว่า 100 ตัว แต่ตัวละครในเนื้อเรื่องหลักจะมีปรากฏตัวน้อยจึงเพิ่มเกมย่อยให้ทำความรู้จักตัวละครแต่ละตัวเพิ่มเติม ลักษณะเกมจะมีระบบในการสุ่มตัวละครเพื่อนำมาสร้างทีมสู้กับศัตรูในเรื่อง นอกจากเกมย่อยแล้ว ในเกมมีส่วนที่จัดทำเป็นหน้าตัวละครทั้ง 100 กว่าตัวนี้ โดยสามารถเลือกให้ตัวละครพูด 4 สถานการณ์ คือ ① แนะนำตัว ② ถูกสุ่มเลือกได้ ③ เริ่มสู้ และ ④ หลังสู้เสร็จ ทำให้สามารถเปรียบเทียบความแตกต่างของสำนวนในการพูด 4 รูปแบบนี้ได้ง่าย เนื่องจากตัวเนื้อเรื่องเกมเองก็ต้องการสร้างอัตลักษณ์ไม่ให้ตัวละคร

ซ้้ากัันจันเกันไป ทำัให้เป็นที้จ้ดจ้มาากซ้้า เป็นที้ต้อุงการันการันสู่มตัวลัะครมาากซ้้า จ้ิงต้อุงเพ้ิมรूपเบ้าบภาษา แล้ดงอ้ดลัักษณะเข้าัไปนบทพุดด้วย และเพ้ิมความหลากหลายของตัวลัะคร เช่น ตัวลัะครหลักที้เป็น เจ้าชาย เจ้าหญิงแ้ดลัะเม้อง นักรบที้เป็นประชากรันเม้อง ตัวลัะครจากอาณาจักรอื่ณที้มาเข้าัร่วมงาน เทศกาล เช่น อาณาจักรมนุษย์สั้ตว์ อาณาจักรอาทิตย์อุท้ย เป็นต้น

นงงานว้จยัครั้งนีได้้นำบทพุดของตัวลัะครมาศีกษาท้ังล้ัน 89 ตัวลัะคร โดยต้ดตัวลัะครบางตัวที้มี ข้อมูลไม่ครบถ้วัน โดยเบ้องต้นตัวลัะครท้ัง 89 ตัวลัะครแยกกลุ่มได้ด้ังนี

ตารางที้ 1 ตัวลัะครนเกม “ไปโปโลครอยซ้” ท้ังหมดที้ใช้ในการศีกษา

	ตัวลัะครชาย	ตัวลัะครหญิง	ตัวลัะครอื่ณ (ไม่ระบุเพศ)	รวม
จ้ำนวนตัวลัะคร	41	42	6	89
ร้อยละ	46.07	47.19	6.74	100.00

ภาพที้ 1 ตัวอย่างตัวลัะครชาย



(แถวบน) เจ้าชายปีเอโตร (ピエトロ王子) หัวหน้าเผ้าะคาเสะ (カゼ) ภูตผู้ชาย: โรบิน (ロビン) และราเจ (ラジエ) มนุษย์ สั้ตว์: มีซา (ミーシャ) แล้ดเลพาร้ต (レバルト) นักรบเพศทางเลือก: บียอร์ก (ビョルク) (แถวล่าง) นักรบชรา: โจเซฟ (ジョセフ) ชาวบ้าน: เจเปโต (ゼペット) แล้ดนางุโระ (ナグロ) จอมมารคามิกามิ (ガミガミ魔王) ซามูไรอาณาจักรอาทิตย์อุท้ย: คิเมนโดจิ (鬼面童子) อ้ศวินขาว (白騎士) กษั้ตว์ยัต่างท้อป: บารัน (バラן)

ตัวลัะครชายรวม 41 ตัวลัะคร (46.07%) ประกอบด้วยตัวลัะครที้เป็นมนุษย์หรือภูตผู้ชาย 38 ตัว ลัะคร ในจ้ำนวนนีมีตัวลัะครบียอร์ก (ビョルク) ที้เป็นเพศทางเลือก แล้ดมนุษย์สั้ตว์ที้พอจะแยกได้ว่า เป็นผู้ชายจากรूपร่างอื่ก 3 ตัวลัะคร ตัวลัะครหญิงรวม 42 ตัวลัะคร (47.19%) คี้อตัวลัะครที้เป็นมนุษย์ หรือ ภูตผู้หญิง 40 ตัวลัะคร แล้ดมนุษย์สั้ตว์ที้พอจะแยกได้ว่าเป็นผู้หญิงจากรूपร่าง 2 ตัวลัะคร แล้ดตัวลัะคร อื่ณ ๆ ที้เหลือคี้อตัวลัะครที้มีลักษณะเป็นสั้ตว์หรือปีศาจที้แยกเพศไม่ได้ 6 ตัวลัะคร (6.74 %) คี้อ มนุษย์ จระเข้โฮกุราณี (ホクラニ) คณะลัะครสั้ตว์นโลกแห่งความผันซ้ีไร้ (ゼロ) แล้ดนายตะ (ナユタ) มังกรกาโบะ (ガボ) แล้ดซ้ิปปะ (ザッパ) หนุ่นยนต์เดฟโรโบะ (デフロボ) แต่จากข้อมูลภาษาเข้าัใจ ว่าน่าจะเป็นเพศชายท้ังหมด

ภาพที่ 2 ตัวอย่างตัวละครหญิง



(แถวบน) นาร์เซีย (ナルシア) ภูติหญิง: ซีรีส์ (ซีรีส์) นาดาล (ナダル) เจ้าหญิงต่างเมือง: เจ้าหญิงลิเลีย (リリア姫) และ เจ้าหญิงจิลบ้า (ジルバ姫) มนุษย์สัตว์: เมล (メル) แม่มด: ลุนน่า (ルンナ) (แถวล่าง) เซียนหญิง: เอน่า (エナ) ชาวบ้าน: ไอริน (アイリーン) อัลฟอนซ์ (アルフオン) นักรบ: อาเชรา (アーシェラ) นินจาฝึกหัด: คาเอเดะ (カエデ) เจ้าหญิงน้องของเจ้าชายปีเตอร์: เอลน่า (エレナ) เสนาธิการหญิง: นาฟีซา (ナフィーサ)

ภาพที่ 3 ตัวอย่างตัวละครอื่น ๆ



มนุษย์จระเข้: โฮกุรานิ (ホクラニ) คณะละครสัตว์: ซีโร่ (ゼロ) และนายตะ (ナユタ) มังกร: กาโบะ (ガボ) และซัปปะ (ザッパ) ทุ่งยนต์: เดฟโรโบะ (デフロボ)

4.2 การวิเคราะห์ภาษาแสดงอัตลักษณ์

ในการศึกษาภาษาแสดงอัตลักษณ์จะนำประโยคของตัวละคร 4 สถานการณ์คือ ①แนะนำตัว ②ถูกสุ่มเลือกได้ ③เริ่มสู้ และ ④หลังสู้เสร็จ บทพูดในเรื่อง และเนื้อเรื่องย่อมาวิเคราะห์โดยพิจารณาสรพนามที่ใช้เรียกตนเองและคำศัพท์ประเภทอื่น อ้างอิงตามคินซุอิ (金水編, 2014) ที่เป็นพจนานุกรมรวมศัพท์คำบอกบทบาทที่เก็บข้อมูลจากงานวิจัยที่ผ่านมา ส่วนคำสร้างที่เป็น 「キャラ語尾」 อ้างอิงตามคินซุอิและยะมะกิโดะ (Kinsui & Yamakido, 2015) และชะตะโนะบุ (定延, 2007) ที่แบ่งเป็นคำเติมเต็มท้ายประโยค (キャラコピュラ) กับคำช่วยแสดงอัตลักษณ์ (キャラ助詞) และเพิ่มการศึกษาความสุภาพในสำนวน และการใช้ตัวอักษรซึ่งสันนิษฐานว่าน่าจะเป็นรูปแบบที่ช่วยสร้างอัตลักษณ์ได้เช่นกัน เช่น ในบทพูดของตัวละครมนุษย์จระเข้ โฮกุรานิ

- ① 「オラは南の海に浮かぶクロコネシア島、クロコネシア村の一族の長、ホクラニ だワニ！オラの姿はワニだけど、立派なクロコネシア人ワニよ。好きなことは砂浜の日なたぼっこコレクションを集めることだワニ。島のみinnなど、毎日のんびり過ごしているワニ〜。」 (ข้าชื่อโฮกุรานิเป็นหัวหน้าเผ่าหมู่บ้านคอรอคโคเนเซียบนเกาะคอรอคโคเนเซียที่ลอยอยู่บนทะเลได้! ตัวข้าเป็นจระเข้ก็จริงแต่ข้าคือชาวคอรอคโคเนเซียที่แสนองอาจ สิ่งที่ข้าชอบคือการอาบน้ำแสงอาทิตย์อย่างสบายใจกับการเก็บของสะสม ข้าอาศัยอย่างสำราญใจทุกวันกับทุกคนในเกาะ)

- ② 「オラはホクラニ！クロコネシア島のクロコネシア村に住む一族の長だワニ！南の海で鍛えたオラの力、發揮するワニ！」 (เข้าชื่อโฮกุรานิ! เป็นหัวหน้าเผ่าที่อาศัยในหมู่บ้านครอโคเนเซียเกาะครอโคเนเซีย! ข้าจะสำแดงพลังของข้าที่ฝึกปรือที่ทะเลได้!)
- ③ 「行くワニ！」 (เอาละนะ!)
- ④ 「終わったワニ~」 (จบแล้ว)

ในการเก็บข้อมูลคำสรรพนามที่ใช้พบว่า ตัวละครโฮกุรานิใช้สรรพนามเรียกแทนตนเองว่า 「オラ」 ในการศึกษาความสุภาพในสำนวนพบว่า เป็นตัวละครที่ไม่ใช้รูปสุภาพในการพูดสถานการณ์ปกติ สำหรับการศึกษาคำสร้างใน 「キャラ語尾」 พบว่า ตัวละครใช้ キャラ助詞 「ワニ」 แสดงความเป็นมนุษย์จะเข้าของตน และการศึกษาการใช้ตัวอักษร การใช้คำศัพท์ที่อาจบ่งบอกอัตลักษณ์ของตัวละครอื่น ๆ พบว่าไม่พบรูปชุดอักษร หรือการใช้คำศัพท์พิเศษ

เมื่อได้ภาพรวมแล้ว จะนำเอาผลการศึกษาของตัวละครแต่ละตัวมาจัดกลุ่มเพื่อแบ่งรูปแบบตัวละครที่พบทั้งสิ้น และแนวโน้มการแสดงอัตลักษณ์ของตัวละครทั้ง 89 ตัว

5. ภาษาแสดงอัตลักษณ์ที่ปรากฏในเกม “ไปโบโลครอยซ์”

5.1 คำสรรพนามของตัวละคร

ในเบื้องต้นเนื่องจากตัวละครที่มีระบุเพศชัดเจน 6 ตัว มีแนวโน้มที่จะเป็นเพศชาย จึงขอนำมาพิจารณาคำสรรพนามร่วมกับตัวละครชาย รวมทั้งสิ้น 47 ตัวละคร

ในตัวละครเพศชายมีตัวละครที่ใช้คำว่า 「俺」 มากที่สุดคือ 19ตัวละคร (40.43%) โดยมีรูปแบบได้แก่ 「俺」 「オレ」 「俺様」 「オレ様」 「オラ」 「オイラ」

ตารางที่ 2 การใช้สรรพนามในหมู่ตัวละครชาย

	ตัวละครชาย				
	私類	僕類	俺類	อื่นๆ	รวม
จำนวน	8	7	19	13	47
	ゴン、スナ、クバル、ブライアン、ダイソン、ディケイド、アルバ、ナユタ	ピエトロ王子、カルロ、コリン、アルマ王子、ナジュム、クロウ、ゼロ	カゼ、ラジェ、コンラッド、キース、デヴィッド、ドン、ゼバット、レバルト、ザマド、タラス、ナグロ、ファウスト、ガミガミ魔王、ディオス、ロビン、ダンテ、パール、ホクラニ、イアン	鬼面童子、ビョルク、白騎士、ザッパ、ミーシャ、タモタモ、ジョセフ、ガゴ、アデス、デフロボ、バナード、バラン、デ・カップーナ	
สัดส่วน	17.02%	14.89%	40.43%	27.66%	100%

ภาพที่ 4 ภาพลักษณ์ตัวละครกับการใช้สรรพนามกลุ่ม 俺

オレ	俺				オレ様	俺様	オラ	オイラ
 ロビン	 ゼバット	 ダンテ	 ファウスト	 コンラッド	 ガミガミ魔王	 ホクラニ	 イアン	
 デヴィッド	 パール	 ナグロ	 タラス		 レバルド			
	 ラジェ	 ドン	 カゼ		 キース			
	 [Character]	 [Character]						

ลักษณะการแบ่งใช้อักษรคันจิ อักษรคาตากานะชี้ให้เห็นการแยกใช้ตามกลุ่มอายุโดยตัวละคร โรบิน เดวิดและคอนราดต่างมีอายุน้อยเมื่อเทียบกับตัวละครที่ใช้สรรพนามอักษรคันจิ และการเติมคำว่า 「様」 พ่วงท้ายซึ่งเป็นลักษณะการยกย่องตัวเองให้สูงกว่าผู้ฟัง ทำให้เป็นลักษณะวิพุดที่ดูขมขื่นสนทนาเหมือนอันธพาล ในกลุ่มนี้มีคำที่เพี้ยนจาก 「俺」 คือ 「オラ」 ที่ใช้โดยมนุษย์จระเข้โฮกูรานิ แสดงความเป็นคนบ้านนอก ลูกทุ่ง (คินซุอิ, 金水編, 2014: 59) และคำว่า 「オイラ」 ที่ใช้โดยเอียน เด็กชายในเมือง ซึ่งตรงกับที่คินซุอิ (金水編, 2014: 35) ระบุไว้ว่าให้ความรู้สึกเป็นภาษาเด็ก หรือมีความหยาบโผนมากกว่า 「俺」

กลุ่มที่มีจำนวนตัวละครรองลงมาคือการใช้ 「私」 8 ตัวละคร (17.02%) โดยมีรูปแบบคือ 「私」 「わたし」 พบในตัวละครชายที่มีลักษณะเป็นผู้มีการศึกษา หรือสุภาพใจดี กลุ่มต่อมาคือกลุ่มการใช้ 「僕」 จำนวน 7 ตัวละคร (14.89%) โดยมีรูปแบบคือ 「僕」 「ボク」 ตัวละครที่ใช้เป็นตัวละครชายหนุ่มมีการศึกษา โดยเฉพาะตัวละครเจ้าชาย จะใช้สรรพนามนี้ แต่พบตัวละครซีโร่ เป็นสมเด็จพระเจ้าในโลกความฝันใช้ 「ボク」 ตัวละครที่ใช้คำนี้เช่นเดียวกันมีอีกตัวละครมีจุดร่วมกันคือ เป็นผู้ชายตัวเล็ก เป็นลูกน้องคนอื่น

การใช้สรรพนามอื่น ๆ ของตัวละครชายพบทั้งสิ้น 13 ตัวละคร ได้แก่ การใช้สรรพนาม 「拙者」 2 ตัวละครซึ่งมีลักษณะร่วมคือ เป็นอัศวินผู้พิทักษ์ จุดต่างคือตัวหนึ่งมีความเป็นตะวันตก ส่วนอีกตัวเป็นลักษณะชาบูไรนักรบแบบญี่ปุ่น การใช้สรรพนาม 「わし」 2 ตัวละครซึ่งมีลักษณะร่วมคือมีอายุมาก คนหนึ่งเป็นกษัตริย์อีกคนเป็นนักรบ การใช้สรรพนาม 「我が輩」 「自分」 「アタシ」 「あし」

「余」 อย่างละ 1 ตัวละคร โดย 「我が輩」 เป็นสรรพนามของคนสูงอายุในที่นี้ถูกใช้ในตัวละครพ่อบ้านตระกูลผู้มั่งคั่งอายุมาก 「自分」 เป็นสรรพนามที่ใช้ในหมู่นักเรียนทหาร (คินซุอิ, 金水編, 2014: 103) ในที่นี้ถูกใช้ตัวตัวละครนักรบจากอาณาจักรมนุษย์สัตว์ (ลิง) 「アタシ」 เป็นสรรพนามของผู้หญิงในที่นี้ถูกใช้ในตัวละครนักรบเพศทางเลือก 「あし」 เป็นสรรพนามของผู้ชายที่มีความเข้มแข็ง ส่วนใหญ่ใช้ในหมู่ช่างชาวเอโดะ (คินซุอิ, 金水編, 2014: 11) ในที่นี้ถูกใช้ในตัวละครที่เป็นชาวบ้านแต่แต่งตัวคล้ายนักผจญเพลิงสมัยเอโดะ และ 「余」 เป็นสรรพนามของพระราชาในที่นี้ถูกใช้ในตัวละครกษัตริย์อาณาจักรต่างทวีปตามลำดับ และมีตัวละครที่เรียกชื่อตัวเองแทนสรรพนาม 4 ตัวละคร ในตัวละครที่เป็นมังกรพเนจร คนป่าหุ้ยนนต์และมังกรน้อย สำหรับมังกรพเนจรจะพูดเหมือนคนทั่วไปเหมือนมังกรตัวประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏในเกมนี้ แต่จะเรียกตัวเองเป็นชื่อตัวเองทำให้ดูมีลักษณะยังเป็นเด็ก หรือขาดความมั่นใจในตัวเอง ส่วนลักษณะพิเศษของตัวละครที่เหลือจะใช้ภาษาเป็นอักษรคาตากานะ แต่คนป่าและหุ้ยนนต์สามารถพูดออกมาเป็นคันจิได้ ในขณะที่มังกรน้อยจะพูดได้แต่ 「ガボ」 ซึ่งเป็นชื่อตัวเองเท่านั้น

สิ่งที่น่าสนใจคือ มีตัวละครกษัตริย์ 2 ตัวเปรียบเทียบกัน คือกษัตริย์อาเดส (アデス) มีลักษณะโอบอ้อมอารี เข้าถึงประชาชน แต่เพราะอายุมากจึงใช้สรรพนามว่า 「わし」 กับข้าราชการบริวาร แสดงความเป็นกันเอง ในขณะที่กษัตริย์บาร์น (バルン) แม้จะมีอายุมากไล่เลี่ยกันแต่ใช้คำสรรพนามว่า 「余」 กับ

ตัวละครชายที่มีอายุมากกว่า แสดงลักษณะที่ยังเป็นเด็ก หรือขาดความมั่นใจในตัวเอง เช่นเดียวกับตัวละครมังกร 「ザツノ」

โดยภาพรวมในการศึกษาสรรพนามบุรุษที่ 1 พบว่าเกมวางบุคลิกกลางไว้ที่หากเป็นผู้ชายจะใช้ 「僕」 หากเป็นผู้หญิงจะใช้ 「私」 แต่ถ้ามีความห้าว แข็งกระด้าง มีอำนาจมาก ผู้ชายจะใช้ 「俺」 และผู้หญิงจะใช้ 「あたし」 เนื่องจากเกมนี้เป็นเกมต่อสู้จึงมีแนวโน้มที่จะพบตัวละครที่มีความห้าว แข็งกระด้างมากขึ้น การใช้สรรพนามต่างๆ สอดคล้องกับคินซุอิ (金水編, 2014) โดยพบตัวอย่างที่คินซุอิไม่ได้ระบุถึงคือ 「余」 และเนื่องจากตัวละครที่มีมากทำให้มีการแยกย่อยบุคลิกด้วยรูปอักษรฮิรางานะ หรือ คาตากานะ หรือคันจิ ในคำๆ เดียวกันทั้ง 「俺」 「僕」 และ 「あたし」 เกี่ยวกับประเด็นรูปอักษรนี้จะอภิปรายอีกใน 5.4

5.2 การแสดงรูปสุภาพของตัวละคร

โดยปกติภาษาที่ใช้ในการสนทนาในเรื่องจะเป็นภาษาแบบไม่เป็นทางการใช้รูปปกติ 普通形 เป็นหลัก ดังนั้น การที่ตัวละครบางตัวใช้ภาษาสุภาพ 「です・ます」 จึงสร้างอัตลักษณ์บางอย่างจากการศึกษา 89 ตัวละคร พบตัวละครที่ไม่ใช้ภาษาสุภาพในบทสนทนาในสถานการณ์ปกติรวม 59 ตัวละครและตัวละครที่ใช้ภาษาสุภาพรวม 30 ตัวละคร แยกชายหญิงตามตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนตัวละครที่ใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ

	ตัวละครชาย	ตัวละครหญิง
รูปปกติ	34 ตัวละคร (38.20%)	25 ตัวละคร (28.09%)
รูปสุภาพ	13 ตัวละคร (14.61%)	17 ตัวละคร (19.10%)

ในเกณฑ์การนับนี้ มีตัวละครบางตัวที่พูดรูปปกติปะปนรูปสุภาพในสถานการณ์ปกติ ลักษณะเหมือนที่เมย์นาร์ด (メイナード, 2001) พูดถึง Speech Level Shift ในกรณีที่บทพูดมีขนาดยาวถึงแม้ว่าจะใช้รูปปกติ ก็ถือว่าภาพรวมยังคงพูดสุภาพอยู่ จึงถือเป็นตัวละครที่พูดสุภาพด้วย หากพิจารณาจากตัวละครเอกเจ้าชายปิเอโตรที่ใช้ภาษารูปปกติ ถือว่า เป็นมาตรฐานภาษาที่ใช้ในเกมนี้ พบตัวละครชายที่ใช้รูปสุภาพ 13 ตัวมีอัตลักษณ์พิเศษคือ ทั้งหมดเป็นข้าราชการ หรือนักรบของอาณาจักร หรือเป็นพ่อบ้านในบ้านเศรษฐี ไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ นุ่ยนนต์เดฟโรโบะ (デフロボ) ที่รับใช้จอมมารคามิกามิ (ガミガミ魔王) ก็ใช้รูปสุภาพแต่พูดเป็นอักษรคาตากานะ ดังตัวอย่าง (2)

(2) 「魔王サマ、風邪ヒキヤガリマシタカ」 (ท่านจอมมาร ท่านดันเป็นหวัดหรือขอรับ)

โดยปกติสำนวน 「しやがる」 เป็นสำนวนเชิงดูหมิ่นฝ่ายตรงข้าม (คินซุอิ, 金水編, 2014: 189) แต่ในที่นี้ผันเป็นรูปสุภาพเนื่องจากพูดกับเจ้านายตนเอง ทำให้กลายเป็นการประชดด้วยระดับภาษาที่ต่างกัน เหมือนพูดกับเพื่อนไปด้วย ชวนให้ตกลงขบขันในความ สัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองที่เหมือนเป็นเพื่อนและเป็นเจ้านาย-ลูกน้องในเวลาเดียวกัน

มีเพียงตัวละคร 2 ตัวที่เป็นชาวบ้านธรรมดา คือไดซัน (ダイソン) และคุบาล (クバル) ซึ่งมีบุคลิกเป็นผู้ใหญ่ใจดี มีความนอบน้อมต่อผู้อื่น

ส่วนตัวละครฝ่ายหญิงที่ใช้รูปสุภาพ 17 ตัว ตัวละคร 15 ตัวเป็นลูกน้องของราชินีภูติ แม่มดหรือครูสอนที่เป็นข้าราชการบริวารในวัง เช่น ตัวละครบรรณารักษ์ดูแลห้องสมุดและข้อมูลเกม ล็อตตี้ (ロツティ) จะพูดสุภาพขั้นสูง

(3) 「これから存分に活用な^さってね？」 (จากนี้ไปขอให้นำไปประยุกต์ใช้ให้เต็มที่นะคะ) มีตัวละคร 2 ตัว คือเลรีย์ (レイリイ) กับเทวีวาร์นัส (女神ヴァルナス) ที่ไม่ได้เป็นลูกน้องคนอื่น อาจจะต้องการนำเสนอภาพลักษณ์ใจดี เช่นเดียวกับไดซัน

ภาพที่ 5 ตัวอย่างตัวละครอื่น ๆ เพิ่มเติม



กษัตริย์อาดอส (アデス) กษัตริย์บาร์น (バルン) ไดซัน (ダイソン) คุบาล (クバル) ล็อตตี้ (ロツティ) เลรีย์ (レイリイ) เทวีวาร์นัส (女神ヴァルナス) นาดัล (ナダル) ชาดา (シャダ)

สิ่งที่น่าสนใจคือ ในเกมมีตัวละครที่เป็นฝาแฝดคือนาดัล (ナダル) และชาดา (シャダ) ทั้งสองคนเป็นภูติรับใช้ราชินีภูติ มีหน้าตาเหมือนกันต่างกันที่ทรงผม แต่ในการใช้ภาษา นาดัลจะพูดรูปปกติเช่น 「森を守っていくわ」 ในขณะที่ชาดาจะพูดรูปสุภาพเช่น 「この森を守っていきます」 ทำให้เห็นบุคลิกที่แตกต่างของฝาแฝดคู่นี้

เมื่อลองนำการใช้สรรพนามในข้อ 5.1 มาเทียบพบว่า ในฝั่งตัวละครหญิง ตัวละครที่ใช้รูปสุภาพทั้ง 17 ตัวจะใช้สรรพนาม 「私」 ส่วนในฝั่งตัวละครชายจะใช้หลากหลายส่วนใหญ่ใช้ 「私」 「わたし」 เช่นกันและมีที่ใช้ 「僕」 「ボク」 ด้วยซึ่งในภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ในการสื่อสารจริงสามารถเกิดร่วมกันได้ นอกจากนี้ ตัวละครเดอ คัปปาน่า (デ・カッパーナ) ที่เป็นอัศวินรัตติกาลที่แฝงตัวเป็นพ่อบ้านตระกูลเศรษฐี ใช้สรรพนาม 「我が輩」 คู่กับการใช้ภาษาสุภาพขั้นสูง 「で御座います」 และตัวละครเดวิด (デヴィッド) ซึ่งเป็นนายทหารอายุน้อยรูปงามใช้ภาษาสุภาพแต่ใช้สรรพนาม 「オレ」 แสดงให้เห็นขอบเขตของรูปสุภาพว่าพอใช้ร่วมกับการใช้ 「オレ」 ได้บ้าง ดังตัวอย่าง (4)

(4) 「ローマナ水軍隊のデヴィッドです。オレを支えてくれる人々のためなら、どんな海原でも越えていける。」 (ข้าคือเดวิดแห่งทัพ เรือโรมาน่า เพื่อคนที่คอยส่งเสริมข้า ไม่ว่าท้องทะเลใด ข้าจะข้ามไปหา)

สำหรับตัวละครหญิงที่ใช้สรรพนาม 「私」 กับรูปปกติมี 14 ตัว มีลักษณะบุคลิกที่ต่างจากตัวละครที่ใช้รูปสุภาพคือ เป็นนักรบ เป็นเจ้าหญิงที่กระโดดกระเดก ภูติที่ค่อนข้างก้าวร้าว สาวชาวป่า และสาวมนุษย์สัตว์ การแยกใช้รูปธรรมดาและรูปสุภาพจึงช่วยให้บุคลิกตัวละครหญิงที่ใช้ 「私」 เหมือนกันมีความแตกต่างที่ชัดเจนขึ้น

5.3 การแสดงอัตลักษณ์ที่ส่วนท้ายประโยคของตัวละคร

การเปลี่ยนรูปภาษาเพื่อแสดงอัตลักษณ์ไม่ค่อยเกิดกับตัวละครที่มีบทบาทสำคัญบ่อย ๆ เพราะจะทำให้อ่านยาก จึงมักเกิดในตัวละครประกอบ เช่น ในการ์ตูนโดราเอมอน แม่ชุนเนโอะก็พูดโดยใช้「ざます」แทน「です」 แต่ชุนเนโอะกลับพูดโดยใช้ภาษาปกติ สำหรับในเกมโปโปโลครอยซ์พบภาษาแสดงอัตลักษณ์ที่ใช้ท้ายประโยคทั้งสิ้น 15 ตัวละคร คิดเป็น 15.85% ของตัวละครทั้งหมด แสดงให้เห็นว่าในบทพูดของตัวละครส่วนใหญ่ยังใช้ภาษาญี่ปุ่นตามปกติ สำหรับตัวละครที่มีการใช้คำแสดงอัตลักษณ์พ่วงท้าย มีตัวละครชาย 7 ตัว ตัวละครหญิง 4 ตัว และตัวละครอื่น ๆ อีก 4 ตัวละครดังแสดงไว้ในตารางที่ 5

5.3.1 การใช้ キャラコピュラ

พบตัวอย่างการใช้ส่วนเติมเต็มสร้างอัตลักษณ์ 5 ตัวละคร คือการแปลง「だ」เป็น「でござる」「ですら」「じゃ」「ッス」「や」 การใช้「でござる」เป็นลักษณะของภาษานักรบ ในที่นี้ถูกใช้ในตัวละครอัศวินขาว (白騎士) ผู้ช่วยของเจ้า ชายปีเอโตร 「ですら」อาจเป็นลักษณะการถอดเสียงเลียนแบบการพูดของคนชนบทพบในตัวละครไดซัน (ダイソン) 「じゃ」เป็นคำเพี้ยนเสียง「だ」แสดงภาษาเก่าจึงเหมาะกับตัวละครที่เป็นคนแก่อย่างตัวละครโจเซฟ (ジョセフ) หรือคนที่มีลักษณะเป็นปราชญ์อย่างเขียนหญิงเอน่า (エナ) 「ッス」เป็นลักษณะการพูดของผู้ชายสมัยใหม่ จึงถูกนำมาใช้ในตัวละครชายที่ยังวัยรุ่นอยู่ได้แก่ คาร์โล (カルロ) และ「や」เป็นคำแทน「だ」ที่ใช้ในภาษาถิ่นคันไซ ถูกนำมาใช้ในตัวละครอัลฟอนส์ (アルフオン) สวาน้อยในเมืองที่พูดภาษาถิ่นคันไซ

ตารางที่ 5 ตัวอย่างการใช้ภาษาของตัวละครที่มีคำแสดงอัตลักษณ์พ่วงท้าย

ตัวละครชาย

白騎士：己の正義を貫くでござるよ。

カルロ：必ず果たしてみせるッス！

ビョルク：照れちゃうわ。／いっくわよお〜。

タモタモ：タモタモ。にんげんノほしヲみる。

ダイソン：ごくろうさます。／ダイソンといます。

ジョセフ：アリシアよ、これだけは覚えておくのじゃ。

バナード：こそこそ歩くしかねえなんて悲しいこったねえ。／

あっしに任せておくんなせい！

ตัวละครหญิง

エナ：見えるのじゃろう。／それにの、お主ら、わしを子供扱いしておるが。

アーシェラ：力になってやるぜ。／一昨日来やがれ。

アルフオン：力持ちになってもうた。／どんな強敵がおるんやろ。

クローディア：楽しい時間を過ごせるようにしたいと考えていますわ。／

初めてお目にかかります。

ตัวละครอื่น ๆ

ガボ : ガボガーボ !

ホクラニ : オラの力、發揮するワニ ! / 立派なクロコネシア人ワニよ。

ザッパ : ザッパは竜族なんだな。 / 終わりなんだな。

デフロボ : 魔王城ノ「攻撃」ヲ強化スレバぼすニ与エルだめーじガ増エルデフ。

5.3.2 การใช้ キャラ助詞

พบตัวอย่างการใช้คำช่วยท้ายประโยคสร้างอัตลักษณ์ใน 7 ตัวละคร ได้แก่ 「わよ」「ぜ」「わ」「の」「ワニ」「んだな」「デフ」

สำหรับ 「わよ」「ぜ」「わ」 เป็นคำช่วยท้ายประโยคที่มีการใช้งานจริง โดยเป็นคำช่วยที่ใช้กระตุ้นให้คู่สนทนารับข้อมูล แต่เนื่องจากโดยปกติจะใช้คำช่วย 「よ」 ในการสื่อสารจริง การใช้คำช่วยเหล่านี้จึงแฝงอัตลักษณ์เพิ่มเติม กล่าวคือ คำช่วย 「わ」 ซึ่งถือว่าเป็นคำช่วยที่แสดงความเป็นผู้หญิง และคำช่วย 「ぜ・ぞ」 มักถูกพิจารณาว่าเป็นคำช่วยที่แสดงความเป็นผู้ชาย ในปัจจุบัน การใช้ 「わよ」 นิยมใช้ในหมู่เพศทางเลือกจึงถูกมองว่าเป็นภาษากะเทย (オネエ言葉) สำหรับในเกมนี้ 「わよ」 ถูกเติมในคำพูดของบียอร์ก (ビョルク) ซึ่งเป็นนักรบเพศทางเลือก ส่วน 「ぜ」 ถูกใช้ในคำพูดของอาเชรา (アーセラ) ซึ่งเป็นผู้หญิง เพื่อแสดงพื้นเพของนักรบหญิงผู้นี้ว่าเป็นอันธพาลมาก่อน และ 「わ」 ถูกใช้ในคำพูดของคลอเดีย (クロディア) ซึ่งเป็นนักเวทย์มนตร์ใส่ชุดสไตล์โลลิต้าใช้เพื่อเสริมภาพลักษณ์ความเป็นคุณหนู (お嬢さん) 「の」 หรือ 「のう」 เป็นคำช่วยท้ายประโยคที่ผู้สูงอายุนิยมใช้พูดแทน 「わ」 ดังนั้นเมื่อเขียนหญิงเอนำใช้ จึงแสดงความแก่ หรือความเป็นนักปราชญ์

ส่วนคำอีก 3 คำ คือ 「ワニ」「んだな」「デフ」 เป็นคำช่วยที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงอัตลักษณ์ของผู้พูด เช่น 「ワニ」 เป็นคำช่วยลงท้ายประโยคของโฮกุรานีที่เป็นมนุษย์จระเข้ โดยในภาษาญี่ปุ่น 「ワニ」 แปลว่า “จระเข้” 「んだな」 เป็นคำประสมที่ประกอบด้วย 「んだ」「な」 โดยปกติจะใช้แสดงความเข้าใจ อย่างไรก็ตามในวิธีการใช้ในเกมไม่ได้มีความหมายพิเศษนอกจากบอกอัตลักษณ์ว่าเป็นคำพูดของซัปปะ มังกรพเนจร และ 「デフ」 เป็นการนำชื่อเดฟโรโบมาเติมท้ายจากข้อมูลเกมไปไปโครอยซีในภาคก่อนหน้านี้ หุ่นยนต์ที่จอมมารคามิกามิเป็นผู้สร้างจะพูดไม่ชัด พูดเสียงวรรณค 「サ」 เป็น 「ハ」 ทั้งหมด ด้วยเหตุนี้ 「です」 จึงกลายเป็น 「でフ」「でしょう」 จึงกลายเป็น 「でヒョー」 (มีเดียเวิร์ค, メディアワーク, 2000) ซึ่งเป็นลักษณะการสร้าง キャラコピュラ หุ่นยนต์นี้จึงถูกตั้งชื่อว่า 「デフロボ」 อย่างไรก็ตามในเกมภาคนี้ได้เปลี่ยนการสร้างคำแสดงอัตลักษณ์จาก キャラコピュラ เป็น キャラ助詞 แทน จึงไม่ใช้ว่า 「増エマフ」 แต่เป็น 「増エルデフ」 จึงเห็นได้ว่าการแยกใช้ キャラコピュラ และ キャラ助詞 ไม่ได้มีกำหนดตายตัว ผู้แต่งสามารถเลือกใช้ได้ตามสะดวก

5.4 การเปลี่ยนชุดตัวอักษร

นอกเหนือจากการเปลี่ยนชุดตัวอักษรในคำสรรพนามเพื่อแยกบุคคลตัวละครให้ละเอียดขึ้นไปอีก โดยอักษรที่ระบุสรรพนามที่ใช้อักษรฮิรางานะจะมีความอ่อนโยนกว่าคาตากานะ และอักษรคาตากานะหรือฮิรางานะจะแสดงอายุน้อยกว่าสรรพนามที่ใช้อักษรคันจิ ยังพบลักษณะการใช้ในรูปแบบอื่น เช่นกรณีเปลี่ยนจากอักษรฮิรางานะเป็นคาตากานะซึ่งกรณีนี้พบในการพูดของหุ่นยนต์「デフログ」(ตัวอย่างที่ (2)) เพื่อแสดงการเป็นคนต่างด้าว ออกเสียงภาษาหลักไม่ชัด กรณีเปลี่ยนจากอักษรคันจิเป็นอักษรฮิรางานะ เช่นการพูดของคนป่า「タモタモ」(ส่วนหนึ่งในตารางที่ 5) ซึ่งแสดงให้เห็นความรู้ในการอ่านออกเขียนได้ที่อาจมีน้อย ในทางกลับกัน พบการเปลี่ยนคำศัพท์ให้ใช้อักษรคันจิที่ยากขึ้นในการพูดของเซียนหญิง「エナ」(ตัวอย่างที่ (5)(6))

- (5) 「大地の理から離れたゆえに老いることが無いわしは、お主にどう見えるのじゃろうな。」(เราซึ่งไม่เคยแก่เฒ่าเพราะดำรงชีพห่างระเบียบแห่งโลกา ในสายตาของท่านจะเห็นเป็นอย่างไรนะ)
- (6) 「天啓か……運命の糸車の導くままに赴こう」(บัญญัติสวรรค์หรือ.....เราจะดำเนินตามที่ทุกปั้นด้ายแห่งโชคชะตาได้นำทางไป)

5.5 การแสดงอัตลักษณ์โดยรูปภาษาอื่น ๆ

นอกจากการแสดงอัตลักษณ์ตามกรอบที่อ้างอิงงานวรรณกรรมก่อนหน้า และที่ผู้วิจัยได้ลองนำมาพิจารณาร่วมแล้ว ยังอาจมีการแสดงอัตลักษณ์โดยรูปแบบอื่น ๆ ดังนี้

5.5.1 การใช้คำศัพท์ที่แสดงอัตลักษณ์

ตัวอย่างคำศัพท์ที่พบ เช่น ในคำศัพท์ทั่วไป ในขณะที่ตัวละครส่วนใหญ่พูดตอนฉากเริ่มผู้ (สถานการณ์ที่③)ว่า「行く」หรือ「行きます」ซึ่งแปลว่าพร้อมบุก ตัวละครที่เป็นชามูโรหรืออัศวินจะใช้คำว่า「参る」ซึ่งเป็นคำต่อมตัวแทน ตัวละครดิอาน่า (ディアナ) ลูกสาวนายพรานจะพูดว่า「狩りの時間だよ！」(ได้เวลาล่าแล้ว) ซึ่งแสดงภาพลักษณ์นายพรานค่อนข้างชัดเจน หรือเจ้าหญิงซิลบา (シルバ姫) ซึ่งเป็นเจ้าหญิงนักเดินประจำเมืองโรมาน่าที่เชี่ยวชาญการเดินร่ำ ก็จะมีคำว่า「私の無闇、御覧なさい！」(จงมองดูระบฏฉัน) อีกประการคือ การพบการใช้คำเชื่อมแบบโบราณ「ゆえに」ของเซียนหญิงเอนาดังตัวอย่างที่ (5) และการใช้คำอุทานที่ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งใช้บ่อยจนกลายเป็นอัตลักษณ์ของตัวละครนั้น เช่น「よっしや、いくぞっ！」ของนักรบเด็ก โคลิน (コリン) 「勝ったな、ワッショイー」ของคอนราด(コンラッド) ที่ชอบงานเลี้ยงรื่นเริงและ「アディオス」ของเดอคับปาน่า (デ・カッパーナ) อัศวินรัตติกาลที่มีลักษณะคล้ายไซโร จึงพูดเป็นภาษาสเปนที่ผู้เล่นเกมชาวญี่ปุ่นเข้าใจ

5.5.2 การเพี้ยนเสียงคำทดแทนการเปลี่ยนสำเนียง

มีการสร้างตัวละครบานาร์ด (バナード) ซึ่งเป็นชาวบ้านในอาณาจักรต่างทวีปให้มีลักษณะคล้ายนักผจญเพลิงเอโดะจึงมีการสร้างอาวุธคล้ายฟู่แห่ดับเพลิง และมีการดัดเสียงภาษาที่ใช้ให้เป็น

แนวนิยมของชาวเอโดะจากเสียง [ai] เป็นเสียง [ei] เช่น 「任せておきなさい」 เป็น 「任せておくんなせい」

จากการวิเคราะห์ประเภทคำแสดงอัตลักษณ์ของตัวละครในเกมโปโปโลครอยซ์ครั้งนี้โดยเพิ่ม การศึกษาการแสดงรูปสุภาพด้วยพบว่า รูปสุภาพเข้ามามีส่วนช่วยแบ่งอัตลักษณ์ของตัวละครให้แยกย่อย ลงไปได้ เช่น ตัวละครภูติผี และด้วยจำนวนตัวละครที่มีมาก ทำให้มีการใช้รูปตัวอักษร (อิรงานะ-คาตา กานะ-คันจิ) และการเพี้ยนเสียงคำ มาช่วยแบ่งบุคลิกตัวละครเพิ่มเติมในคำสรรพนาม และช่วยสร้าง อัตลักษณ์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

6. ภาพรวมแนวโน้มระดับการแสดงอัตลักษณ์ในเกม “โปโปโลครอยซ์”

จากการศึกษาตัวอย่างภาษาแสดงอัตลักษณ์ในรูปแบบต่าง ๆ พบว่าในเกม “โปโปโลครอยซ์” นี้ สามารถพบรูปแบบสร้างอัตลักษณ์ทั้งหมด อันได้แก่ การใช้คำสรรพนาม การแบ่งใช้รูปปกติ-รูปสุภาพ การใช้คำแสดงอัตลักษณ์ที่เป็นส่วนเติมเต็ม หรือคำช่วยท้ายประโยค และการใช้รูปตัวอักษร ทั้งนี้ ผู้วิจัย สามารถสรุปความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบภาษากับระดับความชัดเจนของอัตลักษณ์ที่ได้จากการศึกษาใน ครั้งนี้ดังภาพที่ 6

ภาพที่ 6 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบภาษากับระดับความชัดเจนของอัตลักษณ์



โดยจะเห็นว่าทั้งตัวละครชายและตัวละครหญิงจะแบ่งกลุ่มตัวละครเป็นกลุ่มที่พูดสุภาพได้แก่ผู้ที่มี การศึกษา ผู้ที่เป็นข้าราชการ นักรบในสังกัด กับกลุ่มที่ใช้รูปภาษาปกติซึ่งเป็นคนธรรมดา ชาวบ้าน หรือ คนที่มีนิสัยกึ่งหึง การแบ่งอัตลักษณ์ในลำดับต่อไปคือการแยกใช้คำสรรพนาม โดยกรณีของตัวละครชาย อาจแบ่งกลุ่มพูดสุภาพเป็นกลุ่มที่พูด 「僕」 และ 「私」 กลุ่มที่ใช้รูปปกติเป็นกลุ่มที่ใช้ 「俺」 หรือคำอื่น ๆ ส่วนตัวละครหญิงส่วนใหญ่กลุ่มใช้รูปสุภาพจะใช้ 「私」 และกลุ่มที่เป็นรูปธรรมดาก็จะใช้ 「私」 เพื่อ แสดงความเป็นหญิงจนถึง 「アタシ」 ที่มีลักษณะเป็นผู้หญิงห้าว ตัวละครที่ใช้คำสรรพนามต่างไปจากนี้ ก็จะมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนขึ้น ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า การแบ่งใช้รูปปกติ-รูปสุภาพเข้ามาช่วยแบ่งกลุ่มตัวละคร หญิงที่พูด 「私」 เหมือนกันให้มีอัตลักษณ์ต่างกันด้วย

ในขั้นสุดท้ายคือการสร้างคำเติมเต็มหรือคำช่วยท้ายประโยคเฉพาะ และการเปลี่ยนรูปตัวอักษร เพื่อแสดงอัตลักษณ์เพิ่มเติม ซึ่งลักษณะคำช่วยท้ายประโยคเราอาจพบเห็นได้ในภาษาไทยได้ด้วย เช่น “นะยะ” “เจ้าอะ” “เว้ย” “ขอรับ” “เพคะ” “พะยะคะ” แต่ลักษณะคำเติมเต็มจะไม่มีในภาษาไทย เช่น 「で御座います」 「んだな」 「じゃ」 「ですら」 และการเปลี่ยนรูปตัวอักษร เช่น 「こんげんノほしヲみ

ル。」 ก็ไม่มีปรากฏในภาษาไทย การเพิ่มภาษาแสดงอัตลักษณ์รูปแบบนี้ทำให้อัตลักษณ์ของตัวละครนั้นชัดเจนที่สุด สามารถรู้ได้ง่ายว่าเป็นบทบาทของตัวละครตัวใด

เมื่อพิจารณารูปแบบการสร้างอัตลักษณ์อื่น ๆ เพิ่มเติม เช่นการใช้คำยาก ๆ อักษรคันจิจำนวนมากที่ตัวละครเอนา (エナ) ช่วยสร้างอัตลักษณ์ความเป็นปราชญ์ให้แก่ตัวละครโดยที่ผู้เล่นเกมชาวเองอาจไม่ได้สนใจความหมายหรือเข้าใจความหมายของคำนัก ในด้านของการเขียนเสียงคำก็เปรียบเสมือนการใช้คำที่เป็นภาษาถิ่นทดแทน จึงถือว่าเป็นการสร้างอัตลักษณ์ได้ในระดับหนึ่งเช่นกัน

7. สรุป

ในการศึกษาภาษาที่แสดงอัตลักษณ์ในเกม “ไปโปโลครอยซ์” ที่มีตัวละครมากถึง 89 ตัวละคร ทำให้เห็นตัวอย่างการใช้งานจริงของคำแสดงอัตลักษณ์รูปแบบต่าง ๆ มากขึ้น และนอกเหนือจากรูปแบบ 3 ประเภทหลักที่ได้จากการอ้างอิง ได้แก่การใช้คำสรรพนาม และการใช้คำสร้างที่เป็น 「キラ語尾」 และ การใช้คำแวดล้อม เช่น คำศัพท์เฉพาะทางคำอุทาน คำเชื่อม ยังพบว่ารูปสุภาพ การใช้รูปตัวอักษร รวมถึง การเขียนเสียงคำศัพท์ยังเป็นวิธีการหนึ่งในการแบ่งอัตลักษณ์ด้วย ทำให้ตัวละครที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน สามารถแสดงความแตกต่างกันได้มากขึ้น

ภาษาแสดงอัตลักษณ์อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยของสังคมด้วย ดังนั้นในยุคสมัยที่เปลี่ยนไป เช่น การแบ่งเพศทางเล็อกให้มีมากเป็น LGBTQ+ การสัมผัสกับชาวต่างชาติกลุ่มใหม่ ๆ ในสังคมก็อาจก่อให้เกิดการสร้างภาษาแสดงอัตลักษณ์รูปแบบอื่น ๆ ด้วย การเรียนรู้อัตลักษณ์ผ่านภาษาแสดงอัตลักษณ์ภาษาญี่ปุ่นจึงช่วยเพิ่มอรรถรสในการบริโภคสื่อบันเทิงภาษาญี่ปุ่น และตีความภาษาจากบุคลิกของตัวละครได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น และหากมีการศึกษาการสร้างอัตลักษณ์ด้วยภาษาแสดงอัตลักษณ์เชิงเปรียบเทียบ ภาษาญี่ปุ่นกับภาษาไทยแล้วก็จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการแปลสื่อบันเทิงระหว่างสองภาษา

บรรณานุกรม

- ศิริพร ภักดีผาสุข. (2018). *ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์และแนวทางการนำมาศึกษาภาษาไทย*. โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อักษฎายุทธ ชูศรี. (2013). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาภาษาในสังคมญี่ปุ่น ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 1*. คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Chusri, A. (2013). *Japanese Education in Thailand and Character Words*. Asia Future Conference 2013. Bangkok, Thailand (Poster Presentation)
- Kinsui, S. & Yamakido, H. (2015). Role Language and Character Language. *Acta Linguistica Asiatica*.5(2), 29-41.
- Siriacha, R. (1993). 「日本語とタイ語の自称詞の対照研究—認知言語学の観点から見た出現数と種類の差異—」 『国際文化研究』 東北大学 国際文化学会.

- คินซุอิ, 金水敏. (1993). 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 岩波書店.
- คินซุอิ, 金水敏編. (2009). 『役割語研究の地平』 くろしお出版.
- คินซุอิ, 金水敏編. (2011). 『役割語研究の展開』 くろしお出版.
- คินซุอิ, 金水敏編. (2014). 『<役割語>小辞典』 研究社.
- ซะกะเอะและคณะ, 酒井彩他. (2019). 『キャラで学ぶ友だち日本語』 くろしお出版.
- ซะตะโนะบุ, 定延利之. (2007). 「キャラ助詞が現れる環境」 金水敏編 『役割語研究の地平』 くろしお出版.
- ซะตะโนะบุ, 定延利之. (2011). 「キャラクターは文法をどこまで変えるか？」 金水敏編 『役割語研究の展開』 くろしお出版.
- ทนะกะกะ, 田中ゆかり. (2011). 『「方言コスプレ」の時代—ニセ関西弁から龍馬語まで』 岩波書店.
- ทนะโมะริ, 田森庸介. (2015). 『ポポロクロニクル 白き竜』 偕成社.
- เมย์นาร์ต, เมйнаร์ด, 泉子 K. (2001). 「日本語文法と感情の接点—テレビドラマに会話分析を応用して—」 『日本語文法』 1-1、日本語文法学会、90-110.
- มีเดียมเวิร์ค, เมเดียワークส. (2000). 『ポポロクロイス物語Ⅱ公式ファンブック』 .