วิทยานิพนธ์

การตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

Thai Naming for Japanese Comics

นายประดิษฐ์ จันทร์มั่น

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

พ.ศ. 2550

ใบรับรองวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาไทย)

ปริญญา

ภาษาไทย	ภาษาไทย
สาขา	**ภาควิชา**

เรื่อง การตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

Thai Naming for Japanese Comics

นามผู้วิจัย นายประดิษฐ์ จันทร์มั่น

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญเหลือ ใจมโน, Ph.D.)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

(รองศาสตราจารย์ชลอ รอดลอย, ศศ.ม.)

หัวหน้าภาควิชา

(รองศาสตราจารย์วิไลศักดิ์ กิ่งคำ, Ph.D.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์วินัย อาจคงหาญ. M.A.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ ..... **เดือน** ..... **พ.ศ** .....

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

Thai Naming for Japanese Comics

โดย

นายประดิษฐ์ จันทร์มั่น

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาไทย)
พ.ศ. 2550

_____	_____	___ / ___ / ___
ลายมือชื่อนิสิต	ลายมือชื่อประธานกรรมการ	

_____	_____	___	/ ___	/ ___
Student’s signature	Thesis Advisor’s signature			

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความเมตตาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญเหลือ ใจมโน และรองศาสตราจารย์ชลอ รอดลอย อาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ ตลอดจนตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์จนสำเร็จ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสองท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ประเทือง ทินรัตน์, รองศาสตราจารย์ ดร. วิไลวรรณ ขนิษฐานันท์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิไลศักดิ์ กิ่งคำ และ รองศาสตราจารย์ สิริวรรณ นันทจันทูล ที่กรุณาให้คำแนะนำ และให้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ รวมทั้งตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณคุณวิชัย ลิ้มศิริโพธิ์ทอง, คุณอิศเรศ ทองปัสโณว์, คุณฤทัยวรรณ เกษสกุล และ คุณอดุลย์ แดนตะเคียน ที่กรุณาให้สัมภาษณ์ ให้คำแนะนำและช่วยเหลือข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

ผู้วิจัยขอขอบคุณมิสเตอร์อีมูระ ฮิโรชิ ที่กรุณาให้คำแนะนำและช่วยเหลือตรวจทานเกี่ยวกับภาษาญี่ปุ่น คุณศุภวิทย์ คงบุญวิจิตร และ คุณเทิดไท ไทยเที่ยงธรรม ที่กรุณาให้คำแนะนำและช่วยเหลือตรวจทานเกี่ยวกับภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ เพื่อนๆ พี่ ๆ โครงการพิเศษภาษาไทย และเพื่อน ๆ พี่ ๆ ที่ทำงานทุกคน รวมถึงบรรดาเพื่อนเก่าทุก ๆ คน สำหรับขอแนะนำคำปรึกษา กำลังใจ และความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ อย่างเต็มที่เสมอมา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณพ่อและแม่ ที่ให้การสนับสนุนและเป็นแรงใจอยู่เสมอ ช่วยทำให้ผู้วิจัยสามารถฝ่าฟันและเรียนจนสำเร็จได้

ประดิษฐ์ จันทร์มั่น

เมษายน 2550

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง (3)

สารบัญภาพ (15)

บทที่ 1 บทนำ 1

ความสำคัญของปัญหา 1

วัตถุประสงค์ในการวิจัย 3

ขอบเขตที่วิจัย 4

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 5

นิยามศัพท์ 5

บทที่ 2 การตรวจเอกสาร 7

เอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับหลักการตั้งชื่อ 7

เอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 11

เอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาในการตั้งชื่อ 17

เอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างคำ วลี และประโยคในภาษาไทย 35

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อ 56

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 58

แหล่งข้อมูล 58

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 58

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 59

การศึกษาค้นคว้าและการเก็บรวบรวมข้อมูล 59

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอ 60

บทที่ 4 ผลการวิจัย

ผลการวิจัย 61

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย 220

ข้อเสนอแนะ 240

เอกสารและสิ่งอ้างอิง 241

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ประวัติผู้ตรวจทานภาษาญี่ปุ่น 245

ภาคผนวก ข รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และรายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ 247

ประวัติการศึกษาและการทำงาน 357

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ความรัก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 75 ชื่อ	64
2	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ความรัก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 11 ชื่อ	73
3	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 176 ชื่อ	75
4	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 45 ชื่อ	100
5	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ตลก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 26 ชื่อ	107
6	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ตลก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 16 ชื่อ	110
7	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 28 ชื่อ	112
8	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 12 ชื่อ	116

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
9	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท อื่น ๆ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 35 ชื่อ	118
10	ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท อื่น ๆ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 32 ชื่อ	123
11	ผลการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแบ่งตามเนื้อหาของเรื่อง	127
12	สรุปผลการวิเคราะห์วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศจากรายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	131
13	สรุปผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	134
14	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ความรัก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 47 ชื่อ	135
15	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ความรัก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 5 ชื่อ	143
16	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน68 ชื่อ	144
17	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 9 ชื่อ	154

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
18	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ตลก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 15 ชื่อ	156
19	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ตลก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 1 ชื่อ	158
20	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 20 ชื่อ	158
21	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 5 ชื่อ	161
22	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท อื่น ๆ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 19 ชื่อ	162
23	ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท อื่น ๆ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 9 ชื่อ	166
24	สรุปผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	168
25	ผลเปรียบเทียบวิธีการในการตั้งชื่อก่อนการจัดพิมพ์จำหน่ายของสำนักพิมพ์ สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และ บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด	180

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
26	ผลการเปรียบเทียบแนวคิดในการตั้งชื่อก่อนการจัดพิมพ์จำหน่ายของ สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และ บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด	181
27	สรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างของคำของชื่อภาษาไทย ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	182
28	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม	184
29	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำนาม	185
30	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำกริยา	185
31	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์	186
32	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำอุทาน	186
33	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำวิเศษณ์	187
34	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำกริยา	187

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
35	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + คำวิเศษณ์	188
36	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + คำกริยา	188
37	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + คำนาม	188
38	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำกริยา + คำนาม	189
39	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำสันธาน + คำกริยา	189
40	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำกริยา + คำนาม	189
41	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำกริยา + คำนาม + คำนาม	190
42	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม	190
43	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำกริยา + คำวิเศษณ์ + คำวิเศษณ์	190

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
44	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ + คำบุพบท + คำนาม	191
45	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม	191
46	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + นามวลี	191
47	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม + นามวลี	193
48	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำกริยาม + นามวลี	193
49	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + กริยาวลี	193
50	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + กริยาวลี	194
51	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + วิเศษณ์วลี	194
52	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + วิเศษณ์วลี + วิเศษณ์วลี	194

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
53	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + วิเศษณ์วลี + คำนาม	195
54	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + นามวลี + นามวลี	195
55	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำนาม	196
56	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำกริยา	196
57	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำวิเศษณ์	197
58	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำนาม + คำนาม	197
59	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำกริยา + คำนาม	197
60	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำบุพบท + คำนาม	198
61	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม	198

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
62	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำบุพบท + บุพบทวลี	199
63	(ต่อ) แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + นามวลี	199
64	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + กริยาวลี	201
65	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + วิเศษณ์วลี	201
66	แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + กริยาวลี + คำกริยา + นามวลี	202
67	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย รูปแบบ คำกริยา + คำกริยา	202
68	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย รูปแบบ คำกริยา + คำวิเศษณ์	203
69	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย รูปแบบ คำกริยา + คำนาม + คำกริยา	203
70	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย รูปแบบ คำกริยา + คำกริยา + คำนาม	203

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
71	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย รูปแบบ คำกริยา + นามวลี	204
72	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย รูปแบบ คำกริยา + คำนาม + กริยาวลี	204
73	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ กริยาวลี + คำนาม	204
74	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ กริยาวลี + กริยา + นามวลี	205
75	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ กริยาวลี + นามวลี	205
76	แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ กริยาวลี + กริยาวลี	205
77	แสดงผลโครงสร้างสรรพนามวลีแบบที่ 1 สรรพนามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ สรรพนามวลี + คำบุพบท + คำนาม	206
78	แสดงผลโครงสร้างสรรพนามวลีแบบที่ 1 วิเศษณ์วลี + ส่วนขยาย รูปแบบ วิเศษณ์วลี + คำนาม	207
79	แสดงผลโครงสร้างบุพบทวลี แบบที่ 1 บุพบทวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ บุพบทวลี + คำบุพบท + คำนาม	207

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
80	แสดงผลโครงสร้างอุทานวลี แบบที่ 1 คำอุทาน + ส่วนขยาย รูปแบบ คำอุทาน + คำนาม	208
81	แสดงผลโครงสร้างอุทานวลี แบบที่ 1 คำอุทาน + ส่วนขยาย รูปแบบ คำอุทาน + คำวิเศษณ์	208
82	สรุปผลโครงสร้างวลีชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	209
83	ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง ประธาน – กริยา พบ 4 ประโยค	215
84	ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง ประธาน – กริยา – กรรมตรง พบ 16 ประโยค	216
85	ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง กริยา - ประธาน พบ 7 ประโยค	217
86	ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง กรรมตรง – ประธาน - กริยา พบ 4 ประโยค	217
87	ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง กริยา - กรรมตรง พบ 5 ประโยค	217
88	ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง กริยา - กรรมตรง – ประธาน พบ 1 ประโยค	218

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางผนวกที่		หน้า
1	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ความรัก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 75 ชื่อ	248
2	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 176 ชื่อ	264
3	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ตลก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 26 ชื่อ	306
4	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 28 ชื่อ	313
5	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท อื่น ๆ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 35 ชื่อ	320
6	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ความรัก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 11 ชื่อ	330
7	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 45 ชื่อ	332
8	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ตลก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 16 ชื่อ	344

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางผนวกที่		หน้า
9	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 12 ชื่อ	347
10	รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท อื่น ๆ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 32 ชื่อ	350

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ลำดับวิธีการตั้งชื่อก่อนการจัดพิมพ์จำหน่ายของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์คอมิกส์	176
2	ลำดับวิธีการตั้งชื่อก่อนการจัดพิมพ์จำหน่ายของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด	178

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

การตั้งชื่อเป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของมนุษย์ที่สำคัญอีกลักษณะหนึ่ง โดยมนุษย์ได้ตั้งชื่อให้กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เพื่อให้ชื่อนั้นทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ทางภาษาที่ทั้งสื่อความคิดความเห็นและแสดงลักษณะเฉพาะของสิ่งต่าง ๆ ทำให้ระบุอัตลักษณ์และจำแนกได้ถูกต้อง รวมถึงสามารถสื่อความหมายได้ตรงกันว่าต้องการสื่อสารถึงสิ่งใดระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ชื่อจึงเป็นการใช้ภาษาที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้คน ในสังคม ซึ่งจะกำหนดข้อตกลงของแต่ละสังคมแตกต่างกันไป แต่ในทุกสังคมไม่ว่าชื่อของบุคคลบ้านเรือน สถานที่ หรือวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ล้วนมีความสำคัญทั้งสิน

การตั้งชื่อสะท้อนให้เห็นการใช้ภาษาที่มีกระบวนการและขั้นตอนการคิดที่หลากหลายในการสร้างคำ เพื่อตอบสนองต่อธรรมเนียมความเชื่อในเรื่องของชื่อ จึงพบว่าการตั้งชื่อของบุคคลมีความจำเป็นต้องใช้กระบวนการทางภาษา ซึ่งแสดงออกผ่านลูกเล่นของคำในลักษณะต่าง ๆ เพื่อสร้างชื่อให้แก่บุคคลในครอบครัวของตน เช่น ตั้งให้ชื่อมีความหมายสอดคล้องกันทั้งครอบครัว โดยบางครอบครัวอาจตั้งชื่อบุตรหลานของตนให้มีเสียงของชื่อในตำแหน่งพยัญชนะต้น และพยัญชนะท้าย มีเสียงสอดคล้องกัน เช่น ต้น ตาล ตั้ม หรือ ฉัตรทอง ไหมทอง ลายเลื่อมทอง เป็นต้น หรือตั้งชื่อให้มีความคล้องจองกัน อาจเป็นชื่อเล่น หรือชื่อจริงเพื่อช่วยในการจดจำ และสร้างความรู้สึกถึงการเป็นครอบครัวเดียวกัน เช่น ยิ้ม แย้ม แจ่ม ใส หรือ สายสุวรรณ จันทิมา ผกากรอง เป็นต้น ซึ่งการตั้งชื่อดังกล่าวทำให้ชื่อเหล่านั้นเกิดเสน่ห์และแสดงถึงความประณีตความสามารถในการเลือกใช้คำ เลือกใช้ลูกเล่นทางภาษาของผู้ที่ตั้งให้

นอกจากชื่อบุคคลแล้วสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวคนก็ล้วนแต่มีชื่อ เช่น ชื่อของร้านค้า ชื่อของบทความ ชื่อของเพลง รวมถึงชื่อของภาพยนตร์ เป็นต้น โดยชื่อของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวคนนั้นล้วนแต่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเชื่อในสังคมไทยและกระบวนการใช้ภาษาควบคู่กัน เนื่องด้วยการตั้งชื่อสิ่งใดก็ตามต้องผ่านกระบวนการคิดค้น และทบทวนในหลายด้านเพื่อให้ได้ชื่อที่ดี ชื่อที่สามารถสื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร

กระบวนการในการตั้งชื่อจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะ“การตั้งชื่อถือว่าเป็นการขมวดเรื่องราวให้เป็นถ้อยคำเป็นการรวบรวมมโนทัศน์ตามหลักความคิดที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมความเชื่อและการใช้ภาษา” (อวยพร พานิช และคณะ, 2548: 267)

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่มีความจำเป็นที่จะต้องมีชื่อ ทั้งเพื่อสื่อความเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวของตนเองต่อผู้อ่านแล้ว ชื่อของหนังสือการ์ตูนยังเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างแรงจูงใจทำให้ผู้อ่านตัดสินใจที่จะเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนเล่มดังกล่าว

ธรรมจักร อยู่โพธิ์ (2538: 1-8) ได้กล่าวถึงความนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กและเยาวชนไทยโดยสรุปไว้ว่า “เด็กและเยาวชนทั้งชายและหญิง ส่วนใหญ่นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนแนวตลกขบขันมากที่สุดและเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนด้วยตนเอง เฉลี่ยเดือนละ 5 เล่ม โดยเด็กผู้ชายส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนเกือบทุกวัน ส่วนเด็กผู้หญิงจะอ่านนาน ๆ ครั้ง” ซึ่งจากข้อมูลชี้ให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนไทยให้ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างมาก

นอกจากในประเทศไทย (ทัศนา สลัดยะนันท์, 2543: 1-8) ได้ทำการศึกษาเบื้องหลังความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อเด็กและเยาวชนได้แสดงให้เห็นถึงความนิยมในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเยาวชนญี่ปุ่นซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับประเทศไทย หรืออาจมากกว่าประเทศไทยโดยสรุปไว้ดังนี้ว่า หนังสือการ์ตูนได้รับความนิยมในหมู่เด็กและเยาวชนญี่ปุ่นอย่างมาก และหนังสือการ์ตูนยังมีมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างมากด้วย เช่น นิตยสารการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงมากได้แก่นิตยสาร Shukan Ahonen Jumpโดยมียอดจำหน่ายได้เดือนละกว่า 4.5 ล้านฉบับ และในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1992 นิตยสารการ์ตูนรายเดือนชื่อ Nakoyosi จำหน่ายได้ถึง 2 ล้านฉบับในหนึ่งเดือนและในปี ค.ศ. 1987 หนังสือการ์ตูนมียอดจำหน่ายถึง 1.9 พันล้านเล่มนับเป็นหนึ่งในสามของจำนวนสิ่งพิมพ์ทั้งหมดของญี่ปุ่นมีมูลค่าถึง 378.1 พันล้านเยน (ประมาณ 75,000 ล้านบาท)

จากข้อความที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจัดเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมและสนใจจากเด็กและเยาวชนทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศเป็นอย่างมาก และแม้ว่าในประเทศไทยจะยังไม่มีการศึกษาและสำรวจความนิยมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างเป็นทางการ แต่ในปัจจุบันพบว่า “เด็กและเยาวชนไทยนับแต่วัยที่เริ่มอ่านหนังสือออกจนกระทั่งระดับอุดมศึกษานิยมอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นจำนวนมากมากกว่าหนังสือประเภทอื่นๆ เห็นได้จากร้านขายหนังสือและแผงจำหน่ายหนังสือ ตลอดจนร้านให้เช่าหนังสือ ซึ่งเต็มไปด้วยหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุด” (ทัศนา สลัดยะนันท์, 2543: 1-8)

เมื่อหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยม และมีมูลค่าทางเศรษฐกิจดังที่กล่าวมา การตั้งชื่อเรื่องจึงเป็นอีกปัจจัยที่แต่ละสำนักพิมพ์ให้ความสำคัญ ทั้งนี้เพื่อให้ชื่อเรื่องของหนังสือการ์ตูนแต่ละเล่มนั้นเกิดความน่าสนใจและสามารถทำให้ผู้อ่านตัดสินใจซื้อหนังสือการ์ตูนเล่มนั้น ๆ ของทางสำนักพิมพ์ ดังนั้นชื่อจึงเป็นปัจจัยที่ใช้ในการแข่งขันเพื่อดึงดูดลูกค้า อีกหนึ่งช่องทางนอกจากราคา รูปเล่ม สีสัน และของแถมเป็นต้น และจากมูลค่าที่เกิดขึ้นในธุรกิจการผลิตหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่งผลให้สำนักพิมพ์แต่ละสำนักพิมพ์แข่งขันกันในการผลิตหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อจัดจำหน่ายในประเทศไทย ทำให้มีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวนมากได้รับการจัดซื้อลิขสิทธิ์เข้ามาในประเทศไทยเพื่อแปลและจัดจำหน่าย เมื่อมีการขออนุญาตและจัดซื้อลิขสิทธิ์ในการแปลเพื่อจัดจำหน่ายในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น ชื่อเรื่องภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละเล่มย่อมมีปริมาณเพิ่มมากขึ้นตามกัน

ด้วยความสำคัญของการตั้งชื่อที่สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการทางภาษา และกระบวนการทางความคิดที่แยบคายเพื่อให้ได้มาซึ่งชื่อที่ทำหน้าที่เสมือนตัวแทนของสิ่งต่าง ๆ ดังกล่าว และจากการที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากทำให้เกิดการแข่งขัน และจำเป็นต้องใช้การตั้งชื่อที่น่าสนใจ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นว่ามีลักษณะภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเรื่องอย่างไร ชื่อเรื่องที่ถูกตั้งขึ้นนั้นมีความหมายสื่อถึงสิ่งใด มีวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่ออย่างไรและอะไรทำให้ชื่อเรื่องหนังสือการ์ตูนนั้นเกิดความน่าสนใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

2. เพื่อศึกษาวิธีการและแนวคิดที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

3. เพื่อศึกษาโครงสร้างชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาไว้ดังนี้

1. ศึกษาเฉพาะรายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ที่ได้รับการอนุญาตถูกต้องตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในการจัดพิมพ์และจำหน่ายในประเทศไทยจากสำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่น โดยไม่กำหนดลำดับเล่มของหนังสือ ปีที่พิมพ์ รวมถึงปีที่จัดจำหน่าย

2. ศึกษารายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ที่จัดพิมพ์และวางจำหน่ายในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2537 ถึง พ.ศ.2550

3. ศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในด้านต่าง ๆ ได้แก่

3.1 วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

3.2 การสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

3.3 ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

4. ศึกษาวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

5. ศึกษาโครงสร้างชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจากรายชื่อของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวนทั้งหมด 456 ชื่อ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงลักษณะภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

2. ทราบถึงวิธีการและแนวคิดที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

3. ทราบถึงโครงสร้างชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

นิยามศัพท์

"การตั้งชื่อภาษาไทย" หมายถึง การตั้งชื่อเรื่องหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่จัดพิมพ์เป็นภาษาไทย ซึ่งการตั้งชื่อเรื่องนั้นไม่ได้เป็นการตั้งชื่อโดยตรง เนื่องด้วยหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ในการศึกษาเป็นการจัดซื้อลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่นเพื่อนำมาจัดพิมพ์และจำหน่ายในประเทศไทย ทำให้การ ตั้งชื่อเรื่องที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นการตั้งชื่อโดยใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้เป็นคำในภาษาญี่ปุ่นหรือคำในภาษาอังกฤษ ดังนั้นการตั้งชื่อภาษาไทยจึงเป็นการใช้วิธีการทับศัพท์จากคำในภาษาอังกฤษหรือคำในภาษาญี่ปุ่นตามชื่อเรื่องเดิมในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาญี่ปุ่นหรือใช้วิธีการแปลศัพท์ความหมายของชื่อเรื่องเดิมแล้วตั้งขึ้นใหม่เป็นภาษาไทย รวมถึงการสร้างคำใหม่เป็นภาษาไทยโดยชื่อเรื่องที่ตั้งให้ใหม่นี้ยังมีความหมายเกี่ยวเนื่องกับชื่อเรื่องเดิมในภาษาญี่ปุ่น

"หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น" หมายถึง หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย โดยมีต้นฉบับภาพ เขียนเขียนโดยนักเขียนในประเทศญี่ปุ่น และมีคำบรรยายเนื้อเรื่องเป็นภาษาญี่ปุ่น

"แนวคิดที่ใช้ในการตั้งชื่อ" หมายถึง แนวคิดหรือข้อกำหนดที่ใช้พิจารณาในการเลือกคำมาตั้งชื่อภาษาไทยให้แก่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

"วิธีการที่ใช้ในการตั้งชื่อ" หมายถึง กระบวนการทำงานของสำนักพิมพ์แต่ละสำนักพิมพ์ตั้งแต่การเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจนถึงการตั้งชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

“แนวเรื่อง” หมายถึง เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละเล่ม แบ่งออกเป็น 5 แนวเรื่อง ได้แก่ 1. แนวเรื่องความรัก 2. แนวเรื่องต่อสู้ผจญภัย 3. แนวเรื่องตลก 4. แนวเรื่องสืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ และ 5. แนวเรื่องอื่น ๆ

“วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ” หมายถึง วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทยโดยมีวิธีการ 3 วิธี คือ 1. การทับศัพท์ 2. การแปลศัพท์ และ3. การสร้างคำใหม่

“การสื่อความหมายของชื่อ” หมายถึง ความหมายที่สื่อในชื่อเรื่องของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละเล่ม โดยแบ่งออกเป็นคำที่สื่อความหมายโดยตรงตามความหมายพื้นฐานและคำที่สื่อความหมายแฝงซึ่งมีความเกี่ยวโยงหรือมีนัยถึงความหมายที่แฝงอยู่ในคำซึ่งสื่อความหมายได้ 3 ลักษณะคือ 1.การสื่อความหมายถึงตัวเอก 2. การสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง และ 3. การสื่อความหมายถึงบรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง

“ภาพพจน์” หมายถึง ถ้อยคำที่เป็นสำนวนโวหารทำให้นึกเห็นเป็นภาพหรือถ้อยคำที่เรียบเรียงอย่างมีชั้นเชิงเป็นโวหาร มีเจตนาให้มีประสิทธิผลต่อความคิด ความเข้าใจ ให้จินตนาการและถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างกว้างขว้างลึกซึ้งกว่าการบอกเล่าที่ตรงไปตรงมา

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อและการใช้ภาษาโดยจำแนกประเด็นการศึกษาค้นคว้าออกเป็นห้าส่วน โดยส่วนแรกเป็นการศึกษาเอกสารที่เป็นตำราเกี่ยวข้องกับหลักการตั้งชื่อของหนังสือ ส่วนที่สองเป็นเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนที่สามเป็นเอกสารซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาในการตั้งชื่อ ส่วนที่สี่เป็นเอกสารที่เป็นตำราเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของคำ วลี และประโยคในภาษาไทย และส่วนสุดท้ายเป็นการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์เพื่อศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยแบ่งหัวข้อและแสดงรายละเอียดไว้ดังนี้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักการตั้งชื่อ

1. หลักการตั้งชื่อของหนังสือ

หนังสือการ์ตูน จัดเป็นงานเขียนประเภทบันเทิงประเภทหนึ่งที่มีเนื้อหาให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและบันเทิงแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ การศึกษาเรื่องการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น จึงทำการเทียบเคียงหลักเกณฑ์ในการตั้งชื่อตามหลักของการตั้งชื่อของงานเขียนประเภทต่าง ๆ ดังได้ศึกษารวบรวมไว้ดังต่อไปนี้

มาลี บุญศิริพันธ์ (2535: 68-71) ได้กล่าวถึงหลักเกี่ยวกับการตั้งชื่อเรื่องไว้สรุปความได้ดังนี้ ชื่อเรื่อง คือ สิ่งที่จุดความคิดเริ่มต้นให้ปรากฏในใจผู้อ่าน ซึ่งมีผลต่อเนื่องไปถึงการอ่านความนำ เนื้อเรื่อง จนกระทั่งจบ ชื่อเรื่องที่ดีจึงควรมีสาระที่เด่นชัด ให้ภาพที่ถูกต้องชัดเจนเกี่ยวกับเนื้อหาเพื่อให้ผู้อ่านสามารถตัดสินใจว่าเรื่องนั้นมีคุณค่าพอที่จะใช้เวลาอ่านต่อไปหรือไม่ ซึ่งสามารถจำแนกประเภทของชื่อเรื่องได้ตามลักษณะดังนี้

1. ชื่อเรื่องแบบบอกเนื้อหา (Descriptive Title) หมายถึง ชื่อเรื่องที่แสดงถึงเรื่องราวใน เนื้อเรื่อง กล่าวถึงสาระของเนื้อหานั้นเกี่ยวกับเรื่องอะไร บางครั้งอาจเรียกการตั้งชื่อเรื่องแบบนี้ว่าเป็นแบบป้ายสินค้า (Label Title) เมื่อผู้อ่านเห็นชื่อเรื่องก็จะทราบได้ทันทีว่าใจความของเรื่องอยู่ในความสนใจของตนหรือไม่ ชื่อเรื่องประเภทนี้มีข้อความกระชับแต่ได้ใจความอยู่ในรูปแบบต่างกัน เช่น “บัวลอย: เด็กน้อยระลึกชาติ” “ปีมะ-ปีม้วย” เป็นต้น

2. ชื่อเรื่องแบบเล่นสำนวน (Special Title Gimmick) หมายถึงชื่อเรื่องที่เจาะจงใช้สำนวนแปลกๆ มานำความสนใจ เช่น ในรูปแบบของสุภาษิต โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน เล่นสัมผัสนอกหรือสัมผัสใน บางคนถนัดใช้ภาษาประชดประชัน เยาะเย้ย ตลกขบขัน ฯลฯ ผู้ตั้งชื่อมักต้องการให้ผู้อ่านสื่อความหมายบางอย่างที่แฝงอยู่โดยกระตุ้นให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม เช่น “ชื่อนั้นสำคัญฉะนี้..?” “จากรวงเป็นเม็ดพราว…สู่วัฒนธรรมข้าว” เป็นต้น

3. ชื่อเรื่องแบบคุยกับผู้อ่าน (Direct address Title) คือ การที่ผู้ตั้งชื่อเรื่องสร้างความเป็นกันเองกับผู้อ่านโดยโยงให้เกิดความรู้สึกร่วม ชื่อเรื่องแบบนี้คล้ายกับการเขียนความนำแบบคุยกับผู้อ่าน คือจะใช้สรรพนาม คุณ ผม เขา อยู่ด้วย เช่น “คุณคิดว่าคุณเลี้ยงลูกถูกวิธีแล้วหรือ?”

4. ชื่อเรื่องแบบคำถาม (Question Title) คือการตั้งชื่อโดยการตั้งคำถามเพื่อทำให้เกิดความอยากรู้ มักเป็นทางออกของผู้เขียนเมื่อนึกไม่ออกว่าควรจะตั้งชื่ออย่างไรดี เพราะการตั้งคำถามมักมีประสิทธิภาพ ตรงที่เร้าความอยากรู้ให้ผู้อ่านได้เสมอ เช่น “ถ้าคุณเจอปัญหานี้คุณจะทำอย่างไร” เป็นต้น

5. ชื่อเรื่องแบบฉงนสนเท่ห์ (Suspense Title) คือ การตั้งชื่อให้เกิดความสนเท่ห์ในใจผู้อ่านด้วยการตั้งชื่อเรื่องให้เกิดความสงสัย ด้วยข้อความซึ่งซุกซ่อนสาระสำคัญไว้คลี่คลายในเนื้อเรื่องภายหลัง เช่น “...อยากรวย เชิญทางนี้...” “ลูก…!.ลูก..! ลูกหนอลูก!” เป็นต้น

บุปผา บุญทิพย์ (2543: 84-85) ได้กล่าวถึงกลวิธีในการตั้งชื่อเรื่องของหนังสือโดยสรุปไว้ดังนี้

1. ตั้งชื่อเรื่องตรงตามเนื้อหาสาระ ซึ่งกลวิธีการตั้งชื่อแบบนี้อาจใช้กับข้อเขียนทุกประเภท ข้อเขียนประเภทตำรา หรือ บทความทางวิชาการ มักใช้การตั้งชื่อตรงๆ ตามเนื้อหาสาระ เช่น วันครู กฎหมายอาญา สิทธิมนุษยชน เป็นต้น

2. ตั้งชื่อเรื่องโดยยกคำประพันธ์ ภาษา คำพังเพย หรือคำพูดเก่า ๆ มาตั้งเป็นชื่อเรื่อง เช่น กวีฤาแล้งแหล่งสยาม ใดใดก็ดี ตำน้ำพริกละลายแม่น้ำ เป็นต้น

3. ตั้งชื่อให้ขัดแย้งกันในตัว หรือ แบบขัดความ คือให้มีความคิดตรงข้ามหรือขัดแย้งกับสิ่งที่ควรจะเป็น เพื่อเร้าความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามอ่านเรื่อง เช่น เกลือหวานน้ำตาลเค็ม ชัยชนะของคนแพ้ เพชฌฆาตใจบุญ เป็นต้น

4. ตั้งชื่อตามตัวเอกของเรื่อง ตัวเอกหรือตัวสำคัญของเรื่องอาจจะเป็นคนหรือสัตว์ก็ได้ เช่น รัตนาวดี ผู้ใหญ่ลีกับนางมา เขาชื่อกานต์ เป็นต้น

5. ตั้งชื่อเรื่องตามสถานที่สำคัญในเรื่อง เช่น โรมในอดีต นิราศโพนพิสัย อยุธยากรุงเก่า ปักกิ่งนครแห่งความหลัง เป็นต้น

6. ตั้งชื่อเรื่องเป็นนามธรรม เช่น ปรารถนา ความรัก ปราชัย เป็นต้น

7. ตั้งชื่อเรื่องเป็นรูปคำถาม เป็นการยั่วยุให้ผู้อ่านใคร่รู้คำตอบ เช่น ใครจะชนะการเลือกตั้ง -ที่ร้อยเอ็ด: เกรียงศักดิ์-บุญเลิศ ขสมก. ทำไมต้องทมยันตี เป็นต้น

8. ตั้งชื่อเรื่องให้คมคาย เก๋ แปลก สะดุดใจ ชวนฉงนสนเท่ห์ การตั้งชื่อโดยใช้กลวิธีนี้จะใช้ได้กับเรื่องบันเทิงคดี หรือสารคดี การตั้งชื่อแบบนี้อาจใช้คำแปลกเพื่อให้สะดุดตาสะดุดใจผู้อ่าน บางครั้งเป็นภาษาที่ไม่ได้ใช้ในภาษาราชการหรือภาษามาตรฐาน เช่น อาจเป็นเพราะฉันเหงา ลมพัดดอกไม้ไหว ผีซ่าตายป๊องส์ เป็นต้น

9. ตั้งชื่อเรื่องโดยการเปรียบเทียบ ไม่ได้กล่าวโดยตรงอาศัยความสำคัญของเรื่องสาระของเรื่องเป็นแนวในการเปรียบเทียบ หรือใช้ในความหมายอ้อม ความหมายแฝงหรือความหมายโดยนัย เช่น ไฟในทรวง เมืองหลับเมืองตื่น น้ำเซาะทราย สินในหมึก เป็นต้น

ปาริชาต รัตนบรรณสกุล (2548: 61) ได้กล่าวถึงหลักของการตั้งชื่อเรื่องสนับสนุนไว้โดยสรุปดังนี้

1. ตั้งชื่อเรื่องตามคำให้สัมภาษณ์หรือคำพูดของบุคคล
2. ตั้งชื่อเรื่องเป็นประโยคคำถาม
3. ตั้งชื่อเรื่องตามชื่อของบุคคลในเรื่องหรือเหตุการณ์นั้น ๆ
4. ตั้งชื่อเรื่องตามเหตุการณ์หรือสภาวการณ์ของเรื่องที่จะนำเสนอ
5. ตั้งชื่อเรื่องตามสุภาษิต คำพังเพย หรือสำนวนที่เป็นลักษณะเสียดสีและล้อเลียน
6. ตั้งชื่อเรื่องโดยใช้ถ้อยคำหรือวลีที่เน้นให้เห็นภาพพจน์และเกิดจินตนาการคล้อยตาม
7. ตั้งชื่อเรื่องโดยใช้คำสันธาน เพื่อบอกความสัมพันธ์จากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง
8. ตั้งชื่อเรื่องตามจุดมุ่งหมายที่สำคัญที่สุดหรือแก่นของเรื่องนั้น ๆ
9. ตั้งชื่อเรื่องหลักและชื่อเรื่องรองประกอบ
10. ตั้งชื่อเรื่องตามชื่อสถานที่หรือสถานที่เกิดเหตุการณ์สำคัญและพิเศษ
11. ตั้งชื่อเรื่องเป็นประโยคปฏิเสธ
12. ตั้งชื่อเรื่องตามปัญหาสำคัญที่สุดของเรื่องนั้น
13. ตั้งชื่อเรื่องแบบเปรียบเทียบหรือจับคู่กัน
14. ตั้งชื่อเรื่องตามระยะเวลาของเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่จะเกิดและเกิดขึ้นในขณะนั้น
15. ตั้งชื่อเรื่องตามลักษณะของเนื้อเรื่องที่มีความขัดแย้ง

จากเอกสารเรื่องการตั้งชื่อที่กล่าวมาทั้งหมดผู้วิจัยได้นำความรู้ไปประมวลใช้ในการวิเคราะห์ลักษณะการตั้งชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดในการสื่อความการเลือกคำของผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ใช้ในการตั้งชื่อของแต่ละสำนักพิมพ์ ซึ่งสรุปลักษณะการตั้งชื่อของงานเขียนประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ชื่อเรื่องแบบบอกเนื้อหาโดยตรง หมายถึง ชื่อเรื่องที่แสดงถึงเรื่องราวในเนื้อเรื่องกล่าวถึงสาระของเนื้อหานั้นเกี่ยวกับเรื่องอะไร โดยตรงแก่ผู้อ่านหรือรับรู้ชื่อเรื่องนั้น

2. ชื่อเรื่องแบบใช้ลีลาภาษา หมายถึง ชื่อเรื่องที่เลือกใช้คำ ใช้สำนวนแปลก ๆ มาสื่อเพื่อสร้างความน่าสนใจ ด้วยกลวิธีการเขียน เช่น การเล่นคำ เล่นเสียงสัมผัส เพื่อทำให้ชื่อที่ตั้งนั้นมีความเก๋ ความแปลก และคมคาย

3. ชื่อเรื่องแบบเป็นกันเอง คือ การที่ผู้ตั้งชื่อเรื่องสร้างความเป็นกันเองกับผู้อ่านโดยโยงให้เกิดความรู้สึกร่วม เหมือนผู้อ่านได้พูดคุยกับผู้ที่ตั้งชื่อเรื่องแบบผ่อนคลาย

4. ชื่อเรื่องแบบคำถาม คือ การตั้งชื่อโดยการตั้งคำถามเพื่อทำให้เกิดความอยากรู้

5. ชื่อเรื่องแบบชวนฉงนสนเท่ห์ คือ การตั้งชื่อให้เกิดความสนเท่ห์ในใจผู้อ่าน ด้วยการตั้งชื่อเรื่องให้เกิดความสงสัย ด้วยข้อความ คำที่เป็นนามธรรมหรือคำที่ขัดแย้งกัน เพื่อบอกว่าเรื่องนั้นมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร ทำให้เกิดความน่าสนใจในชื่อเรื่องนั้น

6. ชื่อเรื่องแบบตั้งตามตัวเอกของเรื่อง โดยชื่อของตัวเอกอาจจะเป็น คน สัตว์ หรือสิ่งของที่มีความสำคัญในเรื่อง

7. ชื่อเรื่องแบบตั้งตามเหตุการณ์หรือสถานที่สำคัญ ซึ่งปรากฏหรือเกี่ยวพันกับเรื่อง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

1. ความหมายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

การศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้ทำการรวบรวมการให้ความหมายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจากเอกสารต่าง ๆ สรุปไว้ดังนี้

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2534: 8) ได้กล่าวไว้ว่า “การ์ตูน คือ ภาพเขียนลักษณะใด ๆ ก็ตามที่เป็นภาพวาดที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เป็นภาพโย้เย้ หรือภาพเขียนที่เป็นนิยายภาพต่าง ๆ ทั้งที่เขียนเหมือนจริงและไม่จริง”

อเนก รัตน์ปิยะภาภรณ์ (2534: 23-24) ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่า หนังสือการ์ตูนเรื่องเป็นหนังสือที่มีภาพการ์ตูนมีข้อความบรรยาย คำพูดของการ์ตูนบรรจุอยู่ในกรอบภาพ กรอบภาพแต่ละภาพสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องภายในกรอบภาพหนึ่ง ๆ จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูน ภาพฉาก คำบรรยาย คำพูดอย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งหมดที่กล่าวมา

ชไมพร สุขสมพันธ์ (2541: 8) กล่าวถึงความหมายของคำว่า การ์ตูนญี่ปุ่นไว้ว่า หมายถึง “ภาพวาดที่ไม่เหมือนจริงมีลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ หรือสิ่งของโดยมีการผูกเป็นเรื่อง มีตัวละคร และมีการดำเนินเรื่อง เป็นการ์ตูนภาษาไทยที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น”

ทัศนา สลัดยะนันท์ (2543: 2) ได้กล่าวถึงไว้ว่า “หนังสือการ์ตูน (Comic book) หมายถึง หนังสือเล่มแต่ละเล่มมีผู้แต่งคนเดียว หรือ อาจมีผู้แต่งรวม เนื้อเรื่องเป็นเรื่องเดียวกันโดยตลอดทั้งเล่ม”

ราชบัณฑิตยสถาน (2546: 116) ได้กล่าวถึงความหมายของหนังสือการ์ตูนไว้ว่า “หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทาน หรือนวนิยาย”

จากเอกสารเรื่องความหมายของหนังสือการ์ตูนที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น จะพบว่ายังไม่มีการให้ความหมายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นไว้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์และสรุปความหมายของคำว่า “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น”โดยใช้ความหมายของคำว่า “หนังสือการ์ตูน” มาขยายความเพื่อให้ระบุได้ชัดเจนถึงความเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้ว่า

“หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” หมายถึง หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย โดยมีต้นฉบับภาพ เขียนเขียนโดยนักเขียนในประเทศญี่ปุ่น และมีคำบรรยายเนื้อเรื่องเป็นภาษาญี่ปุ่น

2. เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น

เนื้อหาของการ์ตูนหรือแนวเรื่อง (Theme) คือ เรื่องราวของการ์ตูนแต่ละเรื่อง ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างหรือคล้ายกันไปในแต่ละเรื่องซึ่งขึ้นอยู่กับผู้เขียนหรือผู้แต่งเรื่องที่จะต้องการกำหนดให้เป็นอย่างไรเช่นการ์ตูนต่อสู้ เนื้อหามักเป็นการต่อสู้ฝ่าฟันของตัวเอกหรือแนวเรื่องการ์ตูนรักๆ ใคร่ๆ เนื้อหามักเป็นเรื่องความรักของตัวเอกที่เป็นเด็กสาว หรือชายหนุ่ม เป็นต้น ซึ่งมีผู้ศึกษาและให้แนวทางไว้ดังนี้

กวี บ้านไท และ สุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526: 18-22) ได้แบ่งเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นประเภทโดยสรุปดังนี้

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Manga) เป็นการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศหรือจักรวาลอันลึกลับ จะมียานอวกาศกับพระเอกรุ่นเยาว์เป็นตัวชูโรง

2. แนวเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ในสถาบันการศึกษา (Gakuen Manga) แนวเรื่องเป็นเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งมักจะเป็นโรงเรียนประถมหรือมัธยม นอกจากนั้นยังมีเรื่องเกี่ยวกับกีฬาประเภทต่าง ๆ โดยตามปกติพระเอกมักมีรูปร่างหน้าตาดี บางครั้งท่าทางทะเล้น มีความสามารถในกีฬา ตัวนางเอกอาจจะเป็นเชียร์ลีดเดอร์ให้ทีมของพระเอก การ์ตูนประเภทนี้เรียกอีกอย่างว่า “Boy Meets Girl”

3. แนวเรื่องผีสาง หรือ สัตว์ประหลาด (Kaiki Manga) แนวเรื่องมีผี (Obake) เป็นตัวเอก มีลักษณะน่ารัก น่าเอ็นดู มีคุณธรรม เข้าใจมนุษย์ ปกป้อง คอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก

4. แนวเรื่องสงคราม (Senki Manga) แนวเรื่องเป็นการทำสงคราม โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบจากการต่อสู้ภาคพื้นดินประเภทรถถัง มาเป็นการต่อสู้ด้วยแสงเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์ สิ่งที่เน้นคือความรักชาติ ความเสียสละ การเชื่อฟังผู้บังคับบัญชา

5. แนวเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ (Jidai Manga) เป็นการ์ตูนที่นำเกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นในสมัยต่าง ๆ มาดำเนินเรื่อง เช่น พวก “ซามูไร” “นินจา” โดยใช้เหตุการณ์ประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจริงบางส่วนหรือคิดขึ้นเองมาเป็นแนวดำเนินเรื่องราว

6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga) นักวาดการ์ตูนมักเป็นผู้หญิง เนื้อหาโรแมนติกชวนฝัน ระหว่างนางเอกกับชายหนุ่มรูปงาม จมูกโด่ง มีผมสีทอง หรือเนื้อหาประเภทหนุ่มนักเรียนนอกพบรักหรือสาวนักเรียนนอกอกหัก เป็นต้น มักใช้ฉากในต่างแดนแถบทวีปยุโรปเป็นส่วนใหญ่

7. แนวเรื่องปลุกใจเสือป่า (Ero Manga) เป็นการ์ตูนที่ผู้อ่านมักเป็นผู้ใหญ่หรือวัยรุ่นตอนปลาย เนื้อหามักเป็นความคิดฝันเรื่องเพศ (Sexual Fantasy) นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนแบบ “โลลิคอน” (Lolicon) ซึ่งจะมีเด็กอายุ 7-15 ปีเป็นตัวนำเรื่อง

8. แนวเรื่องล้ำยุค (Avant Garde Manga) การวาดมักจะแปลกแหวกแนว เนื้อหาเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่เป็นจิตสำนึก สะท้อนให้เห็นสภาพที่แท้จริง อันเป็นภาวะสากลของสังคมโลกหรือสังคมญี่ปุ่น เนื้อหาส่วนใหญ่ไม่ค่อยได้รับความนิยม เนื่องจากผู้อ่านเข้าใจยาก

วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี (2549)ได้กล่าวถึงแนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นไว้โดยสรุปดังนี้

1. โชโจะ เป็นคำภาษาญี่ปุ่นแปลว่า “เด็กผู้หญิงอายุน้อย” นอกประเทศญี่ปุ่น คำนี้ถูกใช้เรียกการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเด็กวัยรุ่นหญิงเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก การ์ตูนญี่ปุ่นแนวโชโจะมักเป็นเรื่องของความรัก และมักมีตัวละครเอกเป็นเด็กผู้หญิงที่จิตใจเข้มแข็ง รูปการ์ตูนมักมีเส้นคม ดูเบา ตาของตัวละครมักเป็นประกายและใหญ่กว่าปกติ ตัวอย่างการ์ตูนแนวนี้ เช่นเรื่อง การ์ดแคปเตอร์ซากุระ กุหลาบแวร์ซาย เซเลอร์มูน จอมคนแดนฝัน เป็นต้น

2. โชเน็น เป็นคำภาษาญี่ปุ่นที่แปลว่า “เด็กผู้ชายอายุน้อย” แต่โดยปกติแล้วจะครอบคลุมถึงผู้ชายอายุไม่เกิน 18 ปีทั้งหมด ภายนอกประเทศญี่ปุ่น คำว่าโชเน็นถูกใช้เป็นคำเรียก1การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเด็กวัยรุ่นชายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก การ์ตูนญี่ปุ่นแนวโชเน็นส่วนใหญ่เป็นเรื่องของการต่อสู้ ไม่ว่าจะเป็นการรบราฆ่าฟันหรือการต่อสู้ในสนามกีฬา มักมีการแทรกเรื่องขบขันตลกเพื่อไม่ให้เรื่องหนักเกินไป ตัวละครหลักโดยมากเป็นผู้ชาย และมิตรภาพระหว่างตัวละครชายมักเป็นจุดสำคัญของเรื่อง ตัวละครหญิงในเรื่องส่วนมากจะมีหน้าตาและรูปร่างสวยงามเกินความเป็นจริง สไตล์ในการวาดภาพของการ์ตูนแนวโชเน็นจะไม่หวานแหว๋ว และละเอียดอ่อนเหมือนกับการ์ตูนแนว2โชโจ ตัวอย่างการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้ เช่นเรื่อง 3ดราก้อนบอล ชาแมนคิง วันพีช หรือ5นินจาคาถาโอ้โหเฮะ เป็นต้น

3. เซเน็น เป็นคำภาษาญี่ปุ่นใช้เรียก6การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีผู้ชายอายุ 18-25 ปีเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และอาจจะมีอายุมากกว่านี้ โดยบางเรื่องมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักธุรกิจวัยกลางคน การ์ตูนแนวเซเน็น มีเนื้อหาและสไตล์ที่หลากหลาย บ้างเป็นการ์ตูนแนวทดลอง บ้างมีความน่ารักของตัวละครเป็นจุดขาย และบ้างก็เป็นหนังสือปลุกใจเสือป่า ด้วยเหตุนี้การ์ตูนแนวเซเน็นหลายเรื่องจึงถูกจัดอยู่ในกลุ่ม7โชโจและ8โชเน็นด้วย ตัวอย่างการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้ เช่น เทวนตี้เซนจูรี่บอย เบอร์เซิร์กกันสึ หรือ เพชฌฆาตไซบอร์ก เป็นต้น

4. โจะเซ เป็นคำภาษาญี่ปุ่นแปลว่า “ผู้หญิง” หรืออาจเรียกว่า “เรดิโคมิ” ซึ่งเป็นคำย่อของคำทับศัพท์คำว่า ladies' comic ใน9ภาษาอังกฤษเป็นคำใช้เรียก10การ์ตูนญี่ปุ่นที่ผู้หญิงหรือเด็กวัยรุ่นหญิงตอนปลายเป็นกลุ่มเป้าหมาย การ์ตูนแนวโจะเซ ส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของผู้ใหญ่ หรือเพศหญิงใน11ญี่ปุ่น แต่บ้างเรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับนักเรียนมัธยม สไตล์การวาดภาพคล้ายกับการ์ตูนแนว12โชโจะแต่ตาไม่หวานและเป็นประกายเท่าการ์ตูนแนวโชโจะ ภาพโดยรวมดูเหมือนจริงมากขึ้น การ์ตูนแนวโจะเซจะเล่าเรื่องราวของความรักอย่างสมจริงสมจริง ผิดกับความรักในการ์ตูนโชโจะซึ่งมักเป็นเรื่องของความรักในอุดมคติ ตัวอย่างการ์ตูนประเภทนี้ เช่นเรื่อง 13ฮันนีแอนด์โคลเวอร์ นานะ หรือ 15โกคุเซ็น เป็นต้น

5. การ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็ก หมายถึง 16การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเป้าหมายหลักเป็นเด็กในระดับ 17ประถมศึกษา การ์ตูนเหล่านี้จึงไม่มีความรุนแรง หรือเรื่อง ลามก อนาจาร อยู่เลย โดยอาจสร้างขึ้นมาเพื่อการศึกษา เพื่อให้ความบันเทิง หรือเพื่อเป็นการโฆษณาของเล่นทางอ้อม และอาจแบ่งย่อยออกได้เป็นการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย และการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง

5.1 การ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย ส่วนมากมีตัวละครหลักเป็นเด็กชายหรือเด็กหญิงอายุประมาณ 10-12 ปี มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ ผจญภัย หรือการแข่งขัน “กีฬา” ด้วยของเล่นต่าง ๆ เช่น รถแข่ง ลูกข่าง เป็นต้น และมีหุ่นยนต์ยักษ์ สัตว์ประหลาด พบได้ทั่วไปในการ์ตูนประเภทนี้ เนื้อเรื่องส่วนมากจะเป็นไปในทำนองว่า เด็กธรรมดากลุ่มหนึ่งได้รับหุ่นยนต์ สัตว์ประหลาดผู้ช่วยหรืออุปกรณ์วิเศษอย่างใดอย่างหนึ่งมาและต้องใช้สิ่งนั้นต่อสู้เพื่อพิทักษ์ความสงบสุขของโลกหรือดินแดนวิเศษ ตัวอย่างการ์ตูนแนวนี้ เช่นเรื่อง 18ดิจิมอน โปเกม่อน หรือ 20เบย์เบลด เป็นต้น

5.2 การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง ส่วนใหญ่มักอยู่ในแนว21สาวน้อยเวทมนตร์ กล่าวคือเด็กผู้หญิงธรรมดาคนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งซึ่งมักอยู่ ประถม 5 หรือ ประถม 6 ได้รับพลังวิเศษอย่างหนึ่งมาและต้องใช้พลังนั้นต่อสู้กับผู้ร้ายหรือไม่ก็ช่วยเหลือเพื่อนและคนที่อยู่รอบข้าง ทุกคนมักจะมี22คทาหรือ23ตลับวิเศษใช้สำหรับแปลงร่าง ใช้เสกคาถา และมีผู้ช่วยเป็นสัตว์ประหลาดพูดได้ ตัวอย่างการ์ตูนแนวนี้ เช่นเรื่อง 24แม่มดน้อยโดเรมี เมอร์เมดเมโลดี้ ปิจิ..ปิจิ..ปี๊จ เซลเลอร์มูน เป็นต้น

จากเอกสารที่กล่าวมาทั้งหมด สรุปได้ว่าประเภทของการ์ตูนมีการแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การแบ่งประเภทตามเนื้อหาเรื่องราวของเรื่อง และการแบ่งตามประเภทของผู้อ่าน และจากการศึกษาและสำรวจร้านค้าหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย ผู้วิจัยพบว่าการแบ่งเนื้อหาหรือประเภทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยเป็นการแบ่งตามเนื้อหาเรื่องราวของเรื่องเป็นส่วนใหญ่ เพราะผู้บริโภคกลุ่มใหญ่คือเยาวชนแนวเรื่องที่แต่ละสำนักพิมพ์จัดซื้อลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่นเข้ามาเพื่อจัดจำหน่ายจึงเป็นแนวเรื่องทั่ว ๆ ไป เช่น ความรัก ตลก ต่อสู้ผจญภัย มากกว่าแนวเรื่องที่มีเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่ หรือเนื้อหาเฉพาะกลุ่ม เช่น ชายรักชาย หญิงรักหญิง ฯลฯ เป็นต้น อีกทั้งในประเทศไทยยังไม่มีมาตรการกำหนดการแบ่งประเภทของหนังสืออย่างชัดเจนเช่นในประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นเพื่อไม่ให้มีปัญหาทั้งจากข้อกฎหมายและการวิพากษ์วิจารณ์ของสังคม การแบ่งประเภทตามประเภทผู้อ่านจึงไม่มีในประเทศไทย

จากแนวทางในการแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนดังกล่าวผู้วิจัยได้ประมวลความรู้จากการสำรวจข้อมูลและจากเอกสารทั้งหมด สามารถสรุปเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. แนวเรื่องความรัก ได้แก่ แนวเรื่องเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาว การแอบรักรุ่นพี่ การหลงรักตัวเอกฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หรือความรักอันเกิดจากมิตรภาพของเพื่อน แนวเรื่องประเภทนี้มีลักษณะการปนของแนวเรื่องตลกควบคู่กันเพื่อเพิ่มอารมณ์ในเรื่องให้มีความสนุกสนาน มีอารมณ์หยอกล้อของตัวละครเอกที่เป็นคู่รักกัน แต่ลักษณะที่เด่นชัดที่สุดของแนวเรื่องประเภทนี้ คือ เนื้อหาที่ว่าด้วยความรักของตัวละครเอกในเรื่องเป็นสำคัญ

2. แนวเรื่องต่อสู้ผจญภัย ได้แก่ แนวเรื่องที่เกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยของตัวละครเอก หรือการแข่งขันเป็นผู้เก่งที่สุด ด้วยศิลปะการต่อสู้ หรืออาวุธประเภทต่าง ๆ หรืออาจเป็นการต่อสู้โดยใช้ฉากหรือสถานที่ เช่น โลกอนาคต โลกต่างมิติ อวกาศ เป็นต้น แนวเรื่องนี้มีลักษณะการปนกันของแนวเรื่องวิทยาศาสตร์ และแนวเรื่องสงคราม เนื่องด้วยมีการสร้างสรรค์เรื่องให้มีความแปลกใหม่ แต่ลักษณะที่เด่นชัดที่สุดของแนวเรื่องประเภทนี้ คือ การต่อสู้ผจญภัยของตัวเอกเป็นสำคัญ

3. แนวเรื่องตลก ได้แก่ แนวเรื่องเกี่ยวกับเรื่องตลกขบขัน ชวนหัว ของตัวเอกหรือตัวละครต่างๆ อาจมีตัวประหลาดหรือตัวละครที่มีพฤติกรรมแปลก ๆ ชวนขัน ในการ์ตูนบางเรื่องแนวเรื่องประเภทนี้มีลักษณะการปนกับแนวเรื่องประเภทความรัก แต่มีลักษณะการใช้เป็นเพียงการเสริมเรื่อง

เป็นส่วนใหญ่ ส่วนการ์ตูนที่มีแนวเรื่องตลกเนื้อหาจะเป็นการใช้สถานการณ์หรือเหตุการณ์บางอย่างให้ตัวละครเอกเข้าไปเกี่ยวข้องหรือไม่ก็เป็นพฤติกรรมของตัวละครเอกที่สร้างอารมณ์ขันเป็นสำคัญ

4. แนวเรื่องสืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ได้แก่ แนวเรื่องเกี่ยวกับการสืบสวนคดี การไต่สวนคดี การแก้ปริศนาฆาตกรรม หรือเรื่องราวชวนสยองขวัญ เกี่ยวกับภูตผี ปีศาจ วิญญาณ หรือเรื่อง ลึกลับเหลือเชื่อต่าง ๆ เป็นต้น

5. แนวเรื่องอื่น ๆ คือ แนวเรื่องที่มีเนื้อหาหลากหลายแนวทางประสมกันอยู่ เช่น แนวเรื่องเกี่ยวกับกีฬาประเภทต่าง ๆ เกี่ยวกับเกร็ดประวัติศาสตร์ การทำอาหาร การแพทย์ เป็นต้น บางเรื่องมีแนวเรื่องคล้ายภาพยนตร์ชีวิตหรือที่เรียกว่า “ดราม่า” บางเรื่องมีแนวเรื่องที่ซับซ้อน สร้างความงุนงงสงสัย หรือมีแนวเรื่องล้ำยุค มีเนื้อหาเชิงปรัชญา หรือแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวเรื่องทั้งหมดจัดเป็นแนวเรื่องเดียวกันโดยเรียกรวมว่า “แนวเรื่องอื่น ๆ”

เอกสารเกี่ยวกับการใช้ภาษาในการตั้งชื่อ

งานเขียนโดยทั่วไปจะมีการใช้ภาษาในด้านต่าง ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจและใช้สื่อสารซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งลักษณะของชื่อมักเป็นถ้อยคำหรือวลีสั้นๆ ผู้วิจัยจึงกำหนดการศึกษาออกเป็น 3 ด้าน คือ 1. วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ 2. การสื่อความหมายของชื่อ และ 3. ภาพพจน์

1. วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ

ภาษาทุกภาษาย่อมมีคำจากภาษาต่างประเทศเข้ามาปะปนในภาษาของตนเอง โดยการเข้ามาด้วยวิธีการและเหตุผลที่แตกต่างกันและเมื่อรับคำจากภาษาต่างประเทศปะปนเข้ามาในภาษาไทย คนไทยมีวิธีการปรับเปลี่ยนคำภาษาต่างประเทศเหล่านั้นด้วยวิธีต่างๆ เพื่อนำคำศัพท์นั้นมาใช้ ซึ่งการศึกษาเรื่องการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนี้ พบว่าการตั้งชื่อเรื่องนั้นไม่ได้เป็นการตั้งชื่อโดยตรง เพราะหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ในการศึกษาเป็นการจัดซื้อลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่นเพื่อนำมาจัดพิมพ์และจำหน่ายในประเทศไทย ทำให้การตั้งชื่อเรื่องที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการตั้งชื่อโดยใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศซึ่งเป็นคำในภาษาญี่ปุ่นหรือคำในภาษาอังกฤษเป็นสำคัญ ซึ่งมีรายละเอียดที่ดังต่อไปนี้

ประยูร ทรงศิลป์ (2526: 69-75) ได้กล่าวถึงวิธีการรับคำภาษาต่างประเทศเข้ามาใช้ในภาษาไทย สรุปได้ดังนี้ การรับคำภาษาต่างประเทศเข้ามาใช้ในภาษาไทยมี 3 วิธี คือ การทับศัพท์ การแปลศัพท์ และการยืมความหมาย หรือ การบัญญัติศัพท์

1. การทับศัพท์ คือ การออกเสียงของคำศัพท์ที่ยืมนั้นให้ใกล้เคียงกับของเดิม โดยใช้ระบบเสียงต่าง ๆ ในภาษาไทยออกเสียงให้เสียงใกล้เคียงมากที่สุดกับคำศัพท์ที่ยืมมา ตัวอย่างเช่น

ฟุตบอล	ทับศัพท์จาก	foot ball
เทนนิส	ทับศัพท์จาก	tennis

2. การแปลศัพท์ คือ การยืมเอาความหมายของคำจากภาษาอื่น เข้ามาใช้โดยการแปลความหมายของคำศัพท์นั้นที่ใช้อยู่ในภาษาเดิม มีลักษณะเป็นการแปลเป็นแบบคำต่อคำ และนำมารวมเข้าเป็นคำประสม การแปลนั้นจะใช้คำไทย คำบาลีสันสกฤต หรือ ใช้ปะชนกันก็ได้ การยืมชนิดนี้ได้ได้ยืมเสียงของคำเดิมเข้ามาจึงไม่มีการเกี่ยวข้องกับเรื่องเสียงแต่อย่างใด ตัวอย่างเช่น

ช้อนชา	แปลจาก	tea spoon
น้ำผึ้งพระจันทร์	แปลจาก	honey moon

3. การยืมความหมาย หรือ การบัญญัติศัพท์ คือ การยืมเฉพาะความหมายของคำที่มีใช้อยู่ในภาษาแต่เดิมซึ่งเป็นความหมายที่ไทยไม่เคยมีใช้มาก่อน และนำเอาความหมายที่ยืมนั้นมา สร้างคำศัพท์ขึ้นเพื่อใช้กับความหมายนั้นการยืมความหมายมักจะเป็นความหมายในทางวิชาการและเทคโนโลยีสาขาต่างๆ อาจสร้างศัพท์โดยใช้คำไทย หรือ คำบาลีและสันสกฤต หรือปนกันเพื่อสร้างคำศัพท์ขึ้น ตัวอย่างเช่น

ไฟฟ้า	บัญญัติศัพท์จาก	electric
โทรทัศน์	บัญญัติศัพท์จาก	television

ธีรารัตน์ บุญกองแสน (2543: 52-56) ได้กล่าวถึงวิธีการถ่ายทอดสารจากชื่อภาษาอังกฤษของภาพยนตร์อเมริกันเป็นภาษาไทย โดยสรุปไว้ได้ 3 วิธีดังนี้

1. การทับศัพท์ คือ การตั้งชื่อโดยใช้การเขียนคำในชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย แบ่งเป็น

1.1 การทับศัพท์หมดทั้งข้อความโดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย

1.2 การทับศัพท์โดยเสริมข้อความภาษาไทย คือ การเสริมข้อความเพิ่มเข้ามา ด้านหน้าหรือต่อท้ายคำทับศัพท์ของชื่อภาษาอังกฤษ

1.3 การทับศัพท์บางส่วนของข้อความโดยมีการเสริมความภาษาไทย โดยนำคำบางส่วนของชื่อภาษาอังกฤษมาทับศัพท์และเสริมความภาษาไทย

2. การแปลความ คือ การแปลความหมายจากชื่อภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย แบ่งเป็น

2.1 ชื่อที่แปลทั้งข้อความ แบ่งเป็น

1) แปลหมดทั้งข้อความ แบบตรงตัวโดยไม่มีการเสริมความ

2) แปลหมดทั้งข้อความ แบบตรงตัวโดยมีการเสริมหรือดัดแปลงความ

3) แปลหมดทั้งข้อความ แบบเอาความโดยไม่มีการเสริมความ

4) แปลหมดทั้งข้อความ แบบเอาความโดยมีการเสริมความ

2.2 ชื่อที่แปลบางส่วนและเสริมความ คือ การหยิบยกเอาถ้อยคำบางคำ หรือเลือกนำเสนอข้อความบางส่วนในรูปแบบที่เกิดจากการแปลมาเป็นภาษาไทยและใช้การตกแต่งข้อความหรือเสริมความเข้าไป

3. การตั้งชื่อขึ้นใหม่ คือ การตั้งชื่อขึ้นมาใหม่เป็นภาษาไทย แบ่งเป็น

3.1 ตั้งขึ้นใหม่โดยใช้คำในแวดวงเดียวกันเป็นชื่อที่ตั้งขึ้นมาใหม่ โดยเป็นคำในแวดวงเดียวกันกับความหมายของคำในชื่อภาษาอังกฤษ

3.2 ตั้งขึ้นใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิมทั้งความหมายของถ้อยคำและความหมายโดยรวมของสารก็ไม่เกี่ยวข้องกับชื่อภาษาอังกฤษแต่อย่างใด

ราชบัณฑิตยสถาน (2550) ได้กล่าวถึงหลักเกณฑ์การทับศัพท์ ไว้โดยสรุปดังนี้

1. การทับศัพท์ให้ถอดอักษรในภาษาเดิมพอควรแก่การแสดงที่มาของรูปศัพท์ และให้เขียนในรูปที่อ่านได้สะดวกในภาษาไทย

2. การวางหลักเกณฑ์ได้แยกกำหนดหลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาต่าง ๆ แต่ละภาษาไป

3. คำทับศัพท์ที่ใช้กันมานานจนถือเป็นภาษาไทยและปรากฏในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานแล้วให้ใช้ต่อไปตามเดิม เช่น ช็อกโกแลต, เชิ้ต, ก๊าซ, แก๊ส

4. คำวิสามานยนามที่ใช้กันมานานแล้ว อาจใช้ต่อไปตามเดิม เช่น Victoria = วิกตอเรีย Louis = หลุยส์ Cologne = โคโลญ

5. ศัพท์วิชาการซึ่งใช้เฉพาะกลุ่ม ไม่ใช่ศัพท์ทั่วไป อาจเพิ่มเติมหลักเกณฑ์ขึ้นตามความจำเป็น

จากเอกสารที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยได้สรุปถึงลักษณะของการรับคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย เพื่อใช้ในการวิเคราะห์การใช้ภาษาของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่ามีด้วยกัน 3 วิธี คือ

1. การทับศัพท์ คือ การใช้คำที่มีเสียงของคำศัพท์ที่ยืมนั้นให้ใกล้เคียงกับของเดิม โดยใช้ระบบเสียงต่าง ๆ ในภาษาไทยออกเสียงให้เสียงใกล้เคียงมากที่สุด แบ่งเป็น

1.1 การทับศัพท์หมดทั้งข้อความโดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย

1.2 การทับศัพท์โดยเสริมข้อความภาษาไทย คือ การเสริมข้อความเพิ่มเข้ามาด้านหน้าหรือต่อท้ายคำทับศัพท์ของชื่อภาษาอังกฤษ

1.3 การทับศัพท์บางส่วนของข้อความโดยมีการเสริมความภาษาไทย โดยนำคำบางส่วนของคำภาษาต่างประเทศมาทับศัพท์และเสริมความภาษาไทย

2. การแปลความ คือ การแปลความหมายจากคำในภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย แบ่งเป็น

2.1 ชื่อที่แปลทั้งข้อความ แบ่งเป็น

1) แปลหมดทั้งข้อความ แบบตรงตัวโดยไม่มีการเสริมความ
2) แปลหมดทั้งข้อความ แบบตรงตัวโดยมีการเสริมหรือดัดแปลงความ
3) แปลหมดทั้งข้อความ แบบเอาความโดยไม่มีการเสริมความ
4) แปลหมดทั้งข้อความ แบบเอาความโดยมีการเสริมความ

2.2 ชื่อที่แปลบางส่วนและเสริมความ คือ การหยิบยกเอาถ้อยคำบางคำ หรือเลือกนำเสนอข้อความบางส่วนในรูปแบบที่เกิดจากการแปลมาเป็นภาษาไทยและใช้การตกแต่งข้อความหรือเสริมความเข้าไป

3. การตั้งชื่อขึ้นใหม่ คือ การตั้งชื่อขึ้นมาใหม่เป็นภาษาไทย แบ่งเป็น

3.1 ตั้งขึ้นมาใหม่ โดยเป็นคำที่เกี่ยวข้องหรือมีความหมายเกี่ยวกับคำในแวดวงเดียวกันกับความหมายของคำในภาษาต่างประเทศนั้น

3.2 ตั้งขึ้นใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิมทั้งความหมายของถ้อยคำและความหมายโดยรวมของสารก็ไม่เกี่ยวข้องกับคำภาษาต่างประเทศนั้นแต่อย่างใด

2. การสื่อความหมาย

ชื่อของหนังสือหรือภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีการสื่อความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อใช้สื่อสารถึงเนื้อหาเรื่องราวในเรื่องหรืออาจสื่อสารถึงตัวเอกของเรื่อง หรือสิ่งของสำคัญในเรื่อง รวมทั้งอาจมีความหมายแฝงถึงสิ่งอื่นได้ ดังนั้นคำแต่ละคำที่ถูกนำมาตั้งเป็นชื่อย่อมมีความหมายแตกต่างกันไปตามรูปคำ ชื่อเรื่องของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก็เช่นกันที่มีความหมายซ้อนอยู่ในคำหรือวลีที่ใช้ในการตั้งชื่อ ซึ่งมีผู้ศึกษาเรื่องของการสื่อความหมายของชื่อเรื่องไว้ดังนี้

เดชพัฒน์ อรรถสาร (2538: 43) ได้ศึกษากระบวนการตั้งชื่อภาษาไทยในภาพยนตร์สหรัฐอเมริกาโดยได้วิเคราะห์การสื่อความหมายของชื่อภาพยนตร์สรุปไว้ได้ดังนี้

1. ชื่อภาษาไทยที่สื่อความหมายถึงตัวละครเอกของเรื่อง หมายถึง การนำชื่อตัวเอกของเรื่องมาตั้งเป็นชื่อภาพยนตร์

2. ชื่อภาษาไทยที่สื่อความหมายถึงสถานที่วัตถุหรือเหตุการณ์ที่เป็นจุดสำคัญของเรื่อง

3. ชื่อภาษาไทยที่สื่อความหมายเป็นคำที่กล่าวแสดงความรู้สึก โดยการใช้ตั้งชื่อที่สื่อความหมายในเชิงเรียกร้องความสนใจ โดยการสร้างเป็น วลี หรือ ประโยคที่สื่อแทนความรู้สึกของตัวละครมาเป็นชื่อเรื่อง อาจเป็นประโยคคำถาม หรือบอกเล่า เป็นต้น

ธีรารัตน์ บุญกองแสน (2543: 30) ได้กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของถ้อยคำจากการศึกษาการตั้งชื่อภาษาไทยของภาพยนต์อเมริกัน กล่าวโดยสรุปดังนี้

1. ความหมายที่เกิดจากการเปรียบเทียบ หรือ อุปมาอุปไมย คือ ความหมายที่เกิดจากการกล่าวถึงสิ่ง ๆ หนึ่งโดยใช้การอุปมาอุปไมย เป็นการใช้คำ ๆ หนึ่งซึ่งอาจมีลักษณะเปรียบได้กับสิ่ง ๆ นั้น คือ สามารถใช้สิ่งนั้นเช่นเดียวกับคุณสมบัติของสิ่งที่นำมากล่าว เช่น คำว่า ไม่มีเบรค จากเรื่อง “พอลลี่ นกอะไรพูดได้ไม่มีเบรค” คำว่า “ไม่มีเบรค” เป็นการกล่าวเพื่อขยายการกระทำอย่างหนึ่ง โดยหมายความว่า “ไม่หยุด”ในที่นี้ถือว่าเป็นการใช้ชั้นเชิงของภาษา เพื่อทำให้ข้อความ มีความโดดเด่น หรือแปลกใหม่

2. ความหมายที่เกิดจากการเกี่ยวโยง คือ ความหมายที่เกิดจากการเชื่อมโยงถ้อยคำกับสิ่ง ๆ หนึ่งหรือคำๆ หนึ่ง โดยไม่ได้มีความหมายตามรูปศัพท์ แต่เป็นความหมายที่เป็นความสัมพันธ์กันของสิ่งสองสิ่ง โดยความสัมพันธ์ของสิ่งสองสิ่งหรือคำสองคำนั้น เกิดจากผู้สื่อสารจะทราบความหมายโดยมี ประสบการณ์ ความเชื่อ ทัศนคติ และวัฒนธรรมแบบเดียวกัน จึงจะสามารถเข้าใจตรงกันได้ เช่นคำว่า “มังกร” จากเรื่อง “เรค คอนเนอร์ เหนือกว่ารัก หักเหลี่ยมมังกร” (Red Conner) ในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในประเทศจีน เป็นเรื่องของการต่อสู้กับแก๊งค์มาเฟียของจีน ดังนั้นคำว่า “มังกร” ที่ถูกนำมาใช้จึงมีความหมายถึง ชาวจีน เพราะชาวจีน และมังกรมีความสัมพันธ์กันในด้านเป็นสัตว์ในนิยายพื้นบ้านและเป็นสัตว์ที่ชาวจีนใช้เป็นสัญลักษณ์ของกษัตริย์หรือบุคคลผู้นำ ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงมังกรย่อมทำให้นึกถึงคนจีนหรือสิ่งที่เกี่ยวกับประเทศจีนได้ เป็นต้น

ธีรารัตน์ บุญกองแสน (2543: 47-83) ได้วิเคราะห์การใช้ภาษาในการสื่อความหมายของชื่อเรื่องที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของภาพยนตร์โดยสรุปได้ดังนี้

1. การสื่อความหมายถึงตัวเอก หมายถึงการใช้ชื่อเรื่องที่กล่าวถึงตัวเอกในลักษณะต่าง ๆ มาตั้งเป็นชื่อภาพยนตร์ ซึ่งแบ่งการกล่าวถึงตัวเอกได้ 5 วิธี คือ

1.1 กล่าวถึงตัวเอกโดยใช้ชื่อตัวเอก เป็นวิธีการคล้ายการตั้งชื่อนวนิยายโดยการนำตัวเอกหรือชื่อผู้ที่คนรู้จักมาตั้งเป็นชื่อเรื่อง เช่น อนาสตาเซีย เฮอร์คิวลิส โรเมโอและจูเลียต

1.2 กล่าวถึงตัวเอกโดยใช้คำเรียกหรือสมญานาม เป็นการนำคำเรียก สมญานาม มาตั้งเป็นชื่อเรื่อง เช่น คู่ระห่ำซ่าท้านรก คนมหากาฬผ่าแผ่นดินเดือด คำว่า คู่ระห่ำ และคนมหากาฬ คือการใช้สมญานามของตัวเอกในเรื่องมาตั้งเป็นชื่อเรื่อง

1.3 กล่าวถึงโดยใช้คำที่สื่อถึงเพศของตัวเอก เป็นการใช้คำที่แสดงถึงเพศ เช่น ผู้ชายหัวใจยุติธรรม ผู้หญิงหัวใจไม่แพ้โลก บอยส์เธอฆ่าหรือไม่ฆ่า เป็นต้น

1.4 กล่าวถึงโดยใช้คำที่สื่อถึงหน้าที่การงานหรือสถานภาพ เช่น เดอะเซนท์ จารชน 1000 หน้า เผ่าพิสดารศาสตราจารย์ขี้จุ๊ เป็นต้น

1.5 กล่าวโดยบอกจำนวนตัวเอก เช่น คู่โหดมหาประลัย สองโกหกผู้เกรียงไกร โรนิน ห้ามหากาฬ ล่าพลิกนรก เป็นต้น

2. สื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง เป็นการตั้งชื่อเพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถทราบข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาโดยดูจากชื่อเรื่องภาษาไทยว่ากล่าวถึงเนื้อหาอะไร แบ่งออกตามเนื้อหาดังนี้

2.1 ชื่อที่สื่อความหมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ภูติ ผี ปีศาจ วิญญาณ หรือสัตว์ประหลาด ความลึกลับน่ากลัวและการฆาตกรรม

2.2 ชื่อที่สื่อความหมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัย

2.3 ชื่อที่สื่อความหมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก

2.4 ชื่อที่สื่อความหมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความตลก ขบขัน

2.5 ชื่อที่สื่อความหมายถึงภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

3. การสื่อความหมายถึงบรรยากาศและสิ่งของสำคัญของในเรื่อง เป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้ชมว่าเรื่องราวนั้นเกิดขึ้นที่ใด เมื่อไร มีบรรยากาศเป็นอย่างไร และชื่อภาพยนตร์ที่นำฉากหรือสิ่งของสำคัญของเรื่องมาเป็นชื่อภาพยนตร์นั้น ย่อมหมายความว่าฉากและสิ่งของสำคัญนั้น สามารถนำมาเป็นจุดขายได้

3.1 การใช้ถ้อยคำที่สื่อถึงขอบเขตของเรื่อง
3.2 คำเรียกสถานที่หรือชื่อสถานที่
3.3 การสื่อความหมายถึงช่วงเวลาหรือสถานการณ์สำคัญของเรื่อง
3.4 การใช้ถ้อยคำสื่อความหมายโดยบอกความสูงและความลึก
3.5 การสื่อความหมายถึงสิ่งของสำคัญในเรื่อง

จากเอกสารที่กล่าวถึงเรื่องของการสื่อความหมายของคำ ผู้วิจัยได้สรุปเพื่อนำไปวิเคราะห์การสื่อความหมายจากชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ได้ดังนี้

1. คำที่สื่อความหมายโดยตรง ตามความหมายพื้นฐาน

2. คำที่สื่อความหมายแฝง ซึ่งมีความเกี่ยวโยงหรือมีนัยถึงความหมายที่แฝงอยู่ในชื่อของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละเรื่อง ซึ่ง สามารถแบ่งคำที่มีความหมายแฝงสื่อถึงเรื่องต่าง ๆ ได้ดังนี้

2.1 การสื่อความหมายถึงตัวเอก หมายถึง การใช้คำที่สื่อความหมายของตัวเอกโดยการใช้ชื่อตัวเอก คำเรียก สมญานาม คำที่สื่อถึงเพศของตัวเอก จำนวนของตัวเอก รวมถึงใช้คำที่สื่อถึงหน้าที่การงานหรือสถานภาพของตัวเอกนำมาตั้งเป็นชื่อเรื่อง

2.2 การสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง หมายถึง การใช้คำที่สื่อความหมายเพื่อช่วยให้ผู้อ่านสามารถทราบข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องได้โดยดูจากชื่อเรื่องภาษาไทยว่ากล่าวถึงเนื้อหาอะไร โดยเนื้อหาในเรื่องที่อาจมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ภูติ ผี ปีศาจ วิญญาณ หรือ สัตว์ประหลาด ความลึกลับ น่ากลัว การฆาตกรรม การต่อสู้ผจญภัย ความรัก ความตลกขบขัน และรวมถึงเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ

2.3 การสื่อความหมายถึงบรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง หมายถึง การใช้ถ้อยคำที่สื่อถึงขอบเขตของเรื่อง บอกถึงความสูงและความลึก ตลอดจนคำที่เรียกสถานที่ชื่อสถานที่ ช่วงเวลาสถานการณ์และเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง รวมถึงสื่อความหมายถึงสิ่งของสำคัญในเรื่อง

3. ภาพพจน์

การศึกษาชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยสังเกตว่า ชื่อที่ถูกตั้งให้นั้นในแต่ละชื่อจะมีลักษณะการตั้งชื่อที่น่าสนใจ ทั้งในเรื่องของเสียง หรือภาพที่เกิดขึ้นในใจเมื่อได้อ่านชื่อเรื่องนั้นเช่น “โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ” หรือ “ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ” จากชื่อที่ยกตัวอย่างจะพบว่าชื่อเรื่องสร้างภาพในใจต่อผู้อ่านให้นึกถึงการตามล่าอย่างยาวนาน หรือทำให้เกิดความสงสัยในใจว่าเหตุใดตัวละครโจโจ้ถึงมีความแค้นหรือเหตุใดที่จำเป็นต้องตามล่าศัตรูเช่นนั้น หรือในชื่อที่สองที่สร้างความรู้สึกต่อผู้อ่านว่าตัวละครต้องเล่นเกมหมากล้อม (โกะ) ได้อย่างเก่งมาก เนื่องด้วยมีการใช้คำว่า “เซียน” ซึ่งหมายถึงเทวดา ผู้มีอำนาจวิเศษ มาเปรียบเทียบสร้างความรู้สึกว่าตัวเอกมีความเก่งในระดับที่เกิดมนุษย์โดยทั่วไป เป็นต้น จากตัวอย่างที่กล่าวมาทำให้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จำเป็นต้องศึกษาในเรื่องของภาพพจน์เพื่อทราบถึงลักษณะการใช้ภาษาในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างครบถ้วน ซึ่งมีผู้ศึกษาถึงภาพพจน์ไว้ดังต่อไปนี้

3.1 ความหมายของภาพพจน์

ราชบัณฑิตยสถาน (2546: 820) ได้อธิบายถึงคำว่า “ภาพพจน์ คือ ถ้อยคำที่เป็นสำนวนโวหารทำให้นึกเห็นเป็นภาพหรือถ้อยคำที่เรียบเรียงอย่างมีชั้นเชิงเป็นโวหาร มีเจตนาให้มีประสิทธิผลต่อความคิด ความเข้าใจ ให้จินตนาการและถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างกว้างขวางลึกซึ้งกว่าการบอกเล่าที่ตรงไปตรงมา”

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และ บาหยัน อิ่มสำราญ (2548: 53-56) ได้กล่าวถึงภาพพจน์ไว้โดยสรุปดังนี้ “ภาพพจน์ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “ Figures of speech” คือ ถ้อยคำที่ทำให้เกิดภาพในใจโดยใช้กลวิธีหรือชั้นเชิงในการเรียบเรียงถ้อยคำให้มีพลังที่จะสัมผัสอารมณ์ของผู้อ่านจนเกิดความประทับใจ เกิดความเข้าใจลึกซึ้งและเกิดอารมณ์สะเทือนใจมากกว่าถ้อยคำที่กล่าวอย่างตรงไปตรงมา”

สิริวรรณ นันทจันทูล (2543: 28) ได้กล่าวถึงการใช้ภาพพจน์ไว้โดยสรุปว่า “ภาพพจน์จัดเป็นศิลปะการใช้ถ้อยคำที่ก่อให้เกิดภาพขึ้นในความคิด นำสู่ความประทับใจในงานเขียน เกิดจินตนาการและความซาบซึ้ง ภาพพจน์มีส่วนช่วยให้งานเขียนนั้น มีอรรถรส มีความสละสลวย ทั้งในด้านเสียง และความหมาย”

ผะอบ โปษะกฤษณะ (2541: 76) ได้กล่าวถึงการใช้ภาพพจน์ไว้โดยสรุปว่า “ ภาพพจน์ คือ การทำให้มองเห็นภาพชัดเจน ซึ่งแปลจาก (Figure of Speech)”

จากเอกสารที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยได้สรุปความหมายของคำว่าภาพพจน์ได้ดังนี้

ภาพพจน์ คือ ถ้อยคำที่เป็นสำนวนโวหารทำให้นึกเห็นเป็นภาพหรือถ้อยคำที่เรียบเรียงอย่างมีชั้นเชิงเป็นโวหาร มีเจตนาให้มีประสิทธิผลต่อความคิด ความเข้าใจ ให้จินตนาการและถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างกว้างขว้างลึกซึ้งกว่าการบอกเล่าที่ตรงไปตรงมา

3.2 ชนิดของภาพพจน์

ผะอบ โปษะกฤษณะ (2541: 76-80) ได้กล่าวถึงการใช้ภาษาในการประพันธ์กล่าวโดยสรุปไว้ดังนี้ การทำให้มองเห็นภาพชัดเจน เรียกว่า ภาพพจน์ ซึ่งแปลจาก (Figure of Speech) ในภาษาไทยมีการใช้ ภาพพจน์มาตั้งแต่สมัยสุโขทัย ดังปรากฏในศิลาจารึกและวรรณคดีต่างๆ อาจารย์บางท่านตั้งชื่อเป็นภาษาไทยโดยใช้คำบาลี สันสกฤตแต่ในที่นี้จะใช้คำไทยแสดงความหมายให้เข้าใจง่าย

1. การใช้ความตรงข้าม (Antithesis) คือ การใช้ความตรงข้ามช่วยให้ภาพในความ นึกคิดชัดเจนขึ้น เช่น “ความรักทำให้ความขี้ริ้วกลับเป็นความงาม ความโง่กลับเป็นความฉลาด ความแก่กลับเป็นความหนุ่ม บาปกลับเป็นบุญ ความซึมเซากลับเป็นความแช่มชื่น ใจแคบกลับเป็นใจกว้าง ความรักเป็นโอสถอย่างเอก ชักให้ความตรงข้ามมาลงรอบเดียวกัน” เป็นต้น

2. การใช้ความเปรียบเทียบ (Simile) คือ การเปรียบเทียบให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น “เจ้าพูดจาใช้ถ้อยคำวนเวียน เหมือนลูกหมาไล่กัดหางตัวเอง” เป็นต้น

3. การใช้ความเปรียบเทียบโดยนัย (Metaphor) คือ การใช้คำตรง ๆ แต่มีความหมายเป็นนัยให้คิด ทำให้เกิดความคิดลึกกว่าธรรมดา เช่น “เลือดในอกแท้ ๆ ยังทิ้งได้” “เราทั้งหลายควรจะลืมตาของเราและพิจารณาดูก้อนโคลนต่าง ๆ ซึ่งติดอยู่กับล้อระหว่างความเจริญของเรา” เป็นต้น

4. การใช้ถ้อยคำที่มีการเล่นเสียง เล่นจังหวะ (Alliteration) คือ การเล่นเสียงของคำทำให้เกิดอารมณ์ได้ง่าย ดังนั้นการเลือกคำที่มีเสียงแตกต่างกันจะทำให้เกิดการโน้มน้าวอารมณ์ได้ เช่น “วันนี้ท้องฟ้างาม มีเมฆสีขาว และสีแดง ต้องแสงพระอาทิตย์” เป็นต้น

5. การใช้ประโยคที่ตั้งเป็นปัญหา (Interrogation) คือ การใช้ประโยคที่เป็นปัญหาทำให้เกิดความคิด และกระตุ้นให้ได้เกิดความคิด ตามคำหรือประโยคที่อ่าน เช่น “ ข้อที่ว่าชาวต่างประเทศโดยมากหาได้นับถือเราไม่นั้น เป็นความจริงอันแน่นอนเพราะเหตุใดเล่า เพราะเหตุว่า คนที่เอาอย่างถึงแม้จะได้รับความกรุณาและอัธยาศัยไมตรีก็จริง แต่ที่เราจะได้รับความนับถือด้วยนั้น น้อยนัก นี้ก็เป็นธรรมดาอยู่ เพราะเป็นธรรมดามนุษย์ย่อมจะนับถือผู้ที่สูงกว่าเรา ตีตนเสมอกับผู้ที่เสมอกับเราและดูหมิ่นผู้ที่ต่ำกว่าเรา ก็การเอาอย่างนั้นคืออะไร นอกจากคำรับสารภาพอย่างราบเรียบแห่งความต่ำต้อยของเรา”

6. การสมมุติให้สิ่งที่ไม่มีในตัวตน มีอาการกริยาเช่นสิ่งที่มีตัวตน (Personification) คือ การทำให้การเขียนเป็นที่น่าสนใจ กว่าการเขียนอย่างธรรมดา ทำให้ผู้อ่านเกิดเห็นภาพได้ชัดเจน เช่น“เขาว่ากันว่าหิวแล้วกินหวาน ๆ ยิ่งหิวมากเขากินขนมเสียก่อนจึงกินข้าวก็มี ในกำลังนึกอยู่นั้นเอง ข้าวกับแกงเผ็ดก็โผล่ขึ้นมาในนัยน์ตาที่หลับ ๆ ประเดี๋ยวไข่เจียวจิ้มน้ำพริก ประเดี๋ยวทอดมันกุ้ง ปลาแห้งผัดอะไรพากันมาล้อหลอกเสียใหญ่ หลับตาไม่ได้ต้องลืม ลืมก็แลเห็น แกงเทโพหลอกได้ทั้งกำลังตื่นๆ เช่นนั้น จนชั้นยำแตงกวาก็พลอยกำเริบ ดีแต่ปลาร้า ขนมจีนน้ำยาหรือน้ำพริกสงสารไม่ยักมาหลอกมีแต่เจ้ากะปิคั่วมาเมียงอยู่ใกล้ ๆ เห็นจะไม่ได้การ สู้มันไม่ไหว” เป็นต้น

7. การใช้ข้อความเกินความเป็นจริง (Hyperbole) คือ การใช้ข้อความเกินความเป็นจริงทำให้เกิดความรู้สึกลึกซึ้ง เช่น “ฉันคิดถึงเธอทุกลมหายใจเข้าออก” เป็นต้น

8. การใช้คำที่ได้จากเสียงธรรมชาติ (Onomatopoeia) คือ คำที่เลียนเสียงธรรมชาติเป็นสื่อให้เกิดภาพเกิดความรู้สึก เช่น “พอลมพัดกิ่งมะพร้าวระหลังคาดังแกรกกรากฟังแล้วน่ากลัว” เป็นต้น

9. การโยงความคิดจากสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่ง (Metonomy) เช่น “เงินย่อมพูดได้”
“ปากกามีอำนาจมากกว่าดาบ” เป็นต้น

10. การเล่นคำ (Puns on Words) คือ การใช้คำคำเดียวกันในความหมายต่างกัน เช่น “ชีวิตของเขาไม่เหมือนใครและก็ไม่มีใครเหมือน” เป็นต้น

11. การใช้คำให้เบาลง (Euphemism) เช่น “อย่ามาเล่านิยายให้ฉันฟังเลย
(นิยาย แทนคำว่า พูดเท็จ)”

12. การเขียนเรื่องสมมุติเปรียบเทียบ (Allegory) คือ การสมมุติเรื่องขึ้นโดยอาศัยความคล้ายคลึง เช่น การเขียนเป็นนิทาน นิยาย เป็นต้น

สิริวรรณ นันทจันทูล (2543: 28-32) ได้กล่าวถึง ภาพพจน์ ว่าภาพพจน์มีหลายชนิด สรุปได้ดังนี้

1. อุปมา (Simile) เป็นการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเหมือนกับอีกสิ่งหนึ่ง เพื่อให้เห็นภาพชัดเจน โดยเน้นเพียงด้านเดียว เช่น บ้านเงียบราวกับป่าช้า เน้นที่ความเงียบวังเวง เป็นต้น

2. อุปลักษณ์ (Metaphor) เป็นการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เป็นการเปรียบเทียบโดยตรงเน้นความหมายรุนแรงกว่าอุปมา ในการอุปลักษณ์จะมีคำว่า “เป็น” หรือ “คือ” เป็นที่สังเกต เช่น “อนุสาวรีย์ของวีรบุรุษสงครามนั้นแกะสลักจากก้อนหินก้อนใหญ่ แต่เศษหินก้อนเล็กๆ ที่ถูกสกัดทิ้งร่วงพรูลงมานั้นแหละ คือ ทหารเลว” เป็น

3. ปฏิภาคพจน์ (Paradox) คือ คำกล่าวที่มองอย่างผิวเผินแล้วจะขัดกันเองหรือไม่น่าจะเป็นไปได้ แต่ถ้าพิจารณาให้ดี จะเป็นคำกล่าวที่มีความหมายลึกซึ้งและเป็นไปได้ เช่น น้ำผึ้งขมความตายคือการเริ่มต้น เป็นต้น

4. บุคลาธิษฐาน (Personification) เกิดจากการสร้างให้สิ่งไม่มีชีวิตแสดงกิริยาต่าง ๆ มีความรู้สึกนึกคิดเหมือนกับคน มีชีวิตจิตใจเหมือนคน เช่น

“...สาวต้อยติ่งสีม่วงร่วงเกสร เหลือบมองค้อนบัวสีขาวสาวสะพรั่ง
กกสามเหลี่ยมบ่นแต่ไม่มีใครฟัง หญ้าแพรกนั่งร้องไห้น้อยใจตัว…”

5. อติพจน์ (Hyperbole) คือ ภาพพจน์ซึ่งเกิดจากการกล่าวเกินความจริง แสดงให้เห็นความไม่น่าเป็นไปได้เพื่อเน้นอารมณ์ ความรู้สึกหรือการกระทำให้ผู้อ่านเกิดความเคลิบเคลิ้ม ซาบซึ้ง เช่น

จะเจ็บจำไปถึงปรโลก ฤารอยโศกรู้ร้างจางหาย
จะเกิดกี่ฟ้ามาตรมตาย อย่าหมายว่าจะให้หัวใจ

6. อาวัตพากย์ (Synesthesia) เป็นการใช้คำแทนผลของประสาทสัมผัสของมนุษย์ ที่ผิดไปจากปกติ ซึ่งตามปกติประสาทสัมผัสมนุษย์จะใช้ตามองเห็นภาพ จมูกดมกลิ่น ลิ้นได้รับรสชาติอาหาร ฯลฯ เป็นต้น การใช้อาวัตพากย์ทำให้ข้อความแปลกไปชวนให้น่าสนใจ เช่น ความสุขที่คุณดื่มได้ (ดื่มใช้กับอาหาร ความสุขควรสัมผัสได้ด้วยใจ)

7. สัทพจน์ (Onomatopoeia) การใช้ถ้อยคำถ่ายทอดเสียงหรือเลียนเสียงที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น เสียงสัตว์ เสียงฟ้าร้อง ฝนตก ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการตามที่ผู้เขียนต้องการ

8. ปฏิปุจฉา (Rhetorical Question) เป็นการใช้ประโยคคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ เพราะคำตอบรู้ชัดเจนอยู่แล้ว แต่ต้องการให้ผู้อ่านฉุกคิดในเรื่องนั้น อีกทั้งให้ข้อความมีน้ำหนักดึงดูดความสนใจ เร้าอารมณ์ หรือให้ข้อคิด เช่น “ ต้องการความสุข แต่ไม่แสวงหาทรัพย์ ไม่สร้างเกียรติยศให้ตนเองด้วยการรักษาสัจจะ และไม่สร้างพวกพ้องเข้าไว้ด้วยการมีไมตรีจิตต่อกัน ความสุขจะมีมาแต่ไหนกันเล่า ท่านผู้เจริญทั้งหลาย ”

9. สัญลักษณ์ (Symbol) คือ การใช้สิ่งมีชีวิตหรือไม่มีชีวิตเป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม เช่น ตราชู คือ สัญลักษณ์ของความยุติธรรม เป็นต้น

10. นามนัย (Metonymy) เป็นการใช้คำหรือวลีซึ่งบ่งลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาแสดงความหมายแทนสิ่งนั้นทั้งหมด เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้คำธรรมดาและเป็นการนำจุดสำคัญหรือลักษณะเด่นของสิ่งนั้นขึ้นมาพูดถึง เช่น “ขวัญใจสาวเชื้อสายพันธุ์มังกร ได้เหรียญทองเรือใบให้เป็นเกียรติยศแก่ ฮ่องกงอีกหนึ่งเหรียญ” เป็นต้น

11. สัมพจนัย (Synecdoche) เป็นการใช้ส่วนย่อยให้หมายถึงส่วนเต็ม หรือใช้ส่วนเต็มให้หมายถึงส่วนย่อย เช่น “ศึกฟาดแข้งครั้งนี้สูสีกันมาก” หรือ “เวลาผ่านไปราวปีกบิน ทิ้งฉันให้อยู่กับความทรงจำ และรอยย่นที่ขอบตา” เป็นต้น

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และ บาหยัน อิ่มสำราญ (2548: 53-56) ได้กล่าวถึงแบ่งภาพพจน์เป็นชนิด ต่าง ๆ ดังนี้

1. อุปมา (simile) คือ การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่งที่โดยธรรมชาติแล้วมีสภาพที่แตกต่างกัน แต่มีลักษณะเด่นร่วมกันและใช้คำที่มีความหมายว่าเหมือนหรือคล้าย เป็นคำแสดงการ

เปรียบเทียบเพื่อเน้นให้เห็นจริงว่า เหมือนอย่างไร ในลักษณะใด เช่น เธอว่ายน้ำเก่งเหมือนปลา เพลงนี้ไพเราะราวกับเพลงจากสวรรค์ เป็นต้น

2. อุปลักษณ์ (metaphor) คือ การเปรียบเทียบด้วยการกล่าวว่าสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยใช้คำแสดงการเปรียบเทียบว่า “เป็น” หรือ “คือ” ความหมายจึงลึกซึ้งกว่าอุปมา เช่น ลูกคือดวงตาดวงใจของพ่อแม่ ปัญญา คือ ดาบสู้ดัสกร เป็นต้น

3. สัญลักษณ์ (symbol) คือ การเปรียบเทียบที่เรียกสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยใช้คำอื่นแทน คำที่ใช้เรียกนั้นเกิดจากการเปรียบเทียบและตีความซึ่งใช้กันมานานจนเป็นที่เข้าใจกันโดยทั่วไป เช่น สิงโต หมายถึง อำนาจ สีขาว หมายถึง ความบริสุทธิ์ เป็นต้น

4. นามนัย (metonymy) คือ การใช้คำหรือวลีซึ่งบ่งลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งหนึ่งสิ่งใดมาแสดงความหมายแทนสิ่งนั้นทั้งหมด เช่น เวที หมายถึง การแสดงละคร มงกุฎ หมายถึง กษัตริย์ เป็นต้น

5. อติพจน์ (hyperbole) คือ การกล่าวเกินจริง ซึ่งเป็นความรู้สึกหรือความคิดของ ผู้กล่าวที่ต้องการย้ำความหมายให้ผู้ฟังรู้สึกว่าหนักแน่นจริงจัง ทั้งผู้กล่าวและผู้ฟังก็เข้าใจว่ามิใช่เป็นการกล่าวเท็จ เช่น ฉันหิวไส้จะขาดแล้วนะ ชาติหน้าตอนบ่าย ๆ จึงจะได้พบคนดีเช่นนี้อีก เป็นต้น

6. บุคลาธิษฐาน หรือ บุคคลวัต (personification) คือ การสมมุติให้สิ่งที่ไม่มีชีวิต ไม่มีความคิด สิ่งที่เป็นนามธรรมหรือสัตว์ให้มีสติปัญญา อารมณ์ หรือกิริยาอาการเหมือนมนุษย์ เช่น ดาวกะพริบตาเยาะเราหรือดาวเอ๋ย ทะเลไม่เคยหลับใหล เธอตอบได้ไหมไฉนจึงตื่น เป็นต้น

7. ปฏิทรรศน์ (paradox) คือ การใช้ถ้อยคำหรือข้อความที่มีความหมายตรงข้ามหรือขัดแย้งกันมากล่าวเปรียบเทียบเพื่อให้เกิดความหมายที่ชัดเจน เช่น เป็นความมืดที่เวิ้งว้างสว่างไสว เสียน้อยเสียยาก เสียมากเสียง่าย เป็นต้น

8. ปฏิพจน์ (oxymoron) คือ การใช้คำที่ไม่สอดคล้องกันหรือขัดแย้งกันมารวมไว้ด้วยกัน เพื่อให้มีความหมายที่ให้ความรู้สึกขัดแย้ง หรือเพิ่มน้ำหนักให้แก่ความหมายของคำแรก เช่น ไฟเย็น สันติภาพร้อน หรือ ชัยชนะของผู้แพ้ เป็นต้น

9. คำถามเชิงวาทศิลป์ (rhetorical question) คือ การตั้งคำถาม แต่มิได้หวังคำตอบหรือถ้ามีคำตอบก็เป็นคำตอบที่ทั้งผู้ถามและผู้ตอบรู้ดีอยู่แล้ว นักเขียนจะใช้คำถามเชิงวาทศิลป์เพื่อเร้าอารมณ์ผู้อ่านหรือสื่อความหมายและข้อคิดที่ต้องการ เช่น เราจะยอมให้มีการฉ้อราษฎร์บังหลวงต่อไปอีกหรือ เป็นต้น

10. การเลียนเสียงธรรมชาติ (onomatopoeia) คือ การใช้คำที่เลียนเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงดนตรี เสียงร้องของสัตว์ เช่น เสียงระฆังดังหง่างเหง่งวังเวงแว่ว เลียนเสียงของระฆัง เป็นต้น

11. สัมพจนัย (syneedoche) คือ การกล่าวถึงส่วนย่อยของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แต่ต้องการให้มีความหมายถึงส่วนเต็มหรือทั้งหมด เช่น เขากินหมาก หมายถึง เขากินหมาก ซึ่งมีพลู ปูนและส่วนผสมอื่น ๆ ไม่ใช่กินเพียงหมาก เป็นต้น

12. การกล่าวอ้างถึง (allusion) คือ การกล่าวอ้างถึง หรือการกล่าวเท้าความถึง บุคคล สถานที่ เหตุการณ์ในวรรณคดีเรื่องอื่นมาทางโดยตรงและดัดแปลง เช่น “อย่าถามว่ามหาวิทยาลัยจะให้อะไรกับท่าน แต่จงถามว่าท่านจะให้อะไรกับมหาวิทยาลัย” ข้อความนี้ดัดแปลงมาจากคำพูดของนักการเมืองที่กล่าวว่า “อย่าถามว่าประเทศสหรัฐอเมริกาจะให้อะไรแก่ท่าน แต่จงถามว่าท่านจะให้อะไรแก่ประเทศสหรัฐอเมริกา” เป็นต้น

จากเอกสารที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยได้สรุปลักษณะของภาพพจน์ประเภทต่าง ๆ โดยพิจารณาสรุปที่มีลักษณะความหมายตรงกันรวมเป็นหัวข้อเดียว โดยมีข้อสรุปดังนี้

1. อุปมา (Simile) เป็นการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเหมือนกับอีกสิ่งหนึ่ง เพื่อให้เห็นภาพชัดเจน โดยเน้นเพียงด้านเดียว เช่น บ้านเงียบราวกับป่าช้า เน้นที่ความเงียบวังเวง เป็นต้น

2. อุปลักษณ์ (Metaphor) เป็นการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เป็นการเปรียบเทียบโดยตรงเน้นความหมายรุนแรงกว่าอุปมา ในการอุปลักษณ์จะมีคำว่า “เป็น” หรือ “คือ” เป็นที่สังเกต เช่น “อนุสาวรีย์ของวีรบุรุษสงครามนั้นแกะสลักจากก้อนหินก้อนใหญ่ แต่เศษหินก้อนเล็กๆ ที่ถูกสกัดทิ้งร่วงพรูลงมานั้นแหละ คือ ทหารเลว” เป็น

3. ปฏิภาคพจน์ (Paradox) คือ คำกล่าวที่มองอย่างผิวเผินแล้วจะขัดกันเองหรือไม่น่าจะเป็นไปได้ แต่ถ้าพิจารณาให้ดี จะเป็นคำกล่าวที่มีความหมายลึกซึ้งและเป็นไปได้ เช่น น้ำผึ้งขม ความตายคือการเริ่มต้น เป็นต้น

4. บุคลาธิษฐาน (Personification) เกิดจากการสร้างให้สิ่งไม่มีชีวิตแสดงกิริยาต่าง ๆ มีความรู้สึกนึกคิดเหมือนกับคน มีชีวิตจิตใจเหมือนคน เช่น ดาวกะพริบตาเยาะเราหรือดาวเฮ๊ย ทะเลไม่เคยหลับใหล เธอตอบได้ไหมไฉนจึงตื่น เป็นต้น

5. อติพจน์ (Hyperbole) คือ ภาพพจน์ซึ่งเกิดจากการกล่าวเกินความจริง แสดงให้เห็นความไม่น่าเป็นไปได้เพื่อเน้นอารมณ์ ความรู้สึกหรือการกระทำให้ผู้อ่านเกิดความเคลิบเคลิ้ม ซาบซึ้ง เช่น ฉันหิวไส้จะขาดแล้วนะ ชาติหน้าตอนบ่าย ๆ จึงจะได้พบคนดีเช่นนี้อีก เป็นต้น

6. อาวัตพากย์ (Synesthesia) เป็นการใช้คำแทนผลของประสาทสัมผัสของมนุษย์ที่ผิดไปจากปกติ ซึ่งตามปกติประสาทสัมผัสมนุษย์จะใช้ตามองเห็นภาพ จมูกดมกลิ่น ลิ้นได้รับรสชาติ อาหาร ฯลฯ เป็นต้น การใช้อาวัตพากย์ทำให้ข้อความแปลกไปชวนให้น่าสนใจ เช่น ความสุขที่คุณดื่มได้ (ดื่มใช้กับอาหาร ความสุขควรสัมผัสได้ด้วยใจ)

7. สัทพจน์ (Onomatopoeia) การใช้ถ้อยคำถ่ายทอดเสียงหรือเลียนเสียงที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น เสียงสัตว์ เสียงฟ้าร้อง ฝนตก ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการตามที่ผู้เขียนต้องการ

8. ปฏิปุจฉา (Rhetorical Question) เป็นการใช้ประโยคคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ เพราะคำตอบรู้ชัดเจนอยู่แล้ว แต่ต้องการให้ผู้อ่านฉุกคิดในเรื่องนั้น อีกทั้งให้ข้อความมีน้ำหนักดึงดูดความสนใจ เร้าอารมณ์ หรือให้ข้อคิด เช่น “ ต้องการความสุข แต่ไม่แสวงหาทรัพย์ ไม่สร้างเกียรติยศให้ตนเองด้วยการรักษาสัจจะ และไม่สร้างพวกพ้องเข้าไว้ด้วยการมีไมตรีจิตต่อกัน ความสุขจะมีมาแต่ไหนกันเล่า ท่านผู้เจริญทั้งหลาย ”

9. สัญลักษณ์ (Symbol) คือ การใช้สิ่งมีชีวิตหรือไม่มีชีวิตเป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม เช่น ตราชู คือ สัญลักษณ์ของความยุติธรรม เป็นต้น

10. นามนัย (Metonymy) เป็นการใช้คำหรือวลีซึ่งบ่งลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาแสดงความหมายแทนสิ่งนั้นทั้งหมด เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้คำธรรมดาและเป็นการนำจุดสำคัญหรือลักษณะเด่นของสิ่งนั้นขึ้นมาพูดถึง เช่น “ขวัญใจสาวเชื้อสายพันธุ์มังกร ได้เหรียญทองเรือใบให้เป็นเกียรติยศแก่ ฮ่องกงอีกหนึ่งเหรียญ” เป็นต้น

11. สัมพจนัย (Synecdoche) เป็นการใช้ส่วนย่อยให้หมายถึงส่วนเต็ม หรือใช้ส่วนเต็มให้หมายถึงส่วนย่อย เช่น “ศึกฟาดแข้งครั้งนี้สูสีกันมาก” หรือ “เวลาผ่านไปราวปีกบิน ทิ้งฉันให้อยู่กับความทรงจำ และรอยย่นที่ขอบตา” เป็นต้น

12. การกล่าวอ้างถึง (allusion) คือ การกล่าวอ้างถึง หรือการกล่าวเท้าความถึง บุคคล สถานที่ เหตุการณ์ในวรรณคดีเรื่องอื่นมาทางโดยตรงและดัดแปลง เช่น “อย่าถามว่ามหาวิทยาลัยจะให้อะไรกับท่าน แต่จงถามว่าท่านจะให้อะไรกับมหาวิทยาลัย” ข้อความนี้ดัดแปลงมาจากคำพูดของนักการเมืองที่กล่าวว่า “อย่าถามว่าประเทศสหรัฐอเมริกาจะให้อะไรแก่ท่าน แต่จงถามว่าท่านจะให้อะไรแก่ประเทศสหรัฐอเมริกา” เป็นต้น

13. การเล่นคำ (Puns on Words) คือ การใช้คำคำเดียวกันในความหมายต่างกัน เช่น “ชีวิตของเขาไม่เหมือนใครและก็ไม่มีใครเหมือน” เป็นต้น

14. การใช้ถ้อยคำที่มีการเล่นเสียง เล่นจังหวะ (Alliteration) คือ การเล่นเสียงของคำทำให้เกิดอารมณ์ได้ง่าย ดังนั้นการเลือกคำที่มีเสียงแตกต่างกันจะทำให้เกิดการโน้มน้าวอารมณ์ได้ เช่น “วันนี้ท้องฟ้างาม มีเมฆสีขาว และสีแดง ต้องแสงพระอาทิตย์” เป็นต้น

15. การใช้คำให้เบาลง (Euphemism) เช่น “อย่ามาเล่านิยายให้ฉันฟังเลย
(นิยาย แทนคำว่า พูดเท็จ)”

โครงสร้างของ คำ วลี และประโยคในภาษาไทย

1. ความหมายของ “คำ”

1.1 คำ

อุปกิตศิลปสาร (2533: 59-60) ได้กล่าวถึงคำไว้โดยสรุปว่า “คำหมายความว่า พยางค์หนึ่ง ๆ คือเสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่ง หรือเป็นคำร้องท่อนหนึ่ง เป็นคำหนึ่งที่ใช้ในคำกลอนบทละคร หรือหมายถึงเสียงที่พูดออกมาได้ความอย่างหนึ่ง ตามความต้องการของผู้พูดจะเป็นกี่พยางค์ก็ตามก็เรียกว่าคำหนึ่ง บางคำก็มีพยางค์เดียว บางคำก็มีหลายพยางค์

กำชัย ทองหล่อ (2540: 210-214) ได้อธิบายถึงความหมายของคำโดยสรุปว่า “อักษรที่ประสมกันแล้วออกเสียงมาเป็นหน่วยเสียงเดียว ประกอบด้วยสระตัวเดียว เรียกว่าพยางค์ พยางค์ที่เปล่งออกมาจะเป็นพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์รวมกันก็ตาม ถ้ามีความหมายเป็นที่รู้กันได้เรียกว่า คำ หรือถ้อยคำ ซึ่งถ้าเปล่งออกมาเป็นเสียงพูดก็เรียกว่า คำพูด ถ้าเขียนเป็นตัวหนังสือก็เรียกว่า คำเขียน

เรืองเดช ปันเขื่อนขัติย์ (2540: 148-149) ได้อธิบายถึงความหมายของคำโดยสรุปว่า“คำหรือรูปคำ หมายถึงกลุ่มของหน่วยเสียงที่มีความหมาย หรือหน่วยที่เล็กที่สุดที่มีความหมายในภาษาคำหนึ่งคำอาจมีพยางค์เดียว หรือหลายพยางค์ก็ได้แต่ต้องมีความหมายเสมอ”

ราชบัณฑิตยสถาน (2546: 248) ได้กล่าวถึงความหมายของคำไว้ว่า “เสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิด โดยปรกติถือว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดซึ่งมีความหมาย ในตัว”

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า “คำ” คือ เสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิด โดยถือว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดซึ่งมีความหมายในตัว

1.2 ชนิดของคำ

กำชัย ทองหล่อ (2540: 210-214) ได้กล่าวถึงชนิดของคำโดยสรุปไว้ว่า

1. คำมูล คือ คำเดียวที่ไม่ได้ประสมกับคำอื่น เช่น

คำมูล		คำมูล		คำประสม
แม่	+	บ้าน	=	แม่บ้าน
ไฟ	+	ฉาย	=	ไฟฉาย

2. คำประสม คือ คำมูลตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปรวมกันเป็นคำ โดยคำมูลที่นำมารวมกันเป็นคำประสม จะใช้คำภาษาเดียวกันหรือต่างภาษาประสมกันก็ได้ คือ ไทย + ไทย, ไทย + เขมร, ไทย + บาลี, ไทย + สันสกฤต, บาลี + สันสกฤต, เขมร + บาลี, บาลี + บาลี, สันสกฤต + สันสกฤต ก็ได้เช่น

คำมูล		คำมูล	คำประสม	หมายเหตุ
พ่อ	+	ตา	พ่อตา	ไทย + ไทย
หลัก	+	ฐาน	หลักฐาน	ไทย + บาลี

จะเห็นได้ว่า คำประสมนั้นเกิดจากคำมูลตั้งแต่ สองคำขึ้นไปรวมกัน และเกิดมีความหมายขึ้นอีกอย่างหนึ่ง หรือมีความหมายคงเดิม แต่เน้นความหมายให้กระชับขึ้น หรือกำหนดความหมายใหม่ขึ้นอีกอย่างหนึ่งซึ่งไม่ตรงกับคำเดิมแต่ละคำ

คำประสมแบ่งออกเป็น 5 ชนิดตามวิธีการประสมกันคือ

2.1 คำประสมที่เกิดจากคำมูลซึ่งมีรูป เสียง และความหมายต่างกันแต่เมื่อประสมกันแล้วทำให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งไม่ตรงกับคำเดิมแต่ละคำเช่น

พ่อ = ผัวของแม่ ตา = พ่อของแม่ ประสมกัน พ่อตา = พ่อของเมีย
ลูก = บุตร เสือ = สัตว์ชนิดหนึ่ง “ ลูกเสือ = เด็กที่อยู่ในคณะที่ตั้งขึ้น
เพื่ออบรมให้เป็นพลเมืองดี

2.2 คำประสมที่เกิดจากคำมูลซึ่งมีรูป เสียง และความหมายต่างกัน เมื่อประสมกันแล้ว ทำให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นอีกอย่างหนึ่ง แต่ยังคงรักษาความหมายของคำเดิมแต่ละคำไว้เช่น

ตี = ทำร้าย	ชิง = แย่งเอาไป	ตีชิง = ทำร้ายแล้วแย่งเอาทรัพย์ไป
พร้อม = ร่วมกัน	พรั่ง= คับคั่ง	พร้อมพรั่ง = ร่วมกันคับคั่ง

จากตัวอย่างจัดเป็นคำประสมชนิดที่สอง เป็นคำที่มีความหมายตามรูปเดิม แต่เพราะเหตุที่รวมกันเข้าคำเดียว จึงเกิดความหมายใหม่ซึ่งผิดกับคำเดิมที่แยกกันอยู่แต่ละคำ

2.3 คำประสมที่เกิดจากคำมูลซึ่งมีรูป เสียง และความหมายเหมือนกัน เมื่อประสมกันแล้ว ทำให้เกิดความหมายผิดไปจากคำเดิมที่ยังไม่ได้ประสมกัน แต่ยังคงรักษาความหมายของคำเดิมแต่ละคำไว้ เช่น สูง ๆ ต่ำ ๆ ดำๆ ขาวๆ ยาวๆ สั้น ๆ เป็นต้น คำประสมพวกนี้ บางคำก็เป็นความหมายลบ บางคำก็เป็นความหมายบวก ทั้งนี้ต้องรู้ลักษณะของการใช้คำจึงจะเข้าใจความหมายของแต่ละคำให้ถูกต้อง คำประสมชนิดนี้มักใช้ไม้ยมกแทนคำหลังเพราะเป็นคำที่มีรูปซ้ำกับคำหน้า

2.4 คำประสมที่เกิดจากคำมูลซึ่งมีรูปและเสียงต่างกัน แต่มีความหมายเหมือนกัน เมื่อประสมกันแล้วความหมายไม่เปลี่ยนแปลง คือ คงมีความหมายเท่ากับคำเดิมที่ยังมิได้ประสมกัน เช่น คัดเลือก อ้อนวอน ว่ากล่าว พูดจา ถ้อยคำ รวบรวม แค้นเคือง ใหญ่หลวง เป็นต้น

2.5 คำประสมที่เกิดจากคำมูลซึ่งมีรูป เสียงและความหมายต่างกัน แต่ตัดพยางค์หรือย่นพยางค์ของคำให้สั้นเข้า คล้ายกับวิธี มัชเฌโลป ของ สมาสในภาษาบาลี แต่ความหมายคงมีเท่ากับคำเดิมที่ยังมิได้ตัด เช่น จิโรจ มาจาก จรัส + โรจน์ (รุ่งเรือง) เป็นต้น

คำมูลหรือคำประสมต่างๆในภาษาไทยนี้ ถ้าแบ่งคำตามหน้าที่ในการใช้ของคำจะพบลักษณะดังนี้

1. คำนาม คือ คำที่ใช้แสดงชื่อต่าง ๆ หรือ อาการต่าง ๆ เช่น มนุษย์ พ่อ แม่ ลูก วัว ควาย ไร่ นา โต๊ะ ตู้ เก้าอี้ ความดี การเดิน เป็นต้น

2. คำสรรพนาม คือ คำที่ใช้เป็นคำแทน ชื่อ คน สัตว์ สถานที่ เช่น เขา ท่าน เธอ มัน เป็นต้น

3. คำกริยา คือ คำที่ใช้เป็นคำแสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ของนามหรือ สรรพนาม เช่นคำว่า ยืน เดิน นั่ง นอน ทำ พูด คิด เป็นต้น

4. คำวิเศษณ์ คือ คำที่ใช้เป็นคำประกอบนาม สรรพนาม กริยา หรือวิเศษณ์ ให้ได้ความชัดเจนยิ่งขึ้น เรียกว่า คำวิเศษณ์ เช่น ดี ชั่ว สูง ต่ำ ดำ ขาว ยาว สั้น อ้วน ผอม เป็นต้น

5. คำสันธาน คือ คำที่ใช้เป็นคำเชื่อมคำกับคำ เชื่อมประโยคกับประโยค หรือเชื่อมความกับความ ให้เกี่ยวเนื่องเป็นแนวความเดียวกัน เช่นคำว่า และ หรือ แต่ ส่วน ถ้า ราวกับ เป็นต้น

6. คำบุพบท คือ คำที่ใช้เป็นคำนำหน้านาม สรรพนาม และกริยา เพื่อแสดงว่า นาม สรรพนาม และกริยานั้นมีความเกี่ยวข้องกับคำอื่นอย่างไร เช่น ซึ่ง สู่ ใน ของ ใกล้ ที่ เป็นต้น

7. คำอุทาน คือ คำที่ใช้เป็นคำสำหรับเปล่งเสียงแสดงความรู้สึกต่าง ๆ เช่น พุทโธ่! อนิจจา! โอ้โฮ! โอย! เป็นต้น

กาญจนา นาคสกุล (2541: 133-155) ได้กล่าวถึงลักษณะของคำในภาษาไทยไว้โดยสรุปดังนี้ ลักษณะของคำภาษาไทยพิจารณาตามลักษณะการออกเสียงเป็นพยางค์จะมีหลายแบบได้แก่

1. คำพยางค์เดียว เช่น จะ และ กะ สิ เถอะ เป็นต้น

2. คำสองพยางค์ มี 2 แบบ คือ คำสองพยางค์แท้ และคำสองพยางค์เทียม

2.1 คำสองพยางค์แท้ เป็นคำสองพยางค์ที่มีส่วนประกอบของพยางค์ทั้งสองไม่เท่ากันพยางค์แรกเป็นพยางค์ที่มีเสียงเบา และพยางค์ที่สองลงเสียงหนัก เช่น มะเกลือ สตางค์ ประมาณ เป็นต้น

2.2 คำสองพยางค์เทียม เป็นคำสองพยางค์ซึ่งมีส่วนประกอบของพยางค์เช่นเดียวกับคำพยางค์เดียว 2 คำเรียงกัน พยางค์แต่ละพยางค์ของคำสองพยางค์เทียมจะมีลักษณะเหมือนคำพยางค์เดียวแบบใดแบบหนึ่ง คำสองพยางค์แบบนี้จึงเป็นการรวมคำพยางค์เดียว 2 คำเข้าด้วยกันโดยที่พยางค์แต่ละพยางค์อาจจะเป็นหน่วยที่มีความหมายหรือไม่มีก็ได้ เช่น ภาษา จารึก ปราการ กาเหว่า งอกงาม บวชพระ เป็นต้น

3. คำสามพยางค์ เป็นคำที่ประกอบด้วยสามพยางค์ โดยมีลักษณะส่วนประกอบของคำแบ่งเป็น 3 แบบได้แก่

3.1 คำสามพยางค์ซึ่งประกอบด้วยพยางค์หนักล้วน เช่น หินเหล็กไฟ กองทัพธรรม เป็นต้น

3.2 คำสามพยางค์ซึ่งมีพยางค์เบา 1 พยางค์ เช่น นครบาล อธิการ ประชาชน ทนายความ เป็นต้น

3.3 คำสามพยางค์ซึ่งมีพยางค์เบา 2 พยางค์ เช่น กิริยา กะละมัง มะละกอ ปริมาณ สมณะ เป็นต้น

4. คำสี่พยางค์ เป็นคำที่ประกอบด้วยพยางค์ 4 พยางค์ ในภาษาไทยแบ่งเป็น 1. คำสี่พยางค์ซึ่งประกอบด้วยพยางค์หนักล้วน เช่น กล้องส่องทางไกล ก่อกรรมทำเข็ญ เป็นต้น 2. คำสี่พยางค์ซึ่งมีพยางค์เบา 1 พยางค์ เช่น กระจองอแง คณบดี ประถมศึกษา เป็นต้น และ3. คำสี่พยางค์ซึ่งมีพยางค์เบา 2 พยางค์ เช่น กะละปังหา ปรมาจารย์ เป็นต้น

5. คำหลายพยางค์ คือ คำที่มีพยางค์มากกว่า 4 พยางค์ขึ้นไปในภาษาไทยมีจำนวนจำกัดไม่มากนัก คำเหล่านี้มักเป็นคำยืมจากภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาชวา ฯลฯ หรือคำประสม เช่น ไปรษณียากร กัมมันตรังสี คงกะพันชาตรี เป็นต้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปลักษณะและชนิดของคำในภาษาไทย ได้ดังนี้

1. คำมูล คือ คำเดียวที่ไม่ได้ประสมกับคำอื่น เช่น แม่, บ้าน,ไฟ, ฉาย เป็นต้น

2. คำประสม คือ คำมูลตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปรวมกันเป็นคำ โดยคำมูลที่นำมารวมกันเป็นคำประสม จะใช้คำภาษาเดียวกันหรือต่างภาษาประสมกันก็ได้ เช่น พัดลม แม่บ้าน เป็นต้น

จากคำมูลและคำประสมสามารถแบ่งคำตามหน้าที่ของคำได้ 7 ประเภท คือ

1. คำนาม คือ คำที่ใช้แสดงชื่อต่าง ๆ หรือ อาการต่าง ๆ เช่น มนุษย์ พ่อ แม่ ลูก วัว ควาย ไร่ นา โต๊ะ ตู้ เก้าอี้ ความดี การเดิน เป็นต้น

2. คำสรรพนาม คือ คำที่ใช้เป็นคำแทน ชื่อ คน สัตว์ สถานที่ เช่น เขา ท่าน เธอ มัน เป็นต้น

3. คำกริยา คือ คำที่ใช้เป็นคำแสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ของนามหรือ สรรพนาม เช่นคำว่า ยืน เดิน นั่ง นอน ทำ พูด คิด เป็นต้น

4. คำวิเศษณ์ คือ คำที่ใช้เป็นคำประกอบนาม สรรพนาม กริยา หรือวิเศษณ์ ให้ได้ความชัดเจนยิ่งขึ้น เรียกว่า คำวิเศษณ์ เช่น ดี ชั่ว สูง ต่ำ ดำ ขาว ยาว สั้น อ้วน ผอม เป็นต้น

5. คำสันธาน คือ คำที่ใช้เป็นคำเชื่อมคำกับคำ เชื่อมประโยคกับประโยค หรือเชื่อมความกับความ ให้เกี่ยวเนื่องเป็นแนวความเดียวกัน เช่นคำว่า และ หรือ แต่ ส่วน ถ้า ราวกับ เป็นต้น

6. คำบุพบท คือ คำที่ใช้เป็นคำนำหน้านาม สรรพนาม และกริยา เพื่อแสดงว่า นาม สรรพนาม และกริยานั้นมีความเกี่ยวข้องกับคำอื่นอย่างไร เช่น ซึ่ง สู่ ใน ของ ใกล้ ที่ เป็นต้น

7. คำอุทาน คือ คำที่ใช้เป็นคำสำหรับเปล่งเสียงแสดงความรู้สึกต่าง ๆ เช่น พุทโธ่! อนิจจา! โอ้โฮ! โอย! เป็นต้น

2. ความหมายของ “วลี” และ “ชนิดของวลี”

2.1 วลี

นววรรณ พันธุเมธา (2527: 93) ได้กล่าวถึงความหมายของวลีไว้ว่า “วลี คือ กลุ่มคำ ซึ่งเกิดขึ้นจากการนำคำขยายมาขยายคำหลัก ในเมื่อคำหลักมี 2 ชนิด คือคำนามและคำกริยา วลีจึงมี 2 ชนิดเช่นเดียวกัน คือ นามวลีและกริยาวลี ส่วนคำชนิดอื่นๆ ถ้าปรากฏร่วมกันเป็นกลุ่มคำก็จะเรียกว่า กลุ่มคำไม่ใช่วลี”

อุปกิตศิลปสาร (2533: 199) ได้อธิบายถึงคำว่า “วลี” กล่าวไว้โดยสรุปดังนี้ วลี คือ กลุ่มคำหมู่หนึ่ง ๆ มีจำนวนคำตั้งแต่ 2 คำขึ้นไป และไม่มีความครบที่จะเป็นประโยคได้ จะขึ้นต้นด้วยคำชนิดไรก็ได้ และมีคำพ่วงท้ายออกไปอีกคำหนึ่งหรือมากกว่าก็ได้ เรียกว่า“วลี” ทั้งสิ้นข้อสำคัญที่จะสังเกตได้ คือ ไม่ใช่คำประสม คือเป็นคำต่อคำที่ใช้ติดต่อกันและมีเนื้อความเกี่ยวเนื่องกัน

วิจินตน์ ภาณุพงศ์ (2538: 79) ได้อธิบายถึงคำว่า “วลี” กล่าวไว้โดยสรุปดังนี้ วลี คือ คำหลัก หรือ คำขยาย ซึ่งทำหน้าที่เป็นส่วนของประโยค

กำชัย ทองหล่อ (2540: 405) ได้อธิบายถึงคำว่า “วลี” กล่าวไว้โดยสรุปว่า วลี คือกลุ่มคำที่เรียงติดต่อกันเป็นระเบียบและมีกระแสความเป็นที่หมายรู้กันได้แต่ไม่ได้ความครบบริบูรณ์ คำที่จะนำมารวมกันเป็นวลีนั้น อย่างน้อยต้องมี 2 คำ อย่างมากไม่จำกัด วลีจะใช้ตามลำพังไม่ได้ ต้องใช้เป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของประโยค หรือใช้ได้เช่นเดี่ยวกับนาม คือ ใช้เป็นบทประธาน บทกริยา บทกรรม หรือบทขยายก็ได้

ราชบัณฑิตยสถาน (2546: 1055) ได้อธิบายถึงคำว่า “วลี” ไว้ว่า“วลี หมายถึง กลุ่มคำที่เรียงติดต่อกันเป็นระเบียบและมีกระแสความเป็นที่หมายรู้กันได้ แต่ยังไม่เป็นประโยคสมบูรณ์”

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า“วลี” คือ กลุ่มคำที่เรียงติดต่อกันเป็นระเบียบและมีกระแสความเป็นที่หมายรู้กันได้ แต่ยังไม่เป็นประโยคสมบูรณ์

2.2 ชนิดของวลี

อุปกิตศิลปสาร (2533: 192-207) ได้แบ่งวลีเป็นชนิดต่าง ๆ ตามชนิดของคำได้ดังนี้

1. นามวลี มีลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1.1 นามวลี ซึ่งมีสามานยนามชนิดย่อยตามหลัง เช่น ไก่-แจ้, นก-เขา เป็นต้น

1.2 นามวลี ซึ่งมีวิสามานยนามตามหลัง เช่น นาย-ยง, นางสาว-ลออ เป็นต้น

1.3 นามวลี ซึ่งมีลักษณะนามนำหน้าสังขยา เช่น รูป-เดียว, ลำที่ 8 เป็นต้น

1.4 นามวลี ซึ่งมีคำประกอบส่วนท้ายของคำประสม เช่น ชาวนา-ข้าวสาลี, ชาวเมือง-ระยอง,การกิน-ข้าว-จุ เป็นต้น

2. สรรพนามวลี คือ คำสรรพนามในภาษาไทย นอกจากเป็นคำเดียวโดด ๆ เช่น ฉัน ท่าน เขา เธอ ข้า เอ็ง มัน เป็นต้น แล้วยังมีคำประสมซึ่งโดยมากใช้ตามยศเช่น

บุรุษที่ 1 เช่นคำว่า ข้าพเจ้า, ข้าพระบาท, ข้าเบื้องยุคลบาท, เป็นต้น
บุรุษที่ 2 เช่นคำว่า ใต้เท้า, ฝ่าพระบาท,ใต้ฝ่าพระบาท เป็นต้น
บุรุษที่ 3 เช่นคำว่า พระองค์, ท้าวเธอ เป็นต้น

3. กริยาวลี ได้แก่ วลีซึ่งมีกริยานำหน้ามีความหมายเป็นเรื่องเดียวกันมีลักษณะดังนี้

3.1 กริยาวลี ที่เป็นภาคแสดง ซึ่งบางทีมีคำกริยานุเคราะห์ประกอบข้างหน้าหรือ ข้างหลัง เช่น คง-กิน, ต้อง-กิน, กำลัง-กิน, กิน-แล้ว, ถูก-ตี เป็นต้น

3.2 กริยาวลี ที่เป็นภาคแสดงติดต่อกันของประโยคความรวม เช่น “เขา*อุตส่าห์เดิน*” หรือ “เขา*นั่งร้องเพลง*” เป็นต้น

3.3 กริยาวลี ที่เนื่องมาจากคำประสม ซึ่งมักจะเป็นกริยาเกี่ยวด้วยยศ เช่น ถึงแก่กรรม, สวรรคต, สิ้นพระชนม์ เป็นต้น

3.4 กริยาวลี ที่เกี่ยวกับกริยาสภาวะมาลา ซึ่งใช้เป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของประโยคได้ เช่น "*ทำงานหนัก*ไม่ดี" หรือ "ฉันไม่ชอบ*ทำงานหนัก*" หรือ "คน*ทำงานหนัก*ไม่ดี" คำว่าทำงานหนักล้วนเป็นกริยาวลีทั้งนั้น

4. วิเศษณ์วลี คือ วลีที่มีคำวิเศษณ์นำหน้า ซึ่งมีหน้าที่ประกอบคำอื่น จึงใช้เป็นภาคขยายของประโยค แบ่งเป็น

4.1 วิเศษณ์วลีที่ประกอบนาม เช่น "นายหาญเป็นเด็ก*กล้าสมชื่อ*" เป็นต้น

4.2 วิเศษณ์วลีที่ประกอบคำริยา เช่น "เขามา*สายสามนาที*" เป็นต้น

4.3. วิเศษณ์วลีที่ประกอบคำกริยาวิเศษณ์ด้วยกันซึ่งมีหน้าที่เป็นกริยาใน ภาคแสดงของประโยค เช่น "เขา คงงาม *เลิศเหลือประมาณ*" เป็นต้น

4.4. วิเศษณ์วลีที่ประมาณวิเศษณ์บอกจำนวนนับ เช่น ภิกษุ*สามรูป*, เรือ*ห้าลำ*, กิน ข้าว*สามหน เป็นต้น*

5. บุพบทวลี ได้แก่ วลีที่มีคำบุพบทอยู่ข้างหน้าทั้งหน้านาม หน้าสรรพนาม และหน้าสภาวะมาลา เช่น ของฉัน ในบ้าน ซึ่งกันและกัน เป็นต้น

6. สันธานวลี หมายถึง คำสันธานที่คำประกอบให้ยืดยาวออกไป ใช้เป็นคำเชื่อมสันธานด้วยกัน เชื่อมกับคำอื่นหรือวลีก็ได้เพื่อใช้ในหน้าที่สันธาน แบ่งเป็น

6.1 สันธานวลีที่มีคำหรือวลีเชื่อมท้าย เช่น "เขามีความรักในลูกและเมีย" เป็นต้น

6.2 สันธานวลีที่เอาวลีต่าง ๆ มาใช้เป็นสันธาน เช่น ถึงกระนั้น, อย่างไรก็ดี เป็นต้น

6.3 สันธานวลีคาบ คือสันธานวลีที่มีอื่นเข้ามาแทรกอยู่ระหว่างกลาง
เช่น “*ถึง*ฝนตก*ก็*จะไป”, “*ทั้ง*แม่และลูก” เป็นต้น

7. อุทานวลี หมายถึง คำอุทานที่มีคำอื่นประกอบท้ายให้เป็นวลียืดยาวออกไป เช่น โอ้..อกเอ๋ย โอ๊ย..ตายแล้ว เป็นต้น

วิจินตน์ ภาณุพงศ์ (2538: 79-96) ได้กล่าวถึงชนิดของวลีไว้โดยสรุปดังนี้ วลีแบ่งออกได้เป็น 5 ชนิดตามหน้าที่ซึ่งเป็นส่วนของประโยค คือ

1. นามวลี หมายถึง คำนามคำเดียว คำสรรนามคำเดียว คำนามกับส่วนขยาย หรือคำสรรพนามกับส่วนขยาย ซึ่งทำหน้าที่เป็นส่วนของประโยค ชนิดใดชนิดหนึ่งใน 4 ชนิดนี้ คือ หน่วยประธาน หน่วยกรรมตรง หน่วยกรรมรอง และหน่วยนามเดียว

2. กริยาวลี หมายถึง คำกริยาคำเดียว หรือ คำกริยากับส่วนขยาย ซึ่งทำหน้าที่เป็นส่วนของประโยค ชนิดใดชนิดหนึ่งใน 3 ชนิดนี้คือ หน่วยอกรรม หน่วยสกรรม และหน่วยทวิกรรม

3. พิเศษวลี หมายถึง คำพิเศษคำเดียว หรือคำพิเศษกับส่วนขยาย ซึ่งทำหน้าที่เป็น “ส่วนของประโยค” ชนิดหน่วยเสริมพิเศษ

4. สถานวลี หมายถึง มีการแบ่งความหมายในสองลักษณะดังนี้

ก. คำบุพบท กับ นามวลี ซึ่งทำหน้าที่เป็น “ส่วนของประโยค”ชนิดหน่วยเสริมบอกสถานที่โดยที่อาจจะมีคำบุพบทคำเดียว 2 คำหรือ 3 คำก็ได้

ข. คำบุพบท 2 คำเรียงกัน ซึ่งทำหน้าที่เป็น “ส่วนของประโยค”ชนิดหน่วยเสริมบอกสถานที่

5. กาลวลี หมายถึง คำบอกเวลา คำเดียว หรือ หลายคำ หรือคำบอกเวลากับส่วนขยาย ซึ่งทำหน้าที่เป็น “ส่วนของประโยค” ชนิดหน่วยเสริมบอกเวลา

กำชัย ทองหล่อ (2540: 405-406) ได้กล่าวถึงวลี ไว้โดยสรุปว่า วลี แบ่งออกเป็น 7 ชนิด คือ นามวลี สรรพนามวลี กริยาวลี วิเศษณ์วลี บุพบทวลี สันธานวลี และอุทานวลี

1. นามวลี คือ วลีที่มีคำนามนำหน้า เช่น *หนังสือแบบเรียนเร็ว* อยู่ในกระเป๋า

2. สรรพนามวลี คือวลีที่มีคำสรรพนามนำหน้า เช่น *ท่านอาจารย์*จะไปไหน?

3. กริยาวลี คือ วลีที่มีคำกริยานำหน้า เช่น *ต้องอุตส่าห์พากเพียรเรียน* หนังสือ

4. วิเศษณ์วลี คือ วลีที่มีคำวิเศษณ์นำหน้า เช่น เขาทำตน*เป็นผู้ดีแปดสาแหรก*

5. บุพบทวลี คือ วลีที่มีคำบุพบทนำหน้า เช่น นี่คือรูปมนุษย์*ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์*

6. สันธานวลี คือ วลีที่ใช้เป็นคำสันธาน จะมีคำสันธานนำหน้าหรือไม่มีก็ได้ เช่น *ถึงจะอย่างไรก็แล้วแต่* ขอให้ท่านเห็นใจฉันบ้าง

7. อุทานวลี คือ วลีที่ใช้เป็นคำอุทาน จะมีคำอุทานนำหน้าหรือไม่มีก็ได้ เช่น *อนิจจาความรักเอย!* เจ้ามีทั้งคุณและโทษ

จากที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถสรุปโครงสร้างวลีในภาษาไทยเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้ว่า วลีแบ่งได้ 7 ชนิดตามชนิดของคำ ซึ่งผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาตามแนวทางการศึกษาของพระยาอุปกิตศิลปสาร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. นามวลี ซึ่งมีลักษณะต่างๆ ดังนี้

1.1 นามวลี ซึ่งมีสามานยนามชนิดย่อยตามหลัง เช่น ไก่-แจ้, นก-เขา เป็นต้น

1.2 นามวลี ซึ่งมีวิสามานยนามตามหลัง เช่น นาย-ยง, นางสาว-ลออ เป็นต้น

1.3 นามวลี ซึ่งมีลักษณะนามนำหน้าสังขยา เช่น รูป-เดียว, ลำที่ 8 เป็นต้น

1.4 นามวลี ซึ่งมีคำประกอบส่วนท้ายของคำประสม เช่น ชาวนา-ข้าวสาลี, ชาวเมือง-ระยอง, การกิน-ข้าว-จุ เป็นต้น

2. สรรพนามวลี คือ คำสรรพนามในภาษาไทย นอกจากเป็นคำเดียวโดด ๆ เช่น ฉัน ท่าน เขา เธอ ข้า เอ็ง มัน เป็นต้น แล้วยังมีคำประสมซึ่งโดยมากใช้ตามยศเช่น

บุรุษที่ 1 เช่นคำว่า ข้าพเจ้า, ข้าพระบาท, ข้าเบื้องยุคลบาท, ข้าพระบาทยุคล เป็นต้น
บุรุษที่ 2 เช่นคำว่า ใต้เท้า, ฝ่าพระบาท, ใต้ฝ่าพระบาท เป็นต้น
บุรุษที่ 3 เช่นคำว่า พระองค์ , ท้าวเธอ เป็นต้น

3. กริยาวลี ได้แก่ วลีซึ่งมีกริยานำหน้ามีความหมายเป็นเรื่องเดียวกันมีลักษณะดังนี้

3.1 กริยาวลี ที่เป็นภาคแสดง ซึ่งบางทีมีคำกริยานุเคราะห์ประกอบ ข้างหน้าหรือข้างหลัง เช่น คง-กิน, ต้อง-กิน, กำลัง-กิน, กิน-แล้ว, ถูก-ตี เป็นต้น

3.2 กริยาวลี ที่เป็นภาคแสดงติดต่อกันของประโยคความรวม เช่น “เขา*อุตส่าห์เดิน*”หรือ “เขา*นั่งร้องเพลง*” เป็นต้น

3.3 กริยาวลี ที่เนื่องมาจากคำประสมซึ่งมักจะเป็นกริยาเกี่ยวด้วยยศ เช่น ถึงแก่กรรม, สวรรคต, สิ้นพระชนม์ เป็นต้น

3.4 กริยาวลี ที่เกี่ยวกับกริยาสภาวะมาลา ซึ่งใช้เป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของประโยคได้ เช่น “*ทำงานหนัก*ไม่ดี” หรือ “ฉันไม่ชอบ*ทำงานหนัก*” หรือ“คน*ทำงานหนัก*ไม่ดี” คำว่าทำงานหนักล้วนเป็นกริยาวลีทั้งนั้น

4. วิเศษณ์วลี คือ วลีที่มีคำวิเศษณ์นำหน้า ซึ่งมีหน้าที่ประกอบคำอื่น จึงใช้เป็นภาคขยายของประโยค แบ่งเป็น

4.1 วิเศษณ์วลีที่ประกอบนาม เช่น “นายหาญเป็นเด็ก*กล้าสมชื่อ*” เป็นต้น

4.2 วิเศษณ์วลีที่ประกอบคำริยา เช่น “เขามา*สายสามนาที*” เป็นต้น

4.3 วิเศษณ์วลีที่ประกอบคำกริยาวิเศษณ์ด้วยกันซึ่งมีหน้าที่เป็นกริยาใน ภาคแสดงของประโยค เช่น “เขา คงงาม *เลิศเหลือประมาณ*” เป็นต้น

4.4 วิเศษณ์วลีที่ประมาณวิเศษณ์บอกจำนวนนับ เช่น ภิกษุ*สามรูป* เป็นต้น

5. บุพบทวลี ได้แก่ วลีที่มีคำบุพบทอยู่ข้างหน้า ทั้งหน้านาม หน้าสรรพนาม และหน้าสภาวะมาลา เช่น ของฉัน ในบ้าน ซึ่งกันและกัน เป็นต้น

6. สันธานวลี หมายถึง คำสันธานที่คำประกอบให้ยืดยาวออกไป ใช้เป็นคำเชื่อมสันธานด้วยกัน เชื่อมกับคำอื่นหรือวลีก็ได้เพื่อใช้ในหน้าที่สันธาน แบ่งเป็น

6.1 สันธานวลีที่มีคำหรือวลีเชื่อมท้าย เช่น “เขามีความรักในลูกและเมีย” เป็นต้น

6.2 สันธานวลีที่เอาวลีต่าง ๆ มาใช้เป็นสันธาน เช่น ถึงกระนั้น, อย่างไรก็ดี เป็นต้น

6.3 สันธานวลีคาบ คือสันธานวลีที่มีคำอื่นเข้ามาแทรกอยู่ระหว่างกลาง เช่น “*ถึง*ฝนตก*ก็*จะไป” , “*ทั้ง*แม่*และ*ลูก” เป็นต้น

7. อุทานวลี หมายถึง คำอุทานที่มีคำอื่นประกอบท้ายให้เป็นวลียืดยาวออกไป เช่น โอ้..อกเอ๋ย โอ๊ย..ตายแล้ว เป็นต้น

3. ความหมายของ “ประโยค” และ “ชนิดของประโยค”

1. ประโยค

นววรรณ พันธุเมธา (2527: 107-108) ได้กล่าวถึงความหมายของประโยคไว้โดยสรุปว่า “ประโยค คือ ถ้อยคำซึ่งแสดงความคิดที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน มีส่วนประกอบ 2 ส่วนคือ หน่วยนาม และหน่วยกริยา และในบางประโยคจะมีหน่วยเสริม”

อุปกิตศิลปสาร (2533: 209-288) ได้กล่าวถึงประโยคไว้โดยสรุปว่า “ประโยค” คือ ถ้อยคำที่มีเนื้อความครบบริบูรณ์ แบ่งออกเป็น 2 ภาค คือภาคประธาน และภาคแสดง

กำชัย ทองหล่อ (2540: 407) ได้กล่าวถึงความหมายของประโยคไว้โดยสรุปดังนี้ “ประโยค คือ กลุ่มคำที่มีความเกี่ยวข้องกันเป็นระเบียบและมีเนื้อความครบบริบูรณ์ โดยปรกติ ประโยคจะต้องมีบทประธานและบทกริยาเป็นหลักสำคัญ แต่ถ้าใช้สกรรมกริยา จะต้องมีบทกรรมมารับ ถ้าใช้วิกตรรถกริยาจะต้องมีบทขยาย จึงจะได้ความสมบูรณ์ บทขยายนั้นจะเป็นคำ วลี หรือ ประโยคก็ได้ ถ้าใช้อกรรมกริยาไม่ต้องมีกรรมมารับ เพราะได้ความสมบูรณ์อยู่แล้ว แต่จะมีบทขยายให้ความชัดเจนขึ้นก็ได้ เช่น นกบิน เขาเป็นพ่อค้า ทหารถือปืน เป็นต้น

ราชบัณฑิตยสถาน (2546: 665) ได้อธิบายถึงคำว่าประโยคไว้ดังนี้ “ประโยค หมายถึง คำพูดหรือข้อความที่ได้ความบริบูรณ์ตอนหนึ่ง ๆ”

จากที่กล่าวมาทั้งหมดสรุปได้ว่า ประโยค คือ “ประโยค หมายถึง คำพูดหรือข้อความที่ได้ความบริบูรณ์ตอนหนึ่ง ๆ มีส่วนประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือส่วนที่เป็นภาคประธาน และส่วนที่เป็นภาคแสดง

2. ชนิดของประโยค

นววรรณ พันธุเมธา (2527:135-159) ได้กล่าวถึงเรื่องของประโยคไว้โดยสรุปได้ดังนี้ “ประโยคหากแบ่งตามลักษณะและจำนวนของหน่วยประโยค แบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ประโยคความเดียว คือ ประโยคที่มีหน่วยกริยา 1 หน่วย มีหน่วยนาม 1 หน่วยหรือมากกว่านั้นและอาจมีหน่วยเสริมอยู่ด้วยหรือไม่ก็ได้ โดยจะต้องมีประธานอยู่ต้นประโยคเสมอ ส่วนกรรมตรงและกรรมรองซึ่งอยู่หลังกริยานั้นจะปรากฏหรือไม่ก็ได้ และกรรมรองอาจปรากฏในประโยคความเดียวได้มากกว่า 1 หน่วยก็ได้ ประโยคความเดียว สามารถแบ่งลักษณะโครงสร้างเป็น

1.1 ประธาน - กริยา เช่น ฝน - ตก, จาน - แตก เป็นต้น

1.2 ประธาน – กริยา - กรรมตรง เช่น เขา - เตะ - เก้าอี้ เป็นต้น

1.3 ประธาน - กริยา - กรรมรอง เช่น เรือ – จม - ในทะเล เป็นต้น

1.4 ประธาน – กริยา – กรรมตรง - กรรมรอง เช่น นิด –ให้ – หนังสือ - แก่เพื่อน

2. ประโยคความรวม คือ ประโยคที่มีหน่วยกริยาตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปมีหน่วยนาม 1 หน่วยหรือมากกว่านั้น และอาจจะมีหน่วยเสริมและหน่วยเชื่อมอยู่ด้วยหรือไม่ก็ได้ แบ่งเป็นประโยคความรวมที่มีหน่วยเชื่อม และประโยคความร่วมที่ไม่มีหน่วยเชื่อม และในบางประโยคที่มีลักษณะซับซ้อนจึงแบ่งประโยคความรวมได้อีก 2 ชนิดคือ ประโยคความรวมธรรมดา และประโยคความรวมซับซ้อน

2.1 ประโยคความรวมที่มีหน่วยเชื่อม คือ ประโยคความรวมที่มีหน่วยเชื่อมประกอบด้วยประโยคความเดียวตั้งแต่ 2 ประโยคขึ้นไป เช่น คุณแม่ไม่สบายฉัน*เลย*ต้องล้างจาน เป็นต้น

2.2 ประโยคความรวมที่ไม่มีหน่วยเชื่อม คือ ประโยคความรวมที่ไม่มีหน่วยเชื่อมจะมีหน่วยกริยาเรียงกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปโดยมีหน่วยนามคั่นอยู่ในระหว่างหรือไม่ก็ได้ เช่น นิดนั่งยิ้ม เป็นต้น

2.3 ประโยคความรวมธรรมดา คือ ประโยคความรวมที่ไม่มีประโยคขยายในหน่วยนามหรือหน่วยกริยา เช่น ผมรู้จักเขาตั้งแต่ก่อนเข้าทำงาน , วิชัยหยิบบุหรี่จุดสูบ เป็นต้น

2.4 ประโยคความรวมซับซ้อน คือ ประโยคความรวมที่มีประโยคขยายในหน่วยนามหรือหน่วยกริยา เช่น เขาสงสารเห็นใจคนในหน้าที่นี้ซึ่งเป็นคนรักงานยิ่งนัก, ผู้ที่ผลิตผลงานถือว่าผลงานของตนเกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวจึงไม่พอใจเมื่อถูกวิจารณ์ เป็นต้น

ประโยคความรวม สามารถแบ่งลักษณะโครงสร้างได้ดังนี้

1. ประธาน – กริยา - กริยา เช่น ขนม - หวาน - อร่อย เป็นต้น

2. ประธาน – กริยา – กริยา - กรรมตรง เช่น ครู – ตรวจ – แก้ - การบ้าน

3. ประธาน – กริยา – กริยา – กรรมตรง - กรรมรอง
เช่น นิศา - นั่ง - ป้อน - ข้าว - น้อง เป็นต้น

4. ประธาน - กริยา - กรรมตรง - กริยา เช่น หนู – กัด – เสื้อ - ขาด เป็นต้น

5. ประธาน - กริยา - กรรมตรง - กริยา – กรรมตรง เช่น พิชิต - คุม - คนงาน - ชุด - ดิน เป็นต้น

6. ประธาน – กริยา – กรรมตรง – กริยา - กรรมรอง เช่น เขา – เท – น้ำ – ใส่ - ขวด เป็นต้น

7. ประธาน - กริยา – กรรมตรง – กริยา – กรรมตรง - กรรมรอง
เช่น แม่ - วาน - พี่นิด - สอน – ภาษาอังกฤษ – ยายเล็ก

8. หน่วยกริยามีมากกว่า 2 หน่วย แบ่งเป็น

8.1 ประธาน – กริยา – กรรมตรง – กริยา – กริยา เช่น เขา - หยิบ - ถ้วย - ส่ง - คืน เป็นต้น

8.2 ประธาน – กริยา – กรรมตรง – กริยา – กริยา - กรรมตรง
เช่น ฉัน – เห็น – เด็ก –ไล่ – จับ - แมลงปอ เป็นต้น

3. ประโยคความซ้อน คือ ประโยคที่มีหน่วยกริยา 1 หน่วยมีหน่วยนาม 1 หน่วยหรือมากกว่านั้น และอาจจะมีหน่วยเสริมอยู่ด้วยหรือไม่ก็ได้ แบ่งประโยคความซ้อนได้ 3 ชนิดคือ

3.1 ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยนาม คือ ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยนามโดยจะมีคำเชื่อม ที่ ซึ่ง อัน นำหน้า เช่น ทูตไชยาซึ่งรักธิดามาก เกรงธิดาจะเสียใจ หรือ ใครที่ต้องการจะไปยกมือขึ้น เป็นต้น

3.2 ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยกริยา คือ ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยกริยา อาจมีคำเชื่อม ว่า หรือ ที่ นำหน้า ประโยคขยายไม่จำเป็นต้องอยู่ชิดกริยาที่เป็นหน่วยหลักอาจอยู่ท้ายประโยค มีคำอื่นคั่นระหว่างหน่วยหลักและประโยคขยายก็ได้ เช่น ฉันหวังว่าคุณจะมา, หัวหน้าสั่งพวกเราว่าอย่ามาสาย เป็นต้น

3.3 ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยนามและหน่วยกริยา
ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยนามหรือหน่วยกริยาประโยคทำให้ประโยคซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่น ชายที่ข้าพเจ้ากล่าวถึงนี้ได้แต่งงานกับหญิงสาวคนหนึ่งซึ่งได้รับการศึกษาปานกลาง เป็นต้น

กำชัย ทองหล่อ (2540: 414-429) ได้จำแนกชนิดของประโยคออกเป็นเป็น 3 ชนิด คือ เอกรรถประโยค อเนกรรถประโยค และสังกรประโยค มีรายละเอียดโดยสรุปดังนี้

1. เอกรรถประโยค หมายถึง ประโยคสามัญที่มีบทกริยาสำคัญเพียงบทเดียวและเป็นกระแสความเดียวที่มีความหมายครบบริบูรณ์ เช่น นกตัวใหญ่บินในท้องฟ้า เขาเป็นบุตรชายคนโตของฉัน เด็กอ้วนคนนั้นมีสุดในโต๊ะ 5 เล่ม เป็นต้น

2. อเนกรรถประโยค หมายถึง ประโยคที่มีเนื้อความหลายอย่าง ประกอบด้วยเอกรรถประโยคตั้งแต่ 2 ประโยคขึ้นไปเรียงกัน มีสันธานเป็นเครื่องเกี่ยวเชื่อมอยู่ในระหว่างเอกรรถประโยคนั้น ๆ แบ่งเป็น

2.1 อันวยาเนกรรถประโยค คือ อเนกรรถประโยคที่มีเนื้อความตามกัน เช่น เขาทำงานได้ ฉันก็ทำงานได้, เขาเป็นคนไทยและฉันก็เป็นคนไทย เป็นต้น

2.2 พยติเรกาเนกรรถประโยค คือ อเนกรรถประโยคที่มีเนื้อความขัดแย้งกัน เช่น เขาเรียนอักษรศาสตร์แต่ฉันเรียนวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

2.3 วิกัลปาเนกรรถประโยค คือ อเนกรรถประโยคที่มีเนื้อความให้เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ท่านจะเขียนหนังสือ หรือท่านจะทำสวนครัว เป็นต้น

2.4 เหตวาเนกรรถประโยค คือ อเนกรรถประโยคที่มีเนื้อความเป็นเหตุเป็นผล เช่น เขาเป็นคนดี คนจึงสงสารเขา, เพราะเขาพูดเพราะ คนจึงชอบเขา เป็นต้น

3. สังกรประโยค หมายถึง เอกรรถประโยคที่ใช้เอกรรถประโยคด้วยกัน ทำหน้าที่เป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของประโยค มี 2 ส่วน คือ มุขยประโยค และอนุประโยค

3.1 มุขยประโยค คือ ประโยคหลัก เป็นประโยคสำคัญ และมีได้เพียงประโยคเดียวต่อหนึ่งประโยคเท่านั้น เช่น *คนเกียจคร้าน*ที่ร้องไห้อยู่ในห้อง*สอบไล่ตก* เป็นต้น

3.2 อนุประโยค คือ ประโยคเล็กที่ทำหน้าที่แต่งมุขยประโยคให้ได้ความดีขึ้น แบ่งออกเป็น 3 ชนิดคือ

1) นามานุประโยค คือ อนุประโยคที่ทำหน้าที่ได้คล้ายกับนาม อาจเป็นบทประธาน บทกรรม หรือบทขยายก็ได้ เช่น *เขาพูดเช่นนี้* เป็นการส่อนิสัยชั่ว เป็นต้น

2) คุณานุประโยค คือ อนุประโยคที่ทำหน้าที่ประกอบนามหรือสรรพนาม เช่นเดียวกับคำวิเศษณ์ และใช้ประพันธสรรพนามเป็นบทเชื่อม เช่น แมว*ที่จับจิ้งจก*มีนัยน์ตาสีน้ำเงิน, ฉันรักคนไทย*ที่รักชาติไทย* เป็นต้น

3) วิเศษณานุประโยค คือ อนุประโยคซึ่งทำหน้าที่ประกอบคำกริยาหรือคำวิเศษณ์ และใช้ประพันธวิเศษณ์หรือ คำบุพบทซึ่งทำหน้าที่อย่างประพันธวิเศษณ์เป็นบทเชื่อม เช่น คนอ้วน*ที่นั่งอยู่บนเก้าอี้* มีปากกาสองด้าม, เขาพูด *ตามฉันบอก* เป็นต้น

จากเอกสารที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยได้สรุปลักษณะของชนิดของประโยค ซึ่งมีความสอดคล้องกันได้ 3 ลักษณะคือ

1. ประโยคความเดียว (เอกรรถประโยค) คือ ประโยคที่มีหน่วยกริยา 1 หน่วย มีหน่วยนาม 1 หน่วยหรือมากกว่านั้นและอาจมีหน่วยเสริมอยู่ด้วยหรือไม่ก็ได้ โดยจะต้องมีประธานอยู่ต้นประโยคเสมอ ส่วนกรรมตรงและกรรมรองซึ่งอยู่หลังกริยานั้นจะปรากฏหรือไม่ก็ได้ และกรรมรองอาจปรากฏในประโยคความเดียวได้มากกว่า 1 หน่วยก็ได้ ประโยคความเดียว สามารถแบ่งลักษณะโครงสร้างเป็น

1.1 ประธาน - กริยา เช่น ฝน - ตก, จาน - แตก เป็นต้น

1.2 ประธาน – กริยา - กรรมตรง เช่น เขา – เตะ - เก้าอี้ เป็นต้น

1.3 ประธาน – กริยา - กรรมรอง เช่น เรือ – จม - ในทะเล เป็นต้น

1.4 ประธาน – กริยา – กรรมตรง - กรรมรอง เช่น นิด - ให้ - หนังสือ - แก่เพื่อน เป็นต้น

2. ประโยคความรวม (อเนกรรถประโยค) คือ ประโยคที่มีหน่วยกริยาตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป มีหน่วยนาม 1 หน่วยหรือมากกว่านั้น และอาจจะมีหน่วยเสริมและหน่วยเชื่อมอยู่ด้วยหรือไม่ก็ได้ แบ่งเป็นประโยคความรวมที่มีหน่วยเชื่อม และประโยคความร่วมที่ไม่มีหน่วยเชื่อม และในบางประโยคที่มีลักษณะซับซ้อนจึงแบ่งประโยคความรวมได้อีก 2 ชนิดคือ ประโยคความรวมธรรมดาและประโยค ความรวมซับซ้อน

2.1 ประโยคความรวมที่มีหน่วยเชื่อม คือ ประโยคความรวมที่มีหน่วยเชื่อมประกอบด้วยประโยคความเดียวตั้งแต่ 2 ประโยคขึ้นไป เช่น คุณแม่ไม่สบายฉัน*เลย*ต้องล้างจาน เป็นต้น

2.2 ประโยคความรวมที่ไม่มีหน่วยเชื่อม คือ ประโยคความรวมที่ไม่มีหน่วยเชื่อมจะมีหน่วยกริยาเรียงกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปโดยมีหน่วยนามคั่นอยู่ในระหว่างหรือไม่ก็ได้ เช่น นิดนั่งยิ้ม เป็นต้น

2.3 ประโยคความรวมธรรมดา คือ ประโยคความรวมที่ไม่มีประโยคขยายในหน่วยนามหรือหน่วยกริยา เช่น ผมรู้จักเขาตั้งแต่ก่อนเข้าทำงาน เป็นต้น

2.4 ประโยคความรวมซับซ้อน คือ ประโยคความรวมที่มีประโยคขยายในหน่วยนามหรือหน่วยกริยา เช่น เขาสงสารเห็นใจคนในหน้าที่นี้ซึ่งเป็นคนรักงานยิ่งนัก เป็นต้น

ประโยคความรวม สามารถแบ่งลักษณะโครงสร้างได้ดังนี้

1. ประธาน – กริยา - กริยา เช่น ขนม - หวาน - อร่อย เป็นต้น

2. ประธาน – กริยา – กริยา - กรรมตรง เช่น ครู – ตรวจ – แก้ - การบ้าน

3. ประธาน – กริยา – กริยา – กรรมตรง - กรรมรอง
เช่น นิศา - นั่ง - ป้อน - ข้าว - น้อง เป็นต้น

4. ประธาน - กริยา - กรรมตรง - กริยา เช่น หนู – กัด – เสื้อ - ขาด เป็นต้น

5. ประธาน - กริยา - กรรมตรง - กริยา – กรรมตรง
เช่น พิชิต - คุม - คนงาน - ชุด - ดิน เป็นต้น

6. ประธาน – กริยา – กรรมตรง – กริยา - กรรมรอง
เช่น เขา – เท – น้ำ – ใส่ - ขวด เป็นต้น

7. ประธาน - กริยา – กรรมตรง – กริยา – กรรมตรง - กรรมรอง
เช่น แม่ - วาน - พี่นิด - สอน – ภาษาอังกฤษ – ยายเล็ก

8. หน่วยกริยามีมากกว่า 2 หน่วย แบ่งเป็น

8.1 ประธาน – กริยา – กรรมตรง – กริยา - กริยา
เช่น เขา - หยิบ - ถ้วย - ส่ง - คืน เป็นต้น

8.2 ประธาน – กริยา – กรรมตรง – กริยา – กริยา - กรรมตรง
เช่น ฉัน – เห็น – เด็ก –ไล่ – จับ - แมลงปอ เป็นต้น

3. ประโยคความซ้อน (สังกรประโยค) คือ ประโยคที่มีหน่วยกริยา 1 หน่วยมีหน่วยนาม 1 หน่วยหรือมากกว่านั้น และอาจจะมีหน่วยเสริมอยู่ด้วยหรือไม่ก็ได้ แบ่งประโยคความซ้อนได้ 3 ชนิดคือ

3.1 ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยนาม คือ ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยนามโดยจะมีคำเชื่อม ที่ ซึ่ง อัน นำหน้า เช่น ทูตไชยาซึ่งรักธิดามาก เกรงธิดาจะเสียใจ หรือ ใครที่ต้องการจะไปยกมือขึ้น เป็นต้น

3.2 ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยกริยา คือ ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยกริยา อาจมีคำเชื่อม ว่า หรือ ที่ นำหน้า ประโยคขยายไม่จำเป็นต้องอยู่ชิดกริยาที่เป็นหน่วยหลักอาจอยู่ท้ายประโยค มีคำอื่นคั่นระหว่างหน่วยหลักและประโยคขยายก็ได้ เช่น ฉันหวังว่าคุณจะมา เป็นต้น

3.3 ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยนามและหน่วยกริยา
ประโยคความซ้อนที่มีประโยคขยายในหน่วยนามหรือหน่วยกริยาประโยคทำให้ประโยคซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่น ชายที่ข้าพเจ้ากล่าวถึงนี้ได้แต่งงานกับหญิงสาวคนหนึ่งซึ่งได้รับการศึกษาปานกลาง เป็นต้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธีรารัตน์ บุญกองแสน (2543) ได้ศึกษาถึงการตั้งชื่อภาษาไทยของภาพยนตร์อเมริกัน ผลการศึกษาพบว่าลักษณะของชื่อภาษาไทยมีการใช้ภาษาในการสื่อความหมายถึงตัวเอก เนื้อหา และบรรยากาศของภาพยนตร์ ชื่อภาษาไทยเกิดจากการถ่ายทอดสารเมื่อเทียบเคียงกับชื่อภาษาอังกฤษ 3 วิธี คือ การทับศัพท์ การแปลศัพท์ และการตั้งชื่อใหม่ และพบว่าชื่อภาษาไทยเกิดจากวิธีการสร้างสาร 3 วิธี คือ วิธีการด้านเสียง วิธีการด้านหน่วยคำ และวิธีการด้านลีลาภาษา ปัจจัยที่กำหนดการตั้งชื่อคือปัจจัยด้านตัวบุคคลของผู้ตั้งชื่อ ปัจจัยเกี่ยวกับกระบวนการการตั้งชื่อภาษาไทย ปัจจัยเกี่ยวกับต้นสังกัด และปัจจัยเกี่ยวกับสภาพสังคมวัฒนธรรม และจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าวิธีการ ต่าง ๆ ที่ใช้ในการตั้งชื่อทั้งการใช้ภาษาในการสื่อความหมาย การถ่ายทอดสารโดยเทียบเคียงกับชื่อภาษาอังกฤษ ตลอดจนวิธีการสร้างสาร ผู้ตั้งชื่อใช้วิธีการ เหล่านี้ด้วยเหตุผลด้านภาษาและเหตุผลอื่นนอกเหนือจากเหตุผลด้านภาษาประกอบกัน ซึ่งอาจจะมีน้ำหนัก ต่างกันไปตามปัจจัยแวดล้อมของผู้ตั้งชื่อแต่ละคน โดยเหตุผลทางภาษาก็คือ ลักษณะภาษาที่สามารถสื่อสารได้เข้าใจและมีความน่าสนใจ ส่วนเหตุผลขององค์ประกอบอื่นนอกเหนือจาก เหตุผลด้านภาษาที่สำคัญคือ เหตุผลด้านวัฒนธรรมซึ่งผู้ตั้งชื่อจะใช้เหตุผลเหล่านี้เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดจากความแตกต่างของวัฒนธรรม และใช้ประโยชน์ของวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารกับผู้ชมรวมทั้งเหตุผลด้านธุรกิจการค้า ซึ่งการวิจัยพบว่าชื่อภาษาไทยมีบทบาททางธุรกิจอย่างชัดเจน

ชุติมา บุญอยู่ (2549) ศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างภาษาและกลวิธีการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยในช่วง 2 ทศวรรษ (พ.ศ.2526-2545) ผลการศึกษาพบว่า มีโครงสร้างภาษาแบ่งเป็น

1. ชื่อภาพยนตร์ที่มีโครงสร้างระดับประโยคแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ โครงสร้างประโยคความเดียว โครงสร้างประโยคความรวม และโครงสร้างประโยคความซ้อน

2. ชื่อภาพยนตร์ที่มีโครงสร้างระดับวลี แบ่งเป็นโครงสร้างนามวลี โครงสร้างกริยาวลี โครงสร้างสรรพนามวลี โครงสร้างวิเศษณ์วลี โครงสร้างสันธานวลี โครงสร้างบุพบทวลี และโครงสร้างอุทานวลี

3. ชื่อภาพยนตร์ที่มีโครงสร้างในระดับคำ แบ่งเป็น คำเดี่ยว คำผสานแท้ คำผสานเทียม คำประสม คำซ้อน

4. ชื่อภาพยนตร์ที่มีโครงสร้างระดับพยางค์ แบ่งเป็น ชื่อที่เป็นพยางค์ และชื่อประกอบด้วยพยางค์กับโครงสร้างอื่น

ด้านกลวิธีการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยแบ่งเป็น

1. กลวิธีทางด้านเสียง แบ่งเป็น การเลียนเสียงธรรมชาติ การเล่นเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ โดยอาศัยตำแหน่งการวาง การสร้างเสียงสัมผัส และการเน้นเสียงท้ายพยางค์

2. กลวิธีด้านคำ แบ่งเป็น การใช้คำสร้างภาพ การใช้คำทับศัพท์ การใช้คำตรงข้าม การเล่นคำ และการสร้างคำใหม่

3. กลวิธีด้านการเรียบเรียงแบ่งเป็น การเปรียบเทียบ การตั้งคำถาม การเปลี่ยนแปลงสำนวนที่มีอยู่เดิม การแสดงเหตุผลหรือข้อแม้ที่ไม่สอดคล้อง การสร้างสารโดยใช้ชุดคำที่สอดคล้องกันด้านเสียงหรือความหมาย การสร้างสารส่วนหน้าและเสริมความขยายด้วยสารส่วนหลัง

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ผลการศึกษาส่วนหนึ่งผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการทำงานวิจัยครั้งนี้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น รวมถึงศึกษาวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และเพื่อศึกษาโครงสร้างของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีขั้นตอนในการวิจัยดังนี้

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ รายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่จัดพิมพ์และจำหน่ายในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2537 - 2550 โดยรวบรวมรายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจากเว็บไซต์ www.comtooon.com รวมถึงข้อมูลรายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจากสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการสืบค้นข้อมูลทางอินเตอร์เน็ต 27www.comtoon.com ซึ่งได้รวบรวมรายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่จัดพิมพ์ และจำหน่ายหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยจากสำนักพิมพ์ 7 สำนักพิมพ์ได้แก่ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ คอมมิคส์,สำนักพิมพ์บงกช คอมมิคส์,สำนักพิมพ์อิคิวพลัส,สำนักพิมพ์บูรพัฒน์ คอมมิคส์, สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์,บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด และสำนักพิมพ์คอมมิคเควส โดยมีรายชื่อรวมกันทั้งหมด 2,207 ชื่อ แต่เนื่องด้วยผู้วิจัยได้รับอนุญาตในการศึกษาข้อมูลเฉพาะรายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สองแห่ง คือ สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ซึ่งมีรายชื่อรวมกันทั้งหมด 760 ชื่อ ทำให้ประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เปลี่ยนจาก 2,207 ชื่อ เป็น 760 ชื่อแทน ซึ่งผู้วิจัยได้สุ่มกลุ่มตัวอย่างจากการจับรายชื่อโดยคิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 60 ของรายชื่อทั้งหมด กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้จึงมีทั้งหมด 456 ชื่อ เป็นรายชื่อของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ 340 ชื่อ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 116 ชื่อ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เนื่องจากข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมรายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น วิธีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจึงเป็นการศึกษาโดยอาศัยหลักเกณฑ์จากเอกสารซึ่งเป็นเอกสารหรือตำราที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาด้านการสื่อความ การรับคำจากภาษาต่างประเทศ และภาพพจน์ในภาษาไทย และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของคำ วลี และประโยค ซึ่งเสนอไว้ในบทที่ 2 การตรวจเอกสารเพื่อใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการวิเคราะห์ ข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

การศึกษาค้นคว้าและการเก็บรวบรวมข้อมูล

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น จึงเป็นการมุ่งศึกษาและวิเคราะห์การใช้ภาษาในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านวิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย การสื่อความหมายของชื่อและภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อ รวมถึงศึกษาเปรียบเทียบวิธีการและวิเคราะห์แนวคิดในการตั้งชื่อของสำนักพิมพ์ และศึกษาถึงโครงสร้างของ คำ วลี และประโยคจากชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งมีวิธีดำเนินการดังนี้

1. รวบรวมรายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่พิมพ์และจำหน่าย ในช่วงระหว่างปีพ.ศ.2537-2550 จากข้อมูลการสืบค้นทางอินเตอร์เน็ต ร้านค้าหนังสือและจากข้อมูลของทางสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

2. สัมภาษณ์บุคคลหรือคณะที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของแต่ละสำนักพิมพ์ โดยรวบรวมข้อมูลนำมาศึกษาและเปรียบเทียบวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

3. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับหลักการตั้งชื่อ เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาในการตั้งชื่อ การสื่อความหมาย วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อรวมถึงเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้าง คำ วลีและประโยคในภาษาไทย เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

4. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5. ศึกษาและกำหนดแนววิเคราะห์การใช้ภาษาและโครงสร้างของคำ วลี และประโยค เพื่อวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รวบรวมไว้ ซึ่งพิจารณาจากเอกสารที่ได้นำเสนอไว้ในบทที่ 2

การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เมื่อศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์วิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเปรียบเทียบวิธีการและวิเคราะห์แนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

2. วิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยพิจารณาวิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ การสื่อความหมาย และภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อว่ามีลักษณะอย่างไร และจัดหมวดหมู่ตามลักษณะที่ปรากฏ

3. วิเคราะห์โครงสร้างของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยพิจารณาศึกษาเรื่องโครงสร้างของคำตามแนวทางของกำชัย ทองหล่อ โครงสร้างของวลีตามแนวทางของพระยาอุปกิตศิลปสาร และโครงสร้างของประโยคตามแนวทางของ นววรรณ พันธุเมธา

4. นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์วิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น การใช้ภาษาในด้านวิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ การสื่อความหมาย และภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อ รวมถึงโครงสร้างคำ วลี และประโยค นำมาวิเคราะห์และนำเสนอผลเป็นตาราง

5. สรุปผลการวิจัย และเสนอผลการวิจัย ในรูปแบบตารางสรุปผลการวิจัยและการพรรณนา

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งศึกษาการตั้งชื่อเป็นภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2537-2550 โดยแสดงผลเป็นตารางซึ่งแบ่งเป็นประเภทตามแนวเรื่องของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และการพรรณนาวิเคราะห์ลักษณะภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 3 หัวข้อ คือ

1.1 วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

1.2 การสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

1.3 ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ส่วนที่ 2 ศึกษาวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยศึกษาและเปรียบเทียบข้อมูลจากการสัมภาษณ์กองบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่ง ได้แก่ สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด โดยนำเสนอผลเป็น 3 หัวข้อ คือ

2.1 ผลการสัมภาษณ์วิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัดโดยแสดงผลเป็นตารางและการพรรณนาวิเคราะห์

2.2 ผลการเปรียบเทียบวิธีการและผลการวิเคราะห์แนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด โดยแสดงผลการเปรียบเทียบวิธีการเป็นตารางและการพรรณนาวิเคราะห์

ส่วนที่ 3 ศึกษาโครงสร้างของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในด้าน คำ วลี และประโยค โดยในส่วนนี้ชื่อที่ใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศด้วยวิธีการทับศัพท์ ผู้วิจัยจะไม่นำมาวิเคราะห์ เนื่องด้วยเป็นคำในภาษาต่างประเทศซึ่งผลการวิเคราะห์จะแสดงผลเป็นตารางประกอบการพรรณนาวิเคราะห์

ส่วนที่ 1 ศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

จากรายชื่อที่ใช้ในการวิเคราะห์นี้ได้จากการสุ่มเลือกจากรายชื่อของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด สามารถนำมาจัดตามแนวเนื้อหาแบ่งออกได้เป็น 5 แนวเรื่อง ได้แก่

1. แนวเรื่องความรัก เป็นแนวเรื่องที่มีเนื้อหาของเรื่องเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาว

2. แนวเรื่องต่อสู้ผจญภัย เป็นแนวเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยของตัวละครเอก

3. แนวเรื่องตลก เป็นแนวเรื่องเกี่ยวกับเรื่องตลกขบขัน ชวนหัว ของตัวเอกหรือตัวละครต่าง ๆ อาจมีตัวประหลาดหรือตัวละครที่มีพฤติกรรมแปลก ๆ ชวนขัน

4. แนวเรื่องสืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ เป็นแนวเรื่องเกี่ยวกับการสืบสวนคดี หรือเนื้อหาชวนสยองขวัญ เกี่ยวกับภูตผี ปีศาจ หรือเรื่องลึกลับเหลือเชื่อต่าง ๆ

5. แนวเรื่องอื่น ๆ เป็นแนวเรื่องที่มีเนื้อหาหลากหลาย เช่น เนื้อเรื่องเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ กีฬาประเภทต่าง ๆ เกร็ดประวัติศาสตร์ การทำอาหาร หรือ การแพทย์ เป็นต้น

การวิเคราะห์ลักษณะภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในส่วนที่ 1 จะวิเคราะห์ 3 หัวข้อคือ 1.1 วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ 1.2 การสื่อความหมายของชื่อและ1.3 ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อ

โดยหัวข้อที่ 1.1 และหัวข้อที่ 1.2 นี้จะแสดงผลด้วยตารางที่ 1 - 10 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งภายในตารางจะแสดงผลเนื้อหาที่ประกอบด้วย

1. ชื่อของหนังสือการ์ตูนที่ตั้งในฉบับภาษาไทย จากการรวบรวมข้อมูลจากเวปไซต์ www.comtooon.com และข้อมูลรายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจากสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

2. ชื่อของหนังสือการ์ตูนในฉบับภาษาญี่ปุ่น จากการรวบรวมข้อมูลจากเวปไซต์ www.comtooon.com และข้อมูลรายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจากสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด โดยแสดงผลเป็นคำในภาษาอังกฤษที่ทับศัพท์จากตัวเขียนในภาษาญี่ปุ่นที่เป็นชื่อของหนังสือการ์ตูน

3. ความหมายของชื่อที่ตั้งในฉบับภาษาญี่ปุ่น โดยแสดงผลเป็นการแปลความหมายตามคำที่ใช้ในการตั้งชื่อในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาญี่ปุ่น ซึ่งอาจเป็นคำภาษาญี่ปุ่น หรือคำภาษาอังกฤษ

4. วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปถึงลักษณะของการรับคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทยพบว่ามีวิธีการด้วยกัน 3 วิธี คือ 1. การทับศัพท์ 2. การแปลศัพท์ และ 3. การสร้างคำใหม่

5. การสื่อความหมายของชื่อเรื่องภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้สรุปลักษณะการสื่อความหมายของชื่อเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ 1. คำที่สื่อความหมายโดยตรง ตามความหมายพื้นฐาน 2. คำที่สื่อความหมายแฝง ซึ่งแบ่งการสื่อความหมายที่แฝงอยู่ 3 ลักษณะคือ 1. การสื่อความหมายถึงตัวเอก 2 การสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง และ 3. การสื่อความหมายถึงบรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง

ส่วนหัวข้อที่ 1.3 ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจะแสดงผลในตารางที่ 14 ถึงตารางที่ 23 โดยแสดงผล 1. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 2. ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อเรื่องภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และ 3. คำอธิบายถึงเหตุผลในการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละชื่อ

ส่วนที่ 1 หัวข้อที่ 1.1 วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ และ หัวข้อที่ 1.2 การสื่อความหมายของชื่อ

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ความรัก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 75 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	Ballantine	Ballantine ชื่อร้านในเรื่อง	Ballantine บาเลนไทน์	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
2	Crazy For You	คลั่งไคล ในตัวคุณ	Crazy For You เครซี่ ฟอร์ ยู	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
3	GIRL BRAVO	ชัยชนะในเรื่องผู้หญิง	GIRL BRAVO เกิร์ล บราโว่	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
4	HALF AND HALF	ครึ่งและครึ่ง	HALF AND HALF ฮาร์ฟ แอนด์ ฮาร์ฟ	การทับศัพท์	ตัวเอก
5	HANADA	HANADA ชื่อตัวเอกในเรื่อง	HANADA ฮานาดะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
6	I AM A DEAR	ฉันเป็นที่รัก	I AM A DEAR ไอ แอม อะ เดียร์	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
7	I Love You	ฉันรักคุณ	I Love You ไอ เลิฟ ยู	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
8	Kin-Iro No Corda	คอร์ดของตัวโน้ตดนตรีสีทอง	La Corda Dora บทเพลงสีทอง	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
9	LAST DAYS	วันสุดท้าย	LAST DAYS ลาส์ทเดย์	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
10	PRINCESS	เจ้าหญิง	PRINCESS ปริ๊นเซส	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
11	RUMIK WORLD	โลกของลูมิก	RUMIK WORLD รูมิก เวิล์ด	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
12	SING YESTER DAY FOR ME	ร้องเพลงเมื่อวานนี้เพื่อฉัน	SING YESTERDAY FOR ME ซิง เยสเทอร์เดย์ ฟอร์ มี	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
13	SKIP BEAT	จังหวะข้าม หรือจังหวะกระโดด	SKIP BEAT สคิป บีท	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
14	Lady Masquerade	ภาษาฝรั่งเศสหมายถึงสุภาพสตรีภายใต้หน้ากาก	เงาพยาบาท	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
15	MAGNOLIA WALTZ	การเต้นรำจังหวะวอล์ท ที่เหมือนดอกแม็กโนเลีย (ดอกไม้ คล้ายดอกมณฑา สีขาวชมพู่ และม่วง)	เพลงรักสุดฝั่งฝัน	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
16	Lovesick	อาการป่วยเพราะรัก หรือ อกหัก	เลิฟซิก Lovesick	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
17	LOVELY COMPLEX	ความรักที่วุ่นวาย	เลิฟลี่ คอมเพล็กซ์ LOVELY COMPLEX	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
18	FRUITS BASKET	ตะกร้าใส่ผลไม้	เสน่ห์สาวข้าวปั้น	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
19	Pandora Panic	ความตื่นตระหนกของแพนโดรา	แพนโดรา พานิค Pandora Panic	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
20	THE ROSE GARDEN	สวนดอกกุหลาบ	โรส การ์เดน THE ROSE GARDEN	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
21	Kohitsuji Jirushi No Run Papa	Run Papa ที่มีตราสัญลักษณ์เป็นรูปลูกแกะ	โลกใสวัยฝัน	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
22	S TO M NO SEKAI	โลกของเอสกับเอ็ม	โลกของเอ็มกับเอส	การแปลศัพท์	ตัวเอก
23	TENSION!	ยุ่งวุ่นวาย	โลกวุ่นไซเบอร์สเปซ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 1

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
24	OH! MY GODDESS	โอ้.! เทพธิดาของฉัน	โอ้..เทพธิดา	การแปลศัพท์	ตัวเอก
25	BASHIRISU NO MUSUME	ลูกสาวของบาชิริซุ	ไฟฝันควันรัก	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
26	NEMURE-NAI YORUWO KAZOETE	การนับจำนวนตอนกลางคืนเมื่อนอนไม่หลับ	ไฟฝันวันฟ้าใส	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
27	I's	ไอส์ (ชื่อตัวเอก)	ไอส์ I's	การทับศัพท์	ตัวเอก
28	Colors	สีที่หลากหลาย	คัลเลอร์ Colors	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
29	CREAM CARAMEL	ครีมของคาราเมล	ครีม คาราเมล CREAM CARAMEL	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
30	Shimotsuma Monogatari	เรื่องราวของเมืองชิโมะสุมะ	คู่ซี้ต่างขั้ว	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
31	MINTO NA BOKURA	พวกผมมีรสมินต์	คู่แฝดรสมินต์	การแปลศัพท์	ตัวเอก
32	GEKKO KREUZE	KREUZE แสงพระจันทร์	จันทร์เสี้ยวเฟี้ยวรัก	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
33	ONNANOKO -TE HONTO NIMOU	ผู้หญิงนี้จริง ๆ เลย	จริง ๆ เล้ย เกิดเป็นหญิงนี้	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
34	Fuyubarahime	เจ้าหญิงดอกกุหลาบฤดูหนาว	เจ้าหญิงกุหลาบหิมะ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
35	KOKUHAKU CLUB	ชุมนุมโคคุฮาคุ	ชมนุมนี้มีแต่รัก	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
36	KAMISAMA NO IUTOORI	ตามคำพูดของพระเจ้า	ดั่งลิขิตจากฟ้า	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
37	TOKYO JULIET	จูเลียตแห่งโตเกียว	ดีไซน์เนอร์ดีไซน์รัก	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
38	DIVA	ดีว่า (ชื่อตัวเอกในเรื่อง)	ดีว่า เทพธิดาแห่งเสียงเพลง	การทับศัพท์	ตัวเอก
39	SORA WA AKAI KAWA NO HOTORI	สวรรค์อยู่ริมแม่น้ำสีแดง	ตะวันรักที่ปลายฟ้า	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
40	RANDOM WALK	การเดินสุ่ม	ตามหัวใจไปหารัก	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
41	AKUMA DE SOUROU	ผมเป็นปีศาจครับ	ถึงร้ายก็รัก	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
42	SECOND STAGE ARASHI NO DESTINY	ขั้นที่สองของพายุแห่งโชคชะตา	ท้าฟ้าลิขิต	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
43	SEITO SHOKUN	เรื่องของพวกนักเรียน	นักกี้จอมใจจอมแก่น	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
44	TOKIMEME -KI TONIGHT	คืนนี้หัวใจตื่นเต้นด้วยความรัก	ปีศาจน้อยหัวใจกุ๊กกิ๊ก	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
45	I WISH...	ฉันปรารถนา	ปรารถนา -มนตรา-มายา	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
46	CATSEYE	ตาของแมวในเรื่องหมายถึงชื่อร้านกาแฟของตัวเอก	พยัคฆ์สาวแคทส์อาย	การทับศัพท์	ตัวเอก
47	OHOSHISA-MA NIONEGAIT	ฝากดวงดาวด้วย	พี่ชายที่แสนดี	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
48	MOHITORI NO MARIONET TO	หุ่นเชิดอีกคนหนึ่ง	มายาบันดาลฝัน	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
49	BOKU NO MARIE	มาริของผม	มาริ เด๋ียวหุ่น เด๋ียวคน อลวนอลเวง	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
50	MAHOROMA -TIC	คำประสมระหว่างชื่อมาโฮโระกับคำว่าออโตเมติคส์	มาโฮโระสาวใช้ออโตเมติคส์	การทับศัพท์	ตัวเอก
51	CHIKYU MISAKI	โลกของมิซาคิ	มิซาคิเพื่อนแท้ต่างพันธุ์	การทับศัพท์	ตัวเอก
52	BARA TO SUMIRE TO	ดอกกุหลาบกับดอกไวโอเล็ต	ยอดชายนายกุหลาบกับน.ส.ไวโอเล็ต	การแปลศัพท์	ตัวเอก
53	BLUE WARS	สงครามสีน้ำเงิน	รักต้องเศร้าเพราะเราแหวว	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
54	TSUKI NO YORU HOSHI NO ASA	กลางคืนของพระจันทร์ตอนเช้าของดวงดาว	รักนี้ที่เฝ้ารอ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
55	KOIBITOTA -CHI NO BASHO	สถานที่สำหรับคู่รัก	รักนี้มอบแด่เธอ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
56	AMAI SANKAKU	สามเหลี่ยมที่หวาน	รักใส ๆ หัวใจสามดวง	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
57	MABURAHO	คำที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นคำเสกเวทมนต์	รักอลวนแม่มดอลเวง	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
58	SARATTE WATASHI NO NAIT	ลักพาตัวฉันไปสิอัศวินของฉัน	ลักพาฉันไปสิที่รัก!	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
59	MIKAN NO TSUKI	พระจันทร์ที่ยังไม่เต็มดวง	ลำนำรักปีศาจจันทรา	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
60	KOISUIREN	บัวแห่งความรัก	ลำนำรักข้ามภพ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
61	VIDEO GIRL	เป็นการสร้างคำใหม่ สื่อถึงหญิงสาวที่มาจากวิดีโอ	วิดีโอ เกิร์ล	การทับศัพท์	ตัวเอก
62	SPICY LIFE	ชีวิตที่มีรสชาติเผ็ดร้อน	สไปซี ไลฟ์	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
63	HANAYORI DANGO	ผู้ชายมีมากกว่าดอกไม้	สาวแกร่งแรงเกินร้อย	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
64	Koi Monogatari	เรื่องราวของความรัก	สิ่งนี้หรือคือความรัก	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
65	KATTOBI	เป็นคำอุทาน “สุดยอดบินไปเลย”	สุด ๆ ไปเลยรักนี้	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
66	SHANIMU NI GO	ไปเต็มที่โดยไม่ต้องคิดอะไร	สู้เพื่อฝันพลังแห่งรัก	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
67	Aruhi Naito ni Attanara	วันหนึ่งถ้าพบอัศวิน	หากฉันได้พบเจ้าชาย	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
68	GARASU NO KAMEN	หน้ากากของกระจก	หน้ากากแก้ว	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
69	CELLULOID AGE	วัยใส	หยุดเวลาค้นหารัก	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
70	ULTRA MANIAC	คำสร้างใหม่หมายถึง พวกบ้าคลั่งในพลัง	อัลตรา เมเนียค ULTRA MANIAC	การทับศัพท์	ตัวเอก
71	SENSEI	อาจารย์	อาจารย์ที่รัก	การแปลศัพท์	ตัวเอก
72	DAKISHIME-TA IYOMOTTO	อยากกอดอีกครั้ง	อยากกอดเธออีกครั้ง	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
73	I ENVY YOU	ฉันอิจฉาคุณ	อิจฉานักรักพ่อรูปหล่อ	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
74	ONICHAN TO ISSHO	อยู่กับพี่สาว	อยู่กับพี่ไม่มีเหงา	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
75	HINADORI GIRL	ชื่อตัวเอกของเรื่อง เด็กหญิงฮินาโดริ	ฮินาโดริ GIRL	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ความรัก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 11 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	Densha Otoko	หนุ่มรถไฟ	Ch@t รักหนุ่มรถไฟ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
2	FADE OUT	ภาพที่ถ่ายให้ค่อย ๆ เลือนหายไป	FADE OUT ภูตสาวสองภพ	การทับศัพท์	ตัวเอก
3	SAIKANO	ชื่อของตัวเอกไซคาโนะ	SAIKANO อาวุธสุดท้ายคือเธอ	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
4	Chobits	คำเฉพาะในเรื่อง หมายถึง คอมพิวเตอร์ที่มีรูปร่างเป็นมนุษย์	ดิจิทัลเลดี้	การทับศัพท์	ตัวเอก
5	Paradise Kiss	จูบจากสวรรค์	พาราไดส์คิส Paradise Kiss	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
6	Somedays's Dreamers	บางวันของนักฝัน	ยูเมะจังแม่มดหัดเสก	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
7	LiLiMu Kiss	จูบของ ลิลิมุ	ลิลิมุ คิส	การทับศัพท์	ตัวเอก
8	The Perfect World of KAI	โลกที่สมบูรณ์แบบของไค	วัยกระเตาะตึ่งตึงตึ๊ง	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
9	NODAME CANTABILE	NODAME หมายถึงชื่อเล่นของโนดะ เมงูมิ ตัวเอกในเรื่อง CANTABILE เป็นภาษาอิตาลี หมายถึง ภาษาดนตรี แปลโดยรวมจึงหมายถึง "ภาษาดนตรีของโนดะเมะ"	วุ่นรักนักดนตรี	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
10	LUNA HEIGHTS	ชื่อของหอพักในเรื่อง	หอพักสะดุดรัก	การสร้างคำใหม่	สถานที่สำคัญในเรื่อง
11	OMATA KAORU	ชื่อนามสกุลของตัวเอก โอมาตะ คาโอรุ	โอ้ลัลล้าคาโอรุ	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 176 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	Nariyu Dunjeon	การแก้ไขตามสถานการณ์ที่ผันแปร	3 ซ่าท้าลุย ภาค 2	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
2	666 SATAN	666 หมายเลขที่สื่อความหมายถึงซาตาน ตามความเชื่อของศาสนาคริสต์	666 SATAN	การทับศัพท์	ตัวเอก
3	Maku Hakkenden	ชีวประวัติของสุนัข 8 ตัวในมิติปีศาจ	8 ลูกแก้วอภินิหาร	การสร้างคำใหม่	สิ่งของสำคัญในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
4	BAMBI	ฉายาของตัวเอก	BAMBI อีสาวอันตราย	การทับศัพท์	ตัวเอก
5	Blue Heaven	ชื่อเรือสำราญในเรื่อง	Blue Heaven บลู เฮฟเว่น	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
6	Brave Story A Retelling of A classic	เรื่องเล่าคลาสสิกเกี่ยวกับการผจญภัย	Brave Story	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
7	CARD NO OSAMA	ราชาแห่งการ์ด	เกมการ์ด ราชันย์	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
8	Culdcept	คำเรียกเกี่ยวกับการ์ดในเรื่อง	Culdcept ศึกการ์ดเทพเจ้าพิภพ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
9	DIVA	ดีวา คำเฉพาะไม่มีความหมาย	ดีวาผ่าวิกฤติ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
10	EATMAN	มนุษย์นักกิน	EATMAN อีทแมน	การทับศัพท์	ตัวเอก
11	GANTZ	ที่พักของกลุ่มตัวละครเอกในเรื่อง	GANTZ กันซ์	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
12	GETTER ROBOT -G	คำที่สร้างขึ้นเป็นชื่อหุ่นยนต์ในเรื่อง	GETTER ROBOT -G เก็ตเตอร์ โรบอท จี	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
13	GETTER ROBOT ARC	คำสร้างใหม่เป็นชื่อของหุ่นยนต์ในเรื่อง	GETTER ROBOT ARC เก็ตเตอร์ โรบอท อาร์ก	การทับศัพท์	ตัวเอก
14	GETTER ROBOT GO	“ไปเลย เก็ตเตอร์ โรบอท”	GETTER ROBOT GO เก็ตเตอร์ โรบอท โก	การทับศัพท์	ตัวเอก
15	Getter Robot Saga	ตำนานของหุ่นยนต์เก็ตเตอร์ โรบอท	Getter Robot Saga เก็ตเตอร์ โรบอท ซากะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
16	GUN DRIVER	คำเรียกนักสู้ในเรื่อง	GUN DRIVER	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
17	Gunmm Last Order	คำสั่งสุดท้ายของกันม์	Gunmm Last Order	การทับศัพท์	ตัวเอก
18	GUYVER THE BIOBOOSTED ARMOR	คำสร้างใหม่สื่อถึง ตัวเอกในเรื่อง	GUYVER กายเวอร์ อมนุษย์ เกราะชีวะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
19	MAKYO GAKUEN FUUNKI HALF &HALF	บันทึกของโรงเรียนชายแดนปีศาจ	HALF&HALF พ่อผมเป็นปีศาจ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
20	KOKURAN HANGYA -KU NO KUROKAMI	ดอกกล้วยไม้สีดำตอน เส้นผมสีดำของ คุโรคามิ	Kokuran โคคุรัน	การทับศัพท์	ตัวเอก
21	METAL BACK	คำที่สร้างขึ้นใหม่เป็นชื่อของชุดพิเศษในเรื่อง	METAL BACK อสูรสงคราม 2000	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
21	MISTER JIPANG	นาย จีปัง	มิสเตอร์ จีปัง	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
23	MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN	คำที่สร้างขึ้นเป็นชื่อของหุ่นยนต์ในเรื่อง หมายถึง หุ่นยนต์กันดั้มภาคเริ่มต้น	MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN โมบิลสูท กันดั้ม เดอะ ออริจิน	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
24	HOFUKU NO MOUFLON	การแก้แค้นของแกะภูเขา	MOUFLON ดับเครื่องชน	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
25	Mobile Suit Gundam C.D.A.(Char's Deleted Affair)	หุ่นยนต์กันดั้มภาค เรื่องที่ถูกลบทิ้งของชาร์	ความลับของชาร์	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
26	Another story of Tough Oton	เรื่องอื่น ๆ ของ Oton Tough	Oton Tough ภาคพิเศษ	การทับศัพท์	ตัวเอก
27	ONIKIRIMARU	ชื่อดาบของตัวเอกในเรื่องดาบโอนิกิริมารุ	Onikirimaru โอนิกิริมารุ	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
28	PRIEST	นักบุญ	PRIEST นักบุญปีศาจ	การทับศัพท์	ตัวเอก
29	REPLAY J	การแก้แค้นของ เจ	REPLAY J	การทับศัพท์	ตัวเอก
30	Sakura Taisen	สงครามที่ยิ่งใหญ่ของซากุระ	Sakura Taisen ซากุระไทเซ็น	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
31	SANTA	ชื่อของตัวเอกในเรื่อง ซานตะ	SANTA ซานตะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
32	Shin GETER ROBOT	คำที่สร้างขึ้นเป็นชื่อของหุ่นยนต์ในเรื่อง ส่วนคำว่า Shin หมายถึง “ใหม่” โดยรวมหมายถึง หุ่นยนต์ เก็ตเตอร์ โรบอท ตัวใหม่	Shin GETER ROBOT ชิน เก็ตเตอร์ โรบอท	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
33	The Flat Earth EX	คำที่สร้างขึ้นใหม่หมายถึงชื่อดินแดนในเรื่อง	The Flat Earth EX	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
34	TATTOO HEARTS	หัวใจของการสักในเรื่องหมายถึงหมึกพิเศษ	TATTOO HEARTS	การทับศัพท์	สิ่งสำคัญในเรื่อง
35	Tokko Devil is Awaken	การตื่นขึ้นของปีศาจ Tokko	Tokko Devil is Awaken	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
36	Tokyo Underground	เมืองโตเกียวใต้ดิน	Tokyo Underground โตเกียวอันเดอร์กราวด์	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
37	Tokyo Babylon	ชื่อเมืองหลวงของญี่ปุ่น นำมาเปรียบเทียบกับเมือง บาบิโลน ชื่อเมืองโบราณในอดีตความหมายโดยรวมหมายถึงเมืองโตเกียวที่กำลังจะล่มสลายเช่นเดียวกับเมืองบาบิโลน	Tokyo Babylon โตเกียวบาบิโลน	การทับศัพท์	บรรยากาศสถานที่สำคัญในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
38	UltraRed	คำสร้างใหม่ในเรื่องสื่อถึงตัวเอก	อัลตรา เรด UltraRed	การทับศัพท์	ตัวเอก
39	WAKE UP	การตื่นนอน	Wake Up	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
40	Wanted	ต้องการตัว หรือ ประกาศจับ	Wanted	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
41	YET LOVE	ใช่เลย..ความรัก	YET LOVE	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
42	YU-GI-OH	ราชายูกิ	เกมกลคน อัจฉริยะ YU-GI-OH	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
43	BUTSU-ZONEG	ดินแดนแห่งพุทธองค์	เซนจู เทวฤทธิ์พันมือ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
44	THE LITTLE MONK	พระตัวน้อย หรือเณรน้อย	เณรน้อย ตะลุยแดนปีศาจ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
45	HAKAIMA SADAMIT -SU	ซาดามิซึ ผู้ทำลาย	เทพวิบัติ ซาดามิซึ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
46	INUYASHA	เทพปีศาจสุนัข	เทพอสูร จิ้งจอกเงิน	การแปลศัพท์	ตัวเอก
47	EDENs BOY	คำสร้างใหม่เรียกฉายาของตัวเอกในเรื่อง	เทพพิฆาต เอเดนส์บอยส์	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
48	MAJE	ชื่อตัวเอกในเรื่อง	MAJE เทวทูตทมิฬ	การทับศัพท์	ตัวเอก
49	FLAME OF RECCA	เปลวไฟของเรกกะ	เปลวฟ้าผ่าปฐพี	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
50	Gunnm	ชื่อตัวเอกในเรื่องกันม์	เพชฌฆาตไซบอร์ก	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
51	GORGEOUS CARAT	เหลี่ยมของเพชร	เพชรตัดเพชร	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
52	TURNING POINT	จุดเปลี่ยน	เพื่อนซี้ไม่มีข้อแม้	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
53	SHONEN	เด็กชายวัยรุ่นที่อารมณ์ร้อน	เพื่อนรักวัยร้อน	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
54	LEMURIA	ชื่อยานอวกาศในเรื่อง	เรมูเรียปฏิบัติการยึดโลก	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
55	CA BINE SAGA DARK-CRAIBE	คำสร้างใหม่หมายถึง อัศวินเลโทรต์ผู้มีฉายาว่าเกรน ผู้มีผมสีดำโดยรวมหมายถึงตำนานของอัศวินผมสีดำ	เลโทรต์อัศวินพิทักษ์บัลลังก์	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
56	EXEcutional	คำสร้างใหม่ใช้เรียกสงครามของดินแดนในเรื่อง	เอ็กซีคิวชั่นแนลมหาสงครามออนไลน์ถล่มจักรวาล	การทับศัพท์	บรรยากาศสถานที่สำคัญในเรื่อง
57	NEON GENESIS EVANGE-LION	คำสร้างใหม่ใช้เรียกหุ่นยนต์ชีวภาพในเรื่อง คือ เอวานเกเลียน	เอวานเกเลียน	การทับศัพท์	ตัวเอก
58	NEON GENESIS EVANGELION THE IRON MAIDEN 2nd	THE IRON MAIDEN หมายถึงเครื่องทรมานมีลักษณะเป็นโลงศพภายในฝั่งตะปูโดยรวมหมายถึงเอวานเกเลี่ยนภาคที่สอง ภาคโลงศพเหล็ก	เอวานเกเลียนภาค 2	การทับศัพท์	ตัวเอก
59	HELLSING	เวน เฮลซิ่ง ชื่อของนักปราบผีในนวนิยาย	แวมไพร์ฮันเตอร์ HELLSING	การทับศัพท์	ตัวเอก
60	AKIBA	ชื่อตัวเอก	แวมไพร์สาว AKIBA	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
61	Bakuon Rettou	หมู่เกาะเสียงระเบิด	แก็งบิด ซิ่งระเบิด	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
62	FULL METAL ALCHE -MIST	เต็มไปด้วยโลหะหนักและนักเล่นแร่แปรธาตุ	แขนกล คนแปรธาตุ FULLMETAL ALCHEMIST	การทับศัพท์	ตัวเอก
63	CASHMAN	มนุษย์เงิน	แคชแมน CASHMAN	การทับศัพท์	ตัวเอก
64	ZETMAN	คำสร้างขึ้นใหม่ใช้เรียกตัวเอก	แซทแมน ZETMAN	การทับศัพท์	ตัวเอก
65	BLACK CAT	แมวดำ ฉายาของตัวเอกในเรื่อง	แบล็ค แคท BLACK CAT	การทับศัพท์	ตัวเอก
66	OUTLAW STAR	ดวงดาวที่อยู่นอกกฎหมาย	แหกกฎ ตะลุยจักรวาล OUTLAW STAR	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
67	ANGEL HEART	หัวใจนางฟ้า	แองเจิล ฮาร์ท ANGEL HEART	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
68	DOSHIRO DE GOZARU	โดชิโร่เองขอรับ	โดชิโร่ ขอรับกระผม	การแปลศัพท์	ตัวเอก
69	MANPUKU BOXER TOKUGA -WA	นักมวยที่กินจนอิ่ม โตกุงาว่า	โตกุงาว่า ซดแล้วลุย	การทับศัพท์	ตัวเอก
70	POKEMON GETTO-DAZE	คำสร้างใหม่ หมายถึง “ไปเลย.. โปเกม่อน”	โปเกมอน เก็ต POKEMON GET	การทับศัพท์	ตัวเอก
71	Mobile Suit Gundam Seed Astray	คำเรียกหุ่นยนต์ชื่อกันดั้ม ภาคเมล็ดพันธุ์ใหม่ชื่อเอสเทรย์	โมบิลสูท กันดั้ม ซีด เอสเทรย์	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
72	Mobile Suit Gundam Ecole Du Ciel	คำสร้างใหม่ ใช้เรียกหุ่นยนต์ประสมกับคำว่า Ecole Du Ciel เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลว่า โรงเรียนของท้องฟ้า โดยรวมหมายถึงโรงเรียนสำหรับฝึกขับหุ่นยนต์กันดั้มในอวกาศ	โรงเรียนนายร้อยบนฟากฟ้า	การแปลศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
73	SAKIGAKE OTOKO JUKU	ไปเป็นหัวหน้าคณะโรงเรียนผู้ชาย	โรงเรียนลูกผู้ชาย	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
74	SAKIGAKE OTOKO JUKU	ไปเป็นหัวหน้าคณะโรงเรียนผู้ชาย	โรงเรียนลูกผู้ชาย ภาค 2	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
75	TOUGH	หนังเหนียว	ใครว่าข้าไม่เก่ง	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
76	KAITEN BAKUMATSU KENJUSHI	ไคเท็น ซามูไรเถื่อนหรือ (นักรบในยุคสมัยที่ไม่มีรัฐบาล)	ไคเท็นนักรบทมิฬ	การทับศัพท์	ตัวเอก
77	X kai	ชื่อของตัวเอก ไค	ไคนักฆ่าบุปผามรณะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
78	SAIYUKI	บันทึกการเดินทางของพระจากจีนสู่อินเดีย (เค้าโครงจากเรื่องไซอิ๋ว)	ไซยูกิ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
79	OKUMU SENTAI SHINES MAN	ขบวนการไชน์แมน	ไชน์แมน ขบวนการพิทักษ์โลก	การทับศัพท์	ตัวเอก
80	DRAGON QUEST DAI NO DAIBOKEN	ดราก้อน เควสต์ ตอน การผจญภัยของได	ได...ตะลุยแดนเวทมนต์	การทับศัพท์	ตัวเอก
81	WILD KINGDOM	อาณาจักรสัตว์ป่า	ไวด์ คิงส์ดอม	การทับศัพท์	บรรยากาศและสถานที่สำคัญในเรื่อง
82	KONJIKI NO GASH!!	สีทองของกั๊ช	กั๊ช	การทับศัพท์	ตัวเอก
83	GASARAKI	คำสร้างใหม่สื่อถึงหุ่นยนต์ในเรื่อง ชื่อการาซากิ	การาซากิ ตำนานสงครามเกราะอสูร	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
84	GUARDIAN HEARTS	ผู้พิทักษ์หัวใจ	การ์เดี้ยน HEARTS	การทับศัพท์	ตัวเอก
85	PLANET LADDER	บันไดดวงดาว	กู้รัก กู้บัลลังก์	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
86	GETSU MEI SEI SAYONARA SHINSEN -KUMI	พระจันทร์แสงดาวสิ่งที่หาได้ยาก ลาก่อนหน่วยชินเซน (หน่วยชินเซน คือ กลุ่มของซามูไรในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น)	ข้าคือซามูไร	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
87	KAJIKA	ชื่อของตัวเอก คาจิกะ	คาจิกะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
88	KINNIKU MAN 2 SEI	ชื่อของตัวเอก คินนิคุแมน หมายถึง มนุษย์ที่เต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ	คินนิคุแมน ภาคสอง	การทับศัพท์	ตัวเอก
89	KUJAKU-OU	ราชานกยูง	คุจากุ	การทับศัพท์	ตัวเอก
90	KUJAKU OU TAIMASEI -DEN	ประวัติการปราบปีศาจของราชานกยูง	คุจากุ เทพฤทธิ์พิชิตมาร	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
91	kyo kara ore Wa	เป็นวลีที่ใช้บอกว่า “ตั้งแต่วันนี้ ข้าจะ.. ทำอะไรบางอย่าง”	คู่ซ่าฮ่า คูณสอง	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
92	ASUKA[2]	อสึกะยกกำลังสอง หมายถึง อสึกะสองคน เพราะตัวเอกเป็นพี่น้องฝาแฝด	คู่หูตัวแสบ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
93	Katekyo Hitman Reborn	นักปืนชื่อรีบอน ที่มาเป็นครูสอนพิเศษ	ครูพิเศษจอมป่วนรีบอน	การทับศัพท์	ตัวเอก
94	KOUDELKA	ชื่อของตัวเอก	คูเดลก้า	การทับศัพท์	ตัวเอก
95	Lethal Weapon	อาวุธร้ายแรง	คนมหากาฬ อาวุธมหาประลัย	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
96	Yu Yu Hakusho	รายงานของรัฐบาลที่ประกาศถึงสถานการณ์ของวิญญาณที่หลบหนี	คนเก่งทะลุโลก	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
97	ROKUDENASHI BLUES	BLUES เป็นคำเฉพาะหมายถึงผู้ชาย โดยรวมหมายถึง ผู้ชายที่ใช้ไม่ได้ เกเร	จอมเกบูลส์	การทับศัพท์	ตัวเอก
98	NEMURI KYOSHIRO	ชื่อของตัวเอก เนมุริ เคียวชิโร่	จอมดาบอหังการ เนมุริ เคียวชิโร่	การทับศัพท์	ตัวเอก
99	KIKAIDER CODE 02	คิไคเดอร์ รหัส 02	จักรกลสังหาร คิไคเดอร์ 02	การทับศัพท์	ตัวเอก
100	ANGHEL BLOOD	เลือดของเทวดา	จับตายเทวดา	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
101	ZERO	ชื่อของตัวเอก ตามรหัสที่ได้คือ รหัสเลข ศูนย์	ซีโร่ นักสู้เหนือมนุษย์	การทับศัพท์	ตัวเอก
102	ZOMBIE HUNTER	นักล่าผีดิบ	ซอมบี้ฮันเตอร์	การทับศัพท์	ตัวเอก
103	ROUROUNIN KENSHIN	เคนชิน ซามูไรพเนจร หรือ หัวใจวิถีแห่งดาบ	ซามูไรพเนจร	การแปลศัพท์	ตัวเอก
104	SAMURAI GUN GEKKO	คำสร้างใหม่ สื่อถึง ซามูไรแสงจันทร์	ซามูไรกันเก็กโค แสงจันทร์มรณะ	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
105	KAKUTO TANTEI -DAN	กลุ่มนักสืบที่ต้องต่อสู้	ซันชิโร่ นักสืบตะลุยดะ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
106	ZEBRAMAN	มนุษย์ม้าลาย	ซีบราแมน	การทับศัพท์	ตัวเอก
107	CITY HUNTER	นักล่าในเมือง	ซิตี้ ฮันเตอร์	การทับศัพท์	ตัวเอก
108	.Hack	ฉายาของตัวเอกด๊อดแฮ็ค	ด๊อดแฮ็ค ตำนานแห่งกำไล แสงอาทิตย์อัสดง	การทับศัพท์	ตัวเอก
109	THE SWORD OF SHIBITO	ดาบของชิบิโตะ	ดาบอสูรชิบิโตะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
110	SHIN THE SWORD OF SHIBITO	ดาบของชิบิโตะภาคใหม่	ดาบอสูรชิบิโตะ ภาค 2	การทับศัพท์	ตัวเอก
111	RAGNAROK	คำสร้างขึ้นใหม่ใช้ในเรื่อง	ดาบล้างพันธุ์อสูร	การสร้างคำใหม่	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
112	DNA[2]	ดีเอนเอยกกำลังสอง	ดีเอ็นเอ[2]	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
113	D.Gray-Man	คำสร้างใหม่ใช้ในเรื่องหมายถึงกลุ่มของตัวเอกในเรื่อง	ดี.เกรย์ แมน D.Gray-Man	การทับศัพท์	ตัวเอก
114	HOSHIN ENGI	ตำนานเทพปกรณัมของจีน	ตำนานเทพประยุทธ์	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
115	MASKED RIDER SPIRITS	จิตวิญญาณของหน้ากากนักขับรถ	ตำนานหน้ากากมด	การแปลศัพท์	ตัวเอก
116	GEKKA KOURIN	เทพพระเจ้าลงมาจากพระจันทร์	ตำนานแปดเทพอสูรฟ้า	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
117	Trinity Blood	เลือดสามชนิด	ทรินีตี้ บลัด	การทับศัพท์	ตัวเอก
118	LINAGE SAGA	ตำนานดินแดน LINAGE (ชื่อในเรื่อง)	ทายาทแห่งดวงดาว	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
119	Kokurakumaru	ผู้ชายที่ชื่อว่าสวรรค์	ทูตชำระวิญญาณ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
120	FURIN KAZAN	ลม ป่า ไฟ และการฟันดาบ	นักเรียนนักรบ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
121	BUSOU RENKIN	วิธีการหลอมทองด้วยวัสดุอื่นเพื่อนำมาติดกับอาวุธ	นักรบเหล็กเทวะ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
122	BATTLE GIRL AI	การต่อสู้ของเด็กหญิง AI	นักสู้สาววัยแสบ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
123	JUUNIYA SENSHI	นักรบคืนแรม 12 ค่ำ	นักรบสะกดวิญญาณ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
124	KASEIJIN DEKA	ตำรวจที่เป็นมนุษย์ดาวอังคาร	นักสืบสาวดาวอังคาร	การแปลศัพท์	ตัวเอก
125	Ninja Bugeicho Kagemaruden	สมุดบันทึกวิถีการต่อสู้ของนินจาคาเงะมารุ	บันทึกศาสตร์นินจานินจาคาเงะมารุ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
126	Sasuke	ชื่อของตัวเอกซาสุเกะ	นินจาซาสุเกะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
127	GEN-PEI-DEN NEO	ประวัติการต่อสู้ของตระกูลเกนและตระกูลไปรุ่นใหม่ “เกน” เป็นคำย่อของตระกูลมินาโมโตะ ส่วน “ไป” คือคำย่อของตระกูลไทระ สองตระกูลทำสงครามยาวนานติดต่อกันหลายปี	นีโอ เก็น เปศึกล้างตระกูล	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
128	FACADE	ชื่อของตัวเอก	บุรุษเหนือกาลเวลา	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
129	B't X	คำสร้างใหม่ใช้เรียกหุ่นยนต์ในเรื่อง	บิทเอ็กซ์ผู้พิทักษ์จักรวาล	การทับศัพท์	ตัวเอก
130	ABARE BUNYA	ผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ที่มีนิสัยชอบอาละวาด	บ.ก.ระห่ำทะลักจุด	การแปลศัพท์	ตัวเอก
131	BASTARD	คำสบถในภาษาอังกฤษ	บัสตาร์ดอสูรร้ายจอมราชันย์	การทับศัพท์	ตัวเอก
132	GUN BLAZE WEST	ปืนที่ยิ่งใหญ่ในดินแดนตะวันตก	ปืนประกาศิต	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
133	Script Downers	คำสร้างใหม่ในเรื่องหมายถึงผู้ควบคุมการเข้าออกของโลกอินเตอร์เน็ต	ผู้พิทักษ์โลกออนไลน์	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
134	HOUKAGO ADVENTURE VARIANT	โฮคาคุ ผจญภัยในดินแดนที่แตกต่าง	ผจญภัยทะลุมิติ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
135	GEN -JUBUNSHO	หนังสือสำคัญของสัตว์ป่า	ผจญภัยหัวใจข้ามทวีป	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
136	TSUKI NO UMARERU YORU	ช่วงเวลาที่พระจันทร์ขึ้น	พระจันทร์อันตราย	การแปลศัพท์	บรรยากาศในเรื่อง
137	CRESCENT MOON	พระจันทร์เสี้ยว	พระจันทร์รอนแรม	การแปลศัพท์	บรรยากาศในเรื่อง
138	MACROSS 7 TRASH	“ยานอวกาศมาครอส 7 เดินหน้าไป.!”	มาครอส 7 ตะลุยจักรวาล	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
139	MIROKU	ชื่อของตัวเอก	มิโรกุ	การทับศัพท์	ตัวเอก
140	YAMI NO MATSUEI	ลูกหลานของความมืด	มนต์มัจจุราช	การสร้างคำใหม่	บรรยากาศในเรื่อง
141	THE GUN SPIRIT	จิตวิญญาณแห่งปืน	มือปราบปืนเทวะ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
142	GOVERN -MENT CRIME INVESTIGA -TION AGENT ZAIZEN JOTARO	เจ้าหน้าที่ปราบปรามของรัฐบาล ไซเซน จูโร่	มือปราบล้างทรชน ไซเซนจูโร่	การแปลศัพท์	ตัวเอก
143	Jigoku Sensei NUBE	คุณครูจากนรก นูเบ	มืออสูรล่าปีศาจ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
144	THE SLEEPER	นักหลับ	เดอะสลิปเปอร์ THE SLEEPER	การทับศัพท์	ตัวเอก
145	YUGO	ชื่อของตัวเอก ยูโก	ยูโก บุรุษเหล็ก	การทับศัพท์	ตัวเอก
146	REBIRTH	การกลับมาเกิดอีกครั้ง	รีเบิร์ธ กำเนิดใหม่ แวมไพร์ชาติผยอง	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
147	King of NEKO	ราชาของแมว	ราชาเหมียว	การแปลศัพท์	ตัวเอก
148	RADICAL GARDIAN	ผู้พิทักษ์โครงสร้างต่าง ๆ	ราดิคัล การ์เดียน	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
149	Ranma Nibunnoichi	รันม่า เศษหนึ่งส่วนสอง	รันม่า ไอ้หนุ่มกังฟู	การทับศัพท์	ตัวเอก
150	SHAMAN KING	ราชาคนทรง	ราชันย์แห่งภูต	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
151	T.E. LAWRENCE	ชื่อของตัวเอก	ลอเรนซ์ สิงห์ร้าย อาระเบีย	การทับศัพท์	ตัวเอก
152	D LIVE	คำเฉพาะกลุ่ม D ย่อจากคำว่า “ดริฟท์” หมายถึงการขับรถแข่งบนทางขึ้นเขา	ลุยเต็มพิกัด	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
153	ONE PIECE	ของมีชิ้นเดียว หรือหมายถึงของล้ำค่า	วัน พีช	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
154	Purun Gil Ao No Michi	Purun Gil เส้นทางสีน้ำเงิน	สองโหดล่านรก	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
155	EDISON FANTASY SCIENCE	วิทยาศาสตร์มหัศจรรย์ของเอดิสัน	สมองกลเอดิสัน	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
156	YAKOUTOU KI SCARLET	สการ์เล็ท เจ้าหญิงที่ต่อสู้กับความมืด	สการ์เล็ท อัศวินแดงแห่งรัตติกาล	การทับศัพท์	ตัวเอก
157	SPRIGGAN	คำสร้างใหม่ใช้เรียกตัวเอก	สปริกกันฉีกตำนานผ่าจักรวาล	การทับศัพท์	ตัวเอก
158	CHOBAKUA DODEN SLAYERS	สเลเยอร์ส ชีวประวัติวิถีปราบปีศาจโคตรระเบิด	สเลเยอร์สตำนานจอมเวทย์สาว	การทับศัพท์	ตัวเอก
159	LIN	ชื่อสกุลของตัวเอก สามพี่น้อง	สาวกำลังสามตามล่าข้ามพิภพ LIN	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
160	KOTETSU TENSHI KURUMI	คุรุมิ เทวดาเหล็ก (คำว่า คุรุมิ หมายถึง ลูกนัท ที่มีเปลือกแข็ง	สาวเหล็กคุรุมิ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
161	EMBRYON ROAD	ถนนแห่งการเจริญเติบโต	สายพันธุ์มนุษย์ผ่าเหล่า	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
162	ASAGIRI NO MIKO	หญิงสาวคนทรงของเทพเจ้า	สามสาวล่าอสูรกาย	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
163	MEGUMI NO DAIGO	ไดโกะของกลุ่มดับเพลิงเมะ (ชื่อกลุ่มดับเพลิงในอดีตของญี่ปุ่น)	สิงห์ผจญเพลิง	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
164	HEAVEN	สวรรค์	สวรรค์	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
165	TIGER MASK	หน้ากากเสือ	หน้ากากเสือ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
166	KARAKURI CIRCUS	ละครสัตว์มายากล	หุ่นเชิดสังหาร	การสร้างคำใหม่	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
167	GENZO HITOGA -TAKIWA	ปีศาจตุ๊กตามายา	หุ่นมรณะเก็นโซ	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
168	SOTEN NO KEN	หมัดของท้องฟ้าสีน้ำเงิน	หมัดดาวเหนือภาค 2	การแปลศัพท์	ตัวเอก
169	Magical Boogie	เรื่องประหลาดใจหรือ เวทมนต์วิเศษ	อัศวินทะลุมิติ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
170	ALIVE	ชีวิต	อะไลฟ์	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
171	IGYOJIN ONIWAKA -MARU	อมนุษย์โอนิวากะมารุ	อมนุษย์โอนิวากะมารุ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
172	RED	สีแดง	อินเดียนแดงเลือดเดือด	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
173	MAR	คำสร้างใหม่ใช้ในเรื่อง	อิทธิฤทธิ์พิชิต มายา	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
174	ARMS	อาวุธร้ายแรง หรือแขน	อาร์มส์... หัตถ์เทพมืออสูร	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
175	Harlem Beat Wa Yoake made	ชื่อเพลง “ฮาเรม บีท” การตามหารักที่บ้าคลั่ง	ฮาร์เลมบีท ทะลุขีดความมันส์	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
176	WAHHA MAN	คำเรียกตัวเอกว่า “วะฮาแมน” โดยเรียกชื่อตามลักษณะของตัวเอกที่หัวเราะตลอดเวลา	ฮาไม่ฮาข้าก็ชื่อ.. วะฮะแมน	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 45 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	A WONDER BOY	เด็กชายผู้วิเศษ	A WONDER BOY หนุ่มน้อยทะลุมิติ	การทับศัพท์	ตัวเอก
2	BABY BIRTH	กำเนิดเด็กทารก	BABY BIRTH ดรุณีสยบมาร	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
3	Basilisk	งูในเทพนิยาย มีดวงตาทำให้คนกลายเป็นหินได้	Basilisk เนตรสยบมาร	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
4	BLEACH	การฟอกขาว (ตัวเอกทำหน้าที่เป็นยมฑูตคอยจัดการกับเหล่าวิญญาณร้าย)	BLEACH เทพมรณะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
5	BRAIN POWERD	คำสร้างใหม่ใช้เรียกหุ่นยนต์ในเรื่อง	BRAIN POWERD จักรกลล้างโลก	การทับศัพท์	ตัวเอก
6	CLAYMORE	คำเรียกดาบใช้ถือด้วยสองมือของชาวสก็อตแลนด์ หมายถึงดาบที่ยิ่งใหญ่ในเรื่องใช้เป็นชื่อเรียกนักรบ	CLAYMORE อสูรสาวพิฆาตมาร	การทับศัพท์	ตัวเอก
7	CROSS	กากบาท หรือ ไม้กางเขน	CROSS รหัสเพชรฆาต	การทับศัพท์	ตัวเอก
8	CRUSADE	การปราบสิ่งชั่วร้าย ในเรื่องใช้เป็นคำเรียกนักรบ	CRUSADE ระบำวายุ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
9	DANGAN	คำสร้างใหม่ ใช้เรียกชื่อรถแข่งในเรื่อง	DANGAN ซิ่งสายฟ้า	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
10	Demonic -corey	คำสร้างใหม่ ใช้เรียกวิชาคืนชีพคนตายในเรื่อง	Demoniccorey เดโมนิคคอรี่ย์	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
11	DIABOLUS	คำสร้างใหม่ หมายถึงชื่อปีศาจในเรื่อง	DIABOLUS พันธุ์อสูรหลุดโลก	การทับศัพท์	ตัวเอก
12	Dragonball	ลูกแก้วมังกร	Dragonball ดาร์ก้อนบอล	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
13	Our boss is a high school girl	หัวหน้าของเราเป็นนักเรียนหญิงมัธยมศึกษา	G-GIRL ยากูซ่าสาวห้าวนะคะ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
14	HUNTER X HUNTER	นักล่า และ นักล่า	HUNTER X HUNTER ฮันเตอร์ เอ็กซ์ ฮันเตอร์	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
15	JOJO’s BIZZARE ADVEN -TURE : Stone Ocean	การผจญภัยที่แปลกประหลาดของโจโจ้ ภาค หินมหาสมุทร	JO JO ล่าข้ามศตวรรษ ภาค Stone Ocean	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
16	JOJO's BIZZARE ADVEN -TURE	การผจญภัยที่แปลกประหลาดของโจโจ้	JO JO ล่าข้ามศตวรรษ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
17	Joker	Joker ตัวตลก	Joker โจ๊กเกอร์	การทับศัพท์	ตัวเอก
18	LUCKY MAN	คำเฉพาะเรียกยอดมนุษย์ในเรื่อง คือ มนุษย์โชคดี	LUCKY MAN ลัคกี้แมน จริง ๆ นะจะบอกให้	การทับศัพท์	ตัวเอก
19	LUPIN THE 3RD	ลูแปงที่ 3	LUPIN THE 3RD จอมโจรลูแปง	การทับศัพท์	ตัวเอก
20	Nora	ชื่อของตัวเอก	Nora อสูรซ่าท้าเด็กแสบ	การทับศัพท์	ตัวเอก
21	SAND LAND	ดินแดนทะเลทราย	SAND LAND	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
22	Steel Ball Run	คำเฉพาะหมายถึงชื่อการแข่งขันขี่ม้าในเรื่อง	Steel Ball Run สตีล บอล รัน	การทับศัพท์	บรรยากาศและสถานที่สำคัญในเรื่อง
23	ZOMBIE POWDER	ผงผีดิบ	ZOMBIE POWDER	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
24	PRETTY FACE	ใบหน้าที่สวยงาม	เก๋าโจ๋ โก๋พันธุ์สวย	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
25	DUEL JACK	การดวลด้วยไพ่แจ๊ค	เซียนการ์ดสะท้านภพ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
26	TAKEKI RYUSEI	ดาวมังกรที่ดุดัน	เดือดล่าทรชน	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
27	ANGEL DENSETSU	ตำนานเทวดา	เทวดาหน้าโฉด	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
28	TENJO TENGE	เหนือท้องฟ้าและใต้ท้องฟ้า	เหนือฟ้าใต้พิภพข้าเจ๋ง	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
29	MEIRYOETEI GOTO EIJURO	หัวหน้าโรงเรียนเมย์เรียว โกโตเซจูโร	โกโต้ ประธานเลือดเดือด	การทับศัพท์	ตัวเอก
30	Touyuki	ชื่อของตัวเอกในเรื่อง โทยูกิ	โทยูกิ ตะลุยแดน ตะวันออก	การทับศัพท์	ตัวเอก
31	CHIMERA	ไคมิร่า (สัตว์ในเทพนิยายกรีก)	ไคมีร่า CHIMERA	การทับศัพท์	ตัวเอก
32	CUFFS	การชกต่อย	กัฟ CUFFS	การทับศัพท์	ตัวเอก
33	KARASU MAN	มนุษย์อีกา	คาราสึแมน	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
34	Chimara	คิมัยร่า(สัตว์ในเทพนิยายกรีก ร่างกายมีสัตว์ผสมอยู่สามชนิด นำมาเปรียบกับเนื้อหาในเรื่อง ที่ความร่ำรวย อำนาจ และการมีชื่อเสียง เป็นสามสิ่งที่ทำให้คนลุ่มหลง)	คิมัยร่า บันทึกเผด็จการครองโลก	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
35	DIGIMON : Digital Monster	คำสร้างใหม่จากคำว่าดิจิตอล กับคำว่า มอนส์เตอร์	ดิจิมอน DIGIMON	การทับศัพท์	ตัวเอก
36	DIGIMON ADVENTURE 02	การผจญภัยของดิจิมอน ภาค 02	ดิจิมอน แอดเวนเจอร์ 02	การทับศัพท์	ตัวเอก
37	DIGIMON TAMERS 03	คำศัพท์เฉพาะดิจิมอน เทมเมอร์ ภาค 03	ดิจิมอน เทมเมอร์ 03	การทับศัพท์	ตัวเอก
38	DIGIMON FRONTIER	ดิจิมอน ภาคดินแดนที่ห่างไกล	ดิจิมอน ฟรอนเทียร์	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
39	NARUTO	ชื่อของตัวเอกในเรื่อง นารุโตะ หมายถึง น้ำวน	นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
40	BAKUDAN	ชื่อของตัวเอกในเรื่อง บะคุดัน	บะคุดัน ไอ้หมัดดินระเบิด	การทับศัพท์	ตัวเอก
41	Look for one piece to the future of yours	มองหาความฝันในอนาคตของคุณ	ตามล่าหาตะวัน	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
42	VAGABOND	คนเร่ร่อน	วากาบอนด์	การทับศัพท์	ตัวเอก
43	MADARA	คำเฉพาะหมายถึงชื่อดินแดนในเรื่อง	ศึกเทพยุทธ์ MADARA ภาคจตุรเทพ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
44	AGHARTA	คำเฉพาะหมายถึงตัวเอก	สาวพันธุ์สูบ AGHARTA	การทับศัพท์	ตัวเอก
45	BREMEN	คำเฉพาะหมายถึงตัวเอก	หนุ่มเฮี้ยวพันธุ์ระห่ำ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ตลก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 26 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	Jva Jva	คำเฉพาะหมายถึงชื่อร้านในเรื่อง	Jvajva ร้านนี้เพื่อแฟนพันธุ์แท้	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
2	Princess Princess	เจ้าหญิง เจ้าหญิง	Princess Princess เขาให้ผมเป็นเจ้าหญิง	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
3	KERORO GUNSO	สิบโทเคโระโระ	เคโระโระขบวนการอ๊บ อ๊บป่วนโลก	การทับศัพท์	ตัวเอก
4	HANASAKA-TENSHI TENTENKUN	คุณเทนเทนเทวดาที่ทำให้ดอกไม้บาน	เทนเทนคุงเทวดาตกสวรรค์	การทับศัพท์	ตัวเอก
5	SHIN TENCHIMU -YOU RYOUOUKI	การเดินทางของเทนจิที่ไม่เปลี่ยนแปลงภาคใหม่	เทนจิตะลุยจักรวาลภาคใหม่	การแปลศัพท์	ตัวเอก
6	SAKURA TETSU TAIWAHEN	การสนทนากันเกี่ยวกับเรื่องของคนชื่อซากุระ	เรื่องวุ่น ๆ ของนายซากุระ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
7	The First Contact Kanata	การติดต่อครั้งแรกของคานะตะ	เอเลี่ยนซ่าส์คานะตะ	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
8	What is Michael	อะไรคือ ไมเคิล ชื่อของตัวเอกในเรื่อง	What is Michael เหมียวไม่ธรรมดา	การทับศัพท์	ตัวเอก
9	KOMOREBI NO MOTO DE...	อยู่ใต้แสงอาทิตย์ที่ผ่านระหว่างใบไม้	ใต้ร่มเงาแห่งรัก	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
10	TURKEY JUNKIE	ไก่งวงไม่เอาไหน	ไก่บ้าซ่าส์สุดๆ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
11	HIMAWARI YOCHIEN	“เปายิงฉุบ เสมอ” เรื่องราวของอนุบาลห้องทานตะวัน	ไอโกะ… มาแล้ว	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
12	Dokkiri Doctor	หมอที่น่าตกใจ	คุณหมอสติเฟื่อง	การแปลศัพท์	ตัวเอก
13	NANDAKA KOWARE -MARU	โคว่าเรมารุ อะไรก็ไม่รู้	จอมวุ่นโคว่าเรมารุ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
14	Shibao	ชื่อของตัวเอกในเรื่อง ชิบะโอ	ชิบะโอโดดเดี่ยวไม่เดียวดาย	การทับศัพท์	ตัวเอก
15	BANNOKA -GAKU HENGEIBU!	ชมรมพิลึกสารพัดสารเคมี	ชมรมคนพิลึก!!	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
16	TEN KARA TORUTE	ทอร์เต้จากท้องฟ้า	ทอร์เต้ แม่มดน้อยจากท้องฟ้า	การแปลศัพท์	ตัวเอก
17	TOKYO CRAZY PARADISE	สวรรค์โตเกียวที่น่าคลั่งไคล้	บอดี้การ์ดสาวจอมซ่าส์!	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
18	SHONENSHINKARON PLUS	ส่วนเพิ่มเติมของทฤษฎีพัฒนาการการเจริญเติบโตของเด็กชาย	ป๊ะป๋าจอมวุ่น Plus	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
19	KISEKI DE GO!	"..ด้วยปาฏิหาริย์ไปสิ"	ปาฏิหาริย์พ่อมดแฝด	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
20	MAJUTSUSHI 2 -MAGICIAN SQUARE	จุดรวมของนักมายากล	มายากลคนมหัศจรรย์ 2	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
21	KOSERUTE -RU NO RYUJUTUSHI	มังกรนักมายากลของ RYUJUTUSHI	มังกรน้อยแสนซนอลวนจอมเวทย์	การแปลศัพท์	ตัวเอก
22	Rukuruku	ชื่อของตัวเอกในเรื่อง รุคุรุคุ	รุคุรุคุ จอมมารอย่างนี้ก็มีด้วย	การทับศัพท์	ตัวเอก
23	Tenkamuso Edajima Heihachi Den	ใต้ท้องฟ้าไม่เหมือนใครชีวประวัติของเอดาจิมะ เฮฮาจิ	ลูกผู้ชายอันดับ 1 ตำนานของเอดาจิมะ เฮฮาจิ	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
24	GOW GOW WAATA	คำเลียนเสียงร้องของสุนัข	วาตะ หมาจอมป่วน	การทับศัพท์	ตัวเอก
25	BACHIATARI ROCK	พระที่เล่นดนตรีร๊อค	หลวงพี่พันธุ์ร๊อค	การแปลศัพท์	ตัวเอก
26	HYPER HALF	ครึ่งที่ทำอะไรสุดโต่ง	ไฮเปอร์ ฮาร์ฟ	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ตลก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 16 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	Chocolat	ช๊อกโกแลต	Chocolat มาเฟียซ่า ป๋าช๊อกโกแลต	การทับศัพท์	ตัวเอก
2	COWA! COWA!	คำเลียนเสียงร้องตอนตกใจกลัว	COWA! น่ากลั๊ว น่ากลัว	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
3	Doraemon The Gang	กลุ่มสมาชิกโดราเอมอน	Doraemon The Gang ผจญภัยสุดขอบฟ้า	การทับศัพท์	ตัวเอก
4	Dr.Slump & Arare	ด๊อกเตอร์สลัมกับอาราเล่	Dr.Slump & อาราเล่	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
5	DORAEMON CLASSIC SERIE	โดราเอมอน ฉบับ ต้นแบบ	โดราเอมอน คลาสสิก ซีรีย์	การทับศัพท์	ตัวเอก
6	DORAEMON PLUS	โดราเอมอน ภาคเสริม	DORAEMON PLUS โดราเอมอนพลัส	การทับศัพท์	ตัวเอก
7	Papuwa	ชื่อเกาะในเรื่อง เกาะปาปุวะ	Papuwa เกาะอลวน คนอลเวง	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
8	YOU ARE A FATHER	คุณเป็นคุณพ่อ	คุณพ่อจอมเปิ่น	การทับศัพท์	ตัวเอก
9	CRAYON SHINJUNG	ชินจัง (ชื่อตัวเอกในเรื่อง) เครยอน หมายถึง ดินสอสี โดยรวม หมายถึง เด็กชายชินจังกับดินสอสี หรือ เด็กชายชินจังที่มีสีสันเหมือนกับดินสอสี	เครยอน ชินจัง	การทับศัพท์	ตัวเอก
10	Pokemon Special	โปเกมอน ภาคพิเศษ	โปเกม่อน สเปเชียล Pokemon Special	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
11	Doraemon	ชื่อตัวเอก โดราเอมอน	แก็งป่วนก๊วนโดเรม่อน	การทับศัพท์	ตัวเอก
12	YOTSUBA	ชื่อของตัวเอก โยทสึบะ	โยทสึบะหนูเด๋อจอมป่วน	การทับศัพท์	ตัวเอก
13	KIKO-CHAN SMILE	รอยยิ้มของคิโกะจัง	คิโกะจังผมม้าหน้าขวาง	การทับศัพท์	ตัวเอก
14	Rocky	ชื่อตัวเอกของเรื่อง ร็อคกี้	ตูบป๊อก Rocky	การทับศัพท์	ตัวเอก
15	NINPEN MAMMARU	นินจา มัมมารุ	นินจามัมมารุ	การทับศัพท์	ตัวเอก
16	KUROGO	คุโรโก๊ะ แมวสีดำ	หง่าวซ่าคุโรโก๊ะ	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภทสืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 28 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	BIRTH	การเกิด	BIRTH กำเนิดอสูร	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
2	BLACK ANGELS	เทวดาสีดำ	BLACK ANGELS	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
3	MEIMU HORROR SERIES DEATH	เรื่องราวเกี่ยวกับความตายที่น่าสะพรึงกลัวของ MEIMU	DEATH ตอน แถลงการณ์จากผู้มรณะ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
4	Devil Kid	เด็กปีศาจ	Devil Kid ทายาทปีศาจ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
5	DIABOLO-AKUMA	ปีศาจเดียโบโร	Diabolo ปีศาจ	การแปลศัพท์	ตัวเอก
6	LINE	เส้น	Line เส้นแบ่งความตาย	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
7	Missed Call	เสียงเรียกเข้าของโทรศัพท์	Missed Call ถอดวิญญาณ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
8	THE RING – RASEN	วงแหวน ตอน เชื้อโรค	The Ring คำสาปมรณะ ตอน VIRUS	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
9	The Ring - BIRTHDAY	วงแหวน ตอน วันเกิด	The Ring คำสาปมรณะ ตอน BIRTHDAY	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
10	SHONENMA HOSHI	นักมายากลหนุ่ม	The Young Magician จอมขมังเวทย์หนุ่ม	การแปลศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
11	KANO HITO YA TSUKI	คนนั้นแหละพระจันทร์	เค้าคนนั้นกับพระจันทร์	การแปลศัพท์	ตัวเอก
12	SAINT MARIE	ชื่อโรงเรียนในเรื่อง เซนต์แมรี่	เซนต์แมรี่โรงเรียนพลังจิต	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
13	AO NO HONOO	เพลิงสีน้ำเงิน	เพลิงพยาบาท	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
14	GOD CHILD	ลูกของพระเจ้า	เรื่องระทึกขวัญของท่านเคาท์เคน	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
15	Honogurai Mizu No Sokokara	จากก้นบึ้งน้ำที่มืดสลัว	เสียงเพรียกใต้พื้นน้ำ	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
16	KAGE NO MORI TSUKI NO FUNE	ป่าเหงาเรือพระจันทร์	เหงา	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
17	TANABATA NOKUNI	ดินแดนทานาบาตะ	คนพันธุ์ต่างดาว	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
18	SENGOKUZU KIYO	พระจันทร์ขึ้นในสมัยสงคราม	คำสาปเงาพระจันทร์	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
19	TAMA YORI HAYAKU!!	เร็วกว่ากระสุนปืน	คู่หูลมกรด	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
20	SHINIGAMI NO HOSHI	ดวงดาว ของ เทพเจ้าแห่งความตาย	ดวงดาวเทพเจ้าแห่งความตาย	การแปลศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
21	YAMI NO PURPLE EYE	ตาสีม่วงในความมืด	นัยน์ตาเธอสีม่วง	การแปลศัพท์	ตัวเอก
22	KISEIJU	สัตว์ที่ต้องอาศัยอยู่ในร่างกายของสิ่งมีชีวิตตัวอื่น (ปรสิต)	ปรสิต	การแปลศัพท์	ตัวเอก
23	JU-ON	คำสาปแช่งหรือการอาฆาต	ผีดุ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
24	Mokke	คำสร้างขึ้นเพื่อใช้ในเรื่องเป็นคำเรียกภูตผีปีศาจ	ภูตผีปีศาจ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
25	EKOEKOA -ZARAK	เป็นคำที่สร้างขึ้นใช้เป็นมนต์หรือคำสาป	มนต์ดำมรณะ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
26	Ouroboros Ring	โอโรโบรอส เป็นสัญลักษณ์โบราณวาดเป็นงูหรือมังกรที่กลืนหางตัวเอง ส่วน ริง หมายถึง แหวน โดยรวมหมายถึง แหวนที่ทำเป็นรูปงูกลืนหางตัวเอง	วงแหวนอสรพิษ	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
27	Memory of Mask	ความทรงจำของหน้ากาก	สังหรณ์มรณะ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
28	GEDOH THE UNIDENTI -FIED MYSTE -RIOUS	เกโด เรื่องลึกลับที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้	หนุ่มน้อยปริศนาเกโด	การแปลศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภทสืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 12 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	Arcana	ชื่อของตัวเอกในเรื่อง	Arcana สาวน้อยสัมผัสที่6	การทับศัพท์	ตัวเอก
2	Clover	ดอกโคลเวอร์ (ดอกโคลเวอร์ที่ มีสี่กลีบถือว่าเป็นสิ่งนำความโชคดี)	Clover	การทับศัพท์	ตัวเอก
3	MONSTER	สัตว์ประหลาด	MONSTER คนปีศาจ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
4	PATLABOR	คำสร้างใหม่หมายถึงหุ่นยนต์ในเรื่อง	PATLABOR หุ่นยนต์ประจัญบาน	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
5	PLUTO	ดาวศุกร์	PLUTO ตามล่านักฆ่าแอนดรอด์ย	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
6	TANTEI GISHIKI	พิธีกรรมของนักสืบ	แก็งป่วนก๊วนสืบ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
7	UZUMAKI	ลายน้ำวนหรือลายก้นหอย	ก้นหอยมรณะ	การแปลศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
8	Ghost mum The investigator	นักสืบผีคุณแม่	คุณแม่ยอดนักสืบ Ghost mum The investigator	การแปลศัพท์	ตัวเอก
9	Kaiki Senban Juugoro	เรื่องสยองขวัญตื่นเต้นของ จูโกโร่	จูโกโร่สืบพิศวง	การทับศัพท์	ตัวเอก
10	UNDER EXECUTION, UNDER JAILBREAK	ภายใต้การประหารชีวิต,ภายใต้การหลบหนีออกจากคุก	ปริศนายมทูต	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
11	GYO	ปลา	ปลามรณะ	การแปลศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
12	SHIBUYA GUARDIAN GIRLS	เด็กสาวที่ทำหน้าที่ดูแลป้องกันเขตชิบูย่า	หน่วยพิทักษ์ SHIBUYA GUARDIAN GIRLS	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท อื่น ๆ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 35 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	Big Hearts	หัวใจที่ยิ่งใหญ่	Big Hearts สังเวียนคนจริง	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
2	Crimson Hero	ฮีโร่ที่ลึกลับหรือหลบซ่อนอยู่	Crimson Hero	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
3	GOOD MORNING TEACHER	สวัสดีตอนเช้าครับคุณครู	GOOD MORNING TEACHER	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
4	MR.FULL -SWING	คุณอ่อนไหว	Mr.Fullswing	การทับศัพท์	ตัวเอก
5	TRAFFICKER	คำสร้างใหม่สื่อถึงอาชีพนักส่งของ	TRAFFICKER ทราฟฟิกเกอร์	การทับศัพท์	ตัวเอก
6	AKAI PEGASUS	ม้าเปกาซัสสีแดง	เรด เปกาซัส	การทับศัพท์	ตัวเอก
7	AREA 88	พื้นที่ตำแหน่งที่ 88	เอเรีย 88	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
8	VOICE!!	เสียง	เสียงใส วัยกระเตาะ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
9	SILENT MOBIUS	SILENT MOBIUS คำเฉพาะใช้เรียกปฏิบัติการในเรื่อง	ไซเลนท์ โมเบียส ปฏิบัติการณ์เหนือธรรมชาติ	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
10	SEIKIMATSU BAKURODEN SAGA	ชีวประวัติของนักพนันที่ได้รับฉายาว่าหมาป่าแห่งจุดสิ้นศตวรรษ	โคตรเซียนเหลี่ยมเพชรซากะ	การทับศัพท์	ตัวเอก
11	CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002	กัปตันซึบาสะ ถนนสู่ปี 2002	กัปตันซึบาสะ โรท ทู 2002	การทับศัพท์	ตัวเอก
12	CAPTAIN TSUBASA WORLD YOUTH	กัปตันซึบาสะ ภาคเยาวชนโลก	กัปตันซึบาสะ ภาคเยาวชนโลก	การแปลศัพท์	ตัวเอก
13	MONKEY TURN	จุดหักเลี้ยว หรือการพลิกลำเรือกลางอากาศ เป็นคำศัพท์เฉพาะในการแข่งเรือยนต์	ซิ่งหลุดฉุดไม่อยู่	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
14	INITIAL D	ดริฟท์ คำศัพท์เฉพาะในเรื่องหมายถึงการขับรถแข่งบนหุบเขา	INITIAL D ถนนสายนี้ข้าจอง...	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
15	EXTREME	กีฬาที่ตื่นเต้นโลดโผน	ท้าวัยมันส์	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
16	SENKAI NO TSURUGI	คราบหรือร่องรอยของสงครามทางทะเล	นาวิกโยธินเลือดเดือด	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
17	ASHIARAI - YASHIKI NO JUNINTACHI	ชาวหอพักที่กลับตัวเป็นคนดี	บ้านพัก สยิ่มกี๋ย	การสร้างคำใหม่	สถานที่สำคัญในเรื่อง
18	Pangya	คำเฉพาะใช้เรียกชื่อเกาะในเรื่อง	ปังย่า Pangya	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
19	LOVE	ความรัก	ผู้ชายหัวใจสีชมพู	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
20	FANTASISTA	มหัศจรรย์	มหัศจรรย์สิงห์นักเตะ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
21	ROOKIES	คำสแลง หมายถึงน้องใหม่ในสถานที่ทำงาน	มือใหม่ไฟแรง	การแปลศัพท์	ตัวเอก
22	KOUKOU TENSHI	เทวดามัธยมปลาย	ยอดครูเทวดา	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
23	Angel Cup	ถ้วยรางวัลของนางฟ้า	ยอดหญิงสิงห์นักเตะ	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
24	DOBUTSU NO OISHASAN	คุณหมอของสัตว์ (สัตวแพทย์)	ยุ่งชะมัดเป็นสัตวแพทย์	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
25	YAMAZAKI	ชื่อตัวเอกในเรื่อง ยามาซากิ	ยามาซากิ YAMAZAKI	การทับศัพท์	ตัวเอก
26	THE RING FOR OUR PRIDE MARVELOUS	สังเวียนสำหรับเกียรติยศศักดิ์ศรีของเรา	สังเวียนแห่งศักดิ์ศรี	การแปลศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
27	COCCO CHAN	กุ๊กไก่จัง (คำเลียนเสียงไก่และคำลงท้ายของเด็กผู้หญิงในภาษาญี่ปุ่น โดยรวมหมายถึงคำล้อเลียนว่า “แม่ลูกไก่น้อย”	สู้เค้านะแม่หนูกุ๊กไก่	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
28	RASH	ความเลือดร้อน	หมอสาวจอมดีเดือด	การแปลศัพท์	ตัวเอก
29	Kirikiritei No Buraun Sensei	อาจารย์บราวน์แห่งร้าน กิริกิริ	อาจารย์เฮี้ยวเปรี้ยวเซ็กซี่	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
30	KANNADE	มือที่เทพเจ้าสัมผัส	อาคิโตะหัตถ์เทวดา	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
31	A La Cart	ภาษาฝรั่งเศส หมายถึง อาหารจานพิเศษ ราคาพิเศษ	อะลาคาร์ทอาหารจานเด็ด	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
32	SANCHOME NO KAMISAMA	พระเจ้า ของหมู่บ้านเขตสาม	อย่างนี้สิเทวดา	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
33	KATTOBI ITTO	เป็นวลีพูด “บินไปเลย อิตโต้” อิตโต้ ชื่อของตัวเอกในเรื่อง	อิตโต้ นักเตะเลือดกังฟู	การทับศัพท์	ตัวเอก
34	KATTOBI ITTO	เป็นวลีพูด “บินไปเลย อิตโต้” อิตโต้ ชื่อของตัวเอกในเรื่อง	อิตโต้ นักเตะเลือดกังฟู ภาคพิเศษ	การทับศัพท์	ตัวเอก
35	BUTTOBI ITTO	เป็นวลีพูด “บินไปเลย อิตโต้” อิตโต้ชื่อของตัวเอกในเรื่อง	อิตโต้ นักเตะเลือดกังฟู ภาคสอง	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท อื่น ๆ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 32 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
1	RAINBOW	สายรุ้ง	7 นช.แดน 2 ห้อง 6	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
2	20th CENTURY BOYS	กลุ่มเด็กชายแห่งศตวรรษที่ 20	20th CENTURY BOYS แก๊งนี้มีป่วน	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
3	Acacia	ชื่อกลุ่มดาว	Acacia ชุมชนซ่าวาไรตี้	การทับศัพท์	สถานที่สำคัญในเรื่อง
4	DEATH NOTE	สมุดแห่งความตาย	DEATH NOTE เดธโน้ต	การทับศัพท์	สิ่งของสำคัญในเรื่อง
5	Dorabase	คำประสมระหว่างโดราเอมอนกับคำว่า เบสบอล หมายถึง เรื่องของโดราเอมอนกับกีฬาเบสบอล	Dorabase ตำนานซุปเปอร์เบสบอล	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
6	EYE SHIELD 21	ตำแหน่งศูนย์หน้าของกีฬาอเมริกันฟุตบอล หมายเลข 21	EYE SHIELD 21 ไอ้หนูไต้ฝุ่นมะกันบอล	การทับศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
7	FACTORY Z	โรงงาน แซด	FACTORY Z ลุยเต็มสูบ อึดเต็มพิกัด	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
8	Hana China	ดอกไม้ของประเทศจีนที่บานสวยงาม	Hana China ผีซ่าท้าชิม	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
9	HALELUYA II BOY	คำเรียกพระเจ้าในศาสนาคริสต์ โดยรวมหมายถึงพระเจ้า ภาค สอง ภาคของ เด็กชาย	HALELUYA II BOY บอย	การทับศัพท์	ตัวเอก
10	HAT TRICK	การทำประตูติดต่อกัน 3 ประตู (ศัพท์เฉพาะกีฬาฟุตบอล)	HAT TRICK แฮ๊ททริค	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
11	I 'LL	ฉันจะทำบางอย่าง..	I 'LL	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
12	JIN	จิน ชื่อตัวเอกในเรื่อง	JIN หมอทะลุศตวรรษ	การทับศัพท์	ตัวเอก
13	SLAMDUNK	คำศัพท์เฉพาะกีฬาบาสเก็ตบอล หมายถึงการโยนลูกเข้าห่วง	SLAMDUNK สแลมดั๊งค์	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
14	WHISTLE!	เสียงเป่านกหวีดหรือเป่าปาก	WHISTLE! ไอ้หนูแข้งทอง	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
15	YaWaRa	ชื่อของตัวเอก	YaWaRa ยาวาระ	การทับศัพท์	ตัวเอก
16	THE PRINCE OF TENNIS	เจ้าชายแห่งกีฬาเทนนิส	เดอะ พริ้นซ์ ออฟ เทนนิส	การทับศัพท์	ตัวเอก
17	TANOSHII KOUSHIEN	KOUSHIEN ชื่อสนามเบสบอลในประเทศญี่ปุ่น โดยรวมหมายถึงสนามโคชิเอนที่สนุกสนาน	เบสบอลหัวใจกระเป๋บ	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
18	REAL	เรื่องจริง	เรียล	การทับศัพท์	เนื้อหาในเรื่อง
19	Kiichi	ชื่อของตัวเอก	คิอิจิ	การทับศัพท์	ตัวเอก
20	MONACO-NO SORA-E	สู่ท้องฟ้าโมนาโค	คู่หมัดคู่กัด	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
21	Sora no Subaru	ท้องฟ้าของซึบารุ	ซึบารุ สิงห์น้อยนักกอล์ฟ	การทับศัพท์	ตัวเอก
22	King Sweet	ราชาของหวาน	ตำรับลับจอมราชันย์	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
23	SHIKEISHU 042	นักโทษประหารหมายเลข 042	นักโทษประหาร 042	การแปลศัพท์	ตัวเอก

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ความหมายที่แปลจากชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อที่ตั้งในหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	การสื่อความหมายของชื่อ
24	RINGU NI KAKERO2	เสียงเชียร์ที่สังเวียน ภาค 2	นักชกจ้าวสังเวียน	การสร้างคำใหม่	ตัวเอก
25	Dragon Sakura	ชื่อพันธุ์ของต้นซากุระ เรียกว่าต้นซากุระมังกร	นายซ่าท่าเด็กแนว	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
26	YASUMIN-NO DANCE	การเต้นของยาสุมิน	ยาสุมิน DANCE!	การทับศัพท์	ตัวเอก
27	WILD LIFE	ชีวิตสัตว์	สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
28	CURRY-NARU SHOKUTAKU	หลงไหลในแกงกะหลี่	สูตรฮิตเมนูฮอต	การสร้างคำใหม่	เนื้อหาในเรื่อง
29	MUSH	ชื่อของตัวเองในเรื่อง มัช	อัจฉริยะก้องโลก MUSH	การทับศัพท์	ตัวเอก
30	N's Aoi	นางพยาบาลชื่อ อาโออิ	อาโออิพยาบาลสาวหัวใจเกินร้อย	การทับศัพท์	ตัวเอก
31	Haruka seventeen	ฮารุกะ อายุ 17 ปี	ฮารุกะ 17	การทับศัพท์	ตัวเอก
32	HIKARU NO GO	โกะ (หมากล้อม) ของ ฮิคารุ	ฮิคารุ เซียนโกะเกมอัจฉริยะ	การทับศัพท์	ตัวเอก

จากตารางการวิเคราะห์ได้แสดงข้อมูลชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ชื่อตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ความหมายของชื่อตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ซึ่งได้จัดแบ่งตามเนื้อหาของเรื่อง โดยแสดงผลการวิเคราะห์วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ และการสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งจากตารางผลการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่ง สรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแบ่งตามเนื้อหาของเรื่อง

(หน่วย:ชื่อ)

ลำดับ	ประเภทแนวเรื่อง	สำนักพิพม์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์	บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด	จำนวน	ร้อยละ
1	แนวเรื่องต่อสู้ผจญภัย	176	45	221	48.46
2	แนวเรื่องความรัก	75	11	86	18.85
3	แนวเรื่องอื่น ๆ	35	32	67	14.69
4	แนวเรื่องตลก	26	16	42	9.21
5	แนวเรื่องสืบสวน สอบสวน และ สยองขวัญ	28	12	40	8.77
	รวม			456	

จากตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์รายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นตามการแบ่งตามประเภทเนื้อหาของเรื่อง และการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ประเภทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่วางจำหน่ายในประเทศไทยพบการ์ตูนที่มีเนื้อหาประเภทต่อสู้ผจญภัยมากที่สุดและประเภทความรัก ประเภทอื่นๆ ประเภทตลก และประเภทสืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ตามลำดับดังนี้

1. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ต่อสู้ผจญภัย พบทั้งหมด 221 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 48.46 ของชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่น “สปริกกันฉึกตำนานผ่าจักรวาล” “สาวกำลังสามตามล่าข้ามพิภพ LIN” “สาวเหล็กคุรุมิ” “สามสาวล่าอสูรกาย” “สิงห์ผจญเพลิง” เป็นต้น โดยชื่อที่ปรากฏพบว่ามีการใช้คำที่มีการสื่อความหมายถึง ความรุนแรง การต่อสู้ การกำจัด เพื่อสื่อเนื้อหาของเรื่องโดยใช้ลีลาภาษาในการตั้งชื่อ ตัวอย่างเช่นคำว่า “ตะลุย” “ศึก” “สงคราม” “พิฆาต” “เพชฌฆาต”

“ล่า” “ล้าง” เป็นต้น ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “เฉรน้อยตะลุยแดนปีศาจ” คำว่า “ตะลุยแดนปีศาจ” สื่อให้เห็นถึงการเดินทางของตัวเอกที่เป็นสามเณรเดินทางอย่างยากลำบาก เนื่องด้วยเป็นการต่อสู้พร้อมการเดินทางสู่ดินแดนของปีศาจ เป็นต้น หรือชื่อเรื่อง “เทพวิบัติซาดามิซึ” คำว่า “เทพวิบัติ” สื่อให้เห็นถึงการเป็นเทพเจ้าที่มีอำนาจทำลายล้างอย่างมาก ซึ่งเนื้อหาในเรื่องตัวเอกมีพลังและความสามารถในการต่อสู้จนได้รับฉายาว่าเป็น เทพในการต่อสู้ เป็นต้น

2. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ความรัก พบทั้งหมด 86 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 18.85 ของชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “โอ้..เทพธิดา” “ไฟฝันควันรัก” “ไฟฝันวันฟ้าใส” “จันทร์เสี้ยวเฟี้ยวรัก” “ดั่งลิขิตจากฟ้า” “ชุมนุมนี้มีแต่รัก” เป็นต้น โดยชื่อที่ปรากฏพบว่าใช้คำที่มีการสื่อความหมายถึงเนื้อหาของเรื่องโดยปรากฏคำว่า “รัก” หรือ ใช้ลีลาภาษาในการตั้งชื่อเพื่อสื่อถึงเนื้อหาที่แสดงถึงความรัก ความผูกพัน ความสดใส หรือความทุกข์ใจจากความรัก เช่นชื่อเรื่อง “โลกใสวัยฝัน” คำว่า “โลกใส” และคำว่า “วัยฝัน” สื่อความให้ผู้อ่านนึกถึงความสดใสของเรื่องราวที่ปรากฏในเนื้อหา และทำให้นึกถึงเรื่องราวของวัยหนุ่มสาว ซึ่งมีนัยแสดงถึงความเกี่ยวพันกับเรื่องความรักมากที่สุด ตามความเข้าใจของบุคคลโดยทั่วไป หรือ ตัวอย่างชื่อเรื่อง “โลกของเอ็มกับเอส” เป็นการใช้ลีลาภาษาแสดงให้เห็นถึงเนื้อหาที่เป็นความรักของตัวละครหลักสองตัวที่มีความรักต่อกัน ซึ่งเปรียบเหมือนในโลกนี้ทั้งสองตัวละครมีอยู่กันเพียงสองคน เป็นต้น

3. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท อื่น ๆ พบทั้งหมด 67 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 14.69 ของชื่อทั้งหมด เช่นชื่อ “สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้” “อาโออิพยาบาลสาวหัวใจเกินร้อย” “ฮิคารุเซียนโกะเกมอัจฉริยะ” “อาจารย์เฮี้ยวเปรี้ยวเซ็กซี่” “อาคิโตะหัตถ์เทวดา” หรือ “อะลาคาร์ทอาหารจานเด็ด” เป็นต้นโดยชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้ เป็นการรวมเรื่องที่มีเนื้อหาประเภทต่าง ๆ มารวมไว้เป็นประเภทเดียวกัน เช่น แนวเรื่องประเภทกีฬา แนวเรื่องเกี่ยวกับการรักษาพยาบาล การทำอาหาร หรืออาชีพต่าง ๆ เป็นต้น ดังนั้นชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่สื่อถึงอาชีพหรือเรื่องต่าง ๆ นั้น จึงมีลักษณะเป็นคำที่ใช้เฉพาะกลุ่มของอาชีพ หรือกีฬาที่เกี่ยวข้อง ตัวอย่างเช่น “ฮิคารุเซียนโกะ เกมอัจฉริยะ” คำว่า “โกะ” เป็นคำเฉพาะใช้เรียกการเล่นหมากกระดานประเภทหนึ่ง ซึ่งเรียกในภาษาไทยว่า “หมากล้อม” ซึ่งในเรื่องตัวเอกเป็นเด็กที่มีความสามารถในการเล่นโกะ หรือหมากล้อมได้เก่งมาก เป็นต้น

4. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทตลก พบทั้งหมด 42 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 9.21 ของชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่น “เคโระโระ ขบวนการ อ๊บ อ๊บ ป่วนโลก” “Chocolat มาเฟียซ่าป๋าช็อคโกแลต” “COWA! น่ากลั๊ว น่ากลัว” “เรื่องวุ่น ๆ ของนายซากุระ” “เอเลี่ยนซ่าส์คานะตะ” “ไอโกะ…มาแล้ว” หรือ “คุณหมอสติเฟื่อง” เป็นต้น จากการวิเคราะห์พบว่าชื่อที่ปรากฏจะใช้คำที่มีการสื่อความหมายถึงความสนุกสนาน หรือ ตลก ขบขัน เพื่อสื่อเนื้อหาของเรื่องโดยใช้ลีลาภาษาในการตั้งชื่อ เช่นคำว่า “จอมวุ่น” “จอมป่วน” “ซ่าส์” “เด๋อ” หรือคำที่เลียนเสียง หรือคำล้อเลียน ตัวอย่างเช่นคำว่า “โอ้ลัลล้า” “ป๋อง” “บ้า” หรือคำภาษาพูด เช่น “นะคะ” “ขอรับ” “จ๊ะ” เป็นต้น ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “บอดี้การ์ดสาว จอมซ่าส์!” คำว่า “จอมซ่าส์” เป็นการใช้คำสแลง ที่สื่อถึง ความสนุกสนาน ร่าเริง นำมาเปรียบเทียบกับนิสัยของตัวเอกในเรื่องที่มีบุคลิกภาพสนุกสนานร่าเริง และทำสิ่งต่าง ๆ ชวนขัน เป็นต้น หรือตัวอย่างชื่อเรื่อง “โยทสึบะ หนูเด๋อจอมป่วน” คำว่า “หนูเด๋อ ” และ “จอมป่วน” เป็นคำที่แสดงอาการล้อเลียนบุคคลที่แสดงอาการทำอะไรไม่ถูกต้อง นำมารวมกับคำว่า “จอมป่วน” ซึ่งสื่อถึงอาการทำอะไรวุ่นวาย เงอะงะ เพื่อสื่อถึงบุคลิกของตัวเอกในเรื่อง คือ “โยทสึบะ” ที่เป็นเด็กซน เป็นต้น

5. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ พบทั้งหมด 40 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 8.77 ตัวอย่างเช่น “คนพันธุ์ต่างดาว” “คำสาปเงาพระจันทร์” “คู่หูลมกรด” “ถอดวิญญาณ” “นัยน์ตาเธอสีม่วง” หรือ “มนต์ดำมรณะ” เป็นต้น พบว่าชื่อที่ปรากฏใช้คำที่สื่อความหมายถึงความลึกลับ น่ากลัว ชวนสงสัย เพื่อสื่อเนื้อหาของเรื่องโดยใช้ลีลาภาษาในการตั้งชื่อ เช่นคำว่า ความตาย ผี วิญญาณ มรณะ การตาย หรือคำที่สื่อความถึงตำรวจ เช่น “คู่หู” เป็นต้น หรือตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “คำสาปเงาพระจันทร์” ที่เลือกใช้คำสื่อให้นึกถึงเรื่องน่ากลัว เช่นคำว่า “คำสาป” รวมถึงสื่อถึงเรื่องของไสยศาสตร์ แม่มดหมอผี และคำว่า “เงาพระจันทร์” ที่สื่อถึงเวลากลางคืน ทำให้มีบรรยากาศที่ดูลึกลับน่ากลัว เป็นต้น หรือตัวอย่างชื่อเรื่อง “นัยน์ตาเธอสีม่วง” ชื่อเรื่องชวนให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้และสงสัยว่าเหตุใดหญิงสาวในเรื่องจึงมีนัยน์ตาสีม่วงไม่ใช่สีดำ ซึ่งในเนื้อเรื่องการ์ตูนได้กล่าวถึง ตัวเอกที่มีความสามารถพิเศษด้านพลังจิต ซึ่งเมื่อใช้ความสามารถดวงตาจะเปลี่ยนเป็นสีม่วง เป็นต้น

ด้านการวิเคราะห์วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ จากการวิเคราะห์พบว่ามีวิธี 3 วิธี โดยแบ่งออกเป็น การทับศัพท์ การแปลศัพท์ และ การสร้างคำใหม่ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ ด้วยวิธีการทับศัพท์ ทั้งหมด 258 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 56.57 ของชื่อทั้งหมด โดยชื่อที่ใช้วิธีการทับศัพท์เป็นการทับศัพท์ทั้งรูปคำ และเสียง ร่วมถึงการเสริมข้อความภาษาไทยไว้ข้างหน้า และหลังของคำที่ ทับศัพท์ จากชื่อตามต้นฉบับเดิมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยอาจเป็นคำในภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส หรือภาษาอิตาลี เป็นต้น ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่าชื่อที่ใช้วิธีการทับศัพท์จะเป็นชื่อของตัวละครเอกในเรื่อง หรือชื่อของสิ่งสำคัญ สถานที่สำคัญในเรื่อง หรืออาจเป็นคำเฉพาะกลุ่มที่ใช้เฉพาะวงการต่าง ๆ หรืออาจเกิดจากการประสมคำ หรือสร้างคำใหม่ โดยชื่อที่เป็นชื่อของตัวละครพบการใช้เป็นจำนวนมากที่สุด ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “คิอิจิ” “โดราเอมอน” “ดิจิมอน” “โปเกม่อน” หรือ “โดชิโร่ ขอรับกระผม” เป็นต้น หรือตัวอย่าง คำศัพท์เฉพาะ เช่น “SLAMDUNK สแลมดั๊งค์” ซึ่งเป็นคำศัพท์เฉพาะในภาษากีฬาบาสเก็ตบอลหมายถึงการวิ่งกระโดดโยนลูกบาสเก็ตบอลเข้าห่วง หรือตัวอย่างชื่อเรื่อง “GOOD MORNING TEACHER” ซึ่งเป็นการนำคำทักทายในการเริ่มเรียนวิชาภาษาอังกฤษมาตั้งเป็นชื่อเรื่อง เป็นต้น

2. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ ด้วยการสร้างคำใหม่ พบทั้งหมด 123 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 26.97 ตัวอย่างเช่น “เสียงใสวัยกระเตาะ” จากชื่อเรื่องเดิม “VOICE!!” ซึ่งหมายถึง เสียงร้องหรือเสียงพูด โดยในเนื้อหาของเรื่องตัวเอกต้องการฝึกฝนตัวเองเพื่อเป็นผู้ประกาศข่าว แต่ชื่อเรื่องเดิมสื่อความเข้าใจได้น้อยว่ากล่าวถึงเรื่องใด การสร้างคำใหม่เป็น “เสียงใสวัยกระเตาะ” จึงช่วยสร้างความน่าสนใจและช่วยสื่อความหมายให้แก่เรื่องได้ดีขึ้น และยังคงความหมายตามชื่อเรื่องเดิมไว้ได้คงเดิม หรือตัวอย่างเช่นเรื่อง “ผู้ชายหัวใจสีชมพู” จากชื่อเดิม “LOVE” ซึ่งหมายถึง “ความรัก” แต่ไม่สามารถสื่อความเข้าใจต่อเรื่องได้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร ซึ่งเมื่อพิจารณาเนื้อหาของเรื่องที่ นางเอกต้องปลอมตัวเป็นผู้ชายเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเทนนิส เพื่อให้ได้อยู่ใกล้ชิดกับพระเอก ชื่อเรื่องที่สร้างใหม่นั้นเป็นภาษาไทย จึงตั้งโดยอิงสถานการณ์ที่นางเอกต้องปลอมตัว และเพิ่มข้อความ “หัวใจสีชมพู” ซึ่งช่วยแทนความหมายได้ทั้งเรื่อง ความรักของหญิงสาว และสื่อความหมายตามชื่อเดิม คือ “Love”ได้พร้อมกัน เป็นต้น

3. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้วิธีการถ่ายทอดสารด้วยการแปลศัพท์ พบทั้งหมด 75 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 16.44 โดยเป็นการแปลคำศัพท์จากคำในภาษาญี่ปุ่น หรือคำภาษาต่างประเทศอื่นๆ เป็นชื่อของตัวเอกหรือมีความหมายสื่อถึงเนื้อหาของเรื่องหรือของสำคัญ เป็นต้น ตัวอย่างเช่น “นักโทษประหาร 042” ซึ่งแปลศัพท์จากคำภาษาญี่ปุ่นว่า “SHIKEISHU 042” ที่หมายถึงนักโทษที่ถูกตัดสินประหารชีวิต หมายเลข 042 หรือในตัวอย่างเช่นเรื่อง “คุณหมอสติเฟื่อง” แปลศัพท์จากคำในภาษาญี่ปุ่นคำว่า “Dokkiri Doctor” ที่มีความหมายถึงหมอที่ทำอะไรประหลาด ๆ น่าตกใจ เป็นต้น

ตารางที่ 12 สรุปผลการวิเคราะห์วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศจากรายชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

(หน่วย: ชื่อ)

ลำดับ	วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ	จำนวนที่พบ	ร้อยละ
1	การทับศัพท์	258	56.57
2	การสร้างคำใหม่	123	26.97
3	การแปลศัพท์	75	16.44
	รวม	456	

จากตารางที่ 12 สรุปผลการวิเคราะห์วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ และจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศด้วยวิธีการทับศัพท์มีการใช้มากที่สุดและวิธีการสร้างคำใหม่และการแปลศัพท์ ตามลำดับ

ซึ่งจากข้อมูลการสัมภาษณ์กองบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งพบว่า เมื่อการตั้งชื่อเรื่องวิธีการแรกที่แต่ละสำนักพิมพ์จะเลือกใช้คือการการทับศัพท์ เนื่องด้วยข้อกำหนดจากลิขสิทธิ์ของหนังสือการ์ตูนแต่ละเล่ม และจะใช้การแปลศัพท์ หรือ การสร้างคำใหม่เมื่อชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นดังกล่าวไม่สามารถสื่อความเข้าใจในภาษาไทยได้ วิธีการสร้างคำใหม่จึงเป็นวิธีการตั้งชื่อวิธีสุดท้ายที่สำนักพิมพ์จะเลือกใช้ เนื่องด้วยไม่ต้องการให้มีความเปลี่ยนแปลงจากชื่อเรื่องเดิมและลิขสิทธิ์ที่ขออนุญาตไว้ แต่เมื่อชื่อเรื่องที่ตั้งด้วยวิธีการต่าง ๆ นั้นไม่สามารถสื่อความเข้าใจได้ เพื่อช่วยให้ชื่อเรื่องนั้นสื่อสารกับผู้อ่านคนไทยได้ชัดเจนขึ้น สำนักพิมพ์ในประเทศไทยจะทำการส่งชื่อเรื่องที่ตั้งขึ้นใหม่พร้อมคำอธิบายเพื่อให้สำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์พิจารณา เมื่ออนุญาต

ก็จะใช้ชื่อเรื่อง ดังกล่าวแทนชื่อเรื่องเดิมในภาษาญี่ปุ่น โดยชื่อที่ตั้งใหม่นั้นจะเป็นคำที่มีความหมายเกี่ยวเนื่อง หรือมีนัยสื่อถึงเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ เป็นสำคัญ

ดังนั้นแม้ว่าการสร้างคำใหม่จะเป็นวิธีการที่ทำได้สะดวกที่สุดเพราะสามารถเลือกใช้คำในการนำมาสร้างเป็นชื่อได้อิสระ แต่ด้วยแนวคิดที่ต้องคำนึงถึงลิขสิทธิ์ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสำคัญทำให้ วิธีการทับศัพท์เป็นวิธีการที่แต่ละสำนักพิมพ์เลือกใช้มากที่สุด

ส่วนวิธีการแปลศัพท์เป็นวิธีการถ่ายทอดสารที่ใช้น้อยที่สุด เนื่องด้วยความแตกต่างทางภาษา วัฒนธรรม ทำให้ความหมายของชื่อเรื่องเดิม ซึ่งบางชื่อเป็นคำที่มีความหมายเฉพาะคนญี่ปุ่นเท่านั้นที่เข้าใจ หรือชื่อเรื่องเดิมนั้นในภาษาญี่ปุ่นนั้นได้ตั้งชื่อโดยใช้ลีลาภาษาในการตั้งชื่อไว้แล้ว เมื่อนำมาแปลการสื่อความเข้าใจอาจทำให้เกิดความไม่เข้าใจหรือเข้าใจได้คลาดเคลื่อน หรือไม่ตรงตามความหมาย แต่หากชื่อเรื่องนั้นไม่สามารถสื่อความด้วยการทับศัพท์ หรือการสร้างคำใหม่แล้ววิธีนี้จึงจะถูกนำมาใช้

จากที่กล่าวมาแม้ว่าจะมีการเลือกใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศในหลายลักษณะแต่สัดส่วนของการใช้วิธีการทับศัพท์เป็นวิธีที่มีการใช้มากที่สุดทั้งนี้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า เนื่องด้วยแนวคิดที่ใช้ในการตั้งชื่อและวิธีคิดเรื่องการตั้งชื่อของทั้งสองสำนักพิมพ์มีวัตถุประสงค์ที่การต้องการจะสื่อความหมายจากชื่อเรื่องเดิมในภาษาญี่ปุ่นให้ตรงมากที่สุดและการที่มีกรอบของลิขสิทธิ์กำหนดอยู่ทำให้การ สื่อความมีความคล้ายคลึงกันมากจะแตกต่างกันก็เพียงแต่วิธีการ ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความหมายเดิมของชื่อเดิมในฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นสำคัญ และจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าแนวโน้มในปัจจุบันของ การตั้งชื่อการ์ตูนในฉบับภาษาญี่ปุ่นเองนิยมตั้งชื่อด้วยคำในภาษาอังกฤษมากขึ้น ทั้งนี้เพราะความต้องการของสำนักพิมพ์ที่ต้องการให้ชื่อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถสื่อความหมายได้ในวงกว้างและเข้าใจได้ง่ายขึ้นหากมีการซื้อลิขสิทธิ์นำไปจัดพิมพ์และวางจำหน่ายนอกประเทศญี่ปุ่น

ด้านการสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น จากตารางการวิเคราะห์ผลพบการสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1. การสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง 2. การสื่อความหมายถึงตัวเอก และ 3. การสื่อความหมายถึงบรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่สื่อความหมายถึง ตัวเอกในเรื่อง พบทั้งหมด 254 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 55.70 ของชื่อทั้งหมด ชื่อส่วนใหญ่สื่อถึงตัวเอก ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญ อาจเป็นมนุษย์ สัตว์หรือสิ่งของสำคัญในเรื่อง ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “โดราเอมอน” ที่เป็นชื่อของตัวเอกที่เป็นหุ่นยนต์แมว หรือชื่อเรื่อง “ตูบป๊อก Rocky” ซึ่งคำว่า Rocky เป็นชื่อของสุนัขซึ่งเป็น ตัวละครเอกของเรื่อง หรือในตัวอย่างเช่น “โคตรเซียนเหลี่ยมเพชรซากะ” และ “นินจามัมมารุ” ล้วนเป็นชื่อของตัวละครเอกในเรื่องทั้งสิ้น นอกจากชื่อของตัวละครแล้วการสื่อความหมายถึงจำนวนของตัวละครเอกในเรื่อง ก็จัดอยู่ในลักษณะของการสื่อความหมายประเภทนี้เช่นกัน ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “คู่หูลมกรด” ที่มีการระบุจำนวนของตัวเอกในเรื่อง ว่ามีสองตัวละคร เป็นต้น

2. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่สื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง พบทั้งหมด 159 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 34.86 ของรายชื่อทั้งหมด โดยชื่อจะใช้คำเพื่อสื่อความหมายถึงเรื่องราวภายในเรื่อง ว่ามีเนื้อหากล่าวถึงอะไร หรือกล่าวเป็นนัยว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เพื่อบอกเนื้อหาในเรื่องต่อผู้อ่าน ตัวอย่างเช่นเรื่อง “ผจญภัยทะลุมิติ” “ผจญภัยหัวใจข้ามทวีป” ชื่อเรื่องเหล่านี้ล้วนสื่อถึงเนื้อหาในเรื่องที่เป็นการเดินทางผจญภัยจากโลกไปยังดินแดนที่แตกต่าง และต้องพบสถานการณ์ที่ต่าง ๆ รวมถึงเรื่องที่ไม่อาจคาดคิดได้ เป็นต้น นอกจากกล่าวถึงเนื้อหาในเรื่องแล้ว คำที่ใช้ยังช่วยสื่อถึงประเภทของเนื้อหาในเรื่องเช่นกัน เช่น การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ชื่อเรื่องก็จะมีลักษณะการใช้คำที่สื่อความหมายถึง ความรัก ความสดใส วัยหนุ่มสาว เช่นชื่อเรื่อง “อยากกอดเธออีกครั้ง” “รักใส ๆ หัวใจสามดวง” เป็นต้น

3. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่สื่อความหมายถึง บรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่องพบทั้งหมด 43 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 9.42 ของรายชื่อทั้งหมด เช่นเรื่อง “Tokyo Underground โตเกียว อันเดอร์กราวด์” ซึ่งเป็นชื่อเมืองโตเกียวเมืองหลวงของประเทศญี่ปุ่นที่มีเหตุให้ต้องย้ายลงสู่ใต้ดิน หรือตัวอย่างเช่นเรื่อง “Acacia ชุมชนซ่าวาไรตี้” ที่เนื้อหาของเรื่องกล่าวถึงชุมชนที่รวมคนหลายเชื่อชาติมารวมอยู่ที่เดียวกัน เหมือนลักษณะของกลุ่มดาวที่มีดาวหลายล้านดวงรวมกันในอวกาศ ซึ่งคำว่า “Acacia” เป็นชื่อกลุ่มดาวกลุ่มหนึ่งในอวกาศ หรือชื่อเรื่อง “DEATH NOTE เดธโน้ต” ซึ่งกล่าวถึงสิ่งของสำคัญในเรื่อง คือ สมุดที่มีอำนาจพิเศษ ใช้ฆ่าคนได้เพียงเขียนชื่อลงในสมุด เป็นต้น

ตารางที่ 13 สรุปผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

(หน่วย:ชื่อ)

ลำดับ	การสื่อความหมายถึง	จำนวนที่พบ	ร้อยละ
1	การสื่อความหมายถึงตัวเอกในเรื่อง	254	55.70
2	การสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง	159	34.86
3	การสื่อความหมายถึง บรรยากาศ สถานที่และสิ่งของสำคัญในเรื่อง	43	9.42
	รวม	456	

จากตารางที่ 13 สรุปผลการวิเคราะห์การสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแสดงให้เห็นว่า การสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นพบการตั้งชื่อเพื่อสื่อความหมายถึงตัวเอกมากที่สุด และพบการสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง และการสื่อความหมายถึงบรรยากาศ สถานที่และสิ่งของสำคัญในเรื่อง ตามลำดับ ซึ่งการที่ชื่อเรื่องสื่อความหมายของชื่อถึงตัวเอกใช้มากที่สุดนั้น ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าเนื่องด้วยตัวละครเอก เป็นตัวละครสำคัญที่สุดในเรื่อง เป็นศูนย์กลางของเรื่องทั้งหมด เป็นตัวหลักที่ทำให้เนื้อหาดำเนินไป รวมถึงชื่อส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นคำที่สั้น กระชับ มีความแปลกน่าสนใจ และทำให้สามารถจดจำได้ง่าย

ด้านการสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง และการตั้งชื่อที่สื่อความหมายถึง บรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง พบว่ามีการใช้ในลำดับรองลงมาและในลำดับน้อยที่สุด เนื่องด้วยคำที่ใช้สื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง บรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง สื่อความเข้าใจได้จำกัดกว่าชื่อของตัวละครหลัก เนื่องด้วยชื่อสถานที่หรือสิ่งของสำคัญที่ปรากฏในเรื่องจะมีลักษณะเป็นคำเฉพาะที่รับรู้และเข้าใจได้น้อยกว่า ซึ่งการสื่อความหมายของหัวข้อทั้งสองนี้ การที่จะเข้าใจเนื้อหาของเรื่องและเข้าใจถึงบรรยากาศได้นั้น จำเป็นที่จะต้องอ่านและติดตามเนื้อหาของเรื่องเป็นระยะเวลาหนึ่งจึงจะเข้าใจในบรรยากาศ หรือสถานที่ หรือสิ่งของสำคัญในเรื่องได้ ส่งผลให้การสื่อความต่อผู้อ่านสื่อความได้น้อย หากไม่ได้ติดตามหรือเข้าใจความหมายของคำที่ปรากฏ

ส่วนที่ 1 หัวข้อที่ 1.3 ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

การวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนี้ ผู้วิจัยจะไม่พิจารณาชื่อเรื่องที่ใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศด้วยวิธีการทับศัพท์ เนื่องจากชื่อเหล่านั้นเป็นคำในภาษาญี่ปุ่น หรือคำในภาษาอังกฤษ รวมถึงคำในภาษาต่างประเทศอื่น ๆ และแม้ว่าในบางชื่อจะมีการเสริมข้อความภาษาไทยในส่วนหน้าหรือหลังของคำที่ทับศัพท์ก็ตาม แต่ความโดยรวมของคำนั้นก็จะเป็นคำที่ถูกทับศัพท์เป็นสำคัญซึ่งมีลักษณะโครงสร้างและการใช้แตกต่างจากภาษาไทย ดังนั้นผู้วิจัยจึงไม่นำชื่อที่ใช้วิธีการดังกล่าวมาวิเคราะห์ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 258 ชื่อ และได้นำชื่อที่ไม่ได้ตัดออกไปมาวิเคราะห์ซึ่งมีทั้งหมด 198 ชื่อ โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ความรัก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 47 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	La Corda Dora บทเพลงสีทอง	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบ โดยใช้คำว่า สีทอง ซึ่งมีความหมายถึงความสำเร็จ ความรุ่งเรือง โดยเปรียบเทียบกับความสำเร็จของตัวเอกในเรื่องเกี่ยวกับดนตรี
2	เงาพยาบาท	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบตัวละครนางเอกที่ต้องปิดบังตัวเองเพื่อจะกลับมาแก้แค้นให้กับครอบครัวของตน จึงเป็นการเปรียบเทียบกับ เงา ซึ่งสื่อถึงความลึกลับและอยู่เบื้องหลังและติดตามอยู่เสมอ
3	เพลงรักสุดฝั่งฝัน	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบเนื้อหาในเรื่องเพลงรักถูกใช้เปรียบกับความรักของพระเอกและนางเอกในเรื่องที่ในบางครั้งมีปัญหา และเป็นสิ่งที่ทั้งสองต้องต่อสู้เพื่อฝ่าฟันอุปสรรค

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
4	เสน่ห์สาวข้าวปั้น	นามนัย	เป็นการนำสิ่งที่นางเอกทำได้เพียงอย่างเดียวในเรื่องมาเป็นตัวแทนกล่าวถึงนางเอกในเรื่องที่ทำงานพิเศษเป็นแม่บ้านแต่ทำอาหารได้เพียงแต่ข้าวปั้นเท่านั้นสาวข้าวปั้นจึงเป็นการเปรียบเทียบถึงนางเอก
5	โลกใสวัยฝัน	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบความรักของหนุ่มสาวในเรื่องที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น วัยที่เต็มไปด้วยความฝัน
6	โลกของเอ็มกับเอส	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบถึงเรื่องราวในเรื่องที่เป็นการตามหากันของตุ๊กตาเอสกับหนังสือเอ็ม
7	โลกวุ่นไซเบอร์สเปซ	อติพจน์	เป็นการเปรียบเทียบความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในเรื่องระหว่างความรักของนางเอกกับพระเอกในโลกเสมือนจริง
8	โอ้..เทพธิดา	นามนัย	เป็นการนำเสียงอุทานของตัวเอกเมื่อได้พบนางเอกที่เป็นนางฟ้าจากสวรรค์มากล่าวถึงเรื่องราวทั้งหมดที่มีนางฟ้าเข้ามาเกี่ยวข้องกับตัวเอกหลายองค์
9	ไฟฝันควันรัก	อุปมา	การเปรียบเทียบลักษณะของไฟ กับความพยายามต้องการไปถึงฝันของตัวเอกที่เป็นวัยรุ่น
10	ไฟฝันวันฟ้าใส	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบลักษณะของไฟกับความพยายามของตัวเอกในเรื่อง และคำว่า ฟ้าใส มาเปรียบกับช่วงวัยรุ่น

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
11	คู่ซี้ต่างขั้ว	ปฏิภาคพจน์	เป็นการนำคำที่มีความหมายต่างกันมาช่วยขยายกันและกันคือคำว่า คู่ ที่หมายถึงเหมือนกัน กับคำว่า ต่าง ที่หมายถึงความไม่เหมือนกัน เมื่อนำมารวมกันช่วยเสริมความถึงการเป็นเพื่อนรักกันของตัวเอกในเรื่อง
12	คู่แฝดรสมินต์	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบความแก่นแก้วของสองพี่น้องคู่แฝดในเรื่องที่มีความแก่นแก้วเหมือนรสชาติที่ แสบและเย็นของมินต์
13	จันทร์เสี้ยวเฟี้ยวรัก	สัญลักษณ์	เป็นนำคำว่า พระจันทร์เสี้ยว มากล่าวเป็นสัญลักษณ์แทนเรื่องราวของตัวเอกที่เป็นมนุษย์หมาป่าและมีความรักในเรื่อง ซึ่งความเข้าใจโดยทั่วไปมนุษย์หมาป่าเมื่อเห็นดวงจันทร์จะกลายร่างเป็นมนุษย์หมาป่าได้
14	จริงๆ เล้ย เกิดเป็นหญิงนี้	นามนัย	เป็นการนำคำว่า เกิดเป็นผู้หญิง มากล่าวถึงตัวเอกในเรื่อง ที่มีปัญหาวุ่นวายทุกครั้งที่ตนเองมีประจำเดือน
15	เจ้าหญิงกุหลาบหิมะ	นามนัย	เป็นการนำชื่อตุ๊กตาในเรื่องที่ตัวเอกรักมากล่าวเป็นตัวแทนของเรื่องทั้งหมด

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
16	ชุมนุมนี้มีแต่รัก	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า มีแต่รัก มาขยายความและกล่าวถึงเรื่องราวความรักที่เกิดขึ้นในชุมนุมในเรื่องที่ตัวเอกแอบรักพระเอกที่อยู่ชุมนุมเดียวกัน ชุมนุมจึงเต็มไปด้วยเรื่องราวความรักของตัวละครเอกและตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง โดยมีชุมนุมเป็นสถานที่สำคัญในเรื่อง
17	ดั่งลิขิตจากฟ้า	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบช่วงเวลาในเรื่องที่มีเทวดามาบอกถึงกำหนดเวลาที่ตัวเอกจะต้องตายทำให้ตัวเอกต้องรีบทำทุกอย่างในช่วงเวลาเท่าที่เหลืออยู่ซึ่งรวมถึงการบอกรักพระเอกจึงเหมือนเรื่องราวในเรื่องที่ถูกกำหนดโดยพระเจ้าตามความเชื่อทางศาสนา
18	ดีไซน์เนอร์ ดีไซน์รัก	การเล่นคำ	เป็นการเล่นคำว่า ดีไซน์ ที่หมายถึงการออกแบบมากล่าวถึงอาชีพของนางเอกที่เป็นนักออกแบบเสื้อผ้าและต้องพบรักกับพระเอกที่อยู่ในแวดวงเดียวกัน
19	ตะวันรักที่ปลายฟ้า	อุปมา	เป็นการนำดวงอาทิตย์ในยามเย็นที่มีสีแดงเข้มมาเปรียบถึงความรักของตัวเอกในเรื่อง

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
20	ตามหัวใจไปหารัก	บุคลาธิษฐาน	เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นภาพของการเดินทางของตัวเอกที่ต้องติดตามและค้นหารักแท้ในเรื่อง ซึ่งเหมือนกับหัวใจได้เดินทางเพื่อตามหาความรัก
21	ถึงร้ายก็รัก	นามนัย	เป็นการนำคำว่า ร้าย ที่สื่อถึงพระเอกในเรื่องที่เป็นเด็กเกเรประจำโรงเรียนมากล่าวถึงเรื่องราวทั้งหมดที่กล่าวถึงความรักของนางเอกกับพระเอก
22	ท้าฟ้าลิขิต	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบเรื่องความรักของตัวเอกในในอดีตชาติ ในชาติปัจจุบันจึงเป็นเรื่องราวที่เป็นการท้าทายกับอดีตที่เคยเป็นมาว่าจะแก้ไขสิ่งที่เคยเกิดได้หรือไม่
23	นักกี้จอมใจจอมแก่น	การเล่นคำ	เป็นการนำคำว่าจอม มาใช้เพื่อกล่าวให้เห็นภาพว่านางเอกเป็นที่รัก และมีนิสัยแก่นแก้ว
24	ปีศาจน้อยหัวใจกุ๊กกิ๊ก	อุปมา	เป็นการนำคำว่า หัวใจกุ๊กกิ๊ก มาสื่อถึงเรื่องราวความรักในเรื่องของตัวเอกที่เป็นปีศาจที่กำลังมีความรัก
25	ปรารถนา-มนตรา-มายา	การเล่นคำ	เป็นการนำคำ สามคำ มาสื่อให้เห็นภาพในเรื่องที่เป็นการแข่งขันในวงการการแสดง และความรักของตัวเอกในเรื่อง
26	พี่ชายที่แสนดี	อติพจน์	เป็นการนำคำว่า แสนดี มาช่วยขยายความถึงตัวเอกที่มีนิสัยดี และเป็นที่รัก

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
27	มายาบันดาลฝัน	นามนัย	เป็นการนำคำว่า มายา ที่สื่อถึงวงการละครเวที มากล่าวถึงเนื้อหาในเรื่องที่เป็นการต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อเป็นนักแสดงละครเวทีที่ได้รับความนิยม
28	ยอดชายนายกุหลาบกับ น.ส.ไวโอเล็ต	อุปมา	เป็นการใช้คำเปรียบเทียบพระเอกและนางเอกในเรื่องกับดอกไม้
29	รักต้องเศร้าเพราะเราแหวว	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการใช้คำว่า เศร้า และเรา มาใช้เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกถึงคำที่สัมผัสกัน
30	รักนี้ที่เฝ้ารอ	อุปมา	เป็นการนำคำว่า รักนี้ มาเปรียบเทียบกับการที่ได้พบคนรัก ที่ตัวเอกได้พยายามค้นหาอยู่
31	รักนี้มอบแด่เธอ	ความหมายตรง	ไม่ได้ใช้ภาพพจน์แต่ใช้คำที่สื่อถึงความรักที่ตัวเอกมีต่อนางเอกโดยตรง
32	รักใส ๆ หัวใจสามดวง	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า รักใส ๆ เปรียบกับวัยรุ่น และหัวใจสามดวง เปรียบกับตัวเอกในเรื่อง 3 คน ที่เกิดรักสามเส้า
33	รักอลวนแม่มดอลเวง	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการเล่นเสียงของคำว่า อลวน และอลเวง สร้างความรู้สึกถึงความวุ่นวายที่เกิดขึ้นกับตัวเอกที่เป็นแม่มด
34	ลักพาฉันไปสิที่รัก!	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า สื่อถึงความคิดของนางเอกแอบชอบ พระเอกในเรื่อง

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
35	ลำนำรัก ปีศาจจันทรา	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า ปีศาจจันทรา ซึ่งเป็นคำที่กล่าวถึงตัวนางเอกที่เกี่ยวพันกับเผ่าจันทราในเรื่อง และคำว่าลำนำรัก ที่สื่อถึงเรื่องราวความรักที่เกิดขึ้นระหว่างนางเอกกับคนเผ่าจันทรา
36	ลำนำรักข้ามภพ	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า ข้ามภพ มาเปรียบเทียบกับความรักของตัวเอกในเรื่องที่รักกันในอดีตชาติ และเมื่ออยู่ในปัจจุบันก็ได้ระลึกถึงความรักในอดีตชาติของทั้งสอง
37	สาวแกร่ง แรงเกินร้อย	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่าแกร่ง และแรงเกินร่อย มาขยายความเก่งของนางเอกในการต่อสู้ ซึ่งในเรื่องคือ การต่อสู้ทางด้านจิตใจที่เข้มแข็งของนางเอกต่อการกลั่นแกล้งของบรรดาพระเอกทั้งหลายในเรื่อง และการกีดกันทางฐานะสังคม
38	สิ่งนี้หรือคือความรัก	ปฏิปุจฉา	เป็นการตั้งคำถาม ที่สื่อถึงเรื่องราวความรักของตัวละครในเรื่อง
39	สุด ๆ ไปเลยรักนี้	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า สุด ๆ ไปเลยขยายความ คำว่า ความรัก ที่ตัวเอกต้องพบเจอทั้งในด้านมีความสุขและทุกข์

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
40	สู้เพื่อฝัน พลังแห่งรัก	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า พลังแห่งรัก มาเปรียบเทียบกับความรักของตัวเอกทั้งสองในเรื่องที่รักและช่วยเหลือกันในการฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ
41	หากฉันได้พบเจ้าชาย	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า เจ้าชาย มาเปรียบเทียบกับคนรักที่นางเอกปรารถนาจะพบเจอผู้ชายที่เพรียบพร้อมทั้ง หน้าตา ฐานะ จึงนำมาเปรียบกับคำว่า เจ้าชาย
42	หน้ากากแก้ว	สัญลักษณ์	เป็นการใช้สัญลักษณ์สื่อถึงวงการละครซึ่งตัวเอกเป็นนางเอกละครที่มีความสามารถมาก
43	หยุดเวลาค้นหารัก	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า หยุดเวลา เสริมความรู้สึกที่ต้องการหยุดความรู้สึกของตนเองให้อยู่กับสิ่งที่รู้สึกดี ซึ่งในเรื่องคือความรักของนางเอก ซึ่งมีความสามารถในการรู้อนาคต
44	อาจารย์ที่รัก	ปฏิภาคพจน์	เป็นการใช้คำว่า ที่รัก ซึ่งสื่อถึงคนรักมาใช้ขยายความกับคำว่า อาจารย์ ซึ่งดูขัดแย้งกันแต่นำมาขยายเพื่อให้เห็นภาพของเรื่องที่เป็นเรื่องราวความรักฉันชู้สาวของลูกศิษย์ ที่มีต่ออาจารย์ของตนเอง

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
45	อยากกอดเธออีกครั้ง	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า อยากกอด มาเปรียบเทียบกับความรู้สึกต้องการกลับไปคืนดี หรือรื้อฟื้นความรักครั้งเก่าในอดีตของตัวเอกในเรื่อง
46	อิจฉานัก รักพ่อรูปหล่อ	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการเล่นเสียงคำว่า นัก และ รัก เพื่อสร้างความรู้สึกสัมผัสในชื่อเรื่องที่ตัวเอกแอบรักพระเอก
47	อยู่กับพี่ไม่มีเหงา	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการเล่นเสียงคำว่า พี่ และ มี เพื่อสร้างความรู้สึกสัมผัสในชื่อเรื่อง ที่เป็นเรื่องราวของนางเอกที่ต้องมาอยู่กับพี่ชายที่ไม่รู้จัก 4 คน

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ความรัก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 5 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	Ch@t รัก หนุ่มรถไฟ	อุปลักษณ์	เป็นการใช้คำว่า หนุ่มรถไฟ มาเปรียบกับตัวเอกในเรื่องที่ได้พบรักในรถไฟฟ้าใต้ดิน
2	ยูเมะจังแม่มดหัดเสก	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า หัดเสก มาขยายถึงตัวละครในเรื่องที่เพิ่งจะได้รับอนุญาตให้เป็นแม่มดทำให้ต้องฝึกหัดการใช้เวทมนต์

ตารางที่ 15 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
3	วัยกระเตาะ ติ่งตึงตึ๊ง	อุปมา	เป็นการใช้คำว่าวัยกระเตาะ มาเปรียบเทียบกับตัวละครในเรื่องที่เป็นวัยรุ่น และใช้คำว่า ติ่งตึงตึ๊ง ซึ่งสื่อถึงเสียงดนตรีมาเปรียบกับการเป็นนักดนตรีในโรงเรียนดนตรีของตัวละครในเรื่อง
4	วุ่นรักนักดนตรี	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการใช้คำว่า รัก และนัก มาสร้างความรู้สึกที่มีต่อชื่อที่สัมผัสกัน
5	หอพักสะดุดรัก	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบถึงเรื่องราวในเรื่องที่ตัวละครต่าง ๆ เกิดความรักขึ้นที่หอพักในเรื่อง

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 68 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	3 ซ่าท้าลุย ภาค 2	อติพจน์	เป็นการนำคำว่า ซ่า และลุยมาขยายเพื่อสร้างความรู้สึกต่อตัวเอกทั้ง 3 ตัวที่มีนิสัยและความสามารถไม่ธรรมดา และคำว่าลุย ที่สื่อถึงเรื่องราวการต่อสู้ที่ต้องฝ่าฟัน

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
2	8 ลูกแก้วอภินิหาร	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า อภินิหาร เพื่อขยายเรื่องราวในเรื่อง และความพิเศษของลูกแก้วทั้ง 8 ลูก
3	CARD NO OSAMA เกมการ์ดราชันย์	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า ราชันย์ ซึ่งสื่อถึงความเป็นใหญ่ มีอำนาจ มาเปรียบเทียบกับพลังพิเศษของการ์ด เมื่อนำมารวมกันช่วยสร้างความรู้สึกถึง การ์ดที่มีพลังอำนาจอย่างมาก
4	ความลับของชาร์	ความหมายตรง	ไม่ได้ใช้ภาพพจน์ แต่กล่าวสื่อถึงเรื่องราวความลับของตัวละครชาร์โดยตรง
5	เซ็นจู เทวฤทธิ์พันมือ	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบความสามารถของตัวเอกในเรื่องที่มีความสามารถเทียบกับ พระคันนน พันมือ ในความเชื่อทางศาสนาพุทธหินยาน ในประเทศญี่ปุ่น
6	เณรน้อยตะลุยแดนปีศาจ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ตะลุย มาขยายความรู้สึกถึงเรื่องราวการเดินทางที่ไม่ธรรมดาเต็มไปด้วยอุปสรรค
7	เทพวิบัติซาดามิซึ	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบพลังของตัวเอกในเรื่องที่รุนแรง เหมือนเทพเจ้าที่นำพามาแต่ความพินาศ

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
8	เทพอสูรจิ้งจอกเงิน	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบพลังของตัวเอกในเรื่องที่เป็นลูกครึ่งปีศาจจิ้งจอกแต่มีพลังพิเศษเกินปีศาจโดยทั่วไป
9	เปลวฟ้าผ่าปฐพี	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบความสามารถของตัวเอกในเรื่องที่มีพลังเหมือนกับสายฟ้า
10	เพชฌฆาตไซบอร์ก	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบความสามารถของตัวเอกในเรื่องที่เป็นหุ่นยนต์กึ่งมนุษย์และมีความสามารถในการทำลายสูงจึงเปรียบเหมือนเพชฌฆาตที่พร้อมฆ่าคนได้ทุกเวลา
11	เพชรตัดเพชร	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบความสามารถของสองตัวเอกในเรื่องที่เก่งอยู่ในระดับเดียวกัน เหมือนกับเพชรที่มีความแข่งแกร่ง ดังนั้นสิ่งที่พอจะต่อสู้กันได้ทางความแข็งแกร่งก็คือเพชรด้วยกัน
12	เพื่อนซี้ไม่มีข้อแม้	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการเล่นเสียงคำว่า ซี้ กับ มี ช่วยสร้างความรู้สึกสัมผัสในชื่อเรื่อง
13	เพื่อนรักวัยร้อน	อุปมา	เป็นการนำคำว่า วัยร้อน มาเปรียบเทียบกับช่วงวัยรุ่น ซึ่งมีภาวะอารมณ์ที่ไม่แน่นอน และรุ่นแรง

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
14	เลโทรต์ อัศวินพิทักษ์บัลลังก์	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบการกระทำของตัวเอกในเรื่อง ที่ทำหน้าที่ปกป้องบ้านเมืองจากการบุกรุกของศัตรู
15	แก็งบิด ซิ่งระเบิด	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ระเบิด มาขยายคำว่าซิ่ง ซึ่งสื่อถึงเสียงที่ดัง และความเร็วที่สูงในเรื่องซึ่งเป็นเรื่องราวของการแข่งรถ
16	โดชิโร่ ขอรับกระผม	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า ขอรับกระผม มาสื่อถึงอดีต ความเก่าแก่ หรือสมัยโบราณ ซึ่งในเรื่องตัวเอกจะมีแนวคิดและใช้คำพูดเหมือนคนในยุคสมัยโบราณของญี่ปุ่น ทั้งที่ความจริงแล้วปัจจุบันที่เขาอยู่คือยุคสมัยใหม่แล้ว
17	โรงเรียนนายร้อยบนฟากฟ้า Mobile Suit Gundam Ecole Du Ciel	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบเรื่องราวในเรื่องที่เป็นโรงเรียนฝึกหัดขับนักบิน และนักขับหุ่นยนต์รบในอวกาศ กับโรงเรียนฝึกทหารที่มีอยู่จริง ซึ่งเรียกว่าโรงเรียนนายร้อยตามความเข้าใจโดยทั่วไป
18	โรงเรียนลูกผู้ชาย	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบโรงเรียนของตัวเอกในเรื่องที่ไม่ได้สอนแต่วิชา แต่สอนถึงการต่อสู้และวิถีชีวิตของการเป็นลูกผู้ชาย

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
19	โรงเรียนลูกผู้ชาย ภาค2	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบโรงเรียนของตัวเอกในเรื่องที่ไม่ได้สอนแต่วิชา แต่สอนถึงการต่อสู้และวิถีชีวิตของการเป็นลูกผู้ชาย
20	ใครว่าข้าไม่เก่ง	ปฏิปุจฉา	เป็นการใช้ประโยคคำถามในการสร้างความน่าสนใจแก่ชื่อเรื่อง
21	กู้รัก กู้บัลลังก์	การเล่นคำ	เป็นการเล่นคำว่า กู้ เพื่อสร้างความรู้สึกน่าสนใจให้แก่ชื่อเรื่อง
22	ข้าคือซามูไร	อุปลักษณ์	เป็นการเปรียบเทียบความตั้งใจของตัวเอกในเรื่องที่ต้องการต่อสู้กับเหล่าร้ายเพื่อปกป้องประเทศญี่ปุ่นในยุคซามูไร
23	คู่ซ่าฮ่าคูณสอง	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่าคูณสอง มาขยายความถึงความวุ่นวายความตลกเป็นสองเท่าที่เกิดขึ้นในเรื่องจากตัวละครเอกสองตัว
24	คู่หูตัวแสบ	อุปลักษณ์	เป็นการใช้คำว่า คู่หู ในการเปรียบเทียบกับตัวเอกสองจตัวที่เป็นเพื่อนกัน และใช้คำว่า ตัวแสบ ในการเปรียบเทียบกับเรื่องราวที่สองตัวละครทำ ที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย หรือสนุกอย่างมาก
25	คนมหากาฬอาวุธมหาประลัย	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า มหากาฬ และมหาประลัย มาขยายความพิเศษของตัวเอกในเรื่อง
26	คนเก่งทะลุโลก	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ทะลุโลก มาขยายความสามารถของตัวเอกที่เก่งในการต่อสู้

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
27	จับตายเทวดา	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบตัวเอกในเรื่องที่เป็นเด็กมีความสามารถในการรักษาเหมือนกับมีพลังอำนาจพิเศษเหมือนเทวดา
28	ซามูไรพเนจร	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า พเนจร มาขยายคำว่า ซามูไร เพื่อสื่อถึงตัวเอกที่เป็นซามูไรไร้นาย ซึ่งตามวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ซามูไรต้องมีเจ้านายคอยเลี้ยงดู หากไม่มีนายเรียกว่า โรนิน และถือว่าไม่มีเกียรติและศักดิ์ศรีเท่าซามูไรโดยทั่วไป
29	ซันชิโร่ นักสืบตะลุยดะ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ตะลุยดะ มาขยายความการต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคที่ยากลำบากเพื่อไขคดีต่าง ๆ ของตัวเอก
30	ดาบล้างพันธุ์อสูร	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ล้างพันธุ์อสูร มาขยายพลังอำนาจของดาบของตัวเอกที่มีพลังทำล้ายล้างอย่างมาก
31	ตำนานเทพประยุทธ์	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ตำนาน ที่หมายถึงเรื่องราวที่ดำเนินมาตั้งแต่อดีตเป็นระยะเวลายาวนานมาขยายถึงเรื่องราวในเรื่องที่เป็นการต่อสู้ของเหล่าเทพในอดีต
32	ตำนานหน้ากากมด	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ตำนาน ที่หมายถึงเรื่องราวที่ดำเนินมาตั้งแต่อดีตเป็นระยะเวลายาวนานมาขยายถึงเรื่องราวในเรื่องที่เป็นการต่อสู้ของเหล่ามนุษย์ดัดแปลงที่เรียกว่าหน้ากากมด

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
33	ตำนานแปดเทพอสูรฟ้า	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ตำนาน ที่หมายถึงเรื่องราวที่ดำเนินมาตั้งแต่อดีตเป็นระยะเวลายาวนานมาขยายถึงเรื่องราวในเรื่องที่เป็นการต่อสู้ของเหล่าเทพในอดีต
34	ทายาทแห่งดวงดาว	อุปมา	เป็นการใช้คำเปรียบเทียบตัวเอกที่เป็นรัชทายาทที่กำลังจะได้ขึ้นปกครองบ้านเมือง
35	ทูตชำระวิญญาณ	อุปลักษณ์	เป็นการเปรียบเทียบตัวเอกกับหน้าที่ที่เขาทำซึ่งเป็นการกวาดล้างวิญญาณชั่วร้าย
36	นักเรียนนักรบ	ปฏิภาคพจน์	เป็นการใช้คำว่า นักรบ ซึ่งขัดแย้งกับคำว่า นักเรียน มาขยายเพื่อสื่อให้เห็นภาพของ การ ต่อสู้และใช้ความรุนแรงของตัวละครวัยรุ่นในเรื่องซึ่งมีพลังพิเศษและเป็น นักเรียน
37	นักรบเหล็กเทวะ	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบความสามารถของตัวเอกที่สามารถใช้พลังจากโลหะพิเศษได้
38	นักสู้สาววัยแสบ	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า วัยแสบ มาเปรียบกับตัวเอกที่เป็นวัยรุ่น และมีพฤติกรรมที่กวน ๆ ตามประสาวัยรุ่น
39	นักรบสะกดวิญญาณ	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบสิ่งที่ตัวเอกทำซึ่งทำหน้าที่ต่อสู้และปราบวิญญาณร้าย

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
40	นักสืบสาวดาวอังคาร	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า ดาวอังคาร เพื่อสื่อความถึงตัวเอกที่เป็นมนุษย์ต่างดาวจากดาวอังคาร
41	บันทึกศาสตร์นินจา นินจาคาเงะมารุ	ความหมายตรง	ไม่ได้ใช้ภาพพจน์ เป็นการสื่อตำราของตัวเอกนินจาคาเงะมารุในเรื่องที่บันทึกเรื่องราวการต่อสู้ในเรื่อง
42	บุรุษเหนือกาลเวลา	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า เหนือกาลเวลา มาขยายถึงความสามารถของตัวเอกที่เดินทางข้ามเวลาได้
43	บ.ก.ระห่ำทะลักจุด	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ระห่ำทะลักจุด มาขยายลักษณะนิสัยของตัวเอกในเรื่องที่เป็นคนใจร้อน และมีนิสัยมุทะลุ
44	ปืนประกาศิต	สัญลักษณ์	เป็นการใช้ ปืน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้และมีนัยถึงการต่อสู้ของชาวตะวันตก ซึ่งในเรื่องเป็นการต่อสู้ของตัวเอกในบรรยากาศของเรื่องแบบคาวบอยตะวันตก
45	ผู้พิทักษ์โลกออนไลน์	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบหน้าที่ที่ตัวเอกต้องทำในเรื่อง
46	ผจญภัยทะลุมิติ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ทะลุมิติ ช่วยทำให้เห็นภาพของการเดินทางที่น่าตื่นเต้น
47	ผจญภัยหัวใจข้ามทวีป	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบการเดินทางในเรื่อง
48	พระจันทร์อันตราย	ปฏิภาคพจน์	เป็นการใช้คำว่าอันตรายที่มีขัดแย้งกับพระจันทร์มาขยายคำว่าพระจันทร์ ทำให้รู้สึกถึงเรื่องราวที่น่ากลัวและลึกลับ

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
49	พระจันทร์รอนแรม	อุปมา	เป็นการใช้การเปรียบเทียบตัวเอกที่เป็นนักฆ่าที่ต้องเดินทางตลอดเวลา
50	มนต์มัจจุราช	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า มัจจุราช สื่อถึงเรื่องราวในเรื่องที่กล่าวถึงการทำงานในนรกของเหล่ายมทูต
51	มือปราบล้างทรชน ไซเซนจูโร่	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ล้าง มาขยายความถึงการต่อสู้ของตัวเอกในเรื่อง
52	มืออสูรล่าปีศาจ	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า มืออสูร ซึ่งสื่อความถึงตัวเอกในเรื่อง
53	ราชาเหมียว	อุปมา	เป็นการใช้คำเปรียบสื่อถึงตัวเอกในเรื่องที่ได้รับตำแหน่งราชาแห่งแมว
54	ราชันย์แห่งภูต	นามนัย	เป็นการใช้คำสื่อถึงเรื่องราวในเรื่องที่เป็นการต่อสู้เพื่อที่จะได้เป็น ราชันย์แห่งภูต
55	ลุยเต็มพิกัด	อติพจน์	เป็นการใช้คำที่สื่อให้เห็นภาพของการลงมือทำอะไรอย่างจริงจัง
56	สองโหด ล่านรก	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า โหด และล่านรก สื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวเอก และสิ่งที่ต้องตามล่าที่คำว่า นรก มีนัยถึงสิ่งที่เลวร้ายอย่างมาก
57	สาวเหล็ก คุรุมิ	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบความเข้มแข็งของตัวเอกกับคำว่า เหล็ก
58	สายพันธุ์มนุษย์ผ่าเหล่า	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ผ่าเหล่า เพื่อสร้างความรู้สึกถึงความแปลกประหลาดอย่างมาก

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
59	สามสาวล่าอสูรกาย	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ล่า เพื่อขยายความการกระทำของตัวเอกในเรื่องที่ติดตามอย่างไม่ลดละ
60	สิงห์ผจญเพลิง	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า สิงห์ ในการเปรียบเทียบถึงความกล้าหาญของตัวเอกในการเป็นนักดับเพลิง
61	สวรรค์	สัญลักษณ์	เป็นการใช้สัญลักษณ์ของคำว่า สวรรค์ ที่สื่อถึงความดีงาม ความสุขสงบ ซึ่งในเรื่องคือความรู้สึกของตัวละครเอกในเรื่อง
62	หน้ากากเสือ	นามนัย	เป็นการใช้คำสื่อถึงตัวเอกในเรื่องที่เป็นนักมวยปล้ำที่ใส่หน้ากากเสือ
63	หุ่นเชิดสังหาร	ปฏิภาคพจน์	เป็นการใช้คำว่า สังหาร ช่วยขยายความคำว่าหุ่นเชิด เพื่อสร้างความรู้สึกถึงความน่ากลัวของหุ่นเชิดที่มีความสามารถในการทำร้าย หรือทำอันตรายต่อคนได้
64	หมัดดาวเหนือ ภาค 2	นามนัย	เป็นการใช้คำสื่อถึงตัวเอกในเรื่องที่ใช้วิชาหมัดดาวเหนือในการล้างแค้น
65	อัศวินทะลุมิติ	อุปมา	เป็นการใช้คำเปรียบเทียบตัวเอกกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้เขาต้องกลายเป็นนักสู้ในอีกมิติหนึ่ง

ตารางที่ 16 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
66	อมนุษย์โอนิวากะมารุ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า อมนุษย์ เพื่อสร้างความรู้สึกที่รุนแรงต่อตัวละครเอกในเรื่องที่ไม่ใช่มนุษย์และมีพลังพิเศษ
67	อินเดียนแดงเลือดเดือด	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า เลือดเดือด มาขยายความรู้สึกของตัวเอกที่มีความแค้นและต้องล้างแค้นให้กับเผ่าของตน
68	อิทธิฤทธิ์พิชิต มายา	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า อิทธิฤทธิ์ และพิชิต เพื่อสื่อความถึงเรื่องราวในเรื่องที่เป็นเรื่องของการใช้เวทมนต์ในการต่อสู้กัน

ตารางที่ 17 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ต่อสู้ผจญภัย ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 9 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	G -GIRL ยากูซ่าสาว ห้าวนะคะ	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการใช้คำว่า สาว และ ห้าวในการเล่นสัมผัสคำเพื่อสร้างความน่าสนใจต่อชื่อเรื่อง
2	เก๋าโจ๋ โก๋พันธุ์สวย	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการใช้คำว่า โจ๋ และ โก๋ในการเล่นสัมผัสคำเพื่อสร้างความน่าสนใจต่อชื่อเรื่อง
3	เซียนการ์ดสะท้านภพ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า สะท้านภพ มาขยายความถึงการต่อสู้ในเรื่องที่มีความรุนแรงอย่างมาก

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
4	เดือดล่าทรชน	อุปมา	เป็นการใช้คำเปรียบ เดือด ที่หมายถึงช่วงที่อุณหภูมิสูงเกิน 100 องศาเซลเซียส กับภาวะอารมณ์ของตัวเอกที่โกรธจัดและต้องการตามล่าเหล่าร้าย
5	เทวดาหน้าโฉด	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบลักษณะนิสัยและหน้าตาของตัวเอกในเรื่องที่มีหน้าตาน่ากลัวแต่มีจิตใจที่ดีงาม
6	เหนือฟ้าใต้พิภพข้าเจ๋ง	อติพจน์	เป็นการใช้คำเพื่อสื่อถึงความเก่งของตัวเอก
7	นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการใช้คำว่า นินจา และคาถา ในการเล่นสัมผัสของคำ และใช้คำว่า โอ้โฮเฮะ ขยายความรู้ของเรื่องที่เต็มไปด้วยเรื่องน่าประหลาดใจในวิชาของตัวละครแต่ละคน
8	ตามล่าหาตะวัน	อุปมา	เป็นการใช้ความเปรียบการตามหาตะวัน ซึ่งมีนัยถึง แสงสว่าง ความสำเร็จ กับการพยายามตามหาคำตอบของชีวิตของตัวเอก
9	หนุ่มเฮี้ยว พันธุ์ระห่ำ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า เฮี้ยว และระห่ำ ในการขยายลักษณะของตัวเอกและนิสัยของตัวเอกที่มีเป็นนักร้องเพลงร๊อคในเรื่อง

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ตลก ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 15 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	เทนจิตะลุยจักรวาลภาคใหม่	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ตะลุย เพื่อขยายความรู้สึกของการเดินทางที่เต็มไปด้วยความยากลำบากในเรื่อง
2	เรื่องวุ่น ๆ ของนายซากุระ	นามนัย	เป็นการใช้คำสื่อถึงเรื่องราวในเรื่องที่เกิดจากลักษณะนิสัยของตัวเอกที่เป็นคนซุ่มซ่าม และมีนิสัยแบบเด็ก
3	ใต้ร่มเงาแห่งรัก	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบความรักของตัวละครเอกในเรื่องที่มีความสุขเปรียบเหมือนการยืนอยู่ใต้ต้นไม้ทำให้ไม่ต้องพบกับความร้อนจากแสงแดด
4	ไก่บ้าซ่าส์สุดๆ	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการใช้คำว่า บ้า และ ซ่าส์ สัมผัสกันเพื่อสร้างความรู้สึกน่าสนใจต่อชื่อเรื่อง และใช้คำว่า สุด ๆ เพื่อขยายความรู้สึกต่อชื่อเรื่องถึงเรื่องราวที่สนุกสนานตลกขบขัน
5	ไอโกะ…มาแล้ว	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการใช้คำเหมือนคำพูดว่าได้มาถึงแล้ว ทำให้เกิดความน่าสนใจต่อชื่อเรื่อง
6	คุณหมอสติเฟื่อง	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า สติเฟื่อง ในการขยายพฤติกรรมของตัวเอกในเรื่องที่มีแนวคิดหรือพฤติกรรมไม่ปรกติเป็นไปในลักษณะของการตลก ขบขัน
7	จอมวุ่นโคงาเรมารุ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่าจอมวุ่น มาขยายพฤติกรรมของตัวเอกทำให้เห็นภาพว่าตัวเอกเป็นตัวละครที่สร้างปัญหาอย่างมาก

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
8	ชมรมคนพิลึก!!	อุปมา	เป็นการใช้เปรียบลักษณะของคนในชมรมที่มีพฤติกรรมประหลาดน่าขบขัน
9	ทอร์เต้ แม่มดน้อยจากท้องฟ้า	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า แม่มดน้อย เพื่อสื่อถึงเนื้อหาในเรื่องที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับแม่มด
10	บอดี้การ์ดสาวจอมซ่าส์!	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า จอมซ่าส์ ขยายภาพของตัวเอกที่ต้องมีพฤติกรรมที่ไม่ธรรมดา มีลักษณะนิสัยที่กวน ๆ ลุย ๆ
11	ป๊ะป๋าจอมวุ่นพลัส	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า จอมวุ่นขยายภาพของตัวเอกที่ก่อเรื่องวุ่นวายอยู่ตลอดเวลา
12	ปาฏิหาริย์พ่อมดแฝด	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ปาฏิหาริย์ เพื่อช่วยขยายความ พฤติกรรมของตัวเอก หรือเรื่องราวในเรื่องที่ไม่ธรรมดาของตัวเอกที่เป็นพ่อมด
13	มายากลคนมหัศจรรย์ 2	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า คนมหัศจรรย์ ขยายความรู้สึกต่อตัวเอกในเรื่องที่เป็นนักมายากล ทำให้รู้สึกว่าตัวเอกมีความสามารถอย่างมาก
14	มังกรน้อยแสนซนอลวนจอมเวทย์	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า แสนซน ในการขยายพฤติกรรมของตัวละครที่ซุกซนมาก
15	หลวงพี่พันธุ์ร๊อค	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า พันธุ์ร๊อด สื่อถึงตัวเอกในเรื่องที่เป็นพระที่มีนิสัยห้าว ๆ กวน ๆ คำว่าพันธุ์ร๊อคมีนัยถึง ความรุนแรง เสียงดัง ตามลักษณะเพลงและนักร้องเพลงร๊อค

ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ตลก ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 1 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	COWA! น่ากลั๊ว น่ากลัว	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการเล่นเสียงคำว่า น่ากลัว เพื่อแสดงความตกใจกับเรื่องราวในเรื่อง และมีนัยล้อเลียนเรื่องที่เป็นเรื่องราวของผี ปีศาจ แต่เป็นปีศาจและผี ที่ใจดี ไม่มีความน่ากลัวแต่อย่างใด

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภทสืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 20 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	ทายาทปีศาจ	อุปมา	เป็นการใช้คำเปรียบกับตัวเอกที่ยอมแลกชีวิตกับการมีพลังพิเศษ
2	เดียโบโร ปีศาจ	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า ปีศาจ ซึ่งแสดงถึงเรื่องราวของเรื่องที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวเอกและปีศาจ
3	จอมขมังเวทย์หนุ่ม	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า จอมขมังเวทย์ ขยายความรู้สึกที่มีต่อตัวเอกในเรื่องที่ทำให้เกิดภาพของตัวเอกที่มีความเก่งอย่างมากในการใช้เวทมนต์

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
4	เค้าคนนั้นกับพระจันทร์	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า พระจันทร์ สื่อถึงเรื่องราวในเวลากลางคืนซึ่งในเรื่องคือผี ซึ่งตัวละครเอกในเรื่องมีความสามารถในการมองเห็นผี
5	เพลิงพยาบาท	อุปมา	เป็นการใช้ความเปรียบความแค้นของตัวเอกในเรื่องกับไฟที่มีความร้อนแรง
6	เรื่องระทึกขวัญของท่านเคาท์ เคน	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ระทึกขวัญ ช่วยขยายความและสร้างความรู้สึกต่อเรื่องที่ไม่ธรรมดาที่เกิดขึ้นกับตัวเอกในเรื่อง
7	เสียงเพรียกใต้พื้นน้ำ	นามนัย	เป็นการใช้คำ เสียงเพรียก ที่สื่อถึงเรื่องราวลึกลับในเรื่องซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับความตาย และวิญญาณ
8	เหงา	นามนัย	เป็นการใช้คำที่สื่อถึงอารมณ์ในเรื่องที่ตัวเอกอยู่กับความทุกข์ตามลำพัง
9	คนพันธุ์ต่างดาว	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า พันธุ์ต่างดาว เพื่อสื่อถึงเรื่องราวในเรื่องที่เป็นเรื่องของมนุษย์ต่างดาว
10	คำสาปเงาพระจันทร์	นามนัย	เป็นการใช้คำที่กล่าวถึง คำสาป และพระจันทร์ ซึ่งสื่อถึงเรื่องราวในเรื่องที่ตัวเอกทำหน้าที่ในการกักขังเหล่าวิญญาณร้าย

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
11	คู่หูลมกรด	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า ลมกรด ที่สื่อถึงความเร็วสื่อถึงตัวเอกในเรื่องทั้งสองที่เป็นตำรวจที่ปฏิบัติภารกิจได้อย่างคล่องแคล่วและรวดเร็ว
12	ดวงดาวเทพเจ้าแห่งความตาย	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบเรื่องราวในเรื่องที่เป็นดาวเคราะห์ที่กำลังจะตาย ไม่มีคนอยู่
13	นัยน์ตาเธอสีม่วง	นามนัย	เป็นการนำลักษณะพิเศษของนางเอกในเรื่องมากล่าวถึงเรื่องราวในเรื่องที่เมื่อนางเอกตาเปลี่ยนสีจะทำให้มีพลังพิเศษ
14	ปรสิต	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบเหล่าปีศาจในเรื่องที่มีวงจรชีวิตเหมือนตัวปรสิต
15	ผีดุ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่าดุ มาขยายคำว่าผีสร้างความรู้สึกและทำให้นึกถึงภาพของผี ที่มีความน่ากลัวมากกว่าธรรมดา
16	ภูตผีปีศาจ	การเล่นคำ	เป็นการเล่นคำที่สื่อถึงสิ่งไม่มีชีวิตที่น่ากลัว มารวมกัน ทำให้เกิดภาพที่น่ากลัวต่อเรื่องราวในเรื่อง
17	มนต์ดำมรณะ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า มรณะ ขยายและสร้างภาพให้เห็นถึงความน่ากลัวของ มนต์ดำที่ที่สื่อถึงเรื่องราวลึกลับน่ากลัว

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
18	วงแหวนอสรพิษ	สัญลักษณ์	เป็นการใช้สัญลักษณ์วงแหวนงูในเรื่องที่มีนัยสื่อถึงความลึกลับ น่ากลัว
19	สังหรณ์มรณะ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า มรณะ มาช่วยขยายและสร้างภาพให้เห็นถึงความน่ากลัวของลางสังหรณ์ที่ตัวเอกในเรื่องได้พบในความฝัน
20	หนุ่มน้อยปริศนาเกโด	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า ปริศนา ขยายเรื่องราวของเรื่องที่ตัวเอกมีความลับซ่อนอยู่มากมาย เพราะเขาเป็นมนุษย์เผ่าพิเศษ

ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 5 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	แก็งป่วนก๊วนสืบ	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการเล่นเสียงคำว่า ป่วน กับคำว่า ก๊วน สร้างความรู้สึกของคำที่สัมผัสกันและทำให้เห็นภาพของเรื่องที่มีความวุ่นวาย และการทำงานเป็นกลุ่มของบรรดากลุ่มนักสืบในเรื่อง

ตารางที่ 21 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
2	ก้นหอยมรณะ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า มรณะ มาช่วยขยายและสร้างภาพให้เห็นถึงความน่ากลัวของ ลายก้นห้อยในเรื่อง
3	คุณแม่ยอดนักสืบ Ghost mum The investigator	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า ยอด มาขยายความและสื่อถึงความเก่งกาจของตัวเอกที่เป็นตำรวจในเรื่อง
4	ปริศนายมทูต	อุปมา	เป็นการใช้คำเปรียบเทียบกับหน้าที่ของตัวเอกในเรื่องที่ทำหน้าที่ปราบวิญญาณร้าย และตัวเอกเองก็มีความลับบางอย่างซ้อนอยู่ในเรื่องรางอดีตของตนเอง
5	ปลามรณะ	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า มรณะ มาช่วยขยายและสร้างภาพให้เห็นถึงความน่ากลัวของ ปลาในเรื่อง

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท อื่น ๆ ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 19 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	เสียงใสวัยกระเตาะ	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบคำว่า ใส และวัยกระเตาะ ที่ซึ่งถึงตัวเอกที่ยังเป็นเด็กอยู่

ตารางที่ 22 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
2	กัปตันซึบาสะ ภาคเยาวชนโลก	ความหมายตรง	ไม่ได้ใช้ภาพพจน์แต่สื่อถึงตัวเอกที่เป็นหัวหน้าทีฟุตบอล และเป็นภาคของการแข่งขันฟุตบอลในระดับเยาวชนโลก
3	ซิ่งหลุด ฉุดไม่อยู่	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการใช้คำว่า หลุด และ ฉุด สร้างความรู้สึกสัมผัสของคำ ทำให้เห็นภาพของความเร็วที่ไม่สามารถหยุดได้ ซึ่งในเรื่องกล่าวถึงการแข่งเรือเร็ว
4	ถนนสายนี้ ข้าจอง...	อติพจน์	เป็นการใช้คำที่สื่อให้เห็นภาพว่าตัวเอกมีความเก่งกาจ หรือมีอำนาจอย่างมากจึงสามารถประกาศว่าจองถนน ซึ่งเป็นทรัพย์สินสาธารณะได้ ซึ่งในเรื่องคือความเก่งของตัวเอกในการขับรถซิ่งบนถนน
5	ท้าวัยมันส์	อุปมา	เป็นการใช้คำว่าวัยมันส์เปรียบเทียบกับช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นตัวเอกในเรื่องที่ฝึกฝนการเล่นกีฬาอย่างสเก็ตบอร์ด อยู่
6	นาวิกโยธินเลือดเดือด	อติพจน์	เป็นการใช้คำว่า เลือดเดือด ในการขยายความรู้สึกและลักษณะนิสัยของตัวเอกที่เป็นทหารนักสู้

ตารางที่ 22 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
7	บ้านพัก สยิ่มกี๋ย	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการเล่นเสียงคำว่า สยิ่มกี๋ย ทำให้นึกถึงภาพของ บ้านที่เต็มไปด้วยความรู้สึกน่ากลัวและแปลกประหลาด
8	ผู้ชายหัวใจสีชมพู	สัญลักษณ์	เป็นการนำคำว่าสีชมพู ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึง ผู้หญิง มากล่าวถึงเรื่องราวในเรื่องที่ตัวเอกเป็นผู้หญิงแต่ต้องปลอมเป็นผู้ชาย
9	มหัศจรรย์ สิงห์นักเตะ	อุปมา	เป็นการนำคำว่า สิงห์ ที่สื่อถึง สิงโต ซึ่งมีนัยยะถึง เก่ง ความกล้าหาญมาเปรียบกับกลุ่มตัวละครเอกในเรื่องที่เล่นกีฬาฟุตบอล
10	มือใหม่ไฟแรง	อุปลักษณ์	เป็นการนำคำว่า มือใหม่ มาเปรียบกับตัวเอกในเรื่องที่เริ่มทำงานเป็นครั้งแรก และเต็มไปด้วยความตั้งใจ คำว่าไฟแรง จึงเป็นการนำมาเปรียบให้เห็นภาพความตั้งใจของตัวเอกในเรื่อง
11	ยอดครูเทวดา	อติพจน์	คำว่า ยอด และ เทวดา สื่อให้เห็นภาพของ ครูที่มีความเก่งอย่างมาก
12	ยอดหญิง สิงห์นักเตะ	อุปมา	เป็นการนำคำว่า สิงห์ ที่สื่อถึง สิงโต ซึ่งมีนัยยะถึงความกล้าหาญมาเปรียบกับกลุ่มตัวละครหญิงในเรื่องที่มีความเก่งและกล้าหาญในการเล่นกีฬาฟุตบอลหญิง

ตารางที่ 22 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
13	ยุ่งชะมัด เป็นสัตวแพทย์	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการเล่นเสียงคำว่า มัด กับ สัตว์ ช่วยสร้างความรู้สึกสัมผัสกันในชื่อเรื่อง
14	สังเวียนแห่งศักดิ์ศรี	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบการต่อสู้ของตัวเอกที่เป็นนักมวย
15	สู้เค้านะแม่หนูกุ๊กไก่	อุปมา	เป็นการเปรียบเทียบนางเอกในเรื่องกับคำว่า กุ๊กไก่ ซึ่งคำว่าไก่มีนัยถึงความอ่อนแอ
16	หมอสาวจอมดีเดือด	อติพจน์	คำว่าจอมดีเดือด ทำให้เห็นภาพของนางเอกเป็นคนอารมณ์รุนแรง
17	อาคิโตะหัตถ์เทวดา	อุปมา	เป็นการใช้คำเปรียบเทียบความสามารถของตัวเอกในการทำการรักษาโรค เหมือนกับมีพลังพิเศษอย่างเทวดา
18	อาจารย์เฮี้ยวเปรี้ยวเซ็กซี่	การเล่นเสียงเล่นจังหวะ	เป็นการใช้คำว่า เฮี้ยว และเปรี้ยว สัมผัสกันสร้างความน่าสนใจต่อชื่อและใช้คำว่า เซ็กซี่ ในการขยายความสวยของตัวละครที่เป็นอาจารย์
19	อย่างนี้สิเทวดา	นามนัย	เป็นการใช้คำว่า เทวดา สื่อถึงเนื้อหาในเรื่องที่ตัวเอกได้พบเจอกับเทวดา

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท อื่น ๆ ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 9 ชื่อ

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
1	7 นช.แดน 2 ห้อง 6	ความหมายตรง	ไม่ได้ใช้ภาพพจน์แต่กล่าวถึงโดยตรงถึงกลุ่มตัวละครเอกที่เป็นนักโทษอยู่แดน 2 ห้อง 6
2	เบสบอล หัวใจกระเป๊บ	อุปมา	เป็นการใช้คำว่าว่า หัวใจกระเป๊บ มาเปรียบเทียบกับ วัยของตัวเอกในเรื่องที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่รักกีฬาเบสบอล ซึ่งมีทั้งเรื่องวุ่นวาย และความสุขร่วมกันในการฝ่าฟันอุปสรรค
3	คู่หมัดคู่กัด	อุปมา	เป็นการใช้คำว่า คู่ สื่อถึงพระเอกและนางเอก ที่ไม่ถูกกันในช่วงต้น โดยทั้งสองอยู่ในค่ายมวย ทำให้คำว่าคู่หมัด และคู่กัด จึงสื่อถึงตัวเอกทั้งสอง
4	ตำรับลับจอมราชันย์	อุปมา	เป็นการใช้คำเปรียบเทียบคำว่าจอมราชันย์ ที่มีนัยถึง ราชาผู้ยิ่งใหญ่ กับตัวเอกซึ่งในเรื่องเขาต้องการฝึกฝนและเป็นผู้ที่เก่งกาจในการทำขนมหวานให้ได้
5	นักโทษประหาร 042	ความหมายตรง	ไม่ได้ใช้ภาพพจน์แต่กล่าวถึงโดยตัวเอกโดยตรง ที่เป็นนักโทษประหาร หมายเลข 042

ตารางที่ 23 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทย	คำอธิบายผลการวิเคราะห์
6	นักชกจ้าวสังเวียน	อติพจน์	เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นภาพของตัวเอกว่ามีความสามารถในการชกมวยจนได้รับการยกย่องให้เป็นจ้าวแห่งสังเวียน
7	นายซ่าท่าเด็กแนว	นามนัย	เป็นการนำคำว่า ซ่า และเด็กแนว มาสื่อถึงตัวเอกในเรื่อง และเด็กในช่วงวัยรุ่น ทำให้เห็นภาพของตัวเอกที่เป็นคนที่มีนิสัยและท่าทีที่กวนประสาท ทำอะไรแปลก ๆ ต้องมาจัดการกับวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมกวน ๆ ตามคำสแลงที่เรียกว่า เด็กแนว
8	สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้	อุปลักษณ์	เป็นการนำคำว่า มือใหม่ มาสื่อถึงเรื่องราวในเรื่องและตัวเอกที่พึ่งจะเรียนจบและกำลังฝึกหัดการเป็นสัตวแพทย์ ทำให้มีเรื่องราวเกิดขึ้นมากมายจากการเป็นมือใหม่ของตัวเอก
9	สูตรฮิต เมนูฮอต	การเล่นคำ	เป็นการนำคำว่า ฮิต และฮอต ที่มีความหมายถึง การได้รับความนิยมมาขยายเรื่องราวของเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำอาหาร

ด้านการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นพบการใช้ภาพพจน์ที่ปรากฏในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแบ่งออกได้เป็น 11 ลักษณะดังนี้

ตารางที่ 24 สรุปผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

(หน่วย:ชื่อ)

ลำดับ	ภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อ	จำนวนที่พบ	ร้อยละ
1	อุปมา	66	33.33
2	อติพจน์	52	26.26
3	นามนัย	30	15.15
4	การเล่นเสียง เล่นจังหวะ	17	8.58
5	อุปลักษณ์	7	3.53
6	สัญลักษณ์	6	3.03
7	การเล่นคำ	6	3.03
8	ความหมายตรง	6	3.03
9	ปฏิภาคพจน์	5	2.52
10	ปฏิปุจฉา	2	1.01
11	บุคลาธิษฐาน	1	0.50
	ชื่อที่นำมาวิเคราะห์	198	
	ชื่อที่ไม่นำมาวิเคราะห์	258	
	รวมทั้งหมด	456	

จากตารางที่ 24 ได้สรุปผลการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยนำชื่อมาวิเคราะห์ทั้งหมด 198 ชื่อและไม่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมด 258 ชื่อ พบการใช้ภาพพจน์ปรากฏอยู่ 12 ลักษณะซึ่งจากการวิเคราะห์พบภาพพจน์ที่ใช้มีการใช้ภาพพจน์อุปมามากที่สุด ตามด้วยการใช้ภาพพจน์อติพจน์,นามนัย, การเล่นเสียง เล่นจังหวะ, อุปลักษณ์, สัญลักษณ์, การเล่นคำ, คำที่มีความหมายตรง, ปฏิภาคพจน์, ปฏิปุจฉา และบุคลาธิษฐาน ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท อุปมา พบทั้งหมด 66 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 33.33 ของรายชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่น “ดั่งลิขิตจากฟ้า” จากชื่อเรื่อง “ดั่งลิขิตจากฟ้า” จะพบว่าเป็นการเปรียบเทียบเรื่องราวของความรักที่เกิดขึ้นในชีวิตของตัวเอกที่เหมือนถูกกำหนดโดยพระเจ้าที่อยู่บนสวรรค์ตามความเชื่อ ซึ่งทำให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อความรักของเขา ซึ่งเป็นการอุปมา เหมือนกับคำว่า “พรหมลิขิต” หรือในคำที่ปรากฏในชื่อตัวอย่างอื่น ๆ เช่น คำว่า “หมัดดินระเบิด” “ระบำวายุ” หรือ “ซิ่งสายฟ้า” ทั้งหมดถูกนำมาเปรียบกับความ รุนแรงของการต่อย ท่วงท่าการร่ายรำอาวุธ หรือ ความเร็วในการขับรถของตัวเอก ซึ่งทั้งหมดล้วนใช้การเปรียบเทียบเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพทั้งหมด

2. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท อติพจน์พบ ทั้งหมด 52 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 26.26 จากชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่นชื่อ “หมอสาวจอมดีเดือด” คำว่าจอมดีเดือดช่วยเสริมความทำให้เห็นภาพของนางเอกเป็นคนอารมณ์รุนแรง ผิดกับนิสัยผู้หญิงทั่วไป เป็นต้น

3. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภทนามนัย พบทั้งหมด 30 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ15.15 จากชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่น “คนพันธุ์ต่างดาว” “ราชันย์แห่งภูต” “ถึงร้ายก็รัก” เป็นต้น

4. การเล่นเสียง เล่นจังหวะ พบทั้งหมด 17 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 8.56 ของรายชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “มายากลคนมหัศจรรย์ 2” “สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้” “สูตรฮิตเมนูฮอต” “นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ” เป็นต้นจะเห็นว่ามีการเล่นเสียงในลักษณะต่าง ๆ ทั้งเสียงสระ เสียงสัมผัส จังหวะของคำ เช่นการเล่นเสียงสัมผัสของสระในเรื่อง “มายากลคนมหัศจรรย์ 2” ซึ่งจะมีการสัมผัสกันของเสียงสระ “โอะ” ในคำว่า กล และคน และมีเสียงของตัวสะกดในมาตราแม่กนตรงกัน ซึ่งทำให้ชื่อมีความน่าสนใจเพราะออกเสียงได้อย่างสัมผัสคล้องจองกัน หรือ ชื่อเรื่อง “สูตรฮิตเมนูฮอต” จากชื่อจะพบว่ามีการเล่นเสียงของพยัญชนะ “ฮ” ในคำว่า “ฮิต” กับ “ฮอต” และมีการเว้นจังหวะของคำโดยคั่นด้วยคำอีกหนึ่งคำ เป็นต้น

5. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท อุปลักษณ์ พบทั้งหมด 7 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 3.53 จากชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่น “ข้าคือซามูไร” “คู่หูตัวแสบ” เป็นต้น

6. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท สัญลักษณ์ พบทั้งหมด 6 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.03 จากชื่อทั้งหมดได้แก่เรื่อง “สวรรค์” “ตามล่าหาตะวัน” “หน้ากากแก้ว” เป็นต้น ซึ่งชื่อเรื่องเป็นการนำสัญลักษณ์มาสื่อความถึงเรื่องราวในเรื่องเช่น “หน้ากากแก้ว” ที่สื่อถึงสัญลักษณ์การสวมบทบาทการแสดงละคร ซึ่งเป็นเนื้อหาของเรื่องที่กล่าวถึง นางเอกที่อยู่ในคณะละครเวที เป็นต้น

7. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้การเล่นคำ พบทั้งหมด 6 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.03 จากชื่อทั้งหมด เช่นเรื่อง “ “กู้รักกู้บัลลังก์” “ดีไซน์เนอร์ ดีไซน์รัก” จะพบว่ามีการเล่นคำได้แก่คำว่า “กู้” คำว่า “ดีไซน์” ซึ่งช่วยสร้างให้ชื่อเกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น

8. การใช้คำที่มีความหมายตรงพบทั้งหมด 6 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.03 ของรายชื่อทั้งหมด การใช้คำหัวข้อนี้ไม่ได้เป็นการใช้ภาพพจน์แต่อย่างใดแต่เป็นผลการวิเคราะห์ที่เกิดขึ้นจากชื่อเรื่องบางชื่อที่เป็นการกล่าวถึงเนื้อหาของเรื่องอย่างตรงไปตรงมา เช่น “7 นช.แดน2 ห้อง 6” “นักโทษประหาร 042” เป็นต้น ซึ่งจากชื่อที่ยกตัวอย่างมานั้นจะพบว่าเป็นการสื่อความโดยตรงว่ากล่าวถึงใคร สิ่งใด หรือกล่าวถึงอะไร เช่นเรื่อง “7 นช.แดน2 ห้อง 6” ที่ชื่อเรื่องบอกกล่าวถึงเรื่องราวของผู้ต้องขัง 7 คน ที่ถูกจำคุกในห้องขังเดียวกัน แดนเดียวกัน

9. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท ปฏิภาคพจน์ พบทั้งหมด 5 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 2.52 จากชื่อทั้งหมด เช่นชื่อเรื่อง “คู่ซี้ต่างขั้ว” “นักเรียนนักรบ” จากชื่อเรื่องจะพบว่ามีการใช้คำที่มีความหมายตรงข้ามกันและขัดกันแต่ความหมายของทั้งสองคำกับช่วยสร้างความเข้าใจต่อชื่อเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

10. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท ปฏิปุจฉา พบทั้งหมด 2 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 1.01จากชื่อทั้งหมด ได้แก่ชื่อ “ใครว่าข้าไม่เก่ง” และ “สิ่งนี้หรือคือความรัก” เป็นการใช้ภาพพจน์ในลักษณะเป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ แต่ชื่อเรื่องดังกล่าวสื่อให้ผู้อ่านทราบถึงเนื้อหาของเรื่อง หรือเกิดความอยากรู้ ได้ในเช่นเรื่อง “ใครว่าข้าไม่เก่ง” จะเห็นว่าเป็นคำถามที่เมื่อผู้อ่านได้อ่าน คำถามดังกล่าวจะมีลักษณะเหมือนเป็น คำถามหาเรื่องของนักเลง ซึ่งมีความเกี่ยวเนื่องกับเนื้อเรื่องที่ตัวเอกเป็นนักสู้ที่มีฝีมือร้ายกาจมาก และท้าต่อสู้กับทุกคนเป็นต้น

11. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท บุคลาธิษฐาน พบทั้งหมด 1 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 0.50 จากชื่อทั้งหมด ได้แก่ชื่อ “ตามหัวใจไปหารัก” จากชื่อเรื่องจะพบว่าเป็นการสื่อความหมายถึงการตามหาความรักของตัวเอกในเรื่องนำมาเปรียบเทียบกับการเดินตามหาหัวใจที่เคลื่อนที่อยู่ตลอดเวลาและนำพาเขาไปยังที่ต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 ศึกษาวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์วิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ออกเป็น 2 ส่วนโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. วิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

1.1 ผลการสัมภาษณ์ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์

วิชัย ลิ้มศิริโพธิ์ทอง (2549) ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับวิธีการในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ ไว้ดังนี้

1. วิธีการในการตั้งชื่อของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์

1) ติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องที่ต้องการเพื่อนำมาทำการแปลและจัดจำหน่ายในประเทศไทยโดยติดต่อไปยังสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ที่อยู่ในประเทศญี่ปุ่น โดยพิจารณาจากการได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่นโดยพิจารณาจากยอดรวมจำหน่ายของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเล่มนั้นในกรณีหนังสือการ์ตูนใหม่และในกรณีเล่มที่ได้รับความนิยมอยู่แล้วจะเป็นการติดต่อขอซื้อเล่มต่อไปในหนังสือชุดนั้น ซึ่งในส่วนนี้จะตัดสินใจซื้อลิขสิทธิ์ต่อเนื่องเมื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเล่มนั้นได้รับความนิยมในประเทศไทย

2) จัดให้มีการแปลโดยทางสำนักพิมพ์เอง หรือบุคคลภายนอกที่รับจ้างแปลเมื่อมีการแปลเป็นภาษาไทยเรียบร้อยแล้วบางครั้งผู้ที่ทำหน้าที่แปลก็จะตั้งชื่อเรื่องให้ไปพร้อมกันหรือในบางครั้งเป็นหน้าที่ของกองบรรณาธิการฝ่ายการ์ตูนซึ่งจะเป็นผู้คิดขึ้นเองโดยจะพิจารณาจากชื่อเรื่องเดิมตามต้นฉบับของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเนื่องด้วยข้อกำหนดในเรื่องของลิขสิทธิ์หากชื่อเดิมเป็น

คำภาษาอังกฤษหรือเป็นคำภาษาญี่ปุ่นที่สื่อความเข้าใจได้เช่นกล่าวถึงตัวเอกของเรื่อง ชื่อเฉพาะต่าง ๆ ที่สื่อความเข้าใจถึงสถานที่หรือของสำคัญในเรื่อง เช่น "One piece" "EATMAN" เป็นต้น ก็จะคงตามชื่อเดิมไว้โดยกองบรรณาธิการจะอ่านเนื้อหาของเรื่องเพื่อพิจารณาว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องอะไร เป็นหนังสือประเภทใดประกอบด้วยเสมอ

3) กรณีชื่อจากต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาญี่ปุ่นหรือภาษาอังกฤษที่ไม่สื่อความเข้าใจในภาษาไทยทุกคนในฝ่ายบรรณาธิการจะกลับไปคิดชื่อเรื่องของตนเอง และนำมาเสนอใหม่ในที่ประชุมเพื่อคัดเลือกโดยชื่อจะมีการเติมคำหรือข้อความไว้ด้านหน้าหรือด้านหลังของชื่อเดิมซึ่งใช้การทับศัพท์ในการสื่อความหรือในบางชื่อเรื่องจะใช้วิธีการแปลศัพท์จากชื่อเดิมและนำมาตั้งชื่อใหม่โดยต้องคำนึงถึงการสื่อความ ความสอดคล้องของเนื้อหา และชื่อเดิมกับทางต้นฉบับเดิมเป็นสำคัญ เช่น เรื่อง "RUKURUKU" ซึ่งเป็นภาษาญี่ปุ่น เมื่อผู้อ่านได้อ่านแล้วชื่อเรื่องดังกล่าวอาจไม่เข้าใจได้ในทันทีว่าคำดังกล่าวมีความหมายหมายถึงอะไรกองบรรณาธิการจะพิจารณาจากเนื้อเรื่องต่อไปว่าหมายถึงอะไรซึ่งคำว่า"RUKURUKU"นั้นเป็นชื่อของตัวเอกในเรื่องที่เป็นเจ้าหญิงของดินแดนปีศาจซึ่งชื่อดังกล่าวไม่สื่อความเข้าในภาษาไทยแต่อย่างใด ทางกองบรรณาธิการจะใช้วิธีการเสริมข้อความเป็น "รุคุรุคุจอมมารอย่างนี้ก็มีด้วย" ทำให้สื่อความเข้าใจว่าหมายถึงสิ่งใดและสร้างความน่าสนใจต่อผู้อ่านเพิ่มขึ้น

ในกรณีที่ชื่อในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นคำในภาษาอังกฤษ เช่น " Shaman King" ชื่อที่จะทำการตั้งให้จะมีการแปลความหมายเพื่อสื่อความเสียก่อน ซึ่งหากแปลแล้วชื่อนั้นยังไม่สามารถสื่อความเข้าใจและสร้างความน่าสนใจให้แก่ชื่อนั้นได้ กองบรรณาธิการจะใช้วิธีการสร้างคำใหม่ เช่น "ราชันย์แห่งภูต" ซึ่งชื่อดังกล่าวยังคงความหมายตามความหมายเดิม ที่หมายถึง "ราชาของคนทรง" ซึ่งการใช้วิธีการสร้างคำใหม่นี้บางครั้งชื่อที่ตั้งจะไม่ตรงกับชื่อตามต้นฉบับเดิม โดยสำนักพิมพ์จะส่งคำอธิบายความหมายของชื่อที่ตั้งให้สำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้พิจารณาตรวจสอบอีกครั้ง และในบางชื่อทางกองบรรณาธิการจะให้ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นผู้ตั้งชื่อเรื่องให้โดยมีการจัดประกวดตั้งชื่อซึ่งมีผู้สนใจเสนอชื่อเป็นจำนวนมาก ตัวอย่างเช่นเรื่อง "FULLMETAL ALCHEMIST" ที่ได้ชื่อภาษาไทยจากการประกวดว่า "แขนกลคนแปลธาตุ" เป็นต้น

4) เมื่อแต่ละฝ่ายกลับไปคิดชื่อเรื่องมาแล้วนั้น กองบรรณาธิการจะตัดสินใจเลือกชื่อโดยดูผลจากการให้คะแนนความเห็นชอบมากที่สุดของทั้งกองบรรณาธิการ ซึ่งเมื่อได้ชื่อที่เป็นยอมรับของกองบรรณาธิการแล้วจะทำการส่งชื่อที่ตั้งกลับไปยังสำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นเพื่อพิจารณาต่ออีก 1 ครั้งซึ่งจะมีคำอธิบายชื่อที่ตั้งให้แก่สำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นเข้าใจในกรณีมีการ

เปลี่ยนชื่อ โดยส่วนใหญ่ทางกองบรรณาธิการจะส่งให้เลือก 1 หรือ 2-3 ชื่อ เพื่อให้เลือกและเมื่อทางสำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นพิจารณาเห็นชอบด้วย ก็ถือเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการตั้งชื่อ หากไม่เห็นด้วยก็จะส่งกลับให้ทางกองบรรณาธิการอีกครั้ง ซึ่งเมื่อผ่านขั้นตอนทั้งหมดแล้วทางสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จะใช้ชื่อดังกล่าวเป็นชื่อเรื่องภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเล่มนั้น และจัดพิมพ์จำหน่ายต่อไป

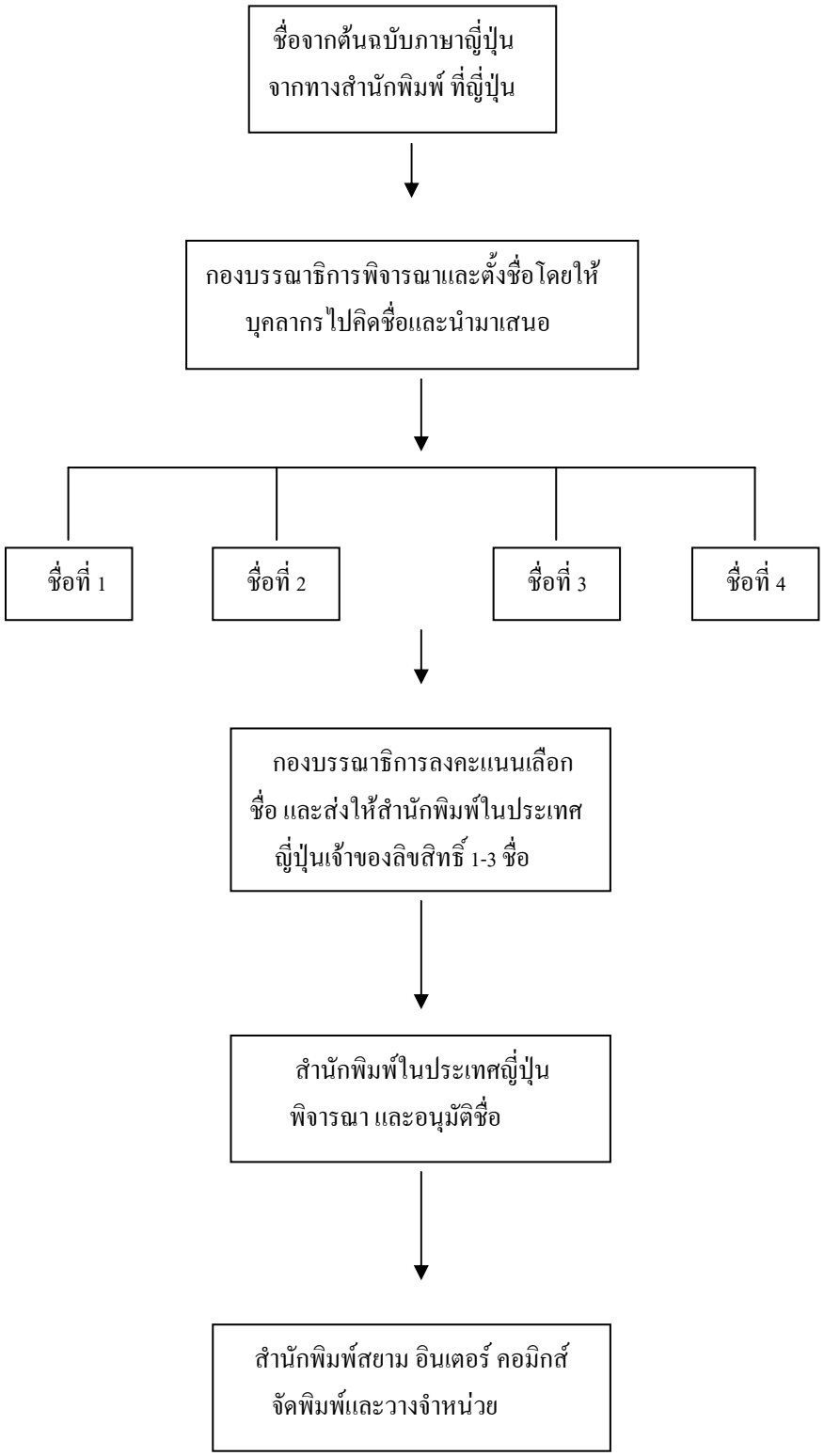
2. แนวคิดที่กำหนดการตั้งชื่อของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์

1) ข้อกำหนดทางลิขสิทธิ์ ของสำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งในการจัดซื้อหนังสือการ์ตูนและขออนุญาตในการจัดพิมพ์ สำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นจะมีการกำหนดให้ใช้ชื่อเดิมตามต้นฉบับของญี่ปุ่น รวมถึงรูปเล่มและหน้าปก ซึ่งบางเรื่องก็จะมีข้อลดหย่อนได้ในกรณีที่ชื่อเรื่องนั้นไม่สื่อความสำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ก็จะอนุญาตให้ทางสำนักพิมพ์ในประเทศไทยใช้ชื่อที่สร้างขึ้นใหม่แทน ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมอย่างมากจะทำการตั้งชื่อเรื่องเป็นสองลักษณะคือ ชื่อเป็นภาษาญี่ปุ่น สำหรับจัดจำหน่ายในประเทศ และมีการเปลี่ยนแปลงชื่ออีกครั้งโดยตั้งเป็นคำภาษาอังกฤษเพื่อสื่อความในวงกว้างเมื่อมีการจำหน่ายไปในต่างประเทศ

2) การสื่อความเข้าใจจากชื่อเดิมในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ปัจจัยนี้เป็นปัจจัยที่เป็นกรอบกำหนดความคิดในการตั้งชื่อหากมีการเปลี่ยนแปลงชื่อ หรือใช้วิธีการตั้งชื่อโดย การสร้างคำใหม่หรือเสริมข้อความ โดยคำที่ใช้จะมีความหมายเกี่ยวข้องหรือมีนัยเชื่อมโยงกับ ความหมายตามชื่อเรื่องเดิมได้

3) ลีลาภาษาที่ใช้ เพื่อให้เกิดชื่อที่น่าสนใจ เป็นปัจจัยที่ช่วยในการคิดคัดสรรคำเพื่อตั้งเป็นชื่อเรื่อง ซึ่งนอกจากให้ชื่อเรื่องมีการสื่อความหมายที่เข้าใจแล้ว คำหรือข้อความที่เลือกใช้นั้นก็จำเป็นต้องสร้างความน่าสนใจต่อผู้อ่านด้วยเช่นกัน

ภาพที่ 1 ลำดับวิธีการตั้งชื่อก่อนการจัดพิมพ์จำหน่าย ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์



2. ผลการสัมภาษณ์ของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

ฤทัยวรรณ เกษสกุล และคณะ (2549) ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับวิธีการในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ไว้ดังนี้

2.1 วิธีการในการตั้งชื่อ

1) ติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องที่ต้องการนำมาแปลเพื่อจัดจำหน่ายในประเทศไทยโดยติดต่อไปยังสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ที่อยู่ในประเทศญี่ปุ่น โดยทางสำนักพิมพ์จะซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนเป็นเล่ม ๆ ตามจำนวนของหนังสือในชุดนั้น เช่น หนังสือการ์ตูนเล่มดังกล่าวมีความยาว 10 เล่มจบทางสำนักพิมพ์จะจัดซื้อลิขสิทธิ์ มาโดยอาจซื้อเพียง 1 ถึง 3 เล่มแรกก่อนเพื่อทดสอบตลาดโดยพิจารณาจากการได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่นกรณีหนังสือการ์ตูนใหม่และเป็นเล่มต่อเนื่องกับเล่มที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย

2) จัดให้มีการแปล โดยผู้รับจ้างแปลหรือกองบรรณาธิการ เมื่อมีการแปลเป็นภาษาไทยเรียบร้อยแล้ว กองบรรณาธิการฝ่ายการ์ตูนจะเป็นผู้คิดชื่อขึ้นโดยแบ่งกันรับผิดชอบในกองบรรณาธิการว่าใครจะรับผิดชอบตั้งชื่อการ์ตูนเรื่องใดบ้าง และถือความคิดเห็นของผู้ที่รับผิดชอบในการตั้งชื่อนั้นเป็นสำคัญและนำเสนอแก่บรรณาธิการซึ่งจะพิจารณาเห็นชอบเป็นส่วนสุดท้ายของสำนักพิมพ์ โดยคำนึงถึงข้อกำหนดของลิขสิทธิ์เป็นสำคัญ

ยกเว้นกรณีชื่อจากต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นคำในภาษาญี่ปุ่น หรือคำในภาษาอังกฤษที่ไม่สื่อความเข้าใจหรือสื่อความหมายได้จำกัดในภาษาไทย กองบรรณาธิการจะตั้งชื่อขึ้นใหม่โดยใช้การเสริมข้อความ คำหรือวลีภาษาไทยต่อท้ายคำเดิมหรือวางไว้หน้าชื่อเดิมตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นเพื่อขยายความเข้าใจ หรือใช้วิธีการแปลความหมายจากชื่อในคำภาษาญี่ปุ่นหรือในคำภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยและนำมาตั้งเป็นชื่อใหม่ รวมถึงสร้างคำขึ้นมาใหม่ โดยสำนักพิมพ์จะใช้วิธีการนี้เมื่อใช้วิธีการต่าง ๆ แล้วชื่อนั้นยังไม่สามารถสื่อความเข้าใจได้ โดยจะคำนึงถึงการสื่อความและความสอดคล้องกับต้นฉบับเดิมในภาษาญี่ปุ่นเป็นสำคัญในการสร้างคำ ซึ่งหากมีการสร้างชื่อขึ้นใหม่สำนักพิมพ์จำเป็นต้องขออนุญาตจากทางสำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์ในประเทศญี่ปุ่นทุกครั้ง ตัวอย่างเช่น ชื่อเรื่อง “Acacia” ซึ่งเป็นคำในภาษาอังกฤษ เมื่ออ่านแล้วชื่อเรื่องดังกล่าวไม่สื่อความเข้าใจเพียงพอ ทางกองบรรณาธิการก็จะพิจารณาจากเนื้อเรื่องว่าการกล่าวถึงสิ่งใด ซึ่งจากเรื่อง “Acacia” ได้มีการเสริมคำต่อว่า “ชุมชนซ่าวาไรตี้” เพื่อช่วยขยายความ ซึ่งจากการพิจารณาเนื้อหาของ

เรื่อง พบว่าเป็นเรื่องของคนในชุมชนแออัดหลากเชื้อชาติที่อาศัยอยู่ร่วมกัน และด้วยชื่อเดิม “Acacia” ในภาษาอังกฤษ หมายถึง กลุ่มดาว ซึ่งชื่อดังกล่าวไม่สื่อความเข้าใจให้แก่เนื้อเรื่องว่าเกี่ยวข้องอะไรกับดวงดาว แต่จากการพิจารณาเนื้อเรื่องและความหมายที่หมายถึง กลุ่มดาว การเพิ่มคำว่า “ชุมชนซ่าวาไรตี้” จึงช่วยขยายความหมายและสร้างความน่าสนใจให้แก่ชื่อเรื่องเดิม ว่าหมายถึงการรวมตัวกันของคนในชุมชนที่มีลักษณะการอยู่ร่วมกันเหมือนกลุ่มดาว อคาเซีย เป็นต้น

3) เมื่อได้ชื่อของหนังสือการ์ตูนแล้วกองบรรณาธิการหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จะทำการส่งชื่อที่ตั้ง กลับไปยังสำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นเพื่อพิจารณาต่ออีก 1 ครั้งซึ่งจะมีคำอธิบายชื่อที่ตั้งให้เพื่ออธิบายให้สำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นเข้าใจในกรณีมีการปรับเปลี่ยนชื่อจากชื่อเดิมเพื่อให้พิจารณา และเมื่อทางสำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นพิจารณาเห็นชอบด้วย ก็ถือว่าเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการตั้งชื่อ หากไม่เห็นด้วยก็จะส่งให้ทางกองบรรณาธิการพิจารณาต่อไป ซึ่งเมื่อผ่านการพิจารณาทั้งหมด ทางบริษัทก็จะใช้ชื่อดังกล่าวเป็นชื่อเรื่องภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเล่มนั้น และจัดพิมพ์จำหน่ายต่อไป

2.2 แนวคิดที่กำหนดการตั้งชื่อของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

พบว่าสามแนวคิดแรกมีลักษณะเช่นเดียวกับแนวคิดที่สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์คอมิกส์ คำนึงถึงโดยพบแนวคิดที่แตกต่างเพียงหนึ่งแนวคิด มีรายละเอียดดังนี้

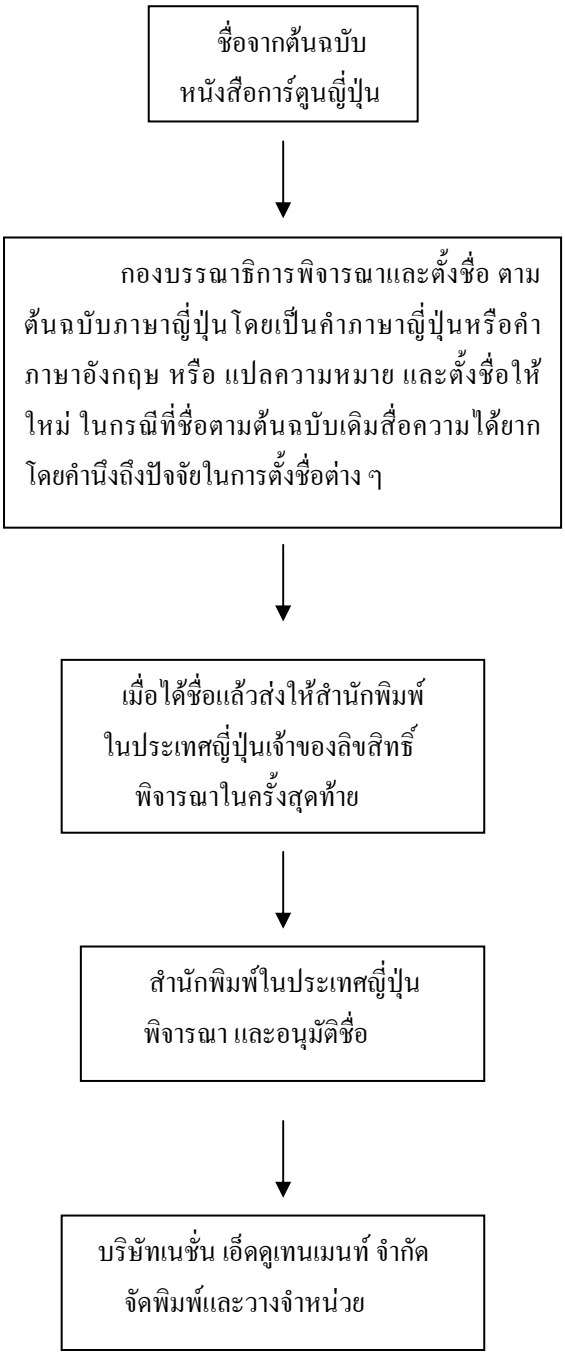
1) ข้อกำหนดทางลิขสิทธิ์ ของสำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งในการจัดซื้อและขออนุญาตในการจัดพิมพ์ สำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นจะมีการกำหนดให้ใช้ชื่อเดิมตามต้นฉบับของญี่ปุ่น รวมถึงรูปเล่มและหน้าปก ซึ่งบางเรื่องก็จะมีข้อลดหย่อนได้ในกรณีที่ชื่อเรื่องนั้นไม่สื่อความสำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ก็จะอนุญาตให้ทางสำนักพิมพ์ในประเทศไทยใช้ชื่อที่สร้างขึ้นใหม่แทน ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมอย่างมากจะทำการตั้งชื่อเรื่องเป็นสองลักษณะคือ ชื่อเป็นภาษาญี่ปุ่น สำหรับจัดจำหน่ายในประเทศ และมีการเปลี่ยนแปลงชื่ออีกครั้งโดยตั้งเป็นคำภาษาอังกฤษเพื่อสื่อความในวงกว้างเมื่อมีการจำหน่ายไปในต่างประเทศ

2) การสื่อความเข้าใจจากชื่อเดิมในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ปัจจัยนี้เป็นปัจจัยที่เป็นกรอบกำหนดความคิดในการตั้งชื่อหากมีการเปลี่ยนแปลงชื่อ หรือใช้วิธีการตั้งชื่อโดยการสร้างคำใหม่ โดยคำที่ใช้จะมีความหมายเกี่ยวข้องหรือมีนัยเชื่อมโยงกับ ความหมายตามชื่อเรื่องเดิมได้

3) ลีลาภาษาที่ใช้ เพื่อให้เกิดชื่อที่น่าสนใจ เป็นปัจจัยที่ช่วยในการคิดคัดสรรคำเพื่อตั้งเป็นชื่อเรื่อง ซึ่งนอกจากให้ชื่อเรื่องมีการสื่อความหมายที่เข้าใจแล้ว คำหรือข้อความที่เลือกใช้นั้นก็จำเป็นต้องสร้างความน่าสนใจต่อผู้อ่านด้วยเช่นกัน

4) ลักษณะของตัวหนังสือที่อยู่บนปก โดยชื่อที่ตั้งให้จำเป็นต้องคำนึงถึงความสั้นยาวของชื่อ และรูปแบบตัวอักษรศิลป์ของหน้าปกหนังสือการ์ตูนในฉบับภาษาญี่ปุ่นที่ตั้งด้วยเพื่อให้สามารถจัดดัดแปลงตัวหนังสือที่อยู่บนปกให้มีลักษณะเหมือนกับต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่นมากที่สุด

ภาพที่ 2 ลำดับวิธีการตั้งชื่อก่อนการจัดพิมพ์จำหน่ายของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด



2.2 ผลการเปรียบเทียบวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทย ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

จากการศึกษาและเปรียบเทียบวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของทั้งสองสำนักพิมพ์ พบว่ามีวิธีการในการตั้งชื่อที่แตกต่างกัน คือ สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ ใช้ระบบการทำงานร่วมกันของกองบรรณาธิการในการตั้งชื่อและคัดเลือกชื่อโดยให้ทุกคนในกองบรรณาธิการร่วมกันคิดและร่วมกันลงคะแนนเลือก ส่วนบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด มีวิธีการในการตั้งชื่อโดยมีการแบ่งหน้าที่ในการตั้งชื่อตามรายชื่อที่มีเข้ามาและมอบหน้าที่ให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งในกองบรรณาธิการรับไปตั้งชื่อและให้สิทธิ์ในความคิดเห็นดังกล่าวของแต่ละบุคคลซึ่งคือบรรณาธิการทั้ง 3 คนของสำนักพิมพ์ แม้ว่าขั้นตอนในการตั้งชื่อจะแตกต่างกันแต่ วิธีการสุดท้าย ผู้ทำหน้าที่ตัดสินใจเด็ดขาดก็คือสำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นเล่มดังกล่าวเป็นสำคัญ ซึ่งทำให้ผลของวิธีการในการตั้งชื่อของทั้งสองสำนักพิมพ์มีแนวคิดในการตั้งชื่อที่คล้ายกันโดยมีเพียงแนวคิดด้านการจัดทำรูปเล่มหน้าปกของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ที่แตกต่างคือจะคำนึงถึงการคงการออกแบบตัวอักษรที่หน้าปกของหนังสือการ์ตูนไว้ตามต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่น

ส่วนที่คล้ายกันของสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งคือ ทั้งสองสำนักพิมพ์พยายามที่จะคงชื่อเดิมตามต้นฉบับของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ เพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดของลิขสิทธิ์ที่จัดซื้อเข้ามาโดยใช้วิธีการทับศัพท์ เพื่อให้ได้ชื่อตรงกันกับต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่นทำให้ชื่อที่ได้เหมือนกับชื่อ ตามต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่น เพียงแต่มีชื่อที่ออกเสียงทับศัพท์เป็นภาษาไทย หรือเสริมข้อความภาษาไทยกำกับอยู่ด้านหน้าหรือด้านหลังของชื่อเรื่องเดิมเพื่อช่วยในการอ่านและเข้าใจได้ว่าเป็นฉบับภาษาไทย

นอกจากนี้กรณีที่ชื่อเดิมในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นไม่สามารถสื่อความเข้าใจได้ สำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งจะทำการตั้งชื่อให้ใหม่ โดยหาคำที่มีความหมายเหมือนกันหรือคล้ายกัน หรือมีนัยความหมายเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของเรื่องมาตั้งชื่อให้ ซึ่งวิธีการต่าง ๆ เหล่านั้นแต่ละสำนักพิมพ์จะคำนึงถึงแนวคิดด้านการสื่อความหมายตามชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นและข้อกำหนดของลิขสิทธิ์ด้วยพร้อมกัน ซึ่งสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งจะพิจารณาจากเนื้อหาของการ์ตูนนำมาเป็นแนวคิดในการตั้งชื่อให้เพื่อให้สื่อความหมาย เช่น เป็นชื่อตัวเอก สถานที่ เหตุการณ์ หรือสิ่งของสำคัญในเรื่อง เป็นต้น ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตรงกันของทั้งสองสำนักพิมพ์

ตารางที่ 25 ผลเปรียบเทียบวิธีการในการตั้งชื่อก่อนการจัดพิมพ์จำหน่าย
ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

ลำดับ	วิธีการ ในการตั้งชื่อ	สำนักพิมพ์ สยาม อินเตอร์ คอมิกส์	บริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด
1	การคัดเลือกหนังสือ	คัดเลือกโดยพิจารณาเลือกหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่น	คัดเลือกโดยพิจารณาเลือกหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่น
2	การจัดซื้อและขออนุญาต	ติดต่อขอซื้อและขออนุญาตโดยตรงกับสำนักพิมพ์	ติดต่อขอซื้อและขออนุญาตโดยตรงกับสำนักพิมพ์
3	การแปลเนื้อเรื่อง	สำนักพิมพ์จัดแปลเองหรือจ้างผู้รับแปลหนังสือ	สำนักพิมพ์จัดแปลเองหรือจ้างผู้รับแปลหนังสือ
4	การตั้งชื่อเรื่อง	กองบรรณาธิการช่วยกันตั้งโดยคำนึงถึงแนวคิดในการตั้งชื่อต่าง ๆ	กองบรรณาธิการแบ่งชื่อหนังสือให้แต่ละฝ่ายรับผิดชอบในการตั้งชื่อโดยคำนึงถึงแนวคิดในการตั้งชื่อเช่นกัน
5	การพิจารณาคัดสรรชื่อ	ใช้วิธีการลงมติในกองบรรณาธิการโดยใช้เสียงข้างมากในการพิจารณาและคัดเลือกชื่อ	กองบรรณาธิการแบ่งความรับผิดชอบในการตั้งชื่อตามบรรณาธิการทั้งสามคนโดยแบ่งจำนวนชื่อที่ต้องพิจารณา
6	การส่งให้สำนักพิมพ์ที่ประเทศญี่ปุ่นพิจารณา	เมื่อได้ชื่อเรื่องที่ต้องการ หรือมีชื่อเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่จะนำเสนอพร้อมคำอธิบายเพื่อให้สำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์พิจารณา เมื่ออนุมัติก็ทำการจัดพิมพ์และวางจำหน่ายต่อไป	เมื่อได้ชื่อเรื่องที่ต้องการ หรือมีชื่อเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่จะนำเสนอพร้อมคำอธิบายเพื่อให้สำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์พิจารณา เมื่ออนุมัติจะทำการจัดพิมพ์และวางจำหน่ายต่อไป

ตารางที่ 26 ผลการเปรียบเทียบแนวคิดในการตั้งชื่อก่อนการจัดพิมพ์จำหน่าย
ของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด

ลำดับ	แนวคิดในการตั้งชื่อ	สำนักพิมพ์ สยามอินเตอร์ คอมิกส์	บริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด
1	ข้อกำหนดทางลิขสิทธิ์	ใช้คำตามต้นฉบับเดิมตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	ใช้คำตามต้นฉบับเดิมตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น
2	การสื่อความเข้าใจจากชื่อเรื่องเดิมในภาษาญี่ปุ่น	กรณีมีการแปลความหมายของชื่อ การเสริมข้อความ หรือการสร้างคำใหม่เพื่อสร้างชื่อของหนังสือการ์ตูนจำเป็นต้องคำนึงถึงความหมายเดิมของชื่อและความเกี่ยวโยงหรือมีนัยสื่อถึงชื่อเรื่องเดิมตามต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่น	กรณีมีการแปลความหมายของชื่อ การเสริมข้อความ หรือการสร้างคำใหม่เพื่อสร้างชื่อของหนังสือการ์ตูนจำเป็นต้องคำนึงถึงความหมายเดิมของชื่อและความเกี่ยวโยงหรือมีนัยสื่อถึงชื่อเรื่องเดิมตามต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่น
3	ลีลาภาษาที่ใช้เพื่อให้เกิดชื่อที่น่าสนใจ	คำนึงถึงความหมายคำเสียงของคำ การสัมผัสของคำ การสื่อความเข้าใจเพื่อทำให้ชื่อเรื่องนั้นเกิดความน่าสนใจ	คำนึงถึงความหมายคำเสียงของคำ การสัมผัสของคำ การสื่อความเข้าใจเพื่อทำให้ชื่อเรื่องนั้นเกิดความน่าสนใจ
4	การจัดพิมพ์รูปเล่ม	ไม่ได้คำนึงถึงตัวแบบอักษร แต่รูปเล่มและหน้าปกจัดตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น	คำนึงถึงตัวแบบอักษรที่ออกแบบในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นโดยจัดจำนวนคำและรูปแบบให้สอดคล้องหรือเหมือนกับต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่นมากที่สุดเท่าที่จัดทำได้

ส่วนที่ 3 ศึกษาโครงสร้างชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

การศึกษาส่วนนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาโครงสร้างของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในด้านคำ วลี และประโยค โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน คือ 1.โครงสร้างของคำ จำนวน 9 ชื่อ 2.โครงสร้างของวลี จำนวน 152 ชื่อ และ 3. โครงสร้างของประโยคจำนวน 37 ชื่อ โดยชื่อที่ใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศด้วยวิธีการทับศัพท์ ผู้วิจัยจะไม่นำมาวิเคราะห์ผลเนื่องด้วยชื่อที่ใช้วิธีการดังกล่าวจะเป็นการทับศัพท์คำในภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ หรือญี่ปุ่นทำให้ไม่สามารถวิเคราะห์ลักษณะโครงสร้างด้านต่าง ๆ อย่างภาษาไทยได้ ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 258 ชื่อที่ไม่ได้นำมาวิเคราะห์ การวิเคราะห์ในส่วนนี้จึงเป็นการวิเคราะห์รายชื่อทั้งหมดเพียง 198 ชื่อโดยแบ่งสัดส่วนการวิเคราะห์ตามหัวข้อที่กล่าวข้างต้น ซึ่งผลการวิเคราะห์ทั้งหมดแสดงผลเป็นตารางและการพรรณนาวิเคราะห์ดังนี้

1. โครงสร้างของคำ

จากการวิเคราะห์ด้านคำพบชื่อที่มีลักษณะเป็นคำ ทั้งหมด 9 ชื่อ และเมื่อนำมาวิเคราะห์ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 27 สรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างของคำของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ลำดับ	คำ	ประเภทคำ	ชนิดของคำ	ส่วนประกอบของคำ
1	สวรรค์	คำมูล	คำนาม	คำนาม
2	หน้ากากเสือ	คำประสม	คำนาม	คำนาม+คำนาม
3	หน้ากากแก้ว	คำประสม	คำนาม	คำนาม+คำนาม
4	ราชาเหมียว	คำประสม	คำนาม	คำนาม+คำนาม
5	ปรารถนา-มนตรา-มายา	คำประสม	คำนาม	คำนาม+คำนาม+คำนาม
6	เหงา	คำมูล	คำกริยา	คำกริยา
7	ปรสิต	คำมูล	คำนาม	คำนาม
8	ภูตผีปีศาจ	คำประสม	คำนาม	คำนาม+คำนาม+คำนาม+คำนาม
9	เจ้าหญิงกุหลาบหิมะ	คำประสม	คำนาม	คำนาม+คำนาม+คำนาม

จากการวิเคราะห์โครงสร้างคำของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่า มีโครงสร้างของคำแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะได้แก่

1. นามที่นำมาเป็นชื่อเพียงคำเดียว พบ 2 คำ ได้แก่ สวรรค์ และปรสิต

2. นามที่ประกอบเป็นชื่อโดยใช้คำนามสองคำรวมกัน พบ 3 คำ ได้แก่ หน้ากากเสือ หน้ากากแก้ว และ ราชาเหมียว

3. นามสามคำที่ประกอบเป็นชื่อโดยใช้คำนามสามคำรวมกัน พบ 2 คำได้แก่ ปรารถนา-มนตรา-มายา และ เจ้าหญิงกุหลาบหิมะ

4. นามสี่คำที่ประกอบเป็นชื่อโดยใช้คำนามสี่คำรวมกัน พบ 1 ได้แก่ ภูตผีปีศาจ

5. กริยาที่นำมาเป็นชื่อเพียงคำเดียว พบ 1 คำได้แก่ เหงา

จากตารางที่ 27 พบว่าชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นคำทั้งหมด 9 ชื่อ จัดเป็นคำประเภทคำมูล 3 คำ เป็นคำประสม 6 คำ ด้านชนิดของคำ เป็นคำนาม 8 คำ เป็นคำกริยา 1 คำ ส่วนประกอบของคำส่วนใหญ่เป็นการประกอบของคำนามตั้งแต่ 1 คำถึง 4 คำ และเป็นคำกริยา 1 คำ ซึ่งจากการวิเคราะห์ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าการที่พบชื่อที่เป็นคำเพียง 9 คำนั้น ส่วนใหญ่เป็นคำประสมที่ใช้เพื่อสื่อความถึงเนื้อหาในเรื่อง และมีส่วนประกอบของคำนามเป็นส่วนใหญ่ และพบว่ามีการใช้คำกริยามาตั้งเป็นชื่อเช่นกัน และเหตุผลที่มีการตั้งชื่อเป็นคำในจำนวนน้อยนั้นเนื่องด้วยชื่อส่วนใหญ่ที่ตั้งนิยมใช้วลีหรือประโยคในการตั้งมากกว่าเพราะสามารถสื่อความหมายของชื่อได้ชัดเจนมากกว่าคำคำเดียว

2. โครงสร้างของวลี

1. โครงสร้างนามวลี

จากการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นด้านโครงสร้างวลี ผู้วิจัยจำแนกโครงสร้างของนามวลี ได้ดังนี้

1.1 โครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย คือ นามวลีที่มีส่วนหลักเป็นคำนาม และตามด้วยส่วนขยาย ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 27 รูปแบบแสดงผลดังตารางต่อไปนี้

1.1.1 คำนาม + คำนาม ปรากฏ 14 ชื่อ

ตารางที่ 28 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม + คำนาม	
		คำนาม	คำนาม
1	บทเพลงสีทอง	บทเพลง	สีทอง
2	เงาพยาบาท	เงา	พยาบาท
3	เพชฌฆาตไซบอร์ก	เพชฌฆาต	ไซบอร์ก
4	โดชิโร่ขอรับกระผม	โดชิโร่	ขอรับกระผม
5	นักเรียนนักรบ	นักเรียน	นักรบ
6	มนต์มัจจุราช	มนต์	มัจจุราช
7	อมนุษย์โอนิวากะมารุ	อมนุษย์	โอนิวากะมารุ
8	ทายาทปีศาจ	ทายาท	ปีศาจ
9	เดียโบโรปีศาจ	เดียโบโร	ปีศาจ
10	ก้นหอยมรณะ	ก้นหอย	มรณะ
11	ปริศนายมทูต	ปริศนา	ยมทูต
12	ปลามรณะ	ปลา	มรณะ
13	นักโทษประหาร 042	นักโทษประหาร	042
14	โรงเรียนลูกผู้ชาย	โรงเรียน	ลูกผู้ชาย

1.1.2 คำนาม + คำนาม + คำนาม ปรากฏ 2 ชื่อ

ตารางที่ 29 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม + คำนาม + คำนาม		
		คำนาม	คำนาม	คำนาม
1	อาคิโตะหัตถ์เทวดา	อาคิโตะ	หัตถ์	เทวดา
2	7 นช.แดน 2 ห้อง 6	7 นช.	แดน 2	ห้อง 6

1.1.3 คำนาม + คำนาม + คำกริยา ปรากฏ 4 ชื่อ

ตารางที่ 30 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำกริยา

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม + คำนาม + คำกริยา		
		คำนาม	คำนาม	คำกริยา
1	ซันชิโร่ นักสืบตะลุยดะ	ซันชีโร่	นักสืบ	ตะลุยดะ
2	อินเดียนแดงเลือดเดือด	อินเดียแดง	เลือด	เดือด
3	นาวิกโยธินเลือดเดือด	นาวิกโยธิน	เลือด	เดือด
4	ตำนานเทพประยุทธ์	ตำนาน	เทพ	ประยุทธ์

1.1.4 คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 2 ชื่อ

ตารางที่ 31 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย	คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์		
	ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำนาม	คำวิเศษณ์
1	ผู้ชายหัวใจสีชมพู	ผู้ชาย	หัวใจ	สีชมพู
2	8 ลูกแก้วอภินิหาร	8	ลูกแก้ว	อภินิหาร

1.1.5 คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 32 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำอุทาน

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย	คำนาม + คำนาม + คำอุทาน		
	ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำนาม	คำอุทาน
1	นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ	นินจา	คาถา	โอ้โฮเฮะ

1.1.6 คำนาม + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 6 ชื่อ

ตารางที่ 33 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำวิเศษณ์

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม + คำวิเศษณ์	
		คำนาม	คำวิเศษณ์
1	คู่แฝดรสมินต์	คู่แฝด	รสมินต์
2	ปืนประกาศิต	ปืน	ประกาศิต
3	บ้านพัก สยึ่มกึ๋ย	บ้านพัก	สยึ่มกึ๋ย
4	พระจันทร์อันตราย	พระจันทร์	อันตราย
5	คุณหมอสติเฟื่อง	คุณหมอ	สติเฟื่อง
6	ผีดุ	ผี	ดุ

1.1.7 คำนาม + คำกริยา ปรากฏ 4 ชื่อ

ตารางที่ 34 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำกริยา

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม + คำกริยา	
		คำนาม	คำกริยา
1	ซามูไรพเนจร	ซามูไร	พเนจร
2	พระจันทร์รอนแรม	พระจันทร์	รอนแรม
3	เพลิงพยาบาท	เพลิง	พยาบาท
4	หุ่นเชิดสังหาร	หุ่นเชิด	สังหาร

1.1.8 คำนาม + คำบุพบท + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 35 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + คำวิเศษณ์

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย	คำนาม + คำบุพบท + คำวิเศษณ์		
	ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำบุพบท	คำวิเศษณ์
1	พี่ชายที่แสนดี	พี่ชาย	ที่	แสนดี

1.1.9 คำนาม + คำบุพบท + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 36 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + คำกริยา

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย	คำนาม + คำบุพบท + คำกริยา		
	ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำบุพบท	คำกริยา
1	อาจารย์ที่รัก	อาจารย์	ที่	รัก

1.1.10 คำนาม +คำบุพบท +คำนาม ปรากฏ 5 ชื่อ

ตารางที่ 37 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย	คำนาม + คำบุพบท+คำนาม		
	ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำบุพบท	คำนาม
1	ความลับของชาร์	ความลับ	ของ	ชาร์
2	ทายาทแห่งดวงดาว	ทายาท	แห่ง	ดวงดาว
3	บุรุษเหนือกาลเวลา	บุรุษ	เหนือ	กาลเวลา
4	ราชันย์แห่งภูต	ราชันย์	แห่ง	ภูต
5	สังเวียนแห่งศักดิ์ศรี	สังเวียน	แห่ง	ศักดิ์ศรี

1.1.11 คำนาม + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 4 ชื่อ

ตารางที่ 38 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำกริยา + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม + คำกริยา + คำนาม		
		คำนาม	คำกริยา	คำนาม
1	ทูตชำระวิญญาณ	ทูต	ชำระ	วิญญาณ
2	อัศวินทะลุมิติ	อัศวิน	ทะลุ	มิติ
3	อิทธิฤทธิ์พิชิตมายา	อิทธิฤทธิ์	พิชิต	มายา
4	สิงห์ผจญเพลิง	สิงห์	ผจญ	เพลิง

1.1.12 คำนาม + คำสันธาน + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 39 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำสันธาน + คำกริยา

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม + คำสันธาน + คำกริยา		
		คำนาม	คำสันธาน	คำนาม
1	ถึงร้ายก็รัก	ถึงร้าย	ก็	รัก

1.1.13 คำนาม + คำนาม + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 40 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำกริยา + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำนาม	คำกริยา	คำนาม
1	เลโทร์ตอัศวินพิทักษ์บัลลังก์	เลโทร์ต	อัศวิน	พิทักษ์	บัลลังก์

1.1.14 คำนาม +คำกริยา+คำนาม+คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 41 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำกริยา + คำนาม + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำกริยา	คำนาม	คำนาม
1	มือปราบล้างทรชนไซเซนจูโร่	มือปราบ	ล้าง	ทรชน	ไซเซนจูโร่

1.1.15 คำนาม + คำนาม + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 42 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำนาม	คำบุพบท	คำนาม
1	ดวงดาวเทพเจ้าแห่งความตาย	ดวงดาว	เทพเจ้า	แห่ง	ความตาย

1.1.16 คำนาม + คำกริยา + คำวิเศษณ์ + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 43 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำกริยา + คำวิเศษณ์ + คำวิเศษณ์

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำกริยา	คำวิเศษณ์	คำวิเศษณ์
1	อาจารย์เฮี้ยวเปรี้ยวเซ็กซี่	อาจารย์	เฮี้ยว	เปรี้ยว	เซ็กซี่

1.1.17 คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 44 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ + คำบุพบท + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำนาม	คำวิเศษณ์	คำบุพบท	คำนาม
1	ทอร์เต้ แม่มดน้อยจากท้องฟ้า	ทอร์เต้	แม่มด	น้อย	จาก	ท้องฟ้า

1.1.18 คำนาม + คำบุพบท + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 45 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำบุพบท	คำนาม	คำบุพบท	คำนาม
1	โลกของเอ็มกับเอส	โลก	ของ	เอ็ม	กับ	เอส

1.1.19 คำนาม + นามวลี ปรากฏ 21 ชื่อ

ตารางที่ 46 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม + นามวลี		
		คำนาม	นามวลี	
			นามหลัก	ส่วนขยาย
1	เพลงรักสุดฝั่งฝัน	เพลงรัก	สุดฝั่ง	ฝัน
2	เสน่ห์สาวข้าวปั้น	เสน่ห์	สาว	ข้าวปั้น
3	ปีศาจน้อยหัวใจกุ๊กกิ๊ก	ปีศาจน้อย	หัวใจ	กุ๊กกิ๊ก
4	ยูเมะจังแม่มดหัดเสก	ยูเมะจัง	แม่มด	หัดเสก

ตารางที่ 46 (ต่อ) แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม + นามวลี		
		คำนาม	นามวลี	
			นามหลัก	ส่วนขยาย
5	โรงเรียนลูกผู้ชาย ภาค2	โรงเรียน	ลูกผู้ชาย	ภาค 2
6	เกมการ์ดราชันย์	เกม	การ์ด	ราชันย์
7	เซ็นจู เทวฤทธิ์พันมือ	เซ็นจู	เทวฤทธิ์	พันมือ
8	ตำนานหน้ากากมด	ตำนาน	หน้ากาก	มด
9	ตำนานแปดเทพอสูรฟ้า	ตำนาน	แปด	เทพอสูรฟ้า
10	นักรบเหล็กเทวะ	นักรบ	เหล็ก	เทวะ
11	ผู้พิทักษ์โลกออนไลน์	ผู้พิทักษ์	โลก	ออนไลน์
12	เทวดาหน้าโฉด	เทวดา	หน้า	โฉด
13	ชมรมคนพิลึก	ชมรม	คน	พิลึก
14	ปาฏิหาริย์พ่อมดแฝด	ปาฏิหาริย์	พ่อมด	แฝด
15	มายากลคนมหัศจรรย์ 2	มายากล	คน	มหัศจรรย์ 2
16	หลวงพี่พันธุ์ร๊อค	หลวงพี่	พันธุ์	ร๊อค
17	คนพันธุ์ต่างดาว	คน	พันธุ์	ต่างดาว
18	คำสาปเงาพระจันทร์	คำสาป	เงา	พระจันทร์
19	มหัศจรรย์ สิงห์นักเตะ	มหัศจรรย์	สิงห์	นักเตะ
20	เบสบอลหัวใจกระเปี๊บ	เบสบอล	หัวใจ	กระเปี๊บ
21	นักชกจ้าวสังเวียน	นักชก	จ้าว	สังเวียน

1.1.20 คำนาม +คำนาม+นามวลี ปรากฏ 2 ชื่อ

ตารางที่ 47 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำนาม + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำนาม	นามวลี	
				นามหลัก	ส่วนขยาย
1	กัปตันซึบาสะ ภาคเยาวชนโลก	กัปตันซึบาสะ	ภาค	เยาวชน	โลก
2	เก๋าโจ๋ โก๋พันธุ์สวย	เก๋าโจ๋	โก๋	พันธุ์	สวย

1.1.21 คำนาม + คำกริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 48 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + คำกริยา + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	คำกริยา	นามวลี	
				นามหลัก	ส่วนขยาย
1	ดาบล้างพันธุ์อสูร	ดาบ	ล้าง	พันธุ์	อสูร

1.1.22 คำนาม + กริยาวลี ปรากฏ 2 ชื่อ

ตารางที่ 49 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + กริยาวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม +กริยาวลี		
		คำนาม	กริยาวลี	
			กริยาหลัก	ส่วนขยาย
1	หอพักสะดุดรัก	หอพัก	สะดุด	รัก
2	บ.ก.ระห่ำทะลักจุด	บ.ก.	ระห่ำ	ทะลักจุด

1.1.23 คำนาม + คำบุพบท + กริยาวลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 50 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + คำบุพบท + กริยาวลี

ลำดับ	**ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น**	**คำนาม**	**คำบุพบท**	**กริยาวลี**	
				กริยาหลัก	**ส่วนขยาย**
1	รักนี้ที่เฝ้ารอ	รักนี้	ที่	เฝ้า	รอ

1.1.24 คำนาม + วิเศษณ์วลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 51 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + วิเศษณ์วลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	วิเศษณ์วลี	
			วิเศษณ์หลัก	ส่วนขยาย
1	คุณแม่ยอดนักสืบ	คุณแม่	ยอด	นักสืบ

1.1.25 คำนาม + วิเศษณ์วลี + วิเศษณ์วลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 52 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย รูปแบบ คำนาม + วิเศษณ์วลี + วิเศษณ์วลี

ลำดับ	**ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น**	**คำนาม**	**วิเศษณ์วลี**		**วิเศษณ์วลี**	
			วิเศษณ์หลัก	**ส่วนขยาย**	**วิเศษณ์หลัก**	**ส่วนขยาย**
1	นักกี้ จอมใจจอมแก่น	นักกี้	จอม	ใจ	จอม	แก่น

1.1.26 คำนาม + วิเศษณ์วลี + คำนามปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 53 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + วิเศษณ์วลี + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	วิเศษณ์วลี		คำนาม
			วิเศษณ์หลัก	ส่วนขยาย	คำนาม
1	ป๊ะป๋าจอมวุ่นพลัส	ป๊ะป๋า	จอม	วุ่น	พลัส

1.1.27 คำนาม + นามวลี + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 54 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำนาม + นามวลี + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำนาม	นามวลี		นามวลี	
			นามหลัก	ส่วนขยาย	นามหลัก	ส่วนขยาย
1	สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้	สัตวแพทย์	มือ	ใหม่	หัวใจ	เมโลดี้

1.2 โครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย คือ นามวลีที่มีตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 12 รูปแบบแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

1.2.1 นามวลี + คำนาม ปรากฏ 6 ชื่อ

ตารางที่ 55 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำนาม

ลำดับ	**ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น**	**นามวลี + คำนาม**		
		นามวลี		**คำนาม**
		นามหลัก	**ส่วนขยาย**	**คำนาม**
1	โลกวุ่นไซเบอร์สเปซ	โลก	วุ่น	ไซเบอร์สเปซ
2	เทพวิบัติซาดามิซึ	เทพ	วิบัติ	ซาดามิซึ
3	นักสืบสาวดาวอังคาร	นักสืบ	สาว	ดาวอังคาร
4	บันทึกศาสตร์นินจา นินจาคาเงะมารุ	บันทึก	ศาสตร์นินจา	นินจาคาเงะมารุ
5	สาวเหล็กคุรุมิ	สาว	เหล็ก	คุรุมิ
6	วงแหวนอสรพิษ	วง	แหวน	อสรพิษ

1.2.2 นามวลี + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 56 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำกริยา

ลำดับ	**ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น**	**นามวลี+คำนาม**		
		นามวลี		**คำกริยา**
		นามหลัก	**ส่วนขยาย**	**คำกริยา**
1	มนต์ดำมรณะ	มนต์	ดำ	มรณะ

1.2.3 นามวลี + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 2 ชื่อ

ตารางที่ 57 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำวิเศษณ์

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามวลี+คำวิเศษณ์		
		นามวลี		คำวิเศษณ์
		นามหลัก	ส่วนขยาย	คำกริยา
1	จอมขมังเวทย์หนุ่ม	จอม	ขมังเวทย์	หนุ่ม
2	วัยกระเตาะ ติ่งตึงตึ๋ง	วัย	กระเตาะ	ติ่งตึงตึ๋ง

1.2.4 นามวลี + คำนาม + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 58 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำนาม + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามวลี		คำนาม	คำนาม
		นามหลัก	ส่วนขยาย		
1	หนุ่มน้อยปริศนาเกโด	หนุ่ม	น้อย	ปริศนา	เกโด

1.2.5 นามวลี + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 59 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำกริยา + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามวลี		คำกริยา	คำนาม
		นามหลัก	ส่วนขยาย		
1	เซียนการ์ดสะท้านภพ	เซียน	การ์ด	สะท้าน	ภพ

1.2.6 นามวลี + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 4 ชื่อ

ตารางที่ 60 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย
รูปแบบ นามวลี + คำบุพบท + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของ	นามวลี		คำบุพบท	คำนาม
	หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามหลัก	ส่วนขยาย		
1	เสียงเพรียกใต้พื้นน้ำ	เสียง	เพรียก	ใต้	พื้นน้ำ
2	โรงเรียนนายร้อยบนฟากฟ้า	โรงเรียน	นายร้อย	บน	ฟากฟ้า
3	เรื่องวุ่น ๆ ของนายซากุระ	เรื่อง	วุ่น ๆ	ของ	นายซากุระ
4	เรื่องระทึกขวัญของท่านเคาท์ เคน	เรื่อง	ระทึกขวัญ	ของ	ท่านเคาท์ เคน

1.2.7 นามวลี + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 61 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย
รูปแบบ นามวลี + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของ	นามวลี		คำนาม	คำบุพบท	คำนาม
	หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามหลัก	ส่วนขยาย			
1	ยอดชายนายกุหลาบกับ น.ส.ไวโอเล็ต	ยอด	ชาย	นายกุหลาบ	กับ	นางสาวไวโอเล็ต

1.2.8 นามวลี + คำบุพบท + บุพบทวลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 62 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + คำบุพบท + บุพบทวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามวลี		คำบุพบท	บุพบทวลี	
		นามหลัก	ส่วนขยาย			
					บุพบทหลัก	ส่วนขยาย
1	ตะวันรักที่ปลายฟ้า	ตะวัน	รัก	ที่	ปลาย	ฟ้า

1.2.9 นามวลี + นามวลี ปรากฏ 22 ชื่อ

ตารางที่ 63 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามวลี + นามวลี			
		นามวลี		นามวลี	
		นามหลัก	ส่วนขยาย	นามหลัก	ส่วนขยาย
1	ไฟฝันควันรัก	ไฟ	ฝัน	ควัน	รัก
2	ไฟฝันวันฟ้าใส	ไฟ	ฝัน	วัน	ฟ้าใส
3	คู่ซี้ต่างขั้ว	คู่	ซี้	ต่าง	ขั้ว
4	รักใส ๆ หัวใจสามดวง	รัก	ใส ๆ	หัวใจ	สามดวง
5	ลำนำรักปีศาจจันทรา	ลำนำ	รัก	ปีศาจ	จันทรา
6	เทพอสูรจิ้งจอกเงิน	เทพ	อสูร	จิ้งจอก	เงิน
7	เพื่อนรักวัยร้อน	เพื่อน	รัก	วัย	ร้อน
8	คู่หูตัวแสบ	คู่	หู	ตัว	แสบ
9	คนมหากาฬ อาวุธมหาประลัย	คน	มหากาฬ	อาวุธ	มหาประลัย

ตารางที่ 63 (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามวลี + นามวลี			
		นามวลี		นามวลี	
		นามหลัก	ส่วนขยาย	นามหลัก	ส่วนขยาย
10	หนุ่มเฮี้ยว พันธุ์ระห่ำ	หนุ่ม	เฮี้ยว	พันธุ์	ระห่ำ
11	นักสู้สาววัยแสบ	นักสู้	สาว	วัย	แสบ
12	บอดี้การ์ดสาวจอมซ่าส์!	บอดี้การ์ด	สาว	จอม	ซ่าส์!
13	แก็งป่วนก๊วนสืบ	แก็ง	ป่วน	ก๊วน	สืบ
14	คู่หูลมกรด	คู่	หู	ลม	กรด
15	เสียงใสวัยกระเตาะ	เสียง	ใส	วัย	กระเตาะ
16	มือใหม่ไฟแรง	มือ	ใหม่	ไฟ	แรง
17	ยอดหญิง สิงห์นักเตะ	ยอด	หญิง	สิงห์	นักเตะ
18	คู่หมัดคู่กัด	คู่	หมัด	คู่	กัด
19	ตำรับลับจอมราชันย์	ตำรับ	ลับ	จอม	ราชันย์
20	สูตรฮิต เมนูฮอต	สูตร	ฮิต	เมนู	ฮอต
21	โลกใสวัยฝัน	โลก	ใส	วัย	ฝัน
22	หมัดดาวเหนือ ภาค 2	หมัด	ดาวเหนือ	ภาค	2

1.2.10 นามวลี + กริยาวลี ปรากฏ 5 ชื่อ

ตารางที่ 64 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + กริยาวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามวลี + กริยาวลี			
		นามวลี		กริยาวลี	
		นามหลัก	ส่วนขยาย	กริยาหลัก	ส่วนขยาย
1	ลำนำรักข้ามภพ	ลำนำ	รัก	ข้าม	ภพ
2	เพื่อนซี้ไม่มีข้อแม้	เพื่อน	ซี้	ไม่มี	ข้อแม้
3	คนเก่งทะลุโลก	คน	เก่ง	ทะลุ	โลก
4	คู่ซ่าฮ่าคูณสอง	คู่	ซ่า	ฮ่า	คูณสอง
5	สายพันธุ์มนุษย์ผ่าเหล่า	สายพันธุ์	มนุษย์	ผ่า	เหล่า

1.2.11 นามวลี + วิเศษณ์วลี ปรากฏ 4 ชื่อ

ตารางที่ 65 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ นามวลี + วิเศษณ์วลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามวลี+วิเศษณ์วลี			
		นามวลี		วิเศษณ์วลี	
		นามหลัก	ส่วนขยาย	วิเศษณ์หลัก	ส่วนขยาย
1	สาวแกร่งแรงเกินร้อย	สาว	แกร่ง	แรง	เกินร้อย
2	ยากูซ่าสาวห้าวนะคะ	ยากูซ่า	สาว	ห้าว	นะคะ
3	ไก่บ้าซ่าส์สุดๆ	ไก่	บ้า	ซ่าส์	สุด ๆ
4	หมอสาวจอมดีเดือด	หมอ	สาว	จอม	ดีเดือด

1.2.12 นามวลี + กริยาวลี + คำกริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 66 แสดงผลโครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย
รูปแบบ นามวลี + กริยาวลี + คำกริยา + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	นามวลี		กริยาวลี		คำกริยา	นามวลี	
		นามหลัก	ส่วนขยาย	กริยาหลัก	ส่วนขยาย		นามหลัก	ส่วนขยาย
1	มังกรน้อยแสนซนอลวนจอมเวทย์	มังกร	น้อย	แสน	ซน	อลวน	จอม	เวทย์

2. โครงสร้างกริยาวลี

จากการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นด้านโครงสร้างวลี ผู้วิจัยจำแนกโครงสร้างของกริยาวลี ได้ดังนี้

2.1 โครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย คือ กริยาที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 6 รูปแบบแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

2.1.1 คำกริยา + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 67 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย รูปแบบ คำกริยา + คำกริยา

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำกริยา + คำกริยา	
		คำกริยา	คำกริยา
1	สังหรณ์มรณะ	สังหรณ์	มรณะ

2.1.2 คำกริยา + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 68 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย รูปแบบ คำกริยา + คำวิเศษณ์

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำกริยา + คำวิเศษณ์	
		คำกริยา	คำวิเศษณ์
1	ลุยเต็มพิกัด	ลุย	เต็มพิกัด

2.1.3 คำกริยา + คำนาม + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 69 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำกริยา + คำนาม + คำกริยา

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย	คำกริยา + คำนาม + คำกริยา		
	ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำกริยา	คำนาม	คำกริยา
1	ท้าฟ้าลิขิต	ท้า	ฟ้า	ลิขิต

2.1.4 คำกริยา + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 2 ชื่อ

ตารางที่ 70 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำกริยา + คำกริยา + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทย	คำกริยา + คำนาม + คำกริยา		
	ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำกริยา	คำกริยา	คำนาม
1	เดือดล่าทรชน	เดือด	ล่า	ทรชน
2	ผจญภัยทะลุมิติ	ผจญภัย	ทะลุ	มิติ

2.1.5 คำกริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 71 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย รูปแบบ คำกริยา + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำกริยา + นามวลี		
		คำกริยา	นามวลี	
			นามหลัก	ส่วนขยาย
1	ท้าวัยมันส์	ท้า	วัย	มันส์

2.1.6 คำกริยา + คำนาม + กริยาวลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 72 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำกริยา + คำนาม + กริยาวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำกริยา	คำนาม	กริยาวลี	
				กริยาหลัก	ส่วนขยาย
1	ผจญภัยหัวใจข้ามทวีป	ผจญภัย	หัวใจ	ข้าม	ทวีป

2.2 โครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย คือ กริยาวลีที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 4 รูปแบบแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

2.2.1 กริยาวลี + คำนาม ปรากฏ 2 ชื่อ

ตารางที่ 73 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ กริยาวลี + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	กริยาวลี + คำนาม		
		กริยาวลี		คำนาม
		กริยาหลัก	ส่วนขยาย	คำนาม
1	วุ่นรักนักดนตรี	วุ่น	รัก	นักดนตรี
2	หากฉันได้พบเจ้าชาย	หากฉันได้	พบ	เจ้าชาย

2.2.2 กริยาวลี + กริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 74 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ กริยาวลี + กริยา + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	กริยาวลี		คำกริยา	นามวลี	
		กริยาหลัก	ส่วนขยาย		นามหลัก	ส่วนขยาย
1	อิจฉานักรักพ่อรูปหล่อ	อิจฉา	นัก	รัก	พ่อ	รูปหล่อ

2.2.3 กริยาวลี+ นามวลี ปรากฏ 2 ชื่อ

ตารางที่ 75 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ กริยาวลี + นามวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	กริยาวลี + นามวลี			
		กริยาวลี		นามวลี	
		กริยาหลัก	ส่วนขยาย	นามหลัก	ส่วนขยาย
1	รักอลวนแม่มดอลเวง	รัก	อลวน	แม่มด	อลเวง
2	อยากกอดเธออีกครั้ง	อยาก	กอด	เธอ	อีกครั้ง

2.2.4 กริยาวลี + กริยาวลี ปรากฏ 2 ชื่อ

ตารางที่ 76 แสดงผลโครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย รูปแบบ กริยาวลี + กริยาวลี

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	กริยาวลี + กริยาวลี			
		กริยาวลี		กริยาวลี	
		กริยาหลัก	ส่วนขยาย	กริยาหลัก	ส่วนขยาย
1	กู้รัก กู้บัลลังก์	กู้	รัก	กู้	บัลลังก์
2	ซิ่งหลุดฉุดไม่อยู่	ซิ่ง	หลุด	ฉุด	ไม่อยู่

3. โครงสร้างสรรพนามวลี

จากการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นด้านโครงสร้างวลี ผู้วิจัยได้ศึกษาโครงสร้างของสรรพนามวลี พบรูปแบบโครงสร้างสรรพนามวลี 1 รูปแบบ คือ โครงสร้างที่ประกอบด้วย สรรพนามวลี+ ส่วนขยาย มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

3.1 โครงสร้างสรรพนามวลีแบบที่ 1 สรรพนามวลี + ส่วนขยาย คือ สรรพนามวลีที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ มีรูปแบบย่อย 1 รูปแบบแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

3.1.1 สรรพนามวลี + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 77 แสดงผลโครงสร้างสรรพนามวลีแบบที่ 1 สรรพนามวลี + ส่วนขยาย
รูปแบบ สรรพนามวลี + คำบุพบท + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	สรรพนามวลี		คำบุพบท	คำนาม
		สรรพนามหลัก	ส่วนขยาย		
1	เค้าคนนั้นกับพระจันทร์	เค้า	คนนั้น	กับ	พระจันทร์

4. โครงสร้างวิเศษณ์วลี

จากการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นด้านโครงสร้างวลี ผู้วิจัยได้ศึกษาโครงสร้างของวิเศษณ์วลี พบรูปแบบโครงสร้างสรรพนามวลี 1 แบบ คือ โครงสร้างวิเศษณ์วลีที่ประกอบด้วย วิเศษณ์วลี+ ส่วนขยาย มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

4.1 โครงสร้างวิเศษณ์วลีแบบที่ 1 วิเศษณ์วลี + ส่วนขยาย คือ สรรพนามวลี ที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ มีรูปแบบย่อย 1 รูปแบบแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

4.1.1 วิเศษณ์วลี + คำนาม ปรากฏ 3 ชื่อ

ตารางที่ 78 แสดงผลโครงสร้างสรรพนามวลีแบบที่ 1 วิเศษณ์วลี + ส่วนขยาย
รูปแบบ วิเศษณ์วลี + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของ	วิเศษณ์วลี		คำนาม
	หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	วิเศษณ์หลัก	ส่วนขยาย	
1	จอมวุ่นโควาเรมารุ	จอม	ยุ่ง	โควาเรมารุ
2	ยอดครูเทวดา	ยอด	ครู	เทวดา
3	สุด ๆ ไปเลยรักนี้	สุด ๆ	ไปเลย	รักนี้

5. โครงสร้างบุพบทวลี

จากการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นด้านโครงสร้างวลี ผู้วิจัยได้ศึกษาโครงสร้างของบุพบทวลี พบรูปแบบโครงสร้างบุพบทวลี 1 แบบ คือ โครงสร้างบุพบทวลีที่ประกอบด้วย บุพบทวลี + ส่วนขยาย มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

5.1 โครงสร้างบุพบทวลี แบบที่ 1 บุพบทวลี + ส่วนขยาย คือ บุพบทวลีที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ มีรูปแบบย่อย 1 รูปแบบแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

5.1.1 บุพบทวลี + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 79 แสดงผลโครงสร้างบุพบทวลี แบบที่ 1 บุพบทวลี + ส่วนขยาย
รูปแบบ บุพบทวลี + คำบุพบท + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของ	บุพบทวลี		คำบุพบท	คำนาม
	หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	บุพบทหลัก	ส่วนขยาย		
1	ใต้ร่มเงาแห่งรัก	ใต้	ร่มเงา	แห่ง	รัก

6. โครงสร้างอุทานวลี

จากการวิเคราะห์ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นด้านโครงสร้างวลี ผู้วิจัยได้ศึกษาโครงสร้างของอุทานวลี พบรูปแบบโครงสร้างอุทานวลี 1 แบบ คือ โครงสร้างอุทานวลี ที่ประกอบด้วย อุทานวลี + ส่วนขยาย มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

6.1 โครงสร้างอุทานวลี แบบที่ 1 อุทานวลี + ส่วนขยาย คือ อุทานวลี ที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ มีรูปแบบย่อย 2 รูปแบบแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

6.1.1 คำอุทาน + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 80 แสดงผลโครงสร้างอุทานวลี แบบที่ 1 คำอุทาน+ ส่วนขยาย รูปแบบ คำอุทาน + คำนาม

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของ	คำอุทาน + คำนาม	
	หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำอุทาน	คำนาม
1	โอ้…เทพธิดา	โอ้..!	เทพธิดา

6.12 คำอุทาน + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ

ตารางที่ 81 แสดงผลโครงสร้างอุทานวลี แบบที่ 1 คำอุทาน + ส่วนขยาย
รูปแบบ คำอุทาน + คำวิเศษณ์

ลำดับ	ชื่อภาษาไทยของ	คำอุทาน + คำวิเศษณ์	
	หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น	คำอุทาน	คำวิเศษณ์
1	น่ากลั๊ว…น่ากลัว	น่ากลั๊ว..!	น่ากลัว

จากการศึกษาเรื่องโครงสร้างวลีชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถสรุปผลได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 82 สรุปผลโครงสร้างวลีชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

(หน่วย:ชื่อ)

ลำดับ	ชนิดของวลี	จำนวนที่พบ	ร้อยละ
1	นามวลี	131	86.18
2	กริยาวลี	14	9.21
3	วิเศษณ์วลี	3	1.97
4	อุทานวลี	2	1.31
5	สรรพนามวลี	1	0.65
6	บุพบทวลี	1	0.65
	รวม	152	

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างวลีชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นพบว่ามีโครงสร้างของวลี 6 ชนิดได้แก่ นามวลี กริยาวลี สรรพนามวลี วิเศษณ์วลี บุพบทวลี แลอุทานวลีโดยพบชื่อที่มีโครงสร้างนามวลีมากที่สุดตามด้วย กริยาวลี วิเศษณ์วลี อุทานวลี สรรพนามวลี อุทานวลีและบุพบทวลีตามลำดับและพบรูปแบบของโครงสร้างในแต่ละวลีดังนี้

1.โครงสร้างนามวลี พบโครงสร้าง 2 รูปแบบ คือ

1.1 โครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย คือ นามวลีที่มีส่วนหลักเป็นคำนามและตามด้วยส่วนขยาย ซึ่งมีพบรูปแบบย่อย 27 รูปแบบ ได้แก่

1.1.1 คำนาม + คำนาม ปรากฏ 14 ชื่อ เช่น มนต์มัจจุราช บทเพลงสีทอง นักเรียนนักรบ เป็นต้น

1.1.2 คำนาม + คำนาม + คำนาม ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ อาคิโตะหัตถ์เทวดา และ 7 นช.แดน 2 ห้อง 6

1.1.3 คำนาม + คำนาม + คำกริยา ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น
อินเดียนแดงเลือดเดือด ซันชิโร่นักสืบตะลุยดะ เป็นต้น

1.1.4 คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ ผู้ชายหัวใจสีชมพู และ 8 ลูกแก้วอภินิหาร

1.1.5 คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อได้แก่ นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

1.1.6 คำนาม + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 6 ชื่อ เช่น ปืนประกาศิต คู่แฝดรสมินต์ พระจันทร์อันตราย เป็นต้น

1.1.7 คำนาม + คำกริยา ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น ซามูไรพเนจร เป็นต้น

1.1.8 คำนาม + คำบุพบท + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ พี่ชายที่แสนดี

1.1.9 คำนาม + คำบุพบท + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ อาจารย์ที่รัก

1.1.10 คำนาม + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 5 ชื่อ เช่น ความลับของชาร์ ทายาทแห่งดวงดาว เป็นต้น

1.1.11 คำนาม + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น อัศวินทะลุมิติ สิงห์ผจญเพลิง เป็นต้น

1.1.12 คำนาม + คำสันธาน+ คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ถึงร้ายก็รัก

1.1.13 คำนาม + คำนาม + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อได้แก่ เลโทร์ตอัศวินพิทักษ์บัลลังก์

1.1.14 คำนาม + คำกริยา + คำนาม + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ มือปราบล้างทรชน ไซเซนจูโร่

1.1.15 คำนาม + คำนาม + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ดวงดาวเทพเจ้าแห่งความตาย

1.1.16 คำนาม + คำกริยา + คำวิเศษณ์ + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ อาจารย์เฮี้ยวเปรี้ยวเซ็กซี่

1.1.17 คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ทอร์แต้ แม่มดน้อยจากท้องฟ้า

1.1.18 คำนาม + คำบุพบท + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ โลกของเอ็มกับเอส

1.1.19 คำนาม + นามวลี ปรากฏ 21 ชื่อ เช่น ปีศาจน้อยหัวใจกุ๊กกิ๊ก เทวดาหน้าโฉด เป็นต้น

1.1.20 คำนาม + คำนาม + นามวลี ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ กัปตันซีบาสะ ภาคเยาวชนโลก และเก๋าโจ๋ โก่พันธุ์สวย

1.1.21 คำนาม + คำกริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ เช่น ดาบล้างพันธุ์อสูร

1.1.22 คำนาม + กริยาวลี ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ หอพักสะดุดรัก และ บ.ก.ระห่ำทะลักจุด

1.1.23 คำนาม + คำบุพบท + กริยาวลี ปรากฏ 1 ชื่อได้แก่ รักนี้ที่เฝ้ารอ

1.1.24 คำนาม + วิเศษณ์วลี ปรากฏ 1 ชื่อได้แก่ คุณแม่ยอดนักสืบ

1.1.25 คำนาม + วิเศษณ์วลี + วิเศษณ์วลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ นักกี้จอมใจจอมแก่น

1.1.26 คำนาม + วิเศษณ์วลี + คำนามปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ป๊ะป๋าจอมวุ่นพลัส

1.1.27 คำนาม + นามวลี + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้

1.2 โครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย คือ นามวลีที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 12 รูปแบบแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

1.2.1 นามวลี + คำนาม ปรากฏ 6 ชื่อ เช่น นักสืบสาวดาวอังคาร สาวเหล็กคุรุมิ เป็นต้น

1.2.2 นามวลี + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ มนต์ดำมรณะ

1.2.3 นามวลี + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ จอมขมังเวทย์ และวัยกระเตาะตึ่งตึงตึ้ง

1.2.4 นามวลี + คำนาม + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ หนุ่มน้อยปริศนาเกโด

1.2.5 นามวลี + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ เซียนการ์ดสะท้านภพ

1.2.6 นามวลี + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น เสียงเพรียกใต้พื้นน้ำ เรื่องวุ่น ๆ ของนายซากุระ เป็นต้น

1.2.7 นามวลี + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ยอดชายนายกุหลาบกับ น.ส.ไวโอเล็ต

1.2.8 นามวลี + คำบุพบท + บุพบทวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ตะวันรักที่ปลายฟ้า

1.2.9 นามวลี + นามวลี ปรากฏ 22 ชื่อ เช่น คู่ซี้ต่างขั่ว เพื่อนรักวัยร้อน รักใส ๆ หัวใจสามดวง เป็นต้น

1.2.10 นามวลี + กริยาวลี ปรากฏ 5 ชื่อ เช่น ลำนำรักข้ามภพ คนเก่งทะลุมิติ เป็นต้น

1.2.11 นามวลี + วิเศษณ์วลี ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น สาวแกร่งแรงเกินร้อย ไก่บ้าซ่าส์สุด ๆ เป็นต้น

1.2.12 นามวลี + กริยาวลี + คำกริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ มังกรน้อยแสนซนอลวนจอมเวทย์

2. โครงสร้างกริยาวลี พบโครงสร้าง 2 รูปแบบ คือ

2.1 โครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา + ส่วนขยาย คือ กริยาที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 6 รูปแบบ ได้แก่

2.1.1 คำกริยา + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ สังหรณ์มรณะ

2.1.2 คำกริยา + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ลุยเต็มพิกัด

2.1.3 คำกริยา + คำนาม + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ท้าฟ้าลิขิต

2.1.4 คำกริยา + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ เดือดล่าทรชน และ ผจญภัยทะลุมิติ

2.1.5 คำกริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ท้าวัยมันส์

2.1.6 คำกริยา + คำนาม + กริยาวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ผจญภัยหัวใจข้ามทวีป

2.2 โครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี + ส่วนขยาย คือ กริยาวลีที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 4 รูปแบบ ได้แก่

2.2.1 กริยาวลี + คำนาม ปรากฏ 2 ชื่อ วุ่นรักนักดนตรี และ หากฉันได้พบเจ้าชาย

2.2.2 กริยาวลี + กริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ อิจฉานักรักพ่อรูปหล่อ

2.2.3 กริยาวลี + นามวลี ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ รักอลวนแม่มดอลเวง และ อยากกอดเธออีกครั้ง

2.2.4 กริยาวลี + กริยาวลี ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ กู้รัก กู้บัลลังก์ และ ซิ่งหลุดฉุดไม่อยู่

3. โครงสร้างสรรพนามวลี พบรูปแบบโครงสร้างสรรพนามวลี 1 รูปแบบ คือ โครงสร้างที่ประกอบด้วย สรรพนามวลี + ส่วนขยาย มีรูปแบบย่อย 1 รูปแบบ

3.1.1 สรรพนามวลี + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ เค้าคนนั้นกับพระจันทร์

4. โครงสร้างวิเศษณ์วลี พบรูปแบบโครงสร้างสรรพนามวลี 1 แบบ คือ โครงสร้างวิเศษณ์วลีที่ประกอบด้วย วิเศษณ์วลี + ส่วนขยาย มีรูปแบบย่อย 1 รูปแบบ คือ

4.1.1 วิเศษณ์วลี + คำนาม ปรากฏ 3 ชื่อ ได้แก่ จอมวุ่นโคว่าเรมารุยอดครูเทวดา และ สุด ๆ ไปเลยรักนี้

5. โครงสร้างบุพบทวลี พบรูปแบบโครงสร้างบุพบทวลี 1 แบบ คือ โครงสร้างบุพบทวลีที่ประกอบด้วย บุพบทวลี + ส่วนขยาย มีรูปแบบย่อย 1 รูปแบบ คือ

5.1.1 บุพบทวลี + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ใต้ร่มเงาแห่งรัก

6. โครงสร้างอุทานวลีพบรูปแบบโครงสร้างอุทานวลี 1 แบบ คือ โครงสร้างอุทานวลี ที่ประกอบด้วย อุทานวลี + ส่วนขยาย

6.1 โครงสร้างอุทานวลี แบบที่ 1 อุทานวลี + ส่วนขยาย คือ อุทานวลีที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ มีรูปแบบย่อย 2 รูปแบบได้แก่

6.1.1 คำอุทาน + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ โอ้..เทพธิดา

6.1.2 คำอุทาน + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ น่ากลั๊ว..น่ากลัว

3. ด้านประโยค

จากการวิเคราะห์ด้านประโยคพบชื่อที่มีลักษณะเป็นประโยค ทั้งหมด 37 ชื่อ โดยทั้งหมดเป็นโครงสร้างประโยคความเดียว ซึ่งมีรายละเอียดของการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 83 ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง ประธาน - กริยา พบ 4 ประโยค

ลำดับ	ประโยค	โครงสร้างของประโยค
1	จันทร์เสี้ยวเฟี้ยวรัก	ประธาน - กริยา
2	แก็งบิดซิ่งระเบิด	ประธาน - กริยา
3	3 ซ่าท่าลุย	ประธาน - กริยา
4	ไอโกะ…มาแล้ว	ประธาน - กริยา

ตารางที่ 84 ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง ประธาน - กริยา - กรรมตรง พบ 16 ประโยค

ลำดับ	ประโยค	โครงสร้างของประโยค
1	ชุมนุมนี้มีแต่รัก	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
2	ดีไซน์เนอร์ดีไซน์รัก	ประธาน - กริยา - กรรมตรง
3	มายาบันดาลฝัน	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
4	หยุดเวลาค้นหารัก	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
5	สิ่งนี้หรือคือความรัก	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
6	รักนี้มอบแด่เธอ	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
7	ข้าคือซามูไร	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
8	เพชรตัดเพชร	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
9	เปลวฟ้าผ่าปฐพี	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
10	เณรน้อยตะลุยแดนปีศาจ	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
11	เทนจิตะลุยจักรวาลภาคใหม่	ประธาน - กริยา - กรรมตรง
12	สามสาวล่าอสูรกาย	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
13	สองโหดล่านรก	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
14	มืออสูรล่าปีศาจ	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
15	นักรบสะกดวิญญาณ	ประธาน – กริยา - กรรมตรง
16	นายซ่าท่าเด็กแนว	ประธาน – กริยา - กรรมตรง

ตารางที่ 85 ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง กริยา - ประธาน พบ 7 ประโยค

ลำดับ	ประโยค	โครงสร้างของประโยค
1	จริงๆเล้ยเกิดเป็นหญิงนี้	กริยา - ประธาน
2	ดั่งลิขิตจากฟ้า	กริยา - ประธาน
3	สู้เค้านะแม่กุ๊กไก่	กริยา - ประธาน
4	อย่างนี้สิเทวดา	กริยา - ประธาน
5	Ch@เรักหนุ่มรถไฟ	กริยา - ประธาน
6	ใครว่าข้าไม่เก่ง	กริยา - ประธาน
7	อยู่กับพี่ไม่มีเหงา	กริยา - ประธาน

ตารางที่ 86 ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง กรรมตรง – ประธาน - กริยา พบ 4 ประโยค

ลำดับ	ประโยค	โครงสร้างของประโยค
1	ถนนสายนี้ข้าจอง	กรรมตรง – ประธาน - กริยา
2	นัยน์ตาเธอสีม่วง	กรรมตรง – ประธาน - กริยา
3	เหนือฟ้าใต้พิภพข้าเจ๋ง	กรรมตรง – ประธาน - กริยา
4	รักต้องเศร้าเพราะเราแหวว	กรรมตรง – ประธาน - กริยา

ตารางที่ 87 ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง กริยา - กรรมตรง พบ 5 ประโยค

ลำดับ	ประโยค	โครงสร้างของประโยค
1	จับตายเทวดา	กริยา - กรรมตรง
2	ยุ่งชะมัดเป็นสัตวแพทย์	กริยา - กรรมตรง
3	ตามล่าหาตะวัน	กริยา - กรรมตรง
4	ตามหัวใจไปหารัก	กริยา - กรรมตรง
5	สู้เพื่อฝัน พลังแห่งรัก	กริยา - กรรมตรง

ตารางที่ 88 ผลการวิเคราะห์โครงสร้างประโยคที่มีโครงสร้าง กริยา – กรรมตรง - ประธาน พบ 1 ประโยค

ลำดับ	ประโยค	โครงสร้างของประโยค
1	ลักพาฉันไปสิที่รัก	กริยา-กรรมตรง-ประธาน

จากการศึกษาโครงสร้างประโยคของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่าประโยคทั้งหมดเป็นประโยคความเดียว มีลักษณะโครงสร้างดังนี้

1. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้างแบบ ประธาน - กริยา พบ 4 ประโยค เช่น จันทร์เสี้ยวเฟี้ยวรัก เป็นต้น

2. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง ประธาน – กริยา - กรรมตรง พบ 16 ประโยค เช่น ชุมนุมนี้มีแต่รัก มายาบันดาลฝัน เป็นต้น

3. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง กริยา - ประธาน พบ 7 ประโยค เช่น ดั่งลิขิตจากฟ้า ใครว่าข้าไม่เก่ง เป็นต้น

4. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง กรรมตรง – ประธาน - กริยา พบ 4 ประโยค เช่น ถนนสายนี้..ข้าจอง นัยน์ตาเธอสีม่วง เป็นต้น

5. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง กริยา - กรรมตรง พบ 5 ประโยค เช่น ตามล่าหาตะวัน ตามหัวใจไปหารัก เป็นต้น

6. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง กริยา – กรรมตรง - ประธาน พบ 1 ประโยค ได้แก่ ลักพาฉันไปสิที่รัก

จากตารางการวิเคราะห์พบว่า ตารางที่ 84 และตารางที่ 85 มีโครงสร้างประโยคความเดียวแบบธรรมดา ส่วนตารางที่ 86 ถึงตารางที่ 89 นั้นพบว่ามีโครงสร้างประโยคความเดียวแบบพิเศษ คือ มีการลำดับประโยคที่แตกต่างจากโครงสร้างประโยคความเดียวแบบธรรมดา ที่มีการเรียงตัวของประธาน-กริยา-กรรมตรง มากที่สุดและพบว่าในหลายประโยคเป็นการนำกริยาขึ้นต้นประโยค หรือใช้กรรมตรงขึ้นต้นประโยครวมถึงการละประธานในประโยค เหลือเพียงส่วนของ กริยาและกรรมตรง

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าการที่พบประโยคที่มีโครงสร้างพิเศษนี้ เพราะต้องการเน้นความสำคัญของกริยาที่กระทำในประโยค หรือกรรมที่เป็นผู้รับผลของการกระทำของประโยค และแม้ว่าในบางประโยคจะละประธานออกไปแต่ก็ยังมีโครงสร้างของประโยคความเดียวอยู่ แต่เป็นลักษณะของประโยคที่ใช้ในการพูดสื่อสารซึ่งสามารถสื่อความเข้าใจในเนื้อความของประโยคได้ และการที่ชื่อทั้งหมดเป็นประโยคความเดียวผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าอาจเพราะข้อจำกัดของความยาวของประโยคที่นำมาตั้งชื่อซึ่งการใช้คำและวลีจะมีความสั้นกะทัดรัดกว่า หากชื่อเรื่องมีความยาวหรือมีความซับซ้อนมากเกินไปจะไม่เหมาะสมต่อการนำมาตั้งเป็นชื่อเรื่อง ดังนั้นหากบางชื่อใช้ประโยคความเดียวมาตั้งเป็นชื่อเรื่องก็มักจะเป็นประโยคที่สั้นหรือเป็นประโยคที่ใช้ในการพูดเพื่อการสื่อสาร เป็นสำคัญ

บทที่ 5

สรุป อภิปลาย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาลักษณะภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ในด้านการสื่อความหมายของชื่อ การรับคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ในการตั้งชื่อ และภาพพจน์ที่ปรากฏในชื่อ ตลอดจนศึกษาวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อ ซึ่งวิเคราะห์จากข้อมูลการสัมภาษณ์สำนักพิมพ์สองแห่ง คือ สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัดเพื่อได้ทราบถึงลำดับขั้นตอนการทำงานกว่าจะเกิดชื่อเรื่องของหนังสือหนึ่งเล่ม รวมถึงศึกษาโครงสร้างชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในด้านโครงสร้างของคำ วลีและประโยค เพื่อทราบถึงลักษณะการใช้คำ วลี และประโยคในการตั้งชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นว่ามีการใช้อย่างไรซึ่งจากการวิเคราะห์ทั้งหมดสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. การใช้ภาษาในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

1.1 การใช้ภาษาด้านวิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศมาตั้งเป็นชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการวิเคราะห์พบว่ามีวิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศมาตั้งเป็นชื่อ 3 วิธี คือ การทับศัพท์ การแปลศัพท์ และการสร้างคำใหม่ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ ด้วยวิธีการทับศัพท์ พบทั้งหมด 258 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 56.57 ของชื่อทั้งหมด โดยชื่อที่ใช้วิธีการทับศัพท์เป็นการทับศัพท์ทั้งรูปคำ และเสียง ร่วมถึงการเสริมข้อความภาษาไทยไว้ข้างหน้า และหลังของคำที่ทับศัพท์ จากชื่อตามต้นฉบับเดิมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น โดยอาจเป็นคำในภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส หรือภาษาอิตาลี เป็นต้น ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่าชื่อที่ใช้วิธีการทับศัพท์จะเป็นชื่อของตัวละครเอกในเรื่อง หรือชื่อของสิ่งสำคัญ สถานที่สำคัญในเรื่อง หรืออาจเป็นคำเฉพาะกลุ่มที่ใช้เฉพาะวงการต่าง ๆ หรืออาจเกิดจากการประสมคำ หรือสร้างคำใหม่ โดยชื่อที่เป็นชื่อของตัวละครพบการใช้เป็นจำนวนมากที่สุด ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “คิอิจิ” “โดราเอมอน” “ดิจิมอน” “โปเกม่อน” หรือ “โดชิโร่ ขอรับกระผม” เป็นต้น หรือตัวอย่าง คำศัพท์เฉพาะ เช่น “SLAMDUNK สแลมดั๊งค์” ซึ่ง

เป็นคำศัพท์เฉพาะในภาษากีฬาบาสเก็ตบอลหมายถึงการวิ่งกระโดดโยนลูกบาสเก็ตบอลเข้าห่วง หรือตัวอย่างชื่อเรื่อง “GOOD MORNING TEACHER” ซึ่งเป็นการนำคำทักทายในการเริ่มเรียนวิชาภาษาอังกฤษมาตั้งเป็นชื่อเรื่อง เป็นต้น

2. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศ ด้วยการสร้างคำใหม่ พบทั้งหมด 123 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 26.97 ตัวอย่างเช่น “เสียงใสวัยกระเตาะ” จากชื่อเรื่องเดิม “VOICE!!” ซึ่งหมายถึง เสียงร้องหรือเสียงพูด โดยในเนื้อหาของเรื่องตัวเอกต้องการฝึกฝนตัวเองเพื่อเป็นผู้ประกาศข่าว แต่ชื่อเรื่องเดิมสื่อความเข้าใจได้น้อยว่ากล่าวถึงเรื่องใด การสร้างคำใหม่เป็น “เสียงใสวัยกระเตาะ” จึงช่วยสร้างความน่าสนใจและช่วยสื่อความหมายให้แก่เรื่องได้ดีขึ้น และยังคงความหมายตามชื่อเรื่องเดิมไว้ได้คงเดิม หรือตัวอย่างเช่นเรื่อง “ผู้ชายหัวใจสีชมพู” จากชื่อเดิม “LOVE” ซึ่งหมายถึง “ความรัก” แต่ไม่สามารถสื่อความเข้าใจต่อเรื่องได้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร ซึ่งเมื่อพิจารณาเนื้อหาของเรื่องที่ นางเอกต้องปลอมตัวเป็นผู้ชายเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเทนนิสเพื่อให้ได้อยู่ใกล้ชิดกับพระเอก ชื่อเรื่องที่สร้างใหม่นั้นเป็นภาษาไทย จึงตั้งโดยอิง สถานการณ์ที่นางเอกต้องปลอมตัว และเพิ่มข้อความ “หัวใจสีชมพู” ซึ่งช่วยแทนความหมายได้ ทั้งเรื่อง ความรักของหญิงสาว และสื่อความหมายตามชื่อเดิม คือ “Love”ได้พร้อมกัน เป็นต้น

3. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศด้วยการแปลศัพท์ พบทั้งหมด 75 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 16.44 โดยเป็นการแปลคำศัพท์จากคำในภาษาญี่ปุ่นหรือคำภาษาต่างประเทศอื่นๆ เป็นชื่อของตัวเอกหรือมีความหมายสื่อถึงเนื้อหาของเรื่องหรือของสำคัญเป็นต้นตัวอย่างเช่น “นักโทษประหาร 042” ซึ่งแปลศัพท์จากคำภาษาญี่ปุ่นว่า “SHIKEISHU 042” ที่หมายถึงนักโทษที่ถูกตัดสินประหารชีวิต หมายเลข 042 หรือในตัวอย่างเช่นเรื่อง “คุณหมอสติเฟื่อง”แปลศัพท์จากคำในภาษาญี่ปุ่นคำว่า “Dokkiri Doctor” ที่มีความหมายถึงหมอที่ทำอะไรประหลาด ๆ น่าตกใจ เป็นต้น

1.2 การใช้ภาษาด้านการสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

การสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่าการสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1. การสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง 2. การสื่อความหมายถึงตัวเอก และ 3. การสื่อความหมายถึงบรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่สื่อความหมายถึง ตัวเอกในเรื่อง พบทั้งหมด 254 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 55.70 ของชื่อทั้งหมด ชื่อส่วนใหญ่สื่อถึงตัวเอก ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญอาจเป็นมนุษย์ สัตว์หรือสิ่งของสำคัญในเรื่อง ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “โดราเอมอน” ที่เป็นชื่อของตัวเอกที่เป็นหุ่นยนต์แมว หรือชื่อเรื่อง “ตูบป๊อก Rocky” ซึ่งคำว่า Rocky เป็นชื่อของสุนัขซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่อง หรือในตัวอย่างเช่น “โคตรเซียนเหลี่ยมเพชรซากะ” และ “นินจามัมมารุ” ล้วนเป็นชื่อของตัวละครเอกในเรื่องทั้งสิ้น นอกจากชื่อของตัวละครแล้วการสื่อความหมายถึงจำนวนของ ตัวละครเอกในเรื่อง ก็จัดอยู่ในลักษณะของการสื่อความหมายประเภทนี้เช่นกัน ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “คู่หูลมกรด” ที่มีการระบุจำนวนของตัวเอกในเรื่อง ว่ามีสองตัวละคร เป็นต้น

2. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่สื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง พบทั้งหมด 159 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 34.86 ของรายชื่อทั้งหมด โดยชื่อจะใช้คำเพื่อสื่อความหมายถึงเรื่องราวภายในเรื่อง ว่ามีเนื้อหากล่าวถึงอะไร หรือกล่าวเป็นนัยว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เพื่อบอกเนื้อหาในเรื่องต่อผู้อ่าน ตัวอย่างเช่นเรื่อง “ผจญภัยทะลุมิติ” “ผจญภัยหัวใจข้ามทวีป” ชื่อเรื่องเหล่านี้ล้วนสื่อถึงเนื้อหาในเรื่องที่เป็นการเดินทางผจญภัยจากโลกไปยังดินแดนที่แตกต่าง และต้องพบสถานการณ์ที่ต่าง ๆ รวมถึงเรื่องที่ไม่อาจคาดคิดได้ เป็นต้น นอกจากกล่าวถึงเนื้อหาในเรื่องแล้ว คำที่ใช้ยังช่วยสื่อถึงประเภทของเนื้อหาในเรื่องเช่นกัน เช่น การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ชื่อเรื่องก็จะมีลักษณะการใช้คำที่สื่อความหมายถึง ความรัก ความสดใส วัยหนุ่มสาว เช่นชื่อเรื่อง “อยากกอดเธออีกครั้ง” “รักใส ๆ หัวใจสามดวง” เป็นต้น

3. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่สื่อความหมายถึง บรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่องพบทั้งหมด 43 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 9.42 ของรายชื่อทั้งหมด เช่นเรื่อง “Tokyo Underground โตเกียว อันเดอร์กราวด์” ซึ่งเป็นชื่อเมืองโตเกียวเมืองหลวงของประเทศญี่ปุ่นที่มีเหตุให้ต้องย้ายลงสู่ใต้ดิน หรือตัวอย่างเช่นเรื่อง “Acacia ชุมชนซ่าวาไรตี้” ที่เนื้อหาของเรื่องกล่าวถึงชุมชนที่รวมคนหลายเชื่อชาติมารวมอยู่ที่เดียวกัน เหมือนลักษณะของกลุ่มดาวที่มีดาวหลายล้านดวงรวมกันในอวกาศ ซึ่งคำว่า “Acacia” เป็นชื่อกลุ่มดาวกลุ่มหนึ่งในอวกาศ หรือชื่อเรื่อง “DEATH NOTE เดธโน้ต” ซึ่งกล่าวถึงสิ่งของสำคัญในเรื่อง คือ สมุดที่มีอำนาจพิเศษ ใช้ฆ่าคนได้เพียงเขียนชื่อลงในสมุด เป็นต้น

1.3 การใช้ภาษาด้านภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนำมาวิเคราะห์ทั้งหมด 198 ชื่อ ไม่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมด 258 ชื่อ พบการใช้ภาพพจน์ 12 ลักษณะซึ่งจากการวิเคราะห์พบภาพพจน์ที่ใช้มีการใช้ภาพพจน์อุปมามากที่สุด ตามด้วยการใช้ภาพพจน์อติพจน์,นามนัย, การเล่นเสียง เล่นจังหวะ, อุปลักษณ์, สัญลักษณ์, การเล่นคำ,คำที่มีความหมายตรง, ปฏิภาคพจน์ ,ปฏิปุจฉา และบุคลาธิษฐาน ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท อุปมา พบทั้งหมด 66 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 33.33 ของรายชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่น “ดั่งลิขิตจากฟ้า” จากชื่อเรื่อง “ดั่งลิขิตจากฟ้า” จะพบว่าเป็นการเปรียบเทียบเรื่องราวของความรักที่เกิดขึ้นในชีวิตของตัวเอกที่เหมือนถูกกำหนดโดยพระเจ้าที่อยู่บนสวรรค์ตามความเชื่อ ซึ่งทำให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อความรักของเขา ซึ่งเป็นการอุปมา เหมือนกับคำว่า “พรหมลิขิต” หรือในคำที่ปรากฏในชื่อตัวอย่างอื่น ๆ เช่น คำว่า “หมัดดินระเบิด” “ระบำวายุ” หรือ “ซิ่งสายฟ้า” ทั้งหมดถูกนำมาเปรียบกับความ รุนแรงของการต่อยท่วงท่าการร่ายรำอาวุธ หรือ ความเร็วในการขับรถของตัวเอก ซึ่งทั้งหมดล้วนใช้การเปรียบเทียบเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพทั้งหมด

2. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท อติพจน์พบ ทั้งหมด 52 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 26.26 จากชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่นชื่อ “หมอสาวจอมดีเดือด” คำว่าจอมดีเดือดช่วยเสริมความทำให้เห็นภาพของนางเอกเป็นคนอารมณ์รุนแรง ผิดกับนิสัยผู้หญิงทั่วไป เป็นต้น

3. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภทนามนัย พบทั้งหมด 30 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ15.15 จากชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่น “คนพันธุ์ต่างดาว” “ถึงร้ายก็รัก” เป็นต้น

4. การเล่นเสียง เล่นจังหวะ พบทั้งหมด 17 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 8.56 ของรายชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่นชื่อเรื่อง “มายากลคนมหัศจรรย์ 2” “สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้” “สูตรฮิตเมนูฮอต” “นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ” เป็นต้นจะเห็นว่ามีการเล่นเสียงในลักษณะต่าง ๆ ทั้งเสียงสระ เสียงสัมผัส จังหวะของคำ เช่นการเล่นเสียงสัมผัสของสระในเรื่อง “มายากลคนมหัศจรรย์ 2” ซึงจะมีการสัมผัสกันของเสียงสระ “โอะ” ในคำว่า กล และคน และมีเสียงของตัวสะกดในมาตราแม่กนตรงกัน ซึ่งทำให้ชื่อมีความน่าสนใจเพราะออกเสียงได้อย่างสัมผัสคล้องจองกัน หรือ ชื่อเรื่อง “สูตรฮิตเมนูฮอต”

จากชื่อจะพบว่ามีการเล่นเสียงของพยัญชนะ “ฮ” ในคำว่า “ฮิต” กับ “ฮอต” และมีการเว้นจังหวะของคำโดยคั่นด้วยคำอีกหนึ่งคำ เป็นต้น

5. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท อุปลักษณ์ พบทั้งหมด 7 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 3.53 จากชื่อทั้งหมด ตัวอย่างเช่น “ข้าคือซามูไร” “คู่หูตัวแสบ” เป็นต้น

6. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท สัญลักษณ์ พบทั้งหมด 6 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.03 จากชื่อทั้งหมดได้แก่เรื่อง “สวรรค์” “ตามล่าหาตะวัน” “หน้ากากแก้ว” เป็นต้น ซึ่งชื่อเรื่องเป็นการนำสัญลักษณ์มาสื่อความถึงเรื่องราวในเรื่องเช่น “หน้ากากแก้ว” ที่สื่อถึงสัญลักษณ์การสวมบทบาทการแสดงละคร ซึ่งเป็นเนื้อหาของเรื่องที่กล่าวถึง นางเอกที่อยู่ในคณะละครเวที เป็นต้น

7. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้การเล่นคำ พบทั้งหมด 6 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.03 จากชื่อทั้งหมด เช่นเรื่อง “ “กู้รักกู้บัลลังก์” “ดีไซน์เนอร์ ดีไซน์รัก” จะพบว่ามีการเล่นคำได้แก่คำว่า “กู้” คำว่า “ดีไซน์” ซึ่งช่วยสร้างให้ชื่อเกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น

8. การใช้คำที่มีความหมายตรงพบทั้งหมด 6 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.03 ของรายชื่อทั้งหมด การใช้คำหัวข้อนี้ไม่ได้เป็นการใช้ภาพพจน์แต่อย่างใดแต่เป็นผลการวิเคราะห์ที่เกิดขึ้นจากชื่อเรื่องบางชื่อที่เป็นการกล่าวถึงเนื้อหาของเรื่องอย่างตรงไปตรงมา เช่น “7 นช.แดน2 ห้อง 6” “นักโทษประหาร 042” เป็นต้น ซึ่งจากชื่อที่ยกตัวอย่างมานั้นจะพบว่าเป็นการสื่อความโดยตรงว่ากล่าวถึงใคร สิ่งใด หรือกล่าวถึงอะไร เช่นเรื่อง “7 นช.แดน2 ห้อง 6” ที่ชื่อเรื่องบอกกล่าวถึงเรื่องราวของผู้ต้องขัง 7 คน ที่ถูกจำคุกในห้องขังเดียวกัน แดนเดียวกัน

9. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท ปฏิภาคพจน์ พบทั้งหมด 5 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 2.52 จากชื่อทั้งหมด เช่นชื่อเรื่อง “คู่ซี้ต่างขั้ว” “นักเรียนนักรบ” จากชื่อเรื่องจะพบว่ามีการใช้คำที่มีความหมายตรงข้ามกันและขัดกันแต่ความหมายของทั้งสองคำกับช่วยสร้างความเข้าใจต่อชื่อเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

10. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท ปฏิปุจฉา พบทั้งหมด 2 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 1.01จากชื่อทั้งหมด ได้แก่ชื่อ “ใครว่าข้าไม่เก่ง” และ “สิ่งนี้หรือคือความรัก” เป็นการใช้ภาพพจน์ในลักษณะเป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ แต่ชื่อเรื่องดังกล่าวสื่อให้ผู้อ่านทราบ

ถึงเนื้อหาของเรื่อง หรือเกิดความอยากรู้ ได้ในเช่นเรื่อง “ใครว่าข้าไม่เก่ง” จะเห็นว่าเป็นคำถามที่เมื่อผู้อ่านได้อ่าน คำถามดังกล่าวจะมีลักษณะเหมือนเป็น คำถามหาเรื่องของนักเลง ซึ่งมีความเกี่ยวเนื่องกับเนื้อเรื่องที่ตัวเอกเป็นนักสู้ที่มีฝีมือร้ายกาจมาก และท้าต่อสู้กับทุกคนเป็นต้น

11. ชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ใช้ภาพพจน์ประเภท บุคลาธิษฐาน พบทั้งหมด 1 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 0.50 จากชื่อทั้งหมด ได้แก่ชื่อ “ตามหัวใจไปหารัก” จากชื่อเรื่องจะพบว่าเป็นการสื่อความหมายถึงการตามหาความรักของตัวเอกในเรื่องนำมาเปรียบเทียบกับการเดินตามหาหัวใจที่เคลื่อนที่อยู่ตลอดเวลาและนำพาเขาไปยังที่ต่าง ๆ

2. วิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการสัมภาษณ์กองบรรณาธิการของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด สรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

จากการศึกษาและเปรียบเทียบวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของทั้งสองสำนักพิมพ์ พบว่ามีวิธีการในการตั้งชื่อที่แตกต่างกัน คือ สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ ใช้ระบบการทำงานร่วมกันของกองบรรณาธิการในการตั้งชื่อและคัดเลือกชื่อ โดยให้ทุกคนในกองบรรณาธิการร่วมกันคิดและร่วมกันลงคะแนนเลือก

ส่วนบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด มีวิธีการในการตั้งชื่อโดยมีการแบ่งหน้าที่ในการตั้งชื่อตามรายชื่อที่มีเข้ามาและมอบหน้าที่ให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งในกองบรรณาธิการรับไปตั้งชื่อและให้สิทธิ์ในความคิดเห็นดังกล่าวของแต่ละบุคคล ซึ่งคือบรรณาธิการทั้ง 3 คนของสำนักพิมพ์ แม้ว่าวิธีการในการตั้งชื่อจะแตกต่างกันแต่ในลำดับวิธีการขั้นสุดท้าย ผู้ทำหน้าที่ตัดสินใจที่จะอนุญาตให้ใช้ชื่อเรื่องนั้นได้ก็คือสำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นเล่มดังกล่าวเป็นสำคัญ ซึ่งทำให้แนวคิดในการตั้งชื่อของทั้งสองสำนักพิมพ์มีแนวคิดในการตั้งชื่อที่คล้ายกัน มีเพียงแนวคิดด้านการจัดทำรูปเล่มหน้าปกของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัดที่แตกต่าง กล่าวคือจะคำนึงถึงการคงการออกแบบตัวอักษรที่หน้าปกของหนังสือการ์ตูนไว้ตามต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่น

ส่วนที่คล้ายกันของสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งคือ ทั้งสองสำนักพิมพ์พยายามที่จะคงชื่อเดิมตามต้นฉบับของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ เพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดของลิขสิทธิ์ที่จัดซื้อเข้ามาโดยใช้วิธีการทับศัพท์ เพื่อให้ได้ชื่อตรงกันกับต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่นทำให้ชื่อที่ได้เหมือนกับชื่อ ตาม

ต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่น เพียงแต่มีชื่อที่ออกเสียงทับศัพท์เป็นภาษาไทยกำกับอยู่ด้านหน้าด้านท้ายชื่อเรื่องเดิมเพื่อช่วยในการอ่านและเข้าใจได้ว่าเป็นฉบับภาษาไทย

นอกจากนี้กรณีที่ชื่อเดิมในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นไม่สามารถสื่อความเข้าใจได้ สำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งจะทำการตั้งชื่อให้ใหม่ โดยใช้วิธีการแปลความหมายของชื่อตามต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่นเพื่อหาคำที่มีความหมายเหมือนกันหรือคล้ายกัน หรือมีนัยความหมายเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของเรื่องมาตั้งชื่อให้ ซึ่งวิธีการต่าง ๆ เหล่านั้นแต่ละสำนักพิมพ์จะคำนึงถึงแนวคิดด้านการสื่อความหมายตามชื่อต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นและข้อกำหนดของลิขสิทธิ์ด้วยพร้อมกัน ซึ่งสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งจะพิจารณาจากเนื้อหาของการ์ตูนนำมาเป็นแนวคิดในการตั้งชื่อให้เพื่อให้สื่อความหมาย เช่น เป็นชื่อตัวเอก สถานที่ เหตุการณ์ หรือสิ่งของสำคัญในเรื่อง เป็นต้น ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตรงกันของทั้งสองสำนักพิมพ์

ด้านการคัดเลือกหนังสือ สำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งมีการคัดเลือกหนังสือเพื่อที่จะขออนุญาตนำมาจัดจำหน่ายในประเทศไทยโดยพิจารณาเลือกหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่นเหมือนกัน มีการจัดซื้อและขออนุญาตโดยติดต่อขอซื้อและขออนุญาตโดยตรงกับสำนักพิมพ์เหมือนกัน การแปลเนื้อเรื่องสำนักพิมพ์จัดแปลเองหรือจ้างผู้รับแปลหนังสือตรงกัน ด้านการตั้งชื่อเรื่องกองบรรณาธิการช่วยกันตั้งโดยคำนึงถึงแนวคิดในการตั้งชื่อต่าง ๆ การพิจารณาคัดสรรชื่อใช้วิธีการลงมติในกองบรรณาธิการ โดยใช้เสียงข้างมากในการพิจารณาและคัดเลือกชื่อการส่งให้สำนักพิมพ์ที่ประเทศญี่ปุ่นพิจารณาเมื่อได้ชื่อเรื่องที่ต้องการ หรือมีชื่อเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่จะนำเสนอพร้อมคำอธิบายเพื่อให้สำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์พิจารณา เมื่ออนุมัติก็ทำการจัดพิมพ์และวางจำหน่ายต่อไป ในส่วนนี้สำหรับบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์จะมีความต่างจากสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ โดยจะถือว่าเป็นความรับผิดชอบของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งในการตั้งชื่อโดยในกองบรรณาธิการจะรับไปคิดกันโดยแบ่งความรับผิดชอบเป็นเรื่อง ๆ ไป ไม่ได้ใช้การลงมติความชอบเหมือนกับสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์

ด้านแนวคิดที่ใช้กำหนดการตั้งชื่อสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่ง คำนึงถึง

1. ข้อกำหนดทางลิขสิทธิ์ โดยจะใช้คำตามต้นฉบับเดิมตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น

2. คำนึงถึงการสื่อความเข้าใจจากชื่อเรื่องเดิมในภาษาญี่ปุ่น โดยมีการใช้คำตามต้นฉบับเดิมตามต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นกรณีมีการแปลความหมายของชื่อ การเสริมข้อความ หรือการสร้างคำใหม่

เพื่อสร้างชื่อของหนังสือการ์ตูนจำเป็นต้องคำนึงถึงความหมายเดิมของชื่อและความเกี่ยวโยง หรือมีนัยสื่อถึงชื่อเรื่องเดิมตามต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่นซึ่งส่วนนี้ตรงกันทั้งสองสำนักพิมพ์

3. คำนึงถึงการใช้ลีลาภาษาเพื่อให้เกิดชื่อหนังสือที่น่าสนใจทั้งสองสำนักพิมพ์จะคำนึงถึงความหมายคำ เสียงของคำ การสัมผัสของคำ และการสื่อความเข้าใจของชื่อ เพื่อทำให้ชื่อเรื่องนั้นเกิดความน่าสนใจ ด้านการจัดพิมพ์รูปเล่มในส่วนนี้พบมีความแตกต่างโดยบริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จะคำนึงถึงตัวแบบอักษรที่ออกแบบเป็นชื่อในหน้าปกหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาญี่ปุ่นโดยมีการจัดจำนวนคำและรูปแบบให้สอดคล้องหรือเหมือนกับหน้าปกต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่นมากที่สุดเท่าที่จะทำได้

3. โครงสร้างชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

1. โครงสร้างของคำ

จากการวิเคราะห์โครงสร้างคำของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่ามีโครงสร้างของคำแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะได้แก่

1. คำนามที่นำมาเป็นชื่อเพียงคำเดียว พบ 2 คำ ได้แก่ สวรรค์ และปรสิต

2. คำนามที่ประกอบเป็นชื่อโดยใช้คำนามสองคำรวมกัน พบ 3 คำ ได้แก่ หน้ากากเสือ หน้ากากแก้ว และ ราชาเหมียว

3. คำนามสามคำที่ประกอบเป็นชื่อโดยใช้คำนามสามคำรวมกัน พบ 2 คำได้แก่ ปรารถนา-มนตรา-มายา และเจ้าหญิงกุหลาบหิมะ

4. คำนามสี่คำที่ประกอบเป็นชื่อโดยใช้คำนามสี่คำรวมกัน พบ 1 ได้แก่ ภูตผีปีศาจ

5. คำกริยาที่นำมาเป็นชื่อเพียงคำเดียว พบ 1 คำได้แก่ เหงา

2. โครงสร้างของวลี

จากการศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างวลีชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่ามีโครงสร้างของวลี 6 ชนิดได้แก่ นามวลี กริยาวลี สรรพนามวลี วิเศษณ์วลี บุพบทวลี และอุทานวลี โดยพบชื่อที่มีโครงสร้างนามวลี รูปแบบ คำนาม +คำนาม มากที่สุด ตามด้วย กริยาวลี วิเศษณ์วลี อุทานวลี สรรพนามวลี อุทานวลี และบุพบทวลีตามลำดับ และพบรูปแบบของโครงสร้างในแต่ละวลีดังนี้

1. โครงสร้างนามวลี พบโครงสร้าง 2 รูปแบบ คือ

1.1 โครงสร้างนามวลีแบบที่ 1 คำนาม + ส่วนขยาย คือ นามวลีที่มีส่วนหลักเป็นคำนาม และตามด้วยส่วนขยาย ซึ่งมีพบรูปแบบย่อย 27 รูปแบบ ได้แก่

1.1.1 คำนาม + คำนาม ปรากฏ 14 ชื่อ เช่น มนต์มัจจุราช บทเพลงสีทอง นักเรียนนักรบ เป็นต้น

1.1.2 คำนาม + คำนาม + คำนาม ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ อาคิโตะหัตถ์เทวดา และ 7 นช.แดน 2 ห้อง 6

1.1.3 คำนาม + คำนาม + คำกริยา ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น
อินเดียนแดงเลือดเดือด ซันชิโร่นักสืบตะลุยดะ เป็นต้น

1.1.4 คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ ผู้ชายหัวใจสีชมพู และ 8 ลูกแก้วอภินิหาร

1.1.5 คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อได้แก่ นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ

1.1.6 คำนาม + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 6 ชื่อ เช่น ปืนประกาศิต คู่แฝดรสมินต์ พระจันทร์อันตราย เป็นต้น

1.1.7 คำนาม + คำกริยา ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น ซามูไรพเนจร เป็นต้น

1.1.8 คำนาม + คำบุพบท + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ พี่ชายที่แสนดี

1.1.9 คำนาม + คำบุพบท + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ อาจารย์ที่รัก

1.1.10 คำนาม + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 5 ชื่อ เช่น ความลับของชาร์ทายาทแห่งดวงดาว เป็นต้น

1.1.11 คำนาม + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น อัศวินทะลุมิติสิงห์ผจญเพลิง เป็นต้น

1.1.12 คำนาม + คำสันธาน + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ถึงร้ายก็รัก

1.1.13 คำนาม + คำนาม + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อได้แก่ เลโทร์ตอัศวินพิทักษ์บัลลังก์

1.1.14 คำนาม + คำกริยา + คำนาม + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ มือปราบล้างทรชน ไซเซนจูโร่

1.1.15 คำนาม + คำนาม + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ดวงดาวเทพเจ้าแห่งความตาย

1.1.16 คำนาม + คำกริยา + คำวิเศษณ์ + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ อาจารย์เฮี้ยวเปรี้ยวเซ็กซี่

1.1.17 คำนาม + คำนาม + คำวิเศษณ์ + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ทอร์แต้ แม่มดน้อยจากท้องฟ้า

1.1.18 คำนาม + คำบุพบท + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ โลกของเอ็มกับเอส

1.1.19 คำนาม + นามวลี ปรากฏ 21 ชื่อ เช่น ปีศาจน้อยหัวใจกุ๊กกิ๊ก เทวดาหน้าโฉด เป็นต้น

1.1.20 คำนาม + คำนาม + นามวลี ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ กัปตันซึบาสะ ภาคเยาวชนโลก และเก๋าโจ๋ โก่พันธุ์สวย

1.1.21 คำนาม + คำกริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ เช่น ดาบล้างพันธุ์อสูร

1.1.22 คำนาม + กริยาวลี ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ หอพักสะดุดรัก และ บ.ก.ระห่ำทะลักจุด

1.1.23 คำนาม + คำบุพบท + กริยาวลี ปรากฏ 1 ชื่อได้แก่ รักนี้ที่เฝ้ารอ

1.1.24 คำนาม + วิเศษณ์วลี ปรากฏ 1 ชื่อได้แก่ คุณแม่ยอดนักสืบ

1.1.25 คำนาม + วิเศษณ์วลี + วิเศษณ์วลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ นักกี้จอมใจจอมแก่น

1.1.26 คำนาม + วิเศษณ์วลี + คำนามปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ป๊ะป๋าจอมวุ่นพลัส

1.1.27 คำนาม + นามวลี + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้

1.2 โครงสร้างนามวลีแบบที่ 2 นามวลี + ส่วนขยาย คือ นามวลีที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 12 รูปแบบแสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

1.2.1 นามวลี + คำนาม ปรากฏ 6 ชื่อ เช่น นักสืบสาวดาวอังคาร สาวเหล็กคุรุมิ เป็นต้น

1.2.2 นามวลี + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ มนต์ดำมรณะ

1.2.3 นามวลี + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ จอมขมังเวทย์ และ วัยกระเตาะติ่งตึงตึ้ง

1.2.4 นามวลี + คำนาม + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ หนุ่มน้อยปริศนาเกโด

1.2.5 นามวลี + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ เซียนการ์ดสะท้านภพ

1.2.6 นามวลี + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น เสียงเพรียกใต้พื้นน้ำ เรื่องวุ่น ๆ ของนายซากุระ เป็นต้น

1.2.7 นามวลี + คำนาม + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ยอดชายนายกุหลาบกับ น.ส.ไวโอเล็ต

1.2.8 นามวลี + คำบุพบท + บุพบทวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ตะวันรักที่ปลายฟ้า

1.2.9 นามวลี + นามวลี ปรากฏ 22 ชื่อ เช่น คู่ซี้ต่างขั้ว เพื่อนรักวัยร้อน รักใส ๆ หัวใจสามดวง เป็นต้น

1.2.10 นามวลี + กริยาวลี ปรากฏ 5 ชื่อ เช่น ลำนำรักข้ามภพ คนเก่งทะลุมิติ เป็นต้น

1.2.11 นามวลี + วิเศษณ์วลี ปรากฏ 4 ชื่อ เช่น สาวแกร่งแรงเกินร้อย ไก่บ้าซ่าส์สุด ๆ เป็นต้น

1.2.12 นามวลี + กริยาวลี + คำกริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ มังกรน้อยแสนซนอลวนจอมเวทย์

2. โครงสร้างกริยาวลี พบโครงสร้าง 2 รูปแบบ คือ

2.1 โครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 1 กริยา+ ส่วนขยาย คือ กริยาที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 6 รูปแบบ ได้แก่

2.1.1 คำกริยา + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ สังหรณ์มรณะ

2.1.2 คำกริยา + คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ลุยเต็มพิกัด

2.1.3 คำกริยา + คำนาม + คำกริยา ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ท้าฟ้าลิขิต

2.1.4 คำกริยา + คำกริยา + คำนาม ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ เดือดล่าทรชน และ ผจญภัยทะลุมิติ

2.1.5 คำกริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ท้าวัยมันส์

2.1.6 คำกริยา + คำนาม + กริยาวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ผจญภัยหัวใจข้ามทวีป

2.2 โครงสร้างกริยาวลีแบบที่ 2 กริยาวลี+ ส่วนขยาย คือ กริยาวลีที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดรูปแบบย่อย 4 รูปแบบ ได้แก่

2.2.1 กริยาวลี + คำนาม ปรากฏ 2 ชื่อ วุ่นรักนักดนตรี และ หากฉันได้พบเจ้าชาย

2.2.2 กริยาวลี + กริยา + นามวลี ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ อิจฉานักรักพ่อรูปหล่อ

2.2.3 กริยาวลี + นามวลี ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ รักอลวนแม่มดอลเวง และ อยากกอดเธออีกครั้ง

2.2.4 กริยาวลี + กริยาวลี ปรากฏ 2 ชื่อ ได้แก่ กู้รัก กู้บัลลังก์ และ ซิ่งหลุดฉุดไม่อยู่

3. โครงสร้างสรรพนามวลี พบรูปแบบโครงสร้างสรรพนามวลี 1 รูปแบบ คือ โครงสร้างที่ประกอบด้วย สรรพนามวลี+ ส่วนขยาย มีรูปแบบย่อย 1 รูปแบบ

3.1 สรรพนามวลี + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ เค้าคนนั้นกับพระจันทร์

4. โครงสร้างวิเศษณ์วลี พบรูปแบบโครงสร้างสรรพนามวลี 1 แบบ คือ โครงสร้างวิเศษณ์วลีที่ประกอบด้วย วิเศษณ์วลี+ ส่วนขยาย มีรูปแบบย่อย 1 รูปแบบ คือ

4.1 วิเศษณ์วลี + คำนาม ปรากฏ 3 ชื่อ ได้แก่ จอมวุ่นโควาเรมารุ ยอดครูเทวดา และ สุด ๆ ไปเลยรักนี้

5. โครงสร้างบุพบทวลี พบรูปแบบโครงสร้างบุพบทวลี 1 แบบ คือ โครงสร้างบุพบทวลีที่ประกอบด้วย บุพบทวลี + ส่วนขยาย มีรูปแบบย่อย 1 รูปแบบ คือ

5.1 บุพบทวลี + คำบุพบท + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ ใต้ร่มเงาแห่งรัก

6. โครงสร้างอุทานวลีพบรูปแบบโครงสร้างอุทานวลี 1 แบบ คือ โครงสร้างอุทานวลี ที่ประกอบด้วย อุทานวลี + ส่วนขยาย

6.1 โครงสร้างอุทานวลี แบบที่ 1 อุทานวลี + ส่วนขยาย คือ อุทานวลีที่ตามด้วยส่วนขยายต่าง ๆ มีรูปแบบย่อย 2 รูปแบบได้แก่

6.1.1 คำอุทาน + คำนาม ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ โอ้..เทพธิดา

6.1.2 คำอุทาน+คำวิเศษณ์ ปรากฏ 1 ชื่อ ได้แก่ น่ากลั๊ว..น่ากลัว

3. โครงสร้างของประโยค

จากการศึกษาโครงสร้างประโยคของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่าประโยคทั้งหมดเป็นประโยคความเดียว และมีรูปแบบประโยค ประธาน-กริยา-กรรมตรง มากที่สุด มีรายละเอียดดังนี้

1. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้างแบบ ประธาน - กริยา พบ 4 ประโยค เช่น จันทร์เสี้ยวเฟี้ยวรัก เป็นต้น

2. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง ประธาน – กริยา - กรรมตรง พบ 16 ประโยค เช่น ชุมนุมนี้มีแต่รัก มายาบันดาลฝัน เป็นต้น

3. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง กริยา - ประธาน พบ 7 ประโยค เช่น ดั่งลิขิตจากฟ้า ใครว่าข้าไม่เก่ง เป็นต้น

4. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง กรรมตรง – ประธาน - กริยา พบ 4 ประโยค เช่น ถนนสายนี้..ข้าจอง นัยน์ตาเธอสีม่วง เป็นต้น

5. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง กริยา - กรรมตรง พบ 5 ประโยค เช่น ตามล่าหาตะวัน ตามหัวใจไปหารัก เป็นต้น

6. ประโยคความเดียวที่มีโครงสร้าง กริยา – กรรมตรง - ประธาน พบ 1 ประโยค ได้แก่ ลักพาฉันไปสิที่รัก

อภิปรายผล

1. การใช้ภาษาในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

จากผลการวิเคราะห์วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศและจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศด้วยวิธีการทับศัพท์มีการใช้มากที่สุดและวิธีการสร้างคำใหม่และการแปลศัพท์ ตามลำดับ ซึ่งจากข้อมูลการสัมภาษณ์กองบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่ง พบว่า การทับศัพท์เป็นวิธีการแรกที่แต่ละสำนักพิมพ์จะเลือกใช้เนื่องด้วยข้อกำหนดจากลิขสิทธิ์ของหนังสือการ์ตูนแต่ละเล่ม และจะใช้การแปลศัพท์ หรือ การสร้างคำใหม่เมื่อชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นดังกล่าวไม่สามารถสื่อความเข้าใจในภาษาไทยได้ วิธีการสร้างคำใหม่จึงเป็นวิธีการตั้งชื่อวิธีสุดท้ายที่สำนักพิมพ์จะเลือกใช้ เนื่องด้วยไม่ต้องการให้มีความเปลี่ยนแปลงจากชื่อเรื่องเดิมและลิขสิทธิ์ที่ขออนุญาตไว้ แต่เมื่อชื่อเรื่องที่ตั้งด้วยวิธีการต่าง ๆ นั้นไม่สามารถสื่อความเข้าใจได้ เพื่อช่วยให้ชื่อเรื่องนั้นสื่อสารกับผู้อ่านคนไทยได้ชัดเจนขึ้น สำนักพิมพ์ในประเทศไทยจะทำการส่งชื่อเรื่องที่ตั้งขึ้นใหม่พร้อมคำอธิบายเพื่อให้สำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์พิจารณา เมื่ออนุญาตก็จะใช้ชื่อเรื่อง ดังกล่าวแทนชื่อเรื่องเดิมในภาษาญี่ปุ่น โดยชื่อที่ตั้งใหม่นั้นจะเป็นคำที่มีความหมายเกี่ยวเนื่องหรือมีนัยสื่อถึงเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ เป็นสำคัญ

ดังนั้นแม้ว่าการสร้างคำใหม่จะเป็นวิธีการที่ทำได้สะดวกที่สุดเพราะสามารถเลือกใช้คำในการนำมาสร้างเป็นชื่อได้อิสระ แต่ด้วยแนวคิดที่ต้องคำนึงถึงลิขสิทธิ์ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสำคัญทำให้ วิธีการทับศัพท์เป็นวิธีการที่แต่ละสำนักพิมพ์เลือกใช้มากที่สุด

ส่วนวิธีการแปลศัพท์เป็นวิธีการถ่ายทอดสารที่ใช้น้อยที่สุดเนื่องด้วยความแตกต่างทางภาษา วัฒนธรรม ทำให้ความหมายของชื่อเรื่องเดิม ซึ่งบางชื่อเป็นคำที่มีความหมายเฉพาะคนญี่ปุ่นเท่านั้นที่เข้าใจ หรือชื่อเรื่องเดิมนั้นในภาษาญี่ปุ่นนั้นได้ตั้งชื่อโดยใช้ลีลาภาษาในการตั้งชื่อไว้แล้ว เมื่อนำมาแปลการสื่อความเข้าใจอาจทำให้เกิดความไม่เข้าใจหรือเข้าใจได้คลาดเคลื่อน หรือไม่ตรงตามความหมาย แต่หากชื่อเรื่องนั้นไม่สามารถสื่อความด้วยการทับศัพท์ หรือการสร้างคำใหม่แล้ววิธีนี้จึงจะถูกนำมาใช้

จากที่กล่าวมาแม้ว่าจะมีการเลือกใช้วิธีการรับคำจากภาษาต่างประเทศในหลายลักษณะแต่สัดส่วนของการใช้วิธีการทับศัพท์เป็นวิธีที่มีการใช้มากที่สุดทั้งนี้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า เนื่องด้วยแนวคิดที่ใช้ในการตั้งชื่อและวิธีคิดเรื่องการตั้งชื่อของทั้งสองสำนักพิมพ์มีวัตถุประสงค์ที่การต้องการจะสื่อความหมายจากชื่อเรื่องเดิมในภาษาญี่ปุ่นให้ตรงมากที่สุดและการที่มีกรอบของลิขสิทธิ์กำหนดอยู่ทำให้การ สื่อความมีความคล้ายคลึงกันมากจะแตกต่างกันก็เพียงแต่วิธีการ ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความหมายเดิมของชื่อเดิมในฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นสำคัญ และจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าแนวโน้มในปัจจุบันของ การตั้งชื่อการ์ตูนในฉบับภาษาญี่ปุ่นเองนิยมตั้งชื่อด้วยคำในภาษาอังกฤษมากขึ้น ทั้งนี้เพราะความต้องการของสำนักพิมพ์ที่ต้องการให้ชื่อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นสามารถสื่อความหมายได้ในวงกว้างและเข้าใจได้ง่ายขึ้นหากมีการซื้อลิขสิทธิ์นำไปจัดพิมพ์และวางจำหน่ายนอกประเทศญี่ปุ่น

ด้านการสื่อความหมายของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นพบการตั้งชื่อเพื่อสื่อความหมายถึงตัวเอกมากที่สุด และตั้งชื่อเพื่อสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง และบรรยากาศ สถานที่และสิ่งของสำคัญในเรื่อง ลดหลั่นตามลำดับ ซึ่งผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าเนื่องด้วยตัวละครเอกเป็นตัวละครที่สำคัญที่สุดในเรื่อง เป็นตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องราวทั้งหมด ทำให้เนื้อหาดำเนินไป จึงได้รับเลือกมาใช้เพื่อเป็นชื่อเรื่องของหนังสือการ์ตูน ทำให้เกิดความเข้าใจในการสื่อสารกับผู้อ่านได้ง่าย และด้วยลักษณะของชื่อเรื่องที่เป็นชื่อของตัวละครส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นคำที่สั้นกระชับ ทำให้สามารถจดจำได้ง่าย ดังนั้นการตั้งชื่อเรื่องที่สื่อความหมายถึงตัวเอกจึงมีการใช้มากที่สุดดังกล่าว

ส่วนการสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง และการตั้งชื่อที่สื่อความหมายถึง บรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าเนื่องด้วยคำที่ใช้สื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่อง บรรยากาศ สถานที่และของสำคัญในเรื่อง สามารถสื่อความเข้าใจได้จำกัดกว่าชื่อของตัวละครหลัก โดยชื่อที่สื่อความหมายเนื้อหาในเรื่อง จะมีการใช้ในลำดับรองจากชื่อที่สื่อถึงตัวละครเอก ด้วยเป็นการตั้งชื่อโดยพิจารณาจากเนื้อเรื่องโดยสำนักพิมพ์ที่ได้ลิขสิทธิ์ในการแปลและจัดจำหน่าย ทำให้สามารถที่จะเลือกคำที่ใช้สื่อความหมายได้อิสระกว่าชื่อที่ตั้งจากบรรยากาศ สถานที่หรือสิ่งของสำคัญที่ปรากฏในเรื่องเพราะเป็นคำเฉพาะและที่เป็นที่รับรู้และเข้าใจได้น้อยกว่า จึงพบว่าชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตั้งขึ้นตามชื่อต้นฉบับเดิมที่เป็นภาษาญี่ปุ่นเพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่องจำเป็นต้องมีการเสริมข้อความภาษาไทยทั้งสิน เพื่อช่วยสื่อความในภาษาไทย

จากเหตุผลดังกล่าวอาจเป็นสาเหตุให้ชื่อของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่สื่อถึงตัวละครเอกของเรื่องมากกว่าชื่อประเภทอื่น ๆ และด้วยเหตุผลที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมจากผู้อ่านในหลายประเทศ ทำให้มีการซื้อลิขสิทธิ์ไปแปลและพิมพ์เผยแพร่จำหน่ายในประเทศต่างๆ ชื่อเรื่องที่มีการสื่อความหมายที่ชัดเจนและเข้าใจได้ง่ายกว่า อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นเลือกที่จะตั้งชื่อที่สื่อถึงตัวเอกมากกว่าชื่อที่สื่อถึงเนื้อหาในเรื่อง บรรยากาศ สถานที่ และสิ่งของสำคัญในเรื่อง ซึ่งสื่อความหมายได้จำกัด และจากการศึกษาข้อมูลผู้วิจัยพบว่าชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบันนิยมที่จะใช้คำภาษาอังกฤษในการตั้งเป็นชื่อมากกว่าคำในภาษาญี่ปุ่น ซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นเพราะปัจจัยที่ต้องการให้ชื่อเรื่องสื่อความเข้าใจได้ง่าย และเพื่อจุดประสงค์ทางด้านการค้า จึงเป็นผลให้มีลักษณะการเปลี่ยนแปลงในการใช้คำจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาอังกฤษในการนำมาตั้งเป็นชื่อเรื่องของหนังสือการ์ตูน

ด้านการวิเคราะห์ภาพพจน์ที่ใช้ในการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นพบการใช้ภาพพจน์ 12 ลักษณะซึ่งจากการวิเคราะห์พบภาพพจน์ที่ใช้มีการใช้ภาพพจน์อุปมามากที่สุด ตามด้วยการใช้ภาพพจน์อติพจน์,นามนัย, การเล่นเสียง เล่นจังหวะ, อุปลักษณ์, สัญลักษณ์, การเล่นคำ,คำที่มีความหมายตรง, ปฏิภาคพจน์,ปฏิปุจฉา และบุคลาธิษฐาน ตามลำดับ ซึ่งการที่มีการใช้ภาพพจน์อุปมากที่สุดผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าเนื่องจากเป็นการใช้ภาพพจน์ที่มีลักษณะเป็นการใช้คำเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นภาพมาใช้ โดยสิ่งที่ถูกนำมาเปรียบเทียบคือ ลักษณะนิสัยของตัวเอก พฤติกรรมของตัวตลอดจนเนื้อหาในเรื่อง การใช้ภาพพจน์อุปมานี้ช่วยสื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพ และทราบถึงเนื้อหาเรื่องราวของเรื่องได้ในทันทีจึงเป็นภาพพจน์ที่ถูกใช้มากที่สุด

วิธีการและแนวคิดที่สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ และบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ใช้ในการตั้งชื่อเรื่องให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับภาษาไทยนั้น เมื่อเปรียบเทียบวิธีการและแนวคิดในการตั้งชื่อภาษาไทยของสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งพบว่ามีวิธีการในการตั้งชื่อที่แตกต่างกัน โดยสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ ใช้ระบบการทำงานร่วมกันของกองบรรณาธิการในการตั้งชื่อและคัดเลือกชื่อโดยให้ทุกคนในกองบรรณาธิการร่วมกันคิดและร่วมกันลงคะแนนเลือก ส่วนบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด มีวิธีการในการตั้งชื่อโดยแบ่งหน้าที่ในการตั้งชื่อตามรายชื่อที่มีเข้ามาและมอบหน้าที่ให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งในกองบรรณาธิการรับไปตั้งชื่อและให้สิทธิ์ในความคิดเห็นของบุคคลนั้น ซึ่งคือบรรณาธิการทั้ง 3 คนของสำนักพิมพ์

แม้ว่าวิธีการในการตั้งชื่อจะแตกต่างกันแต่ผู้ทำหน้าที่ตัดสินใจในการที่จะเลือกใช้ชื่อเรื่องดังกล่าวในการจัดพิมพ์และจำหน่าย ก็คือ สำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นเล่มนั้น ๆ เป็นสำคัญ ซึ่งทำให้มีผลต่อแนวคิดในการตั้งชื่อของสำนักพิมพ์ทั้งสองที่มีแนวคิดในการตั้งชื่อที่คล้ายกัน โดยมีเพียงแนวคิดด้านการจัดทำรูปเล่มของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ที่แตกต่างกัน คือทางสำนักพิมพ์จะคำนึงถึงการคงการออกแบบตัวอักษรตามต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเป็นอีกแนวคิดในการคิดจำนวนคำที่นำมาตั้งเป็นชื่อ ส่วนที่คล้ายกันของสำนักพิมพ์ทั้งสองแห่งคือ สำนักพิมพ์ทั้งสองพยายามที่จะคงชื่อเดิมตามต้นฉบับของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ เพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดของลิขสิทธิ์ที่ได้ซื้อเข้ามาโดยใช้วิธีการทับศัพท์ เพื่อให้ได้ชื่อตรงกันกับต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่นทำให้ชื่อที่ได้เหมือนกับชื่อตามต้นฉบับในภาษาญี่ปุ่นเพียงแต่มีชื่อที่ออกเสียงทับศัพท์เป็นภาษาไทยแต่ละคำหรือข้อความภาษาไทยเสริมเข้าไปบ้างโดยอยู่ด้านหน้า ด้านท้ายหรือใต้ชื่อเรื่องเดิมเพื่อช่วยในการอ่านและสื่อความเข้าใจต่อชื่อเรื่องในฉบับภาษาไทย

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าการตั้งชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นจำเป็นต้องมีการเลือกใช้คำเป็นอย่างมากทั้งนี้เพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่หนังสือ และช่วยเสริมความเข้าใจต่อเนื้อหาในหนังสือ รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน จึงพบว่ามีการใช้การเล่นคำ เล่นจังหวะและโวหารภาพพจน์ต่าง ๆ เพื่อช่วยสร้างคำเป็นส่วนใหญ่ เนื่องด้วยผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นเยาวชน การทับศัพท์ หรือการแปลความหมายของชื่อในต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นที่เป็นคำในภาษาอังกฤษ หรือคำในภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยเท่านั้นไม่สามารถที่จะสื่อความหมายความเข้าใจได้ การใช้ลีลาทางภาษาจึงเป็นส่วนช่วยทำให้เกิดความเข้าใจ และความน่าสนใจทั้งในการสื่อความและช่วยในด้านการตลาดท่ามกลางการแข่งขันของตลาดหนังสือการ์ตูนในปัจจุบัน

จากการวิเคราะห์โครงสร้างคำของชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นพบว่าชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นคำทั้งหมด 8 ชื่อ จัดเป็นคำประเภทคำมูล 3 คำ เป็นคำประสม 6 คำ ด้านชนิดของคำ เป็นคำนาม 8 คำ เป็นคำกริยา 1 คำ ส่วนประกอบของคำส่วนใหญ่เป็นการประกอบของคำนามตั้งแต่ 1 คำถึง 4 คำ และเป็นคำกริยา 1 คำ ซึ่งจากการวิเคราะห์ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าการที่พบชื่อที่เป็นคำเพียง 9 คำนั้น ส่วนใหญ่เป็นคำประสมที่ใช้เพื่อสื่อความถึงเนื้อหาในเรื่อง โดยมีส่วนประกอบของคำนามเป็นส่วนใหญ่ และยังพบว่ามีการใช้คำกริยามาตั้งเป็นชื่อเช่นกัน ซึ่งเหตุผลที่มีการตั้งชื่อเป็นคำในจำนวนน้อยนี้ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าเนื่องด้วยชื่อส่วนใหญ่ที่ตั้งนิยมใช้วลีหรือประโยคในการตั้งมากกว่าเพราะสามารถสื่อความหมายของชื่อได้ชัดเจนมากกว่าคำคำเดียว ซึ่งจากการศึกษาโครงสร้างวลีชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่ามีการนำมาใช้ในการตั้งชื่อเป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นไปตามข้อสังเกตของผู้วิจัยที่คิดว่าโครงสร้างวลีนี้มีความเหมาะสมในการ

นำมาตั้งชื่อมากที่สุดทั้งนี้เนื่องด้วยมีลักษณะของการใช้คำที่ไม่สั้นและยาวเกินไปเหมือนอย่างโครงสร้างคำ และประโยค ทำให้ได้ชื่อที่มีความยาวและจำนวนคำที่เหมาะสมในการสื่อความเข้าใจและสร้างความน่าสนใจให้แก่ชื่อเรื่อง

ด้านการวิเคราะห์โครงสร้างประโยค พบว่าประโยคทั้งหมดมีโครงสร้างประโยคความเดียว แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ แบบธรรมดา และแบบพิเศษ โดยแบบพิเศษคือมีการลำดับประโยคที่แตกต่างจากโครงสร้างประโยคความเดียวแบบธรรมดาที่มีการเรียงตัวของ ประธาน-กริยา-กรรมตรง ซึ่งพบการใช้มากที่สุด โดยประโยคแบบพิเศษจะเป็นการนำกริยาขึ้นต้นประโยคบ้าง หรือใช้กรรมตรงขึ้นต้นประโยคบ้าง รวมถึงมีการละประธานในประโยค เหลือเพียงส่วนของ กริยา และกรรมตรง เพื่อเน้นจุดสำคัญที่ต้องการสื่อในการนำมาตั้งเป็นชื่อของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งจากการศึกษาโครงสร้างชื่อภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ผู้วิจัยพบว่า การที่มีการแข่งขันอย่างสูงในเรื่องของธุรกิจหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ส่งผลให้เกิดการใช้คำ วลี และประโยคเพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ชื่อเรื่องของหนังสือการ์ตูนเท่าที่จะทำได้ โดยมีการพยายามใช้คำ วลี และประโยคในลักษณะต่าง ๆ ทั้งที่เป็นไปตามรูปแบบตามหลักของไวยากรณ์ภาษา และมีลักษณะพิเศษ คือมีความแปลกไปจากโครงสร้างของไวยากรณ์ทางภาษาที่ถูกต้อง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ถือว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสร้างสรรค์ของมนุษย์ในการพยายามคิดใช้ภาษาเพื่อสื่อสารในอีกรูปแบบหนึ่งนั้นเอง

ข้อเสนอแนะ

จากผลจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาต่อไปดังนี้

1. ศึกษาลักษณะการใช้ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยของการ์ตูนอเมริกัน การ์ตูนจีน การ์ตูนเกาหลี เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันมีวางจำหน่ายในประเทศไทยและมีลักษณะการตั้งชื่อที่น่าสนใจ รวมถึงศึกษาในเชิงเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์ความแตกต่างกับการตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

2. ศึกษาลักษณะการใช้ภาษาในการตั้งชื่อเรื่องภาษาไทยของการ์ตูนญี่ปุ่นว่ามีผลต่อการตัดสินใจซื้อและเลือกอ่านของผู้บริโภคอย่างไร

3. ศึกษาการใช้คำเพื่อสื่อความหมายถึงเนื้อหาในเรื่องประเภทต่าง ๆ ว่าการมีคำเหล่านั้นปรากฏอยู่ในชื่อช่วยสื่อความหมายและความเข้าใจต่อเรื่องได้ชัดเจนหรือไม่อย่างไร

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กวี บ้านไท และ สุชาติ สวัสดิ์ศร. 2526. วัฒนธรรม“การ์ตูนในญี่ปุ่น”. **โลกหนังสือ** (7 เมษายน 2526): 18-33.

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. ม.ป.ป. **พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.** ม.ป.ท : กระทรวงพาณิชย์.

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และ บาหยัน อิ่มสำราญ. 2548. **ภาษากับการสื่อสาร**. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พี.เพรส.

ชไมพร สุขสมพันธ์. 2541. **การวิเคราะห์สัญญะ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชุติมา บุญอยู่. 2549. **วิเคราะห์โครงสร้างภาษาและกลวิธีการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยในช่วง 2 ทศวรรษ (พ.ศ.2526-2545).** ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ.

ทัศนา สลัดยะนันท์. 2543. **เบื้องหลังความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อเด็กและเยาวชนไทย**. รายงานการวิจัย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ธรรมจักร อยู่โพธิ์. 2538. **การศึกษาระดับความชอบและพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร**.วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรารัตน์ บุญกองแสน. 2543. **การศึกษการตั้งชื่อภาษาไทยของภาพยนตร์อเมริกัน**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล .

ประยูร ทรงศิลป์. 2526. **การเปลี่ยนแปลงของภาษา:คำยืมในภาษาไทย**. กรุงเทพมหานคร: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูธนบุรี.

ปาริชาต รัตนบรรณสกุล. 2548. **การเขียนสร้างสรรค์เชิงวารสารศาสตร์.** กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

ผะอบ โปษะกฤษณะ. ศจ.พ.ต.หญิง คุณหญิง. 2541. **ลักษณะเฉพาะของภาษาไทย**. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร: รวมสาส์น.

มาลี บุญศิริพันธ์. 2535. **การเขียนสารคดีสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์.** กรุงเทพมหานคร: ประกายพรึก.

ราชบัณฑิตยสถาน. 2546. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542**. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คพับลิเคชั่น.

ราชบัณฑิตยสถาน. 2550. **ราชบัณฑิตยสถาน** [Online]. แหล่งที่มา: www.royin.go.th.

วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. 2549. **สารานุกรมการ์ตูน** [Online]. แหล่งที่มา: www.wikipedia.org.

วิชัย ลิ้มศิริโพธิ์ทอง. 2549. บรรณาธิการฝ่ายหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น. สำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์คอมิกส์. สัมภาษณ์, 8 กันยายน 2549.

ฤทัยวรรณ เกษสกุล. 2549. บรรณาธิการฝ่ายหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น. บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด. สัมภาษณ์, 11 ตุลาคม 2549.

วิยะดา จงบรรจบ. 2534. **การศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อธุรกิจการค้า**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. 2534. “การ์ตูน ศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการ”. **การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา.

สิริวรรณ นันทจันทูล. 2543. **การเขียนเพื่อการสื่อสาร 2** . กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อดุลย์ แดนตะเคียน. 2549. บรรณาธิการฝ่ายหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น. บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ -จำกัด. สัมภาษณ์, 11 ตุลาคม 2549

อเนก รัตน์ปิยะภาภรณ์. 2534. “การเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่อง”. **การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือ -การ์ตูนไทย**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา.

อิศเรศ ทองปัสโณว์. 2549. บรรณาธิการฝ่ายหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น. บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ -จำกัด. สัมภาษณ์, 11 ตุลาคม 2549

อวยพร พานิช และคณะ. 2548. **ภาษาและหลักภาษาเขียนเพื่อการสื่อสาร**. (พิมพ์ครั้งที่4) กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ประวัติผู้ตรวจทานภาษาญี่ปุ่น

ชื่อ ฮิโรชิ อีมุระ HIROSHI IIMURA
อายุ 39 ปี อยู่ประเทศไทยมา 9 ปี เขียน อ่าน และพูดภาษาไทยได้อย่างชัดเจน

ประวัติการศึกษา

1999	AUA Language School ประกาศนียบัตรหลักสูตร ภาษาไทย
1998	YWCA Siripattana Language School ประกาศนียบัตรหลักสูตร ภาษาไทย
1993	Master of Agricultural Science Tohoku University
1991	Bachelor of Agricultural Science Tohoku University

ประวัติการทำงานในประเทศญี่ปุ่น

1993-1997	Safety Analysis Center Sun star Inc จำกัด

ประวัติการทำงานในประเทศไทย

2000-ปัจจุบัน	โรงเรียนรุ่งอรุณ ครูสอนภาษาญี่ปุ่นฝ่ายมัธยมศึกษา
1999-2000	BANGKOK YMCA Education Center & Social Development Division

ภาคผนวก ข

รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์สยาม อินเตอร์ คอมิกส์ จำนวน 340 เรื่อง

ตารางผนวกที่ 1 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทความรัก จำนวน 75 ชื่อ

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		Ballantine	Ballantine บาเลนไทน์	เรื่องราวความรักและชีวิตของ อาคิระ โฮสต์หนุ่มปากร้ายของ Ballantine โฮสต์คลับชื่อดังที่ทำให้หญิงสาวหลงใหล
2		Crazy For You	Crazy For You เครซี่ ฟอร์ ยู	เรื่องราวของ ซาจิ สาวน้อยจอมเปิ่นจากโรงเรียนสตรี ได้พบรักกับ ยูกิจัง เพื่อนใหม่จากโรงเรียนชายล้วน
3		GIRL BRAVO	GIRL BRAVO เกิร์ล บราโว่	เรื่องราวของยูคินาริ เด็กหนุ่มมัธยมปลาย ผู้เป็นโรคหวาดกลัวผู้หญิง ได้หลงไปอยู่ในโลกที่มีแต่ผู้หญิงและปราศจากผู้ชาย เขาจึงต้องผจญภัยในดินแดนแห่งนั้น
4		HALF AND HALF	HALF AND HALF ฮาร์ฟ แอนด์ ฮาร์ฟ	เรื่องราวความรักและชีวิตของ รูฟิน ลูกครึ่งมนุษย์กับนางฟ้าที่ถูกนำมาฝากอาศัยที่บ้านของยูระตัวเอกอีกหนึ่งคน
5		HANADA	HANADA ฮานาดะ	เรื่องราวความรักและชีวิตของสาวน้อยฮานาดะ

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
6		I AM A DEAR	I AM A DEAR ไอ แอม อะ เดียร์	เรื่องราวความวุ่นวายของมาเรียที่เกลียดจีมันแต่ตอนหลังมาเรียเริ่มสนิทกับจีมันและเริ่มกลายเป็นความรักแทน
7		I Love You	I Love You ไอ เลิฟ ยู	เรื่องราวความรักของ อะโอย และ มาซาชิ
8		Kin-Iro No Corda	La Corda Dora บทเพลงสีทอง	เรื่องราวการต่อสู้ชีวิตของ คาโฮโกะ นักเรียนแผนกสามัญที่ถูกเลือกให้เข้าร่วมการประกวดดนตรีประจำโรงเรียน
9		LAST DAYS	LAST DAYS ลาส์ทเดย์	เรื่องราวของ ฟูมิกะที่มีเวลาอีกเพียง 10 วันก่อนที่จะต้องย้ายบ้านย้ายโรงเรียนเนื่องจากคุณแม่แต่งงานใหม่ ฟูมิกะ จึงตัดสินใจเข้าไปทักรุ่นพี่ คันดะ ที่แอบชอบและเตรียมใจที่จะสารภาพรัก
10		PRINCESS	PRINCESS ปริ๊นเซส	เรื่องราวการผจญภัยและความรักของเจ้าหญิงจอมแก่น

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
11		RUMIKA WORLD	RUMIKA WORLD รูมิกะ เวิล์ด	รวมเรื่องสั้นเกี่ยวกับความรักของนักเขียนชาวญี่ปุ่น Takahashi Rumiko
12		SING YESTERDAY FOR ME	SING YESTERDAY FOR ME ซิง เยสเทอร์เดย์ ฟอร์ มี	เรื่องราวของ อุโอซึมิ หลังเรียนจบและ วันหนึ่งได้พบกับฮารุผู้มาพร้อมกับนกกาตัวหนึ่ง ทำให้เขานึกถึงความรักในอดีตอีกครั้ง
13		SKIP BEAT	SKIP BEAT สคิป บีท	เคียวโกะ สาวน้อยผู้มีความลับคือการอาศัยอยู่ร่วมกันกับนักร้องยอดนิยมที่ชื่อ ฟูวะโช ต่อมาฟูวะโช ได้ทำร้ายจิตใจเธอทำให้เธอตัดสินใจที่จะดำเนินชีวิตใหม่โดยไม่สนใจอดีตที่ผ่านมา
14		Lady Masquerade	เงาพยาบาท	เรื่องราวความรัก และการกลับมาแก้แค้นของตัวเอกที่ถูกพรากครอบครัวไปในอดีต
15		MAGNOLIA WALTZ	เพลงรักสุดฝั่งฝัน	เรื่องราวความรัก การต่อสู้ขัดแย้งของตระกูลของนางเอกกับพระเอก โดยมีฉากเป็นประเทศทางทวีปยุโรป

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
16		Lovesick	เลิฟซิก Lovesick	เรื่องราวความรักของ ยูเอะ กับโคคิ ซึ่งเป็นพ่อเลี้ยง
17		LOVELY COMPLEX	เลิฟลี่ คอมเพล็กซ์ LOVELY COMPLEX	เรื่องราวความรักของโคอิซึมิ ริซ่า สาวตัวใหญ่เกินไป กับ โอทานิ อาซึชิ หนุ่มตัวเล็กเกินไป 2 คน โดนตั้งชื่อโดยใช้ชื่อตลกคือ เจ้ายักษ์กับเจ้าเปี๊ยก
18		FRUITS BASKET	เสน่ห์สาวข้าวปั้น	เรื่องราวของโทรุ เด็กสาวมัธยมปลาย ผู้อาศัยอยู่ในเต้นท์ และได้เข้ามาทำงานในตระกูลโซมะ และพบความลับของตระกูลโซมะที่แปลงกายเป็นสัตว์ได้
19		Pandora Panic	แพนโดรา พานิค Pandora Panic	เรื่องราวความรักของเจ้าหญิงประเทศสวีน ที่เข้าเรียนมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง ที่เป็นแหล่งรวมบรรดาลูกหลานเชื้อพระวงศ์ ลูกผู้ดีมีสกุล ที่นั้นเธอได้เจอรักแรกพบกับไซเฟอร์ จอมโจรอันตราย แต่ไซเฟอร์ คือผู้สืบสกุลจากราชวงศ์ชิ้คที่เต็มไปด้วยความเกลียดชังประเทศสวีน
20		THE ROSE GARDEN	โรส การ์เดน THE ROSE GARDEN	รวมเรื่องสั้น 6 เรื่องเกี่ยวกับความรัก การแอบรัก

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
21		Kohitsuji Jirushi No Run Papa	โลกใสวัยฝัน	เรื่องราวความรักของ อิสึจิโนะ ฮาระ กับเพื่อนร่วมชั้น
22		S TO M NO SEKAI	โลกของเอ็ม กับเอส	เรื่องราวการตามหาความรักของ ตุ๊กตาเอสที่เป็นเจ้าสาวของมาคิเย่ วาลิโอ เมื่อมาคิเย่วาลิโอ และ ตุ๊กตาเอสรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน หนังสือเอสและเอ็ม ก็จะกลับคืน มาเป็นหนึ่งเดียว
23		TENSION!	โลกวุ่น ไซเบอร์สเปซ	เรื่องราวความรักที่วุ่นวายของ ริกะ สาวน้อยวันหนึ่งได้พบกับ หนุ่มในฝันใน โลกเสมือนจริง (เทเลจิโอ) แต่ตัวจริงของเขากลับ กลายเป็นผี
24		OH! MY GODDESS	โอ้..เทพธิดา	เรื่องราวความรักของนางฟ้าชื่อ เบลล์ดันดีกับเด็กหนุ่มธรรมดาที่ ชื่อ เคอิจิ
25		BASHIRISU NO MUSUME	ไฟฝันควันรัก	ตัวเอกเคยอกหัก ทำให้เธอมีแรง ผลักดันช่วยให้เธอไปสู่จุด มุ่งหมายที่ใฝ่ฝัน อีกครั้ง

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
26		NEMURENAIYORU WO KAZOETE	ไฟฝันวันฟ้าใส	เรื่องอื้อฉาวในอดีตทำให้ โฮซากะ โคโตมิ ที่ใฝ่ฝันจะเป็นนักแสดงหมดความเชื่อถือในตัวผู้ชาย วันหนึ่งได้พบกับ คุเสะ ฮิโร โตะ นักศึกษามหาลัยที่ทำงานในบริษัทโฆษณา ความอ่อนโยนของเขาทำให้เธอเริ่มเอนเอียงไปทางเขาทีละนิด
27		I's	ไอส์ I's	เรื่องราวความรักของ เซโตะ อิจิตากะ ผู้มีอุปนิสัยโลเล ปากไม่ตรงกับใจ กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนสาวสวย โยชิซึกิ อิโอ
28		Colors	คัลเลอร์ Colors	ในอดีตกาลเผ่าทองผู้มีอำนาจมหัศจรรย์ได้ลอยลงมาจากฟ้าเพื่อครอบครองประเทศเล็กๆ และปัจจุบันคิริกะเด็กหญิงผู้เป็นทายาทแห่งเผ่าทองได้ปรากฏตัวขึ้นในโลกอีกครั้ง
29		CREAM CARAMEL	ครีม คาราเมล CREAM CARAMEL	เรื่องราวความรักของ มิโคโตะ นักเรียนม.ปลายปี 2 กับหนุ่มข้างห้อง
30		Shimotsuma Monogatari	คู่ซี้ต่างขั้ว	เรื่องราวของ โมโมโกะ กับ อิจิโจะ ที่พบกัน ณ จังหวัดอิบารากิ เมืองชิโมซึมะ ที่มีแต่ทุ่งนาสุดลูกหูลูกตา และออกเดินทางร่วมกัน

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
31		MINTO NA BOKURA	คู่แฝดรสมินต์	เรื่องราวของ ฝาแฝดชายหญิง มาเรียและโนเอรุ กับความรักในโรงเรียนใหม่ที่ทำให้ทั้งสองต้องสลับตัวกัน โดยมาเรียปลอมตัวเป็นเด็กผู้ชายเข้าไปในโรงเรียนของมาเรีย
32		GEKKO KREUZE	จันทร์เสี้ยวเฟี้ยวรัก	เรื่องราวความรักของ คูเซะ ฮิการิ กับ ซึกิโอมิ เคน ผู้มีสายเลือดของมนุษย์หมาป่า
33		ONNANOKOTE HONTO NIMOU	จริง ๆ เลย เกิดเป็นหญิงนี้	เรื่องราวความรักของ ยูเอะ เด็กสาว ที่ต้องเจอปัญหากับประจำเดือนของตัวเองทุกเดือน กับ อิซเซ เจ้าชายนิทราแห่งห้องพยาบาล
34		Fuyubarahime	เจ้าหญิงกุหลาบน้ำแข็ง	เรื่องราวความรักของ โอมิ คาซึสะ ช่างทำตุ๊กตาบิสค์ดอล และเจ้าหญิงกุหลาบน้ำแข็ง ผู้เป็นโมเดลของเขา
35		KOKUHAKU CLUB	ชุมนุมนี้มีแต่รัก	เรื่องราวความรักของ ยูกิ ผู้แอบชอบรุ่นพี่ในชุมนุม

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
36		KAMISAMA NO IUTOORI	ดั่งลิขิตจากฟ้า	อายูมิ อายุ 16 ปี หลงรัก มูซาชิ เพื่อนร่วมห้องอยู่ข้างเดียว แต่แล้ววันหนึ่งก็มีเทพแห่งความตายปรากฏตัวต่อหน้าเธอและบอกว่าจะตายในอีก 1 เดือนทำให้เธอมีเวลาอีกไม่นานในการจะบอกรักมูซาชิ
37		TOKYO JULIET	ดีไซน์เนอร์ ดีไซน์รัก	เรื่องราวของ อายาเสะ สาวน้อยมากด้วยพรสวรรค์ ผู้หวังจะเป็นดีไซน์เนอร์มือหนึ่งของญี่ปุ่น กับฮิเมะ ชายหนุ่มที่รักเธอ และเธอก็รักเขา แต่เรื่องราวไม่ราบรื่นอย่างที่หวัง เมื่อฮิเมะกลายเป็นลูกของศัตรู ที่เคยขโมยผลงานออกแบบของอายาเสะไป
38		DIVA	ดีว่า เทพธิดาแห่งเสียงเพลง	ลิมา เด็กสาวที่โกรธแค้นแม่ผู้เป็นดีว่าแห่งอังกฤษ แต่ไม่เคยสนใจครอบครัว ตัดสินใจจะสืบทอดไวโอลินจากพ่อที่ใจดี ชีวิตในโลกดนตรีอันน่าประทับใจของเธอกำลังจะเริ่มขึ้นจากการต่อสู้กับแม่แล้ว
39		SORA WA AKAI KAWA NO HOTORI	ตะวันรักที่ปลายฟ้า	ยูริเด็กสาวธรรมดาๆ ซึ่งกำลังเรียนอยู่ชั้น ม.3 แต่แล้ววันหนึ่งชีวิตต้องพลิกผันเมื่อเจอมือลึกลับจากอ่างน้ำดึงเธอไปสู่อาณาจักรฮิตไทต์ ซึ่งเป็น อาณาจักรที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในสมัยนั้น และที่นี่เอง ที่ยูริได้พบกับเจ้าชายคาอิล เจ้าชายแห่งอาณาจักรฮิตไทต์

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
40		RANDOM WALK	ตามหัวใจไปหารัก	ชีวิตมัธยมปลายของยูกะทุกวันที่ผ่านไป เต็มไปด้วยความแปลกใหม่ แต่สิ่งหนึ่งที่ยังขาดอยู่ก็คือแฟนที่แสนวิเศษสักคน ในขณะนั้นเอง ยูกะก็ได้พบกับโนโซมุคุงโดยบังเอิญ
41		AKUMA DE SOUROU	ถึงร้ายก็รัก	คาราโนะ ต้องการสารภาพรักกับคามิโจคุง แต่ผิดตัวเป็นเอโดงาวะ เด็กเกเรมีปัญหาของโรงเรียน
42		SECOND STAGE ARASHI NO DESTINY	ท้าฟ้าลิขิต	เรื่องราวรุ่นๆ ของคาสุชิเระ ซึ่งเป็นองค์หญิงเซลาเทียที่กลับชาติมาเกิด และ ฟุจิกิ คนรักในชาติที่แล้ว
43		SEITO SHOKUN	นักกี้จอมใจจอมแก่น	เรื่องราวของ นักกี้ นักเรียนใหม่ของห้อง 2A กับเพื่อนๆในห้อง
44		TOKIMEMEKI TONIGHT	ปีศาจน้อยหัวใจกุ๊กกิ๊ก	เอโต้ รันเสะ เป็นเด็กสาวในครอบครัวปีศาจ พ่อแม่ของเธอเป็นผีดูดเลือดกับปีศาจหมาป่า เธอเองมีพลังในการแปลงร่าง รันเสะหลงรัก มาคาเบะ ชุน แต่มีศัตรูหัวใจตัวฉกาจอย่าง คามิยะ โยโกะ คอยขัดขวางอยู่เสมอ เรื่องราวความรักวุ่นๆ ระหว่างปีศาจกับมนุษย์จึงเกิดขึ้น

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
45		I WISH...	ปรารถนา -มนตรา-มายา	เรื่องราวความรักของหนุ่มสาวที่ต้องฝ่าฝันอุปสรรค
46		CATSEYE	พยัคฆ์สาว แคทส์อาย	เรื่องราวเกี่ยวกับ 3 สาวพี่น้องแสนสวยเจ้าของร้านกาแฟ CatsEye ที่มีเบื้องหลังเป็นนักโจรกรรม
47		OHOSHISAMANI ONEGAIT	พี่ชายที่แสนดี	เรื่องราวของพี่ชายที่แสนดีกับหนูน้อยจอมแก่นที่กลับกลายมาเป็นคู่รักกันแต่ว่าตอนนี้เขาคืออาจารย์ส่วนเธอคือนักเรียน ความ รักนี้จึงต้องเป็นความลับสุดยอด
48		MOHITORI NO MARIONETTO	มายาบันดาลฝัน	เรื่องราวความรักและการต่อสู้ของวงการละคร
49		BOKU NO MARIE	มาริ เด็ี่ยวหุ่นเด็ี่ยวคน อลวนอลเวง	พระเอกของเรื่องสร้างหุ่นยนต์ขึ้นมาโดยมีหน้าตาเหมือนมาริคนรักของตนเองเรื่องราววุ่นวายจึงเกิดขึ้นระหว่างหุ่นยนต์มาริ มาริ และเขา

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
50		MAHOROMA -TIC	มาโฮโระ สาวใช้ ออโตเมติคส์	เรื่องราวของ มาโฮโระ หุ่นยนต์รับใช้ของบ้านพระเอก
51		CHIKYU MISAKI	มิซากิเพื่อนแท้ต่างพันธุ์	เป็นเรื่องระหว่างมิคิชิมะ มิซากิ สาวน้อยธรรมดาอายุ 14 ปี กับไดโนเสาร์คอยาวในตำนานที่เรียกว่า โฮโฮโปะ ที่ทะเลสาปแต่แล้ว พอโฮโฮโปะถูกจูบก็กลับแปลงร่างเป็นเด็กผู้ชาย!และได้มารอยู่ด้วยกันโดยใช้ชื่อว่านีโอ
52		BARA TO SUMIRE TO	ยอดชายนายกุหลาบกับ น.ส.ไวโอเล็ต	อิซึโมะซากิ สุมิเระ ได้เข้าเรียนที่โรงเรียนโอจิกะโค เขาถูกคัดค้านจาก ซาโตชิ พี่ชายอย่างรุนแรงแต่ถึงยังไงก็จะใช้ชีวิตไฮสคูลที่โรงเรียนเก่าของพี่ชายสุดที่รักแต่แล้วโฉมหน้าที่แท้จริงของพี่ชายก็ถูกเปิดเผยออกมา
53		BLUE WARS	รักต้องเศร้าเพราะเราแหวว	เซร่า เรียวสุเกะ ลูกชายตระกูลนักสู้ ทำให้มีร่างกายบึกบึนแต่ที่จริงแล้วเป็นเด็กผู้ชายที่รักดอกไม้ชอบจัดสวน ทำอาหาร ผู้ชายที่เรียวสุเกะชอบคือ นิโต กุนมะ ศัตรูคู่วิวาท อยู่มาวันหนึ่งจิตใจของดอกไม้มหัศจรรย์ปรากฏตัวขึ้นต่อหน้าเรียวสุเกะ และให้เรียวสุเกะกลายเป็นผู้หญิงตามคำขอได้

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
54		TSUKI NO YORU HOSHI NO ASA	รักนี้ที่เฝ้ารอ	เรื่องราวความรักของ เรียวทาโร่ และริโอะ หลังจากที่ห่างหายกันไป 10 ปี ริโอะกับเรียวทาโร่ได้กลับมาพบกันอีกครั้งในการแข่งขันบาสเกตบอล
55		KOIBITOTACHI NO BASHO	รักนี้มอบแด่เธอ	เรื่องราวความรักของหนุ่มสาวในวัยเรียนที่ นางเอกและเพื่อนหลงรักผู้ชายคนเดียวกัน
56		AMAI SANKAKU	รักใส ๆ หัวใจสามดวง	โยชิโนะ ทาเคยูคิ ลูกชายพระวัด ชินโตและมาโคโตะ ลูกชายมิชชันนารี ทั้งสองผูกผันกับนางเอกที่ถูกวิญญาณร้ายคอยตามรังควาน
57		MABURAHO	รักอลวนแม่มดอลเวง	คิโมริ คาซุกิ ชายหนุ่มผู้โชคดีที่อยู่ๆเ กิดความจำเสื่อมและตื่นขึ้นมาพบกับสาวน้อยน่ารักถึง 3 คน
58		SARATTE WATASHI NO NAIT	ลักพาฉันไปสิที่รัก!	เรื่องราวความรักของหนุ่มสาวโดยใช้ฉากที่ต่างแดนในแถบอาหรับ
59		MIKAN NO TSUKI	ลำนำรักปีศาจจันทรา	เรื่องราวของเด็กหนุ่มลึกลับ 4 คน กับ มาฮิรุ เด็กสาวที่มีพลังในการปราบปีศาจและสามารถช่วยเหลือเผ่าจันทราได้

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
60		KOISUIREN	ลำน้ำรักข้ามภพ	ซุยเรนและโชบุ หญิงสาว 2 คนที่อาศัยอยู่ที่วัดโอโจ ทุกๆคืน พวกเธอจะฝันถึงเรื่องราวของอีกโลกหนึ่ง แล้วความจริงก็กระจ่าง เมื่อไรโค นักเรียนที่เพิ่งย้ายเข้ามาปรากฏตัวขึ้นความรักและความจริงจึงเริ่มปรากฏ
61		VIDEO GIRL	วิดีโอ เกิร์ล	เรื่องราวความรักของโมเทอุจิ โยตะเด็กหนุ่มที่ไม่กล้าบอกรักกับหญิงสาวที่ตัวเองแอบมองอยู่ กระทั่งเขาได้พบกับสาวน้อยที่ออกมาจากโทรทัศน์ ที่คอยช่วยเหลือเขาให้เกิดความกล้าในรัก
62		SPICY LIFE	สไปซี ไลฟ์	เรื่องราวของ อันริ กับพี่สาวฝาแฝดชื่อ โมโมกะ วันหนึ่งทั้งสองสลับตัวกันเพื่อไปยังโรงเรียนของอีกฝ่ายเรื่องวุ่นวายจึงเกิดขึ้น
63		HANAYORI DANGO	สาวแกร่งแรงเกินร้อย	มาคิโนะ ซึคุชิ สาวน้อยธรรมดาที่ถูกแม่บังคับเข้าโรงเรียนคนรวยเพื่อให้เป็นหน้าเป็นตา เธอต้องผจญกับแก๊งค์ 4 หนุ่มหล่อที่คนทั้งโรงเรียนเกรงกลัว จนความน่ารักเรียบร้อยของเธอกลับกลายมาเป็นความห้าวและเปรี้ยวจน 4 หนุ่มต้องตกหลุมรักเธออย่างไม่รู้ตัว

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
64		Koi Monogatari	สิ่งนี้หรือ คือ ความรัก	เรื่องสั้นเกี่ยวกับความรักหลากรูปแบบ
65		KATTOBI	สุด ๆ ไปเลย รักนี้	ริโอะ ผู้เคยเป็นมือหนึ่งของชมรมซอฟท์บอล ได้ย้ายมาเข้าโรงเรียนโทเรียวกลางเทอมแต่ก็ต้องช็อกเมื่อโรงเรียนนี้ไม่มีชมรมซอฟท์บอล ในตอนนั้นเอง ซึบาสะ ได้มาชวนเธอไปเล่นเทนนิส แทนความรักของทั้งสองจึงเกิดขึ้น
66		SHANIMUNI GO	สู้เพื่อฝัน พลังแห่งรัก	เรื่องราวของหนุ่มนักกรีฑาที่เกิดตกหลุมรักสาวของชมรมเทนนิสเข้า ทำให้เขาต้องตามไปเข้าชมรมเทนนิสที่สาวเจ้าอยู่ ความสนุกเานปนความวุ่นวายจึงได้เกิดขึ้น
67		Aruhi Naito ni Attanara	หากฉันได้พบเจ้าชาย	เรื่องราวความรักของมิกิที่แอบรักชายหนุ่มในฝัน
68		GARASU NO KAMEN	หน้ากากแก้ว	เรื่องราวของมายะ เด็กสาวที่มีพรสวรรค์ทางการแสดงและเธอต้องการเป็นยอดแห่งนักแสดงละครเวที

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
69		CELLULOID AGE	หยุดเวลาค้นหารัก	เรื่องของริกิโอะซึ่งมีพลังพิเศษสามารถทำให้เวลาของสิ่งของที่อยู่ในฝ่ามือเดินหน้าไปอนาคตได้
70		ULTRA MANIAC	อัลตรา เมเนียค ULTRA MANIAC	อายุ เด็กสาวธรรมดาที่หลงรักคาจิคุง ข้างเดียวแต่มาเจอกับ นีนะ เด็กสาวที่ไม่ธรรมดาบอกว่าตัวเองเป็นแม่มด เรื่องมหัศจรรย์ของ อายุและนีนะ จึงเริ่มต้นขึ้น
71		SENSEI	อาจารย์ที่รัก	เรื่องราวความรักของฮิบิคิกับอาจารย์ของตนเอง
72		DAKISHIMETAIYO MOTTO	อยากกอดเธออีกครั้ง	มิโกะ อายุ 17 ปี ตกหลุมรักอิวาเสะ ในทันทีที่พบกันครั้งแรก และเมื่อได้มีความสัมพันธ์กัน อิวาเสะ ก็หนีไป และวันหนึ่งทั้งสองก็ได้กลับมาพบกันอีกครั้ง
73		I ENVY YOU	อิจฉานักรักพ่อรูปหล่อ	ความรักของสองสาวที่หลงรักผู้ชายคนเดียวกัน

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
74		ONICHAN TO ISSHO	อยู่กับพี่ไม่มีเหงา	ซากุระ อายุแค่ 14 กลับต้องมาเหลือตัวคนเดียว เมื่อคุณยายที่เลี้ยงดูเธอจากไป แต่อยู่ๆก็มีพี่ชายต่างแม่ 4 คนโผล่มาอาศัยร่วมกับเธอ ทำให้ ซากุระ แสนสับสนกับการมาปรากฏตัวของพี่ชาย
75		HINADORI GIRL	ฮินาโดริ GIRL	อิชาคาว่า โยชิกิ เด็กหนุ่มนักประดิษฐ์อัจฉริยะ บังเอิญพบกับหุ่นยนต์ที่ถูกทิ้งไว้ในห้องคุณพ่อที่ไปทำงานที่ดวงจันทร์ ชื่อของหุ่นคือ ซารึ่ และเขาก็ได้สร้างต่อจนเสร็จเพื่อให้ ซารึ่ ช่วยงานบ้านน้องสาวบ้างแต่ทว่าเธอกลับทำอะไรไม่ได้เลยซักอย่าง

ตารางผนวกที่ 2 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทต่อสู้ผจญภัย จำนวน 176 ชื่อ

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		Nariyu Dunjeon	3 ซ่าท้าลุย ภาค 2	การต่อสู้ผจญภัยของสามตัวเอกกับเหล่าร้าย
2		666 SATAN	666 SATAN	เรื่องของตัวเอกที่มีความสามารถของปีศาจร่วมมือกับเด็กสาวในการติดตามหาโอล์ดพาสท์ เพื่อได้อำนาจวิเศษมาครอบครอง
3		Maku Hakkenden	8 ลูกแก้วอภินิหาร	การต่อสู้ของนักสู้ลูกแก้วทั้ง 8 กับปีศาจร้าย
4		BAMBI	BAMBI อีสาวอันตราย	การต่อสู้ของเด็กหญิงกับเหล่าร้ายเพื่อล้างแค้นในอดีต
5		Blue Heaven	Blue Heaven บลู เฮฟเว่น	Blue Heaven เรือสำราญต้องรับผู้รอดชีวิตจากเรืออับปาง 2 คน เรื่องร้าย กำลังเกิดขึ้นการต่อสู้ระหว่าง ริว เซริว กับ นายตำรวจ กัล จึงเริ่มขึ้น

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
6		Brave Story A Retelling of A classic	Brave Story	มิทานิ วาตารุ นักเรียน ม.ต้น ธรรมดา ตั้งแต่ อาชิคาวะ นักเรียนที่ย้ายมาใหม่ปรากฏตัวขึ้นตรงหน้า ก็นำพาเขาสู่โลกอีกมิติหนึ่งเพื่อต่อสู้กับเหล่าร้าย
7		CARD NO OSAMA	CARD NO OSAMA เกมการ์ดราชันย์	มานามิพบกับอารากิ เรียว ผู้ชายที่คล้ายจอมมารซากันในเมือง มานามิกับโค ต้องปะทะกันกับพวกเขาในการแข่งขันที่เดิมพันด้วยเงินโดยใช้การ์ดแห่งราชันย์
8		Culdcept	Culdcept ศึกการ์ดเทพเจ้าพิภพ	เรื่องราวการต่อสู้ของผู้ใช้การ์ดของเทพเจ้า
9		DIVA	ดิวาผ่าวิกฤติ	เรื่องราวการต่อสู้ของตัวเอกกับคอมพิวเตอร์ในอนาตที่ทำลายโลกและสร้างผู้ดูแลทั้ง 4 ขึ้น
10		EATMAN	EATMAN อีทแมน	เรื่องราวของตัวเอกที่เป็นนักผจญภัยสามารถกินโลหะ และทุกสิ่งได้ และเขาสามารถนำสิ่งที่กินมาปรากฏในมือเพื่อแก้ปัญหาในยามขับขันได้

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
11		GANTZ	GANTZ กันซ์	เรื่องราวของกลุ่มคนที่ถูกจับตัวมาให้ทำหน้าที่ปราบมนุษย์ต่างดาวที่อาศัยอยู่ในโลก
12		GETTER ROBOT -G	GETTER ROBOT -G เก็ตเตอร์ โรบอท จี	เรื่องราวการต่อสู้ของหุ่นยนต์สามพลังกับจักรวรรดิใต้พิภพ
13		GETTER ROBOT ARC	GETTER ROBOT ARC เก็ตเตอร์ โรบอท อาร์ก	เรื่องราวการต่อสู้ของหุ่นยนต์สามพลังภาคใหม่
14		GETTER ROBOT GO	GETTER ROBOT GO เก็ตเตอร์ โรบอท โก	เรื่องราวการต่อสู้ของหุ่นยนต์สามพลังภาคใหม่
15		Getter Robot Saga	Getter Robot Saga เก็ตเตอร์โรบอท ซากะ	เรื่องราวและขั้นตอนการพัฒนาหุ่นยนต์ เก็ตเตอร์ ด็อกเตอร์ซาโอโตเมะ พัฒนาหุ่นยนต์ขึ้นมาได้อย่างไร
16		GUN DRIVER	GUN DRIVER	เรื่องราวของตัวเอกที่สูญเสียแขนขาไป เมื่อฟื้นขึ้นมา เขาได้ต่อสู้ร่วมกับหุ่นยนต์เพื่อต่อกรกับหุ่นยนต์เหล่าร้าย

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
17		Gunmm Last Order	Gunmm Last Order	การต่อสู้เข้าสู่ช่วงสุดท้ายแล้ว หลังจากการต่อสู้กับโนวา จอมมารเจ้าปัญญาเสร็จสิ้นแล้ว กัลลีก็ต้องพบกับดักอันน่ากลัว สมองของเธอถูกนำกลับมาที่ นครลอยฟ้า แล้วนำมารวมเข้ากับ อิมาจิโนส ร่างการสุดยอด เพื่อต่อสู้อีกครั้งบนนครลอยฟ้า
18		GUYVER THE BIOBOOSTED ARMOR	GUYVER กายเวอร์ อมนุษย์ เกราะชีวะ	เรื่องราวของเกราะพิเศษที่ถูกค้นพบโดยตัวเอก เมื่อสวมใส่ทำให้มีพลังมหาศาลและเขาก็ได้พบความจริงที่ว่าเป็นผลงานของมนุษย์ต่างดาว การต่อสู้ของตัวเอกในชุดกายเวอร์กับบรรดาโซอาร์นอยด์จึงเริ่มขึ้น
19		MAKYO GAKUEN FUUNKI HALF&HALF	HALF&HALF พ่อผมเป็นปีศาจ	ในวันอายุครบ 14 ปี ฮานายะ ชิคิอิปเป เพิ่งรู้ตัวว่าตัวเองเป็นลูกครึ่งปีศาจกับคนเขาจึงต้องย้ายไปเรียนที่โรงเรียนสำหรับลูกหลานปีศาจ และยังค้นพบอีกว่ามีมังกรอยู่ในร่างตัวเอง ชีวิตที่เคยเรียบง่ายจึงเกิดความอลวนขึ้นมาทันที
20		KOKURAN HANGYAKU NO KUROKAMI	Kokuran โคคุรัน	การเดินทางของพวก **โคคุรัน** ยังคงดำเนินต่อไปเพื่อแก้แค้นให้กับพ่อแม่ซึ่งถูกโคคุริว เจ้าเมืองฆ่าตาย เธอเกือบตายหลายๆต่อหลายครั้งแต่ก็ไม่อาจเป็นเพราะโชคชะตาที่จะให้เธอได้แก้แค้นก็ได้

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
21	ไม่มีภาพหน้าปก	METAL BACK	METAL BACK อสูรสงคราม2000	เรื่องราวของชุดพิเศษที่ตัวเอกสวมใส่ใช้ต่อสู้กับเหล่าร้าย
22	ไม่มีภาพหน้าปก	MIROKU	มิโรกุ	เรื่องราวการต่อสู้ในสมัยซามูไรของมิโรกุ ทายาทปราสาทเก้ามังกร กับ 10 นักสู้ของซานะดะ
23	ไม่มีภาพหน้าปก	Mister Jipang	มิสเตอร์ จีปัง	เรื่องราวของซามูไรในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น โดยเป็นเรื่องราวของตัวเอก โนบุนากะ และอิเอยะสึ เป็นต้น
24		HOFUKU NO MOUFLON	MOUFLON ดับเครื่องชน	การต่อสู้ของตัวเอกกับเหล่าผู้ก่อการร้ายที่มุ่งจะทำลายประเทศญี่ปุ่น
25		MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN	MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN โมบิลสูท กันดั้มเดอะ ออริจิน	การต่อสู้ของหุ่นยนต์ระหว่างสัมพันธมิตร กับอาณาจักรซีออน โดยใช้หุ่นยนต์ที่เรียกว่าโมบิลซูท ในการต่อสู้กัน

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
26		Mobile Suit Gundam C.D.A. (Char's Deleted Affair)	Mobile Suit Gundam C.D.A. (Char's Deleted Affair) ความลับของชาร์	เรื่องราวภาคเสริมของโมบิลซูทกันดั้ม โดยเป็นส่วนรอยต่อระหว่างการถล่มฐานโซโลมอน ของตัวเอก ชาร์ อัสนาเบิ้ล
27		Another story of Tough Oton	Oton Tough ภาคพิเศษ	เรื่องราวภาคพิเศษของตัวละครหนึ่งในเรื่อง ใครว่าข้าไม่เก่ง โอตัน ทอจ์ช
28		ONIKIRIMARU	Onikirimaru โอนิกิริมารุ	คนทั่วไปไม่สามารถทำอะไรปีศาจได้ มีแต่เพียงผู้ที่ถือกำเนิดมาจากซากศพของปีศาจเท่านั้นที่จะกำจัดพวกมันได้ ไม่มีใครทราบนามของเขาที่รู้ก็คือ แค่ชื่อ โอนิกิริมารุ ดาบระบือนามที่เขาใช้ฟาดฟันปีศาจร้ายเท่านั้น
29		PRIEST	PRIEST นักบุญปีศาจ	เรื่องราวของนักปราบผีที่ได้มอบชีวิตครึ่งหนึ่งให้แก่ซาตาน
30		REPLAY J	REPLAY J	ฝันเฟื่องแห่งเวลาหมุนไป มุโรบุซึ คือคนที่โชคดีที่ได้ย้อนเวลากลับไปในอดีตและต้องแก้ไขเหตุการณ์ที่เพื่อนสุดชั่วก่อไว้ ก่อนที่ทุกอย่างจะสายเกินไป

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
31		Sakura Taisen	Sakura Taisen ซากุระไทเซ็น	เรื่องราวของ ชินงูจิ ซากุระ ผู้ขับหุ่นยนต์ต่อสู้กับปีศาจร้าย
32		SANTA	SANTA ซานตะ	ในโลก ที่เต็มไปด้วยอมนุษย์ ซันตะ เด็กหนุ่มผู้มีพลังเวทย์จากปานรูปดาวที่อยู่บนแขนซ้าย เขาได้ออกเดินทางโค่นเหล่าอมนุษย์ร่วมสืคินะพี่ชายของเขา พร้อมกับตั้งเป้าหมายว่าจะพิชิตโลก
33		Shin GETER ROBOT	Shin GETER ROBOT ชิน เก็ตเตอร์ โรบอท	เนื้อเรื่องในตอนการต่อสู้ของเก็ตเตอร์กับเผ่าดวงจันทร์ เรียกว่า สงคราม 10 ปี บนดวงจันทร์
34		The Flat Earth EX	The Flat Earth EX	ลิคและเอิรธ์ ออกตามหาผู้อาวุโส ยังดินแดนศักดิ์สิทธิ์ แดนต้องห้ามที่คนหวาดกลัวกันว่าใครเข้าไปก็ยากที่จะรอดออกมา
35		TATTOO HEARTS	TATTOO HEARTS	เรื่องราวของบาคุซัน เด็กหนุ่มที่ได้รับการสักจากหมึกพิเศษทำให้มีพลัง เขาตัดสินใจจะต่อสู้กับตระกูลมู่เหวิน โดยมีคานนกับปู่เรียวร่วมเดินทาง

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
36		Tokko Devil is Awaken	Tokko Devil is Awaken	เป็นเพียงการเริ่มต้น ของบางสิ่งบางอย่างที่พวกเราไม่รู้กำลังเคลื่อนไหว แล้วเธอ ผู้หญิงคนนั้นเป็นใครกันมาสืบเรื่องของเธอไปพร้อมๆกัน
37		Tokyo Babylon	Tokyo Babylon โตเกียว บาบิโลน	เรื่องของผู้มีพลังมหัศจรรย์สองฝ่ายที่ต่อสู้กันเพื่อทำลายและปกป้องโลกตามคำพิพากษาของพระเป็นเจ้า
38		Tokyo Underground	Tokyo Underground โตเกียว อันเดอร์กราวด์	เบื้องหน้าของเส้นทางรถไฟที่ยาวไกลเส้นนี้...ลึกลงไปใต้เมืองโตเกียวเมืองหลวงของประเทศนี้ ยังมีโลกที่ถูกลืมและถูกปิดตายเอาไว้ ชื่อของโลกซึ่งไร้ดวงตะวันแห่งนั้นคือ... โตเกียวอันเดอร์กราวด์
39		UltraRed	อัลตรา เรด UltraRed	สุเมรากิ เซน ที่เกิดจากพ่อแล้วได้รับการสืบสานเรื่องมวยฮะไกมานั้น ในที่สุดก็เปิดทางสู่วิถีนักสู้ด้วยการจัดการกับคะตะงิริศิษย์ในสำนักของดราก้อนเฟรม จนทำให้วงการต่อสู้ของญี่ปุ่นเริ่มเคลื่อนไหว
40		WAKE UP	Wake Up	ชินโด คาซึมิ อายุ 16 ปี ไม่มีความทรงจำในอดีตนอกจากที่กำไลข้อมือเพียงอันเดียวเท่านั้น และก็มีคนเข้ามาหาเธอเพื่อแย่งชิงกำไลอันนั้น

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
41		Wanted	Wanted	รวมเรื่องสั้นเกี่ยวกับการต่อสู้ของเหล่าโจรสลัด
42		YET LOVE	YET LOVE	เรื่องราวความรักของหนุ่มสาวที่พบกันและชอบกันในทันที
43		YU-GI-OH	เกมกลคนอัจฉริยะ YU-GI-OH	เรื่องราวของเด็กหนุ่มผู้อ่อนแอนาม มุโต้ ยูกิ เผู้ที่ชอบเล่มเกมกลต่างๆ เขามีของเล่นมากมายที่มีชิ้นพิเศษก็ชิ้นหนึ่งคือ ตัวต่อปริศนาพันปี ที่ไม่เคยมีใครต่อได้ มาถึงวันหนึ่งยูกิ สามารถต่อได้สำเร็จ ทำให้เขาได้รับพลังบางอย่าง
44		BUTSU-ZONEG	เซนจูเทวฤทธิ์พันมือ	เซนจู พระโพธิสัตว์ เซนจูคันนน มีมือแห่งรักพันข้างที่จะมาช่วยทุกคน จากเทพปีศาจต่างๆ
45		THE LITTLE MONK	เณรน้อยตะลุยแดนปีศาจ	ภายใต้การนำของมอร่า กองทัพเสือดำเร่งทำลายโลกมนุษย์โดยการสร้างความพินาศให้กับสำนักพรตได้ภายในชั่วพริบตาในเวลาเดียวกัน เหล่านักพรตน้อยผู้เป็นความหวังในการกอบกู้โลกมนุษย์ ก็ปรากฏตัว

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
46		HAKAIMA SADAMITSU	เทพวิบัติซาดามิซึ	เรื่องราวของซาดามิซึที่ได้พบกับหมวกพิเศษทำให้ได้รับพลังในการต่อสู้กับเหล่ามนุษย์อวกาศต่างดาวที่แอบอยู่ในโลก
47		INUYASHA	เทพอสูรจิ้งจอกเงิน	คาโกเมะหญิงสาวมัธยมปลายได้ย้อนเวลากลับไปในยุคอดีตทางบ่อน้ำที่บ้านของเธอ เธอได้ช่วยเหลืออินุยาฉะ ปีศาจครึ่งคนครึ่งสุนัขจิ้งจอกเพื่อแลกกับการกำจัดปีศาจที่ไล่ตามล่าเธอ และแล้วเธอก็รู้ว่าที่ปีศาจไล่ล่าเธอก็เพราะต้องการลูกแก้วอสูรที่หลุดออกมาจากท้องของเธอทำให้ทุกคนล้วนเชื่อว่าคาโกเมะคือ คิเคียว มิโกะ ในอดีตที่ถูกฆ่าตายกลับชาติมาเกิดใหม่ นั้นเองคิเคียวและอินุยาฉะต้องเดินทางเพื่อตามหาเศษลูกแก้วอสูรที่ถูกทำลายกระจัดการะจายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย ความสัมพันธ์ระหว่างเขาทั้ง 2 คน กลับมีอดีตของอินุยาฉะกับคิเคียวเป็นตัวฉุดรั้งเอาไว้
48		EDENs BOY	เทพพิฆาตเอเดนส์บอยส์	เรื่องราวการผจญภัยของเด็กหนุ่มในดินแดนเอเดนส์บอยส์

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
49		MAJE	เทวทูตทมิฬ	มาแจ เด็กหนุ่มผู้ทำหน้าที่ยมทูตนำดวงวิญญาณไปสู่ปรโลก แต่แล้ววันหนึ่งเกิดรอยแตกขึ้นในปรโลก ทำให้เหล่าปีศาจหลบหนีออกจากอเวจีขึ้นมาสู่พื้นพิภพ ผู้พบเห็นคนแรกคือผู้ที่ต้องตามกำจัดมันให้หมด เพื่อความผาสุขของเหล่ามวลมนุษย์
50		FLAME OF RECCA	เปลวฟ้าผ่าปฐพี	เรื่องราวการต่อสู้ของ ฮานาบิชิ เรกกะ เด็กหนุ่มผู้สามารถสร้างไฟจากแขนขวาได้ เรกกะสืบเชื้อสายจากนินจาเงาอัคคี เรกกะมีหน้าที่ปกป้อง ซาโคชิตะ ยานางิ สาวน้อยผู้มีพลังในการรักษาบาดแผล ทำให้เธอต้องตกเป็นเป้าหมายในการล่าของคนร้าย
51		Gunnm	เพชฌฆาตไซบอร์ก	เรื่องราวของหุ่นยนต์ชื่อกันนัมที่อยู่กับเกโดทำหน้าที่ต่อสู้และแข่งขัน รวมถึงตามหาอดีตที่สูญหายของตนเอง
52		GORGEOUS CARAT	เพชรตัดเพชร	ต้นศตวรรษที่ 20 จอมโจรผู้ทำให้ปารีสเมืองหลวงของฝรั่งเศสต้องปั่นป่วนได้ปรากฏตัว ชื่อของเขาคือโนอาล การต่อสู้เพื่อแย่งชิงเพชรประจำตระกูลโรซฟอล ขุนนางตกยากได้เริ่มต้นขึ้น

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
53		TURNING POINT	เพื่อนซี้ไม่มีข้อแม้	คาวาอิ มาสะโทชิ นักเรียนมัธยมปลายของคนชั้นสูง ผู้ไม่สนใจมนุษย์คนไหนนอกจากศาสตราจารย์คาวาอิ ผู้เป็นพ่อที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยกย่อง วันหนึ่งเขาถูกเพื่อนร่วมงานของพ่อจับตัวไป “พ่อของเธอขโมยงานวิจัยลับหนีไปแล้ว” ท่ามกลางความโกลาหลของมาสะโทชิ บุคคลลึกลับต่างๆก็ปรากฏตัวออกมา
54		SHONEN	เพื่อนรักวัยร้อน	เรื่องราวการต่อสู้ผจญภัยของนากะอาศัยอยู่กับเอนซึ่งมีร่างกายพิการในซอกมุม ของโลกซึ่งถูกปกครองโดยชนชั้นพิเศษแต่ทั้งสองต้องแยกจากกันเพราะทั้งคู่ต่างก็มีพลังพิเศษ
55		LEMURIA	เรมูเรีย ปฏิบัติการยึดโลก	ปี 2030 เรือดำน้ำที่มีวิญญาณสถิตย์อยู่กำลังจะลอยลำขึ้นเพื่อล้างแค้น
56		CA BINE SAGA DARK-CRAIBE	เลโทรต์อัศวิน พิทักษ์บัลลังก์	เรื่องราวของ เมโทต์ที่จะต้องค้นหา นาร่า ดินแดนศักดิ์สิทธิ์แห่ง ดาร์ค ไคร์บ และต้องทำศึกกับพวก คัลนิ เพื่อปกป้องไซรัม การผจญภัยของอัศวินผมเงินภาคสมบูรณ์

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
57		HELLSING	แวมไพร์ฮันเตอร์ HELLSING	เรื่องราวของนักล่าผีที่ชื่อว่า เฮลซิ่ง
58	ไม่มีภาพหน้าปก	AKIBA	แวมไพร์สาว AKIBA	เรื่องราวการผจญภัยของตัวเอก ที่เป็นผีดูดเลือด
59		EXEcutional	เอ็กซีคิวชั่นแนล มหาสงคราม ออนไลน์ถล่ม จักรวาล	เรื่องราวการต่อสู้ของนักรบแต่ละคนในดินแดนสงครามโลกออนไลน์
60		NEON GENESIS EVANGELION	เอวานเกเลียน	เกิดมีดาวตกตกสู่โลกที่ขั่วโลกใต้ทำให้ระดับน้ำสูงขึ้นทั่วโลก ในขณะที่โลกอยู่ในสถานการณ์เลวร้ายเหล่าสาวกออก อาละวาด ชินจิ เด็กวัย14ปี ถูกกำหนดให้ขับหุ่นรบร่างมนุษย์อีวา หมายเลข 01 ออกไปสู้กับสาวก
61		NEON GENESIS EVANGELION THE IRON MAIDEN 2 nd	เอวานเกเลียน ภาค 2	ภาคต่อของอีวาเกเลี่ยนภาคแรก กล่าวถึงเนื้อหาของชิอิจิ และพ้องเพื่อนอีกครั้ง

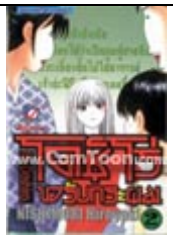
ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
62		Bakuon Rettou	แก๊งบิด ซิ่งระเบิด	เรื่องราวของ ทาคาชิ ที่เรียนจบประถมศึกษาและต้องเข้าเรียนต่อในระดับมัธยม และได้พบเพื่อนกลุ่มใหม่ ที่นำพาเขาเข้าสู่แก๊งรถมอเตอร์ซิ่ง
63		FULLMETAL ALCHEMIST	แขนกล คนแปรธาตุ FULLMETAL ALCHEMIST	เรื่องราวการผจญภัยของสองพี่น้องเอ็ดและอัล กับการตามหาศิลาอาถรรพ์เพื่อคืนร่างกายให้อัล และคืนแขนขวาให้กับเอ็ด
64		CASHMAN	แคชแมน CASHMAN	จีโอร่า เป็นตำรวจหนุ่มชาวดาวบิเรเตะจิออน ยานอวกาศของเขาเกิดอุบัติเหตุชนถูกจาพัสตำรวจชาวโลกเสียชีวิต จีโอร่าจึงได้ใช้ร่างของจาพัสเพื่อให้อาศัยอยู่ในโลกได้ เขาซ่อมแซมยานสำเร็จแต่ทว่าเชื้อเพลิงกลับหมดไปแล้ว เชื้อเพลิงสำหรับยานของเขาเรียกว่า โดลูกอน หรือ ทอง นั่นเอง เขาจึงต้องทำงานเก็บเงินเพื่อซื้อทอง และผดุงความยุติธรรมในนามแคชแมน
65		ZETMAN	แซทแมน ZETMAN	ชายชราปริศนาไล่ล่าตามหาตัวจิน เด็กชายที่มีรอยนูนรูปวงกลมบนหลังมือ ผู้มีพลังพิเศษ

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
66		BLACK CAT	แบล็ค แคท BLACK CAT	เรื่องราวการต่อสู้ของเทรน เป็นบุรุษหนุ่มผู้มีฉายาว่า “Black Cat” อดีตนักฆ่าแห่งองค์การโครนอส กับองค์การโครโนสที่หวังกำจัดเทรน
67		OUTLAW STAR	แหกกฎตะลุยจักรวาล OUTLAW STAR	เรื่องราวการผจญภัยของยีน สตาร์วินด์ ช่างซ่อมหนุ่มผู้มีความใฝ่ฝันที่จะท่องอวกาศแต่ก็ยังไม่สบโอกาสเสียที จนเมื่อโจรสลัดสาวฮิลด้าปรากฏตัวพร้อมกับจ้างเขาทำงานสำคัญ ทำให้โชคชะตาของยีนเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่
68		ANGEL HEART	แองเจิล ฮาร์ท ANGEL HEART	ภาคต่อของเรื่อง City Hunter นักฆ่าสาวที่มีชื่อรหัสว่า Glass Heart รู้สึกเบื่อ และอยากหนีจากชีวิตการเป็นนักฆ่า จึงได้ฆ่าตัวตาย แต่ทางองค์กรที่สร้างเธอขึ้นมานั้นไม่ยอมให้เธอตาย จึงไปขโมยหัวใจที่ได้รับบริจาคมาเปลี่ยนให้ ซึ่งหัวใจนั้นก็คือหัวใจของ มากิมูระ คาโอริ คู่หูของ ซาเอบะ เรียว ที่เสียชีวิตจากอุบัติเหตุ จึงเหมือนกับว่าวิญญาณของคาโอริได้สิงอยู่ในตัว Glass Heart และได้ชักนำ Glass Heart มายังชินจูกุ ที่ๆ เคยอยู่กับเรียว

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
69		DOSHIRO DE GOZARU	โดชิโร่ ขอรับกระผม	เรื่องราวสนุกสนานของโดชิโร่ ก็โดนพ่อพาตัวไปเลี้ยงที่ทุ่งร้างของเนวาด้าในอเมริกา 12 ปี ผ่านไปเขากลับมาหาแม่ที่ญี่ปุ่นอีกครั้ง แต่ปรากฏว่าเขากลายเป็นเด็กหนุ่มที่มีบุคลิกอย่างซามูไรโบราณแทน
70		MANPUKU BOXER TOKUGAWA	โตกุงาว่า ซดแล้วลุย	เรื่องราวของโตกุงาว่า คิซาคุ ที่ต้องการชกมวยในรุ่นเฮฟวีเวทส์ให้ได้
71		POKEMON GETTO-DAZE	โปเกมอน เก็ต POKEMON GET	เรื่องราวของโปเกมอน เวิร์ลด์ ซึ่งเป็นโลกที่มนุษย์กับโปเกมอนอาศัยอยู่ร่วมกัน
72		Mobile Suit Gundam Seed Astray	โมบิลสูท กันดั้ม ซีด เอสเทรย์ Mobile Suit Gundam Seed Astray	เรื่องราวภาคเสริมของกันดั้มซีด โดยเป็นส่วนของการพัฒนาโมบิลสูทที่ชื่อว่า เอสเทรย์
73		Mobile Suit Gundam Ecole Du Ciel	โรงเรียนนายร้อยบนฟากฟ้า Mobile Suit Gundam Ecole Du Ciel	เรื่องราวภาคเสริมของกันดั้ม ฉบับคลาสสิกโดยจับเรื่องของโรงเรียนฝึกนักบินขับโมบิลสูท

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
74		SAKIGAKE OTOKO JUKU	โรงเรียนลูกผู้ชาย	เรื่องราวของตัวเอกโมโมทาโร่ ที่เข้าไปอยู่ในโรงเรียนชายล้วน ที่แปลกประหลาด และเขาได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจนได้ยกย่องว่าเป็นตำนานของโรงเรียน
75		AKATSUKI!! OTOKOJUKU	โรงเรียนลูกผู้ชาย ภาคสอง	เรื่องราวของซึรุงิ ชิชิมารุ ลูกชายของ โมโมทาโร่ ตัวเอกภาคที่แล้ว เรื่องราวเกิดขึ้น เมื่อโมโมทาโร่ฝากลูกชายเขาไว้กับอาจารย์ใหญ่ ส่วนชิชิมารุจะสร้างความยิ่งใหญ่ได้เหมือนกับพ่อของเขาหรือไม่นั้นต้องติดตามกันต่อไป
76		TOUGH	TOUGH ใครว่าข้าไม่เก่ง	มิยาซาว่า คิอิจิ อายุ 19 ปี ได้ปรากฏตัวบนเวที ดาร์ค ไฟท์เตอร์ ที่มีการเดิมพันเงินกันเป็นร้อยล้าน เค้าเป็นผู้สืบทอดสำนัก นาคะชินคาเงะ รุ่นที่ 15 ซึ่งพ่อของเค้า เซโค ตกอยู่ในสภาพคนไร้สมรรถภาพ เขาต้องการให้พ่อกลับมาเหมือนเดิม การต่อสู้ครั้งใหม่จึงเริ่มขึ้น
77		KAITEN BAKUMATSU KENJUSHI	ไคเท็น นักรบทมิฬ	15 ธันวาคม ปีเคโอที่ 3 ซากาโมโตะ เรียวมะ ถูกลอบสังหาร ไคเท็น เป้าสังหารของมันคือท่านซากาโมโตะ ตราบใดที่ท่านซากาโมโตะยังมีชีวิตอยู่มันก็ไล่ล่าต่อไปไม่สิ้นสุด

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
78		X kai	ไคนักฆ่า บุปผามรณะ	เรื่องราวของไค ตัวเอกที่เป็นนักฆ่า และเปิดร้านขายดอกไม้พร้อมกัน ซึ่งเขาจะส่งดอกไม้ให้แก่เหยื่อก่อนที่จะลงมือสังหาร
79		SAIYUKI	ไซยูกิ	เรื่องราวของ โจ ฮัคไก ซา โกโจ ,เก็นโจ ซันโซ และ ซง โกคู ที่เดินทางสู่ภาคตะวันตกเพื่อตามหาคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์ (เนื้อหาดำเนินอย่างเรื่อง ไซอิ๋ว)
80		OKUMU SENTAI SHINESMAN	ไชน์แมน ขบวนการพิทักษ์โลก	ในยามปกติแล้ว พวกเขาคือพนักงานกินเงินเดือนธรรมดาๆ แต่ในยามที่มนุษย์ต่างดาวรุกราน พวกเขาจะแปลงกายด้วยชุดพิเศษ เข้าต่อกรกับพวกรุกรานจากต่างดาว.
81		DRAGON QUEST DAI NO DAIBOKEN	ได…ตะลุย แดนเวทมนต์	เรื่องราวของผู้กล้า ได และเหล่าจอมเวทย์ กับการร่วมต่อสู้และปราบจอมปีศาจเวิร์น
82		WILD KINGDOM	ไวด์ คิงส์ดอม	เรื่องราวการผจญภัยของตัวเอกเลออน ที่เป็นมนุษย์สิงโตที่กินมังสวิรัต เรื่องราวของดินแดนไลโอเนสต์ จึงเกิดขึ้นจากความประหลาดของตัวเอกเลออน

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
83		KONJIKI NO GASH!!	กั๊ช	คิโยมาโระ นักเรียนม.ต้นที่ไม่ยอมไปโรงเรียนเพราะหัวดีเกินไป วันหนึ่งมีเด็กประหลาดที่ชื่อ กั๊ช มาที่บ้านของเขาพร้อมกับ หนังสือสีแดงปริศนาที่มีมนต์พิศดารเขียนเอาไว้ และเพราะพลังที่ถูกซ่อนไว้นี่เองที่ทำให้โชคชะตาของคิโยมาโระ เริ่มเปลี่ยนแปลงไป
84		GASARAKI	การาซากิ ตำนานสงครามเกราะอสูร	โกวะ ยูชิโร่ ผู้ที่มีสายเลือดของปีศาจได้ค้นพบยักษ์แห่งกาซารา และได้พบเจอกับสาวน้อยปริศนามิฮารุ เพื่อที่จะรู้ความจริงนั้น ยูชิโร่จึงได้เสนอตัวเข้าสมัครเป็นกองกำลังเครื่องจักรสงคราม TA และก้าวเข้าสู่สมรภูมิ
85		GUARDIAN HEARTS	การ์เดี้ยน HEARTS	ฮินะ สาวน้อยผู้มาจากอาณาจักรแห่งแสง เพื่อมาปกป้องสันติภาพของโลก ตัวจริงนั้น คือ ผู้พิทักษ์คุณธรรม การ์เดี้ยนฮาร์ท แต่เพราะเผยร่างจริงให้คาซึยะ นักเรียนม.ปลายรู้เลยต้องมาอาศัยอยู่กับคาซึยะ

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
86		PLANET LADDER	กู้รัก กู้บัลลังก์	เรื่องราวของ คางูยะ ซึ่งเป็นเด็กกำพร้าที่ความจำช่วงอายุ 4 ขวบหายไป เป็นเด็กใจดี ขาดความมั่นใจในตัวเอง แล้วคืนหนึ่งก็มีชายลึกลับโทรมาหาและบอกว่ากำลังจะมารับเธอ จากนั้นเหตุการณ์แปลกๆก็เกิดขึ้น เธอถูกส่งไป ณ ที่แห่งหนึ่งกับหุ่นยนต์
87		GETSU MEI SEI SAYONARA SHINSENKUMI	ข้าคือซามูไร	เรื่องราวของโทชิโซ ฮิจิคาตะ รองหัวหน้าปีศาจ ผู้สร้างกลุ่มชินเซ็นกุ ผู้รวบรวมกำลังกลุ่มชินเซ็นกุ เพื่อต่อสู้และปกป้องประเทศ
88		KAJIKA	คาจิกะ	เรื่องราวของ คาจิกะ หนุ่มน้อยผู้ต้องคำสาปให้เป็นมนุษย์จิ้งจอก
89		KINNIKU MAN 2 SEI	คินนิคุแมน ภาคสอง	คินนิคุแมน พระเอกภาคแรกกลับไปเป็นราชาคินนิคุ ยังดาวคินนิคุหลังจากนั้น28ปี คินนิคุมันทาโร่ ลูกชายของคินนิคุแมน กลับมายังโลกอีกเพื่อทำหน้าที่แทนพ่ออีกครั้ง
90		KUJAKU-OU	คุจากุ (ภาคกำเนิด)	เรื่องราวการต่อสู้ของคุจากุนักพรตกับเหล่าปีศาจร้าย

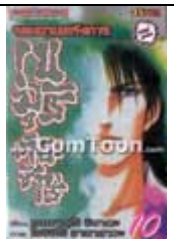
ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
91		KUJAKU OU TAIMASEIDEN	คุจากุ เทพฤทธิ์ พิชิตมาร	เรื่องราวภาคต่อของคุจากุนักปราบผีชื่อดังแห่งอุราโคยะ เขามีหน้าที่ปราบปรามเหล่าภูตผีวิญญาณร้ายที่คอยรังควานผู้คน
92		kyo kara ore Wa	คู่ซ่าฮ่าคูณสอง	เรื่องราวการต่อสู้ของคู่หูมิตสึฮาชิ กับอิโต้ ที่ทำตัวเป็นเด็กเฮ้ว
93		ASUKA[2]	คู่หูตัวแสบ	เรื่องราวของอาสึกะ โคจินักเรียนมัธยมปลายผู้มีพลังพิเศษมีความสามารถทางกีฬาที่เป็นเลิศ และ ทาคาคิ อาสึกะคู่หูที่มีพลังพิเศษเช่นกัน
94		Katekyo Hitman Reborn	ครูพิเศษจอมป่วนรีบอน	ครูสอนพิเศษนามว่ารีบอร์น บุกขึ้นบ้านสึนะ เจ้าหนุ่ม ม.ต้น ที่ใช้ชีวิตอย่างไร้คุณค่า มองดูเผินๆ เหมือนเป็นเด็กทารก แต่จริงๆ อาชีพหลักเป็นนักฆ่ามือชั้นเซียน แถมยังมาเพื่อฝึกให้สึนะเป็นหัวหน้าแก๊งมาเฟียรุ่นที่ 10 ต่อจากตนเอง

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
95		KOUDELKA	คูเดลก้า	คูเดลก้า นักสู้สาว ถูกองค์การลับแห่งหนึ่งกักขังตัวไว้ ในระหว่างการหลบหนี เธอได้ตกลงจากหน้าผา และสูญเสียความทรงจำ ผู้ที่ช่วยเธอไว้คือ โจชัวร์ เด็กผู้ชายอาศัยอยู่ที่บ้านร้างแห่งหนึ่งในชนบท เมื่อถูกไล่ล่าจนมุมจากฮานส์หัวหน้าองค์กร พลังลึกลับของคูเดลก้าก็แสดงออกมา
96		Lethal Weapon	คนมหากาฬ อาวุธมหาประลัย	เรื่องราวของทหารหนุ่มที่ต้องถูกดัดแปลงเป็นอาวุธมหาประลัยให้กับกองทัพ
97		Yu Yu Hakusho	คนเก่งทะลุโลก	เรื่องราวการต่อสู้ของยูสึเกะและเพื่อน ๆ ในการปกป้องโลกมนุษย์จากเหล่าปีศาจ
98		ROKUDENASHI BLUES	จอมเกบูลส์	เรื่องราวชีวิตนักเลง มัธยมปลายของ มาเอดะ และพ้องเพื่อน

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
99		NEMURI KYOSHIRO	จอมดาบอหังการ เนมุริ เคียวชิโร่	เรื่องราวของซามูไรใน ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น เนมุริ เคียวชิโร่
100		KIKAIDER CODE 02	จักรกลสังหาร คิไคเดอร์ 02	มิสึโกะ โคเมียวกิ นักศึกษาสาววิชาวิศวกรรมหุ่นยนต์ ได้รับเมล์ลึกลับจากบิดาซึ่งหายสาปสูญไปเมื่อ 10 ปีก่อน จากนั้นมิสึโกะได้พบฮินาโนะ น้องสาวต่างมารดาซึ่งมีท่าทางน่าสงสัย พวกเธอได้เดินทางไปยังบ้านร้างซึ่งเคยเป็นสถาบันวิจัยตามคำขอร้องในเมล์ของบิดา แต่สิ่งที่รอเธออยู่นั่นก็คือเหล่าหุ่นยนต์ที่ดุร้าย และมีรูบร่างประหลาด รวมทั้งมนุษย์หุ่นยนต์ที่ชื่อ จิโร่ ซึ่งถูกขังอยู่ในห้องใต้ดิน
101		ANGHEL BLOOD	จับตายเทวดา	เบอร์นี่ เลอิส ร่วมมือกับอัศวิกชิน ชิงยาเสพติดทำให้เธอและเขาถูกตามล่าจาก ซาคากิบาระ อิตารุ ผู้ค้ายา เบอร์นี่ได้พบกับเด็กหนุ่มลึกลับ ดากา ดากาเป็นเด็กที่มีพลังพิเศษ ช่วยรักษาบาดแผลของเบอร์นี่ ซาคากิยังคงตามล่าเบอร์นี่ ชิน และนอร์มาเพื่อนสนิทของเธอถูกฆ่า การหนีจากการไล่ล่าอันสุดโหดของเธอจึงเริ่มต้นขึ้น

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
102		ZERO	ซีโร่ นักสู้เหนือมนุษย์	ญี่ปุ่นปี 1961 ณ สถาบันการค้นคว้าความลับพลังจิต E.C.S ได้มี E.C.S คนหนึ่งพาพรรคพวกกลุ่มหนึ่งหลบหนีจากสถาบัน เขามีรหัสประจำตัวว่า ศูนย์ (ซีโร่) ทางสถาบันต้องการจับตัวกลับม และได้ส่งนักพลังจิตจำนวนหนึ่งเพื่อตามล่าเขา
103		ZOMBIE HUNTER	ซอมบี้ฮันเตอร์	เรื่องเริ่มจากเหตุเครื่องบินตกที่เทือกเขารีอกกี้ กล้องฉุกเฉินจับภาพสิ่งมีชีวิตสีเขียวทำให้เกิดซอมบี้ที่น่ากลัวอยู่ในร่างของเจ้าหน้าที่ระดับสูงจากรัฐบาลสหรัฐ จึงเกิดหน่วยงานที่ต่อต้านผู้ที่ถูกผู้บุกรุกเรียกว่า Zombie Hunter
104		RUROUNIN KENSHIN	ซามูไรพเนจร	ฮิมุระ เคนชิน บุรุษผู้เก่งฉกาจที่สุดในคณะปฏิวัติเมยิ ผู้เป็นตำนานและเจ้าของฉายา “มือพิฆาตบัตโตไซ” ได้วางดาบเลิกฆ่าคน กลายเป็นเพียงคนพเนจรธรรมดาๆคนหนึ่ง เขาได้พบกับคามิยะ คาโอรุ ผู้สืบทอดโรงฝึกคามิยะ คัตชินริว และได้ช่วยคาโอรุชำระมลทินของสำนักที่เกิดบัตโตไซปลอมโดยฝีมือของพี่น้องฮิรุมะ คิเฮ และ โกเฮ ด้วยความสัมพันธ์ครั้งนี้ เคนชินจึงเลิกเร่ร่อนและพำนักที่โรงฝึกคามิยะ คัตชินริว

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
105		SAMURAI GUN GEKKO	ซามูไรกันเก็กโค แสงจันทร์มรณะ	หลังจากการปฏิวัติเมจิในปี ค.ศ. 1868 สภาพิพากษาองค์กรลับผู้นำซามูไรกันเข้าสนับสนุนรัฐบาลใหม่ แต่ก็เกิดการแย่งชิงอำนาจในองค์กรขึ้น จนทำให้องค์กรแตกออกเป็นสองฝ่าย หนึ่งคือกองทัพแดงและกองทัพดำ แต่แล้วกองทัพดำก็พ่ายแพ้ให้กับกองทัพแดง หลายปีต่อมากองทัพดำได้ปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง พร้อมกับนักสู้คนใหม่เก็กโค
106		KAKUTO TANTEIDAN	ซันชิโร่ นักสืบตะลุยดะ	เรื่องราวนักสืบซันชิโร่ที่มีบุคลิกตลก และคดีประหลาด ๆ
107		ZEBRAMAN	ซีบราแมน	เรื่องราวของชินอิจิที่ชื่นชอบการ์ตูนเก่าอย่าง ซีบราแมน แล้วเหตุการณ์ประหลาดก็เกิดขึ้นเมื่อเขาเริ่มมีความฝันประหลาด และความฝันนั้นทำให้เขาได้กลายเป็นซีบราแมน ตัวจริง
108		CITY HUNTER	ซิตี้ ฮันเตอร์	เรื่องราวการต่อสู้กับเหล่าร้ายของซาเอบะ เรียว ตัวเอก ที่เป็นมือปืนรับจ้าง ฉายา ซิตี้ฮันเตอร์

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
109		.Hack	ด๊อดแฮ็ค ตำนานแห่งกำไล แสงอาทิตย์อัสดง	ชูโกะและเรนะได้เดินทางเพื่อค้นหา hackers ซึ่งถือเป็นตำนานในเน็ตเกม the world การผจญภัยของพวกเขาจึงเริ่มขึ้นเพื่อตามหา
110		THE SWORD OF SHIBITO	ดาบอสูรชิบิโตะ	เรื่องราวของดาบชิบิโตะที่หวนกลับมาอีกครั้งจากการนิทราเพื่อต่อสู้และกำจัดเหล่าร้ายอีกครั้ง
111		shin the sword of shibito	ดาบอสูรชิบิโตะ ภาคใหม่	เรื่องราวภาคต่อของชิบิโตะที่ได้ฟื้นคืนกลับมาอีกครั้งเพื่อจัดการกับเหล่าร้าย และปกป้องนางเอกจากอันตราย
112		RAGNAROK	ดาบล้างพันธุ์อสูร	เรื่องราวการผจญภัยของรอย ชวาลย์กับคู่หู ที่เป็นดาบชื่อแร็คนาร็อค
113		DNA[2]	ดีเอ็นเอ[2]	ในอนาคตอีก 63 ปีข้างหน้าจะเกิดปัญหาประชากรล้นโลก เพราะ มีเด็กที่ได้รับ DNA มาจาก “เมกะเพลย์บอย” จอมเจ้าชู้ อาโอย คารินจึงต้องย้อนมาในอดีตเพื่อเปลี่ยนแปลง DNA ของจอมเจ้าชู้คนนั้น ซึ่งก็คือโมโมนาริ จุนตะ

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
114		D.Gray-Man	ดี.เกรย์ แมน D.Gray-Man	Akuma คืออาวุธอันชั่วร้ายและเศร้าสร้อยที่ถูกสร้างขึ้นโดยมีเครื่องกล วิญญาณ และโศกนาฏกรรม เป็นวัตถุดิบ เคาน์ทพันปีได้สร้าง Akuma นั้นขึ้นมาเพื่อใช้ในการต่อสู้ในบทแห่งวาระสุดท้ายของโลกตามที่ตนได้วางแผนไว้ และบัดนี้ การต่อสู้ของเอ๊กโซซิสท์อเลน ผู้มีกางเขนของพระผู้เป็นเจ้าสถิตย์อยู่ที่มีมือซ้าย
115		HOSHIN ENGI	ตำนานเทพประยุทธ์	ต้ากงอ้วงและซื่อปู่เสียง ได้รับมอบหมายทำแผนพิฆาตเซียนเพื่อจัดการกับหล่าจี้ปีศาจสาวพันปีที่ ชักใยเบื้องหลังกษัตริย์แคว้นชิน
116		MASKED RIDER SPIRITS	ตำนานหน้ากากมด	เรื่องราวการต่อสู้ของเหล่ามนุษย์ดัดแปลงกับองค์การร้ายช็อกเกอร์
117		GEKKA KOURIN	ตำนานแปดเทพอสูรฟ้า	เท็นริว ฮาจิบุชู ซึ่งเป็นรูปปั้นที่ถูกสร้างขึ้นโดยใช้เทพอสูรที่มีตัวตนจริงๆมาเป็นต้นแบบนั้นได้ฟื้นคืนชีพขึ้นมาในยุคปัจจุบันอีกครั้ง การเดินทางตามหาพรรคพวกและปราบสิ่งชั่วร้ายจึงเกิดขึ้นอีกครั้ง

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
118		Trinity Blood	ทรินีตี้ บลัด	เรื่องราวการต่อสู้ของแวมไพร์กับมนุษย์ และการตามหาผู้มีสายเลือดพิเศษเพื่อที่จะช่วยเหลือโลก
119		LINAGE SAGA	ทายาทแห่งดวงดาว	วายรัมจักรพรรดิแห่งแคว้นวาลวาเรียผู้ปกครองสหพันธรัฐอัลบาเรสต้ากำลังจะสิ้นอายุขัย การเป็นจักรพรรดิแห่งวาลวาเรียต้องสามารถอัญเชิญเทพผู้พิทักษ์วาลาเลี่ยนได้การตามหาทายาทผู้มีคุณสมบัติจึงเกิดขึ้น
120		Kokurakumaru	ทูตชำระวิญญาณ	โกคุราคุมารุ เป็นคนทำให้วิญญาณร้ายของผู้คนกลายเป็นของใหม่ เขาแบกรับหน้าที่นี้เอาไว้คอยช่วยเหลือวิญญาณต่าง ๆ
121		FURIN KAZAN	นักเรียนนักรบ	เรื่องราวของนักเรียนข้าโจ๋ที่มีพลังพิเศษแตกต่างกัน และต้องต่อสู้กันภายในโรงเรียนเพื่อตามหาความจริง และวายร้ายที่ซ่อนตัวอยู่ในโรงเรียน
122		BUSOU RENKIN	นักรบเหล็กเทวะ	ตัวเอกได้รับการช่วยเหลือด้วยศิลาศักดิ์สิทธ์ทำให้มีพลังพิเศษในการปราบเหล่าโฮโมนครูสที่หวังทำลายโลก

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
123		BATTLE GIRL AI	นักสู้สาววัยแสบ	เรื่องราวการต่อสู้กับเหล่าร้ายของบรรดานักสู้สาว ๆ
124		JUUNIYA SENSHI	นักรบสะกดวิญญาณ	เมื่อลูกแก้วสะกดวิญญาณที่กักขัง โยมิ ปีศาจร้ายแห่งโลกปีศาจถูกทำลายลง ปีศาจร้ายโยมิจึงฟื้นคืนชีพและได้ขว้างลูกแก้วไปยังโลกปีศาจ ดังนั้น คิโยโอมิ แห่งตระกูลจินไค ซึ่งเป็นตระกูลที่มีหน้าที่ปกป้องลูกแก้วนี้ พร้อมน้องสาวชิคิโกะ จึงต้องออกเดินทางไปยังโลกปีศาจ เพื่อค้นหาลูกแก้วนำมาสะกดวิญญาณปีศาจตนนี้อีกครั้ง
125		KASEIJIN DEKA	นักสืบสาวดาวอังคาร	เรื่องราวของนักสืบมนุษย์ดาวอังคาร กับเหล่าร้ายที่มาหลบซ่อนตัวอยู่บนโลก
126		Ninja Bugeicho Kagemaruden	บันทึกศาสตร์นินจานินจาคาเงะมารุ	เรื่องราวในปีเอโรคุ ซึ่งเป็นยุคสมัยแห่งสงครามซึ่งผู้ครองดินแดนแต่ละแห่งต่างก็จ้องจะแย่งชิงดีชิงเด่นซึ่งกันและกันโดยอาศัยเหล่านินจาและผู้มีฝีมือต่าง ๆ รวมถึงคาเงะมารุด้วย

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
127		Sasuke	นินจาซาสุเกะ	เรื่องราวของ นินจาน้อย ซาสุเกะซึ่งอยู่ท่ามกลางสงครามที่ตระกูลโทโยมิกับตระกูลอิเอยาสึห้ำหั่นกันเพื่อชิงความเป็นเจ้าแผ่นดิน
128		GEN-PEI-DEN NEO	นีโอเก็นเป ศึกล้างตระกูล	เรื่องราวการต่อสู้ของทายาทในยุคปัจจุบันของตระกูลเกน และตระกูลไป
129		FAÇADE	บุรุษ เหนือกาลเวลา	วูลฟ์เฟช ทวิน และโปรเฟซเซอร์ สิ่งมีชีวิตลี้ลับที่อาศัยรวมอยู่ในร่างเดียวกันของวีรบุรุษรูปงาม ฟาซาด ซึ่งเขาต้องโคจรข้ามกาลเวลาและมิติเพื่อสะสางภารกิจสำคัญๆ ในการปราบเหล่าร้าย
130		B't X	บิทเอ็กซ์ ผู้พิทักษ์จักรวาล	เรื่องราวการต่อสู้ของเทปเป้ ที่ตามหาพี่ชายของตนเอง ซึ่งถูกจักรวรรดิ์จักรกลลักพาไป เทปเป้ได้ร่วมมือกับ บิท หุ่นยนต์ที่มีมันสมองของตัวเอง สามารถเคลื่อนไหวด้วยความคิดของตัวเอง สิ่งที่ทำให้มันเคลื่อนไหวคือเลือดของมนุษย์ และมันจะภักดีกับมนุษย์ที่มอบเลือดให้มันเป็นคนแรก

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
131		ABARE BUNYA	บ.ก.ระห่ำ ทะลักจุด	เรื่องราวการต่อสู้กับความจริงของนักข่าวชื่อ ซาโอโตเมะ บุนยะ บ.ก.ข่าวอาชญากรรม หรือที่รู้จักกันดีในฉายา “บ.ก.เหล็ก”แห่งหนังสือพิมพ์อาคาซึกิ
132		BASTARD	บัสตาร์ด อสูรร้ายจอมราชันย์	เรื่องราวของกองทัพสวรรค์ที่ต้องการยับยั้งการปลดปล่อยพันธนาการดาร์ก ชไนเดอร์ ซึ่งคือมหาเทพลูซิเฟอร์ ผู้เคยต่อสู้กับสวรรค์ ในอดีต
133		GUN BLAZE WEST	ปืนประกาศิต	บิวเด็กหนุ่มที่ร่าเริง ซึ่งคลั่งไคล้ชีวิตของมือปืนแบบตะวันตก เขาอาศัยอยู่ในหมู่บ้านวินสตันในรัฐอิลินอยของอเมริกา เมื่อตอนศตวรรษที่19 การได้พบกับมาร์คัสที่เดินทางมาจากแถบตะวันตก ได้ชักนำบิวไปยังดินแดนแห่งตะวันตก
134		Script Downers	ผู้พิทักษ์โลกออนไลน์	เรื่องราวของตัวเอกฉายา “แจ๊คแครกเกอร์” ผู้ทำหน้าที่กู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกบุกรุกจากไวรัส

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
135		HOUKAGO ADVENTURE VARIANT	ผจญภัยทะลุมิติ	เรื่องราวของ โอคุมะ ไดจิ และฟุคาซาวะ มามิเพื่อนร่วมชั้นเรียนวันหนึ่งเขาและเธอได้พบเซลฟีสาวน้อยจากอีกมิติหนึ่งที่กำลังต่อสู้กับสัตว์ประหลาดการต่อสู้ทำให้ฟุคาซาวะโดนลูกหลงบาดเจ็บหนัก เมื่อสิ้นสุดการต่อสู้ เซลฟีจึงพาโอคุมะ และฟุคาซาวะไปยังมิติของเธอ และเพื่อช่วยชีวิตฟุคาซาวะเซลฟีจึงนำจิตวิญญาณของฟุคาซาวะมาอยู่ในร่างเธอ ส่วนจิตวิญญาณของเธอเองก็ไปอาศัยในร่างกายของโอคุมะ การผจญภัยของทั้งสามในโลกต่างมิติกำลังจึงเริ่มขึ้น
136		GENJUBUNSHO	ผจญภัยหัวใจข้ามทวีป	เรื่องราวการผจญภัยในอนาคตที่มนุษย์ได้ถูกจำกัดอาณาเขตเหลือเพียงส่วนหนึ่งบนพื้นโลกเท่านั้น การเดินทางสำรวจจึงเกิดขึ้นโดยหัวหน้าหน่วยรักษาความปลอดภัยคณะสำรวจทวีปใหม่ มุราคามิ ชิซุมะ ต้องคอยดูแลศาสตราจารย์ เรย์จิน เซเบอร์เฮเก้น ผู้มีความเป็นตัวของตัวเองสูง การผจญภัยของทั้งสองจึงเริ่มขึ้น

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
137		TSUKI NO UMARERU YORU	พระจันทร์อันตราย	เรื่องราวของสองพี่น้องที่มีความสามารถทางวิญญาณ โดยมาโคโตะ สามารถมองเห็นเหล่าทวยเทพและภูติผีต่างๆ นานาได้ ส่วนโชมีความสามารถในการต่อสู้กับวิญญาณร้ายต่างๆได้
138		CRESCENT MOON	พระจันทร์รอนแรม	นักฆ่าราเคิลออกตามหาซิซิลีที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นคนรัก ระหว่างเดินทางได้ช่วยชีวิตแดนนี่ที่สูญเสียพ่อแม่และพี่ชายไปในการปล้นหมู่บ้านของกองโจรเมื่อ 1 ปีก่อน ทั้งคู่ออกเดินทางไปด้วยกัน
139		MACROSS 7 TRASH	มาครอส 7 ตะลุยจักรวาล	คริสตศักราช 2045 กองยานอพยพเดินทางไกลที่ 37 ได้ออกเดินทางมุ่งสู่ใจกลางทางช้างเผือก โดยมียาน “มาครอส 7”เป็นศูนย์กลางบัญชาการต่อสู้กับกองทัพปริศนาเพื่อค้นหาดาวเคราะห์ที่จะอาศัยได้อีกครั้งแทนโลก
140		YAMI NO MATSUEI	มนต์มัจจุราช	เรื่องราวในนรก ที่มีสภาจูโอและอีกหลายกระทรวงหนึ่งในจำนวนนั้นคือกระทรวงเอ็นมะไดโอกับเหล่ายมฑูตทำงานกันอยู่ซึ่งกระทรวงเอ็นมะถูกสภาเพ่งเล็งอยู่

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
141		THE GUN SPIRIT	มือปราบปืนเทวะ	เรื่องราวของนายตำรวจหนุ่มที่ดูธรรมดา มาโทบะ อิซามุ ที่มีความสามารถอย่างสูงในการปราบเหล่าร้าย
142		GOVERN -MENT CRIME INVESTIGA -TION AGENT ZAIZEN JOTARO	มือปราบล้างทรชนไซเซนจูโร่	เรื่องราวของมือปราบ ไซเซน โจทาโร่ ชายผู้ที่เรียกว่ามือปราบล้างทรชน
143		Jigoku Sensei NUBE	มืออสูรล่าปีศาจ	เรื่องราวของนูเบ ครูที่ได้รับมือขวาจากอสูรในการปราบเหล่าปีศาจต่าง ๆ
144		THE SLEEPER	THE SLEEPER เดอะ สลิปเปอร์	เรื่องของตัวเอกที่สามารถเข้าไปในความฝันและแก้ไขและปราบบรรดาปีศาจฝันร้ายได้
145		YUGO	ยูโก บุรุษเหล็ก	เรื่องราวของยอดนักเจรจานามเป๊ปปุ ยูโกะ ต้องบุกตะลุยปากีสถานเพื่อเจรจากับคนร้ายช่วยเหลือชีวิตตัวประกัน

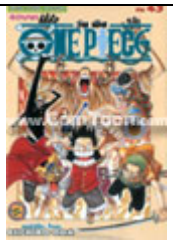
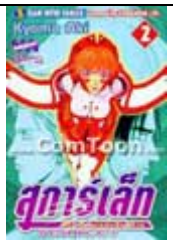
ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
146		REBIRTH	รีเบิร์ธ กำเนิดใหม่ แวมไพร์ ชาติผยอง	แวมไพร์ที่ถูกกักขังอยู่ในความมืดมิดเป็นเวลา 357 ปี ได้ถูกทำให้ฟื้นคืนชีพขึ้นมา โดยยังมีความแค้นกับเพื่อนที่ทำร้ายเขาในอดีต และรักฝังใจที่ไม่อาจลืมกับสาวคนรัก การคืนชีพใหม่ของ แวมไพร์เดชวิตัท ในปี 1998 เริ่มขึ้นแล้ว
147		King of NEKO	ราชาเหมียว	เรื่องราวของตัวเอกที่ได้รับมงกุฎแห่งราชาแมว จึงต้องทำหน้าที่พิทักษ์และดูแล้วเหล่าแมวทั้งหลาย
148		RADICAL GARDIAN	ราดิคัล การ์เดียน	เรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีปีศาจที่เข้าสิงสู่มนุษย์ที่จิตใจอ่อนแอ เพื่อก่อความปั่นป่วนและภัยพิบัติให้กับผู้อื่น หากไม่มีคนคอยกำราบโลกคงวุ่นวายเพราะฉะนั้นเผ่าพันธุ์โมริเบะซึ่งมีสาวน้อย ซาโตริ เป็นทายาท จึงทำหน้าที่คอยปกป้องผู้คนเหล่านั้น
149		Ranma Nibunnoichi	รันม่าไอ้หนุ่มกังฟู	เรื่องราวุ่นวายของสองพ่อลูก ซาโอโตเมะ รันม่า กับเกนมา ที่กลับมาจากการฝึกวิชา ที่เมืองจีน และตกบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ทำให้กลายเป็นหมีแพนด้า และเด็กผู้หญิง

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
150		SHAMAN KING	ราชันย์แห่งภูต	เรื่องราวของอาซากุระ โย ผู้มีมีจุดมุ่งหมายที่จะเป็นชาแมนคิง เขาและมันตะได้เข้าร่วมการแข่งขันชาแมนไฟท์เพื่อการแย่งชิงเกรทสปริต และได้พบกับฮาโอ พี่ชายของ โย
151		T.E. LAWRENCE	ลอเรนซ์ สิงห์ร้ายอาระเบีย	เรื่องราวของ T.E. ลอเรนซ์ จากการชักนำของศาสตราจารย์โฮกัส และการได้สัมผัสความปราถนาที่จะปลดปล่อยประเทศของคนอาหรับที่ชื่อฮามูดี ทำให้เขาหลงเสน่ห์แห่งดินแดนอาระเบียไม่นานนักสงครามโลกก็ได้ปะทุขึ้น ลอว์เรนได้รับการตีค่าสูงในหน่วยข่าวกรองของกองทัพอังกฤษ จนในที่สุดเขากลายเป็นที่ปรึกษาด้านการทหารของไฟซาล องค์ชายที่ 3 ของเชริฟ ฮูเซ็น แห่งเมกกะ ชะตากรรมของอาหรับตกอยู่ในมือของลอว์เรนซ์แล้ว
152		D LIVE	ลุยเต็มพิกัด	เรื่องราวของ อิคารุกะ ซาโตรุ นักเรียนม.ปลายซึ่งเป็นสมาชิกของ ASE บริษัทที่คอยจัดส่งบุคคลสำหรับงานเฉพาะด้าน ไม่ว่าจะเป็นยานพาหนะชนิดไหนเขาก็สามารถขับได้อย่างสมบูรณ์แบบด้วยเซนส์และเทคนิคของนักขับอัจฉริยะ

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
153		ONE PIECE	วัน พีช	เรื่องราวในยุคสมัยแห่งโจรสลัด เหล่าโจรสลัดมากมายเข้าห้ำหั่นกันเพื่อหวังแย่งชิง “วันพีซ” สมบัติลับอันยิ่งใหญ่ ลูฟี่ เด็กหนุ่มผู้กิน “ผลปีศาจ” ทำให้ร่างกายยืดได้เหมือนยาง เขาได้ออกเดินทางเพื่อเสาะหาพรรคพวก และตามหาวันพีซ ซึ่งการเดินทางของลูฟี่ทำให้เขากลายเป็นโจรสลัดที่มีค่าหัวแพงที่สุดในประวัติศาสตร์ของกองทัพเรือ
154		Purun Gil Ao No Michi	สองโหด ล่านรก	เรื่องราวของสองทหารหลังสงครามอันโหดร้าย ที่ต้องมาตามล่าฆาตกรอำมหิต
155		EDISON FANTASY SCIENCE	สมองกล เอดิสัน	เรื่องราวของนางเอกที่ออกเดินทางพร้อมลูกบอลประหลาดเพื่อเดินทางสู่ดินแดนเบื้องบน
156		YAKOUTOUKI SCARLET	สการ์เล็ท อัศวินแดงแห่งรัตติกาล	เรื่องราวของ นิชิคิ สะโอะริ ซึ่งมีชื่อรหัสว่า สการ์เล็ท ผู้ที่สวมเสื้อเกราะสีแดงสด เพื่อขัดขวางแผนการอันชั่วร้ายของพวกมันปีศาจจากนรก

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ) รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทต่อสู้ผจญภัย

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
157		SPRIGGAN	สปริกกัน ฉึกตำนาน ผ่าจักรวาล	เรื่องราวของ สปริกกัน เจ้าหน้าที่หน่วยปฏิบัติงานพิเศษเพื่อพิทักษ์รักษาอารยธรรมโบราณจากเหล่าร้าย
158		CHOBAKUADODEN SLAYERS	สเลเยอร์ส ตำนานจอมเวทย์สาว	เรื่องราวของลีน่า อินเวิร์ส แม่มดสาวที่ตามล่านักบวชแดงและปราบเหล่าร้าย
159		LIN	สาวกำลังสามตามล่าข้ามพิภพ LIN	การตามล่าเหล่าร้ายที่หลบนี้ข้ามจักรวาลมายังโลกของมือปราบสาวตระกูล ลิน ได้แก่คาลิน จูลิน และเซลิน
160		KOTETSU TENSHI KURUMI	สาวเหล็กคุรุมิ	เรื่องราวการผจญภัยของเด็กสาวที่มี แองเจิลฮาร์ท หัวใจนางฟ้า ทำให้ทรงพลังที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยเวทย์มนต์
161		EMBRYON ROAD	สายพันธุ์มนุษย์ผ่าเหล่า	เรื่องราวของการต่อสู้ระหว่างมนุษย์ กับมนุษย์และมนุษย์ที่มีพลังพิเศษที่เกิดขึ้นจากการทดลอง กับมนุษย์ที่มีพลังพิเศษเช่นกัน

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
162		ASAGIRI NO MIKO	สามสาว ล่าอสูรกาย	เรื่องราวของสามสาวพี่น้องแห่งสำนักหมอกอรุณ ที่ทำหน้าที่ปราบปีศาจ
163		MEGUMI NO DAIGO	สิงห์ผจญเพลิง	เรื่องราของ อาซาฮินะ ไดโกะ ที่เคยได้รับการช่วยเหลือจากนักผจญเพลิง ทำให้เขาต้องการเป็นนักผจญเพลิงที่เก่งที่สุดให้ได้
164		HEAVEN	สวรรค์	เมื่อ 20 ปีก่อนมีการยิงมิดไซส์ผิดพลาด อารยธรรมเสื่อมถอยลง แมกเป็นอดีตทหารที่ยังมีชีวิตอยู่ในสังคมนั้น ได้พบกับลุคซึ่งเป็นหุ่นยนต์รุ่นเก่าโดยลุคถูกสร้างขึ้นด้วยจุดประสงค์เพื่อลอบฆ่าบุคคลสำคัญ การได้พบกันกับแมก ทำให้ลุคค้นพบความหมายของการมีชีวิตอยู่
165		TIGER MASK	หน้ากากเสือ	เรื่องราวของตัวเอกที่หักหลังองค์กรร้าย เขาจึงนำความสามารถที่ได้มาเป็นนักมวยปล้ำที่สวมหน้ากากเสือ เพื่อช่วยเหลือเด็ก ๆ และโค่นองค์กรร้ายให้ได้

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
166		KARAKURI CIRCUS	หุ่นเชิดสังหาร	เรื่องราวของคาโต้ นารุมิ ชายหนุ่มผู้ป่วยเป็น"โรคโซนาฮ่า" ที่ไม่ทำให้ใครหัวเราะแล้วจะขาดใจตาย กับ ไซกะ มาซารุ เด็กนักเรียนชั้น ป.5 ที่ถูกหมายชีวิตเพราะได้มรดกหมื่นล้านจากพ่อเพราะมีความสามารถในการเชิดหุ่น การต่อสู้ระหว่างคน คนเชิดหุ่น และพวกหุ่นกลจึงเริ่มขึ้น
167		GENZO HITOGA -TAKIWA	หุ่นมรณะ เก็นโซ	เรื่องราวของเกนโซนักเชิดหุ่นผู้สามารถสร้างตุ๊กตามนุษย์ที่มีลักษณะเหมือนคนจริงทุกประการ
168		SOTEN NO KEN	หมัดดาวเหนือ ภาค 2	คาสึมิ เคนชิโร่ บุรุษผู้ที่ได้รับฉายา เอ็นโอ (พญายม) เขาเป็นคนที่ทำให้เซี่ยงไฮ้นครแห่งความชั่วร้ายในยุค 1930 ต้องปั่นป่วน
169		Magical Boogie	อัศวินทะลุมิติ	ทันทีที อิอิจิมะ โมริโตะ สัมผัสกระเป๋าลึกลับประตูของอีกโลกหนึ่งก็ถูกเปิดออกด้วยพลังของครูประจำชั้น โคอุซึมิ มาโกะ ทำให้โมริโตะต้องต่อสู้กับสัตว์ประหลาดที่อยู่อีกโลกหนึ่ง

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
170		ALIVE	อะไลฟ์	เรื่องราวการหนีและพยายามมีชีวิตอยู่ของ ยาชิโร่ เทนชู ซึ่งหนีโทษประหารได้ด้วยเงื่อนไขขององค์กรแห่งหนึ่ง โดยเทนชูเองยังคงต้องขมขื่นกับภาพหลอนและความทุกข์ทรมานต่อการกระทำของตัวเองต่อคนรักมิซาโกะ แต่เขาต้องเอาชีวิตให้รอดให้ได้
171		IGYOJIN ONIWAKA -MARU	อมนุษย์ โอนิวากะมารุ	เรื่องราวของมนุษย์ต่างดาวที่เริ่มยึดครองโลกโดยเริ่มต้นจากการที่เครื่องบินโบอิ้ง 007 ชินเฮเซหายไปจากเรดาห์อย่างลึกลับ
172		RED	อินเดียนแดง เลือดเดือด	ปีค.ศ. 1880 ชาวผิวขาวออกเดินทางเพื่อล่าอาณานิคมชาวอินเดียนแดงเจ้าของทวีปเดิม ถูกฆ่าไปมากมาย เรด ชาวอินเดียนแดงผู้มีผมสีขาว ได้เดินทางไปตามเมืองต่างๆ เพื่อเปิดการแสดงและตามล่าเหล่าร้ายที่เคยทำลายพวกพ้องของเขา
173		MAR	อิทธิฤทธิ์ พิชิต มายา	กิงตะ เด็กหนุ่มผู้คลั่งไคล้ในโลกแห่งเทพนิยาย วันหนึ่งก็เกิดเหตุไม่คาดฝันนำพาเขาผ่าน ประตู สู่โลกต่างมิติและได้พบกับอาวุธพิเศษเพื่อต่อสู้กับเหล่าร้าย

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
174		ARMS	อาร์มส์...หัตถ์เทพมืออสูร	เรื่องราวการต่อสู้ของ ทาคาชิคิเรียว เด็กหนุ่มผู้มีเซลล์ของ ARMS อยู่ในตัว กับองค์การลึกลับ "เอกลีกอรี" ซึ่งต้องการนำตัวเขามาทำการวิจัย
175		Harlem Beat Wa Yoake made	ฮาร์เลมบีท ทะลุขีดความมันส์	ไคโตะ เจ้าชายแห่งโลกปีศาจได้หนีจากโลกปีศาจมายังโลกมนุษย์ พร้อมกับเรบุน แมวคู่ใจ เพราะต้องการอิสระ ทั้งสองเปลี่ยนร่างเป็นยามาะโตะ นักเรียนม.ปลาย กับ อาจารย์ฮากะ เพื่อใช้ชีวิตอยู่บนโลกมนุษย์
176		WAHHAMAN	ฮาไม่ฮา ข้าก็ชื่อ..วะฮะแมน	ชื่อเขาคือ วะฮะแมน นักรบแห่งตำนาน ผู้มีกำเนิดจากนครแอตแลนติสด้วยร่างกายที่ไร้เทียมทาน หมื่นปีก่อนเขาต่อสู้กับศัตรูตัวร้าย และได้สลบไป ปัจจุบันศัตรูของเขาก็ยังคงอยู่และตามรังควาน เขาจึงจำเป็นต้องต่อสู้อีกครั้ง

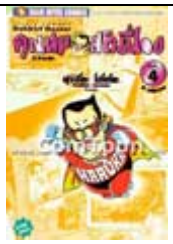
ตารางผนวกที่ 3 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ตลก จำนวน 26 ชื่อ

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		Jva Jva	Jvajva ร้านนี้ เพื่อแฟนพันธุ์แท้	เรื่องราวของร้านค้าอุปกรณ์แต่งรถจักรยานยนต์กับบรรดานักแข่งผู้คลั่งไคล้รถเก่า
2		Princess Princess	Princess Princess เขาให้ผมเป็นเจ้าหญิง	โคโนะ โทโอรุ ไม่รู้ว่าโรงเรียนชายล้วนที่เขาเพิ่งย้ายไปถึงได้มีบรรยากาศต้อนรับเขาเป็นพิเศษ ที่โรงเรียนนี้มีระบบที่เรียกว่า เจ้าหญิง บรรดาผู้ที่ได้รับเลือกต้องแต่งตัวเป็นผู้หญิง เพื่อเป็นความชุ่มชื่นในหัวใจให้กับชีวิตที่มีแต่นักเรียนชาย แล้วเขาก็ได้รับเลือกให้เป็น เจ้าหญิง
3		KERORO GUNSO	เคโระโระ ขบวนการอ๊บ อ๊บ ป่วนโลก	เรื่องราวสนุกสนานของหัวหน้ากองทัพพิเศษผลิตอาวุธหน่วยหน้า แห่งทัพโจมตีอวกาศของดาวเคราะห์ดวงที่ 58 ดาวเคโรนสิบโทเคโรโระ ได้รอบเข้าบ้านฮินาตะและถูกจับได้และกลายเป็นสมาชิกอีกหนึ่งคนของครอบครัวฮินาตะ

ตารางผนวกที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
4		HANASAKA-TENSHI TENTENKUN	เทนเทนคุง เทวดาตกสวรรค์	ทุกคนก่อนเกิดมาต้องได้รับเมล็ดแห่งพรมาแต่ซากุระ ฮิเดยูกิ เด็กชายผู้โชคร้ายโตมาโดยไม่ได้รับเมล็ดแห่งพรนี้มาด้วยเคราะห์กรรมไปได้รับเมล็ดบ๊วยที่เทวดาเทนเทนคุงคายทิ้งไว้ให้แทนพระเจ้าทราบเรื่องจึงส่งเทนเทนคุงมาช่วยหาเมล็ดแห่งพรให้แก่ฮิเดยูกิ
5		SHIN TENCHIMUYOU RYOUOUKI	เทนจิ ตะลุยจักรวาล ภาคใหม่	เรื่องราวการผจญภัยในอวกาศของเทนจิกับเพื่อน ๆ ที่เป็นมนุษย์ต่างดาว ครั้งใหม่
6		SAKURATETSU TAIWAHEN	เรื่องวุ่น ๆ ของนายซากุระ	ซากุระ เท็ตสึ อาศัยอยู่ในทำเลชั้นเลิศของเมืองใหญ่ เนื่องจากต้องช่วยเหลือทางบ้าน เขาจึงเห็นเงินและทำงานพิเศษทุกรูปแบบทุกวัน แต่แล้วจู่ก็มีผู้บุกรุกจากอนาคตโผล่มาทำให้ชีวิตของเขาต้องวุ่นวาย
7		The First Contact Kanata	เอเลี่ยนซ่าส์ คานะตะ	วันหนึ่งมีวัตถุแปลกปลอมตกลงยังเมืองที่สงบสุด วัตถุนั้นคือคานาตะ เจ้าชายจากต่างดาว และคานาตะก็ได้มาอาศัยอยู่กับเรียวลูกชายผู้สืบทอดโรงอาบน้ำ โอชิโนบุ

ตารางผนวกที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
8		What is Michael	What is Michael เหมียวไม่ธรรมดา	เรื่องตลก ๆ ของแมวชื่อไมเคิลและ เพื่อน ๆ แมวของไมเคิล รวมถึงบรรดาเจ้าของที่มีนิสัยประหลาด
9		KOMOREBI NO MOTO DE...	ใต้ร่มเงาแห่งรัก	เรื่องราวของเด็กน้อยผู้สามารถสื่อสารกับต้นไม้ได้
10		TURKEY JUNKIE	ไก่บ้าซ่าส์สุดๆ	ทาคิ เน็นโกโร นักมวยปล้ำฝ่ายเหล่าร้ายได้ก่อตั้งขบวนการพิทักษ์โลกขึ้นชื่อว่า แก็งไก่ป่าเพื่อต่อสู้กับเหล่านักมวยปล้ำอื่น ๆ
11		HIMAWARI YOCHIEN	ไอโกะ...มาแล้ว	ซึยเม นักเรียน ม.ปลายที่สอบเอนทรานซ์ไม่ติด จึงตั้งเป้าหมายที่จะอยู่กับน้าที่ต่างจังหวัดเพราะหวังว่าจะเป็นที่สงบได้อ่านหนังสือเพื่อสอบปีหน้า แต่เรื่องไม่คาดฝันก็เกิดขึ้น เมื่อบ้านน้ากลายเป็นโรงเรียนอนุบาลและมีเด็กน้อยน่ารักนาม ไอโกะ ที่ติดเขาแจ
12		Dokkiri Doctor	คุณหมอสติเฟื่อง	เรื่องราวสนุกสนาน ของคุณหมอ ฮารูกะ นิชิคิโคจิ ใน โรงพยาบาล กับบรรดาคนไข้และเหล่านางพยาบาล

ตารางผนวกที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
13		NANDAKA KOWAREMARU	จอมวุ่น โควาเรมารุ	บ้านของอาชิยะ ยูริ เด็กนักเรียน ม.2 เป็นร้านขายของเก่าสืบต่อกันมานานแล้ว วันหนึ่งยูริเผอิญไปทำให้ โควาเรมารุ ตุ๊กตาเคลื่อนไหวได้ ซึ่งเดิมทีเป็นถึงเทพพยากรณ์ระดับอัจฉริยะ ฟื้นคืนชีพขึ้นมาจากกล่องที่ไปพบเข้าในโกดัง และโควาเรมารุก็บีบให้ยูริต้องสัญญาว่าจะหาทางช่วยแก้คำสาปให้
14		Shibao	ชิบะโอ โดดเดี่ยว ไม่เดียวดาย	เรื่องราวของสุนัขชื่อ ชิโอบะ
15		BANNOKAGAKU HENGEIBU!	ชมรมคนพิลึก!!	เรื่องราวความรักของ อิปปงสุงิ คาเอดะ นักเรียนปี 1 มัธยมปลายโรงเรียนคาเรดิ รวบรวมความกล้าสารภาพรักกับ อากิยามะ โมมิจิ เพื่อนร่วมชั้น แต่กลับกลายเป็นว่าเขาต้องเข้าร่วมชมรมแปลกๆ ที่ชื่อ ชมรมการแสดงฟิสิกส์ ครอบจักรวาล ที่โมมิจิอยู่ด้วย

ตารางผนวกที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
16		TEN KARA TORUTE	ทอร์เต้ แม่มดน้อย จากท้องฟ้า	เรื่องราวของอุมิฮาระ เคตะ เด็กหนุ่มอายุ 18 และกอง บรรณาธิการของนิตยสาร แฟมิคอมของ ASCII ได้ บังเอิญไปพบกับทอร์เต้แม่มด น้อยที่ตกลงมาจากท้องฟ้า และทอร์เต้ก็ตกลงใจมาเป็น ข้ารับใช้ของเคตะ
17		TOKYO CRAZY PARADISE	บอดี้การ์ดสาว จอมซ่าส์!	เรื่องราวของ “ริวจิ” นายน้อย แห่งแก๊งคุริว ซึ่งเป็นแก๊งยากู ซ่าอันดับหนึ่งของคันโต เขา ต้องสืบหาตัวคนร้ายที่ลอบ สังหารพ่อของเขา ในขณะ เดียวกัน “ซึคาสะ”เด็กสาวที่ ต้องสูญเสียพ่อแม่ของเธอ ซึ่ง เป็นตำรวจ ซึคาสะ ได้พบกับ ริวจิ และบอกว่า เธอรู้ว่าใคร เป็นคนฆ่าพ่อของเขา แต่ริวจิ ต้องรับเลี้ยงดู พี่น้องของเธอ ซึคาสะ จำเป็นต้องโกหก เพื่อ ให้ทุกคนอยู่รอด แต่สุดท้าย ริวจิ ก็จับได้ว่าเธอโกหก จึง พาเธอเข้าไปอยู่ในแก๊งคุริว เพื่อเป็นบอดี้การ์ดคนสนิท ของเขา โดยที่ไม่มีใครรู้เลยว่า เธอเป็นเด็กผู้หญิง

ตารางผนวกที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
18		SHONENSHINKARON PLUS	ป๊ะป๋าจอมวุ่น Plus	อาโซ มิซึกิ นักร้องดังแห่งวงการ โด่งดังตั้งแต่อายุ 13 ทั้งที่อายุจริงน่ะปาเข้าไป ตั้ง 29 ปีแล้ว แถมยังมีลูกชายติดมาด้วยอีกคนนึง หน้าตายังกะแกะเลย ซานะ ลูกชายก็เลยต้องรับภาระหนักทำทุกอย่างให้พ่อ รวมถึงการเป็นนักร้องด้วย
19		KISEKI DE GO!	ปาฏิหาริย์พ่อมดแฝด	แม่มดเฒ่ากำลังเผชิญกับปัญหาขาดผู้สืบทอดสายเลือด เลยจำเป็นต้องบังคับหลานชายฝาแฝดให้เป็นพ่อมดต่อจากเธอ
20		MAJUTSUSHI 2 - MAGICIAN SQUARE	มายากล คนมหัศจรรย์ 2	เรื่องราวการผจญภัยของโฮแกนนักมายากลอัจฉริยะรูปหล่อ กับเท็นโดมูซาชิ นักมายากลขาลุย
21		KOSERUTERU NO RYUJUTUSHI	มังกรน้อยแสนซนอลวนจอมเวทย์	เรื่องราวของจอมเวทย์หนุ่มที่ชื่อ มาเซล และเหล่ามังกรน้อยทั้ง 7
22		Rukuruku	รุคุรุคุ จอมมารอย่างนี้ก็มีด้วย	โระขุมง ตื่นขึ้นมาก็พบกับเด็กสาวที่มีพลัง อยู่ในบ้าน และเรื่องที่น่าตื่นเต้นก็ได้เริ่มต้นขึ้น

ตารางผนวกที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
23		Tenkamuso Edajima Heihachi Den	ลูกผู้ชายอันดับ1 ตำนานเอดาจิมะ เฮฮาจิ	เรื่องราวการต่อสู้แบบนักเลงญี่ปุ่นของเอดาจิมะ เฮฮาจิ
24		GOW GOW WAATA	วาตะ หมาจอมป่วน	เรื่องราวสนุกๆ ของหมาแก่กับเด็กมัธยมปลาย ลูกชายเจ้าของโรงพยาบาลรักษาสัตว์ที่คุยกับสัตว์ได้
25		BACHI-ATARI ROCK	หลวงพี่พันธุ์ร๊อค	รวมเล่มเรื่องสั้นนักเขียนมาซาโนริ โมริตะ ซึ่งมีตอนพิเศษของ Blue และ เรื่องสั้นอื่นๆ ที่เคยเขียนไว้มารวมให้อ่านกันเป็นเรื่องสนุก ๆ ของเด็กผู้ชาย
26		Hyper Half	ไฮเปอร์ฮาร์ฟ	เรื่องวุ่นวายของ ฮานายะชิคิ อิปเป พระเอกลูกครึ่ง (คนกับปีศาจ) กับเพื่อนๆ ชาวปีศาจจอมกวน

ตารางผนวกที่ 4 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ จำนวน 28 ชื่อ

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		BIRTH	BIRTH กำเนิดอสูร	เรื่องราวลึกลับของปีศาจร้ายที่กำลังจะฟื้นคืนชีพ
2		BLACK ANGELS	BLACK ANGELS	ยูกิโต้ โยจิ เด็กหนุ่มธรรมดาที่ออกเดินทางท่องญี่ปุ่นด้วยรถจักรยานเพียงลำพัง แต่เบื้องหลังเขาคือ เทวดาสีดำผู้คอยลงทัณฑ์เหล่าคนชั่วที่กำลังกัดกินสังคม
3		MEIMU HORROR SERIES DEATH	DEATH ตอน แถลงการณ์จากผู้มรณะ	เรื่องนี้เป็นเรื่องแนวสยองขวัญนำเสนอเป็นตอนๆจบในตอน
4		Devil Kid	Devil Kid ทายาทปีศาจ	เรื่องราวของตัวเอกที่วันหนึ่งได้พบปีศาจและกำลังจะล้างแค้นบรรดาเพื่อน ๆ ที่กลั่นแกล้งตนเอง
5		DIABOLO-AKUMA	Diabolo ปีศาจ	เร็นและไร เด็กหนุ่ม 2 คนที่หลงกลปีศาจจนมีพลังต้องคำสาปอยู่ในตัว จะหาทางลบล้างคำสาปของปีศาจก่อนที่จะมีอายุครบ 18 เพื่อจะได้ไม่ต้องสูญเสียความเป็นคนไป

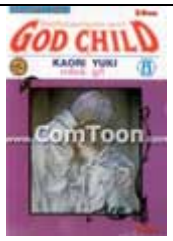
ตารางผนวกที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
6		LINE	Line เส้นแบ่งความตาย	คำเตือนฆ่าตัวตายปริศนาถูกส่งมาในโทรศัพท์ที่เก็บได้ตรงสถานี เพื่อหยุดเหตุการณ์นั้น จิโกะ นักเรียนไฮสคูลดีเด่นและ บันโด ต้องวิ่งไล่ล่าทั่วเมืองกลางดึกทั้งสองคนจะสามารถหยุดฝันร้ายอันน่าสะพรึงกลัวได้หรือเปล่า
7		Missed Call	Missed Call ถอดวิญญาณ	เรื่องราวลึกลับของเสียงกริ่งข้อความดังขึ้น จากโทรศัพมือถือ โยโกะ เพื่อนของ ยูมิที่จอมือถือแสดงให้เห็นว่ามีข้อความพอตรวจดูข้อความปรากฏว่ามันกลายเป็นเสียงกรีดร้องของตัวโยโกะเองถูกบันทึกเสียงไว้..ลงวันที่อีก 2 วันข้างหน้า
8		THE RING RASEN	The Ring คำสาปมรณะ ตอน VIRUS	เรื่องราวเกี่ยวกับความตายและภูตผีวิญญาณ
9		The Ring BIRTHDAY	The Ring คำสาปมรณะ ตอน BIRTHDAY	เรื่องราวเกี่ยวกับความตายและภูตผีวิญญาณ

ตารางผนวกที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
10		SHONENMA HOSHI	The Young Magician จอมขมังเวทย์หนุ่ม	ในปี ค.ศ. 1996 ณ ดินแดนฮ่องกงเกิดคดีฆาตกรรมต่อเนื่องสังหารโหดคว้านท้องหญิงสาว โชเชลิต เรียกตัว คัลโน ว่าที่ แอโรมอนเซอร์ มาเพื่อปราบผู้ทรยศแห่งตระกูลกีโน ซึ่งเกี่ยวข้องกับคดีนี้
11		KANO HITO YA TSUKI	เค้าคนนั้นกับพระจันทร์	บ้าน ฮางิมิ ครอบครัวใหญ่ที่มีสมาชิก 7 คน ที่มีชีวิตประจำวันอันแสนวุ่นวาย วันหนึ่งอากิ ลูกชายคนโตกลับมาอยู่ที่บ้าน เพราะว่าที่อพาร์ตเม้นท์มีผี ฟุคามาจิ เพื่อนของ ฮิโรโนะ พี่สาวคนโต จึงวางแผนทัวร์ชมผี
12		SAINT MARIE	เซนต์แมรี่โรงเรียนพลังจิต	เรื่องราวความรัก พลังอำนาจ และรุ่นพี่แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นในโรงเรียนเซนต์แมรี่
13		AO NO HONOO	เพลิงพยาบาท	คุชิโมริ ชูอิจิ เด็กหนุ่ม ม.ปลาย ใช้ชีวิตอยู่กับแม่และน้องสาวอย่างสุขสงบ จนกระทั่งสามีเก่าของแม่ปรากฏตัวขึ้นชีวิตของเขาก็เปลี่ยนไปและนำไปสู่การสังหาร โซเนะ ด้วยตัวเอง แต่ว่า อิชิโอกะ เพื่อนสนิทเป็นผู้รู้เห็นทั้งหมด

ตารางผนวกที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
14		GOD CHILD	เรื่องระทึกขวัญ ของท่านเคาท์ เคน	เรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นในประเทศอังกฤษช่วงปลายศตวรรษที่ 19 เคน.ซี.เฮอกรีริส ท่านเคาท์หนุ่ม ผู้มีงานอดิเรกเป็นการสะสมยาพิษ ต้องเข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์ประหลาดต่างๆ
15		Honogurai Mizu No Sokokara	เสียงเพรียก ใต้พื้นน้ำ	รวมเรื่องสยองขวัญเขย่าประสาท เกี่ยวกับวิญญาณ
16		KAGE NO MORI TSUKI NO FUNE	เหงา	โอคาโนะ เคอิจิ มาพักบ้านน้าชายที่อาศัยในหมู่บ้านชิคาโนะเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศสอบเอนทรานซ์เข้ามหาวิทยาลัย นานามิ อามาเนะ น้าชาย ที่สูญเสียภรรยาใช้ชีวิตอยู่ด้วย กัน 3 คน กับ รินและโทโมะ ลูกแฝด เคอิจิงุนงงกับท่าทีของน้าชายที่เอาใจใส่โทโมะที่อ่อนแอเกินเหตุ และเข้มงวดกับริน บรรยากาศในบ้านเต็มไปด้วยความตึงเครียดแปลกๆ ไม่มีใครในหมู่บ้านยอมปริปากถึงการตายของน้าสาวของเขา เกิดอะไรขึ้นกันแน่

ตารางผนวกที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
17		TANABATA NOKUNI	คนพันธุ์ต่างดาว	รวมเรื่องราว แนวสยองขวัญ เกี่ยวกับมนุษย์ต่างดาวบุกโลกและคนประหลาด ๆ
18		SENGOKUZUKIYO	คำสาป เงาพระจันทร์	เมื่อมีการพัฒนาภูเขาโควาอิที่พำนักคำสาปของเจ้าหญิงอสูรในสมัยสงคราม เหล่าวิญญาณแค้นก็มาปรากฏกายมาซาโบชิ ชาติปัจจุบันของเจ้าหญิงอสูรต้องเข้าไปพัวพันกับเรื่องน่ากลัวต่างๆ อีกครั้ง
19		TAMA YORI HAYAKU!!	คู่หูลมกรด	เรื่องราวของ 2 สารวัตรที่ต่างกันทั้งประสบการณ์และอุปนิสัย แต่ต้องมาเป็นคู่หูกัน
20		SHINIGAMI NO HOSHI	ดวงดาวเทพเจ้าแห่งความตาย	ฮิโตริผู้มาเยือนดาวกุราสซึได้รับการช่วยเหลือจากผู้มีอิทธิพลในเขตนั้นชื่อ วอรี่ จนทำให้เกิดความรัก ที่นั่นเขาได้พบกับรินและรอยผู้ไขความลับของเรื่องทั้งหมด
21		YAMI NO PURPLE EYE	นัยน์ตาเธอสีม่วง	เมื่อนัยน์ตาของเธอเปลี่ยนเป็นสีม่วง เธอจะเปลี่ยนร่างเป็นสิ่งที่น่าสะพรึงกลัว

ตารางผนวกที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
22		KISEIJU	ปรสิต	สิ่งมีชีวิตแปลกประหลาดตกลงมาจากนอกโลก เข้ามาอาศัยเป็นปรสิตในตัวสัตว์ต่างๆ รวมทั้ง มนุษย์.. อีกทั้งยังต้องกินสิ่งมีชีวิตประเภทเดียวกันกับร่างที่อาศัยด้วยเป็นอาหาร และมีความสามารถเปลี่ยนร่างกายของมันเป็นอาวุธได้ ชินอิจิเองก็ถูกเล่นงาน แต่ปรสิตไม่สามารถเข้าควบคุมสมองได้ จึงถูกเหล่าปรสิตตามล่า
23		JU-ON	ผีดุ	เป็นการ์ตูนแนวสยองขวัญ เขย่าประสาท มีเนื้อเรื่องเป็นตอนๆ
24		Mokke	ภูตผีปีศาจ	พี่สาวของ ฮิบาระ มีจิตสัมผัส มองเห็นภูตผีปีศาจได้ และในครอบครัวยังสัมผัสถึงภูตผีปีศาจต่างๆได้ทุกคน
25		EKOEKOA -ZARAK	มนต์คำมรณะ	มนต์คำที่เธอใช้ บางครั้งก็ช่วยเหลือผู้คน บางครั้งก็ช่วยหาคนร้าย ผู้ที่โดนคำสาปไปครั้งหนึ่งแล้ว มิอาจหลีกหนีไปได้ พ้นเอโกะเอโกะอาซารากุ เอโกะเอโกะอาซารากุ ยามที่มิสะร่ายมนต์ ความน่าสะพรึงกลัวครั้งใหม่ก็จะบังเกิดขึ้น

ตารางผนวกที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
26		Ouroboros Ring	วงแหวนอสรพิษ	เรื่องราวของประเทศญี่ปุ่นในอนาคตที่การเรียนการสอนได้ถูกวางรากฐานในระบบก้าวกระโดด เหล่าเด็กอัจฉริยะระดับ ม.ปลาย เรียนจบในระดับด็อกเตอร์ตั้งแต่เยาว์วัย วันหนึ่งการผจญภัยอันเลวร้ายก็เกิดขึ้น หลังจากเด็กเหล่านั้นหลุดเข้าไปในโลกประหลาด
27		Memory of Mask	สังหรณ์มรณะ	เรื่องราวลึกลับที่ตัวเอกฝันเห็นการฆ่ากันในความฝันเมื่อตื่นขึ้นมา ก็พบว่าฝันนั้นเกิดขึ้นจริง
28		GEDOH THE UNIDENTIFIED MYSTERIOUS	หนุ่มน้อยปริศนาเกโด	ยูกิซาราระ สาวมัธยมผู้รักสัตว์ได้บังเอิญพบกับสิ่งมีชีวิตที่ยังพิสูจน์ไม่ได้บาดเจ็บอยู่และเธอก็ได้พบกับหนุ่มน้อยปริศนาเกโดไซมอน

ตารางผนวกที่ 5 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท อื่น ๆ จำนวน 35 ชื่อ

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		Big Hearts	Big Hearts สังเวียนคนจริง	โฮยะ เออิจิ อายุ 25 ปี ต้องลาออกจากบริษัท เพราะความดื้นเต้นในการพรีเซนต์งาน และปรากฏตัวอีกครั้งที่เออบันบ็อกซิ่งยิม เพื่อเป็นนักมวย
2		Crimson Hero	Crimson Hero	โนะบะร่า ลูกสาวร้านอาหารชื่อดังผู้มีนิสัยใจคอคล้ายผู้ชาย รักกีฬาวอลเล่ย์บอลเป็นชีวิตจิตใจ เข้าโรงเรียนเพื่อจะเล่นวอลเลย์ แต่ชมรมวอลเล่ย์หญิงถูกยุบ ภายหลังทะเลาะกับแม่ที่ต้องการให้เรียนอย่างเดียวจนเธอหนีออกจากบ้านอนาคตเพื่อสร้างทีมวอลเลย์บอลอีกครั้ง
3		GOOD MORNING TEACHER	GOOD MORNING TEACHER	เรื่องราวของครูคนใหม่ที่มุ่งที่จะสอนเด็กอย่างเต็มความสามารถ
4		MR.FULLSWING	Mr.Fullswing	เรื่องราวของ ซารุโนะ อามาคุนิ ผู้ฝันอยากเป็นนักเบสบอลและนำพาทีมของเขาสู่ความเป็นที่หนึ่งให้ได้

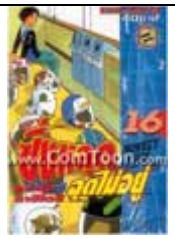
ตารางผนวกที่ 5 (ต่อ) รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท อื่น ๆ

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
5		TRAFFICKER	TRAFFICKER	เรื่องราวของชูตะคุงที่ทำอาชีพเป็นพนักงานส่งของ ฉายา TRAFFICKER ในตำนานที่ของใดบรรจุใส่รถจักรยานยนต์ได้แล้วไม่ว่าอย่างไรก็จะจัดส่งของให้ได้อย่างรวดเร็วและแน่นอนไม่เคยมีอะไรที่ส่งไม่ได้
6		AKAI PEGASUS	เรด เปกาซัส	เรื่องราวของนักบิด ฉายา เรดเปกาซัส
7		AREA 88	เอเรีย 88	เรื่องราวของตัวเอกชิน คาซามา นักบินชาวญี่ปุ่นที่ได้เข้าไปปฏิบัติการที่ พื้นที่ปริศนาที่เอเรีย 88 ที่ประเทศอิหร่าน
8		VOICE!!	เสียงใสวัยกระเตาะ	ความฝันของสุโด ยูคิ คือ การเป็นนักพากย์ แรงบันดาลใจมาจากการ์ตูนหุ่นยนต์ที่เคยดูสมัยเด็ก ๆ เขาได้เข้าสมัครประกวดโดยไม่ให้พ่อแม่รู้ แต่สอบตกเพราะถูกพ่อแม่คัดค้านแต่ในที่สุดได้เขาก็ได้เข้ามาเรียนในสถาบันฝึกอบรมนักพากย์เพื่อตามความฝันอีกครั้ง

ตารางผนวกที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
9		SILENT MOBIUS	ไซเลนท์ โมเบียส ปฏิบัติการณ์เหนือธรรมชาติ	เมืองโตเกียว กำลังเผชิญกับปัญหาปัญหามลภาวะ และเกิดปีศาจร้ายแฝงกายอยู่ในโลกทางรัฐบาลจึงตั้งหน่วยเพื่อปราบรามโดยเฉพาะ
10		SEIKIMATSU BAKURODEN SAGA	โคตรเซียนเหลี่ยมเพชรซากะ	เรื่องราวการต่อสู้ชิงไหวชิงพริบของวงการพนัน โดยมีซากะ เป็นผู้แก้กลโกงสารพันของวงการพนัน
11		CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002	กัปตันซึบาสะ โรท ทู 2002	เรื่องราวของ ซึบาสะ หลังจากภาคเยาวชนโลก เขาได้ตัดสินใจเดินทางไปที่ยุโรปเพื่อยกระดับความสามารถของตัวเอง ส่วน ฮิยูกะ โคจิโร่ก็ไปที่อิตาลี และวากาบายาชิ เก็นโซก็ร่วมแข่งขันอยู่ที่เยอรมันเป้าหมายของพวกเขามีเพียงหนึ่งเดียว ซึ่งก็เหมือนกับความฝันของนักฟุตบอลทุกคน นั่นก็คือการเป็นแชมป์ฟุตบอลโลก
12		CAPTAIN TSUBASA WORLD YOUTH	กัปตันซึบาสะ ภาคเยาวชนโลก	เรื่องราวการต่อสู้ของซึบาสะกับพ้องเพื่อนนักกีฬาฟุตบอลที่เข้าแข่งขันฟุตบอลประเภทเยาวชนระดับโลก

ตารางผนวกที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
13		MONKEY TURN	ซิ่งหลุด ฉุดไม่อยู่	เรื่องราวของ ฮาตาโน่ เคนจิ เด็กหนุ่มที่อยากเป็นนักเบสบอลมืออาชีพ แต่ความผิดพลาดของทำให้ทีมแพ้แต่อาจารย์ของเคนจิกลับมองเห็นความสามารถที่ซ่อนอยู่จึงพา ฮากิวาร่า มาโกโตะอดีตลูกศิษย์ซึ่งปัจจุบันเป็นยอดนักแข่งเรือเร็วสาวดาวรุ่งชื่อดังมาดูตัวเคนจิ และชักชวนเข้าสู่สนามแข่งเรือเร็ว ความฝันครั้งใหม่ของเคนจิเกิดขึ้นแล้ว นั่นคือเป็นยอดนักแข่งเรือเร็ว
14		INITIAL D	ถนนสายนี้ข้าจอง...	ทีมนักซิ่งอากินะสปีดสตาร์ ถูกท้าทายจากทีมอากากิเรดซันสุดยอดทีมนักซิ่งที่ต้องการสร้างตำนานปราบทีมนักซิ่งอื่นๆทั่วญี่ปุ่น ทาคุมิเด็กหนุ่มผู้มีฝีมือซิ่งระดับพระเจ้า ลูกชายเจ้าของร้านเต้าหู้ ซึ่งเป็นอดีตนักซิ่งในตำนานแห่งเขาอากินะ ถูกขอร้องมาให้ช่วยกู้ศักดิ์ศรีของทีมสปีดสตาร์
15		EXTREME	ท้าวัยมันส์	ชิโร่ เด็กหนุ่มผู้เอาแต่ใจชอบสร้างปัญหา แต่เขารักการเล่นอินไลน์สเก็ตเป็นชีวิตจิตใจและฝึกฝนจนเล่นท่าผาดโผนได้ดีเยี่ยมและมีเป้าหมายเพื่อเป็นแชมเปี้ยนของโลก

ตารางผนวกที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
16		SENKAI NO TSURUGI	นาวิกโยธิน เลือดเดือด	ปี ค.ศ. 2009 เรือดำน้ำรุ่นใหม่ล่าสุดของกองกำลังป้องกันตนเอง คุโรชิโอะ ได้ประกาศเจตนารมณ์ต่อต้านด้วยการจมเรือบรรทุกน้ำมันและควบคุมซีเลน ที่เป็นเส้นเลือดแดงใหญ่ของประเทศญี่ปุ่น
17		ASHIARAI - YASHIKI NO JUNINTACHI	บ้านพัก สยิ๊มกี๊ย	เรื่องราวของหมู่บ้านอันแสนมหัศจรรย์ ของเมืองมันจิโดโมเอะที่มีหอพักตั้งอยู่ชื่อว่า บ้านพักอาชิอาราอิ ซึ่งมีผู้ดูแลเป็นปีศาจแมว
18		Pangya	ปังย่า Pangya	เรื่องราวการรอคอยวีรบุรุษผู้มาช่วยเหลือเกาะปังย่า โดยตัวเอกเรียนอยู่ที่ โรงเรียนวิชวิช โรงเรียนที่รวบรวมนักเล่นกอล์ฟฝีมือฉกาจจากทั่วทุกหนแห่ง เพื่อฝึกให้เป็นสุดยอดแชมป์
19		LOVE	ผู้ชายหัวใจสีชมพู	นักเทนนิสพรสวรรค์ โยเฮ ได้มาเจอกับทากางิ ไอ หรือ “เลิฟ” แห่งเกาะในคาบมหาสมุทรแปซิฟิกใต้และด้วยความรักและต้องการเจะได้แข่งกับโยเฮ เธอตัดสินใจปลอมตัวเป็นผู้ชายเข้าเรียนในโรงเรียนชายล้วนและได้เป็นตัวแทนโรงเรียนเพื่อจะได้แข่งกันโยเฮอีกครั้ง

ตารางผนวกที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
20		FANTASISTA	มหัศจรรย์ สิงห์นักเตะ	เรื่องราวของ ซากาโมโต้ เทปเป เด็กหนุ่มผู้มีพรสวรรค์ในกีฬาฟุตบอล เข้าช่วยเหลือทีมของพี่สาวที่เป็นโค้ชดูแลอยู่
21		ROOKIES	มือใหม่ไฟแรง	เรื่องราวของคุณครูจอมซ่าที่อาสาจะฝึกฝนนักเรียนชมรมเบสบอลที่ย่ำแย่สู่การเป็นทีมที่มีชื่อเสียงให้ได้
22		KOUKOUTENSHI	ยอดครูเทวดา	เรื่องราวความสนุกสนาน ความสับสนวุ่นวายกับความกวนของอาจารย์หน้าเด็ก โคมาสึจัง
23		Angel Cup	ยอดหญิง สิงห์นักเตะ	เรื่องราวของทีมฟุตบอลหญิงล้วน
24		DOBUTSU NO OISHASAN	ยุ่งชะมัด เป็นสัตว์แพทย์	นิชิเนะ มาซากิคุง เข้าเรียนและกำลังฝึกหัดเป็นสัตวแพทย์ และชีวิตสัตวแพทย์ฝึกหัดทำให้ได้พบกับศาสตราจารย์จอมเพี้ยนและบรรดาสัตว์ที่มีนิสัยแปลก ๆ

ตารางผนวกที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
25	ไม่มีภาพหน้าปก	YAMAZAKI	ยามาซากิ YAMAZAKI	เรื่องราวของยามาซากิ พนักงานที่ทำงานหนักจน เสียชีวิต เขาฟื้นกลับมาอีกครั้ง ในฐานะหุ่นยนต์เพื่อช่วย แก้ปัญหาทางธุรกิจด้วย ประสบการณ์ของเขาเพื่อนำเงิน ไปเลี้ยงดูภรรยาและลูกที่เขาไม่ สามารถจะพบได้อีกตลอดชีวิต
26		THE RING FOR OUR PRIDE MARVELOUS	สังเวียน แห่งศักดิ์ศรี	ฮิโตสึยะ ยู เด็กหนุ่มผู้มีความ ฝันอันแสนจะยิ่งใหญ่เกินตัว ได้จับคู่กับ อาคาจิ เท็ตสึ เทรนเนอร์ผู้ไม่น่าไว้ใจ เพื่อมุ่ง ไปสู่การเป็นนักชกอาชีพ
27		COCCO CHAN	สู้เค้านะ แม่หนูกุ๊กไก่	เรื่องราวการต่อสู้แข่งขันของ หญิงสาวที่ต้องการที่จะเป็นผู้ ประกาศข่าว
28		RASH	หมอสาวจอม ดีเดือด	เรื่องราวของ อาซากะ ยูกิ แพทย์ประจำโรงพยาบาล มหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์เทโต ได้กลับสู่บ้านเกิดเพื่อเป็น แพทย์ประจำเรือนจำโอซึกิ สืบ ต่อจากยายผู้สูงอายุ

ตารางผนวกที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
29		Kirikiritei No Buraun Sensei	อาจารย์เฮี้ยว เปรี้ยวเซ็กซี่	เรื่องราวของครูสาวจอมประหลาดที่ชอบยั่วยวนนักเรียนแต่ก็ช่วยแก้ไขปัญหาได้ทุกครั้งไป
30		KANNADE	อาคิโตะ หัตถ์เทวดา	ฮายามะ อาคิโตะ จอมโจรภาพวาดฉายา ก็อดแฮนด์ ภาพวาดที่มีชื่อเสียงที่เขาจ้องขโมยล้วนเป็นภาพวาดที่เกี่ยวกับแม่ที่หายตัวไป ขณะที่ถูกพ่อค้าจับตัวอยู่ รอยสักประหลาดที่ปรากฏขึ้นที่มือขวาของ อาคิโตะ ที่กำลังเข้าตาจนได้ตื่นขึ้น
31		A La Cart	อะลาคาร์ท อาหารจานเด็ด	เรื่องราวของเด็กหนุ่มผู้หลงใหลใน อาหารตะวันตกและเฝ้าฝึกเพื่ออนาคตที่จะเป็นกุ๊กฝีมือเยี่ยม
32		SANCHOME NO KAMISAMA	อย่างนี้สิเทวดา	เรื่องราวความวุ่นวายของฮิโร่เด็กน้อยที่เติบโตมาจากต่างจังหวัดได้พบกับอินาโฮะเทวดาที่เคยพบกันตอนเด็กๆ อีกครั้ง

ตารางผนวกที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	ภาพหน้าปก ฉบับภาษาไทย	ชื่อในฉบับ ภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูน ฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
33		KATTOBI ITTO	อิตโต้ นักเตะเลือดกังฟู	เรื่องราวของ “เจ้าเปี๊ยก” คาโทริ อิตโต้ นักเตะสุดแสบจอมกวนของทีมเซงะ ผู้นำเอาลีลากังฟูมาใช้ในสนามฟุตบอล
34		BUTTOBI ITTO	อิตโต้ นักเตะเลือดกังฟู ภาคสอง	การกลับมาอีกครั้งของเจ้าเปี๊ยกอิตโต้ คราวนี้เขาต้องเข้าโรงเรียนใหม่ซึ่งอยู่ในชนบท และต้องพบกับเพื่อนร่วมทีมคนใหม่ๆ ความมันส์และความโกลาหลยังมีครบเหมือนเดิม
35		KATTOBI ITTO	อิตโต้ นักเตะเลือดกังฟู ภาคพิเศษ	เรื่องราวตอนสั้นๆของเจ้าเปี๊ยกคาโทริ อิตโต้ ผู้ที่ไปที่ไหนก็มีแต่ความวุ่นวาย ในเล่มประกอบด้วยตอนสั้นๆ 4 ตอน

รายชื่อหนังสือการ์ตูนของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด จำนวน 116 ชื่อ

ตารางผนวกที่ 6 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ความรัก จำนวน 11 ชื่อ

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		Densha Otoko	Ch@t รักหนุ่มรถไฟ	ตัวเอกที่มีชีวิตสไตล์โอตาคุ (รูปแบบชีวิตของญี่ปุ่นที่แม้เป็นผู้ใหญ่แล้วก็ยังอ่านและชอบการ์ตูน) เขาได้ช่วยเหลือผู้หญิงคนหนึ่งที่ถูกลวนลามบนรถไฟ และทำให้เขาพยายามจีบเธอ
2		FADE OUT	FADE OUT ภูตสาวสองภพ	โคคา เงะจัง ตัวเอกเมื่ออายุครบ 14 ปี พบว่าตัวเองมีพลังพิเศษในการเชื่อมพบ และมองเห็นวิญญาณ
3		SAIKANO	SAIKANO อาวุธสุดท้ายคือเธอ	เรื่องราวความรักของ ชูจิ และ จิเสะ ที่กำลังดำเนินไปอย่างสวยงามแต่แล้วสงครามก็เกิดขึ้นอย่างไม่ทันได้ตั้งตัวทำให้หลายสิ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงซึ่งรวมถึงจิเสะถูกจับตัวไปดัดแปลงเป็นอาวุธ
4		Chobits	ดิจิทัลเลดี้	เรื่องราวรุ่นๆของเด็กหนุ่มกับคอมพิวเตอร์ที่มีรูปร่างเป็นสาวน้อย

ตารางผนวกที่ 6 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
5		Paradise Kiss	พาราไดส์คิส Paradise Kiss	เรื่องราวความรักของ ยูคาริ ที่หลงรักชายหนุ่มแห่งร้านพาราไดซ์ คิส ร้านเล็กๆที่มีเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน คนรัก และการทำงานร่วมกัน
6		Somedays's Dreamers	ยูเมะจัง แม่มดหัดเสก	คิคุจิ ยูเมะ เด็กสาวอายุ 18 ปี เข้ารับการฝึกหนักเพื่อเตรียมตัวเป็นแม่มดข้าราชการของกรมเวทย์มนต์อย่างเป็นทางการ
7		LiLiMu Kiss	ลิลิมุ คิส	นักเรียนม.ปลายจอมมุทะลุ ไซคิ ทาคายะ เก็บจี้ประหลาดและได้พบกับปีศาจสาวทรงเสน่ห์ผู้อาศัยการจุมพิตเพื่อสูบพลังชีวิต
8		The Perfect World of KAI	วัยกระเตาะ ตึ่งตึงตึ๊ง	อิชิโนะเซะ ไค เด็กชายที่มีความสามารถทางดนตรีและได้ พยายามต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ เพื่อได้เรียนดนตรี
9		NODAME CANTABILE	วุ่นรักนักดนตรี	เรื่องราวความรักความวุ่นวายของ นักศึกษามหาวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ จิอากิ ชินอิจิ กับ โนดาเมะ

ตารางผนวกที่ 6 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
10		LUNA HEIGHTS	หอพักสะดุดรัก	ชายหนุ่มที่กำลังจะแต่งงานมีเหตุให้เขาต้องนำเรือนหอที่สร้างเสร็จมาเป็นหอพักหญิง ซึ่งมีเรื่องวุ่นวายมากมาย
11		OMATA KAORU	โอ้ลัลล้าคาโอรุ	เรื่องวุ่นวาย ความรัก การต่อสู้ของ สาวน้อยเซระ คาโอรุ

ตารางผนวกที่ 7 รายหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท ต่อสู้ผจญภัย จำนวน 45 ชื่อ

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		A WONDER BOY	A WONDER BOY หนุ่มน้อยทะลุมิติ	เรื่อราวของเด็กหนุ่มที่มีชีวิตนิรันดร์ คอยเฝ้ามองความเป็นไปของเหล่ามนุษยชาติ
2		BABY BIRTH	BABY BIRTH ดรุณีสยบมาร	โอโบโรสึกิ อิสึรุ สาวน้อยนักกีฬาผู้มีอนาคต เธอใช้ชีวิตแก่นกะโหลกไปเรื่อยๆ จนกระทั่งได้พบกับฮิโจ ทาคุยะ หนุ่มนักประพันธ์เพลงอัจฉริยะผู้สามารถปลุก พลังศักดิ์สุทธิ์ของผู้สืบทอด ในตัวอิสึรุขึ้นมาเพื่อปราบเหล่ามารร้ายที่หนีเล็ดลอดมาจากอดีตกาล

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
3		Balilisk	Balilisk เนตรสยบมาร	ตัวเอกเป็นนินจาผู้มีความสามารถพิเศษของดวงตาศักดิ์สิทธิ์
4		BLEACH	BLEACH เทพมรณะ	คุโรซากิ อิจิโกะ อายุ 15 ปี ผู้มองเห็นวิญญาณวันหนึ่ง ได้พบกับเด็กสาวที่ประกาศตนว่าเป็นยมทูต และได้ฝึกฝนการเป็นยมทูตเพื่อต่อสู้กับวิญญาณร้าย
5		BRAIN POWERD	BRAIN POWERD จักรกลล้างโลก	เพื่อฟื้นฟูออร์เฟน ยานอวกาศที่จมลึกอยู่ในรอยแยกใต้ท้องทะเลญี่ปุ่น รีเครเมอร์จึงพยายามใช้แกรเซอร์ (แอนติบอดี้) สิ่งมีชีวิตจักรกลที่เกิดมาจาก เพลท ที่ปรากฏขึ้นตามที่ต่างๆทั่วโลก ทว่าอิซามิ ยู ล่วงรู้ว่าการเคลื่อนไหวของออร์แฟนจะเป็นการล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ผู้บังคับยานรบโนวิสโนอา แห่งกองกำลังสหประชาชาติ เขาและเธอพร้อมด้วยแอนติบอดี้เบรนพาวเวอร์ดเริ่มตอบโต้กลับรีเครเมอร์เพื่อปกป้องโลก
6		CLAYMORE	CLAYMORE อสูรสาว พิฆาตมาร	การต่อสู้ของหญิงสาวซึ่งถูกขนานนามว่า เคลย์มอร์ กับเหล่าปีศาจที่เรียกว่า มารอวตาร

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
7		CROSS	CROSS รหัสเพชรฆาต	อามาคุสะ ทาคาระ เด็กนักเรียนที่เป็นมือปราบปีศาจ โดยมีรหัสขอความช่วยเหลือคือ ครอส
8		CRUSADE	CRUSADE ระบำวายุ	เรื่องราวการต่อสู้ของดินแดนมินัว ซึ่งถูกรุกราน จากจักรวรรดิ ไบเซ็นท์ ซึ่งเป็นหนึ่งในคริสตจักร ผู้ที่ลุกขึ้นมาช่วยเหลือคือ ขุนนางนามวาเรรี่ อัศวินรัสคารีส และพวกกูเนเม ซึ่งเป็นทหารรับจ้าง แต่สงครามยังไม่ยุติเมื่อทัพครูเสด ซึ่งนำโดยกษัตริย์ ริชาร์ด ใจสิงห์ ก็เริ่มเคลื่อนทัพอีกครั้งเพื่อบุกมินัว
9		DANGAN	DANGAN ซิ่งสายฟ้า	เรื่องราวการขับรถมอเตอร์ไซต์แข่งของอาซาฮินะ สึมุรุ และกลุ่มเพื่อน ๆ
10		Demoniccorey	Demonic corey เดโมนิค คอรี่ย์	เรื่องราวการฝึกฝนและต่อสู้ของกลุ่มคนที่ต้องการวิชาในการคืนชีพคนตาย

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
11		DIABOLUS	DIABOLUS พันธุ์อสูร หลุดโลก	ในระหว่างที่นักล่าค่าหัวแซ็กกับคีสเดินทางอยู่นั้น พวกเขาได้พบกับสิ่งมีชีวิตปริศนาตนหนึ่งเข้า และตั้งชื่อให้มันว่าชิโร่ ทั้งแซ็กและคีสถูกชะตากับมันมาก ถึงขนาดให้ร่วมทางไปด้วย แต่แท้จริงแล้วตัวตนของมันคือ อาวุธชีวภาพที่ถูกขนานนามว่า เดียโบลัส
12		Dragonball	Dragonball ดาร์ก้อนบอล	เรื่องราวของการตามหาลูกแล้วมังกร และการต่อสู้ของซุนโงกุน และครอบครัว กับบรรดาเหล่าร้ายต่าง ๆ
13		Our boss is a high school girl	G-GIRL ยากูซ่าสาวห้าวนะคะ	เรื่องราวของสาวน้อยที่ก้าวเข้าสู่วงการยากูซ่า เธอมุ่งมั่นที่จะฟื้นฟูแก็งเฮียวโดแห่งคันโต แก็งยากูซ่านามกระฉ่อนแห่งคันโต ของพ่อที่เสียชีวิตไป
14		HUNTER X HUNTER	HUNTER X HUNTER ฮันเตอร์ เอ็กซ์ ฮันเตอร์	HUNTER เป็นชื่อเรียกรวมๆ ของเหล่าคนที่ทุ่มเท ชีวิตให้กับการไล่ล่าตามหาสิ่งของที่หาได้ยากไม่ว่าจะเป็นสัตว์ประหลาดหรือขุมทรัพย์
15		JOJO's BIZZARE ADVENTURE : Stone Ocean	JO JO ล่าข้ามศตวรรษ ภาค Stone Ocean	เรื่องราวการต่อสู้ของครอบครัวโจโจ กับคู่แค้นประจำตระกูล โดยเป็นภาคหลานสาว กับการตามหาหินมหาสมุทร

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
16		JOJO's BIZZARE ADVENTURE	JO JO ล่าข้ามศตวรรษ	เรื่องราวการต่อสู้ของครอบครัวโจโจ กับคู่แค้นประจำตระกูล
17	ไม่มีภาพหน้าปก	JOKER	JOKER โจ๊กเกอร์	ตัวเอกเป็นนักมวยปล้ำที่มีพลังพิเศษและใช้ฉายาว่า หน้ากากตัวตลกในการปราบเหล่าร้าย
18	ไม่มีภาพหน้าปก	LUCKY MAN	LUCKY MAN ลัคกี้แมน จริง ๆ นะจะบอกให้	เรื่องราวของบรรดาขอดมนุษย์กับการต่อสู้กับเหล่าร้าย เพื่อพิทักษ์จักรวาล
19		LUPIN THE 3RD	LUPIN THE 3RD จอมโจรลูแปง	เรื่องราวการต่อสู้ผจญภัยของจอมโจรลูแปง
20		NORA	NORA อสูรซ่าท่าเด็กแสบ	โนระ เด็กมีปัญหาหมายเลข 1 ของโลกปีศาจจนกระทั่งวันหนึ่ง จอมปีศาจเกิดสุดทนก็เลยจับเขาทำพันธสัญญานายบ่าวกับประธานนักเรียนตัวแสบที่เก่งกาจด้านการเรียนการกีฬาและการต่อยตี โนระจึงเป็นปีศาจที่มีหน้าที่กำจัดไครม์เดวิลอยู่ในโลกมนุษย์

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
21		SAND LAND	SAND LAND	เมื่อโลกกลายเป็นทะเลทรายจากความโง่เง่าของมนุษย์ พระราชาและพรรคพวกกักตุนน้ำไว้แต่เพียงผู้เดียวจนประชาชนไม่สามารถทนอยู่ได้ เบลาซบูบู เจ้าชายปีศาจ นายอำเภอราโอ และชีฟปีศาจเฒ่า ได้ร่วมกันออกเดินทางไปหาน้ำพุในตำนานเพื่อช่วยประชาชน โดยที่ทั้งสามถูกต่ามล่าโดยทหารของราชาระหว่างทาง
22		Steel Ball Run	Steel Ball Run สตีล บอล รัน	ปี 1890 การแข่งขันอันยิ่งใหญ่แห่งศตวรรษของประเทศสหรัฐอเมริกา SBR หรือ สตีล บอล รัน ได้เริ่มขึ้นแล้ว การแข่งขันขี่ม้าข้ามทวีประยะทาง 6000 กิโลเมตร ครั้งแรกของมนุษยชาติ ที่มีเงินรางวัลสูงถึง 50 ล้านดอลลาร์
23		ZOMBIE POWDER	ZOMBIE POWDER	ซอมบี้ พาวเดอร์ ตามคำร่ำลือคือผงวิเศษที่ สามารถชุบชีวิตของ คนตายได้ โดยผู้ที่ต้อง การผงวิเศษนี้ จะต้องสะสมแหวนที่มีชื่อว่า “แหวนผู้มรณะ” ให้ครบ 12 วงเสียก่อน ทำให้มีผู้คนมากมาย ออกควานหาแหวนผู้มรณะ จนเกิด การเข่นฆ่าแย่งชิงกัน

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
24		PRETTY FACE	เก๋าโจ๋ โก๋พันธุ์สวย	เรื่องราววุ่นวายของ รันโด มาซาชิ ประสบอุบัติเหตุในระหว่างกลับจากการแข่งขันคาราเต้ 1ปีผ่านไป เขาฟื้นคืนสติขึ้นมาและพบว่าใบหน้าของตนเองกลับกลายเป็นหน้าของ คุริมิ รีนะ เด็กสาวที่เขาหลงรัก ความวุ่นวายจึงเกิดขึ้นมากมาย
25		DUEL JACK	เซียนการ์ดสะท้านภพ	เรื่องราวการฝึกหัดและการต่อสู้ในการเล่น การ์ดเกมของโชและกลุ่มเพื่อน
26		TAKEKI RYUSEI	เดือดล่าทรชน	เรื่องราวของ คาโต้ ริวเซย์ อดีตสมาพันธ์แก๊งซิ่งมอเตอร์ไซค์ ได้เดินทางกลับมาบ้านเกิดเพื่อจะอยู่อย่างสงบสุขกับพี่สาว แต่เมื่อริวเซย์เห็นเพื่อนๆ ถูกยากูซ่าข่มขู่ จึงทนอยู่เฉยไม่ได้ เขาได้จัดการเผาเงินของยากูซ่าหนึ่งร้อยล้านเยนเป็นเถ้าถ่าน และยังใช้ปืนบุกเข้าถล่มสำนักงาน โจเอย์ ประกาศท้าศึกกับคิโดมาซาชิเงะ การดวลกันของลูกผู้ชายกำลังจะเริ่มขึ้น

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
27		ANGEL DENSETSU	เทวดาหน้าโฉด	คิตาโน่ เซอิจิโร่ เด็กหนุ่มจิตใจดีแต่หน้าตาราวกับปีศาจ จึงมักสร้างความเข้าใจผิดให้คนรอบข้างเสมอ เวลาโกรธ คิตาโน่ จะมีพลังมากและด้วยพลังนี้เองทำให้สามารถโค่นโคจิมะ แห่งโรงเรียน มัธยมปลาย ฮาคุอุน ลงได้ ชื่อเสียงจึงลือกระฉ่อนและได้รับการยอมรับให้เป็นหัวโจกแห่งเฮคิคู แบบไม่ได้ตั้งใจ
28		TENJO TENGE	เหนือฟ้าใต้พิภพข้าเจ๋ง	ณ โรงเรียนโทโด นางิ โซอิจิโร่ และ บ็อบ มาซาฮาระ น้องใหม่ปี 1 สองคน มีเรื่องวิวาทกับรุ่นพี่ไปทั่ว จนได้รู้จักสองสาวนัทสึเมะ มายะ และ อายะ แห่งชมรมฟันดาบ ขณะนั้นกลุ่มรุ่นพี่ปี 3 ผู้คุ้มกฎแห่งโรงเรียนโทโดกำลังเคลื่อนไหว เพื่อการลงโทษเด็กใหม่
29	ไม่มีภาพหน้าปก	MEIRYOETEI GOTO EIJURO	โกโต้ ประธานเลือดเดือด	เรื่องวุ่นวายในโรงเรียนมัธยมเมย์เรียวที่มี โกโต้เป็นประธานนักเรียน และมีเพื่อนๆ เป็น สี่ขุนพลคอยดูแลโรงเรียน

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
30		Touyuki	โทยูกิ ตะลุยแดนตะวันออก	เรื่องราวการผจญภัยของอิจิโซ เด็กชายผู้รักความยุติธรรมกว่าใครเป็นเท่าตัวมุ่งสู่อินเดียเพื่อทำให้นักบวชชันโซผู้เป็นปู่คลายความวิตกกังวลและเพื่อช่วยโลกฝั่งตะวันออกที่ไร้สันติภาพ
31		CHIMERA	ไคมีร่า CHIMERA	เรื่องราวของชนเผ่าที่ต่อสู้เพื่อจักรวรรดิ พวกเขาถูกเรียกว่าเผ่าอสูรร้าย ริน สาวน้อยเพียงคนเดียวที่เหลืออยู่ทำให้มีความสามารถของเผ่าอสูรในการกลายร่างเพื่อต่อสู้กับเหล่าร้าย
32		CUFFS	กัฟ CUFFS	เรื่องราวของวิญญาณนักเลงใหญ่ไปสิงสู่ลูกชายจอมแหยของตนเอง เขาจึงตั้งใจจะเป็นคนดีเพื่อชดเชยความผิดที่ผ่านมา แต่ก็ยังต้องต่อสู้กับเหล่าร้ายเหมือนเดิม
33		KARASU MAN	คาราสึแมน	เรื่องราวของ จูโตะและแก๊งค์หัวขโมยถูกตำรวจไล่ล่า และเขาก็ถูกชายชุดดำลักพาตัวไป สิ่งที่รอจูโตะอยู่ นั่นก็คือองค์กรลับของรัฐบาลที่มีชื่อว่า SHREC และได้มอบชุดพิเศษให้เขาช่วยตำรวจในการปราบเหล่าร้าย

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
34		Chimara	คิมัยร่า บันทึกเผด็จการครองโลก	เรื่องราวการต่อสู้ทางธุรกิจ โดยใช้ การเงิน สื่อ อิทธิพลของตัวเอกกับฝ่ายศัตรู
35		DIGIMON : Digital Monster	ดิจิมอน DIGIMON	เรื่องราวการผจญภัยของเด็กๆ8 คนที่ได้พลัดหลงเข้าไปในโลกดิจิตอล และได้พบกับเหล่าดิจิมอน (Digital Monster) มากมาย พวกเขาต้องต่อสู้เพื่อรักษาโลกดิจิตอลแห่งนี้ให้รอดพ้นจากเงื้อมมือของเหล่าร้าย
36		DIGIMON ADVENTURE 02	ดิจิมอน แอดเวนเจอร์ 02	เรื่องราวการผจญภัยของเด็กๆ กับเหล่าดิจิมอน ภาค 2
37		DIGIMON TAMERS 03	ดิจิมอน เทมเมอร์ 03	เรื่องราวการผจญภัยของเด็กๆ กับเหล่าดิจิมอน ภาค 3
38		DIGIMON FRONTIER	ดิจิมอน ฟรอนเทียร์	เรื่องราวการผจญภัยของเด็กๆ กับเหล่าดิจิมอน ภาค 4

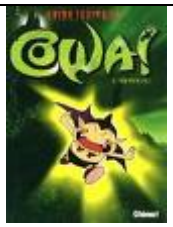
ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
39		NARUTO	นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ	เรื่องราวการต่อสู้ของนินจาจากหมู่บ้านโคโนฮะ กับบรรดานินจาฝ่ายร้ายกลุ่ม แสงอุษา
40		BAKUDAN	บะคุดันไอ้หมัดดินระเบิด	บะคุ เรียวสุเกะ ฉายา "ไอ้หมัดดินระเบิด" นักเลงหัวไม้หมัดมหากาฬ ถูกทาบทามจากพวกยากูซ่าให้เข้าร่วมแก๊งค์ เพื่อเป็นเจ้าพ่ออันดับ 1 ในญี่ปุ่น วันหนึ่งเขาได้ไปจัดการกับค่ายมวย เจ้าของค่ายมวยกลับติดใจในฝีมือ จึงทาบทามให้มาเป็นนักมวย ชีวิตบนสังเวียนของเขาจึงเริ่มต้นขึ้น
41		Look for one piece to the future of yours	ตามล่าหาตะวัน	เรื่องราวการผจญภัยของตัวเองในการตามหาเป้าหมายและอนาคตของตนเอง
42		VAGABOND	วากาบอนด์	เรื่องราวประวัติของ มิยาโมโตะ มุซาชิ นักดาบผู้ยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น

ตารางผนวกที่ 7 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
43		MADARA	ศึกเทพยุทธ์ MADARA ภาคจตุรเทพ	เรื่องราวการผจญภัยและต่อสู้ในดินแดนที่เรียกว่า มาดาระ ของตัวเอกทั้งสี่
44		AGHARTA	สาวพันธุ์สูบ AGHARTA	จูจู ร่วมกับเพื่อนลักลอบขึ้นเกาะไฮเออร์แลนด์ เกาะที่ว่ากันว่าเป็นแดนสวรรค์ที่อุดมไปด้วยน้ำและต้นไม้ และได้พบกับ เรียล หญิงสาวแปลกประหลาด ซึ่งเกิดจากการทดลองการสร้ามมนุษย์พิเศษ
45		BREMEN	หนุ่มเฮี้ยว พันธุ์ระห่ำ	เรื่องราวของ 2 หนุ่มที่เดินทางเข้าเมืองเพื่อสร้างฝันของตัวเองให้เป็นจริงในการเป็นนักร้องเพลงร๊อค

ตารางผนวกที่ 8 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท ตลก จำนวน 16 ชื่อ

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		Chocolat	Chocolat มาเฟียซ่าป๊าช็อคโกแลต	เรื่องวุ่นวาย ของมัทสึโยชิ อดีตหัวหน้ายากูซ่าแก๊งโอมุงิ ที่ต้องการเปิดร้านขายเค้ก
2		COWA! COWA!	COWA! น่ากลัว น่ากลัว	เรื่องราวการผจญภัยของบรรดาปีศาจน้อย
3		Doraemon The Gang	Doraemon The Gang ผจญภัยสุดขอบฟ้า	เรื่องราวการผจญภัยของโดราเอมอนกับเพื่อน
4		Dr.Slump & Arare	Dr.Slump อาราเล่	เรื่องราวสนุกสนานวุ่นวายของด๊อกเตอร์สลัมกับหุ่นยนต์ชื่อ อาราเล่ และบรรดาเพื่อน ๆ ในหมู่บ้านเพนกวิน
5		DORAEMON CLASSIC SERIE	โดราเอมอน คลาสสิก ซีรีย์	เรื่องราวของโดราเอมอนหุ่นยนต์ในอนาคตเดินทางย้อนมาช่วยเหลือโนบิตะ

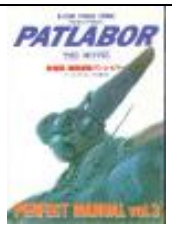
ตารางผนวกที่ 8 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
6		DORAEMON PLUS	DORAEMON PLUS โดราเอมอนพลัส	เรื่องราวเสริมเพิ่มเติมของโดราเอมอนและโนบิตะ
7		Papua	Papuwa เกาะอลวนคนอลเวง	เรื่องราวการแย่งชิงลูกแก้วสีน้ำเงินและแดงบนเกาะประหลาด
8		YOU ARE A FATHER	YOU ARE A FATHER คุณพ่อจอมเปิ่น	มัทสึโมโตะ ฮาชิระ วันที่เขากำลังสร้างบ้านซึ่งภรรยาเป็นคนออกแบบ ภรรยาที่กำลังตั้งครรภ์ได้ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต แต่ลูกสาวรอดชีวิตและที่รอดกลับมาได้นั้นกลับกลายเป็นภรรยาของเขาที่กลับมา เกิดใหม่
9		CRAYON SHINJUNG	เครยอน ชินจัง	เรื่องราวความวุ่นวายของครอบครัวของเด็กชายชินโนสุเกะ ชิโนฮาร่า
10		Pokemon Special	โปเกม่อนสเปเชียล Pokemon Special	เรื่ องราวการผจญภัยของเด็ก ๆ กับเหล่ามอนส์เตอร์

ตารางผนวกที่ 8 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
11		DORAEMON	แก๊งป่วนก๊วนโดเรม่อน	เรื่องราวภาคก่อนที่โดราเอมอนจะมาพบโนบิตะ เป็นเรื่องราวในโรงเรียนฝึกหัดหุ่นยนต์
12		YOTSUBA	โยทสึบะหนูเด๋อจอมป่วน	เรื่องวุ่นวายสนุกสนานของเด็กหญิงโยทสึบะที่ย้ายบ้านใหม่มากับคุณพ่อ ทำให้ต้องปรับตัวกับที่ใหม่ และผู้คนที่อยู่รอบตัว
13		KIKO-CHAN SMILE	คิโกะจังผมม้าหน้าขวาง	เรื่องราวสนุกสนานของเด็กหญิงคิโกะจัง
14		Rocky	ตูบป๊อก Rocky	เรื่องของสุนัขชื่อ ร๊อคกี้
15		NINPEN MAMMARU	นินจา มัมมารุ	เรื่องราวสนุกของมัมมารุนกเพนกวินที่อยากเป็นนินจา
16		KUROGO	หง่าวซ่าคุโระโก๊ะ	เรื่องราวของแมวตัวสีดำชื่อคุโระโก๊ะ

ตารางผนวกที่ 9 รายชื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ประเภท สืบสวน สอบสวน และสยองขวัญ จำนวน 12 ชื่อ

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		Arcana	Arcana สาวน้อยสัมผัสที่6	มากิ นามสมมุติ หญิงสาวไร้ชื่อไร้อดีต ไร้ความทรงจำ เธอมีอำนาจพลังพิเศษสามารถติดต่อคุยกับวิญญาณและให้มันปรากฏตัวได้ มากิ ได้พบกับมุราคามิ เค็นโซ ตำรวจสายสืบในคดีสะเทือนขวัญคดีหนึ่งและใช้ความสามารถช่วยตำรวจจับผู้ร้ายได้ โชคชะตาของทั้งคู่ก็เริ่มเคลื่อนไหว
2		Clover	Clover	เรื่องราวของเด็กชายที่มีพลังจิตพิเศษ
3		MONSTER	MONSTER คนปีศาจ	ตัวเอกถูกใส่ร้ายจากเพื่อนร่วมงานและต้องพาตัวเองค้นหาความจริงระหว่างถูกตามล่า
4		PATLABOR	PATLABOR หุ่นยนต์ประจัญบาน	เรื่องราวของหุ่นยนต์ของกรมตำรวจ ที่ใช้ต่อสู้กับหุ่นยนต์ของเหล่าร้ายในโลกอนาคต

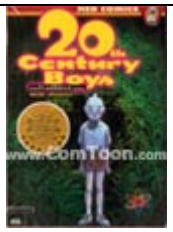
ตารางผนวกที่ 9 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
5		PLUTO	PLUTO ตามล่านักฆ่าแอนดรอย์	เรื่องราวการตามหาฆาตกรที่ทำการฆาตกรรมผู้คนและทำร้ายบรรดาหุ่นยนต์ต่าง ๆ
6		TANTEI GISHIKI	แก๊งป่วนก๊วนสืบ	เรื่องราวของปริศนาการแก้ไขคดีฆาตกรรมหมู่บรรดานักสืบที่เกาะร้างแห่งหนึ่ง
7		UZUMAKI	ก้นหอยมรณะ	เรื่องลึกลับสยองขวัญเกี่ยวกับสิ่งของต่าง ๆ ที่มีลวดลายเป็นลายก้นหอย
8		Ghost mum The investigator	คุณแม่ยอดนักสืบ Ghost mum The investigator	เรื่องราวของอดีตตำรวจหญิงที่ตายไปแล้ว แต่ยังไม่ยอมไปเกิดใหม่เพราะเป็นห่วงเจ้าลูกชายต่อมา ทมโบะคุง ลูกชาย ใส่แว่นตาของเธอและสามารถมองเห็นวิญญาณได้ ทั้งสองจึงร่วมมือกันในการสืบคดีต่าง ๆ
9		Kaiki Senban Juugoro	จูโกโร่ สืบพิศวง	เรื่องราวการสืบสวนคดีของจูโกโระ

ตารางผนวกที่ 9 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
10		UNDER EXECUTION, UNDER JAILBREA	ปริศนายมทูต	เป็นเรื่องราวหลังความตายของคิระ โยชิคาเงะ ฆาตกรตัวร้ายใน“โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ ภาค4" ที่ตอนนี้เป็นเพียงจิตวิญญาณ ความทรงจำในอดีตของเขาถูกลบไปจนหมดสิ้น หน้าที่ของเขาในตอนนี้คือตามล่าและทำลายล้างวิญญาณร้าย
11		GYO	ปลามรณะ	เรื่องราวของ ทาคาชิและคาโอริ คู่รักหนุ่มสาวตั้งใจจะมาเที่ยวพักผ่อนบนเกาะโอกินาว่า แต่แล้วก็ต้องมาพบกับสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาด นั่นก็คือ ปลามีขา ที่วิ่งไปมาตามชายหาด ต่อมา ปลาจำนวนมหาศาลก็เริ่มทยอยขึ้นฝั่งมาเรื่อยๆ ในที่สุดปลาฉลามที่ดุร้ายได้ใช้เขี้ยวที่แหลมคมใส่ทำร้ายผู้คนตามชายหาด แม้ทั้งสองจะหนีกลับมายังโตเกียว แต่ปลาเหล่านั้นก็มาปรากฏตัวที่โตเกียวอีก และกำลังโจมตีโลก
12		SHIBUYA GUARDIAN GIRLS	หน่วยพิทักษ์ SHIBUYA GUARDIAN GIRLS	เรื่องราวของนักเรียนสาวสองคนที่ร่วมมือกับตำรวจในการปราบเหล่าร้าย

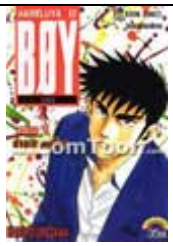
ตารางผนวกที่ 10 รายหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภท อื่น ๆ จำนวน 32 ชื่อ

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
1		RAINBOW	7 นช.แดน 2 ห้อง 6	เรื่องราวในปีโชวะที่ 30 (พ.ศ.2498) เด็กหนุ่ม 7 คนที่โชคชะตานำพาพวกเขามาพบกันในสถานพินิจคุ้มครองเยาวชนโชนัน ชีวิตในแต่ละวันช่างไร้ความสิ้นหวัง... ไม่ว่าจะเป็นการวิวาท หนี ขังเดี่ยว มีเพียงมิตรภาพเท่านั้นที่ก่อเกิดขึ้นในใจพวกเขา ในการดำเนินชีวิตร่วมกัน
2		20th CENTURY BOYS	20th CENTURY BOYS แก๊งนี้มีป่วน	เรื่องราวลึกลับของเด็กกลุ่มหนึ่งที่วางแผนเกี่ยวกับอนาคตและต่อมาได้เกิดเรื่องราวขึ้นจริงตามสิ่งที่พวกเขาเขียนขึ้นเล่น ๆ ในอดีต
3		Acacia	Acacia ชุมชนซ่าวาไรตี้	ริวเซ ชายหนุ่มตกงานผู้หนีออกจากบ้านและอาศัยอยู่ในโรงแรมเกิดจับพลัดจับผลูได้ทำงานที่อนุบาลทัมโปโปะ โรงเรียนที่มีคนหลายชาติหลายภาษา
4		DEATH NOTE	DEATH NOTE เดธโน้ต	ยมทูตลุค ทำ Death Note ซึ่งถ้าใครถูกเขียนชื่อลงในบนทึกเล่มนี้ต้องตายหล่นหายบนโลกมนุษย์ ยางามิ ไลท์ เป็นผู้เก็บได้และใช้สมุดนั้นในการฆ่าคน ทำให้ L นักสืบลึกลับต้องออกมาช่วยแก้ไขปริศนาเรื่องนี้

ตารางผนวกที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
5		Dorabase	Dorabase ตำนานซุปเปอร์เบสบอล	เรื่องราวต่อเนื่องของโดราเอมอน โดยเป็นเรื่องของทีม Doras ที่คุโระเอมอน ทุ่มเทแรงใจให้เพื่อพาทีมเบสบอลของเขาสู่ชัยชนะในการแข่งขัน
6		EYE SHIELD 21	EYE SHIELD 21 ไอ้หนูไต้ฝุ่นมะกันบอล	โคบายาคาว่า เซนะ เด็กมัธยมปลายโรงเรียนเดมอน มีนิสัยอ่อนแอ ขี้แหย เป็นสาเหตุให้มีคนอื่นแกล้งมาตั้งแต่เล็กๆ แต่ด้วยเหตุนั้นทำให้เซนะวิ่งได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ฮิรุม่าพาเขาเข้าชมรมอเมริกันฟุตบอลโรงเรียนทันที
7		FACTORY Z	FACTORY Z ลุยเต็มสูบอึดเต็มพิกัด	กลุ่มช่างภาพปริศนา ที่ปฏิบัติการเจาะสกู๊ปเด็ดอยู่ในต่างประเทศแกนหลักของกลุ่มคือ นางุโมะ เร ช่างภาพหนุ่มจอมเฮี้ยว กับคุราม่า ไดสึเกะ บรรณาธิการหนุ่มผู้คลั่งรถเป็นชีวิตจิตใจ เมื่อบังเอิญที่ทั้งสองต้องโคจรมาพบกัน ทำให้ทั้งคู่ต้องกลายเป็นคู่หู ในการทำข่าว

ตารางผนวกที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
8		Hana China	Hana China ผีซ่าท้าชิม	ฮานาโกะ นาคามุระ กุ๊กฝึกหัดร้าน มันเต็ง ไดฮังเต็ง ซึ่งเป็นร้านที่มีชื่อเสียง เธอใฝ่ฝันอยากเป็นกุ๊กมือหนึ่งระดับโลก วันหนึ่งเธอได้พบกับวิญญาณผู้อ้างตนว่าเป็น หยางกุ้ยเฟย นางสนมแห่งราชวงศ์ถังของจีน ซึ่งได้กลายมาเป็นวิญญาณที่คอยลิ้มรสชาติอร่อยมาจนถึงปัจจุบันและช่วยสอนเธอในการทำอาหาร
9		HALELUYA II BOY	HALELUYA II BOY บอย	เรื่องราวภาคที่สอง ของสามหนุ่ม ผู้รักคุณธรรม แห่งโรงเรียน มัธยมราคุเอ็น ต่อสู้เพื่อช่วยคนอื่นจากการถูกรังแก
10		HAT TRICK	HAT TRICK แฮ๊ททริค	โนะ อาตารุผู้สุดแสนจะเกลียดฟุตบอล เขาถูกพาให้เข้าชมรมฟุตบอล เพราะเขามีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการจะจัดการกับเด็กนักเรียนมัธยม 4 ลึกลับ เพื่อที่ตนเองจะได้ก้าวขึ้นเป็นเจ้าพ่อของโรงเรียน ซึ่งปรากฏว่าเด็กมัธยม4 ลึกลับเป็นนักฟุตบอลฝีเท้าดีของชมรม ตั้งแต่นั้นมาทั้งสองต่างแย่งกันชิงดีชิงเด่นเพื่อเป็นอันดับ 1 ด้านฟุตบอลแทน

ตารางผนวกที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
11		I 'LL	I 'LL ไอวิล	เรื่องราวของการชิงความเป็นหนึ่งของนักกีฬาที่อยู่ทีมเดียวกัน เขาทั้งสองเป็นทั้งศัตรูและเพื่อนร่วมทีม ทั้งสองช่วยกันดึงชมรมบาสเก็ตบอลที่สุดห่วยของโรงเรียนขึ้นมาอยู่ชั้นแนวหน้าของประเทศ
12		JIN	JIN หมอทะลุศตวรรษ	เรื่องราวของคุณหมอมินาคาตะคะ หลุดจากห้วงแห่งเวลาปัจจุบัน หลงพลัดเข้าไปในยุคปี 1862
13		SLAMDUNK	SLAMDUNK สแลมดั๊งค์	เรื่องราวการต่อสู้ฝ่าฟันของซากุรางิ และทีมบาสเก็ตบอลของเขา
14		WHISTLE!	WHISTLE! ไอ้หนูแข้งทอง	เรื่องราวการต่อสู้ฝ่าฟันของคาซามัทสึ ริโช และทีมฟุตบอลของเขา
15		YaWaRa	YaWaRa ยาวาระ	อิโนะคุมะ ยาวาระ หลานสาวของ จิโกโร่ แชมป์ยูโดแห่งชาติ 5 สมัยซ้อนแม้ใจของยาวาระอยากจะเป็นสาวน้อยธรรมดา แต่คุณปู่มีหรือจะยอม เพราะเขามีจุดหมายปั้นให้หลานสาวเป็นเจ้าของเหรียญทองโอลิมปิก

ตารางผนวกที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
16		THE PRINCE OF TENNIS	เดอะ พริ้นซ์ ออฟ เทนนิส	เรื่องราว ของ เอจิเซ็น เรียวมะ ย้ายเข้ามาเรียนชั้นมัธยมต้น โรงเรียนเซซุนที่มีชื่อเสียงด้านเทนนิส เป้าหมายของเขาและทุกคนในทีมคือการแข่งขันระดับประเทศ
17		TANOSHII KOUSHIEN	เบสบอล หัวใจกระเป๋บ	เรื่องราวของ โอตะ กับทีมเบสบอล
18		REAL	เรียล	เรื่องราวของโนมิยะ หลงใหลในกีฬาบาสเก็ตบอล แต่ในที่สุดเขาก็ต้องเลิกเล่นเพราะกันประสบอุบัติเหตุจนเดินไม่ได้ แต่ต่อมาเขาต้องเจอกับแรงกระตุ้นครั้งใหม่ คือ คิโยฮารุ เด็กหนุ่มที่ขาพิการ แต่ยังคงเล่นบาสเก็ตบอลโดยใช้วีลแชร์แถมยังฝีมือดีเสียด้วย ซึ่งนั่นทำให้โนมิยะเกิดไฟติดและคิดที่จะเล่นบาสเก็ตบอลอีกครั้ง
19		Kiichi	คิอิจิ	เรื่องราวการต่อสู้ชีวิตของเด็กชายคิอิจิ

ตารางผนวกที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
20		MONACO-NO SORA-E	คู่หมัดคู่กัด	เรื่องราวความรักของซาโอโตเมะ โมนาโค กับโอคิตะ โซระ ที่เป็นนักมวยในค่ายของพ่อของโมนาโค
21		Sora no Subaru	ซึบารุ สิงห์น้อยนักกอล์ฟ	เรื่องราวของ ซึบารุ ที่มีพรสวรรค์ในการเล่นกีฬากอล์ฟ
22		King Sweet	ตำรับลับจอมราชันย์	อาราตะ อาคางาว่า เดินทางไปทั่วประเทศญี่ปุ่น เพื่อตามหารสชาติแห่งความสุข รสชาติของพ่อเขาและได้ฝึกฝนทำงานที่ร้านทำขนมหวานแห่งหนึ่ง
23		SHIKEISHU 042	นักโทษประหาร 042	ทาจิมะ เรียวเฮย์ นักโทษประหาร หมายเลข 042 ถูกทดลองการลงโทษแบบใหม่โดยการให้โอกาสอยู่ในสังคมโดยมีแผ่นชิปฝังอยู่ในร่างกาย
24		RINGU NI KAKERO2	นักชกจ้าวสังเวียน	เคนซากิ รินโด ทายาทคนเดียวของตระกูลเคนซากิ เติบโตมากับ คาโทริ อิชิมัตสึ พ่อบุญธรรมผู้ซึ่งอดีตเคยร่วมเคียงบ่าเคียงไหล่กับ เคนซากิ ริวจิ พ่อจริงๆของรินโด ในศึกชิงแชมเปี้ยน Jr.ญี่ปุ่น ด้วยสายเลือดนักชกเข้มข้นเต็มร้อยที่มีอยู่ในตัว ทำให้รินโดก้าวเข้าสู่สังเวียนนักชกเช่นกัน

ตารางผนวกที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
25		Dragon Sakura	นายซ่าท่าเด็กแนว	เรื่องราวของทนายหนุ่มซากุรางิที่ต้องการปรับปรุงโรงเรียนโดยอาสาจัดการกับนักเรียนห้องที่แย่ที่สุดให้สอบเข้ามหาวิทยาลัยชั้นนำให้ได้
26		YASUMIN-NO DANCE	ยาสุมิน DANCE!	เรื่องราวของ ยาสุมิน สาวนักเต้นแซมบ้าที่ต้องมาอาศัยอยู่กับคุณย่าเจ้าระเบียบในตระกูลที่มั่งคั่ง
27		WILD LIFE	สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้	อิวาชิโร่ เท็ตโซ มีความสามารถพิเศษในการฟัง และได้ฝึกหัดเป็นสัตวแพทย์
28		CURRY-NARU SHOKUTAKU	สูตรฮิต เมนูฮอต	โคเอ็นจิ มาคิโตะ ผู้เดินทางค้นคว้าวิชาแกงไปทั่วโลก หลังจากหลงทางร่อนเร่อยู่นานก็ได้มาถึงร้านแกงกระหรี่ที่ผู้มีบุญคุณแต่อดีตเป็นเจ้าของ แต่ร้านนี้ก็ใกล้จะเจ๊งเต็มที... เขาจึงได้ร่วมแรงกู้ร้านนี้กับยูอิ ลูกสาวเจ้าของร้าน เพื่อให้กลับมามีลูกค้าเยอะอีกครั้ง

ตารางผนวกที่ 10 (ต่อ)

ลำดับ	หน้าปกของหนังสือการ์ตูน	ชื่อในฉบับภาษาญี่ปุ่น	ชื่อหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาไทย	เรื่องย่อ
29		MUSH	อัจฉริยะก้องโลก MUSH	มัช เด็กหนุ่มนักวาดภาพเหมือนแห่งเมืองท่าทางตอนใต้ของประเทศฝรั่งเศส ผู้มุ่งมั่นจะเป็นจิตรกรในอนาคต
30		N's Aoi	อาโออิ พยาบาลสาวหัวใจเกินร้อย	เรื่องราวของ อาโออิ พยาบาลสาวที่ตั้งใจทำหน้าที่เพื่อช่วยคนไข้ให้ดีที่สุด
31		Haruka seventeen	ฮารุกะ 17	เรื่องราวของ ฮารุกะสาวแว่นหนา หัวดีวัย 22ปี ถูกแปลงโฉมให้เป็นสาวสวยพร้อมกับปลอมอายุเหลือ 17 เพื่อก้าวเข้าสู่วงการมายา
32		HIKARU NO GO	ฮิคารุ เซียนโกะเกมอัจฉริยะ	เรื่องราวของฮิคารุ เด็กนักเรียนชั้นประถม 6 ได้พบกระดานโกะเก่าแก่ในห้องเก็บของโดยบังเอิญ และได้พบกับ วิญญาณของ ฟุจิวาระโนะ ซาอิ นักเล่นโกะอัจฉริยะสมัยเฮอันที่สิงอยู่ในและซาอิได้ชักนำพาฮิคารุก้าวสู่โลกของวงการโกะ

ประวัติการศึกษา และการทำงาน

ชื่อ –นามสกุล	นายประดิษฐ์ จันทร์มั่น
วัน เดือน ปี ที่เกิด	15 กรกฎาคม พ.ศ. 2521
สถานที่เกิด	จังหวัดสุพรรณบุรี
ประวัติการศึกษา	อักษรศาสตร์บัณฑิต (สังคมศาสตร์การพัฒนา) มหาวิทยาลัยศิลปากร
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครูสอนวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนรุ่งอรุณ