

การศึกษาชื่อเล่นในภาษาไทย: ภาษากับการสะท้อนความคิดในบริบทสังคมเมือง

ปริญญานิพนธ์

ของ

วัชร ใจประเสริฐ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

สิงหาคม 2559

การศึกษาชื่อเล่นในภาษาไทย: ภาษากับการสะท้อนความคิดในบริบทสังคมเมือง

ปริญญานิพนธ์
ของ
วัชร ใจประเสริฐ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
สิงหาคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาชื่อเล่นในภาษาไทย: ภาษากับการสะท้อนความคิดในบริบทสังคมเมือง

บทคัดย่อ
ของ
วัชร ใจประเสริฐ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
สิงหาคม 2559

วัชร ใจประเสริฐ. (2559). การศึกษาชื่อเล่นในภาษาไทย: ภาษากับการสะท้อนความคิดในบริบทสังคมเมือง. ปรินญาณิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.รัชนีญา กลิ่นน้ำหอม.

ปรินญาณิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ลักษณะของชื่อเล่น 2) ที่มาของชื่อเล่น 3) ความหมายของชื่อเล่น และ 4) ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง โดยรวบรวมชื่อเล่นของเด็กที่เกิดปี พ.ศ. 2555-2558 หรืออายุระหว่าง 0-4 ขวบ จากกลุ่มประชากรตัวอย่างซึ่งเป็นพ่อแม่เจเนอเรชันวายที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี มีการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาตรีขึ้นไป และอาศัยอยู่ในเขตเทศบาล ได้แก่ ภาคเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ภาคใต้ อำเภอเมืองและอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ภาคตะวันออก เชียงเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น และเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

ผลการศึกษา พบว่า ลักษณะของชื่อเล่น มีลักษณะที่โดดเด่นคือชื่อเล่นที่มีจำนวนพยางค์ 2 พยางค์ โดยมีการสร้างชื่อที่เป็นคำเดียวซึ่งมีลักษณะเป็นหนึ่งในคำที่มาจากคำภาษาต่างประเทศมากกว่าคำภาษาไทย ที่มาของชื่อเล่นที่ปรากฏพบมากที่สุด คือชื่อที่มีที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ส่วนความหมายของชื่อเล่นพบที่มีความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติมากที่สุด และยังพบว่าลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น สะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง โดยปรากฏความคิดที่เด่นชัด 3 ความคิด ได้แก่ คิดเกี่ยวกับความเป็นปัจเจก ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ซึ่งความคิดมีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในสังคมเมืองที่โดดเด่น คือ นิยมความเป็นปัจเจกแสดงความเป็นตัวของตัวเอง ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ นิยมความทันสมัย และให้ความสำคัญลูกและความผูกพันของครอบครัว นอกจากนั้นการศึกษาชื่อเล่นในงานวิจัยนี้สะท้อนมุมมองของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่มีต่อลูกโดยปรารถนาให้เป็นที่ยรักและเป็นที่ยอมรับของสังคม

THE STUDY OF THAI NICKNAME: LANGUAGE AND REFLECTION OF THOUGHT IN
URBAN CONTEXT

AN ABSTRACT
BY
WATCHAREE JAIPRASERT

Present in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Arts Degree in Thai
At Srinakharinwirot University
August 2016

Watcharee Jaiprasert. (2016). *The study of Thai nickname: language and reflection of thoughts in urban context*. Master Thesis, M.A. (Thai). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr. Ratchaneeya Klinnamhom

This study aimed to study the characteristics, origin and the meaning of the nicknames given to children by Generation Y parents thought in an urban context. All of the nicknames were collected from children who were born from between 2013 and 2015 or those who were 0-4 years old, and from a group of generation Y parents at the age under thirty five. The samples all had a Bachelor's degree or higher and lived in municipality of Chiang Mai, Songkla, Khon Kaen, and Bang Kapi.

The results revealed that the most dominant characteristic of these nicknames were two syllable names written as a single word. Those names were from foreign languages rather than the language. The origin of the names was mostly based on family relationships and related to nature. With reference to the characteristics, origin, and meaning of the nicknames, it was classified by the parents into three main ideas; individuals, international appreciation, family, and nature. However all of the ideas were associated with the features of Generation Y and the identity of the parents' such as a focus on individuals and independence, admiration of modernity, preference for children and family relationships. Furthermore, this study reflected the feelings of Generation Y parents' in the urban context regarding expectations about their children, such as being precious or being accepted of socially.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การศึกษาชื่อเล่นในภาษาไทย: ภาษากับการสะท้อนความคิดในบริบทสังคมเมือง
ของ
วัชร ใจประเสริฐ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์จักรชัย เอกปัญญาสกุล)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2559

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ ดร.รัชณีญา กลิ่นน้ำหอม)

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงเด่น บุญปก)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.รัชณีญา กลิ่นน้ำหอม)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัศวินธ์ เรืองรอง)

ประกาศคุณูปการ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาของนิสิตรุ่นรหัส 54 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภักดิ์ มหาวรรการ ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ที่ท่านคอยให้การอบรมสั่งสอนด้วยความหวังดีเสมอมา และท่านยังเป็นกำลังสำคัญที่คอยผลักดันให้สามารถประสบความสำเร็จการศึกษาในครั้งนี้ได้

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.รัชนีย์ญา กลิ่นน้ำหอม อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ของข้าพเจ้าที่คอยอยู่เคียงข้างข้าพเจ้าด้วยความเสียสละอดทนและความเมตตากรุณา ท่านเป็นผู้ที่นำแสงสว่างมาสู่ชีวิตข้าพเจ้าทุกครั้งที่ต้องขบคิดกับปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำปริญญานิพนธ์เล่มนี้ ตลอดจนกำลังใจที่ดีที่ท่านมีให้เสมอมา ศิษย์ขอกราบขอบพระคุณและคารวะท่านจากหัวใจ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงเด่น บุญปก ประธานการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัศวิทย์ เรืองรอง กรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ ได้กรุณาให้คำชี้แนะและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยความเมตตาเป็นอย่างยิ่ง

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทุกๆ ท่าน ที่คอยให้คำแนะนำและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาและปรับปรุงการดำเนินงานต่างๆ ในการจัดทำปริญญานิพนธ์เล่มนี้

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้ให้ความกรุณาให้คำปรึกษาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย จนทำให้สามารถมีเครื่องมือการวิจัยที่ดีในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ ได้อย่างราบรื่น ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวิทย์ ศิริสิทธิธรรพ์ อาจารย์ ดร.จารุวรรณ พลอยดวงรัตน์ และอาจารย์ ดร.อัศรา ประเสริฐสิน

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการและคุณครูทุกโรงเรียนที่ให้ความอนุเคราะห์และอนุญาตให้เข้าไปเก็บข้อมูล ขอบคุณพินิจ ศึกษานิเทศก์ จ.เชียงใหม่ ที่ช่วยประสานงานโรงเรียนต่างๆ และที่สำคัญที่สุดคือขอกราบขอบพระคุณท่านผู้ปกครองทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามจนทำให้สามารถนำข้อมูลมาเขียนเป็นปริญญานิพนธ์เล่มนี้ได้

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณทุกท่านกำลังใจจากครอบครัว คุณแม่ สามี ลูกสาว ญาติมิตร ขอบคุณเพื่อนๆ ทั้งหลาย พระมหาปรีชา นุชศรา กันยารัตน์ ปัญญา กานต์สินี อภิวัฒน์ และมนทิดา ที่คอยให้คำปรึกษาและเป็นกำลังใจให้เสมอมา ต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ หากข้าพเจ้าไม่สามารถเอ่ยนามทุกคนที่เกี่ยวข้องได้หมด ขอขอบพระคุณทุกท่านด้วยความจริงใจ

วัชรวิ ใจประเสริฐ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	5
ความสำคัญของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
วิธีดำเนินการวิจัย	8
ข้อจำกัดในการทำวิจัย	9
ข้อตกลงเบื้องต้น	10
นิยามศัพท์เฉพาะ	11
2 แนวทางการศึกษาชื่อเล่นในบริบทสังคมเมือง	12
องค์ความรู้ที่เกี่ยวกับชื่อเล่น	12
การสร้างคำในภาษาไทย	21
ภาษากับการสะท้อนความคิด	29
สังคมเมือง	34
เจเนอเรชันวาย (Generation Y)	38
3 ลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น	41
ลักษณะของชื่อเล่น	41
พยางค์ของชื่อเล่น	42
การสร้างชื่อเล่น	43
ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น	52
ที่มาของชื่อเล่น	60
ความหมายของชื่อเล่น	68
ชื่อเล่นที่มีความหมาย	69
ชื่อที่ไม่มี ความหมาย	82

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ชื่อเล่นกับความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง.....	83
ความคิดที่ปรากฏจากลักษณะของชื่อเล่น.....	83
ความคิดที่ปรากฏจากที่มาของชื่อเล่น.....	85
ความคิดที่ปรากฏจากความหมายของชื่อเล่น.....	94
ความคิดที่ปรากฏจากชื่อเล่นกับการสะท้อนคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย ในบริบทสังคมเมือง.....	109
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	118
สรุป.....	118
อภิปรายผล.....	126
ข้อเสนอแนะ.....	132
บรรณานุกรม.....	133
ภาคผนวก.....	141
ภาคผนวก ก ตารางชื่อเล่น.....	142
ภาคผนวก ข ใบรับรองจริยธรรมการวิจัย.....	148
ภาคผนวก ค แบบสอบถามสำหรับเก็บข้อมูลชื่อเล่น.....	150
ภาคผนวก ง ตารางจำแนกข้อมูลจำนวนพยางค์ของชื่อเล่น.....	154
ภาคผนวก จ ตารางจำแนกข้อมูลการสร้างของชื่อเล่น.....	158
ภาคผนวก ฉ ตารางจำแนกข้อมูลภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น.....	164
ภาคผนวก ช ตารางจำแนกข้อมูลที่มาของชื่อเล่น.....	168
ภาคผนวก ซ ตารางจำแนกข้อมูลความหมายของชื่อเล่น.....	172
ภาคผนวก ฌ ตารางความสัมพันธ์ของความคิดที่ปรากฏกับคุณลักษณะ ของพ่อแม่ เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง.....	176
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	185

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ค่าเฉลี่ยร้อยละของข้อเล่น.....	43
2 ค่าเฉลี่ยร้อยละของลักษณะการสร้างข้อเล่น.....	51
3 ค่าเฉลี่ยร้อยละของภาษาที่ใช้ในการตั้งข้อเล่น.....	59
4 ความหมายย่อยในแต่ละกลุ่มความหมายตามมุมมองของพ่อแม่.....	75
5 ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สัมพันธ์..... กับที่มาของข้อเล่น.....	85
6 ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สัมพันธ์กับความหมาย ของข้อเล่น.....	94
7 ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง.....	107
8 คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง.....	115

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ค่าเฉลี่ยร้อยละของที่มาของชื่อเล่น.....	67
2 การจำแนกชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่.....	68
3 ค่าเฉลี่ยร้อยละความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่.....	74
4 ลักษณะของความหมาย.....	81

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความคิดของมนุษย์ การใช้ภาษาของมนุษย์นั้นมีความหลากหลายและมีความน่าสนใจ ทั้งนี้การใช้ภาษาลักษณะหนึ่งที่น่าสนใจคือ "ชื่อเล่น" เพราะคนส่วนใหญ่ในสังคมไทยล้วนแล้วแต่มีชื่อเล่นที่พ่อแม่ตั้งให้ตั้งแต่กำเนิด ดังที่ อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2549: 96) กล่าวว่า "ชื่อเล่นของคนไทยเป็นชื่อแรกที่พ่อแม่ตั้งให้ลูก ชื่อเล่นจึงเป็นชื่อที่ใช้ในครอบครัวเป็นอันดับหนึ่ง และมักใช้ในหมู่คนอื่นที่สนิทสนมอีกด้วย" ในปัจจุบัน "ชื่อเล่น" ยังเป็นการใช้ภาษาในสังคมไทยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามเวลาและยุคสมัย ซึ่งชื่อเล่นสมัยปัจจุบันมีความแปลกใหม่และต่างไปจากชื่อเล่นในอดีต เพราะปัจจุบันชื่อเล่นมีหลายพยางค์มากขึ้น ดังที่นันทนา รัตนเกียรติ (2555: 2) ได้กล่าวว่าชื่อเล่นในปัจจุบันมีจำนวนพยางค์มากขึ้น กล่าวคือชื่อเล่นมีจำนวนสองพยางค์มากขึ้น ตัวอย่างชื่อเล่นที่ผู้วิจัยสังเกตพบในปัจจุบันที่มีจำนวนหลายพยางค์ เช่น ไหมมัดหมี หนูมาลี ภูมิใจ สนามบิน เป็นต้น ซึ่งแตกต่างจากอดีตที่ชื่อเล่นมักเป็นคำสั้น ๆ และมักมีหนึ่งพยางค์ นอกจากนี้ชื่อเล่นยังมีความเฉพาะเจาะจง กล่าวคือชื่อเล่นมักไม่ซ้ำกัน ชื่อแต่ละชื่อจึงมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนกัน ชื่อจึงมีต่าง ๆ กัน ชื่อเล่นที่ซ้ำกันน้อยลงแสดงให้เห็นว่าคนไทยให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกมากขึ้น โดยกลวิธีที่ทำให้ชื่อเล่นมีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น ชื่อเล่นที่ยาวขึ้นโดยการนำคำมาประสมกัน (จรัญวิไล จุฑาโรจน์, 2552: 141) ทั้งนี้ตัวอย่างชื่อเล่นที่ผู้วิจัยสังเกตพบในปัจจุบันที่มีความเฉพาะเจาะจง โดยเป็นการนำคำมาประสมกัน เช่น น้ำอิง ไบหม่อน ตูเซฟ ภูพระยา เป็นต้น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556: 384) ให้ความหมายของ "ชื่อเล่น" ว่าหมายถึง "ชื่อของบุคคลที่ใช้กันในหมู่ญาติหรือผู้ใกล้ชิด" ซึ่งในภาษาอื่น ๆ ก็พบการใช้ชื่อเล่นเช่นเดียวกัน แต่ชื่อเล่นนั้น ๆ มีลักษณะของการตั้งชื่อที่แตกต่างไปจากชื่อเล่นในภาษาไทย อาทิ ในภาษาจีน ถาวร สิกขโกศล (2550: 162) ได้กล่าวถึงการตั้งชื่อของคนจีนในสมัยโบราณว่ามีคำเรียกขานชื่อกันคนละ 5-6 ชื่อ เช่น ชื่อตัว (หมี) ชื่อรอง (จื่อ) สมญา (เปี้ยเห่า) ฉายา (ไ่วเห่า) สมัญญา (สือเห่า) โดยชื่อตัวนั้นจะแยกออกเป็นชื่อเล่นและชื่อจริง ได้แก่ ชื่อเล่น (เสี่ยวหมี) และชื่อจริง (ต้าหมี) ต่อมาชื่อของคนจีนในชนชั้นผู้ดีก็มักจะใช้ชื่อตัวคนละ 2 ชื่อ คือชื่อจริงและชื่อเล่น เช่น ชื่อจริง "โจโจ" มีชื่อเล่นว่า "อาซวน" โดยชื่อเล่นจะใช้เรียกในวัยเด็ก แต่เมื่อเริ่มเรียนหนังสือก็จะเรียกชื่อจริง คือ "โจโจ" ซึ่งเมื่อแปลความหมายชื่อเล่น "อาซวน" แล้ว แปลว่า "ปกปิดอำพราง" ชื่อเล่นนี้ได้มาจากการที่โจโจพูดปิดบังความจริงเก่ง จึงอาจสันนิษฐานได้ว่าลักษณะชื่อเล่นของคนจีนนั้นมักจะตั้งขึ้นมาจากภายหลัง โดยตั้งชื่อตามลักษณะนิสัยของเจ้าของชื่อ กล่าวได้ว่าการตั้งชื่อตามลักษณะนิสัยในภายหลังของคนจีนนั้น ต่างจากคนไทยที่ให้ความสำคัญในการตั้งชื่อเล่นของลูกตั้งแต่มิเกิดหรือเมื่อแรกเกิดและไม่ได้ตั้งตามลักษณะนิสัยของเจ้าของชื่อเท่านั้น

ในภาษาลาว บุญย พิมมะสาน (2558: สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่าคนลาวมีชื่อเล่นเหมือนกันกับคนไทย โดยกล่าวว่าชื่อเล่นของตนคือ “ปาน” เพราะมีปานติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด ซึ่งชื่อเล่นของคนลาวมีที่มาในการตั้งชื่อคล้ายกันกับคนไทย คือตั้งตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ

สำหรับในภาษาอังกฤษ แฮงค์ (Hank. 2006: pp. 624-626) ได้ค้นคว้าเกี่ยวกับชื่อเล่นในภาษาอังกฤษ โดยพบชื่อเล่นในภาษาอังกฤษมีลักษณะต่าง ๆ อาทิ การเติมสระหรือหน่วยคำ ได้แก่ การเติม “-y” ต่อท้ายชื่อ เช่น Bill เป็น Billy หรือ Smith เป็น Smithy และการเติม “-kin” ต่อท้ายชื่อ โดยเฉพาะในเพศชาย เช่น Peter เป็น Peterkin หรือ Hank เป็น Hankin และการย่อชื่อให้สั้นจากชื่อจริง โดยการเติม “-l” เช่น Derek เป็น Del หรือ Terry เป็น Tel ซึ่งลักษณะการตั้งชื่อของภาษาอังกฤษจะมีลักษณะการเติมสระและหน่วยคำ ได้แก่ “-y”, “-kin” และอีกลักษณะคือมีการตัดคำแล้วเติมพยัญชนะเพื่อเรียกชื่อให้สั้นลงด้วยการเติม “-l” จากการตั้งชื่อ 3 ลักษณะดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่าชื่อเล่นในภาษาอังกฤษมักมีเป็นชื่อที่มีที่มาจากชื่อจริง ซึ่งต่างจากชื่อเล่นของคนไทยบางชื่อที่อาจไม่ได้มีที่มาจากชื่อจริง อย่างไรก็ตามในปัจจุบันได้มีการนำลักษณะการตั้งชื่อในภาษาอังกฤษมาใช้ในการตั้งชื่อเล่นในภาษาไทย ได้แก่ การตั้งชื่อด้วยการเติมสระท้ายหรือหน่วยคำ เพราะต้องการให้ชื่อมีลักษณะคล้ายกับการออกเสียงเป็นภาษาอังกฤษ เช่น การเติม “-my” ออมมี (Aommy) การเติม “-ny” เช่น นนนี่ (Nonny) การเติม “-y” เช่น แชรรี่ (Shary) ซึ่งเมื่อเติมสระท้ายและหน่วยคำก็มักจะเป็นคำเฉพาะที่อาจไม่มีความหมายในพจนานุกรม ส่วนลักษณะการตัดคำโดยการเติม “-l” จะไม่เหมือนกับชื่อเล่นในภาษาไทย เพราะชื่อเล่นในภาษาไทยมักจะตัดชื่อเล่นจากชื่อจริงโดยตัดมาเป็นหน่วยคำหรือคำ ซึ่งไม่ได้ตัดพยัญชนะหรือเติมพยัญชนะอื่นแทนที่เพื่อทำให้ชื่อเล่นมีพยางค์ที่สั้นลง แต่มีลักษณะการตัดคำจากชื่อจริง เพื่อให้ชื่อเล่นสั้นลงจากชื่อจริง เช่น “ริมา” มาจาก “พริมา” “เอวา” มาจาก “เอวารินธ์” จากลักษณะการตั้งชื่อในภาษาต่าง ๆ ที่ยกตัวอย่างมาข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่าชื่อเล่น ไม่ได้ปรากฏเฉพาะในภาษาไทย แต่ยังปรากฏใช้ในภาษาอื่น ๆ โดยมีลักษณะที่แตกต่างกันไป ชื่อเล่นในภาษาไทยนั้นจะเป็นชื่อที่พ่อแม่หรือญาติผู้ใหญ่ตั้งใจตั้งให้ นอกเหนือจากชื่อจริง โดยชื่อเล่นบางชื่อก็อาจไม่มีความสัมพันธ์กับชื่อจริงแต่อย่างใด ในขณะที่ชื่อบางชื่อ ก็อาจมีความสัมพันธ์กับชื่อจริงหรืออาจจะเป็นชื่อเดียวกับชื่อจริงก็ได้

ความเป็นมาของการใช้ชื่อเล่นในภาษาไทยปรากฏเด่นชัดในการเรียกขานพระนามของคนชั้นสูง อาทิ ในพระนิพนธ์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ (2494: 1-2) ที่กล่าวถึง พระนามของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ว่าพระองค์ทรงมีพระนามที่เรียกขานว่า “พระองค์ชายดำ” และสมเด็จพระเอกาทศรถ มีพระนามที่เรียกขานว่า “พระองค์ชายขาว”

ต่อมาชื่อเล่นก็ปรากฏพบมากขึ้นในพระนามของพระบรมวงศานุวงศ์ และเจ้านายต่าง ๆ โดยเฉพาะในสมัยรัตนโกสินทร์ซึ่งสามารถรวบรวมจากเอกสารต่าง ๆ เช่น พระราชหัตถเลขาพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเทวะวงศ์วโรปการ (2465: 13) โปรดให้พิมพ์ขึ้น โดยในพระราชหัตถเลขาตั้งกล่าวปรากฏการเรียกขานพระนามพระองค์เจ้าหญิงดวงประภา พระราชธิดาในพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัวว่า

“หนูด้อย” และทรงเรียกพระองค์เจ้าหญิงสุทธาสวรรค์ พระราชธิดาในพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัวว่า “หนูปลูก” และพระราชหัตถเลขาในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (2463) ที่ทรงพระราชทานแด่สมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ โดยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเรียกสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถว่า “แม่เล็ก” และทรงเรียกเจ้าฟ้ามหาวชิราวุธว่า “ลูกโต”

จึงอาจกล่าวได้ว่าการใช้ชื่อเล่นของคนไทยในสมัยแรก ๆ นั้น พบหลักฐานเด่นชัดจากพระนามของพระมหากษัตริย์และพระบรมวงศ์ศานุวงศ์ ซึ่งเป็นการเรียกขานในหมู่ญาติและผู้ใกล้ชิด และเนื่องด้วยว่าในสมัยก่อนพระนามมีความยาวมาก ดังที่งานวิจัยของ สุภาพรณ ณ บางช้าง (2529) พบว่า พระนามฝ่ายราชสกุลมักมีจำนวนหลายพยางค์ จึงเป็นเหตุผลของการเรียกใช้ชื่อเล่น เพราะต้องการให้มีความสะดวกต่อการเรียกขานแทนพระนามที่มีจำนวนพยางค์มาก

นอกเหนือจากชื่อเล่นที่ปรากฏจากพระนามของพระมหากษัตริย์และพระบรมวงศ์ศานุวงศ์ แล้ว ไม่ปรากฏหลักฐานที่ชัดเจนว่าชื่อเล่นของสามัญชนทั่วไปที่พบคนแรกนั้นมีมาตั้งแต่เมื่อใด ทั้งนี้ ปรีชา ช่างขวัญยืน (2540: 551-554) กล่าวว่า วัฒนธรรมการตั้งชื่อของคนไทยมีการรับมาตั้งแต่สมัยโบราณ โดยการตั้งชื่อนั้นมักจะใช้คำไทย เช่น แดง มั่น คง อิน หล้า ไหม เป็นต้น ซึ่งมีลักษณะเป็นคำพยางค์เดียว ต่อมามีการตั้งชื่อจริงที่ไพเราะขึ้นด้วยคำภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต ทำให้ชื่อจริงยาวขึ้น มีหลายพยางค์มากขึ้น จึงทำให้คนไทยนิยมตั้งชื่อเล่นที่สั้นลงจากชื่อจริง เพื่อให้สะดวกในการเรียกชื่อ โดยอาจจะย่อหรือเลือกพยางค์ของชื่อจริงมาเรียกเป็นชื่อเล่นแทน ซึ่งสอดคล้องกับ นันทนา รณเกียรติ (2531ก) ที่ได้สันนิษฐานว่าชื่อเล่นของสามัญชนทั่วไปเกิดขึ้น เพราะการตั้งชื่อจริงมีจำนวนพยางค์มากขึ้น จึงมีการตั้งชื่อเล่นขึ้นเพิ่มเติม เพื่อให้เรียกง่ายและสั้นกว่าชื่อจริง ชื่อเล่นมักจะเป็นคำพยางค์เดียวเพื่อใช้เรียกแทนชื่อจริงในสถานการณ์ที่ไม่เป็นทางการ จึงอาจกล่าวได้ว่าชื่อเล่นในอดีตของคนไทยนั้นส่วนใหญ่เป็นคำที่มี 1 พยางค์ ผู้ตั้งชื่อเป็นพ่อแม่หรือญาติผู้ใหญ่และใช้เรียกขานในสถานการณ์ไม่เป็นทางการ

ปัจจุบันชื่อเล่นมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ทั้งจำนวนพยางค์ และลักษณะชื่อที่มีความเฉพาะ จากการรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น พบว่า ชื่อเล่นในปัจจุบันนิยมใช้คำหลายพยางค์มากขึ้น และซ้ำกันน้อยลง ซึ่งทำให้เห็นว่าคนไทยต้องการชื่อที่เฉพาะและไม่ซ้ำซ้อนกันมากขึ้น กาญจนา นาคสกุล (2556: ออนไลน์) ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับชื่อเล่นของเด็กไทยในบทความข่าวเรื่อง “กระแสอินเทอร์เน็ตกวีพัฒนารมไทย ชื่อเล่นของเด็กวันนี้ต้องแปลกสะกดหู” ซึ่งได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของชื่อเล่นในปัจจุบันที่ปรับเปลี่ยนไปตามกระแสโลกซึ่งมีความก้าวหน้าในการติดต่อสื่อสารได้หลายช่องทางและสังคมไทยเปิดรับวัฒนธรรมจากต่างประเทศมากขึ้น พ่อแม่บางส่วนจึงตั้งชื่อลูกตามกระแส นอกจากนี้ กาญจนา นาคสกุล ยังได้แสดงความคิดเห็นว่า “ในอนาคตคิดว่าชื่อเล่นของเด็กอาจจะเปลี่ยนหรือแปลกไปมากกว่านี้” อาจกล่าวได้ว่าปัจจัยที่ทำให้ชื่อเล่นมีการเปลี่ยนแปลงไปคือสังคมที่มีลักษณะเป็นสังคมเมืองมากขึ้นและพ่อแม่ที่เป็นคนรุ่นใหม่ซึ่งมีวิถีชีวิตแบบคนเมือง

ปัจจุบันประเทศไทยมีการพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม การศึกษา และการคมนาคม ซึ่งส่งผลให้ลักษณะทางสังคมเกิดการปรับเปลี่ยนจากสังคมดั้งเดิมที่มีความเรียบง่ายไปสู่ความเป็นสังคมรุ่นใหม่คือสังคมเมืองมากขึ้น เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2557: 11) กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยไว้ในบทความเรื่อง “แนวโน้มโลก 2050 (ตอนที่ 6): โลกแห่งสังคมเมือง (Urban World) ว่าประเทศไทยมีแนวโน้มพัฒนาสู่ความเป็นเมืองเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง วรชัย ทองไทย และสุรีย์พร พันพื้ง (2550: ช-ณ) ได้อธิบายว่า “เมือง” มักจะเป็นพื้นที่ที่มีการพัฒนาอาคาร สิ่งก่อสร้าง และเทคโนโลยีต่าง ๆ ตลอดจนผู้คนที่ย้ายมาอาศัยในเขตเมืองก็จะมีหลากหลายและซับซ้อนเพราะมีผู้คนเข้ามาอยู่อาศัยในบริเวณเมืองจำนวนมาก มีการกระจุกตัวของประชากรที่มาจากหลากหลายถิ่น ทำให้ระบบสังคมเมืองมีความซับซ้อนมากขึ้น สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ ฉบับที่ 16 อธิบายสภาพของสังคมเมืองและอิทธิพลของสังคมที่มีต่อคนรุ่นใหม่ว่า “การยึดมั่นในลักษณะการปกครองแบบประชาธิปไตยที่หยุดนิ่งอย่างหนึ่งเป็นอุดมคติที่ดี นโยบายทางเศรษฐกิจทุนนิยมแบบเสรีที่เป็นการส่งออกของรัฐบาลที่ดี ล้วนเป็นสิ่งชักจูงคนในสังคมรุ่นใหม่ให้หันไปเห็นความสำคัญทางวัตถุ และความเป็นปัจเจกบุคคลตลอดเวลา” (สังคมและวัฒนธรรมไทย. 2535: 142) จากสภาพสังคมเมืองดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น อาจมีผลต่อความคิดและตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ตามวิถีของคนในสังคมเมืองได้

จากลักษณะของสังคมเมืองที่มีความเจริญก้าวหน้าในทุกด้านและมีประชากรจำนวนมาก ดังกล่าวข้างต้น สัมพันธ์กับคนรุ่นใหม่ที่มีอายุอยู่ในช่วงของคนเจนเอเรชั่นวาย (Generation Y) ประจักษ์ ปฏิทัศน์ (2554: 39) ได้ศึกษาเกี่ยวกับคนเจนเอเรชั่นวาย โดยกล่าวว่า (Generation Y) คือ กลุ่มคนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2523-2543 ที่เติบโตมาในยุคของเทคโนโลยี ซึ่งสัมพันธ์กับคำกล่าวของเกอร์ชอย (เดชา เตชะวัฒนไพศาล; และคนอื่น ๆ. 2557ข: 5. อ้างอิงจาก Gursoy, D. 2008: 448-458.) ที่กล่าวว่า คนเจนเอเรชั่นวายเติบโตขึ้นในยุคที่มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่รวดเร็ว มีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจสูง และมีการคมนาคมที่สะดวก ทำให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้ง่าย อาจกล่าวได้ว่าคนในเจนเอเรชั่นนี้เป็นกลุ่มคนที่มีวิถีการดำเนินชีวิตที่เป็นไปตามการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงของสังคมไปสู่สังคมเมือง เติบโตมาพร้อมกับความเจริญก้าวหน้า ได้มีโอกาสเข้าถึงเทคโนโลยีต่าง ๆ และมีโอกาสทางการศึกษามากขึ้น เมื่อคนในกลุ่มนี้มีสถานะเป็นพ่อแม่ก็จะนับได้ว่าเป็นพ่อแม่รุ่นใหม่ที่มีแนวคิดหรือมุมมองในการตั้งชื่อเล่นที่ต่างไปจากชื่อเล่นในอดีต ซึ่งแสดงให้เห็นความเป็นปัจเจกและความเป็นตัวตนมากขึ้น

ที่ผ่านมาพบว่ามิงงานวิจัยที่ศึกษาชื่อเล่นในช่วงเวลาที่ต่างกันและมีประเด็นการศึกษาที่แตกต่างกัน เช่น ลักษณะที่มาและความหมายของชื่อเล่น (นันทนา รณเกียรติ. 2531ก; สุทธาสินี ไชยกาล. 2544; จรัลวิไล จุญโรจน์. 2552ข) ชื่อเล่นกับการแสดงความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว (จริญญา ธรรมโชโต. 2540) ชื่อเล่นกับการสะท้อนความเป็นชาติพันธุ์ และการศึกษาทัศนคติที่ปรากฏในชื่อเล่น มี 2 ลักษณะ คือการศึกษาทัศนคติของเจ้าของชื่อเล่น (จรัลวิไล จุญโรจน์. 2552ข) และการศึกษาทัศนคติจากผู้ปกครองที่เป็นผู้ตั้งชื่อ (นันทนา รณเกียรติ. 2555ข) การศึกษาดังกล่าว

มีบริบทในการศึกษาที่ต่างกัน แม้จะมีบางงานวิจัยที่มีประเด็นการศึกษาล้ายคลึงกันก็ตาม เช่น ประเด็นลักษณะที่มาและความหมายของชื่อเล่น พบว่างานวิจัยทั้ง 3 นั้น มีกลุ่มประชากรที่อยู่ในบริบทที่ต่างกัน กล่าวคือ นันทนา รณเกียรติ (2531ก) เก็บข้อมูลจากนักศึกษาคณะศิลปศาสตรมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สุทธานิ ไชยกาล (2544) เก็บข้อมูลจากกลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดสมุทรสาคร จรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) เก็บข้อมูลจากนักศึกษาและบุคคลทั่วไป เป็นต้น

จากความน่าสนใจของชื่อเล่นในปัจจุบันซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาชื่อเล่นเพื่อให้เห็นลักษณะการใช้ภาษาไทยปัจจุบันในบริบทของสังคมเมือง โดยในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาลักษณะของชื่อโดยวิเคราะห์การสร้างคำ ที่มาและความหมายของชื่อเล่นไทย เพื่อให้เข้าใจลักษณะชื่อ ที่มา และความหมายของชื่อเล่นที่อาจจะสะท้อนมุมมองความคิดของพ่อแม่รุ่นใหม่ในบริบทของสังคมเมืองได้ และทำให้เข้าใจลักษณะหนึ่งของการใช้ภาษาไทยปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะ ที่มาและความหมายของชื่อเล่น
2. เพื่อวิเคราะห์ความคิดของพ่อแม่ที่สะท้อนจากชื่อเล่น

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้จะทำให้เข้าใจลักษณะการตั้งชื่อเล่นโดยพ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย ซึ่งสะท้อนความคิดของคนในบริบทสังคมเมือง

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาลักษณะการตั้งชื่อ ที่มาและความหมายของชื่อเล่น โดยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจากกลุ่มประชากร ผู้ที่มีสถานภาพเป็นบิดาหรือมารดา ซึ่งกำหนดตัวแปรดังนี้

1. เชื้อชาติ ผู้ตอบแบบสอบถามต้องเป็นผู้ที่มีเชื้อชาติไทย ที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี ทั้งนี้ได้กำหนดอายุตามการแบ่งช่วงอายุของคนเจเนอเรชั่นวาย (Generation Y) ดังแนวคิดของ เช็มเก้; เรเนส; และ ฟิลิปแซ็ก (Zemke, R.; Raines, C.; & Filipczak, B. 2000) โดยกล่าวว่าหมายถึงกลุ่มคนที่เกิดในปี ค.ศ. 1980-2000 (พ.ศ. 2523-2543) ซึ่งคนเจเนอเรชั่นวายเป็นกลุ่มคนที่เติบโตขึ้นในยุคที่มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่รู้ดหน้าอย่างรวดเร็ว มีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจสูง และมีการคมนาคมที่สะดวก ทำให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้ง่าย (เดชา เตชะวัฒนไพศาล; และคนอื่น ๆ. 2557ข: 5; อ้างอิงจาก Gursoy, D. 2008: 448-458.)

2. การศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามต้องมีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป การกำหนดการศึกษาเช่นนี้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นกลุ่มประชากรเมืองที่มีการศึกษาในระดับสูงกล่าวคือ ระดับอุดมศึกษา ที่เป็นกลุ่มคนที่มีความใกล้ชิดกับสังคมเมือง ดังที่ อุมารณ ภัทรวาณิชย์ และ ปัทมา อมรสิริสมบุรณ์ (2550: 59) กล่าวว่า ความเป็นเมืองมีความสัมพันธ์ต่อโอกาสด้านการศึกษา อย่างชัดเจน

3. ที่อยู่อาศัย ผู้ตอบแบบสอบถามต้องอาศัยอยู่ในเขตเมือง เพราะเขตเมืองเป็นเขตที่มีลักษณะของสังคมเมืองที่ชัดเจน โดยเขตเมืองในที่นี้หมายถึงพื้นที่ในเขตเทศบาลที่มีจำนวนประชากรหนาแน่นที่สุดในภูมิภาค ซึ่งสัมพันธ์กับ “สังคมเมือง” ดังที่ ทศนีย์ ทองสว่าง (2549: 11-12) ได้อธิบายว่า “สังคมเมือง หมายถึง เขตเทศบาลที่มีประชากรหนาแน่นตั้งแต่ 2,500 คนต่อตารางกิโลเมตร โดยเมืองจะเป็นศูนย์กลางทางการปกครอง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม โดยสังคมเมืองมีลักษณะทั่วไปคือการที่เมืองเป็นศูนย์กลางการค้าการปกครองและอุตสาหกรรม มีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยว เฉลี่ยมีสมาชิกในครอบครัวไม่เกิน 5-6 คน และเป็นเขตที่มีความเจริญทางวัตถุสูงกว่าชนบท

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกพื้นที่จากการสำรวจข้อมูลสถิติสำมะโนประชากร สำนักงานสถิติแห่งชาติ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2558: ออนไลน์) ที่แสดงให้เห็นสถิติประชากรต่อพื้นที่ในแต่ละจังหวัดในภาคต่าง ๆ ซึ่งก็จะปรากฏข้อมูลสถิติประชากรที่มีความหนาแน่นในแต่ละภาค ซึ่งพบว่าพื้นที่ในเขตเทศบาลที่มีจำนวนประชากรหนาแน่นมากที่สุดในแต่ละจังหวัดในแต่ละภาค คือ ภาคตะวันออกเฉิยงเหนือ พบว่าจังหวัดที่มีจำนวนประชากรหนาแน่นที่สุดคือเขตเทศบาล จังหวัดขอนแก่น ภาคเหนือ พบว่าจังหวัดที่มีจำนวนประชากรหนาแน่นที่สุดคือเขตเทศบาล จังหวัดเชียงใหม่ ภาคกลาง พบว่าจังหวัดที่มีประชากรหนาแน่นมากที่สุดคือกรุงเทพมหานคร ซึ่งเมื่อพิจารณาความหนาแน่นของประชากร พบว่าเขตบางกะปิมีจำนวนประชากรมากที่สุด และภาคใต้พบว่าจังหวัดที่มีประชากรมากที่สุดคือเขตเทศบาล จังหวัดสงขลา จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดพื้นที่ในการเก็บข้อมูลซึ่งจะเก็บเฉพาะพื้นที่ในเขตเทศบาลนคร เทศบาลเมือง เทศบาลตำบล โดยเทศบาลตำบลจะเลือกเฉพาะเทศบาลตำบลที่อยู่ในเขตอำเภอเมืองเท่านั้น เพราะมีความเป็นสังคมเมืองมากกว่าเทศบาลตำบลที่อยู่นอกเขตอำเภอเมือง และในการเก็บข้อมูลในเขตเทศบาลจังหวัดสงขลา ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลโดยครอบคลุมไปถึงพื้นที่เทศบาลนครหาดใหญ่ เนื่องจากจังหวัดสงขลา มีการแบ่งเขตการปกครองพิเศษนอกเหนือจากเขตอำเภอเมือง ได้แก่ อำเภอหาดใหญ่ ซึ่งมีเทศบาลนคร เทศบาลเมือง และเทศบาลตำบลหลายแห่ง โดยเป็นศูนย์กลางความเจริญในด้านต่าง ๆ เช่น เศรษฐกิจ และการศึกษา ซึ่งมีความเป็นเมืองเช่นเดียวกันกับเขตเทศบาลในอำเภอเมือง ซึ่งขอบเขตของพื้นที่ในการเก็บข้อมูลมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ภาคกลาง เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

3.2 ภาคเหนือ ในเขตเทศบาล จังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ เทศบาลนครเชียงใหม่ เทศบาลเมืองแม่เหิยะ เทศบาลตำบลช้างเผือก เทศบาลตำบลท่าศาลา เทศบาลตำบลป่าแดด เทศบาลตำบลฟ้าฮ่าม เทศบาลตำบลสันผีเสื้อ เทศบาลตำบลสุเทพ เทศบาลตำบลหนองป่าครั่ง และเทศบาลตำบลหนองหอย

3.3 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ในเขตเทศบาล จังหวัดขอนแก่น ได้แก่ เทศบาลนครขอนแก่น เทศบาลเมืองบ้านทุ่ม เทศบาลเมืองศิลา เทศบาลตำบลท่าพระ เทศบาลตำบลบ้านเป็ด เทศบาลตำบลสาวะถี เทศบาลตำบลบ้านค้อ เทศบาลตำบลเมืองเก่า เทศบาลตำบลหนองตุม เทศบาลตำบลโนนท่อน เทศบาลตำบลสำราญ เทศบาลตำบลพระลับ เทศบาลตำบลบึงเนียม และเทศบาลตำบลดอนหัน

3.4 ภาคใต้ ในเขตเทศบาล จังหวัดสงขลา ได้แก่ เทศบาลนครสงขลา เทศบาลนครหาดใหญ่ เทศบาลเมืองเขารูปช้าง เทศบาลเมืองบ้านพรุ เทศบาลเมืองคลองแห เทศบาลเมืองควนลัง เทศบาลเมืองคอกหงส์ เทศบาลเมืองทุ่งตำเสา เทศบาลตำบลพะวง เทศบาลตำบลเกาะเต่า เทศบาลตำบลพะตง เทศบาลตำบลบ้านไร่ เทศบาลตำบลน่าน้อย เทศบาลตำบลคูเต่า

4. อายุของบุตร ผู้ตอบแบบสอบถามต้องให้ข้อมูลของบุตรที่มีอายุ 0-4 ขวบ (เกิดปี พ.ศ. 2555-2558) เท่านั้น โดยแบ่งตามช่วงอายุของการสำรวจสำมะโนประชากร การกำหนดอายุข้างต้นเพื่อให้ได้ข้อมูลชื่อเล่นที่เป็นปัจจุบันมากที่สุด

ทั้งนี้การกำหนดตัวแปรดังกล่าวในงานวิจัยนี้ เพราะต้องการข้อมูลชื่อเล่นที่เป็นปัจจุบัน และเป็นความคิดของพ่อแม่รุ่นใหม่ที่อยู่ในเจนเอเรชั่นวาย โดยจำนวนแบบสอบถามที่จะใช้ในการวิเคราะห์ต้องมีจำนวนไม่น้อยกว่า 500 ฉบับ ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ใช้กำหนดข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ซึ่งเกณฑ์ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ตามการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ตามสูตรของ ยามาเนะ (Yamane, 1973: อ้างใน จรัสวิไล จุญโรจน์, 2556: 93.-95) โดยคำนวณจากจำนวนประชากรตามข้อมูลสถิติสำมะโนประชากร สำนักงานสถิติแห่งชาติ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2558: ออนไลน์) ที่พบว่าขนาดประชากรทั้งหมดประมาณในเขตเทศบาล อำเภอเมือง ทั้ง 4 ภาค คิดรวม 2,826,704 คน ซึ่งเมื่อพิจารณาตามสูตรการคำนวณของ Yamane (ยามาเนะ) พบว่าขนาดตัวอย่างที่มีจำนวนประชากรตั้งแต่ 500,000 ขึ้นไป จะได้กลุ่มตัวอย่างจำนวนไม่ต่ำกว่า 400 คน ซึ่งในงานวิจัยนี้ขนาดตัวอย่าง จำนวน 650 คน เมื่อคัดเลือกข้อมูลแล้วสามารถนำมาพบว่ามีจำนวนข้อมูลเป็นตัวเลขที่ต่ำสุดจากข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่นที่เป็นการวิเคราะห์พยางค์ โดยจะนับเฉพาะชื่อที่มีรูปคำไม่ซ้ำกัน เนื่องจากชื่อที่มีรูปคำที่ซ้ำกันพบว่ามีกรอ่านออกเสียงในจำนวนพยางค์ที่เท่ากัน เช่น ชื่อ ภูผา กับ ภูผา ผู้วิจัยจะไม่นับซ้ำ จึงปรากฏจำนวนชื่อเล่นที่ใช้ในการวิเคราะห์จำนวนต่ำที่สุดคือชื่อเล่นจำนวน 526 ชื่อ ซึ่งใช้วิเคราะห์พยางค์ของชื่อเล่น โดยเป็นการวิเคราะห์พยางค์ของชื่อเล่นที่ไม่นับซ้ำ อย่างไรก็ตามจำนวนข้อมูลที่ต่ำสุดดังกล่าวสามารถนำมาใช้วิเคราะห์เพื่อนำเสนอผลการวิจัยได้

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอการดำเนินงานวิจัยโดยแบ่งข้อมูลออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

- 1.1 รวบรวมและศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อเล่น
- 1.2 รวบรวมและศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับคำและการสร้างคำ
- 1.3 รวบรวมและศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความหมาย
- 1.4 รวบรวมและศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสังคมเมือง
- 1.5 รวบรวมและศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจเนอเรชั่นวาย

2. การเก็บข้อมูล

2.1 เครื่องมือในการวิจัย ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม เพื่อเก็บข้อมูลชื่อเล่น

2.2 วิธีการเก็บข้อมูลใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งใช้การสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling)

2.3 กลุ่มประชากร

ผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มประชากรที่มีสถานภาพเป็นพ่อหรือแม่เป็นคนเจเนอเรชั่นวาย (Generation Y) ที่มีเชื้อชาติไทย และมีอายุไม่เกิน 35 ปี ตามที่ เช็มเก้; และคนอื่นๆ (Zemke et al. 2000) ได้แบ่งกลุ่มเจเนอเรชั่นต่างๆ ไว้ ซึ่งได้แบ่งกลุ่ม Nexters (เน็กเจอร์) หรือกลุ่มคนเจเนอเรชั่นวาย (Generation Y) โดยอธิบายว่าคือกลุ่มคนที่เกิดระหว่าง ค.ศ. 1980-2000 (พ.ศ. 2523-2543) และมีเชื้อชาติไทย

2.4 วิธีการเก็บข้อมูล

เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามด้วยวิธีสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง โดยจัดทำแบบสอบถามที่พิมพ์ด้วยกระดาษ จำนวน 1,600 ฉบับ ใช้วิธีแจกตาม ภูมิภาคต่าง ๆ โดยกำหนดพื้นที่ในการเก็บข้อมูลดังนี้ ภาคกลาง (เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร) ภาคเหนือ (เขตเทศบาล จังหวัดเชียงใหม่) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (เขตเทศบาล จังหวัดขอนแก่น) และภาคใต้ (เขตเทศบาล จังหวัดสงขลา)

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 รวบรวมข้อมูลชื่อเล่นจากแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืน จำนวน 650 ชื่อ

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแปลผลข้อมูลเชิงร้อยละ ซึ่งจะวิเคราะห์ข้อมูลในรูปของค่าสถิติพื้นฐาน คือ การวัดค่าร้อยละที่ปรากฏจากความถี่ที่พบ ได้แก่ ลักษณะของชื่อเล่น ที่มา และความหมาย โดยแจกแจงความถี่เป็นร้อยละตามลำดับมากไปหาน้อย

3.3 วิเคราะห์ลักษณะการสร้างคำของชื่อเล่น โดยจำแนกคำตามการปรากฏหรือลักษณะ ได้แก่ คำโดด และคำประกอบ ซึ่งจะนำชื่อเล่นมาจัดกลุ่มประเภทของคำที่ปรากฏ

3.4 วิเคราะห์ที่มาในการตั้งชื่อเล่น โดยการจัดกลุ่มที่มาของชื่อเล่น ตามข้อมูลอันเป็นเหตุผลซึ่งเป็นข้อเท็จจริงตามความคิดเห็นในการตั้งชื่อเล่นของพ่อแม่ เพื่อจัดกลุ่มวิเคราะห์ให้เห็นถึงที่มาของชื่อเล่นปัจจุบันในบริบทสังคมเมือง

3.5 วิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น โดยใช้วิธีการแยกหน่วยศัพท์ของชื่อเล่นที่แสดงความหมายตามรูปคำ เพื่อจะสามารถจัดจำแนกกลุ่มทางความหมายตามหน่วยศัพท์ที่ปรากฏในด้านต่าง ๆ

3.6 วิเคราะห์ความคิดของพ่อแม่ที่สะท้อนจากชื่อเล่น โดยวิเคราะห์ได้จากความหมายที่ปรากฏจากชื่อเล่น ซึ่งเป็นความหมายของชื่อเล่นจะสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความคิดของพ่อแม่ได้ โดยวิเคราะห์ความหมายที่ปรากฏและนำมาจัดกลุ่มความคิดที่พบ และพรรณนาวิเคราะห์ให้เห็นความหมายของชื่อเล่นที่มีความสัมพันธ์กับความคิดของพ่อแม่ในด้านต่าง ๆ

4. การนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบการพรรณนาวิเคราะห์

5. สรุปและอภิปรายผล

ข้อจำกัดในการวิจัย

ในงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลชื่อเล่นโดยมีเครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มประชากรตัวอย่าง จำนวนทั้งสิ้น 1,600 ฉบับ โดยแบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ โดยแจกแบบสอบถามเฉลี่ยภาคละ 400 ฉบับ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าการเก็บข้อมูลงานวิจัยมีอุปสรรคที่เป็นข้อจำกัดในการวิจัยคือจำนวนข้อมูลที่ได้รับกลับคืน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยปัญหาที่พบ คือ จำนวนชื่อเล่นที่รวบรวมในแต่ละภาคมีจำนวนไม่เท่ากัน ทำให้ข้อมูลในแต่ละภาคขาดความเป็นเอกภาพของข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยพยายามอย่างยิ่งที่จะควบคุมจำนวนข้อมูลชื่อเล่นในแต่ละภาคให้เท่ากัน โดยการเก็บแบบสอบถามเพิ่มเติม แต่ก็ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ตามเกณฑ์ที่ต้องการ เบื้องต้นคือข้อมูลชื่อเล่นภาคละ 200 ชื่อ

จากอุปสรรคและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเก็บข้อมูลได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้เบื้องต้นคือชื่อเล่นที่ใช้ในการวิเคราะห์ต้องไม่ต่ำกว่า 500 ชื่อ โดยเก็บข้อมูลในแต่ละภาคได้ในจำนวนที่ไม่เท่ากัน ชื่อเล่นที่เก็บมาเป็นกลุ่มข้อมูลนี้จึงเป็นภาพของสังคมเมืองในภาพรวม ไม่ใช้การวิเคราะห์ชื่อเล่นเมืองโดยแบ่งเป็นภาค ซึ่งมีจำนวนข้อมูลดังนี้ 1) ภาคเหนือ เขตเทศบาล อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 118 ชื่อ 2) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เขตเทศบาล อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 200 ชื่อ 3) ภาคกลาง เขตบางกะปิ จำนวน 111 ชื่อ และ 4) ภาคใต้ เขตเทศบาล อำเภอเมือง และอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 221 ชื่อรวมทั้งหมด 650 ชื่อ โดยนับรวมทั้งหมด

ข้อตกลงเบื้องต้น

ในงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยมีจำนวนข้อมูลที่ใช้วิเคราะห์จำนวน 650 ชื่อ ได้มาจากการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาจำนวน 650 ฉบับ โดยเป็นข้อมูลที่มีทั้งชื่อที่ซ้ำและชื่อที่ไม่ซ้ำ ซึ่งในการนำข้อมูลไปวิเคราะห์แต่ละขั้นตอนในงานวิจัยเรื่องนี้ มีการใช้จำนวนข้อมูลในการวิเคราะห์ที่มีความแตกต่างกันในการวิเคราะห์ ได้แก่ 1) ลักษณะของชื่อเล่น ได้แก่ พยางค์ของชื่อเล่น การสร้างชื่อเล่น และภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น 2) ที่มาของชื่อเล่น และ 3) ความหมายของชื่อเล่น ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้มีข้อตกลงเบื้องต้นในการวิจัย เพื่อแสดงรายละเอียดจำนวนข้อมูล ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจการนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ ดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่น

การวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่น ปรากฏข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์จำนวนแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) พยางค์ของชื่อเล่น ผู้วิจัยวิเคราะห์ชื่อเล่นจากจำนวนการเก็บรวบรวมแบบสอบถาม จำนวน 650 ชื่อ พบว่าสามารถนำข้อมูลชื่อเล่นมาวิเคราะห์พยางค์ของชื่อเล่น จำนวนทั้งสิ้น 526 ชื่อ โดยไม่นับชื่อที่ซ้ำรูปคำเพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนของชื่อเล่นที่ปรากฏเป็นรูปคำเดียวกัน เช่น ชื่อ "ภูผา" กับ "ภูผา" ที่มีรูปคำเหมือนกัน

2) การสร้างชื่อเล่น ผู้วิจัยวิเคราะห์ชื่อเล่นจากจำนวนการเก็บรวบรวมแบบสอบถามจำนวน 650 ชื่อ พบว่าสามารถนำข้อมูลชื่อเล่นมาวิเคราะห์การสร้างชื่อเล่น จำนวนทั้งสิ้น 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อที่มีรูปคำและความหมายที่ซ้ำกันตามมุมมองของพ่อแม่ ซึ่งทำให้เกิดการสร้างชื่อด้วยวิธีที่แตกต่างกัน เช่น ชื่อ "คุณ" ความหมายที่ 1 หมายถึง คำสุภาพที่ใช้เรียกบุคคล โดยมีลักษณะเป็นการสร้างชื่อแบบคำเดี่ยว และ ชื่อ "คุณ" ความหมายที่ 2 หมายถึง คุณธรรม โดยมีลักษณะการสร้างชื่อเป็นการตัดคำ โดยวิธีการตัดคำหลังจากคำว่า คุณธรรม เป็นต้น เพื่อให้ได้การสร้างชื่อที่ครบถ้วนและถูกต้องตามมุมมองของพ่อแม่

3) ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น ผู้วิจัยวิเคราะห์ชื่อเล่นจากจำนวนการเก็บรวบรวมแบบสอบถาม จำนวน 650 ชื่อ พบว่าสามารถนำข้อมูลชื่อเล่นมาวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นจำนวนทั้งสิ้น 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อที่ซ้ำรูปคำและความหมาย ซึ่งการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์โดยใช้พจนานุกรมในการบอกที่มาของภาษาที่ปรากฏตามรูปคำ และจะพิจารณาความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่ที่อ้างอิงความหมายตามพจนานุกรมร่วมด้วย ซึ่งอาจทำให้เกิดการใช้ภาษาที่แตกต่างกันและความหมายอาจไม่ได้เกิดตามรูปคำที่เขียนเป็นภาษาไทยได้ เช่น ชื่อ "ดีเซล" เป็นการตั้งชื่อโดยเป็นชื่อเล่นที่มาจากคำที่ประกอบด้วยสองภาษา เมื่อพิจารณาตามการให้ความหมายของพ่อแม่กล่าวคือ "ดี" มาจากคำภาษาไทย หมายถึง ดีงาม และ "เซล" มาจากคำว่า เซลล์ (o. cell) ในภาษาอังกฤษ มีความหมายว่า "เนื้อเยื่อ" ซึ่งเมื่อรวมกันพ่อแม่ให้ความหมายว่าคือ เซลล์ที่ดีที่ของพ่อแม่และแม่ที่รวมกันในตัวลูก ซึ่งจะเห็นได้ว่า ชื่อ "ดีเซล"

จากการเขียนเป็นภาษาไทยนั้น ไม่ได้หมายถึง น้ำมันเชื้อเพลิง ที่มาจากคำภาษาอังกฤษ คำว่า “diesel”

5.2 การวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นโดยใช้ข้อมูลชื่อเล่นจำนวน 603 ชื่อ โดยไม่นับซ้ำชื่อที่มีรูปคำและมีที่มาเดียวกัน เช่น ชื่อ “ตันกล้า” กับ “ตันกล้า” เป็นชื่อที่มีที่มาในกลุ่มที่มาเดียวกัน กล่าวคือเป็นชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ในการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นนั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เฉพาะชื่อเล่นที่รูปคำต่างกัน เช่น ชื่อ โกอัง แชมเปี่ยน ไต้ฝุ่น และวิเคราะห์ชื่อเล่นที่แม้จะมีรูปคำเดียวกันแต่มีที่ต่างกันมา เช่น ชื่อ “ตันน้ำ” กับ “ตันน้ำ” เป็นชื่อที่มีรูปคำเดียวกัน แต่มีที่มาของชื่อที่แตกต่างกัน โดย ชื่อ “ตันน้ำ” ในลำดับแรกเป็นชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว และ ชื่อ “ตันน้ำ” ในลำดับที่สองเป็นชื่อเล่นที่มาจากลำดับการเกิด

5.3 การวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น ผู้วิจัยวิเคราะห์ชื่อเล่นจากจำนวนการเก็บรวบรวมแบบสอบถาม จำนวน 650 ชื่อ พบว่าสามารถนำข้อมูลชื่อเล่นมาวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น จำนวนทั้งสิ้น 581 ชื่อ โดยไม่นับซ้ำรูปคำที่มีความหมายเดียวกัน เช่น ชื่อ “ภูผา” ความหมายที่หนึ่ง หมายถึง ภูเขา และ ชื่อ “ภูผา” ความหมายที่สอง หมายถึง ความแข็งแกร่ง ซึ่งจะเห็นได้ว่า ชื่อ “ภูผา” ที่ปรากฏรูปคำซ้ำกันกันนี้ มีความหมายที่แตกต่างกัน ลักษณะเช่นนี้ผู้วิจัยจะนับเป็นจำนวนข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น ในขณะที่บางชื่อมีการใช้รูปคำที่เหมือนกันและมีความหมายเดียวกัน เช่น ชื่อ “ข้าวหอม” ความหมายที่หนึ่ง หมายถึง ข้าวหอมมะลิ และชื่อ “ข้าวหอม” ความหมายที่สอง หมายถึง ข้าวหอมมะลิ เช่นเดียวกัน ซึ่งชื่อที่ซ้ำทั้งรูปคำและความหมายดังนี้ผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น

นิยามศัพท์เฉพาะ

ชื่อเล่น หมายถึง ชื่อของเด็กช่วงวัย 0-4 ขวบ ที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2555-2558 ที่ตั้งขึ้นตั้งแต่เด็กโดยพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในสังคมเมือง

พ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย หมายถึง คนที่มีสถานภาพเป็นพ่อหรือแม่ ที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2523-2543 และมีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป

สังคมเมือง หมายถึง เขตเทศบาล จำนวน 4 แห่ง ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ในเขตอำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ในเขตอำเภอเมืองสงขลาและอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา และเขตบางกะปิ จังหวัดกรุงเทพมหานคร

บทที่ 2

แนวทางการศึกษาชื่อเล่นในบริบทสังคมเมือง

งานวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาชื่อเล่น โดยวิเคราะห์ลักษณะของชื่อ ที่มา ความหมาย และความคิดของพ่อแม่รุ่นใหม่ในสังคมเมืองที่สะท้อนจากชื่อเล่น ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวนเกี่ยวกับแนวทางการวิเคราะห์ทางภาษาเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ชื่อเล่นในบริบทสังคมเมือง โดยนำเสนอการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องดังหัวข้อต่อไปนี้

- 2.1 องค์ความรู้เกี่ยวกับชื่อเล่น
- 2.2 การสร้างคำในภาษาไทย
- 2.3 ภาษากับการสะท้อนความคิด
- 2.4 สังคมเมือง
- 2.5 เจเนอเรชันวาย (Generation Y)

2.1 องค์ความรู้เกี่ยวกับชื่อเล่น

ผู้วิจัยจะศึกษาเกี่ยวกับชื่อเล่นในภาษาไทย ดังนั้นจึงได้ทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้เกี่ยวกับชื่อเล่น โดยแบ่งการทบทวนออกเป็น 4 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

- 2.1.1 นิยามและความสำคัญของชื่อเล่น
- 2.1.2 ความเป็นมาของชื่อเล่น
- 2.1.3 ที่มาของการตั้งชื่อเล่น
- 2.1.4 ความหมายของชื่อเล่น

2.1.1 นิยามและความสำคัญของชื่อเล่น

ในการศึกษาชื่อเล่นสิ่งที่ควรทำความเข้าใจประการแรกก็คือนิยามที่เป็นการอธิบายความหมายของชื่อเล่น เพราะชื่อเล่นไม่ได้ใช้เฉพาะคนไทย แต่ยังปรากฏใช้ในภาษาอื่น ๆ ด้วย ซึ่งการใช้ชื่อเล่นในแต่ละวัฒนธรรมนั้นมีความแตกต่างกัน เช่น ชื่อเล่นในภาษาจีนจะใช้เรียกเฉพาะตอนที่ยังเป็นเด็ก แต่เมื่อโตขึ้นจะเรียกใช้ชื่อจริง (ถาวร ลิกขโกศล. 2550: 162) ชื่อเล่นในภาษาอังกฤษจะเป็นชื่อที่ไม่เป็นทางการมักเป็นชื่อล้อที่ใช้เรียกบุคคลหรือสิ่งของ พจนานุกรม Compact Oxford English Dictionary of Current English อธิบายความหมายของ “Nickname” ว่า “Nickname” คำนาม หมายถึง ชื่อที่ไม่เป็นทางการ มักจะเป็นชื่อล้อไว้สำหรับเรียกคนหรือสิ่งของ และคำกริยา หมายถึง การตั้งชื่อให้คนหรือสิ่งของ (“**noun** an informal, often amusing name for a person or thing. **verb** give a nickname to someone or something.”) (Catherine Soanes and Sara Hawker. 2008: 685) ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจความหมายของชื่อเล่นในภาษาไทยที่

ตรงกัน จะได้กล่าวถึงความหมายของชื่อเล่น ซึ่งจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปนิยามความหมายของชื่อเล่นได้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546ก: 367) ให้ความหมายของ “ชื่อเล่น ว่าหมายถึง ชื่อที่ตั้งตั้งแต่เด็ก เป็นที่รู้จักในหมู่ญาติหรือผู้ใกล้ชิด”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 384) อธิบายว่า “ชื่อเล่น” หมายถึง “ชื่อของบุคคลที่ใช้กันในหมู่ญาติหรือผู้ใกล้ชิด”

จากความหมายข้างต้น จะเห็นได้ว่าในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 384) ให้ความหมายของคำว่า “ชื่อเล่น” ต่างไปจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546ก: 367) โดยชื่อเล่นมีความหมายที่กว้างขึ้นเพราะในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 384) ไม่ได้ระบุความหมายว่า ชื่อเล่น หมายถึงชื่อที่ตั้งตั้งแต่เด็ก ดังนั้นชื่อเล่นจึงอาจหมายถึงชื่อล้อหรือฉายา¹ ที่เพื่อน ๆ หรือคนสนิทตั้งให้ภายหลัง

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาชื่อเล่น ซึ่งสามารถสรุปนิยามของ “ชื่อเล่น” ว่า หมายถึงชื่อของบุคคลที่ไม่ปรากฏในทะเบียนบ้าน (ท.ร.14) เป็นชื่อที่คนในครอบครัวหรือผู้ใหญ่ที่ให้ความเคารพนับถือตั้งให้ตั้งแต่เกิดหรือตั้งแต่อายุน้อย ใช้เรียกในสถานการณ์ที่ไม่เป็นทางการ โดยชื่อเล่นนี้ไม่รวมถึงชื่อที่ได้มาภายหลังที่ใช้เรียกขานกันนอกสังคมครอบครัว (นันทนา รณเกียรติ. 2531ก: 50; จริญญา ธรรมโชโต. 2540: 4; สุทธาสินี ไชยกาล. 2545: 7; จรัสวิไล จุญโรจน์. 2552ข: 13)

เมื่อพิจารณาความหมายจากพจนานุกรมและนิยามจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้ว กล่าวได้ว่า “ชื่อเล่น” หมายถึง ชื่อของบุคคลที่ตั้งตั้งแต่เด็ก โดยคนในครอบครัวหรือผู้ใหญ่ที่ให้ความเคารพเป็นผู้ตั้งให้ และเป็นที่รู้จักในหมู่ญาติหรือผู้ใกล้ชิดไม่รวมถึงชื่อที่ได้มาภายหลังที่ใช้เรียกขานกันนอกสังคมครอบครัว และใช้เรียกในสถานการณ์ที่ไม่เป็นทางการ และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ให้ความหมาย ของชื่อเล่น ตามความหมายจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546ก: 367) หมายถึง “ชื่อที่ตั้งตั้งแต่เด็ก เป็นที่รู้จักในหมู่ญาติหรือผู้ใกล้ชิด” เพราะในงานวิจัยนี้จะศึกษาเฉพาะชื่อเล่นที่ตั้งตั้งแต่เกิดและชื่อนั้นถูกเรียกขานมาตั้งแต่เกิดหรือตั้งตั้งแต่เด็ก โดยมีพ่อแม่ญาติหรือผู้ใกล้ชิดเป็นผู้ตั้งให้ เป็นที่รู้จักภายในครอบครัว และไม่รวมชื่อที่ได้มาภายหลังที่อาจจะเป็นชื่อล้อหรือฉายา

แม้การตั้งชื่อเล่นจะมีอิสระมากกว่าการตั้งชื่อจริง กล่าวคือชื่อเล่นสามารถตั้งได้โดยไม่มีการผูกพันใดมากำหนดเหมือนชื่อจริง² แต่ชื่อเล่นในภาษาไทยนับว่ามีความสำคัญ เพราะชื่อเล่น

¹ นววรรณ พันธุเมธา (2547: 306) อธิบายความหมายของคำ “ฉายา, ฉายานาม และนิคเนม” ว่ามีความหมายเหมือนกันดังนี้ “ฉายา, ฉายานาม และนิคเนม (ปาก) ชื่อตั้งให้กันเล่นๆ หรือตามลักษณะที่หมายรู้กันในหมู่คณะ”

² พระราชบัญญัติชื่อบุคคล พ.ศ. 2548 มาตรา 6 มีข้อกำหนดว่าในการตั้งชื่อจริง “ชื่อตัวต้องไม่พ้องหรือมุ่งหมายให้คล้ายกับพระปรมาภิไธย พระนามของพระราชินีหรือราชทินนาม และต้องไม่มีคำหรือความหมายหยาบคาย” (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. 2548: ออนไลน์)

เป็นชื่อที่ใช้เรียกขานกันบ่อยในชีวิตประจำวันทั้งในสถานการณ์ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ในปัจจุบันชื่อเล่นนิยมมากขึ้นในสถานการณ์ที่เป็นทางการ เช่น ในโรงเรียนแต่เดิมครูอาจจะเรียกนักเรียนด้วยชื่อจริง แต่ปัจจุบันครูมักเรียกนักเรียนด้วยชื่อเล่นมากขึ้น หรือแม้กระทั่งในสถานที่ทำงานการติดต่อสื่อสารบางครั้งก็ไม่ได้ใช้ชื่อจริงในการเรียกขานกันแต่ใช้ชื่อเล่นในการเรียกขานกันแทน เพราะต้องการความสนิทสนมกันมากขึ้น ดังที่ อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2549) กล่าวว่า ปัจจุบันคนไทยใช้ชื่อเล่นแทนชื่อจริงมากขึ้น จนทำให้เพื่อนร่วมงานหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียนไม่สามารถจำชื่อจริงของกันและกันได้ อีกทั้งชื่อเล่นยังแสดงให้เห็นถึงความสนิทสนมกันระหว่างผู้สนทนาได้ ส่วนในสถานการณ์ที่ไม่เป็นทางการก็มักจะใช้ชื่อเล่นเรียกแทนตัวเองในขณะที่สนทนาเพื่อทำให้คู่สนทนายารู้สึกคุ้นเคยหรือใกล้ชิดมากขึ้น นอกจากนี้ ชื่อเล่นสามารถช่วยในการจำแนกบุคคลได้และแสดงความเป็นอัตลักษณ์ของเจ้าของชื่อได้ เช่น การตั้งชื่อเล่นของคนไทยที่มีการตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการของเจ้าของชื่อ เช่น อ้วน เพราะเกิดมามีรูปร่างอ้วนท้วนสมบูรณ์

จึงอาจกล่าวได้ว่าในปัจจุบันชื่อเล่นมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น ดังจะเห็นได้จากหนังสือเกี่ยวกับการตั้งชื่อเล่นที่มีการจัดพิมพ์ขึ้นซึ่งในอดีตจะมีเฉพาะหนังสือเกี่ยวกับการตั้งชื่อจริง เช่น ปรัชญา ประกาศิต (2549) ได้รวบรวมและนำเสนอชื่อเล่นในหนังสือ “ชื่อจริง ชื่อเล่น สิริมงคล” ซึ่ง ปรัชญา ประกาศิต ได้กล่าวถึงความสำคัญของชื่อเล่นไว้ว่า “ชื่อเล่นเป็นคำเรียกบุคคลด้วยความรักเอ็นดู หรือด้วยความสนิทสนม ชื่อเล่นมักเกิดขึ้นพร้อมกับชื่อจริงที่พ่อแม่หรือญาติผู้ใหญ่ที่เคารพนับถือเป็นผู้ตั้งให้”

รวมถึงปัจจุบันยังมีเว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับการตั้งชื่อเล่น ได้แก่ เว็บไซต์มายโหรา (มายโหรา. 2558: ออนไลน์) ได้รวบรวมชื่อเล่นตามหลักทักษาไว้ให้บริการแก่พ่อแม่ที่ต้องการตั้งชื่อลูกที่มีสิริมงคล และหากสำรวจการตั้งกระทู้เกี่ยวกับการตั้งชื่อเล่นของลูกในเว็บไซต์พันทิป³ (Pantip) พบว่าพ่อแม่ในยุคปัจจุบันให้ความสนใจในการตั้งชื่อเล่นของลูก ซึ่งเห็นได้จากการตั้งกระทู้ที่เกี่ยวกับการตั้งชื่อเล่นของลูก เช่น

รบกวนทุกท่านครับ กำลังจะมีลูกคนที่ 2 หาชื่อที่โดนไม่ได้เลย ลูกคนแรกชื่อเป็นผู้หญิงชื่อน้องชะพลู ลูกที่กำลังจะคลอดเป็นผู้ชายครับ เบื้องต้นจะชื่อน้องข้าวกล้อง แต่รู้สึกจะซ้ำเยอะแล้วอีกคนชื่อน้องถั่วตวง แต่แม่เค้าไม่ยอมอีก รบกวนหนอยนะครับ เพราะชื่อสำคัญและต้องใช้ตลอดชีวิต

³ พันทิป หรือ "พันทิป.คอม" (www.pantip.com) เป็นเว็บไซต์ไทยที่ให้บริการเว็บบอร์ดที่มีชื่อเสียง และมีห้องสนทนาหลากหลายหัวข้อ เช่น คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาศาสตร์ การเมือง ความรู้ กีฬา บันเทิง โดยเริ่มแรกผู้ก่อตั้งได้นำชื่อมาจากห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า ซึ่งเป็นแหล่งรวมการค้าคอมพิวเตอร์ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย เพื่อจุดประสงค์ในการทำหนังสือแมกกาซีนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ แต่ภายหลังได้มีการเปลี่ยนการเขียนสะกดเป็น "พันทิป" เพราะเปลี่ยนเป้าหมายจากเดิมในการจัดทำแมกกาซีนคอมพิวเตอร์เปลี่ยนมาเป็นการทำเว็บไซต์ในรูปแบบเว็บบอร์ดและกระดานข่าว (ไทยรัฐ. 2556: ออนไลน์) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงขอใช้คำว่า "พันทิป" ตามรูปแบบการเขียนในเว็บไซต์พันทิป (www.pantip.com) เนื่องจากเป็นชื่อเฉพาะ ดังนั้นจึงไม่ได้อ้างอิงการถอดเสียงตามราชบัณฑิตยสถาน

ไม่ยากพลาดครับ ขอบคุณทุกท่านมาก ๆ ครับ ขอให้สนุกกับงานในวันศุกร์สุดสัปดาห์ และขอให้ครอบครัวมีความสุขทุกท่านครับ

(พินทิป. 2556ก: ออนไลน์)

ช่วยตั้งชื่อเล่นผู้หญิงสัก 2 พยางค์เพราะ ๆ หน่อยครับ เอาแบบฟังแล้วดูดี น่ารัก ไม่ซ้ำใครดูทันสมัยแต่ก็ออกไทย ฟังแล้วเพราะ มีความหมายดีด้วยนะครับ ขอบคุณครับ ปล. พ่อชื่อเอ็ม แม่ชื่อแอน นะครับ คล้อง ๆ กันกับชื่อพ่อแม่ก็โอ้นะ

(พินทิป. 2558ข: ออนไลน์)

จากตัวอย่างจะเห็นว่าพ่อแม่ให้ความสนใจและความสำคัญในการตั้งชื่อเล่น โดยมีความพิถีพิถันในการตั้งชื่อลูกให้มีความหมายที่ดี และเลือกใช้คำที่ไม่มีใครเหมือน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ จรลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข: 179) ที่พบว่า “คนไทยให้ความสำคัญกับการเป็นปัจเจกมากขึ้น สะท้อนให้เห็นจากการตั้งชื่อเล่นที่มีความโดดเด่น ไม่ซ้ำใคร” ซึ่งแสดงให้เห็นว่า “ชื่อเล่น” มีความสำคัญและเป็นชื่อที่ทุกคนควรมีโดยเฉพาะในเด็กสมัยใหม่ ที่ชื่อเล่นอาจมีความแตกต่างไปจากชื่อเล่นในอดีตที่เป็นเพียงคำเดียวสั้น ๆ เท่านั้น

2.1.2 ความเป็นมาของชื่อเล่น

ชื่อเล่นของคนไทยปรากฏใช้ชัดเจนจากการเรียกพระนามของพระมหากษัตริย์และพระบรมวงศานุวงศ์ โดยอาภรณ์ คูประเสริฐวงศ์ (2528) ได้กล่าวว่าการใช้ชื่อเล่นปรากฏใช้ตั้งแต่สมัยอยุธยา และพบการใช้ชื่อเล่นมากขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์เพราะพระนามมีจำนวนหลายพยางค์ จึงต้องมีชื่อเล่นไว้สำหรับเรียกขานกันให้สั้นลง ทั้งนี้พบการปรากฏใช้ชื่อเล่นในพระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวร ซึ่งสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ (2494: 1-2) ได้ทรงพระนิพนธ์ไว้ว่า

“เมื่อสมเด็จพระนเรศวรสมภพ ยศเจ้าฟ้ายังไม่มีในประเพณีกรุงศรีอยุธยา สมเด็จพระชนกก็ยังทรงพระยศเพียงเป็นเจ้าชั้นทูลสีมา แต่พระชนนีเป็นสมเด็จพระราชธิดา พระองค์เป็นพระราชนัดดา คงทรงพระยศเป็นพระองค์เจ้า ฝรั่งจึงเรียกในจดหมายเหตุแต่งในสมัยนั้นว่า “The Black Prince” ตรงกับ “พระองค์ชายดำ” และเรียกพระอนุชาเอกาทศรถว่า “The White Prince” ตรงกับ “พระองค์ชายขาว” เป็นคู่กัน คงแปลไปจากพระนามที่คนทั้งหลายเรียกสมเด็จพระนเรศวร เมื่อยังทรงพระเยาว์ว่า “พระองค์ชายดำ” อาจจะมีชื่อนานามอีกต่างหากแต่ไม่ปรากฏ”

นอกจากนั้นในสมัยรัตนโกสินทร์ ยังพบชื่อเล่นในชื่อของพระมหากษัตริย์และพระบรมวงศานุวงศ์หลายพระองค์ ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งพบการใช้ “ชื่อเล่น” ในพระราชหัตถเลขาพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวปรากฏชื่อ “หนูตุ้ย” ที่เป็นชื่อเรียกพระองค์เจ้าหญิงดวงประภา พระราชธิดาในพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัว และทรงเรียกพระองค์เจ้าหญิงสุทธาสวรรค์ พระราชธิดาในพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัวว่า “หนูปลูก”

(สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเทวะวงศ์วโรปการ. 2465: 13) และพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (2463) ทรงบันทึกในพระราชหัตถเลขาเมื่อครั้งเสด็จพระราชดำเนินประพาสยุโรป ซึ่งทรงเรียกสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถว่า “แม่เล็ก” และทรงเรียกเจ้าฟ้ามหาวชิราวุธว่า “ลูกโต” และต่อมา มีการเรียกใช้ชื่อเล่นมากขึ้นในพระราชหัตถเลขาพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว พระราชทานพระบาทสมเด็จพระพระธิดาสมเด็จเจ้าฟ้าพระนครสวรรค์วรพินิจ ในคราวประพาสเกาะชวา พ.ศ. 2472 (ม.ป.ป.) ปรากฏชื่อเล่นดังนี้

“ที่โฮเตลนั้นฉันเคยมาอยู่นานเมื่อครั้งพี่เอียด (เจ้าฟ้าอัมภาวดีเดชาวุธ กรมหลวงนครราชสีมา) มาประจวบที่นี้ ...หนังสือพอใช้ สองยามเล็ก ให้ไตรทศนำหน้าอีก เป็นผลสำเร็จที่ตาเจ้าของโรงมาคอยคำนับ ๆ ผิดตัว ที่เราชนกันวันนี้ ถ้าตาปอง (หม่อมเจ้าอมรทัตกฤดากร สมุหราชองครักษ์) เห็นจะไม่ยอม...หนังสือที่เขียนมาได้รับแล้ว ได้ทราบเรื่องพี่แดง (สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอเจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์) ออกจะทำคอกหอยตัน สงสารเหลือเกิน”

จากข้อความข้างต้น อาจพอสรุปความเป็นมาของชื่อเล่นได้ว่าชื่อเล่นเกิดขึ้นเพราะต้องการเรียกพระนามของพระบรมวงศานุวงศ์และเจ้านายทั้งหลายให้สั้นลงจากพระนามเดิมที่มีความยาว หลายพยางค์ ทั้งนี้ชื่อเล่นของพระมหากษัตริย์ พระบรมวงศานุวงศ์ และเจ้านายทั้งหลาย อาจเป็นไปได้ว่าเริ่มต้นมาจากการเรียกขานกันภายในระหว่างพระญาติและผู้ใกล้ชิด ส่วนการใช้ชื่อเล่นของสามัญชนทั่วไปในสมัยโบราณอาจจะมีหรือไม่มีก็ได้เพราะชื่อที่ตั้งขึ้นเป็นชื่อสั้น ๆ ไม่มีความซับซ้อนในการเรียกขาน ดังที่ ปรีชา ช่างขวัญยืน (2540: 553) ให้ความคิดเห็นต่อการตั้งชื่อของคนไทยในสมัยโบราณว่ามักใช้เป็นคำไทยที่มีหนึ่งคำหนึ่งพยางค์ เช่น แดง มั่น คง อิน หล้า ไหม ซึ่งเหล่านี้ใช้เป็นชื่อจริง จึงอาจเป็นไปได้ว่าชื่อของสามัญชนทั่วไปในสมัยก่อนที่ตั้งขึ้น สามารถใช้เรียกกันได้ทั้งในสถานการณ์ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ กล่าวคืออาจเป็นได้ทั้งชื่อเล่นและชื่อจริง

ในงานวิจัยของ วิรัช ศิริวัฒนะนาวัน (2544: 32) ได้กล่าวว่า “เมื่อสังคมค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปคือเน้นความเสมอภาคมากขึ้น สามัญชนจึงตั้งชื่อจริงที่ยาวขึ้น ซึ่งเรียกยากขึ้นเช่นเดียวกับพระนามของเจ้านาย” ต่อมาในสมัยหลังชื่อจริงมักนิยมตั้งให้มีความไพเราะมากขึ้น โดยนำเอาภาษาอื่นมาใช้ในการตั้งชื่อทำให้ชื่อจริงมีหลายพยางค์ จากเหตุผลดังกล่าวอาจทำให้มีการตั้งชื่อเล่นที่ใช้เรียกขานง่าย ๆ โดยเป็นเพียงคำพยางค์เดียวสั้น ๆ หรือไม่ก็ย่อลงจากชื่อจริง

ปัจจุบันชื่อเล่นมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ซึ่งในอดีตชื่อเล่นจะเป็นเพียงคำพยางค์เดียว แต่ในปัจจุบันการตั้งชื่อเล่นนิยมตั้งชื่อให้มีพยางค์เพิ่มขึ้น ในรายการครอบครัวข่าวเด็ก (2557) ได้กล่าวถึงชื่อเล่นในปัจจุบันที่มีวิวัฒนาการตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป เช่น มีการตั้งชื่อเล่นที่คล้องกับชื่อจริง ชื่อเล่นมีหลายพยางค์ ฟังดูน่ารัก และทันสมัย ซึ่งอาจเป็นเพราะพ่อแม่ในปัจจุบันมีความรู้ที่กว้างขวางขึ้น รวมถึงประชากรมีจำนวนมากขึ้น พ่อแม่จึงให้ความสำคัญกับการตั้งชื่อเล่นของลูกไม่ให้ซ้ำกับผู้อื่น ซึ่งเป็นความคิดที่แปลกใหม่และสร้างสรรค์ในการคิดสรรชื่อที่ดีที่สุดให้กับลูกน้อย นอกจากนี้พัชรศรี เบญจมาศ (2557) ยังได้นำเสนอเรื่องราวการตั้งชื่อเล่นของเด็กไทย

ในรายการกาละแมร์ ซึ่งเกี่ยวกับประเด็น “ชื่อเล่นเด็กไทยยุคนี้จะก๊ิบเก้ไปถึงไหน” โดยกล่าวว่า ชื่อเล่นของคนรุ่นพ่อแม่จะต่างไปจากชื่อเล่นของเด็กในสมัยใหม่ เช่น ชื่อเล่นรุ่นพ่อแม่มีชื่อว่า จุ่ม ตี๊ก แดง โต หนอย ส่วนชื่อเด็กสมัยใหม่นั้นมีชื่อเล่นว่า บลัซซอน ไอแพด อีแวน โอเชียน แก้มใส ภูเกิ้ล เนื้อพร้อม เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าชื่อเล่นของเด็กสมัยใหม่นี้ไม่ธรรมดาโดยมีความเปลี่ยนแปลงไปจากชื่อเล่นในอดีต

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าชื่อเล่นมีวิวัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยหรือสภาพสังคมที่แปรเปลี่ยนไป โดยเฉพาะความนิยมในการตั้งชื่อเล่นให้มีจำนวนพยางค์ที่มากขึ้น และคำที่มีความหมายแปลกขึ้น ฟังดูเข้ากับยุคของคนรุ่นใหม่ที่กำลังติดเทคโนโลยี และมีความเป็นสากลมากขึ้นโดยใช้ชื่อที่มาจากภาษาต่างประเทศ อย่างไรก็ตามแม้ว่าชื่อเล่นในปัจจุบันจะนิยมตั้งแยกออกจากชื่อจริงแต่ก็อาจพบการใช้ชื่อเล่นที่เป็นชื่อเดียวกันกับชื่อจริงก็ได้

2.1.3 ที่มาของการตั้งชื่อเล่น

ลักษณะหนึ่งของชื่อเล่นที่น่าสนใจศึกษาคือที่มาของชื่อเล่นเพราะชื่อเล่นแต่ละชื่อนั้นล้วนมีที่มา ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าชื่อเล่นเดียวกันแต่ที่มาของชื่อเล่นอาจจะเหมือนหรือแตกต่างกันก็ได้ จากการศึกษาชื่อเล่นที่ผ่านมา พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ได้ศึกษาประเด็นที่มาจากชื่อเล่น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผลจากการวิเคราะห์ที่มาสามารถช่วยแสดงข้อมูลที่เป็นเหตุผลในการตั้งชื่อเล่น นอกจากนี้ ที่มาของการตั้งชื่อเล่นนั้นยังแสดงให้เห็นถึงความคิดของผู้ตั้งชื่อจากเหตุผลที่นำมาใช้อธิบายที่มาของชื่อเล่นด้วย

จากการศึกษาที่มาของการตั้งชื่อเล่นในงานวิจัยของ นันทนา รัตนเกียรติ (2531ก); สุทธาสินี ไชยกาล (2545); และจรัลวิไล จุญโรจน์ (2552ข) ซึ่งได้รวบรวมและวิเคราะห์ที่มาของชื่อโดยพบที่มาของชื่อเล่นจำแนกได้เป็น 11 กลุ่ม ดังนี้

- 1) ตั้งตามลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการ หมายถึง การตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพที่มีความโดดเด่นซึ่งปรากฏให้เห็นทางกาย หรือการกระทำที่แสดงให้เห็นผ่านกริยาอาการ เช่น ชื่อ “เหม้ม” เพราะผมแดงเหมือนฝรั่ง “ต๊ึก” เพราะนอนดิ้นเหมือนเข็มนาฬิกาที่หมุน
- 2) ตั้งตามเสียงพยางค์หรือตัวอักษรเหมือนกันทั้งครอบครัว หมายถึง การตั้งชื่อตามเสียงพยางค์หรือตัวอักษรของชื่อคนในครอบครัว เช่น ชื่อ “ก้อย กุ้ง กวาง” “น้อย นิด หนอย”
- 3) ตั้งตามเหตุการณ์สำคัญ หมายถึง การตั้งชื่อตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับพ่อแม่หรือคนในครอบครัว ได้แก่ เหตุการณ์ที่เกิดระหว่างตั้งครรภ์ คือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมาระหว่างที่ตั้งครรภ์ เช่น ชื่อ “ป๊อบ” เพราะขณะที่แม่ตั้งครรภ์การดันป๊อบอายุกำลังเป็นที่นิยม เหตุการณ์สำคัญตอนเกิด คือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้กำเนิดของลูก อาทิ เดือนเกิด ปีเกิด สถานที่เกิด เช่น ชื่อ “เปา” เพราะเกิดตอนตรุษจีนซึ่งมีการแจกอั่งเปา ชื่อ “แพะ” เพราะเกิดปีมะแม บุคคลที่ชอบหรือสิ่งที่ชอบ คือการตั้งชื่อตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลที่ชอบหรือสิ่งที่ชอบ โดยบุคคลที่ชอบหรือสิ่งของที่ชอบ เช่น ชื่อ “กบ” เพราะแม่ชอบเล่นไฟกบดำกบแดง

4) ตั้งตามลำดับที่ของคนในครอบครัว หมายถึง การตั้งชื่อตามลำดับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว โดยมากมักจะสัมพันธ์กับสถานะความเป็นพี่น้อง และลำดับตามการเกิด เช่น ชื่อ “น้อง” เพราะเป็นลูกสาวคนสุดท้าย หรือชื่อ “หนึ่ง” เพราะเป็นลูกชายคนแรก

5) ตั้งตามความคาดหวัง หมายถึง การตั้งชื่อตามสิ่งที่พ่อแม่มุ่งหวังให้ลูกเป็น เช่น ชื่อ “น้ำ” เพราะลูกจะได้ใจเย็นเหมือนน้ำ หรือ ชื่อ “เก่ง” เพราะอยากให้ลูกเก่งสมชื่อ

6) ตั้งตามชื่อจริงหรือนามสกุล หมายถึง การตั้งชื่อตามชื่อจริงหรือนามสกุลโดยตัดพยางค์หรือคำของชื่อจริงหรือนามสกุลมาเป็นชื่อเล่น เช่น ชื่อ “นก” มาจากหทัยชนก หรือชื่อ “เอื้อ” มาจากนามสกุล เอื้อโรจน์กุล

7) ตั้งตามลักษณะเพศ หมายถึง การตั้งชื่อตามเพศ ซึ่งเพศชายต้องเข้มแข็ง แข็งแกร่ง แข็งแรง ฯลฯ เพศหญิงต้องนุ่มนวล อ่อนหวาน น่ารัก ฯลฯ เช่น ชื่อ “แมน” เพราะมีลักษณะเข้มแข็งเหมาะกับลักษณะของผู้ชาย ชื่อ “นุช” เพราะอ่อนหวานเป็นผู้หญิง

8) ตั้งชื่อตามความหมายที่สัมพันธ์กับชื่อคนในครอบครัว หมายถึง การตั้งชื่อตามความหมายที่สอดคล้องกับชื่อคนในครอบครัว เช่น ชื่อ “ปิ่นใหญ่” จึงตั้งชื่อลูกว่า “ลูกปิ่น”

9) ตั้งตามสิริมงคล หมายถึง การตั้งชื่อตามความเชื่อว่าเป็นสิ่งที่ดี งาม เจริญ และรุ่งเรือง เช่น ชื่อ “หยก” เพื่อให้สุขภาพแข็งแรง หรือ ชื่อ “อู่” จะได้มีเงินมีทอง

10) ตั้งตามศาสนาหรือความเชื่อ หมายถึง การตั้งชื่อตามศาสนา อาทิ พระธรรม คำสอน การปฏิบัติ บทสวด เป็นต้น เช่น บุญ เพราะชอบทำบุญทำทาน หรือความเชื่อ อาทิ ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่เดิมที่มาจากการถ่ายทอดจากอดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น ชื่อ “แกละ” เพราะตอนเล็ก ๆ ไม่สบายบ่อย พอไฉ่แกละแล้วหายป่วย จึงตั้งชื่อว่าแกละ

11) ตั้งตามเสียงเพราะเห็นว่าชื่อนั้น ๆ มีเสียงไพเราะที่มาจากภาษาต่างประเทศ หมายถึง การตั้งชื่อตามเสียงที่ฟังดูไพเราะจากคำในภาษาอังกฤษ เช่น ชื่อ “โบว์” มาจากคำว่า beau หรือชื่อ “บี้” มาจากคำว่า baby

อย่างไรก็ตามพบข้อสังเกตบางประการเกี่ยวกับที่มาของชื่อเล่น กล่าวคือประการแรกที่มาชื่อเล่นที่ตั้งตามลำดับที่ของคนในครอบครัว ซึ่งพบว่าในงานวิจัยของจรัสวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) มีลักษณะชื่อเล่นดังกล่าวต่างไปจากนั้นหนา รัตนเกียรติ (2531ก) และสุทธาสินี (2545) กล่าวคือ จรัสวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) นำเอาชื่อ “ออฟ” (off) มาจัดอยู่ในกลุ่มที่มาของชื่อเล่นที่ตั้งตามลำดับที่ของคนในครอบครัว ซึ่งออฟ (off) ในภาษาอังกฤษหมายถึง “ปิด” สื่อถึงลำดับที่ว่าเป็นลูกคนสุดท้าย แต่ในงานวิจัยก่อนหน้านี้ได้จัดกลุ่มที่มาของชื่อเล่นที่แสดงถึงลำดับที่อย่างชัดเจน เช่น “น้อง” เพราะเป็นลูกสาวคนสุดท้าย หรือ “หนึ่ง” เพราะเป็นลูกคนแรกของครอบครัว ซึ่งที่มาของชื่อ “ออฟ” นี้เป็นชื่อที่มีความสัมพันธ์กับความหมายของคำในภาษาอังกฤษ แสดงให้เห็นว่าผู้ตั้งชื่อเลือกใช้คำที่เป็นภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการตั้งชื่อเล่นที่สื่อความหมายได้ตามที่ตนเองต้องการ และแตกต่างไปจากชื่อที่มีที่มาจากกลุ่มเดียวกันได้

ประการที่สองการศึกษาที่มาของชื่อเล่นในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2531-2555 พบว่ามี การตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพหรือกริยาของลูกมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการตั้งชื่อเล่นใน ช่วงเวลาดังกล่าวส่วนใหญ่ ผู้ตั้งชื่อส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับความเป็นตัวตนของบุคคลที่เป็น เจ้าของชื่อ แสดงถึงความตรงไปตรงมาและมีความเรียบง่ายไม่ซับซ้อนในการตั้งชื่อ

กล่าวได้ว่าการศึกษาที่มาของชื่อเล่นจะสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความคิดของผู้ตั้ง ชื่อว่ามีเหตุผลในการเลือกใช้ชื่อต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญกับสิ่งใดมากที่สุด ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะ วิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นจากการรวบรวมข้อมูลชื่อเล่นในปัจจุบัน ซึ่งจะสามารถทำให้เข้าใจเหตุผล อันเป็นที่มาของชื่อเล่นและเห็นความคิดของพ่อแม่ที่เป็นผู้ตั้งชื่อได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.1.4 ความหมายของชื่อเล่น

ในการศึกษาชื่อเล่นที่ผ่านมา พบว่ามีแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ความหมายตามการจัดจำแนกประเภท และความหมายตามที่มาของชื่อ ซึ่งมี รายละเอียดดังนี้

1. ความหมายตามการจัดจำแนกประเภท การจัดกลุ่มความหมายโดยการจัดจำแนก ประเภทนี้ เป็นแนวทางพบในผลการวิจัยของจริญญา ธรรมโชโต (2540); สุทธาสินี ไชยกาล (2545); จรัลวิไล จุญโรจน์ (2552ข) ซึ่งสามารถจัดกลุ่มทางความหมายได้ 20 ความหมาย โดยแบ่ง ออกเป็นความหมายที่เป็นรูปธรรม จำนวน 11 ความหมาย และความหมายที่เป็นนามธรรม จำนวน 8 ความหมาย ดังนี้

1.1) ความหมายรูปธรรม พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 1010) อธิบายความหมายของ “รูปธรรม” ว่าเป็น “สิ่งที่รู้ได้ทางตา หู จมูก ลิ้นและกาย อันได้แก่ ทางรูป รส กลิ่น เสียง และสิ่งที่สามารถสัมผัสได้ด้วยกาย” ความหมายรูปธรรม จึง หมายถึง ความหมายที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่สัมผัสได้ทางรูป รส กลิ่น เสียง และกาย โดยสามารถแบ่ง ออกเป็น 11 ความหมาย ได้แก่

1.1.1) ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ บุคลิก อากาโรที่มองเห็นได้ ชัดเจนของคน เช่น อ้วน เก๋ ปุ๋ย (หลับ)

1.1.2) ความหมายเกี่ยวกับชื่อของสัตว์ เสียงร้องของสัตว์ เช่น ไก่ จี๊

1.1.3) ความหมายเกี่ยวกับชื่อของพืช ส่วนต่าง ๆ ของพืช เช่น แดง ดอก

1.1.4) ความหมายเกี่ยวกับหน่วยวัดต่าง ๆ ลำดับที่ จำนวนนับ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีการเรียงตามลำดับอย่างเป็นระบบ เช่น ปอนด์ โท หนึ่ง

1.1.5) ความหมายเกี่ยวกับกิจกรรม ดนตรี กีฬาและอุปกรณ์ต่างๆ เช่น เกมส์ ขิม

1.1.6) ความหมายเกี่ยวกับเครื่องประดับ เช่น โบว์ แวน

1.1.7) ความหมายเกี่ยวกับยานพาหนะ อุปกรณ์ เครื่องใช้ไฟฟ้า หรือของใช้ เช่น ไม้ต ยีนส์

1.1.8) ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ยารักษาโรค เช่น ฟิน เบียร์ แพนเค้ก

1.1.9) ความหมายเกี่ยวกับการงานอาชีพ เช่น หมอ โมเดล ไกด์ กัปตัน

1.1.10) ความหมายเกี่ยวกับสถานที่ เช่น เจแปน เวนิซ

1.1.11) ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ เช่น เรน ฝน กระบี่

1.2) ความหมายที่เป็นนามธรรม พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 622) อธิบายความหมายของ “นามธรรม” ว่าเป็น “สิ่งที่ไม่มียุค คือ รู้ไม่ได้ทางตา หู จมูก ลิ้น กาย รู้ได้เฉพาะทางใจเท่านั้น” ความหมายนามธรรม จึงหมายถึงความหมายที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้ทางรูป รส กลิ่น เสียง และกาย แต่สัมผัสได้ทางใจเท่านั้น โดยสามารถแบ่งออกเป็น 8 ความหมาย ได้แก่

1.2.1) ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความผูกพันของคนในครอบครัว หรือ คำเรียกญาติ เช่น กานต์ ลุง

1.2.2) ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า เช่น พลอย มีดั่งค์ จู (ไข่มุก)

1.2.3) ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี เช่น เก่ง ญัฐ (นักปราชญ์)

1.2.4) ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ เช่น เกียรติ ก้อง

1.2.5) ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ เช่น ไบบุญ อิม (เจ้าแม่กวนอิม)

1.2.6) ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญ เช่น คนดี เพื่องฟู ในช

1.2.7) ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม เช่น ดี

1.2.8) ความหมายเกี่ยวกับความสวย ความงาม เช่น เพ็ง (ภาษาถิ่นอีสานมีความหมายว่าความงามแบบนิ่มนวล)

2. ความหมายตามที่มาของชื่อ เป็นการวิเคราะห์ความหมายของชื่อที่สัมพันธ์กับที่มาของชื่อเล่น อาจจะเป็นคำที่ไม่พบความหมายตามพจนานุกรม เช่น ความหมายที่มาจากชื่อจริง เช่น “บัตติ” มาจากชื่อจริงว่า สมบัติ ความหมายที่มาจากวัน เวลาเทศกาล เช่น “ว่าง” เพราะเกิดช่วงวันสงกรานต์ ซึ่งเป็นวันว่าง “ใหม่” เพราะเกิดช่วงปีใหม่ และความหมายที่มาจากชื่อเฉพาะของบุคคล เชื้อชาติ ตัวละคร การ์ตูน ชื่อสินค้า ชื่อสิ่งประดิษฐ์ ชื่อสถานที่ เช่น “แอน” (Ann) “บูบู่” มาจากชื่อของตัวการ์ตูน “มายด์” มาจากชื่อสินค้าแป้งเด็กเบบี้มายด์ “แขก” เพราะ พ่อแม่มีเชื้อสายเป็นคนอินเดีย เป็นต้น

ทั้งนี้ในงานวิจัยของมิ่งขวัญ ว่องสันตติวานิช (Wongsantativanich, M. 2013) พบประเด็นการศึกษาความหมายของชื่อที่มีลักษณะเป็นความหมายตามที่มาของชื่อ อาจเป็นเพราะงานวิจัยดังกล่าวมุ่งศึกษาชื่อเล่นของคนไทยที่เป็นภาษาอังกฤษ จึงปรากฏความหมายที่สัมพันธ์กับที่มาของชื่อ เช่น ชื่อเล่นที่เกิดจากการออกเสียงผิด เช่น Jam (ออกเสียงเป็น /Yam/)

Jelly (ออกเสียงเป็น /Yelly/) และ ชื่อเล่นที่เกิดจากการให้เป็นคำภาษาอังกฤษ เช่น Pooky (Pook+ /y/), Nonny (Non + /y/) เป็นต้น

นอกจากนี้ การศึกษาความหมายของชื่อยังมีการศึกษาความหมายของชื่อจริง ซึ่งอาจนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นได้ โดยสมชาย สำเนียงงาม (2545) ได้วิเคราะห์ความหมายของชื่อจริงโดยการวิเคราะห์ชื่อตามรูปภาษาด้วยวิธีการแยกความหมายออกจากกันโดยแยกหน่วยศัพท์แต่ละหน่วยศัพท์ที่แสดงความหมายแต่ละความหมายออกจากกันและจัดไว้ตามกลุ่มความหมาย ตัวอย่างหน่วยศัพท์ชื่อจริงที่พบในงานวิจัยดังกล่าว เช่น หน่วยศัพท์ที่มีความหมายเกี่ยวกับความดีและความเจริญรุ่งเรือง ได้แก่ ดี ศรี สวัสดิ์ บวร อำไพ วัฒนา เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น สามารถจำแนกได้ 2 แนวทาง คือ 1) การวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นตามการจัดจำแนกประเภทโดยวิเคราะห์รูปคำในภาษา และ 2) การวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นตามที่มาของชื่อ นอกจากนี้ยังปรากฏแนวทางการวิเคราะห์ความหมายของชื่อในรูปแบบของการวิเคราะห์ความหมายโดยวิธีการแยกหน่วยศัพท์และนำมาจัดเป็นกลุ่มทางความหมาย ซึ่งการจำแนกประเภทมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ความคิดและความเข้าใจที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ของผู้ใช้ภาษาและสัมพันธ์กับวัฒนธรรมในสังคมนั้น ๆ

เนื่องจากการทบทวนเอกสารข้างต้นผู้วิจัยจะนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น

2.2 การสร้างคำในภาษาไทย

ในการศึกษาการสร้างคำในภาษาไทย ผู้วิจัยจะศึกษาคำและการสร้างคำ โดยจำแนกออกเป็น 3 ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคำในภาษาไทย ดังนี้

2.2.1 คำและความหมายของคำ

2.2.2 ประเภทของคำ

2.2.3 การสร้างคำ

2.2.1 คำและความหมายของคำ

ชื่อเล่นมีลักษณะเป็น “คำ” ดังนั้นผู้วิจัยต้องการที่จะทบทวนและทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำและความหมายของคำ เพื่อจะเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่นได้

ในการอธิบายความหมายของ “คำ” โดยทั่วไปนั้น พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 258) ได้อธิบายความหมายของคำดังนี้

คำ ในความหมายที่ 1 ทำหน้าที่เป็นคำนาม หมายถึง "ทองคำ เช่น ห่อคำ เชิงคำ"

คำ ในความหมายที่ 2 ทำหน้าที่เป็นคำนาม หมายถึง "เสียงพูด, เสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่ง, เสียงพูดหรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิด โดยปรกติถือว่าเป็นหน่วยเสียงที่เล็กที่สุดซึ่งมีความหมายในตัว, ใช้ประกอบหน้าคำอื่นที่มีความหมาย เช่น คำนาม คำกริยา คำบุรพบท; พยางค์ซึ่งเป็นส่วนย่อยของวรรคหรือบาทในฉันท์ แต่ละพยางค์ถือว่าเป็นคำหนึ่ง, 2 วรรคของคำกลอน; ลักษณะนามของเสียงพูด เช่น พูดคำหนึ่ง, ลักษณะนามบอกจำพวกของเคียวกิน เช่น ข้าวคำหนึ่ง, ลักษณะนาม เรียก 2 วรรคของคำกลอน ว่า คำหนึ่ง"

จากการอธิบายความหมายของคำในพจนานุกรมข้างต้น จะเห็นได้ว่า "คำ" มีความหมายที่หลากหลาย ได้แก่ เสียงพูด เช่น ถ้อยคำ พยางค์ในฉันทลักษณ์หรือวรรคของกลอน หรือหน่วยเสียงที่เล็กที่สุดที่มีความหมาย และใช้ประกอบหน้าคำอื่นที่มีความหมาย จึงสรุปได้ว่า "คำ" มีการอธิบายถึงความหมายทั่วไป ความหมายทางฉันทลักษณ์ และความหมายทางภาษา ในงานวิจัยนี้ มุ่งศึกษาลักษณะของชื่อเล่นตามแนวทางของภาษาศาสตร์ ดังนั้นจึงจะทบทวนการนิยามความหมายตามแนวภาษาศาสตร์ โดยมีสาระสังเขปดังนี้

ปราณี กุลละวณิชย์; และคนอื่นๆ (2532: 94) ได้กล่าวว่า “คำ คือ หน่วยเล็กที่สุดที่ประกอบขึ้นด้วยเสียงและความหมาย”

วิไลวรรณ ขนิษฐนันท์ (2533: 29) ให้ความหมายว่า “คำ” ประกอบขึ้นด้วยเสียงและความหมาย “คำ” จึงเป็นหน่วยทางภาษาที่อาจเกิดขึ้นตามลำพังได้

วิจินตน์ ภาณุพงศ์ (2538: 8) กล่าวว่า “คำ มีความหมายและสามารถปรากฏตามลำพังได้ ที่ใช้ลำพังไม่ได้ไม่เรียกว่า”คำ” แต่เรียกว่า “หน่วยคำ”

พระยาอุปทิศศิลปสาร (2545: 59) กล่าวถึง “คำ” ที่ใช้ในตำราวจีวิภาค หมายความว่าเสียงที่พูดออกมา ได้ความอย่างหนึ่ง ตามความต้องการของผู้พูดจะเป็นกี่พยางค์ก็ตามเรียกว่าคำหนึ่ง บางคำก็มีพยางค์เดียว ดังตัวอย่างต่อไปนี้ “นา” (ที่ปลูกข้าว) เป็นหนึ่งคำมีหนึ่งพยางค์ “นาวา” เป็นหนึ่งคำมีสองพยางค์ และ “นาฬิกา” เป็นหนึ่งคำมีสามพยางค์

นววรรณ พันธุเมธา (2546: 191) ได้กล่าวว่า นักภาษาศาสตร์ได้ให้คำจำกัดความของคำต่างออกไปจากความหมายตามพจนานุกรมว่า “ คำ คือ หน่วยคำในภาษาที่เล็กที่สุดที่อยู่ลำพังได้”

ประยูร ทรงศิลป์ (2551: 77) กล่าวว่า “คำ คือ พยางค์หรือกลุ่มของพยางค์ที่มีความหมายสามารถใช้สื่อสารตามลำพังได้”

กล่าวโดยสรุป สามารถนิยามความหมายของ “คำ” ว่าหมายถึง หน่วยที่เล็กที่สุดประกอบขึ้นจากเสียงและความหมาย โดยคำต้องมีความหมายและสามารถปรากฏตามลำพังได้ ซึ่งคำอาจจะมี 1 พยางค์ หรือมากกว่า 1 พยางค์ก็ได้ “คำ” จึงเป็นความรู้พื้นฐานของการศึกษาชื่อเล่นเพราะชื่อเล่นเป็นการใช้ภาษาในลักษณะของคำที่พบในภาษาไทย

2.2.2 ประเภทของคำ

ในการจำแนกประเภทของคำสามารถจำแนกได้ 3 แนวทางด้วยกัน ได้แก่ จำแนกตามไวยากรณ์ เช่น คำนาม คำกริยา คำบุพบท คำวิเศษณ์ คำลักษณนาม คำสรรพนาม เป็นต้น จำแนกตามความหมาย เช่น คำพ้องรูป คำพ้องเสียง และจำแนกตามการปรากฏหรือลักษณะ เช่น คำโดด และคำประกอบ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการจำแนกคำนั้นมีหลายเกณฑ์ แต่ในงานวิจัยนี้จะทบทวนเฉพาะการจำแนกคำตามการปรากฏหรือลักษณะ ได้แก่ คำโดด และคำประกอบ เพราะต้องการอธิบายให้เห็นลักษณะเฉพาะของชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำนามเพียงคำเดียว หรือชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำนามอันเกิดจากการประกอบคำด้วยวิธีต่าง ๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้แบ่งประเภทของคำในภาษาไทยออกเป็น 2 ประเภท คือ คำโดด และคำประกอบ เช่น คำผสานหรือคำประสาน⁴ คำผสมหรือคำประสม⁵ เป็นต้น โดยมีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับประเภทของคำดังนี้

2.2.2.1 คำโดด

ในการทบทวนการจำแนกคำประเภท "คำโดด" ผู้วิจัยได้ทบทวนคำมูลเพิ่มเติม เนื่องจากคำมูลเป็นคำคำเดียวที่มีความหมายและไม่ได้เกิดจากการประกอบคำ ดังนั้นในการทบทวนนี้จึงนำคำมูลมาอธิบายไว้ในคำโดดด้วย โดยมีผู้นิยามความหมายและอธิบายลักษณะของคำโดดและคำมูลไว้ดังนี้

พระยาอุปทิศศิลปสาร (2545: 60) ได้กล่าวถึง "คำมูล" ว่าหมายถึงคำเพียงคำเดียว ที่มาจากภาษาใดก็ได้ หรือจะเป็นคำที่ตั้งขึ้นใหม่ในภาษาไทยก็ได้ เช่น ชัน หมายความว่าน้ำหนักห้าวระกี้ได้ หรือหมายถึงเครื่องตักน้ำก็ได้ นับว่าเป็นคำมูลเหมือนกัน เพราะคำมูลมีลักษณะเป็นคำคำเดียวที่อยู่โดด ๆ

อุมาภรณ์ สังขมาน (2538) ได้อธิบายความหมายของ "คำโดด" ในการศึกษาคำที่ใช้ในภาษาไทยว่า การประกอบคำและความหมาย โดยกล่าวว่า "คำโดด" คือ คำที่มีหน่วยคำอิสระเพียง 1 หน่วย สามารถนำมาใช้ในภาษาใดโดยไม่ต้องผ่านกระบวนการประกอบคำ โดยในงานวิจัยดังกล่าวได้จัดให้คำยืมจากภาษาอังกฤษที่ไม่ผ่านกระบวนการประกอบคำเป็น "คำโดด" ด้วยเช่นกัน แม้ว่าบางคำในภาษาอังกฤษจะมีหน่วยคำอิสระมากกว่า 1 หน่วยคำ ซึ่งงานวิจัยของอุมาภรณ์ ได้แบ่งคำโดดแยกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ คำโดดประเภทคำไทย และคำโดดประเภทคำยืมทับศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยลักษณะของคำโดดคือหน่วยคำอิสระที่ไม่ได้เกิดจากการประกอบคำ

⁴ คำผสานหรือคำประสาน หมายถึง "คำที่ประกอบด้วยหน่วยคำ 2 หน่วยคำ หรือมากกว่า 2 หน่วยคำ และหน่วยคำที่นำมาประกอบกันดังกล่าวจะต้องมีหน่วยใดหน่วยหนึ่งหรือทุกหน่วยเป็นหน่วยคำไม่อิสระ" เช่น ชดช้อย ครั้นเครง นักเรียน นักเลง ขาวนา ขาวเมือง เป็นต้น (วินัย ภูระหงษ์. 2531: 73-76)

⁵ วินัย ภูระหงษ์ (2531: 76-85) ได้อธิบายความหมายของคำผสมหรือคำประสม โดยกล่าวว่า คำผสม หมายถึง "คำที่เกิดจากการนำหน่วยคำอิสระตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปมาประกอบเข้าด้วยกัน จำแนกตามความหมายของหน่วยคำที่นำมาประกอบเข้าด้วยกัน" โดยคำผสมในที่นี้ ได้แก่ คำประสมและคำซ้อน

จากการทบทวนเอกสารดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่าคำโดดและคำมูลมีความหมายและลักษณะเดียวกัน พระยาอุปกิตติศิลปสาร (2545) และอุมาภรณ์ สังขมาน (253) ได้กล่าวถึง “คำโดด” ว่าเป็นคำที่มีการปรากฏเป็นคำเพียงคำเดียว หรือเป็นหน่วยคำอิสระ 1 หน่วย ที่มีความหมายโดยอุมาภรณ์ สังขมาน (253) ได้รวมเอาคำยืมจากภาษาต่างประเทศ ที่ไม่ได้ผ่านกระบวนการประกอบคำอย่างคำไทย มาจัดอยู่ในคำโดดด้วยเช่นกัน ทั้งนี้จึงสามารถสรุปความหมายของคำโดดได้ว่า หมายถึง คำที่มีคำเดียวซึ่งเป็นหน่วยคำอิสระหนึ่งหน่วยที่เป็นคำไทยหรือเป็นคำยืมมาจากภาษาต่างประเทศก็ได้ โดยคำโดดและคำมูลมีลักษณะคำที่ปรากฏอยู่โดด ๆ และเป็นคำที่ไม่ได้เกิดจากการประกอบคำ

2.2.2.2. คำประกอบ

ในการทบทวนเอกสารเกี่ยวกับคำประกอบ จะกล่าวถึงความหมายของคำประกอบซึ่งสามารถอธิบายความหมายได้ดังนี้

พระยาอุปกิตติศิลปสาร (2545: 60-62) ได้กล่าวจำแนกคำประสมออกจากคำโดด ซึ่งผู้วิจัยได้รวมเอาคำประสมในนิยามของพระยาอุปกิตติศิลปสารจัดอยู่ในคำประกอบ ซึ่งได้ถูกอธิบายความหมายของคำประสม ว่าหมายถึงการนำคำมูลตั้งแต่ 1 คำขึ้นไปมาประสมกันแล้วเกิดคำใหม่ เรียกว่า “คำประสม” จึงกล่าวได้ว่าคำประสมตามการจำแนกคำของพระยาอุปกิตติศิลปสาร คือคำที่ประกอบขึ้นมา โดยพระยาอุปกิตติศิลปสารจำแนกคำประสมเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่

1) คำประสมที่เกิดจากการนำคำมูลที่มีเนื้อความต่างกันมาประสมกัน แล้วเกิดความหมายใหม่ เช่นคำว่า “หาง” หมายถึงส่วนท้ายของสัตว์ และ “เสือ” หมายถึงสัตว์ชนิดหนึ่ง รวมกันเป็นคำว่า “หางเสือ” หมายถึงเครื่องถือท้ายเรือ

2) คำประสมที่เกิดจากการตัดคำมูลออกหลายคำ โดยทุกคำยังมีความหมายคงที่ แต่เมื่อประสมกันแล้วคำประสมนั้นจะมีความหมายที่แตกต่างไปจากรูปเดิม เช่น “ตัวอย่าง” “ยินดี” “หายใจ” “ใจหาย” ฯลฯ ซึ่งถ้าแยกแล้วจะไม่เหลือเนื้อความดังคำที่ประสมกันอยู่

3) คำประสมที่เกิดจากการนำเอาคำมูลที่มีรูปหรือความหมายซ้ำกันมารวมกันเป็นคำเดียวซึ่งคำที่เกิดขึ้นใหม่นี้จะมีความหมายคล้ายรูปคำเดิม หรืออาจจะเปลี่ยนความหมายเล็กน้อย เช่น “ดำๆ” “แดงๆ” “เร็วๆ ช้าๆ” มีความหมายที่ผิดจากคำมูลเดิมเล็กน้อย เช่น “ดำๆ” หมายความว่าดำทั่วไป⁶ และอีกอย่างการใช้คำมูลที่มีรูปไม่เหมือนกัน แต่มีความหมายคล้ายคลึงกันรวมกันแล้วเป็นคำประสม ซึ่งมีความหมายต่างจากเดิมมาก เช่น “ถ้อยคำ” “ดูแล” “ว่ากล่าว” เป็นต้น

⁶คำว่า “ดำ ๆ” ในการจำแนกคำตามแนวคิดของวิจิตร ณ ภาณุพงศ์. (253 : 9); วินัย ภูระหงษ์ (2531: 85; ราตรี ธนวรรช (2550ข: 86) มีลักษณะเป็นคำซ้ำ ซึ่งคำซ้ำ คือ คำที่ออกเสียงหน่วยคำเดียวกันซ้ำกัน 2 ครั้ง ในการกล่าวซ้ำอาจทำให้ความหมายของคำเน้นหนักหรือเบาลงต่างกันไปจากความหมายของคำเดิมที่เป็นคำเดียว หรืออาจมีความหมายเป็นพหูพจน์

4) คำประสมที่เกิดจากการย่อกำคำ มีลักษณะคล้ายกับ “คำสมาส” โดยเป็นคำที่นำอาการนามที่มีคำว่า การ ความ ชาว นัก ช่าง หมอ เครื่อง ของ ที่ มาใช้ เช่น “การนอน” “การกิน” “ความตาย” “ความคิด” “ชาวนา” “ชาวประมง” “นักรบ” “นักเลง” “หมอล่า” “หมอความ” “เครื่องเขียน” “เครื่องใช้” “ของกิน” “ของเล่น” “ที่นอน” “ที่อยู่” เป็นต้น⁷

อุมาภรณ์ สังขมาน (2538: 33) กล่าวถึง คำประกอบ ว่าหมายถึง คำที่ประกอบด้วย หน่วยคำอิสระอย่างน้อย 1 หน่วยคำ และนำมาผ่านกระบวนการประกอบคำก่อนนำมาใช้ในภาษา ซึ่งอุมาภรณ์ได้รวมเอาคำยืมทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการประกอบคำอย่างคำไทย เช่น ลูกกอล์ฟ รถสปอร์ต ลงล็อก ครีมนวดผม สีน้าอะคริลิค เป็นคำประกอบด้วย

กล่าวโดยสรุป “คำ” ในงานวิจัยนี้ได้จำแนกคำตามการปรากฏหรือลักษณะ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ คำที่มีลักษณะเป็นคำโดดหรือคำมูล หมายถึง คำหนึ่งคำที่เป็นหน่วยคำอิสระ 1 หน่วยคำ อาจเป็นคำไทยหรือคำยืมจากภาษาต่างประเทศ มีความหมายโดยไม่ผ่านกระบวนการประกอบคำ และคำที่มีลักษณะเป็นคำประกอบ หมายถึง คำที่ประกอบด้วยคำมูลหรือหน่วยคำอิสระตั้งแต่ 1 คำขึ้นไปมาประกอบขึ้นเป็นคำใหม่เพื่อใช้ในภาษา รวมถึงคำยืมทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีการประกอบคำอย่างไทยด้วย จากการทบทวนการจัดประเภทของคำจะช่วยให้เข้าใจลักษณะของคำโดดและคำประกอบ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่นต่อไป

2.2.3 การสร้างคำ

การสร้างคำ คือ วิธีการที่ทำให้เกิดมีคำใหม่ขึ้นมาใช้ในภาษาไทย เหตุผลของการสร้างคำใหม่เนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางสังคม เศรษฐกิจ การคมนาคม การศึกษา ซึ่งเป็นวิทยาการต่างๆ ที่เกิดขึ้นมากมาย จึงทำให้ความต้องการการใช้คำในภาษามีมากขึ้น จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคำ สามารถจำแนกการสร้างคำได้เป็น 2 วิธีกว้างๆ ได้แก่ การสร้างคำแบบคำมูลหรือคำโดด และการสร้างคำแบบการประกอบคำ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.2.3.1 การสร้างคำแบบคำมูลหรือคำโดด จากลักษณะของภาษาไทยที่มีพื้นฐานเป็นภาษาคำโดด ดังนั้นในการสร้างคำแบบคำมูลหรือคำโดดจึงปรากฏให้เห็นในการสร้างคำเพื่อนำมาใช้ในภาษา โดยการสร้างคำแบบคำมูลหรือคำโดดนี้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการสร้างคำที่เกิดจากหน่วยคำอิสระเพียงหน่วยคำเดียว โดยไม่ผ่านกระบวนการประกอบคำ ดังที่ อุมาภรณ์ สังขมาน (2538) ได้อธิบายคำโดดว่าเป็นคำที่เป็นหน่วยคำอิสระเพียงหนึ่งคำ นำมาใช้ได้โดยไม่ต้องมีการประกอบคำ ซึ่งหมายรวมถึงคำยืมภาษาอังกฤษที่ไม่ผ่านการประกอบคำด้วย ทั้งนี้จะได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ

⁷ คำว่า “การนอน” “การกิน” “ความตาย” “ความคิด” “ชาวนา” “ชาวประมง” “นักรบ” “นักเลง” “หมอล่า” “หมอความ” “เครื่องเขียน” “เครื่องใช้” “ของกิน” “ของเล่น” “ที่นอน” “ที่อยู่” พระยาอุปทิศศิลปสาร (2545) ได้จำแนกเป็นคำประสมที่เกิดจากการย่อกำคำ ต่อมาในภายหลังนักภาษาศาสตร์ภาษาไทย ได้จำแนกให้เป็นคำสาสน ซึ่งหมายถึงคำที่ประกอบด้วยหน่วยคำอิสระ อย่างน้อย 1 หน่วยคำ (วิจิตร ภาณุพงศ์. 2538: 10; วินัย ภูระหงษ์. 2531: 73)

การสร้างคำแบบคำมูลหรือคำโดดที่มีลักษณะเป็นการยืมคำจากภาษาต่างประเทศ ได้แก่ การบัญญัติศัพท์ เช่น น้ำเชื่อม (syrup) ชาติ (nation) การทับศัพท์ เช่น คลาสสิก (classic) ทีม (team) การแปลศัพท์ เช่น คอร์ส (course) หมายถึง หลักสูตร แบน (ban) หมายถึง ห้าม เป็นต้น

2.2.3.2 การสร้างคำแบบการประกอบคำ หมายถึง การนำหน่วยคำตั้งแต่ 2 หน่วยคำขึ้นไปมาประกอบกันเป็นคำใหม่ โดยอาจเป็นการประกอบระหว่างหน่วยคำอิสระกับหน่วยคำอิสระ หรือหน่วยคำอิสระกับหน่วยคำไม่อิสระก็ได้

อุมาภรณ์ สังขมาน (2538) กล่าวถึงการประกอบคำในภาษาไทย ซึ่งเป็นการสร้างคำหรือการเพิ่มคำศัพท์ในภาษาไทยให้มีมากขึ้น ซึ่งอุมาภรณ์ได้อธิบายการประกอบคำว่ามีวิธีการประกอบคำ จำนวน 12 วิธี ดังนี้

1) การประสมคำ (compounding) เกิดจากการประกอบหน่วยคำอิสระที่มีในภาษาตั้งแต่ 2 หน่วยคำขึ้นไปมารวมกันเป็นคำใหม่ เช่น คนไข ประกอบด้วยหน่วยคำอิสระ “คน+ไข” นอกจากนี้ อุมาภรณ์ ยังได้นำ

คำมารวมในการประสมคำ จึงนับได้ว่าคำซ้อนเป็นคำประสมชนิดหนึ่ง เพราะคำซ้อนเป็นคำที่เกิดจากกระบวนการประสมคำ เช่น ข้าวสาร ประกอบด้วยหน่วยคำอิสระ “ข้าว+สาร”

2) การเติมหน่วยคำ (affixation/derivation) เกิดจากการประกอบคำของหน่วยคำไม่อิสระเข้ากับคำที่มีในภาษา เช่น ชาวนา ประกอบด้วยหน่วยคำไม่อิสระ “ชาว-” และคำ “นา”

3) การซ้ำ (reduplication) เกิดจากการประกอบคำโดยการนำรูปคำเดิมมากล่าวซ้ำอีกครั้งหนึ่ง เช่น “ต่าง ๆ” ประกอบด้วยคำ “ต่าง” และคำ “ต่าง” มีความหมายว่าต่างกันโดยทั่วไป แต่ในการซ้ำบางคำบางคำที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเสียงอาจทำให้ความหมายของคำที่กล่าวซ้ำเปลี่ยนแปลงไปด้วย เช่น “ต้างต้าง” ประกอบด้วยคำ “ต้าง” และคำ “ต้าง” ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงเสียงเป็นเสียงที่สูงขึ้นในคำหน้าและทำให้มีการเปลี่ยนแปลงความหมายไปจากเดิมเล็กน้อย โดยมีความหมายว่าต่างกันมาก

4) การผนวกคำ (blending) เกิดจากการประกอบคำของคำ 2 คำ โดยจะมีการตัดบางส่วนของคำออกก่อนที่จะมีการประกอบคำ เช่น คำ “รัชโยธิน” เกิดจากการประกอบคำของคำ “รัชดาภิเษก” กับคำ “พหลโยธิน”

5) การเทียบกลับ (back formation) เกิดจากการตัดคำโดยการใช้กระบวนการเติมหน่วยคำเป็นแนวเทียบ เช่น edit เกิดจากการใช้การเทียบกลับจากคำว่า editor

6) การตัดคำ (clipping) เกิดจากการตัดคำออกให้เหลือเพียงบางส่วนอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ เช่น หอ เกิดจากการตัดคำของคำว่า “หอพัก”

7) การย่อคำ (acronym) เป็นการนำอักษรหน้าของคำหรือพยางค์หรือกลุ่มคำมาประกอบขึ้นเป็นคำใหม่ เช่น มธ. เกิดจากการย่อของคำว่า “มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์”

8) การเปลี่ยนหน้าที่ทางไวยากรณ์ (function shift) เป็นการนำคำที่มีอยู่แล้วในภาษามาใช้โดยไม่เปลี่ยนแปลงรูปคำ แต่มีการเปลี่ยนหน้าที่ทางไวยากรณ์ของคำ เช่น โทรศัพท์ เดิมเป็นคำนาม ต่อมาใช้เป็นคำกริยาด้วย เช่น เย็นนี้ฉันโทรศัพท์ไปหาที่บ้านนะ

9) การใช้ชื่อเฉพาะ (proper name) เป็นการใช้ชื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาใช้เรียกสิ่งทั่วไป เช่น ซีร็อกส์ (xerox) เดิมเป็นชื่อของเครื่องถ่ายเอกสารยี่ห้อหนึ่ง ต่อมาใช้เรียกการถ่ายเอกสารไม่ว่าจะใช้เครื่องถ่ายเอกสารยี่ห้อใด

10) การเลียนเสียง (onomatopoeia) เป็นการนำเสียงของสิ่ง ๆ หนึ่งมาเรียกแทนสิ่งนั้น เช่น ตึกแก เกิดจากการนำเสียงร้องของสัตว์ชนิดนี้มาตั้งชื่อ

11) การยืมคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ (borrowing) เป็นการนำคำจากภาษาอังกฤษมาใช้ เช่น แพลต และ ฟรี ต่างเป็นคำยืมมาจากภาษาอังกฤษ

12) การประดิษฐ์คำใหม่ (coinage) เป็นการคิดประดิษฐ์คำขึ้นมาใหม่ ไม่ได้เป็นการยืมหรือนำคำที่มีในภาษามาใช้ เช่น คำว่า “โหลยโหล” เป็นการประดิษฐ์คำใหม่

เรื่องเดช ปันเขื่อนขันธ์ (2539ก: 77) กล่าวถึง กระบวนการสร้างคำในภาษาไทยว่ามีวิธีการสร้างคำขึ้นใหม่ที่พบมากที่สุดมี 4 วิธี ดังนี้

1) การผันเสียงวรรณยุกต์ โดยเหตุที่ภาษาไทยมีเสียงวรรณยุกต์ คำคำหนึ่งเมื่อเปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์ก็อาจทำให้เปลี่ยนความหมาย การผันเสียงวรรณยุกต์ที่เป็นคำเป็นสามารถผันเสียงวรรณยุกต์ได้ 5 เสียง โดยเสียง 5 เสียงนั้นนี้มี 5 ความหมายต่างกัน เช่น คำ ข่า ข้า คำ ขา ส่วนคำตาย สามารถผันได้ไม่เกิน 3 เสียง และมีความหมายไม่เกิน 3 ความหมาย เช่น ขาด คาด ค้าด เป็นต้น

2) การเสริมคำเข้ากับคำหลัก วิธีนี้สามารถเสริมคำข้างหน้าคำหลักหรือข้างหลังคำหลักก็ได้ แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ 1) การเสริมหน่วยประสาน⁸ที่ไร้ความหมายที่มีระบบ นิยมเติมสระแอะ หรือสระเออ ในกรณีคำหลักที่มีเสียงยาว เช่น ดี เป็น “ดีแด” สี เป็น “สีเสอ” หรือในคำสระเสียงสั้น เช่น กินกิน เป็นต้น 2) การเสริมหน่วยประสานที่ใช้ความหมายที่ไม่มีระบบ เป็นลักษณะของการเสริมที่เกิดขึ้นเฉพาะกับคำนั้นมาแต่เดิม ซึ่งเจ้าของภาษาจะเสริมคำโดยไม่ให้ความหมายเปลี่ยนไป เช่น คำหลักกับคำเสริมต่อไปนี้ ดี เป็น “ดีบดี” วัด เป็น “วัดวา” เป็นต้น

3) การประสมคำ คือ การประสมคำเข้ากับคำหลัก มีรูปแบบที่แตกต่างกัน เช่น น้ำปลา น้ำตา น้ำขวด น้ำใจ น้ำดื่ม เป็นต้น

4) การซ้ำคำ คือการนำเอาคำหลัก 1 คำ มาซ้ำกันหลายรูปแบบ เช่น ดำๆ แดงๆ ดีดี ดีไม่ดี ตกอกตกใจ เข้าๆ ออกๆ เข้าใครออกใคร เป็นต้น

ราตรี ชันวารชร (2541ก) กล่าวถึง การซ้อนคำซึ่งเป็นวิธีการสร้างคำในภาษาไทย หมายถึง การนำคำหรือกลุ่มคำตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปมาเรียงต่อกัน โดยแต่ละหน่วยนั้นมีความสัมพันธ์กันในด้านความหมาย หน่วยที่เป็นคำอาจเป็นคำหมวดใดหมวดหนึ่ง เช่น คำนาม คำกริยา คำวิเศษณ์ ฯลฯ หรืออาจเป็นวลีก็ได้ เมื่อรวมหน่วยที่มีความสัมพันธ์ทางความหมายแล้วจะ

⁸ เรื่องเดช ปันเขื่อนขันธ์ (2539ก: 74) กล่าวว่า “หน่วยประสาน” ได้แก่ หน่วยคำที่ไม่สามารถเกิดขึ้นหรือปรากฏโดดๆ ได้ ต้องอาศัยหน่วยคำอิสระจึงสามารถเกิดได้ และมี 2 แบบ ได้แก่ หน่วยประสานที่มีความหมายและหน่วยประสานที่ไม่มีความหมาย ทั้งนี้หน่วยประสานที่มีความหมายมีลักษณะเป็นหน่วยคำไม่อิสระตามการจำแนกของ วิจิตรนันทน์ ภาณุพงศ์ (2538: 8) ที่กล่าวว่า หน่วยคำไม่อิสระ หมายถึง หน่วยคำที่ต้องปรากฏร่วมกับหน่วยคำอื่นเท่านั้น

กลายเป็นคำคำเดียวกัน มีโครงสร้างที่ใหญ่กว่าหรือไม่ก็ได้ การซ้อนคำดังกล่าวอาจทำให้เกิดความหมายเหมือนกัน เช่น เร็วไว รวดเร็ว ฉับพลัน หรือเกิดความหมายที่คล้ายคลึงกัน เช่น เมตตา ปราณี หรือเกิดความหมายตรงข้ามกัน เช่น โจทก์จำเลย เป็นต้น

ประยูร ทรงศิลป์ (2551: 79) กล่าวว่า “การสร้างคำเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติของภาษาเพื่อเพิ่มจำนวนคำให้เพียงพอกับความต้องการใช้ เมื่อสภาพสังคมขยายตัวและมีความเจริญก้าวหน้ามากเท่าใด ความจำเป็นที่จะต้องใช้คำเพื่อรองรับสิ่งใหม่และความคิดใหม่ย่อมมีมากขึ้นเท่านั้น คำที่มีอยู่ในภาษาไทยแต่เดิมไม่เพียงพอในการสื่อความหมายจึงต้องสร้างคำใหม่ขึ้น” ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ 1) การสร้างคำจากคำเดิมในภาษาไทย ได้แก่ การประสมคำ การซ้ำคำ และการซ้อนคำ 2) การสร้างคำโดยการยืมคำจากภาษาต่างประเทศ ได้แก่ การทับศัพท์ การแปลศัพท์ และการบัญญัติศัพท์

นอกจากนั้น รัชนี ศิริไสยาสน์ (2551) ได้กล่าวถึงการสร้างคำที่มีลักษณะเป็นการรวมคำ โดยการรวมคำในงานวิจัยนี้ เป็นลักษณะการประกอบคำเดียวกันกับที่อุมาภรณ์ สังขมาน (2538) เรียกว่าการผนวกคำ (Blending) ซึ่งการรวมคำเกิดจากการนำส่วนย่อยของสองคำมารวมกัน ทำให้กลายเป็นคำเดียวมีการรวมคำโดยใช้ส่วนแรกของคำที่หนึ่งรวมกับส่วนที่สองของอีกคำ การรวมคำนี้เป็นคำที่สร้างขึ้นโดยแต่ละบุคคล มีทั้งคำที่ได้รับการยอมรับในการนำมาใช้ และคำที่สร้างขึ้นนานๆ ครั้งจึงเป็นที่ยอมรับและผู้ฟังจำเป็นต้องทวนความจำถึงคำสองคำที่นำมารวมเข้าด้วยกันเพื่อให้แน่ใจในความหมายของคำใหม่ที่เกิดจากการรวมคำนั้นกลุ่มคำมาตรฐานที่ยอมรับและนำมาใช้ จากผลการวิจัยพบการสร้างคำที่มีลักษณะเป็นการรวมคำ (Blending) เช่น “เง็ง” เกิดจากการรวมเสียงหรือคำ จากคำว่า งง และ เซ็ง” ซีเคียด เกิดจากการรวมเสียงหรือคำ จากคำว่า ซีเรียส และ เคียด เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปการสร้างคำที่พบชัดเจนในภาษาไทยคือการสร้างคำแบบการประกอบคำ เนื่องจากการที่สังคมมีการขยายตัวและมีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น ทำให้ผู้ใช้ภาษามีความต้องการคำมาใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อให้ครอบคลุมกับความต้องการในการสื่อความหมายมากขึ้นเช่นกัน การสร้างคำจึงเป็นกระบวนการสำคัญในการเพิ่มคำในภาษาเพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตามความหมายที่ต้องการ ชื่อเล่นในปัจจุบันก็นับเป็นการใช้ภาษาในลักษณะหนึ่งที่พ่อแม่ผู้ตั้งชื่อมีแนวโน้มที่จะสร้างชื่อใหม่ ๆ ที่แปลกไปจากชื่อเล่นเดิม ๆ ดังนั้นการศึกษาการสร้างคำนั้นน่าจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาชื่อเล่น เพราะการศึกษการสร้างคำนี้เป็นวิธีการทางภาษาที่จะช่วยให้เห็นถึงลักษณะหรือการเปลี่ยนแปลงการสร้างคำของชื่อเล่นไทยได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.3 ภาษากับการสะท้อนความคิด

ผู้วิจัยจะศึกษาเอกสารและทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาภาษากับการสะท้อนความคิด ซึ่งสามารถแบ่งประเด็นการศึกษา ออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

2.3.1 ภาษากับความหมาย

2.3.2 ภาษากับการสะท้อนมุมมองหรือความคิด

2.3.1 ภาษากับความหมาย

การศึกษาภาษากับความหมาย ผู้วิจัยจะศึกษาในส่วนภาษาที่เป็นความหมาย โดยจะศึกษาความหมายในภาษา และความหมายของคำ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น ซึ่งความหมายจะนำไปสู่ความคิดของผู้ใช้ภาษา โดยวิเคราะห์ตามลำดับดังนี้

2.3.1.1 ความหมายในภาษา

ความหมายในภาษาอาจกล่าวได้ว่าเป็นความหมายที่เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างคำและสิ่งที่ถูกอ้างถึง ซึ่งมีการกล่าวถึงความหมายในภาษาไว้ดังนี้

เพียร์ศิริ วงศ์วิภานนท์ (2531: 291-292) ได้อธิบาย “ความหมาย” ว่าหมายถึงความหมายประจำรูป ความหมายของผู้พูดและความหมายของผู้ฟัง โดยความหมายประจำรูปมีความหมายตามพจนานุกรม สำหรับความหมายของผู้พูดและผู้ฟังนั้นในการสื่อสารที่ได้ผล การสื่อความหมายของทั้งสองฝ่ายจะต้องตรงกันตามจุดประสงค์ของการสื่อสาร ซึ่งขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมการใช้ภาษาในการกำหนดความหมายเพื่อให้สื่อความหมายไปยังสิ่งต่าง ๆ ในภาษาได้

สุริยา รัตนกุล (2555) กล่าวว่า ความหมายในภาษา คือการให้ความหมายของสิ่งต่าง ๆ ที่มีในภาษา โดยความหมายในภาษาจะสามารถอธิบายความหมายประจำรูปภาษา (sense) หรือความหมายอ้างอิง (reference) ได้ ซึ่งความหมายประจำรูปภาษา (sense) หมายถึงความหมายของคำหรือวลีนั้นมีอยู่ในตัวเองโดยไม่จำเป็นต้องอ้างถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เมื่อได้ฟังคำหรือวลีนั้นก็สามารถเข้าใจความหมายของคำหรือวลีนั้นได้ทันที ส่วนความหมายอ้างอิง (reference) หมายถึงความหมายที่มีการเชื่อมโยงระหว่างความหมายประจำรูปภาษากับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อยู่ในโลก

อาจสรุปได้ว่าความหมายในภาษา หมายถึงระบบความคิดของมนุษย์ที่มีการถ่ายทอดและอธิบายความหมายตามรูปคำและความหมายตามหลักภาษาถึงสิ่งต่าง ๆ ที่อ้างถึงสรรพสิ่งที่มีในโลก

2.3.1.2 ภาษากับความหมายของคำ

การศึกษาความหมายของภาษาอาจกล่าวได้ว่ามี 3 ระดับ ได้แก่ ความหมายระดับคำ ความหมายระดับประโยค และความหมายระดับปริเฉท ซึ่งในงานวิจัยนี้จะทบทวนเฉพาะ

ความหมายของคำ เพราะให้เข้าใจความหมายของคำ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นดังนี้

ปราณี กุลละวณิชย์; และคนอื่นๆ (2532: 104-108) อธิบายความหมายของคำว่ามี 3 ลักษณะ โดยจัดเป็นประเภทความหมายดังนี้

1) ความหมายพื้นฐาน คำทุกคำมีความหมายพื้นฐานไม่ว่าจะปรากฏในถ้อยคำใด คำเหล่านั้นก็มีความหมายพื้นฐานอยู่ คำคำหนึ่งอาจจะมีคำหลายคำมีความหมายพื้นฐานหลายความหมาย เช่น คำว่า “จับ” มีความหมายพื้นฐานหลายความหมาย ดังนี้

- ก. หมายถึง อาการที่ใช้มือแตะต้องสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตลอดจนกำยัดไว้ เช่น จับแขน
- ข. หมายถึง เกาะ เช่น นกจับคอน
- ค. หมายถึง ติด เช่น เขม่าจับกันหม้อ
- ง. หมายถึง เริ่ม เช่น จับเรื่องตั้งแต่ตอนต้น
- จ. หมายถึง เกาะกุมตัวไม่ให้หนี เช่น จับผู้ร้าย

2) ความหมายแฝง หมายถึง ความหมายที่เพิ่มขึ้นจากความหมายพื้นฐาน ความหมายที่เพิ่มนี้มักบอกความรู้สึกของผู้พูด เช่น คำว่า “เล่า” กับ “โม้” มีความหมายพื้นฐานเหมือนกัน คือ บอกเรื่องราวให้ผู้ฟังฟัง แต่คำ 2 คำมีความหมายแฝงที่ต่างกัน เช่น คำว่า “เล่า” แสดงว่าเรามีความรู้สึกธรรมดาเมื่อพูดถึงเขา แต่คำว่า “โม้” แสดงว่าเราไม่ชอบการกระทำครั้งนี้ของเขา

3) ความหมายในปริบท ทุกภาษามีคำอยู่จำนวนหนึ่งที่มีความหมายพื้นฐานที่ค่อนข้างกว้าง เมื่อคำปรากฏร่วมกับคำอื่นก็จะมีคำมีความหมายเพิ่มเติม หรืออาจจะแคบลงจากความหมายพื้นฐาน เช่น คำว่า “ดี” มีความหมายพื้นฐานว่ามีลักษณะที่เป็นไปในทางที่ต้องการ นำปรารถนา น่าพอใจ เมื่อนำคำนี้ไปรวมกับคำอื่น จะมีความหมายที่เพิ่มขึ้น เช่น เด็กดี หมายถึง ว่านอนสอนง่าย ข้าราชการดี หมายถึง ไม่คดโกง ขยัน และมีความรับผิดชอบ เป็นต้น

พรพิลาส เรื่องโซติวิทย์ (2535: 8-24) กล่าวถึงความหมายของคำ ว่าประกอบด้วยรูป (form) และความหมาย (Meaning) รูปของคำจะสื่อให้เห็นถึงความหมายของคำ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ความหมายของคำออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1) ความหมายตรง หมายถึง ความหมายตามพจนานุกรม ซึ่งอธิบายและแสดงหมวดหมู่ ได้แก่ วัตถุประสงค์ ส่วนประกอบ รูปร่าง หน้าที่ การทำงาน ฯลฯ ของสิ่งที่อ้างถึง เช่น “ปากกา” มีความหมายตรงคือ เป็นอุปกรณ์ (หมวดหมู่) ใช้สำหรับเขียน (วัตถุประสงค์) รูปร่างยาวปลายแหลม มีไส้หมึก (ส่วนประกอบและรายละเอียดอื่นๆ) เป็นต้น

2) ความหมายแฝง หมายถึง ความหมายที่บอกถึงทัศนคติที่มีต่อสิ่งที่คำนั้นๆ บ่งถึง โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

2.1) ความหมายแฝงที่แบ่งตามความหมาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ความหมายแฝงนัยประหวัด คือความหมายที่เจ้าของภาษามีประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งที่คำนั้นบ่งถึง อาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เคยได้ฟังมา เช่น คำว่า “เหี้ย” ที่มีความหมายนัยประหวัดว่า สิ่งที่น่ารังเกียจ สิ่งที่เลวร้าย เพราะเจ้าของภาษาที่มีความเชื่อต่อ ๆ กันว่า ถ้าสัตว์ชนิดนี้ขึ้นบ้านใคร จะนำสิ่งไม่ดีมาสู่บ้านนั้น ความหมายแฝงด้านความรู้สึก คือความหมายที่เจ้าของภาษาหรือผู้ใช้ภาษา มีความรู้สึกต่อสิ่งที่คำนั้นกล่าวถึง เช่น ความรู้สึกที่เป็นอารมณ์ ได้แก่ น่ากลัว น่าสงสาร น่ารังเกียจ น่ารัก อาจเป็นความรู้สึกที่เกี่ยวกับสถานภาพทางสังคม เช่น รู้สึกว่าสิ่งนั้นสูงส่งหรือต่ำต้อย อันเกิดจากเกณฑ์ความเหมาะสมทางสังคม อาทิ คำว่า “ขโมย” มีความหมายแฝงด้านความรู้สึกว่า ไม่ดีและต่ำ เป็นต้น

2.2) ความหมายแฝงที่แบ่งตามที่มาของความหมาย แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ความหมายแฝงของสังคม คือความหมายที่เกิดจากทัศนคติที่มีร่วมกันของเจ้าของภาษา อาจกล่าวได้ว่าเป็นวัฒนธรรมทางความรู้สึกนึกคิด เช่น คำว่า “เท้า” สังคมไทยถือว่าเท้าเป็นของต่ำการกระทำต่อผู้อื่นโดยใช้เท้าถือว่าการกระทำที่แสดงความลบหลู่ไม่ให้ความเคารพ เป็นต้น และ ความหมายแฝงของบุคคล คือความหมายที่มาจากทัศนคติของผู้ใช้ภาษา เป็นทัศนคติที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ส่วนตัว และโดยมากมักเป็นความรู้สึกส่วนตัว ไม่เกี่ยวกับวัฒนธรรมของสังคม เช่น “พ่อ” คือ ผู้ให้กำเนิดแก่ลูก ให้การเลี้ยงดู และอบรมสั่งสอน แต่ในความหมายแฝงของบุคคล “พ่อ” อาจจะไม่ได้มีความหมายดังกล่าว เพราะพ่ออาจหมายถึงเพียงผู้ชายคนหนึ่งเท่านั้น ที่เป็นเช่นนั้น เพราะเป็นความหมายที่เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวของบุคคล จึงทำให้เกิดเป็นความหมายแฝงของบุคคลที่แตกต่างกันไป

นิตยา กาญจนวรรณ; เสาวลักษณ์ อนันตสานต์; และ ทิพย์สุนทร อนันบุตร (2547: 62-68) กล่าวถึง ความหมายของคำว่ามี 3 ลักษณะ คือ 1) ความหมายแฝง 2) ความหมายอุปมา และ 3) ความหมายที่สัมพันธ์กับเสียง

1) ความหมายแฝง คือ ความหมายที่มีความหมายไม่ตรงตามรูปเป็นความหมายเชิงเปรียบเทียบ ความหมายแฝงมักปรากฏในคำกริยาและคำขยาย ในที่นี้อาจสรุปได้ว่าความหมายแฝงคือความหมายอีกความหมายหนึ่งที่ซ่อนอยู่ภายใต้ความหมายตามรูปของคำนั้นๆ ซึ่งอาจไม่ได้มีความหมายตรงตามรูปคำ เช่น บอกทิศทาง ขึ้นบน เช่น ขึ้น ฟู พอง ลงล่าง เช่น ลง ตก ดิ่ง ออก นอก เช่น ขย่อน บ้วน

2) ความหมายอุปมา คือ ความหมายที่ใช้เปรียบเทียบ และใช้เมื่อต้องการพรรณนาบอกลักษณะสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยนำคำมาเปรียบเทียบกับอีกคำ เพื่อให้มีความหมายใหม่ เกิดขึ้นอีกความหมายหนึ่ง ความหมายอุปมาสามารถแยกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.1) ความหมายอุปมาที่ใช้อยู่แล้ว เช่น ลิง ใช้ในการสื่อความหมายเปรียบเทียบคนที่มีความซนหรืออยู่ไม่สุข เหมือนลักษณะและอุปนิสัยของลิงที่ชอบซุกซนอยู่หนึ่งไม่ได้

2.2) ความหมายอุปมาที่สร้างขึ้นใหม่ ซึ่งส่วนมากจะเป็นคำประสมที่บอกลักษณะ เช่น หมาหวังก้าง หมายถึงคนที่แสดงอาการหวงสิ่ง ๆ หนึ่ง ที่อาจจะเป็นคน สัตว์ หรือ สิ่งของก็ได้ ทั้ง ๆ ที่ของนั้นไม่มีประโยชน์กับตนแล้ว

3) ความหมายที่สัมพันธ์กับเสียง หมายถึง การคัดเลือกเสียงที่ใช้ในภาษาเพื่อให้เสียงกับความหมายไปด้วยกัน โดยความหมายที่เกิดขึ้นจะเป็นที่เข้าใจในกลุ่มของผู้ใช้ภาษา และเสียงนั้นต้องอยู่ในระบบเสียงของภาษานั้น ๆ ด้วย อนึ่ง คำบางคำมีหลายความหมาย จึงต้องมีการแยกเสียงแยกความหมาย เพื่อให้เกิดความหมายชัดเจน เช่น ในคำพ้องรูป เพื่อไม่ให้สับสนบ้างก็มีการเปลี่ยนแปลงเสียง โดยอาจให้เสียงหนึ่งมีความหมายอย่างหนึ่ง เช่น “พัสดุ กับ วัสดุ” “ปะจับ กับ ปะจาบ” “แบ่งบาน กับ แบ่งบาน” “เดียว กับ เดี่ยว” “บาด กับ ปาด” เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปความหมายของคำมีความหมายตรง ความหมายแฝง และความหมายในปริบท ซึ่งความเข้าใจเรื่องความหมายของคำจะช่วยเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นต่อไป

2.3.2 ภาษากับการสะท้อนมุมมองหรือความคิด

นักภาษาศาสตร์มีความเชื่อพื้นฐานเกี่ยวกับความหมายของคำว่าสามารถสะท้อน มุมมองความคิดของผู้ใช้ภาษาได้ เพราะนักภาษาเชื่อว่าคำเป็นตัวแทนของมโนทัศน์ (concept) ของมนุษย์ ดังที่โซซูร์ (Saussure. 1959) กล่าวว่า ภาษากับความคิดมีความสัมพันธ์กันจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ คือ รูปทางเสียง (signifier) ที่เป็นตัวกำหนดความหมาย และมโนทัศน์ (concept) ที่เป็นการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เป็นความคิด ความจำ ความเข้าใจ ที่มีอยู่ในสมองและจิตใจ ภาษาเป็นตัวแทนมโนทัศน์ เสียงและความหมายรวมเรียกว่าภาษา ดังนั้นความหมายจึงสะท้อนมุมมองหรือความคิดของมนุษย์ได้ กล่าวคือ สิ่งที่มนุษย์คิดจะถูกถ่ายทอดผ่านการใช้ภาษาโดยผ่านทางเสียงและความหมาย

ที่ผ่านมามีงานวิจัยที่สนใจศึกษาความสัมพันธ์ของความหมายที่สะท้อนมุมมองความคิดที่น่าสนใจ เช่น

จิราภรณ์ ภัทราภาณุภัทร (2544) วิเคราะห์ความหมายคำศัพท์และสำนวนต่าง ๆ ในภาษาที่มีคำว่า “หัว” พบว่า ในภาษาไทยเป็นความหมายที่ดี ความหมายของคำศัพท์ สะท้อนให้เห็นความคิดเกี่ยวกับ “หัว” มีความหมายในทำนองว่าเป็นส่วนสำคัญที่สุดของร่างกาย เป็นส่วนที่คนไทยให้ความเคารพนับถือและเป็นตัวแทนของความมีชีวิตหัวยังเป็นศูนย์รวมของอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดเพราะเป็นตัวแทนของสมอง

สุกัญญา รุ่งแจ้ง (2547) ศึกษาความหมายเปรียบเทียบของการใช้คำว่า “ใจ” ในภาษาไทย โดยเก็บข้อมูลจากคำประสมและสำนวนที่มีคำว่า “ใจ” จากการศึกษาพบการใช้ความหมายเปรียบเทียบของคำว่า “ใจ” ซึ่งจากความหมายเปรียบดังกล่าวสามารถแสดงให้เห็นมโนทัศน์ของคนไทยได้ว่า “ใจ” เป็นมนุษย์ (MIND IS PERSON) เช่น คำว่า หวานใจ ใจเป็นคุณสมบัติของ

มนุษย์ ได้แก่ การกระทำของมนุษย์ เช่น กลัปใจ สภาพของมนุษย์ เช่น สันใจ ความรู้สึกของมนุษย์ เช่น โลงใจ และลักษณะนิสัยของมนุษย์ เช่น ใจดี เป็นต้น ซึ่งความหมายของคำว่า “ใจ” สามารถสะท้อนความคิดของผู้ใช้ภาษาที่มองว่า “ใจ” เป็นมนุษย์และเป็นคุณสมบัติของมนุษย์

ศิริพร ภักดีผาสุก (2553) ได้ศึกษาความคิดของคนไทยที่มีต่อความเป็นผู้หญิง ไว้ในงานวิจัยเรื่อง “โครงการวาทกรรมความเป็นหญิงในนิตยสารสุขภาพและความงามภาษาไทย” ผลการวิจัยพบว่าการใช้คำ ได้แก่ ประารณา อยากมี ต้องการ มั่นใจ ดูแล ร่วมกับคำที่สื่อถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่ รูปร่างดี ผอมเพรียว ผิวสวย ความอ่อนเยาว์ เช่น “เพราะความผอมคือที่สุดแห่งปรารณาของหญิงสาว จึงมีผู้คิดค้นสารพัดวิธีเพื่อให้ตัวเลขบนตาชั่งลดลงได้” วาทกรรมในภาษาโฆษณาจึงสามารถแสดงให้เห็นอุดมการณ์ที่เป็นสะท้อนความคิดของคนไทยที่มีต่อ “ความเป็นผู้หญิง” ผู้หญิงต้องมีลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่ สวย มีสุขภาพดี มีความมั่นใจ อ่อนเยาว์ รูปร่างดี ผิวพรรณสดใส รูปลักษณ์ที่ตรงข้ามกับลักษณะที่พึงประสงค์ถือเป็นปัญหาของความเป็นผู้หญิง ผู้หญิงจะต้องมีผู้ให้คำแนะนำเพื่อให้สามารถเลือกบริการที่นำไปสู่รูปลักษณ์ที่พึงประสงค์

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการตั้งชื่อที่สามารถสะท้อนให้เห็นความคิดของคนไทยในมุมมองต่าง ๆ ได้ เช่น

วารงคณา สว่างตระกูล (2540) วิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อจริง ในงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อของคนไทยในกรุงเทพมหานคร” พบว่า การตั้งชื่อจริงของคนไทยในกรุงเทพมหานครในเพศชายเป็นชื่อที่มีความหมายประเภทอำนาจ ชัยชนะ ความเป็นเลิศ และความกล้าหาญมากที่สุด เช่น ยรยง เอกชัย ไกรภพ ชัยวีร์ และเพศหญิงเป็นชื่อที่มีความหมายประเภทความงาม ความบริสุทธิ์มากที่สุด เช่น ศรีสอางค์ กัญญา พัชรวรรณ ประภาพรณ ซึ่งแสดงให้เห็นความคิดของคนไทยจากชื่อจริงที่มีการให้ความสำคัญกับลักษณะเพศ โดยมีมุมมองว่าเพศชายต้องเป็นคนที่มีความเก่งกล้า มีความสามารถ และมีความกล้าหาญ ส่วนเพศหญิงต้องมีความเป็นผู้ที่มีความงดงาม และบริสุทธิ์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการตั้งชื่อจริงสามารถสะท้อนความคิดของคนในสังคมได้ว่าให้ความสำคัญกับเรื่องใดเป็นสำคัญต่อการความเป็นหญิงและความเป็นชายในวัฒนธรรมไทย

สมชาย สำเนียงงาม (2545) ได้นำเสนอความคิดที่สะท้อนจากความหมายที่แสดงสิริมงคลในชื่อจริงของคนไทยในภาคต่างๆ พบว่า คนภาคเหนือตั้งชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่งมากที่สุด เช่น สมบูรณ์ คำ วสุรัตน์ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนความคิดของคนในภาคเหนือว่าให้ความสำคัญกับความร่ำรวยความมั่งคั่ง ทรัพย์สินเงินทองซึ่งถือเป็นสิริมงคลมากที่สุด คนภาคตะวันออกเฉียงเหนือและคนภาคกลางตั้งชื่อที่แสดงสิริมงคลที่มีความหมายเกี่ยวกับความดีและความเจริญรุ่งเรืองมากที่สุด เช่น มงคล สุขชัย เจริญ วัฒนา เป็นต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของคนภาคตะวันออกเฉียงเหนือและคนภาคกลางว่ามีความปรารถนาในความดีงามและความเจริญรุ่งเรืองที่จะทำให้ชีวิตพบกับความสุขได้ และคนในภาคใต้ตั้งชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับกิริยาและคุณลักษณะ เช่น ขาว น้อย เพียร เป็นต้น สะท้อนให้เห็นความคิดของคนในภาคใต้ว่าให้

ความสำคัญกับวิถีชีวิตที่ยังมีความเรียบง่าย นิยมตั้งชื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของเจ้าของชื่อตามคติการตั้งชื่อแบบดั้งเดิม

กล่าวโดยสรุปคือความหมายของคำสามารถสะท้อนให้เห็นความคิดของมนุษย์ได้ และความหมายของคำนั้นก็เป็นส่วนสำคัญในการสื่อสาร เพราะการสื่อสารจะสัมฤทธิ์ผลหรือไม่ขึ้นอยู่กับ การเลือกใช้คำให้มีความหมายที่สะท้อนถึงความคิดหรือเจตนาของผู้ส่งสารได้ด้วย อันที่ การตั้งชื่อก็สามารถแสดงให้เห็นถึงความคิดของคนไทยได้เช่นเดียวกัน โดยเห็นได้จากความหมายที่ สะท้อนจากชื่อจริง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทบทวนเกี่ยวกับความหมายของคำกับการสะท้อนความคิดเพื่อ ใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความคิดของพ่อแม่รุ่นใหม่ที่สะท้อนจากชื่อเล่น

2.4 สังคมเมือง

ปัจจุบันสังคมในประเทศไทยมีแนวโน้มการเข้าสู่สังคมเมืองสูงมากขึ้น เนื่องจากประเทศ ไทยมีการพัฒนาในด้านการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม การศึกษา เทคโนโลยี และคมนาคมอย่าง ต่อเนื่อง สังคมเมืองจึงเป็นพื้นที่ที่รวมประชากรจากทั่วทุกแห่งอย่างหนาแน่น เพราะเป็นศูนย์รวม ของอาชีพต่าง ๆ ส่วนหนึ่งของความเป็นเมืองทำให้เกิดการปะทะทางวัฒนธรรมเนื่องจากสังคมเมือง มีความหลากหลายของประชากร จึงทำให้การศึกษาเกี่ยวกับสังคมเมืองมีความน่าสนใจ โดยใน งานวิจัยนี้จะศึกษาชื่อเล่นโดยเป็นชื่อที่ตั้งโดยพ่อแม่ที่อยู่ในสังคมเมือง ซึ่งสภาพสังคมอาจผลต่อ ความคิดของพ่อแม่ในปัจจุบันได้ ซึ่งในการศึกษาสังคมเมืองผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็นดังนี้

2.4.1 ความหมายของสังคมเมือง

2.4.2 ประชากรเมือง/คนเมือง

2.4.3 ความทันสมัยในสังคมเมือง

2.4.1 ความหมายของสังคมเมือง

กล่าวว่า “สังคมเมือง หมายถึง เขตเทศบาลที่มีประชากรหนาแน่นตั้งแต่ 2,500 คน ต่อตารางกิโลเมตร โดยเมืองจะเป็นศูนย์กลางทางการปกครอง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม โดย สังคมเมืองมีลักษณะทั่วไปคือการที่เมืองเป็นศูนย์กลางการค้าการปกครองและอุตสาหกรรม มี ลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยว เฉลี่ยมีสมาชิกในครอบครัวไม่เกิน 5-6 คน และเป็นเขตที่มีความเจริญ ทางวัตถุสูงกว่าชนบท

นัทธนี ประสานนาม (2556: 13) กล่าวว่า “สังคมเมืองเป็นสังคมที่มีประชากรจำนวนมากทั้งที่ปรากฏชัดเจนในสถิติและประชากรแฝงสังคมเมืองจึงเป็นที่รวมของคนต่างเชื้อชาติ ต่างวัฒนธรรม กลุ่มคนเหล่านี้ย่อมมีค่านิยมและความคิดที่ต่างกัน”

เจตติ์ คชฤทธิ์ (2556: 12) ได้ให้ความหมายของ “สังคมเมือง” ไว้ในงานวิจัยเรื่อง วัฒนธรรมทางเพศของผู้ชายไทยในสังคมเมือง จังหวัดชลบุรี ช่วง พ.ศ. 2501-2552ดังนี้

สังคมเมือง หมายถึง อาณาบริเวณที่มีประชากรอาศัยอยู่รวมกันอย่างหนาแน่น สมาชิกมีความสัมพันธ์กันแบบทวิคูณ มีความเป็นอิสระและเป็นปัจเจกบุคคลสูง มีแบบแผนการดำเนินชีวิต และวัฒนธรรมของกลุ่มที่แตกต่างหลากหลาย ทั้งด้านความคิด ความเชื่อ ค่านิยม สมาชิกส่วนใหญ่อยู่นอกภาคเกษตรกรรมเป็นสังคมการบริโภคมากกว่าสังคมการผลิต มักประกอบอาชีพและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม การค้าขาย และการบริการ รายได้เฉลี่ยสูง มีการแข่งขันและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างรวดเร็วภายใต้ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นศูนย์กลางความทันสมัยและความสะดวกต่างๆ เช่น การคมนาคม การติดต่อสื่อสาร การท่องเที่ยว และการพาณิชย์ เป็นต้น

จากการทบทวนความหมายของสังคมเมือง ทำให้สามารถสรุปได้ว่าสังคมเมืองหมายถึงสังคมที่มีลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ เป็นพื้นที่ที่อยู่ในเขตเทศบาล มีประชากรอาศัยอยู่อย่างหนาแน่นมากกว่า 2,500 ต่อตารางกิโลเมตร สังคมความหลากหลายทางวัฒนธรรมจากประชากรที่อาศัยอยู่อย่างหนาแน่น มีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยว ให้ความสำคัญกับวัตถุ มีการแข่งขันทางด้านอาชีพสูง เป็นศูนย์กลางทางการปกครอง เศรษฐกิจ อุตสาหกรรม การศึกษา เทคโนโลยี และการคมนาคม

2.4.2 ประชากรเมือง/คนเมือง

ซิมเมล (ปรีชา คุวิทนร์พันธุ์. 2546: 45-46; อ้างอิงจาก Simmel. 1950) ซิมเมลกล่าวว่า คนเมืองมีความสามารถในการใช้ชวชนปัญญา คือมีความสามารถในการที่จะหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดขึ้นได้ นั่นคือการแสดงความไม่สนใจต่อสิ่งรอบตัวของคนเมือง แต่แสดงความเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น ซึ่งคนเมืองมีการใช้สมองมากกว่าหัวใจในการพิจารณาเรื่องต่าง ๆ ทั้งนี้ในการกำหนดความสัมพันธ์คนเมืองให้ความสำคัญกับเรื่องของการเงินหรือเศรษฐกิจ ซึ่งมองเรื่องของความสัมพันธ์เป็นเรื่องของผลตอบแทนจากการติดต่อสัมพันธ์กัน

ทศนีย์ ทองสว่าง (2549: 16) กล่าวถึง "คนเมือง" ว่า "คนเมืองถือตามเขตที่อยู่ในปกครองและการปรับปรุงของเทศบาลทั้งเทศบาลนคร เทศบาลเมืองและเทศบาลตำบล"

ปราโมทย์ ประสาทกุล; สุรีย์พร พันพื้ง; และ ปัทมา ว่าพัฒน์วงศ์ (2550: 4-17) กล่าวว่า "ประชากรเมือง คือ ประชากรที่ประกอบอาชีพอยู่นอกภาคเกษตรกรรม" ซึ่งจากความหมายของประชากรเมืองข้างต้นนี้พิจารณาประชากรเมืองจากที่อยู่อาศัยที่อยู่ในเขตเทศบาล และการประกอบกิจกรรมทางเศรษฐกิจของประชากรในพื้นที่ ซึ่งพบว่าเมืองเป็นพื้นที่สำหรับประกอบอาชีพนอกภาคเกษตรกรรม จึงทำให้ประชากรเมืองเป็นผู้ที่มีการประกอบอาชีพนอกภาคอุตสาหกรรมเป็นหลัก

อัศรินทร์ วงศ์ชินญาณเดช (2550: 4-5) กล่าวถึงประชากรเมืองไว้ว่ามีวิถีการดำเนินชีวิตที่สัมพันธ์กับการทำงาน การปกครอง ความเชื่อ การยอมรับ และการปฏิบัติตัวตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในสภาพของสังคมเมือง ซึ่งเหล่านี้เกิดจากความหลากหลายของประชากรที่มาอาศัยรวมกันอย่างหนาแน่นในสังคมเมือง ส่งผลให้เกิดผลทางความคิดตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น

วิถีชีวิตที่เรียบง่ายแปรเปลี่ยนเป็นวิถีชีวิตที่รีบเร่ง และประชากรเมืองต่างให้ความสำคัญในการทำงาน เครื่องจักรและเวลาที่จำกัด หนึ่งพฤติกรรมของคนเมืองยังมีลักษณะที่ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีอย่างมาก คือ การใช้เวลาไปกับโทรศัพท์ ไม่มีจิตสาธารณะ ใช้จ่ายฟุ่มเฟือยตามกระแสแฟชั่น เห็นแก่ตนเองมากกว่าส่วนรวม และไม่เคารพสิทธิของผู้อื่น จากสภาพของสังคมเมืองที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของประชากรเมืองนั้น อัครินทร์ก็ได้เสนอรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตในสังคมเมืองที่สอดคล้องกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อเป็นแนวทางให้คนเมืองนำมาปรับรูปแบบการใช้ชีวิตในสังคมเมืองที่อาจก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ได้จากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนไป โดยหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเมือง ได้แก่ ความพอประมาณ ความมีเหตุผล ความมีภูมิคุ้มกัน และความรู้คู่คุณธรรม ทั้งนี้เพื่อเป็นรูปแบบในการดำเนินชีวิตของคนเมืองให้มีความสมดุลต่อสังคมมากขึ้น ซึ่งจะทำให้สังคมไทยอยู่ได้อย่างมีภูมิคุ้มกันท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ได้อย่างยั่งยืน

พลอย มัลลิกะมาส (2553) ได้นำเสนอเรื่องราวของคนเมืองในปัจจุบัน จากหนังสือเรื่อง “Urbanista Guide to Town คน เมือง ร้อย เรื่อง ราว” โดยสามารถสรุปและประมวลผลได้ว่าคนเมืองมีวิถีชีวิตที่มีความสัมพันธ์กับการใช้ชีวิตที่เป็นการเดินทางแสวงหาความสุขแบบคนเมือง ได้แก่ การให้ความสำคัญกับการออกแบบตกแต่งหรือการดีไซน์ที่แสดงให้เห็นว่าคนเมืองมีรสนิยมในการใช้ชีวิตแบบเมือง เช่น ที่อยู่อาศัย ร้านอาหาร ร้านค้า การทำกิจกรรมที่เป็นงานอดิเรกอื่น ๆ เช่น การถ่ายภาพ ทำงานฝีมือ อ่านหนังสือการ์ตูน หรือเลี้ยงสัตว์ซึ่งคนเมืองจะให้ความสำคัญกับการพาสัตว์ไปทำกิจกรรมนอกบ้าน เช่น พาสุนัขไปฝึกว่ายน้ำ และคนเมืองยังให้ความสำคัญกับการกิน อาทิ การทานอาหารตามร้านที่มีชื่อเสียงหรือมีความเป็นมา เช่น ร้านเก่าแก่ที่มีชื่อเสียงในย่านต่าง ๆ การกินอาหารตามร้านที่ขึ้นชื่อตามกระแสนิยม เช่น อาหารญี่ปุ่น อาหารอิตาเลียน อาหารอเมริกัน หรือเครื่องดื่มและเบเกอรี่ต่าง ๆ เช่น กาแฟ ขนมเค้ก นอกจากนี้คนเมืองยังให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพและร่างกาย เช่น การออกกำลังกาย การดูแลสุขภาพงาม และการพักผ่อนตามสถานที่ที่ได้รับความนิยม เช่น หัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี เป็นต้น

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า “ประชากรเมืองหรือคนเมือง” คือ บุคคลที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาล ประกอบอาชีพนอกภาคเกษตรกรรม ให้ความสำคัญกับการเป็นปัจเจกบุคคลไม่ใส่ใจต่อสิ่งรอบตัว และให้ความสำคัญกับการเงิน เศรษฐกิจ และเวลา โดยอาจกล่าวได้ว่าคนเมืองเป็นกลุ่มคนมีความสามารถในการหลีกเลี่ยงปัญหาต่าง ๆ นอกจากนั้นยังมีวิถีชีวิตที่ให้ความสำคัญกับสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นสมัยนิยม เช่น สถานที่ อาหาร กิจกรรม การดูแลสุขภาพ การพักผ่อน เป็นต้น หนึ่ง วิถีชีวิตบางอย่างก็เป็นด้านลบของคนเมืองได้ เช่น การใช้เวลากับเทคโนโลยีการสื่อสารมากเกินไป การขาดจิตสำนึกสาธารณะ การใช้ชีวิตตามกระแสนิยม ให้ความสำคัญกับส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม ขาดการเคารพสิทธิผู้อื่น

ทั้งนี้ การศึกษาสังคมเมืองนี้ทำให้เกิดความเข้าใจถึงความหมายและลักษณะของสังคมเมือง รวมถึงประชากรเมืองหรือคนเมือง ซึ่งโดยรวมเป็นการอธิบายให้เห็นความเป็น

สังคมเมือง ซึ่งสังคมเมืองเป็นมาตรวัดในการพัฒนาประเทศ เพราะสังคมเมืองเป็นศูนย์รวมของความเจริญในทุกด้าน ทั้งเศรษฐกิจ สังคม อุตสาหกรรม ซึ่งมีประชากรในประเทศจำนวนไม่น้อยที่เป็นสมาชิกของสังคมเมืองนี้ โดยอาจกล่าวได้ว่าสังคมเมืองมีผลต่อวิถีชีวิตประชากรหรือคนเมือง ทำให้การใช้ชีวิตของคนเมืองมีลักษณะที่ให้ความสำคัญกับวัตถุ และค่านิยมตามกระแสสังคม นอกจากนั้นคนเมืองยังมีวิถีแบบเมืองคือความอิสระทางด้านความคิดและการใช้ชีวิต ดังนั้นจึงอาจส่งผลให้ความคิดของคนที่อยู่ในสังคมเมืองมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตที่เป็นสังคมเรียบง่าย ผู้วิจัยจะนำเอาข้อมูลที่ได้จากการทบทวนเอกสารนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาความคิดของพ่อแม่ในบริบทสังคมเมืองต่อไป

2.4.3 ความทันสมัยในสังคมเมือง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556: 561) อธิบายคำว่า "ทันสมัย" หมายถึง ว. ตามสมัยที่นิยมกัน ความทันสมัยในสังคมเมืองจึงอาจกล่าวได้ว่าเมื่อพื้นที่มีความเป็นเมือง ย่อมเกิดกระบวนการสร้างความทันสมัย (Modernization) ในสังคมเมือง ซึ่งผู้วิจัยจะนำเอาแนวคิดที่เกี่ยวกับการสร้างความทันสมัยในสังคมเมืองมาวิเคราะห์ร่วมกับสังคมเมืองเพื่อสนับสนุนผลการวิจัยให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ปรีชา เปี่ยมพงศ์สานต์ (2550) กล่าวถึงการนำสังคมอุตสาหกรรมให้ทันสมัย โดยกล่าวว่าการนำสังคมอุตสาหกรรมให้ทันสมัย ทำให้ผู้คนเกิดความลุ่มหลงและเจริญในด้านวัตถุ การสื่อสารโทรคมนาคม การพัฒนาด้านวัตถุที่ทำให้ชีวิตประจำวันเปลี่ยนแปลงไป สังคมมีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น

ภาณุ ชาญประโคน (2550) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความทันสมัย กล่าวคือ Urbanization ซึ่งมองว่าเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดความเป็นเมือง โดยกระบวนการที่ทำให้เกิดความทันสมัยที่อาจจะมองได้จากระดับของกระบวนการทำให้เป็นเมือง เพราะผลกระทบของกระบวนการทำให้ทันสมัยนี้ ส่งผลให้คนเข้ามาอาศัยอยู่ในเมืองเพื่อหางานทำมากขึ้น เกิดการรวมตัวของเศรษฐกิจ มีโอกาสได้รับการจ้างงานที่มากขึ้น ซึ่งส่งผลให้มีสวัสดิการต่าง ๆ ดีกว่าชนบทมาก

ฉัตรทิพย์ นาถสุภา (2553) กล่าวถึงการเป็นสมัยใหม่ของไทย โดยสัมพันธ์กับการเป็นสมัยใหม่แบบตะวันตก (Modernization) ที่มีลักษณะสำคัญคือ 1) ด้านวัฒนธรรม ใช้ระบบเหตุผล วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่นำไปสู่การพัฒนาวัตถุและเครื่องจักร ในภาคอุตสาหกรรม 2) ด้านการเมือง มีความเป็นรัฐชาติ ใช้กลไกของรัฐในการสร้างเอกภาพทางภาษาและระดมพลเมือง สนับสนุนการเป็นประชาธิปไตย 3) ด้านเศรษฐกิจ มีการปฏิวัติทางเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม เพื่อให้มีผลผลิตที่สูงขึ้น เกิดระบบโรงงานและเมืองขนาดใหญ่ และ 4) ด้านสังคม เกิดระบบทุนนิยม สังคมมีการแบ่งชนชั้นนายทุนกับชนชั้นกรรมาชีพ มีหน่วยการผลิตขนาดใหญ่ ใช้แรงงานรับจ้าง

ผลิตเพื่อขาย ก่อให้เกิดเป็นองค์กรในสังคมรูปแบบใหม่ คนในสังคมเกิดการรวมตัวเพื่อผลประโยชน์ มีความเป็นเอกเทศ และเป็นปัจเจกชนสูง

2.5 เจเนอเรชั่นวาย (Generation Y)

ในการศึกษาเจเนอเรชั่นวาย ผู้วิจัยจะศึกษาข้อมูลในประเด็นของเจเนอเรชั่นวาย โดยมีประเด็นในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเจเนอเรชั่นวาย ซึ่งแสดงข้อมูลดังกล่าวออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

2.5.1 ความหมายของเจเนอเรชั่น

2.5.2 คุณลักษณะของคนเจเนอเรชั่นวาย

2.5.1 ความหมายของเจเนอเรชั่น

เจเนอเรชั่น (Generation) ตามการบัญญัติศัพท์ราชบัณฑิตยสถาน ได้บัญญัติศัพท์คำว่า " Generation" โดยกำหนดศัพท์บัญญัติในสาขาวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ใช้แทนคำว่าเจเนอเรชั่นในภาษาอังกฤษ เช่น สาขาคอมพิวเตอร์และสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้คำว่า ยุค รุ่น การก่อกำเนิด สาขาแพทยศาสตร์ ใช้คำว่า การสืบพันธุ์ ชั่วคน ชั่วรุ่น สาขาประชากรศาสตร์ ใช้คำว่า รุ่นวัย ชั่วคน สาขาพฤกษศาสตร์ ใช้คำว่า ชั่วรุ่น (ราชบัณฑิตยสถาน. 2558ค: ออนไลน์) ทั้งนี้เนื่องจากไม่มีคำนิยามในทางภาษาอย่างชัดเจน ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงขอใช้คำเรียกเจเนอเรชั่น (Generation) ตามคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งสื่อความถึงคำว่า รุ่นวัย หรือชั่วคน ตามศัพท์บัญญัติสาขาประชากรศาสตร์

ในการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจเนอเรชั่น (Generation) ได้มีผู้กล่าวถึง "เจเนอเรชั่น" ไว้มากหลาย โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกทบทวนความรู้เกี่ยวกับเจเนอเรชั่นซึ่งเป็นการอธิบายในเชิงสังคมศาสตร์ ทั้งนี้เพื่อให้มีความสัมพันธ์กับการศึกษาชื่อเล่นในบริบทของสังคมเมือง โดยมีรายละเอียดของความหมายและการแบ่งกลุ่มเจเนอเรชั่นต่าง ๆ ดังนี้

รัชฎา อธิสนธิสกุล (2548: 67) กล่าวว่า เจเนอเรชั่น เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คนรุ่นต่าง ๆ ซึ่งแบ่งกลุ่มคนทำงานตามช่วงอายุ โดยใช้แนวทางการแบ่งกลุ่มตามแนวคิดตะวันตก โดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วงอายุ ได้แก่ เบบี้บูมเมอร์ส (Baby Boomers) คือกลุ่มคนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1946-1964 (พ.ศ. 2489-2507) เจเนอเรชั่นเอ็กซ์ (Generation X) หรือเรียกเป็นชื่ออื่น ๆ ได้ว่า baby Buster, Slacker ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1965-1976 (พ.ศ. 2508-2519) และเจเนอเรชั่นวาย (Generation Y) หรือที่เรียกว่า Y - Why, Generation Next, Echo Boom, Digital Generation คือกลุ่มคนที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 1977-1994 (พ.ศ. 2520-2537)

ทัศน ศิริกิตติศักดิ์ (2554: 7) ได้กล่าวถึงเจเนอเรชั่น ว่าหมายถึงกลุ่มคนที่เกิดในรุ่นเดียวกัน เติบโตในสภาพสังคมและสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกัน ส่งผลให้มีความคิด ค่านิยมพฤติกรรม และรูปแบบการใช้ชีวิตที่เหมือนกัน โดยเจเนอเรชั่นแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม คือ เบบี้บูมเมอร์ส (Baby

Boomers) คนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2489-2507 เจเนอเรชั่นเอ็กซ์ (Generation X) คนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2508-2520 และเจเนอเรชั่นวาย (Generation Y) คนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2531-2538

เซ็มเก้; เรนเนส; และ ฟิลิปแซ็ก (Zemke, R.; Raines, C.; & Filipczak, B. 2000) ได้แบ่งเจเนอเรชันออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ Veterans คือ กลุ่มคนที่เกิดระหว่าง ค.ศ. 1922-1943 (พ.ศ. 2456-2486) Boomers คือ กลุ่มคนที่เกิดระหว่าง ค.ศ. 1943-1960 (พ.ศ. 2486-2503) Xers คือ กลุ่มคนที่เกิดระหว่าง ค.ศ. 1960-1980 (พ.ศ. 2503-2523) และ Nexters คือ กลุ่มคนที่เกิดระหว่าง ค.ศ. 1980-2000 (พ.ศ. 2523-2543)

ในการทบทวนครั้งนี้ สามารถสรุปความหมายของเจเนอเรชันได้ว่าเป็นการแบ่งกลุ่มคนตามช่วงอายุหรือรุ่นคน โดยเจเนอเรชันคือกลุ่มคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่อยู่มียาวอยู่ในรุ่นราวเดียวกัน มีแนวคิด ทักษะ ทักษะ การปฏิบัติ และการใช้ชีวิตที่คล้ายคลึงกันจากสภาพแวดล้อมและสังคมที่ใกล้เคียงกัน อื่นๆ ในการแบ่งกลุ่มของเจเนอเรชันจะเห็นได้ว่าการแบ่งกลุ่มตามช่วงอายุที่มีความแตกต่างกัน ดังนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาเฉพาะกลุ่มคนเจเนอเรชั่นวายตามการจัดของ เซ็มเก้; เรนเนส; และ ฟิลิปแซ็ก (Zemke, R.; Raines, C.; & Filipczak, B. 2000) ที่กล่าวว่าคนในกลุ่ม เน็กซ์เตอร์ (Nexters) หรือคนกลุ่มเจเนอเรชั่นวาย (Generation Y) คือกลุ่มคนที่เกิดในปี ค.ศ. 1980-2000 หรือ พ.ศ. 2523-2543 ซึ่งสอดคล้องกับสไตน์ (Stein. 2013: ออนไลน์) ที่ได้กล่าวว่าคนเจเนอเรชั่นวาย หมายถึงคนที่เกิดระหว่างปี 1980-2000 เช่นเดียวกัน ซึ่งในการจัดกลุ่มเจเนอเรชั่นวายตามแนวคิดของ เซ็มเก้; เรนเนส; และ ฟิลิปแซ็ก (Zemke, R.; Raines, C.; & Filipczak, B. 2000) กับสไตน์ (Stein. 2013: ออนไลน์) นั้นอาจจะกล่าวได้ว่าคนเจเนอเรชั่นวายคือตัวแทนของพ่อแม่รุ่นใหม่ในสังคมไทยก็เป็นได้

2.5.2 คุณลักษณะของคนเจเนอเรชั่นวาย

เสาวคนธ์ วิทวัสโอฬาร (2550: 21-26) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะและพฤติกรรมของคนเจเนอเรชั่นวายซึ่งพบลักษณะและพฤติกรรมมี 13 ประการ ได้แก่ ให้ความสำคัญของตัวเองสูง มีความอดทนน้อย อยากรู้อยากเห็น ไม่นิยมกฎระเบียบ มีความทะเยอทะยาน ใกล้ชิดเทคโนโลยี ชอบการเปลี่ยนแปลง กระตือรือร้น มีความคิดเชิงบวก มีความคิดสร้างสรรค์ มั่นใจ ให้ความสำคัญกับระบบอาวุโส และมีความรักในองค์กรต่ำ

อังคนาลักษณ์ จงจิต และ อภิวิทย์ พิมลแสงสุริยา (2551: 88-90) ได้กล่าวถึงลักษณะของคนเจเนอเรชั่นวายที่อยู่ในวัยทำงานว่าเป็นคนที่มักจะมีความมั่นใจ มีความขี้สงสัย ต้องการยอมรับ ไม่ชอบความจำเจ ให้ความสำคัญกับสุขภาพโดยการออกกำลังกาย

เดชา เดชะวัฒนะไพศาล (2552ก) ได้วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคุณลักษณะของคนเจเนอเรชั่นวายจากมุมมองของคนในเจเนอเรชั่นต่างๆ พบว่าคุณลักษณะของเจเนอเรชั่นวายมีทั้งหมด 22 ลักษณะ โดยสามารถเรียงลำดับได้ดังนี้ รักอิสระเป็นตัวของตัวเอง ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ เห็นเพื่อนสำคัญเสมอและสื่อสารกับเพื่อนตลอดเวลา มีความรับผิดชอบต่องาน มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ สามารถปรับตัวกับวัฒนธรรมที่หลากหลายได้ดี ชอบความท้าทาย ชอบแสดงความเห็น

ช่างสงสัยอยากรู้ อยากเห็น คาดหวังสูง คำนึงประโยชน์ของส่วนรวม มีความคิดสร้างสรรค์ มั่นใจในตัวเอง รอบรู้และเชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีต่างๆ มีความสามารถหลากหลายและทำงานได้หลายอย่างพร้อมกัน เคารพและปฏิบัติตามกติกา วางแผนระยะยาวและมองการณ์ไกล เรียนรู้เร็ว ชอบการเปลี่ยนแปลง ไม่ชอบจำเจ อยากประสบความสำเร็จได้สิ่งที่ปรารถนาเร็วๆ ผูกพันต่อองค์กร และไม่ค่อยอดทน

สุจิตรา ไชยจันทร์ (2553) พบว่าคนเจนเนอเรชั่นวายมีลักษณะที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับการท่องเที่ยว โดยผลการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการท่องเที่ยวของคนในกลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย ซึ่งหมายถึงคนที่มีอายุอยู่ในช่วง 25-34 ปี ให้ความสำคัญกับการเดินทางท่องเที่ยวและมีความสนใจในการท่องเที่ยวที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติมากที่สุด เช่น น้ำตก ทะเล ภูเขา และป่า ซึ่งเป็นการท่องเที่ยวเพื่อความเพลิดเพลินและพักผ่อนหย่อนใจ

จิรัฐหา นกจันทร์ (2554) ได้กล่าวถึงลักษณะของคนเจนเนอเรชั่นวาย โดยกล่าวว่าคนเจนเนอเรชั่นวายเป็นกลุ่มคนที่มีความเป็นตัวของตัวเอง และมีความเชื่อมั่นสูง ชอบความท้าทาย แปลกใหม่ มีความอยากรู้ อยากเห็น ชอบการปฏิสัมพันธ์ หนึ่งยังพบลักษณะที่เป็นข้อเสียของกลุ่มคนเจนเนอเรชั่นวาย คือ มีความอดทนอดกลั้นน้อย ให้ความสำคัญกับเงิน รายได้ และการศึกษารวมทั้งมีความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยี

จากการศึกษาคนเจนเนอเรชั่นวาย (Generation Y) พบว่าคนเจนเนอเรชั่นวายมีคุณลักษณะ ที่มีทั้งข้อดีและข้อเสีย เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง จึงอาจทำให้คนเจนเนอเรชั่นวาย เป็นกลุ่มคนที่เห็นตนเองสำคัญที่สุด รักความอิสระ ชอบการเปลี่ยนแปลง และไม่ชอบกฎเกณฑ์ข้อบังคับ ซึ่งคนเจนเนอเรชั่นวายเป็นกลุ่มคนที่เป็นกำลังหลักสำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศ เพราะคนเจนเนอเรชั่นวายอยู่ในช่วงวัยที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาสังคมและประเทศได้ดี ทั้งนี้เป็นเพราะจากการที่คนเจนเนอเรชั่นวายเป็นคนช่างคิดช่างถาม มีความมั่นใจและเชื่อมั่น ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ ซึ่งส่งผลให้คนกลุ่มนี้มีการพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับการยอมรับนับถือในความสามารถ ที่เปี่ยมไปด้วยพลังความเชื่อมั่น ในงานวิจัยนี้จึงสนใจเลือกกลุ่มข้อมูลจากพ่อแม่ในเจนเนอเรชั่นนี้ ซึ่งอาจตั้งชื่อเล่นของลูกที่ทำให้เห็นมุมมองความคิดของพ่อแม่ที่อาจเปลี่ยนไปจากพ่อแม่รุ่นก่อน

บทที่ 3

ลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น

การวิเคราะห์ชื่อเล่นในบทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลชื่อเล่นจากแบบสอบถาม โดยสามารถรวบรวมชื่อเล่นทั้งหมด จำนวน 650 ชื่อ จากชื่อเล่นทั้งชื่อที่ซ้ำและชื่อที่ไม่ซ้ำ และนำข้อมูลชื่อเล่นมาวิเคราะห์ดังนี้

1) การวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่น ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่นออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ พยางค์ของชื่อเล่น การสร้างชื่อเล่น และภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น โดยการวิเคราะห์วิเคราะห์ พยางค์ของชื่อเล่น ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลชื่อเล่นที่ไม่ซ้ำรูปคำ จำนวน 526 ชื่อ เพื่อลดความซ้ำซ้อนของการ วิเคราะห์ชื่อที่มีรูปคำและมีการเปล่งเสียงพยางค์ที่ตรงกัน และในส่วนของการวิเคราะห์การสร้างชื่อเล่น และภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น ผู้วิจัยใช้ข้อมูลชื่อเล่นที่ไม่ซ้ำความหมาย จำนวน 581 ชื่อ เพื่อจะได้ วิเคราะห์ชื่อเล่นให้ครบถ้วนและครอบคลุมทุกชื่อทุกความหมาย แม้ว่าชื่อจะปรากฏรูปคำเดียวกันก็ตาม

2) การวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่น ผู้วิจัยใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นที่ไม่ซ้ำที่มา จำนวน 603 ชื่อ กล่าวคือชื่อที่ปรากฏเป็นรูปคำเดียวกันแต่มีที่มาของชื่อที่แตกต่างกัน เพื่อให้เห็นข้อมูล ที่ครบถ้วนและครอบคลุมที่มาของชื่อเล่น

3) การวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น ผู้วิจัยใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น ที่ไม่ซ้ำความหมาย จำนวน 581 ชื่อ กล่าวคือชื่อที่ปรากฏเป็นรูปคำเดียวกันแต่มีความหมายของชื่อ ที่แตกต่างกัน เพื่อให้เห็นข้อมูลที่ครบถ้วนและครอบคลุมความหมายของชื่อเล่น

ในบทนี้จึงจะได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

3.1 ลักษณะของชื่อเล่น ประกอบด้วย พยางค์ของชื่อเล่น การสร้างชื่อเล่น และภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น

3.2 ที่มาของชื่อเล่น

3.3 ความหมายของชื่อเล่น

3.1 ลักษณะของชื่อเล่น

คำว่า “ลักษณะ” ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 1048) หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว เมื่อนำมาพิจารณาลักษณะของชื่อเล่นในงานวิจัยนี้ จึงกล่าวได้ว่า ลักษณะของชื่อเล่น หมายถึง ลักษณะของรูปคำที่ปรากฏเป็นชื่อเล่น โดยพิจารณา ตามลักษณะ ดังนี้

3.1.1 พยางค์ของชื่อเล่น

3.1.2 การสร้างชื่อเล่น

3.1.3 ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น

3.1.1 พยางค์ของชื่อเล่น

พยางค์ เป็นหน่วยทางภาษาที่นักภาษาศาสตร์ได้อธิบายความหมายหลายมุมมองในภาษาไทย

กาญจนา นาคสกุล (2558: 166) กล่าวว่า พยางค์ ตามคำอธิบายที่เข้าใจง่ายที่สุดคือเสียงที่เปล่งติดต่อกันออกมาในการพูดของคนเรา โดยมีบางเสียงที่ดังเด่น (prominent) กว่าเสียงอื่นที่อยู่ข้างเคียง การพูดครั้งหนึ่งๆ มีเสียงดังเด่นอยู่เท่าใด ก็จะเท่ากับมีพยางค์เท่ากับจำนวนเสียงที่ดังเด่นนั้น

มิ่งมิตร ศรีประสิทธิ์ (2552: 26) ได้สรุปว่าเกี่ยวกับพยางค์ไว้ดังนี้

“พยางค์ คือ เสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ มีเสียงที่ดังเด่น 1 เสียง เสียงที่ดังเด่นหรือเสียงที่เป็น nucleus โดยปกติจะเป็นเสียงสระ หรือบางภาษาอาจจะเป็นพยัญชนะเหลวหรือพยัญชนะนาสิกก็ได้ และอาจจะมีเสียงที่อยู่ข้างเคียง อีกอย่างน้อย 2 เสียง พยางค์อาจเป็นคำในกรณีพยางค์นั้นๆ มีความหมาย แต่คำอาจจะมีไม่ได้ มีพยางค์เดียว ดังนั้น คำพยางค์เดียวอาจจะเป็นได้ทั้ง “คำ” และ “พยางค์”

กล่าวได้ว่า พยางค์ หมายถึง เสียงที่เปล่งออกมาครั้งหนึ่งๆ เพื่อสื่อความหมาย โดยผู้ใช้ภาษาแต่ละภาษาสามารถบอกได้ว่าคำมีกี่พยางค์ ซึ่งพยางค์มีเสียงดังเด่น และอาจมีเสียงข้างเคียงอย่างน้อย 2 เสียง พยางค์อาจมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ หากพยางค์มีความหมายจะมีลักษณะเป็นคำ

จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นทั้งหมดจำนวน 650 ชื่อ ผู้วิจัยได้นำชื่อเล่นมาใช้ในการวิเคราะห์พยางค์ของชื่อเล่น จำนวนทั้งสิ้น 526 ชื่อ โดยไม่นับชื่อที่ซ้ำรูปคำ เนื่องจากผู้วิจัยไม่ต้องการให้เกิดความซ้ำซ้อนในการวิเคราะห์ชื่อซ้ำที่มีรูปคำเหมือนกันและเปล่งเสียงจำนวนพยางค์ที่เท่ากัน ผลการวิจัยพบว่าชื่อเล่นในปัจจุบันมีจำนวนพยางค์ 1 พยางค์ 2 พยางค์ และ 3 พยางค์

1.1.1 ชื่อเล่น 1 พยางค์ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำคำเดียวที่มีหนึ่งพยางค์ จากการวิเคราะห์พบชื่อเล่นที่มีจำนวนพยางค์ 1 พยางค์ จำนวน 141 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 26.81 เช่น กุญแจ แก้ว ชี พรหม มุก ไม้ หนวด หยก ไหม เอื้อ ฯลฯ

1.1.2 ชื่อเล่น 2 พยางค์ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำที่มีสองพยางค์ จากการวิเคราะห์พบชื่อเล่นที่มีจำนวนพยางค์ 2 พยางค์ จำนวน 371 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 70.53 เช่น เซ็นเตอร์ เฌอเอม มายา อดิศา เฟื่องฟู ต้นไผ่ น้ำหนึ่ง ปกป้อง ปลาทุ อุ่นใจ ฯลฯ

1.1.3 ชื่อเล่น 3 พยางค์ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำที่มีสามพยางค์ จากการวิเคราะห์พบชื่อเล่นที่มีจำนวนพยางค์ 3 พยางค์ จำนวน 14 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 2.66 เช่น นิสรีน ทิงเกอร์เบิ้ล มหาสมุทร โมโตโร่ โรเซิตต้า อัยรินทร์ ชัชสิน ขนมนจีน พิมมาดา สนามบิน ฯลฯ

จากการวิเคราะห์พยางค์ของชื่อเล่น พบว่าชื่อเล่นที่พบมากที่สุดคือชื่อเล่นที่มีจำนวน 2 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 70.53 รองลงมาคือชื่อเล่น 1 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 26.81 และชื่อเล่น 3 พยางค์ คิดเป็นร้อยละ 2.66 ซึ่งจากผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าชื่อเล่นในปัจจุบันมีการ

เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต โดยชื่อเล่นในปัจจุบันมีจำนวนพยางค์ที่มากขึ้นจากอดีตที่เป็นเพียงชื่อเล่น 1 พยางค์

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ยร้อยละพยางค์ของชื่อเล่น

จำนวนพยางค์	ความถี่	ร้อยละ	ตัวอย่างชื่อเล่น
1. ชื่อเล่น 2 พยางค์	371	70.53	กลอยใจ กองทัพ ข้าวสวย จัสติน เจ้าสัว ชีนิ๊ก เมอเอม ทรัพย์เพิ่ม ทิอ็อฟ เทมโป้ แทนคุณ ธิดา นั้บตังค์ นาที น้ำพริก บู้คกิ้ง เบสิค ปลาทุ พราบปราม ผ้าไหม พลร่ม ภูมิใจ แมน ยู สีไม้ ออเงิน อูชี
2. ชื่อเล่น 1 พยางค์	141	26.81	กิฟ ไกล่ เค้ก ชื่น ธรรม บอม เปรม พิมพ์ ฟาร์ม เฟรช ไม้ ลัญช์ หนาว เอ็ม เอื้อ
3. ชื่อเล่น 3 พยางค์	14	2.66	ขนมจีน ชัชเนิน ทิงค์เกอร์บอลล์ นิสรีน ปลาโลมา พิมชนก พิมมาดา มหาสมุทร โมโตโร่ โรเซิตต้า สนามบิน อัยรันห์ ไอยูมิน ฮัสวานี
รวม	526	100	

3.1.2 การสร้างชื่อเล่น

นอกจากจำนวนพยางค์แล้ว ลักษณะอีกประการหนึ่งของชื่อเล่นคือการสร้างชื่อเล่น การสร้างชื่อเล่น หมายถึง ลักษณะโครงสร้างของชื่อเล่นที่ปรากฏตามรูปคำ ซึ่งสามารถจำแนกการสร้างชื่อตามโครงสร้างของคำ ดังที่ วลัย ช่างขวัญยืน และคณะ (2549) ได้อธิบายข้อมูลด้านโครงสร้างของคำ (morphological information) ว่าเป็นการจำแนกข้อมูลว่าคำ ๆ หนึ่ง เป็นคำเดี่ยวหรือคำประกอบที่ประกอบขึ้นมาจากหน่วยคำต่าง ๆ ในภาษา โดยในงานวิจัยนี้ “ชื่อเล่น” นับเป็นคำคำหนึ่งในภาษาที่ใช้กล่าวถึงถึงตัวบุคคล ซึ่งชื่อเล่นทำหน้าที่เป็นค่านามในภาษา

จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นทั้งหมด 650 ชื่อ ผู้วิจัยได้นำชื่อเล่นมาใช้ในการวิเคราะห์การสร้างชื่อเล่น จำนวนทั้งสิ้น 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อซ้ำความหมาย กล่าวคือชื่อที่ไม่มีรูปคำและความหมายที่ซ้ำกันตามมุมมองของพ่อแม่ ซึ่งทำให้เกิดการสร้างชื่อด้วยวิธีที่แตกต่างกัน เช่น ชื่อ “คุณ” ความหมายที่ 1 หมายถึง คำสุภาพที่ใช้เรียกบุคคล โดยมีลักษณะเป็นการสร้างชื่อแบบคำเดี่ยว และ ชื่อ “คุณ” ความหมายที่ 2 หมายถึง คุณธรรม โดยมีลักษณะการสร้างชื่อเป็นการตัดคำโดยวิธีการตัดคำหลังที่มาจากคำว่า คุณธรรม เป็นต้น เพื่อให้ได้การสร้างชื่อที่ครบถ้วนและถูกต้องตามมุมมองของพ่อแม่ ผลการวิเคราะห์พบว่าการสร้างชื่อเล่นสามารถแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่

ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดี่ยว ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำประกอบ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการตัดคำ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเติมคำ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการใช้คำย่อ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการแปรเสียง ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเลียนเสียง และชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการรวบคำ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1.2.1 ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดี่ยว

ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดี่ยว หมายถึง ชื่อที่มีลักษณะเป็นหนึ่งคำโดยอาจมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ ดังที่ จรัลวิไล จรูญโรจน์ (2558ค: 98) อธิบาย “คำ” หมายถึง หน่วยคำอิสระที่มีความหมาย สามารถปรากฏเป็นอิสระและเป็นหน่วยคำที่เล็กที่สุดโดยไม่สามารถแบ่งให้เป็นหน่วยคำอิสระไม่ได้ และต้องมีความหมาย

พระยาอุปทิศศิลปสาร (2545: 59) ได้อธิบายว่า “คำ” หมายถึงเสียงที่พูดออกมาได้ความอย่างหนึ่ง ตามความต้องการของผู้พูดจะเป็นกี่ยพยางค์ก็ตามเรียกว่าคำหนึ่ง บางคำก็มีพยางค์เดียวเป็นหนึ่งคำมีหนึ่งพยางค์ เช่น “นา” (ที่ปลูกข้าว) บางคำเป็นหนึ่งคำมีสองพยางค์ เช่น “นาวา” และบางคำเป็นหนึ่งคำที่มีสามพยางค์ เช่น “นาฬิกา”

ในงานวิจัยนี้ คำเดี่ยว หมายถึง คำที่นับเป็นหนึ่งหน่วยคำอิสระ ซึ่งอาจมีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เช่น “แก้ว” เป็นหนึ่งคำมีหนึ่งพยางค์ “นาทิจ” เป็นหนึ่งคำมีสองพยางค์ “นิสรีน” เป็นหนึ่งคำที่มีสามพยางค์

จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดี่ยว จำนวน 355 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 61.10 สามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ ตามจำนวนของพยางค์ ได้แก่ คำเดี่ยว 1 พยางค์ เช่น กัญจน์ กรีน เจน เนย เปรม เลฟ เพลง คำเดี่ยว 2 พยางค์ เช่น กะทิ ชะเอม ตะวันดีไซน์ นาวา ปัญชาน โฟกัส และคำเดี่ยว 3 พยางค์ เช่น ชัชชิน นิสรีน โมโตโร่ โรเซตต้า อัยรันห์ ฮัสวานี

3.1.2.2 ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำประกอบ

อุมาภรณ์ สังขมาน (2538: 33) กล่าวว่า คำประกอบ หมายถึง คำที่ประกอบ ด้วยหน่วยคำอิสระอย่างน้อย 1 หน่วยคำ และนำมาผ่านกระบวนการประกอบคำก่อนนำมาใช้ในภาษา จากลักษณะของคำประกอบตามการนิยามของอุมาภรณ์ สังขมาน ในงานวิจัยนี้ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำประกอบ หมายถึง ชื่อเล่นที่เกิดจากการนำหน่วยคำอิสระอย่างน้อย 1 หน่วยคำ มารวมกันเพื่อให้เกิดเป็นหนึ่งคำใหม่ที่มีอาจมีความหมายที่สัมพันธ์กันกับคำที่นำมาประกอบหรืออาจมีความหมายใหม่

จากการวิเคราะห์พบว่าชื่อเล่นมีลักษณะเป็นคำประกอบ จำนวน 169 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 29.09 โดยชื่อเล่นที่เป็นคำประกอบสามารถจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ การประสมคำ การซ้ำคำ และการซ้อนคำ โดยมีรายละเอียดตามลำดับดังนี้

1) การประสมคำ (compounding)

การประสมคำ คือการนำหน่วยคำอิสระที่มีความหมายต่างกันตั้งแต่ 1 หน่วยคำขึ้นไปมารวมกัน แล้วเกิดเป็นคำใหม่ ในงานวิจัยนี้พบว่าการประสมคำของชื่อเล่นทำให้เกิดคำประสม 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การประสมคำให้มีความหมายรวมกัน และ 2) การประสมคำให้มีความหมายใหม่ ซึ่งการประสมคำมีทั้งการประสมคำภาษาไทยกับคำภาษาไทย คำภาษาไทยกับคำภาษาต่างประเทศ และคำภาษาต่างประเทศกับคำภาษาต่างประเทศ จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นมีลักษณะเป็นคำประกอบที่เป็นการประสมคำ จำนวน 139 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 23.92 ดังนี้

ก) การประสมคำให้มีความหมายรวมกัน หมายถึง คำที่นำมาประกอบกัน โดยนำเอาความหมายแต่ละคำมารวมกัน จำนวน 76 ชื่อ เช่น

“ตี้เล้ง” เป็นการประสมคำจากคำภาษาจีน คำว่า ตี้ (จ. 弟) กับ คำว่า เล้ง (จ. 龙)

“ข้าวโอ๊ต” เป็นการประสมคำจากคำภาษาไทย คำว่า ข้าว กับ คำว่า โอ๊ต จากคำภาษาอังกฤษ (oat)

“ชมวิว” เป็นการประสมคำจากคำภาษาไทย คำว่า ชม กับ คำภาษาอังกฤษ คำว่า วิว (o.view)

“ทิงค์เกอร์เบลล์” เป็นการประสมคำจากคำภาษาอังกฤษ คำว่า ทิงเกอร์ (o. Tinker) กับ คำว่า เบลล์ เป็นคำภาษาอังกฤษ (o. bell)

“เปี่ยมสุข” เป็นการประสมคำจากคำภาษาไทย คำว่า เปี่ยม กับ คำภาษาบาลีสันสกฤต คำว่า สุข (ป., ส. สุข)

ข) การประสมคำให้มีความหมายใหม่ หมายถึง คำที่นำมาประกอบกัน โดยนำเอาคำที่มีความหมายแตกต่างกันมารวมกันเป็นคำใหม่ ที่มีจำนวน 63 ชื่อ เช่น

“แก้วตา” เป็นการประสมคำจากคำภาษาไทย คำว่า แก้ว กับ คำว่า ตา

“สนามบิน” เป็นการประสมคำจากคำภาษาไทย คำว่า สนาม กับ คำว่า บิน

“ขนมจีน” เป็นการประสมคำจากคำภาษาไทย คำว่า ขนม กับ คำว่า จีน

“น้ำใจ” เป็นการประสมคำจากคำภาษาไทย คำว่า น้ำ กับ คำว่า ใจ

“ดีเซล” เป็นการประสมคำจากคำภาษาไทย คำว่า ดี กับ คำภาษาอังกฤษ คำว่า เซล (o. cell)

2) การซ้อนคำ (synonymous)

ราตรี ธีนวารช (2541ก) อธิบาย การซ้อนคำ หมายถึง การนำคำหรือกลุ่มคำตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปมาเรียงต่อกัน โดยแต่ละหน่วยนั้นมีความสัมพันธ์กันในด้านความหมาย เมื่อรวมหน่วยที่มีความสัมพันธ์ทางความหมายแล้วจะกลายเป็นคำคำเดียวกัน การซ้อนคำดังกล่าวอาจทำให้เกิดความหมายเหมือนกัน เช่น เร็วไว หรือเกิดความหมายที่คล้ายคลึงกัน เช่น เมตตา

ปราณี หรือเกิดความหมายตรงข้ามกัน เช่น โจทก์จำเลย เป็นต้น ในงานวิจัยนี้จึงนิยามคำซ้อน หมายถึง การนำหน่วยคำตั้งแต่ 2 หน่วยคำขึ้นไปมารวมกัน โดยแต่ละหน่วยคำมีความสัมพันธ์กัน ในด้านความหมาย เมื่อรวมกันแล้วทำให้เกิดเป็นคำใหม่ที่มีความหมายไม่ต่างไปจากเดิม

จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นมีลักษณะเป็นคำประกอบที่เป็นการ ซ้อนคำ จำนวน 16 คำ คิดเป็นร้อยละ 2.75 จำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การซ้อนคำ ภาษาไทย และ 2) การซ้อนคำภาษาไทยกับคำภาษาต่างประเทศ ดังนี้

ก) การซ้อนคำภาษาไทย จำนวน 15 ชื่อ เช่น

“จ๊ะจ๋า” เป็นการซ้อนคำจากคำภาษาไทย คำว่า จ๊ะ กับ คำว่า จ๋า

“เจ้านาย” เป็นการซ้อนคำจากคำภาษาไทย คำว่า เจ้า กับ คำว่า นาย

“ปกป้อง” เป็นการซ้อนคำจากคำภาษาไทย คำว่า ปก กับ คำว่า ป้อง

ข) การซ้อนคำภาษาไทยกับคำภาษาต่างประเทศ จำนวน 1 ชื่อ ได้แก่

“น้ำซูป” เป็นการซ้อนคำจากคำภาษาไทย คำว่า น้ำ กับคำภาษา อังกฤษ คำว่า ซูป (อ. soup)

3) การซ้ำคำ (reduplication)

อุมาภรณ์ สังขมาน (2538: 16) กล่าวว่า การซ้ำคำเกิดจากการนำรูปคำเดิม มากล่าวซ้ำอีกครั้งหนึ่ง เช่น “ต่าง ๆ” ประกอบด้วยคำ “ต่าง” และคำ “ต่าง” มีความหมายว่าต่างกัน โดยทั่วไป ซึ่งในการซ้ำคำบางคำที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเสียงอาจจะทำให้ความหมายของคำ ที่กล่าวซ้ำเปลี่ยนแปลงไปด้วย เช่น “ต้างต้าง” ประกอบด้วยคำ “ต้าง” และคำ “ต้าง” ซึ่งมีการ เปลี่ยนแปลงเสียงเป็นเสียงที่สูงขึ้นในคำหน้าและทำให้มีการเปลี่ยนแปลงความหมายไปจากเดิม เล็กน้อย โดยมีความหมายว่าต่างกันมาก ในงานวิจัยนี้ การซ้ำคำ จึงหมายความว่า การนำหน่วยคำ ที่มีรูปหรือความหมายเดียวกันมาซ้ำกันเพื่อให้เป็นคำใหม่ ซึ่งคำที่เกิดขึ้นใหม่จะมีความหมายคล้าย คำเดิม โดยปกติการซ้ำคำจะใช้เครื่องหมายไม้ยมก (๙) จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่น มีลักษณะเป็นคำประกอบที่เป็นการซ้ำคำ แต่ไม่ปรากฏเครื่องหมายไม้ยมก (๙) ทั้งหมดจำนวน 14 คำ คิดเป็นร้อยละ 2.41 จำแนกเป็นลักษณะย่อยได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การซ้ำคำภาษาต่างประเทศ กับคำภาษาต่างประเทศ และ 2) การซ้ำคำภาษาไทย ดังนี้

ก) การซ้ำคำภาษาต่างประเทศกับคำภาษาต่างประเทศ จำนวน 10 ชื่อ

“ฉายฉาย” เป็นการซ้ำคำจากคำภาษาจีน คำว่า ฉาย (จ. 财)

กับ คำว่า ฉาย (จ. 财)

“บูมบูม” เป็นการซ้ำคำจากคำภาษาอังกฤษ คำว่า บูม (อ. boom)

กับคำว่า บูม (อ. boom)

ข) การซ้ำคำภาษาไทย จำนวน 4 ชื่อ เช่น

“เต็มเต็ม” เป็นการซ้ำคำจากคำภาษาไทย คำว่า เต็ม กับ คำว่า เต็ม

“นานา” เป็นการซ้ำคำจากคำภาษาไทย คำว่า นา กับ คำว่า นา

3.1.2.3 ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการตัดคำ (clipping)

ลัดดาวัลย์ เพิ่มเจริญ (2558: 107) อธิบายว่าการตัดคำหมายถึง การตัดส่วนของคำเดิมทิ้งโดยอาจตัดส่วนต้นหรือส่วนท้ายของคำ หรือตัดทั้งส่วนต้นและส่วนท้ายของคำ ส่วนที่เหลือจะแทนความหมายเดิม ในงานวิจัยนี้ เมื่อพิจารณาการตัดคำ พบว่าเป็นการตัดคำที่มีการตัดพยางค์หรือคำออกให้เหลือเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งของคำที่เป็นชื่อจริง เพื่อให้ได้ชื่อเล่นที่สั้นลง จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นมีลักษณะเป็นการตัดคำ โดยการตัดคำหรือตัดพยางค์ดังต่อไปนี้ เป็นการตัดคำหรือตัดพยางค์ตามข้อมูลที่พ่อแม่ได้ให้ความหมายหรือการให้ข้อมูลที่มาจากชื่อเล่นตามความคิดของพ่อแม่ เช่น ชื่อ “อันดา” ตัดมาจาก ชื่อทะเล “อันดามัน” เป็นต้น จำนวน 31 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 5.34 จำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การตัดคำ/พยางค์หน้า และ 2) การตัดคำ/พยางค์หลัง ดังนี้

1) การตัดคำ/พยางค์หน้า จำนวน 17 ชื่อ เช่น

“กร” เป็นการตัดพยางค์หน้าจากคำภาษาไทย คำว่า มังกร
โดยตัดพยางค์หน้า “มัง” ออก

“แน็ค” เป็นการตัดพยางค์หน้าจากคำภาษาอังกฤษ คำว่า สแน็ค
(อ. snack) โดยตัดพยางค์หน้า “ส” ออก

“มิน” เป็นการตัดพยางค์หน้าจากคำภาษาอังกฤษ คำว่า จัสมิน
(อ. jasmine) โดยตัดพยางค์หน้า “จัส” ออก

“รุณา” เป็นการตัดพยางค์หน้าจากคำภาษาบาลีสันสกฤต คำว่า
กรุณา (ป. กรุณา) โดยตัดพยางค์หน้า “ก” ออก

2) การตัดคำ/พยางค์หลัง จำนวน 14 ชื่อ เช่น

“กัญ” เป็นการตัดพยางค์หลังจากคำภาษาบาลีสันสกฤต คำว่า
กัญญาวีร์ (ป., ส. กนฺยา + ป., ส. วีร) โดยตัดพยางค์หลัง “ญาวีร์” ออก

“ลีโอ” เป็นการตัดพยางค์หลังจากคำภาษาอังกฤษ คำว่า ลีโอพาร์ด
(อ. leopard) โดยตัดพยางค์หลัง “พาร์ด” ออก

“อชิ” เป็นการตัดพยางค์หลังจากคำที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรม
คำว่า อชิตะ โดยตัดพยางค์หลัง “ตะ” ออก

3.1.2.4 ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเติมคำ (affixation)

เรืองเดช ปันเขื่อนขันธ์ (2554: 169) ได้อธิบายการเติมคำโดยเป็นวิธีเพิ่มคำ (affixation) หมายถึง วิธีการเพิ่มคำหรือพยางค์โดยเสริมเข้ากับคำหลัก ซึ่งอาจเสริมข้างหน้าหรือข้างหลังคำหลักก็ได้ ในงานวิจัยนี้การเติมคำมีลักษณะเป็นการเติมพยางค์หน้าหรือพยางค์หลังเพื่อคำใหม่ขึ้นมาที่อาจมีความหมายตามเค้าความหมายเดิมของคำหลักนั้นๆ ดังนั้น การเติมพยางค์จึงเป็นการเพิ่มพยางค์บางส่วนของหน่วยคำเพื่อให้ได้ชื่อเล่นที่ออกเสียงยาวขึ้น ฟังดูไพเราะ อย่างไรก็ตามการเติมพยางค์หน้าและพยางค์หลังไม่ได้ทำให้ชื่อมีความหมายต่างไป เพราะหน่วยที่เติมไม่ใช่

หน่วยคำ จึงไม่มีความหมาย โดยการเติมคำหรือเติมพยางค์ดังต่อไปนี้เป็นการเติมคำหรือเติมพยางค์ตามข้อมูลที่พ่อแม่ได้ให้ความหมายหรือการให้ข้อมูลที่มาของชื่อเล่นตามความคิดของพ่อแม่ซึ่งมักจะให้ความหมายของชื่อตามคำหลัก เช่น ชื่อ “แซนดี้” (sandy) พ่อแม่ให้ความหมายว่าเป็น หาดทรายที่สวยงาม ซึ่ง แซนดี้ เป็นคำที่มาจากภาษาอังกฤษ ซึ่งความหมายหลักอยู่ที่คำว่า แซน (sand) แต่มีการเติม -y เข้าไปภายหลังอาจเพราะต้องการให้ชื่อออกเสียงเป็น 2 พยางค์ และฟังดูเป็นชื่อของเด็กผู้หญิงจึงมีการเติมพยางค์หลัง เป็นต้น จำนวน 12 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 2.07 จำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การเติมคำ/พยางค์หน้า และ 2) การเติมคำ/พยางค์หลัง ดังนี้

1) การเติมคำ/พยางค์หน้า จำนวน 6 ชื่อ เช่น

“ป. ปลื้ม” ปลื้ม เป็นคำภาษาไทย มีการเติมพยางค์หน้า “ป.” เป็นคำภาษาไทย

“พะพรวด์” พรวด์ เป็นคำภาษาอังกฤษ (อ. proud) มีการเติมพยางค์หน้า “พะ” เป็นคำภาษาไทย

“อาดังค์” ดังค์ เป็นคำที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรม มีการเติมพยางค์หน้า “อา” เป็นคำภาษาจีน

2) การเติมคำ/พยางค์หลัง จำนวน 6 ชื่อ เช่น

“แพคกี้” แพค เป็นคำภาษาอังกฤษ (อ. pack) มีการเติมพยางค์หลัง “กี้” เป็นภาษาอังกฤษ (อ. -y)

“แซนดี้” แซน เป็นคำภาษาอังกฤษ (อ. sand) มีการเติมพยางค์หลัง “ดี้” เป็นภาษาอังกฤษ (อ. -y)

“เอมมี” เฟรม เป็นคำภาษาอังกฤษ (อ. aim) มีการเติมพยางค์หลัง “มี” เป็นภาษาอังกฤษ (อ. -y)

3.1.2.5 ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการย่อคำ (acronym)

ยูล (Yule. 1985) อธิบายการย่อคำว่าเป็นการนำพยัญชนะต้นของแต่ละคำมารวมกันเป็นคำใหม่ ซึ่งชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการย่อคำในงานวิจัยนี้กล่าวได้ว่าเป็นการนำอักษรตัวหน้าของคำหรือพยางค์หรือกลุ่มคำมาสร้างเป็นคำใหม่ ชื่อเล่นมีลักษณะเกิดจากการย่อคำเพื่อทำให้คำนั้นๆ สั้นลง จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นมีลักษณะเป็นการย่อคำ ซึ่งมาจากการย่อโดยใช้พยัญชนะต้นของพยางค์ หรือเป็นตัวเลขของปี จำนวน 6 ชื่อคิดเป็นร้อยละ 1.03 ซึ่งเป็นการย่อคำภาษาต่างประเทศ ดังนี้

1) การย่อคำภาษาต่างประเทศ จำนวน 6 คำ เช่น

“ไอที” (IT) เป็นการย่อดำเนินการจากคำภาษาอังกฤษ คำว่า (Information Technology)

“โอที” (OT) เป็นการย่อดำเนินการจากคำภาษาอังกฤษ คำว่า over time

“ซีมอส” (CMOS) เป็นการใช้คำย่อจากคำภาษาอังกฤษ คำว่า
Complimentary metal oxide semiconductor

3.1.2.6 ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการแปรเสียง (Phonological Variation)

ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการแปรเสียง หมายถึงการแปรเสียงจากหน่วยคำหนึ่งให้มีเสียงที่เปลี่ยนไป ได้แก่ การแปรเสียงสระสั้นเป็นเสียงยาว การแปรเสียงวรรณยุกต์สูงเป็นเสียงต่ำ หรือการแปรเสียงจากเสียงวรรณยุกต์ต่ำเป็นเสียงสูง การแปรเสียงควบกล้ำเป็นเสียงไม่ควบกล้ำ

จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นมีลักษณะเป็นการแปรเสียง จำนวน 5 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.86 จำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การแปรเสียงวรรณยุกต์ 2) การแปรเสียงสระ 3) การแปรเสียงควบกล้ำ ดังนี้

1) การแปรเสียงวรรณยุกต์ จำนวน 3 ชื่อ เช่น

“ยูนาน” เป็นการแปรเสียงจากเสียงเอก คำว่า อยู่ยูนาน เป็นเสียงสามัญ
คำว่า ยูนาน

“อู๊บบ๊ีบ” เป็นการแปรเสียงจากเสียงสามัญ คำว่า อูบอิบ เป็นเสียงตรี
คำว่า อู๊บบ๊ีบ

“ลัลลาลา” เป็นการแปรเสียงจากเสียงตรี คำว่า ลั่นลาลา เป็นเสียงสามัญ
คำว่า ลัลลาลา

2) การแปรเสียงสระ จำนวน 1 ชื่อ ได้แก่

“เจ้าคุณ” เป็นการแปรเสียงจากเสียงสระอุ คำว่า เจ้าคุณ เป็นเสียง สระอู
คำว่า “เจ้าคุณ”

3) การแปรเสียงควบกล้ำ จำนวน 1 ชื่อ ได้แก่

“ชาคิส” เป็นการแปรเสียงจากเสียงควบกล้ำ คำว่า “ชาคริต” เป็นเสียง
ไม่ควบกล้ำคำว่า ชาคิส

3.1.2.7 ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเลียนเสียง (echoism)

ลัดดาวัลย์ เพิ่มเจริญ (2558: 108) ได้อธิบายการเลียนเสียงว่าหมายถึง การนำเสียงที่มาจากการกระทำหรือกริยาอาการของสิ่งนั้นๆ มาสร้างเป็นรูปคำเพื่อเรียกสิ่งของ กริยาอาการ หรือคุณลักษณะ ซึ่งรูปคำอาจมีเสียงที่เหมือนจริงหรือเปลี่ยนแปลงไป ในงานวิจัยนี้จึงนำการอธิบายการเลียนเสียงดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ กล่าวคือการนำเสียงของสิ่งหนึ่งมาสร้างขึ้นเป็นคำในภาษา โดยพบว่าอาจเป็นรูปคำที่เกิดจากการเลียนเสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของสิ่งต่างๆ โดยชื่อที่เป็นการเลียนเสียงจะไม่ปรากฏคำและความหมายในพจนานุกรม จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นมีลักษณะเป็นการเลียนเสียง จำนวน 2 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.34 ได้แก่

“กึ่งกึ่ง” เป็นการเลียนเสียงที่เกิดขึ้นของโลหะที่ดังกระทบกัน มีที่มาจากคำที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรม คำว่า “กึ่งกึ่ง”

“อัม” เป็นการเลียนน้ำเสียงการรับประทานอาหารที่อยู่ระหว่างการอ้าปากเพื่อทานอาหาร

3.1.2.8 ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการรวมคำ (blending)

รัชนี ศิริไสยาสน์ (2551: 17; อ้างอิงจาก Flexner. 1975) ได้อธิบายการรวมคำว่าหมายถึงการรวมคำที่เกิดจากการนำส่วนย่อยของสองคำมารวมกัน ทำให้กลายเป็นคำเดียวมีการรวมคำโดยใช้ส่วนแรกของคำที่หนึ่งรวมกับส่วนของอีกคำ การรวมคำนี้เป็นคำที่สร้างขึ้นโดยแต่ละบุคคล มีทั้งคำที่ได้รับการยอมรับในการนำมาใช้ ในงานวิจัยนี้ จึงนำการอธิบายการรวมคำดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ กล่าวคือการนำเอาส่วนใดส่วนหนึ่งของคำหรือพยางค์มารวมกันแล้วเป็นคำเดียว ซึ่งวิธีการรวมคำโดยใช้ส่วนแรกของคำที่หนึ่งรวมกับส่วนของอีกคำในการรวมคำของชื่อเล่นนี้เป็นการรวมคำเพื่อให้ได้ชื่อเล่นที่มีความหมายจากคำสองคำ จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นมีลักษณะเป็นการรวมคำ จำนวน 1 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.17 ได้แก่

“ภูเล” เป็นการรวมคำจากคำว่า ภูเขา เป็นคำภาษาไทย + ทะเล เป็นคำภาษาไทย โดยการรวมคำว่า “ภู” ซึ่งเป็นคำหน้าของคำว่า ภูเขา กับคำว่า “เล” ซึ่งเป็นคำหลังของคำว่า ทะเล

จากการวิเคราะห์การสร้างของชื่อเล่นตามโครงสร้างของคำ พบว่าชื่อเล่นมีโครงสร้าง 8 ลักษณะได้แก่ คำเดี่ยว คำประกอบ การตัดคำ การเติมคำ การย่อคำ การแปรเสียง การเลียนเสียง และการรวมคำ โดยชื่อเล่นที่พบมากที่สุดมีลักษณะเป็นการสร้างชื่อที่เป็นคำเดี่ยว คิดเป็นร้อยละ 61.10 เมื่อวิเคราะห์คำเดี่ยวตามการจำแนกพยางค์ พบว่า ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดี่ยว 2 พยางค์มากที่สุด รองลงมาเป็นการสร้างชื่อเล่นที่เป็นคำประกอบ คิดเป็นร้อยละ 29.09 ส่วนมากพบการประกอบที่เป็นการประสมคำ คิดเป็นร้อยละ 23.75 โดยมีลักษณะเป็นคำประสมที่มีความหมายรวมกันมากที่สุด การสร้างชื่อที่เป็นการตัดคำ คิดเป็นร้อยละ 5.34 การสร้างชื่อที่เป็นการเติมคำ คิดเป็น ร้อยละ 2.07 การสร้างชื่อที่เป็นการย่อคำ คิดเป็นร้อยละ 1.03 การสร้างชื่อที่เป็นการแปรเสียง คิดเป็นร้อยละ 0.86 การสร้างชื่อที่เป็นการเลียนเสียง คิดเป็นร้อยละ 0.34 และการสร้างชื่อที่เป็นการรวมคำ คิดเป็นร้อยละ 0.17

จากผลดังกล่าวพบการสร้างชื่อเล่นที่ปรากฏเด่นชัดมากที่สุด 2 อันดับได้แก่ การสร้างชื่อเล่นที่เป็นคำเดี่ยว และการสร้างชื่อเล่นที่เป็นคำประกอบ โดยการสร้างชื่อเล่นที่พบมากที่สุดคือการสร้างชื่อที่เป็นคำเดี่ยว เพราะในปัจจุบันพ่อแม่เจเนอเรชันวัยนิยมที่จะตั้งชื่อเล่นซึ่งเกิดจากการนำคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในการตั้งชื่อ ซึ่งลักษณะคำภาษาต่างประเทศที่นำมาตั้งชื่อนั้น มักจะเป็นคำเดี่ยวในภาษานั้นๆ ในลำดับรองลงมาเมื่อพิจารณาการสร้างชื่อที่เป็นคำประกอบ พบว่ามาจากคำประกอบที่เกิดจากการประสมคำมากที่สุด ซึ่งเป็นคำประสมที่มีความหมายรวมกันมากกว่า

คำประสมที่มีความหมายใหม่ อาจเพราะพ่อแม่เจเนอเรชันวัยต้องการให้ชื่อลูกมีความหมายที่ครบ
ทุกความหมายตามที่พ่อแม่ต้องการ

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยร้อยละของการสร้างชื่อเล่น

การสร้างชื่อเล่น	ความถี่	ร้อยละ	ตัวอย่างชื่อเล่น
1. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดียว	355	61.10	กรีน กานต์ ชะเอม ชูกัส แตงกวา ทิว บิวตี้ แป้ง พลอย เพชร พิล์ม ภู เมตตา ลิปดา สารุ
2. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำประกอบ	169	29.09	กอกข้าว ข้าวฟ่าง จอมข้าว เจ้าสัว ต้นน้ำ เต็มเต็ม นานา น้ำเต้า น้ำเหนือ ไบหม่อน ปกป้อง โปรดปราน พุกัน ภูผา
3. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการตัดพยางค์	31	5.34	ติณณ เติล ธีนา แนน มิน มีนา เมษา ลลิล ลิลา ลีโอ เอต้า
4. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเติมพยางค์	12	2.07	ชินจิ้ง แซนดี้ นิโน ป.ขวัญ พระพรวิทย์ แพ็กกี้ เฟรมมี่ อันปัน อาตังค์ เอมมี่ แอมมี่
5. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการย่อคำ	6	1.03	เจต้า ซีมอส บีเอ็ม แมนยู โอที ไอที
6. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการแปรเสียง	5	0.86	ชาคิส ยูนาน ลัลลา อาร์ตี้ อูบอ๊ป
7. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเลียนเสียง	2	0.34	กึ่งกึ่ง อัม
8. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการรวบคำ	1	0.17	ภูเล
รวม	581	100	

3.1.3 ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น

ในการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น ผู้วิจัยได้นำความหมายของ “ภาษา” ที่ปรากฏในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 868-869) ซึ่งได้อธิบายความหมายของคำว่า “ภาษา” ว่าหมายถึง “น. ถ้อยคำที่ใช้พูดหรือเขียนเพื่อสื่อความของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น ภาษาไทย ภาษาจีน หรือเพื่อสื่อความหมายเฉพาะวงการ เช่น ภาษาราชการ ภาษากฎหมาย ภาษาธรรม; เสียง ตัวหนังสือ หรือกริยาอาการที่สื่อความได้ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง ภาษามือ...” อาจกล่าวได้ว่าภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นในงานวิจัยนี้หมายถึงภาษาที่ใช้พูดหรือเขียนของคนชาติใดชาติหนึ่ง เช่น ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาสเปน เป็นต้น การวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อจะอ้างอิงดังนี้ 1) วิเคราะห์ชื่อเล่นตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เช่น กะทิ กัปตัน คุณ นาที น้ำใจ 2) หากชื่อเล่นเป็นคำที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ผู้วิจัยจะนำคำดังกล่าวมาวิเคราะห์ภาษาเพิ่มเติมจากพจนานุกรมในภาษาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ตามที่พ่อแม่ได้ระบุไว้ในแบบสอบถาม เช่น จ้าวเหว่ย อิมอิม ไอยูมิน และ 3) หากไม่ปรากฏในพจนานุกรมตามที่พ่อแม่ระบุไว้จะใช้วิธีสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางภาษาในกรณีที่ไม่ปรากฏคำนั้นในพจนานุกรม เช่น นิสรีน ชัชนีน อัยรันห์ จึงจะนำชื่อเล่นมาจัดกลุ่มภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น

จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นทั้งหมด 650 ชื่อ ผู้วิจัยได้นำชื่อเล่นมาใช้ในการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น จำนวนทั้งสิ้น 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อซ้ำความหมาย กล่าวคือชื่อที่มีรูปคำและความหมายไม่ซ้ำกันตามมุมมองของพ่อแม่ ซึ่งการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์โดยพิจารณาจากชื่อเล่นตามรูปคำที่มาของภาษาในพจนานุกรม ในขณะเดียวกันเมื่อพิจารณาตามรูปคำอาจพบว่าชื่อเล่นบางชื่อไม่สามารถอธิบายความหมายตามรูปคำอย่างเดียวได้ เพราะในการออกเสียงคำหนึ่งคำ อาจจะตรงกับคำหลายคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งจะทำให้การวิเคราะห์ที่มาของภาษาตามรูปคำอย่างเดียวไม่สามารถอธิบายให้ครอบคลุมได้ ยกเว้นกรณีที่พ่อแม่ระบุที่มาของคำให้เห็นชัดเจน ฉะนั้นจึงต้องยึดความหมายของพ่อแม่ร่วมด้วยเพื่อให้เห็นที่มาของภาษาในการตั้งชื่อเล่นได้ถูกต้องตามความคิดของพ่อแม่มากที่สุด เช่น ชื่อ “ดีเซล” จะเห็นว่าคำว่า “ดี” มาจากคำภาษาไทย หมายถึง ดีงาม และ คำว่า “เซล” เมื่อเปล่งเสียงออกมา อาจพบว่า คำว่า “เซล” มีหลายคำหลายความหมายในภาษาอังกฤษ เช่น คำว่า sale ภาษาอังกฤษ หมายถึง การขาย คำว่า cell หมายถึง ไฟฟ้า หรือ คำว่า cell หมายถึง เนื้อเยื่อ ในกรณีเช่นนี้ผู้วิจัยจึงต้องวิเคราะห์รูปคำร่วมกับความหมายตามมุมมองของพ่อแม่ที่อธิบายว่า คำว่า “เซล” มาจาก “เซลล์” (อ. cell) ในภาษาอังกฤษ มีความหมายว่า “เนื้อเยื่อ” ซึ่งเมื่อรวมกันแล้วอธิบายตามความหมายของพ่อแม่ได้ว่าหมายถึง เซลล์ที่ดีที่ของพ่อแม่และแม่ที่รวมกันในตัวลูก จึงกล่าวได้ว่าในการวิเคราะห์ภาษาในการตั้งชื่อเล่น จะพิจารณาความหมายของชื่อเล่นตามรูปคำอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการวิเคราะห์ให้เห็นที่มาของภาษาดังนั้นจึงต้องอ้างอิงที่มาของภาษาตามมุมมองของพ่อแม่ที่อธิบายความหมายร่วมด้วย

ในการวิเคราะห์หากพบชื่อที่มีการให้ความหมายที่ไม่ตรงตามพจนานุกรมแต่เขียนสะกดคำตามรูปภาษาไทยแล้วในพจนานุกรมระบุว่ามีมาจากภาษาใดภาษาหนึ่งผู้วิจัยจะวิเคราะห์ชื่อให้เป็นภาษานั้นๆ เช่น ภูเขา เมื่อพิจารณาความหมายตามความคิดของพ่อแม่มีความหมายว่าหมายถึงความแข็งแกร่ง ซึ่งเป็นความหมายที่ไม่ตรงตามพจนานุกรม แต่มีรูปคำของคำว่า “ภูเขา” ในความหมายอื่นที่ปรากฏอยู่ในพจนานุกรม ในกรณีนี้ผู้วิจัยจึงจะจำแนกชื่อดังกล่าวให้เป็นคำภาษาไทยตามรูปคำที่ปรากฏ เพื่อไม่ให้เกิดความเข้าใจที่ซ้ำซ้อน หรือสับสนในการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น

ผลการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นพบว่า มีชื่อเล่นที่มีที่มาของภาษากล่าวคือเป็นคำที่ปรากฏในพจนานุกรมซึ่งระบุได้ว่ามาจากภาษาใด และชื่อเล่นที่ไม่มีที่มาของภาษากล่าวคือเป็นคำที่ไม่ปรากฏที่มาของในพจนานุกรม ซึ่งไม่สามารถระบุที่มาของภาษาที่ชัดเจนได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะจำแนกการวิเคราะห์ภาษาของการตั้งชื่อเล่นออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) ชื่อที่ปรากฏที่มาของภาษาได้แก่ และ 2) ชื่อที่ไม่ปรากฏที่มาของภาษา โดยจำแนกเป็นแต่ละหัวข้อดังนี้

1.3.3.1 ชื่อที่ปรากฏที่มาของภาษา หมายถึง ชื่อที่สามารถระบุได้ว่าเป็นคำที่มาจากภาษาใดภาษาหนึ่งในพจนานุกรม ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอาหรับ ภาษาสเปน ภาษาเกาหลี ภาษาเขมร และภาษาฝรั่งเศส 2) ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทย 3) ชื่อเล่นที่มาจากคำที่ประกอบด้วยสองภาษา ได้แก่ ภาษาไทยกับภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศสกับภาษาอังกฤษ ภาษาเขมรกับภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาญี่ปุ่นกับภาษาเกาหลี ซึ่งจะแสดงผลการวิจัยตามลำดับดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.3.1.1.1 ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ

ชื่อเล่นที่มาจากคำต่างประเทศ หมายถึง ชื่อที่มาจากคำภาษาต่างประเทศจากผลการวิเคราะห์ชื่อเล่น พบว่า ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ มีทั้งสิ้น 9 ภาษา ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอาหรับ ภาษาสเปน ภาษาเกาหลี ภาษาเขมร และภาษาฝรั่งเศส จำนวน 307 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 52.84 ดังมีรายละเอียดตามลำดับดังนี้

1) ชื่อเล่นที่มาจากภาษาอังกฤษ หมายถึง ชื่อที่มาจากคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นคำที่ทำหน้าที่เป็นคำนาม คำกริยา และคำวิเศษณ์ แต่เมื่อนำมาตั้งเป็นชื่อเล่นแล้วเป็นคำนามที่หมายถึงบุคคล (วิสามานยนาม) และพบว่าคำภาษาอังกฤษที่นำมาตั้งชื่อมาจากคำนามในภาษาอังกฤษมากที่สุด ตัวอย่างเช่น

คำนาม เช่น บีช (beach ภาษาอังกฤษ หมายถึง ชายหาด) ช็อปเปอร์ (chopper ภาษาอังกฤษ หมายถึง ชื่อเรียกรถจักรยานยนต์ประเภทหนึ่งที่มีตัวถังยาวเชื่อมกับล้อและมือจับ) ยิปซัม (Gypsum ภาษาอังกฤษ หมายถึง แร่ชนิดหนึ่งที่มีขาวหรือสีเทาเป็นสารแคลเซียมซัลเฟตใช้ทำปูนปลาสเตอร์)

คำกริยา เช่น ซี้น (seen ภาษาอังกฤษ หมายถึง มองเห็น เป็นกริยา ช่องที่ 3 ของคำว่า see) เลิฟ (love ภาษาอังกฤษ หมายถึง รัก) บีลีฟ (believe ภาษาอังกฤษ หมายถึง เชื่อ)

คำวิเศษณ์ เช่น กรีน (green ภาษาอังกฤษ หมายถึง สีเขียวของ ต้นหญ้าหรือใบไม้ของพืชและต้นไม้) ซินเซียร์ (sincere ภาษาอังกฤษ หมายถึง จริงใจ) อันซีน (unseen ภาษาอังกฤษ หมายถึง ไม่สามารถมองเห็น)

2) ชื่อเล่นที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤต หมายถึง ชื่อที่มาจากคำในภาษา บาลีสันสกฤต ซึ่งอาจเป็นคำบาลี (ป.) หรือคำสันสกฤต (ส.) หรือเป็นทั้งคำบาลีและสันสกฤต ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม คำกริยา และคำวิเศษณ์ และพบว่าชื่อส่วนมากมาจากคำนามในภาษาบาลี และสันสกฤต ตัวอย่างเช่น

คำนาม เช่น กัญจน์ (ส. กาญจน, ป. กญจน ภาษาบาลีสันสกฤต หมายถึง ทอง) นาวา (ป.นาวา ภาษาบาลี หมายถึง เรือ) เวหา (ส. วิหา ภาษาสันสกฤต หมายถึง สวรรค์)

คำกริยา เช่น กันต์ (ป. กนฺต, ส. กานฺต ภาษาบาลีสันสกฤต หมายถึง ยินดี, พอใจ) เปรม (ส. เปรม ภาษาสันสกฤต หมายถึง สบาย, รื่นเริง, อิ่มใจ) วันทา (ป. วณฺท ภาษาบาลี หมายถึง ไหว้)

คำวิเศษณ์ เช่น ชัญญา (ป.ชญฺญา ภาษาบาลี หมายถึง บริสุทธิ์, งาม, เลิศ, ประเสริฐ) สบาย (ป. สปฺบาย ภาษาบาลี หมายถึง เป็นที่สบาย) สาธุ (ป., ส. สาธุ หมายถึง ดี, งาม)

3) ชื่อเล่นที่มาจากภาษาจีน หมายถึง ชื่อที่มาจากคำในภาษาจีน ซึ่ง ทำหน้าที่เป็นคำนาม คำกริยา และคำวิเศษณ์ และพบว่าชื่อส่วนมากมาจากคำนามในภาษาจีน ตัวอย่างเช่น

คำนาม เช่น ได้ฝู่ (台风 ภาษาจีน หมายถึง ลมไต้ฝู่) หยิน (阴 ภาษาจีน หมายถึง พระจันทร์) ดีเล้ง (弟龙 ดี (弟) ภาษาจีน หมายถึง น้องชาย เล้ง (龙) ภาษาจีน หมายถึง มังกร)

คำกริยา เช่น หนึ่งหนิง (宁宁 ภาษาจีน หมายถึง สงบ)

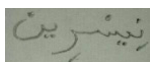
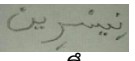
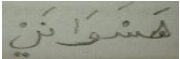
คำวิเศษณ์ เช่น มีมี (蜜蜜 ภาษาจีน หมายถึง หวานปานน้ำผึ้ง)

4) ชื่อเล่นที่มาจากภาษาญี่ปุ่น หมายถึง ชื่อที่มาจากคำในภาษาญี่ปุ่น ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม และคำกริยา และพบว่าชื่อส่วนมากมาจากคำนามในภาษาญี่ปุ่น ตัวอย่างเช่น

คำนาม เช่น โกฮัง (ごはん ภาษาญี่ปุ่น หมายถึง ข้าว) โชกุน (將軍 ภาษาญี่ปุ่น หมายถึง นายพล) ซูชิ (寿司 หมายถึง ก้อนข้าวหน้าปลาดิบ)

คำกริยา เช่น เซน (禅 ภาษาญี่ปุ่น หมายถึง นิิกายเซน ศาสนาพุทธ)

5) ชื่อเล่นที่มาจากภาษาอาหรับ หมายถึง ชื่อที่มาจากคำในภาษา อาหรับ ซึ่งเป็นชื่อของชาวมุสลิม ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนามในภาษาอาหรับ ตัวอย่างเช่น

คำนาม เช่น นิสรีน ( ภาษาอาหรับ หมายถึง กุหลาบขาว) ชัยนีน ( ภาษาอาหรับ หมายถึง ดอกไม้ที่สวยงามที่สุด) ฮัสวานี () ภาษาอาหรับ หมายถึง ของขวัญจากพระเจ้า

6) ภาษาสเปน ชื่อเล่นที่มาจากภาษาสเปน หมายถึง ชื่อที่มาจากคำในภาษาสเปน ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม และคำวิเศษณ์ ตัวอย่างเช่น

คำนาม เช่น เฮญา (Hija ภาษาสเปน หมายถึง ลูกสาว)

คำวิเศษณ์ เช่น ปีกั (Piqué ภาษาสเปน หมายถึง ดุดัน)

7) ชื่อเล่นที่มาจากภาษาเกาหลี หมายถึง ชื่อที่มาจากคำในภาษาเกาหลี ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม ได้แก่ โมริน (모린 ภาษาเกาหลี หมายถึง ชื่อผู้หญิง) อินซอน (인천 ภาษาเกาหลี หมายถึง เมืองที่ใหญ่เป็นอันดับสามของเกาหลี)

8) ชื่อเล่นที่มาจากภาษาเขมร หมายถึง ชื่อที่มาจากคำในภาษาเขมร ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม ได้แก่ ชะเอม (ข.ເຜີແມ່ ภาษาเขมร หมายถึง ไม้หวาน) เฉอเอม (ข.ເຜີແມ່ ภาษาเขมร หมายถึง ไม้หวาน)

9) ชื่อเล่นที่มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง ชื่อที่มาจากคำในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม เช่น อองฟองต์ (enfant ภาษาฝรั่งเศส หมายถึง เด็กเล็ก)

3.3.1.1.2 ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทย

ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทย หมายถึง ชื่อที่มาจากคำภาษาไทยซึ่งไม่ได้ระบุไว้ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ว่าเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ จากผลการวิเคราะห์ชื่อเล่น พบชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทยซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม คำกริยา และวิเศษณ์ โดยส่วนมากเป็นคำที่ทำหน้าที่เป็นคำนาม จำนวน 194 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 33.39 ตัวอย่างเช่น

คำนาม เช่น

"แก้วตา" หมายถึง ส่วนสำคัญของดวงตาที่ทำให้มองเห็น...; โดยปริยายใช้เรียกสิ่งที่รักยิ่ง

"เจ้าสัว" หมายถึง คนที่มั่งมี (มักหมายถึงเศรษฐีชาวจีน), เจ้สัว หรือเจ้าขรัว ก็เรียก

"น่านฟ้า" หมายถึง พื้นที่ทางอากาศ, เขตทางอากาศ

คำกริยา เช่น

"ปกป้อง" หมายถึง ค้ำครองป้องกัน

"พอใจ" หมายถึง สมใจ, ชอบใจ

"ภูมิใจ" หมายถึง กระหยิ่ม, รู้สึกว่ามีเกียรติยศ

คำวิเศษณ์ เช่น

"โกลั" หมายถึง จวน, เกือบ, เคียง, ไม่ห่าง

"ทันตา" หมายถึง ทันที่ตาเห็นในปัจจุบัน, ในชาตินี้, ในเวลานั้น

"อัมเอม" หมายถึง เป็นที่พอใจมาก

1.3.1.1.3 ชื่อเล่นที่มาจากคำที่ประกอบด้วยสองภาษา

ชื่อเล่นที่มาจากคำที่ประกอบด้วยสองภาษา หมายถึง ชื่อที่ประกอบด้วยคำที่มาจากสองภาษาที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากการนำคำแต่ละภาษาตั้งแต่สองภาษาขึ้นไปมาตั้งเป็นชื่อเล่น จากผลการวิเคราะห์ชื่อเล่น พบว่า นอกจากชื่อเล่นส่วนมากจะมาจากคำภาษาต่างประเทศ และรองลงมาคือคำภาษาไทยแล้วนั้น ยังพบว่าชื่อบางส่วนมีลักษณะเป็นชื่อที่ประกอบด้วยสองภาษา ได้แก่ คำภาษาไทยกับคำภาษาบาลีสันสกฤต คำภาษาไทยกับคำภาษาอังกฤษ คำภาษาฝรั่งเศสกับคำภาษาอังกฤษ และคำภาษาญี่ปุ่นกับคำภาษาเกาหลี จำนวน 26 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 4.48 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทยกับคำภาษาบาลีสันสกฤต หมายถึง ชื่อที่ประกอบด้วยคำภาษาไทยกับคำภาษาบาลีสันสกฤต ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม และคำกริยา ตัวอย่างเช่น

คำนาม เช่น

"ลานบุญ" ประกอบด้วยคำว่า "ลาน" เป็นคำภาษาไทย หมายถึง บริเวณที่ว่าง, สนาม กับคำว่า "บุญ" (ป. บุญ, ส. บุญ) เป็นคำภาษาบาลีสันสกฤต หมายถึง ความสุข

"จันทร์เจ้า" ประกอบด้วยคำว่า "จันทร์" (ส. จันทร) เป็นคำภาษาสันสกฤต หมายถึง ดวงเดือน กับคำว่า "เจ้า" เป็นคำภาษาไทย หมายถึง คำใช้แทนผู้ที่เราพูดด้วยสำหรับผู้ใหญ่พูดกับผู้น้อยอย่างสุภาพหรือเอ็นดู

"ทรัพย์เพิ่ม" ประกอบด้วยคำว่า "ทรัพย์" (ส. ทูรย) เป็นคำภาษาสันสกฤต หมายถึง เงินตรา กับคำว่า "เพิ่ม" เป็นคำภาษาไทย

คำกริยา เช่น

"นำบุญ" ประกอบด้วยคำว่า "นำ" เป็นคำภาษาไทยกับคำว่า "บุญ" (ป. บุญ, ส. บุญ) เป็นคำภาษาบาลีสันสกฤต

"แทนคุณ" ประกอบด้วยคำว่า "แทน" เป็นคำภาษาไทย หมายถึง กับ คำว่า "คุณ" (ป. คุณ, ส. คุณ) เป็นคำภาษาบาลีสันสกฤต ความดีที่มีประจำอยู่ในสิ่งนั้นๆ, ความดีที่มีต่อสิ่งต่างๆ

2) ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทยกับคำภาษาอังกฤษ หมายถึง หมายถึง ชื่อประกอบด้วยคำภาษาไทยกับคำภาษาอังกฤษ ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม และคำกริยา ตัวอย่างเช่น

คำนาม เช่น

"ข้าวโอ๊ต" ประกอบด้วยคำว่า "ข้าว" เป็นคำภาษาไทย หมายถึง ชื่อไม้ล้มลุกหลายชนิดหลายสกุล ในวงศ์ Gramineae โดยเฉพาะชนิด *Oryza sativa*L. เมล็ดเป็นอาหารหลัก มีหลายพันธุ์ เช่น ข้าวเจ้า ข้าวเหนียว กับคำว่า "โอ๊ต" (o.oat) เป็นคำภาษาอังกฤษ หมายถึง ชื่อไม้ล้มลุกชนิด *Avena sativa*L. ในวงศ์ Gramineae เป็นพรรณไม้ต่างประเทศ เมล็ดใช้เป็นอาหาร

"ตัวโน้ต" ประกอบด้วยคำว่า "ตัว" เป็นคำภาษาไทย หมายถึง รูป, ตน, ตนเอง, คำใช้เรียกแทนคนสัตว์ และสิ่งของบางอย่าง กับคำว่า "โน้ต" (o.note) เป็นคำภาษาอังกฤษ หมายถึง ข้อความ, สัญลักษณ์, โน้ตเพลง

"น้ำซุป" ประกอบด้วยคำว่า "น้ำ" เป็นคำภาษาไทย หมายถึง สารประกอบซึ่งมีองค์ประกอบเป็นธาตุไฮโดรเจนและออกซิเจนในอัตราส่วน 1: 8 โดยน้ำหนัก เมื่อบริสุทธิ์มีลักษณะเป็นของเหลวใส ไม่มีสี ไกล่น รส มีประโยชน์มาก เช่น ใช้ดื่ม ชำระล้างสิ่งสกปรก กับคำว่า "ซูป" (o.soup) เป็นคำภาษาอังกฤษ หมายถึง อาหารน้ำชนิดหนึ่ง ต้มด้วยเนื้อสัตว์หรือผักเป็นต้น มีเครื่องปรุงรสและกลิ่น

คำกริยา เช่น

"ชมวิว" ประกอบด้วยคำว่า "ชม" เป็นคำภาษาไทย หมายถึง ดู กับคำว่า "วิว" (o.view) เป็นคำภาษาอังกฤษ หมายถึง การมองเห็น, ภาพทิวทัศน์

"มาวิน" ประกอบด้วยคำว่า "มา" เป็นคำภาษาไทย หมายถึง เคลื่อนที่ออกจากที่เข้าหาตัวผู้พูด กับคำว่า "วิน" (o.win) เป็นคำภาษาอังกฤษ หมายถึง ชนะ

3) ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาฝรั่งเศสกับคำภาษาอังกฤษ หมายถึง ชื่อที่ประกอบด้วยคำภาษาฝรั่งเศสกับคำภาษาอังกฤษ ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม ตัวอย่างเช่น

"ปั่งปอนด์" ประกอบด้วยคำว่า "ปั่ง" (p. pain) เป็นคำภาษาฝรั่งเศส หมายถึง อาหารชนิดหนึ่งทำด้วยแป้งสาลี แป้งข้าวไรย์ แป้งข้าวบาร์เลย์ เป็นต้น ผสมยีสต์ นวดให้เข้ากัน ทิ้งไว้จนขึ้นฟู ใส่พิมพ์แล้วอบให้สุก กับคำว่า "ปอนด์" (o.pound) เป็นคำภาษาอังกฤษ หมายถึง หน่วยมาตราชั่งของอังกฤษ เท่ากับ 454 กรัม หรือ 16 ออนซ์

4) ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาญี่ปุ่นกับคำภาษาเกาหลี หมายถึง ชื่อที่ประกอบด้วยคำภาษาญี่ปุ่นกับคำภาษาเกาหลี ซึ่งทำหน้าที่เป็นคำนาม ตัวอย่างเช่น

"ไอยูมิน" ประกอบด้วยคำว่า "ไอ" (ญ. あい) เป็นคำภาษาญี่ปุ่น หมายถึง รัก กับคำว่า ยู (กล. ㅠ) เป็นคำภาษาเกาหลี หมายถึง อ่อนโยน มิน (กล. ㅁ) เป็นคำภาษาเกาหลี หมายถึง อัญมณี

1.3.3.2 ชื่อที่ไม่ปรากฏที่มาของภาษา หมายถึง ชื่อที่ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นคำที่มาจากภาษาใดในพจนานุกรม ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ชื่อที่มาจากภาษาที่เป็น

ชื่อเฉพาะ 2) ชื่อที่มาจากภาษาที่เป็นคำที่เขียนไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และ 3) ชื่อที่มาจากภาษาที่เป็นคำเลียนเสียงหรือภาษาปาก จำนวน 54 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 9.29 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) ชื่อที่มาจากภาษาที่เป็นชื่อเฉพาะ หมายถึง ชื่อบุคคล การ์ตูน สিনคำ สถานที่ และชื่อสายพันธุ์ของสัตว์ ได้แก่ ชื่อบุคคล เช่น จัสติน (Justin) ริโอ (Rio Ferdinand) ชื่อการ์ตูน เช่น มินนี่ (Minnie) กันดั้ม (Gundum) การ์ฟิลด์ (Garfield) ชื่อสินคำ เช่น วีออส (vios) ชื่อสถานที่ เช่น ปาย (อำเภอปาย) ชื่อสายพันธุ์ของสัตว์ เช่น โมโตโร่ (Motoro) เป็นชื่อสายพันธุ์ปลากระเบน

2) ชื่อที่มาจากภาษาที่เป็นคำที่เขียนไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ได้แก่ การเขียนสะกดที่ไม่ถูกต้องตามอักขรวิธี เช่น ยูนาน (อยู่นาน) ลัลลา (ลั่นลา) การตัดคำ เช่น ลีลา (มะลีลา) อันดา (อันตามัน) คำที่ตัดมาจากเสียงหรือพยางค์ของชื่อจริง เช่น อันปัน (ปิ่นณวัฒน์)

3) ชื่อที่มาจากภาษาที่เป็นคำเลียนเสียงหรือภาษาปาก เช่น คำเลียนเสียง กุ้งกิ้ง (เสียงกระดิ่ง) ภาษาปาก เช่น อ้ม (กิน)

จากการวิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น พบว่า ชื่อเล่นส่วนมากเป็นชื่อที่ปรากฏที่มาของภาษากล่าวคือมีที่มาของภาษาที่ระบุได้แน่ชัดว่ามาจากภาษาใด คิดเป็นร้อยละ 90.71 รองลงมาคือชื่อเล่นที่ไม่ปรากฏภาษากล่าวคือไม่สามารถระบุได้แน่ชัดว่ามาจากภาษาใด คิดเป็นร้อยละ 9.29 ซึ่งชื่อที่ปรากฏที่มาของภาษาพบว่าเป็นชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาต่างประเทศมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 54.18 รองลงมาเป็นชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทยคิดเป็นร้อยละ 31.75 และเป็นชื่อเล่นที่มาจากคำที่ประกอบด้วยสองภาษา คิดเป็นร้อยละ 4.75 และจากชื่อเล่นทั้ง 3 ลักษณะพบว่าคำที่ปรากฏนั้นทำหน้าที่เป็นคำนามในภาษามากที่สุด นอกจากนี้ ชื่อที่ไม่ปรากฏที่มาของภาษาพบว่าเป็นคำที่ไม่ปรากฏที่มาของภาษาในพจนานุกรม คิดเป็นร้อยละ 9.32 ซึ่งจากชื่อเล่นที่เป็นคำภาษาต่างประเทศมากที่สุดพบว่า เป็นชื่อส่วนมากมาจากภาษาอังกฤษ และในส่วนของคำที่ไม่ปรากฏที่มาของภาษาในพจนานุกรม มักเป็นคำที่มาจากชื่อเฉพาะ เช่น ชื่อบุคคล ชื่อการ์ตูน ชื่อยี่ห้อ ชื่อสินค้า ชื่อสายพันธุ์ และเป็นคำที่เขียนไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เนื่องจากเป็นชื่อเล่นพ่อแม่จึงตั้งใจเขียนชื่อลูกให้มีความแตกต่างไปจากคำศัพท์ที่ถูกต้อง และเป็นคำที่มาจากการเลียนเสียงหรือภาษาปากจากประสบการณ์รับรู้ภาษาของบุคคลนั้นๆ อาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายนิยมใช้คำภาษาต่างประเทศในการตั้งชื่อเล่นมากที่สุด โดยเป็นชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาอังกฤษมากที่สุด

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยร้อยละของภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น

ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น	ความถี่	ร้อยละ	ตัวอย่างชื่อเล่น
1. ชื่อเล่นที่ปรากฏที่มาของภาษา	527	90.71	
- ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ	307	52.84	ชินเซีย นีวตัน บีช ฟิค สกรานด์ ออก้า อะตอม เจเจ ชันชัน ดีเล้ง
- ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทย	194	33.39	ตะวัน ดั่งเม หนาว ไหม เอม เอื้อ แก้วตา ข้าวปั้น ไข่มุก ต้นข้าว เตยหอม น้ำตาล น้ำหนึ่ง ปลาทุ เป็นต่อ พอใจ
- ชื่อเล่นที่มาจากคำที่ประกอบด้วยสองภาษา	25	4.75	ข้าวโอ๊ต ชมวิว แทนคุณ ทรัพย์เพิ่ม น้ำเพชร ปองคุณ เปี่ยมสุข มาวิน ลานบุญ โอยูมิน
2. ชื่อเล่นที่ไม่ปรากฏที่มาของภาษา	54	9.29	กาก้า เต โตโน่ นีโน่ พชชา มลิ้น วืออส แอนดริว ไอริน ยูนาน ลัลลา
รวม	581	100	

จากการวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่น ได้แก่ จำนวนพยางค์ของชื่อเล่น การสร้างชื่อเล่น และภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นผู้วิจัยพบว่าทั้ง 3 หัวข้อมีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ ความสัมพันธ์ของการสร้างชื่อเล่นกับภาษาของชื่อเล่น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างพยางค์กับการสร้างชื่อที่มีความสัมพันธ์กัน โดยกล่าวได้ว่าชื่อเล่นในปัจจุบันมีจำนวนตั้งแต่ 1-3 พยางค์ ซึ่งชื่อเล่น 2 พยางค์ พบมากที่สุด และการสร้างชื่อเป็นการสร้างชื่อที่เป็นคำเดียวมากที่สุด ซึ่งเมื่อพิจารณาพยางค์และการสร้างชื่อพบว่าชื่อเล่นที่มีจำนวน 2 พยางค์นั้นเป็นคำเดียวมากที่สุด รองลงมาคือชื่อเล่นที่มีจำนวน 1 พยางค์ และ 3 พยางค์ พบว่ามีการสร้างชื่อที่เป็นคำเดียวมากที่สุดเช่นเดียวกัน ในขณะที่ความสัมพันธ์ระหว่างพยางค์กับภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นที่มีจำนวน 2 พยางค์เป็นชื่อเล่นที่มาจากคำภาษา ต่างประเทศมากที่สุด

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาลักษณะการสร้างชื่อทั้ง 8 ลักษณะ ได้แก่ คำเดียว คำประกอบ การตัดพยางค์ การเติมพยางค์ การย่อคำ การแปรเสียง การรวบคำ การเลียนเสียง เห็นได้ว่ามีความสัมพันธ์กับคำภาษาต่างประเทศและคำภาษาไทย โดยลักษณะการสร้างชื่อแบบ คำเดียว การเติมพยางค์ การย่อคำ และการแปรเสียง เป็นการใช้คำภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ

มากที่สุด ในขณะที่คำประกอบ การตัดพยางค์ และการรวมคำเป็นการใช้คำภาษาไทยมากที่สุด นอกจากนั้นการเลียนเสียงพบว่าเป็นคำที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรม

อาจกล่าวได้ว่าชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาต่างประเทศมีจำนวนมากนั้น อาจเนื่องมาจากพ่อแม่ต้องการตั้งชื่อที่มีความหมายตรงกับความหมายในภาษา ดังลักษณะชื่อเล่นที่เป็นคำเดี่ยวที่มาจากภาษาต่างประเทศจึงมักเป็นคำเดี่ยวที่มีสองพยางค์ ซึ่งลักษณะดังกล่าวตรงข้ามกับชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทยที่โดยมากพบว่าเป็นการสร้างคำแบบคำประกอบที่เกิดจากการประสมคำในภาษาไทยเพื่อให้เป็นชื่อที่มีสองพยางค์ ซึ่งแตกต่างไปจากชื่อเล่นในอดีตที่เป็นคำเดี่ยวและมีหนึ่งพยางค์

จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวัยนิยมที่จะตั้งชื่อเล่นลูกให้มีจำนวนพยางค์ 2 พยางค์ โดยชื่อเล่นจำนวน 2 พยางค์ที่ปรากฏนั้นเป็นคำเดี่ยวที่มาจากคำภาษาต่างประเทศมากที่สุด

3.2 ที่มาของชื่อเล่น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 573) ให้ความหมายของคำว่า "ที่มา" หมายถึง น. ต้นเค้า, ต้นกำเนิด และจากงานวิจัยที่ผ่านมาได้มีการกล่าวถึงที่มาของชื่อเล่น โดยนันทนา ธรรมเกียรติ (2531ก); สุทธาสินี ไชยกาล (2545); และจรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) ได้ศึกษาที่มาของชื่อเล่นในลักษณะของการตั้งชื่อเล่น ซึ่งศึกษาที่มาในลักษณะที่เป็นเหตุผลในการตั้งชื่อเล่น ในงานวิจัยนี้ "ที่มาของชื่อเล่น" หมายถึง ต้นกำเนิดความคิดอันเป็นเหตุผลของพ่อแม่ในการตั้งชื่อเล่น

ในการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่น ผู้วิจัยได้มีการจัดกลุ่มที่มาของชื่อเล่นตามข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงที่พ่อแม่ได้อธิบายถึงที่มาของชื่อในแบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากข้อมูลจำนวน 650 ชื่อ พบว่ามีข้อมูลชื่อเล่นที่สามารถนำมาวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่น จำนวนทั้งหมด 603 ชื่อ โดยไม่นับซ้ำชื่อที่มีรูปคำที่มาจากรูปเดียวกันและมีที่มาเดียวกันเพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อน เช่น ชื่อ "ภูผา" ที่มาที่ 1 มาจากที่มาจากความคาดหวัง เพราะอยากให้ลูกมีความแข็งแกร่งดังภูเขา และ ชื่อ "ภูผา" ที่มาที่ 2 มาจากความคาดหวัง เพราะอยากให้ลูกโตขึ้นเป็นชายหนุ่มที่แข็งแกร่งและยิ่งใหญ่ จะเห็นได้ว่าเมื่อนำชื่อ "ภูผา" ที่ 1 และ 2 มาจำแนกที่มานั้นจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มที่มาเดียวกันคือชื่อที่มีที่มาจากความคาดหวัง ซึ่งผลวิเคราะห์เช่นนี้ผู้วิจัยจะไม่นับซ้ำ ในขณะที่เดียวกันเมื่อพิจารณาชื่อ "ภูผา" ที่มาที่ 3 พบว่ามีที่มาจากชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว เพราะตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับชื่อพี่สาวคือแพนเค้ก ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ทางเสียงพยัญชนะ พ. กับ ภ. หากเป็นเช่นนี้ผู้วิจัยจึงจะนับชื่อ "ภูผา" ที่มาที่ 3 มานับเป็นจำนวนข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์และจัดกลุ่ม

ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นผู้วิจัยจะไม่โยงที่มากับความหมายใช้ในการวิเคราะห์ร่วมกัน จะใช้เพียงเกณฑ์การจำแนกตามที่เป็นข้อมูลจริงตามที่พ่อแม่ได้ให้เป็นข้อเท็จจริงเท่านั้น เช่น ชื่อ "ไต้ฝุ่น" มาจากเหตุการณ์ที่พายุกระหน่ำที่ท้องไร่ท้องนา และเกิดพายุแรงมาก เป็นเหตุการณ์ที่จดจำได้ดี เมื่อมีลูกเลยตั้งชื่อว่าไต้ฝุ่น เพื่อระลึกถึงการผจญภัยครั้งนั้น ผู้วิจัยจึงจำแนก ชื่อ "ไต้ฝุ่น" ให้อยู่ในกลุ่มชื่อเล่นที่มาจากเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่ แม้ว่า "ไต้ฝุ่น" จะเป็นปรากฏการณ์

ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ซึ่งดูเหมือนว่าจะต้องจัดในกลุ่มชื่อเล่นที่มาจากธรรมชาติ แต่ในการวิเคราะห์ชื่อดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ใต้ฝุ่น เป็นธรรมชาติที่พ่อแม่ได้ประสบเมื่อตอนที่มิเหตุการณ์ที่ไปเที่ยวฮ่องกง และเกิดพายุใต้ฝุ่นซึ่งเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติเกิดขึ้นในเหตุการณ์วันนั้น จึงเป็นเหตุการณ์สำคัญที่พ่อแม่จดจำได้ดี พ่อแม่จึงกล่าวว่าที่มดังกล่าวเป็นชื่อเล่นที่มาจากเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่ ซึ่งเมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์จากการให้ข้อมูลของพ่อแม่ก็จะเห็นได้ว่าพ่อแม่ให้ความสำคัญไปที่เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและจดจำ แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญว่าเป็นเรื่องของธรรมชาติเป็นต้น

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการจำแนกและจัดกลุ่มที่มาของชื่อเล่น โดยจำแนกที่มาตามเหตุผลอันเป็นต้นกำเนิดความคิดซึ่งเป็นเหตุผลของพ่อแม่ในการตั้งชื่อเล่นของลูก โดยผลการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นมีที่มาทั้งหมด 17 ที่มา ดังมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 ชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว หมายถึง ชื่อที่มีความสัมพันธ์กับชื่อของคนในครอบครัว เช่น ความสัมพันธ์ทางเสียงพยัญชนะ หรือความสัมพันธ์ทางความหมาย มีจำนวน 163 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 27.03 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “แอลฟ์” มาจากความสัมพันธ์ระหว่างพี่กับน้อง โดยตั้งชื่อให้สัมพันธ์กับชื่อพี่สาวที่ชื่อ “อองฟองต์” ซึ่งมีที่มาจากพยัญชนะตัวเดียว คือ อ. กับ ฟ.

ชื่อ “ปันปัน” มาจากความสัมพันธ์ระหว่างพ่อ แม่ และญาติ โดยตั้งชื่อให้สัมพันธ์กับชื่อพ่อ แม่ และญาติฝ่ายพ่อชื่อ ได้แก่ ชื่อ เป้ ปู่ ปาน ปุก ซึ่งมีที่มาจากพยัญชนะตัวเดียวกันคือ ป.

ชื่อ “ฟิค” มาจากความสัมพันธ์ระหว่างพี่กับน้อง โดยตั้งชื่อให้สัมพันธ์กับชื่อพี่ชายที่ชื่อ อัฟเปอร์ ซึ่งมีความหมายไปในทิศทางเดียวกันคือ อัฟเปอร์ (สูงกว่า) และ ฟิค (จุดสูงสุด)

3.2.2 ชื่อเล่นที่มาจากความคาดหวังของพ่อแม่ หมายถึง ชื่อที่ตั้งขึ้นเพื่อแสดงความหวังที่พ่อแม่มีต่อลูก โดยในการให้ข้อมูลที่มาของชื่อเล่นมักจะให้เหตุผลที่เป็นความคาดหวังหรือความต้องการที่จะให้ลูกเป็นหรือได้รับสิ่งนั้น และมักจะปรากฏคำว่า “อยาก” หรือ “ต้องการ” ในการให้ข้อมูลที่มาของชื่อเล่นลูก ซึ่งสังเกตได้ว่าการอธิบายเหตุผลที่มาในกลุ่มนี้มักจะมีการเชื่อมโยงกับการให้ความหมายของชื่อนั้นด้วย จากการวิเคราะห์ที่มาที่มาจากความคาดหวัง มักจะปรากฏคำว่า อยาก ต้องการ จะ หรือหวัง และมักจะเป็นการเขียนอธิบายเชิงเปรียบเทียบกับลักษณะหรือคุณสมบัติเด่นตามความหมายของคำนั้น ๆ ดังที่พ่อแม่ได้เขียนอธิบายถึงที่มาของชื่อ มีจำนวน 95 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 15.75 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “โฮป” มาจากความคาดหวังที่อยากให้ลูกตั้งเป็นความหวังที่น่าสิ่งดี ๆ มาสู่คนในครอบครัว

ชื่อ “ต้นไผ่” มาจากความคาดหวังที่อยากให้ลูกเป็นคนที่มีความอ่อนน้อมดังเช่นต้นไผ่ที่มีความอ่อนของลำต้นจนสามารถโน้มต้นลงมาได้

ชื่อ “นำบุญ” มาจากความคาดหวังที่อยากให้ลูกเกิดมาพร้อมกับบุญ วาสนา บารมีให้กับตัวเอง และคนในครอบครัว

3.2.3 ชื่อเล่นที่มาจากความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ หมายถึง ชื่อที่มาจากความชื่นชอบต่อสิ่งต่าง ๆ อันเป็นความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ เช่น ภาษา คน อาหาร งานอดิเรก ดนตรี กีฬา เพลง สิ่งของ หนังสือ ละคร นวนิยาย การ์ตูน ฯลฯ มีจำนวน 75 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 12.44 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “เอวา” มาจากคุณพ่อชื่นชอบภาษาสเปน จึงตั้งชื่อให้ลูกโดยใช้ภาษาสเปน

ชื่อ “ข้าวโอ๊ต” มาจากอาหารที่แม่ชอบซดต้มเป็นอาหารเช้าทุกวัน

ชื่อ “พันไมล์” มาจากพ่อกับแม่ชอบการเดินทางท่องเที่ยว

3.2.4 ชื่อเล่นที่มาจากเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่ หมายถึง ชื่อที่มาจากความทรงจำที่เป็นเหตุการณ์หรือช่วงเวลาที่สำคัญของพ่อแม่ เช่น เหตุการณ์ตอนตั้งครรภ์ เหตุการณ์ตอนเกิด หรือเหตุการณ์อื่นๆ ที่สำคัญในชีวิต มีจำนวน 68 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 11.28 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “อันซีน” มาจากเหตุการณ์ในวันคลอดเป็นวันที่แม่เจ็บท้อง และแม่คลอดช้ามาก กว่าจะคลอดและได้พบหน้าลูกนั้นมีความยากลำบากมาก

ชื่อ “ไต้ฝุ่น” มาจากเหตุการณ์ที่พายุกระหน่ำที่ท้องไปเที่ยวฮ่องกง และเกิดพายุแรงมาก เป็นเหตุการณ์ที่จดจำได้ดี เมื่อมีลูกเลยตั้งชื่อว่าไต้ฝุ่น เพื่อระลึกถึงการผจญภัยครั้งนั้น

ชื่อ “น้ำหนาว” มาจากเหตุการณ์ที่พ่อกับแม่เริ่มตกหลุมรักกันเมื่อครั้งไปเที่ยวอุทยานแห่งชาติน้ำหนาว จังหวัดเพชรบูรณ์

3.2.5 ชื่อเล่นที่มาจากชื่อจริง หมายถึง ชื่อที่มาจากชื่อจริง โดยอาจเป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของชื่อ ได้แก่ คำ พยางค์ เสียง และความหมาย มีจำนวน 34 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 5.64 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “กัญญ์” มาจาก ชื่อจริง กัญญาวีร์

ชื่อ “ปัญญา” มาจากส่วนหนึ่งของชื่อจริงที่เป็นภาษาอังกฤษ panvaya (panva)

ชื่อ “เอวา” มาจากชื่อจริง เอวารินทร์

3.2.6 ชื่อเล่นที่มาจากความเชื่อและสิริมงคล หมายถึง ชื่อที่มาจากความเชื่อเกี่ยวกับโหราศาสตร์ ศาสนา และสิริมงคล มีจำนวน 30 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 4.98 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “เจ้าคุณ” มาจากความเชื่อการตั้งชื่อตามการนำศาสตร์ตัวเลขมาคำนวณวันเดือนปี เกิด จนได้ชื่อที่ไม่มีพญานะเป็นกาลกิณี

ชื่อ “กฤต” มาจากความเชื่อการตั้งชื่อตามการนำศาสตร์ตัวเลขมาคำนวณวันเดือน ปีเกิด ตามตำราการตั้งชื่อที่เหมาะสมสำหรับวันเกิด

ชื่อ “ธรรค” มาจากความเชื่อการตั้งชื่อตามหลักมหาทักษา โดยเชื่อว่าชื่อที่ดีเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ชีวิตเจริญรุ่งเรือง ซึ่งชื่อตั้งตามหลัก 4 หลัก คือ หลักมหาทักษา หลักเลขศาสตร์ หลักอายตนะ หลักตฤกตามอญ ซึ่งเป็นชื่อที่ดีครบทั้ง 4 หลัก

3.2.7 ชื่อเล่นที่มาจากการเล่นหรืออาชีพ หมายถึง ชื่อที่มาจากความเชี่ยวชาญที่เกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพการประกอบอาชีพของพ่อแม่ หรืออาชีพหลักของคนในครอบครัว มีจำนวน 24 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.98 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “อะตอม” มาจากอาชีพของพ่อกับแม่ ซึ่งพ่อเป็นครูสอนฟิสิกส์ แม่เป็นครูสอนเคมี

ชื่อ “แอมแปร์” มาจากอาชีพของพ่อ ซึ่งพ่อเป็นวิศวกรไฟฟ้า

ชื่อ “ข้าวหอม” มาจากอาชีพบรรพบุรุษ ซึ่งมีอาชีพเป็นชาวนาและปลูกข้าวหอมมะลิ

3.2.8 ชื่อเล่นที่มาจากธรรมชาติ หมายถึง ชื่อที่มาจากธรรมชาติที่เป็นสรรพสิ่งที่มีมนุษย์ไม่ได้สร้างขึ้น ได้แก่ สภาพแวดล้อม เช่น แม่น้ำ ภูเขา สัตว์ สายพันธุ์สัตว์ พืช ต้นไม้ จำนวน 20 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.32 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “โมโตโร” มาจากชื่อสายพันธุ์ของปลากะเบน

ชื่อ “มานฟ้า” มาจากท้องฟ้า

ชื่อ “ภู” มาจากภูเขา

3.2.9 ชื่อเล่นที่มาจากลักษณะเพศ หมายถึง ชื่อที่มาจากการเล่นให้สัมพันธ์กับลักษณะเพศ ได้แก่ เพศชายมีลักษณะของความแข็งแรง เข้มแข็ง กล้าหาญ และเพศหญิงมีลักษณะของความอ่อนโยน อ่อนหวาน นุ่มนวล เป็นต้น มีจำนวน 19 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.15 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “น้ำอิง” มาจากการตั้งชื่อให้สัมพันธ์กับเพศหญิง โดยชื่อนี้เหมาะกับเพศหญิง เพราะฟังดูนุ่มนวลอ่อนโยน

ชื่อ “จันทร์เจ้า” มาจากการตั้งชื่อให้สัมพันธ์กับเพศหญิง โดยชื่อนี้เหมาะกับเพศหญิงนี้เพราะฟังดูอ่อนหวาน

ชื่อ “ปกป้อง” มาจากการตั้งชื่อให้สัมพันธ์กับเพศชาย เพราะชื่อแสดงความหมายที่เหมาะสมกับลักษณะของเพศชาย

3.2.10 ชื่อเล่นที่มาจากอาหาร หมายถึง ชื่อที่มาจากชื่ออาหาร ผัก ผลไม้ เครื่องดื่ม เครื่องปรุงอาหาร หรือส่วนประกอบในการทำอาหารหรือขนมที่มีมนุษย์กิน มีจำนวน 14 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 2.32 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “ข้าวปั้น” มาจากอาหารคาวชนิดหนึ่งในภาคกลางคือขนมจีน ซึ่งข้าวปั้นเป็นคำเรียกเส้นขนมจีนในภาษาอีสาน

ชื่อ “น้ำตาล” มาจากเครื่องปรุงรสในการประกอบอาหาร ทำให้อาหารมีความหวาน

ชื่อ “เนย” มาจากส่วนผสมที่ใช้ทำอาหารคาว หวาน ที่ทำมาจากไขมัน หรือน้ำมันสัตว์

3.2.11 ชื่อเล่นที่มาจากสถานที่ หมายถึง ชื่อที่มาจากชื่อสถานที่ต่างๆ อาจเป็นชื่อประเทศ เมือง หรืออาคาร มีจำนวน 13 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 2.16 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “เซยู” มาจากชื่อห้างในประเทศญี่ปุ่น

ชื่อ “ดิณณ” มาจากชื่อสนามกีฬา คือสนามกีฬาติณสูลานนท์ จังหวัดสงขลา

ชื่อ “มิลาน” มาจากชื่อเมืองมิลานในประเทศอิตาลี

3.2.12 ชื่อเล่นที่มาจากวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ หมายถึง ชื่อที่มาจากวัสดุ อุปกรณ์ ข้าวของเครื่องใช้ต่าง รวมไปถึงยานพาหนะ มีจำนวน 13 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 2.16 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “เฟรมมี” มาจากอุปกรณ์สำหรับแต่งรถมอเตอร์ไซด์

ชื่อ “ลามี่” มาจากวัสดุประเภทปากกา ซึ่งลามี่ (LAMY) เป็นยี่ห้อปากกาที่สถาปนิกนิยมใช้

ชื่อ “ชีนุก” มาจากยานพาหนะประเภทเฮลิคอปเตอร์ที่ใช้ทางการทหาร

3.2.13 ชื่อเล่นที่มาจากความไพเราะ ทันสมัย หมายถึง ชื่อที่มาจากความไพเราะที่เกิดจากการฟังหรือการได้ยินชื่อนั้นๆ และเห็นว่าไพเราะน่าฟัง หรือความทันสมัยของชื่อ จากการที่ชื่อนั้นใช้คำภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นความคิดของพ่อแม่ที่เห็นว่าชื่อนั้นๆ มีความไพเราะและทันสมัย มีจำนวน 11 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 1.82 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “บีลีฟ” มาจากความทันสมัยของชื่อ เพราะชื่อเป็นภาษาอังกฤษที่ฟังดูเข้ากับสมัยใหม่

ชื่อ “อลิซ” มาจากความทันสมัยของชื่อ เพราะฟังดูอินเตอร์และมีความไพเราะเหมาะกับเด็กผู้หญิง

ชื่อ “ทอฝัน” มาจากความไพเราะของชื่อ เพราะชื่อคิดว่าชื่อดังกล่าวมีความไพเราะ

3.2.14 ชื่อเล่นที่มาจากลำดับการเกิด หมายถึง ชื่อที่มาจากการเรียงลำดับการเกิดของคนในครอบครัว โดยมักเรียงตามลำดับการเกิดของพี่ น้อง มีจำนวน 8 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 1.33 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “ไม้ออก” มาจากลำดับการเกิดที่เป็นลูกคนแรกในครอบครัว

ชื่อ “อาฟเตอร์” มาจากลำดับเกิดที่เป็นลูกคนเล็ก

ชื่อ “เต” มาจากลำดับการเกิดที่เป็นหลานคนที่สามของบ้าน

3.2.15 ชื่อเล่นที่มีที่มาอื่น ๆ หมายถึง ชื่อที่มาจากที่มาอื่น ๆ โดยเป็นที่มาที่พบแตกต่างออกไปจากกลุ่มที่มา ทั้ง 16 ที่มา มีจำนวน 8 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 1.33 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “ตังทอน” มาจากชื่อที่ฟังดูแปลกดีและไม่ค่อยซ้ำ

ชื่อ “เนม” มาจากความบังเอิญในการหาชื่อเล่น โดยพ่อแม่นึกถึงคำว่าชื่อจึงได้คำว่าชื่อที่เป็นภาษาอังกฤษ คือ เนม (อ. name)

ชื่อ “มาร์ตาร์” ลักษณะถึงความ เป็นแม่

3.2.16 ชื่อเล่นที่มาจากลักษณะทางกายภาพ หมายถึง ชื่อที่มาจากลักษณะกายภาพของลูกที่ปรากฏให้เห็นเมื่อแรกเกิด มีจำนวน 7 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 1.16 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “มีมี” มาจากลักษณะทางกายภาพตอนแรกเกิดลูกออกมามีใบหน้าเหมือนคนจีน จึงตั้งชื่อเป็นภาษาจีนให้เข้ากับใบหน้าของลูก

ชื่อ “นุ่น” มาจากลักษณะทางกายภาพตอนแรกเกิดลูกออกมาตัวขาวเหมือนนุ่น

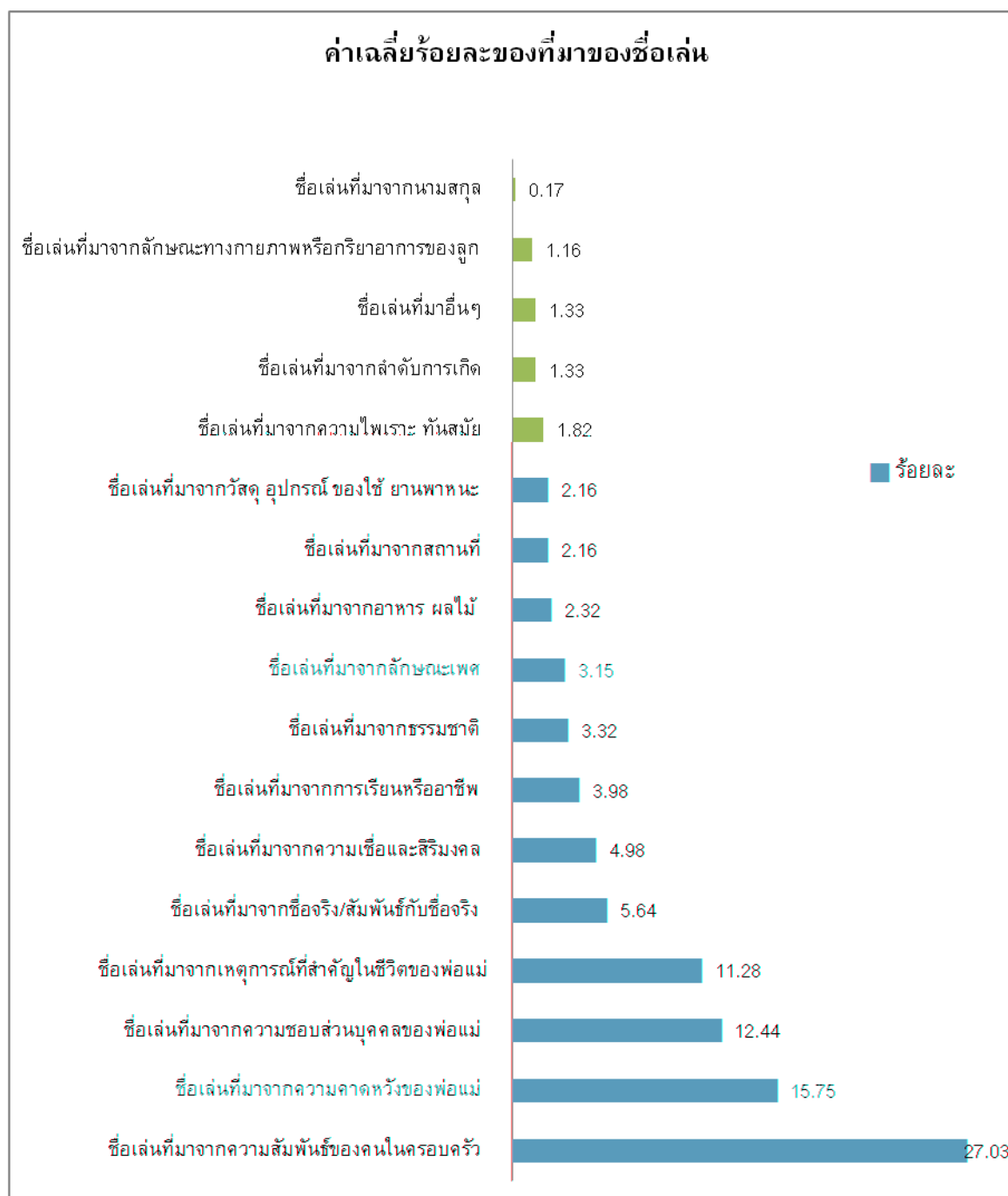
ชื่อ “ส้มจี๊ด” มาจากลักษณะทางกายภาพตอนแรกเกิดลูกตัวเล็กมาก

3.2.17 ชื่อเล่นที่มาจากนามสกุล หมายถึง ชื่อที่มาจากนามสกุล โดยอาจเป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของชื่อ ได้แก่ คำ พยางค์ เสียง และความหมาย มีจำนวน 1 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.17 ตัวอย่างเช่น

ชื่อ “ลีโอ” มาจาก ลีโอพาร์ด (leopard) ซึ่งเมื่อแปลความหมายมีความหมายตรงกับนามสกุล “เสือใหญ่”

จากผลการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่น สามารถสรุปที่มาของชื่อเล่นที่ปรากฏเด่นชัดที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 27.03 รองลงมาคือชื่อเล่นที่มาจากความคาดหวังของพ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 15.75 และชื่อเล่นที่มาจากความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 12.44 ซึ่งที่มาของชื่อเล่นนั้นปรากฏให้เห็นความสัมพันธ์ที่สะท้อนเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับพ่อแม่เจเนอเรชันวายได้ เช่น ชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวนั้นแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายต่างให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวตามชื่อเล่นของลูกที่ถูกตั้งขึ้นเพื่อให้มีความเกี่ยวข้อง

และสัมพันธ์กันทางเสียงพยัญชนะกับชื่อสมาชิกในครอบครัว ได้แก่ พ่อ แม่ พี่ น้อง ซึ่งแสดงให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายที่ได้ให้ความสำคัญต่อความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว รองลงมาคือชื่อเล่นที่มาจากความคาดหวังของพ่อแม่สะท้อนให้เห็นลูกเป็นความหวังของพ่อแม่ โดยพ่อแม่เจเนอเรชันวายปรารถนาที่จะเห็นลูกเป็นคนที่มีความสมบูรณ์ของการเป็นคนคนดีที่พึงประสงค์ต่อความต้องการพ่อแม่ ครอบครัวและสังคม และชื่อเล่นที่มาจากความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ สะท้อนถึงความชอบที่เกิดจากความสนใจต่อสิ่งต่างๆ โดยเฉพาะความสนใจในตัวบุคคล ซึ่งอาจจะเป็นบุคลิกลักษณะ ความสามารถของบุคคลนั้นที่ปรากฏเป็นข้อดีที่ทำให้ผู้อื่นเกิดความนิยมชมชอบ



ภาพประกอบ 1 ค่าเฉลี่ยร้อยละของที่มาของชื่อเล่น

3.3 ความหมายของชื่อเล่น

ในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ชื่อเล่นเพื่อศึกษาความหมายของชื่อเล่นกับความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวาย โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่ หมายถึง ความหมายของชื่อเล่นที่ได้มาจากมุมมองความคิดของพ่อแม่ ซึ่งเป็นผู้ให้ความหมายตามรูปคำของชื่อที่ปรากฏตามการเขียนอธิบายความหมายของชื่อที่รวบรวมจากแบบสอบถาม อาจกล่าวได้ว่าความหมายของชื่อเล่นที่เกิดจากมุมมองของพ่อแม่คือความหมายของชื่อโดยภาพรวมที่พ่อแม่ตั้งใจให้มีความหมายตามที่ตนเองต้องการ โดยที่ชื่อเล่นนั้นๆ อาจจะมี ความหมายที่สัมพันธ์กับพจนานุกรม เช่น ชื่อ “กัญจน์” หมายถึง ทอง หรืออาจจะมี ความหมายที่ไม่สัมพันธ์กับพจนานุกรมก็ได้ เช่น ชื่อ “ชินุก” เมื่อเขียนอย่างภาษาไทย จะตรงกับภาษาอังกฤษ คำว่า “Chinook” ซึ่งหมายถึง ลมที่พัดร้อนแห้งที่พัดผ่านทางตะวันออกของเทือกเขาร็อกกี และจะหมดไปในฤดูหนาว แต่จากการให้ความหมายของพ่อแม่ ชินุก โดยเขียนภาษาอังกฤษ “Chinook” หมายถึง ทหารต่างประเทศ โดยเป็นคำที่ไม่มีความหมายสัมพันธ์กับพจนานุกรม

ในการวิเคราะห์ดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์จากชื่อเล่นทั้งหมด จำนวน 650 ชื่อ พบว่ามีชื่อเล่นที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น จำนวน 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อที่มีรูปคำและความหมายที่ซ้ำกัน ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นโดยอ้างอิงความหมายตามมุมมองของพ่อแม่ โดยความหมายที่ปรากฏนั้นอาจจะมี ความหมายตรงกับพจนานุกรม หรือไม่ตรงตามพจนานุกรม หรืออาจจะไม่มีความหมายตามมุมมองของพ่อแม่ก็ได้ ซึ่งผลการศึกษาพบว่าเมื่อวิเคราะห์ชื่อเล่นจากรูปคำที่ปรากฏตามความหมายของพ่อแม่ นั้น พบว่าชื่อเล่นสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ชื่อเล่นที่มีความหมาย คิดเป็นร้อยละ 96.90 และกลุ่มที่ 2 ชื่อเล่นที่ไม่มีความหมาย ซึ่งเป็นชื่อที่พ่อแม่ได้ระบุว่าจะไม่มีความหมาย คิดเป็นร้อยละ 3.10



ภาพประกอบ 2 การจำแนกชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่

3.3.1 ชื่อเล่นที่มีความหมาย

ชื่อเล่นที่มีความหมาย หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายจากความคิดของพ่อแม่ และเป็นความหมายที่อาจจะมีความคล้ายคลึงหรืออาจจะแตกต่างไปจากความหมายในพจนานุกรม โดยผลการวิจัยพบว่าชื่อเล่นที่มีความหมาย คิดเป็นร้อยละ 96.90 ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มความหมายได้เป็น 28 กลุ่ม ตามลำดับดังนี้

1) ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ อันเป็นสรรพสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากมนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ สภาพแวดล้อมต่างๆ เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ แผ่นดิน น้ำ อากาศ ท้องฟ้า แสงสว่าง จักรวาล และสัตว์ สายพันธุ์สัตว์ จำนวน 97 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 16.70

ตัวอย่างเช่น ไม้ ลูกไม้ เฌอเอม ฟาง ตฤณ (ต้นหญ้า) บัว ชัชสิน (ดอกไม้ที่สวยงามที่สุด) นิสรีน (ดอกไม้จากสวรรค์) ภู ภูผา ภูริ ภูเล (ภูเขาและทะเล) เมทท์เท่น (ภูเขา) ไอดิน ซีรี (น้ำ) นาวา (น้ำ) น้ำโขง น้ำฟ้า น้ำอิง น้ำอุ่น เนว่า (แม่น้ำ) มหาสมุทร หินาว สโนว์ (หิมะ) ได้ฝุ่น ฟ้า นานฟ้า ฟ้าใส ฟ้าไหม ม่านฟ้า สกาย (ท้องฟ้า) ไบรท์ (แสงสว่าง) เมกั้น (แสงพระอาทิตย์) ไอริน (แสง) กร (มังกร) เตียร์ (กว้าง) เรน (ฝน) หยิน (พระจันทร์) ริว (มังกร) ตีเล้ง (มังกรน้อย) ปลาทุ ปลาวาฬ พิกกี้ (หมีน้อย) เรนเตียร์ (กว้างน้อย) ลีโอ (เสือ) โมโตโร่ (ปลากระเบน) ปลาโลมา

2) ความหมายเกี่ยวกับอาหาร หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับพืชที่กินได้ ผัก ผลไม้ อาหาร ขนม เครื่องดื่ม ส่วนประกอบ เครื่องปรุงรส จำนวน 54 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 9.29

ตัวอย่างเช่น ต้นหอม อดิธ อันนา (ข้าว) ข้าวหอม อัลมอนต์ (ถั่วชนิดหนึ่ง) โชกุน (ส้มโชกุน) ปาญา (มะละกอ) มะปราง ลูกแพร์ ข้าวปั้น ข้าวปั้น น้ำพริก เนย แป้ง เค้ก แนน แนน (snack) ชูกัส (ลูกอม) ป๊อกกี้ (ขนม) ริต้า (เครื่องดื่ม) สไปรท์ (เครื่องดื่ม) น้ำปั่น กะทิ เปปเปอร์ (พริกไทย) น้ำตาล

3) ความหมายเกี่ยวกับความสุขและความรัก หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข ความจริงใจ ความพอใจ ประทับใจ ภูมิใจ กำลังใจ ความสบาย ความสงบ ความยินดี สนุกสนานร่าเริง สดใส และมีมิตรภาพ จำนวน 53 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 9.02

ตัวอย่างเช่น กานต์ (ที่รัก) ไกล่ เฟลีน เลิฟ (ความรัก) ปัน อิชฐ์ (ที่รัก) ฮัก แด็งค์ (ขอบคุณ) รุณา (กรุณา) เอื้อ กรูฟ (ร่าเริง) นันท์ (ความสนุกสนาน) เฟรช (สดชื่น) แก้วตา กลอยใจ ชินเซีย (จริงใจ) น้ำใจ ไฟกัส (ศูนย์รวมความรัก) โปรดปราน พอใจ ภูมิใจ บัดดี (เพื่อนรัก) ปันปัน ป.ปลื้ม เปี่ยมสุข ลัลลา (สบาย) ฟาเตียร์ (โอปอฮอมอารี) สบาย หนึ่งหนึ่ง (ความสงบ) อิมเอม

4) ความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับอำนาจ ชัยชนะ บารมี ยิ่งใหญ่ กล้าหาญ เข้มแข็ง แข็งแกร่ง ยศ ตำแหน่ง ผู้นำ การรบ กำลัง เกียรติ จำนวน 41 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 7.06

ตัวอย่างเช่น พล (อิทธิพล) เบลฟ (กล้าหาญ) บอม (มีพลัง) นาย (เจ้านาย) กัน (เป็น) ดิณฑ์ (กล้าหาญ) ธรรม (กล้าหาญ) กองทัพ (กองกำลัง) แชมป์เปียน (ผู้ชนะ) เป็นต่อ (ผู้ไม่เสียเปรียบ) เป็นเอก (เป็นทีหนึ่ง) ภูมินทร์ (ยิ่งใหญ่) ลิซา(สูงศักดิ์) วิน (ชัยชนะ) วินเนอร์ (ผู้ชนะ) อิงฟ้า (ผู้ไม่มีวันล้ม) อูซี่ (เป็น)

5) ความหมายเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับความดี ความงาม ความเจริญ ความกตัญญู ประเสริฐ เคารพ นอบน้อม มีคุณธรรม และความสง่า จำนวน 32 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 5.51

ตัวอย่างเช่น กฤต (บริสุทธิ์) คุณ (คุณธรรม) ไนซ์ (ดี) บิว (beau) (ดีที่สุด) เบลล์ (สวยงาม) เบสท์ (ดีที่สุด) มุก (สง่างาม) ภูมิ (สง่างาม) พราว (งาม) เรย์ (งาม) ลัญช์ (ประเสริฐ) คิตตี้ (คนดี) ชัญญา (ผู้ประเสริฐ) ซาคิส (ผู้มีความกตัญญู) ณ พุฒิ (ความเจริญ) แทนคุณ (กตัญญู) นูมนูม (ความเจริญ) เบทเตอร์ (ดีมาก) เบสิด (พื้นฐานที่ดี) ปัญวา (ความงาม) เฟื่องฟู (ความเจริญ) ริมา (ประเสริฐ) ลลิล (ผู้มีความน่ารัก) หมิงเต๋อ (ผู้เข้าใจในคุณธรรม)

6) ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง เศรษฐี ความอุดมสมบูรณ์ เงิน ทรัพย์สิน สิ่งมีค่า จำนวน 31 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 5.34

ตัวอย่างเช่น ปุณณ์ (ความสมบูรณ์) กัญจน์ (ทองคำ) เคท (บริสุทธิ์) ออม (เงิน ออม) พลอย เพชร หยก ฉายฉาย (ผู้มั่งคั่ง) ทรัพย์เพิ่ม (ทรัพย์เพิ่มพูน) เจ้าสัว (ผู้มั่งมี) ของขวัญ (ของมีค่า) อันซีน (หายาก) ไข่มุก (สิ่งมีค่า) ไดมอนด์ (เพชร) ดั่งค์ทอน นับดั่งค์ น้ำเพชร น้ำหนึ่ง (เพชร) โบนัส (เงินพิเศษ) ปิณชาน์ (ทองคำ) ยูโร (เงินยูโร) สตางค์ (เงินทอง) ออเงิน (ร่ำรวย) ออมสิน อั่งเปา อาตังค์ (เงิน) โอที

7) ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ วัสดุ อุปกรณ์ และพาหนะ จำนวน 28 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 4.82

ตัวอย่างเช่น กิ๊ฟ (ของขวัญ) ชาร์ป (เครื่องใช้ไฟฟ้า) เบล (ระฆัง) แพร่ फिल्म (ฟิล์มถ่ายภาพ) ไบค์ (รถมอเตอร์ไซด์) พอร์ช (รถพอร์ช) พอร์ต (รถพอร์ต) โฟล์ค (รถโฟล์ค) พัดเตอร์ (ไม้กอล์ฟ) แพรวา (ผ้าไหม) เฟรมมี (ของสำหรับแต่งรถมอเตอร์ไซด์) ยิปซัม ลามี (ปากกา) รีบบิ้น สายขิม บีเอ็ม (รถบีเอ็มดับเบิลยู) ปิคอัพ (รถกระบะ) ฟิโน (รถมอเตอร์ไซด์) ไหมพรม

8) ความหมายเกี่ยวกับคน หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับเด็ก ผู้หญิง ผู้ชาย และอวัยวะ จำนวน 23 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.96

ตัวอย่างเช่น กัญ (ผู้หญิง) แก้ม ชิน (ใจ) บอย (เด็กผู้ชาย) ตัวอย่างชื่อเล่น 2 พยางค์ เช่น ดีเซล (เซลล์ที่ดี) ตาต๋าร์ (ดวงตา) ธิดา (ลูกสาว) บิวตี้ (ผู้หญิงสวย) ปาล์มมี (ผู้หญิงตัวเล็ก) มาร์ตาร์ (แม่) โมริน (ผู้หญิงสวย) ฤดี (ใจ) เวียงพิงค์ (ผู้หญิงเรียบร้อย) หนูยิ้ม (เด็กยิ้มเก่ง) อองฟองต์ (เด็กเล็ก) อาร์ตี้ (เด็กผู้ชาย) อาร์ม (แขน) เอญา (ลูกสาว) เอวา (ผู้หญิงคนแรก) อัยรันท์ (ดวงตาที่สวยงาม)

9) ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับลักษณะ กริยา อาการ สภาพ ของลูกหรือของสิ่งต่างๆ ทั่วไป ที่สามารถรับรู้ได้ทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 จำนวน 23 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.96

ตัวอย่างเช่น กรีน (สีเขียว) ชื่น (มองเห็น) นุ่น (ผิวขาว) บิ๊ก (ใหญ่) บুম (กระจายออก) พิมพ์ (ผู้ที่เหมือนแม่) มายด์ (รอยยิ้ม) รักซ์ (ดูแลรักษา) กุ้งกิ้ง (เสียงกระดิ่ง) นินิว (ใหม่) บุงบุง (กลม) พิมใจ (ผู้ที่เหมือนพ่อ) มีมี (หวานปานน้ำผึ้ง) วันทา (ไหว้) วาววา (แวววาว) หลิงหลิง (เสียงกระดิ่ง) ออโต้ (คล่องแคล่ว) พิมชนก (ผู้ที่เหมือนพ่อ) พิมมาดา (ผู้ที่เหมือนแม่)

10) ความหมายเกี่ยวกับสถานที่ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับสถานที่ พื้นที่ เขต ทวีป ประเทศ เมือง จังหวัด จำนวน 22 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.79

ตัวอย่างเช่น ปาย ฟาร์ม เจด้า (พื้นที่พัฒนาร่วมระหว่างประเทศไทยและมาเลเซีย) เซยู (ห้างสรรพสินค้า) ดิณณ (สนามกีฬาติณสูลานนท์) นานา (ที่นา) น้ำหนาว (อุทยานแห่งชาติ) น้ำเหนือ (ภาคเหนือ) เปอร์เซีย พันวา (แหลมพันวา) ภูพิงค์ มัลดีฟส์ มิลาน มิวนิค สนามบิน สเปน อ็อกฟอร์ด อินซอน อินเดีย เอเชีย โอปาย (อำเภอปาย) ไอร์น่า (ห้างสรรพสินค้า)

11) ความหมายเกี่ยวกับลำดับและจำนวน หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับลำดับ จำนวน หน่วย ตำแหน่ง และระยะ จำนวน 21 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.61

ตัวอย่างเช่น เฟิร์ส (คนแรก) เก้า เต (สาม) เท็น (สิบ) ฟิค (จุดสูงสุด) เซ็นเตอร์ (ตำแหน่งศูนย์กลาง) ท็อปท็อป (บนสุด) นิวตัน (หน่วยแรง) มาร์วิน (ที่หนึ่ง) ลิปดา (มาตรวัด) ห้าแปดองศา (หน่วยวัด) อนันต์ (จำนวนมาก) อัฟเปอร์ (จุดสูงสุด) แอมแปร์ (หน่วยวัดกระแสไฟฟ้า) อาฟเตอร์ (หลัง) พันไมล์ (ระยะทาง)

12) ความหมายเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ สิริมงคล สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เทพ นางฟ้า จำนวน 20 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.44

ตัวอย่างเช่น บุญ ปิง (ชื่อมงคล) ขวัญข้าว (พิธีทำขวัญข้าว) โชคดี ต้นบุญ (ต้นแห่งบุญ) ทันดา (พระทันตธาตุ) น้ำเต้า (สิ่งศักดิ์สิทธิ์) น้ำทิพย์ (น้ำวิเศษ) นานบุญ (มีบุญวาสนา) บีลีฟ (ความเชื่อ) ป.ขวัญ (สิริมงคล) พุทธ (พระพุทธเจ้า) เฟย์งัว (เทพีแห่งความรัก) แฟรี่ (นางฟ้า) เมตตา (ทำบุญ) ลานบุญ (มีบุญมาก) สาธุ (คำกล่าวในศาสนาพุทธ) แองจี (นางฟ้า) ฮัสวานี (ของขวัญพระเจ้า)

13) ความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับความรู้ ปัญญา คิดสร้างสรรค์ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญ จำนวน 20 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.44

ตัวอย่างเช่น เจน (ชัดเจนต้องแท้) ทิว (ผู้สำเร็จ) จื่อเสียง (ฉลาด) ชาคริต (ผู้มีชื่อเสียง) ฌู (นักปราชญ์) ฌดา (ความสำเร็จ) โปร (มืออาชีพ) โปรเจค (โครงการ) พ็อตเตอร์ (ความคิดสร้างสรรค์) พัชชา (สิ่งที่รู้) อารีฟ (ผู้มีปัญญา) อิกคิว (ผู้มีปัญญา) อิมอิม (อัจฉริยะ) ไอเดีย (ความคิดสร้างสรรค์)

14) ความหมายเกี่ยวกับนันทนาการ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับดนตรี กีฬา และศิลปะ จำนวน 19 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 3.27

ตัวอย่างเช่น โน้ต (โน้ตเพลง) เพลง กาก้า (นักฟุตบอล) กีตาร์ ตัวโน้ต ที่้อฟ (จุดเริ่มต้นของการตีกลอง) เทมโป้ (จังหวะดนตรี) เปียนโน (เครื่องดนตรี) ฟูกัน แพ็กกี้ (นักมวยแมนนี่ ปาเกีย) ฟีฟ่า (สหพันธ์ฟุตบอล) มายา (กลองชุด) แมนยู (ทีมฟุตบอล) ริโอ (นักฟุตบอล) สีน้า สีไม้ ออร์แกน (เครื่องดนตรี)

15) ความหมายเกี่ยวกับวันเวลา หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับวันเวลา เดือน ปี ราศี เทศกาล จำนวน 15 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 2.58

ตัวอย่างเช่น กันณ์ (เดือนกันยายน) จัตร (วันจักรมงคล) ไทม์ (เวลา) ไนท์ (กลางคืน) มิน (ราศีมีน) ธันวา (เดือนธันวาคม) นาที ปลายฝน มีนา (เดือนมีนาคม) เมษา (เดือนเมษายน) วันใส วันใหม่ สงกรานต์ ออกัส (เดือนสิงหาคม)

16) ความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับตัวการ์ตูนในนิทานหรือภาพยนตร์การ์ตูน จำนวน 13 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 2.24

ตัวอย่างเช่น กันดั้ม กัสจัง การ์ตูน การ์ฟิลด์ คิตตี้ เครซ ชินจัง ซาโย (ซาโยจัง) เนเน่ มินนี่ หมิฏ (หมิพูห์) ทิงค์เกอร์เบลล์ โรเซตตา

17) ความหมายที่มากกว่าหนึ่งความหมาย หมายถึง ชื่อเล่นที่มีสองความหมายขึ้นไป จำนวน 9 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 1.55

ตัวอย่างเช่น โป้ท (boat) (นักเล่าเรื่อง, เรือ ผู้ไม่เห็นแก่ตัว) ณิช (ฉลาดและบริสุทธิ์) นะโม (นอบน้อม, ชาติุดินและธาตุน้ำ) มาสเตอร์ (มหาบัณฑิต เจ้านาย ผู้มีอำนาจ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้มีชัย) ไอยูมิน (ความรัก, ราชนิ้องค์สุดท้ายของเกาหลี)

18) ความหมายเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับผู้มีชื่อเสียง ศิลปิน นักแสดง จำนวน 7 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 1.20

ตัวอย่างเช่น โป๊ป (นักแสดง) เซ็น จัสติน (ศิลปิน) จ้าวเหว่ย (นักแสดงชาวจีน) ซานี (ศิลปินนักแสดง) ปีเตอร์ (ศิลปินนักแสดง) มิลิน (ดีไซน์เนอร์) แอนดริว (นักแสดง)

19) ความหมายเกี่ยวกับความหวัง และความปรารถนา หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับ ความหวัง ความปรารถนา ตั้งใจ เป้าหมาย จำนวน 7 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 1.20

ตัวอย่างเช่น ดรีม (ความฝัน) ดล (สมหวัง) โฮป (ความหวัง) ทอฝัน (สานฝัน) ปองคุณ (มุ่งหวังความดี) เอ็มมี (จุดมุ่งหมาย)

20) ความหมายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี จำนวน 6 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 1.03

ตัวอย่างเช่น เซ็น ซีมอส (หน่วย ความจำของคอมพิวเตอร์) ดาต้า (ฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์) นาโน (นาโนเทคโนโลยี) อะตอม (ส่วนที่เล็กที่สุดของธาตุ) ไอที (เทคโนโลยีสารสนเทศ) ไอออน (อะตอมหรือหมู่ของอะตอมที่ไม่เป็นกลาง)

21) ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์และเครื่องหมาย หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับตัวอักษรในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สัญลักษณ์ และเครื่องหมายซึ่งเป็นวรรณยุกต์ที่ใช้ในภาษาไทย จำนวน 5 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.86

ตัวอย่างเช่น เช่น คิว (Q) เจ (J) บี (B) ป. (ป. ปลา) มาร์ค (สัญลักษณ์) ไม่เอก (วรรณยุกต์)

22) ความหมายเกี่ยวกับการแบ่งปัน หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับการแบ่งปัน ความเอื้ออารี จำนวน 4 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.78 ได้แก่ ปัน ปันปัน เอื้อ ฟาเดียร์ (โอบอ้อมอารี)

23) ความหมายเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับความเหมาะสม สมดุล พอควร พอดี การเปรียบเทียบ จำนวน 4 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.69 ได้แก่ เต็มเต็ม พอดี พอเพียง

24) ความหมายเกี่ยวกับชื่อ หมายถึง ชื่อเล่นที่ปรากฏความหมายเกี่ยวกับชื่อชื่อเรื่อง จำนวน 3 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.52 ได้แก่ เติ้ล (ชื่อเรื่อง) ไตเติ้ล (ชื่อเรื่อง) เนม (ชื่อ)

25) ความหมายเกี่ยวกับการพูด หมายถึง ชื่อเล่นที่ปรากฏความหมายเกี่ยวกับการพูด การอุทาน จำนวน 2 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.34 ได้แก่ จะจำ หน้อยแน่

26) ความหมายเกี่ยวกับอาชีพ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับอาชีพการทำงาน จำนวน 2 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.34 ได้แก่ บู้คกิ้ง (รับจองตั๋ว) ปราบปราม (ตำรวจ)

27) ความหมายเกี่ยวกับการดำรงอยู่ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับชีวิต การดำรงชีวิต จำนวน 1 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.17 ได้แก่ ยูนาน (อยู่นาน)

28) ความหมายเกี่ยวกับเอกลักษณ์ หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับเอกลักษณ์ จำนวน 1 ชื่อ คิดเป็นร้อยละ 0.17 ได้แก่ ไหม (งานไหมเอกลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่น)

ค่าเฉลี่ยร้อยละความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่



ภาพประกอบ 3 ค่าเฉลี่ยร้อยละความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่

นอกจากนั้น ผู้วิจัยจะได้สรุปความหมายย่อยของแต่ละกลุ่มความหมายเพื่อแสดงให้เห็นความหมายของชื่อเล่นที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังตารางที่ 4 ความหมายย่อยในแต่ละกลุ่มความหมายจากความคิดของพ่อแม่

ตาราง 4 ความหมายย่อยจากกลุ่มความหมายตามมุมมองของพ่อแม่

กลุ่มความหมาย	ความหมายย่อย	ตัวอย่างชื่อเล่น
1. ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ	ธรรมชาติทั่วไป ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ	ปลายฟ้า ดันน้ำ จันทรเจ้า ชมวิว ชันชัน แชนต์ ตะวัน ไต้ฝุ่น นที นานฟ้า น้ำโขง ภูผา ภูเล มหาสมุทร
	สัตว์	เดียร์ ดีเลี้ยง ทิกเกอร์ ที่เร็ก ไทเกอร์ ปลาทุ ปลาวาฬ พิกกี้ มังกร โมโตโร่
	ต้นไม้ดอกไม้ พืชที่กินไม่ได้	เฉออเอม ลิลลา ดันกล้า ตฤณ นลิน แบนบู ใบบัว ใบไผ่
2. ความหมายเกี่ยวกับอาหาร	พืช ผัก ผลไม้	ข้าวหอม ข้าวฟ่าง ซะเอม โซกุน ต้นหอม ปาญา มะตูม มะนาว ส้มจี๊ด
	อาหาร ขนม เครื่องดื่ม	ข้าวปั้น ข้าวสวย ชูกัส (sugus) ดั่งเม น้ำซูป น้ำปั่น เน็ค บราวนี่ สไปรท์ อัลมอนต์
	ส่วนประกอบอาหาร เครื่องปรุงรส	กะทิ เนย บัตเตอร์ เปปเปอร์ แป้ง
3. ความหมายเกี่ยวกับความสุข และความรัก	ความรัก ความจริงใจ กำลังใจ	กานต์ แก้วตา แคท ไฟกัส เลิฟ อิษฐ์ ไออุ่น ชินเซีย น้ำใจ เขียร์
	ความสุข ความสบาย ความ พอใจ ภูมิใจ	เปี่ยมสุข เปรม โปรดปราน พอใจ พระพรารด์ ลัลลา สบาย ภูมิใจ
	ความสงบ	เซน หนึ่งหนึ่ง อิมเอิบ เอม ฮាប់ัน
	ความยินดี	กันต์ นต ป.ปลื้ม ปลื้ม รดา
	ร่าเริง สนุกสนาน สดชื่น	กรุฟ นันท์ เฟรช อูปอ๊ิบ ฮាប់ัน
	มิตรภาพ สนิทสนม	กลอยใจ บัดดี้ บิลลี่ เฟรนด์ ไกล์

ตาราง 4 (ต่อ)

กลุ่มความหมาย	ความหมายย่อ	ตัวอย่างชื่อเล่น
4. ความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศ ชื่อเสียงและอำนาจ	อำนาจ ชัยชนะ บารมี ยิ่งใหญ่	แชมป์เปียน เป็นต่อ เป็นเอก พล ภูมินทร์ ลิซา
	กล้าหาญ เข้มแข็ง แข็งแกร่ง	ดิษฐ์ ธรรมด ปกป้อง ปรีณัฐ ปีกะ พีร เบรฟ
	ยศ ตำแหน่ง ผู้นำ	กัปตัน ขุนศึก เจ้าคุณ เจ้าคุณ เจ้านาย นาย
	การรบ กำลัง	กองทัพ กัน ไตตัน บอม พลร่ม อาร์มี อูซี่
5. ความหมายเกี่ยวกับความดีงาม และความเจริญรุ่งเรือง	ความเจริญ	ณ พุฒิ บุ่มบุม เฟื่องฟู
	ความดี ประเสริฐ คุณธรรม	กฤต ภัทร คิตติ์ คุณ ชัญญา
	ความเคารพ นอบน้อม	ไนซ์ (nice) เบทเตอร์ (better) เบสท์ (best) ริมา ลัญช์
	ความงาม	เบลล์ (belle) บิว (beau) ปัญวา พราว เรย์ ลิลล
6. ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า	ความมั่งคั่ง ความสมบูรณ์	ฉายฉาย ทรัพย์เพิ่ม ปุณณ
	เศรษฐกิจ	เจ้าสัว ของขวัญ อันซีน
	เงิน ทรัพย์สิน สิ่งมีค่า	กัญจน์ ไข่มุก ดั่งค์ทอน นับตังค์ น้ำเพชร น้ำหนึ่ง ปัญชาน ยูโร ออเงิน โอที
7. ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้	สิ่งของ เครื่องใช้ วัสดุ อุปกรณ์	ชาร์ป (sharp) เบล (bell) พัตเตอร์ ผ้าไหม แพรวา फिल्ม เฟรมมี ยิปซัม ริปบิน ลามี
	พาหนะ	ซีนุก ซ้อปเปอร์ เซฟ บีเอ็ม บีค็อพ พอร์ช ฟอร์ด ฟีน โฟล์ค ว็อลส โอเบิร์ล

ตาราง 4 (ต่อ)

กลุ่มความหมาย	ความหมายย่อย	ตัวอย่างชื่อเล่น
8. ความหมายเกี่ยวกับคน	เด็ก	หนูยิ้ม อองฟองต์ บอย อาร์ตี้ เอญ่า
	ผู้หญิง ผู้ชาย	ธิดา มาร์ตาร์ โมริน เอวา
	อวัยวะ	แก้ม ชิน ฤดี
9. ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา	ลักษณะกายภาพ	บิก บุ่งบุง พิมพ์ สมาร์ท
	กริยา	ชื่น บุม มายด์ วันทา แพรว
	สภาพ	นินิว ออโต้
	คุณลักษณะต่างๆ	กรีน นุ่น มีมี วาววา หลิงหลิง
10. ความหมายเกี่ยวกับสถานที่	สถานที่ พื้นที่	อ็อกฟอร์ด นำหนาว ดิณณ ภูพิงค์ สนามบิน
	ทวีป ประเทศ เมือง	เอเชีย อินเดีย ปาย มิวนิค มิลาน
11. ความหมายเกี่ยวกับลำดับและจำนวน	ลำดับ จำนวน หน่วย	เก้า เต ห้าแปด เท็น ลิปดา องศา
	ตำแหน่ง ระยะ	เซ็นเตอร์ อัปเปอร์ ออฟเตอร์ พันไมล์
12. ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ และสิริมงคล	ศาสนา	ตันบุญญ์ นำบุญ พุทธ เมตตา ลานบุญ สารุ
	ความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์	บีลีฟ ฮัสนานี น้ำเต้า ทันตา แฟรี่ แองจี น้ำทิพย์
	สิริมงคล	ป.ขวัญ ปิง
13. ความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ	ความรู้ ปัญญา ความคิด ดีไซน์ (ออกแบบ)	จื่อเสียง ณฐ โปรเจค ดีไซน์ พ็อตเตอร์ อารีฟ อิ๊กคิว อิมอิม ไอเดีย
13. ความหมายเกี่ยวกับนันทนาการ	ศิลปะ	ฟูกัน สีน้ำ สีไม้
	ดนตรี	กีตาร์ ตัวโน้ต เทมโป้ เปียนโน เพลง ออร์แกน มายา

ตาราง 4 (ต่อ)

กลุ่มความหมาย	ความหมายย่อ	ตัวอย่างชื่อเล่น
	กีฬา	กาก้า ริโอ ทีอีฟ แพ็กกี้ ฟิฟา แมนยู
14. ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ (ต่อ)	ความสามารถ ความเชี่ยวชาญ ความเพียร ความสำเร็จ	เจน โปร ชาคริต ณดา ทิว
15. ความหมายเกี่ยวกับวันเวลา	วัน เวลา เดือน เทศกาล	มีนา เมษา กันท์ ธันวา ออกัส ไนท์ ปลายฝน สงกรานต์
16. ความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน	ตัวการ์ตูนในนิทาน ภาพยนตร์ การ์ตูน	กันดั้ม กัสจัง การ์ตูน การ์ฟิลด์ คิตตี้ เครซ ชินจัง ซาโย เนเน่ มินนี่ หมีพู ทิงค์เกอร์เบลล์ โรเซตตา
17. ความหมายความหมายที่ มากกว่าหนึ่งความหมาย	ชื่อที่มีสองความหมาย	โป๊พ ไอยูมิน ณิชา นะโม มาสเตอร์
18. ความหมายเกี่ยวกับบุคคลที่มี ชื่อเสียง	ผู้มีชื่อเสียง ศิลปิน นักแสดง	ชานี ปีเตอร์ โป๊ป แอนดริว จัสติน จ้าวเหว่ย มิลิน
19. ความหมายเกี่ยวกับความหวัง ความปรารถนา	ความหวัง ความปรารถนา จินตนาการ ความตั้งใจ	ดริม ทอฟฟ์ ปองคุณ โฮป ดล เอมมี
20. ความหมายเกี่ยวกับ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี	อะตอม ไอออน ซีมอส นาโน ดาต้า ไอที
21. ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์และเครื่องหมาย	ตัวอักษร สัญลักษณ์ เครื่องหมาย	คิว เจเจ ปีปี มาร์ค ไม้เอก
22. ความหมายเกี่ยวกับการ แบ่งปัน	แบ่งปัน เอื้ออารี	ปันปัน ฟาเดียร์ รุณา เอื้อ
23 ความหมายเกี่ยวกับความ เหมาะสมและการเปรียบเทียบ	ความเหมาะสม สมดุล พอควร พอดี	เต็ม พอเพียง พอดี
24. ความหมายเกี่ยวกับชื่อ	ชื่อ ชื่อเรื่อง	เนม เดิล ไตเดิล

ตาราง 4 (ต่อ)

กลุ่มความหมาย	ความหมายย่อย	ตัวอย่างชื่อเล่น
25. ความหมายเกี่ยวกับการพูด	การพูด การรู่ทาน	หน้อยแน่น น้ำตาล
26. ความหมายเกี่ยวกับอาชีพ	การงาน อาชีพ	ปราบปราบ บู้คัก
27. ความหมายเกี่ยวกับการดำรงอยู่	ชีวิต การดำรงชีวิต	ยูนาน
28. ความหมายเกี่ยวกับเอกลักษณ์	เอกลักษณ์	ใหม่

จากผลการวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่าความหมายของชื่อเล่นจากความคิดของพ่อแม่ จำแนกได้เป็น 28 กลุ่ม โดยพบความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 16.70 รองลงมา คือความหมายเกี่ยวกับอาหาร ร้อยละ 9.29 ความหมายเกี่ยวกับความสุขและความรัก ร้อยละ 9.02 ความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ ร้อยละ 7.06 ความหมายเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง ร้อยละ 5.51 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า ร้อยละ 5.34 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ร้อยละ 4.82 ความหมายเกี่ยวกับคน ร้อยละ 3.96 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา ร้อยละ 3.96 ความหมายเกี่ยวกับสถานที่ ร้อยละ 3.79 ความหมายเกี่ยวกับลำดับและจำนวน ร้อยละ 3.61 ความหมายเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล ร้อยละ 3.44 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ ร้อยละ 3.44 ความหมายเกี่ยวกับนันทนาการ ร้อยละ 3.27 ความหมายเกี่ยวกับวันเวลา ร้อยละ 2.58 ความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน ร้อยละ 2.41 ความหมายที่มากกว่าหนึ่งความหมาย ร้อยละ 1.55 ความหมายเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง ร้อยละ 1.20 ความหมายเกี่ยวกับความหวัง ปราบปราม ร้อยละ 1.20 ความหมายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร้อยละ 1.03 ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์และเครื่องหมาย ร้อยละ 0.86 ความหมายเกี่ยวกับการแบ่งปัน ร้อยละ 0.78 ความหมายเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ ร้อยละ 0.69 ความหมายเกี่ยวกับชื่อ ร้อยละ 0.52 ความหมายเกี่ยวกับการพูด ร้อยละ 0.34 ความหมายเกี่ยวกับอาชีพ ร้อยละ 0.34 ความหมายเกี่ยวกับการดำรงอยู่ ร้อยละ 0.17 และความหมายเกี่ยวกับเอกลักษณ์ ร้อยละ 0.17

จากผลการวิเคราะห์ก็กล่าวได้ว่าความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่ เจเนอเรชั่นวาย สามารถจัดกลุ่มความหมายได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1) ความหมายที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ความหมายเกี่ยวกับ ธรรมชาติ ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า ความหมายเกี่ยวกับ สิ่งของ เครื่องใช้ ความหมายเกี่ยวกับนันทนาการ ความหมายเกี่ยวกับลำดับและจำนวน ความหมาย เกี่ยวกับความรู้ความสามารถ ความหมายเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง

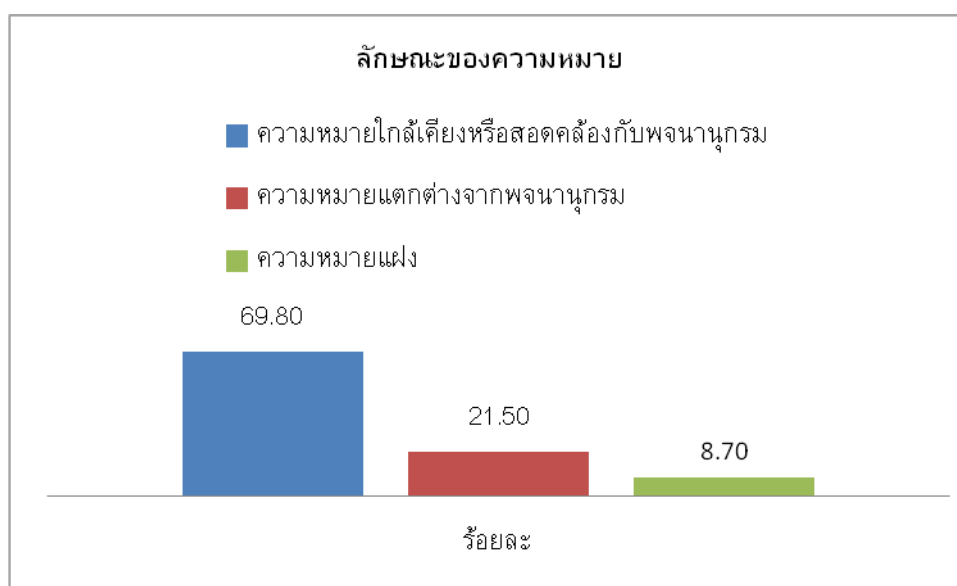
ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย ความหมายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความหมายที่มากกว่า หนึ่งความหมาย ความหมายเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ ความหมายเกี่ยวกับชื่อ ความหมายเกี่ยวกับการพูด ความหมายเกี่ยวกับอาชีพ ความหมายเกี่ยวกับการดำรงอยู่ และความหมายเกี่ยวกับเอกลักษณ์ 2) ความหมายที่เป็นนามธรรม ได้แก่ ความหมายเกี่ยวกับความสุขและความรัก ความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ ความหมายเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง ความหมายเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล และความหมายเกี่ยวกับความหวัง ความปรารถนา จากความหมายที่ปรากฏเป็นรูปธรรมและนามธรรม นั้นกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายมักตั้งชื่อให้มีความหมายเป็นรูปธรรมมากกว่าความหมายที่เป็นนามธรรมซึ่งอาจเนื่องมาจากพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีมุมมองและให้ความสำคัญกับสิ่งที่สามารถสัมผัสหรือจับต้องได้มากกว่าสิ่งที่ เป็นนามธรรมที่สัมผัสได้ยาก

จากการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่ เปรียบเทียบกับความหมายตามพจนานุกรม พบว่าความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่ปรากฏความหมายเป็น 3 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ 1) ชื่อเล่นที่ปรากฏความหมายใกล้เคียงหรือสอดคล้องกับความหมายตามพจนานุกรม 2) ชื่อเล่นที่ปรากฏความหมายแฝง และ 3) ชื่อเล่นที่ปรากฏความหมายแตกต่างกับความหมายตรงตามพจนานุกรม ดังจะอธิบายรายละเอียดดังนี้

1) ชื่อเล่นที่ปรากฏความหมายใกล้เคียงหรือสอดคล้องกับความหมายตามพจนานุกรม หมายถึง ความหมายของชื่อตามมุมมองของพ่อแม่ ซึ่งความหมายที่เกิดขึ้นมีความใกล้เคียงหรือตรงกับความหมายในพจนานุกรม เช่น ชื่อ “องศา” ในความหมายของพ่อแม่ หมายถึง หน่วยวัดหน่วยหนึ่ง ส่วนความหมายตรงตามพจนานุกรม หมายถึง “น. หน่วยในการวัดขนาดของมุม โดยกำหนดให้มุมที่รองรับโค้ง 1 ใน 360 ส่วนของเส้นรอบวงมีขนาด 1 องศา และ 90 องศา เป็น 1 มุมฉาก...” (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. 2556ข: 1365)

2) ชื่อเล่นที่ปรากฏความหมายแฝง ความหมายแฝงในงานวิจัยนี้ตรงกับที่ ชัชวดี ศรลัมพ์ (2558: 177) อธิบายความหมายโดยนัย (connotative meaning/ connotation) ว่าเป็นความหมายที่นอกเหนือไปจากความหมายตรง โดยพบว่าความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่ที่เกิดขึ้นมีลักษณะเป็นความหมายแฝง เช่น ชื่อ “น้ำตาล” ความหมายของพ่อแม่ หมายถึง ความอ่อนหวาน ซึ่งไม่ได้มีความหมายตรงกับความหมายตรงที่หมายถึง “น. สารประกอบคาร์โบไฮเดรตประเภทโมโนแซ็กคาไรด์ และไดแซ็กคาไรด์ ซึ่งมีรสหวาน โดยมากได้มาจากน้ำตาลมะพร้าว อ้อย...” (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. 2556ข: 627) จะเห็นได้ว่าความหมาย ชื่อ “น้ำตาล” ตามมุมมองของพ่อแม่มีลักษณะเป็นความหมายแฝง โดยความหมายแฝงที่เกิดขึ้นสามารถเชื่อมโยงเกี่ยวพันกับความหมายตรงได้คือคุณสมบัติของน้ำตาลที่รสหวาน และพ่อแม่ นำความหมายบางส่วนนั้นมาอธิบายความหมายชื่อเล่นของลูก โดยมีลักษณะเป็นคุณลักษณะกิริยาการที่หมายถึงความอ่อนหวานซึ่งความหมายนี้ก็มีความสัมพันธ์กับเพศของลูกที่เป็นเพศหญิงเป็นต้น

3) ชื่อเล่นที่ปรากฏความหมายแตกต่างกับความหมายตรงตามพจนานุกรม หมายถึง ความหมายของชื่อตามมุมมองของพ่อแม่ ซึ่งความหมายที่เกิดขึ้นเป็นความหมายที่ไม่ตรงตามพจนานุกรม กล่าวคือเป็นความหมายที่เกิดขึ้นจากความคิดเห็นบุคคลของพ่อแม่ที่ต้องการจะอธิบายความหมายชื่อเล่นของลูกให้มีความหมายตรงกับความต้องการของพ่อแม่ เช่น ชื่อ “ชีวา” ความหมายตามมุมมองของพ่อแม่ หมายถึง ความสดใส ซึ่งมีความหมายแตกต่างกับความหมายในพจนานุกรม โดย “ชีวา” หมายถึง น. ชีวิต (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. 2556ข: 383)



ภาพประกอบ 4 ลักษณะของความหมาย

จากการวิเคราะห์ความหมายที่ปรากฏตามมุมมองความคิดของพ่อแม่ จะเห็นได้ว่าในการอธิบายความหมายของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง ซึ่งพบว่ามีความหมายที่มีความสัมพันธ์กับพจนานุกรมมากที่สุดนั้น แสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายยังอธิบายความหมายที่มีความเกี่ยวข้องกับความหมายเดิมอยู่ และบางความหมายก็เป็นความหมายแฝง ในขณะเดียวกันพ่อแม่ก็มีการอธิบายความหมายที่ไม่เกี่ยวข้องกับความหมายตรง โดยเป็นการคิดความหมายขึ้นใหม่ตามมุมมองที่พ่อแม่ต้องการอธิบายความหมายให้สอดคล้องกับสิ่งที่อยากให้ลูกเป็น และแตกต่างไปจากชื่ออื่นๆ ที่อาจจะมีการเขียนโดยใช้รูปคำที่เหมือนกันและมีความหมายตรงกับพจนานุกรม ซึ่งชื่อนั้นจะไม่ซ้ำความหมายจนกลายเป็นอัตลักษณ์ของเจ้าของชื่อได้ นอกจากนั้นยังสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายนิยมที่จะตั้งชื่อเล่นลูกให้มีความหมายที่ดีและเป็นความชอบความพึงพอใจส่วนบุคคลที่ไม่ได้คำนึงถึงความหมายตรงของคำหรือหน่วยศัพท์

3.3.2 ชื่อเล่นที่ไม่มีมีความหมาย

ชื่อเล่นที่ไม่มีมีความหมาย หมายถึง ชื่อเล่นที่ไม่มีมีความหมายตามความคิดของพ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 3.10 ซึ่งพบในลักษณะชื่อที่มาจากชื่อเฉพาะ เช่น ชื่อบุคคล ชื่อการ์ตูน ได้แก่ โตโน่ เกอเต้ อลิซ ชื่อที่เกิดจากการเติมพยางค์ ได้แก่ มิน (จัสมิน) อชิ (อชิตะ) ชื่อที่เกิดจากการตัดพยางค์ ได้แก่ เอต้า (Yada) ชื่อที่เกิดจากการเลียนเสียง ได้แก่ อัม ชื่อที่เขียนไม่ตรงรูปคำ ได้แก่ ฟิม และชื่อที่ไม่สามารถระบุลักษณะชื่อที่ไม่ปรากฏความหมาย เช่น เต้ นาเดล โน่ ปริม ต้อม นีโน่

จากผลการวิเคราะห์ชื่อเล่นที่ไม่ปรากฏความหมายอาจกล่าวได้ว่าในการตั้งชื่อเล่นลูกของพ่อแม่เจเนอเรชันวายพบว่าเป็นการตั้งชื่อที่ไม่มีมีความหมายตามความคิดของพ่อแม่ และเมื่อพิจารณาตามหน่วยศัพท์ก็พบว่าเป็นหน่วยศัพท์ที่ไม่มีมีความหมายเช่นเดียวกัน นอกจากนั้นยังสังเกตได้ว่าชื่อบางชื่อแม้ว่าจะไม่มีมีความหมายตามพจนานุกรมแต่อาจจะมีความหมายตามความคิดของพ่อแม่ ซึ่งกล่าวได้ว่าความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายอาจไม่จำเป็นต้องมีความหมายก็ได้

บทที่ 4

ชื่อเล่นกับความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง

ในบทนี้เป็นการศึกษาชื่อเล่นกับความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมชื่อเล่นและนำมาวิเคราะห์โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น ลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น เพื่อนำมาวิเคราะห์ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนจากลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น โดยแบ่งกลุ่มความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง เป็น 3 กลุ่มดังนี้

- 4.1 ความคิดที่ปรากฏจากลักษณะของชื่อเล่น
- 4.2 ความคิดที่ปรากฏจากที่มาของชื่อเล่น
- 4.3 ความคิดที่ปรากฏจากความหมายของชื่อเล่น

4.1 ความคิดที่ปรากฏจากลักษณะของชื่อเล่น

ความคิดที่ปรากฏจากลักษณะของชื่อเล่น หมายถึง ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่มาจากการวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่น ได้แก่ พยางค์ของชื่อเล่น การสร้างชื่อชื่อเล่น และภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น ผู้วิจัยพบว่าจากลักษณะของชื่อเล่นทั้ง 3 ประเด็น ต่างมีความสัมพันธ์กัน เมื่อพิจารณาความโดดเด่นของลักษณะของชื่อเล่นที่พบในแต่ละประเด็นจะเห็นได้ถึงความสัมพันธ์ของพยางค์ การสร้างชื่อ และภาษา ซึ่งในปัจจุบันพบว่าชื่อเล่นส่วนใหญ่ที่พบมากที่สุด คือชื่อเล่นที่มีจำนวน 2 พยางค์ ซึ่งมีลักษณะการสร้างชื่อที่เป็นคำเดียวมากที่สุด และภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นพบมากที่สุดคือชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ ผลที่ปรากฏแสดงให้เห็นว่าลักษณะของชื่อเล่นมีความเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตที่มักจะพบชื่อเล่นส่วนใหญ่มี 1 พยางค์ และมักจะเป็นชื่อที่มาจากคำภาษาไทย ดังนั้นจากลักษณะของชื่อเล่นที่ปรากฏโดดเด่นนี้ ทำให้ชื่อเล่นที่ถูกตั้งโดยพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมีความแปลก ความแตกต่าง ซ้ำกันน้อยด้วยจำนวนพยางค์ที่มากขึ้น ลักษณะการสร้างชื่อที่เป็นคำเดียวที่มาจากภาษาต่างประเทศ ทำให้ชื่อมีจำนวนหลายพยางค์ทำให้ชื่อเล่นในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากชื่อเล่นในยุคสมัยก่อน เมื่อวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่นจึงพบว่าสามารถสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองได้ 2 ประเภท ได้แก่ คือ ความคิดเกี่ยวกับความเป็นปัจเจก และความคิดเกี่ยวกับความนิยมต่างประเทศ

4.1.1 ความคิดเกี่ยวกับความเป็นปัจเจก

ความคิดเกี่ยวกับความเป็นปัจเจก พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556ข: 732) อธิบายความหมายของคำว่า ปัจเจก หมายถึง ว. เฉพาะตัว, เฉพาะบุคคล ดังนั้นความคิดเรื่องความเป็นปัจเจกที่พบในงานวิจัยนี้ จึงหมายถึง ความคิดเกี่ยวกับความเฉพาะตนหรือ

เฉพาะบุคคล ซึ่งสะท้อนให้เห็นจากการลักษณะของชื่อเล่นที่ถูกตั้งโดยพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง โดยผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าลักษณะของชื่อเล่นในปัจจุบันเป็นชื่อเล่น ที่มีจำนวนพยางค์สองพยางค์มากที่สุด โดยชื่อเล่นสองพยางค์ที่พบมาจากการสร้างชื่อเล่นที่มีโครงสร้างที่เป็นชื่อแบบคำเดียว และเป็นคำจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งจากลักษณะของชื่อเล่นที่พบดังกล่าวทำให้ชื่อเล่นมีความแตกต่างและหลากหลาย มีการซ้ำกันน้อย จึงทำให้ชื่อเล่นที่ตั้งโดยพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีความแปลกใหม่ต่างไปจากอดีตที่ชื่อมักจะเป็นชื่อหนึ่งพยางค์ที่เป็นคำเดียวและมาจากคำภาษาไทย

ตัวอย่างชื่อเล่นที่มีลักษณะสะท้อนความเป็นปัจเจก โดยชื่อดังต่อไปนี้เป็นชื่อที่ไม่ซ้ำ เป็นชื่อที่มีจำนวนหลายพยางค์ และเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งลักษณะดังกล่าวทำให้ชื่อเล่นมีความแปลกใหม่ เช่น ชื่อ ซ้อปเปอร์ ชินุก์ ชินเซีย ทิออฟ บราวน์ เบสิด บิ๊กอัฟ โรเซตต้า ทิงเกอร์เบลล์ มัลดีฟส์ มายา ยิปซัม รีบบิ้น อ็อกฟอร์ด ปัญหาน์ เวหา เอญ่า เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม นอกจากชื่อเล่นที่มีลักษณะดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังพบว่าชื่อเล่นสองพยางค์ที่ยังมีลักษณะที่เป็นคำภาษาไทย ซึ่งเกิดจากลักษณะการสร้างชื่อที่มีโครงสร้างแบบคำประกอบ ได้แก่ การประสมคำ การซ้ำคำ และการซ้ำคำ ซึ่งจากลักษณะดังกล่าวทำให้เมื่อทำให้ชื่อเล่นเด็กปัจจุบันมีความแปลกใหม่และแตกต่างไปจากชื่อเล่นในอดีตที่มักจะเป็นคำภาษาไทยที่เป็นคำเดียว เช่น ชื่อ กลอยใจ ข้าวสวย คิตติ จอมข้าว ทันดา น้ำเต้า ปกป้อง ปลาทุ พลรม พอเพียง เพลินเพลิน เฟื่องฟู สีมั ใหมพรม อิมเอิบ เป็นต้น

จากลักษณะของชื่อเล่นดังที่พบนั้น สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีความคิดในการตั้งชื่อเล่นของลูกให้เป็นชื่อที่มีลักษณะเฉพาะ มีความเฉพาะตัว โดยซ้ำกับคนอื่น ๆ น้อย ซึ่งประกอบด้วย พยางค์ การสร้างชื่อ และภาษาที่เป็นองค์ประกอบสำคัญต่อการตั้งชื่อที่มีความเป็นปัจเจกเฉพาะบุคคล หรือเป็นอัตลักษณ์ของบุคคล เมื่อเอ่ยขานชื่อก็มักจะเป็นที่จดจำแก่บุคคลอื่นได้ ลักษณะการตั้งชื่อเล่นเช่นนี้อาจสะท้อนลักษณะ ของคนเจเนอเรชันวาย ที่ชอบการเปลี่ยนแปลงและมีความมั่นใจสูง ประกอบกับรูปแบบการใช้ชีวิตที่อยู่บริบทสังคมเมือง ทำให้มีความเป็นส่วนตัวค่อนข้างสูงหรือกล่าวได้ว่านิยมความเป็นปัจเจก

4.1.2 ความคิดเกี่ยวกับความนิยมต่างประเทศ

ความคิดเกี่ยวกับความนิยมต่างประเทศ หมายถึง ความคิดที่นิยมหรือชื่นชอบเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับต่างประเทศ ซึ่งปรากฏให้เห็นชัดเจนจากลักษณะของชื่อเล่นในส่วนของภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นที่พบว่าชื่อเล่นมีการใช้คำภาษาต่างประเทศในการตั้งชื่อกว่าการใช้คำภาษาไทย โดยประกอบด้วยภาษาอังกฤษ ภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอาหรับ ภาษาสเปน ภาษาเกาหลี ภาษาเขมร และภาษาฝรั่งเศส ซึ่งพบมากที่สุดคือชื่อเล่นที่เป็นคำภาษาอังกฤษ แสดงให้เห็นชัดเจนว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายนิยมที่จะตั้งชื่อเล่นของลูกให้เป็นภาษาต่างประเทศมากกว่าภาษาไทย โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ เช่น ชื่อ กรูฟ แชมป์เปียน ซีมอส ทิงเกอร์เบลล์ ทิออฟ นิวตัน

บีลีฟ บู้กิ้ง บีค็อพ เมาร์ทเท่น ฤดี สกาย เอญา ซึ่งการใช้ภาษา ต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ที่ปรากฏพบมากที่สุดนั้น อาจกล่าวได้ว่ามีความสอดคล้องกับคนเจนเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง ที่มีโอกาสเข้าถึงระบบการศึกษาได้มากกว่าคนในรุ่นก่อนๆ จึงทำให้มีความสามารถในการใช้ภาษา ต่างประเทศมากขึ้นโดยเฉพาะภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างคนทั่วโลก การใช้ ภาษาอังกฤษนี้จึงแสดงให้เห็นถึงความนิยมต่างประเทศที่ปรากฏจากชื่อเล่น และมีนัยที่แสดงว่าพ่อแม่ เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองเป็นผู้ที่มีการศึกษาจึงมีความสามารถในการใช้ภาษา ต่างประเทศ และเป็นกลุ่มคนที่มีความทันสมัยจากการเอาอย่างประเทศตะวันตก

4.2 ความคิดที่ปรากฏจากที่มาของชื่อเล่น

ความคิดที่ปรากฏจากที่มาของชื่อเล่น หมายถึง ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบท สังคมเมืองสัมพันธ์กับที่มาของชื่อเล่น โดยสามารถจำแนกความคิดที่ปรากฏจากที่มาของชื่อเล่น ได้ทั้งหมด 17 ความคิด ซึ่งวิเคราะห์จากกลุ่มที่มาที่พบทั้งหมด เนื่องจากที่มาของชื่อเล่นที่ใช้ในการ วิเคราะห์นั้นได้มาจากที่มาของชื่อเล่นตามความคิดและเหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่ในการอธิบาย ที่มาของชื่อเล่น โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 5 ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่สัมพันธ์กับที่มาของชื่อเล่น

ที่มาของชื่อเล่น	ความคิดที่ปรากฏจากที่มาของชื่อเล่น
1. ชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว	ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว
2. ชื่อเล่นที่มาจากความคาดหวังของพ่อแม่	ความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังของพ่อแม่
3. ชื่อเล่นที่มาจากความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่	ความคิดเกี่ยวกับความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่
4. ชื่อเล่นที่มาจากเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่	ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่
5. ชื่อเล่นที่มาจากชื่อจริง	ความคิดเกี่ยวกับชื่อจริง
6. ชื่อเล่นที่มาจากความเชื่อและสิริมงคล	ความคิดเกี่ยวกับความเชื่อและสิริมงคล

ตาราง 5 (ต่อ)

ที่มาของชื่อเล่น	ความคิดที่ปรากฏจากที่มาของชื่อเล่น
7. ชื่อเล่นที่มาจากการเรียนหรืออาชีพ	ความคิดเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพ
8. ชื่อเล่นที่มาจากธรรมชาติ	ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ
9. ชื่อเล่นที่มาจากลักษณะเพศ	ความคิดเกี่ยวกับลักษณะเพศ
10. ชื่อเล่นที่มาจากอาหาร	ความคิดเกี่ยวกับอาหาร
11. ชื่อเล่นที่มาจากสถานที่	ความคิดเกี่ยวกับสถานที่
12. ชื่อเล่นที่มาจากวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้	ความคิดเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้
ยานพาหนะ	ยานพาหนะ
13. ชื่อเล่นที่มาจากความไพเราะ ทันสมัย	ความคิดเกี่ยวกับความไพเราะ ทันสมัย
14. ชื่อเล่นที่มาจากลำดับการเกิด	ความคิดเกี่ยวกับลำดับการเกิด
15. ชื่อเล่นที่มาอื่นๆ	ความคิดเกี่ยวกับที่มาอื่นๆ
16. ชื่อเล่นที่มาจากลักษณะทางกายภาพ	ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ
17. ชื่อเล่นที่มาจากนามสกุล	ความคิดเกี่ยวกับนามสกุล

4.2.1 ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว

ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่แสดงถึงของคนในครอบครัวเป็นสิ่งที่สำคัญ ซึ่งความคิดนี้สะท้อนจากที่มาของชื่อเล่นที่พบมากที่สุดคือชื่อเล่นที่มีที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว โดยเป็นชื่อที่มีความสัมพันธ์กับชื่อสมาชิกคนอื่นๆ ในครอบครัว ซึ่งชื่อนั้นอาจจะสัมพันธ์ทางเสียงพยัญชนะ หรือความหมายของชื่อ เช่น ชื่อ "การ์ฟิลด์" มาจากความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับน้องที่ตั้งชื่อให้สัมพันธ์กับชื่อแม่ที่ชื่อ "กบ" และพี่สาวที่ชื่อ "กั๋งฟู" ซึ่งสัมพันธ์ทางเสียงพยัญชนะ ก. โดยพบว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายมีความคิดที่ให้คุณค่าและความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว เนื่องจากลักษณะของสังคมเมืองในปัจจุบันทำให้ครอบครัวมีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น แตกต่างไปจากสังคมชนบทที่ยังคง

มีลักษณะเป็นครอบครัวขยาย จึงส่งผลให้พ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองเห็นความสำคัญของการสร้างความสัมพันธ์สมัครสมานสามัคคีระหว่างคนในครอบครัว โดยเฉพาะ พ่อ แม่ ลูก และระหว่างลูกกับลูกมากกว่าการตั้งชื่อให้สอดคล้องกับ ปู่ ย่า ตา ยาย ลุง ป้า น้า อาหรือหลาน ซึ่งมีลักษณะเป็นครอบครัวขยาย ชื่อเล่นในลักษณะนี้จึงสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองว่าให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวชัดเจนมากขึ้น โดยชื่อเล่นที่ตั้งให้มีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวสามารถแสดงให้เห็นถึงความแน่นแฟ้นและเป็นหนึ่งเดียวกันในครอบครัว โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างพี่กับน้องที่พ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองต้องการสร้างให้เกิดความสัมพันธ์ดังกล่าวมากที่สุด เห็นได้จากการตั้งชื่อที่มีเสียงพยัญชนะหรือความหมายที่สัมพันธ์กันซึ่งสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างพี่ น้อง และพ่อ แม่ ในครอบครัวเดียวได้

4.2.2 ความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังของพ่อแม่

ความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังของพ่อแม่ หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่แสดงถึงคาดหวังและความปรารถนาที่มีต่อลูก ซึ่งเห็นได้จากชื่อเล่นที่มาจากความคาดหวังของพ่อแม่ โดยสะท้อนให้เห็นความคิดว่าลูกคือความหวังของพ่อแม่ และพ่อแม่ปรารถนาให้ลูกเป็นคนที่ดีเพียบพร้อมในด้านใดด้านหนึ่งที่ลูกควรมีหรือลูกควรจะเป็น ซึ่งพ่อแม่อาจจะมึมมองต่อเรื่องนั้นๆ ว่ามีความสำคัญ ความคาดหวังที่ปรากฏจากการอธิบายที่มาของชื่อเล่นในลักษณะนี้ สังเกตได้ว่าพ่อแม่จะเลือกใช้คำว่า “อยาก” หรือ “ต้องการ” โดยความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังของพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองที่มีต่อลูกคืออยากให้ลูกเป็นคนที่มีความดีและมีคุณลักษณะที่ดี และปรารถนาให้ลูกทำสิ่งที่ดีที่เป็นคุณประโยชน์ต่อครอบครัว ความหวังและความปรารถนาที่แสดงออกมาชัดเจนมากที่สุดคือความคิดเกี่ยวกับความหวังที่ต้องการให้ลูกรับรู้ในสิ่งที่พ่อแม่รู้สึกต่อลูก อาทิ ลูกคือความรัก ลูกคือสิ่งที่วิเศษ ลูกเป็นคนพิเศษ ตัวอย่างเช่น ชื่อ “น้ำทิพย์” เพราะปรารถนาให้ลูกรู้ว่าลูกเป็นสิ่งที่วิเศษสุดของพ่อแม่ ความคาดหวังที่อยากให้ลูกมีหรือเป็น อาทิ ความยิ่งใหญ่ ความแข็งแกร่ง ความดี ความมั่งคั่ง ตัวอย่างเช่น ชื่อ “มหาสมุทร” เพราะอยากให้ลูกชายยิ่งใหญ่ กว้างขวางเหมือนความหมายของชื่อ และสิ่งที่พ่อแม่ปรารถนาให้ลูกได้รับ อาทิ ลูกเป็นที่รักของทุกคน ลูกเป็นที่เคารพของผู้อื่น ตัวอย่างเช่น ชื่อ “เจ้าคุณ” เพราะอยากให้ลูกเติบโตไปเป็นที่เคารพรักของคนอื่น เป็นต้น ความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังที่พ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองปรากฏชัดเจนมากที่สุดคือความคาดหวังที่ปรารถนาให้ลูกมีคุณลักษณะที่ดีต่างๆตามความคิดของพ่อแม่ ซึ่งพบว่าพ่อแม่มีความคิดที่คาดหวังให้ลูกเป็นคนที่มีความแข็งแกร่ง ยิ่งใหญ่ และเป็นผู้นำ สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในสังคมเมืองคาดหวังให้ลูกเป็นที่ยอมรับในสังคม

4.2.3 ความคิดเกี่ยวกับความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่

ความคิดเกี่ยวกับความชอบส่วนบุคคล หมายถึง ความคิดที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของพ่อแม่ที่มาจากความชอบส่วนบุคคลในเรื่องต่างๆ โดยพบความคิดนี้จากชื่อเล่นที่มาจาก

ความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ จากผลการวิเคราะห์พบว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายมีความชอบส่วนบุคคลหลายอย่าง อาทิ ความชอบที่เกิดจากงานอดิเรกหรือกิจกรรมนันทนาการต่างๆ เช่น ชื่อ “ทีออฟ” มาจากการที่พ่อชอบตีกอล์ฟ ความชอบที่เกิดจากกิจวัตรประจำวัน เช่น ชื่อ “น้ำชา” มาจากการที่แม่ชอบดื่มน้ำชาทุกวัน ความชอบในตัวบุคคล ได้แก่ ดารานักแสดงหรือบุคคลที่มีชื่อเสียง ตัวละคร ตัวการ์ตูน เช่น ชื่อ “แอนดริว” เพราะเป็นดาราที่ชื่นชอบ จากการปรากฏความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ในที่มาของชื่อเล่น กล่าวได้ว่าสามารถสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองในเรื่องของความเป็นตัวเอง เพราะพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายต้องการเปิดเผยให้ผู้อื่นรับรู้ถึงความชอบส่วนบุคคล ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความเป็นตัวเอง และความมั่นใจที่ตนเองมีต่อสิ่งที่ชื่นชอบในเรื่องต่างๆ ซึ่งอาจสัมพันธ์กับค่านิยมในเรื่องนั้นๆ ด้วย เห็นได้จากการตั้งชื่อเล่นของลูกให้เกี่ยวข้องกับความชอบของพ่อหรือแม่ เนื่องจากคนเจเนอเรชั่นวายมีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีทัศนคติ เป้าหมาย และรูปแบบการดำเนินชีวิตในแบบที่เป็นตัวของตัวเอง จึงสัมพันธ์กับการที่พ่อแม่มีความคิดในการตั้งชื่อเล่นของลูกจากสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ และความชื่นชอบส่วนบุคคลที่ปรากฏนี้นอกจากจะแสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวของตัวเองของพ่อแม่แล้ว ความชอบที่ถูกนำมาตั้งเป็นชื่อเล่นของลูกยังเปรียบได้ว่าลูกคือตัวแทนสิ่งที่พ่อแม่ชอบ และสามารถสร้างความสุขให้กับพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายที่อยู่ในบริบทสังคมเมืองได้

4.2.4 ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่

ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่ หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่ให้ความสำคัญกับเหตุการณ์สำคัญที่น่าจดจำหรืออยู่ในความทรงจำของพ่อแม่ จากการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นพบความคิดที่เกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญ ได้แก่ ความคิดที่มาจากเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กับลูก อาทิ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตั้งครรภ์ เช่น ชื่อ “เท็น” มาจากเหตุการณ์ที่คุณแม่ต้องรักษาตัวที่โรงพยาบาลนาน 10 วันก่อนคลอด ความคิดที่มาจากเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กับพ่อแม่ เช่น ชื่อ “ซ้อปเปอร์” มาจากเหตุการณ์ที่พ่อเริ่มทำธุรกิจแรกคือการซอมและขายซ้อปเปอร์ หรือ ชื่อ “น้ำหนาว” มาจากเหตุการณ์ที่พ่อแม่ตกหลุมรักกันตอนไปเที่ยวอุทยานแห่งชาติน้ำหนาว จากชื่อเล่นที่มาจากเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่แสดงให้เห็นว่าพ่อแม่มีความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในชีวิต คือความคิดที่เกี่ยวกับลูกตั้งแต่เริ่มตั้งครรภ์ และความคิดที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำของพ่อและแม่ รวมไปถึงเหตุการณ์และเรื่องราวสำคัญต่างๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งพ่อแม่ต้องการบอกเล่าให้ลูกและคนอื่น ๆ รับรู้ กล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในสังคมเมืองมีความคิดที่ให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ในอดีตที่อาจเป็นความทรงจำที่ดี เหตุการณ์ที่ดี หรือภาคภูมิใจ โดยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตนั้นอาจนำไปสู่การบอกเล่าเรื่องราวหรือประสบการณ์ส่วนตัวที่ต้องการระลึกถึงและในขณะเดียวกันก็ต้องการเปิดเผยให้ผู้อื่นรับรู้ด้วย

4.2.5 ความคิดเกี่ยวกับชื่อจริง

ความคิดเกี่ยวกับชื่อจริง หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่สะท้อนมาจากการตั้งชื่อเล่นที่สัมพันธ์กับชื่อจริง ซึ่งเป็นการเน้นย้ำความเป็นตัวตนของลูก หรือกล่าวได้ว่าต้องการให้ชื่อเล่นของลูกมีความสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับชื่อจริง เช่น ชื่อ “ณิชา” มาจากการตัดคำที่มาจากชื่อจริงคือ ณัฏฐณิชา หรือ ชื่อ “ไบรท์” มาจากความหมายที่สัมพันธ์กับชื่อจริงคือ รพีพรรณ ที่พ่อแม่ตั้งขึ้นให้หมายถึงแสงของพระอาทิตย์ จากที่มาของชื่อเล่นในลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมองว่ามีชื่อเล่นสัมพันธ์กับชื่อจริงสามารถสร้างความเป็นเอกภาพให้แก่ลูกได้ ทั้งยังแสดงถึงความเป็นปัจเจกนิยมของคนในสังคมเมือง และสามารถแสดงถึงความเป็นตัวของตัวเองได้

4.2.6 ความคิดเกี่ยวกับความเชื่อและสิริมงคล

ความคิดเกี่ยวกับความเชื่อและสิริมงคล หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่แสดงถึงความเชื่อและความเป็นสิริมงคล โดยพบความคิดนี้จากชื่อเล่นที่มาจากความเชื่อและสิริมงคล ซึ่งกล่าวได้ว่าสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา โหราศาสตร์ และสิริมงคล เช่น ชื่อ “เมตตา” มาจากความเชื่อทางศาสนาซึ่งเป็นคำสอนในพุทธศาสนาและเป็นสิริมงคลให้แก่ลูก ชื่อ “จันทรเจ้า” มาจากความเชื่อทางโหราศาสตร์โดยพ่อแม่ตั้งชื่อตามวันเกิด และให้มีตัวอักษรที่มีมูละ มีเดช มีศรี มีบารมี ให้เป็นสิริมงคลกับตัวเด็ก จากการตั้งชื่อดังกล่าวจึงจะเห็นได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมีความคิดในเรื่องของความเชื่อและสิริมงคลในการตั้งชื่อเล่นเด่นชัดมากขึ้น จากเดิมที่มักจะปรากฏความเชื่อลักษณะนี้ในการตั้งชื่อจริงเท่านั้น จึงเป็นที่น่าสนใจว่าในปัจจุบันแม้ว่าสภาพสังคมจะมีความทันสมัยและมีความเป็นเมืองแต่ก็ยังตามยังปรากฏพบความเชื่อเหล่านี้ยังสามารถปรากฏพบได้ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าการที่พ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองตั้งชื่อลูกให้เป็นสิริมงคลนี้ก็เพื่อปรารถนาให้ลูกประสบกับความดีและความเป็นมงคลเพื่อให้ชีวิตสามารถดำเนินไปได้ด้วยความราบรื่น

4.2.7 ความคิดเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพ

ความคิดเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงความเชี่ยวชาญในการเรียนหรืออาชีพของพ่อแม่ โดยพบความคิดนี้จากชื่อเล่นที่มาจากการเรียนหรืออาชีพ โดยกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองให้ความสำคัญเกี่ยวกับการศึกษาและหน้าที่การงาน ซึ่งความคิดที่ปรากฏเป็นความคิดที่สะท้อนความเชี่ยวชาญทางการศึกษาและความเชี่ยวชาญในอาชีพ เช่น ชื่อ “นาโน” มาจากการศึกษาของแม่ที่เรียนจบจากคณะวิทยาศาสตร์ หรือ ชื่อ “ชิมอส” มาจากอาชีพของพ่อซึ่งเป็นนักวิชาการคอมพิวเตอร์ โดยความคิดดังกล่าวสัมพันธ์กับบริบทสังคมเมืองที่คนในสังคมเมืองเข้าถึงการศึกษามากขึ้น และการยังแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย

ในบริบทสังคมเมืองยังมีความภูมิใจในสาขาอาชีพที่ตนประกอบอาชีพอย่างเห็นได้ชัดจากการที่นำเอาคำดังกล่าวมาตั้งเป็นชื่อเล่นของลูกค้า และอาจกล่าวได้ว่าเป็นการบ่งบอกถึงความเป็นตัวเองที่ถูกล้อมรวมจากประสบการณ์การเรียนรู้หรืออาชีพของตนได้

4.2.8 ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ

ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่สื่อถึงสิ่งต่างๆ ที่เป็นธรรมชาติ ซึ่งมนุษย์ไม่ได้สร้างขึ้น เช่น สภาพแวดล้อม ป่าไม้ ต้นไม้ แม่น้ำ ทะเล ภูเขา อากาศ เป็นต้น โดยพบความคิดนี้จากชื่อเล่นที่มาจากธรรมชาติ เช่น ชื่อ “ ม่านฟ้า” มาจากธรรมชาติบนท้องฟ้า หรือชื่อ “อัญชัน” มาจากชื่อดอกไม้ ที่มาของชื่อเล่นในลักษณะนี้สะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความผูกพันกับธรรมชาติ และเห็นว่าธรรมชาติมีคุณประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต เช่น ทำให้ชีวิตมีความสุขสดใสได้ อาจเป็นเพราะว่าในบริบทสังคมเมืองนั้นทำให้คนเมืองมีวิถีชีวิตที่ห่างไกลธรรมชาติทำให้เกิดความโหยหาธรรมชาติ จึงมีการตั้งชื่อเล่นที่เป็นชื่อที่มาจากธรรมชาติ

4.2.9 ความคิดเกี่ยวกับลักษณะเพศ

ความคิดเกี่ยวกับลักษณะเพศ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงความเป็นเพศชายและเพศหญิง โดยพบความคิดนี้จากชื่อเล่นที่มาจากลักษณะทางเพศ โดยชื่อเล่นดังกล่าวจะถูกตั้งตามเพศของผู้เป็นเจ้าของชื่อ และคำที่ใช้ตั้งชื่อจะสื่อความหมายที่บ่งบอกว่าเป็นชายหรือหญิง ได้แก่ ความแข็งแกร่ง ความแข็งแรง ความกล้าหาญ แสดงความเป็นเพศชาย ความอ่อนหวาน ความน่ารัก ความอ่อนโยนแสดงความเป็นเพศหญิง เช่น ชื่อ “ปกป้อง” มาจากการตั้งชื่อตามลักษณะเพศชาย เพราะแสดงถึงความกล้าหาญ หรือชื่อ “แพรวา” มาจากการตั้งชื่อตามลักษณะเพศหญิง เพราะแสดงถึงความน่ารักเรียบร้อย อ่อนหวาน จึงกล่าวได้ว่าที่มาของชื่อเล่นในลักษณะนี้สะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่มองว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่สำคัญและแบ่งแยกความเป็นหญิงชายได้จากการตั้งชื่อให้เหมาะสมตามเพศ โดยอนุมานได้ว่าการตั้งชื่อตามลักษณะเพศนี้เป็นเพราะพ่อแม่ต้องการให้ลูกมีคุณสมบัติที่เหมาะสมและถูกต้องตามเพศของตน

4.2.10 ความคิดเกี่ยวกับอาหาร

ความคิดเกี่ยวกับอาหาร หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงสิ่งที่มนุษย์สามารถรับประทานได้ คือ อาหาร ผลไม้ เครื่องดื่ม และส่วนประกอบอาหาร เช่น ชื่อ “ซูชิ” มาจากอาหารญี่ปุ่น หรือ ชื่อ “น้ำปั่น” มาจากเครื่องดื่มประเภทหนึ่งที่ใช้ผลไม้มาปั่นกับน้ำแข็งให้ละเอียดเพื่อรับประทาน สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมีความคิดเรื่องอาหารซึ่งสัมพันธ์กับวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของพ่อแม่ โดยสามารถแบ่งออกตามอาหารประเภท อาทิ อาหารไทย เช่น ข้าวสวย ข้าวปั้น แดงโม และอาหารต่างประเทศ เช่น ซูชิ เค้ก เนย การตั้งชื่อในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่าพ่อแม่มีค่านิยมในการแสดงออกถึงความเป็นไทยหรือเทศจากชื่อเล่นที่มาจากอาหาร กล่าวได้ว่าพ่อแม่

เลือกใช้อาหารไทยในการตั้งชื่อลูกเพื่อต้องการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทยตามวิถีความเป็นอยู่อย่างไทย ส่วนการเลือกใช้อาหารต่างชาติในการตั้งชื่อลูกเพื่อต้องการแสดงออกถึงความทันสมัยในการบริโภคอาหารต่างชาติ

4.2.11 ความคิดเกี่ยวกับสถานที่

ความคิดเกี่ยวกับสถานที่ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงสถานที่ต่างๆ ได้แก่ ประเทศ เมือง จังหวัด อำเภอ และที่อื่นๆ เช่น ชื่อ “เซยู” มาจากสถานที่ซึ่งเป็นห้างสรรพสินค้าในประเทศญี่ปุ่น หรือ ชื่อ “เปี่ยมสุข” มาจากสถานที่ซึ่งเป็นพระตำหนักที่ประทับของพระมหากษัตริย์ ณ วังไกลกังวล จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีความคิดที่แสดงถึงสถานที่ต่างๆ ซึ่งอาจเป็นสถานที่ในความทรงจำที่มีความประทับใจ หรือเป็นสถานที่ที่พ่อแม่มีโอกาสได้ไปสัมผัสกับสถานที่จริงมาแล้ว ซึ่งสถานที่เหล่านั้นมีทั้งสถานที่ในประเทศและสถานที่ต่างประเทศ จึงอาจแสดงให้เห็นถึงความนิยมของพ่อแม่เจเนอเรชันวายที่ชื่นชอบการเดินทางและการท่องเที่ยวจึงปรากฏการตั้งชื่อลูกที่มีที่มาจากสถานที่ต่างๆ

4.2.12 ความคิดเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ

ความคิดเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ หมายถึง ความคิดที่สะท้อนจากที่มาของชื่อเล่นที่ตั้งตามอุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะที่พ่อแม่ชื่นชอบ เช่น ชื่อ “ผ้าไหม” มาจากเครื่องใช้ประเภทเครื่องนุ่งห่ม หรือ ชื่อ “โพล์ด” มาจากรถยนต์ยี่ห้อหนึ่ง ที่มาของชื่อเล่นลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองให้ความสำคัญกับวัตถุต่างๆ ที่อยู่รอบตัว ซึ่งวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะที่เป็นชื่อของลูกนั้นอาจมีความเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่พ่อแม่ชอบ อาจกล่าวได้ว่าการให้ความสำคัญกับสิ่งต่างๆ เหล่านี้สัมพันธ์กับวิถีบริโภคนิยมของคนเมืองที่ให้ความสำคัญกับวัตถุนิยม

4.2.13 ความคิดเกี่ยวกับความไพเราะ ทันสมัย

ความคิดเกี่ยวกับความไพเราะ ทันสมัย หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงความชื่นชมความไพเราะของเสียง และความทันสมัยของพ่อแม่ที่สะท้อนจากที่มาของชื่อเล่น โดยพบความคิดนี้จากชื่อเล่นที่มาจากการตั้งชื่อที่ความไพเราะ หรือความทันสมัยตามความคิดของพ่อแม่ซึ่งเป็นผู้ตัดสินใจว่าชื่อเล่นมีความไพเราะหรือทันสมัย เช่น ชื่อ “เมาร์ทเทน” มาจากการตั้งชื่อที่พ่อแม่มองว่ามีความทันสมัย หรือ ชื่อ “ทอฟีน” มาจากการตั้งชื่อที่พ่อแม่มองว่ามีความไพเราะและทันสมัย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีความคิดเกี่ยวกับความไพเราะและความทันสมัยจากการใช้ภาษาของชื่อเล่น โดยความไพเราะของชื่อจะเป็นชื่อที่มาจากภาษาใดก็ได้ อาจจะเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ดังตัวอย่างชื่อ “ทอฟีน” พ่อแม่ได้อธิบายว่าตั้งชื่อเล่นนี้เพราะชื่อฟังดูไพเราะ ซึ่งความไพเราะนั้นอาจสัมพันธ์กับการที่ชื่อเล่นนั้นมาจากการใช้คำภาษาไทยที่สามารถเข้าใจ

โดยการเชื่อมโยงไปถึงความหมาย จึงเป็นความไพเราะทางการใช้ภาษาและการรับรู้ความหมาย นอกจากนั้นชื่อ "ทอฝัน" ยังอาจสะท้อนถึงความทันสมัยในการตั้งชื่อเล่นให้มีจำนวน 2 พยางค์ ซึ่งสอดคล้องกับความนิยมในการตั้งชื่อเล่นในปัจจุบันที่พบการตั้งชื่อ 2 พยางค์มากที่สุด และเมื่อวิเคราะห์ถึงความทันสมัยแล้วยังพบว่าชื่อที่ปรากฏในกลุ่มนี้มักจะมาจากชื่อที่เป็นคำภาษาอังกฤษ เช่น ชื่อ "บิลลี่" ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความคิดของพ่อแม่ที่นิยมความทันสมัยที่ดูเป็นสากลจากการใช้ภาษาต่างประเทศ

4.2.14 ความคิดเกี่ยวกับลำดับการเกิด

ความคิดเกี่ยวกับลำดับการเกิด หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่ให้ความสำคัญกับลำดับของการเกิดของลูก สะท้อนให้เห็นจากการอธิบายที่มาของชื่อเล่นโดยมักจะเป็นการแสดงลำดับการเกิดระหว่างพี่กับน้อง ซึ่งสามารถชี้ชัดได้ว่าผู้เป็นเจ้าของชื่อมีสถานะเป็นพี่หรือเป็นน้อง หากกล่าวตามลำดับการเกิด เช่น ชื่อ "เฟริส" มาจากการตั้งชื่อตามลำดับโดยเป็นชื่อของลูกคนแรก หรือ ชื่อ "อาฟเตอร์" มาจากการตั้งชื่อตามลำดับโดยเป็นชื่อของลูกคนสุดท้าย อย่างไรก็ตามจากชื่อที่ปรากฏมักจะเป็นชื่อที่แสดงลำดับการเกิดของลูกลำดับที่ 1 อาจเนื่องมาจากพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองไม่นิยมที่จะมีลูกหลายคน เพราะด้วยสภาพทางเศรษฐกิจในสังคมเมืองที่อาจส่งผลกระทบต่อความต้องการมีบุตรของพ่อแม่เจเนอเรชันวาย จึงเป็นไปได้ว่าพ่อแม่ยุคนี้มีแนวโน้มที่จะมีลูกเพียงคนเดียวมากกว่าการมีลูกหลายคน จึงปรากฏชื่อในลักษณะที่แสดงลำดับของการเป็นลูกคนแรกมากกว่าลำดับการเกิดของลูกในลำดับอื่นๆ การตั้งชื่อตามลำดับการเกิดนี้ยังอาจถ่ายทอดความคิดของพ่อแม่ในเรื่องความสัมพันธ์ของพี่น้อง และลำดับอาวุโส อย่างไรก็ตามพบว่าพ่อแม่มักมีลูกน้อยหรือมีลูกเพียงคนเดียว การตั้งชื่อเล่นของลูกว่าเป็น "ลำดับที่ 1" จึงอาจต้องการที่จะเน้นย้ำกับลูกว่าลูกคือคนที่สำคัญเป็นอันดับหนึ่งในใจของพ่อแม่

4.2.15 ความคิดเกี่ยวกับชื่อเล่นที่มาอื่น ๆ

ความคิดเกี่ยวกับชื่อเล่นที่มาอื่น ๆ หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่แสดงถึงความแปลกใหม่และสื่อความหมายที่ดี เช่น ชื่อ "เบสิค" มาจากการตั้งชื่อที่พ่อแม่มีความคิดว่าเป็นชื่อที่ไม่ซ้ำ หรือ ชื่อ "ข้าวหอม" มาจากการตั้งชื่อที่พ่อแม่มีความคิดว่าเป็นชื่อที่เข้าใจได้ง่ายและเรียกได้ง่าย ที่มาของชื่อเล่นลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีมุมมองว่าชื่อเล่นควรเป็นชื่อที่เข้าใจได้ง่าย มีความหมายดี และต้องแปลกไม่ซ้ำกับชื่อคนอื่น โดยความคิดในลักษณะนี้สอดคล้องกับการที่คนในสังคมเมืองมีความเป็นปัจเจกนิยมที่แสดงถึงความเฉพาะของบุคคลจากชื่อที่ฟังดูแปลกและไม่ซ้ำ

4.2.16 ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ

ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการของลูก หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการของลูก เช่น ชื่อ “ขวัญข้าว” มาจากลักษณะทางกายภาพที่ปรากฏคือลูกเกิดมามี 2 ขวัญบนศีรษะ หรือ ชื่อ “สโนว์” มาจากลักษณะทางกายภาพที่ปรากฏคือลูกเกิดมามีผิวที่ขาวเหมือนหิมะ จากที่มาของชื่อเล่นนี้สะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่มีมุมมองความคิดในเรื่องของกายภาพ จึงให้ความสนใจกับลักษณะหรือรูปร่างภายนอกของลูก ซึ่งลักษณะทางกายภาพจะเป็นลักษณะที่ดีและมีความโดดเด่นจึงอนุมานได้ว่าความคิดนี้อาจสัมพันธ์กับการสร้างเอกลักษณ์บุคคลที่มีความโดดเด่นและสามารถจดจำได้ง่ายสำหรับคนอื่น ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นความเป็นตนเองของผู้เป็นเจ้าของชื่อ

4.2.17 ความคิดเกี่ยวกับนามสกุล

ความคิดเกี่ยวกับนามสกุล หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่ให้ความสำคัญกับวงศ์ตระกูล โดยพบความคิดนี้จากชื่อเล่นที่มาจากนามสกุล ได้แก่ ชื่อ “ลีโอ” มาจากนามสกุล เสือใหญ่ ที่มีความหมายที่สัมพันธ์กันเมื่อแปลความหมายของคำภาษาอังกฤษ คำว่า Leopard จะมีความหมายว่า “เสือ” ซึ่งพ้องความหมายกับนามสกุลในภาษาไทย สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมีความคิดเกี่ยวกับครอบครัวในส่วนของวงศ์ตระกูล การตั้งชื่อลักษณะเช่นนี้จึงอาจเป็นการให้ความสำคัญกับเชื้อสายวงศ์ตระกูลที่มีเกียรติและเป็นความภาคภูมิใจของพ่อแม่ที่ได้แสดงออกถึงการเชิดชูวงศ์ตระกูลจากการตั้งชื่อเล่นให้มีความสัมพันธ์กับนามสกุล

จากการวิเคราะห์ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองซึ่งวิเคราะห์ความคิดต่างๆ ที่ปรากฏจากที่มาของชื่อเล่น พบว่ามีความคิดทั้งสิ้นจำนวน 17 ความคิด โดยเรียงลำดับตามจำนวนความถี่จากที่มาของชื่อเล่น ได้แก่ ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังของพ่อแม่ ความคิดเกี่ยวกับความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่ ความคิดเกี่ยวกับชื่อจริง ความคิดเกี่ยวกับความเชื่อและสิริมงคล ความคิดเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพ ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ความคิดเกี่ยวกับลักษณะเพศ ความคิดเกี่ยวกับอาหาร ความคิดเกี่ยวกับสถานที่ ความคิดเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ ความคิดเกี่ยวกับความไพเราะ ทันสมัย ความคิดเกี่ยวกับลำดับการเกิด ความคิดเกี่ยวกับชื่อเล่นที่มาอื่นๆ ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการของลูก และความคิดเกี่ยวกับนามสกุล ซึ่งจะเห็นได้ว่าเมื่อวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นจะสามารถสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองได้ในมิติที่หลากหลาย

4.3 ความคิดที่ปรากฏจากความหมายของชื่อเล่น

ความคิดที่ปรากฏจากความหมายของชื่อเล่น หมายถึง ความคิดที่มีเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ที่สัมพันธ์กับความหมายของชื่อเล่น โดยสามารถจำแนกความคิดที่ปรากฏจากความหมายของชื่อเล่น ได้ทั้งหมด 28 ความคิด ซึ่งวิเคราะห์จากกลุ่มความหมายของชื่อเล่นที่ปรากฏพบทั้งหมด โดยความหมายของชื่อเล่นนี้เป็นการความหมายตามมุมมองความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง ดังนั้นการวิเคราะห์ความคิดในครั้งนี้ จะสามารถแสดงให้เห็นถึงความคิดของพ่อแม่ได้ โดยความคิดที่ปรากฏนั้นมีทั้งความคิดที่มีความสัมพันธ์ และไม่สัมพันธ์กับลักษณะของคนเจเนอเรชันวายตามที่มีผู้ศึกษาไว้ก่อนหน้านี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 6 ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สัมพันธ์กับความหมายของชื่อเล่น

ความหมายของชื่อเล่น	ความคิดที่ปรากฏ จากความหมายของชื่อเล่น
1. ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ	ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ
2. ความหมายเกี่ยวกับอาหาร	ความคิดเกี่ยวกับอาหาร
3. ความหมายเกี่ยวกับความสุขและความรัก	ความคิดเกี่ยวกับความสุขและความรัก
4. ความหมายเกี่ยวกับความดีงาม และความเจริญรุ่งเรือง	ความคิดเกี่ยวกับความดีงามและความ เจริญรุ่งเรือง
5. ความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียง และอำนาจ	ความคิดเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ
6. ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า	ความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า
7. ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้	ความคิดเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้
8. ความหมายเกี่ยวกับคน	ความคิดเกี่ยวกับคน
9. ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ และกริยา	ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา
10. ความหมายเกี่ยวกับสถานที่	ความคิดเกี่ยวกับสถานที่
11. ความหมายเกี่ยวกับลำดับและจำนวน	ความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน
12. ความหมายเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล	ความคิดเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล
13. ความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ	ความคิดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ
14. ความหมายเกี่ยวกับนันทนาการ	ความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ
15. ความหมายเกี่ยวกับวันเวลา	ความคิดเกี่ยวกับวันเวลา

ตาราง 6 (ต่อ)

ความหมายของชื่อเล่น	ความหมายที่ปรากฏ จากความหมายของชื่อเล่น
16. ความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน	ความคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
17. ความหมายที่มากกว่าหนึ่งความหมาย	ความคิดที่มากกว่าหนึ่งความหมาย
18. ความหมายเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง	ความคิดเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง
19. ความหมายเกี่ยวกับความหวัง และความปรารถนา	ความคิดเกี่ยวกับความหวัง และความปรารถนา
20. ความหมายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
21. ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย	ความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย
22. ความหมายเกี่ยวกับการแบ่งปัน	ความคิดเกี่ยวกับการแบ่งปัน
23. ความหมายเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ	ความคิดเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ
24. ความหมายเกี่ยวกับชื่อ	ความคิดเกี่ยวกับชื่อ
25. ความหมายเกี่ยวกับการพูด	ความคิดเกี่ยวกับการพูด
26. ความหมายเกี่ยวกับอาชีพ	ความคิดเกี่ยวกับอาชีพ
27. ความหมายเกี่ยวกับการดำรงอยู่	ความคิดเกี่ยวกับการดำรงอยู่
28. ความหมายเกี่ยวกับเอกลักษณ์	ความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์

4.3.1 ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ

ความคิดเรื่องธรรมชาติ หมายถึง ความคิดของพ่อแม่ที่สื่อถึงสิ่งต่างๆ ที่เป็นธรรมชาติ ซึ่งมนุษย์ไม่ได้สร้างขึ้น เช่น สภาพแวดล้อม ป่าไม้ ต้นไม้ แม่น้ำ ทะเล ภูเขา อากาศ เป็นต้น โดยพบความคิดนี้จากชื่อเล่นที่มาจากธรรมชาติ เช่น ชื่อ “นที” ในความหมายของพ่อแม่หมายถึง น้ำ หรือชื่อ “อ้อก้า” ในความหมายของพ่อแม่ หมายถึง ปลาโลมาน้อย สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมีความผูกพันกับธรรมชาติ เพราะธรรมชาติเป็นคุณค่าต่อมนุษย์และสรรพสัตว์ทั้งหลายมากกว่าเป็นโทษ ซึ่งมีความสำคัญและจำเป็นต่อความเป็นอยู่ของมนุษย์โดยเหตุผลที่อาจทำให้พ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมีมุมมองความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติเป็นเพราะพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายที่ใช้ชีวิตในสังคมเมืองอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมของเมือง กล่าวคือ ตึก อาคาร เส้นทางคมนาคม ที่มีลักษณะทางกายภาพและบริบทเมือง จึงทำให้พบเห็นธรรมชาติได้น้อย หรือ

ธรรมชาติบางอย่างอาจจะไม่ปรากฏในบริบทสังคมเมือง เช่น ธรรมชาติที่นอกเหนือไปจากต้นไม้ดอกไม้ ได้แก่ ทะเล ภูเขา เช่น ชื่อ ภูเขา ปิซ มหาสมุทร หรืออาจจะเป็นธรรมชาติที่มีคุณค่าและหายาก เช่น ต้นน้ำ ปลาваพ ดังนั้น จึงเป็นสาเหตุให้พ่อแม่เจเนอเรชันวายให้ความสำคัญกับธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าวิถีชีวิตของคนเมืองนั้นโหยหาธรรมชาติ และอยากใช้ชีวิตที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ

4.3.2 ความคิดเกี่ยวกับอาหาร

ความคิดเกี่ยวกับอาหาร หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงสิ่งที่มนุษย์สามารถรับประทานได้ คือ อาหาร ผลไม้ เครื่องดื่ม และส่วนประกอบอาหาร เช่น ชื่อ "น้ำซูป" หมายถึงน้ำที่ใส่เครื่องเทศหลายอย่างจนกลายมาเป็นน้ำที่มีรสชาติอร่อย หรือ ชื่อ "มะปร่าง" หมายถึงผลไม้ชนิดหนึ่งที่มีรสหวาน ซึ่งสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่เกี่ยวกับอาหารได้ว่าพ่อแม่อาหารมีความจำเป็นในการดำรงชีวิตอาหารจึงมีความสำคัญ โดยเฉพาะอาหารที่ชื่นชอบแล้วเมื่อได้รับประทานก็สามารถสร้างความสุขให้ผู้รับประทานได้ และยังสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีความคิดเกี่ยวกับอาหาร 4 จำพวก โดยผลการวิเคราะห์พบได้จากการนำชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับอาหารมาจัดกลุ่ม ซึ่งสามารถจำแนกอาหารได้เป็น 4 จำพวก ได้แก่ 1) อาหารจำพวกพืช ผัก และผลไม้ เช่น ข้าวหอม ต้นหอม แตงกวา แตงโม น้อยหน่า อัลมอนต์ 2) อาหารจำพวกอาหารที่ผ่านการประกอบอาหาร เช่น กับข้าวต่างๆ อาทิ ขนมหุ้น ข้าวปั้น ซูชิ น้ำพริก น้ำซูป 3) อาหารจำพวกขนมและเครื่องดื่ม เช่น บราวนี่ เค้ก ปังปอนด์ ชูกัส น้ำชา น้ำขิง สไปร์ท และ 4) อาหารจำพวกเครื่องปรุงรสหรือส่วนประกอบอาหาร เช่น เปปเปอร์ กะทิ เนย จากอาหารทั้ง 4 จำพวกนี้มีทั้งอาหารที่เป็นอาหารไทย อาหารที่เป็นอาหารต่างชาติ โดยชื่อเล่นที่พบมากที่สุดจะเป็นชื่อที่มาจากอาหารไทย เช่น ข้าวปั้น แตงไทย น้ำพริก มะตูม ซึ่งจากการที่พบชื่ออาหารไทยมากขึ้น อาจสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายต้องการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย โดยเป็นการแสดงตัวตนที่เป็นความภาคภูมิใจในความเป็นไทย คุณลักษณะเช่นนี้สัมพันธ์กับคนเจเนอเรชันวายที่ชอบแสดงความเป็นตัวของตัวเอง นอกจากนี้ในกลุ่มที่พบชื่ออาหารต่างชาติ อาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีค่านิยมในการบริโภคอาหารต่างชาติที่เป็นแบบคนเมืองคือมีรสนิยมในการบริโภคอาหารต่างชาติ และสะท้อนลักษณะของคนเจเนอเรชันวายที่นิยมความทันสมัยจากการบริโภคอาหารต่างชาติ เป็นต้น

4.3.3 ความคิดเกี่ยวกับความสุขและความรัก

ความคิดเกี่ยวกับความสุขและความรัก หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงความรัก ความจริงใจ ความสุข ความสบาย ความร่าเริงสดชื่น ความยินดี ความภูมิใจ ตัวอย่างเช่น ชื่อ "ซินเซีย" หมายถึงความจริงใจ ชื่อ "อิมเอิบ" หมายถึง มีความสุข ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทว่ามีความคิดเกี่ยวกับความรักและความสุขอันเป็นสิ่งที่ทุกคนในสังคมปรารถนา โดยการให้

ความหมายชื่อเล่นของลูกแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายมีความคิดและความปรารถนาในเรื่องของความสุขและความรัก ส่วนหนึ่งอาจสัมพันธ์กับการที่พ่อแม่เจเนอเรชั่นวายอาศัยอยู่ในบริบทเมือง จึงมีผลทำให้ความสัมพันธ์ของคนในสังคมเมือง มีความห่างเหิน และมักไม่มีความจริงจังต่อกันโดยพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายจึงมีความคิดที่ตระหนักถึงความสุขและความรัก และมีความปรารถนาที่อยากจะมีความสุขและความรัก โดยนัยที่ปรากฏอีกนัยหนึ่งคือลูกคือตัวแทนความสุขและความรักของพ่อแม่เป็นส่วนเติมเต็มให้กับชีวิตครอบครัวได้

4.3.4 ความคิดเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง

ความคิดเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงความดี ความงาม ความเจริญ ความกตัญญู ประเสริฐ เคารพ นอบน้อม มีคุณธรรม และความสง่า ตัวอย่างเช่น ชื่อ “เบทเตอร์” หมายถึง คนที่ดีมาก หรือ ชื่อ “เฟื่องฟู” หมายถึง ความเจริญ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง โดยอาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองปรารถนาที่จะให้ลูกเป็นคนที่มีความดีและมีความเจริญรุ่งเรือง เพื่อให้ลูกสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นสุข ซึ่งจากการตั้งชื่อเล่นของลูกให้มีความหมายที่เกี่ยวกับความดี ความงาม ความเจริญ ความกตัญญู ประเสริฐ เคารพ นอบน้อม มีคุณธรรม และความสง่านี้ สัมพันธ์กับลักษณะของคนเจเนอเรชั่นวายที่มักจะมีความคิดเชิงบวก คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม และต้องการการยอมรับ ซึ่งเมื่อลูกปฏิบัติตนเป็นคนที่มีความดีงามก็จะส่งผลที่ดีต่อตนเองและสังคม ตลอดจนเมื่อลูกเป็นคนดี หรือมีความเจริญรุ่งเรือง ลูกก็จะเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมได้เช่นเดียวกัน

4.3.5 ความคิดเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ

ความคิดเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงเกียรติตำแหน่ง ยศ ผู้นำ ชื่อเสียง อำนาจ ชัยชนะ บารมี ความยิ่งใหญ่ กล้าหาญ เข้มแข็ง แข็งแกร่ง การรบกำลัง ตัวอย่างเช่น ชื่อ “ภูมินทร์” หมายถึง ความยิ่งใหญ่ หรือ ชื่อ “วินเนอร์” หมายถึง ผู้มีชัยชนะ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ โดยการรับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจแสดงให้เห็นถึงการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น จึงกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในสังคมเมืองต้องการยอมรับจากผู้อื่น รวมถึงต้องการให้ลูกได้รับการยอมรับด้วยเช่นเดียวกัน ลักษณะดังกล่าวนี้สอดคล้องลักษณะของคนเจเนอเรชั่นวายที่มีต้องการให้ผู้อื่นยอมรับตนเองในเรื่องของความคิดและการกระทำด้วย

4.3.6 ความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า

ความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงความมั่งคั่ง เศรษฐี ความอุดมสมบูรณ์ เงิน ทรัพย์สิน สิ่งมีค่า ตัวอย่างเช่น ชื่อ “ทรัพย์เพิ่ม” หมายถึง ทรัพย์สินที่

เพิ่มพูนมากขึ้น หรือ ชื่อ “ไดมอนด์” หมายถึง เพชรที่มีค่า ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นนายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า โดยอาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นนายในบริบทสังคมเมืองให้ความสำคัญกับวัตถุ ซึ่งสัมพันธ์กับคนเจเนอเรชั่นนายที่มีการให้ความสำคัญกับกับเงินและการหารายได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาประกอบรวมกับบริบทสังคมเมืองด้วยแล้วส่งผลให้ความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่ามีความชัดเจนขึ้น เพราะสังคมเมืองมีค่าครองชีพที่สูง จึงทำให้คนเมืองให้ความสำคัญกับเรื่องเงินและวัตถุเพื่อให้เป็นที่ยอมรับจากผู้อื่น และอีกนัยหนึ่งแสดงให้เห็นความคิดของพ่อแม่โดยมองว่าลูกคือสิ่งที่มีค่า และปรารถนาจะให้ลูกมีความมั่งคั่งในอนาคต

4.3.7 ความคิดเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้

ความคิดเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงสิ่งของ เครื่องใช้ วัสดุ อุปกรณ์ และยานพาหนะ ตัวอย่างเช่น ชื่อ “แพรวา” หมายถึง ผ้าไหม หรือ “ซ้อปเปอร์” หมายถึง รถมอเตอร์ไซด์รุ่นใหญ่ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดที่เกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ โดยอาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นนายในบริบทสังคมเมืองมีความคิดเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ และยานพาหนะ ที่เป็นสิ่งของเครื่องใช้หรือยานพาหนะที่ตนเองใช้หรือชื่นชอบ โดยสามารถบอกถึงรสนิยมที่เกี่ยวกับการบริโภควัตถุของพ่อแม่ได้ ซึ่งสัมพันธ์กับคนเจเนอเรชั่นนายที่ให้ความสำคัญกับเรื่องของวัตถุหรืออาจกล่าวได้ว่าการที่มีความคิดเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้นี้จะเป็นเหมือนสิ่งที่ช่วยสะท้อนให้เห็นความเป็นตนเองของพ่อแม่เจเนอเรชั่นนายในบริบทสังคมเมืองได้เช่นกัน

4.3.8 ความคิดเกี่ยวกับคน

ความคิดเกี่ยวกับคน หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงคน เด็ก ผู้หญิง ผู้ชาย วงศ์ตระกูลชาติพันธุ์ อวัยวะ ตัวอย่างเช่น ชื่อ “ฤดี” หมายถึง หัวใจ หรือ ชื่อ “ธิดา” หมายถึง เด็กผู้หญิง ที่น่ารัก ซึ่งสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นนายว่ามีความคิดเกี่ยวกับคน ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับเพศและร่างกาย โดยความคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นนายในบริบทสังคมเมืองมองว่าลูกควรเป็นคนที่มีเพศที่เหมาะสม โดยสามารถพบได้จากการอธิบายความหมายว่าเป็นเพศหญิงหรือชายโดยอธิบายย้ถึงลักษณะของเพศ เช่น ชื่อ “ปาล์มมี” หมายถึง เด็กผู้หญิงที่มีความสวยงาม คำอธิบายจะเป็นการย้ลักษณะที่สัมพันธ์กับเพศที่พ่อแม่ปรารถนาอยากจะให้ลูกมีคุณลักษณะนั้นๆ รวมไปถึงในส่วนของการอธิบายความหมายเกี่ยวกับอวัยวะ ซึ่งพบว่าเป็นชื่อที่มีความหมายที่หมายถึง ใจ หรือ หัวใจ โดยอาจมีนัยว่าพ่อแม่เปรียบลูกเป็นดังอวัยวะที่สำคัญ คือ กล่าวได้ว่าเป็นดังหัวใจของพ่อแม่ ซึ่งความคิดเกี่ยวกับคนนี้เป็นความหมายที่สามารถถ่ายทอดความคิดที่พ่อแม่มีต่อลูกได้

4.3.9 ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา

ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงลักษณะกริยา สภาพของลูก หรือสิ่งต่างๆ ทั่วไป โดยสามารถรับรู้ได้โดยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ตัวอย่างเช่น ชื่อ “มายด์” หมายถึง ยิ้ม หรือ ชื่อ “วันทา” หมายถึง การไหว้ ซึ่งสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา โดยแสดงให้เห็นว่าสะท้อนความคิดที่เกี่ยวกับลักษณะที่ดีของลักษณะ กริยา อาการ สภาพของลูก หรือความเป็นเอกลักษณ์จากลักษณะที่ปรากฏ ซึ่งการตั้งชื่อในลักษณะดังกล่าวนี้เพราะพ่อแม่ต้องการให้ลูกมีคุณลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ที่บอกถึงความเป็นตัวของตัวเอง

4.3.10 ความคิดเกี่ยวกับสถานที่

ความคิดเกี่ยวกับสถานที่ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงสถานที่ พื้นที่ ทวีป ประเทศ เมือง จังหวัด ตัวอย่างเช่น ชื่อ “อ็อกฟอร์ด” หมายถึง มหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงในประเทศอังกฤษ หรือ ชื่อ “มิลาน” หมายถึง เมืองในประเทศอิตาลี ซึ่งสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับสถานที่ โดยความคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายมีความคิดเกี่ยวกับสถานที่ 3 ลักษณะ คือ สถานที่เป็นความทรงจำและประทับใจ เช่น ชื่อ “อินซอน” หมายถึง สถานที่ที่มีความประทับใจ เพราะเป็นสนามบินที่ใหญ่และมีความสวยงาม สถานที่ที่สัมพันธ์กับภูมิลำเนาหรือการดำรงชีวิต เช่น “น้ำเหนือ” หมายถึง ภาคเหนือ และสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญต่างๆ ในโลก เช่น “มิลาน” หมายถึง เมืองในประเทศอิตาลี ซึ่งเป็นเมืองสำคัญเมืองหนึ่งในประเทศอิตาลี ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่เกี่ยวกับสถานที่มาจากการต้องการที่จะให้ลูกเป็นดังสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความทรงจำความประทับใจ สะท้อนที่มาที่ไปของพ่อแม่ และสะท้อนให้เห็นว่าลูกมีความสำคัญ

4.3.11 ความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน

ความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงลำดับ จำนวน หน่วย ตำแหน่ง และระยะ ตัวอย่างเช่น ชื่อ “นิวตัน” หมายถึง หน่วยของแรงทางวิทยาศาสตร์ หรือ ชื่อ “อาฟเตอร์” หมายถึง หลัง ที่หลัง ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน โดยแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่ให้ความสำคัญกับการลำดับจำนวนที่สัมพันธ์กับความเป็นพี่น้อง หรือตำแหน่งที่บอกความเป็นหนึ่ง หรือจำนวนที่มากเพื่อบอกความยิ่งใหญ่ รวมถึงจำนวนหรือหน่วยที่สัมพันธ์กับสิ่งที่เป็นวิชาชีพหรือเป็นสิ่งที่ชื่นชอบเพื่อบอกถึงตัวตนของตนเอง จากความคิดดังกล่าวทำให้เห็นว่าลำดับและจำนวนสามารถบอกถึงสถานภาพของพ่อแม่และลูกที่ปรารถนาให้ผู้อื่นรับรู้ที่ถ่ายทอดผ่านความหมายเกี่ยวกับลำดับและจำนวน นอกจากนั้นยังปรากฏว่าชื่อที่ปรากฏความหมายเป็นอยู่ลำดับที่หรือจำนวนที่มาก หนึ่งยังสามารถสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่คาดหวังที่อยากจะให้ลูกเป็นที่หนึ่งและเป็นผู้ที่มีความยิ่งใหญ่

ซึ่งอาจจะสัมพันธ์กับการคาดหวังที่พ่อแม่ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับความเป็นหนึ่งและความยิ่งใหญ่ของลูกด้วย

4.3.12 ความคิดเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล

ความคิดเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงศาสนา ความเชื่อ สิริมงคล สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เทพ นางฟ้า ตัวอย่างเช่น ชื่อ “ลานบุญ” หมายถึง ผู้ที่มีบุญมาก หรือชื่อ “ทันตา” หมายถึง พระเชี้ยวแก้วของพระพุทธเจ้า 4 องค์ ที่เรียกว่า พระทันตธาตุ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่าคิดเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล โดยเป็นความคิดที่มาจากความเชื่อในศาสนาและสิริมงคลว่าเป็นสิ่งที่ดีและจะนำพาชีวิตไปสู่สิ่งที่ดีๆ ได้ การตั้งชื่อที่มีความคิดดังกล่าวนี้จะทำให้ชีวิตลูกมีความเป็นสิริมงคล และชื่อดังกล่าวยังสะท้อนความคิดที่พ่อแม่ปรารถนาจะให้ลูกเป็นได้ เช่น การตั้งชื่อให้มีความหมายสัมพันธ์กับศาสนาเพราะพ่อแม่ต้องการให้ลูกปฏิบัติตนให้เป็นไปตามหลักธรรมคำสอนของศาสนา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าลูกเป็นคนที่ดีปฏิบัติชอบตามคำสอนของศาสนา จากลักษณะดังกล่าวนี้สัมพันธ์กับคนเจเนอเรชันวายคือการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งเป็นการได้รับการยอมรับจากการปฏิบัติดีปฏิบัติชอบตามศาสนาหรือกระทำการต่างๆ ที่มีความเป็นสิริมงคล

4.3.13 ความคิดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ

ความคิดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงความรู้ ปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญ ตัวอย่างเช่น ชื่อ “จื้อเสียง” หมายถึง เก่ง ฉลาด หรือชื่อ “ไอเดีย” หมายถึง ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ โดยแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่คิดว่าลูกควรเป็นผู้ที่มีความรู้และความสามารถ ซึ่งสัมพันธ์กับลักษณะของสังคมเมืองที่คนในสังคมมีโอกาสในการศึกษามากขึ้น และมีเรื่องของการแข่งขันทางอาชีพมากยิ่งขึ้น จึงทำให้พ่อแม่ให้ความสำคัญในเรื่องของการมีความรู้ความสามารถ เพราะหากลูกมีความรู้ความสามารถก็จะสามารถนำพาตนเองเจริญก้าวหน้าได้ นอกจากนั้นความคิดดังกล่าวยังสัมพันธ์กับลักษณะของคนเจเนอเรชันวายที่เป็นคนชอบเรียนรู้และมุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ ดังนั้นการมีความรู้ความสามารถจะนำพาไปสู่ความสำเร็จได้

4.3.14 ความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ

ความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงดนตรี กีฬา และศิลปะ ตัวอย่างเช่น ชื่อ “เทมโป” หมายถึง จังหวะของดนตรี หรือ ชื่อ “แมนยู” ทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ โดยกล่าวได้ว่าเป็นความคิดที่แสดงออกถึงความชื่นชอบในการทำกิจกรรมต่างๆ ที่ช่วยให้

สามารถผ่อนคลายและสร้างความสุขให้กับพ่อแม่ได้ ซึ่งพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมีความสนใจเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการที่ตนเองชอบ เพื่อลดความตึงเครียดจากสภาพแวดล้อมและการทำงานที่หนักหน่วงจากการแข่งขันทางด้านการทำงานในสังคมเมือง และลักษณะของความคิดเกี่ยวกับนันทนาการดังกล่าว สัมพันธ์กับคนเจเนอเรชั่นวายที่ต้องการแสดงความเป็นตัวของตัวเองผ่านจากกิจกรรมนันทนาการที่ชอบ เช่น การทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับดนตรีและศิลปะ อาจจะแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมีความเป็นศิลปิน และหากพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬา อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นคนที่ใส่ใจในเรื่องสุขภาพ ซึ่งความคิดเหล่านี้สามารถสะท้อนความเป็นตัวของตัวเองของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายได้ ในขณะเดียวกันพ่อแม่ก็อาจจะปรารถนาจะให้ลูกมีความชื่นชอบนันทนาการตามที่พ่อแม่ชอบเช่นเดียวกัน

4.3.15 ความคิดเกี่ยวกับวันเวลา

ความคิดเกี่ยวกับวันเวลา หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงวัน เวลา เดือน ปี ราศี เทศกาล เช่น ชื่อ “นาที” หมายถึง เวลา หรือ ชื่อ “มินา” หมายถึงเดือนมีนาคม ซึ่งสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับวันเวลา เนื่องจากวันเวลามีความสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิต ดังนั้นการที่พ่อแม่มีความคิดเกี่ยวกับวันเวลาซึ่งมักเป็นวันเวลาที่เกี่ยวกับการเกิดของลูก โดยวันเวลาเหล่านี้นับได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่เป็นความทรงจำที่มีความสำคัญต่อพ่อแม่ลูกจึงเป็นเหมือนช่วงเวลาที่สำคัญและน่าจดจำของพ่อแม่ ความคิดที่เกี่ยวกับวันเวลานี้มีความสัมพันธ์กับสภาพสังคมเมืองที่มีความเร่งรีบ เมื่อสังคมมีความรีบเร่งเรื่องของเวลาจึงมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิต ความคิดเกี่ยวกับวันเวลาจึงเป็นความทรงจำให้สามารถย้อนเตือนช่วงเวลาประทับใจให้สามารถนึกถึงได้ แม้ว่าเวลาจะทำให้สภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปก็ตาม

4.3.16 ความคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

ความคิดเกี่ยวกับการ์ตูน หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงสิ่งต่างๆ ที่พ่อแม่มีความชื่นชอบในการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือดูการ์ตูน เช่น ชื่อ “กัสจัง” หมายถึง ตัวการ์ตูนจากเรื่องอาราเล่ หรือชื่อ “กันดั้ม” หมายถึง ตัวการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นตัวเอกในเรื่องกันดั้ม ซึ่งสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองได้ว่ามีความคิดเกี่ยวกับการ์ตูน โดยความคิดที่เกี่ยวกับการ์ตูนมักจะเป็นการ์ตูนที่มาจากความนิยมชมชอบของพ่อแม่ รวมถึงคุณลักษณะบางประการที่เป็นข้อดีของตัวการ์ตูนนั้นๆ จนทำให้พ่อแม่นำชื่อตัวการ์ตูนเหล่านั้นมาตั้งเป็นชื่อของลูก อาจกล่าวได้ว่าการตั้งชื่อลูกให้มีความหมายเกี่ยวกับการ์ตูนนี้เกี่ยวกับการมองลูกว่ามีความน่ารักจากความเป็นตัวการ์ตูน รวมถึงลักษณะนิสัยที่โดดเด่นของตัวการ์ตูน ซึ่งโดยมากตัวการ์ตูนที่ยอดนิยมนี้นักจะมีลักษณะที่ดี เช่น กันดั้ม เป็นตัวการ์ตูนที่มีความกล้าหาญ รักความยุติธรรม หรือ ซินจัง เป็นตัวการ์ตูนที่มีความเฉลียวฉลาด ช่างพูด โดยลักษณะที่ดีเหล่านี้พ่อแม่เจเนอเรชั่นวายก็ปรารถนาที่จะให้ลูกเป็นดังลักษณะที่ดีเหล่านั้นเช่นกัน

4.3.17 ความคิดที่มากกว่าหนึ่งความหมาย

ความคิดที่มากกว่าหนึ่งความหมาย หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงการอธิบายความหมายของชื่อเล่นมากกว่า 1 ความหมายขึ้นไป เพื่อแสดงถึงมุมมองที่มีต่อชื่อเล่นจากการอธิบายความหมายให้ครอบคลุมสิ่งที่พ่อแม่คิด เช่น ชื่อ “น้ำเพชร” หมายถึง ความงดงาม และความแข็งแกร่ง หรือ ชื่อ “นะโม” หมายถึง นอบน้อม และธาตุน้ำที่มาจากแม่กับธาตุดินที่มาจากพ่อ ซึ่งสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับความหมายที่มากกว่าหนึ่งความหมาย โดยพบว่าความคิดดังกล่าวมักจะมีการอธิบายความหมายตั้งแต่สองความหมายขึ้นไป ซึ่งเป็นลักษณะของการรวมเอาคุณลักษณะที่เป็นความหมายที่ดีตามความคิดของพ่อแม่ไว้รวมกัน ซึ่งจะทำให้ลูกมีคุณลักษณะสองประการขึ้นไป โดยดูเหมือนว่าพ่อแม่ต้องการให้ลูกเป็นคนที่มีความสมบูรณ์พร้อมในหลายๆ ด้าน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการยอมรับจากผู้อื่น เพราะเป็นคุณลักษณะที่ดีที่พึงปฏิบัติ

4.3.18 ความคิดเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง

ความคิดเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงผู้มีชื่อเสียง ศิลปิน นักแสดง เช่น ชื่อ “ซานิ” หมายถึง ชื่อของดารานักแสดง ซานิ นิภาภรณ์ จูติธนาการ หรือชื่อ “มิลิน” หมายถึง ดีไซเนอร์ชื่อดังของเมืองไทย มิลิน ยูจรัสกุล เจ้าของเสื้อผ้าแบรนด์มิลิน (Milin) ซึ่งแสดงความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง โดยแสดงให้เห็นว่าการตั้งชื่อลูกให้มีความหมายตามบุคคลที่มีชื่อเสียงนั้น เพราะพ่อแม่มีความคิดที่ต้องการให้ลูกเป็นคนที่มีความสามารถตามบุคคลที่มีชื่อเสียง หรืออาจจะต้องการให้ลูกมีลักษณะที่เหมือนกับบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น การมีรูปร่างหน้าตาที่ดี ซึ่งการมีความสามารถและการมีรูปร่างหน้าตาที่ดีนี้จะสามารถเป็นที่ยอมรับของผู้อื่นได้ ซึ่งสัมพันธ์กับลักษณะของเจเนอเรชันวายที่ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น

4.3.19 ความคิดเกี่ยวกับความหวัง และความปรารถนา

ความคิดเกี่ยวกับความหวัง และความปรารถนา หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงความหวัง ความปรารถนา ตั้งใจ เป้าหมาย เช่น ชื่อ “ป้องกัน” หมายถึง การมุ่งหวังแห่งความดี หรือ ชื่อ “โฮป” หมายถึง ผู้ที่เป็นความหวังของพ่อแม่ ซึ่งสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับความหวัง และความปรารถนา โดยแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่คิดเกี่ยวกับความหวังและความปรารถนาโดยเป็นความคิดที่คาดหวังและปรารถนาที่อยากหรือต้องการให้ลูกเป็นในสิ่งที่ดี ซึ่งปรากฏชัดเจนจากการอธิบายความหมายที่มีคำว่า อยากร หรือต้องการ หวัง หรือปรารถนา โดยกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีความหวัง และความปรารถนาให้ลูกเป็นผู้ที่สามารถทำความหวัง และความปรารถนาของพ่อแม่ให้เป็นจริงในเรื่องที่หวังไว้ได้ ซึ่งความคิดนี้ตรงกับคุณลักษณะของเจเนอเรชันวายที่มักจะเป็นคนที่มีความคาดหวังในเรื่องต่างๆ สูง เพื่อที่ต้องการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

4.3.20 ความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี เช่น ชื่อ “นาโน” หมายถึง นวัตกรรมที่ล้ำสมัย หรือ ชื่อ “ไอที” หมายถึง เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยความคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่มีความรู้ที่ทันสมัยเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับคนเจเนอเรชันวายที่มีความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยี อีกทั้งสังคมเมืองยังส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงการศึกษาที่มากขึ้น การตั้งชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจึงเปรียบเสมือนว่าลูกคือผู้ที่มีความรู้ความสามารถที่ทันสมัยในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

4.3.21 ความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย

ความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงตัวอักษร สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และวรรณยุกต์ไทย เช่น ชื่อ “ไม่เอก” หมายถึง เป็นวรรณยุกต์ในภาษาไทยลำดับที่หนึ่ง” หรือ ชื่อ “คิว” หมายถึง ตัวอักษรในภาษาอังกฤษ ซึ่งสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายว่ามีความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย โดยพบว่าสามารถแสดงให้เห็นความคิดของพ่อแม่ว่ามีความรู้เกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมายต่างๆ โดยเฉพาะตัวอักษร สัญลักษณ์ที่เป็นภาษาอังกฤษ แสดงให้เห็นว่านอกจากเป็นผู้ที่มีความรู้แล้วยังสะท้อนให้เห็นถึงความทันสมัยจากการตั้งชื่อที่สัมพันธ์กับภาษาตะวันตกด้วย ซึ่งสัมพันธ์กับคนเจเนอเรชันวายที่มักจะปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมที่หลากหลายได้ดี โดยเฉพาะวัฒนธรรมของตะวันตกซึ่งภาษาสามารถบ่งบอกถึงการพัฒนาของสังคมเมืองที่แสดงให้เห็นว่าเป็นสังคมเมืองที่มีความทันสมัยได้

4.3.22 ความคิดเกี่ยวกับการแบ่งปัน

ความคิดเกี่ยวกับการแบ่งปัน หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงการแบ่งปัน ความเอื้ออารี ตัวอย่างเช่น ชื่อ “ปันปัน” หมายถึง การแบ่งปัน หรือ ชื่อ “ฟาเดียร์” หมายถึง ผู้มีจิตใจโอบอ้อมอารี ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายว่ามีความคิดเกี่ยวกับการแบ่งปัน โดยแสดงให้เห็นว่าการแบ่งปันเป็นสิ่งที่พ่อแม่มองว่าลูกควรพึงกระทำ โดยแบ่งปันและเอื้อเฟื้อให้กับเพื่อนมนุษย์ ซึ่งสัมพันธ์กับลักษณะของคนเจเนอเรชันวายที่มักจะคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม อีกทั้งในบริบทสังคมเมืองปัจจุบันจะเห็นว่าการใช้ชีวิตที่แข่งขันกันสูง ดังนั้นความคิดเรื่องการแบ่งปันจึงสำคัญและเป็นสิ่งที่พ่อแม่ปรารถนาจะให้ลูกปฏิบัติได้

4.3.23 ความคิดเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ

ความคิดเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงความเหมาะสม ความสมดุล พอควร พอดี และการเปรียบเทียบ ตัวอย่างเช่น ชื่อ “พอดี” หมายถึง ความพอเหมาะ พอควร หรือ ชื่อ “พอเพียง” หมายถึง พอดี ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ โดยมองว่าการใช้ชีวิตในปัจจุบันนี้ควรดำเนินไปด้วยความพอดี ซึ่งเป็นสิ่งที่พ่อแม่ปรารถนาที่จะให้ลูกดำเนินชีวิตให้เป็นไปด้วยความพอดี พอเพียง โดยเฉพาะสังคมเมืองในปัจจุบันที่มักจะทำให้ความสำคัญกับวัตถุ อีกทั้งลักษณะของคนเจเนอเรชันวายก็มักจะทำให้ความสำคัญกับการหารายได้ จึงทำให้ปรากฏความคิดดังกล่าวที่พ่อแม่ปรารถนาจะให้ลูกใช้ชีวิตด้วยความเหมาะสมและพอเพียง

4.3.24 ความคิดเกี่ยวกับชื่อ

ความคิดเกี่ยวกับชื่อ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงชื่อ ชื่อเรื่อง ตัวอย่างเช่น ชื่อ “ไต่เต๊ต” หมายถึง ชื่อเรื่อง ชื่อหัวข้อ หรือ ชื่อ “เนม” หมายถึง ชื่อ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับชื่อ โดยมองว่าชื่อเป็นส่วนต้นหรือส่วนแรกที่มีความสำคัญ การที่พ่อแม่ตั้งชื่อลูกให้สัมพันธ์กับความหมายเกี่ยวกับชื่อเพื่อแสดงให้เห็นว่าลูกควรเป็นที่ยึดจำดังเช่นชื่อที่เป็นส่วนต้นหรือส่วนแรกของผู้ที่พบเห็น การเป็นที่ยึดจำได้ในสังคมก็เปรียบเสมือนการได้รับการยอมรับจากคนในสังคม ซึ่งสัมพันธ์กับลักษณะของคนเจเนอเรชันวายที่ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น

4.3.25 ความคิดเกี่ยวกับการพูด

ความคิดเกี่ยวกับการพูด หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงการพูด การอุทาน ตัวอย่างได้แก่ ชื่อ “จีจ๋า” หมายถึง คำพูดที่น่าเอ็นดู หรือ ชื่อ “หน้อยแน่” หมายถึง คำพูดโต้ตอบคนที่พูดทำท่าย ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับการพูด โดยมองว่าคำพูดหรือการอุทานสามารถแสดงความรู้สึกได้ จากชื่อที่ปรากฏความหมายเกี่ยวกับการพูด อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นคำพูดที่พ่อแม่ใช้เปรียบกับลักษณะที่พ่อแม่อยากให้ เป็น เช่น “จีจ๋า” หมายถึง คำพูดที่น่าเอ็นดู เป็นไปได้ว่าพ่อแม่ต้องการที่จะให้ผู้อื่นมองว่าลูกน่าเอ็นดู หรือ “หน้อยแน่” หมายถึง คำพูดโต้ตอบคนที่พูดทำท่าย ซึ่งเป็นไปได้ว่าพ่อแม่ต้องการที่จะให้ผู้อื่นมองว่าลูกเป็นคนที่น่าสนใจ กล้าที่จะแข่งขัน ลักษณะดังกล่าวนี้สัมพันธ์กับลักษณะของคนเจเนอเรชันวายที่มักจะมีความมั่นใจสูงจากการใช้คำพูดที่แสดงให้เห็นลักษณะที่พ่อแม่ปรารถนาจะให้ลูกเป็นนั้น มาจากความมั่นใจของพ่อแม่ที่ต้องการให้ลูกมีลักษณะตามที่ตนเองต้องการ

4.3.26 ความคิดเกี่ยวกับอาชีพ

ความคิดเกี่ยวกับอาชีพ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงอาชีพ การทำงาน ตัวอย่างได้แก่ ชื่อ “บู๊คกิ้ง” หมายถึง อาชีพรับจองตั๋วเครื่องบิน หรือ ชื่อ “ปราบปราม” หมายถึง หน้าที่ของตำรวจ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับอาชีพ โดยมองว่าการตั้งชื่อที่บ่งบอกถึงอาชีพอาจจะกล่าวได้ว่าพ่อแม่มีความภาคภูมิใจในสาขาอาชีพและการทำงาน ซึ่งชื่อที่แสดงออกถึงอาชีพนี้สามารถบอกความเป็นตัวตนว่าตนเองเป็นใครมีอาชีพอะไร และมีความมั่นใจในอาชีพและการทำงาน โดยไม่เขินอายที่จะเปิดเผยต่อผู้อื่น ซึ่งสัมพันธ์กับลักษณะของคนเจเนอเรชันวายที่มีความเป็นตัวของตัวเอง และมีความมั่นใจสูง

4.3.27 ความคิดเกี่ยวกับการดำรงอยู่

ความคิดเกี่ยวกับการดำรงอยู่ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงชีวิต การดำรงชีวิต ได้แก่ ชื่อ ยูนาน หมายถึง การมีชีวิตที่ยืนยาว ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับการดำรงอยู่ โดยมองว่าการดำรงอยู่อย่างมีชีวิตที่ยืนยาวเป็นสิ่งสำคัญ และพ่อแม่ปรารถนาให้ลูกอยู่ด้วยความสุข ไร้โรคภัย มีชีวิตที่ยืนยาว ซึ่งสัมพันธ์กับลักษณะของคนเจเนอเรชันวายที่มีการให้ความสำคัญกับการออกกำลังกาย เพื่อให้มีสุขภาพที่แข็งแรง มีชีวิตที่ปลอดโรค และมีอายุยืน โดยเป็นที่สนใจและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มคนเจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่ให้ความสำคัญกับการรักษาสุขภาพ เพื่อให้มีความสุขในการดำเนินชีวิตท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยมลพิษจากสภาพความเป็นเมืองได้

4.3.28 ความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์

ความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์ หมายถึง ความคิดที่แสดงถึงเอกลักษณ์ ตัวอย่างได้แก่ ชื่อ “ไหม” หมายถึง งานไหมเอกลักษณ์ของเมืองขอนแก่น ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองว่ามีความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์ โดยมองว่าการแสดงตัวตนที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของพื้นที่อาศัยอยู่เป็นการแสดงออกตัวตนความเป็นคนพื้นที่นั้นได้ดี ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่มีความภูมิใจที่จะตั้งชื่อลูกที่มีความหมายแสดงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น เพื่อบอกตัวตนของตน รวมถึงการที่พ่อแม่อาจจะปรารถนาที่ต้องการให้ลูกระลึกถึงรากเหง้าความเป็นตัวตนจากชื่อดังกล่าว ซึ่งมีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะของคนเจเนอเรชันวายที่ต้องการแสดงความเป็นตัวของตัวเองให้ผู้อื่นรับทราบเช่นเดียวกัน

จากการวิเคราะห์ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองซึ่งวิเคราะห์ความคิดต่างๆ ที่ปรากฏจากความหมายของชื่อเล่น พบว่ามีความคิดทั้งสิ้นจำนวน 28 ความคิด โดยเรียงลำดับตามจำนวนความถี่จากความหมายของชื่อเล่น ได้แก่ ความคิดที่ปรากฏจากความหมายของชื่อเล่น ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ความคิดเกี่ยวกับอาหาร ความคิดเกี่ยวกับความสุขและความรัก ความคิด

เกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง ความคิดเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ ความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า ความหมายที่ปรากฏจากความหมายของชื่อเล่น ความคิดเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ความคิดเกี่ยวกับคน ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา ความคิดเกี่ยวกับสถานที่ ความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน ความคิดเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล ความคิดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ ความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ ความคิดเกี่ยวกับวันเวลา ความคิดเกี่ยวกับการ์ตูน ความคิดที่มากกว่าหนึ่งความหมาย ความคิดเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง ความคิดเกี่ยวกับความหวัง และความปรารถนา ความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย ความคิดเกี่ยวกับการแบ่งปัน ความคิดเกี่ยวกับความเหมาะสม และการเปรียบเทียบ ความคิดเกี่ยวกับชื่อ ความคิดเกี่ยวกับการพูด ความคิดเกี่ยวกับอาชีพ ความคิดเกี่ยวกับการดำรงอยู่ และความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์ จากผลการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น สามารถสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง กล่าวได้ว่าเป็นความคิดที่แสดงให้เห็นถึงมุมมองที่หลากหลาย และสัมพันธ์กับการอธิบายความหมายของชื่อเล่นที่สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่มีมุมมองต่อเรื่องใดเป็นสำคัญในขณะนั้น

อย่างไรก็ตามจากผลการวิเคราะห์ลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น พบว่าปรากฏความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่ค่อนข้างหลากหลาย จำนวน 47 ความคิด ซึ่งผู้วิจัยพบว่าจากผลการวิเคราะห์ปรากฏกลุ่มความคิดที่คล้ายคลึงกันระหว่างความคิดที่ปรากฏจากที่มาของชื่อเล่น และความคิดที่ปรากฏจากความหมายของชื่อเล่น จำนวน 8 ความคิด ได้แก่ ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ความคิดความหมายเกี่ยวกับอาหาร ความคิดเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา ความคิดเกี่ยวกับสถานที่ ความคิดเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล ความหวังและความปรารถนา และความหมายเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพ ดังนั้นจึงสามารถสรุปความคิดที่ปรากฏพบทั้งหมดโดยไม่นับความคิดที่ซ้ำ เช่น ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ที่มาจากการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นและความหมายของชื่อเล่น ผู้วิจัยจะไม่นับซ้ำ แต่จะนำมาจัดกลุ่มที่แสดงความคิดสอดคล้องสัมพันธ์กัน พบความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวาย จำนวนทั้งสิ้น 39 ความคิด โดยสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 7 ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง

ลำดับ	ความคิดที่ปรากฏ	ลักษณะ ของชื่อเล่น	ที่มา ของชื่อเล่น	ความหมาย ของชื่อเล่น
1	ความคิดเกี่ยวกับความเป็นปัจเจก	✓		
2	ความคิดเกี่ยวกับความนิยมต่างประเทศ	✓		
3	ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนใน ครอบครัว		✓	
4	ความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังของพ่อแม่		✓	
5	ความคิดเกี่ยวกับความชอบส่วนบุคคล ของพ่อแม่		✓	
6	ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิต ของพ่อแม่		✓	
7	ความคิดเกี่ยวกับชื่อจริง		✓	
8	ความคิดเกี่ยวกับความเชื่อและสิริมงคล		✓	✓
9	ความคิดเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพ		✓	✓
10	ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ		✓	✓
11	ความคิดเกี่ยวกับลักษณะเพศ		✓	
12	ความคิดเกี่ยวกับอาหาร		✓	✓
13	ความคิดเกี่ยวกับสถานที่		✓	✓
14	ความคิดเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ		✓	✓
15	ความคิดเกี่ยวกับความไพเราะ ทันสมัย		✓	
16	ความคิดเกี่ยวกับลำดับการเกิด		✓	
17	ความคิดเกี่ยวกับที่มาอื่นๆ		✓	
18	ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ		✓	✓
19	ความคิดเกี่ยวกับนามสกุล		✓	
20	ความคิดเกี่ยวกับความสุขและความรัก			✓
21	ความคิดเกี่ยวกับความดีงามและความ เจริญรุ่งเรือง			✓

ตาราง 7 (ต่อ)

ลำดับ	ความคิดที่ปรากฏ	ลักษณะ ของชื่อเล่น	ที่มา ของชื่อเล่น	ความหมาย ของชื่อเล่น
22	ความคิดเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียง และอำนาจ			✓
23	ความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า			✓
24	ความคิดเกี่ยวกับคน			✓
25	ความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน			✓
26	ความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ			✓
27	ความคิดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ			✓
28	ความคิดเกี่ยวกับวันเวลา			✓
29	ความคิดเกี่ยวกับการ์ตูน			✓
30	ความคิดที่มากกว่าหนึ่งความหมาย			✓
31	ความคิดเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง			✓
32	ความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี			✓
33	ความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย			✓
35	ความคิดเกี่ยวกับความเหมาะสมและการ เปรียบเทียบ			✓
36	ความคิดเกี่ยวกับชื่อ			✓
37	ความคิดเกี่ยวกับการพูด			✓
38	ความคิดเกี่ยวกับการดำรงอยู่			✓
39	ความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์			✓

4.4 ความคิดที่ปรากฏจากข้อเล่นกับการสะท้อนคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง

ความคิดที่ปรากฏจากข้อเล่นกับการสะท้อนคุณลักษณะพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง สำหรับหัวข้อนี้ผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองจากที่ปรากฏจากลักษณะ ที่มา และความหมายของข้อเล่นกับลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง

การวิเคราะห์ความคิดที่ปรากฏจากข้อเล่นกับการสะท้อนลักษณะพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง ผู้วิจัยวิเคราะห์คุณลักษณะพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองดังนี้ 1) รวบรวมความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองจากที่ปรากฏจากลักษณะ ที่มา และความหมายของข้อเล่น 2) รวบรวมลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่ปรากฏจากความคิดต่างๆ 3) สรุปคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง

จากผลการวิเคราะห์ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่ปรากฏจากลักษณะ ที่มา และความหมายของข้อเล่น พบว่าความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่ปรากฏจากการวิเคราะห์ลักษณะ ที่มา และความหมายของข้อเล่น สามารถสรุปความคิดได้ทั้งหมดจำนวน 39 ความคิด โดยไม่นับซ้ำความคิดที่ปรากฏในลักษณะเดียวกัน ซึ่งเมื่อนำความคิดที่ปรากฏพบทั้งหมด 39 ความคิด มาวิเคราะห์พบว่าสามารถแสดงให้เห็นลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายที่ปรากฏจากความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง จำนวน 22 คุณลักษณะ ได้แก่ นิยมความเป็นปัจเจกแสดงความเป็นตัวของตัวเอง ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ นิยมความทันสมัย ให้ความสำคัญลูกและความผูกพันของครอบครัว ให้ความสำคัญกับเงินและวัตถุ คำนึงประโยชน์ของส่วนรวม มั่นใจในตัวเองและเปิดเผย ใส่ใจสุขภาพ ให้ความสำคัญกับเพศสภาพ มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ ความคาดหวังสูง เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ชอบทำกิจกรรม ให้ความสำคัญกับความรู้และการศึกษา เชื่อเรื่องสิริมงคล โหยหาธรรมชาติ คำนึงถึงความเป็นไทย ให้ความสำคัญกับความรักและความสุข คำนึงถึงความสมดุลของชีวิต นิยมความสมบูรณ์แบบ สนใจเรื่องการitur และชอบท่องเที่ยว ซึ่งผลการการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่าความคิดดังกล่าวนอกจากจะสะท้อนคุณลักษณะที่เป็นตัวตนของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.4.1. นิยมความเป็นปัจเจกและความเป็นตัวของตัวเอง

นิยมความเป็นปัจเจกและความเป็นตัวของตัวเอง หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นปัจเจกนิยม และการแสดงความเป็นตัวเอง ซึ่งว่าด้วยการแสดงความเฉพาะตัว และความเป็นตัวของตัวเองในการตั้งข้อเล่น คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความเป็นปัจเจก ความคิดเกี่ยวกับความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ ความคิดเกี่ยวกับข้อจริง ความคิดเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพ ความคิดเกี่ยวกับลำดับการเกิด ความคิดเกี่ยวกับที่อยู่อื่นๆ ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ ความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน

และความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์ ซึ่งแต่ละความคิดจะสะท้อนลักษณะของพ่อแม่ที่แสดงถึงความเป็นปัจเจกและความเป็นตัวของตัวเอง เช่น ชื่อเล่นที่มีความเป็นปัจเจกเพราะมีความแปลกใหม่ ชำกัณน้อยจากลักษณะของชื่อเล่น และลักษณะที่แสดงความเป็นตัวของตัวเองมาจากความคิดที่เกี่ยวกับความชอบส่วนบุคคลแสดงให้เห็นความเป็นตัวของตัวเองจากสิ่งความชื่นชอบ

4.4.2 ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ

ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการเป็นที่ยอมรับจากสังคม คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจาก ความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังและความปรารถนา ความคิดเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพ ความคิดเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง ความคิดเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ ความคิดเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง ความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน และความคิดเกี่ยวกับชื่อ เช่น ความคิดเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจสะท้อนคุณลักษณะดังกล่าวเพราะพ่อแม่ต้องการให้ลูกเป็นผู้นำ มีเกียรติ มีชื่อเสียง เพื่อที่จะได้รับการยอมรับจากผู้อื่นเช่นเดียวกัน

4.4.3 นิยมความทันสมัย

นิยมความทันสมัย หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการนิยมความทันสมัยที่จะเห็นได้จากการนิยมชมชอบสิ่งต่างๆ ที่มาจากต่างชาติ เช่น ภาษา อาหาร คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความนิยมต่างประเทศ ความคิดเกี่ยวกับอาหาร ความคิดเกี่ยวกับความไพเราะ ทันสมัย ความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย เช่น ความคิดเกี่ยวกับความนิยมต่างประเทศสะท้อนคุณลักษณะดังกล่าวเพราะการนิยมต่างประเทศโดยการใช้ภาษาอังกฤษในการตั้งชื่อเล่นมากขึ้นนั้น อาจกล่าวได้ว่าการนำภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาที่มีความเป็นสากลมาใช้เพิ่มมากขึ้นเป็นการแสดงออกให้เห็นถึงการนิยมความทันสมัยได้

4.4.4 ให้ความสำคัญลูกและความผูกพันของครอบครัว

ให้ความสำคัญลูกและความผูกพันของครอบครัว หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความคัญของลูกและเห็นความผูกพันของคนในครอบครัวเป็นสำคัญ คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจาก ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ความคิดเกี่ยวกับลำดับ การเกิด ความคิดเกี่ยวกับนามสกุล ความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน ความคิดเกี่ยวกับวันเวลา เช่น ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวจากชื่อเล่นสะท้อนให้เห็นคุณลักษณะดังกล่าวเพราะการตั้งชื่อเล่นให้สัมพันธ์กันทางเสียงพยัญชนะและความหมาย ซึ่งมักจะมีความสัมพันธ์ระหว่างชื่อลูกกับลูก และชื่อลูกกับพ่อแม่ เป็นการแสดงออกว่า

พ่อแม่ให้ความสำคัญกับลูกและความผูกพันของคนในครอบครัวจากชื่อเล่นที่พ่อแม่ตั้งใจตั้งชื่อให้สอดคล้องสัมพันธ์กับชื่อของคนในครอบครัว

4.4.5 มั่นใจในตัวเองและเปิดเผย

มั่นใจในตัวเองและเปิดเผย หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความมั่นใจในตัวเองสูงของพ่อแม่ และการเป็นกลไกคนเปิดเผยในเรื่องราวส่วนตัว คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความเชื่อเกี่ยวกับความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่ และความคิดเกี่ยวกับการพูด เช่น ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่สะท้อนคุณลักษณะดังกล่าวเพราะจากการตั้งชื่อเล่นของลูกให้มีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ในชีวิตนั้นบางเหตุการณ์เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากเรื่องราวส่วนตัว เช่น การพบรัก การตั้งครรภ์ การคลอด ซึ่งเมื่อพ่อแม่ตั้งชื่อลูกสอดคล้องกับที่มามีดังกล่าวจึงปรากฏความคิดที่สัมพันธ์กับลักษณะ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่มีความมั่นใจในตัวเองและกล้าที่จะเปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวอันเป็นที่มาในการตั้งชื่อเล่นของลูก

4.4.6 ให้ความสำคัญกับความรู้และการศึกษา

ให้ความสำคัญเรื่องความรู้ หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญต่อความรู้และการศึกษา คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ ความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย เช่น ความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมายนั้นสะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญในเรื่องความรู้โดยชื่อที่นำมาตั้งเป็นชื่อเล่นจะเป็นตัวอักษรในภาษาอังกฤษ สัญลักษณ์ เครื่องหมายที่เป็นวรรณยุกต์ ซึ่งสัมพันธ์กับคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายที่แสดงถึงการให้ความสำคัญกับความรู้และการศึกษา

4.4.7 คำนึงประโยชน์ของส่วนรวม

คำนึงประโยชน์ของส่วนรวม หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงตระหนักถึงประโยชน์ส่วนรวม ซึ่งการคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมดังกล่าวจะเป็นสิ่งที่ดี พฤติกรรมที่ดีที่เป็นประโยชน์ด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งสามารถเชื่อมโยงได้กับความคิดที่ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง และความคิดเกี่ยวกับการแบ่งปัน เช่น ความคิดเกี่ยวกับการแบ่งปันสะท้อนคุณลักษณะดังกล่าวเพราะการแบ่งปันเป็นการให้ที่แสดงออกถึงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ให้กับผู้อื่น ความคิดเช่นนี้จึงแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่คิดและคำนึงถึงการกระทำที่จะสร้างประโยชน์ให้แก่ส่วนรวม

4.4.8 ใส่ใจสุขภาพ

ใส่ใจสุขภาพ หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความสนใจในเรื่องของสุขภาพเช่นกิจกรรมด้านนันทนาการที่ส่งเสริมสามารถมีสุขภาพจิตและสุขภาพร่างกายที่ดีได้ รวมไปถึงการมองความยืนยาวของชีวิตเป็นเรื่องสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าการมีชีวิตที่ยืนยาวได้นั้นต้องใส่ใจเรื่องสุขภาพ คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ ความคิดเกี่ยวกับการดำรงอยู่ เช่น ความคิดเกี่ยวกับนันทนาการสะท้อนคุณลักษณะดังกล่าวเพราะแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่มีการให้ความสำคัญกับกิจกรรมนันทนาการด้านกีฬา ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นการแสดงความใส่ใจเรื่องสุขภาพที่สัมพันธ์กับการออกกำลังกายในกีฬาประเภทต่างๆ

4.4.9 ให้ความสำคัญกับเงินและวัตถุ

ให้ความสำคัญกับเงินและวัตถุ หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับเรื่องเงินหรือรายได้ และการบริโภควัตถุ คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดต่อไปนี้ ได้แก่ ความคิดเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ และความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า เช่น ความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่าสะท้อนให้เห็นคุณลักษณะดังกล่าวเพราะสัมพันธ์กับเงิน ทรัพย์สิน สิ่งมีค่า จึงอาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมองเรื่องของเงินและวัตถุว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการใช้ชีวิต

4.4.10 ให้ความสำคัญกับเพศสภาพ

ให้ความสำคัญกับเพศ หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการแสดงมีทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องเพศสภาพที่แสดงออกถึงความเป็นหญิงและชายที่เหมาะสมตามเพศ คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับลักษณะเพศ โดยสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่มีความต้องการที่จะให้ลูกมีคุณลักษณะเป็นไปตามเพศสภาพ เช่น ความอ่อนหวาน น่ารัก เหมาะกับลูกสาว ความแข็งแกร่ง เป็นผู้นำ เข้มแข็งเหมาะกับลูกชาย

4.4.11 มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ

มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความมุ่งมั่นของพ่อแม่ต่อการประสบความสำเร็จในต่างๆ คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ โดยสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่มีมุมมองต่อการเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถว่าเป็นสิ่งที่นำไปสู่ความสำเร็จในด้านต่างๆ ดังนั้นคุณลักษณะของพ่อแม่ที่มุ่งมั่นจะประสบความสำเร็จในอนาคตจึงมาจากความรู้ความสามารถเป็นสำคัญ

4.4.12 ความคาดหวังสูง

ความคาดหวังสูง หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความคาดหวังและความปรารถนาของพ่อแม่ที่มีต่อลูก คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังและความปรารถนา โดยสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกได้รับจากผู้อื่น และคาดหวังให้ลูกเป็นคนที่มีความดีที่พึงประสงค์ของคนในสังคม จึงอาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีความคาดหวังในตัวลูกสูง

4.4.13 เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ

เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความรู้ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีต่าง ๆ คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เป็นการใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ หรือสารสนเทศ ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นว่ามีความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยี

4.4.14 ชอบทำกิจกรรม

ชอบทำกิจกรรม หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการเป็นคนที่ชอบทำกิจกรรม หรืองานอดิเรกต่าง ๆ ในเวลาว่าง ซึ่งคุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ โดยมีลักษณะเป็นการทำกิจกรรมที่เกิดจากความชื่นชอบทางด้าน ดนตรี กีฬา และศิลปะ

4.4.15 ชอบท่องเที่ยว

ชอบท่องเที่ยว หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการชอบเดินทางท่องเที่ยวของพ่อแม่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับสถานที่ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีความสนใจในการท่องเที่ยวไปตามสถานที่ต่าง ๆ การเดินทางท่องเที่ยวจึงอาจเป็นเหมือนการสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับพ่อแม่ได้

4.4.16 เชื่อเรื่องสิริมงคล

เชื่อเรื่องสิริมงคล หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการที่พ่อแม่มีความเชื่อเกี่ยวกับสิริมงคลจากการตั้งชื่อเล่น คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความเชื่อและสิริมงคล เช่น การคำนวณวันเดือนปีเกิด หรือเวลาเกิดเพื่อตั้งชื่อตามคัมภีร์ทักษาปกรณ์ และการตั้งชื่อให้เกี่ยวข้องกับคำสอนหรือหลักธรรมทางศาสนา ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายมีคุณลักษณะที่เชื่อเกี่ยวกับสิริมงคลในการตั้งชื่อเล่นโดย

ในอดีตการตั้งชื่อเล่นอาจจะไม่ได้คำนึงถึงความเป็นสิริมงคล แต่จะให้ความสำคัญกับการตั้งชื่อจริงให้มีสิริมงคลมากกว่าในอดีต

4.4.17 โหยหาธรรมชาติ

โหยหาธรรมชาติ หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการหรือวิถีหาธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ ป่าไม้ ทะเล ภูเขา คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ซึ่งสภาพของเมืองอาจจะทำให้พ่อแม่เจเนอเรชันวายไม่ได้อยู่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ จึงมีความโหยหาธรรมชาติ เพราะธรรมชาติสามารถสร้างความสดชื่น และให้ความรู้สึกปลอดภัยจากคุณประโยชน์ของธรรมชาติท่ามกลางการอาศัยอยู่ในบริบทเมืองที่เต็มไปด้วยมลภาวะต่างๆ

4.4.18 คำนึงถึงความเป็นไทย

คำนึงถึงความเป็นไทย หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการคำนึงถึงความเป็นไทย คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับอาหาร โดยกล่าวได้ว่าความคิดเกี่ยวกับอาหาร เช่น ข้าวที่เป็นอาหารหลักของคนไทย ผลไม้ไทย สามารถสะท้อนลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่ยังมีมุมมองของการคำนึงถึงความเป็นไทยจากการตั้งชื่อเล่นของลูกให้สัมพันธ์กับการแสดงออกถึงความเป็นไทยจากความคิดดังกล่าว

4.4.19 ให้ความสำคัญกับความรักและความสุข

ให้ความสำคัญกับความรักและความสุข หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญในเรื่องของความรักและความสุข ซึ่งเป็นความรู้สึกที่มนุษย์ทุกคนต้องการ คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความสุขและความรัก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีมุมมองต่อความรักและความสุขว่าเป็นสิ่งสำคัญ โดยอาจจะเห็นว่าเป็นภาวะพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนต้องการและควรต้องมีเพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างราบรื่น

4.4.20 คำนึงถึงความสมดุลของชีวิต

คำนึงถึงความสมดุลของชีวิต หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการคำนึงถึงความเหมาะสม ความพอดีในการดำเนินชีวิต คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายยังให้ความสำคัญกับการสร้างความสมดุลในการใช้ชีวิต โดยที่มองว่าชีวิตควรจะมีความพอดี พอเพียง ให้เหมาะสมกับตัวเองจึงสามารถทำให้ชีวิตเป็นสุขได้

4.4.21 นิยมความสมบูรณ์แบบ

นิยมความสมบูรณ์แบบ หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวัยในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงการนิยมความสมบูรณ์พร้อมของชีวิตในหลายๆ ด้าน คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดที่มากกว่าหนึ่งความหมาย โดยเป็นการอธิบายความหมายของชื่อเล่นที่มีสองความหมายขึ้นไป และเป็นความหมายที่ดีตามความคิดของพ่อแม่มาอธิบายความหมายรวมกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นความต้องการของพ่อแม่ที่ต้องการให้ลูกมีความดีพร้อมในหลายๆ ด้าน โดยเป็นความสมบูรณ์แบบตามที่พ่อแม่ต้องการให้ลูกเป็น

4.4.22 สนใจเรื่องการ์ตูน

สนใจเรื่องการ์ตูน หมายถึง คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวัยในบริบทสังคมเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงความสนใจที่เกิดจากความชื่นชอบเกี่ยวกับการ์ตูนของพ่อแม่ที่อาจจะเกิดจากความชอบตั้งแต่เป็นเด็ก เช่น หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน คุณลักษณะเช่นนี้ปรากฏจากความคิดเกี่ยวกับการ์ตูน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวัยในบริบทสังคมเมืองมีความสนใจเกี่ยวกับการ์ตูน โดยอาจจะเป็นงานอดิเรกของพ่อแม่ที่สามารถสร้างความสุขในวัยเด็กจนกลายเป็นความทรงจำที่น่าจดจำจนถึงปัจจุบันได้

จากผลการวิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวัยในบริบทสังคมเมืองได้ 22 คุณลักษณะ โดยสามารถเรียงตามลำดับได้ดังนี้

ตาราง 8 คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวัยในบริบทสังคมเมือง

ลำดับ	คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวัยในบริบทสังคมเมือง	ร้อยละ
1	นิยมความเป็นปัจเจกแสดงความเป็นตัวของตัวเอง	18.87
2	ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ	13.21
3	นิยมความทันสมัย	9.43
4	ให้ความสำคัญลูกและความผูกพันของครอบครัว	9.43
5	มั่นใจในตัวเองและเปิดเผย	5.66
6	ให้ความสำคัญกับความรู้และการศึกษา	5.66
7	คำนึงประโยชน์ของส่วนรวม	3.77
8	ใส่ใจสุขภาพ	3.77
9	ให้ความสำคัญกับเงินและวัตถุ	3.77
10	ให้ความสำคัญกับเพศสภาพ	3.77

ตาราง 8 (ต่อ)

ลำดับ	คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง	ร้อยละ
11	มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ	1.89
12	คาดหวังสูง	1.89
13	เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีต่างๆ	1.89
14	ชอบทำกิจกรรม	1.89
15	ชอบการท่องเที่ยว	1.89
16	เชื่อเรื่องสิริมงคล	1.89
17	โหยหาธรรมชาติ	1.89
18	คำนึงถึงความเป็นไทย	1.89
19	ให้ความสำคัญกับความรักและความสุข	1.89
20	คำนึงถึงความสมดุลของชีวิต	1.89
21	นิยมความสมบูรณ์แบบ	1.89
22	สนใจเรื่องการดูน	1.89

ผลการวิเคราะห์ลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายดังที่แสดงในตารางจะเห็น คุณลักษณะที่โดดเด่นของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย 5 อันดับแรก ซึ่งมี 6 คุณลักษณะ ได้แก่ นิยมความเป็นปัจเจกแสดงความเป็นตัวของตัวเอง ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ นิยมความทันสมัย ให้ความสำคัญลูกและความผูกพันของครอบครัว มั่นใจในตัวเองและเปิดเผย ให้ความสำคัญกับความรู้และการศึกษา

นอกจากนี้ ในการวิเคราะห์คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย ผู้วิจัยพบว่าคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายที่ปรากฏพบทั้ง 22 คุณลักษณะ สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1) คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายที่สัมพันธ์กับคนเจเนอเรชั่นวาย ดังที่ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารเกี่ยวกับลักษณะของคนเจเนอเรชั่นวาย ดังที่ เสาวคนธ์ วิทวัสโอฬาร (2550: 21-26); อังคนาลักษณ์ จงจิต และ อภิวุฒิ พิมลแสงสุริยา (2551: 88-90); เดชา เดชะวัฒนะไพศาล (2552ก); สุกิจรา ไชยจันทร์ (2553) ; และณัฐจุฑา นกจันทร์ (2554) ได้อธิบายถึงคุณลักษณะต่างๆ ของคนเจเนอเรชั่นวาย ซึ่งพบทั้งหมด 10 คุณลักษณะ ได้แก่ นิยมความเป็นปัจเจกและมีความเป็นตัวของตัวเอง ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ คาดหวังสูง คำนึงประโยชน์ของส่วนรวม มั่นใจในตัวเองและเปิดเผย เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีต่างๆ และใส่ใจสุขภาพ ชอบการท่องเที่ยว ให้ความสำคัญกับเงินและวัตถุ

2) คุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายที่พบเพิ่มเติมจากคุณลักษณะของคนเจเนอเรชั่นวาย ซึ่งพบทั้งหมด 12 คุณลักษณะ ได้แก่ ให้ความสำคัญกับความรู้และการศึกษา นิยมความทันสมัย

ให้ความสำคัญลูกและความผูกพันของครอบครัว เชื่อเรื่องสิริมงคล โหยหารธรรมชาติ ให้ความสำคัญกับเพศสภาพ คำนึงถึงความเป็นไทย ให้ความสำคัญกับความรักและความสุข คำนึงถึงความสมดุลของชีวิต นิยมความสมบูรณ์แบบ ชอบทำกิจกรรม และสนใจเรื่องการ์ตูน

จากผลการวิเคราะห์ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีทั้งคุณลักษณะที่สัมพันธ์กับคนเจเนอเรชันวาย และพบคุณลักษณะอื่นๆ ที่เป็นข้อค้นพบเพิ่มเติมของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง ซึ่งกล่าวได้ว่าคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายที่พบเพิ่มเติมจากคุณลักษณะของคนเจเนอเรชันยายนั้น เพราะมาจากความคิดที่สะท้อนจากคนเจเนอเรชันวายที่มีความเป็นพ่อแม่ จึงอาจทำให้มีมุมมองที่พบเพิ่มเติมไปจากคนเจเนอเรชันวายทั่วไป

อย่างไรก็ตามคุณลักษณะที่พบจากความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง ก็อาจจะมีความสัมพันธ์กับเป็นคุณลักษณะของคนในเจเนอเรชันอื่นๆ ที่มีสถานภาพเป็นพ่อแม่ เช่น คุณลักษณะที่ให้ความสำคัญกับความรู้และการศึกษา ให้ความสำคัญลูกและความผูกพันของครอบครัว และให้ความสำคัญกับความรักและความสุข ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งพื้นฐานที่พ่อแม่ทุกเจเนอเรชันมองว่าเป็นสิ่งที่สำคัญในมุมมองของพ่อแม่

ดังนั้น “ชื่อเล่น” นอกจากจะเป็นการใช้ภาษารูปแบบหนึ่งแล้วนั้น อาจกล่าวได้ว่าภาษาสามารถสะท้อนความคิดของผู้ใช้ภาษา และความที่ปรากฏนั้นก็อาจจะสามารถสะท้อนคุณลักษณะของผู้ใช้ภาษาได้เช่นเดียวกัน โดยในงานวิจัยนี้ “ชื่อเล่น” เป็นสิ่งที่ยืนยันได้ว่าภาษามีความสัมพันธ์กับความคิด และภาษาสามารถสะท้อนความคิดของผู้ใช้ภาษาได้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาลักษณะของชื่อเล่น ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของชื่อเล่น ที่มาของชื่อเล่น ความหมายของชื่อเล่น และความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง สามารถสรุปผลการศึกษาได้ตามลำดับดังนี้

5.1 สรุป

5.1.1 ลักษณะของชื่อเล่น

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่น ได้แก่ ลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลชื่อเล่นจากแบบสอบถาม โดยสามารถรวบรวมชื่อเล่นทั้งหมด จำนวน 650 ชื่อ จากชื่อเล่นทั้งชื่อที่ซ้ำและชื่อที่ไม่ซ้ำ และนำข้อมูลชื่อเล่นมาวิเคราะห์ดังนี้

1) การวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่น ผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่นออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ พยางค์ของชื่อเล่น การสร้างชื่อเล่น และภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น โดยการวิเคราะห์วิเคราะห์พยางค์ของชื่อเล่น ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลชื่อเล่น จำนวน 526 ชื่อ ที่มาจากชื่อที่ไม่ซ้ำรูปคำ จากชื่อที่พบทั้งหมดจำนวน 650 ชื่อ เพื่อลดความซ้ำซ้อนของการวิเคราะห์ชื่อที่มีรูปคำและมีการเปล่งเสียงพยางค์ที่ตรงกัน และในส่วนของ การวิเคราะห์การสร้างชื่อเล่น และภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลชื่อเล่น จำนวน 581 ชื่อ ที่มาจากชื่อเล่นที่ไม่ซ้ำความหมาย จากชื่อที่พบทั้งหมดจำนวน 650 ชื่อ เพื่อจะได้วิเคราะห์ชื่อเล่นให้ครบถ้วนและครอบคลุมทุกชื่อทุกความหมาย แม้ว่าชื่อจะปรากฏรูปคำเดียวกันก็ตาม

2) การวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่น ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่น จำนวน 603 ชื่อ ที่มาจากชื่อที่ไม่ซ้ำที่มา กล่าวคือชื่อที่ปรากฏเป็นรูปคำเดียวกันแต่มีที่มาของชื่อที่แตกต่างกัน จากชื่อที่พบทั้งหมดจำนวน 650 ชื่อ เพื่อให้เห็นข้อมูลที่ครบถ้วนและครอบคลุมที่มาของชื่อเล่น

3) การวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น จำนวน 581 ชื่อ ที่มาจากชื่อที่ไม่ซ้ำความหมาย กล่าวคือชื่อที่ปรากฏเป็นรูปคำเดียวกันแต่มีความหมายของชื่อที่แตกต่างกัน จากชื่อที่พบทั้งหมดจำนวน 650 ชื่อ เพื่อให้เห็นข้อมูลที่ครบถ้วนและครอบคลุมความหมายของชื่อเล่น

ผลการวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่นสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1) พยางค์ของชื่อเล่น

จากการศึกษาพยางค์ของชื่อเล่นสรุปได้ว่าชื่อเล่นมีจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 1-3 พยางค์ โดยพบชื่อเล่นที่มีจำนวนพยางค์ 2 พยางค์มากที่สุด รองลงมาคือชื่อเล่น 1 พยางค์ และชื่อเล่น 3 พยางค์ ซึ่งจากการปรากฏของจำนวนพยางค์ สะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายนิยมตั้งชื่อเล่นของลูกให้เป็นชื่อสองพยางค์ ซึ่งชื่อเล่นที่มีจำนวน 1 พยางค์ พบว่ามากจากการสร้างชื่อที่เป็นคำเดี่ยวที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ ชื่อเล่นที่มีจำนวน 1 พยางค์ พบว่ามากจากการสร้างชื่อที่เป็นคำเดี่ยวที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ และชื่อเล่นที่มีจำนวน 3 พยางค์ พบว่ามากจากการสร้างชื่อที่เป็นคำประกอบที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ

2) การสร้างชื่อเล่น

จากการศึกษาการสร้างชื่อเล่น สรุปได้ว่าการสร้างชื่อสามารถจำแนกเป็นโครงสร้างคำได้เป็น 8 ประเภท ได้แก่ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดี่ยว ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำประกอบ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการตัดพยางค์ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเติมพยางค์ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการใช้คำย่อ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการแปรเสียง ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเลียนเสียง และชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการรวบคำ พบว่าชื่อเล่นมีการสร้างชื่อที่เป็นคำเดี่ยวมากที่สุด รองลงมาคือการสร้างชื่อเล่นที่เป็นคำประกอบ ได้แก่ การประสมคำ การซ้ำคำ และการซ้อนคำ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการตัดพยางค์ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเติมพยางค์ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการใช้คำย่อ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการแปรเสียง ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเลียนเสียง และชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการรวบคำตามลำดับ

โดยชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดี่ยว พบมากกว่ามี 2 พยางค์ที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำประกอบ พบมากกว่ามี 2 พยางค์ ที่มาจากคำภาษาไทย ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการตัดพยางค์ พบมากในชื่อที่มี 1 พยางค์ และ 2 พยางค์ ที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเติมพยางค์ พบเฉพาะชื่อที่มี 2 พยางค์ โดยพบว่ามีจากภาษาต่างประเทศมากที่สุด ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการใช้คำย่อ พบเฉพาะชื่อที่มี 2 พยางค์ โดยพบว่ามีจากคำภาษาต่างประเทศที่เป็นคำภาษาอังกฤษเท่านั้น ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการแปรเสียง พบเฉพาะชื่อที่มี 2 พยางค์ โดยพบมากในคำภาษาต่างประเทศและคำที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรม ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเลียนเสียง พบในชื่อที่มี 1 พยางค์ และ 2 พยางค์ โดยเป็นคำที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรม และชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการรวบคำ พบในชื่อที่มี 2 พยางค์ ที่มาจากคำภาษาไทย จากการผลการวิเคราะห์การสร้างชื่อเล่นทั้งหมด มีลักษณะเป็นชื่อเล่นที่มี 2 พยางค์และมาจากคำภาษาต่างประเทศมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าลักษณะการสร้างชื่อของพ่อแม่เจเนอเรชันวายนิยมตั้งชื่อจากคำเดี่ยว โดยเป็นคำที่มีจำนวนพยางค์ 2 พยางค์ และเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศที่อาจเป็นชื่อที่มาจากการทับศัพท์ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ

3) ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น

จากการศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น สรุปได้พบภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นทั้งหมด 10 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอาหรับ ภาษาสเปน ภาษาเกาหลี ภาษาเขมร และภาษาฝรั่งเศส โดยสามารถนำมาจัดจำแนกภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น ออกเป็น 4 กลุ่ม คือ 1) ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาต่างประเทศ มีทั้งหมด 9 ภาษา ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอาหรับ ภาษาสเปน ภาษาเกาหลี ภาษาเขมร และภาษาฝรั่งเศส 2) ชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทย 3) ชื่อเล่นที่มาจากคำที่ประกอบด้วยสองภาษา ได้แก่ ภาษาไทยกับภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศสกับภาษาอังกฤษ ภาษาเขมรกับภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาญี่ปุ่นกับภาษาเกาหลี และ 4) ชื่อเล่นที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรม ซึ่งผลการศึกษาพบชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาต่างประเทศมากที่สุด โดยพบมากกว่าเป็นชื่อที่มาจากภาษาอังกฤษ รองลงมาคือชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาไทย และชื่อเล่นที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรมกับชื่อเล่นที่มาจากคำที่ประกอบด้วยสองภาษาถัดมาตามลำดับ ซึ่งชื่อเล่นที่เป็นคำภาษาต่างประเทศ คำภาษาไทย และคำที่ประกอบด้วยสองภาษา พบว่าเป็นคำที่ทำหน้าที่เป็นคำนามในภาษามากที่สุด โดยพ่อแม่เจเนอเรชันวัยนิยมใช้คำภาษาต่างประเทศในการตั้งชื่อลูกมากที่สุด และจะเห็นได้ว่าเป็นชื่อที่มาจากคำภาษาอังกฤษมากที่สุด

5.1.2 ที่มาของชื่อเล่น

จากการศึกษาที่มาของชื่อเล่น ผู้วิจัยได้มีการจัดกลุ่มที่มาของชื่อเล่นตามข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงที่พ่อแม่ได้อธิบายถึงที่มาของชื่อ ซึ่งวิเคราะห์จากข้อมูลชื่อเล่น จำนวนทั้งหมด 603 ชื่อ โดยไม่นับซ้ำชื่อที่มีรูปคำที่มาจากรูปเดียวกันและมีที่มาเดียวกัน จากชื่อที่พบทั้งหมดจำนวน 650 ชื่อ สามารถสรุปได้ว่าที่มาของชื่อเล่นคือต้นกำเนิดความคิดอันเป็นเหตุผลของพ่อแม่ในการตั้งชื่อเล่น ซึ่งพบว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวัยตั้งชื่อลูกโดยมีที่มาของชื่อเล่นทั้งหมด 17 ที่มา โดยสามารถเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยที่พบจากมากไปหาน้อย ดังนี้

- 1) ชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว
- 2) ชื่อเล่นที่มาจากความคาดหวังของพ่อแม่
- 3) ชื่อเล่นที่มาจากความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่
- 4) ชื่อเล่นที่มาจากเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่
- 5) ชื่อเล่นที่มาจากชื่อจริง/สัมพันธ์กับชื่อจริง
- 6) ชื่อเล่นที่มาจากความเชื่อและสิริมงคล
- 7) ชื่อเล่นที่มาจากการเรียนหรืออาชีพ
- 8) ชื่อเล่นที่มาจากธรรมชาติ
- 9) ชื่อเล่นที่มาจากลักษณะเพศ
- 10) ชื่อเล่นที่มาจากอาหาร

- 11) ชื่อเล่นที่มาจากสถานที่
- 12) ชื่อเล่นที่มาจากวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ
- 13) ชื่อเล่นที่มาจากความไพเราะ ทันสมัย
- 14) ชื่อเล่นที่มาจากลำดับการเกิด
- 15) ชื่อเล่นที่มาจากอื่นๆ
- 16) ชื่อเล่นที่มาจากลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการของลูก
- 17) ชื่อเล่นที่มาจากนามสกุล

โดยที่มาที่พบเด่นชัด 3 อันดับแรก ได้แก่ ชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว รองลงมาคือชื่อเล่นที่มาจากความคาดหวังของพ่อแม่ และชื่อเล่นที่มาจากความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ ซึ่งที่มาของชื่อเล่นเป็นข้อมูลที่สำคัญส่วนที่สำคัญในการอธิบายต้นกำเนิดอันเป็นที่มาของชื่อได้ โดยที่มาของชื่อเล่นอาจจะสะท้อนให้เห็นมุมมองของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองได้ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อ แม่ หรือพี่น้อง ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่เป็นครอบครัวเดี่ยว ความคาดหวังและความต้องการที่พ่อแม่หวังอยากให้ลูกเป็นหรืออยากให้ได้รับสิ่งนั้น รูปแบบการใช้ชีวิตที่สะท้อนมาจากความชื่นชอบในการทำกิจกรรมต่างๆ

5.1.3 ความหมายของชื่อเล่น

จากการศึกษาความหมายของชื่อเล่นในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยศึกษาความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองของพ่อแม่ ซึ่งเป็นความหมายที่เกิดขึ้นจากการอธิบายความหมายของชื่อเล่นตามที่พ่อแม่ตั้งใจให้ผู้เข้ารับทราบความหมายตามที่ตนเองต้องการ โดยความหมายของชื่อเล่นมีทั้งที่สัมพันธ์กับความหมายตามพจนานุกรม หรืออาจจะมีความหมายที่ไม่สัมพันธ์กับพจนานุกรม หรืออาจจะเป็นชื่อที่ไม่มีความหมาย วิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นจากข้อมูลชื่อเล่น จำนวนทั้งหมด 581 ชื่อ โดยไม่นับซ้ำชื่อที่มีรูปคำที่มาจากรูปเดียวกันและมีที่มาเดียวกัน จากชื่อที่พบทั้งหมดจำนวน 650 ชื่อ พบว่าสามารถจัดกลุ่มของชื่อเล่นได้เป็นชื่อที่มีความหมาย และชื่อที่ไม่มีความหมายโดยสามารถสรุปได้ดังนี้

5.3.1.1 ชื่อเล่นที่มีความหมาย หมายถึง ชื่อเล่นที่มีความหมายจากความคิดของพ่อแม่ และเป็นความหมายที่อาจจะมีความคล้ายคลึงหรืออาจจะแตกต่างไปจากความหมายในพจนานุกรม โดยผลการวิจัยพบว่าชื่อเล่นที่มีความหมาย คิดเป็นร้อยละ 96.90 ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มความหมายได้เป็น 28 กลุ่ม ตามลำดับดังนี้

- 1) ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ
- 2) ความหมายเกี่ยวกับอาหาร
- 3) ความหมายเกี่ยวกับความสุขและความรัก
- 4) ความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ
- 5) ความหมายเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง

- 6) ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า
- 7) ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้
- 8) ความหมายเกี่ยวกับคน
- 9) ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา
- 10) ความหมายเกี่ยวกับสถานที่
- 11) ความหมายเกี่ยวกับลำดับและจำนวน
- 12) ความหมายเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล
- 13) ความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ
- 14) ความหมายเกี่ยวกับนันทนาการ
- 15) ความหมายเกี่ยวกับวันเวลา
- 16) ความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน
- 17) ความหมายที่มากกว่าหนึ่งความหมาย
- 18) ความหมายเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง
- 19) ความหมายเกี่ยวกับความหวัง ความปรารถนา
- 20) ความหมายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 21) ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์และเครื่องหมาย
- 22) ความหมายเกี่ยวกับการแบ่งปัน
- 23) ความหมายเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ
- 24) ความหมายเกี่ยวกับชื่อ
- 25) ความหมายเกี่ยวกับการพูด
- 26) ความหมายเกี่ยวกับอาชีพ
- 27) ความหมายเกี่ยวกับการดำรงอยู่
- 28) ความหมายเกี่ยวกับเอกลักษณ์

จากผลการวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่าความหมายของชื่อเล่นจากความคิดของพ่อแม่ จำแนกได้เป็น 28 กลุ่ม โดยความหมายของชื่อเล่นที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ รองลงมาคือความหมายเกี่ยวกับอาหาร และความหมายเกี่ยวกับความสุขและความรัก ซึ่งความหมายของชื่อเล่นสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายให้ความสำคัญในเรื่องของธรรมชาติ อาหาร และความสุขความรัก โดยความหมายที่ปรากฏทั้งหมดนั้น มีทั้งความหมายที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม นอกจากนั้นความหมายของชื่อเล่นที่ปรากฏจากความคิดของพ่อแม่ยังพบว่ามีความหมายตรงตามพจนานุกรม ความหมายแฝง และความหมายที่แตกต่างจากพจนานุกรม จึงอาจกล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองให้ความสำคัญกับความหมายของชื่อเล่น โดยความหมายของชื่อเล่น อาจเป็นความหมายที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรมแต่เป็นความหมายที่มาจากความคิดของพ่อแม่ ซึ่งสามารถสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองได้

5.3.1.2 ชื่อเล่นที่ไม่มีความหมาย

ชื่อเล่นที่ไม่มีความหมาย หมายถึง ชื่อเล่นที่ไม่มีความหมายตามความคิดของพ่อแม่ ซึ่งพบในลักษณะชื่อที่มาจากชื่อเฉพาะ ในส่วนของชื่อที่ไม่ปรากฏความหมายสามารถจำแนกได้เป็น 5 กลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 3.10 ได้แก่

- 1) ชื่อที่มาจากชื่อเฉพาะ
- 2) ชื่อที่เกิดจากการเติมพยางค์
- 3) ชื่อที่เกิดจากการตัดพยางค์ ชื่อที่เกิดจากการเลียนเสียง
- 4) ชื่อที่เขียนไม่ตรงรูปคำ
- 5) ชื่อที่ไม่สามารถระบุลักษณะชื่อที่ไม่ปรากฏความหมาย

จากผลการวิเคราะห์ชื่อเล่นที่ไม่ปรากฏความหมายอาจกล่าวได้ว่าในการตั้งชื่อเล่นลูกของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายพบว่าเป็นการตั้งชื่อที่ไม่มีความหมายตามความคิดของพ่อแม่ และเมื่อพิจารณาตามหน่วยศัพท์ก็พบว่าเป็นหน่วยศัพท์ที่ไม่มี ความหมายเช่นเดียวกัน นอกจากนั้นยังสังเกตได้ว่าชื่อบางชื่อแม้ว่าจะไม่มีความหมายตามพจนานุกรมแต่อาจจะมีความหมายตามความคิดของพ่อแม่ ซึ่งกล่าวได้ว่าความหมายของชื่อเล่นตามมุมมองความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายอาจไม่จำเป็นต้องมีความหมายก็ได้

5.1.4 ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง

การศึกษาความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง สามารถสรุปความคิดได้จากลักษณะของชื่อเล่น จำนวน 2 ความคิด ที่มาของชื่อเล่น จำนวน 17 ความคิด และความหมายของชื่อเล่น จำนวน 28 ความคิด รวมทั้งสิ้นพบความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคม 47 ความคิด โดยปรากฏความคิดที่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน ผู้วิจัยจึงจัดให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน จึงสรุปความคิดทั้งหมด ได้เป็น 39 ความคิด โดยไม่นับความคิดที่ซ้ำกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย ในบริบทสังคมเมือง ดังนี้

- 1) ความคิดเกี่ยวกับความเป็นปัจเจก
- 2) ความคิดเกี่ยวกับความนิยมต่างประเทศ
- 3) ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว
- 4) ความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังและความปรารถนา
- 5) ความคิดเกี่ยวกับความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่
- 6) ความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่
- 7) ความคิดเกี่ยวกับชื่อจริง
- 8) ความคิดเกี่ยวกับความเชื่อและสิริมงคล
- 9) ความคิดเกี่ยวกับการเรียนหรืออาชีพ

- 10) ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ
- 11) ความคิดเกี่ยวกับลักษณะเพศ
- 12) ความคิดเกี่ยวกับอาหาร
- 13) ความคิดเกี่ยวกับสถานที่
- 14) ความคิดเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ
- 15) ความคิดเกี่ยวกับความไพเราะ ทันสมัย
- 16) ความคิดเกี่ยวกับลำดับ การเกิด
- 17) ความคิดเกี่ยวกับที่มาอื่นๆ
- 18) ความคิดเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ
- 19) ความคิดเกี่ยวกับนามสกุล
- 20) ความคิดเกี่ยวกับความสุขและความรัก
- 21) ความคิดเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง
- 22) ความคิดเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ
- 23) ความคิดเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า
- 24) ความคิดเกี่ยวกับคน
- 25) ความคิดเกี่ยวกับลำดับและจำนวน
- 26) ความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ
- 27) ความคิดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ
- 28) ความคิดเกี่ยวกับวันเวลา
- 29) ความคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
- 30) ความคิดที่มากกว่าหนึ่งความหมาย
- 31) ความคิดเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง
- 32) ความคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 33) ความคิดเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์ และเครื่องหมาย
- 34) ความคิดเกี่ยวกับการแบ่งปัน
- 35) ความคิดเกี่ยวกับความเหมาะสมและการเปรียบเทียบ
- 36) ความคิดเกี่ยวกับชื่อ
- 37) ความคิดเกี่ยวกับการพูด
- 38) ความคิดเกี่ยวกับการดำรงอยู่
- 39) ความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์

จากความคิดที่ปรากฏทั้ง 39 ความคิด สามารถสะท้อนให้เห็นลักษณะของพ่อแม่ เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง โดยมีความคิดที่พบลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบท

สังคมเมืองที่มากกว่า 1 ลักษณะ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง พบลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง ทั้งสิ้น 22 ลักษณะ ดังนี้

- 1) นิยมความเป็นปัจเจกแสดงความเป็นตัวของตัวเอง
- 2) ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ
- 3) นิยมความทันสมัย
- 4) ให้ความสำคัญลูกและความผูกพันของครอบครัว
- 5) มั่นใจในตัวเองและเปิดเผย
- 6) ให้ความสำคัญกับความรู้และการศึกษา
- 7) คำนึงประโยชน์ของส่วนรวม
- 8) ใส่ใจสุขภาพ
- 9) ให้ความสำคัญกับเงินและวัตถุ
- 10) ให้ความสำคัญกับเพศสภาพ
- 11) มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ
- 12) คาดหวังสูง
- 13) เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีต่างๆ
- 14) ชอบทำกิจกรรม
- 15) ชอบการท่องเที่ยว
- 16) เชื่อเรื่องสิริมงคล
- 17) โหยหาธรรมชาติ
- 18) คำนึงถึงความเป็นไทย
- 19) ให้ความสำคัญกับความรักและความสุข
- 20) คำนึงถึงความสมดุลของชีวิต
- 21) นิยมความสมบูรณ์แบบ
- 22) สนใจเรื่องการ์ตูน

จากการศึกษาความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง จึงกล่าวได้ การศึกษาลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น สามารถสะท้อนความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย และบอกถึงความเป็นตัวตนและความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง ซึ่งความคิดที่ปรากฏนั้นยังสามารถสะท้อนให้เห็นคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง โดยบางคุณลักษณะอาจจะมีความสัมพันธ์กับคนในเจเนอเรชั่นอื่นๆ ได้ นอกจากนั้นยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความปรารถนาของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองที่แฝงอยู่ในความคิดที่ปรากฏในเรื่องต่างๆ โดยเป็นความปรารถนาที่พ่อแม่หวังให้เกิดขึ้นให้เกิดขึ้นกับตนเองและลูก

5.2 อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ชื่อเล่นเพื่อจะได้ทราบถึงลักษณะ ที่มา ความหมายของชื่อเล่น และความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองนั้น ผู้วิจัยจะได้อภิปรายผลตามหัวข้อการศึกษาตามลำดับดังนี้

5.2.1 การเปลี่ยนแปลงของชื่อเล่นในปัจจุบัน

จากผลการวิเคราะห์ลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปจากการศึกษาชื่อเล่นในอดีต โดยผู้วิจัยจะเปรียบเทียบกับการศึกษาชื่อเล่นที่มีผู้ศึกษาล่าสุด โดยเปรียบเทียบกับการศึกษาที่มาจากผลงานวิจัยของ จรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) เพราะเป็นการศึกษาชื่อเล่นในประเด็นที่มีความใกล้เคียงกัน ซึ่งจะเทียบจากค่าเฉลี่ยที่พบในการศึกษาชื่อเล่นที่ จรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) ได้แสดงผลการวิจัยชื่อเล่นของเด็กอายุ 0-10 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มอายุที่ใกล้เคียงกับชื่อเล่นที่เก็บในงานวิจัยนี้ คือ อายุ 0-4 ขวบ (ปีเกิด พ.ศ. 2555-2558) ซึ่งพบว่าชื่อเล่นในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตที่ผ่านมา กล่าวคือ ลักษณะของชื่อเล่น ได้แก่ พยางค์ของชื่อเล่นมีผลการศึกษาที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือชื่อเล่นในปัจจุบัน มักจะตั้งชื่อเล่นให้มีจำนวนพยางค์ 2 พยางค์ ประเด็นต่อมาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นพบว่าการเปลี่ยนแปลงของการใช้ภาษาในการตั้งชื่อเล่น โดยงานวิจัยนี้ภาษาอังกฤษถูกนำมาใช้ในการตั้งชื่อเล่นมากที่สุด ซึ่งตรงข้ามกับการศึกษาของจรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) ที่พบว่าภาษาไทยถูกนำมาใช้ในการตั้งชื่อเล่นมากที่สุด ที่มาของชื่อชื่อเล่นพบว่าการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต โดยในงานวิจัยนี้พบว่าที่มาของชื่อเล่นมาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว โดยเป็นการตั้งชื่อให้มีความสัมพันธ์ทางเสียงพยัญชนะ หรือความหมายของชื่อเล่นมากที่สุด แตกต่างกับงานวิจัยของจรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) ที่พบที่มาของการตั้งชื่อจากความคิดหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ และความหมายของชื่อเล่นพบว่ามีความสัมพันธ์กับของความหมายของชื่อเล่นในอดีต โดยงานวิจัยนี้พบความความหมายที่เกี่ยวกับธรรมชาติมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของจรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) ที่พบชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับ ดอกไม้ พืชมากที่สุด

จากการเปรียบเทียบผลการศึกษา กล่าวได้ว่าชื่อเล่นในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงจากอดีต ซึ่งจะเห็นได้ว่าเวลาที่มีผลต่อการใช้ภาษาตามยุคสมัยโดยส่วนใหญ่จะมีการเปลี่ยนแปลง ในขณะที่บางส่วนยังคงไม่เปลี่ยนแปลงนั้นความหมายของชื่อเล่นที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติที่ไม่ว่าเวลาจะมีการเปลี่ยนแปลงแต่มนุษย์ยังคงมีความผูกพันกับธรรมชาติและแสดงให้เห็นว่าธรรมชาติมีความสำคัญในการดำเนินชีวิต

5.2.2 ลักษณะของชื่อเล่นที่ตั้งโดยพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง

จากผลการวิเคราะห์ลักษณะของชื่อเล่น ทำให้เห็นว่าชื่อเล่นของในยุคสมัยปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตเมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่มีการศึกษาเกี่ยวกับชื่อเล่น ซึ่งพบว่าชื่อเล่นที่ตั้งโดยพ่อแม่เจเนอเรชันวายชื่อจะมีลักษณะเป็นชื่อเล่นที่มีพยางค์มากขึ้น และใช้ภาษา

ต่างประเทศมากขึ้น ซึ่งต่างไปจากอดีตที่ชื่อเล่นมักจะมี 1 พยางค์ และใช้ภาษาไทยในการตั้งชื่อเล่น ดังที่ปรีชา ช่างขวัญยืน (2540: 551-554) ได้กล่าวว่าวัฒนธรรมการตั้งชื่อของคนไทยมีการรับมาตั้งแต่ สมัยโบราณ โดยการตั้งชื่อนั้นมักจะใช้คำไทยซึ่งมีลักษณะเป็นคำพยางค์เดียว ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยของจรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) ที่ผลการศึกษพบว่าชื่อเล่นในขณะนั้นปรากฏเป็นชื่อเล่นจำนวน 1 พยางค์มากที่สุด ทั้งนี้ อาจเนื่องจากการวิเคราะห์ในงานวิจัยของจรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลชื่อเล่นในกลุ่มประชากรอายุตั้งแต่ 0-60 ปี จึงทำให้มีชื่อเล่นของประชากรในกลุ่มอายุที่หลายหลายรวมไปถึงชื่อเล่นของคนที่มีอายุมากรวมอยู่ด้วย ทำให้พบชื่อเล่นจำนวนหนึ่ง พยางค์จำนวนมาก แต่หากพิจารณาผลการศึกษาของจรัลวิไล จรูญโรจน์ (2552ข) เฉพาะกลุ่ม ได้แก่ ชื่อเล่นของเด็ก 0-10 ขวบ พบว่ามีหลายพยางค์มากขึ้น และนิยมใช้ภาษา ต่างประเทศมากขึ้น ซึ่งสัมพันธ์กับผลการวิจัยในงานวิจัยนี้

จึงอาจกล่าวได้ว่าเด็กไทยในยุคสมัยใหม่จะมีแนวโน้มที่จะมีชื่อเล่น 2 พยางค์ และใช้ ภาษาต่างประเทศมากขึ้น ในขณะเดียวกันก็พบว่ามีชื่อเล่น 2 พยางค์ ที่มาเป็นการใช้คำภาษาไทยที่ตั้ง โดยพ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย พบว่าจะมีลักษณะที่โดดเด่นจากชื่อเล่นที่ใช้คำภาษาไทยในอดีต ซึ่งมี 1 พยางค์ เช่นเดียวกัน ซึ่งลักษณะของชื่อเล่นดังกล่าวจะเป็นการสร้างชื่อที่เป็นคำประกอบเพื่อให้ ชื่อเล่นมี 2 พยางค์ เช่น ชื่อ คิตติ์ ทันตา ปราบปราม ปลาทุ พลรม เฟื่องฟู หรือการตั้งชื่อเล่นที่มาจาก คำที่ประกอบด้วยสองภาษา เช่น ชมวิว ทรัพย์เพิ่ม พันไมล์ ดันบุญญ์ ซึ่งลักษณะของชื่อเล่นดังกล่าว ทำให้ชื่อของเด็กในปัจจุบันที่ตั้งโดยพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายซ้ำกันน้อยลง บางชื่อจึงดูแปลกใหม่ และเกิด ความเป็นปัจเจกซึ่งชื่อมีลักษณะเฉพาะตัว ไม่เหมือนใคร และชื่อเมื่อไม่ซ้ำกับชื่อคนอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น ทางรูปคำหรือการให้ความหมายของชื่อนั้นๆ ก็จะทำให้สามารถแสดงอัตลักษณ์ของบุคคลนั้นๆ ได้เช่นกัน

5.2.3 ความซับซ้อนทางความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายที่ปรากฏจากชื่อเล่น

นอกจากลักษณะของชื่อเล่นที่ตั้งโดยพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมือง จะพบว่าเป็นชื่อเล่นที่มี 2 พยางค์ และมาจากภาษาต่างประเทศแล้ว ยังพบว่ากลวิธีในการคิดชื่อของ พ่อแม่เจเนอเรชั่นวายมีความซับซ้อนมากขึ้น จากการศึกษาของ นันทนา รณเกียรติ (2531ก) ได้ศึกษา ลักษณะการตั้งชื่อเล่นในภาษาไทย ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับที่มาของชื่อเล่น โดยผลการวิจัยพบว่าที่มาของ ชื่อเล่นที่พบมากที่สุด คือชื่อเล่นที่มาจาก การตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการ เช่น ชื่อ “เล็ก” เพราะตัวเล็ก ชื่อ “แอ” เพราะชอบร้องแอๆ แสดงให้เห็นว่าในอดีตการตั้งชื่อเล่นมักจะเป็นชื่อที่ เรียบง่ายโดยตั้งตามลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการของลูก ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวของของ นันทนา รณเกียรติ (2531ก) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุทธาสินี ไชยกาล (2545) ที่พบว่าที่มา ในการตั้งชื่อเล่นของคนไทยที่มาจากต่างกลุ่มชาติพันธุ์ ในอำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร มีที่มาจาก การตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการมากที่สุดเช่น ชื่อ “เปี้ยก” เพราะลูก ตัวเล็ก ชื่อ “เหม่ม” เพราะลูกหน้าตาเหมือนฝรั่ง

ในการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นเด็กมีที่มา โดยจะพบจากชื่อเล่นที่มีการเขียนรูปคำไม่ตรงกับความหมายที่พ่อแม่ให้ เช่น “เจ้าคุณ” เมื่อดูจากรูปคำแล้วอาจจะคาดเดาได้ว่า เจ้า มาจากคำสรรพนามที่ใช้เรียกเด็ก และ คุณ มาจากการเพิ่มจำนวนตัวเลขตามหน่วยที่ต้องการ หรือเครื่องหมายคุณ ซึ่งอาจจะมียุว่าทวิคุณ โดยรวมแล้วอาจหมายถึงเด็กน้อยที่ชื่อคุณ แต่การคาดเดาชื่อ “เจ้าคุณ” จากรูปคำที่ปรากฏนั้น อาจจะไม่สัมพันธ์ความคิดที่ของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวาย เพราะความหมายที่แท้จริงตามความคิดของพ่อแม่ชื่อ “เจ้าคุณ” เป็นชื่อที่พ่อแม่ตั้งขึ้นโดยมีที่มาจากความเชื่อและสิริมงคล ซึ่งเป็นการตั้งชื่อที่มาจากศาสตร์การคำนวณตัวเลขทางโหราศาสตร์มาเกี่ยวข้อง โดยชื่อ “เจ้าคุณ” มาจากเอาชื่อพ่อกับแม่มาบวกกัน บวกกับวันเดือนปี และเวลาที่เกิดจึงทำให้ชื่อ “เจ้าคุณ” ไม่มีตัวอักษรที่เป็นกาลกิณี เป็นคำสุภาพ คุณพ่อคุณแม่มองเห็นอนาคตว่าชื่อนี้เมื่อเรียกลูกตอนเป็นเด็กเรียกว่า “เจ้าคุณ” หากลูกแต่งงานมีครอบครัวเรียก “คุณ” ตอนชรามีคนเรียกว่า “ตาคุณ” จึงทำให้ชื่อที่ปรากฏมีลักษณะที่ไม่ตรงกับความหมายตามพจนานุกรม แต่พ่อแม่ให้ความหมาย ให้หมายถึง ผู้มีลาภยศสูง ที่พ้องกับความหมายของคำว่า เจ้าคุณ ตามอักขรวิธีที่ถูกต้อง และมีความหมายตรงตามพจนานุกรม และชื่อในลักษณะเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ที่มาของชื่อเล่นมาจากความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่ เช่น ชื่อ “แพ็กกี้” มาจากฉายาของนักมวยที่ชื่อ แมนนี่ปาเกีย โดยฉายาว่า มิสเตอร์แพ็คแมน แต่เนื่องจากเป็นชื่อลูกสาวจึงตั้งชื่อว่า “แพ็กกี้” เพื่อให้คล้องกับแพ็คแมน ซึ่งเป็นนักมวยที่พ่อชื่นชอบ

กล่าวได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองมีความคิดที่ซับซ้อนในการตั้งชื่อเล่นซึ่งเหตุผลจากความคิดที่เกิดขึ้นนั้นเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถทำให้ชื่อมีความสัมพันธ์กับความเป็นปัจเจกได้เช่นเดียวกัน จากแนวคิดดังกล่าวที่มีความซับซ้อนในการตั้งชื่อเล่นสัมพันธ์กับลักษณะของคนเจเนอเรชั่นวายที่อยู่ในบริบทสังคมเมือง โดย เสาวคนธ์ วิทวัสโอฬาร (2550: 21-26) กล่าวว่าคนเจเนอเรชั่นวาย ความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความอดทนน้อย อยากรู้ อยากเห็น ไม่นิยมกฎระเบียบ มีความทะเยอทะยาน ใกล้ชิดเทคโนโลยี ชอบการเปลี่ยนแปลง กระตือรือร้น มีความคิดเชิงบวก มีความคิดสร้างสรรค์ มั่นใจ ให้ความสำคัญกับระบบอาวุโส และมีความรักในองค์กรต่ำ จาก 13 ข้อที่เสาวคนธ์กล่าวมานั้น มีความสัมพันธ์กับความคิดที่ซับซ้อนของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายที่สะท้อนว่าการตั้งชื่อจากความคิดที่ซับซ้อนนี้มาจากความมั่นใจในตัวเองสูง การไม่นิยมกฎระเบียบ ชอบการเปลี่ยนแปลง ซึ่งส่งผลให้ชื่อเล่นโดดเด่นไม่ซ้ำ และไม่ถูกต้องตามการใช้ภาษาที่ถูกต้องตามหลักการเขียน โดยพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายมีความมั่นใจในชื่อที่ตนเองตั้งขึ้น โดยไม่สนใจหลักการเขียนที่ถูกต้อง ซึ่งทำให้ชื่อมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต

5.2.4 ลักษณะร่วมของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองแต่ละภาค

จากผลการวิเคราะห์ชื่อเล่นทั้ง 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออก และภาคใต้ พบลักษณะร่วมของพ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองแต่ละภาค ได้คือการที่พ่อแม่เจเนอเรชั่นวายในบริบทสังคมเมืองในแต่ละภาคไม่ต้องการแสดงตัวว่าเป็นคนถิ่นใด

เพราะจากการวิเคราะห์ชื่อเล่นในแต่ละภาคพบชื่อเล่นที่มาจากคำภาษาถิ่นน้อยมาก โดยพบเฉลี่ยภาคละไม่เกิน 2 ชื่อ เช่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบชื่อ "ข้าวปั้น" เป็นภาษาถิ่นอีสาน หมายถึง ขนมหิน "ฮัก" เป็นภาษาถิ่นอีสาน หมายถึง ความรัก "ข้าวป้าง" เป็นภาษาเหนือ หมายถึง ข้าวสาลีคดอย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองไม่ต้องการเปิดเผยตนเองว่าเป็นคนถิ่นใด ในขณะที่เดียวกันพ่อแม่ที่ต้องการตั้งชื่อให้แสดงถึงถิ่นฐานหรือภูมิลำเนาของตน มักจะตั้งชื่อโดยใช้คำภาษาไทยโดยเลือกตั้งตามชื่อสถานที่ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงถิ่นฐานอันเป็นที่มาของการตั้งเป็นชื่อแทนการใช้ภาษาถิ่น เช่น เวียงพิงค์ (เกิดที่เมืองเชียงใหม่) ดิณณ (ชื่อของสนามกีฬาติณสูลานนท์ จ.สงขลา) ไหม (งานประจำปีของจังหวัดขอนแก่น "งานไหม") โดยในส่วนของภาคกลางจะไม่ปรากฏชื่อในลักษณะดังกล่าว อาจจะเป็นเพราะภาคกลางเป็นภาคที่ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารอยู่แล้ว จึงไม่ได้ใช้คำศัพท์เฉพาะถิ่นดังเช่นในภาคอื่นๆ มาใช้ในการตั้งชื่อ

ดังนั้น จากการปรากฏชื่อที่มาจากคำภาษาถิ่นน้อยในชื่อเล่นของเด็กในภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ อาจสันนิษฐานได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ไม่ต้องการที่จะให้ผู้อื่นทราบถึงถิ่นฐานและภูมิลำเนาของตน ซึ่งเมื่อเทียบกับคนในภาคกลางซึ่งอาศัยอยู่ในภาคที่มีเมืองหลวงเป็นศูนย์กลางความเจริญ ในขณะที่ภาคอื่นๆ มีศูนย์กลางความเจริญในแต่ละภาคอยู่ไกลจากเมืองหลวงมาก อย่างไรก็ตามก็อาจกล่าวได้ว่าคนในภาคอื่นๆ มีความเป็นคนเมืองน้อยกว่าคนในภาคกลางก็เป็นได้ ดังนั้นจึงอาจทำให้พ่อแม่เจเนอเรชันวัยไม่ต้องการแสดงตัวตนของตนเองผ่านการตั้งชื่อเล่นของลูก

5.2.5 ลักษณะต่างของพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองแต่ละภาค

จากผลการวิเคราะห์ที่มาของชื่อเล่นพบลักษณะต่างของพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองแต่ละภาคที่เห็นเด่นชัดคือการแสดงตัวตนว่าเป็นคนทันสมัยของพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จากผลการวิเคราะห์พบการตั้งชื่อเล่นที่มีที่มาจากความไพเราะ ทันสมัยมากที่สุด คือ การให้เหตุผลในการอธิบายที่มาของชื่อเล่นของพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น การตั้งชื่อลูกว่า "บิลลี" เพราะชื่อเป็นภาษาอังกฤษ ฟังดูทันสมัย ชื่อ "บิลลี่" เพราะชื่อฟังดูเข้ากับสมัยใหม่และเป็นภาษาอังกฤษ จากชื่อในลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าแม้ว่าจะปรากฏชื่อเล่นที่เป็นภาษาอังกฤษในภาคอื่นๆ แต่พบว่าเหตุผลในการให้ที่มาของชื่อที่เกี่ยวข้องกับความทันสมัยนั้น พบว่าพ่อแม่ในภาคเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ให้ที่มาของชื่อที่เป็นภาษาอังกฤษ โดยมองว่าเป็นชื่อที่มาจากความทันสมัยน้อยกว่าพ่อแม่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวัยในบริบทสังคมเมืองภาคตะวันออกเฉียงเหนือให้ความสำคัญกับค่านิยมความทันสมัย โดยมองว่าการใช้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษสามารถแสดงให้เห็นว่าเป็นคนที่มีความทันสมัย และอาจจะแสดงให้เห็นว่าผู้นิยมความทันสมัยเป็นผู้ที่มีการศึกษา ที่เป็นเช่นนั้นเพราะในบริบทสังคมของคนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรือที่เรียกว่าสังคมอีสานนั้น เป็นสังคมแห่งเกษตรกรรม และเป็นภาพตัวแทน

ของสังคมผู้ใช้แรงงาน ซึ่งแม้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายจะเติบโตมาในบริบทสังคมเมืองที่ดี แต่ก็ยังต้องการสร้างภาพลักษณ์ให้คนอื่น ๆ ในสังคมที่ต่างออกไปเห็นว่าตนเป็นคนเมืองที่นิยมความทันสมัย เท่าทันกับโลกโลกาภิวัตน์ ไม่ใช่สังคมด้อยพัฒนาเฉกเช่นในอดีตที่ผ่านมาที่พบว่าคนอีสานในภาพของคนในสังคม จะเป็นชนชั้นใช้แรงงานและมีการศึกษาน้อย

5.2.6 ความหมายของชื่อเล่นกับการสะท้อนความเป็นคนเมืองเจเนอเรชันวาย

จากการผลการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่น อาจกล่าวได้ว่าความหมายของชื่อเล่นสามารถสะท้อนความเป็นคนเจเนอเรชันวายในสังคมเมืองของพ่อแม่ได้ โดยพิจารณาจากความหมายที่ปรากฏตามมุมมองของพ่อแม่มีความสัมพันธ์กับความเป็นคนเมืองเจเนอเรชันวาย ซึ่งพบว่าความหมายของชื่อเล่นที่สามารถสะท้อนความความเป็นคนเมืองเจเนอเรชันวายได้ปรากฏจากความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ ความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ น ซึ่งสอดคล้องกับการเป็นคนเมืองเจเนอเรชันวายที่ชอบที่จะได้รับการยอมรับจากคนในสังคม ซึ่งการมีเกียรติยศชื่อเสียง อำนาจ ทรัพย์สิน วัตถุ และความรู้ จะทำให้ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น นอกจากนี้ยังปรากฏความหมายเกี่ยวกับนันทนาการและความหมายเกี่ยวกับสถานที่ที่อาจสะท้อนให้เห็นว่าคนเมืองเจเนอเรชันวายเป็นผู้ที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับการทำกิจกรรม งานอดิเรก การดูแลสุขภาพ และการเดินทางท่องเที่ยว

5.2.7 ความหมายของชื่อเล่นที่สะท้อนลูกในมุมมองของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในสังคมเมือง

จากการวิเคราะห์ความหมายของชื่อเล่นสามารถสะท้อนให้เห็นลูกในมุมมองของพ่อแม่เจเนอเรชันวายที่ได้จากความหมายตามมุมมองของพ่อแม่ ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นว่าลูกในมุมมองของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองมีทั้งมุมมองที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม โดยแสดงให้เห็นว่าลูกในมุมมองของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในสังคมเมืองที่สะท้อนจากความหมายที่เป็นรูปธรรม อาจกล่าวได้ว่าลูกคือทุกสิ่งทุกอย่างของพ่อแม่ ที่เป็นเช่นนั้นเพราะความหมายของชื่อเล่นที่เป็นรูปธรรม คือ ความหมายที่สามารถสัมผัสได้ เช่น ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ อาจสะท้อนให้เห็นว่าลูกคือธรรมชาติ ซึ่งธรรมชาติคือสิ่งที่สวยงามและมีประโยชน์ ความหมายเกี่ยวกับอาหารสะท้อนให้เห็นว่าลูกคือความสมบูรณ์ ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่งและสิ่งมีค่า สะท้อนให้เห็นว่าลูกคือสิ่งที่มีค่า เป็นต้น และในส่วนของความหมายของชื่อเล่นที่เป็นนามธรรม สามารถสะท้อนให้เห็นลูกในมุมมองของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในสังคมเมือง ได้แก่ ความหมายเกี่ยวกับความรักและความสุขสะท้อนให้เห็นว่าลูกคือความรักและความสุขของพ่อแม่ ความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศ ชื่อเสียง และอำนาจ สะท้อนให้เห็นว่าลูกคือเกียรติยศของพ่อแม่ ความหมายเกี่ยวกับความดีงามเจริญรุ่งเรืองสะท้อนให้เห็นว่าลูกคือความดีงามและความรุ่งเรือง ความหมาย

เกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ สิริมงคล สะท้อนให้เห็นว่าลูกคือมงคลของพ่อแม่ และความหมายเกี่ยวกับความหวัง ความปรารถนาสะท้อนให้เห็นว่าลูกคือความหวังของพ่อแม่

5.2.8 การให้ความสำคัญกับความหมายของชื่อเล่น

จากผลการวิเคราะห์ชื่อเล่นพบว่าชื่อเล่นที่ตั้งโดยพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองให้ความสำคัญกับการให้ความหมายชื่อเล่นของลูก ซึ่งพบชื่อเล่นที่มีความหมายมากกว่าชื่อที่ไม่มีความหมาย โดยในการอธิบายความหมายของพ่อแม่แสดงให้เห็นว่าพ่อแม่มีการอธิบายความหมายที่ค่อนข้างแสดงให้เห็นถึงความคิดที่ลึกซึ้งและพยายามจะอธิบายชื่อเล่นให้สัมพันธ์กับความหมายที่ตนเองต้องการสื่อถึง เช่น ชื่อ "ไบรท์" หมายถึง แสงของพระอาทิตย์ ซึ่งสัมพันธ์กับชื่อจริงว่า "รพีพรรณ" จากชื่อดังกล่าวหากพิจารณาตามการแปลความหมายในภาษาอังกฤษ ไบรท์ (อ. bright) หมายถึง แสงสว่าง ซึ่งพ่อแม่ได้ให้เห็นถึงการอธิบายความหมายให้มีความสัมพันธ์กับชื่อจริงว่า "ไบรท์" หมายถึง แสงของพระอาทิตย์ หรือ ชื่อ "ลีโอ" หมายถึง เสือใหญ่ ซึ่งหาวิเคราะห์ตามการเขียนในภาษาอังกฤษ คำว่า ลีโอ (อ. leo) จะไม่ได้หมายถึงเสือแต่หมายถึงสิงโต อย่างไรก็ตามพ่อแม่ก็พยายามอธิบายความหมายว่า ชื่อ "ลีโอ" หมายถึง เสือใหญ่ เพราะมาจากคำว่า leopard ที่หมายถึง เสือดาว โดยเป็นความหมายที่พ่อแม่ต้องการให้สอดคล้องกับนามสกุล คือ เสือใหญ่ จึงจะเห็นได้ว่าพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองให้ความสำคัญกับความหมายของชื่อเล่น เพื่อที่จะได้ชื่อตามความหมายที่ตนเองต้องการ จนอาจจะไม่ได้คำนึงหรือสนใจความหมายตามพจนานุกรม เพราะความหมายตามพจนานุกรมอาจไม่สามารถสื่อความหมายตามที่พ่อแม่ต้องการได้

5.2.9 ชื่อเล่นไม่ได้สะท้อนความเป็นตัวลูก แต่สะท้อนความเป็นตัวตนของพ่อแม่

จากการศึกษาชื่อเล่นในงานวิจัยนี้ ในส่วนของการวิเคราะห์ลักษณะ ที่มา และความหมาย สะท้อนให้เห็นความคิดของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองโดยอาจกล่าวได้ว่าทุกความคิดที่ปรากฏเป็นความคิดที่เกิดจากความเป็นตัวของตัวเองของพ่อแม่ และความต้องการที่จะให้ลูกเป็นหรือได้รับในสิ่งที่ตนเองปรารถนา ซึ่งในความเป็นจริงแล้วชื่อเล่นควรบ่งบอกถึงความเป็นตัวเองของเจ้าของชื่อมากที่สุด ดังเช่น การตั้งชื่อเล่นในอดีตที่มักจะตั้งชื่อโดยตั้งให้สัมพันธ์กับลักษณะของเจ้าของชื่อ เช่น ชื่อ "แดง" เพราะ เกิดมาอาจจะจะมีผิวสีแดง หรือ ชื่อ "จิว" เพราะเป็นคนตัวเล็ก จากชื่อดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนตามลักษณะที่เป็นอัตลักษณ์ของบุคคล ซึ่งอาจไม่ได้แสดงความคิดที่ชัดเจนอย่างพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมืองที่ตั้งชื่อลูกตามสิ่งต่าง ๆ และสะท้อนให้เห็นความคิดที่สำคัญหลายประเด็น เช่น ความเป็นปัจเจก ความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัว ความผูกพันหรือต้องการธรรมชาติ โดยสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ สะท้อนความคิดว่าเกิดจากความต้องการที่อาจสะท้อนความเป็นตัวเองของพ่อแม่ แต่ไม่ได้สะท้อนความเป็นตัวตนของลูกจากชื่อเล่น

5.2.10 ความทันสมัยกับระดับความเป็นเมือง

จากการศึกษาชื่อเล่นในงานวิจัยนี้ สังเกตได้ว่าความทันสมัยสัมพันธ์กับระดับความเป็นเมือง ซึ่งพบได้จากภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นที่พบค่านิยมในการใช้ภาษาอังกฤษในการตั้งชื่อ ที่เป็นเช่นนั้นเพราะการนำเอาความเป็นตะวันตกมาใช้สามารถบ่งบอกถึงความทันสมัย ซึ่งความทันสมัยที่เกิดขึ้นในลักษณะดังกล่าวปรากฏชัดเจนในบริบทเมืองโดยสอดคล้องกับเมืองที่เป็นสังคมการศึกษา และเป็นสังคมที่มีศักยภาพในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากที่ต่างๆ ในโลกโดยใช้เทคโนโลยีเป็นสำคัญ จึงทำให้ความทันสมัยเป็นเครื่องบ่งบอกถึงระดับความเป็นเมืองที่เห็นชัดเจนมากขึ้น และยังชัดเจนขึ้นเมื่อพื้นที่นั้นมีลักษณะความเป็นเมืองมากขึ้น ความทันสมัยจึงเป็นดังเครื่องหมายที่แสดงถึงความเป็นเมืองหรือการเป็นคนเมืองได้

กล่าวได้ว่าลูกในมุมมองของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในสังคมเมืองมีทั้งมุมมองที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งต่างสะท้อนว่าลูกมีความสำคัญและมีความหมายต่อพ่อแม่ในมุมต่างๆ โดยมุมมองที่สะท้อนออกมานั้นต่างมีความสัมพันธ์กับการเป็นคนเจเนอเรชันวายที่อยู่ในสังคมเมือง เพราะมุมมองที่สะท้อนลูกเหล่านี้น่ามาจากการใช้ชีวิตของคนเจเนอเรชันวายในสังคมเมืองที่ต้องการได้รับสิ่งที่ดีๆ เช่น ธรรมชาติ ความสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก เกียรติยศ ความเจริญรุ่งเรือง ความหวัง และความเป็นมงคลในการใช้ชีวิต ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จึงอาจกล่าวได้ว่ามีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง

5.3 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ศึกษาชื่อเล่นเฉพาะในบริบทสังคมเมืองซึ่งอาจจะยังไม่ครอบคลุมชื่อเล่นในบริบทสังคมอื่นๆ ดังนั้นควรมีการศึกษาเปรียบเทียบชื่อเล่นของเด็กปัจจุบันที่อยู่ในบริบทสังคมเมืองกับบริบทสังคมชนบท เพื่อศึกษาความเหมือนและความแตกต่างของลักษณะ ที่มา ความหมายของชื่อเล่น และความคิดของพ่อแม่จากการใช้ภาษาที่ต่างบริบท ซึ่งจะทำให้การศึกษาชื่อเล่นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กาญจนา นาคสกุล. (2556). กระแสอินเทอร์เน็ตกึ่งลิเกวัฒนธรรมไทยชื่อเล่นของเด็กวันนี้
ต้องแปลกสะกดหุ. ไทยโพสต์. สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2558, จาก
<http://www.ryt9.com/s/tpd/1588576>.
- กาญจนา นาคสกุล. (2556). ระบบเสียงภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 7. โครงการตำรา
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2557, 2 ธันวาคม). แนวโน้มโลก 2050 (6) : โลกแห่งสังคมเมือง
(Urban World). กรุงเทพฯธุรกิจ. หน้า 11.
- ครอบครัวชาวเด็ก. (2557, 28 พฤษภาคม). ทำไมต้องมีชื่อเล่น. สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี
ช่อง 3 อ.ส.ม.ท. 05.45-05.50 น.
- จรัลวิไล จรูญโรจน์, หม่อมหลวง. (2556ก). เทคนิคการวิจัยทางภาษาศาสตร์. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- . (2552ข). ภาษาและภาพสะท้อนของวัฒนธรรมจากชื่อเล่นของคนไทย.
รายงานวิจัย. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- . (2558ค). ภาษาศาสตร์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จริญญา ธรรมโชโต. (2540). การศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นของคนไทยในเขต
อำเภอเมือง จังหวัดตรัง. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- จิราภรณ์ ภัทราภาณุภัทร. (2544, ธันวาคม). ศักดิ์ภาษา คำศัพท์ในภาษาไทยที่สะท้อน
วัฒนธรรม. วารสารภาษาและวรรณคดีไทย. 18: 146-151.
- จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. (2463). พระราชหัตถเลขาพระบาทสมเด็จพระ
พระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว. ม.ป.พ.
- เจด็จ คชฤทธิ์. (2556). วัฒนธรรมทางเพศของผู้ชายไทยในสังคมเมือง จังหวัดชลบุรี ช่วง พ.ศ.
2501-2552. วิทยานิพนธ์ ปรัช.ด. (ไทยศึกษา). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ณัฐจุฑา นกจันทร์. (2554). การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการทำงานของบุคลากรเจเนอเรชั่นเอ็กซ์
และบุคลากรเจเนอเรชั่นวาย: ศึกษาเฉพาะกรณีพนักงานของการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค.
วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ถ่ายเอกสาร.
- นัทรทิพย์ นาถสุภา. (2553, มกราคม-มิถุนายน). การเป็นสมัยใหม่ของไทย. วารสารสังคมศาสตร์
และมนุษยศาสตร์. 36 (1): 1-7.

- ชัชวดี ศรีลัมพ์. (2558). ระบบความหมาย. ใน *ภาษาและภาษาศาสตร์*. ดิเรก ศรีนราวัฒน์ และชลธิรา บำรุงรักษ์. หน้า 167-195. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เดชา เดชะวัฒนะไพศาล. (2552ก, กรกฎาคม-กันยายน). การรับรู้คุณลักษณะของ เจเนอเรชั่นวายและแรงจูงใจในการทำงาน: มุมมองระหว่างเจเนอเรชั่นต่าง ๆ ในองค์กร. *จุฬาลงกรณ์ธุรกิจปริทัศน์*. 31(121). 1-25.
- ; และคนอื่น ๆ. (2557ข, กรกฎาคม-กันยายน). การศึกษาเจเนอเรชั่น เอ็กซ์และเจเนอเรชั่นวายในมุมมองต่อคุณลักษณะของตนเองและความคาดหวังต่อ คุณลักษณะของเจเนอเรชั่นอื่น. *จุฬาลงกรณ์ธุรกิจปริทัศน์*. 36(141). 1-17.
- ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ. (2494). *พระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช*. พระนคร: โรงพิมพ์จำลองศิลป์.
- ถาวร ลิกขโกศล. (2550, พฤษภาคม). เป้าปฐมนักพัฒนวัฒนธรรมชื่อของคนจีน. *ศิลปวัฒนธรรม*. 28(7). 161-169.
- ทัศนีย์ ศรีกิตติศักดิ์. (2554). เจเนอเรชั่นในองค์กร บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ และปัจจัยจูงใจใน การทำงาน: กรณีศึกษาพนักงานบริษัทประกันภัยแห่งหนึ่ง. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ทัศนีย์ ทองสว่าง. (2549). *สังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เทเวศร์ วัชรโรจน์, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา, รวบรวม. (2465). *พระราชหัตถเลขา ในพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว*. พระนคร: โรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร.
- ไทยรัฐ. (2556). *ปรับครั้งแรกในรอบ 16 ปี 'พันทิป' โฉมใหม่ พร้อมเปิดตัว 6 กุมภาพันธ์*. สืบค้น เมื่อ 8 พฤษภาคม 2558, จาก <http://www.thairath.co.th/content/323809>
- นพวรรณ พันธุเมธา. (2546, พฤศจิกายน). คำ วลี ประโยค. *วรรณวิทัศน์*. 3: 199-214.
- , (2547). *คลังคำ*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์บุ๊คเซ็นเตอร์.
- นันทนัย ประสานนาม. (2556, กรกฎาคม-ธันวาคม). คนชายขอบสังคมเมืองในกวินพนธ์ไทย สมัยใหม่. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*. 4(2). 12-22.
- นันทนา รณเกียรติ. (2531ก, มกราคม-มิถุนายน). ลักษณะการตั้งชื่อเล่นในภาษาไทย. *ภาษาและภาษาศาสตร์*. (6). 50-62.
- , (2555ข, กรกฎาคม-ธันวาคม). ทศนคติการตั้งชื่อเล่นสองพยางค์ของคนไทย. *ภาษาและภาษาศาสตร์*. 31(1): 22-28.
- นิตยา กาญจนวรรณ; เสาวลักษณ์ อนันตตานนท์; และ ทิพย์สุนเตร อนันมบุตร. (2547). *ลักษณะและการใช้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- บุญยง พิมมะสาน. (2558, 5 มีนาคม). สัมภาษณ์โดย วชิร ใจประเสริฐ สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์.

- ประจักษ์ ปฏิทัศน์. (2554, กรกฎาคม-ธันวาคม). ความผูกพันทางใจของพนักงานองค์การเอกชน
กลุ่มเจเนอเรชันวายกับองค์กรที่เขาทำงาน. *วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ประยุกต์*. 4(2).
38-47.
- ประยูร ทรงศิลป์. (2551). *หลักภาษาไทย : โครงการผลงานวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
เฉลิมพระเกียรติ เนื่องในโอกาสพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงครองสิริราชสมบัติครบ
60 ปี*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- ประสิทธิ์ กิตติสิทโธ. (2533). *ทฤษฎีการตั้งชื่อ*. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ปรัชญา ประกาศิต. (2549). *ชื่อจริง ชื่อเล่น สิริมงคล*. กรุงเทพฯ: หอสมุดกลาง 09.
- ปราณี กุลละวณิชย์; และคนอื่น ๆ. (2532). *ภาษาทัศน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ปราโมทย์ ประสาทกุล; สุริย์พร พันพื้ง; และ ปัทมา ว่าพัฒนางศ์. (2550). *ระเบิดเมือง
ในประเทศไทย. ใน ประชากรและสังคม 2550. วรชัย ทองไทย และสุริย์พร พันพื้ง.
หน้า 4-17. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.*
- ปรีชา คุณินทร์พันธุ์. (2545). *สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชา ช่างขวัญยืน, รวบรวม. (2540). *ชื่อเสียงเรียงนาม. ใน วิพากษ์การใช้ภาษาไทย: รวมบทความ
จากคอลัมภ์ปากกาชนนง สังเกตภาษา และจับตาภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ปรีชา เปี่ยมพงศ์สานต์. (255). *การเคลื่อนไหวสังคมแนวใหม่และวิกฤตการณ์ทางวัฒนธรรมในยุค
ของ Postmodernity. รัฐศาสตร์สาร. 28 (ฉบับพิเศษ): หน้า 183-192.*
- พรพิลาส โชติเรืองวิทย์. (2535). *การวิเคราะห์ความหมายของคำ. เชียงใหม่: ภาควิชา
ภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*
- พระราชหัตถเลขาพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว พระราชทานพระบาทสมเด็จพระพระธิดา
สมเด็จพระเจ้าฟ้าพระนครสวรรค์วรพินิจ ในคราวประพาสเกาะชวา พ.ศ. 2472. (ม.ป.ป).
ม.ป.ป.
- พลอย มัลลิกะมาส. (2553). [เออเป็นนิสิตดำ ใต้ ทุ ทาวน์ คน เมือง ร้อย เรื่อง ราว] *Urbanista
Guide to Town คน เมือง ร้อย เรื่อง ราว*. กรุงเทพฯ: วงกลม.
- พัชรศรี เบญจมาศ. (2557, 21 สิงหาคม). *กาสแมร์. สถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3 เอชดี.
19.00-20.00 น.*
- พันทิป. (2556ก). *ขอความเห็นครับ อยากตั้งชื่อเล่นให้ลูกคนใหม่ แปลก เก๋ และไม่ซ้ำใครครับ.
สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2558, จาก <http://pantip.com/topic/30224187>*
- (2558ข). *รบกวนช่วยตั้งชื่อเล่นเด็กผู้หญิงหน่อยครับ ขอแบบน่ารัก ๆ
ไม่ซ้ำใคร นะครับ. สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2558, จาก <http://pantip.com/topic/33106665>*

- เพียรศิริ วงศ์วิภาณนท์. (2531). ความหมาย. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา 22311 ภาษาไทย 3 ภาษาศาสตร์สำหรับครู เล่มที่ 2 หน่วยที่ 7-15. 287-368. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มายโหรา. (2558). การตั้งชื่อเล่น. สืบค้นเมื่อ 2 พฤษภาคม 2558, จาก <http://www.myhora.com/ดูดวง-ตั้งชื่อเล่น.aspx>
- มิ่งมิตร ศรีประสิทธิ์. (2552). คำสองพยางค์ที่ขึ้นต้นด้วย C(r)a ในภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ อด. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- รัชฎา อธิสนธิสกุล. (2548, พฤศจิกายน-ธันวาคม). เจเนอเรชั่นวาย ทำให้น่าสนใจ. [โปรดักทิวิตี] *Productivity*. 10(59). 66-70.
- รัชนี ศิริไสยาสน์. (2551). การศึกษาการสร้างคำและความหมายของคำสแลงในพจนานุกรมฉบับมติชน. สารนิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546ก). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- . (2556ข). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์.
- . (2558ค). ศัพท์บัญญัติราชบัณฑิตยสถาน. สืบค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2558, จาก <http://rirs3.royin.go.th/coinages/webcoinage.php>
- ราตรี ธีนวารชร. (2541ก, มกราคม-มิถุนายน). วิธีการสร้างคำในภาษาไทย: การซ้อนคำ. *วารสารอักษรศาสตร์*. 27(1). 59-74.
- . (2550ข). การสร้างคำในภาษาไทยสมัยอยุธยา: วิธีสร้างคำประสม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เรืองเดช ปันเขื่อนขันธ์ (2539ก, กรกฎาคม-ธันวาคม). ระบบคำในภาษาไทย. *ภาษาและวัฒนธรรม*. 15(2). 73-85.
- . (2554ข). ภาษาศาสตร์ภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- ลัดดาวัลย์ เพิ่มเจริญ. (2558). ระบบคำ. ใน ภาษาและภาษาศาสตร์. ดิเรก ศรีนราวัฒน์ และชลธิรา บำรุงรักษ์. หน้า 89-109. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรชัย ทองไทย; และ สุรีย์พร พันพื้ง, บรรณาธิการ. (2550). นคราภิวัตน์และวิถีชีวิตเมือง. ใน ประชากรและสังคม 2550. หน้า ๗-๑๑. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วรางคณา สว่างตระกูล. (2540). การศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อของคนไทยในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิจิตร ภาณุพงศ์. (2538). โครงสร้างภาษาไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ. (2549). หนังสืออุเทศภาษาไทย.ชุดบรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2: คำการสร้างคำ และการยืมคำ. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย.
- วินัย ภูะหงษ์. (2531). หน่วยคำและการประกอบคำในภาษาไทย. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา 22311 ภาษาไทย 3 ภาษาศาสตร์สำหรับครู เล่มที่ 2 หน่วยที่ 7-15. 61-88. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิรัช ศิริวัฒนะนาวิน. (2544). การศึกษาการตั้งชื่อของคนไทย. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- วิไลวรรณ ขนิษฐนันท์. (2533). ภาษาและภาษาศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริพร ภัคดีผาสุก. (2553). โครงการวาทกรรม “ความเป็นหญิง” ในนิตยสารสุขภาพและความงามภาษาไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2558, จาก <http://www.teenpath.net/content.asp?ID=15371#.VUHEB46qqko>
- สมชาย สำเนียงงาม. (2545). ลักษณะภาษาที่แสดงการเปลี่ยนแปลงของความเชื่อเกี่ยวกับสิริมงคลและกาลกิณีในชื่อของคนไทย. วิทยานิพนธ์ อ.ด. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สังคมและวัฒนธรรมไทย. (2558). ใน สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่มที่ 16. 119-143. กรุงเทพฯ: โครงการสารานุกรมสำหรับ เยาวชนฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (2548). พระราชบัญญัติชื่อบุคคล ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2548. สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2558. จาก <http://web.krisdika.go.th/data/law/law2/%aa01/%aa01-20-2548-a0001.pdf>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. สำมะโนประชากรและเคหะ. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2558, จาก <http://www.nso.go.th/>
- สุกัญญา รุ่งแจ้ง. (2548). อุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์ของการใช้คำว่า “ใจ” ในภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สุทธาสินี ไชยกาล. (2545). ภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นของคนไทยที่มาจากต่างกลุ่มชาติพันธุ์ในอำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ ศศ.ม. (ภาษาไทย). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- สุภาพรณ ณ บางช้าง. (2529). การใช้ภาษาในการตั้งชื่อของคนไทย. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุริยา รัตนกุล, คุณหญิง. (2555). อรรถศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหิดล.

- เสาวคนธ์ วิทวัสโอฬาร. 2550. [เจนวาย] Gen Y จับให้มันคั่นให้เวิร์ค. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เนชั่นมัลติมีเดีย กรุ๊ป จำกัด (มหาชน).
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2549). แฟชั่นการตั้งชื่อฝรั่งในสังคมไทย. ใน *พินิจไตรภาค ปฐมภาค: ภาษา*. ตรีศิลป์ บุญขจร. หน้า 96-98. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัศวินทร์ วงศ์ธินญาณเดช. (2550, กรกฎาคม-กันยายน). วิธีการดำเนินชีวิตในสังคมเมืองภายใต้ หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง. *วารสารสภาที่ปรึกษาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ*. 2(3). 3-14.
- อังคนาลักษณ์ จงจิต และ อภิวุฒิ พิมลแสงสุริยา. (2551). รู้จัก ดึงดูด รักษา คน Gen Y *วารสารการบริหารคน*. 29(2). 88-90.
- อาภรณ์ คุประเสริฐวงศ์. (2528). *วิเคราะห์การใช้ภาษาในการตั้งชื่อเล่นของคนไทยในปัจจุบัน*. สารนิพนธ์ (อ.บ.) ภาษาไทย. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- อุกิตศิลปสาร, พระยา. (2545). *หลักภาษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อุมาภรณ์ ภัทรวาณิชย์; และ ปัทมา อมรสิริสมบุรณ์. (2550). ความไม่เท่าเทียมด้านการศึกษา: เมืองและชนบท. ใน *ประชากรและสังคม 2550*. วรชัย ทองไทย และสุริย์พร พันธุ์. หน้า 48-61. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อุมาภรณ์ สังขมาน. (2538). *การศึกษาคำที่ใช้ในภาษาโฆษณา: การประกอบคำและความหมาย*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- atherine Soanes and Sara Hawker, editor. (2008). *Compact Oxford English Dictionary of Current English*. 3rd ed. England: Oxford University.
- George, Yule. (2010). *The Study of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Flexner, Stuart Berg. (1975). *Preface and Introduction to the Appendix*. In *Dictionary of American Slang*. New York: Thomas Y. Crowell.
- Gursoy, D; Maier, T; and Chi, C. (2008). Generational differences: An examination of work values and generational gaps in the hospitality workforce. *International Journal of Hospitality Management*. 27: 448-458.
- Hanks, Patrick Wyndham. (2006). Nickname. *Encyclopedia of Language & Linguistics*. (1), 624-626.
- Saussure, Ferdinand de. (1959). *Course in General Linguistics*. Edited by Charles Balley and Albert Sechehaye. Translated from the France by Wade Baskin. New York: Philosophical Library.

- Simmel, Georg. (1950). "The Metropolis and Mental Life". In *The Sociology of Georg Simmel*, edited by Kurt H. Woff, 409-424. New York: The Free Press.
- Stein, Joel (2013). The Me Me Me Generation. *Time*. สืบค้นเมื่อ วันที่ 2 พฤษภาคม 2558, จาก http://www.prjohnsonenglish.org/uploads/5/3/8/5/5385246/millennials_themememegeneration.pdf
- Wongsantativanich, Mingkwan. (2013). What in a name?: An Analysis of English Nicknames of Thai People. *Humanities Journal*. 20(Suppl). 133-166.
- Yamane, Taro. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis. Third edition*. New York: Haeper and Row Publiction.
- Zemke, R.; Raines, C.; and Filipczak, B. (2000). *Generation at Work: Managing the clash of Veterans, Boomers, Xers, Nexters in Your Workplace*. New York: AMA Publications.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ตารางแสดงชื่อเล่น จำนวน 526 ชื่อ โดยไม่นับชื่อที่ซ้ำรูปคำ

ตารางแสดงชื่อเล่น จำนวน 526 ชื่อ โดยไม่นับชื่อที่ซ้ำรูปคำ

หมวด ก	การ์ฟิลด์	ข้าวใหม่	จื้อเสียง	ชินจิ้ง	เซ็นเตอร์
กร	ก๊อฟ	ข้าวโอ๊ต	เจเจ	ชีนุก	เชยุ
กรีน	กิตาร์	ขุนศึก	เจต้า	ชีวา	แซนด์
กรูฟ	ก๊วงกิ้ง	ไข่มุก	เจน	เซฟ	แซนดี้
กฤต	เกอเต้	หมวด ค	เจ้าคุณ	เชียร์	หมวด ฅ
กลอยใจ	เก๋า	คิตตี้	เจ้าคุณ	แชมป์เปียน	ฅอเอม
กอข้าว	แก้ม	คิตตี้	เจ้านาย	โซกุน	หมวด ฌ
กองทัพอ	แก้วตา	คิว	เจ้าสัว	โซคดี	ฌ พุฒิ
กะทิ	โกฮัง	คุณ	หมวด ฉ	หมวด ช	ฌฐ
กัญ	ไกล	คูการ์	ฉัตร	ชันชันชัน	ฌดา
กัญจน์	หมวด ข	เค็ก	ฉายฉาย	ชานี	ฌภัทร
กัน	ขนมจีน	เคท	หมวด ช	ชาโย	ฌชา
กันณ	ขวัญข้าว	เครซ	ชมวิว	ชิน	หมวด ด
กันดั้ม	ของขวัญ	แคท	ช้อปเปอร์	ชินเซียว	ดริ่ม
กันต์	ข้าวปั้น	หมวด จ	ชะเอม	ชี	ดล
กัปตัน	ข้าวป้าง	จอมข้าว	ชัชนัน	ชิน	ดาต้า
กัสจัง	ข้าวปั้น	จ๊ะจ๋า	ชญญา	ชิมอส	ดีเซล
กาก้า	ข้าวฟ่าง	จันทร์เจ้า	ชาคริต	ชูกัส	ดีไซน์
กานต์	ข้าวสวย	จัสติน	ชาคิส	ชูชิ	เดียร์
การ์ตูน	ข้าวหอม	จ้าวเหว่ย	ชาร์ป	เซน	โดมอนต์

ภาคผนวก ก (ต่อ)

หมวด ต	ไต้ฝุ่น	ทีเร็ก	นาเดล	เนเน่	บิวตี้
ต้นกล้า	เต็มเต็ม	ทือออฟ	นาที	เนม	บีช
ต้นข้าว	เตยหอม	เท็น	น่านฟ้า	เนย	บีบี
ต้นน้ำ	เติล	เทมโป้	นานา	เนว่า	บีลีฟ
ต้นปญญ์	แดงกวา	แทนคุณ	นาโน	แน็ค	บีเอ็ม
ต้นไผ่	แตงก์	ไทเกอร์	นาย	แนน	บู๊คกิ้ง
ต้นหลิว	แดงไทย	ไทม์	นาวา	โน้	บุงบุง
ต้นหอม	แดงโม	หมวด ธ	น้ำขิง	โน้ต	บุญ
ตฤณ	โตโน่	ธรรศ	น้ำโขง	ไนซ์	บุม
ต้อม	ไต้ตัน	ธันวา	น้ำใจ	ไนท์	บุมบุม
ตะวัน	ไต้เติล	ธิดา	น้ำชา	หมวด บ.	เบทเตอร์
ดั่งทอน	หมวด ท	ธีร์	น้ำซูป	บรวานี้	เบรฟ
ดั่งเม	ทรัพย์เพิ่ม	หมวด น	น้ำตาล	บอม	เบล
ตัวโน้ต	ท้อปท้อป	นต	น้ำเต้า	บอย	เบลล์
ตาตำร	ทอฝัน	นที	น้ำทิพย์	บัดดี้	เบสท์
ติณณ	ทันตา	นลิน	น้ำบุญ	บัดเตอร์	เบสิค
ติณห์	ทิกเกอร์	น้อยหน้า	น้ำป่น	บัว	แบมบู
ตี้เล้ง	ทิงค์เกอร์	นะโม	น้ำพริก	บ๊ิก	โป๊ท
เต	เบลล์	นันท์	น้ำเพชร	บิลลี่	โบนัส
เต้	ทิว	นับตั้งค์	น้ำฟ้า	บิว	ไบข้าว
			น้ำหนาว		

ภาคผนวก ก (ต่อ)

ใบบัว	บัน	โปร	พาม	แพรวา	โพกัส
ใบไผ่	บันบัน	โปรเจค	พิกกี้	หมวด ฟ.	โพล็ค
ใบหม่อน	ปาญา	โปรตปราน	พิมใจ	ฟอร์ด	หมวด ก.
ไบค์	ปาย	หมวด ผ.	พิมชนก พิมพ์	ฟ้า	ภู
ไบรท์	ปาล์มมี	ผ้าไหม	พิมมาดา	ฟาง	ภูผา
หมวด ป.	ปิ๊กอัฟ	หมวด พ.	พีด	ฟาเดียร์	ภูพิงค์
ป.ขวัญ	ปัญชาน์	พราว	พีม	ฟาร์ม	ภูภูมิ
ป.ปลื้ม	ปีเก้	พล	พีร์	ฟ้าใส	ภูมิ
ปกป้อง	ปิง	พลร่ม	พุทธ	ฟ้าใหม่	ภูมิใจ
ปราบปราม	ปีเตอร์	พลอย	พู	ฟิล์ม	ภูมินทร์
ปรีนซ์	ปุ่นณ์	พอใจ	พู่กัน	ฟิโน	ภูริ
ปริม ปลาทุ	เป็นต่อ	พอดี	เพชร	ฟิฟ้า	ภูเล
ปลายฝน	เป็นเอก	พืดเตอร์	เพลง	เพย์ญา	หมวด ม.
ปลายฟ้า	เปปเปอร์	พอเพียง	เพลิน	เฟรช	มหาสมุทร
ปลาโลมา	เปรม	พอร์ช	เพลินเพลิน	เฟรนด์	มอเตอร์
ปลาวาฬ	เปอร์เซีย	พะพร้าวต์	เพียว	เฟรมมี	มะตูม
ปลื้ม	เบียนโน	พัชชา	แพ็กกี้	เฟริสร์	มะนาว
ป็อกกี้	เปี่ยมสุข	พัตเตอร์	แพม	เฟื่องฟู	มะปราง
ปองคุณ	แบ้ง	พันไมล์	แพร	แฟรี่	มังกร
ปังปอนด์	โป๊ป	พันวา			
ปัญวา					

ภาคผนวก ก (ต่อ)

มัลดีฟส์	เมตตา	ริมา	ลีโอ	สตางค์	หนูยิ้ม
มาเลเซีย	เมวา	ริว	ลูกไม้	สนามบิน	หมิงเต๋อ
มาเลย์	เมฆา	ริโอ	เลโอ	สโนว์	หมีภู
มาลา	เมทท์เท่น	รุณา	เลิฟ	สบาย	หยก
มาร์ค	แมนยู	เรน	โลมา	สเปน	หยิน
มาร์คัส	โมโตโร่	เรนเดียร์	ลูกแพร์	สไปร์ท	หลิงหลิง
มาร์ตาร์	โมริน	เรย์	หมวด ว.	ส้มจี๊ด	ห้าแปด
มาวิน	ไม้	โรเซตต้า	วันทา	สมาร์ท	ไหม
มาสเตอร์	ไม้เอก	หมวด ก.	วันใส	สาธุ	ไหมพรม
มิน	หมวด ข.	ฤดี	วันใหม่	สายขิม	หมวด อ.
มินนี่	ยิปซัม	หมวด ล.	วาววา	สายฝน	องศา
มิลาน	ยูนาน	ลลิล	วิน	สีน้ำ	อชิ
มิลิน	ยูมิ	ลัญช์	วินเนอร์	สีไม้	อนันต์
มิวนิค	ยูโร	ลัลลา	วืออส	หมวด ท.	อลิซ
มีน	หมวด ร.	ลานบุญ	เวหา	หงส์	อ็อกฟอร์ด
มีนา	รดา	ลามี่	เวียงพิงค์	หนอยแน่	ออกัส
มีมี	รักษ์	ลิซา	หมวด ส.	หนาว	ออก้า
มุก	ริต้า	ลิปดา	สกาย	หนึ่งหนึ่ง	อองฟองต์
เมแกน	ริบบิ้น	ลิลลา	สงกรานต์	หนูนา	ออเงิน

ภาคผนวก ก (ต่อ)

อโถ้	อาร์ตี้	เอต้า	ไอที้		
ออม	อาร์ม	เอม	ไอน้ำ		
ออมสิน	อาร์มี	เอมมี	ไอยูมิน		
ออร์แกน	อาร์ฟ	เอวา	ไอร้่น่า		
อะตอม	อีคิว	เอิร์ท	ไอริน		
อั้งเปา	อิงฟ้า	เอื้อ	ไอลีณ		
อัญชัน	อินซอน	แอ่งจี	ไอวี		
อันซีน	อินเดีย	แอนดริว	ไอออน		
อันดา	อิมอิม	แอมแปร์	ไออุ่น		
อันนา	อิมเอม	แอมมี	หมวด ฮ.		
อันปัน	อิมเอิบ	แอลล์พี	ฮัก		
อัฟเปอร์	อินจู	ไอต	ฮัสวานี		
อัม	อุ๋นใจ	โอที้	ฮាប់น		
อัยรันห์	อุ๊บอ๊บ	โอบาย	โฮป		
อัลมอนต์	อุชี	โอเปิ้ล			
อาตังค์	เอก	ไอซ์			
อาทิตย์	เอคอรัน	ไอดิน			
อาโป	เอเซีย	ไอเดีย			
อาฟเตอร์	เอญ่า	ไอติม			

ภาคผนวก ข
ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



MF4Version1:15/7/2556

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและไบนยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC- 125/58E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การศึกษาการเล่นในภาษาไทย : ภาษากับการสะท้อนความคิดในบริบทสังคมเมือง
ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาววชิรี ใจประเสริฐ
สังกัด: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงอาสาสมัครผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยโดยการตอบแบบสอบถามและการพิทักษ์สิทธิผู้เข้าร่วมการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วัน/เดือน/ปี 24 มิ.ย. 2558 |
| 2. โครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วัน/เดือน/ปี 24 มิ.ย. 2558 |
| 3. เอกสารชี้แจงอาสาสมัครผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วัน/เดือน/ปี 24 มิ.ย. 2558 |

โดยการตอบแบบสอบถามและการพิทักษ์สิทธิผู้เข้าร่วมการวิจัย

(ลงชื่อ).....

(อาจารย์ แพทย์หญิงจันทร์ทรา ตันนันทยุทธวงศ์)

เลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

รับรอง : SWUEC/E-120/2558

รับรอง : 09/07/2558

อายุใบรับรอง : 09/07/2559

หมายเหตุ

วันที่ให้

วันหมด

ภาคผนวก ค
แบบสอบถามสำหรับเก็บข้อมูลชื่อเล่น



แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของปฏิญาณพันธกิจเรื่องการศึกษาชื่อเล่นในภาษาไทย

: ภาษากับการสะท้อนความคิดในบริบทสังคมเมือง

ของนางสาววัชร ใจประเสริฐ นิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คำชี้แจง :

1. รวบรวมข้อมูลชื่อเล่น เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ลักษณะ ที่มา และความหมายของชื่อเล่น โดยแบบสอบถามจะนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาเท่านั้น
2. แบบสอบถามฉบับนี้มีจำนวนทั้งหมด 4 หน้า แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม และ 2) ข้อมูลเกี่ยวกับบุตร
3. คุณสมบัติของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - 3.1 มีสถานภาพเป็นบิดาหรือมารดา และมีส่วนเกี่ยวข้องในการตั้งชื่อบุตร
 - 3.2 ผู้ตอบแบบสอบถามต้องเป็นผู้ที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี (ปีเกิดตั้งแต่ พ.ศ. 2523 เป็นต้นไป)
 - 3.3 ผู้ตอบแบบสอบถามต้องเป็นผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป
 - 3.4 ผู้ตอบแบบสอบถามต้องเป็นผู้ที่มีที่อยู่อาศัยในเขตเทศบาล
4. แบบสอบถามฉบับนี้ใช้สำหรับการศึกษาวิจัย และแปลผลข้อมูลภาพรวมเท่านั้น ผู้วิจัยจะไม่นำแบบสอบถามที่ท่านได้ให้ข้อมูลไปทำการเผยแพร่ต่อสาธารณะโดยจะเก็บแบบสอบถามดังกล่าวเป็นความลับ ซึ่งการตอบแบบสอบถามนี้จะไม่มีผลกระทบต่อกันแต่อย่างใด เพราะจะใช้ข้อมูลดังกล่าวให้เป็นประโยชน์เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นการลักษณะของการใช้ภาษาจากชื่อเล่น ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการใช้ภาษาไทยที่เกิดจากผู้ใช้งานในกลุ่มบิดาและมารดาเท่านั้น
5. การตอบแบบสอบถามขอให้ท่านใส่เครื่องหมายถูก ☒ ลงในช่องสี่เหลี่ยม ☐ โดยเลือกใส่เครื่องหมายถูก ☒ ลงในช่องข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริง และโปรดเขียนรายละเอียดลงในช่องว่าง..... ในข้อที่แสดงช่องว่าง..... ให้เขียน เพราะข้อมูลดังกล่าว มีความจำเป็นอย่างยิ่ง ต่อการใช้วิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

- 1.1 เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
- 1.2 ปีเกิด พ.ศ.
- 1.3 เชื้อชาติ ☐ ไทย ☐ จีน ☐ อื่นๆ.....
- 1.4 การศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก
- 1.5 อาชีพ ☐ รับราชการ ☐ รัฐวิสาหกิจ ☐ พนักงานเอกชน ☐ ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว
☐ อื่นๆ.....
- 1.6 ที่อยู่อาศัย ☐ ภาคเหนือ (เขตเทศบาล จังหวัดเชียงใหม่)
☐ ภาคกลาง (เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร)
☐ ภาคตะวันออก/เฉียงเหนือ (เขตเทศบาล จังหวัดขอนแก่น)
☐ ภาคใต้ (เขตเทศบาล จังหวัดสงขลา)

- ☐ 2) ตั้งชื่อเล่นตามชื่อจริงหรือสอดคล้องกับชื่อจริง **กรณาระบุชื่อจริง**.....
- ☐ 3) ตั้งชื่อเล่นตามหรือสอดคล้องนามสกุล **กรณาระบุนามสกุล**.....
- ☐ 4) ตั้งชื่อเล่นตามเสียงพยัญชนะ ความหมายของชื่อคนในครอบครัว โดยสัมพันธ์กับชื่อของคนในครอบครัว
คือ ☐ พ่อ ชื่อ..... ☐ แม่ ชื่อ..... ☐ พี่ ชื่อ..... ☐ น้อง ชื่อ.....
☐ ปู่ ชื่อ..... ☐ ย่า ชื่อ..... ☐ ตา ชื่อ..... ☐ ยาย ชื่อ.....
☐ ญาติฝ่ายพ่อ ชื่อ..... ☐ ญาติฝ่ายแม่ ชื่อ.....
(ตัวอย่าง ชื่อ "เอลิน" มาจากการฟังเสียงพยัญชนะต้นของชื่อเล่นแม่และญาติฝ่ายแม่ ชื่อเล่นแม่ อ้อ
ชื่อเล่นตา แอ๊ด ชื่อเล่นน้องสาวแม่ อ้อม และ แอน ชื่อเล่นหลาน โอปอ โอเปิ้ล โอเวน)
- ☐ 5) ตั้งชื่อเล่นตามสถานที่ คือ.....
(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "มิวนิค" มาจากชื่อเมืองในประเทศเยอรมนี)
- ☐ 6) ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด เพราะ.....
.....
(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "อุโน" (ภาษาอิตาลี) แปลว่า หนึ่ง เพราะเป็นลูกคนแรก)
- ☐ 7) ตั้งชื่อเล่นตามการเรียนรู้หรืออาชีพ เพราะ.....
(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "ร้อยแก้ว" มาจากแม่มีอาชีพเป็นนักเขียน)
- ☐ 8) ตั้งชื่อเล่นตามความชอบส่วนบุคคล ได้แก่ คน อาหาร งานอดิเรก ดนตรี กีฬา เพลง สิ่งของ หนังสือ
ละคร นวนิยาย การ์ตูน ฯลฯ เพราะ.....
.....
(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "โฟโต้" เพราะ พ่อชอบถ่ายภาพมาก)
- ☐ 9) ตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญในชีวิต ได้แก่ ตอนตั้งครรภ์ ตอนเกิด วันเกิด เดือนเกิด ปีเกิด สถานที่เกิด
หรือเหตุการณ์อื่นๆ ที่เป็นที่น่าสนใจ เพราะ.....
.....
(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "เต็ม" เพราะเกิดในช่วงที่กิจการของพ่อเจริญรุ่งเรืองมาก)
- ☐ 10) ตั้งชื่อเล่นเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์มงคล เพราะ.....
.....
(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "ศีล" เพราะพ่อแม่สนใจ เรื่องธรรมะ การสวดมนต์ ลูกชื่อศีล เป็นชื่อมงคลกับชีวิตลูก)
- ☐ 11) ตั้งชื่อเล่นเกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพหรือกริยาอาการของลูก เพราะ.....
.....
(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "น้าม" เพราะคลอดออกมาหน้าหมวยมาก จึงตั้งชื่อแนวเกาหลี ญี่ปุ่นตามหน้าตา)
- ☐ 12) ตั้งชื่อเล่นตามพืช ต้นไม้ ดอกไม้ เพราะ.....
.....
(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "อับไซ" เพราะอับไซมีดอกเล็ก สวยงาม)

☐ 13) ตั้งชื่อเล่นตามชื่ออาหาร ผลไม้ เพราะ.....

(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "เค้ก" เพราะเป็นขนมที่ท่านแล้วอร่อย)

☐ 14) ตั้งชื่อเล่นตามสัตว์ เพราะ

(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "กระต่าย" เพราะกระต่ายเป็นสัตว์ที่น่ารัก)

☐ 15) ตั้งชื่อเล่นเกี่ยวข้องกับวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ เพราะ.....

(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "ลินดี" เป็นชื่อเป็นชื่อรุ่นกระเป๋า Hermes)

☐ 16) ตั้งชื่อตามความคาดหวังของพ่อแม่ เพราะ.....

(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "น้ำ" เพราะลูกจะได้ใจเย็นเหมือนน้ำ)

☐ 17) ตั้งชื่อเพราะเห็นว่าชื่อนั้นๆ ไพเราะ และมีความทันสมัย เพราะ.....

(ตัวอย่าง เช่น ชื่อ "พาสเตอร์" เพราะมีคำว่า "เตอร์" ต่อท้ายเป็นภาษาอังกฤษทำให้ฟังดูอินเตอร์)

☐ ที่มาอื่นๆ นอกเหนือจากข้อ 1-17

บุตรคนที่ 2

(กรุณาเลือกคำตอบในข้อ 1-17 หรือที่มาอื่นที่นอกเหนือจากข้อ 1-17 มาเขียนในช่องว่างข้างล่างนี้)

บุตรคนที่ 3

(กรุณาเลือกคำตอบในข้อ 1-17 หรือที่มาอื่นที่นอกเหนือจากข้อ 1-17 มาเขียนในช่องว่างข้างล่างนี้)

หากท่านสะดวกโปรดให้ เบอร์โทรศัพท์ หรือ E-mail/ Line เพื่อการติดต่อกลับ

กรณีมีข้อสอบถามเพิ่มเติม เพื่อความชัดเจนในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป ทั้งนี้หากท่านมีข้อสงสัยสามารถติดต่อผู้วิจัย

ได้ที่หมายเลขโทรศัพท์ 083-0167816 หรือ E-mail: charee.noo1@gmail.com



ขอบคุณค่ะ

ภาคผนวก ง

ตารางจำแนกข้อมูลจำนวนพยางค์ของชื่อเล่น จำนวน 526 ชื่อ โดยไม่นับซ้ำ

ตารางจำแนกข้อมูลจำนวนพยางค์ของชื่อเล่น จำนวน 526 ชื่อ โดยไม่นับซ้ำ

จำนวนพยางค์ ของชื่อเล่น	ชื่อเล่น
ชื่อเล่น 1 พยางค์	กร กรีน กรูฟ กฤต กัญ กัญจน์ กัน กันณ กันต์ กานต์ กิ๊พ แก้ว แก้ม ไกล่ คิว คุณ แค็ก เคท เครช แคท เจน ฉัตร ชาร์ป เชฟ เชียร์ ชัน ชิน ชี ชื่น เซน แซนด์ ดรีม ดล เดียร์ ตฤณ ต้อม ตินห์ เต เต้ เติ้ล แตงค์ ทิว เท็น ไทม์ ทรศ ธีร์ นต นันท์ นาย นุ่น เนม เนย เน็ค แนน โน โน้ต ไนซ์ ไนท์ บอม บอย บัว บิ๊ก บิว บีช บุญ บูน เบรพ เบล เบลล์ เบสท์ โบ๊ท ไบค์ ไบรท์ ปรีนซ์ ปริม ปลื้ม ปัน ปาย ปิง ปุณณ์ เปรม แป้ง เป๊ป โปร พราว พล พลอย พอร์ช พาม พิมพ์ พีด พื้ม พุทธ พู เพชร เพลง เพลิน เพียว แพม แพร พอร์ด พ้า ฟาง ฟาร์ม ฟิล์ม เฟรช เฟรนด์ เฟริส โฟล์ค ภู ภูมิ มายด์ มาร์ค มิน มิน มุก ไม้ รักรั รัว เรน เรย์ ลัญช์ เลิฟ วิน หงส์ หนาว หยก หยีน ไหม ออม อัม อาร์ม อิชฐ์ เอก เอม เอิร์ท เอื้อ โอ๊ต ไอซ์ ฮัก โฮป
ชื่อเล่น 2 พยางค์	กลอยใจ กอข้าว กองทัพ กะทิ กันดั้ม กัปตัน กัสจัง กาก้า การ์ตูน การ์ ฟิลด์ กิตาร์ กุ้งกิ้ง เกอเต้ แก้วตา โกฮัง ขวัญข้าว ของขวัญ ข้าวปั้น ข้าว ป้าง ข้าวปั้น ข้าวฟ่าง ข้าวสวย ข้าวหอม ข้าวใหม่ ข้าวโอ๊ต ขุนศึก ไข่มุก คิดดี คิดดี คุณการ์ จอมข้าว จะจำ จันท์เจ้า จัสติน จ้าวเหว่ย จื่อเสียง เจเจ เจต้า เจ้าคุณ เจ้าคุณ เจ้านาย เจ้าสัว นายฉาย ชมวิว ซ้อปเปอร์ ชะเอม ชัญญา ซาคริต ซาคิส ชินจัง ชินุก ชีวา แซมป์เปียน โซกุน โซคดี ชันชัน ซานี ซาโย ชินเซีย ซีมอส ชุกัส ชูชิ เซ็นเตอร์เซย์ แซนด์ เมอเอม ณ พุฒิ ณฐ์ ณดา ณภัทร ณิชา ดาต้า ดีเซล ดีไซน์

จำนวนพยางค์ ของชื่อเล่น	ชื่อเล่น
ชื่อเล่น 2 พยางค์ (ต่อ)	โถมอนด์ ตันกล้า ตันข้าว ตันน้ำ ตันบุญญ์ ตันไผ่ ตันหลิว ตันหอม ตะวัน ตังทอน ตังเม ตัวโน้ต ตาต๋าร ตินณ ตีเล้ง เต็มเต็ม เตยหอม แดงกวา แดงไทย แดงโม โตโน่ โตตัน โตเติ้ล โตฝุ่น ทรัพย์เพิ่ม ท้อปท้อป ทอฝัน ทันตา ทิกเกอร์ ที่เร็ก ที่อ้อฟ เทมโป้ แทนคุณ ไทเกอร์ ธันวา ธิดา นที นลิน น้อยหน้า นะโม นั้บดั่งค์ นาเดล นาทิ น่านฟ้า นานา นาโน นาวา น้ำขิง น้ำโขง น้ำใจ น้ำชา น้ำซูป น้ำตาล น้ำเต้า น้ำทิพย์ น้ำบุญ น้ำปั่น น้ำพริก น้ำเพชร น้ำฟ้า น้ำหนาว น้ำหนึ่ง น้ำหวาน น้ำเหนือ น้ำอิง น้ำอุ่น นินิว นิวตัน นีโน่ เนเน่ เนว่า บรรานี้ บัดดี บัตเตอร์ บิลลี่ บิวตี้ บีบี บีลีฟ บีเอ็ม บุกกิ้ง บุงบุง บุมบุม เบทเตอร์ เบสิค แบนบู โบนัส โบข้าว โบบัว โบไฟ โบหมอน ป.ขวัญ ป.ปลื้ม ปกป้อง ปราบปราม ปลาทุ ปลายฝน ปลายฟ้า ปลาวาฬ ป็อกกี้ ปองคุณ ปังปอนด์ ปัญญา ปันปัน ปาญา ปาล์มมี ปิคอัพ ปัญจาร์ ปีก ปีเตอร์ เป็นต่อ เป็นเอก เปปเปอร์ เปอร์เซีย เปียนโน เปี่ยมสุข โปรเจค โปรดปราน ผ้าไหม พลร่ม พอใจ พอดี พ็อตเตอร์ พอเพียง พระราวด์ พัชชา พัตเตอร์ พันไมล์ พันวา พิกกี้ พิมใจ พีร์ พุกกัน เพลินเพลิน แพ็กกี้ แพรวา ฟาเดียร์ ฟ้าใส ฟ้าไหม ฟิโน ไฟฟ้า เฟย์ญา เฟรมมี เฟื่องฟู แฟรี่ โฟกัส ภูผา ภูพิงค์ ภูภูมิ ภูมีใจ ภูมินทร์ ภูริ ภูเล มอเตอร์ มะตูม มะนาว มะปราง มังกร มัลดีฟส์ ม่านฟ้า มายา มาร์คัส มาร์ตาร์ มาวิน มาสเตอร์ มินนี่ มิลาน มิลิน มิวนิค มีนา มีมี เมแกน เมตตา เมวา เมษา เมาร์ทเทน แมนยู โมริน ไม้เอก ยิปซัม ยูนาน ยุมิ ยูโร รดา ริต้า ธิบีนัน ริมา ริโอ รุณา เรนเดียร์ ฤดี ลลิล ลัลลา ลานบุญ ลามี ลิซา ลิปดา ลีลา ลีโอ ลูกแพร์ ลูกไม้ เลโอ โลมา วันทา วันใส วันใหม่ วาววา วินเนอร์ วีออส เวหา เวียงพิงค์ สกาย สงกรานต์ สตางค์ สโนว์

จำนวนพยางค์ ของชื่อเล่น	ชื่อเล่น
ชื่อเล่น 2 พยางค์ (ต่อ)	สบาย สเปน สไปร์ท ส้มจี๊ด สมาร์ท สารุ สายขิม สายฝน สีน้า สีไม้ หน้อยแน่ หนิงหนิง หนูนา หนูยิ้ม หมิงเต๋อ หมี้กุ หลิงหลิง ห้าแปด ไทมพรม องศา อชิ อนันต์ อลิซ อ็อกฟอร์ด ออกัส ออก้า ฮ่องฟองต์ ออเงิน ออโต้ ออมสิน ออร์แกน อะตอม อังเปา อัญชัน อันซีน อันดา อันนา อันปัน อัฟเปอ์ อัลมอนต์ อาตังค์ อาทิตย์ อาโป อาฟเตอร์ อาร์ตี้ อาร์มี อารีฟ อี้กคิว อิงฟ้า อินซอน อินเดีย อิมอิม อีมเอม อีมเอิบ อุ่นใจ อุ๊บอ๊ปป อุซึ เอคอรัน เอเชี่ย เอญ่า เอต้า เอมมี เอวา แองจี แอนดริว แอมแปร์ แอมมี แอลล์ฟี โอที โอปาย โอเบิร์ล ไอดิน ไอเดีย ไอติม ไอที ไอน้ำ ไอร์น่า ไอริน ไอลิณ ไอวี ไอออน ไออุ่น ฮาปัน

ภาคผนวก จ

ตารางกำหนดข้อมูลการสร้างของชื่อเล่น จำนวน 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อซ้ำ

ตารางจำแนกข้อมูลการสร้างของชื่อเล่น จำนวน 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อซ้ำ

ความหมาย

การสร้างชื่อเล่น	ชื่อเล่น
1. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดียว	กรีน กรูฟ กฤต กะทิ กัญจน์ กัน กันดัม กันต์ กันต์ กัปตัน กัปตัน กัสจัง กาก้า กานต์ การ์ตูน การ์ฟิลด์ กิฟ กิตาร์ เกอเต้ เก้า แก้ม โกฮัง ไกล่ คิตตี้ คิว คุณ คุณาร์ แค็ก เคท เครซ แคท จัสติน เจน จัตร ซ้อปเปอร์ ชะเอม ชัชนัน ชาคริต ชาร์ป ชินจัง ชินุก ชีวา เขียร์ แซมป์เปียน โซกุน ชัน ซานี ซาโย ชิน ชินเซีย ชี ชี ชีน ชูกัส ชูชิ เซน เซ็นเตอร์ เซยู แซนด์ เมอเอม ญฐ ณิชา ดรีม ดล ดาด้า ดีไซน์ เดียร์ ไดมอนด์ ตฤณ ต่อม ตะวัน ตังเม ติณห์ เต เต้ แต่งกวาง แต่งค์ แต่งโม โตโน่ ไตตัน ไตตัน ไตเติล ไตเติล ไต้ฝุ่น ทิกเกอร์ ทิว ทิเร็ก ทิออฟ เท็น เทมโป้ ไทเกอร์ ไทม์ ทรยศ ธิดา ธีร์ นต นที นลิน น้อยหน้า นะโม นันท์ นาเดล นาที นาโน นาย นาวา นิวตัน นิสรีน นีโน่ นุ่น เนเน่ เนม เนย เนย เนย เนว่า เนน โน่ โน้ต ไนซ์ ไนซ์ ไนซ์ ไนซ์ บรวานี้ บอม บอย บัดดี้ บัตเตอร์ บัว บิ๊ก บิลลี่ บิว บิวตี้ บีช บีลีฟ บู้คิง บัญ บุม บุม เบทเตอร์ เบรฟ เบล เบลล์ เบสท์ เบสิด แบมบู โบ๊ท โบนัส ไบค์ ไบรท์ ปรีนซ์ ปริม ปลัม ปลัม ป๊อกกี้ ปัญญา ปัน ปาย ปาล์มมี ปิคอัฟ ปัญหาน์ ปีกี้ ปิง ปีเตอร์ ปุณณ์ เปปเปอร์ เปรม เปรม เปอร์เซีย เปียนโน แป้ง โป๊ป โพร โพรเจค พราว พล

การสร้างชื่อเล่น	ชื่อเล่น
1. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดียว (ต่อ)	พลอย พื๊ดเตอร์ พอร์ช พัชชา พัตเตอร์ พันวา พาม พิมพ์ พิค พิม พีร พุทธ พู เพชร เพลง เพลิน เพี้ยว แพร แพร แพร พอร์ด ฟ้า ฟ้า ฟาง ฟาเดียร์ ฟาร์ม फिल्म ฟิโน ฟิฟา เพย์ญา เฟรช เฟรนด์ เฟริส แฟรี่ โฟกัส ภู ภู ภู ภู ภูมี ภูมิ ภูมินทร์ ภูริ มอเตอร์ มะตูม มะนาว มะปราง มังกร มังกร มังกร มังกร มัลดีฟส์ มายา มาร์ค มาร์ค มาร์ค มาร์คัส มาร์ตาร์ มาสเตอร์ มินนี่ มิลาน มิลิน มิวนิค มิน มีมี มุก เมกกัน เมตตา เมวา เมาร์ทเทน โมโตโร่ โมริน ไม้ ยิปซัม ยุมิ ยูโร ยูโร รดา รักษ์ ธิบั่น ริว ริว ริโอ เรน เรนเดียร์ เรย์ โรเซตต้า ฤดี ลัญช์ ลามี ลิปดา ลีโอ เลโอ เลฟ เลฟ โลมา วันทา วิน วิน วิน วินเนอร์ วีออส เวหา เวียงพิงค์ สกาย สงกรานต์ สดางค์ สโนว์ สบาย สเปน สไปร์ท สมาร์ท สาธุ หงส์ หน้อยแน่ หนาว หยก หยก หยิน ไหม องศา อนันต์ อลิซ อลิซ อ็อกฟอร์ด ออกัส ออก้า อองฟองต์ ออกโต้ ออกโต้ ออม ออร์แกน อะตอม อะตอม อัญชัน อันซีน อันดา อันดา อันนา อัปเปอร์ อัม อัยรันห์ อัลมอนต์ อาทิตย์ อาโป อาฟเตอร์ อาร์ม อาร์มี อารีฟ อี้คิว อี้คิว อินซอน อินเดีย อินจู้ อูซี่ เอก เอกอร์น เอเซีย เอญา เอ็ม เอวา เอิร์ท เอื้อ แองจี แอนดริว แอมแปร์

การสร้างชื่อเล่น	ชื่อเล่น
1. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำเดี่ยว (ต่อ)	แอลล์ฟี โอ๊ต โอเปิ้ล ไอร์ช ไอเดีย ไอติม ไอริน ไอสีณ ไอวี ไอออน อ๊ก อัสวานี โฮป
2. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำประกอบ	กลอยใจ กอข้าว แก้วตา ขนมนจีน ขวัญข้าว ของขวัญ ของขวัญ ข้าวปั้น ข้าวป้าง ข้าวปั้น ข้าวฟ่าง ข้าวสวย ข้าวหอม ข้าวหอม ข้าวใหม่ ข้าวโอ๊ต ขุนศึก ไข่มุก ไข่มุก คิตตี้ จอมข้าว จันท์เจ้า จ้าวเหว่ย จ้อเสียง เจ้าคุณ เจ้าคุณ เจ้าคุณ เจ้าสัว ชมวิว โชคดี ณ พุฒิ ณภัทร ดีเซล ต้นกล้า ต้นกล้า ต้นข้าว ต้นน้ำ ต้นน้ำ ต้นน้ำ ต้นบุญญ์ ต้นไฟ ต้นหลิว ต้นหอม ตังทอน ตัวโน้ต ตาตำร ดีเล้ง เตยหอม แต่งไทย ทรัพย์เพิ่ม ทอฝัน หันตา หิงค์เกอร์เบลล์ แทนคุณ นั้บตังค์ น่านฟ้า น้ำขิง น้ำใจ น้ำชา น้ำตาล น้ำเต้า น้ำทิพย์ น้ำบุญ น้ำปั้น น้ำพริก น้ำเพชร น้ำเพชร น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำหนาว น้ำหนึ่ง น้ำหวาน น้ำเหนือ น้ำอิง น้ำอุ่น น้ำอุ่น บุงบุง ไบข้าว ไบบัว ไบไฟ ไบหม่อน ปลายฝน ปลายฟ้า ปองคุณ ปังปอนด์ เป็นต่อ เป็นเอก เปี่ยมสุข พลร่ม พอใจ พอดี พันไมล์ พิมใจ พิมชนก พิมมาดา พุกกัน แพรวา แพรวา ฟ้าใส ฟ้าใหม่ ภูพิงค์ ภูภูมิ ภูมิใจ มหาสมุทร ม่านฟ้า มาวิน ไม้เอก ลานบุญ

การสร้างชื่อเล่น	ชื่อเล่น
2. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นคำประกอบ (ต่อ)	ลูกแพร์ ลูกไม้ วันใส วันใหม่ วาววา สนามบิน ส้มจี๊ด สายขิม สายฝน สีน้า สีไม้ หนูนา หนูยิ้ม หมีเต๋อ หมีภู ไหมพรม ออเงิน ออมสิน อังเปา อิงฟ้า อิมเอม อิมเอิบ อุ่นใจ โอพาย โอติน ไอน้ำ ไอยูมิน ไออุ่น ไออุ่น ฮาปัน
3. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการตัดคำ	กร (มังกร) กัญ (กัญญาวิร์) กันถ์ (กันยายน) คุณ (คุณธรรม) ชัญญา (สุชัญญา) เชฟ (เชฟโรเลต chevrolet) ณา (ปณณา) ตินณ (ตินสุลลันท์) เติ้ล (ไตเติ้ล title) ันวา (ันวาคม) น้ำโขง (แม่น้ำโขง) แน็ค (สแน็ค snack) ปาญา (ปาปาญา papaya) แพม (แพมเพอร์ pamper) โพลค์ (โพลค์สวาแกน Volkswagen) มายด์ (สมายด์ smile) มิน (จัสมิน) มีนา (มีนาคม) เมษา (เมษายน) ริต้า (มาริตา margarita) ริมา (พริมา) รุณา (กรุณา) ลลิล (ลลิลธร) ลิซา (อลิซา) ลิลลา (มะลิลา) ลีโอ (ลีโอฟาร์ด leopard) ห้าแปด (คศ. 1958) อชิ (อชิตะ) เอต้า (ญาดา Yada) ไอร์น่า (ไตอานา) อันปัน (อันปันแมน Anpanman)
4. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเติมคำ	แซนดี้ ป.ขวัญ ป.ปลื้ม พระพรารด์ พิกกี้ แพ็กกี้ เฟรมมี่ อันปัน อาดังค์ เอมมี่ แอมมี่

การสร้างชื่อเล่น	ชื่อเล่น
5. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการย่อคำ	เจด้า (JDA = Joint Development Area) ซีมอส (CMOS = Complimentary metal oxide semiconductor) บีเอ็ม (BM = BMW Bavarian Motor Works) แมนยู (ManU = Manchester United) โอที (OT = Over Time) ไอที (IT = information technology)
6. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการแปรเสียง	ซาคิส (ชาคริต) ยูนาน (อยู่นาน) ลัลลา (ลั่นลา) อาร์ตี้ (อาตี้) อู๋บอ๊บ (อุบอ๊บ)
7. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการเลียนเสียง	ก๊ิงก๊ิง อัม
8. ชื่อเล่นที่มีลักษณะเป็นการรวบคำ	ภูเล

ภาคผนวก จ

ตารางจำแนกข้อมูลภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น จำนวน 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อซ้ำ

ตารางจำแนกข้อมูลภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น จำนวน 581 ชื่อ โดยไม่ทับชื่อซ้ำความหมาย

1. ชื่อเล่นที่ปรากฏ ที่มาของภาษา	ชื่อเล่น
1.1 ชื่อเล่นที่มาจากคำ ภาษาต่างประเทศ	กรีน กรูฟ กฤต กัญญ กัญจน์ กัน กันณ กันต์ กันต์ กันต์ กันต์ กัปตัน กัปตัน กัสจัง กานต์ การ์ตูน กิฟ กิตาร์ โกฮัง คิตตี้ คิว คุณ คูการ์ เค็ก เคท เครซ แคท จ้าวเหวย จื่อเสียง เจเจ เจต้า ฉัตร ฉายฉาย ซ้อปเปอร์ ชะเอม ชัชวิน ชัญญา ชาคิต ชาคิส ชาร์ป ชินจัง ชีนุก ชีวา เซฟ เซียร์ แซมป์เปียน โซกุน ชัน ชันชัน ชานี ซาโย ชิน ชินเซี่ย ซี ซี ชิน ชีมอส ซูชิ เซน เซ็นเตอร์ แซนด์ แซนด์ดี เมอเม ณฐ ณภัทร นิชา ดริม ดล ดาต้า ดีไซน์ เดียร์ ไดมอนต์ ตฤณ ติณณ ตินห์ ดีเล้ง เต เติ้ล แต่งค์ ไตตัน ไตตัน ไตเติ้ล ไตเติ้ล ไต้ฝุ่น ท็อปท็อป ทิกเกอร์ ทิงค์เกอร์บอลล์ ทีเร็ก ทีออฟ เท็น เทมโป้ ไทเกอร์ ไทม์ ธรรมชาติ ธันวา ธิดา ธีร์ นต นที นลิน นะโม นันท์ นาที นานา นาโน นาวา นิวตัน นิสรีน เนเน่ เนม เนว่า เนน ไนต์ ไนซ์ ไนซ์ ไนซ์ ไนซ์ ไนท์ บรานี่ บอม บอย บัดดี้ บัตเตอร์ บิ๊ก บิลลี บิว บิวตี้ บีช บีบี บีลีฟ บีเอ็ม บุกกิ้ง บุญ บุม บุม บุมบุม เบทเตอร์ เบรฟ เบล เบลล์ เบสท์ เบสิค แบมบู โบท โบนัส ไบค์ ไบรท์ ปรีนซ์ ป๊อปปี้ ปิคอัฟ ปัญชาน์ ปิกเก้ ปิง ปีเตอร์ ปุณณ เปปเปอร์ เปรม เปรม เปอร์เซีย เปียนโน โป๊ป โปร โปรเจค โปรดปราน พล พ็อตเตอร์ พอร์ช พระพราด์ พัตเตอร์ พาม พิกกี้ พิมชนก พิมพ์ พิมมาดา พิค พีร์ พุทธ เพชร เพียว แพ็กกี้ แพม พอร์ต ฟาเดียร์ ฟาร์ม ฟิล์ม ไฟฟ้า เฟย์ญา เฟรช เฟรนด์ เฟรมมี เฟริส แฟรี่ โฟกัส โฟล์ค ภู ภูมินทร์ ภูริ มหาสมุทร มอเตอร์ มัลดีฟส์ มายด์ มายา มาร์ค มาร์ค มาร์ค มาร์คัส มาร์ตาร์ มาสเตอร์ มิน มิลาน มิวนิค มิน มีมี เมตตา เมษา เมาร์ทเทน แมนยู โมริน ยิปซัม ยูมิ ยูโร ยูโร รดา รักษ์ ริต้า ธิบับัน ริมา ริว ริว เรน เรนเดียร์ เรย์ โรเซตต้า ฤดี ลัญช์

ภาคผนวก จ (ต่อ)

1. ชื่อเล่นที่ปรากฏ ที่มาของภาษา	ชื่อเล่น
1.1 ชื่อเล่นที่มาจากคำ ภาษาต่างประเทศ (ต่อ)	ลิปดา ลีโอ ลีโอ เลโอ เลิฟ เลิฟ วันทา วิน วิน วิน วินเนอร์ เวหา สกาย สงกรานต์ สโนว์ สบาย สเปน สไปร์ท สมาร์ท สารุ หงส์ หนึ่งหนึ่ง หมิงเต๋อ หยิน หลิงหลิง องศา อนันต์ อ็อกฟอร์ด ออกัส ออก้า อองฟองต์ ออโต้ ออโต้ ออร์แกน อะตอม อะตอม อั้งเปา อันซีน อันนา อัปเปอร์ อัยรันห์ อัลมอนต์ อาทิตย์ อาฟเตอร์ อาร์ตี้ อาร์ม อาร์มี อาร์ฟ อินซอน อินเดีย อิมมิม อิษฐ์ อุชี เอก เอคอรัน เอเซีย เอญ่า เอด้า เอมี เอวา เอิร์ท แองจี แอมแปร์ แอมมี โอ๊ต โอที โอเปิ้ล ไชซ์ ไอเดีย ไอที ไอวี ไอออน ฮัซวานี โฮป
1.2 ชื่อเล่นที่มาจากคำ ภาษาไทย	กร กลอยใจ กอข้าว กองทัพ กะทิ แก้ว แก้ม แก้วตา ไกล่ ขนมหิน ขวัญข้าว ของขวัญ ของขวัญ ข้าวปั้น ข้าวปั้น ข้าวปั้น ข้าวฟ่าง ข้าวสวย ข้าวหอม ข้าวหอม ข้าวใหม่ ขุนศึก ไข่มุก ไข่มุก คิตตี้ จอมข้าว คุณ จ๊ะจ๋า เจน เจ้าคุณ เจ้าคุณ เจ้านาย เจ้าสัว โชคดี ต้นกล้า ต้นกล้า ต้นข้าว ต้นน้ำ ต้นน้ำ ต้นน้ำ ต้นไฟ ต้นหลิว ต้นหอม ต่อม ตะวัน ตังทอน ตังเม เต็มเต็ม เตยหอม แดงกวา แดงไทย แดงโม ทอฝัน ทันตา ทิว น้อยหน้า นั้บตังค์ นานฟ้า นานา นาย น้ำขิง น้ำโขง น้ำใจ น้ำชา น้ำตาล น้ำเต้า น้ำปั้น น้ำพริก น้ำฟ้า น้ำฟ้า น้ำหนาว น้ำหนึ่ง น้ำหวาน น้ำเหนือ น้ำอิง น้ำอุ่น น้ำอุ่น นุ่น เนย เนย เนย บัว บุ่งbung ใบข้าว ใบบัว ใบไฟ ใบหม่อน ป.ขวัญ ป.ปลื้ม ปกป้อง ปราบปราม ปลาทุ ปลายฝน ปลายฟ้า ปลาโลมา ปลาวาฬ ปลื้ม ปลื้ม ปัน ปันปัน เป็นต่อ แบ่ง ผ้าไหม พราว พลร่ม พลอย พอใจ พอดี พอเพียง พอเพียง พันวา พิมใจ พิม พู พุกัน เพลง เพลิน เพลิน เพลินเพลิน แพร แพร แพร แพรวา แพรวา ฟ้า ฟ้า ฟาง ฟ้าใส ฟ้าใหม่ เฟื่องฟู ภู ภู ภู ภูผา ภูผา ภูผา ภูผิงค์ ภูภูมิ ภูมิ ภูมิ ภูมิใจ ภูเล มะตูม มะนาว มะปราง มังกร มังกร มังกร มังกร ม่านฟ้า มุก ไม้ ไม้เอก ลูกไม้

	โลมา วันใส วันใหม่ วาววา เวียงพิงค์ สดางค์ สนามบิน สัมจิต สายขิม สายฝน สีน้า สีไม้ หน้อยแน่ หนาว หนุนา หนุ่ยมี หมี่ภู หยก หยก ห้าแปด ไหม ไหมพรม ออม ออมสิน อัญชัน อาตังค์ อาโป อิงฟ้า อิ่มเอม อิ่มเอิบ อุ่นใจ อู๋บอ๊ิบ เอม เอื้อ ไอดิน ไอติม ไอน้ำ ไออุ่น ไออุ่น ฮัก ฮาปัน
1.3 ชื่อเล่นที่มาจากคำที่ประกอบด้วยสองภาษา	ข้าวโอ๊ต จันท์เจ้า เจ้าคุณ ชมวิว ณ พุฒิ ดีเซล ดันบุญญ์ ตัวโน้ต ตาต๋าร์ ทรัพย์เพิ่ม แทนคุณ น้ำซูป น้ำทิพย์ น้ำบุญ น้ำเพชร น้ำเพชร ปองคุณ ปังปอนด์ เป็นเอก เปี่ยมสุข พันไมล์ มาวิน ลาน บุญ ลูกแพร์ ออเงิน ไอยูมิน

2. ชื่อเล่นที่ไม่ปรากฏที่มาของภาษา	ชื่อเล่น
ชื่อเล่นที่ไม่ปรากฏที่มาของภาษา	กันดั้ม กาก้า การ์ฟิลด์ กุ้งกิ้ง เกอเต้ จัสติน ชูกัส เซยู ญดา เต้ โตโน่ นาเดล นินิว นีโน่ เน็ค โน่ ปริม ปัญญา ปาญา ปาย ปาล์มมี พัชชา ฟิโน มินนี่ มิลิน มีนา เมแกน เมวา โมโตโร่ ญานาน ริโอ รุณา ลลิล ลัลลา ลามี ลิซา ลีลา วีโอส อชิ อลิซ อลิซ อันดา อันดา อันปัน อันปัน อัม อิกคิว อิคคิว แอนดริว แอลส์ฟี โอปาย ไอร์น่า ไอริน ไอสีณ

ภาคผนวก ข

ตารางจำแนกข้อมูลที่มาของชื่อเล่น จำนวน 603 ชื่อ โดยไม่นับซ้ำชื่อที่มีรูปคำ

ตารางจำแนกข้อมูลที่มาของชื่อเล่น จำนวน 603 ชื่อ โดยไม่นับซ้ำชื่อที่มีรูปคำที่มาจากกรุปเดียวกันและมีที่มาเดียวกัน

ที่มาของชื่อเล่น	ชื่อเล่น
1. ชื่อเล่นที่มาจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว	กร กรีน กลอยใจ กัน กันต์ การ์ตูน การ์ฟิลด์ กิ๊ฟ กุ้งกิ้ง แก้ม แก้วตา ไกล่ ขำขำ ขำขำ ขำขำ ขำขำ ขำขำ ขำขำ ขำขำ คุณ คุณการ์ เคท แคท จอมข้าว จ๊ะจ๋า จัสติน เจเจ เจ้านาย ชัชชิน ชิน ชูกัส แซนด์ ณ พุฒิ ดีเซล เดียร์ ต้นกล้า ต้นกล้า ต้นน้ำ ต้นบุญ ตฤณ ตะวัน ตาต๋าร เต้ เต็มเต็ม เติ้ล เต็งค์ แดงไทย โตโน่ ไตตัน ไตเติ้ล ท็อปท็อป น้อยหน้า นะโม นันท์ นาเดล นานา นาย นาวา น้ำฟ้า น้ำอุ่น นิวิ นวัตกรรม นีโน่ เนย เน็ค แนน โน้ต ไนซ์ บราวน์ บิวตี้ บีช บีบี บีเอ็ม บุม บุมบุม เบทเตอร์ เบรฟ บิว ใบข้าว ไบค์ ป.ป.ลัม ปริม ปลาทุ ปลัม ปองคุณ ปังปอนด์ ปัน ปันปัน ปิคอัฟ ปัญหาน์ ปุณณ์ เป็นต่อ เป็นเอก เปปเปอร์ โป๊ป โปรดปราน พอร์ช พาม พืด พิม พู เพลง เฟลีน เฟี้ยว แฟม แฟร แฟรรา ฟอร์ด ฟิโน เฟย์ญา โฟล์ค ภู ภูผา ภูภูมิ มะนาว มะปราง มังกร มาร์ค โมริน ริต้า ริว เรน โรเซตต้า ลานบุญ ลูกไม้ เลิฟ วาววา วินเนอร์ สตาร์ สไปร์ท หนอยแน่ หนึ่งหนึ่ง หยก หยิน อ็อกฟอร์ด ออกัส ออกโต้ ออมสิน ออร์แกน อัญชัน อันดา อันนา อันปัน อัม อาร์ตี้ อาร์ม อิงฟ้า อินเดีย อิมอิม อิมจู อับอับ เอกอรัน เอเซีย เอม เอมี เอิร์ท แอมมี แอลล์ฟี ไอ้ต ไอที ไอซ์ ไอเดีย ไอติม ไอ้น้ำ ไออุ่น ฮาปัน
2. ชื่อเล่นที่มาจากความคาดหวังของพ่อแม่	กรูฟ กองทัพ กะทิ กันดั้ม กัปตัน กานต์ ของขวัญ ขำขำ คิดดี คุณ จ้าวเหว่ย เจน เจ้าคุณ เจ้าสัว ฉายฉาย ชาคิต ชาคิส เซียร์ แซมป์เปียน ชันชัน ชีวา ฌักทรี ไดมอนด์ ต้นกล้า ต้นไผ่ ทอฟฟ์ แทนคุณ ไทม์ นที นั้บตังค์ น้ำโขง น้ำใจ น้ำทิพย์ นานูญ น้ำเพชร น้ำหนึ่ง โน เบล เบสท์ ใบไผ่ ปรีนซ์ ปลายฟ้า ปันปัน เปรม โปร พล พอใจ พอเพียง พระพรardt พิมใจ พิมชนก พิมมาดา เพชร เฟี้ยว แฟร ฟาเดียร์ ฟาร์ม ฟ้าใส ฟ้าใหม่ เฟรช เฟรนด์ เฟื่องฟู ภู ภูผา ภูมิ ภูมิใจ ภูริ ภูเล มหาสมุทร มาร์ค มุก เมวา ฤดี

ที่มาของชื่อเล่น	ชื่อเล่น
	ลัลลา ลิปดา วันใส วิน สกาย สบาย สีน้า หนูยิ้ม ออเงิน ออม อังเปา อัฟเปอร์ อาตังค์ อาร์มี อี้คคิว อี้มเอม อี้มเอิบ ไอซ์ ไอดิน ไอริน ฮัก โฮป
3. ชื่อเล่นที่มาจากความชอบส่วนบุคคลของพ่อแม่	กันต์ กัปตัน กัสจัง กาก้า การ์ตูน กิตาร์ โกฮัง ขนมหจีน ข้าวโอ๊ต ขุนศึก ไข่มุก คิตตี้ เกรซ เจเจ ชินจัง เซฟ ซานี ซาโย ซี ชื่น แซนดี้ ตังเม โตโน่ ไตเติ้ล ทีเร็กซ์ ทือออฟ เทมโป นานา น้ำขิง น้ำชา เนเน่ เนย เนย บุงบุง เบลล์ ไบหมอน ปลื้ม ปิ๊ง ปิเตอร์ เปิ่นต๋อ เปียนโน พราว พลอย พ็อตเตอร์ พัทเตอร์ พันไมล์ เพลง แพ็กกี้ แพร ฟ้า ฟีฟ่า แฟรี่ โฟกัส มะตูม มายด์ มินนี่ มิลิน เมกั้น แมนยู ยูมิ ริโอ เรย์ สายซิม สีไม้ ห้าแปด องศา ออโต้ ออร์แกน อันดา เอวา เอื้อ แอนดริว ไอยูมิน ไอลีน ไออุ่น
4. ชื่อเล่นที่มาจากเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของพ่อแม่	กันณัฏ แก้ว ของขวัญ ข้าวใหม่ จัตุร ช้อปเปอร์ โชคดี ชัน ชินเซีย ซี ต้อม ตัวโน้ต แดงโม ได้ฝุ่น ทรัพย์เพิ่ม ทิงค์เกอร์ เบลล์ เท็น ธันวา น้อยหน้า นาทิ น้ำซุ๊ป น้ำพริก น้ำฟ้า น้ำหนาว น้ำเหนือ ไนท์ บิ๊ก โบนัส ปลายฝน ปลื้ม ป๊อปปี้ โปรเจก พลัสม พุทธ เฟลีนเฟลีน ฟอร์ด ฟ้า ฟาง มังกร มัลดีฟส์ มาสเตอร์ มิน มีนา เมษา ไม้ ยิปซัม ยูนาน ยูโร รักษ์ เรนเดียร์ ลีโอ ลูกแพร์ วีโอส เวียงพิงค์ สงกรานต์ สายฝน หหนาว ไหมพรม ออกัส อะตอม อันซีน อัลมอนต์ อาทิตย์ อาโป อุ่นใจ อูซี่ โอปาย ไอร์น่า
5. ชื่อเล่นที่มาจากชื่อจริง/สัมพันธ์กับชื่อจริง	กัญญ กัญจน์ เจ้าคุณ ชัญญา ณฐ ณา ณา ดล ทิว ชีร์ นลิน น้ำอุ่น นิสรีน บัว ไบรท์ ปัญญา ปาย ปุณณ พรี ภูมิภูมินทร์ มิน มินนี่ รดา ริมา ลลิล ลัญช์ ลิซา หมี่ภู หลิงหลิง อชิ อันปิ่น เอต้า เอวา
6. ชื่อเล่นที่มาจากความเชื่อและสิริมงคล	กฤต แก้ว จันท์เจ้า จื่อเสียง เจ้าคุณ ชมวิว เซน ดรีม ดันหลิว ดิษฐ์ ทันตา ธรรม นต น้ำเต้า ไนซ์ บัตเตอร์ บุญ ป.ขวัญ ปิง พัสชา เมตตา วิว รุณา วันทา สาธุ หมิงเต๋อ อนันต์ อาร์มี

ที่มาของชื่อเล่น	ชื่อเล่น
6. ชื่อเล่นที่มาจากความเชื่อและ สิริมงคล (ต่อ)	อาริฟ อัศวานี
7. ชื่อเล่นที่มาจากการเรียนหรือ อาชีพ	ข้าวหอม ชาร์ป ชีมอส เซ็นเตอร์ ดาต้า ดีไซน์ น่านฟ้า นาโน เนย โน้ต บัดดี้ บู้กิ้ง โบ๊ท ปราบปราม เพลง มอเตอร์ มายา ยูโร เวหา สนามบิน อะตอม แอมแปร์ ไอที ไอออน
8. ชื่อเล่นที่มาจากธรรมชาติ	กอข้าว ชะเอม ต้นข้าว แยมบู ใบบัว ภู ม่านฟ้า ลีลา อัญชัญ ดีแลง ทิกเกอร์ ไทเกอร์ ปลาโลมา ปลาวาฬ โมโตโร่ เลโอ โลมา หงส์ หนูนา ออก้า
9. ชื่อเล่นที่มาจากลักษณะเพศ	จันทร์เจ้า เฉเมอเม เตยหอม ไตตัน ธิดา น้ำเพชร น้ำอิง บอม บอย ปกป้อง ปาล์มมี พิมพ์ แพร แพรวา ภู ภูผา สมาร์ท ออโต้ เอญา
10. ชื่อเล่นที่มาจากอาหาร ผลไม้	ข้าวปุ้น ข้าวสวย ข้าวหอม ข้าวหอม แค็ก โชกุน ชูชิ แดงโม น้ำตาล น้ำป่น น้ำหวาน เนย ปาญา ไอวี
11. ชื่อเล่นที่มาจากสถานที่	เจด้า เซยู ดิณณ เนว่า เปอร์เซีย เปี่ยมสุข พันวา ภูพิงค์ มิลาน มิวนิค สเปน ไหม อินซอน
12. ชื่อเล่นที่มาจากวัสดุ อุปกรณ์ ของใช้ ยานพาหนะ	ไข่มุก คิว ซี๊นุก แบ้ง ผ้าไหม พู่กัน फिल्म เฟรมมี โพล์ด ริบบิ้น ลามี่ อองฟองต์ โอเบิ้ล
13. ชื่อเล่นที่มาจากความไพเราะ ทันสมัย	เกอเต้ แดงกวาง ทอฝัน บิลลี่ บีลีฟ เฟรช มาร์คัส เมาร์ทเทน อลิซ เอวา แองจี
14. ชื่อเล่นที่มาจากลำดับการเกิด	ต้นน้ำ เต พิกกี้ เฟิร์ส มาวิน ไม้เอก อาฟเตอร์ เอก
15. ชื่อเล่นที่มาจากอื่นๆ	ข้าวหอม ข้าวโอ๊ต ต้นหอม ดังทอน เนม เบสิค มาร์ตาร์ วันใหม่
16. ชื่อเล่นที่มาจากลักษณะทาง กายภาพหรือกริยาอาการของลูก	การ์ตูน ขวัญข้าว นุ่น มีมี สโนว์ สัมจิต อัยรันท์
17. ชื่อเล่นที่มาจากนามสกุล 1	ลีโอ

ภาคผนวก ซ

ตารางจำแนกข้อมูลความหมายของชื่อเล่น จำนวน 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อที่มีรูป

ตารางจำแนกข้อมูลความหมายของชื่อเล่น จำนวน 581 ชื่อ โดยไม่นับชื่อที่มีรูปคำและความหมายที่ซ้ำกัน

กลุ่มความหมาย	ชื่อเล่น
1. ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ	กร กอข้าว จันท์เจ้า ชมวิว ชัชนี ชัน ชันชัน ชี แซนด์ แซนด์ เฌอเฌ เตียร์ ต้นกล้า ต้นข้าว ต้นน้ำ ต้นไผ่ ต้นหลิว ตฤณ ตะวัน ดีเล้ง ใต้ฝุ่น ทิกเกอร์ ทีเร็ก ไทเกอร์ ธีร์ นที นลิน นานฟ้า นาวา น้ำโขง น้ำฟ้า น้ำอิง น้ำอุ่น นิสรีน เนว่า บัว บิช แบมบู ใบข้าว ใบบัว ใบไผ่ ใบหม่อน ไบรท์ ปลาทุ ปลายฟ้า ปลาโลมา ปลาวาฬ พิกกี้ ฟ้า ฟาง ฟ้าใส ฟ้าไหม ภู ภูผา ภูภูมิ ภูริ ภูเล มหาสมุทร มังกร ม่านฟ้า เมกกัน เมวา เมาร์ทเทน โมโตโร่ ไม้ ริว เรน เรนเดียร์ ลีลา ลีโอ ลูกไม้ เลโอ โลมา เวหา สกาย สโนว์ สายฝน หงส์ หนาว หนูนา หยิน ออก้า อัญชัน อันดา อาทิตย์ อาโป เอกอร์น เอิร์ท ไอซ์ ไอดิน ไอน้ำ ไอริน ไอลีน ภูผา ฟ้า ภู ไออุ่น
2. ความหมายเกี่ยวกับอาหาร	กะทิ โกธัง ขนมหิน ข้าวปั้น ข้าวปั้น ข้าวปุ้น ข้าวฟ่าง ข้าวสวย ข้าวหอม ข้าวใหม่ ข้าวโอ๊ต ลูกการ์ เด็ก จอมข้าว ชะเฌม โชกุน ชูกัส ชูชิ ต้นหอม ตังเม เตยหอม แต่งกวา แต่งไทย แต่งโม น้อยหนา น้ำขิง น้ำชา น้ำชุบ น้ำปั้น น้ำพริก น้ำหวาน เนย เน็ค เนน บราวน์ บัตเตอร์ ป๊อกกี้ ปังปอนด์ ปาญา เปปเปอร์ แป้ง มะตูม มะนาว มะปราง รัต้า ลูกแพร์ สไปรท์ สัมจิต อันนา อัลมอนต์ แอลล์ฟี โอ๊ต ไอติม ไอวี
3. ความหมายเกี่ยวกับความสุขและความรัก	กรุฟ กลอยใจ กันต์ กานต์ แก้วตา ไกล่ แคท ชีวา เชียร์ ชินเซีย เซน แดงค์ นต นันท์ น้ำใจ บัดดี้ บิลลี่ ป.ปลื้ม ปลื้ม เปรม เปี่ยมสุข โปรดปราน พอใจ พระพรารด์ เฟลิน เฟลินเฟลิน แฟม เฟรช เฟรนด์ โฟกัส ภูมิใจ รดา รุณา ลัลลา เลิฟ สบาย หิงหิง อิมเฌม อิมเฌบ อิมจู๋ อุ่นใจ อู๋อู๋ อิม ไออุ่น ฮัก ฮาปัน กันต์ น้ำฟ้า น้ำอุ่น เปรม ภูมิ ริว เลิฟ
4. ความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศ ชื่อเสียงและอำนาจ	กองทัพ กัน กัปตัน ขุนศึก เจ้าคุณ เจ้าคุณ เจ้านาย แซมป์เปียน ดิณห์ ไตตัน ธรรม นาย บอม เบรฟ ปกป้อง ปรีนซ์ ปีกั เป็น ต่อ เป็นเอก พล พลร่ม พีร ภูมินทร์ ลิซา วิน วินเนอร์ อลิซ อาร์มี อิงฟ้า อุชี่ ภูผา กัปตัน คุณ ชี บุม แพร มังกร มังกร

กลุ่มความหมาย	ชื่อเล่น
	มาร์ค มาร์ค หยก อลิซ
5. ความหมายเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรือง	กฤต คิตติ์ คุณ ชัญญา ชาคิส ณ พุฒิ ภัทร แทนคุณ ไนซ์ บิว บุ่มบุ่ม เบทเตอร์ เบลล์ เบสท์ เบสิค ปัญญา พราว เพียว เฟื่องฟู ภูมิ มุก ริมา เรย์ ลลิล ลัญช์ หมิงเต๋อ กันต์ เจ้าคุณ ต้นกล้า ต้นน้ำ ไนซ์ ไนซ์
6. ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า	กัญจน์ ของขวัญ ไข่มุก เกท เจ้าสัว ฉายฉาย ไดมอนด์ ตังทอน ทรัพย์เพิ่ม นับตั้งค์ น้ำเพชร น้ำหนึ่ง บีเอ็ม โบนัส ปัญชาน์ ปุณณ์ พลอย เพชร ยูโร สตางค์ หยก ออเงิน ออม ออมสิน อั่งเปา อันซีน อาตังค์ โอที ของขวัญ ข้าวหอม ไข่มุก
7. ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้	กีฟ ซ้อปเปอร์ ชาร์ป ชีนุก เซฟ เบล ไบค์ บิ๊กอัพ ผ้าไหม พอร์ช พัดเตอร์ แพร แพรวา ฟอร์ด ฟิล์ม ฟิโน เฟรมมี โฟล์ค มอเตอร์ ยิปซัม ริปบิน์ ลามี วีโอส สายเข็ม ไหมพรม โอเปิ้ล แพร ออโต้
8. ความหมายเกี่ยวกับคน	กัญ แก้ม ชิน ดีเซล ตาต๋าร ธิดา บอย บิวตี้ ปาล์มมี มาร์คัส มาร์ตาร์ โมริน ฤดี เวียงพิงค์ หนูยิ้ม อองฟองต์ อัยรันท์ อาร์ตี้ อาร์ม เณญา เอวา แอมมี นานา
9. ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพและกริยา	กรีน กุ้งกิ้ง ชื่น น้ำตาล นินิว นุ่น บิ๊ก บุ่งบุง บุ่ม พิมใจ พิมชนก พิมพ์ พิมมาดา พู มายด์ มีมี รักษ์ วันทา วาววา สมาร์ท หลิงหลิง ออโต้ แพรวา
10. ความหมายเกี่ยวกับสถานที่	เจด้า เซยู ดิณณ นานา น้ำหนาว น้ำเหนือ ปาย เปอร์เซีย พันวา ฟาร์ม ภูพิงค์ มัลดีฟส์ มิลาน มิวนิค สนามบิน สเปน อ็อกฟอร์ด อินซอน อินเดีย เอเชีย โอปาย ไอร์นา
11. ความหมายเกี่ยวกับลำดับและจำนวน	เก้า เซ็นเตอร์ เต ท็อปท็อป เท็น นิวตัน พันไมล์ ฟิค เฟิร์ส มาวิน ลิปดา ห้าแปด องศา อนันต์ อัฟเปอร์ อาฟเตอร์ เอก แอมแปร์ ต้นน้ำ ไตเติล วิน
12. ความหมายเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และสิริมงคล	ขวัญข้าว โชคดี ต้นบุญญ์ ทันตา น้ำเต้า น้ำทิพย์ นำบุญ บิลีฟ บุญ ป.ขวัญ ปิง พุทธ เพ็ญญา แฟรี่ เมตตา ลานบุญ สาธุ แองจี ฮัสวานี มังกร

กลุ่มความหมาย	ชื่อเล่น
13. ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ	จื้อเสียง เจน ชาคริต ญฐ ณดา ทิว โปร โปรเจด พ็อตเตอร์ พัชชา มาสเตอร์ อารีฟ อิ๊กคิว อิมอิม ไอเดีย ไต้ตัน เนย วิน อะตอม อิ๊กคิว
14. ความหมายเกี่ยวกับนันทนาการ	กาก้า กิดาร์ ดีไซน์ ตั๊วโน้ต ทีอ็อฟ เทมโป้ โน้ด เปียนโน พุกัน เพลง แพ็กกี้ ฟีฟ่า มายา แมนยูริโอ สีน้า สี่ไม้ ออร์แกน ยูโร
15. ความหมายเกี่ยวกับวันเวลา	กันณั์ จัตร ไทม์ ชันวา นาที ไนท์ ปลายฝน มีน มีนา เมษา วันใส วันใหม่ สงกรานต์ ออกัส ลีโอ
16. ความหมายเกี่ยวกับการ์ตูน	กันดั้ม กัสจัง การ์ตูน การ์ฟิลด์ คิตตี้ เครซ ชินจัง ซาโย ทิงค์เกอร์บอลล์ เนเน่ มินนี่ โรเซตต้า หมี่กุ
17. ความหมายที่มากกว่าหนึ่ง ความหมาย	ณิชา นะโม โป๊ท ไอยูมิน น้ำเพชร เนย ภู ภู อันดา
18. ความหมายเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง	จัสติน จ้าวแหวย ซานี โตโน่ ปีเตอร์ โป๊ป มิลิน แอนดริว
19. ความหมายเกี่ยวกับความหวัง ความ ปรารถนา	ดริ้ม ดล ทอฝัน ปองคุณ เอมี โฮป ปลั้ม
20. ความหมายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี	ซิมอส ดาต้า นาโน อะตอม ไอที ไอออน
21. ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร สัญลักษณ์และเครื่องหมาย	คิว เจเจ บีบี มาร์ค ไม้เอก
22. ความหมายเกี่ยวกับการแบ่งปัน	ปัน ปันปัน ฟาเดียร์ เอื้อ
23. ความหมายเกี่ยวกับความเหมาะสม และการเปรียบเทียบ	เต็มเต็ม พอดี พอเพียง พอเพียง
24. ความหมายเกี่ยวกับชื่อ	เติ้ล ไต้เติ้ล เนม
25. ความหมายเกี่ยวกับการพูด	จะจำ หนอยแน่
26. ความหมายเกี่ยวกับอาชีพ	บู้คกิ้ง ปราบปราม
27. ความหมายเกี่ยวกับ การดำรงอยู่	ยูนาน
28. ความหมายเกี่ยวกับเอกลักษณ์	ไหม

ภาคผนวก ฅ

ตารางความสัมพันธ์ของความคิดที่ปรากฏกับคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชั่น

ตารางสัมพันธ์ของความคิดที่ปรากฏกับคุณลักษณะของพ่อแม่เจเนอเรชันวายในบริบทสังคมเมือง

ความคิด	นิยมความเป็นปัจเจกแสดงความเป็นตัวของตัวเอง	ต้องการให้ผู้หยอมรับ	มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ	คาดหวังสูง	คำมั่นประโยชน์ของส่วนรวม	มั่นใจในตัวเองและเปิดเผย	เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีต่างๆ	ใส่ใจสุขภาพ	ชอบทำกิจกรรม	ให้ความสำคัญกับความรู้และการศึกษา	ให้ความสำคัญกับเงินและวัตถุ	ชอบการท่องเที่ยว	นิยมความทันสมัย	ให้ความสำคัญกับสุขภาพและความปลอดภัย	เชื่อเรื่องไสยศาสตร์	โหยหาธรรมชาติ	ให้ความสำคัญกับเพศสภาพ	คำนึงถึงความเป็นไทย	ให้ความสำคัญกับความรักและความสุข	คำนึงถึงคุณค่าของตนเองถึงชีวิต	บทบาทเป็นเพศแวมเพน	เป็นผู้เฝ้าระวังการติดยา
ความคิดเกี่ยวกับความเป็นปัจเจก	✓																					
ความคิดเกี่ยวกับความนิยมต่างประเทศ													✓									
ความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว														✓								
ความคิดเกี่ยวกับความคาดหวังและความปรารถนา		✓		✓																		

ความคิด	นิยมความเป็นปัจเจกแสดงความเป็นตัวของตัวเอง	ต้องการให้ผู้ช่วยยอมรับ	เริ่มมีความสนใจเรื่อง	คาดหวังสูง	คำนึงประโยชน์ของส่วนรวม	หมั่นใจใจตัวเองและเปิดเผย	ให้ความสนใจการใช้เทคโนโลยีต่างๆ	ใส่ใจสุขภาพ	ชอบทำกิจกรรม	การศึกษา ให้ความรู้เกี่ยวกับความรู้และ	ให้คำแนะนำเกี่ยวกับปัญหา	ชอบเล่น	มีสัมผัสกับเทคโนโลยี	วิเคราะห์ข้อมูลของผู้	ตั้งสมมติฐานหรือข้อ	ดีชมรมหรือชมรม	พบปะพูดคุยกับ	มีเป้าหมายชัดเจน	จะยอมรับความคิดเห็น	ตั้งสมมติฐาน	กำหนดขอบเขต	กำหนดขอบเขต	หาข้อมูล
ความคิดเกี่ยวกับการดำรงอยู่								✓															
ความคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์	✓																						

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล

นางสาววัชร ใจประเสริฐ

วันเดือนปีเกิด

21 ตุลาคม 2527

สถานที่เกิด

จังหวัดนครนายก

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

เลขที่ 65/4 ซอยพหลโยธิน 32 แขวงเสนานิคม เขตจตุจักร
กรุงเทพมหานคร 10900

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน

นักวิชาการศึกษา

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เลขที่ 114 สุขุมวิท 23

แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2546

มัธยมศึกษา

จาก โรงเรียนกัลยาณวัตร จังหวัดขอนแก่น

พ.ศ. 2550

ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาไทย)

จาก มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น

พ.ศ. 2559

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาไทย)

จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร