

รายงานการวิจัย  
ภาษาและภาพสะท้อนของวัฒนธรรม  
จากชื่อเล่นของคนไทย

โดย ผศ. ดร. ม.ล. จรัลวิไล จรุงญโรจน์



รายงานการวิจัย

เรื่อง

ภาษาและภาพสะท้อนของวัฒนธรรมจากชื่อเล่นของคนไทย  
Language and Reflection of Culture in  
Thai Nicknames

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ม.ล. จรัลวิไล จรูญโรจน์

ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก  
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
2552



## บทคัดย่อ

การมีชื่อเล่นเป็นเรื่องปกติธรรมดาในวัฒนธรรมไทย ชื่อเล่นในภาษาไทยไม่ใช่เพียงเป็นรูปย่อของชื่อจริง แต่ชื่อทั้งสองมักได้รับการตั้งขึ้นโดยอิสระจากกัน แม้ว่าชื่อเล่นจะมีความเป็นทางการน้อยกว่าชื่อจริง แต่บางคนก็ชอบมากกว่าที่จะนำชื่อเล่นมาใช้ในบางสถานการณ์ที่ค่อนข้างเป็นทางการ อย่างในชั้นเรียนหรือบนป้ายหาเสียงเลือกตั้ง

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ชื่อเล่นของคนไทย ได้แก่จำนวนพยางค์ ภาษาที่ใช้ตั้งชื่อ เหตุผลที่ตั้งชื่อเป็นภาษานั้นๆ ความหมาย ที่มาของชื่อ ผู้ตั้งชื่อ และทัศนคติต่อชื่อเล่น เพื่อสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมไทย ข้อมูลที่ใช้นำมาจากการแจกแบบสอบถาม

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างมีความยาว 1-4 พยางค์ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.28 พยางค์ ชื่อเล่นของกลุ่มอายุมากมีจำนวนพยางค์น้อยกว่าชื่อเล่นของกลุ่มอายุน้อย ชาวมุสลิมมีชื่อเล่นที่มีความยาวมากกว่าชาวคริสต์และชาวพุทธ

ภาษาที่ใช้ตั้งชื่อเล่นมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับศาสนา เพศ และอายุ ของเจ้าของชื่อชื่อเล่นของกลุ่มอายุน้อยมีความหลากหลายของภาษาและเหตุผลในการเลือกภาษามากกว่ากลุ่มอายุมาก ชื่อเล่นของกลุ่มอายุน้อยยังได้รับการตั้งโดยคำนึงถึงความเป็นสากลและความโดดเด่นมากกว่ากลุ่มอายุมากด้วย ชาวมุสลิมใช้ภาษาอาหรับแสดงเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม

โดยทั่วไปชื่อเล่นของคนไทยส่วนมากมักเป็นชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์มากเป็นอันดับหนึ่ง และลักษณะทางกายภาพเป็นอันดับสอง ความหมายทั้งสองนี้พบในกลุ่มอายุมากกว่าในกลุ่มอายุน้อย อย่างไรก็ตาม ไม่พบว่ามี การตั้งชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์ในกลุ่มชาวมุสลิมเลย ชาวมุสลิมนิยมตั้งชื่อเล่นที่หมายถึงธรรมชาติและชื่อที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ชาวคริสต์มีชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับศาสนา มากกว่าชาวพุทธแต่น้อยกว่าชาวมุสลิม ชื่อเล่นของเพศหญิงมีความหมาย

## บ

เกี่ยวกับพีชและความรักความสุขมากกว่าเพศชาย แต่เพศชายมีชื่อเล่นที่เกี่ยวกับความรู้ความสามารถมากกว่าเพศหญิง

ที่มาหลักของการตั้งชื่อเล่นของคนไทยคือการตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ และการตั้งชื่อที่มีความสอดคล้องทางเสียงกับสมาชิกคนอื่นในครอบครัว การที่กลุ่มอายุน้อยตั้งชื่อด้วยเหตุผลเกี่ยวกับลำดับการเกิดในครอบครัวน้อยกว่ากลุ่มอายุมากช่วยสะท้อนว่าครอบครัวในสังคมไทยมีขนาดเล็กลงและมีบุตรน้อยกว่าในอดีต ชื่อเล่นของกลุ่มอายุน้อยยังมีความสัมพันธ์กับชื่อจริงน้อยกว่ากลุ่มอายุมากทั้งในด้านความหมายและรูปคำ

โดยทั่วไปคนที่ตั้งชื่อเล่นให้เด็กคือแม่ ยกเว้นในกลุ่มมุสลิมซึ่งพ่อมักจะเป็นคนตั้งชื่อเล่นให้ลูก ญาติฝ่ายแม่มีบทบาทในการตั้งชื่อมากกว่าญาติฝ่ายพ่อ

นิสิตนักศึกษาไทยส่วนมากชอบชื่อเล่นของตนมากกว่าชื่อจริงและอยากได้รับการเรียกขานด้วยชื่อเล่นมากกว่าชื่อจริง แต่เมื่อต้องบอกชื่อของตนให้กับคนไม่รู้จักเป็นครั้งแรก ส่วนมากจะบอกชื่อจริง แสดงให้เห็นทัศนคติที่ดีต่อชื่อเล่นและการเน้นความสุขภาพเชิงบวกในสังคมไทย

**คำสำคัญ :** ชื่อเล่น, วัฒนธรรม, ภาษาไทย

## Abstract

Nicknames are common in Thai culture. Thai nicknames are not just abbreviated or humorous forms of given names. They are given independently. Although nicknames are less formal than, it is common and, sometimes, favourable to use nicknames in some quite formal situations, for example, in the class room, or even on election posters.

The purpose of this study is to analyze the number of syllables, language origins, meanings, backgrounds, and attitude toward the nicknames of Thai people in order to infer certain characteristics about Thai culture. The data were collected by questionnaires.

One to four-syllable nicknames are found, with the average of 1.28 syllables. The nicknames of the younger groups have more syllables than the older groups. Muslims have longer nicknames than Christians and Buddhists.

Religious, gender, and age are significantly associated with the language origins of the nickname. The nicknames of the younger groups have greater variation in language origin and the reasons behind their selection. The younger groups are more concerned about internationality and uniqueness than the older groups. Muslims use Arabic as the marker to show their identity.

In general, the nicknames based on the names of animals are most favoured, and those based on the physical characteristics of the name owners are the second most favoured. These meanings are found more in the nicknames of the older groups than in those of the younger

groups. However, the nicknames based on the names of animals are not found among Muslims, who prefer the nicknames with meanings related to nature and religious. Christians associate their religious in the meaning of their nicknames less than Muslims but more than Buddhists. The nicknames of females have the meaning of plants, love and happiness more than those of males but have the meaning of knowledge and ability less.

The major reasons behind Thai nicknames are the physical characteristics of the name owners and the correspondence of their sounds to the name(s) of other person in the family. That the younger groups were named less on the account of their rank of birth reflect that Thai families have become smaller with fewer children. The nicknames of the younger groups are also semantically and morphologically derived from their real names less than those of the older groups.

In general, nicknames are given to Thai children mostly by the mothers, except for Muslims where fathers mostly nickname their children. Maternal relatives decide children's nicknames more often than paternal relatives.

Thai students prefer their nicknames to their given names and prefer to be addressed by nicknames. However, when they have to inform about their names for the first time, they inform their given name. This shows that Thais have good attitude toward nicknames and that the positive politeness is commonly used in Thailand.

**Keywords:** Nicknames, Culture, Thai

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือทั้งทางตรงและทางอ้อมจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ สรรค์วัฒน์ ประดิษฐ์พงษ์ สาขาวิชาภาษาอิตาลีและน ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งช่วยกระจายแบบสอบถามไปยังกลุ่มเป้าหมาย ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์สุวัฒนา เลี่ยมประวัติ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สำเนียงงาม ภาควิชาภาษาไทย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชาญณรงค์ บุญหนุน ภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ช่วยเป็นธุระจัดหาหนังสือและบทความที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ และขอขอบคุณนางสาวภัทรา ปิณฑะแพทย์ นิสิตปริญญาเอกที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดเตรียมอุปกรณ์เครื่องใช้ที่จำเป็นต่อการทำงานวิจัย

เหนือสิ่งอื่นใดผู้วิจัยขอขอบคุณศาสตราจารย์ ดร. อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นผู้ให้ความรู้ในทางภาษาศาสตร์ชาติพันธุ์ ภาษาศาสตร์สังคม และ การทำวิจัย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของงานวิจัยชิ้นนี้



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาของปัญหา	1
2. วัตถุประสงค์	3
3. สมมุติฐาน	4
4. วิธีดำเนินการวิจัย	4
5. สถิติที่ใช้ในงานวิจัย	13
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
7. นิยามศัพท์	13
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	15
บทที่ 3 ผลการวิจัย	29
1. ความถี่ของชื่อเล่น	29
ความถี่ของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ	29
ความถี่ของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ	32
2. จำนวนพยางค์ในชื่อเล่น	36
จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ	28

## ช

จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ	40
จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา	43
3. ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่น	45
ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นจำแนกตามเพศ	49
ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นจำแนกตามอายุ	52
ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา	56
4. เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่น	60
เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่น จำแนกตามเพศ	63
เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่น จำแนกตามอายุ	66
เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่น จำแนกตามศาสนา	70
5. ความหมายของชื่อเล่น	74
ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ	79
ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ	84
ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา	92
6. ที่มาของชื่อเล่น	97
ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ	102
ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ	106
ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา	112
7. ผู้ตั้งชื่อเล่น	117

ผู้ตั้งชื่อเล่นจำแนกตามเพศของเจ้าของชื่อ	119
ผู้ตั้งชื่อเล่นจำแนกตามอายุของเจ้าของชื่อ	121
ผู้ตั้งชื่อเล่นจำแนกตามศาสนาของเจ้าของชื่อ	125
8. ทศนคติต่อชื่อเล่นและชื่อจริง	128
9. ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนมาจากชื่อเล่น	141
<b>บทที่ 4 สรุปผลการวิจัย</b>	<b>172</b>
1. จำนวนพยางค์ในชื่อเล่น	173
2. ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่น	174
3. ที่มาของภาษาในชื่อเล่น	176
4. ความหมายของชื่อเล่น	176
5. ที่มาของชื่อเล่น	177
6. ผู้ตั้งชื่อเล่น	178
7. สรุปภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนมาจากชื่อเล่น	179
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>182</b>
<b>ภาคผนวก</b>	<b>186</b>

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาของปัญหา

คำว่า “ชื่อ” มีความหมายตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานว่า “คำที่ตั้งขึ้นสำหรับเรียกคน สัตว์ ที่ และสิ่งของ โดยทั่วไปหรือโดยเฉพาะเจาะจง” ในกรณีของชื่อบุคคลนั้นเป็นชื่อโดยเฉพาะเจาะจง สามารถจำแนกได้เป็นชื่อตัวหรือหรือชื่อจริง ชื่อสกุล และชื่อเล่น

ในบางวัฒนธรรมนั้นชื่อเล่นมักจะเป็นชื่อที่กร่อนเสียงมาจากชื่อจริง หรือมีความสัมพันธ์กับชื่อจริงเช่นผู้มีชื่อจริงว่า Robert ก็จะมีชื่อเล่นว่า Rob, Bob, หรือ Bobby ในขณะที่ในวัฒนธรรมไทยชื่อเล่นกับชื่อจริงมักไม่มีความสัมพันธ์กันไม่ว่าในด้านเสียง รูปคำ หรือความหมาย (เช่น ผู้มีชื่อจริงว่า อรุณ และ นิรมล อาจจะมีชื่อเล่นเดียวกันว่า ส้ม ผู้ที่มีชื่อเล่นว่า ตึก และ มด อาจมีชื่อจริงเหมือนกันว่า หฤทัย) การมีชื่อเล่นในวัฒนธรรมไทยเป็นเรื่องปกติธรรมดา แม้ว่าชื่อเล่นจะฟังดูมีความเป็นทางการน้อยกว่าชื่อจริง แต่ชื่อเล่นก็ใช้กันโดยทั่วไปในสถานการณ์ที่ค่อนข้างเป็นทางการ เช่น ในห้องเรียน หรือแม้แต่บนป้ายโฆษณาหาเสียงเลือกตั้ง

นอกจากการตั้งชื่อเล่นจะไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวในการตั้งในแง่ที่สัมพันธ์กับชื่อจริงแล้ว การตั้งชื่อเล่นก็ยังไม่มีความหมายด้วย ในขณะที่มีพระราชบัญญัติชื่อบุคคล พ.ศ. 2505 ว่าด้วยชื่อตัว ชื่อรอง ชื่อสกุล กำหนดว่าชื่อตัวและชื่อรองจะต้องไม่พ้องหรือมุ่งหมายให้คล้ายกับพระปรมาภิไธย พระนามของพระราชินี หรือราชทินนาม และต้องไม่มีคำหรือ

ความหมายหยาบคาย แต่ชื่อเล่นไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆกำหนดไว้ทางกฎหมาย และไม่มีกำหนัดไว้เป็นลายลักษณ์อักษรทางกฎหมายด้วยว่าบุคคลใดมีชื่อเล่นว่าอย่างไร

ในด้านของความเชื่อพบว่าการตั้งชื่อจริงในสังคมไทยมักได้รับอิทธิพลจากคัมภีร์ทักษาปกรณ์ คือการตั้งชื่อตามอักษรวันเกิด ตามนามปีเกิด และตามนามเกิด ซึ่งที่เป็นที่นิยมที่สุดคือการตั้งชื่อตามอักษรวันเกิด (เช่น ผู้ที่เกิดวันอังคารมีอักษร ก ข ค ฉ และ ง เป็นกาลกิณี ผู้เกิดวันอังคารที่มีความเชื่อในเรื่องนี้จึงมักมีชื่อจริงที่เลี่ยงอักษรดังกล่าว) ในขณะที่พบว่าการพยายามเลี่ยงอักษรกาลกิณีในการตั้งชื่อเล่นน้อยกว่าชื่อจริง ดังนั้นเมื่อพิจารณาในแง่นี้จึงพบว่าการตั้งชื่อเล่นมีความเป็นอิสระมากกว่าการตั้งชื่อจริงอีกเช่นกัน ผู้ตั้งชื่อเล่นสามารถตั้งชื่อเล่นอย่างไรก็ได้โดยมักไม่คำนึงถึงตัวอักษรในชื่อและไม่มีกฎหมายใดมากำหนดเกณฑ์ของการตั้งชื่อ

มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับชื่อของคนไทยมากมาย ส่วนมากเป็นการศึกษาชื่อจริง ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของความหมาย จำนวนพยางค์ ภาษาที่ใช้ ความสัมพันธ์ของชื่อของบุคคลกับบุคคลอื่นในครอบครัว ความพยายามเลี่ยงอักษรกาลกิณี ฯลฯ มีการศึกษาทั้งในเชิงปัจจุบันและเชิงเปรียบเทียบข้ามสมัย โดยที่การศึกษาเหล่านี้ให้ภาพสะท้อนเกี่ยวกับค่านิยมและความเชื่อในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี ในขณะที่การศึกษาเกี่ยวกับชื่อเล่นยังมีอยู่เป็นจำนวนไม่มากนัก ทั้งๆที่การศึกษาเกี่ยวกับชื่อเล่นน่าจะให้ภาพสะท้อนเชิงวัฒนธรรมที่ชัดเจนกว่า เนื่องจากการตั้งชื่อเล่นมีอิสระมากกว่าการตั้งชื่อจริงตามที่กล่าวไปแล้ว อีกทั้ง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับชื่อเล่นของคนไทยเพื่อให้เห็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของการตั้งชื่อเล่นในสังคมไทย รวมทั้งภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนจากชื่อเล่น โดยศึกษาในด้านจำนวนพยางค์ ภาษาคำความหมาย ที่มาของชื่อเล่น ผู้ตั้งชื่อเล่น โดยเปรียบเทียบกับกันระหว่างผู้ที่มีเพศ อายุ และความเชื่อทางศาสนาต่างกัน

## 2. วัตถุประสงค์

2.1 เปรียบเทียบจำนวนพยางค์ในชื่อเล่นระหว่างผู้ที่มีเพศ อายุ และความเชื่อทางศาสนาต่างกัน

2.2 เปรียบเทียบภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นระหว่างผู้ที่มีเพศ อายุ และความเชื่อทางศาสนาต่างกัน

2.3 เปรียบเทียบเหตุผลในการเลือกภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นระหว่างผู้ที่มีเพศ อายุ และความเชื่อทางศาสนาต่างกัน

2.4 เปรียบเทียบความหมายของชื่อเล่นระหว่างผู้ที่มีเพศ อายุ และความเชื่อทางศาสนาต่างกัน

2.5 เปรียบเทียบที่มาของชื่อเล่นระหว่างผู้ที่มีเพศ อายุ และความเชื่อทางศาสนาต่างกัน

2.6 เปรียบเทียบผู้ตั้งชื่อเล่นของผู้ที่มีเพศ อายุ และความเชื่อทางศาสนาต่างกัน

2.7 เปรียบเทียบทัศนคติต่อชื่อเล่นและชื่อจริงระหว่างผู้ที่มีเพศต่างกัน

2.7 สรุปรูปภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนมาจากชื่อเล่น

### 3. สมมุติฐาน

3.1 จำนวนพยางค์, ภาษา, เหตุผลในการเลือกภาษา, ความหมาย, ที่มา และ ผู้ตั้งชื่อเล่น มีความแตกต่างกันไปตามตัวแปรเพศ, อายุ, และความเชื่อทางศาสนาที่ต่างกัน

3.2 ทั้งเพศชายและหญิงมีทัศนคติที่ดีต่อชื่อเล่นแตกต่างกัน แต่ล้วนมีทัศนคติที่ดีต่อชื่อเล่นมากกว่าชื่อจริง เพศชายและหญิงมีความต้องการที่จะรับการเรียกขานด้วยชื่อจริงหรือชื่อเล่นต่างกัน รวมทั้งบอกชื่อของตนเป็นครั้งแรกด้วยชื่อจริงหรือชื่อเล่นแตกต่างกันด้วย

### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

#### 4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

งานวิจัยนี้ใช้แบบสอบถาม 2 ชุดเพื่อเก็บข้อมูล แบบสอบถามชุดแรกเก็บข้อมูลเกี่ยวกับชื่อเล่น และข้อมูลอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ ได้แก่ เพศ อายุ ชื่อเล่น ศาสนา ภาษาที่ใช้ตั้งชื่อเล่น เหตุผลที่ใช้ภาษานี้ตั้งชื่อเล่น ความหมายของชื่อ ที่มาของชื่อ และผู้ที่เป็นคนตั้งชื่อเล่น (ดูในภาคผนวก ก) แบบสอบถามชุดนี้มีทั้งที่พิมพ์ลงบนกระดาษและที่เป็นแบบสอบถามออนไลน์ แบบสอบถามทั้งสองชนิดมีเนื้อความอย่างเดียวกัน

แบบสอบถามชุดที่สองเป็นแบบสอบถามที่ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อชื่อเล่นและชื่อจริง ข้อมูลที่ถามในแบบสอบถามได้แก่ข้อมูลส่วนตัว (เพศและอายุ), ความชอบชื่อเล่นหรือชื่อจริงว่าชอบชื่อใดมากกว่า, ความต้องการให้บุคคลต่างๆเรียกชื่อจริงหรือชื่อเล่น (บุคคลต่างๆในที่นี้ให้หมายถึงอาจารย์ในและนอกห้องเรียน เพื่อนทั้งที่รู้จักมานานและเพิ่งรู้จัก

รวมทั้งพนักงานขาย ซึ่งถือว่าเป็นตัวแทนบุคคลอื่นที่มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างฉาบฉวย), การเลือกที่จะบอกชื่อเล่นหรือชื่อจริงของตนเป็นครั้งแรกแก่บุคคลต่างๆ (ดูในภาคผนวก ข)

#### 4.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากคนไทย โดยคนไทยในที่นี้หมายถึงบุคคลที่ระบุว่าตนเป็น “คนไทย” (หรือในกรณีที่บิดามารดากรอกข้อมูลให้บุตรของตนที่มีอายุน้อยเกินกว่าจะให้ข้อมูลเองได้ ก็จะมีหมายถึงบุตรที่พ่อแม่ระบุว่า เป็น “คนไทย”)

สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกใช้การตัดสินใจของตนเองของผู้ให้ข้อมูลแทนการพิจารณาจากสัญชาติหรือเชื้อชาติที่แท้จริงก็เพราะสัญชาติเป็นเพียงเรื่องทางกฎหมาย การที่ใครคนหนึ่งมีสัญชาติไทยไม่จำเป็นว่าจะต้องมีจิตสำนึกว่าตนเป็นคนไทย อาจจะได้สัญชาติไทยมาเพียงเพราะเกิดในประเทศไทย หรือแต่งงานกับคนไทยและเปลี่ยนสัญชาติตามมาเพื่อความสะดวกในการอาศัยในประเทศไทย ส่วนกรณีของเชื้อชาตินั้น ในปัจจุบันนี้สรุปได้ยากมากกว่าใครบ้างที่มีเชื้อชาติไทย เนื่องจากคนไทยในประเทศไทยจำนวนมากมีบรรพบุรุษคนใดคนหนึ่งหรือมากกว่าที่มีเชื้อสายจีนหรืออื่นๆ ผู้วิจัยสังเกตว่าคนไทยกลุ่มนี้แม้จะให้ข้อมูลว่าตนมีบรรพบุรุษเป็น “คนจีน” แต่เมื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองก็บอกว่าตนเองเป็น “คนไทย” รวมไปถึงคนไทยที่อพยพไปอยู่ต่างประเทศ หรือแม้แต่มีบิดาหรือมารดาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นคนต่างชาติ ก็มีจำนวนไม่น้อยที่มีจิตสำนึกว่าตนเป็นคนไทย (และในขณะเดียวกันก็พบว่าบุคคลเหล่านี้บางคนให้ข้อมูลว่าตนเองไม่ใช่คนไทย) ผู้วิจัยจึงเชื่อว่าความเป็น “คนไทย” น่าจะพิจารณาจากจิตสำนึกของคนผู้



นั่นเองว่าตนเองเป็นคนไทยหรือไม่ อีกทั้งแบบสอบถามที่ใช้เก็บข้อมูลก็เป็นภาษาไทยทั้งหมด ผู้ที่สามารถกรอกแบบสอบถามได้ก็ย่อมจะต้องมีความรู้ภาษาไทยมากเพียงพอ อันจะเป็นการคัดกรองความเป็นคนไทยได้ในระดับหนึ่ง

### 4.3 การแจกแบบสอบถาม

แบบสอบถามชุดแรกเป็นการเก็บข้อมูลเพื่อวิเคราะห์รูปภาษา ความหมาย และที่มาของชื่อเล่น ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบตามความสะดวก (Convenience Sampling) โดยได้แจกแบบสอบถามที่เป็นกระดาษจำนวน 1000 ฉบับไปยังจุดเก็บข้อมูลหลักดังนี้

- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (เก็บข้อมูลจากอาจารย์ นิสิต และญาติพี่น้องของนิสิต )
- มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร (เก็บข้อมูลจากนักศึกษา)
- มหาวิทยาลัยรามคำแหง (เก็บข้อมูลจากนักศึกษา)
- ศูนย์ดูแลเด็กก่อนวัยเรียนโรงพยาบาลบีแคร์เมดิคอลเซ็นเตอร์ (เก็บข้อมูลของเด็กเล็กผ่านทางผู้ปกครอง)

ส่วนแบบสอบถามในรูปแบบออนไลน์นั้น ผู้วิจัยได้บริการแบบสอบถามออนไลน์ของเว็บไซต์ <http://www.surveymonkey.com> และได้นำที่อยู่ url ของแบบสอบถามไปเผยแพร่ทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (email) และทางเว็บไซต์ [www.pantip.com](http://www.pantip.com) ห้องชานเรือน (ซึ่งเป็นห้องที่เกี่ยวข้องกับแม่และเด็ก) เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

เมื่อได้แบบสอบถามกลับคืนมาแล้ว ผู้วิจัยได้คัดแบบสอบถามที่มีลักษณะต่อไปนี้ทิ้งไป

- แบบสอบถามที่เจ้าของชื่อเล่นมีอายุนอกเหนือกลุ่มอายุที่ทำการศึกษา

- แบบสอบถามที่เจ้าของชื่อเล่นระบุว่าตนไม่ใช่คนไทย

- แบบสอบถามที่ให้ข้อมูลที่สำคัญไม่เพียงพอต่อการวิเคราะห์

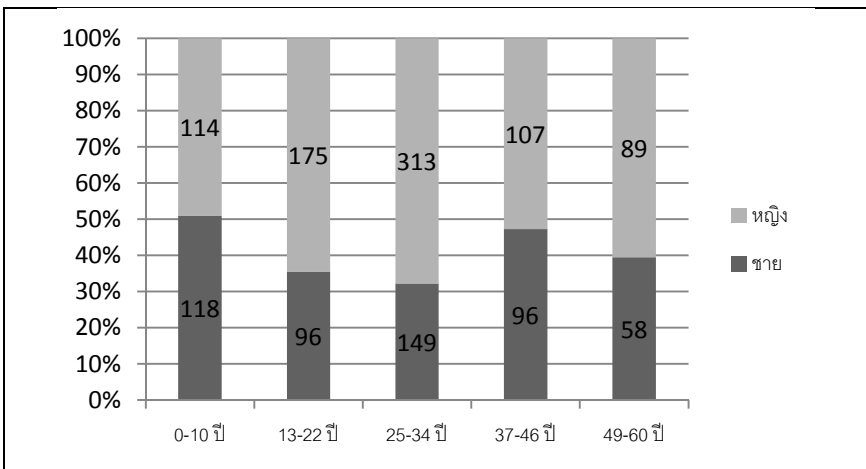
เมื่อดำเนินการเก็บข้อมูลและคัดเลือกแบบสอบถามเสร็จสิ้นแล้วพบว่าได้แบบสอบถามที่นำมาใช้เป็นข้อมูลทั้งหมด 1,315 ฉบับ มาจากแบบสอบถามกระดาษ 620 ฉบับ และแบบสอบถามออนไลน์ 695 ฉบับ แจกแจงตามเพศ อายุ และศาสนาได้ดังในตารางที่ 1.1

	0-10 ปี		13-22 ปี		26-34 ปี		37-46 ปี		49-60 ปี		รวม
	ช	ญ	ช	ญ	ช	ญ	ช	ญ	ช	ญ	
พุทธ	89	91	80	164	138	292	89	100	53	84	1,180
คริสต์	16	13	16	6	9	16	4	7	2	5	94
อิสลาม	13	10	0	5	2	5	3	0	3	0	41
รวม	118	114	96	175	149	313	96	107	58	89	1,315
	232		271		462		203		147		

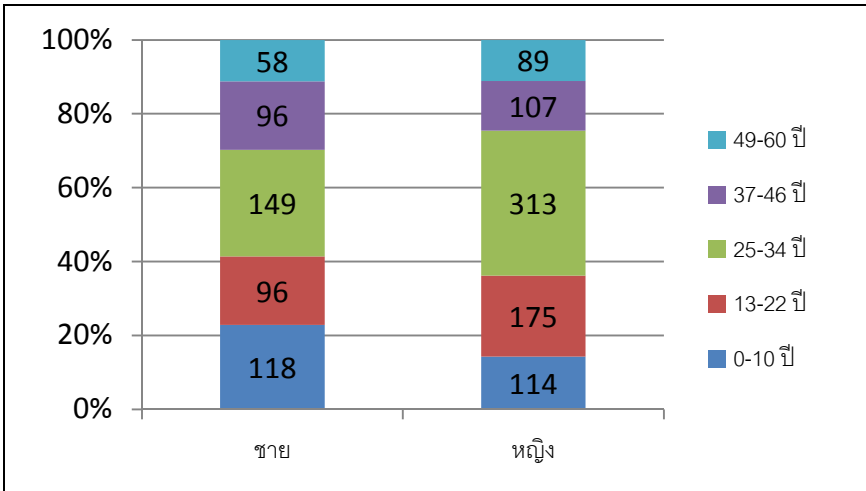
ตารางที่ 1.1 กลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ อายุ และศาสนา

จากคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างข้างต้นเมื่อนำมาแสดงในรูปแบบแผนภาพโดยแจกแจงตามตัวแปรครั้งละ 2 ตัวแปรจะเป็นดังในแผนภาพที่ 1.1 ถึง 1.6 และจะสังเกตเห็นได้ว่าการแจกแจงเป็นไปอย่างค่อนข้างสมดุลย์ ตัวอย่างเช่นในทุกกลุ่มอายุมีอัตราส่วนระหว่างเพศหญิงและชายไม่แตกต่างกันมาก มีข้อยกเว้นเพียงในตัวแปรศาสนากับอายุ และตัวแปรเพศกับอายุ

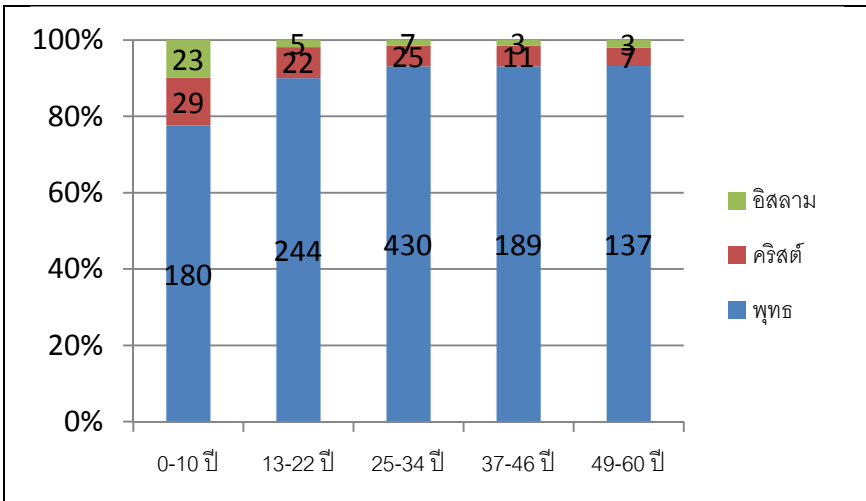
โดยภาพรวมแล้วกลุ่มตัวอย่างอายุน้อยมีการนับถือศาสนาพุทธน้อยกว่ากลุ่มที่อายุมาก (แต่ทุกกลุ่มอายุก็มีผู้นับถือศาสนาพุทธเป็นอัตราส่วนมากที่สุดอย่างเด่นชัด) ส่วนในกรณีตัวแปรเพศกับอายุนั้น โดยภาพรวมแล้วหญิงจะมีจำนวนมากกว่าชายประมาณ 3:2 แต่ในรุ่นอายุ 0-10 ปีและ 37-46 ปี กลับมีอัตราส่วนของชายและหญิงเท่าๆกัน อย่างไรก็ตามกรณีดังกล่าวเป็นข้อยกเว้นเล็กๆน้อยๆที่ไม่น่าจะมีผลกระทบมากนัก



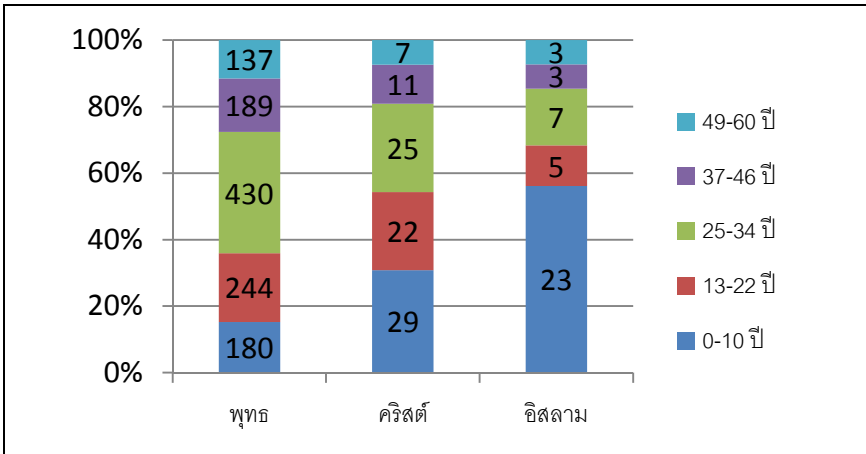
แผนภาพที่ 1.1 กลุ่มตัวอย่างแต่ละรุ่นอายุจำแนกตามเพศ



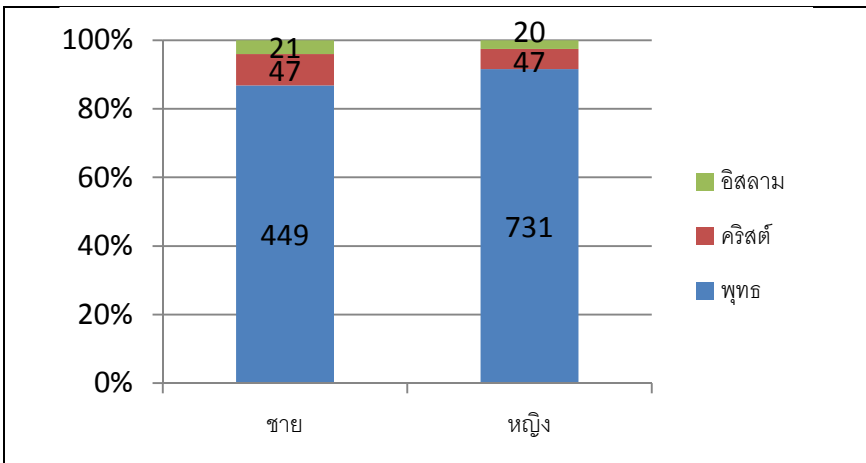
แผนภาพที่ 1.2 กลุ่มตัวอย่างแต่ละเพศจำแนกตามรุ่นอายุ



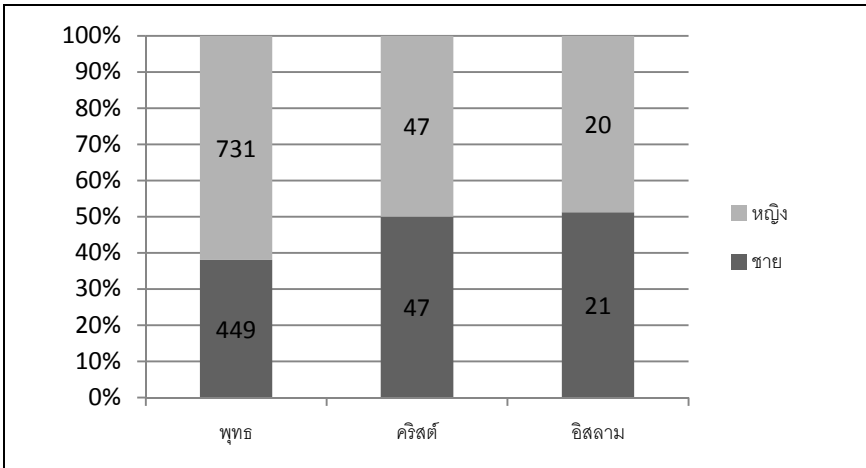
แผนภาพที่ 1.3 กลุ่มตัวอย่างแต่ละรุ่นอายุจำแนกตามศาสนา



แผนภาพที่ 1.4 กลุ่มตัวอย่างแต่ละศาสนาจำแนกตามรุ่นอายุ



แผนภาพที่ 1.5 กลุ่มตัวอย่างแต่ละรุ่นอายุจำแนกตามศาสนา



แผนภาพที่ 1.6 กลุ่มตัวอย่างแต่ละศาสนาจำแนกตามรุ่นอายุ

เนื่องจากคำถามบางส่วนในแบบสอบถามเป็นคำถามปลายเปิด ทำให้คำตอบที่ได้มีความหลากหลาย และคำตอบเดียวกันอาจอยู่ในรูปของถ้อยความที่แตกต่างกันในระหว่างผู้ตอบแบบสอบถามแต่ละคน ก่อนที่จะวิเคราะห์ให้ผู้วิจัยจึงต้องจัดระเบียบข้อมูลโดยนำรายละเอียดต่างๆ ที่กลุ่มตัวอย่างตอบในคำถามปลายเปิดมาสรุปและจัดประเภทดังตัวอย่างต่อไปนี้

มีผู้อธิบายว่าสาเหตุที่ตนได้ชื่อว่า “วิน” เพราะ “จะได้เป็นคนประสบความสำเร็จ” ผู้วิจัยก็จะจัดให้เหตุผลที่มาของชื่อนี้เหมือนกันกับชื่อ “ไบบุญ” และ “กัช” ซึ่งอธิบายว่า “อยากให้เป็นคนดี” และ “จะได้น่ารัก เหมือนตัวการ์ตูนกัชเบล” ตามลำดับ เพราะทั้งสามชื่อนี้ให้ผลตรงกันว่า “ตั้งชื่อตามตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ”

แบบสอบถามชุดหนึ่งซึ่งให้ข้อมูลชื่อ “พี” อธิบายไว้ชื่อนี้มีความหมายว่า “ตัวอักษรตัวหนึ่งในภาษาอังกฤษ” ผู้วิจัยได้จัดให้มี

ความหมายประเภทเดียวกับชื่อ “เค” ซึ่งเจ้าของชื่อให้ความหมายว่า “ตัวอักษรตัวที่ 16” แต่เป็นคนละความหมายกับชื่อ “พี” ในอีกแบบสอบถามหนึ่งซึ่งระบุว่า “พี” แปลว่า “กล้าหาญ” เนื่องจากย่อมาจากคำว่า “พีระ” ซึ่งเป็นชื่อจริง

แบบสอบถามชุดหนึ่งให้ความหมายของ “ชมพู” ว่าเป็น “สี” และอีกแบบสอบถามหนึ่งให้ความหมายของชื่อ “ฟ้า” ว่าเป็น “สี” เช่นเดียวกัน ผู้วิจัยจึงได้จัดให้สองชื่อนี้มีความหมายในกลุ่มเดียวกัน แต่เมื่อพิจารณาเหตุผลที่มาของการตั้งชื่อก็ได้จัดให้สองชื่อนี้มีเหตุผลที่มาแตกต่างกันคือ ชื่อ “ชมพู” มาจาก “เกิดมาตัวสีชมพู” (ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ) ส่วนชื่อ “ฟ้า” มาจาก “เกิดวันศุกร์” (เหตุการณ์ตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด)

ส่วนแบบสอบถามชุดที่สองเป็นแบบสอบถามที่ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อชื่อเล่นและชื่อจริง ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบตามความสะดวก (Convenience Sampling) โดยได้แจกแบบสอบถามที่เป็นกระดาษจำนวนรวมกัน 200 ฉบับไปยังจุดเก็บข้อมูลหลักดังนี้

- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (เก็บข้อมูลจากนิสิตปริญญาตรีและปริญญาโท)
- มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร (เก็บข้อมูลจากนักศึกษาปริญญาตรี)
- มหาวิทยาลัยรามคำแหง (เก็บข้อมูลจากนักศึกษาปริญญาโท)

จากแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาพบว่า มีแบบสอบถามที่กรอกข้อมูลครบถ้วนสามารถนำไปใช้วิเคราะห์ได้จำนวน 177 ฉบับ มาจากนิสิต

นักศึกษาอายุ 18-23ปี เป็นชาย 59 คน (ร้อยละ 33.33) หญิง 118 คน (ร้อยละ 66.7)

## 6. สถิติที่ใช้ในงานวิจัย

เนื่องจากข้อมูลในงานวิจัยนี้เป็นข้อมูลแบบนามบัญญัติ (nominal scale) ผู้วิจัยจึงใช้ Chi-square เพื่อพิสูจน์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร และกำหนดระดับนัยสำคัญที่จะยอมรับที่  $p \leq 0.05$

นอกจากนั้นผู้วิจัยยังได้ใช้การคำนวณค่า Pearson เพื่อพิสูจน์ว่าตัวแปรใดมีอิทธิพลมากกว่าต่อแง่มุมต่างๆของชื่อเล่น

## 7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์และแนวทางต่อการศึกษาภาษาตามแนวภาษาศาสตร์สังคมและการศึกษาเกี่ยวกับค่านิยมและวัฒนธรรมไทยทั้งในเชิงประวัติและเชิงปัจจุบัน

## 8. นิยามศัพท์

ชื่อเล่น	หมายถึง	ชื่อบุคคลที่พ่อแม่ ญาติ หรือผู้ใหญ่ที่นับถือตั้งให้ตั้งแต่เกิดหรือตั้งแต่ยังอายุน้อย ใช้เรียกขานในครอบครัวหรือในหมู่ผู้มีความสนิทสนมมาจนปัจจุบัน โดยไม่รวมสมญาที่เกิดจากการล้อเลียนหรือที่ได้มาในภายหลัง โดยส่วนมากคนไทยมักมีชื่อเล่นแยกจากชื่อจริงซึ่งปรากฏในทะเบียน
----------	---------	---



คนไทย หมายถึง บ้าน แต่ในบางกรณีอาจพบผู้ที่มีชื่อจริงกับชื่อเล่นเป็นชื่อเดียวกันก็ได้ ผู้ที่ระบุว่าตนเองเป็นคนไทย ในกรณีของผู้ที่อายุน้อยเกินกว่าจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองได้ให้หมายถึงเด็กที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองระบุว่าเป็นคนไทย

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

สุภาพรณ ณ บางช้าง (2529) ได้ศึกษาการใช้ภาษาของชื่อคนไทย ตั้งแต่สมัยสุโขทัยถึงปัจจุบัน ในหลายด้าน ได้แก่ ด้านไวยากรณ์ ความหมาย ค่านิยม โดยจำแนกศึกษาทั้งชื่อฝ่ายสามัญชนและฝ่ายราชสกุล สุภาพรณพบว่าชื่อของคนไทยในสมัยสุโขทัยมีความคล้ายคลึงกันทางความหมายระหว่างสามัญชนและราชสกุล คือล้วนแต่สะท้อนสิ่งที่เป็นรูปธรรมเกี่ยวกับชีวิตประจำวันมากกว่าในสมัยปัจจุบัน และมีความหมายในเชิงความสัมพันธ์ระหว่างกัน (เช่น อ้าย ยี่ ไส ซึ่งบอกลำดับการเกิด) หรือเป็นคำที่มีความหมายเกี่ยวกับความมั่นคงเจริญงอกงาม เช่น (คง บานเมือง คำแหง) ความแตกต่างอยู่ที่ชื่อของราชสกุลมักใช้คำบาลีสันสกฤตมากกว่า และมีจำนวนพยางค์มากกว่า

ความแตกต่างระหว่างชื่อสามัญชนและราชสกุลเริ่มเห็นได้ชัดในสมัยอยุธยาสามัญชนยังคงมีชื่อที่สะท้อนรูปธรรมในชีวิตประจำวัน เช่นชื่อที่เกี่ยวข้องกับดอกไม้ พืช ต่างๆ แต่ชื่อของราชสกุลเริ่มเปลี่ยนไปมีความหมายแสดงฤทธิ์อำนาจ ความแตกต่างนี้สะท้อนให้เห็นรูปแบบการปกครองแบบสมบูรณาญาสิทธิราชซึ่งแตกต่างไปจากแบบพ่อปกครองลูกในสมัยสุโขทัย นอกจากนั้นฝ่ายราชสกุลยังเริ่มนำตำรานามทักษาปกรณมาเป็นคติในการตั้งชื่อด้วย

ชื่อของคนไทยมีจำนวนพยางค์เพิ่มมากขึ้นในแต่ละยุค มีการใช้ภาษาไทยน้อยลงและมีภาษาบาลีและสันสกฤตมากขึ้น และเริ่มใช้ภาษาเขมรในการตั้งชื่อตั้งแต่สมัยต้นรัตนโกสินทร์เป็นต้นมา เรียงตามลำดับความนิยมในการใช้ภาษาจากมากไปน้อยคือ ภาษาไทย ภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาไทยปนบาลีสันสกฤต จนมาถึงยุคปัจจุบันหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองเมื่อปี 2475 ชื่อคนไทยสามัญชนก็เริ่มมีความหมายเป็นรูปธรรมมากขึ้น มีความหมายในด้านความรู้ความสามารถมากขึ้น และตั้งชื่อโดยอิงกับตำรานามทักษาปกรณ์เช่นเดียวกับฝ่ายราชสกุล มีการใช้รูปคำบาลีสันสกฤตที่แปลกตาแสดงความเป็นปัจเจก เรียงตามลำดับความนิยมในการใช้ภาษาจากมากไปน้อยคือ ภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาไทย ภาษาไทยปนบาลีสันสกฤต และภาษาเขมร และมีความนิยมที่จะตั้งชื่อให้มีเสียงสัมผัสกับญาติพี่น้องเพื่อแสดงความเป็นเครือญาติ

สมชาย สำเนียงงาม (2545) ศึกษาการเปลี่ยนแปลงความเชื่อเกี่ยวกับสิริมงคลและกาลกิณีในชื่อของคนไทย โดยศึกษาจากชื่อจริงของคนไทยต่างกลุ่มอายุ และเปรียบเทียบความเชื่อดังกล่าวระหว่างภาคต่างๆ เก็บข้อมูลโดยขอรายชื่อจากฝ่ายทะเบียนราษฎรของที่ว่าการอำเภอ กำหนดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างหลายขั้นตอน (multi-stage sampling) ได้รายชื่อทั้งหมดจำนวน 4000 ชื่อ จาก 5 กลุ่มอายุซึ่งเป็นชายหญิงอย่างละเท่ากันจาก 4 จังหวัดที่เป็นตัวแทน 4 ภาคของประเทศไทย (เลือกจังหวัดที่มีประชากรมากที่สุด คือ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดนครศรีธรรมราช และกรุงเทพมหานคร)

ผลการวิจัยพบว่าคนไทยมากกว่าครึ่งหนึ่งเลือกใช้รูปคำที่เป็นสิริมงคลตามตำราทักษา คือมีการเลี่ยงอักษรกาลกิณีประจำวันเกิด และเลือกอักษรที่เป็นเดชหรือศรีนำหน้าชื่อ รวมทั้งมีการตั้งชื่อลูกให้สัมพันธ์กับชื่อพ่อแม่ทางด้านเสียงหรือความหมาย ส่วนการแสดงออกถึงความเชื่อเกี่ยวกับสิริมงคลและกาลกิณีในทางความหมายนั้นคือการตั้งชื่อให้มีความหมายที่ดีโดยสมชายได้สรุปหน่วยศัพท์ของชื่อได้เป็น 12 กลุ่มความหมายดังนี้

1. ความดีงามและเจริญรุ่งเรือง : ความดี ความงาม ความสว่าง รุ่งเรือง ความเจริญเพิ่มพูน และความสำเร็จ
2. ความมั่งคั่ง : สิ่งของเครื่องใช้ ทรัพย์สินมีค่า แก้วแหวนเงินทอง และความร่ำรวย
3. ธรรมชาติ : สรรพสิ่งที่ปรากฏขึ้นเองโดยมนุษย์ไม่ได้สร้างขึ้น (รวมสัตว์และวันเวลา)
4. คนและวงศ์ตระกูล : หมายถึงคน ผู้หญิงผู้ชาย ลำดับญาติ ชาติพันธุ์ และวงศ์ตระกูล รวมทั้งอวัยวะในร่างกายคนด้วย
5. เกียรติยศชื่อเสียงและอำนาจ : ชื่อเสียงเกียรติยศ ตำแหน่ง กำลังการรบ อำนาจ และชัยชนะ
6. กิริยาและคุณลักษณะ : กิริยาอาการของมนุษย์ ลักษณะสภาพ และคุณลักษณะต่างๆที่ปรากฏเป็นรูปธรรมอันสามารถสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5
7. ความรู้ความสามารถ : ความรอบรู้ ความเชี่ยวชาญ ความสามารถ ความคิด คำพูด และการสร้างสรรค์ต่างๆ

8. ความสุขและความรัก : ความสุขสงบ สนุกสนาน สดชื่น สำราญ ปราศจากทุกข์ ความสัมพันธ์รักใคร่ และช่วยเหลือพึ่งพากัน

9. ศาสนาและความเชื่อ : ชื่อเฉพาะ การปฏิบัติ คำสอนของศาสนา ต่างๆ หรือไสยศาสตร์ โหราศาสตร์ และโหราศาสตร์

10. ความเหมาะสมและการเปรียบ : ความควร ความรับกันพอดี และการเปรียบเทียบ

11. การดำรงอยู่ : การมีชีวิตและการคงอยู่ต่อไป ไม่เสื่อมสลาย

12. ลำดับและจำนวน : การเรียงตามชั้น ชั้น ตำแหน่ง และการบอกจำนวนต่างๆ

ชื่อของคนทั้ง 5 กลุ่มอายุพบว่า มีชื่อตามกลุ่มความหมาย 12 กลุ่มนี้ ทั้งสิ้น แต่แตกต่างกันที่ความถี่ ในรุ่นอายุมากพบว่า มีชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับกิริยาและคุณลักษณะมากที่สุด เพราะเชื่อว่าสิ่งที่เป็นรูปธรรมอันเหมาะสมกับตัวเจ้าของชื่อถือเป็นสิริมงคลที่สุด ในขณะที่สมัยต่อมามีชื่อที่มีความเป็นนามธรรมมากขึ้น คือว่าความดีงามและความรุ่งเรืองเป็นสิริมงคล ส่วนในสมัยปัจจุบันชื่อมักมีความหมายถึงความรู้ความสามารถซึ่งถือว่าเป็นสิริมงคลที่สุด

คนสมัยก่อนแสดงออกถึงความเชื่อด้านสิริมงคลและกาลกิณีในระดับที่น้อยทุกภาคของประเทศไทย โดยการแสดงออกทางความหมายมากกว่ารูปคำ ภาคกลางเป็นภาคที่คนมักตั้งชื่อให้มีความสัมพันธ์กับพ่อแม่ มากกว่าคนในภาคอื่น คนในรุ่นอายุนี้ภาคเหนือมักมีชื่อที่ให้ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง คนภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้มีชื่อที่ให้

ความหมายเกี่ยวกับกิริยาและคุณลักษณะมากที่สุด ส่วนคนภาคกลางมีชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับความดีงามเจริญรุ่งเรืองมากที่สุด

ส่วนคนสมัยปัจจุบันแสดงความเชื่อด้านสิริมงคลและกาลกิณีทั้งทางรูปคำและความหมายของชื่อ คนภาคใต้มีชื่อที่แสดงการเลี่ยงอักษรกาลกิณีน้อยที่สุด ในขณะที่คนภาคเหนือมีชื่อที่แสดงการเลี่ยงอักษรกาลกิณีมากที่สุด คนไทยภาคเหนือมีชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถมากที่สุด คนไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคกลางมีชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับความดีงามและความเจริญรุ่งเรืองมากที่สุด ส่วนชื่อคนภาคใต้มีชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับเกียรติยศอำนาจมากที่สุด

กุลฎา พิทักษ์ลิ้มสกุล (2550) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องกาลกิณีเช่นเดียวกับสมชาย สำเนียงงาม แต่เป็นการหาคำตอบว่าความเชื่อเรื่องกาลกิณีสัมพันธ์กับศาสนาที่ผู้นั้นนับถือหรือไม่ และพิจารณาความหมายของชื่อว่าชื่อบุคคลในปัจจุบันมีความหมายเกี่ยวกับศาสนาอย่างน้อยเพียงใด เกี่ยวข้องกับศาสนาของตนเองหรือเกี่ยวข้องกับศาสนาอื่น ๆ รวมทั้งศึกษาภาษาที่ใช้ตั้งชื่อว่าแตกต่างกันไปตามตัวแปรศาสนาหรือไม่

กุลฎาเก็บข้อมูลจากศาสนิกชนของศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ และศาสนาอิสลาม โดยใช้แบบสอบถาม เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างศาสนาละ 300 คน ผลการวิจัยพบว่าทั้ง 3 ศาสนามีชื่อจริงที่ไม่มีความหมายเกี่ยวข้องกับศาสนาใดๆมากที่สุด ชื่อจริงของชาวไทยพุทธและชาวไทยมุสลิมมีความหมายเกี่ยวกับศาสนาของตนมากเป็นอันดับ 2 และเกี่ยวกับศาสนาอื่นเป็นอันดับ 3 ในขณะที่ชื่อจริงของชาวไทยคริสต์มีความหมายเกี่ยวข้องกับศาสนาอื่นมากเป็นอันดับ 2 และเกี่ยวข้องกับศาสนาตนเองเป็นอันดับ 3

เมื่อพิจารณาเฉพาะชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับศาสนาของตนเอง พบว่าชื่อของชาวไทยพุทธมักมีความหมายเกี่ยวกับความเชื่อค่านิยมมากที่สุด ในขณะที่ชื่อของชาวไทยคริสต์และชาวไทยมุสลิมมีความหมายเกี่ยวข้องกับบุคคล ศาสดา สาวกมากที่สุด ทั้ง 3 ศาสนามักมีชื่อจริงเป็นภาษาบาลี สันสกฤต แต่ในกรณีของมุสลิมพบชื่อภาษาอาหรับเป็นจำนวนมากอย่างเด่นชัดด้วย

สำหรับอักษรกาลกิณีที่ปรากฏในชื่อนั้น ทั้ง 3 ศาสนาพบอักษรกาลกิณีในชื่อจริงน้อยกว่าครึ่งหนึ่ง และไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ประเด็นที่น่าสนใจก็คือ ชื่อจริงของชาวไทยคริสต์มีอักษรกาลกิณีน้อยกว่าชื่อจริงของชาวไทยพุทธ ซึ่งไม่ตรงตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ว่าชาวไทยพุทธมีชื่อที่มีอักษรกาลกิณีมากที่สุด เพราะศาสนาคริสต์และอิสลามมีคำสอนที่สั่งห้ามการเชื่อในโชคลางและถือฤกษ์ถือยาม

กุฎฎาอธิบายสาเหตุที่ชาวไทยคริสต์มีชื่อที่เลี่ยงอักษรกาลกิณีมากกว่าชาวไทยพุทธ และในแง่ของความหมายก็มีความหมายของชื่อที่เกี่ยวข้องกับศาสนาอื่นมากกว่าศาสนาคริสต์ของตนเองว่า ชาวคริสต์ในประเทศไทยมักไม่ได้อาศัยรวมกันเป็นชุมชน แต่อยู่กระจัดกระจายปะปนกับชาวพุทธ บางครั้งในครอบครัวเดียวกันก็มีทั้งสมาชิกทั้งที่เป็นชาวพุทธและชาวคริสต์ อีกทั้งชาวคริสต์จำนวนมากเป็นผู้ที่เปลี่ยนศาสนาในภายหลัง จากข้อมูลในงานวิจัยนี้พบว่าชาวคริสต์เกินกว่าครึ่งในแต่ละคริสตจักรเป็นผู้ที่นับถือศาสนาพุทธมาก่อน ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่าชื่อจริงดังกล่าวได้รับการตั้งขึ้นในสมัยที่ยังนับถือศาสนาพุทธ หรือผู้ที่ตั้งชื่อให้อาจจะเป็นญาติผู้ใหญ่ที่ไม่ได้เป็นชาวคริสต์ และตั้งชื่อให้ด้วยการอิงคติความเชื่อเรื่องกาลกิณี

วิรัช ศิริวัฒนะนาวิณ (2544) การศึกษาการตั้งชื่อของคนไทย ใน ส่วนของการวิเคราะห์ผู้ตั้งชื่อและเงื่อนไขการตั้งชื่อนั้น วิรัชเปรียบเทียบ ระหว่าง 2 รุ่นอายุ และมีความแตกต่างจากงานวิจัยของสมชาย สำเนียงงาม และกุลฎา พิทักษ์ลิ้มสกุล เนื่องจากวิรัชใช้อายุของบิดามารดาเป็นเกณฑ์ เนื่องจากมองว่าบิดามารดามักเป็นผู้ตั้งชื่อให้กับบุตรของตน วิรัชกำหนดให้ กลุ่มอายุมากหมายถึงกลุ่มที่บิดามารดาอายุ 50 ปีขึ้นไป ส่วนกลุ่มอายุน้อย คือกลุ่มที่บิดามารดาอายุน้อยกว่า 50 ปี ข้อมูลการวิจัยมาจากแบบสอบถาม 1087 ฉบับที่กระจายเก็บข้อมูลทุกภาคของประเทศไทยและให้ได้ข้อมูลจาก คนทุกสาขาอาชีพ นอกจากนี้วิรัชยังได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของชื่อ บุคคลในครอบครัว ข้อมูลได้มาจากแบบสอบถามอีกชุดหนึ่งซึ่งมีจำนวน 1371 ฉบับ กระจายไปทั่วทุกภาคของประเทศไทยอีกเช่นกัน

ผลการวิจัยพบว่าแม้ในกลุ่มอายุมากและน้อยจะมีความนิยมให้บิดา มารดาตั้งชื่อเช่นเดียวกัน แต่มีความแตกต่างตรงที่ในกลุ่มอายุน้อยนั้นบิดา มารดาจะเลือกชื่อจากหนังสือแนะนำการตั้งชื่อน่ามากขึ้น และญาติผู้ใหญ่เข้ามี บทบาทในการตั้งชื่อให้มากขึ้นเพราะครอบครัวสมัยใหม่มีบุตรหลานน้อย เด็กที่เกิดมาจึงมักเป็นที่รักใคร่เอ็นดูของญาติผู้ใหญ่ แต่การตั้งชื่อโดยบุคคล อื่นนอกครอบครัวน้อยลง เป็นเพราะบิดามารดาในกลุ่มอายุน้อยมีความรู้มาก ขึ้นและนิยมตั้งชื่อบุตรไว้ล่วงหน้าแล้ว

ในรุ่นอายุน้อยการคำนึงถึงเงื่อนไขทางความหมายและการ เลียนแบบน้อยกว่ารุ่นอายุมาก แต่คำนึงถึงเงื่อนไขความไพเราะและความ แปลกใหม่มากกว่า ตีความได้ว่าการตั้งชื่อของคนไทยคำนึงถึงความหมาย น้อยลง นิยมชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ จึงให้ความสำคัญกับความไพเราะและ



แปลกใหม่ของชื่อมากขึ้น และนิยมการเลียนแบบชื่อผู้อื่นน้อยลง การตั้งชื่อให้มีความสัมพันธ์กับชื่อบุคคลในครอบครัวเดียวกันมีมากขึ้นในกลุ่มอายุน้อย

นันทนา รณเกียรติ (2531) ศึกษาการตั้งชื่อเล่นในภาษาไทยโดยเก็บข้อมูลจากนักศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งส่วนมากเป็นคนไทยหรือคนจีนเชื้อชาติไทย และอาศัยในกรุงเทพมหานคร นันทนาได้จัดกลุ่มที่มาของชื่อเล่นได้ 11 ประการ

1. ตั้งตามเหตุการณ์สำคัญตอนเกิด เดือนเกิด ปีเกิด หรือสถานที่เกิด (เช่น ชื่อ “ลูกหยี” เพราะมีลูกหยีมาขายจึงนำมาตั้งชื่อลูก หรือ ชื่อ “เปา” เพราะเกิดตอนตรุษจีนซึ่งแจกอั่งเปา)
2. ตั้งตามความคาดหวังของพ่อแม่ที่อยากจะให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ (เช่น ชื่อ “น้ำ” ลูกจะได้ใจเย็นเหมือนน้ำ หรือ ชื่อ “ใหญ่” เพราะเกิดมาตัวเล็ก จึงตั้งชื่อให้ตรงกันข้ามกับลักษณะตัว)
3. ตั้งตามลำดับที่ของคนในครอบครัว (เช่น ชื่อ “น้อง” เพราะเป็นลูกคนสุดท้อง หรือ ชื่อ “หนึ่ง” เพราะเป็นลูกชายคนแรก)
4. ตั้งตามสภาพเหตุการณ์ตอนแม่ตั้งครรภ์ (เช่น ชื่อ “อ้อย” เพราะแม่ชอบกินอ้อยตอนตั้งครรภ์ หรือ ชื่อ “ป๊อบ” เพราะขณะที่แม่ตั้งครรภ์การตุนป๊อบอวยกำลังเป็นที่นิยม)
5. ตั้งตามลักษณะทางกายภาพของลูกหรือกิริยาอาการที่ลูกชอบทำ (เช่น ชื่อ “แหม่ม” เพราะผมแดงเหมือนแหม่ม หรือ ชื่อ “เกียบ” เพราะตัวผอมเหมือนตะเกียบ)

6. ตั้งเพราะว่าเห็นว่าชื่อนั้นๆฟังดูเพราะ หรือตั้งชื่อที่มาจากภาษาต่างประเทศ (เช่น ชื่อ “โบร์” มากจากคำว่า beau หรือ ชื่อ “จิ้ง” มาจากภาษาญี่ปุ่นว่า ปาจิ้ง แปลว่าตัวโต น่ารัก)

7. ตั้งให้เสียงพยางค์หรือตัวอักษรต้นพยางค์เหมือนกันทั้งครอบครัว (เช่น ชื่อ “ก้อย, กุ้ง, กวาง” หรือ ชื่อ “น้อย, นิด, น้อยย”)

8. ตั้งตามลักษณะเพศ (เช่น ชื่อ “นุช” เพราะฟังอ่อนหวานเป็นผู้หญิง หรือ ชื่อ “แมน” เพราะแสดงลักษณะเข้มแข็ง เหมาะกับลักษณะผู้ชาย)

9. ตั้งตามลักษณะเหตุการณ์ อาหาร สิ่งของหรือคนที่พ่อแม่ชอบ (เช่น ชื่อ “กบ” เพราะแม่ชอบเล่นไฟกบดำกบแดง หรือ ชื่อ “เจน” เพราะตั้งชื่อตามดาราฝรั่งที่แม่ชอบ)

10. ตั้งชื่อให้เป็นสิริมงคล (เช่น ชื่อ “หยก” เพื่อให้มีสุขภาพแข็งแรง หรือ ชื่อ “อู่” จะได้มีเงินมีทอง)

11. ตั้งชื่อเล่นโดยตัดมาจากชื่อจริงและนามสกุล (เช่น ชื่อ “นก” มาจากชื่อจริง “หทัยชนก” หรือ ชื่อ “จ้อย” มาจากนามสกุล “จ้อยเส็งสุข”)

จริญญา ธรรมโชโต (2540) ศึกษาลักษณะทางเสียง ที่มาของภาษา และความหมายที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นของคนสัญชาติไทยที่เกิดและเติบโตในอำเภอเมือง จังหวัดตรัง เป็นสมาชิกครอบครัวเดียวกัน 234 คน โดยต้องการตอบคำถามว่าชื่อเล่นสามารถแสดงถึงความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว ระหว่าง รุ่นบิดามารดากับบุตร และระหว่างรุ่นบุตรกับบุตรหรือไม่ โดยรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

ผลการวิจัยพบว่าบุตริกกับบุตรมีความสัมพันธ์ของเสียงของชื่อเล่นมากกว่าบิดามารดากับบุตร และความสัมพันธ์ทางเสียงระหว่างชื่อบิดากับบุตรและมารดากับบุตรไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ชื่อเล่นของบุตริกกับบุตรมักสัมพันธ์กันที่เสียงพยัญชนะต้น ส่วนบิดามารดากับบุตรสัมพันธ์กันที่เสียงวรรณยุกต์

จริยญาพบว่าชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย 6 ภาษา คือ ภาษาไทย ภาษาบาลี-สันสกฤต ภาษาอังกฤษ ภาษาเขมร ภาษาจีน และภาษาไทยถิ่นใต้ ชื่อเล่นของบุตริกกับบุตรมีความสัมพันธ์ด้านภาษาที่ใช้มากกว่าชื่อเล่นของบิดามารดากับบุตร และในกรณีที่มีความสัมพันธ์กันทางภาษานั้น ชื่อเล่นบิดามารดากับบุตรมักสัมพันธ์กันด้วยภาษาไทย ในขณะที่ชื่อเล่นบุตริกกับบุตรมักสัมพันธ์กันด้วยภาษาอังกฤษ

ในทางความหมายพบว่าความสัมพันธ์ทางความหมายของชื่อเล่นมีน้อยกว่าความสัมพันธ์ทางเสียง ความหมายที่มีความสัมพันธ์มากที่สุดทั้งในรุ่นบิดามารดากับบุตรและบุตริกกับบุตรคือลักษณะทางกายภาพ

วรางคนา สว่างตระกูล (2540) ศึกษาการตั้งชื่อของคนไทยที่เป็นสามัญชนในกรุงเทพมหานคร 2 รุ่นอายุคืออายุ 60-74 ปี และ 1-14 ปี โดยศึกษาตามตัวแปรเพศและอายุ ศึกษาจากรายชื่อที่ขออนุญาตคัดลอกจากสำนักงานเขต 6 แห่ง วิเคราะห์ชื่อเล่นตามจำนวนพยางค์ การสร้างคำ ที่มาของภาษา และ ความหมาย

ผลการวิจัยพบว่าชื่อ 2 พยางค์ มีจำนวนมากที่สุด และพบว่าส่วนมากเป็นคำผสม และเป็นภาษาบาลีสันสกฤต ความหมายที่มีความถี่

สูงสุด 2 ความหมายแรกคือความหมายเกี่ยวกับอำนาจ ชัยชนะ ความเป็นเลิศ ความกล้าหาญ และ ความงาม ความบริสุทธิ์

โดยเฉลี่ยแล้วเพศหญิงมีชื่อจำนวนพยางค์มากกว่าเพศชาย ชื่อของเพศชายเป็นคำโดดมากที่สุด ชื่อของเพศหญิงเป็นคำผสมมากที่สุด แต่ทั้งสองเพศไม่มีความแตกต่างกันด้านที่มาของภาษา คือล้วนแต่ใช้ชื่อภาษาบาลีสันสกฤตมากที่สุด ความหมายชื่อของเพศชายมักเกี่ยวกับอำนาจ ชัยชนะ ความเป็นเลิศ ความกล้าหาญ ในขณะที่เพศหญิงมักมีชื่อเกี่ยวกับ ความงาม ความบริสุทธิ์

ชื่อของคนอายุน้อยเฉลี่ยแล้วมีจำนวนพยางค์มากกว่าคนอายุมาก คนอายุมากมีจำนวนพยางค์ในชื่อ 2 พยางค์มากที่สุด อายุน้อยมีจำนวนพยางค์ 3 พยางค์มากที่สุดและพบว่ามีชื่อที่มีความยาวถึง 5 พยางค์ ซึ่งวารณาอธิบายว่าน่าจะเป็นเพราะมีประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่องชื่อบุคคล ลงวันที่ 4 ธันวาคม 2536 ให้ยกเลิกหลักเกณฑ์ตั้งชื่อบุคคลตามประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่องชื่อบุคคล พ.ศ. 2485 ซึ่งกำหนดให้ชื่อบุคคลมีความยาวไม่เกิน 3 พยางค์

กลุ่มอายุมากมีชื่อเป็นคำโดดมากที่สุด ส่วนอายุน้อยมีชื่อเป็นคำผสมมากที่สุด กลุ่มอายุมากมีชื่อเป็นภาษาไทยมากที่สุด ส่วนอายุน้อยมีชื่อเป็นภาษาบาลีสันสกฤตมากที่สุด ความหมายชื่อของกลุ่มอายุน้อยมักเกี่ยวกับอำนาจ ชัยชนะ ความเป็นเลิศ ความกล้าหาญ มากที่สุด ในขณะที่กลุ่มอายุมากมักมีชื่อเกี่ยวกับ ความงาม ความบริสุทธิ์มากที่สุด

อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2549) ได้กล่าวว่า ชื่อเล่นของคนไทยเป็นชื่อแรกที่พ่อแม่ตั้งให้ลูก ชื่อเล่นจึงเป็นชื่อที่ใช้ในครอบครัวเป็นอันดับหนึ่ง

รวมทั้งใช้ในหมู่คนที่สนิทสนมด้วย ปัจจุบันนี้มีการใช้ชื่อเล่นมากขึ้นจนบางครั้งเพื่อนร่วมชั้นหรือเพื่อนร่วมงานจำชื่อจริงของกันและกันไม่ได้

อมรายังกล่าวถึงความนิยมการตั้งชื่อเล่นเป็นภาษาอังกฤษในสังคมไทยว่าเพิ่มความนิยมมากขึ้นทุกที และน่าจะเป็นการตั้งชื่อเลียนแบบดารานักร้องนักแสดงที่เป็นลูกครึ่ง ทั้งๆที่ก่อนหน้านี้มีชื่อที่เป็นลูกครึ่งต่างก็ใช้ชื่อไทย เช่น อมรา อัศวนนท์, สวี ผกาพันธุ์, ทูล หรือญุทรัพย์ ฯลฯ

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาความหมายของชื่อเล่นเหล่านี้ก็จะพบว่าคนไทยยังคงตั้งชื่อตามคติดั้งเดิม รูปแบบทางความหมายยังคงสะท้อนค่านิยมไทย เช่นเป็นชื่อที่หมายถึงสิ่งดีๆโดยเฉพาะอย่างยิ่งทางวัตถุ เช่นชื่อเบนซ์ ออดี แบงก์ ฮันนี่ หรือการตั้งชื่อด้วยคำบอกลำดับที่ เช่น เอ บี ซี เฟิร์สท์ คำเรียกคน เช่น แมน บอย แหม่ม อมราจึงสรุปว่า “ชื่อเหล่านี้ฟังดูเป็นฝรั่ง แต่ก็ไม่เหมือนชื่อฝรั่งที่ฝรั่งนิยม เป็นแค่เพียงชื่อไทยในคราบฝรั่งเท่านั้น”

Mehrotra ศึกษาชื่อของผู้พูดภาษาฮินดี ข้อมูลที่ใช้วิเคราะห์นำมาจากหลายแหล่ง ได้แก่ ระเบียบประวัติในโรงเรียน รายชื่อผู้มีสิทธิ์เลือกตั้ง รายชื่อสมาชิกห้องสมุด ชื่อตัวละครละคร ชื่อในนวนิยาย เป็นต้น Mehrotra กล่าวว่าชื่อในภาษาฮินดีไม่ได้บอกแค่ “ชื่อ” เท่านั้น แต่ยังบอกลักษณะต่างๆทางสังคมมากมาย เช่น ศาสนา วรรณะ อาชีพของบรรพบุรุษ ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ อุปนิสัย บุคลิกภาพ ฯลฯ แต่ที่พบบ้างที่มีการตั้งชื่อที่ตรงกันข้ามกับลักษณะของเจ้าของชื่อเพื่อถือเป็นการแก้เคล็ด

แบบแผนชื่อของคนในอินเดียตอนเหนือและตอนใต้แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ในรัฐทางตอนใต้ของรัฐมหาราษฏร์ (Maharashtra) ซึ่งไม่ได้พูดภาษาฮินดี เป็นเรื่องธรรมดาที่จะต้องนำชื่อของบิดามาใส่ไว้เป็นส่วนหนึ่งของชื่อตัวด้วย แต่หากเป็นชื่อของพวก Parsis จะต้องมีการนำชื่อของทั้งพ่อปู่ และชื่อหมู่บ้านที่เป็นภูมิลำเนาเดิม นี่คือรูปแบบที่ไม่พบในชื่อของผู้พูดภาษาฮินดี

ชื่อที่มีคำว่า Ram อยู่ทั้งต้นและท้ายชื่อในเวลาเดียวกันถือว่าเป็นชื่อของหริชน (untouchable caste) เท่านั้น เช่น Ram Jit Ram, Ram Sukh Ram, Ram Rasik Ram

ชื่อบางชื่อของชายในภาษาฮินดีเป็นชื่อที่มาจากชื่อของหญิง ด้วยการเติมตัวบ่งชี้ (marker) แสดงเพศชายลงไป เช่น หญิงชื่อ Rama, Sita, Bhagvati ชายก็จะมีชื่อว่า Rama Kant, Sita Ram, Bhagvati Prasad เป็นต้น

ค่านิยมอย่างหนึ่งที่เด่นชัดในภาษาฮินดีเกี่ยวกับการตั้งชื่อคือการที่นำชื่อเทพเจ้ามาตั้งเป็นชื่อบุคคล โดยมีความเชื่อว่าการเอ่ยนามเหล่านี้จะช่วยปกป้องจากวิญญาณชั่วร้ายและนำโชคดีมาให้ ชื่อประเภทนี้ได้รับความนิยมมาก เช่นในปี 1958 ชื่อ Shiva ถึงกับมีจำนวน 10.5% ของประชากรทั้งหมด ชื่อ Krishana มี 10.5% Ram 6.4% เป็นต้น

ชื่อในภาษาฮินดียังสามารถบ่งบอกได้ว่าเจ้าของชื่อเกิดและโตมาในสังคมแบบใด ชื่อบางชื่อใช้เฉพาะในครอบครัวที่มีการศึกษาในเมืองเท่านั้น (เช่น Piyoosh Pani, Nitesh, Anuradha ฯลฯ) และบางชื่อใช้เฉพาะใน

ครอบครัวธรรมดาๆในชนบท (เช่น Dal Singar, Golhai Ram, Bhagelu ฯลฯ)

ผู้พูดภาษาฮินดีมักมีชื่อเล่นด้วย ชื่อเล่นอาจจะมีความสัมพันธ์หรือไม่สัมพันธ์กับชื่อจริงก็ได้ มากกว่าร้อยละ 80 ของชื่อเล่นในภาษาฮินดีมี 2 พยางค์ โดยไม่ขึ้นกับความยาวของชื่อจริง และชื่อเล่น 2 พยางค์มักจะมีแบบแผนทางเสียงคือพยางค์แรกเป็นสระสั้นพยางค์ที่สองเป็นสระยาว

## บทที่ 3

### ผลการวิจัย

#### 1. ความถี่ของชื่อเล่น

จากชื่อเล่น 1,315 ชื่อ เมื่อนำมาจัดกลุ่มแล้วพบว่ามีชื่อที่ไม่ซ้ำกัน เลยอยู่ทั้งหมด 780 ชื่อ ชื่อที่มีความถี่มากที่สุดคือชื่อ “ต้น” (11 คน) “หนึ่ง” (10 คน) “น้อย” (9 คน) “เจี๊ยบ” (9 คน) “จอย” (8 คน) “อ้อม” (8 คน) “เล็ก” (8 คน) “เหมียว” (7 คน) “หมู” (7 คน) “ปี” (7 คน) “นิด” (7 คน) “ตุ๊กตา” (7 คน) “ก้อย” (7 คน) “ต้อม” (7 คน) “พลอย” (7 คน) ถ้านับจำนวนชื่อเล่นที่มีความถี่ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไปจะพบว่ามี 123 ชื่อ มีความถี่รวม (จำนวนคน) เท่ากับ 544 คน ส่วนอีก 657 ชื่อมีความถี่ 2 และ 1 ความถี่รวม (จำนวนคน) เท่ากับ 771 คน

##### 1.1 ความถี่ของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

เมื่อจำแนกชื่อเล่นจำแนกตามเพศ พบว่าเพศชายซึ่งมีทั้งหมด 517 คน มีชื่อที่ไม่ซ้ำกันเลย 381 ชื่อ หรือเฉลี่ยได้ว่าแต่ละชื่อมี 1.36 คนที่ใช้ชื่อเล่นนี้ ชื่อที่พบเป็นความถี่มากที่สุดได้แก่ “ต้น” (10 คน) “ต้อม” (6 คน) “ต้อม” (6 คน) “หมู” (6 คน) “เอก” (6 คน) “ก้อง” (5 คน) “กบ” (4 คน) “โจ้” (4 คน) “นิด” (4 คน) “พีท” (4 คน) “วิทย์” (4 คน) “หนึ่ง” (4 คน)

เพศหญิงซึ่งมีทั้งหมด 798 คน มีชื่อที่ไม่ซ้ำกันเลย 399 ชื่อ หรือเฉลี่ยได้ว่าแต่ละชื่อมี 2 คนที่มีชื่อเล่นเดียวกันนี้ ชื่อที่พบเป็นความถี่มาก

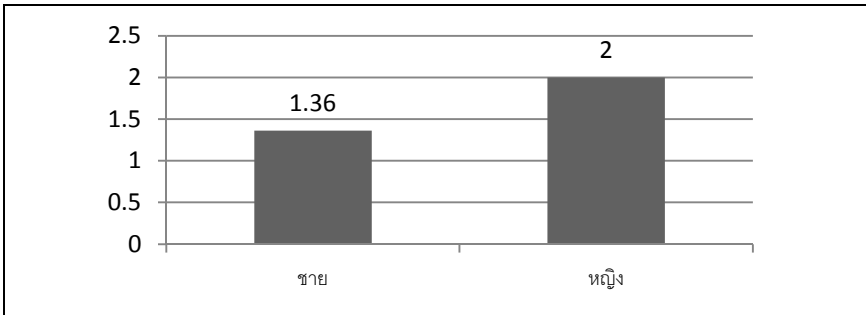


ที่สุดได้แก่ “หน้อย” (9 คน) “อ้อม” (8 คน) “จอย” (8 คน) “ตุ๊กตา” (7 คน) “พลอย” (7 คน) “ก้อย” (7คน) “เล็ก” (7 คน) “เหมียว” (7 คน) “นุ่น” (6 คน) “เมย์” (6 คน) “ยู๊” (6 คน) “หนึ่ง” (6 คน) “แหม่ม” (6 คน) “อ้อ” (6 คน)

ชื่อ “ตัน” เป็นชื่อที่พบมากที่สุดสำหรับเพศชาย “หน้อย” เป็นชื่อที่พบมากที่สุดสำหรับเพศหญิง และ “หนึ่ง” เป็นชื่อที่พบมากที่สุดโดยไม่จำแนกเพศ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างเพศสรุปได้ว่าเพศชายพบการใช้ชื่อเล่นซ้ำกันน้อยกว่าเพศหญิงอย่างเห็นได้ชัด ชื่อเล่นของเพศชายเฉลี่ยได้ว่าใน 517 คนมี 1.36 คนต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ หรือเทียบอัตราส่วนเท่ากับใน 100 คนมี คน ต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ ส่วนเพศหญิงใน 798 คนเฉลี่ยได้ว่ามี 2 คนต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ หรือเทียบอัตราส่วนเท่ากับใน 100 คนมี คน ต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ แสดงผลดังในตารางที่ 3.1 และ แผนภาพที่ 3.1

	ชาย	หญิง
จำนวนคนโดยเฉลี่ยต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ	1.36	2

ตารางที่ 3.1 จำนวนคนโดยเฉลี่ยต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ จำแนกตามเพศ

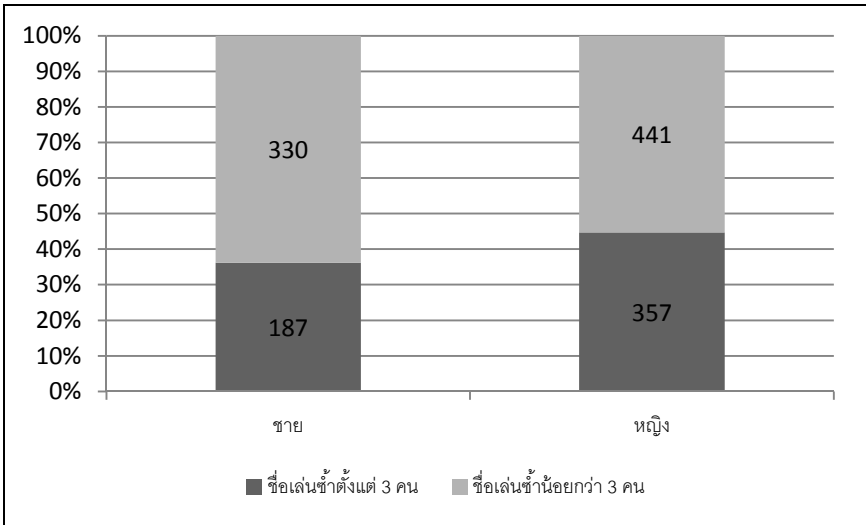


แผนภาพที่ 3.1 จำนวนคนโดยเฉลี่ยต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ จำแนกตามเพศ

การที่แต่ละชื่อเล่นของเพศชายพบว่ามีการเล่นซ้ำกันน้อยกว่าชื่อเล่นของเพศหญิงนี้ สอดคล้องกับเมื่อเราพิจารณาชื่อเล่นที่มีความถี่ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไปจำนวน 123 ชื่อ และพบว่าผู้ที่มีชื่อเล่นเหล่านี้เป็นชาย 187 คน หรือเท่ากับร้อยละ 36.17 ของกลุ่มตัวอย่างเพศชาย และหญิง 357 คน หรือเท่ากับร้อยละ 44.74 ของกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง แสดงว่าเพศชายมีอัตราส่วนอยู่ในกลุ่มผู้มีชื่อเล่นแบบที่เป็นที่นิยมน้อยกว่าเพศหญิง แสดงผลดังในตารางที่ 3.2 และ แผนภาพที่ 3.2

	ชาย	หญิง
จำนวนคนที่มีชื่อเล่นซ้ำกันตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป	187 (36.17%)	357 (44.74%)
จำนวนคนที่มีชื่อเล่นซ้ำกันน้อยกว่า 3 คน	330 (63.83%)	441 (55.26%)
รวม	517 (100%)	798 (100%)

ตารางที่ 3.2 จำนวนคนที่มีชื่อเล่นซ้ำกัน จำแนกตามเพศ



แผนภาพที่ 3.2 จำนวนคนที่มีชื่อเล่นซ้ำกัน จำแนกตามเพศ

## 1.2 ความถี่ของชื่อเล่นจำแนกตามรุ่นอายุ

ความถี่ของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ พบว่ารุ่นอายุ 0-10 ปี จำนวน 232 คน มีชื่อที่ไม่ซ้ำกันเลย 215 ชื่อ หรือเฉลี่ยได้ว่ามี 1.08 คนที่มีชื่อเล่นซ้ำกัน ชื่อที่มีความถี่มากที่สุดคือ “แมทธิว” (3 คน) “ชมพู” (3 คน) “คนดี” (2 คน) “ต้นข้าว” (2 คน) “ปิ่น” (2 คน) “เกรซ” (2 คน) “แป้ง” (2 คน) “ไบตอง” (2 คน)

รุ่นอายุ 13-22 ปี จำนวน 271 คน มีชื่อที่ไม่ซ้ำกันเลย 211 ชื่อ หรือเฉลี่ยได้ว่ามี 1.28 คนที่มีชื่อเล่นเดียวกัน ชื่อที่มีความถี่มากที่สุดคือ “นุ่น” (4 คน) “ฝ้าย” (4 คน) “พลอย” (4 คน) “แพร” (4 คน) “ก้อง” (3 คน) “พีท” (3 คน) “ตุ๊กตา” (3 คน) “น้ำหวาน” (3 คน) “ฟ้า” (3 คน) “เมย์” (3 คน) “เอ้” (3 คน)

รุ่นอายุ 25-34 ปี จำนวน 462 คน มีชื่อที่ไม่ซ้ำกันเลย 302 ชื่อ หรือเฉลี่ยได้ว่ามี 1.53 คนที่มีชื่อเล่นเดียวกัน มีชื่อที่มีความถี่มากที่สุดคือ “ตัน” (7 คน “ก้อย” (6 คน “จอย” (6 คน “ตั้ม” (5 คน) “แอน” (5 คน) “ต้อม” (4 คน) “อู๋” (4 คน) “เหม่ม” (4 คน) “ยู๋” (4 คน) “แตง” (4 คน) “เจี๊ยบ” (4 คน)

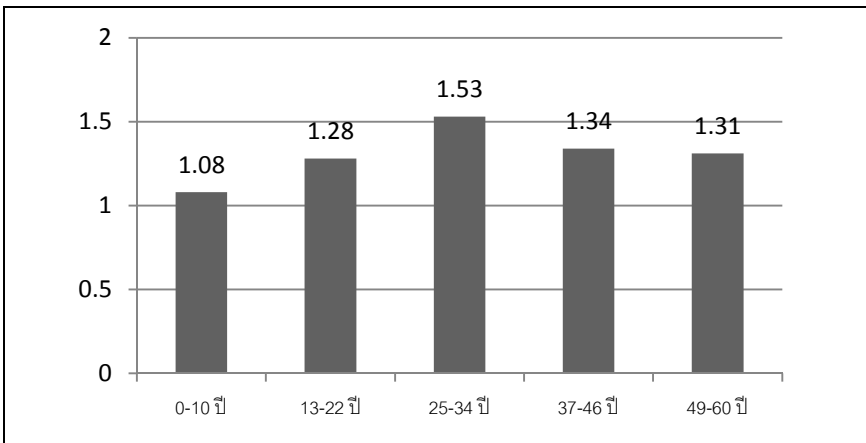
รุ่นอายุ 37-46 ปี จำนวน 203 คน มีชื่อที่ไม่ซ้ำกันเลย 151 ชื่อ หรือเฉลี่ยได้ว่ามี 1.34 คนที่มีชื่อเล่นเดียวกัน ชื่อที่มีความถี่มากที่สุดคือ "อ้วน" (3 คน) "ไก่อ" (3 คน) "เอ"(3 คน) "โจ้" (3 คน) "เอก" (3 คน) "โอ" (3 คน) "ต้อม" (3 คน) "นิด" (3 คน) "อ้อม" (3 คน) "หนึ่ง" (3 คน)

รุ่นอายุ 49-60 ปี จำนวน 147 คน มีชื่อที่ไม่ซ้ำกันเลย 112 ชื่อ หรือเฉลี่ยได้ว่ามี 1.31 คนที่มีชื่อเล่นเดียวกัน ชื่อที่มีความถี่มากที่สุดคือ “หน้อย” (5 คน) “เจี๊ยบ” (4 คน) “น้อย” (3 คน) “หมู” (3 คน) “กบ” (3 คน) “ต้อย” (3 คน)

ในแง่ความหลากหลายของชื่อ สรุปได้ว่ารุ่นอายุน้อยที่สุดมีการใช้ชื่อเล่นซ้ำกันน้อยกว่ารุ่นอายุอื่นๆอย่างเห็นได้ชัด ชื่อเล่นของรุ่นอายุ 0-10 ปีเฉลี่ยได้ว่ามี 1.07 คนที่มีชื่อเล่นซ้ำกัน ส่วนรุ่นอายุที่มีความหลากหลายของชื่อเล่นน้อยกว่ารุ่นอายุอื่นๆ และพบการใช้ชื่อเล่นซ้ำกันมากที่สุดคือรุ่นอายุ 25-34 ปี เฉลี่ยได้ว่ามี 1.53 คนที่มีชื่อเล่นซ้ำกัน แสดงผลดังในตารางที่ 3.3 และ แผนภาพที่ 3.3

	0-10 ปี	13-22 ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
จำนวนคน	232	271	462	203	147
จำนวนชื่อเล่น	215	211	302	151	112
จำนวนคนโดยเฉลี่ยต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ	1.50	1.28	1.53	1.34	1.31

ตารางที่ 3.3 จำนวนคนโดยเฉลี่ยต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ จำแนกตามอายุ



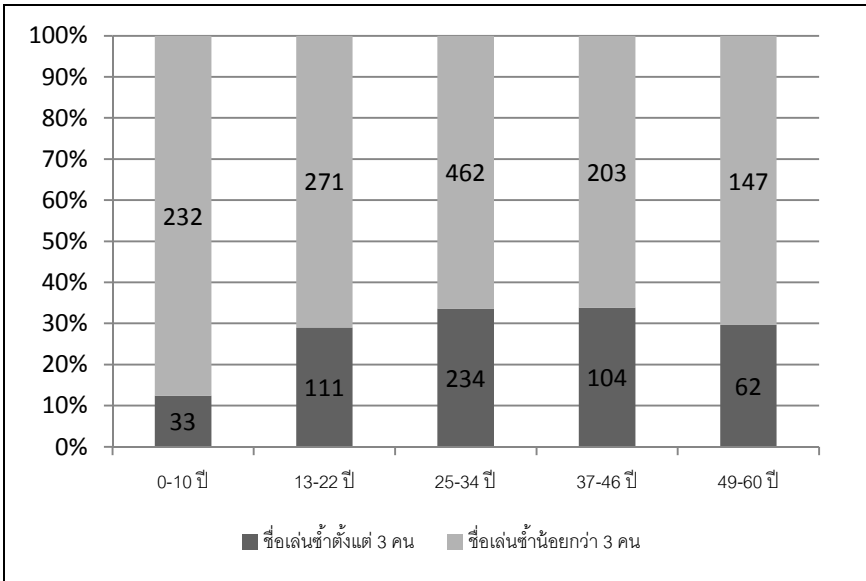
แผนภาพที่ 3.3 จำนวนคนโดยเฉลี่ยต่อชื่อเล่น 1 ชื่อ จำแนกตามอายุ

การที่รุ่นอายุน้อยที่สุดมีการใช้ชื่อเล่นซ้ำกันน้อยที่สุดนี้ สอดคล้องกับเมื่อเราพิจารณาชื่อเล่นที่มีความถี่ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไปจำนวน 123 ชื่อ และพบว่าผู้ที่มีชื่อเล่นเหล่านี้อยู่ในกลุ่มอายุ 0-10 ปีจำนวน 33 คนจากทั้งหมด 232 คน หรือร้อยละ 14.22 ซึ่งนับว่ามีอัตราส่วนอยู่ในกลุ่มผู้มีชื่อเล่นแบบที่เป็นที่นิยมน้อยกว่ากลุ่มอายุอื่นๆอย่างเห็นได้ชัด กลุ่มอายุ 13-22 ปีมีจำนวน 111 คน จาก 201 คนหรือร้อยละ 40.96 ที่มีชื่อเล่นในกลุ่มนี้ กลุ่ม

อายุ 25-34 ปีมีจำนวน 234 คน จาก 462 คนหรือร้อยละ 50.65 ที่มีชื่อเล่นในกลุ่มนี้ กลุ่มอายุ 37-46 ปีมีจำนวน 104 คน จาก 203 คนหรือร้อยละ 51.23 ที่มีชื่อเล่นในกลุ่มนี้ กลุ่มอายุ 49-60 ปีมีจำนวน 62 คน จาก 147 คนหรือร้อยละ 42.18 ที่มีชื่อเล่นในกลุ่มนี้ แสดงผลดังในตารางที่ 3.4 และแผนภาพ ที่ 3.4

	0-10 ปี	13-22 ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
จำนวนคนที่มีชื่อเล่นซ้ำกันตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป	33 (14.22%)	111 (40.96%)	234 (50.65%)	104 (51.23%)	62 (42.18%)
จำนวนคนที่มีชื่อเล่นซ้ำกันน้อยกว่า 3 คน	199 (85.78%)	90 (44.78%)	228 (49.35%)	99 (48.77%)	441 (55.26%)
รวม	232 (100%)	201 (100%)	462 (100%)	203 (100%)	147 (100%)

ตารางที่ 3.4 จำนวนคนที่มีชื่อเล่นซ้ำกัน จำแนกตามอายุ



แผนภาพที่ 3.4 จำนวนคนที่มีชื่อเล่นซ้ำกัน จำแนกตามอายุ

ในที่นี้ไม่ได้จำแนกความถี่ของชื่อเล่นออกตามศาสนา เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับจำนวนชื่อ ทำให้ในบางศาสนานั้นชื่อของผู้ตอบแบบสอบถามมีความถี่ไม่ซ้ำกันเลย จึงไม่สามารถนับความถี่สูงสุดเพื่อมาแสดงผลได้

## 2. จำนวนพยางค์ในชื่อเล่น

จากการศึกษาชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,315 ชื่อ พบว่าชื่อเหล่านี้มีจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 1 ถึง 4 พยางค์

ตัวอย่างชื่อที่มีความยาว 1 พยางค์ได้แก่ เปียร์, เล็ก, เอย, โอ้, นัท, แดง, แต้ว, บุ่ม, อ้าว, เมย์, วิทย์, ซาติ, กบ, ชิว

ตัวอย่างชื่อที่มีความยาว 2 พยางค์ได้แก่ อาลี, ซาฟีน, เอแคลร์, หมู  
ปิ้ง, ปลาวาฬ, แพนเตอร์, โลเกอร์, น้องเล็ก, ขนุน, แมทธิว, จุ่มจุ่ม, กนก

ตัวอย่างชื่อที่มีความยาว 3 พยางค์ได้แก่ ตอนตอวี, ชูวัยบะห์, ขนม  
ปิ้ง, ขนมเค้ก, อ้นดามัน

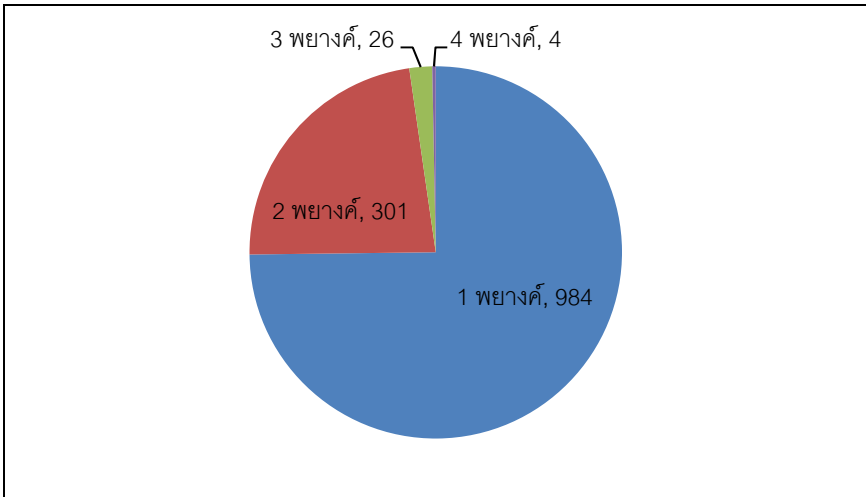
ตัวอย่างชื่อที่มีความยาว 4 พยางค์ได้แก่ อิซมุดดิน, อับดุลญะวาด,  
นัสรีนา, อับดุลซอมัด

จากข้อมูลทั้งหมดพบชื่อ 1 พยางค์จำนวน 984 ชื่อหรือร้อยละ  
74.89 พบชื่อ 2 พยางค์จำนวน 301 ชื่อหรือร้อยละ 22.90 พบชื่อ 3  
พยางค์จำนวน 26 ชื่อหรือร้อยละ 1.98 พบชื่อ 4 พยางค์จำนวน 4 ชื่อ  
หรือร้อยละ 0.30 โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.28 พยางค์ ดังแสดงผลในตารางที่  
3.5และแผนภาพที่ 3.5

	จำนวนชื่อ	ร้อยละ
1 พยางค์	984	74.89
2 พยางค์	301	22.90
3 พยางค์	26	1.98
4 พยางค์	4	0.30
รวม	1,315	100

ตารางที่ 3.5 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่น





แผนภาพที่ 3.5 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่น

## 2.1 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

เมื่อจำแนกจำนวนพยางค์ของชื่อเล่นตามเพศ พบว่าชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างเพศชายทั้งหมด 517 ชื่อมีจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 1 ถึง 4 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 398 ชื่อหรือร้อยละ 76.98 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 109 ชื่อหรือร้อยละ 21.08 พบชื่อเล่น 3 พยางค์จำนวน 7 ชื่อหรือร้อยละ 1.35 พบชื่อเล่น 4 พยางค์จำนวน 3 ชื่อหรือร้อยละ 0.58 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.26 พยางค์ เมื่อรวมจำนวนชื่อเล่น 3 และ 4 พยางค์ (ซึ่งมีจำนวนน้อยมากเมื่อเทียบกับชื่อเล่นที่มี 1 และ 2 พยางค์) จะได้เท่ากับ 10 ชื่อหรือร้อยละ 1.93

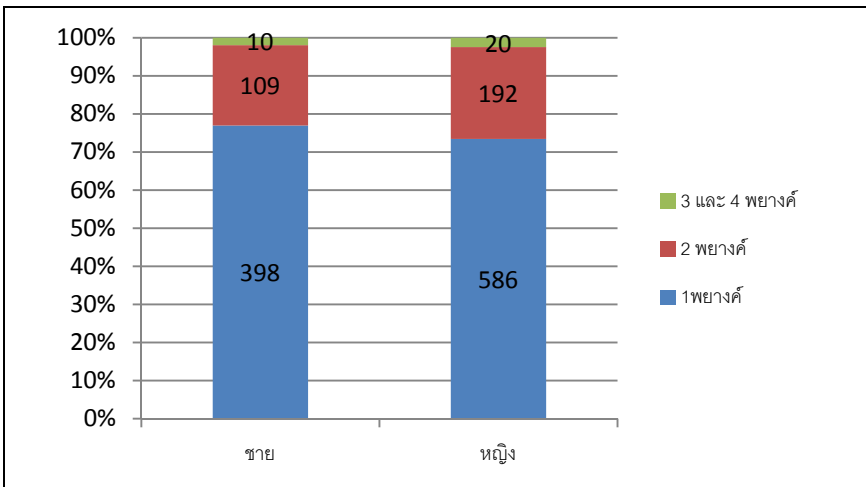
ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างหญิงทั้งหมด 798 ชื่อมีจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 1 ถึง 4 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 586 ชื่อหรือร้อยละ

73.43 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 192 ชื่อหรือร้อยละ 24.06 พบชื่อเล่น 3 พยางค์จำนวน 19 ชื่อหรือร้อยละ 2.39 พบชื่อเล่น 4 พยางค์จำนวน 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.13 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.29 พยางค์ เมื่อรวมจำนวนชื่อเล่น 3 และ 4 พยางค์ (ซึ่งมีจำนวนน้อยมากเมื่อเทียบกับชื่อเล่นที่มี 1 และ 2 พยางค์) จะได้เท่ากับ 20 ชื่อหรือร้อยละ 3.68 ดังแสดงผลในตารางที่ 3.6 และแผนภาพที่ 3.6

	ชาย	หญิง
1 พยางค์	398 (76.98%)	586 (73.43%)
2 พยางค์	109 (21.08%)	192 (24.06%)
3 และ 4 พยางค์	10 (1.93%)	20 (3.68%)
รวม	517 (100%)	798 (100%)

$$X^2 = 2.19 \text{ df} = 2 \text{ p} = 0.33$$

ตารางที่ 3.6 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ



แผนภาพที่ 3.6 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

จากตัวเลขข้างต้นจะพบว่าชื่อเล่นของเพศหญิงดูเหมือนจะมีจำนวนพยางค์มากกว่าเพศชายอยู่เล็กน้อย แต่เมื่อนำสถิติไคสแควร์ มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน ได้  $X^2 = 2.19$   $df = 2$   $p = 0.33$  จึงสรุปได้ว่าเพศที่ต่างกันไม่ได้มีจำนวนพยางค์ของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## 2.2 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ

เมื่อจำแนกจำนวนพยางค์ของชื่อเล่นตามอายุ พบว่าชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 0-10 ปีมี 232 ชื่อมีจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 1 ถึง 4 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 76 ชื่อหรือร้อยละ 32.76 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 141 ชื่อหรือร้อยละ 60.78 พบชื่อเล่น 3 พยางค์จำนวน 12 ชื่อหรือร้อยละ 5.17 พบชื่อเล่น 4 พยางค์จำนวน 3 ชื่อหรือร้อยละ 1.29 เมื่อรวมจำนวนชื่อเล่น 3 และ 4 พยางค์ พบว่ามีจำนวน 15 ชื่อ หรือร้อยละ 6.47 ค่าเฉลี่ยจำนวนพยางค์ของชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 0-10 ปี อยู่ที่ 1.75 พยางค์

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 13-22 ปีมี 271 ชื่อ มีจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 1 ถึง 3 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 197 ชื่อหรือร้อยละ 72.69 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 68 ชื่อหรือร้อยละ 25.09 พบชื่อเล่น 3 พยางค์จำนวน 6 ชื่อหรือร้อยละ 2.21 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.30 พยางค์

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 25-34 ปีมี 462 ชื่อ มีจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 1 ถึง 3 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 404 ชื่อหรือร้อยละ 84.24 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 54 ชื่อหรือร้อยละ 14.29 พบชื่อเล่น 3 พยางค์จำนวน 4 ชื่อหรือร้อยละ 1.48 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.13 พยางค์

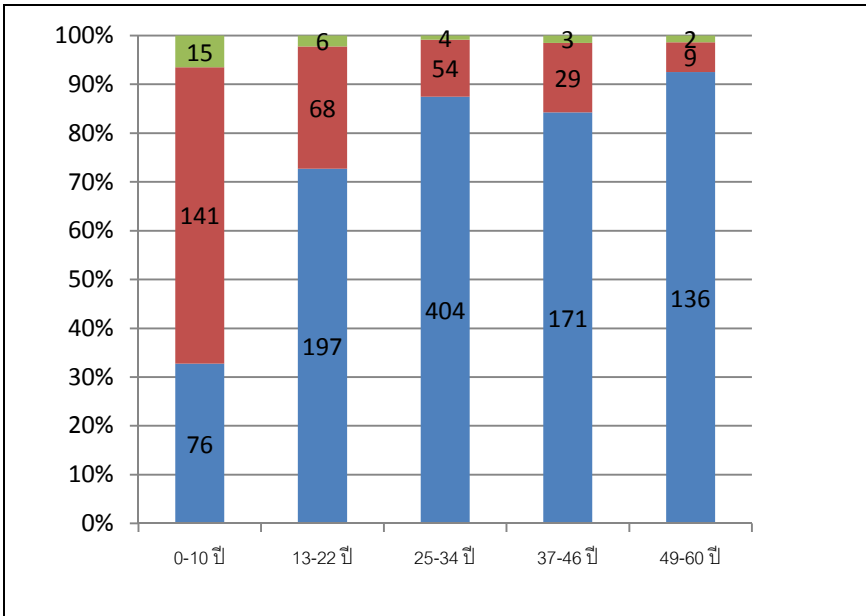
ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 37-46 ปีมี 203 ชื่อ มีจำนวนพยางค์ ตั้งแต่ 1 ถึง 3 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 171 ชื่อหรือร้อยละ 84.24 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 29 ชื่อหรือร้อยละ 14.29 พบชื่อเล่น 3 พยางค์จำนวน 3 ชื่อหรือร้อยละ 1.48 ค่าเฉลี่ยความยาวชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 37-46 ปีอยู่ที่ 1.17 พยางค์

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 49-60 ปีมี 147 ชื่อมีจำนวนพยางค์ ตั้งแต่ 1 ถึง 4 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 136 ชื่อหรือร้อยละ 92.52 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 9 ชื่อหรือร้อยละ 6.12 พบชื่อเล่น 3 และ 4 พยางค์จำนวนอย่างละ 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.68 รวมชื่อเล่น 3 และ 4 พยางค์ ได้เป็น 2 ชื่อหรือร้อยละ 1.36 ค่าเฉลี่ยความยาวชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 49-60 ปีอยู่ที่ 1.10 พยางค์ ดังแสดงผลในตารางที่ 3.7 และ แผนภาพที่ 3.7

	0-10 ปี	13-22 ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
1 พยางค์	76 (32.76%)	197 (72.69%)	404 (87.45%)	171 (84.24%)	136 (92.52%)
2 พยางค์	141 (60.78 %)	68 (25.09%)	54 (11.69%)	29 (14.29%)	9 (6.12%)
3 และ 4 พยางค์	15 (6.47%)	6 (2.21%)	4 (0.87%)	3 (1.48%)	2 (1.36%)
รวม	406 (100%)	351 (100%)	524 (100%)	238 (100%)	161 (100%)

$$X^2 = 292.40 \text{ df} = 8 \text{ p} < 0.001$$

ตารางที่ 3.7 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ



แผนภาพที่ 3.7 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ

จากข้อมูล ลักษณะเด่นที่เห็นได้ชัดคือรุ่นอายุมากมักมีชื่อเล่นที่สั้นกว่าอายุน้อย รุ่นอายุน้อยที่สุด (0-10 ปี) มีลักษณะเด่นที่ชัดเจนที่สุดคือชื่อเล่นมักจะมี 2 พยางค์ ในขณะที่รุ่นอายุอื่นๆส่วนมากมีชื่อเล่นเป็นคำพยางค์เดียว

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน ได้  $X^2 = 292.40$   $df = 8$   $p < 0.001$  จึงสรุปได้ว่ารุ่นอายุที่ต่างกันมีจำนวนพยางค์ของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### 2.3 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

เมื่อจำแนกจำนวนพยางค์ของชื่อเล่นตามศาสนา พบว่าชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวพุทธทั้งหมด 1,180 ชื่อมีจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 1 ถึง 3 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 915 ชื่อหรือร้อยละ 77.54 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 252 ชื่อหรือร้อยละ 21.36 พบชื่อเล่น 3 พยางค์จำนวน 13 ชื่อหรือร้อยละ 1.10 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.24 พยางค์

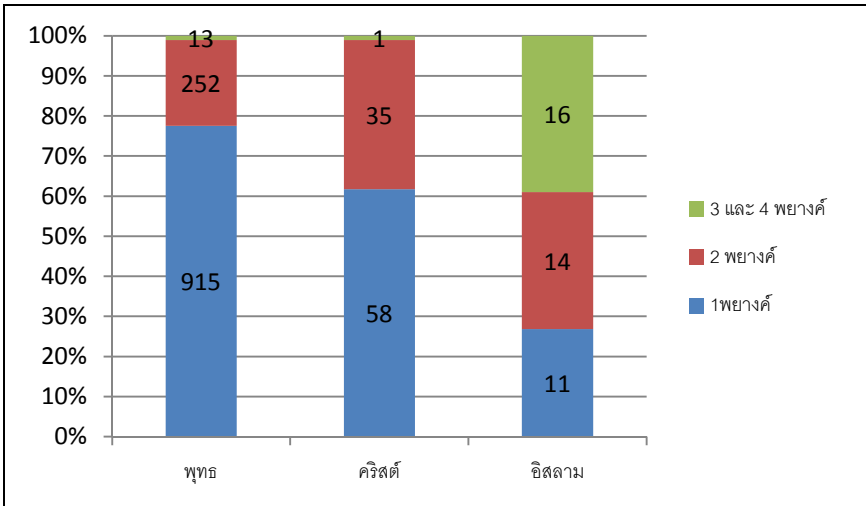
ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวคริสต์ทั้งหมด 94 ชื่อมีจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 1 ถึง 3 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 58 ชื่อหรือร้อยละ 61.70 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 35 ชื่อหรือร้อยละ 37.23 พบชื่อเล่น 3 พยางค์จำนวน 1 ชื่อหรือร้อยละ 1.62 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.39 พยางค์

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมทั้งหมด 41 ชื่อมีจำนวนพยางค์ 1 ถึง 4 พยางค์ โดยพบชื่อเล่น 1 พยางค์จำนวน 11 ชื่อหรือร้อยละ 26.83 พบชื่อเล่น 2 พยางค์จำนวน 14 ชื่อหรือร้อยละ 34.15 พบชื่อเล่น 3 พยางค์จำนวน 12 ชื่อหรือร้อยละ 44.73 พบชื่อเล่น 4 พยางค์จำนวน 4 ชื่อหรือร้อยละ 11.71 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.21 พยางค์ รวมชื่อเล่น 3 และ 4 พยางค์ได้ทั้งหมด 16 ชื่อ หรือร้อยละ 39.02 ดังในตารางที่ 3.8 และแผนภาพที่ 3.8

	ชาวพุทธ	ชาวคริสต์	ชาวมุสลิม
1 พยางค์	915 (77.54%)	58 (61.70%)	11 (26.83%)
2 พยางค์	252 (21.36%)	35 (34.23%)	14 (34.15%)
3 และ 4 พยางค์	13 (1.10%)	1 (1.62%)	16 (39.02%)
รวม	1,180 (100%)	94 (100%)	41 (100%)

$$\chi^2 = 278.32 \quad df = 4 \quad p < 0.0001$$

ตารางที่ 3.8 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา



แผนภาพที่ 3.8 จำนวนพยางค์ของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

ลักษณะเด่นที่พบคือชาวพุทธมีชื่อเล่นที่สั้นที่สุด ชาวคริสต์มีชื่อเล่นที่ยาวกว่า แต่ชื่อเล่นส่วนมากก็ยังมีพยางค์เดียวเช่นกัน ในขณะที่ชาวมุสลิมนั้นมีชื่อเล่นที่ยาวกว่าอย่างเห็นได้ชัด ชื่อเล่น 3 และ 4 พยางค์พบเป็นจำนวนมากที่สุด ส่วนชื่อเล่นพยางค์เดียวพบน้อยที่สุด

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 278.32$   $df = 4$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าผู้นับถือศาสนาที่ต่างกันมีจำนวนพยางค์ของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำนวณค่าตามวิธีของเพียร์สันเทียบศาสนากับรุ่นพบว่า C ศาสนามีค่า 0.42 C อายุมีค่า 0.43 ดังนั้นปัจจัยรุ่นอายุจึงมีอิทธิพลต่อจำนวนพยางค์ในชื่อเล่นมากกว่าศาสนา

### 3. ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่น

จากการศึกษาภาษาที่ใช้ตั้งชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,315 ชื่อ พบว่ามีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 16 ภาษา ได้แก่

ภาษาไทย ตัวอย่างเช่น นิด, ปลา, หมู, สิงโต, แป้ง, ฟน, ดาว, จี๊เอ๋, ปีใหม่, โมง

ภาษาอังกฤษ ตัวอย่างเช่น ไอคอลล, บอลล, ฟิงค์, นิว, ฟิท, วิน, มินต์, แบนค์, มารีน, ไอซ์

ภาษาบาลี ตัวอย่างเช่น มัชฌ์, วิทย์, สุ, ศักดิ์, เกียรติ, เนตร

ภาษาจีน ตัวอย่างเช่น หลิงเอ๋อ (ลูกกวาง), เต็ง (ช่องเขา), หลี (สวย), เอี้ยน (ต้นน้ำ), หมุย (น้องสาว), ชวง (ตรงไปตรงมา), เซียม (ป่าไม้)

ภาษาอาหรับ ตัวอย่างเช่น รุสดี (แสงสว่าง), ฟารีดา (โดดเด่น), ซัลมา (ความสงบสุข), ลุดฟี (อ่อนโยน), มูบีนา (ความหวัง)

ภาษาญี่ปุ่น ตัวอย่างเช่น นิ (สอง), เอบิ (กุ้ง), โชกุน (นักรบ), อิชิ (หนึ่ง), ไอ (ความรัก)

ภาษาฝรั่งเศส ตัวอย่างเช่น โนรา (แสงสว่าง), แอม (ความรัก), ฌอแตม (ฉันรักเธอ), ปูเป้ (ตุ๊กตา), เอ็ง (หนึ่ง), แนต (เกิด)

ภาษาเยอรมัน ตัวอย่างเช่น เบนซ์ (ยี่ห้อรถ), ออดี้ (ยี่ห้อรถ)

ภาษาเขมร ตัวอย่างเช่น เพ็ญ, เจริญ, ไกร, นวย (ย่อจากอำนาจ)

ภาษามาลายู ตัวอย่างเช่น เต๊ะ (น้องชาย), บัง (พี่ชาย), กี้ด (ภูเข)

ภาษาอิตาเลียน ตัวอย่างเช่น ออกาโน (เครื่องดนตรีชนิดหนึ่ง), เฟียต (ยี่ห้อรถ)

ภาษาสเปน ตัวอย่างเช่น เซ (ชื่อนักปฎิวัติ), เอลู่า (ลูกสาว)



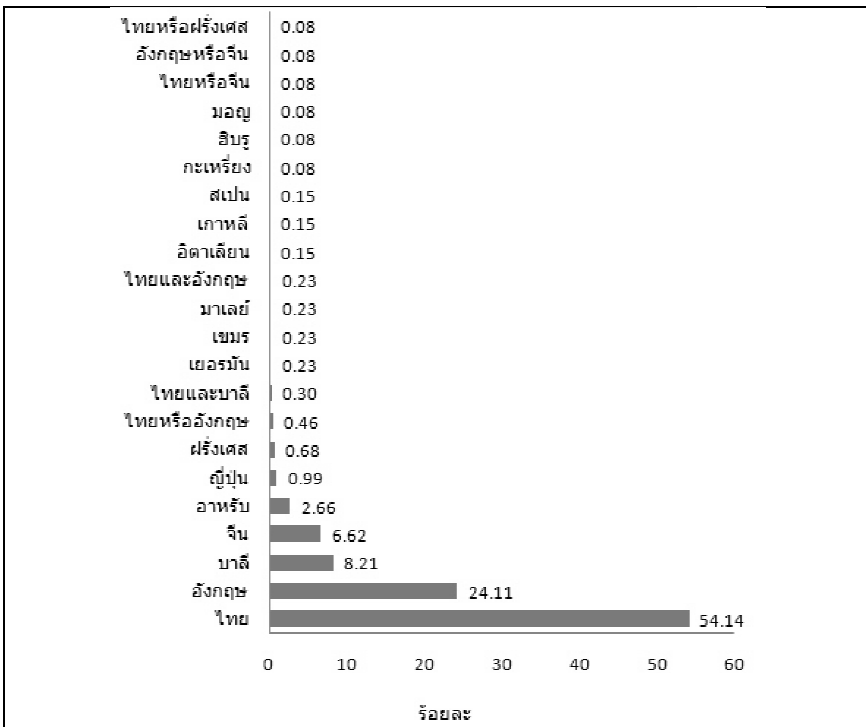
ภาษาเกาหลี ตัวอย่างเช่น มินจู (ชื่อตัวละคร)  
 ภาษามอญ ตัวอย่างเช่น เมย์เจิง (ชื่อตัวละคร)  
 ภาษากะเหรี่ยง ได้แก่ มะซิ่น (กุลลาบสีแดง)  
 ภาษาฮิบรู ได้แก่ เบ็น (ลูกชาย)  
 และพบชื่อที่ประกอบด้วย 2 ภาษาดังนี้  
 ภาษาไทยและภาษาบาลี เช่น น้ำมนต์, แทนคุณ, เหนือเมฆ  
 ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น ต้นโอ๊ค, หมี่พู่, โบเพิร์น  
 รวมทั้งพบชื่อที่จิตใจตั้งใจพ้องกับเสียงของภาษา 2 ภาษา ได้แก่  
 ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ตัวอย่างเช่น นาว (ปัจจุบันนี้หรือ  
 มะนาว), เอ็ม (จุดมุ่งหมายหรืออิมเอ็มใจ)  
 ภาษาไทยหรือภาษาฝรั่งเศส ตัวอย่างเช่น โนรา (แสงสว่างหรือ  
 มโนราห์)  
 ภาษาไทยหรือภาษาจีน ตัวอย่างเช่น เทียน (ฟ้าหรือเทียนไข)  
 ภาษาอังกฤษหรือภาษาจีน 1 ชื่อ ไน้ (ดอกบัวหรือความดี)  
 จากชื่อเล่นจำนวน 1315 ชื่อ จำแนกตามภาษาเรียงตามลำดับมาก  
 ไปน้อยดังนี้ ภาษาไทย 714 ชื่อหรือร้อยละ 54.14 ภาษาอังกฤษ 317 ชื่อ  
 หรือร้อยละ 24.11 ภาษาบาลี 107 ชื่อหรือร้อยละ 8.21 ภาษาจีน 87 ชื่อ  
 หรือร้อยละ 6.62 ภาษาอาหรับ 35 ชื่อหรือร้อยละ 2.66 ภาษาญี่ปุ่น 13 ชื่อ  
 หรือร้อยละ 0.99 ภาษาฝรั่งเศส 9 ชื่อหรือร้อยละ 0.68 ภาษาเยอรมัน  
 ภาษาเขมร และภาษามาเลย์ภาษาละ 3 ชื่อหรือร้อยละ ภาษาอิตาเลียน  
 ภาษาสเปนและภาษาเกาหลีภาษาละ 2 ชื่อหรือร้อยละ 0.23 ภาษามอญ  
 ภาษากะเหรี่ยง และภาษาฮิบรู ภาษาละ 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.08

นอกจากพบชื่อที่เป็นภาษาใดภาษาหนึ่งข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามี 16 ชื่อที่มีลักษณะพิเศษ คือประกอบด้วยภาษา 2 ภาษาจำนวน 7 ชื่อ แบ่งเป็น ภาษาไทยและภาษาบาลี 4 ชื่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 3 ชื่อ พบชื่อที่ จงใจตั้งให้พ้องกับเสียงของภาษา 2 ภาษา (ตีความเป็นได้ทั้ง 2 ภาษา) อีก 12 ชื่อ คือเป็น ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ 6 ชื่อ ภาษาไทยหรือภาษา ฝรั่งเศส 1 ชื่อ ภาษาไทยหรือภาษาจีน 1 ชื่อ ภาษาอังกฤษหรือภาษาจีน 1 ชื่อ ดังแสดงผลโดยย่อในตารางที่ 3.9 และแผนภาพที่ 3.9

ภาษา	จำนวน	ร้อยละ
ไทย	712	54.14
อังกฤษ	317	24.11
บาลี	108	8.21
จีน	87	6.62
อาหรับ	35	2.66
ญี่ปุ่น	13	0.99
ฝรั่งเศส	9	0.68
ไทยหรืออังกฤษ	6	0.46
ไทยและบาลี	4	0.30
เยอรมัน	3	0.23
เขมร	3	0.23
มาเลย์	3	0.23
ไทยและอังกฤษ	3	0.23
อิตาลี	2	0.15
สเปน	2	0.15
เกาหลี	2	0.15

ภาษา	จำนวน	ร้อยละ
มอญ	1	0.08
กะเหรี่ยง	1	0.08
อิบรู	1	0.08
ไทยหรือจีน	1	0.08
อังกฤษหรือจีน	1	0.08
ไทยหรือฝรั่งเศส	1	0.08
รวม	1,315	100

ตารางที่ 3.9 ภาษาของชื่อเล่น



แผนภาพที่ 3.9 ภาษาของชื่อเล่น

### 3.1 ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

เมื่อจำแนกภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นตามเพศ พบว่าชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างเพศชายทั้งหมด 517 ชื่อมีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 14 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 214 ชื่อหรือร้อยละ 41.39 ภาษาอังกฤษ 143 ชื่อหรือร้อยละ 27.66 ภาษาบาลี 72 ชื่อหรือร้อยละ 13.93 ภาษาจีน 41 ชื่อหรือร้อยละ 7.93 ภาษาอาหรับ 17 ชื่อหรือร้อยละ 3.29 ภาษาญี่ปุ่น 7 ชื่อหรือร้อยละ 1.35 ภาษาเยอรมัน 3 ชื่อหรือร้อยละ 0.58 ภาษาเขมร ภาษามาเลย์ และเกาหลีภาษาละ 2 ชื่อหรือร้อยละ 0.39 ภาษาอิตาลี ภาษาสเปน ภาษาเกาหลี ภาษาฝรั่งเศสและภาษาฮิบรูภาษาละ 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.19

นอกจากพบชื่อที่เป็นภาษาใดภาษาหนึ่งข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามี 10 ชื่อที่มีลักษณะพิเศษ คือประกอบด้วยภาษา 2 ภาษาจำนวน 6 ชื่อ แบ่งเป็น ภาษาไทยและภาษาบาลี 4 ชื่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 2 ชื่อ พบชื่อที่จูงใจตั้งให้พ้องกับเสียงของภาษา 2 ภาษา (ตีความเป็นได้ทั้ง 2 ภาษา) อีก 4 ชื่อ คือเป็น ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ 3 ชื่อ และภาษาอังกฤษหรือภาษาจีน 1 ชื่อ

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงทั้งหมด 498 ชื่อ มีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 13 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 498 ชื่อหรือร้อยละ 63.12 ภาษาอังกฤษ 174 ชื่อหรือร้อยละ 22.05 ภาษาบาลี 36 ชื่อหรือร้อยละ 4.56 ภาษาจีน 46 ชื่อหรือร้อยละ 5.83 ภาษาอาหรับ 18 ชื่อหรือร้อยละ 2.28 ภาษาญี่ปุ่น 6 ชื่อหรือร้อยละ 0.76 ภาษาเขมร ภาษามาเลย์ ภาษาอิต

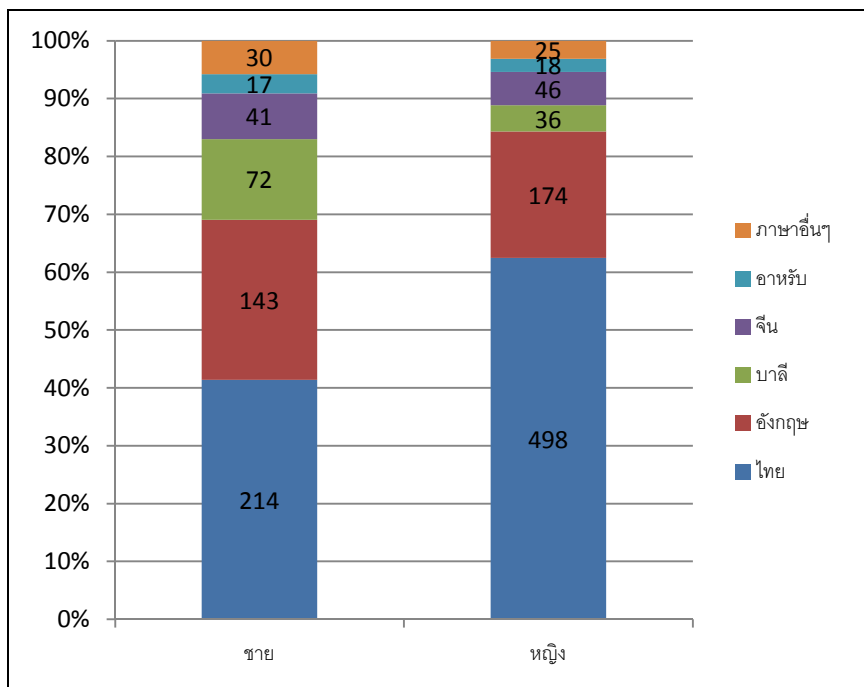
ตาเลียน ภาษาสเปน ภาษากะเหรี่ยงและมอญภาษาละ 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.13

นอกจากพบชื่อที่เป็นภาษาใดภาษาหนึ่งข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามี 6 ชื่อที่มีลักษณะพิเศษ คือประกอบด้วยภาษา 2 ภาษาจำนวน 1 ชื่อ คือเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พบชื่อที่จิตใจตั้งให้พ้องกับเสียงของภาษา 2 ภาษา (ตีความเป็นได้ทั้ง 2 ภาษา) อีก 5 ชื่อ คือเป็น ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ 3 ชื่อ ภาษาไทยหรือฝรั่งเศส 1 ชื่อ และภาษาอังกฤษหรือภาษาจีนอีก 1 ชื่อ ดังแสดงผลโดยย่อในตารางที่ 3.10 และแผนภาพที่ 3.10

	ชาย	หญิง
ไทย	214 (41.39%)	498 (63.12%)
อังกฤษ	143 (27.66%)	174 (22.05%)
บาลี	72 (13.93%)	36 (4.56%)
จีน	41 (7.93%)	46 (5.83%)
อาหรับ	17 (3.29%)	18 (2.28%)
ภาษาอื่นๆ	30 (5.80%)	25 (3.13%)
รวม	517 (100%)	798 (100%)

$$X^2 = 72.72 \text{ df} = 5 \text{ p} < 0.0001$$

ตารางที่ 3.10 ภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ



แผนภาพที่ 3.10 ภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

ความแตกต่างที่เด่นชัดระหว่างภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นของชายและหญิงคือ เพศชายพบชื่อเล่นภาษาบาลีมากกว่าหญิง แต่ชื่อเล่นของเพศหญิงพบเป็นภาษาไทยมากกว่าชาย

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน ได้  $X^2 = 72.72$   $df = 5$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าชายและหญิงมีชื่อเล่นที่มาจากภาษาต่างๆแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### 3.2 ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นจำแนกตามอายุ

เมื่อจำแนกภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นตามอายุ พบว่าชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 0-10 ปีทั้งหมด 323 ชื่อมีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 8 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 91 ชื่อหรือร้อยละ 39.22 ภาษาอังกฤษ 69 ชื่อหรือร้อยละ 29.74 ภาษาบาลี 24 ชื่อหรือร้อยละ 10.34 ภาษาจีน 8 ชื่อหรือร้อยละ 3.45 ภาษาอาหรับ 23 ชื่อหรือร้อยละ 9.91 ภาษาญี่ปุ่น 7 ชื่อหรือร้อยละ 3.02 ภาษาเกาหลี และภาษาสเปน 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.43

นอกจากพบชื่อที่เป็นภาษาใดภาษาหนึ่งข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามี 8 ชื่อที่มีลักษณะพิเศษ คือประกอบด้วยภาษา 2 ภาษาจำนวน 6 ชื่อ แบ่งเป็น ภาษาไทยและภาษาบาลี 3 ชื่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 3 ชื่อ พบชื่อที่จูงใจตั้งให้พ้องกับเสียงของภาษา 2 ภาษา (ตีความเป็นได้ทั้ง 2 ภาษา) อีก 2 ชื่อ คือเป็น ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ 1 ชื่อ และภาษาไทยหรือภาษาฝรั่งเศส 1 ชื่อ

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 13-22 ปีทั้งหมด 271 ชื่อมีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 10 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 130 ชื่อหรือร้อยละ 47.97 ภาษาอังกฤษ 86 ชื่อหรือร้อยละ 31.73 ภาษาบาลี 20 ชื่อหรือร้อยละ 7.38 ภาษาจีน 17 ชื่อหรือร้อยละ 6.27 ภาษาฝรั่งเศส 5 ชื่อหรือร้อยละ 1.85 ภาษาอาหรับ 3 ชื่อหรือร้อยละ 1.11 ภาษาญี่ปุ่นและภาษาเยอรมัน ภาษาละ 2 ชื่อหรือร้อยละ 0.74 ภาษาอิตาลีและภาษาสเปนภาษาละ 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.37

นอกจากพบชื่อที่เป็นภาษาใดภาษาหนึ่งข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามี 4 ชื่อที่มีลักษณะพิเศษ คือ พบชื่อที่จูงใจตั้งให้พ้องกับเสียงของภาษา 2 ภาษา

(ตีความเป็นได้ทั้ง 2 ภาษา) เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ 2 ชื่อ ภาษาไทยหรือภาษาจีน 1 ชื่อ และภาษาอังกฤษหรือภาษาจีนอีก 1 ชื่อ

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 25-34 ปีทั้งหมด 462 ชื่อ มีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 13 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 259 ชื่อหรือร้อยละ 56.06 ภาษาอังกฤษ 122 ชื่อหรือร้อยละ 26.41 ภาษาบาลี 34 ชื่อหรือร้อยละ 7.36 ภาษาจีน 24 ชื่อหรือร้อยละ 5.19 ภาษาอาหรับ 7 ชื่อหรือร้อยละ 1.52 ภาษาญี่ปุ่น 4 ชื่อหรือร้อยละ 0.87 ภาษาฝรั่งเศส 3 ชื่อหรือร้อยละ 0.65 ภาษาเยอรมัน ภาษามาเลย์ ภาษาอิตาลี ภาษาเกาหลี ภาษาฮิบรูและภาษามอญภาษาละ 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.22

นอกจากพบชื่อที่เป็นภาษาใดภาษาหนึ่งข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามี 3 ชื่อที่มีลักษณะพิเศษ คือประกอบด้วยภาษา 2 ภาษาจำนวน 2 ชื่อ คือเป็นภาษาไทยและภาษาบาลี 1 ชื่อ เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 1 ชื่อ และพบชื่อที่จิตใจตั้งใจป้องกันเสียงของภาษา 2 ภาษา (ตีความเป็นได้ทั้ง 2 ภาษา) อีก 1 ชื่อ คือเป็นได้ทั้งภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 37-46 ปีทั้งหมด 203 ชื่อ มีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 8 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 125 ชื่อหรือร้อยละ 61.58 ภาษาอังกฤษ 40 ชื่อหรือร้อยละ 19.70 ภาษาบาลี 15 ชื่อหรือร้อยละ 7.39 ภาษาจีน 18 ชื่อหรือร้อยละ 8.87 ภาษาอาหรับ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาญี่ปุ่น และภาษาเขมรภาษาละ 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.49

นอกจากพบชื่อที่เป็นภาษาใดภาษาหนึ่งข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามี 1 ชื่อที่มีลักษณะคือ พบชื่อที่จิตใจตั้งใจป้องกันเสียงของภาษา 2 ภาษา (ตีความเป็นได้ทั้ง 2 ภาษา) คือเป็นได้ทั้งภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ

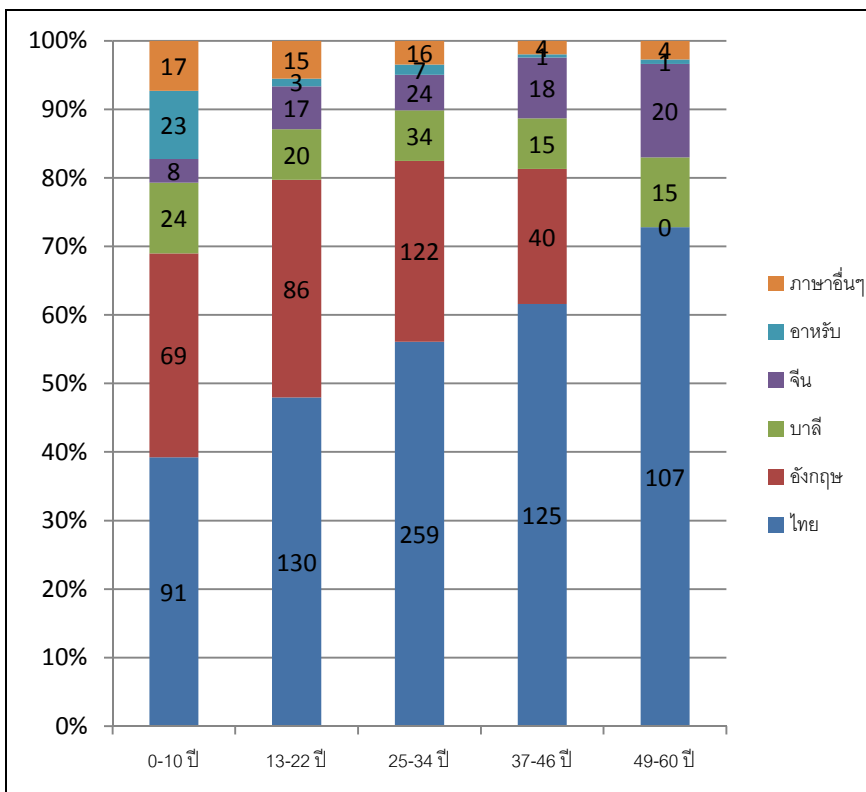


ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 49-60 ปีทั้งหมด 147 ชื่อมีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 6 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 107 ชื่อหรือร้อยละ 72.79 ภาษาบาลี 15 ชื่อหรือร้อยละ 10.20 ภาษาจีน 20 ชื่อหรือร้อยละ 13.61 ภาษามาลเลย์และภาษาเขมร ภาษาละ 2 ชื่อหรือร้อยละ 1.36 ภาษาอาหรับ 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.68 ดังแสดงผลโดยย่อในตารางที่ 3.11 และแผนภาพที่ 3.11

	0-10 ปี	13-22 ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
ไทย	91 (19.61%)	130 (47.97%)	259 (56.06%)	125 (61.58%)	107 (72.79%)
อังกฤษ	69 (29.74%)	86 (31.73%)	122 (26.41%)	40 (19.70%)	0 (0%)
บาลี	24 (10.34%)	20 (7.38%)	34 (7.36%)	15 (7.39%)	15 (10.20%)
จีน	8 (3.45%)	17 (6.27%)	24 (5.19%)	18 (8.87%)	20 (13.61%)
อาหรับ	23 (9.91%)	3 (1.11%)	7 (1.52%)	1 (0.49%)	1 (0.68%)
ภาษา อื่นๆ	17 (7.33%)	15 (5.54%)	16 (3.46%)	4 (1.97%)	4 (2.72%)
รวม	232 (100%)	271 (100%)	462 (100%)	203 (100%)	147 (100%)

$$X^2 = 157.64 \quad df = 20 \quad p < 0.0001$$

ตารางที่ 3.11 ภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามรุ่นอายุ



แผนภาพที่ 3.11 ภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามรุ่นอายุ

จากข้อมูลพบว่าในกลุ่มอายุที่น้อยลงพบชื่อเล่นภาษาไทยน้อยลงเรื่อยๆ พบชื่อเล่นอังกฤษมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ไม่พบชื่อเล่นภาษาอังกฤษเลย ในรุ่นอายุมากที่สุด ชื่อเล่นภาษาจีนก็พบน้อยลงเรื่อยๆเช่นกัน และน่าสังเกตว่ามีการตั้งชื่อเล่นเป็นภาษาอหรับมากขึ้นอย่างก้าวกระโดดในรุ่นอายุที่น้อยที่สุด

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 157.64$   $df = 20$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่ารุ่นอายุที่แตกต่างกันมีชื่อเล่นที่มาจากภาษาต่างๆแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### 3.3 ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

เมื่อจำแนกภาษาที่ใช้ในชื่อเล่นตามศาสนา พบว่าชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวพุทธทั้งหมด 1180 ชื่อมีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 14 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 214 ชื่อหรือร้อยละ 57.12 ภาษาอังกฤษ 274 ชื่อหรือร้อยละ 23.22 ภาษาบาลี 99 ชื่อหรือร้อยละ 8.39 ภาษาจีน 84 ชื่อหรือร้อยละ 7.12 ภาษาญี่ปุ่น 12 ชื่อหรือร้อยละ 1.02 ภาษาอาหรับและสเปน อย่างละ 2 ชื่อหรือร้อยละ 0.17 ฝรั่งเศส 7 ชื่อ หรือร้อยละ 0.59 ภาษาเยอรมันและภาษาเขมรภาษาละ 3 ชื่อหรือร้อยละ 0.25 ภาษามาลเลย์ ภาษาเกาหลี ภาษากะเหรี่ยง และภาษามอญภาษาละ 1 ชื่อหรือร้อยละ 0.08

นอกจากพบชื่อที่เป็นภาษาใดภาษาหนึ่งข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามี 12 ชื่อที่มีลักษณะพิเศษ คือประกอบด้วยภาษา 2 ภาษาจำนวน 7 ชื่อ แบ่งเป็น ภาษาไทยและภาษาบาลี 4 ชื่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 3 ชื่อ พบชื่อที่จูงใจตั้งให้พ้องกับเสียงของภาษา 2 ภาษา (ตีความเป็นได้ทั้ง 2 ภาษา) อีก 8 ชื่อ คือเป็น ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ 6 ชื่อ ภาษาไทยหรือภาษาจีน 1 ชื่อ และภาษาอังกฤษหรือภาษาจีน 1 ชื่อ

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวคริสต์ทั้งหมด 94 ชื่อ มีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมดจำนวน 8 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 34 ชื่อหรือร้อยละ 36.17 ภาษาอังกฤษ 42 ชื่อหรือร้อยละ 44.68 ภาษาบาลี 9 ชื่อหรือร้อยละ 9.57

ภาษาจีน 3 ชื่อหรือร้อยละ 3.19 ภาษาญี่ปุ่นและภาษาฝรั่งเศสภาษาละ 2 ชื่อหรือร้อยละ 2.13 ภาษาอิตาลีและภาษาฮิบรูภาษาละ 1 ชื่อหรือร้อยละ 1.06

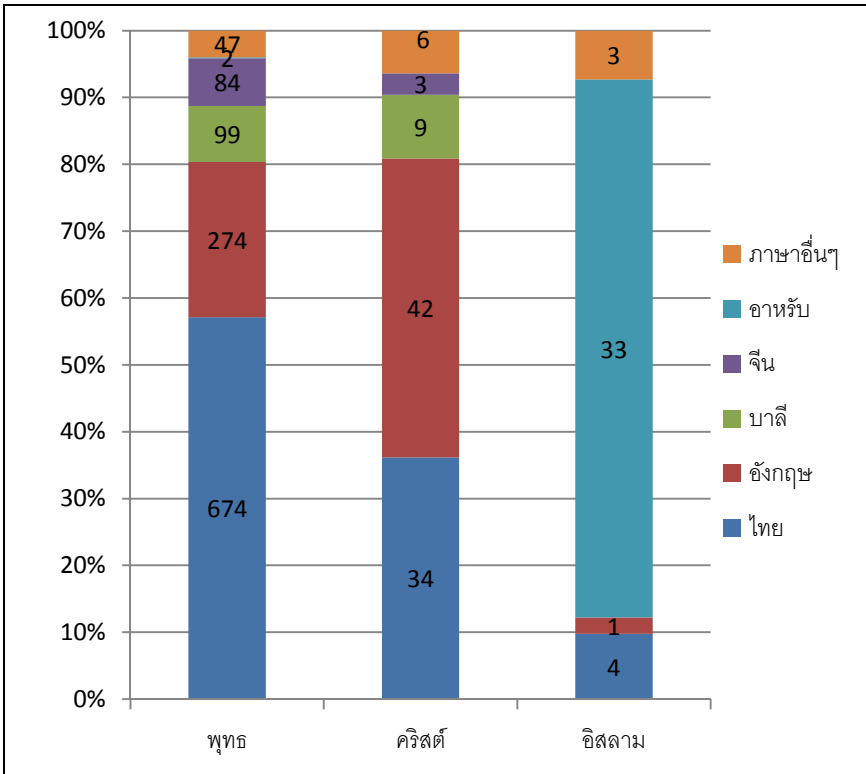
ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมทั้งหมด 41 ชื่อ มีการใช้ภาษาที่ตั้งชื่อทั้งหมด 5 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย 4 ชื่อหรือร้อยละ 9.76 ภาษาอังกฤษ 1 ชื่อหรือร้อยละ 2.44 ภาษาอาหรับ 33 ชื่อหรือร้อยละ 80.49 ภาษามาลายู 2 ชื่อหรือร้อยละ 4.88 ภาษาอิตาลี 1 ชื่อหรือร้อยละ 2.44

นอกจากพบชื่อที่เป็นภาษาใดภาษาหนึ่งข้างต้นแล้ว ยังพบว่ามี 6 ชื่อที่มีลักษณะพิเศษ คือประกอบด้วยภาษา 2 ภาษาจำนวน 1 ชื่อ คือเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พบชื่อที่จูงใจตั้งให้พ้องกับเสียงของภาษา 2 ภาษา (ตีความเป็นได้ทั้ง 2 ภาษา) อีก 5 ชื่อ คือเป็น ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ 3 ชื่อ ภาษาไทยหรือฝรั่งเศส 1 ชื่อ และภาษาอังกฤษหรือภาษาจีนอีก 1 ชื่อ ดังแสดงผลโดยย่อในตารางที่ 3.12 และแผนภาพที่ 3.12

	พุทธ	คริสต์	อิสลาม
ไทย	674 (57.12%)	34 (36.17%)	4 (9.76%)
อังกฤษ	274 (23.22%)	42 (44.68%)	1 (2.44%)
บาหลี	99 (8.39%)	9 (9.57%)	0 (0%)
จีน	84 (7.12%)	3 (3.19%)	0 (0%)
อาหรับ	2 (0.17%)	0 (0%)	33 (80.49%)
ภาษาอื่นๆ	47 (3.98%)	6 (6.38%)	3 (7.32%)
รวม	1180 (100%)	94 (100%)	41 (100%)

$$X^2 = 1021.00 \text{ df} = 10 \text{ p} < 0.0001$$

ตารางที่ 3.12 ภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา



แผนภาพที่ 3.12 ภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

ลักษณะเด่นที่เห็นได้ชัดคือการที่กลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมมีชื่อเล่นที่เป็นภาษาอาหรับมากกว่าภาษาอื่นๆ และมีความแตกต่างอย่างมากกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวพุทธและชาวคริสต์ ส่วนชาวพุทธและชาวคริสต์มีความแตกต่างกันอย่างเด่นชัดที่จำนวนชื่อเล่นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ชาวคริสต์มีชื่อเล่นเป็นภาษาอังกฤษมากกว่าไทย ส่วนชาวพุทธเป็นไปในทางตรงกันข้ามคือมีชื่อเล่นภาษาไทยมากกว่าภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 1021.00$   $df = 10$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าผู้มีศาสนาต่างกันมีชื่อเล่นที่มาจกภาษาต่างๆแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำนวณค่าตามวิธีของเพียร์สันพบว่า C เพศ มีค่า 0.23 C อายุมีค่า 0.33 C ศาสนามีค่า 0.66 ดังนั้นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาษาของชื่อเล่นเรียงลำดับจากมากไปน้อยคือ ศาสนา อายุ และ เพศ

#### 4. เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่น

จากชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,315 ชื่อพบว่าเป็นชื่อที่ตั้งขึ้นโดยไม่เจาะจงภาษาหรือไม่ทราบเหตุผล 896 ชื่อ ผู้วิจัยจึงนำชื่อเล่นมาพิจารณาเหตุผลในการเลือกภาษาจำนวนเพียง 419 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 10 กลุ่ม เรียงตามลำดับมากไปน้อยได้ดังนี้

-เหตุผลด้านเชื้อชาติ

ตัวอย่างเช่น “เป็นคนไทย”, “เพราะแม่มีเชื้อสายมอญ”, “บิดามารดาเป็นคนจีน มีเชื้อสายจีน”, “ปู่ย่ามาจาเมืองจีน”, “เพราะพ่อแม่ที่เป็นคนตั้งให้เป็นคนจีนอพยพมาอยู่เมืองไทย”, “มีบรรพบุรุษเป็นคนจีน”, “จงใจให้เป็นภาษาไทย เพราะเป็นคนไทยแท้โดยกำเนิด” ฯลฯ

-เหตุผลด้านศาสนา

ตัวอย่างเช่น “เป็นภาษาของพระเจ้า”, “เป็นมุสลิม”, “เป็นภาษาหลักของผู้นับถือศาสนาอิสลาม”, “เป็นภาษาเดียวกับคัมภีร์อัลกุรอาน และมีกล่าวในคัมภีร์ด้วย” ฯลฯ

-เหตุผลด้านความง่าย

ตัวอย่างเช่น “ออกเสียงง่าย”, “เข้าใจง่ายดี เรียกลง่าย”, “ให้เรียกง่ายและมีความเป็นไทย”, “ภาษาไทยตั้งง่าย เข้าใจง่าย” ฯลฯ

- เหตุผลด้านความโดดเด่น

ตัวอย่างเช่น “เท่ดี”, “จะได้ไม่เขย”, “ทันสมัย”, “แปลก ไม่ซ้ำใคร” ฯลฯ

- เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่

ตัวอย่างเช่น “คุณแม่เริ่มตั้งครรรภ์ที่ญี่ปุ่น เพราะคุณพ่อคุณแม่อยู่ที่ญี่ปุ่นในช่วงนั้นพอดี”, “เพราะขณะที่ตั้งชื่อ คุณพ่ออยู่ต่างประเทศ”, “แม่เป็นครูสอนภาษาอังกฤษ”, “แม่ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น” “ชื่นชมหนังจีนเป็นพิเศษ” ฯลฯ

- เหตุผลด้านความเป็นสากล

ตัวอย่างเช่น “อินเตอร์ดี”, “จะได้ไม่มีปัญหาเวลาไปต่างประเทศ”, “ต่างชาติเรียกง่าย”, “เวลาเรียนต่างประเทศจะได้ไม่มีใครเรียกผิด” ฯลฯ

- เหตุผลอื่นๆ

ตัวอย่างเช่น “ตอนเกิดได้มีภาพยนตร์จีนเรื่องไซอิ๋วเล่นอยู่”, “รักประเทศไทยค่ะ”, “ไม่อยากกระเดะ” “ฟังดูเรียบร้อยดี” “เกิดที่อเมริกา ย้ายกลับมาตอน 2 ขวบ” ฯลฯ

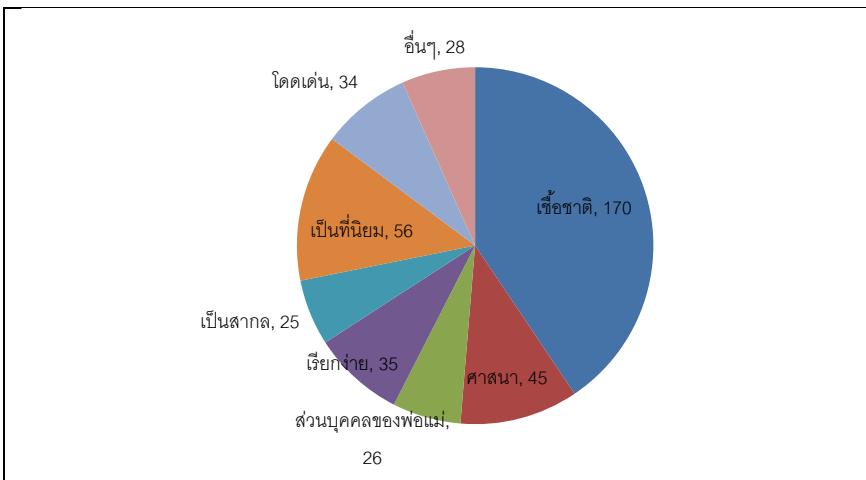
เมื่อพิจารณาจากชื่อเล่นที่มีการระบุเหตุผลของการเลือกใช้ภาษา 419 ชื่อ พบว่ามีเหตุผลด้านเชื้อชาติ 170 ชื่อหรือร้อยละ 40.57 เหตุผลด้านเป็นภาษาที่ได้รับความนิยม 56 ชื่อ หรือร้อยละ 13.37 เหตุผลด้านศาสนา 45 ชื่อ หรือร้อยละ 10.74 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 35 ชื่อ หรือร้อยละ 8.35 เหตุผลด้านความโดดเด่น 34 ชื่อ หรือร้อยละ 8.11 เหตุผล



ส่วนบุคคลของพ่อแม่ 26 ชื่อ หรือร้อยละ 6.21 เหตุผลด้านความเป็นสากล 25 ชื่อ หรือร้อยละ 5.97 และเหตุผลอื่นๆรวมกันอีก 28 ชื่อ หรือร้อยละ 6.68 ดังแสดงในตารางที่ 3.13 และแผนภาพที่ 3.13

	จำนวนชื่อ	ร้อยละ
เชื้อชาติ	170	40.57
ความนิยม	56	13.37
ศาสนา	45	10.74
เรียกง่าย	35	8.35
โดดเด่น	34	8.11
เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่	26	6.21
สากล	25	5.97
อื่นๆ	28	6.68
รวม	896	100

ตารางที่ 3.13 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่น



แผนภาพที่ 3.13 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่น

#### 4.1 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

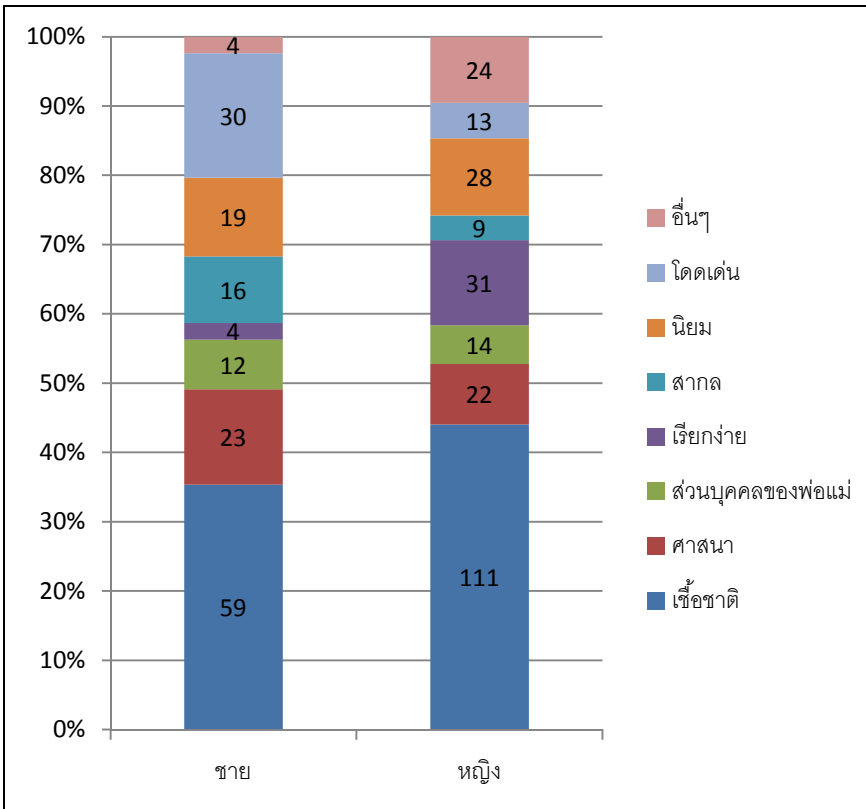
จากชื่อเล่นที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษาจำนวน 419 ชื่อ จำแนกตามเพศของเจ้าของชื่อพบว่า เป็นชื่อเล่นของเพศชายจำนวน 167 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 10 กลุ่ม เหตุผลด้านเชื้อชาติ 59 ชื่อ หรือร้อยละ 35.33 เหตุผลด้านเป็นภาษาที่ได้รับความนิยม 19 ชื่อ หรือร้อยละ 11.38 เหตุผลด้านศาสนา 23 ชื่อ หรือร้อยละ 13.77 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 4 ชื่อ หรือร้อยละ 2.40 เหตุผลด้านความโดดเด่น 30 ชื่อ หรือร้อยละ 17.96 เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่ 12 ชื่อ หรือร้อยละ 7.19 เหตุผลด้านความเป็นสากล 16 ชื่อ หรือร้อยละ 9.58 และเหตุผลอื่นๆ รวมกันอีก 4 ชื่อ หรือร้อยละ 2.40

ชื่อเล่นของเพศหญิงที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษาจำนวน 252 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 10 กลุ่ม เหตุผลด้านเชื้อชาติ 111 ชื่อ หรือร้อยละ 44.05 เหตุผลด้านเป็นภาษาที่ได้รับความนิยม 28 ชื่อ หรือร้อยละ 11.11 เหตุผลด้านศาสนา 22 ชื่อ หรือร้อยละ 8.73 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 31 ชื่อ หรือร้อยละ 12.30 เหตุผลด้านความโดดเด่น 13 ชื่อ หรือร้อยละ 5.16 เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่ 14 ชื่อ หรือร้อยละ 5.56 เหตุผลด้านความเป็นสากล 9 ชื่อ หรือร้อยละ 3.57 และเหตุผลอื่นๆ รวมกันอีก 24 ชื่อ หรือร้อยละ 9.52 ดังแสดงในตารางที่ 3.14 และแผนภาพที่ 3.14

	ชาย	หญิง
เชื้อชาติ	59 (35.33%)	111 (44.05%)
ความนิยม	19 (11.38%)	28 (11.11%)
ศาสนา	23 (13.77%)	22 (8.73%)
เรียกง่าย	4 (2.40%)	31 (12.30%)
โดดเด่น	30 (17.96%)	13 (5.16%)
เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่	12 (7.19%)	14 (5.56%)
สากล	16 (9.58%)	9 (3.57%)
อื่นๆ	4 (2.40%)	24 (9.52%)
รวม	167 (100%)	252 (100%)

$$\chi^2 = 46.261 \text{ df} = 8 \text{ p} < 0.0001$$

แผนภาพที่ 3.14 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ



แผนภาพที่ 3.14 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

จากข้อมูลพบว่าการเลือกภาษาในการตั้งชื่อเล่นของเพศชายนั้น คำนึงถึงความโดดเด่นและความเป็นสากลมากกว่าเพศหญิงอย่างเห็นได้ชัด ในขณะที่การเลือกภาษาในการตั้งชื่อเล่นของเพศหญิงคำนึงถึงความง่ายในการเรียกและเชื้อชาติมากกว่า

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 46.261$   $df = 8$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าชายและหญิงมีเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

#### 4.2 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ

จากชื่อเล่นที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษาจำนวน 419 ชื่อ จำแนกตามอายุของเจ้าของชื่อพบว่า เป็นชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 0-10 ปี จำนวน 103 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 10 กลุ่ม คือ เหตุผลด้านเชื้อชาติ 20 ชื่อ หรือร้อยละ 19.42 เหตุผลด้านเป็นภาษาที่ได้รับความนิยม 20 ชื่อ หรือร้อยละ 19.42 เหตุผลด้านศาสนา 28 ชื่อ หรือร้อยละ 27.18 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 3 ชื่อ หรือร้อยละ 2.91 เหตุผลด้านความโดดเด่น 14 ชื่อ หรือร้อยละ 13.59 เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่ 6 ชื่อ หรือร้อยละ 5.83 เหตุผลด้านความเป็นสากล 7 ชื่อ หรือร้อยละ 6.80 และเหตุผลอื่นๆรวมกันอีก 5 ชื่อ หรือร้อยละ 4.85

ชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 13-22 ปีที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษามีจำนวน 91 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 10 กลุ่ม คือเหตุผลด้านเชื้อชาติ 25 ชื่อ หรือร้อยละ 27.47 เหตุผลด้านเป็นภาษาที่ได้รับความนิยม 21 ชื่อ หรือร้อยละ 23.08 เหตุผลด้านศาสนา 3 ชื่อ หรือร้อยละ 3.30 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 9 ชื่อ หรือร้อยละ 9.89 เหตุผลด้านความโดดเด่น 14 ชื่อ หรือร้อยละ 10.99 เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่ 9 ชื่อ หรือร้อยละ 9.89 เหตุผลด้านความเป็นสากล 7 ชื่อ หรือร้อยละ 7.69 และเหตุผลอื่นๆรวมกันอีก 7 ชื่อ หรือร้อยละ 7.69

ชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 25-34 ปีที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษามีจำนวน 131 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 10 กลุ่ม คือเหตุผลด้านเชื้อชาติ 65 ชื่อหรือร้อยละ 49.62 เหตุผลด้านเป็นภาษาที่ได้รับความนิยม 7 ชื่อ หรือร้อยละ 5.34 เหตุผลด้านศาสนา 9 ชื่อ หรือร้อยละ 3.87 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 12 ชื่อ หรือร้อยละ 9.16 เหตุผลด้านความโดดเด่น 6 ชื่อ หรือร้อยละ 4.58 เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่ 7 ชื่อ หรือร้อยละ 5.34 เหตุผลด้านความเป็นสากล 9 ชื่อ หรือร้อยละ 6.87 และเหตุผลอื่น ๆ รวมกันอีก 16 ชื่อ หรือร้อยละ 12.21

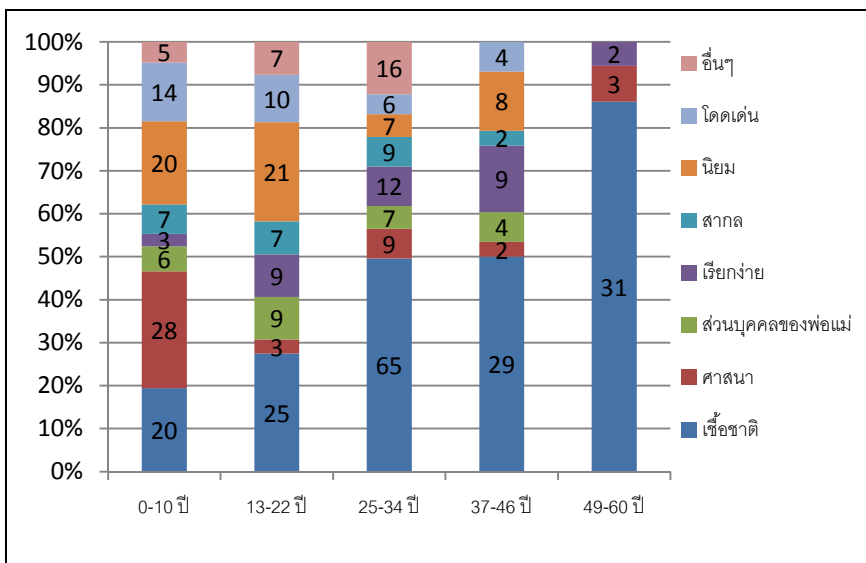
ชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 37-46 ปีที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษามีจำนวน 58 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 9 กลุ่ม คือเหตุผลด้านเชื้อชาติ 29 ชื่อหรือร้อยละ 50.00 เหตุผลด้านเป็นภาษาที่ได้รับความนิยม 8 ชื่อ หรือร้อยละ 13.79 เหตุผลด้านศาสนา 2 ชื่อ หรือร้อยละ 3.45 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 9 ชื่อ หรือร้อยละ 15.52 เหตุผลด้านความโดดเด่น 4 ชื่อ หรือร้อยละ 6.90 เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่ 4 ชื่อ หรือร้อยละ 6.90 เหตุผลด้านความเป็นสากล 2 ชื่อ หรือร้อยละ 3.45

ชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 49-60 ปีที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษามีจำนวน 36 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 3 กลุ่ม คือเหตุผลด้านเชื้อชาติ 31 ชื่อหรือร้อยละ 89.11 เหตุผลด้านศาสนา 3 ชื่อ หรือร้อยละ 8.33 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 2 ชื่อ หรือร้อยละ 5.56 ดังแสดงในตารางที่ 3.15 และแผนภาพที่ 3.15

	0-10 ปี	13-22ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
เชื้อชาติ	20 (19.42%)	25 (27.47%)	65 (49.62%)	29 (50.00%)	31 (86.11%)
ความนิยม	20 (19.42%)	21 (23.08%)	7 (6.87%)	8 (13.79%)	0 (0.00%)
ศาสนา	28 (27.18%)	3 (3.30%)	9 (6.87%)	2 (3.45%)	3 (8.33%)
เรียบง่าย	3 (2.91%)	9 (9.89%)	12 (9.16%)	9 (15.52%)	2 (5.56%)
โดดเด่น	14 (13.59%)	10 (10.99%)	6 (4.58%)	4 (6.90%)	0 (0.00%)
เหตุผลส่วน บุคคลของ พ่อแม่	6 (5.83%)	9 (9.89%)	7 (5.34%)	4 (6.90%)	0 (0.00%)
สากล	7 (6.80%)	7 (7.69%)	9 (6.87%)	2 (6.87%)	0 (0.00%)
อื่นๆ	5 (4.85%)	7 (7.69%)	16 (12.21%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)
รวม	103 (100%)	9 (100%)	131 (100%)	58 (100%)	36 (100%)

$$X^2 = 46.261 \text{ df} = 8 \text{ p} < 0.0001$$

ตารางที่ 3.15 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ



แผนภาพที่ 3.15 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ

เหตุผลในการเลือกตั้งชื่อเล่นเป็นภาษาใดๆมีความหลากหลายมากขึ้นในกลุ่มอายุน้อย เหตุผลหลักในการเลือกภาษาเพื่อตั้งชื่อเล่นของกลุ่มอายุมากคือเชื้อชาติของเจ้าของชื่อ เหตุผลนี้ลดความสำคัญลงเรื่อยๆในกลุ่มอายุที่น้อยลงรวมทั้งด้วย ตรงกันข้ามกับเหตุผลด้านความโดดเด่นและความเป็นสากลที่มีมากในกลุ่มอายุน้อยกว่า ที่น่าสังเกตก็คือในกลุ่มอายุน้อยที่สุดมีการเลือกภาษาโดยเหตุผลของศาสนามากกว่ากลุ่มอายุอื่นๆอย่างเห็นได้ชัด

เนื่องจากจำนวนผู้ระบุเหตุผลการเลือกภาษาของชื่อเล่นในกลุ่มอายุ 49-60 ปีมีจำนวนน้อยและมีความหลากหลายในระดับต่ำมาก ทำให้ไม่สามารถนำภาพรวมทั้งหมดมาคำนวณค่าไคสแควร์เพื่อพิสูจน์สมมติฐานได้ว่าอายุที่แตกต่างกันมีเหตุผลการเลือกใช้ภาษาของชื่อเล่นแตกต่างกันหรือไม่



ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้รวมกลุ่มตัวอย่างอายุมากที่สุด 2 กลุ่มเข้าด้วยกันคือ 37-46 ปีและ 49-60 ปี ดังตารางที่ 3.10 พบว่า  $X^2 = 115.12$   $df = 21$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าอายุที่ต่างกันมีเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	0-10 ปี	13-22ปี	25-34 ปี	37-46 ปี, 49-60 ปี
เชื้อชาติ	20	25	65	60
ความนิยม	20	21	7	8
ศาสนา	28	3	9	5
เรียบง่าย	3	9	12	11
โดดเด่น	14	10	6	4
เหตุผลส่วน บุคคลของพ่อแม่	6	9	7	4
สากล	7	7	9	2
อื่นๆ	5	7	16	0
รวม	103	91	131	94

$$X^2 = 115.12 \text{ df} = 21 \text{ p} < 0.0001$$

ตารางที่ 3.16 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามอายุเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน

### 4.3 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

จากชื่อเล่นที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษาจำนวน 419 ชื่อ จำแนกตามศาสนาของเจ้าของชื่อพบว่าเป็นชื่อเล่นของชาวพุทธจำนวน 348 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 10 กลุ่ม เหตุผลด้านเชื้อชาติ 160 ชื่อ หรือร้อยละ 45.98 เหตุผลด้านเป็นภาษาที่ได้รับความนิยม 47 ชื่อ หรือร้อยละ

ละ 13.51 เหตุผลด้านศาสนา 2 ชื่อ หรือร้อยละ 0.57 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 31 ชื่อ หรือร้อยละ 8.91 เหตุผลด้านความโดดเด่น 36 ชื่อ หรือร้อยละ 10.34 เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่ 24 ชื่อ หรือร้อยละ 6.90 เหตุผลด้านความเป็นสากล 21 ชื่อ หรือร้อยละ 6.03 และเหตุผลอื่นๆ รวมกันอีก 27 ชื่อ หรือร้อยละ 7.76

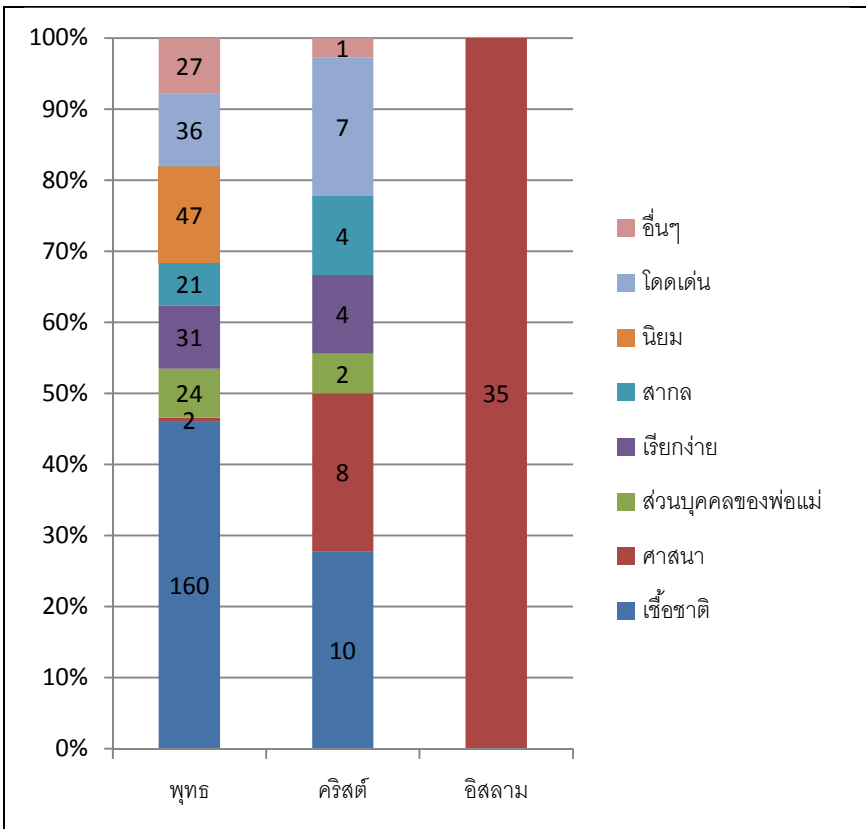
ชื่อเล่นของชาวคริสต์ที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษาจำนวน 36 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 9 กลุ่ม เหตุผลด้านเชื้อชาติ 10 ชื่อ หรือร้อยละ 27.78 เหตุผลด้านศาสนา 8 ชื่อ หรือร้อยละ 22.22 เหตุผลด้านความง่ายในการเรียก 4 ชื่อ หรือร้อยละ 11.11 เหตุผลด้านความโดดเด่น 7 ชื่อ หรือร้อยละ 19.44 เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่ 2 ชื่อ หรือร้อยละ 5.56 เหตุผลด้านความเป็นสากล 4 ชื่อ หรือร้อยละ 11.11 และเหตุผลอื่นๆ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 2.78

ส่วนชื่อเล่นของชาวมุสลิมที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษาจำนวน 35 ชื่อ ทุกชื่อให้เหตุผลว่าเลือกชื่อเล่นเป็นภาษานี้ด้วยเหตุผลทางศาสนา ดังแสดงในตารางที่ 3.17 และแผนภาพที่ 3.16

	พุทธ	คริสต์	อิสลาม
เชื้อชาติ	160 (45.98%)	10 (27.78%)	0 (0.00%)
ความนิยม	47 (13.51%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)
ศาสนา	2 (0.57%)	8 (22.22%)	35 (100%)
เรียกง่าย	31(8.91%)	4 (11.11%)	0 (0.00%)
โดดเด่น	36 (10.34%)	7 (19.44%)	0 (0.00%)
เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่	24 (6.90%)	2 (5.56%)	0 (0.00%)

	พุทธ	คริสต์	อิสลาม
สากล	21 (6.03%)	4 (11.11%)	0 (0.00%)
อื่นๆ	27 (7.76%)	1 (2.78%)	0 (0.00%)
รวม	348 (100%)	36 (100%)	35(0.00%)

ตารางที่ 3.17 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา



แผนภาพที่ 3.16 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

สิ่งที่น่าสังเกตคือในกลุ่มผู้ที่เป็นชาวพุทธมีการเลือกภาษาของชื่อเล่น โดยคำนึงถึงเหตุผลด้านเชื้อชาติมากกว่ากลุ่มอื่นอย่างเห็นได้ชัด แต่คำนึงถึงเหตุผลด้านศาสนา น้อยมาก ต่างไปจากกลุ่มที่ไม่ใช่ชาวพุทธซึ่งคำนึงถึงเหตุผลทางศาสนา มากกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มชาวมุสลิม นั้นทุกคนที่ระบุเหตุผลของการเลือกภาษาของชื่อเล่นล้วนแต่ให้เหตุผลของศาสนาทั้งสิ้น เหตุผลด้านความนิยมก็เป็นที่น่าสังเกตว่าพบในเฉพาะกลุ่มชาวพุทธเท่านั้น และพบในจำนวนที่มากพอสมควร

เนื่องจากจำนวนผู้ระบุเหตุผลการเลือกภาษาของชื่อเล่นในกลุ่มมุสลิมมีความหลากหลายในระดับต่ำมาก ทำให้ไม่สามารถนำภาพรวมทั้งหมดมาคำนวณค่าไคสแควร์เพื่อพิสูจน์สมมติฐานได้ว่าศาสนาที่แตกต่างกันมีเหตุผลการเลือกใช้ภาษาของชื่อเล่นแตกต่างกันหรือไม่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้รวมกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่ชาวพุทธเข้าด้วยกัน ดังตารางที่ 3.18 พบว่า  $X^2 = 227.89$   $df = 7$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าชาวพุทธและผู้ที่ไม่ใช่ชาวพุทธมีเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	พุทธ	ไม่ใช่ชาวพุทธ (คริสต์, มุสลิม)
เชื้อชาติ	160	10
ความนิยม	47	0
ศาสนา	2	43
เรียบง่าย	31	4
โดดเด่น	36	7
เหตุผลส่วนบุคคลของพ่อแม่	24	2
สากล	21	4

	พุทธ	ไม่ใช่ชาวพุทธ (คริสต์, มุสลิม)
อื่นๆ	27	1
รวม	348	71

$$X^2 = 227.89 \text{ df} = 7 \text{ p} < 0.0001$$

ตารางที่ 3.18 เหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนาเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน

คำนวณค่าตามวิธีของเพียร์สันพบว่า C เพศมีค่า 0.32 C อายุมีค่า 0.46 C ศาสนามีค่า 0.59 จึงเรียงลำดับอิทธิพลของตัวแปรที่มีผลต่อเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นจากมากไปน้อยคือ ศาสนา อายุ และเพศ

## 5. ความหมายของชื่อเล่น

จากชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,315 ชื่อพบว่า สามารถแบ่งกลุ่มของความหมายของชื่อดังกล่าวได้เป็น 19 กลุ่มดังนี้

- ความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ

เช่น ปั่น, อุ้ม, เสริม, ตึกตึก, โม (ปรับแต่ง ย่อจาก “โมดิฟาย”)

- ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ

เช่น เบนซ์, फिल्म, บอล, เบาะ, รถ, กระดุม, แพร

- ความหมายเกี่ยวกับคน

เช่น หมวย, บอย, หลิง, แยก, นัต (หลาน ย่อจาก “นัตดา”), น้อง,

แหม่ม

- ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข

เช่น จอย, แอมอแตม (ฉันรักเธอ), แฮปปี้, ขวัญ

- ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี  
เช่น เก่ง, อะตอม, ฌัฐ (นักปราชญ์), เอ็ง (เก่ง), โอห่ม
- ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม  
เช่น ตั้ม, เบี้ยวหวาน, ลูภูมิ (อ่อนโยน), เพียวเพียว (บริสุทธิ์)
- ชื่อเฉพาะ  
เช่น แมทธิว (ชื่ออัครสาวก), บุสกา (ชื่อหุ่นยนต์), เซ (ชื่อนักปฎิวัติ),  
ตั้ม (ชื่อพระเอกในนิยาย), ซูวัยบะห์ (ชื่อแม่นมพระศาสนา)
- ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช  
เช่น โรส, เฟิร์น, ต้นไทร, ใบตอง
- ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญ  
เช่น เฟื่องฟู, ไนซ์, ฮั่ว (เจริญ), คนดี
- ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่  
เช่น เค, หนึ่ง, ใหม่, ท็อป, ต้น
- ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ  
เช่น ดาว, มารีน (ทะเล), วาโย (ลม), คะนึ่ง (น้ำค้างแข็ง), ปืด (แสง  
สว่าง), นิสรีน (กุหลาบขาว)
- ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ  
เช่น เกียรติ, แม็กซ์, เอ้, ก๊อง, เหนือเมฆ
- ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า  
เช่น พลอย, คิน (ทอง), มีดั่งค์, จู (ไข่มุก)
- ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ  
เช่น อ้วน, เล็ก, แดง, บิว (สวย), แป้ว

- ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ  
เช่น ไบบุญ, อิม (เจ้าแม่กวนอิม), วิชชี (พระวิษณุ), อิชมุคติน (ผู้เชิด  
ชูศาสนา)

- ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่  
เช่น เมย์ (เดือนพฤษภาคม), นนท (ดอยอินทนนท์), โลลา  
(กลางคืน), ตอนตอวี (ชื่อเมืองในอียิปต์)

- ความหมายเกี่ยวกับสัตว์  
เช่น ปลา, เหมียว, มด, เอปี (กุ่ม)

- ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้  
เช่น เซอร์รี่, ปังปอนด์, หมูปัง, แนน (ยี่ห้อนม)

- ไม่มี ความหมาย หรือมีความหมายมากกว่า 1  
เช่น ตอง, หมิว, อัด, ปุ่ม, แป้ม, อันนา (แปลว่า “กระตังนา” หรือ  
“พระคุณ” ก็ได้), นาว (แปลว่า “มะนาว” หรือ “เวลานี้” ก็ได้), เอม  
(แปลว่า “หวานชื่นใจ” หรือ “เป้าหมาย” ก็ได้)

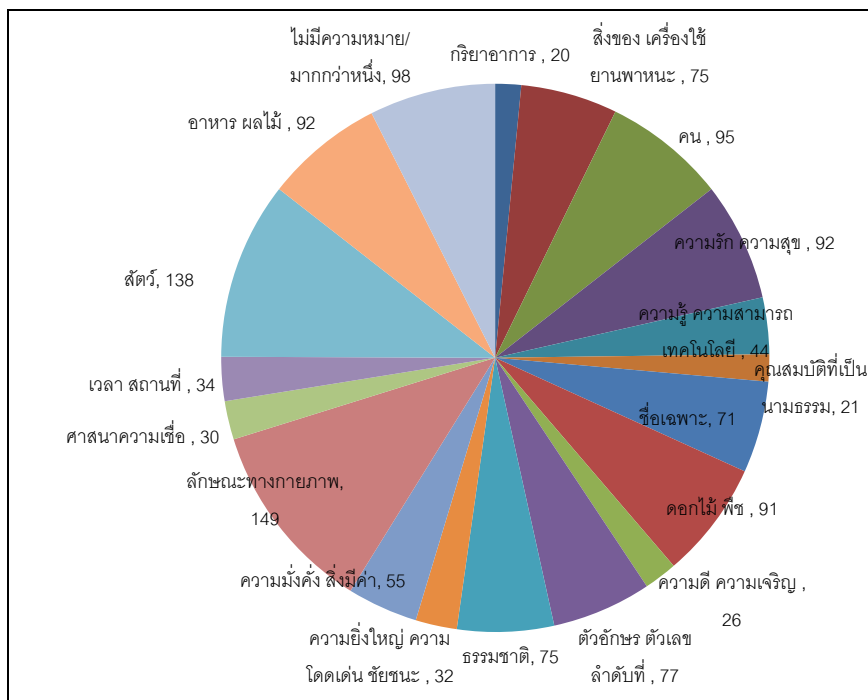
ความหมายของชื่อเล่นแต่ละกลุ่มประกอบด้วยชื่อเล่นมีจำนวน  
ดังต่อไปนี้ ความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ 20 ชื่อ หรือร้อยละ 7.92  
ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 75 ชื่อ หรือร้อยละ  
27.81 ความหมายเกี่ยวกับคน จำนวน 95 ชื่อ หรือร้อยละ 36.72  
ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข จำนวน 92 ชื่อ หรือร้อยละ 31.69  
ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 44 ชื่อ หรือ  
ร้อยละ 17.63 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน  
21 ชื่อ หรือร้อยละ 8.05 ชื่อเฉพาะ จำนวน 71 ชื่อ หรือร้อยละ 24.86

ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช จำนวน 91 ชื่อ หรือร้อยละ 34.36  
ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญจำนวน 26 ชื่อ หรือร้อยละ 10.96  
ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 77 ชื่อ หรือร้อยละ  
27.56 ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 75 ชื่อ หรือร้อยละ 29.40  
ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 32 ชื่อ หรือ  
ร้อยละ 12.18 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 55 ชื่อ  
หรือร้อยละ 19.48 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 149  
ชื่อ หรือร้อยละ 66.24 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 30  
ชื่อ หรือร้อยละ 12.20 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 34 ชื่อ  
หรือร้อยละ 10.18 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 138 ชื่อ หรือร้อยละ  
51.88 ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 92 ชื่อ หรือร้อยละ  
33.36 ไม่มีความหมาย หรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 98 ชื่อ  
หรือร้อยละ 37.52 แสดงในตารางที่ 3.19 และแผนภาพที่ 3.17



	จำนวนชื่อ	ร้อยละ
กริยาอาการ	20	7.92
สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ	75	27.81
คน	95	36.72
ความรัก ความสุข	92	31.69
ความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี	44	17.63
คุณสมบัติที่เป็นนามธรรม	21	8.05
ชื่อเฉพาะ	71	24.86
ดอกไม้ พืช	91	34.36
ความดี ความเจริญ	26	10.96
ตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่	77	27.56
ธรรมชาติ	75	29.40
ความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ	32	12.18
ความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า	55	19.48
ลักษณะทางกายภาพ	149	66.24
ศาสนาความเชื่อ	30	12.20
เวลา สถานที่	34	10.18
สัตว์	138	51.88
อาหาร ผลไม้	92	33.36
ไม่มีความหมาย/มากกว่าหนึ่ง	98	37.52
รวม	1315	100

ตารางที่ 3.19 ความหมายของชื่อเล่น



แผนภาพที่ 3.17 ความหมายของชื่อเล่น

### 5.1 ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างเพศชายมีทั้งหมด 517 ชื่อ มีความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ 9 ชื่อ หรือร้อยละ 1.74 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 39 ชื่อ หรือร้อยละ 7.54 ความหมายเกี่ยวกับคน จำนวน 38 ชื่อ หรือร้อยละ 7.35 ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข จำนวน 28 ชื่อ หรือร้อยละ 5.42 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 34 ชื่อ หรือร้อยละ 6.58 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน 6 ชื่อ หรือร้อยละ

1.16 ชื่อเฉพาะ จำนวน 42 ชื่อ หรือร้อยละ 8.12 ความหมายเกี่ยวกับ ดอกไม้ พืช จำนวน 17 ชื่อ หรือร้อยละ 3.29 ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญจำนวน 15 ชื่อ หรือร้อยละ 2.90 ความหมายเกี่ยวกับ ตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 46 ชื่อ หรือร้อยละ 8.90 ความหมาย เกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 28 ชื่อ หรือร้อยละ 5.42 ความหมายเกี่ยวกับ ความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 26 ชื่อ หรือร้อยละ 5.03 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 14 ชื่อ หรือร้อยละ 2.71 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 38 ชื่อ หรือร้อยละ 7.35 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 19 ชื่อ หรือร้อยละ 3.68 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 11 ชื่อ หรือร้อยละ 2.13 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 18 ชื่อ หรือร้อยละ 11.22 ความหมาย เกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 18 ชื่อ หรือร้อยละ 3.48 ไม่มีความหมาย หรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 31 ชื่อ หรือร้อยละ 6.00

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงมีทั้งหมด 798 ชื่อ มีความหมาย เกี่ยวกับกริยาอาการ 11 ชื่อ หรือร้อยละ 1.38 ความหมายเกี่ยวกับ สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 36 ชื่อ หรือร้อยละ 4.51 ความหมายเกี่ยวกับคน จำนวน 57 ชื่อ หรือร้อยละ 7.14 ความหมาย เกี่ยวกับความรัก ความสุข จำนวน 64 ชื่อ หรือร้อยละ 8.02 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 10 ชื่อ หรือ ร้อยละ 1.25 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน 15 ชื่อ หรือร้อยละ 1.88 ชื่อเฉพาะ จำนวน 29 ชื่อ หรือร้อยละ 3.63 ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช จำนวน 74 ชื่อ หรือร้อยละ 9.27

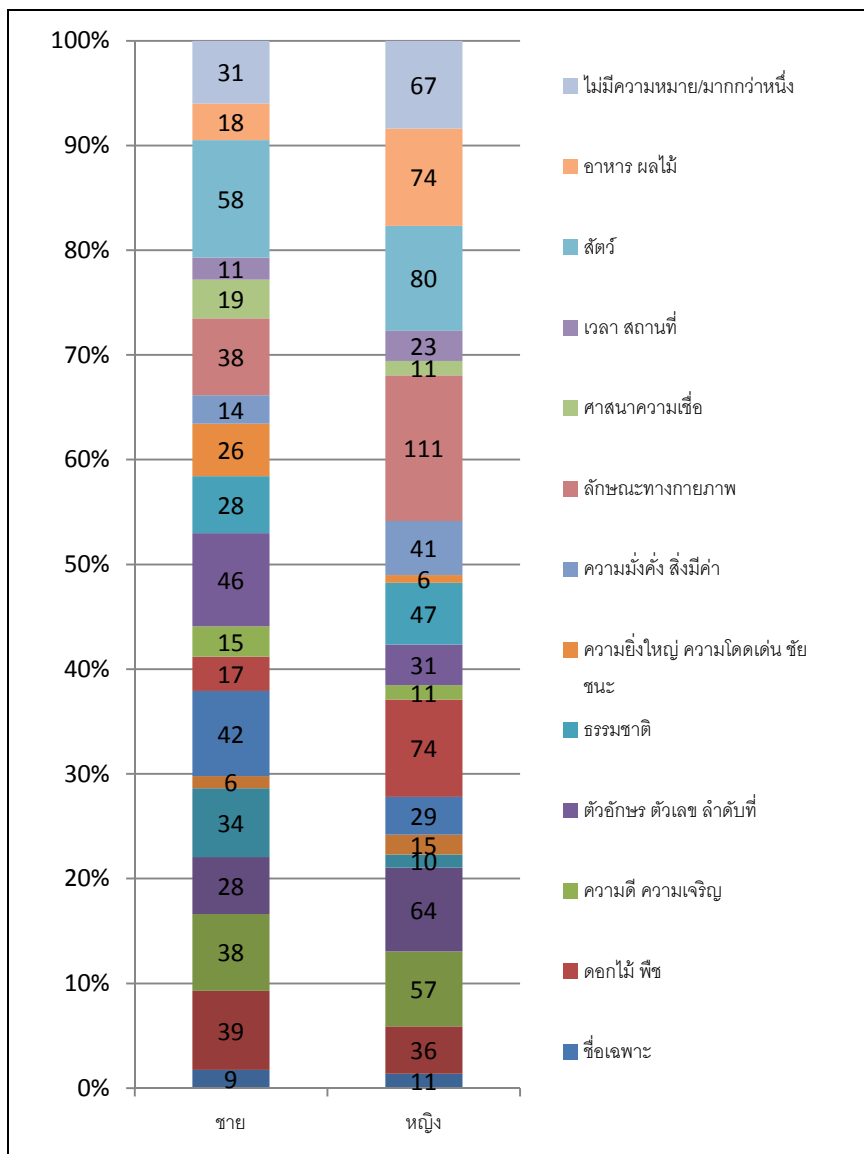
ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญจำนวน 11 ชื่อ หรือร้อยละ 1.38  
 ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 31 ชื่อ หรือร้อยละ  
 3.88 ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 47 ชื่อ หรือร้อยละ 5.89  
 ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 6 ชื่อ หรือ  
 ร้อยละ 0.75 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 41 ชื่อ  
 หรือร้อยละ 5.14 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 111  
 ชื่อ หรือร้อยละ 13.91 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 11  
 ชื่อ หรือร้อยละ 1.38 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 23 ชื่อ  
 หรือร้อยละ 2.88 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 80 ชื่อ หรือร้อยละ  
 10.03 ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 74 ชื่อ หรือร้อยละ 9.27  
 ไม่มีความหมาย หรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 67 ชื่อ หรือร้อยละ  
 8.40 ดังแสดงในตารางที่ 3.20 และแผนภาพที่ 3.18

	ชาย	หญิง
กริยาอาการ	9 (1.74%)	11 (1.38%)
สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ	39 (7.54%)	36 (4.51%)
คน	38 (7.35%)	57 (7.14%)
ความรัก ความสุข	28 (5.42%)	64 (8.02%)
ความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี	34 (6.58%)	10 (1.25%)
คุณสมบัติที่เป็นนามธรรม	6 (1.16%)	15 (1.88%)
ชื่อเฉพาะ	42 (8.12%)	29 (3.63%)
ดอกไม้ พืช	17 (3.29%)	74 (9.27%)
ความดี ความเจริญ	15 (2.90%)	11 (1.38%)

	ชาย	หญิง
ตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่	46 (8.90%)	31 (3.88%)
ธรรมชาติ	28 (5.42%)	47 (5.89%)
ความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ	26 (5.03%)	6 (0.75%)
ความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า	14 (2.71%)	41(5.14%)
ลักษณะทางกายภาพ	38 (7.35%)	111 (13.91%)
ศาสนาความเชื่อ	19 (3.68%)	11 (1.38%)
เวลา สถานที่	11(2.13%)	23 (2.88%)
สัตว์	58 (11.22%)	80 (10.03%)
อาหาร ผลไม้	18 (3.48%)	74 (9.27%)
ไม่มีความหมาย/มากกว่าหนึ่ง	31 (6.00%)	67 (8.40%)
รวม	517 (100.00%)	798 (100.00%)

$$X^2 = 116.49 \text{ df} = 14 \text{ p} < 0.0001$$

ตารางที่ 3.20 ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ



แผนภาพที่ 3.18 ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดในด้านความหมายระหว่างชื่อเล่นของหญิงและชายคือ ชื่อเล่นของเพศชายมีความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ, ชื่อเฉพาะ, ตัวอักษรตัวเลขลำดับที่, ความยิ่งใหญ่โดดเด่นชัยชนะ มากกว่าหญิงอย่างชัดเจน ในขณะที่ชื่อเล่นของเพศหญิงมีความหมายเกี่ยวกับ ดอกไม้พืช, อาหาร, ลักษณะทางกายภาพ, ความรักความสุขมากกว่าเพศชาย

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 116.49$   $df = 14$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าชายและหญิงมีความหมายของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## 5.2 ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 0-10 ปี มีทั้งหมด 232 ชื่อ มีความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ 7 ชื่อ หรือร้อยละ 3.02 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 9 ชื่อ หรือร้อยละ 3.88 ความหมายเกี่ยวกับคน จำนวน 4 ชื่อ หรือร้อยละ 1.72 ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข จำนวน 13 ชื่อ หรือร้อยละ 5.60 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 9 ชื่อ หรือร้อยละ 3.88 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน 8 ชื่อ หรือร้อยละ 3.45 ชื่อเฉพาะ จำนวน 22 ชื่อ หรือร้อยละ 9.48 ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช จำนวน 30 ชื่อ หรือร้อยละ 12.93 ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญจำนวน 8 ชื่อ หรือร้อยละ 3.45 ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 6 ชื่อ หรือร้อยละ 2.59 ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 21 ชื่อ หรือร้อยละ 9.05

ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 3 ชื่อ หรือ ร้อยละ 1.29 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 13 ชื่อ หรือร้อยละ 5.60 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 7 ชื่อ หรือร้อยละ 3.02 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 23 ชื่อ หรือร้อยละ 9.91 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 4 ชื่อ หรือ ร้อยละ 1.72 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 9 ชื่อ หรือร้อยละ 3.88 ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 24 ชื่อ หรือร้อยละ 10.34 ไม่มี ความหมาย หรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 12 ชื่อ หรือร้อยละ 5.17

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 13-22 ปีมีทั้งหมด 271 ชื่อ มีความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ 4 ชื่อ หรือร้อยละ 1.48 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 36 ชื่อ หรือร้อยละ 13.28 ความหมายเกี่ยวกับคน จำนวน 13 ชื่อ หรือร้อยละ 4.80 ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข จำนวน 16 ชื่อ หรือร้อยละ 5.90 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 9 ชื่อ หรือ ร้อยละ 3.32 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน 2 ชื่อ หรือร้อยละ 0.74 ชื่อเฉพาะ จำนวน 15 ชื่อ หรือร้อยละ 5.54 ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช จำนวน 23 ชื่อ หรือร้อยละ 8.49 ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 17 ชื่อ หรือร้อยละ 6.27 ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 21 ชื่อ หรือร้อยละ 7.75 ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 9 ชื่อ หรือ ร้อยละ 3.32 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 15 ชื่อ หรือร้อยละ 5.54 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 20



ชื่อ หรือร้อยละ 7.38 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 2 ชื่อ หรือร้อยละ 0.74 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 8 ชื่อ หรือ ร้อยละ 2.95 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 16 ชื่อ หรือร้อยละ 5.90 ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 29 ชื่อ หรือร้อยละ 10.70 ไม่มี ความหมาย หรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 16 ชื่อ หรือร้อยละ 5.90

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 25-34 ปี มีทั้งหมด 462 ชื่อ มีความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ 5 ชื่อ หรือร้อยละ 1.08 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 17 ชื่อ หรือร้อยละ 3.68 ความหมายเกี่ยวกับคน จำนวน 42 ชื่อ หรือร้อยละ 9.09 ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข จำนวน 42 ชื่อ หรือร้อยละ 9.09 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 12 ชื่อ หรือ ร้อยละ 2.60 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน 6 ชื่อ หรือร้อยละ 1.52 ชื่อเฉพาะ จำนวน 25 ชื่อ หรือร้อยละ 5.41 ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช จำนวน 25 ชื่อ หรือร้อยละ 5.41 ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญจำนวน 9 ชื่อ หรือร้อยละ 1.95 ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 32 ชื่อ หรือร้อยละ 6.93 ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 18 ชื่อ หรือร้อยละ 3.90 ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 20 ชื่อ หรือ ร้อยละ 5.41 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 15 ชื่อ หรือร้อยละ 5.54 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 46 ชื่อ หรือร้อยละ 9.96 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 4 ชื่อ หรือร้อยละ 0.87 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 20 ชื่อ หรือ

ร้อยละ 4.33 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 60 ชื่อ หรือร้อยละ 12.99 ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 27 ชื่อ หรือร้อยละ 5.84 ไม่มี ความหมาย หรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 40 ชื่อ หรือร้อยละ 8.66

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 37-46 ปี มีทั้งหมด 203 ชื่อ มีความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ 2 ชื่อ หรือร้อยละ 0.99 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 10 ชื่อ หรือร้อยละ 4.93 ความหมายเกี่ยวกับคน จำนวน 18 ชื่อ หรือร้อยละ 8.87 ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข จำนวน 17 ชื่อ หรือร้อยละ 8.37 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 9 ชื่อ หรือร้อยละ 4.43 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน 2 ชื่อ หรือร้อยละ 0.99 ชื่อเฉพาะ จำนวน 9 ชื่อ หรือร้อยละ 4.43 ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช จำนวน 7 ชื่อ หรือร้อยละ 3.45 ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญจำนวน 3 ชื่อ หรือร้อยละ 1.48 ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 17 ชื่อ หรือร้อยละ 8.37 ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 8 ชื่อ หรือร้อยละ 3.94 ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 5 ชื่อ หรือร้อยละ 2.46 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 4 ชื่อ หรือร้อยละ 1.97 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 31 ชื่อ หรือร้อยละ 15.27 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 1 ชื่อ หรือร้อยละ 0.49 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 37 ชื่อ หรือร้อยละ 18.23 ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 9 ชื่อ หรือร้อยละ 4.43 ไม่มี ความหมาย หรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 31 ชื่อ หรือร้อยละ 10.88

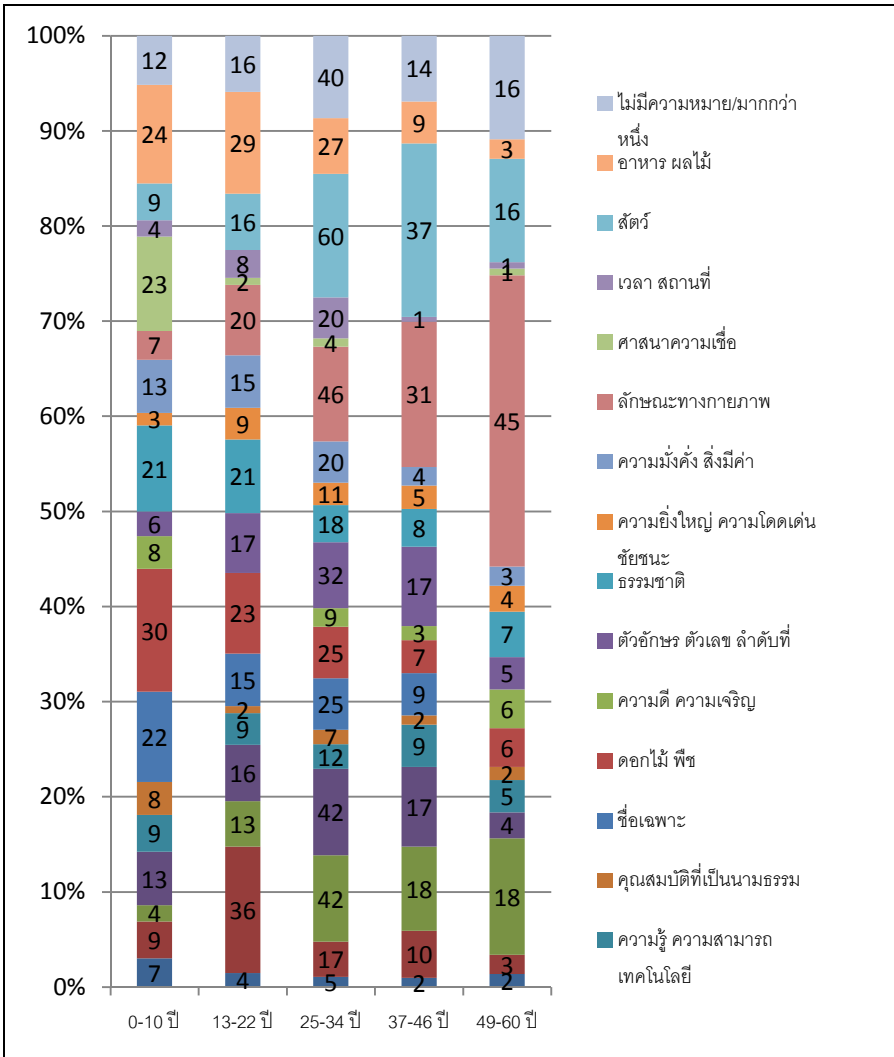
ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 49-60 ปี มีทั้งหมด 147 ชื่อ มีความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ 2 ชื่อ หรือร้อยละ 1.36 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 3 ชื่อ หรือร้อยละ 2.04 ความหมายเกี่ยวกับคน จำนวน 18 ชื่อ หรือร้อยละ 12.24 ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข จำนวน 4 ชื่อ หรือร้อยละ 2.72 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 5 ชื่อ หรือร้อยละ 3.40 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน 2 ชื่อ หรือร้อยละ 1.36 ชื่อเฉพาะ จำนวน 71 ชื่อ หรือร้อยละ 24.86 ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช จำนวน 6 ชื่อ หรือร้อยละ 4.08 ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญจำนวน 6 ชื่อ หรือร้อยละ 4.08 ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 5 ชื่อ หรือร้อยละ 3.40 ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 7 ชื่อ หรือร้อยละ 4.76 ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 4 ชื่อ หรือร้อยละ 2.72 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 3 ชื่อ หรือร้อยละ 2.04 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 45 ชื่อ หรือร้อยละ 30.61 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 1 ชื่อ หรือร้อยละ 0.68 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 1 ชื่อ หรือร้อยละ 0.68 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 16 ชื่อ หรือร้อยละ 10.88 ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 3 ชื่อ หรือร้อยละ 2.04 ไม่มีความหมายหรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 16 ชื่อ หรือร้อยละ 10.88 ดังแสดงในตารางที่ 3.21 และแผนภาพที่ 3.19

	0-10 ปี	13-22ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
กริยาอาการ	7 (3.02%)	4 (1.48%)	5 (1.08%)	2 (0.99%)	2 (1.36%)
สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ	9 (3.88%)	36 (13.28%)	17 (3.68%)	10 (4.93%)	3 (2.04%)
คน	4 (1.72%)	13 (4.80%)	42 (9.09%)	18 (8.87%)	18 (12.24%)
ความรัก ความสุข	13 (5.60%)	16 (5.90%)	42 (9.09%)	17 (8.37%)	4 (2.72%)
ความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี	9 (3.88%)	9 (3.32%)	12 (2.60%)	9 (4.43%)	5 (3.40%)
คุณสมบัติที่เป็น นามธรรม	8 (3.45%)	2 (0.74%)	7 (1.52%)	2 (0.99%)	2 (1.36%)
ชื่อเฉพาะ	22 (9.48%)	15 (5.54%)	25 (5.41%)	9 (4.43%)	0 (0.00%)
ดอกไม้ พืช	30 (12.93%)	23 (8.49%)	25 (5.41%)	7 (3.45%)	6 (4.08%)
ความดี ความ เจริญ	8 (3.45%)	0 (0.00%)	9 (1.95%)	3 (1.48%)	6 (4.08%)
ตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่	6 (2.59%)	17 (6.27%)	32 (6.93%)	17 (8.37%)	5 (3.40%)
ธรรมชาติ	21 (9.05%)	21 (7.75%)	18 (3.90%)	8 (3.94%)	7 (4.76%)

	0-10 ปี	13-22ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
ความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัย ชนะ	3 (1.29%)	9 (3.32%)	11 (2.38%)	5 (2.46%)	4 (2.72%)
ความมั่งคั่ง สิ่งมี ค่า	13 (5.60%)	15 (5.54%)	20 (4.33%)	4 (1.97%)	3 (2.04%)
ลักษณะทาง กายภาพ	7 (3.02%)	20 (7.38%)	46 (9.96%)	31 (15.27%)	45 (30.61%)
ศาสนาความเชื่อ	23 (9.91%)	2 (0.74%)	4 (0.87%)	0 (0.00%)	1 (0.68%)
เวลา สถานที่	4 (1.72%)	8 (2.95%)	20 (4.33%)	1 (0.49%)	1 (0.68%)
สัตว์	9 (3.88%)	16 (5.90%)	60 (12.99%)	37 (18.23%)	16 (51.88%)
อาหาร ผลไม้	24 (10.34%)	29 (10.70%)	27 (5.84%)	9 (4.43%)	3 (2.04%)
ไม่มีความหมาย/ มากกว่าหนึ่ง	12 (5.17%)	16 (5.90%)	40 (8.66%)	14 (6.90%)	16 (10.88%)
รวม	232 (100%)	271 (100%)	462 (100%)	203 (100%)	147 (100%)

$$\chi^2 = 357.70 \text{ df} = 72 \text{ p} < 0.0001$$

แผนภาพที่ 3.21 ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ



แผนภาพที่ 3.19 ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ

ลักษณะที่เห็นเด่นชัดคือ แม้ว่าชื่อเล่นของคนไทยจะมีความหมายเกี่ยวกับสัตว์มากถึงอันดับสองเมื่อมองจากภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง แต่เมื่อพิจารณาตามรุ่นอายุกลับพบว่าชื่อประเภทนี้พบน้อยลงเรื่อยๆ ในรุ่นอายุน้อย เช่นเดียวกับชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับคน, ตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่, ลักษณะทางกายภาพ ในขณะที่ชื่อเล่นที่มีความหมายเป็นอาหาร ผลไม้, พืช ดอกไม้, ความมั่งคั่ง พบในรุ่นอายุน้อยมากกว่ารุ่นอายุมาก นอกจากนี้ยังพบว่าในรุ่นอายุน้อยที่สุดมีชื่อที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อมากกว่ารุ่นอายุอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 357.70$   $df = 72$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าคนในช่วงอายุที่ต่างกันมีความหมายของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### 5.3 ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวพุทธ มีทั้งหมด 1180 ชื่อ มีความหมายเกี่ยวกับกริยาอาการ 16 ชื่อ หรือร้อยละ 1.36 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 70 ชื่อ หรือร้อยละ 5.93 ความหมายเกี่ยวกับคน จำนวน 85 ชื่อ หรือร้อยละ 7.20 ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข จำนวน 81 ชื่อ หรือร้อยละ 6.86 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 40 ชื่อ หรือร้อยละ 3.39 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน 16 ชื่อ หรือร้อยละ 1.36 ชื่อเฉพาะจำนวน 58 ชื่อ หรือร้อยละ 4.92 ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช จำนวน 81 ชื่อ หรือร้อยละ 6.86 ความหมายเกี่ยวกับความดี ความเจริญจำนวน 22 ชื่อ หรือร้อยละ 1.86

ความหมายเกี่ยวกับตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 72 ชื่อ หรือร้อยละ  
 6.10 ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 64 ชื่อ หรือร้อยละ 5.42  
 ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 27 ชื่อ หรือ  
 ร้อยละ 2.29 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 46 ชื่อ  
 หรือร้อยละ 3.90 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 144  
 ชื่อ หรือร้อยละ 12.20 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 31  
 ชื่อ หรือร้อยละ 2.63 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 15 ชื่อ  
 หรือร้อยละ 1.27 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 133 ชื่อ หรือร้อยละ  
 311.27 ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 84 ชื่อ หรือร้อยละ  
 7.12 ไม่มีความหมาย หรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 95 ชื่อ หรือ  
 ร้อยละ 8.05

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวคริสต์มีทั้งหมด 94 ชื่อ มีความหมาย  
 เกี่ยวกับกริยาอาการ 3 ชื่อ หรือร้อยละ 3.19 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ  
 เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 4 ชื่อ หรือร้อยละ 4.26 ความหมาย  
 เกี่ยวกับคน จำนวน 8 ชื่อ หรือร้อยละ 8.51 ความหมายเกี่ยวกับความ  
 รัก ความสุข จำนวน 8 ชื่อ หรือร้อยละ 8.51 ความหมายเกี่ยวกับ  
 ความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี จำนวน 9 ชื่อ หรือร้อยละ 3.32  
 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติที่เป็นนามธรรม จำนวน 2 ชื่อ หรือร้อยละ  
 0.74 ชื่อเฉพาะ จำนวน 15 ชื่อ หรือร้อยละ 5.54 ความหมายเกี่ยวกับ  
 ดอกไม้ พืช จำนวน 23 ชื่อ หรือร้อยละ 8.49 ความหมายเกี่ยวกับ  
 ตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่ จำนวน 17 ชื่อ หรือร้อยละ 6.27 ความหมาย  
 เกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 21 ชื่อ หรือร้อยละ 7.75 ความหมายเกี่ยวกับ



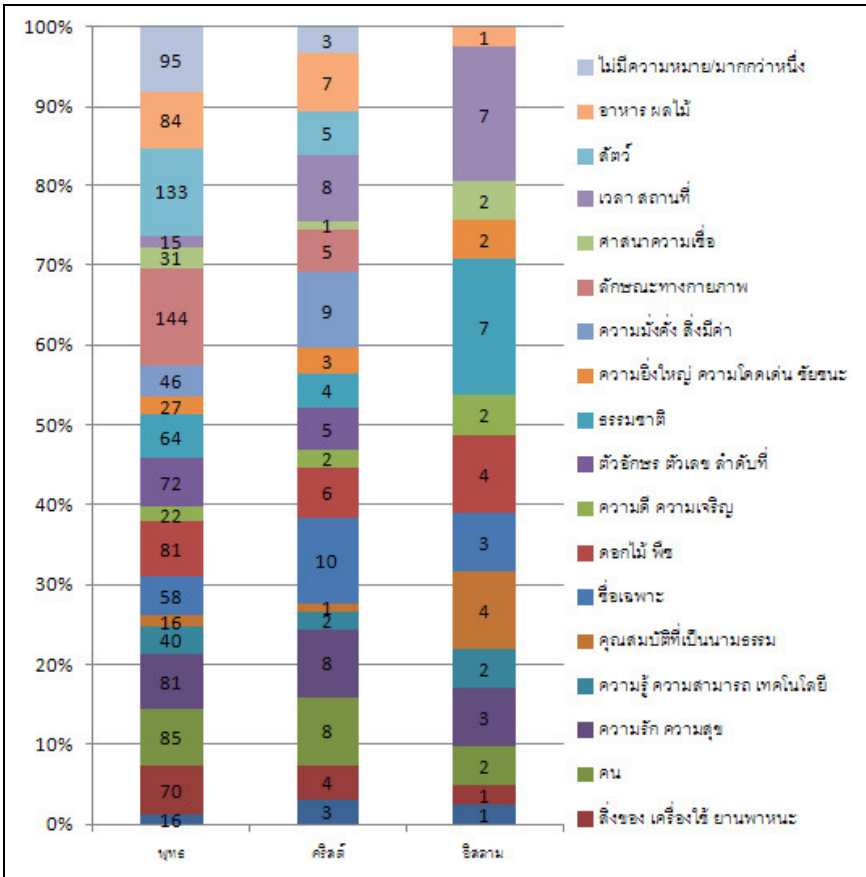
ความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 9 ชื่อ หรือร้อยละ 3.32  
 ความหมายเกี่ยวกับความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า จำนวน 15 ชื่อ หรือร้อยละ 5.54  
 ความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ จำนวน 20 ชื่อ หรือร้อยละ 7.38  
 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 2 ชื่อ หรือร้อยละ 0.74  
 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 8 ชื่อ หรือร้อยละ 2.95  
 ความหมายเกี่ยวกับสัตว์ จำนวน 16 ชื่อ หรือร้อยละ 5.90 ความหมาย  
 เกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 29 ชื่อ หรือร้อยละ 10.70 ไม่มีความหมาย  
 หรือมีความหมายมากกว่าหนึ่ง จำนวน 16 ชื่อ หรือร้อยละ 5.90

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมมีทั้งหมด 41 ชื่อ มีความหมาย  
 เกี่ยวกับกริยาอาการ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 2.44 ความหมายเกี่ยวกับสิ่งของ  
 เครื่องใช้ ยานพาหนะ จำนวน 1 ชื่อ หรือร้อยละ 2.44 ความหมายเกี่ยวกับ  
 คน จำนวน 2 ชื่อ หรือร้อยละ 4.88 ความหมายเกี่ยวกับความรัก ความสุข  
 จำนวน 3 ชื่อ หรือร้อยละ 7.32 ความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ  
 เทคโนโลยี จำนวน 2 ชื่อ หรือร้อยละ 4.88 ความหมายเกี่ยวกับคุณสมบัติ  
 ที่เป็นนามธรรม จำนวน 4 ชื่อ หรือร้อยละ 9.76 ชื่อเฉพาะ จำนวน 3 ชื่อ  
 หรือร้อยละ 7.32 ความหมายเกี่ยวกับดอกไม้ พืช จำนวน 4 ชื่อ หรือร้อยละ  
 9.76 ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ จำนวน 7 ชื่อ หรือร้อยละ 17.07  
 ความหมายเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ ความโดดเด่น ชัยชนะ จำนวน 2 ชื่อ หรือ  
 ร้อยละ 4.88 ความหมายเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อ จำนวน 2 ชื่อ หรือร้อยละ  
 4.88 ความหมายเกี่ยวกับเวลา สถานที่ จำนวน 7 ชื่อ หรือร้อยละ  
 26.85 ความหมายเกี่ยวกับอาหาร ผลไม้ จำนวน 1 ชื่อ หรือร้อยละ 2.44  
 ดังแสดงในตารางที่ 3.22 และแผนภาพที่ 3.20

	พุทธ	คริสต์	อิสลาม
กริยาอาการ	16 (1.36%)	3 (3.19%)	1 (1.38%)
สิ่งของ เครื่องใช้ ยานพาหนะ	70 (5.93%)	4 (4.26%)	1 (1.38%)
คน	85 (7.20%)	8 (8.51%)	2 (4.88%)
ความรัก ความสุข	81 (6.86%)	8 (8.51%)	3 (7.32%)
ความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี	40 (3.39%)	2 (2.13%)	2 (4.88%)
คุณสมบัติที่เป็นนามธรรม	16 (1.36%)	1 (1.06%)	4 (9.76%)
ชื่อเฉพาะ	58 (4.92%)	10 (10.64%)	29 (7.32%)
ดอกไม้ พืช	81 (6.86%)	6 (6.38%)	4 (9.76%)
ความดี ความเจริญ	22 (1.86%)	2 (2.13%)	2 (4.88%)
ตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่	72 (6.10%)	5 (5.32%)	0 (0.00%)
ธรรมชาติ	64 (5.42%)	4 (4.26%)	7 (17.07%)
ความยิ่งใหญ่ความโดดเด่นชัยชนะ	27 (2.29%)	3 (3.19%)	2 (4.88%)
ความมั่งคั่ง สิ่งมีค่า	46 (3.90%)	9 (9.57%)	0 (0.00%)
ลักษณะทางกายภาพ	144 (7.35%)	5 (5.32%)	0 (0.00%)
ศาสนาความเชื่อ	31 (2.63%)	1 (1.06%)	2 (1.38%)
เวลา สถานที่	15 (1.27%)	8 (8.51%)	7 (17.07%)
สัตว์	133(11.22%)	5 (5.32%)	0 (0.00%)
อาหาร ผลไม้	84 (3.48%)	7 (7.45%)	1 (1.38%)
ไม่มีความหมาย/มากกว่าหนึ่ง	95 (8.05%)	3 (3.19%)	0 (0.00%)
รวม	1080 (100%)	94 (100%)	41 (100%)

$$\chi^2 = 95.977 \text{ df} = 18 \text{ p} < 0.0001$$

ตารางที่ 3.22 ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา



ตารางที่ 3.20 ความหมายของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

จากข้อมูลพบว่าชื่อเล่นของชาวมุสลิมมีความหลากหลายทางความหมายน้อยกว่าชื่อเล่นของผู้นับถือศาสนาอื่น และเป็นที่น่าสังเกตว่าแม้ว่าชื่อเล่นของคนไทยโดยรวมจะมีความหมายเกี่ยวกับสัตว์มากเป็นอันดับสอง แต่ไม่พบว่ากลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมมีชื่อเล่นในลักษณะนี้เลย รวมทั้งชื่อที่มีความหมายของอาหารและผลไม้ซึ่งมีจำนวนมากในกลุ่มคนไทยโดยรวมก็

พบน้อยมากในกลุ่มชาวมุสลิม ในขณะที่ชาวมุสลิมมีชื่อเล่นที่มีความหมายของธรรมชาติ, พืช ดอกไม้, คุณสมบัติที่เป็นนามธรรม, เวลาสถานที่ มากกว่าศาสนาอื่น ชาวพุทธมีชื่อเล่นที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพ และสัตว์มากกว่าผู้นับถือศาสนาอื่น ส่วนชาวคริสต์มีชื่อที่หมายถึงความมั่งคั่งและชื่อที่เป็นชื่อเฉพาะมากกว่าศาสนาอื่น

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 95.977$   $df = 18$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าคนที่นับถือศาสนาต่างกันมีความหมายของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เมื่อคำนวณค่าตามวิธีของเพียร์สันพบว่า C เพศมีค่า 0.29 C อายุมีค่า 0.46 C ศาสนามีค่า 0.26 ดังนั้น เรียงลำดับปัจจัยที่มีผลต่อความหมายของชื่อเล่นจากมากไปน้อยได้ว่าอายุ เพศ และศาสนา

## 6. ที่มาของชื่อเล่น

จากชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,315 ชื่อพบว่าไม่ทราบที่มาของชื่อเป็นจำนวน 245 ชื่อ ผู้วิจัยจึงนำชื่อเล่นมาพิจารณาวิเคราะห์เหตุผลในการตั้งชื่อจำนวนเพียง 1070 ชื่อ สามารถแบ่งกลุ่มของเหตุผลได้เป็น 11 กลุ่มดังนี้

- ตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด

ตัวอย่างเช่น "คุณแม่ตั้งชื่อว่าแอ๊ปเปิ้ลเพราะคุณแม่รู้สึกหิวน้ำมากหลังการคลอด และคิดว่าหากได้กัดแอ๊ปเปิ้ลสักลูกและให้น้ำแอ๊ปเปิ้ลไหลผ่านลำคองลงไปคงจะทำให้รู้สึกหายหิวน้ำและดีขึ้นมาก", "เกิดมาในวันฝนตกมีฟ้าคะนอง ตรงกับ ray ที่แปลว่าแสง นั่นเอง", "เจี๊ยกเป็นเสียงเรียกของ

ลิง พอตีเกิดปีลิง พ่อเลยตั้งชื่อว่าเจี๋ยก", "ตอนเกิด คุณพ่อเริ่มทำงานบริษัท จิวเวลรี่ค่ะ", "เกิดที่ภูเก็ต แม่เลยตั้งว่า บุกีต แต่เรียกสั้นๆว่า กี้ต มาตลอด ค่ะ", "เกิดเดือนมกรา", "พ่อแม่คาดหวังจะได้ลูกชาย พอออกมาเป็นหญิงทุกคนเลยอุทานเป็นเสียงเดียวกันด้วยชื่อนี้", "พีเป็นอักษรตัวที่ 16 เพราะเกิดวันที่ 16" ฯลฯ

- ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว

ตัวอย่างเช่น "พ้องกับสถานที่ที่พ่อแม่เจอกัน คือจังหวัดกาญจนบุรี ประเทศไทย", "แม่ชอบเรียนคณิตศาสตร์มาก", "พ่อเป็นครูสอนดนตรีไทย", "เอบีแปลว่ากุ้ง เพราะคุณแม่ทำวิจัยเรื่องกุ้งที่ญี่ปุ่นในช่วงที่กำลังตั้งครรภ์", "มาจากชื่อสมาคม ซอลต้า ซึ่งคุณป้าเป็นสมาชิก พี่ชายตั้งให้ตอนเกิด" ฯลฯ

- ตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว

ตัวอย่างเช่น "คนในครอบครัวใช้ชื่อที่มีเสียงก. ไก่ จึงตั้งเพื่อให้พ้องพยัญชนะ", "คล้องกับพี่ที่ชื่อนุ่น", "ชื่อเป็น จ. ทั้งตระกูล"

- ตั้งชื่อให้ความหมายของชื่อสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว

ตัวอย่างเช่น "พ่อชื่อปิ่นใหญ่ จึงให้ลูกชื่อลูกปิ่น", "เลียนเสียงร้องของกบ เพราะคุณแม่มีชื่อเล่นว่า กบ", พ่อชื่อนก แม่ชื่อเดือน ก็เลยตั้งชื่อฝน จะได้อยู่บนฟ้าที่บ้าน", "พี่สาวชื่อฝ้ายกับนุ่น แม่เลยตั้งว่าแพร เป็นประเภทเดียวกัน" ฯลฯ

- ตั้งชื่อให้ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง

ตัวอย่างเช่น "ชื่อจริงชื่ออาทิตย์ เลยชื่อเล่นว่าซัน ความหมายเดียวกัน", "ณีย่มาจากชื่อจริงว่าสุณี", "ดา มาจากคำสุดท้ายของชื่อจริง",

“ชื่อจริงชื่อดูจดาว” “ชื่อเล่นว่าทีเร็กซ์หมายถึงไดโนเสาร์กินเนื้อตึกดำบรรพ์ และมาจากเสียงตัวแรกของชื่อจริงในภาษาไทย (ทีปพัชร)”, “ชื่อจริงคือ อมิตา หรือ amita (อ่านว่า แอมิต้า) เป็นที่มาของชื่อเล่นตาต้า” ฯลฯ

- ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ

ตัวอย่างเช่น “เพราะหัวล้านตั้งแต่เด็ก”, “เกิดมาผิวสีชมพู”, “คุณย่าเล่าว่า ตอนเกิดหน้าตาเหมือนตึกตาฝรั่ง ก็เลยเรียกว่าแหม่ม”, “ตอนแรกเกิดตากลมโต น้ำชายจึงตั้งชื่อว่า ตึกตา”, “เกิดมาตัวเล็ก” ฯลฯ

- ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น

ตัวอย่างเช่น “ตามตัวละครในหนังวัยอลวน ต้ม กับ โอ”, “เพราะแม่ชอบเปิ้ล จารุณี”, “พ่อประทับใจ Queen Alizabeth มาก”, “แม่ตั้งให้เพราะสมัยก่อนแม่ไปหาหมอชื่อหมอเปามาแล้วเขาประทับใจเลยตั้งชื่อตาม”, “ตอนนั้นเบิร์ด ธงชัยดังมาก ก็เลยตั้งตาม”, “เป็นชื่อมารดาของท่าน ศาสตามูฮัมหมัดจึงถือเป็นชื่อที่ดีมีความเป็นสิริมงคล” ฯลฯ

- ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ

ตัวอย่างเช่น “มาจากตัวละครในเรื่องราชาธิราช ซึ่งขึ้นชื่อในเรื่องความงาม แม่หวังว่าโตขึ้นจะสวย”, “ชื่อนก คุณพ่ออยากให้ดูแลตัวเองได้โดยไม่ต้องพึ่งใคร เหมือนนกที่มีปีกอยากบินไปไหนก็ได้”, “คุณพ่ออยากให้ขยันเหมือนผึ้ง”, “อยากให้เป็นคนดี”, “จะได้อ่อนโยนเหมือนชื่อ”, “แม่อยากให้ลูกเป็นสาวสวยอ่อนหวาน” ฯลฯ

- ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด

ตัวอย่างเช่น “เนื่องจากเกิดเป็นลูกคนสุดท้องของบ้าน”, “เป็นลูกคนโต”, “ตัวอักษรตัวแรก คงเพราะเป็นลูกคนแรก”, “มีฝาแฝด ชื่อเอเป็นพี่

ชื่อปีเป็นน้อง”, “คุณพ่อบอกว่าเป็นลูกคนสุดท้องเลยชื่อว่า ออฟ (ภาษาอังกฤษ= ปิด)” ฯลฯ

- ตั้งชื่อตามหลักโหราศาสตร์หรือเพื่อแก้เคล็ด

ตัวอย่างเช่น “ตอนเล็กๆไม่สบายบ่อย เลยไว้ผมแกละแล้วหายป่วยเลยได้ชื่อว่าแกละ”, “เกิดวันจันทร์ เลยต้องใช้ตัวอักษรแบบนี้จะได้เป็นสิริมงคล”, “ตัวดำ แต่แม่อยากให้ขาวเลยให้ชื่อนุ่น”

- เหตุผลอื่นๆ

ตัวอย่างเช่น “ใช้วิธีการผสมคำจากชื่อของคุณพ่อ(อ๊อด)และคุณแม่(ดำ)”, “ชื่อกล้วย ทำอะไรจะได้กล้วยๆ ทำได้ง่ายๆ ไม่มีปัญหา”, “เอาชื่อเล่นคุณพ่อคุณแม่มารวมกัน”, “เมื่อเป็นเด็กกินนมผงกระป๋องยี่ห้อแนน”

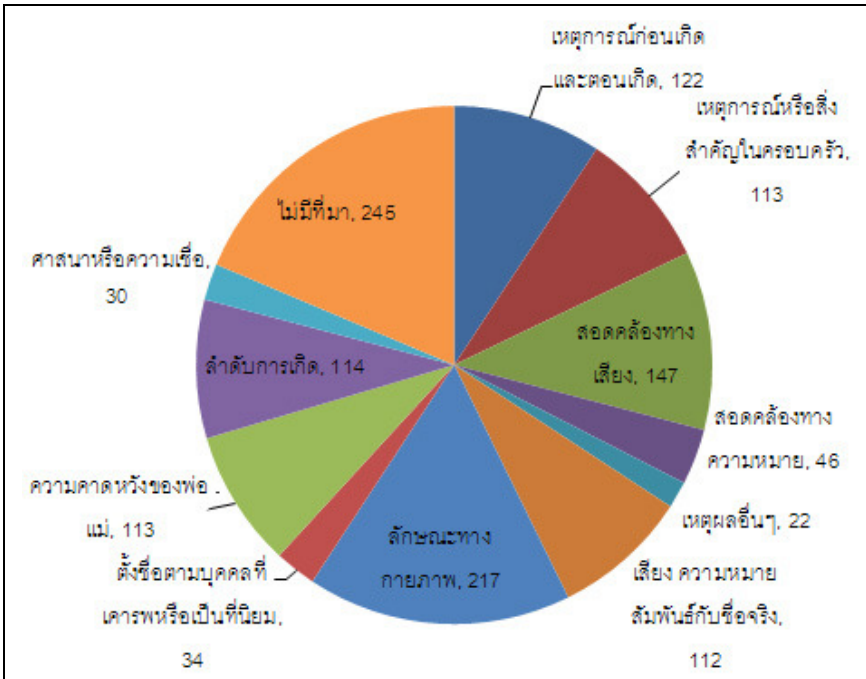
ที่มาของชื่อเล่นแต่ละกลุ่มประกอบด้วยชื่อเล่นมีจำนวนดังต่อไปนี้ ตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 122 ชื่อ หรือร้อยละ 11.40 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 113 ชื่อ หรือร้อยละ 10.56 ตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 147 ชื่อ หรือร้อยละ 13.74 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 46 ชื่อ หรือร้อยละ 4.30 ตั้งชื่อให้ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 112 ชื่อ หรือร้อยละ 10.47 ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 217 ชื่อ หรือร้อยละ 20.28 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 34 ชื่อ หรือร้อยละ 3.18 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 113 ชื่อ หรือร้อยละ 10.56 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 114 ชื่อหรือร้อยละ 10.65 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือ

ความเชื่อ 30 ชื่อ หรือร้อยละ 18.63 ตั้งชื่อตามเหตุผลอื่นๆ 22 ชื่อ หรือ ร้อยละ 2.06 ดังแสดงในตารางที่ 3.23 และแผนภาพที่ 3.21

	จำนวนชื่อ	ร้อยละ
เหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด	122	11.40
เหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว	113	10.56
เสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว	147	13.74
ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว	46	4.30
ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง	112	10.47
ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ	217	20.28
ตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น	34	3.18
ความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ	113	10.56
ตามลำดับการเกิด	114	10.65
ตามศาสนาหรือความเชื่อ	30	2.80
เหตุผลอื่นๆ	22	2.06
รวม	1070	100

ตารางที่ 3.23 ที่มาของชื่อเล่น





แผนภาพที่ 3.21 ที่มาของชื่อเล่น

### 6.1 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

ชื่อเล่นของเพศชายจำนวน 517 ชื่อมีจำนวน 421 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 37 ชื่อ หรือร้อยละ 7.16 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 56 ชื่อ หรือร้อยละ 10.83 ตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 53 ชื่อ หรือร้อยละ 10.25 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 15 ชื่อ หรือร้อยละ 2.90 ตั้งชื่อให้ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 62 ชื่อ หรือร้อยละ 11.99 ตั้งชื่อตาม

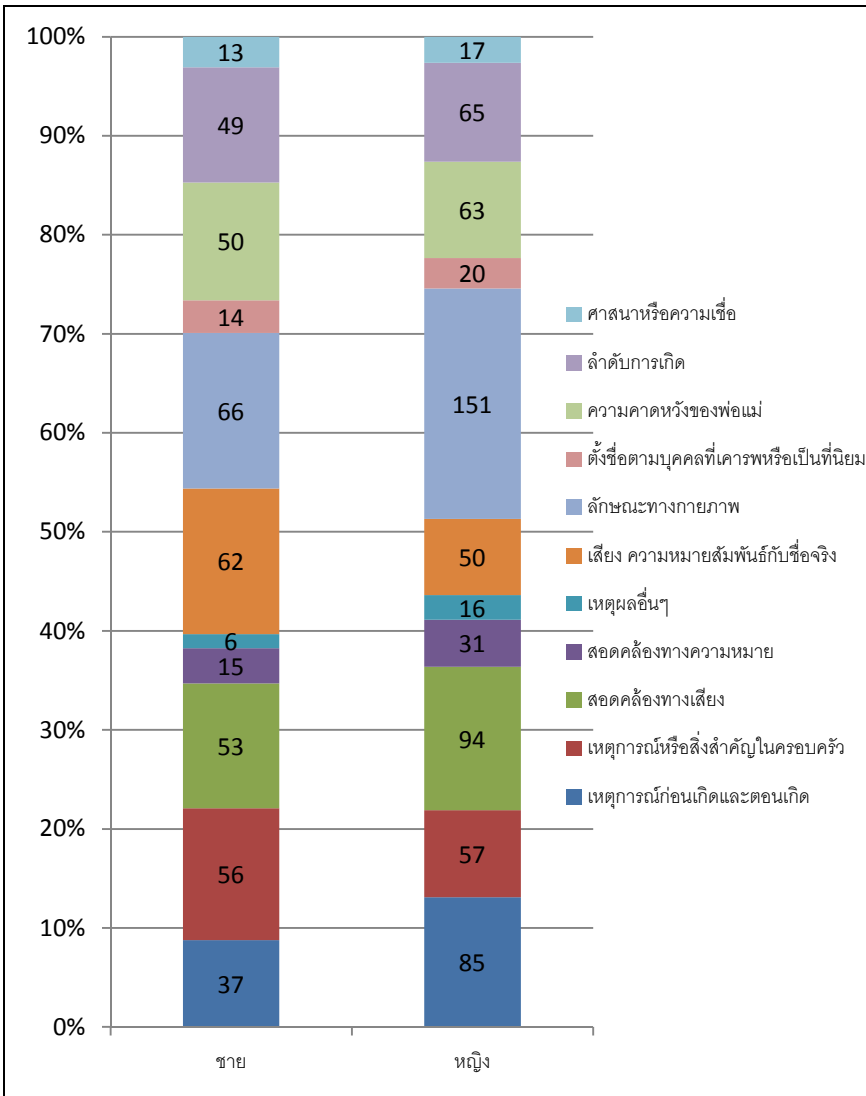
ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 66 ชื่อ หรือร้อยละ 12.77 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 14 ชื่อ หรือร้อยละ 2.71 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 50 ชื่อ หรือร้อยละ 9.67 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 49 ชื่อหรือร้อยละ 9.48 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 13 ชื่อ หรือร้อยละ 2.51 ตั้งชื่อตามเหตุผลอื่นๆ 6 ชื่อ หรือร้อยละ 1.16

ชื่อเล่นของเพศหญิงจำนวน 798 ชื่อมีจำนวน 649 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 85 ชื่อ หรือร้อยละ 10.65 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 57 ชื่อ หรือร้อยละ 7.14 ตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 94 ชื่อ หรือร้อยละ 11.78 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 31 ชื่อ หรือร้อยละ 3.88 ตั้งชื่อให้มีความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 50 ชื่อ หรือร้อยละ 6.27 ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 151 ชื่อ หรือร้อยละ 18.92 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 20 ชื่อ หรือร้อยละ 2.51 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 63 ชื่อ หรือร้อยละ 7.89 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 65 ชื่อหรือร้อยละ 8.15 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 17 ชื่อ หรือร้อยละ 2.13 ตั้งชื่อตามเหตุผลอื่นๆ 16 ชื่อ หรือร้อยละ 2.01 ดังแสดงในตารางที่ 3.24 และแผนภาพที่ 3.22

	ชาย	หญิง
เหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด	37 (7.16%)	85 (10.65%)
เหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว	56 (10.83%)	57 (7.14%)
เสียงสอตคล้องกับคนอื่นในครอบครัว	53 (10.25%)	94 (11.78%)
ความหมายสอตคล้องกับคนอื่นในครอบครัว	15 (2.90%)	31 (3.88%)
ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง	62 (11.99%)	50 (6.27%)
ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ	66 (12.77%)	151 (18.92%)
ตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น	14 (2.71%)	20 (2.51%)
ความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ	50 (9.67%)	63 (7.89%)
ตามลำดับการเกิด	49 (9.48%)	65 (8.15%)
ตามศาสนาหรือความเชื่อ	13 (2.51%)	17 (2.13%)
เหตุผลอื่นๆ	6 (1.16%)	16 (2.01%)
รวม	421 (100.00%)	649 (100.00%)

$$X^2 = 33.28 \text{ df} = 10 \text{ p} = 0.0002$$

ตารางที่ 3.24 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ



แผนภาพที่ 3.22 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามเพศ

ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างที่มาของชื่อเล่นกลุ่มตัวอย่างเพศชาย และเพศหญิงคือ ชื่อเล่นของเพศหญิงตั้งขึ้นโดยคำนึงถึงลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อนามากกว่าชาย ในขณะที่ชื่อเล่นของเพศชายตั้งขึ้นโดยมีความสัมพันธ์กับชื่อจริงมากกว่าเพศหญิง

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 33.28$   $df = 10$   $p = 0.0002$  จึงสรุปได้ว่าชายและหญิงมีที่มาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## 6.2 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 0-10 ปีมีทั้งหมด 232 ชื่อ มีจำนวน 202 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 24 ชื่อ หรือร้อยละ 11.88 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 32 ชื่อ หรือร้อยละ 15.84 ตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 28 ชื่อ หรือร้อยละ 13.86 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 11 ชื่อ หรือร้อยละ 5.45 ตั้งชื่อให้มีความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 13 ชื่อ หรือร้อยละ 6.44 ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 15 ชื่อ หรือร้อยละ 7.43 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 7 ชื่อ หรือร้อยละ 3.47 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 44 ชื่อ หรือร้อยละ 21.78 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 4 ชื่อหรือร้อยละ 1.98 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 14 ชื่อ หรือร้อยละ 6.93 ตั้งชื่อตามเหตุผลอื่นๆ 10 ชื่อ หรือร้อยละ 4.95

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 13-22 ปีมีทั้งหมด 271 ชื่อ มีจำนวน 195 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 32 ชื่อ หรือร้อยละ 16.41 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 32 ชื่อ หรือร้อยละ 16.41 ตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 22 ชื่อ หรือร้อยละ 11.28 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 13 ชื่อ หรือร้อยละ 6.67 ตั้งชื่อให้ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 17 ชื่อ หรือร้อยละ 8.72 ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 30 ชื่อ หรือร้อยละ 15.38 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 6 ชื่อ หรือร้อยละ 3.08 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 19 ชื่อ หรือร้อยละ 9.74 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 14 ชื่อหรือร้อยละ 7.18 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 4 ชื่อ หรือร้อยละ 2.05 ตั้งชื่อตามเหตุผลอื่นๆ 6 ชื่อ หรือร้อยละ 3.08

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 25-34 ปีมีทั้งหมด 462 ชื่อ มีจำนวน 380 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 45 ชื่อ หรือร้อยละ 11.84 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 38 ชื่อ หรือร้อยละ 10.00 ตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 66 ชื่อ หรือร้อยละ 17.37 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 11 ชื่อ หรือร้อยละ 2.89 ตั้งชื่อให้ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 41 ชื่อ หรือร้อยละ 10.79 ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 88 ชื่อ หรือร้อยละ 23.16 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 10 ชื่อ หรือร้อยละ 2.63

ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 25 ชื่อ หรือร้อยละ 6.58 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 42 ชื่อหรือร้อยละ 11.05 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 8 ชื่อ หรือร้อยละ 2.11 ตั้งชื่อตามเหตุผลอื่นๆ 6 ชื่อ หรือร้อยละ 1.58

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 37-46 ปีมีทั้งหมด 203 ชื่อ มีจำนวน 170 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 14 ชื่อ หรือร้อยละ 8.24 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 8 ชื่อ หรือร้อยละ 4.71 ตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 21 ชื่อ หรือร้อยละ 12.35 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 11 ชื่อ หรือร้อยละ 6.47 ตั้งชื่อให้ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 20 ชื่อ หรือร้อยละ 11.76 ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 42 ชื่อ หรือร้อยละ 24.71 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 10 ชื่อ หรือร้อยละ 5.88 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 17 ชื่อ หรือร้อยละ 10.00 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 26 ชื่อหรือร้อยละ 15.29 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 0.59

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุ 49-60 ปีมีทั้งหมด 147 ชื่อ มีจำนวน 123 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 7 ชื่อ หรือร้อยละ 5.69 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 3 ชื่อ หรือร้อยละ 2.44 ตั้งชื่อให้มีเสียงสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 10 ชื่อ หรือร้อยละ 8.13 ตั้งชื่อให้ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 21 ชื่อ หรือร้อยละ 17.07 ตั้งชื่อตาม

ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 42 ชื่อ หรือร้อยละ 34.15 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 1 ชื่อ หรือร้อยละ 0.81 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 8 ชื่อ หรือร้อยละ 6.50 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 28 ชื่อหรือร้อยละ 22.79 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 3 ชื่อ หรือร้อยละ 2.44 ดังแสดงในตารางที่ 3.25 และแผนภาพที่ 3.23

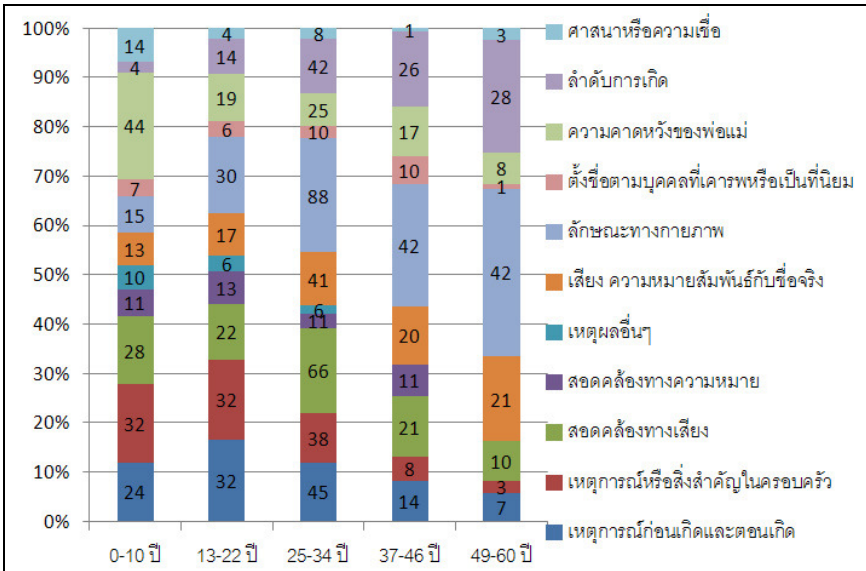
	0-10 ปี	13-22ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
เหตุการณ์สำคัญ ตอนแม่ตั้งครรภ์ และตอนเกิด	20 (19.42%)	25 (27.47%)	65 (49.62%)	29 (50.00%)	31 (86.11%)
เหตุการณ์หรือสิ่ง สำคัญในชีวิตของ คนในครอบครัว	20 (19.42%)	21 (23.08%)	7 (6.87%)	8 (13.79%)	0 (0.00%)
เสียงสวดคล้องกับ คนอื่นในครอบครัว	28 (27.18%)	3 (3.30%)	9 (6.87%)	2 (3.45%)	3 (8.33%)
ความหมาย สวดคล้องกับคน อื่นในครอบครัว	11 (5.45%)	13 (6.67%)	11 (2.89%)	11 (6.47%)	0 (0.00%)
ความหมายหรือรูป คำมาจากชื่อจริง	13 (6.44%)	17 (8.72%)	41 (10.79%)	20 (11.76%)	21 (17.07%)
ลักษณะทาง กายภาพของ เจ้าของชื่อ	15 (7.43%)	30 (15.38%)	88 (23.16%)	42 (24.71%)	42 (34.15%)



	0-10 ปี	13-22ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
ตามบุคคลที่เคารพ หรือเป็นที่นิยมใน ขณะนั้น	7 (3.47%)	6 (3.08%)	10 (2.63%)	10 (5.88%)	1 (0.81%)
ความหวังของพ่อแม่ ที่อยากให้ลูกมี ลักษณะนั้นๆ	44 (21.78%)	19 (9.74%)	25 (6.58%)	17 (10.00%)	8 (6.50%)
ตามลำดับการเกิด	4 (1.98%)	14 (7.18%)	42 (11.05%)	26 (15.29%)	28 (22.76%)
ตามศาสนาหรือ ความเชื่อ	14 (6.93%)	1 (2.05%)	8 (2.11%)	1 (0.59%)	3 (2.44%)
เหตุผลอื่นๆ	10 (4.95%)	6 (3.08%)	6 (1.58%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)
รวม	103 (100%)	91 (100%)	131 (100%)	58 (100%)	36 (100%)

$$X^2 = 232.47 \text{ df} = 44 \text{ p} < 0.0001$$

ตารางที่ 3.25 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ



แผนภาพที่ 3.23 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามอายุ

จากข้อมูลพบว่าการตั้งชื่อเล่นตามลำดับการเกิด, ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ และการตั้งชื่อเล่นให้มีความสัมพันธ์กับชื่อจริง พบในรุ่นอายุมากกว่าในรุ่นอายุน้อยอย่างเห็นได้ชัดเจน ตรงกันข้ามกับการตั้งชื่อโดยคำนึงถึงความคาดหวังของพ่อแม่และเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในครอบครัว ซึ่งพบมากกว่าในรุ่นอายุที่น้อยกว่า และสิ่งที่น่าสังเกตอีกประการหนึ่งคือการตั้งชื่อโดยคำนึงถึงศาสนาหรือความเชื่อพบมากในกลุ่มอายุน้อยที่สุดมากกว่ารุ่นอายุอื่นอย่างเห็นได้ชัด

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 232.47$   $df = 44$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าคนไทยในกลุ่มอายุที่ต่างกันมีที่มาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### 6.3 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวพุทธมีทั้งหมด 1180 ชื่อ มีจำนวน 977 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 115 ชื่อ หรือร้อยละ 11.77 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 107 ชื่อ หรือร้อยละ 10.95 ตั้งชื่อให้มีความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 139 ชื่อ หรือร้อยละ 14.23 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 43 ชื่อ หรือร้อยละ 4.40 ตั้งชื่อให้มีความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 98 ชื่อ หรือร้อยละ 10.03 ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 184 ชื่อ หรือร้อยละ 18.83 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 31 ชื่อ หรือร้อยละ 3.17 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 98 ชื่อ หรือร้อยละ 10.03 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 103 ชื่อหรือร้อยละ 10.54 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 18 ชื่อ หรือร้อยละ 1.84 ตั้งชื่อตามเหตุผลอื่นๆ 21 ชื่อ หรือร้อยละ 2.15

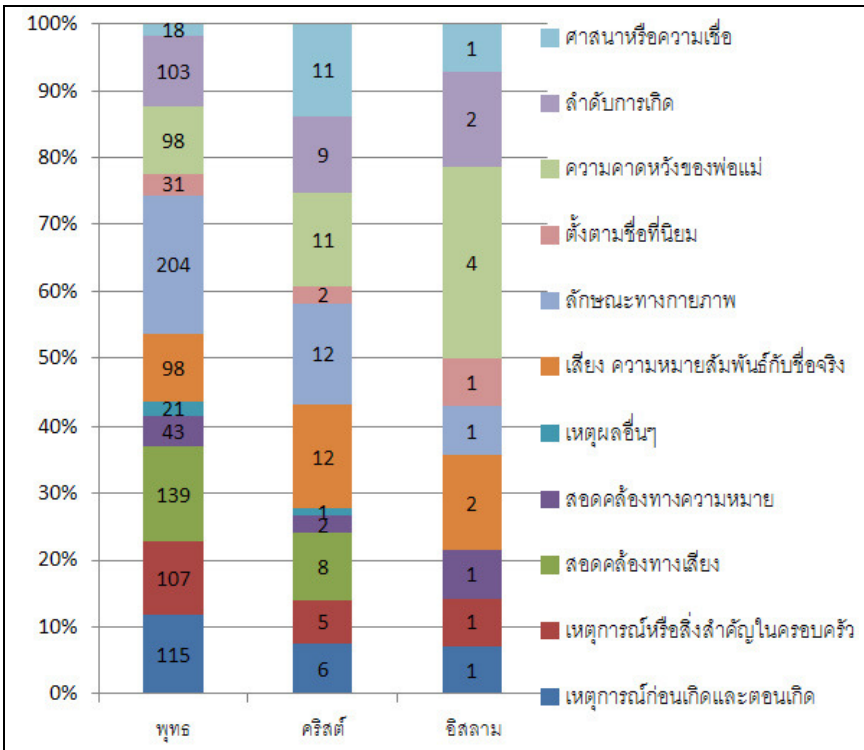
ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวคริสต์มีทั้งหมด 94 ชื่อ มีจำนวน 79 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 6 ชื่อ หรือร้อยละ 7.59 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 5 ชื่อ หรือร้อยละ 6.33 ตั้งชื่อให้มีความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 8 ชื่อ หรือร้อยละ 10.13 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 2 ชื่อ หรือร้อยละ 2.53 ตั้งชื่อให้มีความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 12 ชื่อ หรือร้อยละ 15.19 ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 12 ชื่อ หรือร้อยละ 15.19 ตั้งชื่อ

ตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 2 ชื่อ หรือร้อยละ 2.53 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 11 ชื่อ หรือร้อยละ 13.92 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 9 ชื่อหรือร้อยละ 11.39 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 11 ชื่อ หรือร้อยละ 13.92 ตั้งชื่อตามเหตุผลอื่นๆ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 1.27

ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมมีทั้งหมด 41 ชื่อ มีจำนวน 14 ชื่อซึ่งระบุเหตุผลในการตั้งชื่อ แบ่งเป็นตั้งชื่อตามเหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด 1 ชื่อ หรือร้อยละ 7.14 ตั้งชื่อตามเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว 1 ชื่อ หรือร้อยละ 7.14 ตั้งชื่อให้ความหมายสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัว 1 ชื่อ หรือร้อยละ 7.14 ตั้งชื่อให้มีความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง 2 ชื่อ หรือร้อยละ 14.29 ตั้งชื่อตามลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 7.14 ตั้งชื่อตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น 1 ชื่อ หรือร้อยละ 7.14 ตั้งชื่อตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ 4 ชื่อ หรือร้อยละ 28.57 ตั้งชื่อตามลำดับการเกิด 2 ชื่อหรือร้อยละ 14.29 ตั้งชื่อตามศาสนาหรือความเชื่อ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 7.14 แสดงผลดังในตารางที่ 3.26 และแผนภาพที่ 3.24

	พุทธ	คริสต์	อิสลาม
เหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด	115 (11.77%)	6 (7.59%)	1 (7.14%)
เหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว	107 (10.95%)	5 (6.33%)	1 (7.14%)
เสียงสอตคล้องกับคนอื่นในครอบครัว	139 (14.23%)	8 (10.13%)	0 (0.00%)
ความหมายสอตคล้องกับคนอื่นในครอบครัว	43 (4.40%)	2 (2.53%)	1 (7.14%)
ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง	98 (10.03%)	12 (15.19%)	2 (28.57%)
ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ	204 (20.88%)	12 (15.19%)	1 (7.14%)
ตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น	31(3.17%)	2 (2.53%)	1 (7.14%)
ความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ	98 (10.03%)	11 (13.92%)	4 (28.57%)
ตามลำดับการเกิด	103 (10.54%)	9 (11.39%)	2 (28.57%)
ตามศาสนาหรือความเชื่อ	18 (1.84%)	11 (13.92%)	1 (7.14%)
เหตุผลอื่นๆ	21 (2.15%)	1 (1.27%)	0 (0%)
รวม	977 (100%)	79 (100%)	14 (100%)

ตารางที่ 3.26 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา



แผนภาพที่ 3.24 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนา

ประเด็นที่น่าสนใจที่เห็นได้ชัดจากข้อมูลคือ แม้ว่าการตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึงลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อและการตั้งให้เสียงของชื่อเล่นสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัวจะเป็นที่มาของชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากที่สุดในภาพรวม แต่เมื่อจำแนกตามศาสนาแล้วพบว่าชาวมุสลิมไม่มีการตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึง 2 สิ่งนี้เลย นอกจากนั้นชาวมุสลิมยังตั้งชื่อเล่นตามความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆมากกว่าศาสนาอื่นด้วย ประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งก็คือชาวคริสต์มีการตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึงศาสนาของตนมากกว่าศาสนาอื่นๆ

เนื่องจากที่มาของชื่อเล่นในกลุ่มมุสลิมมีความหลากหลายในระดับต่ำมาก ทำให้ไม่สามารถนำภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมาคำนวณค่าไคสแควร์เพื่อพิสูจน์สมมุติฐานได้ว่าศาสนาที่แตกต่างกันมีที่มาของชื่อเล่นแตกต่างกันหรือไม่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้รวมกลุ่มตัวอย่างชาวคริสต์และมุสลิมเข้าเป็นกลุ่มผู้ไม่ใช่ชาวพุทธ ดังตารางที่ 3.27 พบว่า  $X^2 = 79.797$   $df = 10$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าชาวพุทธและผู้ที่ไม่ใช่ชาวพุทธมีที่มาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

	พุทธ	ไม่ใช่ชาวพุทธ
เหตุการณ์สำคัญตอนแม่ตั้งครรภ์และตอนเกิด	115	7
เหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในชีวิตของคนในครอบครัว	107	6
เสียงสอตคล้องกับคนอื่นในครอบครัว	139	8
ความหมายสอตคล้องกับคนอื่นในครอบครัว	43	3
ความหมายหรือรูปคำมาจากชื่อจริง	98	14
ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ	204	13
ตามบุคคลที่เคารพหรือเป็นที่นิยมในขณะนั้น	31	3
ความหวังของพ่อแม่ที่อยากให้ลูกมีลักษณะนั้นๆ	98	15
ตามลำดับการเกิด	103	11
ตามศาสนาหรือความเชื่อ	18	12
เหตุผลอื่นๆ	21	1
รวม	977	93

$$X^2 = 79.797 \quad df = 10 \quad p < 0.0001$$

แผนภาพที่ 3.27 ที่มาของชื่อเล่นจำแนกตามศาสนาเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน

คำนวณค่าตามวิธีของเพียร์สันพบว่า Cเพศมีค่า 0.17 Cอายุมีค่า 0.42 Cศาสนามีค่า 0.26 ดังนั้น เรียงลำดับอิทธิพลของปัจจัยที่มีผลต่อที่มาของชื่อเล่นจากมากไปน้อยคือ อายุ ศาสนา และเพศ

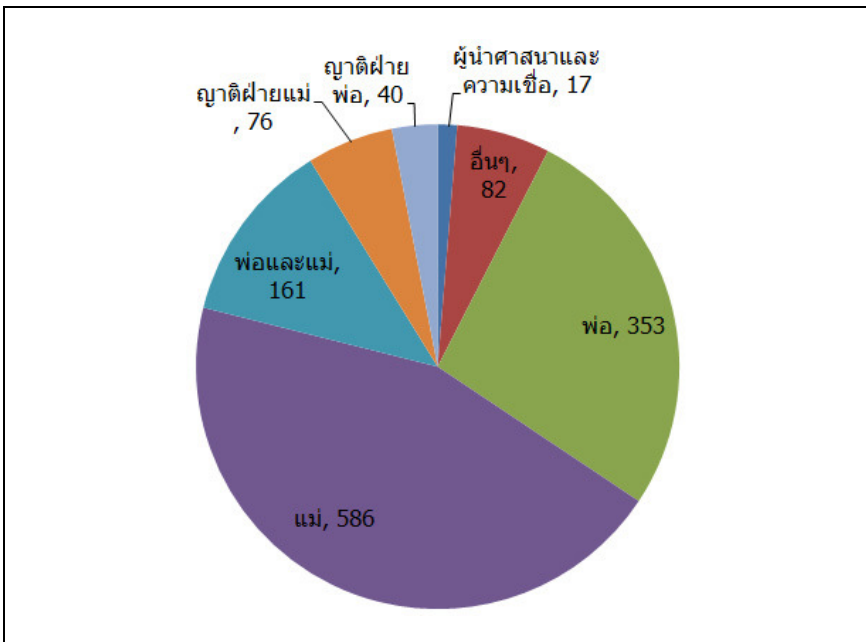
## 7. ผู้ตั้งชื่อเล่น

จากการศึกษาผู้ที่ตั้งชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,315 ชื่อพบว่าสามารถจัดกลุ่มผู้ตั้งชื่อได้เป็น 7 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวนชื่อดังนี้ ชื่อที่ตั้งโดยผู้นำทางศาสนาหรือความเชื่อ 17 ชื่อ หรือร้อยละ 1.29 ชื่อที่ตั้งโดยแม่ 586 ชื่อ หรือร้อยละ 44.56 ชื่อที่ตั้งโดยพ่อ 353 ชื่อ หรือร้อยละ 26.84 ชื่อที่ตั้งโดยพ่อและแม่ร่วมกัน 161 ชื่อ หรือร้อยละ 12.24 ชื่อที่ตั้งโดยญาติฝ่ายแม่ 76 ชื่อ หรือร้อยละ 5.78 ชื่อที่ตั้งโดยญาติฝ่ายพ่อ 40 ชื่อ หรือร้อยละ 3.04 ชื่อที่ตั้งโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 82 ชื่อ หรือร้อยละ 6.24 ดังแสดงในตารางที่ 3.28 และแผนภาพที่ 3.25



	จำนวนชื่อ	ร้อยละ
ผู้นำทางศาสนาหรือความเชื่อ	17	1.29
แม่	586	44.56
พ่อ	353	26.84
พ่อและแม่	161	12.24
ญาติฝ่ายแม่	76	5.78
ญาติฝ่ายพ่อ	40	3.04
อื่นๆ	82	6.24
รวม	1315	100

ตารางที่ 3.28 ผู้ตั้งชื่อเล่น



แผนภาพที่ 3.25 ผู้ตั้งชื่อเล่น

### 7.1 ผู้ตั้งชื่อเล่นจำแนกตามเพศของเจ้าของชื่อ

จากชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1315 ชื่อ จำแนกตามเพศได้ เป็นชื่อของเพศชาย 517 ชื่อ จากจำนวนนี้ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนา และความเชื่อ 8 ชื่อ หรือร้อยละ 1.55 ตั้งชื่อโดยแม่ 223 ชื่อ หรือร้อยละ 43.13 ตั้งชื่อโดยพ่อ 148 ชื่อหรือร้อยละ 28.63 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 68 ชื่อ หรือร้อยละ 13.15 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 29 ชื่อ หรือร้อยละ 5.61 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 15 ชื่อ หรือร้อยละ 2.90 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 26 ชื่อ หรือร้อยละ 5.03

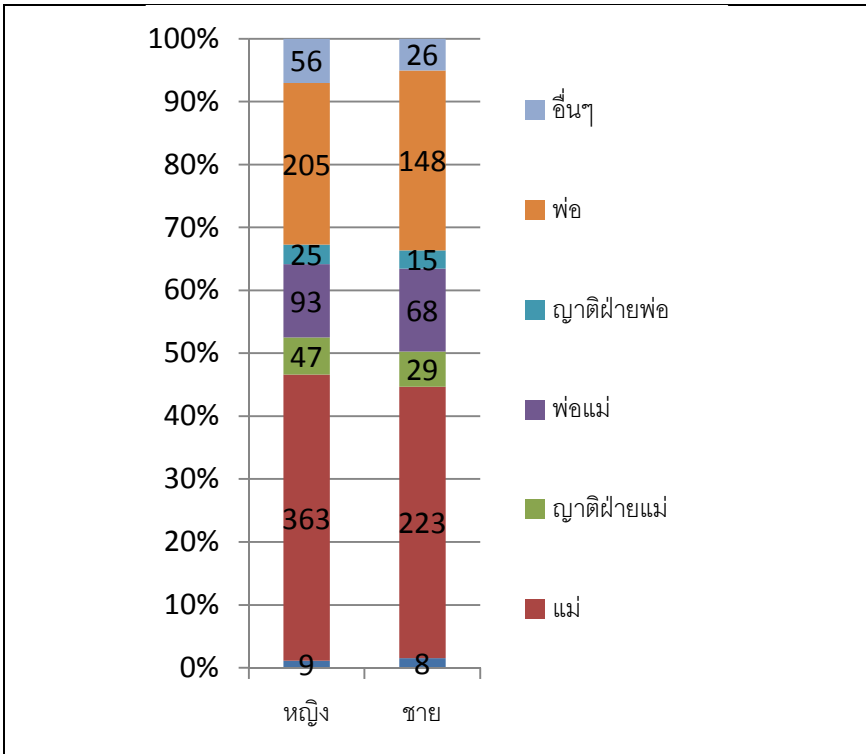
ชื่อของเพศหญิง 798 ชื่อ ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนาและความเชื่อ 9 ชื่อ หรือร้อยละ 1.13 ตั้งชื่อโดยแม่ 363 ชื่อ หรือร้อยละ 45.49 ตั้งชื่อโดยพ่อ 205 ชื่อหรือร้อยละ 25.69 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 93 ชื่อ หรือร้อยละ 11.65 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 47 ชื่อ หรือร้อยละ 5.89 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 25 ชื่อ หรือร้อยละ 3.13 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 56 ชื่อ หรือร้อยละ 5.03 แสดงผลในตารางที่ 3.29 และแผนภาพที่ 3.26

	ชาย	หญิง
ผู้นำทางศาสนาหรือความเชื่อ	8 (1.55%)	9 (1.13%)
แม่	223 (43.13%)	363 (45.49%)
พ่อ	148 (28.63%)	205 (25.69%)
พ่อและแม่	68 (13.15%)	93 (11.65%)
ญาติฝ่ายแม่	29 (5.61%)	47 (5.89%)
ญาติฝ่ายพ่อ	15 (2.90%)	25 (3.13%)

อื่นๆ	26 (5.03%)	56 (5.03%)
รวม	517 (100%)	798 (100%)

$\chi^2 = 44.89$  df = 6 p < 0.6108

ตารางที่ 3.29 ผู้ตั้งชื่อจำแนกตามเพศของเจ้าของชื่อ



แผนภาพที่ 3.26 ผู้ตั้งชื่อจำแนกตามเพศของเจ้าของชื่อ

อัตราส่วนผู้ตั้งชื่อเล่นในภาพรวมกับเมื่อพิจารณาจำแนกตามเพศของเจ้าของชื่อแล้วพบว่ามีความคล้ายคลึงกัน คือส่วนมากจะตั้งชื่อโดยแม่ และญาติฝ่ายแม่ตั้งชื่อเล่นมากกว่าญาติฝ่ายพ่อ

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน ได้  $X^2 = 44.89$   $df = 6$   $p < 0.6108$  จึงสรุปได้ว่าชื่อเล่นของชายและหญิงได้รับการตั้งขึ้นโดยบุคคลที่ไม่มีความแตกต่างกัน

## 7.2 ผู้ตั้งชื่อเล่นจำแนกตามอายุของเจ้าของชื่อ

จากชื่อเล่นจำนวน 1315 ชื่อ จำแนกตามอายุของเจ้าของชื่อพบว่า เป็นชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 0-10 ปี จำนวน 232 ชื่อ จากจำนวนนี้ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนาและความเชื่อ 3 ชื่อ หรือร้อยละ 1.29 ตั้งชื่อโดยแม่ 126 ชื่อ หรือร้อยละ 54.31 ตั้งชื่อโดยพ่อ 58 ชื่อหรือร้อยละ 25.00 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 21 ชื่อ หรือร้อยละ 9.05 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 9 ชื่อ หรือร้อยละ 3.88 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 4 ชื่อ หรือร้อยละ 1.72 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 11 ชื่อ หรือร้อยละ 4.74

ชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 13-22 ปีมีจำนวน 271 ชื่อ จากจำนวนนี้ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนาและความเชื่อ 5 ชื่อ หรือร้อยละ 1.85 ตั้งชื่อโดยแม่ 111 ชื่อ หรือร้อยละ 40.96 ตั้งชื่อโดยพ่อ 80 ชื่อหรือร้อยละ 29.52 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 32 ชื่อ หรือร้อยละ 11.81 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 18 ชื่อ หรือร้อยละ 6.64 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 7 ชื่อ หรือร้อยละ 2.58 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 18 ชื่อ หรือร้อยละ 6.64

ชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 25-34 ปีมีจำนวน 462 จากจำนวนนี้ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนาและความเชื่อ 7 ชื่อ หรือร้อยละ 1.52 ตั้งชื่อโดยแม่

191 ชื่อ หรือร้อยละ 41.34 ตั้งชื่อโดยพ่อ 123 ชื่อหรือร้อยละ 26.62 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 59 ชื่อ หรือร้อยละ 12.77 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 30 ชื่อหรือร้อยละ 6.49 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 22 ชื่อ หรือร้อยละ 4.76 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 30 ชื่อ หรือร้อยละ 6.49

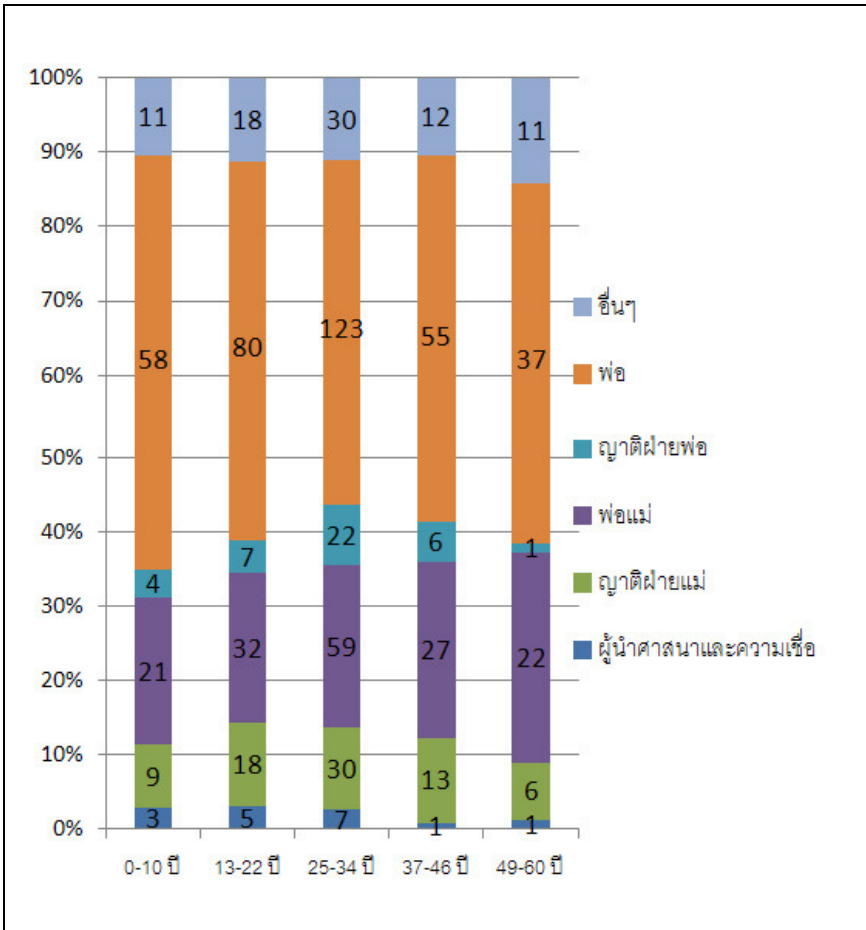
ชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 37-46 ปีมีจำนวน 203 ชื่อ จากจำนวนนี้ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนาและความเชื่อ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 0.49 ตั้งชื่อโดยแม่ 89 ชื่อ หรือร้อยละ 43.84 ตั้งชื่อโดยพ่อ 55 ชื่อหรือร้อยละ 27.09 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 27 ชื่อ หรือร้อยละ 13.30 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 13 ชื่อหรือร้อยละ 6.40 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 6 ชื่อ หรือร้อยละ 2.96 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 12 ชื่อ หรือร้อยละ 5.91

ชื่อเล่นของกลุ่มอายุ 49-60 ปีมีจำนวน 147 ชื่อ จากจำนวนนี้ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนาและความเชื่อ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 0.68 ตั้งชื่อโดยแม่ 69 ชื่อ หรือร้อยละ 46.94 ตั้งชื่อโดยพ่อ 37 ชื่อหรือร้อยละ 25.17 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 22 ชื่อ หรือร้อยละ 14.97 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 6 ชื่อหรือร้อยละ 4.08 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 0.68 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 11 ชื่อ หรือร้อยละ 7.48 ดังแสดงในตารางที่ 3.30 และแผนภาพที่ 3.27

	0-10 ปี	13-22ปี	25-34 ปี	37-46 ปี	49-60 ปี
ผู้นำทางศาสนา หรือความเชื่อ	3 (1.29%)	5 (1.85%)	7 (1.52%)	1 (0.49%)	1 (0.68%)
แม่	126 (54.31%)	111 (40.96%)	191 (41.34%)	89 (43.84%)	69 (46.94%)
พ่อ	58 (25.00%)	80 (29.52%)	123 (26.62%)	55 (27.09%)	37 (25.17%)
พ่อและแม่	21 (9.05%)	32 (11.81%)	59 (12.77%)	27 (13.30%)	22 (14.97%)
ญาติฝ่ายแม่	9 (3.88%)	18 (6.64%)	30 (6.49%)	13 (6.40%)	6 (4.08%)
ญาติฝ่ายพ่อ	4 (1.72%)	7 (2.58%)	22 (4.76%)	6 (2.96%)	1 (0.68%)
อื่นๆ	11 (4.74%)	18 (6.64%)	30 (6.49%)	12 (5.91%)	11 (7.48%)
รวม	232 (100%)	271 (100%)	462 (100%)	203 (100%)	147 (100%)

$$X^2 = 26.74 \quad df = 24 \quad p = 0.3167$$

ตารางที่ 3.30 ผู้ตั้งชื่อจำแนกตามอายุของเจ้าของชื่อ



แผนภาพที่ 3.27 ผู้ตั้งชื่อจำแนกตามอายุของเจ้าของชื่อ

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมุติฐาน ได้  $X^2 = 26.74$   $df = 24$   $p = 0.3167$  จึงสรุปได้ว่าชื่อเล่นของคนต่างรุ่นอายุได้รับการตั้งขึ้นโดยบุคคลที่ไม่มีความแตกต่างกัน

### 7.3 ผู้ตั้งชื่อเล่นจำแนกตามศาสนาของเจ้าของชื่อ

จากชื่อเล่นจำนวน 1315 ชื่อ จำแนกตามศาสนาของเจ้าของชื่อ พบว่าเป็นชื่อเล่นของชาวพุทธจำนวน 1180 ชื่อ จากจำนวนนี้ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนาและความเชื่อ 13 ชื่อ หรือร้อยละ 1.10 ตั้งชื่อโดยแม่ 536 ชื่อ หรือร้อยละ 45.42 ตั้งชื่อโดยพ่อ 305 ชื่อหรือร้อยละ 25.85 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 146 ชื่อ หรือร้อยละ 12.37 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 68 ชื่อ หรือร้อยละ 12.37 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 35 ชื่อ หรือร้อยละ 2.97 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 77 ชื่อ หรือร้อยละ 6.53

ชื่อเล่นของชาวคริสต์มีจำนวน 94 ชื่อ จากจำนวนนี้ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนาและความเชื่อ 1 ชื่อ หรือร้อยละ 1.06 ตั้งชื่อโดยแม่ 46 ชื่อ หรือร้อยละ 48.94 ตั้งชื่อโดยพ่อ 23 ชื่อหรือร้อยละ 24.47 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 12 ชื่อ หรือร้อยละ 12.77 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 6 ชื่อ หรือร้อยละ 6.38 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 3 ชื่อ หรือร้อยละ 3.19 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 3 ชื่อ หรือร้อยละ 1.06

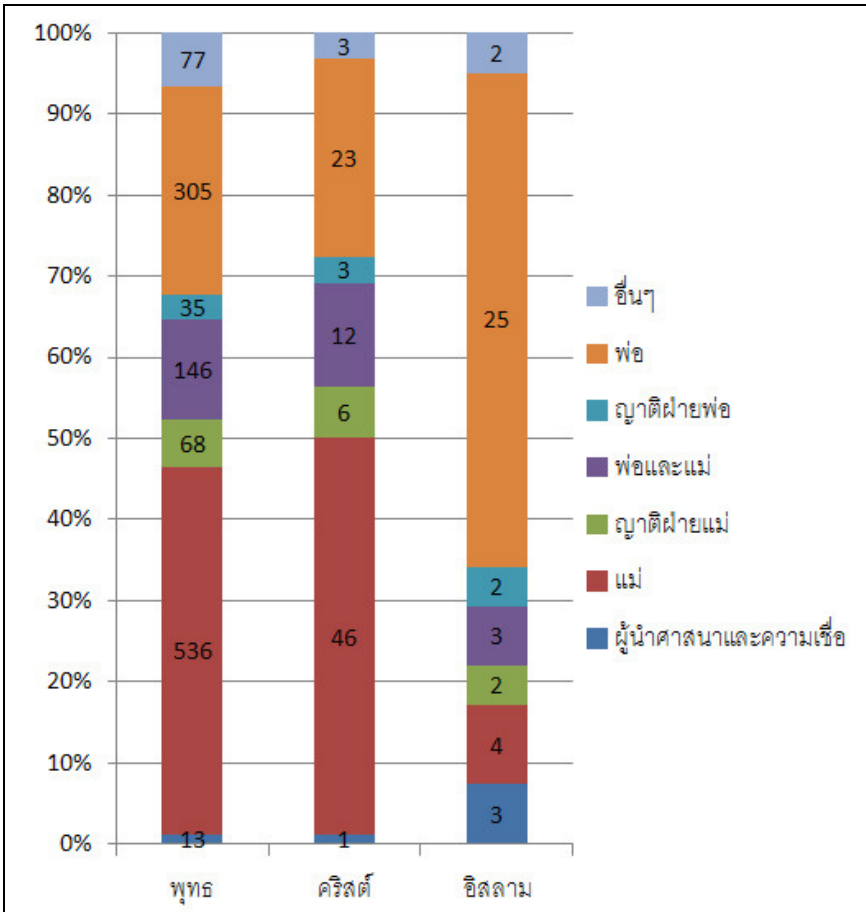
ชื่อเล่นของชาวมุสลิมมีจำนวน 41 ชื่อ จากจำนวนนี้ได้รับการตั้งชื่อโดยผู้นำศาสนาและความเชื่อ 3 ชื่อ หรือร้อยละ 7.32 ตั้งชื่อโดยแม่ 4 ชื่อ หรือร้อยละ 9.76 ตั้งชื่อโดยพ่อ 25 ชื่อหรือร้อยละ 60.98 ตั้งชื่อโดยพ่อและแม่ 3 ชื่อ หรือร้อยละ 7.32 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายแม่ 2 ชื่อ หรือร้อยละ 4.88 ตั้งชื่อโดยญาติฝ่ายพ่อ 2 ชื่อ หรือร้อยละ 4.88 ตั้งชื่อโดยญาติไม่ระบุฝ่ายหรืออื่นๆ 2 ชื่อ หรือร้อยละ 4.88 ดังแสดงในตารางที่ 3.31 และแผนภาพที่ 3.28



	พุทธ	คริสต์	อิสลาม
ผู้นำทางศาสนา หรือความเชื่อ	13 (1.10%)	1 (1.06%)	3 (7.32%)
แม่	536 (45.42%)	46 (48.94%)	4 (9.76%)
พ่อ	305 (25.85%)	23 (24.47%)	25 (60.98%)
พ่อและแม่	146 (12.37%)	12 (12.77%)	3 (7.32%)
ญาติฝ่ายแม่	68 (5.76%)	6 (6.38%)	2 (4.88%)
ญาติฝ่ายพ่อ	35 (2.97%)	3 (3.19%)	2 (4.88%)
อื่นๆ	77 (6.53%)	3 (3.19%)	2 (4.88%)
รวม	1180 (100%)	94 (100%)	41 (100%)

$$X^2 = 45.183 \quad df = 12 \quad p < 0.0001$$

ตารางที่ 3.31 ผู้ตั้งชื่อจำแนกตามศาสนาของเจ้าของชื่อ



แผนภาพที่ 3.28 ผู้ตั้งชื่อจำแนกตามศาสนาของเจ้าของชื่อ

จากข้อมูลพบว่าชื่อเล่นของชาวพุทธกับชาวคริสต์ได้รับการตั้งขึ้นด้วยบุคคลต่างๆในอัตราส่วนที่ไม่แตกต่างกันมากนัก และเป็นไปในทางเดียวกับภาพรวมของชื่อเล่นคนไทยโดยไม่จำแนกตามตัวแปรทางสังคมใดๆ

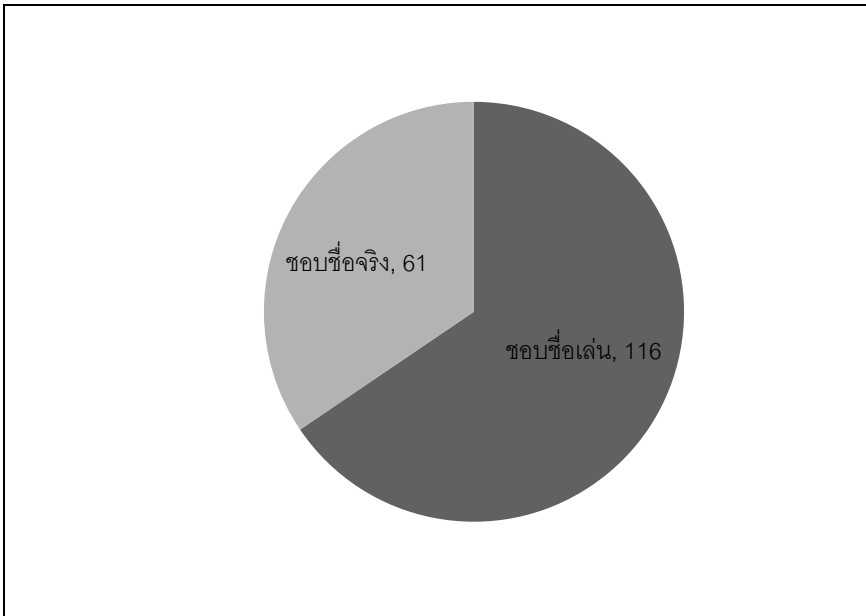
คือส่วนมากจะตั้งชื่อเล่นโดยแม่ และญาติฝ่ายแม่เป็นผู้ตั้งชื่อเล่นมากกว่า ญาติฝ่ายพ่อ แต่ในกรณีของชาวมุสลิมนั้นมีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด คือ พ่อเป็นผู้ตั้งชื่อให้ลูกตามลำพังในอัตราส่วนที่สูงมาก และญาติฝ่ายพ่อกับฝ่ายแม่เป็นผู้ตั้งชื่อในอัตราส่วนที่เท่ากัน

เมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ได้  $X^2 = 45.183$   $df = 12$   $p < 0.0001$  จึงสรุปได้ว่าชื่อเล่นของผู้นับถือศาสนาต่างกัน ได้รับการตั้งขึ้นโดยบุคคลที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## 8.ทัศนคติของนิสิตนักศึกษาไทยต่อชื่อจริงและชื่อเล่น

ข้อมูลในส่วนนี้ นำมาจากแบบสอบถามที่กรอกข้อมูลโดยนิสิต นักศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโทจำนวน 177 คน แบ่งเป็นเพศชาย 59 คน (ร้อยละ 33.33) และเพศหญิง 118 คน (ร้อยละ 66.67) อายุระหว่าง 18-23 ปี

ผลการวิจัยโดยรวมพบว่าโดยเฉลี่ยแล้วนิสิตนักศึกษาชอบชื่อเล่นของตนมากกว่าชื่อจริง คือมีผู้ชอบชื่อเล่นของตนมากกว่าชื่อจริง 116 คน หรือร้อยละ 65.5 และชอบชื่อจริงของตนมากกว่าชื่อเล่น 61 คน หรือร้อยละ 34.5 ดังแสดงในแผนภาพที่ 3.29



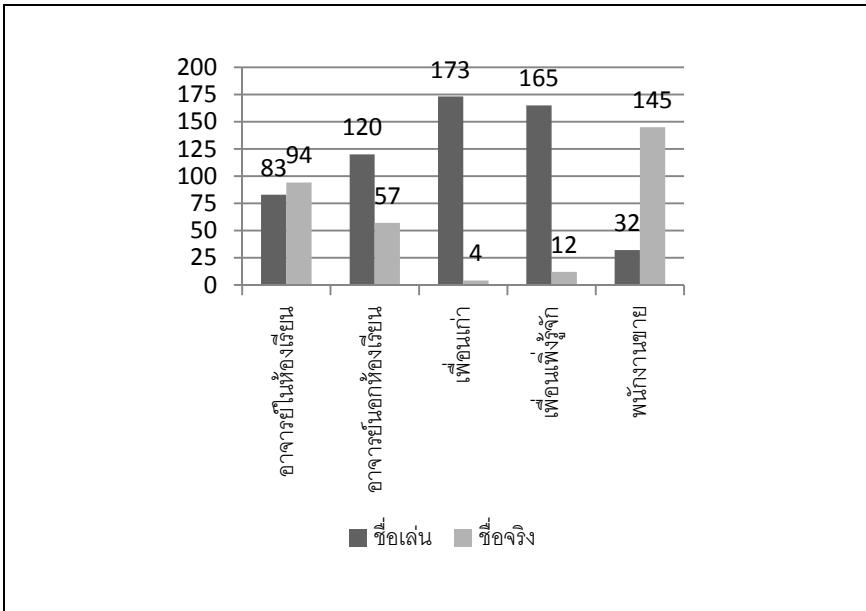
แผนภาพที่ 3.29 ความชอบชื่อจริงและชื่อเล่นของตนเอง

เมื่อถามว่าต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นหรือชื่อจริงเมื่อสนทนากับอาจารย์ในห้องเรียน กลุ่มตัวอย่าง 83 คนหรือร้อยละ 46.89 ตอบว่าชื่อเล่น อีก 94 คนหรือร้อยละ 53.11 ตอบว่าชื่อจริง เมื่อสนทนากับอาจารย์นอกห้องเรียน กลุ่มตัวอย่าง 120 คนหรือร้อยละ 67.80 ตอบว่าชื่อเล่น อีก 57 คนหรือร้อยละ 32.20 ตอบว่าชื่อจริง เมื่อสนทนากับเพื่อนเก่า กลุ่มตัวอย่าง 173 คนหรือร้อยละ 97.74 ตอบว่าชื่อเล่น อีก 4 คนหรือร้อยละ 2.26 ตอบว่าชื่อจริง เมื่อสนทนากับเพื่อนที่เพิ่งรู้จัก กลุ่มตัวอย่าง 165 คนหรือร้อยละ 93.22 ตอบว่าชื่อเล่น อีก 12 คนหรือร้อยละ 6.78 ตอบว่าชื่อจริง เมื่อสนทนากับพนักงานขาย กลุ่มตัวอย่าง 32 คน

หรือร้อยละ 18.08 ตอบว่าชื่อเล่น อีก 145 คนหรือร้อยละ 81.92 ตอบว่าชื่อจริง ดังแสดงในตารางที่ 3.32 และแผนภาพที่ 3.30

	ต้องการให้เรียกชื่อเล่น	ต้องการให้เรียกชื่อจริง	รวม
อาจารย์ในห้องเรียน	83 (46.89%)	94 (53.11%)	177 (100%)
อาจารย์นอกห้องเรียน	120 (67.80%)	57 (32.20%)	177 (100%)
เพื่อนเก่า	173 (97.74%)	4 (2.26%)	177 (100%)
เพื่อนที่เพิ่งรู้จัก	165 (93.22%)	12 (6.78%)	177 (100%)
พนักงานขาย	32 (18.08%)	145 (81.92%)	177 (100%)

ตารางที่ 3.32 ความต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงโดยบุคคลต่างๆ



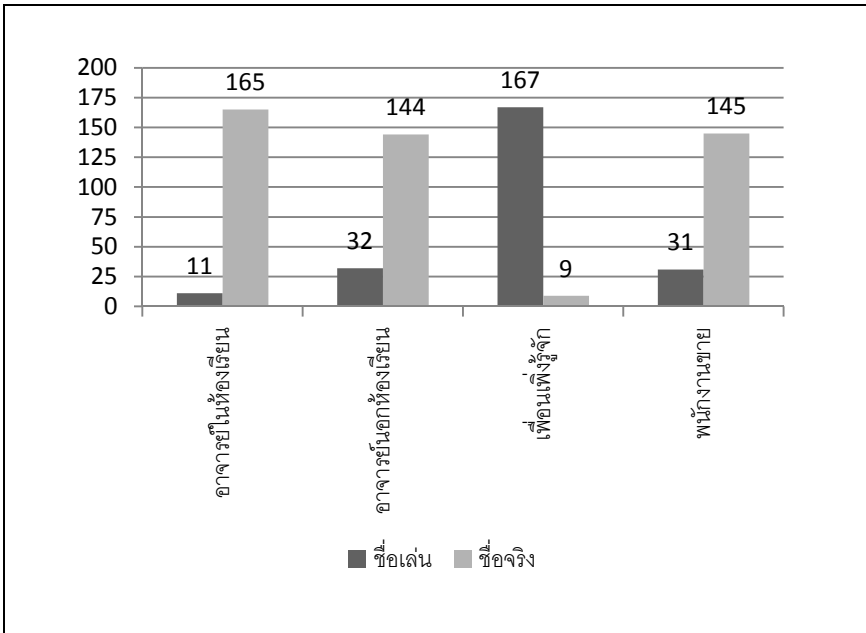
แผนภาพที่ 3.30 ความต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงโดยบุคคลต่างๆ

เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างระบุว่าจะบอกชื่อเล่นหรือชื่อจริงของตนให้กับคู่สนทนาเมื่อต้องบอกชื่อเป็นครั้งแรก กลุ่มตัวอย่างส่วนมากตอบว่าบอกชื่อจริง ยกเว้นในกรณีของเพื่อนที่เพิ่งรู้จัก (ในกรณีนี้ไม่มีคำถามเกี่ยวกับเพื่อนเก่า เพราะเป็นไปได้ที่เพื่อนเก่าจะไม่ทราบชื่อของเพื่อน)

เมื่อสนทนากับอาจารย์ในห้องเรียนกลุ่มตัวอย่าง 11 คน หรือร้อยละ 6.21 บอกชื่อเล่น 165 คน หรือร้อยละ 93.22 บอกชื่อจริง เมื่อสนทนากับอาจารย์นอกห้องเรียนกลุ่มตัวอย่าง 32 คน หรือร้อยละ 18.08 บอกชื่อเล่น 144 คน หรือร้อยละ 81.36 บอกชื่อจริง เมื่อสนทนากับเพื่อนที่เพิ่งรู้จัก กลุ่มตัวอย่าง 167 คน หรือร้อยละ 94.35 บอกชื่อเล่น 9 คน หรือร้อยละ 5.08 บอกชื่อจริง เมื่อสนทนากับพนักงานขายกลุ่มตัวอย่าง 31 คน หรือร้อยละ 17.51 บอกชื่อเล่น 145 คน หรือร้อยละ 81.92 บอกชื่อจริง ดังแสดงในตารางที่ 3.33 และแผนภาพที่ 3.31

	บอกชื่อเล่น	บอกชื่อจริง	รวม
อาจารย์ในห้องเรียน	11 (6.21%)	165 (93.22%)	177 (100%)
อาจารย์นอกห้องเรียน	32 (18.08%)	144 (81.36%)	177 (100%)
เพื่อนที่เพิ่งรู้จัก	167 (94.35%)	9 (5.08%)	177 (100%)
พนักงานขาย	31 (17.51%)	145 (81.92%)	177 (100%)

ตารางที่ 3.33 การบอกชื่อตนเองเป็นครั้งแรกแก่บุคคลต่างๆ



แผนภาพที่ 3.31 การบอกชื่อตนเองเป็นครั้งแรกแก่บุคคลต่างๆ

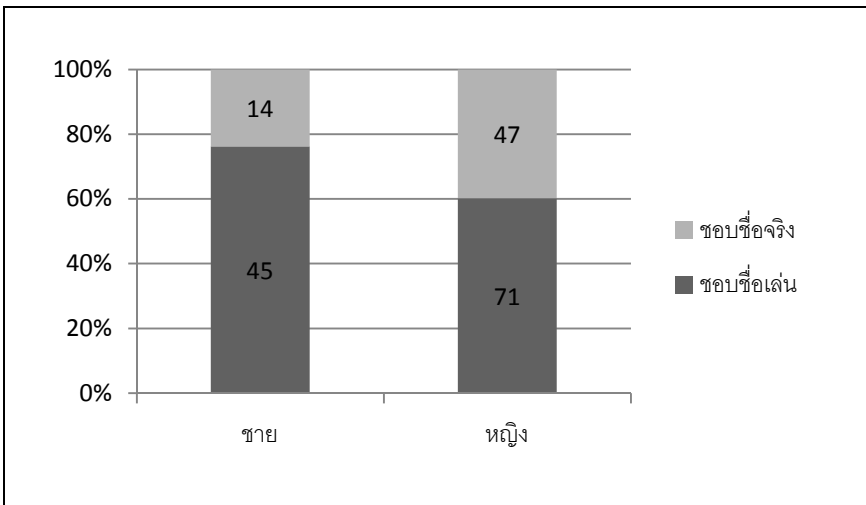
เมื่อพิจารณาแยกตามเพศแล้วพบว่าเพศหญิงมีความชอบในชื่อเล่นของตนเองน้อยกว่าชาย จากจำนวนเพศชาย 59 คน มี 45 คน หรือร้อยละ 76.27 ที่ชอบชื่อเล่นมากกว่าชื่อจริง และมี 14 คน หรือร้อยละ 23.73 ที่ชอบชื่อจริงของตนมากกว่าชื่อเล่น จากจำนวนเพศหญิง 118 คน มี 71 คนหรือร้อยละ 60.17 ที่บอกว่าชอบชื่อเล่นของตนมากกว่าชื่อจริง และ 47 คน หรือร้อยละ 39.83 ที่ชอบชื่อจริงของตนมากกว่าชื่อเล่น ดังแสดงในตารางที่ 3.34 และแผนภาพที่ 3.32

	ชอบชื่อเล่น	ชอบชื่อจริง	รวม
ชาย	45 (76.27%)	14 (23.73%)	59 (100.00%)
หญิง	71 (60.17%)	47 (39.83%)	118 (100.00%)

$$X^2 = 4.52 \quad df = 1 \quad p = 0.03$$

ตารางที่ 3.34 ความชอบชื่อจริงและชื่อเล่นของตนเอง จำแนกตามเพศ

เมื่อกำหนดค่าไคสแควร์แล้วพบว่า  $X^2 = 4.52$   $df = 1$  และ  $p = 0.03$  จึงสรุปได้ว่าชายและหญิงมีอัตราส่วนความชอบชื่อจริงและชื่อเล่นของตนเองที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเพศหญิงชอบชื่อเล่นของตนเองน้อยกว่าชาย



แผนภาพที่ 3.32 ความชอบชื่อจริงและชื่อเล่นของตนเอง จำแนกตามเพศ

เมื่อถามว่าต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นหรือชื่อจริงเมื่อสนทนากับอาจารย์ในห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างเพศชาย 31 คนหรือร้อยละ 52.54



ตอบว่าซื่อเล่น อีก 28 คนหรือร้อยละ 47.46 ตอบว่าซื่อจริง เมื่อสนทนากับอาจารย์นอกห้องเรียน 40 คนหรือร้อยละ 67.80 ตอบว่าซื่อเล่น อีก 19 คนหรือร้อยละ 32.40 ตอบว่าซื่อจริง เมื่อสนทนากับเพื่อนเก่า 57 คนหรือร้อยละ 96.61 ตอบว่าซื่อเล่น อีก 2 คนหรือร้อยละ 3.39 ตอบว่าซื่อจริง เมื่อสนทนากับเพื่อนที่เพิ่งรู้จัก 54 คนหรือร้อยละ 91.53 ตอบว่าซื่อเล่น อีก 5 คนหรือร้อยละ 8.47 ตอบว่าซื่อจริง เมื่อสนทนากับพนักงานชาย 11 คนหรือร้อยละ 18.64 ตอบว่าซื่อเล่น อีก 48 คนหรือร้อยละ 81.36 ตอบว่าซื่อจริง

เมื่อถามว่าต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นหรือชื่อจริงเมื่อสนทนากับอาจารย์ในห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างเพศหญิง 52 คนหรือร้อยละ 44.07 ตอบว่าซื่อเล่น อีก 66 คนหรือร้อยละ 55.93 ตอบว่าซื่อจริง เมื่อสนทนากับอาจารย์นอกห้องเรียน 80 คนหรือร้อยละ 67.80 ตอบว่าซื่อเล่น อีก 38 คนหรือร้อยละ 32.20 ตอบว่าซื่อจริง เมื่อสนทนากับเพื่อนเก่า 116 คนหรือร้อยละ 98.31 ตอบว่าซื่อเล่น อีก 2 คนหรือร้อยละ 1.69 ตอบว่าซื่อจริง เมื่อสนทนากับเพื่อนที่เพิ่งรู้จัก 111 คนหรือร้อยละ 94.07 ตอบว่าซื่อเล่น อีก 7 คนหรือร้อยละ 5.93 ตอบว่าซื่อจริง เมื่อสนทนากับพนักงานชาย 21 คนหรือร้อยละ 17.80 ตอบว่าซื่อเล่น อีก 97 คนหรือร้อยละ 82.20 ตอบว่าซื่อจริง ดังแสดงในตารางที่ 3.35 -3.39 และแผนภาพที่ 3.33

		ชื่อเล่น	ชื่อจริง	รวม
อาจารย์ใน ห้องเรียน	ชาย	31 (52.54%)	28 (47.46%)	59 (100.00%)
	หญิง	52 (44.07%)	66 (55.93%)	118 (100.00%)

$$X^2 = 1.13 \quad df = 1 \quad p = 0.29$$

ตารางที่ 3.35 ความต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงโดยอาจารย์ใน  
ห้องเรียน จำแนกตามเพศ

		ชื่อเล่น	ชื่อจริง	รวม
อาจารย์นอก ห้องเรียน	ชาย	40 (67.80%)	19 (32.20%)	59 (100.00%)
	หญิง	80 (98.31%)	38 (32.20%)	118 (100.00%)

$$X^2 = 0 \quad df = 1 \quad p = 1$$

ตารางที่ 3.36 ความต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงโดยอาจารย์นอก  
ห้องเรียน จำแนกตามเพศ

		ชื่อเล่น	ชื่อจริง	รวม
เพื่อนเก่า	ชาย	57 (96.61%)	2 (3.39%)	59 (100.00%)
	หญิง	116 (98.31%)	2 (1.69%)	118 (100.00%)

$$X^2 = 0.51 \quad df = 1 \quad p = 0.47$$

ตารางที่ 3.37 ความต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงโดยเพื่อนเก่า  
จำแนกตามเพศ

		ชื่อเล่น	ชื่อจริง	รวม
เพื่อนเพ็ญ รู้จัก	ชาย	54 (91.53%)	5 (8.47%)	59 (100.00%)
	หญิง	111 (94.07%)	7 (5.93%)	118 (100.00%)

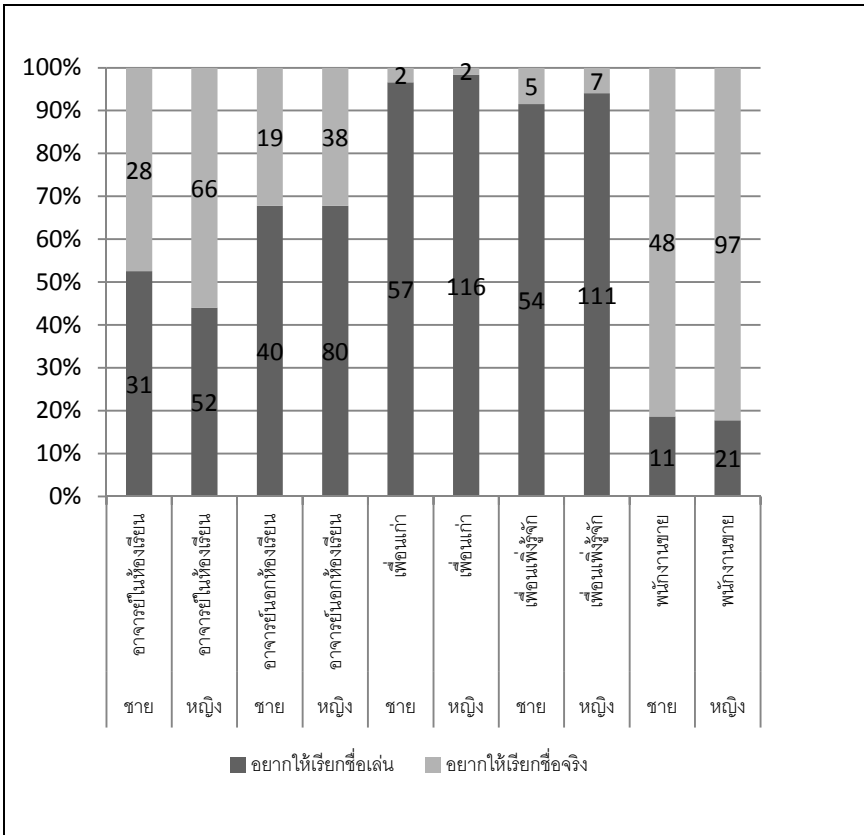
$$X^2 = 0.40 \quad df = 1 \quad p = 0.53$$

ตารางที่ 3.38 ความต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงโดยเพื่อนที่เพ็ญรู้จัก  
จำแนกตามเพศ

		ชื่อเล่น	ชื่อจริง	รวม
พนักงานชาย	ชาย	11 (18.64%)	48 (81.36%)	59 (100.00%)
	หญิง	21 (18.64%)	97 (82.20%)	118 (100.00%)

$$X^2 = 0.02 \quad df = 1 \quad p = 0.89$$

ตารางที่ 3.39 ความต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงโดยพนักงานชาย  
จำแนกตามเพศ



แผนภาพที่ 3.33 ความต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นและชื่อจริง จำแนกตามเพศ

เมื่อคำนวณค่าไคสแควร์เพื่อพิสูจน์ว่าชายและหญิงต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงแตกต่างกันหรือไม่เมื่อสนทนากับอาจารย์ในห้องเรียน พบว่า  $X^2 = 1.13$   $df = 1$  และ  $p = 0.29$  เมื่อสนทนากับอาจารย์นอกห้องเรียน พบว่า  $X^2 = 0$   $df = 1$  และ  $p = 1$  เมื่อสนทนากับเพื่อนเก่า พบว่า  $X^2 = 0.51$   $df = 1$  และ  $p = 0.47$  เมื่อสนทนากับ

เพื่อนเฟิ่งรู้จัก พบว่า  $X^2 = 0.40$   $df = 1$  และ  $p=0.53$  เมื่อสนทนากับพนักงานชาย พบว่า  $X^2 = 0.02$   $df = 1$  และ  $p = 0.89$  จึงสรุปได้ว่าชายและหญิงมีความต้องการได้รับการเรียกด้วยชื่อเล่นหรือชื่อจริงในทุกสถานการณ์ที่กล่าวมาไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งไม่ตรงตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างระบุว่าจะบอกชื่อเล่นหรือชื่อจริงของตนให้กับคู่สนทนาเมื่อต้องบอกชื่อเป็นครั้งแรก กลุ่มตัวอย่างเพศชาย 6 คน หรือร้อยละ 10.17 บอกชื่อเล่น 53 คน หรือร้อยละ 89.83 บอกชื่อจริง เมื่อสนทนากับอาจารย์นอกห้องเรียน 10 คน หรือร้อยละ 16.95 บอกชื่อเล่น 49 คน หรือร้อยละ 83.05 บอกชื่อจริง เมื่อสนทนากับเพื่อนที่เฟิ่งรู้จัก 55 คน หรือร้อยละ 93.22 บอกชื่อเล่น 4 คน หรือร้อยละ 6.78 บอกชื่อจริง เมื่อสนทนากับพนักงานชาย 11 คน หรือร้อยละ 18.64 บอกชื่อเล่น 48 คน หรือร้อยละ 81.36 บอกชื่อจริง

กลุ่มตัวอย่างเพศหญิง 6 คน หรือร้อยละ 5.08 บอกชื่อเล่น 112 คน หรือร้อยละ 94.92 บอกชื่อจริง เมื่อสนทนากับอาจารย์นอกห้องเรียน 23 คน หรือร้อยละ 19.49 บอกชื่อเล่น 95 คน หรือร้อยละ 80.51 บอกชื่อจริง เมื่อสนทนากับเพื่อนที่เฟิ่งรู้จัก 113 คน หรือร้อยละ 95.76 บอกชื่อเล่น 5 คน หรือร้อยละ 4.24 บอกชื่อจริง เมื่อสนทนากับพนักงานชาย 22 คน หรือร้อยละ 18.64 บอกชื่อเล่น 96 คน หรือร้อยละ 81.36 บอกชื่อจริง ดังแสดงในตารางที่ 3.40- 3.43 และแผนภาพที่ 3.34

		ชื่อเล่น	ชื่อจริง	รวม
อาจารย์ใน ห้องเรียน	ชาย	6 (10.17%)	53 (94.92%)	59 (100.00%)
	หญิง	6 (5.08%)	112 (89.83%)	118 (100.00%)

$$X^2 = 1.61 \quad df = 1 \quad p = 0.20$$

ตารางที่ 3.40 การบอกชื่อตนเองเป็นครั้งแรกแก่อาจารย์ในห้องเรียน จำแนกตามเพศ

		ชื่อเล่น	ชื่อจริง	รวม
อาจารย์นอก ห้องเรียน	ชาย	10 (16.95%)	49 (83.05%)	59 (100.00%)
	หญิง	23 (19.49%)	95 (80.51%)	118 (100.00%)

$$X^2 = 0.17 \quad df = 1 \quad p = 0.68$$

ตารางที่ 3.41 การบอกชื่อตนเองเป็นครั้งแรกแก่อาจารย์นอกห้องเรียน จำแนกตามเพศ

		ชื่อเล่น	ชื่อจริง	รวม
เพื่อนเฟิ่งรุ้จัก	ชาย	55 (93.22%)	4 (6.78%)	59 (100.00%)
	หญิง	113 (95.76%)	5 (4.24%)	118 (100.00%)

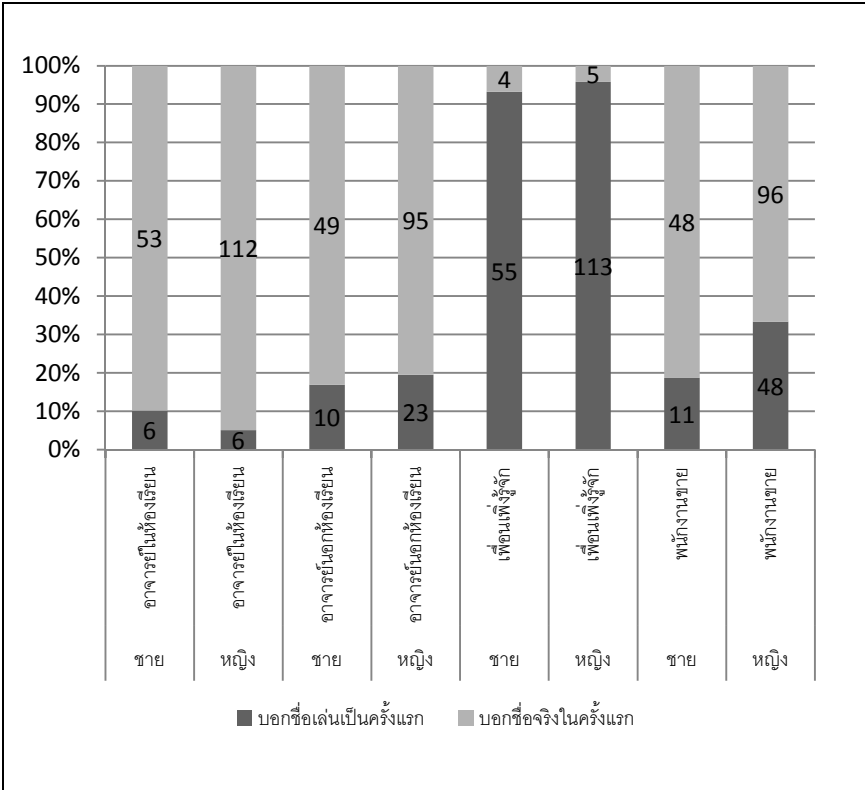
$$X^2 = 0.53 \quad df = 1 \quad p = 0.47$$

ตารางที่ 3.42 การบอกชื่อตนเองเป็นครั้งแรกแก่เพื่อนที่เฟิ่งรุ้จัก จำแนกตามเพศ

		ชื่อเล่น	ชื่อจริง	รวม
พนักงานชาย	ชาย	11 (18.64%)	48 (81.36%)	59 (100.00%)
	หญิง	48 (18.64%)	96 (81.36%)	118 (100.00%)

$$X^2 = 0 \quad df = 1 \quad p = 1$$

ตารางที่ 3.43 การบอกชื่อตนเองเป็นครั้งแรกแก่พนักงานชาย จำแนกตามเพศ



แผนภาพที่ 3.34 การบอกชื่อตนเองเป็นครั้งแรก จำแนกตามเพศ

เมื่อคำนวณค่าไคสแควร์เพื่อพิสูจน์ว่าชายและหญิงบอกชื่อตนเองเป็นครั้งแรกแก่บุคคลต่างๆ ด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงแตกต่างกันหรือไม่เมื่อสนทนากับอาจารย์ในห้องเรียน พบว่า  $X^2 = 1.61$   $df = 1$  และ  $p = 0.20$  เมื่อสนทนากับอาจารย์นอกห้องเรียน พบว่า  $X^2 = 0.17$   $df = 1$  และ  $p = 0.68$  เมื่อสนทนากับเพื่อนเพิ่งรู้จัก พบว่า  $X^2 = 0.53$   $df = 1$  และ  $p = 0.47$  เมื่อสนทนากับพนักงานขาย พบว่า  $X^2 = 0$   $df = 1$  และ  $p =$

1 จึงสรุปได้ว่าชายและหญิงบอกชื่อตนเองเป็นครั้งแรกแก่บุคคลต่างๆ ด้วยชื่อเล่นและชื่อจริงในทุกสถานการณ์ที่กล่าวมาไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งไม่ตรงตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

## 9. ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนมาจากชื่อเล่น

หลังจากที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของชื่อเล่นในด้านจำนวน พยางค์ ภาษา เหตุผลในการเลือกภาษา ความหมาย ที่มา และผู้ตั้งชื่อกับ ปัจจัยทางสังคมได้แก่ เพศ อายุ และศาสนาของกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยสรุป ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมได้ดังนี้

### 9.1 คนไทยให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกมากขึ้น

ความเป็นปัจเจกนี้แสดงให้เห็นได้ผ่านทางการใช้ชื่อเล่น ชื่อเล่นที่มีความเฉพาะตัว ไม่ซ้ำกับใครน่าจะเป็นภาพสะท้อนของความเป็นปัจเจก ทั้งนี้สังเกตได้จากการที่ชื่อเล่นของคนไทยในรุ่นอายุน้อยที่สุดมีความซ้ำกันน้อยกว่ารุ่นอายุอื่นๆ อย่างชัดเจน นั่นคือกลุ่มอายุน้อยที่สุดมีค่าเฉลี่ยว่าชื่อเล่น 1 ชื่อ มีผู้ชื่อเล่นนี้ซ้ำกันอยู่ 1.08 คน ซึ่งนับว่ามี การซ้ำกันน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับกลุ่มอายุอื่น และเมื่อพิจารณาจากชื่อเล่นในภาพรวมทุกรุ่นอายุที่มีความถี่ตั้งแต่ 3 ขึ้นไป พบว่าผู้ที่มีชื่อเล่นเหล่านี้พบได้น้อยที่สุดในกลุ่มตัวอย่างอายุน้อยที่สุด คือเพียงร้อยละ 14.22 ของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ เท่านั้นที่มีชื่อเล่นที่ได้รับความนิยม ในขณะที่เกือบครึ่งหนึ่ง หรือประมาณครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างรุ่นอายุอื่นๆ มีชื่อเล่นในกลุ่มที่ได้รับความนิยมนี้

กลวิธีที่กลุ่มอายุน้อยใช้เพื่อทำให้ชื่อเล่นของตนมีความโดดเด่นไม่ซ้ำใครคือการใช้ชื่อเล่นที่ยาวขึ้น โดยอาจจะเป็นคำมากพยางค์หรือเป็นการนำ

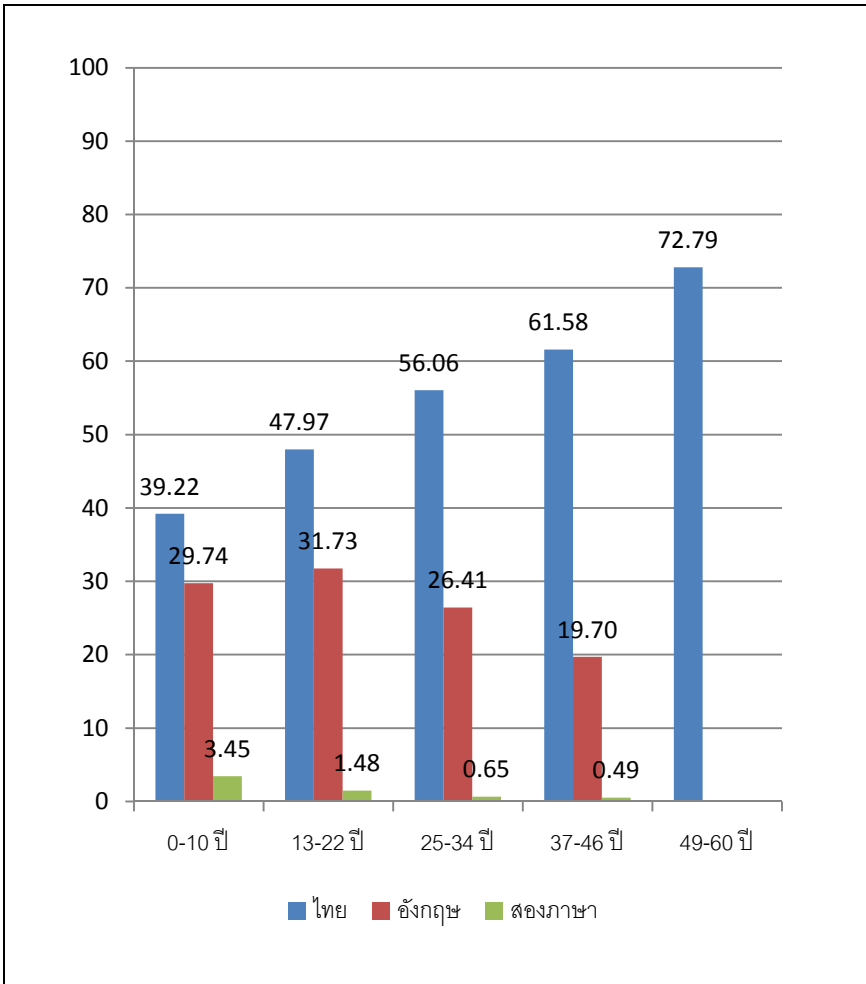


คำมาประสมกันหรือขยายกัน จะเห็นได้ชัดเจนว่ากลุ่มอายุน้อยที่สุดมีชื่อเล่นที่มากกว่า 1 พยางค์ถึงร้อยละ 67.24 ในขณะที่รุ่นอายุอื่นๆต่างล้วนมีชื่อที่มีพยางค์เดียวมากที่สุดทั้งสิ้น

## 9.2 อิทธิพลของต่างประเทศที่เข้าสู่สังคมไทยมีมากขึ้น

สังเกตได้จากกลุ่มอายุยิ่งน้อยลงเท่าไรก็พบอัตราส่วนการตั้งชื่อเล่นเป็นภาษาไทยน้อยลงเท่านั้น สวนทางกับชื่อเล่นเป็นภาษาอังกฤษซึ่งมีมากขึ้นเรื่อยๆในกลุ่มอายุน้อยกว่า และไม่พบเลยในกลุ่มอายุมากที่สุด (49-60 ปี)

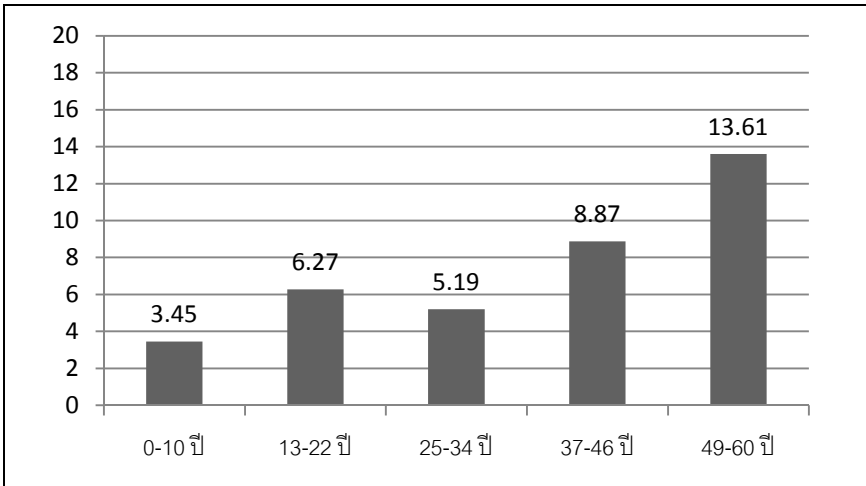
นอกจากนั้นหลักฐานที่ทำให้มองเห็นอิทธิพลภาษาต่างประเทศมากขึ้นก็คือการที่กลุ่มตัวอย่างอายุน้อยกว่าพบชื่อเล่นที่ประกอบด้วยภาษาสองภาษา (เช่น ชื่อ “ตันไอ้ค” ต้นเป็นภาษาไทย ไอ้คเป็นภาษาอังกฤษ) หรือชื่อเล่นที่พ้องเสียงระหว่างสองภาษา (เช่น ชื่อ “เทียน” เป็นได้ทั้งภาษาไทยและภาษาจีน ภาษาไทยแปลว่าเทียนไข ภาษาจีนแปลว่าฟ้า) มากกว่าในกลุ่มที่อายุมากกว่า ดังแสดงในแผนภาพที่ 3.35 แสดงให้เห็นว่าอิทธิพลต่างประเทศเข้ามาในสังคมไทยอย่างมากจนทำให้คนในสังคมเริ่มมองภาษาต่างประเทศในฐานะที่กลมกลืนกับภาษาไทย สามารถนำมาใช้ร่วมกันในการตั้งชื่อ หรือค้ำนึ่งถึงว่าชื่อเล่นที่ตั้งขึ้นจะสามารถนำไปใช้ได้ด้วยความหมายดีในสองวัฒนธรรม



แผนภาพที่ 3.35 ร้อยละของชื่อเล่นภาษาไทยภาษาอังกฤษและสองภาษา  
จำแนกตามรุ่นอายุ

### 9.3 คนจีนในประเทศไทยกลมกลืนเข้ากับคนไทยมากขึ้นเรื่อยๆ

สังเกตได้จากการที่เมื่อพิจารณาภาพรวมพบชื่อเล่นภาษาจีนน้อยลงเรื่อยๆในกลุ่มอายุน้อย ดังแสดงในแผนภาพที่ 3.36 นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าในกลุ่มผู้ที่ระบุเหตุผลในการเลือกตั้งชื่อเป็นภาษาจีนว่าเป็นเหตุผลทางเชื้อชาตินั้น ส่วนมากมักให้เหตุผลว่ามีบรรพบุรุษเป็นคนจีนมากกว่าที่จะบอกว่าเจ้าของชื่อเป็นคนจีน เช่น “บิดามารดาเป็นคนจีน มีเชื้อสายจีน” “ครอบครัวฝั่งพ่อมีเชื้อจีน” “ต้นตระกูลเป็นคนจีนที่อพยพมาอยู่ประเทศไทย” “คุณปู่เป็นคนจีนแคะ เรียกหลานด้วยชื่อนี้” “อาม่าซึ่งเป็นคนจีนเป็นผู้ตั้งชื่อ” “ครอบครัวเป็นคนไทยผสมจีน” มากกว่าที่จะให้เหตุผลว่า “เป็นคนเชื้อสายจีนแต่จิว” หรือ “เป็นคนจีน” แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามแม้จะทราบข้อมูลเกี่ยวกับเชื้อชาติของบรรพบุรุษของตนว่าเป็นคนจีน แต่กลับมองเสมือนว่าตนเองมีเชื้อชาติที่แตกต่างจากบรรพบุรุษแม้กระทั่งบรรพบุรุษรุ่นสูงขึ้นไปเพียงรุ่นอายุเดียวอย่างพ่อแม่ก็ตาม



แผนภาพที่ 3.36 ร้อยละของชื่อเล่นภาษาจีนจำแนกตามรุ่นอายุ

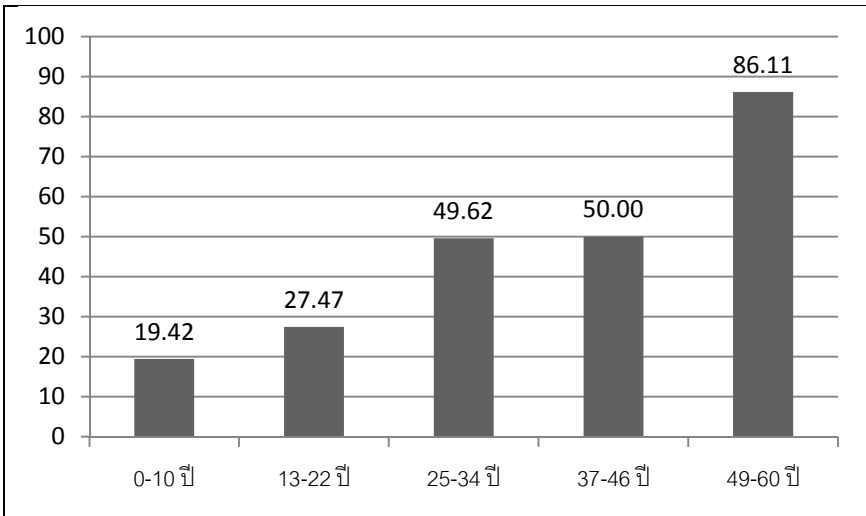
สิ่งที่วิเคราะห์ได้ผ่านทางภาษาของชื่อเล่นนี้สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในจังหวัดสุรินทร์ (กฤษฎา พิณศรี และ ชรินทร์รัตน์ อิงพงษ์พันธ์, 2548) ซึ่งพบว่าปัจจุบันคนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดสุรินทร์มีแนวโน้มในการปฏิบัติตามธรรมเนียมจีนน้อยลง แต่จะปฏิบัติตามแบบคนไทยพื้นถิ่นเพิ่มมากขึ้นตามลำดับ โดยเฉพาะในกลุ่มลูกหลานจีนรุ่นใหม่ จนในที่สุดลูกหลานจีนในรุ่นหลังๆ อาจจะไม่ยอมรับตัวเองว่าเป็นชาวจีนหรือสืบเชื้อสายจีนอีกต่อไป

ชาวจีนเริ่มอพยพเข้ามาในประเทศไทยมานานมากแล้วตั้งแต่สมัยสุโขทัย เมื่อปี พ.ศ. 2452 รัฐบาลจีนได้ออกกฎหมายสัญชาติฉบับแรกขึ้นให้ชาวจีนถือสัญชาติตามสายเลือด โดยไม่คำนึงถึงสถานที่เกิดหรือสัญชาติอื่น คนจีนที่ถือกำเนิดในประเทศไทยจึงมี 2 สัญชาติโดยปริยาย ทำให้ชาวจีนมีความรู้สึกชาตินิยมมากขึ้นและพยายามรักษาเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มของ

ตนเอง โดยการแยกตัวออกมาอยู่เฉพาะกลุ่ม อีกทั้งตั้งสมาคมการค้าและโรงเรียนสอนภาษาจีน ตลอดจนหนังสือพิมพ์ภาษาจีนขึ้นในไทย ประกอบกับในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ดร. ชุนยัตเซ็น เรียกร้องให้โค่นล้มระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชภายใต้ราชวงศ์ชิง และสถาปนาสาธารณรัฐจีนที่ปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตย ชาวจีนในประเทศไทยได้รวบรวมเงินบริจาคส่งไปให้ ดร. ชุนยัตเซ็น เพื่อทำการปฏิวัติเป็นจำนวนเงินหลายพันหลายหมื่นหยวน กระแสชาตินิยมในหมู่ชาวจีนโพ้นทะเลรวมทั้งในประเทศไทยจึงได้มีความเข้มข้นขึ้น

สมัยของ จอมพล ป. พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรีได้เกิดเหตุการณ์ในทางตรงกันข้าม นโยบายชาตินิยมทำให้รัฐบาลสั่งปิดโรงเรียนที่สอนภาษาจีนทุกแห่ง (เป็นที่มาของสำนวน “เรียบร้อยโรงเรียนจีน”) เนื่องจากความกลัวคอมมิวนิสต์ ทำให้การศึกษาภาษาและวัฒนธรรมจีนในประเทศไทยขาดช่วงลง รวมถึงพระราชบัญญัตินามสกุลและพระราชบัญญัติสัญชาติที่กำหนดให้คนที่มีคุณสมบัติตามพระราชบัญญัติถือสัญชาติไทยเป็นบ่งบอกอย่างเห็นได้ชัดว่า สถานะภาพที่ไม่ชัดเจนในเรื่องสัญชาติของคนจีนในประเทศไทยที่เป็นมาตั้งแต่อดีตได้สิ้นสุดลง เนื่องจากกฎหมายให้บุคคลถือสัญชาติได้เพียงสัญชาติเดียวเท่านั้น พระราชบัญญัติประถมศึกษาแห่งชาติที่ประกาศใช้ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทำให้คนได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งเป็นภาษาไทย ลูกหลานจีนรุ่นใหม่ๆ จึงรู้สึกว่าเป็น คนไทยมากกว่า และมีความผูกพันกับแผ่นดินไทยมากกว่าคนในรุ่นพ่อแม่ จึงเกิดคำว่า “คนไทยเชื้อสายจีน” ขึ้นมา

หลักฐานอีกประการที่สนับสนุนข้อสรุปนี้ก็คืออัตราส่วนของเหตุผลด้านเชื้อชาติในการเลือกภาษาในการตั้งชื่อเล่นมีน้อยลงเรื่อยๆ ดังแสดงในแผนภาพที่ 3.37



แผนภาพที่ 3.37 ร้อยละของชื่อเล่นที่เลือกภาษาด้วยเหตุผลด้านเชื้อชาติ  
จำแนกตามรุ่นอายุ

#### 9.4 สิ่งที่ชาวไทยมุสลิมใช้บ่งอัตลักษณ์ของตนคือภาษาอาหรับ

ข้อสรุปนี้ได้มากจากการที่เมื่อพิจารณาชื่อเล่นของชาวมุสลิมที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษาจำนวน 35 ชื่อ จำนวน 33 ชื่อจากจำนวนดังกล่าวเป็นชื่อภาษาอาหรับ อีก 2 ชื่อเป็นภาษามาเลย์ ซึ่งเป็นภาษาประจำชาติของประเทศที่มีศาสนาอิสลามเป็นศาสนาประจำชาติ และเป็นภาษาที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของชาวไทยมุสลิมในจังหวัดภาคใต้อย่างลึกซึ้ง อีกทั้งมุสลิมที่สืบเชื้อสายเชื้อสายมาเลย์ก็เป็นมุสลิมกลุ่มใหญ่ที่สุดในประเทศ

ไทยพอกับมุสลิมที่สืบเชื้อสายบรรพบุรุษจีนด้วย (จรัล มะลูลีม, กิติมา อมรทัต และ พรพิมล ตรีโชติ, 2539) เจ้าของชื่อเล่นทั้ง 35 ชื่อนี้ให้เหตุผลว่าการเลือกภาษาสำหรับชื่อเล่นของตนเป็นเหตุผลทางศาสนา เช่น “ตามหลักศาสนา” , “เป็นมุสลิม”, “ภาษาอาหรับเป็นภาษาที่ใช้ในคัมภีร์อัลกุรอานซึ่งถูกประทานลงมาจากพระเจ้า มุสลิมจึงนิยมตั้งชื่อลูกเป็นภาษาอาหรับโดยอาจเลือกจากคำที่ปรากฏในคัมภีร์หรือชื่อของบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์อิสลาม”, “เป็นภาษาเดียวกับคัมภีร์อัลกุรอาน และมีกล่าวในคัมภีร์ด้วย”

การใช้ชื่อ (ในรูปแบบของมุสลิม) มีความสำคัญมากสำหรับการเป็นศาสนิกชนของศาสนาอิสลาม ถึงกับเป็นส่วนหนึ่งในพิธีการเข้ารับอิสลาม (การเข้ามาเป็นมุสลิม) คือหลังจากปฎิญาณตนเข้ารับอิสลามต่อหน้าผู้รู้เห็นเป็นพยาน ที่เป็นชายอย่างน้อย 2 คนว่า “ อัซฮะดุ อันลา อิลาฮะ อิลลัลลอฮฺ วะอัซฮะดุนนะ มุหัมมัดร์ รสุลุลลอฮฺ ” (ฉันขอปฏิญาณว่าไม่มีพระเจ้าอื่นใด ที่คู่ควรแก่การเคารพบูชา นอกจาก อัลลอฮฺ และฉันขอปฏิญาณว่า มุหัมมัด เป็นศาสนทูตของพระองค์ ) ก็จะต้องอาบน้ำชำระร่างกายตามรูปแบบที่กำหนดไว้ ถ้าเป็นชายก็ต้องเข้าสู่หนัต และต้องมีชื่อ มุสลิม โดยจะตั้งเองหรือให้ใครตั้งให้ก็ได้ รวมทั้งต้องเรียนรู้ภาษาอาหรับ (บรรจง บินกาซัน และ วิทยา วิเศษรัตน์, มปป)

การที่มุสลิมทุกคนต้องเรียนรู้การอ่านภาษาอาหรับให้ชัดเจนเพราะหน้าที่ประการหนึ่งของมุสลิมคือการทำละหมาดและศาสนพิธีอื่นๆ อีกมากมายซึ่งจะต้องกล่าวเป็นภาษาอาหรับ

สาเหตุที่ภาษาอาหรับมีความสำคัญกับมุสลิมอย่างมากไม่ใช่เพียงแค่ว่าเพราะอัลกุรอานได้รับการบันทึกด้วยภาษาอาหรับเท่านั้น แต่ยังเพราะว่าการกล่าวไว้ว่าภาษาอาหรับเป็นภาษาของชาวสวรรค์ (11 อายะฮ์ จาก 10 ซูเราะฮ์) อีกทั้งยังมีข้อความในอัลกุรอานระบุไว้ว่าภาษา (อาหรับ) เป็นภาษาที่มาจากพระเจ้าสอนให้กับมนุษย์คนแรก (อาดัม) มุสลิมจึงมองว่าภาษาอาหรับจึงเป็นสิ่งสูงส่งและนำภาษาอาหรับมาผูกติดกับความเชื่อของตนอย่างแน่นแฟ้น

“และพระองค์ได้ทรงสอนบรรดานามของทั้งปวงให้แก่อาดัม ภายหลังได้ทรงแสดงสิ่งเหล่านั้นแก่มะลาอิกะฮ์ แล้วตรัสว่า จงบอกบรรดาชื่อของสิ่งเหล่านั้นแก่ข้า หากพวกเจ้าเป็นผู้พูดจริง พวกเขา(บรรดามะลาอิกะฮ์) ทูลว่า มหาบริสุทธิ์ที่พระองค์ท่านไม่มีความรู้ใด ๆ แก่พวกข้าพระองค์นอกจากสิ่งที่พระองค์ได้ทรงสอนพวกข้าพระองค์เท่านั้น แท้จริงพระองค์คือผู้ทรงรอบรู้ ผู้ทรงปรีชาญาณ พระองค์ตรัสว่า โออาดัม! จงบอกบรรดาชื่อของสิ่งเหล่านั้นแก่พวกเขาที (บรรดามะลาอิกะฮ์) ครั้นเมื่ออาดัมได้บอกชื่อของสิ่งเหล่านั้นแก่พวกเขาแล้ว พระองค์จึงตรัสว่า ข้ามิได้บอกแก่พวกเจ้าดอกหรือว่า แท้จริงข้าเป็นผู้รู้ยิ่งซึ่งความลับแห่งชั้นฟ้าทั้งหลายและแผ่นดินและเป็นผู้รู้ยิ่งในสิ่งที่พวกเจ้าเปิดเผยและสิ่งที่พวกเจ้าปกปิด” (ซูเราะฮ์ อัล-บะเกาะเราะฮ์ 2:31-33)

عَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ

فَتَوَلَّاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾



نَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ

لْحَكِيمِ ﴿٣٢﴾

قَالَ يَتْلُوا آيَاتِ اللَّهِ أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ  
إِنِّي أَعْلَمُ غَيْبَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ

تَتَكْتُمُونَ ﴿٣٣﴾

ในคัมภีร์ของศาสนาคริสต์และศาสนายิวซึ่งนับถือพระเจ้าองค์เดียวกันกับอิสลามและกล่าวถึงเหตุการณ์ต่างๆที่สอดคล้องกันเป็นจำนวนมาก แต่ในส่วนที่กล่าวถึงเหตุการณ์เกี่ยวกับภาษาและมนุษย์คนแรก แตกต่างไปจากที่ปรากฏในคัมภีร์อัลกุรอานเล็กน้อย คือกล่าววามนุษย์เป็นผู้สร้างภาษา ไม่ใช่พระเจ้า ดังนั้นจึงไม่มีการนำภาษาใดๆในคัมภีร์ศาสนามาผูกพันกับศาสนาและพิธีกรรมต่างๆ (รวมทั้งการตั้งชื่อ) มากเท่าในกรณีของมุสลิมกับภาษาอาหรับ ดังแสดงในข้อความจากพระคริสตธรรมคัมภีร์ต่อไปนี้

“พระเยโฮวาห์พระเจ้าทรงปั้นบรรดาสัตว์ในท้องทุ่ง และบรรดานกในอากาศจากดิน แล้วจึงพามายังอาดัมเพื่อดูว่าเขาจะเรียกชื่อพวกมันว่าอะไร อาดัมได้เรียกชื่อบรรดาสัตว์ที่มีชีวิตอย่างไร สัตว์ก็มีชื่อนั้น” (ปฐมกาล 2:19)

ส่วนภาษาของชื่อเล่นชาวคริสต์ในงานวิจัยนี้ เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับชื่อเล่นของชาวพุทธแล้วพบว่ามี ความแตกต่างกันอย่าง

เด่นชัดที่จำนวนชื่อเล่นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ชาวคริสต์มีชื่อเล่นเป็นภาษาอังกฤษมากกว่าไทย ส่วนชาวพุทธเป็นไปในทางตรงกันข้ามคือมีชื่อเล่นภาษาไทยมากกว่าภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน แต่ทั้งนี้เมื่อนำเฉพาะชื่อเล่นภาษาอังกฤษของชาวคริสต์ซึ่งมีอยู่ 42 ชื่อมาพิจารณาเหตุการณ์เลือกภาษา พบว่ามีเพียง 7 ชื่อเท่านั้นที่ระบุว่าเลือกตั้งชื่อเล่นเป็นภาษาอังกฤษด้วยเหตุผลทางศาสนา จึงสรุปได้ว่าการที่ชื่อเล่นของชาวคริสต์เป็นภาษาอังกฤษมากกว่าชาวพุทธอย่างชัดเจนนั้นไม่ได้มาจากเจตนาที่จะใช้ภาษาอังกฤษเพื่อบ่งอัตลักษณ์ของตนแต่อย่างใด

แต่อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาจากที่มาของชื่อ พบว่าชาวคริสต์คำนึงถึงศาสนาของตนในอัตราส่วนที่มากกว่าศาสนาอื่นๆ ดังจะกล่าวถึงต่อไปในหัวข้อที่ 9.5

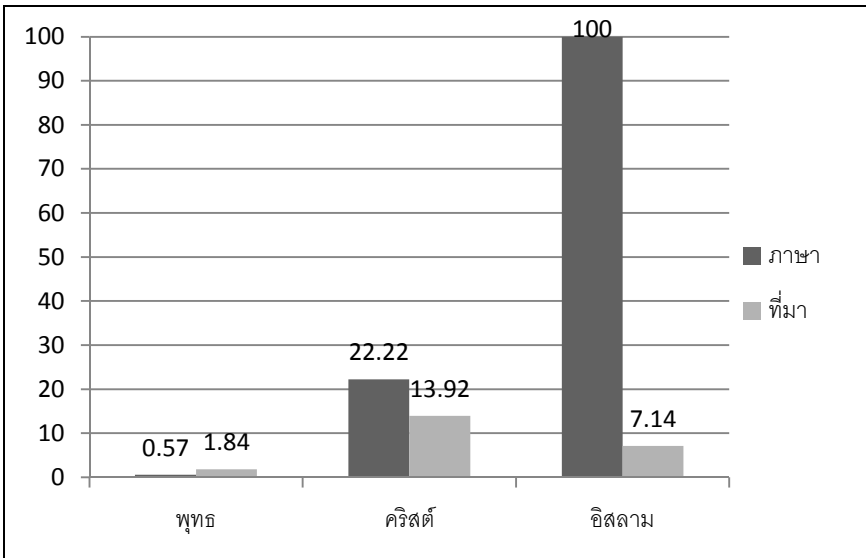
### 9.5 ชาวไทยที่ไม่ใช่ชาวพุทธใช้ชื่อเล่นแสดงเอกลักษณ์ด้านศาสนาของตน

จากการเปรียบเทียบภาษาของชื่อเล่นและที่มาของชื่อเล่นระหว่างศาสนา ผู้วิจัยพบข้อสรุปว่าคนไทยปัจจุบันที่ไม่ใช่ชาวพุทธมีความตั้งใจจะใช้ชื่อเล่นของตนแสดงเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม (identity) ในกรณีของชาวพุทธซึ่งเป็นประชากรส่วนใหญ่ของสังคมมีการระบุเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นด้วยเหตุผลทางเชื้อชาติมากกว่าศาสนาอื่นและให้เหตุผลทางศาสนาน้อยมาก (เพียงร้อยละ 0.57 ของชาวพุทธที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่น) รวมทั้งพบการให้เหตุผลว่าเลือกภาษาด้วยความนิยมด้วยซึ่งพบเฉพาะในกลุ่มตัวอย่างชาวพุทธเท่านั้น ทีเดียวได้ว่าเมื่อชาวพุทธ

เป็นประชากรส่วนใหญ่ของประเทศ ศาสนาพุทธที่นับถือจึงไม่อาจเป็นลักษณะเฉพาะที่ทำให้เกิดความโดดเด่น

ส่วนในกรณีของชาวคริสต์และมุสลิมซึ่งเป็นประชากรส่วนน้อยของสังคมนั้น มีการระบุเหตุผลทางศาสนาในการเลือกภาษาตั้งชื่อเล่นที่มากกว่าชาวพุทธอย่างเห็นได้ชัด คือร้อยละ 100 ในกรณีของชาวมุสลิม (ตามที่กล่าวไปแล้วในหัวข้อ 8.3) และร้อยละ 22.22 ในกรณีของชาวคริสต์ ดีความได้ว่าผู้นับถือศาสนาที่ไม่ใช่ศาสนาหลักของประเทศเหล่านี้มีความภาคภูมิใจในศาสนาของตนและต้องการแสดงเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มออกมาให้ปรากฏ วิธีการหนึ่งที่กระทำได้คือการตั้งชื่อให้มีลักษณะเฉพาะ

เมื่อพิจารณาที่มาของชื่อเล่นก็พบลักษณะที่สอดคล้องกันกับที่กล่าวมาแล้ว คือชาวพุทธตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึงเหตุผลทางศาสนาเพียงร้อยละ 1.84 (เช่น ตั้งชื่อว่า “บุญญ์” เพราะ “นับถือศาสนาพุทธ”) น้อยกว่าในกรณีของชาวคริสต์ซึ่งตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึงศาสนามากถึงร้อยละ 13.92 และชาวมุสลิมที่ร้อยละ 7.14 (เช่น ตั้งชื่อว่า “มาร์ค” เพราะ “อยากให้ลูกรับใช้พระเจ้าเหมือนอัครสาวกชื่อมาระโก” และ ตั้งชื่อว่า “มุฮัมหมัด” เพราะ “เป็นชื่อดีชื่อของศาสดา” ตามลำดับ) ดังในแผนภาพที่ 3.38



แผนภาพที่ 3.38 ร้อยละของชื่อเล่นที่มีศาสนาเป็นเหตุผลในการเลือกภาษาและที่มา  
จำแนกตามศาสนา

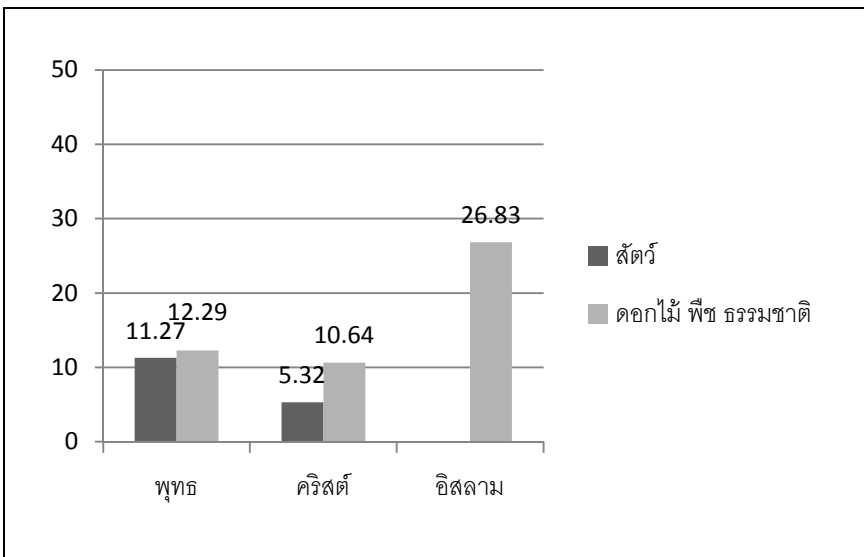
จากแผนภาพข้างต้นจะเห็นได้ชัดเจนว่าเมื่อเทียบระหว่างชาวคริสต์และชาวมุสลิมแล้ว ชาวมุสลิมมีการแสดงออกซึ่งศาสนาของตนผ่านทางชื่อเล่นมากกว่าชาวคริสต์ และเน้นไปที่การแสดงออกด้วยภาษา (อาหรับ) มากกว่าที่มาของชื่ออย่างเด่นชัด ในขณะที่ชาวคริสต์นั้นแม้จะแสดงออกด้วยภาษา (อังกฤษ) มากกว่าที่มาของชื่อเช่นเดียวกัน แต่ความแตกต่างก็ไม่เด่นชัดนัก สาเหตุน่าจะเป็นเพราะศาสนาคริสต์ไม่ได้มีการผูกพันกับภาษาใด ๆ อย่างแน่นแฟ้นเท่าในกรณีของศาสนาอิสลามกับภาษาอาหรับตามที่กล่าวไว้ในหัวข้อ 9.4

อย่างไรก็ตาม ดูเหมือนว่าทุกศาสนาจะมีการผูกพันเข้ากับภาษาใดภาษาหนึ่งอยู่บ้าง เช่นศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิกมีความผูกพันกับ

ภาษาละติน ศาสนาคริสต์นิกายโปรเตสแตนต์มีความผูกพันกับภาษาอังกฤษต้นยุคใหม่ (early modern English) ศาสนาพราหมณ์ผูกพันกับภาษาสันสกฤต และศาสนาพุทธผูกพันกับภาษาบาลี (Chika, 2007 )

### 9.6 ชาวมุสลิมไม่นิยมการตั้งชื่อให้มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์

แม้ว่าเมื่อพิจารณาชื่อเล่นของคนไทยโดยรวมจะพบชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์มากเป็นอันดับสองรองจากชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ แต่เมื่อพิจารณาจำแนกตามศาสนาแล้วกลับไม่พบว่ากลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมมีชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์เลย ในขณะที่ชาวมุสลิมมีชื่อเล่นที่มีความหมายของธรรมชาติ, พืช ดอกไม้, มากกว่าศาสนาอื่น ดังแสดงในแผนภาพที่ 3.39



แผนภาพที่ 3.39 ร้อยละของชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์ ดอกไม้ พืช และธรรมชาติ จำแนกตามศาสนา

สาเหตุที่มุสลิมไม่มีชื่อที่เกี่ยวข้องกับสัตว์แต่มีชื่อที่เกี่ยวข้องกับดอกไม้ พืช ธรรมชาติมากกว่าศาสนาอื่นน่าจะเป็นเพราะคำสอนของศาสนาที่มีระบุชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องนี้ คือจะมีคำสอนเกี่ยวกับชื่อที่ดี ชื่อที่ห้ามตั้ง และชื่อที่ไม่สมควรตั้ง ชื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับสัตว์จัดว่าเป็น 1 ใน 10 ของชื่อประเภทที่ไม่สมควรตั้ง (อัล-มินฮาจญ์, 2011) ในเมื่อไม่สามารถตั้งชื่อให้มีความหมายเกี่ยวข้องกับสัตว์ ชาวมุสลิมจึงหันไปตั้งชื่อเล่นให้มีความหมายเกี่ยวข้องกับดอกไม้ พืช ธรรมชาติ

ผู้วิจัยเชื่อว่าคำสอนเกี่ยวกับการตั้งชื่อนี้สัมพันธ์กับคำสอนที่ห้ามใส่เสื้อผ้าที่มีลวดลายสัตว์และมนุษย์ รวมถึงการวาดภาพสัตว์และมนุษย์ในรูปแบบที่สามารถมีชีวิตอยู่ได้ (วาดทั้งตัว) หากต้องการจะวาดจะต้องวาดในสภาพที่ไม่สามารถมีชีวิตอยู่ เช่น วาดภาพครึ่งตัว เป็นต้น หรือต้องวาดลงในสิ่งที่ไม่ต้องให้เกียรติแต่ประการใด (เช่นทำเป็นหมอนและทำเป็นผ้าปูที่นอน กระเบื้องปูพื้น เป็นต้น) แต่ถ้าวาดลงในสิ่งที่ใช้ประดับ เช่น ภาพแขวนฝาผนัง กระเบื้องปูฝาผนัง ถือว่าไม่อนุญาตให้ทำ อีกทั้งผู้ที่ฝาผนังก็มีโทษอย่างรุนแรงถึงขั้นตกนรก เพราะถือเป็นผู้ลอกเลียนแบบการสร้างสรรค์ของพระอัลเลาะห์ ซึ่งชาวมุสลิมเชื่อว่าเป็นผู้สร้างมนุษย์และสรรพสัตว์ ดังคำอธิบายต่อไปนี้ “มนุษย์ที่ได้รับการลงโทษอย่างรุนแรงในวันกิยามะฮ์ คือบรรดาผู้ที่ทำรูป และท่านได้กล่าวว่า "เจ้าของรูปเหล่านี้ จะถูกลงโทษในวันกิยามะฮ์ และ(ในวันนั้น)จะมีผู้กล่าวแก่เขาว่า "จงทำสิ่งที่พวกเจ้าสร้างขึ้นมาให้มีชีวิตชี" และท่านนบีได้ส่งท่านอาลี(ร.ฎ.)ให้ไปทำภาระกิจอย่างหนึ่ง โดยกล่าวแก่เขาว่า "อย่าได้ปล่อยรูปหนึ่งรูปใดเอาไว้ นอกจาก ให้ฉันทลบมัน และอย่าปล่อยให้หลุมศพที่ถูกยกสูง นอกจากให้ฉันทำมันให้เสมอ และได้ห้าม

จากรูป ในบ้าน โดยการนำมากระทำดังกล่าว และจำเป็นต้องลบมันออก และไม่อนุญาตให้แขวนมัน และขณะที่ท่านเห็นรูปแขวนอยู่ที่ผ้า幔 ท่านก็ โกรธ ใบหน้าของท่านเปลี่ยนสี และ ท่านนบี อะลัยฮิสสลาม ได้ฉีกมัน จึง แสดงให้เห็นว่า ไม่อนุญาตให้แขวนรูป ไม่ว่าจะป็นรูปบรรดาพระราชา , บรรดาผู้นำ , บรรดานักบวช , บรรดาอุลาม่าอ , บรรดานกหรือ บรรดาสัตว์ อื่นๆ ทั้งหมดนั้น ไม่อนุญาต ทุกสิ่งที่มีชีวิต การทำรูปของมันนั้น เป็นสิ่ง ต้องห้าม และการแขวนมันบนฝาผนัง หรือในสำนักงาน ทั้งหมดนั้น เป็นสิ่ง ต้องห้าม และไม่อนุญาตให้ส่งเสริมผู้ที่กระทำดังกล่าว และจำเป็นแก่บรรดา ผู้นำมุสลิม, บรรดานักวิชาการมุสลิม และมุสลิมทุกคน จะต้องละทิ้ง และให้ ระวังดังกล่าวนี้ และเตือนให้ระวังจากมัน จงเชื่อฟังอัลลอฮและรอซูลของ พระองค์ อะลัยฮิสสลาม โดยปฏิบัติตามบทบัญญัติของอัลลอฮ ในเรื่อง ดังกล่าว” (Azsunnah.com, 2011)

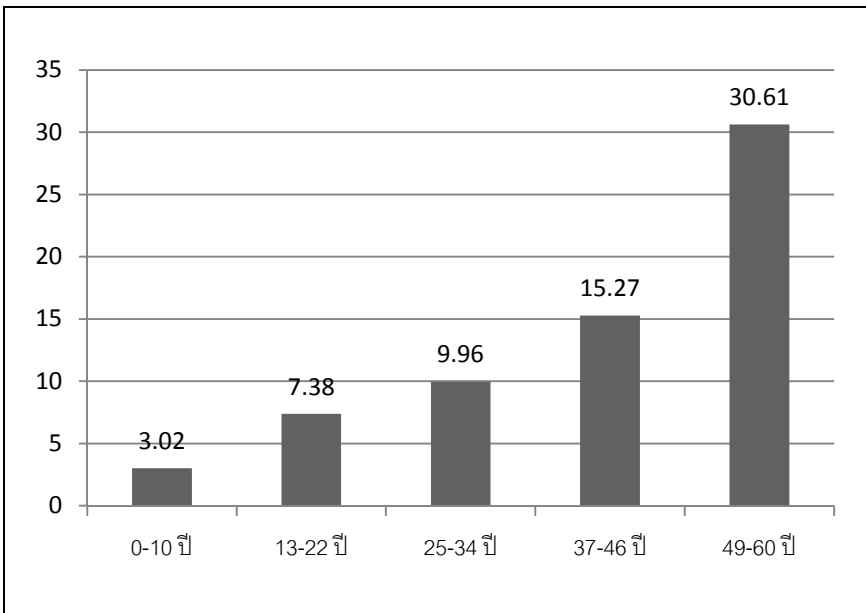
تعلیق صور ذوات الأرواح على الجدران أمرٌ لا يجوز . سواء كان ذلك في بيت أو مجلس أو مكتب أو تمارح أو غير ذلك . كنه منكر . وكنه من عمل الجاهلية . والرسول صلى الله عليه وسلم قال : " أتتني الناس عتاباً يوم القيامة المحسورون " وقال : " إن أصحاب هذه الصور يُحرقون يوم القيامة . ويُقال لهم : أحيا ما خلقتم " ويحت علياً رضي الله عنه قائلاً له : " لا تخرج صورة إلا علمتها . ولا تقرأ متقرأً إلا سويتها " . ونهى عن الصورة في البيت وأن يصنع ذلك . فالواجب طمسها ولا يجوز تحليقها . ولما رأى في بيت عائشة صورة مخلقة في ستر فغطت ونحوه . وتكفي عليه الصلاة والسلام . قال ذلك على أنه لا يجوز تعليق الصور . سواء كانت صوراً للملوك . أو الزعماء . أو الجناد . أو العلماء . أو الطيور . أو الحيوانات الأخرى . كنه لا يجوز . كل ذي روح تصويره محرّم . وتعليق صورته على الجدران . أو في المكاتب كنه محرّم . ولا يجوز التماهي بمن فعل ذلك . والواجب على أمراء المسلمين . وعلى علماء المسلمين . وعلى كل مسلم أن يذبح ذلك . وأن يحذر ذلك . وأن يحذر منه . طاعة لله والرسوله عليه الصلاة والسلام . وعملاً بتروح الله في ذلك . والله المستعان .

การที่มุสลิมห้ามการใส่เสื้อผ้าที่มีลวดลายสัตว์นี้แสดงให้เห็นทางด้านการค้าด้วย หน่วยประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นภาคใต้ตอนล่าง ได้กล่าวถึง ลวดลายผ้าคลุมผมสตรีที่ผลิตขึ้นโดยกลุ่มผลิตผ้าคลุมผมในสามจังหวัด

ชายแดนภาคใต้ว่า “กลุ่มลวดลายสัตว์ เป็นกลุ่มลวดลายที่ได้รับความนิยม น้อยที่สุด เนื่องจากมีความเสี่ยงต่อการผิดหลักศาสนาอิสลามดังได้อธิบายไว้ ในเบื้องต้น อย่างไรก็ตาม การจำลองลักษณะของสิ่งมีชีวิตต้องหลีกเลี่ยง ไม่ให้ขัดหลักศาสนาโดยจำลองเพียงบางส่วนของสิ่งมีชีวิตมาใช้ หรือดัดแปลง รูปทรงเสียใหม่ ไม่ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตชนิดนั้นอย่างชัดเจน” (หน่วยประสาน งานวิจัยเพื่อท้องถิ่นภาคใต้ตอนล่าง)

### 9.7 คนไทยมองความเป็นสิริมงคลเปลี่ยนไปจากเดิม

ชื่อเล่นของคนไทยในกลุ่มอายุมากที่สุด (49-60 ปี) มีความหมาย เกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพมากที่สุด และค่อยๆลดอัตราส่วนลงเรื่อยๆใน รุ่นอายุที่น้อยกว่า ดังในแผนภาพที่ 3.40





แผนภาพที่ 3.40 ร้อยละของชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ  
จำแนกตามรุ่นอายุ

คำอธิบายในเรื่องนี้จะจะเป็นในทำนองเดียวกันกับที่สมชาย สำเนียงงาม (2545) ซึ่งศึกษาชื่อจริงของคนไทยพบว่า “ชื่อคนสมัยก่อนสะท้อนความเชื่อว่าสิ่งที่เป็นรูปธรรมอันเหมาะสมกับตัวเจ้าของชื่อ คือกิริยาและคุณลักษณะถือเป็นสิริมงคลมากที่สุด ชื่อคนในช่วงสมัยนี้จึงปรากฏหน่วยศัพท์ที่มีความหมายเกี่ยวกับกิริยาและคุณลักษณะมากที่สุด ได้แก่ หมุน จีบ วาด แดง ขาว แป้น น้อย เป็นต้น ในช่วงสมัยต่อมาจึงเปลี่ยนมาเป็นสิริมงคลที่เชื่อว่าจะบันดาลความสุขให้แก่ชีวิตได้ และมีความหมายเป็นนามธรรมมากขึ้น คือถือว่าความดีงามและความเจริญรุ่งเรืองเป็นสิริมงคลแก่เจ้าขอชื่อมากที่สุด ชื่อคนในช่วงสมัยนี้จึงปรากฏหน่วยศัพท์ที่มีความหมายนี้มากที่สุด ได้แก่ ดี ศรี มงคล สวัสดิ์ จรัส รุ่งเรือง เป็นต้น ส่วนในสมัยปัจจุบันชื่อคนไทยส่วนใหญ่สะท้อนความเชื่อที่เปลี่ยนไปว่าความรู้ความสามารถถือเป็นสิริมงคลมากที่สุด ชื่อของคนสมัยปัจจุบันจึงประกอบด้วยหน่วยศัพท์ที่มีความหมายนี้มาก เช่น ปัญญา วิทย์ ณ์ภูธร ภูริ วุฒิ วิชชา เมธี เป็นต้น”

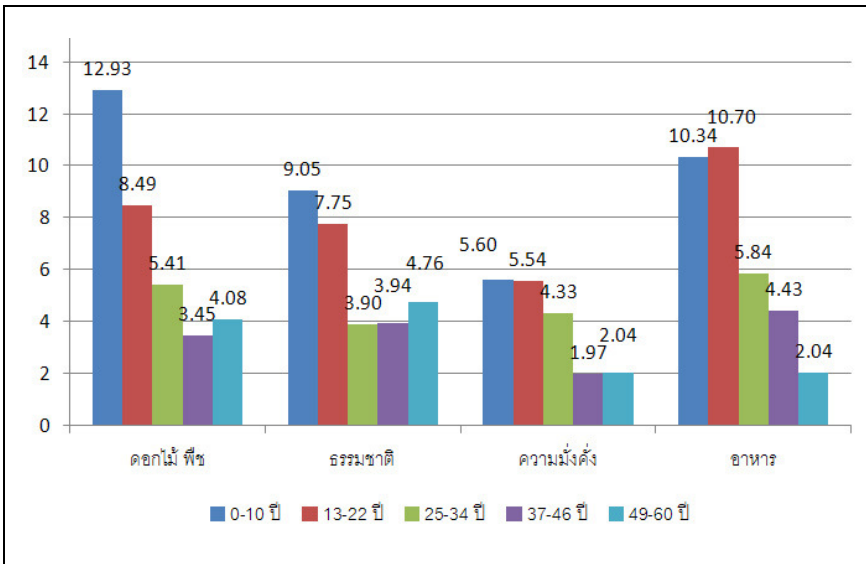
อย่างไรก็ตามในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยไม่ได้พบว่าชื่อเล่นมีความหมายเปลี่ยนไปในทำนองเดียวกันกับชื่อจริงในงานวิจัยของสมชาย ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไปในหัวข้อ 9.8

## 9.8 สังคมไทยก้าวเข้าสู่สังคมวัตถุนิยมและบริโภคนิยม แต่ก็ยังโหยหาธรรมชาติ

ผู้วิจัยพบว่าในขณะที่ชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อก่อยๆลดอัตราส่วนลงในรุ่นอายุน้อย ชื่อเล่นที่

เกี่ยวข้องกับความมั่งคั่งและอาหารกลับได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งน่าจะตีความได้ว่าสังคมไทยมีความเป็นวัตถุนิยมและบริโภคนิยมมากขึ้น

สังคมที่เป็นวัตถุนิยมและบริโภคนิยมไม่ใช่สังคมที่นำมาซึ่งความสุขของจิตใจในเชิงลึก ส่งผลทำให้สังคมไทยเริ่มมีโยโย่ที่จะคืนสู่ธรรมชาติมากขึ้นด้วย สวนทางกับชื่อเล่นที่เกี่ยวข้องกับความมั่งคั่งและอาหาร แสดงให้เห็นได้จากชื่อของผู้มีอายุน้อยมีความหมายที่เกี่ยวข้องกับดอกไม้ พืช และธรรมชาติมีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ ดังในแผนภาพที่ 3.41



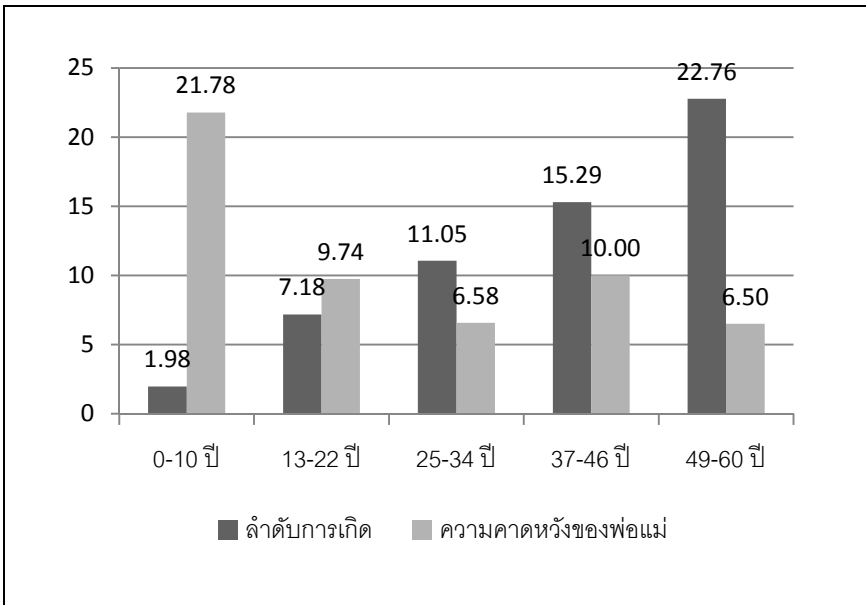
แผนภาพที่ 3.41 ร้อยละของชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับดอกไม้และพืช ธรรมชาติ ความมั่งคั่ง อาหาร จำแนกตามรุ่นอายุ

สภาพการณ์เช่นนี้สอดคล้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยปัจจุบันซึ่งมีกระแสความนิยมความเป็นธรรมชาติ เช่น มีการหันมารับประทานอาหารธรรมชาติ เช่น ข้าวกล้อง น้ำธัญพืช มีการรณรงค์ให้รักษาป่าไม้ต้นน้ำลำธาร

รณรงค์ให้นำวัสดุกลับมาใช้ใหม่ (recycle) โฆษณาสินค้าอุปโภคบริโภคในปัจจุบันก็มักจะใช้คำโฆษณาว่า “จากธรรมชาติ” “organic”

### 9.9 คนไทยมีบุตรน้อยลง

สังเกตได้จากการที่พบชื่อเล่นที่มีการตั้งขึ้นโดยคำนึงถึงลำดับการเกิดน้อยลงในแต่ละรุ่นอายุ แต่ตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึงความคาดหวังของพ่อแม่มากขึ้น ดังแสดงในแผนภาพที่ 3.42 การที่มีบุตรน้อยหรือมีเพียงคนเดียว ทำให้ไม่มีความจำเป็นที่จะตั้งชื่อเล่นให้บ่งบอกลำดับการเกิด รวมทั้งจำนวนบุตรที่น้อยลงก็ทำให้บุตรแต่ละคนกลายเป็นความคาดหวังของพ่อแม่มากกว่าในกรณีของการมีบุตรหลายคน



แผนภาพที่ 3.42 ร้อยละของชื่อเล่นที่ตั้งตามลำดับการเกิดและความคาดหวังของพ่อแม่ จำแนกตามรุ่นอายุ

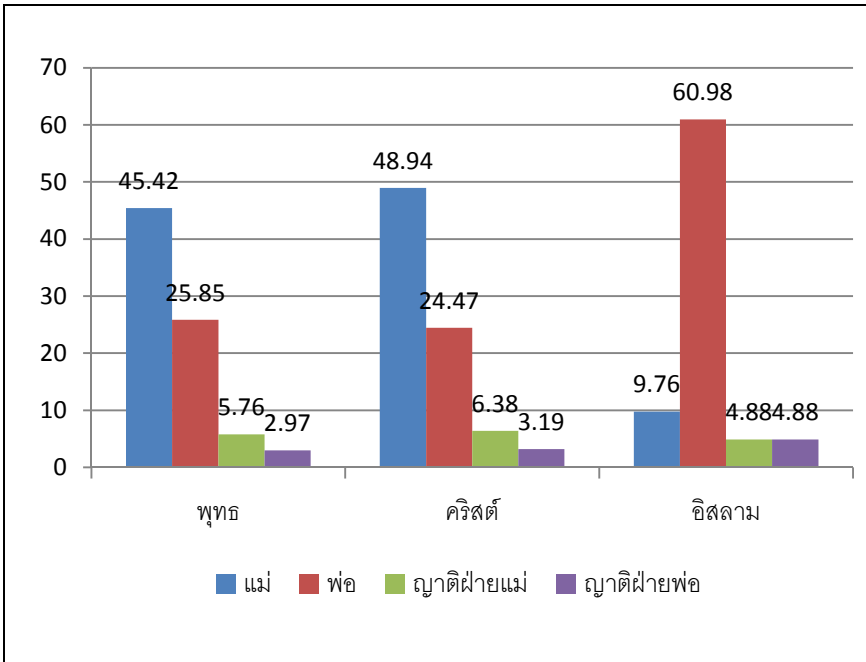
ในสังคมไทยสมัยโบราณมักจะมีบุตรมาก จึงมีคำเรียกบุตรในลำดับต่างๆ แยกพิเศษจากค่านับลำดับเลขทั่วไปดังนี้

ลูกสาวลำดับที่หนึ่งเรียก “ลูกเอื้อย” ลูกสาวลำดับที่สองเรียก “ลูกอี” ลูกสาวลำดับที่สามเรียก “ลูกอาม” ลูกสาวลำดับที่สี่เรียก “ลูกไอ” ลูกสาวลำดับที่ห้าเรียก “ลูกอ้าว” ลูกสาวลำดับที่หกเรียก “ลูกอก” ลูกสาวลำดับที่เจ็ดเรียก “ลูกเจ็ด” ลูกสาวอันดับแปดเรียก “ลูกแปด” ลูกสาวอันดับเก้าเรียก “ลูกเอา”

ลูกชายลำดับที่หนึ่งเรียก “ลูกอ้าย” ลูกชายลำดับที่สองเรียก “ลูกยี่” ลูกชายอันดับสี่เรียก “ลูกไส” ลูกชายอันดับห้าเรียก “ลูกจั่ว” ลูกชายลำดับที่หกเรียก “ลูกลก” ลูกชายลำดับที่หกเรียก “ลูกลก” ลูกชายลำดับที่เจ็ดเรียก “ลูกเจ็ด” ลูกชายลำดับที่แปดเรียก “ลูกแปด” ลูกชายลำดับที่เก้าเรียก “ลูกเก้า”

### 9.10 วัฒนธรรมไทยเน้นฝ่ายแม่ ยกเว้นในกลุ่มชาวมุสลิม

หลักฐานจากงานวิจัยนี้คือการที่ผู้มีบทบาทในการตั้งชื่อเล่นให้สมาชิกใหม่ในครอบครัวคือแม่มากกว่าพ่ออย่างเห็นได้ชัดทั้งในภาพรวม ทั้งในกรณีจำแนกเพศของเจ้าของชื่อ และทั้งในกรณีจำแนกตามรุ่นอายุ รวมทั้งหากผู้ตั้งชื่อเป็นญาติอื่นๆที่ไม่ใช่พ่อแม่ก็พบว่าผู้ทำหน้าที่ในการตั้งชื่อก็คือญาติฝ่ายแม่มากกว่าญาติฝ่ายแม่ ในขณะที่กลุ่มชาวมุสลิมนั้นพอบมีบทบาทการตั้งชื่อให้สมาชิกใหม่มากกว่าแม่และญาติฝ่ายแม่ก็ไม่ได้มีบทบาทในเรื่องนี้มากกว่าญาติฝ่ายพ่อ ดังแสดงในแผนภาพที่ 3.43



แผนภาพที่ 3.43 ญาติฝ่ายพ่อและฝ่ายแม่ที่มีบทบาทในการตั้งชื่อ จำแนกตามศาสนา

ข้อสรุปนี้ตรงกับข้อสรุปที่ได้จากการนำคำเรียกญาติในภาษาไทยไปใช้เรียกขานบุคคลซึ่งไม่ใช่ญาติ คำเรียกญาติเหล่านี้ได้แก่ ตา ยาย ลุง ป้า น้า พี่ น้อง ซึ่งจะเห็นได้ว่าหากพิจารณาเฉพาะคำเรียกญาติที่มีการระบุฝ่าย (ได้แก่ ตา ยาย น้า) ก็ล้วนเป็นคำเรียกญาติฝ่ายแม่ทั้งสิ้น (ยกเว้นการนำเรียกญาติไปเรียกขานบุคคลซึ่งไม่ใช่ญาติแต่มีความสัมพันธ์กับพ่อมากกว่าแม่ ในกรณีอาจมีการยกเว้นใช้คำเรียกญาติฝ่ายพ่อเช่น ปู่ ย่า อา มาใช้เรียกบ้าง เช่น ในกรณีที่เรียกเพื่อนร่วมงานของพ่อว่า “อา” หรือเรียกอาจารย์อาวุโสที่เคยสอนพ่อสมัยเป็นเด็กว่า “ปู่ เป็นต้น)

อมรา ประสทธิรัฐสินธุ์ (2533) ได้กล่าวอธิบายปรากฏการณ์นี้ว่าเป็นเพราะคนไทยมีแนวโน้มที่นิยมให้สามีย้ายไปอาศัยกับครอบครัวของภรรยา เด็กที่เกิดมาจึงอยู่ใกล้ชิดกับญาติฝ่ายแม่มากกว่าญาติฝ่ายพ่อ

ส่วนในกรณีของกลุ่มมุสลิมนั้น ผู้วิจัยคาดว่าสาเหตุที่พ่อแม่มีบทบาทอย่างมากในการตั้งชื่อเล่นให้กับลูกน่าจะมาจากอิทธิพลคำสอนทางศาสนาอิสลามดังที่มีปรากฏในคัมภีร์อัลกุรอาน (สมาคมนักเรียนเก่าอาหรับ, 2011) ความว่า “บรรดาชายนั้นคือผู้ที่ทำหน้าที่ปกครองเลี้ยงดูบรรดาหญิง เนื่องด้วยการที่อัลลอฮ์ ได้ทรงให้บางคนของพวกเขาเหนือกว่าอีกบางคน และด้วยการที่พวกเขาได้จ่ายไปจากทรัพย์ของพวกเขา บรรดากุลสตรีนั้นคือผู้จงรักภักดี ผู้รักษาในทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ลับหลังสามี เนื่องด้วยสิ่งที่อัลลอฮ์ ทรงรักษาไว้ และบรรดาหญิงที่พวกเจ้าหวั่นเกรงในความต้อติงของนางนั้น ก็จงกล่าวตักเตือนนางและทอดทิ้งนางไว้แต่ลำพังในที่นอน และจงเขียนนางแต่ถ้านางเชื่อฟังพวกเจ้าแล้ว ก็จงอย่าหาทางเอาเรื่องแก่นาง แท้จริงอัลลอฮ์เป็นผู้ทรงสูงส่งผู้ทรงเกรียงไกร” (4:34)

الرِّحَالُ قَوَّامَاتٌ عَلَى النِّسَاءِ بِمَا فَضَّلَ اللَّهُ بَعْضَهُمْ عَلَى بَعْضٍ وَبِمَا أَنْفَقُوا مِنْ أَمْوَالِهِمْ فَالصَّالِحَاتُ قَانِتَاتٌ حَافِظَاتٌ لِّلْغَيْبِ بِمَا حَفِظَ اللَّهُ

อีกตัวอย่างคือ “เมื่อสามีเรียกภรรยาให้มาหา เพื่อให้ทำธุระให้เขา ภรรยาก็จงมาหาเขาเถิด ถึงแม้ว่ากำลังอยู่ที่เตาอบขนมปังก็ตาม” (ตริมิซีฮะดีษ : 1160)

وعن أبي علي طلق بن علي رضي الله عنه : أن رسول الله صلى الله عليه وسلم ، قال :  
 (( إذا دعا الرجل زوجته لحاجته فلتأتبه وإن كانت على التور )) .  
 رواه الترمذي والنسائي ، وقال الترمذي : (( حديث حسن صحيح )) .

ซึ่งมีความหมายว่า ความรู้สึกทางเพศนั้นเป็นเรื่องธรรมชาติ อัลเลาะห์ทรงมอบไว้ให้แก่ทุกคน อิสลามอนุญาตให้มีความสัมพันธ์ทางเพศได้ เฉพาะชายหญิงที่สมรสกันอย่างถูกต้องตามหลักการศาสนาเท่านั้น และอิสลามให้สิทธิ์สามีจะมีความสัมพันธ์ทางเพศกับภรรยาได้ทุกเวลา คราใดที่เขามีความปรารถนา ภรรยาจะต้องสนองตอบตามต้องการ และภรรยาจะต้องให้ความสำคัญในเรื่องนี้ยิ่งกว่าการงานที่กระทำอยู่ ถึงแม้ว่าเขากำลังบึ้งขมบึ้งอยู่บนเตาก็ตาม ก็จะต้องปล่อยไว้ก่อน ขมบึ้งจะไหม้ก็ไม่สำคัญ เพราะภรณานั้นจะปล่อยให้สามีมีอารมณ์ โดยที่นางไม่สนองตอบไม่ได้ (The Islamic Foundation, 2011)

รวมทั้งตามคำสอนของมุสลิมยังกล่าวถึงว่าส่วนมากของชาวนรกเป็นผู้หญิง ความว่า “ฉันยืนอยู่ที่ประตูสวรรค์ ทันใดนั้นฉันเห็นว่าคนส่วนใหญ่ที่ได้เข้าสวรรค์นั้นเป็นคนจน ส่วนคนร่ำรวยยังถูกกักกันไว้ (ยังไม่ได้รับอนุมัติให้เข้าสวรรค์) แต่ชาวนรคนั้นถูกสั่งให้ไปสู่นรก และฉันยืนอยู่ที่ประตูนรก ทันใดนั้นฉันเห็นว่าคนส่วนใหญ่ที่เข้านรกนั้นเป็นผู้หญิง” (บุคอรี 11: 361 และ มุสลิม หะดีษ : 2736)

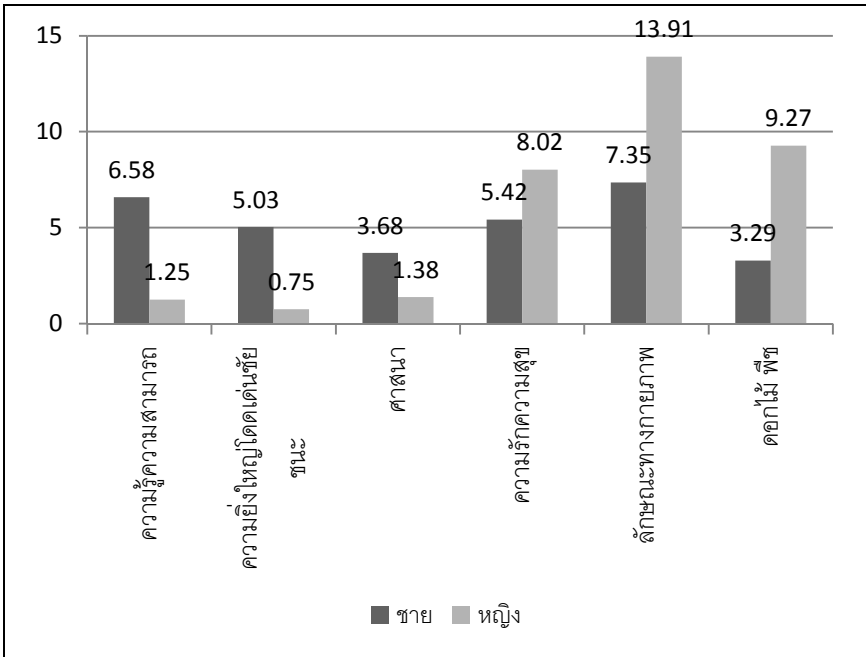
عن أسامة رضي الله عنه ، عن النبي ﷺ ، قال : (( قُمْتُ عَلَى بَابِ الْجَنَّةِ ، فَإِذَا عَامَّةٌ مَن دَخَلَهَا الْمَسَاكِينُ ، وَأَصْحَابُ الْجَدِّ مَحْبُوسُونَ ، غَيْرَ أَنَّ أَصْحَابَ النَّارِ قَدْ أُمِرَ بِهِمْ إِلَى النَّارِ . وَقُمْتُ عَلَى بَابِ النَّارِ فَإِذَا عَامَّةٌ مَن دَخَلَهَا النِّسَاءُ )) مُتَّفَقٌ عَلَيْهِ .

จากข้อความบางส่วนจากคัมภีร์ศาสนาอิสลามข้างต้นจึงน่าจะเชื่อมโยงอธิบายการที่พ่อชาวไทยมุสลิมเป็นผู้ตั้งชื่อเล่นของลูกมากกว่าชาวไทยที่นับถือศาสนาพุทธและคริสต์อย่างเห็นได้ชัด

### 9.11 บทบาทของชายและหญิงมีความแตกต่างกัน

สังเกตได้จากความหมายของชื่อเล่น เพศชายมีชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ ความยิ่งใหญ่โดดเด่นซัยชนะ และศาสนา มากกว่าเพศหญิงอย่างชัดเจน ในขณะที่ชื่อเล่นของเพศหญิงมีความหมายเกี่ยวกับ ดอกไม้พืช, ความงาม, และความรักความสุข มากกว่าเพศชาย ดังแสดงในแผนภาพที่ 3.44



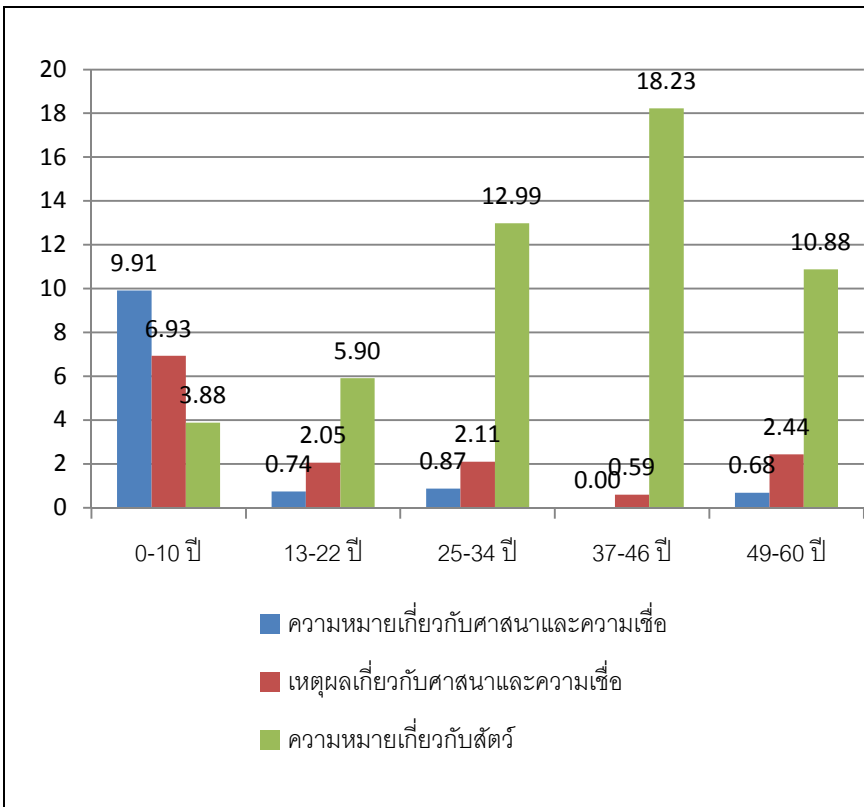


แผนภาพที่ 3.44 ร้อยละของข้อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ, ทัศนคติ, ทัศนคติ, ทัศนคติ, ศาสนา, ความรักความสุข, ลักษณะทางกายภาพ, และดอกไม้/พืช จำแนกตามรุ่นอายุ

คุณลักษณะในความหมายของชื่อเหล่านี้ค่อนข้างเป็นค่านิยมสากลสำหรับบทบาทของชายและหญิง ชายมักได้รับการคาดหวังว่าเป็นผู้มีความรู้ เข้มแข็ง และเป็นผู้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ในขณะที่หญิงได้รับการคาดหวังให้เป็นคนอ่อนโยน นุ่มนวล มีความสวยงามในทางกายภาพ

## 9.12 คนไทยตั้งชื่อโดยคำนึงถึงศาสนาหรือความเชื่อบางด้านมาก ขึ้น

สังเกตได้จากการที่กลุ่มตัวอย่างรุ่นอายุน้อยที่สุด (0-10 ปี) มีชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับศาสนามากทั้งมีการตั้งชื่อโดยคำนึงถึงเหตุผลทางด้านศาสนามากกว่ารุ่นอายุอื่นๆอย่างชัดเจน ดังแสดงในแผนภาพที่ 3.45



แผนภาพที่ 3.45 ร้อยละของชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อ, เหตุผลการตั้งชื่อเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อ และชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์

ปรากฏการณ์ที่พบนี้มีความสอดคล้องบางส่วนกับที่สมชาย สำเนียงงาม (2545) พบในงานวิจัยว่ารูปคำของชื่อคนสมัยก่อนสะท้อนความเชื่อเกี่ยวกับกาลกิณีและสิริมงคลในชื่อน้อยกว่าคนในสมัยปัจจุบัน ซึ่งสมชายตีความว่าน่าจะเป็นการสะท้อนให้เห็นความรู้สึที่ไม่มั่นคงในชีวิตความเป็นอยู่สมัยปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้รวม “ศาสนา” กับ “ความเชื่อ” เข้าไว้ในประเภทเดียวกัน ดังนั้นอัตราการคำนึงถึงศาสนาที่พบในงานวิจัยนี้จึงไม่ได้หมายถึงเพียงเรื่องความเชื่อของตัวอักษรกาลกิณีและสิริมงคลอย่างในงานวิจัยของสมชาย และจากที่ผู้วิจัยพบในแบบสอบถามก็คือมีผู้ที่คำนึงถึงโชคลาง วันเดือนปีเกิด เป็นจำนวนที่น้อยมาก ส่วนมากของชื่อเล่นที่ตั้งขึ้นโดยคำนึงถึงศาสนาและความเชื่อในที่นี้จึงหมายถึงศาสนาที่ตนนับถืออย่างศาสนาพุทธ คริสต์ อิสลามเสียเป็นส่วนมาก ตามที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วว่าคนในปัจจุบันมีแนวโน้มจะแสดงออกซึ่งเอกลักษณ์ด้านศาสนาของตนผ่านทางชื่อเล่น

สิ่งที่น่าสังเกตอีกประการหนึ่งก็คือคนไทยมีชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์น้อยลงเรื่อยๆ และส่วนมากคำอธิบายที่มาของชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์ก็มักเป็นไปในทางเป็นกลางหรือทางดี เช่น “อยากให้น่ารักเหมือนนก” “อยากให้ลูกขยันเหมือนผึ้ง” “เอบีแปลว่ากุง เพราะคุณแม่ทำวิจัยเรื่องกุงที่ญี่ปุ่นในช่วงที่กำลังตั้งครรภ์” ฯลฯ ไม่พบการให้เหตุผลว่าตั้งชื่อสัตว์เพื่อให้ฟังน่าเกลียดเพื่อแก้เคล็ดหรือเพื่อไม่ให้ภูติผีนำตัวไปเลย

ชื่อที่ตั้งขึ้นเพื่อป้องกันภูติผีในลักษณะนี้เรียกว่า apotropaic name ในอดีตคนไทยเชื่อว่าการที่เด็กทารกมักเป็นอันตรายเสียชีวิตได้

ง่าย ๆ นั้นเป็นเพราะผีมาเอาตัวไป พระยาอนุমানราชชน (2531) กล่าวว่า การตั้งชื่อเป็นสัตว์เช่นนี้มีเหตุผลประการหนึ่งคือลอกให้ผีคิดว่านี่คือสัตว์ ไม่ใช่ลูกคน จะไม่นำตัวไป ซึ่งก็สอดคล้องกับที่ Naksakul (1987) กล่าวว่า บางครั้งคนไทยก็ตั้งชื่อที่ฟังดูน่าเกลียดให้กับทารก เพื่อให้ผีไม่มองว่าเป็นเด็กน่ารัก จะได้ไม่ต้องการนำตัวไป

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าแม้คนไทยรุ่นอายุน้อยจะมีชื่อเล่นที่บ่งบอกเกี่ยวกับความเชื่อและศาสนามากขึ้น แต่ก็เป็นการเชื่อเพียงบางอย่างเท่านั้น (ความเชื่อด้านศาสนา และความเชื่อเรื่องสิริมงคล-กาลกิณี) ความเชื่อเดิมๆ เช่นเรื่องผีนำตัวไปกลายเป็นสิ่งที่คนรุ่นใหม่ไม่คำนึงถึง

### 9.13 คนไทยนิยมความสุภาพด้านบวกและมีทัศนคติที่ดีต่อชื่อเล่น

ความสุภาพเชิงบวกหมายถึงความสุภาพแบบที่เป็นไปในเชิงที่เน้นความสนิทสนม เป็นกลุ่มเป็นพวกเดียวกัน มีวัตถุประสงค์ร่วมกัน ยอมรับกัน หรือห่วงใยเอาใจใส่กัน ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง ตรงกันข้ามกับความสุภาพเชิงลบซึ่งเป็นความสุภาพในเชิงที่เว้นระยะห่างทางความสัมพันธ์ การไม่รบรวนกัน

การแสดงออกซึ่งความสุภาพเชิงบวกในทางภาษาทำได้หลายวิธี เช่น การใช้ภาษาระดับที่ไม่เป็นทางการ การพูดแสดงความห่วงใยสนิทสนม การเรียกกันด้วยชื่อตัน (แทนที่จะเป็นนามสกุล) ในสังคมตะวันตก การใช้คำว่า du แทน Sie ในภาษาเยอรมัน (แปลว่า “คุณ”) รวมทั้งการเรียกกันด้วยชื่อเล่นในภาษาไทย

ข้อสรุปว่าคนไทยนิยมความสุภาพเชิงบวกสรุปได้จากการที่กลุ่มตัวอย่างเกินกว่าครึ่งให้ข้อมูลว่าชอบชื่อเล่นของตนเองมากกว่าชื่อจริง รวมทั้งมักต้องการให้คนรอบตัวเรียกตนด้วยชื่อเล่นมากกว่าชื่อจริง มียกเว้นเพียงในกรณีของคนแปลกหน้าอย่างพนักงานขายเท่านั้นที่กลุ่มตัวอย่างต้องการให้เรียกตนด้วยชื่อจริง ส่วนในกรณีของการสนทนากับอาจารย์ในห้องเรียนนั้น กลุ่มตัวอย่างก็ยังต้องการให้อาจารย์เรียกตนด้วยชื่อจริงมากกว่าชื่อเล่นเพียงเล็กน้อย ปรากฏการณ์นี้ตรงกับที่ อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2549) กวาวัวว่าปัจจุบันมีการใช้ชื่อเล่นมากขึ้น จนบ่อยครั้งเพื่อนร่วมงานหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียนก็จำชื่อจริงกันและกันไม่ได้

กลุ่มตัวอย่างบางคนให้เหตุผลเพิ่มเติมว่าสาเหตุที่ต้องการให้อาจารย์เรียกตนด้วยชื่อเล่นในชั้นเรียนเป็นเพราะชื่อเล่นฟังดูสนิทสนมใกล้ชิด ทำให้รู้สึกที่อาจารย์รัก ทำให้กล้าซักถาม และไม่กลัวที่จะตอบคำถามหรือขอคำปรึกษา ซึ่งการสื่อสารโดยคำนึงถึงหน้าเชิงบวกเช่นนี้ก็คือความสุภาพเชิงบวก (positive politeness) นั่นเอง เป็นความสุภาพที่ “ทำให้ความเห็นของผู้ฟังเป็นที่ยอมรับจากคู่สนทนา เป็นกลวิธีที่แสดงความเป็นกลุ่มเป็นพวกเดียวกัน” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2553)

ส่วนการที่เพศชายแสดงให้เห็นว่ามีความชอบในชื่อเล่นของตนเองมากกว่าเพศหญิงนั้นน่าจะอธิบายได้ว่าผู้ชายมักยอมรับและใช้รูปภาษาที่ไม่มาตรฐานมากกว่าผู้หญิง การใช้ภาษาไม่มาตรฐานนี้เองที่มีศักดิ์ศรีแฝง (covert prestige) อยู่ ซึ่งในที่นี้ก็คือการใช้ชื่อเล่น ตรงกันข้ามกับการใช้ชื่อจริงซึ่งมีความเป็นทางการกว่า มีศักดิ์ศรีเปิดเผย (overt prestige)

สาเหตุที่คนไทยมีทัศนคติที่ดีต่อชื่อเล่นน่าจะเป็นเพราะชื่อเล่นในภาษาไทยเป็นชื่อที่มักตั้งขึ้นเป็นอิสระจากชื่อจริง ชื่อเล่นจึงมีฐานะที่สมบูรณ์ในตัวของมันเอง ไม่ใช่รูปย่ออันไม่สมบูรณ์ของชื่อจริง และไม่ได้มีความหมายในเชิงล้อเลียนขบขันแต่อย่างใด สิ่งชื่อเล่นมีดีน้อยกว่าชื่อจริงก็เพียงความเป็นทางการเท่านั้น แต่การที่มีความเป็นทางการน้อยก็มีแง่มุมที่ดีในตัวของมันอยู่ คือเป็นรูปภาพที่บ่งความสุภาพเชิงบวกนั่นเอง การเรียกกันด้วยชื่อเล่นเพื่อแสดงความสุภาพเชิงบวกนี้สอดคล้องกันการที่คนไทยนิยมนำคำเรียกญาติมาเรียกบุคคลที่ไม่ใช่ญาติเพื่อแสดงความสนิทสนมเป็นกันเอง ซึ่งปรากฏการณ์นี้ต่างไปจากสิ่งที่เกิดกับชื่อเล่นในวัฒนธรรมตะวันตก

## บทที่ 4

### สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเพื่อศึกษาภาษาและภาพสะท้อนของวัฒนธรรมจากชื่อเล่นของคนไทยนี้เป็นงานวิจัยที่เก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถาม 2 ชุด ชุดแรกเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1315 คน จำแนกเป็น 5 รุ่นได้แก่ 0-10 ปี 13-22 ปี 25-34 ปี 37-46 ปี และ 49-60 ปี ผ่านทางแบบสอบถามทั้งที่พิมพ์ลงบนกระดาษและที่เป็นแบบสอบถาม online แบบสอบถามชุดที่สองเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท อายุระหว่าง 18-23 ปี จำนวน 177 คน แบบสอบถามทั้งสองชุดคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มแบบสะดวก (Convenience Sampling)

สรุปผลการวิจัยในประเด็นต่างๆได้ดังนี้

#### 1. จำนวนพยางค์ในชื่อเล่น

จำนวนพยางค์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดรวมกันคือ 1.28 พยางค์ ชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างอายุน้อยมีจำนวนพยางค์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อายุมากกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ รุ่นอายุน้อยที่สุด (0-10 ปี) มีลักษณะเด่นที่ชัดเจนที่สุดคือชื่อเล่นมักจะมี 2 พยางค์ ในขณะที่รุ่นอายุอื่นๆส่วนมากก็มีชื่อเล่นเป็นคำพยางค์เดียว รุ่นอายุ 0-10 ปี มีความยาวชื่อเฉลี่ย 1.75 พยางค์, รุ่นอายุ 13-22 ปี มีความยาวชื่อเฉลี่ย 1.30 พยางค์, รุ่นอายุ 25-34 ปี มีความยาวชื่อเฉลี่ย 1.13 พยางค์, รุ่นอายุ 37-46 ปี มีความยาวชื่อเฉลี่ย 1.17 พยางค์ และรุ่นอายุ 49-60 ปีมีความยาวชื่อเฉลี่ย 1.10 พยางค์

ค่าเฉลี่ยจำนวนพยางค์ในชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างต่างศาสนากันมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ชาวพุทธมีชื่อเล่นที่สั้นที่สุดที่ 1.24 พยางค์ ชาวคริสต์มีชื่อเล่นที่ยาวกว่าคือ 1.39 พยางค์ แต่ชื่อเล่นส่วนมากก็ยังมีพยางค์เดียวเช่นกัน ในขณะที่ชาวมุสลิมนั้นมีชื่อเล่นที่ยาวกว่าอย่างเห็นได้ชัด คือเฉลี่ยที่ 2.21 พยางค์ ชื่อเล่น 3 และ 4 พยางค์พบเป็นจำนวนมากที่สุดในกลุ่มชาวมุสลิม ส่วนชื่อเล่นพยางค์เดียวพบน้อยที่สุด คาดว่าเป็นเพราะชื่อเล่นของชาวพุทธส่วนมากเป็นภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาที่คำมักจะมีพยางค์เดียว ในขณะที่ชื่อเล่นของชาวคริสต์และมุสลิมมักเป็นภาษาที่คำมักจะมีหลายพยางค์ คือภาษาอังกฤษและอาหรับตามลำดับ

เมื่อคำนวณค่าเพียร์สันแล้วพบว่าตัวแปรอายุมีอิทธิพลต่อจำนวนพยางค์ในชื่อเล่นมากกว่าตัวแปรศาสนา

ส่วนตัวแปรเพศของเจ้าของชื่อเล่นไม่ได้มีความสัมพันธ์กับจำนวนพยางค์ของชื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## 2. ภาษาที่ใช้ในชื่อเล่น

จากข้อมูลทั้งหมดพบภาษาในชื่อเล่นทั้งหมด 16 ภาษา เรียงตามลำดับความถี่มากไปน้อยได้ดังนี้ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาบาลี ภาษาจีน ภาษาอาหรับ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาฝรั่งเศส ภาษาเยอรมัน ภาษาเขมร ภาษามาลายู ภาษาอิตาลี ภาษาสเปน ภาษาเกาหลี ภาษามอญ ภาษากะเหรี่ยง และภาษาฮิบรู

ชายและหญิงมีชื่อเล่นที่มาจากภาษาต่างๆแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ความแตกต่างที่เด่นชัดระหว่างภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่น



ของชายและหญิงคือ เพศชายพบชื่อเล่นภาษาบาลีมากกว่าหญิง แต่ชื่อเล่นของเพศหญิงพบเป็นภาษาไทยมากกว่าชาย

รุ่นอายุที่แตกต่างกันมีชื่อเล่นที่มาจากภาษาต่างๆแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จากข้อมูลพบว่าในกลุ่มอายุที่น้อยลงพบชื่อเล่นภาษาไทยน้อยลงเรื่อยๆ และพบชื่อเล่นอังกฤษมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ไม่พบชื่อเล่นภาษาอังกฤษเลยในรุ่นอายุมากที่สุด ชื่อเล่นภาษาจีนก็พบน้อยลงเรื่อยๆ เช่นกัน

ศาสนาที่ต่างกันก็มีภาษาในชื่อเล่นที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมมีชื่อเล่นที่เป็นภาษาอาหรับมากกว่าภาษาอื่นๆ และมีความแตกต่างอย่างมากกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวพุทธและชาวคริสต์ ส่วนชาวพุทธและชาวคริสต์มีความแตกต่างกันอย่างเด่นชัดที่จำนวนชื่อเล่นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ชาวคริสต์มีชื่อเล่นเป็นภาษาอังกฤษมากกว่าไทย ส่วนชาวพุทธเป็นไปในทางตรงกันข้ามคือมีชื่อเล่นภาษาไทยมากกว่าภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน

เมื่อคำนวณค่าตามวิธีของเพียร์สัน พบว่าตัวแปรศาสนามีอิทธิพลต่อภาษาในชื่อเล่นมากกว่าตัวแปรอายุ และตัวแปรอายุมีอิทธิพลต่อภาษาในชื่อเล่นมากกว่าตัวแปรเพศ

### 3. ที่มาของภาษาในชื่อเล่น

ชายและหญิงมีเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การตั้งชื่อเล่นของเพศชายนั้นคำนึงถึงความโดดเด่นและความเป็นสากลมากกว่าเพศหญิงอย่างเห็นได้ชัด ในขณะที่การเลือก

ภาษาในการตั้งชื่อเล่นของเพศหญิงคำนึงถึงความง่ายในการเรียกและเชื้อชาติมากกว่า

เหตุผลในการเลือกตั้งชื่อเล่นเป็นภาษาใดๆมีความหลากหลายมากขึ้นในกลุ่มอายุน้อย เหตุผลหลักในการเลือกภาษาเพื่อตั้งชื่อเล่นของกลุ่มอายุมากคือเชื้อชาติของเจ้าของชื่อ เหตุผลนี้ลดความสำคัญลงเรื่อยๆในกลุ่มอายุที่น้อยลง ตรงกันข้ามกับเหตุผลด้านความโดดเด่นและความเป็นสากลที่มีมากในกลุ่มอายุน้อยกว่า ที่น่าสังเกตก็คือในกลุ่มอายุน้อยที่สุดมีการเลือกภาษาโดยเหตุผลของศาสนามากกว่ากลุ่มอายุอื่นๆอย่างเห็นได้ชัด และสรุปได้ว่าอายุที่ต่างกันมีเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

กลุ่มผู้ที่เป็นชาวพุทธมีการเลือกภาษาของชื่อเล่นโดยคำนึงถึงเหตุผลด้านเชื้อชาติมากกว่ากลุ่มอื่นอย่างเห็นได้ชัด แต่คำนึงถึงเหตุผลด้านศาสนา น้อยมาก ต่างไปจากกลุ่มที่ไม่ใช่ชาวพุทธซึ่งคำนึงถึงเหตุผลทางศาสนา มากกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มชาวมุสลิมนั้นทุกคนที่ระบุเหตุผลของการเลือกภาษาของชื่อเล่นล้วนแต่ให้เหตุผลของศาสนาทั้งสิ้น เหตุผลด้านความนิยมก็เป็นที่น่าสังเกตว่าพบในเฉพาะกลุ่มชาวพุทธเท่านั้น และพบในจำนวนที่มากพอสมควร ชาวพุทธและผู้ที่ไม่ใช่ชาวพุทธจึงมีเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำนวณค่าตามวิธีของเพียร์สันพบว่าตัวแปรศาสนามีอิทธิพลต่อเหตุผลในการเลือกภาษาในชื่อเล่นมากกว่าตัวแปรอายุ และตัวแปรอายุมีอิทธิพลต่อเหตุผลในการเลือกภาษาในชื่อเล่นมากกว่าตัวแปรเพศ

#### 4. ความหมายของชื่อเล่น

ชายและหญิงมีความหมายของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดในด้านความหมายระหว่างชื่อเล่นของหญิงและชายคือ เพศชายมีชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ, ชื่อเฉพาะ, ตัวอักษรตัวเลขลำดับที่, ความยิ่งใหญ่โดดเด่นชายชนะ มากกว่าหญิงอย่างชัดเจน ในขณะที่ชื่อเล่นของเพศหญิงมีความหมายเกี่ยวกับ ดอกไม้พืช, อาหาร, ลักษณะทางกายภาพ, ความรักความสุขมากกว่าเพศชาย

คนในช่วงอายุที่ต่างกันมีความหมายของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นกัน ลักษณะที่เห็นเด่นชัดคือ แม้ว่าชื่อเล่นของคนไทยโดยรวมจะมีความหมายเกี่ยวกับสัตว์มากเป็นอันดับสอง แต่ชื่อประเภทนี้พบน้อยลงเรื่อยๆ ในรุ่นอายุน้อย เช่นเดียวกับชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับคน, ตัวอักษร ตัวเลข ลำดับที่, ลักษณะทางกายภาพ ในขณะที่ ชื่อเล่นที่มีความหมายเป็นอาหาร ผลไม้, พืช ดอกไม้, ความมั่งคั่ง พบในรุ่นอายุน้อยมากกว่ารุ่นอายุมาก นอกจากนั้นยังพบว่าในรุ่นอายุน้อยที่สุดมีชื่อที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อมากกว่ารุ่นอายุอื่นๆ อย่างไม่ได้ชัด

จากข้อมูลพบว่าชื่อเล่นของชาวมุสลิมมีความหลากหลายทางความหมายน้อยกว่าชื่อเล่นของผู้นับถือศาสนาอื่น และเป็นที่น่าสังเกตว่า แม้ว่าชื่อเล่นของคนไทยโดยรวมจะมีความหมายเกี่ยวกับสัตว์มากเป็นอันดับสอง แต่ไม่พบว่ากลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมมีชื่อเล่นในลักษณะนี้เลย รวมทั้งชื่อที่มีความหมายของอาหารและผลไม้ซึ่งมีจำนวนมากในกลุ่มคนไทยโดยรวมก็

พบน้อยมากในกลุ่มชาวมุสลิม ในขณะที่ชาวมุสลิมมีชื่อเล่นที่มีความหมายของธรรมชาติ, พืช ดอกไม้, คุณสมบัติที่เป็นนามธรรม, เวลาสถานที่ มากกว่าศาสนาอื่น

คำนวณค่าตามวิธีของเพียร์สันพบว่าตัวแปรอายุมีอิทธิพลต่อความหมายของชื่อเล่นมากกว่าตัวแปรเพศ และตัวแปรเพศมีอิทธิพลต่อความหมายของชื่อเล่นมากกว่าตัวแปรศาสนา

## 5. ที่มาของชื่อเล่น

ชายและหญิงมีที่มาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างที่มาของชื่อเล่นกลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิงคือ ชื่อเล่นของเพศหญิงตั้งขึ้นโดยคำนึงถึงลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อบ่อยกว่าชาย ในขณะที่ชื่อเล่นของเพศชายตั้งขึ้นโดยมีความสัมพันธ์กับชื่อจริงมากกว่าเพศหญิง

คนไทยในกลุ่มอายุที่ต่างกันมีที่มาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จากข้อมูลพบว่าการตั้งชื่อเล่นตามลำดับการเกิด, ลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ และการตั้งชื่อเล่นให้มีความสัมพันธ์กับชื่อจริง พบในรุ่นอายุมากกว่าในรุ่นอายุน้อยอย่างเห็นได้ชัดเจน ตรงกันข้ามกับการตั้งชื่อโดยคำนึงถึงความคาดหวังของพ่อแม่และเหตุการณ์หรือสิ่งสำคัญในครอบครัว ซึ่งพบมากกว่าในรุ่นอายุที่น้อยกว่า และสิ่งที่น่าสังเกตอีกประการหนึ่งคือการตั้งชื่อโดยคำนึงถึงศาสนาหรือความเชื่อพบมากในกลุ่มอายุน้อยที่สุดมากกว่ารุ่นอายุอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด

แม้ว่าการตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึงลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ และการตั้งให้เสียงของชื่อเล่นสอดคล้องกับคนอื่นในครอบครัวจะเป็นที่มา

ของชื่อเล่นของกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากที่สุดในภาพรวม แต่เมื่อจำแนกตามศาสนาแล้วพบว่าชาวมุสลิมไม่มีการตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึง 2 สิ่งนี้เลย ชาวคริสต์มีการตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึงศาสนาของตนมากกว่าศาสนาอื่นๆ และสรุปได้ว่าชาวพุทธและผู้ที่ไม่ใช่ชาวพุทธมีเหตุผลในการเลือกภาษาของชื่อเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เมื่อคำนวณค่าตามวิธีของเพียร์สันพบว่าตัวแปรอายุมีอิทธิพลต่อที่มาของชื่อเล่นมากกว่าตัวแปรศาสนา และตัวแปรศาสนามีอิทธิพลต่อที่มาของชื่อเล่นมากกว่าตัวแปรเพศ

## 6. ผู้ตั้งชื่อเล่น

อัตราส่วนผู้ตั้งชื่อเล่นในภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดกับเมื่อพิจารณาจำแนกตามเพศของเจ้าของชื่อและรุ่นอายุแล้วพบว่ามีความคล้ายคลึงกัน คือส่วนมากจะตั้งชื่อโดยแม่ และญาติฝ่ายแม่ตั้งชื่อเล่นมากกว่าญาติฝ่ายพ่อ และเมื่อนำสถิติไคสแควร์มาคำนวณก็สรุปได้ว่าชื่อเล่นของชายและหญิงในรุ่นอายุต่างๆได้รับการตั้งขึ้นโดยบุคคลที่ไม่มีความแตกต่างกัน

แต่เมื่อพิจารณากลุ่มตัวอย่างแยกตามศาสนาพบว่าชาวมุสลิมนั้นมีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด คือพ่อเป็นผู้ตั้งชื่อให้ลูกตามลำพังในอัตราส่วนที่สูงมาก และญาติฝ่ายพ่อกับฝ่ายแม่เป็นผู้ตั้งชื่อในอัตราส่วนที่เท่ากัน ในขณะที่ชื่อเล่นของชาวพุทธกับชาวคริสต์ได้รับการตั้งขึ้นด้วยบุคคลต่างๆในอัตราส่วนที่ไม่แตกต่างกันมากนัก และเป็นไปในทางเดียวกับภาพรวมของชื่อเล่นคนไทยโดยไม่จำแนกตามตัวแปรทางสังคมใดๆ คือส่วนมากจะตั้งชื่อเล่นโดยแม่ และญาติฝ่ายแม่เป็นผู้ตั้งชื่อเล่นมากกว่าญาติฝ่ายพ่อ จากการ

คำนวณค่าโคสแควร์สรุปได้ว่าผู้นับถือศาสนาต่างกันได้รับการตั้งชื่อเล่นโดยบุคคลที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## 7. สรุปภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนมาจากชื่อเล่น

คนไทยให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกมากขึ้น สะท้อนให้เห็นจากการใช้ชื่อเล่นที่มีความโดดเด่นไม่ซ้ำใครมากในรุ่นอายุน้อยที่สุด และกลวิธีที่ทำให้ชื่อเล่นมีความโดดเด่นไม่ซ้ำใครก็คือการใช้ชื่อเล่นที่มีจำนวนพยางค์มากกว่า 1

อิทธิพลของต่างประเทศที่เข้าสู่สังคมไทยมีมากขึ้น สังเกตได้จากกลุ่มอายุยิ่งน้อยลงเท่าไรก็พบอัตราส่วนการตั้งชื่อเล่นเป็นภาษาไทยน้อยลงเท่านั้น สวนทางกับชื่อเล่นเป็นภาษาอังกฤษซึ่งมีมากขึ้นเรื่อยๆในกลุ่มอายุน้อยกว่า ประกอบกับพบชื่อเล่นที่ประกอบด้วยภาษาสองภาษา หรือชื่อเล่นที่พ้องเสียงระหว่างสองภาษา มากกว่าในกลุ่มที่อายุมากกว่า

คนจีนในประเทศไทยกลมกลืนเข้ากับคนไทยมากขึ้นเรื่อยๆ สังเกตได้จากการที่เมื่อพิจารณาภาพรวมพบชื่อเล่นภาษาจีนน้อยลงเรื่อยๆในกลุ่มอายุน้อย และอัตราส่วนของเหตุผลด้านเชื้อชาติในการเลือกภาษาในการตั้งชื่อเล่นมีน้อยลงเรื่อยๆ

สิ่งที่ชาวไทยมุสลิมใช้บ่งอัตลักษณ์ของตนคือภาษาอาหรับ สังเกตได้จากการที่เมื่อพิจารณาชื่อเล่นของชาวมุสลิมที่ระบุเหตุผลในการเลือกภาษาล้วนแต่เป็นชื่อภาษาอาหรับ

ชาวไทยที่ไม่ใช่ชาวพุทธใช้ชื่อเล่นแสดงเอกลักษณ์ด้านศาสนาของตน สังเกตได้จากที่ชาวคริสต์และชาวมุสลิมมีการระบุเหตุผลทางศาสนาในการเลือกภาษาตั้งชื่อเล่นที่มากกว่าชาวพุทธอย่างเห็นได้ชัด และเมื่อ

พิจารณาที่มาของชื่อเล่นก็พบลักษณะที่สอดคล้องกันกับที่กล่าวมาแล้ว คือ ชาวคริสต์และชาวมุสลิมตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึงเหตุผลทางศาสนามากกว่าชาวพุทธ

ชาวมุสลิมไม่นิยมการตั้งชื่อให้มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์ สังเกตได้จากเมื่อพิจารณาชื่อเล่นของคนไทยโดยรวมจะพบชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์มากเป็นอันดับสองรองจากชื่อที่มีความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของเจ้าของชื่อ แต่เมื่อพิจารณาจำแนกตามศาสนาแล้วกลับไม่พบว่ากลุ่มตัวอย่างชาวมุสลิมมีชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับสัตว์เลย

คนไทยมองความเป็นสิริมงคลเปลี่ยนไปจากเดิม สังเกตได้จากชื่อเล่นของคนไทยในกลุ่มอายุมากมีความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพอยู่มาก และค่อยๆลดอัตราส่วนลงเรื่อยๆในรุ่นอายุที่น้อยกว่า

สังคมไทยก้าวเข้าสู่สังคมวัตถุนิยมและบริโภคนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ในเวลาเดียวกันสภาพที่เกิดขึ้นก็ก่อให้เกิดความไม่พอใจของคนในสังคม ส่งผลให้คนเริ่มโหยหาธรรมชาติมากขึ้นไปพร้อมๆกัน สังเกตได้จากการที่ชื่อเล่นที่เกี่ยวข้องกับความมั่งคั่ง อาหาร ดอกไม้ พืช และธรรมชาติ ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ

คนไทยมีบุตรน้อยลง สังเกตได้จากการที่พบชื่อเล่นที่มีการตั้งขึ้นโดยคำนึงถึงลำดับการเกิดน้อยลงในแต่ละรุ่นอายุ แต่ตั้งชื่อเล่นโดยคำนึงถึงความคาดหวังของพ่อแม่มากขึ้น

วัฒนธรรมไทยเน้นฝ่ายแม่ ยกเว้นในกลุ่มชาวมุสลิม สังเกตได้จากการที่ผู้มีบทบาทในการตั้งชื่อเล่นให้สมาชิกใหม่ในครอบครัวคือแม่มากกว่า พ่ออย่างเห็นได้ชัดทั้งในภาพรวม ทั้งในกรณีจำแนกเพศของเจ้าของชื่อ และ

ทั้งในกรณีจำแนกตามรุ่นอายุ รวมทั้งหากผู้ตั้งชื่อเป็นญาติอื่นๆที่ไม่ใช่พ่อแม่อีกพบว่าผู้ทำหน้าที่ในการตั้งชื่อก็คือญาติฝ่ายแม่มากกว่าญาติฝ่ายแม่ ในขณะที่กลุ่มชาวมุสลิมนั้นพ่อมีบทบาทการตั้งชื่อให้สมาชิกใหม่มากกว่าแม่ และญาติฝ่ายแม่ก็ไม่ได้มีบทบาทในเรื่องนี้มากกว่าญาติฝ่ายพ่อ

บทบาทของชายและหญิงมีความแตกต่างกัน สังเกตได้จากความหมายของชื่อเล่น เพศชายมีชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับความรู้ ความสามารถ ความยิ่งใหญ่โดดเด่นชัยชนะ และ ศาสนา มากกว่าเพศหญิงอย่างชัดเจน ในขณะที่ชื่อเล่นของเพศหญิงมีความหมายเกี่ยวกับ ดอกไม้พืช, ความงาม, และความรักความสุข มากกว่าเพศชาย

คนไทยตั้งชื่อโดยคำนึงถึงศาสนาหรือความเชื่อบางด้านมากขึ้น สังเกตได้จากการที่กลุ่มตัวอย่างรุ่นอายุน้อยที่สุด (0-10 ปี) มีชื่อเล่นที่มีความหมายเกี่ยวกับศาสนามากกว่าทั้งมีการตั้งชื่อโดยคำนึงถึงเหตุผลทางด้านศาสนามากกว่ารุ่นอายุอื่นๆอย่างชัดเจน แต่มีการตั้งชื่อที่หมายถึงสัตว์น้อยลงเรื่อยๆ

คนไทยนิยมความสุภาพแ่บววกและมีทัศนคติที่ดีต่อชื่อเล่น สังเกตได้จากการที่กลุ่มตัวอย่างชอบชื่อเล่นของตนมากกว่าชื่อจริง และมักต้องการให้ผู้อื่นเรียกตนด้วยชื่อจริงมากกว่าชื่อเล่น ยกเว้นในกรณีของผู้ที่ไม่รู้จักกันมาก่อนและมีปฏิสัมพันธ์แบบฉาบฉวยเช่นพนักงานขายซึ่งมักต้องการให้พนักงานขายนี้เรียกด้วยชื่อจริง ส่วนในกรณีของอาจารย์ในชั้นเรียนนั้นแม้ว่าเป็นสถานการณ์ที่เป็นทางการ แต่ในเมื่อเป็นความสัมพันธ์ที่คงทนกว่า จึงมีผู้ต้องการให้อาจารย์เรียกด้วยชื่อจริงมากกว่าชื่อเล่นเพียงเล็กน้อยเท่านั้น



## บรรณานุกรม

- กฤษฎา พิณศรี และ ชรินทร์รัตน์ อิงพงษ์พันธ์. 2548. การปรับตัวของคนไทยเชื้อสายจีนภายใต้วัฒนธรรมเขมรสุรินทร์. รายงานการวิจัยได้รับทุนสนับสนุนจากคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม.
- กุลฎา พิทักษ์ลิ้มสกุล. 2550. ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อและความเชื่อทางศาสนาของคนไทย. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จรัล มะลูลีม, กิติมา อมรทัต และ พรพิมล ตรีโชติ. 2539. ไทยกับโลกมุสลิม: ศึกษาเฉพาะกรณีชาวไทยมุสลิม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จริญญา ธรรมโชโต. 2540. การศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นของคนไทยในเขตอำเภอเมือง จังหวัดตรัง. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- จรรยาศรี มูลสวัสดิ์. 2535. การใช้ภาษาในการตั้งชื่อเล่นของชาวล้านนาในจังหวัดเชียงราย. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นันทนา ธณเกียรติ. 2531. ลักษณะการตั้งชื่อเล่นในภาษาไทย. วารสารภาษาและภาษาศาสตร์ 6. มกราคม-มิถุนายน 2531: 50-62.

บรรจง บินกาซัน, วิทยา วิเศษรัตน์. 2011. การรับเข้าอิสลาม. [ออนไลน์]  
เข้าถึงได้จาก :[http:// islamthailand.com/thai521  
/introduce/intro-10.php](http://islamthailand.com/thai521/introduce/intro-10.php) [27 มีนาคม].

ราชบัณฑิตยสถาน. 2553 พจนานุกรมศัพท์ภาษาศาสตร์ (ภาษาศาสตร์  
ประยุกต์) ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ:  
ราชบัณฑิตยสถาน.

วรางคณา สว่างตระกูล. 2540. การศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อของคน  
ไทยในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต.  
สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วิรัช ศิริวัฒนะนาวิน. 2544. การศึกษาการตั้งชื่อของคนไทย. วิทยานิพนธ์  
อักษรศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร  
สมชาย สำเนียงงาม. 2545. ลักษณะภาษาที่แสดงการเปลี่ยนแปลงของ  
ความเชื่อเกี่ยวกับสิริมงคลและกาลกิณีในชื่อของคนไทย.  
วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะอักษรศาสตร์.  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมาคมนักเรียนเก่าอาหรับ. 2011. อัลกุรอานความหมายภาษาไทย.  
[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : <http://www.alquran-thai.com> [27  
มีนาคม].

สุธาสิณี ไชยกาล. 2545. ภาษาที่ใช้ตั้งชื่อเล่นของคนไทยที่มาจากต่างกลุ่ม  
ชาติพันธุ์ในอำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร. รายงาน  
การศึกษาค้นคว้าอิสระ. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชา  
ภาษาไทย. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สุภาพรณ ฌ บางช้าง. 2529. **การใช้ภาษาในการตั้งชื่อคนไทย**. กรุงเทพฯ:

โครงการเผยแพร่งานวิจัย ฝ่ายวิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หน่วยประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่นภาคใต้ตอนล่าง. 2011. **ยุทธศาสตร์ผ้า**

**คลุมผลและกะปิเยาะหีในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้.**

[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.budutani.com/strategy/conclusion/01.html> [27 มีนาคม].

สมาคมพระคริสตธรรมไทย. 2003. **พระคริสตธรรมคัมภีร์**. กทม.

อัล-มินฮาจญ์. 2011. **หลักการตั้งชื่อในทัศนะอิสลาม**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้

จาก : [http://satthatham.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=78&Itemid=59](http://satthatham.com/index.php?option=com_content&task=view&id=78&Itemid=59) [27 มีนาคม].

อนุমানราชชน, พระยา. 2531. **ศาสนาเปรียบเทียบ**. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน.

อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธ์. 2533. ลักษณะสำคัญบางประการในวัฒนธรรมไทยที่

แสดงโดนคำเรียกญาติ. **วารสารภาษาและวรรณคดีไทย** ปีที่ 7 ฉบับที่ 1: 55-68”

อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธ์. 2549. **แฟชั่นชื่อฝรั่งในสังคมไทย**. ใน **พินิจไทยไตร**

**ภาค ปฐมภาค: ภาษา**. ตรีศิลป์ บุญขจร บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 96-98.

Azunnah.com. 2011. **การเขว่นรูปภาพ**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก :

[http://www.azunnah.com/modules.php?name=Forums &file=viewtopic&t=203&highlight=](http://www.azunnah.com/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=203&highlight=) [29 มีนาคม]

- Elaine, Chaika. 2007. Language: the Social Mirror. (Fourth Edition). **Language: the Social Mirror (Sociolinguistics)**. Boston: Heinle & Heinle Publisher.
- Naksakul, Kanchana. 1987. The Phonology of Thai Pet Names. In **Lai Su Thai: Essays in Honour of E.H.S. Simmonds**, ed. Jeremy H.C.S. Davidson (London: School of Oriental and African Studies)
- Mehrotra. R.R. 1985. **Sociolinguistics in Hindi Contexts**. New Delhi: Oxford & IBH Publishing.
- The Islamic Foundation. 2011. **สิทธิของสามีที่จำเป็นสำหรับภรรยาจะต้องปฏิบัติ**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://www.islammore.com/main/content.php?page=sub&category=6&id=877> [27 มีนาคม].

## ภาคผนวก

## ตัวอย่างแบบสอบถามชุดที่ 1

แบบสอบถามเพื่อทำวิจัยเรื่อง "ภาษาและภาพสะท้อนของวัฒนธรรมจากชื่อเล่นของคนไทย"

Exit this survey

1.

นี่เป็นแบบเก็บข้อมูลเพื่อการทำวิจัยของผศ. ดร. ม.ล. จรวิไล จรรยาโรจน์ จากภาควิชาภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เป็นงานวิจัยที่ได้ทุนสนับสนุนจากคณะมนุษยศาสตร์ ขอขอบคุณทุกท่านให้ข้อมูลด้วยนะคะ ถ้าทราบข้อมูลของพ่อแม่พี่น้องหรือเพื่อนคู่ใจสามารถกรอกแทนได้ค่ะ

ถ้าจะส่งต่อ link แบบสอบถามให้คนอื่นก็ได้นะคะ จะขอบคุณมากค่ะ

1. เจ้าของชื่อเป็นคนไทยหรือเปล่าคะ



เป็น



ไม่เป็น

2. เพศ



ชาย



หญิง

3. อายุ



0-10 ปี



37-46 ปี



13-22 ปี



49-60 ปี



25-34 ปี



อื่นๆ

4. ศาสนา



พุทธ



อิสลาม



คริสต์



อื่นๆ

5. ชื่อเล่น (กรุณากรอกด้วยตัวอักษรไทย) หมายถึงชื่อเล่นที่ได้รับมาตั้งแต่เด็ก ไม่รวมสมญาที่ได้จากการล้อเลียน

6. ความหมายของชื่อเล่น

7. ที่มาของชื่อ หากไม่ถึงชื่อเล่นนี้

8. ชื่อเล่นนี้เป็นภาษาอะไร



ไทย



อังกฤษ



อาหรับ



จีน



บาลี/สันสกฤต



ไม่ทราบ



อื่นๆ (กรุณาระบุ)

9. หากไม่ถึงได้ตั้งชื่อเล่นเป็นภาษาใด

10. ใครเป็นผู้ตั้งชื่อเล่น



แม่



แม่และพ่อ



พ่อ



พระ/นักบวช/หมออนุ/บุคคลสำคัญทางศาสนา

อื่นๆ (โปรดระบุ)

Done

## ตัวอย่างแบบสอบถามชุดที่ 2

กรุณาตอบคำถามเหล่านี้

1. เพศ ..... ชาย ..... หญิง
2. อายุ ..... ปี
3. คุณชอบชื่อเล่นหรือชื่อจริงของตัวเองมากกว่า  
..... ชื่อเล่น  
..... ชื่อจริง
4. ถ้าเลือกได้ คุณอยากให้บุคคลเหล่านี้เรียกคุณด้วยชื่อจริงหรือชื่อเล่น
 

อาจารย์ในชั้นเรียน	..... ชื่อเล่น	..... ชื่อจริง
อาจารย์นอกชั้นเรียน	..... ชื่อเล่น	..... ชื่อจริง
เพื่อนเก่า	..... ชื่อเล่น	..... ชื่อจริง
เพื่อนที่เพิ่งรู้จัก	..... ชื่อเล่น	..... ชื่อจริง
พนักงานขาย	..... ชื่อเล่น	..... ชื่อจริง
5. ถ้าคุณต้องบอกชื่อตัวเองเป็นครั้งแรกให้กับบุคคลเหล่านี้ คุณจะบอกชื่อจริงหรือชื่อเล่น
 

อาจารย์ในชั้นเรียน	..... ชื่อเล่น	..... ชื่อจริง
อาจารย์นอกชั้นเรียน	..... ชื่อเล่น	..... ชื่อจริง
เพื่อนที่เพิ่งรู้จัก	..... ชื่อเล่น	..... ชื่อจริง
พนักงานขาย	..... ชื่อเล่น	..... ชื่อจริง