

การศึกษาการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย ตามแนวอรรถศาสตร์ปริชาน

A Cognitive Semantic Study of Movie Titles Naming in English and Thai

พนิตนันท์ เลี่ยมตอม¹

Panitnan Iemtom²

(Received: 8 July 2020; Revised: 3 January 2021; Accepted: 19 January 2021)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยในปี พ.ศ.2562 โดยพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างชื่อภาพยนตร์กับเรื่องย่อของภาพยนตร์ กลุ่มตัวอย่างสำหรับศึกษาวิเคราะห์ได้แก่ชื่อภาพยนตร์ต่างประเทศที่ทำรายได้สูงสุดทั่วโลก 100 อันดับแรกที่เข้าฉายในประเทศไทยปี พ.ศ.2562 โดยเป็นชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษจำนวน 100 ชื่อและชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยจำนวน 100 ชื่อ และนำทฤษฎีอรรถศาสตร์ปริชานมาใช้ในการวิเคราะห์และอธิบายข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิจัยเพื่อหาคำความถี่คือค่าร้อยละ ผลการศึกษาพบว่าชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยมีลักษณะเป็นชื่อที่มีความหมายโดยตรง และชื่อที่มีความหมายโดยนัย ซึ่งแบ่งเป็นชื่อความหมายเชิงนามนัย ชื่อความหมายเชิงอุปลักษณ์ และชื่อที่ผสมระหว่างความหมายเชิงนามนัยและความหมายเชิงอุปลักษณ์ สำหรับชื่อภาพยนตร์ที่มีความหมายเชิงนามนัยซึ่งเป็นลักษณะที่ปรากฏมากที่สุด พบการนำองค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์มาตั้งชื่อภาพยนตร์ ดังนี้ 1. คน 2. สิ่งที่ต้องได้ 3. สถานที่ 4. สัตว์ 5. เหตุการณ์ย่อย 6. เวลา 7. การเคลื่อนที่ 8. จำนวน และ 9. สิ่งที่ต้องได้ โดยพบว่า “คน” ปรากฏมากที่สุดทั้งในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย สำหรับชื่อภาพยนตร์ที่มีความหมายเชิงอุปลักษณ์ซึ่งเป็นลักษณะที่ปรากฏรองลงมานั้น พบการนำถ้อยคำที่จัดอยู่ในแวดวงความหมายต่างๆ มาเปรียบเทียบกับลักษณะต่างๆ ในชื่อภาพยนตร์ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ดังนี้ 1. ธรรมชาติ 2. สิ่งเหนือธรรมชาติ 3. สัตว์ 4. สิ่งที่ต้องได้ 5. คน 6. การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ 7. สี และ 8. สิ่งที่ต้องได้ โดยพบชื่อที่แสดง “อุปลักษณ์ธรรมชาติ” และ “อุปลักษณ์การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ” มากที่สุดในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ ส่วนชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยพบ “อุปลักษณ์สิ่งเหนือธรรมชาติ” มากที่สุด นอกจากนี้ยังพบชื่อที่มีแวดวงความหมายมากกว่าหนึ่งแวดวงความหมายทั้งในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยด้วย

คำสำคัญ: การตั้งชื่อภาพยนตร์ อรรถศาสตร์ปริชาน ภาษาอังกฤษ

¹ อาจารย์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

² Lecturer, Department of English, Faculty of Humanities and Social Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University



Abstract

The purpose of the study was to investigate movie titles naming in English and Thai in 2019. Through considering the relationship between the titles and the synopsizes, the top 100 worldwide grossing movie titles of 2019 were collected for data analysis. The data were 100 English movie titles and 100 Thai movie titles. To examine and describe the data, the Cognitive Semantic framework was applied. The statistics used to analyze the data was percentages. The findings showed that two types of English and Thai movie titles were 1) literal movie titles and 2) implied movie titles which could be divided into 3 types, ranging from the most to the least commonly used, as follows: 2.1) metonymy movie titles 2.2) metaphor movie titles and 2.3) hybrid movie titles. In metonymy movie titles, the results revealed that various elements of the movie were employed for naming the titles, including 1. people 2. intangible objects 3. places 4. animals 5. sub-events 6. time 7. movement 8. idioms and 9. tangible objects. Moreover, "people" was found the most for naming the titles. Regarding metaphor movie titles, it was found that words organized in various domains were compared to another domain in the movie, including 1. nature 2. supernatural creatures or events 3. animals 4. intangible objects 5. people 6. movement in various directions 7. colors and 8. tangible objects. Also, the "nature" metaphor and the "movement in various directions" metaphor were applied the most for naming English titles while the "supernatural creatures or events" metaphor was employed the most for naming Thai titles. Besides, the study found English and Thai titles that complied with more than one domain.

Keywords: Movie Title Naming, Cognitive Semantic, English

บทนำ

ชื่อนั้นสำคัญไฉน? เชื่อว่าหลายคนคงเคยได้ยินประโยคนี้อยู่บ่อยๆ “ชื่อ” เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้เรียกแทนบุคคลตลอดจนสถานที่ และสิ่งต่างๆ ทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต ทั้งที่เป็นรูปธรรมและเป็นนามธรรม เพื่อแยกประเภท หรือบอกหมวดหมู่ของสิ่งนั้นๆ ทางอรรถศาสตร์เรียกทฤษฎีการตั้งชื่อให้กับสรรพสิ่งต่างๆ นี้ว่า “ทฤษฎีนามบัญญัติ” (Naming) เนื่องจาก “ชื่อ” เป็นสิ่งที่ถูกสมมุติขึ้นหรือเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นโดยผู้ใช้ภาษาหรือคนในสังคมนั้น ดังนั้น “การตั้งชื่อ” ซึ่งเปรียบเสมือน “การเลือกใช้คำ” จึงจัดว่าเป็นวัฒนธรรมทางภาษาอย่างหนึ่ง เพราะถูกกำหนดขึ้นจากความคิดที่สะท้อนวัฒนธรรมของคนในสังคมนั้น ในบริบทวัฒนธรรมไทย การตั้งชื่อ “สื่อ” ในเชิงพาณิชย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ภาพยนตร์” ไม่มีชนบทยาวตัวขึ้นอยู่กับผู้ผลิตจะเลือกใช้ แต่เพื่อหวังผลทางธุรกิจ ชื่อของภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่จะเลือกใช้คำที่สร้างความสนใจเพื่อจูงใจให้ผู้ชมเข้ามาชมภาพยนตร์

Fillmore (1982) หนึ่งในนักทฤษฎีแนวอรรถศาสตร์ปริชาน (Cognitive Semantics) ซึ่งเป็นสาขาหนึ่งของภาษาศาสตร์ปริชาน (Cognitive Linguistics) กล่าวว่า การเลือกใช้คำเป็นการดึงมโนทัศน์ (concept) หรือระบบความคิด หรือระบบปริชาน ที่เกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมบางอย่าง ซึ่งสะท้อนให้

เห็นถึงโลกทัศน์และวัฒนธรรมในสังคมนั้นๆ Lakoff and Johnson (1980) นำเสนอว่า การจะเข้าใจความหมายของคำๆหนึ่งหรือสรรพสิ่งต่างๆในสังคมนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างทางไวยากรณ์ และการสั่งสมความรู้ รวมถึงประสบการณ์อื่นๆ โดยเฉพาะประสบการณ์ทางร่างกายด้วย เพราะแต่ละสังคมมีโลกทัศน์ทางวัฒนธรรม เช่น ความนึกคิด ความเชื่อ ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี และการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกัน

แนวคิดที่ช่วยให้เข้าใจโลกทัศน์ที่ถูกถ่ายทอดออกมาในรูปของภาษาว่ามีลักษณะเป็นอย่างไรคือแนวคิดของทฤษฎีอุปลักษณณ์ในทัศน์ (Conceptual Metaphor Theory) โดย Lakoff and Johnson (1980) ซึ่งเป็นการใช้ภาษาเชิงเปรียบเทียบ ด้วยการถ่ายโยงความหมาย (mapping) ระหว่างแวดวงต้นกำเนิด (source domain) กับแวดวงที่ต้องการอธิบาย (target domain) แนวคิดนี้มองว่า ผู้ใช้ภาษาจะเลือกสิ่งที่เป็นรูปธรรมใกล้ๆตัว (จับต้องได้) มาเชื่อมโยงกับสิ่งที่เป็นนามธรรม (จับต้องไม่ได้) เพื่อให้สื่อความคิดได้ดียิ่งขึ้น และ/หรือทำให้คนในวัฒนธรรมเดียวกันเข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น คำเรียกชื่อพืชของไทย “หม้อข้าวหม้อแกงลิง” ที่เป็นการเชื่อมโยงลักษณะดอกของพืชชนิดหนึ่งกับหม้อข้าวหม้อแกงของลิงซึ่งเป็นสัตว์ที่คนไทยรู้จักและคุ้นเคยอย่างดี การเชื่อมโยงลักษณะนี้จะช่วยให้คนไทยที่ไม่เคยเห็นพืชชนิดนี้มาก่อนสามารถมองเห็นภาพลักษณ์และคาดเดาลักษณะของพืชชนิดนี้ได้ (อัญชลี สิงห์น้อย วงศ์วัฒนา, 2557)

การถ่ายโยงความหมายนั้น นอกจากจะปรากฏในคำเรียกชื่อต่างๆแล้ว ยังปรากฏอยู่ในชื่อภาพยนตร์ด้วย สำหรับชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไปนั้น มีทั้งชื่อที่ตั้งตามเนื้อหาของภาพยนตร์ เช่น “The Curious Case of Benjamin Button” “ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ชื่อที่ตั้งตามองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งของภาพยนตร์ เช่น “Mr. & Mrs. Smith” “Harry Potter” “หลวงพี่เท่ง” “นางนาค” ซึ่งเป็นการตั้งชื่อตามบทบาทของตัวละครหรือลักษณะของตัวละคร และชื่อที่เป็นการนำสิ่งอื่นๆ มาเชื่อมโยง เช่น “The Butterfly” “Raging Bull” “ไบค์แมน ศักรินทร์ดูดหมึก” โดยลักษณะของชื่อสองลักษณะหลังเป็นการเชื่อมโยงความคิดจากการใช้คำที่มีความหมายถ่ายโยงจากความหมายหนึ่งไปอีกจากความหมายหนึ่ง นักภาษาศาสตร์ได้แบ่งความหมายลักษณะนี้ออกเป็นสองประเภทคือ อุปลักษณณ์ (Metaphor) และนามนัย (Metonymy) ทั้งคู่เป็นระบบในทัศน์และมีกระบวนการเชื่อมโยงความหมายเช่นเดียวกัน แต่ต่างกันตรงที่นามนัยเป็นการเชื่อมโยงความหมายในแวดวงความหมายเดียวกัน ส่วนอุปลักษณณ์เป็นการเชื่อมโยงความหมายต่างแวดวงความหมายกัน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ อุปลักษณณ์เป็นการถ่ายโยงความหมายระหว่างแวดวงต้นกำเนิดที่มักเป็นรูปธรรมกับแวดวงที่ต้องการอธิบายที่มักเป็นนามธรรมโดยมีการถ่ายโยงความคิดร่วมกัน ส่วนนามนัยเป็นการถ่ายโยงความหมายระหว่างแวดวงต้นกำเนิดกับแวดวงที่ต้องการอธิบายคล้ายอุปลักษณณ์ แต่เป็นการถ่ายโยงความคิดแบบอ้อม (non-literal transfer) กล่าวคือ ในกระบวนการนามนัยนั้น จะมีการเลือกตัวเลือกในภาพแทนต่างๆ (non-literal choices) เกิดขึ้น ซึ่งตัวเลือกหรือคำที่ผู้ใช้ภาษาเลือกมาแทนนั้นคือตัวแทนของการถ่ายโยงความคิดนั้นนั่นเอง



ที่ผ่านมา มีงานวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับการตั้งชื่อเป็นจำนวนมาก เช่น การตั้งชื่อบุคคลและนามสกุล (วนิดา เจริญสุข, 2532; จริญญา ธรรมโชติ, 2540; ปานทิพย์ มหาไตรภพ, 2545; สารีสา อุ่นทานนท์, 2553) การตั้งชื่ออาหาร (ศศิธร สีนถาวรกุล, 2547; อนัตตยา คอมีธิน, 2548; โกสินทร์ ปัญญาอธิสิน, 2552; ชนกวพร อังศุวิริยะ, 2557) และการตั้งชื่อร้านค้า (ภคินี แสงสว่าง, 2545; นศวัฒน์ สาละ, 2550; วชิรธาร บิฑูและคณะ, 2559) จากการศึกษาข้างต้น พบว่า “ชื่อ” ที่ปรากฏอยู่ทั่วไปมีสองลักษณะใหญ่ๆ คือ ชื่อที่มีความหมายโดยตรง (มีความหมายประจำรูป) และชื่อที่มีความหมายโดยนัย (มีความหมายไม่ตรงตามความหมายประจำรูป) ซึ่งชื่อที่มีความหมายโดยนัยนั้นถูกพบมากกว่าชื่อที่มีความหมายโดยตรง และยังเป็นชื่อที่สามารถสะท้อนให้เห็นในทัศนของผู้ตั้งชื่อหรือผู้ใช้ภาษาด้วย

งานวิจัยเกี่ยวกับการตั้งชื่อภาพยนตร์ที่ผ่านมา นั้น (ศุภวรรณ ทองวัน, 2555; ภาคภูมิ เฉลิมวัฒน์, ม.ป.ป.; Nguyen, 2011; Zeng, 2019) จะเน้นศึกษาและให้ความสำคัญเฉพาะโครงสร้างและกลวิธีการตั้งชื่อภาพยนตร์ โดยไม่ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ชื่อภาพยนตร์ในลักษณะที่สัมพันธ์กับระบบบริบทของชื่อภาษา สำหรับการศึกษาเชิงเปรียบเทียบการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยกับภาพยนตร์ต่างประเทศ พงงานวิจัยชื่อ “การศึกษาเปรียบเทียบการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์จีน” ของ นลินี ศิริพรไพศาล (2559) ที่ศึกษาเปรียบเทียบการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์จีนตั้งแต่ปี 2544-2554 รวมถึงศึกษาเปรียบเทียบสภาพสังคมที่สะท้อนจากการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์จีนในช่วงนั้นในแง่สภาพสังคมไทยและสังคมจีนที่สะท้อนถึงแนวคิดและความเชื่อจากการตั้งชื่อภาพยนตร์ ผลงานวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยและจีนมีความเชื่อเรื่องความรัก การยกย่องวีรชน การใช้สัญลักษณ์ และการดำเนินชีวิตคล้ายคลึงกัน แต่ต่างกันในเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับศาสนาและสิ่งเหนือธรรมชาติ รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับเพศที่สาม ส่วนงานวิจัยที่ศึกษา “การตั้งชื่อและการสื่อความหมายของชื่อภาพยนตร์ไทยและชื่อภาษาไทยของภาพยนตร์อเมริกัน” พบในปี 2562 โดย พีรภาส จงตระกูล ผู้วิจัยพบว่าแนวคิดหลักหรือกระบวนการในการตั้งชื่อภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับ 3 ปัจจัยหลัก คือ 1. ตระกูลของภาพยนตร์ (Genre) 2. แก่นเรื่องของภาพยนตร์ (Theme) 3. ดารานักแสดงหรือผู้รับบทตัวละครเอกในภาพยนตร์ สำหรับงานวิจัยในต่างประเทศ พงงานวิจัยของ Nguyen (2011) ชื่อ “An Investigation into Linguistic Features of Films Titles in English and Vietnamese” ที่ศึกษาโครงสร้างภาษาและลักษณะทางความหมาย (semantic features) ของการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาเวียดนาม ผลงานวิจัยในด้านลักษณะทางความหมายพบว่า ชื่อเรื่องภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาเวียดนามมีคำที่แสดงถึงลักษณะหรือประเภทของภาพยนตร์ที่ช่วยให้ผู้รับสารเดาเนื้อหาของภาพยนตร์ได้

สำหรับการศึกษาการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ ที่ได้นำทฤษฎีภาษาศาสตร์ปริชานมาอธิบายเหตุผลของการตั้งชื่อภาพยนตร์ในรอบ 90 ปี (1927-2017) พบในงานวิจัยเรื่อง “A Cognitive Pragmatic Approach to Metaphor and Metonymy in Band Names: A Case Study of Film Titles” ของ Zeng (2019) โดยผู้วิจัยพบว่ามีการใช้อุปลักษณ์และนามนัยในการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษเป็นจำนวนมาก ซึ่งการตั้ง

ชื่อภาพยนตร์ลักษณะนี้ ช่วยให้ผู้รับสารคาดเดาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ได้ อย่างไรก็ตามงานวิจัยของ Zeng (2019) ศึกษาเฉพาะชื่อภาพยนตร์อเมริกันที่ถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ (Oscar Best Pictures Nominees) ในปีดังกล่าวเท่านั้น ฉะนั้นควรมีการศึกษาชื่อภาพยนตร์ในปีอื่นๆ และในบริบทอื่นๆ ด้วย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์การตั้งชื่อภาพยนตร์ พบว่าการตั้งชื่อภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงเนื้อหาของภาพยนตร์และมโนทัศน์ที่มีต่อวัฒนธรรมของประเทศนั้น เพราะชื่อภาพยนตร์ส่วนใหญ่ได้เอกลักษณะมาจากเนื้อหาของภาพยนตร์ซึ่งสะท้อนให้เห็นมโนทัศน์ของผู้ผลิตด้วย อย่างไรก็ตามยังไม่พบงานวิจัยที่ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์และเปรียบเทียบชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยในลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างวิธีใช้ภาษาและวิธีคิดของผู้ใช้ภาษา ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะวิเคราะห์ชื่อภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีการตั้งชื่อทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยว่ามีวิธีการตั้งชื่อเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โดยพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างชื่อภาพยนตร์กับเรื่องย่อของภาพยนตร์ และนำทฤษฎีอรรถศาสตร์ปริชานมาใช้ในการวิเคราะห์และอธิบายข้อมูล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบวิธีการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. **แหล่งข้อมูล และข้อมูล** ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อภาพยนตร์ และรวบรวมข้อมูล คือ รายชื่อภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีชื่อทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยโดยเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดทั่วโลกในปี พ.ศ.2562 จำนวน 200 ชื่อ จากแหล่งข้อมูลคือ www.boxofficemojo.com และตรวจสอบชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยจาก www.thailandboxoffice.com

2. **กรอบแนวคิดและวิธีการทางสถิติที่ใช้ในการวิจัย** ผู้วิจัยวิเคราะห์ความหมายของชื่อและมโนทัศน์ในชื่อภาพยนตร์โดยใช้ทฤษฎีอรรถศาสตร์ปริชาน และใช้วิธีการทางสถิติคือ ร้อยละเพื่อแสดงความสำคัญของข้อมูลผลการวิจัย

3. **การเก็บรวบรวมข้อมูล** ผู้วิจัยรวบรวมรายชื่อภาพยนตร์ต่างประเทศ 110 อันดับแรกที่ทำรายได้สูงสุดทั่วโลกในปี พ.ศ.2562 ซึ่งส่วนมากเป็นภาพยนตร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา และคัดชื่อภาพยนตร์จำนวน 10 ชื่อที่ไม่ปรากฏชื่อภาษาไทยเพราะไม่ได้เข้าฉายในประเทศไทยออก จึงได้ข้อมูลมาวิเคราะห์จริงทั้งสิ้น 200 ชื่อ แบ่งเป็นชื่อภาษาอังกฤษจำนวน 100 ชื่อและชื่อภาษาไทยจำนวน 100 ชื่อ

4. **การวิเคราะห์ข้อมูล** ผู้วิจัยวิเคราะห์ชื่อภาพยนตร์โดยพิจารณาจากเรื่องย่อของภาพยนตร์ และแบ่งข้อมูลเป็น 2 ประเภทหลักคือ 1. ชื่อภาพยนตร์ที่มีความหมายตรง (Literal Movie Titles) หรือ ชื่อที่ใช้คำตรงตามรูปภาษาซึ่งตรงกับเนื้อเรื่องโดยรวมของภาพยนตร์ และ 2. ชื่อภาพยนตร์ที่มีความหมายโดยนัย (Implied Movie Titles) ซึ่งแบ่งเป็น 2.1 ชื่อภาพยนตร์ที่มีความหมายเชิงนามนัย (Metonymy Movie Titles)

หรือ ชื่อที่ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบ (plot) บางอย่างของภาพยนตร์เรื่องนั้น 2.2 ชื่อภาพยนตร์ที่มีความหมายเชิงอุปลักษณ์ (Metaphor Movie Titles) หรือ ชื่อที่ใช้วิธีการเปรียบเทียบองค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์กับสิ่งอื่นโดยใช้คำที่มีความหมายรูปธรรมเพื่อบอกลักษณะทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมขององค์ประกอบนั้น และ 2.3 ชื่อภาพยนตร์ที่ปรากฏทั้งความหมายเชิงนามนัยและเชิงอุปลักษณ์ (Hybrid Movie Titles) หลังจากวิเคราะห์ประเภทของชื่อภาพยนตร์แล้ว ผู้วิจัยวิเคราะห์หิมโนทัศน์จากชื่อที่มีความหมายเชิงนามนัยและเชิงอุปลักษณ์ โดยแบ่งชื่อทั้งสองลักษณะนี้จากแฉวงต้นกำเนิดเป็นชื่อที่มาจากแฉวงต้นกำเนิดเดียว และชื่อที่มาจากแฉวงต้นกำเนิดผสม

4.1 แนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล เช่น เรื่อง “Bike Man / ไบค์แมน ศักรินทร์ดูหมึก”

4.1.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของชื่อภาพยนตร์ ดังนี้

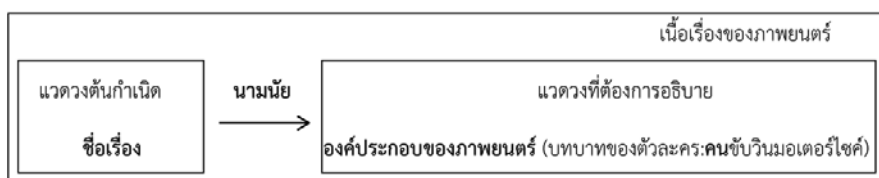
ชื่อภาษาอังกฤษ: มี 1 องค์ประกอบ คือ บทบาทของตัวละคร (Bike Man)

ชื่อภาษาไทย: มี 3 องค์ประกอบคือ บทบาทของตัวละคร (ไบค์แมน) ชื่อตัวละคร (ศักรินทร์)

และ ลักษณะของตัวละคร (ดูหมึก)

4.1.2 วิเคราะห์หิมโนทัศน์ของชื่อภาพยนตร์

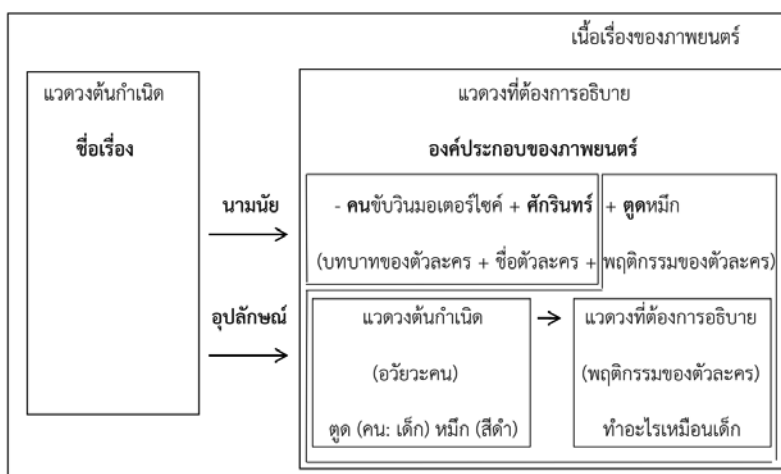
ชื่อภาษาอังกฤษ: เป็นชื่อที่มีความหมายเชิงนามนัยเพราะให้ความสำคัญกับบทบาทของตัวละครซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของภาพยนตร์ จึงมีแฉวงต้นกำเนิดคือ ชื่อเรื่อง และ แฉวงที่ต้องการอธิบาย คือ บทบาทของตัวละคร เนื่องจากชื่อนี้เป็นชื่อที่มีความหมายเชิงนามนัยที่มาจากแฉวงต้นกำเนิดเดียว การตั้งชื่อลักษณะนี้จึงสะท้อนหิมโนทัศน์ การใช้คนแทนชื่อเรื่อง ซึ่งชื่อเรื่องเป็นส่วนประกอบหนึ่งของภาพยนตร์ (PEOPLE FOR EVENT) ดังแสดงให้เห็นจากภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การเชื่อมโยงองค์ประกอบต่างๆ ของชื่อภาพยนตร์เรื่อง “Bike Man”

ชื่อภาษาไทย: เป็นชื่อที่ปรากฏทั้งความหมายเชิงนามนัยและเชิงอุปลักษณ์ เพราะมีการดึงองค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์มาตั้งเป็นชื่อเรื่อง และใช้ “ดูหมึก” หรือ ดูด (อวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกายมนุษย์) เปรียบเทียบกับพฤติกรรมของตัวละครที่ทำอะไรเหมือนเด็ก ซึ่งเด็กส่วนมากตอนเป็นทารกจะมีป่านสีดำติดอยู่ที่ดูด นอกจากนี้สังคมไทยสมัยก่อนเชื่อว่า หากทาดูดเด็กด้วยสีดำจากก้นหม้อ เวลาเด็กเสียชีวิตแล้วมาเกิดใหม่จะทราบทันทีว่าเด็กคนนี้เคยเกิดมาแล้ว เพราะสังเกตจากสีดำที่ดูด ฉะนั้น แฉวงต้นกำเนิดคือชื่อเรื่อง และ แฉวงที่ต้องการอธิบายคือ 3 องค์ประกอบของภาพยนตร์ แต่เนื่องจาก 2 องค์ประกอบแรกมี

ความหมายเชิงนามนัยที่มาจากแวดวงต้นกำเนิดเดียวกัน คือ “คน” ผู้วิจัยจึงจัดให้สององค์ประกอบนี้แสดงมโนทัศน์เดียวกัน คือ การใช้คนแทนชื่อเรื่อง (PEOPLE FOR EVENT) ซึ่งชื่อเรื่องเป็นส่วนประกอบหนึ่งของภาพยนตร์ สำหรับองค์ประกอบที่เหลือสะท้อนมโนอุปลักษณะอวัยวะร่างกายมนุษย์ ที่นำเอาคำที่อยู่ในวงความหมายของอวัยวะร่างกายมนุษย์มาเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของตัวละคร (PEOPLE BODILY ORGANS ARE PEOPLE BEHAVIOURS) ดังแสดงให้เห็นจากภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การเชื่อมโยงองค์ประกอบต่างๆ ของชื่อภาพยนตร์เรื่อง “ไบค์แมน ศักรินทร์ตูตหมึก”

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษที่มีความหมายตรง 4 ชื่อ ชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยที่มีความหมายตรง 4 ชื่อ ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษที่มีความหมายเชิงนามนัย 68 ชื่อ ชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยที่มีความหมายเชิงนามนัย 64 ชื่อ ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษที่มีความหมายเชิงอุปลักษณ์ 16 ชื่อ ชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยที่มีความหมายเชิงอุปลักษณ์ 15 ชื่อ ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษที่ปรากฏทั้งความหมายเชิงนามนัยและเชิงอุปลักษณ์ 12 ชื่อ และชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยที่ปรากฏทั้งความหมายเชิงนามนัยและเชิงอุปลักษณ์ 17 ชื่อ แสดงอัตราส่วนดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงอัตราส่วนประเภททางความหมายของชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย

ประเภททางความหมาย	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ			ชื่อภาพยนตร์ภาษาไทย		
	ความถี่	ร้อยละ	ตัวอย่าง	ความถี่	ร้อยละ	ตัวอย่าง
ความหมายตรง	4	4	- “Toy Story 4”	4	4	- เดอะ เลโก้ มูฟวี่ 2”
ความหมายโดยนัย						
1. เชิงนามนัย	68	68	- “1917”	64	64	- “กัปตัน มาร์เวล”
2. เชิงอุปลักษณ์	16	16	- “Looking Up”	15	15	- “ชนชั้นปรสิต”



ประเภททางความหมาย	ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ			ชื่อภาพยนตร์ภาษาไทย		
	ความถี่	ร้อยละ	ตัวอย่าง	ความถี่	ร้อยละ	ตัวอย่าง
3. ปรากฏทั้งเชิงนามนัยและเชิงอุปลักษณ์	12	12	- "Alita: Battle Angel"	17	17	- "จอห์น วิค แรงกว่านรก 3"
รวม	100	100		100	100	

ตารางที่ 2 แสดงอัตราส่วนประเภทของแฉวงต้นกำเนิดที่แสดงความหมายเชิงนามนัยในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย

ประเภทของแฉวงต้นกำเนิด ในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	อัตราส่วน		ประเภทของแฉวงต้นกำเนิด ในชื่อภาพยนตร์ภาษาไทย	อัตราส่วน	
	ความถี่	ร้อยละ		ความถี่	ร้อยละ
แฉวงต้นกำเนิดเดี่ยว			แฉวงต้นกำเนิดเดี่ยว		
คน	23	23	คน	20	20
สิ่งที่จับต้องไม่ได้	15	15	เหตุการณ์ย่อย	16	16
สถานที่	5	5	สิ่งที่จับต้องไม่ได้	6	6
เหตุการณ์ย่อย	5	5	สัตว์	4	4
สัตว์	4	4	เวลา	3	3
เวลา	3	3	การเคลื่อนที่	2	2
การเคลื่อนที่	3	3	สถานที่	1	1
สำนวน	1	1	สิ่งที่จับต้องได้	1	1
สิ่งที่จับต้องได้	1	1	รวม	53	53
รวม	60	60			
แฉวงต้นกำเนิดผสม			แฉวงต้นกำเนิดผสม		
สิ่งที่จับต้องไม่ได้, เหตุการณ์ย่อย	3	3	เหตุการณ์ย่อย, คน	6	6
สถานที่, สิ่งที่ไม่จับต้องได้	1	1	คน, สถานที่	1	1
คน, สำนวน	1	1	สิ่งที่จับต้องไม่ได้, เหตุการณ์ย่อย	1	1
คน, เหตุการณ์ย่อย	1	1	สถานที่, เหตุการณ์ย่อย	1	1
คน, สถานที่	1	1	เวลา, สถานที่	1	1
สถานที่, เวลา	1	1	สิ่งที่จับต้องไม่ได้, สัตว์	1	1
รวม	8	8	รวม	11	11

จากตาราง 2 พบว่าแฉวงต้นกำเนิดแสดงความหมายเชิงนามนัยในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษมี 2 ลักษณะคือ แฉวงต้นกำเนิดเดี่ยว และแฉวงต้นกำเนิดผสม สำหรับแฉวงต้นกำเนิดประเภทแรกนั้น พบว่า

แวดวงต้นกำเนิด“คน” พบมากที่สุดในเรื่องภาพยนตร์จำนวน 23 ชื่อ (23%) เช่น “Shazam!” รองลงมาคือ “สิ่งที่จับต้องไม่ได้” จำนวน 15 ชื่อ (15%) เช่น “The Wandering Earth” “สถานที่” จำนวน 5 ชื่อ (5%) เช่น “Midway” “สัตว์” จำนวน 4 ชื่อ (4%) เช่น “Cats” “เวลา” จำนวน 3 ชื่อ (3%) เช่น “Midsommar” “การเคลื่อนที่” จำนวน 3 ชื่อ (3%) เช่น “Annabelle Comes Home” “เหตุการณ์ย่อย” จำนวน 2 ชื่อ (2%) เช่น “Countdown” “สำนวน” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “Knives Out” และ “สิ่งที่จับต้องได้” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “Uncut Gems” ส่วนแวดวงต้นกำเนิดผสมนั้น พบในเรื่องภาพยนตร์จำนวน 8 ชื่อ (8%) โดยพบแวดวงต้นกำเนิด “สิ่งที่จับต้องไม่ได้, เหตุการณ์ย่อย” จำนวน 3 ชื่อ (3%) เช่น “Jumanji: The Next Level” “สถานที่, สิ่งที่ยึดจับต้องไม่ได้” จำนวน 1 ชื่อ (1%) เช่น “Zombieland: Double Tap” “คน, สำนวน” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “John Wick: Chapter 3 – Parabellum” “คน, เหตุการณ์ย่อย” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “Avengers: Endgame” “คน, สถานที่” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “My People, My Country” และ “สถานที่, เวลา” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “Once Upon a Time... in Hollywood”

สำหรับแวดวงต้นกำเนิดที่แสดงความหมายเชิงนามนัยในเรื่องภาพยนตร์ภาษาไทยมี 2 ลักษณะคือ แวดวงต้นกำเนิดเดี่ยว และแวดวงต้นกำเนิดผสม สำหรับแวดวงต้นกำเนิดประเภทแรกนั้น พบว่า แวดวงต้นกำเนิด “คน” พบมากที่สุดในเรื่องภาพยนตร์จำนวน 20 ชื่อ (20%) เช่น “นักบินเขา” รองลงมาคือ “เหตุการณ์ย่อย” จำนวน 16 ชื่อ (16%) เช่น “อเมริกาถล่มญี่ปุ่น” “สิ่งที่จับต้องไม่ได้” จำนวน 6 ชื่อ (6%) เช่น “เยสเตอร์ เดย์” “สัตว์” จำนวน 4 ชื่อ (4%) เช่น “คลานขี้ยา” “เวลา” จำนวน 3 ชื่อ (3%) เช่น “เทศกาลสยอง” “การเคลื่อนที่” จำนวน 2 ชื่อ (2%) เช่น “กลับจากป่าช้า” “สถานที่” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “สวนสนุกสุดอัศจรรย์” และ “สิ่งที่จับต้องได้” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “เพชรซ่อนเหลี่ยม” ส่วนแวดวงต้นกำเนิดผสมนั้น พบในเรื่องภาพยนตร์จำนวน 11 ชื่อ (11%) แบ่งเป็น แวดวงต้นกำเนิดผสม “เหตุการณ์ย่อย, คน” จำนวน 6 ชื่อ (6%) เช่น “ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ” “คน, สถานที่” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “ฉันและประเทศของฉัน” “สิ่งที่จับต้องไม่ได้, เหตุการณ์ย่อย” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “วันพีซ เดอะมูฟวี่ สแตมปีด” “สถานที่, เหตุการณ์ย่อย” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “ซอมบี้แลนด์ 2 แก๊งซ่าส์ล่าล้างซอมบี้” “เวลา, สถานที่” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “กาลครั้งหนึ่งใน...ฮอลลีวูด” และ “สิ่งที่จับต้องไม่ได้, สัตว์” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “เรื่องลับแก๊งขนฟู 2”

ตารางที่ 3 แสดงอัตราส่วนประเภทของแวดวงต้นกำเนิดที่แสดงความหมายเชิงอุปลักษณ์ในเรื่องภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย

ประเภทของแวดวงต้นกำเนิด ในเรื่องภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	อัตราส่วน		ประเภทของแวดวงต้นกำเนิด ในเรื่องภาพยนตร์ภาษาไทย	อัตราส่วน	
	ความถี่	ร้อยละ		ความถี่	ร้อยละ
แวดวงต้นกำเนิดเดี่ยว			แวดวงต้นกำเนิดเดี่ยว		
ธรรมชาติหรือปรากฏการณ์	3	3	สิ่งเหนือธรรมชาติ	6	6
ธรรมชาติ			การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ	2	2



ประเภทของแวดวงต้นกำเนิด ในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ	อัตราส่วน		ประเภทของแวดวงต้นกำเนิด ในชื่อภาพยนตร์ภาษาไทย	อัตราส่วน	
	ความถี่	ร้อยละ		ความถี่	ร้อยละ
การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ	2	2	คน	2	2
สิ่งเหนือธรรมชาติ	2	2	สัตว์	1	1
สิ่งที่จับต้องไม่ได้	2	2	รวม	11	11
คน	2	2			
สัตว์	2	2			
รวม	13	13			
แวดวงต้นกำเนิดผสม			แวดวงต้นกำเนิดผสม		
คน, การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ	1	1	การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ, สิ่งเหนือธรรมชาติ	3	3
สิ่งเหนือธรรมชาติ, การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ	1	1	ธรรมชาติหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติ, สัตว์, สิ่งเหนือธรรมชาติ	1	1
สิ่งเหนือธรรมชาติ, ธรรมชาติหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติ, สัตว์	1	1	รวม	4	4
รวม	3	3			

จากตาราง 3 พบว่า แวดวงต้นกำเนิดที่แสดงความหมายเชิงอุปลักษณ์ในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษมากที่สุดคือ แวดวงต้นกำเนิด “ธรรมชาติหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติ” จำนวน 3 ชื่อ (3%) เช่น “P Storm” และ “การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ” จำนวน 2 ชื่อ (2%) เช่น “The Upside” รองลงมาคือ “สิ่งเหนือธรรมชาติ” จำนวน 2 ชื่อ (2%) เช่น “Charlie's Angels” “สิ่งที่จับต้องไม่ได้” จำนวน 2 ชื่อ (2%) เช่น “Long Shot” “คน” จำนวน 2 ชื่อ (2%) เช่น “Gemini Man” และ “สัตว์” จำนวน 2 ชื่อ (2%) เช่น “Parasite” ส่วนแวดวงต้นกำเนิดผสมนั้น พบในชื่อภาพยนตร์จำนวน 3 ชื่อ (3%) แบ่งเป็น “คน, การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “Star Wars: The Rise of Skywalker” “สิ่งเหนือธรรมชาติ, การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “Angel Has Fallen” และ “สิ่งเหนือธรรมชาติ, ธรรมชาติหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติ, สัตว์” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “The White Storm 2: Drug Lords”

ส่วนแวดวงต้นกำเนิดที่แสดงความหมายเชิงอุปลักษณ์ในชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยมากที่สุดคือ “สิ่งเหนือธรรมชาติ” จำนวน 6 ชื่อ (6%) เช่น “สู้ท้าผืนเพื่อครอบครอง” รองลงมาคือ “การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ” จำนวน 2 ชื่อ (2%) เช่น “ดิ อีฟไซด์” “คน” จำนวน 2 ชื่อ (2%) เช่น “รีคเกตแมน” และ “สัตว์” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “ชนชั้นปรีสิต” ส่วนแวดวงต้นกำเนิดผสมนั้น พบในชื่อภาพยนตร์จำนวน 4 ชื่อ (4%) แบ่งเป็น “การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ, สิ่งเหนือธรรมชาติ” จำนวน 3 ชื่อ (3%) เช่น “ดิงลึกสุดนรก” และ “ธรรมชาติหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติ, สัตว์, สิ่งเหนือธรรมชาติ” จำนวน 1 ชื่อ (1%) คือ “เดอะ ไวท์ สตอร์ม 2 - ดรัก ลอร์ดส์”

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ของงานวิจัยฉบับนี้พบว่า ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยมีลักษณะเป็นชื่อภาพยนตร์ที่มีความหมายโดยตรงและชื่อภาพยนตร์ที่มีความหมายโดยนัย ซึ่งแบ่งเป็นชื่อความหมายเชิงนามนัย ชื่อความหมายเชิงอุปลักษณ์ และชื่อที่ผสมระหว่างความหมายเชิงนามนัยและความหมายเชิงอุปลักษณ์ ผู้วิจัยพบว่า การตั้งชื่อที่มีความหมายโดยนัย เป็นการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยที่พบมากที่สุด โดยพบลักษณะของชื่อเป็นนามนัยมากกว่าอุปลักษณ์ ซึ่งผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตดังต่อไปนี้ กล่าวคือ สาเหตุที่ผู้ผลิตภาพยนตร์และ/หรือผู้ตั้งชื่อภาพยนตร์นิยมตั้งชื่อที่มีความหมายโดยนัยนั้น เพราะชื่อลักษณะนี้นอกจากจะช่วยให้ผู้รับสารคาดเดาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ได้แล้ว ยังสามารถสร้างความสนใจเพื่อจูงใจให้ผู้ชมเข้ามาชมภาพยนตร์ได้ด้วย ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Zeng (2019) ที่พบว่า มีการใช้อุปลักษณ์และนามนัยในการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษเป็นจำนวนมาก

ส่วนสาเหตุที่ทั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยมีลักษณะเป็นนามนัยมากที่สุดนั้น ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าอาจเป็นเพราะการตั้งชื่อลักษณะนี้สามารถทำให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งของภาพยนตร์มีความโดดเด่นมากกว่าการตั้งชื่อด้วยลักษณะอื่น ฉะนั้นการที่พบว่าแวดวงต้นกำเนิด “คน” ปรากฏมากที่สุดทั้งในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย สามารถอธิบายได้ว่าผู้ตั้งชื่อภาพยนตร์ทั้งสองภาษาต้องการให้ความสำคัญกับองค์ประกอบประเภทนี้มากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ เช่น “Captain Marvel” “Joker” “อะลาดิน” “นาจา” ที่นำชื่อตัวละครซึ่งเป็นผู้แสดงนำในภาพยนตร์มาเป็นจุดขายของภาพยนตร์เรื่องนั้น (PEOPLE FOR EVENT) นอกจากนี้ยังพบการนำองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพยนตร์มาตั้งชื่อภาพยนตร์อีกด้วย ดังนี้ 1. สิ่งที่จับต้องไม่ได้ (intangible objects) เช่น “The Wandering Earth” ที่นำชื่อโปรเจกต์เพื่อทำโลกให้เคลื่อนที่มาเป็นจุดขาย (INTANGIBLE OBJECT FOR EVENT) “A Beautiful Day in the Neighborhood” ที่ให้ความสำคัญกับชื่อรายการ (INTANGIBLE OBJECT FOR EVENT) “เฮสเตอร์โดย” ที่นำเสนอชื่อเพลงให้เป็นจุดเด่น (INTANGIBLE OBJECT FOR EVENT) 2. สถานที่ (places) เช่น “21 Bridges” “Once Upon a Time... in Hollywood” “กาลครั้งหนึ่งใน...ฮอลลีวูด” “สวนสนุกสุดอัศจรรย์” ที่ให้ความสำคัญกับสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ในภาพยนตร์ (PLACE FOR EVENT) 3. สัตว์ (animals) เช่น “The Lion King” “Crawl” “แคทส์” “คลานขี้ข้า” ที่นำเสนอสัตว์หรือพฤติกรรมของสัตว์ซึ่งเป็นตัวละครหลักของภาพยนตร์ (ANIMAL FOR EVENT) 4. เหตุการณ์ย่อย (sub-events) เช่น “Countdown” “อเวนเจอร์ส: เผด็จศึก” ที่ดึงเหตุการณ์หนึ่งของภาพยนตร์มาเป็นจุดขาย (SUB-EVENT FOR EVENT) 5. เวลา (time) เช่น “1917” “Midsommar” “คืนนี้มีสยอง” ที่ให้ความสำคัญกับเวลา ปี หรือ ฤดูกาลที่เกิดเหตุการณ์สำคัญในภาพยนตร์ (TIME FOR EVENT) 6. การเคลื่อนที่ (motion) เช่น “Annabelle Comes Home” “กลับจากป่าช้า” ที่นำเสนอการเคลื่อนที่ของตัวละคร (MOTION FOR EVENT) 7. สำนวน (idioms) เช่น “Knives Out” ที่นำเสนอสำนวน (The knives are out.) แทนสถานการณ์ในเรื่อง (IDIOM FOR EVENT) และ 8. สิ่งที่จับต้อง



ได้ (tangible objects) เช่น “Uncut Gems” “เพชรซ่อนเหลี่ยม” ที่นำเสนอลักษณะของอัญมณีในภาพยนตร์ให้เป็นจุดเด่น ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับหลักการตั้งชื่อภาพยนตร์ของ ภาควิทยา (2544) ที่กล่าวว่าชื่อภาพยนตร์ควรบ่งบอกถึงเนื้อหา ประเภท และองค์ประกอบเด่นของภาพยนตร์ที่ต้องการนำมาเป็นจุดขายเพื่อสร้างความสนใจผู้ชม

สำหรับสาเหตุที่ทั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยมีลักษณะเป็นอุปสรรคณ์รองลงมานั้น ผู้วิจัยมองว่าอาจเป็นเพราะผู้ผลิตภาพยนตร์และ/หรือผู้ตั้งชื่อภาพยนตร์ต้องการใช้ภาษาที่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมหรือผู้รับสารเห็นภาพตาม เนื่องจากการตั้งชื่อลักษณะนี้ใช้วิธีการเปรียบเทียบกับบางสิ่งบางอย่างกับสิ่งอื่นโดยใช้คำที่มีความหมายรูปธรรมเพื่อบอกลักษณะทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมของสิ่งนั้น ฉะนั้นการพบชื่อที่แสดง “อุปสรรคณ์ธรรมชาติ” และ “อุปสรรคณ์การเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ” มากที่สุดในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษนั้น สามารถอธิบายได้ว่าผู้ตั้งชื่อภาพยนตร์ต้องการเปรียบเทียบธรรมชาติกับบางสิ่งบางอย่างที่ต่างกัน แต่มีลักษณะบางประการร่วมกัน และต้องการนำประสบการณ์เกี่ยวกับการเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ มาใช้เปรียบเทียบเพื่อทำความเข้าใจสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพประกอบก่อนตัดสินใจชมภาพยนตร์ ซึ่งอุปสรรคณ์ธรรมชาติที่พบสามารถสรุปเป็นมโนอุปสรรคณ์ คนเป็นธรรมชาติ (PEOPLE ARE NATURE) เนื่องจากมีการนำถ้อยคำที่จัดอยู่ในแวดวงความหมายธรรมชาติมาเปรียบเทียบกับคน เช่น “P Storm” “Playing with Fire” “Weathering with You” ตัวอย่างชื่อภาพยนตร์ดังกล่าวแสดงอุปสรรคณ์ความเชื่อในภาษาอังกฤษ ที่เชื่อว่าคนสามารถเอาชนะหรือควบคุมธรรมชาติได้ ส่วนมโนอุปสรรคณ์ที่มีการเปรียบเทียบโน้ตหนึ่งกับการเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ สามารถสรุปเป็นมโนอุปสรรคณ์ 2 ประเภท คือ

1. มโนอุปสรรคณ์การปรากฏ (EMERGENCE IS RISING, LOSING IS FALLING) เพราะเป็นการนำถ้อยคำที่จัดอยู่ในแวดวงความหมายการปรากฏมาเปรียบเทียบกับกำเริบและการสูญเสีย กล่าวคือ การกำเริบจะใช้ถ้อยคำที่แสดงการเคลื่อนที่ในลักษณะปรากฏขึ้น เช่น “Star Wars: The Rise of Skywalker” ส่วนการสูญเสียจะใช้ถ้อยคำที่แสดงการเคลื่อนที่ในลักษณะร่วงหล่น เช่น “Angel Has Fallen”
2. มโนอุปสรรคณ์สภาพ (BETTER IS UP, WORSE IS DOWN) เป็นการนำถ้อยคำที่จัดอยู่ในแวดวงความหมายแสดงสภาพมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่ดีกว่าและสิ่งที่แย่กว่า กล่าวคือ สิ่งที่ดีกว่าจะใช้ถ้อยคำที่แสดงการเคลื่อนที่ในลักษณะขึ้น เช่น “The Upside” ส่วนสิ่งที่แย่กว่าจะใช้ถ้อยคำที่แสดงการเคลื่อนที่ในลักษณะลง เช่น “47 Meters Down: Uncaged”

ตัวอย่างชื่อภาพยนตร์ดังกล่าวแสดงอุปสรรคณ์ความเชื่อในภาษาอังกฤษที่เชื่อว่า สิ่งที่อยู่ในระดับสูงดีกว่าสิ่งที่อยู่ในระดับต่ำ ส่วนการพบชื่อที่แสดง “อุปสรรคณ์สิ่งเหนือธรรมชาติ” มากที่สุดในชื่อภาพยนตร์ภาษานั้น สามารถอธิบายได้ว่าผู้ตั้งชื่อภาพยนตร์ต้องการเปรียบเทียบสิ่งเหนือธรรมชาติกับบางสิ่งบางอย่างที่ต่างกัน แต่มีลักษณะบางประการร่วมกัน ซึ่งอุปสรรคณ์สิ่งเหนือธรรมชาติที่พบสรุปเป็นมโนอุปสรรคณ์ คนเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ (PEOPLE ARE SUPERNATURAL CREATURES) กล่าวคือ มีการนำถ้อยคำที่จัดอยู่ในแวดวงความหมายสิ่งเหนือธรรมชาติมาเปรียบเทียบกับคนหรือพฤติกรรมของคน เช่น

“นางฟ้าชาร์ลี” “แค้นลั่นนรก” “ดิงลึกสุดนรก” ตัวอย่างชื่อภาพยนตร์ดังกล่าวแสดงอุปลักษณะความเชื่อในภาษาไทยที่มาจากศาสนาประจำชาติคือ ศาสนาพุทธนิกายเถรวาท ที่เชื่อว่ามีสวรรค์และนรกอยู่ในโลกนี้จริง จึงเปรียบเทียบคนดีหรือผู้ประพฤติดีกับนางฟ้า และเปรียบเทียบสิ่งผิดธรรมชาติหรือสิ่งไม่ดีกับนรก นอกจากนี้ยังพบการนำถ้อยคำที่จัดอยู่ในแวดวงความหมายอื่นๆ มาเปรียบเทียบกับลักษณะอื่นๆ ในชื่อภาพยนตร์ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ซึ่งสามารถสรุปเป็นมโนอุปลักษณะได้ดังนี้ 1. คนเป็นสัตว์ (PEOPLE ARE ANIMALS) เช่น “Parasite” “ชนชั้นปรสิต” 2. คนเป็นสิ่งที่จับต้องได้ (PEOPLE ARE TANGIBLE OBJECTS) เช่น “Glass” 3. คนเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ (PEOPLE ARE INTANGIBLE OBJECTS) เช่น “Long Shot” 4. สิ่งที่จับต้องได้เป็นคน (TANGIBLE OBJECTS ARE PEOPLE) เช่น “Rocketman” “โรคเกตแมน” 5. สิ่งที่จับต้องไม่ได้เป็นสัตว์ (INTANGIBLE OBJECTS ARE ANIMALS) เช่น “Bombshell” 6. ธรรมชาติเป็นคน (NATURE IS PEOPLE) เช่น “Gemini Man” “เจมิโน แมน” และ 7. สีขาวหรือความสว่างเป็นแง่บวก สีดำหรือความมืดเป็นแง่ลบ (WHITE / LIGHT IS POSITIVE, BLACK / DARK IS NEGATIVE) เช่น “The White Storm 2: Drug Lords” “X-Men: Dark Phoenix” ซึ่ง “อุปลักษณะ” นี้ไม่พบในงานวิจัยของ Zeng (2019)

นอกจากการนำถ้อยคำที่จัดอยู่ในแวดวงความหมายเดียวมาเปรียบเทียบกับลักษณะต่างๆ ในชื่อภาพยนตร์แล้ว ยังพบการนำถ้อยคำที่อยู่ในแวดวงความหมายต่างๆ มาผสมกันเพื่อตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยด้วย เช่น “Angel Has Fallen” และ “อิท โผล่จากนรก 2” ที่ปรากฏทั้งมโนอุปลักษณะการปรากฏ (EMERGE IS RISING, LOSING IS FALLING) และมโนอุปลักษณะคนเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ (PEOPLE ARE SUPERNATURAL CREATURES) อย่างไรก็ตาม ชื่อภาพยนตร์ที่มีความหมายเชิงอุปลักษณะนี้ ผู้รับสารต้องใช้ความรู้ระดับหนึ่งเพื่อตีความหรือทำความเข้าใจสิ่งที่ผู้ตั้งชื่อต้องการสื่อสาร ฉะนั้นผู้วิจัยมองว่า นี่อาจเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่ผู้ตั้งชื่อภาพยนตร์เลือกใช้วิธีการตั้งชื่อเชิงนามนัยมากกว่าเชิงอุปลักษณะ ดังกาญจนา แก้วเทพ (2556) กล่าวว่า การตั้งชื่อภาพยนตร์ควรคำนึงถึงระดับความรู้ในสังคมด้วย เพราะหากตั้งชื่อที่ต้องใช้ความรู้ในระดับสูงเกินไปอาจทำให้ผู้รับสารซึ่งส่วนใหญ่เป็นลูกค้าต่างจังหวัดไม่เข้าใจความหมายของชื่อที่สื่อถึงภาพยนตร์ได้

นอกจากนี้ยังพบการปรากฏร่วมกันของความหมายเชิงนามนัยและความหมายเชิงอุปลักษณะทั้งในชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า อาจเป็นเพราะการตั้งชื่อลักษณะนี้สามารถทำให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งของภาพยนตร์มีความโดดเด่นและยังสามารถสื่อสารให้ผู้ชมหรือผู้รับสารเห็นภาพตามได้ด้วย เช่น “Alita: Battle Angel” ที่นำเสนอชื่อตัวละครซึ่งเป็นผู้แสดงนำ (Alita) ในภาพยนตร์ และเสริมการเปรียบเทียบตัวละครซึ่งเป็นหุ่นยนต์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ (Battle Angel: TANGIBLE OBJECTS ARE SUPERNATURAL CREATURES) ทั้งนี้เพื่อบอกลักษณะของตัวละครว่าเป็นหุ่นยนต์หญิงที่เก่งในด้านการต่อสู้ ส่วนชื่อ “เร็ว...แรงทะลุนรก ฮีโร่ & ซอว์” ก็เป็นอีกหนึ่งชื่อที่นำเสนอลักษณะเด่นของสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ (เร็ว...แรง: รถ) และชื่อตัวละครหลัก (ฮีโร่ & ซอว์) พร้อมทั้งเสริมการเปรียบเทียบสิ่ง



นั้นกับสิ่งเหนือธรรมชาติ (ทะลุนรก: TANGIBLE OBJECTS ARE SUPERNATURAL CREATURES) เพื่อบอกลักษณะของสิ่งนั้นว่ามีความเร็วผิดธรรมชาติ นอกจากนี้ การเปรียบเทียบลักษณะเด่นของสัตว์กับมนุษย์ และเสริมด้วยการนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์มาเป็นชื่อเรื่องพบในชื่อ “เพื่อนรักผจญภัยสี่ร้อยไมล์” ที่เปรียบสัตว์เป็นมนุษย์ (เพื่อนรัก: PEOPLE ARE ANIMALS) และนำเสนอเหตุการณ์ (ผจญภัยสี่ร้อยไมล์: SUB-EVENT FOR EVENT) ที่เกิดในภาพยนตร์ด้วย ทั้งหมดนี้เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์คาดเดาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ได้จากถ้อยคำเชิงนามนัย และยังเป็นการเพิ่มอรรถรสให้กับชื่อภาพยนตร์ด้วย เพราะชื่อที่มีถ้อยคำเชิงอุปลักษณ์สามารถสร้างภาพพจน์ให้ผู้ชมเกิดจินตนาการตามได้ ดัง เชิดศักดิ์ อุดมพันธ์ (2555) กล่าวว่า การสื่อสารด้วยถ้อยคำอุปลักษณ์นี้ นอกจากจะสื่อความให้เห็นภาพโดยใช้คำน้อยแล้ว ยังแฝงไปด้วยสีสันหรือรสชาติที่กระทบความรู้สึกด้วย

สำหรับความแตกต่างของการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทย ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์จำนวน 14 เรื่องที่ปรากฏการใช้ถ้อยคำหรือให้ชื่อภาพยนตร์ด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน เช่น “Jumanji: The Next Level” เป็นชื่อภาษาอังกฤษที่มีความหมายเชิงนามนัย ผู้ตั้งชื่อเลือกนำเสนอชื่อเกม (Jumanji) และเสริมถ้อยคำ (The Next Level) ที่ทำให้ผู้ชมทราบว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เกี่ยวกับเกมที่ตัวละครต้องเจอด่านใหม่ต่อจากภาพยนตร์ภาคก่อน ในขณะที่ชื่อภาษาไทยคือ “เกมดูดโลก ตะลุยด่านมหัศจรรย์” ผู้ตั้งชื่อใช้มโนอุปลักษณ์สิ่งเหนือธรรมชาติ (SUPERNATURAL CREATURES ARE INTANGIBLE OBJECTS) โดยนำถ้อยคำที่จัดอยู่ในแวดวงความหมายสิ่งเหนือธรรมชาติมาอธิบายการกระทำของวัตถุ และนำเสนอเหตุการณ์ในเรื่องที่ตัวละครต้องเผชิญ การตั้งชื่อลักษณะนี้ผู้วิจัยมองว่า ผู้ตั้งชื่อต้องการให้ผู้ชมคนไทยเห็นภาพตามว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกมๆหนึ่งที่สามารถทำสิ่งเหนือธรรมชาติได้ (เกมดูดโลก) และตัวละครต้องออกตะลุยด่านใหม่ๆ ที่เต็มไปด้วยสิ่งผิดปกติวิสัยของธรรมชาติ (ตะลุยด่านมหัศจรรย์) ส่วนชื่อ “Knives Out” เป็นชื่อภาษาอังกฤษที่มีความหมายเชิงนามนัย ผู้ตั้งชื่อนำเสนอสำนวน (The knives are out.) แทนสถานการณ์ในเรื่อง (IDIOM FOR EVENT) ที่ตัวละครรู้สึกโกรธหรือไม่พอใจต่อคนหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งและพร้อมจะตำหนิหรือลงโทษผู้นั้นหรือสิ่งนั้น ซึ่งผู้รับสารภาษาอังกฤษจะเข้าใจความหมายของชื่อภาพยนตร์ที่สื่อผ่านสำนวนทันที แต่เนื่องจากภาษาไทยไม่มีสำนวนที่สัมพันธ์กับภาษาอังกฤษข้างต้น ผู้ตั้งชื่อภาษาไทยจึงตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยว่า “ฆาตกรรมหรรษา ใครฆ่าคุณปู่” ซึ่งเป็นการนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ (SUB-EVENT FOR EVENT) พร้อมทั้งเสริมบรรยากาศของเหตุการณ์ (หรรษา) และเสริมถ้อยคำเชิงคำถามเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแทน การตั้งชื่อลักษณะนี้ผู้วิจัยมองว่า ผู้ตั้งชื่อต้องการให้ผู้ชมคนไทยเห็นภาพตามว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการตายอย่างเป็นปริศนาของคุณปู่ ที่บรรยากาศโดยรวมของเรื่องเต็มไปด้วยความตลกสนุกสนานของผู้คนในครอบครัว และเชิญชวนให้ผู้ชมค้นหาว่าใครเป็นฆาตกร ซึ่งผู้วิจัยมองว่า การตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยโดยใช้ถ้อยคำแสดงบรรยากาศลักษณะนี้เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมการตั้งชื่อภาพยนตร์ของไทยด้วย เพราะผู้วิจัยพบชื่อภาพยนตร์ลักษณะนี้หลายชื่อ เช่น “สวนสนุกสุดอัศจรรย์” “รัก

ฉันซึ่งปนาฮา” “ดับเพลิงอลเวง” ข้อมูลข้างต้นสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พิรภาส จงตระกูล (2562) ที่พบว่าชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและชื่อภาพยนตร์ภาษาไทยไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กันหรือใช้คำที่สื่อไปในทิศทางเดียวกัน เพราะผู้ตั้งชื่อภาพยนตร์มักให้ความสำคัญกับการเลือกใช้คำที่แสดงแก่นเรื่องและประเภทของภาพยนตร์มากกว่า เช่นเดียวกับ Nguyen (2011) ที่พบว่าชื่อเรื่องภาพยนตร์มักมีคำที่แสดงถึงลักษณะหรือประเภทของภาพยนตร์ที่ช่วยให้ผู้รับสารเดาเนื้อหาของภาพยนตร์ได้

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการตั้งชื่อภาพยนตร์เปรียบเสมือนการเลือกใช้คำเพื่อหวังผลทางธุรกิจ ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์เปรียบเสมือนสินค้าที่ผู้บริโภคต้องตัดสินใจก่อนที่จะซื้อ ซึ่งนอกจากตัวละครแล้วชื่อของภาพยนตร์เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค ฉะนั้นผู้ตั้งชื่อภาพยนตร์จึงมักตั้งชื่อภาพยนตร์โดยพยายามทำให้คนในวัฒนธรรมเดียวกันกับตนเข้าใจจุดประสงค์ของตนผ่านการใช้ภาษาที่คิดว่าผู้คนในวัฒนธรรมเดียวกันจะจินตนาการเรื่องราวของภาพยนตร์ได้มากที่สุด และเนื่องจากการตั้งชื่อภาพยนตร์สอดคล้องกับระบบคิดของผู้ใช้ภาษาที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรม ประเพณีและขนบธรรมเนียมทางสังคม ฉะนั้นชื่อภาพยนตร์สามารถสะท้อนโลกทัศน์สิ่งต่างๆ รอบตัวในแต่ละสังคมได้ด้วย

ข้อเสนอแนะ

ควรศึกษาเปรียบเทียบการตั้งชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยในปีที่แตกต่างกัน เพื่อดูการเปลี่ยนแปลงของการตั้งชื่อภาพยนตร์ และควรศึกษาชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษและภาษาไทยประเภทต่างๆ เช่น ภาพยนตร์แนวต่อสู้ หรือ ภาพยนตร์แนวตลก ว่ามีการตั้งชื่อแตกต่างกันหรือไม่ นอกจากนี้ การวิเคราะห์วิจารณ์ในการตั้งชื่อภาพยนตร์เป็นอีกหนึ่งประเด็นที่ควรศึกษาต่อไป

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2556). **สื่อสารมวลชนทฤษฎี และแนวทางการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดการพิมพ์.
- โกสินทร์ ปัญญาธิสิน. (2552). **การศึกษาคำเรียกการทำอาหารในภาษาไทยถิ่นเหนือ ตามแนวอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์** (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จริญญา ธรรมโชโต. (2540). **การศึกษาภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเล่นของคนไทยในเขตอำเภอเมืองจังหวัดตรัง** (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนกพร อังศุวิริยะ. (2557). คำเรียกชื่ออาหารในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ตามแนวอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์. **วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**, 6(1), 17-30.
- เชิดศักดิ์ อุดมพันธ์. (2555). **อุปลักษณะเกี่ยวกับโรคในภาษาไทยถิ่นใต้** (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.



- นคัณณ์ สาละ. (2550). **การตั้งชื่อร้านค้าในจังหวัดปัตตานี: ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อร้านค้ากับวิถีชีวิตในชุมชน** (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นลินี ศิริพรไพศาล. (2559). **การศึกษาเปรียบเทียบการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์จีน**. (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปานทิพย์ มหาไตรภพ. (2545). **นามสกุลพระราชทานในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว: การวิเคราะห์ทางอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์** (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีรภัส จงตระกูล. (2562). **การตั้งชื่อและการสื่อความหมายของชื่อภาพยนตร์ไทยและชื่อภาษาไทยของภาพยนตร์อเมริกัน** (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ภคินี แสงสว่าง. (2545). **การศึกษาชื่อร้านค้าธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีนตามแนวภาษาศาสตร์: กรณีศึกษาเขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร** (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ภาคภูมิ เฉลิมวัฒน์. (ม.ป.ป). **การตั้งชื่อภาพยนตร์ไทย: ภาษาที่ใช้ในสังคม** (รายงานการวิจัย). ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี. สืบค้น 6 สิงหาคม 2562, จาก http://human.tru.ac.th/human_culture/download/c0015.pdf
- วชิรธาร บัฏ และคณะ. (2559). **แนวทางการตั้งชื่อร้านค้าภาษาจีนของชาวไทยเชื้อสายจีนแต่จิว ในเขตเทศบาลเมืองพะเยา**. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยพะเยา.
- วนิดา เจริญสุข. (2532). **นามสกุลของคนไทยเชื้อสายจีน: การวิเคราะห์ทางอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์** (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิธร สันถาวรกุล. (2547). **วิธีการกินและความเชื่อของคนไทยที่สะท้อนจากชื่ออาหารไทยที่ใช้ในเทศกาลงานพิธีแบบดั้งเดิม** (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภวรรณ ทองวัน. (2555). **กลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ตลกอเมริกันเป็นภาษาไทย** (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สาริสา อุ่หนานนท์. (2553). การตั้งชื่อของคนลาว: คำและความหมาย. **วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 27(3), 86-99.
- อัญชลี สิงห์น้อย วงศ์วัฒนา. (2557). **คำเรียกชื่อพืชแบบพื้นบ้านไทย: การศึกษาเชิงภาษาศาสตร์พฤกษศาสตร์ชาติพันธุ์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนัตตยา คอมิธิน. (2548). **การศึกษาการตั้งชื่ออาหารในภาษาไทยตามแนวทฤษฎีอรรถศาสตร์ปริชาน** (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- Fillmore, C. J. (1982). Frame semantics. In *Linguistics in the Morning Calm* (pp. 111-137). Seoul: Hanshin Publishing Co.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Nguyen. (2011). *An investigation into linguistic features of films titles in English and Vietnamese* (Master's thesis). Da Nang, Vietnam: University of Da Nang. Retrieved September 12, 2019, from http://tailieu.so.udn.vn/bitstream/TTHL_125/875/2/Summary.pdf
- Zeng, H. (2019). A Cognitive-pragmatic Approach to Metaphor and Metonymy in Brand Names: A Case Study of Film Titles. *Taiwan Journal of Linguistics*, 17(1), 1-47.

แหล่งที่มาของรายชื่อภาพยนตร์

- 2019 Worldwide Box Office. (2019). *BoxOfficeMojo by IMDbPro*. Retrieved January 20, 2020 from <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2019/>