

# ปริศนาคำทาย: กลไกทางภาษาและภูมิปัญญาแบบไทย

## Riddles: Linguistic Devices and Thai Wisdom

สรียา ทับทัน

Sareeya Thabthan

137/18 ถ.ฉลองกรุง แขวงลำปลาทิว เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

137/18 Chalongkrung Road, Lamplatew, Ladkrabang, Bangkok 10520

E-mail: pon2u@yahoo.com

(รับบทความเมื่อ 21 มิถุนายน 2550; ได้รับการพิจารณาตีพิมพ์ 30 สิงหาคม 2550)

### Abstract

This article aims at studying Linguistic Devices used in the current riddles. The data include 400 questions from 4 popular websites on Internet. It shows that Linguistic Devices adopted in 2 devices: 1) Linguistic Device in form and sound that is Pun, Anagram, Character code and Foreign language. 2) Linguistic Device in Meaning such as Double Entendre, Hyperbole, Metaphor, Modification, Cohesion and play on idiom. Behind Linguistic Devices and Contents in Riddles are Incongruous form (Incongruity Theory) which not only amuses players but also distinctly expresses social, cultural, perceptive aspects and characteristics of Thai people.

**Keywords:** Riddles, Thai Wisdom, Linguistic Devices, Incongruous form, Humor (Humour)

### บทนำ

ปริศนา (Riddle) คือ คำที่เป็นเค้าเงื่อนให้แก่ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2546) ปริศนาหรือปริศนาคำทายนั้น บางคนเรียกว่า “อะไรเอ๋ย” หมายถึง ถ้อยคำที่ยกขึ้นเป็นเงื่อนงำเพื่อให้แก้ให้ทาย ในสมัยโบราณ การทายปริศนาหรือการทายปัญหาเป็นวิธีหนึ่งที่ใช้ลองภูมิปัญญาว่าผู้ที่มีความเฉลียวฉลาดหรือไม่ อาจเป็นปริศนาที่ถามตรงๆ บ้าง หรือผู้เป็นปมบ้าง เพื่อทดสอบเขวาร์นั้ ฝึกสมอง การทายปริศนาเป็นสิ่งจูงใจอย่างหนึ่งที่ทำให้คนอยากคิด อยากแก้ปัญห และมองสิ่งต่างๆ อย่างพินิจพิจารณามากขึ้น ฝึกให้เด็กๆ รู้จักจดจำ รู้จักสังเกตสิ่งรอบตัว ไปพร้อมๆ กับความสนุกสนาน

เพลิดเพลิน และยังได้ความรู้ ความชำนาญทางภาษาอีกด้วย นับเป็นวิธีการสอนเด็กที่ชาญฉลาดอย่างยิ่ง

ปริศนาคำทายของไทย นับเป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เป็นเครื่องลับสมอง ประลองความสามารถด้านภาษาที่มีมาช้านาน แสดงถึงภูมิปัญญาอันชาญฉลาดของผู้สร้างสรรค์ขึ้น อีกทั้งยังเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า รุ่งอรุณ ที่ขุขุณหเถียร (2532) กล่าวไว้ว่า “ปริศนาคำทายเป็นการละเล่นที่มีบทบาทสำคัญมากทางด้านคติชนวิทยา เพราะช่วยสะท้อนสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม ทำให้ทราบถึงขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและความเชื่อที่แทรกอยู่ในปริศนา”

จากอดีตจนถึงปัจจุบัน การเล่นปริศนาคำทาย ยังคงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทั้งกลุ่มเด็ก กลุ่มวัยรุ่น ไปถึงกลุ่มคนวัยทำงาน เสน่ห์ของการเล่นปริศนาคำทายคืออะไร เหตุใดจึงมีผู้นิยมการละเล่นลักษณะนี้ ประเด็นที่น่าสนใจคือ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าปริศนาคำทายปัจจุบันแตกต่างกับปริศนาคำทายในอดีตเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่ากลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการสร้างปริศนาคำทายในปัจจุบันเป็นอย่างไร ตลอดจนอธิบายภูมิปัญญาไทยที่พบในปริศนาคำทายดังกล่าว

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลปริศนาคำทายที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ต ซึ่งถือเป็นแหล่งชุมนุมของคนรุ่นใหม่ เป็นศูนย์กลางในการส่งคำถาม คำตอบเพื่อแลกเปลี่ยนความคิด ความสนุกสนาน นับเป็นช่องทางการสื่อสารที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน โดยเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ [www.everykid.com](http://www.everykid.com), [www.saranair.com](http://www.saranair.com), [www.narak.com](http://www.narak.com) และ [www.kamking.net](http://www.kamking.net) ข้อมูล ณ วันที่ 1 ธันวาคม 2549 เพื่อเป็นตัวแทนของปริศนาคำทายซึ่งรวบรวมมีทั้งสิ้น 400 ข้อ จากนั้นคัดเลือกปริศนาคำทายที่ซ้ำซ้อนกันออก และศึกษากลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการสร้างปริศนาคำทาย

### ประเภทของปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทายอาจแยกออกได้ตามลักษณะของเรื่อง ที่ทาย (ทัศนีย์ ศุภเมธี, 2542) เช่น ปริศนาคำทายเกี่ยวกับธรรมชาติ “อะไรเอ๋ยเขียวข่มพุ่มไสว ไม่มีใบมีแต่เม็ด” คำตอบคือ ฝน ปริศนาคำทายเกี่ยวกับอาชีพ เช่น “อะไรเอ๋ย ข้างโน้นก็เขา ข้างนี้ก็เขา เรือสำเภาแล่นตรงกลาง” คำตอบคือ กี่ทอผ้า หรือจำแนกตามโครงสร้างของปริศนา เพราะปริศนาคำทายส่วนใหญ่จะมีลักษณะสัมผัสคล้องจองกัน ตัวคำถามอาจสั้นยาวไม่เท่ากัน คือ อาจจะมีเพียงตอนเดียว สองตอน สามตอน หรือมากกว่านี้ โดยข้อความทุกตอนจะบอกใบ้คำตอบอย่างเป็นนัยๆ เมื่อนำคำตอบมารวมกันจะเป็น

ลักษณะของสิ่งที่ทาย ปริศนาคำทายที่มีข้อความตอนเดียว เช่น “น้ำอะไรไม่เคยขึ้น” คำตอบคือ น้ำตก ปริศนาคำทายที่มีข้อความสองตอน เช่น “แก่เรียกหัวสาวเรียกอ่อน” คำตอบคือ มะพร้าว ปริศนาคำทายที่มีข้อความสามตอน เช่น “เด็ก ๆ ทุ่งขาว สาว ๆ ทุ่งเขียว แก่ ๆ ทุ่งแดง” คำตอบคือ พริกชี้หู และ ปริศนาคำทายที่มีความสับสน เช่น “มีหูสองหู มีขาสองขา กรรมหนักหนา เอาขาแยงหู” คำตอบคือ ปืนโต

ที่กล่าวมาข้างต้นนั้นเป็นปริศนาคำทายที่เล่นกันมาแต่สมัยโบราณ หากนำปริศนาลักษณะนี้ถามเด็กสมัยใหม่ คงไม่สามารถตอบปริศนาเหล่านี้ได้ สิ่งที่เป็นความต่างของปริศนาคำทายแบบดั้งเดิมกับปริศนาคำทายสมัยใหม่คืออะไร ขอยกตัวอย่างให้เห็นความแตกต่าง ดังนี้

### ปริศนาคำทายดั้งเดิม

ถาม: อะไรเอ๋ย สีสั้นเดินมา หลังคามุงกระเบื้อง

ตอบ: เต่า

ถาม: อะไรเอ๋ย หุบเท่าแขน แบนเท่าลาด มี

ความสามารถกันแดดฝน

ตอบ: ร่ม

### ปริศนาคำทายปัจจุบัน

ถาม: อะไรเอ๋ย ทำเพื่อวัดอย่างเดียวเลย

ตอบ: ไม้บรรทัด / พระ

ถาม: ประเทศอะไรไม่ใช้เงินสด

ตอบ: สาธารณรัฐเชค

ผู้เขียนพอจะสรุปคร่าวๆ ได้ คือ

1. ปริศนาคำทายในปัจจุบัน ไม่เน้นสัมผัสคล้องจองเหมือนเช่นอดีต แต่จะตั้งคำถามด้วยประโยคง่าย ๆ ไม่พิถีพิถันในการเรียงร้อยถ้อยคำให้สละสลวย

2. ปริศนาคำทายในปัจจุบันยังคงถามเรื่องใกล้ตัว แต่วิธีการตั้งคำถามแตกต่างจากอดีตมาก มักถามแบบ

กำกับหุ่นดิน หรือพยายามเบี่ยงเบนความสนใจให้คิดเป็นอย่างอื่น หลอกล่อให้เข้าใจผิด ขณะที่ปริศนาตั้งเดิม นั้น บอกลักษณะ รูปพรรณสัณฐานโดยใช้ความเปรียบ เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งหากผู้เล่นสังเกตและเห็นลักษณะรวม ก็สามารถตอบได้

## กลไกทางภาษา

กลไกทางภาษา (Linguistic Devices) หมายถึง วิธีการใช้ภาษาเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ซึ่งในที่นี้คือ กลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการสร้างปริศนาคำทาย เพื่อให้ปริศนาตั้งกล่าวมีนัยยะที่แทรกความรู้ทั่วไป และแฝงไว้ด้วยความสนุก ขบขัน

จากข้อมูลปริศนาคำทายที่ปรากฏ ผู้เขียน สามารถจำแนกกลวิธีทางภาษาเพื่อทำให้เกิดอารมณ์ขัน ได้ 2 วิธีการใหญ่ ได้แก่

ก) กลวิธีที่เกี่ยวกับรูปและเสียง เป็นการสร้างปริศนา โดยการเล่นกับเสียง ไม่ว่าจะเป็นเสียงพยัญชนะ เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์ในคำ กลุ่มคำ เช่น การเล่นคำ การผวนคำ การใช้กลอักษร

1. การเล่นคำ (Pun) เป็นการเล่นกับความหมายซ้อน (Double meaning) หรือความกำกวม (ambiguity) “A figure of speech which involves a play upon words” (Cuddon, 1991: 757) “A play on words that are either identical in sound (homonyms) or similar in sound, but are sharply diverse in meaning” (Abrams, 1970: 139)

คำเดียวกันนั้นสามารถชี้หน้าหรือเชื่อมโยงไปสู่ อีกความหมายหนึ่งทีอาจจะไม่เหมือนหรือใกล้เคียงกับ

ความหมายแรกก็ได้ จึงสร้างความประหลาดใจ จนทำให้เกิดแก่ผู้ตอบได้

### 1.1 การเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน

ถาม: โรคะอะไรถูกที่สุด

ตอบ: โรคระบาด (เสียงคล้ายกับ ละ + บาท)

ถาม: จังหวัดอะไรมีแต่เณรไม่มีพระ

ตอบ: จังหวัดพะเยา (คำว่า พะ ก็มีเสียงคล้ายกับคำว่า พระ กรณีผู้ที่ไม่ออกเสียงคำควบกล้ำ ร ส่วน เยา เสียงพ้องกับคำว่า เยาว์ ซึ่งหมายถึง อ่อนวัย รุนหนุ่ม รุนสาว พระที่มีอายุน้อย ก็คือเณร นั่นเอง)

ถาม: ยี่สิบลบสิบเท่ากับเท่าไร

ตอบ: สิบห้า คู่คอบ (ลองทำเสียงคู่คุด)

ถาม: ม้าอะไรบินได้

ตอบ: แมลงปอ (เวลาออกเสียงว่า ม้า แลง ปอ)

### 1.2 การเล่นคำที่เสียงเหมือนกันแต่รูปต่างกัน หรือ คำพ้องเสียง

ถาม: ปลาอะไรเอ๋ยชี้เท้าเกาะ?

ตอบ: ปลาเผาใจ (ชี้เท้าเกาะ)

ถาม: ปลาอะไรชี้เกี้ยว

ตอบ: ปลาวาฬ (คำว่า วาฬ และวาน ออกเสียงเหมือนกัน แต่รูปและความหมายต่างกัน วาน หมายถึง ขอให้ช่วยทำแทน การขอร้องให้กระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ ซึ่งไปสอดคล้องกับคำถามว่าชี้เกี้ยว ไม่ทำด้วยตัวเอง)

ถาม: ปลาอะไรไม่มีสัมมาคารวะ

ตอบ: ปลาตาย เพราะไม่วาย (คำว่าวาย และไหว ออกเสียงเหมือนกัน แต่เขียนต่างกันและความหมายก็แตกต่างกันด้วย จากคำถาม ไม่มีสัมมาคารวะ คือขาดการเคารพ การไหว้ แต่คำตอบกลับเชื่อมโยงกับปลาซึ่งเป็นคำถามที่ต้องการถาม) เพราะปลาตายย่อมว่ายน้ำไม่ได้

ถาม: รถคันหนึ่งเกิดอุบัติเหตุตกน้ำ ถ้ามัวร์ถคันนั้น บรรทุกอะไร ถึงไม่จม

\* ข้อมูลที่นำมาศึกษา เป็นตัวแทนของปริศนาคำทาย ซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น แสดงไว้ในรายการอ้างอิง

ตอบ: ผงชูรส (ผู้เฉลยคำตอบเล่นกับคำ รส ซึ่งออกเสียง เหมือนกับคำว่า รถ ชูรส ฟ้องเสียงกับ ชูรด = ยกรถไว้)  
ถาม: มีคน 200 คนยืนรอรถไฟอยู่ที่สถานี อยากรู้ว่าคน ใดไหนเป็นคนอีสานบ้าง

ตอบ: คนที่ 101 (101 อ่านว่า ร้อยเอ็ด ซึ่งไปสัมพันธ์กับ ชื่อจังหวัดซึ่งอยู่ทางภาคอีสาน)

### 1.3 การเล่นคำที่พ้องทั้งรูปและเสียง

ถาม: สัตว์อะไรห้ามอ่านหนังสือ

ตอบ: แกะ เพราะตามร้านหนังสือมักเขียนไว้ว่า ห้าม แกะอ่าน (แกะ หมายถึง ชื่อสัตว์เคี้ยวเอื้องชนิดหนึ่ง รูปร่างคล้ายแพะ มีขนปกคลุม อีกความหมายคือแกะให้ หลุด สลัก)

ถาม: อ้ม พืชอากาศระโตดลงสระน้ำแล้วทำไมผมไม่ เปียก

ตอบ: ก็ผมไม่ได้กระโดดลงสระไปด้วย (ผู้สร้างปริศนาคำนี้ เล่นกับภาษา เพราะคำว่า ผม ความหมายแรกในตัว คำถาม คือ เส้นผม ส่วนความหมายในคำตอบ คือสรรพ นามบุรุษที่ 1 เพศชาย)

ถาม: ผัดไทย 4 บะหมี่ 5 ราดหน้า 6 รวมกันเป็น เท้าใคร

ตอบ: 9 (ผู้สร้างพยายามชวนให้คิดว่าเป็นจำนวนของ อาหารที่สั่งรวมกัน แต่คำตอบกลับเล่นคำ หก ว่าไม่ใช่ จำนวนหรือตัวเลขแต่หมายถึง คำกริยา ตก หล่น หายไป)

ถาม: สมมติว่าคุณเป็นเจ้าของร้านอาหารร้านหนึ่ง ทั้ง ร้านมีโต๊ะอาหาร 4 ตัว โต๊ะที่หนึ่ง โต๊ะที่สองเพิ่งสั่ง อาหาร โต๊ะที่สามจ่ายเงินแล้ว แต่โต๊ะที่สี่เบียร์ คุณจะ ทำอย่างไร

ตอบ: จัดให้ตรง (เบียร์ ความหมายแรกในคำถามเป็น ภาษาพูด หมายถึง หลอกลวง หักหลัง อีกความหมาย หนึ่ง คือ ไม่ตรง บิดๆ เบี้ยว)

จะเห็นว่าการเล่นคำในลักษณะนี้เป็นความ พอดีระหว่างเสียงของคำและบริบทที่ใช้ จึงทำให้เกิด

อารมณ์ขันขึ้น จากข้อมูล ผู้วิจัยพบการเล่นคำอีก ประเภทหนึ่งที่เป็นความบังเอิญของการพ้องเสียงในคำ ภาษาไทยกับคำภาษาต่างประเทศ หรือที่เรียกว่า Bilingual Puns

1.4 การเล่นคำสองภาษา Nash (1987, 145) อธิบายคำ Bilingual Puns ไว้ว่า “The essence of the bilingual joke is that a foreign word is made to bear the sense of an English word by homophonic accident” เป็นความบังเอิญที่เสียงของคำในสองภาษาออกเสียง เหมือนกัน เช่น คำว่า ริม กับ rim บอด กับ board

ถาม: ปลาอะไรอยู่ในทะเล

ตอบ: ปลา อินทรีย์ (in sea)

ถาม: จรวดอะไรที่ยิงไปแล้วหาไม่เจอ

ตอบ: จรวดมิตไซด์ (มิดทราย)

ถาม: ปลาอะไรมีสองหน้า

ตอบ: ปลาทูหน้า (two อ่านว่า ทู = 2 + คำพ้องเสียง หน้า และหน้า)

ถาม: ระฆังชาติใดดีที่สุด

ตอบ: เบลเยียม (Bell หมายถึงระฆัง เยี่ยม หมายถึงดี)

1.5 การเล่นโครงสร้างของคำ ประโยค เป็นการเล่นกับ โครงสร้างของประโยค โดยแยกคำออกเป็นส่วนๆ จน ทำให้เกิดความหมายใหม่ขึ้น เพราะภาษาไทยมีการ สร้างคำโดยวิธีการประสมคำ คือการนำคำที่มีใช้อยู่แล้ว ในภาษาไทยมารวมกัน ตั้งแต่สองคำขึ้นไป เช่น น้ำอัดลม เป็นการนำ คำว่า น้ำ + อัด + ลม ซึ่ง โครงสร้างคล้ายประโยค ที่ประกอบด้วย ประธาน กริยา กรรม ผู้สร้างเห็นลักษณะเด่นของภาษาไทยนี้ จึงนำมา ผูกเป็นปริศนา อาจสร้างปริศนาว่า ลมกลัวอะไรมากที่สุด คำตอบคือ น้ำ เพราะน้ำชอบอัด (ทำร้าย) ลม หรือ ถามว่าทำไมลมจึงเกลียดน้ำ

ถาม: ร้านอะไรที่พระไม่กล้าเดินผ่าน

ตอบ: ร้านรับอัดพระ (คำว่า อัดพระ ความหมายแรก หมายถึง รุมต่อย ตีพระ อีกความหมายคือ ทำกรอบพระ)

ถาม: น้ำอะไรให้ชีวิต

ตอบ: น้ำท่วมวัด พระจึงให้ชีวิตน้ำ (คำว่า ชีวิต เป็นคำสองพยางค์ ซึ่งไปพ้องกับเสียงของวลี ซี แมชี และกริยาวิต วิตน้ำ)

ถาม: ทำไมฝนจึงตก?

ตอบ: เพราะฝนไม่ตั้งใจอ่านหนังสือสอบ (ฝนตกเพราะอากาศร้อน ช่วงฤดูฝน และคนที่ซื้อฝนสอบตก)

ถาม: พริกอะไรมีน้ำ

ตอบ: พริกชี้ฟ้า (แยกโครงสร้างออกเป็นประโยคได้ว่า ประธาน พริก แสดงกริยา ชี้ คือแนะ บอกด้วยนิ้วมีน้ำเท้า)

### 1.6 การย่อหรือตัดคำหรือผันคำ แปลงคำ

ถาม: ถ้า ก ข ไปโรงเรียน แล้ว คง จะไปที่ไหน

ตอบ: ไปโรงพยาบาล (เพราะคงอ)

ถาม: ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ทำนาอะไรมากที่สุด

ตอบ: นาฬิกา (คำถามพยายามให้คิดว่าเกี่ยวกับการเกษตรต่างๆ เช่น นาเกลือ นากุ้ง)

ถาม: โคะอะไรมีแต่หนังไม่มีเนื้อ

ตอบ: โคลัมเบียพิกเจอร์ (Columbia picture เป็นชื่อภาพยนตร์ชื่อดัง)

ถาม: หมออะไรทั้งเท้าทั้งหอม

ตอบ: หมอ อา หมา (การผันคำ)

ถาม: ซออะไรยุโรปทะเล

ตอบ: ซอ-อา-ยอ-ชาย (การผันคำ)

**2. การใช้คำผวน (Anagram)** คำผวน คือ คำที่พูดกลับเสียงคำเดิม เช่น รากโมก โรคมาก คำที่มีการสลับตำแหน่งของเสียงพยัญชนะและเสียงสระที่ตัวสะกดระหว่างพยางค์หน้า และพยางค์สุดท้าย เป็นวิธีที่ทำให้เกิดคำใหม่ ซึ่งอาจจะมีหรือไม่มี ความหมายใหม่ก็ได้ คนไทยใช้คำผวนเมื่อต้องการเลี่ยงการใช้คำต้องห้าม (Taboo Words) เช่น กากินขี้หมู ผวนเป็น กูกินขี้หมา ซึ่งเป็นคำหยาบ ไม่สุภาพ ผู้เล่นจะต้องสามารถเข้าใจ

วิธีการผวนคำ ทันความคิดของผู้พูด จึงจะทำให้เกิดอารมณ์ขัน คำผวนนี้เริ่มแต่สมัยใดไม่มีใครทราบแน่ชัด มีเพียงเกร็ดประวัติกริยาของศรีปราชญ์ที่ระบุว่าสมเด็จพระนารายณ์มหาราชโปรดให้กวีแต่งโคลงแข่งขันกัน ครั้งหนึ่งทรงกำหนดกระทู้ที่ไม่มี ความหมายว่า “เปเปเปมานา” ศรีปราชญ์ก็สามารถแต่งได้ในทันที (ประจักษ์ ประภาพิทยากร, 2529) ดังนี้

เป	ทะเลอยู่ถ้ำ	มีตม
แป	สะหมอยุตม	ใต้ไม้
มา	แดงแกว่งหางม	หาคู่
หา	ปล้ำน้ำจิ้มให้	รสลิ้มชิมลอง

คำผวนที่ปรากฏ คือ เปทะเล กลับเป็น ปูทะเล แปสะหมอยกลับเป็น ปูแสม มาแดง กลับเป็น แมงดา และ นาปล้ำกลับเป็น น้ำปลา

ถาม: หางอะไรอยู่ข้างหัว

ตอบ: หางสองคู่ (หูสองข้าง)

ถาม: มัจฉาแปลว่าปลา แล้วมัจฉา แปลว่าอะไร

ตอบ: หมา (หมาซัดซัด)

ถาม: แมวอะไรเดินโซเซ

ตอบ: แมวเฝ้า (เฝ้าเฝ้า)

ถาม: หม่าอะไรร้องเหมือนหมู

ตอบ: หมานะจู้ (หมูนะจ๊ะ)

**3. การใช้กลอักษร (Character Code)** ผู้สร้างคำถามเล่นกับตัวอักษร บางครั้งซ่อนคำตอบไว้ในตัวคำถาม แต่ผู้ตอบไม่ทันคาดคิด เพราะผู้สร้างปริศนาลองพยายามหลอกล่อให้เข้าใจเป็นอื่น บางครั้งก็อาศัยลักษณะเด่นของภาษาไทยในเรื่องการเขียนที่ไม่มีช่องไฟ หากแบ่งวรรคตอนผิด ความหมายของคำประโยคก็ต่างไป

ถาม: เกาะอะไรมีหนูเยอะที่สุด

ตอบ: เกาะแน่นแน่นนะน้องนะ (เพราะมีพยัญชนะ น หนู ในประโยคนี้ถึง 7 ตัว)

ถาม: ถ้าพ่อของมาลีมีลูก 3 คน คนที่หนึ่งชื่อนานี คนที่สอง นานะ คนที่สามชื่อว่าอะไร

ตอบ: มาลี (คำตอบอยู่ในตัวคำถามแล้ว)

ถาม: วันมาฆบูชามีพระสงฆ์มาประชุมกันโดยมิได้นัดหมาย 1,250 รูป มีพระสงฆ์รูปไหนที่ขาดประชุม

ตอบ: พระหมาย (เพราะประชุมกันโดยมิได้นัดกับนายหมาย (ชื่อพระ))

ถาม: ประชาชนคนตายใครผิด?

ตอบ: ประชาชาติ เพราะประชา ชนคนตาย (การเว้นวรรค)

#### 4. การใช้ภาษาต่างประเทศ (Foreign language)

ผู้สร้างคำถามใช้ภาษาต่างประเทศทั้งในตัวคำถามและคำตอบ โดยเฉพาะคำภาษาอังกฤษ แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ถาม: คนประเทศอะไรที่รวยที่สุดในโลก

ตอบ: คนไอริช (I rich แปลว่า ฉันทวย)

ถาม: จีนชื่อฮ่องเต้มีพี่น้อง 25 คน รู้ใหม่ว่าชื่ออะไรบ้าง

ตอบ: จีน A-Z (ชื่อ เป็นพยัญชนะภาษาอังกฤษตัวที่ 3 ของพยัญชนะทั้งหมด 26 ตัว) ผู้ตอบจึงต้องมีความรู้ทางภาษาอยู่บ้าง จึงจะเข้าใจปริศนานี้

ถาม: ถ้า 30 เซนติเมตร เท่ากับ 1 ฟุต แล้ว 2 ฟุต จะมีกี่นิ้ว

ตอบ: 10 นิ้ว ทั้งๆที่ควรจะตอบว่า 24 นิ้ว 1 ฟุตตามมาตรฐานเท่ากับ 12 นิ้ว (ฟุต - Foot หมายถึง เท้า ฉะนั้น 2 ฟุต เท่ากับ 2 เท้า เท่ากับ 10 นิ้ว)

ถาม: ชมรมดนตรีไทยกลัวชมรมอะไร

ตอบ: ชมรมจิ๊กซอว์ (ปัจจุบันบางสถาบันมีชมรมจิ๊กซอว์ (Jigsaw) จิ๊ก เป็นคำสแลง หมายถึงขโมยเล็กขโมยน้อย ส่วนซอว์ เสี่ยงไปสัมพันธ์กับ ซอ ที่หมายถึงเครื่องดนตรีไทยชนิดหนึ่ง รวมความว่า ขโมยซอ ดังนั้นชมรมดนตรีไทยที่มีชื่อย่อยด้วยจึงกลัวถูกขโมย)

ถาม: ซุปอะไรมีสารอาหารมากที่สุด

ตอบ: ซุปเปอร์มาร์เก็ต (จำหน่ายอาหารทั้งของสด ของแห้งเป็นจำนวนมาก)

จะเห็นว่ากลวิธีที่เกี่ยวกับรูปและเสียงนั้น เหมาะแก่การเล่นปริศนาคำทายแบบพูดถามโต้ตอบ เล่นเสียงแต่ไม่เหมาะแก่การอ่าน ซึ่งเห็นคำถาม เห็นตัวเขียน พยัญชนะ ซึ่งผู้สร้างลงไว้ เช่น ปลาอะไรไม่มีก้าง ผู้พูดบางคนออกเสียง ปลา เป็นป่า คำตอบจึงเป็น ปาท่องโก๋ ได้

**ข) กลวิธีเกี่ยวกับความหมาย** เป็นการสร้างปริศนา โดยการเล่นกับความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค เพื่อให้เกิดการขบคิด มีความขบขันตามมา ด้วยวิธีการต่างๆ

**1. การพูดสองแง่สองง่าม (Double Entendre)** ต้องอาศัยการตีความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังคำพูดนั้น การใช้กลวิธีนี้ต้องอยู่ในบริบทที่เหมาะสม ซึ่งคำถามส่วนใหญ่มักจะแฝงความหมายที่ไม่สุภาพไว้ หากผู้ฟังไม่สามารถตีความคำพูดแบบสองแง่สองง่ามนี้ได้ ก็อาจเป็นตลกผิดหรือตลกด้าน เพราะความไม่เข้าใจก็เป็นได้

ถาม: อะไรเอ่ยยิ่งบีบยิ่งเขียว

ตอบ: ยาสีฟันใกล้ซิด (เพราะเมื่อบีบยาสีฟันใกล้ซิด เนื้อยาเป็นสีเขียว)

ถาม: ขนอะไรเกิดในที่ลับ

ตอบ: ขนยาบ้า (คำว่าขนในภาษาไทยมีหลายความหมาย เป็นคำนามหมายถึงเส้นผม เส้นขน เป็นคำกริยา หมายถึงการเคลื่อนย้ายสิ่งของ ซึ่งผู้สร้างคำถามใช้ลักษณะเด่นของภาษาไทยในเรื่องคำพ้องรูปมาสร้างเงื่อนไขให้เกิดความสองแง่สองง่าม)

**2. การพูดเกินความจริง (Hyperbole)** เป็นการพูดในลักษณะที่เกินกว่าระดับมาตรฐานหรือเกินกว่าระดับปกติธรรมดาที่บุคคลทั่วไปประพฤติดิปฏิบัติ ทำให้เกิดความไม่เข้ากัน จนชวนให้ตลกขบขัน ความเกินกว่าปกติหรือความผิดธรรมดาหรือเหตุการณ์ที่ไม่อาจเป็น

จริงนี้ ทำให้ผู้ตอบไม่คิดว่าจะมีคำตอบสำหรับคำถามดังกล่าว ผู้ตอบมักจะพูดสวนกลับมาทันทีว่า ไม่มีหรือเป็นไปได้

ถาม: เมื่อกินน้ำกรดเข้าไป จะต้องทำอย่างไร

ตอบ: กินยาลดกรด (ทางการแพทย์ยังไม่มียาใดรักษาผู้ที่กินน้ำกรดเข้าไป นอกจากการล้างท้อง แต่คำตอบกลับเกินความจริงยาลดกรดคือลดอาการจุกเสียด มีกรดในกระเพาะอาหาร)

ถาม: ว่ายน้ำทำอะไรต้องสวมหมวกกันน็อค

ตอบ: ทำจะบ้า (คงไม่มีใครว่ายน้ำแล้วสวมหมวกกันน็อคอย่างแน่นอน แต่ผู้ถามพยายามให้ผู้เล่นนึกถึงท่าว่ายน้ำแบบต่างๆ อาทิ ท่าฟรีสไตล์ ท่ากบ ท่ากรรเชียง แต่คำตอบกลับเฉลยว่า ทำจะบ้า)

ในบางกรณีการพูดเกินความจริง ก็เป็นการขัดแย้งกันของรูปภาพ หรือความหมายขัดแย้ง จนเกิดความรู้สึกเกินจริง โดยการนำลักษณะเด่นของข้อสัตว์สิ่งของ สถานที่ ฯลฯ ที่สามารถเชื่อมโยงหรือพลิกแพลงให้เข้าใจเป็นอื่นได้ ไม่สามารถจะเป็นไปได้

ถาม: เปิดอะไรปลุกต้นไม้ได้

ตอบ: เปิดปากกิ้ง (ผู้สร้างคำถามเล่นกับภาษา เข้าใจลักษณะของคำและประโยคในภาษาไทย เพราะเปิดปากกิ้ง เป็นคำประสม หมายถึงชื่ออาหารชนิดหนึ่ง ส่วนอีกความหมายหนึ่งคือประธาน (เปิด) กริยา (ปาก) และกรรม (กิ้ง กิ่งไม้)

**3. การใช้ความเปรียบ (Metaphor)** เป็นการสร้างปริศนาโดยอาศัยการเปรียบเทียบสิ่งที่มีลักษณะบางอย่างร่วมกัน ฝึกให้ผู้ตอบสังเกตและใช้จินตนาการเพื่อค้นหาคำตอบ โดยมี

- ❖ ตัวเปรียบ (Target domain)
- ❖ สิ่งนำมาเปรียบ(Source domain)

ถาม: ปลาหมึกเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย

ตอบ: เป็นผู้ชาย (เพราะมีหนวด เป็นการเปรียบเทียบรูปร่างลักษณะของปลาหมึกที่มีหนวด กับลักษณะของผู้ชาย ที่มีหนวดเครา)

ถาม: เวลาเรายืนมันห้อย เวลาเราเดินมันแกว่ง?

ตอบ: แขน (เปรียบลักษณะของแขน)

ถาม: อะไรเอ่ย ชาวสันคำยาว

ตอบ: ชีจิ้งจก (เปรียบเทียบสี รูปร่าง ลักษณะ)

#### **4. การพลิกแพลง (Modification)** พลิกความคาคดหมาย

การให้สิ่งที่ผิดไปจากที่ผู้ฟังคาดเดา ปริศนาคำทายบางข้อพยายามตั้งคำถามที่ชักจูงให้ผู้ฟังเข้ามามีส่วนร่วมชวนให้คิด นึกตามถ้อยคำที่ต้องการ โดยคาดเดาว่าผู้ฟังมีลักษณะทางสังคม วัฒนธรรม ภูมิหลังอยู่แบบหนึ่ง แต่คำตอบที่เฉลยกลับเป็นสิ่งที่คาดไม่ถึง ปริศนาคำทายประเภทนี้ดูเหมือนง่ายแก่การตอบ เพราะมีเค้าว่าจะตอบได้ แต่สุดท้ายก็ไม่เป็นอย่างที่คิดไว้ จุดที่ทำให้ขบขัน สนุกคือเมื่อเฉลยแบบหักมุม หรือคาดไม่ถึง หรือตอบแบบกำปั้นทุบดิน

ถาม: มีเรืออยู่ลำหนึ่งบรรทุกคนได้ทั้งหมด 50 คน ขณะนี้มีคนอยู่บนเรือแล้ว 49 คน คนที่ 50 เป็น ผู้หญิงท้อง 5 เดือน พอขึ้นไป แล้วทำไมเรือค่อยๆ จม

ตอบ: เพราะมันเป็นเรือดำน้ำ (ผู้สร้างปริศนาพยายามบรรยายคำถามให้แก่ผู้เล่นว่า เรือนี้บรรจุกคนได้เพียง 50 คน เท่านั้น และสร้างเงื่อนไขว่าคนสุดท้ายที่ขึ้นเรือเป็นคนท้อง ที่เสมือนว่าเป็นคนสองคน ซึ่งเกินกำหนดจึงเป็นเหตุให้เรือจมลง แต่สุดท้ายกลับเฉลยแบบพลิกความคาคดหมาย แบบหักมุม)

ถาม: ถ้าวันนี้เป็นวันจันทร์ วันอังคารเป็นวันอะไร

ตอบ: วันพุธนี่

ถาม: มันอะไรมีสี่สี

ตอบ: มันไม่มีหรือ

บางครั้งการพลิกแพลงก็ใช้กลวิธีการหลอกให้หลงกล ลวงให้ผู้ตอบคิดเป็นอย่างอื่น เช่น

ถาม: ถ้าลูกเปิดโดนลูกไก่แก้ง จะไปฟ้องแม่ว่าอย่างไร  
ตอบ: ก๊าบ ก๊าบ (เพราะเปิดพูดไม่ได้ ร้องแต่ ก๊าบๆ)

**5. การเชื่อมโยง (Cohesion)** หมายถึง การสร้าง  
ปริศนาโดยการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ อาจเป็นสิ่งของ  
วัฒนธรรม บริบทแวดล้อมที่ต่างกันเข้าด้วยกัน ผู้เล่นจึง  
ต้องเข้าใจและเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ให้ได้ จึงจะทราบ  
คำตอบ

ถาม: เบคแฮมโดนใบแดงแล้วไปไหน

ตอบ: ไปเป็นทหาร (เบคแฮมเป็นนักฟุตบอล เมื่อได้  
ใบแดง ก็หมายถึงถูกไล่ออกจากสนาม ตามกติกาการ  
แข่งขัน แต่ผู้สร้างกลับนำใบแดงในบริบทตั้งกล่าวมา  
เชื่อมโยงกับใบดำ ใบแดงในการเกณฑ์ทหาร)

ถาม: ใครเป็นคนเทเบียร์

ตอบ: นิโคลเทริโอ (เป็นนักร้องที่มีชื่อเสียง ผู้สร้าง  
ปริศนานำเสียงอ่านของนามสกุล เทริโอ มาเชื่อมโยงกับ  
คำถาม เท + Leo เป็นชื่อยี่ห้อเบียร์)

สองตัวอย่างข้างต้นนี้ หากผู้เล่นไม่ได้อยู่ในบริบททาง  
สังคมและวัฒนธรรมเดียวกัน อาจไม่เข้าใจความเป็นมา  
เป็นไปของคำตอบ และเหตุผลที่เฉลยเช่นนั้น

**6. การเล่นสำนวน (Play on idiom)** หมายถึง การ  
สร้างปริศนาโดยนำบางส่วนของถ้อยคำ สำนวนมาใช้  
โดยพลิกแพลงไปจากความหมายเดิมของสำนวน  
เหล่านั้น หรือตัดบางส่วนของสำนวนมาตีความใหม่

ถาม: คนอะไรไม่มีวันแก่

ตอบ: คนมียาว (คนมียาวสาวได้สาวเอาไง)

ถาม: ทำไมคนลาวถึงไม่โลภมาก

ตอบ: เพราะเตี้ยลมหาย (โลภมากลมหาย)

ถาม: ทำอย่างไรถึงจะได้เป็นครู

ตอบ: ทำผิด (เพราะผิดเป็นครู)



ภาพที่ 1 แสดงกลไกทางภาษาของปริศนาคำทาย

### เนื้อหาที่พบในปริศนาคำทายสมัยใหม่

เนื้อหาที่ปรากฏนั้นเป็นการเชื่อมโยงกับสิ่ง  
รอบๆตัว ไม่ว่าจะเป็นบุคคล สัตว์ สิ่งของ สถานที่ ชื่อ  
รายการ ภาพยนตร์ ละครต่างๆ ที่อยู่ในยุคนั้น อาจเป็น  
ปริศนาในเชิงความรู้รอบตัว ความสามารถในเชิงภาษา  
เช่น ภาษาถิ่น ภาษาต่างประเทศ ซึ่งบ่งบอกให้รู้ว่าคน  
ในยุคนี้สนใจเรื่องใด

- ชื่อผลิตภัณฑ์

ถาม: วีเป็นหลานของใคร

ตอบ: หลานซี (เพราะ CRV ซี เป็นอา (วี) ของ วี)



ถาม: บิ๊ก D2B มีพี่ชายชื่ออะไร

ตอบ: โค้ก (เพราะโค้ก พี่บิ๊ก เป็นชื่อสินค้าตัวใหม่ ขวดใหญ่กว่าเดิม)

- ชื่อรายการโทรทัศน์

ถาม: วันอะไรเอ่ยมี 7 สี

ตอบ: วันเสาร์ (เพราะรายการ 7 สีคอนเสิร์ตออกอากาศวันเสาร์)

- ชื่อเพลง

ถาม: 11.00 น. วัดควรเปิดเพลงอะไร

ตอบ: เพลงอย่าลืมฉัน (ฉันเพลง)

ถาม: อาภาพร นครสวรรค์ชอบสัตว์อะไร

ตอบ: ชอบมะ ชอบม้า รูปร่างหน้าตาอย่างเนี่ย ถามหนอยเถอะพี ชอบม้า ชอบม้า (เนื้อเพลง)

- ชื่อจังหวัด อำเภอ ชื่อประเทศ สถานที่ต่างๆ

ถาม: จังหวัดอะไรไม่มีกระเทียมกิน

ตอบ: กระบี่ (เชื่อมโยงกับกระบี่ไร้เทียมทาน ซึ่งเป็นชื่อภาพยนตร์จีนที่โด่งดังมาก) ไร้เทียมทาน คือ ไม่มีกระเทียมรับประทาน

ถาม: ประเทศอะไรมีนาอยู่กลางประเทศ

ตอบ: แคนาดา กับ ปานามา (มีคำว่า นา อยู่กลางชื่อประเทศ)

- ชื่อบุคคล ตัวละครที่มีชื่อเสียง

ถาม: กาะอะไรเอ่ยพูดภาษาคนได้

ตอบ: กาละแมร์ (ชื่อพิธีกรหญิงที่มีชื่อเสียง)

ถาม: กาะอะไรเอ่ยสี่สั้ม

ตอบ: การ์ฟิลด์ (ชื่อตัวการ์ตูน เป็นแมวสี่สั้ม)

- ชื่อวัน เวลา เดือนปี

ถาม: อะไรเอ่ยตามไดโนเสาร์มา

ตอบ: ไดโนอาทิตย์ (เชื่อมโยงกับลำดับวันในหนึ่งสัปดาห์)

- รูปพยัญชนะ บทอาขยาน ภาษาไทย

ถาม: ไก่อะไรเป็นฆาตกร

ตอบ: ไก่จิกเด็กตาย เด็กตายบนปากอ่อง (เพราะไก่จิกจนกระทั่งเด็กตาย)

ถาม: ช้างกลัวอะไรที่สุด

ตอบ: กลัวฉิ่ง (เพราะ ฉ ฉิ่งตีดัง ช ช้างวิ่งหนี)

เนื้อหาที่พบในปริศนาคำทายนั้นผู้กล่าวถามและคำตอบไว้บนพื้นฐานของความไม่เข้ากัน ถามเรื่องหนึ่ง แต่ตอบอีกเรื่องหนึ่ง หรือถามเหตุการณ์หนึ่งแต่กลับเฉลยเป็นอีกเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งเป็นลักษณะของการเล่นกับภาษา ผู้เล่นจะรู้สึกขบขัน สนุกสนาน ก็ต่อเมื่อเข้าใจความคิดที่อยู่เบื้องหลังนั้น สอดคล้องกับความเห็นของวิลสัน (Wilson, 1979 อ้างใน นารีรัตน์ บุญช่วย, 2540)ว่า “ไม่ว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดความขบขันจะมาจากอะไรก็ตาม เรื่องฮาขบขันมักใช้ภาษาเป็นเพียงเครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องราวเท่านั้น สิ่งที่ทำให้เกิดความขบขันคือเนื้อหาหรือความคิดที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาของผู้ฟัง”

กระบวนการในการเล่นปริศนาคำทาย

1. ผู้เล่นอ่านหรือฟังคำถาม แล้วเกิดความฉงน เพราะเห็นความไม่เข้ากันของตัวคำถาม และสิ่งที่น่าจะเป็นคำตอบ เช่นปริศนาถามว่า “ยายอะไรชอบกินเลือดคน” ผู้เล่นจะรู้สึกว่ามีบางอย่างไม่เข้ากัน สิ่งที่ถามกับกริยาทำนั้นขัดกัน ยายคือมนุษย์ แต่กลับชอบกินเลือดมนุษย์
2. ผู้เล่นขบคิดเพื่อหาคำตอบ แก้อรรถโดยหาความเป็นไปได้ พยายามเทียบเคียงตัวคำถามกับสิ่งที่ป็นคำตอบของตนเพื่อหาลักษณะร่วม จากปริศนาข้างต้น

สิ่งที่น่าจะเป็นคำตอบอาจเป็น ปอบ ผีดิบ แต่ทำไม  
เจาะจงว่าเป็น ยาย ผู้เล่นจึงต้องคิดหาคำตอบที่ใกล้เคียง  
3. ผู้เล่นตอบและฟังคำตอบ กรณีสที่ตอบถูกก็ไม่เป็น  
ปัญหา แต่กรณีสที่ตอบผิด ผู้ถามต้องเฉลยคำตอบพร้อม  
อธิบายว่าเหตุใดคำตอบจึงเป็นเช่นนั้น ปริศนาและ  
คำตอบสัมพันธ์กันอย่างไร

ถาม: ยายอะไรชอบกินเลือดคน

ตอบ: ยายใจรั้ง

ผู้เล่นอาจสงสัยว่าทำไมจึงตอบว่ายายใจรั้ง นั้น  
เป็นเพราะต้องผวนคำตอบกลับเป็น ยุงใจร้าย ซึ่งชอบ  
กินเลือดคนนั่นเอง

4. ผู้เล่นรู้สึกขบขันและแปลกใจกับคำตอบ ที่เกิดจาก  
ความไม่เข้ากัน และทิ้งกับความชาญฉลาดของผู้สร้าง  
ปริศนาดังกล่าว ที่ความคิดพลิกแพลง และสร้างสรรค์

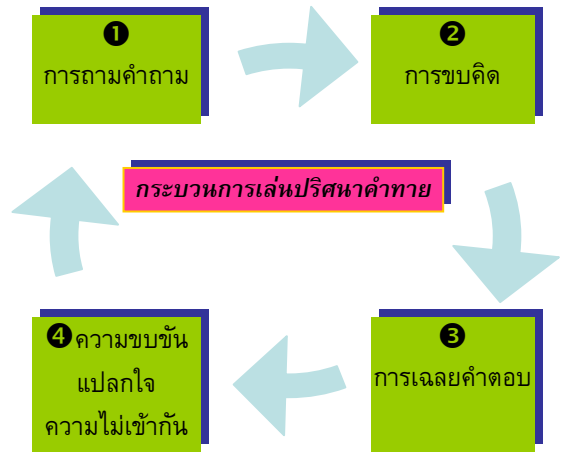
กระบวนการอธิบายคำตอบ ดูจะเป็นขั้นตอน  
สำคัญของปริศนาคำทายยุคปัจจุบัน เพราะคำถามบาง  
ข้อถามง่ายๆ แต่คำตอบกลับสลับซับซ้อน จนเหมือนไม่  
เป็นคำตอบที่ถูกต้อง ผู้ถามจึงต้องใช้เวลาอธิบาย  
คำตอบ เช่น

ถาม: หมูอะไรเอ่ยหมูนคอได้

ตอบ: หมูยอ เพราะ หมูยอ ผวนเป็น หมอยู (YOU)  
แปลเป็น หมอคูณ ผวนเป็น หมูนคอ

คำตอบนี้ใช้กลวิธีทางภาษาหลายอย่าง ผู้เล่น  
ต้องเข้าใจทักษะการผวนคำ พื้นฐานการออกเสียง  
ภาษาไทย ต้องมีความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษ เป็นคำ  
ผวนหลายชั้น ซับซ้อน จนยากจะหาคำตอบ

จะเห็นว่ากระบวนการนับแต่เริ่มถามจนกระทั่ง  
เฉลยคำตอบนั้นมีสิ่งหนึ่งที่อยู่เบื้องหลังความคิดสร้างสรรค์  
ดังกล่าว นั่นคือกลไกทางภาษาที่ไม่เข้ากัน ขัดแย้งกัน  
อยู่ในปริศนาเกือบทุกข้อ และความไม่เข้ากันนี้เองเป็น  
หัวใจสำคัญของความขบขัน



ภาพที่ 2 แสดงกระบวนการเล่นปริศนาคำทาย

### เบื้องหลัง “ปริศนาคำทาย”

ปริศนาคำทายในปัจจุบัน เป็นการเล่นกับ  
ภาษา องค์ประกอบของภาษาเป็นส่วนใหญ่ จนทำให้  
เกิดความตลกขบขัน สนุกสนาน คำว่าอารมณ์ขัน ตรง  
กับภาษาอังกฤษว่า Humour ใน Webster's Third New  
International Dictionary (1981:1102) ให้ความหมาย  
ว่า “that quality in a happening, an action, a situation,  
or an expression of ideas which appeals to a sense of  
the ludicrous or absurdly **incongruous**: comic or  
amusing quality” ความขบขันที่เกิดจากความไม่เข้ากัน  
หรือเข้ากันไม่ได้นี้ สอดคล้องกับทฤษฎีของความไม่เข้า  
กัน (Incongruity Theory) ซึ่งอธิบายว่าสิ่งที่ทำให้มนุษย์  
เกิดความรู้สึกขบขันนั้น เกิดจากรูปแบบของความไม่  
เข้ากัน (Incongruous Form) อาจเป็นความสัมพันธ์  
ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ หรือเป็นการ  
รวมกันของสิ่งหรือสภาพที่ขัดกัน ไม่เหมาะสมกัน  
หรือไม่เข้ากันสองอย่างหรือมากกว่า (Wilson, 1979)  
ความไม่เข้ากันที่นำไปสู่ความตลกขบขันนั้นมีอยู่ 3 แบบ  
ได้แก่

1. ความไม่เข้ากันของรูปลักษณะ (Form)

## 2. ความไม่เข้ากันของเนื้อหา (Content)

## 3. ความไม่เข้ากันทางวาจา (Language)

ความไม่เข้ากันที่ปรากฏในปริศนาคำทายนั้น เป็นความไม่เข้ากันทางวาจา ทั้งการเล่นคำพูด (Speech Play) และศิลปะการใช้ถ้อยคำ (Verbal Art) ซึ่งทำให้ปริศนาคำทายแต่ละข้อน่าติดตาม น่าขบคิดเพื่อค้นหาคำตอบ น่าขบขันเพราะความแหวกแนวที่เกิดขึ้น สร้างความเพลิดเพลินและพึงพอใจให้แก่ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย

นอกจากนี้ การเล่นกับภาษายังนับเป็นหนึ่งในลำดับขั้นของความตลก ที่เรียกว่าบันไดตลก (Ladder of comedy) โดยจัดให้การใช้ไหวพริบ คำคม (Verbal wit) เป็นความขบขันที่เกิดจากภาษา เช่น การเล่นคำ ผวน การเล่นสำนวน ฯลฯ ดังนั้น จึงไม่น่าแปลกใจที่ปริศนาคำทายสามารถเรียกรอยยิ้มและเสียงหัวเราะจากผู้เล่นได้เสมอ

อย่างไรก็ตาม นอกจากทฤษฎีความไม่เข้ากัน และบันไดตลกที่อยู่เบื้องหลังความขบขันในปริศนาคำทายแล้วนั้น ปัจจัยอีกประการหนึ่งที่มีส่วนส่งเสริมให้ปริศนาคำทายเป็นที่ชื่นชอบ และหยิบยกมาเล่นกันเสมอคือบริบททางสังคม วัฒนธรรม อันประกอบด้วย ความรู้ ความคิดของผู้เล่น พื้นฐานลักษณะนิสัยของคนไทย ฯลฯ เช่น หากปริศนาคำทายนั้นใช้ภาษาถิ่น ภาษาต่างประเทศ ผู้เล่นที่ไม่เข้าใจภาษาดังกล่าว ก็คงไม่สามารถตอบปัญหานี้ได้ ดังนั้นผู้เล่นต้องอยู่ในบริบทเดียวกันหรือใกล้เคียงกันจึงจะเข้าใจปริศนาได้

## ภูมิปัญญาที่ปรากฏในปริศนาคำทาย

ผู้วิจัยขอกกล่าวถึงภูมิปัญญาที่ปรากฏในปริศนาคำทาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมการเล่นปริศนาคำทาย พื้นฐานนิสัยของผู้เล่น และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นปริศนาคำทาย ดังนี้

1. สะท้อนลักษณะนิสัยของคนไทยอย่างชัดเจนว่าคนไทยเป็นคนชอบความสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน

2. แสดงถึงความสามารถในเชิงภาษา ภูมิปัญญาของผู้สร้างปริศนาและผู้ทายปริศนาว่าเป็น ผู้รอบรู้ มีไหวพริบ ทันต่อเหตุการณ์ ในอดีตหากใครเป็นผู้มีความรู้รอบตัวดี ก็สามารถทายปริศนาได้ แต่ปริศนาในปัจจุบัน เน้นคำตอบที่ฉีก แหวกแนว และเล่นกับคำมากขึ้น นอกจากผู้เล่นจะต้องมีความรู้รอบตัวแล้ว ยังต้องมีความสามารถทางภาษาเป็นสำคัญ

3. ภูมิปัญญาของคนโบราณที่ต้องการสอนเด็กให้รู้จักสิ่งของต่างๆ รอบตัว ทำให้เด็กจดจำคำศัพท์ได้กว้างมากขึ้น ฝึกการช่างสังเกต ฝึกกระบวนการคิดเพื่อค้นหาคำตอบ ฝึกทักษะการพูด นับเป็นกุศโลบายในการสอนภาษาไทยให้แก่เด็กที่สนุกสนาน และมีสาระ

4. ภาษาไทยเป็นภาษาที่มีวรรณศิลป์ เล่นกับคำ เล่นกับภาษาได้อย่างหลากหลาย ผู้สร้างปริศนาต้องเข้าใจธรรมชาติของภาษาไทย รู้ความหมายและมีคลังคำศัพท์เป็นจำนวนมากจึงสร้างสรรค์ปริศนาได้อย่างแยบยล เพราะปริศนาได้ยิ่งค้นหาคำตอบได้ยาก ก็แสดงให้เห็นถึงความชาญฉลาดของผู้สร้างปริศนานั้นด้วย

5. สะท้อนภาพชีวิตของคนไทยในปัจจุบันว่าคิดอ่านอย่างไร สนใจเรื่องใด สิ่งใดอยู่ในกระแสความนิยม

6. กระชับความสัมพันธ์ของคนในระดับต่างๆ เพราะปริศนาคำทายมักนิยมนำไปเล่นในครอบครัว โรงเรียน มหาวิทยาลัย ที่ทำงาน เพื่อสร้างความครื้นเครง รวมถึงใช้ในกิจกรรมสันทนาการต่างๆ

7. ฝึกคิดวิเคราะห์เพื่อสร้างปริศนาที่คมคายและขบคิดเพื่อหาคำตอบ

8. ฝึกความช่างสังเกต เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว กระตุ้นให้ผู้เล่นสังเกตและใส่ใจสิ่งแวดล้อม สังคม วิถีชีวิตที่ปฏิบัติกัน เช่น ถามว่า “นกกระปูดตาแดง น้ำแห้งก็ตาย” คำตอบคือ ตะเกียง ผู้สร้างปริศนานำชีวิตสัตว์ลักษณะรูปร่าง มาเปรียบเทียบกับวัสดุที่เกิดขึ้นตามยุค น้ำแห้งก็ตาย หมายถึงเมื่อไม่มีน้ำมัน ตะเกียงก็จะดับ (ผาสุก มุทขเมธา, 2540)

9. ฝึกการแสดงออกในการส่งสาร และรับสาร เพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกัน อีกทั้งยังเป็นการฝึกให้รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

10. ฝึกการรู้แพ้รู้ชนะ แม้ว่าจะไม่ใช้การประลองเขาวงกตในเชิงแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะ แต่ทุกครั้งที่เฉลยคำตอบ ย่อมมีผู้ตอบถูกและตอบผิดเสมอ ผู้เล่นจึงต้องเคารพกติกา เคารพคำตอบของผู้สร้างปริศนานั้นด้วย

11. เป็นการผ่อนคลายความเครียด สร้างความเพลิดเพลินให้เกิดขึ้น

12. ขยายวงศัพท์และถูกนำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ มากขึ้น เช่น คณะตลก พิธีกรในรายการ เกมโชว์ ประลองเขาวงกต ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

13. กลุ่มคนสนใจและให้ความสำคัญกับปริศนาคำทายมากขึ้น อยากรู้ อยากจดจำเพื่อนำไปทาย แสดงความรู้ ความเก่ง ความเท่ของผู้ถาม และผู้ตอบ เพราะหากตอบไม่ได้ ก็เกรงเสียหน้า กลัวเขย ไม่ทันผู้อื่น

14. ปริศนาคำทายในปัจจุบัน มีการนำภาษาต่างประเทศ เข้ามาร่วมในตัวคำถามและคำตอบเป็นจำนวนมาก ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องมีความรู้พื้นฐานในภาษานั้นๆ ด้วย แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทยได้อย่างชัดเจน

## บทสรุป

ปริศนาคำทายปัจจุบันเป็นการเล่นทางภาษาอย่างหนึ่ง ที่เน้นจัดการหรือเล่นกับองค์ประกอบของภาษาในแง่ที่สัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ เช่น ความหมาย และในแง่ที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม วัฒนธรรมของการใช้ภาษานั้นๆ ที่น่าสนใจคือการทายปริศนายังเป็นกิจกรรมหนึ่งของสังคมที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง และนำไปใช้อย่างกว้างขวาง เช่น โฆษณาผลิตภัณฑ์หนึ่งทางโทรทัศน์ก็นำปริศนาคำทายมาใช้ โดยถามว่า “วันอะไรแข็งแรงที่สุด” คำตอบคือ วันทยหัตถ์ ซึ่งเป็นท่าเคารพของทหาร ตำรวจ และลูกเสือ โดยทั้ง

ท้ายไว้ว่าการนำมาทดลองไปใช้ในที่ทำงานช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีได้ เสน่ห์ของการเล่นปริศนาคำทายคือความสนุกสนาน สามารถเรียกรอยยิ้มและเสียงหัวเราะจาก ผู้เล่น และยังแฝงชั้นเชิงความฉลาดอยู่ในตัว จึงนับเป็นการเล่นที่ให้คุณค่าทางปัญญา คุณค่าทางอารมณ์ และคุณค่าทางสังคมอย่างแท้จริง จึงปฏิเสธไม่ได้ว่า การเล่นดังกล่าว สะท้อนกระบวนการคิด การรับรู้ และลักษณะนิสัยของคนไทย ตลอดจนสะท้อนภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมไทยผ่านมุมมองทางภาษา ผ่าน “ปริศนาคำทาย” ได้อีกรูปแบบหนึ่ง

## เอกสารอ้างอิง

1. นารัตน์ บุญช่วย. (2540). “การนำเสนอความตลก”. **ศาสตร์แห่งภาษา**. ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
2. ประจักษ์ ประภาพิทยากร. (2529). **คนเจ้าบทเจ้ากลอน**. กรุงเทพฯ : อักษรนคร.
3. ผาสุก มุทเมธา. (2540). **คติชาวบ้านกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต**. ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
4. ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542**. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์.
5. รุ่งอรุณ ที่ชชุนเหนือ. (2532). **รายงานการวิจัยเรื่อง ปริศนาคำทาย: การวิเคราะห์กลวิธีในการใช้ภาษา**. ขอนแก่น : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
6. J. A. Cuddon. (1991). **A dictionary of Literary Terms and Literary Theory**. Third Edition. Great Britain : Billing & Sons Ltd.

7. M. H. Abrams. (1970). **A Glossary of Literary Terms**. Third Edition. United States of America: Cornell University.
8. Walter Nash. (1987). **The Language of Humour**. United States of America : New York.
9. Wilson Christopher P. (1979). **Jokes: Form, Content, Use and Function**. Academic Press Inc. (London) Ltd.
10. The English language Unabridges. (1981). **Webster's Third New International Dictionary Volume II**. The United States of America.
11. ทศนีย์ สุภเมธี.(2542) “ปริศนาคำทาย”. สืบค้นเมื่อ วันที่ 16 มกราคม 2550. จาก <http://www.thaifolk.com>
12. แหล่งข้อมูล สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2549 จาก  
[www.everykid.com](http://www.everykid.com)  
[www.saranair.com](http://www.saranair.com)  
[www.narak.com](http://www.narak.com)  
[www.kamking.net](http://www.kamking.net)