

การวิเคราะห์และการจำแนกปริศนาคำทายไทยในปัจจุบัน : กรณีศึกษา นักศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล

The Analysis and Classification the Thai Puzzling Riddles at Present : Case Study Students of Mahidol University

Pattaradhorn Sanpinit
Mahidol University

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และจำแนกประเภทปริศนาคำทายไทยในปัจจุบัน ผู้วิจัยประสงค์จะหาคำตอบเรื่องการเล่นปริศนาคำทายไทยในปัจจุบันมีประเภทใดบ้าง และประเภทใดนำมาเล่นทายมากที่สุด โดยศึกษาภาคเอกสารและเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามนักศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน 50 ชุด ผลการศึกษาพบว่า จากการเก็บข้อมูลปริศนาคำทายได้ทั้งหมด 75 บท ซึ่งจัดจำแนกประเภทของปริศนาคำทายไทยสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ 1. ปริศนาเล่นคำ 2. ปริศนาสองแง่สองง่าม 3. ปริศนาแท้ 4. ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม 5. ปริศนาชวนหัว สรุปผลว่าประเภทที่พบมากที่สุดคือ ประเภทปริศนาเล่นคำ พบจำนวน 33 บท รองลงมา ปริศนาชวนหัว พบจำนวน 14 บท ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม 13 บท ปริศนาสองแง่สองง่าม 9 บท และน้อยที่สุด ปริศนาแท้ พบเพียง 6 บท ในการจัดจำแนกประเภทปริศนาคำทายดังกล่าวนี้จะช่วยให้การศึกษาปริศนาคำทายมีลักษณะที่เป็นมาตรฐาน และชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะในปัจจุบันลักษณะของปริศนาคำทายแตกต่างจากในอดีตด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สิ่งที่พบจากการวิเคราะห์คือปริศนาคำทายเป็นสิ่งที่แสดงถึงความรู้ด้านวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และภาษา ทั้งยังเป็นเครื่องมือในการฝึกไหวพริบปฏิภาณ และยังสร้างความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มชน

คำสำคัญ : ปริศนาคำทายไทย ปริศนาสองแง่สองง่าม ปริศนาแท้ ปริศนาชวนหัว

Abstract

The purpose of this research was to analyze and classify the Thai puzzling riddles at present. The researcher focuses to concern in the topic of the Thai puzzling riddles about the types of its riddles and the types of the questioning at most. By the studying documents and collective data from asking 50 students of Mahidol University. The result from collective data showed that all of the Thai puzzling riddles are 75 riddles. In as many as 5 categories 1. Details of wording in Thai language 2. Two way riddle 3. True riddle 4. Details of modernization 5. Miscellaneous. The finding showed that there are 33 riddles of the details of wording in Thai language, 14 riddles of the Miscellaneous, 13 riddles of details of modernization Details of modernization, 9 riddles of Two way and 6 riddles of True riddle

respectively. To classify these makes riddles are more standard. The Thai puzzling riddles differ from in the past because of the state of society changing. The finding of analysis the riddles showed that the Thai puzzling riddles as information on gaining knowledge about culture as in nature and language, as a tool of practice your brain and for creating social relationships.

Keywords : Thai puzzling riddles, two way riddle, true riddle, miscellaneous

บทนำ

การเล่นภาษาได้รับความสนใจมาตั้งแต่สมัยโบราณจวบจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “การเล่นทายปัญหา” ที่คนไทยทุกเพศ ทุกวัยรู้จักและคุ้นเคยเป็นอย่างดี ด้วยคนไทยมีอุปนิสัยรักสนุก จึงมีกิจกรรมหลายอย่างที่มีลักษณะนันทนาการเป็นการแสวงหาความบันเทิงใจหลังจากเสร็จสิ้นภารกิจการทำงาน กิจกรรมอย่างหนึ่งที่มีลักษณะดังกล่าวก็คือการเล่นทายปัญหาและปัญหาที่นำมาทายกันนั้น เรียกว่า “ปริศนาคำทาย” (Mutthameth, P., 1997, p.22)

ปริศนาคำทายเป็นแขนงหนึ่งของวิชาคติชนวิทยาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ปริศนาคำทายเป็นภูมิปัญญาที่แทรกอยู่ในวิถีชีวิตของคนในสมัยนั้นๆ จัดเป็นการละเล่นที่เกิดจากพื้นฐานจิตใจของคนที่ชอบสนุกและสร้างสรรค์ เพราะการเล่นทายปัญหาดังกล่าวเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด และสร้างอารมณ์ร่าเริงให้แก่ผู้เล่น ทั้งยังช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่มสังคม เพื่อสร้างความสนิทสนมและมนุษย์สัมพันธ์ในกลุ่มมิตรสหายด้วยการร่วมเล่นปริศนาคำทาย ในปัจจุบันการเล่นทายปัญหายังคงเป็นกิจกรรมนันทนาการสำหรับคนทุกเพศทุกวัยที่สร้างสีสันให้ชีวิตในยามว่างจากภาระงานต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยสังเกตเห็นว่ากิจกรรมยามว่างของนักศึกษามหาวิทยาลัยหนึ่งนั้นคือกิจกรรมการเล่นทายปัญหาซึ่งจะแทรกอยู่ในช่วงสันทนาการด้วยซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาเรื่องดังกล่าวเพราะปริศนาคำทายในปัจจุบันมีความหลากหลายมากขึ้นแสดงให้เห็นภูมิปัญญาทางภาษาและภาพสะท้อนของสังคมในยุคปัจจุบัน โดยลักษณะของเนื้อหาในปริศนาคำทายจะมีความแปลกใหม่มากขึ้นซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการเปลี่ยนแปลงยุคสมัยการรับวัฒนธรรมต่างชาติตลอดจนความเจริญทางวัตถุที่เพิ่มขึ้น จึงเป็นปัจจัยให้ปริศนาคำทายเปลี่ยนไปตามสังคมและสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างยิ่ง

คำถามวิจัย คือ ปัจจุบันมีการเล่นปริศนาคำทายประเภทใดบ้าง และประเภทใดนำมาเล่นทายมากที่สุด เพื่อตอบคำถามวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยสนใจศึกษาการจัดจำแนกประเภทตามลักษณะของปริศนาคำทายไทยอย่างกว้าง โดยศึกษาภาคเอกสารและเก็บข้อมูลจากกลุ่มประชากรคือนักศึกษามหาวิทยาลัยมหิดลเป็นกรณีศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นมีอายุระหว่าง 18-21 ปี ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และจำแนกประเภทปริศนาคำทายไทยในปัจจุบัน เพราะการจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทายจะช่วยให้การศึกษาเรื่องปริศนาคำทายมีลักษณะที่เป็นมาตรฐานสากลและจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาเรื่องปริศนาคำทายไทยในสมัยใหม่ ซึ่งอยู่ในท่ามกลางวัฒนธรรมสมัยนิยม ทั้งยังเป็นการอนุรักษ์ปริศนาคำทายอันเป็นภูมิปัญญาทางภาษาที่งดงามให้คงอยู่คู่วัฒนธรรมและสังคมไทยในทุกยุคทุกสมัย

สมมติฐานการวิจัย

คาดว่าจะพบการเล่นปริศนาคำทายประเภทปริศนาเล่นคำมากที่สุด

ระเบียบวิธีการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งระเบียบวิธีวิจัยออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาค้นคว้า การเลือกแหล่งข้อมูล การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอผลการวิจัย

1. การศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะศึกษาค้นคว้า

2. การเลือกแหล่งข้อมูล ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา จำนวน 50 คน

3. การเก็บข้อมูล ในการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจำนวน 50 ชุด และแจกให้นักศึกษาด้วยการสุ่มชั้นปี โดยให้นักศึกษาเขียนปริศนาคำทายที่ใช้เล่นกันพร้อมทั้งคำเฉลย นักศึกษาหนึ่งคนเขียนได้ไม่จำกัดจำนวน และคัดเลือกมาเฉพาะปริศนาคำทายที่ไม่ซ้ำกัน โดยถือว่าปริศนาคำทายที่ได้เป็นปริศนาคำทายไทยในปัจจุบัน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล นำปริศนาคำทายทั้งหมดจากการเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์และจัดจำแนกประเภทปริศนาคำทายออกเป็น 5 หมวด คือ ปริศนาเล่นคำ ปริศนาสองแง่สองง่าม ปริศนาแท้ ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม (ที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชน) และปริศนาชวนหัว เมื่อจัดหมวดหมู่แล้ว ผู้วิจัยจะสรุปผลการศึกษาวิจัยว่าพบปริศนาคำทายประเภทใดบ้าง และประเภทใดที่พบมากที่สุด

5. การนำเสนอผลการวิจัย นำเสนอผลการศึกษาวิจัยทั้งแบบตารางและการพรรณนาวิเคราะห์

กรอบการศึกษา

ผู้วิจัยศึกษาเรื่องการสร้างปริศนาคำทาย เพื่อใช้เป็นกรอบในการเลือกปริศนาคำทายได้อย่างถูกต้องจากการศึกษางานของชนิษฐา จิตชินะกุล (Jitchinakul, K., 2002, pp.78-95) กล่าวถึงวิธีการสร้างปริศนาคำทายโดยแยกออกเป็นประเภท ดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างปริศนาคำทาย ประกอบด้วยส่วนนำ เนื้อหา และส่วนท้าย ส่วนนำจะขึ้นต้นตามท้องถื่น เช่นภาคกลางขึ้นต้นว่า “อะไรเอ๋ย” ภาคใต้ขึ้นต้นว่า “ไอไทรหา” ภาคเหนือ ขึ้นต้นว่า “อะหยังเอ้าะ” และภาคอีสาน ขึ้นต้นว่า “แม้นหยังเอ๋ย” ส่วนเนื้อหาคือจะบอกลักษณะของสิ่งที่ทาย โดยอาจบอกลักษณะรูปร่าง ประโยชน์ หรือกริยาอาการ เช่น อะไรเอ๋ย มีฟันมากมาย และมีส่วนท้ายเป็นส่วนไขคำตอบ เช่น อะไรเอ๋ยมีฟันเยอะ แต่กินอะไรไม่ได้ (หวี)

2. ใช้ถ้อยคำคล้องจอง เช่น อะไรเอ๋ย สี่บาทพาดรั้ว (ตำลึง)

3. ใช้คำเปรียบเทียบมากกว่าโดยการถามตรงไปตรงมา เช่น อะไรเอ๋ย ทูบหัวตัวร้องไห้ (หัวหอม)

4. สร้างเป็นประโยค เช่น อะไรเอ๋ย ทุกคนต้องมี และทุกคนต้องลืม (ตา)

5. สร้างเป็นวลี เช่น อะไรเอ๋ย สูงกว่าน้ำ ต่ำกว่าเรือ (บัว)

6. สร้างเป็นเรื่องเล่าสั้นๆ ซึ่งมีปมปัญหาให้ผู้ฟังแก้ปัญหา

ผู้วิจัยใช้กรอบการจัดจำแนกประเภทของปริศนาคำทาย ซึ่งมีงานวิจัยที่ได้กล่าวถึงการจำแนกประเภทของปริศนาคำทายไว้หลายรูปแบบโดยผู้วิจัยสนใจใช้กรอบการจัดจำแนกประเภทของปริศนาคำทายของศิริพร ณ ถลาง (Na-Thalang, S., 2001, p.59) ที่ได้รวบรวมปริศนาคำทายและแบ่งประเภทไว้ 4 ประเภท คือ ปริศนาเล่นภาษา ปริศนาสองแง่สองง่าม ปริศนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบัน หรือ รายการโทรทัศน์ และปริศนาแท้ จากการศึกษาการจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทายในลักษณะต่างๆ ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนการจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทายให้เหมาะสมกับเนื้อหาข้อมูลที่พบในกรณีศึกษา ผู้วิจัยจึงได้จัดจำแนกประเภทปริศนาคำทายใหม่ออกเป็น 5 หมวด คือ ปริศนาเล่นคำ ปริศนาสองแง่สองง่าม ปริศนาแท้ ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม (ที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชน) และปริศนาชวนหัว

ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลการศึกษาจะสะท้อนให้เห็นถึงความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนทัศนคติของกลุ่มวัยรุ่นในสังคมปัจจุบัน ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ ที่มีความช่างสังเกต และรู้จักใช้ความคิดจนสามารถตั้งคำถามได้แปลกใหม่และหลากหลาย ซึ่งเป็นภูมิปัญญาทางภาษาที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้คงอยู่ในวัฒนธรรมของไทย

สำหรับผลของการศึกษาจะเป็นประโยชน์ต่อการต่อยอดความรู้และเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจจะศึกษาเรื่องปริศนาคำทายไทยสมัยใหม่ ซึ่งได้รับความนิยมมากขึ้นและนำไปใช้ในการสร้างมูลค่าทางธุรกิจ โดยการนำไปใช้ในรายการเกมโชว์ที่ถ่ายทอดทางโทรทัศน์ในปัจจุบันอย่างแพร่หลาย

ผลการวิจัย

การจำแนกประเภทปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทายไทยจากการเก็บข้อมูลในกรณีศึกษา : นักศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน 50 คน ตามที่ได้เก็บรวบรวมมาโดยใช้เวลา 3 วัน รวมทั้งหมดได้จำนวน 75 คำทาย ซึ่งผู้วิจัยจะจัดจำแนกประเภทตามลักษณะของปริศนาคำทายอย่างกว้างๆ เป็น 5 ประเภท คือ

1. **ปริศนาเล่นคำ** มีลักษณะของปริศนาคำทายที่เน้นการสรรหาคำที่หลากหลายมาใช้ในคำถามและคำตอบ ซึ่งเป็นความสามารถทางการเล่นภาษาให้เกิดความน่าสนใจและความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งพบปริศนาคำทายประเภทปริศนาเล่นคำ จำนวน 33 บท ซึ่งจัดจำแนกได้ดังนี้

1.1) **การใช้คำหลายความหมาย** เพื่อลวงให้คิดไปอีกทาง แต่คำตอบเฉลยต่างออกไป พบ 3 บท ได้แก่ อะไรเอ๋ย รถไฟมีกี่ขา (2 ขา ขาไป-กลับ) มันอะไรเปลือกเขียวเนื้อแดง (มันคือแดงไม) ซุปอะไรมีสารอาหารครบถ้วน (ซุปเปอร์มาร์เก็ต)

1.2) **คำพ้อง** หมายถึง คำที่มีรูปหรือเสียงเหมือนกันแต่มีความหมายต่างกัน พบ 15 บท เช่น สีอะไรเก่าแก่ที่สุด (ศรีอยุธยา-สี) ทำไมซาเลาเปาถึงอายุ (ขนมจีบ ซาลาเปา) ขนมกล้วยอะไร (กล้วยเงิน เพราะเงิน ค่าขนม) ทำไมจุฬาฯ เข้ายาก (จุฬา-ลง-กลอน) ปลาอะไรว่ายน้ำช้ามาก (ปลาร้า) จังหวัดอะไรผ้าแห้ง (ตาก) จังหวัดอะไรชื่ออ่อนสงฆ์ (สงขลา) จังหวัดอะไรมีแต่พระเด็ก (พะเยา-พระเยาว์) ขนมอะไรกินไม่ได้ (ขนมชั้น) พระอะไรดูซีริ่เกาหลิแล้วร้องไห้ (พระอินทร์-อิน) ทำไมแปรงสีพื้นหาย (สบู่อัลท์-ลัก) ชมรมดนตรีกล้วยใคร (พวกชอบจ๊กขอ) ปลาอะไรชื่อเกียจ (ปลาวาฬ-ชอบวาน)

1.3) คำผวน พบ 13 บท ทั้งแบบธรรมดาและแบบหยาบโหลน ได้แก่ ปูอะไรสี่เหลี่ยม (ปูกะจี่ ปีกาจู้) ซี่อะไรสี่ชมพู (ซี่ดี๊ด คิตดี๊ด) หมออะไรปวดคอ (หมอคุณ-หมุนคอ) หมออะไรร้องอู๊ด อู๊ด (หมานะจู้ หมุนะจี้ะ) หมออะไรชอบนอนบนต้นไม้ (หมาแพนดี้ หมี้แพนดี้) ผมอะไรเหม็นที่สุด (ผมลาย-ผมายลม) แขนอะไรน่าเงินที่สุด (แขนเป็นฟอ-ขอเป็นแพน) คนจะได้เสียกันบ่อยตอนไหน (ตอนเนียง-เตียงนอน) แมวอะไรอยู่ใต้ดิน (แมวกัน-มันแกว) ขวดอะไรเจอบ่อยที่โรงพัก (ขวดตำลูน-คุณตำรวจ) แมวอะไรเดินเซ (แมวแล้ว มาแล้ว) ตึกอะไรอยู่ในทะเล (ตึกปลาหมอตปลาหมึก)

1.4) คำคล้องจอง-คำสัมผัส พบ 2 บท ได้แก่ อะไรเอ๋ย นกมีหู หนูมีปีก (ค่างควาว) อะไรเอ๋ย เสียวพระอินทร์ บินเหมือนนก ศรีป่อกอก นกก็ไม่ไซ้ (แมลงทับ)

2. ปริศนาสองแง่สองง่าม มีลักษณะของข้อคำถามที่ชวนให้นึกถึงเรื่องเพศ แต่คำเฉลยกลับไม่ใช่ ปริศนาสองแง่สองง่ามมีปรากฏในทุกยุคทุกสมัย ในปัจจุบันพบว่ายังมีอยู่มากเพราะเป็นปริศนาคำทายที่เรียกรอยยิ้มและเสียงหัวเราะได้เป็นอย่างดี ซึ่งพบปริศนาคำทายประเภทปริศนาสองแง่สองง่ามจำนวน 9 บท ปริศนาในหมวดนี้ มีดังต่อไปนี้

อะไรเอ๋ย ติดตัวผู้ชายมาแต่เกิด พอแต่งงานแล้วผู้หญิงต้องใช้ด้วย (นามสกุล)

อะไรเอ๋ย ริริทำใบพลู ตรงกลางมีรู ข้างๆมีขน (หูควาย)

อะไรเอ๋ย ปิดหลังเห็นขน ปิดหน้าเห็นนม (ขนนม)

อะไรเอ๋ย แงมดูเห็นขน เปิดขนเห็นเม็ด (ข้าวโพด)

ขนอะไรเอ๋ยเกิดในที่ลับ (ขนยาบ้า)

อะไรเอ๋ย ขนเยอะ (รถบรรทุก)

อะไรเอ๋ย ใหญ่ยาว ขนเยอะ (รถพ่วง)

อะไรเอ๋ย เข้าก็ร้อง ออกก็ร้อง (ร้านเซเว่น)

อะไรเอ๋ย กดหัวร้อง น้ำตาไหล คนใช้ทั่วเมือง (ก๊อคน้ำ)

3. ปริศนาแท้หรือปริศนาตั้งเดิม มีลักษณะของปริศนาที่ยกเอาลักษณะเฉพาะของสิ่งนั้นมาตั้งปริศนาให้ผู้ทายคิดหาสิ่งที่มีลักษณะคล้ายคลึงมาแทนสิ่งที่จะทาย พบจำนวน 6 บท

อะไรเอ๋ย หัวเป็นหนามถามไม่พูด (พระพุทธรูป)

อะไรเอ๋ย ถ่างขาเอาหน้าชุก (แว่นตา)

อะไรเอ๋ย สี่ตีนเดินมาหลังคามุงกระเบื้อง (เต่า)

อะไรเอ๋ย กอไผ่เต็มกอ หาซื้อไม่พบ (ผม)

อะไรเอ๋ย ขึ้น 8 ลง 18 (ธงชาติ)

อะไรเอ๋ย สองขาเดินมา หลังคามุงจาก (ไก่)

4. ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม ที่รับอิทธิพลมาจากสื่อมวลชนในปัจจุบัน ซึ่งเกี่ยวกับเรื่องราวเหตุการณ์ในปัจจุบัน ความสนใจในสมัยนิยม เช่น แวดวงสังคม ดารา นักแสดง โทรทัศน์ วิทยุ เป็นต้น หากไม่ติดตามข้อมูลข่าวสารทางสื่อมวลชนจะไม่สามารถรู้ได้เลย ปริศนาประเภทนี้มีลักษณะคาบเกี่ยวกับปริศนาการเล่นภาษา แต่เน้นเรื่องราว/เหตุการณ์ปัจจุบันทันสมัยในยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งพบปริศนาคำทายประเภทปริศนาคำทายสมัยนิยม จำนวน 13 บท ปริศนาในหมวดนี้ มีดังต่อไปนี้

ดาราคคนไหนใส่ทองปลอม (แอน ทองประสม)

เป่าขุ่นจิ้นชื่อเล่นชื่ออะไร (ชื่อคำ เพราะฟังคำตัดสิน)

ใครเป็นพ่อของพลอย เณรมาลัย (กรรชัย กำเนิดพลอย)

โคอะไรเอ๋ยมีแต่ หนึ่งอย่างเดียว / โคอะไรหนึ่งเยอะที่สุด (โคลัมเบียร์ พิคเจอร์)

หมูอะไรตัวสี่สี่ (หมูพี-หมูพี)

จระเข้เป็นหลานของใคร (เป็นหลานจักรยาน เพราะจักรยานตรา-ตา จระเข้)

โคอะไรทั้งขาวทั้งหอม (โคโคโมะ ยี่ห้อแบ่งฝุ่น)

ใครไม่ชอบไปพันธุทิพย์ (เสกโลโซ เพราะร้องเพลงไว้ว่าไม่ยอมไปพันธุทิพย์)

ไตรภพอยู่พรรคอะไร / พิธีกร ชอบพรรคอะไร (พักสักครู) ถนนอะไรกินได้ (ถนนข้าวสาร)

โก๋แก่มากมาจากอะไร (มัน โก๋แก่มันทุกเม็ด) ปิอะไรมีหลายสี (ปีโป้)

ไม้ค้ออะไรกินได้ (ไมโล) ภราดรชอบสีอะไร (ศรีชาพันธ์) กากอะไรสี่สี่ (การ์ฟิลด์)

5. ปริศนาชวนหัว มีลักษณะเป็นคำตอบที่ชวนให้เกิดความขบขันหรือเสียงหัวเราะ ซึ่งมีลักษณะของคำตอบที่มีทั้งเป็นไปได้และเป็นไปไม่ได้ ทั้งแบบตอบได้ตรงๆ แบบกำปั้นทุบดินและคำตอบแบบหักมุมที่สร้างความขบขันและสนุกสนานให้แก่ผู้ตอบ ซึ่งพบปริศนาคำทายประเภทปริศนาชวนหัว จำนวน 14 บท ปริศนาในหมวดนี้ มีดังต่อไปนี้

ทำไมอีกาถึงตัวสีดำ (อีกาไว้ทุกขให้เพื่อนที่ตาย)

ปลาอะไรควายง (ปลาทุ งงไหม?)

แกงเขียวหวาน ทำยังไงถึงจะอร่อย (ใส่ผงชูรส แล้วก็กินใจ) ๑+๑ เป็นอะไร (เป็นคำถาม)

รองเท้าอะไรหายยาก (รองเท้าหาย)

ปลาหมอตายเพราะอะไร (เพราะไม่หายใจ)

ขนมอะไรเอ่อยอยากได้ที่สุด (ขนมฟรี)

น้ำอะไรเย็น/เดินได้ (น้ำตื้นๆ ใจ)

ควายอะไรผมสีแดง (ควายโกรกผม)

รถอะไรวิ่งไม่ได้ (รถเสีย/รถไม่มีล้อ)

เวลาไหนดูทีวีไม่ได้ (เวลาไฟดับ)

อะไรเอ่อยสวยแต่เหม็น (นางสาวไทยตด)

อะไรเอ่อย ชอบอยู่ข้างโถ่ง (มังกร โถ่งลายมังกร)

ผลไม้อะไร แข็งที่สุด (ผลไม้กระป๋อง)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำตารางเพื่อสรุปผลการวิจัย ได้ตาราง ดังนี้

การจัดจำแนกประเภทปริศนาคำทาย	จำนวนที่พบ	จัดเรียงอันดับ
1. ปริศนาเล่นคำ - การใช้คำหลายความหมาย - การใช้คำพ้อง - การใช้คำผวน - การใช้คำคล้องจอง/คำสัมผัส	3 บท 15 บท 13 บท 2 บท	พบมากที่สุด เป็นอันดับที่ 1
2. ปริศนาสองแง่สองง่าม	9 บท	อันดับที่ 5
3. ปริศนาแท้	6 บท	อันดับที่ 4
4. ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม	13 บท	อันดับที่ 3
5. ปริศนาชวนหัว	14 บท	อันดับที่ 2
รวมทั้งสิ้น	75 บท	

สรุปผล

จากการวิเคราะห์และจัดจำแนกปริศนาคำทายทั้งหมดออกเป็นหมวดหมู่ พบว่าโครงสร้างปริศนาคำทายจะประกอบไปด้วยคำถาม และเนื้อความปัญหา ซึ่งมีลักษณะที่หลากหลายรูปแบบ โดยผู้วิจัยได้จัดจำแนกประเภทปริศนาคำทายใหม่ออกเป็น 5 ประเภท คือ ปริศนาเล่นคำ ปริศนาสองแง่สองง่าม ปริศนาแท้ ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม (ที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชน) และปริศนาชวนหัว สรุปได้ว่าการแบ่งประเภทปริศนาคำทายแบ่งได้เป็น 5 ประเภทที่กล่าวไปแล้วข้างต้น จากการเก็บข้อมูลตามกรณีศึกษาได้ปริศนาคำทายทั้งหมดรวมทั้งสิ้น 75 คำทาย ผู้วิจัยสรุปผลว่าประเภทที่พบมากที่สุด คือ ประเภทปริศนาเล่นคำ พบจำนวน 33 บท รองลงมา ปริศนาชวนหัว พบจำนวน 14 บท ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม 13 บท ปริศนาสองแง่สองง่าม 9 บท และน้อยที่สุด ปริศนาแท้ พบเพียง 6 บท ในการจัดจำแนกประเภทปริศนาคำทายดังกล่าวนี้จะช่วยให้ปริศนาคำทายมีลักษณะที่เป็นมาตรฐานขึ้น ด้วยการจำแนกประเภทปริศนาคำทายให้เห็นอย่างชัดเจน เพราะว่าในปัจจุบันลักษณะของปริศนาคำทายแตกต่างไปจากในอดีต จึงทำให้ลักษณะของเนื้อหาในปริศนาคำทายเปลี่ยนไปด้วยตามสังคมและสิ่งแวดล้อม การจัดจำแนกประเภทจะทำให้เห็นภาพที่สะท้อนความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนทัศนคติของคนในสังคมปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ ที่มีความช่างสังเกต และรู้จักใช้ความคิดจนสามารถตั้งคำถามได้แปลกใหม่และหลากหลาย จากที่ได้เก็บข้อมูล พบว่าการตั้งปริศนาคำทายส่วนใหญ่เน้นเรื่องการเล่นคำและการเล่นภาษา ซึ่งทำให้ปริศนาคำทายมีเอกลักษณ์ถือเป็นภูมิปัญญาทางภาษาที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้คงอยู่ในวัฒนธรรมของไทย ส่วนปริศนาคำทายโดยทั่วไปมีความหลากหลายมากขึ้น สิ่งที่ผู้วิจัยพบคือ “ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม” ที่ได้รับอิทธิพลมาจากสื่อมวลชน นับว่าเป็นประเภทปริศนาคำทายแบบใหม่ ที่เกิดจากความสนใจของคนในสังคมสมัยนิยม ปัจจุบันมีอยู่มากมาย ซึ่งแพร่กระจายในวงกว้าง โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์วิทยุ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในแง่นี้เราจึงต้องตระหนักและรับรู้ว่าปัจจุบันนี้ข้อมูลคติชนไม่ใช่เพียงการถ่ายทอดจากมุขปาฐะไปสู่ลายลักษณ์อักษรเท่านั้น แต่มีการถ่ายทอดจากสื่อสมัยใหม่เหล่านี้ไปสู่มุขปาฐะและลายลักษณ์อักษรอย่างรวดเร็วและแพร่หลาย ปริศนาคำทายเป็นภูมิปัญญาไทยที่มีคุณค่ายิ่งเป็นเครื่องมือในการฝึกไหวพริบปฏิภาณและยังสร้างความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มชน

อภิปราย

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับปริศนาคำทายที่รวบรวมจากนักศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งเป็นคำถามที่ใช้ทายกันจริงในปัจจุบัน ผู้วิจัยพบว่าปริศนาคำทาย จำนวน 75 บท ส่วนใหญ่มีลักษณะใกล้เคียงงานของชนิษฐา จิตชินะกุล Jitchinukul, K. (2002, pp.78–95) เรื่องวิธีการสร้างปริศนาคำทาย ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยพบมีลักษณะปริศนาคำทายที่มีโครงสร้างประกอบด้วยส่วนนำ เนื้อหาและส่วนท้าย ซึ่งส่วนนำที่ขึ้นต้นยังคงขึ้นต้นเป็นภาษาถิ่นของภาคกลางคือ อะไรเอ่ย ซึ่งสอดคล้องในส่วนนี้แต่สิ่งที่ผู้วิจัยพบคือปริศนาคำทายมีลักษณะที่แตกต่างไปจากรูปแบบเดิม คือ ไม่ขึ้นต้นในส่วนนำด้วยภาษาถิ่นอย่างเดิมเสมอไป แต่มีลักษณะที่แตกต่างออกไป ได้แก่ 1. โครงสร้าง คำบอกแนว + อะไรเอ่ย + เนื้อความ ซึ่งจะขึ้นต้นด้วยคำบอกแนวคำตอบตามด้วยคำปลุกจลาวิเศษณ์ และส่วนท้ายเป็นเนื้อความที่ต้องการถาม เช่น ขนมหอะไรเอ่ยอยากได้ที่สุด (ขนมหฟรี) 2. โครงสร้าง เนื้อความ + คำถาม ซึ่งจะขึ้นต้นด้วยเนื้อความซึ่งอาจเป็นคำ กลุ่มคำ หรือประโยคที่เป็นเรื่องราวแล้วตามด้วยคำปลุกจลาวิเศษณ์อย่างคำว่า อะไร เทาไร ไต ใคร ไหน เช่น โก่แก่

ทำมาจากอะไร (มัน โกงแก้มันทุกเม็ด) 3. โครงสร้าง เนื้อความ + คำถาม + เนื้อความ ซึ่งขึ้นต้นด้วย เนื้อความอาจเป็นคำเดียว กลุ่มคำ หรือประโยคแล้วตามด้วยคำพจนานุกรม ส่วนท้ายเป็นเนื้อความปัญหา เช่น ดาราคนไหนใส่ทองปลอม (แอน ทองประสม) และ 4. โครงสร้าง ทำไม + เนื้อความ ซึ่งขึ้นต้นด้วย คำพจนานุกรม ตามด้วยเนื้อความปัญหา เช่น ทำไมซาเลาเปถึงอาย (ขนมจีบซาเลาเป) ทำไมจุฬาลงกรณ์ (จุฬาลงกรณ์ ลงกลอน) ดังนั้น วิธีการสร้างปริศนาคำทายจึงไม่เพียงแต่มีโครงสร้างในรูปแบบ เดิมที่เป็นส่วนนำซึ่งขึ้นต้นด้วยภาษาถิ่นเพียงเท่านั้น แต่ยังมีรูปแบบใหม่และหลากหลายยิ่งขึ้น แต่ใน ส่วนเนื้อหา ยังคงใกล้เคียงกันอยู่ ซึ่งไม่แตกต่างกันนัก แม้ว่าเนื้อหาจะมีลักษณะแปลกใหม่และหลากหลาย มากขึ้นที่เป็นไปตามยุคสมัย ส่วนนี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยคิดว่าเป็นสิ่งใหม่ที่ต่างจากรูปแบบดั้งเดิม และส่วนท้าย คือ ส่วนขยาย บอกใบ้คำตอบเพื่อเร่งเร้าให้คิด ส่วนนี้จะมีหรือไม่มีก็ได้ ซึ่งจากที่ผู้วิจัยพบ คือ ปริศนา คำทายปัจจุบันมีโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ทำให้การยัดวิธีการสร้างปริศนาคำทายตามเกณฑ์ข้างต้นไม่สะดวก เท่าใดนักแต่อาจเป็นแนวทางในการศึกษาได้ ในส่วนของการใช้ถ้อยคำคล้องจองในปริศนาคำทายยังคง มีอยู่ในปัจจุบัน แต่ในเรื่องของการใช้คำเปรียบเทียบจะมีจำนวนที่ใกล้เคียงกับคำถามที่ถามตรงไปตรงมา เพราะสิ่งที่ผู้วิจัยพบคือปริศนาคำทายมีหลายรูปแบบที่ไม่ใช่เพียงการเปรียบเทียบเท่านั้น แต่อาจจะเป็น ปริศนาที่ถามตรงไปตรงมาด้วย เพื่อความสะดวกของผู้ทายและรวดเร็วต่อการตอบ เช่น น้ำอะไรเย็น/เดินได้ (น้ำตื้นๆ ไง) ซึ่งแตกต่างไปจากแนวความคิดข้างต้นที่กล่าวถึงการใช้คำเปรียบเทียบมากกว่าการถามตรงไป ตรงมา ส่วนแนวความคิดในข้ออื่นๆยังคงสอดคล้องกันทั้งการสร้างเป็นประโยค และวลี ยังคงเป็นรูปแบบ ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน แต่สำหรับในส่วนของเรื่องเล่าสั้นๆ ที่มีปัญหาให้ผู้ฟังแก้ปัญหา ไม่มีปรากฏ ในข้อมูลที่ได้รวบรวมมาเลย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นรูปแบบประโยค และวลีเท่านั้น อาจเป็นเพราะรูปแบบเรื่องเล่า ต้องใช้เวลาในการคิดตั้งปัญหา จดจำคำทายและผู้ทายต้องใช้เวลาในการฟังมากกว่ารูปแบบประโยค วลีสั้นๆ ที่ถามมาตอบไปในทันที ดังนั้นจึงทำให้รูปแบบเรื่องเล่าลดน้อยลงไป และลักษณะอีกประการ คือการจำแนกประเภทของปริศนาคำทาย ผู้วิจัยใช้กรอบการจัดจำแนกประเภทของปริศนาคำทายตาม งานวิจัยของศิริพร ณ ถาลง (Na-Thalang, S., 2001, p.59) ที่ได้รวบรวมปริศนาคำทายและ แบ่งประเภทไว้ 4 ประเภท คือ ปริศนาเล่นภาษา ปริศนาสองแง่สองง่าม ปริศนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบัน หรือรายการโทรทัศน์ และปริศนาแท้ จากการศึกษาการจำแนกปริศนาคำทายในลักษณะต่างๆ ทำให้ ผู้วิจัยต้องปรับเปลี่ยนการจัดประเภทปริศนาคำทายใหม่ให้เหมาะสม เนื่องด้วยเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นไปตาม สมัยนิยมในยุคโลกาภิวัตน์ เพราะเมื่อระยะเวลาผ่านไปก็ทำให้สิ่งแวดล้อมรอบตัวเปลี่ยนแปลงไปตามด้วย ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องจัดจำแนกประเภทใหม่ให้เหมาะสมกับขอบเขตของข้อมูลเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ตรงที่สุด โดยการจัดประเภทเป็น 5 ประเภทโดยกว้างๆ ซึ่งในประเภทของปริศนา เล่นคำ ผู้วิจัยได้แยกเป็นประเภทย่อย เพื่อความละเอียดชัดเจนของข้อมูลและเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้นซึ่งลักษณะ ของปริศนาคำทายที่พบมากที่สุดคือ ปริศนาเล่นคำ พบจำนวน 33 บท รองลงมา ปริศนาชวนหัวพบจำนวน 14 บท ตามมาด้วยปริศนาคำทายตามสมัยนิยม 13 บท ซึ่งเป็นปริศนาคำทายที่พบในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน ส่วนปริศนาสองแง่สองง่าม 9 บท และปริศนาแท้ พบเพียง 6 บท

ผู้วิจัยพบว่าปริศนาคำทายทั้งหมดจากกรณีศึกษา ไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องตามหลักภาษา หรือพจนานุกรม ไม่ได้มีโครงสร้างปริศนาคำทายที่ตายตัว และไม่คำนึงถึงประโยชน์ที่ได้รับในเชิง ความรู้รอบตัว แต่เป็นไปเพื่อความสนุกสนานและเพลิดเพลิน แต่สิ่งที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นคือยังคง

เอกลักษณ์ของปริศนาเล่นภาษาในลักษณะต่างๆ ที่สละสลวย สร้างรอยยิ้มและเสียงหัวเราะ ซึ่งนิยมใช้ในการแสดงตลกโปกฮาในสังคมปัจจุบันที่จะใช้กันบ่อยซึ่งจัดอยู่ในประเภทปริศนาชวนหัว ปริศนาคำทายตามสมัยนิยม และปริศนาสองแง่สองง่ามซึ่งเป็นสิ่งที่คนชื่นชอบเพราะตรงตามอุปนิสัยของคนไทย

ผู้วิจัยพบว่าปริศนาคำทายยังคงเป็นสิ่งประเทืองใจทางอารมณ์ ผีกไหวพริบ ความช่างสังเกต ควบคู่ไปกับการให้ความบันเทิง ความสนุกสนาน ช่วยให้ผู้ทายเกิดความเพลิดเพลิน ซึ่งถือเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดในยามว่างจากภาระงานต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งยังเชื่อมสัมพันธ์ภาพของคนในสังคมให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น อีกประการที่ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าปริศนาคำทายรูปแบบดั้งเดิมมีแนวโน้มที่จะน้อยลงไป เราจึงควรร่วมกันอนุรักษ์ไว้ให้คงอยู่ในวัฒนธรรมไทย เพื่อดำรงความเป็นอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมทางภาษาที่งดงาม แม้วันเวลาจะผ่านล่วงเลยมานานหลายร้อยปี นับตั้งแต่สมัยสุโขทัยที่มีการเล่นปริศนาคำทาย จวบจนถึงปัจจุบันนี้ ปริศนาคำทายยังคงมีอยู่โดยไม่สูญหายไปจากสังคมเรายังคงได้ยินและได้เห็นปริศนาคำทายไทยเหล่านี้ในสังคมต่างๆ ตลอดจนแพร่กระจายในสื่อมวลชนอย่างไม่จำกัด เพราะหน้าที่สำคัญของปริศนาคำทายคือการเป็นเครื่องมือในการแสดงออกทางสติปัญญาของกลุ่มชนในสังคมเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับงานของสมใจ สมเพชร Sompet, S. (1988; pp.168–169) ซึ่งปัจจุบันมีแนวโน้มที่ปริศนาคำทายในรูปแบบใหม่ๆ จะเกิดขึ้นมาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในสังคมยุคโลกาภิวัตน์

ข้อเสนอแนะ

ควรศึกษาเพิ่มเติมเรื่องลักษณะปริศนาคำทายในรูปแบบเดิมในวัฒนธรรมต่างๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อจะได้เปรียบเทียบกับสมัยปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปริศนาคำทายไทยสมัยใหม่ที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ซึ่งได้รับความนิยมมากขึ้นและนำไปใช้ในการสร้างมูลค่าทางธุรกิจในปัจจุบันอย่างแพร่หลายและเพื่อจะได้ทราบว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง อาจศึกษาเรื่องลักษณะโครงสร้างของปริศนาคำทายให้มากยิ่งขึ้นเพื่อประกอบการศึกษาเปรียบเทียบในเรื่องข้างต้น ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่ง

References

- Jitchinakul, Khanita. (2002). **Folklore**. Bangkok : Odian Store Limited. (in Thai)
- Kunacheva, Noppakun. (1976). **Classification the Puzzling Riddles of Thai**. Bangkok : Department of Teacher Education. (in Thai)
- Mutthametha, Phasuk. (1997). **Folklore and with Quality of Life Development**. Bangkok : Ton O Grammy. (in Thai)
- Na Thalang, Siraporn. (2001). The Interest of Thai Folklore : From Folklore to Netlore. *Journal of Thai Language and Literature*, 18, 53–61.
- Sompet, Somjai. (1988). **Puzzles and Proverbs from Tambon Samphantha, Thambon Sam Nhao, Tak Province Popular Functional Analysis**. Master's Thesis in Education, Srinakharinwirot University. (in Thai)