



ปริศนาคำทายของไทย

ดร. ศิริพร ภัคดีผาสุข ผู้เขียน

ส่วนเด็กเล็ก

ศาสตราจารย์กิตติคุณ สุমন อมรวิวัฒน์ ผู้เรียบเรียง

อะไรเอ่ย เชียวซุ่มพุ่มไสว ไม่มีใบมีแต่เม็ด

ตอบว่า *ฝน* เพราะเมื่อฝนใกล้จะตก ท้องฟ้ามีคครึ้ม เมฆ
ลอยลงต่ำ หยดน้ำคือเม็ดฝน ตกลงมาเป็นสาย คูซุ่มฉ่าไปทั่ว

เมื่อสมาชิกในครอบครัวอยู่พร้อมหน้า หรือหมู่มิตรสหายมา
พบกันในยามว่าง นอกจากการสนทนากันแล้ว ยังมีการสนุกสนานด้วย
การเล่นปริศนาคำทาย

ถ้อยคำในภาษาไทยนั้นมีหลายความหมาย เราสามารถแต่ง
ร้อยเรียง หรือผูกขึ้นเป็นปริศนาให้ถาม-ตอบ เพื่อทายกันให้ถูก เป็น
การฝึกคิด ฝึกเขาวนไหว่พริบ และยังสนุกสนานไม่ว่าจะตอบได้
หรือไม่ได้

คนไทยเล่นทายปริศนากันทุกภาค ปริศนาคำทายที่เล่นกัน
ในภาคกลางใช้คำขึ้นต้นว่า “อะไรเอ๋ย” ภาคเหนือใช้คำขึ้นต้นว่า
“อะหยังเก๊าะ” หรือ “อะหยังเอ๊าะ” ภาคใต้ใช้คำว่า “ไอ้ไทรหา” ส่วนภาค
อีสานลงท้ายปริศนาว่า “แม่นหยัง” หรือ “แม่นอีหยัง” ตัวอย่างเช่น
อะไรเอ๋ย นั่งเท้าแขนอ่อน กินข้าวก่อนพระ (ทัพพี)



อะหยังเก๊าะ สุกก็บ่หอม งอมก็บ่หล่น คนกินก็บ่ได้
(พระจันทร์)



ไอ้ไทรหา สูงเทียมเขาเขียว กินคนเดียว เมามดทั้งเมือง
(ราหูอมจันทร์)



แต่น้อยๆ นุ่งชินขาว พอเป็นสาวนุ่งชินเขียว บัดเดำนุ่งชิน
แดง แม่นหยัง (พริก)



ปริศนาคำทายมีเนื้อหาและรูปแบบที่หลากหลาย ผู้ถามและ
ผู้ตอบต้องสามารถตีความหมายของคำและเชื่อมโยงกันจนได้คำตอบ
ผู้เล่นทั้ง ๒ ฝ่ายต้องมีความรู้รอบตัว และรู้จักสังเกตลักษณะของ
ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม จึงจะเล่นได้สนุกและฝึกการคิดได้อย่าง
รวดเร็ว

ส่วนเด็กกลาง

ศาสตราจารย์กิตติคุณ สุমন อมรวิวัฒน์ ผู้เรียบเรียง

ปริศนา คือ ถ้อยคำหรือรูปภาพที่แต่งหรือประดิษฐ์ขึ้นมาให้มีเงื่อนไข - ความหมายแฝง ที่ผู้ทายต้องมีความรู้รอบตัว และมีเชาวน์ไหวไหวพริบในการตีความจนสามารถทายปริศนานั้นได้ ปริศนาที่เป็นข้อความมักขึ้นต้นว่า “อะไรเอ่ย” แล้วตามด้วยถ้อยคำที่คล้องจองกัน ผู้ตอบต้องสามารถคิดเชื่อมโยง และมีความสามารถในการใช้ภาษา จึงจะได้ตอบเล่นทายปริศนากันได้สนุก

การเล่นทายปริศนามีมานานนับตั้งแต่สมัยกรีกจนถึงปัจจุบัน และมีอยู่ในประเทศต่างๆ การทายปริศนาเน้นการฝึกสมองและความสนุกสนาน และเป็นกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม

คนไทยนิยมเล่นทายปริศนากันมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน นอกจากผู้ถามต้องมีความสามารถทางการคิดและการใช้ภาษาแล้ว ยังต้องมีความเข้าใจด้านวัฒนธรรมและวิถีชีวิตอีกด้วย ปริศนาคำทายคำตอบเดียวอาจใช้ภาษาถิ่นและสำนวนที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น ปริศนาคำทายในแต่ละภาคจึงมีลักษณะเฉพาะตามประเพณี ความเชื่อ และธรรมชาติแวดล้อมในภูมิภาคนั้นๆ

ปริศนาคำทายแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ แบ่งตามเนื้อหา และแบ่งตามรูปแบบ

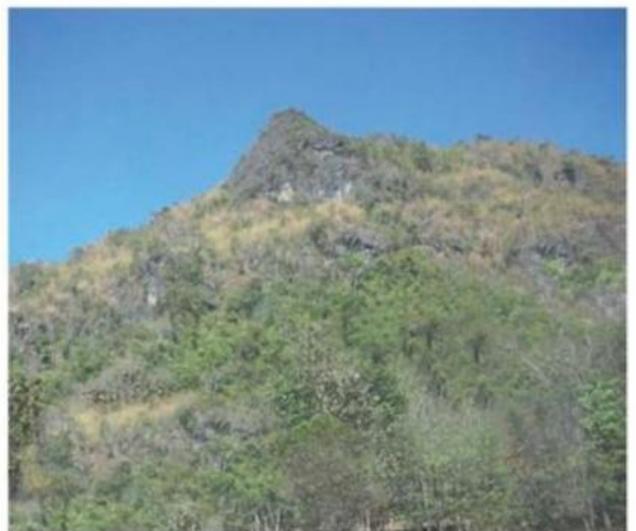
๑. การแบ่งปริศนาคำทายตามเนื้อหา เป็นการแบ่งโดยพิจารณาว่า ข้อความและคำเฉลย เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม มนุษย์ สัตว์ สิ่งของ หรือปรากฏการณ์ต่างๆ ดังตัวอย่างเช่น

เนื้อหาเกี่ยวกับ *สิ่งแวดล้อม*

อะไรเอ่ย สูงเยี่ยมเทียมฟ้า ต่ำกว่าหญ้า

นาคเดียว

(เฉลย : ภูเขา)



เนื้อหาเกี่ยวกับ สัตว์

อะไรเอ่ย สี่คนหาม สามคนแห่ สองคนพัด คนหนึ่งปิดแฉับ
(เฉลย : ช้าง ๔ ขา งวงงา หู หาง)



เนื้อหาเกี่ยวกับ พืช

อะไรเอ่ย ต้นเท่าขา ใบวาเดียว (เฉลย : ต้นกล้วย)
ต้นเท่าแขน ใบแผ่นเสี้ยว (เฉลย : ต้นอ้อย)
ต้นเท่าครก ใบปรกดิน (เฉลย : กอตะไคร้)



๑. ต้นกล้วย
๒. ต้นอ้อย
๓. ต้นตะไคร้

๒. การแบ่งปริศนาคำทายตามรูปแบบ เป็นการแบ่งโดยพิจารณาจากรูปแบบการแต่งปริศนา ได้แก่ ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำ ซึ่งอาจเป็นร้อยแก้วหรือคำประพันธ์ร้อยกรอง เช่น โคลงทนาย ะหมี่ โจ๊ก และอีกรูปแบบหนึ่งเป็นปริศนาคำทายที่สื่อด้วยภาพ

ปริศนาคำทายมีองค์ประกอบหลัก ๒ ส่วน คือ ปริศนา และคำเฉลย ปริศนาเป็นถ้อยคำ ข้อความ หรือภาพที่อธิบาย บอกใบ้ และบางครั้งลวงให้ผู้ตอบหลงทาง ส่วน คำเฉลย นั้นช่วยสร้างความสนุก ปลุกเร้าความสนใจ ให้แก่งคิด ผู้ที่ตอบปริศนาได้จึงมีความพึงพอใจที่ทำได้สำเร็จ

เนื้อหาของปริศนาคำทายเกิดจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทั้งที่เป็นธรรมชาติ
สิ่งของ บุคคล และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ บางครั้งมีการนำลักษณะพิเศษของ
ภาษามาสร้างเป็นปริศนา เช่น คำพ้อง คำผวน หรือนำคำไทยที่ออกเสียงคล้ายกับ
ภาษาอื่นมาแต่งเป็นปริศนาคำทาย เนื้อหาอีกรูปแบบหนึ่ง คือ การคิดสร้างสรรค์
ถ้อยคำที่แหวกแนวและหลายความหมายมาแต่งปริศนา การตอบคำทายรูปแบบนี้
ไม่มีหลักเกณฑ์ความรู้ตามแบบแผน เช่น “อะไรเอ่ย อยู่บนบ้าน” คำเฉลยคือ
“ไม้โท”

การเล่นปริศนาคำทายบ่งบอกถึงความสามารถทางภาษาไทย และการ
คิดสร้างสรรค์ของผู้แต่งและผู้ตอบ เพราะมีการเล่นเสียงสัมผัส การใช้คำซ้ำ การ
ใช้คำผวน การใช้ความเปรียบ การใช้คำกำกวม และการใช้ข้อความที่มีความหมาย
ขัดแย้งกัน

ปัจจุบันสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยเปลี่ยนแปลงไปทั้งในด้านการ
ดำเนินชีวิตประจำวัน การใช้ภาษา สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และความก้าวหน้า
ทางเทคโนโลยี เนื้อหาและรูปแบบของปริศนาคำทาย ตลอดจนการนำเสนอผ่าน
สื่อต่างๆ ก็แปลกใหม่และเพิ่มรูปแบบหลากหลายขึ้นด้วย การเล่นปริศนาคำทาย
ให้สนุก ผู้ถามและผู้ตอบจึงต้องมีไหวพริบ ช่างสังเกต สนใจสิ่งแวดล้อม และ
มีความรู้เรื่องภาษา ถ้อยคำ คำศัพท์ การแต่งคำประพันธ์ จึงจะทำให้สามารถถาม
และตอบได้คล่อง

ปริศนาคำทายจึงเป็นการละเล่นของไทยแบบหนึ่งที่มีพื้นฐานสอดคล้อง
กับวัฒนธรรมไทย



การเล่นทายปริศนาที่
เผยแพร่ในสื่อสิ่งพิมพ์

ส่วนเด็กโต

ดร. ศิริพร ภักดีผาสุข ผู้เขียน

๑. ความหมายของ “ปริศนา”

ปริศนา คือ สิ่งหรือถ้อยคำที่ผูกขึ้นเป็นเงื่อนไขเพื่อให้แก้ให้ทาย (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒) เงื่อนไขปัญหาในปริศนาส่วนใหญ่มุ่งเน้นเพื่อทดสอบเขาวงกตปัญหา ปริศนามีส่วนประกอบ ๒ ส่วน คือ ตัวปริศนา และคำเฉลย ปริศนาที่รู้จักกันดีในประเทศไทยคือ ปริศนาอะไรเอ๋ย ซึ่งเป็นปริศนาที่มักจะขึ้นต้นด้วยคำขึ้นต้นว่า “อะไรเอ๋ย” แล้วตามด้วยคำบรรยายปริศนา เช่น “อะไรเอ๋ย ต้นเท่าครก ใบปรกดิน” นอกจากนี้ยังมีปริศนาประเภทอื่นๆ ที่น่าสนใจอีก อาทิ ปริศนารูปภาพ และปริศนาร้อยกรอง เช่น ะหมี โคลงทวย และโจ๊ก

๒. ภูมิหลังเกี่ยวกับปริศนาคำทาย

๒.๑ ปริศนาคำทายในวัฒนธรรมต่างๆ

ปริศนาคำทายนับเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่เก่าแก่ที่สุดประเภทหนึ่ง สันนิษฐานว่าปริศนาคำทายที่เก่าแก่ที่สุดคือ ปริศนาคำทายโบราณที่ค้นพบในบริเวณดินแดนฝั่งตะวันออกของทะเลเมดิเตอร์เรเนียน และยังพบปริศนาคำทายในแหล่งอารยธรรมโบราณต่างๆ ได้แก่ สุเมเรียน บาบิโลน อัสซีเรีย อียิปต์ และกรีก

มีบันทึกว่า ในวัฒนธรรมกรีกโบราณ ปริศนาคำทายใช้เป็นเครื่องทดสอบเขาวงกตในยามว่างหลังมื้ออาหาร ในการเล่นดังกล่าว ผู้แพ้จะต้องดื่มเหล้าองุ่นแก้วใหญ่ หรือถูกลงโทษวิธีอื่น นอกจากนี้ อริสโตเติล (Aristotle) ปราชญ์ชาวกรีก ได้กล่าวถึงปริศนาคำทายไว้ด้วยในตำราอันเลื่องชื่อของเขา คือ *Poetics* (เล่มที่ ๑๒) และ *Rhetorics* (เล่มที่ ๓ บทที่ ๒) ทำให้สันนิษฐานได้ว่า ปริศนาคำทายเป็นที่รู้จักกันดีในยุคสมัยดังกล่าว

ในจารึกของฮีบรูและในคัมภีร์ไบเบิล ภาคพระคัมภีร์เก่า (The Old Testament) มีการกล่าวถึงการเล่นปริศนาคำทายไว้ ๒ แห่ง คือ เรื่องของแซมซัน (Samson) และเรื่องของกษัตริย์โซโลมอน (King Solomon) ในเรื่องของแซมซันนั้น แซมซันได้ถามปริศนาข้อหนึ่งความว่า “มีอะไรบางอย่างที่กินได้ ออกมาจากจอมเขมือบ มีอะไรที่หวานออกมาจากสิ่งที่ขูดมัน” คำเฉลยของปริศนานี้มาจากประสบการณ์ส่วนตัวที่แซมซันได้เห็นซากศพสิงโตตัวหนึ่ง และในซากศพนั้นมีฝูงผึ้งเข้าไปทำรังอยู่ คำเฉลยของปริศนานี้ก็คือ “น้ำผึ้งในซากศพสิงโต” ส่วนในเรื่องของกษัตริย์โซโลมอน กล่าวไว้ว่า ราชีนีแห่งชีบา (Queen of Sheba) ได้ทราบเรื่องของความฉลาดปราดเปรื่องของกษัตริย์โซโลมอน จึงได้เดินทางมายังกรุงเยรูซาเล็มเพื่อทดสอบ

เขาวนั้ของพระองค์ พระนางได้ถามปริศนาหลายข้อ และกษัตริย์โง่โง่ก็ตอบได้ทั้งหมด พระนางจึงได้ถวายทองคำ เครื่องเทศ และอัญมณีที่พระนางนำติดมาด้วยแด่กษัตริย์โง่โง่เพื่อแสดงความคารวะ

นอกจากนี้ในปัจจุบันก็พบว่ายังมีการเล่นทายปริศนาคำทายกันในประเทศต่างๆ อาทิ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ฟินแลนด์ เยอรมนี สเปน อิตาลี อิสราเอล อินเดีย จีน ญี่ปุ่น ฟิลิปปินส์ ไทย และในทวีปแอฟริกา ตัวอย่างเช่น ในทวีปแอฟริกา มีบันทึกว่า ชนเผ่าบางเผ่านิยมเล่นปริศนาคำทายกันในเวลาเย็น และมักจะเล่นกันในที่ร่ม แต่หากอากาศเย็นสบายก็อาจเล่นกันในที่แจ้ง ปริศนาคำทายนิยมเล่นกันในหมู่เด็กมากกว่าผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่มักเป็นผู้สอนให้เด็กรู้จักปริศนาคำทาย วัตถุประสงค์หลักของการเล่นทายปริศนาเน้นที่การให้ความสนุกสนานและการฝึกสมอง

ในบรรดาปริศนาที่พบในวัฒนธรรมต่างๆ นั้น มีปริศนาชนิดหนึ่งในวัฒนธรรมจีนที่มีลักษณะเป็นที่น่าสนใจ และมีความสัมพันธ์กับปริศนาร้อยกรองชนิดหนึ่งในสังคมไทย ปริศนาดังกล่าวเรียกว่า “เต็งหมี” ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “ปริศนาโคมไฟ” (คำว่า “เต็ง” แปลว่า โคมไฟ และ “หมี” แปลว่า ปริศนา) ปริศนาโคมไฟ หรือเต็งหมี มีความเกี่ยวข้องกับเทศกาลเฉลิมฉลองที่เรียกว่า “เทศกาลโคมไฟ” เทศกาลโคมไฟ (Lantern festival) เป็นเทศกาลที่จัดในคืนวันเพ็ญเดือนอ้าย เพื่อเป็นกิจกรรมปิดท้ายการเฉลิมฉลองเทศกาลปีใหม่และ



ฤดูใบไม้ผลิ ซึ่งในคืนดังกล่าว ชาวจีนจะแขวนโคมไฟประดับประดาหน้าบ้านและตามถนนหนทางอย่างสวยงาม นอกจากนี้บรรดาเจ้าของบ้านมักจะเขียนปริศนาปิดไว้บนโคมไฟที่ประดับไว้หน้าบ้าน เพื่อเชิญชวนให้ผู้คนที่เดินเที่ยวชมโคมไฟได้ลองทาย มีธรรมเนียมปฏิบัติว่า หากมีผู้สามารถทายปริศนาได้ถูกต้อง เจ้าของบ้านที่แขวนโคมไฟปริศนาก็จะเชิญผู้นั้นเข้าไปร่วมดื่มน้ำชาภายในบ้าน เพื่อเป็นเกียรติและมอบสิ่งของบางอย่างให้เป็นรางวัล

ปัจจุบันประเพณีการฉลองเทศกาลโคมไฟและการเล่นทายปริศนาโคมไฟยังคงมีการปฏิบัติสืบเนื่องกันมา ทั้งในประเทศจีนและประเทศไต้หวัน นอกจากนี้ชาวจีนที่อพยพเข้ามาอยู่ในประเทศไทยก็ได้้นำการละเล่นดังกล่าวเข้ามาด้วย แต่แทนที่จะเล่นทายกันโดยการเขียนปริศนาลงบนโคมไฟ ก็มีการปรับเปลี่ยนมาเป็นเขียนปริศนาลงบนแผ่นกระดาษ และแขวนไว้บนราวแทน ปัจจุบันในงานพบปะสังสรรค์ประจำปีของสมาคมหรือองค์กรของชาวจีนบางสมาคม

บรรยากาศ “งานเทศกาลโคมไฟ” ในประเทศไต้หวัน



การเล่นทายปริศนาอะหะหมี่
ของชาวไทยเชื้อสายจีนใน
ประเทศไทย

ในประเทศไทย ก็ยังมีการเล่นทายปริศนา
เต็งหมีเพื่อเป็นกิจกรรมบันเทิงในงานด้วย
นอกจากนี้ทุกเช้าวันอาทิตย์ในบริเวณสวน
ลุมพินี กรุงเทพฯ ก็ยังเป็นอีกสถานที่หนึ่งที่
กลุ่มชาวจีนที่สนใจการเล่นทายปริศนาชนิด
นี้จะมาชุมนุมและเล่นทายปริศนาร่วมกัน
ต่อมา คนไทยได้คิดค้นปริศนาร้อยกรองขึ้น
ชนิดหนึ่งเรียกว่า “ปริศนาอะหะหมี่” โดยได้
ประยุกต์มาจากรูปแบบและแนวคิดของ
ปริศนาเต็งหมี

๒.๒ ปริศนาคำทายในวัฒนธรรม ไทย

ในประเทศไทย พบว่าคนไทยน่าจะ
รู้จักปริศนาคำทายมาเป็นเวลานาน ดังมี
หลักฐานปรากฏในคำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์
ซึ่งเป็นวรรณคดีสมัยสุโขทัย มีการกล่าวถึง
ปริศนาคำทายไว้ในเนื้อหาคำที่เกี่ยวกับ
ตำนานนางสงกรานต์ ในตำนานกล่าวถึง
การทำพินันระหว่างท้าวกบิลมหารพรมกับ

ธรรมบาลกุมาร ท้าวกบิลมหารพรมได้ท้า
ให้ธรรมบาลกุมารแก้ปริศนา ๓ ข้อ หาก
ธรรมบาลกุมารแก้ปริศนาดังกล่าวได้ ท้าว
กบิลมหารพรมจะยอมให้ตัดศีรษะ แต่หาก
แก้ไม่ได้ ธรรมบาลกุมารก็จะต้องยอมเป็น
ฝ่ายให้ท้าวกบิลมหารพรมตัดศีรษะแทน
ปริศนา ๓ ข้อมีว่า “ตอนเช้าราศีอยู่ที่ไหน”
“ตอนกลางวันราศีอยู่ที่ไหน” และ “ตอนค่ำ
ราศีอยู่ที่ไหน” ธรรมบาลกุมารซึ่งเข้าใจภาษา
ของนกบังเอิญได้ยินบทสนทนาระหว่างนก
หัวเมี้ยวคู่หนึ่ง ทำให้ได้รู้คำตอบว่า “ตอนเช้า
ราศีอยู่ที่หน้า ตอนกลางวันราศีอยู่ที่อก และ
ตอนค่ำราศีอยู่ที่เท้า” ทั้งนี้ เพราะตอนเช้า
คนเราล้างหน้า ราศีก็จะอยู่ที่ใบหน้า ส่วน
ในตอนกลางวันเมื่ออากาศร้อน ก็เอาหน้า
และแบ่งหอมประพรมที่หน้าอก ราศีจึงอยู่
ที่หน้าอก และในตอนค่ำคนก็จะล้างเท้าเพื่อ
เตรียมตัวเข้านอน ราศีจึงอยู่ที่เท้า

สมัยอยุธยา พบว่ามีการใช้ปริศนาใน
การสั่งสอนธรรมะในรูปแบบที่เป็นกระชู้
ปริศนาธรรมที่เรียกกันว่า “ประคนธรรม”
นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการเล่นทายปริศนา
ในนิทานพื้นบ้าน เช่น เรื่องศรีธนญชัย
และในวรรณคดีไทย เช่น เรื่องสมุทรโฆษ
คำฉันท์

สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ในรัชกาล
พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว มีการ
ออกสลากกินแบ่ง ที่เรียกว่า “หอย ก ข”
เมื่อมีผู้มาขอให้นายโรงบอกใบ้ว่าสลากจะ
ออกอะไร นายโรงก็บอกใบ้เป็นปริศนาให้
ลองทาย ต่อมา ในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระ
จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว หอพระสมุด

วชิรญาณ (ต่อมาคือ หอสมุดแห่งชาติ) ได้ออกหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ชื่อ “วชิรญาณสัปดาห์” ใน พ.ศ. ๒๔๒๕ คณะกรรมการหอพระสมุดฯ ได้ชำระโคลงปริศนาชุดหนึ่งชื่อว่า “โคลงทาย” ซึ่งต่อมาได้นำมาตีพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือพิมพ์ “วชิรญาณสัปดาห์” และเปิดโอกาสให้ประชาชนส่งจดหมายมาร่วมทายปริศนาเพื่อรับของรางวัลด้วย

นอกจากนี้ยังมีบันทึกว่า พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเมื่อครั้งยังทรงดำรงพระอิสริยยศเป็น สมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎราชกุมาร โปรดการละเล่นทายปริศนาที่เรียกว่า “พะหมี่” โดยครั้งหนึ่งในงานฤดูหนาวประจำปีของวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม เคยโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งโรงทายปริศนาพะหมี่ในงานนี้ด้วย

สมัยต่อมา เมื่อมีการพิมพ์และวิทยุโทรทัศน์เกิดขึ้นในประเทศไทย ก็พบว่าการนำปริศนาคำทายมาเผยแพร่ในสื่อต่างๆ ด้วย เช่น ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ชื่อว่า “พะหมี่” ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง ๔ บางขุนพรหม (ปัจจุบันคือสถานีโทรทัศน์ช่อง ๕ อสมท) มีการนำปริศนาคำทายชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “พะหมี่” มาเล่นทายในรายการและเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านโทรศัพท์มาร่วมทายด้วย

ในปัจจุบันปริศนาคำทายโดยเฉพาะปริศนาอะไรเอ่ยยังเป็นการเล่นที่รู้จักกันดีในสังคมไทย นอกจากนี้เป็นการเล่นทายปริศนาในหมู่เพื่อนฝูงคนรู้จักแล้ว ยังมีการนำเสนอและเผยแพร่ปริศนาคำทายผ่านสื่อ



ต่างๆ ที่น่าสนใจ เช่น นิตยสารเกมสำหรับเด็ก รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ แผ่นซีดี เกมทายปริศนาสำหรับเล่นด้วยคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ กระดานสนทนาบนอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังมีอาจารย์ภาษาไทยนำปริศนาคำทายโดยเฉพาะปริศนาร้อยกรองที่เรียกว่า “พะหมี่” หรือ “โจ๊ก” มาประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมประกอบการเรียนวิชาภาษาไทยด้วย

ในท้องถิ่นต่างๆ ของประเทศไทยล้วนมีปริศนาคำทายเฉพาะถิ่น ปริศนาคำทายเหล่านี้มีลักษณะที่บ่งบอกความเป็นท้องถิ่นได้แก่ ภาษาถิ่นที่ใช้ในตัวปริศนาคำทาย และคำขึ้นต้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ภาคเหนือ - น้ำหุงน้อย ห้อยปลาย
หลัก ดักก็เต็ม บัดก็เต็ม (เฉลย : มะพร้าว)

ภาคอีสาน - ห้อยอยู่หลัก บัดก็เต็ม
(เฉลย : มะพร้าว)

การเล่นทายภาพปริศนาในรายการเกมโชว์ “เวทีทอง”

ภาคกลาง - อะไรเอ่ย เชียวเหมือน
พระอินทร์ มีวารีอยู่กลาง จะว่าจักก็ไม่ใช่
จะว่าไทยก็ไม่ผิด มีหางอยู่นิดๆ

(เฉลย : มะพร้าว)

ภาคใต้ - ไอ้ไทรหา นังหุ้มขน ขน
หุ้มโลก โลกหุ้มเนื้อ เนื้อหุ้มน้ำ น้ำรุกแก้ว

(เฉลย : มะพร้าว)

จะเห็นได้ว่า ปริศนาล่าเหล่านี้มีคำเฉลย
ตรงกันคือ มะพร้าว ในส่วนของตัวปริศนา
นั้นกล่าวถึงลักษณะเด่นของมะพร้าวในแง่
มุมต่างๆ เช่น ข้างในมีน้ำอยู่เต็ม มีเปลือก
สีเขียวหุ้มใยมะพร้าวและกะลา และภายใน
มีน้ำใส ปริศนาบางภาคเนื้อความมีความ
คล้ายคลึงกัน ส่วนที่แตกต่างกันของปริศนา
ในแต่ละภาคคือ ภาษาถิ่นที่ใช้ นอกจากนี้
ปริศนาคำทายของภาคใต้มักมีคำขึ้นต้นว่า
“ไอ้ไทรหา” ด้วย

สำหรับคำขึ้นต้นหรือคำลงท้ายนั้นถือเป็น
ลักษณะเฉพาะของปริศนาคำทายของแต่ละ
ภาค ซึ่งปริศนาแต่ละภาคจะมีคำที่
ต่างกันไป ดังนี้ คำขึ้นต้น ภาคกลางใช้คำว่า
“อะไรเอ่ย” ภาคใต้มักใช้คำว่า “ไอ้ไทรหา”
ภาคเหนือมักใช้คำว่า “อะฮยังเก๊ะ” หรือ
“อะฮยังเฮ๊ะ” ส่วนปริศนาภาคอีสานมักลงท้าย
ว่า “แหม่นฮยัง” หรือ “แหม่นอิฮยัง” คำเหล่านี้
แม้ศัพท์และสำเนียงจะผิดแผกกันไปบ้าง แต่
โดยรวมแล้วก็สามารถเปรียบเทียบได้กับคำว่า
“อะไรเอ่ย” ในปริศนาคำทายของภาคกลาง

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า ปริศนา
คำทายเป็นการละเล่นที่เป็นที่นิยมในสังคม
ไทย ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน



๓. การจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทายสามารถจัดหมวดหมู่
ด้วยเกณฑ์ต่างๆ อาทิ การแบ่งโดยใช้พื้นที่
ทางภูมิศาสตร์เป็นเกณฑ์ เช่น แบ่งปริศนา
ของไทยออกเป็น ปริศนาคำทายภาคกลาง
ปริศนาคำทายภาคเหนือ ปริศนาคำทายภาค
อีสาน และปริศนาคำทายภาคใต้ นอกจากนี้
ยังมีเกณฑ์ที่นิยมใช้ในการจัดหมวดหมู่
ปริศนาคำทายอีก ๒ อย่าง คือ เนื้อหา และ
รูปแบบ

๓.๑ การจัดหมวดหมู่ตามเนื้อหา

เนื้อหาของปริศนาคำทายสามารถใช้
เป็นเกณฑ์ในการจัดประเภทปริศนาคำทาย
ได้ เนื้อหาของปริศนาคำทายก็คือ สิ่งที่
ปริศนากล่าวถึงดังที่ปรากฏอยู่ในคำเฉลย
เนื้อหาปริศนาคำทายของไทยมีหลากหลาย
อาทิ เนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว
เช่น พืช สัตว์ และปรากฏการณ์ธรรมชาติ
เนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์ เช่น ร่างกายมนุษย์
เครื่องมือเครื่องใช้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เนื้อหาเกี่ยวกับ พืช

- อะไรเอ่ย ต้นเท่าขา ใบวาเดียว (เฉลย : ต้นกล้วย)
- อะไรเอ่ย เรือนปั้นหยาสีเขียว เด็ก คำนองกางมุ้งขาว (เฉลย : น้อยหน้า)



เนื้อหาเกี่ยวกับ สัตว์

- อะไรเอ่ย สัตินชั้นพื้นธรณี สองมือ ขี่หน้าผาก มีลูกมากไม่เหมือนแม่ (เฉลย : แมลงวัน)
- อะไรเอ่ย สองขาเดินมา หลังคามุง จาก (เฉลย : ไก่)



เนื้อหาเกี่ยวกับ ปรากฏการณ์ธรรมชาติ

- อะไรเอ่ย เข้าๆ เข้าดำๆ กำออกมา เรียงราย (เฉลย : ดาว)



- ไร่ไทรหา สูงเทียมเขาเขียว กินคน เดียว เมามดทั้งเมือง (เฉลย : ราหูอม จันท์)

เนื้อหาเกี่ยวกับ ร่างกายมนุษย์

- อะไรเอ่ย กอไผ่เต็มกอ หาช้อไม่พบ (เฉลย : ผม)



- อะไรเอ่ย อยู่ในวัง ท่านไม่สั่งไม่ออกมา (เฉลย : น้ำมูก)

เนื้อหาเกี่ยวกับ เครื่องมือเครื่องใช้

- อะไรเอ่ย นกกะปูดตาแดง น้ำแห้งก็ ตาย (เฉลย : ตะเกียงน้ำมัน)



- อะไรเอ่ย ตัวยาวเกือบวา มีฟันซี่ เดียว กินดินเป็นอาจิม (เฉลย : จอบ)



๓.๒ การจัดหมวดหมู่ตามรูปแบบ

นอกเหนือจากการจัดหมวดหมู่ของปริศนาคำทายตามเนื้อหาแล้ว ปริศนาคำทายสามารถจัดกลุ่มได้โดยอาศัยรูปแบบเป็นเกณฑ์ หากพิจารณาตามรูปแบบจะพบว่าปริศนาคำทายสามารถจัดแบ่งได้เป็นกลุ่มใหญ่ๆ ๒ กลุ่ม โดยพิจารณาจากลักษณะตัวปริศนา คือ ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำ และปริศนาที่ไม่ได้สื่อด้วยถ้อยคำ ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำสามารถแยกย่อยได้เป็น ปริศนาร้อยแก้ว หรือที่มักเรียกกันว่า “ปริศนาอะไรเอ๋ย” และปริศนาร้อยกรอง เช่น โคลงทนาย ฆะหมี่ ส่วนปริศนาที่ไม่ได้สื่อด้วยถ้อยคำนั้น ได้แก่ ปริศนารูปภาพ

ก. ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำ

ปริศนาที่สื่อด้วยถ้อยคำนั้นสามารถแยกย่อยได้เป็น ๒ ประเภท ตามลักษณะของถ้อยคำที่ผูกเป็นปริศนา คือ ปริศนาร้อยแก้ว และปริศนาร้อยกรอง

๑) ปริศนาร้อยแก้ว

ปริศนาร้อยแก้ว หมายถึง ปริศนาที่ผูกขึ้นด้วยภาษาร้อยแก้วธรรมดา ในบางครั้งอาจมีเสียงสัมผัสคล้องจองกันบ้างแต่ก็ไม่ได้เป็นไปตามแบบแผนข้อบังคับของการแต่งคำประพันธ์อย่างปริศนาร้อยกรอง ปริศนาร้อยแก้วโดยทั่วไปมักมีคำขึ้นต้นว่า “อะไรเอ๋ย” ต่อมา จึงมีผู้เรียกปริศนาร้อยแก้วที่มีคำขึ้นต้นนี้ว่า “ปริศนาอะไรเอ๋ย” ตัวอย่างเช่น

- อะไรเอ๋ย สัตินเดินมา หลังคามุง
กระเบื้อง (เฉลย: เต่า)



- อะไรเอ๋ย ต้นเท่าลำเรือ ใบท่อนเกลื่อ
ไม่มีค (เฉลย: ต้นมะขาม)



จะเห็นว่า มีส่วนที่บรรยายปริศนานั้นเป็นภาษาร้อยแก้วธรรมดา เข้าใจง่าย แต่มีเสียงสัมผัสสระระหว่างคำว่า “มา” กับ “คา” และ “เรือ” กับ “เกลื่อ” ตามลำดับ

นอกจากปริศนาอะไรเอ๋ยแล้ว ปริศนาอักษรไขว้ก็สามารถจัดอยู่ในกลุ่มปริศนาร้อยแก้วได้ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้เพราะคำบอกใบ้ในปริศนาอักษรไขว้มักเป็นภาษาร้อยแก้ว

๒) ปริศนาร้อยกรอง

ปริศนาร้อยกรอง หมายถึง ปริศนาที่ตัวปริศนาเขียนด้วยคำประพันธ์ไทยรูปแบบต่างๆ ได้แก่ โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ปริศนาร้อยกรองที่จะกล่าวถึงในที่นี้มี ๓ กลุ่มด้วยกันคือ ๑. ฆะหมี โคลงทนาย และ ๒. ใจึก ฆะหมี

“ฆะหมี” เป็นคำศัพท์ที่ยืมมาจากภาษาจีนซึ่งแสดงให้เห็นต้นกำเนิดของการละเล่นชนิดนี้ว่ามาจากวัฒนธรรมจีน คำว่า “ฆะ” แปลว่า ดี ส่วนคำว่า “หมี” แปลว่า ปริศนารวมความแล้ว ฆะหมี หมายถึง การตีความปริศนาเพื่อไขไปสู่คำตอบที่ถูกต้อง ปริศนาฆะหมีมีต้นกำเนิดมาจากปริศนา “เต็งหมี” หรือปริศนาโคมไฟ ในวัฒนธรรมไทยคำว่า “ฆะหมี” ใช้หมายถึงทั้งตัวบทปริศนาและวิธีการเล่นทนายปริศนา ในขณะที่ในวัฒนธรรมจีนนั้นจะใช้คำศัพท์ที่แตกต่างกัน

อาจกล่าวได้ว่า ปริศนาฆะหมีของไทยนั้นเป็นการประยุกต์รูปแบบการเล่นตอบปริศนาของจีนให้เข้ากับวัฒนธรรมทางภาษาของไทย กล่าวคือ ยังคงใช้วิธีการปฏิบัติแบบจีน คือ มีการเขียนปริศนาคำทายลงบนแผ่นกระดาษเพื่อคิดให้ผู้ชมแข่งขันทาย และมีการให้รางวัลตอบแทนแก่ผู้ที่สามารถ



การเล่นทนายใจึกปริศนาที่ จ. ชลบุรี

ตอบได้ แต่แทนที่จะเขียนปริศนาเป็นภาษาจีนด้วยคำประพันธ์แบบจีน คนไทยก็ปรับการละเล่นดังกล่าวให้เข้ากับวัฒนธรรมไทย โดยแต่งบทปริศนาด้วยคำประพันธ์ไทยในรูปแบบต่างๆ และนำลักษณะเด่นของคำในภาษาไทยมาเป็นกฎเกณฑ์ในการสร้างตัวคำตอบของปริศนา

ปริศนาฆะหมีของไทยแต่ละบทจะมีคำตอบเป็นชุด ส่วนใหญ่จำนวนคำตอบมักสอดคล้องกับจำนวนวรรคของคำประพันธ์ที่นำมาใช้แต่งปริศนา กล่าวคือ หากปริศนาแต่งด้วยคำประพันธ์ ๑ บท ซึ่งมี ๔ วรรค ชุดคำตอบก็จะประกอบด้วยคำตอบ ๔ คำเฉลย คำเฉลยเหล่านี้มีลักษณะเด่นอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน เป็นต้นว่า ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะหรือคำเดียวกัน ดังในตัวอย่างที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้

ปริศนาบทนี้แต่งด้วยกลอนสัทวา และคำเฉลยทั้งหมดขึ้นต้นด้วยคำว่า “ซัก”

สักฎาท่าละครชนิดหนึ่ง (ซักแป้งผัดหน้า)

การเล่นเต็งกันไปมาหาสู่มุก (ซักเย่อ)

เปิดน้ำขับล้างได้หลังถ่ายทุกข (ซักโครก)

อาการกระตุกตาตั้งทั้งคืนงอ (ซักคิ่นซักงอ)

ประเพณีแบบลอบองภาคใต้ (ซักพระ)

เบิงเทพไม้ไผ่แล้วไม่ยอมาลัยคิงเทพ (ซักคาบ)

ทำไธ่ไธ่สัตตธาตุให้ญาติ (ซักซ้า)

ไธ่หม่นลือบงการสั่งเบื่องหลังเลย (ซักโย)

(สามารถ สักคีเจริญ ๒๕๔๓ ข : ๘๐)

