

ไทย ความคล้ายคลึงของการออกเสียงคำภาษาอังกฤษว่า she (หล่อน) และคำไทยว่า “ซี” (นักบวชเพศหญิง) ถูกนำมาสร้างเป็นแก่นหลักของปริศนา เมื่อพูดถึง “ซี” ในปริบทของข้อความภาษาไทยดังปริศนานี้ ซีในความหมายว่านักบวชเพศหญิงจะมีความเด่นชัดกว่า ดังนั้น ปริศนาจึงสามารถลวงผู้ฟังให้หลงคิดโดยใช้ความหมายดังกล่าวเป็นหลักได้ เมื่อรู้ว่าคำเฉลยคือ “She likes to swim.” ผู้ฟังจึงได้รู้ว่า ปริศนาคำทายไทยข้อนี้ได้นำความรู้ภาษาอังกฤษมาใช้ในรูปแบบการละเล่นพื้นบ้านของไทย

นอกจากปริศนาอะไรเอ๋ยแล้ว ปริศนาละมุนหรือใจก็ยังมีลักษณะผสมผสานระหว่างรูปแบบปริศนาของไทยกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมต่างชาติ ดังในตัวอย่างต่อไปนี้

บาสต์ ฝั่งไมติด (NBA)
 เวียนอังกฤษ พัดเสียงศัพท์ (AUA)
 ลีเอเลื่อง พี่องสายลับ (CIA)
 กับถิ่นมั่ง เมื่องลุงแซม (USA)

(ประสิทธิ์ ประสิลา)

ปริศนานี้เป็นปริศนาชนิด “พ้องคำหลัง” กล่าวคือ คำตอบในชุดต่างลงท้ายด้วยอักษร “A” ส่วนเนื้อหานั้นจะเห็นได้ว่ามีการนำภาษาอังกฤษมาใช้ปนอยู่ในปริศนาภาษาไทย นอกจากนี้เนื้อความในปริศนาก็ยังเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอเมริกันในแง่มุมต่างๆ ได้แก่ กีฬา การศึกษา การเมือง

๗. ประโยชน์ของการเล่นปริศนาคำทาย

การเล่นปริศนาคำทายนั้นมีประโยชน์หลายประการ ดังนี้

๑. การเล่นปริศนาคำทายช่วยในการฝึกไหวพริบ เซวanniปัญญา ผู้ที่เล่นปริศนาคำทายจะได้ฝึกคิดแก้ปริศนา ดังที่กล่าวไปแล้วว่า ปริศนาคำทายเกิดจากกรอบวิธีคิดที่สร้างสรรค์ แหวกขนบ การจะคลี่คลายปริศนาได้ต้องคิดอย่างรอบด้านและคิดแบบนอกกรอบ ผู้ที่จะเข้าใจและหาทางไขปริศนาได้นั้นต้องมองโจทย์อย่างถี่ถ้วน และคิดอย่างรอบคอบ

๒. การเล่นปริศนาคำทายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เล่น ผู้ร่วมทายปริศนาจะให้เห็นการใช้กลวิธีต่างๆ ในการลวงให้หลงคิดไปในทางที่ไม่ถูกต้อง การค้นพบดังกล่าวทำให้เกิดความขบขัน ทั้งนี้เพราะผู้ทายได้เรียนรู้ว่าตนถูกลวงให้คิดไปในแนวทางที่เบี่ยงเบนออกไป และให้เห็นความไม่เข้ากันระหว่างแนวทางที่ปริศนาลวงให้หลงเข้าใจผิดกับแนวทางที่ใช้สำหรับไขปริศนา

๓. การเล่นปริศนาคำทายมีส่วนในการให้ความรู้ เพราะเนื้อหาของปริศนาคำทายบางส่วน โดยเฉพาะเนื้อหาของปริศนาละมุนนั้น นอกจากจะเน้นความสนุกสนานแล้ว ยังมีส่วนในการถ่ายทอดความรู้บางอย่างให้แก่ผู้เล่นทายด้วย ดังเช่นตัวอย่างปริศนานี้

ดาวหนึ่งเกิดอยู่ใต้ (ที่) บากา
(ดาปลา)
ดาวหนึ่งใต้ร่มเงา ค่ำเท่า
(ดาคุม)
ดาวหนึ่งเหนือหลังคา อยู่ใต้ มีเอชย์
(ตานกเอียง ตานกแก้ว)
ดาวหนึ่งอำปภาเจ้า! หนึ่งอยู่มีองบน
(ดาอุ)
(สุคนธ์ ศิริวัลลภ)

ในการเล่นเกมปริศยานี้ นอกจากมีความสนุกสนานแล้ว ผู้ทายยังได้รับความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ด้วย กล่าวคือ ได้เรียนรู้คำศัพท์ว่า “ตานกเอียง” และ “ตานกแก้ว” ที่หมายถึง ปุ่มกระดูกบริเวณเหนือข้อมือ ซึ่งคำศัพท์ดังกล่าวอาจไม่ค่อยเป็นที่รู้จักในกลุ่มเยาวชน

๔. การเล่นเกมปริศนาคำทายมีส่วนช่วยอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปะการประพันธ์ของไทย สำหรับปริศนาร้อยกรองสร้างโดยใช้คำประพันธ์ไทยประเภทต่างๆ เมื่อเยาวชนร่วมกิจกรรมเล่นเกมปริศนาร้อยกรองก็จะได้เห็นการประยุกต์ใช้คำประพันธ์ไทยในลักษณะที่สร้างสรรค์ ช่วยให้เยาวชนเห็นคุณค่า และเกิดความคุ้นเคยกับคำประพันธ์ไทยรูปแบบต่างๆ จึงกล่าวได้ว่า กิจกรรมการทายปริศนาร้อยกรองมีส่วนช่วยจรรโลงศิลปวัฒนธรรมด้านการประพันธ์ของไทย

ปริศนาคำทายเกิดจากความช่างสังเกตใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว ความนิยมในการเล่นสนุกกับภาษา จากนั้นจึงนำลักษณะพิเศษที่สังเกตเห็นมาผูกเป็นคำถาม เพื่อใช้



๑. การอบรมเชิงปฏิบัติการ การทายใจปริศนา
๒. แผ่นใจที่ทำมาเล่นเกมทายใจจำนวนราว ๔ แถวบนคือ ใจึก และด้อยคำ แถวล่างสุด คือ ใจึกภาพ

ทดสอบเขาวนปัญญา นอกเหนือจากความสนุกสนานแล้ว ผู้เล่นเกมปริศนายังได้รับความรู้ซึ่งถ่ายทอดผ่านการละเล่นพื้นบ้านได้อย่างแยบยล นอกจากนี้ยังมีลักษณะที่แสดงถึงพัฒนาการ หรือนวัตกรรมในด้านต่างๆ ทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ และการนำเสนอปริศนา อีกทั้งมีลักษณะที่บ่งบอกถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น กล่าวได้ว่า ปริศนาคำทายเป็นการละเล่นพื้นบ้านไทยที่มีความน่าสนใจอย่างยิ่ง

ดูเพิ่มเติมเรื่อง การละเล่นพื้นเมือง เล่ม ๒๓ วรรณคดีมรดก เล่ม ๒๔ และวรรณคดีท้องถิ่น เล่ม ๓๑

บรรณานุกรม

- กุหลาบ มัลลิกะมาส. **คติชาวบ้าน**. กรุงเทพฯ : สมาคมภาษาและหนังสือแห่งประเทศไทย, ๒๕๐๕.
- นพคุณ ฤณาชีวะ. **การจัดหมวดหมู่ปริศนาของไทย**. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู, ๒๕๑๕.
- บุญรอด ปานปุ่นนัง. ๒๕๐๔ ก. **โจ๊กเมืองชล ๑. ไทย-ไท**. ๔๕๔ : ๕ กรกฎาคม ๒๕๐๔.
 _____ . ๒๕๐๔ ก. **โจ๊กเมืองชล ๑. ไทย-ไท**. ๔๕๕ : ๑๐ กรกฎาคม ๒๕๐๔.
 _____ . ๒๕๐๔ ก. **โจ๊กเมืองชล ๑. ไทย-ไท**. ๔๕๖ : ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๐๔.
- บุปผา บุญทิพย์. “ปริศนาคำทาย.” ใน **คติชาวบ้าน**, หน้า ๖๕ - ๘๒. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๓๒.
- ประเทือง คล้ายสุบรรณ. **ปริศนาคำทาย**. กรุงเทพฯ : สุทธิสารการพิมพ์, ๒๕๒๕.
- พิงเพย ใจรักธรรม. **โจ๊ก**. ม.ป.ป.
- พิทยาลักษณ์ สิทธิदार. “การศึกษา ‘โจ๊ก’ จากอำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี.” **วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, ๒๕๒๘.
- รุ่งอรุณ ทิมขุนเหลือ. **รายงานการวิจัยเรื่อง ปริศนาคำทาย : การวิเคราะห์กลวิธีในการใช้ภาษา**. ขอนแก่น : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๓๒.
- วิภา ศิริสวัสดิ์. “วิวัฒนาการของปริศนาคำทายไทยและการนำมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา.” **วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**, ๒๕๒๖.
- ศิริพร ภักดีผาสุข. “ปริศนาคำทาย : ภูมิปัญญาทางภาษาและการผสมผสานทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์.” ใน **เพลง ดนตรี ปริศนา คำทอ : ภูมิปัญญาทางด้านการเล่นและการช่าง**, หน้า ๑๓ - ๕๐. ศิราพร ณ ถลาง, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, ๒๕๔๘.
 _____ . “ปริศนาร้อยกรอง : ผะหมี โคลงท่าย และโจ๊ก.” **นานาสาระสำหรับประชาชน**, หน้า ๒๒๗ - ๒๓๓. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง กรุ๊ป, ๒๕๔๖.
- สมคุณ ทำเนา. **โจ๊กปริศนา (ฉบับปรับปรุง)**. พิมพ์ครั้งที่ ๑. ชลบุรี : กมลศิลป์การพิมพ์, ๒๕๓๗.
- สามารถ ศักดิ์เจริญ. ๒๕๔๓ ก. **ปริศนาร้อยกรอง ๑. นครปฐม** : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
 _____ . ๒๕๔๓ ข. **ปริศนาร้อยกรอง ๒. นครปฐม** : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Abrahams, Roger D. and Dundes, Alan. "Riddles." In **Folklore and Foklife : An Introduction**, ed. Richard Dorson. Chicago : University of Chicago Press, 1972.

Bryant, Mark. **Riddles : Ancient and Modern**. London : Hutchinson, 1983.

Phakdeephassook, Siriporn. "**Dynamics and Interconnectivity of Riddling in the Social Life of Central Thailand.**" Ph.D. Dissertation, University of Pennsylvania, 2003.

Potter, Charles Francis. "Riddles." In **Funk and Wagnalls Standard Dictionary of Folklore, Mythology, and Legend**, vol. II, pp. 938 - 944. ed. Maria Leach, New York : Harper Collins Publisher, 1950.