นอกจากนี้แล้ว ลักษณะเด่นอื่นๆ ของชุดคำเฉลย ได้แก่ คำเฉลยที่ลงท้ายด้วยพยางค์หรือคำเดียวกัน เช่น ราคี โยคี อัคคี สามัคคี คำเฉลยเป็นคำผัน เช่น ขา ข่า ข้า หรือเป็นคำผวนดังตัวอย่างต่อไปนี้

สาว หนึ่งบริสุทธิ์แล้ สะอาดตา
(สาว-ขี ผวนได้เป็น สีขาว)
สาว หนึ่งทั่วกายา จุดแต้ม
(สาว-เดือ ผวนได้เป็น เสือดาว)
สาว หนึ่งวากย์วาจา กร้าวหยาบ
(สาว-หาม ผวนได้เป็น สามหาว)
สาว หนึ่งยามยลแย้ม เปิ่งได้ไกลตา
(สาว-ตา-ยาย ผวนได้เป็น สายตายาว)

(สามารถ ศักดิ์เจริญ ๒๕๔๓ ก : ๒)

ปริศนาบทนี้แต่งด้วยโคลงสี่สุภาพ มีลักษณะเด่นคือ คำเฉลยขึ้นต้นด้วยพยางค์เดียวกัน และต้อง "ผวนคำ" หรือสลับเสียงสระและพยัญชนะท้ายของพยางค์ในคำ จึงจะได้คำเฉลยที่แท้จริงของปริศนา จากตัวอย่างปริศนาทั้งสองบทที่ยกมา มีข้อสังเกตว่าจำนวนพยางค์ของคำเฉลยนั้นอาจไม่เท่ากัน และบางส่วนของคำเฉลยอาจปรากฏอยู่ในตัวปริศนา เช่น มีคำว่า "ดิ้น" และ "งอ" ในปริศนาวรรคที่คำตอบคือ "ชักดิ้นชักงอ" และมีคำว่า "ตา" ในปริศนาวรรคที่คำเฉลยคือ "สาวตายาย" ซึ่งต้องผวนเป็น "สายตายาว" ลักษณะทั้งสองประการนี้ไม่พบในปริศนาร้อยกรองที่เรียกว่า "โจ๊ก"

โคลงทาย

โคลงทาย คือ ปริศนาที่แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทโคลง โคลงที่เป็นคำถามเรียกว่า "โคลงทาย" และโคลงที่เป็นคำเฉลยเรียกว่า "โคลงแก้" สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงอธิบายไว้ว่าไม่ทราบแน่ชัดว่าการเล่นโคลงทายเริ่มมีขึ้นเมื่อใด แต่คงจะมีมาแล้วก่อนการก่อตั้งหอพระสมุดวชิรญาณ ในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ใน พ.ศ. ๒๔๒๙ คณะกรรมการหอพระสมุดฯ ได้นำโคลงทายมาลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์วชิรญาณสัปดาห์ ฉบับละ ๒ บท และเปิดโอกาสให้ผู้อ่านเขียนโคลงแก้ส่งเข้ามาร่วมกิจกรรมด้วย ต่อไปนี้คือตัวอย่างหนึ่งของโคลงทายและโคลงแก้

(โคลงทาย)

สามชายแนบสนิทด้วย นารี
ใช่บุตรใช่สามี ร่วมท้อง
เข็ญใจไพร่ผู้ดี มีทั่ว กันนา
บุรุษใดแนบน้อง ช่วยขึ้นฉลยความ

(โคลงแก้)

สามชายซึ่งแนบน้อง นารี
สันฉลกบลกวาที ที่ตั้ง
ใช่ชายชาติชาตรี ตรงเหมาะ แล้วฟ่อ
ชายพกชายสะไบทั้ง สึกไซร้ชายกระเบน

(วิภา สิริสวัสดิ์ ๒๕๒๖ : ๒๔)

LIVEWORKSHEETS

ลักษณะคำเฉลยของโคลงทายบทนี้คล้ายคลึงกับผะหมีคือ ขึ้นต้นด้วยคำว่า "ชาย" เหมือนกัน ได้แก่ ชายพก ชายสไบ และชายกระเบน อย่างไรก็ตาม โครงสร้างของโคลงทายต่างจากผะหมีในแง่ที่คำเฉลยแต่ละคำนั้นไม่ได้เกี่ยวเนื่องกับปริศนาวรรคใดวรรคหนึ่งโดยเฉพาะเหมือนอย่างผะหมี นอกจากนี้โคลงทายต้องแต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทโคลงเพียงอย่างเดียว และในการทายนั้นจะต้องทายโดยแต่งเป็นโคลงเช่นกัน โดยโคลงทายบางบทอาจจะมุ่งถามปัญหาที่เป็นความรู้ทั่วไปและต้องการคำเฉลยเพียงคำเฉลยเดียว

โจ๊ก

โจ๊ก เป็นศัพท์ที่ใช้กันในแถบจังหวัดชลบุรี และจังหวัดใกล้เคียงอื่นๆ เช่น จังหวัดสมุทรปราการ และฉะเชิงเทรา เพื่อเรียกปริศนาร้อยกรองชนิดหนึ่งซึ่งมีลักษณะโดยรวมคล้ายปริศนาผะหมี ความเป็นมาของการเรียกปริศนาชนิดนี้ว่า "โจ๊ก" นั้น มีการสันนิษฐานกันไว้หลายแนวทาง แต่ที่มีน้ำหนักมากที่สุดคือ คำอธิบายของ อธึก สวัสดีมงคล ผู้เชี่ยวชาญทางวัฒนธรรมของจังหวัดชลบุรี ซึ่งได้อธิบายไว้ว่า คำว่า "โจ๊ก" มาจากคำว่า "โจ๊กเกอร์" (joker) ซึ่งหมายถึงตัวตลก มูลเหตุมีอยู่ว่า ในสมัยของพระครูวุฒิกรโกศล ซึ่งเป็นนักคิดปริศนาอันดับหนึ่งของจังหวัดชลบุรี ได้มีการจัดทายปริศนาร้อยกรองซึ่งเดิมในสมัยนั้นเรียกว่า การทายปัญหากวี หรือการทายปริศนากวี ในการนี้มีผู้ที่ช่วยทำหน้าที่ปลดแผ่นปริศนาและแจกของรางวัลคนหนึ่งซึ่งชอบแต่งตัวให้ดูตลกและชอบทำท่าทางหยอกล้อกับคนทาย คนทายจึงเรียกผู้ช่วยคนนี้ว่า "ตัวโจ๊ก" ต่อมาตัวโจ๊กนี้ได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ของการเล่นทายปริศนาร้อยกรอง เมื่อชาวบ้านจะไปดูหรือไปร่วมเล่นทายปริศนาดังกล่าวก็มักจะพูดสั้นๆ ว่า "ไปดูโจ๊ก" หรือ "ไปทายโจ๊ก"

กล่าวกันว่า โจ๊กมีพัฒนาการมาจากผะหมี และโคลงทาย ตามคำบอกเล่าของพระพิมลธรรม (ชอบ อนุจารีเถระ) ราชบัณฑิต ซึ่งเป็นชาวชลบุรี ว่า การเล่นทายปริศนาดังกล่าวในจังหวัดชลบุรีมีมาอย่างน้อยตั้งแต่ พ.ศ. ๒๔๕๘ ในระยะแรกๆ การเล่นทายโจ๊กมีลักษณะคล้ายกับการเล่นทายปริศนาผะหมี อย่างไรก็ดี ในเวลาต่อมากลุ่มนักคิดปริศนาหรือ "นายโจ๊ก" ในนาม "ชมรมโจ๊กพนัสนิคม"* ได้ร่วมกันจัดระบบและวางรูปแบบของโจ๊กออกเป็น ๙ ประเภท ตามลักษณะเด่นของชุดคำตอบที่เรียกกันว่า "ธง" หรือ "ธงคำตอบ" นอกจากนี้ยังมี

การเล่นทายโจ๊กปริศนาในงานบุญกลางบ้าน อ. พนัสนิคม จ. ชลบุรี

* นอกจากชมรมโจ๊กพนัสนิคมแล้ว ยังมีนักคิดปริศนา หรือ "นายโจ๊ก" ที่รวมตัวกันจัดตั้งชมรมอนุรักษ์และเผยแพร่การละเล่นทายโจ๊กปริศนา ได้แก่ ชมรมอนุรักษ์และเผยแพร่การละเล่นทายโจ๊กชลบุรี ชมรมโจ๊กวัดกำแพง ชมรมโจ๊กพัทยา อีกทั้งยังมีนักออกปริศนาที่มิได้สังกัดชมรมอีกด้วย

LIVEWORKSHEETS

ปริศนาอีกประเภทคือ "โจ๊กภาพ" ซึ่งมีลักษณะสำคัญคือตัวปริศนาจะเป็นรูปภาพ ต่อไปนี้เป็นการจัดประเภทโจ๊กปริศนาตามลักษณะเด่นของชุดคำเฉลย

๑) โจ๊กพ้องคำเดี่ยว คือ ปริศนาที่คำเฉลยเป็นคำพยางค์เดียวและมีการพ้องเสียงซึ่งอาจจะเป็นเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ และ/หรือเสียงพยัญชนะท้าย เช่น จน จีน จาน เจียน

๒) โจ๊กพ้องคำหน้า คือ ปริศนาที่คำเฉลยจะขึ้นต้นด้วยพยางค์หรือคำเดียวกัน เช่น **น้ำ**หมึก **น้ำ**หมาก **น้ำ**มัน **น้ำ**มนต์

๓) โจ๊กพ้องคำหลัง คือ ปริศนาที่คำเฉลยจะลงท้ายด้วยพยางค์หรือคำเดียวกัน เช่น หลัง**คา** คง**คา** หญ้า**คา** ขื่อ**คา**

๔) โจ๊กพ้องคำกลาง มีลักษณะเด่นคือ คำเฉลยจะมีพยางค์กลางหรือคำกลางพ้องกัน เช่น หญิง**สาม**ผัว ชาย**สาม**โบสถ์ งู**สาม**เหลี่ยม เขา**สาม**มุข

๕) โจ๊กคำผัน ส่วนใหญ่มักจะมีคำเฉลย ๓ คำเฉลย คำเฉลยทั้งสามเป็นการผันคำตามรูปเขียน ได้แก่ รูปสามัญ เอก และโท เช่น เสือ เสื่อ เสื้อ

๖) โจ๊กคำผวน มีลักษณะสำคัญคือคำเฉลยจะขึ้นต้นด้วยพยางค์เดียวกัน และจะต้องมีการผวนคำ หรือการสลับเสียงสระและพยัญชนะท้ายของพยางค์ในคำเฉลยที่ได้ในชั้นแรกเพื่อนำไปสู่คำตอบที่แท้จริง ตัวอย่างเช่น ปายัน-ปัญญา ปานู-ปูนา ปากาก-ปากกา ปากีก-ปีกกา

๗) โจ๊กสุภาษิตคำพังเพย เป็นปริศนาที่เมื่อนำคำเฉลยทั้งหมดมารวมกันแล้ว จะได้เป็นสุภาษิตคำพังเพยหรือคำกล่าวที่ติดปาก ตัวอย่างเช่น น้ำ-นิ่ง-ไหล-ลึก และ ขี่- ช้าง-จับ-ตั๊กแตน

๘) โจ๊กคำพันหลักแบบลูกโซ่ มีลักษณะเด่นคือ พยางค์ท้ายของคำเฉลยที่นำหน้าจะเป็นคำเดียวกับพยางค์หน้าของคำเฉลยที่ตามมา ทำให้ชุดคำเฉลยมีความเกี่ยวเนื่องกันคล้ายกับลูกโซ่ ตัวอย่างเช่น เงิน<u>เดือน</u> - <u>เดือน</u>**ยี่** - **ยี่***ห้อ* - *ห้อ*เลือด และ พ่อ<u>ขุน</u> - <u>ขุน</u>**แผน** - **แผน***ที่* - *ที่*รัก

๙) โจ๊กคำตัดคำต่อ เป็นปริศนาที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มและลดรูปพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ของคำเฉลยในชุดคำเฉลย ซึ่งนำไปสู่คำที่มีความหมายใหม่ เช่น ขนม-ขน-นม-ขม

ในการตั้งปริศนาที่เรียกว่า "โจ๊ก" นี้จะต้องไม่มีคำหรือพยางค์ของคำเฉลยปรากฏอยู่ในตัวปริศนา ซึ่งศัพท์ท้องถิ่นเรียกว่า จะไม่มีการ "ทับบาท" และได้เพิ่มกฎเกณฑ์ในเรื่องความประณีตในการสร้าง "ธงคำตอบ" โดยเพิ่มข้อบังคับให้ธงคำตอบต้องมีจำนวนพยางค์เท่ากัน และในกรณีที่คำเฉลยมีมากกว่า ๑ พยางค์ มักเพิ่มลักษณะการสัมผัสอักษรเข้าไปด้วย ดังในตัวอย่างนี้

ขงเบ้งเพ่งชอบดู (ดวงดาว)
ยักษ์ราหูชอบอม (ดวงเดือน)
รวยล้นคนชอบชม (ดวงดี)
ลมมีอคนดลชอบคิด (ดวงแด)
(ประสิทธิ์ ประสิว)

LIVEWORKSHEETS

โจ๊กปริศนาบทนี้แต่งด้วยคำประพันธ์กาพย์ยานี ๑๑ คำเฉลยขึ้นต้นด้วยคำเดียวกัน หรือเรียกว่า โจ๊กพ้องคำหน้า ลักษณะพิเศษที่เพิ่มเติมเข้าไปคือ นอกจากคำเฉลยจะขึ้นต้นด้วยคำว่า "ดวง" เหมือนกันทั้งหมดเหมือนอย่างในปริศนาผะหมีแล้ว คำเฉลยในชุดนี้มีจำนวนพยางค์เท่ากันทั้งหมดคือ ๒ พยางค์ และพยางค์ที่ ๒ ของคำตอบยังขึ้นต้นด้วยเสียงพยัญชนะต้นเดียวกันคือ เสียง /ด/ ดังนั้นคำเฉลยที่ ๒ จึงเป็น "ดวงเดือน" แทนที่จะเป็น "ดวงจันทร์" และคำเฉลยสุดท้ายจึงเป็น "ดวงแด" แทนที่จะเป็น "ดวงใจ" ลักษณะข้อบังคับต่างๆ ที่เพิ่มขึ้นเหล่านี้ทำให้ "โจ๊ก" มีลักษณะเฉพาะที่ต่างจาก "ผะหมี"

ข. ปริศนาที่ไม่ได้สื่อด้วยถ้อยคำ

ปริศนาบางอย่างนั้นตัวปริศนาไม่ได้สื่อด้วยถ้อยคำ ผู้สร้างปริศนาอาจสื่อปริศนาด้วยสิ่งอื่น ได้แก่ วัตถุสิ่งของ ท่าทาง และรูปภาพ ปริศนาที่สื่อด้วยรูปภาพถือว่าเป็นกลุ่มที่พบเป็นจำนวนมาก ในขณะที่ข้อมูลเกี่ยวกับปริศนาท่าทางและปริศนาสิ่งของนั้นมีอยู่จำกัดมาก ในที่นี้จึงขอยกตัวอย่างเฉพาะปริศนารูปภาพ

โจ๊กภาพ "กุมภกรรณ" ของ เสนีย์ ผดุงมาตรวรกุล

ภาพปริศนานี้เป็นภาพหม้อน้ำและในหม้อน้ำมีปืน ปริศนานี้ถามว่าภาพดังกล่าวนี้หมายถึงใคร คำเฉลยคือ "กุมภกรรณ" ตัวละครในวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งเป็นน้องชายของทศกัณฐ์ ภาพหม้อน้ำนั้นสื่อคำว่า "กุมภะ" ซึ่งแปลว่า "หม้อน้ำ" ส่วนภาพปืนนั้นตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า "gun" ซึ่งอ่านออกเสียงว่า "กัน" เมื่อออกเสียงรวมกันจึงได้เป็นคำว่า "กุมภะ-กัน" เสียงอ่านนี้พ้องกับชื่อของ "กุมภกรรณ"

บางครั้งปริศนารูปภาพอาจไม่ได้สื่อปมอย่างตรงไปตรงมา ต้องมีการตีความและมีการผวนคำจึงจะนำไปสู่คำเฉลยที่ถูกต้อง ดังในตัวอย่างนี้

โจ๊กภาพ "คู่สร้างคู่สม" ของ เสนีย์ ผดุงมาตรวรกุล

ในปริศนานี้ นอกจากจะต้องตีความรูปผลส้ม ๒ ผล และหวี ๒ อันแล้ว ยังต้องอาศัยการผวนคำจึงจะนำไปสู่คำเฉลย ส้ม ๒ ผล คือ "คู่ส้ม" หวี ๒ อัน สื่อถึง "คู่สาง" ("สาง" เป็นภาษาถิ่นเหนือหมายถึง "หวี") เมื่อรวมแล้วจะได้ "คู่ส้มคู่สาง" ซึ่งยังไม่มีความหมายอะไร ต้องอาศัยการผวนคำจึงจะทำให้ได้ทราบคำเฉลย กล่าวคือ "คู่ส้มคู่สาง" ผวนคำแล้วได้คำว่า "คู่สร้างคู่สม"

LIVEWORKSHEETS

๔. ลักษณะของปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทายมีองค์ประกอบหลัก ๒ ส่วนคือ ปริศนา และคำเฉลย ปริศนาเป็นส่วนที่อธิบายหรือบอกใบ้คำเฉลย แต่ในขณะเดียวกันคำอธิบายในปริศนาก็ลวงให้ผู้ฟังหลงทางด้วย ลักษณะที่ทั้ง "แนะ" และ "ลวง" ดังกล่าวทำให้ปริศนาคำทายมีความน่าสนใจ กล่าวคือ เมื่อแรกได้ยินข้อปริศนาคนฟังมักถูกลวงให้คิดผิดทาง จนเกิดความฉงนงงงวย แต่เมื่อได้ทราบคำเฉลยแล้วก็จะคิดได้ถูกแนวทาง ปริศนาที่ดูเหมือนลึกลับและน่าฉงนนั้นก็กลับกลายเป็นเรื่องพื้นๆ ที่ไม่มีอะไรชวนสงสัย ลักษณะดังกล่าวทำให้ปริศนาคำทายสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนเป็นจำนวนมาก นอกจากลักษณะเด่นดังกล่าวแล้ว ปริศนาคำทายมีลักษณะเด่นทางเนื้อหาและลักษณะเด่นทางภาษาที่น่าสนใจดังนี้

๔.๑ ลักษณะเด่นทางเนื้อหา

ปริศนาคำทายนั้นมีเนื้อหาหลากหลาย แต่เมื่อพิจารณาโดยรวมแล้วสามารถสรุปลักษณะเด่นทางเนื้อหาได้เป็น ๓ ประการ คือ เนื้อหาเกิดจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว เนื้อหาเกิดจากความใส่ใจภาษา และเนื้อหาเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่แหวกขนบ

๑) เนื้อหาเกิดจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว

เนื้อหาส่วนใหญ่ของปริศนาคำทายของไทยเกิดจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ พืชพรรณธรรมชาติ ความใส่ใจและช่างสังเกตทำให้ผู้คิดปริศนาสามารถนำลักษณะเด่นที่น่าสนใจของสิ่งต่างๆ รอบตัวมาผูกขึ้นเป็นปริศนา ดังในตัวอย่างต่อไปนี้

- อะไรเอ่ย ต้นเท่าลำเรือ ใบห่อเกลือไม่มิด (เฉลย : ต้นมะขาม)

ปริศนานี้เกิดจากการสังเกตธรรมชาติทำให้เห็นลักษณะที่ดูเหมือนจะตรงกันข้ามกันของต้นมะขาม กล่าวคือ ลำต้นใหญ่มาก แต่ใบเล็กมากจนไม่สามารถห่อเกลือได้

๒) เนื้อหาเกิดจากความใส่ใจภาษา

นอกเหนือจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัวแล้ว คนไทยยังใส่ใจต่อภาษาที่ใช้เรียกสิ่งต่างๆ ด้วย ความใส่ใจดังกล่าวทำให้สังเกตเห็นลักษณะที่น่าสนใจบางอย่างที่สามารถนำมาผูกเป็นปริศนาได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- อะไรเอ่ย เจ๊กขาย ไทยเขียน
(เฉลย : เทียนไข)

ปริศนานี้แสดงให้เห็นว่าคนไทยใส่ใจต่อภาษา ทำให้สังเกตเห็นความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเสียงในภาษา ๒ กลุ่ม คือ "ไทยเขียน" และ "เทียนไข" ซึ่งเป็นเสียงที่เกิดจากการผวนคำอันเป็นลักษณะการเล่นกับภาษาที่โดดเด่นอย่างหนึ่งในวัฒนธรรมไทย

ปริศนาผะหมี หรือโจ๊กเป็นปริศนาที่ให้ความสำคัญกับภาษาเป็นอย่างยิ่ง ปริศนากลุ่มนี้ผูกขึ้นจากการสังเกตคำต่างๆ จนทำให้เห็นว่าคำเหล่านั้นมีลักษณะเด่นบางอย่างร่วมกัน ซึ่งสามารถนำมาสร้างเป็นปริศนาได้ และนำคำต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน

LIVEWORKSHEETS

๔. ลักษณะของปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทายมีองค์ประกอบหลัก ๒ ส่วนคือ ปริศนา และคำเฉลย ปริศนาเป็นส่วนที่อธิบายหรือบอกใบ้คำเฉลย แต่ในขณะเดียวกันคำอธิบายในปริศนาก็ลวงให้ผู้ฟังหลงทางด้วย ลักษณะที่ทั้ง "แนะ" และ "ลวง" ดังกล่าวทำให้ปริศนาคำทายมีความน่าสนใจ กล่าวคือ เมื่อแรกได้ยินข้อปริศนาคนฟังมักถูกลวงให้คิดผิดทาง จนเกิดความฉงนงงงวย แต่เมื่อได้ทราบคำเฉลยแล้วก็จะคิดได้ถูกแนวทาง ปริศนาที่ดูเหมือนลึกลับและน่าฉงนนั้นก็กลับกลายเป็นเรื่องพื้นๆ ที่ไม่มีอะไรชวนสงสัย ลักษณะดังกล่าวทำให้ปริศนาคำทายสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนเป็นจำนวนมาก นอกจากลักษณะเด่นดังกล่าวแล้ว ปริศนาคำทายมีลักษณะเด่นทางเนื้อหาและลักษณะเด่นทางภาษาที่น่าสนใจดังนี้

๔.๑ ลักษณะเด่นทางเนื้อหา

ปริศนาคำทายนั้นมีเนื้อหาหลากหลาย แต่เมื่อพิจารณาโดยรวมแล้วสามารถสรุปลักษณะเด่นทางเนื้อหาได้เป็น ๓ ประการ คือ เนื้อหาเกิดจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว เนื้อหาเกิดจากความใส่ใจภาษา และเนื้อหาเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่แหวกขนบ

๑) เนื้อหาเกิดจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว

เนื้อหาส่วนใหญ่ของปริศนาคำทายของไทยเกิดจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ พืชพรรณธรรมชาติ ความใส่ใจและช่างสังเกตทำให้ผู้คิดปริศนาสามารถนำลักษณะเด่นที่น่าสนใจของสิ่งต่างๆ รอบตัวมาผูกขึ้นเป็นปริศนา ดังในตัวอย่างต่อไปนี้

- อะไรเอ่ย ต้นเท่าลำเรือ ใบห่อเกลือไม่มิด (เฉลย : ต้นมะขาม)

ปริศนานี้เกิดจากการสังเกตธรรมชาติทำให้เห็นลักษณะที่ดูเหมือนจะตรงกันข้ามกันของต้นมะขาม กล่าวคือ ลำต้นใหญ่มาก แต่ใบเล็กมากจนไม่สามารถห่อเกลือได้

๒) เนื้อหาเกิดจากความใส่ใจภาษา

นอกเหนือจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัวแล้ว คนไทยยังใส่ใจต่อภาษาที่ใช้เรียกสิ่งต่างๆ ด้วย ความใส่ใจดังกล่าวทำให้สังเกตเห็นลักษณะที่น่าสนใจบางอย่างที่สามารถนำมาผูกเป็นปริศนาได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- อะไรเอ่ย เจ๊กขาย ไทยเขียน
(เฉลย : เทียนไข)

ปริศนานี้แสดงให้เห็นว่าคนไทยใส่ใจต่อภาษา ทำให้สังเกตเห็นความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเสียงในภาษา ๒ กลุ่ม คือ "ไทยเขียน" และ "เทียนไข" ซึ่งเป็นเสียงที่เกิดจากการผวนคำอันเป็นลักษณะการเล่นกับภาษาที่โดดเด่นอย่างหนึ่งในวัฒนธรรมไทย

ปริศนาผะหมี หรือโจ๊กเป็นปริศนาที่ให้ความสำคัญกับภาษาเป็นอย่างยิ่ง ปริศนากลุ่มนี้ผูกขึ้นจากการสังเกตคำต่างๆ จนทำให้เห็นว่าคำเหล่านั้นมีลักษณะเด่นบางอย่างร่วมกัน ซึ่งสามารถนำมาสร้างเป็นปริศนาได้ และนำคำต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน

LIVEWORKSHEETS

มารวมเป็นหมวดหมู่เพื่อใช้เล่นทายดังในตัวอย่างนี้

นามนางยักษ์ รักพระ ลุภัยท่าน
(ผีเสื้อ**สมุทร**)
นามแหล่งธาร ขานไข กว้างใหญ่แสน
(มหา**สมุทร**)
นามนาวา ค้าขลง ล่องข้ามแดน
(เรือเดิน**สมุทร**)
นามอินที่ พระสี่แขน แม่นบรรทม
(เกษียร**สมุทร**)
(ประสิทธิ์ ประสิว)

ความใส่ใจภาษาทำให้ผู้คิดปริศนานี้สังเกตเห็นว่าในภาษาไทยมีคำที่ลงท้ายด้วย "สมุทร" อยู่กลุ่มหนึ่ง จึงได้นำมาผูกเป็นปริศนา

๓) เนื้อหาเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่แหวกขนบ

เนื้อหาของปริศนาคำทายสร้างขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ที่แหวกขนบ ไม่ได้อิงกับความรู้ตามแบบแผน ลักษณะดังกล่าวทำให้ปริศนาคำทายต่างจากปัญหาทั่วๆ ไปและปัญหาทางวิชาการ ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างนี้

ปัญหาวิชาการ : *สองบวกสอง ได้อะไร* (คำตอบ : สี่)

ปริศนาคำทาย : *สองบวกสอง ได้อะไร* (เฉลย : กระต่าย พูดพร้อมยกมือที่ชูนิ้วชี้และนิ้วกลางทั้งสองข้างขึ้นไปวางไว้เหนือศีรษะ)

จะเห็นว่า คำถามทั้งสองมีเนื้อความเหมือนกัน แต่ปัญหาวิชาการมีเนื้อหาอิงกับความรู้ทางคณิตศาสตร์ ในขณะที่ปริศนาคำทายอิงกับความคิดสร้างสรรค์ที่แหวกขนบ ในตัวอย่างแรกซึ่งเป็นคำถามเชิงวิชาการนั้น ผู้ฟังต้องใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาว่าเมื่อรวมจำนวน "สอง" กับ "สอง" ผลลัพธ์จะได้เท่าไร คำตอบคือ "สี่" ในทางตรงกันข้ามสำหรับปริศนาคำทายนั้นใช้แนวคิดนอกกรอบในการผูกปริศนา กล่าวคือ "สอง" ในปริศนานี้มิได้หมายถึงตัวเลขในทางคณิตศาสตร์ แต่หมายถึงจำนวนนิ้วมือและ "บวก" ในที่นี้มิได้ต้องการทราบผลรวมของจำนวนนิ้วมือ หากแต่ต้องการทายว่า อากัปกิริยาที่เกิดจากการรวมมือทั้งสองที่ชูสองนิ้วเข้าด้วยกัน สามารถตีความถึงอะไรได้บ้าง "สอง" ในที่นี้คือ "สองนิ้ว" ซึ่งสื่อถึง "หูกระต่าย"

ปัญหาวิชาการ : *อะไรอยู่ใต้สะพานพุทธ* (คำตอบ : แม่น้ำเจ้าพระยา)

ปริศนาคำทาย : *อะไรเอ่ยอยู่ใต้สะพานพุทธ* (เฉลย : สระอุ)

ปัญหาวิชาการข้างต้นนั้นอิงกับความรู้ทางภูมิศาสตร์ ดังนั้น คำตอบที่ถูกต้องคือแม่น้ำเจ้าพระยา ในทางกลับกัน ปริศนาคำทายที่ใช้คำถามเดียวกันไม่ได้สร้างขึ้นจากพื้นความรู้ตามแบบแผนอย่างปัญหาวิชาการ หากแต่มุ่งที่จะถามลักษณะที่เกี่ยวกับรูปเขียนของคำว่า "สะพานพุทธ" เป็นสำคัญ

สำหรับเนื้อหาหลักของปริศนาผะหมีและโจ๊กนั้น ส่วนหนึ่งเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ในการจัดหมวดหมู่คำต่างๆ ในภาษา

LIVEWORKSHEETS

ไทยดังที่ได้กล่าวไปแล้ว การจัดหมวดหมู่โดยพิจารณาจากลักษณะร่วมทางภาษานับได้ว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์อย่างหนึ่ง ดังตัวอย่างนี้

ดารานำ งามแท้ เล่นแม่เปี้ย (มะหมี่)
ช่วยชมเชียร์ ภูษา ผ้าลายสี (มัดหมี่)
อาหารอีน กินได้ หลายเสันดี (บะหมี่)
ลพบุรี มีนาม เด่นอำเภอ (บ้านหมี่)

(ประสิทธิ์ ประสิว)

ในปริศนานี้ หากพิจารณาในโลกของความเป็นจริงจะพบว่า "มะหมี่" "มัดหมี่" "บะหมี่" และ "บ้านหมี่" นั้นไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันแต่อย่างใด อย่างไรก็ดี หากมองโดยใช้เกณฑ์ทางด้านรูปภาษา เราก็จะพบลักษณะความสัมพันธ์ที่โดดเด่นระหว่างคำทั้งสี่คือ ลงท้ายด้วยคำว่า "-หมี่" เหมือนกัน ซึ่งความคิดเชิงสร้างสรรค์ในการมองความสัมพันธ์ระหว่างคำเรียกสิ่งต่างๆ เหล่านี้ทำให้เห็นลักษณะเด่นที่สามารถนำมาใช้ในการผูกปริศนาขึ้น

๔.๒ ลักษณะเด่นทางภาษา

ลักษณะเด่นอีกส่วนหนึ่งของปริศนาคำทายคือ ลักษณะเด่นทางภาษา ภาษามีส่วนประกอบหลัก ๒ ส่วนคือ รูปภาษา และความหมาย ดังนั้น ในการพิจารณาลักษณะเด่นทางภาษาของปริศนาคำทาย จึงควรพิจารณาใน ๒ ส่วนดังกล่าว

ก. ลักษณะเด่นทางรูปภาษา

ลักษณะเด่นทางรูปภาษาของปริศนาคำทายมีหลายอย่าง อาทิเช่น การเล่นเสียงสัมผัส การซ้ำคำ และการใช้คำผวน

๑) การเล่นเสียงสัมผัส

การเล่นเสียงสัมผัสเป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของปริศนาคำทายไทย ปริศนา "อะไรเอ่ย" มักจะมีลักษณะเป็นร้อยแก้วที่มีสัมผัสคล้องจอง สัมผัสที่ใช้มีทั้งสัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะ สัมผัสที่พบมากคือสัมผัสสระ ดังเช่นในตัวอย่างต่อไปนี้

- *อะไรเอ่ย หน้างอคออ่อน กินก่อนทุกวัน* (เฉลย : ทัพพี)

ในปริศนานี้มีเสียงสัมผัสสระระหว่างคำว่า "งอ" กับ "คอ" และระหว่างคำว่า "อ่อน" กับ "ก่อน" นอกจากนี้ยังมีเสียงสัมผัสพยัญชนะระหว่างคำว่า "กิน" กับ "ก่อน"

- *อะไรเอ่ย ตาสองชั้น ฟันสองหน คนสามขา* (เฉลย : แว่นตา ฟันปลอม ไม้เท้า)

สัมผัสสระที่พบในปริศนานี้เกิดจากคำว่า "ชั้น" กับ "ฟัน" และ คำว่า "หน" กับ "คน" นอกจากนี้ยังมีสัมผัสพยัญชนะระหว่างคำว่า "คน" และ "ขา"

นอกจากปริศนา "อะไรเอ่ย" แล้ว โคลงทายและปริศนาผะหมีก็เน้นการเล่นเสียงสัมผัส บทปริศนาของปริศนาทั้งสองนี้จะแต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทต่างๆ ทั้งโคลง กลอน กาพย์ และฉันท์ ดังนั้น จึงมีการใช้เสียงสัมผัสคล้องจองตามแบบแผนฉันทลักษณ์ของคำประพันธ์แต่ละประเภทด้วย ยกตัวอย่างเช่น

LIVEWORKSHEETS

ใช้นาคาตัวนิดพิษเหลือหลาย (งูสามเหลี่ยม)
สตรีร้ายขายหน้าท่านว่าชั่ว (หญิงสามผัว)
บุรุษร้ายใครไม่ทำให้ต่ำตัว (ชายสามโบสถ์)
มากหัวมากหน้าภูผาใด (เขาสามมุข)

(พังเพย ใจรักธรรม)

ในปริศนานี้มีการเล่นเสียงสัมผัสสระระหว่างคำต่อไปนี้ นิด-พิษ หลาย-ขาย ร้าย-ขาย หน้า-ว่า ชั่ว-ตัว ทำ-ต่ำ ไม่-ให้ ตัว-หัว หน้า-ผา นอกจากนี้มีเสียงสัมผัสพยัญชนะระหว่างคำต่อไปนี้ เหลือ-หลาย ต่ำ-ตัว และ ภู-ผา

นอกจากเสียงสัมผัสสระและสัมผัสพยัญชนะแล้ว ปริศนาผะหมีหรือโจ๊กชนิดที่เรียกว่า "โจ๊กคำผัน" มีเสียงสัมผัสวรรณยุกต์เป็นลักษณะเด่นที่ร้อยเรียงคำเฉลยในชุดเข้าด้วยกัน

๒) การซ้ำคำ

การซ้ำคำ คือ การนำคำที่ได้ใช้ไปแล้วมาใช้ซ้ำอีกครั้งหนึ่ง การซ้ำคำจะทำให้เกิดเสียงที่ไพเราะ ดังตัวอย่างนี้

- *อะไรเอ่ย สี่สายยานโตงเตง ข้างนอกร้องเพลง ข้างในร้องไห้* (เฉลย : เปล)

ตัวอย่างปริศนาข้อนี้มีการซ้ำคำว่า "ข้าง" และ "ร้อง" ทำให้เกิดโครงสร้างคู่ขนานกันระหว่าง "**ข้าง**นอก**ร้อง**เพลง" กับ "**ข้าง**ใน**ร้อง**ไห้"

- *อะไรเอ่ย ดำแล้วขาว ยาวแล้วสั้น มั่นแล้วคลอน* (เฉลย : ผม สายตา ฟัน)

ในตัวอย่างนี้ มีการซ้ำคำว่า "แล้ว" ซึ่งอยู่ตรงกลางของคำใบ้ในปริศนา การซ้ำในลักษณะนี้ทำให้เกิดโครงสร้างคู่ขนานกันระหว่างคำใบ้ทุกชุด นอกจากนี้คำที่ประกอบในคำใบ้แต่ละชุดมีลักษณะที่เป็นคู่ตรงข้ามกันคือ ดำ-ขาว ยาว-สั้น มั่น-คลอน

สำหรับปริศนาชุดผะหมีหรือโจ๊กนั้น การซ้ำคำเป็นลักษณะสำคัญที่พบในชุดคำเฉลย ดังจะเห็นได้จากในตัวอย่างข้างต้น ชุดคำเฉลยคือ งูสามเหลี่ยม หญิงสามผัว ชายสามโบสถ์ เขาสามมุข มีลักษณะร่วมกันคือการซ้ำพยางค์กลาง คือ "สาม" นอกจากการซ้ำพยางค์กลางแล้วยังมีการซ้ำพยางค์ต้นและการซ้ำพยางค์ท้ายของคำในชุดคำเฉลยอีกด้วย

๓) การใช้คำผวน

คำผวนเป็นลักษณะการเล่นกับเสียงที่คนไทยรู้จักคุ้นเคยดี การผวนคำมีหลักคือคำที่นำมาผวนนั้นต้องมีอย่างน้อย ๒ พยางค์ ในการผวนนั้นให้คงเสียงพยัญชนะต้นของแต่ละพยางค์ไว้ จากนั้นสลับเสียงสระและพยัญชนะของพยางค์หน้าและพยางค์หลัง เช่น "ตาลาย" ผวนได้เป็น "ตายลา" ในกรณีที่คำนั้นมีมากกว่า ๒ พยางค์ พยางค์กลางจะคงเสียงเดิมไว้ เช่น "หมูกินขี้กา" ผวนได้เป็น "หมากินขี้กู" ส่วนใหญ่คำที่ผวนแล้วนั้นมักไม่มีความหมายอะไร แต่ก็มีในบางครั้งที่คำที่ผวนแล้วนั้นไปตรงกับคำที่มีความหมาย

- *มะนาวอะไรเอ่ย อยู่นอกโลก*

(เฉลย : มะนาวต่างดุ๊ด - มนุษย์ต่างดาว)

LIVEWORKSHEETS

คำผวนในปริศนาข้อนี้อยู่ในส่วนคำเฉลย กล่าวคือ ก่อนจะได้คำเฉลยที่ถูกต้องจะต้องมีการผวนคำก่อน ๑ ชั้น คำเฉลยว่า "มะนาวต่างดุ๊ด" นั้นไม่มีความหมาย แต่เมื่อผวนเป็น "มนุษย์ต่างดาว" จึงจะได้สิ่งที่เป็นไปตามที่ปริศนาบอกใบ้ คือ "อยู่นอกโลก"

นอกจากปริศนาอะไรเอ่ยแล้ว คำผวนยังใช้มากในการสร้างปริศนาผะหมีทั้งผะหมีถ้อยคำและผะหมีรูปภาพ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

มา หนึ่งศีลผู้ให้ เกิดกาย (มาดาน-มารดา)
มา หนึ่งสาธยาย เวทขึ้ง (มาตรน-มนตรา)
มา หนึ่งขลเขิญทาย เตือนหนึ่ง (มานี-มีนา)
มา หนึ่งอย่าลำลึ่ง ค่าเพี้ยงเพชรพลอย (มาดุ๊ก-มุกดา)

คำเฉลยในปริศนาชุดนี้มีลักษณะเด่นร่วมกันคือ ทุกคำจะต้องนำมาผวนอีก ๑ ครั้งจึงจะได้คำเฉลยที่ถูกต้อง มีความหมายสอดคล้องกับคำใบ้ในตัวปริศนา

ข. ลักษณะเด่นทางความหมาย

นอกจากลักษณะเด่นทางด้านรูปภาษาแล้ว ปริศนาคำทายยังมีลักษณะเด่นทางความหมายหลายประการ เช่น การใช้ความเปรียบ การใช้ความกำกวม และการใช้ความขัดแย้ง

๑) การใช้ความเปรียบ

การใช้ความเปรียบเพื่อเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งว่าเหมือนกับอีกสิ่งหนึ่งนั้น เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การอุปมา โดยสิ่งที่นำมาเปรียบเทียบนั้นมักจะมาจากคนละกลุ่มกัน แต่มีคุณสมบัติอย่างใดอย่างหนึ่งคล้ายกัน ตัวอย่างเช่น "ความรักเหมือนยาพิษ" เป็นการเปรียบเทียบความรักว่า มีคุณสมบัติบางอย่างราวกับเป็นยาพิษ อาจหมายความว่าทั้งสองสิ่งสามารถทำให้เกิดความเจ็บปวดทุกข์ทรมานได้ ในปริศนาคำทายส่วนใหญ่มีการใช้ความเปรียบ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- *อะไรเอ่ย หีบขาวใส่ผ้าเหลือง กุญแจทั้งเมืองไขไม่ออก* (เฉลย : ไข่)

ในตัวอย่างนี้มีการเปรียบเทียบ "ไข่" ว่าเป็น "หีบสีขาว" และเปรียบเทียบ "ไข่แดง" ซึ่งอยู่ในเปลือกไข่ว่าเป็น "ผ้าสีเหลืองที่บรรจุอยู่ในหีบ"

- *อะไรเอ่ย ยายแก่หลังคดกินหญ้าหมดทุ่ง* (เฉลย : เคียว)

ในตัวอย่างนี้มีการเปรียบเทียบ "เคียว" ว่าเป็นเสมือน "ยายแก่" โดยทั้งสองสิ่งมีส่วนที่เหมือนกันคือ มีส่วนกลางโค้งงอ สื่อความหมายว่ายายแก่มักหลังค่อม และใบเคียวมีลักษณะโค้งงอ

LIVEWORKSHEETS

๒) การใช้ความกำกวม

ความกำกวม คือ ลักษณะที่รูปภาษาหนึ่งสามารถตีความความหมายได้มากกว่า ๑ ความหมาย ตัวอย่างเช่น "ตากลม" สามารถตีความว่าหมายถึง ดวงตาที่มีลักษณะกลม และในขณะเดียวกันก็สามารถตีความได้อีกว่าเป็นกริยาหมายความว่า "ผึ่งลม" ปริศนาคำทายใช้ความกำกวมในการลวงให้ผู้ฟังตีความผิดและหันเหความสนใจของผู้ฟัง ทำให้ไม่สามารถเดาคำเฉลยที่ถูกต้องได้ ตัวอย่างต่อไปนี้แสดงการใช้ความกำกวมในปริศนาคำทาย

- *อะไรเอ่ย อยู่ข้างหน้า* (เฉลย : หู)

ในตัวอย่างนี้ "ข้างหน้า" เป็นส่วนที่กำกวม กล่าวคือ สามารถตีความได้มากกว่า ๑ ความหมาย ความหมายแรกคือ "ด้านหน้า" ซึ่งเป็นการมอง "ข้างหน้า" ในฐานะคำประสม ส่วนอีกความหมายหนึ่งคือ "ด้านข้างของใบหน้า" ความหมายนี้เกิดจากการพิจารณา "ข้างหน้า" ในฐานะที่เป็นวลี โดยทั่วไปความหมายของ "ข้างหน้า" ในฐานะที่เป็นคำประสมเป็นสิ่งที่ใช้บ่อยกว่า ดังนั้นผู้ฟังจึงมักหลงคิดว่าผู้ทายปริศนาต้องการถามว่า "สิ่งใดอยู่ที่ด้านหน้า" มากกว่า แต่เมื่อได้ฟังคำเฉลยจึงได้ทราบว่า ปริศนานี้ต้องการถามว่า "สิ่งใดที่อยู่ด้านข้างของใบหน้า"

- *รถอะไรเอ่ย น่าเป็นห่วง* (เฉลย : รถออดี้)

ปริศนานี้แสดงให้เห็นความเป็นคนที่ชอบสนุกกับภาษาและความช่างสังเกตของคนไทยได้เป็นอย่างดี ปริศนานี้สร้างขึ้นจากการสังเกตเครื่องหมายการค้าของรถยนต์

รถยนต์ออดี้ (Audi) ซึ่งมีสัญลักษณ์เป็นรูปห่วง ๔ วงคล้องกัน

ยุโรปยี่ห้อหนึ่งซึ่งเป็นรูปห่วง ๔ วงคล้องกัน และมักติดอยู่ตรงด้านหน้าของตัวรถ และจากการสังเกตเห็นถึงความกำกวมของกลุ่มเสียง "น่าเป็นห่วง" โดยกลุ่มเสียงนี้สามารถตีความว่า "น่าเป็นห่วง" (ลักษณะอาการซึ่งควรจะต้องใส่ใจเป็นพิเศษ) หรืออาจตีความเป็นประโยคว่า "หน้าเป็นห่วง" (ด้านหน้ารถมีห่วง) การตีความอย่างแรกมีความโดดเด่นกว่า เพราะเป็นวลีที่ใช้จนติดปากในภาษาไทย ดังนั้น เมื่อผู้ฟังได้ยินปริศนาก็มักนึกถึงความหมายในนัยนี้ และถูกลวงให้หลงทางได้ ซึ่งความกำกวมดังกล่าวถือว่าเป็นความกำกวมในระดับโครงสร้างวลี

๓) การใช้ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งที่พบในปริศนาคำทายมักมีลักษณะที่เมื่อได้พิจารณาโดยถ้วนถี่จะพบว่าแท้จริงแล้วมิใช่ความขัดแย้ง เป็นเพียงสิ่งที่ดูเหมือนจะขัดแย้ง ลักษณะเช่นนี้มีศัพท์เรียกว่า "อรรถวิภาค" (paradox) การใช้ความขัดแย้งในลักษณะดังกล่าวก่อให้เกิดความเข้าใจว่า สิ่งที่บรรยายไว้ในปริศนานั้นไม่น่าเป็นไปได้ เมื่อผู้ฟังหลงคิดเช่นนั้นก็ไม่สามารถเดาคำตอบได้ ดังตัวอย่างนี้

LIVEWORKSHEETS

- *อะไรเอ่ย ยิ่งตัด ยิ่งยาว* (เฉลย : ถนน)

ในปริศนานี้คือ "ยิ่งตัด" ดูเหมือนจะมีความหมายขัดแย้งกับ "ยิ่งยาว" ทั้งนี้เพราะการตัดหมายถึงการทำให้วัตถุขาดออกจากกัน ผลลัพธ์ที่ได้ก็คือ ทำให้สิ่งนั้นสั้นลง ดังนั้น เมื่อ "ยิ่งตัด" ผลที่ตามมาควรจะเป็น "ยิ่งสั้น" เมื่อปริศนาบอกใบ้ว่า "ยิ่งตัด ยิ่งยาว" จึงดูเหมือนเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกันและเป็นไปไม่ได้ แต่คำว่า "ตัด" นั้นเมื่อใช้กับสิ่งของบางอย่าง เช่น "เสื้อ" หรือ "ถนน" แล้ว จะมีความหมายว่า "ผลิต สร้าง ทำให้เกิดขึ้น" เมื่อใช้ "ยิ่งตัด" กับ "ถนน" แล้ว ผลลัพธ์ที่ได้คือ "ยิ่งยาว" ดังนั้น "ยิ่งตัด ยิ่งยาว" จึงไม่ได้ขัดแย้งกัน และเป็นไปได้

๕. นวลักษณ์ของปริศนาคำทายไทยในปัจจุบัน

ปริศนาคำทายเป็นการละเล่นที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาเป็นเวลานาน แม้กระนั้นปริศนาคำทายไทยในปัจจุบันก็มีลักษณะใหม่ๆ หรือ "นวลักษณ์" หลายประการ ซึ่งทำให้การละเล่นไทยชนิดนี้ยังเป็นที่นิยมของคนไทย นวลักษณ์ของปริศนาคำทายไทยในปัจจุบันที่จะกล่าวถึงคือ นวลักษณ์ด้านเนื้อหา นวลักษณ์ด้านรูปแบบ และนวลักษณ์ด้านการนำเสนอปริศนาคำทาย

๕.๑ นวลักษณ์ด้านเนื้อหา

เนื้อหาของปริศนาคำทายในปัจจุบันมีลักษณะใหม่คือ มีการกล่าวถึงเทคโนโลยีหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ อาทิ

- *อะไรเอ่ย คบไม่ได้* (เฉลย : รถไฟฟ้าบีทีเอส เพราะมีสองหัว)

ปริศนาคำทายนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับรถไฟฟ้าซึ่งถือเป็นนวัตกรรมการคมนาคมขนส่งใหม่สำหรับสังคมไทย รถไฟฟ้าแต่ละขบวนจะมีหัวรถจักร ๒ หัว อยู่ที่บริเวณส่วนหัวและส่วนท้ายของขบวน หัวรถจักรมีลักษณะเหมือนหัวของจรวด จึงทำให้ขบวนรถไฟฟ้ามีส่วนปลายเป็นหัวจรวดเหมือนกันทั้งสองด้าน ปริศนานี้นำลักษณะเด่นของรถไฟฟ้าคือ การมี "สองหัว" มาเล่นกับสำนวน "นกสองหัว" ซึ่งหมายถึง คนที่เข้าด้วยกับทั้งสองฝ่าย คบไม่ได้

- *คนเก็บเงินค่าทางด่วนชื่ออะไร* (เฉลย : พอดี เพราะก่อนถึงด่านเก็บเงินจะมีป้ายบอกว่า "กรุณาเตรียมเงินค่าผ่านทางให้พอดี")

ปริศนานี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับทางด่วน บริเวณหน้าด่านเก็บค่าผ่านทางด่วนจะมีป้ายขอความร่วมมือให้ผู้ใช้ทางด่วนเตรียมเงินสำหรับชำระค่าผ่านทางให้พอดีกับอัตราที่จัดเก็บเพื่อความสะดวกรวดเร็ว ข้อความในป้ายมีว่า "กรุณาเตรียมเงินค่าผ่านทางให้พอดี" ผู้คิดปริศนานี้นำความกำกวมของข้อความดังกล่าวมาใช้ผูกปริศนาขึ้น โดยปกติข้อความนี้หมายความว่า "กรุณาเตรียมเงินให้เท่ากับจำนวนที่ระบุไว้" ความกำกวมที่เกิดจากข้อความ "ให้พอดี" ทำให้สามารถตีความอย่างพิสดารได้ว่า "กรุณาเตรียมเงินค่าผ่านทางเพื่อมอบให้แก่คนที่ชื่อ พอดี" ปริศนาคำทายนี้นำการตีความแบบแหวกแนวนี้มาสร้างความงุนงง

LIVEWORKSHEETS

นอกจากปริศนาอะไรเอ่ยแล้ว โจ๊กปริศนาก็มีเนื้อหาที่แปลกใหม่ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

คิดระเบิดปรมาณูผู้ยอดยิ่ง
(ไอน์สไตน์)
ฉันรักเธอจริงจริงจิงจังกฤษ
(ไอเลิฟยู - I love you.)
สารกินไปไม่ลดพลกมากลอกพิษ
(ไอโอดีน)
สารเสพติดคมดุดดุดไม่ดี
(ไอระเหย)
(ประสิทธิ์ ประสิว)

ปริศนานี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์และความรู้ด้านภาษาอังกฤษ เป็นการนำความรู้สมัยใหม่มาใช้ในการเล่นทายเพื่อความสนุกสนาน

๕.๒ นวลักษณ์ด้านรูปแบบ

นวลักษณ์ด้านรูปแบบของปริศนาคำทายในปัจจุบันที่จะกล่าวถึงในที่นี้มี ๒ ประการ คือ การเน้นการเล่นกับภาษามากขึ้น และปริศนาคำทายบางส่วนมีลักษณะซับซ้อนมากขึ้น ทั้งนี้ นวลักษณ์ประการหนึ่งของปริศนาคำทายในปัจจุบันคือ การ "เล่น" กับภาษามากขึ้น ในขณะที่ปริศนาที่เป็นการพรรณนาเชิงเปรียบเทียบมีน้อยลง ดังจะเห็นได้จากปริศนาที่ยกมาเป็นตัวอย่างทั้งสองข้อ ซึ่งทั้งสองปริศนาเล่นกับความกำกวมของภาษา กล่าวคือ ปริศนาแรกเล่นกับความกำกวมของวลี "สองหัว" ที่สามารถตีความตามตัวอักษรและตีความในลักษณะสำนวน สำหรับปริศนาที่ ๒ เล่นกับความกำกวมของวลี "ให้พอดี" ที่สามารถตีความว่า เป็นคำขยายระบุลักษณะของการ "เตรียมเงิน" หรือเป็นส่วนขยายบอกวัตถุประสงค์ของการ "เตรียมเงิน"

นอกจากการ "เล่น" กับความกำกวมของภาษาแล้ว ปริศนาคำทายในปัจจุบันยังนิยมใช้การผวนคำเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างปริศนาด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- *หมูอะไรเอ่ย หมุนคอได้*

เฉลย : หมูยอ เพราะสามารถผวนและปรับเปลี่ยนได้จาก "หมูยอ" ผวนได้เป็น "หมอยู" จากนั้นก็แทนคำว่า "ยู" ซึ่งเสียงเหมือนกับ "you" แปลว่า "คุณ" ทำให้ได้เป็น "หมอคุณ" จากนั้นผวนอีกครั้งหนึ่งจาก "หมอคุณ" จะได้เป็น "หมุนคอ" ดังสรุปได้ตามลำดับต่อไปนี้

หมูยอ ⟶ หมอยู ⟶ หมอyou ⟶ หมอคุณ ⟶ หมุนคอ

รูปแบบใหม่ของปริศนาคำทายในยุคปัจจุบันคือ มีความซับซ้อนมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างข้างต้นซึ่งต้องมีการผวนคำและปรับเปลี่ยนรูปคำหลายชั้น จึงจะได้คำเฉลยที่สมบูรณ์ นอกจากนี้บางครั้งมีการผูกปริศนาคำทายเป็นชุดดังตัวอย่างนี้

- *รถไฟกับรางรถไฟ อะไรยาวกว่ากัน* (เฉลย : รางรถไฟ)
- *เอาอะไรไปวัด* (เฉลย : ปื่นโต)

ปริศนา ๒ ข้อนี้เป็นชุดเดียวกันต้องถามต่อเนื่องกัน เนื้อความในปริศนาทั้งสองข้อดูเหมือนจะต่อเนื่องสัมพันธ์กัน แต่แท้จริงแล้วมิได้สัมพันธ์กัน ปริศนาในข้อแรกนั้นถามถึงความยาวระหว่าง "รถไฟ"

LIVEWORKSHEETS

กับ "รางรถไฟ" โดยให้เปรียบเทียบว่าสิ่งใดยาวกว่ากัน คำเฉลยของปริศนาข้อแรกจึงชัดเจน ง่ายดาย ส่วนปริศนาในข้อที่ ๒ ดูเหมือนจะต่อเนื่องกับปริศนาข้อแรกที่ถามเรื่องความยาว เพราะเนื้อความถามว่า"เอาอะไรไปวัด" แต่เมื่อได้ฟังเฉลยแล้ว ผู้ฟังจึงทราบว่า แท้จริงแล้วเนื้อความของปริศนาข้อที่ ๒ นั้นมิได้ต่อเนื่องกับปริศนาข้อแรกแต่อย่างใด กล่าวคือ "เอาอะไรไปวัด" ในปริศนาข้อที่ตามมานั้น ไม่ได้หมายถึง "ใช้อุปกรณ์อะไรในการคำนวณความยาว" แต่หมายถึง "นำสิ่งใดติดตัวไปเวลาไปทำบุญที่สถานที่ทางศาสนาที่เรียกว่า วัด"

๕.๓ นวลักษณ์ด้านการนำเสนอปริศนาคำทาย

นวลักษณ์อีกประการหนึ่งของการเล่นปริศนาคำทายในปัจจุบันคือ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อเป็นช่องทางในการเผยแพร่และการเล่นทายปริศนา โดยทั่วไปแล้วปริศนาคำทายเป็นการละเล่นที่มักเล่นทายกันระหว่างเพื่อนฝูง หรือญาติพี่น้องในโอกาสที่ได้พบปะกัน อย่างไรก็ดี นอกจากการเล่นปริศนาแบบตัวต่อตัวดังกล่าวแล้ว ยังมีการนำเสนอและเผยแพร่ปริศนาคำทายผ่านสื่อประเภทต่างๆ ด้วยเช่นกัน อาทิ ในช่วง พ.ศ. ๒๕๓๒ - พ.ศ. ๒๕๔๔ ในรายการเกมโชว์ชื่อ "เวทีทอง" ก็ได้มีการประยุกต์ใช้ปริศนาผะหมีทั้งแบบร้อยกรองและรูปภาพเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันในรายการ ในสื่อสิ่งพิมพ์ก็มีการนำปริศนาอะไรเอ่ยไปเผยแพร่ ดังในหนังสือการ์ตูนรายปักษ์ เช่น หนูจ๋า และในหนังสือเกมรายปักษ์ เช่น Puzzle Kids ปริศนา หรรษา และเกมลับสมอง

นวลักษณ์ในด้านการนำเสนอปริศนาคำทายในปัจจุบันอีกประการหนึ่งคือ การนำเสนอและเผยแพร่ปริศนาคำทายผ่านระบบการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือที่รู้จักและเรียกกันโดยทั่วไปว่า "อินเทอร์เน็ต" การเล่นทายปริศนาผ่านระบบอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถทำได้ในหลายๆ รูปแบบ ได้แก่ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) เว็บไซต์ (website) ห้องสนทนา (chat room) กระดานสนทนา (web discussion board) สิ่งที่ปรากฏให้เห็นบ่อยๆ ผ่านการเผยแพร่ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์และห้องสนทนาคือ การส่งต่อ หรือการทายปริศนาอะไรเอ่ยในหมู่เพื่อนหรือคนรู้จักกลุ่มย่อย ส่วนการเผยแพร่และการเล่นทายปริศนาผ่านเว็บไซต์และกระดานสนทนามีลักษณะที่เปิดกว้างมากกว่า เพราะผู้ที่จะแวะมาอ่านหรือร่วมกิจกรรมสามารถเป็นผู้ใดก็ได้ที่สนใจในกิจกรรมนี้

เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ปริศนาคำทายนั้นในปัจจุบันมีหลายเว็บไซต์ ได้แก่ www.sanook.com, www.mthai.com, www.funfanclub.com และบ้านปริศนาผะหมี (www.pamee.com) ส่วนการเล่นปริศนาคำทายผ่านทางกระดานสนทนานั้นพบได้ที่ห้อง "โต๊ะห้องสมุด" ของเว็บไซต์ www.pantip.com ซึ่งมีกิจกรรมการเล่นทายปริศนา "ผะหมี"

กิจกรรมการเล่นทายปริศนาผะหมีบนกระดานสนทนา (web discussion board)

LIVEWORKSHEETS

"โต๊ะห้องสมุด" ในเว็บไซต์ www.pantip.com นั้น เกิดจากความคิดของสมาชิกที่ใช้สมญานามว่า "ตั่วปุ้ย" ซึ่งมีพื้นเพเป็นชาวชลบุรี และรู้จักการเล่นทายปริศนาพื้นบ้านชนิดนี้ เพราะเคยพบเห็นในงานศพ ต่อมา การละเล่นชนิดนี้เริ่มห่างหายไป ตั่วปุ้ยต้องการอนุรักษ์และฟื้นฟูกิจกรรมดังกล่าว จึงได้ริเริ่มและนำเสนอการเล่นทายปริศนาผะหมีแก่เพื่อนสมาชิก "โต๊ะห้องสมุด" จากจุดเริ่มต้นดังกล่าว ได้มีผู้ร่วมสานต่อการละเล่นทายปริศนาผะหมีมาโดยตลอด กระดานสนทนาได้ทำหน้าที่เป็นเวทีที่ผู้คิดปริศนาสามารถนำปริศนาของตนมานำเสนอไว้ จากนั้นผู้ที่สนใจสามารถลองทายได้โดยพิมพ์คำเฉลยและส่งไปยังกระดานสนทนาดังกล่าว โดยผู้คิดปริศนาและผู้ทายไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน และไม่จำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาเดียวกัน คุณลักษณะดังที่กล่าวมานี้นับเป็นนวลักษณ์ในการเล่นทายปริศนาคำทายที่น่าสนใจ แสดงถึงความชาญฉลาดในการปรับประยุกต์วิทยาการด้านการสื่อสารสมัยใหม่เพื่อการเผยแพร่และอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยได้เป็นอย่างดี

๖. การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่พบในปริศนาคำทายไทย

แม้ปริศนาคำทายเป็นสิ่งที่มีมานานในวัฒนธรรมไทย แต่เมื่อมีกระแสวัฒนธรรมอื่นเข้ามาในสังคมไทย ผู้คิดปริศนาคำทายไทยก็ได้นำองค์ประกอบบางอย่างจากวัฒนธรรมอื่นๆ ผนวกเข้ามาในปริศนาคำทายไทย ทำให้เมื่อพิจารณาปริศนาคำทายไทยในปัจจุบัน

เว็บไซต์บ้านปริศนาผะหมี

เราจะพบลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมในลักษณะต่างๆ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- *โคอะไรเอ่ยมีแต่หนัง* (เฉลย : โคลัมเบียพิกเจอรส์ Columbia Pictures)

ปริศนานี้นำชื่อของบริษัทที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับภาพยนตร์ระดับโลกมาเป็นเนื้อหาตัวปริศนาแสดงให้เห็นถึงความรับรู้ของคนไทยเกี่ยวกับบริษัทภาพยนตร์ของฮอลลีวูดส์บริษัทนี้ และความสามารถในการ "เล่น" กับความรับรู้ใหม่นี้ โดยนำไปผูกกับความกำกวมทางภาษา ระหว่างคำไทยว่า "โค" (คำสุภาพของ "วัว") และหน่วยคำเทียม "โค-" ในชื่อ "โคลัมเบียพิกเจอรส์" (Columbia Pictures)

- *ชื่อะไรชอบว่ายน้ำ* (เฉลย : She likes to swim.)

จากตัวอย่างนี้ ความรู้ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลของโลกยุคโลกาภิวัตน์ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของปริศนาคำทายของ

LIVEWORKSHEETS