

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าเอกสารและการศึกษาที่เกี่ยวข้องดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวกับคติชนวิทยา
 - 1.1 ความหมายของคติชนวิทยา
 - 1.2 ความสำคัญของคติชนวิทยา
 - 1.3 ประเภทของคติชนวิทยา
2. เอกสารที่เกี่ยวกับปริศนาคำทาย
 - 2.1 ความหมายของปริศนาคำทาย
 - 2.2 ความเป็นมาของปริศนาคำทาย
 - 2.3 โอกาสการเล่นปริศนาคำทาย
 - 2.4 ประเภทและการจัดหมวดหมู่ของปริศนาคำทาย
 - 2.5 คุณค่าของปริศนาคำทาย
3. เอกสารที่เกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษาของปริศนาคำทาย
 - 3.1 การใช้คำ
 - 3.2 การซ้ำคำ
 - 3.3 การใช้คำสองแง่สองง่าม
 - 3.4 การใช้โวหาร
 - 3.5 โวหารอุปมา
 - 3.6 โวหารสัทพจน์
 - 3.7 โวหารปฏิภาคพจน์
 - 3.8 โวหารบุคลาธิษฐาน
 - 3.9 การเล่นภาษา
 - 3.10 คำผวน
 - 3.11 คำพ้องเสียงหรือพ้องรูป

- 3.12 แปลความหมายจากคำถาม
- 3.13 ตัดหรือรวมสระ พยัญชนะในคำถามมาเป็นคำตอบ
- 4. เอกสารที่เกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรม
 - 4.1 ความหมายของภาษา
 - 4.2 ลักษณะของภาษา
 - 4.3 ความหมายของวัฒนธรรม
 - 4.4 ลักษณะสำคัญของวัฒนธรรม
 - 4.5 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม
 - 4.6 เอกสารที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมภาษาหรือพฤติกรรมทางภาษา
 - 4.7 เครื่องหมายที่ใช้ในการวิจัย
- 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปริศนาคำทาย
 - 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษาและวัฒนธรรม

เอกสารที่เกี่ยวกับคติชนวิทยา

ความหมายของคติชนวิทยา

มัลลิกา คณานุรักษ์ (2550:1) ได้ให้ความหมายของคติชนวิทยาไว้ว่า คติชนวิทยาเป็นความรู้ที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งในสังคมที่มีวัฒนธรรมของคนกลุ่มนั้น ปรากฏให้เห็นเด่นชัด ผู้ศึกษาด้านคติชนวิทยาจึงมุ่งความสนใจไปที่กลุ่มคนพื้นบ้านที่ความเจริญทางเทคโนโลยียังเข้าไม่ถึงในหมู่บ้าน คนพื้นบ้านจะมีลักษณะเด่นตรงที่มีการดำเนินชีวิตที่คล้ายๆ กัน แตกต่างจากคนในเมืองที่มีอาชีพต่างกัน ในขณะที่คนในเมืองจะอยู่แบบตัวใครตัวมัน

การศึกษาวัฒนธรรมพื้นบ้านในแง่คติชนวิทยาจำเป็นรวบรวมข้อมูลมาศึกษา และข้อมูลนั้นมักเกี่ยวข้องกับความคิด ความเชื่อ การประเพณีปฏิบัติของคนในวัฒนธรรมนั้นๆ ทั้งสิ้น ซึ่งข้อมูลที่จะรวบรวมส่วนใหญ่เป็นข้อมูลในสนามที่ต้องเก็บจากชาวบ้านจริงๆ ข้อมูลที่เก็บจากสิ่งที่มีชีวิตมักเปลี่ยนแปลง มีเกิดและตายตามผู้ให้ข้อมูล เมื่อคนรุ่นเก่าตาย คนรุ่นใหม่อาจไม่ปฏิบัติตามคนรุ่นเก่า ข้อมูลนั้นก็สูญสลายในที่สุด ด้วยเหตุนี้ข้อมูลทางคติชนวิทยาจึงเป็นข้อมูลที่ต้องรวบรวมและค้นคว้าตลอดเวลา

ความสำคัญของคติชนวิทยา

มัลลิกา คานนุรักษ์ (2550:2) กล่าวว่า คติชนวิทยามีความสำคัญ ดังนี้

1. ช่วยให้รู้จักสภาพชีวิตของคนในท้องถิ่น ซึ่งถือว่าคติชนวิทยาเป็นพื้นฐานชีวิตของคนในท้องถิ่น
2. เป็นกรอบให้ชีวิตของคนในกลุ่มอยู่ในขอบเขตที่นิยมกันว่าดีและถูกต้อง
3. เป็นมรดกที่มีคุณภาพทางศิลปะทางศาสตร์ เป็นบ่อเกิดวรรณคดีที่สำคัญของชาติ
4. ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน
5. ให้ความบันเทิงต่อคนในท้องถิ่น

ประเภทของข้อมูลทางคติชนวิทยา

เจน แฮโรด์ บรุนเวนด์ (Jan Hoarold Brunvand, 1975:9-13) ได้แยกข้อมูลคติชนเป็น 3 ประเภท

1. คติชนประเภทที่ใช้ภาษา (Verbal folklore) เช่น การเล่าเรื่อง สุภาษิต คำพังเพย ปริศนา คำทาย ฯลฯ
2. คติชนประเภทที่ไม่ใช้ภาษา (Non – verbal folklore) เช่น สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน หัตถกรรม เครื่องแต่งกาย อาหาร ฯลฯ
3. คติชนแบบผสม (Party verbal folklore) เช่น การละเล่นพื้นบ้าน ความเชื่อ โชคกลาง ฯลฯ

นอกจากนี้ริชาร์ด เอ็ม ดอร์สัน (Richard M. Dorson, 1972:2-5) จำแนกประเภทของคติชนออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ คือ

1. วรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral Literature) ซึ่งแบ่งเป็นประเภทย่อยๆ ออกไปอีก ได้แก่
 - 1.1 เรื่องเล่าพื้นบ้าน (Folklore narrative)
 - 1.2 เพลงพื้นบ้านหรือกวีนิพนธ์พื้นบ้าน (Folk song หรือ Folk poetry)
 - 1.3 ภาษิต คำพังเพย (Proverb)
 - 1.4 ปริศนาคำทาย (Riddle)
 - 1.5 คำกล่าว (Folk speech หรือ Saying)
2. วัฒนธรรมวัตถุ (Material culture) คือ การศึกษาวัตถุ หรือสิ่งที่เป็นรูปธรรมที่เข้ามา มีบทบาทในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เช่น การสร้างที่อยู่อาศัย เสื้อผ้า เครื่องมือเครื่องใช้ อาหาร เป็นต้น

3. ประเพณีสังคมพื้นบ้าน (Social folk custom) คือ ประเพณีหรือพิธีกรรมต่างๆ ที่มนุษย์กำหนดขึ้นมาสำหรับการอยู่ร่วมกันในสังคม และเกี่ยวกับความเชื่อ เช่น การรักษาโรคแบบพื้นบ้าน ความเชื่อทางศาสนา เกี่ยวกับกิจกรรมบางอย่างเช่น การละเล่น ฯลฯ

4. การแสดงศิลปะพื้นบ้าน (Performing folk arts) คือ การแสดงออกของคนในด้านศิลปะ การใช้กิริยาท่าทาง เช่น การเล่นดนตรี การรำยรำ ละครพื้นบ้าน ฯลฯ

ส่วน มัลลิกา คานนุรักษ์ (2550:15-16) กล่าวว่า ข้อมูลทางคติชนวิทยา แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ข้อมูลประเภทมุขปาฐะ (Verbal) ได้แก่ ข้อมูลที่ใช้ถ้อยคำเป็นสื่อในการสืบทอด โดยใช้วิธีการบอกเล่าธรรมดาหรือบอกเล่าเป็นทำนองเพลง เช่น คำกล่าวนิทาน บทเพลง ปริศนาคำทาย ความเชื่อ ภาษาลึกลับ เป็นต้น

2. ข้อมูลประเภทอมุขปาฐะ (Non – Verbal) ได้แก่ ข้อมูลที่ไม่ใช้ถ้อยคำเป็นสื่อในการสืบทอด แต่กลับใช้วิธีเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติ และการสังเกตเป็นสื่อในการสืบทอด เช่น สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน ศิลปกรรมพื้นบ้าน หัตถกรรมพื้นบ้าน เครื่องแต่งกายพื้นบ้าน โภชนาการพื้นบ้าน เป็นต้น

3. ประเภทผสม (Mix) ได้แก่ ข้อมูลที่ผสมผสานกันระหว่างการใช้ถ้อยคำและการเขียนแบบปฏิบัติเป็นสื่อในการสืบทอด เช่น ระบายชาบ้าน ประเพณีและพิธีกรรมชาบ้าน ละครชาบ้าน การละเล่นของเด็ก การละเล่นของชาบ้าน เป็นต้น

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับปริศนาคำทาย

ความหมายของปริศนาคำทาย

พจนานุกรมภาษาจีนฉบับปัจจุบัน (2002: 872) ให้ความหมายปริศนาคำทาย คือ คำพูดที่ซ่อนแฝงความหมายเปรียบเปรย สิ่งหรือภาษาตัวอักษรต่างๆ ที่ให้บุคคลทาย ส่วน Li Jingxin (1990:1) ได้กล่าวไว้ว่า ปริศนาคำทาย เป็นศิลปะการละเล่นทางภาษาโดยนำสิ่งที่ทายซ่อนไว้ อย่างแยบคาย และใช้อุปมาการเปรียบเทียบในตัวปริศนา

นอกจากนี้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของปริศนาคำทายไว้ว่า “ปริศนา” คือ สิ่งหรือถ้อยคำที่ผูกขึ้นเป็นเงื่อนงำให้แก่ให้ทาย และ “คำทาย” คือ ปัญหาที่ขึ้นมาเพื่อให้ทายว่าได้แก่อะไร มักมีคำว่าอะไรเอ่ย อยู่หน้าคำทายเสมอ เช่น อะไรเอ่ย ดั้นเท่าครก ไบปกดิน ส่วน พระณเพ็ญ เครือไทย (2542: 2) ได้กล่าวว่า ปริศนาคำทาย ถือเป็นการเล่นอย่างหนึ่งของคนในสังคม ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้เล่นสนุกสนานแล้วยังเป็นการฝึก

ปฏิภาณไหวพริบสร้างเสริมความคิด สติปัญญา ตลอดจนเพิ่มทักษะในการใช้ถ้อยคำที่มีลักษณะเฉพาะอีกด้วย ทั้งนี้เพราะลักษณะการเรียงร้อยภาษาให้เป็นปริศนาหรือคำถามนั้น มักจะเป็นร้อยกรองอย่างง่าย ๆ แต่ผูกปมหรือวางเงื่อนไขไว้อย่างแยบยล ซึ่งผู้ทายต้องรู้จักวิธีเลือกถ้อยคำที่จะตอบให้ถูกต้องสอดคล้องกันด้วย

นอกจากนี้ มัลลิกา คณานุรักษ์ (2550:2) กล่าวว่า ปริศนาคำทายหมายถึง คำถามหรือปัญหาที่ยกขึ้นให้แก้หรือขั้นตอนเป็นการถามด้วยปากเปล่า อาจเป็นข้อความที่สมบูรณ์หรือไม่สมบูรณ์ หรือเป็นเรื่องเล่าสั้น ๆ โดยคำถามจะถามตรง ๆ ด้วยการบอกรายละเอียดของสิ่งที่นำมาทาย และสิริกิร ไชยมา (2544:1) ได้กล่าวว่า ปริศนาคำทายเป็นวรรณกรรมท้องถิ่นประเภทหนึ่ง ที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งมีความงามทางภาษา มีอรรถรส ถ้อยคำสั้น กระชับ คล่องจอง และมีศิลปะการใช้คำในคำทายบางคำชวนให้คิดสองแง่สองง่าม แต่แท้จริงแล้วหาเป็นเช่นนั้นไม่ คำตอบกลับเป็นคำธรรมดาที่สุภาพ นับว่าเป็นการแสดงออกถึงอัจฉริยะทางภาษาได้อย่างแยบยล และเป็นภูมิปัญญาที่ได้สืบทอดกันมา โดยนำไปทายเป็นคำปริศนาและไขปริศนา

ปริศนาคำทายเป็นข้อมูลมุขปาฐะเป็นส่วนใหญ่ จะมีเป็นอมุขปาฐะบ้างไม่มาก เช่น ปริศนาภาพลายแทง หรือปริศนาท่าทางให้ทายจากท่าทาง (ปริศนาคำทายจะช่วยให้เกิดการฝึกการคิด เกิดการเรียนรู้และสนุกสนาน) ซึ่งคำเรียกในไทยมีดังนี้

1. ฆะหมี่ ไทยรับจากจีน ฆะ = คำอำพราง
2. โจ๊ก ชื่อเรียกของชาวชลบุรี นิยมเล่นในงานศพเศรษฐี
3. ะไรเอ่ย (ภาคใต้ขึ้นต้นว่า “ไอ้ไทรหา” (เหอ) ภาคเหนือขึ้นต้นว่า “อะหยังเฮอะ”

ภาคอีสานขึ้นต้นว่า “แม่นหยังเอ่ย” (มัลลิกา คณานุรักษ์, 2550: 23)

โดยสรุป ปริศนาคำทาย คือ ถ้อยคำที่ผูกขึ้นจากสิ่งของที่อยู่รอบตัวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นเงื่อนงำหรือคำถามสำหรับถามเพื่อให้ทาย ถือว่าเป็นวรรณกรรมท้องถิ่นและเป็นการละเล่นพื้นบ้านอย่างหนึ่งที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะถ้อยคำที่นำมาผูกนั้น สั้นกระชับ มีสัมผัสคล้องจองกัน ผู้เล่นช่วยกันคิดหาคำเฉลย และปริศนาคำทายมักซ่อนคำเฉลยไว้อย่างแยบคาย

ความเป็นมาของปริศนาคำทาย

ความเป็นมาของปริศนาคำทายของจีน

ประเทศจีนมีวัฒนธรรมยาวนาน ปริศนาจึงมีกำเนิดยาวนานเช่นกัน ปริศนาคำทายของจีนเกิดจากชีวิตประจำวันของชาวจีน มักสร้างขึ้นโดยใช้ภาษาพูด ด้นกำเนิดของปริศนา

คำทายมีความเกี่ยวข้องกับนิทานเปรียบเทียบ เพลงพื้นเมือง สุภาษิต ปริศนาคำทายจำนวนมาก ที่ได้แพร่กระจาย และพัฒนาโดยใช้เพลงพื้นเมือง สุภาษิต และร้อยกรองเป็นสืบจากหลักฐาน และอรรถาธิบายตามข้อมูล นักวรรณคดี นักปริศนา และนักประวัติศาสตร์คิดว่า ปริศนาคำทายของจีนกำเนิดตั้งแต่ 3000 กว่าปีก่อน หนังสือโบราณปรัชญา “โจว ยี่ (《周易》) (เจิว ยี่)” ได้บันทึกเพลงพื้นบ้านสมัย “ซ่ง” เรื่อง “นวิ เจิง กวัง (女承筐) (นวิ เจิน กวัง)” เป็นการบันทึกปริศนาคำทายที่สามารถค้นหาหลักฐานได้ในปัจจุบันนี้ (Liang Qiangang, 1983: 2)

สมัย “หนัน เฉ่า” นักทฤษฎีศิลปะวรรณคดีที่ชื่อ “เหลียว เจียว” เป็นผู้ที่ศึกษาปริศนาคำทายของจีนผู้แรกที่ได้รับการนิยมนำโดยทั่วไป ถึงสมัยราชวงศ์ราชวงศ์ “ซัน” การทายปริศนาคำทายถูกเรียกว่า “ชื้อ ผู่ (射覆) (ชื้อ ผู่)” คือการนำสิ่งของซ่อนไว้ใต้กะละมังให้คนอื่นมาทาย คำว่า “ปริศนาคำทาย” ได้รับการยอมรับอย่างแน่ชัดตั้งแต่สมัย “สามก๊ก” พอถึงสมัยราชวงศ์ “ซ่ง” ปริศนาคำทายเป็นที่นิยมอย่างยิ่ง ใช้ปริศนาคำทายสืบทอดคนผู้ทรงความรู้ ใช้ปริศนาคำทายถกเถียง ใช้ปริศนาแสดงอารมณ์ความรู้สึก และใช้ปริศนาคำทายด่ากัน เสียงติกลองจัดงานการทายปริศนาไปทั่วเมือง การบันทึกนวนิยายของสมัยราชวงศ์ “ซ่ง” ได้มีบันทึกการทายปริศนาคำทายมากมาย หนังสือที่ชื่อ “《齐东野语》 (ฉี ตง เยอ หยู)” ได้บันทึกปริศนาคำทายพื้นเมืองจำนวนมาก

ตั้งแต่สมัยราชวงศ์ “ซ่ง” ผู้คนเขียนตัวคำถามปริศนาคำทายบน โคมไฟทุกชนิดที่แขวนตอน เทศกาลหยวนเจียว ให้คนมาทาย ก็เลยมีคำว่า “พะหมี่ (灯谜)” และ “พะหมี่ฤดูใบไม้ผลิ (春灯谜)” ขึ้นมา จนถึงปัจจุบันนี้ ผู้คนยังนิยมจัดงานการทายปริศนาในงานใหญ่หรือช่วงตรุษจีน (Liang Qiangang, 1983: 3-5)

Li Jingxin (1990: 45-46) ได้กล่าวว่า ปริศนาคำทายของจีนได้พัฒนาตั้งแต่ช่วง Southern and Northern Dynasties (ปี 420 - ปี 581) ปริศนาคำทายได้แบ่งเป็นสองประเภทคือ พะหมี่ กับ ปริศนาธรรมคาถาในยุค “หมิง” (ปี 1368 - ปี 1644) ท้ายราชวงศ์ “ชิง” ถึง ต้น Republic of China เป็นช่วงที่ปริศนาคำทายได้รับการนิยมนำและพัฒนาจึงเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่มีผู้สนใจศึกษา

ปริศนาคำทายมาจากคำพูดที่ซ่อนแฝงความหมาย (隐语) (หยิง หยู) มีประวัติยาวนานถึง 3000 ปี (Li Jingxin, 1990:1) ถึงแม้ว่า “ปริศนาคำทาย” กับ “คำพูดที่ซ่อนแฝงความหมาย” มีความสัมพันธ์เหมือนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แต่ก็มีความแตกต่างกัน เนื้อหาของ “คำพูดที่ซ่อนแฝงความหมาย” มีสั้นมียาว สร้างขึ้นโดยใช้วิธีเปรียบเทียบ ร้อยกรอง การใช้ชื่อแทน (เป็นพรรณนาโวหารประเภทหนึ่งของจีน) ต่างๆ มีประโยชน์ใช้แข่งขันความรู้ความฉลาด เขี่ยหยัน และประชด หรือใช้ถวายเป็นงานต่อฮ่องเต้

“ปริศนาคำทาย” มีเนื้อหาค่อนข้างสั้นกว่า“คำพูดที่ซ่อนแฝงความหมาย” เนื้อหานั้นไม่รวมถึงมุขตลก นิทานเปรียบเทียบ คำพังเพย ไม่ค่อยใช้ร้อยกรอง การใช้ชื่อแทน (เป็นพรรณนาโวหารประเภทหนึ่งของจีน) (Liang Qiangang, 1983: 3)

นอกจากนี้ มัลลิกา คณานุรักษ์ (2550: 38) ได้กล่าวว่า ในประเทศจีนสมัยหล่าป๊กเซี้ยว (พ.ศ. 936 - 1160) เรียกการเล่นชนิดหนึ่งว่า มีก็้อ มีหรือมี แปลว่า อำพราง ก็้อ แปลว่า คำพูด มีก็้อ แปลว่า คำพูดที่อำพราง ต่อมาเปลี่ยนมาเรียกว่า เต็งหมี เต็ง แปลว่า สว่าง หมี แปลว่า คำอำพราง เต็งหมี แปลว่า แสงสว่างหรือโคมส่องให้เห็นคำอำพรางไว้

ความเป็นมาของปริศนาคำทายของไทย

การเล่นปริศนาคำทายในประเทศไทย มีกำเนิดมาจากการเล่นอะหมี่ของชาวจีนสมัย ลักเซี้ยว คือ หกราชวงศ์หรือหล่าป๊กเซี้ยวราชวงศ์เหนือราชวงศ์ใต้ หลังสมัยสามก๊ก ประมาณ พ.ศ. 936-1160 ซึ่งเดิม จีนเรียกการเล่นชนิดนี้ว่า “มีก็้อ” แปลว่า คำพูดที่เป็นคำอำพรางหรือเป็นปริศนา ต่อมานิยมเรียกการเล่นชนิดนี้ว่า “เต็งหมี” แปลว่า แสงสว่างที่ทำให้เห็นสิ่งที่อำพรางไว้ เมื่อคนจีนเข้ามาอยู่ในประเทศไทย ก็ได้้นำการเล่นดังกล่าวนี้มาด้วย ครั้งแรกที่เล่นในย่านคนจีนที่สำเพ็ง และเรียกว่า “อะหมี่” ซึ่งพระเจนจันอักษรแปลว่า การแก้ปัญหาคำหรือการตีคำอำพรางให้ชัดเจน (รุ่งอรุณ ฑิมชุนเหียร, 2532: 7) โดยคนจีนที่มีความรู้ได้นำคำประพันธ์ของจีนมาเป็นตัวปัญหาให้คิดทาย คนไทยที่เห็นวิธีการเล่นแล้วก็ชอบใจ จึงนำมาดัดแปลงกลายเป็น อะหมี่แบบของไทยขึ้น ภายหลังพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงโปรดให้เรียกว่า “ทายปริศนา” (รุ่งอรุณ ฑิมชุนเหียร, 2532: 7 และ พรรณเพ็ญ เกรือไทย, 2542: 2)

การเล่นทายปริศนาเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายทั่วไป แม้แต่สังคมชั้นสูงก็นิยมเล่นมาก ในพระราชสำนักนั้น เมื่อครั้งพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงดำรงพระอิสริยยศ เป็นสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชเจ้าฟ้ามหาวชิราวุธมกุฎราชกุมารอยู่นั้น ได้ทรงพระราชนิพนธ์ปริศนาขึ้นในบางโอกาส สำหรับให้ข้าราชการบริพารพระองค์คิดตอบเล่นกันเป็นการภายใน ต่อมาเมื่อมีงานฤดูหนาวที่วัดเบญจมบพิตรในสมัยรัชกาลที่ 5 ทรงจัดให้มีการทายปริศนามากขึ้น ปราบกฏว่ามีผู้สนใจคิดตอบมาก จึงได้ทางจัดให้มีการทายปริศนาขึ้นอีกในงานปีต่อๆมา และยังทรงพระราชนิพนธ์ปริศนาไว้เป็นจำนวนมาก เป็นโคลงบ้าง เป็นร้อยแก้วบ้าง เป็นปริศนาที่ให้ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญและวรรณคดี (พรรณเพ็ญ เกรือไทย, 2542: 2)

มัลลิกา คณานุรักษ์ (2550: 38) ได้กล่าวถึงประวัติการเล่นปริศนาคำทายของไทยว่า ประวัติการเล่นปริศนาคำทาย ไม่มีใครรู้ว่าชาติใดที่คิดผูกปริศนามาทายก่อนรู้แต่ว่ามีมานานแล้ว และมีเล่นกันทุกชาติ ทุกสังคม สันนิษฐานว่าน่าจะเกิดจากนิสัยที่ชอบถามซอกแซกของคน



จึงได้ผูกปริศนาจากสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวันเอามาขย่งเล่นกัน ในวรรณกรรมของไทย
ปรากฏการทายปริศนาจากเรื่องพระมโหสถ พระวิรุทธบัณฑิตสรรพสิทธิ์คำฉันท์ ศรีธนูชัย
ตำนานวันสงกรานต์ และนิทานมุขปาฐะ เรื่องนกระจาบ เป็นวรรณกรรมชาวบ้านจังหวัดชลบุรี
ในประเทศไทย เมื่อครั้งสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6)
ยังทรงเป็นองค์รัชทายาท ได้พระราชนิพนธ์ปริศนาให้ข้าราชการบริพารคิดตอบในงานฤดูหนาว
ที่วัดเบญจมบพิตร (ขณะนั้นรัชกาลที่ 5 ยังครองราชย์อยู่) มีการให้รางวัลผู้ที่ทายถูกพระบาท
สมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6) ได้ผูกปริศนาเป็นโคลงบ้าง ร้อยแก้วบ้าง ส่วนใหญ่
เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้ เช่น

ใครเอ๋ยแต่เด็กกล้า	รบแรง
พ้อออกนามว่าแซง	ศึกไชรั
เป็นขุนจึงจัดแจง	จากถูก
ประวัติของตนไว้	คู่ด้าวแดนตน

(คำตอบคือ พ้อขุนรามคำแหงมหาราช)

โอกาสและวิธีการเล่นปริศนาคำทาย

โอกาสการเล่นปริศนาคำทายของจีน

การทายปริศนาคำทายเป็นกิจกรรมที่ได้รับการนิยมและการส่งเสริมในสังคมจีน เล่นได้
ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ในปัจจุบัน เช่น มีการเล่นปริศนาคำทายในงานเลี้ยงกลางคืน เทศกาล
ต่างๆ และงานสมโภช เป็นต้น แม้กระทั่งการจัดทำกิจกรรมในวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์
นิตยสาร และยังมีการจัดกิจกรรมการสร้างและทายปริศนาในกิจกรรมจำหน่ายหรือโฆษณา
สินค้า นี่คือการเล่นปริศนารูปแบบใหม่ที่ได้รับผลกระทบจากเศรษฐกิจ ห้างสรรพสินค้าบาง
แห่ง เมื่อเทศกาลวันไหว้พระจันทร์ วันชาติ วันตรุษจีนต่างๆ ก็จัดกิจกรรมทายปริศนาพร้อม
รางวัล กิจกรรมแบบนี้นอกจากดึงดูดลูกค้าและเพิ่มจำนวนจำหน่ายแล้ว ยังได้สร้างรูปแบบ
ลักษณะพิเศษทางวัฒนธรรมให้กับวิสาหกิจอีกด้วย (Wang Junyun, 2550:20)

โอกาสการเล่นปริศนาคำทายของไทย

พรหมเพ็ญ เครือไทย (2542: 6-7) กล่าวว่า สำหรับการเล่นปริศนาคำทายของไทยมีอยู่
ทั่วไปทุกท้องถิ่น ลักษณะการเล่นก็คล้ายๆ กัน เพียงแต่เรียกชื่อการเล่นผิดเพี้ยนกันไปตาม
ท้องถิ่น เช่น ภาคกลางเรียกว่า เล่นอะไรเอ๋ย หรือทายอะไรเอ๋ย ภาคเหนือ เรียกว่า เล่นตวย
ปัญหา หรือ เปสสนา ภาคอีสานเรียกว่า คำทวย ภาคใต้ เรียกว่า เล่นทวย หรือทวยปัญหา

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ	
ห้องสมุดวิจัย	
วันที่.....	25 กค 2555
เลขทะเบียน.....	247941
เลขเรียกหนังสือ.....	

การตั้งคำปริศนาโดยทั่วไปมักจะขึ้นต้นคำทายด้วยคำถาม “อะไรเอ๋ย” เหมือนกัน แต่ก็มีบ้างที่อาจจะเอาไว้ตอนท้าย ดังนี้

ภาคเหนือ อาจขึ้นต้นหรือลงท้ายคำทายว่า “อะหยังเอ้าะ” หรือ “อะหยัง” เช่น

- อะหยังเอ้าะ ไปก็ห้อยบ่า มากก็ห้อยบ่า = ถูย่ำม
- อะหยังเอ้าะ เมื่อน้อยมันแน่นมันหนา ใหญ่มาคังโละโละ = ฝักมะขาม

ภาคกลาง ขึ้นต้นคำทายว่า “อะไรเอ๋ย” เช่น

- อะไรเอ๋ย สี่ตีนเดินมา หลังคามุงกระเบื้อง = เต่า
- อะไรเอ๋ย สูงเทียมฟ้า ต่ำกว่าหญ้านิคเดียว = ภูเขา

ภาคอีสาน ไม่นิยมนำคำถามไว้ข้างหน้า แต่นิยมลงท้ายคำถามว่า “แม่นฮยัง” หรือ “แม่นฮฮยัง” เช่น

- จัวอีเขียวผูกหลักจุ่มตอเดียวกัน แม่นฮฮยัง = มะละกอ
- คนสามร้อยฆ่าเด็กน้อยบ่ตาย แม่นฮยัง = เงา

ภาคใต้ ขึ้นต้นคำทายว่า “การ๋ย” หรือ “ไอ้ไทรหา” เช่น

- การ๋ย กินทางปาก จี๋ทางพุง = ครกสีข้าว
- ไอ้ไทรหา กางขาตาเดียว ปากเบี้ยวนิ้วคิก = คนยิงปืน

วิธีเล่นทายปริศนานั้น โดยทั่วไป ก็จะแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ผลัดกันถาม (ทาย) ผลัดกันตอบ หากตอบไม่ได้ก็อาจจะมีการบอกไปกันบ้างแต่ถ้าตอบไม่ได้จริงๆ ก็ต้องยอมแพ้

วิธีการเล่นปริศนาคำทายนั้น โดยทั่วไปเมื่อผู้เล่นไม่สามารถตอบคำถามได้ผู้ถามก็จะเฉลย ซึ่งอาจมีการลงโทษบ้างเล็กๆ น้อยๆ หรือไม่มีก็ได้ตามแต่ละตกลงกัน นอกจากนี้อาจใช้วิธีการอย่างใดอย่างหนึ่งให้ผู้ตอบคำถามไม่ให้เกิดความอับอาย

ส่วน วิทยุ จิตต์ธรรม (2518: 10) ได้กล่าวไว้ว่า ปริศนามีเล่นกันทั่วไป แม้ปัจจุบันก็ยังมีการเล่นทายปัญหากัน แต่เปลี่ยนรูปแบบไป การเล่นเกมทายปัญหาหรือปริศนาช่วยในการฝึกสมอง สัมผัสของผู้เล่นให้ได้คิด และมีความเฉลียวฉลาดขึ้น ผู้เล่นจะได้รับความเพลิดเพลิน และได้ใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์

ปริศนาคำทายมักมีวิวัฒนาการอยู่เสมอ กล่าวคือสามารถนำไปเล่น หรือคิดผูกปริศนาคำทายได้ทุกยุคทุกสมัย โดยนำเหตุการณ์หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวในยุคนั้นสมัยนั้นไปเป็นข้อมูลในการผูกหรือไขปริศนาคำทาย ทำให้ปริศนาคำทายยังคงสืบทอดได้ตลอดไปอีกด้วย

นอกจากนี้ วิพุธ โสภวงค์ (2516 : 17) ได้อธิบายการเล่นปริศนาคำทายในสมัยก่อนไว้ว่า จะเล่นตอนกลางคืน โดยครั้งแรกผู้เล่นจะจับไม้สั้น ไม้ยาวก่อน แล้วตกลงกันว่าผู้จับได้ไม้ชนิดใดจะเป็นผู้เริ่มทายก่อนผู้ทายก่อนจะตั้งปริศนา ผู้อื่นจะคิดและทาย เมื่อผู้ใดทายได้ถูกต้องก็จะเป็นผู้คิดทายปริศนาต่อไป ในกรณีไม่มีผู้ใดสามารถทายได้ถูกต้อง ผู้ทายปริศนาจะถามว่า “ตอบได้ไหม ถ้าตอบไม่ได้ก็จะขายละนา” โดยผู้ตั้งปริศนาจะเลือกวิธีขายดังนี้

ออกแอดๆ ข้าวเหนียวติดแตกให้ไอ้ (ชื่อผู้ทายไม่ได้) เลียหรือไม่เลีย ผู้ทายทายไม่ได้ จะรับว่าเลีย ผู้ทายทายไม่ได้จะรับว่าเลีย แล้วผู้ตั้งปริศนาก็จะเลีย

ขายแก่ขายขนมกรก หมอยแตกให้ไอ้ (ชื่อผู้ทายไม่ได้) สาง สางหรือ ไม่สาง ผู้ทายทายไม่ได้จะรับว่าสาง แล้วผู้ตั้งปริศนาก็จะเฉลย

เจ๊กนังกินอ้อยที่หัวสะพานกระ โปกมีพยานพาดหัวกระบาล (ชื่อผู้ทายไม่ได้) ดัง โปกๆ พร้อมทั้งแขกหัวผู้ทายไม่ได้ด้วย เมื่อผู้ตั้งปริศนาเฉลยแล้วก็ยังมีได้สิทธิตั้งได้ปริศนาต่อไปได้อีก

ประเภทและการจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทาย

ประเภทและการจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทายของจีน

ปริศนาของจีนแบ่งได้เป็นสองประเภทใหญ่ ประเภทหนึ่งเขียนขึ้นโดยเชื่อมโยงกับรูปร่าง ลักษณะ สมรรถนะของสิ่งนั้น เรียกว่า “谜语 (หนี หยุว) (ปริศนาคำทาย)” อีกประเภทหนึ่งสร้างขึ้นจากรูปลักษณะ เสียง ความหมายของตัวอักษรจีน เรียกว่า “灯谜 (เต็ง หมี่) (พะหมี่)” (Li Jingxin, 1990: 1)

Liang Qiangang (1983:3) ได้แบ่งปริศนาของจีนโดยพิจารณาเนื้อหากับรูปแบบ ได้แก่

1. การแบบประเภทจากเนื้อหา แบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่คือ ปริศนาสิ่งของ และปริศนาศิลปวรรณคดี(พะหมี่) ปริศนาที่ใช้คำศัพท์ สำนวน สุภาษิต ชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ ชื่อหนังสือ ชื่อการแสดง ชื่อภาพยนตร์ และชื่อวรรณคดีร้อยกรองต่างๆ โดยทั่วไปเรียกว่า “ปริศนาศิลปวรรณคดี” แม้ปริศนาสิ่งของ หรือปริศนาศิลปวรรณคดียังแบ่งย่อยได้อีกตามเนื้อหาของปริศนา เช่น ปริศนาสัตว์ ปริศนาพืช ปริศนาอักษรจีน ปริศนาสำนวนต่างๆ

2. การแบ่งประเภทจากรูปแบบ จากการใช้วิธีการทายปริศนาที่ต่างกันตามลักษณะการสร้างปริศนา แบ่งปริศนาได้เป็น 3 ประเภทคือ ปริศนาคำทาย พะหมี่ และปริศนาใบปริศนาคำทายกับพะหมี่โครงสร้างที่เหมือนกัน ประกอบด้วย ใบปริศนา(คำถามของผู้สร้างปริศนา (谜面) (หมี่ เมี่ยน) ขอบเขตการทายปริศนา (谜目) (หมี่ มู่) คำตอบของปริศนา (谜底) (หมี่ ตี้) เช่น

ปริศนาคำทาย

mí yǔ
谜语:

ปริศนาคำทาย

mí miàn bù zháo dì bú téng kōng
谜面：不着地，不腾空，

gāogāo yī zuò lóu zào zài shuǐ dāng zhōng
高高一座楼，造在水当中。

ใบปริศนา ไม่ลงพื้น ไม่บินบนฟ้า ตึกสูงๆหนึ่งตึกสร้างจึ้นในน้ำ

mí mù dǎ yī jiāotōng gōngjù
谜目：打一交通工具

ขอบเขตการทายปริศนา ทายเครื่องมือการคมนาคม

mí dǐ lúnchuán
谜底：轮船

คำตอบของปริศนา เรือกลไฟ

dēng mí
灯谜:

พระหมี

mí miàn huóqī cúnkuǎn
谜面：活期存款

ใบปริศนา บัญชีเงินฝากออมทรัพย์

mí mù dǎ yī chéngyǔ
谜目：打一成语

ขอบเขตการทายปริศนา ทายสำนวนหนึ่งสำนวน

mí dǐ rìjīyuèlěi
谜底：日积月累

คำตอบของปริศนา สะสมกันวันแล้ววันเล่า

ความแตกต่างของปริศนาคำทายกับพระหมี แบ่งออก 4 ประเด็น ได้แก่

1. ความสัมพันธ์ระหว่างคำถามของปริศนากับคำตอบต่างกัน ปริศนาคำทายสร้างขึ้นโดยการอธิบายลักษณะสิ่งที่ให้ทาย ผู้ทายสามารถคิดคำตอบได้โดยสังเกตคำถาม แต่พระหมีสร้างขึ้นโดยใช้ตัวอักษรภาพหรือบอกเรื่องความหมายในคำถามของปริศนากับสิ่งในคำตอบ ไม่มีความเกี่ยวข้องโดยตรง เพราะฉะนั้นการทายพระหมียากกว่าการทายปริศนาคำทาย

2. การใช้ตัวอักษรต่างกัน พระหมีเน้นหนักการแก้ตัวอักษรหรือทายความหมายจากภาษาในตัวคำถาม จึงไม่มีตัวอักษรเดียวกันในคำถามกับคำตอบของปริศนา แต่ปริศนาคำทายไม่มีข้อจำกัดการใช้ตัวอักษร

3. พระหมีนอกจะมีโครงสร้างเป็นใบปริศนา ขอบเขตการทายปริศนา และคำตอบปริศนาแล้ว บางพระหมียังมีรูปแบบอื่นๆ



นอกจากนี้ Shen Jiang (2000) แบ่งปริศนาคำทายของจีนเป็น 19 หมวด คือ หมวดตัวอักษรจีน หมวดสำนวนจีน หมวดชื่อบุคคล หมวดหนังสือหนังสือพิมพ์นิตยสาร หมวดชื่อสถานที่ต่างๆ หมวดอวัยวะ หมวดสัตว์ หมวดพืช หมวดยาจีน หมวดสิ่งของเครื่องใช้ หมวดสิ่งธรรมชาติ หมวดวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หมวดอุตสาหกรรมและคมนาคม หมวดเกษตรกรรมการทหาร หมวดศิลปวรรณคดี หมวดกีฬา หมวดรวมหลายด้าน

ตัวอย่างเช่น

ปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับสำนวน

yī kē xīn zhí duōshǎo qián yī yì yì xīn yí yì
 一颗心值多少钱？(一亿(一心一意))

หัวใจหนึ่งดวงราคาเท่าไร (“หยี ยี่” มีความหมายว่า “ร้อยล้าน” ซึ่งคำว่า “ยี่” พ้องเสียงกับคำว่า “ยี่” ในสำนวน “ยี่ ซิน หยี ยี่” ที่มีความหมายว่า “ด้วยใจจริง”)

ปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับศิลปะ

tú shǒu zuò guóhuà zhǐdiǎnjiāngshān
 徒手作国画 (指点江山)
 วาดภาพประเทศจีนด้วยมือมือ (ชี้นำแม่น้ำและภูเขา
 ซึ่งภาพวาดประเทศจีนชนิดหนึ่งคือการวาดภูเขาและน้ำ)

ปริศนาคำทายเกี่ยวกับการแสดง

xiān gè bú kāikǒu hòu gè kāi le kǒu shuānghuáng
 先个不开口，后个开了口。(双簧)
 ข้างหน้าไม่พูด ข้างหลังพูด (การแสดง “ซวงหวง”)

ปริศนาคำทายเกี่ยวกับสัตว์

xiǎoxiǎoyì tóuniú bú lā lí hé lóu
 小小一头牛，不拉犁和楼，
 วัวตัวเล็กๆ ตัวหนึ่ง ไม่ลากไถไม่ลากคราด
 lì qì suī bú dà bēi zhe fáng zǐ zǒu wō niú
 力气虽不大，背着房子走。(蜗牛)
 แม้เร็วแรงจะไม่มาก ก็แบกบ้านเดินได้ (หอยทาก)

ปริศนาคำทายเกี่ยวกับพืช

shēntǐ bái yòu pàng cháng zài ní zhōng cáng
 身体白又胖，常在泥中藏，
 ตัวขาวและอ้วนด้วย มักจะซ่อนอยู่ในโคลน
 dù zhōng xiàng fēng wō shēng shú dōu néng cháng ōu
 肚中像蜂窝，生熟都能尝。(藕)
 ในท้องเหมือนรังผึ้ง จะดิบจะสุกชิมได้ทั้งนั้น (รากบัว)

ปริศนาคำทายเกี่ยวกับเครื่องใช้

yǒu fēng bù dòng wú fēng dòng , bù dòng wú fēng dòng yǒu fēng shànzi
有风不动无风动，不动无风动有风。(扇子)

มีลมไม่ขยับ ไม่มีลมขยับ ไม่ขยับไม่มีลม ขยับก็มีลม (พัด)

ประเภทและการจัดหมวดหมู่ปริศนาคำทายของไทย

เจือ สตะเวทิน (2517: 155-118) แบ่งปริศนาคำทายออกเป็น 6 หมวดใหญ่ ๆ ได้แก่
หมวดพืช หมวดสัตว์ หมวดเครื่องใช้ หมวดธรรมชาติต่าง ๆ หมวดอวัยวะ และหมวดรวม
ส่วน พรทิพย์ ชังธาดา (2539: 67-79) แบ่งปริศนาคำทายตามคำตอบ มี 7 หมวด คือ
คำตอบเกี่ยวกับพืช คำตอบเกี่ยวกับสัตว์ คำตอบเกี่ยวกับธรรมชาติ คำตอบเกี่ยวกับส่วนของ
ร่างกาย คำตอบเกี่ยวกับกิริยาอาการและการกระทำ คำตอบเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ คำตอบ
เกี่ยวกับอาหารการกิน และคำตอบเกี่ยวกับการละเล่น ศาสนา และขนบธรรมเนียมประเพณี
นอกจากนี้ ประเทือง คล้ายสุบรรณ (2531: 25-140) แบ่งประเภทของปริศนาคำทาย โดยพิจารณา
จากคำตอบเป็น 10 ประเภท คือ คำทายเกี่ยวกับพืช สัตว์ อวัยวะในร่างกาย อาการกิริยาหรือ
การกระทำ สิ่งของเครื่องใช้ ของกิน การละเล่น ศาสนา และขนบธรรมเนียม ประเพณี คำทาย
หลายคำตอบ และภาพปริศนา

ตัวอย่างเช่น

ปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับสัตว์

ก้นชี้ฟ้า หน้าจูดิน (หอย)

ปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับพืช

อะไรเอ่ย แก่เป็นที่นอน อ่อนเป็นของกิน (หน่อไม้)

ปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับเครื่องใช้

อะไรเอ่ย มีหัวสองหัว มีตัวอันเดียว (ไม้คาน)

ปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับอวัยวะ

คนไทยมีดีที่ไหน (มีดีที่ตับ)

ปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับอาหารการกิน

อะไรเอ่ย เขาให้เป็นชี แต่ไม่มีศีล (กล้วยบวชชี)

ปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับศาสนา

อะไรเอ่ย เปิดฉับ ไล่ลูก ปิดปั๊บ เค้นปั๊บ (พระบิณฑบาต)

นอกจากนี้ มัลลิกา คณารักษ์ (2550: 35) ได้กล่าวว่าปริศนาแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ปริศนาแท้ (True Riddle) โครงสร้างแท้ต้องมีอุปมาอุปไมย

1.1 บทนำ (Introduction) มีการกล่าวว่ไปโน่นไปนี้ของไทยไม่ค่อยมีลักษณะแบบนี้ มีเพียงคำว่า "ไอ้ไหนเหอ (หา) อะไรเอ๋ย"

1.2 ชื่อเฉพาะ

1.3 บทพรรณนา (Description) มีการพรรณนาโดยใช้อุปมา

1.4 บทขัด (Block) ในบทพรรณนา

1.5 บทสรุป โดยบอกว่าถ้าทายได้จะให้อะไรตอบแทน

1.6 คำตอบ

ตัวอย่าง

ไอ้ไหนเหอ (หา)

เป็นถึงพรหม เมศ ฤทธิเดชบ่ห่อน

ดิแดนอนเฝ้าประตูเรือน ใครไปใครมา

เช็ดหน้าเลื่อนเปื้อน

ตอบ พรหม ไม่มี 5

ไม่มีบทนำ 1 ไม่มีชื่อเฉพาะ 2 และบทขัด 4 มีแต่ 5 บทสรุป และ 6 คำตอบ

2. แบบตั้งคำถามตรงๆ ถือเป็นแบบไม่ใช่ปริศนาแท้ ไม่มีการอุปมาอุปไมย

เป็นคำถามที่อิงกับเรื่องเล่า เรียกว่า Narrative Riddle เช่น

คำถามในเรื่องสรรพสิทธิ์ ตอนสรรพสิทธิ์เล่าแล้วถามว่า หญิงสาวนี้จะได้แต่งงานแต่ถ้าตอบไม่ได้จะต้องตาย ฝรั่งเศสเรียกว่า Neck - Saving Riddle เช่น ปริศนาของสฟิงค์

ตัวอย่างเช่น

อะไรเอ๋ย เช้า 4 ขา

กลางวัน 2 ขา

เย็น 3 ขา

คำตอบ คือ คน (เป็นเด็กคลาน ผู้ใหญ่เดิน 2 ขา แก่เพิ่มไม้เท้าเป็น 3 ขา)

3. ปริศนาลายลักษณ์ (Literary Riddle) ต้องอาศัยภาษาเขียน อาศัยตัวอักษร เช่น พวกกลบทต่างๆ ของฝรั่งก็มี เช่น ต้องอาศัยการเล่น คำเล่นความ เรียกว่า Conundrum แบบนี้จะเอามาเล่นกับคนต่างภาษาไม่ได้ เช่น จะเอา Conundrum ของไทยไปเล่นกับฝรั่งไม่ได้ เช่น พวกคำพวน คำพ้อง รหัส โค้ดต่างๆ ล้วนเป็น Conundrum เพราะจะแปลตรงๆ เหมือนปริศนาแท้ไม่ได้ เช่น



1. อะไรเอ๋ยมาจากเมืองไกล ไทยเขียน (ตอบ เทียนไข)
2. อะไรเอ๋ยเสื่อเดินหน้า กระบือตามหลัง เสื่อคู้จ้งตามหลังกระบือ (๗๗๗)
3. กา หนึ่งไข่เล็กผ้อ มารดา (กาตุน คุณตา)
 กา สองว่าโลมา ชับช้อน (กาตั้น ขนตา)
 กาสามติดครึ่ง จักขุ (กาตี๋ ขี้ตา)
 กาสี่แสงสะท้อน บ่จ้องมองเลย (กาเคื่อง เคื่องตา)

ส่วนอาร์เชอร์ เทย์เลอร์ (Archer Taylor) ได้เขียนหนังสือเรื่องปริศนาภาษาอังกฤษจากประเพณีมุขปาฐะ (English Riddles From Oral Tradition) จัดจำแนกละเอียดโดยแบ่งตามลักษณะคำถาม ปริศนาภาษาอังกฤษของอาร์เชอร์ เทย์เลอร์ แบ่งเป็น 11 หมวดใหญ่ๆ และแบ่งย่อยอีกพร้อมคำอธิบาย โดยมีการเปรียบเทียบกับปริศนาของชาติอื่นๆ อีก เช่น เปรียบเทียบกับของชาติฝรั่งเศส แอฟริกา เยอรมนี โดยเลือกส่วนที่คล้ายกันมาเปรียบเทียบ ข้อดีของการจัดหมวดหมู่แบบนี้ก็คือ ทำให้เห็นว่ามีอะไรเป็นสิ่งที่นำอุปมาซึ่งดีสำหรับนักวิเคราะห์ทางวรรณคดีและคติชนในการศึกษารายละเอียดของข้อมูล

นอกจากนี้ยังมีปริศนาคำทายประเภท “ปัญหาเขาวัว” ที่ได้รับความนิยมทั้งชาวจีนและชาวไทย ทั้งยังเป็นประเภทปริศนาที่มีการเล่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เฉนวน้อย (2527: 13-14) กล่าวถึงปัญหาเขาวัวว่า ปริศนาอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งในสมัยนี้เราเรียกกันว่า “ปัญหาเขาวัว” หรือ “ปัญหาเบาสมอง” หรือ “เส้นผมบังภูเขา” อะไรทำนองนั้น ที่จัดว่าเป็นการทดสอบ ไอ.คิว อย่างหนึ่งเหมือนกัน ปริศนาหรือปัญหาชนิดนี้มีอยู่ด้วยกันมาก และแบ่งแยกออกเป็นแขนงของแต่ละปัญหาหรือแบ่งแยกไปเป็นหมวดวิชา เช่น ปัญหาหมวดวิทยาศาสตร์ หมวดคำนวณ หมวดสังคมและหมวดภาษา หรืออักษร การทายปริศนาดังกล่าวนี้ ได้รับความนิยมกันมาก ในรายการของโทรทัศน์แต่ละสถานี ซึ่งมีผู้ส่งคำทายไปร่วมสนุกกันเป็นที่ครึกครื้น เพราะได้รางวัลและความสนุก รวมทั้งเกิดปัญญาความคิดอีกด้วย

คุณค่าของปริศนาคำทาย

การเล่นปริศนาคำทายได้รับความนิยมแทบทุกชาติทุกภาษา และยังคงนิยมกันตั้งแต่โบราณจนถึงปัจจุบัน เพราะการฝึกเขาวัวปัญญาเป็นสิ่งจูงใจ (Motivation) ให้คนอยากคิดอยากแก้ปัญหา นอกจากต้องมองสิ่งต่างๆ อย่างพินิจพิจารณาแล้ว ยังเป็นการพักผ่อนที่สนุกสรวลนั่นเอง (มัลลิกา คณานุรักษ์, 2550: 32)

ส่วน สิริกร ไชยมา (2544: 4-5) ได้สรุปคุณค่าของการเล่นปริศนาคำทายได้ดังนี้

1. เล่นปริศนาคำทายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน

2. การเล่นเกมปริศนาคำทายเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยฝึกเซาว์ปัญญาฝึกการสังเกตจดจำ
3. ปริศนาคำทายช่วยสืบทอดค่อนุรักษ์ภาษาถิ่น ได้เป็นอย่างดี
4. ปริศนาคำทายเป็นวรรณกรรมท้องถิ่นที่สะท้อนให้เป็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ความเชื่อ ค่านิยมของคนในท้องถิ่นนับว่าเป็นแหล่งข้อมูลทางการศึกษาด้านมานุษยวิทยาได้เป็นอย่างดี

พรรณเพ็ญ เครือไทย (2533 :12-19) แม้ว่าปริศนาคำทายจะเป็นการละเล่นชนิดหนึ่งซึ่งมุ่งที่ความสนุกสนานเป็นสำคัญแต่จากเนื้อหาสาระของคำปริศนาสามารถกล่าวได้ว่า นอกเหนือจากความบันเทิงแล้ว ผู้เล่นยังได้รับคุณค่าด้านอื่น ๆ อีกด้วย ดังนี้

1. คุณค่าในด้านความบันเทิง
2. คุณค่าในด้านวัฒนธรรมประเพณี
 - 2.1 เกี่ยวกับอาหารการกิน
 - 2.2 เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้
 - 2.3 เกี่ยวกับศาสนาและประเพณี
 - 2.4 เกี่ยวกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่
3. คุณค่าด้านภาษา
4. คุณค่าในด้านการศึกษาอบรม

ปริศนาคำทาย 4 ข้อหลังนี้ เป็นสังขธรรมที่ทุกคนต้องยอมรับและไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ จึงนับเป็นข้อคิด คำสอน คอยเตือนใจผู้เล่นไปด้วย

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางภาษาของปริศนาคำทาย

การใช้คำ

วรรณานะมิ (2527: 195) ได้พิจารณาองค์ประกอบทางภาษาในการสร้างคำถาม-คำตอบของปริศนาคำทาย ได้แบ่งโครงสร้างทางภาษาของปริศนาคำทายเป็นด้านการใช้คำ การเล่นเกมภาษา การใช้โวหาร และช่วงจังหวะของพยางค์และสัมผัส ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาด้านในโครงสร้างทางภาษาของปริศนาคำทาย ได้แก่ การใช้คำ การใช้โวหาร และการเล่นเกมภาษา

การซ้ำคำ

วรรณานะมิ (2527: 201) ได้ระบุการซ้ำคำหรือซ้ำความในปริศนาคำทายไว้ว่า การซ้ำคำและซ้ำความ คือการใช้คำเดียวกันหลายๆครั้งในคำถามเดียวกัน ทั้งนี้เพื่อบ่งชี้ความหรือเน้นรูปหรืออาการของสิ่งที่กล่าวถึง ดังตัวอย่างเช่น

ยิ่งเก็บยิ่งเก่า ยิ่งใช้ยิ่งใหม่	(ถนน)
ไปไม่กลับ หลับไม่ตื่น พื้นไม่มี หนีไม่พ้น	(ความตาย)
ห่อแสนตัว หัวแสนตา หน้าแสนรอย	(รังมดแดง, รังปลวก, เจียง)

นาย ฉิน หงหลิน (2526: 65-73) ได้แบ่งการซ้ำคำในสำนวนจีนเป็น 2 ลักษณะ คือ การซ้ำคำในวรรคเดียวกันและการซ้ำคำระหว่างวรรค และได้แบ่งการซ้ำคำระหว่างวรรคเป็น 2 ลักษณะ คือ การซ้ำคำที่อยู่ในตำแหน่งเดียวกันของแต่ละวรรค และ นาย ฟู่ เจิง โหย่ว (2526: 47) ได้สรุปรูปแบบคำซ้ำของภาษาจีนและภาษาไทยว่า คำซ้ำในทั้งภาษาจีนและภาษาไทย ต่างก็แบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ คำซ้ำประเภทอิสระ คือคำที่ซ้ำแล้วใช้ตามลำพังได้ และคำซ้ำประเภทไม่อิสระ คือ คำที่ซ้ำแล้วใช้ตามลำพังไม่ได้ และอาจแบ่งประเภทย่อยได้อีก ตามลักษณะรูปแบบคำซ้ำ คือ คำซ้ำในภาษาจีนแบ่งได้เป็น 7 รูปแบบ และคำซ้ำในภาษาไทย แบ่งได้เป็น 5 รูปแบบ

การใช้คำสองแง่-สองงาม

การใช้คำประเภทนี้มีเจตนาที่จะจงใจให้ผู้ตอบคิดสองแง่สองมุม ตีความไปในเรื่อง หยาบโคลนทางเพศโดยกล่าวถึงอวัยวะเพศและพฤติกรรมทางเพศอย่างหลีกเลียงไม่พูดตรงไปตรงมา เป็นการสร้างความเข้าใจผิดให้กับผู้ทายเพราะคำตอบปริศนาคำทายจะไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศเลย (วรรณภา นະมิ, 2527:201) ดังตัวอย่างเช่น

เปิดผ้าเห็นเส้น เปิดเส้นเห็นเม็ด เปิดเม็ดเห็นรู	(ข้าวโพด)
ฉีกเกรกเทงหมอย หรอยตาเม็ด	(ฉีกขนไก่ขอนแก่น)
ปิ่นให้แข็ง แง่งเข้าหว่างขา	(โจงกระเบน)

การใช้โวหาร

การใช้โวหาร ภาษาจีนเรียกว่า “修辞 (ซิ่ว ฉี)” (พจนานุกรมไทย-จีน, 2003: 636) คือ การใช้ถ้อยคำสำนวนกล่าวเปรียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง ส่วน ธเนศ เวิร์ธชาดา (2549: 54) ความหมายของภาษาโวหารจึงไม่ตรงตามตัวอักษรส่วนใหญ่จะทำให้สิ่งที่เป็นามธรรม ให้มีความเป็นรูปธรรม เป็นการเขียนอย่างแจ่มแจ้งจนมองเห็นภาพโดยใช้ความเปรียบเป็นหลัก นอกจากนี้พรทิพย์ ชังชาดา (2532: 297) โวหารหมายถึงศิลปะการใช้ภาษาอย่างมีชั้นเชิง แคลมคม ที่ผู้พูดเขียนอย่างหนึ่งแต่หมายความเป็นอย่างหนึ่งบ้าง ทั้งนี้โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญ เพื่อจะขยิบความให้ชัดเจนขึ้น หรือเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ความฝัน หรือความรู้ ให้กว้างขวางลึกซึ้ง เพื่อก่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้ฟัง ให้รู้สึกนึกคิดเห็นภาพ มีจินตนาการ คล้ายตามไปด้วย และ สมร เจนจิระ (2551: 2-6) ได้กล่าวถึงความหมายและประเภทของ

1. การเขียนเสียงธรรมชาติช่วยให้คำประพันธ์ไพเราะ การที่กวีเลือกเป็นคำเขียนเสียงธรรมชาติ ทำให้การประพันธ์มีความไพเราะด้วยการเล่นเสียงของคำ เช่น เสียงสัมผัส เล่นคำ เล่นอักษร เล่นเสียงวรรณยุกต์

2. การเขียนเสียงธรรมชาติ ช่วยให้เกิดจินตนาการและเกิดภาพจน์

โวหารปฏิภาคพจน์

ปฏิพจน์ คือ การสร้างคำจากคำที่มีความหมายไม่สอดคล้องกันหรือขัดแย้งกัน ซึ่งคำลักษณะนี้ ภาษาจีนเรียกว่า “反义词 (ฝิ่น ยี่ หซี)” (พจนานุกรมไทย-จีน, 2003:135) เพื่อให้เกิดความหมายใหม่ หรือเพิ่มน้ำหนักให้แก่ความหมายของคำแรก (สมร เจนจิระ, 2551: 2-6) เช่น

ไฟเย็น สันติภาพร้อน น้ำผึ้งขม สงครามเย็น

การประชุมผ่านไปด้วยความสำเร็จอย่างยับเยินตามความคาดหมาย

หรือ

แทบฝั่งธารที่เราฝ่าฝืนถึง

เสียงน้ำซึ่งกระซิบสาดปราศจากเสียง

จักรวาลวุ่นวายไร้สำเนียง

โลกนี้เพียงแผ่นภพสงบเย็น

(วาริคริยางค์)

กวีได้ใช้คำว่า “กระซิบสาด” และ “ปราศจากเสียง” ในวรรคเดียวกัน ซึ่งเป็นคำที่ขัดแย้งกัน คือ เมื่อมีการกระซิบข่มก้องเกิดเสียง แม้ว่าเสียงนั้นจะเบาก็ตาม นอกจากนี้กวียังใช้คำว่า “วุ่นวาย” และ “ไร้สำเนียง” ซึ่งความหมายของคำข่มก้องกัน เมื่อเกิดความวุ่นวายข่มก้องเป็นไปไม่ได้ที่จะปราศจากเสียงใด ๆ

การใช้ถ้อยคำปฏิภาคพจน์นี้เป็นการใช้ถ้อยคำที่ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ขัดแย้งกันอย่างรุนแรงให้เกิดขึ้นภายในใจของผู้อ่าน ซึ่งทำให้เนื้อความนั้นๆ มีความหมายหรือมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น

โวหารบุคลาธิษฐาน

บุคลาธิษฐาน (บุคลลวัต หรือบุคลลสมสฺตฺติ) คือ การกำหนดให้สิ่งที่ไม่มีชีวิตหรือสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น พืช สัตว์ สิ่งของ หรือความคิดที่เป็นนามธรรมแสดงกิริยาและความรู้สึกนึกคิดอย่างมนุษย์ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้รับสารนึกเห็นภาพและเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปด้วย

(สมร เจนจิระ, 2551: 2-6)

นอกจากนี้พรทิพย์ ชังธาดา (2532:307) กล่าวว่า โวหารบุคลาธิษฐาน คือ โวหารที่สมมุติให้สิ่งไม่ใช่คนเป็นคน โดยให้สรรพสิ่งเหล่านั้นแสดงอาการกิริยาต่างๆ ราวกับเป็นคน เช่น พุดได้ ร้องให้ได้ รู้สึกได้ หรือกำหนดบทบาทและฐานะได้ และ วรรณภา นະมิ (2527: 208-209)

กล่าวว่า โวหารบุคลาธิษฐาน (Personification) คือ การเปรียบเทียบ โดยนำสิ่งที่ไม่มีชีวิตหรือมีชีวิตแต่ไม่ใช่คนมากล่าวถึง โดยการแสดงอาการปฏิกิริยาต่างๆ เป็นต้น การผูกปริศนาคำทาย โดยใช้โวหารบุคลาธิษฐาน ไม่ได้พิจารณาจากตัวคำถามโดยตรง แต่พิจารณาจากคำตอบที่เป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิตแต่ไม่ใช่คน ตัวอย่างเช่น

เมื่อน้อยนุ่งเสื้อยาว เป็นสาวนุ่งเสื้อก้อม	(มะเขือ)
ลูกกอกแม่ ลูกแก่แม่ตาย	(ต้นไทร, กาฝาก)
นั่งเท้าแขนอ่อน กินก่อนพระ	(ทัพพี)

การเล่นภาษา

คำผวน

คำผวน ภาษาจีนเรียกว่า “反拼词 (ฝิ่น พิง หซี)” (พจนานุกรมไทย-จีน, 2003: 135)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของคำว่า “คำผวน” ไว้ว่า คำผวน คือ คำที่พูดทวนกลับได้ เช่น ตกที่อิฐ ผวนเป็น ดิดที่ือก ส่วน วรรณ นะมิ (2527: 210-211) กล่าวว่าคำผวน คือ คำตั้งแต่ 2 คำ โดยที่คำแรกกับคำท้ายจะอ่านย้อนกลับสระและตัวสะกดกัน โดยใช้พยัญชนะต้นคงเดิม ทำให้ได้ความหมายใหม่ ซึ่งมีลักษณะต่างๆ ดังนี้ ตัวอย่างเช่น

ผู้หญิงชอบสีอะไร	(สีมา-สามี)
เธออะไรที่ใครๆ ไม่รังเกียจ	(เรอ-รัก-เรอ)
ไข่อะไรที่ใช้ทำปุ๋ยได้	(ไข่-จี-ไก่)

คำพ้องเสียงหรือพ้องรูป

คำพ้องเสียง และ คำพ้องรูป ภาษาจีนเรียกว่า “同音词 (ถง ยิน หซี)” และ “同形词 (ถง หซิง หซี)” (พจนานุกรมไทย-จีน, 2003:135) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ให้ความหมายของคำว่า “คำพ้องเสียง” ไว้ว่า คำพ้องเสียง คือ คำที่ออกเสียงเหมือนกันแต่เขียนต่างกัน และมีความหมายต่างกัน เช่น ไส-ไล่-ไสย กาน-กาล-การ-การณ์ และได้ให้ความหมายของคำว่า “คำพ้องรูป” ไว้ว่า คำพ้องรูป คือ คำที่เขียนเหมือนกันแต่มีความหมายต่างกัน เช่น ชัน (น้ำ) กับ (ไก่) ชัน ฐ (ร่องน้ำ) กับ (นกเขา) และ วรรณ นะมิ (2527: 213) กล่าวว่าคำพ้องเสียง คือการนำคำที่มีเสียงเดียวกัน อาจมีรูปเดียวกันหรือต่างกันมาตั้งคำถามเพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจผิดให้กับผู้ตอบ ตัวอย่างเช่น วรรณ นะมิ (2527: 211-212)

คนใส่แว่นตา <u>คำเกี่ยวกับอะไร</u>	(หู)
รถติดกันมาก <u>คันหลังทำอย่างไร</u>	(เกา)
จักรยานสีแดง <u>อานสีอะไร</u>	(สีกัน)



แปลความหมายจากคำถาม

แปลความหมายจากคำถาม คือ คำถามจะถามถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งแต่คำตอบไม่ได้เป็นไปตามความจริงของสิ่งที่ถาม คำตอบจะใช้การแปลความหมายจากคำถาม ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของปัญหาเชิงวาทศาสตร์ ตัวอย่างเช่น (วรรณานะมิ, 2527: 213)

ชื่ออะไรที่ยาวที่สุด	(พันคำ)
ผักอะไรอยู่ใกล้ตา	(ผักแว่น)
แกงอะไรที่ไม่รู้เย็น	(แกงร้อน)

ตัดสระ พยัญชนะในคำถามมาเป็นคำตอบ

ตัดสระ พยัญชนะในคำถามมาเป็นคำตอบ กล่าวคือ คำตอบไม่ได้เป็นไปตามความจริงของสิ่งที่ถาม แต่ตอบโดยใช้การเล่นเชิงวาทศาสตร์ คือ ตัดสระหรือพยัญชนะในคำถามมาเป็นคำตอบดังตัวอย่างเช่น (วรรณานะมิ, 2527: 213)

อะไรเอ่ยอยู่ใต้ตู้	(สระอุ)
อะไรเอ่ย อยู่ใต้สะพานพุทธ	(สระอุ)
อะไรเอ่ยใหญ่ที่สุดในโลก	(สระโอ)

เอกสารเกี่ยวกับภาษากับวัฒนธรรม

ความหมายของภาษา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของคำว่า “ภาษา” ไว้ว่า ภาษา คือ เสียงหรือกิริยาอาการที่ทำความเข้าใจกันได้ คำพูด ด้วยคำที่ใช้พูดกัน ส่วน วจินตน์ ภาณพงศ์ (2542: 11) ให้ความหมายของภาษาไว้ว่า ภาษา คือ เสียงพูดที่มีระเบียบ และมีความหมายซึ่งมนุษย์ใช้ในการสื่อความคิดความรู้สึก และในการที่จะให้ผู้ที่เราพูดด้วยทำสิ่งที่เราต้องการและแทนสิ่งที่เราพูดถึง

พระยาอนุมานราชชน (อ้างใน ดิเรกชัย มหัทธนะสิน, 2531: 91) ให้คำจำกัดความภาษาว่า กล่าวอย่างกว้างๆ ภาษา คือ วิธีทำความเข้าใจกันระหว่างคนกับคน วิธีทำความเข้าใจกันทำได้หลายวิธี ทั้งนี้อยู่ที่ความสามารถที่จะทำความเข้าใจกันได้ กล่าวอย่างแคบๆ ภาษา คือ วิธีที่มนุษย์แสดงความในใจเพื่อให้ผู้ต้องการให้รู้ได้รู้ จะเป็นเพราะต้องการบอกความในใจที่นึกไว้หรือระบายความอัดอั้นอยู่ให้ปรากฏออกมาภายนอกโดยใช้เสียงพูดที่มีความหมายซึ่งตกลงรับรู้ร่วมกันไว้

นอกจากนี้ วิไลวรรณ ขนิษฐานันท์ (2540: 5) กล่าวว่า ภาษา คือ ระบบเสียงที่มีโครงสร้างเสียงซึ่งตามกันอย่างมีระเบียบและใช้สื่อความหมายกัน ในระหว่างมนุษย์ ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมของมนุษยชาติ ส่วน วิจินตน์ ภาณุพงศ์ (2542: 30) ได้อธิบายความหมายของภาษาศาสตร์ว่า ภาษาศาสตร์เป็นศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์แขนงหนึ่งที่มีวิธีการดำเนินการตามแบบวิทยาศาสตร์หรือมีขั้นวิเคราะห์ดังนี้ เริ่มด้วยการสังเกต เก็บรวมภาษาที่พูดกันหรือเก็บข้อมูล วางเป็นเกณฑ์ต่างๆ ไปเอาไว้ ตั้งเป็นทฤษฎีขึ้นมา บรรยายออกมาตามที่เราเห็น

ลักษณะของภาษา

Brown (1980: 50) และ กาญจนา เกรียงยี (2532 :5) กล่าวถึงลักษณะของภาษาว่า

1. ภาษาเป็นสมบัติของมนุษย์
2. ภาษาเป็นสัญลักษณ์สมมุติที่มนุษย์กำหนดขึ้นอย่างมีระบบ และเป็นสิ่งที่ไม่มีความหมาย

เหตุผล

3. ภาษาสามารถเรียนรู้ได้
4. ภาษาเป็นความแปลกใหม่ที่มนุษย์สร้างสรรค์ประโยชน์และศัพท์ใหม่ๆ ขึ้นใช้ได้

ไม่รู้จักในขณะที่สัตว์ใช้สัญญาณแบบเดิม เช่น ผึ้งบอกทิศทางให้แก่กันซ้ำอีกด้วยสัญญาณแบบเดิม

5. ภาษาจะใช้ในสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างกันไป และมีการถ่ายทอดกันถือเป็นการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม

6. ภาษามักจะอ้างถึงมนุษย์ ทั้งในด้านการกระทำ ความรู้สึก และสภาวะการณ์ต่างๆ อยู่ตลอดเวลา

7. ภาษาเรียนรู้ (Acquire) โดยคนที่มีแนวทางเดียวกัน คือทั้งภาษาและการเรียนภาษามีกฎเกณฑ์ที่เป็นสากล

8. ภาษาใช้เสียงเป็นสื่อ ส่วนตัวอักษรนั้นไม่ใช่ภาษาจริงๆ แต่เป็นตัวแทนหรือสัญลักษณ์ของเสียงพูดอีกทีหนึ่ง

9. ภาษามีความแตกต่างกันในวงการหรืออาชีพ หรือสถานการณ์การใช้ที่ต่างกัน ทำให้เกิดเป็นภาษาย่อยขึ้นในสังคมต่างๆ

10. ภาษามีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเสียง ด้านการใช้คำ และทางด้านไวยากรณ์อย่างค่อยเป็นค่อยไปโดยอาศัยช่วงระยะเวลาเป็นปีๆ

ความหมายของวัฒนธรรม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” ไว้ว่า วัฒนธรรม คือ สิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามแก่หมู่คณะ วิถีชีวิตของหมู่คณะ ส่วน พิเศษ จานงค์ และ ทองประเสริฐ ราชบัณฑิต (2547: 5) ได้อธิบาย “ความหมายของวัฒนธรรม” ไว้ใน “วัฒนธรรมสาร” ฉบับที่ ๑ ซึ่งพอสรุปได้ว่า วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีมนุษย์เปลี่ยนแปลงปรับปรุงหรือผลิตสร้างขึ้นเพื่อความเจริญงอกงามในวิถีแห่งชีวิตของส่วนรวม คือวิถีแห่งชีวิตของมนุษย์ในส่วนรวมที่ถ่ายทอดกันได้ เลียนกันได้ เอาอย่างกันได้ วัฒนธรรม คือ สิ่งอันเป็นผลิตผลของส่วนรวมที่มนุษย์ได้เรียนรู้มาจากคนแต่ก่อนสืบต่อเป็นประเพณีกันมา วัฒนธรรม คือ ความคิดเห็น ความรู้สึก ความประพฤติและกิริยาอาการหรือการกระทำใดๆ ของมนุษย์ในส่วนรวมลงรูปเป็นพิมพ์เดียวกันและสำแดงออกมาให้ปรากฏเป็นภาษาศิลปะ ความเชื่อถือระเบียบประเพณี เป็นต้น วัฒนธรรม คือ มรดกแห่งสังคม ซึ่งสังคมรับและรักษาไว้ให้งอกงาม

ประเภทของวัฒนธรรม

พระยาอนุমানราชชน (2515: 110-111) ได้กล่าวว่า ประเภทของวัฒนธรรมสามารถแบ่งอย่างกว้างๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1. วัฒนธรรมทางวัตถุ

วัฒนธรรมทางวัตถุเป็นเรื่องเกี่ยวกับสุขกาย เพื่อให้ได้อยู่ดีกินดีมีความสุข ความสบายในการครองชีพ วัฒนธรรมประเภทนี้ ได้แก่ สิ่งความจำเป็นเบื้องต้นในชีวิต 4 อย่าง และสิ่งอื่นๆ เช่น เครื่องมือ เครื่องใช้ ยานพาหนะ ตลอดจนเครื่องอาวุธยุทธโธปกรณ์ที่เป็นเครื่องป้องกันตัวก็สงเคราะห์เข้าอยู่ในประเภทนี้ได้

2. วัฒนธรรมทางจิตใจ

วัฒนธรรมทางจิตใจในที่นี้ข้าพเจ้าหมายรวมถึงสิ่งที่ทำให้ปัญญาและจิตใจมีความเจริญงอกงาม ได้แก่ การศึกษาวิชาความรู้อันบำรุงความคิดทางปัญญา และศาสนา และจรรยา ศิลปะ และวรรณคดี กฎหมายและระเบียบประเพณี ซึ่งส่งเสริมความรู้สึกทางจิตใจให้งอกงามหรือให้สบายใจ

ส่วน พิเศษ จานงค์ และ ทองประเสริฐ ราชบัณฑิต (2547: 5) สามารถแบ่งวัฒนธรรมเป็นสองประเภท ได้แก่ วัฒนธรรมทางวัตถุ คือ เครื่องมือ เครื่องใช้ ที่มนุษย์ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อความสุขทางกาย อัน ได้แก่ ยานพาหนะ ที่อยู่อาศัย ตลอดจนเครื่องป้องกันตัวให้รอดพ้นจากอันตรายทั้งปวง และวัฒนธรรมทางจิตใจ คือ วัฒนธรรมทางจิตใจ เป็นเรื่องเกี่ยวกับเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของมนุษย์ เพื่อให้เกิดปัญญา และมีจิตใจที่งดงาม อัน ได้แก่ ศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม คติธรรม ตลอดจนศิลปะวรรณคดี และระเบียบแบบแผนของขนบธรรมเนียมประเพณี

ลักษณะสำคัญของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมของคนชาติใดภาษาใด กลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่ ย่อมมีลักษณะต่างๆ ไปอย่างเดียวกันจนเราอาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมเหล่านี้ล้วนมีลักษณะเป็นสากล Herskovits สรุปว่า วัฒนธรรมมีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ (ดิเรกชัย มหัทธนะสิน, 2531: 91) ดังนี้

1. วัฒนธรรมเป็นสากลในประสบการณ์ของมวลมนุษย์ แต่ถึงกระนั้นก็เป็นเอกลักษณ์เพื่อแสดงออกในแต่ละสังคม
2. วัฒนธรรมเป็นสิ่งมั่นคง แต่ถึงกระนั้นก็ตามก็เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไม่หยุดยั้ง โดยแสดงการเปลี่ยนแปลงที่ติดต่อกัน และเสมอต้นเสมอปลาย
3. วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดที่สำคัญของชีวิตมนุษย์ แต่ถึงกระนั้นมนุษย์ก็มีได้นี้ก็ถึงสังคมมากนักในห้วงแห่งความรู้สึกนึกคิดของเขา

นักมานุษยวิทยาอีกท่านหนึ่งคือ George p-Murdock ก็ได้สรุปลักษณะสำคัญของวัฒนธรรม (ดิเรกชัย มหัทธนะสิน, 2531: 91-92) ดังนี้

1. วัฒนธรรมเกิดจากการเรียนรู้ (Culture is learned)
2. วัฒนธรรมเป็นการถ่ายทอดจากสมาชิกรุ่นหนึ่งไปสู่สมาชิกรุ่นต่อไป (Culture is transmitted from one generation to the next)
3. วัฒนธรรมเกิดจากการรับรู้ร่วมกันทางสังคม (Culture is socially shared)
4. วัฒนธรรมแสดงถึงรูปแบบของความคิดในการแสดงพฤติกรรม (Culture represents the illegal from of behavior)
5. วัฒนธรรมเป็นการสนองความต้องการและความพึงพอใจของสมาชิก (Culture is gratifying)
6. วัฒนธรรมมีการปรับปรุง (Culture is adaptive)
7. วัฒนธรรมต่างๆ ย่อมมีการสอดคล้องกันอย่างกลมกลืน (Culture is interrogative)

ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม

จอร์จ ซัมเนล (2550: 23) ได้กล่าวว่า ภาษาเป็นวัฒนธรรมประการสำคัญที่ต้องเรียนรู้ก่อนในการสื่อสารทั้งอวัจนภาษาและวัจนภาษา ซึ่งเป็นการแสดงถึงความหมายทางวัฒนธรรมทางสังคมเช่น การโบกมือ การโอบการกอด การขึ้นนิ้วก็ล้วนเป็นอวัจนสารซึ่งจะใช้ตามบริบททางสังคมมีความหมายเฉพาะตามที่สังคมร่วมกัน ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารสำหรับมนุษย์ มนุษย์ใช้ภาษาสำหรับติดต่อสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังและผู้เขียนกับผู้อ่าน

ให้เข้าใจตรงกันได้โดยทั่วไป ในเรื่องการสื่อสารมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ ผู้ส่งสาร ผู้รับสาร และตัวสาร ซึ่งตัวสารนี้ก็มีทั้งภาษา เครื่องมือสื่อสาร และวิธีการที่ใช้ในการสื่อสารด้วย

เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือของการสื่อสารดังนั้นภาษาจึงเป็นเครื่องมือสื่อสารสำหรับการดำรงชีวิตประจำวันที่สำคัญ ภาษาเป็นวัฒนธรรมและเป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรม วัฒนธรรมเป็นมรดกของมนุษย์ที่มีการสั่งสม และยอมรับกันในสังคมหนึ่งๆ ซึ่งได้ถ่ายทอดสืบต่อกันมาเป็นช่วงๆ จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่น การที่จัดภาษาว่าเป็นวัฒนธรรมเพราะภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างและกำหนดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ ภาษาในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อมมีการสร้างขึ้นมาจากเจตนาที่ยอมรับและใช้กันในสังคมหนึ่ง เพื่อแสดงความรู้สึนึกคิด อีกทั้งภาษาก็ยังมีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง เพื่อให้มีภาษาใช้สืบเนื่องกันในสังคมต่อไป

วัฒนธรรมโดยทั่วไปจะมีอยู่ 5 หมวดใหญ่ๆ คือ ร่างกายหรือชีวิตสังคม จิตใจ สุนทรียภาพและภาษา ภาษาเป็นเครื่องแสดงความเจริญของชาติ ภาษาในฐานะเป็นหมวดหนึ่งของวัฒนธรรมดังกล่าว ภาษาจึงมีลักษณะเด่นประการหนึ่ง คือ สภาพที่เป็นความเจริญงอกงาม อันได้แก่ การเปลี่ยนแปลง เพราะภาษาหรือวัฒนธรรมใดก็ตามถ้าหยุดเปลี่ยนแปลงก็เท่ากับหยุดเจริญงอกงามเติบโต คือ ค่อยๆ หายแล้วตายไป นอกจากนี้การถ่ายทอดก็เป็นลักษณะที่สำคัญมากอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมโดยทั่วไป ดังนั้นภาษาในฐานะเป็นวัฒนธรรมจึงย่อมมีการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนกันระหว่างภาษาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเสมอ ภาษาจึงมีการเกิด ตาย เหมือนคน การเปลี่ยนแปลงของภาษามีสาเหตุต่างๆ ดังนี้ คือ การเมืองและประวัติศาสตร์ การปะปนกันทางเชื้อชาติ การติดต่อแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม การศึกษาวิทยาการด้านต่าง ๆ ศาสนาและปรัชญา เศรษฐกิจและการค้า ความนิยมของประชาชน วรรณกรรมและสื่อสารมวลชน และความเจริญของบ้านเมือง

ส่วน ดวงมน จิตรจันงค์ และ อาภาพรธ วรรณ โขติ (2529: 5-6) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรม ได้แก่

1. ภาษาเป็นวัฒนธรรม

โดยตัวของมันเองภาษาเป็นวัฒนธรรม เพราะภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างหรือกำหนดขึ้น เพื่อใช้ประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารกันในหมู่สังคม ภาษาเป็นสัญลักษณ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อแสดงความรู้สึนึกคิดของมนุษย์ ความหมายที่แสดงออกมาโดยภาษานั้น มีส่วนสัมพันธ์กัน ความคิดของผู้พูด ซึ่งย่อมได้รับอิทธิพลของความคิดและวิถีทางดำเนินชีวิตในกลุ่มสังคมของ



ตัวเอง นั่นคือ ภาษาได้สะท้อนวิถีชีวิตของแต่ละบุคคล ซึ่งได้รับสืบทอดมาจากวัฒนธรรมของกลุ่มสังคมของเขาเองด้วย

2. ภาษาเป็นเครื่องบันทึกวัฒนธรรม

หากเราต้องการจะเข้าใจวัฒนธรรมของผู้ใช้ภาษาใดก็อาจใช้ภาษานั้นเป็นข้อมูลเพื่อสืบค้นได้ และในทางตรงข้ามหากเราไม่เข้าใจความหมายของถ้อยคำในภาษาใดอย่างชัดเจน ก็อาจศึกษาวัฒนธรรมของผู้ใช้ภาษานั้นเพื่อหาความรู้ว่าทำไมเขาจึงพูดหรือใช้คำนั้นได้เช่นเดียวกัน จึงอาจกล่าวได้ว่า “ศึกษาภาษาเพื่อเข้าใจวัฒนธรรม ศึกษาวัฒนธรรมเพื่อเข้าใจภาษา”

นอกจากนี้ประสิทธิ์ กาย์กลอน และ นิพนธ์ อินสิน (2527: 6 -11) กล่าวถึงวัฒนธรรมไทยกับภาษาไทยมีความสัมพันธ์กันได้แก่ ภาษาไทยเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ภาษาไทยเป็นเครื่องมืออันสำคัญที่สุดในการบันทึกและถ่ายทอดวัฒนธรรมไทย ภาษาไทยเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมไทย และภาษาไทยสัมพันธ์กับวัฒนธรรมไทยซึ่งหมายถึงการใช้ภาษาให้สะท้อนกับวัฒนธรรมของสังคม

ดังที่กล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ภาษามีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมคือ ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม เป็นเครื่องบันทึก ถ่ายทอด และสะท้อนวัฒนธรรม

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมภาษาหรือพฤติกรรมทางภาษา

การที่จะเข้าใจวัฒนธรรมให้ได้ต้องเริ่มศึกษาจากภาษาด้วยที่ว่าภาษาเป็นเครื่องแสดงให้เห็นวัฒนธรรมและเป็นวัฒนธรรมที่สำคัญที่สุดของชาติ ทำให้วัฒนธรรมอื่น ๆ เจริญขึ้นถ้อยคำสำนวนก็เป็นมรดกทางวัฒนธรรมด้านภาษาอย่างหนึ่งที่บรรพบุรุษแห่งภาษาได้คิดประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อสังคม ถ้อยคำสำนวนเป็นกระจกส่องให้เห็นความคิดในใจ ค่านิยมโลกทัศน์ขนบธรรมเนียมประเพณี ระเบียบสังคม ตลอดจนวิถีประเพณีในครอบครัวที่มีผลกระทบต่อชุมชนนั้น ๆ

ผู้คิดสร้างถ้อยคำสำนวน ดำเนินชีวิตเหมือนคนไทยทั่วไปสมัยก่อนที่ผูกพันกับคนอื่น สัมผัสกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมเป็นอยู่ทุกเมื่อเชิ้อวัน จนอาบออบเข้าไปในความคิดและเป็นการง่ายที่จะผูกถ้อยคำสำนวนขึ้น ตัวอย่าง เช่น ถ้อยคำสำนวน “ขยันเหมือนกา” “ให้เอาเยี่ยงอย่างกา” เริ่มจากผู้คิดสร้างได้เห็นอีกา ทุกวัน ๆ สังเกตเห็นพฤติกรรมของมันว่ามันออกจากรัง แต่เข้าไปหาเหยื่อมาป้อนลูก จึงได้นำมาเปรียบเทียบกับสมาชิกในครอบครัวที่ขยันขันแข็งในการทำมาหากิน ถ้าหากคนใดที่ค่อนข้างจะไม่เอาถ่านเมื่อได้ยินถ้อยคำสำนวนอยู่

บ่อย ๆ ก็จะได้คิดที่ผู้คิดสร้างถ้อยคำสำนวนได้ทั้งไว้ให้ อย่างนี้ เป็นต้น ถ้อยคำสำนวนจึงเป็นเครื่องมือของผู้นำครอบครัวหรือผู้นำชุมชนในการที่จะควบคุมสมาชิกในครอบครัวในชุมชนให้ดำเนินไปตามวิถีประชาที่เท่ากับว่าใช้ถ้อยคำสำนวนคุมสังคมด้วยวิธีอ้อม ถ้อยคำสำนวนส่วนใหญ่จึงเป็นเรื่องของการสั่งสอน เตือนสติให้ข้อคิด ให้รู้จักนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน (ดิเรกชัย มหัทธนะสิน, 2529:63-64)

การศึกษาวัฒนธรรมภาษาหรือพฤติกรรมทางภาษาถือเป็นการศึกษาภาษาศาสตร์สังคม ซึ่งนักภาษาศาสตร์สังคมมักดูภาษาเป็นพฤติกรรมทางสังคมและดูจากกลุ่มสังคม ไม่ดูจากคน 1 คน และถือว่าภาษาเป็นสมบัติของสังคมเช่นเดียวกับวัฒนธรรมด้านอื่น ๆ ภาษาเป็นสิ่งที่ได้มาทางสังคม (socially acquired) มนุษย์เรียนรู้ภาษาโดยกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (socialization) เช่นเดียวกับการเรียนรู้วัฒนธรรมด้านอื่นๆ เฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Saussure 1916/1959:19) นักภาษาศาสตร์ชาวฝรั่งเศสที่มีชื่อเสียง กล่าวว่า “langue” (ภาษาฝรั่งเศส) ซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า “language” และภาษาไทยว่า “ภาษา” นั้นเป็นของสังคมเป็นระบบหรือกฎต่าง ๆ

นักภาษาศาสตร์สังคมศึกษาภาษาของกลุ่มสังคม ซึ่งอาจประกอบด้วยสมาชิกตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป จนถึงเป็นจำนวนล้านเช่นระดับประเทศ มีนักภาษาศาสตร์สังคมจำนวนน้อยมากที่ศึกษาเฉพาะของคน ๆ เดียว เช่น เก็บข้อมูลจากผู้ออกภาษาเพียงหนึ่งคน หรือเรียกว่า “ชุมชนภาษา” ซึ่งหมายถึงกลุ่มคนที่ภาษาเดียวกันนั่นเอง

เมื่อศึกษาการแปรของภาษาตามตัวแปรทางสังคม นักภาษาศาสตร์สังคมมักจำกัดกลุ่มที่ศึกษาตามตัวแปรที่ตนสนใจ เช่น กลุ่มอายุ เพศ หรือ ชั้นทางสังคม เป็นต้น (อมรา ประสิทธิ์รัฐศิลป์, 2533: 4-6)

นอกจากนี้ สุวีโล เปรมศรีรัตน์ และคณะ (2531:3) กล่าวถึงลักษณะของพฤติกรรมทางภาษาว่ามี 2 ลักษณะคือ มีหน้าที่ในการสร้างสัมพันธภาพทางสังคม และมีบทบาทเป็นตัวให้ข้อมูลเกี่ยวกับการพูด (ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้พูดเองเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตามเราจะเห็นได้ชัดเจนว่าลักษณะทั้งสองของพฤติกรรมทางภาษาที่กล่าวมานี้สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์อย่างแยกกัน ไม่ออกกระหว่างภาษาและสังคม) ซึ่งภาษาที่ใช้กันอยู่ในกลุ่มนั้น ๆ เรียกว่า “แบบของภาษา” หรือ “ภาษาเฉพาะกลุ่ม” (dialects)

ดังนั้นภาษาจึงมิใช่เป็นแต่เพียงหนทางสำหรับการสื่อสาร เรื่องดินฟ้าอากาศหรือเรื่องอื่นๆ เท่านั้น แต่ยังเป็นหนทางสำคัญในการที่จะสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นและดำรงรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์นั้นๆ ให้ยืนยงต่อไป

เครื่องหมายที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องหมายที่ใช้ถอดเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ในภาษาจีนในวิทยานิพนธ์
ถอดเสียงภาษาจีนตามระบบ 汉语拼音方案 Hànyǔ pīnyīn fāng'àn (ระบบการผสมอักษร
ภาษาจีน) ซึ่งเป็นสัทอักษรที่ใช้ถอดเสียงภาษาจีนอย่างเป็นทางการในประเทศจีน
เสียงพยัญชนะต้น (ฉิน หยงหลิน, 2525: 14-19)

เสียงพยัญชนะต้นในภาษากลางมี 23 เสียง สัทอักษรที่แทนเสียง พยัญชนะต้นมีดังนี้

สัทอักษร	คำอธิบาย		ตัวอย่าง
b	เทียบได้กับเสียง ป	八bā	“แปด”
p	เทียบได้กับเสียง พ	怕pà	“กลัว”
m	เทียบได้กับเสียง ม	妈mā	“แม่”
f	เทียบได้กับเสียง ฝ, ฟ	饭fàn	“ข้าว”
d	เทียบได้กับเสียง ด	大dà	“ใหญ่”
t	เทียบได้กับเสียง ท	他tā	“เขา”
n	เทียบได้กับเสียง น	那nà	“นั่น”
l	เทียบได้กับเสียง ล	来lái	“มา”
z	คล้ายกับเสียง จ โดย ปลายลิ้น จะแตะอยู่หลังฟันล่าง ก่อนออกเสียง	在zài	“อยู่”
c	คล้ายกับเสียง ฉ ตำแหน่งของลิ้น เหมือนกับออกเสียง z	擦cā	“เช็ด”
s	เทียบได้กับเสียง ส	站zhàn	“ยืน”
zh	คล้ายกับเสียง จ โดยยกปลายลิ้น ขึ้นไปแตะเพดานแข็งส่วนหน้า ก่อนออกเสียง		
j	คล้ายเสียง จ โดยลิ้นส่วนหน้า แตะเพดานแข็งส่วนหน้า ก่อนออกเสียง	江jiāng	“แม่น้ำ”
ch	คล้ายเสียง ฉ ตำแหน่งของ ลิ้นเหมือนกับออกเสียง zh	茶chá	“ใบชา”

สัทอักษร	คำอธิบาย		ตัวอย่าง
q	คล้ายกับเสียง ช,จ ตำแหน่ง ลิ้นเหมือนออกเสียง j เสียง q จะปรากฏ ร่วมกันกับเสียงสระ หน้าเท่านั้น	七qī	“เจ็ด”
sh	เทียบได้กับเสียง sh ในภาษาอังกฤษ	书shū	“หนังสือ”
r	คล้ายกับเสียง r ในภาษาอังกฤษ แต่ตอนออกเสียงปลายลิ้นห่อ ไปทางเพดานแข็ง	人rén	“คน”
x	คล้ายกับเสียง ช โดยให้ลิ้นมีตำแหน่ง เหมือนกับจะออกเสียง อี	小xiǎo	“เล็ก”
g	เทียบได้กับเสียง ก	跟gēn	“ด้วย, กับ”
k	เทียบได้กับเสียง ข,ค	看kàn	“ดู, มอง”
h	คล้ายกับเสียง ห และ ฮ แต่ลึกกว่า เสียง ห ในภาษาไทย	红hóng	“แดง”
y	1) เทียบได้กับเสียง ย 2) ถ้าอยู่หน้าสระ u จะออกเสียง คล้าย ย โดยให้ปากมีตำแหน่ง เหมือนกับจะออกเสียง อู	有yǒu 鱼yú	“มี” “ปลา”
	3) ถ้าอยู่หน้าสระ i จะไม่ออกเสียง	—yī	“หนึ่ง”
w	เทียบได้กับเสียง ว	为wéi	“เพราะว่า”

1. พยัญชนะสะกด

เสียงพยัญชนะสะกดในภาษาจีนมี 2 เสียง สัทอักษรที่แทนเสียงพยัญชนะตัวสะกด

มีดังนี้

สัทอักษร	คำอธิบาย		ตัวอย่าง
n	เทียบได้กับเสียงพยัญชนะท้ายในไม่ กน	看kàn	
“กู”			
ng*	เทียบได้กับเสียงพยัญชนะท้ายในไม่ กง	糖táng	“น้ำตาล”

* เสียงพยัญชนะ ng ใช้เป็นพยัญชนะสะกดเท่านั้น

2. เสียงสระ

สัทอักษรแทนเสียงสระเดี่ยว เสียงสระเดี่ยวในภาษาจีนมี 8 เสียง สัทอักษรที่แทนเสียงสระเดี่ยว ดังนี้

สัทอักษร	คำอธิบาย		ตัวอย่าง
a	เทียบได้กับเสียง อา	马mǎ	“ม้า”
e	1) คล้ายกับเสียง เออ 2) ถ้าอยู่หลังเสียง y ก็ออกเสียงคล้ายกับเสียง เอ	喝hē 夜yè	“ดื่ม” “กลางคืน”
i	1) ถ้าไม่มีตัวพยัญชนะสะกด ก็เทียบได้กับเสียง อี 2) ถ้ามีพยัญชนะสะกด ก็เทียบได้กับเสียง อี 3) เทียบได้กับเสียง อี เสียงสระนี้จะปรากฏเฉพาะ หลังพยัญชนะ z c s zh ch sh และ r เท่านั้น	你nǐ 林lín 子zǐ 次cì 死sǐ 纸zhǐ 吃chī 失shī 日rì	“เธอ, คุณ” “ป่า” “ลูก” “ครั้ง” “ตาย” “กระดาษ” “กิน” “หาย” “วัน ตะวัน”
o	คล้ายกับเสียง โอ + อะ	我wǒ	“ฉัน”
u	เทียบได้กับเสียง อู	路lù	“ถนน, ทาง”
ü	เทียบได้กับเสียง อี + อู	绿lǜ	“เขียว”
er	คล้ายกับเสียง เออ แต่ปลายลิ้นต้องห่อไปแตะเพดานแข็ง	二èr	“สอง”
ê	เทียบได้กับเสียง เอะ	ê	“เอ๊ะ” *

* เสียงสระ ê นี้ใช้ตามคำพ้องน้อยมากมักจะใช้ร่วมกับเสียงสระ i และ ü เป็นเสียงสระผสม ie และ üe การเขียนสระผสมจะเขียน โดยละเครื่องหมาย ˆ ใช้แต่รูป e

สัทอักษรแทนเสียงสระผสมสองเสียง เสียงสระผสมสองเสียงภาษาจีน
มี 11 เสียง สัทอักษรที่แทนเสียงสระผสมสองเสียง มีดังนี้

สัทอักษร	คำอธิบาย		ตัวอย่าง
ai	เทียบได้กับเสียง ไอ	来 lái	“มา”
ei	เทียบได้กับเสียง เอ + อี	飞 fēi	“บิน”
ao	เทียบได้กับเสียง เอา , อาว	老 lǎo	“แก่”
ou	เทียบได้กับเสียง โอ + อู	手 shǒu	“มือ”
ia	คล้ายกับเสียง อี + อา	下 xià	“ลง”
ie	คล้ายกับเสียง อี + แอะ	借 jiè	“ยืม”
io*	คล้ายกับเสียง อี + โอ	兄 xiōng	“พี่ชาย”
ua	คล้ายกับเสียง อัว + อา	花 huā	“ดอกไม้”
uo	คล้ายกับเสียง อัว + โอ	说 shuō	“พูด”
üa**	คล้ายกับเสียง อี + อู	犬 quǎn	“สุนัข”
üe***	คล้ายกับเสียง อี + อู + แอะ	雪 xuě	“หิมะ”

* เสียงสระ io นี้จะปรากฏร่วมกับตัวสะกด ng เสมอ

** เสียงสระ üa นี้จะปรากฏร่วมกับตัวสะกด n เสมอ

*** เสียงสระ üa และ üe เมื่อปรากฏร่วมกับพยัญชนะต้น j, q และ x จะเขียนโดยละ

เครื่องหมาย ̄ เป็น ua และ ue

สัทอักษรแทนเสียงสระผสมสามเสียง เสียงสระผสมสามเสียง ในภาษาจีน
มี 4 เสียง สัทอักษรที่แทนเสียงสระผสมสามเสียง มีดังนี้

สัทอักษร	คำอธิบาย		ตัวอย่าง
iao	คล้ายกับเสียง อี + อา + โอ	票 piào	“บัตร”
iou*	เทียบได้กับเสียง อี + โอ + อู	牛 niú	“วัว”
uai	เทียบได้กับเสียง อู + อา + อี	快 kuài	“เร็ว”
uei**	เทียบได้กับเสียง อู + เอ + อี	追 zhuī	“ไล่”

* เสียงสระผสม iou นี้ตามระบบผสม สัทอักษรจีนกำหนดให้ใช้เป็นรูป iu เมื่อใช้

บันทึกเสียงอ่านของคำ

** เสียงสระผสม uei นี้ตามระบบผสม สัทอักษรกำหนดให้ใช้เป็นรูป ui เมื่อใช้บันทึกเสียง

อ่านของคำ

3. เสียงวรรณยุกต์

เสียงวรรณยุกต์ในภาษาจีน มี 4 เสียง เครื่องหมายที่ใช้แทนเสียงวรรณยุกต์ใน

ภาษาจีน

เครื่องหมาย	ระดับเสียง		ตัวอย่าง
เสียงที่หนึ่ง	55	妈 mā	“แม่”
เสียงที่สอง	35	麻 má	“ปอ, ฝ้าย”
เสียงที่สาม	214	马 mǎ	“ม้า”
เสียงที่สี่	51	骂 mà	“คำ”

อนึ่ง คำที่ออกเสียงเบาจะไม่มีเครื่องหมายแทนเสียง เช่น 吧 ba “นะ , เถอะ”

(ประพิน มโนมัยวิบูลย์, 2521: 4)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปริศนาคำทาย

วรรณ นະมิ (2527) ที่ได้ศึกษาปริศนาคำทายของไทยจากข้อมูลปริศนาคำทายทั้ง 4 ภาค เพื่อศึกษาการผูกปริศนาคำทายของไทยในด้านเนื้อหา วิธีการตั้งคำถามคำตอบ โครงสร้างทางภาษา และศึกษาปริศนาคำทายที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมของคนในสังคมไทย จากการศึกษพบว่า ปริศนาคำทายที่เป็นปริศนาเก่า มีการใช้ภาษาในด้านของการใช้คำ การใช้โวหาร และการแบ่งช่วงจังหวะของพยางค์และสัมผัส โดยเฉพาะการแบ่งช่วงจังหวะของพยางค์และสัมผัสนี้ นอกจากจะช่วยให้ผู้เล่นสามารถจำคำถามได้แม่นยำ และช่วยให้ฟังไพเราะรื่นหูแล้ว ยังเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของคนไทย ที่เป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอนอีกด้วย ส่วนการเล่นภาษานั้น พบมากในปริศนาคำทายที่เป็นปริศนาใหม่ประเภทปัญหาเขาวงกต นอกจากนี้ปริศนาที่เป็นปัญหาเขาวงกตนั้น ไม่พบการใช้ภาษาในด้านของการใช้คำ การใช้โวหาร และการแบ่งช่วงจังหวะของพยางค์และสัมผัสเหมือนเช่นปริศนา

รุ่งอรุณ ทิมชุมเทศียร (2531) ที่ได้วิเคราะห์กลวิธีในการใช้คำของปริศนาคำทายพบว่าปริศนาคำทายมีรูปแบบและ โครงสร้างของการใช้ถ้อยคำที่มีระเบียบ กฎเกณฑ์สามารถศึกษาด้วยวิธีการทางภาษาศาสตร์ และกลไกทางความคิดกับภาษาการตีความสัญลักษณ์ต่างๆ อันแสดงถึงระบอบวิธีการคิดของสมอง ที่ผลิตคำหรือภาษาออกมาสะท้อนให้เห็นไหวพริบปฏิภาณทัศนคติและความสัมพันธ์ของคนกับธรรมชาติแวดล้อมต่างๆ มาใช้ในการสร้างปริศนาการไขปริศนาจะสัมฤทธิ์ผลเมื่อผู้ตอบสามารถตีความถ้อยคำ สัญลักษณ์ต่างๆ ตามกลวิธีใน

การสร้างปริศนาได้นั้นย่อมหมายถึงว่าปริศนาคำทายเป็นเครื่องมือลับสมองและฝึกปฏิภาณทางภาษาโดยแท้

วิลักษณ์ ศรีป่าซาง (2536) ที่ได้ศึกษาวิเคราะห์ปริศนาคำทายล้านนา พบว่า ในปัจจุบันมีปริศนาคำทายเกิดขึ้นใหม่มีลักษณะแตกต่างกับของเดิมทั้งเนื้อหา รูปแบบ และจุดมุ่งหมายในการนำไปใช้ เนื้อหาของปริศนาคำทายของล้านนาแต่เดิมนั้นไม่สอดคล้องกับความเจริญรุดหน้าของโลกในปัจจุบัน จึงไม่ใช่เรื่องแปลกแต่ประการใด ที่เนื้อหาเหล่านั้น ในปัจจุบันไม่ค่อยพบเจอด้วยว่ามีสิ่งใหม่ ศัพท์ใหม่มาใช้แทน โดยเฉพาะปริศนาที่เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ สัตว์ และพืช เป็นต้น

ปริศนาคำทายของชาวล้านนารุ่นใหม่นี้ได้รับอิทธิพลมาจากสื่อมวลชนส่วนกลางเป็นส่วนใหญ่ มีลักษณะเน้นที่ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และคำตอบมักจะแฝงความขยิบตา กวนประสาท แต่ก็ถือว่าเป็นกิจกรรมการใช้ภาษาที่สร้างความสนุกสนาน ได้ในระดับหนึ่ง

ลักษณะการใช้ภาษาในปริศนาคำทายล้านนานั้น ปริศนาคำทายแต่เดิมผู้เขียนจัดแบ่งออกเป็น 9 ประเภท ในส่วนปริศนาคำทายของคนล้านนารุ่นใหม่ ผู้เขียนได้แบ่งลักษณะการใช้ภาษาออกเป็น 4 ประเภท ปริศนาคำทายทั้งสองประเภทนี้ มีลักษณะแตกต่างกันทั้งรูปแบบและเนื้อหา ที่เด่นที่สุดคือ การใช้ภาษา กล่าวคือปริศนาล้านนาแต่เดิมส่วนหนึ่งเป็นคำคล้องจองกัน แต่ปริศนาล้านนาในปัจจุบัน ไม่มีลักษณะดังกล่าว การเล่นปริศนาคำทายไม่สิ้นสลายไปจากสังคมล้านนา เนื้อหาและรูปแบบจะเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษาและวัฒนธรรม

นาย ฉิน หงหลิน (2525) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบสำนวนจีนและสำนวนไทย พบว่า สะท้อนให้เห็นถึงสภาพแวดล้อม ชีวิตความเป็นอยู่ ความเชื่อ วัฒนธรรมและทัศนคติเกี่ยวกับสิ่งต่างๆของคนจีนและคนไทย สำนวนจีนและสำนวนไทยสะท้อนให้เห็นภูมิอากาศ สัตว์และพืชที่เหมือนและต่างกันในประเทศจีนและประเทศไทย และบางสำนวนก็สะท้อนให้ลักษณะภูมิประเทศที่มีเฉพาะในประเทศใดประเทศหนึ่งเท่านั้น เช่นจากสำนวนบางสำนวนสะท้อนให้เห็นว่าอากาศในประเทศจีนมี 4 ฤดู ในประเทศไทยมี 3 ฤดู วัฒนธรรมของจีนและไทยที่สะท้อนจากสำนวนมีทั้งเหมือนและต่าง ชีวิตความเป็นอยู่ ความคิดความเชื่อ ทัศนคติเกี่ยวกับสัตว์ สิ่งมีค่า ทั้งสำนวนจีนและสำนวนไทยต่างก็สะท้อนให้เห็นสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมของคนจีนและคนไทยทั้งเหมือนและต่างกัน

นาย พู่ เจิง โห่ยว (2526) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบคำซ้ำในภาษาจีนและภาษาไทย พบว่า คำ 10 ชนิดในภาษาจีนและภาษาไทยที่นำมาศึกษาส่วนใหญ่จะนำมาซ้ำได้ ในภาษาจีนมี 7 ชนิดที่ซ้ำได้ และในภาษาไทยมี 9 ชนิดที่ซ้ำได้ รูปแบบคำซ้ำในภาษาจีนและภาษาไทยจะแบ่งได้

เป็นสองประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ คำซ้ำประเภทอิสระซึ่งเป็นคำที่ซ้ำแล้วใช้ตามลำพัง และคำซ้ำประเภทไม่อิสระซึ่งเป็นคำที่ซ้ำแล้วใช้ตามลำพังไม่ได้ คำซ้ำสองประเภทนี้อาจแบ่งประเภทย่อยอีก คำซ้ำในภาษาจีนมีทั้งหมด 7 รูปแบบ คำซ้ำในภาษาไทยมีทั้งหมด 5 รูปแบบ และได้พบว่าคำซ้ำในทั้ง 2 ภาษาต่างก็มีคำซ้ำที่เปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์และคำซ้ำที่ไม่เปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์ สวนความหมายของคำซ้ำในภาษาจีนและภาษานี้จะแตกต่างกันมี 8 ประเภท เป็นความหมายที่ตรงกันคือปรากฏในทั้งสองภาษา 6 ประเภท

พรทิพย์ ช่างชาดา (2532) ศึกษาวิจัยเรื่อง ร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก : การศึกษาวิเคราะห์รูปแบบและศิลปะการประพันธ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะคำประพันธ์ ธรรมเนียมนิยมในการประพันธ์ และศิลปะการประพันธ์ ผลการวิจัยพบว่าในด้านลักษณะคำประพันธ์ประเภทร่ายยาวตลอดเรื่อง ด้านธรรมเนียมนิยมในการประพันธ์ใช้แบบของวรรณคดีไทย และด้านศิลปะการประพันธ์ วรรณคดีมีลักษณะสมบูรณ์ด้วยศิลปะการประพันธ์ตามแบบของวรรณคดีไทย ทั้งในด้านศิลปะการเลือกเฟ้นถ้อยคำ ศิลปะการเรียบเรียงถ้อยคำ และศิลปะการใช้โวหารที่แสดงให้ผู้อ่านเห็นความสมจริง

กมลมาลย์ คำแสน (2542) ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพจนานุกรมตามแนวทางมานุษยวิทยาวัฒนธรรมเพื่อการสอนวรรณกรรมท้องถิ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพจนานุกรมอีสานที่บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรและจัดทำข้อเสนอแนะการจัดกิจกรรมสำหรับครูเพื่อประกอบการสอนวิชาวรรณกรรมท้องถิ่น ผลการศึกษาได้สะท้อนลักษณะการใช้ภาษาของคนในท้องถิ่น ที่คิดสร้างสรรค์ถ้อยคำที่เรียบง่ายธรรมดาเปรียบเทียบกับ เพื่อสื่อความคิด ความปรารถนาที่ลึกซึ้งในการสั่งสอนคนทั่วไป

บัวพร มาลัยคำ (2544) ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมคำสอนสตรีของไทยและลาวมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมคำสอนของสตรีไทยและลาวในด้านที่มาและลักษณะการแต่ง เนื้อหาคำสอน กลวิธีการสอนและภาพสะท้อนทางคติชนที่ปรากฏในวรรณกรรมคำสอน ผลการศึกษาพบว่าด้านที่มาและลักษณะการแต่งทั้งของไทยและลาวส่วนใหญ่ไม่ทราบผู้แต่ง และวรรณกรรมคำสอนของไทยและลาวมุ่งสอนสตรีสาวและสตรีที่แต่งงานแล้วในระดับชาวบ้านเป็นส่วนใหญ่ ที่มาของเนื้อหาคำสอนนั้นทั้งวรรณกรรมคำสอนของไทยและลาวได้รับอิทธิพลที่มาจากเนื้อหาจากแนวคิดที่เป็นค่านิยมหรืออุดมคติของสังคมเป็นส่วนใหญ่

ยุทธพงษ์ สืบศักดิ์วงศ์ (2546) วิจัยเรื่อง ความคิดทางปรัชญาในภายิตมังมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวคิดทางอภิปรัชญาและจริยศาสตร์ของมัง ผลการศึกษาพบว่า มังมีแนวคิดอภิปรัชญาว่าโลกประกอบด้วยลักษณะ 2 ส่วนที่ปฏิสัมพันธ์กัน คือ ส่วนที่เป็นรูปธรรมซึ่งแสดงผลให้เรา

เห็นได้ผ่านประสาทสัมผัส อีกส่วนคือ นามธรรม ถือว่าเป็นส่วนที่อยู่เหนือการรับรู้ผ่านทางประสาทสัมผัส ส่วนแนวคิดทางด้านจริยศาสตร์ มุ่งได้สร้างข้อปฏิบัติหรือกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่เกี่ยวเนื่องมาจากแนวคิดด้านอภิปรัชญา

พระวัลลภ ธรรมหมื่นขอ (2547) ศึกษาวิจัยเรื่องความคิดทางปรัชญาในภายิตล้านนามีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์วิธีคิด ฐานความคิด อันเป็นกระบวนการที่ทำให้ได้มาซึ่งภายิตล้านนา ผลการศึกษาพบว่า ชาวล้านนาใช้วิธีคิดที่มีความหลากหลายและเชื่อมโยงเกี่ยวเนื่องกันในการดำเนินชีวิตแล้วผลิดออกมาเป็นภายิต ลักษณะของวิธีคิดดังกล่าวเป็นแบบองค์รวมที่เชื่อมโยงกันเป็นกระบวนการ โดยไม่มองสิ่งต่าง ๆ แบบแยกส่วน นอกจากนี้ภายิตล้านนามีฐานความคิดสำคัญที่หลักคำสอนทางพุทธศาสนาและประสบการณ์ที่ได้จากการดำเนินชีวิตประจำวันที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ผู้อื่น กับสิ่งแวดล้อมทั้งสังคมธรรมชาติและสิ่งเหนือธรรมชาติ

จรงค์ ชัยมณี (2550) ที่ได้ศึกษาวิเคราะห์วัฒนธรรมกับภาษาจากปริศนาคำทายล้านนาด้านรูปแบบของปริศนาและความหมายทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในปริศนาคำทายล้านนา พบว่าในปริศนาคำทายล้านนาที่นำมาสร้างปริศนามี 3 ลักษณะ คือ การเปรียบเทียบกับรูปลักษณะ การเปรียบเทียบกับกิริยาอาการ และการเปรียบเทียบทั้งรูปลักษณะและกิริยาอาการ การเปรียบเทียบนี้ยังสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมด้านอาชีพ การบริโภค ความเชื่อ และวัฒนธรรมด้านความเชื่อที่คนล้านนาสร้างความหมายอันเป็นการสร้างจินตนาการ นำไปสู่กระบวนการคิดขั้นสูง และยังเป็นภูมิปัญญาทางภาษาอันทรงค่า ควรแก่การอนุรักษ์ไว้ให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติสืบไป

พวงผกา หลีกเมือง (2552) ศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สำนวนโวหารเชิงมโนทัศน์ในตำนานของล้านนามีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบ โครงสร้าง ความหมาย น้ำเสียง บทบาทหน้าที่และมโนทัศน์ของสำนวนโวหารในตำนานล้านนา ผลการวิจัยพบว่า โครงสร้างของสำนวนโวหารในตำนานล้านนาแบ่งเป็น 3 ประเภท ในด้านรูปแบบของสำนวนโวหาร มีรูปแบบเป็นพยางค์ตั้งแต่ 2 คำขึ้นไป ส่วนความหมายของสำนวนโวหารมี 2 ประเภท คือความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปจากความหมายตามรูปศัพท์ทั้งหมด และความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปจากความหมายตามรูปศัพท์บางส่วน น้ำเสียงของผู้เขียนจากสำนวนโวหารในตำนานล้านนาปรากฏ 12 น้ำเสียง

บทบาทหน้าที่ของสำนวนในตำนานล้านนาพบว่ามิมบทบาทหน้าที่ขยายความหมายของบุคคลเหตุการณ์ในตำนาน เน้นย้ำความสำคัญของบุคคล ส่วนการวิเคราะห์สำนวนโวหารเชิงมโนทัศน์ในตำนานของล้านนาสะท้อนทั้งหมด 8 มโนทัศน์ เช่น สภาพบ้านเมือง ความกล้าหาญ ชาติกำเนิด ผู้หญิงในสังคม เป็นต้น

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า การศึกษาปริศนาคำทวยส่วนใหญ่เป็นการศึกษากลวิธีการผูกปริศนา เนื้อหา โครงสร้างทางภาษา รวมถึงการศึกษาถึงวิธีทางภาษาศาสตร์ และกลไกทางความคิดกับภาษาการตีความสัญลักษณ์ต่างๆ อันแสดงถึงระบอบวิธีการคิดของสมอง ที่ผลิตคำหรือภาษาออกมาสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ของคนกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อมต่างๆ

นอกจากนี้งานวิจัยที่เกี่ยวกับสำนวน ภาษิตต่างๆ รวมถึงปริศนาคำทวยที่ผู้วิจัยได้พบ ยังแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของคติชน ไม่ว่าจะในด้านภาษา ประเพณี วัฒนธรรม ฯลฯ