

การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ  
ในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน<sup>1</sup>  
An Analysis of Restructuring in Genius Code  
Puzzles for the Game Show  
“The One night Genius”

สิรินทรา ฤทธิเดช  
ดร. ศิริพร ปัญญาเมธีกุล

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้วิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน จากการวิเคราะห์พบกลวิธีที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ 4 กลวิธีใหญ่ คือ 1) กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท 2) กลวิธีทางความหมาย 3) กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ และ 4) กลวิธีทางรูปและเสียง ซึ่งกลวิธีที่พบมากที่สุด คือ กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท กล่าวคือ ในการสร้างรหัสอัจฉริยะส่วนใหญ่เน้นการมีความรู้ร่วมกันของคนในสังคมเป็นอย่างมากดังเห็นได้จากการใช้กลวิธีย่อย คือ กลวิธีสภาวะเกิดก่อนทางวจนปฏิบัติศาสตร์ และกลวิธีการอ้างถึงที่มีการใช้เป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ กลวิธีการใช้สัญลักษณ์เป็นกลวิธีย่อยที่สำคัญอีกกลวิธีหนึ่งในกลวิธีทางความหมายที่ทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลข โดยพิจารณาจากรูปทรงและเปรียบเทียบความเหมือนกันของรูปภาษาที่พบกับตัวเลข จากการวิเคราะห์พบว่ามีการใช้ความรู้ทางเสียง คำความหมาย โครงสร้าง ปริจเฉท ช่วยในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างเป็นอย่างดี ซึ่งการวิเคราะห์ดังกล่าวทำให้มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลขอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม จากผลการวิเคราะห์พบว่าผู้ตอบต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย

**คำสำคัญ :** การสร้าง ปริศนาคำทาย รหัสอัจฉริยะ

<sup>1</sup>งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนการศึกษาเพื่อทำวิทยานิพนธ์ของนิสิตบัณฑิตศึกษาประจำปีงบประมาณ 2554 จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

### Abstract

*This study analyzes the strategies of restructuring genius code puzzles in the game show “The One night Genius”. The results reveal four main strategies used in restructuring puzzles: 1) Pragmatic strategy 2) Semantic strategy 3) Morphological and Syntactic strategy and 4) Phonological and Form strategy. Of these strategies, the most frequently used is the Pragmatic presupposition strategy, which utilizes shared background knowledge. The Pragmatic presupposition and reference strategies, which are sub-categories of the Pragmatic strategy, are also widely used. Moreover, it was found that the symbol strategy is the most important showing the relation between numbers and language by comparing the alphabets or the written form with numbers. The results show that knowledge of phonology, morphology, semantics, syntax and discourse helps with restructuring genius code puzzles and forming a relation between number and language systems. However, in order to be successful in the show, participants must possess extensive knowledge about Thai culture.*

**Keywords :** Restructuring, Puzzle, Genius Code

### บทนำ

ปัจจุบันรายการโทรทัศน์ที่เป็นเกมโชว์มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบรายการมากมาย รายการส่วนใหญ่เริ่มให้ความสนใจในการให้ความรู้กับผู้ชมมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นรายการฉลาดสุดๆ รายการถ้าคุณแน่อย่าแพ้เด็กประถม รายการแฟนพันธุ์แท้ รายการยกสยาม เป็นต้น อย่างไรก็ตามอย่างไรก็ดี รายการเหล่านี้เน้นถึงสาระความรู้และให้ผู้แข่งขันตอบคำถามเท่านั้น แต่ยังมีรายการหนึ่งที่มีความสนใจและได้รับรางวัลต่างๆ มากมาย คือ รายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน ซึ่งรางวัลที่ได้รับมีทั้งในระดับสากลและระดับประเทศ ได้แก่ รางวัล Asian Television Awards ในสาขา Highly Commended Reality Programme ปี 2006 รางวัล ท็อป อวอร์ดส์ ในสาขาเกมโชว์ยอดเยี่ยม ปี 2006 รางวัล โทรทัศน์ทองคำในสาขาเกมโชว์ยอดเยี่ยม ปี 2006 รางวัล สตาร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ อวอร์ดส์ ในสาขาเกมโชว์ยอดเยี่ยม ปี 2006 เป็นต้น

นอกจากนั้น ผู้เข้าร่วมการแข่งขันในรายการส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในระดับสูง อาทิ ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านแพทยศาสตร์ จิตวิทยา รวมถึงเป็นเยาวชนที่ชนะเลิศในการสอบแข่งขันต่างๆ ซึ่งแตกต่างจากรายการอื่นที่ผู้ร่วมการแข่งขันมักจะเป็นนักแสดง นักร้อง หรือผู้ชมทางบ้าน รายการนี้

มีความแปลกใหม่จากรายการอื่นๆ คือ มีทั้งการพจนานุกรมและการให้ความรู้ กล่าวคือ ผู้แข่งขันต้องพจนานุกรมในด้านต่างๆ ก่อน และท้ายสุดของการแข่งขัน ผู้แข่งขันจะต้องตีความรหัสอัจฉริยะออกมาเป็นตัวเลข 4 ตัวให้ได้ จึงจะเป็นผู้ชนะ การถอดรหัสนี้จึงเป็นการท้าทายความรู้ ความสามารถและเชาวน์ปัญญาของผู้แข่งขันเป็นอย่างมาก

ตัวอย่างรหัสอัจฉริยะ เช่น

(1) “ภัครมัยฆ่าไขปลาหมึก”

รหัสอัจฉริยะในตัวอย่าง (1) ใช้วิธีการอ้างอิง (Reference) นักแสดง / นักร้อง ชื่อ ภัครมัย ซึ่งผู้เล่นต้องมีความรู้เบื้องหลังร่วมกัน (Background knowledge) จึงจะสามารถเข้าใจได้ ซึ่งคนในสังคมไทยทราบว่าภัครมัยมีชื่อเล่นว่า “ตอง” และคำว่า “ตอง” มีความหมายประจำรูป หมายถึง “ลักษณะนามที่เรียก ไฟ ที่มีเหมือนกัน 3 ใบ” (Lexitron Dictionary. 2010) ดังนั้น คำว่า “ตอง” จึงเป็นการอ้างอิงหมายเลข “3”

ส่วนคำว่า “ฆ่า” หากพิจารณาตามโครงสร้างไวยากรณ์อยู่ในตำแหน่งของคำกริยา หมายถึง “หัวเราะ” (Lexitron Dictionary. 2010) ผู้เล่นต้องมองในมุมมองอื่นที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข นั่นคือ ในภาษาไทยคนไทยออกเสียงหัวเราะเป็น “ฮา ฮ่า ฮ่า” ซึ่งพ้องเสียงกับหมายเลข “ห้า” ดังนั้น คำว่า “ฆ่า” เท่ากับหมายเลข “5” คำว่า “ไข” หากพิจารณาเพื่อให้ได้ตัวเลข ส่วนใหญ่คนโดยทั่วไปมักคิดถึงตัวเลขศูนย์ (0) เนื่องจากเป็นการอ้างโดยใช้แบบเสมือน (Icon) ที่เหมือน ไข (ไข่) มีลักษณะเป็นรูปทรงกลม ซึ่งเหมือนกับหมายเลข “0”

คำสุดท้าย คือ คำว่า “ปลาหมึก” เช่นเดียวกับคำว่า “ไข” เมื่อนึกถึงตัวเลขที่เกี่ยวข้องปลาหมึกคนในสังคมมักนึกถึงหมายเลข “8” เนื่องจากปลาหมึกมี 8 หนวด ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของปลาหมึก เพราะฉะนั้นตัวเลขที่ได้ 3508

จากตัวอย่าง “ภัครมัยฆ่าไขปลาหมึก” ผู้วิจัยพบว่าโครงสร้างในการสร้างรหัสอัจฉริยะ มีลักษณะที่แตกต่างจากปริศนาคำทายของไทย คือ ปริศนาคำทายในสมัยก่อนมักจะเป็นการถามคำถาม ด้วยการขึ้นต้นว่า “อะไรเอ่ย” (น้ำทิพย์ ทิมา. 2548: 99) เช่น

(2) คำถาม: “อะไรเอ่ย กาดำ กระโดดลงน้ำกลายเป็นกาขาว”

คำตอบ: เมล็ดแมงลัก

(3) คำถาม: “อะไรเอ่ย มีปากไม่มีฟัน กินข้าวทุกวันได้มากกว่าคน”

คำตอบ: หม้อหุงข้าว

จากตัวอย่าง (2) – (3) น้ำทิพย์ ทิมา (2548: 98) กล่าวว่าโครงสร้างปริศนาคำทายในสมัยก่อนเป็นการสร้างคำทายเพื่ออธิบายสิ่งที่เป็นคำเฉลย และรูปแบบของการสร้างปริศนาคำทายไม่หลากหลายนัก จึงทำให้รูปแบบการสร้างเป็นแบบตายตัว ส่วนการสร้างปริศนาคำทายในปัจจุบันมีรูปแบบที่หลากหลายและคำ

เฉลยมีทั้งการหักมุมของคำตอบ มีความตลกขบขัน และความขัดแย้งกัน การขึ้นต้นคำถามปริศนาคำทายในปัจจุบันมีหลายรูปแบบ เช่น ขึ้นต้นคำถามด้วย “ทำไม” “อะไร” “ใคร” “ยังไง” ดังตัวอย่างเช่น

(4) คำถาม: “มีเรืออยู่ลำหนึ่งบรรทุกคนได้ทั้งหมด 50 คน ขณะนี้มีคนอยู่บนเรือแล้ว 49 คน คนที่ 50 เป็นผู้หญิงท้อง 5 เดือน พอขึ้นไปแล้ว ทำไมเรือค่อยๆ จม”

คำตอบ: เพราะเรือเป็นเรือดำน้ำ (ปริศนานี้ทำให้คิดว่าผู้หญิงท้องเป็นสาเหตุของเรือจม เพราะรวมเด็กในท้องทำให้เรือมีคนทั้งหมด 51 คน แต่ที่เรือจม เนื่องจากเป็นเรือดำน้ำ)

(5) คำถาม: “ใบอะไร ไม่มีต้น คนชอบคล่ำ”

คำตอบ: ใบหู

จากตัวอย่าง (4) – (5) จะเห็นได้ว่าทั้งปริศนาคำทายในสมัยก่อนและปัจจุบัน คำตอบหรือคำเฉลยโดยส่วนมากจะพบว่าเป็นวัตถุ สิ่งของ สิ่งมีชีวิต สถานที่ เป็นต้น และคำถามมักขึ้นต้นด้วย อะไรเอ่ย อะไรทำไม ใคร ยังไง เมื่อไร เท่าไร แตรหัสอัจฉริยะมีวิธีการถามที่หลากหลายรูปแบบและแปลกมากกว่าปริศนาคำทายได้แก่ เป็นเพียงแค่คำ 1 คำ เช่น “เปาบุ้นจิ้น” หรือเป็นชื่อภาพยนตร์ที่เป็นตัวเลข เช่น “007” หรือประโยคบอกเล่า “โสมฝรั่งตั้งโตได้” “แม่ครัวหัวงเอ็มเค” และที่สำคัญคำตอบในการถอดรหัสจะต้องเป็น ตัวเลขเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม รหัสอัจฉริยะมีส่วนที่คล้ายกับปริศนาคำทายดังการศึกษาของแมคเกรเกอร์และคันทิงแฮม (MacGregor; & Cunningham. 2008: 264) ที่พบว่าการศึกษาปริศนาคำทายไม่สามารถถอดรหัสได้ด้วยการวิเคราะห์ตามโครงสร้างไวยากรณ์ ถึงแม้ว่าโครงสร้างนั้นๆ จะถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เนื่องจากคำตอบของปริศนาคำทายไม่ได้อยู่ที่การเรียงลำดับของคำ โครงสร้างไวยากรณ์ เช่นเดียวกับความหมาย ในปริศนาคำทายความหมายมักจะเป็นความหมายแฝง ซึ่งไม่ได้ตรงตามตัวอักษรต้องมีการตีความหลายชั้นตอน เช่น ปริศนาคำทาย “PUNISHMENT” คำตอบ คือ “Capital punishment” จะเห็นได้ว่าคำตอบไม่ได้พิจารณาที่ความหมาย แต่เป็นการสังเกตจากลักษณะรูปทรง และการเน้นของตัวอักษร เช่นเดียวกับการถอดรหัสอัจฉริยะซึ่งพิจารณาคล้ายกัน กล่าวคือ ผู้ถอดรหัสไม่สามารถถอดรหัสตามโครงสร้างไวยากรณ์และความหมายประจำรูปได้ สอดคล้องกับที่อัตทาโด (Attardo. 1994) กล่าวว่าในโลกของการละเล่น ไม่ว่าจะเป็นโจ๊ก (Joke) หรือ ปริศนาคำทาย (Riddle) เราต้องยอมรับตรรกะอีกชุดหนึ่งซึ่งไม่ตรงกับตรรกะในโลกของความเป็นจริง หรือ ตรรกะที่คนทั่วไปในสังคมยอมรับ ดังนั้น คนที่ยึดกับตรรกะในโลกของความเป็นจริงหรือเป็นไปตามบรรทัดฐานในสังคม จะไม่สามารถถอดรหัสอัจฉริยะได้

นอกจากนี้ จากศึกษางานวิจัยต่างๆ พบว่ามีการศึกษาปริศนาคำทายหลายงานวิจัยในประเทศไทย เช่น งานวิจัยเรื่อง การศึกษาปริศนาคำทายของไทยของวรรณ นะมิ (2527) ที่ศึกษาโครงสร้างของภาษาและกลวิธีในการตั้งคำถามคำตอบ

งานวิจัยเรื่อง มุมมองวัฒนธรรมจากคำทาย ของบุปผา บุญทิพย์ (2547) ซึ่งศึกษาความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านปริศนาคำทาย

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการสร้างปริศนาคำทายแบบเดิมและแบบใหม่ ของน้ำทิพย์ ทิมา (2548) ที่ศึกษากลวิธีในการสร้างคำถามปริศนาคำทาย

และงานวิจัยเรื่อง ปริศนาคำทาย กลไกทางภาษา และภูมิปัญญาแบบไทยของสรียา ทับทัน (2551) ที่ศึกษากลไกด้านรูปและเสียงและกลไกด้านความหมาย

จากที่กล่าวมาเห็นได้ว่างานวิจัยส่วนใหญ่มักเป็นการศึกษากลวิธีการสร้างปริศนาคำทาย โครงสร้างของปริศนาคำทาย และรูปแบบของการใช้ภาษาในปริศนาคำทายเท่านั้น แต่ในงานวิจัยนี้มีความแตกต่างจากงานวิจัยอื่น คือ รหัสอัจฉริยะเป็นการสร้างรหัสที่พยายามอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างภาษากับตัวเลขเข้าด้วยกัน จึงเป็นลักษณะเด่นของเกมที่ต่างไปจากปริศนาคำทายแบบเดิมๆ ที่คนไทยเคยเล่นกัน ซึ่งในเชิงสัญลักษณ์ถือเป็นคนละครบบกัน ดังที่เรามักแยกวิชาคณิตศาสตร์ออกจากวิชาสายภาษา หรือดังที่เดอไซซูร์ (de Saussure, 1972) ได้กล่าวถึงความเป็นระบบว่ามีระเบียบและความสัมพันธ์ภายในตัวมันเอง สัญลักษณ์แต่ละสัญลักษณ์จะมีค่าทางความหมายได้ เพราะความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ตัวอื่นในระบบ แต่เกมอัจฉริยะพยายามเชื่อมสองระบบเข้าด้วยกัน จึงนับเป็นสิ่งแปลกใหม่ที่นำศึกษาเป็นอย่างมาก ดังนั้น ผู้วิจัยสนใจที่จะวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน เนื่องจากการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะจะช่วยให้การเข้าใจและวิเคราะห์รหัสอัจฉริยะได้ดีและชัดเจนยิ่งขึ้น

### วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลรหัสอัจฉริยะจากรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน<sup>2</sup> (One Night Genius) ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อ.ส.ม.ท. ตั้งแต่วันที่ 3 กรกฎาคม พ.ศ. 2549 จนถึงวันที่ 7 มกราคม พ.ศ. 2551 และเก็บข้อมูลจากรายการเกมอัจฉริยะยกบ้าน โดยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ตั้งแต่วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2551 จนถึง วันที่ 28 มิถุนายน พ.ศ. 2551 รวมระยะเวลาออกอากาศเป็นเวลา 112 วัน รวบรวมรหัสอัจฉริยะได้ทั้งสิ้น 112 รหัส

#### การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ

ในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะผู้วิจัยใช้เกณฑ์ของสุดาพร ลักษณะียนาวิน (2537: 47) ซึ่ง

<sup>2</sup> รายการได้เปลี่ยนชื่อเป็นรายการเกมอัจฉริยะยกบ้าน โดยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ตั้งแต่วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2551 ถึงวันที่ 28 มิถุนายน 2551 ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยขอเรียกชื่อรายการเป็นรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืนเพียงชื่อเดียว เพื่อความสะดวกในการอ้างอิง

แบ่งการวิเคราะห์ตามระบบของภาษา ได้แก่ 1) รูปเสียง/รูปอักขระ 2) ระบบเสียง/ระบบการเขียน 3) ระบบหน่วยคำ 4) ระบบวากยสัมพันธ์ 5) ระบบความหมายของรูปภาษา และ 6) ระบบของภาษาในบริบทของการสื่อสาร

ก่อนที่จะนำเสนอผลของการวิเคราะห์ทฤษฎีการสร้างรหัสอัจฉริยะ ผู้วิจัยขอกล่าวถึงรหัสและปริศนาคำทายเพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ประกอบผลการวิเคราะห์ที่จะนำเสนอในลำดับต่อไป

### รหัส (Code)

จาค็อบสัน (Chandler. 2002: 147; อ้างอิงจาก Jakobson. 1971. Selected Writings) ให้คำนิยามของรหัส คือ ชุดของข้อมูลที่ได้รับการตกลงร่วมกันในสังคมให้เป็นสิ่งสมมติ เพื่อให้เข้าใจสัญลักษณ์ไปในระบบเดียวกัน

เดอ โซซูร์ (de Saussure. 1972: 66-67) กล่าวว่า การจะเข้าใจรหัสให้กระจ่างได้นั้น ผู้รับสารจะต้องตีความหมายที่เป็นมโนทัศน์ (Signified) และรูปที่ปรากฏในภาษา (Signifier) พร้อมทั้งพิจารณาความคล้ายคลึงและความเหมาะสมของแต่ละวัฒนธรรมด้วย เพื่อที่จะนำไปสู่การเข้าใจความหมายได้ถูกต้อง ผู้ที่นำหลักการของเดอ โซซูร์ มาปรับเป็นประเภทของสัญลักษณ์ คือ เพียช (Saeed. 1997: 5; อ้างอิงจาก Peirce. 1931) โดยแบ่งประเภทของสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. **สัญลักษณ์ (Symbol / Symbolic)** หมายถึง สัญลักษณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกันกับสิ่งที้นำเสนอเลย เป็นสิ่งที่สังคมสมมติขึ้น เช่น สีดำเป็นสัญลักษณ์ของการไว้ทุกข์ รหัสมอร์ส (Morse code) สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เป็นต้น สัญลักษณ์จึงเป็นตัวส่งผ่านความคิดที่เรียกว่า “สิ่งสมมติ (arbitrary)” ซึ่งเราไม่มีเหตุผลในการอธิบายที่มาของสัญลักษณ์ ภาษาของมนุษย์ก็เช่นเดียวกัน คือ เป็นสัญลักษณ์ชนิดหนึ่งที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการสื่อสารของแต่ละภาษาก็จะมีการสมมติสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของภาษาต่างกัน ตัวอย่างเช่น คำว่า “tako” ในภาษาญี่ปุ่น หมายถึง “ปลาหมึก” โดยไม่มีคำอธิบายว่าทำไมภาษาญี่ปุ่นจึงเรียกว่า “tako” หรือทำไมในภาษาไทยจึงเรียกว่า “ปลาหมึก” สิ่งเหล่านี้ไม่มีเหตุผลที่จะเข้ามาอธิบายได้ว่าทำไมเราจึงมีคำเรียกขานที่แตกต่างกัน แต่โดยรวมเราจะมองเห็นสิ่งเดียวกัน

2. **แบบเสมือน (Icon / Iconic)** หมายถึง สัญลักษณ์ที่มีความคล้ายกับสิ่งที้นำเสนอ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การแทนสัญลักษณ์ด้วยสิ่งที่เป็นเหมือนภาพเสมือน เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น ภาพเหมือน รูปแกะสลัก ภาพสัญลักษณ์หน้าห้องน้ำที่แสดงภาพเหมือนโดยใช้รูปผู้หญิงและผู้ชาย เป็นต้น นอกจากนี้ แบบเสมือนยังรวมถึงคำเลียนเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงบินของผึ้ง (Buzz) เสียงน้ำกระเด็น (Splat) เสียงปิดประตู (Bang) เสียงร้องของแมว (Meow) เป็นต้น

3. **ตัวบ่งชี้ (Index / Indexical)** หมายถึง สัญลักษณ์ที่ทำหน้าที่บ่งชี้สิ่งหรือปรากฏการณ์บางอย่าง เช่น “ควีน” บ่งบอกถึงไฟไหม้ “ลมพัดแรง” บ่งบอกถึงฝนกำลังจะตก หรือ “อุณภูมิในร่างกายสูงขึ้น” บ่งบอกถึงอาการป่วยของร่างกาย “ร่มเงาของแดด” บ่งชี้ถึงเวลา เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ตัวบ่งชี้ก็อาจต้องตีความหรือมีความรู้เฉพาะ เช่น การเต้นของหัวใจ ความดัน อุณหภูมิในร่างกาย เป็นตัวบ่งชี้ที่ต้องอาศัยการตีความจากแพทย์ทั้งสิ้น

### ปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทาย คือ การเล่นเกมชนิดหนึ่งของคนไทย โดยใช้วิธีการสร้างปริศนาขึ้น เพื่อให้อีกฝ่ายค้นหาคำตอบ และปริศนาคำทายส่วนใหญ่จะแฝงไปด้วยวัฒนธรรม ภูมิปัญญา แนวความคิด ความเชื่อ ตลอดจนความเป็นอยู่ของคนในสังคม ซึ่งอาจจะร้อยเรียงด้วยโคลง ฉันท์ กาพย์ และกลอน

#### กลวิธีการสร้างปริศนาคำทาย

สรียา ทับทัน (2551: 83-95) ศึกษากลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการสร้างปริศนาคำทายที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ต โดยพบกลวิธีทางภาษา 2 กลวิธี คือ 1) กลวิธีที่เกี่ยวกับรูปและเสียง และ 2) กลวิธีเกี่ยวกับความหมาย ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. **กลวิธีที่เกี่ยวกับรูปและเสียง** เป็นการสร้างปริศนา โดยการเล่นกับเสียง ไม่ว่าจะเป็นเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ เช่น การเล่นคำ (Pun) และการใช้คำพวน (Anagram) (ดูตัวอย่าง (6) และ (7) ตามลำดับ)

(6) คำถาม: โรคอะไรถูกที่สุด

คำตอบ: โรคระบาด (เสียงคล้ายกับ ละ + บาท)

(7) คำถาม: แมวอะไรเดินโซเซ

คำตอบ: แมวเฝ้า (สามารถพวนเป็น “เมาเฝ้า”)

2. **กลวิธีเกี่ยวกับความหมาย** เป็นการสร้างปริศนา โดยเล่นกับความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค เช่น การพูดสองแง่สองง่าม การพูดเกินความจริง (Hyperbole) (ดูตัวอย่าง (8) และ (9) ตามลำดับ)

(8) คำถาม: ชนอะไรเกิดในที่ลับ

คำตอบ: ชนยาบ้า (เนื่องจากคำว่า “ชน” จะทำให้นึกถึง คำนามที่หมายถึงเส้นขน แต่ในที่นี้หมายความถึง “ชน” ที่เป็นคำกริยา หมายถึง “การเคลื่อนย้าย” ซึ่งเป็นคำพ้องรูป ที่ทำให้เกิดหลายความหมายได้)

(9) คำถาม: วายน้ำทำอะไรต้องสวมหมวกกันน็อค

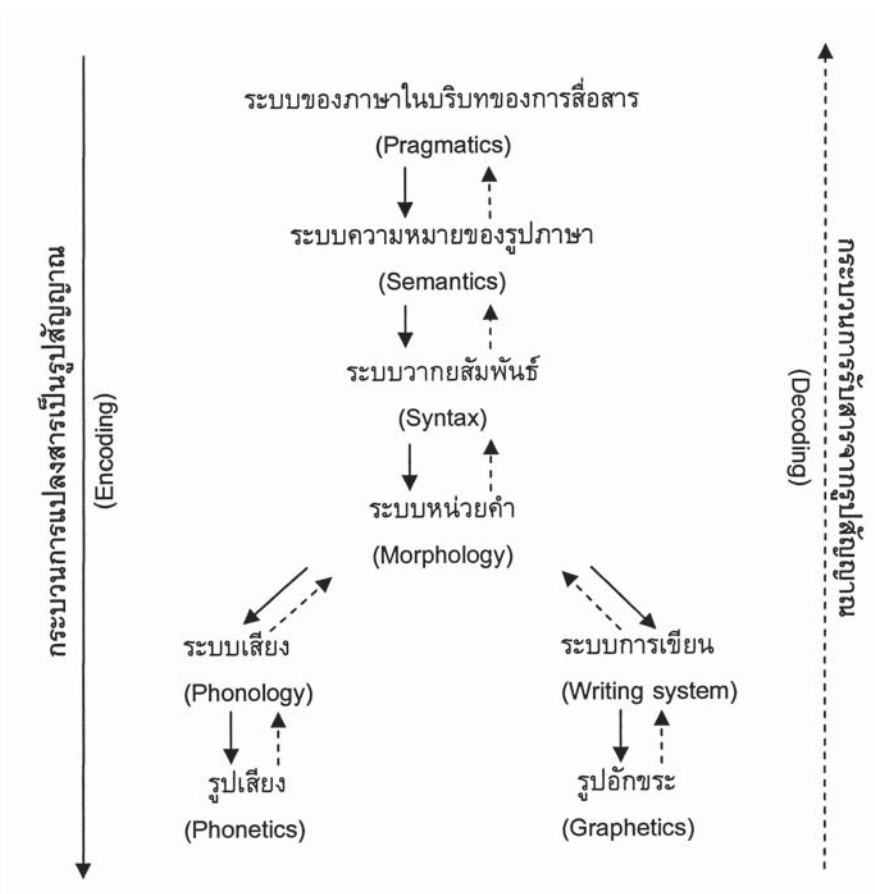
คำตอบ: ทำจะบ้า (เนื่องจากเราไม่สามารถสวมหมวกกันน็อคว่ายน้ำได้ แต่คำถามทำให้คิดถึงทำต่างๆ ที่น้ำกว่าน้ำใช้ เช่น ทำกบ ทำกรรเชียง ทำfrisโด้ล)





จากบทประพันธ์ดังกล่าวเป็นการใช้สัญลักษณ์ตัวเลขไทยมาเป็นตัวแทนของสระต่างๆ ในภาษาไทย โดยมีการตกลงกันว่าหมายเลขอะไรจะหมายถึงสระตัวใด ดังนั้น เมื่อเขียนคำอ่านออกมาจึงสามารถเขียนสระที่แทนค่ามาจากตัวเลข เพื่อให้เห็นเป็นคำอ่านได้อย่างชัดเจน

นอกจากการทบทวนกลวิธีในการปริศนาคำทายแล้ว ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะโดยดัดแปลงจากการศึกษาระบบของภาษาตามทีสุดาพร ลักษณะียนาวิน (2537: 46-47) ได้นำเสนอเกี่ยวกับกระบวนการแปลงสารเป็นรหัสนิยมหรือสัญญาณ / การเข้ารหัส (Encoding) และกระบวนการรับสารจากรหัสนิยมหรือสัญญาณ / การถอดรหัส (Decoding) (ดูภาพประกอบ 1)



ภาพประกอบ 1 แผนภาพแสดงให้เห็นระบบต่างๆ ซึ่งประกอบกันเป็นระบบของภาษา (สุดาพร ลักษณะียนาวิน. 2537: 47)

จากภาพประกอบ (1) ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ของสุตภาพ ลักษณะนิยามวิน (2537: 47) ในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ โดยแยกกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะออกเป็น 4 กลวิธี ได้แก่ 1) กลวิธีทางรูปและเสียง 2) กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ 3) กลวิธีทางความหมาย และ 4) กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบกลวิธีหลักที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ 4 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท (44.07%) เป็นกลวิธีที่พบมากที่สุด รองลงมา คือ กลวิธีทางความหมาย (32.70%) กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ (16.49%) และกลวิธีทางรูปและเสียง (6.75%) ตามลำดับ (ดูตาราง 1)

ตาราง 1 ความถี่และร้อยละของกลวิธีหลักที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะ

กลวิธี	จำนวน	
	ความถี่	ร้อยละ
กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท	457	<sup>1</sup> 44.07
กลวิธีทางความหมาย	339	<sup>2</sup> 32.70
กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์	171	<sup>3</sup> 16.49
กลวิธีทางรูปและเสียง	70	<sup>4</sup> 6.75
<b>รวม</b>	<b>1037</b>	<b>100</b>

หมายเหตุ ตัวเลข <sup>1</sup>(...) <sup>2</sup>(...) <sup>3</sup>(...) หมายถึง อันดับของกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ

ตาราง 2 ความถี่และร้อยละของกลวิธีย่อยที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะ

กลวิธี	จำนวน	
	ความถี่	ร้อยละ
<b>กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท</b>		
สภาวะเกิดก่อนทางวัจนปฏิบัติศาสตร์	190	<sup>1</sup> 18.32
การอ้างถึง <sup>4</sup>	189	<sup>2</sup> 18.23

<sup>4</sup>ในงานวิจัยนี้กำหนดให้กลวิธีการอ้างถึงเป็นกลวิธีย่อยในกลวิธีการใช้ภาษาในบริบทเนื่องจากจากการวิเคราะห์รหัสอัจฉริยะพบว่า การวิเคราะห์การอ้างถึงจะไม่สามารถวิเคราะห์ที่ได้หากปราศจากบริบท ดังนั้น บริบทจึงเป็นส่วนสำคัญในการอธิบายว่าการอ้างถึงในรหัสอัจฉริยะอ้างถึงสิ่งใดหรือบุคคลใด

กลวิธี	จำนวน	
	ความถี่	ร้อยละ
การทำให้หลงทางด้วยบริบท	78	4 <sup>7.52</sup>
<b>กลวิธีทางความหมาย</b>		
การใช้สัญลักษณ์	108	<sup>3</sup> 10.41
การบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ	71	<sup>5</sup> 6.85
การพ้องความหมาย	50	<sup>6</sup> 4.82
การใช้ลักษณะนาม / การบอกจำนวน	42	<sup>8</sup> 4.05
การแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทย	39	<sup>9</sup> 3.76
การใช้คำหลายหน้าที่	15	<sup>16</sup> 1.45
การทำให้หลงทางด้วยความหมาย	14	<sup>17</sup> 1.35
<b>กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์</b>		
การละหรือการเติมคำ	45	<sup>7</sup> 4.34
การทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์	38	<sup>10</sup> 3.66
การเพิ่ม / ลดตัวอักษรหรือตัวเลข	27	<sup>12</sup> 2.60
การทำให้หลงทางด้วยคำ	19	<sup>14</sup> 1.83
การเล่นคำ	16	<sup>15</sup> 1.54
การใช้ตัวย่อ	26	<sup>13</sup> 2.51
<b>กลวิธีทางรูปและเสียง</b>		
คำพ้องรูปหรือพ้องเสียง	37	<sup>11</sup> 3.57
การเลียนเสียง	16	<sup>15</sup> 1.54
การทำให้หลงทางด้วยเสียง	14	<sup>17</sup> 1.35
การพวนคำ	3	<sup>18</sup> 0.29
<b>รวม</b>	<b>1037</b>	<b>100</b>

หมายเหตุ ตัวเลข <sup>1</sup>(...) <sup>2</sup>(...) <sup>3</sup>(...) หมายถึง อันดับของกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ

จากตาราง 2 พบกลวิธีย่อยในการสร้างรหัสัจฉริยะ 20 กลวิธี ผู้วิจัยจะนำเสนอผลโดยเรียงลำดับจากกลวิธีใหญ่ที่มีร้อยละมากที่สุดไปจนถึงร้อยละน้อยที่สุด กล่าวคือ เรียงลำดับจากกลวิธีการใช้ภาษาในบริบท กลวิธีทางความหมาย กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ และกลวิธีทางรูปและเสียง ตามลำดับ และภายใต้กลวิธีใหญ่จะอธิบายกลวิธีย่อยตามลำดับของร้อยละจากมากที่สุดไปน้อยที่สุดเช่นเดียวกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 1. กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท

กลวิธีการใช้ภาษาในบริบทเป็นกลวิธีที่พบในการสร้างรหัสัจฉริยะมากที่สุด เนื่องจากมีจำนวนการใช้มากถึงร้อยละ 44.07 จากการวิเคราะห์พบกลวิธีย่อยที่สำคัญในการสร้างรหัสัจฉริยะ ได้แก่ กลวิธีสภาวะเกิดก่อนทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ (18.32%) และกลวิธีการอ้างถึง (18.23%) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 กลวิธีสภาวะเกิดก่อนทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ (*Pragmatic presupposition*) (หรือเรียกว่า กลวิธีสภาวะเกิดก่อนฯ) หมายถึง กลวิธีการสร้างที่อาศัยบริบทจากความรู้พื้นหลัง (Background knowledge) ความเชื่อและความรู้ร่วมกันของคนในสังคม (Speech community) ธรรมเนียมการปฏิบัติต่างๆ ที่สืบทอดต่อกันมา เพื่อช่วยในการเชื่อมโยงระหว่างรหัสัจฉริยะกับความรู้ที่มีอยู่ก่อน จากข้อมูลพบว่ากลวิธีนี้เป็นกลวิธีที่ใช้ในการสร้างรหัสัจฉริยะมากที่สุด เนื่องจากจากข้อมูลพบว่ารหัสัจฉริยะส่วนใหญ่เป็นการสร้างขึ้นจากการนำเอาความรู้ทางสังคม วัฒนธรรม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่างๆ มาสร้างเป็นรหัสัจฉริยะ ดังเห็นได้จากตัวอย่าง เช่น

(13) รหัสัจฉริยะ: “ชูเมามาตื่นแมว”

คำตอบ: 3512

ตัวอย่าง (13) สร้างขึ้นโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนฯ ผู้ตอบต้องมีความรู้ร่วมกันทางวัฒนธรรม คือ มีความรู้ทางพุทธศาสนาและสามารถเชื่อมโยงไปถึงศีลแต่ละข้อ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ศาลาปฏิบัติกรรมฐาน. 2554: ออนไลน์)

- “ชู” เป็นการกระทำผิดในศีลข้อ 3 คือ เว้นจากประพฤติผิดในกาม
- “มา” เป็นการกระทำผิดในศีลข้อ 5 คือ เว้นจากของเมา
- “ฆ่า” เป็นการกระทำผิดในศีลข้อ 1 คือ เว้นจากทำลายชีวิต
- “ตื่นแมว” เป็นการกระทำผิดในศีลข้อ 2 คือ เว้นจากถือเอาของที่เขามิได้ให้

(14) “เนรถือศีลเท่าของพระถือศีล”

ตัวอย่าง (14) มีกลวิธีสภาวะเกิดก่อนฯ เช่นเดียวกับตัวอย่าง (13) คือ ผู้ตอบต้องมีความรู้ทางพุทธศาสนาว่าเนรถือศีลจำนวน 10 ข้อ และพระถือศีลจำนวน 227 ข้อ

1.2 *กลวิธีการอ้างถึง* หมายถึง กลวิธีที่มีการอ้างถึงสิ่งต่างๆ เช่น การอ้างถึงบุคคล นักร้อง นักแสดง ตัวละคร ตลอดจนการอ้างถึงสถานที่ ผลไม้ สายพันธุ์ของสัตว์ ปีนักษัตรและราศี

จากข้อมูลพบว่ารหัสอัจฉริยะส่วนใหญ่สร้างขึ้นจากการอ้างถึงตัวบุคคลที่เป็นที่รู้จักและบุคคลที่เป็นที่ยอมรับในสังคม เช่น การอ้างถึงนักแสดง นักร้อง ตัวละคร ดังตัวอย่างรหัสอัจฉริยะ (14) – (17)

(15) รหัสอัจฉริยะ: “องคฺลีมาลโตนสนธิเตอด”

คำตอบ: 1099

(16) รหัสอัจฉริยะ: “เปาบุ้นจิ้น”

คำตอบ: 1200

(17) รหัสอัจฉริยะ: “สไปเดอร์แมนคิบแซนทศกัณฐ์”

คำตอบ: 8220

(18) รหัสอัจฉริยะ: “สรพงษ์ชียานรพิภัทร”

คำตอบ: 1017

2. *กลวิธีทางความหมาย* กลวิธีย่อยที่สำคัญในกลวิธีนี้ คือ การใช้สัญลักษณ์ (10.41%) และการบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ (6.85%) โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 *การใช้สัญลักษณ์* หมายถึง กลวิธีที่สร้างจากสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่คนในสังคมกำหนดหรือสมมติขึ้น และคนในสังคมยอมรับในการใช้ร่วมกัน เช่น ภาษาของมนุษย์ รหัสมอร์ส ธงชาติของแต่ละประเทศ รวมถึงแบบเสมือน (Icon) เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น ภาพเหมือน เป็นต้น

2.2 *การบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ* (หรือเรียกว่า กลวิธีการบอกทิศทางฯ) หมายถึง กลวิธีที่บอกทิศทาง เช่น ทิศเหนือ ทิศใต้ ทิศตะวันออก ทิศตะวันตก; ตำแหน่ง เช่น ด้านซ้าย ขวา หน้า หลัง บน ล่าง; หรือการเรียงลำดับ เช่น ลำดับที่ 1 ลำดับที่ 2 ลำดับที่ 3 ของตัวเลขที่เฉลย

(19) รหัสอัจฉริยะ: “เหนือท่วมใต้ฝุ่นตกแน่”

คำตอบ: 1966

ตัวอย่าง (19) เป็นการสร้างรหัสอัจฉริยะจากแบบเสมือน โดยการเทียบรูปทรง (Orthography) ของวรรณยุกต์และสระที่มีรูปทรงคล้ายคลึงกับตัวเลขที่เป็นคำตอบ มาสร้างเป็นรหัสอัจฉริยะ ซึ่งสร้างอยู่ในคำดังต่อไปนี้

วรรณยุกต์เอก ในคำว่า “ท่วม” ซึ่งมีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข 1

สระอุ ในคำว่า “ฝุ่น” ซึ่งมีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข 9

สระแอ ในคำว่า “แน่” ซึ่งมีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข 66

อย่างไรก็ดี การวิเคราะห์รหัสในตัวอย่าง (19) ต้องพิจารณาควบคู่กับกลวิธีการบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ ซึ่งก็คือ คำว่า “เหนือ (ทิศเหนือ)” “ใต้ (ทิศใต้)” และ “ตก (ทิศตะวันตก)” จึงทำให้รู้ว่า ทิศเหนือของคำว่า “ท่วม” คือ วรรณยุกต์เอก ทิศใต้ของคำว่า “ฟุ่น” คือ สระอุ และทิศตะวันตกของคำว่า “แน” คือ สระแอ

ตัวอย่าง (20) มีลักษณะการสร้างเช่นเดียวกับตัวอย่าง (19) คือ สร้างโดยใช้แบบเสมือน และ กลวิธีการบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ

(20) รหัสอัจฉริยะ: “บนฟ้าเปิดร้องฮู้ด”

คำตอบ: 2827

วรรณยุกต์โท บนคำว่า “ฟ้า” และ “ร้อง” มีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข “2” ในตัวเลขอารบิก เครื่องหมายไม้ไต่คู้ บนคำว่า “เปิด” มีลักษณะคล้ายกับตัวเลข “๘” ของไทย ซึ่งก็คือ ตัวเลข “8” ในตัวเลขอารบิก

วรรณยุกต์ตรี บนคำว่า “ฮู้ด” มีรูปทรงเหมือนกับตัวเลข “๗” ของไทย ซึ่งก็คือ ตัวเลข “7” ในตัวเลขอารบิก

### 3. กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์

กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์เป็นกลวิธีที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะเป็นอันดับที่สาม โดยมีจำนวนการใช้ร้อยละ 16.49 ซึ่งมีจำนวนไม่มากนักเมื่อเทียบกับกลวิธีอื่น กลวิธีที่พบมากที่สุดในกลวิธีนี้ คือ กลวิธีการละหรือการเติมคำ หมายถึง กลวิธีที่สร้างรหัสอัจฉริยะโดยให้คำมาไม่สมบูรณ์ ซึ่งอาจเป็นการละคำ หรือละไว้เพื่อให้เติมคำ เช่น

(21) รหัสอัจฉริยะ: “มะลิราหุบเขียน”

คำตอบ: 1328

จากตัวอย่าง (21) มีกลวิธีการละหรือการเติมคำ กล่าวคือ รหัสนี้สร้างเพื่อให้เติมคำที่เชื่อมโยงถึงตัวเลขได้ โดยสามารถเติมคำทั้งในส่วนหน้าและหลังของคำ ดังนี้

“มะลิ” เติมคำว่า “วัลย์” เป็น “มะลิวัลย์”

“รา” เติมคำว่า “ตรี” เป็น “ราตรี”

“หุบ” เติมคำว่า “ยี่” เป็น “ยี่หุบ”

“เขียน” เติมคำว่า “โป๊ย” เป็น “โป๊ยเขียน”

#### 4. กลวิธีทางรูปและเสียง

กลวิธีทางรูปและเสียงเป็นกลวิธีที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะน้อยที่สุด โดยมีจำนวนการใช้กลวิธีร้อยละ 6.75 กลวิธีที่พบมากที่สุดในกลวิธีนี้ คือ กลวิธีคำพ้องรูปหรือพ้องเสียง (3.57%) หมายถึง กลวิธีที่ใช้คำในการออกเสียงเหมือนกัน แต่มีความหมายต่างกัน ซึ่งเรียกว่า คำพ้องเสียง (Homophones) และกลวิธีที่ใช้คำที่มีรูปเขียนเหมือนกัน แต่มีความหมายต่างกัน หรือที่เรียกว่า คำพ้องรูป (Homographs) (ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. 2549: 66) เช่น

(22) รหัสอัจฉริยะ: “สัตว์ ชั้น มัก ทำ เสียง เหมือน”

คำตอบ: 4585

จากตัวอย่าง (22) พบการสร้างรหัสอัจฉริยะโดยใช้กลวิธีคำพ้องเสียง ในคำว่า “สัตว์” “ชั้น” “มัก” และ “ทำ” โดยมีตัวใบ้ คือ “เสียงเหมือน” หมายถึง “พ้องเสียง” ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

คำว่า “สัตว์” พ้องเสียงกับคำว่า “ลัจ” ซึ่งมาจาก “อริยลัจ”

คำว่า “ชั้น” พ้องเสียงกับคำว่า “ชั้นธิ” ซึ่งมาจาก “ชั้นธิ”

คำว่า “มัก” พ้องเสียงกับคำว่า “มรรค” ซึ่งมาจาก “มรรค”

คำว่า “ทำ” พ้องเสียงกับคำว่า “ธรรม” ซึ่งมาจาก “เบญธรรม”

นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ากลวิธีในการสร้างรหัสอัจฉริยะที่พบมีลักษณะที่แตกต่างจากปริศนาคำทาย โดยมีการใช้กลวิธีในการสร้างรหัสอัจฉริยะที่ความซับซ้อนกว่า เนื่องจากต้องสร้างรหัสอัจฉริยะให้ประกอบด้วยประโยค วลี หรือคำก่อน และการสร้างดังกล่าวต้องสามารถแทนค่าเป็นตัวเลขได้ ซึ่งมีทั้งหมด 4 หลัก<sup>5</sup> จึงต่างจากปริศนาคำทายที่คำตอบไม่ได้เป็นตัวเลข (ยกเว้นปริศนาที่ให้ค่านวนค่าเป็นตัวเลข) เช่น

(23) คำถาม: อะไรเอ่ย ต้นเท่าครก ใบปรกดิน

คำตอบ: ตะไคร้

(ศิริพร ภักดีผาสุข. 2546: 187)

(24) คำถาม: เธออะไรที่ใครๆ ก็รัก

คำตอบ: เธอรัก รักเธอ

(วรรณา นะมิ. 2527: 153-214)

จากตัวอย่าง (23) – (24) คำตอบที่ได้แตกต่างจากตัวอย่างของรหัสอัจฉริยะ คือ ไม่ได้เป็นตัวเลข และกลวิธีในการสร้างรหัสอัจฉริยะมีความสลับซับซ้อนมาก เช่น

(25) รหัสอัจฉริยะ: “พัก นี้ ก็ ไม่ อยู่”

คำตอบ: 1000

<sup>5</sup> ยกเว้นในบางกรณีที่ทางรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืนสร้างตัวเลขพิเศษซึ่งอาจจะ มี 3 หลัก (ปรากฏ 1 ข้อ) 5 หลัก (ปรากฏ 2 ข้อ) และ 6 หลัก (ปรากฏ 1 ข้อ)

ตัวอย่าง (25) มีกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ 5 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการทำให้หลงทาง กลวิธีการบอกรหัสทิศทางฯ กลวิธีการเพิ่ม / ลดตัวอักษรหรือตัวเลข กลวิธีคำพ้องรูปหรือพ้องเสียง และกลวิธีการพ้องความหมาย กล่าวคือ กลวิธีการทำให้หลงทาง โดยรหัสลวงให้แปลความหมายว่า “พักนี้ คนที่ชื่อ กี้ ไม่อยู่” หรืออาจลวงให้เข้าใจผิดว่า “กี้” เป็นการอ้างถึง อาจหมายถึง นิโคล เทริโอ แต่อย่างไรก็ตาม การสร้างรหัสอัจฉริยะนี้มีความซับซ้อน คือ พิจารณาหาตัวใบ้ ซึ่งก็คือ กลวิธีการบอกรหัสทิศทางฯ กล่าวคือ “ไม่อยู่” หมายความว่า “กี้” ออกจากคำว่า “พักนี้” โดยเชื่อมโยงกับกลวิธีการเพิ่ม / ลดตัวอักษรหรือตัวเลข คือ การตัดพยัญชนะ ก.ไก่ สระ อี และ วรณยุกต์โท ออกจากคำว่า “พักนี้” จะได้คำว่า “พัน” แต่เนื่องจากรหัสอัจฉริยะคำตอบ คือ ตัวเลข ซึ่งคำว่า “พัน” พ้องเสียงและความหมายกับตัวเลข “1000” ดังนั้น สองกลวิธีสุดท้ายที่ใช้ในการสร้าง คือ กลวิธีการใช้คำพ้องเสียงและกลวิธีพ้องความหมาย

### อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบกลวิธีหลักที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ 4 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท เป็นกลวิธีที่พบมากที่สุด รองลงมา คือ กลวิธีทางความหมาย กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ กลวิธีทางรูปและเสียง ตามลำดับ โดยมีการใช้กลวิธีย่อย 4 กลวิธี ที่มีความโดดเด่นและแตกต่างจากกลวิธีย่อยอื่นๆ คือ

1) *กลวิธีสภาวะเกิดก่อนฯ* จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าทั้งรหัสอัจฉริยะและปริศนาคำทายมีกลวิธีสภาวะเกิดก่อนฯ เหมือนกัน กล่าวคือ จากการศึกษาของน้ำทิพย์ ทิมา (2548: 83-93) พบการสร้างปริศนาคำทายโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนฯ ซึ่งแบ่งเป็น 2 แบบ คือ 1) ปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบตรงกัน 2) ปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบขัดแย้ง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่าง (26) ปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบตรงกัน

(26) คำถาม: อะไรเอ่ย เคี้ยวได้น้ำหวาน แล้วคายซานทิ้ง

คำตอบ: อ้อย

กล่าวคือ คำถามเป็นการบอกข้อมูลของคำตอบโดยตรง ส่วนกลวิธีสภาวะเกิดก่อน คือ การใช้คำที่บ่งบอกคุณสมบัติเฉพาะของอ้อย นั่นคือ “น้ำหวาน” และ “ซาน” ซึ่งผู้อ่านจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับพืชประเภทอ้อย จึงสามารถตอบคำถามได้

ตัวอย่าง (27) ปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบขัดแย้ง

(27) คำถาม: แมงอะไรชี้ขโมย

คำตอบ: แมงลัก



ตัวอย่าง (27) คำถามลวงให้ผู้อ่านคิดถึงแง่มุมในความหมายของสัตว์ปีกแข็งแรงขนาดเล็ก จึงทำให้ไม่ได้มีความคิดถึง “แมงลัก” ตัวอย่างนี้ใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนให้ผู้อ่านคิดถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับแมง แต่กลับเฉลยเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกัน

จากตัวอย่าง (26) – (27) ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่ารหัสอัจฉริยะมีการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนที่ตรงกับปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบตรงกัน ซึ่งน้ำทิพย์ ทิมา (2548: 94-95) พบว่าเกิดในปริศนาคำทายแบบเดิมเท่านั้น ส่วนปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบขัดแย้งจะเกิดในปริศนาคำทายสมัยใหม่ น้ำทิพย์ ทิมากล่าวว่าปริศนาคำทายแบบเดิมที่มีการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนแบบตรงกัน สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ถามช่วยบอกใบ้คำตอบ ผู้ตอบจะได้ใช้สติปัญญาจากคำบอกใบ้ นั้น ซึ่งสอดคล้องกับการสร้างโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ในรหัสอัจฉริยะ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาข้อมูลพบวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ถึงแม้ว่าจะเป็นแบบตรงกัน แต่รหัสอัจฉริยะมีเหตุผลในการสร้างที่แตกต่างกัน กล่าวคือ รหัสอัจฉริยะมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างระบบสัญลักษณ์หรือรูปภาษากับระบบตัวเลข จึงมีผลทำให้สภาวะเกิดก่อนที่ใบ้จึงจำเป็นต้องสอดคล้องกับตัวเลขที่เป็นเฉลย และนอกจากนี้ จากข้อมูลยังพบว่าการสร้างรหัสอัจฉริยะโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ มีความซับซ้อนมากกว่าการปริศนาคำทายแบบเดิม กล่าวคือ มีการสร้างหลายขั้นตอนโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ดังเห็นได้จากตัวอย่าง (28)

(28) รหัสอัจฉริยะ: “เพื่อนมดชี้ทุกทิศชีวิตเหมียว”

คำตอบ: 4189

ตัวอย่าง (28) สร้างโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ 3 ครั้ง กล่าวคือ “เพื่อนมด” หลังจากที่ทราบว่ “มด” คือ นักร้อง ซึ่งเป็นกลวิธีการอ้างถึงแล้ว การสร้างนำเอาความรู้เกี่ยวกับเพื่อนของ “มด” คือ โฟร์ มาสร้างเป็นรหัส และ “ทุกทิศ” เรามีความรู้ด้านภูมิศาสตร์ว่าทิศมีทั้งหมด 8 ทิศ จึงเป็นการสร้างโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ เช่นกัน ส่วน “ชีวิตเหมียว” เป็นการสร้างรหัสโดยนำเอาความเชื่อของคนว่าแมวมี 9 ชีวิต มาเป็นคำถาม ซึ่งก็คือ การสร้างโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ จากตัวอย่างวิเคราะห์ได้ว่ารหัสอัจฉริยะถึงแม้ว่าจะมีวิธีการสร้างคล้ายกับปริศนาคำทายแบบเดิม แต่มีการประยุกต์ขั้นตอนในการสร้างที่ซับซ้อนมากขึ้น และยังสามารถเชื่อมโยงระบบสัญลักษณ์กับระบบตัวเลขได้อย่างลงตัว

2) *กลวิธีการอ้างถึง* จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ากลวิธีการอ้างถึงเป็นกลวิธีที่สำคัญและเป็นกลวิธีที่ถูกนำมาใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะเป็นจำนวนมาก การสร้างรหัสอัจฉริยะโดยใช้กลวิธีการอ้างถึงเป็นการถามที่แปลกใหม่จากปริศนาคำทายโดยทั่วไป เนื่องจากจากผลการศึกษากลวิธีปริศนาคำทายในสมัยก่อนไม่ปรากฏการอ้างถึงตัวบุคคลหรือดาราหรือตัวละครเช่นเดียวกับรหัสอัจฉริยะ (รุ่งอรุณ ที่ชุมชนเถียร. 2531: 15-56) ส่วนปริศนาคำทายในปัจจุบันมีการอ้างถึงบุคคล แต่เป็นการอ้างถึงที่ไม่ได้เชื่อมโยงกับตัวเลข เช่น

(29) คำถาม: นกฉัตรชัยกับนกอินจันแต่งงานกัน นามสกุลใหม่คืออะไร

คำตอบ: เจริญปุระ

(สุจิตรา แซ่ลิ้ม. 2549: 95)

(30) คำถาม: ใครเป็นพี่ของบักตีทูบี

คำตอบ: โค้ก (โค้กพี่บัก)

(สุจิตรา แซ่ลิ้ม. 2549: 98)

จากตัวอย่าง (29) และ (30) เห็นได้ว่ามีทั้งความเหมือนและความแตกต่างในการตีความคำตอบระหว่างปริศนาคำทายกับตัวอย่างรหัสอัจฉริยะ กล่าวคือ ตัวอย่าง (29) และ (30) กลวิธีการตั้งคำถามคล้ายกับรหัสอัจฉริยะ เนื่องจากตัวอย่าง (29) เป็นการลวงให้คิดว่า “ใหม่” หมายถึง “เพิ่งมี” แต่จริงๆ กลับตีความไปอีกเรื่องหนึ่ง หรือตัวอย่าง (30) เป็นการสร้างความกำกวมโดยใช้บริบททางสังคม เช่นเดียวกับรหัสอัจฉริยะก็มีการลวงและการสร้างความกำกวมให้กับรหัส ดังนั้น เหตุผลที่ไม่แตกต่างกันเพราะทั้งรหัสอัจฉริยะและปริศนาคำทายยังคงเป็นการถามที่เกี่ยวข้องกับระบบสัญลักษณ์หรือถามเป็นรูปภาพเหมือนกัน แต่สิ่งที่แตกต่างกัน คือ รหัสอัจฉริยะต้องเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างระบบสัญลักษณ์ให้เข้ากับระบบตัวเลข การอ้างอิงบุคคลหรือสิ่งต่างๆ ให้สามารถตีความเป็นตัวเลขได้ จึงเป็นการสร้างที่แปลกและต่างจากปริศนาคำทายทั้งในสมัยก่อนและปัจจุบัน

3) *กลวิธีการใช้สัญลักษณ์* เป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะเป็นจำนวนมาก จากข้อมูลวิเคราะห์ที่ได้ว่ารหัสอัจฉริยะมีการใช้สัญลักษณ์ที่แปลกจากปริศนาคำทายทั่วไป เห็นได้จากตัวอย่าง (19) - (20) ที่มีการสร้างโดยพิจารณาจากรูปทรงและเปรียบเทียบความเหมือนกันของรูปภาพที่พบกับตัวเลข และจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยไม่พบงานวิจัยใดที่ใช้กลวิธีการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างปริศนาคำทายและโจ๊กเลย อย่างไรก็ตาม จากรหัสอัจฉริยะที่สร้างพบว่าผู้ตอบจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมากมาย มิฉะนั้นจะไม่สามารถเชื่อมโยงระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลขได้

4) *กลวิธีการบอกทิศทาง* เป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่น่าสังเกตว่าไม่ใช่ทุกคำในตัวโจทย์จะเป็นตัวสัญลักษณ์แทนตัวเลขหรือเกี่ยวข้องกับตัวเลขโดยตรง แต่จะเห็นได้ว่ากลวิธีการบอกทิศทางฯ ทำหน้าที่เป็นตัวช่วยเชื่อมต่อแต่ละกลวิธีเข้าด้วยกัน เช่น จากตัวอย่างที่กล่าวมา คำว่า “บน” “เหนือ” “ใต้” “ตก” จะเห็นได้ว่าคำหรือวลีไม่ได้เกี่ยวกับตัวเลขโดยตรง ตรงข้ามกับรหัสอื่น เช่น “ภครภัยฆ่าไขปลาหมึก” ทุกคำล้วนเกี่ยวข้องกับตัวเลขโดยตรง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่ากลวิธีการบอกทิศทางฯ เป็นตัวนำไปสู่การการวิเคราะห์กลวิธีอื่นได้ง่ายขึ้น

## สรุป

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ารหัสอัจฉริยะและปริศนาคำทายยังคงเป็นการถามที่เกี่ยวข้องกับระบบสัญลักษณ์หรือถามเป็นรูปภาพเหมือนกัน แต่สิ่งที่แตกต่างกัน คือ รหัสอัจฉริยะต้องเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างระบบสัญลักษณ์ให้เข้ากับระบบตัวเลข ดังนั้น กลวิธีต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างรหัสเป็นการสร้างเพื่อให้

สามารถตีความเป็นตัวเลขได้เท่านั้น จึงเป็นการสร้างที่แปลกและต่างจากปริศนาคำทายทั้งในสมัยก่อนและปัจจุบัน และจากการวิเคราะห์พบว่าความรู้ทางเสียง คำ ความหมาย โครงสร้าง ปริเฉท ช่วยในการวิเคราะห์กลวิธี การสร้างรหัสอัจฉริยะได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังทำให้มองเห็นความสัมพันธ์ของระบบภาษาและระบบตัวเลขชัดเจนขึ้น อย่างไรก็ตาม จากผลการวิเคราะห์พบว่าผู้ตอบต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมากมาย มิฉะนั้นจะไม่สามารถเชื่อมโยงระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลขได้

### ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการศึกษาข้อมูลที่เน้นการฝึกกระบวนการคิดอย่างซับซ้อน การคิดอย่างมีเหตุผล จึงควรนำผลงานวิจัยที่ได้มาสร้างหรือพัฒนาเป็นแบบทดสอบทางสติปัญญา เพื่อวัดกระบวนการคิดแบบตรรกะที่ต่างกันระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ เพราะสมองของเด็กยังไม่ถูกอิทธิพลของตรรกะที่กลายเป็นบรรทัดฐานในสังคมควบคุมเหมือนกับผู้ใหญ่

## บรรณานุกรม

- น้ำทิพย์ ทิมา. (2548). การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการสร้างปริศนาคำทายแบบเดิมและแบบใหม่. ปรินญา นิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- บุปผา บุญทิพย์. (2547). มุมมองวัฒนธรรมจากคำทาย. วารสารรามคำแหง. 17(1): 63-69.
- ประเทือง คล้ายสุบรรณ. (2529). ปริศนาคำทาย. กรุงเทพฯ: สุทธิสารการพิมพ์.
- รุ่งอรุณ ทีฆชุนทเถียร. (2531). รายงานการวิจัยเรื่องปริศนาคำทาย: การวิเคราะห์กลวิธีในการใช้ภาษา. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วรรณานะมิ. (2527). การศึกษาปริศนาคำทายของไทย. ปรินญา นิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศาลาปฏิบัติกรรมฐาน. ศิล 5. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2554, จาก <http://www.larnbuddhism.com/grammathan/siil5.html>

- ศิริพร ปัญญาเมธีกุล. (2549). อรรถลัมพันธ์ระหว่างคำแบบต่างๆ. ใน **เอกสารประกอบการสอนวิชาการศึกษา**  
**ความหมาย**. ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริพร ภักดีผาสุก. (2546, ธันวาคม). ปริศนาคำทาย: ภูมิปัญญาทางภาษาและการผสมผสานทางวัฒนธรรมใน  
ยุคโลกาภิวัตน์. **ภาษาและวรรณคดีไทย**. 20: 186-212.
- สรียา ทับทัน. (2551). ปริศนาคำทาย กลไกทางภาษาแล - ภูมิปัญญาไทย. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏ**  
**สุราษฎร์ธานี**. 1(2): 83-95.
- สุจิตรา แซ่ลิ้ม. (2549). **ความกำกวมอย่างจงใจในปริศนาคำทายร่วมสมัยของไทย**. ปรินญาณิพนธ์ ศศคม.  
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุดาพร ลักษณะียนาวิน. (2537). **การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร**. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมวิราช.
- Attardo, Salvatore. (1994). **Linguistics Theories of Humor**. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Daniel, Chandler. (2002). **Semiotics : The Basics**. New York: Routledge.
- de Saussure, Ferdinand. (1972). **Course in General Linguistics**. 11th ed. Illinois: Open Court  
Publishing Company.
- MacGregor, Jame; & Cunningham, John. (2008). Rebus Puzzles as Insight Problems. **Behavior**  
**Research Methods**. 40(1): 263-268.
- MacGregor, Jame; & Cunningham, John. (2008, October). The Effects of Number and Level of  
Restructuring in Insight Problem Solving. **The journal of Problem Solving**. 2(2): 130-141.
- Lexitron Dictionary. (2010). Retrieved September 21, 2010, from [http://lexitron.nectec.or.th/2009\\_\\_1/  
index.php?q=common\\_\\_manager/aboutlex](http://lexitron.nectec.or.th/2009__1/index.php?q=common__manager/aboutlex)
- Saeed, John. (1997). **Semantics**. Oxford: Blackwell.