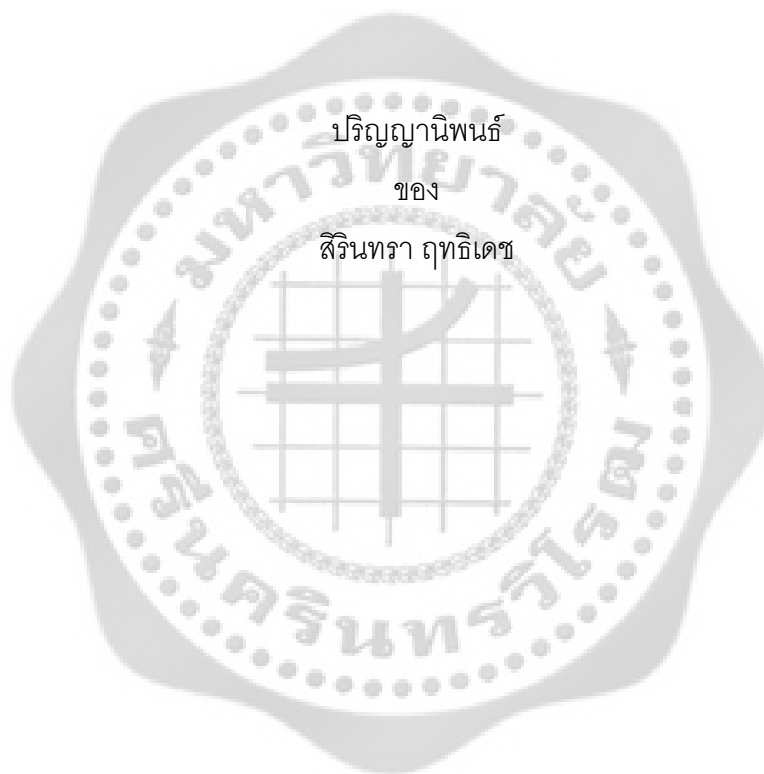


การวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะและกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์การศึกษา

พฤษภาคม 2554

การวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะและกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตรการศึกษาศึกษา

พฤษภาคม 2554

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะและกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตรการศึกษ

พฤษภาคม 2554

สิรินทรา ฤทธิเดช. (2554). การวิเคราะห์การถอดรหัสและกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ. ปรินูญานินพนธ์
กศ.ม. (ภาษาศาสตรการศึกษ). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
คณะกรรมการควบคุม: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ปัญญาเมธิกุล, ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.สุกัญญา เรืองจรรยา.

งานวิจัยนี้วิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะและกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะในรายการเกม
อัจฉริยะข้ามคืน จากการวิเคราะห์พบกลวิธีที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ 4 กลวิธีใหญ่ คือ 1) กล
วิธีการใช้ภาษาในบริบท 2) กลวิธีทางความหมาย 3) กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ และ 4)
กลวิธีทางรูปและเสียง ซึ่งกลวิธีที่พบมากที่สุด คือ กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท กล่าวคือ ในการสร้าง
รหัสอัจฉริยะส่วนใหญ่เน้นการมีความรู้ร่วมกันของคนในสังคมเป็นอย่างมากดังเห็นได้จากการใช้กลวิธี
ย่อย คือ กลวิธีสภาวะเกิดก่อนทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ และกลวิธีการอ้างถึงที่มีการใช้เป็นจำนวนมาก
นอกจากนี้ กลวิธีการใช้สัญลักษณ์เป็นกลวิธีย่อยที่สำคัญอีกกลวิธีหนึ่งในกลวิธีทางความหมายที่ทำให้
เห็นความเชื่อมโยงระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลข โดยพิจารณาจากรูปทรงและเปรียบเทียบความ
เหมือนกันของรูปภาพที่พบกับตัวเลข

จากการวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะพบว่าสิ่งสำคัญที่ควรพิจารณาเป็นอันดับแรก คือ การ
แบ่งวรรคตอน โดยแบ่งออกเป็นหน่วยย่อย คือ พยางค์ คำ อนุพยางค์ และ วลี ซึ่งการวิเคราะห์การแบ่ง
วรรคตอนแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือแบบจุลภาคเป็นการแบ่งวรรคตอนแบบแยกส่วน และ แบบ
มหัพภาคเป็นการแบ่งวรรคตอนโดยพิจารณาจากองค์รวมก่อน เนื่องจากการแบ่งวรรคตอนที่ถูกต้องจะ
นำไปสู่การถอดรหัสที่ถูกต้อง นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์พบว่าตัวไ้เป็นตัวช่วยที่สำคัญในการ
ถอดรหัส ซึ่งตัวไ้ที่พบมักเป็นการบอกทิศทาง ตำแหน่ง ภาษาที่ใช้ในการตีความต่อไป และ
เครื่องมือต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการถอดรหัส เป็นต้น

จากการวิเคราะห์พบว่ามีการใช้ความรู้ทางเสียง คำ ความหมาย โครงสร้าง ปริเฉท ช่วยใน
การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างและการถอดรหัสเป็นอย่างดี ซึ่งการวิเคราะห์ดังกล่าวทำให้มองเห็น
ความสัมพันธ์ระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลขอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม จากผลการวิเคราะห์พบว่า
ผู้ตอบต้องมีความรู้เกี่ยวกับชุมชนภาษา

Sirintra Rittidech. (2011). *An Analysis of Restructuring and Encrypting Genius Code Puzzles*. Master thesis, M.Ed. (Educational Linguistics). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor committee: Asst. Prof. Dr. Siriporn Panyametheekul, Asst. Prof. Dr.Sugunya Ruangjaroon.

This thesis analyzes the strategies of restructuring and encrypting strategies of 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 strategy showing the relation between numbers and language by comparing the alphabets or the written form with numbers.

According to the restructuring strategies, genius codes must be divided into smaller units; these units are the syllables, words, clauses, and phrases. With respect to restructuring, spacing is the most important. There are two levels of spacing: a micro level that separates the data and a macro level that is concerned with the overall image. Correct spacing aids in finding the right answer. Moreover; it was found that hints are very important for restructuring such as directions, positions, language and other tools related to restructuring.

The results show that knowledge of phonology, morphology, semantics, syntax and discourse helps with restructuring and encrypting genius code puzzles and forming a relation between number and language systems. However, in order to be successful in the show, participants must already possess extensive knowledge about Thai speech community

AN ANALYSIS OF RESTRUCTURING AND ENCRYPTING GENIUS CODE PUZZLES

AN ABSTRACT
BY
SIRINTRA RITTIDECH



Presented in Partial Fulfillment of the Requirement for the
Master of Education Degree in Educational linguistics
at Srinakharinwirot University

May 2011

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะและกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ
ของ
สิรินทรา ฤทธิเดช

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์การศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่ 24 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2554

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน

.....ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ปัญญาเมธีกุล)

(อาจารย์ ดร. สุพัตรา ทองกัลยา)

.....กรรมการ

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา เรืองจรรยา)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ปัญญาเมธีกุล)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา เรืองจรรยา)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร. ปณันดา เลอเลิศยุติธรรม)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้ หากขาดกำลังใจสำคัญจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ปัญญาเมธิกุล ที่เป็นมากกว่าประธานควบคุมปริญญาานิพนธ์และอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ยังคงเป็นกำลังใจสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนให้ปริญญาานิพนธ์เล่มนี้ออกมาเป็นผลงานที่มีคุณค่าและมีความหมาย เพราะนอกจากจะทุ่มเทความรู้อย่างมากมามหาศาลลงในปริญญาานิพนธ์นี้แล้ว อาจารย์ยังได้ทุ่มเทความรักและความเข้าใจอย่างมหาศาลไม่แพ้กัน ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกขอบคุณในความเมตตาอันใหญ่หลวงนี้เป็นอย่างมาก ยิ่งไปกว่านั้นผู้วิจัยยังรู้สึกซาบซึ้งถึงความเอื้อเฟื้อจากครอบครัวปัญญาเมธิกุลและชีวิตของอาจารย์ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา เรืองจรรยา ที่ได้มอบความห่วงใยระหว่างการทำปริญญาานิพนธ์และยังเป็นทรัพยากรทางความคิดของผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. สุพัตรา ทองกัลยา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรรณกานต์ ลิขิตรัตน์พร อาจารย์ญาณิสา บุรณะชัยทวี อาจารย์ ดร. นันทนา วงษ์ไทย อาจารย์ ดร.กานดาพร เจริญเกียรติบวร และอาจารย์ ดร.ปณิดา เลอเลิศยุติธรรม กรรมการสอบที่ให้คำชี้แนะรวมถึงผลักดันให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้เป็นผลงานที่ทรงคุณค่า ตลอดจน อาจารย์ ดร.ณัฐยา พิริยะวิบูลย์ อาจารย์ Nicole Lasas และอาจารย์ Jeremy Perkins ที่ได้สละเวลาตรวจทานบทความของปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณ “คุณรุ่งธรรม พุ่มสีนิล” ที่ได้สร้างสรรค์รหัสอัจฉริยะที่เป็นข้อมูลสำหรับการทำวิจัย

ขอขอบคุณ ญาติพี่น้องและเพื่อนๆ ทุกคน รวมถึงกำลังใจสำคัญจาก กาญจนา ศรีสมุทร นันทิกานต์ จันอภิบาล ชื่นจิตต์ อธิวรกุล และ ประภาพร นามขารี ที่ได้ดูแลช่วยเหลือกันมาตลอดในระหว่างการทำปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อช้วน ฤทธิเดช คุณแม่กัญชลา และคุณน้ำ ละมุล ชนะทะเล ที่ได้ให้ความสำเร็จทางการศึกษา และยังให้ความรักและความอบอุ่นซึ่งนับว่าเป็นของขวัญอันล้ำค่าที่สุดในชีวิตของผู้วิจัย และขอขอบคุณตัวเองที่ได้สร้างสรรค์ผลงานอย่างสุดพลังในการเขียนปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้

สิรินทรา ฤทธิเดช

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย
จาก
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้ หากขาดกำลังใจสำคัญจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ปัญญาเมธิกุล ที่เป็นมากกว่าประธานควบคุมปริญญาานิพนธ์และอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ยังคงเป็นกำลังใจสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนให้ปริญญาานิพนธ์เล่มนี้ออกมาเป็นผลงานที่มีคุณค่าและมีความหมาย เพราะนอกจากจะทุ่มเทความรู้อย่างมากมามหาศาลลงในปริญญาานิพนธ์นี้แล้ว อาจารย์ยังได้ทุ่มเทความรักและความเข้าใจอย่างมหาศาลไม่แพ้กัน ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกขอบคุณในความเมตตาอันใหญ่หลวงนี้เป็นอย่างมาก ยิ่งไปกว่านั้นผู้วิจัยยังรู้สึกซาบซึ้งถึงความเอื้อเฟื้อจากครอบครัวปัญญาเมธิกุลและชีวิตของอาจารย์ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา เรืองจรรยา ที่ได้มอบความห่วงใยระหว่างการทำปริญญาานิพนธ์และยังเป็นทรัพยากรทางความคิดของผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. สุพัตรา ทองกัลยา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรรณกานต์ ลิขิตรัตน์พร อาจารย์ญาณิสา บุรณะชัยทวี อาจารย์ ดร. นันทนา วงษ์ไทย อาจารย์ ดร.กานดาพร เจริญเกียรติบวร และอาจารย์ ดร.ปณิดา เลอเลิศยุติธรรม กรรมการสอบที่ให้คำชี้แนะรวมถึงผลักดันให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้เป็นผลงานที่ทรงคุณค่า ตลอดจน อาจารย์ ดร.ณัฐยา พิริยะวิบูลย์ อาจารย์ Nicole Lasas และอาจารย์ Jeremy Perkins ที่ได้สละเวลาตรวจทานบทความของปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณ “คุณรุ่งธรรม พุ่มสีนิล” ที่ได้สร้างสรรค์รหัสอัจฉริยะที่เป็นข้อมูลสำหรับการทำวิจัย

ขอขอบคุณ ญาติพี่น้องและเพื่อนๆ ทุกคน รวมถึงกำลังใจสำคัญจาก กาญจนา ศรีสมุทร นันทิกานต์ จันอภิบาล ชื่นจิตต์ อธิวรกุล และ ประภาพร นามขารี ที่ได้ดูแลช่วยเหลือกันมาตลอดในระหว่างการทำปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อช้วน ฤทธิเดช คุณแม่กัญชลา และคุณน้ำ ละมุล ชนะทะเล ที่ได้ให้ความสำเร็จทางการศึกษา และยังให้ความรักและความอบอุ่นซึ่งนับว่าเป็นของขวัญอันล้ำค่าที่สุดในชีวิตของผู้วิจัย และขอขอบคุณตัวเองที่ได้สร้างสรรค์ผลงานอย่างสุดพลังในการเขียนปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้

สิรินทรา ฤทธิเดช

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมติฐานของการวิจัย.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
รหัส.....	8
ปริศนาคำทาย.....	11
คำจำกัดความของปริศนาคำทาย.....	12
กลวิธีการสร้างปริศนาคำทาย.....	12
ขั้นตอนการถอดรหัสในปริศนาคำทาย.....	26
การถอดรหัสอัจฉริยะในปริศนาคำทาย.....	27
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	33
การเก็บและรวบรวมข้อมูล.....	33
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ.....	33
การวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะ.....	35
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	36
4 กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ.....	39
กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท.....	40
กลวิธีสภาวะเกิดก่อน.....	40
กลวิธีการอ้างอิง.....	44

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
กลวิธีทำให้หลงทางด้วยบริบท.....	48
กลวิธีทางความหมาย.....	49
กลวิธีการใช้สัญลักษณ์.....	52
กลวิธีการบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ.....	53
กลวิธีการพ้องความหมาย.....	56
กลวิธีการใช้ลักษณนาม / การบอกจำนวน.....	56
กลวิธีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทย.....	57
กลวิธีการใช้คำหลายหน้าที่.....	59
กลวิธีทำให้หลงทางด้วยความหมาย.....	60
กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์.....	60
กลวิธีการละหรือการเติมคำ.....	61
กลวิธีทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์.....	62
กลวิธีเพิ่ม / ลดตัวอักษรหรือตัวเลข.....	62
กลวิธีใช้ตัวย่อ.....	63
กลวิธีทำให้หลงทางด้วยคำ.....	63
กลวิธีการเล่นคำหรือสำนวน.....	65
กลวิธีทางรูปและเสียง.....	67
กลวิธีคำพ้องรูปหรือพ้องเสียง.....	67
กลวิธีการเล่นเสียง.....	68
กลวิธีทำให้หลงทางด้วยเสียง.....	69
กลวิธีการเล่นคำ.....	69
5 วิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ.....	72
การแบ่งวรรคตอนในการถอดรหัสอัจฉริยะ.....	72
การแบ่งวรรคตอนรหัสอัจฉริยะในระดับจุลภาค (Micro Level).....	72
การแบ่งวรรคตอนรหัสอัจฉริยะในระดับมหัพภาค (Macro level).....	72

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ)	
การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสอัจฉริยะ.....	77
การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสอัจฉริยะในระดับจุลภาค.....	77
การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสอัจฉริยะในระดับมหัพภาค.....	85
6 สรุปผล อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ.....	93
ผลการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างและวิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ.....	93
ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการสร้างและวิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ.....	93
ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลขที่ปรากฏในรหัสอัจฉริยะ.....	96
ข้อเสนอแนะ.....	106
บรรณานุกรม.....	107
ภาคผนวก.....	110
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	118

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ความถี่และร้อยละของกลวิธีหลักที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะ.....	37
2 ความถี่และร้อยละของกลวิธีย่อยที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะ.....	38
3 การวิเคราะห์รหัสอัจฉริยะโดยการแบ่งวรรคตอนในระดับจุลภาคและมหัพภาค.	73
4 กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ “ภครมัยข้าไขปลาหมึก”.....	78
5. วิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ “ภครมัยข้าไขปลาหมึก”.....	79
6 กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ “กลับหัวขายอังกฤษ”.....	83
7 วิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ “กลับหัวขายอังกฤษ”.....	84
8 กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ “ปลามังกรแกะปู”.....	86
9 วิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ “ปลามังกรแกะปู”.....	87
10 กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ “แก้วแรดสามฤดู”.....	89
11 วิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ “แก้วแรดสามฤดู”.....	90
12 ตำแหน่งที่ตัวไปปรากฏในรหัสอัจฉริยะ.....	94
13 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลข 1 หลัก ในรหัสอัจฉริยะ.....	96
14 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลข 2 หลัก ในรหัสอัจฉริยะ.....	102
15 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลข 3 หลัก ในรหัสอัจฉริยะ.....	103
16 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลข 4 หลัก ในรหัสอัจฉริยะ.....	104

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ส่วนประกอบของสัญลักษณ์ภาษา.....	9
2 ภาพสัญลักษณ์หน้าห้องน้ำชาย / หญิง	10
3 ภาพการอำปากชุ่มของลิงบาบูน.....	10
4 กลไกทางภาษาของปริศนาคำทาย.....	19
5 แผนภาพแสดงให้เห็นระบบต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นระบบของภาษา.....	28
6 ภาพประกอบแป้นโทรศัพท์.....	54
7 ภาพประกอบหน้าปัดนาฬิกา.....	55
8 ภาพประกอบไข่.....	81
9 ภาพประกอบปลาหมึก.....	82
10 ภาพประกอบความสัมพันธ์ระหว่างรหัสจัดระเบียบกับตัวเลข.....	95

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันรายการโทรทัศน์ที่เป็นเกมโชว์มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบรายการมากมาย รายการส่วนใหญ่เริ่มให้ความสนใจในการให้ความรู้กับผู้ชมมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นรายการฉลาดสุด ๆ รายการถ้าคุณแน่อย่าแพ้เด็กประถม รายการแฟนพันธุ์แท้ รายการยกสยาม เป็นต้น อย่างไรก็ตามรายการเหล่านี้เน้นถึงสาระความรู้และให้ผู้แข่งขันตอบคำถามเท่านั้น แต่ยังมีรายการหนึ่งที่ได้รับชมและได้รับความนิยมต่าง ๆ 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

นอกจากนั้น ผู้เข้าร่วมการแข่งขันในรายการส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในระดับสูง อาทิ ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านแพทยศาสตร์ จิตวิทยา รวมถึงเป็นเยาวชนที่ชนะเลิศในการสอบแข่งขันต่างๆ ซึ่งแตกต่างจากรายการอื่นที่ผู้ร่วมการแข่งขันมักจะเป็นดารานักแสดง นักร้อง หรือผู้ชมทางบ้าน รายการนี้มีความแปลกใหม่จากรายการอื่นๆ คือ มีทั้งการผจญภัยและการให้ความรู้ กล่าวคือผู้แข่งขันต้องผจญภัยในด้านต่างๆ ก่อน และท้ายสุดของการแข่งขัน ผู้แข่งขันจะต้องตีความรหัสอัจฉริยะออกมาเป็นตัวเลข 4 ตัวให้ได้ จึงจะเป็นผู้ชนะ การถอดรหัสอัจฉริยะจึงเป็นการท้าทายความรู้ความสามารถและเชาวน์ปัญญาของผู้แข่งขันเป็นอย่างมาก

ตัวอย่างรหัสอัจฉริยะ เช่น

(1) “ฉันอยู่หน้าสวนสัตว์”

ตัวอย่าง (1) สามารถถอดรหัส (Decode) ได้เป็น 1200 เมื่อพิจารณาจากคำเฉลยพบว่า การตีความต้องผ่านขั้นตอนการแปลรหัสอัจฉริยะที่ได้เป็นภาษาอังกฤษก่อน กล่าวคือ “ฉัน” หมายถึง “I” และ “สวนสัตว์” หมายถึง “ZOO” ส่วน “อยู่หน้า” หมายถึง การวางตำแหน่ง ดังนั้น การตีความจะได้ว่า ให้นำ “I” อยู่หน้า “ZOO” และเมื่อนำมาเรียงกันจะได้เป็น IZOO จากการเรียงลำดับดังกล่าวพบความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรที่เป็นตัวเขียน (Orthography) กับตัวเลข คือ ตัวอักษร “I” มีลักษณะ

คล้ายกับหมายเลข 1 ตัวอักษร “Z” มีลักษณะคล้ายกับหมายเลข 2 และตัวอักษร “O” มีลักษณะคล้ายกับหมายเลข 0 จึงสามารถตีความรหัสอัจฉริยะ “ฉันอยู่หน้าสวนสัตว์” ออกมาเป็นตัวเลข 1200

หรืออีกตัวอย่างหนึ่งของรหัสอัจฉริยะ คือ

(2) “ประหยัดไฟกลางคืน”

ตัวอย่าง (2) สามารถถอดรหัสได้เป็น 1245 การถอดรหัสดังกล่าว ผู้ถอดรหัสต้องมีความรู้เบื้องหลัง (Background knowledge) ของคนในสังคมร่วมกัน กล่าวคือ ในสังคมไทยเมื่อพูดถึงการประหยัดไฟ ตัวเลขที่เรามักจะนึกถึง คือ “เบอร์ 5” เนื่องจากในสังคมไทยนั้นมีหมายเลขกำกับกับการประหยัดไฟว่ามีตั้งแต่หมายเลข 1 ถึง หมายเลข 5 โดยเรียงตามลำดับการประหยัดไฟ แต่ในรหัสอัจฉริยะมี คำว่า “กลางคืน” ถ้าแปลความหมายตรงตามตัว หมายถึง “ระยะเวลาตั้งแต่ย่ำค่ำถึงย่ำรุ่ง เวลาระหว่างพระอาทิตย์ตกกับพระอาทิตย์ขึ้น” (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2542: 79) อย่างไรก็ตาม การตีความของรหัสอัจฉริยะมีความซับซ้อนมากกว่านั้น นั่นคือ ต้องพิจารณาแยก “กลางคืน” เป็น 2 คำ จะได้คำว่า “กลาง” และ “คืน” ซึ่ง “กลาง” ในที่นี้ต้องพิจารณาไปพร้อมกับเบอร์ 5 ที่มีตัวเลขตั้งแต่ 1-5 ตัวเลขในตำแหน่งตรงกลางระหว่างตัวเลข 1 ถึง 5 ก็คือ เลข 3 นั่นเอง ส่วนคำว่า “คืน” ทำหน้าที่เป็นคำกริยา ตีความหมายรวมกับ เลข 3 ที่ได้ก่อนหน้านี้ ดังนั้น ประมวลผลความหมายที่ได้ คือ “คืนตัวเลข 3 ไป” เพราะฉะนั้นตัวเลขที่ได้ จึงเป็น 1245

หรืออีกตัวอย่างหนึ่ง คือ

(3) “ภักรมัยข้าไขปลาหมึก”

รหัสอัจฉริยะในตัวอย่าง (3) ใช้วิธีการอ้างอิง (Reference) นักแสดง / นักร้อง ชื่อ ภักรมัย ซึ่งผู้เล่นต้องมีความรู้เบื้องหลังร่วมกัน (Background knowledge) จึงจะสามารถเข้าใจได้ ซึ่งคนในสังคมไทยทราบว่าภักรมัยมีชื่อเล่นว่า “ตอง” และคำว่า “ตอง” มีความหมายประจำรูป หมายถึง “ลักษณะนามที่เรียกไฟที่มีเหมือนกัน 3 ใบ” (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2542: 435) ดังนั้น คำว่า “ตอง” จึงเป็นการอ้างอิงหมายเลข “3”

ส่วนคำว่า “ข้า” หากพิจารณาตามโครงสร้างไวยากรณ์อยู่ในตำแหน่งของคำกริยา หมายถึง “หัวเราะ” (Lexitron Dictionary. 2010) ผู้เล่นต้องมองในมุมมองอื่นที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข นั่นคือ ในภาษาไทยคนไทยออกเสียงหัวเราะเป็น “ฮา ฮ่า ฮ่า” ซึ่งพ้องเสียงกับหมายเลข “ห้า” ดังนั้น คำว่า “ข้า” เท่ากับหมายเลข “5”

คำว่า “ไข่” หากพิจารณาเพื่อให้ได้ตัวเลข ส่วนใหญ่คนโดยทั่วไปมักคิดถึงตัวเลขศูนย์ (0) เนื่องจากเป็นการอ้างโดยใช้แบบเสมือน (Icon) ที่เหมือน ไข่ (ไก่) มีลักษณะเป็นรูปทรงกลม ซึ่งเหมือนกับหมายเลข “0”

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

จากตัวอย่าง “ฉันอยู่หน้าสวนสัตว์” “ประหยัดไฟกลางคืน” และ “ภักธมัยฆ่าไข่ปลาหมึก” ผู้วิจัยพบว่าโครงสร้างในการสร้างรหัสอัจฉริยะ มีลักษณะที่แตกต่างจากปริศนาคำทายของไทย คือ ปริศนาคำทายในสมัยก่อนมักจะเป็นการถามคำถาม ด้วยการขึ้นต้นว่า “อะไรเอ๋ย” (น้ำทิพย์ ทิมา. 2548: 99) เช่น

(4) คำถาม: “อะไรเอ๋ย กาคำ กระโดดลงน้ำกลายเป็นกาขาว”

คำตอบ: เมล็ดแมงลัก

(5) คำถาม: “อะไรเอ๋ย มีปากไม่มีฟัน กินข้าวทุกวันได้มากกว่าคน”

คำตอบ: หม้อหุงข้าว

(6) คำถาม: “อะไรเอ๋ย ต้นเท่าลำเรือ ใบห่อเกลือไม่มีด”

คำตอบ: ต้นสน

จากตัวอย่าง (4) – (6) น้ำทิพย์ ทิมา (2548: 98) กล่าวว่าโครงสร้างปริศนาคำทายในสมัยก่อนเป็นการสร้างคำทายเพื่ออธิบายสิ่งที่เป็นคำเฉลย และรูปแบบของการสร้างปริศนาคำทายไม่หลากหลายนัก จึงทำให้รูปแบบการสร้างเป็นแบบตายตัว

ส่วนการสร้างปริศนาคำทายในปัจจุบันมีรูปแบบที่หลากหลายและคำเฉลยมีทั้งการหักมุมของคำตอบ มีความตลกขบขัน และความขัดแย้งกัน การขึ้นต้นคำถามปริศนาคำทายในปัจจุบันมีหลายรูปแบบ เช่น ขึ้นต้นคำถามด้วย “ทำไม” “อะไร” “ใคร” “ยังงี้” ดังตัวอย่างเช่น

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

คำตอบ: เพราะว่ามีผู้หญิงท้อง 1 คน นับเป็นสองคน เนื่องจากนับรวมกับลูกในท้องของผู้ที่ตั้งครรภ์ด้วย ดังนั้น จำนวนผู้โดยสารจึงกลายเป็น 51 คน จึงทำให้เรือจม

(8) คำถาม: “ใบอะไร ไม่มีต้น คนชอบคล้ำ”

คำตอบ: ใบหู

(9) คำถาม: “ใครเป็นคนพบสารไอโอดีน”

คำตอบ: ทิง เพราะ ทิงเจอร์ไอโอดีน

(10) คำถาม: “ทำยังไง ให้ตกลงขำไม่ออก”

คำตอบ: ให้อภัยหักมุก

จากตัวอย่าง (4) – (10) จะเห็นได้ว่าทั้งปริศนาคำทายในสมัยก่อนและปัจจุบัน คำตอบหรือคำตอบโดยส่วนมากจะพบว่าเป็นวัตถุ สิ่งของ สิ่งมีชีวิต สถานที่ เป็นต้น และคำถามมักขึ้นต้นด้วย อะไร เอ้ย อะไร ทำไม ใคร ยังไง เมื่อไร เท่าไร แต่รหัสอัจฉริยะมีวิธีการถามที่หลากหลายรูปแบบและแปลก ได้แก่ เป็นเพียงแค่คำ 1 คำ เช่น “เปาบุ้นจิ้น” หรือเป็นชื่อภาพยนตร์ที่เป็นตัวเลข เช่น “007” หรือประโยคบอกเล่า “โสมฝรั่งตั้งโต๊ะ” “แม่ครัวห้วงเอ็มเค” และคำตอบในการถอดรหัสเป็น ตัวเลข เท่านั้น

อย่างไรก็ตาม รหัสอัจฉริยะมีส่วนที่คล้ายกับปริศนาคำทายดังผลการศึกษาของแมคเกรเกอร์และคันทิงแฮม (MacGregor; & Cunningham. 2008: 264) ที่พบว่าการศึกษาปริศนาคำทายไม่สามารถถอดรหัสได้ด้วยการวิเคราะห์ตามโครงสร้างไวยากรณ์ ถึงแม้ว่าโครงสร้างนั้นๆ จะถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เนื่องจากคำตอบของปริศนาคำทายไม่ได้อยู่ที่การเรียงลำดับของคำ โครงสร้างไวยากรณ์ เช่นเดียวกับความหมาย ในปริศนาคำทายความหมายมักจะเป็นความหมายแฝง ซึ่งไม่ได้ตรงตามตัวอักษรต้องมีการตีความหลายขั้นตอน เช่น ปริศนาคำทาย “PUNISHMENT” คำตอบ คือ “Capital punishment” จะเห็นได้ว่าคำตอบไม่ได้พิจารณาที่ความหมาย แต่เป็นการสังเกตจากลักษณะรูปทรงและการเน้นของตัวอักษร การถอดรหัสอัจฉริยะพิจารณาคำคล้ายกัน กล่าวคือ ผู้ถอดรหัสไม่สามารถถอดรหัสตามโครงสร้างไวยากรณ์และความหมายประจำรูปได้ สอดคล้องกับที่อัททาโด (Attardo. 1994) กล่าวว่าในโลกของการละเล่น ไม่ว่าจะเป็นโจ๊ก (Joke) หรือ ปริศนาคำทาย (Riddle) เราต้องยอมรับตรรกะอีกชุดหนึ่งซึ่งไม่ตรงกับตรรกะในโลกของความเป็นจริง หรือตรรกะที่คนทั่วไปในสังคมยอมรับ

ดังนั้น คนที่ยึดกับตรรกะในโลกของความเป็นจริงหรือเป็นไปตามบรรทัดฐานในสังคม จะไม่สามารถถอดรหัสอัจฉริยะได้

ดังนั้น การศึกษารหัสอัจฉริยะจึงเป็นที่น่าสนใจว่าเราจะถอดรหัสอัจฉริยะได้อย่างไร และกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะจะเป็นอย่างไร จากการสังเกตข้อมูลเบื้องต้นผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า รหัสอัจฉริยะมักจะมีตัวใบ้ (Keyword) ที่ใช้ในการถอดรหัสอัจฉริยะ เช่น

(11) “บนฟ้าเปิดร้องฮู้ด”

ตัวใบ้ในตัวอย่าง (11) คือ คำว่า “บน” กล่าวคือ ผู้ถอดรหัสต้องพิจารณาตำแหน่งด้านบนของคำว่า “ฟ้า” “เปิด” “ร้อง” และ “ฮู้ด” จะพบวรรณยุกต์และเครื่องหมายในตำแหน่งด้านบนของคำดังกล่าว คือ ไม่โท ในคำว่า “ฟ้า” / ไม่ไต่คู้ ในคำว่า “เปิด” / ไม่โท ในคำว่า “ร้อง” และไม้ตรี ในคำว่า “ฮู้ด” เมื่อพิจารณารูปทรงของวรรณยุกต์และเครื่องหมายเหล่านี้จะเห็นได้ว่ามีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข ดังนี้

“ฟ้า” วรรณยุกต์ไม่โทมีรูปทรงคล้ายกับเลข 2

“เปิด” เครื่องหมายไม้ไต่คู้มีรูปทรงคล้ายกับเลข ๘ ในภาษาไทย ซึ่งก็คือ เลข 8

“ร้อง” วรรณยุกต์ไม่โทมีรูปทรงคล้ายกับเลข 2

“ฮู้ด” วรรณยุกต์ไม้ตรีมีรูปทรงคล้ายกับเลข ๗ ในภาษาไทย ซึ่งก็คือ เลข 7

จากตัวอย่างที่กล่าวมาทั้งหมด การศึกษารหัสอัจฉริยะทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างรูปภาษาและตัวเลข โดยใช้ความรู้ทางภาษาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นด้านเสียง คำ โครงสร้างไวยากรณ์ ความหมาย เนื่องจากวิธีการทางภาษาศาสตร์สามารถอธิบายความเป็นมาของตัวเลข จึงทำให้สามารถถอดรหัสอัจฉริยะได้ และจากศึกษางานวิจัยต่างๆ พบว่ามีการศึกษาปริศนาคำทายหลายงานวิจัยในประเทศไทย เช่น

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาปริศนาคำทายของไทยของวรรณ นะมิ (2527) ที่ศึกษาโครงสร้างของภาษาและกลวิธีในการตั้งคำถามคำตอบ

งานวิจัยเรื่อง มุมมองวัฒนธรรมจากคำทาย ของบุปผา บุญทิพย์ (2547) ซึ่งศึกษาความแตกต่างทางวัฒนธรรมผ่านปริศนาคำทาย

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการสร้างปริศนาคำทายแบบเดิมและแบบใหม่ ของน้ำทิพย์ ทิมา (2548) ที่ศึกษากลวิธีในการสร้างคำถามปริศนาคำทาย

และงานวิจัยเรื่อง ปริศนาคำทาย กลไกทางภาษา และภูมิปัญญาแบบไทย ของสรียา ทับทัน (2551) ที่ศึกษากลไกด้านรูปและเสียงและกลไกด้านความหมาย

จากที่กล่าวมาเห็นได้ว่างานวิจัยส่วนใหญ่มักเป็นการศึกษาทฤษฎีการสร้างปริศนาคำทาย โครงสร้างของปริศนาคำทาย และรูปแบบของการใช้ภาษาในปริศนาคำทายเท่านั้น แต่ในงานวิจัยนี้มีความแตกต่างจากงานวิจัยอื่น คือ รหัสอัจฉริยะเป็นการสร้างรหัสที่พยายามอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างภาษากับตัวเลขเข้าด้วยกัน จึงเป็นลักษณะเด่นของเกมการถอดรหัสและต่างไปจากปริศนาคำทายแบบเดิมๆ ที่คนไทยเคยเล่นกัน ซึ่งในเชิงสัญลักษณ์ถือเป็นคนละระบบกัน ดังที่เรามักแยกวิชาคณิตศาสตร์ออกจากวิชาสายภาษา หรือดังที่เดอไซซูร์ (de Saussure, 1972 (2001)) ได้กล่าวถึงความ เป็นระบบว่ามีระเบียบและความสัมพันธ์ภายในตัวมันเอง สัญลักษณ์แต่ละสัญลักษณ์จะมีค่าทาง ความหมายได้ เพราะความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ตัวอื่นในระบบ แต่เกมอัจฉริยะพยายามเชื่อมสองระบบ เข้าด้วยกัน จึงนับเป็นสิ่งแปลกใหม่ที่น่าศึกษาเป็นอย่างมาก ดังนั้น ผู้วิจัยสนใจที่จะวิเคราะห์การ ถอดรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยที่ปรากฏในปัจจุบันดังที่กล่าว มาแล้ว แต่อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยยังคงวิเคราะห์ทฤษฎีการสร้างรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน เนื่องจากการวิเคราะห์ทฤษฎีการสร้างรหัสอัจฉริยะจะช่วยให้เข้าใจและวิเคราะห์รหัสอัจฉริยะได้ดีและ ชัดเจนยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. วิเคราะห์ทฤษฎีการสร้างรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน
2. วิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน

ความสำคัญของการวิจัย

1. เป็นการเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์กันระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลข
2. เป็นพื้นฐานในการฝึกการตีความและการสื่อความหมายด้วยรหัส โดยใช้วิธีการทาง ภาษาศาสตร์
3. เป็นแนวทางในการฝึกกระบวนการคิดอย่างซับซ้อน การคิดอย่างมีเหตุผล และฝึกความคิด สร้างสรรค์
4. เป็นแนวทางในการสร้างและถอดรหัสปริศนาต่างๆ

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้เก็บข้อมูลรหัสอัจฉริยะโดยมีขั้นตอนการเก็บข้อมูล 2 ขั้นตอน ได้แก่

1. เก็บข้อมูลจากรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน¹ ตั้งแต่ปี 2549 จนถึงปี 2551 รวมจำนวนรหัสอัจฉริยะทั้งสิ้น 112 รหัส
2. เก็บข้อมูล โดยการสัมภาษณ์คุณรุ่งธรรม พุ่มสินธุ์ ผู้ผลิตรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน และเป็นผู้คิดรหัสอัจฉริยะเป็นเวลา 1 ชั่วโมง ในวันที่ 17 เมษายน 2552

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. รหัสอัจฉริยะ (Genius code) หมายถึง คำถามในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืนที่ผู้เข้าแข่งขันในรายการต้องไขคำตอบ ซึ่งรหัสอัจฉริยะอาจเป็นคำ วลี อนุพากษ์ ประโยค หรือตัวเลข
2. กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ (Encrypting device) หมายถึง วิธีการต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ โดยในงานวิจัยนี้ใช้เกณฑ์ของสุดาพร ลักษณะียนาวิน (2537)
3. การถอดรหัส (Restructuring) หมายถึง การวิเคราะห์คำตอบของรหัสอัจฉริยะ ซึ่งเป็นตัวเลข โดยในงานวิจัยนี้ใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ของสุดาพร ลักษณะียนาวิน (2537)

สมมติฐานของการวิจัย

รหัสอัจฉริยะจะมีตัวใบ้ที่ช่วยในการตีความ ซึ่งอาจปรากฏในตำแหน่งต้น กลาง และท้ายของรหัสอัจฉริยะ หรืออาจไม่ปรากฏ แต่แฝงความหมายอยู่ในรหัสอัจฉริยะ

¹ รายการได้เปลี่ยนชื่อเป็นรายการเกมอัจฉริยะยกบ้าน โดยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ตั้งแต่วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2551 ถึงวันที่ 28 มิถุนายน 2551 ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยขอเรียกชื่อรายการเป็นรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืนเพียงชื่อเดียว เพื่อความสะดวกในการอ้างอิง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาระดับชั้นตอนการถอดรหัสและกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน ผู้วิจัยทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

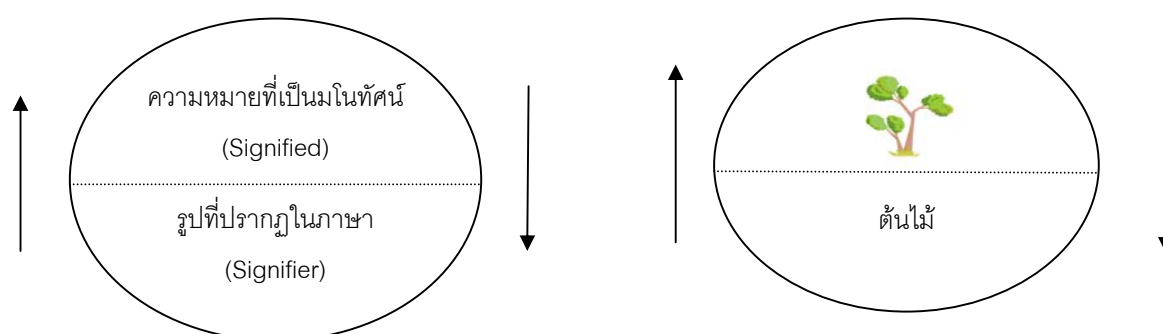
1. รหัส (Code)
2. ปริศนาคำทาย (Puzzles)
 - 2.1 คำจำกัดความของปริศนาคำทาย
 - 2.2 กลวิธีการสร้างปริศนาคำทาย
 - 2.3 ความกำกวมในปริศนาคำทาย
3. ขั้นตอนการถอดรหัสในปริศนาคำทาย

1. รหัส (Code)

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

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของคำว่า “รหัส” หมายถึง เครื่องหมายหรือสัญญาณลับ ซึ่งรู้เฉพาะผู้ที่ตกลงกันได้ ข้อความที่เปลี่ยนตัวอักษรอื่นแทนตัวอักษรที่ต้องการจะใช้ หรือสลับตำแหน่งอักษรของข้อความนั้นหรือใช้สัญลักษณ์แทน เป็นต้น (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2542: 927)

เดอ โซซูร์ (de Saussure. 1972: 66-67) กล่าวว่า การจะเข้าใจรหัสให้กระจ่างได้นั้น ผู้รับสารจะต้องตีความหมายที่เป็นมโนทัศน์ (Signified) และรูปที่ปรากฏในภาษา (Signifier) พร้อมทั้งพิจารณาความคล้ายคลึงและความเหมาะสมของแต่ละวัฒนธรรมด้วย เพื่อที่จะนำไปสู่การเข้าใจความหมายได้ถูกต้อง



ภาพประกอบ 1 ส่วนประกอบของสัญลักษณ์ภาษา

ผู้ที่นำหลักการของเดอ โซซูร์ มาปรับเป็นประเภทของสัญลักษณ์ คือ เพียซ (Saeed. 1997: 5; อ้างอิงจาก Peirce. 1931) โดยแบ่งประเภทของสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

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

2. แบบเสมือน (Icon / Iconic) หมายถึง สัญลักษณ์ที่มีความคล้ายกับสิ่งที่นำเสนอ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ การแทนสัญลักษณ์ด้วยสิ่งที่เป็นเหมือนภาพเสมือน เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น ภาพเหมือน รูปแกะสลัก ภาพสัญลักษณ์หน้าห้องน้ำที่แสดงภาพเหมือนโดยใช้รูปผู้หญิงและผู้ชาย หรือการอำปาก ช่มชู่ของลิงบาบูน สื่อถึงถึงต้องการจะกัดหรือข่มขู่



ภาพประกอบ 2 ภาพสัญลักษณ์ห้องน้ำน้ำชาย / หญิง



ภาพประกอบ 3 การอ้าปากขมุขงของลิงบาบูน

นอกจากนี้ แบบเสมือนยังรวมถึงคำเลียนเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงบินของผึ้ง (buzz) เสียงน้ำกระเด็น (splat) เสียงปิดประตู (Bang) เสียงร้องของแมว (Meow) เป็นต้น

3. ตัวบ่งชี้ (Index / Indexical) หมายถึง สัญลักษณ์ที่ทำหน้าที่บ่งชี้สิ่งหรือปรากฏการณ์บางอย่าง เช่น “ควัน” บ่งบอกถึงไฟไหม้ “ลมพัดแรง” บ่งบอกถึงฝนกำลังจะตก หรือ “อุณหภูมิในร่างกายสูงขึ้น” บ่งบอกถึงอาการป่วยของร่างกาย “รุ่มเอาจของแดด” บ่งชี้ถึงเวลา เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ตัวบ่งชี้จำเป็นต้องตีความหรือมีความรู้เฉพาะ เช่น การเต้นของหัวใจ ความดัน อุณหภูมิในร่างกาย เป็นตัวบ่งชี้ที่ต้องอาศัยการตีความจากแพทย์ทั้งสิ้น

ตัวบ่งชี้อีกตัวหนึ่งที่บ่งบอกถึงอาการทางร่างกาย ซึ่งเราเรียกว่า ตัวบ่งชี้แสดงอาการ (Symptomatic sign หรือ symptom) ตัวบ่งชี้นี้จะเห็นได้จากลักษณะหรือท่าทางของมนุษย์สัญลักษณ์ เช่น ใบหน้าของเราจะบ่งบอกอุณหภูมิของร่างกายได้เมื่อเรามีไข้ หรือเมื่อมีใครสักคนเหยียบเท้าของเรา เราก็จะร้องออกมา หรือการร้องให้เป็นเรื่องที่เป็นไปตามธรรมชาติที่สะท้อนออกมาจากความรู้สึกจากภายใน (ความตกใจและเจ็บปวด) (O'Grady et al. 1997: 1-2)

โอเกรดี และคณะ (O'Grady; et al. 1997: 1-3) กล่าวว่าสัญญาณและรหัส (Signal และ Code) ก็เป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ กล่าวคือ สัญญาณและรหัสเป็นสิ่งที่คนในสังคมตกลงหรือยอมรับเพื่อใช้ร่วมกัน (ธีรยุทธ บุญมี. 2551: 59) เช่น

- คำว่า “Go” เป็นสัญญาณเพื่อให้เริ่มการแข่งขัน อย่างเช่น ในการวิ่ง การแข่งรถ
- การปล่อยสารฟีโรโมนของผีเสื้อตัวเมียที่ใช้เป็นสัญญาณเพื่อให้ผีเสื้อตัวผู้มาผสมพันธุ์ ซึ่งกลิ่นของฟีโรโมนสามารถไปได้ไกลถึง 6 กิโลเมตร
- สัญญาณไฟจราจร ที่มีรหัสกำกับ คือ สีแดง หมายถึง การหยุด; สีเขียว หมายถึง ไปได้; สีเหลือง หมายถึง เตรียมหยุด
- เสียงนกหวีด ในการแข่งขันกีฬาต่างๆ

อย่างไรก็ตาม ในการตีความสัญลักษณ์ สัญลักษณ์อาจเกิดการผสมผสานกัน (Mixed signs) มากกว่าหนึ่งสัญลักษณ์ได้ เช่น ในภาพประกอบ 1 แสดงถึงการอำพรางตัวของลิงบาบูน สามารถสื่อถึงทั้งแบบเสมือนและตัวบ่งชี้แสดงอาการ กล่าวคือ การอำพรางตัวของลิงบาบูน สื่อถึงถึงต้องการจะกัดหรือข่มขู่ (สื่อถึงแบบเสมือน) และอาการต้องการข่มขู่ของลิง (สื่อถึงตัวบ่งชี้แสดงอาการ) หรือสัญญาณไฟจราจร ตัวสัญญาณไฟจราจรถือเป็นสัญญาณ ส่วนตัวบ่งชี้แสดงอาการ คือ การเปลี่ยนแปลงของระบบภายในตัวสัญญาณไฟจราจรให้เปลี่ยนเป็นสีต่างๆ ตามลำดับ

2 ปริศนาคำทาย

2.1 คำจำกัดความปริศนาคำทาย

โดยทั่วไป ปริศนา มักจะหมายถึงสิ่งที่ต้องค้นหาคำตอบ และเมื่อปัญหาหรือปริศนานั้นๆ ได้รับการแก้ไขจนกระจ่างแล้ว สิ่งหนึ่งที่มีความน่าสนใจที่จะศึกษาอย่างยิ่งก็คือ ที่มาของวิธีการที่จะไขข้อข้องใจในปริศนาเหล่านั้น และไม่ว่าคำตอบจะได้มาโดยวิธีใดก็ตาม คำถามหรือปริศนาที่ได้รับการแก้ไขอย่างกระจ่างชัดเจนแล้วจะมีหลักการและกลวิธีต่างๆ ที่ใช้ในการอธิบายถึงที่มาของปริศนานั้นเสมอ

บุปผา บุญทิพย์ (2547: 65-66) กล่าวถึงปริศนาคำทาย (Riddle) ว่าไม่ปรากฏหลักฐานที่มาอย่างชัดเจน แต่พบหลักฐานการเล่นปริศนาคำทายในสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ครั้งที่พระองค์ทรงดำรงพระอิสริยยศเป็นสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชเจ้าฟ้ามหาวชิราวุธมกุฎราชกุมาร ทรงพระราชนิพนธ์ปริศนาคำโคลงและความเรียง ซึ่งในสมัยนั้นการทายปริศนาเป็นการแสดงออกทางไหวพริบ และเป็นการลับสมอง เมื่อใครที่ตอบปัญหาได้หรือไขปัญหาออกก็จะถูกยกย่องว่าเป็นผู้ฉลาด นอกจากนั้น ปริศนาคำทายยังสามารถใช้เป็นแหล่งในการสืบหาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ได้อีกทางหนึ่ง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายของคำว่า “ปริศนา” ไว้ว่า หมายถึง “สิ่งหรือเงื่อนไข เพื่อให้แก้ ให้ทาย” (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2542: 673)

งานวิจัยเกี่ยวกับปริศนาคำทาย (ศิริพร ภัคดีผาสุข. 2546: 187) ได้อธิบายคำจำกัดความของคำว่า “ผะหมี่” เป็นการละเล่นที่มาจากวัฒนธรรมของจีน คำว่า “ผะ” หมายถึง “ตี” และคำว่า “หมี่” หมายความว่า “ปริศนา” เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันจะได้เป็น “การตีความปริศนาเพื่อไขไปสู่คำตอบที่ถูกต้อง” รวมไปถึงการอธิบายวิธีการเล่นปริศนาของวัฒนธรรมไทยที่มักจะขึ้นต้นปริศนาด้วยคำว่า “อะไรเอ๋ย” และจะมีความสัมผัสคล้องจอง มีลักษณะเป็นร้อยแก้วสั้นๆ เช่น

(1) คำถาม: อะไรเอ๋ย ต้นเท่าครก ใบปรกดิน

คำตอบ: ตะไคร้

งานวิจัยเรื่อง การศึกษา “โจ๊ก” จากอำเภอพนสนิม จังหวัดชลบุรี. ที่กล่าวถึงคำว่า “โจ๊ก” (พิทยา ลักษณ์ สิทธิถาวร. 2528: 2) ว่าเป็นการแต่งปริศนาด้วยลายลักษณ์โดยสามารถร้อยเรียงให้เป็นลักษณะของโคลง ฉันท์ กาพย์ และกลอน ตัวอย่างเช่น

(2) โจ๊กหรือคำถาม

“มันคือสัตว์ทวิบาทนิวาสน์เหี้ย
ออกจากเล้าเดินได้ไพรพวงษา
เห็นใบพฤษ์หล่นใส่เนื้อกายา
ติดหลังพาดงนกลมจริง
เจ้าสัตว์นั้นอาเพศเหตุน่าคิด
วิปริตเปลี่ยนร่างอย่างผีสิง
เดินสี่เท้าร้องหาคุ่ม่าอิง
อยู่รู้นิ่งหน้าแล้งแจ้งสัตว์ใด”

คำตอบ คือ ก.ไก่ อยู่หน้า และ บ. ใบไม้ตามหลัง หมายถึง กบ

สรุป ปริศนาคำทาย คือ การละเล่นชนิดหนึ่งของคนไทย โดยใช้วิธีการถามคำถามหรือสร้างปัญหาขึ้น เพื่อให้อีกฝ่ายค้นหาคำตอบ และปริศนาคำทายส่วนใหญ่จะแฝงไปด้วยวัฒนธรรม ภูมิปัญญา แนวความคิด ความเชื่อ ตลอดจนความเป็นอยู่ของคนในสังคม ซึ่งอาจจะร้อยเรียงด้วยโคลง ฉันท์ กาพย์ และกลอน

2.2 กลวิธีการสร้างปรีศนาคำทาย

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับปรีศนาคำทาย พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการสร้างปรีศนาคำทาย ดังนี้

วรรณา นะมิ (2527: 153-214) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาปรีศนาคำทายของไทย” โดยมีการศึกษาโครงสร้างของภาษาและศึกษากลวิธีในการตั้งคำถามคำตอบที่พบในปรีศนาคำทายไทย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

วิธีการตั้งคำถามคำตอบของปรีศนาคำทายของไทยแบ่งออกได้ 2 วิธี ดังนี้

1. คำถามและคำตอบตามความเป็นจริง โดยบอกรายละเอียดของสิ่งที่นำมาทาย
2. การถามที่ตอบโดยใช้เซวณบัญญัติหรือที่เรียกว่าปัญหาเซวณ

1. คำถามและคำตอบตามความเป็นจริง โดยการบอกรายละเอียดของสิ่งที่นำมาทาย

การผูกปรีศนาคำทายวิธีนี้ คือ การตั้งคำถามและการตอบมีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ คำถามช่วยบอกรายละเอียดต่างๆ ของคำตอบหรือสิ่งที่นำมาทาย ซึ่งอาจจะเป็นรายละเอียดในด้านรูปลักษณะ การกระทำหรือรายละเอียดอื่นๆ ที่เป็นลักษณะเด่นของสิ่งที่นำมาทาย และเป็นที่ยึดและเข้าใจกันโดยทั่วไป การบอกรายละเอียดดังกล่าวช่วยให้ผู้ตอบสามารถใช้ความคิดเชื่อมโยงไปสู่คำตอบได้ โดยมีวิธีการย่อยๆ ดังนี้

1.1 บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปลักษณะ

- (3) คำถาม: ข้างนอกสุกใส ข้างในเป็นโพรง

คำตอบ: มะเดื่อ

1.2 บอกรายละเอียดเกี่ยวกับการกระทำ

- (4) คำถาม: แก่เท่าแก่ ยังแลกันไม่เห็น

คำตอบ: จมูก

1.3 บอกรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะและการกระทำ

- (5) คำถาม: เห็นกระด้าง งอกอยู่ข้างหัวคน

คำตอบ: ใบหู

1.4 บอกรายละเอียดเกี่ยวกับสี

- (6) คำถาม: ซื้อมาสีดำ ใช้ไปสีแดง

คำตอบ: ถ่าน

1.5 บอกรายละเอียดในเชิงการเปรียบเทียบ

- (7) คำถาม: ต้นเท่าขา ไบวาเดียว

คำตอบ: กล้วย

1.6 บอกรายละเอียดโดยพลิกแพลงเชิงภาษา

- (8) คำถาม: ตัดหัวตัดหาง เหลือกลางวาเดียว

คำตอบ: ควาย, กวาง (กล่าวคือ เมื่อตัดอักษร “ค” และ “ย” ในคำว่า “ควาย” ก็จะได้ “วา” เช่นเดียวกับคำว่า “กวาง” ตัดอักษร “ก” และ “ง” จะได้คำว่า “วา”)

2. การถามที่ตอบโดยใช้ชาวนาปัญญาหรือที่เรียกว่าปัญหาชาวนา

การผูกปริศนาคำทายในวิธีที่สองนี้ คำถามกับคำตอบจะไม่มีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ คำถามมักจะขึ้นต้นด้วย อะไร ที่ไหน เท่าไหร่ อย่างไร เป็นต้น และเนื้อหาของคำถามมักทำให้ผู้ตอบคิดหรือนึกไปถึงสิ่งหนึ่งที่คนทั่วไปเข้าใจกัน แต่คำตอบกลับเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ผู้ตอบคาดไม่ถึง ดังนั้น การถามคำถามประเภทนี้ ผู้ถามมักจะบอกก่อนว่าคำถามหรือปัญหานี้เป็นปัญหาชาวนา ซึ่งการถามดังกล่าวแบ่งประเภทคำถามออกเป็น 3 ประเภท ดังต่อไปนี้

2.1 การถามเกี่ยวกับสีอมวลชน

- (9) คำถาม: อะไรเอ่ยดีที่สุด

คำตอบ: เป็ด

2.2 การถามเกี่ยวกับความเป็นจริงที่คาดไม่ถึง

- (10) คำถาม: ปลาอะไรเล็กที่สุด

คำตอบ: ปลาป่น

2.3 การถามเกี่ยวกับการเล่นภาษา

- (11) คำถาม: เรออะไรที่ใครๆ ก็รัก

คำตอบ: เรอทักษ์ รักเธอ

นอกจากการศึกษาของวรรณ นະมิแล้ว งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปริศนาคำทายยังมีงานวิจัยของ สรียา ทับทัน (2551: 83-95) ที่ศึกษากลวิธีทางภาษา¹ที่ใช้ในการสร้างปริศนาคำทายที่ปรากฏใน

¹ ดูภาพประกอบ 3

อินเทอร์เน็ต โดยพบกลวิธีทางภาษา 2 กลวิธี คือ 1) กลวิธีที่เกี่ยวกับรูปและเสียง และ 2) กลวิธีเกี่ยวกับความหมาย ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. **กลวิธีที่เกี่ยวกับรูปและเสียง** เป็นการสร้างปริศนา โดยการเล่นกับเสียง ไม่ว่าจะเป็นเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ โดยแบ่งออกเป็น

1.1 **การเล่นคำ (Pun)** เป็นการเล่นกับความหมายซ้อนและความหมายกำกวม โดยแบ่งเป็น

- การเล่นคำที่มีเสียงคล้ายกัน เช่น

(12) คำถาม: โรคอะไรถูกที่สุด

คำตอบ: โรคระบาด (เสียงคล้ายกับ ละ + บาท)

- การเล่นคำที่มีเสียงเหมือนกัน แต่รูปต่างกัน (คำพ้องเสียง) เช่น

(13) คำถาม: มีคน 200 คน ยืนรอรถไฟอยู่ที่สถานี อยากรู้ว่าคนไหนเป็นคนอีสานบ้าง

คำตอบ: คนที่ 101 (เนื่องจาก 101 สามารถออกเสียงว่า ร้อยเอ็ด ซึ่งไปสัมพันธ์กับชื่อจังหวัดร้อยเอ็ดที่ตั้งอยู่ทางภาคอีสานของประเทศไทย คำตอบจึงเป็นคนที่ 101)

- การเล่นคำที่พ้องทั้งรูปและเสียง เช่น

(14) คำถาม: ผัดไท 4 บะหมี่ 5 ราดหน้า 6 รวมกันเป็นเท่าไร

คำตอบ: 9 (เนื่องจากเป็นคำถามที่ทำให้คิดถึงจำนวนอาหารที่สั่งรวมกัน แต่คำถามนี้เล่นคำ “6” คือ ในที่นี้ หมายถึง คำกริยา “ตก หล่น” ไม่ได้หมายถึง ตัวเลข)

- การเล่นคำสองภาษา เป็นความบังเอิญของเสียงในภาษาสองภาษาที่มีความคล้ายคลึงกัน เช่น

(15) คำถาม: ระฆังชาติใดดีที่สุด

คำตอบ: เบลเยียม (เนื่องจากคำว่า “bell” ตรงกับคำในภาษาไทย คือ “ระฆัง” และ คำว่า “เยี่ยม” ในภาษาไทยหมายถึง “ดี”)

1.2 **การใช้คำผวน (Anagram)** หมายถึง คำที่มีการสลับตำแหน่งของเสียงพยัญชนะและเสียงสระที่ตัวสะกดระหว่างพยัญชนะหน้าและพยัญชนะสุดท้าย แล้วทำให้เกิดคำใหม่ ซึ่งอาจมีความหมายหรือไม่มี ความหมายก็ได้ เช่น

(16) คำถาม: แมวอะไรเดินโซเซ

คำตอบ: แมวเฝ้า (สามารถผวนเป็น “เมาเฝ้า”)

1.3 **การใช้รหัสอักษร (Character code)** เป็นการสร้างคำถามโดยเล่นกับตัวอักษร บางครั้งในคำถามซ่อนคำตอบไว้ แต่ผู้ตอบไม่ทันคิด เช่น

(17) คำถาม: วันมาฆบูชามีพระสงฆ์มาประชุมกัน โดยมีได้นัดหมาย 1,250 รูป มีพระสงฆ์รูปไหนที่ขาดประชุม

คำตอบ: พระหมาย (เนื่องจากประชุมกัน โดยมีได้นัดกับ “หมาย” (ชื่อของพระ))

1.4 การใช้ภาษาต่างประเทศ (Foreign language) เช่น

(18) คำถาม: ถ้า 30 เซนติเมตร เท่ากับ 1 ฟุต แล้ว 2 ฟุต จะมีกี่นิ้ว

คำตอบ: 10 นิ้ว (เนื่องจากต้องตีความว่า “ฟุต” หมายถึง “foot” ในภาษาอังกฤษ ดังนั้น 2 ฟุต หมายความว่า 2 เท่า ซึ่งรวมกันได้ 10 นิ้ว (เท่า))

1.5 การเล่นโครงสร้างของคำหรือประโยค เป็นการเล่นกับโครงสร้างของประโยค โดยแยกคำออกเป็นส่วนๆ จนทำให้เกิดความหมายใหม่ขึ้น เช่น

(19) คำถาม: พริกอะไรมีนิ้ว

คำตอบ: พริกชี้ฟ้า (เนื่องจากแยกพิจารณาว่า “พริก” ทำกริยาชี้ การทำกริยาชี้ได้ดีความได้ว่า ต้องมีนิ้ว คำตอบจึงเป็นพริกชี้ฟ้า)

1.6 การย่อ ตัดคำ ผันคำ หรือแปลงคำ

(20) คำถาม: โคอะไรมีแต่หนังไม่มีเนื้อ

คำตอบ: โคลัมเบียพิกเจอร์ (Columbia picture) เป็นชื่อค่ายภาพยนตร์ชื่อดัง

2. กลวิธีเกี่ยวกับความหมาย เป็นการสร้างปริศนา โดยเล่นกับความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค โดยแบ่งออกเป็น

2.1 การพูดสองแง่สองง่าม เป็นปริศนาที่ต้องอาศัยการตีความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังคำพูดนั้น ซึ่งจะโน้มน้าวให้ผู้อ่านตีความหมายได้หลายทาง คำถามส่วนใหญ่มักจะแฝงความหมายที่ไม่สุภาพ เช่น

(21) คำถาม: ขนอะไรเกิดในที่ลับ

คำตอบ: ขนยาบ้า (เนื่องจากคำว่า “ขน” จะทำให้นึกถึง คำนามที่หมายถึงเส้นขน แต่ในที่นี้ หมายความว่า “ขน” ที่เป็นคำกริยา หมายถึง “การเคลื่อนย้าย” ซึ่งเป็นคำพ้องรูป ที่ทำให้เกิดหลายความหมายได้)

2.2 การพูดเกินความจริง (Hyperbole) เป็นการสร้างปริศนาที่เกินความจริง เป็นการพูดที่เกินกว่าระดับมาตรฐาน หรือเกินกว่าระดับปกติธรรมดาที่บุคคลทั่วไปประพฤติปฏิบัติ ทำให้เกิดความไม่เข้าใจกัน เช่น

(22) คำถาม: ว่ายนํ้าทำอะไรต้องสวมหมวกกันน็อค

คำตอบ: ทำจะบ้า (เนื่องจากเราไม่สามารถสวมหมวกกันน็อคว่ายนํ้าได้ แต่คำถามทำให้คิดถึงท่าต่างๆ ที่นํ้ากว่านํ้าใช้ เช่น ท่ากบ ท่ากระเชียง ท่าฟรีสไตล์)

2.3 การใช้ความเปรียบ (Metaphor) เป็นการสร้างปริศนาโดยอาศัยการเปรียบเทียบสิ่งที่มีลักษณะบางอย่างร่วมกัน เช่น

(23) คำถาม: เวลาเราเย็นมันห้อย เวลาเราเดินมันแกว่ง

คำตอบ: แขน (เปรียบเทียบกับลักษณะของแขน)

2.4 การพลิกแพลง (Modification) เป็นการสร้างปริศนาที่พลิกความหมายทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังคาดเดาผิดไปจากสิ่งที่คิด คำตอบที่เฉลยกลับเป็นสิ่งที่คาดไม่ถึงหรือพลิกแพลง เช่น

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

คำตอบ: เพราะเรือเป็นเรือดำน้ำ (ปริศนานี้ทำให้คิดว่าผู้หญิงท้องเป็นสาเหตุของเรือจม เพราะรวมเด็กในท้องทำให้เรือมีคนทั้งหมด 51 คน แต่ที่เรือจม เนื่องจากเป็นเรือดำน้ำ)

2.5 การเชื่อมโยง หมายถึง การสร้างปริศนาโดยการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ซึ่งอาจเป็นสิ่งของ วัฒนธรรม บริบทแวดล้อมที่ต่างกันเข้าด้วยกัน ผู้ฟังหรือผู้อ่านต้องเข้าใจและสามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ให้ได้ จึงจะทราบคำตอบ เช่น

(25) คำถาม: เบคแฮมโดนใบแดงแล้วไปไหน

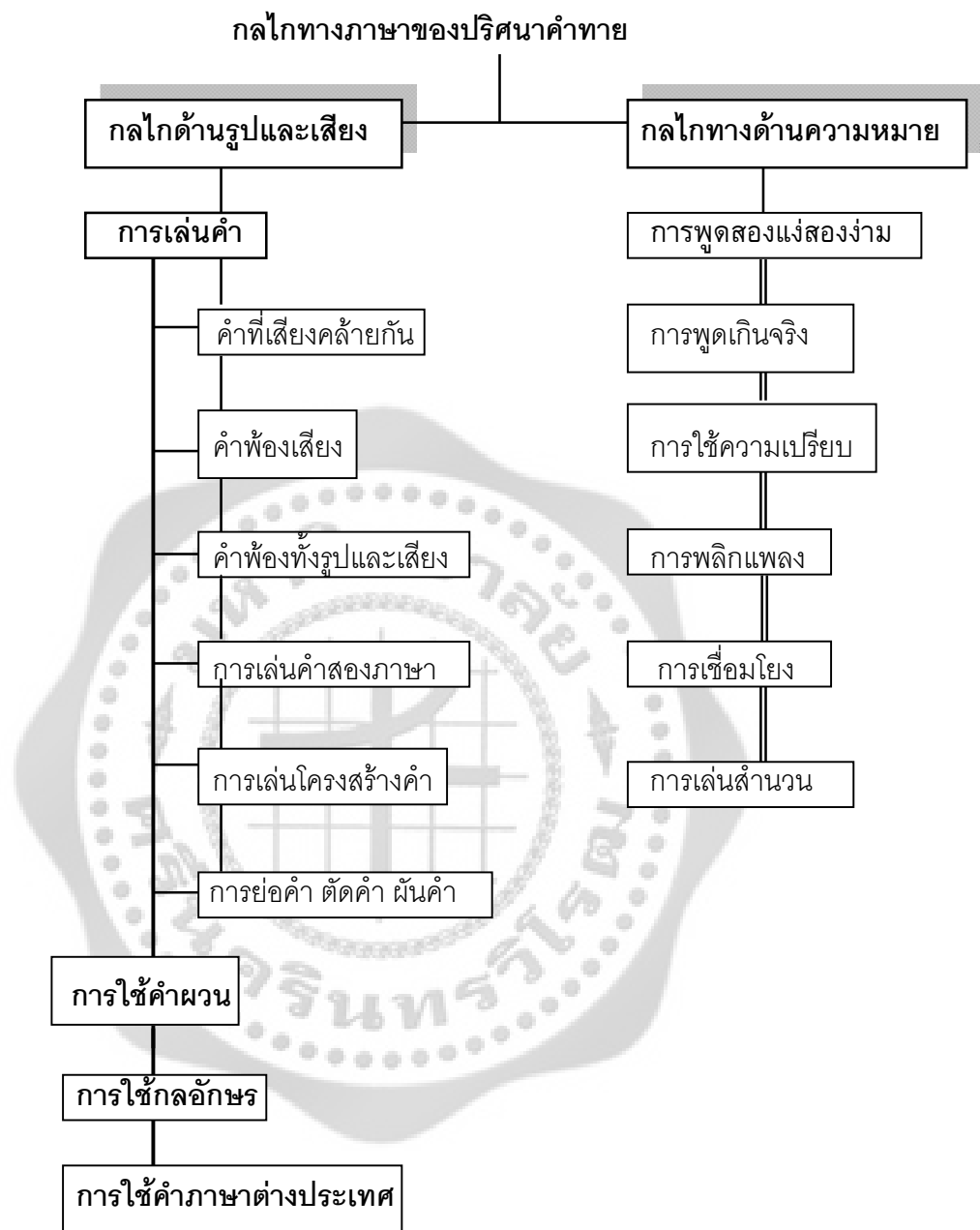
คำตอบ: ไปเป็นทหาร (เนื่องจากเบคแฮมเป็นนักฟุตบอล เมื่อได้ใบแดงในการแข่งขันจะหมายถึงถูกไล่ออกจากการแข่งขัน แต่คำตอบกลับเชื่อมโยงมาที่วัฒนธรรมไทย โดยเชื่อมโยงมาที่ใบแดง ใบดำ ซึ่งเป็นบริบทของการเกณฑ์ทหารของคนไทย คือ หากจับได้ใบแดงต้องเข้ารับการเป็นทหาร ส่วนใบดำไม่ต้องเข้าเป็นทหาร)

2.6 การเล่นสำนวน (Idiom) หมายถึง การสร้างปริศนาโดยการนำถ้อยคำ สำนวนมาตัดบางส่วน และพลิกแพลงจากความหมายเดิม เช่น

(26) คำถาม: ทำอย่างไรจึงจะได้เป็นครู

คำตอบ: ทำผิด (เนื่องจากมาจาก “ผิดเป็นครู” แต่เป็นการนำความหมายมาอธิบายไม่ถูกต้องตามสำนวน)





ภาพประกอบ 4 กลไกทางภาษาของปริศนาคำทาย (สรียา ทับทัน. 2551: 90)

งานวิจัยทางด้านปริศนาคำทาย ยังมีการศึกษาที่เรียกว่า “**ผะหมี่**”² ซึ่งมีรายละเอียด (ประเทือง คล้ายสุบรรณ. 2529: 142-159) ดังนี้

1. ผะหมี่ชนิดคำตอบขึ้นต้นเหมือนกัน คือ คำตอบทุกคำจะขึ้นต้นเหมือนกัน

(27)	<u>ผะหมี่</u>	<u>คำตอบ</u>
จดบาทม้นชาติเชื้อ	วานร	กระปี่
ไร่บาทเนาสาคร	ใหญ่กว้าง	กระเบน
นามจังหวัดวานวอน	บอกหน่อย	กระปี่
ใช้ใส่สิ่งของอ่าง	เอ๋ยให้เรียนยิน	กระบุง

คำตอบ: กระปี่ กระเบน กระปี่ กระบุง

2. ผะหมี่ชนิดคำตอบลงท้ายเหมือนกัน คือ คำตอบทุกคำหลังจะเป็นคำเดียวกันหมด

(28)	<u>ผะหมี่</u>	<u>คำตอบ</u>
กระโปรงทองคืออะไรรู้ไหมเอ๋ย		ต้นกระทกรก
พุทไธ่เอ๋ยต้องหม่นเลี้ยงไม่เลี้ยงสา		ทารก
ติดสะตือนี้เกิดตอนเกิดมา		รก
ถิ่นโอฟาร์เก็บคนบาปทราบไหมเอ๋ย		นรก

คำตอบ: ต้นกระทกรก ทารก รก นรก

ในปัจจุบันมีผู้คิดคำทายในรูปแบบใหม่เกิดขึ้น ทำให้เกิดผะหมี่ในรูปแบบต่างๆ ที่แปลกออกไป จึงเกิดประเภทของผะหมี่เพิ่มขึ้นอีก ดังนี้

1. ผะหมี่ประเภทคำผวน คือ คำตอบจะเป็นคำผวน เมื่อผวนกลับแล้วได้ใจความ เช่น

(29)	<u>ผะหมี่</u>	<u>คำตอบ</u>
แต หนึ่งมวลงหมูไม้	มีพิษ	แต่ยา-ดำแย
แต หนึ่งกวนสะกิด	ยั่วเย้า	แต่ยอ-ตอแย
แต หนึ่งดัดจริต	โป๊ปด	แต่หลอ-ตอแหล
แต หนึ่งสัตว์สี่เท้า	กู่ก้องร้องขรม	แต่กู่-ตุ๊กแก

² การเล่น “ผะหมี่” มีกำเนิดมาจากประเทศจีนสมัยลัทธิขงจื๊อ เดิมเรียกการเล่นผะหมี่ว่า “มีก๊อ” มีหรือหมิ่นนั้นแปลว่า อำพราง ส่วน ก๊อ แปลว่า คำพูด “มีก๊อ” จึงหมายถึง คำพูดที่เป็นคำอำพรางหรือปริศนา

คำตอบ: แต้ย่ำ-ต่ำแย / แต้ยอ-ตอแย / แต้หลอ-ตอแหล / แต้ก๊ก-ตุ๊กแก

2. ะหมี่ประเภทคำผัน หมายถึง คำตอบจะต้องมีการผันวรรณยุกต์ ถ้ามี 3 คำตอบก็ผัน 3 เสียง เป็นต้น

- (30) เย็นเย็นพัดเรื่อยเรื่อยฉิว เอกปฬิวดูกติกพลิกคว่า
 โทซัดเมามัวหัวดำ อย่าฆ่าเห็นชอบตอบมา

คำตอบ: ลม ล่ม ล้ม

3. ะหมี่ประเภท เล่นอักษรหรือเล่นคำ หมายถึง คำตอบจะเล่นเสียงอักษรเดียวกันหรือเล่นคำ เล่นอักษรเป็นคู่ๆ เช่น

- | (31) | <u>ะหมี่</u> | <u>คำตอบ</u> |
|------|---|---------------------|
| | ผลพฤกษ์เคยรสลิม ชิมกัน | สมอ |
| | มีแนทั้งแกฉั่น ผู้อื่น | สมอง |
| | ตำแหน่งแห่งรามัญ นามเอ๋ย | สมิง (เสื่อ) |
| | สองคู่หาใครรู้ สัตว์นั้นนามไหน | สมัน |

คำตอบ: สมอ สมอง สมิง (เสื่อ) สมัน

4. แบบไม่มีบังคับ กล่าวคือ คำตอบจะเป็นอะไรก็ได้ เป็นคำเดียวหรือกลุ่มคำสั้นๆ ส่วนมากใช้ในการทายปริศนาธรรมดาหรือะหมี่ภาพ

- (32) คำถาม: อะไรเอ๋ย ๒ ไม่ตรง

คำตอบ: ยี่เก

- (33) ะหมี่ภาพ เช่น มีภาพสุนัข + ร.เรือ + กาน้ำ

คำตอบ: จรกา

- (34) ะหมี่ภาพ แมว+ปืน

คำตอบ: แมวกัน (Gun= ปืน) – มั่นแกว

5. คำพังเพยสุภาษิต สำนวนไทย กล่าวคือ เมื่อนำคำตอบของปริศนามารวมกันแล้วจะได้เป็น สำนวนไทยหนึ่งสำนวน

(35)	จตุบาทยางเยื้อง	นานมี
	เจ็บป่วยหมอยาดี	นิราศไช้
	เสาหลักปักกันราวี	รายทั่ว แดนแฮ
	หลักแหล่งปวงสัตว์ไช้	อยู่ยั้งยืนยงกาย
	คำตอบ: วัวหายล้อมคอก	

การศึกษาปริศนาคำทายในสมัยก่อนมีการพบคำทายที่เป็นลักษณะของ “โจ๊ก” ประเทือง คล้าย สุบรรณ (2529: 160-165) ได้ให้ความหมายของโจ๊กว่าเป็นปริศนาคำทายที่เขียนเป็นร้อยกรอง เพื่อฝึก สมรรถนะของสติปัญญา โดยลักษณะปริศนาแบบโจ๊กจะแบ่งประเภทจากกลุ่มคำตอบเช่นเดียวกับกะหล่ำ

1. โจ๊กประเภทคำตอบพ้องเดียว หมายถึง คำตอบที่ทายออกมาแล้วมีเสียงคล้องจองกัน เช่น พ้องเสียงพยางค์เช่น เช่น

(36)	<u>โจ๊ก</u>	<u>คำตอบ</u>
	เป็นกลุ่มเป็นก้อนหลายต้น	กอ
	ใส่น้ำฝนตั้งไฟให้เดือดได้	กา
	สรรพนามแทนตนของคนไทย	กู
	ตรงไม่ได้ต้องเอียงเฉียงทุกที	เก

หรือพ้องด้วยเสียงสระหรือตัวสะกด เช่น

(37)	<u>โจ๊ก</u>	<u>คำตอบ</u>
	หินหมู่รวมไว้ใหญ่ใช้เล่น	กอง
	จะว่าเหม็นว่าหอมก็ยอมได้	ดอง
	เก็บพระจันทร์เกล็ดทองลงเรียกไป	ซอง
	สามตัวไฟเหมือนกันนั้นเรียกมา	ตอง

2. **โจ๊กประเภทคำตอบพ้องคำหน้า** หมายถึง คำตอบที่ออกมาเป็นคำหลายพยางค์ พยางค์หน้าหรือคำหน้าจะเหมือนกันทุกคำ เช่น

(38)	<u>โจ๊ก</u>	<u>คำตอบ</u>
	ผักหนึ่งนั้นชอบอยู่	วัดวา
	ผักสองชอบตวาดหมา	ขับไล่
	ผักสามนั้นชอบมา	จ่ายตลาด
	ผักสี่นี้มักใช้	ทำร้ายผู้คน
		ผักชี ผักกระเฉด ผักเบี้ย ผักตบ

หรือคำตอบแบบคำพ้องหลัง หมายถึง คำตอบที่ออกมาเป็นคำหลายพยางค์ พยางค์หลังหรือคำหลังจะเหมือนกันทุกคำ

(39)	<u>โจ๊ก</u>	<u>คำตอบ</u>
	ยอดเอ๋ยยอดเสียดฟ้า	จุฬาลง
	สรรพหาทวยเทพอาศัย	เทวโลก
	จังหวัดคงรู้อยู่ไทย	พิษณุโลก
	ขามใหญ่ใบเก่าเล่าเอ๋ย	สังคโลก

หรือคำตอบแบบคำพ้องกลาง หมายถึง คำตอบที่ออกมาเป็นคำตั้งแต่ 3 พยางค์ขึ้นไป และมีคำกลางเหมือนกันทุกคำ เช่น

(40)	<u>โจ๊ก</u>	<u>คำตอบ</u>
	ไชนาคาตัวนิคพิขเหลือหลาย	งูสามเหลี่ยม
	สตรีร้ายขายหน้าท่านว่าชั่ว	หญิงสามผัว
	บุรุษร้ายใครไม่ทำให้ต่ำตัว	ชายสามโบสถ์
	มากหัวมากหน้าภูผาใด	เขาสามมุก

3. **โจ๊กประเภทคำผัน** หมายถึง คำตอบที่ออกมาเป็นการผันเสียงวรรณยุกต์ เช่น

(41)	<u>โจ๊ก</u>	<u>คำตอบ</u>
	อวัยวะส่วนล่างนั้น	ลองทาย
	ต้นไต้ดินปนทราย	อยู่ได้
	สรรพนามใช้แทนกาย	ผู้พูด
	สามอย่างวางรวมขึ้น	ผันได้ พอดี
		ขา ข้า ข้า ขา ข้า ข้า

4. **โจ๊กประเภทคำผวน** หมายถึง คำตอบที่ออกมาจะเป็นคำผวน เมื่อผวนกลับแล้วจะได้ใจความ

(42)	โจ๊ก	คำตอบ
	กา หนึ่งพึ่งช่วยอ้าง	เพศหญิง
	กา สองเสพก้นจริง	สุบซ้ำ
	กา สามเดือนจะทิ้ง	นะท่าน
	กา สี่ชุกจ้ำ	หวดด้วย ไม่เรียว
		กายน-ก้นยา
		กาชั้น-กัญชา
		กายน-ก้นยา
		กาหัน-ก้นหา

5. **โจ๊กประเภท คำพังเพย สุภาษิต หรือสำนวนไทย** หมายถึง คำตอบของปริศนาจะได้ก็ต่อเมื่อนำมารวมกันจะได้เป็นคำพังเพยหรือสุภาษิตออกมา เช่น

(43)	โจ๊ก	คำตอบ
	วารีไหลไปทุกทิศชีวิตขึ้น	น้ำ
	คนอื่นอื่นเขาว่าอุสาถ์	นิง
	น้ำหลากหลังฝั่งตลิ่งยิ่งสุดกัน	ไหล
	ไม่มีวันหยั่งถึงกันจนปัญญา	ลึก

6. **โจ๊กประเภทคำพ้องหลักแบบลูกโซ่** หมายถึง คำตอบของปริศนาทั้งหมดจะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยคำสุดท้ายของคำตอบในวรรคหน้านั้นจะเป็นตัวแรกของคำตอบถัดไป และวนไปจนถึงคำตอบสุดท้าย

(44)	โจ๊ก	คำตอบ
	เห็นปิ่นใหญ่ใครสร้างช่างเขาเถอะ	ปัสตัน
	กระเซิงเซอะใส่ผมดุมคัน	ตันใจ
	แตกทัพเรือยังไม่ถึงซึ่งชีวัน	ใจใจ
	อะไรกันไม่เป็นเช่นที่เคย	ใจเก

7. **ไฉ่กัประภะคำตัดคำต่อ** หมายถึง คำตอบของปริศนาไม่ว่าจะตัดคำทิ้งไปหรือต่อคำเพิ่มมาใหม่ก็ยังคงความหมายเดิมไว้ เช่น

(45)	ไฉ่กั	คำตอบ
	เติม “รัฐ” หมายถึง ผู้บริหาร	นายกรัฐมนตรี
	เติม “องค์” หมายถึง ท่าน แทนให้	องคมนตรี
	เติม “สุรศักดิ์” พระยาพาน ทองพ่อ	สุรศักดิ์มนตรี
	เติม “เทศ” หมายถึง เอาไว้ใหญ่ได้เหมือนกัน	เทศมนตรี

8. **ไฉ่กัประภะไฉ่กัภาพ** หมายถึง คำตอบของปริศนาจะมาจากการตีความหมายตามรูปภาพ ซึ่งอาจจะตอบเป็นคำตอบเดียวหรือตอบเป็นเรื่องราวก็ได้ อาจกล่าวได้ว่าไฉ่กันั้นก็คืออะหะมิชนิดหนึ่ง เพียงแต่มีคำเรียกแตกต่างกันไปตามท้องถิ่น

จากงานวิจัยที่พบ โดยส่วนมากจะเป็นการใช้กลวิธีในการเล่นคำที่เกิดขึ้นในตัวภาษา แต่มี ประเทือง คล้ายสุบรรณ (2529: 120-125) ที่กล่าวถึง “อักษรเลข” ว่าเป็นการกำหนดรหัสหรือตัวเลข แทนถ้อยคำ / ตัวอักษรในการอ่านเขียนปริศนา เพื่อใช้ประโยชน์ในการสื่อสารสำหรับผู้รู้รหัสและใช้เป็น กลในการสอนเขียนอ่านให้พิสดารออกไป โดยการใช้อักษรเลขพบในหนังสือจินดามณี ซึ่งเป็นแบบเรียน ภาษาไทยเล่มแรกของไทย เกิดขึ้นในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช กล่าวถึงเรื่องอักษรเลขไว้เป็นครั้งแรก ซึ่งแบบเรียนสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นบางเล่มก็ได้ยึดถือเป็นแบบฉบับต่อมา

ตัวอย่างอักษรเลขในหนังสือจินดามณี กำหนดไว้หลายแบบ เช่น

สุนัขไส	=	ตัวต้น
ไตรมัทชาพร	=	ตัวกลาง
จรประสัด	=	ตัวหลัง

การกำหนดเป็นตัวเลขว่า “เลข ๑ เป็นตีนหนึ่ง เลข ๒ เป็นตีนคู่ เลข ๓ หนึ่งตัวเป็นไม้เอ เลข ๓๓ สองตัวเป็นไม้แอ เลข ๔ เป็นฝนทองบนพินหัว เลข ๕ เป็นหันอากาศ เลข ๖ เป็นไม้โอ เลข ๗ เป็นพินหัว เลข ๘ เป็นไม้โอ เลข ๙ เป็นลากข้าง เลขเหล่านี้รวมกันเรียกเป็น “อักษรเลข” เช่น

(46)	“คึดถึงร๙ฟ้งถั๙	บว๙ยว๙น
	หล๙งหล๙ง๖หล๙ม๓ม๖๙	อยู่๙ด๙วย

๖นฝนว่รสรอ้าน

๓๐ม๔๐๗

๓ป็นนรันดรฤ้าม้วย

๓๓ตั่งค้งค้งถึง

คำอ่าน

คิดถึงรำพึงถ้ำ

บววยวัน

หลังหลงไหลมเมอฝัน

อยู่ด้วย

ในฝันว่รสรอ้าน

เอมโอช

เป็นนรันดรฤ้าม้วย

แต่ตั้งค้งถึง

จากบทประพันธ์ดังกล่าวเป็นการใช้สัญลักษณ์ตัวเลขไทยมาเป็นตัวแทนของสระต่างๆ ในภาษาไทย โดยมีการตกลงกันไว้ก่อนแล้วว่าหมายเลขอะไรจะหมายถึงสระตัวใด ดังนั้น เมื่อเขียนคำอ่านออกมาจึงสามารถเขียนสระที่แทนค่ามาจากตัวเลข เพื่อให้เห็นเป็นคำอ่านได้อย่างชัดเจน

ดินฮาร์ท (Dienhart. 1998: 109) ศึกษาวิจัยปริศนาคำทายผ่านมุมมองทางภาษาศาสตร์ ในงานวิจัยเรื่อง “A linguistic look at riddles” ดินฮาร์ทพบรูปแบบการใช้ภาษาในปริศนาคำทาย ดังนี้

1. คำหลายหน้าที่ (Polysemy) หมายถึง คำหลายหน้าที่เป็นคำที่เขียนเหมือนกัน ออกเสียงเหมือนกัน แต่มีความหมายต่างกัน ตัวอย่างเช่น “ปาก” ที่มีด้วยกันสองความหมาย ความหมายที่ 1 หมายถึง อวัยวะส่วนหนึ่งในร่างกายที่ใช้เพื่อรองรับอาหาร หรือความหมายที่ 2 หมายถึง ปากที่เป็นที่บรรจุ กระแสน้ำ หรือปากแม่น้ำ

2. คำพ้องรูป (Homonymy) หมายถึง คำที่มีหน้าตาเหมือนกัน โดยเหมือนกันทั้งตัวเขียนและการออกเสียง จะแตกต่างกันเพียงความหมายเท่านั้น ตัวอย่างเช่น คำว่า “Tap” ที่หมายถึง “การเคาะ” หรือ “ก๊อกน้ำ”

3. คำพ้องเสียง (Homophony) หมายถึง คำที่มีเสียงเหมือนกัน แต่มีรูปเขียนและความหมายไม่เหมือนกัน เช่น คำว่า “tale” หมายถึง นิทาน และ “tail” หมายถึง หาง

4. หน่วยคำเทียม (Hahaphony หรือ Hahafunny) หมายถึง การสร้างเสียงเพื่อให้เกิดความคล้อยคลึงหรือเป็นการเลียนเสียงแบบที่เข้าใจผิด (mislead) ในภาษาไทยใช้คำว่า “หน่วยคำเทียม” เช่น “Eiw-niform” และ “Uniform” หรือ “Spook-etti” และ “spaghetti”

2.3 ความกำกวมในปริศนาคำทาย

นอกจากการศึกษากลวิธีในการสร้างปริศนาคำทายแล้ว ผู้วิจัยพบว่าความกำกวมของปริศนาคำทายเป็นอีกแง่มุมหนึ่งที่ควรทำการศึกษา เนื่องจากความกำกวมทำให้เราไม่สามารถตีความปริศนาคำทายได้ จากการทบทวนวรรณที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยพบงานวิจัยที่ศึกษาทางด้านนี้ ดังต่อไปนี้

งานวิจัยเรื่อง “ความกำกวมอย่างจงใจในปริศนาคำทายร่วมสมัยของไทย” ของสุจิตรา แซ่ลิ่ม (2549) ที่กล่าวถึงความกำกวมว่า หมายถึง คุณสมบัติของประโยคที่ดีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย กรีนและแพพเพเชลโล (สุจิตรา แซ่ลิ่ม. 2549; อ้างจาก Green; & Pepicello. 1984) ได้แบ่งประเภทความกำกวมออกเป็นสองประเภท ดังนี้

1. ความกำกวมทางภาษา (Linguistics Ambiguity) หมายถึง ความกำกวมที่เกิดจากไวยากรณ์หรือโครงสร้างภาษาในเชิงลึก (underlying semantic structure) ที่ทำให้ข้อความหนึ่งข้อความสามารถตีความได้หลายความหมาย ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 3 ระดับ ได้แก่

1.1 ความกำกวมในระดับเสียง (Phonological level) หมายถึง ความกำกวมในระดับหน่วยเสียง

1.2 ความกำกวมในระดับคำ (Morphological level) หมายถึง ความกำกวมที่เกิดจากระบวนการทางไวยากรณ์ของภาษาที่อยู่ในระดับคำหรือระดับการสร้างคำ

1.3 ความกำกวมในระดับโครงสร้าง (Syntactic level) หมายถึง ความกำกวมในระดับโครงสร้างทางไวยากรณ์

2. ความกำกวมอุปลักษณ์ (Metaphorical ambiguity) หมายถึง ความกำกวมที่เกิดจากการเปรียบเทียบ โดยมีการใช้ภาษาเปรียบเทียบให้เห็นถึงลักษณะของสิ่งของสองสิ่ง

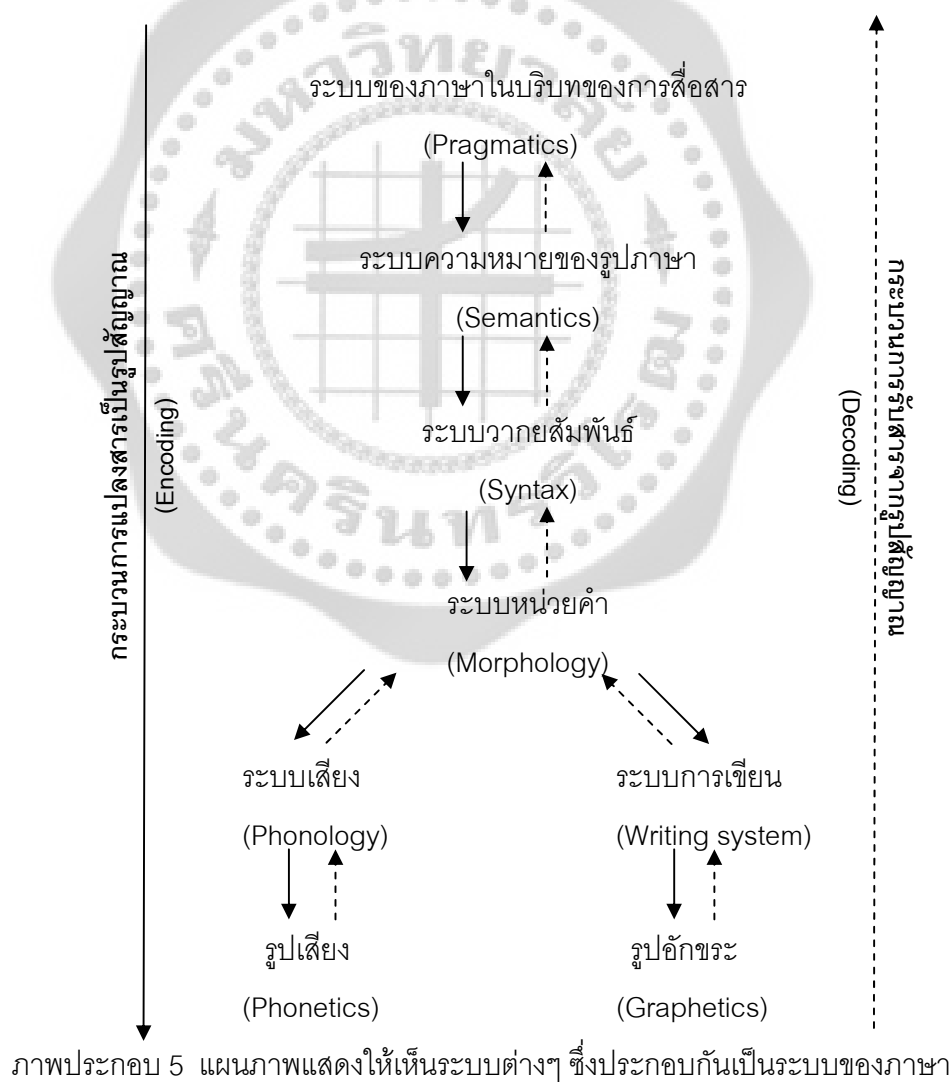
โพลีโอ (สุจิตรา แซ่ลิ่ม. 2006: 20, อ้างจาก Poesio. 1996) ศึกษาถึงความกำกวมที่ปรากฏอยู่ในภาษาธรรมชาติของมนุษย์ โดยแบ่งลักษณะความกำกวมออกเป็นสองประเภท ดังนี้

1. ความกำกวมทางอรรถศาสตร์ (Semantic ambiguity) หมายถึง ความกำกวมที่เกิดจากการใช้ภาษาตามธรรมชาติ โดยที่ไม่มีเจตนาให้เกิดความกำกวมขึ้น

2. ความกำกวมอย่างจงใจ (Perceived ambiguity) หมายถึง ความกำกวมที่เกิดจากการเจตนาเพื่อลวงให้เกิดการตีความที่ส่งผลให้เข้าใจผิดจากความเป็นจริง

3 การถอดรหัสในปริศนาคำทาย

ในการถอดรหัสหรือการตีความหมายในการสนทนา ความหมายที่เกิดขึ้นในการสื่อสารไม่ได้ตีความหมายเป็นหนึ่งต่อหนึ่งเสมอไป แต่อาจเป็นหนึ่งต่อสอง หนึ่งต่อหลายความหมายได้ กล่าวคือ ในการถอดรหัสสารหนึ่งสารอาจตีความหมายได้สองความหมาย หรือหลายความหมายก็ได้ ดังนั้น การสร้างรหัสและการถอดรหัสในการสื่อสารจึงจำเป็นต้องอาศัยการศึกษาทางภาษาศาสตร์หลายด้าน เพื่อช่วยในการตีความและเข้าใจความหมายได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง ดังที่สุดาพร ลักษณ์ยานาวิน (2537: 46-47) ได้นำเสนอระบบที่ประกอบกันเป็นระบบของภาษา ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการแปลงสารเป็นรูปรหัสหรือสัญญาณ / การเข้ารหัส (Encoding) และกระบวนการรับสารจากรูปรหัสหรือสัญญาณ / การถอดรหัส (Decoding) (ดูภาพประกอบ 2.4)



เมื่อพิจารณาจากภาพประกอบ 5 สูดาพร ลักษณะียนาวิน (2537: 47) อธิบายมุมมองของกระบวนการแปลงสารเป็นรูปรหัสหรือสัญญาณ / การเข้ารหัส โดยให้พิจารณาจากระบบของภาษาในบริบทของการสื่อสาร ซึ่งเป็นระบบของภาษาที่ครอบคลุมการสื่อสารในระดับกว้างหรือใหญ่ที่สุด และเรียงลำดับไปยังระบบความหมายของรูปภาษา ต่อไปยังระบบวากยสัมพันธ์ และระบบหน่วยคำ จนถึงระบบเสียง / ระบบการเขียน และระบบที่เล็กที่สุด ซึ่งเป็นการพิจารณาจากรูปเสียง / รูปอักขระ ส่วนการถอดรหัสเป็นการอธิบายมุมมองที่มองในทางกลับกัน กล่าวคือ เริ่มจากระบบที่เล็กที่สุดไปยังระบบที่ใหญ่ที่สุด

นอกจากการศึกษากการถอดรหัสในเชิงภาษาศาสตร์แล้ว จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบการศึกษากการถอดรหัสในปริศนาคำทายในเชิงจิตวิทยา ซึ่งเป็นการศึกษาที่อยู่พื้นฐานการวิเคราะห์ทางภาษาศาสตร์ คือ

โอลสัน (Ohlsson. 1984, 1992; อ้างอิงจาก MacGregor; & Cunningham. 2009: 131) แบ่งวิธีการถอดรหัสออกเป็น 3 วิธี คือ

1. การพิจารณารายละเอียด (Elaboration) หมายถึง การพิจารณาปริศนาคำทายอย่างละเอียด โดยพิจารณาจากมุมกว้าง ในทุกแง่มุมที่น่าจะเกี่ยวข้องกับปริศนา

2. การตีความหมายใหม่อีกครั้ง (Re-encoding) หมายถึง การพิจารณาหรือวิเคราะห์ความหมายใหม่อีกครั้ง โดยการแยกส่วนของความหมาย ในวิธีการนี้จะทำให้เห็นข้อมูลใหม่มากขึ้น

3. การไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับต่างๆ ทางภาษา (Constraint relaxation) หมายถึง การไม่ตีความหมายตามหลักการทางภาษา กฎเกณฑ์ ข้อบังคับต่างๆ ที่ใช้ในการตีความหมายตามปกติ

อย่างไรก็ตาม ผู้ถอดรหัสจะพิจารณาวิธีการถอดรหัสทั้ง 3 ข้อ ไปพร้อมกัน ไม่สามารถพิจารณาแยกออกจากกันได้

ตัวอย่างปริศนาคำทาย

(47)	t
s	u
i	h
t	s

คำตอบ คือ “sit down and shut up” จากตัวอย่างพิจารณากการถอดรหัส ได้ดังนี้

ในการวิเคราะห์ ผู้ถอดรหัสในปริศนาคำทายจำเป็นต้องพิจารณารายละเอียดหรือมองปริศนาในมุมกว้างว่าคำตอบของปริศนาจะสามารถเป็นอะไรได้บ้าง อย่างไรก็ตาม การพิจารณาของคนส่วนใหญ่มัก

เริ่มจากความหมายประจำรูป เช่น วิเคราะห์คำว่า “sit” หมายถึง “นั่ง” คำว่า “down” หมายถึง “ไปทางใต้ ลงข้างล่าง” คำว่า “and” หมายถึง “และ จากนั้น ดังนั้น รวมกับ” คำว่า “shut” หมายถึง “หยุด ปิด” และ คำว่า “up” หมายถึง “ตั้งตรง ทำให้เพิ่มขึ้น” (Lexitron Dictionary. 2009) หรือพิจารณาว่าประโยคที่น่าจะเป็นประโยคคำสั่ง คือ “นั่งลงและหุบปาก” ในการพิจารณาอย่างละเอียดจะเกิดขึ้นไปพร้อมกับการตีความหมายใหม่อีกครั้ง เมื่อเรามองความหมายประจำรูปแล้วไม่ได้คำตอบวิธีการนี้ผู้ถอดรหัสต้องพยายามคิดหลายทิศทาง ผู้ถอดรหัสส่วนใหญ่จะทำการแยกส่วน (Breaking) ความหมาย และปกติจะพบคำสำคัญ (Keyword) คือ “down” และ “up” ซึ่งเป็นกลวิธีการบอกทิศทาง โดยในการแยกส่วนของความหมายจะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้ถอดรหัสต้องไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับต่างๆ ของภาษา เช่น ไม่พิจารณาตามหลักไวยากรณ์ ผู้ถอดรหัสจะไม่ยึดติดกับคำว่า “sit” ที่ต้องแปลความหมายไปพร้อมกับคำว่า “down” เป็น “sit down” หรือ “shut” ที่ต้องแปลความหมายไปพร้อมกับคำว่า “up” เป็น “shut up” เมื่อการวิเคราะห์ไม่เป็นไปตามปกติ จะทำให้พบคำสำคัญ คือ “down” และ “up” เมื่อผู้ถอดรหัสใช้วิธีการดังกล่าวก็จะสามารถถอดรหัสในปริศนาคำทายได้

นอกจากงานวิจัยของโฮลสัน (Ohlsson. 1984, 1992) ที่ศึกษาการถอดรหัส นอปบลิช และคณะ (Knoblich et al 1999. อ้างอิงจาก MacGregor; & Cunningham. 2009: 131) ได้นำแนวคิดของโฮลสันไปพัฒนาต่อ โดยเรียกเป็นทฤษฎีการเปลี่ยนแปลง (Representational change theory: RCT) ทฤษฎีนี้เสนอแนวคิดในการถอดรหัสตามที่โฮลสันได้กล่าวไว้ แต่สิ่งที่เพิ่มเติม คือ การถอดรหัสข้อ 3 การไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับต่างๆ ของภาษานั้นน่าจะมีหลายระดับ ทั้งนี้ เป็นไปตามความยากง่ายของปริศนาคำทาย กล่าวคือ ปริศนาคำทายที่มีข้อบังคับ (Constraint) ในการตีความมากก็จะมี การตีความหลายระดับ แต่ถ้าข้อบังคับในการตีความมีน้อยก็จะตีความได้ง่ายกว่าและมีระดับชั้นที่น้อยกว่า

ตัวอย่างการศึกษาของนอปบลิช และคณะ (Knoblich; et al. 1999) คือ การวิเคราะห์ สมการก้านไม้ขีด (Matchstick arithmetic) เช่น โจทย์ คือ แก้สมการก้านไม้ขีด $IV = V - III$ โดยให้ค่าของก้านไม้ขีดทั้งสองข้างเท่ากัน และสามารถเคลื่อนย้ายก้านไม้ขีดหรือเครื่องหมายได้เพียง 1 ครั้ง เท่านั้น คำตอบที่ได้ คือ $IV = VI - II$

นอปบลิช และคณะ (Knoblich. 1999: 132) เสนอวิธีการแก้สมการ 3 แบบ ได้แก่

1. การแก้สมการโดยทำให้จำนวนก้านไม้ขีดเท่ากัน เช่น แก้สมการก้านไม้ขีด

$$IV = V - III \text{ ให้เป็น } IV = VI - II$$

กล่าวคือ ย้ายก้อนไม้ขีด 1 ก้อน ทางด้านขวาของ III ไปที่ V จะทำให้ค่าทั้งสองข้างเท่ากัน

2. การแก้สมการโดยการเปลี่ยนแปลงเครื่องหมายบวก (+) เครื่องหมายลบ (-) และเครื่องหมายเท่ากับ (=) เช่น แก้สมการก้อนไม้ขีด

$$II = III - II \text{ ให้เป็น } II = II = II$$

กล่าวคือ ย้ายก้อนไม้ขีดด้านขวาที่มีจำนวน 3 ก้อน ย้าย 1 ก้อน ให้กลายเป็นเครื่องหมายลบ และเมื่อรวมกับเครื่องหมายลบ (-) ที่มีอยู่ก่อนหน้า จะได้เครื่องหมายเท่ากับ (=)

3. การแก้สมการโดยทำให้จำนวนก้อนไม้ขีดเท่ากันและมีรูปทรงของก้อนไม้ขีดเท่ากันทั้งสองข้าง กล่าวคือ สามารถเขียนเป็นสัญลักษณ์ได้ว่า $X = X$ เช่น แก้สมการก้อนไม้ขีด

$$II = III - II \text{ ให้เป็น } II = II = II$$

แมคเกรเกอร์และคันทิงแฮม (MacGregor; & Cunningham. 2009: 130-141) ได้นำทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงของนอปปลิช และคณะ (Knoblich; et al. 1999) มาวิเคราะห์การถอดรหัส โดยแมคเกรเกอร์และคันทิงแฮมพบว่าการถอดรหัสในข้อ 3 การไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับต่างๆ ของภาษา สามารถวิเคราะห์ได้เป็น 3 ระดับ ได้แก่

1. การตีความภายในคำ (Sub-word) หมายถึง การตีความหมายของรหัสที่ต้องพิจารณาภายในคำ ซึ่งคำตอบจะซ่อนอยู่ข้างในของคำ เช่น ปริศนาคำทาย “amUous” ผู้ถอดรหัสต้องไม่ยึดติดกับการสะกดคำตามปกติ โดยพิจารณาภายในคำอีกครั้ง จะพบสิ่งที่น่าสังเกต คือ อักษร “U” ถ้าพิจารณาเป็นคำ เป็นไปไม่ได้ที่จะมีอักษรพิมพ์ใหญ่ในคำได้ แต่ถ้าคิดในทางกลับกัน คือ จะพบคำว่า “big” ซ่อนอยู่ในอักษร “U” ดังนั้น คำตอบ คือ “ambiguous”

2. การตีความระดับคำ (Word) หมายถึง การตีความที่สามารถพิจารณาได้โดยตรงจากคำ เนื่องจากจะมีทิศทาง / ตำแหน่ง ปรากฏให้เห็นชัดเจน เช่น

ตัวอย่างปริศนาคำทาย

(48)

t	
s	u
i	h
t	s

คำตอบ คือ “Sit down and shut up” เนื่องจากทิศทางของการเรียงคำในทั้งสองคำมีทิศทางชัดเจน คือ “sit” เขียนลง ซึ่งก็คือ “down” ส่วน “shut” เขียนในลักษณะตั้งขึ้น ซึ่งก็คือ “up” คำตอบจึงรวมเป็น “Sit down and shut up”

3. การตีความที่มากกว่าหรือเหนือระดับคำ (Supra word) หมายถึง การตีความหมายของรหัสที่เกิดจากการพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างคำในปริศนา โดยพิจารณาจากบริบทที่แวดล้อมคำ เช่น

(49)

J
FRIEND U FRIEND
S
T

ตัวอย่าง (49) มีการตีความ 2 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 การตีความระดับคำ พบในคำว่า “Just” มีทิศทางบอกว่าอยู่ระหว่างคำว่า “friend” 2 คำ ซึ่งหมายถึงคำว่า “between” นั้นเอง และเมื่อพิจารณาต่อไป จะเป็นระดับที่ 2 การตีความที่มากกว่าหรือเหนือระดับคำ เป็นการพิจารณาจากบริบทที่แวดล้อมคำ พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างคำ 2 คำ คำตอบจึงรวมเป็น “Just between friends”

ในบทต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และการนำเสนอวิธีการในการวิเคราะห์ข้อมูล

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปและอภิปรายผล โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. การเก็บและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลรหัสอัจฉริยะจากรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน (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 แบ่งเป็น

1. รายการเกมอัจฉริยะข้ามคืนจำนวน 60 รหัสอัจฉริยะ
2. รายการเกมอัจฉริยะยกบ้านจำนวน 52 รหัสอัจฉริยะ

นอกจากนั้น ผู้วิจัยเก็บข้อมูล โดยการสัมภาษณ์คุณรุ่งธรรม พุ่มสินธุ์ ผู้ผลิตรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน และผู้คิดรหัสอัจฉริยะ เป็นเวลา 1 ชั่วโมง ในวันที่ 17 เมษายน 2552 เพื่อขออนุญาตในการเผยแพร่ข้อมูลของรายการ และเพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

2.1 การวิเคราะห์หลักวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ

• วิธีการวิเคราะห์หลักวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ

ในการวิเคราะห์หลักวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะผู้วิจัยใช้เกณฑ์ของสุดาพร ลักษณะียนาวิน (2537: 47) ซึ่งแบ่งการวิเคราะห์ตามระบบของภาษา ได้แก่

- 1) รูปเสียง/รูปอักขระ
- 2) ระบบเสียง/ระบบการเขียน
- 3) ระบบหน่วยคำ
- 4) ระบบวากยสัมพันธ์
- 5) ระบบความหมายของรูปภาษา

6) ระบบของภาษาในบริบทของการสื่อสาร

ตัวอย่างการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ เช่น รหัสอัจฉริยะ

(1) “เหนือท่วมใต้ฝุ่นตกแน่”

ขั้นตอนแรกในการศึกษา ผู้วิจัยศึกษาจากคำเฉลย¹ของรหัสอัจฉริยะ แล้ววิเคราะห์จากคำเฉลยว่ารหัสนี้ใช้กลวิธีใดในการสร้าง ซึ่งคำเฉลยของรหัสอัจฉริยะ “เหนือท่วมใต้ฝุ่นตกแน่” คือ 1966 จากคำเฉลยพบว่ากลวิธีการสร้างรหัสนี้ มี 2 กลวิธีใหญ่ คือ กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท กลวิธีทางความหมาย ประกอบด้วยกลวิธีย่อย 4 กลวิธี ได้แก่

- 1) กลวิธีการใช้สัญลักษณ์ ประเภทแบบเสมือน
- 2) กลวิธีการบอกทิศทาง
- 3) กลวิธีการเล่นคำ
- 4) กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยความหมาย

จากการวิเคราะห์พบว่ากลวิธีการบอกทิศทางเป็นกลวิธีที่สำคัญที่สุด เนื่องจากหากไม่ทราบกลวิธีนี้ก็จะไม่สามารถถอดรหัสได้เลย เพราะตัวเลขที่ถอดรหัสออกมามีความเชื่อมโยงระหว่างคำที่บอกทิศทางกับตำแหน่งของสระและวรรณยุกต์ที่ปรากฏในคำ เช่น

“เหนือท่วม” หมายถึง ทิศเหนือของคำว่า “ท่วม” หากพิจารณาเฉพาะภายในคำจะเห็นว่าด้านบนของคำ ซึ่งก็คือ ทิศเหนือ นั่นเอง พบวรรณยุกต์ ไม้เอก ที่มีรูปร่างลักษณะคล้ายกับตัวเลข 1 ในตัวเลขอารบิก เช่นเดียวกับ “ใต้ฝุ่น” หมายถึง ทิศใต้ของคำว่า “ฝุ่น” จะได้พบ สระอุ ซึ่งสระอุ มีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข 9 ในตัวเลขอารบิก และ “ตกแน่” หมายถึง ทิศตะวันตกของคำว่า “แน่” จะพบ สระแอ ซึ่งสระแอ มีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข 66 ในตัวเลขอารบิก หรือสรุปได้เป็น

- ทิศเหนือของคำว่า “ท่วม” คือ ไม้เอก แทนด้วยเลข 1
- ทิศใต้ของคำว่า “ฝุ่น” คือ สระอุ แทนด้วยเลข 9
- ทิศตะวันตกของคำว่า “แน่” คือ สระแอ แทนด้วยเลข 66

จากที่กล่าวมาการพิจารณารูปทรงของวรรณยุกต์และตีความเป็นตัวเลข รวมเรียกเป็น กลวิธีการใช้สัญลักษณ์ ประเภทแบบเสมือน

นอกจากนี้ ยังมีกลวิธีการทำให้หลงทางด้วยความหมาย หมายถึง กลวิธีที่ทำให้ผู้ตอบตีความหมายผิด เช่น คำหนึ่งคำอาจตีความได้หลายความหมาย อย่างเช่น คำว่า “เหนือ” “ใต้” และ “ตก” หากพิจารณาว่าหมายถึง ทิศ ซึ่งคำว่า “เหนือ” สามารถตีความว่าหมายถึง “ภาคเหนือ

¹ คำเฉลยของรหัสอัจฉริยะได้รับความอนุเคราะห์จากคุณรุ่งธรรม พุ่มสินธุ์ ผู้ผลิตรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน

หรือทิศเหนือ” ได้ แต่คำว่า “ใต้” อยู่ติดกับคำว่า “ฝุ่น” และเสียงคล้ายกับ “ใต้ฝุ่น” จึงอาจทำให้ผู้ถอดรหัสเข้าใจผิดว่าหมายถึง “ใต้ฝุ่น” ซึ่งตรงกับกลวิธีการเล่นคำ โดยใช้คำพ้องเสียง และคำว่า “ตก” หากพิจารณาจากบริบทสามารถตีความได้ว่าเป็น “ฝนตก” เนื่องจากมีคำว่า “ท่วม” ในบริบทนี้ ทำให้สามารถตีความได้ว่าน่าจะเกี่ยวข้องกับ “น้ำท่วม”

• วิธีการนับความถี่

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนับปริมาณความถี่ของกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ เช่น จากตัวอย่าง (1) สามารถนับกลวิธีได้ 2 กลวิธีใหญ่ คือ กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท กลวิธีทางความหมาย ประกอบด้วยกลวิธีย่อย 4 กลวิธี ได้แก่

- 1) กลวิธีการบอกทิศทาง
- 2) กลวิธีการใช้สัญลักษณ์ ประเภทแบบเสมือน
- 3) กลวิธีการเล่นคำ
- 4) กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยความหมาย

2.2 การวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะ

การวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะในงานวิจัยนี้ใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ของสุดาพร ลักษณะียนาวิน (2537) ซึ่งแบ่งการวิเคราะห์ตามระบบของภาษา ได้แก่ 1) รูปเสียง/รูปอักษร 2) ระบบเสียง/ระบบการเขียน 3) ระบบหน่วยคำ 4) ระบบวากยสัมพันธ์ 5) ระบบความหมายของรูปภาษา และ 6) ระบบของภาษาในบริบทของการสื่อสาร ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์โดยปรับรวมเป็นการถอดรหัส 4 วิธี ได้แก่

1. การถอดรหัสโดยพิจารณารูปและเสียง
2. การถอดรหัสโดยพิจารณาหน่วยคำและวากยสัมพันธ์
3. การถอดรหัสโดยพิจารณาความหมายของรูปภาษา
4. การถอดรหัสโดยพิจารณาจากการใช้ภาษาในบริบท

การถอดรหัส ขั้นตอนแรกผู้วิจัยศึกษาจากคำเฉลย²ของรหัสอัจฉริยะ ซึ่งวิเคราะห์การถอดรหัสจะพิจารณาไปควบคู่กับกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะและการถอดรหัสอัจฉริยะ การถอดรหัสจะมุ่งประเด็นไปที่วิธีการ

² คำเฉลยของรหัสอัจฉริยะได้รับความอนุเคราะห์จากคุณรุ่งธรรม พุ่มสินธุ์ ผู้ผลิตรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน

ให้ได้มาซึ่ง “ตัวเลข” ที่คำตอบ ส่วนกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะจะมุ่งประเด็นไปที่กลวิธีหรือวิธีการต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ

3. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลที่ได้จากการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างและการถอดรหัสอัจฉริยะมาสรุปอภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะในลำดับต่อไป



บทที่ 4

กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ

บทนี้จะกล่าวถึงผลการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน โดยจากการวิเคราะห์ตามเกณฑ์ของสุดาพร ลักษณะยานวิน (2537) พบกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ 4 กลวิธีหลัก โดยแบ่งออกเป็น 1) กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท 2) กลวิธีทางความหมาย 3) กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ และ 4) กลวิธีทางรูปและเสียง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 1 ความถี่และร้อยละของกลวิธีหลักที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะ

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

หมายเหตุ ตัวเลข ¹(...) ²(...) ³(...) หมายถึง อันดับหนึ่งของกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบกลวิธีหลักที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ 4 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท (44.07%) เป็นกลวิธีที่พบมากที่สุด รองลงมา คือ กลวิธีทางความหมาย (32.70%) กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ (16.49%) และกลวิธีทางรูปและเสียง (6.75%) ตามลำดับ (ดูตาราง 1) นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าทั้ง 4 กลวิธีหลักประกอบด้วยกลวิธีย่อย 20 กลวิธี (ดูตาราง 2)

ตาราง 2 ความถี่และร้อยละของกลวิธีย่อยที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะ

กลวิธี	จำนวน	
	ความถี่	ร้อยละ
กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท		
สภาวะเกิดก่อนทางวัฒนธรรมปฏิบัติศาสตร์	190	¹ 18.32
การอ้างถึง ¹	189	² 18.23
การทำให้หลงทางด้วยบริบท	78	⁴ 7.52
กลวิธีทางความหมาย		
การใช้สัญลักษณ์	108	³ 10.41
การบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ	71	⁵ 6.85
การพ้องความหมาย	50	⁶ 4.82
การใช้ลักษณนาม/การบอกจำนวน	42	⁸ 4.05
การแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทย	39	⁹ 3.76
การใช้คำหลายหน้าที่	15	¹⁶ 1.45
การทำให้หลงทางด้วยความหมาย	14	¹⁷ 1.35
กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์		
การละหรือการเติมคำ	45	⁷ 4.34
การทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์	38	¹⁰ 3.66
การเพิ่ม / ลดตัวอักษรหรือตัวเลข	27	¹² 2.60
การทำให้หลงทางด้วยคำ	19	¹⁴ 1.83

¹ ในงานวิจัยนี้กำหนดให้กลวิธีการอ้างถึงเป็นกลวิธีย่อยในกลวิธีการใช้ภาษาในบริบท เนื่องจากจากการวิเคราะห์รหัสอัจฉริยะพบว่าการวิเคราะห์การอ้างถึงจะไม่สามารถวิเคราะห์ได้หากปราศจากบริบท ดังนั้น บริบทจึงเป็นส่วนสำคัญในการอธิบายว่าการอ้างถึงในรหัสอัจฉริยะอ้างถึงสิ่งใดหรือบุคคลใด

ตาราง 2 (ต่อ)

กลวิธี	จำนวน	
	ความถี่	ร้อยละ
การเล่นคำ	16	¹⁵ 1.54
การใช้ตัวย่อ	26	¹³ 2.51
กลวิธีทางรูปและเสียง		
คำพ้องรูปหรือพ้องเสียง	37	¹¹ 3.57
การเลียนเสียง	16	¹⁵ 1.54
การทำให้หลงทางด้วยเสียง	14	¹⁷ 1.35
การผนวนคำ	3	¹⁸ 0.29
รวม	1037	100

หมายเหตุ ตัวเลข ¹(...) ²(...) ³(...) หมายถึง อันดับพี่ของกลวิธีการสร้างรหัสัจฉริยะ

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

1. กลวิธีการใช้ภาษาในบริบท

กลวิธีทางความหมายเป็นกลวิธีที่พบในการสร้างรหัสัจฉริยะมากที่สุด เนื่องจากมีจำนวนการใช้มากถึงร้อยละ 44.07 จากการวิเคราะห์พบกลวิธีย่อย 3 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีสภาวะเกิดก่อนทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ (18.32%) กลวิธีการอ้างถึง (18.23%) และกลวิธีทำให้หลงทางด้วยบริบท (7.52%) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 กลวิธีสภาวะเกิดก่อนทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ (Pragmatic Presupposition)² หมายถึง กลวิธีการสร้างที่อาศัยบริบทจากความรู้พื้นหลัง (Background knowledge) ความเชื่อและความรู้ร่วมกันของคนในสังคม (Speech Community) ธรรมเนียมการปฏิบัติต่างๆ ที่สืบทอดต่อกันมา เพื่อช่วยในการเชื่อมโยงระหว่างรหัสัจฉริยะกับความรู้ที่มีอยู่ก่อน จากข้อมูลพบว่ากลวิธีนี้เป็นกลวิธีที่ใช้ในการสร้างรหัสัจฉริยะมากที่สุด เนื่องจากจากข้อมูลพบว่ารหัสัจฉริยะส่วนใหญ่เป็นการสร้างขึ้นจากการนำเอาความรู้ทางสังคม วัฒนธรรม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่างๆ มาสร้างเป็นรหัสัจฉริยะ ดังเห็นได้จากตัวอย่างเช่น

ตัวอย่าง (1) เป็นตัวอย่างการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนฯ ที่อาศัยความรู้ทางประวัติศาสตร์

(1) รหัสัจฉริยะ: “เปาบุ้นจิ้น³”

คำตอบ: 1200

จากตัวอย่าง (1) รหัสัจฉริยะนี้มีเพียงคำว่า “เปาบุ้นจิ้น” เท่านั้น ซึ่งเป็นกลวิธีที่สร้างโดยการอ้างถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ของประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน และเป็นผู้ที่มีความซื่อสัตย์ ความยุติธรรม และความเที่ยงตรงในการตัดสินคดีความต่างๆ การที่จะสามารถทราบได้ว่า

² การศึกษา “สภาวะเกิดก่อน” แบ่งออกเป็น 2 แนวทาง คือ 1) สภาวะเกิดก่อนทางอรรถศาสตร์ (Semantic presupposition) เป็นการศึกษาที่พิจารณารูปภาษาเป็นหลัก และ 2) สภาวะเกิดก่อนทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ (Pragmatic Presupposition) เป็นการศึกษาที่พิจารณาประโยคเป็นเสมือนถ้อยคำที่ผู้พูดใช้ในสถานการณ์ เน้นผู้พูด ผู้ฟัง และบริบทในสถานการณ์การสื่อสาร ซึ่งการศึกษาตามแนวนี้จะทำให้ทราบว่าประโยคหนึ่งๆ มีข้อความอื่นๆ แอบแฝงอยู่ (ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. 2549: 123) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยขอเรียก “กลวิธีสภาวะเกิดก่อนฯ” เพื่อความสะดวกในการอ้างอิงและอธิบาย

³ ข้อความที่ขีดเส้นใต้ในรหัสัจฉริยะ หมายถึง กลวิธีที่ใช้ในการสร้างรหัสัจฉริยะ

“เปาบุ้นจิ้น” เป็นบุคคลที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์จำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานทางประวัติศาสตร์มาก่อน รวมถึงลักษณะนิสัย การทำงานต่างๆ ของ “เปาบุ้นจิ้น” จำเป็นต้องอาศัยมีความรู้ร่วมกันทางสังคม ซึ่งตรงกับ กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ นอกจากนี้ การอ้างถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์เป็นการใช้กลวิธีการอ้างถึง (ซึ่งจะกล่าวรายละเอียดในหัวข้อ 4.1.2 กลวิธีการอ้างถึง)

ตัวอย่าง (2) เป็นตัวอย่างการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ที่อาศัยความรู้เกี่ยวกับเพลงยอดนิยม

(2) รหัสอัจฉริยะ: “ขอบไหมไรเວ”

คำตอบ: 3435

จากตัวอย่าง (2) พบการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ คือ ข้อความ “ขอบไหม” สร้างขึ้นจากเนื้อเพลงท่อนหนึ่งของนักร้องอาภาพร นครสวรรค์ ที่มีเนื้อร้องท่อนยอดนิยมว่า “ขอบไหม ขอบไหม สามสิบสี่ ยี่สิบสี่ สามสิบห้า สูงร้อยกว่ากว่าจะขอบไหมขอบไหม” เนื้อร้องนี้หมายถึง สัดส่วนของขนาดรอบอก (34) รอบเอว (24) และรอบสะโพก (35) ของผู้หญิง ซึ่งเป็นการสร้างที่นำเอาเพลงที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลาที่ออกอากาศรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืนมาตั้งเป็นคำถาม เพื่อให้รับกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น

ตัวอย่าง (3) เป็นตัวอย่างการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ที่อาศัยความรู้เกี่ยวกับนักร้องวัยรุ่นยอดนิยม

(3) รหัสอัจฉริยะ: “เพื่อนมดขี่ทุกทิศชีวิตเหมียว”

คำตอบ: 4189

จากตัวอย่าง (3) พบการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ในข้อความ “เพื่อนมด” โดยสร้างขึ้นจากการอ้างถึงนักร้องวัยรุ่นยอดนิยมที่ชื่อ “มด” จากวงโฟร์-มด ในการสร้างนำเอาเพื่อนของมดเข้ามาเกี่ยวข้องในการสร้างรหัสอัจฉริยะ ซึ่งก็คือ “โฟร์” นั่นเอง จะเห็นได้ว่าการสร้างในลักษณะนี้เกิดการจากนำเอาสิ่งที่เกี่ยวข้องกับนักร้องยอดนิยมมาสร้างให้เกี่ยวข้องกับตัวเลข นอกจากนี้ การอ้างถึงเพื่อนของมดเป็นการใช้กลวิธีการอ้างถึงเช่นเดียวกับตัวอย่าง (1) คือ อ้างถึงบุคคล (ซึ่งจะกล่าวรายละเอียดในหัวข้อ 4.1.2 กลวิธีการอ้างถึง)

ตัวอย่าง (4) เป็นตัวอย่างการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ที่อาศัยความรู้เกี่ยวกับผลไม้ต่างๆ

(4) รหัสอัจฉริยะ: “แก้วแสดสามฤดู”

คำตอบ: 3000

ตัวอย่าง (4) เป็นกลวิธีการสร้างที่นำเอาชื่อมะม่วงสามสายพันธุ์มาต่อกัน ซึ่งมะม่วงทั้งสามสายพันธุ์เป็นมะม่วงที่ปลูกในประเทศไทย อย่างไรก็ตาม กลวิธีการสร้างในตัวอย่าง (4) แตกต่างจากตัวอย่าง (1) – (3) เนื่องจากเป็นการสร้างที่ไม่แยกกลวิธีการสร้างออกเป็นส่วนๆ แต่เป็นการสร้างที่สร้างจากการนำความรู้มารวมกันเป็นแบบเดียว ซึ่งก็คือ ชื่อสายพันธุ์ของมะม่วงและนำมาเขียนต่อกัน เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การถอดรหัสที่เป็นตัวเลข ในการพิจารณาการถอดรหัสอัจฉริยะตัวอย่าง (4) จะพิจารณาในระดับมหภาค จึงจะสามารถถอดรหัสได้ ต่างจากตัวอย่าง (1) – (3) ที่ใช้การถอดรหัสโดยพิจารณาระดับจุลภาค (ดูรายละเอียดในบทที่ 5)

ตัวอย่าง (5) เป็นตัวอย่างการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ที่อาศัยความรู้ทางวรรณกรรม

(5) รหัสอัจฉริยะ: “นางหิมะขาวกับบุตรสุกร”

คำตอบ: 1273

ตัวอย่าง (5) เป็นกลวิธีการสร้างที่นำเอาความรู้ทางวรรณกรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยการนำเอาตัวละครจากวรรณกรรมต่างๆ มาสร้างเป็นรหัสอัจฉริยะ จากการวิเคราะห์พบว่ารหัสอัจฉริยะนี้มีการสร้างหลายขั้นตอน ได้แก่ กลวิธีการอ้างอิง กลวิธีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทย กลวิธีการละหรือการเติมคำ กลวิธีการพ้องความหมาย เป็นต้น กล่าวคือ

“นาง”	มาจากวรรณกรรมเรื่อง	“นางสิบสอง”
“หิมะขาว”	มาจากวรรณกรรมเรื่อง	“สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด”
“บุตรสุกร”	มาจากวรรณกรรมเรื่อง	“ลูกหมูสามตัว”

“นาง” มาจากวรรณกรรมเรื่อง “นางสิบสอง” เป็นการสร้างที่ผู้ตอบต้องใช้ความรู้พื้นหลังเชื่อมโยงให้ได้ว่ามีวรรณกรรมเรื่องใดขึ้นต้นด้วย “นาง” เช่นเดียวกับ “หิมะขาว” และ “บุตรสุกร” เป็นการสร้างที่ใช้ความรู้ทางวรรณกรรม ซึ่งก็คือ กลวิธีการสร้างโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ อย่างไรก็ตาม

ในการสร้างที่จะทำให้ทราบว่า “หิมะขาว” เป็นวรรณกรรมจึงใช้กลวิธีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทยเพิ่มเข้าไปในการสร้างทำให้ “หิมะขาว” แปลได้เป็น “Snow white” และ “บุตรสุกร” พ้องความหมายได้เป็น “ลูกหมู”

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าทั้งรหัสอัจฉริยะและปริศนาคำทายมีกลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ เหมือนกัน กล่าวคือ จากการศึกษาของน้ำทิพย์ ทิมา (2548: 83-93) พบการสร้างปริศนาคำทายโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ซึ่งแบ่งเป็น 2 แบบ คือ 1) ปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบตรงกัน 2) ปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบขัดแย้ง ดังตัวอย่าง

ตัวอย่าง (6) ปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบตรงกัน

(6) คำถาม: อะไรเอ่ย เคี้ยวได้น้ำหวาน แล้วคายขานทิ้ง

คำตอบ: อ้อย

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

ตัวอย่าง (7) ปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบขัดแย้ง

(7) คำถาม: แมงอะไรชี้ขโมย

คำตอบ: แมงลัก

ตัวอย่าง (7) คำถามลงให้ผู้่านคิดถึงแมงในความหมายของสัตว์ปีกขนาดเล็ก จึงทำให้ไม่ได้มีความคิดถึง “แมงลัก” ตัวอย่างนี้ใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนให้ผู้่านคิดถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับแมง แต่กลับเฉลยเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกัน

จากตัวอย่าง (6) – (7) ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่ารหัสอัจฉริยะมีการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนที่ตรงกับปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบตรงกัน ซึ่งน้ำทิพย์ ทิมา (2548: 94-95) พบว่าเกิดในปริศนาคำทายแบบเดิมนั้น ส่วนปริศนาคำทายสภาวะเกิดก่อนแบบขัดแย้งจะเกิดในปริศนาคำทายสมัยใหม่ น้ำทิพย์ ทิมากล่าวว่าปริศนาคำทายแบบเดิมที่มีการใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนแบบตรงกัน สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ถามช่วย

บอกไปคำตอบ ผู้ตอบจะได้ใช้สติปัญญาจากคำบอกไปนั้น ซึ่งสอดคล้องกับการสร้างโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ในรหัสอัจฉริยะ อย่างไรก็ดี จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ถึงแม้ว่าจะเป็นแบบตรงกัน แต่รหัสอัจฉริยะมีเหตุผลในการสร้างที่แตกต่างกัน กล่าวคือ รหัสอัจฉริยะมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างระบบสัญลักษณ์หรือรูปภาษากับระบบตัวเลข จึงมีผลทำให้สภาวะเกิดก่อนๆ ที่ไปจึงจำเป็นต้องสอดคล้องกับตัวเลขที่เป็นเฉลย และนอกจากนี้ จากข้อมูลยังพบว่าการสร้างรหัสอัจฉริยะโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ มีความซับซ้อนมากกว่าการปริศนาคำทายแบบเดิม กล่าวคือ มีการสร้างหลายขั้นตอนโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ ดังเห็นได้จากตัวอย่าง (3)

รหัสอัจฉริยะ: “เพื่อนมดที่ทุกทิศชีวิตเหมียว”

คำตอบ: 4189

ตัวอย่าง (3) สร้างโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ 3 ครั้ง กล่าวคือ “เพื่อนมด” หลังจากทีทราบ ว่า “มด” คือ นักร้อง ซึ่งเป็นกลวิธีการอ้างถึงแล้ว การสร้างนำเอาความรู้เกี่ยวกับเพื่อนของ “มด” คือ โฟร์ มาสร้างเป็นรหัส และ “ทุกทิศ” เรามีความรู้ด้านภูมิศาสตร์ว่าทิศมีทั้งหมด 8 ทิศ จึงเป็นการสร้างโดยใช้กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ เช่นกัน ส่วน “ชีวิตเหมียว” เป็นการสร้างรหัสโดยนำเอาความเชื่อของคนว่า แมวมี 9 ชีวิต มาเป็นคำถาม ซึ่งก็คือ การสร้างโดยกลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ จากตัวอย่างวิเคราะห์ได้ว่า รหัสอัจฉริยะถึงแม้ว่าจะมีวิธีการสร้างคล้ายกับปริศนาคำทายแบบเดิม แต่มีการประยุกต์ขั้นตอนในการสร้างที่ซับซ้อนมากขึ้น และยังสามารถเชื่อมโยงระบบสัญลักษณ์กับระบบตัวเลขได้อย่างลงตัว

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

จากข้อมูลพบว่ารหัสอัจฉริยะส่วนใหญ่สร้างขึ้นจากการอ้างถึงตัวบุคคลที่เป็นที่รู้จักและบุคคลที่เป็นที่ยอมรับในสังคม เช่น การอ้างถึงนักแสดง นักร้อง ตัวละคร ดังตัวอย่างรหัสอัจฉริยะ (8) – (17)

(8) รหัสอัจฉริยะ: “องคฺลิมาลโดนสนธิเดือด”

คำตอบ: 1099

- (9) รหัสัจฉริยะ: “เปาบุ้นจิ้น”
คำตอบ: 1200
- (10) รหัสัจฉริยะ: “บุเรงนองบอกแก่นักแต่ยอดรักบอกยังแจ้ว”
คำตอบ: 1030
- (11) รหัสัจฉริยะ: “สไปเดอร์แมนคืบแขนทศกัณฐ์”
คำตอบ: 8220
- (12) รหัสัจฉริยะ: “สรรพษียานรพิภทร”
คำตอบ: 1017
- (13) รหัสัจฉริยะ: “ภักธมัยข้าไปลาหมึก”
คำตอบ: 3508
- (14) รหัสัจฉริยะ: “สารินพวงดวงตาภรรยาบัว”
คำตอบ: 2183
- (15) รหัสัจฉริยะ: “เก็บรักควายสู่ตายอำพล”
คำตอบ: 2335
- (16) รหัสัจฉริยะ: “เรียงแต้มสโรชาัญญาไม่เอา”
คำตอบ: 2356

(17) รหัสอ้างอิง: “หนุ่มตึกตอกโจ๊กแกง”

คำตอบ: 2499

จากตัวอย่าง (8) – (17) คำที่ขีดเส้นใต้เป็นการอ้างถึงตัวบุคคลที่เป็นที่รู้จักหรือยอมรับในสังคม ซึ่งเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงในสังคม เช่น ยอดรัก ภัครมัย สาริน ดวงตา บิ้วย อำพล สโรชา ัญญา หนุ่ม ตึก ตอก โจ๊ก แกง และอ้างถึงตัวละครในนวนิยาย การ์ตูน ซึ่งมีทั้งจากประเทศไทยและต่างประเทศ เช่น ทศกัณฐ์ สไปเดอร์แมน เป็นต้น

นอกจากนี้ การอ้างถึงรวมถึงสถานที่ ผลไม้ สายพันธุ์ของสัตว์ ราศี เป็นต้น ดังตัวอย่างรหัสอ้างอิง (18) – (21)

(18) รหัสอ้างอิง: “หินอ่อนแจ้งพระแก้ว”

คำตอบ: 5101

ตัวอย่าง (18) อ้างถึงสถานที่ในวัดต่างๆ ของกรุงเทพฯ กล่าวคือ

“หินอ่อน” อ้างถึงวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม เนื่องจากวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนารามเป็นวัดที่ประดับด้วยหินอ่อนที่ดงามที่สุด ซึ่งเป็นหินอ่อนที่นำเข้ามาจากประเทศอิตาลี ดังนั้น จึงเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปในหมู่นักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศในชื่อ “Marble Temple” คำว่า “หินอ่อน” จึงอ้างถึงวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม (วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม. 2554: ออนไลน์)

“แจ้ง” อ้างถึงวัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร เนื่องจากเมื่อสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชมีพระราชประสงค์จะย้ายราชธานีมาตั้ง ณ กรุงธนบุรี จึงเสด็จกรีธาทัพลงมาทางชลมารคถึงหน้าวัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหารเมื่อเวลารุ่งอรุณพอดี สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชจึงทรงเปลี่ยนชื่อวัดเป็น “วัดแจ้ง” เพื่อเป็นอนุสรณ์แห่งการเสด็จมาถึงวัดนี้เมื่อเวลารุ่งอรุณ (วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร. 2554: ออนไลน์)

“พระแก้ว” อ้างถึงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม เนื่องจาก “วัดพระแก้ว” เป็นชื่อย่อของวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และวัดที่รัชกาลที่ 1 โปรดเกล้าให้เป็นที่ประดิษฐานของพระพุทธรูปนามนิรัตนปฏิมากร

หรือพระแก้วมรกต ดังนั้น คำว่า “พระแก้ว” จึงอ้างถึงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม (พระแก้วมรกต, 2554: ออนไลน์)

(19) รหัสอ้างอิงระยะ: “แก้วเรดสามฤดู”

คำตอบ: 3000

ตัวอย่าง (19) อ้างถึงสายพันธุ์ของมะม่วง 3 สายพันธุ์ ได้แก่ มะม่วงแก้ว มะม่วงเรด มะม่วงสามฤดู

(20) รหัสอ้างอิงระยะ: “ปักขิสู้ไม่เบา”

คำตอบ: 2001

ตัวอย่าง (20) อ้างถึงสายพันธุ์ของสุนัขสองสายพันธุ์ คือ ปัก (Pug) ชีซู (Shih Tzu)

(21) รหัสอ้างอิงระยะ: “ปลามังกรแกะปู”

คำตอบ: 3147

ตัวอย่าง (21) อ้างถึงราศี ได้แก่ “ปลา” อ้างถึง ราศีมีน “มังกร” อ้างถึง ราศีมังกร “แกะ” อ้างถึง ราศีเมษ และ “ปู” อ้างถึง ราศีกรกฎ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ากลวิธีการอ้างถึงเป็นกลวิธีที่สำคัญและเป็นกลวิธีที่ถูกนำมาใช้ในการสร้างรหัสอ้างอิงระยะเป็นจำนวนมาก การสร้างรหัสอ้างอิงระยะโดยใช้กลวิธีการอ้างถึงเป็นการถามที่แปลกใหม่จากปรีศนาคำทายโดยทั่วไป เนื่องจากจากผลการศึกษาการศึกษากลวิธีปรีศนาคำทายในสมัยก่อนไม่ปรากฏการอ้างถึงตัวบุคคลหรือดาราหรือตัวละครเช่นเดียวกับรหัสอ้างอิงระยะ (รุ่งอรุณ ทิฆมชุนหะเถียร, 2532: 15-56) ส่วนปรีศนาคำทายในปัจจุบันมีการอ้างถึงบุคคล แต่เป็นการอ้างถึงที่ไม่ได้เชื่อมโยงกับตัวเลข เช่น

(22) คำถาม: นักจัดรัชย์กับนกสินจ้ยแต่งงานกัน นามสกุลใหม่คืออะไร

คำตอบ: เจริญปุระ

(สุจิตรา แซ่ลิ้ม, 2549: 95)

(23) คำถาม: ใครเป็นพี่ของบิกดีทูปี

คำตอบ: โค้ก (โค้กพีบิก)

(สุจิตรา แซ่ลิม. 2549: 98)

จากตัวอย่าง (22) และ (23) เห็นได้ว่ามีทั้งความเหมือนและความแตกต่างในการตีความคำตอบระหว่างปริศนาคำทายกับตัวอย่างรหัสอัจฉริยะ กล่าวคือ ตัวอย่าง (22) และ (23) กลวิธีการตั้งคำถามคล้ายกับรหัสอัจฉริยะ เนื่องจากตัวอย่าง (22) เป็นการลงให้คิดว่า “ใหม่” หมายถึง “เพิ่งมี” แต่จริงๆ กลับตีความไปอีกเรื่องหนึ่ง หรือตัวอย่าง (23) เป็นการสร้างความกำกวมโดยใช้บริบททางสังคม เช่นเดียวกับรหัสอัจฉริยะก็มีการลงและการสร้างความกำกวมให้กับรหัส ดังนั้น เหตุผลที่ไม่แตกต่างกันเพราะทั้งรหัสอัจฉริยะและปริศนาคำทายยังคงเป็นการถามที่เกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์หรือถามเป็นรูปภาษาเหมือนกัน แต่สิ่งที่แตกต่าง คือ รหัสอัจฉริยะต้องเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างระบบสัญลักษณ์ให้เข้ากับระบบตัวเลข การอ้างอิงบุคคลหรือสิ่งต่างๆ ให้สามารถตีความเป็นตัวเลขได้ จึงเป็นการสร้างที่แปลกและต่างจากปริศนาคำทายทั้งในสมัยก่อนและปัจจุบัน

1.3 กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยบริบท หมายถึง กลวิธีที่ทำให้ผู้ตอบหลงทางโดยการให้บริบทที่ทำให้เข้าใจผิดหรือการลงให้เกิดการตีความผิด ตัวอย่างเช่น

(24) รหัสอัจฉริยะ: “ตุ๊กตุ๊กทั่วประเทศสู้ตาย”

คำตอบ: 3762

จากตัวอย่าง (24) มีการสร้างรหัสอัจฉริยะด้วยกลวิธีการทำให้หลงทางด้วยบริบท แต่อย่างไรก็ตาม การพิจารณาว่ามีกลวิธีการทำให้หลงทางด้วยบริบทหรือไม่นั้น มีผลมาจากกลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์ (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมที่หัวข้อ 4.3.6 กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์) กล่าวคือ การทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์เกิดจากการนำคำมารวมกันและเข้าใจเป็นประโยคที่มีความสัมพันธ์ทางไวยากรณ์ได้ นั่นคือ มีประธาน คือ “ตุ๊กตุ๊ก” มีกริยา คือ “สู้ตาย” คำขยาย คือ “ทั่วประเทศ” แต่แท้จริงรหัสดังกล่าวไม่สามารถวิเคราะห์โดยการพิจารณาตามโครงสร้างไวยากรณ์นี้ได้ และจากการทำให้หลงทางว่ามีโครงสร้างทางไวยากรณ์ในรหัสอัจฉริยะ ส่งผลให้การตีความทั้งบริบทผิดไป ซึ่งก็คือ การทำ

ให้หลงทางด้วยบริบท หากผู้ทายตีความหมายว่า “คนขับรถสามล้อหรือรถตุ๊กตุ๊กทั่วประเทศมารวมกันเพื่อต่อสู้” การตีความหมายแบบนี้ ผู้ทายจะไม่สามารถถอดรหัสได้เลย เพราะตัวเลขที่เฉลยไม่ได้เกี่ยวข้องกับกรรวมกันต่อสู้ของคนขับรถตุ๊กตุ๊กเลย

หรือตัวอย่าง (25) ใช้กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะด้วยกลวิธีการทำให้หลงทางด้วยบริบทและกลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์เหมือนกับตัวอย่าง (24) กล่าวคือ รหัสอัจฉริยะนี้มีโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่ถูกต้อง คือ มีประธาน คือ “ครู” กริยา คือ “ใส่” กรรม คือ “เสื้อสีเหลือง” แต่เมื่อรวมกันความหมายที่ได้ไม่มีความสัมพันธ์กับการถอดรหัสอัจฉริยะแต่อย่างใด การตีความตามรูปประโยคที่เห็นจึงเป็นกลวิธีลวงเพื่อให้เข้าใจผิด

(25) รหัสอัจฉริยะ: “ครูใส่เสื้อเหลืองวันหยุด”

คำตอบ: 5271

จากตัวอย่าง (24) – (25) การทำให้หลงทางด้วยบริบทเป็นการสร้างที่ทำให้การตีความรหัสอัจฉริยะไม่เป็นไปตามความเป็นจริงของหลักไวยากรณ์ สอดคล้องกับที่อัททาโดและชาบันเน่ (Attardo; & Chabanne. 1992: 170) กล่าวว่าปริศนาคำทายมีการสร้างที่ไม่เป็นไปตามโลกแห่งความเป็นจริง ไม่ได้มีตรรกะในการสร้างเหมือนกับความเป็นจริง เนื่องจากปริศนาคำทายสร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนานและความตลกขบขันของผู้เล่น ความเป็นจริงจึงถูกบิดเบือนไป และจากการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้พบว่ารหัสอัจฉริยะมีกลวิธีการสร้างบางส่วนที่คล้ายปริศนาคำทาย จึงอาจกล่าวได้ว่ารหัสอัจฉริยะมีโครงสร้างที่ไม่สามารถตีความหมายได้ตามโครงสร้างทางไวยากรณ์หรือตามความเป็นจริงเหมือนกับปริศนาคำทาย ดังนั้น กลวิธีการทำให้หลงทางก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ทำให้ลักษณะของรหัสอัจฉริยะไม่ได้เป็นตามความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างไวยากรณ์ หรือการตีความ เพื่อเป็นการท้าทายความสามารถของผู้ถอดรหัส

2 กลวิธีทางความหมาย

กลวิธีทางความหมายเป็นกลวิธีที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะเป็นอันดับที่ 2 เนื่องจากมีจำนวนการใช้มากถึงร้อยละ 32.70 จากการวิเคราะห์พบกลวิธีย่อย 7 กลวิธี ได้แก่ การใช้สัญลักษณ์ (10.41%) การบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ (6.85%) การพ้องความหมาย (4.82%) การใช้

ลักษณะนาม / การบอกจำนวน (4.05%) การแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทย (3.76%) การใช้คำหลายหน้าที่ (1.45%) การทำให้หลงทางด้วยความหมาย (1.35%) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 กลวิธีการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง กลวิธีที่สร้างจากสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่คนในสังคมกำหนดหรือสมมติขึ้น และคนในสังคมยอมรับในการใช้ร่วมกัน เช่น ภาษาของมนุษย์ รหัสมอร์ส ธงชาติของแต่ละประเทศ เป็นต้น นอกจากสัญลักษณ์แล้วในกลวิธีนี้ยังรวมถึงแบบเสมือน (Icon) คือ การแทนสัญลักษณ์ด้วยสิ่งที่เป็นเหมือนภาพเสมือน เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น ภาพเหมือน เป็นต้น

ตัวอย่าง (26) – (27) การใช้สัญลักษณ์ที่คนในสังคมสมมติขึ้น

(26) รหัสอัศจรรย์: “บวกคูณลบเท่ากับนับร้อยกรัม”

คำตอบ: 2212

ตัวอย่าง (26) มีการสร้างรหัสอัศจรรย์ด้วยกลวิธีการใช้สัญลักษณ์ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีและยอมรับในทางคณิตศาสตร์ กล่าวคือ

คำว่า “บวก” เป็นเครื่องหมายแทนด้วยสัญลักษณ์ (+)

คำว่า “คูณ” เป็นเครื่องหมายแทนด้วยสัญลักษณ์ (X)

คำว่า “ลบ” เป็นเครื่องหมายแทนด้วยสัญลักษณ์ (-)

คำว่า “เท่ากับ” เป็นเครื่องหมายแทนด้วยสัญลักษณ์ (=)

(27) รหัสอัศจรรย์: “โกรธกระดาษาทอังกษ”

คำตอบ: 1512

จากตัวอย่าง (27) เป็นการสร้างรหัสอัศจรรย์ด้วยกลวิธีการใช้สัญลักษณ์ กล่าวคือ สร้างจากสิ่งที่เป็นข้อตกลงที่เข้าใจร่วมกันของคนในสังคม เช่น

การยกนิ้วหัวแม่มือขึ้นสำหรับคนไทย หมายถึง “โกรธ”

การเล่นของคนไทยที่มีท่าทาง กรรไกร ฝ้อน และกระดาษา กล่าวคือ

- กรรไกร เป็นการชูสองนิ้ว คือ นิ้วชี้และนิ้วกลาง ลักษณะคล้ายกับตัวอักษร “V” ในภาษาอังกฤษ และคล้ายกับลักษณะของกรรไกร

- ซ้อน เป็นการกำมือให้มีลักษณะเหมือนหัวของซ้อน
- กระดาษ เป็นการกางนิ้วมือทั้ง 5 นิ้วออกจากกัน เพื่อให้เหมือนกับแผ่นกระดาษ

ตัวอย่าง (28) – (30) การใช้แบบเสมือน

(28) รหัสัจฉริยะ: “เหนือท่วมใต้ฝุ่นตกแน”

คำตอบ: 1966

ตัวอย่าง (28) เป็นการสร้างรหัสัจฉริยะจากแบบเสมือน โดยการเทียบรูปทรง (Orthography) ของวรรณยุกต์และสระที่มีรูปทรงคล้ายคลึงกับตัวเลขที่เป็นคำตอบ มาสร้างเป็นรหัสัจฉริยะ ซึ่งสร้างอยู่ในคำ ดังต่อไปนี้

วรรณยุกต์เอก ในคำว่า “ท่วม” ซึ่งมีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข 1

สระอุ ในคำว่า “ฝุ่น” ซึ่งมีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข 9

สระแอ ในคำว่า “แน” ซึ่งมีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข 66

อย่างไรก็ดี การวิเคราะห์รหัสในตัวอย่าง (28) ต้องพิจารณาควบคู่กับกลวิธีการบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ ซึ่งก็คือ คำว่า “เหนือ (ทิศเหนือ)” “ใต้ (ทิศใต้)” และ “ตก (ทิศตะวันตก)” จึงทำให้รู้ว่า ทิศเหนือของคำว่า “ท่วม” คือ วรรณยุกต์เอก ทิศใต้ของคำว่า “ฝุ่น” คือ สระอุ และทิศตะวันตกของคำว่า “แน” คือ สระแอ

ตัวอย่าง (28) มีลักษณะการสร้างเช่นเดียวกับตัวอย่าง (29) คือ สร้างโดยใช้แบบเสมือน และกลวิธีการบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ

(29) รหัสัจฉริยะ: “บนฟ้าเปิดร่องอุ้ด”

คำตอบ: 2827

วรรณยุกต์โท บนคำว่า “ฟ้า” และ “ร่อง” มีรูปทรงคล้ายกับตัวเลข “2” ในตัวเลขอารบิก

เครื่องหมายไม้ไต่คู้ บนคำว่า “เปิด” มีลักษณะคล้ายกับตัวเลข “๘” ของไทย ซึ่งก็คือ ตัวเลข “8” ในตัวเลขอารบิก

วรรณยุกต์ตรี บนคำว่า “อึด” มีรูปทรงเหมือนกับตัวเลข “๗” ของไทย ซึ่งก็คือ ตัวเลข “7” ใน ตัวเลขอารบิก

นอกจากตัวอย่างแบบเสมือนที่เป็นตัวเลขแล้ว รหัสอัจฉริยะสร้างโดยการนำเอารูปทรงของ ตัวอักษรมาสร้างเป็นตัวเลข เช่น

(30) รหัสอัจฉริยะ: “LASSMUOO”

คำตอบ: 1511

จากตัวอย่าง (30) เป็นการสร้างที่อาศัยความคล้ายคลึงของรูปทรง คือ รหัสอัจฉริยะ “LASSMUOO” เมื่อนำมากลับหัวและสลับด้านซ้ายไปขวาจะได้เป็นคำว่า “ออกพรรษา” ในภาษาไทย กล่าวคือ

“OO” กลับหัวจะคล้ายกับอักษร “อ” 2 ตัว

“U” กลับหัวจะคล้ายกับอักษร “ก”

“M” กลับหัวจะคล้ายกับอักษร “พ”

“SS” กลับหัวจะคล้ายกับอักษร “ร” 2 ตัว

“A” กลับหัวจะคล้ายกับอักษร “ษ”

“L” กลับหัวจะคล้ายกับสระ “-า”

การสร้างเช่นนี้คล้ายกับลักษณะระบบการเขียน (Writing systems) ของอักษรฮีโรกลิฟฟิกของ อียิปต์ ซึ่งมีการสร้างอักษรให้มีความคล้ายคลึงกับรูปวัตถุ เช่น สัตว์ สิ่งของ คน

กลวิธีการใช้สัญลักษณ์เป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะเป็นจำนวนมาก จากข้อมูล วิเคราะห์ได้ว่ารหัสอัจฉริยะมีการใช้สัญลักษณ์ที่แปลกจากปรีศนาคำทายทั่วไป เห็นได้จากตัวอย่าง (28) -

(30) ที่มีการสร้างโดยพิจารณาจากรูปทรงและเปรียบเทียบความเหมือนกันของรูปภาพที่พบกับตัวเลข และจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยไม่พบงานวิจัยใดที่ใช้กลวิธีการใช้สัญลักษณ์ในการสร้าง

ปริศนาคำทายและโจ๊กเลย อย่างไรก็ตามก็ดี จากระหัสัจฉริยะที่สร้างพบว่าผู้ตอบจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมากมาย มิฉะนั้นจะไม่สามารถเชื่อมโยงระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลขได้

2.2 กลวิธีการบอกทิศทาง ตำแหน่ง หรือเรียงลำดับ (หรือเรียกว่า กลวิธีการบอกทิศทาง)

หมายถึง กลวิธีที่บอกทิศทาง เช่น ทิศเหนือ ทิศใต้ ทิศตะวันออก ทิศตะวันตก; ตำแหน่ง เช่น ด้านซ้าย ขวา หน้า หลัง บน ล่าง; หรือการเรียงลำดับ เช่น ลำดับที่ 1 ลำดับที่ 2 ลำดับที่ 3 ของตัวเลขที่เฉลย จากการวิเคราะห์รหัสัจฉริยะพบว่าส่วนใหญ่จะปรากฏเป็นคำหรือวลีบอกให้ทราบว่าต้องตีความอย่างไร

ตัวอย่าง (31) – (32) การใช้กลวิธีการทิศทางฯ ที่มีคำหรือวลีบอกโดยตรง

(31) รหัสัจฉริยะ: “ไป๋กายกลางจอ”

คำตอบ: 1121

จากตัวอย่าง (31) พบการใช้กลวิธีการบอกทิศทางฯ ด้วยการใช้คำบอกตำแหน่ง คือ คำว่า “กลาง” เพื่อนำคำตอบที่ได้มาจัดวางในตำแหน่งที่กำหนด กล่าวคือ ให้นำตัวเลขที่วิเคราะห์ได้จากคำว่า “ไป๋กาย” มาวางในตำแหน่ง “กลาง” ระหว่างคำตอบที่เป็นตัวเลขของคำว่า “จอ”

(32) รหัสัจฉริยะ: ฉันอยู่หน้าสวนสัตว์

คำตอบ: 1200

ตัวอย่าง (32) พบการใช้กลวิธีการบอกทิศทางฯ ด้วยการใช้คำบอกตำแหน่ง คือ “หน้า” เพื่อนำคำตอบที่ได้มาจัดวางในตำแหน่งที่กำหนด กล่าวคือ นำตัวเลขที่วิเคราะห์ได้จากคำว่า “ฉัน” มาวางในตำแหน่ง “หน้า” ของคำตอบที่เป็นตัวเลขของคำว่า “สวนสัตว์”

ตัวอย่าง (33) – (37) การใช้กลวิธีการทิศทางฯ ที่มีได้บอกทิศทางโดยตรง

(33) รหัสัจฉริยะ: ประทับตราเสือในกระจก

คำตอบ: 0223

ตัวอย่าง (33) สร้างโดยการใช้องค์วิธีการบอกทิศทางฯ ด้วยการนำคำบอกตำแหน่งที่ต้องอาศัยการตีความ คำว่า “ในกระจก” ซึ่งหมายถึง คำตอบที่ได้ต้องนำมากลับด้านเหมือนลักษณะของการอ่านข้อความผ่านการกระจก กล่าวคือ นำคำตอบที่ได้จาก “ประทับตราเสือ” แล้วส่งในกระจกเพื่อให้ได้คำตอบ

(34) รหัสอัจฉริยะ: โสมฝรั่งตั้งโด่

คำตอบ: 3002

ตัวอย่าง (34) สร้างโดยการใช้องค์วิธีการบอกทิศทางฯ ซึ่งก็คือ “ตั้งโด่” กล่าวคือ นำคำตอบที่วิเคราะห์ได้จาก “โสมฝรั่ง” แล้วตั้งคำตอบในแนวตรงเหมือนเสา

(35) รหัสอัจฉริยะ: กลับหัวชายอังกฤษ

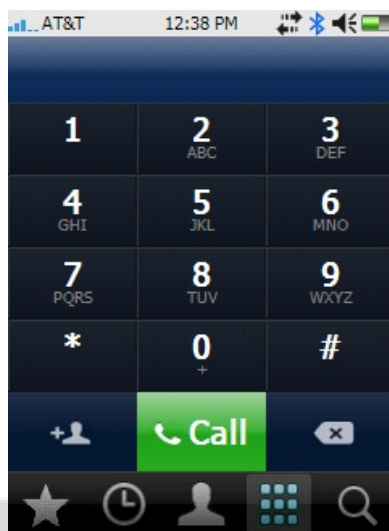
คำตอบ: 7735

ตัวอย่าง (35) สร้างโดยการใช้องค์วิธีการบอกทิศทางฯ ซึ่งก็คือ “กลับหัว” กล่าวคือ นำคำตอบที่วิเคราะห์ได้จาก “ชายอังกฤษ” แล้วนำมากลับหัวอีกด้านหนึ่ง

นอกจากนี้ยังมีกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะด้วยกลวิธีการบอกทิศทางฯ ที่เป็นการเรียงลำดับ ซึ่งมีเครื่องมือเป็นตัวกลางเพื่อสื่อถึงตัวเลข เช่น นาฬิกา โทรศัพท์ ตัวอย่างเช่น

(36) รหัสอัจฉริยะ: โทรศัพท์จากอุดรไปหาทักษิณ

คำตอบ: 2580



ภาพประกอบ 6 แป้นโทรศัพท์⁴

ตัวอย่าง (36) พบการใช้กลวิธีการบอกทิศทาง ในการสร้างรหัสัจฉริยะด้วยการใช้คำบอกทิศทาง โดยใช้เครื่องมือ ซึ่งก็คือ แป้น “โทรศัพท์” ในการบอกตัวเลข เนื่องจากแป้นโทรศัพท์มีตัวเลขที่ใช้เป็นคำตอบในการถอดรหัสัจฉริยะได้ ซึ่งคำบอกทิศทางในรหัส คือ “อุดร” หมายถึง ทิศเหนือ โดยหมายความว่า ตำแหน่งด้านบนของแป้นโทรศัพท์ และ “ทักษิณ” หมายถึง ทิศใต้ หรือหมายความว่า ตำแหน่งด้านล่างสุดของแป้นโทรศัพท์

(37) รหัสัจฉริยะ: ผู้ดีอ่านข่าวบนนาฬิกาไม่ออก

คำตอบ: 1296

⁴ ภาพอ้างอิงจาก http://www.mrpalm.com/list3.php?cont_id=1440



ภาพประกอบ 7 หน้าปัดนาฬิกา⁵

ตัวอย่าง (37) สร้างโดยใช้กลวิธีการบอกทิศทางฯ และใช้นาฬิกาเป็นเครื่องมือในการสื่อถึงรหัสอักษรยะ ในรหัสนี้การบอกทิศทางต้องอาศัยการตีความหลายขั้นตอนจึงจะได้คำตอบ ซึ่งคำที่บอกทิศทางในรหัสนี้ คือ “ออก” กล่าวคือ รหัสอักษรยะนี้กล่าวถึงข่าว ก็คือ NEWS คำว่า “NEWS” มาจากทิศทั้ง 4 ทิศ หากไล่ลงบนหน้าปัดนาฬิกาจะพบตัวเลข 12 3 9 6 คำบอกทิศทาง คือ “ออก” เมื่อรวมกับคำว่า “ไม่” คือ ไม่เอาตัวเลขที่อยู่ทิศตะวันออก

จากการวิเคราะห์กลวิธีการบอกทิศทางฯ เป็นที่น่าสังเกตว่าไม่ใช่ทุกคำในตัวโจทย์จะเป็นตัวสัญลักษณ์แทนตัวเลขหรือเกี่ยวข้องกับตัวเลขโดยตรง แต่ทำหน้าที่เป็นตัวช่วยเชื่อมแต่ละกลวิธีเข้าด้วยกัน เช่น จากตัวอย่างที่กล่าวมา คำว่า “กลาง” “หน้า” “ในกระเจก” “ตั้งได้เด” “กลับหัว” จะเห็นได้ว่าคำหรือวลีไม่ได้เกี่ยวกับตัวเลขโดยตรง ตรงข้ามกับรหัสอื่น เช่น “ภคกรัยฆ่าไขปลาหมึก” ทุกคำล้วนเกี่ยวข้องกับตัวเลขโดยตรง หรือ “LASSMUOO” ทุกตัวอักษรเกี่ยวข้องกับตัวเลขทั้งนั้น ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่ากลวิธีการบอกทิศทางฯ เป็นตัวนำไปสู่การการวิเคราะห์กลวิธีอื่นได้ง่ายขึ้น

⁵ ภาพอ้างอิงจาก http://community.momypedia.com/webboard_topic.aspx?tid=284099

2.3 กลวิธีการพ้องความหมาย หมายถึง กลวิธีการใช้คำหรือวลีที่มีรูปต่างกัน แต่มีความหมายคล้ายคลึงกัน เช่น

(38) รหัสอัจฉริยะ: “อาตมาฉันมันมัน”

คำตอบ: 1133

ตัวอย่าง (38) มีการใช้คำพ้องความหมาย (Synonymy) ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ คือ คำว่า “อาตมา” กับคำว่า “ฉัน” เป็นคำสรรพนามที่อ้างถึงบุรุษที่ 1 เหมือนกัน แต่ใช้กับบุคคลที่มีสถานภาพแตกต่างกัน กล่าวคือ คำว่า “อาตมา” บุคคลที่ใช้ คือ พระภิกษุสงฆ์ เป็นคำเรียกแทนตนเอง ส่วนคำว่า “ฉัน” มีความหมายอ้างถึงตนเองเหมือนกัน แต่ใช้สำหรับบุคคลที่เป็นฆราวาส (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์) ดังนั้น ทั้งสองคำจึงพ้องความหมายกัน หมายถึง ผู้พูด (Speaker) บุรุษที่ 1 เหมือนกัน

(39) รหัสอัจฉริยะ: “บรรพตยอดมูข”

คำตอบ: 3003

ตัวอย่าง (39) เป็นการใช้คำพ้องความหมายในการสร้างรหัสอัจฉริยะ โดยมีคำพ้องความหมาย คือ คำว่า “บรรพต” กล่าวคือ ผู้ตอบหากใช้กลวิธีพ้องความหมายคำว่า “บรรพต” ให้มีความหมายเดียวกับ “ภูเขา” จึงจะสามารถทายตัวเลขได้

จากการวิเคราะห์พบว่ารหัสอัจฉริยะใช้คำพ้องความหมายในการสร้าง เพื่อเลี่ยงการคำใช้ที่เข้าใจได้ง่ายกว่า สังเกตจากข้อมูลที่พบรหัสอัจฉริยะจะใช้คำพ้องความหมายที่เข้าใจยากกว่าเสมอ เช่น ใช้คำว่า “บรรพต” แทนที่จะใช้คำว่า “ภูเขา” ซึ่งเข้าใจได้ง่ายกว่า เป็นต้น

2.4 กลวิธีการใช้ลักษณนาม / การบอกจำนวน หมายถึง กลวิธีการใช้คำลักษณนามและการบอกจำนวนหรือนับจำนวน เช่น

(40) รหัสัจฉริยะ: “คมกระบี่ปีดาบ”

คำตอบ: 271

ตัวอย่าง (40) พบการใช้กลวิธีการใช้ลักษณนาม / การบอกจำนวน โดยนำคำว่า “คม” บ่งบอกถึงจำนวนของด้านที่มีความคมของ “กระบี่” ซึ่งมีสองด้านที่คม และ “ดาบ” ที่มีด้านที่คมเพียงด้านเดียว ส่วน “คม” ที่เกี่ยวข้องกับ “ปี” หมายถึง เดือนที่ลงท้ายด้วยคำว่า “คม” มีจำนวนกี่เดือน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ากลวิธีการใช้ลักษณนามหรือการบอกจำนวนในรหัสัจฉริยะไม่ได้บอกตรงๆ ว่าจำนวนเท่าไร เกี่ยวข้องกับลักษณนามอย่างไร คำที่บอกมักเป็นเพียงตัวนำหรือถูกนำไปสู่การไขตัวเลขเท่านั้น ซึ่งคล้ายกับกลวิธีการบอกทิศทางๆ ที่ทำหน้าที่เป็นตัวช่วยเชื่อมแต่ละกลวิธีเข้าด้วยกัน

2.5 กลวิธีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทย หมายถึง กลวิธีที่อาศัยการแปลความหมายทั้งจากภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย และการแปลจากภาษาไทยเป็นภาษาต่างประเทศ ตัวอย่างเช่น

(41) รหัสัจฉริยะ: “กลับหัวขายอังกฤษ”

คำตอบ: 7735

ตัวอย่าง (41) พบการสร้างโดยใช้กลวิธีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศ ในคำว่า “ขาย” และมีตัวใบ้ว่า “อังกฤษ” เพื่อแนะให้รู้ว่าต้องแปลเป็นภาษาอังกฤษ ไม่ใช่ภาษาอื่น ดังนั้น จึงได้คำว่า “SELL”

(42) รหัสัจฉริยะ: “ฉันเห็นฝรั่งตัวใหญ่ในกระจก”

คำตอบ: 3321

ตัวอย่าง (42) คล้ายกับตัวอย่าง (41) คือ พบการสร้างโดยใช้กลวิธีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศ ในคำว่า “ฉันเห็น” และมีตัวใบ้ว่า “ฝรั่ง” ซึ่งคนไทยนิยมเรียกชาวต่างชาติที่พูดภาษาอังกฤษว่า “ฝรั่ง” ทำให้รู้ว่าต้องแปลเป็นภาษาอังกฤษ ไม่ใช่ภาษาอื่น ดังนั้น จึงได้คำว่า “I SEE”

(43) รหัสัจฉริยะ: “ฝรั่งป่วย จันทาย ไทยชำ น้ำต้องเซ็ด”

คำตอบ: 6456

จากตัวอย่าง (43) พบการใช้กลวิธีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศ ในคำว่า “ป่วย” และมีตัวบัพที่ อยู่ในตำแหน่งติดกัน “ฝรั่ง” จึงแปลคำว่า “ป่วย” ให้เป็นภาษาอังกฤษ คือ คำว่า “SICK” ส่วนคำว่า “ตาย” ใช้กลวิธีการแปลเช่นเดียวกัน แต่แปลเป็นภาษาจีน จะได้เป็นคำว่า “ซี”

นอกจากนี้ จากข้อมูลพบการสร้างโดยการแปลหลายขั้นตอน เช่น

(44) รหัสัจฉริยะ: “โสมฝรั่งตั้งโตได้”

คำตอบ: 3002

จากตัวอย่าง (44) มีการใช้กลวิธีการแปลคำว่า “โสม” 2 ขั้นตอน คือ แปลคำว่า “โสม” ซึ่งมีราก ศัพท์มาจากภาษาบาลี หมายถึง “พระจันทร์” ในภาษาไทยก่อน จากนั้น จึงแปลคำว่า “พระจันทร์” เป็นภาษาอังกฤษ จึงจะได้คำว่า “MOON”

หรือตัวอย่างการแปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย เช่น

(45) รหัสัจฉริยะ: “MISTERSHORTFOOT”

คำตอบ: 9000

ตัวอย่าง (45) พบการใช้กลวิธีการแปลจากภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย ในคำว่า “MISTERSHORTFOOT” โดยแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “นายเท้าสั้น” กล่าวคือ

“MISTER”	หมายความว่า	“นาย”
“SHORT”	หมายความว่า	“สั้น”
“FOOT”	หมายความว่า	“เท้า”

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าการเปลี่ยนส่วนใหญ่ก็มีตัวใบ้บอกเสมอว่าต้องแปลเป็นภาษาอะไร ซึ่งจะช่วยให้ผู้ถอดถอดรหัสได้ง่ายขึ้น โดยสังเกตได้จากคำว่า “อังกฤษ” “ฝรั่ง” “ไทย” “จีน” “ผู้ดี (ผู้ดีอังกฤษ)” เป็นต้น

2.6 กลวิธีการใช้คำหลายหน้าที่ หมายถึง กลวิธีที่ใช้คำเขียนเหมือนกัน ออกเสียงเหมือนกัน แต่มีความหมายต่างกัน และทำหน้าที่แตกต่างกัน เช่น

(46) รหัสอักษรยะ: “ปลามังกรแกะปู”

คำตอบ: 3147

จากตัวอย่าง (46) พบการใช้คำหลายหน้าที่ ในคำว่า “แกะ” โดย “แกะ” สามารถทำหน้าที่เป็นได้ทั้งคำกริยาที่หมายถึง “เอาเล็บมือค่อย ๆ แคะเพื่อให้หลุดออก” และคำนามที่หมายถึง “ชื่อสัตว์เคี้ยวเอื้องในสกุลโอวิส (Ovis) วงศ์โบวิด (Bovidae) รูปร่างคล้ายแพะ แต่มีขนเป็นปุยหนา ใช้ทำเครื่องนุ่งห่ม” (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์)

(47) รหัสอักษรยะ: “อาตมาฉั่นมันมัน”

คำตอบ: 1133

จากตัวอย่าง (47) พบการสร้างโดยการใช้คำหลายหน้าที่ในคำว่า “ฉั่น” สามารถทำหน้าที่เป็นคำกริยา หมายถึง กิน (ใช้แก่วิเศษสามเณร) และทำหน้าที่เป็นคำสรรพนามบุรุษที่ 1 ใช้แทนตัวผู้พูดหรือพูดกับผู้ที่เสมอกันหรือผู้ใหญ่พูดกับผู้น้อย (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์)

คำว่า “มัน” สามารถทำหน้าที่เป็นได้ทั้งคำนาม คำกริยา คำสรรพนาม และคำวิเศษณ์ กล่าวคือทำหน้าที่เป็น

คำนาม หมายถึง “ชื่อเรียกไม้เถาหรือไม้ต้นหลายชนิดหลายสกุลในหลายวงศ์ที่หัวใช้เป็นอาหารได้” (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์)

คำกริยา หมายถึง “เพลिन ฎกอกฎใจ ออกรสออกชาติ” (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์)

คำสรรพนาม หมายถึง “สรรพนามบุรุษที่ 3 คำใช้แทนผู้ที่เราพูดถึงสำหรับผู้ใหญ่เรียกผู้น้อย ใช้สำหรับเรียกผู้อื่นอย่างไม่ยกย่อง และสำหรับเรียกสัตว์หรือสิ่งอื่นๆ ไป” (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์)

คำวิเศษณ์ หมายถึง “มีรสอย่างรสกะทิหรืออย่างถั่วลิสงคั่ว เป็นเงา ขึ้นเงา เช่น เหงื่อออกหน้า เป็นมัน มันแปลบ มันเป็นเงาแวบ มันปลาบ หรือมันแผล็บ” (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์)

จากผลการวิเคราะห์รหัสัจฉริยะพบว่ากลวิธีการใช้คำหลายหน้าที่มีผลทำให้เกิดกลวิธีการทำให้หลงทางด้วย เนื่องจากบางรหัส เช่น ตัวอย่าง (46) ทำให้เข้าใจผิดในการตีความ เพราะสามารถทำหน้าที่เป็นคำกริยาทำเหมือนเป็นโครงสร้างประโยคที่สมบูรณ์ คือ ประธาน กริยา กรรม จึงทำให้เกิดกลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์ได้

2.7 กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยความหมาย หมายถึง กลวิธีการลงให้เกิดความเข้าใจผิดโดยการให้เกิดความหมายที่ผิดไป เช่น

(48) รหัสัจฉริยะ: “ผู้เฒ่าตื่นแมว”

คำตอบ: 3512

ตัวอย่าง (48) พบการใช้กลวิธีทำให้หลงทางด้วยความหมาย ซึ่งจากรหัสนี้ยังพบการทำให้หลงทางด้วยคำและไวยากรณ์ เนื่องจาก “ผู้เฒ่า” ลงทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่าเป็นคำเดียวกัน ความหมายจึงผิดไปด้วย กล่าวคือ “ผู้ที่มีอาการเฒ่าได้ลงมือฆ่าแมว” นอกจากนี้ หากวิเคราะห์ทั้งรหัสรวมกันจะได้เป็นประโยคมีประธาน (ผู้เฒ่า) กริยา (ฆ่า) และกรรม (ตื่นแมว)

3 กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์

กลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์เป็นกลวิธีที่พบในการสร้างรหัสัจฉริยะเป็นอันดับที่สาม โดยมีจำนวนการใช้ร้อยละ 16.49 จากการวิเคราะห์พบกลวิธีย่อย 6 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการละหรือการเติมคำ (4.34%) กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์ (3.66%) กลวิธีการเพิ่ม/ลดตัวอักษรหรือตัวเลข

(2.60%) กลวิธีการใช้ตัวย่อ (2.51%) กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยคำ (1.83%) และกลวิธีการเล่นคำหรือสำนวน (1.54%) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 กลวิธีการละหรือการเติมคำ หมายถึง กลวิธีที่สร้างรหัสอัจฉริยะโดยให้คำมาไม่สมบูรณ์ ซึ่งอาจเป็นการละคำหรือละไว้เพื่อให้เติมคำ ดังตัวอย่างเช่น

(49) รหัสอัจฉริยะ: “กรมกสิกรตอนต้นเดือน”

คำตอบ: 7187

จากตัวอย่าง (49) พบการสร้างรหัสอัจฉริยะด้วยกลวิธีการละคำ จากการวิเคราะห์พบว่ารหัสอัจฉริยะในตัวอย่างนี้ใช้กลวิธีการละคำ โดยมีตัวใบ้ คือ ตอนต้นเดือน ซึ่งการละคำต่างๆ มาจาก

“กร” มาจากพยางค์แรกของคำว่า “กรกฎาคม”

“มก” มาจากพยางค์แรกของคำว่า “มกราคม”

“สิ” มาจากพยางค์แรกของคำว่า “สิงหาคม”

ส่วนท้ายที่เหลือของทั้ง 3 เดือน ถูกละ เพื่อลงให้อ่านออกเสียงเป็นอีกแบบ คือ กรม-กะ-สิ-กอน⁶ เมื่อรวมกันทำให้เข้าใจผิดเป็นคำว่า “กรม” และ “กสิกร” ซึ่งในความเป็นจริงไม่มีกรมนี้อยู่จริง แต่มีการเขียนคล้ายกับ “กรมกสิกรรม” เพื่อสร้างความสับสนให้ผู้ตอบ รหัสนี้จึงถูกสร้างโดยใช้กลวิธีทำให้หลงทางด้วยเสียงและคำ

(50) รหัสอัจฉริยะ: “มะลิรานุเขียน”

คำตอบ: 1328

จากตัวอย่าง (50) มีกลวิธีการละหรือการเติมคำ กล่าวคือ รหัสนี้สร้างเพื่อให้เติมคำที่เชื่อมโยงถึงตัวเลขได้ โดยสามารถเติมคำทั้งในส่วนหน้าและหลังของคำ ดังนี้

“มะลิ” เติมคำว่า “วัลย์” เป็น “มะลิวัลย์”

“รา” เติมคำว่า “ตรี” เป็น “ราตรี”

⁶ เนื่องจากกระบวนกรเขียนในภาษาไทยเรียงลำดับจากด้านซ้ายไปด้านขวา จึงทำให้สามารถอ่านเป็นคำว่า “กรม” และ “กสิกร” ได้

“หุบ”	เดิมคำว่า	“ยี่”	เป็น	“ยี่หุบ”
“เขียน”	เดิมคำว่า	“ไปย”	เป็น	“ไปยเขียน”

3.2 กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์ หมายถึง กลวิธีที่ลวงให้เกิดการเข้าใจผิดทางไวยากรณ์ กล่าวคือ กลวิธีนี้จะสร้างรหัสให้เหมือนกันประโยคที่ถูกโครงสร้างทางไวยากรณ์ คือ ประกอบด้วยภาคประธานและภาคแสดง โดยมีทั้งประโยคที่รวมกันแล้วมีความหมายกับประโยคที่รวมแล้วถูกหลักไวยากรณ์แต่ความหมายใช้ไม่ได้ ตัวอย่างรหัสอัจฉริยะ เช่น

(51) รหัสอัจฉริยะ: “แม่ครัวห้วงเอ็มเค”

คำตอบ: 3533

จากตัวอย่าง (51) พบการสร้างรหัสอัจฉริยะด้วยกลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์ เนื่องจากประโยคนี้ถูกหลักไวยากรณ์มีทั้งภาคประธาน คือ “แม่ครัว” ภาคแสดงประกอบด้วยคำกริยา “ห้วง” และกรรม คือ “เอ็มเค” และมีความหมายว่า “แม่ครัวมีความเป็นห้วงเป็นเียมเอ็มเค” ร้านอาหารที่แม่ครัวคนนี้ทำงานอยู่

3.3 กลวิธีการเพิ่ม / ลดตัวอักษรหรือตัวเลข หมายถึง กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะด้วยการเพิ่มหรือลดตัวอักษร ตัวเลข ซึ่งเป็นการสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างตัวอักษรและตัวเลข จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่ามีความแตกต่างจากปริศนาคำทายทั่วไป เนื่องจากปริศนาคำทายส่วนใหญ่จะเล่นกับรูปภาษาที่เป็นตัวอักษร ส่วนการเล่นกับตัวเลขมีน้อย และมีวิธีการสร้างที่แตกต่างจากรหัสอัจฉริยะ ตัวอย่างเช่น

(52) รหัสอัจฉริยะ: “พักนี้กัไม่อยู่”

คำตอบ: 1000

จากตัวอย่าง (52) พบการใช้กลวิธีการเพิ่ม / ลดตัวอักษรหรือตัวเลข ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ โดยมีข้อความ “กัไม่อยู่” เป็นตัวใบ้ ซึ่งก็คือ กลวิธีการบอกทิศทางให้นำคำว่า “กั” ออกจากคำว่า “พักนี้” กล่าวคือ นำ ก.ไก่ + สระอี + วรรณยุกต์โท ออกจากคำว่า “พักนี้” จะได้คำว่า “พัน” นั่นเอง

กลวิธีการเพิ่ม / ลดอักษรหรือตัวเลข ในตัวอย่างนี้เป็นการสร้างที่แตกต่างจากปริศนาคำทายทั่วไป คือ ใช้ตัวไปบอกให้กระทำการตาม ซึ่งตัวไป ดังกล่าวสามารถตีความเป็นประโยคได้ คือ คนที่ชื่อ “ก็” ไม่อยู่ เป็นการเปรียบเทียบการให้บุคคลาภิวัฒน์ (Personification) กล่าวคือ ลงให้คิดว่าเป็นคนกระทำการ แต่แท้จริงเป็น “ตัวอักษร สระ และวรรณยุกต์” กระทำการเหมือนคน คือ “ไม่อยู่” ซึ่งหมายถึง “ให้น่าออกไป ให้ลบออกไป” จากคำว่า “พักนี้”

หรือตัวอย่าง (53) ซึ่งสร้างโดยใช้กลวิธีการเพิ่ม / ลดตัวอักษรหรือตัวเลข และอ้างอิงคำที่ทำให้คิดว่ามีนักแสดง / นักร้อง ในการกระทำการ แต่จริงๆ แล้วเป็น “ตัวอักษรและสระ” กระทำการ

(53) รหัสัจฉริยะ: “สองแท็กซี่ไม่มีทาทา”

คำตอบ: 1111

จากตัวอย่าง (53) พบการใช้กลวิธีการเพิ่ม / ลดตัวอักษรหรือตัวเลข ในการสร้างรหัสัจฉริยะ ในคำว่า “แท็กซี่” หรือ “TAXI” รหัสบอกจำนวนสองครั้งได้เป็น TAXI TAXI ส่วน “ไม่มีทาทา” หมายถึง ให้นำ “ทาทา” ซึ่งเขียนเป็นภาษาอังกฤษได้เป็น TA TA และให้นำออกจาก TAXI TAXI จะเหลือเป็น XI XI

3.4 กลวิธีการใช้ตัวย่อ (Acronym) หมายถึง กลวิธีการใช้อักษรย่อแรกของคำหลายคำมาประกอบเป็นคำ และสามารถออกเสียงเป็นคำได้ เช่น คำว่า “WHO” มาจาก World Health Organization หมายถึง องค์การอนามัยโลก ตัวอย่างรหัสัจฉริยะ เช่น

(54) รหัสัจฉริยะ: มดชดไทยเดิม

คำตอบ: 3151

จากตัวอย่าง (54) พบกลวิธีการใช้ตัวย่อใน “มดชด” มาจาก “มีโดชอลโด” โดยมีตัวไป คือ “ไทยเดิม” ทำให้รู้ว่าเกี่ยวกับโน้ตเพลง ซึ่งเป็นสิ่งสมมติที่เป็นที่รู้จักกันในสังคม

3.5 กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยคำ หมายถึง กลวิธีที่ลงให้เกิดการเข้าใจผิดในระดับคำ คือ สร้างรหัสให้ม้องค์ประกอบของคำ โดยมีทั้งมีความหมายของคำและไม่มีมีความหมายของคำ เช่น

(58) รหัสัจฉริยะ: “ประหยัดไฟกลางคืน”

คำตอบ: 1245

คำว่า “กลางคืน” ลองให้คิดว่าเป็นคำเดียวกัน เนื่องจากสามารถให้ความหมายของคำได้ หมายถึง “ระยะเวลาตั้งแต่ย่ำค่ำถึงย่ำรุ่ง” (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์) แต่จริงๆ แล้วไม่ใช่ ต้องแยกเป็น 2 คำ คือ “กลาง” และ “คืน” จากการวิเคราะห์พบว่ารหัสนี้มีการทำให้หลงทางด้วยคำและความหมาย

ตัวอย่าง (59) เป็นการสร้างโดยใช้กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยคำ แต่คำดังกล่าวไม่มีความหมาย

(59) รหัสัจฉริยะ: “LASSMUOO”

คำตอบ: 1511

ตัวอย่าง (59) ลองให้คิดว่า “LASSMUOO” เป็นคำในภาษาอังกฤษ แต่เมื่อพิจารณาองค์ประกอบของคำ “LASSMUOO” ไม่สามารถปรากฏเป็น CVCCCVV⁷ ได้ในภาษาอังกฤษ และจากการตรวจสอบพจนานุกรมไม่พบความหมายของคำดังกล่าว ดังนั้น จากการวิเคราะห์พบว่ารหัสนี้มีการทำให้หลงทางด้วยคำเท่านั้น ไม่ได้หลงทางด้วยความหมาย เนื่องจากคำนี้ไม่สามารถหาความหมายได้

จากการวิเคราะห์กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยคำในรหัสัจฉริยะ จากการศึกษางานวิจัยปริศนา คำทายพบว่าตรงกับงานวิจัยของสุจิตรา แซ่ลิ้ม (2549: 51) ซึ่งหมายถึงความกำกวมในระดับคำ (Morphological level) ที่เกิดจากการใช้รูปและเสียงเดียวกัน แต่ให้ความหมายต่างกัน เช่น

(60) คำถาม: วังอะไรน่ากลัวที่สุด

คำตอบ: วังเวง

คำว่า “วัง” ในตัวอย่าง (60) ทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิดว่าหมายถึง “ที่อยู่ของเจ้านาย ถ้าเป็นที่อยู่ของพระมหากษัตริย์เรียกพระราชวังหรือพระบรมมหาราชวัง” (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์)

⁷ C หมายถึง พยัญชนะ (Consonant) ส่วน V หมายถึง สระ (Vowel)

เนื่องจากมีรูปและเสียงเหมือนกับคำว่า “วังเวง” ทุกประการ แต่ “วังเวง” หมายถึง “ลักษณะบรรยากาศที่สงบเยือกเย็นทำให้เกิดความรู้สึกอ้างว้างว่าเหว่ เปล่าเปลี่ยวใจ เช่น เข้าไปในบ้านร้างรู้สึกวังเวง” (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์) จึงทำให้เกิดการทำให้หลงทางด้วยคำ และทั้งสองคำไม่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันแต่อย่างใด

3.6 กลวิธีการเล่นคำ หมายถึง กลวิธีการใช้คำ ซึ่งอาจเป็นการซ้ำคำ ซ้อนคำ หรือทำให้ความหมายกำกวมขึ้น หรือการเล่นคำให้แปลกหรือแหวกแนวไปจากปกติทั่วไป เช่น

(61) รหัสัจฉริยะ: “ห้ามแห้วหายมิตรวายปราน”

คำตอบ: 4312

จากตัวอย่าง (61) พบการสร้างรหัสัจฉริยะด้วยกลวิธีการเล่นคำ โดยนำมาจากสำนวนไทย 2 สำนวน คือ

สำนวนที่หนึ่ง คือ “ห้ามแห้ว” มาจากสำนวน “สี่คนห้าม สามคนแห้ว หนึ่งคนนั่งแคร่ สองคนนำทาง” (พระครูธรรมธรเล็ก สุธมฺมปญฺโญ. 2554: ออนไลน์) มีความหมายว่า

- สี่คนห้าม หมายถึง สภาพร่างกายของเราที่ประกอบด้วยธาตุทั้งสี่ ได้แก่ ดิน น้ำ ไฟ ลม
- สามคนแห้ว หมายถึง สภาพของความปกติธรรมดา อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ที่ต้องมีกันทุกคน
- คนหนึ่งนั่งแคร่ หมายถึง ตัวเราที่เป็นจิตอาศัยอยู่ในร่างกายนี้
- สองคนนำทาง หมายถึง ความดี ความชั่วหรือบุญบาปที่เราทำสร้างเอาไว้ ถึงเวลา ก็จะนำเราไป

อย่างไรก็ดี สังเกตได้ว่ารหัสัจฉริยะถามเฉพาะ “ห้ามแห้ว” ซึ่งเกี่ยวข้องกับ “สี่คนห้าม สามคนแห้ว” เท่านั้น ดังนั้น สำนวนที่เหลือ “หนึ่งคนนั่งแคร่ สองคนนำทาง” จึงไม่ได้นำมาวิเคราะห์

ส่วนสำนวนที่สอง คือ “ห้วยหายมิตรวายปราน” มาจากสำนวน “คนเดียวห้วยหาย สองคนเพื่อนตาย” มีความหมายว่า “เมื่อเวลาไปไหนคนเดียวไม่ปลอดภัยนัก อาจเป็นอันตรายถึงชีวิตได้ เรียกว่า “ห้วยหาย” ถ้าไปด้วยกันสองคน ก็อาจจะช่วยจัดเหตุร้ายหรือเป็นเพื่อนอุ่นใจได้ดีกว่าไปคนเดียว” (เวิร์ด

เพชร. 2554: ออนไลน์) อย่างไรก็ตาม รหัสอัจฉริยะนี้ใช้คำพ้องความหมายในคำว่า “มิตร” หมายถึง “เพื่อน” และ “วายุปราน” หมายถึง “ตาย” จึงจะได้เป็น “เพื่อนตาย” เมื่อนำมารวมกันจะหมายถึง สำนวน “คนเดียวหัวหาย สองคนเพื่อนตาย”

จากผลการวิเคราะห์พบว่ากลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ปรากฏการใช้ไม่มากนักในการสร้างรหัสอัจฉริยะ แต่อย่างไรก็ตาม การสร้างโดยใช้กลวิธีย่อยในกลวิธีทางหน่วยคำและวากยสัมพันธ์ของรหัสอัจฉริยะมีความแปลกและทันสมัยในการสร้าง ไม่ว่าจะเป็นการนำลดอักษรหรือสระ โดยการเปรียบเทียบให้คนกระทำอาการต่างๆ การทำให้หลงทางโดยการสร้างคำที่ไม่มีความหมายแต่เกี่ยวข้องกับระบบตัวเลขในคำเฉลยได้ หรือการใช้สำนวนในสมัยโบราณให้เข้ากับการสร้างรหัสอัจฉริยะที่มีการเชื่อมโยงระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลข

4 กลวิธีทางรูปและเสียง

กลวิธีทางรูปและเสียงเป็นกลวิธีที่พบในการสร้างรหัสอัจฉริยะน้อยที่สุด โดยมีจำนวนการใช้กลวิธีร้อยละ 6.75 ซึ่งประกอบด้วยกลวิธีย่อย 4 กลวิธี คือ กลวิธีคำพ้องรูปหรือพ้องเสียง (3.57%) กลวิธีการเล่นเสียง (1.54%) กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยเสียง (1.35%) กลวิธีการผวนคำ (0.29%) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 กลวิธีคำพ้องรูปหรือพ้องเสียง หมายถึง กลวิธีที่ใช้คำในการออกเสียงเหมือนกัน แต่มีความหมายต่างกัน ซึ่งเรียกว่า คำพ้องเสียง (Homophones) และกลวิธีที่ใช้คำที่มีรูปเขียนเหมือนกัน แต่มีความหมายต่างกัน หรือที่เรียกว่า คำพ้องรูป (Homographs) (ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. 2549: 66) เช่น

(62) รหัสอัจฉริยะ: “สัตว์ขี้มันมักทำเสียงเหมือน”

คำตอบ: 4585

จากตัวอย่าง (62) พบการสร้างรหัสัจฉริยะโดยใช้กลวิธีคำพ้องเสียง ในคำว่า “สัตว์” “ขัน” “มัก” และ “ทำ” โดยมีตัวใบ้ คือ “เสียงเหมือน” หมายถึง “พ้องเสียง” ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

คำว่า	“สัตว์”	พ้องเสียงกับคำว่า	“สัตว์”	ซึ่งมาจาก “อริย <u>สัตว์</u> ”
คำว่า	“ขัน”	พ้องเสียงกับคำว่า	“ขันธ”	ซึ่งมาจาก “ <u>ขัน</u> ธ”
คำว่า	“มัก”	พ้องเสียงกับคำว่า	“มรรค”	ซึ่งมาจาก “ <u>ม</u> รรค”
คำว่า	“ทำ”	พ้องเสียงกับคำว่า	“ธรรม”	ซึ่งมาจาก “เบญ <u>จ</u> ธรรม”

กลวิธีเกี่ยวกับรูปและเสียงที่พบในการสร้างรหัสัจฉริยะก็พบในปริศนาคำทายเช่นเดียวกัน ดังปรากฏในงานวิจัยของสรียา ทับทัน (ม.ป.ป.: 5) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการสร้างความขบขันในปริศนาคำทายสมัยใหม่ และได้นำเสนอกลวิธีการเล่นคำที่เสียงเหมือนกัน แต่รูปแตกต่างกัน เช่น

(63) คำถาม: ปลาอะไรขี้เกียจ

คำตอบ: ปลาวาฬ

เนื่องจากคำว่า “วาฬ” พ้องเสียงกับคำว่า “วาน” แต่มีความหมายที่แตกต่างกัน

อย่างไรก็ตาม รูปแบบของการพ้องเสียงของปริศนาคำทายกับรหัสัจฉริยะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป ปริศนาคำทายมักเป็นเสียงเหมือน ความหมายต่าง ทำให้คำตอบพลิกเป็นอีกเรื่อง เช่น วังอะไร นากลั้วที่สุด ตอบ คือ วังเวง แต่รหัสัจฉริยะไม่เพียงแค่พ้องเสียงเท่านั้น แต่ยังเป็นการพ้องเสียงที่ซ่อนอยู่ภายในคำอีกคำทำให้ยากแก่การค้นหาคำตอบ เช่น พ้องเสียงคำ “สัตว์” ในคำว่า “อริยสัตว์” หรือคำว่า “ทำ” ในคำว่า “เบญจธรรม”

4.2 กลวิธีการเลียนเสียง หมายถึง กลวิธีการสร้างเสียงให้เหมือนหรือคล้ายคลึงกับเสียงที่ต้องการ เช่น

(64) รหัสัจฉริยะ: “อ่างอิงอ่างอิงอ่างอิง”

คำตอบ: 1221

ตัวอย่าง (64) มีกลวิธีการเลียนเสียง โดยให้ตัวไป คือ “อ่า” ซึ่งก็คือ อ่า เฌอญิ้ม กล่าวคือ เป็นการเลียนแบบเสียงหรือวิธีการพูดที่เป็นเอกลักษณ์ของอ่า เฌอญิ้ม ซึ่งทุกคนในสังคมรู้ร่วมกันว่าคุณ “อ่า” เป็นนักแสดงตลกที่มีวิธีการออกเสียงทุกพยัญชนะเป็นเสียง /อ/ ทั้งหมด ดังนั้น ข้อความ “อ้ออ้อ อ้ออ้อ” ก็คือ คำตอบของรหัสอัจฉริยะ

(65) รหัสอัจฉริยะ: “ร้อยเอ็ดห้าสี่เก้าหก”

คำตอบ: 5496

จากตัวอย่าง (65) มีกลวิธีการเลียนเสียง โดยมีตัวไปว่า “ร้อยเอ็ด” ซึ่งให้เลียนเสียงสำเนียงถิ่นอีสาน ในข้อความ “ห้าสี่เก้าหก” ก็จะได้คำตอบเป็นรหัสอัจฉริยะ

4.3 กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยเสียง หมายถึง กลวิธีที่ลวงให้เข้าใจผิดว่าออกเสียงเป็นอีกแบบ แต่จริงๆ ไม่ใช่ เช่น

(66) รหัสอัจฉริยะ: “กรรมกสิกรตอนต้นเดือน”

คำตอบ: 7187

จากตัวอย่างพบว่า “กรรมกสิกร” ลวงให้อ่านออกเสียงเป็นอีกแบบ คือ กรม-กะ-สิ-กอน และเมื่อรวมกันทำให้เข้าใจผิดเป็นคำว่า “กรม” และ “กสิกร” ซึ่งในความเป็นจริงไม่มีกรรมนี้อยู่จริง แต่มีการเขียนคล้ายกับ “กรรมกสิกรรม” เพื่อสร้างความสับสนให้ผู้ตอบ รหัสนี้จึงถูกสร้างโดยใช้กลวิธีทำให้หลงทางด้วยเสียงและคำ

ตัวอย่าง (66) คล้ายคลึงกับปริศนาคำทาย ซึ่งสุจิตรา แซ่ลิม (2549: 49) พบว่ามีความกำกวมทางไวยากรณ์ว่าสามารถเกิดขึ้นในระดับเสียง (Phonological level) ตัวอย่างเช่น

(67) คำถาม: ยักษ์อะไรกินคนไม่ได้

คำตอบ: ยักษ์คว

เนื่องจากคำว่า “ยักรั” กับ “ยัก” มีเสียงคล้ายกัน ความหมายแตกต่างกัน และทำหน้าที่ทางไวยากรณ์ จึงลงหรือเกิดความกำกวมให้ผู้อ่านเข้าใจผิดได้

4.4 กลวิธีการผวนคำ หมายถึง กลวิธีที่มีการกลับเสียงของคำโดยการสลับเสียงระหว่างคำหรือพยางค์ เมื่ออ่านย้อนกลับสระกันแล้วจะได้คำที่มีความหมายใหม่เกิดขึ้น เช่น

(68) รหัสอัจริยะ: “ซ่าจนถึงหาม”

คำตอบ: 345⁸

จากตัวอย่าง (68) พบการใช้กลวิธีการผวนคำในการสร้างรหัสอัจริยะ กล่าวคือ “ซ่าจนถึงหาม” มีพยางค์ในการออกเสียงทั้งหมดเป็นจำนวน 4 พยางค์ วิธีผวนคำ คือ สลับเสียงระหว่างพยางค์แรกกับท้ายสุด เมื่ออ่านย้อนกลับสระกันแล้วจะได้เป็น “สามจนถึงห้า”

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ากลวิธีนี้ไม่แตกต่างจากกลวิธีการผวนคำในปริศนาคำทาย เช่น

(69) คำถาม: หางอะไรอยู่ข้างหัว

คำตอบ: หางสองคู่ หูสองข้าง (สรียา ทับทัน. ม.ป.ป.: 8)

(70) คำถาม: อะไรเอ๋ย เจ๊กขาย ไทยเขียน

คำตอบ: เทียนไข (รุ่งอรุณ ทิมชุมเหิธร. 2532: 17)

กลวิธีทางรูปและเสียงเป็นกลวิธีที่ไม่ค่อยแตกต่างจากปริศนาคำทายมากนัก อาจเป็นเหตุผลที่ทำให้กลวิธีนี้มีการใช้ในปริมาณที่น้อยที่สุด และเป็นกลวิธีที่ไม่โดดเด่นในการสร้างรหัสอัจริยะมากนัก แต่อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์ถึงแม้ว่ากลวิธีนี้จะคล้ายกับปริศนาคำทาย แต่ภายในการตั้งโจทย์รหัสอัจริยะมีรูปแบบที่แตกต่างจากปริศนาคำทาย เช่น ดังที่กล่าวข้างต้นเกี่ยวกับการพ้องเสียงของ

⁸ คำตอบที่มีจำนวนตัวเลขเป็น 3 หลักหรือคำตอบที่มีตัวเลขมากกว่า 4 หลัก จะปรากฏเฉพาะในการออกอากาศในโอกาสพิเศษ เช่น วันนักขัตฤกษ์ เป็นต้น

ปริศนาคำทายกับรหัสอัจฉริยะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป ปริศนาคำทายมักเป็นเสียงเหมือนกัน ความหมายต่างกัน ทำให้คำตอบพลิกเป็นอีกเรื่อง แต่รหัสอัจฉริยะไม่เพียงแต่ฟังเสียงเท่านั้น แต่ยังเป็น การฟังเสียงที่ซ่อนอยู่ภายในคำอีกคำทำให้ยากแก่การค้นหาคำตอบ หรือการผวนคำ การเลียนเสียง ทุก กลวิธีมีจุดมุ่งหมายเพื่อเชื่อมโยงระบบภาษากับระบบตัวเลขทั้งสิ้น แต่ปริศนาคำทายไม่ใช่ เนื่องจาก จุดหมายของการค้นหาคำตอบแตกต่างกัน จึงคงมีลักษณะปลีกย่อยที่แตกต่างกัน

ในบทถัดไป จะเป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะที่พบในรายการเกมอัจฉริยะ ข้ามคืน



บทที่ 5

การถอดรหัสอัจฉริยะ

ในบทนี้ ผู้วิจัยกล่าวถึงผลการวิเคราะห์การถอดรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ขั้นตอนในการถอดรหัสอัจฉริยะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1 การแบ่งวรรคตอนในการถอดรหัสอัจฉริยะ

2 การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสอัจฉริยะ

1 การแบ่งวรรคตอนในการถอดรหัสอัจฉริยะ

จากการวิเคราะห์รหัสอัจฉริยะทั้งหมด ผู้วิจัยพบว่าการจะถอดรหัสได้นั้น สิ่งที่สำคัญมาก คือ การแบ่งวรรคตอนในถูกต้อง เนื่องจากหากแบ่งวรรคตอนผิดตั้งแต่ต้น ผลที่ได้จะไม่ถูกต้อง ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยเริ่มจากการพิจารณาตัวเลขที่เป็นคำตอบของรหัสอัจฉริยะ จากข้อมูลผู้วิจัยพบวิธีการแบ่งวรรคตอน 2 วิธี คือ 1) การแบ่งวรรคตอนรหัสอัจฉริยะในระดับจุลภาค และ 2) การแบ่งวรรคตอนรหัสอัจฉริยะในระดับมหัพภาค ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 การแบ่งวรรคตอนรหัสอัจฉริยะในระดับจุลภาค (Micro Level) หมายถึง การแบ่งรหัสอัจฉริยะออกเป็นส่วนๆ พิจารณาตั้งแต่ระดับหน่วยคำ คำ วลี อนุพจน์ จนถึงประโยค โดยพิจารณาไปพร้อมกับกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ เพื่อให้แบ่งวรรคตอนได้ถูกต้อง (ดูตัวอย่างจากตาราง 3)

1.2 การแบ่งวรรคตอนรหัสอัจฉริยะในระดับมหัพภาค (Macro level) หมายถึง การพิจารณารหัสอัจฉริยะโดยการอาศัยข้อความที่ปรากฏทั้งหมดในการถอดรหัสอัจฉริยะ เนื่องจากในระดับมหัพภาค จะไม่สามารถแบ่งรหัสออกเป็นหน่วยคำ วลี หรืออนุพจน์ได้ อย่างไรก็ดี หลังจากที่เราทราบความเกี่ยวข้องของรหัสอัจฉริยะทั้งหมดแล้ว มักพบการวิเคราะห์แยกส่วนต่อมา ซึ่งแตกต่างจากการวิเคราะห์ในระดับจุลภาคที่ต้องแยกส่วนรหัสก่อนจึงจะถอดรหัสได้ (ดูตัวอย่างจากตาราง 3)

ตาราง 3 การวิเคราะห์รหัสอัจฉริยะโดยการแบ่งวรรคตอนในระดับจุลภาคและมหัพภาค

ระดับจุลภาค		ระดับมหัพภาค
ไม่มีตัวไป	มีตัวไป	
1. ภัครมัยชำไขปลาหมึก	1. กลับหัวขายอังกฤษ	1. เปาบุ้นจิ้น
2. ตึกตึกทั่วประเทศสู้ตาย	2. บนฟ้าเปิดร้องฮึด	2. แก้วแสดสามฤดู
3. เพื่อนมดขี่ทุกทิศชีวิตเหมียว	3. โสมฝรั่งตั้งโด่เด่	3. ปลามังกรกะปิ
4. บุเรณอบอกแก่นักแต่ยอดรัก บอกยังแจ๋ว	4. องค์ลีมาลโดนสนธิเดือด	4. MISTERSHORTFOOT
5. สไปเดอร์แมนคืบแขนทศกัณฐ์	5. เหนือท่วมได้ฝุ่นตกแน่	5. หม่อมตึกตึกใจเก่ง
6. พวงมาลัยมหัศจรรย์	6. ไทศัพทจากอุดรไปหาทักษิณ	6. ผ่านมาน้อยมาก
7. กระบือยานนาวาปลาสลิด	7. สร้อยเสื้อแผ่นสอยยักษ์เร้น	7. ชูเม่าซ่าตีนแมว
8. ผัวหนูพาหนี	8. ตีใหญ่ไม่ซ้ำ เสือดำไม่ฮา	8. หินอ่อนแจ้งพระแก้ว
9. ยามาเย็นตาปาตั้งเบ	9. พักนี้ก็ไม่อยู่	9. อาตมาฉันมันมัน
10. โอสถพยัคฆ์สฤง	10. ฉันเห็นฝรั่งตัวใหญ่ในกระจก	10. 007
11. แก๊งค์สามช่านั่งยองๆ	11. ก่อนอ้อมเงร่อน	11. 1234
12. จูรีรักจา	12. ประหยัดไฟกลางคืน	12. LASSMUOO
13. อีกทำยนรสิงห์ยศจริงพลาย งาม	13. เหนือฟ้าเปิดโด่เด่ ร้องแจ๋ว	13. ตายเป็นตายไม่ตายเป็นตาย
14. มะลิราหุบเขียน	14. ตึกตาชำไข หักพวงมาลัยเพื่อน มด	14. ซ่าจนถึงหาม
15. ภัครมัยจับยามเล่นหมากรุก	15. อ่างอึ้งอึ้งอึ้งอึ้ง	15. ฉับฉับเป๊กเป๊ก
16. ผลัดสุดๆ	16. มนุษย์หลังฉาก	16. กบสูงล้ำ
17. ทำมัมมีปะหมี่เกี๊ยว	17. ลบห้าสอยกระตึงทั้งสิบห้า	
	17. กรมกสิกรตอนต้นเดือน	

ตาราง 3 (ต่อ)

ระดับจุลภาค		ระดับมหัพภาค
ไม่มีตัวใบ้	มีตัวใบ้	
18. ออกข้างสนามสามในหก	18. กตเหนือดาราเลี้ยวขวาเมื่อสุด	
19. ปักชิสุดไม้เบา	19. อาหารหน้าเห็ดหลังเปิดนับปี	
20. สารินพวงดวงตารรยาบ้วย	20. ไฮโซหน้าเล็ก เขียนเช็คกลับหัว	
21. แม่ครัวห่วงเอ็มเค	21. ความหลังในโหล	
22. ลูกผู้ชายไปไหนมา	22. ผู้ดีอ่านข่าวบนนาฬิกาไม่ออก	
23. สรพงษ์ชียานรพิภัทร	23. ชอบไหมไร้อว	
24. ครบเจ็ดคมเห็นมนอนกิ	24. ร้อยเอ็ดห้าชี้เก่ายก	
25. ใบแดงกูให้มึงเขียว	25. มดชดไทยเดิม	
26. แดร์รักคู่ล่างจากต้นไม้	26. หมิ่นสองหารสี่กั้วจั่วจรรยา	
27. ผู้กองเจียบแยงกี้	27. ไล่ผู้เฒ่าเต่าเข้าคลอง	
28. มือถือโกไฟไหม้บ้าน	28. นิ้วหนูหมูกระต่ายควายแมว	
29. เป็นประชาธิปไตยไฉนเสาร์	29. คมกระบี่ปีดาบ	
30. ก่อนเย็นมาเป็นคู่แรก	30. กดรหัสัจฉริยะ	
31. หลอกเจ้ากับเต่าได้พลอย	31. ประทับตราเสือในกระจก	
32. เฒ่าทหารกขุ่มหลังคาม้าเหล็ก	32. ฝรั่งต้นใหญ่หน้าไขสองกระจก	
33. นางหิมะขาบกับบุตรสุกร	33. ขำลิงกลักล้าใส่ผ้าสีที่	
34. หามแห่หัวหามมิตรวายปรารถ	34. บวกคุณลบเท่ากับนับร้อยกรัม	
35. คิดจะผ่านอ่านเจ็ดรอบ	35. ไล่สะพานทิ้งสีดำไปหาน้อย	
	36. ครูไล่เสือเหลืองวันหยุด	
	37. หน้าบ้านเคลื่อนที่	

ตาราง 3 (ต่อ)

ระดับจุลภาค		ระดับมหัพภาค
ไม่มีตัวไป	มีตัวไป	
36. นางกลางดั่ง	38. สัตว์ชั้นนํ้าทำเสียงเหมือน	
37. รถไฟไทยสามสีมีนายก	39. ไล่พระรามไปตามรจนา	
	40. โกรธกระดาษาบาทอังกฤษ	
	41. เลือกลงหนังสือโรมัน	
	42. กำเนิดสมพลอดทนคึกคัก	
	43. เก็บรักควายผู้ตายอำพล	
	44. กัดคนผู้ดี	
	45. จันอยู่หน้าสวนสัตว์	
	46. ฝรั่งเศสตายไทยขำน้ำต้องเข็ด	
	47. ไล่ลำดับลูกประดู่	
	48. เรียงแต่้มสโรชาัญญาไม่เอา	
	49. หงส์เสาะไขเรือใบสร้างภาพ	
	50. ตึกฝรั่งมักไม่มีหมูสวรรค์	
	51. ปิ๊ยก่ายกลางจอ	
	52. เณรถือศีลเท่าของพระถือศีล	
	53. เรียกตำรวจบางกอกนิวยอร์กรวมกัน	
	54. สองแท็กซี่ไม่มีทาตา	
	55. วันอะไรไปไปหยุดหยุด	
	56. รักรักต้องสู้เพื่อระเบิดช่อง	
	57. หน้าเดียวพิชิตเต่า	
	58. ตัดเสมอดอกก็เสมอ	

ตาราง 3 (ต่อ)

ระดับจุลภาค		ระดับมหัพภาค
ไม่มีตัวใบ้	มีตัวใบ้	
	59. บรรพตยอดมฺข	

จากตาราง 3 รหัสัจฉริยะ ผลการวิเคราะห์รหัสทั้งหมด 112 รหัส พบว่าการพิจารณาการถอดรหัสัจฉริยะในระดับจุลภาคแบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1. แบบไม่ปรากฏตัวใบ้ หมายถึง รหัสัจฉริยะไม่มีตัวใบ้ปรากฏ
2. แบบปรากฏตัวใบ้ หมายถึง รหัสัจฉริยะมีตัวใบ้ปรากฏ เพื่อช่วยในการวิเคราะห์ โดยจากการวิเคราะห์พบว่าตัวใบ้สามารถแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

2.1 การพิจารณาตัวใบ้อันดับแรกก่อนการถอดรหัส กล่าวคือ การถอดรหัสจะไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ หากไม่พิจารณาที่ตัวใบ้ก่อน ตัวใบ้อาจอยู่ในลักษณะของการบอกทิศทาง ตำแหน่ง การเรียงลำดับ การบอกภาษาที่ต้องการให้ตีความ การกระทำกริยาต่างๆ เช่น รหัสัจฉริยะ

- “บนฟ้าเปิดร้องอู๊ด” ตัวใบ้ คือ คำว่า “บน” เป็นการบอกทิศทาง เพราะฉะนั้น การถอดรหัสเริ่มจากสิ่งที่อยู่ข้างบน ซึ่งก็คือ วรรณยุกต์ นั่นเอง

- “เหนือท่วมได้ฝนตกแน่” ตัวใบ้ คือ คำว่า “เหนือ” “ได้” “ตก” เป็นการบอกทิศทาง เพราะฉะนั้น การถอดรหัสเริ่มจากสิ่งที่อยู่ตามทิศทางที่ตัวใบ้บอก ซึ่งก็คือ วรรณยุกต์และสระ นั่นเอง

- “ร้อยเอ็ดหน้าชี้เกาสก” ตัวใบ้ คือ คำว่า “ร้อยเอ็ด” เป็นการบอกภาษาที่ใช้ในการตีความ ซึ่งก็คือ ภาษาอีสาน นั่นเอง

2.2 การพิจารณาตัวใบ้เป็นอันดับท้ายในการถอดรหัส กล่าวคือ ตัวใบ้จะใช้ก็ต่อเมื่อถอดรหัสไปก่อนแล้วสักระยะ จากข้อมูลตัวใบ้ที่พบในแบบที่ 2 มักอยู่ในรูปของทิศทาง ตำแหน่ง เช่น รหัสัจฉริยะ

- “ประทับตราเสือในกระจก” ตัวใบ้ คือ “ในกระจก” หมายความว่าเมื่อตีความ “ประทับตราเสือ” ได้แล้ว สุดท้ายให้พิจารณากลับด้าน เหมือนการส่องกระจกจึงจะได้ตัวเลขที่ต้องการ

- “โสมฝรั่งตั้งโต๊ะ” ตัวใบ คือ “ตั้งโต๊ะ” หมายความว่าเมื่อตีความ “โสมฝรั่ง” ได้แล้ว ให้นำสิ่งที่ได้มาตั้งในแนวตั้ง จึงจะได้คำตอบของรหัส

- “ผู้ดีอ่านข่าวบนนาฬิกาไม่ออก” ตัวใบ คือ “ออก” หมายความว่าเมื่อตีความ “ผู้ดีอ่านข่าวบนนาฬิกา” ได้แล้ว ให้ “ไม่เอาหรือไม่นับสิ่งที่อยู่ทางทิศตะวันออก” นอกจากนี้ ในรหัสนี้มีตัวใบที่เป็นแบบที่ 1 ผสมอยู่ด้วย คือ คำว่า “ผู้ดี” ซึ่งในที่นี้ หมายถึง “ภาษาอังกฤษ”

อย่างไรก็ดี การถอดรหัสัจฉริยะในระดับจุลภาคพบว่าตัวใบทั้ง 2 แบบ ไม่จำเป็นต้องปรากฏในตำแหน่งหน้าหรือส่วนแรกของรหัสเท่านั้น เช่นเดียวกับตัวใบแบบที่ 2 ไม่จำเป็นต้องปรากฏในตำแหน่งสุดท้ายของรหัสเช่นกัน ส่วนการถอดรหัสัจฉริยะในระดับมหัพภาคจากการวิเคราะห์ไม่พบตัวใบในรหัสเลย อาจเนื่องจากการถอดรหัสัจฉริยะในระดับมหัพภาคจำเป็นต้องวิเคราะห์ข้อความทั้งหมดพร้อมกัน จึงจะสามารถถอดรหัสได้ ดังนั้น ไม่จำเป็นต้องมีตัวใบ เพราะสิ่งที่จะช่วยในการถอดรหัสเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างคำภายในรหัสัจฉริยะเอง เช่น “หนุ่มตึกตอกใจเก่ง” คำทุกคำมีความสัมพันธ์อ้างถึงสิ่งเดียวกัน คือ ทุกคำเป็นชื่อของนักแสดงเรื่อง “2499 อันธพาลครองเมือง” หรือ “ผู้เฒ่าตืนแมว” ทุกคำเกี่ยวข้องกับศีล 5 หรือ “อาตมาฉันมันมัน” ทุกคำเป็นคำสรรพนามเหมือนกัน เป็นต้น จากการวิเคราะห์ดังกล่าวพบว่าการศึกษารวบรวมสัมพันธ์ระหว่างคำ (Lexical semantics) เช่น คำพ้องรูป / พ้องเสียง คำหลายหน้าที่ คำพ้องความหมาย คำเกิดร่วมกัน เป็นประโยชน์อย่างมากในการช่วยถอดรหัสเมื่อลงเอยในรายละเอียดปลีกย่อยของรหัส เพื่อให้ได้ตัวเลขแต่ละตัว

2 การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสัจฉริยะ

หลังจากการนำเสนอผลของการแบ่งวรรคตอนในรหัสัจฉริยะแล้ว ต่อไปเป็นการนำเสนอขั้นตอนการถอดรหัสัจฉริยะ ซึ่งในขั้นตอนการถอดรหัสยังคงต้องพิจารณาผลของการแบ่งวรรคตอนจากข้อ 5.1 และวิเคราะห์ร่วมกับกลวิธีการสร้างรหัสัจฉริยะ เนื่องจากจากผลการวิเคราะห์พบว่าวิธีการถอดรหัสจะสอดคล้องกับกลวิธีการสร้างรหัส ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสัจฉริยะในระดับจุลภาค หมายถึง การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัส โดยพิจารณาจากการแบ่งวรรคตอนรหัสัจฉริยะในระดับจุลภาค ซึ่งวิเคราะห์แยก

เป็นส่วนๆ โดยแบ่งเป็นการวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสแบบไม่มีตัวใบ้และแบบมีตัวใบ้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

● การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสอัจฉริยะแบบไม่มีตัวใบ้

(1) รหัสอัจฉริยะ: “ภัศรมัยข้าไขปลาหมึก”

คำตอบ: 3508

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ “ภัศรมัยข้าไขปลาหมึก” ดังตาราง 4

ตาราง 4 กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ “ภัศรมัยข้าไขปลาหมึก”

รหัสอัจฉริยะ กลวิธีการสร้าง	ภัศรมัย	ข้า	ไข	ปลาหมึก
การอ้างอิง	/			
สภาวะเกิดก่อนๆ	/	/		
การแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือ ภาษาไทย	/			
การใช้สัญลักษณ์		/	/	/
คำพ้องรูปหรือพ้องเสียง		/		
การทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์			/	
การทำให้หลงทางด้วยบริบท			/	
คำตอบ	3	5	0	8

ตาราง 5 วิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ “ภัศรมัยข้าไขปลาหมึก”

รหัสอัจฉริยะ วิธีการถอด	ภัศรมัย	ข้า	ไข	ปลาหมึก
การอ้างถึง	นักแสดง / นักร้อง			
สภาวะเกิดก่อนๆ	ชื่อเล่นของภัศรมัย คือ ตอง	เสียงหัวเราะของไทยเป็นที่ เข้าใจในสังคมทาง อินเทอร์เน็ตว่าสามารถใช้ ตัวเลข 5 แทนการหัวเราะ		
การแปลเป็น ภาษาต่างประเทศ หรือภาษาไทย	จำนวนไฟที่มี เหมือนกัน 3 ใบ			
การใช้สัญลักษณ์		555	ลักษณะวงกลม เหมือนไข่	จำนวนหมวด ของปลาหมึก
คำพ้องรูปหรือพ้อง เสียง		เสียงหัวเราะ ฮ่า ฮ่า ฮ่า พ้องกับเสียงตัวเลข ห้า		
การทำให้หลงทาง ด้วยไวยากรณ์	ประธาน	กริยา	กรรม	
การทำให้หลงทาง ด้วยบริบท	ภัศรมัยหัวเราะไขของปลาหมึก			
คำตอบ	3	5	0	8

จากตาราง 4 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ “ภัศรมัยข้าไขปลาหมึก” ซึ่งประกอบไปด้วย 7 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีอ้างถึง กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ กลวิธีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทย กลวิธีการใช้สัญลักษณ์ กลวิธีคำพ้องรูปหรือพ้องเสียง กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์ และ กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยบริบท ซึ่งการถอดรหัสนี้ตัวเลขที่ได้ คือ “3508” โดยมีวิธีการถอดอัจฉริยะดังนี้

จากการวิเคราะห์ในตาราง 5 กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะทำให้ทราบว่าวิเคราะห์รหัสอัจฉริยะ “ภครมัยข้าไข่ปลาหมึก” มีการแบ่งวรรคตอนรหัสอัจฉริยะในระดับจุลภาค เนื่องจากคำแต่ละคำสามารถวิเคราะห์เป็นตัวเลขได้ทุกคำ ซึ่งขั้นตอนการถอดรหัสหลังจากการแบ่งวรรคตอนมีดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 แยกส่วนของคำให้สอดคล้องกับการแบ่งวรรคตอนในตาราง 5 คือ ภครมัย / ข้า / ไข่ / ปลาหมึก

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์การถอดรหัสโดยพิจารณาพร้อมกับกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

“ภครมัย” ถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “3” พิจารณาจากกลวิธีการอ้างถึง คือ นักแสดง / นักร้อง “ภครมัย โปรตะนันท์” ซึ่งเป็นที่รู้จักในสังคมไทย นอกจากนี้ กลวิธีการอ้างถึงยังถูกใช้ในการสร้างควบคู่ไปกับกลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ เนื่องจากผู้ตอบต้องมีความรู้ร่วมกันเกี่ยวกับภครมัยว่ามีชื่อเล่นว่า “ตอง” จึงทำให้พบความสัมพันธ์ระหว่างคำว่า “ภครมัย” และคำว่า “ตอง” ในการถอดรหัสจำเป็นต้องพิจารณาถึงความหมายประจำรูป (Word meaning) ของคำว่า “ตอง” ซึ่งหมายถึง “จำนวนไฟที่มีเหมือนกัน 3 ใบ” (พจนานุกรมไทย-ไทย. 2554: ออนไลน์) ผู้ถอดรหัสจึงสามารถเชื่อมโยงรหัส “ภครมัย” ให้เกี่ยวข้องกับตัวเลข 3 ได้

“ข้า” ถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “5” พิจารณาจากกลวิธีการสร้าง ดังนี้ กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ กลวิธีคำพ้องรูปหรือพ้องเสียง และกลวิธีการใช้สัญลักษณ์ กล่าวคือ คำว่า “ข้า” สามารถอธิบายโดยพิจารณาจากความรู้ของคนในสังคมไทยเมื่อพูดถึงคำว่า “ข้า” จะเชื่อมโยงถึง “การหัวเราะ” และเมื่อต้องการให้สอดคล้องกับระบบตัวเลข ผู้ตอบจะต้องพยายามหาความเชื่อมโยงระหว่าง “การหัวเราะ” กับตัวเลข จากการศึกษาศาสตร์ของศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2551) พบว่าการหัวเราะในห้องสนทนา ผู้สนทนาส่วนใหญ่มีวิธีการหัวเราะโดยใช้ตัวเลข “5 (ห้า)” เป็นสัญลักษณ์แทนเสียงหัวเราะ เนื่องจากคำว่า “ห้า” ออกเสียงคล้ายกับเสียงหัวเราะ “ฮาฮา” ซึ่งตรงกับกลวิธีการพ้องเสียง (Synonymy) ดังนั้น “ข้า” ที่ปรากฏอยู่ในรหัสอัจฉริยะจึงมีความสัมพันธ์กับตัวเลข “5”

“ไข่” ถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “0” โดยพิจารณาจากกลวิธีการใช้สัญลักษณ์ เนื่องจากมีการเชื่อมโยงระหว่างภาษา คือ คำว่า “ไข่” กับตัวเลข “0” ซึ่งมีรูปทรงคล้ายกัน จึงสามารถจัดได้ว่าเป็นการใช้แบบเสมือนในการถอดรหัส



ภาพประกอบ 8 ไข่¹

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงของ “ไข่” กับตัวเลข “0” สอดคล้องกับที่เพียซ (Chandler. 2002: 39; อ้างอิงจาก Peirce. 1931. *Collected Writings*) กล่าวว่าสัญลักษณ์แบบเสมือนใช้เป็นการอ้างถึงตัวแทนตามรูปสัญลักษณ์นั้น โดยสัญลักษณ์จะแสดงถึงรูปทรงที่ใกล้เคียงกับวัตถุจริง ถึงแม้ว่าสัญลักษณ์ดังกล่าวจะมีการกำหนดชื่อเรียกที่ไม่สัมพันธ์กับรูปร่าง นั่นคือ คำว่า “ไข่” กับตัวเลข “0” ไม่มีความสัมพันธ์กันในชื่อที่เรียก แต่กลับมีความสัมพันธ์กันทางรูปสัญลักษณ์หรือรูปทรงของ “ไข่” กับ รูปสัญลักษณ์ “วงรี” ในตัวเลข “0”

“ปลาหมึก” สามารถถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “8” โดยพิจารณาจากกลวิธีการใช้สัญลักษณ์ที่เกิดจากการกำหนดของคนในสังคม กล่าวคือ เมื่อนึกถึงปลาหมึก ตัวเลขที่เกี่ยวข้องมักเป็น 8 เนื่องจากเป็นลักษณะเด่นของปลาหมึกที่มีขนาด 8 นิ้ว

¹ ภาพอ้างอิงจาก www.dumenu.com/?tag=ไข่



ภาพประกอบ 9 ปลาหมึก²

อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์รหัสอัศจรรย์ะพบว่ามึรหัสอื่นที่เฉลยเป็นตัวเลข 8 แต่รหัสอัศจรรย์ะไม่ได้ใช้คำว่า "ปลาหมึก" เพียงคำเดียว เช่น ตัวเลข 8 มาจาก "สไปเดอร์แมน" "ไม่ได้คู่" "ทิศทั้งแปด" "แปดเปื้อน" เป็นต้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่ารหัสอัศจรรย์ะตัวเลขเดียวกัน ไม่ได้ใช้รูปภาษาเดิมแทนตัวเลขเดิมเสมอไป

นอกจากนี้ รหัสอัศจรรย์ะ "ภัครมัยข้าไขปลาหมึก" ยังพบกลวิธีการทำให้หลงทางด้านไวยากรณ์ และทำให้หลงทางด้วยบริบทที่ใช้ในการสร้างอีกด้วย กล่าวคือ เป็นการลวงให้เข้าใจผิด เนื่องจาก "ภัครมัยข้าไขปลาหมึก" ประกอบด้วย ประธาน กริยา กรรม ซึ่งเป็นไปตามโครงสร้างทางวากยสัมพันธ์ของภาษาไทย และสามารถตีความจากบริบททั้งหมดได้ว่า "ภัครมัยหัวเราะ (ข้า) ไขของปลาหมึก" แต่อย่างไรก็ตาม การตีความดังกล่าวไม่มีความสัมพันธ์กับการถอดรหัสอัศจรรย์ะแต่อย่างใด เป็นเพียงกลวิธีหนึ่งที่ลวงให้ผู้ตอบหลงทางในการตีความทั้งหมด ดังที่แมคเกรเกอร์และคันทันนิ่งแฮม (MacGregor; & Cunningham. 2008: 264) กล่าวว่าการศึกษาปริศนาคำทายไม่สามารถถอดรหัสได้ด้วยการวิเคราะห์ตามโครงสร้างไวยากรณ์ ถึงแม้ว่าโครงสร้างนั้นๆ จะถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เนื่องจากคำตอบของปริศนาคำทายไม่ได้อยู่ที่การเรียงลำดับของคำ โครงสร้างไวยากรณ์ หรือสอดคล้องกับที่อัตราทาโด (Attardo. 1994) กล่าวว่าในโลกของการละเล่น ไม่ว่าจะเป็นโจ๊ก (Joke) หรือ ปริศนาคำทาย (Riddle) เราต้องยอมรับตรรกะอีกชุดหนึ่งซึ่งไม่ตรงกับตรรกะในโลกของความเป็นจริงหรือตรรกะที่คนทั่วไปในสังคม

² ภาพอ้างอิงจาก www.vcharkarn.com/vnews/25835

ยอมรับ เช่นเดียวกับรหัสัจฉริยะ คนที่มีชีวิตกับตรรกะในโลกของความเป็นจริงหรือที่เป็นไปตามบรรทัดฐานในสังคมจะไม่สามารถถอดรหัสได้และไม่เห็นถึงความน่าสนใจของรหัสัจฉริยะ

● การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสัจฉริยะแบบมีตัวไป

จากผลการวิเคราะห์รหัสัจฉริยะพบว่านอกจากการถอดรหัสที่รหัสแต่ละคำสามารถแยกเป็นตัวเลขออกจากกันในระดับจุลภาคแล้ว ยังมีการถอดรหัสที่มีการแยกส่วนของรหัสเหมือนกัน แต่จะมีตัวไปช่วยนำทางหรือเชื่อมโยงในการถอดรหัสให้เป็นตัวเลข เช่น

(2) รหัสัจฉริยะ: “กลับหัวขายอังกฤษ”

คำตอบ: 7735

ตาราง 6 กลวิธีการสร้างรหัสัจฉริยะ “กลับหัวขายอังกฤษ”

รหัสัจฉริยะ	กลับหัว	ขาย	อังกฤษ
กลวิธีการสร้าง			
การแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทย		/	
การบอกทิศทาง	/		
การใช้สัญลักษณ์		/	
คำตอบ		7735	

ตาราง 7 วิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ “กลับหัวขายอังกฤษ”

วิธีการถอด รหัสอัจฉริยะ	กลับหัว	ขาย	อังกฤษ
การแปลเป็นภาษาต่างประเทศ หรือภาษาไทย		แปลคำว่า “ขาย” เป็น ภาษาอังกฤษ คือ SELL	
การบอกทิศทางฯ	กลับหัว	คำว่า “SELL”	
การใช้สัญลักษณ์			
คำตอบ			

จากตาราง 6 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ “กลับหัวขายอังกฤษ” ซึ่งประกอบไปด้วย 3 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศหรือภาษาไทย กลวิธีการบอกทิศทางฯ และกลวิธีการใช้สัญลักษณ์ สามารถถอดรหัสได้เป็น 7735 โดยมีวิธีการถอดอัจฉริยะดังนี้

ตัวอย่างรหัสอัจฉริยะ “กลับหัวขายอังกฤษ” ตัวไปจัดอยู่ในแบบที่ 2 คือ พิจารณาตัวไป “กลับหัว” เป็นลำดับสุดท้าย ดังนั้น การถอดรหัส เริ่มจาก

ขั้นตอนที่ 1 แยกส่วนของคำให้สอดคล้องกับการแบ่งวรรคตอนในตาราง 7 คือ กลับหัว / ขาย / อังกฤษ

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์การถอดรหัสโดยพิจารณาพร้อมกับกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

“ขายอังกฤษ” สามารถพิจารณาร่วมกันได้ เนื่องจาก “อังกฤษ” เป็นตัวไปที่อยู่ซ่อนเข้าไปข้างในอีกชั้นหนึ่ง เพื่อให้รู้ว่าต้องแปลคำว่า “ขาย” เป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งก็คือ คำว่า “SELL”

ในขั้นตอนนี้จะยังไม่สามารถถอดรหัสอัจฉริยะออกมาเป็นตัวเลขได้ เนื่องจากต้องอาศัยกลวิธีการบอกทิศทางจากวลี “กลับหัว” ที่ทำหน้าที่เป็นตัวไปในรหัสอัจฉริยะก่อน

“กลับหัว” เป็นตัวไปที่บอกทิศทางว่าให้กลับด้านของคำว่า “SELL” จะได้เป็น

สุดท้ายเชื่อมโยงระบบภาษา คือ ทำให้ "1135" เป็นระบบตัวเลขโดยใช้แบบเสมือน ดังนั้น คำตอบที่ได้ คือ 7735 ซึ่งการแทนสัญลักษณ์ด้วยสิ่งที่เป็นเหมือนภาพเสมือน เป็นการแทนความหมายมาจากรูปภาพ (Pictograph) เป็นระบบการเขียนแบบหนึ่งที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณที่ปรากฏบนภาพเขียนในถ้ำหรือที่เรียกว่า "ภาพแกะสลัก" (Wadsworth. 2007: 506)

จากผลการวิเคราะห์รหัสอัจฉริยะพบว่าการใช้สัญลักษณ์ แบบเสมือน มักใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ ซึ่งเป็นกลวิธีที่ทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างระบบภาษากับระบบตัวเลขได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสร้างความเชื่อมโยงด้วยการมองเห็น (Visual) จากรูปทรงที่คล้ายกัน ไม่ว่าจะเป็น

“ไข่” แทนตัวเลข “0”

“ผู้ตาย” “คืบ” แทนตัวเลข “2”

ตัวอักษรแทนตัวเลข เช่น “SELL” กลับหัวเป็น 7735 หรือ ESSO กลับด้านเป็น 0223

วรรณยุกต์เอก โท ตรี แทนตัวเลข 1 2 7 ตามลำดับ

นอกจากนี้ จากตาราง 7 เป็นการยืนยันข้อสรุปของผู้วิจัยที่กล่าวในบทที่ 4 ที่ว่า “ตัวไข่” ไม่ว่าจะเป็นคำว่า “กลาง” “หน้า” “ในกระจก” “ตั้งโต๊ะ” “กลับหัว” ทำหน้าที่เป็นตัวช่วยเชื่อมแต่ละกลวิธีเข้าด้วยกัน ตัวไข่เองไม่ได้เกี่ยวข้องกับตัวเลขโดยตรง เนื่องจากตาราง 6 การถอดรหัสขั้นตอนสุดท้ายไม่พบตัวเลขปรากฏในช่องของตัวไข่ หรือ คำว่า “กลับหัว”

2.2 การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสอัจฉริยะในระดับมหัพภาค หมายถึง การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัส โดยพิจารณาจากการแบ่งวรรคตอนรหัสอัจฉริยะในระดับมหัพภาค คือ พิจารณาข้อความที่ปรากฏทั้งหมดในรหัสอัจฉริยะก่อน แล้วค่อยวิเคราะห์แยกส่วนทีหลัง ตัวอย่างเช่น

(3) รหัสอัจฉริยะ: “ปลามังกรแกะปู”

คำตอบ: 3147

ตาราง 8 กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ “ปลามังกรแกะปู”

รหัสอัจฉริยะ กลวิธีการสร้าง	ปลามังกรแกะปู			
การทำให้หลงทางด้วยคำ	/			
การทำให้หลงทางด้วยความหมาย	/			
การทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์	/			
การทำให้หลงทางด้วยบริบท	/			
คำหลายหน้าที่	ปลา	มังกร	แกะ	ปู
			/	
การอ้างถึง	/	/	/	/
สภาวะเกิดก่อนๆ	/	/	/	/
คำตอบ	3	1	4	7

จากตาราง 8 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ “ปลามังกรแกะ” ซึ่งประกอบไปด้วย 7 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยคำ กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยความหมาย กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์ กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยบริบท กลวิธีการใช้คำหลายหน้าที่ กลวิธีการอ้างถึง และกลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ โดยสามารถถอดรหัสได้เป็น “3147” ซึ่งมีวิธีการถอดอัจฉริยะดังนี้

ตาราง 9 วิธีการถอดรหัสัจฉริยะ “ปลามังกรแกะปู”

รหัสอัจฉริยะ	ปลามังกรแกะปู			
วิธีการถอดรหัส				
การทำให้หลงทางด้วยคำ	คำว่า “แกะ”			
การทำให้หลงทางด้วยความหมาย	ความหมายที่ 1 แกะ (น.) ชื่อสัตว์เคี้ยวเอื้องในสกุลโอวิส (Ovis) วงศ์โบวิด (Bovidae) รูปร่างคล้ายแพะ แต่มีขนเป็นปุยหนา ใช้ทำเครื่องนุ่งห่ม			
	หรือ ความหมายที่ 2 แกะ (ก.) เอาเล็บมือค่อย ๆ แคะเพื่อให้หลุดออก			
การทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์	ประธาน	กริยา	กรรม	
	ปลามังกร	แกะ	ปู	
การทำให้หลงทางด้วยบริบท	ตีความได้ว่า “ปลามังกรนั่งแกะเนื้อปู”			
คำหลายหน้าที่	ปลา	มังกร	แกะ	
	ปู			
คำหลายหน้าที่	คำนาม	คำนาม	คำนาม	คำกริยา
	คำนาม	คำนาม	คำนาม	คำนาม
การอ้างอิง	ราศีมีน	ราศีมังกร	ราศีเมษ	
สภาวะเกิดก่อนฯ	เดือน	เดือน	เดือนเมษายน	
	มีนาคม	มกราคม	กรกฎาคม	
คำตอบ	3	1	4	
			7	

จากตาราง 9 อธิบายถึงวิธีการถอดรหัสัจฉริยะ “ปลามังกรแกะปู” ออกมาเป็น “3147” จากการใช้กลวิธีการสร้าง 7 กลวิธีด้วยกัน โดยมีวิธีการถอดรหัสัจฉริยะ ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การแบ่งวรรคตอนในรหัสัจฉริยะ “ปลามังกรแกะปู” ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ในขั้นตอนแรก เนื่องจากพิจารณาจากกลวิธีการสร้างพบว่าต้องพิจารณาทั้งรหัสัจฉริยะก่อน จึงจะทราบได้ว่ารหัสนี้เกี่ยวข้องกับอะไร เพราะรหัสัจฉริยะ “ปลามังกรแกะปู” มีกลวิธีที่ลงให้เกิดความเข้าใจผิดพลาดไปจากการถอดรหัสตั้งแต่ระดับคำ ความหมาย ไวยากรณ์ รวมถึงบริบท กล่าวคือ รหัส

อัศจรรย์ะ “ปลามังกรแกะปู” สามารถประกอบกันเป็นประโยค โดยเรียบเรียงโครงสร้างตามหลักวากยสัมพันธ์ของไทย ได้แก่ ประธาน กริยา และ กรรม ซึ่งการเรียบเรียงดังกล่าวจะทำให้เกิดความเข้าใจทั้งในด้านความหมายและบริบทว่าหมายถึง มี “ปลามังกร” ที่ทำหน้าที่เป็นประธานของประโยค กำลังทำกริยา “แกะ” เนื้อ “ปู” ที่เป็นกรรมของประโยคจากรหัสอัศจรรย์ะนี้ ซึ่งทั้งหมดเป็นการลงให้เข้าใจผิดทั้งหมด การถอดรหัสจะเกิดหลังจากขั้นตอนนี้

ขั้นตอนที่ 2 พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างคำว่า “ปลา” “มังกร” “แกะ” “ปู” โดยพิจารณาจากกลวิธีการอ้างถึงพบว่าคำเหล่านี้อ้างถึงราศีเหมือนกัน กล่าวคือ

“ปลา” ถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “3” พิจารณาจากกลวิธีการอ้างถึง และกลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ กล่าวคือ เป็นการอ้างถึงสัญลักษณ์ประจำราศี โดยผู้ตอบคำถามจำเป็นต้องมีความรู้พื้นหลัง (Pragmatic Presupposition) เกี่ยวกับสัญลักษณ์ประจำราศี นั่นคือ “ปลา” ถูกใช้เป็นตัวแทนในการอ้างถึง “ราศีมีน” ซึ่งเป็นราศีประจำเดือนเกิดของผู้ที่เกิดในเดือนมีนาคม และเป็นเดือนลำดับที่ 3 ใน 12 เดือน

เช่นเดียวกับ “มังกร” “แกะ” และ “ปู” เป็นการอ้างถึงราศีมังกร เดือนมกราคม (เดือน 1) ราศีเมษ เดือนเมษายน (เดือน 4) ราศีกรกฎ เดือนกรกฎาคม (เดือน 7) ตามลำดับ ดังนั้น รหัสที่ได้ คือ 3147

จากการวิเคราะห์การถอดรหัสอัศจรรย์ะ พบว่า “ปลา” “มังกร” แกะ” และ “ปู” นอกจากทั้ง 4 คำจะอ้างถึงราศีแล้ว คำทั้ง 4 มีความสัมพันธ์กันแบบพี่น้อง (Taxonomic sisters) หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ “ราศี” คือ คำจากกลุ่ม (Hypernymy หรือ Superordinate) และ “ปลา” “มังกร” แกะ” และ “ปู” เป็นคำลูกกลุ่ม (Hyponymy หรือ Subordinate) (ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. 2549: 74) ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกัน จึงทำให้การถอดรหัสต้องมองจากภาพรวมก่อน หากมองเห็นความสัมพันธ์เช่นนี้ผู้ถอดรหัสจะสามารถถอดรหัสอัศจรรย์ะที่อยู่ในระดับมหัพภาคได้ เช่นเดียวกับตัวอย่าง (4)

(4) รหัสอัศจรรย์ะ: “แก้วแรดสามฤดู”

คำตอบ: 3000

ตาราง 10 กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ “แก้วเรดสามฤดู”

รหัสอัจฉริยะ กลวิธีการสร้าง	แก้วเรดสามฤดู		
การทำให้หลงทางด้วยคำ	/		
การทำให้หลงทางด้วยความหมาย	/		
การทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์	/		
การทำให้หลงทางด้วยบริบท	/		
การอ้างถึง	/	/	/
สภาวะเกิดก่อนๆ	/	/	/
พ้องรูปหรือพ้องเสียง	/	/	/
คำตอบ	3000		

จากตาราง 10 แสดงผลการวิเคราะห์กลวิธีที่ใช้ในการสร้างรหัสอัจฉริยะ “แก้วเรดสามฤดู” ซึ่งประกอบไปด้วย 7 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยคำ กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยความหมาย กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์ กลวิธีการทำให้หลงทางด้วยบริบท กลวิธีการอ้างถึง กลวิธีสภาวะเกิดก่อนๆ และกลวิธีพ้องรูปหรือพ้องเสียง โดยสามารถถอดรหัสได้เป็น “3000” ซึ่งมีวิธีการถอดอัจฉริยะดังนี้

ตาราง 11 วิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ “แก้วเรดสามฤดู”

รหัสอัจฉริยะ	แก้วเรดสามฤดู		
วิธีการถอดรหัส	คำว่า “เรด”		
การทำให้หลงทางด้วยคำ			
การทำให้หลงทางด้วยความหมาย	ความหมายที่ 1 เรด (น.) ชื่อสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมขนาดใหญ่ เป็นสัตว์กีบคี่ มี 3 นิ้ว ขาสั้น ตาเล็ก หูตั้ง ประสาทรับฟังเสียง และดมกลิ่นดีมาก หงษ์นา มีทั้งชนิดนอนเดียวและ 2 นอ กินพืช นอนปลัก หรือ ความหมายที่ 2 เรด (ก.) ดัดจริต		
การทำให้หลงทางด้วยไวยากรณ์	ประธาน	กริยา	กรรม
	แก้ว	เรด	สามฤดู
การทำให้หลงทางด้วยบริบท	ตีความได้ว่า “คนที่ซื้อแก้วเรดตลอดเวลา (ซึ่งก็คือ สามฤดูหรือทั้งปี)”		
การอ้างถึง	สายพันธุ์ของ มะม่วง	สายพันธุ์ของ มะม่วง	สายพันธุ์ของ มะม่วง
	มะม่วงแก้ว	มะม่วงเรด	มะม่วงสามฤดู
สภาวะเกิดก่อนๆ	มะม่วงสามสายพันธุ์		
การพ้องรูปหรือพ้องเสียง	สามพันธุ์ในมะม่วงที่อ้างถึงพ้องเสียงกับ สามพัน		
คำตอบ	3000		

จากตาราง 11 อธิบายถึงวิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ “แก้วเรดสามฤดู” ออกมาเป็น “3000” จากการใช้กลวิธีการสร้าง 7 กลวิธีด้วยกัน โดยมีวิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การแบ่งวรรคตอนในรหัสอัจฉริยะ “แก้วเรดสามฤดู” ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ในขั้นตอนแรก เนื่องจากต้องพิจารณาทั้งรหัสอัจฉริยะก่อน จึงจะทราบได้ว่ารหัสนี้พยายามจะเชื่อมโยง

ถึงอะไร เช่นเดียวกับตัวอย่าง “ปลามังกรแกะปู” ตัวอย่างนี้ถูกทำให้หลงทางด้วยคำ ความหมาย ไวยากรณ์ และบริบท

ขั้นตอนที่ 2 พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างคำว่า “แก้ว” “แรด” “สามฤดู” โดยพิจารณาจาก กลวิธีการอ้างถึงพบว่าคำเหล่านี้ต่างก็อ้างถึงชื่อสายพันธุ์ของมะม่วง

กลวิธีที่ใช้ในการถอดรหัสัจฉริยะดังกล่าว คือ กลวิธีการอ้างถึง ซึ่งมักจะใช้ควบคู่กันกับกลวิธี สภาวะเกิดก่อนๆ เพราะทำให้ทราบว่าเป็นสายพันธุ์มะม่วงในประเทศไทย และวิเคราะห์ได้ว่าคำทั้ง 3 มีความสัมพันธ์กันแบบพี่น้อง กล่าวคือ “แก้ว” “แรด” แกะ” และ “สามฤดู” เป็นคำลูกกลุ่ม และมีคำว่า “มะม่วง” เป็นคำจ่ากลุ่ม หมายถึง มะม่วงสามสายพันธุ์

สุดท้ายเชื่อมโยงระบบภาษา คือ “สามสายพันธุ์” ให้เป็นระบบตัวเลข พิจารณาจากเสียงที่คล้าย กับตัวเลข “3000”

สรุป การวิเคราะห์ขั้นตอนการถอดรหัสัจฉริยะพบวิธี 2 วิธี คือ วิเคราะห์ในระดับจุลภาค และ วิเคราะห์ในระดับมหัพภาค โดยการวิเคราะห์ระดับจุลภาคแบ่ง 2 แบบ คือ แบบไม่ปรากฏตัวใบ้ และ แบบปรากฏตัวใบ้ จากการวิเคราะห์ข้อมูล รหัสที่มีตัวใบ้มีมากเกือบครึ่งหนึ่งของรหัสทั้งหมด คือ 59 รหัส จาก 112 รหัส และรหัสที่ไม่มีตัวใบ้ในระดับจุลภาค มีเพียง 37 รหัส ส่วนการวิเคราะห์ในระดับ มหัพภาคไม่พบตัวใบ้เลยมี 16 รหัส อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ระดับมหัพภาคผู้วิจัยพบว่า มีตัวช่วยอื่น ชดเชย ซึ่งก็คือ ความสัมพันธ์ของคำที่เกิดขึ้นภายในรหัสัจฉริยะนั่นเอง ซึ่งแตกต่างจากคำในรหัสที่ไม่มี ตัวใบ้ในระดับจุลภาคส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีความสัมพันธ์กัน จึงทำให้ยากแก่การวิเคราะห์ อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาการถอดรหัสพร้อมกับกลวิธีการสร้างจะช่วยให้ถอดรหัสได้ง่ายขึ้น โดยเริ่มขั้นตอนแรกจาก การแบ่งวรรคตอน โดยอาศัยกลวิธีการสร้างรหัส และขั้นตอนที่สอง การถอดรหัสให้สอดคล้องไปกับ กลวิธีการสร้างและพิจารณารวมกับตัวใบ้ การวิเคราะห์ดังที่กล่าวมาจะช่วยในผู้ถอดรหัสสามารถถอดรหัส ได้ง่ายมากขึ้น

ในบทถัดไป ผู้วิจัยจะนำเสนอการสรุป อภิปรายผล และนำเสนอข้อเสนอแนะในการทำวิจัย
ต่อไป



บทที่ 6

สรุปผล อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

ในบทนี้ ผู้วิจัยนำเสนอบทสรุป อภิปรายผลการวิจัย และเสนอข้อเสนอนี้ที่ได้จากการวิเคราะห์ กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะและการถอดรหัสอัจฉริยะในรายการเกมอัจฉริยะข้ามคืน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1 ผลการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างและวิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ

1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการสร้างและวิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ

1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลขที่ปรากฏในรหัสอัจฉริยะ

2 ข้อเสนอแนะ

1 ผลวิเคราะห์กลวิธีการสร้างและวิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ

จากการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะและวิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ ผู้วิจัยพบ ความสัมพันธ์ต่างๆ ที่ปรากฏในรหัสอัจฉริยะ ดังนี้

1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีการสร้างและวิธีการถอดรหัสอัจฉริยะ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าในกลวิธีการสร้างรหัสอัจฉริยะ มักมี “ตัวใบ้” ช่วยบอกทิศทาง ตำแหน่ง การเรียงลำดับ ภาษาที่ใช้ในการตีความ การกระทำกริยาต่างๆ ซึ่ง “ตัวใบ้” นี้เองที่ทำหน้าที่ เป็นตัวช่วยที่สำคัญในการถอดรหัส และจากการวิเคราะห์พบว่ารหัสอัจฉริยะจะมีตัวใบ้ที่ช่วยในการ ตีความ ซึ่งมีทั้งปรากฏในตำแหน่งต้น กลาง และท้ายของรหัสอัจฉริยะ และไม่ปรากฏ แต่แฝงความหมาย อยู่ในรหัสอัจฉริยะ เช่น

ตาราง 12 ตำแหน่งที่ตัวไปปรากฏในรหัสัจฉริยะ

รหัสัจฉริยะ	ตัวไป	ตำแหน่ง
กตเหนือดาราเดี่ยวขวาเมื่อสุด	กต	ต้น
ฉ่นอยู่หน้าสวนสัตว์	อยู่หน้า	กลาง
ผู้ดีอ่านข่าวบนนาฬิกาไม่ออก	ไม่ออก	ท้าย

ส่วนตัวไปที่ไม่ปรากฏในรหัสัจฉริยะ คือ รหัสที่วิเคราะห์ในระดับมหัพภาค เช่น “ปلامังกรเกาะปู” “ซู่เมาส่าตีนแมว” “หินอ่อนแจ้งพระแก้ว” เป็นต้น ตัวไปของรหัสเหล่านี้ไม่ปรากฏให้เห็น แต่แฝงในความหมายของคำแต่ละคำที่มีความสัมพันธ์หรือเชื่อมโยงกัน

ดังนั้น ผลการวิเคราะห์ที่ได้จึงสนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ “รหัสัจฉริยะจะมีตัวไปที่ช่วยในการตีความ ซึ่งอาจปรากฏในตำแหน่งต้น กลาง และท้ายของรหัสัจฉริยะ หรืออาจไม่ปรากฏ แต่แฝงความหมายอยู่ในรหัสัจฉริยะ” และจากผลดังกล่าวเป็นสิ่งที่สนับสนุนในการช่วยให้ถอดรหัสได้ง่ายขึ้น เนื่องจากทำให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างระบบภาษาและระบบตัวเลขได้ เช่น

(1) รหัสัจฉริยะ: “ประทับตราเสือในกระเจก”

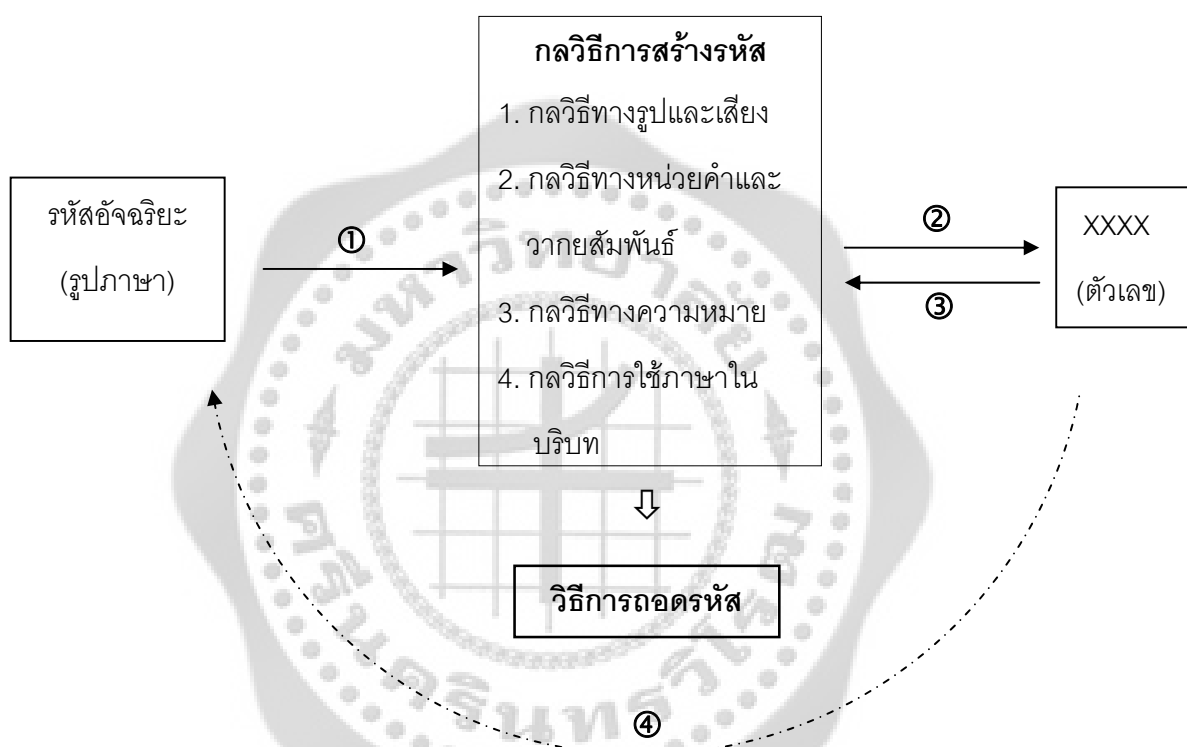
คำตอบ: 0223

“ประทับตราเสือในกระเจก” มีตัวไป คือ “ในกระเจก” ซึ่งเป็นตัวไปที่พิจารณาเป็นอันดับท้ายในการถอดรหัส รหัสนี้ คำว่า “ประทับตรา” เป็นคำพ้องความหมาย (Synonymy) กับ คำว่า “ปั๊ม” (ซึ่งเป็นคำยืมที่มีการดัดแปลงความหมายในเวลาต่อมา) จากนั้น วิเคราะห์ได้ว่า “ประทับตราเสือ” เป็นคำพ้องรูป (Homonymy) กับ “ปั๊มเสือ” ซึ่งตรงกับ “ปั๊มเอสโซ่” เนื่องจากบริษัทนี้ใช้เสือเป็นสัญลักษณ์ประจำสถานีน้ำมัน โดยการวิเคราะห์ว่า “เสือ” เป็นสัญลักษณ์พิจารณาจากการใช้สิ่งหนึ่งแทนที่อีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน และอาศัยความรู้ทางภาษาต่างประเทศว่าปั๊มน้ำมันจะกดเป็นภาษาอังกฤษได้ว่า ESSO สุดท้ายจึงใช้ตัวไป “ในกระเจก” จะได้เป็น 0223 :โดยพิจารณาจาก

คล้ายคลึงของรูปทรง หรือที่เรียกว่า แบบเสมือน ดังนั้น จะทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่าง ESSO กับ 0223

1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างรหัสัจฉริยะกับคำตอบที่เป็นตัวเลข

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยสรุปความสัมพันธ์ระหว่างรหัสัจฉริยะกับคำตอบที่เป็นตัวเลข ได้ดังนี้



ภาพประกอบ 10 ความสัมพันธ์ระหว่างรหัสัจฉริยะกับตัวเลข

ภาพประกอบ 10 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรหัสัจฉริยะกับตัวเลข กล่าวคือ จากการวิเคราะห์รหัสัจฉริยะ การจะตีความหมายได้อย่างถูกต้อง (เริ่มจากเส้นเชื่อมโยง ①) วิธีที่สำคัญ คือ ต้องทราบกลวิธีการสร้าง เพราะกลวิธีการสร้างเปรียบเสมือนเครื่องมือหรือตัวช่วยที่ใช้ในการถอดรหัสัจฉริยะ (คือเส้นเชื่อมโยง ②)

หลังจากที่ถอดรหัสอักษรยะได้เป็นตัวเลขแล้ว สิ่งที่สามารถมองย้อนกลับได้ คือ พบความสัมพันธ์ที่สามารถบอกได้ว่าตัวเลขที่เป็นคำตอบมีที่มาอย่างไร จึงก่อให้เกิดเส้นเชื่อมโยง ③ เนื่องจากสามารถบอกกลับได้ว่าตัวเลขได้มาจากกลวิธีการสร้างใด หลังจากนั้น จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยพบความสัมพันธ์ ④ คือ บอกได้ว่าตัวเลขระหว่าง 0 - 9 สามารถแทนเป็นรูปภาพที่ใช้ในการสร้างรหัสอักษรยะได้บ้าง จากภาพเห็นได้ว่าผู้วิจัยกำหนดให้เส้นความสัมพันธ์ ④ เป็นเส้นประ เนื่องจากจากการวิเคราะห์พบว่าตัวเลขระหว่าง 0 - 9 (ซึ่งใช้ในการสร้างรหัสให้ได้ 4 หลักนั้น) มีความสัมพันธ์กับรูปภาพที่ใช้ในการสร้างรหัสอักษรยะได้โดยจะกล่าวในหัวข้อ 6.1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลขที่ปรากฏในรหัสอักษรยะ

1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลขที่ปรากฏในรหัสอักษรยะ

ผลจากการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างและวิธีการถอดรหัสอักษรยะพบความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลข ดังนี้

ตาราง 13 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลข 1 หลัก ในรหัสอักษรยะ

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จากรหัสอักษรยะ
“1”	ที่	เพื่อนมดชี้ทุกทิศชีวิตเหมียว
	มังกร	ปลามังกรแกะปู
	ท่อม	เหนือท่อมใต้ฝุ่นตกแน่
	ฆ่า	ซูเมาฆ่าตีนแมว
	อึ้ง	อ่างอึ้งอ่องอ่องอึ้ง
	จรี	จรีรักจา
	พระแก้ว	หินอ่อนแจ้งพระแก้ว
	อาตมา / ฉัน	อาตมาฉันมันมัน

ตาราง 13 (ต่อ)

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จากรหัสอักษรยะ
“1”	ด (โด)	มดชดไทยเดิม
	อาตมา / ฉัน	อาตมาฉันมันมัน
	หมู	นิวหนูหมูกระต่ายควายแมว
	ดาบ	คมกระบี่ปีดาบ
	ลบ	บวกคุณลบเท่ากับนับร้อยกรัม
	หยุด	ครูใส่เสื้อเหลืองวันหยุด
	โกรธ	โกรธกระดาศบาทอังกฤษ
	ฉัน	ฉันอยู่หน้าสวนสัตว์
	เสา	หงส์เสาไขเรื่องใบสร้างภาพ
	ห้วยหาย	ห้ามแห่ห้วยหายมิตรวายุปรมาณ
	หยุด	วันอะไรไปไปหยุดหยุด
“2”	ผู้ตาย	ตุ๊กตุ๊กทั่วประเทศผู้ตาย
	คืบ	สไปเดอร์แมนคืบแขนทศกัณฐ์
	ฟ้า / ร้อง	บนฟ้าเปิดร้องฮู๊ด
	ตีนแมว	ขี้เมาฆ่าตีนแมว
	อึ้ง	อ่าอึ้งอึ้งอึ้งอึ้ง
	ควาย	นิวหนูหมูกระต่ายควายแมว
	กระบี่	คมกระบี่ปีดาบ
	บวก / คูณ / เท่ากับ	บวกคูณลบเท่ากับนับร้อยกรัม
	ภักครมัย	ภักครมัยจับยามเล่นหมากรุก
	สาริน	สารินพวงดวงตาภรรยาบ๊วย
	ใส่เสื้อเหลือง	ครูใส่เสื้อเหลืองวันหยุด
	จับ	จับจับเป๊กเป๊ก

ตาราง 13 (ต่อ)

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จากรหัสอักษรยะ
“2”	มิตรวายปราณ	ห้ามแห้วหาย มิตรวายปราณ
	ตัด	ตัด เสมอตอกก็เสมอ
	รัก	เก็บ รัก ควายสู่ตายอำพล
	ม้าเหล็ก	เผ่าทหารขยู่หมหลังคาม้า เหล็ก
	สยอง (ยักษ์เร้นหลบหนี)	สร้อยเสื้อแผ่น สยอง ยักษ์เร้นหลบหนี
“3”	ภัครมัย	ภัครมัย ฆ่าไขปลาหมึก
	ตุ๊กตุ๊ก	ตุ๊กตุ๊ก ทั่วประเทศสู่ตาย
	ปลา	ปลา มังกรแกะปู
	ปาดังเบ	ยามาเย็นตาปาดังเบ
	ซู้	ซู้ เมาซ่าตีนแมว
	เณร	ก่อนอ้อล้ม เณร เปื้อน
	รัก	จู้ รักจา
	มัน	อาตมาฉัน มันมัน
	มุข	บรรพตยอด มุข
	ม (มี)	ม ดชดไทยเดิม
	รา	มะ ลิราหุบเขียน
	จับยาม	ภัครมัย จับยามเล่นหมากรุก
	ดวงตาภรรยาบ๊วย	สารินพ่วง ดวงตาภรรยาบ๊วย
	แม่ครัว / เอ็ม / เค	แม่ครัว ห้วงเอ็มเค
	นอนกิน	ครบเจ็ดคมเห็นมน นอนกิน
	ควาย / สู้ตาย	เก็บ รัก ควาย สู่ ตายอำพล
	ผู้กอง	ผู้ กองเจียบแยงกี้
	ไฟไหม้	มือถือไ้ ไฟ ไหม้บ้าน

ตาราง 13 (ต่อ)

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จารกรหัสัจฉริยะ
“3”	เฒ่า	เฒ่าทารกขยุ้มหลังคาม้าเหล็ก
	บุตรสุกร	นางหิมะขาวกับบุตรสุกร
	หมู	ตึกฝรั่งมักไม่มีหมูสวรรค์
	แห่	หามแห่หัวหายมิตรวายปราณ
“4”	เพื่อนมด	เพื่อนมดชี้ทุกทิศชีวิตเหมียว
	แกะ	ปลามังกรแกะปู
	เย็นตา	ยามาเย็นตาปาดังเบ
	ผู้	ร้อยเอ็ดห้าชี้เก่าฮก
	กระต่าย	นิ้วหนูหมูกระต่ายควายแมว
	สัตว์	สัตว์ชั้นมักทำเสียงเหมือน
	ไก่	มือถือไก่ไฟไหม้บ้าน
	ทารก	เฒ่าทารกขยุ้มหลังคาม้าเหล็ก
	จิ้นตาย	ฝรั่งป่วยจิ้นตายไทยขำน้ำต้องเซ็ด
	เรือใบ	หงส์เสาะไขเรือใบสร้างภาพ
	หาม	หามแห่หัวหายมิตรวายปราณ
	ไป	วันอะไรไปไปหยุดหยุด
	กับเต่า	หลอกเจ้ากับเต่าได้พลอย
	บะหมี่เกี๊ยว	ทำมัมมีบะหมี่เกี๊ยว
	ข้า	ภักครมัยข้าไขปลาหมึก
	ยามา	ยามาเย็นตาปาดังเบ
	เมา	ผู้เมาซ่าตื่นแมว
	หินอ่อน	หินอ่อนแจ้งพระแก้ว
	ห้า	ร้อยเอ็ดห้าชี้เก่าฮก

ตาราง 13 (ต่อ)

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จากรหัสัจฉริยะ
“5”	ช (ชอล)	มดชดไทยเดิม
	ครู	ครูไล่เสือเหลืองวันหยุด
	ห้วง	แม่ครัวห้วงเอ็มเค
	ชั้น / ทำ	สัตว์ชั้นมักทำเสียงเหมือน
	กระดาด	โกรธกระดาดบาทอังกฤษ
	อำพล	เก็บรักควายผู้ตายอำพล
	ไทยช้า	ฝรั่งป่วยจีนตายไทยช้า น้ำต้องเซ็ด
	รถไฟ	รถไฟไทยสามสีมีนายก
	สตูป	ไอศพลยัคฆ์สตูป
“6”	สามสี	รถไฟไทยสามสีมีนายก
	ล้ม	ก่อนอิล้มเณรเปื้อน
	ฮก	ร้อยเอ็ดห้าชี้เก่าฮก
	แมว	นิวหนุมฤทธิ์ตายควายแมว
	เห็นนม**	ครบเจ็ดคมเห็นนมบนอก
	ฝรั่งป่วย / น้ำต้องเซ็ด	ฝรั่งป่วยจีนตายไทยช้า น้ำต้องเซ็ด
	เต่า	หน้าเดียวพิชิตเต่า
	กบ / สูง	กบสูงล้ำ
	มหัศจรรย์	พวงมาลัยมหัศจรรย์
“7”	อุ๊	บนฟ้าเปิดร้องอุ๊
	ปู	ปลามังกรแกะปู
	มีนายก	รถไฟไทยสามสีมีนายก
	กร	กรมกลีกรตอนต้นเดือน
	ปี	คมกระบี่ปีดาบ

ตาราง 13 (ต่อ)

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จากรหัสัจฉริยะ
“7”	เจียบ	ผู้กอง เจียบ แยงกี้
	หิมะขาว	นาง หิมะขาว กับบุตรสุกร
	สวรรณค์	ตึกฝรั่งมักไม่มีหมู สวรรณค์
“8”	ปลาหมึก	ภักครมัยฆ่าไข ปลาหมึก
	ทุกทิศ	เพื่อนมดขี่ ทุกทิศ ชีวิตเหมียว
	สไปเดอร์แมน	สไปเดอร์แมน คืบแขนทศกัณฐ์
	เปิด	บนฟ้า เปิด ร้องฮู๊ด
	ไทย	รถไฟ ไทย สามสี่มีนาก
	เปื้อน	ก่อนอ๊อลัมเณร เปื้อน
	ลี	กรรมก ลี กรตอนต้นเดือน
	เขียน	มะลิราหุบ เขียน
	มัก	สัตว์ชั้น มัก ทำเสียงเหมือน
	ขยุ้มหลังคา	เดมาทารก ขยุ้มหลังคา ม้าเหล็ก
“9”	ชีวิตเหมียว	เพื่อนมดขี่ ทุกทิศชีวิตเหมียว
	ฝุ่น	เหนือท่วมใต้ ฝุ่น ตกแน่
	เก่า	ร้อยเอ็ดห้า ขี่เก่า ฮก
	บ้าน	มือถือโกไฟ ไหม้บ้าน
	หลอกเจ้า	หลอกเจ้า กับเต่าได้พลอย
“0”	ไข	ภักครมัยฆ่า ไขปลาหมึก

ตาราง 14 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลข 2 หลัก ในรหัสัจฉริยะ

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จากรหัสัจฉริยะ
“76”	ทั่วประเทศ	ตึกตึกทั่วประเทศสู่ตาย
“10”	บุเรงนอง	บุเรงนองบอกแก่นักแต่ยอดรักบอกยัง แจ้ว
“30”	ยอดรักบอกยังแจ้ว	
“20”	แขนทศกัณฐ์	สไปเดอร์แมนคืบแขนทศกัณฐ์
“66”	ตกแน่	เหนือท่วมใต้ฝุ่นตกแน่
“11”	ไอศพลักษณ์	ไอศพลักษณ์สูญ
“10”	จา	จรีรักจา
“10”	แจ้ง	หินอ่อนแจ้งพระแก้ว
“37”	มนุษย์	มนุษย์หลังฉาก
“90”	ฉาก	
“12”	หน้าเห็ด	อาหารหน้าเห็ด หลังเปิดนับปี
“10”	หลังเปิด	
“16”	ความหลัง	ความหลังในโหล
“12”	โหล	
“34”	ชอบไหม	ชอบไหมไร้เอาจ
“35”	ไร้เอาจ	
“21”	ผู้เฒ่า	ไล่ผู้เฒ่าเต่าเข้าคลอง
“18”	เต่า	
“64”	เล่นหมากรุก	ภักตร์มัยจับยามเล่นหมากรุก
“19”	ออกข้างสนาม	ออกข้างสนามสามในหก
“30”	สามในหก	

ตาราง 14 (ต่อ)

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จากรหัสอัจฉริยะ
“02”	หน้าบ้าน	หน้าบ้านเคลื่อนที่
“08”	เคลื่อนที่	
“10”	เห็นนม	ครบเจ็ดคนเห็นนมบนอก
“12”	บาทอังกฤษ	โกรธกระดาศบาทอังกฤษ
“50”	แยงกี้	ผู้กองเจียบแยงกี้
“12”	นาง	นางหิมะขาวกับบุตรสุกร
“13”	ตึกฝรั่งมักไม่มี	ตึกฝรั่งมักไม่มีหมูสวรรค์
“12”	โป๊ยก่าย	โป๊ยก่ายกลางจอ
“11”	จอ	

ตาราง 15 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลข 3 หลัก ในรหัสอัจฉริยะ

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จากรหัสอัจฉริยะ
“100”	พวงมาลัย	พวงมาลัยมหัศจรรย์
“100”	สร้อยเสื้อแผ่น	สร้อยเสื้อแผ่น สยงยักษ์เร้นหลบหนี
“300”	ยอด	บรรพตยอดมูข
“200”	เดี่ยวพิชิต	หน้าเดี่ยวพิชิตเต่า

ตาราง 16 ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับตัวเลข 4 หลัก ในรหัสอัจฉริยะ

ตัวเลข	คำที่ใช้แทนตัวเลข	จากรหัสอัจฉริยะ
“2499”	หนุ่มตึกตอกโจ๊กเก่ง	หนุ่มตึกตอกโจ๊กเก่ง
“1200”	เปาบุ้นจิ้น	เปาบุ้นจิ้น
“1000”	ทำมมี	ทำมมีปะหมี่เกี้ยว

จากตาราง 13 ถึง ตาราง 16 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวเลขกับภาษาที่ปรากฏในรหัสอัจฉริยะ โดยผู้วิจัยแบ่งประเภทของการวิเคราะห์ตามเกณฑ์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเลขจำนวน 1 – 4 หลักที่ปรากฏในการถอดรหัสอัจฉริยะ ผลการวิเคราะห์พบว่าสามารถจำแนกความสัมพันธ์ของรหัสอัจฉริยะได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. คำเหมือนกันสามารถถอดรหัสเป็นตัวเลขเดียวกัน เช่น

(2) อาตมาฉันมันมัน

ฉัน = 1

(3) ฉันอยู่หน้าสวนสัตว์

ฉัน = 1

คำที่ขีดเส้นใต้ในตัวอย่าง (2) – (3) เป็นการใช้คำว่า “ฉัน” เหมือนกัน และสามารถแทนได้ด้วยตัวเลข “1” เช่นเดียวกัน จึงพบระบบที่เชื่อมโยงกันระหว่างตัวเลขกับภาษา

2. คำเหมือนกัน แต่ถอดรหัสเป็นตัวเลขต่างกัน เช่น

(4) “ภักครมัยเข้าไปปลาหมึก”

(5) “ภักครมัยจับยามเล่นหมากรุก”

จากตัวอย่าง (4) – (5) มีการใช้คำว่า “ภักครมัย” ในการอ้างอิงเหมือนกัน แต่ “ภักครมัย” จากตัวอย่าง (4) ถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “3” ส่วน “ภักครมัย” ในตัวอย่าง (5) ถอดรหัสได้เป็น ตัวเลข “2”

(6) “จูรีรักจา”

(7) “เก็บรักควายสู่ตายอำพล”

คำว่า “รัก” ที่ปรากฏในตัวอย่าง (6) สามารถถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “3” และ “รัก” ในตัวอย่าง (7) สามารถถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “2”

(8) “นิวหนุหมูกระต่ายควายแมว”

(9) “ตึกฝรั่งมักไม่มีหมูสวรรค์”

คำว่า “หมู” ที่ปรากฏในตัวอย่าง (8) สามารถถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “1” และ “หมู” ในตัวอย่าง (9) สามารถถอดรหัสได้เป็นตัวเลข “3”

3. คำต่างกัน แต่ถอดรหัสเป็นตัวเลขเหมือนกัน เช่น

(10) “บุญของบอกแก่นักแต่ยอรักบอกยังแจ้ว”

(11) “จูรีรักจา”

(12) “ครบเจ็ดคมเห็นมนอนกิน”

(13) “อาหารหน้าเห็ดหลังเปิดนับปี”

(14) “หินอ่อนแจ้งพระแก้ว”

คำที่ขีดเส้นใต้ตีความได้เท่ากับ 10 เหมือนกัน ถึงแม้ว่ารหัสัจฉริยะจะใช้คำต่างกัน

จากตัวอย่าง (2) – (14) สรุปได้ว่าภาษามีมากมายทำให้สามารถอ้างอิงได้หลากหลาย แต่ตัวเลขมีจำนวนจำกัดมากกว่า เนื่องจากรหัสัจฉริยะมีคำตอบเพียง 4 หลัก เพราะฉะนั้น ตัวเลขที่เป็นคำตอบได้มีตั้งแต่ 0000 – 9999 เท่านั้น ดังนั้น จึงก่อให้เกิดการใช้คำที่หลากหลายในการอ้างอิงถึงตัวเลขแต่ละตัวได้ทั้งตัวเลขที่มีตั้งแต่ 1 หลัก ถึง 4 หลัก

สรุป ไม่ว่าตัวเลขจะสัมพันธ์กับภาษาในรูปแบบใดก็ตาม ความเชื่อมโยงของภาษากับตัวเลขจะเกิดขึ้นได้โดยผ่านระบบการตีความทางภาษา และกลวิธีในการสร้างรหัสัจฉริยะ ที่ถือเป็นปัจจัยสำคัญของลักษณะการเชื่อมโยงดังกล่าว

2 ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการศึกษาข้อมูลที่เน้นการฝึกกระบวนการคิดอย่างซับซ้อน การคิดอย่างมีเหตุผล จึงควรนำผลงานวิจัยที่ได้มาสร้างหรือพัฒนาเป็นแบบทดสอบทางสติปัญญา เพื่อวัดกระบวนการคิดแบบตรรกะที่ต่างกันระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ เพราะสมองของเด็กยังไม่ถูกอิทธิพลของตรรกะที่กลายเป็นบรรทัดฐานในสังคมควบคุมเหมือนกับผู้ใหญ่





บรรณานุกรม

- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). *การปฏิวัติสังคมศาสตร์ของไชยบุรี เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสึม*. กรุงเทพฯ: วิชา
ธรรมะไทย. (2554). *วัดพระศรีรัตนศาสดาราม*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2554, จาก
<http://www.dhammathai.org/watthai/bangkok/watprasiratana.php>
- น้ำทิพย์ ทิมา. (2548). *การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการสร้างปริศนาคำทายแบบเดิมและแบบใหม่*.
ปริญญาานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นุปผา บุญทิพย์. (2547). มุมมองวัฒนธรรมจากคำทาย. *วารสารรามคำแหง*. 17(1): 63-69.
- พจนานุกรมไทย-ไทย. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2554, จาก
<http://guru.sanook.com>
- ประเทือง คล้ายสุบรรณ. (2529). *ปริศนาคำทาย*. กรุงเทพฯ: สุทธิสารการพิมพ์.
- พิทยาลักษณ์ สิทธิถาวร. (2528). *การศึกษา "ใจึก" จากอำเภอนนทบุรี จังหวัดชลบุรี*. ปริญญาานิพนธ์
กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พระครูธรรมธรเล็ก สุทธิมปญโญ. (2554). *รวมธรรมะจากหลวงปู่เล็ก สุทธิมปญโญ*. สืบค้นเมื่อ 23
กุมภาพันธ์ 2554, จาก <http://www.watthakhanun.com/webboard/showthread.php?t=2070>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542*. กรุงเทพมหานคร:
นานมีบุ๊คส์.
- รุ่งอรุณ พิษชุนหเถียร. (2531). *รายงานการวิจัยเรื่องปริศนาคำทาย: การวิเคราะห์กลวิธีในการใช้ภาษา*.
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วรรณ นะมิ. (2527). *การศึกษาปริศนาคำทายของไทย*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม. (2554). *พระอุโบสถ*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2554, จาก
<http://www.watbencha.com/history/uposatha.html>
- วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร. (2554). *วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร*. สืบค้นเมื่อ 2
มกราคม 2554, จาก <http://www.watarun.org/index.html>

เวิร์ดเพรส. (2554). *สำนวนไทย*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2554, จาก

<http://thaiidiom.kapook.com/?cat=22>

ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. (2549). *เอกสารประกอบการสอนวิชาการศึกษาความหมาย*. ภาควิชา

ภาษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สรียา ทับทัน. (2551). *ปริศนาคำทาย กลไกทางภาษาและภูมิปัญญาไทย*. วารสารมหาวิทยาลัย

ราชภัฏสุราษฎร์ธานี. 1(2): 83-95.

สุจิตรา แซ่ลิ่ม. (2549). *ความกำกวมอย่างจริงจังในปริศนาคำทายร่วมสมัยของไทย*. ปรินิพนธ์

ศศม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุตาพร ลักษณะเนียนวิน. (2537). *การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัย

ธรรมธิราช.

Attardo, Salvatore; & Chabanne, Jean-Charles. (1992). Jokes as a Text Type. *Humor*. 165-176.

Attardo, Salvatore. (1994). *Linguistics Theories of Humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Daniel, Chandler. (2002). *Semiotics :the basics*. USA: Routledge.

de Saussure, Ferdinand. (2001). *Course in General Linguistics*. 11th ed. Illinois: Open Court Publishing Company.

Dienhart, John M. (1998, June 26). A Linguistic Look at Riddles. *Journal of Pragmatics*. 31: 95-125.

Lexitron Dictionary. (2009). Retrieved September 21, 2010, from

http://lexitron.nectec.or.th/2009_1/index.php?q=common_manager/aboutlex

MacGregor, Jame; & Cunningham, John. (2008). Rebus puzzles as insight problems.

Behavior Research Methods. 40(1): 263-268.

MacGregor, Jame; & Cunningham, John. (2009, October). The Effects of Number and Level of Restructuring in Insight Problem Solving. *The journal of Problem Solving*. 2(2): 130-141.

Saeed, John. (1997). *Semantics*. Oxford: Blackwell.

Wadsworth, Thomson. (2007). *An Introduction to Language*. 8th ed. Oxford: Blackwell.





รหัสอักษรียะ	เฉลี่ย
1. ภัครมัยข้าไขปลาหมึก.....	3508
2. ตึกตึกทั่วประเทศสู้ตาย.....	3762
3. เพื่อนมดขี่ทุกทิศชีวิตเหมียว.....	4189
4. บุเรงนองบอกแก่นัก แต่ยอดรักบอกยังแจ้ว.....	1030
5. สไปเดอร์แมนคืบแขนทศกัณฐ์.....	8220
6. พวงมาลัยมหัสจรรย์.....	1007
7. กลับหัวขายอังกฤษ.....	7735
8. บนฟ้าเปิดร้องฮู้ด.....	2827
9. เปาปุ้นจิ้น.....	1200
10. แก้วเรดสามฤดู.....	3000
11. โสมฝรั่งตั้งโด่เด่.....	3002
12. องค์คูลีมาลโดนสนธิเดือด.....	1099
13. ปลามังกรกะปิ.....	3147
14. MISTERSHORTFOOT.....	9000
15. กระป๋องยานนาวาปลาสด.....	3102
16. เหนือทวมใต้ฝุ่นตกแน่.....	1966
17. หนุมตักตอกโจ๊กเก่ง.....	2499
18. โทรศัพท์จากอุดรไปหาทักษิณ.....	2580
19. ผัวหนูพาหนี.....	2550
20. สร้อยเสื้อแผ่นสยงยักษ์เร้นหลบหนี.....	1002
21. ผ่านมาน้อยมาก.....	1348
22. รถไฟไทยสามสีมีนายก.....	5867
23. ยามาเย็นตาปาดังเบ.....	543
24. ชู้เมาฆ่าตีนแมว.....	3512
25. ตีใหญ่ไม่ฆ่า เลือดดำไม่ฮา.....	0000
26. พักนี้ก็ไม่อยู่.....	1000
27. ฉันทเห็นฝรั่งตัวใหญ่ในกระจก.....	1200
28. ก่อนอึดล้มเณรเปื้อน.....	9638
29. ประหยัดไฟกลางคืน.....	1245

30.	โอสถพยัคฆ์สูญป.....	115
31.	แก๊งค์สามช่านั่งยองๆ.....	2400
32.	เหนือฟ้าเปิดโด่เด่ ร้องแจ้วตุ๊กตาข้าไซ่ หักพวงมาลัยเพื่อนมด.....	34809
33.	อ่าอั่งอั่งอั่งอั่ง.....	1221
34.	จูรีรักจา.....	1310
35.	หินอ่อนแฉ่งพระแก้ว.....	5101
36.	อาตมาฉันมันมัน.....	1133
37.	อีกทำยนรสิงห์ ยศจริงพลายงาม.....	9000
38.	มนุษย์หลังฉาก.....	9037
39.	ลบห้าสอยกระตึงสิงสิบห้า.....	1512
40.	กรรมกลีกรตอนต้นเดือน.....	7187
41.	กอดเหนือดาราเลียวขวาเมื่อสุด.....	7412
42.	บรรพตยอดมุข.....	3003
43.	อาหารหน้าเห็ดหลังเปิดนับปี.....	1210
44.	ไฮโซหน้าเล็ก เขียนเข็ชต์กลับหัว.....	4150
45.	007.....	2017
46.	ความหลังในโหล.....	1162
47.	ผู้ดีอ่านข่าวบนนาฬิกาไม่ออก.....	1269
48.	ชอบไหมไร่เฒ.....	3635
49.	ร้อยเอ็ดห้าสี่เก้าหก.....	5496
50.	มดชดไทยเดิม.....	3151
51.	หมิ่นสองหารสี่ที่ตัวจั่วจวนา.....	2222
52.	มะลิราหุบเขียน.....	1328
53.	ไล่ผู้เฒ่าเต่าเข้าคลอง.....	1281
54.	นิ้วหนูหมูกระต่ายควายแมว.....	1426
55.	ภักครมัยจับยามเล่นหมากรุก.....	2364
56.	ผลัดสุดๆ.....	3200
57.	คมกระบี่ปีดาบ.....	271
58.	1234.....	2444
59.	ทำมมีปะหมี่เกี้ยว.....	10004

60.	กตรหัสัจฉริยะ.....	436487
61.	ประทับตราเสือในกระจก.....	0223
62.	ฝรั่งต้นใหญ่หน้าไข่อองกระจก.....	1111
63.	ฆ่าลิงกลักลอบใส่ผ้าสีที่.....	6565
64.	ออกข้างสนามสามในหก.....	1930
65.	บวกลบคูณเท่ากับน้อยร้อยกรัม.....	2212
66.	ปักขีตุคูไม่เบา.....	2001
67.	LASSMUOO.....	1511
68.	ไล่สะพานทิ้งสีดำไปหาน้อย.....	9753
69.	สารินพวงดวงตาภรรยาบ๊วย.....	2183
70.	ครูไล่เสือเหลืองวันหยุด.....	5271
71.	แม่ครัวห้วงเอ็มเค.....	3533
72.	ลูกผู้ชายไปไหนมา.....	3122
73.	สรรพษียานรพิภพ.....	1017
74.	หน้าบ้านเคลื่อนที่.....	0208
75.	ครบเจ็ดคมเห็นมนอนกิน.....	6103
76.	สัตว์ชั้นมักทำเสียงเหมือน.....	4585
77.	ไล่พระรามไปตามรจนา.....	2468
78.	โกรธกระดาษบาทอังกฤษ.....	1512
79.	ตายเป็นตายไม่ตายเป็นตาย.....	5050
80.	ใบแดงกูให้มึงเขียว.....	2000
81.	เลือกตั้งหนังโป๊โรมัน.....	1010
82.	กำเนิดสมพลอดทนคึกคัก.....	2325
83.	แดร์รักคู่อาลงจากต้นไม้.....	3210
84.	เก็บรักควายสู่ตายอำพล.....	2335
85.	ซ่าจนถึงهام.....	345
86.	ผู้กองเจียบแยงกี้.....	3750
87.	มือถือโกไฟไหม้บ้าน.....	10439
88.	เป็นประชาธิปไตยไดโนเสาร์.....	1475
89.	กอดันผู้ดี.....	7874

90.	จับจับโป๊กโป๊ก.....	2200
91.	ฉันอยู่หน้าสวนสัตว์.....	1200
92.	เผ่าทหารขลุ่ยหลังคาม้าเหล็ก.....	3482
93.	นางหิมะขาวกับบุตรสุกร.....	1273
94.	ฝรั่งป่วยจันทายไทยขำน้ำต้องเซ็ด.....	6456
95.	ไล่ลำดับลูกประดู่.....	2335
96.	เรียงแต้มสโรชาธัญญาไม่เอา.....	2356
97.	หงส์เสาะไขเรือใบสร้างภาพ.....	2104
98.	ตึกฝรั่งมักไม่มีหมูสวรรค์.....	1337
99.	โป๊ยก่ายกลางจอ.....	1121
100.	หามแห้วหายมิตรวายปราณ.....	4312
101.	คิดจะผ่านอ่านเจ็ดรอบ.....	8104
102.	วันอะไรไปไปหยุดหยุด.....	4411
103.	เถรถือศีลเท่าของพระถือศีล.....	2270
104.	ก่อนเย็นมาเป็นคู่แรก.....	1400
105.	นางกลางดั่ง.....	2000
106.	เรียกตำรวจบางกอกนิวยอร์กรวมกัน.....	1102
107.	รักรักต้องสู้เพื่อระเบิดช่อง.....	5555
108.	หน้าเดียวพิชิตเต่า.....	2006
109.	สองแท็กซี่ไม่มีทาทา.....	1111
110.	ตัดเสมอดอกก็เสมอ.....	2200
111.	หลอกเจ้ากับเต่าได้พลอย.....	9410
112.	กบสูงล้ำ.....	6663

บทสัมภาษณ์ คุณรุ่งธรรม พุ่มสินีล ผู้ดูแลและผลิตรายการทางบริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด มหาชน

วันเวลาสัมภาษณ์ 17 เมษายน 2552 เวลา 11.00 น.-13.00 น.

จุดเริ่มต้น

รายการเกมอัจฉริยะข้ามคืนเกิดขึ้นจากการคิดรายการมาหนึ่งรายการโดยมีหัวเรื่อง theme และพยายามที่จะหาเงี้ยว (ในที่นี้หมายถึงการเล่นกับภาษาสำนวนไทยต่างๆ เพื่อให้เกิดการนึกออกในตอนท้ายแต่เป็นสิ่งที่เกิดมาจากความคาดไม่ถึง) เริ่มจากการคิดง่ายๆ ว่า ถ้าเพื่อนถูกมัดไว้ แล้วเกิดการแก้ไขโดยการหารหัสมาปลดล็อก ซึ่งก็จะเป็นการหาตัวเลขเท่านั้น จึงเกิดความคิดว่า ถ้าใช้ภาษาที่พูดกันจะมีความสอดคล้องไปถึงตัวเลขอย่างไร ก็เริ่มหาจากคำที่มีตัวเลขรวมอยู่ เช่น แก้อี้ ก็จะเห็นได้ว่า มีคำว่า แก้อี้ ซึ่งก็หมายถึงเลข 9 แล้วก็เริ่มคิดถึงสัตว์ เป็ดมี 2 ขา หมามี 4 ขา ตอนที่คิดในช่วงแรกยังไม่มีเรื่องของตรรกะทางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้อง ก็คิดเล่นๆ ไปเรื่อยๆ เกิดความคิดต่อเนื่องว่า จะต้องทำรายการแล้วจะทำยังไงให้ผู้ชมร่วมสนุกไปด้วย แล้วก็โยงถึงเรื่องของนิยายคนไทยที่ชอบตีความเมื่อนึกฝันเห็นอะไรก็ตีไปเรื่อย

พูดง่ายๆ คือเริ่มจากสัญลักษณ์อะไรก็ได้ เริ่มจากการที่คิดอะไรมากกว่า 1 ชั้น เริ่มต้นก็เพียงแค่ 2 ชั้น หรือ 2 ตลบ แล้วจะต้องตลกขบขันด้วย เช่น “ภัครมัยข้าไขปลาหมึก” ก็มานั่งคิด “ภัครมัย” คือ “ตอง” ก็หมายถึงเลข “3” “ข้า” ก็คือ “5” ส่วน “ไข” ยังไงก็ต้องเป็น “0” การที่เลือกชื่อเป็นบุคคลมีชื่อเสียงก็คือ การนึกแทนคนอื่นไปว่า คนทั่วไปต้องรู้อยู่แล้วว่า “ภัครมัย” นั่นก็คือ “ตอง” เป็นการเลียนเคียงความคิดไปก่อน วิธีการนี้คือเรื่องของการคิด 2 ชั้น ต้องมีถึง 2 ชั้นถึงจะเจอคำตอบ ก็คือผู้คิดรหัสอัจฉริยะนั้นจะนำความคิดผู้ชมไปก่อนในระดับหนึ่ง แล้วเมื่อมาถึงตอนเฉลย คนดูก็มักจะมีความรู้สึกคาดไม่ถึงในคำตอบว่าอยู่ใกล้แค่เอื้อม เป็นการนำสิ่งที่ผู้ชมรู้อยู่แล้วในหัวมาทลายเพื่อให้เกิดภาพของการมองข้ามไป แล้วย้อนกลับมาดูจะพบว่าคำตอบก็อยู่ในภาษาที่ใช้ทั้งนั้น ซึ่งคุณรุ่งธรรมใช้คำว่า “ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีรู้ในเรื่องที่เขารู้อยู่แล้ว”

พื้นฐานทางความคิดยังคงมีวัฒนธรรมรองรับอยู่ เช่น การข้า ถ้าข้าในประเทศไทย มีลักษณะการออกเสียงเป็น ห้า ห้า ห้า พื้นฐานของเกมนี้ ก็คือการตีความเลย พูดง่ายๆ คนไทยชอบตีทุกสิ่งทุกอย่างเป็นตัวเลข พอ “ภัครมัยข้าไขปลาหมึก” ได้ออกอากาศไป แล้วที่สำคัญพอรวมกันแล้วมันข้าด้วย รู้ว่าภัครมัยคือ “ตอง” เอ้ย แล้ว “ตองข้าไขปลาหมึก” ด้วย คือ “ไขปลาหมึก” มันมีทั้งไขปลาหมึก หรือไข (อวัยวะเพศชาย) ของปลาหมึกด้วย คือมันจะตลก คือนัยโดยตรงแบบนี้ มันก็ข้าด้วยทั้งประโยค พื้นฐานเกิดจากความคิดอย่างง่ายๆ คือมาจากคนไทยชอบตีความ หลังจากตีความเป็นตัวเลข คุณรุ่ง

ธรรมยังต้องการให้มีความตกลงบนความกวนๆ ผลสมลงไปด้วย นัยยะแรกที่เราเห็น มันจะดูกวนๆ ก่อน พอเห็น “ตอง” แล้วก็มานึก ซ้ำคืออะไร ไขคืออะไร ปลาหมึกคืออะไร มันเหมือนเป็นการแก้ไขทีละขั้นๆ ขั้นที่หนึ่ง คำแต่ละคำของมันจะมีตัวเลขกำกับ พอขั้นที่สอง เริ่มมี 1 คำ แต่ตีความออกมาเป็น 2 ตัวเลข หรือเลขสองหลัก เพิ่มระดับ (level) ความยากขึ้นไปอีก มีคำหนึ่งที่มีสองความหมาย พอมาเจอ “ตุ๊กๆ” ก็มาแยกเป็น อิม ตุ๊กๆ นี่อะไร ก็ต้องมานั่งคิดแบ่งว่าจะแบ่งวรรคยังไง จะเป็น ตุ๊ก หนึ่ง ทั่วไทย หนึ่ง ผู้ตาย หนึ่ง หรือ จะเป็น ตุ๊กๆ หนึ่ง ทั่วไทยหนึ่ง ผู้อีกหนึ่ง ตายอีกหนึ่ง เมื่อไล่ๆ ไป สุดท้ายก็จะได้ keyword อย่างเช่น “ทั่วไทย” ก็น่าจะในทั่วประเทศ แล้วที่นี้ประเทศไทยมีกี่จังหวัด ก็ 76 พอตีพอมถึงคำว่าผู้ตาย พี่ก็ยังกวนต่อ อย่างนี้ (พร้อมกับทำท่าซบ 2 นิ้วประกอบคำว่าผู้ตาย)

ไม่เอกเลขหนึ่ง ของพี่กวนมากด้วย คือโจทย์ “บนฟ้าเปิดร้องอู๊ด” คิดดูบนฟ้ามีเปิดอะไร โธ้ยเปิดคืออะไร อู๊ดก็หมี แต่ของพี่ พี่บอกว่าอยู่ข้างบน มันคือ ตำแหน่งด้านบนของคำว่า ฟ้า เปิด ร้อง อู๊ด

แนวคิดเรื่องนี้ มันเกิดจากความตั้งใจในการร้อยเรียงให้เป็นประโยค เพราะบางโจทย์ก็เหมือนจะเป็นเพียงวลี ไม่สามารถรวบเป็นประโยคเพื่อสื่อความหมายได้

ตัวอย่างข้อ “ปลามังกรแกะปู” ที่ดูจาก “ราศี” เรามาคิดว่า “ปลามังกรมันมานั่งแกะปู” ใช่แล้ว บางทีก็มีประธาน กริยา กรรม ก็มี อันที่ไม่รู้เลยก็มีอย่างเช่น “กระป๋อยานนาวาปลาสด” ก็แล้วแต่ ไม่มีเกณฑ์อะไรมาตั้งเป็นโจทย์ตายตัวขนาดนั้นหรอก คือพี่เอาความรู้สึกเป็นหลัก พุดอะไรก็ได้ที่ฟังดูแล้ว มันกระทบใจ เราเพียงนำออกมาเสนอในรูปแบบอีกแบบหนึ่ง คือทุกอันถูกบิดเบือน ในการจะบิดเบือนความหมายมันก็จะออกมาอย่างกวนๆ ซึ่งแต่ละข้อจะหยุดกระบวนการคิดเมื่อได้คำตอบออกมาเป็นตัวเลขเรียบร้อยแล้ว

การเชื่อมโยงความคิด

การที่นำโจทย์มาตีให้แตกแบบนี้ ก็คือหาหลัก เช่น “ปลามังกรแกะปู” จุดเชื่อมโยงอยู่ที่ราศี บางข้อที่มันไม่สามารถตีออกมาเป็นตัวเลขเนี่ย พี่ใช้คำว่า “มันไม่หมดจด” ก็มีหลายข้อเหมือนกันนะที่ พี่รู้สึกว่ามันไม่หมดจด เพราะว่าหลังๆ เนี่ย เนื่องจากรายการเนี่ยมันถ่ายทุกอาทิตย์ เป็นโปรดักชั่นที่ยุ่งยากมาก บางทีก็มีน้องๆ ในทีมคิดมา อย่างอันหนึ่งที่โดนใจคนมากแต่พี่รู้สึกว่าไม่หมดจด เช่น “007” เฉลยคือ “2017” เพราะเอาตัวเลขมาทำหน้าที่เป็นลักษณะนาม แต่พี่คิดว่ามันจะตอบเป็น “0271” ก็ได้ เพราะแทนว่า ศูนย์มีสองตัว เจ็ดมีหนึ่งตัว เป็นการนับจำนวนไป อย่างนี้เรียกว่าไม่หมดจด

ภูมิหลังของคุณรุ่งธรรม

พี่ต้องบอกก่อนว่า พี่เนี่ยชื่นชอบ สนใจที่จะเรียนรู้ภาษาไทย รักภาษาไทย พี่เชื่อว่าการใช้ภาษาไทยที่ผิดของพี่มีน้อยมาก ถ้าจะผิดมีอย่างเดียวนั่นคือศัพท์นั้นต้องเป็นศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย พี่บอกนิดหนึ่ง พี่เป็นคนสร้างรายการเกมที่เป็นภาษาไทยขึ้นมา เช่น รายการเกมทศกัณฐ์ แฟนพันธุ์แท้ หลานกะปู้กู้อู้อูขึ้นมา แล้วพี่เป็นคนสร้างรายการอัจฉริยะยกห้องขึ้นมา พี่เป็นคนที่คุณแลควิชโซว์ตามรายการเหล่านี้ พี่มานั่งนึก ภาษาไทยนะ แดงทำไมต้องแจ้ เหลืองทำไมต้องอ้อย หรือคำว่าควายทำไมต้องโง่ มีคลังคำมากมายในภาษาไทย หรือพวกกาพย์กลอน คนไทยเรามักมีท่วงทำนอง เช่น “มัสมัน แกง แก้วตา” มันจะมี “ตึ้งๆ เป๊ะๆ” พอมาเทียบกับ โคลง 4 สุภาพ มันไม่เหมือนกัน คิดแบบง่ายๆ เลย โดยส่วนตัวพี่ชอบภาษาไทยมาก

การตั้งรหัส 4 หลักมาจากอะไร

พี่ว่า 3 หลักมันน้อยไป มันแค่จะ 0-999 มันก็มี 1000 ตัว 4 หลักนี่แหละพอดี ใจหายที่ไม่ได้อยู่ในรายการ หรือไม่ได้ออนไลน์นั่นคือของเลียนแบบ จะใช้เพื่อวิเคราะห์หรือไม่ได้ แต่ของพี่จะเป็นเฉพาะอันที่มีอยู่ใน Wikipedia เท่านั้น





ประวัติผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	สิรินทรา ฤทธิเดช
วันเดือนปีเกิด	18 มิถุนายน 2527
สถานที่เกิด	จังหวัดนครราชสีมา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	86/113 ถ.ลาดพร้าว แขวง/เขต วังทองหลาง กรุงเทพฯ 10310
ตำแหน่งการงานปัจจุบัน	อาจารย์สอนภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนกานดา โรงเรียนสอนภาษาและคณิตศาสตร์ KUMON
ประวัติการศึกษา	
พ. ศ. 2549	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาไทย) คณะมนุษยศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ. ศ. 2554	การศึกษามหาบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ