

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมา กระบวนการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และแนวทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษา โดยการศึกษาคณะสนาม ข้อมูลที่ได้จากภาคสนาม มีลักษณะเป็น 2 ประเภท คือ ข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และการสนทนากลุ่ม ส่วนข้อมูลทุติยภูมิ เป็นข้อมูลจากเอกสารที่ได้มีการเรียบเรียงขึ้นจากแหล่งค้นคว้าอื่นๆ

การเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญตามคุณสมบัติ ดังนี้

1. เป็นผู้นำชุมชนทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ที่มีความรู้ในเรื่องการเล่นทายโจ๊ก
2. เป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ในการเล่นทายโจ๊ก ซึ่งได้รับการสืบทอดและมีความรู้เรื่องการเล่นทายโจ๊กเป็นอย่างดี
3. เป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ในการเขียนโจ๊ก ซึ่งได้รับการสืบทอดและมีความรู้เรื่องการเล่นทายโจ๊กเป็นอย่างดี
4. เป็นผู้ทรงภูมิปัญญา วิทยากรที่ให้ความรู้ด้านการเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนัสนิคม ซึ่งยังคงดำเนินการสืบทอดอยู่ในปัจจุบัน
5. เป็นนายโจ๊ก ของการเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนัสนิคม ซึ่งยังคงดำเนินการสืบทอดอยู่ในปัจจุบัน

การรวบรวมข้อมูลในการวิจัยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารแนวคิด วิธีการเกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพ แนวทางการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก การสังเกต และการสนทนากลุ่ม ศึกษาลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่นการเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนัสนิคม เพื่อให้มีความพร้อมในด้านความรู้ด้านการวิจัยเชิงคุณภาพและความรู้เกี่ยวกับการทายโจ๊กในเบื้องต้น

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแนวคำถาม ซึ่งเป็นคำถามชนิดแบบปลายเปิด เพื่อเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก โดยยึดวัตถุประสงค์การวิจัยเป็นกรอบในการสร้างแนวคำถาม

ขั้นตอนที่ 3 เริ่มลงพื้นที่ภาคสนาม แนะนำตัวเอง ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำการวิจัย ก่อนทำการสัมภาษณ์ เปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญยกเลิกรายละเอียดที่หากมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่เป็นที่ถูกใจ และมีการยืนยันว่าข้อมูลทั้งหมดจะเก็บเป็นความลับ

ขั้นตอนที่ 4 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จัดบันทึก เพื่อศึกษากระบวนการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี และจัดการสนทนากลุ่ม เพื่อศึกษาแนวทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบข้อมูลตลอดกระบวนการวิจัย เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย ทั้งความตรง (Validity) ของข้อมูลที่นำมาศึกษา ซึ่งผู้วิจัยสร้างแนวคำถามจากการการ

วิจัย การทบทวนวรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ปรัชญาผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการออกแบบคำถาม การสัมภาษณ์ ตรวจสอบ แก้ไข ปรับปรุงคำถามก่อนนำไปสอบถามกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของข้อมูล ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดย การตรวจสอบสามเส้า ด้านข้อมูล และการตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล

ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากภาคสนาม ส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบของข้อความ คำพูด ประโยค หรือวลี ใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) ตรวจสอบความถูกต้องของผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทั้งหมด กลับไปตรวจสอบกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญตรวจสอบอีกครั้งหนึ่ง และนำข้อสรุปที่ได้เสนอในเชิงพรรณนา

## สรุปผลการวิจัย

### 1. ความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี

#### 1.1 ความเป็นมาของการเล่นทายโจ๊ก

โจ๊กปริศนา คือ การเขียนปริศนาเป็นคำประพันธ์ตามที่ตนเองถนัดขึ้นมาให้ผู้สนใจได้ทายกันอย่างสนุกสนาน ไม่ว่าจะคำประพันธ์ชนิดนั้นจะเป็น โคลง ฉันท์ กาพย์ หรือกลอน จากการศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้อง พบว่า โจ๊กปริศนา นั้นได้รับการพัฒนามาจาก “โคลงทาย” สมัยรัชกาลที่ 5 ก่อน ต่อมาถึงปลายรัชสมัยนี้เองได้มีผู้นำเอา “พระหมี” ซึ่งเป็นการทายปริศนาของจีน มาเผยแพร่ที่ย่านสำเพ็งในเขตกรุงเทพมหานคร จึงมีการเอาอย่างโดยการดัดแปลงมาเป็นภาษาไทยใช้คำประพันธ์ไทย และเป็นที่สนพระทัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อครั้งดำรงพระอิสริยยศเป็นสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชเจ้าฟ้ามหาวชิราวุธมกุฎราชกุมารเป็นอย่างยิ่ง ทำให้พระหมี เผยแพร่ออกไปยังจังหวัดต่าง ๆ รวมทั้งจังหวัดชลบุรี พระหมี ได้เข้าสู่จังหวัดชลบุรีอย่างจริงจังก่อน พ.ศ. 2458 แต่คนเมืองชลบุรี ไม่เรียกว่า พระหมี แต่จะเรียกว่าปริศนาควีบ่าง ปริศนา คำทายบ่าง ปริศนาคำประพันธ์บ่าง

การเล่นทายโจ๊กในแรกทีเดียวก็เกิดขึ้นในอำเภอเมืองชลบุรีก่อน โดยการเล่นทายโจ๊กของชาวชลบุรีได้รับมาจากกรุงเทพมหานครอีกต่อหนึ่ง ในสมัยแรกโจ๊กเป็นที่รู้จัก จากการเล่นกันในวัด เพราะพระภิกษุสามเณรไปรับการถ่ายทอดมาจากกรุงเทพมหานครเมื่อครั้งไปเรียนพระปริยัติธรรมในสมัยรัชกาลที่ 5 แล้วจึงถ่ายทอดโดยครูอาจารย์เข้าไปในโรงเรียนในสมัยรัชกาลที่ 6 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เดิมทีเดียวมิได้มีรูปแบบอย่างที่เราเห็นเล่นกันอยู่อย่างทุกวันนี้ ต่อมาชาวอำเภอบ้านบึง บ้านบึง พนสนิมคม ก็รับเอาไปเผยแพร่กันออกไป สมัยพระครูวุฒิมิตรโกศล (พระอาจารย์สง) เจ้าอาวาสวัดกำแพง จังหวัดชลบุรี ซึ่งเป็นนายโจ๊กมือหนึ่งของชลบุรีในสมัยนั้น เมื่อมีการทายโจ๊กในวัดกำแพง คราวใดก็จะมีคนใจดีมาช่วยหลวงพ่อดมแผ่นโจ๊กที่ทายถูกแล้วออกมา แล้วเอาแผ่นใหม่เข้าไปหนีบติดเส้นลวดไว้แทน ผู้ทำหน้าที่นี้มีนิสัยร่าเริงติดตลกชอบแต่งตัวให้ดูน่าขำและทำท่าทางแปลกๆ เล่นหัวหยอกล้อกับคนทายด้วย ประกอบกับสมัยรัชกาลที่ 6 นี้ ภาษาอังกฤษกำลังเฟื่องในในเมืองไทย จึงชอบนำมาใช้พูดกัน นานๆ เข้าคนจึงเรียกชายคนนี้ว่า ตัวโจ๊ก (Joke) คำว่า Joke ในภาษาอังกฤษ หมายถึงตลกนั่นเอง ทำให้คนทั่วไปทายปริศนาจึงเปลี่ยนการเรียกใหม่ว่า “ไปทายปริศนา ที่มีตัวโจ๊ก

กันเถอะ” นานๆ เข้าจึงเหลือเพียง “ไปท่ายโจ๊กกันเถอะ” คำว่าโจ๊ก จึงมีความหมายแทนแผ่นปริศนาที่ติดไว้ให้ทายกันในงานเทศกาลต่างๆ ของชลบุรีตั้งแต่นั้นมา จนทุกวันนี้

การเล่นท่ายโจ๊กของชาวพนัสนิคมมีความเป็นมาโดยได้รับการถ่ายทอดมาจากพระพิมลธรรม ราชบัณฑิต (ชอบ อนุจารีเถร) เจ้าอาวาสวัดราชบุรณารามและเจ้าคณะจังหวัดชลบุรีในสมัยนั้น (ปัจจุบันมรณภาพแล้ว) เนื่องจากท่านไปศึกษาพระปริยัติธรรมจากวัดมหาธาตุ และได้นำเอาการเล่นท่ายโจ๊กจากกรุงเทพมหานคร มาถ่ายทอดให้พี่ชาย คือคุณครูประภัสร์ จันทน์พยอม ที่เป็นเจ้าของโรงเรียนราษฎร์ที่พนัสนิคม คือ โรงเรียนพนัสจันทนาลัย (ปัจจุบันยุบเลิกไปแล้ว) ซึ่งถือว่า คุณครูประภัสร์ จันทน์พยอม คือผู้ที่นำเอาโจ๊กปริศนามาเผยแพร่ในอำเภอพนัสนิคมเป็นคนแรก พร้อมกับ กับชาวพนัสนิคมคนอื่นๆ เองบางคนก็ไปบวชเรียนในตัวเมือง จึงนำมาเผยแพร่ในวัดไปพร้อมๆ กัน ทำให้เกิดการละเล่นท่ายโจ๊กปริศนาในอำเภอพนัสนิคม ในสมัยแรกการเล่นท่ายโจ๊กจะเล่น ในงานสวดศพบนศาลาการเปรียญ ทำให้มีเพื่อนฝูงญาติพี่น้องมาช่วยอยู่เป็นเพื่อนศพมากขึ้น คนที่นำโจ๊กไปออกให้ทายกันนั้นมีทั้งพระและฆราวาส แต่ส่วนมากเป็นพระ เพราะเป็นผู้ไปปรับปรุงแบบโดยตรงมาจากที่อื่น

การเล่นท่ายโจ๊กของอำเภอพนัสนิคมคงจะไม่พัฒนา ไปถึงขนาดนำไปสอนในโรงเรียนกันได้เลย หากไม่มีการตั้ง “ชมรมโจ๊กพนัสนิคม” ขึ้นมาเมื่อวันที่ 26 มิถุนายน 2514 ซึ่งตรงกับ “วันสุนทรภู่” โดยการประสานงานของนายอรุณ ทองแดง ผู้ล่งลับอดีตพนักงานการไฟฟ้าพนัสนิคมที่มีความสามารถทั้งท่ายโจ๊กและเป็นนายโจ๊กได้ด้วย ยิ่งกว่านั้นนาย บุญสังข์ อังคะนาวิน นายกเทศมนตรีเทศบาลเมืองพนัสนิคมได้ให้เกียรติเป็นประธานชมรมคนแรก หลักจากนั้นสมาชิกได้เลือกตั้งให้ พระมหาเสมอ โอภาโส เจ้าอาวาสวัดพลับ เป็นประธานคนที่ 2 ตั้งแต่วันที่ 21 พฤศจิกายน 2524 และปัจจุบันนายสมดุล ทำเนาวิ ข้าราชการบำนาญ เป็นประธานชมรม คนที่ 3 ต่อมาคณะกรรมการได้มีมติเปลี่ยนแปลงชื่อชมรมเป็น “ชมรมโจ๊กปริศนาพนัสนิคม” ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา งานหลักของชมรมคือ การเผยแพร่ส่วนดีของการเล่นท่ายโจ๊กให้กว้างขวางออกไปทั่วประเทศ และเป็นภูมิปัญญาอันเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นต่อไป

**1.2 รูปแบบการเล่นของโจ๊ก** รูปแบบการเล่นท่ายโจ๊กของพนัสนิคมไม่เหมือนกับในสมัยก่อน ปัจจุบันโจ๊กของพนัสนิคมพัฒนาขึ้นมี 10 แบบ 14 อย่าง จนถือเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นดังนี้

แบบที่ 1 พ้องคำเดียว มี 3 อย่าง ได้แก่ 1 พ้องพยัญชนะต้น 2 พ้องสระ และอย่างที่ 3 พ้องตัวสะกด

แบบที่ 2 พ้องคำหน้า

แบบที่ 3 พ้องคำหลัง

แบบที่ 4 พ้องคำกลาง

แบบที่ 5 คำผัน มี 3 อย่าง ได้แก่ 1 อักษรกลาง ผันได้ 5 เสียง 2 อักษรสูง หรืออักษรต่ำ ผันได้ 5 เสียง และอย่างที่ 3 การใช้ ห. นำ หรือ อ. นำ อักษรต่ำผัน 5 เสียงเท่ากับ อักษรกลาง

- แบบที่ 6 คำผวน มี 3 อย่าง ได้แก่ 1 ผวนแนวตั้ง 2 ผวนแนวนอน และ  
 3 ผวนกระพี้
- แบบที่ 7 สุภาพิต พังเพย คำคม
- แบบที่ 8 คำผืนหลักแบบลูกโซ่ มี 2 อย่าง ได้แก่ 1 สองพยางค์เท่ากันหมด และ  
 2 สามพยางค์เท่ากันหมด
- แบบที่ 9 คำตัดคำต่อ
- แบบที่ 10 โจ๊กภาพ มี 3 อย่าง ได้แก่ 1 เป็นชนิดคำตรง 2 เป็นชนิดคำผวน  
 และ 3 เป็นชนิดคำตัดคำต่อ

**1.3 ประโยชน์ของโจ๊กปริศนา** โจ๊กปริศนามีความสำคัญและประโยชน์ซึ่งมีใช้กิจกรรมยามว่างหรือเล่นเป็นเพื่อนศพหรือเล่นเฉพาะเทศกาลงานประจำปีเท่านั้น แต่การเล่นทายโจ๊ก จัดให้เล่นกันได้ทุกวัน สามารถสรุปประโยชน์ของโจ๊กปริศนาได้ดังนี้

- 1) เป็นการฝึกสมองทดลองปัญญา
- 2) เป็นการสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 3) เป็นการส่งเสริมภาษาทุกภาษาที่เป็นความรู้รอบตัว
- 4) เป็นการส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาไทย
- 5) เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 6) เป็นการฝึกตนให้มีเหตุผล
- 7) เป็นการฝึกตนให้มีความกล้าต่อสาธารณชน
- 8) เป็นการสร้างความภูมิใจในตนเอง
- 9) เป็นการอนุรักษ์คำประพันธ์ไทย
- 10) เป็นการฝึกตนให้ค้นคว้าหาความรู้ใส่ตนเองอยู่เสมอ

## 2. กระบวนการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี

**2.1 ขั้นตอนการสืบทอดการเล่นทายโจ๊ก** กระบวนการสืบทอดการเล่นทายโจ๊กของชาวพนัสนิคมมีขั้นตอนสรุปได้ดังนี้

- 1) แหล่งความรู้ ซึ่งในตอนแรกแหล่งความรู้ได้รับมาจากวัด และได้ขยายไปโรงเรียนและชุมชน
- 2) ผู้ถ่ายทอดและผู้รับรู้การถ่ายทอด ในตอนต้นจากพระสุครุ จากครูผู้นักเรียน และจากเพื่อนสู่เพื่อน
- 3) วิธีการถ่ายทอดได้แก่ การถ่ายทอดทางตรง คือ วิธีการถ่ายทอดการบอกเล่าด้วยปากจากผู้มีทักษะการเล่นทายโจ๊ก การปฏิบัติจริงโดยการเล่นทายโจ๊ก และการฝึกฝนด้วยตนเองในการเขียนและเล่นทายโจ๊ก ส่วนการถ่ายทอดทางอ้อม คือ วิธีการถ่ายทอดจากการสังเกต การจัดทำเป็นหนังสือหนังสือที่เป็นลายลักษณ์อักษรเผยแพร่ และจัดเป็นแหล่งเรียนรู้

**2.2 กลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมทายโจ๊ก** การเล่นทายโจ๊ก จะมีผู้ร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 3 กลุ่มคือ

กลุ่มที่ 1 ผู้ออกโจ๊ก ประกอบด้วย นายโจ๊ก 1 คน ผู้ช่วย 1 คน ผู้ตัดและปลดแผ่นโจ๊ก 1 คน ทำหน้าที่คือ เตรียมความพร้อมเพื่อความสะดวกของผู้ท่าย และการมอบรางวัล การเล่นท่ายโจ๊ก ปริศนาจะเกิดขึ้นได้ก็เพราะคนกลุ่มนี้

กลุ่มที่ 2 ผู้ท่าย มีหน้าที่ท่ายปริศนาที่ติดแขวนไว้บนเส้นลวดหรือเส้นเชือก

กลุ่มที่ 3 ผู้สนใจ เช่น เพื่อนนักท่ายหรือผู้ที่เดินผ่านมาหยุดดูและฟังการเล่น ก่อนจะลองท่ายดูตามอย่างคนที่เล่นท่ายอยู่ก่อนหรือจะเดินจากไปเพราะไม่เข้าใจหรือไม่สนใจที่จะเล่น

**2.3 วิธีการสร้างโจ๊กปริศนา** การสร้างโจ๊กปริศนามีวิธีการสร้างสามารถสรุปได้ออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 มีความรู้เรื่องวิธีการเล่น

ผู้จะสร้างโจ๊กปริศนาต้องมีความรู้เรื่องชนิดของโจ๊กปริศนา 10 แบบ 14 อย่าง ถ้ายังรู้ไม่ครบ 10 แบบ ให้ศึกษาดูสัก 2-3 แบบก่อน

ขั้นตอนที่ 2 สามารถแต่งคำประพันธ์ได้

แม้ว่าจะแต่งเป็นเพียงประเภทใดประเภทหนึ่งหรือชนิดใดชนิดหนึ่งที่ตนเองถนัดที่สุดเป็นปริศนาคำท่ายให้ตรงกับธงคำตอบที่ตั้งไว้นั้น

ขั้นตอนที่ 3 คัดลอกลงแผ่นกระดาษ

เมื่อแต่งปริศนาคำท่ายรวบรวมไว้ได้มากพอสมควรแล้ว นำไปคัดลอกด้วยอักษรตัวบรรจงลงบนแผ่นกระดาษขนาดกว้าง 10 นิ้ว ยาว 12 นิ้ว เป็นอย่างน้อย เพื่อให้อ่านได้สะดวก รวมทั้ง “หัวโจ๊ก”

ขั้นตอนที่ 4 นำออกแสดง

มักจะเรียกกันว่า “ออกโจ๊ก” การออกโจ๊กหรือการเล่นท่ายโจ๊ก คือ การนำแผ่นโจ๊กปริศนาที่สร้างสะสมไว้จำนวน 100 แผ่นต่อ 1 คืน ออกมาติดที่ราวลวดให้ผู้สนใจได้ท่ายกัน

มาตรฐานการเล่นท่ายโจ๊กคือ 3 พุ่มถึงเที่ยงคืนรวม 3 ชั่วโมง เพราะถ้าจัดในงานศพก็ควรเป็นเวลาหลังจากพระสวดอภิธรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ถ้างานทั่วไปก็จะเป็นช่วงหลังจากผู้มาเที่ยวงานเดินเที่ยวรอบงานจนเหนื่อยแล้วค่อยมานั่งท่ายโจ๊กปริศนาต่อไป นายโจ๊กต้องมีการเตรียมการให้ความสบายพอสมควร

การสร้างโจ๊กปริศนาเป็น “ปริศนา” ที่ดี มีหลักเกณฑ์ที่แน่นอนน่าเชื่อถือ แม้ว่าบางครั้งไม่มีทางเลียงเพราะกฎเกณฑ์คำประพันธ์บังคับก็ต้องมีการลดกฎเกณฑ์ลงบ้าง จึงควรยึดหลักเกณฑ์ 3 ข้อนี้ไว้เป็นอย่างน้อย คือ

- 1) แผ่นเดียวคำตอบเดียว
- 2) สร้างปริศนาคำท่ายมากกว่าสร้างปัญหาธรรมดา
- 3) คำตอบที่ดีต้องมีหลักฐาน การเขียนที่ถูกต้องให้ยึดพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานเล่มล่าสุด คำท่ายและคำตอบควรจะถูกต้องตามหลักภาษานั้น

**2.4 วิธีการท่ายโจ๊ก** วิธีการท่ายโจ๊กนั้นแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 อ่านหัวใจที่จะทายแล้วรอฟังเสียงนกหวีดให้สัญญาณจากนายโจ๊ก

จึงเริ่มทาย

ขั้นตอนที่ 2 อ่านที่ละบรรทัดพร้อมคำตอบจนครบทุกบรรทัด แล้วจบลงด้วยการทวน

คำตอบ จากนั้นร้อคำตอบตัดสินจากนายโจ๊ก

ขั้นตอนที่ 3 นายโจ๊กตีระฆังหรือกดกริ่งไฟฟ้าแสดงว่าคำทายนั้นถูกต้อง ให้เตรียมรับรางวัล ถ้านายโจ๊กตีกลองแสดงว่าคำทายนั้นผิด จำนวนครั้งในการตีจะแสดงถึงจำนวนคำตอบที่ผิด เช่น ถ้าตี 1 ที่แสดงว่าผิด 1 คำตอบ และหากตีรัวนับได้หลายทีแสดงว่าผิดตรง คือไม่ใช่คำตอบแบบนี้

ขั้นตอนที่ 4 การมอบของรางวัลแก่ผู้ทายถูก

### 2.5 องค์ประกอบของการเล่นทายโจ๊กปริศนา

เมื่อเจ้าภาพได้แจ้งข่าวประชาสัมพันธ์ทั่วไปแล้วว่าจะมีการเล่นทายโจ๊กกันที่ใดแล้ว จะต้องมีการติดต่อประสานงานกันเพื่อเตรียมสถานที่ เตรียมบุคคล และเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมไว้ล่วงหน้า ก่อนที่จะเริ่มลงมือเล่นทายกันประมาณ 1 ชั่วโมงเป็นอย่างน้อย และมีคนงานแค่ 2-3 คน ก็สามารถจัดการให้เรียบร้อยได้ทันการ โดยองค์ประกอบของการเล่นทายโจ๊กปริศนาที่สำคัญสรุปได้ดังนี้

- 1) สถานที่ การเล่นทายโจ๊กปริศนาควรจัดในสถานที่สงบ ผู้คนไม่พลุกพล่าน เพราะแผ่นกระดาษจะปลิวสะบัด ทำให้การเล่นไม่สนุกสนาน มีแสงสว่างมากพอที่จะอ่านคำทายบนแผ่นกระดาษไว้อย่างชัดเจน
- 2) อุปกรณ์ ประกอบด้วยอุปกรณ์แขวนแผ่นโจ๊กปริศนา เช่น ลวดพร้อมไม้หนีบ ติดตั้งเครื่องขยายเสียงครบชุด และมีเครื่องบอกสัญญาณของนายโจ๊ก ได้แก่ นกหวีด ระฆังหรือกริ่งไฟฟ้า และกลอง
- 3) ของรางวัล ของรางวัลที่นำมามอบให้ผู้ทายถูกจะเป็นของกินและสิ่งของเครื่องใช้ประจำวันต่างๆ ไป สามารถเก็บไว้ได้นาน เมื่อนำกลับไปบ้านสามารถนำไปใช้ได้ทันที
- 4) นายโจ๊ก เป็นผู้ควบคุมการเล่นทายโจ๊กปริศนาในแต่ละครั้ง และเป็นเจ้าของแผ่นโจ๊กปริศนาทั้งหมดในครั้งนั้น
- 5) ผู้ทาย เป็นผู้มีใจรักสมัครใจจะมาเล่นโดยไม่มีเงื่อนไขอื่น

### 3. แนวทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนสนธิคม จังหวัดชลบุรี

การเล่นทายโจ๊กเป็นภูมิปัญญาที่ทรงคุณค่า ที่ฝึกสมองทดลองปัญญาแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมการใช้ภาษา และการคำประพันธ์ไทย จึงเป็นสิ่งที่ควรอนุรักษ์ให้คงอยู่ต่อไป แนวทางทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายโจ๊ก ของอำเภอพนสนธิคม จังหวัดชลบุรี มีดังนี้

- 3.1 การส่งเสริมให้มีความรู้เกี่ยวกับการเล่นทายโจ๊กอย่างกว้างขวาง โดยการเริ่มปลูกฝังความรู้การเล่นทายโจ๊กให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายแก่บุคคลทั่วไป โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน
- 3.2 การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่มีความตระหนักและรู้คุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่น การผลิตสื่อเผยแพร่ความรู้ วิธีการเล่น รูปแบบต่างๆ ของโจ๊ก แจกจ่ายไปยังโรงเรียนและมหาวิทยาลัยภายในท้องถิ่น

3.3 การประสานความร่วมมือกันของผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายโจ๊ก ควรเป็นกลุ่มคนทุกกลุ่มร่วมมือกัน เช่น ครูบาอาจารย์ พระสงฆ์ ผู้นำชุมชนทั้งแบบ

เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ผู้ทรงภูมิปัญญา ตลอดจนชาวบ้านในชุมชน ได้มีส่วนร่วมในการร่วมมือกันวางแผนผลักดันให้การเล่นท่ายोजักไม่สูญหายและเป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไป

3.4 หน่วยงานหรือสถาบันที่มีความสำคัญในทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นท่ายोजัก ได้แก่ วัด โรงเรียน หน่วยงานราชการ และชุมชน พยายามนำเอาการเล่นท่ายोजักไปบรรจุลงในกิจกรรมของหน่วยงาน

### อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ความเป็นมาของโจ๊กปริศนา นั้นได้รับการพัฒนามาจาก “โคลงท่าย ” สมัยรัชกาลที่ 5 ก่อน ต่อมาถึงปลายรัชสมัยนี้เองได้มีผู้นำเอา “ละหมี่” ซึ่งเป็นการท่ายปริศนาของจีน มาเผยแพร่ที่ย่านสำเพ็งในเขตกรุงเทพมหานคร จึงมีการเอาอย่างโดยการดัดแปลงมาเป็นภาษาไทยใช้คำประพันธ์ไทย แสดงให้เห็นว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น คือความรู้ของชาวบ้านที่เรียนรู้ และมีประสบการณ์สืบทอดกันมาทั้งทางตรงและทางอ้อม คือ ประสบการณ์ด้วยตนเอง หรือทางอ้อม ซึ่งเรียนรู้จากผู้ใหญ่ หรือสะสมสืบทอดกันมา สอดคล้องกับ อังกุล สมคะเนย์ (2535) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง มวลความรู้ และมวลประสบการณ์ของชาวบ้านที่ใช้ในการดำเนินชีวิตให้เป็นสุข โดยได้รับการถ่ายทอดสั่งสมกันมาผ่านกระบวนการพัฒนาให้สอดคล้องกับกาลสมัย และสอดคล้องกับที่ เอกวิทย์ ณ ถลาง (2535, หน้า 6) ได้กล่าวไว้ว่า เรื่องของภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นเรื่องที่มีขอบเขตกว้างขวางลึกซึ้ง เกี่ยวกับคตินิยม ความรู้ ความสันทัด การรู้เท่าทันธรรมชาติของสรรพสิ่งรอบตัว และการเลือกเฟ้น ความคิด วิธีการ มาใช้ในชีวิตรประจำวันอย่างได้ผล เป็นเรื่องของการสั่งสมประสบการณ์มาหลายชั่วคน

การเล่นท่ายोजักในแรกทีเดียวก็เกิดขึ้นในอำเภอเมืองชลบุรีก่อน โดยการเล่นท่ายोजักของชาวชลบุรีได้รับมาจากกรุงเทพมหานครอีกต่อหนึ่ง ในสมัยแรกโจ๊กเป็นที่รู้จัก จากการเล่นกันในวัด เพราะพระภิกษุสามเณรไปรับการถ่ายทอดมาจากกรุงเทพมหานครเมื่อครั้งไปเรียนพระปริยัติธรรมในสมัยรัชกาลที่ 5 แล้วจึงถ่ายทอดโดยครูอาจารย์เข้าไปในโรงเรียนในสมัยรัชกาลที่ 6 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เดิมทีเดียวมิได้มีรูปแบบอย่างที่เราเห็นเล่นกันอยู่อย่างทุกวันนี้ ต่อมาชาวอำเภอบ้านบึง พนัสนิคม ก็รับเอาไปเผยแพร่กันออกไป การเล่นท่ายोजักของชาวพนัสนิคมมีความเป็นมาโดยได้รับการถ่ายทอดมาจากพระพิมลธรรม ราชบัณฑิต (ชอบ อนุจารีเถร) เจ้าอาวาสวัดราชบุรุษบำรุงและเจ้าคณะจังหวัดชลบุรีในสมัยนั้น (ปัจจุบันมรณภาพแล้ว) เนื่องจากท่านไปศึกษาพระปริยัติธรรมจากวัดมหาธาตุ และได้ นำเอาการเล่นท่ายोजัก จากกรุงเทพมหานคร มาถ่ายทอดให้พี่ชาย คือคุณครูประภักดิ์ จันทน์พยอม ที่เป็นเจ้าของโรงเรียนราชบุรุษที่พนัสนิคม คือ โรงเรียนพนัสจันทนาลัย (ปัจจุบันยุบเลิกไปแล้ว) ซึ่งถือว่า คุณครูประภักดิ์ จันทน์พยอม คือผู้ที่นำเอาโจ๊กปริศนามาเผยแพร่ในอำเภอบ้านบึงเป็นคนแรก พร้อมกับ ชาวพนัสนิคมคนอื่นๆ เองบางคนก็ไปบวชเรียนในตัวเมือง จึงนำมาเผยแพร่ในวัดไปพร้อมๆ กัน ทำให้เกิดการละเล่นท่ายोजักปริศนาในอำเภอบ้านบึงจากความ

เป็นมานี้เป็นเครื่องบ่งบอกว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องที่สั่งสมกันมาแต่อดีต และเป็นเรื่องของ ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับธรรมชาติ คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

2. ขั้นตอนการสืบทอดการเล่นทายใจัก กระบวนการสืบทอดการเล่นทายใจักของชาวพวน สนิคมมีขั้นตอนสรุปได้ดังนี้

2.1 แหล่งความรู้ ซึ่งในตอนแรกแหล่งความรู้ได้รับมาจากวัด และได้ขยายไป โรงเรียนและชุมชน ซึ่งอาจเป็นเพราะวัดในสมัยก่อนนั้นถือเป็นศูนย์รวมกิจกรรมในชุมชนและเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของประชาชน และพระสงฆ์นั้นก็ยังเป็นที่เคารพนับถือของประชาชนอย่างยิ่ง จึงทำให้ วัดเป็นแหล่งที่มาของภูมิปัญญาหลายอย่าง

2.2 ผู้ถ่ายทอดและผู้รับรู้การถ่ายทอด ในตอนต้นจากพระสู่อุ ครู จากครูสู่นักเรียน และจากเพื่อนสู่เพื่อน ซึ่งการถ่ายทอดภูมิปัญญานั้นสามารถถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งสู่อีกคนหนึ่งได้ ดังนั้นการเล่นทายใจักที่ถือว่าเป็นภูมิปัญญาจึงมีการสืบทอดต่อกันมา มีทั้งผู้ถ่ายทอดและผู้รับรู้การ ถ่ายทอด ที่มีศักยภาพด้วย สอดคล้องกับสุพัตรา ชาติบัญชาชัย ( 2549, หน้า 60-65) ที่กล่าวว่า ศักยภาพของผู้ถ่ายทอด ผู้ถ่ายทอดต้องมีความเข้าใจในประเด็นที่จะถ่ายทอดอย่างแจ่มชัด คือ มีความรู้จริง รวมกับความตั้งใจที่ดี ที่จะทำให้ผู้เรียนได้บรรลุตามจุดประสงค์ ความสำเร็จของการ ถ่ายทอดคือ ผู้เรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้ ผู้ถ่ายทอดที่เข้าใจหลักการเรียนรู้จะมีการวางแผน เพื่อให้เกิดความสัมฤทธิ์ผลเป็นขั้นตอนจากง่ายไปสู่ความยากและค่อยๆ ซับซ้อนขึ้น จะไม่ก้าวกระโดด

2.3 วิธีการถ่ายทอดได้แก่ การถ่ายทอดทางตรง คือ วิธีการถ่ายทอดการบอกเล่าด้วย ปากจากผู้มีทักษะการเล่นทายใจัก การปฏิบัติจริงโดยการเล่นทายใจัก และการฝึกฝนด้วยตนเองใน การเขียนและเล่นทายใจัก ส่วนการถ่ายทอดทางอ้อม คือ วิธีการถ่ายทอดจากการสังเกต การจัดทำ เป็นหนังสือหนังสือที่เป็นลายลักษณ์อักษรเผยแพร่ และจัดเป็นแหล่งเรียนรู้ สอดคล้องกับที่ จารุวรรณ ธรรมวัตร (2531, หน้า 63-64) และสามารถ จันทร์สุรย์ ( 2534, หน้า 50-51) ที่กล่าวไว้ว่า วิธีการ ถ่ายทอดภูมิปัญญาแก่เด็ก เนื่องจากเด็กเป็นวัยที่เรียนรู้โลกรอบๆ ตัวเอง กิจกรรมการถ่ายทอดจึงเป็น เรื่องง่ายๆ ไม่ซับซ้อน สนุกสนานละติงดูใจ เช่น การละเล่น การเล่านิทาน การทดลองทำหรือเข้า ร่วมปรากฏการณ์ ตลอดจนการเล่นปริศนาคำทาย วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาแก่ผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่ถือว่าเป็นผู้ที่ผ่านประสบการณ์ต่างๆ มานานพอสมควรแล้ว และเป็นวัยทำงาน วิธีการถ่ายทอดทำได้หลาย รูปแบบ เช่น วิธีการบอกเล่าโดยตรงหรือบอกเล่า โดยผ่านพิธีสู่ขวัญ พิธีกรรมทางศาสนาพิธีกรรมตาม ธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่นต่างๆ วิธีการถ่ายทอด ในรูปแบบการบันเทิง และถ้าจะแบ่งลักษณะการ ถ่ายทอดภูมิปัญญา ในอดีตตามรูปแบบใหญ่ๆ อาจจะได้ 2 รูปแบบ คือ แบบไม่เป็นลายลักษณ์อักษร กับแบบเป็นลายลักษณ์อักษร แบบไม่เป็นลายลักษณ์อักษร

ซึ่งกระบวนการสืบทอดการเล่นทายใจักของชาวพวนสนิคมนั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ พยุมพร ไตรรัตน์สิงห์กุล ( 2537) ที่กล่าวว่า กระบวนการถ่ายทอดจะต้องประกอบด้วย 1) แหล่ง ความรู้ 2) ผู้ถ่ายทอดและผู้รับรู้การถ่ายทอด และ 3) วิธีการถ่ายทอด

3. แนวทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายใจัก ของอำเภอพวนสนิคม จังหวัด ชลบุรี ได้แก่



3.1 การส่งเสริมให้มีความรู้เกี่ยวกับการเล่นทายใจอย่างกว้างขวาง โดยการเริ่มปลูกฝังความรู้การเล่นทายใจให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายแก่บุคคลทั่วไป โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน เนื่องจากช่วงวัยเด็กนั้นเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมกับการได้รับการปลูกฝัง

3.2 การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่มีความตระหนักและรู้คุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่น การผลิตสื่อเผยแพร่ความรู้ วิธีการเล่น รูปแบบต่างๆ ของใจิก แจกจ่ายไปยังโรงเรียนและมหาวิทยาลัยภายในท้องถิ่น ซึ่งการทำให้ เด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่มีความตระหนักและรู้คุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ จะทำให้ภูมิปัญญานั้นติดฝังไปกับตัวเด็กและเยาวชนด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของจามร พงษ์ไพบูลย์ (2550) ได้กล่าวว่า แนวทางในการดำรงรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำได้โดยจัดให้มีการจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นและผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่

3.3 การประสานความร่วมมือกันของผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายใจ ควรเป็นกลุ่มคนทุกกลุ่มร่วมมือกัน เช่น ครูบาอาจารย์ พระสงฆ์ ผู้นำชุมชน ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ผู้ทรงภูมิปัญญา ตลอดจนชาวบ้านในชุมชน ได้มีส่วนร่วมในการร่วมมือกันวางแผนผลักดันให้การเล่นทายใจไม่สูญหายและเป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไป ซึ่งการมีส่วนร่วมมีความสำคัญมากในการอนุรักษ์ภูมิปัญญา สอดคล้องกับที่ สุดา เนตรสว่าง (2549) กล่าวว่า การดำรงไว้ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่น คือความเชื่อ ความศรัทธา การรวมกลุ่มของคนในชุมชน ความรู้สึกเป็นเจ้าของวัฒนธรรม และความร่วมมือในการถ่ายทอดองค์ความรู้ของท้องถิ่น การมีส่วนร่วมระหว่างโรงเรียนกับชุมชน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จามร พงษ์ไพบูลย์ (2550) ได้กล่าวว่า แนวทางการดำรงรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำได้โดยการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชนและสถานศึกษา

3.4 หน่วยงานหรือสถาบันที่มีความสำคัญในทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายใจ ได้แก่ วัด โรงเรียน หน่วยงานราชการ และชุมชน พยายามนำเอาการเล่นทายใจไปบรรจุลงในกิจกรรมของหน่วยงาน ซึ่งหน่วยงานและสถาบันที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทตามหน้าที่แต่ก็สอดแทรกเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นการเล่นทายใจด้วย

## ข้อเสนอแนะ

1. ภูมิปัญญาท้องถิ่นการเล่นทายใจควรได้รับการสนับสนุนอย่างจริงจัง ในการเผยแพร่ความรู้ รูปแบบของใจิก วิธีการเล่น ตลอดจนวิธีการสร้างใจิกปริศนา จากหน่วยงานจากภาครัฐที่เกี่ยวข้องภายในชุมชน โดยใช้วิธีการเผยแพร่ที่หลากหลาย
2. มีการนำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นการเล่นทายใจมาพัฒนาจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่น เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษา เรียนรู้ และเกิดความรัก ภาคภูมิใจและหวงแหนในภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. จัดกิจกรรมภายในชุมชน โดยมีการนำเอาการเล่นทายใจมาเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมของแต่ละหน่วยงาน

## ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการมีส่วนร่วมของโรงเรียนและชุมชน ในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น การเล่นทายใจกว่ามีสภาพและปัญหาอย่างไร
2. ควรมีการศึกษาและพัฒนาแนวทางการจัดทำหลักสูตรท้องถิ่น เพื่อนำองค์ความรู้ของ ภูมิปัญญาท้องถิ่นการเล่นทายใจมาถ่ายทอดในระบบโรงเรียนและนอกระบบโรงเรียน



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี