

Language Play

Tamjai Awirutthiyothin

M.A.(Linguistics), Lecturer

Department of Thai, Faculty of Humanities and Social Sciences,

Prince of Songkla University, Pattani Campus.

E-Mail Address: atamjai@bunga.pn.psu.ac.th

Abstract

Language play is a systemic modification of ordinary language, and can be seen in many languages. Hence, there are many people studying this phenomenon, thus, resulting in a wide variety of technical terms. Following the cross-linguistic study, language play typology, based on modification mechanisms, can be categorized as insertion, rearrangement, institution and deletion. As language play is a communication device, advantages gained from this phenomenon are received by language users and researchers. Although, there are plenty of Thai language plays, no study about language play has been done. If a person would like to study this phenomenon, he/she should collect data and analyze it systematically so as to perceive the modification.

Keywords: language play, modification, non-systemic modification, systemic modification

การเล่นทางภาษา

ตามใจ อวีรุทธิโยธิน

อ.ม.(ภาษาศาสตร์), อาจารย์

ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

E-mail: atamjai@bunga.pn.psu.ac.th

บทคัดย่อ

การเล่นทางภาษาเป็นการดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นระบบ ปรากฏการณ์นี้เกิดขึ้นในภาษาต่าง ๆ ทั่วโลก นักภาษาหลายคนได้ศึกษาและกำหนดศัพท์ทางวิชาการเรียกปรากฏการณ์นี้แตกต่างกัน ผลการศึกษาข้ามภาษาช่วยให้สามารถจัดแบบลักษณะของการเล่นทางภาษาได้ตามกลไกที่ใช้ในการดัดแปลง ได้แก่ กลไกการเติม กลไกการจัดเรียงใหม่ กลไกการแทนที่ และกลไกการลด ด้วยเหตุที่การเล่นทางภาษาเป็นรูปแบบหนึ่งของการใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร ดังนั้นประโยชน์ที่ได้จากการเล่นทางภาษาจึงเกิดกับผู้ใช้ภาษารวมไปถึงผู้ศึกษาปรากฏการณ์นี้ ในภาษาไทยมีการเล่นทางภาษาอีกมากที่ปรากฏใช้แต่ยังไม่มีการศึกษาไว้ หากจะมีการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นทางภาษาซึ่งเป็นการดัดแปลงอย่างเป็นระบบนั้นผู้ศึกษาจำเป็นต้องเก็บข้อมูลและวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเช่นกันจึงจะเข้าใจการดัดแปลงที่เกิดขึ้น

คำสำคัญ: การดัดแปลง, การดัดแปลงอย่างเป็นระบบ, การดัดแปลงอย่างไม่เป็นระบบ, การเล่นทางภาษา

ความนำ

การสื่อสารในสังคมมนุษย์เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐาน เช่น การหาอาหาร การอยู่ร่วมกัน และการปกป้องรักษาอาณาเขต ฯลฯ Attenborough (1979 อ้างใน สุดาพร, 2537, 39) "เรียกชาติพันธุ์มนุษย์ว่าชาติพันธุ์ที่ต้องมีการสื่อสาร (compulsive communicators)" มนุษย์ไม่เพียงรู้จักใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเท่านั้น ความสรรค์สร้างทางปัญญาส่งผลให้มนุษย์สร้างภาษาขึ้นใหม่จากการดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้อีก

การดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันทำได้หลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับการตกลงร่วมกันของผู้ที่จะใช้

ภาษาที่เกิดจากการดัดแปลง การดัดแปลงภาษาที่เกิดขึ้นแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ การดัดแปลงอย่างเป็นระบบกับการดัดแปลงอย่างไม่เป็นระบบ

1. การดัดแปลงอย่างเป็นระบบ คือการดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันให้มีลักษณะต่างไปจากเดิมด้วยกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน และสามารถทำนายรูปแบบที่จะเกิดขึ้นได้ ดังนั้นเมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งเรียนรู้กฎเกณฑ์แล้วก็จะสามารถดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ทั้งหมด เช่น การเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษา Malayalam ในตัวอย่างที่ 1

(1) คำว่า **ka.ma.la** 'Malayalam name'
 ดัดแปลงเป็น **pa.ka.pa.ma.pa.la**
 (Davis, 1994, 1980)

คำว่า ka.ma.la ปรากฏใช้ในภาษา Malayalam ผู้พูดภาษานี้ต้องการดัดแปลง ka.ma.la ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างเป็นระบบด้วยการเติม pa ให้กับทุก ๆ พยางค์ในตำแหน่งหน้าพยางค์ ดังนั้นพยางค์แรกคือ ka ก็จะดัดแปลงเป็น pa + ka = pa.ka พยางค์ที่สองคือ ma ก็จะดัดแปลงเป็น pa + ma = pa.ma พยางค์ที่สามคือ la ก็จะดัดแปลงเป็น pa + la = pa.la เพราะฉะนั้นคำว่า ka.ma.la > pa.ka.pa.ma.pa.la กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือ OR¹ > pa.OR กฎเกณฑ์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำอื่น ๆ ได้

2. การดัดแปลงอย่างไม่เป็นระบบ คือการดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันให้มีลักษณะต่างไปจากเดิมโดยไม่มีกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน และไม่สามารถทำนายรูปแบบที่จะเกิดขึ้นได้ ดังนั้นการทำความเข้าใจภาษาที่เกิดขึ้นหลังการดัดแปลงจึงต้องเรียนรู้ทีละคำ เพราะเป็นการกำหนดขึ้นแบบ 1 ต่อ 1 คือกำหนดคำ 1 คำให้มีความหมาย 1 ความหมาย คำและความหมายที่กำหนดขึ้นใหม่นั้นขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้ใช้ภาษาในกลุ่ม เช่น ภาษาสแลงของผู้พูดภาษาไทยบางกลุ่มในตัวอย่างที่ 2

(2) ความหมายที่ต้องการจะสื่อ: ผู้หญิง
 คำที่เลือกมาใช้สื่อความหมาย: ชะนี

คำว่า ผู้หญิง ปรากฏใช้ในภาษาไทย ผู้พูดภาษาไทยบางกลุ่มต้องการดัดแปลง ผู้หญิง ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างไม่เป็นระบบโดยแทนด้วยคำว่า ชะนี เพราะฉะนั้นคำว่า ผู้หญิง > ชะนี กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือ ผู้หญิง > ชะนี กฎเกณฑ์นี้ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำอื่น ๆ ได้

การดัดแปลงอย่างเป็นระบบกับการดัดแปลงอย่างไม่เป็นระบบต่างก็เป็นการสร้างภาษาขึ้นมาใหม่จากภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากการดัดแปลงอย่างเป็นระบบมีกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนจึงสามารถทำความเข้าใจได้ ดังนั้นในบทความนี้จะกล่าวถึงเฉพาะการดัดแปลงอย่างเป็นระบบเท่านั้น โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้อ่านได้เข้าใจภาพรวมการดัดแปลงอย่างเป็นระบบที่เกิดขึ้นกับภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

คำศัพท์

การดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นระบบนั้น "เป็นปรากฏการณ์ที่เป็น สากลลักษณะ" (Conklin, 1964, 295) นักภาษาศาสตร์หลายคนได้ศึกษาและกำหนดศัพท์ทางวิชาการเรียกปรากฏการณ์นี้แตกต่างกัน ได้แก่ language play, play-language, language game, word game, word play, linguistic play, secret language, disguised-speech, speech disguise, speech play, verbal arts, Pig Latin และ ludling เนื่องจากเป็นศัพท์ที่ใช้ในความหมายเดียวกัน "จึงสามารถใช้แทนกันได้" (Laycock, 1972; Apte, 1994; Davis, 1994) ผลการศึกษาข้ามภาษามีวัตถุประสงค์เพื่อจัดกลุ่มตามกลไกที่ใช้ในการดัดแปลง รวมทั้งเพื่อใช้เป็นหลักฐานสนับสนุนแนวคิดทางภาษาศาสตร์ด้วย

การดัดแปลงอย่างเป็นระบบเป็นปรากฏการณ์ทางภาษาที่ปรากฏในภาษาต่าง ๆ รวมทั้งภาษาไทยด้วย นักภาษาจำนวนหนึ่งได้ศึกษาปรากฏการณ์ข้างต้นในภาษาไทย โดยใช้คำศัพท์ทางวิชาการเรียกปรากฏการณ์นี้แตกต่างกัน ได้แก่ ภาษาลับ เกมภาษา รหัสภาษา รหัสยภาษา การละเล่นทางภาษา และการเล่นทางภาษา การศึกษาการดัดแปลงอย่างเป็นระบบควรมีความชัดเจนในการใช้คำศัพท์ซึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ในบทความนี้ผู้เขียนจะใช้คำว่า การเล่นทางภาษา เพื่อหมายถึงปรากฏการณ์ทางภาษาข้างต้น

¹ O ย่อมาจาก onset ใช้เป็นภาษาไทยว่า เสียงส่วนหน้า หมายถึง พยัญชนะต้นทั้งที่เป็นพยัญชนะต้นเดี่ยวและควบกล้ำ R ย่อมาจาก rhyme ใช้เป็นภาษาไทยว่า เสียงส่วนหลัง หมายถึง สระทั้งที่เป็นสระเดี่ยวเสียงสั้น สระเดี่ยวเสียงยาว และสระประสม อาจปรากฏพยัญชนะท้ายร่วมด้วยหรือไม่ก็ได้

แบบลักษณ์

ภาพรวมของการศึกษาในแนวนี้นี้เป็นการศึกษากลไกที่ใช้ในการดัดแปลงอย่างเป็นระบบ แล้วนำกลไกที่พบมาจัดประเภท Laycock (1972) และ Davis (1994) เสนอให้จัดแบบลักษณ์ของการเล่นทางภาษา (typology of language plays) ตามกลไกที่ใช้ในการดัดแปลงคือ กลไกการเติม กลไกการจัดเรียงใหม่ กลไกการแทนที่ และกลไกการลด

1. การเติม (insertion) คือการเติมเสียงหรือกลุ่มเสียงให้กับคำที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน เช่น Bhasa Balik เป็นการเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษามาเลย์ ในตัวอย่างที่ 3

(3) คำว่า **ma.ri** 'come'
ดัดแปลงเป็น **ma.lah.ri.lah**
St. John (1863 อ้างใน Laycock, 1972, 70)

คำว่า ma.ri ปรากฏใช้ในภาษามาเลย์ ผู้พูดภาษานี้ต้องการดัดแปลง ma.ri ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างเป็นระบบด้วยการเติม lah ให้กับทุก ๆ พยางค์ในตำแหน่งหลังพยางค์ ดังนั้นพยางค์แรกคือ ma ก็จะถูกดัดแปลงเป็น ma + lah = ma.lah พยางค์ที่สองคือ ri ก็จะถูกดัดแปลงเป็น ri + lah = ri.lah เพราะฉะนั้นคำว่า ma.ri > ma.lah.ri.lah กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือ OR > OR.lah กฎเกณฑ์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำอื่น ๆ ได้

2. การจัดเรียงใหม่ (rearrangement) คือการจัดเรียงองค์ประกอบของพยางค์หรือคำที่ปรากฏในชีวิตประจำวันให้ต่างไปจากเดิม เช่น Verlan (ดัดแปลงมาจาก l'envers 'the reverse') เป็นการเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษาฝรั่งเศส ในตัวอย่างที่ 4

(4) คำว่า **ca.li.bre** 'gauge'
ดัดแปลงเป็น **bre.li.ca**
Esnault (1965 อ้างใน Laycock, 1972, 81)

คำว่า ca.li.bre ปรากฏใช้ในภาษาฝรั่งเศส ผู้พูดภาษานี้ต้องการดัดแปลง ca.li.bre ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างเป็นระบบด้วยการจัดเรียงใหม่โดยสลับตำแหน่งพยางค์ที่ 1 กับ 3 ดังนั้นพยางค์ที่หนึ่งคือ ca ก็จะถูกดัดแปลงเป็น bre พยางค์ที่สามคือ bre ก็จะถูกดัดแปลงเป็น ca เพราะฉะนั้นคำว่า ca.li.bre > bre.li.ca กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือพยางค์ที่ 1 2 3 > พยางค์ที่ 3 2 1 กฎเกณฑ์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำอื่น ๆ ที่มี 3 พยางค์ได้

3.3 การแทนที่ (substitution) คือการแทนที่องค์ประกอบของพยางค์หรือคำที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน เช่น การเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษา Moroccan Arabic ในตัวอย่างที่ 5

(5) คำว่า **far** 'mouse'
ดัดแปลงเป็น **har**

Davis (1994, 1982)

คำว่า far ปรากฏใช้ในภาษา Moroccan Arabic ผู้พูดภาษานี้ต้องการดัดแปลง far ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างเป็นระบบด้วยการแทนที่เสียงส่วนหน้าด้วย h เพราะฉะนั้นคำว่า far > har กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือ OR > hR กฎเกณฑ์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำอื่น ๆ ได้

3.4 การลด (deletion) คือการลดองค์ประกอบของพยางค์หรือคำที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน เช่น Ragu Satangaq 'half language' เป็นการเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษา Murut จะลดพยางค์สุดท้ายของคำที่มี 3 พยางค์ ในตัวอย่างที่ 6

(6) คำว่า **ma.pan.day**
ดัดแปลงเป็น **ma.pan**
Davis (1994, 1983)

คำว่า ma.pan.day ปรากฏใช้ในภาษา Murut ผู้พูดภาษานี้ต้องการดัดแปลง ma.pan.day ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างเป็นระบบด้วยการลดพยางค์

สุดท้ายของคำ เพราะฉะนั้นคำว่า ma.pan.day > ma.pan กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือพยางค์ที่ 1 2 3 > พยางค์ที่ 1 2 กฎเกณฑ์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำอื่น ๆ ที่มี 3 พยางค์ได้

ตัวอย่างที่ 3 - 6 เป็นการเล่นทางภาษาที่ใช้เพียงกลไกเดียวในการดัดแปลง แต่ผลจากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าการเล่นทางภาษาเพียง 1 ชนิด สามารถปรากฏกลไกได้มากกว่า 1 กลไก เช่น Pig Latin เป็นการเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษาอังกฤษ ในตัวอย่างที่ 7

(7) คำว่า pig 'pig'
ดัดแปลงเป็น ig.p (กลไกการจัดเรียงใหม่)
ดัดแปลงเป็น ig.pe (กลไกการเติม)

Davis (1994, 1980)

คำว่า pig ปรากฏใช้ในภาษาอังกฤษ ผู้พูดภาษานี้ต้องการดัดแปลง pig ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างเป็นระบบด้วยการจัดเรียงใหม่โดยย้ายเสียงส่วนหน้าของพยางค์ไปท้ายคำ ดังนั้นคำว่า pig ก็จะถูกดัดแปลงเป็น ig.p จากนั้นเติม e ท้ายเสียงส่วนหน้าที่ย้ายมา จึงได้เป็น ig.pe เพราะฉะนั้นคำว่า pig > ig.pe กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือ OR > R.Oe กฎเกณฑ์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำอื่น ๆ ได้

การเล่นทางภาษาเป็นการดัดแปลงเสียงของคำที่ปรากฏในชีวิตประจำวันจึงส่งผลให้คำเหล่านั้นมีเสียงที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น ตัวอย่างที่ 7 คำว่า pig ถูกดัดแปลงเป็น ig.pe แม้ว่าเสียงจะเปลี่ยนไปแต่ยังคงความหมายเดิมไว้ ดังนั้นการดัดแปลงที่เกิดขึ้นจึงเป็นการดัดแปลงเฉพาะเสียงเท่านั้น

ประโยชน์

การเล่นทางภาษาเป็นระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเช่นเดียวกับภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การสื่อสารด้วยการเล่นทางภาษาก่อให้เกิดประโยชน์กับบุคคล 2 กลุ่มคือผู้ใช้ภาษากับนักวิจัย

1. *ประโยชน์สำหรับผู้ใช้ภาษา* คือผู้ใช้ภาษาสามารถใช้การเล่นทางภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารแทน

ภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

ก. การซ่อนเร้นความหมายประจำคำ คือ ผู้ส่งสารดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อมิให้บุคคลทั่วไปรู้ว่าตนกำลังสื่อความหมายใด ดังนั้น ผู้รับสารจะสามารถเข้าใจความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่ได้ก็ต่อเมื่อเข้าใจการดัดแปลงที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนกลับมาเป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ภาษาล้อ เป็นการเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษาไทย ในตัวอย่างที่ 8

(8) คำว่า pàa 'ป่า'
ดัดแปลงเป็น lūu.pàa (การเติม)
ดัดแปลงเป็น làa.pūu (การจัดเรียงใหม่)

คำว่า pàa ปรากฏใช้ในภาษาไทย ผู้พูดภาษานี้ต้องการดัดแปลง pàa ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างเป็นระบบด้วยการเติม lūu ให้กับพยางค์ในตำแหน่งหน้าพยางค์ ดังนั้นคำว่า pàa ก็จะถูกดัดแปลงเป็น lūu.pàa จากนั้นจัดเรียงใหม่โดยสลับเสียงส่วนหลังและวรรณยุกต์จึงได้เป็น làa.pūu เพราะฉะนั้นคำว่า pàa > làa.pūu กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือ OR > IR.Ouu กฎเกณฑ์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำอื่น ๆ ได้

ข. การสร้างความสนุกสนานจากความหมายที่แฝงอยู่ คือผู้ใช้ภาษาบางคนได้ดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันจนเกิดความหมายแฝงขึ้น ดังนั้นผู้ใช้ภาษาคนอื่น ๆ จะสามารถเข้าใจความหมายที่แฝงอยู่ได้ก็ต่อเมื่อได้ดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันไปจนถึงระดับที่ก่อให้เกิดความหมายแฝงนั้น เช่น คำผวน เป็นการเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษาไทย ในตัวอย่างที่ 9

(9) คำว่า hǎw.sa.wàt.dīi
'หอสวัสดิ: ชื่อหอพัก'
ดัดแปลงเป็น hīi.sa.wàt.dīw

คำว่า hǎw.sa.wàt.dīi ปรากฏใช้ในภาษาไทย ผู้พูดภาษานี้ต้องการดัดแปลง hǎw.sa.wàt.dīi ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างเป็นระบบด้วยการจัดเรียงใหม่โดยสลับเสียงส่วนหลังของพยางค์ที่ต้องการ จาก

ตัวอย่างพยางค์ต้องการคือพยางค์ที่หนึ่งกับสาม ดังนั้นพยางค์ที่หนึ่งคือ hǎw ก็จะต้องดัดแปลงเป็น hǐi พยางค์ที่สามคือ dǐi ก็จะต้องดัดแปลงเป็น dǎw เพราะฉะนั้นคำว่า hǎw.sa.wát.dǐi > hǐi.sa.wát.dǎw ซึ่งเป็นความหมายแฝงที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานได้ กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือ $O_1R_1T_1O_3R_3T_3 > O_1R_3T_1O_3R_1T_3$ กฎเกณฑ์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับพยางค์อื่น ๆ ได้

2. ประโยชน์สำหรับนักวิจัย คือนักวิจัยสามารถใช้การเล่นทางภาษาเป็นหลักฐานสนับสนุนเกี่ยวกับความเป็นระบบของสัญลักษณ์ที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารได้

ก. ความรู้ความเข้าใจที่ผู้ใช้ภาษามีต่อภาษานั้น ๆ คือการเล่นทางภาษาเป็นการดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นระบบ ดังนั้นก่อนที่ผู้ใช้ภาษาจะดัดแปลงได้ก็ต้องเข้าใจระบบของภาษานั้นก่อน การศึกษาการเล่นทางภาษาจึงสะท้อนให้เห็นเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจที่ผู้ใช้ภาษามีต่อภาษาของตน เช่น การเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษาเอสโตเนียในตัวอย่างที่ 10

(10) คำว่า saa.da 'send'
ดัดแปลงเป็น sa.pii.da

(Vago, 1985, 335)

คำว่า saa.da ปรากฏใช้ในภาษาเอสโตเนีย ผู้พูดภาษานี้ต้องการดัดแปลง saa.da ให้ต่างไปจากเดิมจึงดัดแปลงอย่างเป็นระบบด้วยการเติม pi หลังสระที่หนึ่งของคำ ดังนั้นพยางค์ที่หนึ่งคือ saa ก็จะต้องดัดแปลงเป็น sa.pii สาเหตุที่ไม่เป็น sa.pia เพราะ a ในตำแหน่งที่สองของ saa เป็นความยาว (length) ไม่ใช่การซ้ำเสียงต่อเนื่อง (gemination) เพราะฉะนั้นคำว่า saa.da > sa.pii.da กฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นคือ $OR > O + \text{first vowel} + \text{pi} + \text{length}$ กฎเกณฑ์นี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับคำอื่น ๆ ได้ การเล่นทางภาษาชนิดนี้แสดงให้เห็นว่าผู้พูดภาษาเอสโตเนียตีความให้คำว่า saa.da มีโครงสร้างพยางค์เป็น CV::CV

ข. หลักฐานสนับสนุนแนวคิดทางภาษาศาสตร์ คือการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นทางภาษาช่วยให้เข้าใจระบบและลักษณะเฉพาะของภาษานั้น ๆ ดังนั้นกลไกและรูปแบบที่เกิดจากการเล่นทางภาษาจึงสามารถใช้เป็นหลักฐานสนับสนุนหรือคัดค้านแนวคิดทางภาษาศาสตร์ได้ เช่น คำผวนเป็นการเล่นทางภาษาของผู้พูดภาษาไทย ในตัวอย่างที่ 11

(11) คำว่า sàp.pa.rót.kɛ̃ŋ 'ลับปรอดแกง'
ดัดแปลงเป็น sàp.pa.rɛ̃ŋ.kót

ผู้เล่นคำผวนจำเป็นต้องเลือกพยางค์ 2 พยางค์ที่ต้นจะผวน ตัวอย่างที่ 11 เป็นการผวนพยางค์ที่ 3 กับ 4 สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะคำว่า sàp.pa.rót.kɛ̃ŋ เกิดจากการรวมกันของคำ 2 คำคือ sàp.pa.rót กับ kɛ̃ŋ คำสามพยางค์ในภาษาไทยมีตำแหน่งการเน้นพยางค์ (stress) เป็นหนัก/เบา/หนัก ดังนั้นผู้ผวนจึงเลือกพยางค์ที่ 3 ซึ่งเป็นตัวแทนของคำที่ 1 และพยางค์ที่ 4 ซึ่งเป็นตัวแทนของคำที่ 2 มาผวนกัน แม้การเน้นพยางค์จะไม่ปรากฏในบทเรียนทั่วไป แต่ตัวอย่างที่ 11 ก็สามารถใช้ยืนยันได้ว่าแนวคิดเรื่องการเน้นพยางค์ในคำ 3 พยางค์ของภาษาไทยเป็นสิ่งที่ถูกต้อง

สรุป

การเล่นทางภาษาเป็นการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งที่ดัดแปลงมาจากภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้ส่งสารและผู้รับสารจำเป็นต้องเรียนรู้กลไกที่ใช้ในการดัดแปลงภาษาจึงจะสามารถสื่อสารกันได้ แม้ว่าภาษาต่าง ๆ ทั่วโลกมีความแตกต่างกัน แต่ผลการศึกษาข้ามภาษาพบว่าสามารถจัดแบบลักษณะของการเล่นทางภาษาได้โดยแบ่งตามกลไกที่ใช้ในการดัดแปลง คือกลไกการเติม กลไกการจัดเรียงใหม่ กลไกการแทนที่ และกลไกการลด การเล่นทางภาษามีประโยชน์ต่อบุคคล 2 กลุ่มคือ (1) ผู้ใช้ภาษาเนื่องจากสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและ (2) นักวิจัยเนื่องจากสามารถใช้เป็นหลักฐานสนับสนุนเกี่ยวกับระบบภาษาและแนวคิดทางภาษาศาสตร์ได้ แต่ถึงอย่างไรการศึกษาในแนวนี้ก็ยังประสบปัญหาคือ การเลือกใช้คำศัพท์ที่แตกต่างกันทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย

ข้อเสนอแนะ

การเล่นทางภาษาเป็นการดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นระบบ ดังนั้นการศึกษาปรากฏการณ์นี้จำเป็นต้องเก็บข้อมูลให้ครอบคลุมระบบเสียงของภาษานั้น ๆ ด้วย เพื่อศึกษาว่าเสียงแต่ละเสียงมีการดัดแปลงอย่างไร การออกแบบงานวิจัยจึงควรเริ่มจากการศึกษาระบบเสียงในภาษาที่ต้องการจะศึกษา จากนั้นจึงสร้างชุดคำที่ครอบคลุมระบบเสียงในภาษานั้น ๆ แล้วจึงศึกษาแบบนิรนัย (deductive) การปฏิบัติเช่นนี้จะช่วยให้เข้าใจภาพรวมของการดัดแปลงอย่างเป็นระบบที่เกิดขึ้นในภาษานั้น ๆ

การเล่นทางภาษาในภาษาไทยมีผู้ศึกษาไว้บ้างแล้ว ได้แก่ อีระพันธ์ (2516) Surintramont (1973) ทรงศักดิ์ (2530) Umpornphaiboon (2000) วิชาติ (2545) และตามใจ (2546) ได้ศึกษาเกี่ยวกับภาษาลูก ภาษาแกล ภาษาส่อ ภาษาลูย ภาษาของผู้ปกครองทางการมองเห็น ภาษาของผู้ต้องขัง และคำผวน แต่ถึงอย่างไรก็ยังไม่ปรากฏการเล่นทางภาษาชนิดอื่น ๆ อีกจำนวนมากในภาษาไทยที่ปรากฏใช้โดยยังไม่มีผู้ใดได้ศึกษาไว้ เช่น ภาษาคอกคา ภาษาสระอะ ฯลฯ ดังนั้นจึงควรศึกษาการเล่นทางภาษาเหล่านี้เพื่อจะได้ทำความเข้าใจภาษาไทย และอาจได้ผลการศึกษาที่สนับสนุนหรือคัดค้านแนวคิดทางภาษาศาสตร์เพิ่มเติมด้วย

เอกสารอ้างอิง

- ตามใจ อวีรุทธิโยธิน. (2546). **กลไกและรูปแบบของการผวนคำในภาษาไทยถิ่นกรุงเทพฯ ภาษาไทยถิ่นเหนือ ภาษาไทยถิ่นอีสาน และภาษาไทยถิ่นใต้**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล. (2530). **รหัสภาษา: ศิลปะการเล่นทางภาษา**. *ภาษาและหนังสือ*, 20(1), 14-29.
- อีระพันธ์ วงศ์ไทย. (2516). **การผวนพยางค์เป็นศิลปะการเล่นทางภาษาศาสตร์อย่างหนึ่ง**. *มนุษยศาสตร์*, 4(1), 6-12.

วิชาติ บุรณะประเสริฐสุข. (2545). **ลักษณะภาษาแสลงของผู้ต้องขังและความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพและสติปัญญาของผู้ต้องขังกับพฤติกรรมทางภาษา: ศึกษากรณีเรือนจำกลางคลองเปรม**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุตาพร ลักษณะนิยานวิน. (2537). **หน่วยที่ 2 การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร. ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาทักษะทางภาษา**. นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

Apte, L. M. (1994). *Speech Play*. In R. E. Asher (Ed.) **The Encyclopedia of Language and Linguistics**. (pp.1980-1985). Pergamon Press.

Conklin, Harold C. (1964). *Linguistic Play in Its Cultural Context*. In Dell Hymes (Ed.), **Language in Culture and Society: A Reader in Linguistics and Anthropology**. (pp.295-300). New York: Harper & Row.

Davis, S. (1994). *Language Games*. In R. E. Asher (Ed.) **The Encyclopedia of Language and Linguistics**. (pp.1980-1985). Pergamon Press.

Laycock, Don. (1972). *Towards a typology of Ludlings, or Play-Languages*. **Linguistics Communications**, 6, 61-113.

Surintramont, Apom. (1973). *Some Aspects of Underlying Syllable Structure in Thai: Evidence from Khamphuan—a Thai word game*. **Studies in the Linguistic Sciences**, 3(1), 121-142.

Umpornphaiboon, Weerachai. (2000). **Secret Language of the Thai Blind**. Unpublished Master Thesis. Department of Linguistics. Chulalongkorn University.

