

Dumb Crambo (ละครปริศนา) พระอัจฉริยภาพของพระบาทสมเด็จพระ พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

รึนฤทัย สัจจพันธุ์

อ.ด. (ภาษาไทย) ศาสตราจารย์

ภาควิชาอักษรศาสตร์ ราชบัณฑิตยสถาน สำนักศิลปกรรม

มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ กรุงเทพฯ. ปุชนียบุคคลด้านภาษาไทย

E-mail : ruenruthai@gmail.com

3

ปีที่ 23

ฉบับที่ 2

พ.ศ.

-

ส.ค.

2560

บทคัดย่อ

ดัมป์แครมโบ (ละครปริศนา) เป็นละครประเภทหนึ่งที่เป็นประติมากรรมของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทั้งวิธีการแสดงและบทละคร ทรงพัฒนาการเล่นดัมป์แครมโบของตะวันตกผสมผสานกับการเล่นปริศนาคำทายและการเล่นผะหมี่มาเป็นการเล่นละครทายปริศนาภายใต้แบบฉบับของพระองค์เอง โดยเฉพาะในการแสดงดัมป์แครมโบ (ละครปริศนา) จะแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายจะเลือกภาชิตหรือคำพังเพยซึ่งประกอบด้วยคำ 4 คำ นำคำแต่ละคำมาแสดงเป็นละครประเภทใดก็ได้ให้อีกฝ่ายหนึ่งทาย จากนั้นแสดงละครรวมคำเพื่อให้ทายภาชิต แต่ละฝ่ายจึงผลัดกันแสดงละครฝ่ายละ 5 เรื่อง ดัมป์แครมโบ

(ละครปริศนา) เป็นการแสดงที่ใช้ความรู้เรื่องภาษาภษิต แสดงปฏิภาณในการผูกเรื่อง การเลือกทำรำ การสร้างบทหรือบทเจรจาแบบต้นสด บทที่ใช้แสดงดัมภ์แควมโบอาจจะนำมาจากตำนาน นิทานวรรณคดีหรือบทละครที่มีอยู่เดิม หรือแต่งขึ้นใหม่จากเหตุการณ์ปัจจุบัน ตัวบทมีเพียงเค้าโครงเรื่องเพื่อให้ผู้แสดง “ด้น” เอง และใช้เฉพาะการแสดงแต่ละครั้ง จึงไม่มีต้นฉบับเผยแพร่ เฉพาะบทพระราชนิพนธ์ดัมภ์แควมโบ มีบันทึกว่ามี 8 เรื่อง คือ จารกรรม เยอรมัน ตีกผีดู ลูกสาวน้ำ ชวัวร์ช เศรษฐีตาย เศรษฐีสกุลต่ำ หน้ากากดำ และหลวงราม แต่ในปัจจุบันมีต้นฉบับพิมพ์แล้วเพียง 2 เรื่อง

คำสำคัญ: ดัมภ์แควมโบ, พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, ภษิต, ละครปริศนา

บทนำ

ดัมป์แครมโบ (ละครปริศนา) เป็นละครประเภทหนึ่งที่เป็นประติมากรรมของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทั้งวิธีการแสดงและบทละคร พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวน่าจะทรงได้รับแรงบันดาลใจมาจากการเล่นปริศนาคำทาย ฆะหมี่ และ Dumb Crambo ของตะวันตก

การเล่นปริศนาคำทายในสังคมไทย

ปริศนาคำทายเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่เก่าแก่ที่สุดอย่างหนึ่ง มีการค้นพบปริศนาคำทายโบราณในบริเวณฝั่งตะวันออกของทะเลเมดิเตอร์เรเนียน และในแหล่งอารยธรรมโบราณ ได้แก่ สุเมเรียน อัสซีเรีย อีจีปต์ และกรีก (ศิริพร ภักดีผาสุก, 2552, 86) ในปัจจุบัน มีการเล่นปริศนาคำทายในประเทศต่าง ๆ ทั้งตะวันออกและตะวันตก อาทิ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ เยอรมัน อิตาลี ฟินแลนด์ อิสราเอล อินเดีย จีน ญี่ปุ่น ไทย

การเล่นปริศนาคำทายของไทยมีมาเป็นเวลานาน และมีอยู่ในท้องถิ่นต่าง ๆ ทุกภูมิภาค นอกจากนี้ยังปรากฏในตำนาน นิทาน ชาดก และวรรณคดี เช่น ในตำนานเรื่องสงกรานต์ ทำวกบิลมหารพรมทำให้ธรรมบาลกุมารทนายปริศนา 3 ข้อ หากทนายได้จะยอมให้ตัดศีรษะ หากทนายไม่ได้จะบั่นศีรษะของธรรมบาลกุมาร ปริศนา 3 ข้อคือ คือ ตอนเช้าราศีอยู่ที่ใด ตอนกลางวันราศีอยู่ที่ใด ตอนค่ำราศีอยู่ที่ใด ธรรมบาลกุมารแก้ปริศนาไม่ได้ แต่รู้ภาษานก บังเอิญฟังคำสนทนาของนกแก้วเมื่ยู่หนึ่งจึงไขปริศนาได้ว่า เวลาเช้าราศีอยู่ที่หน้า เวลากลางวันราศีอยู่ที่หน้าอก เวลาค่ำราศีอยู่ที่หน้า

ใน *มโหสถชาดก* พระมโหสถพอใจหญิงสาวผู้หนึ่ง จึงปลอมตัวเป็นช่างซุนผ้าไปอาศัยอยู่กับบิดามารดาของนาง เมื่อทั้งสองเห็นกันต่างก็พอใจกันและกัน พระมโหสถทดสอบปัญญาของนางหลายประการ เช่น อยากรู้ว่านางมีสามีแล้วหรือยัง ก็ยืนอยู่แต่ไกล กำมือเข้า นางรู้ความ จึงยืนอยู่แล้วแบมือออก พระมโหสถจึงเข้าไปใกล้แล้วถามว่านางชื่ออะไร นางตอบว่า *“สิ่งใดไม่มีในอดีตในปัจจุบัน และในอนาคต สิ่งนั้นแหละ เป็นชื่อ ของข้าพเจ้า”* มโหสถพิจารณา

แล้วตีปริศนาคำทายของนางว่านางหมายถึงความไม่ตายเป็นสิ่งที่ไม่มีในโลก
ดังนั้น นางจึงชื่อว่า อมรา ซึ่งแปลว่าผู้ไม่ตาย

ในวรรณคดี เช่น ลิลิตเพชรมงกุฏ นางประทุมวดีแสดงอาการบอกรับ
เป็นปริศนาให้พระเพชรมงกุฏรู้ความในใจของนาง ครั้งแรกนางแสดงอาการ
ดั่งที่เจ้าพระยาพระคลัง (หน) พรรณนาดังนี้

“แก้วนงดอกไม้เหนือเศียร เวียนเจ็ดรอบเสร็จจรสรรพ เอาบุษบันบรทับ
กับอุระเขยชิด แล้วจุมพิตบุปผา ทัดกรรณาแห่งนาง ชำเลียงหางเนตรค่อน”

พระเพชรมงกุฏตีปริศนาไม่ออก แต่โชคดีมีพี่เลี้ยงชาวจีนฉลาดชื่อพุกศรี
พุกศรีตีกลปริศนานี้ว่า

“เด็ดบุปผาเวียนนเศียร บอคมณเศียรแห่งหัน ว่าเจ็ดชั้นปราสาท ซึ่ง
บุปผชาติที่ตัดกรรณ บอกลำคัญนามเมือง ชื่อกรรณเรืองบุรี ซึ่งเทพีย่าบุปผา
แนะนำมารดาบิดวงศ์ พระองค์ชื่อทันตราข ซึ่งบุปผชาติจุมพิต นางใคร่ชิดชมไท
อันดอกไม้บรทับ กับอุระนบเนื้อ คือใครร่วมรสเกื้อ กับท้าวเสวยรมย์”

การเล่นทายปริศนาอยู่ในสังคมไทยมาช้านาน ในการสั่งสอนธรรมะ มี
กระทู้ปริศนาธรรมเรียกว่า “ประเด็นธรรม” ในการเล่นหอย ก ข สมัย
รัตนโกสินทร์ตอนต้น มีผู้ให้นายโรงบอกรับว่าหอยจะออกอะไร นายโรงมัก
จะบอกรับเป็นปริศนาให้ทาย (ศิริพร ภักดีผาสุก, 2552, 88) คณะกรรมการ
หอพระสมุด วชิรญาณ ซึ่งตั้งขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า
เจ้าอยู่หัว ได้จัดทำวชิรญาณพิเศษรายสัปดาห์ในช่วง พ.ศ. 2429-2430 และ
นำโคลงปริศนาชุดหนึ่ง เรียกว่า “โคลงทาย” มาลงพิมพ์ พร้อมทั้งเปิดให้ผู้อ่าน
ส่งจดหมายมาร่วมทายปริศนาเพื่อรับของรางวัลด้วย (ศูนย์มานุษยวิทยาสิ
รินธร, ออนไลน์)

การเล่นปริศนาคำทายอีกอย่างหนึ่งคือการเล่น ะหมี หรือ ะหมี ซึ่ง
เป็นการเล่นปริศนาคำทายที่ฝึกสมองประลองปัญญาที่แพร่หลายมากในหมู่
นักปราชญ์และกวีจีน ะหมีเป็นภาษาจีนแต่จิว ะ แปลว่า ตี หมี แปลว่า
ปริศนา ะหมี แปลว่า ตีปริศนา การเล่นะหมีของจีนแพร่หลายเข้ามาใน
ประเทศไทย แล้วถูกปรับปรุงให้เป็นไทยโดยแต่งคำปริศนาและคำทายด้วย
คำประพันธ์ของไทย เช่น โคลง กลอน

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดการเล่นปริศนาคำทาย มาตั้งแต่ทรงพระเยาว์ ขุนตำรวจเอก พระมหาเทพกษัตรสมุห (เนื่อง สาคริก) ได้เขียนเล่าไว้เรื่อง “พะหมี่” ใน *สารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว* เล่ม 1 (2524, 431-434) ว่าเมื่อครั้งพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงดำรงพระอิสริยยศเป็นสมเด็จพระบรมโอรสาธิราช สยามมกุฎราชกุมาร โปรดการเล่นพะหมี่กับพวกมหาดเล็กมาก ทรงตั้งคำถามให้ข้าราชการส่วนพระองค์คิดทายกันเล่น ต่อมาใน พ.ศ. 2462 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้จัดงานฤดูหนาว ณ พระราชอุทยานวังสราญรมย์ เพื่อหารายได้แบ่งเบาพระราชภาระค่าใช้จ่ายในการซ่อมรถประจำปีของกองเสือป่าและลูกเสือ มีข้าราชการและประชาชนมาออกร้านกันเป็นจำนวนมาก พระองค์โปรดเกล้าฯ ให้ตั้ง “ร้านพะหมี่” และทรงขอให้พระบรมวงศานุวงศ์ เช่น สมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ รวมทั้งพระยาศรีสุนทรโวหาร และเสนาบดีหลายคนช่วยตั้งปัญหา คำถาม พะหมี่จะเขียนบนกระดาษขนาดหน้ากว้างครึ่งลำดัดใบข้างฝาร้านทั้งสองด้าน ผู้ที่ทายพะหมี่ลำดับใด แสดงความจำนงแล้วจ่ายเงินค่าธรรมเนียม 5 บาท หากทายถูกจะได้รับรางวัล ซึ่งมีราคาพอสมควรแตกต่างกันไปตามความยาก-ง่าย ของปัญหา ในครั้งนั้น คำพะหมี่พระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว คือ “ใครเก่งที่สุดในโลก” ของรางวัลคือนาฬิกาข้อมือเรือนทองคำ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จมาประทับเจี๊ยะบๆ หลังร้านพะหมี่ อยู่บ่อยๆ และทรงสำราญพระราชหฤทัยที่มีผู้สนใจทายคำถามพะหมี่ของพระองค์จำนวนมากและยังไม่มีผู้ทายถูกจนกระทั่งคืนสุดท้าย ทำให้ร้านพะหมี่ได้ค่าธรรมเนียมจากคำปริศนาคำนี้สูงสุด

ผู้ที่ทายคำพะหมี่พระราชนิพนธ์นี้ได้คือ นายสนิท หุ้มแพร (บุญมา หรือ ฤษะมาน) และคำตอบนั้นก็เกิดจากคำบ่นอย่างโกรธๆ ว่า “ไม่รู้” ซึ่งปรากฏว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้อง

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวมีพระราชกระแสรับสั่งถึงเหตุที่ทรงตั้งพะหมี่คำถามนี้ว่า (สารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เล่ม 1 (2524, 434)

“การที่ฉันตั้งกระทู้พะหมี ถามว่า “ใครเก่งที่สุดในโลก”
ครั้งนี้ก็เพราะจะลองดี พวกที่ถือดี อวดว่าอะไร ฉันก็รู้ทั้งนั้น...
บรรดาคนที่ถูกยกย่องว่าเป็น “ผู้รู้” หรือ “นักปราชญ์” นั้น คุณจะ
พูดคำว่า “ไม่รู้” ไม่ได้เอาเสียเลย...นับเป็นเรื่องฉันมีความ
รำคาญใจมานานแล้ว”

การเล่นปริศนาคำทายก็ยังคงนิยมต่อมา การเล่นปริศนาคำทายของ
จังหวัดชลบุรีและจังหวัดใกล้เคียงที่เรียกว่า “โจ๊ก” ได้ปรับปรุงจากพะหมีและ
โคลงทาย มีประวัติความเป็นมานับ 100 ปี และมีพัฒนาการจนมีรูปแบบที่
แน่นอน

ในยุคปัจจุบัน เมื่อมีสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์ และสื่ออินเทอร์เน็ต การเล่น
ปริศนาคำทายก็ปรากฏในนิตยสาร ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ เกม
คอมพิวเตอร์ และกระดานสนทนาทางอินเทอร์เน็ตด้วย เรียกว่าเป็นปริศนา
คำทายร่วมสมัย

ปริศนาคำทายมีทั้งปริศนาที่เป็นภาษาซึ่งแบ่งเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง
ปริศนาที่เป็นรูปภาพหรือ รูปภาพผสมตัวหนังสือ และปริศนาที่เป็นการแสดง
กิริยาท่าทาง จุดเด่นของปริศนาคำทายที่ใช้ภาษาคือการแสดงความสามารถ
ทางภาษา ทั้งการเล่นเสียงสัมผัส การใช้คำซ้ำ คำผวน ความเปรียบ คำกำกวม
คำคู่แย้ง นอกจากนี้ผู้เล่นยังแสดงไหวพริบ ความช่างสังเกต ความสนใจ
สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ รวมทั้งเรื่องราวข่าวสารรอบตัว แต่ไม่ว่าจะเป็น
ปริศนาคำทายที่ใช้ภาษา รูปภาพ หรือกิริยาท่าทาง ทุกคนไขปริศนาและ
คนทายย่อมต้องมีความรู้ทางภาษาเป็นอย่างดี

Crambo และ Dumb Crambo การเล่นใบ้คำของตะวันตก

Wikipedia ให้คำอธิบายว่า Crambo เป็นการละเล่นทายคำที่เน้นเรื่อง
เสียงสัมผัส มีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 14 ในชื่อว่า ABC of Aristotle และรู้จักกัน
ว่าเป็น capping the rhyme

ในคริสต์ศตวรรษที่ 18 การเล่นเกมโบ แแบ่งผู้เล่นเป็นฝ่าย สมาชิกในแต่ละฝ่ายจะคิดหาคำที่มีเสียงสัมผัสกับคำหรือบาทที่ฝ่ายตรงข้ามเสนอมาก่อน ฝ่ายแรกที่เสนอคำมักจะหาคำที่มีเสียงสัมผัสแปลกๆ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ขบขัน การเล่นเกมจะยุติลงเมื่ออีกฝ่ายหนึ่งไม่อาจหาคำมาสัมผัสให้ต่อเนื่องได้

ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 แกรมโบพัฒนาไปเป็นการเล่นที่ผู้เล่นคนหนึ่งเลือกคำคำหนึ่งให้อีกฝ่ายหนึ่งทาย แต่ไม่บอกตรงๆ กลับบอกไปว่าคำนั้นสัมผัสกับคำใด อีกฝ่ายหนึ่งตั้งคำถามถึงลักษณะและความหมายไปจนกว่าจะทายคำนั้นถูก การตั้งคำถามทำให้ฝ่ายตั้งคำปริศนาต้องทายว่าฝ่ายตอบคิดทายเป็นคำใด ถูกหรือไม่ ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจึงต่างต้องตีปริศนาจากถ้อยคำที่โต้ตอบไปมา ดังเช่น ฝ่ายแรกพูดว่า "I know a word that rhymes with bird." ฝ่ายที่สองถามว่า "Is it ridiculous?" ฝ่ายแรกตอบว่า "No, it is not absurd." ฝ่ายที่สองถามว่า "Is it a part of speech?" ฝ่ายแรกตอบว่า "No, it is not a word." ผู้เล่น 2 ฝ่ายจะถามตอบกันเช่นนั้นจนกว่าจะทายคำได้ถูก ผู้มีชื่อเสียงที่นิยมเล่นเกมโบ เช่น Robert Burns (1759-1796) James Boswell (1740-1795) Karl Marx (1818-1883)

ส่วนการเล่น Dumb Crambo ดัมม์ แกรมโบ นั้น เป็นการเล่นทายคำ โดยแสดงทำไม้ถึงความหมายของคำแต่ละคำ คล้ายการเล่น Charade ข้อเขียนเรื่อง Classic Games and Puzzles (ข้อมูลออนไลน์) อธิบายการเล่นดัมม์แกรมโบว่า

“ดัมม์แกรมโบ เป็นเกมไปคำ โดยผู้เล่นต้องแสดงท่าทางไปคำซึ่งเป็นคำเดียว มากกว่าจะเป็นวลี ผู้เล่นมี 4 คนหรือมากกว่านั้น แบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งเรียกว่า ผู้ดู (the audience) อีกฝ่ายหนึ่งเรียกว่าผู้แสดง (the actor) เมื่อเริ่มเล่น ฝ่ายผู้แสดงจะออกไปข้างนอกห้อง ฝ่ายผู้ดูจะเลือกคำปริศนา แล้วเลือกคำแนะ (clue word) ที่มีเสียงสัมผัสกับคำปริศนา เช่น ถ้าคำปริศนาคือ bar ก็เลือกคำแนะที่เสียงใกล้เคียงกัน เช่น tar ในการเลือกคำปริศนา ผู้เล่นควรเลือกคำที่มีเสียงสัมผัส

กับคำอื่นได้หลายๆ คำ เพราะจะทำให้เล่นต่อเนื่องได้นาน

เมื่อฝ่ายผู้แสดงกลับเข้ามา ฝ่ายผู้ดูจะบอกคำแนะนำซึ่งมีเสียงสัมผัสกับคำปริศนา ฝ่ายผู้แสดงเมื่อได้คำว่า tar เขาคิดว่าคำปริศนาอาจจะเป็น car ฝ่ายผู้แสดงจึงแสดงท่าใบ้ว่าเป็นรถ เช่น ทำท่าขับรถ ฝ่ายผู้ดูจะทายท่าใบ้ของฝ่ายผู้แสดง แต่คำตอบนี้ไม่ถูก ฝ่ายผู้ดูจะบอกว่าไม่ใช่ car ฝ่ายผู้แสดงต้องคิดคำตอบใหม่ เช่นคิดว่าเป็น jar ก็ทำท่าใบ้เปิดฝาเหยือกน้ำ เมื่อฝ่ายผู้ดูบอกว่าไม่ใช่คำตอบที่ถูก ฝ่ายผู้แสดงก็ต้องทายใหม่โดยทำท่าใบ้ใหม่

ผู้แสดงจะแสดงท่าใบ้คำได้ 3 ครั้ง หากใบ้คำได้ถูก และแสดงท่าใบ้ให้ฝ่ายผู้ดูบอกได้ว่าเป็นคำอะไร ก็เป็นฝ่ายชนะได้ 1 คะแนน ถ้าใบ้คำไม่ถูกเลยทั้ง 3 ครั้ง ก็เป็นฝ่ายแพ้ คะแนนตกเป็นของฝ่ายผู้ดู จากนั้นฝ่ายผู้ดูกับฝ่ายผู้แสดงก็สลับบทบาทกัน แล้วเริ่มเล่นใหม่

ฝ่ายที่เก็บคะแนนได้ 10 คะแนนก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ”

ดัมป์แครมโบ (ละครปริศนา) ประดิษฐกรรมของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

ดัมป์แครมโบ หรือละครปริศนา เป็นการเล่นปริศนาคำทายอีกรูปแบบหนึ่ง โดยแทนที่จะใช้ภาษาคำคล้องจอง หรือรูปภาพ หรือกริยาท่าใบ้ ก็ใช้การเล่นละครเป็นเรื่อง ให้ผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งตีความละครปริศนานั้นแล้วทายคำ

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวน่าจะทรงพัฒนาดัมป์แครมโบ (ละครปริศนา) จากการเล่นปริศนาคำทายและพะหมี่ซึ่งโปรดมาตั้งแต่ยังทรงพระเยาว์ แล้วทรงผสมผสานกับการแสดงท่าใบ้คำของการเล่น Dumb Crambo ของประเทศอังกฤษ เพราะในขณะที่พระองค์ทรงเป็นพระบรมโอรสาธิราชสยามมกุฎราชกุมาร และประทับทรงศึกษาอยู่ที่เมือง Ascot ประเทศอังกฤษ ตั้งแต่ พ.ศ. 2438 หรือก่อนหน้านั้น พระองค์โปรดการเล่นดัมป์ แครมโบ มาก แต่เป็นการเล่นทาย “คำปริศนา” แบบอังกฤษ (ปีน มาลากุล, 2518, 267)

นอกจากนี้ เมื่อวันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2440 ขณะประทับทรงศึกษาอยู่ที่ประเทศอังกฤษ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระราชนิพนธ์บทละครภาษาอังกฤษ เรื่อง *Traitor* เพื่อลงพิมพ์ในวารสาร K.V.C. โดยใช้พระนามแฝงว่า Tom Toby หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล พบต้นฉบับลายพระหัตถ์บทละครเรื่องนี้เมื่อ พ.ศ. 2520 และบันทึกไว้ว่า “ทรงเรียกบทละครเรื่องนี้ว่า *a charade* ซึ่งพอจะแปลได้ว่า “ละครปริศนา” แสดงให้ทายว่าเรื่องอะไร ทำนองเดียวกับ “ดัมม์ แครมโบ” นั้นเอง” (ปิ่น มาลากุล, 2520, คำนำ) พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวมีพระราชบันทึกว่าทรงได้เค้าเรื่องมาจากนวนิยายของ Guy Boothby ชื่อ *Fascination of the King* หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล แปลบทละครพระราชนิพนธ์เรื่อง *Traitor* เป็นภาษาไทย ให้ชื่อว่า *ผู้รักดี*

ต่อมาเมื่อเสร็จนิวัติพระนครแล้ว พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงดัดแปลงการเล่นดัมม์ แครมโบ ของตะวันตกมาเป็นละครปริศนาตามแบบของพระองค์ แต่ยังทรงเรียกละครแบบนี้ว่า ดัมม์ แครมโบ หรือละครปริศนา การแสดงละครปริศนา หรือ *Dumb Crambo* ตามแบบของพระองค์คือ เลือกภาพิตหรือคำพังเพยที่ประกอบด้วยคำ 4 คำ นำคำแต่ละคำมาแสดงเป็นละคร และแสดงละครรวมคำให้มีความหมายตรงกับภาพิตนั้น จะแสดงเป็นละครรำ ละครร้อง ละครพูด ลิเก หรือการแสดงแบบใดก็ได้ แล้วให้อีกฝ่ายทายว่าเป็นภาพิตใด

หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล อธิบายวิธีการเล่นดัมม์ แครมโบ (ละครปริศนา) ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6 ไว้ดังนี้ (สารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เล่ม 2 (2524, 580)

“แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 20-30 คน เรียกว่า ฝ่าย ก และฝ่าย ข ก็ได้ ฝ่าย ก แสดงละครปริศนา คือ เลือกภาพิตหรือคำพังเพย ซึ่งตามปกติประกอบด้วยคำ 4 คำ มาแสดงเป็นละคร 4 เรื่อง ให้มีความหมายถึงคำ 4 คำนั้น ตามลำดับ โดยไม่บอกออกมาว่าอะไร เสร็จแล้วแสดง “รวมคำ” เป็นเรื่องที่ 5 ให้มีความหมายตรงกับภาพิตหรือคำพังเพยนั้น

จบแล้ว ฝ่าย ข ก็ทายว่าภษิตหรือคำพังเพยนั้นคืออะไร ถ้าทายผิดอาจแสดง “รวมคำ” ใหม่ให้ทายเข้า เสร็จแล้วฝ่าย ข ก็แสดงให้ฝ่าย ก ทายบ้าง

ในทางปฏิบัติต้องมีหัวหน้าชุดฝ่าย ก และหัวหน้าชุดฝ่าย ข ซึ่งจะต้องกำหนดตัวให้ทราบล่วงหน้า 1 วัน เพื่อให้คิดว่าจะเลือกภษิตหรือคำพังเพยใดและเตรียมอุปกรณ์ที่จะต้องใช้ด้วย แต่จะต้องปิดไว้เป็นความลับ

ครั้นถึงเวลาที่จะแสดง ฝ่ายที่จะแสดงก็เข้าไปที่หลังเวที แล้วหัวหน้าชุดก็แจ้งให้ฝ่ายของตนทราบว่าแสดงเรื่องอะไรบ้าง และจะให้ผู้แสดงเป็นตัวใดในเรื่องใด ผู้ที่อยู่ในฝ่ายนั้นอาจออกความเห็นให้แก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อตกลงกันได้แล้วก็เริ่มแสดงเป็นชุดๆ ไป”

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างโรงละครเพื่อจัดแสดงดัมม์แครมโบ ดังที่หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล (2518, 268) เล่าว่า

“ก่อนหน้าทวัมใหญ่ปีมะเส็ง พ.ศ. 2460 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จพระราชดำเนินโดยเรือพระที่นั่งประจำทวีป แปรพระราชฐานไปประทับแรม ณ พระราชวังบางปะอิน ณ ที่นั้นได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างโรงละครขึ้น เสร็จเรียบร้อยแล้ว พระราชทานนามว่า “ศาลาวรรณานุกาเวทีสถาน” ทรงใช้เป็นที่พักผ่อนละคร “วิไลยเลือกคู่” และเป็นที่เล่น “ดัมม์แครมโบ” ต่อจากนั้น”

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เริ่มเล่นดัมม์แครมโบครั้งแรก เมื่อวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2460 หลังเสวยพระกระยาหารค่ำแล้ว เสด็จลง ณ ศาลาวรรณานุกาเวทีสถาน มีข้าราชการบริพารตามเสด็จและรอเฝ้าทูลละอองธุลีพระบาทอยู่ ณ ที่นั้น ประมาณ 60 คน

พระยอนิรุทธเทวารับพระบรมราชโองการให้จัดผู้เล่นเป็นฝ่าย ก และ ฝ่าย ข คนส่วนใหญ่อยากอยู่ฝ่าย ก เพราะพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงอยู่ฝ่าย ก ซึ่งประกอบด้วย (ปิ่น มาลากุล, 2518, 268)

1. พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

2. ม.จ. ตูลภากร

3. ม.จ. ดิศศนุวัตติ

4. ม.จ. รังสิยากร

5. พระยาพิทักษ์ภูบาล

6. พระยาแพทย์พงศา

7. พระยาศรีสุริยพาหะ

8. พระยอนิรุทธเทวา

9. พระยอนุรักษ์ราชมณฑลเชียร

10. พระยอนุศาสน์จิตรกร

11. พระสนิทรราชการ

12. หลวงธรรมสารประศาสน์

13. หลวงเพราะสำเนียง

14. หลวงอนุศาสน์ตรุณรัตน์

15. หลวงอนุสิษฐ์ตรุณราช

16. นายจำยวด

17. นายกวด หุ้มแพร

18. นายชิต หุ้มแพร

19. นายจ่านราชกิจ

20. ขุนชลาลัยวิจิต

21. ขุนประสาทนนทวิท

22. ม.ล. ปิ่น มาลากุล

23. นายแจลัม กฤษณามระ

24. นายประสาท สุขุม

25. นายพจนา ณ ระนอง

26. นายหยิบ ณ นคร

การแสดงดัมม์แครมโบครั้งนั้น เริ่มตั้งแต่วันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2460 มีการแสดงทุกวันจนถึงวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2460 เว้นเฉพาะวันที่ 22 กันยายน พ.ศ. 2460 เพราะคืนนั้นทหารราบ 13 มี่งานฉลงงไล่ และมีการแสดงละครพระราชนิพนธ์เรื่องวิไลเลือกคู่ถวายให้ทอดพระเนตรที่พระที่นั่งวโรภาสพิมาน ดังนั้น มีการแสดงดัมม์แครมโบหรือละครปริศนา 22 วัน วันละ 10 เรื่อง รวม 220 เรื่อง บทละครทั้ง 220 เรื่อง มีเนื้อความอย่างไรบ้าง ไม่อาจสืบหาต้นฉบับได้ทั้งหมด ส่วนภาชิต หรือคำพังเพย ที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายใช้เป็นปริศนาคำทายในการเล่นดัมม์แครมโบทั้ง 22 วัน หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล บันทึกไว้ดังนี้ (ปิ่น มาลากุล, 2518, 269)

	ฝ่าย ก	ฝ่าย ข
11 ก.ย. 2460	วิวเห็นแก่หญ้า	ถ้อยสอดกิน
12 ก.ย. 2460	ของหายสพายบาป	อุ้มหมูทั้งมุ้ง
13 ก.ย. 2460	จับตำถล่มแดง	ตักน้ำรดสาก
14 ก.ย. 2460	ตันร้ายปลายดี	ลูบหน้าปะจุมุก
15 ก.ย. 2460	หน้าเนื้อใจเสือ	ยื่นแก้วให้วานร
16 ก.ย. 2460	รู้หลบเป็นปีก	หน้าชื่อใจจด
17 ก.ย. 2460	เพื่อนกินหาง่าย	ชี้แพ่ชวนดี
18 ก.ย. 2460	เคราะห์ร้ายตายขุม	รำไม่ดีโทษพิณพาทย์
19 ก.ย. 2460	จับปลาสองมือ	รู้หลีกเป็นหาง
20 ก.ย. 2460	น้ำน้อยแพ่ไฟ	โปรดสัตว์ได้บาป
21 ก.ย. 2460	พิมเสนแลกเกลือ	ขึ้นกปลายไม้
22 ก.ย. 2460	ปลาหมอตายเพราะปาก	ซื้อผ้าหน้าหนาว
23 ก.ย. 2460	สีขอให้ควายฟัง	ใจคนหยั่งยาก
25 ก.ย. 2460	มือด้วนได้แหวน	อดได้เป็นพระ
26 ก.ย. 2460	น้ำลดตอโผล่	น้ำลอดได้ทราย

27 ก.ย. 2460	น้ำมากตอหมด	(วันนี้ไม่ได้จัดฝ้าย ข ไว้)
28 ก.ย. 2460	ตึงหลังหัก	หน้าไหวหลังหลอก
29 ก.ย. 2460	อย่าวางใจคน	กลิ้งครกขึ้นภูเขา
30 ก.ย. 2460	เมายศลิมตาย	จวบสูญถูกแม่
1 ต.ค. 2460	โกนหัวหลอกปลา	รักหนักมักหน่าย
2 ต.ค. 2460	ไผ่สูงเกินศักดิ์	(วันนี้ไม่ได้จัดฝ้าย ข ไว้)
3 ต.ค. 2460	อย่าหาญสู้เสือ	(วันนี้ไม่ได้จัดฝ้าย ข ไว้)

ในกติกากาการเล่น ดัมภ์แควมโบ ละครปริศนาของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว จะต้องนำภษิตหรือคำพังเพยมาเป็นตัวตั้งในการทหายปริศนาและแสดงละคร จะเห็นได้ว่า ภษิตหรือคำพังเพยที่นำมาใช้เล่น มีข้อนำสังเกต ดังนี้

ภษิตหรือคำพังเพยบางสำนวน ไม่คุ้นหูแล้วในปัจจุบัน ไม่ทราบว่ามี ความหมายอย่างไร เช่น

อุ่มหมูทั้งมั่ง
โกนหัวหลอกปลา

ภษิตหรือคำพังเพยบางสำนวน ตัดมาเพียงส่วนเดียว เพราะต้องการ คำเพียง 4 คำ เช่น

เพื่อนกินหาง่าย มาจาก เพื่อนกินหาง่าย เพื่อนตายหายาก
รู้หลบเป็นปีก มาจาก รู้หลบเป็นปีก รู้ลึกเป็นหาง
พิมเสนแลกเกลือ มาจาก อย่าเอาพิมเสนไปแลกกับเกลือ

ภษิตหรือคำพังเพยบางสำนวน ปรับเปลี่ยนใหม่ เช่น

รำไม่ดีโทษพิณพาทย์ ของเดิมคือ รำไม่ดีโทษปี่โทษกลอง
น้ำลดตอโผล่ ปรับเปลี่ยนจากของเดิมว่า น้ำลดตอผุด

ภาษิตหรือคำพังเพยบางสำนวน อาจแต่งต่อขึ้นใหม่ให้คล้องจองกับของเดิม เช่น

น้ำมากตอหมด อาจจะแต่งขึ้นใหม่ให้คล้องจองกับ น้ำลดตอไผ่
มือด้วนได้แหวน อาจจะแต่งใหม่ให้ต่อเนื่องกับ หัวล้านได้หวี
ตาบอดได้แว่น

ปริศนาคำทายบางคำไม่ใช่ภาษิตหรือคำพังเพย เช่น น้ำลดใต้ทราย
จวบลูกถูกแม่

การแสดงตัมบ์แครมโบ (ละครปริศนา) เป็นการแสดงสดๆ ไม่มีการซ้อม
ตั้งในวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2460 หัวหน้าชุดฝ่าย ก กำหนดการแสดง
ตัมบ์แครมโบด้วยภาษิต “น้ำน้อยแพ้ไฟ” และกำหนดการแสดง ดังนี้ (เป็น
มาลากุล, 2518, 270-271, สารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว
เล่ม 2, 2524, 581)

น้ำ : ให้แสดงละครแบบเทพนิยาย แม่มีลูกสองคน ลูก
ตัวและลูกเลี้ยงลูกเลี้ยงตกน้ำ แม่มดเอาไปเลี้ยง
ไว้ ลูกคนนี้ขยันทำงานดี แม่มดจึงเอาทองทาตัว
ส่งกลับบ้าน ลูกอีกคนหนึ่งแก้มองตกน้ำบ้าง แต่
เกียจคร้าน แม่มดจึงเอาน้ำมันดินทาตัว ส่งกลับมา
น้อย : ให้แสดงลิเกเรื่องพญาน้อยชมตลาต
แพ้ : ให้แสดงละครรำ ฝีมือสุรรบแพ้พระเกียรติรด
ไฟ : ให้แสดงละครพูดเรื่อง จารกรรมของจารบุรุษเยอรมัน
ในสหรัฐอเมริกา ตามข่าวหนังสือพิมพ์ในขณะนั้น
(ระหว่างมหายุทธสงคราม)

หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล (2518, 271) เล่าว่าในการกำหนดแสดงเรื่อง “ไฟ”

หัวหน้าชุดเสนอเรื่องอิงประวัติศาสตร์อังกฤษ ขุนประสาธนนทวิกัตต์ค้าน บอกว่าไม่สนุก และเสนอให้เล่นเรื่องอิงประวัติศาสตร์ฝรั่งเศส กองทัพโปเลียน ถูกกองทัพรัสเซียล้อมอยู่ในหุบเขา ทหารม้าคนหนึ่งอาสาแหวกแนวล้อมไป แต่ถูกปืนกลตาย นายทหารคนหนึ่งยอมถูกเผาทั้งเป็น เพื่อให้กองทัพฝ่าย ตนเห็นแสงไฟและรีบมาช่วย พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงแย้งว่า สมัย นั้นยังไม่มีปืนกล และในรัสเซียนั้น โปเลียนไม่เคยแยกกองทัพ และมีที่ราบ เป็นส่วนใหญ่ มีภูเขาน้อย สถานที่นั้นคงจะเป็นสเปน ตกเตียงกันมากแล้ว แต่ไม่ตกลงกัน เพื่อตัดบท มิให้โต้เถียงกันยืดเยื้อเป็นการเสียเวลา หัวหน้า ชุดจึงขอพระราชทานเรื่อง “ไฟ” ใหม่ และได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ทรงคิด พระราชทานทันที ได้เรื่องละครพูดเกี่ยวกับการกระทำของจาร์บุรุษในอเมริกา ซึ่งเป็นเรื่องคล้ายจริง เพราะในระยะนั้นมีชาวเยอรมันกระทำการจารกรรม ในอเมริกาบ่อยๆ

รวมคำ : ให้แสดงละครพูดแบบภาพยนตร์ เรื่องการลักลอบเล่นการพนัน ตำรวจปลอมตัวเข้ามา แล้วออกไปนำพรรคพวกเข้ามาจับ แต่จับไม่ได้เพราะ พวกนักการพนันมีจำนวนมากกว่า “น้ำน้อย” จึง “แพ้ไฟ” ด้วยเหตุนี้

หัวหน้าชุด กกราบบังคมทูลเชิญให้พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงแสดงเป็นหัวหน้าบ่อนการพนัน (ปีน มาลากุล, 2518, 271, ปวริศ มิษา, 2556, 30)

การแสดงของฝ่าย ก จบลงด้วยความเรียบร้อย ส่วนฝ่าย ข ไม่มีความ ยากลำบากในการทายเป็นภาชิตอะไร เพราะ “พอเห็นพระยาน้อยออก มาชมตลาด ก็รู้แล้ว” (ปีน มาลากุล, 2518, 271)

ดังนั้น ในการเล่นดัมม์แครมโบ สมาชิกแต่ละคนในแต่ละฝ่ายจะต้องแสดง ละครกันหลายเรื่อง มีบันทึกแน่ชัดว่าพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงแสดงดัมม์แครมโบ ละครปริศนา ในวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2460 ทรงอยู่ ในฝ่าย ก และทรงแสดงเป็น “หัวหน้าบ่อนการพนัน” ในละครรวมคำของภาชิต ว่า “น้ำน้อยแพ้ไฟ” แต่จะทรงเล่นดัมม์แครมโบอีกก็เรื่องไม่มีบันทึกไว้ ส่วน หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล ผู้เป็นข้าราชการบริพารใกล้ชิดและได้รับพระมหากรุณาธิคุณ

โปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้แสดงละครพระราชนิพนธ์หลายเรื่อง กล่าวว่าย่านใต้แสดงละครดัมม์แครมโบ กว่า 40 เรื่อง (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2545, 87)

จากการที่ดัมม์แครมโบ ละครปริศนาของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นการแสดงสด และคิดเค้าโครงเรื่องกันล่วงหน้าเพียง 1 วัน จึงแทบไม่พบบทละครดัมม์แครมโบเลย ทั้ง ๆ ที่มีบันทึกว่ามีการเล่นอย่างน้อย 220 เรื่อง เมื่อพิจารณาจากการเล่นดัมม์แครมโบด้วยภาชิต “น้ำน้อยแพ้ไฟ” จะเห็นได้ว่า มีการวางเค้าโครงเรื่องเพียงคร่าว ๆ บางเรื่องนำมาจากวรรณคดีที่มีอยู่เดิม เช่น เรื่องพญาน้อยชมตลาด เป็นตอนหนึ่งในเรื่องราชาธิราช นำมาแสดงเป็นละครพันทางและมีการแสดงปีพาทย์มอญอยู่เสมอ เรื่องพระเกียรติยศก็เป็นละครรำและละครร้องพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 6 บางเรื่องนำมาจากข่าวสารในหนังสือพิมพ์ เช่นเรื่องจารบุรุษในสหรัฐอเมริกา ซึ่งคิดบทขึ้นสด ๆ ฝ่ายผู้แสดงก็ต้อง “ต้นสด” เาเอง บทละครดัมม์แครมโบซึ่งน่าจะมีผู้คิดแต่งบทหลายคนจึงเป็นเพียงบทที่แต่งเพื่อใช้เล่นละครเฉพาะคราว ไม่มีการบันทึกไว้ ดัมม์แครมโบจึงเป็นการแสดงปฏิภาณในการผูกเรื่อง ซึ่งผู้คิดเรื่องต้องมีความสามารถรอบรู้เรื่องวรรณคดี ประวัติศาสตร์ ข่าวสาร และผู้แสดงต้องมีความสามารถรอบตัวในการแสดงละครรูปแบบต่าง ๆ

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระกรุณาฯ คิดผูกเรื่องพระราชทานสำหรับแสดงละครหลายเรื่อง มี 3 ลักษณะคือ 1) พระราชนิพนธ์คำพูดของตัวละคร 2) ทรงเล่าเรื่องเป็นตัวอักษร ให้ผู้แสดงคิดคำพูดเอง และ 3) ทรงเล่าเรื่องให้ตัวละครฟังเพื่อนำไปแสดง (ปิ่น มาลากุล, 2518, 271)

นอกจากพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงคิดเค้าโครงเรื่องจารกรรมของเยอรมันสำหรับเล่นละครปริศนาคำว่า “ไฟ” สำหรับภาชิต “น้ำน้อยแพ้ไฟ” แล้ว ทรงพระราชนิพนธ์บทละครปริศนา ดัมม์แครมโบไว้ด้วยลายพระหัตถ์อีก 2 เรื่อง คือ *เรื่องตึกมีตุ* และ *ลูกสาวน้ำ*² ซึ่งเป็นพระราชนิพนธ์เค้าโครงเรื่องเช่นกัน (คณะกรรมการมุลนิธิพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, 2526, 56-60)

เรื่องตึกผีดู มีเรื่องราวซึ่งผู้เขียนขอสรุปโดยย่อว่า เจ้าของตึกประกาศลงหนังสือพิมพ์ให้รางวัลแก่ผู้ที่อาสานอนในตึกผีดู หวังว่าจะมีผู้ปราบผีและทำลายอำนาจผีได้ นายวิเชียรและสหายรับอาสา พร้อมเตรียมปืนไปคนละกระบอก ผ่าคนละผืน และน้ำยากันไอพิษ พอตกตึก ผีแสดงอิทธิฤทธิ์ตามที่เจ้าของตึกกล่าวไว้ นายวิเชียรและเพื่อนไล่ตามผีไปจนถึงห้องสำคัญที่ผีจะหายตัวไป จึงเอาผ้าขุบน้ำยากันไอพิษผูกปิดหน้าปิดจมูกแล้วตามผีเข้าไปในห้องสองคนใช้ปืนขู่สั่งให้ผียอมจำนน นายวิเชียรเข้าไปถอดหน้ากากผีออกและบังคับให้ผีเปิดช่องลับที่ผนัง จากนั้นจับผีมัดทั้งไว้กลางห้อง นายวิเชียรให้เพื่อนแต่งตัวเป็นผีแทน แล้วทั้งสองก็เข้าไปในช่องลับ พบว่าในห้องเต็มไปด้วยเครื่องทำเงินแดง นายวิเชียรและเพื่อนจึงจับพวกทำเงินแดงได้หมด หลังจากสืบจับมาเป็นเวลานาน

หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล เขียนคำอธิบายไว้ท้ายเรื่อง ตึกผีดู ว่า “เรื่องนี้ทรงพระราชนิพนธ์พระราชทานสำหรับละครปริศนา ตั้มบ์แครมโบ ซึ่งจะแสดงคำว่า “หน้า”

เรื่องลูกสาวน้ำ มีเรื่องราวสรุปย่อได้ว่า ลูกชายเศรษฐีหมายตาจะแต่งงานกับลูกสาวของน้ำ จึงให้พ่อไปทาบทามสู่ขอ ส่วนตนขอไปเที่ยวเปิดหูเปิดตาก่อน ลูกชายเศรษฐีเที่ยวสำมะเลเทเมาไปกับเพื่อนฝูงและเล่นการพนันจนมีหนี้สินรุงรัง พ่อแม่พูดจากรู้ว่ากลัวให้ลูกชายรีบแต่งงานเพราะลูกสาวน้ำได้รับมรดกมั่งมีขึ้นและขณะนั้นมีผู้ชายหมายปองหลายราย ลูกชายตกลงเพราะนอกจากเป็นหนี้สินแล้วยังหยิบเงินหลวงไปใช้อีกด้วย หลังจากตกลงแต่งงานก็ไปกินเลี้ยงบอกข่าวแก่เพื่อน ๆ ในกลุ่มเพื่อนมีชายผู้หนึ่งรักลูกสาวของน้ำอยู่จึงนำความไปบอกให้เธอรับรู้ เธอบอกว่าเดิมก็พอใจญาติหนุ่มผู้นี้เพราะคุ้นเคยกัน หากขอแต่งงานเมื่อปีที่แล้วก็ยินยอม แต่บัดนี้เธอรักกับชายหนุ่มผู้มาส่งข่าวเสียแล้ว จึงไม่ประสงค์จะแต่งงานกับญาติผู้นี้ แต่คาดว่าพ่อแม่ของเธอคงจะบังคับให้แต่ง ดังนั้น เธอตกลงใจหนีไปกับคู่รัก

หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล เขียนอธิบายไว้ท้ายเรื่องลูกสาวน้ำ ว่า “เรื่องนี้ทรงพระราชนิพนธ์พระราชทานแก่หัวหน้าชุดละครปริศนา (ตั้มบ์แครมโบ)

สำหรับการแสดงรวมคำภีศิต “ชื่อผ้าหน้าหนาว”

ภีศิต “ชื่อผ้าหน้าหนาว” มาจาก “ชื่อควายหน้าหนาว ชื่อผ้าหน้าหนาว” พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายว่า “ชื่อของไม้ค้ำหนึ่งถึงกาลเวลา ย่อมได้ของแพง ทำอะไรไม่เหมาะกับกาลเวลา ย่อมได้รับความเดือดร้อน” ในบทละครปริศนาพระราชนิพนธ์เรื่องนี้ ชายหนุ่มลูกเศรษฐีควรจะได้แต่งงานกับลูกสาวของน้ำซึ่งเหมาะสมกันทั้งฐานะการเงินและฐานะทางสังคมไปตั้งปีหนึ่งแล้ว แต่ชายหนุ่มกลับประวิงเวลาแล้วเที่ยวเตร่ทำตัวสำมะเลเทเมา รวมทั้งเล่นการพนันจนมีหนี้สิน ระหว่างนั้น ลูกสาวของน้ำเปลี่ยนใจไปรักคนอื่นเมื่อชายหนุ่มตกลงใจแน่นอนว่าจะแต่งงานกับเธอ ก็สายไปเสียแล้ว

นอกจากบทพระราชนิพนธ์ดัมภ์แครมโบ (ละครปริศนา) เรื่อง *จารกรรมเยอรมัน ตึกผีดู* และ *ลูกสาวน้ำ* ที่กล่าวไปแล้ว ยังมีพระราชนิพนธ์เรื่อง *ขว้วรัช*³ *เศรษฐีตาย เศรษฐีสกุลต่ำ หน้ากากดำ และหลวงราม* (สารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เล่ม 2, 2524 : ภาคผนวก ก พระราชนิพนธ์หมวดข. โขน-ละคร [3]) รวมบทพระราชนิพนธ์ดัมภ์แครมโบ 8 เรื่อง ทั้งนี้มีหมายเหตุไว้ว่า เรื่อง *จารกรรมเยอรมัน* และ *หลวงราม* ยังหาต้นฉบับไม่พบในช่วงจัดทำสารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว และเรื่อง *หน้ากากดำ* ทรงพระราชนิพนธ์ฉาก 3 องค์ 3 และฉาก 3 องค์ 4 เสริมพระนิพนธ์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมขุนเพชรบูรณ์อินทราชัย แต่ในปัจจุบันนี้ ต้นฉบับลายพระหัตถ์ที่ยังไม่ได้มีการจัดพิมพ์ซึ่งเป็นเอกสารปฐมภูมิและเก็บรักษาไว้ที่หอวิชาการอนุสรณ์สูญหายไปเสียมาก จึงพบบทพระราชนิพนธ์ดัมภ์แครมโบเพียง 2 เรื่องที่หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล รวมพิมพ์ไว้ในหนังสือ *พระราชนิพนธ์บทละครร้อยเรื่องของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว* เท่านั้น

สรุปและวิเคราะห์

ดัมภ์แครมโบ (ละครปริศนา) เป็นประดิษฐการด้านละครของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่แสดงพระอัจฉริยภาพและพระปรีชาสามารถในการตัดแปลงการเล่นไปค้ำเน้นสัมผัสของตะวันตกมาเป็นการเล่น

ละครปริศนาทายภาษิต ซึ่งมีทั้งการเล่นละครเพื่อแสดงความหมายแยกคำ และการเล่นละครเพื่อแสดงความหมายรวมคำของภาษิตหรือคำพังเพยนั้น ดัมภ์แควมโบ ละครปริศนาของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงเป็นการประสานวัฒนธรรมตะวันตกกับตะวันออกอย่างแนบเนียน

การแสดงดัมภ์แควมโบเป็นการฝึกซ้อมข้าราชการบริพารให้แสดงละครได้ทุกประเภท และแสดงได้ทันที เพราะเป็นละครที่ไม่ต้องการซ้อมเหมือนละครเรื่องใหญ่ หัวหน้าชุดทั้ง 2 ฝ่ายมีเวลาเตรียมตัวล่วงหน้าเพียง 1 วันว่าจะแสดงภาษิตใด ละครทั้ง 5 เรื่องเป็นอย่างไร และต้องเก็บเป็นความลับ ฝ่ายผู้แสดงก็รู้ตัวล่วงหน้าเพียงไม่กี่นาทีว่าจะแสดงเรื่องอะไร บทเป็นอย่างไร จากหัวหน้าชุดในวันแสดง ซึ่งในระหว่างตกลงกันนั้น อาจจะต้องคิดเรื่องขึ้นใหม่ ๆ สด ๆ การแสดงมีทั้งแสดงเป็นลิเก ละครร้อง ละครพูด ละครรำ ฯลฯ ดังนั้น ผู้แสดงต้องมีความสามารถพร้อมในการเลือกทำรำ เพลงร้อง และคิดบทพูด ในเวลาจำกัด แสดงให้เห็นปฏิภาณและความเชี่ยวชาญในการแสดงละครของผู้เล่น การได้ฝึกฝนด้วยการแสดงดัมภ์แควมโบ ซึ่งต้องแสดงคืนละ 10 เรื่องทำให้ผู้เล่นซึ่งมีฝ่ายละเกือบ 30 คนได้พัฒนาทักษะการแสดง ในฐานะที่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสนพระราชหฤทัยการละคร และทรงจัดการแสดงอยู่เสมอ จึง “ทำให้ทรงทราบว่ามีใครจะแสดงบทอย่างไร ได้หรือไม่ได้” (สารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เล่ม 2, 2524, 583)

การเล่นดัมภ์แควมโบ ยังเป็นการฝึกฝนการทำงานเป็นหมู่คณะอย่างเป็นประชาธิปไตย ผู้เล่นผลัดกันเป็นหัวหน้าชุด แม้ผู้มีอาวุโสหน่อยก็เป็นหัวหน้าชุดได้ ในการประชุมตกลงเรื่องที่แสดงและกำหนดตัวผู้แสดงว่าเป็นตัวละครใดในเรื่อง แม้หัวหน้าชุดจะเป็นผู้วางแผนการแสดง แต่เมื่อชี้แจงแก่ผู้เล่นแล้ว ผู้ไม่เห็นด้วยสามารถแสดงความเห็นโต้แย้งได้ เมื่อเห็นชอบกันโดยส่วนใหญ่แล้ว ผู้เล่นทุกคนก็กระทำตามข้อตกลงนั้น

ดัมภ์แควมโบเป็นการเล่นละครปริศนาที่รวมความรู้หลายอย่าง ทั้งภาษาไทย (ภาษิตและคำพังเพย) วรรณคดี ประวัติศาสตร์ ข้าราชการบ้านเมือง

ผู้เล่นจึงมีทักษะความรู้รอบตัว และนอกจากดัมม์แครมโบจะฝึกผู้เล่นให้เป็นนักแสดงที่ดีแล้ว ยังฝึกให้เป็นนักประพันธ์ที่สามารถผูกเรื่องได้สนุกและสมจริงอีกด้วย

ดัมม์แครมโบ (ละครปริศนา) จึงไม่เพียงเป็นการละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หากแต่ยังเป็นศิลปะการแสดงอีกประเภทหนึ่งที่แสดงพระปรีชาสามารถของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวในการที่ทรงบูรณาการการแสดงละครกับการเล่นปริศนาคำทาย อีกทั้งยังเป็นกุศโลบายอันแนบเนียนในการฝึกซ้อมข้าราชการบริพารให้แสดงละครและคิดแต่งบทละครเพื่อเล่นสดๆ ได้เองอีกด้วย นอกจากนี้ บทพระราชนิพนธ์ดัมม์แครมโบ (ละครปริศนา) ยังสะท้อนพระราชอัธยาศัยที่โปรดเรื่องประเภทลึกลับ (mystery) ซึ่งทรงใช้คำภาษาไทยว่า “คดีรหัส” ดังที่ทรงแปลเรื่องสั้นและนวนิยายแนวนี้จากตะวันตกไว้หลายเรื่อง และทรงพระราชนิพนธ์เรื่องแนวคดีรหัสเป็นเรื่องชุดจบในตอน (series) ไว้จำนวนมาก แม้บทพระราชนิพนธ์ดัมม์แครมโบ (ละครปริศนา) จะมีเพียง 8 เรื่องและพบต้นฉบับเพียง 2 เรื่อง แต่กล่าวได้ว่า ดัมม์แครมโบ (ละครปริศนา) เป็นบทพระราชนิพนธ์อีกประเภทหนึ่งที่แสดงความคิดสร้างสรรค์อันเป็นพระอัจฉริยภาพหาที่สุดมิได้ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

เชิงอรรถ

- ¹ มีเรื่องย่อว่า นายพลเอกผู้บัญชาการสมคบกับชาวฝรั่งเศสหลอกเหล่าทหารประจำป้อมว่าพระราชาริบัติสิ้นพระชนม์ในการสู้รบและให้กองทหารยกออกจากป้อมไปต่อสู้เพื่อแก้แค้น ขุนนางอังกฤษพี่ชายของพระราชินี พระราชินีและนายทหารที่จงรักภักดีร่วมกันขัดขวางไม่ให้กองทหารยกออกไปตกอยู่ในเงื้อมมือข้าศึก พระราชาริบัติเสด็จกลับมาถึงพอดี ฝ่ายนายพลเอกผู้ทรยศสิ้นชีวิต
- ² หนังสือพระราชนิพนธ์บทละครร้อยเรื่องของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว หม่อมหลวงปิ่น มาลากุล ใช้ชื่อละครเรื่องนี้ว่า “ลูกสาวน้ำ” แต่หนังสือสารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เล่ม 2 ภาคผนวก ก. ใช้ชื่อว่า “ลูกสาว

ของหน้า”

³ ชวาร์ซ เป็นชื่อตัวละครผู้ร้ายในบทละครพูดแบบภาพยนตร์ชุด เอมส์ วิลสัน ซึ่งมี 5 เรื่อง ชวาร์ซเป็นสายลับเยอรมันและเป็นคู่ปรับของนักสืบชาวอเมริกันชื่อเอมส์ วิลสัน อ่านเรื่องราวได้ใน รัชนีฤทัย สัจจพันธุ์, “ความสนพระราชหฤทัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวใน “คดีรหัส” ใน พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, คดีรหัส, กรุงเทพฯ : ศยาม, 2555.

เอกสารอ้างอิง

คณะกรรมการฉลองวันพระบรมราชสมภพครบ 8 รอบและ 100 ปี ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว. (2524). **สารานุกรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เล่ม 1, เล่ม 2.** กรุงเทพฯ : เจริญวิทย์การพิมพ์. จัดพิมพ์เนื่องในโอกาสวันฉลองพระบรมราชสมภพครบ 100 ปีของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2524.

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, สำนักงาน. (2540). **ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ ประจำปีพุทธศักราช 2528-2540.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.

คณะกรรมการมูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว. (2526). **พระราชนิพนธ์บทละครร้อยเรื่องของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว.** กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.

คณะอนุกรรมการรวบรวมและค้นคว้าเกี่ยวกับพระราชนิพนธ์ ๕๗ ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว. (2520). **หมวด ข โขนละคร จุลสารพิบสาม.** พระนคร : คุรุสภา.

ทิพย์สุนทรอนันต์บุตร. (2534). **วรรณกรรมพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว.** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ปาวริส มินา. (2556). การสร้างสรรค์บทละครพูดชวนหัวของพระบาทสมเด็จพระ

พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวจากบทละครสุนทรนาฏกรรมภาษาฝรั่งเศส.
วิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
วิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ปิ่น มาลากุล, หม่อมหลวง. (2518). **งานละครของพระบาทสมเด็จพระ
รามาธิบดีศรีสินทร มหาวชิราวุธ พระมงกุฎเกล้าเจ้าแผ่นดิน
สยาม**. กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด

รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2555). “ความสนพระราชหฤทัยของพระบาทสมเด็จพระ
พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวใน “คดีรหัส” ใน พระบาทสมเด็จพระ
พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, **คดีรหัส**, กรุงเทพฯ : ศยาม.

_____. (2556). **มิใช่เป็นเพียง ‘นางเอก’**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
สถาพรบุ๊คส์.

ศิริพร ภัคดีผาสุข. (2552). “ปริศนาคำทายของไทย”. **สารานุกรมไทย
สำหรับเยาวชน** ๙ เล่มที่ 34 ตอนที่ 3 หน้า 86-111.<http://www.sac.or.th/databases/siamrarebooks/wachirayan/index.php/2008-10-22-07-46-43><http://www.classicgamesandpuzzles.com/Dumb-Crambo.html>.