

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์วรรณกรรมเด็กวัยรุ่นประเภทบันเทิงคดี ที่ได้รับรางวัลจากการประกวดหนังสือดีเด่น รางวัลวรรณกรรมเยาวชนแว่นแก้ว รางวัลเชว่นบุ๊คส์อะวอร์ด และรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด ในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2543-2548 ผู้วิจัยจะศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ลักษณะวรรณกรรมสำหรับเด็ก
2. ความสนใจและความต้องการอ่านของวัยรุ่น
3. กลวิธีการประพันธ์วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี
4. คุณค่าที่ปรากฏจากวรรณกรรม
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์วรรณกรรมสำหรับเด็ก

ลักษณะวรรณกรรมสำหรับเด็ก

ปราณี เชียงทอง (2526, หน้า 6) ได้ให้ความหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็กไว้ว่าเป็นหนังสือที่เขียนขึ้นสำหรับเด็กอ่านอย่างเหมาะสมกับวัย และเป็นที่สนใจของเด็กวัยต่าง ๆ และเด็กสามารถเลือกอ่านได้ตามความพอใจโดยไม่มีการบังคับ เด็กอ่านได้ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื้อหาตรงกับความต้องการ และเป็นหนังสือที่มีรูปเล่มสวยงามสะดุดตา ซึ่งวรรณกรรมหรือหนังสืออ่านสำหรับเด็กเหล่านี้ นับเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตการอ่านของเด็ก นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงลักษณะของวรรณกรรมที่ดีสำหรับเด็กไว้ดังนี้

1. ตรงกับความสนใจของเด็ก เนื้อเรื่องเหมาะสมกับความสนใจและความต้องการของเด็ก ซึ่งมีอยู่ตามธรรมชาติ ได้แก่ ความชอบ ความต้องการ ความรัก ความเอาใจใส่เป็นต้น เรื่องที่ตรงกับ ความสนใจของเด็กจึงควรมีลักษณะดังนี้

- 1.1 เป็นเรื่องสนุก ให้ความเพลิดเพลิน

- 1.2 ส่งเสริมจินตนาการ เด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการ และชอบสร้างจินตนาการ เรื่องนั้นจะเป็นที่พอใจของเด็กก็ต่อเมื่อเด็กได้ร่วมสร้างจินตนาการของตนไปด้วย

- 1.3 ส่งเสริมให้เกิดความมั่นใจ เป็นเรื่องที่กล่าวถึงความสำเร็จของตัวละครหรือบุคคลในเรื่อง ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจไปด้วย

- 1.4 สนองอารมณ์ที่ปรารถนา คือมีเนื้อหาที่สนองอารมณ์ที่เด็กปรารถนา เช่น

อยากเป็นคนเก่ง อยากเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จ อยากได้ความรัก

1.5 ส่งเสริมความรู้ เป็นเรื่องที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมอย่างง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพกลมกล่อมจิตใจให้ประณีต เหล่านี้เป็นเรื่องที่ดีและจำเป็นสำหรับเด็กอย่างมาก

2. แก์โครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีแนวของเรื่องเด่นชัด เด็กสามารถเข้าใจได้โดยง่าย เรื่องกระชับไม่เยิ่นเย้อ ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับผู้อ่าน

3. สำนวนภาษาเป็นภาษาง่าย ๆ เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ เด็กพอใจจะติดตามเรื่องจากภาพประกอบ ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับผู้อ่าน

4. ภาพประกอบ นับเป็นหัวใจสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก เด็กชอบความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ชอบอ่านด้วยภาพมากกว่าตัวหนังสือ ภาพที่สวยงาม มีความรู้สึกมีชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหว สอดคล้องกับเนื้อเรื่องจะเชิญชวนให้เด็กสนใจหยิบหนังสือมาดูและอ่าน

5. รูปเล่ม มีลักษณะภายนอกงูใจ ขนาดรูปเล่มกะทัดรัดเหมาะมือเด็ก ทนทานต่อการจับต้อง กระดาษมีคุณภาพดี ตัวหนังสือใหญ่ พิมพ์ชัดเจน การเย็บเล่มต้องแข็งแรงเป็นพิเศษ
ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2545, หน้า 43) กล่าวถึงลักษณะวรรณกรรมหรือหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ควรมีลักษณะดังนี้

1. เนื้อหาตรงกับความต้องการของเด็กแต่ละวัย ซึ่งเนื้อหาวรรณกรรมหรือหนังสือที่ตรงกับความต้องการของเด็กคือ เป็นเรื่องที่ซดเชยอารมณ์ และสนองความอยากรู้อยากเห็นของเด็กแต่ละวัย และควรเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว

2. เนื้อหาสาระให้ข่าวสารแก่เด็ก ให้ความรู้ ช่วยพัฒนาทัศนคติและค่านิยม ส่งเสริมความเข้าใจตนเอง ผู้อื่น สิ่งแวดล้อม ขยายการรับรู้ สร้างความสำนึกและตื่นตัวอยู่เสมอ นอกจากนี้ จะให้ความบันเทิงอันเป็นเครื่องมือเร้าให้เกิดความสนใจ กระตุ้นจินตนาการเพื่อสร้างความคิดริเริ่ม สนใจที่จะใคร่รู้ช่างคิด ช่างถาม

3. ลักษณะของเรื่องและวิธีการเขียนหรือจัดทำ ต้องเดินเรื่องลึบไว ทันใจ เนื้อเรื่องไม่สับสน แสดงความสามารถของตัวละครในเรื่อง มีการชิงไหวชิงพริบให้ความรู้แปลกใหม่ ดินแดนผจญภัย เสราสลด ตลกขบขัน

4. ขนาดรูปเล่มต้องกะทัดรัด เหมาะสมกับการจับถือของเด็กในแต่ละวัย

5. ตัวละครอยู่ในวัยเดียวกัน หรือวัยใกล้เคียงกับเด็ก

6. ภาพประกอบมีความสดใสชัดเจน ดึงดูดความสนใจ มีความเคลื่อนไหวตลอดเวลา

นพวรรณ สิริเวชกุล และปณบุญ สิริเวชกุล (2546, หน้า 11-12) ได้กล่าวถึงหนังสือที่ดีสำหรับเด็กไว้ว่า จะต้องเป็นหนังสือที่เด็กอ่านแล้วทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้รับความรู้ ได้รับประสบการณ์ที่ผู้แต่งถ่ายทอดผ่านหนังสือไปสู่เด็ก เป็นเรื่องที่ไม่เป็นพิษเป็นภัยและมีเนื้อหาสาระตรงกับใจผู้อ่านวัยเด็ก มีรูปเล่มสะดุดตาก่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ชวนให้หยิบขึ้นมาพลิกดูเนื้อหาข้างใน ซึ่งลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กที่ดีจะต้องมีสิ่งต่อไปนี้

1. เทคนิคการพิมพ์และการจัดรูปเล่มหมายถึง ความสวยงาม ขนาดของตัวอักษรที่ต้องดึงดูดใจเด็ก อีกทั้งขนาดของรูปเล่มก็ต้องเหมาะสมกับความต้องการของเด็ก กระดาษที่ใช้ต้องมีคุณภาพ มีการจัดรูปเล่มให้ดูโปร่งสบาย ภาพกับอักษรที่ใช้ต้องไม่ทับกัน รวมทั้งต้องมีชื่อเรื่องที่ทำให้เด็กเกิดความสนใจ

2. เนื้อหา ควรจะมีความง่ายเหมาะสมกับวัยของเด็กแต่ละช่วงอายุ การดำเนินเรื่องควรเข้าใจชวนให้น่าติดตาม มีขนาดไม่สั้นหรือไม่ยาวจนเกินไปสำหรับเด็กแต่ละวัย รวมทั้งต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่เด็กจะได้รับเมื่ออ่านหนังสือเล่มนั้น ๆ

3. ภาพประกอบ หนังสือสำหรับเด็กมักจะมีภาพประกอบเกือบทุกหน้าไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด ภาพประกอบต้องมีสีสันสวยงาม มีเนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่นำเสนอ และมีขนาดที่เหมาะสมต่อหนังสือเล่มนั้น ๆ

วรารณ บำรุงกุล (2530, หน้า 111) กล่าวถึงการใช้วรรณกรรมที่ดีสำหรับเด็กในการปลูกฝังค่านิยมและคุณลักษณะที่ดีลงไปในตัวเด็ก โดยวรรณกรรมควรมีลักษณะดังนี้

1. เนื้อเรื่องเป็นตัวอย่างที่ดี ไม่เสื่อมเสียศีลธรรม มีคติธรรม และส่งเสริมให้ทำความดี
2. โครงเรื่องไม่ซับซ้อนหรือลึกลับซึ้งนัก เช่น ไม่ใช่เรื่องที่แสดงความเหลวแหลกหรือความเสื่อมโทรมของสังคม โดยไม่แสดงวิธีแก้ปัญหาที่ถูกต้องไว้
3. แนวการเขียนเรื่องมีลักษณะสมจริง และช่วยให้ใช้สติปัญญา หรือยั่วให้คิด ไม่ใช่เรื่องหลอกหรือตบตาจนเหลือเชื่อ หรือไม่สมเหตุสมผล
4. สำนวนภาษาสละสลวย อ่านเข้าใจง่าย หรืออาจเป็นเรื่องที่ใช้ภาษาพูดไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามแบบฉบับ แต่ต้องแสดงความคิดริเริ่มของผู้เขียน
5. สารัตถะหรือแนวคิดของเรื่องไม่ยากนัก ไม่ควรมีเงื่อนไขซับซ้อนอย่างลึกลับซึ้งเกินไป และไม่ใช่เรื่องที่มีศัพท์แสงหรือมีปรัชญา และอุดมการณ์สูงเกินไป

นอกจากลักษณะวรรณกรรมเด็กที่ได้กล่าวมาแล้ว ตัวละครและการสร้างฉากก็มีความสำคัญเช่นกัน ตัวละครต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง สมเหตุสมผล และสมจริง จะต้องมีการพัฒนาการไปในทางที่ดีเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็กได้ การสร้างฉากในเรื่องหรือสิ่งแวดล้อมของตัวละครควรมีลักษณะที่ดี มีความกลมกลืนกับเนื้อเรื่อง บุคลิกของตัวละคร และกาลเวลาในเรื่อง

ความสนใจและความต้องการอ่านของวัยรุ่น

ในการศึกษาวรรณกรรมสำหรับเด็กวัยรุ่นนั้น พบว่านอกจากผู้เขียนจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญแล้ว ยังได้สะท้อนภาพความคิดเห็นออกมาหลายด้าน ทั้งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเด็กโดยตรง ผู้ปกครองและสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กควรจะได้เรียนรู้ เพื่อจะได้นำไปเป็นแนวทางการปฏิบัติตนต่อการดำเนินชีวิตในสังคมต่อไป ซึ่งการที่ผู้เขียนจะสะท้อนภาพของเด็กออกมาได้นั้น ต้องเรียนรู้ เข้าใจในจิตใจและความต้องการของเด็กในวัยรุ่น ดังที่ผู้วิจัยจะกล่าวสรุปลักษณะสำคัญ ๆ ของเด็กวัยรุ่นดังต่อไปนี้

ความหมายและลักษณะของวัยรุ่น วัยรุ่นเป็นช่วงคาบเกี่ยวระหว่างเด็กกับวัยผู้ใหญ่ ตรงกับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Adolescence ซึ่งหมายถึง กระบวนการงอกงามพ้นจากความเป็นเด็ก อยู่นี้ตรงกับช่วงอายุ 10-24 ปี ซึ่งอยู่ในวัยที่มีการเจริญเติบโตทางร่างกายสูงสุด มีการเปลี่ยนแปลงในด้านอารมณ์ การเข้าสังคม การเรียน การงาน ค้นหาอุดมคติในชีวิต ฯลฯ ซึ่งทั้งหมดวัยรุ่นจะได้อะไรมาจากการเรียนรู้เลียนแบบและการทดลองบทบาทในทุกแง่มุมชีวิต จึงเป็นระยะที่จะเห็นการแสดงออกของพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เด่นชัดต่างจากคนในวัยอื่น (วนิดา ปิยะศิลป์, 2540, หน้า 125) โดยสามารถแบ่งช่วงพัฒนาการในวัยรุ่นได้เป็น 3 ระยะคือ (พรพิมล เจียมนาครินทร์, 2539, หน้า 22)

1. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) เด็กหญิงจะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นก่อนเด็กชายโดยจะเข้าสู่ช่วงอายุวัยรุ่นตอนต้นระหว่าง 13-15 ปี และเด็กชายจะอยู่ในช่วงระหว่าง 15-17 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่ร่างกายของทั้งเด็กหญิงและเด็กชายมีการเจริญเติบโต และมีพัฒนาการที่สมบูรณ์ขึ้นมาก
2. วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 15-18 ปี และเด็กชายจะมีอายุระหว่าง 17-19 ปี มีการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายลดน้อยลง แต่จะเพิ่มทางด้านเจตคติและความรู้สึกนึกคิด ในลักษณะที่ค่อยเป็นค่อยไป มีบุคลิกภาพภายนอกที่ดึงดูดความสนใจเพศตรงข้ามมากขึ้น
3. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 18-20 ปี และเด็กชายจะมีอายุระหว่าง 19-21 ปี เป็นระยะที่พัฒนาการด้านต่าง ๆ เข้าสู่ภาวะอย่างสมบูรณ์แบบพัฒนาการด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และสติปัญญาจะเจริญเติบโตเต็มที่ เด็กวัยนี้มีความพยายามที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคม พยายามหัดคิดและตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ด้วยตนเอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง มีความกระตือรือร้นที่จะแสดงให้เห็นว่าตนไม่ใช่เด็กอีกต่อไป มีความต้องการในการสร้างความประทับใจในเรื่องต่าง ๆ และพิสูจน์ให้เห็นความสามารถว่าตนทำได้ และต้องการสิทธิเท่าเทียมกันกับผู้ใหญ่

ลักษณะของวัยรุ่น มีลักษณะที่สำคัญของวัยรุ่นกล่าวได้ดังต่อไปนี้ (มรุส สว่างบำรุง, 2543; โสภณัท นุชนาด, 2542; สุชา จันทน์แอม, 2540)

1. เป็นวัยแห่งการที่ต้องเผชิญปัญหา โดยวัยนี้เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ซึ่งเรียกว่า วัยวิกฤต ปัญหาต่าง ๆ ในการปรับตัวมักเกิดขึ้นเสมอ ต้องปรับตัวต่อการมีวุฒิภาวะความพร้อมในหลายด้าน ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นช่วงอยู่ก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่หรือข้อผูกมัดกับความมีอิสระ การค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง มีการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว วุฒิภาวะแสดงออกทางด้านอารมณ์อย่างรุนแรงและรวดเร็ว อาจเรียกอีกอย่างว่า เป็นวัยพายุঝุนแถม และความเครียด

2. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง อัตราการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของวัยรุ่น จะมีความสอดคล้องกับอัตราการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย กล่าวคือ เมื่อการเปลี่ยนแปลงของร่างกายเป็นไปอย่างรวดเร็วหรือช้า ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเจตคติและพฤติกรรมในลักษณะนั้นด้วยเช่นเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่นที่เด่นชัดได้แก่ ประการแรก มีอารมณ์รุนแรงเปลี่ยนแปลงง่าย ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดี ประการที่สอง การเปลี่ยนแปลงด้านวุฒิภาวะทางเพศ เป็นส่วนผลักดันให้วัยรุ่นสนใจเรื่องเพศและเพื่อนต่างเพศอย่างจริงจัง และมีความพร้อมต่อการสืบพันธุ์ได้ ประการต่อมา เป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ความสนใจและบทบาทสำคัญในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมทางสังคม ประการสุดท้าย มีผลมาจากความสนใจและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบทางพฤติกรรม ที่จะทำให้อวัยรุ่นตระหนักถึงคุณค่า และความสำคัญของอุดมคติและจุดยืนของชีวิตที่จะนำไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์

3. เป็นวัยแห่งจินตนาการเพื่อฝัน เด็กวัยนี้มีจินตนาการค่อนข้างเพื่อฝันไม่ค่อยเป็นไปตามความเป็นจริง มีความทะเยอทะยาน ใฝ่ฝันอยากจะเป็น หลงใหลได้ง่าย ทุ่มเทจิตใจอย่างเต็มที่ เมื่อพบกับความผิดหวัง พลาดพลั้ง การสูญเสีย มีผลต่อความเจ็บปวดของจิตใจอย่างมาก บางคนยอมรับไม่ได้ ขณะที่บางคนปล่อยชีวิตให้ตกต่ำ หรืออาจจะไม่ยอมมีชีวิตอยู่เพราะไม่สามารถทำให้เป้าหมายในชีวิตที่เคยคาดหวังไว้ประสบความสำเร็จลงได้ จนกว่าจะเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลายซึ่งจะมีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลมากขึ้น

4. เป็นวัยแห่งความคิดอิสระ โดยเริ่มคิดพึ่งพาตนเอง ตัดสินใจในสิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับตนเอง ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ต้องการอิสระจากการควบคุมอย่างเข้มงวดของผู้ใหญ่ อยากเรียนรู้ความผิดพลาดด้วยตนเองมากกว่าที่จะเรียนรู้จากคำสั่งสอน ชอบโต้เถียงถ้าได้รับการขัดขวางอย่างรุนแรง มักมีความรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจ และหาทางออกในทางผิด ๆ เช่น หนีออกจากบ้าน

5. เป็นวัยแห่งความประะบางหรือน่าสะพรึงกลัว การยอมรับของสังคมวัฒนธรรมอาจมีความสัมพันธ์ต่อการประเมินความประะพฤติ การแสดงออกของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมเหลวไหลออก

นอกกลุ่มนอกทาง ชอบก่อปัญหา ขาดความรับผิดชอบ และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมเมื่อเจริญเติบโต เข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ซึ่งควรอย่างยิ่งที่ผู้ใหญ่ควรจะต้องดูแลความประพฤติของวัยรุ่นให้อยู่ในขอบข่ายที่สังคมยอมรับ พร้อมทั้งประสานความกลมกลืนทางด้านสัมพันธ์ทางพระหว่างผู้ปกครอง และวัยรุ่น ไม่ให้เกิดความกระทบกระทั่งอันจะนำไปสู่จุดของความแตกหักได้ในที่สุด

6. เป็นวัยแห่งจุดเริ่มต้นของความเป็นผู้ใหญ่ ก่อนที่วัยรุ่นจะย่างเข้าสู่การบรรลุนิติภาวะ ตามกฎหมายอย่างสมบูรณ์ของการเป็นผู้ใหญ่นั้น พฤติกรรมบางอย่างมีลักษณะของการเลียนแบบ คล้ายคลึงกับวัยผู้ใหญ่ เช่น การรู้จักใช้เครื่องสำอาง ผลิตภัณฑ์ดูแลผิวหน้า การสวมรองเท้าส้นสูง การสูบบุหรี่ ดื่มสุรา พฤติกรรมทางเพศต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนั้นยังมีเรื่องของสัดส่วนร่างกายที่ค่อย ๆ เจริญเติบโตอย่างเต็มที่ วุฒิภาวะของอารมณ์ดีขึ้น และการผ่านอุปสรรคนานัปการที่จะช่วยสร้างเสริมให้วัยรุ่นเกิดความแข็งแกร่ง สามารถเผชิญต่อความกดดันของปัญหาต่าง ๆ ในทุกรูปแบบ เมื่อย่างเข้าสู่วัยผู้ใหญ่

จากการที่มีความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่นนั้น มีผลทำให้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอื่น ๆ ตามมาด้วย เช่น ด้านอารมณ์ การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น ความงอกงามทางด้านสติปัญญา ค่านิยม ทศนคติ ความนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ของเด็กวัยรุ่นแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับสภาพครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูและสิ่งแวดล้อม ซึ่งช่วงนี้เป็นช่วงที่สำคัญที่สุด เป็นเหมือนหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นช่วงเวลาแห่งการพัฒนาให้ก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ได้อย่างเต็มที่ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคมและอารมณ์เพื่อให้วัยรุ่นเข้าอยู่ร่วมในสังคมได้

ความต้องการของวัยรุ่น การอบรมเลี้ยงดูเด็กในสมัยโบราณนั้นขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใหญ่ ซึ่งผู้ใหญ่เป็นผู้กำหนดว่า เด็กจะต้องปฏิบัติตัวอย่างไร โดยที่ไม่ใช่เป็นความต้องการตามวัยของเด็ก สำหรับวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย ทำให้มีความต้องการในหลาย ๆ ด้านที่ต้องการการตอบสนองและสนับสนุน ดังที่ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545, หน้า 360-361) ได้กล่าวถึงความต้องการของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1. ต้องการความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ไม่ต้องอยู่ใต้คำสั่ง คำบังคับของผู้ใด โดยเฉพาะบุคคลผู้มีอำนาจหรือผู้สูงกว่า รวมทั้งพ่อแม่ผู้ปกครอง เพราะเด็กวัยรุ่นเชื่อลักษณะที่เป็นเครื่องหมายของความเป็นผู้ใหญ่คือ ความเป็นอิสระจากผู้ที่มีอำนาจเหนือตน
2. ต้องการมีตำแหน่ง รวมทั้งต้องการความสนับสนุนทั้งจากผู้ใหญ่และเพื่อนร่วมรุ่น
3. ต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ บางครั้งรวมทั้งความท้าทายตื่นเต้น เกลียดความซ้ำซาก ชอบทดลอง ยิ่งห้ามยิ่งอยากลอง ฉะนั้นระยะนี้ เด็กวัยรุ่นไม่ว่าที่ไหน สมัยใด มักชอบฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ของสังคมและสถาบัน เพื่อจะดูว่าผลที่ตามมาจะเป็นอย่างไร หรือบางคนอยากลองเพื่อประจักษ์ชีวิต

4. ความต้องการรวมพวกพ้อง มีกลุ่มก้อนเป็นความต้องการค่อนข้างสูง เพราะการรวมพวกพ้องเป็นวิถีทางให้เด็กได้รับสนองความต้องการหลายประการ เช่น ความรู้สึกอบอุ่นใจ การได้รับการยกย่อง ความรู้สึกว่ามีผู้ที่เข้าใจตน ร่วมทุกข์ร่วมสุขกับตน

5. ความต้องการความรู้สึกมั่นคง อบอุ่นใจและปลอดภัย เพราะเด็กมีอารมณ์หวั่นไหวง่าย เปลี่ยนแปลงง่าย สับสนและลังเลง่าย เด็กจึงมีความต้องการเช่นนี้ค่อนข้างสูง

6. ความต้องการความถูกต้อง ความยุติธรรม เด็กถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ เด็กจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังต่อความถูกต้องยุติธรรมตามทัศนะของตน เป็นอย่างยิ่ง และอยากทำอะไรหลาย ๆ อย่างเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมทั้งในแง่ส่วนบุคคลและสังคม

7. ความต้องการความงดงามทางร่างกาย ไม่ว่าวัยรุ่นชายหรือหญิงต้องการให้คนรู้สึกชื่นชมเกี่ยวกับรูปลักษณ์ของตนสมตามเพศของตนทั้งสิ้น เพราะคิดว่าความงามทางกายเป็นแรงจูงใจให้เข้ากลุ่มได้ง่าย เป็นที่ยอมรับของสังคมและดึงดูดเพศตรงข้าม

8. ความต้องการเลือกอาชีพ เด็กวัยรุ่นโตพอที่จะมองเห็นความสำคัญของอาชีพ และเข้าใจว่าอาชีพนำมาซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม อาชีพเป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงสถานะความเป็นผู้ใหญ่ การที่คนใดจะมีอาชีพอย่างไรนั้นจะต้องมีความรู้เป็นฐาน เด็กบางคนซึ่งไม่เคยสนใจและเตรียมตัวเพื่อเลือกอาชีพจะเริ่มมีความต้องการในระยะนี้ ทั้งจากความประสงค์ภายในตนเองหรือและจากอิทธิพลของเพื่อนร่วมวัย พ่อแม่ผู้ปกครอง และสังคม

นอกจากนี้ตัวกรมล เวชบรรยงรัตน์ (2539, หน้า 39) ได้กล่าวถึงความต้องการของวัยรุ่นไว้ 4 ประการคือ

1. ความต้องการเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ นับตั้งแต่การมีเพื่อนต่างเพศ ไปจนกระทั่งความคิดเกี่ยวกับการมีคู่ครอง
2. ความต้องการได้รับอิสระ วัยรุ่นต้องการโอกาสในการที่จะมีอิสระในการคิด การตัดสินใจและกระทำการบางสิ่งด้วยตนเองอย่างมีอิสระ
3. ต้องการการยอมรับนับถือจากสังคม โดยเฉพาะจากผู้ใหญ่ ทั้งนี้เนื่องจากวัยรุ่นอยู่ในระยะของการที่จะเริ่มเป็นผู้ใหญ่ การยอมรับในความเป็นผู้ใหญ่ หรือการได้รับความไว้วางใจจากผู้ใหญ่จะทำให้วัยรุ่นมีความภูมิใจในตนเอง
4. ความต้องการมีปรัชญาชีวิต หรืออุดมคติของตนเอง วัยรุ่นมักจะมองทุกสิ่งในชีวิตในแง่ของปรัชญา คือจะมองทุกอย่างในทางใดทางหนึ่งอย่างเอนเอียงมาก ถ้าชอบก็จะชอบมาก ถ้าไม่ชอบก็จะคัดค้านไม่ลื้มสุด และวัยรุ่นจะนับถือ ยึดถืออุดมคติที่เห็นว่าดีอย่างมาก และจะมีการต่อสู้อย่างรุนแรงหากมีใครมาทำลายอุดมคติของตน

ความสนใจของวัยรุ่น ยังคงมีขอบข่ายกว้างขวาง สนใจหลาย ๆ อย่าง และยังไม่ลึกซึ้งมาก เพราะเด็กยังไม่เข้าใจตัวเอง ยังเป็นระยะลองผิดลองถูก ระยะเปลี่ยนแปลงบทบาทของชีวิต ความสนใจของเด็กวัยรุ่นยังขึ้นกับองค์ประกอบอื่น ๆ อีกหลายประการเช่น ลักษณะบุคลิกภาพ ฐานะทางสังคมและเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมรอบตัว บุคคลที่เด็กชื่นชม ฯลฯ อย่างไรก็ตามความสนใจร่วมของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ได้แก่ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2545, หน้า 361-362)

1. สนใจการศึกษา ซึ่งเกิดจากสภาพเศรษฐกิจสังคมสมัยปัจจุบันกระตุ้นให้เด็กเข้าใจและเห็นความสำคัญของการศึกษาซึ่งเกี่ยวข้องกับอาชีพ ฐานะเศรษฐกิจและทางสังคม ความสนใจการศึกษามากน้อยเพียงใดและแนวที่แตกต่างไปในแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับว่าครอบครัวยุติหนุนได้เพียงไร รับการศึกษาอบรมอย่างไร มีประสบการณ์อะไรบ้าง นอกจากนี้ เพศ ระดับสติปัญญา และโอกาสเข้ากลุ่มก็เป็นส่วนช่วยนำความสนใจด้วย

2. สนใจช่วยเหลือบุคคลอื่น ที่เห็นว่าได้รับความลำบากและไม่ได้รับความยุติธรรม เพราะบ่อยครั้งเคยรู้สึกว่าคุณเองก็อยู่ในฐานะเช่นนั้น และเคยสะท้อนอารมณ์เพียงไร จึงสามารถเข้าถึงอารมณ์แบบเดียวกันของบุคคลอื่นได้ง่าย

3. สนใจกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่เป็นของใหม่และเป็นประ โยชน์ ช่วยระบายความเครียดทางอารมณ์ เด็กวัยรุ่นมักให้ความร่วมมือ กิจกรรมสร้างสรรค์อาจเป็นทั้งส่วนตัวและแก่สังคม

4. สนใจศาสนา ปรัชญา อุดมคติ เด็กวัยรุ่นกำลังแสวงหาหลักการในการแก้ความทุกข์ร้อนทางจิตใจ และแนวทางดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ จึงพึงเล็งให้ความสำคัญแก่ศาสนา ปรัชญา อุดมคติ และค่านิยมต่าง ๆ แต่จะติดใจเด็กวัยรุ่นมากน้อยหรือไม่ ขึ้นอยู่กับว่าศาสนาและปรัชญา อุดมคตินั้น ๆ ให้ความกระจ่างแก่จิตใจอย่างสมเหตุสมผลแก่เขาได้ดีเพียงไรบ้าง อีกทั้งสิ่งแวดล้อม กลุ่ม และผู้ใหญ่ที่เด็กนิยม ได้มีอิทธิพลต่อตัวเขาเกี่ยวกับเรื่องนี้เช่นไรบ้าง

5. สนใจวัฒนธรรมประเพณี เด็กวัยรุ่นเริ่มสามารถเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมประเพณีว่ามีความสำคัญต่อบุคคลและต่อสังคมส่วนรวมอย่างไร การให้ความรู้ ความเข้าใจ และชักจูงเด็กให้สนใจอย่างถูกต้อง จะสร้างให้เด็กเป็นบุคคลที่รู้จักรักและสงวนวัฒนธรรม ประเพณี

6. สนใจมีเพื่อนสนิทต่างเพศ สืบเนื่องมาจากทางกายบรรลุนิติภาวะทางเพศซึ่งเริ่มในวัยแรกรุ่น และความต้องการดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ ขั้นตอนของพัฒนาการในด้านความสัมพันธ์กับคนต่างเพศที่เลยความเป็นเพื่อนไปแล้วนั้นอาจแบ่งออกเป็น 3 ขั้น ตามลำดับคือ ขั้นของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น เพราะความรู้สึกอยากแข่งขัน เพื่อต้องการทัดเทียม แบบนี้ไม่สู้จะยั่งยืน

ไม่ต้องการความเข้าใจมากนัก เป็นแบบเล่นสนุกชั่วคราว ขั้นที่สอง เรียกว่าขั้นเลือก ก่อนข้างจะเลือกเฟ้นและจริงจังมากขึ้นบ้าง และขั้นที่สามเรียกว่า ขั้นแน่ใจ สัมพันธ์ภาพก่อนข้าง แน่นแฟ้นจริงจัง ความสนใจและความสนทนากับเพื่อนต่างเพศนี้อาจยั่งยืนไปจนกระทั่งแต่งงาน จริงจังหรือเลิกร้างในระยะวัยผู้ใหญ่ก็ได้

จะเห็นได้ว่า ความต้องการและความสนใจของวัยรุ่นนั้นมีความสำคัญ และมีความสัมพันธ์กับลักษณะของวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังจะก้าวเข้าสู่ผู้ใหญ่ เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง และค้นหาตนเอง วัยรุ่นต้องการความมีอิสระที่จะเลือกในสิ่งที่ตนเองสนใจ ตัวอย่างเช่น วัยรุ่นต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลกใหม่รวมทั้งความท้าทายตื่นเต้น จึงสนใจที่จะรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำซาก และถ้าจากผลการค้นหาตัวเองและการแก้ปัญหาของวัยรุ่นออกมาในทางที่ดี มีพัฒนาการที่สมวัย จะมีความสำคัญอย่างยิ่งในการใช้ชีวิตต่อไปอย่างถูกต้องจนเข้าวัยชรา โดยตัวของวัยรุ่นเองจะก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสุขตลอดไป แต่ในทางตรงข้าม ถ้าวัยรุ่นมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ความเสียหายจากพฤติกรรม ความคิด อารมณ์ที่เบี่ยงเบน จะโน้มน้าวทำให้เส้นทางชีวิตเบี่ยงเบนไปจากพฤติกรรมที่เป็นเป้าประสงค์ กลายเป็นสิ่งที่ผิดพลาดที่ติดตัวไปตลอดชีวิตเช่นกัน

ความสนใจในการอ่านของวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่นำตื่นเต้น เป็นวัยที่มีพัฒนาการต่อเนื่องในชีวิตมนุษย์ระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ ทำให้มีความสนใจในการอ่านที่หลากหลายในแต่ละช่วงวัย ดังที่มีผู้กล่าวถึงความสนใจในการอ่านของวัยรุ่นไว้ ดังนี้

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542, หน้า 48) กล่าวถึงความสนใจในการอ่านของเด็กวัยรุ่นว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่สนใจเรื่องการแต่งกาย วิธีการเรียนให้เก่ง การจำ การเป็นคนเด่น จิตวิทยาต่าง ๆ งานอดิเรก มรยาทในสังคม การวางแผน การคบเพื่อน การคบเพศตรงข้าม ชอบอ่านเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการปรับปรุงบุคลิกภาพ การรักษาสุขภาพอนามัย วรรณคดี โคลง กลอน นวนิยายรัก ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ก้าวหน้า คอมพิวเตอร์ การทดลอง เรื่องที่เป็นความรู้ เครื่องบิน ดาวเทียม เทคโนโลยี เกษตร ภาษา กีฬา การต่อสู้ อาวุธที่ใช้ในสงคราม ปัญหาสังคม การเมือง นักสืบ ผจญภัย การท่องเที่ยว และศิลปวัฒนธรรม เป็นต้น เด็กวัยรุ่นผู้ชายจะชอบเน้นทางด้าน วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี กีฬา การผจญภัยและดนตรี วัยรุ่นทั้งหญิงและชายชอบอ่านวารสาร นิตยสาร และหนังสือการ์ตูน

รัญจวน อินทรกำแหง (2517, หน้า 96-97) กล่าวถึงความสนใจในการอ่านของเด็กในวัยรุ่นซึ่งจำแนกตามช่วงวัยดังนี้

1. อายุ 12 ปี เด็กผู้ชายชอบเรื่องที่มีการจบอย่างขมวดปมไว้ให้คิด ชอบอ่านหนังสือ ผจญภัย ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ กีฬา เด็กหญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน ในโรงเรียน

ชอบเรื่องรัก ๆ มากขึ้น เริ่มอ่านนวนิยายสำหรับผู้ใหญ่

2. อายุ 13 ปี เด็กชายยังชอบเรื่องเครื่องบินดัดไกล เรื่องเกี่ยวกับงานอดิเรก เด็กหญิงชอบนวนิยายสำหรับผู้ใหญ่ เริ่มอ่านหนังสือคำประพันธ์ บทละคร

3. อายุ 14 ปี ระยะเวลาเด็กจะอ่านหนังสือน้อยลง และเริ่มอ่านนิตยสารมากขึ้น เด็กชายเริ่มอ่านเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ บ้าง แต่ยังคงชอบอ่านเรื่องชีวประวัติ ประวัติศาสตร์ การเดินทาง เครื่องบินดัดไกล เด็กหญิงชอบเรื่องรักใคร่ที่สะท้อนอารมณ์ ชอบเรื่องที่แต่งเกินความจริง

4. อายุ 15 ปี ทั้งเด็กชายและเด็กหญิงเริ่มอ่านหนังสือตามความต้องการของโรงเรียนและสังคมของตน เด็กชายมักชอบเรื่องเกี่ยวกับวิชาการงานอดิเรกและการทดลอง เด็กหญิงยังคงชอบนวนิยาย

5. อายุ 16-17 ปี ความสนใจในการอ่านเริ่มเป็นผู้ใหญ่ขึ้น จะมีความสนใจความต้องการและรสนิยมเป็นของตนเอง สนใจเกี่ยวกับเรื่องของโลก สังคมและปัญหาส่วนตัวต่าง ๆ

ซึ่งสอดคล้องกับไพพรรณ อินทนิล (2546, หน้า 55-56) ได้จำแนกความสนใจการอ่านของวัยรุ่นตามลำดับอายุดังนี้

1. อายุ 12 ปี เด็กชายชอบเรื่องที่มีการจบอย่างชัดเจนด้วยไว้ให้คิด ชอบอ่านหนังสือเกือบทุกชนิด ผจญภัย ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ กีฬา ฯลฯ เด็กหญิงส่วนมากยังคงชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน โรงเรียน เรื่องรักใคร่ เรื่องผจญภัยยังคงชอบอยู่ และเริ่มอ่านนวนิยายสำหรับผู้ใหญ่ และบางทีก็ชอบเรื่องเกี่ยวกับอาชีพด้วย ในวัยนี้เด็กหญิงเริ่มอ่านเกือบทุกอย่างเหมือนกัน

2. อายุ 13 ปี เด็กชายยังคงชอบเรื่องเครื่องบินดัดไกล แต่ให้ยุ่งยากซับซ้อน ชอบเรื่องเกี่ยวกับงานอดิเรก การปลูกต้นไม้ ความงามของร่างกาย เป็นต้น เด็กหญิงอ่านนวนิยายของผู้ใหญ่ ไม่ชอบอ่านหนังสือที่เป็นหลักวิชาจนเกินไป เริ่มชอบหนังสือคำประพันธ์ บทละคร เรื่องเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงก็ยังชอบอยู่

3. อายุ 14 ปี ระยะเวลาเรียกว่าเข้าสู่วัยรุ่นเต็มที่แล้ว ความสนใจจะเริ่มพุ่งเป้าไปในแนวใดแนวหนึ่งโดยเฉพาะ ระยะเวลาจะอ่านหนังสือน้อยลง แต่จะชอบอ่านนิตยสารมากขึ้น เด็กชายชอบอ่านชีวประวัติ ประวัติศาสตร์ การเดินทาง เครื่องบินดัดไกลต่าง ๆ ชอบหนังสือที่มีแผนผังแบบแปลน บางคนอ่านเริ่มอ่านเรื่องรักใคร่บ้าง แต่เรื่องนั้นจะต้องรวดเร็วทันใจ เด็กหญิงคงชอบหนังสือสำหรับผู้ใหญ่มากขึ้น ชอบเรื่องรักใคร่สะท้อนอารมณ์ มักคิดใจเรื่องที่แต่งเกินความจริง (ระยะนี้เป็นระยะที่ควรให้การแนะแนวการอ่านมากที่สุด) บางคนอาจสนใจเกี่ยวกับอาชีพมากขึ้นและยังสนใจบทละครคำประพันธ์ด้วย

4. อายุ 15 ปี ตอนนี้ความทุ่มเทในการอ่านผ่านไปบ้างแล้ว แต่ละคนเริ่มอ่านหนังสือตามความต้องการของโรงเรียนและสังคมตน ยังคงชอบการอ่านอยู่แต่ไม่ทุ่มเทไปในทางใดทางหนึ่ง

เหมือนเมื่อก่อน เด็กชายมักชอบเรื่องเกี่ยวกับวิชาการ งานอดิเรก และการทดลอง เด็กหญิงยังคงชอบนวนิยาย

5. อายุ 16-18 ปี ความสนใจในการอ่านค่อยเริ่มเป็นผู้ใหญ่ขึ้น จะมีความสนใจความต้องการและรสนิยมเป็นของตนเอง ค่อยเริ่มสนใจกับชีวิตอย่างผู้ใหญ่ สนใจกับเรื่องของโลก สังคม และปัญหาส่วนตัวต่าง ๆ

เห็นได้ว่าความสนใจในการอ่านของวัยรุ่นนั้นพัฒนาจากความสนใจในวัยเด็กก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายจะมีความสนใจที่จะเลือกอ่านแตกต่างกัน เด็กผู้หญิงสนใจในเรื่องที่เกี่ยวกับบ้าน โรงเรียน เรื่องราวรักใคร่ เริ่มอ่านหนังสือนวนิยายแบบผู้ใหญ่ ส่วนเด็กผู้ชายชอบเรื่องเครื่องยนต์กลไก วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่องการเมือง การต่อสู้กัน และเมื่อก้าวสู่วัยรุ่นตอนปลายทั้งเด็กผู้หญิงและผู้ชายก็จะเริ่มมีความสนใจในการอ่านที่เด่นชัดและมีรสนิยมของตัวเอง

กลวิธีการประพันธ์วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี

วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี หมายถึง งานเขียนที่แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นงานเขียนจำพวกนิยาย นวนิยาย เรื่องสั้น มักจะมีเนื้อหาคือเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นจริง มีการสมมติตัวละคร สมมติเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร สมมติสถานที่และเวลาที่เหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้น เมื่อผู้อ่านได้อ่านก็จะเกิดจินตนาการตามไปด้วย (นพวรรณ สิริเวชกุล และปานบุญ สิริเวชกุล, 2546, หน้า 8)

วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่เขียนให้เด็กอ่าน หรืออ่านให้เด็กฟัง เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจมีคติสอนใจหรือให้ทัศนะด้านจริยธรรม สร้างสรรค์ทางด้านอารมณ์และความรู้สึกเพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการจำแนกแยกแยะความถูกผิดทางศีลธรรมอันอาจนำไปเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตในภายหน้า (มานพ ถนอมศรี, 2546, หน้า 65)

ในการศึกษากลวิธีการประพันธ์วรรณกรรมประเภทบันเทิงคตินั้น ไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรมสำหรับเด็กหรือวรรณกรรมสำหรับผู้ใหญ่ ลักษณะการประพันธ์จะใช้องค์ประกอบตามแนวของนวนิยายที่เหมือนกัน ดังนั้นเอกสารที่นำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าจึงได้ใช้เกณฑ์เดียวกัน

พรจันทร์ จันทวิมล และคณะ (2534, หน้า 26) กล่าวถึงองค์ประกอบของการเขียนหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนดังนี้

1. ความคิดรวมยอดหรือแก่นของเรื่อง
2. ข้อมูลหรือวัตถุดิบ
3. โครงเรื่อง

4. ตัวละคร
5. ความสะท้อนใจหรือคติสอนใจ
6. ส่วนวนโวหาร
7. ภาพประกอบ

วิภา กองกานันท์ (2533, หน้า 8) ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของวรรณกรรมว่า ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ที่สำคัญและสัมพันธ์กันสามส่วน จะขาดส่วนหนึ่งส่วนใดมิได้คือ

1. ภาษา
2. รูปแบบ
3. เนื้อหา ซึ่งประกอบด้วย
 - 3.1 เรื่องราวหรือข้อคิด
 - 3.2 ทักษะของผู้เขียน
 - 3.3 คนหรือตัวละคร
 - 3.4 ฉาก

มานพ ถนอมศรี (2546, หน้า 65-67) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการดำเนินเรื่องในหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก เพื่อให้เรื่องมีความสนุกสนาน น่าอ่านและดำเนินไปตามเป้าประสงค์ที่วางไว้ ดังนี้

1. ความคิดรวบยอดหรือแก่นเรื่อง หมายถึงประเด็นของเรื่องที่จะนำเสนอเพียงประเด็นเดียวโดยคำนึงถึงความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเด็กที่จะอ่านเป็นสำคัญ
2. โครงเรื่องคือ เรื่องราวที่ผู้เขียนผูกแต่งขึ้น โดยนำประเด็นหรือแก่นของเรื่องที่ตั้งไว้มาสร้างเป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่อง มีความสัมพันธ์กัน มีเหตุผล อาจเสริมแต่งด้วยจินตนาการเพื่อเสนอให้เห็นปัญหาและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยมีตัวละครทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวเหล่านั้น
3. ฉาก หมายถึงสถานที่เกิดเหตุการณ์ตามเรื่องราวที่ผูกแต่งไว้ อาจมีฉากได้มากกว่าหนึ่งฉาก แต่ไม่ควรมีมากและสลับซับซ้อนจนเกินไป ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับวัยและประสบการณ์ของเด็กในแต่ละช่วงวัย
4. ตัวละคร ทำหน้าที่แสดงบทบาทดำเนินเรื่องราวตามโครงเรื่อง สื่อสารอารมณ์ความรู้สึก และความเพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่าน
5. ข้อมูล ของผู้เขียนเช่น อุปนิสัยของตัวละคร รายละเอียดของฉาก รวมไปถึงความสมจริงของสิ่งที่เกิดขึ้น การมีรายละเอียดของข้อมูลมากจะช่วยให้เรื่องดำเนินไปได้อย่างสมเหตุสมผล ถูกต้องและยาว

6. คติสอนใจหรือความสะเทือนใจ หมายความว่าครอบคลุมถึงเหตุการณ์ทุกอย่างที่สร้างความรู้สึกให้แก่อารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นความประทับใจ ความขบขันและอื่น ๆ

7. สำนวนภาษา เป็นองค์ประกอบสุดท้ายในการดำเนินเรื่อง ต้องมีความไพเราะ อ่านง่าย เข้ากับโครงเรื่องที่ผูกแต่งไว้ และควรมีความยากง่ายของคำให้เหมาะกับวัยของเด็ก

องค์ประกอบของหนังสือประเภทบันเทิงคดีมีดังนี้ (สถาบันส่งเสริมและพัฒนาก่อนการเขียนแห่งประเทศไทย, 2544, หน้า 10-11)

1. แก่โครงเรื่องเป็นการลำดับเหตุการณ์ เรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ โดยที่เหตุการณ์และเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันอย่างสมเหตุสมผล

2. ตัวละครจะเป็นผู้ดำเนินเหตุการณ์ ทำให้เรื่องน่าอ่าน และเป็นสื่อที่ผู้เขียนต้องการจะส่งผ่านไปยังผู้อ่าน

3. แก่นเรื่องเป็นหัวใจของงานเขียน ที่ผู้เขียนต้องการสะท้อนหรือแสดงให้ผู้อ่านเข้าใจ

4. ฉากคือ เวลา สถานที่ เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามเค้าโครงเรื่อง

5. ทศนะคือ มุมมองที่มีต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้นในงานเขียน งานเขียนนั้นก่อให้เกิดคติสอนใจ ภาพสะท้อนหรือข้อคิดที่จะนำไปสู่การปฏิบัติอย่างไรบ้าง

6. ท่วงทำนองการเขียนเป็นการเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ประโยค เรียบเรียง เป็นเรื่องราว มีความสละสลวย เข้าใจง่าย ประทับใจ และสร้างอารมณ์และความรู้สึกแก่ผู้อ่านเพียงใด

คนยา วงศ์ธนะชัย (2542, หน้า 127-134) ได้ให้แนวทางในการประเมินค่านวนิยายไว้ดังนี้

1. พิจารณาค่านวนิยาย ได้แก่

1.1 วิเคราะห์โครงเรื่อง

1.2 วิเคราะห์แก่นเรื่อง

1.3 วิเคราะห์ตัวละคร

1.4 วิเคราะห์บทสนทนา

1.5 วิเคราะห์ฉากและบรรยากาศ

1.6 วิเคราะห์ทัศนะของผู้เขียน

2. พิจารณาในแง่ศิลปะการประพันธ์ ได้แก่

2.1 วิเคราะห์กลวิธีการเปิดเรื่อง

2.2 วิเคราะห์กลวิธีการดำเนินเรื่อง

2.3 วิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่อง

2.4 วิเคราะห์กลวิธีการปิดเรื่อง

2.5 วิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่อง

2.6 วิเคราะห์กลวิธีการสร้างตัวละคร

3. พิจารณาประโยชน์ที่ได้จากการอ่าน

3.1 ประเทืองอารมณ์

3.2 ประเทืองปัญญา

จากเอกสารเกี่ยวกับองค์ประกอบในการวิเคราะห์วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีนั้นสรุปได้ว่า กลวิธีการประพันธ์วรรณกรรมสามารถจำแนกรายละเอียดส่วนประกอบของวรรณกรรมด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง

2. ตัวละคร

3. ฉาก

4. บทสนทนา

5. การใช้ภาษา

โครงเรื่อง ชนิกันต์ กุ้เกียรติ (2545, หน้า 43) และสมพร จารุณภู (2541, หน้า 47)

กล่าวว่า โครงเรื่องหมายถึง ลำดับของเหตุการณ์ที่ผู้แต่งกำหนดขึ้นเพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยที่เหตุการณ์เหล่านั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันอย่างสมเหตุสมผล โครงเรื่องส่วนใหญ่มักจะประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ความต้องการหรือความปรารถนาของตัวละครกับปัญหาหรืออุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้ตัวละครบรรลุจุดหมาย อาจกล่าวได้ว่า โครงเรื่องเป็นแนวทางที่ผู้แต่งใช้กำหนดลักษณะ บทบาทและพฤติกรรมของตัวละคร เหตุการณ์ในเรื่อง มีบทบาทต่อการดำเนินเรื่องและพัฒนาการของตัวละครในเรื่อง

ยวพาส์ (ประทีปเสนา) ชัยศิลป์วัฒนา (2542, หน้า 111-112) กล่าวว่า โครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์ที่ผู้แต่งผูกขึ้นมา แต่ละเหตุการณ์จะต้องมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล นั่นคือ เหตุการณ์หนึ่งจะต้องส่งผลกระทบให้เกิดเหตุการณ์หนึ่งตามมาและต่อเนื่องกันไปเป็นลูกโซ่จนกว่าเรื่องนั้นจะจบลง คำว่าเหตุการณ์นี้หมายถึงความถึงทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการกระทำ คำพูด การตัดสินใจ หรือการเปลี่ยนทัศนคติหรือความเชื่อของตัวละครที่ส่งผลให้เหตุการณ์ในเรื่องเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือพลิกผัน

ถมุล รัตตากร (2532, หน้า 84) กล่าวถึงการเขียนโครงเรื่องว่า โครงเรื่องที่ดีควรมีเอกภาพ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีใจความและความมุ่งหมายสำคัญเพียงอย่างเดียว ถ้าจะกล่าวถึงเรื่องอื่นจะต้องนำมากล่าวเกี่ยวข้องหรือช่วยทำให้เรื่องเด่นชัดขึ้น และต้องมีสัมพันธ์ภาพ มีการเน้นใจความสำคัญ โครงเรื่องควรแปลกใหม่และไม่ซ้ำแบบใคร สมเหตุสมผลน่าเชื่อถือ ไม่ซ้ำซ้อนเกินไป เหมาะสำหรับวัยของผู้อ่านและมีการกระทำซึ่งชวนให้ติดตามอ่านจนจบ

ทวิศักดิ์ ญาณประทีป (2537, หน้า 68) ได้กล่าวถึง ลักษณะของโครงเรื่องที่ดี คือจะต้องมีปัญหาหรือความขัดแย้งที่สำคัญเกิดขึ้นกับตัวละครสำคัญของเรื่อง เป็นปัญหาที่มีความเข้มข้นรุนแรง มีอิทธิพลที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหรือมีผลกระทบอย่างแรงต่อวิถีชีวิตของตัวละครสำคัญ ปัญหาหรือความขัดแย้งนี้ย่อมมีในนวนิยายและเรื่องสั้น มิฉะนั้นไม่อาจดำเนินไปด้วยความสนุกสนานได้

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมเด็กวัยรุ่นประเภทบันเทิงคดีที่ชนะการประกวด ระหว่างปี พ.ศ.2543-2548 พบว่าวรรณกรรมเด็กในช่วงนี้มีลักษณะประเภทของโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกัน สามารถแบ่งได้ 6 ประเภท ได้แก่

1. โครงเรื่องที่แสดงถึงตัวละครได้รับความรักความอบอุ่นจากครอบครัว ได้รับการอบรมที่ดี ทำให้เป็นเด็กดีมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ รู้จักรับผิดชอบและสามารถแก้ไขปัญหาละเอียดได้
2. โครงเรื่องที่แสดงถึงจินตนาการและความคิดฝันของตัวละคร ความพากเพียรพยายามที่จะไปให้ถึงสิ่งที่มุ่งหวังไว้
3. โครงเรื่องแนวแฟนตาซี แสดงถึงตัวละครในอุดมคติที่ผู้เขียนมุ่งหวังอยากให้เป็น
4. โครงเรื่องที่กล่าวถึงความเป็นอยู่ในท้องทุ่ง ป่าเขาและชายทะเล การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์
5. โครงเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงการมีจิตใจที่เสียสละ มีคุณธรรม ช่วยเหลือแนะนำผู้อื่นอย่างบริสุทธิ์ใจ
6. โครงเรื่องที่มีแนวเหนือธรรมชาติ และการผจญภัย

ชนิกานต์ กุ์เกียรติ (2545, หน้า 43) และ สุนทรี คุณจักร์ (2547, หน้า 78) ได้กล่าวถึงลักษณะของโครงเรื่องไว้ดังนี้

1. โครงเรื่องแบบเก่า คือ โครงเรื่องที่มักเน้นความสำคัญของเหตุการณ์และการลำดับเหตุการณ์ โดยมีตัวละครเอกเป็นผู้เผชิญหน้ากับเหตุการณ์และปมปัญหาที่เป็นข้อขัดแย้ง โดยเฉพาะช่วงจุดวิกฤต ที่ตัวละครจะต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ต่อจากนั้นเหตุการณ์ก็จะคลี่คลายไปสู่จุดจบ ซึ่งจะมีลักษณะที่คล้ายกันในเกือบทุกเรื่อง
 2. โครงเรื่องแบบใหม่ คือ โครงเรื่องที่ไม่เน้นความสำคัญและความสัมพันธ์ของลำดับเหตุการณ์ แต่เน้นที่พฤติกรรมและสภาพความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเป็นสำคัญ บางครั้งเรียกว่าโครงเรื่องแบบเปิด เพราะเป็นโครงเรื่องที่ไม่มีข้อยุติตายตัวเหมือนโครงเรื่องแบบเก่า
- โครงเรื่องยังสามารถแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ (สุจิตรา จรจิตร, 2547, หน้า 98)

1. โครงเรื่องใหญ่ เป็นแนวเรื่องสำคัญ และเป็นจุดสำคัญของเรื่องที่คุณแต่งต้องการให้เรื่องดำเนินไปจนจบ

2. โครงเรื่องย่อย คือ แนวเรื่องที่แทรกอยู่ในโครงเรื่องใหญ่ เพื่อให้เรื่องซับซ้อน สนุกสนานยิ่งขึ้น และทำให้โครงเรื่องใหญ่เด่นขึ้น ในหนึ่งเรื่องอาจมีโครงเรื่องย่อยหลายโครงเรื่อง โดยสรุปแล้ว โครงเรื่อง เปรียบเสมือนกรอบหรือแนวทางที่คุณแต่งกำหนดขึ้นเพื่อที่จะเขียนเรื่อง เนื่องจากการลำดับเหตุการณ์ และต้องมีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง โครงเรื่องที่ดีต้องมีใจความมุ่งหมายสำคัญเพียงอย่างเดียว โครงเรื่องควรแปลกใหม่ น่าติดตาม ไม่ซับซ้อนเกินไป เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน และสามารถดึงดูดให้ผู้อ่านติดตามอ่านจนจบ ในเรื่องหนึ่งเรื่องอาจมีทั้ง โครงเรื่องใหญ่ซึ่งเป็นแนวเรื่องสำคัญ และมีโครงเรื่องย่อยซึ่งแทรกอยู่ในโครงเรื่องใหญ่อีกเพื่อให้เรื่องสนุกสนานมากขึ้น

นอกจากนี้ส่วนประกอบของโครงเรื่องยังสามารถแบ่งได้ออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ (ประทีป เหมือนนิล, 2523, หน้า 15-23)

1. การเปิดเรื่อง เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดที่จะสร้างความสนใจแก่ผู้อ่านให้อยากติดตามอ่านเรื่องต่อไป โดยทั่วไปการเปิดเรื่องทำได้หลายวิธี

1.1 การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย มักเป็นการเริ่มต้นเล่าเรื่องอย่างเรียบ ๆ แล้วค่อย ๆ ทวีความเข้มข้นของเรื่องขึ้นเป็นลำดับ อาจเป็นการบรรยายฉาก ตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

1.2 การเปิดเรื่องโดยการพรรณนาฉาก ตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ คล้ายวิธีการบรรยายเพียงแต่เน้นที่จะสร้างภาพเพื่อปูพื้นอารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกนึกคิด เคลิบเคลิ้มคล้อยตามเป็นพิเศษ

1.3 การเปิดเรื่องโดยการใช้นาฏการ หรือการกระทำของตัวละคร ที่ก่อให้เกิดความสนใจโดยเร็ว การเปิดเรื่องวิธีนี้ สามารถทำให้ผู้อ่านกระหายที่จะติดตามเรื่องราวต่อไปได้มากเป็นพิเศษ

1.4 การเปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา การเปิดเรื่องแบบนี้ สามารถเรียกร้องความสนใจของผู้อ่านได้อีกวิธีหนึ่ง ถ้าถ้อยคำที่นำมาเริ่มต้นนั้นเร้าใจหรือกระทบใจผู้อ่านทันที แต่ก็ต้องพยายามเชื่อมโยงบทสนทนานั้นให้เกี่ยวข้องกับเรื่องต่อไปอย่างแนบเนียน

1.5 การเปิดเรื่องโดยการใช้สุภาษิต บทกวี บทเพลง หรือข้อความที่คมคาย ชวนคิด ชวนให้ลงนสนทนพท์ น่าติดตาม

2. การดำเนินเรื่อง นอกจากโครงเรื่องจะประกอบด้วย การเปิดเรื่องในตอนต้นแล้ว การดำเนินเรื่องซึ่งเป็นตอนกลางของเรื่อง ก็นับว่ามีความสำคัญอยู่มากเช่นเดียวกัน เพราะ

ผู้แต่งจะต้องดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ดังนั้น จึงต้องสร้างความขัดแย้งที่เร้าใจ แล้วคลี่คลายความขัดแย้งเหล่านั้นอย่างแนบเนียนไปจนถึงเป้าหมายสุดยอดในตอนปิดเรื่อง ทั้งนี้ต้องอาศัยกลวิธีที่เกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง และกลวิธีการเล่าเรื่องที่เหมาะสมประกอบด้วย

2.1 ความขัดแย้ง (Conflict)

2.1.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (Man Against Man) คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครด้วยกันเอง อาจเป็นการต่อสู้ระหว่างมนุษย์ตั้งแต่สองคนขึ้นไป เช่น สามีกับภรรยา พ่อแม่กับลูก พี่กับน้อง เพื่อนกับเพื่อน ฯลฯ ตลอดไปจนถึงการรบทัพจับศึกที่เป็นการต่อสู้ของคนหมู่มาก ซึ่งสามารถนำมาแต่งเป็นเรื่องราวได้มากมายไม่รู้จบสิ้น

2.1.2 ความขัดแย้งกับตัวเอง (Man Against Himself) คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครเองอันก่อให้เกิดความทุกข์ หรือความสับสนวุ่นวายในใจ ส่วนมากมักเป็นการต่อสู้ระหว่างความปรารถนาจะกระทำการอย่างหนึ่ง กับความรู้สึกลึกซึ้งที่ขัดขวางการกระทำนั้นไม่ถูกต้องเหมาะสม

2.1.3 ความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุภายนอก (Man Against Outside Force) คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับพลังภายนอกที่อยู่ล้อมรอบตัว เช่น การต่อสู้กับภัยธรรมชาติ สังคม สัตว์ รวมไปถึงความขัดแย้งกับพระเจ้า ศาสนา หรือชะตากรรมของตนเอง

2.1.4 ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเนื่องจากความเห็นไม่ตรงกัน (Idea Against Idea) คือ ความขัดแย้งระหว่างความคิดสองแบบที่แตกต่างกัน โดยมีกลุ่มตัวแทนของความคิดแต่ละฝ่าย

2.2 กลวิธีดำเนินเรื่อง สามารถกระทำได้หลายวิธีคือ

2.2.1 เล่าเรื่องตามลำดับปฏิกิริยา คือการเล่าเรื่องไปตามลำดับเวลา ก่อนหลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการเริ่มเรื่องจากจุดเริ่มต้นก่อน แล้วจึงดำเนินเรื่องไปตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหลัง ไม่มีการเล่าย้อนต้น คือ หากเริ่มตัวละครที่วัยเด็กก็จะเล่าพฤติกรรมและการดำเนินชีวิตของตัวละครให้เจริญวัยไปเรื่อย ๆ จากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่และวัยชราในที่สุด

2.2.2 เล่าเรื่องย้อนต้น (Flash Back) คือ การดำเนินเรื่องที่เล่าย้อนสลับกันไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ดังนั้นเรื่องจึงอาจเริ่มต้นที่ตอนใดตอนหนึ่งก็ได้ แต่มีวิธีการย้อนกลับไปมา อาจให้ตัวละครนึกย้อนไปถึงความหลัง หรือเรื่องในอดีตของตนหรือผู้เขียนเล่าเรื่องย้อนต้นใหม่อีกครั้งหนึ่งว่าก่อนที่จะดำเนินชีวิตมาถึงตอนนี้ นั้น แต่ก่อนเคยมีเรื่องราวที่สำคัญ ๆ อะไรเกิดขึ้นแก่ตัวละครมาแล้วบ้าง กลวิธีนี้ไม่นิยมในเรื่องสั้น แต่นิยมมากในนวนิยาย

2.2.3 เล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา การดำเนินเรื่องแบบนี้ แม้จะเล่าเหตุการณ์ที่เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา แต่เรื่องราวมักต่อเนื่องกันไปโดยตลอด

2.3 กลวิธีในการเล่าเรื่องหรือเทคนิคเกี่ยวกับผู้เล่าเรื่อง (Point of View) หมายความว่า ในการเขียนเรื่องสั้นหรือนวนิยาย ผู้ประพันธ์เป็นผู้เล่าเรื่องขึ้นเอง หรือกำหนดให้ตัวละครตัวใด ในเรื่องเป็นผู้เล่า ผู้ประพันธ์หรือตัวละครที่เล่าเรื่องนั้นมีฐานะอะไรในเรื่อง กลวิธีในการเล่าเรื่องจึง อาจแบ่งได้หลายวิธี ดังนี้

2.3.1 ใช้บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครในเรื่องเป็นผู้เล่า (The First Person Narrator as Main Character) คือ ให้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของตนเอง โดยใช้สรรพนาม “ผม” “ฉัน” “ดิฉัน” หรือ “เรา” กลวิธีในการเล่าเรื่องแบบนี้มีอยู่มากในการแต่งเรื่องสั้น

2.3.2 ใช้บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า (The First Person Narrator as Minor Character) คล้ายวิธีแรกแต่ใช้ตัวละครรองซึ่งมักจะเป็นผู้ใกล้ชิดกับตัวละคร สำคัญเป็นผู้เล่าเรื่อง

2.3.3 ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้แจ้ง เห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient Author) ผู้ประพันธ์ทำตัวเหมือนผู้ล่วงรู้หมดทุกสิ่งทุกอย่างเกี่ยวกับตัวละครทั้งที่เป็นเหตุการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร

2.3.4 ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า (The Author as an Observer) คล้ายวิธีที่สาม ต่างกันที่ผู้ประพันธ์ไม่ทราบความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้เลย มีหน้าที่ แต่เพียงรายงานเฉพาะสิ่งที่ตนได้เห็น ได้ฟัง ได้สังเกตการณ์สนทนา หรือการกระทำของตัวละคร เท่านั้น

2.3.5 ใช้บุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยวิธีกระแสจิตประหวัด (Stream of Consciousness) หรือการให้บุรุษที่หนึ่งเล่าเรื่องของตนเอง แต่ปรากฏในรูปแบบกระแสความคิด ประหวัดถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ

3. การปิดเรื่อง คือ จุดจบของเรื่อง ซึ่งนับว่าเป็นช่วงที่มีความสำคัญมาก เพราะจะเป็น ตอนที่ประเมินผลให้รู้ว่า ผู้อ่านมีความประทับใจต่อวรรณกรรมเรื่องนั้นมากน้อยเพียงใด โดยทั่วไป มีวิธีการปิดเรื่องที่นิยมกันอยู่หลายวิธี ดังนี้

3.1 การปิดเรื่องแบบหักมุม หรือพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน (Surprise Ending หรือ Twist Ending) คือการปิดเรื่องที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความแปลกประหลาดใจหรือฉงนสนเท่ห์

3.2 การปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragic Ending) คือการจบเรื่องด้วยความตาย ความผิดหวัง ความสูญเสีย หรือความล้มเหลวในชีวิต การปิดเรื่องแบบนี้มักเรียกร้องความเห็นใจ ความซาบซึ้งสะเทือนใจจากผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

3.3 การปิดเรื่องแบบสุขนานุกรมหรือการปิดเรื่องแบบสุขสำเสร็จในชีวิต (Happy Ending) คือ การจบเรื่องด้วยความสุข หรือความสำเร็จของตัวละคร

3.4 การปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต (Realistic Ending) หรือให้แนวคิดอย่างใดอย่างหนึ่งแก่ผู้อ่าน คือการจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านคิดหาคำตอบเอง เพราะในชีวิตจริงมีปัญหาหลายอย่างที่ไม่สามารถแก้ปัญหา หรือหาคำตอบให้แก่ปัญหานั้นได้

นอกจากโครงเรื่องจะแบ่งเป็นการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องและการปิดเรื่องแล้ว โครงเรื่องยังมีองค์ประกอบปลีกย่อยอื่น ๆ อีก ดังนี้ (ยุวพาส์ (ประทีปเสนา) ชัยศิลป์วัฒนา, 2542, หน้า 116)

การเกริ่นเรื่อง (Foreshadowing) คือ การบอกเหตุล่วงหน้า ผู้แต่งอาจใช้การกระทำ คำพูด ความหวาดกลัว เหตุการณ์ ความฝัน ลางสังหรณ์ หรืออะไรก็ตามเป็นการบอกเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป

ความระทึกใจ (Suspense) คือ กลวิธีที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความกระหายใคร่รู้ว่าเหตุการณ์จะเป็นอย่างไรต่อไป ทำให้ผู้อ่านรู้สึกใจจดใจจ่ออยู่กับเรื่องที่อ่าน ผู้แต่งอาจใช้ความลึกลับหรือความตึงเครียด เพื่อก่อให้เกิดความกระหายใคร่รู้

ความบังเอิญ (Coincidence) คือ เหตุการณ์บังเอิญหรือประจวบเหมาะที่ผู้แต่งสร้างขึ้นมาอย่างไรก็ตามเรื่องอาจดูไม่น่าเชื่อถือได้ ถ้ามีความบังเอิญในเรื่องมากเกินไปจนเกินไป

สรุป โครงเรื่อง คือ เหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่องที่ผู้แต่งนำมาผูกกัน โดยที่เหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละครนั้นเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล เป็นลำดับขั้นตอน ส่วนประกอบของโครงเรื่อง คือ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องและการปิดเรื่อง นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบปลีกย่อยของโครงเรื่องเพื่อเป็นส่วนช่วยให้เรื่องนั้นน่าติดตามมากขึ้นได้แก่ การเกริ่นเรื่อง ความระทึกใจและความบังเอิญ

ตัวละคร ตัวละคร หมายถึง สิ่งที่มีชีวิตทั้งคนและสัตว์ ซึ่งมีทั้งที่มีอยู่จริงและที่สร้างขึ้นจากจินตนาการ ตัวละครเหล่านี้จะมีบุคลิกลักษณะแตกต่างกันไปโดยแสดงบทบาทและพฤติกรรมไปตามโครงเรื่อง (สุนทรี คุณจักร์, 2547, หน้า 81) ผู้แต่งต้องสร้างตัวละครให้คล้ายกับคนจริง ๆ ต้องเขียนให้ผู้อ่านทราบรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละคร ลักษณะเด่น ท่าที และอากัปกริยา (นพวรรณ สิริเวชกุลและปานบุญ สิริเวชกุล, 2546, หน้า 39)

เลกิง พันธุ์เอ็กิงอมร (2541, หน้า 13) กล่าวถึงตัวละครว่า ตัวละครคือผู้ประกอบพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่องหรือเป็นผู้ที่ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่องและผู้เขียนกำหนดขึ้น ตัวละครที่ดีต้องมีความสมจริงเหมือนบุคคลจริง ทั้งความรู้สึกนึกคิด อารมณ์และการกระทำ ตลอดจนคำพูด ซึ่งผู้เขียนนำต้นแบบมาจากบุคคลจริง ๆ แล้วหล่อหลอมเป็นบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัว

วิริยะ สิริสิงห (2537, หน้า 65) กล่าวถึงตัวละครในหนังสือสำหรับเด็กว่า ตัวละครคือ

ผู้แสดงพฤติกรรมออกมาตามลักษณะเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมอันต่อเนื่องเป็นโครงเรื่อง ซึ่งประกอบด้วย กิริยาอาการ การผจญภัย การแก้ปัญหาและการคลี่คลายเงื่อนไขในเรื่อง ในเรื่องสำหรับเด็กนั้นตัวละครจะต้องเป็นเด็กวัยใกล้เคียงกับผู้อ่าน หรือสูงวัยกว่าเล็กน้อย และในเรื่องสำหรับเด็กก็จะขาดตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ไม่ได้ เพื่อไว้ช่วยคลี่คลายปัญหา แต่ตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ จะต้องบรรยายท่าทางลักษณะให้ผู้อ่านเห็นภาพพจน์ชัดเจนและในนวนิยายตัวละครสามารถจำแนกตามความสำคัญของบทบาทในเรื่องได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ (ไพโรจน์ บุญประกอบ, 2539, หน้า 183-187)

1. ตัวเอกของเรื่อง คือพระเอกนางเอกหรือตัวเอกที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง ตัวเอกของเรื่องที่ปรากฏในนวนิยายต่าง ๆ สามารถจำแนกเป็นประเภทย่อย ๆ ได้อีก 3 ประเภทดังนี้

1.1 ตัวเอกตามแบบฉบับ คือตัวเอกที่เป็นคนดีพร้อม เก่งกล้าสามารถ รูปร่างงดงาม สามารถเอาชนะอุปสรรคข้อขัดแย้งทั้งปวงด้วยคุณลักษณะที่เพียบพร้อมอยู่ในตัว

1.2 ตัวเอกประเภทขบขัน ตัวเอกประเภทนี้อาจจะแฝงความขบขันมองเผิน ๆ คล้าย เซ่อ เซย เป็น หรือมีบุคลิกลักษณะนิสัยแปลก ๆ ที่ก่อให้เกิดความขบขันแก่ตัวละครอื่น ๆ และผู้อ่าน การต่อสู้เพื่อเอาชนะอุปสรรค ความขัดแย้งของตัวละครประเภทนี้มักมีวิธีการที่อาจจะแปลกจนเหลือเชื่อ หรือง่ายจนไม่น่าจะสำเร็จ แต่ที่สำเร็จได้เพราะจังหวะ โอกาสแปลก ๆ ชัน ๆ มีส่วนช่วย

1.3 ตัวเอกประเภทโสกนาฏกรรม เป็นตัวเอกที่มีคุณสมบัติโดดเด่น น่าจะประสบความสำเร็จในชีวิต แต่กลับล้มเหลวต้องอยู่อย่างทุกข์ทรมาน หรือสิ้นชีวิตไปเพราะลักษณะนิสัย เล็ก ๆ น้อย ๆ บางอย่างที่บกพร่อง หรือถูกเหตุการณ์ สถานการณ์กดดันบีบบังคับจนต้องประสบชะตากรรมดังกล่าว

2. ผู้ร้ายหรือฝ่ายปรปักษ์ เป็นตัวละครฝ่ายตรงข้ามกับตัวเอก ความขัดแย้งหลักของเรื่อง ที่ตัวเอกจะต้องฟันฝ่าคลี่คลายให้สำเร็จจะเกิดจากการกระทำของตัวละครประเภทนี้ ในขณะที่เดียวกันพฤติกรรมของผู้ร้ายหรือฝ่ายปรปักษ์จะทำให้ภาพของตัวเอกชัดเจนขึ้นด้วย ตัวเอกเป็นคนดีอย่างไร มีคุณธรรม มีปัญญาขนาดไหน ผู้อ่านจะเห็น ได้ชัดเจนจากการเปรียบเทียบลักษณะนิสัย พฤติกรรมของตัวเอกกับผู้ร้าย

3. ตัวละครย่อยหรือตัวประกอบ มีบทบาทในความขัดแย้งของเรื่องน้อย บางทีเกือบจะไม่มีเลย แต่ทำหน้าที่เป็นตัวเปรียบเทียบหรือให้เห็นภาพที่ชัดเจนแก่ตัวเอกหรือผู้ร้าย เช่น เป็นเพื่อนที่ตัวเอกคบค้าสมาคมด้วย ได้สนทนากันเป็นครั้งคราว ในบทตอนที่พบกันผู้เขียนก็จะใช้ตัวละครตัวนี้เพิ่มเติมลักษณะเด่น ๆ ของตัวเอกที่ผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านทราบ หรืออาจจะเป็นตัวละครที่ผ่านเข้ามาในฉากเดียวตอนเดียว แต่มานั่นให้เห็นลักษณะนิสัย สติปัญญา หรือความสามารถในการแก้ปัญหาของตัวเอกหรือผู้ร้ายให้เด่นชัดขึ้นมาตามที่ผู้เขียนต้องการ

นอกจากตัวละครจะสามารถจำแนกได้ตามความสำคัญของบทบาทในเรื่องแล้ว ตัวละครยังสามารถจำแนกได้ตามบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครได้อีก คือ (เลกิง พันธุ์เถลิงอมร, 2541, หน้า 632-634)

1. ตัวละครแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว เป็นตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะไม่ซับซ้อน เพราะมีบุคลิกด้านเดียวหรือลักษณะเดียว หรืออย่างน้อยที่สุดจะมีลักษณะที่เด่นชัดเพียง 2-3 อย่าง ผู้อ่านจะเห็นบุคลิกลักษณะหรือนิสัยใจคอเพียงด้านเดียวของตัวละครตัวนั้น ๆ มีลักษณะที่เป็นแบบตัวละครที่คุ้นเคยทั่วไปจนกลายเป็นสูตร เช่น นางเอกที่แสนสวยแสนดีและน่าสงสาร พระเอกที่รูปหล่อ เก่งกล้าสามารถ ฯลฯ

2. ตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติหมายถึง ตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มีบุคลิกหลายด้าน มีความซับซ้อนกว่าตัวละครแบบแรก เป็นตัวละครที่เคลื่อนไหวไปตามเหตุการณ์ สถานะแวดล้อมและเหตุผลต่าง ๆ ในเรื่องจะชักนำหรือบันดาลใจให้เป็นไป ตัวละครแบบนี้จึงมีความสมจริงกว่าตัวละครแบบคงที่ เพราะในชีวิตจริงของมนุษย์มิได้มีเพียงด้านเดียวหรือบุคลิกเดียว แต่บุคลิกและลักษณะของมนุษย์อาจผันแปรหรือเปลี่ยนแปลงไปตามสถานะแวดล้อม เหตุการณ์หรือแม้กระทั่งอารมณ์ แต่ข้อพึงตระหนักก็คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ดี หรือลักษณะนิสัยที่ดี ตัวละครนั้น ๆ ควรมีแรงจูงใจหรือเหตุผลที่สมควรแก่พฤติกรรมหรือลักษณะนิสัยนี้จะสมจริง เพราะไม่ใช่เปลี่ยนแปลงไปตามใจชอบหรือแบบคุ่มดี

คุ่มร้าย

ในการสร้างตัวละครในหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กนั้น จะต้องสร้างตัวละครให้ดึงดูดความสนใจของเด็ก ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ ดอกไม้ สิ่งของ มีกลวิธีเกี่ยวกับการสร้างตัวละครหลายประการ ดังนี้

ลมูล รัตตากร (2532, หน้า 83-84) ได้เสนอกลวิธีการสร้างตัวละครในนวนิยายสำหรับวัยรุ่นไว้ดังนี้

1. ตัวละครต้องมีชื่อ การให้ชื่อตัวละครจะทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวา การให้ชื่อควรขึ้นอยู่กับฉากด้วย นอกจากชื่อจะต้องสอดคล้องกับฉากแล้ว ยังต้องสอดคล้องกับบุคลสมัยด้วย

2. ตัวเอกต้องอายุรุ่นราวคราวเดียวกับผู้อ่าน นวนิยายสำหรับวัยรุ่นตัวเอกของเรื่องควรเป็นวัยรุ่นหรือมีอายุนั้นอาจมีอายุมากกว่าวัยรุ่นเล็กน้อย

3. ตัวละครต้องสมจริง ไม่ว่าจะอยู่ในวัยใด ควรพุดคิด และแสดงอาการปฏิกิริยาให้สมวัยของตน ตัวละครต้องมีจุดเด่นและจุดอ่อนของตนเอง มีพฤติกรรมที่สมวัยและเข้ากับสถานการณ์รอบด้าน ทั้งยังมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องด้วย

4. ตัวละครต้องพัฒนาไปตามธรรมชาติ มีการพัฒนาลักษณะของตัวละคร ในด้านต่าง ๆ บอกสาเหตุแห่งการพัฒนาลักษณะดังกล่าวอย่างสมเหตุสมผล หากยังไม่เปลี่ยนแปลงก็ประพฤติปฏิบัติอย่างเสมอต้นเสมอปลาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ อายุ เพศ พื้นเพ ระดับการศึกษาและสภาพเศรษฐกิจ

5. ตัวละครมีลักษณะที่น่าประทับใจ ลักษณะดังกล่าวอาจแสดงโดย คำพูด อากัปกิริยา ความรู้สึกนึกคิด และมีบทบาทที่น่าสนใจ

6. ลักษณะอื่น ๆ ของตัวละคร ต้องมีจำนวนพอเหมาะกับวัยของผู้่าน ตัวละครเองจะประสบปัญหาที่สำคัญและแก้ไขได้ในตอนจบ

7. การบรรยายตัวละคร ควรใช้หลาย ๆ วิธีเพื่อมิให้ซ้ำซาก น่าเบื่อหน่าย อาจใช้วิธีบรรยายโดยตรงไปตรงมา ผสมผสานอยู่ในบทสนทนาให้ตัวละครอื่น ๆ คิดในเกี่ยวกับตัวละครที่ผู้เขียนกำลังต้องการบรรยายลักษณะ ตัวละครอาจนึกถึงลักษณะของตนเอง หรือผู้อ่านทราบได้จากพฤติกรรมในท้องเรื่องของตัวละครนั้น

วิภา กงกะนันท์ (2533, หน้า 89-93) ได้เสนอแนวทางในการสร้างตัวละครว่ามีอยู่ 5 แนว คือ

1. สร้างให้สมจริง (Realistic) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะที่เป็นไปได้ตามธรรมชาติ นักประพันธ์จำเป็นต้องรู้ว่า “ของจริง” นั้นมีลักษณะและธรรมชาติเป็นอย่างไรเช่น ถ้าตัวละครเป็นคนไม่ว่าจะเป็นคนจริงหรือคนสมมติ จะต้องเห็นลักษณะและธรรมชาติของตัวละครว่ามีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางกาย อารมณ์และปัญญา เมื่อเวลาและสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนไป นอกจากนั้นตัวละครที่เป็นคนจะดูสมจริงก็ต่อเมื่อแสดงธรรมชาติของบุคลุชน คือ ความโลภ โกรธ หลง อิจฉา ใจเขลา ฯลฯ ในสัดส่วนที่แตกต่างกันในแต่ละคน และถ้าตัวละครเป็นสัตว์ ผู้ประพันธ์จำเป็นต้องรู้จักวิทยาและธรรมชาติของสัตว์เช่นกัน เพื่อจะวัดได้ว่าสัตว์ที่สร้างขึ้นเป็นตัวละครสมจริงหรือไม่

2. สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือ สร้างตัวละครขึ้นในลักษณะที่ควรจะเป็นหรือสร้างตัวละครในลักษณะที่คาดหวัง โดยใช้อุดมการณ์ ความศรัทธา ความปรารถนา และระบบค่านิยมส่วนตัวในเรื่องของความดี ความงาม ความถูกต้อง และยุติธรรมเป็นเกณฑ์ในการสร้างตัวละคร ฉะนั้นตัวละครแบบอุดมคติจึงมักดีงามเกินกว่าธรรมดาสามัญทั่วไป จนขาดความสมจริงไปบ้าง แต่ก็อาจจะมีโอกาสเป็นจริงได้บ้างในบางกรณี

3. สร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic) คือการสร้างตัวละครให้มีพฤติกรรมเกินกว่าธรรมชาติวิสัย เพื่อให้เกิดความตื่นเต้น เช่น การสร้างตัวละครให้มีความเก่งกล้าเหนือมนุษย์ ซึ่งลักษณะดังกล่าวปรากฏให้เห็นได้อย่างชัดเจน จากตัวละครในบันเทิงคดีร้อยกรองรุ่นเก่าของไทยเป็นอันมาก เช่นเรื่อง รามเกียรติ์ และพระอภัยมณี

4. สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification) เป็นตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ แต่เป็นสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เขียนกำหนดบทบาทและพฤติกรรมไว้ราวกับว่าเป็นมนุษย์ ตัวละครแบบนี้แม้มีลักษณะไม่สมจริง ก็ไม่เรียกว่าเหนือจริง เพราะผู้เขียนมิได้มีเจตนาจะให้ความผิดธรรมชาติ เช่น ให้สัตว์พูดได้ หรือคิดได้ ไปสร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่านเช่นเดียวกับบทบาทและพฤติกรรมของตัวละคร นอกจากนี้ถ้าผู้เขียนบันทึกคติสำหรับเด็กเลือกตัวละครที่เป็นสัตว์หรือพืช หรือปรากฏการณ์ธรรมชาติก็อาจมีจุดประสงค์เพื่อให้เด็กเข้าใจธรรมชาติวิทยาง่ายขึ้น โดยอาศัยจิตวิทยาเด็ก เป็นเครื่องช่วย กล่าวคือ เด็กโดยทั่วไปจะอยู่ในโลกของจินตนาการมากกว่าผู้ใหญ่ เห็นได้จากการที่เด็กชอบเล่นสมมติเช่น สมมติตัวเองและเพื่อน ๆ เล่นเป็นพ่อ แม่และลูก สมมติให้ตุ๊กตาหรือสัตว์พูดได้

5. สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะคงที่ไม่ว่าในเวลาและสถานที่อย่างไรก็จะมีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมเช่นเดิมไม่เปลี่ยนแปลง เรียกได้ว่าเป็นตัวละครไรชีวิต (Flat) ผู้อ่านสามารถเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ว่าเมื่อมีปัญหาตัวละครเช่นนั้นจะปฏิบัติอย่างไร

โดยสรุปแล้ว ตัวละครคือ ผู้ที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง อาจจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ ฯลฯ ที่ผู้แต่งสมมติขึ้นเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกและความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน อีกทั้งยังทำหน้าที่ดำเนินเรื่องให้น่าติดตาม ดึงดูดให้ผู้อ่านอ่านจนจบเรื่อง ตัวละครสามารถจำแนกตามความสำคัญของบทบาทในเรื่องได้เป็น 3 ประเภทคือ ตัวเอกของเรื่อง ผู้ร้าย และตัวละครย่อย นอกจากนี้การสร้างตัวละครยังมีแนวทางในการสร้าง 5 แนวคือ สร้างให้สมจริง สร้างตามอุดมคติ สร้างแบบเหนือจริง สร้างแบบบุคลาธิษฐาน และสร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ และยังสามารถจำแนกตามบุคลิกลักษณะของตัวละครได้อีก 2 ประเภทคือ ตัวละครแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว และตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ

ฉาก หมายถึงสถานที่และเวลาที่เรื่องนั้น ๆ เกิดขึ้น ในนวนิยายและเรื่องสั้นบางเรื่องฉากอาจไม่มีความสำคัญนัก อาจเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างอื่นได้โดยมิได้ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนแปลงไปด้วย แต่ในนวนิยายและเรื่องสั้นบางเรื่อง ฉากมีความสำคัญมาก จะเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างอื่นไม่ได้ เพราะจะไม่สอดคล้องกับเหตุการณ์และไม่สมจริง (ทวีศักดิ์ ญาณประทีป, 2537, หน้า 71) ฉากอาจเป็นสถานที่จริง ๆ ที่มีอยู่ หรือไปดัดไปสัมผัสได้ เช่น ฉากกรุงเทพมหานคร ฉากริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา ฉากป่ากำแพงเพชร เป็นต้น หรือ ฉากที่เกิดจากจินตนาการของกวีผู้สร้างเรื่อง เช่น ฉากป่าหิมพานต์ ฉากวิมานฉิมพลี ฉากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ เป็นต้น (หทัยวรรณ ไชยะกุล, 2544, หน้า 15)

นอกจากนี้มานพ ถนอมศรี (2546, หน้า 66) กล่าวถึงฉากในการดำเนินเรื่องบันทึกคติสำหรับเด็กว่า ฉากหมายถึง สถานที่เกิดเหตุการณ์ตามเรื่องราวที่ผูกแต่งไว้ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถ

มองเห็นภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตาม โครงเรื่อง และเป็นสถานที่ซึ่งตัวละครได้แสดงบทบาทของตน ในหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก อาจมีฉากหรือสถานที่เกิดเหตุการณ์ได้มากกว่าหนึ่งฉาก แต่ก็ไม่ควรมีมากและสลับซับซ้อนเกินไป ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับวัยและประสบการณ์ของเด็กในแต่ละช่วงด้วย

ฉากและบรรยากาศที่ดีควรมีลักษณะสองประการ คือ สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและมีส่วนช่วยสร้างบรรยากาศในเรื่อง เช่น บ้านร้างที่มีใยแมงมุมจับอยู่ตามห้อง ฝุ่นจับหนาเกาะตามพื้นและฝาผนังน่าจะเป็นบ้านที่น่ากลัว คืบที่มีพายุ ฝนตกหนักสมเป็นฉากและบรรยากาศของเหตุร้าย อีกประการหนึ่งคือ มีความถูกต้องตามสภาพความเป็นจริง ฉากที่มีความถูกต้องตามสภาพภูมิศาสตร์และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ จะช่วยเสริมให้เรื่องมีคุณค่าเพิ่มขึ้น ตรงกันข้ามกับจุดอ่อนของฉากในบางเรื่อง จะทำให้เรื่องนั้นมีคุณค่าลดลง (เดกิง พันธุ์เถิงอมร, 2541, หน้า 16)

ในหนังสือบันเทิงคดี นอกจากตัวละครที่มีความสำคัญแล้ว ฉากและบรรยากาศในเรื่องก็เป็นสิ่งสำคัญ โดยทั่วไปแล้วมีกลวิธีในการสร้างฉากในงานเขียนสำหรับเด็กด้วยวิธีต่าง ๆ ดังนี้ (รัตพร ชังธาดา, 2531, หน้า 40)

1. ใช้ฉากและบรรยากาศที่เด็กคุ้นเคย เช่น บ้าน โรงเรียน ฯลฯ
 2. ใช้ฉากและบรรยากาศที่สอดคล้องกลมกลืนกับเรื่อง
 3. ใช้ฉากและบรรยากาศที่ช่วยสร้างเสริมความรู้และประสบการณ์ให้กับเด็ก เช่น ป่า ทะเล ฤดูหนาว ฤดูร้อน ฯลฯ
 4. ฉากและบรรยากาศที่สร้างขึ้นจะต้องถูกต้องและเหมาะสมกับเวลาในท้องเรื่อง
- สรุปได้ว่าฉากคือ สถานที่และสิ่งแวดล้อมตลอดจนบรรยากาศต่าง ๆ และเวลาที่เรื่องนั้น ๆ เกิดขึ้น ฉากเป็นส่วนสำคัญในการสร้างหรือเสริมบรรยากาศ เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้เรื่องนั้นมีความสมจริง และยังรวมไปถึงอารมณ์ความรู้สึกของเรื่องด้วย ฉากที่ดีนั้นจะต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และเหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงจึงจะช่วยเสริมให้เรื่องนั้นมีคุณค่าขึ้น

บทสนทนา บทสนทนา คือ สื่อถ่ายทอดเนื้อหาและเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ โดยให้ตัวละครเป็นผู้สื่อสารกัน บทสนทนาจะเป็นภาพสะท้อนให้เห็นลักษณะของตัวละคร รวมทั้งทำให้เข้าใจพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครให้ดียิ่งขึ้น ทั้งยังมีส่วนช่วยในการดำเนินเรื่อง และยังทำให้น่าสนใจ น่าติดตาม การใช้บทสนทนาจะช่วยให้เกิดความสมจริงมากยิ่งขึ้น ดังนั้นบทสนทนาที่ดีจึงควรมีความสมจริง เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ควรเยิ่นเย้อหรือยาวเกินไป รวมทั้งควรมีส่วนช่วยให้เรื่องดำเนินไปได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน (สุนทรี คุณจักร์, 2547, หน้า 84) ซึ่งทวีศักดิ์ ญาณประทีป (2537, หน้า 76-78) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการใช้บทสนทนาในนวนิยายและเรื่องสั้น ดังนี้

1. เพื่อช่วยดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เขียน

2. เพื่อช่วยให้รู้จักตัวละครในเรื่องทั้งรูปร่าง ลักษณะหน้าตาและนิสัยใจคอ โดยที่ผู้เขียนไม่ต้องชี้แจงตรง ๆ

3. เพื่อช่วยให้มีวิธีการที่หลากหลายในการดำเนินเรื่อง คือ เปลี่ยนเป็นสนทนาบ้าง เป็นบรรยายบ้างที่เป็นเช่นนี้ก็เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย

4. เพื่อสร้างความสมจริง คำพูดที่สมมติว่าเป็นถ้อยคำจริง ๆ ของตัวละครทำให้รู้สึกใกล้ชิดกับความเป็นจริงมากกว่าคำบรรยายของผู้เขียน

5. เพื่อทำให้บทประพันธ์น่าอ่าน น่าสนใจ และมีชีวิตชีวาขึ้น โดยเฉพาะบทสนทนาที่คมคาย มีอารมณ์ขัน หรือพูดได้ตามฐานะของตัวละครและสมกับบทบาทในตอนนั้น

เถลิง พันธุ์เถลิงอมร (2541, หน้า 770-791) ได้ให้แนวทางในการสร้างบทสนทนาในลักษณะต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

1. แสดงบุคลิกลักษณะ นิสัยใจคอ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ผู้แต่งจะต้องคำนึงถึงความสมจริงและสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะ นิสัยใจคอ พื้นฐานด้านเพศ วัย รวมทั้งการสะท้อนภูมิหลัง หรือความเป็นมาของลักษณะของตัวละคร ที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ด้วย

2. แสดงบุคลิกลักษณะ นิสัยใจคอ ภูมิหลังเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละครอื่น ๆ ทำให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครอื่น ๆ ผ่านบทสนทนาของตัวละครในเรื่อง

3. สะท้อนบุคลิกลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติของตัวละคร

4. สะท้อนขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยมท้องถิ่น และสภาพแวดล้อมเกี่ยวกับ

ตัวละคร

5. ให้ความรู้เรื่องราวในเรื่องดำเนินมาอย่างไร เพราะบางครั้งผู้แต่งมิได้บรรยายเหตุการณ์ตามลำดับเวลา แต่จะให้ตัวละครสนทนากันถึงเรื่องที่ผ่านมาแล้ว ซึ่งทำให้ผู้อ่านรู้เรื่องแต่หนหลังได้

6. บทสนทนาที่แทนการบรรยาย จะช่วยให้ผู้อ่านไม่รู้สึกรู้สึกเบื่อหน่าย โดยเฉพาะการบรรยายที่ยืดยาว การสอดแทรกคำพูดหรือบทสนทนาของตัวละครลงไป จะทำให้น่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะคำพูดที่มีชีวิตชีวาแสดงการเคลื่อนไหวของตัวละคร

7. แสดงความขัดแย้งทางความคิดของตัวละครอย่างตรงข้าม ตัวละครจะไม่ฟังอีกฝ่ายหนึ่ง แต่จะพูดไปตามความคิดและความต้องการของตน เหมือนนักร้องสองคนร้องเพลงเดียวกันแต่คนละเนื้อร้อง

การใช้ภาษา การใช้ภาษาในเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็ก จำเป็นต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของเด็ก เพราะภาษาเป็นส่วนที่จะชักนำให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือคล้อยตามเรื่องและผู้แต่ง แต่งขึ้นทั้งทางด้านการใช้ถ้อยคำและการใช้โวหาร

การใช้ภาษา เป็นการใช้ถ้อยคำสำนวนในหนังสือ ถ้อยคำต้องมีความหมาย มีพลังอำนาจ มีความประทับใจ มีสำนวนที่แปลกใหม่ แสดงลักษณะเฉพาะและความสามารถเด่น ๆ ของผู้ประพันธ์ด้วยเพื่อเพิ่มคุณค่าทางวิชาการ (หทัยวรรณ ไชยะกุล, 2544, หน้า 15) อีกทั้งยังต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เหตุการณ์ เรื่องราวของเรื่อง ยุคสมัยของเรื่อง แนวเรื่อง และโดยเฉพาะกับตัวละคร เช่น นวนิยายสำหรับเยาวชนที่บรรยายจากมุมมองของตัวละครเด็ก ภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เป็นภาษาแบบที่เด็กใช้ (วนิดา บำรุงไทย, 2544, หน้า 153)

สุนทรี คุณจักร (2547, หน้า 84) กล่าวถึงการใช้ภาษาในงานเขียนประเภทบันเทิงคดีว่า ผู้เขียนมีอิสระในการที่จะเลือกใช้ภาษาได้อย่างหลากหลายแทบทุกระดับภาษาการบรรยาย การพรรณนา การถ่ายทอดอารมณ์ การบอกกล่าวถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามเหตุการณ์และเรื่องราว อาจใช้ได้ทั้งภาษาทวิ ภาษาวรรณคดี ภาษาถิ่น คำสุภาพ คำสแลง ที่เหมาะสมตามเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ยังรวมถึงการใช้คำ การเรียงประโยค โวหาร สำนวน คำพังเพย ภาษิตและทำให้เกิดภาพพจน์ ลักษณะของการใช้ภาษาดังกล่าวจึงเป็นเรื่องสำคัญมาก ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจและประทับใจเรื่องราวที่อ่านได้เป็นอย่างดี

จินตนา ใบกาชูย์ (2534, หน้า 46-52) และ บันลือ พฤกษ์วัน (2533, หน้า 81) กล่าวถึงการเลือกใช้ภาษาในหนังสืออ่านสำหรับเด็กว่าการใช้ภาษาเป็นเรื่องสำคัญที่จะทำให้หนังสือน่าอ่าน น่าสนใจ กระตุ้นและแสดงความเข้าใจได้เด่นชัดได้ง่าย ภาษาต้องถูกต้องเหมาะสมกับวัย ไม่สแลง หูผู้อ่าน ไม่หยาบคาย ภาษาปากหรือสแลงใช้ได้แต่ต้องสะกดถูกต้องตามหลักพจนานุกรม ประโยคที่ใช้ในบทสนทนาของตัวละคร ควรจะเป็นสำนวนที่เด็กพุดในชีวิตประจำวันอย่างแท้จริง ไม่ใช่สำนวนผู้ใหญ่ ภาษาต้องตรงกับลักษณะ บุคลิกของตัวละครและคงเส้นคงวา มีการสอดแทรกอารมณ์ขัน หนังสือสำหรับเด็กจะมีคุณค่าเหนือกว่าเล่มอื่น ได้นั้น มักจะตัดสินด้วยการใช้ถ้อยคำและสำนวนโวหารเป็นส่วนใหญ่

จะเห็นได้ว่าวรรณกรรมสำหรับเด็กนั้น ต้องใช้ภาษาและสำนวนโวหารที่ดีเช่นเดียวกับการเขียนอื่น ๆ ดังนั้นจึงสามารถแบ่งส่วนประกอบของภาษาในวรรณกรรมสำหรับเด็กได้เป็น 2 องค์ประกอบคือ การใช้คำ และการใช้โวหาร

1. การใช้คำ เป็นกลวิธีการเลือกสรรถ้อยคำในการเขียนวรรณกรรม ผู้เขียนแต่ละคนต้องเลือกใช้ถ้อยคำให้เหมาะสมกับกาลเทศะ บุคคล และเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อให้สื่อความหมายได้

ชัดเจน สละสลวย ประทับใจผู้อ่าน การใช้ถ้อยคำในวรรณกรรมสำหรับเด็กสามารถจำแนกได้ดังนี้ (จารุวรรณิ อัมพันธุ์, 2543; น้ำค้าง ระวิงทอง, 2540)

1.1 คำภาษาปาก หมายถึง ภาษาที่ใช้พูดกันในชีวิตประจำวันเป็นส่วนใหญ่ และมักใช้กับบุคคลที่มีความคุ้นเคยสนิทสนมกันเป็นพิเศษ เช่น ระหว่างเพื่อนสนิท ระหว่างบุคคลในครอบครัว เพื่อสื่อสารกันในเรื่องที่รับรู้ได้เฉพาะคู่สนทนาเท่านั้น คำที่ใช้อาจเป็นคำที่ฟังแล้วไม่สุภาพสำหรับคนทั่วไป ผู้เขียนจะนำมาใช้ในวรรณกรรมเพื่อช่วยให้เกิดความสมจริงสอดคล้องกับสถานะของตัวละคร เช่นการใช้สรรพนามของตัวละคร การพูดคุย

1.2 คำภาษาถิ่น หมายถึง ภาษาย่อยของภาษาที่คนส่วนใหญ่พูดกันในแต่ละท้องถิ่นของประเทศ ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปตามท้องถิ่นที่เจ้าของตั้งหลักแหล่งอยู่ แต่สามารถติดต่อสื่อสารความกันรู้เรื่อง ผู้เขียนได้นำคำภาษาถิ่นมาใช้เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับตัวละครและสถานการณ์ เพื่อความสมจริงในเรื่อง ภาษาถิ่นที่พบ ได้แก่ ภาษาถิ่นเหนือ ภาษาถิ่นอีสาน ภาษาถิ่นใต้

1.3 คำแสดงภาพ หมายถึง ถ้อยคำที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจถึงรูปร่างลักษณะของคน สัตว์ สิ่งของต่าง ๆ ที่บรรยายหรือพรรณนาอย่างชัดเจน ซึ่งคำเหล่านี้จะช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นภาพของสิ่งนั้น ๆ ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น เช่น รูปร่างเตี้ย หลังโก่ง ตาลึกโหล

1.4 คำแสดงอาการ หมายถึง คำที่มีความหมายหรือให้ความเข้าใจในด้านการเคลื่อนไหวของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และการแสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ของสิ่งมีชีวิต ทำให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นภาพการเคลื่อนไหวได้อย่างแจ่มชัดเหมือนได้เห็นภาพนั้นอยู่ตรงหน้า ทั้งยังช่วยเร้าอารมณ์และชักจูงให้ผู้อ่านมีความรู้สึกคล้อยตามได้ เช่น กุ๊กก๊อ กวักแกว่ง วิ่งเร็วจี๋

1.5 คำแสดงความรู้สึก หมายถึง คำที่ให้ความหมายและความเข้าใจทางอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ และบางครั้งผู้เขียนได้นำคำเลียนเสียงธรรมชาติ คำที่แสดงแสง สี กลิ่น มาเป็นสื่อชักจูงอารมณ์ผู้อ่านให้มีความคล้อยตาม เช่น เหม็นเอียน เสียงแปร้นแปร้นของช้างหลายตัวนำสะพรั่งกลัว

1.6 คำภาษาต่างประเทศ หมายถึง คำภาษาอื่นซึ่งนำมาใช้ปะปนกับคำในภาษาไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคำภาษาอังกฤษ เพราะคำในภาษาอังกฤษบางคำนั้นนำมาใช้ทับศัพท์ในภาษาไทยจนเป็นที่รู้จักคุ้นเคยและเข้าใจความหมายได้ดี

2. การใช้โวหารมีความสำคัญคือ จะต้องตรงความหมาย เข้าใจได้ง่าย เหมาะสมกับกาลเทศะ บุคคล และเหตุการณ์ในเรื่อง

วิภา กองกะนันท์ (2533, หน้า 35) กล่าวถึงการใช้โวหาร (Figures of Speech) ว่าโวหารเป็นศิลปะของการใช้ภาษาอย่างหนึ่ง กล่าวคือ เป็นวิธีการพูดหรือเขียนที่ผู้พูดหรือผู้เขียนพูดหรือ

เขียนอย่างหนึ่ง แต่หมายความว่าเป็นอย่างอื่นบ้าง ให้มีความหมายกำกวม หนักเบา คลุมเครือ หรือ เข้มข้นต่างไปบ้าง ทั้งนี้โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อขยายความให้ชัดเจนขึ้นบ้าง หรือเพื่อถ่ายทอด อารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความฝัน หรือความรู้ให้กว้างขวางลึกซึ้งมากขึ้นหรือน้อยลงตามภูมิ ปัญญาของผู้อ่านหรือผู้ฟัง การที่คนบางคนใช้โวหาร เป็นเพราะการพูดหรือเขียนด้วยภาษา ตรงไปตรงมาอาจไม่ช่วยให้เกิดผลตามเจตนารมณ์ของเขา

ตรีศิลป์ บุญขจร และธิดา โมสิกรัตน์ (2542, หน้า 178-180) และ หทัยวรรณ ไชยะกุล (2544, หน้า 22-24) กล่าวถึงกลวิธีในการใช้ภาษาให้เกิดภาพพจน์หรือโวหารต่าง ๆ ในการแต่ง บันเทิงคดี ดังนี้

1. อุปมา คือภาพพจน์เปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกัน โดยมีคำเชื่อมโยง เช่นมีคำว่า เหมือน คู่จิ้น เช่น ปาน ประหนึ่ง เพียง เทียม
2. อุปลักษณ์ คือภาพพจน์ที่นำลักษณะเด่นของสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบมากล่าวแทนที่ โดยไม่มีคำเชื่อมโยง หรือบางครั้งอาจมีคำว่า เป็น
3. อนุนามนัย คือภาพพจน์ที่เกิดจากการใช้คุณสมบัติเด่น ๆ ส่วนหนึ่งเพื่อแทน ความหมายทั้งหมด
4. อธินามนัย คือภาพพจน์ที่เกิดจากการใช้ชื่อเรียกรวม ๆ แทนสิ่งใด สิ่งหนึ่ง หรือบุคคล กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือ คนหนึ่ง
5. บุคลาธิษฐาน คือภาพพจน์ที่เกิดจากการเปรียบเทียบโดยนำสิ่งที่ไม่มีชีวิตหรือมีชีวิต แต่ไม่ใช่คน มากล่าวถึงราวกับเป็นคน
6. อติพจน์ คือภาพพจน์เปรียบเทียบเกินความจริง เพื่อเน้นความรู้สึกและเร้าอารมณ์ให้ ผู้อ่านเคลิบเคลิ้มและคล้อยตาม
7. สัทพจน์ คือ ภาพพจน์เปรียบเทียบโดยใช้คำเลียนเสียง
8. วิภาษ คือภาพพจน์ที่เกิดจากการแสดงความหมายที่ดูเหมือนจะขัดแย้งกันหรือเป็นไป ไม่ได้ แต่เมื่อวิเคราะห์ความหมายลึกลงไป อาจตีความได้อย่างกลมกลืน
9. ปฏิภาคพจน์หรือปฏิพากย์พจน์ คือข้อความที่มีความหมายขัดกัน ไม่ว่าผู้ใช้จะตั้งใจ หรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน
10. สัญลักษณ์ คือสิ่งหนึ่งสิ่งใดซึ่งกำหนดสมมติให้หมายถึงอีกสิ่งหนึ่ง เช่น รูปหัวใจ เป็นสัญลักษณ์ของความรัก สีดำเป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าหรือความชั่วร้าย
11. อุทาหรณ์ เป็นวิธีการเปรียบเทียบเรื่องราว เหตุการณ์ หรือความคิดสองอย่างที่ไม่ จำเป็นต้องเปรียบเทียบว่าคล้ายกัน โดยการยกข้อความที่เชื่อว่าง่ายแก่การเข้าใจ เปรียบเทียบกับสิ่งที่

ผู้เขียนหรือผู้พูดต้องการจะอธิบาย วิธีใช้คล้ายอุปมา ต่างจากอุปมาตรงที่ไม่ใช่เป็นการเปรียบเทียบ ถ้อยคำ แต่เป็นการเปรียบเทียบข้อความ

นอกจากนี้พระยาอุปกิตศิลปสาร (2539, หน้า 338-345) กล่าวถึงโวหารในการเขียนได้แก่

1. บรรยายโวหาร หมายถึง โวหารที่อธิบายเรื่องราวโดยถ้อยคำ ตามความรู้ของผู้แต่ง เช่น การเล่าเรื่องราว ประวัติความเป็นมา ตำนาน รายงานหรือจดหมายเหตุ

2. พรรณาโวหาร หมายถึง โวหารที่พูดรำพันถึงสิ่งต่าง ๆ ตามที่พบเห็นว่าเป็นอย่างไร หรือรำพันถึงความรู้สึกของตนหรือของผู้อื่นว่าเป็นอย่างไร มีวัตถุประสงค์เพื่ออยากให้ผู้อ่านเข้าใจ ข้อความที่กล่าวถึงให้ชัดเจน เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวซาบซึ้งได้ยิ่งขึ้น และเพื่อเล่นสำนวนให้ไพเราะ เช่น การขอพระเกียรติ การกล่าวถึงภูมิประเทศ รำพันถึงความคิด ความรู้สึกต่าง ๆ ว่าเป็นอย่างไร

3. เทศนาโวหาร หมายถึง โวหารที่ใช้แสดงหรืออธิบายข้อความให้กว้างขวางออกไป โดยเอาเหตุผลหรือหลักฐานมาประกอบตามความรู้ของผู้แต่งด้วยความมุ่งหมายจะให้ผู้อ่านเข้าใจ ดังนั้นข้อความที่ใช้เทศนาโวหาร จึงมักเป็นการจำกัดความและอธิบายความ การพิสูจน์ข้อเท็จจริง การชี้แจงเหตุผล การอธิบายคุณและโทษ และการแนะนำสั่งสอน

4. สาธกโวหาร หมายถึง ข้อความหรือเรื่องราวที่ยกเข้ามาแทรกในเนื้อเรื่องเพื่อให้ผู้อ่าน เข้าใจง่ายขึ้น สาธกโวหารที่นำมาอ้างหรือนำมาสนับสนุนต้องเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย และเป็นที่เชื่อถือ ของบุคคลทั่วไป หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับบุคคลที่ผู้อ่านเคารพนับถือ หรือเป็นเรื่องที่จะพิสูจน์ให้เห็น จริงได้ในทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งทำให้ผู้อ่านเชื่อถือตามด้วยเหตุผล

5. อุปมาโวหาร หมายถึง โวหารที่ยกมาเปรียบเทียบของสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง เช่น อาการของสิ่งต่าง ๆ เช่น งามอย่างดั่งราชสีห์ ว่องไวดังจักรผัน ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น รักลูกเหมือน แก้วตาดวงใจ เจ็บใจเหมือนเอาหอกมาแทงหัวใจ และการอธิบายลักษณะของสิ่งของที่ผู้อ่านอาจจะ เข้าใจยากจึงยกของอีกสิ่งมาเปรียบเช่น สีมดดำเหมือนนิล หน้างามเหมือนดวงจันทร์เพ็ญ

จากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประพันธ์วรรณกรรมสำหรับเด็ก พอจะประมวลใช้ ในการวิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็กในครั้งนี้ คือ

1. ด้านโครงเรื่อง สามารถแบ่งได้เป็น 2 หัวข้อได้แก่ ประเภทของโครงเรื่องและ ส่วนประกอบของโครงเรื่อง

1.1 ประเภทของโครงเรื่อง

1.1.1 โครงเรื่องที่แสดงถึงตัวละครได้รับความรัก ความอบอุ่นจากครอบครัว ได้รับการอบรมที่ดี ทำให้เป็นเด็กดีมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ รู้จักรับผิดชอบและสามารถแก้ไขปัญหา เฉพาะหน้าได้

1.1.2 โครงเรื่องที่แสดงถึงจินตนาการและความคิดฝันของตัวละคร ความ

พากเพียรพยายามที่จะไปให้ถึงสิ่งที่มุ่งหวังไว้

1.1.3 โครงเรื่องแนวแฟนตาซี แสดงถึงตัวละครในอุดมคติที่ผู้เขียนมุ่งหวัง
อยากให้เป็น

1.1.4 โครงเรื่องที่กล่าวถึงความเป็นอยู่ในท้องทุ่ง ป่าเขาและชายทะเล การอนุรักษ์
สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์

1.1.5 โครงเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงการมีจิตใจที่เสียสละ มีคุณธรรม ช่วยเหลือ
แนะนำผู้อื่นอย่างบริสุทธิ์ใจ

1.1.6 โครงเรื่องที่มีแนวเหนือธรรมชาติ และการผจญภัย

2. ส่วนประกอบของโครงเรื่อง ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องและการปิดเรื่อง

2.1 การเปิดเรื่อง ประกอบด้วย

2.1.1 การเปิดเรื่องด้วยการบรรยาย

2.1.2 การเปิดเรื่องด้วยการพรรณนา

2.1.3 การเปิดเรื่องด้วยบทกวี สุภาษิตหรือข้อความที่คมคาย ชวนคิด

2.1.4 การเปิดเรื่องด้วยการใช้บทสนทนา

2.2 การดำเนินเรื่อง ต้องอาศัยกลวิธีในการดำเนินเรื่อง เพื่อดึงดูดความสนใจ กลวิธี
การดำเนินเรื่อง ประกอบด้วย

2.2.1 กลวิธีในการสร้างความขัดแย้ง

2.2.1.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และสาเหตุภายนอก

2.2.1.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

2.2.1.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับความรู้สึกภายในใจของตนเอง

2.2.2 กลวิธีเกี่ยวกับผู้เล่าเรื่อง

2.2.2.1 ผู้เขียนเป็นผู้เล่าเรื่อง

2.2.2.2 บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง

2.2.2.3 บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวเองด้วยวิธีกระแสดิจ

ประหวัด แต่ปรากฏอยู่ในรูปกระแสดความคิด

2.2.3 กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง

2.2.3.1 เล่าเรื่องตามลำดับปฏิทิน

2.2.3.2 เล่าเรื่องย้อนต้น

2.3 การปิดเรื่อง

2.3.1 แบบเป็นจริงในชีวิตหรือให้แนวคิดอย่างใดอย่างหนึ่งแก่ผู้อ่าน

2.3.2 แบบสุนาฏกรรม หรือสุขสำนึกในชีวิต

2.3.3 แบบเศร้าหรือผิดหวัง

2. ด้านตัวละคร สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่

2.1 ตัวละครแบบสมจริง

2.2 ตัวละครแบบอุดมคติ

2.3 ตัวละครแบบเหนือจริง

2.4 ตัวละครแบบบุคลาธิษฐาน

3. ด้านการสร้างฉาก สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

3.1 ฉากและบรรยากาศที่เด็กคุ้นเคย

3.2 ฉากและบรรยากาศที่สอดคล้องกลมกลืนกับเรื่อง

3.3 ฉากและบรรยากาศที่ช่วยเสริมความรู้และประสบการณ์ให้กับเด็ก

4. ด้านบทสนทนา สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่

4.1 บทสนทนาที่ดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เขียน

4.2 บทสนทนาที่แสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร

4.3 บทสนทนาที่สะท้อนขนบธรรมเนียมประเพณีเกี่ยวกับตัวละคร

4.4 บทสนทนาที่ให้ข้อคิดและคติเตือนใจ

5. ด้านการใช้ภาษา สามารถแบ่งได้เป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ การใช้คำและการใช้โวหาร

5.1 การใช้คำ

5.1.1 คำภาษาปาก

5.1.2 คำภาษาถิ่น

5.1.3 คำแสดงภาพ

5.1.4 คำแสดงอาการ

5.1.5 คำแสดงความรู้สึก

5.1.6 คำภาษาต่างประเทศ

5.2 การใช้โวหารและภาพพจน์

5.2.1 บรรยายโวหาร

5.2.2 พรรณนาโวหาร

5.2.3 อุปมาโวหาร

5.2.4 เทพนาโวหาร

5.2.5 บุคลาธิษฐาน

คุณค่าที่ปรากฏจากวรรณกรรม

คุณค่า หมายถึง สิ่งที่มีประโยชน์ หรือมีค่าสูงสุด (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, หน้า 253) ดังนั้นคุณค่าที่ปรากฏจากวรรณกรรมสำหรับเด็ก หมายถึง เรื่องราวที่เด็กอ่านแล้วสามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ช่วยยกระดับจิตใจ ส่งเสริมความรู้และประสบการณ์

ปราณี เชียงทอง (2526, หน้า 136-137) กล่าวถึงคุณค่าของวรรณกรรมสำหรับที่มีต่อการดำเนินชีวิต ดังนี้

1. คุณค่าด้านความเพลิดเพลินเจริญใจ เป็นเครื่องหย่อนใจที่ดี เป็นเรื่องที่ดีแก่ชีวิตด้วยถ้อยคำที่เป็นจริงจัง ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์และความสะเทือนใจ เกิดจินตนาการตามท้องเรื่อง
2. คุณค่าด้านประสบการณ์ชีวิต เรื่องอุกฤษณ์ต่าง ๆ มักเสนอภาพชีวิตในแง่มุมและอารมณ์ต่าง ๆ กัน อุปนิสัย ความประพฤติ การปฏิบัติที่ตัวละครในเรื่องแสดงบทบาทให้ผู้อ่านเห็นภาพพจน์ได้มีโอกาสดึกขานบุคคล ทำให้รู้จักชีวิตจากตัวละคร ซึ่งจะได้เป็นเครื่องช่วยให้รู้จักตนเอง รู้จักแก้ไขปรับปรุงตนเอง ผู้อ่านเรื่องอุกฤษณ์มากย่อมจะมีประสบการณ์ชีวิตทุกแง่มุม ประสบการณ์ต่าง ๆ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตมาก ช่วยให้เกิดความคิด เกิดความรู้ในสิ่งที่ควรหรือไม่ควรตามกาลเทศะ เกิดความเข้าใจและเห็นใจสภาพจิตใจของผู้อื่นและนำความเข้าใจอันนั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ชีวิตของตนเอง ทำให้รู้จักสร้างบุคลิกภาพที่ดี รู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุขตามสถานะของตน
3. คุณค่าด้านภาษา โดยมากภาษาที่ปรากฏในเรื่องอุกฤษณ์มักเป็นภาษาที่เรียบเรียงไว้ดี เรื่องที่ดีบางครั้งอาจใช้เป็นอุปกรณ์ในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาของเด็กได้ดี
4. คุณค่าด้านคติธรรม เรื่องอุกฤษณ์ทั่วไป ผู้เขียนมักสอดแทรกปรัชญา คติธรรม ทศนคติ และหลักเกณฑ์ชีวิตให้คติสอนใจแก่ผู้อ่านด้วยการผูกเรื่องให้ตัวละครแสดงบทบาทให้ผู้อ่านเห็นความผันแปรของชีวิต ความประพฤติ และการปฏิบัติต่าง ๆ ของตัวละครทั้งในด้านดีและเลว ให้ผู้อ่านเล็งเห็นว่าตนต้องการชีวิตแบบใด เป็นการยกระดับจิตใจของผู้อ่านให้ดีขึ้น
5. คุณค่าด้านสติปัญญา เรื่องอุกฤษณ์ต่าง ๆ ไม่เพียงจำลองชีวิตของบุคคลเท่านั้น ยังสอดแทรกความรู้อื่น ๆ ควบคู่กันไปด้วย เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณีศิลปวัฒนธรรม สภาพความเป็นอยู่ของสังคม การเมืองการปกครองประเทศ ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกลึกและความเข้าใจก่อให้เกิดสติปัญญา

คุณค่าที่ปรากฏจากวรรณกรรมสำหรับวัยรุ่นประเภทบันเทิงคดี สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. คุณค่าด้านความรู้ เป็นความรู้เรื่องราวที่น่าสนใจ เช่น เรื่องใกล้ตัว ซึ่งผู้อ่านสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน หรือเป็นความรู้ที่แปลกใหม่น่าสนใจ นอกจากนี้อาจเป็น

ความรู้ที่ส่งเสริมประสบการณ์ชีวิต ทำให้ผู้อ่านได้รู้จักชีวิตจากตัวละคร ซึ่งจะได้เป็นเครื่องช่วยให้รู้จักและแก้ไขปรับปรุงตนเอง ผู้อ่านย่อมมีประสบการณ์ชีวิตทุกแง่มุม ช่วยให้เกิดความคิด เกิดความรอบรู้ในสิ่งที่ควรหรือไม่ควร เกิดความเข้าใจและเห็นใจสภาพจิตใจของผู้อื่นและนำความเข้าใจอันนั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ชีวิตของตนเอง

2. คุณค่าด้านความบันเทิง ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ สนุกสนานเพลิดเพลินหรือ สะเทือนอารมณ์ไปตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏ

3. คุณค่าด้านความคิด เป็นข้อคิด คำสอนหรือคำคมที่แทรกอยู่ในเนื้อหา เพื่อไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและเร้าความสนใจให้ติดตามเนื้อหาจนจบ

4. คุณค่าด้านศีลธรรมและจรรยาโลจ เป็นการจูงใจให้ผู้อ่านทำดี มีจิตใจที่อ่อนโยน ประณีต สอดแทรกปรัชญา คติธรรม ทศณะและหลักเกณฑ์ชีวิตให้คิดสอนใจแก่ผู้อ่านด้วยการผูกเรื่องให้ตัวละครแสดงบทบาททำให้ผู้อ่านเห็นความผันแปรของชีวิต ความประพฤติปฏิบัติของตัวละครในด้านดีและเลว

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์วรรณกรรมสำหรับเด็ก

สุนทรี มีพร้อม (2522) วิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็กที่ชนชั้นการประจวบระหว่าง ปีพ.ศ. 2515-2519 จำนวน 18 เล่ม ในด้านโครงเรื่อง เนื้อหา การนำเสนอเรื่อง ส่วนภาษา องค์ประกอบที่เร้าใจในการอ่านและสารประโยชน์ โดยคำนึงถึงพัฒนาการของเด็ก และจิตวิทยาเด็ก ประกอบ รวมทั้งประเมินคุณค่าของหนังสือที่มีผลต่อพัฒนาการด้านสติปัญญา ความรู้ ความคิด จิตใจของเด็ก พบว่าหนังสือสารคดีสำหรับเด็กอายุ 11 ปีขึ้นไปที่ได้รับรางวัลมีจำนวนเพียง 4 เรื่อง ได้แก่ เรื่องพระราชวังบางปะอิน วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามฯ วัฒนธรรมโบราณที่บ้านเชียง และแม่โพสพ เป็นหนังสือชุดขององค์การคำของครูสภาทั้งหมด เนื้อหาของหนังสือให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่แสดงความเป็นไทย การนำเสนอเรื่องเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของความรู้ มีภาพประกอบส่วนใหญ่เป็นภาพถ่าย สีสวย สดใส พร้อมคำอธิบายอย่างชัดเจนและช่วยส่งเสริมเด็กทางด้านสติปัญญา

วรรณิ ศิริสุนทร (2527) วิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็กฉบับชนชั้นการประจวบระหว่างปี พ.ศ. 2520-2523 จำนวน 46 เรื่อง ในด้านเนื้อหา ภาพประกอบ การใช้ภาษาพบว่า มีหนังสือสารคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นอายุ 12-14 ปี ที่ได้รับรางวัล จำนวน 7 เรื่อง มีคุณภาพ เนื้อหา ภาพประกอบ และการใช้ภาษา ในระดับดีเป็นส่วนใหญ่ โดยเนื้อหาของหนังสือให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ วัฒนธรรมของไทย ด้านภาพประกอบ เป็นภาพขนาดใหญ่ มีความเคลื่อนไหว ภาพสอดคล้องกับ เนื้อเรื่องและอธิบายได้ การใช้ภาษาเข้าใจง่าย กระชับรัด วิธีเขียนมีลีล่าน่าอ่าน เหมาะสมกับวัยผู้อ่าน

ศิวะพรรณ โหระกุล (2535) วิเคราะห์วรรณกรรมสำหรับเด็กของ วิริยะ สิริสิงห ประเภท บันเทิงคดี ระหว่างปี พ.ศ. 2515-2532 ในด้านองค์ประกอบ กลวิธีการเขียน การใช้ภาษา และคุณค่าของภาพประกอบ โดยใช้หนังสือทั้งหมด 38 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาในด้านองค์ประกอบของเรื่องด้านแนวคิด ให้ประโยชน์ในด้านสร้างเสริมประสบการณ์งานอาชีพ และแทรกคำสอนด้านคุณธรรม เพื่อปลูกฝังให้ผู้อ่านมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสังคม โครงเรื่องมี 7 ลักษณะ คือ การผจญภัย กีฬา อาชีพ ความรัก เรื่องลึกลับสอบสวน สัตว์ และวิทยาศาสตร์ ตัวละครแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ ตัวละครที่เป็นมนุษย์และเทียบเท่ามนุษย์ จากในเรื่องมีความสมจริง ด้านกลวิธีการเขียนนิยมเปิดเรื่อง โดยการบรรยายมากที่สุด การปิดเรื่องแบบสุภาษิตมากที่สุด การใช้ภาษาประกอบด้วยการใช้คำแสดงภาพ แสดงอาการ ใช้คำอุทาน คำซ้อน การใช้สำนวนโวหาร คุณค่าของภาพประกอบมี 3 ประการ คือ ภาพช่วยเสริมแต่งให้วรรณกรรมน่าสนใจ ช่วยแปลความหมาย และภาพช่วยเสริมประสบการณ์

น้ำค้าง ระวีงทอง (2540) วิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นที่ชนะการประกวด หนังสือของคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ ระหว่างปีพ.ศ.2530-2536 จำนวน 27 ชื่อเรื่อง ในด้านกลวิธีการประพันธ์ และภาพสะท้อนที่เด็กได้จากวรรณกรรม ผลการวิจัยพบว่า ด้านกลวิธีการประพันธ์ ผู้เขียนสร้างโครงเรื่องที่ตัวละครมาจากครอบครัวอบอุ่นมากที่สุด ด้านการสร้างตัวละคร มีการสร้างตัวละครแบบสมจริง แบบอุดมคติ และแบบเหนือจริง ด้านการสร้างฉาก ผู้เขียนสร้างฉากที่เด็กรู้จักและคุ้นเคยมากที่สุด ด้านการใช้ภาษา มีการใช้คำภาษาปาก คำภาษาถิ่น คำแสดงภาพ คำแสดงอาการ คำแสดงความรู้สึก และคำหยาบ ในด้านภาพสะท้อนของเด็กที่ปรากฏจากวรรณกรรมพบว่า ด้านครอบครัวกล่าวถึงการอบรมเลี้ยงดูเด็กในครอบครัวยากจนมากที่สุด ด้านจริยธรรมที่พบมากที่สุดคือความเมตตากรุณา ด้านการศึกษาพบว่าพ่อแม่ผู้ปกครองมีทั้งให้ความสำคัญและไม่ให้ความสำคัญของการศึกษา ด้านทักษะของเด็กต่อสิ่งต่าง ๆ พบว่าเด็กส่วนใหญ่มีทักษะต่อการดำรงชีวิตของตนเองอย่างมีเป้าหมายและพยายามต่อสู้จนกว่าจะประสบความสำเร็จ ส่วนทักษะต่อสังคมรอบตัวนั้น มีทั้งที่เด็กพอใจ ไม่พอใจ สงสัย ซึ่งขึ้นอยู่กับกระทำของผู้ใหญ่ และเหตุการณ์ที่เด็กได้พบ

วรรณมา ชัยเลิศ (2541) วิเคราะห์หนังสือสารคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นที่ชนะการประกวด หนังสือของคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ ระหว่างปีพ.ศ.2523-2538 จำนวน 12 ชื่อเรื่อง ในด้านเนื้อเรื่อง กลวิธีการนำเสนอ คุณค่าด้านความรู้ คุณค่าด้านความบันเทิง คุณค่าด้านศิลปะการประพันธ์ คุณค่าด้านความคิด และคุณค่าด้านศีลธรรมและความจริงใจ พบว่าเนื้อเรื่องส่วนใหญ่ให้ความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม สถาปัตยกรรมไทย และการประกอบอาชีพ การดำเนินเรื่องใช้การบรรยายและการอธิบาย ภาพประกอบส่วนใหญ่เป็นภาพถ่ายจากของจริง

มีสีสันสวยงามและมีคำอธิบายประกอบภาพช่วยเสริมความเข้าใจเนื้อหาและความสนใจแก่ผู้อ่าน

วันเพ็ญ สุวรรณาริ (2542) วิเคราะห์หนังสือสารคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นภาษาไทย ที่จัดพิมพ์ระหว่างปีพ.ศ. 2530- 2540 ในด้านเนื้อหา การนำเสนอเรื่อง การจัดรูปแบบและรูปเล่ม โดยใช้แบบวิเคราะห์ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลหนังสือสารคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่น จำนวน 343 ชื่อเรื่อง ผลการวิจัย พบว่า ผู้แต่งและผู้จัดทำภาพประกอบหนังสือสารคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นเป็น บุคคล ซึ่งส่วนใหญ่ผลิตผลงานคนละ 1 เรื่อง ผู้จัดพิมพ์หนังสือเกือบทั้งหมด เป็นผู้จัดพิมพ์ภาค เอกชน และผู้จัดพิมพ์ส่วนใหญ่ ผลิตผลงานแห่งละ 1 เล่ม สถานที่พิมพ์ทั้งหมดอยู่ในกรุงเทพฯ เนื้อหาของหนังสือที่พบมากที่สุดคือ เนื้อหาด้านสังคมศึกษา การนำเสนอเรื่องที่ใช้มากที่สุดคือ การอธิบายและการบรรยาย ในด้านการจัดรูปเล่ม ซึ่งได้แก่ โครงสร้างของหนังสือและเครื่องช่วยใน การอ่าน ที่พบมากที่สุด คือ คำนำ ส่วนเครื่องช่วยในการอ่านที่พบมากที่สุด คือแผนที่ ในด้านรูปเล่ม ของหนังสือส่วนใหญ่มีขนาด 14.6x21 ซม. 16 หน้ายกเล็ก มีจำนวนหน้าระหว่าง 51-100 หน้าปก เป็นปกอ่อนอบามัน ขนาดของตัวอักษรใช้ขนาด 16 พ้อยท์ และภาพประกอบที่ใช้มากที่สุดคือ ภาพถ่ายสีขาว-ดำ

จารุวรรณิ อ้าพันธุ์ (2543) วิเคราะห์วรรณกรรมเด็กก่อนวัยรุ่นประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับ รางวัลในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติปีพ.ศ.2538-2542 จำนวน 15 เรื่อง ศึกษาในด้านกระบวนการ ทางวรรณศิลป์ในวรรณกรรมเด็กก่อนวัยรุ่น ด้านโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก บทสนทนา การใช้ภาษา วิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดและภาพสะท้อนทางสังคมที่ปรากฏ โดยใช้วิธีวิจัยเอกสาร ผลการวิจัยด้าน กลวิธีการประพันธ์พบว่าผู้เขียนส่วนใหญ่วางโครงเรื่องจากสภาพเหตุการณ์สังคมปัจจุบัน ในด้าน ตัวละครส่วนใหญ่แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาได้อย่างสมจริงเพื่อเป็นแบบอย่างในการดำเนิน ชีวิตให้กับเด็ก เพื่อที่จะเข้าใจได้ง่าย ในด้านฉากมีทั้งในเมืองและชนบทซึ่งสอดคล้องกลมกลืนกับ เนื้อเรื่อง โดยใช้บทสนทนาและภาษาที่เด็กเข้าใจง่าย พร้อมทั้งสอดแทรกข้อคิดที่เป็นประโยชน์ ให้กับเด็กด้วย ในด้านภาพสะท้อนที่ปรากฏนั้นสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดของผู้เขียนแต่ละคนที่มีต่อ สภาพสังคมในสมัยนั้น ๆ รวมทั้งวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีไทย ตลอดจนการดำเนิน ชีวิตของเพื่อนมนุษย์ได้อย่างชัดเจน

ทิพวัลย์ ชันธมะ (2545) วิเคราะห์หนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นที่ได้รับรางวัล ในการประกวดหนังสือในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติตั้งแต่ปีพ.ศ.2521-2544 ในด้านผู้จัดทำ

เนื้อหา แนวคิด ตัวละคร ฉาก วิธีการนำเสนอเรื่อง สำนวนภาษา และองค์ประกอบของ หนังสือ โดยใช้แบบบันทึกและแบบวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 78 ชื่อเรื่อง ผลการวิจัยพบว่า ด้านผู้จัดทำผู้แต่งเป็นบุคคลจำนวน 45 ราย หนังสือส่วนใหญ่จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ของเอกชน ด้านเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องครอบครัว และมีแนวคิดเกี่ยวกับความเมตตากรุณา ด้านตัวละคร

ส่วนใหญ่มีตัวละครเป็นเยาวชนอายุ 12-14 ปี ในด้านฉากส่วนใหญ่มีฉากในชนบทของประเทศไทย โดยเป็นภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุด ด้านการนำเสนอเรื่องส่วนใหญ่มีโครงเรื่องที่มีเอกภาพ มีแนวเรื่องสมจริงและมีวิธีการนำเสนอเรื่องเป็นแบบเล่า ด้านสำนวนภาษามีการใช้คำจากต่างประเทศ ส่วนใหญ่มีการใช้สุภาษิตคำพังเพย ภาษาถิ่น และเชิงอรรถเสริมความ ด้านองค์ประกอบส่วนใหญ่มีหน้าลิขสิทธิ์ หน้าคำนำ และหน้าปกใน มีภาพประกอบเรื่องเป็นภาพวาดลายเส้นเป็นภาพขาวดำ มีปกเป็นปกอ่อน จัดพิมพ์ด้วยกระดาษปอนด์ มีขนาด 13 x 18.5 ซม. (16 หน้ายก) และใช้ตัวอักษรขนาด 16 พ้อยท์ ส่วนใหญ่มีจำนวนหน้า 101-105 หน้า

ฮอร์น (Horn, 1983) วิเคราะห์เนื้อหาเรื่องที่แต่งขึ้นสำหรับเด็กซึ่งมีเค้าโครงจากเรื่องจริง และมีความสัมพันธ์กับลักษณะของตัวละครที่มีพรสวรรค์หรือความสามารถพิเศษ จากงานเขียนจำนวน 60 เล่ม เพื่อหาข้อสรุปว่าตัวละครเหล่านั้นมีผลสะท้อนถึงลักษณะนิสัยของเด็กที่มีพรสวรรค์จากสภาพความเป็นจริงและมีความสัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ หรือไม่ ผลจากการศึกษาพบว่าตัวละครเด็กที่มีพรสวรรค์ปรากฏในงานเขียนหลายเล่มและเพิ่มจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ คุณลักษณะของเด็กที่มีพรสวรรค์ที่พบในงานเขียนส่วนมากได้แก่ ความฉลาด ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ ความสามารถเชิงศิลปะ และปฏิกิริยาตอบสนองของกระบวนการทางจิต, ตัวละครเอกที่มีพรสวรรค์ส่วนใหญ่เป็นเด็กผู้หญิง และหนังสือสำหรับเด็กเป็นสิ่งที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากโครงเรื่อง ฉาก แก่นเรื่อง และลักษณะของตัวละคร

เอลโซลซ (Elsholz, 1987) วิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอ่านในหนังสือสำหรับเด็กที่ได้รับรางวัลชิวายส์ จำนวน 27 เล่ม ตั้งแต่ ค.ศ. 1959-1985 ผลการศึกษาพบว่าด้านการอ่านในหนังสือพบว่ามีเพียงหนังสือเล่มเดียวที่ไม่พบเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน ด้านตัวละครพบว่าตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกับการอ่านมีความหลากหลายคือ มีทั้งเพศชายและหญิงอยู่ในวัยต่าง ๆ กันและส่วนใหญ่เป็นคนผิวขาวและไม่ระบุเชื้อชาติ ด้านการอ่านของตัวละครพบว่าตัวละครอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาหลากหลายเรียงตามลำดับได้แก่ เรื่องแนววิทยาศาสตร์แฟนตาซี เรื่องสัตว์ เรื่องผจญภัย เรื่องขบขันเกี่ยวกับเด็ก และตัวละครนิยมอ่านหนังสือและหนังสือพิมพ์มากที่สุด ด้านทัศนคติต่อการอ่านของผู้เขียนพบว่าทัศนคติด้านการอ่านของผู้เขียนบางคนสะท้อนผ่านหนังสือโดยสอดแทรกผ่านงานเขียน

ซานเบอร์รี่ (Sainsbury, 2006) สำรวจทัศนคติของเด็กที่มีต่อการอ่าน เพื่อทราบความสนใจในการอ่าน การเลือกอ่าน และความมั่นใจในทักษะการอ่านของเด็กอังกฤษอายุ 9-11 ปี จาก 28 โรงเรียน เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับผลการสำรวจในปี ค.ศ. 1998 ผลการศึกษาพบว่า ด้านความสนใจในการอ่านพบว่า เด็กส่วนใหญ่มีความสุขในการเลือกอ่านหนังสือโดยชอบอ่านเงียบ ๆ คนเดียวที่บ้านมากกว่าอ่านในที่ที่มีคนอื่นอยู่ ด้านการเลือกอ่านหนังสือ เด็กเลือกอ่านหนังสือ

แบกส์เลย์ (Baxley, 2005) วิเคราะห์คุณลักษณะของวรรณกรรมสำหรับเด็กที่ใช้เป็นมาตรฐานในการเรียนการสอนในเกรดห้า วิชาประวัติศาสตร์อเมริกาในเนื้อหาที่เป็นนิยายอิงประวัติศาสตร์, ภูมิศาสตร์ และข้อมูลด้านการค้า โดยคัดเลือกวรรณกรรมสำหรับเด็กที่ได้รับรางวัลและหนังสือที่ได้รับความนิยมตั้งแต่ปีค.ศ. 1970-2005 วิเคราะห์เนื้อหาว่าเหตุการณ์ใดที่มักจะปรากฏอยู่ในประวัติศาสตร์ของสหรัฐอเมริกาจริงเพื่ออ้างอิงว่าเรื่องราวในอดีตนั้นเกิดขึ้นจริง ผลการศึกษาพบว่า วรรณกรรมสำหรับเด็กนั้นมีความเหมาะสมในด้านคุณภาพของวรรณคดีและเป็นหนังสือที่ใช้เป็นมาตรฐานทางประวัติศาสตร์ของสหรัฐอเมริกา นอกจากนี้วรรณกรรมทางประวัติศาสตร์ทั้ง 3 หัวข้อมีความน่าเชื่อถือ และจากการศึกษาในครั้งนี้นี้ยังก่อให้เกิดความต้องการวัสดุสารสนเทศที่ส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าด้านประวัติศาสตร์มากยิ่งขึ้น