

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์วรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนที่พิมพ์ในปี พ.ศ. 2549 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. เยาวชนและความสนใจในการอ่าน
2. วรรณกรรมสำหรับเยาวชน
3. กลวิธีการประพันธ์วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี
4. คุณค่าของวรรณกรรม
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เยาวชนและความสนใจในการอ่าน

เยาวชน หมายถึง บุคคลอายุเกิน 14 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ (ราชบัณฑิตยสถานสถาน, 2546, หน้า 915)

องค์การสหประชาชาติ ได้ให้ความหมายสากลของคำว่า “เยาวชน” หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือ ผู้มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี (สุภักดิ์ อนุกุล, 2539, หน้า 82)

เยาวชนเป็นผู้มีช่วงอายุในวัยกำลังเรียนศึกษา และส่วนใหญ่จะอยู่ในวัยรุ่นอันเป็นวัยที่มีพลังกำลังเหลือเฟือ อยู่ระหว่างการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ เริ่มมีความคิดอ่านของตนเอง จะมีความเชื่อมั่นในความคิดของตนเองเป็นสำคัญ คิดเพื่อน และเริ่มห่างเหินจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง ค่อด้านผู้ใหญ่ เพราะคิดว่าท่านเขย ล้าสมัย ไม่ทันโลก

หนังสือเป็นสื่อช่วยในการพัฒนาเด็ก ความคิดของเด็กให้กว้างขวาง ฉลาดรอบรู้ สร้างจินตนาการ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การอ่านนั้นนอกจากจะเพิ่มพูนประสิทธิภาพความรู้ความสามารถทางสติปัญญาแล้วยังทำให้เด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ทำให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527, หน้า 20) กล่าวถึงความสำคัญของหนังสือเด็กที่ดีว่า การที่จะให้เด็กเป็นกำลังของชาติในอนาคตได้นั้น นอกจากจะมุ่งพัฒนาความเจริญเติบโตทางร่างกาย สุขภาพดีแข็งแรงแล้ว การพัฒนาด้านอารมณ์ จิตใจ และสติปัญญาก็เป็นสิ่งสำคัญที่เราจะมองข้ามไปไม่ได้ ปัจจัยที่สำคัญที่จะพัฒนาด้านสติปัญญา อารมณ์และจิตใจก็คือ หนังสือที่เหมาะสมกับเด็กนั่นเอง เป็นหนังสือที่ดีของเด็กซึ่งหมายถึง หนังสือที่เด็กอ่านด้วยความเพลิดเพลิน มีเนื้อหาตรงกับ ความสนใจ มีรูปแบบที่สวยงาม ชวนให้หยิบอ่าน

การส่งเสริมให้เด็กอ่านหนังสือควรให้เด็กได้เริ่มต้นอ่านหนังสือที่เป็นเรื่องราวที่อยู่ในความต้องการและสนใจอย่างยังไม่ใช่หนังสือที่พ่อแม่บังคับให้อ่าน เด็กส่วนมากต้องการอ่านหนังสือและอยากจะทำหนังสือทันที ถ้าหนังสือเล่มนั้นเป็นเรื่องที่เขาสนใจและต้องการ (สวัสดี เรื่องเดช, 2527, หน้า 7)

ความสนใจในการอ่านของวัยรุ่น วไลพร เจนสาริกานต์ (2534, หน้า 15-20) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. วัยรุ่นต้องการความมั่นใจว่าตนเป็นผู้ที่ปกติทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม วัยรุ่นต้องการมีร่างกายและฐานะทางเศรษฐกิจเหมือนผู้อื่น ต้องการเรียนรู้ที่จะปรับตัวและต้องการเป็นที่ยอมรับของสังคม ถ้าหากค้อยกว่าผู้อื่นก็จะเกิดความกังวลใจและขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง

เนื้อหาหนังสือควรเป็นเรื่องซึ่งจะให้วัยรุ่นยอมรับสภาพของตนเอง เน้นให้เห็นความแตกต่างระหว่างบุคคล หรือเป็นเรื่องของคนที่มีความรับผิดชอบ มีความผิดปกติทางร่างกาย แต่สามารถฟันฝ่าอุปสรรคจนประสบความสำเร็จได้

2. วัยรุ่นต้องการที่จะพัฒนาความเป็นอิสระทางอารมณ์จากผู้ใหญ่ วัยรุ่นต้องการอิสระที่จะแสดงบทบาทของตนโดยปราศจากการควบคุมของผู้ใหญ่ ถ้าวัยรุ่นไม่ได้รับการสั่งสอนที่ดีจากผู้ใหญ่บังคับจนไม่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเองก็จะมีปฏิกิริยาต่อต้านสังคมหรืออาจเป็นคนที่เก็บกด

เนื้อหาของหนังสือเป็นเรื่องที่ให้อารมณ์รู้ว่าการต้องการอิสระไม่ใช่เป็นของที่แปลกใหม่ และเป็นส่วนหนึ่งของความต้องการของวัยรุ่น

3. วัยรุ่นต้องการความช่วยเหลือในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัว วัยรุ่นต้องการมีอิสระจากผู้ใหญ่ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องการความรักและต้องการเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว มักจะมีความขัดแย้งกับพ่อแม่ เพราะความแตกต่างระหว่างวัย สภาพสังคมและเศรษฐกิจ

เนื้อหาของหนังสือจะเป็นเรื่องครอบครัวที่เป็นสุขหรือครอบครัวที่มีปัญหาในขณะเดียวกันควรจะสอดแทรกกฎระเบียบของครอบครัว เพื่อให้วัยรุ่นเข้าใจและปฏิบัติตามด้วยความเต็มใจมากกว่าถูกบังคับ

4. วัยรุ่นต้องการความช่วยเหลือแนะนำในเรื่องบทบาทของผู้ใหญ่ โดยเฉพาะเรื่องอาชีพและการตั้งหลักฐานครอบครัว เมื่อวัยรุ่นจบการศึกษา เริ่มทำงานสร้างฐานะของตนเอง มีการคบเพื่อนต่างเพศ ซึ่งจะนำไปสู่การแต่งงานและการสร้างครอบครัว

เนื้อหาของหนังสือควรเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ เพื่อวัยรุ่นจะได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพที่ตนสนใจ และเรื่องปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตครอบครัว

5. วัยรุ่นต้องการความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนวัยเดียวกันทั้งสองเพศ วัยรุ่นชอบรวมกลุ่มกับเพื่อนทั้งเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศ ในการทำกิจกรรม ต้องการให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับ

เนื้อหาของหนังสือควรเป็นเรื่องสิทธิ หน้าที่ จรรยาบรรณ การวางตัวในสังคม บุคลิกภาพของแต่ละบุคคล ลักษณะการเป็นผู้นำ

6. วัยรุ่นต้องการเรียนรู้ในเรื่องธรรมชาติ สัญชาตญาณของวัยรุ่นมีความอยากรู้อยากเห็น และกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ ต้องการเข้าใจถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

เนื้อหาของหนังสือควรเป็นเรื่องโลกและจักรวาล รวมทั้งสภาพแวดล้อมทั่วไป เพื่อวัยรุ่นจะได้ใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างคุ้มค่า

7. วัยรุ่นต้องการที่จะได้รับความสำเร็จ วัยรุ่นต้องการที่จะได้รับความสำเร็จที่เกิดจากความมานะอดสาหะของตนเองและเป็นที่ยอมรับจากผู้อื่นทำให้เกิดความภาคภูมิใจ บางครั้งความล้มเหลวก็เป็นประสบการณ์ให้วัยรุ่นมีความพยายามมากขึ้นในการที่จะบรรลุเป้าหมายไปสู่ความสำเร็จ

เนื้อหาของหนังสือควรเป็นเรื่องของวัยรุ่นที่ประสบปัญหาต่าง ๆ พฤติกรรมของวัยรุ่น และเน้นเนื้อหาที่ให้วัยรุ่นได้รู้ว่าการประสบความสำเร็จเป็นผลมาจากความพากเพียร พยายาม และอดสาหะ ส่วนมากเป็นหนังสือชีวประวัติของบุคคลต่าง ๆ ที่ประสบความสำเร็จ

8. วัยรุ่นต้องการความช่วยเหลือในการปรับตัวให้เข้ากับสังคม วัยรุ่นต้องการอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง และต้องการมีส่วนร่วมความรับผิดชอบสังคม

เนื้อหาของหนังสือควรเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ของสังคมและแนวทางแก้ไข

9. วัยรุ่นต้องการความช่วยเหลือในการแสวงหาปรัชญาชีวิตที่แน่นอน วัยรุ่นต้องการมีอุดมการณ์ของตนเอง เป็นการช่วยให้รู้จักสร้างมาตรฐานของศีลธรรม การแสวงหาปรัชญาชีวิต เพื่อต้องการประสบความสำเร็จในชีวิตและมีชีวิตอยู่อย่างมีความสุข

เนื้อหาของหนังสือเป็นเรื่องการแสวงหาข่าวสารข้อมูลที่เป็นความจริงและมีความหมายต่อชีวิต

10. วัยรุ่นต้องการความช่วยเหลือในการพัฒนาความซาบซึ้งในสิ่งอันเป็นศิลปะทั้งงดงาม วัยรุ่นต้องการเรียนรู้คุณค่าศิลปะสาขาต่าง ๆ เพราะความงามและความไพเราะ ทำให้วัยรุ่นได้รับความสุข จิตใจเบิกบาน และเกิดความประทับใจ

เนื้อหาของหนังสือควรเป็นเรื่องศิลปะในสาขาต่าง ๆ เช่น วรรณคดี จิตรกรรม สถาปัตยกรรม เป็นต้น

11. วัยรุ่นต้องการพักผ่อนและความสนุกสนานบันเทิง เมื่อวัยรุ่นเรียนหนังสือ หรือทำงานหนักก็ต้องการพักผ่อน แสวงหาความสนุกสนานจากสิ่งต่าง ๆ

เนื้อหาของหนังสือควรมีหลากหลายเพื่อสนองความสนใจของวัยรุ่น เช่น นวนิยาย ประเภทตลกขบขัน หรือการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ

ไพพรรณ อินทนิล (2546, หน้า 81 – 84) ได้กล่าวถึงความสนใจของการอ่านหรือหนังสือที่วัยรุ่นต้องการอ่านที่สนองความต้องการสามารถจำแนกความสนใจการอ่านของวัยรุ่นตามลำดับอายุดังนี้

อายุ 12 ปี เด็กชายชอบเรื่องที่มีการจบอย่างขมวดปมด้วยไว้ให้คิด ชอบอ่านหนังสือเกือบทุกชนิด ผจญภัย ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ กีฬา ฯลฯ เด็กหญิงส่วนมากยังคงชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน ในโรงเรียน ชอบเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ มากขึ้น เรื่องผจญภัยยังคงชอบอยู่และเริ่มอ่านนวนิยายสำหรับผู้ใหญ่ บางทีก็ชอบเรื่องเกี่ยวกับอาชีพ ในวัยนี้เด็กหญิงเริ่มอ่านเกือบทุกอย่าง

อายุ 13 ปี เด็กชายยังคงชอบเรื่องเครื่องยนตร์ดัดโลก แต่ให้ยุ่งยากซับซ้อนขึ้น ชอบเรื่องเกี่ยวกับงานอดิเรก การปลูกต้นไม้ ความงามของร่างกาย เป็นต้น เด็กหญิงคงอ่านนิยายของผู้ใหญ่ต่อไป ไม่ชอบอ่านหนังสือที่เป็นหลักวิชาจนเกินไป เริ่มชอบหนังสือคำประพันธ์ บทละคร เรื่องเกี่ยวกับสัตว์เลื้อยก็ยังคงชอบอยู่

อายุ 14 ปี ระยะเวลาเรียกว่าเข้าสู่วัยรุ่นเต็มที่แล้ว ความสนใจจะเริ่มพุ่งเป้าไปในแนวใดแนวหนึ่งโดยเฉพาะ ระยะเวลาจะอ่านหนังสือน้อยลง แต่จะชอบอ่านนิยายสารมากขึ้น เด็กชายชอบอ่านชีวประวัติ ประวัติศาสตร์ การเดินทาง เครื่องยนตร์ดัดโลกต่าง ๆ ชอบหนังสือที่มีแผนผังแบบแปลน บางคนอาจเริ่มอ่านหนังสือรัก ๆ ใคร่ ๆ บ้าง แต่เรื่องนั้นก็ต้องรวดเร็วทันใจ เด็กหญิงคงชอบหนังสือสำหรับผู้ใหญ่มากขึ้น ชอบเรื่องรักใคร่ที่สะเทือนอารมณ์ มักติดใจเรื่องราวที่แต่งเกินความจริง บางคนอาจสนใจหนังสือเกี่ยวกับอาชีพมากขึ้น และยังสนใจบทละคร คำประพันธ์ด้วย

อายุ 15 ปี เริ่มอ่านหนังสือตามความต้องการของโรงเรียนและของสังคมของตน ยังคงชอบการอ่านอยู่แต่ไม่ทุ่มเทไปในทางใดทางหนึ่งเหมือนเมื่อก่อน เด็กชายมักชอบเรื่องเกี่ยวกับวิชาการ งานอดิเรก และการทดลอง เด็กหญิงยังคงชอบนวนิยาย

อายุ 16 – 18 ปี ความสนใจในการอ่านค่อยเริ่มเป็นผู้ใหญ่ขึ้น จะมีความสนใจความต้องการและรสนิยมเป็นของตนเอง ค่อยเริ่มสนใจกับชีวิตอย่างเป็นผู้ใหญ่ สนใจกับเรื่องของโลกของสังคม และปัญหาส่วนตัวต่าง ๆ

ความสนใจของวัยรุ่น มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับความต้องการอย่างใกล้ชิด สรุปได้ดังนี้ (วไลพร เจนสาริกิร์ณ, 2534, หน้า 19 – 20 อ้างอิงจาก Hanna & McAllister, 1968, p. 142)

1. ความสนใจในเรื่องเพศ เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น ค่อมเพศจะเริ่มทำงานผลิตฮอร์โมน ความต้องการทางเพศจึงมีลักษณะเด่น เป็นแรงขับทางเพศขั้นต้นแล้วนำไปสู่การจูงใจทางเพศขั้นสูงขึ้น เช่น กริยา ท่าทาง

2. ความสนใจในการเลือกอาชีพ วัยรุ่นจะสนใจในอาชีพที่เกี่ยวข้องกับความสามารถของตนเอง ความสนใจนี้อาจเกิดจากพ่อแม่ เพื่อน ความนิยมของสังคม

3. ความสนใจในตนเอง สนใจตนเองเพราะเกรงว่าตนจะผิดปกติไปจากผู้อื่น ถ้ารูปร่างมีลักษณะที่ผิดปกติ จะทำให้กังวลจนอาจแสดงพฤติกรรมแปลก ๆ เพื่อเน้นการปรับตัวแก้ความกังวลในตัวเอง

4. ความสนใจในการทดลองค้นคว้าหาเหตุผลด้วยตนเอง ด้วยลักษณะที่อยากรู้อยากเห็น วัยรุ่นจึงสนใจที่จะอยากรู้ในเรื่องต่างๆ และมุ่งที่จะหาคำตอบให้ได้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจและยังสนใจค้นหาสิ่งที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ อยู่เสมอ มีจินตนาการกว้างไกล

5. ความสนใจในกิจกรรม ซึ่งวัยรุ่นหญิงและชายมีความสนใจที่แตกต่างกัน กิจกรรมที่วัยรุ่นหญิงสนใจ ได้แก่ การอ่านหนังสือ การเย็บปักถักร้อย การแต่งโคลงกลอน เป็นต้น ส่วนวัยรุ่นชายจะสนใจ เรื่องเครื่องยนตร์รถจักรยาน การออกกำลังกาย การผจญภัย เป็นต้น

วรรณกรรมสำหรับเยาวชน

วรรณกรรม (Literature Works หรือ General Literature) ใช้เป็นครั้งแรกในพระราชบัญญัติคุ้มครองศิลปะและวรรณกรรม พ.ศ. 2474 โดยให้คำนิยามคำว่า “วรรณกรรมและศิลปกรรม” มีความหมายว่า การทำขึ้นทุกชนิดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ แผนกศิลปะ จะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปร่างอย่างใดก็ตาม เช่น สมุด สมุดเล็ก และหนังสืออื่น ๆ เช่น ปาฐกถาอื่น ๆ เทศนา หรือวรรณกรรมอื่น ๆ อันมีลักษณะเช่นเดียวกัน (พงษ์ศักดิ์ สังขญาณูญ, 2550)

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, หน้า 1055) ให้ความหมายว่า วรรณกรรมที่ได้รับความนิยมว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด เช่น พระราชนิพนธ์สิบสองเดือน มัทนะพาธา สามก๊ก เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน

พระยาอนุมานราชชนหรือเสฐียร โกเศศ (2515, หน้า 24) ได้กล่าวว่า วรรณกรรม หมายถึง การกระทำหนังสือหรือหนังสือที่แต่งขึ้นทั่วไปโดยมิได้จำกัดว่าเป็นหนังสือพวกใดพวกหนึ่ง โดยเฉพาะ ส่วนจะมีคุณค่ามากน้อยเพียงใดนั้นเป็นอีกเรื่องหนึ่งต่างหาก

อาจจะกล่าวได้ว่า วรรณกรรมเป็นสิ่งที่เขียนขึ้นทั้งหมด ครอบคลุมถึงสิ่งพิมพ์ทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบใดหรือเพื่อความมุ่งหมายอะไร

วรรณกรรมสำหรับเด็กมีคุณค่าต่อการพัฒนาการของเด็กทุกวัยมาก วรรณกรรมสำหรับเด็กไม่ว่าจะเป็นหนังสือภาพ บทกวี และสารคดีสามารถส่งเสริมเด็กและเยาวชนให้เกิดพัฒนาการทางการใช้ภาษา สติปัญญา บุคลิกภาพ และสังคม แต่พัฒนาการของเด็กจำเป็นต้องอาศัยผู้ใหญ่ในการพิจารณาเลือกสรรและสร้างงานวรรณกรรมที่มีคุณภาพให้เด็กได้อ่านหรืออ่านให้เด็กฟัง เพื่อ

เด็กจะได้ศึกษา เรียนรู้ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความชื่นชม พัฒนาความคิด สติปัญญา เจตคติ ค่านิยม และจริยธรรม เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง เกี่ยวกับผู้อื่น เกี่ยวกับการดำเนินชีวิต และการรู้จักตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับคนอื่นและอาจจะเกิดขึ้นกับตนเอง

วรรณกรรมประเภทต่าง ๆ อาจจะมีจุดเด่นเกี่ยวกับคุณค่าเฉพาะเรื่องแตกต่างกันไปบ้าง เช่น หนังสือภาพประกอบเรื่องสำหรับเด็กเล็กอาจจะมีคุณค่าเด่นในเรื่องทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึก ชื่นชมต่อความงามของภาพ เกี่ยวกับเส้น สี รูปทรง และความหยาบหรือละเอียดของผิวภาพ และมีคุณค่าส่งเสริมความรู้สึกและจินตนาการ ส่วนหนังสือภาพประกอบเรื่องที่สร้างขึ้นสำหรับเด็กที่โตขึ้น หรือหนังสือประเภทบันเทิงคดีอื่น ๆ ซึ่งผู้แต่งให้ความสำคัญต่อเค้าโครงเรื่องมากขึ้นนั้น การสร้างตัวละคร ฉาก และเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างพิถีพิถันจะมีคุณค่าทำให้ผู้อ่านเกิดความชื่นชม และเพลิดเพลินต่อเค้าโครงเรื่องที่ประกอบด้วยสถานที่ เวลา และตัวละครที่มีลักษณะที่สมจริง ทั้งเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่พัวพันเกี่ยวกับตัวละครซึ่งดำเนินไปอย่างสมเหตุสมผลจากการติดตามอ่าน เรื่องราวชีวิต ความสุข ความทุกข์ และอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละคร หนังสือประเภทสารคดีอาจจะมีจุดเด่นในการส่งเสริมความรู้ ความคิด และสติปัญญาและความสนใจใฝ่รู้ใฝ่ศึกษาในวิทยาการ เหตุการณ์และบุคคลต่าง ๆ

วรรณกรรมสำหรับเยาวชน เป็นนวนิยายหรือเรื่องสั้น ที่เขียนขึ้นสำหรับกลุ่มผู้อ่านที่มีอายุระหว่าง 13 – 24 ปี ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากวรรณกรรมสำหรับวัยอื่น คือจะมีตัวละครหลักเป็นวัยรุ่น มีส่วนน้อยที่จะใช้ตัวละครเอกที่เป็นผู้ใหญ่หรือเด็ก เนื้อหามักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับวัย และประสบการณ์ของตัวเอง เนื้อหาอาจครอบคลุมลักษณะนวนิยายหลายประเภท แต่จะเน้นไปที่ความท้าทายของวัยรุ่น

วรรณกรรมสำหรับเยาวชน ประเภทบันเทิงคดีทุกชนิดและทุกระดับอายุ มีลักษณะที่แสดงบุคลิกลักษณะเฉพาะดังนี้ (พรจันทร์ จันทวิมล, 2540, หน้า 12 – 13)

1. มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการอ่าน คือรูปแบบของเรื่องต้องไม่เป็นไปในทางวิชาการทั้งด้านสำนวนโวหารและการดำเนินเรื่องราว แม้ว่าจุดมุ่งหมายของเรื่องจะพุ่งประเด็นไปในเรื่องของวิชาการก็ตาม สิ่งที่จะนำมาพิจารณาในด้านของสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้แก่

- 1.1 มีโครงเรื่องที่ตื่นเต้น สนุกสนาน น่าสนใจ
- 1.2 มีตัวละครดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องที่วางไว้
- 1.3 มีพฤติกรรมของตัวละครที่สอดคล้องขัดแย้ง และเกิดการเคลื่อนไหว
- 1.4 มีความสั่นสะเทือนอารมณ์
- 1.5 มีความคิดรวบยอดหรือแก่นของเรื่องที่ต้องการบอกเล่า

2. ในด้านรูปแบบของภาษามืออิสรภาพและการสร้างสรรค์ ส่วนนวนโวหารที่นำมาใช้กับงานบันเทิงคดี มีความจำเป็นต้องเลือกสรรให้เหมาะสมกับเรื่องที่จะนำมาเขียน ดังนั้นการมีอิสระในการเลือกถ้อยคำและรูปแบบทางภาษาจึงเป็นลักษณะพิเศษอีกอย่างหนึ่งในการเขียนหนังสือสำหรับเด็กประเภทบันเทิงคดี ส่วนใหญ่แล้วนิยมนำกันมาใช้ในลักษณะนี้

- 2.1 มีบทบรรยายที่เข้าใจง่าย เห็นภาพชัดเจน เช่น การแสดงภาพของฉากต่าง ๆ
- 2.2 มีบทสนทนา ซึ่งจะช่วยให้รู้จักบุคลิกนิสัยตัวละครแต่ละตัวมากขึ้น
- 2.3 มีการเปรียบเทียบและสำนวนโวหาร
- 2.4 มีความสมจริงและมีเหตุผล

3. ภาพประกอบเรื่องงดงาม ชัดเจน และเสริมให้เรื่องน่าอ่านมากขึ้น ในงานบันเทิงคดี ภาพประกอบเรื่องเป็นส่วนสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าเรื่องเลยทีเดียว กล่าวกันว่าภาพประกอบที่ดีสามารถช่วยให้เป้าหมายของเรื่องดำเนินไปได้ดีกว่าตัวเรื่องเองเสียอีก ภาพประกอบเรื่องมิใช่ภาพที่เขียนขึ้นมาจากเรื่องแต่เป็นภาพที่ขยายเรื่องราวของเรื่องให้เข้าใจง่ายขึ้น งดงามมากขึ้น เพราะฉะนั้นการทำภาพประกอบเรื่องหนังสือเด็กและเยาวชน ประเภทบันเทิงคดีจึงมีความหมายมากหรือมากกว่าเรื่องที่เขียนขึ้นเสียด้วยซ้ำ ลักษณะภาพประกอบที่ดี ได้แก่

- 3.1 สรุปประเด็นของเรื่องได้ชัดเจนว่าเรื่องในแต่ละหน้า แต่ละตอนต้องการบอกเล่าอะไร
- 3.2 มีตัวละครที่แสดงบุคลิกตรงตามที่บอกไว้
- 3.3 พฤติกรรมของตัวละครทุกตัวไม่ขัดแย้งกับเนื้อเรื่อง
- 3.4 มีสีสันสดใส สวยงาม น่าดู น่าสนใจ
- 3.5 มีรูปแบบที่เหมาะสมกับเรื่องราวที่เขียนขึ้น เช่น เรื่องเป็นแนวทางจำลองชีวิตจริง

ภาพก็ควรแสดงออกมาในแบบเหมือนจริง เรื่องเป็นกึ่งจินตนาการ ภาพก็ควรแสดงออกมาในแบบการ์ตูนหรือภาพฝัน

กลวิธีการประพันธ์วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี

วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี หมายถึง รูปแบบของวรรณกรรมที่มีการเคลื่อนไหวของเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านได้รับความบันเทิง ความรู้ และข้อคิดเห็นในด้านต่าง ๆ ทำให้เข้าใจทั้งวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม ตลอดจนการดำเนินชีวิตของคนทั้งในอดีตและปัจจุบัน (จารุวรรณิ อัมพันธ์, 2543, หน้า 1)

หนังสือประเภทบันเทิงคดี เป็นรูปแบบของงานเขียนหนังสือชนิดหนึ่ง ที่มีกลวิธีในการเขียนที่สามารถสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้อ่านได้ ดังนั้นคนส่วนใหญ่จึงชอบที่จะเขียนและอ่านหนังสือประเภทนี้กันมากกว่าประเภทอื่น ๆ รวมทั้งเด็กด้วย

พรจันทร์ จันทวิมล (2540, หน้า 13) กล่าวว่า การเขียนหนังสือประเภทบันเทิงคดีไม่มีข้อจำกัดลงไปอย่างชัดเจนว่า ควรใช้เนื้อหาสาระเช่นใดจึงจะเหมาะสมและดีที่สุด ข้อสำคัญอยู่ที่การถ่ายทอดและการเขียนมากกว่า ถ้าการเขียนหรือการถ่ายทอดแบบเขียน สนุกสนาน ไม่มีข้อบกพร่อง เรื่องที่ออกมาก็เป็นเรื่องที่น่าอ่าน น่าติดตามของเด็ก ๆ โดยไม่คำนึงว่าสาระของเรื่องจะเป็นสิ่งใด

การแบ่งประเภทของวรรณกรรมตามลักษณะของเนื้อหา สามารถที่จะแบ่งวรรณกรรมออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ (ชนิกานต์ กุญชรดี, 2545, หน้า 16 – 18)

1. ประเภทบันเทิงคดี (Fiction) คือ เรื่องที่เขียนขึ้นจากเรื่องสมมติ เนื้อหาเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นเอง มีการกำหนดตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ในเรื่องคล้ายเรื่องจริง มีการเริ่มเรื่อง ดำเนินเรื่องและจบเรื่องตามเหตุการณ์ที่ได้สมมติขึ้น ให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของผู้เขียนที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งจะมุ่งหวังให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนานเป็นหลัก และยังได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ไปพร้อมกันด้วย

ส่วนหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กนั้น เป็นหนังสือที่เขียนให้เด็กอ่าน หรืออ่านให้เด็กฟัง เพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ทั้งเนื้อเรื่องและภาพประกอบ ซึ่งหนังสือประเภทบันเทิงคดีสามารถเขียนได้ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง อาจแยกเป็น นิทาน เรื่องสั้น นิยาย นวนิยาย บทละคร เรื่องเล่า บันทึก จดหมาย การ์ตูน เรื่องแปล เป็นต้น

องค์ประกอบของหนังสือประเภทบันเทิงคดี มีดังนี้ (สุนทรี คุณจักร์, 2543, หน้า 107 – 111)

1. แก่นเรื่อง (Theme) คือ จุดประสงค์ แนวคิด สาระสำคัญ เป็นหัวใจของงานเขียนที่ผู้เขียนต้องการสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ แก่นเรื่องจะเชื่อมเรื่องทั้งหมดเข้าด้วยกัน ผู้อ่านจะสรุปความหมายได้จากการอ่านเรื่องราวเหตุการณ์และตัวละครที่ดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

2. โครงเรื่อง (Plot) คือ การแปลงแก่นเรื่องหรือจุดประสงค์ของเรื่องให้เป็นพฤติกรรมเขียนโดยการลำดับเหตุการณ์และเรื่องราวให้มีความสัมพันธ์กัน โครงเรื่องจะต้องสอดคล้องกับแก่นเรื่อง มีความสมจริง สนุก ไม่ซับซ้อนเกินไป โครงเรื่องที่มีความน่าสนใจนั้นควรจะมาจากการขัดแย้ง ซึ่งต้องมีบทนำเรื่อง เป็นการเปิดเรื่องที่เหตุการณ์หรือเรื่องต่าง ๆ

3. ตัวละคร (Characters) คือ ผู้ดำเนินบทบาทไปตามเรื่องนั้น ๆ ซึ่งมีทั้งตัวเอก ตัวร้าย และตัวประกอบ เป็นศูนย์กลางของเรื่องเพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น ตัวละครอาจแบ่งได้ 2 แบบ

คือ ตัวละครที่มีลักษณะด้านเดียว ถ้าเป็นคนดีก็จะเป็นคนดีทั้งเรื่อง และตัวละครที่มีหลายลักษณะ คืออาจมีทั้งดีและชั่วในคนเดียวกัน ซึ่งจะทำให้เรื่องชวนอ่านกว่าแบบแรก

4. ฉาก (Setting) คือ เวลาและสถานที่ที่เกิดเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามโครงเรื่อง ซึ่งอาจเกิดในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคตก็ได้ เป็น ได้ทั้งสิ่งที่มีชีวิต และสิ่งที่ไม่มีชีวิต ซึ่งเป็น สิ่งแวดล้อมของตัวละคร

5. ทรรศนะ (Point of View) คือ มุมมองที่มีต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น ผู้เขียนอาจเลือกตัวละคร ตัวใด ตัวหนึ่งเป็นผู้เล่าเรื่อง ซึ่งจะเล่าไปตามเจตคติ ที่ได้เห็น คิดและคำนึง

6. ท่วงทำนองของการเขียน (Style) คือ การเลือกใช้คำมาเรียบเรียงเป็นเรื่องราวให้ผู้อ่าน เกิดความสนุกสนาน การใช้ภาษาที่ดีจะช่วยให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวได้ดีขึ้น ภาษาที่ใช้ควรจะอ่านง่าย ชัดเจน และใช้ภาษาถูกต้อง

7. ความรู้สึกด้านอารมณ์ (Emotion) คือ ความสะเทือนใจและรสของเรื่อง ซึ่งมีผลต่อ อารมณ์และความรู้สึกของผู้อ่าน ทำให้เรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตามอ่านจนจบ

รูปแบบของบันเทิงคดี แบ่งออกได้ดังนี้ (ชนิกานต์ กุญชรดี, 2545, หน้า 17)

1. เรื่องสั้น เป็นเรื่องสมมติประเภทร้อยแก้ว มีขนาดสั้น เน้นแสดงแนวคิดของเรื่องเพียง อย่างเดียว มักจะถูกจำกัดเหตุการณ์ สถานที่ ตัวละคร และบทสนทนา ให้มีในเรื่องเท่าที่จำเป็น เพื่อให้แนวคิดที่ต้องการสื่อในเรื่องนั้น ๆ มีความเด่นชัดขึ้น

2. นวนิยาย เป็นเรื่องสมมติประเภทร้อยแก้ว มีลักษณะคล้ายกับเรื่องสั้น แต่เนื้อเรื่องยาว กว่าเรื่องสั้น ผู้แต่งสามารถบรรยายและแสดงเหตุการณ์ของเรื่องอย่างละเอียด มีแนวคิดของเรื่อง หลายประเด็น และไม่มีความยาวที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้เขียนว่าจะเขียนให้นวนิยายเรื่องนั้นมีความ ยาวเท่าใด

3. บทละครพูด เป็นเรื่องสมมติประเภทร้อยแก้ว แต่งขึ้นใช้ในบทละคร เพื่อให้ตัวละคร สนทนาได้ตอบกันขณะที่แสดงละคร บอกเรื่องราวของเรื่องให้ผู้ชมได้ทราบเรื่องราวที่น่าสนใจ

2. ประเภทสารคดี (Non – fiction) คือ วรรณกรรมร้อยแก้วที่มุ่งให้ผู้อ่านได้สาระ ความรู้ ความคิดเป็นสำคัญ ขณะเดียวกันก็มุ่งให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินจากศิลปะการเขียนของผู้แต่ง ไปพร้อมกันด้วย (ชนิกานต์ กุญชรดี, 2545, หน้า 18) รูปแบบของสารคดีแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 บทความ คือ งานเขียนประเภทร้อยแก้วที่เขียนเพื่อแสดงความคิดเห็น และความรู้ โดยเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในสังคมที่กำลังอยู่ในความสนใจของผู้อ่าน

2.2 ความเรียง คือ งานเขียนประเภทร้อยแก้ว ที่ต้องการสื่อความคิดในเรื่องต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา

2.3 เรื่องเล่าจากประสบการณ์ คือ งานเขียนที่ได้เขียนขึ้นจากประสบการณ์ของผู้เขียน เป็นงานที่ให้ความรู้ ความคิด

วรรณกรรมสำหรับเยาวชนมีการจำแนกตามประเภทและลักษณะเนื้อหา ได้เป็น 2 แนวย่อยอีกตามเนื้อหาของวรรณกรรม คือ (หุทัย รามสูต, 2542, หน้า 27)

1. เรื่องแนวสมจริง (Realistic Fiction)
2. เรื่องแนวจินตนาการ (Fantasy Fiction)

โดยมีรายละเอียดของแต่ละแนวดังนี้

1. เรื่องแนวสมจริง หมายถึง เรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้น มีความเป็นไปได้หรือน่าเชื่อถือ แม้ว่าจะไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นจริง ๆ เสมอไป ผลของเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นไปโดยปราศจากการแทรกแซงของเวทมนต์หรืออำนาจเหนือธรรมชาติแม้ตัวละครเอกจะเป็นผลพวงจากจินตนาการของผู้เขียนแต่การกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองที่เขาได้รับ จะเหมือนกับสิ่งที่เกิดกับคนและสัตว์ในชีวิตจริงในบางครั้งเหตุการณ์อาจถูกขยายให้เกินกว่าความเป็นจริง แต่ก็ยังต้องอยู่ในเขตของความเป็นไปได้ สามารถแบ่งเรื่องแนวสมจริงออกเป็นประเภทย่อยต่าง ๆ ดังนี้

1.1 เรื่องเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นทางสังคม (Problem and Social Issues) เรื่องประเภทนี้จะแสดงตัวละครหลักในสถานการณ์ที่ต้องเผชิญกับปัญหาซึ่งสังคมหยิบยื่นให้ หรือตกอยู่ในสถานการณ์ซึ่งต้องเป็นแก้ไขปัญหานั้น ประเด็นปัญหาจะเป็นที่มาของโครงเรื่องและข้อขัดแย้งทั้งหมด เรื่องที่ดีจะสร้างตัวละครและเสนอข้อขัดแย้งที่มีความซับซ้อนเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างสมเหตุสมผล

1.2 เรื่องเกี่ยวกับครอบครัวและบุคคลระดับเท่าเทียม (Families and Peers Relationship) เป็นเรื่องแนวสมจริงที่พบได้มากที่สุดใววรรณกรรมเยาวชน โดยเฉพาะเรื่องสำหรับเด็กอายุน้อยเนื่องจากเวลาส่วนใหญ่ของเด็กนั้นก็ถูกใช้ไปกับครอบครัวและเพื่อนนั่นเอง เรื่องแนวนี้อาจเล่าถึงชีวิตประจำวันของเด็กกับสมาชิกในครอบครัว เพื่อน และบุคคลในสังคมใกล้เคียง หลักมักเกี่ยวกับการลงตัวของความสัมพันธ์ การได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มิตรภาพทั้งกับเพศเดียวกันหรือต่างเพศ หรือในความต่างอื่น ๆ และมักจบลงด้วยความเข้าใจกันของทุกฝ่าย

1.3 เรื่องสมจริงเกี่ยวกับสัตว์ (Animal Realism) เรื่องแต่งหรือบันเทิงคดีที่เป็นเรื่องสมจริงเกี่ยวกับสัตว์ จะแตกต่างจากสารคดีชีวิตสัตว์ตรงที่มีการเพิ่มมิตินำเสนอและข้อขัดแย้งหรือการผจญภัย - ที่สามารถเป็นไปได้ - เข้าไปด้วย แต่ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสัตว์ที่เป็นตัวดำเนินเรื่องจะถูกนำเสนออย่างระมัดระวัง ไม่มีการแต่งเติมรายละเอียดที่ไม่สมจริงทั้งด้านกายภาพ ชีวิตความเป็นอยู่ หรือมีการแสดงความคิดเห็นและการแสดงออกอย่างมนุษย์เข้าไปเป็นอันขาด

1.4 เรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น (Regional & Other Countries Realism) เนื้อเรื่องกล่าวถึงท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งเป็นหลัก ฉากและช่วงเวลาของเรื่องมีความสำคัญต่อประเด็นหลักอย่างยิ่ง จะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนและให้ความสำคัญกับวิถีการดำรงชีวิตของคนในท้องถิ่นเพราะมักเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับข้อขัดแย้ง ฉากจึงมักรวมอยู่ในบริเวณเดียว ซึ่งตัวละครหลักจะมาจากเชื้อชาติ ภาษา ศาสนา หรือวัฒนธรรมส่วนน้อยของสังคม

1.5 เรื่องตามสูตร (Formula Fiction) เรื่องแนวสมจริงบางลักษณะนั้น ถูกผลิตซ้ำและได้รับความนิยมอย่างสม่ำเสมอจนกระทั่งเกิดเป็นแบบฉบับนิยม และสามารถจัดสร้างเป็นสูตรขึ้นได้ มักมีความคล้ายคลึงกันมากในวิธีการดำเนินเรื่อง การสร้างตัวละคร และข้อขัดแย้งต่าง ๆ และในกรณีที่เรื่องได้รับความนิยมก็มักเป็นเรื่องที่สามารถหาทางออกใหม่ ๆ ให้กับการเดินเรื่อง โครงเรื่องและแก่นเรื่องเดิม ๆ ได้นั่นเอง บางเรื่องประสบความสำเร็จสูงจนกระทั่งสามารถสร้างเป็นตอนต่อเนื่องให้กับตัวละครชุดเดิมได้ไม่รู้จักจบที่เดียว เรื่องประเภทนี้แบ่งออกได้เป็นหลายแบบฉบับคือ

1.5.1 เรื่องกีฬา (Sport Stories) เนื้อหาเกี่ยวกับกีฬา ซึ่งกล่าวถึงลักษณะการเล่น วิธีกติกา ในการดำเนินเรื่องของตัวละคร

1.5.2 เรื่องลึกลับ (Mysteries & Thrillers) เรื่องค่อนข้างลึกลับ ซับซ้อน นำค้นหา นำติดตาม อยากรู้ความจริง หรือคำตอบของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

1.5.3 เรื่องขำขัน (Humorous) เรื่องลักษณะชวนหัว ตลกขบขัน เนื้อหาเน้นความเพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่านเป็นหลัก

1.5.4 เรื่องรัก (Romance) เรื่องความรักในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ความรักระหว่างหนุ่มสาว ความรักบิดามารดา ความรักเพื่อน ความรักสัตว์ เป็นต้น ที่ตัวละครได้แสดงออก

1.5.5 เรื่องอิงประวัติศาสตร์ (Historical Realism) เรื่องอาจดำเนินไปตามโครงเรื่องนั้น ๆ และมีส่วนหนึ่งที่ได้สอดแทรกหรือได้เชื่อมโยงถึงเรื่องในประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้ด้านประวัติศาสตร์ด้วย เรื่องประเภทนี้จะเกิดขึ้นในเวลาห่างจากปัจจุบันมากพอที่จะพิจารณาได้ว่าเป็นประวัติศาสตร์ คือ แม้ตัวเรื่องจะเกิดจากจินตนาการ มันก็ยังต้องอยู่ในขอบเขตความเป็นไปได้ที่เหตุการณ์นั้นน่าจะเคยเกิดขึ้นแล้ว

2. เรื่องแนวจินตนาการ

2.1 เรื่องจินตนาการพื้นบ้าน (Traditional Fantasy) คือ เรื่องเล่าและบทกลอนโบราณที่มักเกี่ยวกับความพยายามของมนุษย์ที่จะเข้าใจธรรมชาติ และโลกเหนือธรรมชาติ ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านกาลเวลาด้วยวิธีการบอกเล่าสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคน ก่อนที่จะมีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร มักไม่ปรากฏว่าผู้เขียนหรือกำเนิดของเรื่องคือใคร แต่ตัวเรื่องก็เป็นที่รู้จักกันดี

ในชุมชนหรือวัฒนธรรมนั้น ๆ มีเรื่องพื้นบ้านหลายเรื่องในสมัยโบราณที่ถูกเล่าในฐานะเรื่องจริง หรือมีบางส่วนที่จริง เรื่องพื้นบ้านประกอบด้วย เทพนิยายและตำนาน (Myths and Legends/Tall Tales)

2.1.1 เทพนิยาย (Myths) คือ เรื่องที่เล่าเพื่ออธิบายการกำเนิดของโลกและปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ อาจจะมีที่มาจากคำสอนโบราณทางศาสนา ใช้จากบนสวรรค์ และตัวละครมักเป็นเทพ โดยอ้างถึงมนุษย์เป็นครั้งคราว ถึงกระนั้นก็มักพบว่าตัวละครซึ่งเป็นเทพเหล่านี้ มีสัญชาติญาณ พฤติกรรมและความคิดเหมือนกับมนุษย์นั่นเอง ส่วนตำนาน คือเรื่องที่สร้างขึ้นจากบุคคลจริง (หรือบุคคลที่น่าจะเคยมีจริง) และวีรกรรมอันยิ่งใหญ่

2.1.2 มหาากาพย์ (Epics) คือ เรื่องยาวเกี่ยวกับการผจญภัยของวีรบุรุษ มักเกิดขึ้นเป็นตอน ๆ ต่อเนื่องกัน แต่ละตอนเล่าถึงแต่ละกิจกรรม มหาากาพย์นั้นมีรากฐานมาจากเทพนิยาย ดังนั้นตัวละครจึงอาจเป็นได้ทั้งมนุษย์และเทพเจ้า และแม้เรื่องจะเกิดขึ้นในโลกมนุษย์ แต่ก็มักไม่สมจริง ตัวเรื่องมีความยาวและซับซ้อนมาก

2.1.3 นิทานพื้นบ้านปรัมปรา (Folktales) นิทานนั้นเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอยู่เสมอสำหรับเด็กอายุน้อย สิ่งสำคัญและน่าสนใจที่สุดในบรรดาคุณสมบัติของนิทานเหล่านี้ก็คือ ความเป็นสากล ซึ่งยังไม่มีทฤษฎีใด ๆ จะสามารถอธิบายปรากฏการณ์นี้ได้ว่า เหตุใดนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นที่มีความแตกต่างกันทั้งด้านเชื้อชาติ สปีชีส์หรืออยู่ในภูมิภาคที่ห่างไกลกันอย่างยิ่ง จึงมีความคล้ายคลึงกันอย่างเห็นได้ชัด ตัวละครในนิทานจะปรากฏบทบาทซ้ำ ๆ และมีการพัฒนาตัวละครน้อย มักจบอย่างมีความสุขเสมอ

2.1.4 นิทานคติสอนใจ (Fables) เป็นเรื่องสั้น ๆ และเข้าใจง่าย เคนเรื่องเพื่อเป้าหมายในการสั่งสอนหรือปลูกฝังจริยธรรม โดยเฉพาะตั้งแต่สมัยโบราณมา นิทานคติสอนใจมุ่งที่จะเล่าเรื่องเพื่อผู้ฟังที่เป็นผู้ใหญ่ พอ ๆ กับเด็ก การใช้ตัวละครเป็นสัตว์นั้นก็เพื่อเป็นสัญลักษณ์แสดงพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งจะทำให้ผู้คนยอมรับได้ง่ายขึ้นปลอดภัย และมีประสิทธิภาพสูงในขณะเดียวกัน

2.2 เรื่องจินตนาการสมัยใหม่ (Modern Fantasy) ในเรื่องประเภทนี้ เหตุการณ์ ฉาก หรือตัวละครต่าง ๆ จะอยู่นอกขอบเขตความเป็นไปได้ ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นสัตว์พูดได้ ของเล่นหรือหรือของใช้กลับมีชีวิต ผู้คนกลายเป็นยักษ์หรือถูกย่อส่วน โลกอนาคต ถูกสำรวจและพิชิต ฯลฯ อย่างไรก็ตาม แม้เหตุการณ์ในเรื่องจะอยู่นอกความจริง เนื้อหาของเรื่องก็มักนำเสนอ “สัจธรรม” ซึ่งทำให้ผู้อ่านเข้าใจโลกแห่งความจริงได้ดีขึ้นเสมอ เรื่องจินตนาการสมัยใหม่ ประกอบด้วย

2.2.1 นิทานพื้นบ้านสมัยใหม่ (Modern Folktales) คือ นิทานที่เล่าในรูปแบบเดียวกันกับนิทานพื้นบ้านดั้งเดิมซึ่งมีองค์ประกอบซ้ำ ๆ อาทิ การอธิบายตัวละครอย่างรวบรัด มีจุดหักเหของเรื่องที่ชัดเจน ดำเนินเรื่องเร็วและแก้ไขสถานการณ์ในปริบทอธิบายฉากอย่างคลุมเครือ และอาจมีเวทมนตร์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ความแตกต่างจะอยู่ที่นิทานพื้นบ้านสมัยใหม่นั้น เราคิดว่าใครเป็นผู้เขียนขึ้น ไม่ใช่เรื่องที่เล่าต่อเนื่องกันมาโดยไม่รู้ต้นตอที่ชัดเจนอย่างไรก็ดี ความต่างนี้ไม่มีผลสำคัญต่อเด็กซึ่งเป็นผู้อ่านหรือผู้ฟังเรื่องเล่าเลยแม้แต่น้อย

2.2.2 เรื่องสิ่งมีชีวิตพิสดาร (Fantastic Story) คุณสมบัติเด่นคือ การสร้างเรื่องที่ดูสมจริงในรายละเอียดเกือบทั้งหมด แต่ยังคงทิ้งข้อสงสัยซึ่งท้าทายความเชื่อไว้ให้ผู้อ่าน โดยเฉพาะในส่วนตัวละครและแก่นของเรื่อง การผสมผสานความเหนือจริงอย่างหนึ่งเข้าไปในโลกแห่งความจริง ถือเป็นสูตรของเรื่องประเภทนี้มาจากการที่องค์ประกอบที่เหนือจริงในเรื่องมักได้แก่ ตัวละครซึ่งไม่ใช่มนุษย์ แต่ถูกเสนอในลักษณะเดียวกับมนุษย์ ทำ พูด และคิดสิ่งต่าง ๆ ได้เหมือนมนุษย์ทุกประการ

2.2.3 จินตนิยายอิงประวัติศาสตร์ (Historical Fantasy) ตัวละครหลักในสมัยปัจจุบันเดินทางข้ามเวลาไปสู่อดีต ความต่างระหว่างสองช่วงเวลาจะถูกนำเสนอผ่านการค้นพบและการปรับตัวจากความคุ้นชินกับเวลาเดิม ของตัวละครหลัก

2.2.4 เรื่องผจญภัยตามหาของมีค่า (Quest Stories/High Fantasy) คือ เรื่องของการผจญภัยซึ่งมีการค้นหาประเด็นหลัก เป้าหมายคือ สิ่งล้ำค่าทั้งทางรูปธรรมและนามธรรม เช่น เวทมนตร์ สมบัติที่ถูกซ่อนหรือความยุติธรรมและความรัก เรื่องประเภทนี้จะอธิบายลักษณะของสังคมในเรื่องอย่างชัดเจนที่สุด ทั้งด้านประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ การเมือง วัฒนธรรม ฯลฯ ข้อขัดแย้งมักเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว การผจญภัยของตัวละครหลักคือ สัญลักษณ์ของการเดินทางค้นหาตัวตนและการเติบโตสู่ความเป็นผู้ใหญ่ขึ้นเอง

2.2.5 นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) นำเสนอเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้บนรากฐานของหลักการที่แท้จริงทางวิทยาศาสตร์ โครงเรื่องที่นิยมก็มักเป็นสมมติฐานเกี่ยวกับอนาคตของมนุษยชาติ ผู้มาเยือนจากอวกาศ วิสวพันธุกรรมศาสตร์การบังคับจิต ฯลฯ ทุกองค์ประกอบจะต้องใช้หลักวิทยาศาสตร์อธิบายได้อย่างสมเหตุสมผล

การอ่านหนังสือบันเทิงคดีจะช่วยให้เราสังเกตได้ว่า เรื่องราวประเภทบันเทิงคดีต้องมีตัวละคร มีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่ง ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง มีการเล่าเรื่อง บางเรื่องเป็นเรื่องตลกขบขัน บางเรื่องเป็นเรื่องเศร้าสะเทือนใจ สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของงานเขียนบันเทิงคดีและต่อมาก็กลายเป็นเกณฑ์ในการตัดสินเรื่องที่เราอ่านว่าเป็นเรื่องที่ดีหรือไม่ (นพวรรณ สิริเวชกุล และปานบุญ สิริเวชกุล, 2546, หน้า 50)

การศึกษาวรรณกรรม ในลักษณะของการประพันธ์จะใช้องค์ประกอบตามแนวของนวนิยายที่เหมือนกัน ดังนั้นเอกสารที่นำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าจึงใช้เกณฑ์เดียวกันซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิแสดงความความคิดเห็นไว้ดังนี้

กุหลาบ มลลิกะมาส (2538, หน้า 99 – 100) กล่าวถึงการวิเคราะห์ส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบกันเข้าเป็นวรรณกรรมดังนี้

1. ประเภทของวรรณกรรมเรื่องนั้น
2. โครงเรื่องและเหตุการณ์ในเรื่อง
3. สาระตลหรือแก่นเรื่อง
4. เวลาและสถานที่
5. ตัวละครในเรื่อง และบทสนทนา
6. กลวิธีหรือเทคนิคในการแต่ง
7. ท่วงทำนองแต่งหรือสไตล์การแต่ง
8. พหุเสียงของผู้แต่ง
9. บริรยากาศ
10. ปรัชญาและแนวโน้มในการแต่ง

ไพโรธ เลิศพิริยกุล (2542, หน้า 73 – 74) กล่าวถึงองค์ประกอบของนวนิยายไว้ดังนี้

1. เนื้อเรื่อง
2. ฉาก
3. โครงเรื่อง
4. ความคิดหรือทัศนะของผู้แต่ง
5. การสร้างตัวละคร
 - 5.1 การสร้างตัวละครที่เป็นแบบพิมพ์เดียวกัน
 - 5.2 การสร้างตัวละครแบบธรรมชาตินิยม
 - 5.3 การสร้างตัวละครแบบมิตสมบุรณ์
 - 5.4 การสร้างตัวละครแบบเปรียบเทียบหรือสัญลักษณ์
 - 5.5 การสร้างตัวละครแบบคงที่ตลอดกาล
6. การปิดเรื่อง

ชนิกานต์ กุ้เกียรติ (2545, หน้า 42) กล่าวถึงองค์ประกอบของนวนิยายและเรื่องสั้นดังนี้

1. แนวคิด
2. โครงเรื่อง

3. ตัวละคร
4. บทสนทนา
5. ฉาก
6. บรรยายภาพ

สัญญา สังขพันธ์านนท์ (2539, หน้า 162) กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญ ๆ ของนวนิยาย และเรื่องสั้นดังนี้

1. โครงเรื่อง
2. ตัวละคร
3. แก่นเรื่อง
4. ฉากและสถานที่
5. กลวิธีในการเล่าเรื่องหรือมุมมอง
6. สไตล์และท่าทีของผู้แต่งและการใช้ภาษา

โครงเรื่อง รัชนีกร สีมานนท์ (2535, หน้า 26) กล่าวว่าโครงเรื่อง คือเค้าโครงของเหตุการณ์ในนวนิยายซึ่งผู้เขียนกำหนดขึ้น ซึ่งต้องต่อเนื่องสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผลกันอย่างดี และดำเนินติดต่อกันตามลำดับ ตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบ

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนที่พิมพ์ในปี พ.ศ. 2549 พบว่า วรรณกรรมในปีนี้มีลักษณะประเภทของโครงเรื่องที่หลากหลาย สามารถแบ่งได้ 8 ประเภทดังนี้

1. โครงเรื่องที่แสดงถึงตัวละครที่ได้รับความรัก ความอบอุ่นจากครอบครัว ได้รับการอบรมที่ดี ทำให้เป็นเด็กที่มีจิตใจดี รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ รู้จักรับผิดชอบ
2. โครงเรื่องที่แสดงถึงเรื่องแนวแฟนตาซี เหนือธรรมชาติและการผจญภัย
3. โครงเรื่องที่แสดงถึงสภาพชีวิต การสะท้อนสังคม ชีวิตที่ต้องต่อสู้ดิ้นรน เพื่อเอาตัวรอด จนสามารถฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ได้
4. โครงเรื่องที่เกี่ยวกับการสืบสวน สอบสวน ลึกลับ หาช้อเท็จจริง
5. โครงเรื่องที่กล่าวถึงความรักระหว่างเพื่อน
6. โครงเรื่องที่กล่าวถึงความรักระหว่างหนุ่มสาว
7. โครงเรื่องที่กล่าวถึงความรัก ความผูกพันระหว่างคนกับสัตว์
8. โครงเรื่องที่กล่าวถึงตำนาน ประวัติศาสตร์ที่สำคัญ

ชนิกานต์ กุ้เกียรติ (2545, หน้า 43) และสุนทรี คุณจักร์ (2543, หน้า 78) ได้กล่าวถึงลักษณะของโครงเรื่องได้ดังนี้

1. โครงเรื่องแบบเก่า คือ โครงเรื่องที่มักเน้นความสำคัญของเหตุการณ์และการลำดับเหตุการณ์ โดยมีตัวละครเอกเป็นผู้เผชิญหน้ากับเหตุการณ์และปมปัญหาที่เป็นข้อขัดแย้ง โดยเฉพาะช่วงจุดวิกฤติ ที่ตัวละครจะต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ต่อจากนั้นเหตุการณ์ก็จะคลี่คลายไปสู่จุดจบ ซึ่งจะมีลักษณะที่คล้ายกันในเรื่องเกือบทุกเรื่อง

2. โครงเรื่องแบบใหม่ คือ โครงเรื่องที่ไม่เน้นความสำคัญและความสัมพันธ์ของลำดับเหตุการณ์ แต่เน้นที่พฤติกรรมและสภาพความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเป็นสำคัญบางครั้งเรียกว่า โครงเรื่องแบบเปิด เพราะเป็น โครงเรื่องที่ไม่มีข้อยุติตายตัวเหมือน โครงเรื่องแบบเก่า

โครงเรื่องยังสามารถแบ่งได้อีก 2 ชนิด คือ (ไพโรจน์ บุญประกอบ, 2539, หน้า 127)

1. โครงเรื่องใหญ่ คือ แนวเรื่องสำคัญและเป็นจุดสำคัญของเรื่องที่ผู้แต่งต้องการให้ดำเนินเรื่องจนจบ

2. โครงเรื่องย่อย คือ โครงเรื่องย่อยที่ซ่อนกันอยู่ในโครงเรื่องใหญ่

โครงเรื่องเป็นเค้าโครงที่ผู้ประพันธ์วางไว้เป็นแนวทางในการดำเนินเรื่อง กำหนดจุดมุ่งหมาย เหตุการณ์ และปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ ของเนื้อเรื่องและตัวละครไว้แน่นอน เหตุการณ์ในเรื่องอาจมีหลายเหตุการณ์ แต่ต้องไม่สับสน ทั้งที่เป็นโครงเรื่องใหญ่และโครงเรื่องย่อย โครงเรื่องที่ดีต้องมีความสัมพันธ์กันทั้ง โครงเรื่องใหญ่และ โครงเรื่องย่อย และต้องประกอบด้วยพฤติกรรมและข้อขัดแย้งอันสมเหตุสมผล มีการดำเนินต่อสู้และอุปสรรคตามสมควร

นอกจากนี้ประทีป เหมือนนิล (2523, หน้า 15 – 23) ได้แบ่งส่วนประกอบของโครงเรื่องออกเป็น 3 ตอนได้แก่

1. การเปิดเรื่อง เป็นส่วนจุดเริ่มต้นของเรื่อง เป็นส่วนสำคัญที่จะสร้างความสนใจให้แก่ผู้อ่านให้ได้ติดตามเรื่องราวต่อไป โดยทั่วไปแล้ววรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีมีการเปิดเรื่องหลายวิธี เช่น

1.1 การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย การเปิดเรื่องแบบนี้มักเป็นการเริ่มต้นเล่าเรื่องแบบเรียบ ๆ แล้วค่อย ๆ ทวีความเข้มข้นของเรื่องขึ้นเป็นลำดับ อาจเป็นการบรรยายฉาก บรรยายตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

1.2 การเปิดเรื่องโดยการพรรณนา ฉาก ตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ คล้ายวิธีการบรรยาย เพียงแต่เน้นที่จะสร้างภาพเพื่อปูพื้นอารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกนึกคิดเคลิบเคลิ้มคล้อยตามเป็นพิเศษ

1.3 การเปิดเรื่องโดยใช้นาฏการ หรือการกระทำของตัวละครที่ก่อให้เกิดความสนใจโดยเร็ว การเปิดเรื่องวิธีนี้ สามารถทำให้อ่านกระหายที่จะติดตามเรื่องราวต่อไปได้มากเป็นพิเศษ

1.4 การเปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา การเปิดเรื่องแบบนี้ สามารถเรียกร้องความสนใจของผู้อ่านได้วิธีหนึ่ง ถ้าถ้อยคำที่นำมาเริ่มต้นนั้นเร้าใจหรือกระทบใจผู้อ่านทันที แต่ก็ต้องพยายามเชื่อมโยงบทสนทนานั้นให้เกี่ยวพันกับเรื่องต่อไปอย่างแนบเนียนด้วย

1.5 การเปิดเรื่องโดยใช้สุภาษิต บทกวี บทเพลง หรือข้อความที่คมคาย ชวนคิด ชวนให้น่าลงนสนทนาก็ น่าติดตาม

2. การดำเนินเรื่อง นอกจากโครงเรื่องจะประกอบด้วย การเปิดเรื่องในตอนต้นแล้ว การดำเนินเรื่องซึ่งเป็นตอนกลางของเรื่องก็มีความสำคัญอย่างมากเช่นเดียวกัน เพราะผู้แต่งจะต้องดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ดังนั้นจึงต้องสร้างความขัดแย้งที่เร้าใจ แล้วคลี่คลายความขัดแย้งเหล่านั้นอย่างแนบเนียน ไปจนถึงเป้าหมายสุดยอดในตอนปิดเรื่อง ซึ่งต้องอาศัยกลวิธีการดำเนินเรื่อง และกลวิธีการเล่าเรื่องที่เหมาะสม แยกรายละเอียดได้ดังนี้

2.1 ความขัดแย้ง (Conflict) หมายถึง สิ่งที่จะก่อให้เกิดการต่อสู้ อาจเป็นการต่อสู้ภายนอกหรือภายในใจก็ได้ เป็นจุดสำคัญในการแต่งบันเทิงคดี เพราะความขัดแย้งทำให้สองฝ่ายพยายามที่จะเอาชนะซึ่งกันและกัน ทำให้เรื่องราวน่าสนใจ และชวนติดตามเพื่อทราบผลในตอนจบ โดยแบ่งการขัดแย้งได้ดังนี้

2.1.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (Man Against Man) คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครด้วยกันเอง อาจเป็นการต่อสู้ระหว่างมนุษย์ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ตลอดถึงการต่อสู้ของคนหมู่มาก ซึ่งนำมาแต่งเป็นเรื่องราวมากมายไม่รู้จบสิ้น

2.1.2 ความขัดแย้งกับตัวเอง (Man Against Himself) คือ ความขัดแย้งที่เกิดภายในจิตใจของตัวละครเองอันก่อให้เกิดความทุกข์ หรือความสับสนวุ่นวายในใจ ส่วนมากมักเป็นการต่อสู้ระหว่างความปรารถนาที่จะทำการอย่างหนึ่งกับความรู้สึกละอายใจว่าการกระทำนั้นไม่เหมาะสม

2.1.3 ความขัดแย้งที่เกิดจากสาเหตุภายนอก (Man Against Outside Force) คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับพลังภายนอกที่อยู่ล้อมรอบตัว

2.1.4 ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเนื่องจากความคิดเห็นไม่ตรงกัน (Idea Against Idea) คือ ความขัดแย้งระหว่างความคิดสองแบบที่แตกต่างกัน โดยมีกลุ่มตัวแทนของความคิดแต่ละฝ่าย

2.2 กลวิธีในการเล่าเรื่องหรือเทคนิคเกี่ยวกับผู้เล่าเรื่อง (Point of Point) หมายถึง ผู้เขียนเป็นผู้เล่าเรื่องนั่นเอง หรือกำหนดให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นผู้เล่า และผู้เขียนหรือตัวละครที่เล่าเรื่องนั้นมีฐานะอะไรในเรื่อง ซึ่งการเล่าเรื่องอาจแบ่งออกได้หลายวิธีดังนี้

2.2.1 ผู้เขียนเป็นผู้เล่า คือ การกำหนดให้ผู้เขียนเป็นผู้รู้เรื่องราวทุกอย่างเกี่ยวกับตัวละคร ทั้งเหตุการณ์และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร พฤติกรรม และลักษณะนิสัย ผู้เขียนทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องแทนตัวละครทุกตัว

2.2.2 บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง คือ ผู้เล่าจะใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง เช่น ข้าพเจ้า ผม ดิฉัน หรือเรา เป็นผู้เล่าเรื่องของตนเองให้ผู้อ่านทราบ

2.2.3 บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า เป็นการให้ตัวละครรองซึ่งมักจะเป็นผู้ใกล้ชิดกับตัวละครสำคัญเป็นผู้เล่า

2.2.4 ผู้เขียนในฐานะเป็นผู้สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า ผู้เขียน ไม่สามารถทราบความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ มีหน้าที่แต่เพียงรายงานเฉพาะสิ่งที่ตนได้เห็น ได้ยิน ได้ฟัง ได้สังเกตการณ์สนทนาหรือการกระทำของตัวละครเท่านั้น

2.2.5 บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวเองด้วยวิธีกระแสดิจประหวัด แต่ปรากฏอยู่ในรูปกระแสดวงความคิด คือ การให้บุรุษที่หนึ่งเล่าเรื่องของตนเอง แต่ปรากฏในรูปกระแสดวงความคิดประหวัดไปถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ

2.3 กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการที่จะทำให้เรื่องคลี่คลายและดำเนินไปตามจุดหมายที่ต้องการ ซึ่งผู้เขียนอาจทำได้หลายวิธี สายทิพย์ นุกูลกิจ (2539, หน้า 128) กล่าวว่า กลวิธีการเรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องที่นิยมใช้กันอยู่มีหลายวิธี ดังนี้

2.3.1 เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องตามการเดินของเข็มนาฬิกา หรือตามปฏิทินคือ เริ่มเรื่องที่เหตุการณ์ซึ่งเกิดขึ้นก่อนแล้วตามด้วยเหตุการณ์ที่เกิดถัด ๆ ไปตามลำดับจนจบ

2.3.2 เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องแบบเล่าย้อนหลัง คือ เริ่มเรื่องด้วยเหตุการณ์สำคัญซึ่งเป็นจุดจบของเรื่องก่อน แล้วจึงย้อนกลับไปเล่ารายละเอียดของเหตุการณ์ในอดีต

2.3.3 เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องแบบย้อนกลับไปกลับมา คือ เริ่มเรื่องที่ตอนใดของเรื่องก็ได้ แล้วเล่าสลับกันไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน

2.3.4 เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องโดยใช้วิธีเล่าเหตุการณ์ต่างสถานที่สลับกันไปมา แต่ให้มีเรื่องราวต่อเนื่องกันโดยตลอด

จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนจำนวน 74 เรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางข้างต้นในการวิเคราะห์ดังนี้

1. เล่าเรื่องตามลำดับปีปฏิทิน คือ การเล่าเรื่องไปตามลำดับเวลาก่อนหลังของเวลาที่เกิดขึ้น เป็นการเริ่มเรื่องจากจุดเริ่มต้นก่อน แล้วจึงดำเนินไปตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหลัง

2. เล่าเรื่องย้อนต้น คือ การดำเนินเรื่องที่เล่าย้อนสลับกันไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน เรื่องจึงอาจเริ่มต้นจากตอนใดตอนหนึ่งก็ได้ แต่มีวิธีการย้อนกลับไปกลับมา อาจให้ตัวละครนั้นย้อนไปถึงความหลัง หรือเรื่องในอดีตที่มาเล่าใหม่อีกครั้ง

3. เล่าเหตุการณ์เกิดต่างสถานที่สลับกันไปมา การดำเนินเรื่องแบบนี้แม้ว่าจะเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดต่างสถานที่ แต่เรื่องราวมักต่อเนื่องกัน

3. การปิดเรื่อง คือ ตอนจบของเรื่อง นับว่าเป็นช่วงที่มีความสำคัญมาก เพราะจะเป็นตอนที่ประเมินผลให้รู้ว่าผู้อ่านมีความประทับใจต่อวรรณกรรมเรื่องนั้นมากน้อยเพียงใด โดยทั่วไปมีการปิดเรื่องที่นิยมกันหลายวิธี ดังนี้

3.1 การปิดเรื่องแบบหักมุม หรือพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน คือ การปิดเรื่องที่ ทำให้ผู้อ่านเกิดความแปลกประหลาดใจหรือฉงนสนเท่ห์

3.2 การปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม คือ การจบเรื่องด้วยความตาย ความสูญเสีย หรือ ความล้มเหลวในชีวิต การปิดเรื่องแบบนี้มักเรียกร้องความสนใจ ความซาบซึ้งสะเทือนใจจากผู้อ่าน ได้เป็นอย่างดี

3.3 การปิดเรื่องแบบสุขนานุกรม คือ การจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของ ตัวละคร

3.4 การปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต หรือให้แนวคิดอย่างใดอย่างหนึ่งแก่ผู้อ่าน คือ การจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านคิดหาคำตอบเอง เพราะในชีวิตจริงมีปัญหามากมายที่ไม่สามารถแก้ปัญหาคำตอบแก่ปัญหานั้นได้

สรุปได้ว่าโครงเรื่อง คือ เหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละครที่เกิดขึ้นโดยมีความสัมพันธ์กันเป็นเอกภาพ ส่วนประกอบของโครงเรื่องมีการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องและการปิดเรื่อง

ตัวละคร คือ ผู้มีบทบาทในเนื้อเรื่อง ตัวละครจะเป็นคนหรือเทียบเท่าคนก็ได้ (กุหลาบ มลลิกะมาส, 2538, หน้า 111) ตัวละครในวรรณกรรมประเภทเล่าเรื่องไม่จำเป็นต้องเป็นคนเสมอไปในนิทานและเรื่องสั้นบางเรื่อง ตัวละครอาจเป็นสัตว์ อดมนุษย์ หรือวัตถุสิ่งของ แต่ไม่ว่าตัวละครจะเป็นอะไรก็ตาม สิ่งหนึ่งที่ผู้อ่านสามารถเรียนรู้ได้จากตัวละครก็คือ ตัวละครเป็นสิ่งที่สมมติหรือสัญลักษณ์เพื่อเทียบเคียงกับธรรมชาติและพฤติกรรมของมนุษย์เสมอ (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539, หน้า 173)

ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่อง ซึ่งมีตัวละครมากในเรื่องจึงจำแนกตัวละครตามบทบาทออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้ (ไพโรจน์ บุญประกอบ, 2539, หน้า 183 – 187)

1. ตัวเอกของเรื่อง (Hero or Protagonist) คือ พระเอก – นางเอกที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง ตัวเอกของเรื่องที่ปรากฏในนวนิยายต่าง ๆ สามารถจำแนกเป็นประเภทย่อยอีก 3 ประเภทดังนี้

1.1 ตัวเอกตามแบบฉบับ (Traditional Hero) คือ ตัวเอกที่เป็นคนดีพร้อม เก่งกล้า สามารถ รูปร่างงดงาม สามารถเอาชนะอุปสรรคข้อขัดแย้งทั้งปวง

1.2 ตัวเอกประเภทขบขัน (Comic Hero) ตัวเอกประเภทนี้จะแฝงความขี้อาย นอหน้า ๆ คล้ายเซ่อ เซ่ เป็น หรือมีบุคลิกลักษณะนิสัยแปลก ๆ ที่ก่อให้เกิดความขบขันแก่ตัวละครอื่น และผู้อ่านการต่อสู้เพื่อเอาชนะอุปสรรค ความขัดแย้งของตัวเอกประเภทนี้มักมีวิธีการที่อาจจะแปลกจนเหลือเชื่อ หรือง่ายจนไม่น่าจะสำเร็จ แต่ที่สำเร็จได้เพราะจังหวะ โอกาสแปลก ๆ ช่น ๆ มีส่วนช่วย

1.3 ตัวเอกประเภทโศกนาฏกรรม (Tragic Hero) เป็นตัวเอกที่มีคุณสมบัติโดดเด่น น่าจะประสบความสำเร็จในชีวิต แต่กลับล้มเหลว ต้องอยู่อย่างทุกข์ทรมานหรือสิ้นชีวิตไปเพราะลักษณะนิสัยเล็ก ๆ น้อย ๆ บางอย่างที่ยกพร่อง หรือถูกเหตุการณ์กดดันบีบบังคับจนต้องประสบชะตากรรม

2. ผู้ร้ายหรือปรปักษ์ (Villain or Antagonist) เป็นตัวละครฝ่ายตรงข้ามกับตัวเอก ความขัดแย้งหลักของเรื่องที่ตัวเอกจะต้องฟันฝ่าคลี่คลายให้สำเร็จจะเกิดจากการกระทำของตัวละครประเภทนี้ ขณะเดียวกันพฤติกรรมของผู้ร้ายจะทำให้ภาพของตัวเอกชัดเจนขึ้น

3. ตัวละครย่อยหรือตัวประกอบ (Foil) เป็นตัวละครที่มีบทบาทในความขัดแย้งน้อย บางทีเกือบไม่มีเลย แต่ทำหน้าที่เป็นตัวเปรียบเทียบหรือให้ภาพที่ชัดเจนแก่ตัวเอกหรือผู้ร้าย

วิภา กงกะนันทน์ (2533, หน้า 89 – 93) ได้เสนอแนวทางในการสร้างตัวละคร 5 แนวทาง คือ

1. สร้างให้สมจริง (Realistic) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะที่เป็นไปได้ตามธรรมชาติ ฉะนั้นผู้ประพันธ์จึงต้องรู้ว่าของจริงนั้นมีลักษณะและธรรมชาติเป็นอย่างไร เช่น ถ้าตัวละครเป็นมนุษย์ก็ควรจะแสดงธรรมชาติของมนุษย์ได้ชัดเจน หรือหากตัวละครเป็นสัตว์ผู้ประพันธ์ก็จำเป็นต้องรู้จักวิทยาและธรรมชาติของสัตว์เช่นเดียวกัน

2. สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือ การสร้างตัวละครในลักษณะที่คาดหวัง โดยใช้อุดมการณ์ ความศรัทธา และระบบค่านิยมส่วนตัวในเรื่องของความดีงาม ความถูกต้องและความยุติธรรมเป็นเกณฑ์ ฉะนั้นตัวละครแบบอุดมคติจึงมักดีงามเกินกว่าธรรมดาสามัญทั่วไป

3. สร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic) คือ การสร้างตัวละครให้มีพฤติกรรมเกินกว่าธรรมชาติวิสัย เช่น การสร้างตัวละครให้มีความเก่งกล้าเหนือมนุษย์

4. สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification) เป็นตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ แต่เป็นสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เขียนกำหนดบทบาทและพฤติกรรมไว้ราวกับว่าเป็นมนุษย์ ตัวละครแบบนี้แม้มีลักษณะไม่สมจริง ก็ไม่เรียกว่าเหนือจริง เพราะผู้เขียนไม่ได้มีเจตนาจะให้ผิดธรรมชาติ เช่น ให้สัตว์พูดได้หรือคิดได้ ไปสร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่านเช่นเดียวกับบทบาทและพฤติกรรมของตัวละคร

5. สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะคงที่ไม่ว่าเวลาและสถานที่อย่างไรก็จะมีลักษณะ นิสัย และพฤติกรรมเช่นเดิมไม่เปลี่ยนแปลง เรียกได้ว่าเป็นตัวละครไร้ชีวิต ผู้อ่านสามารถเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ว่าเมื่อมีปัญหาลักษณะเช่นนั้นจะปฏิบัติอย่างไร

ฉาก คือ เวลาและสถานที่ที่เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามเค้าโครงเรื่อง เรื่องราว เหตุการณ์ ตัวละคร สิ่งที่ตัวละครทำ คิด และรู้สึก อาจจะเกิดขึ้นในอดีต ในปัจจุบัน หรือในอนาคตสถานที่ที่ตัวละครเกิด มีชีวิตอยู่ คือ สืบปัญหาและอุปสรรค อาจจะเกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน โลกแห่งจินตนาการในป่า ในเมือง ในถ้ำ ในบ้าน ฉากอาจจะรวมถึงสิ่งมีชีวิต และไม่มีชีวิตที่ปรากฏอยู่ในสถานที่ที่ตัวละครมีชีวิตร่วมสัมผัสเกี่ยวข้องอยู่ด้วย (สุนทรียะ คุณจักรี, 2543, หน้า 110)

วิริยะ สิริสิงห (2537, หน้า 70) กล่าวถึงฉากว่า หมายถึง สถานที่และสิ่งแวดล้อมตลอดจนบรรยากาศต่าง ๆ และเวลาที่เรื่องนั้น ๆ เกิดขึ้น ในบางกรณีฉากมีบทบาทเสมือนเป็นตัวละครตัวหนึ่งด้วย โดยทั่วไปแล้วมีกลวิธีในการสร้างฉากในงานเขียนสำหรับเด็กด้วยวิธีต่าง ๆ ดังนี้ (รัตพร ชังธาดา, 2531, หน้า 40)

1. ใช้ฉากและบรรยากาศที่เด็กคุ้นเคย เช่น บ้าน โรงเรียน ฯลฯ
2. ใช้ฉากและบรรยากาศที่สอดคล้องกลมกลืนกับเนื้อเรื่อง
3. ใช้ฉากและบรรยากาศที่ช่วยส่งเสริมความรู้และประสบการณ์ให้กับเด็ก เช่น ป่า ทะเล ภูเขา ฤๅษี ฯลฯ

4. ฉากและบรรยากาศที่สร้างขึ้นจะต้องถูกต้องและเหมาะสมกับเวลาในท้องเรื่อง สรุปได้ว่าฉาก คือ สิ่งแวดล้อมของตัวละคร ฉากและระยะเวลาต้องสัมพันธ์กับสภาพของตัวละคร ฉากที่ดีควรสอดคล้องกับโครงเรื่อง มีความน่าสนใจ ช่วยเสริมเรื่องให้สมจริงมากขึ้น

บทสนทนา คือ คำพูดของตัวละครที่ได้ตอบกันในเรื่อง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้วรรณกรรมสำหรับเด็กน่าอ่านยิ่งกว่าการบรรยายแต่เพียงอย่างเดียว (วิริยะ สิริสิงห, 2537, หน้า 66)

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2535, หน้า 115) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้บทสนทนาของตัวละครดังนี้

1. เพื่อช่วยดำเนินเรื่อง แทนการบรรยายของผู้แต่ง โดยเฉพาะในบทละครบทสนทนาคือการดำเนินเรื่องโดยตรง

2. เพื่อช่วยให้รู้จักตัวละครในเรื่อง ทั้งรูปร่างลักษณะหน้าตา และนิสัยใจคอโดยผู้แต่งไม่ต้องชี้แจงตรง ๆ

3. ช่วยให้วิธีการไม่ซ้ำซาก คือ เปลี่ยนเป็นสนทนาบ้าง เป็นบรรยายบ้าง

4. สร้างความสมจริง คำพูดที่สมมติว่าถ้อยคำจริง ๆ ของตัวละครทำให้รู้สึกใกล้ชิดกับความเป็นจริงมากกว่าคำบรรยายของผู้แต่ง

5. ทำให้บทประพันธ์น่าอ่าน น่าสนใจและมีชีวิตชีวาขึ้น โดยเฉพาะบทสนทนาที่คมคาย มีอารมณ์ขัน หรือพูดได้ถูกต้องตามฐานะของตัวละคร และสมบทบาทในตอนนั้น ๆ

เถลิง พันธุ์เถลิงอมร (2541, หน้า 770 – 791) ได้ให้แนวทางในการสร้างบทสนทนาไว้ดังนี้

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

2. แสดงบุคลิกลักษณะ นิสัยใจคอ ภูมิหลังเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละครอื่น ๆ ทำให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครอื่น ๆ ผ่านบทสนทนาของตัวละครในเรื่อง

3. สะท้อนบุคลิกลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติของตัวละคร

4. สะท้อนขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยมท้องถิ่น และสภาพแวดล้อมเกี่ยวกับ

ตัวละคร

5. ทำให้ความเข้าใจเรื่องราวในเรื่องดำเนินมาอย่างไร เพราะบางครั้งผู้แต่งไม่ได้บรรยายเหตุการณ์ตามลำดับเวลา แต่จะให้ตัวละครสนทนากันถึงเรื่องที่ผ่านมาแล้ว ซึ่งทำให้ผู้อ่านรู้เรื่องแต่เห็นหลังได้

6. บทสนทนาที่แทนการบรรยาย จะช่วยให้ผู้อ่านไม่รู้สึกเบื่อหน่าย โดยเฉพาะการบรรยายที่ยืดยาว การสอดแทรกคำพูดหรือบทสนทนาของตัวละครลงไป จะทำให้น่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะคำพูดที่มีชีวิตชีวาแสดงการเคลื่อนไหวของตัวละคร

7. แสดงความขัดแย้งทางความคิดของตัวละครอย่างตรงข้าม ตัวละครจะไม่ฟังอีกฝ่ายหนึ่ง แต่จะพูดไปตามความคิดและความต้องการของตน เหมือนนักร้องสองคนร้องเพลงเดียวกันแต่คนละเนื้อร้อง

การใช้ภาษาในเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของเด็ก เด็กจึงจะสนใจและเข้าใจวรรณกรรมได้ดี ในการเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็ก

ต้องใช้ภาษาและสำนวนโวหารที่ดีเช่นเดียวกับการเขียนอื่น ๆ ซึ่งสามารถแบ่งส่วนประกอบของภาษาในวรรณกรรมสำหรับเด็กได้เป็น 2 องค์ประกอบ คือ การใช้คำและการใช้โวหาร

1. การใช้คำ เป็นกลวิธีการเลือกสรรถ้อยคำในการเขียนวรรณกรรม ผู้เขียนแต่ละคนต้องเลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมกับกาลเทศะ บุคคล และเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อให้สื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ถ้อยคำสามารถจำแนกได้ดังนี้ (กมลวรรณ วรรณวิธ, 2549 อ้างถึงใน จารุวรรณ อัมพันธุ์, 2543; น้ำค้าง ระวีงทอง, 2540, หน้า 39)

1.1 คำภาษาปาก หมายถึง ภาษาที่ใช้พูดกันในชีวิตประจำวัน มักใช้กับบุคคลที่คุ้นเคยสนิทสนมกันเป็นพิเศษ เช่น ระหว่างเพื่อน ระหว่างครอบครัว เพื่อสื่อสารกันในเนื้อหาที่รับรู้ได้เฉพาะกลุ่มชนเท่านั้น ผู้เขียนนำมาใช้ในวรรณกรรมเพื่อช่วยให้เกิดความสมจริงสอดคล้องกับสถานะของตัวละคร เช่น การใช้สรรพนามของตัวละคร การพูดคุย

1.2 คำภาษาถิ่น หมายถึง ภาษาย่อยของภาษาที่คนส่วนใหญ่พูดกันในแต่ละท้องถิ่นของประเทศ ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปตามท้องถิ่นที่เจ้าของคำหลักแหล่งอยู่ แต่สามารถติดต่อสื่อสารกันรู้เรื่อง ผู้เขียนได้นำภาษาถิ่นมาใช้เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับตัวละครและสถานการณ์ เพื่อความสมจริงในเรื่อง

1.3 คำแสดงภาพ หมายถึง ถ้อยคำที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจถึงรูปร่างลักษณะของคน สัตว์ สิ่งของต่าง ๆ ที่บรรยายหรือพรรณนาอย่างชัดเจน ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นภาพของสิ่งนั้น ๆ ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

1.4 คำแสดงอาการ หมายถึง คำที่มีความหมายหรือให้ความเข้าใจในด้านการเคลื่อนไหวของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และการแสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ทำให้อ่านสามารถมองเห็นภาพการเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจนเหมือนได้เห็นภาพนั้นอยู่ตรงหน้า และยังช่วยเร้าอารมณ์ให้ผู้อ่านคล้อยตาม

1.5 คำแสดงความรู้สึก หมายถึง คำที่ให้ความหมายและความเข้าใจทางอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ บางครั้งผู้เขียนได้นำคำเลียนเสียงธรรมชาติ คำที่แสดงแสง สี กลิ่น มาเป็นสื่อชักจูงอารมณ์ของผู้อ่าน

1.6 คำภาษาต่างประเทศ หมายถึง คำภาษาอื่นซึ่งนำมาใช้ปะปนกับคำในภาษาไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคำภาษาอังกฤษ เพราะคำในภาษาอังกฤษบางคำนั้นนำมาใช้ทับศัพท์ในภาษาไทยจนเป็นที่รู้จักคุ้นเคยและเข้าใจความหมายได้ดี

2. การใช้โวหาร หมายถึง คำและสำนวนที่ก่อให้เกิดภาพที่ผู้เขียนใช้ในการแต่งและเรียบเรียง เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความรู้สึกนึกคิดที่ผู้เขียนแสดงออก

ตรีศิลป์ บุญขจร และธิดา โมสิกรัตน์ (2542, หน้า 178 – 180) และหทัยวรรณ ไชยะกุล (2544, หน้า 22 – 24) กล่าวถึงกลวิธีในการใช้ภาษาให้เกิดภาพพจน์หรือโวหารต่าง ๆ ในการแต่งดังนี้

1. อุปมา คือ ภาพพจน์เปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกัน โดยมีคำเชื่อมโยง เช่น คำว่าเหมือน ดูกดั่ง เช่น ปาน ประหนึ่ง เพียง เทียม
2. อุปลักษณ์ คือ ภาพพจน์ที่นำลักษณะเด่นของสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบมากล่าวแทนที่ไม่มีการเชื่อมโยง หรือบางครั้งอาจมีคำว่า เป็น
3. อนุนามนัย คือ ภาพพจน์ที่เกิดจากการใช้คุณสมบัติเด่น ๆ ส่วนหนึ่งเพื่อแทนความหมายทั้งหมด
4. อธินามนัย คือ ภาพพจน์ที่เกิดจากการใช้ชื่อเรียกรวม ๆ แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือบุคคลกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือคนหนึ่ง
5. บุคลาธิษฐาน คือ ภาพพจน์ที่เกิดจากการเปรียบเทียบ โดยนำสิ่งที่ไม่มีชีวิตหรือมีชีวิตแต่ไม่ใช่คนมากล่าวราวกับเป็นคน
6. อติพจน์ คือ ภาพพจน์เปรียบเทียบเกินความจริง เพื่อบอกความรู้สึกและเร้าอารมณ์ให้ผู้อ่านเคลิบเคลิ้มและคล้อยตาม
7. สัทพจน์ คือ ภาพพจน์เปรียบเทียบโดยใช้คำเลียนเสียง
8. วิภาษ คือ ภาพพจน์ที่เกิดจากการแสดงความหมายขัดกัน ไม่ว่าผู้ใช้จะจงใจหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน
9. ปฏิภาคพจน์หรือปฏิพากย์พจน์ คือ ข้อความที่มีความหมายขัดกัน ไม่ว่าผู้ใช้จะจงใจหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน
10. สัญลักษณ์ คือ สิ่งหนึ่งสิ่งใดซึ่งกำหนดสมมติให้หมายถึงอีกสิ่งหนึ่ง เช่น รูปหัวใจเป็นสัญลักษณ์ของความรัก

11. อุทาหรณ์ เป็นวิธีการเปรียบเทียบเรื่องราว เหตุการณ์ หรือความคิดสองอย่างที่ไม่จำเป็นต้องเปรียบเทียบว่าคล้ายกัน โดยการยกข้อความที่เชื่อว่าง่ายแก่การเข้าใจ เปรียบเทียบกับสิ่งที่ผู้เขียนหรือผู้พูดต้องการจะอธิบาย วิธีใช้คล้ายอุปมา ต่างจากอุปมาตรงที่ไม่ใช่เป็นการเปรียบเทียบถ้อยคำ แต่เป็นการเปรียบเทียบข้อความ

นอกจากนี้พระยาอุปกิตศิลปสาร (2539, หน้า 338 – 345) กล่าวถึงโวหารในการเขียนได้แก่

1. บรรยายโวหาร หมายถึง โวหารที่อธิบายเรื่องราวโดยถ้อยคำ ความรู้ของผู้แต่ง เช่น การเล่าเรื่องราวประวัติความเป็นมา นาน ราชานหรือจดหมายเหตุ

2. พรรณนาโวหาร หมายถึง โวหารที่พูดรำพันถึงสิ่งต่าง ๆ ตามที่พบเห็นว่าเป็นอย่างไร หรือรำพันถึงความรู้สึกของตนหรือของผู้อื่นว่าเป็นอย่างไร มีวัตถุประสงค์เพื่ออยากให้อ่านเข้าใจ ข้อความที่กล่าวถึงให้ชัดเจน เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวซาบซึ้ง ได้ยิ่งขึ้น และเพื่อเล่นสำนวนให้ไพเราะ

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

4. สาธกโวหาร หมายถึง ข้อความหรือเรื่องราวที่ยกเข้ามาแทรกในเนื้อเรื่องเพื่อให้อ่านเข้าใจง่ายขึ้น สาธกโวหารที่นำมาอ้างหรือนำมาสนับสนุนต้องเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย และเป็นที่เชื่อถือของบุคคลทั่วไป หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับบุคคลที่ผู้อ่านเคารพนับถือ หรือเป็นเรื่องที่จะพิสูจน์ให้เห็นจริงได้ในทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งทำให้อ่านเชื่อถือตามด้วยเหตุผล

5. อุปมาโวหาร หมายถึง โวหารที่ยกมาเปรียบเทียบของสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง เช่น รักลูกเหมือนแก้วตาดวงใจ และการอธิบายลักษณะของสิ่งของที่ผู้อ่านอาจจะเข้าใจยากจึงยกของอีกสิ่งมาเปรียบ

คุณค่าของวรรณกรรม

คุณค่า หมายถึง สิ่งที่มีประโยชน์ หรือมีค่าสูงสุด (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, หน้า 253) ดังนั้นคุณค่าของวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชน หมายถึง เรื่องที่เยาวชนอ่านแล้วสามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิต ช่วยยกระดับจิตใจ ส่งเสริมความรู้และประสบการณ์

ปราณี เจริญทอง (2526, หน้า 136 – 137) กล่าวถึงคุณค่าของวรรณกรรมสำหรับเด็กที่มีต่อการดำเนินชีวิต ดังนี้

1. คุณค่าด้านความเพลิดเพลินเจริญใจ เป็นเครื่องหย่อนใจที่ดี เป็นเรื่องที่ตีแผ่ชีวิตด้วยถ้อยคำที่เป็นจริง ทำให้อ่านเกิดอารมณ์และความสะเทือนใจ เกิดจินตนาการตามเรื่อง
2. คุณค่าด้านประสบการณ์ชีวิต เรื่องอภินิหารต่าง ๆ มักเสนอภาพชีวิตในแง่มุมและอารมณ์ต่าง ๆ กัน อุปนิสัย ความประพฤติ การปฏิบัติที่ตัวละครในเรื่องแสดงบทบาทให้อ่านเห็นภาพพจน์ได้มีโอกาสดูศึกษานุเคราะห์ ทำให้รู้จักชีวิตจากตัวละคร ซึ่งจะเป็นเครื่องช่วยให้รู้จักตนเอง รู้จักแก้ไขปรับปรุงตนเอง ผู้อ่านเรื่องอภินิหารมักย่อมจะมีประสบการณ์ชีวิตทุกแง่มุม ประสบการณ์ต่าง ๆ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตมาก
3. คุณค่าด้านภาษา ภาษาที่ปรากฏในเรื่องอภินิหารมักเป็นภาษาที่เรียบเรียงไว้ดี เรื่องที่ดี บางครั้งอาจเป็นอุปกรณ์ในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาของเด็กได้ดี

4. คุณค่าด้านคติธรรม เรื่องอภินิหารทั่วไป ผู้เขียนมักสอดแทรกปรัชญา คติธรรม ทศนคติ และหลักเกณฑ์ชีวิตให้คติสอนใจแก่ผู้อ่านด้วยการผูกเรื่องให้ตัวละครแสดงบทบาทให้ผู้อ่านเห็นความผันแปรของชีวิต ความประพटी และการปฏิบัติต่าง ๆ ทั้งในด้านดีและเลว

5. คุณค่าด้านสติปัญญา เรื่องอภินิหารต่าง ๆ ไม่เพียงจำลองชีวิตของบุคคลเท่านั้น ยังสอดแทรกความรู้อื่น ๆ ควบคู่กันไปด้วย เช่น ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม สภาพความเป็นอยู่ของสังคม การเมืองการปกครองประเทศ ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกและความเข้าใจให้เกิดสติปัญญา

จากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประพันธ์วรรณกรรม พอจะประมวลใช้ในการวิเคราะห์หนังสือในครั้งนี้ คือ

1. ด้านโครงเรื่อง แบ่งได้เป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ ประเภทของโครงเรื่อง และส่วนประกอบของโครงเรื่อง

1.1 ประเภทของโครงเรื่อง

1.1.1 โครงเรื่องที่แสดงถึงตัวละครได้รับความรัก ความอบอุ่นจากครอบครัว ได้รับการอบรมที่ดี ทำให้เป็นเด็กดีมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ รู้จักรับผิดชอบและสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้

1.1.2 โครงเรื่องที่แสดงถึงเรื่องแนวแฟนตาซี เหนือธรรมชาติและการผจญภัย

1.1.3 โครงเรื่องที่แสดงถึงสภาพชีวิต การสะท้อนสังคม ชีวิตที่ต้องต่อสู้ดิ้นรน เพื่อเอาตัวรอด จนสามารถฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ได้

1.1.4 โครงเรื่องเกี่ยวกับการสืบสวน สอบสวน ลึกลับ หาช้อเท็จจริง

1.1.5 โครงเรื่องที่กล่าวถึงความรักระหว่างเพื่อน

1.1.6 โครงเรื่องที่กล่าวถึงความรักระหว่างหนุ่มสาว

1.1.7 โครงเรื่องที่กล่าวถึงความรัก ความผูกพันระหว่างคนกับสัตว์

1.1.8 โครงเรื่องที่กล่าวถึงตำนาน ประวัติศาสตร์ที่สำคัญ

1.2 ส่วนประกอบของโครงเรื่อง ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง

1.2.1 การเปิดเรื่องประกอบด้วย

1.2.1.1 การเปิดเรื่องด้วยการบรรยาย

1.2.1.2 การเปิดเรื่องด้วยการพรรณนา

1.2.1.3 การเปิดเรื่องด้วยการใช้สุภาษิต บทกวี บทเพลง หรือข้อความที่คมคาย

ชวนคิด ชวนให้น่าสนใจ สนทนา น่าติดตาม

1.2.1.4 การเปิดเรื่องด้วยการสนทนา

1.2.2. การดำเนินเรื่อง ต้องอาศัยกลวิธีในการดำเนินเรื่อง เพื่อดึงดูดความสนใจ
กลวิธีการดำเนินเรื่องประกอบด้วย

1.2.2.1 กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง

1.2.2.1.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และสาเหตุภายนอก

1.2.2.1.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

1.2.2.1.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับความรู้สึกลึกภายในใจของตนเอง

1.2.2.2 กลวิธีเกี่ยวกับผู้เล่าเรื่อง

1.2.2.2.1 ผู้เขียนเป็นผู้เล่าเรื่อง

1.2.2.2.2 บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่อง

1.2.2.2.3 บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า

1.2.2.2.4 ผู้เขียนในฐานะเป็นผู้สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า

1.2.2.2.5 บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวเอง ด้วยวิธีกระแสด

จิตประหวัด แต่ปรากฏอยู่ในรูปกระแสดความคิด

1.2.2.3 กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง

1.2.2.3.1 การเล่าเรื่องตามลำดับปีปฏิทิน

1.2.2.3.2 การเล่าเรื่องย้อนค้น

1.2.3 การปิดเรื่อง

1.2.3.1 การปิดเรื่องแบบเป็นจริงในชีวิตหรือให้แนวคิดอย่างใดอย่างหนึ่งแก่

ผู้อ่าน

1.2.3.2 การปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม หรือสุขสำเร็จในชีวิต

1.2.3.3 การปิดเรื่องแบบเศร้าหรือผิดหวัง

1.2.3.4 การปิดเรื่องแบบทิ้งท้าย

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 ฉากและบรรยากาศที่สอดคล้อง กลมกลืนกับเรื่อง

- 3.3 ฉากและบรรยากาศที่ช่วยเสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ให้กับเด็ก
4. ด้านบทสนทนา สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่
 - 4.1 บทสนทนาที่ดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เขียน
 - 4.2 บทสนทนาที่แสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร
 - 4.3 บทสนทนาที่สะท้อนขนบธรรมเนียมประเพณีเกี่ยวกับตัวละคร
 - 4.4 บทสนทนาที่ให้ข้อคิดเตือนใจ
5. ด้านการใช้ภาษา สามารถแบ่งเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ การใช้คำ และการใช้โวหาร
 - 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
6. คุณค่าของวรรณกรรม แบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่
 - 6.1 คุณค่าด้านสาระ ความรู้
 - 6.2 คุณค่าด้านความบันเทิง
 - 6.3 คุณค่าด้านความคิด เป็นข้อคิด คำสอนหรือคำคม
 - 6.4 คุณค่าด้านศีลธรรมและจรรยาบรรณ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กมลวรรณ วรรณวิธ (2549) วิเคราะห์และเปรียบเทียบหนังสือสำหรับวัยรุ่นที่ได้รับรางวัลระหว่างปี พ.ศ. 2543 – 2548 กับหนังสือที่วัยรุ่นเลือกอ่านในปัจจุบัน โดยศึกษาหนังสือที่ได้รับรางวัลในด้านกลวิธีการประพันธ์และคุณค่าที่ปรากฏ แล้วนำมาเปรียบเทียบกับหนังสือที่

วัยรุ่นเลือกอ่านในปัจจุบัน พบว่าเด็กส่วนใหญ่ไม่รู้จักและไม่เคยอ่านหนังสือที่ได้รับรางวัล มักเลือกหนังสือที่เน้นเนื้อหาเพื่อความบันเทิงมากกว่าหนังสือที่ดีและมีประโยชน์ต่อชีวิต วัยรุ่นเลือกอ่านหนังสือตามความสนใจของตนเอง ได้แก่ นวนิยายรัก เรื่องเหนือธรรมชาติ สารคดีด้านอาชีพ เรื่องลึกลับ เรื่องจรรโลงใจและเรื่องเพศ

จารุวรรณ อัมพันธุ์ (2543) วิเคราะห์วรรณกรรมเด็กก่อนวัยรุ่นประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2538 – 2542 โดยศึกษาจากหนังสือที่ชนะการประกวดทั้งหมดจำนวน 15 เรื่อง เสนอผลการศึกษาแบบพรรณนาวิเคราะห์ พบว่า ผู้เขียนส่วนใหญ่วางโครงเรื่องจากสภาพปัจจุบัน ดำเนินเรื่องเกี่ยวกับความยากจน สภาพเศรษฐกิจ สภาพสังคม การเอาตัวรอด และการอนุรักษ์ธรรมชาติ นิยมใช้รูปแบบมีความสุข ตัวละครแสดงพฤติกรรมอย่างสมจริงเพื่อเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตให้กับเด็ก ๆ เพื่อเข้าใจง่ายพร้อมทั้งสอดแทรกข้อคิดที่เป็นประโยชน์ให้แก่เด็กด้วย

จันทิพย์ พานิชผล (2527) วิเคราะห์เนื้อหาหนังสือสำหรับเด็กที่แปลเป็นภาษาไทย พ.ศ. 2520 – พ.ศ. 2525 จำนวน 115 เล่ม ซึ่งเป็นการสำรวจและวิเคราะห์เนื้อเรื่องและเนื้อหาหนังสือสำหรับเด็กที่มีอายุ 11 – 14 ปี ที่แปลเป็นภาษาไทยและพิมพ์ขึ้นในประเทศไทยโดยสำนักพิมพ์เอกชน 7 แห่ง ผลการวิจัยพบว่า หนังสือสำหรับเด็กที่มีอายุ 11 – 14 ปี ที่แปลเป็นภาษาไทยเป็นนวนิยายสมจริงมีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามและความรุนแรงมากที่สุด รองลงมาเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ในครอบครัว การผจญภัย วัยรุ่น ความรัก ตามลำดับ เนื้อหาส่วนใหญ่แล้วจะมีการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมและคุณธรรม ความมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น รู้จักเสียสละ สุภาพ อ่อนน้อม เมตตา กรุณา และยังช่วยสร้างพัฒนาการทางสติปัญญาด้วย

ชนนาค บุญอริย์ (2546) วิเคราะห์หนังสือพุทธศาสนาประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นในด้านผู้จัดทำ ผู้จัดพิมพ์ รูปแบบการประพันธ์ เนื้อหา การนำเสนอเรื่อง ตัวละคร ลักษณะเด่นของหนังสือ และการจัดรูปเล่ม โดยใช้แบบวิเคราะห์เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จำนวน 114 เรื่อง จากผลการวิจัยพบว่า ผู้แต่ง ผู้แปล และผู้วาดภาพประกอบส่วนใหญ่จัดพิมพ์โดยผู้จัดพิมพ์ภาครัฐ หนังสือส่วนใหญ่เป็นนวนิยาย เนื้อหาที่พบมากที่สุดคือ เรื่องที่แต่งขึ้นเพื่ออธิบายพระไตรปิฎก (ชาดก) ส่วนใหญ่มีการนำเสนอแบบบรรยาย มีตัวละครเป็นมนุษย์โดยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ลักษณะเด่นของหนังสือที่พบมากที่สุด คือ หนังสือชุด

นัยนา จิตรังสรรค์ (2533) วิเคราะห์วรรณกรรมญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยในด้านเนื้อหา แนวคิด รูปเล่ม และราคา ระหว่างปี พ.ศ. 2520 – 2529 จำนวน 50 เล่ม จากผลการวิจัยพบว่า มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการสะท้อนชีวิตและปัญหาสังคมมากที่สุด ส่วนเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนามีน้อยที่สุด

มีแนวคิดความเชื่อที่ได้รับจากศาสนาต่าง ๆ มาก รูปเล่มส่วนใหญ่มีขนาด 16 หน้ายก หนาประมาณ 151 – 200 หน้า ราคา 20 – 29 บาท

ลลิตา ศุภชนสินเชษม (2551) วิเคราะห์วรรณกรรมสำหรับเยาวชนที่ได้รับรางวัล แวนแก้วปี พ.ศ. 2544 – 2547 โดยศึกษาจากหนังสือนวนิยายสำหรับเยาวชนที่ได้รับรางวัลจำนวน 15 เรื่อง และรายงานผลแบบพรรณนาวิเคราะห์ พบว่า ผู้เขียนสะท้อนแนวคิดเรื่องมิตรภาพความรัก ความผูกพันที่ก่อให้เกิดความหวังดีต่อกัน ทำให้สังคมอยู่กันอย่างสงบสุข แนวคิดเรื่องความเจริญทางเทคโนโลยีและทางวัตถุไม่ได้เป็นความสุขทั้งหมดของมนุษย์ แนวคิดเรื่องครอบครัวขาดความรักความอบอุ่นส่งผลให้เด็กมีปัญหา แนวคิดเรื่องการค้าพบความคั่งงอที่อยู่ในตนเอง แนวคิดเรื่อง การผจญภัย มีการวางโครงเรื่องที่เข้าใจง่าย และนิยมปิดเรื่องแบบมีความสุข

วไลพร เจนสาริกรณ (2534) ได้ศึกษาหนังสือนวนิยายแปลสำหรับวัยรุ่นที่พิมพ์ในประเทศไทย พ.ศ. 2526 – 2531 โดยศึกษาเนื้อหา ภาษา ผู้แต่ง ผู้แปล และสำนักพิมพ์ จากผลการศึกษาพบว่า หนังสือนวนิยายแปลสำหรับวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นนวนิยายสมจริง และแปลจากภาษาอังกฤษ มีเนื้อหาที่วิเคราะห์ภายใต้ 3 หัวข้อที่พบมากคือ เรื่องเกี่ยวกับสถาบันครอบครัว ความรักระหว่างพ่อ กับแม่และลูก เรื่องเกี่ยวกับสถาบันทางสังคม และเรื่องเกี่ยวกับพฤติกรรมเด็กและวัยรุ่น

สุชาดา จามวัฒนจินดา (2542) ได้ศึกษาสถานภาพและการเติบโตของหนังสือแปลในประเทศไทยและผลกระทบของหนังสือแปลที่มีต่อสังคมไทย โดยศึกษาการตัดสินใจซื้อหนังสือแปลของผู้อ่านที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่อ่านหรือซื้อหนังสือแปลในร้านหนังสือในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน เพื่อศึกษาถึงนโยบายและการจัดทำหนังสือแปลของสำนักพิมพ์เอกชนจำนวน 5 แห่ง และองค์กรภาครัฐ จำนวน 2 แห่ง ในเรื่องของปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการจัดทำ แนวโน้มในอนาคต ข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการจัดทำหนังสือแปลในประเทศไทย และผลกระทบที่หนังสือแปลมีต่อสังคมไทย ผลการศึกษาพบว่า ผู้อ่านนิยมอ่านหนังสือแปลเกี่ยวกับการศึกษา เรื่องสั้น หนังสือแปลที่นิยมซื้อเป็น นวนิยาย สารคดี โดยจะพิจารณาคุณภาพของหนังสือก่อนตัดสินใจซื้อ ส่วนนโยบายในการจัดทำขององค์กรเอกชนและภาครัฐมีความแตกต่างกันในเชิงธุรกิจ มีผลต่อการคัดเลือกแนวหนังสือเพื่อมาแปล แนวโน้มของหนังสือแปลในประเทศไทยการเติบโตสูงขึ้น

สุรางค์ แพรกทอง (2536) วิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนของ มาลา คำจันทร์ ศึกษาในด้านเนื้อหาทางจริยธรรมและกลวิธีการประพันธ์ พบว่า มีเนื้อหาเด่นทางวัฒนธรรม ได้แก่ จริยธรรม เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เช่น ความรัก ความเมตตากรุณา ซึ่งเป็นพื้นฐานของจริยธรรม หลากหลาย เช่น ความสามัคคี ความกตัญญู ความเสียสละ ความมานะ และความเคารพต่อผู้อื่น

ผู้แต่งใช้ลักษณะนิสัยของตัวละครแสดงจริยธรรมในด้านต่าง ๆ คอ์สูอุปสรรคของชีวิตอย่างไม่ย่อท้อ มีคติและข้อคิดสอนใจสามารถกระตุ้นและกล่อมเกลาคำคิดและความรู้สึกของเด็กได้

หฤทัย รามสูต (2542) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการเสนอภาพเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนต่างวัฒนธรรม โดยศึกษาด้านภาพรวมเนื้อหาและวิธีการนำเสนอภาพเยาวชนในวรรณกรรมสำหรับเยาวชนอายุระหว่าง 14 – 18 ปี ซึ่งพิมพ์จำหน่ายในประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ. 2539 – พ.ศ. 2541 เปรียบเทียบการนำเสนอภาพของเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนไทย กับวรรณกรรมที่แปลจากภาษาต่างประเทศ และศึกษาถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการเลือกนำเสนอวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองประเภท โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณกรรมจำนวน 146 เล่ม ผลการศึกษาพบว่า วรรณกรรมเยาวชนของไทยมีจำนวนวรรณกรรมประเภทเรื่องแนวสมจริงมากกว่าเรื่องแนวจินตนาการมาก ขณะที่วรรณกรรมเยาวชนแปลจากภาษาต่างประเทศ มีจำนวนประเภทวรรณกรรมดังกล่าวใกล้เคียงกัน

ไวท์ (White, 1990) ได้ศึกษาเรื่อง หนังสือแปลสำหรับเด็ก: การศึกษาผลสำเร็จของการแปลและการรวบรวมจัดทำรายชื่อหนังสือที่ยังสามารถหาได้ในประเทศสหรัฐอเมริกา ปี ค.ศ. 1989 – 1990 ซึ่งได้จัดทำแนก วิเคราะห์องค์ประกอบที่มีคุณสมบัติที่เอื้อต่อการแปลที่ประสบผลสำเร็จและพัฒนาการรวบรวมรายชื่อหนังสือสำหรับเด็กที่แปลจากภาษาอื่นเป็นภาษาอังกฤษผ่านทางสำนักพิมพ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 131 เล่ม โดยใช้เกณฑ์ในการจำแนกจาก และหนังสือได้รับการตีพิมพ์มากกว่า 4 ปี หนังสือได้รับรางวัลในรายชื่อผู้เขียนยอดเยี่ยม หรือเป็นที่นิยมของนักวิจารณ์ มีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบด้านภาษา หัวข้อ รูปแบบผู้วาดภาพประกอบ ผู้จัดพิมพ์ และผู้แปล ผลการศึกษาพบว่า ภาษาและวัฒนธรรมของชาติตะวันตกมีความสัมพันธ์มากต่อการแปลหนังสือที่มาจากภาษาเยอรมัน ดัตช์ สวีดิช อังกฤษ และฝรั่งเศส เป็นหนังสือประเภท นิทานปรัมปรา เรื่องจินตนาการเพื่อฝัน และ นวนิยายที่เป็นเรื่องจริง เนื้อเรื่องหลักที่ใช้จะเกี่ยวกับเทพนิยาย นวนิยายเกี่ยวกับสัตว์ ประเพณีพื้นบ้านที่พิเศษของประเทศ และนวนิยายเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่ 2 นอกจากนี้หนังสือส่วนใหญ่เป็นหนังสือที่เป็นปกแข็ง เนื้อเรื่องมีแนวคิดเป็นสากลนิยม โดยอาจจะมีฉากพิเศษมาเกี่ยวข้องบ้าง มากกว่าที่จะคำนึงถึงข้อเท็จจริงที่ว่าเป็นหนังสือแปล

ซาริค (Saric, 2006) ได้ศึกษาเรื่อง วิเคราะห์หลักสูตรเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชน: การศึกษาเกี่ยวกับแม่บทในนวนิยายวัยรุ่นสมัยปัจจุบัน เป็นการวิเคราะห์สองอย่างที่เกี่ยวข้องกับแม่บทที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชน ซึ่งจำแนกเค้าโครงที่เชื่อมความแตกต่างระหว่างวรรณคดีและวรรณกรรมเยาวชนที่ใกล้เคียงกัน สำนวณธรรมชาติของงานเขียนในด้านการวางรูปแบบ แนวคิด ความเชื่อ และคุณค่าของวัยรุ่นที่มีพัฒนาการไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่และธรรมชาติของการศึกษาของ

วัยรุ่น เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมเด็กที่ต้องการให้มีการวิเคราะห์ระหว่าง คนที่เกี่ยวข้องกับหนังสือ และคนที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ซึ่งได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของวิธีการสอนที่ใช้วรรณกรรมเป็นสื่อและแสดงแนวคิดที่โดดเด่นของวิธีการเขียนวรรณกรรมเด็กว่ามีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่นำไปปฏิบัติได้จริงและสาขาวิชาที่ไม่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเด็กอย่างไร จากการศึกษาพบว่า การเขียนพรรณนาถึงแม่คนที่ เป็นต้นแบบของความชั่วร้ายในเทพนิยายได้เปลี่ยนแปลงมาเป็นการบรรยายแม่คนในวรรณกรรมวัยรุ่น ซึ่งส่งผลต่อความเชื่อของผู้ใหญ่ เกี่ยวกับความเข้าใจของวัยรุ่นในเรื่องภูติผีที่ต้องรู้จัก

วิลเบอร์ (Wilber, 1996) ได้ศึกษาเรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมซึ่งสะท้อนให้เห็นในวรรณกรรมเยาวชน ซึ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวรรณกรรมเยาวชนช่วง 20 ปีที่ผ่านมา ได้อธิบายถึงประวัติศาสตร์โดยสังเขป และพิจารณาแก่นเรื่องสมัยใหม่เพิ่มอีก 6 ประเด็นที่ยังไม่เคยมาก่อน หรือมีการกล่าวถึงในวรรณกรรมเยาวชน แก่นเรื่องเหล่านี้คือการหย่าร้างกับวิธีการดำรงชีวิตสมัยใหม่ต่าง ๆ การทารุณกรรมทางเพศต่อเด็ก การทำร้ายร่างกาย ความเจ็บไข้ได้ป่วยและการ ความตาย และความหลากหลายทางวัฒนธรรม

ชินกุมะ (Shinkuma, 1996) ได้ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมอังกฤษที่แปลเป็นภาษาญี่ปุ่นและการสร้างวรรณกรรมญี่ปุ่นสมัยใหม่ กล่าวถึงประวัติความเป็นมาทางด้านวรรณกรรมที่หาได้เป็นวรรณกรรมอังกฤษซึ่งได้ถูกแปลเรียบเรียงเป็นภาษาญี่ปุ่นในครั้งแรกของยุคราชวงศ์เมจิ (ค.ศ. 1868 – 1912) และสำรวจว่าชาวญี่ปุ่นยอมรับวรรณกรรมอังกฤษและสร้างสรรค์วรรณกรรมสมัยใหม่ของตนภายใต้อิทธิพลของวรรณกรรมอังกฤษ แม้ผู้เชี่ยวชาญจำนวนมาก ได้ศึกษาวรรณกรรมอังกฤษที่ถูกแปลเป็นภาษาญี่ปุ่น แต่ก็ยังไม่ได้ศึกษาลงลึกการเปรียบเทียบในรายละเอียดกับวรรณกรรมอังกฤษต้นฉบับ นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงนัยสำคัญของวรรณกรรมฉบับแปลในฐานะที่มีส่วนช่วยอธิบายจุดกำเนิดวรรณกรรมสมัยใหม่ของญี่ปุ่น โดยการศึกษาซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการเปรียบเทียบระหว่างวรรณกรรมฉบับแปลกับวรรณกรรมต้นฉบับ