

สวมที่นิ้วเพื่อทำนายอารมณ์ที่ทำให้แหวนนั้นเปลี่ยนสี จูดีทำนายน้องชาย พ่อแม่ เพื่อนที่โรงเรียน จนถึงคุณครูและสุดท้ายก็ทำนายถูกว่าคุณครูกำลังมีความรัก ทำให้จูดีดีใจมาก

2.3.1.18 เรื่องชาร์ลลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงหนูที่อาศัยอยู่ในฟาร์มออกลูกหลายตัว แต่มีตัวหนึ่งที่ตัวเล็กที่สุด มันเติบโตจากความรักที่เด็กหญิงมอบให้พร้อมทั้งมีเพื่อนสัตว์ในฟาร์มมากมาย มันโตขึ้นเรื่อย ๆ และไม่ยอมถูกฆ่าเหมือนทั่วไป มันจึงทำให้เจ้าของเห็นว่าตัวมันเองมีค่าจนได้เข้าประกวดหนูที่สุกดีชนะและได้รับความชื่นชมมาก

2.3.1.19 เรื่องชิโร่ คำวิงวอนของสุนัขทดลอง ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงเด็กชายไปเจอลูกหมาที่ถูกทิ้ง เขาหาคนที่จะช่วยเลี้ยงหมา ลูกหมาหนึ่งตัวถูกพาไปสถานีนามัย เด็กชายจึงออกตามหาและพบเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับสัตว์ที่ถูกใช้ในการทดลอง สุดท้ายสถานียทดลองก็ถูกปิดและสัตว์ก็ไม่ได้ถูกนำไปทดลองอีก

2.3.1.20 เรื่องดาวแห่งชีวิต ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงเด็กหญิงสองคนที่เป็นเพื่อนกัน คนหนึ่งเป็นชาวยิว เมื่อทหารเยอรมันเข้ายึดเคเนมาร์ค ชาวยิวจึงต้องหลบหนีการจับกุมด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อเอาตัวรอด สุดท้ายเด็กหญิงก็สามารถช่วยเพื่อนให้ข้ามฝั่งไปสู่สวีเดนได้สำเร็จอย่างปลอดภัย

2.3.1.21 เรื่องเคเปโร รักยิ่งใหญ่จากใจดวงเล็ก ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากบรรยายตัวละคร คือ เคเปโรโรลูกหนูที่ตัวเล็กที่สุดในคอก ไบหนูใหญ่และมีความคิดต่างจากหนูอื่น ๆ หนูตัวนี้อ่านหนังสือและตกหลุมรักเจ้าหญิง เหตุนี้มันจึงถูกลงโทษไปถูกไต่ดิน แต่มันไม่ตายและกลับมาช่วยเจ้าที่ถูกหนูคุกลักพาตัวไปได้สำเร็จ

2.3.1.22 เรื่องเดวิด หนีสู่ชีวิต ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากการกล่าวถึงตัวละคร คือเดวิด ซึ่งถูกขังอยู่ในสถานกักกัน จนเขาสามารถหนีออกมาได้ แล้วหนีไปไกลมาก ๆ สุดท้ายเดวิดก็กลับบ้านไปหาแม่ได้สำเร็จ

2.3.1.23 เรื่องเดอะเม็ก เผ่าพันธุ์อมตะ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากชีวิตวัยเด็กของตัวละครที่เป็นเด็กธรรมดา กลายเป็นเม็ก แล้วออกตามหาคนตามที่แม่สั่งเสียไว้จนพบ และหาวิธีกำจัดเม็กที่ชั่วร้าย ที่ฆ่าปู่ตลอดจนคนที่รู้จัก

2.3.1.24 เรื่องตามรอย...คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละคร คือ คริสโตเฟอร์กับพี่ชาย ซึ่งเขาศึกษาแผนที่การเดินทางเรือเมื่อได้แผนการเดินทางแล้วเขาก็หาผู้สนับสนุน การล่องเรืออีกหลายครั้ง จนสุดท้ายพบดินแดนใหม่ตามเขาต้องการ

2.3.1.25 เรื่องตามรอย...เทพเจ้าอีลิปส์ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากเทพที่ให้กำเนิดโลก การแย่งชิงอำนาจระหว่างเหล่าเทพ แล้วได้ผู้ครองบัลลังก์เทพ

2.3.1.26 เรื่องตามรอย...อะลาติน ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากครอบครัวของอะลาตินที่มีฐานะยากจน จนได้พบกับเศรษฐี พบตะเกียงวิเศษ แล้วชีวิตของอะลาตินก็ดีขึ้น มีสมบัติ มีคนรักที่สวยงาม

2.3.1.27 เรื่องทอม มนุษย์สองโลก ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละคร คือ ทอม ซึ่งเป็นชาวเผ่าที่ถูกขับไล่ให้ออกจากเผ่า ทำให้เขาต้องหนีจากทุ่งหญ้าเข้าสู่เมืองปิศาจ แล้วได้พบปิศาจใจดีที่ช่วยให้เขาได้กลายเป็นคน ไม่ต้องถูกตามล่าจากชาวเผ่าอีกต่อไป

2.3.1.28 เรื่องบ้านเกิดมันฝรั่ง ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละคร คือ มาเรียกับพ่อ ซึ่งจะย้ายบ้านไปโบลิเวีย เมื่อไปถึงเขาต้องเรียนรู้ปรับตัวอย่างมาก เพื่อให้เข้ากับที่นั่นให้ได้ สุดท้ายพ่อของมาเรียก็ต้องย้ายบ้านกลับมาประเทศเดิม

2.3.1.29 เรื่องบ้านเล็กในป่าใหญ่ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากบรรยายจากบ้านของตัวละครที่อยู่ในป่า มีวิถีชีวิตด้วยการล่าสัตว์ เลี้ยงสัตว์ และเกษตรกรรม เด็ก ๆ ได้รับการอบรมที่ดีจากพ่อแม่ ทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว

2.3.1.30 เรื่องบิกจอร์จ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงที่มาของตัวละคร คือ จอร์จ ที่เป็นมนุษย์ต่างดาวตกลงมาในป่ากลางดึก จนได้พบกับชาวเมืองมากมายภายหลัง เพราะช่วยเพื่อนให้พ้นจากอันตราย ก่อนที่เขาจะนอนหลับเป็นเวลาหลายร้อยปี

2.3.1.31 เรื่องป้อมปราการมหากัศ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละคร ซึ่งจะต้องร่วมผจญภัยในการกำจัดพ่อมดจอมบงการ ตลอดทางมีสัตว์ประหลาดมากมาย สุดท้ายก็ช่วยหุบเขารอดพ้นจากการโจมตีของกองทัพพ่อมด

2.3.1.32 เรื่องปริศนาหินสีดำ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เด็ก ๆ จะต้องไปอยู่กับยายที่ชอบไปเก็บวชิรกับอาชญากรรม แล้วเด็ก ๆ ก็ต้องเข้าร่วมภารกิจนี้ด้วย ซึ่งมีหินสีดำที่มีพลังในตัวเองคอยช่วย

2.3.1.33 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งมิตรภาพ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กในโรงเรียนประจำ วันหนึ่งเด็กใหม่ก็เป็นลม พ้นขึ้นมาบอกว่าเห็นนิมิตพระผู้เป็นเจ้า แล้วเขาก็พระเยซูกลับมาเกิด เมื่อภายหลังครูทราบเรื่องจึงไล่ออกจากโรงเรียนเพราะความไม่ศรัทธา

2.3.1.34 เรื่องปิ้งรักนอกตำรา ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กกำลังจะเป็นวัยรุ่น ต้องเปลี่ยนจากเรียนที่บ้านเป็นไปเรียนที่โรงเรียน จนได้พบครูสอนศิลปะ แล้วชื่นชอบมาก แต่เมื่อเรียนจบก็ต้องเรียนต่ออีกโรงเรียน

2.3.1.35 เรื่องปีเตอร์กับนักจับดาว ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กถูกจับตัวไปทำงานในเรือ แล้วปีเตอร์ซึ่งถูกจับด้วยก็ค้นพบว่ามีหนุบินได้ เด็กหญิงคุยกับปลาโลมา นอกจากนี้ยังมีหีบที่น่าสงสัยอยู่ใต้ห้องเรืออีก จนได้พบคำตอบของเรื่องทั้งหมด

2.3.1.36 เรื่องพระราชาแดงกวา ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากบรรยายตัวละครสมาชิกในครอบครัวแต่ละคน จนวันที่พบพระราชาแดงกวาที่ห้องครัว ทำให้ครอบครัวสับสนวุ่นวาย แต่เมื่อนำพระราชาแดงกวาออกจากบ้านแล้ว ครอบครัวก็กลับมามีความสุขอีกครั้ง

2.3.1.37 เรื่องพาล์มเมอร์ เด็กชายที่วิ่งหนีวันเกิด ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละคร คือ พาล์มเมอร์ ซึ่งเขาไม่ยอมเป็นเด็กบิตทอนกพิราบในงานเทศกาลครอบครัว แต่ถึงแคว่ล้อมต้องการให้เขาทำ เขาจึงพยายามหลีกเลี่ยง

2.3.1.38 เรื่องพี่น้องสี่กระรัต ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครแม่กับลูก ซึ่งแม่จะย้ายบ้านเพื่อให้มีพื้นที่บ้านมากขึ้นสำหรับลูก แต่บ้านก็ไม่ใช่อะไรที่ควรจะเป็น เด็ก ๆ จะต้องช่วยเหลือกันและทำบ้านให้อบอุ่นน่าอยู่เพื่อแม่และน้องที่เกิดใหม่

2.3.1.39 เรื่องมนตร์น้ำหมึก ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากบรรยายจากก่อนแล้วจึงกล่าวถึงตัวละครที่เป็นตัวละครที่ออกมาจากหนังสือ เขาเดินทางไปที่เพื่อนให้ระวังคนร้าย แล้วหาวิธีกลับไปหนังสือเหมือนเดิม

2.3.1.40 เรื่องม้าขาวแห่งเซนเนอร์ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากบรรยายจากก่อนแล้วจึงกล่าวถึงตัวละครที่ชอบสะสมเปลือกหอยที่ทะเล แล้วถูกคลื่นซัดหนีไปอยู่ในถ้ำ พบกับคนทำเหมืองที่ซูดุโมงค์ เมื่อกลับมาถึงบ้านจึงรู้ว่าตัวเองตายไปแล้ว

2.3.1.41 เรื่องม้าแสนรู้ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากบรรยายจากก่อนแล้วจึงกล่าวถึงตัวละครที่เป็นลูกม้าอยู่ในคอกกับแม่ ต่อมาก็ได้รับการฝึกหัด โดขึ้นเป็นม้าที่สง่างาม เรียนรู้ชีวิตม้าที่ต้องถูกทรมาน การถูกขาย ตลอดจนมิตรภาพระหว่างเพื่อนม้า

2.3.1.42 เรื่องมิเชล ตอนปริศนามังลือกี้ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่พักผ่อนในบ้านกับครอบครัว ต่อมาพ่อแม่ถูกจับ มิเชลต้องพาน้องหนีไปยังปราสาทที่น่ากลัว แล้วต้องต่อสู้กับคนชั่วร้าย รวมทั้งช่วยพ่อแม่พ้นจากข้อกล่าวหา

2.3.1.43 เรื่องมือสังหารแห่งรุ่งอรุณ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากบรรยายฉากก่อนแล้วจึงกล่าวถึงตัวละครผิวดูคล้ายกับปีศาจดูเลือดที่ตามไล่ล่ากันในอุโมงค์น้ำใต้ดิน ค้องหาพญาปีศาจดูเลือดให้พบ สุดท้ายคนที่ปีศาจดูเลือดคือเพื่อนของเขาเอง

2.3.1.44 เรื่องสามใบเถากับโซฟี ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กสองพี่น้องอยู่กับแม่ที่ปราสาท ต่อมาก็มีเด็กหนึ่งคนมาอยู่ด้วย ทั้งสามคนเป็นเด็กดี จนกระทั่งมาพบโซฟีซึ่งได้รับการเลี้ยงดูที่ไม่ถูกต้อง เมื่อโซฟีได้อยู่กับสามพี่น้องก็ทำให้เป็นเด็กดี ไม่เกรงอีก

2.3.1.45 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนกฎแห่งปริศนา ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กสามคนเรียนที่โรงเรียนเดียวกันเริ่มเป็นเพื่อนกัน ต่อมาก็ช่วยกันสืบสวนคดีที่น่าสนใจที่เกิดขึ้นกับเพื่อน จนได้รับรางวัลจากตำรวจที่ช่วยจับคนร้ายได้

2.3.1.46 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนโจรกรรมสัตว์เลี้ยง ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครสามคนเป็นเพื่อนกันช่วยสืบคดีสัตว์เลี้ยงที่ถูกขโมย ซึ่งสัตว์ของเขาก็หายไปด้วย จนได้เห็นการทารุณสัตว์ ต่อมาก็สามารถวางแผนจับคนร้ายได้สำเร็จ

2.3.1.47 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนโจรจักรยาน ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครเด็กสามคนรู้ข่าวรถจักรยานหายที่โรงเรียนเป็นที่น่าสงสัย พวกเขาจึงสืบเรื่องราวจนพบว่ารถจักรยานที่ขโมยมาถูกแยกส่วนแล้วประกอบใหม่ สุดท้ายก็รู้ตัวคนร้าย

2.3.1.48 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนปราสาทผีสิง ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครเด็กสามคนได้รับเชิญไปที่ปราสาท แต่มีเหตุการณ์ประหลาดเกิดขึ้น พวกเขาต้องสืบหาข้อมูลเพื่อช่วยแก้ข้อกล่าวหาให้ตัวเอง สุดท้ายคนที่ก่อเรื่องก็คือหลานเจ้าของปราสาทนั่นเอง

2.3.1.49 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนปริศนาโรคประหลาด ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครขณะที่เด็กแข่งขันปีนกำแพงก็เกิดหลับอย่างกะทันหัน และมีหลายคนที่มีอาการประหลาดแบบนี้ สามสหายจึงต้องสืบหาความจริง สุดท้ายเป็นเพราะมีคนนำยานอนหลับมาใช้อย่างไม่ถูกต้อง ทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน

2.3.1.50 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนแผ่นดินไหว ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครเด็กสามคนต้องแยกจากกัน เพราะมาเรียต้องไปเรียนที่

โรงเรียนอื่น ซึ่งโรงเรียนใหม่มีเรื่องที่แปลก ๆ เกี่ยวกับการสอบ มีฝ่าฝืนทุจริตการสอบ พวกเขาจะต้องหาหลักฐานให้ได้ และได้รับคำชมจากครูใหญ่

2.3.1.51 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนสืบจากขยะ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครสามสหายพบเบาะที่มีคราบน้ำมัน จึงสืบสวนกันว่าเกิดจากอะไร จนได้พบต้นเหตุของเรื่องที่มีคนนำขยะมาทิ้งผิดที่ ทำให้สิ่งแวดล้อมเสีย ได้รับความเดือดร้อน จึงวางแผนจับคนร้ายได้สำเร็จ

2.3.1.52 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนอลหม่านวันคริสต์มาส ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครสามสหายต้องสืบว่าใครเป็นคนขโมยอาหารของคนยากจนไปในวันคริสต์มาส คนที่ต้องสงสัยก็คือซานตาคลอส

2.3.1.53 เรื่องสายเลือดมาดกรรม ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครเด็กชายที่เป็นพ่อค้าเร่ขายส้ม ต้องการออกจากบ้านเพื่อมีกิจการของตัวเอง แต่ต้องพบกับภรรยาที่เขาคิดว่าไม่ได้ทำ และได้รับการช่วยเหลือจากเด็กหญิง

2.3.1.54 เรื่องสาวน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนตัวประกันคิสนีย์แลนด์ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครเด็กหญิงต้องเดินทางไปคิสนีย์กับน้าสาว แล้วถูกผู้ก่อการร้ายจับเป็นตัวประกัน เด็กหญิงจะต้องหาวิธีจับคนร้ายและช่วยเหลือคนอื่น ๆ

2.3.1.55 เรื่องสี่ครูณ์ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากการแนะนำตัวละครแต่ละตัว เรื่องราวที่ขัดแย้งกันระหว่างพี่น้อง และการอยู่ร่วมกันในครอบครัวที่มีความสุข

2.3.1.56 เรื่องผู้เดินทางมรณะ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครลงมติกันว่าต้องกำจัดเด็กหญิงที่จะถูกหุ่นหล่อล่องลง แล้วทำให้ทุกคนต้องเดือดร้อน ไสราต้องหาเด็กคนนั้น แล้วใช้มัดคัตหน้าต่าง เดินทางไปในโลกอื่นได้ไม่สิ้นสุด จนได้พบต้นเหตุของเรื่องทั้งหมด

2.3.1.57 เรื่องหนุ่มน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนชุมทรัพย์สาบสูญแห่งคาซาโลมา ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละคร ทอม เด็กชายที่ไปปราสาทกับลุงแล้วได้รู้ว่าเจ้าของปราสาทหายตัวไปอย่างลึกลับกับเพชร ทอมสืบเรื่องจนได้รับอันตราย แต่สุดท้ายก็จับคนร้ายได้

2.3.1.58 เรื่องหนุ่มน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนฆาตกรรมบนรถไฟ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละคร ทอมเดินทางโดยรถไฟเพื่อกลับบ้านอีกเมือง ระหว่างทางเกิดเหตุฆาตกรรมขึ้น ทอมจึงสืบจากผู้ที่เกี่ยวข้องที่น่าสงสัย จนเกือบได้รับอันตราย แต่ก็สามารถช่วยจับคนร้ายได้

2.3.1.59 เรื่องหนุ่มน้อยขอลูกสืบกับคหบดีปริศนา ตอนฝันร้ายในแวนคูเวอร์
ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละคร ทอมอยากจะเป็นนักสืบ จึงปลอมตัว
หนีออกจากบ้านไปย่านคนจน พบเพื่อนที่ค้าสิ่งเสพติด เขาจึงสืบหาหัวหน้าใหญ่ ซึ่งก็คือตำรวจ
เพื่อนใหม่ที่ทอมไว้วางใจ แต่ก็สามารถช่วยจับคนร้ายได้

2.3.1.60 เรื่องหนอยากมีบ้าน ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจาก
กล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กหญิงอยู่ในสถานเลี้ยงเด็กกำพร้า เธออยากมีบ้านและครอบครัวที่อบอุ่น
จึงตัดภาพทำเป็นสมุดภาพ ต่อมาก็ร่วมมือกับเพื่อนช่วยกันสร้างบ้านเด็ก เมื่อเวลาผ่านไปเพื่อน ๆ
ก็แยกย้ายกันไป

2.3.1.61 เรื่องหยานะก่อนปีศาจ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่ม
จากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กสามพี่น้องที่ถูกให้ทำงานที่อันตราย โดยต้องแยกคนว่าใครเป็น
อาสามัครและใครเป็นคนร้าย ซึ่งยากมาก ต้องแบ่งหน้าที่กัน แล้วเฝ้าดูที่โรงแรมอวาตนา

2.3.1.62 เรื่องอเล็กซ์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียน ตอนเกาะมหาภัย ดำเนินเรื่อง
ตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากอเล็กซ์ ที่เป็นตัวละครเอก ได้ตัวไปพักผ่อนที่เกาะกลางทะเลฟรี
และต้องทำงานเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่กลับเป็นเรื่องสำคัญที่อเล็กซ์จะต้องช่วยเพื่อกอบกู้โลก เหตุการณ์
ดำเนินไปจนกระทั่งอเล็กซ์ทำงานได้สำเร็จ

2.3.1.63 เรื่องอเล็กซ์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียน ตอนแผนพิฆาตอินทรี ดำเนิน
เรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากอเล็กซ์ ที่เป็นตัวละครเอก ได้ไปพักผ่อนกับครอบครัวเพื่อน
เกิดเหตุร้ายทำให้อเล็กซ์ต้องสืบหาสาเหตุเรื่องที่เกิดขึ้น และพบผู้อยู่เบื้องหลังของเหตุการณ์ทั้งหมด

2.3.1.64 เรื่องอสุรกายแห่งหยานะ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่ม
จากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นอสุรกาย เดินทางหาสระสี่รู้ง ก่อนเจ้าแห่งความชั่วร้ายจะพบ ไม่เช่นนั้น
อสุรกายจะไม่มีทางคืนร่างเดิมได้

2.3.1.65 เรื่องอาร์เทอร์กับตำนานจอมกษัตริย์ ตอนศิลามนตรา ดำเนินเรื่อง
ตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กหนุ่มอยากเป็นอัศวินเหมือนกับพ่อ
ต่อมาเพื่อนคนหนึ่งได้ให้หินสีดำแก่เขา เขาโตขึ้นและเรียนรู้ที่จะเป็นอัศวินผู้กล้าหาญ

2.3.1.66 เรื่องเอรากอน ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึง
ตัวละครที่ไปเก็บไข่มังกรมาเลี้ยงจนโต แล้วหาที่อยู่ใหม่ ต่อมาเด็กชายก็เป็นนักขี่มังกร

2.3.1.67 เรื่องเอ็ดเวิร์ด ทุเลน ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า ดำเนินเรื่องตามลำดับ
เหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นกระต่ายกระเบื้อง ซึ่งพลัดพรากจากเจ้าของที่เป็น
เด็กหญิง กระต่ายต้องผจญภัยตามที่ต่าง ๆ เวลาผ่านไปมันก็ได้พบกับเจ้าของเดิมในร้านขายของเก่า
อีกครั้ง

2.3.1.68 เรื่องแองกัส: ปฐมบทแห่งตำนานนักรบ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นนักรบในตระกูลแมคเคลนในประเทศสกอตแลนด์ ครอบคลุมเหตุการณ์บนผืนดินยุโรปเหนือ ถึงช่วงสงครามครูเสด

2.3.1.69 เรื่องแฮร์รี่กับแก๊งดินกามหากย์ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กมีปัญหาที่พี่เลี้ยงใจร้ายจึงต้องไปอยู่กับย่า และได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ต่อมาพี่เลี้ยงใจร้ายก็มาเป็นครูที่โรงเรียน เขาจึงต้องหาวิธีรับมือและสามารถแก้แค้นได้สำเร็จ

2.3.1.70 เรื่องโฮ่ง โฮ่ง เจ้าตูบเพื่อนซี้ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นสุนัข เบนนี่ทำตัวเรียบร้อยจนเจ้าของพาไปโรงเรียนฝึกสอนสุนัข พบครูฝึกใจร้าย ต่อมาเบนนี่ถูกกล่าวหาว่าอันตรายต้องออกจากเมือง แต่เบนนี่สามารถช่วยร้านขนมของพ่อจากคนร้ายได้ส่งตำรวจ

2.3.1.71 เรื่องไฮดี้ ดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นเด็กหญิง นางสาวพาไปฝากไว้กับป้าบนเขา แล้วใช้ชีวิตอย่างมีความสุขจนกระทั่งนางสาวมาพาตัวกลับไปช่วยงาน ไฮดี้เรียนรู้หลายอย่าง สุดท้ายไฮดี้ก็กลับมาอยู่กับป้าอีกครั้ง

2.3.2 การเล่าเรื่องย้อนค้น คือ การดำเนินเรื่องที่เล่าย้อนกลับไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ซึ่งอาจจะเริ่มต้นที่ตอนใดตอนหนึ่งก็ได้

จากการศึกษาพบว่า ผู้เขียนใช้กลวิธีการเล่าเรื่องย้อนค้นมี 9 เรื่องคือ จิโร่ กับการเดินทางครั้งสุดท้าย, บ้านที่กมุขิน, ปริศนาดวงสีอำพัน, ปาฏิหาริย์แห่งวาฬ, ปีเตอร์ แพน กับผีนร่ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์, พันธมิตรแห่งรัตติกาล, โปะจิ ดำนันทสุนัขไปรษณีย์, เรื่องน่ากลัวของโยโกะ และอบารัต: วันแห่งเวทมนตร์ คืนแห่งสงคราม

2.3.2.1 เรื่องจิโร่ กับการเดินทางครั้งสุดท้าย ดำเนินเรื่อง โดยเริ่มจากกล่าวถึงตอนที่จิโร่ตอนที่ยังมีชีวิตอยู่และพอจิโร่เสียแล้ว จากนั้นจึงย้อนเวลากลับไปช่วง 22 ปีก่อนของจิโร่ เมื่อเจ้าของจิโร่ต้องย้ายบ้านไปอยู่แมนชั่น เลี้ยงสัตว์ไม่ได้ จึงส่งจิโร่ไปบ้านญาติ แต่จิโร่ไม่ยอมอยู่ที่นั่นและเดินทางกลับบ้านเองโดยใช้เวลาเดิน 2 ปี

2.3.2.2 เรื่องบ้านที่กมุขิน ดำเนินเรื่อง โดยเริ่มจากกล่าวถึงกมุขินไม่สบาย จึงเขียนบันทึกเรื่องราวชีวิตวัยหนุ่มตัวเอง ว่าได้ผ่านการผจญภัยอะไรมาบ้าง สลับกับลูกของกมุขินซักถามเป็นระยะ ๆ

2.3.2.3 เรื่องปริศนาดวงสีอำพัน ดำเนินเรื่อง โดยเริ่มจากบรรยายตัวละคร คือ เลอกรองด์ การพบดวงสีทอง และความเชื่อว่ามันจะนำโชคมาให้ แล้วเดินทางเข้าไปในป่าบนเขา

กับเพื่อนสนิทจนได้พบทองคำมหาศาล จากนั้นก็กล่าวย้อนกลับไปว่าพวกเขาหาสมบัติพบได้อย่างไร พบสายแหงและดวงสีทองที่ไหน รวมถึงทฤษฎีประกอบข้อมูล

2.3.2.4 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งวาฬ ดำเนินเรื่องโดยการเล่าสลับระหว่างฉากเหตุการณ์ปัจจุบันในนิวซีแลนด์ กับเหตุการณ์อดีตตั้งแต่ครั้งโบราณ ภาพของสิ่งที่กำลังดำเนินไปบนพื้นดินกับชีวิตและความคิดของฝูงวาฬได้นำ

2.3.2.5 เรื่อง ปีเตอร์ แพน กับผีนร่ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์ ดำเนินเรื่อง โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เคยเป็นเด็กในเนฟเวอร์แลนด์ต้องผีนร่าย ซึ่งเค็ดร็อนมาก ปีเตอร์ แพนต้องบินไปเนฟเวอร์แลนด์อีก เมื่อปัญหาคลี่คลายลงด้วยดีก็กลับบ้านสู่ครอบครัวของแต่ละคน

2.3.2.6 เรื่องพันธมิตรแห่งรัตติกาล ดำเนินเรื่อง โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่อยู่ในสงครามของผิวดูคล้ายกับปีศาจดูดเลือด ซึ่งผลของสงครามนี้ทำให้ผู้คนถูกฆ่าตาย แล้วย้อนไปในสิบสามปีก่อนที่เคยมีเหตุการณ์เช่นนี้ แล้วดำเนินเรื่องตามปัจจุบันของสงคราม

2.3.2.7 เรื่อง โปะจิ ดำเนินเรื่องโดยเริ่มจากบรรยายจากหมู่บ้านที่อยู่เชิงเขา ในสวนสาธารณะมีพิพิภรณ์ซึ่ง โปะจิถูกสตัฟฟ์ไว้ จากนั้นจึงเล่าย้อนไปเมื่อ 80 ปีก่อน โปะจิอยู่ที่ไปรณีย์และไปช่วยส่งจดหมาย จนกระทั่งนายของ โปะจิตาย

2.3.2.8 เรื่องเรื่องน่ากลัวของโยโกะ ดำเนินเรื่องโดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นมนุษย์หิมะที่เด็ก ๆ เลี้ยงไว้ มีอาการติดบ้าน เมื่อเกิดเรื่อง นายพรานที่ต้องการตัวมนุษย์หิมะเล่าย้อนไปตอนที่ลักพาตัวมนุษย์หิมะมาจากขั้วโลก แล้วมันหลุดหนีออกมา

2.3.2.9 เรื่องยบารัต: วันแห่งเวทมนตร์ คืนแห่งสงคราม ดำเนินเรื่อง โดยเริ่มจากกล่าวถึงตัวละครที่เป็นสมุนปีศาจที่เฝ้ารออะไรบางอย่าง ปีศาจชั่วร้ายต้องการเด็กสาวจากโลกหน้า ซึ่งตามจับที่ไรก็ได้ตัวสักครั้ง มีการเล่าย้อนไป 2 ปีก่อน ได้มีเรื่องเศร้าเกิดขึ้น ขณะที่เด็กสาวหนึ่งก็ได้ผจญภัยตามที่ต่าง ๆ สุดท้ายก็สามารถกำจัดปีศาจได้ และอยู่อย่างสงบ

3. การปิดเรื่อง คือ จุดจบของเรื่อง เป็นส่วนที่สำคัญมาก เพราะจะทำให้ทราบว่าผู้อ่านประทับใจต่อเรื่องที่อ่านนั้นเพียงใด จากการศึกษาผู้เขียนใช้กลวิธีในการปิดเรื่อง 3 วิธี ดังนี้

3.1 การปิดเรื่องแบบเป็นจริงในชีวิต หรือให้แนวคิดอย่างใดอย่างหนึ่งแก่ผู้อ่าน คือ การจบเรื่องโดยทิ้งปัญหาไว้ให้คิดต่อหาคำตอบเอง เพราะในความเป็นจริงปัญหาหลายอย่างก็มีปัญหาที่แก้ไม่ได้ จากการศึกษาพบว่าผู้เขียนใช้วิธีการปิดเรื่องแบบเป็นจริงในชีวิตจำนวน 16 เรื่อง คือ จูดยบ (แห่งความโชคร้าย), ชิโร่ คำวิงวอนของสุนัขทดลอง, ดาวแห่งชีวิต, พระราชาแดงขาว, สามสหายผจญภัย ตอนกัญแจปริศนา, สามสหายผจญภัย ตอนโจรกรรมสัตว์เลี้ยง, สามสหายผจญภัย ตอนโจรจักรยาน, สามสหายผจญภัย ตอนปราสาทผีสิง, สามสหายผจญภัย ตอนปริศนาโรคประหลาด, สามสหายผจญภัย ตอนแผ่นดินไหว, สามสหายผจญภัย ตอนสืบจากขยะ, สามสหาย

ผจญภัย ตอนอลหม่านวันคริสต์มาส, สาวน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนตัวประกันดิสนีย์แลนด์, หนูมน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนฝันร้ายในเนฟเวอร์แลนด์, หนูมน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนมาตรการบนรถไฟ, แฮร์รี่กับแก๊งคิงคามหาภัย และโฮ่ง โฮ่ง เจ้าคุบเพื่อนซี้

3.1.1 เรื่องจุดจบ (แห่งความโศกเศร้า) ปิดเรื่องโดยที่ตัวละครได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ เคาต์โกลาฟซึ่งเคยทำสิ่งที่ชั่วร้ายมาตลอดกับเด็กสามพี่น้องเพียงเพื่อการสมบัติที่พ่อแม่เด็กทิ้งไว้ให้ลูกก่อนตาย เขาได้รับพิษเขี้ยวและตายที่ชายหาด ขณะที่เด็ก ๆ ไปช่วยเหลือกิตที่กำลังจะคลอดลูก ดังข้อความว่า (โฮล์ม, 2551 ข, หน้า 192)

“... ‘มนุษย์ส่งต่อความทุกข์โศกให้แก่มนุษย์ด้วยกัน’ จอมวายร้ายพูด ‘มันล้าลึกเหมือนสันดอนทะเล หนีไปให้เร็วเท่าที่จะไปได้ทัน’ ถึงตรงนี้เขาก็ไถออกมาเป็นเสียงนรกแล้ว มือทั้งสองข้างกุมอยู่ที่หน้าอก ‘และอย่ามีลูกเป็นของตัวเอง’ เขาพูดต่อจนจบแล้วก็ส่งเสียงหัวเราะแหลมออกมาชนิดหนึ่ง จากนั้นเรื่องราวของจอมวายร้ายก็มาถึงจุดจบ...”

3.1.2 เรื่องชิโร่ คำวิงวอนของสุนัขทดลอง ปิดเรื่องโดยให้ข้อคิดถึงการมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบของคน ดังข้อความว่า (ยูกะ, 2549, หน้า 123)

“...ทำไมชิโร่จะต้องถูกทารุณกรรมขนาดนี้ด้วย ถ้าเจ้านายของชิโร่รักและดูแล ชิโร่ก็ไม่ต้องไปอยู่ที่สถานีนามัย แล้วถ้าเจ้าหน้าที่ที่นั่นหาเจ้านายคนใหม่ให้ได้ ชิโร่ก็คงไม่ต้องไปเป็นสัตว์ทดลอง แต่ว่า...สัตว์ที่อยู่ที่สถานีนามัยกับสถานีกักกันสัตว์ เรื่องที่จะหาเจ้านายคนใหม่ให้นั้นมันยากมาก ส่งต่อไปเป็นสัตว์ทดลองง่ายกว่า พวกนักวิจัยก็เหมือนกัน อยากได้สัตว์มาง่าย ๆ เพื่อใช้สำหรับการทดลองสนองสิ่งที่ตัวเองอยากรู้อยากเห็น...”

3.1.3 เรื่องดาวแห่งชีวิต ปิดเรื่องโดยให้ข้อคิดถึงความฝันที่มีไว้เพื่อทำความดีและสร้างสรรค์ ดังข้อความว่า (ลาวรี, 2549, หน้า 111)

“...และผมอยากให้พวกคุณจำไว้—ว่าคุณต้องไม่หวนกลับไปฝันถึงชีวิตก่อนสงคราม แต่ความฝันของพวกคุณทุกคนไม่ว่าจะหนุ่มหรือแก่ ต้องมีไว้เพื่อสร้างความดีงามในอุดมคติของมนุษย์ ไม่ใช่ความใจแคบและอคติ นี่คือนิยามของชีวิตอันยิ่งใหญ่ที่ประเทศของเรากระหาย...”

3.1.4 เรื่องพระราชเตงกวา ปิดเรื่องโดยที่ตัวละครได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ พระราชเตงกวา ซึ่งทำให้สมาชิกครอบครัวได้รับความเดือดร้อน สับสนุ่นวาย จึงถูกกำจัดโดยเอาไปปล่อยไว้ที่อื่น ดังข้อความว่า (เนอสลิงเงอร์, 2549, หน้า 163)

“...นิกรกระซิบว่า ‘เขาไม่ยอมลงจากรถ เขาไม่เข้าใจว่าทำไมพวกเราถึงไม่ยอมให้เขาอยู่ที่นี้ เขาโมโหมากและค่อนข้างใหญ่เลย ผมพาเขาไปปล่อยไว้ตรงหน้าตึกห้องใต้ดินแห่งหนึ่ง’

ตรงที่รู้สึกว่ามีกลิ่นอับ ๆ โขยออกมา ผมคิดว่าเขาคงหาที่อยู่แถวนั้นได้ แล้วผมก็รีบวิ่งกลับมาบ้าน!...”

3.1.5 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนกุญแจปริศนา ปิดเรื่องโดยที่ตัวละครได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ แก๊งสามแฝด ซึ่งขโมยของของผู้อื่นแล้วนำไปขาย แล้วถูกตำรวจจับได้ ดังข้อความว่า (ฮาเกอมนันน์, 2549 ก, หน้า 76)

“...เหนือขึ้นไปบริเวณหอคอย แก๊งสามแฝดยังคงชิงมอเตอร์ไซค์เสียงดังอย่างเพลิดเพลิน ไม่มีใครสังเกตเลยว่ามีตำรวจมา และกว่าจะรู้ตัวก็สายไปเสียแล้ว ทั้งหมดนั่งอยู่บนรถตำรวจ และถูกควบคุมตัวไปยังสถานี โดยไม่ทันได้คิดหลบหนีด้วยซ้ำ...”

3.1.6 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนโจรกรรมสัตว์เลี้ยง ปิดเรื่องโดยที่ตัวละครได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ เร็กซ์ ผู้เป็นโจรขโมยสัตว์เลี้ยงของผู้อื่น ถูกตำรวจจับและได้รับโทษที่ก่อไว้ ดังข้อความว่า (ฮาเกอมนันน์, 2549 ข, หน้า 70)

“...คุณครีเอเตอร์พยักหน้าแข็งขัน “ถูกต้อง ถูกต้อง ถึงเราจะมีเจตนาช่วยเหลือสัตว์ แต่ต้องไม่ใช่ด้วยการขโมยสัตว์เลี้ยงของคนอื่นมา มันผิดกฎหมาย”

“หา” มาเรียกใจ “หมายความว่าเร็กซ์ได้รับโทษหรือคะ”

คุณครีเอเตอร์เลิกคิ้ว “อ้อ แน่แน่นอน คิดว่าเพื่อนของพวกเขาทำอะไรที่นี้หรือ เขากับผู้สมรู้ร่วมคิดได้รับโทษให้ทำงานที่ศูนย์สงเคราะห์สัตว์เป็นเวลาหนึ่งร้อยชั่วโมง...”

3.1.7 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนโจรจักรยาน ปิดเรื่องโดยที่ตัวละครได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ เหมโพ-ทิมและผู้สมคบคิด ในการขโมยรถจักรยานของเพื่อนที่โรงเรียนแล้วนำมาแยกชิ้นประกอบเป็นคันใหม่ขาย แผนการนี้ได้ถูกเปิดเผยต่อหน้าเพื่อน ดังข้อความว่า (ฮาเกอมนันน์, 2549 ค, หน้า 67)

“...คดีนี้กระจ่างแล้ว ทิมและผู้สมคบคิดเป็นขโมย แล้วนำชิ้นส่วนต่าง ๆ มาประกอบขึ้นเป็นจักรยานคันใหม่ เพื่อไม่ให้ถูกจับได้ว่าใครเป็นคนบงการอยู่เบื้องหลัง จากนั้นอินาก็ขายจักรยานให้หัวร้าน...”

3.1.8 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนปราสาทผีสิง ปิดเรื่องโดยที่ตัวละครได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ อเล็กซ์ ที่ให้เพื่อนปลอมตัวเป็นผีมาหลอกคนอื่นไม่ให้เข้ามาใกล้ปราสาท เขาถูกทุกคนจับได้ในแผนการของเขา ดังข้อความว่า (ฮาเกอมนันน์, 2549 ง, หน้า 64)

“...อเล็กซ์พยักหน้าในที่สุด เกมของเขาจบลงแล้ว และเขาก็รู้ดี เขาพูดจะถูกตะกักด้วยใบหน้าที่ซีดเผือก “ผมอธิบายเรื่องนี้ได้นะ ผมไม่ตั้งใจทำร้ายใคร แค่อยากให้ทุกคนคิดว่าที่นี่มีผีเท่านั้น จะได้ไม่มีใครอยากอยู่ที่ปราสาทผีสิงแห่งนี้ เพราะผมไม่อยากอยู่ที่นี่...”

3.1.9 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนปริศนาโรคประหลาด ปิดเรื่องโดยที่ตัวละคร ได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ พัทธิด ซึ่งขโมยยานอนหลับของแม่มาใช้ในทางที่ผิด ทำให้ผู้อื่นได้รับอันตรายจากการแข่งขันเรือยาง ได้ถูกตำรวจจับ ดังข้อความว่า (ฮาเกอมันน์, 2549 ช, หน้า 71)

“...มาร์คัสเยาะเย้ย “คราวนี้คุณเองนั่นแหละที่จะได้ลงหนังสือพิมพ์ ผมคิดไว้แล้ว ด้วยว่าควรจะพาดหัวข่าวยังงี้ ผู้สื่อข่าววางขาเด็กนักเรียน เจ้งโหมลละ...”

3.1.10 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนแผ่คมหาภัย ปิดเรื่องโดยที่ตัวละคร ได้รับคำชมเชยที่ได้ทำความดี คือ มาร์เรีย ซึ่งสืบเรื่องนักเรียนแอบเปลี่ยนกระดาดข้อสอบของครูได้ จึงได้รับรางวัล ดังข้อความว่า (ฮาเกอมันน์, 2549 จ, หน้า 75)

“...โอ ๆ คนเก่งยังงี้ก็เป็นคนเก่งอยู่วันยังค่ำ และคนเก่งสมควรได้รับรางวัล นอก มาจิมารีย หนูอยากอะไรมากที่สุด หนังสือสวย ๆ ชักเล่มใหม่ ปากกาหมึกซึมดี ๆ ชักด้าม หรือจะเป็นดินสอสีน่ารัก ๆ คี...”

3.1.11 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนสืบจากขยะ ปิดเรื่องโดยที่ตัวละคร ได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ คนร้ายที่นำขยะเอาไปเทในทะเลสาบ ถูกตำรวจจับ ดังข้อความว่า (ฮาเกอมันน์, 2549 ฉ, หน้า 70)

“...เดี๋ยวก็หัวเราะไม่ออกแล้วละ” จากนั้นจึงเร่งอธิบายข้อหาให้สองคนร้ายฟัง “ทำลายสภาพแวดล้อมอย่างรุนแรง หลอกหลวงประชาชน ลักพาตัว และพยายามลักทรัพย์ พวกคุณโดนทุกข้อกล่าวหา...”

3.1.12 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนอลหม่านวันคริสต์มาส ปิดเรื่องโดยที่ตัวละคร ได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ แบร์ทราม ซึ่งขโมยอาหารที่จะบริจาคไปทิ้งและขโมยของเพื่อใส่ร้ายคนอื่น ถูกสามสหายสืบรู้ความจริง จึงได้รับการลงโทษจากพ่อ ดังข้อความว่า (ฮาเกอมันน์, 2549 ช, หน้า 68 – 69)

“...พ่อจะรู้อะไร ไอ้คนข้างถนนมันมาเกาะเกาะมาร์ตินาตั้งหลายอาทิตย์แล้ว แต่พ่อไม่เคยรู้ ไม่เคยเลยจริง ๆ ผมควรจะจับมันเข้าคุกก่อนที่มันจะพาน้องสาวผมหนีไป พ่อน่าจะรู้ไว้ซะด้วย” คุณชเลมเมอร์ผลักตัวลูกชายออก แล้วจ้องมองด้วยสายตาดุเดือดแบบ มาเรีย มาร์คัส และคาร์ลกลั่นหายใจไปตาม ๆ กัน จะเกิดอะไรขึ้นต่อไปนะ...”

3.1.13 เรื่องสาวน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนตัวประกันคิสนีย์แลนด์ ปิดเรื่องโดยที่ตัวละคร ได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ เดอะ คราก้อน ซึ่งได้ถูกตำรวจจับที่จับผู้อื่นเป็นตัวประกัน เพื่อเรียกร้องให้ชาวลา ดูเซญาได้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ดังข้อความว่า (วิลสัน, 2549 ก, หน้า 160)

“...เมื่อเดอะ คราก่อนลงไปคว่ำหน้าอยู่กับพื้นแล้ว โคดี้จึงบอกฉันว่าจะขอความช่วยเหลือผ่านวิทยุในเฮลิคอปเตอร์ได้อย่างไร มันน่าตื่นเต้นเป็นบ้าที่ได้แจ้งข่าวเรื่องการจับกุมนี้ให้ตำรวจรู้ แต่แล้วฉันก็คิดถึงเชเรน่าขึ้นมาได้...”

3.1.14 เรื่อง หนูนุ่มน้อยยอดสายลับกับคดีปริศนา ตอนผืนร้ายในแวนคูเวอร์ ปิดเรื่องโดยที่ตัวละครได้รับคำชมเชยที่ได้ทำความดี คือ ทอม หนูนุ่มน้อยที่แฝงตัวเข้าไปสืบคดียาเสพติดจนสามารถจับคนร้ายได้ เขาได้รับคำชมจากตำรวจที่ได้ช่วยเหลือทำให้คดีคลี่คลายได้ ดังข้อความว่า (วิลสัน, 2549 ง, หน้า 123)

“...คุณจะจับทอมซะไหมครับ?” คีตมาร์ถามอย่างมีความหวัง

“เปล่า” สารวัตรตอบยิ้ม ๆ “ความจริงฉันมาชอบใจทอมที่เขาช่วยเหลือทางตำรวจ แล้วก็ขอโทษที่จับเขาขังในห้องขัง ฉันผิดเองที่คิดว่าต้องถูกขังให้กลัวสักหน่อยจะได้ไม่ก่อปัญหา...”

3.1.15 เรื่อง หนูนุ่มน้อยยอดคนรักสืบกับคดีปริศนา ตอนมาตรการบนรถไฟ ปิดเรื่องโดยที่ตัวละครได้รับคำชมเชยที่ได้ทำความดี คือ ทอม หนูนุ่มน้อยที่สืบหาตัวฆาตกรที่เกิดขึ้นในรถไฟขบวนที่เขาเดินทาง เขาได้รับการยกย่องชมเชยจากผู้โดยสารคนอื่น ๆ ที่เขาสามารถจับตัวฆาตกรได้ ดังข้อความว่า (วิลสัน, 2549 ค, หน้า 123)

“...ทอมยิ้มระรื่นเมื่อเขาโผล่กลับมาอีกครั้ง แต่เด็กชายตัวน้อยนั้นดูไม่บุบสลายใด ๆ ผู้โดยสารวนเวียนกันเข้ามามากขึ้นอีกตบหลังตบไหล่ทอมและเรียกเขาว่าเป็นตัวอย่างที่ดีในทางมนุษยธรรม...”

3.1.16 เรื่อง แฮร์รี่กับแก๊งตึกเกมหากษ์ ปิดเรื่องโดยที่ตัวละครได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ทำได้ คือ พันเอก พรินซ์สตีลกับเกสตาโป ลิล ซึ่งคดโกงและทำร้ายแฮร์รี่ได้ถูกตำรวจจับดำเนินคดีตามที่เขาได้ก่อไว้ ดังข้อความว่า (เทมเพอร์เลย์, 2549, หน้า 382)

“...ไกลออกไปหลายไมล์ มีเสียงแว่วมาเบาๆ เสียงไซเรนรถตำรวจแล่นตัดระแวกชนบทที่กำลังหลับไหล “โอ หลานรัก! พวกเขามาแล้ว” ป้าฟรอร์รี่ถอนใจ “เร็วไปเหมือนเคย ชีวิตฉันนี่นา...”

3.2 การปิดเรื่องแบบหวานชื่นหรือสุขสำเร็จในชีวิต คือ การจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร จากการศึกษาพบว่าผู้เขียนนิยมใช้วิธีการปิดเรื่องแบบสุขสำเร็จในชีวิตมีจำนวน 34 เรื่อง คือ การผจญภัยของทอม ฮอว์เคอร์, แก์อีสารพันนึก, ข้ามขอบฟ้าตามหาสวรรค์, จูดีมูดี ตอนจูดีอยากเป็นหมอ, ชาร์ลลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก, เดวิด หนีสุดชีวิต, เดเปโร รักยิ่งใหญ่จากใจดวงเล็ก, ตามรอย...เทพเจ้าอียิปต์, ตามรอย...อะลาติน, ทอม มนุษย์สองโลก, บ้านที่กมูมิน, บ้านเล็กในป่าใหญ่, บิ๊กจอร์จ, ปาฏิหาริย์แห่งวาว, ปีเตอร์กับนักจับดาว, ฟิน้องสี่กระด, ม้าแสนรู้,

มีเชล ตอนปริศนามัลลิกที, เรื่องน่ากลัวของโยโก้, สามใบเถากับโซฟี, สายเลือดนาครกรรม, สี่ครุณี, ผู้เดินทางมรณะ, หนูน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนชุมทรัพย์สาบสูญแห่งคาซาโลมา, หนอยากมีบ้าน, อบาร์ด, อเล็กซ์ ไรเคอร์สายลับนักเรียน ตอนเกาะมหากษ์, อาร์เทอร์กับตำนานจอมกษัตริย์ ตอนศิลามนตรา, เอรากอน, เอ็คเวิร์ด ทุเลน ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า, แองกัส: ปฐมบทตำนานแห่งนักรบ, โส่ง โส่ง เจ้าคุบเพื่อนซี้ และไฮดี้

3.2.1 เรื่องการผจญภัยของทอม ซอว์เยอร์ ปิดเรื่องโดยทอมพบสมบัติที่ถูกซ่อนอยู่ในถ้ำ และชวนเพื่อนไปเอามันมาด้วยกัน จากนั้นก็วางแผนว่าจะทำอะไรต่อไป

3.2.2 เรื่องเก้าอี้สารพัดนึก ปิดเรื่องโดยตัวละครช่วยกันหาหนทางที่หายไปของแม่จนพบ แล้วนำกลับมาให้แม่ ทำให้แม่ดีใจมาก

3.2.3 เรื่องข้ามขอบฟ้าตามหาสวรรค์ ปิดเรื่องโดยของจูกับแม่มาอยู่ที่บ้านริมทะเล แล้วนั้นดูรูปสมัยก่อน พูดเรื่องราวในอดีตที่มีความสุขด้วยกัน

3.2.4 เรื่องจูดี มูดี ตอนจูดีอยากเป็นหมอ ปิดเรื่องโดยจูดีทำนาจนาคถูก ครูทอดด์มีความรักอย่างที่จูดีหาไว้ จูดีดีใจมากแล้วเริ่มต้นเขียนอนาคตของตัวเองบ้าง

3.2.5 เรื่องชาร์ลีสต๊อค แมงมุมเพื่อนรัก ปิดเรื่องโดยวิลเบอร์ได้กลับไปอยู่โรงนา และไม่ต้องกังวลว่าจะถูกฆ่าอีก แล้วก็มีเพื่อนตลอดไม่มีเหงาจากลูกของชาร์ลีสต๊อค นอกจากนี้ยังมีเพื่อนที่ชื่นชมแะมาเยี่ยมบ่อย ๆ

3.2.6 เรื่องเดวิด หนีสุดชีวิต ปิดเรื่องโดยเดวิดหนีไปไกล จนได้มาถึงบ้านของตัวเองที่เขาจากมานาน และได้พบกับแม่

3.2.7 เรื่องเคเปอโร รักยิ่งใหญ่จากใจดวงเล็ก ปิดเรื่องโดยตัวละครทุกตัวมีความสุขตลอดไป เคเปอโรเป็นเพื่อนกับเจ้าหญิงพีและร่วมผจญภัยด้วยกัน

3.2.8 เรื่องคามรอย...เทพเจ้าอีลิปส์ ปิดเรื่องโดยองค์ฟาโรห์ยอมรับคำขอสงบศึกจากกษัตริย์ฮัคคี แล้วเคลื่อนทัพกลับอีลิปส์ ต่อมาก็ได้รับชัยชนะและจัดพิธีบวงสรวงเทพอย่างยิ่งใหญ่

3.2.9 เรื่องคามรอย...อะลาติน ปิดเรื่องโดยอะลาตินได้ครองคู่กับเจ้าหญิงอย่างมีความสุข และรอดพ้นจากอันตรายของพ่อมดโดยคำเตือนของยักษ์ในตะเกียงวิเศษ

3.2.10 เรื่องทอม มนุษย์สองโลก ปิดเรื่องโดยทอมถูกหอกของพ่อซึ่งเป็นชาวเผ่าทำให้เขาตายจากการเป็นชาวเผ่า แล้วมีชีวิตใหม่เป็นมนุษย์เหมือนอีดีน้ำของเขา และมีแอนนาเป็นเพื่อน

3.2.11 เรื่องบ้านที่กมูมิน ปิดเรื่องโดยมูมินเขียนบันทึกสำเร็จและมีลูก ๆ เป็นกำลังใจ จากนั้นจึงมีเพื่อนเก่ามาเยี่ยมที่บ้านทำให้เขามีความสุขมาก เพราะไม่ได้เจอกันมานานแล้ว ก็ชวนกันไปผจญภัยกันทั้งครอบครัว

3.2.12 เรื่องบ้านเล็กในป่าใหญ่ ปิดเรื่องโดยพ่อไปล่ากวางในป่ากับลูกสาว เมื่อถึงปีนจะยังได้เห็นว่าเป็นแม่กวางกับลูกน้อย พ่อจึงไม่ยิง ซึ่งลูกสาวก็เห็นด้วยแล้วกลับบ้าน ก่อนเข้านอนพ่อได้เล่นขอและร้องเพลงให้ลูก ๆ ฟัง ทำให้เด็ก ๆ มีความสุขมาก

3.2.13 เรื่องบิกจอร์จ ปิดเรื่องโดยบิกจอร์จเป็นวีรบุรุษที่ช่วยเพื่อนให้รอดพ้นจากบอรอนแสนชั่วร้ายได้สำเร็จ แล้วเขาก็นอนหลับเป็นเวลา 900 ปีได้ภูเขาและทุกคนก็อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

3.2.14 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งวาฬ ปิดเรื่องโดยตัวละครได้รับการยอมรับจากปู หลักจากซีหลังปลาวาฬลงไปทะเลแล้วรอดชีวิตกลับมา ครอบครัวกลับมามีความสุขอีกครั้ง

3.2.15 เรื่องปีเตอร์กับนักจับดาว ปิดเรื่องโดยปีเตอร์สามารถบินได้ และอยู่บนเกาะอย่างมีความสุขกับหลานงฟ้า

3.2.16 เรื่องพี่น้องสี่กระรต ปิดเรื่องโดยตัวละครมีความเข้าใจกันดี ลูกที่แม่เพิ่งคลอดเป็นผู้ชายนั้น ที่จริงแล้วเป็นผู้หญิง แต่แม่อยากให้ลูกของมาร์ตินเป็นผู้หญิง จะได้เป็นเพชรน้ำงามเหมือนกันหมดทุกคน

3.2.17 เรื่องม้าแสนรู้ ปิดเรื่องโดยแบล็กบิวตี้ได้กลับมาอยู่กับเจ้านายเดิม ซึ่งเป็นที่ที่มีความสุข มีคนเลี้ยงม้าที่ใจดีมีเมตตา กรุณา งานก็เบาสบาย และไม่ต้องกังวลว่าเจ้านายจะยกให้คนอื่นอีก

3.2.18 เรื่องมิเชล ตอนปริศนามัลลิกตี ปิดเรื่องโดยคนชั่วร้ายถูกลงโทษ อีกทั้งก็ได้รับอภัยโทษและได้มาอยู่ที่บ้านมิเชลอย่างมีความสุข ส่วนพ่อของมิเชลได้รับเลือกเป็นไพร่มามากัส

3.2.19 เรื่องเรื่องน่ากลัวของโยโก้ ปิดเรื่องโดยเด็ก ๆ ร่วมมือกับนักข่าวช่วยเหลือมนุษยหิมะกลับบ้านที่ชั่วโลกได้สำเร็จ

3.2.20 เรื่องสามใบเถากับโซฟี ปิดเรื่องโดยโซฟีพยายามเป็นเด็กดี เพราะได้รับการสอนที่ดี เมื่อกลับมาจากซีลาเทียแล้ว แม่ก็ได้รับข่าวดีว่าจะมีญาติมาพักผ่อนด้วยในช่วงฤดูร้อนนี้ ทำให้เด็ก ๆ ดีใจมาก เพราะคิดถึงเรื่องสนุก ๆ ที่จะพบในตอนปิดเทอม

3.2.21 เรื่องสายเลือดฆาตกรรม ปิดเรื่องโดยโจอี้รู้ว่าตัวเองเป็นลูกใคร แต่เขาคัดสินใจไม่แสดงตัว เขาเลือกกลับบ้านอยู่กับโรส ซึ่งเขากำลังจะมีลูกด้วยกัน และมีความสุขในครอบครัวของเขาเอง

3.2.22 เรื่องสี่ครุณี ปิดเรื่องโดยทุกคนในครอบครัวอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข และคิดถึงเวลาที่ผ่านมา ส่วนเอมีวาดรูปครอบครัวที่นั่งอยู่ด้วยกัน

3.2.23 เรื่องสู่เส้นทางมรณะ ปิดเรื่องโดยวิลกับโรลาเดินทางมาจนถึงอาณาจักรสิ้นสุด แล้วสร้างชีวิตที่สมบูรณ์ที่นั่นอย่างมีความสุข

3.2.24 เรื่องหนุ่มน้อยช็อคคนักสืบกับคดีปริศนา ตอนชุมทรัพย์สามสูญแห่งคาซาโลมา ปิดเรื่องโดยตัวละครคลี่คลายปัญหาได้ คนร้ายถูกตำรวจจับ แล้วลุงของทอมก็พอใจที่จะได้เจอกับตำรวจม้าสาวสวย โดยมีทอมเก็บเป็นความลับให้

3.2.25 เรื่องหนูอยากมีบ้าน ปิดเรื่องโดยตัวละคร โตเป็นผู้ใหญ่ขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป แมคกี้มีความสุขกับการวาดรูปบ้านที่มีครอบครัวตัวเอง

3.2.26 เรื่องอภารัต: วันแห่งเวทมนตร์ คืนแห่งสงคราม ปิดเรื่องโดยแคนดี้หลีกหนีความวุ่นวายมาอยู่บนหลังสัตว์ยักษ์ที่เป็นเกาะอย่างสงบ แล้วจึงเดินทางสู่หมู่เกาะอภารัต

3.2.27 เรื่องอเล็กซ์ ไรเดอร์สายลับนักกรีน ตอนเกาะมหากษ์ ปิดเรื่องโดยอเล็กซ์คลี่คลายคดีได้ แล้วกลับไปใช้ชีวิตปกติอย่างเดิม โดยมีซาบีน่าเดินไปข้าง ๆ ด้วยในวันที่อากาศสดใส

3.2.28 เรื่องอาร์เทอร์กับตำนานจอมกษัตริย์ ตอนสืตามนตรา ปิดเรื่องโดยอาร์เทอร์รู้ว่าตัวเองต้องการเป็นอะไรในอนาคต และนำหินสีดำของเขาออกเดินทางไปด้วยทุกที่

3.2.29 เรื่องเฮอร์กอน ปิดเรื่องโดยเฮอร์กอนกับมังกรได้รับชัยชนะจากสงครามคนแคระกับคนชั่วร้าย ทำให้ผู้คนในเมืองได้อยู่อย่างสงบสุข

3.2.30 เรื่องเอ็ดเวิร์ด ทุเลน ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า ปิดเรื่องโดย อะบิลีนพาลูกสาวมาที่ร้านขายของเก่า แล้วลูกสาวก็ชอบเอ็ดเวิร์ดทันที เมื่ออะบิลีนเห็นนาฬิกาพกก็จำได้ว่าคือเอ็ดเวิร์ดแน่นอน ซึ่งทำให้เอ็ดเวิร์ดดีใจมาก สิ่งที่เขาเฝ้ารอเจ้าของที่รักมาตลอดตอนนี้เป็นจริงแล้ว

3.2.31 เรื่องแองกัส: ปฐมบทตำนานแห่งนักรบ ปิดเรื่องโดยหลังจากที่อยู่กันอย่างสงบหลายปี แองกัสก็อายุมากและกำลังจะจากไป และมีลูกหลานที่แข็งแรงมีความสุข สืบทอดตระกูลแมคคลาเคลนต่อไป

3.2.32 เรื่องโฮ่ง โฮ่ง เจ้าตูบเพื่อนซี้ ปิดเรื่องโดยโรซี่ แฟรน และเบนนี่ได้เป็นเจ้าหน้าที่พิเศษให้กับกองตำรวจ เพื่อช่วยแก้ไขคดี เบนนี่ได้รับคำชมมากมาย และร้านขายอาหารของพ่อโรซี่ก็กลับมาขายได้อย่างเดิม ทำให้ทุกคนมีความสุขมาก

3.2.33 เรื่องไฮดี้ ปิดเรื่องโดยปู่ของไฮดี้ได้หันมาหาพระผู้เป็นเจ้าและเพื่อนมนุษย์อีก และไฮดี้ก็มาหาปู่ ทำให้ปู่มีความสุขมาก แล้วปู่ก็พาไฮดี้ไปเยี่ยมยายของปีเตอร์แล้วคุยกันอย่างมีความสุขเป็นเวลานาน

3.3 การปิดเรื่องแบบเศร้าโศกหรือผิดหวัง คือ การจบเรื่องด้วยการตาย ความผิดหวัง ความสูญเสีย ความล้มเหลวในชีวิต จากการศึกษาพบว่าผู้เขียนนิยมใช้วิธีการปิดเรื่องแบบเศร้าหรือผิดหวังจำนวน 13 เล่ม คือ เก็น เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 1 – 6, คิระ-คิระ งามระดับดั่งดวงดาว, คุโระ ฝากหัวใจไว้ที่โรงเรียน, จิโร่กับการเดินทางครั้งสุดท้าย, โทะจิ ตำนานสุนัขไปรษณีย์, ตามรอย...คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส และปิ้งรักนอกตำรา

3.3.1 เรื่องเก็น เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 1 – 6 ปิดเรื่องโดยน้องสาวของเก็นตายเพราะขาดอาหาร ต่อมาไม่นานแม่ของเก็นก็ตาย ด้วยโรคที่เกิดจากสารกัมมันตภาพรังสีจากเหตุนระเบิด เก็น พี่ ๆ และเพื่อน ๆ ต้องดำเนินชีวิตต่อไป

3.3.2 เรื่องคิระ-คิระ งามระดับดั่งดวงดาว ปิดเรื่องโดยพี่สาวของเค็ตตาย ทำให้เค็ตและครอบครัวโศกเศร้ามาก

3.3.3 เรื่องคุโระ ฝากหัวใจไว้ที่โรงเรียน ปิดเรื่องโดยคุโระมีอายุมากและป่วยตาย ที่โรงเรียนท่ามกลางความเสียใจของครูและนักเรียน และได้มีการสร้างรูปปั้นหินคุโระไว้ระลึกด้วย

3.3.4 เรื่องจิโร่กับการเดินทางครั้งสุดท้าย ปิดเรื่องโดยจิโร่มีอายุมากและตาย ทำให้ป้าฮิโระเศร้าเสียใจมาก เพราะรักจิโร่เหมือนเป็นลูกชายแท้ ๆ จิโร่จะอยู่ในความทรงจำของป้าฮิโระตลอดไป

3.3.5 เรื่องโทะจิ ตำนานสุนัขไปรษณีย์ ปิดเรื่องโดยกล่าวถึงการสร้างस्टัฟฟ์โทะจิไว้ในพิพิธภัณฑ์เพื่อระลึกถึงโทะจิที่ปกป้องดูแลหัวหน้าไปรษณีย์ท่ามกลางพายุหิมะ

3.3.6 เรื่องตามรอย...คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส ปิดเรื่องโดยกล่าวถึงการเดินทางออกทะเลครั้งสุดท้ายของคริสโตเฟอร์ เมื่อกลับมาเขาหวังว่าจะได้บันทึกชื่อเขาไว้ในพระคัมภีร์ สุดท้ายก็ไม่มีชื่อของเขา เขาจึงตรมใจตาย เมื่อเขาตายแล้วจึงได้ระลึกถึงว่าโคลัมบัสเป็นผู้พบโลกใหม่

3.3.7 เรื่องบ้านเกิดมันฝรั่ง ปิดเรื่องโดยกาซิลดากล่าวถึงคุณหนูมาเรียที่เดินทางกลับบ้านที่สเปนกับพ่อ ทำให้เธอเสียใจมาก เธอสัญญาว่าจะเขียนจดหมายไป แต่ก็ไม่มีเวลา จึงเชื่อว่าคุณหนูน่าจะลืมเธอแล้ว

3.3.8 เรื่องปิ้งรักนอกตำรา ปิดเรื่องโดยพรูเดนซ์เสียใจที่ครูเร็กซ์บอกลาและไม่ยอมให้ติดต่อกันอีก เพราะความไม่เหมาะสม แต่พรูเดนซ์ก็ไม่อาจสามารถลืมครูเร็กซ์ได้

3.4 การปิดเรื่องแบบขมวดหรือทิ้งท้าย คือ การปิดเรื่องที่สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้อ่านหรือทิ้งท้ายด้วยเหตุการณ์ที่คาดไม่ถึง จากการศึกษาพบว่าผู้เขียนนิยมใช้วิธีการปิดเรื่องแบบขมวดหรือทิ้งท้ายมีจำนวน 17 เล่ม คือ เกิร์ลส์ ทุ เดอะ เรสคิว เล่ม 3 – 4, ขุมทรัพย์พ่อมดเขาอัคคี, เขาวงกตสยองขวัญ, เดอะเม็ก ผ่าพันธุ์อมตะ, ปริศนาดวงสีอำพัน, ปริศนาหินสีดำ, ป้อมปราการมหาราช, ปาฏิหาริย์แห่งมิตรภาพ, ปีเตอร์ แพนกับฝันร้ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์, พันธมิตรแห่ง

รัตติกาล, พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด, มนตร์น้ำหมึก, ม้าขาวแห่งเซนเนอร์, มือสังหารแห่งรุ่งอรุณ, หายนกะก่อนปิดฉาก, อเล็กซ์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียน ดอนแผนพิฆาตอินทรี, อสุรกายแห่งหายนกะ และอาร์เทอร์กับตำนานจอมกษัตริย์

3.4.1 เรื่องเกิร์ลส์ ทุ เดอะ เรสคิว เล่ม 3 – 4 เป็นเรื่องสั้นที่ปิดเรื่องโดยส่วนใหญ่ ทั้ง 7 เรื่องจะมีข้อคิดให้คิดต่อในเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้เขียนแต่ละคนเขียนขึ้น

3.4.2 เรื่องชุมทรัพย์พ่อมดเขาคคี เป็นนวนิยายผสมเกม ฉะนั้นการปิดเรื่องในแต่ละครั้งจึงมีเหตุการณ์ที่ไม่ซ้ำกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้อ่านจะเล่นชนะหรือพ่ายแพ้

3.4.3 เรื่องเขาวงกตของขวัญ เป็นนวนิยายผสมเกม ฉะนั้นการปิดเรื่องในแต่ละครั้งจึงมีเหตุการณ์ที่ไม่ซ้ำกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้อ่านจะเล่นชนะหรือพ่ายแพ้

3.4.4 เรื่องเดอะเม็ก ผ่าพันรู้มตะ ปิดเรื่องโดยเด็กที่เป็นเม็กเดินทางแยกย้ายกันไปคนละที่ และชีก็เดินทางไปเรื่อย ๆ ได้พบกับคนแปลกหน้าอีกครั้ง

3.4.5 เรื่องปริศนาดวงสีอำพัน ปิดเรื่องโดยการวิเคราะห์ถึงสาเหตุว่าทำไมจึงคิดว่าสมบัติถูกซ่อนอยู่ตรงนั้น รู้ได้อย่างไร หลังจากที่เขาสมบัติพบแล้ว

3.4.6 เรื่องปริศนาหินสีดำ ปิดเรื่องโดยเคตเข้าเครื่องเปลี่ยนร่างจากนกเป็นมนุษย์ แล้วฟิลก็ได้นกหลักเป็นมรดกจากยายเอลิซาเบท ซึ่งมีคุณสมบัติเหมือนหินหัวใจของเคต จากนั้นทุกคนก็ลงไปในห้องครัวเพื่อรับประทานอาหาร เคตเห็นนกเหยี่ยวกำลังทิ้งดอกไม้จากต้นจึงหยุดดูก่อนจะวิ่งไปสมทบกับคนอื่น

3.4.7 เรื่องป้อมปราการมหาภัย เป็นนวนิยายผสมเกม ฉะนั้นการปิดเรื่องในแต่ละครั้งจึงมีเหตุการณ์ที่ไม่ซ้ำกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้อ่านจะเล่นชนะหรือพ่ายแพ้

3.4.8 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งมิตรภาพ ปิดเรื่องโดยที่ยังไม่มีใครเชื่อเรื่องพระเยซู กลับมาเกิดใหม่ แต่ก็ยังมีบางคนที่ไม่ศรัทธา คริสโตเฟอร์ต้องออกจากโรงเรียน ส่วนลูกสาวของครูเบอห์หายไปจากป่วยหนัก สามารถเดินได้ปกติ ซึ่งเป็นไปตามที่คริสโตเฟอร์ได้บอกไว้ แต่ไม่มีใครเชื่อ

3.4.9 เรื่องปีเตอร์ แพนกับฝันร้ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์ ปิดเรื่องโดย ตัวละครได้คลี่คลายเรื่องของตัวเอง ปีเตอร์ แพนเริ่มมีเงาตัวเองและสามารถบินได้ ส่วนกัปตันสูกิ้นนอนหลับเมื่อตื่นขึ้นมาเห็นรองเท้าหนังจะเชิดดีดฝันร้ายก็กลับมา และกล่าวถึงการแก้แค้นปีเตอร์ แพนอีก

3.4.10 เรื่องพันธมิตรแห่งรัตติกาล ปิดเรื่องโดยสงครามผิวดเลือดยังไม่จบ ยังต้องดำเนินต่อไป เรื่องจะโยงไปยังตอนต่อไป

3.4.11 เรื่องพาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด ปิดเรื่องโดยตัวละครได้ชนะใจตัวเองหลังจากที่เห็นนกพิราบของคนบินมาที่สนามยิงนก เขาจึงเสี่ยงชีวิตเข้าไปช่วยนกออกมาโดยสำเร็จ และแสดงให้เห็นทุกคนได้รับรู้แล้วจึงออกจากสนามไปขณะนั้นมีมือเล็ก ๆ ของลูกมาจับไว้

3.4.12 เรื่องมนตร์น้ำหมึก ปิดเรื่องโดยตัวละครต่างเดินทางกลับหนังสือ ยกเว้น นิ้วฝุ่น ฟาริดจึงอาสาจะตามนิ้วฝุ่นเพื่อกลับไปด้วยกัน

3.4.13 เรื่องม้าขาวแห่งเซนเนอร์ ปิดเรื่องโดยกล่าวถึงม้าขาวที่จะมาทุกปีในคืนฤดูใบไม้ร่วงตามที่ได้สัญญาไว้ หากได้ยินเสียงฝีเท้าม้าพุ่งออกมาจากดวงจันทร์ก็แสดงว่าใช่เลย

3.4.14 เรื่องมือสังหารแห่งรุ่งอรุณ ปิดเรื่องโดยสงครามผิวดุคเลื่อยยังไม่จบ ยังต้องดำเนินต่อไป เรื่องจะโยงไปยังตอนต่อไป

3.4.15 เรื่องหายนะก่อนปิดฉาก ปิดเรื่องโดยพวกเด็กๆ สงสัยเรื่องทั้งหมดที่โอลาฟทำ เหมือนมีความลับไม่เปิดเผย ไฟกำลังไหม้โรงแรมเขามองจากเรื่องที่กำลังออกสู่ทะเล และไม่รู้ว่โอลาฟจะให้เขาทำอะไรต่อไป

3.4.16 เรื่องอเล็กซ์ ไรเดอร์สายลับนักเรียน ตอนแผนพิฆาตอินทรี ปิดเรื่องโดยซาบินนำมาอำลาอเล็กซ์ไปจากประเทศนี้ และเสียใจที่ไม่เชื่อเรื่องที่อเล็กซ์บอก แล้วอเล็กซ์ก็เดินออกมา

3.4.17 เรื่องอสุรกายแห่งหายนะ เป็นนวนิยายผสมเกม ฉะนั้นการปิดเรื่องในแต่ละครั้งจึงมีเหตุการณ์ที่ไม่ซ้ำกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้อ่านจะเล่นชนะหรือพ่ายแพ้

3.4.18 เรื่องอาร์เทอร์กับตำนานจอมกษัตริย์ ตอนศีลามาตรา ปิดเรื่องโดยเชิร์ลรู้ว่าอาร์เทอร์ไม่ใช่พี่น้องสายเลือดเดียวกัน และอาร์เทอร์ก็เริ่มที่จะเข้าใจหินของเขามากขึ้น ว่าอนาคตของเขาจะเป็นอย่างไรต่อไป

ด้านตัวละคร หมายถึง ผู้แสดงบทบาทในเรื่อง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เพราะการดำเนินเรื่องจะขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของตัวละคร ตัวละครจึงทำให้เรื่องดำเนินต่อไปจนจบเกณฑ์ในการวิเคราะห์ด้านตัวละครที่ผู้วิจัยนำมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์นี้คือ

1. ตัวละครแบบสมจริง
2. ตัวละครแบบอุดมคติ
3. ตัวละครแบบเหนือจริง
4. ตัวละครแบบบุคลาธิษฐาน

การสร้างตัวละครนี้ผู้เขียนได้สร้างลักษณะ บทบาทของตัวละครให้เป็นแบบอย่างแก่เด็กในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา การดำเนินชีวิต คุณธรรม ความขยันหมั่นเพียร ความอดทนต่อสู้ โดยผู้เขียนจะสอดแทรกแนวคิดนี้ผ่านตัวละครไว้อย่างแนบเนียน ซึ่งผู้วิจัยจะวิเคราะห์ด้านตัวละครที่มีบทบาทเด่นในแต่ละเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. ตัวละครแบบสมจริง ตัวละครจะมีลักษณะเป็นไปตามธรรมชาติ ผู้เขียนจึงต้องรู้ว่า “ของจริง” มีลักษณะและธรรมชาติเป็นอย่างไร ถ้าตัวละครเป็นมนุษย์ก็ควรที่จะแสดงธรรมชาติของ

ปูลุชนได้ชัดเจน หรือหากตัวละครเป็นสัตว์ ผู้ประพันธ์ก็จำเป็นต้องรู้จักวิทยาและธรรมชาติของสัตว์เช่นเดียวกัน จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนพบว่า ตัวละครแบบสมจริงมีจำนวน 29 เรื่อง คือการผจญภัยของทอม ซอว์เยอร์, เก็น เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 1, เก็น เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 2, เก็น เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 3, เก็น เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 4, เก็น เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 5, เก็น เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 6, ข้ามขอบฟ้าตามหาสวรรค์, คิระ – คิระ งามระยับดั่งดวงดาว, คุโระ ผักหัวใจไว้ที่โรงเรียน, จิโร่กับการเดินทางครั้งสุดท้าย, จูจอบ (แห่งความโชคร้าย), จูดี มูดี ตอนจูดีอยากเป็นหมอคู, จิโร่ คำวิงวอนของสุนัขทดลอง, ดาวแห่งชีวิต, เดวิด หนีสุดชีวิต, บ้านเกิดมันฝรั่ง, บ้านเล็กในป่าใหญ่, ปิ้งรักนอกตำรา, พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด, พี่น้องสี่กระด, โปะจิ ด่านนางสนมไปรษณีย์, สามใบเถากับโจฟี, สายเลือดฆาตกรรม, สี่ครุณี, หายนะก่อนปิดฉาก, หนูอยากมีบ้าน, แอร์รี่กับเงาถิ่นกามหาภัย และไฮดี้

1.1 เรื่องเก็น เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 1 ตัวละครสำคัญคือ เก็น เขาอยู่กับครอบครัวที่อบอุ่นแล้วมีความสุข แม้ว่าจะยากจนเนื่องจากภาวะสงคราม เมื่ออเมริกาทิ้งระเบิดปรมาณูที่ฮิโรชิมา ทำให้พ่อ พี่สาวและน้องชายเสียชีวิต เก็นจะต้องดูแลแม่และน้อง หาที่พัก หาอาหาร คลอดจนช่วยเหลือผู้อื่นที่ได้รับความลำบากที่ช่วยได้ จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครที่มีหน้าที่ต้องรับผิดชอบมาก เกินอายุของเด็กธรรมดา ซึ่งในสังคมจริง คนยากจนทั่วไปก็ต้องขยันและทำงานที่มากกว่าคนทั่วไปเพื่อแลกกับที่อยู่และอาหารในการดำรงชีวิต

1.2 เรื่องข้ามขอบฟ้าตามหาสวรรค์ ตัวละครสำคัญคือ ยองจู เขากับครอบครัวอพยพจากเกาหลีไปอเมริกาเมื่อไปถึงก็ต้องต่อสู้ดิ้นรน ซึ่งไม่ได้สวยงามอย่างที่เขาคิดไว้เลย ทั้งต้องเรียนภาษาอังกฤษ เรียนรู้สังคม พ่อแม่ก็ทำงานหนักมาก ครอบครัวเปลี่ยนไปไม่อบอุ่นเหมือนเดิม จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครที่เป็นเด็กถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้น ชีวิตจริงที่ต้องต่อสู้ชีวิตเพื่อเอาตัวรอดและความรัก ความเข้าใจกันของคนในครอบครัวมีความสำคัญมาก

1.3 เรื่องคิระ – คิระ งามระยับดั่งดวงดาว ตัวละครสำคัญคือ เคย์ เป็นเด็กชาวญี่ปุ่นที่รักพี่สาวมาก เมื่อครอบครัวต้องย้ายไปอยู่อเมริกา เด็ก ๆ จึงต้องเรียนรู้สิ่งแวดล้อมใหม่ และมีความสุขตามวัยของเด็กที่มีครอบครัวอบอุ่น ได้รับความรักและการอบรมที่ดี เมื่อพี่สาวป่วยและจากไป ทำให้ทุกคนในครอบครัวเสียใจมาก แต่เขาก็ยอมรับได้ จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครที่มีความฝัน และมองโลกในแง่ดี ทำให้เด็กที่เริ่มเติบโต เป็นคนดี มีความรับผิดชอบต่อสังคม

1.4 เรื่องคุโระ ผักหัวใจไว้ที่โรงเรียน ตัวละครสำคัญคือ คุโระ เป็นสุนัขที่เด็กนักเรียนเก็บมาและเลี้ยงไว้ที่โรงเรียน เขาได้รับความรัก ความเอาใจใส่เป็นอย่างดี เด็ก ๆ รักและผูกพันมาก ทำให้เด็ก ๆ ชอบไปโรงเรียน แม้ว่าจะเศร้าที่นักเรียนจบการศึกษาไป แต่ก็มียุวกะเรียนรุ่นใหม่เข้ามาเรียนอีก เขาเป็นเพื่อนที่ดีของทุกคนในโรงเรียน จนกระทั่งป่วยและจากไปอย่างสงบ

จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครที่แสดงถึงความรักและความซื่อสัตย์ของสุนัข ซึ่งเป็นเพื่อนที่มีมิตรภาพที่ดีของทุกคนในโรงเรียน

1.5 เรื่องชิโร่ คำวิงวอนของสุนัขทดลอง ตัวละครสำคัญคือ ชิโร่ เป็นสุนัขที่ถูกเจ้าของทอดทิ้งแล้วไปอยู่ในสถานกักกันสัตว์ เขาถูกนำไปทดลองทางการแพทย์จนร่างกายพิการได้รับความเจ็บปวดเพราะถูกทะเลาะในการดูแลรักษา เมื่อเขาได้รับการช่วยเหลือเรื่องราวของเขาก็ทำให้สุนัขทดลองสัตว์ปิดตัวไป จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครที่สะท้อนสังคม ที่ไม่มีความรับผิดชอบในการดูแลสัตว์ เมื่อเห็นว่าไม่น่ารักก็ทอดทิ้ง ไม่เอาใจใส่ ทำให้สุนัขที่น่าสงสารได้รับความทุกข์ และความเหินแกล้วของคนที่น่าสนใจจะทดลองเพื่อความรู้อย่างเดียว

1.6 เรื่องดาวแห่งชีวิต ตัวละครที่สำคัญคือ แอนนามารี เด็กหญิงวัยสิบขวบ ที่ต้องใช้ชีวิตท่ามกลางความกดดันของสิ่งแวดล้อม พวกนาซียึดครองโคเปนเฮเกน ทำให้ต้องใช้ชีวิตอย่างหวาดกลัวและขาดแคลนอาหาร เมื่อนาซีต้องการคนเชื้อสายยิว เขาจึงต้องช่วยเพื่อนรักให้รอดพ้นจากการจับตัว จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครที่มีความกล้าหาญ ซึ่งหากสภาพบ้านเมืองจะเลวร้ายถ้าประชาชนมีความสามัคคีและกล้าหาญก็จะช่วยให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

1.7 เรื่องเดวิด หนีสุดชีวิต ตัวละครสำคัญคือ เดวิด เขาถูกขังอยู่ในค่ายกักกันนานหลายปี โดยไม่เคยรู้มาก่อนเลยว่าโลกภายนอกเป็นอย่างไร เมื่อเขาได้รับอิสรภาพ เขาจึงต้องเดินทางอย่างโดดเดี่ยวและเรียนรู้โลกภายนอกที่มีความแตกต่างจากค่าย จนกระทั่งถึงจุดหมายซึ่งเป็นบ้านของเขาเอง จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครให้มีความรู้สึกของคนที่ถูกขังมานาน ซึ่งโหยหาอิสรภาพ และที่พึงเคี้ยวที่รู้สึกปลอดภัยที่สุดของเด็กก็คือบ้านที่มีแม่ที่รักรอเขาอยู่

1.8 เรื่องบ้านเกิดมันฝรั่ง ตัวละครสำคัญคือ มาเรีย เด็กหญิงที่อยู่ในประเทศที่พัฒนาแล้ว มีความอำนวยความสะดวกมากมาย เมื่อต้องย้ายไปโบลิเวียกับพ่อ ทำให้เขาต้องปรับตัวมากมาย ซึ่งต้องเรียนรู้ความคิด ความเชื่อ วิธีการดำรงชีวิตของชาวอินเดียนแดงพื้นเมือง จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครที่มีความแตกต่างกัน แต่สามารถกลมกลืนและไปด้วยกันได้จากการยอมรับสิ่งแวดล้อมที่เป็นอยู่

1.9 เรื่องพาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด ตัวละครที่สำคัญคือ พาล์มเมอร์ เด็กชายที่มีความคิดว่าการหักคอกนกพิราบเป็นสิ่งไม่ดี แต่เขาไม่สามารถห้ามไม่ให้เกิดขึ้นได้ แล้วเขาก็ไม่ยอมทำเหมือนเด็กชายทั่วไป เมื่อเขาได้พบกับนกพิราบตัวหนึ่ง ทำให้มีความผูกพัน และเขาจะต้องต่อสู้กับใจตัวเองเพื่อที่จะปกป้องไม่ให้มันถูกฆ่าอย่างทารุณ จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครที่ต้องการการยอมรับ ต้องการเพื่อน ซึ่งจะต้องต่อสู้และยืนยันความเป็นตัวของตัวเอง เป็นสิ่งที่ทุกคนได้ผ่านสภาวะแบบนี้มาแล้ว ทำให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามและเข้าใจตัวละครได้ดี

1.10 เรื่องสามใบเถากับโซฟี ตัวละครสำคัญคือ โซฟี เด็กหญิงกำพร้าที่จะต้องอยู่กับแม่เลี้ยง มีการอบรมสั่งสอนที่ไม่ดี ขาดความรัก ส่งผลให้เด็กมีนิสัยที่ไม่ดี เห็นแก่ตัว เมื่อเขาได้พบสามพี่น้อง ทำให้เขาได้รับความรัก ความเอาใจใส่ แล้วค่อย ๆ ปรับตัวเองให้เป็นเด็กดี น่ารักเหมือนสามพี่น้องอย่างมีความสุข จะเห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างตัวละครที่สะท้อนถึงการอบรมเลี้ยงดูเด็ก ซึ่งมีความสำคัญมาก ที่จะทำให้เด็กเติบโตอย่างมีความสุข เป็นเด็กดี

2. ตัวละครตามอุดมคติ คือ การสร้างตัวละครในลักษณะที่คาดหวัง โดยใช้อุดมการณ์ ความศรัทธา และระบบค่านิยมส่วนตัวในเรื่องของความดีงาม ความถูกต้องและความยุติธรรมเป็นเกณฑ์ ฉะนั้นตัวละครแบบอุดมคติจึงมักดีงามเกินกว่าธรรมชาติสามัญทั่วไป จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนพบว่า ตัวละครตามอุดมคติมีจำนวน 21 เรื่อง คือเกริลส์ ทุ เคอะ เรสคิว เล่ม 3, เกริลส์ ทุ เคอะ เรสคิว เล่ม 4, ตามรอย...คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส, ปาฏิหาริย์แห่งมิตรภาพ, ปาฏิหาริย์แห่งวาฬ, สามสหายผจญภัย ตอนกัญแจปริศนา, สามสหายผจญภัย ตอนโจรกรรมสัตว์เลี้ยง, สามสหายผจญภัย ตอนโจรจักรยาน, สามสหายผจญภัย ตอนปราสาทผีสิง, สามสหายผจญภัย ตอนปริศนาโรคประหลาด, สามสหายผจญภัย ตอนแผลมหากภัย, สามสหายผจญภัย ตอนสืบจากขยะ, สามสหายผจญภัย ตอนอลหม่านวันคริสมาส, สาวน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนตัวประกันดิสนีย์แลนด์, หนูน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนชุมทรัพย์แห่งคาซาโลมา, หนูน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนมาตรการบนรถไฟ, หนูน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนฝันร้ายในแวนคูเวอร์, อเล็กซ์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียนตอนเกาะมหาภัย, อเล็กซ์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียนตอนแผนพิฆาตอินทรี, อาร์เทอร์กับตำนานจอมกษัตริย์ ตอนศิลามนตรา, แองกัส: ปฐมบทตำนานแห่งนักรบ

2.1 เรื่องเกริลส์ ทุ เคอะ เรสคิว เล่ม 3 ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครที่เป็นเด็กหญิง ให้เป็นคนที่มีความกล้าหาญ ซึ่งถูกซ่อนอยู่ภายในใจตัวเอง เมื่อเกิดเหตุการณ์คับขันรุดมั่วร้ายระหว่างเดินทาง ทำให้มันเกิดตกใจกลัว เขาจึงต้องรวบรวมความกล้าหาญที่จะปลดสายบังเหียนม้าออกจากตัวรถ เพื่อไม่ให้คนขับได้รับอันตราย และเขาก็ปลดปล่อยได้แล้ว แล้วปลดสายบังเหียนช่วยเหลือคนอื่นได้สำเร็จ

2.2 เรื่องตามรอย...คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส ตัวละครสำคัญคือ คริสโตเฟอร์ เป็นผู้รอบรู้เรื่องการเดินเรือและออกเดินเรือเพื่อค้นหาดินแดนใหม่ ซึ่งต้องใช้ความพยายามมาก ในการค้นพบทวีปอเมริกาเขาต้องออกเดินเรือถึงสี่ครั้ง ต้องพบอุปสรรคมากมาย ซึ่งความสำเร็จนี้ไม่ได้เกิดขึ้น ง่าย ๆ เลย จะต้องศึกษาค้นคว้าเป็นอย่างดี รวมทั้งประสบการณ์การเดินเรือที่เชี่ยวชาญ

2.3 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งมิตรภาพ ตัวละครสำคัญคือ โทบี้ เป็นคนที่เชื่อและศรัทธาในตัวเพื่อนของเขามาก ซึ่งเขาเชื่อว่าเพื่อนของเขาชื่อพระเยซูกลับชาติมาเกิด มีเหตุการณ์ที่ทำให้พบว่า

เพื่อนมีพลังพิเศษในการรักษาคนที่ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ แต่เป็นสิ่งที่อยากจะเชื่อของคนทั่วไป และอาจเป็นการลบหลู่ศาสนาอย่างร้ายแรงด้วย แต่เขาก็ตกลงและเชื่อและเป็นเพื่อนที่ดีในใจเขาตลอดไป

2.4 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งวาฬ ตัวละครสำคัญคือ คาซู เด็กหญิงที่ต้องการความรักจากปู่ แต่ปู่ไม่ได้สนใจเธอเลย เพราะเป็นเด็กผู้หญิง ไม่สามารถสืบทอดตำแหน่งหัวหน้าเผ่าได้ เมื่อฝูงวาฬมาคุกคาม เธอจึงต้องปกป้อง ทำให้ทุกคนเห็นว่าเธอสามารถสื่อสารและเข้าใจปู่ จึงยอมรับในตัวเธอในที่สุด ซึ่งอุดมการณ์ของปู่เป็นธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดกันมาที่ต้องปฏิบัติตามของเผ่า

2.5 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนสืบจากขยะ ตัวละครสำคัญคือ เด็กสามคนที่เป็นเพื่อนกัน เรื่องเกิดจากเด็ก ๆ พบเบ็ดที่มีคราบน้ำมันติดทั้งตัว จึงได้พาไปรักษาและสืบหาสาเหตุความเป็นมาของคราบน้ำมัน เด็ก ๆ พบว่าสาเหตุมาจากการทิ้งขยะไม่ถูกที่ ผิดที่ผิดทางของคนที่ไม่มีความรับผิดชอบต่อและเห็นแก่ตัว ทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน รวมทั้งเป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม คนทำจะต้องได้รับการลงโทษทางกฎหมาย เป็นสิ่งที่ดีที่เด็ก ๆ ช่วยกันรักษาสิ่งแวดล้อม

2.6 เรื่องหนุ่มน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนฆาตกรรมบนรถไฟ ตัวละครที่สำคัญคือ ทอม เด็กชายที่เดินทางกลับบ้านโดยรถไฟ แล้วได้พบกับการฆาตกรรมบนรถไฟ ทำให้เขาอยากรู้ตัวคนร้าย ซึ่งมีคนต้องสงสัยมากมาย เมื่อรู้ว่าใครเป็นคนร้ายตัวจริงเขาก็แทบจะเอาชีวิตไม่รอด แต่ก็สามารถช่วยจับคนร้ายตัวจริงได้สำเร็จ

2.7 เรื่องอเล็กซ์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียนตอนเกาะมหาภัย ตัวละครสำคัญคือ อเล็กซ์ เด็กชายวัยสิบสี่ ที่เป็นสายลับให้กับองค์กรของประเทศ ได้รับตัวให้ไปพักผ่อนที่เกาะ โดยฟรีค่าใช้จ่ายทุกอย่าง แต่เขาต้องทำงานเล็ก ๆ น้อย ๆ ปรากฏว่างานนั้นมีความสำคัญมากในอนาคตของโลก ไม่มีใครจะสามารถช่วยได้ นอกจากอเล็กซ์คนเดียว เป็นสิ่งที่เขาจะต้องทำให้สำเร็จ

2.8 เรื่องอาร์เทอร์กับตำนานจอมกษัตริย์ ตอนสีลามนตรา ตัวละครสำคัญคือ อาร์เทอร์ เด็กชายที่ใฝ่ฝันอยากจะเป็นอัศวินเหมือนพ่อ ซึ่งพ่อฝึกให้เขาเป็นผู้ช่วยอัศวิน เมื่อเขาได้รับสีลามนตราจากเพื่อน ทำให้เขาได้เห็นเรื่องราวชีวิตของกษัตริย์อาร์เทอร์ผู้ยิ่งใหญ่ ทำให้เขาอยากจะเป็นอัศวินมากยิ่งขึ้น

2.9 เรื่องแองกัส: ปฐมบทตำนานแห่งนักรบ ตัวละครสำคัญคือ แองกัส เป็นเด็กหนุ่มสายเลือดนักรบที่อยากเจริญรอยตามพ่อ เมื่อพ่อถูกลอบฆ่า เขาแค้นมากอยากจะแก้แค้นให้พ่อ ดังนั้นเขาจึงฝึกฝนฝีมืออย่างหนัก กลายเป็นผู้นำและนักรบที่ยิ่งใหญ่ แล้วจึงไปรบเพื่อแก้แค้น

3. ตัวละครแบบเหนือจริง คือ การสร้างตัวละครให้มีพฤติกรรมเกินกว่าธรรมชาติวิสัย เช่น การสร้างตัวละครให้มีความเก่งกล้าเหนือมนุษย์ จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชน พบว่า ตัวละครแบบเหนือจริงมีจำนวน 20 เรื่อง คือ แก้วสารพัดนึก, ขุนทรัพย์พอมคเขาอัคคี, เขาวงกตสยของขวัญ, เดอะ เม็ก เผ่าพันธุ์อมตะ, ตามรอย...เทพเจ้าอีอีปด์, ตามรอย...อะลาติน,

ทอม มนุษย์สองโลก, ป้อมปราการมหาภัย, ปริศนาดวงสีอำพัน, ปริศนาหินสีดำ, ปีเตอร์กับนักจับดาว, ปีเตอร์ แพนกับผีนร่ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์, พันธมิตรแห่งรัตติกาล, มนตร์น้ำหมึก, ม้าขาวแห่งเซนเนอร์, มิเชล ตอนปริศนามัลล็อกกี, มือสังหารแห่งรุ่งอรุณ, สู่เส้นทางมรณะ, อบาร์ด และอสุรกายแห่งหายนะ

3.1 เรื่องเก้าอี้สารพัดนึก ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยให้มอลลี่และปีเตอร์ดำเนินเรื่องของเก้าอี้สารพัดนึก ซึ่งพาสองพี่น้องนี้ไปเที่ยวยังดินแดนเหนือจินตนาการต่าง ๆ ทั้งสวรรค์ ยักษ์ แม่มด หมู่บ้านเทวดา การที่ผู้แต่งสร้างตัวละครที่มีเก้าอี้สารพัดนึกนั้น เพื่อชี้ให้เห็นว่าในความเป็นจริงเราไม่สามารถทำได้ทุกอย่างตามสิ่งที่คิดได้ แต่เราสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ได้

3.2 เรื่องเดอะ เม็ก ผ่าพันธุ์อมตะ ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยซีอานโน เป็นเม็ก ซึ่งร่างกายจะหยุดการเติบโตที่อายุสิบสอง มีอายุหลายร้อยปี เขาต้องตามหาคนที่แม่ตั้งเสียไว้ก่อนตายให้พบ ทำให้เขาได้พบว่าผ่าพันธุ์เม็กเป็นอย่างไรมากขึ้น การที่ผู้แต่งสร้างตัวละครที่ลึกลับและเป็นอมตะนี้ เพื่อชี้ให้เห็นว่าในความเป็นจริงเราไม่สามารถเป็นอมตะได้ ชีวิตต้องดำเนินต่อไปตามธรรมชาติ ความต่างธรรมชาติไม่ใช่สิ่งที่ดีเสมอไป

3.3 เรื่องทอม มนุษย์สองโลก ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยทอมเป็นชาวเผ่าเซดทง์หยู้าสามารถหายตัวได้มองเห็นพลังดวงดาว และแถวสยซ์ของความหวังโยของมนุษย์ เมื่อเขาเกิดมามีลักษณะที่ต่างจากชาวเผ่า เขาจึงถูกตามล่า เขาจึงหนีเข้ามาในเขตเมืองของมนุษย์ทำให้ได้เจอกับเพื่อน เขาต้องเปิดใจยอมรับสิ่งที่เข้ามาในชีวิต และดำเนินชีวิตตามที่ถูกกำหนดไว้ ผู้เขียนสร้างตัวละครเหล่านี้เพื่อชี้ให้เห็นว่าเราไม่สามารถเลือกเกิดมาโดยสมบูรณ์ได้ แต่เราสามารถที่จะเปิดใจเรียนรู้สิ่งอื่นๆ ที่มอบมิตรภาพและความจริงใจ

3.4 เรื่อง ปริศนาหินสีดำ ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยเคดและฟิล เป็นสองพี่น้องที่ได้รับหินหัวใจเป็นมรดก ทำให้มีพลังพิเศษปกป้องจากอันตราย ส่วนตัวละครรองก็สามารถแปลงร่างเป็นคนหรือสัตว์ได้ เป็นผู้ช่วยในการทำภารกิจที่ได้รับมอบหมาย ผู้เขียนสร้างตัวละครเหล่านี้เพื่อชี้ให้เห็นว่าความรักและความสามัคคีทำให้ฝ่าฟันอุปสรรคที่อันตรายได้ และการเสียสละตนเองทำงานให้สังคม ให้สังคมได้มีความสุข

3.5 เรื่องปีเตอร์ แพนกับผีนร่ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์ ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยปีเตอร์ แพน เป็นเด็กชายที่บินได้และไม่มีวันโต ได้พบว่าความฝันจากดินแดนเนฟเวอร์แลนด์ได้รั่วไหลออกมา ทำให้คนอื่นได้รับความเดือดร้อน ปีเตอร์จึงต้องกลับไปยังดินแดนเนฟเวอร์แลนด์อีกครั้งเพื่อหาสาเหตุของเรื่อง ในความเป็นจริงแล้วตัวละคร

ลักษณะนี้ไม่มีอยู่จริง ผู้เขียนสร้างตัวละครเหล่านี้เพื่อชี้ให้เห็นจินตนาการของเด็ก ซึ่งมีแต่เด็กเท่านั้นที่จะเข้าใจเด็กด้วยกัน ยังสอดแทรกการรักษาสัญญาและความสามัคคี

3.6 เรื่องพันธมิตรแห่งรัตติกาล ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยคาร์เรน เป็นคนครึ่งผีเสื้อเลือก เป็นหนึ่งคนสำคัญของผีเสื้อเลือก ซึ่งทำสงครามเย็นกับปีศาจดูดเลือด ในความเป็นจริงแล้วตัวละครลักษณะนี้ไม่มีอยู่จริง ผู้เขียนสร้างตัวละครเหล่านี้เพื่อชี้ให้เห็นว่าการมีชีวิตที่เป็นอมตะอย่างปีศาจดูดเลือดนั้น ไม่ใช่การมีชีวิตอยู่อย่างมีความสุข หากแต่เป็นการมีชีวิตที่มีค่ามากกว่า

3.7 เรื่องมนตร์น้ำหมึก ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยเม็กก็ช่วยดำเนินเรื่องซึ่งเม็กก็เป็นมนุษย์ที่หลุดเข้าไปในโลกของหนังสือที่ชื่นชอบ ได้พบเห็นตัวละครที่เคยอ่าน และหาวิธีที่จะออกมาจากโลกหนังสือ ผู้เขียนสร้างตัวละครเหล่านี้เพื่อชี้ให้เห็นว่าความชื่นชอบในตัวละครเป็นสิ่งที่ดี การอ่านหนังสือต้องเข้าใจเนื้อหาและตัวละคร

3.8 เรื่องมิเชล คอนปริสมาล์ลือกี้ ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยน้องสาวของมิเชลเป็นทารกที่มีพลังพิเศษ เป็นมัลลือกี้ที่เกิดจากเลือดมังกร สามารถเสกคาถาได้ไม่จำกัด ทำให้มิชี่ไม่หวังดีต้องการตัว ผู้เขียนสร้างตัวละครเหล่านี้เพื่อชี้ให้เห็นว่าความใช้ความสามารถที่มีอยู่ในทางที่ถูกต้อง การมีความฉลาด มีไหวพริบก็สามารถเอาตัวรอดจากอันตรายได้โดยไม่ต้องใช้เวทมนตร์

3.9 เรื่องสู่เส้นทางมรณะ ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยวิลกับไลรา ใช้มีดตัดหน้าต่างและเดินทางออกไปสู่โลกอื่น ๆ ได้ เขาได้ค้นพบการมองเห็นผู้คนที่ไม่มีใครได้พบเห็น ซึ่งไลราต้องการพบเพื่อนรักที่เสียไป เพื่อกล่าวขอโทษและอำลาเป็นครั้งสุดท้าย ส่วนวิลต้องการพบบิดาเป็นครั้งสุดท้าย ผู้เขียนสร้างตัวละครเหล่านี้เพื่อชี้ให้เห็นว่าความเศร้าเสียใจกับการจากไปของคนที่เรา รัก จะต้องยอมรับความจริงให้ได้ และการผจญภัยในโลกของความตายไม่สามารถทำได้จริง

3.10 เรื่องอบารัต ผู้เขียนสร้างให้ตัวละครมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยแคนดี้ เด็กหญิงจากโลกหน้าเดินทางไปในดินแดนอบารัตที่เป็นเกาะแห่งชั่วโม่งซึ่งทุกสิ่งเป็นไปได้ เขาได้พบชาวอบารัตที่เป็นเจ้าหญิง แม่มด และปีศาจต่าง ๆ ต้องผจญภัยหนีการถูกจับของปีศาจร้ายที่คิดว่าเขามีความสามารถพิเศษ สามารถช่วยเขาให้เป็นใหญ่ได้ ผู้เขียนสร้างตัวละครเหล่านี้เพื่อชี้ให้เห็นว่าในโลกของเวทมนตร์ทุกสิ่งที่ไม่คาดฝันสามารถเกิดขึ้นได้เสมอ ซึ่งต่างจากโลกของความเป็นจริงที่ดำเนินไปตามขั้นตอน เรื่อยๆ ตามธรรมชาติ

4. ตัวละครแบบบุคลาธิษฐาน คือ ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ อาจเป็นสัตว์หรือสิ่งของที่ผู้เขียนกำหนดบทบาทและพฤติกรรมไว้ราวกับเป็นมนุษย์ จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับ

เขาวชนพบว่า ตัวละครแบบบุคลาธิษฐานมีจำนวน 10 เรื่อง คือชาร์ลลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก, เดเปโอ โร รักยิ่งใหญ่จากใจดวงเล็ก, บันทึกมุมนิน, บิ๊กจอร์จ, พระราชาเตงกวา, ม้าแสนรู้, เรื่องน่ากลัวของ โยโก้, เอรากอน, เอ็ดเวิร์ด ทุเลน ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า, โส้ง โส้ง เจ้าคุบเพื่อนซี้

4.1 เรื่องชาร์ลลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก ตัวละครสำคัญคือ วิลเบอร์ เป็นหนูที่รักชีวิต รักความงดงามของโลก รักเพื่อน ไม่อยากกลายเป็นอาหารของคน เพราะคิดว่าโลกนี้งดงามและน่าอยู่มาก ผู้เขียนสมมุติให้วิลเบอร์เป็นตัวแทนของมนุษย์ที่มีความฝัน มีเจตคติที่ดี และการมีเพื่อนเป็นสิ่งที่สำคัญในการดำเนินชีวิต

4.2 เรื่องเดเปโอ โร รักยิ่งใหญ่จากใจดวงเล็ก ตัวละครสำคัญคือเดเปโอ โร เป็นหนูที่ตัวเล็กมาก และมีพฤติกรรมไม่เหมือนหนูทั่วไป เขาไม่สนใจเรื่องอาหาร เขาอ่านหนังสือ และหลงรักเจ้าหญิง สิ่งเหล่านี้เองทำให้บรรดาหนูไม่พอใจ ผู้เขียนสมมุติให้เดเปโอ โรเป็นตัวแทนของความเป็นตัวของตัวเอง มีอุดมการณ์ที่แน่วแน่ และกล้าหาญ แม้ว่าคนอื่นจะเห็นว่าผิดปกติ แต่เขาก็สามารถพิสูจน์ตัวเองได้ว่าสิ่งที่ทำนั้นถูกต้อง แล้วให้อภัยให้กับทุกคนที่มองเขาไม่ดี

4.3 เรื่องบันทึกมุมนิน ตัวละครสำคัญคือ มุมนิน เป็นสัตว์ตัวเล็กที่อยู่ในป่า รักการผจญภัย รักอิสระ เขาได้เขียนบันทึกการผจญภัยในช่วงวัยเด็กที่หนีออกมาจากบ้านเลี้ยงเด็กกำพร้า เรียนรู้การใช้ชีวิตด้วยตัวเอง ได้พบกับเพื่อนใหม่ แล้วออกผจญภัยด้วยกัน ผู้เขียนสมมุติให้มุมนินเป็นตัวแทนของการเขียนชีวประวัติของตัวเองผ่านประสบการณ์ โดยคำนึงถึงบุคคลที่กล่าวถึงที่ยังมีชีวิตอยู่ และความสำคัญของการมีเพื่อน

4.4 เรื่องบิ๊กจอร์จ ตัวละครสำคัญคือ จอร์จ เป็นมนุษย์ต่างดาวที่มายังโลก เขามีรูปร่างประหลาด แต่ก็มีเพื่อนที่แสนดี ไม่ทำร้ายเขา ปกป้องเขาจากอันตราย ผู้เขียนสมมุติให้จอร์จเป็นตัวแทนของมิตรภาพระหว่างเพื่อน ความเหมือนหรือความต่างไม่ใช่เรื่องสำคัญ ทุกคนมีความเสมอภาคกัน

4.5 เรื่องพระราชาเตงกวา ตัวละครสำคัญคือ พระราชาเตงกวา เป็นตัวเตงกวาที่ถูกจับปล่อยออกมาจากห้องใต้ดิน เข้ามาอยู่ในครอบครัวของคน แล้วสร้างปัญหาให้กับทุกคน สุดท้ายตัวเตงกวาก็ถูกกำจัดออกจากบ้านในที่สุด ผู้เขียนสมมุติให้พระราชาเตงกวาเป็นตัวแทนของคนเห็นแก่ตัว ไม่ใส่ใจผู้อื่น และทำอะไรไม่เป็นเลยสักอย่าง

4.6 เรื่องม้าแสนรู้ ตัวละครสำคัญคือ แบล็กบิวตี้ เป็นม้าสีดำนที่มีลักษณะดี อยู่ในฟาร์มที่มีเจ้านายเป็นคนจิตใจดี เขาเติบโตขึ้นพร้อมทั้งเรียนรู้การเป็นม้าที่ดี ต่างจากม้าตัวอื่นที่ได้รับการปฏิบัติไม่ดี ทารุณโหดร้ายจากเจ้านายที่ใจร้าย ทำให้เป็นม้าคือ พยศ มีอารมณ์ดุร้าย ผู้เขียนสมมุติให้แบล็กบิวตี้ เป็นตัวแทนของคนที่ดีงาม จิตใจอ่อนโยน เห็นอกเห็นใจ เข้าใจผู้อื่น และสะท้อนความงามของชีวิต

4.7 เรื่องเอรากอน ตัวละครสำคัญคือ ซาเฟียรา เป็นมังกรของเอรากอน ร่วมเรียนรู้ และผจญภัยด้วยกัน การเลี้ยงมังกรนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะมีตัวโต ผู้ขี่มังกรจะต้องเข้าใจเป็นหนึ่งเดียวกับมังกร ผู้เขียนสมมุติให้มังกรเป็นตัวแทนของความกล้าหาญ และมีรูปภาพที่ดี

4.8 เรื่องเอ็ดเวิร์ด ทุเลน ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า ตัวละครสำคัญคือ เอ็ดเวิร์ด เป็น ตึกตาคระต้ายกระเบื้อง ที่มีเจ้าของรักมาก แต่กระต่ายไม่ได้ตระหนักถึงความรักที่มีค่า เมื่อสูญเสียไปแล้วจึงเห็นค่าและใช้เวลานานกว่าจะได้พบความรักนั้น ผู้เขียนสมมุติให้กระต่ายเป็นตัวแทนของ ความรักที่งดงาม ความพยายามของกระต่ายที่โหยหาความรักจากเจ้าของ และการเห็นค่าของ ความรัก

4.9 เรื่องโง้ง โง้ง เจ้าตูบเพื่อนซี้ ตัวละครสำคัญคือ เบนนี่ เป็นสุนัขที่ค่อนข้างท้าย กลายเป็นวีรบุรุษรักษาร้านทำขนมจากคนร้ายได้ เป็นความรักอันยิ่งใหญ่ที่สุนัขมีต่อมนุษย์ ผู้เขียน สมมุติให้เบนนี่เป็นตัวแทนของสัตว์ที่ได้รับความรัก ความเมตตาจากเจ้าของ ซึ่งจะทำให้เกิด ความอบอุ่นขึ้นภายในใจ

ด้านฉาก หมายถึง เวลา และสถานที่ที่เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามเค้าโครง เรื่องราว เหตุการณ์ ตัวละคร สิ่งที่ตัวละครทำ คิด และรู้สึก อาจจะเกิดขึ้นในอดีต ในปัจจุบันหรือใน อนาคตสถานที่ที่ตัวละครเกิด มีชีวิตอยู่ ต่อสู้ปัญหาและอุปสรรค อาจจะเกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน โลกแห่งจินตนาการในป่า ในเมือง ในถ้ำ ในบ้าน จากอาจจะรวมถึงสิ่งมีชีวิต และ ไม่มีชีวิต ที่ปรากฏอยู่ในสถานที่ที่ตัวละครมีชีวิตสัมผัสเกี่ยวข้องกับอยู่ด้วย ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ในการ วิเคราะห์กลวิธีเกี่ยวกับฉาก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. ฉากและบรรยากาศที่เด็กคุ้นเคย หมายถึง ฉากที่ผู้เขียนสร้างขึ้นโดยใช้สถานที่ บรรยากาศที่เด็กสัมผัสได้ และพบเห็นอยู่เป็นประจำ เช่น บ้าน โรงเรียน วัด ฯลฯ จากการศึกษา วรรณกรรมพบว่าเรื่องที่ฉากและบรรยากาศที่เด็กคุ้นเคยมีจำนวน 29 เรื่อง ได้แก่ การผจญภัยของ ทอม ซอว์เยอร์, ข้ามขอบฟ้าตามหาสวรรค์, คิระ – คิระ งามระยับดังดวงดาว, คุโระ ผากหัวใจไว้ที่ โรงเรียน, จูดี มูดี คอนจูคืออยากเป็นหมอดู, เดเปโอโร รักยิ่งใหญ่จากใจดวงเล็ก, บ้านเล็กในป่าใหญ่, บิ๊กจอร์จ, ปาฏิหาริย์แห่งมิตรภาพ, ปิงรักนอกตำรา, พระราชาแดงกวา, พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนี วันเกิด, พี่น้องสี่กระรัต, มิเชล คอนปริศนามัลลือกี้, สามใบเถากับโจฟี, สามสหายผจญภัย ตอน กุญแจปริศนา, สามสหายผจญภัย ตอนโจรกรรมสัตว์เลี้ยง, สามสหายผจญภัย ตอนโจรจักรยาน, สามสหายผจญภัย ตอนปราสาทผีสิง, สามสหายผจญภัย ตอนปริศนาโรคประหลาด, สามสหาย ผจญภัย ตอนแผ่นดินไหว, สามสหายผจญภัย ตอนสืบจากขยะ, สามสหายผจญภัย ตอนอลหม่าน วันคริสมาสต์, สี่ครุณี, หนูอยากมีบ้าน, เอ็ดเวิร์ด ทุเลน ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า, แสร้งรักกับเง็กดินกา มหากย์, โง้ง โง้ง เจ้าตูบเพื่อนซี้และไฮดี้

1.1 เรื่องคุโระ ผักหัวใจไว้ที่โรงเรียน ผู้เขียนใช้ฉากที่โรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ โดยเสนอเรื่องราวให้คุโระอยู่ที่โรงเรียน แล้วเด็ก ๆ นักเรียนช่วยกันดูแล คุโระจะวิ่งเล่นกับเด็ก ๆ ทุกวัน และร่วมห้องเรียนด้วย นอกจากนี้ฉากยังเป็นที่ต่าง ๆ ที่คุโระวิ่งเล่นทุ่งหญ้าเชิงเขา และฉากโรงพยาบาลที่คุโระป่วยคุณครูจึงพาไปหาหมอ

1.2 เรื่องคิระ - คิระ งามระดับดั่งดวงดาว ผู้เขียนใช้ฉากที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ โดยเสนอเรื่องราวของครอบครัว ความรักของพี่สาว น้องสาว และมีฉากอื่นเป็นโรงเรียนที่เคิร์กกับลินส์ไปเรียนหนังสือ ซึ่งต้องปรับตัวและเรียนรู้สังคมต่างวัฒนธรรม

1.3 เรื่องจูดี มูดี ผู้เขียนใช้ฉากที่โรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ โดยเสนอเรื่องราวความใฝ่ฝันของจูดีที่อยากเป็นหมอ จึงไปทำนายให้เพื่อนที่โรงเรียน รวมถึงทำนายคุณครูด้วย และมีกล่าวถึงฉากที่บ้านเล็กน้อยตอนที่จูดีทะเลาะกับน้องชาย

1.4 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งมิตรภาพ ผู้เขียนใช้ฉากที่เป็นโรงเรียนประจำ ซึ่งนักเรียนต้องเรียนและพักที่โรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ โดยเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นระหว่างนักเรียนกับเด็กในไร่ ตลอดจนมิตรภาพของเพื่อน และความเชื่อทางศาสนาคริสต์ นอกจากนี้ยังมีฉากบ้านพักคุณครูที่โทบีไปเยี่ยมลูกสาวที่ป่วยของครู

1.5 เรื่องปิ้งรักนอกตำรา ผู้เขียนใช้ฉากที่เป็นบ้านและโรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ โดยเริ่มเรื่องราวจากพ่อสอนหนังสือให้ลูก ๆ ที่บ้าน ไม่ยอมให้ลูกไปเรียนที่โรงเรียน เมื่อพ่อไม่สบายไม่สามารถสอนหนังสือได้ แม่จึงพาลูกไปเข้าเรียนที่โรงเรียนใกล้บ้าน ทำให้เด็กจะต้องปรับตัวในการเรียนที่ต่างวิธีสอน และสังคมเพื่อนที่แวดล้อม ยังมีฉากที่บ้านพักคุณครูเล็กน้อยที่เด็กรับทำงานเป็นพี่เลี้ยงเด็ก

1.6 เรื่องสามใบเถากับโซฟี ผู้เขียนใช้ฉากที่เป็นบ้านและสวนบริเวณบ้านเป็นส่วนใหญ่ โดยเสนอเรื่องราวสามพี่น้องกับโซฟีที่เล่นด้วยกันที่บ้าน จากนั้นสี่ยไม้คิงของโซฟีได้รับการอบรมให้ดีขึ้น ได้รับความรัก ความเอาใจใส่และการเลี้ยงดูจากผู้ใหญ่ที่ดี ทำให้โซฟีกลายเป็นเด็กดี และมีเพื่อน ๆ ที่น่ารักอีกสามคน

1.7 เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนแผลคมหากษ์ ผู้เขียนใช้ฉากที่เป็นโรงเรียนมากที่สุด โดยเสนอเรื่องราวจากมาเรียถูกส่งไปเรียนที่โรงเรียนประจำ แล้วพบการทุจริตในการสอบจึงหาวิธีจับคนร้าย แล้วได้กลับไปเรียนที่โรงเรียนเดิมกับเพื่อน ๆ ฉากที่กล่าวถึงอีกคือบ้าน ตอนที่มาเรียนกลับไปที่บ้านพบพ่อกับแม่

1.8 เรื่องเอ็ดเวิร์ด ทูเลน ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า ผู้เขียนใช้ฉากที่เป็นบ้านมากที่สุดในตอนแรก เพราะเอ็ดเวิร์ดอยู่บ้านเพื่อรอเจ้าของกลับมาจากโรงเรียนแล้วเล่นด้วยกัน สุดท้ายเอ็ดเวิร์ดอยู่ในฉากที่เป็นร้านขายตุ๊กตา ซึ่งเขาได้พบเจ้าของผู้เป็นที่รักอีกครั้ง หลังจากพลัดพรากมานาน

1.9 เรื่องแฮร์รี่กับแก๊งดินกามหาภัย ผู้เขียนใช้ฉากที่เป็นบ้านมากที่สุด โดยเสนอเรื่องราวจากแฮร์รี่อยู่กับพี่เลี้ยง เพราะพ่อกับแม่ไปต่างประเทศ เมื่อสิ้นพ่อแม่แล้ว แฮร์รี่ก็ถูกส่งตัวไปบ้านย่า ใช้ชีวิตอย่างมีความสุข และเข้าโรงเรียน จะเป็นฉากโรงเรียนต่อมา ซึ่งมีกิจกรรมที่โรงเรียน

1.10 เรื่องไฮดี้ ผู้เขียนใช้ฉากที่เป็นบ้านมาก โดยเสนอเรื่องราวจากไฮดี้ไปอยู่กับปู่ที่บ้านเชิงเขา เลี้ยงแพะ เก็บดอกไม้ทุ่งหญ้า เชี่ยมคุณยายตาบอดบนเขา โดยปู่จะคอยดูแล และรักไฮดี้มาก นอกจากนี้ยังมีสถานที่ต่าง ๆ ที่ไฮดี้เดินทางไปกับน้าสาว แต่สุดท้ายไฮดี้ก็เลือกที่จะกลับมาอยู่กับปู่ที่บ้านเชิงเขาตามเดิม

2. ฉากและบรรยากาศที่สอดคล้องกลมกลืนกับเรื่อง หมายถึง การสร้างฉากเพื่อให้เกิดความสมจริงในเรื่อง จากการศึกษาวรรณกรรมพบว่าเรื่องที่ฉากและบรรยากาศที่สอดคล้องกลมกลืนกับเรื่องมีจำนวน 38 เรื่อง ได้แก่ แก้อีสารพัตติก, เกิร์ลส์ ทู เดอะ เรสคิว เล่ม 3, เกิร์ลส์ ทู เดอะ เรสคิว เล่ม 4, ขุมทรัพย์พ่อมดเขาค้อ, เขาวงกตของขวัญ, จิโร่ กับการเดินทางครั้งสุดท้าย, จูคอบ (แห่งความโชคร้าย), ชาร์ลลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก, จิโร่ คำวิงวอนของสุนัขทดลอง, เดวิด หนีสุดชีวิต, เดอะ เมิก เผ่าพันธุ์อมตะ, ดามรอย...เทพเจ้าอียิปต์, ดามรอย...อะลาติน, ทอม มนุษย์สองโลก, บันทึกลับมิน, ป้อมปราการมหาภัย, ปริศนาหินสีดำ, มนตร์น้ำหมึก, ม้าขาวแห่งเซนเนอร์, มือสังหารแห่งรุ่งอรุณ, ปริศนาด้วยสีอำพัน, ปีเตอร์กับนักจับดาว, ปีเตอร์ แพนกับฝันร้ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์, พันธมิตรแห่งรัตติกาล, ม้าแสนรู้, เรื่องน่ากลัวของโยโก้, สายเลือดฆาตกรรม, สาวน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนตัวประกันคิสนีย์แลนด์, คู่เส้นทางมรณะ, หนูน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนขุมทรัพย์สาบสูญแห่งคาซาโลมา, หนูน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนฆาตกรรมบนรถไฟ, หนูน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนฝันร้ายในแวนคูเวอร์, หายน่ะก่อนปิดฉาก, อบาร์ด, อสุรกายแห่งหายนะ, อเล็กซ์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียน ตอนเกาะมหาภัย, อเล็กซ์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียน ตอนแผนพิฆาตอินทรี และเอราคอน

2.1 เรื่องแก้อีสารพัตติก ฉากของเรื่องเป็นฉากที่ผู้เขียนจินตนาการขึ้น เป็นฉากที่อยู่ในนิทานหรือเทพนิยาย ฉากที่ผู้เขียนจินตนาการขึ้นคือ ปราสาทยักษ์ หมู่บ้านพรายดิน แดนแห่งความฝัน และบ้านของแม่มดพ่อมด ซึ่งเป็นสถานที่เด็ก ๆ ฝันถึงโดยแก้อีสารพัตติก เห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างฉากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เป็นจินตนาการ และได้แต่งเติมขึ้นเพื่อความสนุกสนาน

2.2 เรื่องขุมทรัพย์พ่อมดเขาค้อ ผู้เขียนใช้ฉากที่เกิดขึ้นหลายสถานที่ เช่น เขาวงกต อุโมงค์ ห้องเก็บสมบัติ ซึ่งผู้เขียนได้บรรยายการผจญภัยอย่างน่าตื่นเต้น เพราะตลอดทางจะมีปีศาจที่น่ากลัวไม่ซ้ำแบบ เห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างฉากดังกล่าวเพื่อให้มีความสมจริงมากขึ้น

2.3 เรื่องจิโร่กับการเดินทางครั้งสุดท้าย ผู้เขียนใช้ฉากหลายสถานที่ตามการดำเนินเรื่องที่จิโร่ออกเดินทางระยะไกลเพื่อกลับบ้านโดยใช้เวลาสองปีจึงประสบความสำเร็จ ระหว่างทางจิโร่เดินทางผ่านเขตเมือง ป่าภูเขา แม่น้ำ และโรงเรียน เห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างฉากดังกล่าวเพื่อให้มีความสมจริงมากขึ้น

2.4 เรื่องซาร์ลोटต์ แมงมุมเพื่อนรัก ฉากของเรื่องคือ คอกหมูที่อยู่ในฟาร์มเลี้ยงสัตว์ ผู้เขียนสร้างฉากได้สอดคล้องกลมกลืนกับเรื่องที่กล่าวถึงตัวละครเอกคือ หมู ซึ่งเป็นหมูที่มีเพื่อนและรักโลกที่สวยงาม พยายามทำหน้าที่ของหมูที่นอกจากเป็นอาหารอย่างดีที่สุด ผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านรู้สึกว่ามีชีวิตค่านัก และการมีเพื่อนก็ทำให้โลกนี้น่าอยู่ขึ้น

2.5 เรื่องเดวิด หนีสุดชีวิต ผู้เขียนใช้ฉากหลายสถานที่ตามการดำเนินเรื่องที่เดวิดหนีออกมาจากค่ายกักกัน ซึ่งต้องเดินทางที่ยาวไกลและเป็นโลกภายนอกที่เดวิดไม่รู้จักเลย ตลอดทางเขาต้องเดินทางในป่า ในเมืองหลวง ข้ามฝั่งทะเล เพื่อกลับบ้านได้สำเร็จ เห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างฉากดังกล่าวเพื่อให้มีความสมจริงมากขึ้น

2.6 เรื่องทอม มนุษย์สองโลก ฉากของเรื่องเป็นฉากที่ผู้เขียนจินตนาการขึ้นเกี่ยวกับโลกของชาวเผ่าซุงหญ้า ที่มีลักษณะและทัศนคติต่างจากโลกมนุษย์ เห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างฉากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เป็นจินตนาการ และได้แต่งเติมขึ้นเพื่อความสนุกสนาน

2.7 เรื่องบันทิกมูมิน ผู้เขียนใช้ฉากหลายสถานที่ตามการดำเนินเรื่อง โดยเป็นฉากที่ผู้เขียนจินตนาการขึ้น ซึ่งตัวมูมินถูกสร้างขึ้นให้ผจญภัยในป่าและทะเล จนกระทั่งหยุดการเดินทางเพราะมีครอบครัวต้องดูแล เห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างฉากดังกล่าวเพื่อให้มีความสมจริงมากขึ้น

2.8 เรื่องม้าแสนรู้ ผู้เขียนใช้ฉากหลายสถานที่ตามการดำเนินเรื่องที่แบล็กบิวตี้คือเดินทางรับใช้เจ้านาย และการถูกยกให้เจ้าของใหม่ โดยส่วนใหญ่แล้วเป็นฉากเกี่ยวกับทุ่งหญ้าและคอกม้า ผู้เขียนสร้างฉากได้สอดคล้องกลมกลืนกับเรื่องที่ตัวละครเอกเป็นม้า เพื่อให้มีความสมจริงมากขึ้น

2.9 เรื่องมือสังหารแห่งรุ่งอรุณ ผู้เขียนใช้ฉากหลายสถานที่ตามการดำเนินเรื่องและเป็นฉากที่ผู้เขียนจินตนาการขึ้นตามตัวละครที่เป็นฆาตกรและปีศาจฆาตกร มีฉากในตัวเมืองหลวง ในบ้านร้าง และในอุโมงค์ทอระบายน้ำ เห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างฉากดังกล่าวเพื่อให้มีความสมจริงมากขึ้น

2.10 เรื่องอบาร์ต ฉากของเรื่องเป็นฉากที่ผู้เขียนจินตนาการขึ้น โดยเกาะแห่งซัวโมงทั้งยี่สิบห้าเกาะและตัวละคร มีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ มีทั้งปีศาจสัตว์ประหลาด แม่มด ซึ่งตัวละครเอกจะต้องผจญภัยไปตามที่ต่าง ๆ เห็นได้ว่าผู้เขียนสร้างฉากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เป็นจินตนาการ และได้แต่งเติมขึ้นเพื่อความสนุกสนาน

3. ฉากและบรรยากาศที่ช่วยเสริมความรู้และประสบการณ์ให้กับเด็ก หมายถึง การที่ผู้เขียนแทรกความรู้เพื่อให้ผู้อ่านได้มีความรู้และประสบการณ์เพิ่มขึ้นในด้านต่างๆ เช่น ฤดูกาล อาชีพ ประเพณีท้องถิ่น หรือความรู้รอบตัวต่าง ๆ โดยผู้เขียนจะอธิบายสิ่งเหล่านี้ไว้ให้ผู้อ่านได้อย่างชัดเจน จากการศึกษาวรรณกรรมพบว่าเรื่องที่ฉากและบรรยากาศที่ช่วยเสริมความรู้และประสบการณ์ให้กับเด็กมีจำนวน 13 เรื่อง ได้แก่ เก็น เจ้าหนูสู้ชีวิต เล่ม 1, เก็น เจ้าหนูสู้ชีวิต เล่ม 2, เก็น เจ้าหนูสู้ชีวิต เล่ม 3, เก็น เจ้าหนูสู้ชีวิต เล่ม 4, เก็น เจ้าหนูสู้ชีวิต เล่ม 5, เก็น เจ้าหนูสู้ชีวิต เล่ม 6, ดาวแห่งชีวิต, ตามรอย...คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส, บ้านเกิดมันฝรั่ง, ปาฏิหาริย์แห่งวาฟ, โปะจิ ดำนาน สุนัขไพรณีย์, อาร์เทอร์กับดำนานจอมกษัตริย์ ตอนศิลามนตรา, แองกัส, ปฐมบทดำนานแห่งนักรบ

3.1 เรื่องเก็น เจ้าหนูสู้ชีวิต ฉากส่วนใหญ่ของเรื่องคือ สภาพบ้านเมืองที่ถูกกระเบิดปรมาณู จนได้รับความเสียหายมาก ผู้คนได้รับความยากลำบาก ขาดแคลนอาหารและยารักษาโรค ซึ่งตัวละครเอกคือ เก็น ต้องดูแลแม่และน้องแทนพ่อที่เสียชีวิต ผู้เขียนได้สอดแทรกความรู้เรื่องประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งประเทศญี่ปุ่นพ่ายแพ้ต่อประเทศสหรัฐอเมริกา ตลอดจนผลที่เกิดจากการทำสงคราม ที่มีแต่ความสูญเสีย

3.2 เรื่องดาวแห่งชีวิต ฉากส่วนใหญ่ของเรื่องคือ บ้าน ตัวละครสำคัญคือ แอนนามารี จากสถานะสงครามเขาจะต้องช่วยเพื่อนที่มีเชื้อสายยิวให้รอดพ้นการจับกุมของทหารนาซี โดยช่วยในการลักลอบผู้อพยพลเรือไปยังประเทศสวีเดน ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องผลกระทบที่เกิดจากสงครามและความจงรักภักดีที่มีต่อกษัตริย์เดนมาร์ก

3.3 เรื่องตามรอย...คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส ฉากส่วนใหญ่ของเรื่องคือ เรือ ซึ่งใช้ในการเดินทางค้นหาดินแดนใหม่ของคริสโตเฟอร์ รวมถึงเรือที่ร่วมในคณะเดินทางด้วย ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องภูมิประเทศ การเดินเรือ เรื่องราวกษัตริย์ของประเทศต่าง ๆ ที่คริสโตเฟอร์ได้ขอความกรุณาช่วยเหลือให้การเดินทางราบรื่น

3.4 เรื่องบ้านเกิดมันฝรั่ง ฉากส่วนใหญ่ของเรื่องคือ ประเทศโบลีเวีย ซึ่งเป็นบ้านเกิดของมันฝรั่ง มีการปลูกและบริโภคมันฝรั่งอย่างแพร่หลาย เรื่องเกิดจากตัวละครเอกย้ายไปอยู่ที่โบลีเวีย ซึ่งยังเป็นประเทศที่ล้าหลังกว่าอเมริกา ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องลักษณะภูมิประเทศ ธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ชนชาติ ตลอดจนการดำเนินชีวิต และความรู้เรื่องมันฝรั่ง ที่มีหลายชนิด แต่ละชนิดใช้ในการประกอบอาหารต่างกันไป

3.5 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งวาฟ ฉากส่วนใหญ่ของเรื่องคือ หมู่บ้านของชนเผ่าเมารี ซึ่งเป็นบ้านเกิดของตัวละครเอกคือ คาสู เป็นเด็กหญิงที่โหยหาความรักจากปู่ และเป็นผู้ขี้อวด ผู้เขียน

สอดคล้องความรู้เรื่องความเชื่อ ค่านิยม ประเพณีของชนเผ่าเมารี และเรื่องวาฬ ซึ่งมีอิทธิพลต่อชนเผ่าเป็นอย่างมากตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ

3.6 เรื่องโพะจิ ดำนันทน์ขัณฑ์ไปรษณีย์ จากส่วนใหญ่ของเรื่องคือ หมู่บ้านมัคราของฮ็อกไกโด เป็นที่อยู่ของตัวละครทั้งหมด ซึ่งตัวละครเอกเป็นสุนัขทำงานเป็นผู้ช่วยบุรุษไปรษณีย์ ผู้เป็นเจ้านาย เขาติดตามเจ้านายไปส่งจดหมายทุกที่ เมื่อเจ้านายเจอพายุหิมะก็พยายามที่จะช่วยอย่างที่สุด ผู้เขียนสอดคล้องความรู้เรื่อง ดำนันทน์ของไปรษณีย์ และการส่งจดหมายในอดีตที่มีความยากลำบาก ต่างจากการส่งจดหมายในปัจจุบันมาก

3.7 เรื่องอาร์เทอร์กับดำนันทน์จอมกษัตริย์ ตอนศิลามนตรา จากส่วนใหญ่ของเรื่องคือ หมู่บ้านที่อยู่ทุ่งชายแดนระหว่างอังกฤษกับเวลส์ เป็นที่อยู่ของตัวละครเอก คือ อาร์เทอร์ ผู้ซึ่งอยากจะเป็นอัศวินตามรอยพ่อ ผู้เขียนสอดคล้องความรู้เรื่องการศึกษาฝึกฝนร่างกายให้เตรียมพร้อมก่อนการเป็นอัศวิน สงครามการแย่งชิงดินแดน ศาสนา ความเชื่อ

3.8 เรื่องแองกัส: ปฐมบทดำนันทน์แห่งนักรบ จากส่วนใหญ่ของเรื่องคือ หมู่บ้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือของสกอตแลนด์ แองกัสอยากเจริญรอยตามที่เป็นนักรบที่เก่งมาก ในช่วงเวลานั้นมีการทำศึกสงครามบ่อยครั้ง ผู้เขียนสอดคล้องความรู้เรื่องการทำศึกสงคราม ประวัติศาสตร์ของสกอตแลนด์ และการใช้แรงงานทาสในสมัยก่อน

ด้านบทสนทนา เป็นถ้อยคำที่ตัวละครพูดคุยกัน ไม่ใช่การบรรยาย บทสนทนาที่ดีความเหมาะสมกับบุคลิกภาพของตัวละคร สอดคล้องกับบรรยากาศในเรื่องและควรมีความสมจริงจากการศึกษาวรรณกรรมด้านบทสนทนา ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์กลวิธีเกี่ยวกับการสร้างบทสนทนา ดังนี้

1. บทสนทนาที่ดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เขียน สามารถเล่าเรื่องได้อย่างเหมาะสม มีความสมจริง และเหมาะสมกับบุคลิกภาพของตัวละคร จากการศึกษาพบว่า ผู้เขียนมีการใช้บทสนทนาดังนี้เพื่อช่วยในการดำเนินเรื่อง ดังตัวอย่าง

1.1 เรื่องปีเตอร์ แพนกับผีนร่ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์ ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่ช่วยในการดำเนินเรื่อง โดยให้ตัวละครพูดคุยกันถึงเหตุการณ์ในเรื่อง ดังนี้ (มาทีอกรัน, 2550, หน้า 124 – 125)

“...วันหนึ่ง เหล่าโจรสลัดพบถ้ำใต้ดินของปีเตอร์ แพน และรอดักจับพวกเรา เด็กหลงทีละคน ตอนที่เรป็นออกมา รวมทั้งเวนดี้กับไมเคิลและจอห์นด้วย แต่พวกเขาจับแพนไม่ได้ เพราะเขาหลับสนิทอยู่ในถ้ำ และไม่ได้ออกมา ดังนั้นเจสส์, สุก ผู้ขี้ลาดดาขวาก็หยิบขวดยาพิษ (ไม่เคยไปไหนโดยไม่มีมัน) และหยดลงไปในยาของปีเตอร์ เพื่อว่าเขาจะได้ดื่มมันเมื่อเขาดันขึ้นแล้วก็ตาย!”

“ฉันเริ่มปวดแล้ว” ไฟร์ฟรายเออร์เตือน

“...แต่นางฟ้าทิงเกอร์เบลซึ่งจงรักภักดี ซื่อสัตย์ และกล้าหาญเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นและรู้ว่า เธอต้องทำอะไร!”

“เธอฉลาดไหม ทิงเกอร์เบลคนนี้”

“ฉลาดมาก อย่าขัดสี”

“แล้วสวยไหม”

“สวยแบบขาว ๆ จี๋หงุดหงิดนิดหน่อย เล่าต่อได้หรือยัง”

“เป็นผู้หญิงหรือ”

“หญิงมาก อยากฟังหรือเปล่านี้”

“แล้วจี๋โกหกหรือเปล่า”

“ครั้งหนึ่งเธอบอกว่าเวन्दี้เป็นนก และปีเตอร์อยากให้เราอิงเธอให้ตาย” คำโกหกนั้น ยิ่งใหญ่มากจนทำให้แม้แต่ไฟร์ฟรายเออร์อิงไป

“ปีเตอร์ตื่นขึ้นมาและกำลังจะดื่มยาพิษ เมื่อทิงเกอร์เบลลุกขึ้นมาดื่มมันแทน ดังนั้น...”

1.2 เรื่องปริศนาหีนสีด้า ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่ช่วยในการดำเนินเรื่อง โดยให้ตัวละครพูดคุยกันถึงเหตุการณ์ในเรื่อง ดังนี้ (รัตต์, 2549, หน้า 289 – 290)

“...คุณกำลังทำอะไรหรือคะ” เคนดาม

คาร์เตอร์หือบบมองขึ้นมาด้วยความแปลกใจ รวากับลืมไปแล้วว่าเธอไม่ได้อยู่คนเดียว เธอหือดาค่านแว่นตาและนั่งอยู่ครู่หนึ่ง ความสับสนปรากฏขึ้นที่คิ้วสีงาช้างที่เป็นรอยย่นเล็กน้อยของเธอ “ฉันกำลังพยายามเร่งเอาพลังงานที่ได้จากหินหัวใจสองก้อนนี้ มันมีพลังงานไม่ที่จะเปลี่ยนรูปได้ในตอนนี้”

“การเปลี่ยนรูปแบบไหนหรือคะ” เคนดาม

คาร์เตอร์ล้งเลอีกครั้ง “ฉันคิดว่าฉันคงต้องเหนื่อยมากแน่ ๆ” เธอพูดขึ้นมาในที่สุด ปอยผมสีทองตกอยู่บนเอนิดาข้างหนึ่ง แต่เธอไม่ได้ปีคมันออก “เธอช่วยพูดอีกทีสิ”

เคนดารู้สึกว่าเธอมีโอกาสที่จะทำอะไรบางอย่างซึ่งอาจจะหยุดแผนการชั่วร้ายของลอราเบท แลมปีตันได้ ดังนั้นเธอจึงพยายามสงบนิ่งและทำตัวสบาย ๆ “มันทำอะไรหรือคะ เครื่องนี้”

“อิม” คาร์เตอร์ตอบ “จริง ๆ แล้วมันเป็นเครื่องเก่า ฉันดัดแปลงมันอยู่ แนวคิดก็คือเธอเข้าไปในตัวโดยผ่านประตูหมุนที่อยู่ด้านซ้ายมือ และเมื่อเธอออกมาจากอีกด้านหนึ่ง เธอก็จะได้รับการเปลี่ยนรูป...”

1.3 เรื่องสายเลือดมาตกรรม ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่ช่วยในการดำเนินเรื่อง โดยให้ตัวละครพูดคุยกันถึงเหตุการณ์ในเรื่อง ดังนี้ (พรินซ์, 2549, หน้า 52)

“...ไม่ใช่ความผิดของเธอสักหน่อย” โรสพูดขึ้นขณะเดินกลับบ้าน ก่อนเวลาที่เราคาดไว้ “ไม่เห็นจะต้องทำท่าเศร้าอย่างนั้นเลยนี่”

“ฉันแค่เกลียดความคิดที่ว่าเขามีอะไรเกี่ยวข้องกับฉัน” ผมตอบ

“แต่เขาไม่ได้เกี่ยวนี่” โรสชี้ประเด็น เธอเป็นคนบอกฉันเองว่าเขาไม่ใช่พ่อของเธอ เธอคู่มือก๊วยเขาเลยด้วยซ้ำ”

ผมพูด “ฉันอยากรู้ว่าใครคือพ่อที่แท้จริง ฉันไม่เข้าใจว่าเพราะอะไรโพลล์ถึงไม่ยอมบอกฉัน...”

1.4 เรื่องจุดจบ (แห่งความโชคร้าย) ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่ช่วยในการดำเนินเรื่อง โดยให้ตัวละครพูดคุยกันถึงเหตุการณ์ในเรื่อง ดังนี้ (โฮล์ม, 2551 ข, หน้า 147 – 148)

“...ผมจะบอกให้ว่าเรื่องอะไร” อลตอนโซ่พูด “ผมถูกน้ำพัดมาที่ชายฝั่งนี้มาหลายปีแล้ว หลังจากที่ต้องอดทนอยู่ในพายุน้ำหนักกับเรื่องอื้อฉารร้ายแรงทางการเมือง”

“แล้วไงล่ะ” แร็บไบบลิทห์ถาม “ในที่สุดทุกคนก็ต้องถูกน้ำพัดมาที่ชายหาดนี้แหละ”

“ผมอยากทิ้งประวัติศาสตร์ความโชคร้ายของผมไว้ข้างหลังแล้วใช้ชีวิตสงบสุข ปรวนจากความยุ่งยาก” อลตอนโซ่พูด “แต่ตอนนี้มีชาวอาณานิคมบางคนพูดถึงการก่อกบฏ ถ้าเราไม่ระวัง เกาะนี้จะกลายเป็นความเลวร้ายพอ ๆ กับส่วนอื่น ๆ ของโลก!”

“กบฏหรือ” อิชมาเองพูดอย่างสยดสยอง “ใครกันที่กล้าพูดถึงเรื่องกบฏ”

“ฉันกล้าค่ะ” เอเรวอนพูด “ฉันเมื่อการกำกับดูแลของคุณแล้ว อิชมาเอล ฉันถูกน้ำพัดมาที่ชายหาดนี้หลังจากอยู่บนเกาะอีกแห่งหนึ่งที่ไกลยิ่งกว่านี้ ฉันเมื่อชีวิตสงบสุข ฉันพร้อมที่จะผจญภัย แต่เมื่อไม่มีอะไรน่าตื่นเต้นมาถึงเกาะนี้ คุณก็จะโยนมันทิ้งไปที่สวนพฤกษชาติทันที!”

“มันขึ้นอยู่กับว่าเธอมองเรื่องนี้ยังไง” อิชมาเอลประท้วง “ฉันไม่ได้บังคับใครให้โยนอะไรทิ้ง...”

1.5 เรื่องอเล็กซ์ โรเจอร์ สายลับนักเรียน ตอนแผนพิฆาตอินทรี ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่ช่วยในการดำเนินเรื่อง โดยให้ตัวละครพูดคุยกันถึงเหตุการณ์ในเรื่อง ดังนี้ (โฮโรวิทซ์, 2550 ข, หน้า 66)

“...ฉันเสียใจที่พ่อของ...เพื่อนเธอบาดเจ็บ แต่เธอคงรู้แล้วเหมือนกันว่าตำรวจฝรั่งเศสก็สืบสวนแล้ว และเธอพูดถูก...มันไม่ใช่แค่สิ่ว”

“นั่นแหละที่ผมกำลังพยายามจะบอกคุณ”

“ปรากฏว่าองค์กรผู้ก่อการร้ายท้องถิ่นกลุ่มหนึ่ง...พวก ค.ช.ท. ... ออกมาประกาศความรับผิดชอบ”

“ค.ช.ท. หรือ” หัวอเล็กซ์หมุนตัว “พวกเขาเป็นใครล่ะ”

“พวกนี้หน้าใหม่มาก ๆ” มิสซิสโจนส์อธิบาย “ค.ช.ท. ย่อมาจากความรักของ ทูลิสต์หลัก ๆ ก็คือพวกชาตินิยมฝรั่งเศสที่ต้องการหยุดยั้งการที่บ้านเรือนท้องถิ่นในคามาร์กถูกขายในราคาต่ำเพื่อการท่องเที่ยวและเพื่อเป็นบ้านพักตากอากาศ”

“มันไม่ได้เกี่ยวอะไรกับ ค.ช.ท. หรือ” อเล็กซ์ขึ้นกราน “ซัสเซ็น เกรกอร์วิชต่างหาก ผมเห็นเขาและเขาก็ยอมรับแล้ว เขายังบอกผมด้วยว่าเป้าหมายที่แท้จริงคือ เอคเวร์ดเพลเซอร์ ทำไมพวกคุณไม่ยอมฟังสิ่งที่ผมพูดบ้างล่ะ มันเป็นเรื่องบทความที่เอคเวร์ดกำลังเขียนอยู่อะไรบางอย่างเกี่ยวกับการพบกันที่ปารีส เคมีนเคย์คือคนที่อยากให้เขาตาย...”

2. บทสนทนาที่แสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ทั้งรูปร่าง ลักษณะ หน้าตา นิสัยใจคอ อารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร จากการศึกษาพบว่าผู้เขียนมีการใช้บทสนทนาลักษณะนี้เพื่อช่วยแสดงลักษณะของตัวละคร ดังตัวอย่าง

2.1 เรื่องเดอะ เม็ก เฟาพัน รุ่มตะ ผู้เขียนใช้บทสนทนาแสดงลักษณะตัวละครดังนี้ (แคว, 2549, หน้า 31)

“...นายชื่ออะไร” ผมถาม

“เรย์... เรย์ อีทวาร์เต แล้วนายล่ะ”

“ซีอาน โน เซเซน แม่กับพ่อเคยเรียกฉันว่า ซี”

“เคยเรียกกรี” เขาว่า ก้มลงหยิบก้อนหินร่วง ๆ อีกก้อนแล้วโยนมันลงไปตามเนินเขา เขามีแขนที่แข็งแรง “แล้วพ่อกับแม่นายอยู่ไหนล่ะตอนนี้”

“ท่านตายแล้ว แล้วไงล่ะ”

“ไม่แล้วไงหรือ คุณก็แค่ถามดู”

ผมไม่แน่ใจว่าผมชอบเขาหรือไม่ แต่ผมก็อยากรู้เขาก็เช่นกัน

“นายอายุสิบสองมานานเท่าไรแล้ว”

“ฉันอายุสิบสองมานานเท่าไรแล้วนะหรือ นายรู้ได้ไงว่าฉันอายุสิบสอง”

“เพราะเราทุกคนเป็นอย่างนั้น”

จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะตัวละครที่มีอายุหยุดอยู่ที่อายุสิบสองเท่านั้น ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของตัวละครที่เป็นบุคคลเฉพาะ

2.2 เรื่องไฮดี้ ผู้เขียนใช้บทสนทนาแสดงลักษณะตัวละครดังนี้ (ขปรี, 2549, หน้า 70 – 71)

“...ปู่ย่า พู่ย่า เราช่วยกันเอาค้อนและตะปูด้วยยาว ๆ ไปซ่อมหน้าต่างและผนังที่เริ่มจะพังกันนะจ๊ะ เพราะบ้านนั้นลั่นเอี๊ยดอ๊าดไปหมดทั้งหลังแล้วจ๊ะ”

“เราต้องไปจ้ะ ไรโรขอหนูล่ะ” ปู่ถาม

“ไม่มีใครขอหรือจะ หนูรู้เอง เพราะของทุกอย่างในบ้านมันพังไปหมด และยายก็นอนไม่หลับเพราะกลัวบ้านจะพังลงมาเมื่อไหร่ก็ได้ ยายก็มองไม่เห็นอะไรสักอย่าง ยายยังบอกอีกว่าไม่มีใครทำให้ยายมองเห็นได้อีกแล้ว แต่หนูแน่ใจว่าปู่ต้องทำได้ ปู่ลองคิดดูสิจะว่ายายจะเศร้าแค่ไหนที่ต้องนั่งหวาดกลัวอยู่ในความมืดตลอดเวลา มีแต่ปู่เท่านั้นแหละที่จะช่วยยายได้ พู่นี่เราจะไปช่วยยายกันใช่ไหมจะปู่”

ไฮดี้ก็อดแขนปู่ไว้แน่นและยกหน้ามองปู่ด้วยความเชื่อมั่นและวางใจ ชายชราก็ลงมองเด็กน้อยอยู่ครู่หนึ่ง แล้วจึงพูดว่า “เอละ ไฮดี้ พู่นี่เราจะลงไปดูกันว่ามียะไรที่เราพอจะซ่อมได้บ้าง”

เด็กน้อยกระโดดโลดเต้นด้วยความดีใจไปรอบ ๆ ห้อง และร้องเพลงอย่างร่าเริงว่า “พู่นี่เราจะไป! พู่นี่เราจะไป!”

จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะตัวละครที่ชื่อไฮดี้ ว่าเป็นเด็กดี มีจิตใจเมตตา เห็นอกเห็นใจ ช่วยเหลือผู้อื่น เอาใจใส่คนรอบตัวอย่างจริงใจ แม้ว่าจะเป็นเด็กกำพร้าแต่ก็เป็นเด็กที่มีทัศนคติต่อโลกที่สวยงาม ได้รับความรักและความเข้าใจจากปู่ที่ดี

2.3 เรื่องพี่น้องสี่กระรัต ผู้เขียนใช้บทสนทนาแสดงลักษณะตัวละครดังนี้ (วิลสัน, 2549 ข, หน้า 158)

“... ไซ! ให้ตายเถอะ คิกซี่ ลูกน่าจะหลับไปแล้วนะ ลูกคงไม่ได้ฝันถึงน้องชายหรือไซไหม”

“แต่เขาไม่ใช่พี่น้องชายแท้ ๆ ของหนูนี่คะแม่”

“เอ๊ะลูกพูดเองอะไรกันเนี่ย” แม่โกรธเสียงจนหน้าอกระเพื่อม แล้วชันแค้นซึกก็หลุดออกมา “เขาเป็นน้องชายแท้ ๆ ของลูกแน่นอนเหมือนที่มาร์ตินกับจูดและโรเซลเป็นพี่สาวแท้ ๆ ของลูกไง ช่วงเรื่องพวกพ่อ ๆ เอะ แม่เป็นแม่ของลูก แม่เป็นแม่ของเขาจริง ๆ”

“หนูรู้คะแม่”

“ลูกจะทำให้แม่ประสาทแล้วนะ คิกซี่! ลูกรู้อะไรสิ” แม่ถามพยายามเริ่มให้นมชันแค้นอีกครั้ง “เอละจ๊ะ ทุนหัวของแม่ คุณนมอีกหน่อยนะ อย่าปล่อยให้พี่สาวเพื่อน ๆ ของลูกทำลูกหายอยากเลย เราต้องบำรุงให้แข็งแรงนะ พ่อหนุ่ม ลูกนี่ช่วงเป็นเด็กชายที่ตัวกระจ๊วบจริง ๆ”

ฉันทูกเขาลงข้าง ๆ แม่ “เขาไม่ใช่เด็กชายตัวน้อย ๆ นะคะแม่ เขาเป็นเด็กหญิงตัวน้อย ๆ ต่างหาก...”

จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะตัวละครที่เป็นแม่ว่าได้หวังมากที่จะได้ลูกชาย แต่ในความเป็นจริงแล้วเด็กเป็นลูกสาว และยังคงไม่ยอมรับความจริง แม้ว่าลูกสาวอีกคนบอกแล้วก็ตาม ซึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนใจ ผิดหวัง

2.4 เรื่องสี่ครุณี ผู้เขียนใช้บทสนทนาแสดงลักษณะตัวละครดังนี้ (ออลคอตต์, 2549, หน้า 13 – 14)

“...ฉันจะไม่เป็นสาว และถ้าการเกลาผมทำให้ฉันเป็นสาวละก็ ฉันจะดักเป็ยจนถึงอายุ 20 ปีทีเดียว” โจร์องพลางดึงดาบาช่ายคลุมผมออก และสลัดผมสีน้ำตาลออกหลุดลุ่ย “ฉันเกลียดที่จะเป็นสาว เป็นนางสาวมารซ์และต้องสวมเสื้อยาว ๆ แล้วก็ทำหน้าตาเคร่งขรึมราวกับรูปปั้น ฉันไม่อยากเป็นเด็กผู้หญิงเพราะฉันชอบเกมของเด็กผู้ชาย ชอบงานและกิริยาท่าทางของเขา ฉันเสียใจเหลือเกินที่ไม่ได้เกิดมาเป็นผู้ชาย ยิ่งเดี๋ยวนี้ละก็ยิ่งร้ายใหญ่ เพราะฉันอยากไปร่วมรบกับคุณพ่อใจเทบขาด แต่ฉันต้องนั่งดักไหมพรมอยู่กับบ้านราวกับยายแก่!” แล้วโจก็จับถุงเท้าสีน้ำเงินสั้นจนเข็มดักไหมพรมกระทบกันดังกริ๊งกริ๊งและกลุ่มไหมพรมหล่นจากดักกลิ้งไปบนพื้นห้อง

“พี่โจที่น่าสงสาร! ฉันเสียใจที่พี่จะกลับไปเป็นผู้ชายอีกไม่ได้ และไม่มีวิธีใดที่จะช่วยพี่ด้วย ฉะนั้นพี่ก็ควรจะทำใจที่ได้เปลี่ยนชื่อให้เหมือนผู้ชายและทำตัวเป็นพี่ชายของเรา” เบทพูดพลางลูบผมพี่สาวซึ่งนั่งอยู่ใกล้ ๆ เธออย่างรักใคร่

“ส่วนน้องนะ เอมี” เม็กกล่าวต่อไป “น้องทำท่าทางเคร่งขรึมและละเอียดถี่ถ้วนมากเกินไป ท่าทางของน้องช่างน่าขันเสียจริง ๆ ถ้าน้องไม่ระวังให้ดีละก็ โค้ชขึ้นใคร ๆ เขาคงหัวเราะกันแน่ พี่ชอบกิริยามารยาทที่ดีและคำพูดไพเราะของน้องในเวลาที่น้องไม่ได้พยายามทำตัวให้ขี้นิ่งจนเกินไป แต่คำพูดอันเหลว ๆ ไหล ๆ ของน้องก็ไม่ดีเท่ากับคำพูดแผลง ๆ ของโจเหมือนกัน นั่นแหละ”

“ถ้าโจเป็นเด็กที่ชอบทำตัวเป็นผู้ชาย และเอมีเป็นคนชอบทำท่าเคร่งขรึมแล้ว น้องเป็นอะไรล่ะจ๊ะ!” เบทถามพี่สาว

“น้องนะรี น้องจะเป็นอะไรเสียอีก นอกจากจะเป็นเด็กที่น่ารักที่สุดในโลก” เม็กตอบอย่างมั่นใจ ไม่มีใครคัดค้าน เพราะเบทเป็นเด็กที่น่ารักที่สุดของครอบครัว

จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะตัวละครของพี่น้องทั้งสี่คน ที่มีลักษณะนิสัยที่ต่างกัน การจะเปลี่ยนลักษณะนิสัยของคนอื่นนั้นเป็นสิ่งที่ยาก การเป็นตัวของตัวเองดีที่สุด ควรจะพอใจในสิ่งที่ตนเป็น แต่นิสัยที่ไม่ดีบางอย่างถ้าปรับให้ดีขึ้นได้ก็จะดีขึ้น เป็นสิ่งที่พี่เห็นและได้บอกให้น้องรู้จักตัวเอง และอยู่ร่วมกันในบ้านอย่างมีความสุข

2.5 เรื่องพระราชานางเงือก ผู้เขียนใช้บทสนทนาแสดงลักษณะตัวละครดังนี้ (เนอสลิงเงอร์, 2549, หน้า 26 – 27)

“... มาร์ทีน่าถามว่า “ทำไมเขาชอบพูดว่า เรา ตลอดเวลาละ มีเขาอยู่แค่คนเดียวนี่นา!” พ่อบอกว่า มันเป็นเรื่องนามพหุพจน์ของพระราชานางเงือก แต่มาร์ทีน่าไม่เข้าใจ

เมื่ออธิบายให้เธอฟังว่า “พระราชาย่อมเป็นใหญ่กว่าคนธรรมดาทั่วไป ด้วยเหตุนี้ ท่านจึงใช้สรรพนามว่า เรา แทน ฉัน และเวลาที่เราจะพูดด้วย เราก็ต้องใช้สรรพนามว่า ท่าน แทน คุณ ส่วนท่านเองก็จะเรียกคนธรรมดาทั่วไปว่า เขา แทน คุณ!”

มาร์ทีน่ายังไม่เข้าใจอยู่ดี ผมก็ไม่เข้าใจเหมือนกัน คุณปู่จึงกระซิบบอกพวกเรว่า “เขาพูดอย่างนี้ก็เพราะเขาสติไม่ดีนะ!”

คราวนี้มาร์ทีน่าเข้าใจ ผมก็เหมือนกัน...”

จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะตัวละครของที่เป็นเด็ก ยังไม่เข้าใจสรรพนามที่ใช้ของพระราชาดังกล่าว ผู้ใหญ่จึงต้องอธิบายความหมายที่ถูกต้องให้เด็กเข้าใจ ในความเป็นพระราชามีการพูดอย่างไร

3. บทสนทนาที่สะท้อนขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยมท้องถิ่น และสภาพแวดล้อมเกี่ยวกับตัวละคร จากการศึกษาวรรณกรรมพบว่าผู้เขียนมีการใช้บทสนทนาลักษณะนี้ เพื่อสะท้อนขนบธรรมเนียมประเพณี ดังตัวอย่าง

3.1 เรื่องเดปอโร รักยิ่งใหญ่จากใจดวงเล็ก ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่สะท้อนขนบธรรมเนียมของหนู คือหนูจะต้องไม่พูดกับมนุษย์ ดังนี้ (ดิคามิลโล, 2551 ก, หน้า 42)

เมื่อเดปอโรเห็นน้ำตาเจ้าหญิง มันก็ทำผิดกฎเก่าแก่อันสำคัญยิ่งของหนู มันพูดออกมาพูดกับมนุษย์

“ได้โปรดเถอะพะย่ะค่ะ” เดปอโรพูด “อย่าร้องไห้เลย” มันยื่นผ้าเช็ดหน้าให้เจ้าหญิง เจ้าหญิงสูดจมูกและก้มลงจมน้ำในเดปอโร

“อย่าพูดกับเจ้าหญิง!” พระราชาส่งเสียงก้อง

เดปอโรทิ้งผ้าเช็ดหน้า มันถอยหนีจากพระราชาราช

“สัตว์ชอบทะเลาะไม่พูดกับเจ้าหญิง เราไม่ต้องการให้เรื่องนี้มาทำให้โลกกลับตาลปัตร ผิดที่ผิดทาง เรามีกฎเกณฑ์ จงไปให้พ้นก่อนที่สามัญสำนึกของข้าจะกลับมาและสั่งฆ่าเจ้าเสีย”

3.2 เรื่องพาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่สะท้อนขนบธรรมเนียม ประเพณีการยิงนกพิราบในวันแห่งครอบครัว ดังนี้ (สปีเนลลี, 2549, หน้า 49)

“...ตอนยังเด็กกว่านี้ เรื่องนี้ถือเป็นเรื่องพิสดารสำหรับพาล์มเมอร์ มันกลายเป็นวิธีที่เขาสามารถจดจำตัวเลขจำนวนมาตัวแรกในชีวิต หัวพัน เป็นเวลานานที่ตัวเลขห้าพัน หมายถึงจำนวนนกพิราบที่คุณสามารถยิงได้ภายในหนึ่งวัน ทีละตัว ทีละตัว เมื่อโตขึ้นอีกหน่อยเขาก็เริ่มรู้จักปืนกลแล้วก็รถถัง แล้วก็ปืนbazooka และแน่นอน ลูกกระเบิด

“ทำไมพ่อไม่ระเบิดมัน และทำให้มันพ้นทุกข์ไปเลยทีเดียวล่ะละ” เขาถามพ่อในวันหนึ่ง

นั่นคือตอนที่พ่ออธิบายถึงขั้นตอนของมัน พ่ออธิบายว่ามันมีอะไรมากกว่าการทำให้
นกพิราบพันทุกข์ พ่อบอกว่าเฉพาะคนที่จ่ายเงินเท่านั้นจึงจะมีสิทธิ์ยิงนกพิราบ และเงินที่ได้จะเอา
ไปปรับปรุงให้สวนสาธารณะดีขึ้น “เพราะฉะนั้น” พ่อบอก “ต้องขอบคุณนกพิราบที่ทำให้เรามี
ชิงช้าในสนามเด็กเล่น...”

3.3 เรื่องบ้านเกิดมันฝรั่ง ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่สะท้อนขนบธรรมเนียม ประเพณีใน
วันผู้ลี้ภัยไปแล้วในประเทศโบลิเวีย ดังนี้ (บอร์ดอนส์, 2549, หน้า 78)

“...ที่ว่า พวกเรามีเงินไม่พอ ไม่พอสำหรับทำอะไรละ แล้วมันเกี่ยวข้องกับวันของ
ผู้ลี้ภัยไปได้อย่างไร”

“ถูกที่ลูกน้องของฉัน คนอายุน้อยสุดตายไปแล้วปีครึ่ง วันพุธเป็นวันของผู้ลี้ภัยไป
แล้ว เราจึงต้องตั้งแท่นบูชาและสวดมนตร์ให้”

ไม่เห็นเข้าใจเลย

“วันของผู้ลี้ภัยไปแล้วทุกปี พวกออกมาดูสจะกลับมาที่บ้าน...”

“กาซิด้าอธิบาย

“พวกอะไรนะ”

“พวกออกมาดู วิญญาณของผู้ตาย พวกเขารู้จักทางกลับบ้านตัวเองในวันที่ 1
พฤศจิกายนของทุกปี ตอนเที่ยงวัน แล้วจะกลับไปวันรุ่งขึ้น เป็นอย่างนี้จนครบสามปี หลังจากนั้น
พวกเขาจะไม่กลับมาอีกเลย แต่ในสามปีแรกนี้ ครอบครัวต้องต้อนรับวิญญาณพวกเขาเป็นอย่างดี
และจัดเตรียมข้าวปลาอาหารที่พวกเขาชอบและให้พวกเรชริสสวดมนตร์อุทิศให้...เอ้อ ดังนั้น
จำเป็นต้องใช้เงิน...”

3.4 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งวาฬ ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่สะท้อนขนบธรรมเนียม ประเพณี
ในเรื่องผู้ช้ำวาฬ และวาฬศักดิ์สิทธิ์ ที่ได้รับสืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษของเผ่าเมารี ดังนี้ (อีเมร่า,
2549, หน้า 158 – 159)

“...ทุกคนเห็นวาฬตัวนั้นแล้ว” ปูพูด “ทุกคนเห็นรอยสักศักดิ์สิทธิ์บนหัวของท่านแล้ว
รอยสัคนั้นอยู่ตรงนั้นด้วยความบังเอิญ หรือว่าโดยตั้งใจ? เหตุใดวาฬจึงมีรอยสัคนั้นจึงไม่ไปเกลียด
ที่ไวโนยู แต่กลับมาที่นี่? ตัวท่านเองเป็นของโลกรึงหรือโลกलगกัน?”

“จริง” ใครคนหนึ่งตอบ

“นั่นเป็นเรื่องตามธรรมชาติหรือเหนือธรรมชาติ?”

“เหนือธรรมชาติ” เสียงที่สองพูด

โคโร อะพริรานาชูสองมือเพื่อหยุดการแสดงความคิดเห็น “เปล่าเลย” ปูพูด “เป็นทั้ง
สองอย่าง มันคือเรื่องย่ำเตือนให้ระลึกถึงความเป็นหนึ่งเดียวกันที่ครั้งหนึ่งโลกนี้เคยเป็นมา มันคือ

สายรถที่เชื่อมอดีตเข้ากับปัจจุบัน ความจริงกับความอัศจรรย์เป็นทั้งสองอย่าง มันเป็นทั้งสองอย่าง” ปู่พูดเสียงดังลั่น “และหากว่าเราล้มการสื่อสาร ความเป็นมารีของพวกเราก็จะยุติลง”

ลมหวิวหวิวผ่านคำพูดของปู่”วาฬตัวนี้เป็นหมายสำคัญอย่างหนึ่ง” ปู่เริ่มอีกครั้ง “ท่านพาตัวเองมาเกยตื้นที่นี่ หากเรานำท่านกลับสู่ทะเลได้ นั่นจะเป็นการพิสูจน์ว่าความเป็นหนึ่งเดียว ยังคงอยู่กับเรา แต่ถ้าเราทำไม่ได้ นั่นก็เพราะเราอ่อนแอเอง หากท่านยังมีชีวิต เราก็มี ถ้าท่านตายเราก็ตาย ไม่เพียงแค่การอยู่รอดของท่านเท่านั้น แต่หากเป็นของเราด้วยที่รออยู่ข้างนอกนั่น”

โคโร อะพริรานาหลับตา เสียงของปู่ถ่วงลอยไปในอากาศและอีกอึก กำลังรอกการตัดสินใจ

“เราควรรอด? หรือว่าเราควรตาย?”

คำตอบของเราคือการ ให้อภัยด้วยความยินดีต่อความภาคภูมิใจในเผ่าพันธุ์ของเรา

3.5 เรื่องดาวแห่งชีวิต ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่สะท้อนขนบธรรมเนียม ประเพณีงานศพ ซึ่งถูกจัดฉากขึ้นเพื่อหลอกลวงทหารนาซี เพื่อช่วยชาวยิวหลบหนี ดังนี้ (ลาวรี, 2549, หน้า 71 – 72)

“...ใครตาย” เขาถามด้วยเสียงหยาดกระด้าง

“ไม่มีใครตอบ พวกเขามองแอนนามารี แล้วเธอก็รู้ว่านายทหารคนนั้นจะจบบทสนทนาที่เธอ

ตอนนี้เธอรู้แล้วว่าที่ลุงเฮนริกพูดถึงตอนคุยกับเธอในโรงนาหมายถึงอะไร เป็นเรื่องง่ายกว่าที่จะแสดงความกล้าหาญถ้าเราไม่รู้อะไรเลย

เธอกลืนน้ำลาย “ป้าทวดแบร์เทอของหนูค่ะ” เธอโกหกด้วยเสียงหนักแน่น

ทันใดนั้น นายทหารคนนั้นก็เดินไปข้างหน้า ข้ามห้องไปที่โถงศพ เขาวางมือซึ่งสวมถุงมือไวนิลใส่ “ป้าทวดแบร์เทอที่นำส่งสาร” เขาพูดด้วยน้ำเสียงกรุณา

“ผมรู้ธรรมเนียมของพวกคุณดี” เขาว่า เบนสายตามหาแม่ซึ่งยังคงยืนอยู่ตรงทางเดิน “และรู้ว่าเป็นธรรมเนียมที่ต้องแสดงความเคารพด้วยการมองหน้าบุคคลผู้เป็นที่รัก นำแปลกที่พวกคุณปิดโถงแน่นแบบนี้” เขากำมือแน่นและลูบข้ามขอบฝาโลง

“ทำไมไม่เปิดฝาออก” เขาสั่ง “เปิดฝาโลงออกและมองหน้าป้าทวดแบร์เทอเป็นครั้งสุดท้ายกันเถอะ!”

แอนนามารีเห็นปีเตอร์ที่อีกฟากของห้อง นั่งตัวแข็งบนเก้าอี้ หุบคาง และเอามือล้วงไปข้างลำตัวอย่างช้า ๆ

แม่เดินข้ามห้องมาอย่างรวดเร็ว ตรงไปที่โถงศพ ตรงมาที่นายทหาร “คุณพูดถูก”

แม้ว่า “หมอบอกว่าควรปิดฝาโลงไว้ เพราะป้าทวดแบร์เทอตายด้วยโรคไข้รากสาดและหมอบอกว่ามีโอกาสที่เชื้อโรคจะยังอยู่ ยังเป็นอันตรายอยู่ แต่เขาจะรู้อะไร แต่หมอบ้านนอกคนหนึ่ง แถมยังแก่

ขนาดนั้น เชื่อใช้รากสาธไม่มีทางอยู่ในคนตายหรอก! ป้าทวดเบิร์เทอ ฉันอยากเห็นหน้าป้ามานานแล้ว จะได้จูบลाप้า เราต้องเปิดฝาลงอยู่แล้ว! ฉันคิดว่าคุณเสนอขึ้นมา...”

4. บทสนทนาที่ให้ข้อคิดเตือนใจ จะให้ข้อคิดที่เป็นคติสอนใจในตอนท้ายของเหตุการณ์ จากผลของการกระทำของตัวละครผ่านทางบทสนทนา จากการศึกษาวรรณกรรมพบว่า ผู้เขียนมีการใช้บทสนทนาดังกล่าวนี้นี้เพื่อให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน ดังตัวอย่าง

4.1 เรื่องสามใบเถากับโซฟี ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่ให้ข้อคิดสอนใจ ดังนี้ (เคอ เซกูร์, 2549, หน้า 240)

“ตัวนี้เล็กไปหน่อย ตัวนั้นก็น่าเกลียดขี้เหร่ ตัวโตสีเทานี้หาทางขี้เกียจ ตัวสีดำออกจะคร่ำ ตัวสีสนิมสองตัวนี้ก็ผอมชะมัด ตัวสีเทาอ่อนนี้แหละดีที่สุดสวยที่สุดด้วย ฉันจะซื้อตัวนี้ จงไว้ดีกว่าคนอื่นจะได้แย่งไปไม่ได้ ฉันจะผูกหมวกกับผ้าพันคอไว้ที่อาน ใคร ๆ ก็ต้องอยากซื้อ ตัวนี้ แต่ฉันจะไม่ยอมยกให้ใครหรอก”

ขณะที่โซฟีนึกถึงแต่ตัวเอง และเลือกตัวที่คิดว่าดีกว่าตัวอื่น นิแซลกับลูกชายซึ่งจะติดตามไปด้วยก็ต่างตระกร้ออาหารใบใหญ่สองใบเข้ากับอานพาเล่

เวลาเก้านาฬิกา ทุกคนกินอาหารเช้าแล้วก็ออกมาหน้าปราสาท ทุกอย่างพร้อม ออกเดินทางได้

“ลูก ๆ เลือกหาได้นะจ๊ะ” มาดาม เคอ เฟลอร์วิลบอก “ให้คนอายุน้อยเลือกก่อนมาร์เกอริตจ๊ะ หลานอยากซื้อตัวไหน”

“ตัวไหนก็ได้ค่ะ คุณป้า” มาร์เกอริตตอบ “คุณป้ากรุณาเลือกให้หนูด้วย ตัวไหน ๆ ก็ดีหมดทุกตัว”

“ถ้าอย่างนั้นป้าขอแนะนำให้หลานซื้อตัวเล็กตัวใดตัวหนึ่ง อีกตัวให้โซฟี”

“คุณป้าคะ” โซฟีละล้าละลัง “หนูเลือกตัวของหนูไว้แล้ว ตัวสีเทาอ่อนค่ะ หนูผูกหมวกกับผ้าพันคอไว้กับอานแล้ว”

“หนูช่างรีบร้อนเลือกตัวที่หนูคิดว่าดีที่สุดเหลือเกินนะโซฟี! หนูทำอย่างนี้ไม่ค่อยน่ารักนะสำหรับเพื่อน ๆ ของหนู และก็ไม่สุภาพต่อมาดาม เคอ รอสบูร์ และต่อป้า แต่ในเมื่อหนูเลือกแล้ว หนูก็เข้าไปเถิด หนูอาจจะต้องสำนึกเสียใจภายหลัง...”

4.2 เรื่องอาร์เทอร์กับตำนานจอมกษัตริย์ คอนสแตนตรา ผู้เขียนใช้บทสนทนาที่ให้ข้อคิดสอนใจ ดังนี้ (กรอสส์ลี - สอลแลนด์, 2549, หน้า 59 – 60)

“...เซิร์ลเป็นพี่ชายของข้า” ข้าว่า

“นั่นคือความจริง”

“และพี่ชายของข้าก็มีความหมายต่าง ๆ กันไป ดูร้ายได้เช่นเดียวกับใจดี เป็นมิตรได้เช่นเดียวกับเป็นศัตรู”

“นี่ละคือ ความเข้าใจ” บาทหลวงโอลิเวอร์ว่า

“เชิร์ลบอกข้าว่าลูกชายคนที่สองเทียบไม่ได้กับลูกชายคนโต” ข้าเล่าต่อ

“ไม่เป็นความจริง” บาทหลวงโอลิเวอร์ว่า แล้วทำตัวพองเหมือนนกโรบินที่เพิ่งไปเล่นน้ำโคลน “ไม่จริงสักนิด มนุษย์บ้างก็เกิดเป็นผู้ชาย บ้างก็เป็นผู้หญิง บ้างก็เกิดก่อน บ้างก็เกิดหลัง จริง ๆ แล้วคนส่วนใหญ่ไม่ได้เป็นลูกคนโตด้วยซ้ำ! เรื่องนี้ไม่มีความหมายอะไรเลย ไม่ว่าจะเป็นผู้หญิงหรือชาย เกิดก่อนหรือเกิดหลัง เรามีความสำคัญเท่าเทียมกันเสมอในสายตาของพระเจ้า...”

ด้านการใช้ภาษา ในวรรณกรรมสำหรับเยาวชนนั้นต้องเลือกใช้ถ้อยคำและสำนวนโวหารให้เหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของเด็ก

เกณฑ์ในการใช้ภาษาที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์วรรณกรรมสำหรับเยาวชนทั้งด้านการใช้ถ้อยคำและการใช้สำนวนโวหารคือ

1. การใช้คำ เป็นการเลือกใช้ถ้อยคำในงานเขียน ผู้เขียนต้องเลือกใช้ถ้อยคำให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ ตัวละคร เพื่อสื่อความหมายได้ชัดเจน และสละสลวย การใช้ถ้อยคำในวรรณกรรมสำหรับเยาวชนสามารถจำแนกได้ดังนี้

1.1 คำภาษาปาก เป็นภาษาที่ใช้พูดกันในชีวิตประจำวันเป็นส่วนใหญ่ และมักใช้กับบุคคลที่มีความคุ้นเคยสนิทสนมกันเป็นพิเศษ จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนพบว่า ผู้เขียนได้ใช้คำภาษาปาก เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความสมจริง สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของตัวละคร เข้าใจง่าย เพราะเป็นคำพูดที่พบได้บ่อยในชีวิตประจำวัน ดังตัวอย่าง

1.1.1 เรื่องมิเชล ดอนปรีสนา มัลลิกี ผู้เขียนใช้ภาษาปากในบทสนทนาดังนี้ (โอกลีวี, 2549, หน้า 89)

“...ฉันบอกว่า—ฉันเปิดอะไร ๆ ได้ พวกประตูอะไรเงี้ย”

มิเชลนั่งคิดเฉยๆ หนึ่ง และว่า “แต่ฉันก็เปิดได้นะ นายก็แค่หมุนลูกบิด อย่าง—”

“อันนั้นฉันรู้น่า มัมปัส” มิสเตอร์นิคเกิลพูด สันตึระหุจดหงิด “ประเด็นคือ—ฉันเปิดอะไร ๆ ได้เวลามันล็อกไว้ เข้าใจไหม”

“อ้อ เข้าใจละฉลาดจัง”

“อะฮ้า ก็ไฉนจะซซซึ้น นั่นละฉันเอง—ฉลาดเป็นกรคจริง ๆ อยากรู้อะไรอีกล่ะ”

“ฉันสงสัยว่านายมาอยู่ที่นี่ได้ยังไง”

ใคร ๆ ก็ชอบเวลามีคนขอให้พูดเรื่องตัวเอง ไม่เว้นแม้แต่มิสเตอร์นิคเกิล “อะฮ้า! คือเรื่องทั้งหมดมันเริ่มหลังจากที่ฉันกำลังจะโดนจับไปไว้ทุกซ์แบบ—”

จบไปไร้ทุกข์ มีเชลไม่คิดว่ามีสเตอร์นิกเกิลจะลงเอยอย่างมีความสุขได้ เขาจึงชักว่า “จบไปไร้ทุกข์นั่นหรือ—อ้อ! ฉันเกลียดคนม!—จบไปไร้ทุกข์ แปลว่าอะไรล่ะ” มีสเตอร์นิกเกิลไม่ชอบใจนักที่ถูกขัด

“จบไปไร้ทุกข์นะเอะ แปลว่าอะไรเงั้นเอะ ก็แปลว่า—คือ—แบบว่า...เอ่อ...เวลานายทำอะไรเลวร้ายแล้วโดนเขาจับตัวได้นะ เข้าใจยัง”

“อ้อ—นายหมายถึงโดนจับไปไว้คุกนั่นหรือ” มีเชลถาม...

1.1.2 เรื่องบ๊ิกจอร์จ ผู้เขียนใช้ภาษาปากในบทสนทนาดังนี้ (ฟริงเกิล, 2549, หน้า 95 – 96)

“...พูดใหม่อีกทีซี” บารอนถามง ๆ เสียงฮัมของจอร์จก้องสะท้อนในหู จนเขาต้องบดข้างหัวตัวเองเพื่อไล่เสียงนั้น “พูดใหม่อีกทีได้ไหม?”

“ทิดท้อครเวคิไรด์” จอร์จพูด ซึ่งหมายความว่า “ฉันเตือนนายแล้วนะ”

“เหลวไหล” บารอนไม่เข้าใจ “ฉันไม่ฟังหรอก”

เขาหันไปหาคนของเขาอีก

“ง่ามันอีก” เขาสั่ง “ง่ามันสองครั้งเลย! สามครั้งก็ได้ถ้าพวกแกอยากทำ...”

1.1.3 เรื่องการผจญภัยของทอม ซอว์เยอร์ ผู้เขียนใช้ภาษาปากในบทสนทนาดังนี้ (ทเวน, 2549, หน้า 23 – 26)

“...ฮัลโลท ทอม!” เบนเรียก “แกถูกบังคับให้ทำงานละซี”

“อ้อ แกนะเองเบน! กันไม่ทันเห็นแก”

“นี่ กันกำลังจะไปว่ายน้ำเล่น แกไม่อยากไปกับกันหรือกริ แต่แกคงต้องอยู่ทำงานจริงไหม แกต้องอยู่แน่ ๆ”

ทอมมองคูเพื่อนด้วยท่าทางครุ่นคิด

“แกเรียกอะไรว่างาน”

“อ้าว ก็นั่นนะ ไม่ใช่งานดอกหรือ”

ทอมจุ่มแปรงลงในสีจนชุ่ม ตอบเรื่อย ๆ ว่า

“ก็ได้ ถ้าแกจะนับว่ามันเป็นงาน แต่มันอาจจะไม่ใช่งานก็ได้ มันเหมาะสำหรับ

ทอม ซอว์เยอร์คนเดียว...”

1.1.4 เรื่องเดอะ เม็ก เผ่าพันธุ์อมตะ ผู้เขียนใช้ภาษาปากในบทสนทนาดังนี้ (แคช, 2549, หน้า 33)

“...นายตายได้ไหม”

“ได้สิ นายก็ตายได้ ถ้าถูกตัดหัวหรือถูกกระแทบและจนจำไม่ได้”

“นายอายุเท่าไรแล้ว”

“แก่กว่าตาเปล่าข้างล่างนั่นอีก”

“นายหมายถึงโซโลมอนรี”

“ใช่ โซโลมอนนั่นแหละ โซโลมอน เจ. เบิร์น โบม เนเห็นเขามาหลายปีแล้ว แต่เขาไม่เห็นฉัน...”

1.1.5 เรื่องปีเตอร์กับนักจับดาว ผู้เขียนใช้ภาษาปากในบทสนทนาดังนี้ (แบร์รี, 2549, หน้า 24)

“...เม็ก” แอลฟ์เรียก “ฉันขอทำให้แก่เตะมัน”

“อะไร” เม็กว่า “ฉันเหรอ”

“แก่เตะหีบ” แอลฟ์บอก “บนไม้ตรงนั้นนะ”

“ฉันไม่ยุ่งกับขาเบือหนูหรอก! แก่จ๋างสิ่งที่เกิดขึ้นกับไอ้ยังกรีนี้อบได้มัย” เม็กพิจารณาว่าตัวเองเป็นคนรอบคอบ และความจริงก็คือ เขากลัวที่จะเตะหีบแล้วในตอนนี่...

1.2 คำภาษาถิ่น ภาษาย่อยของภาษาที่คนส่วนใหญ่พูดกันในแต่ละท้องถิ่นของประเทศเพื่อสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับตัวละคร เหตุการณ์ และความจริงในเรื่อง จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนพบว่า ผู้เขียนได้ใช้คำภาษาถิ่นของประเทศของตนตามชนเผ่าในประเทศนั้น ดังตัวอย่าง

1.2.1 เรื่องบ้านเกิดมันฝรั่ง ผู้เขียนใช้ภาษาถิ่นพื้นเมืองของประเทศโบลีเวียในบทสนทนา ดังนี้ (บอร์คอนส์, 2549, หน้า 69)

“...ไหน คุณจ๋าของที่ฉันเอามาอยู่ครบถ้วนดีหรือเปล่าแม่เจ้าประคุณเอ๋ย...โซโกลูหนึ่งปอนด์ อโวคาโดสองผล มานีเศษหนึ่งส่วนสี่ปอนด์ แป้งมันสำปะหลังหนึ่งปอนด์ ซาปาโยและซุนโยสำหรับทำซูป...”

ชื่อพืชผักเหล่านั้นทำให้ฉันน้ำลายสอแม้สิ่งที่ฉันรู้จักมาก่อน ฉันก็ยังรู้สึกว่ามันไม่เหมือนกันและกลายเป็นพืชผักต่างแดน เมื่อภาซิลคำเรียกชื่ออีกอย่าง ฉันลืมไปว่าโซโกลูหมายถึงข้าวโพด มานีคือถั่วลิสง ซาปาโยคือฟักทองและซุนโยคือมันฝรั่งตากแห้งขนาดเล็กสีดำซึ่งทำให้ฉันนึกถึง...ขอโทษนะ จี๊แพะนั่นเอง...

1.2.2 เรื่องบิกจอร์จ ผู้เขียนใช้ภาษาถิ่นของจอร์จ ที่เป็นมนุษย์ต่างดาวในการสนทนา ดังนี้ (ฟริงเกิล, 2549, หน้า 58 – 59)

เขาก้มลงมองหัวของทิลลี่ จากจุดที่เขาองลงมา เขาอยู่สูงจากพื้นมากส่วนเธอก็ตัวเล็กและบอบบางมาก เขาต้องระวัง

“ลาร์ลลิกโกวควาววูออกดปวนมจนมส์” เขาพูด มันหมายความว่า “คุณนะ”

เขากางขา ค่อย ๆ ก้มคอยาว ๆ ลงมาเขาก้มหัวมาที่พื้นเหมือนยิราฟก้มหัวลงมาเล็มหญ้าสั้น ๆ

ตาเขาอยู่ระดับเดียวกับตาของทิลลี่อีกครั้ง และอีกครั้งที่เธอเห็นตัวเองในตาของเขา

“ฟฟฟฟบิกกิลี่” เขาพูด เขาโยกหัวไปมา “ฟฟฟฟบิกกิลี่”

“เธออยากให้ฉันป็นขึ้นไปเธอ?” ทิลลี่ถามด้วยความแปลกใจ

1.2.3 เรื่องปาฏิหาริย์แห่งวาท ผู้เขียนใช้ภาษาถิ่นของชาวเผ่าเมารีในการสนทนาครั้งนี้ (อีเมร่า, 2549, หน้า 122)

“...รู้เรื่องนี้หรือเปล่า?” นานี ฟลาวเวอร์ถาม

“ไม่ทราบครับ” โพรวิเรนก็ตอบ “พอมาคิดอีกที เห็นเธอบอกว่าจะมีเซอร์ไพรส์สำหรับโคโรของเธอ”

ด้วยเสียงเชียร์ของเพื่อนร่วมชั้น คาสูก้าวมายืนอยู่หน้าเวที

“อี งู แรนาตรา” คาสูเริ่ม “อี งาอีไว” เธอมองมายังเก้าอี้ว่างเปล่าของโคโร อะพริานา “เตนา คั้วคั้ว เตนา คั้วคั้ว เตนา คั้วคั้ว คาคั้ว” มีดวงดาวมากมายในดวงตาทั้งคู่ของเธอ เหมือนน้ำตาที่เปล่งประกายระยับ “แบกผู้มีเกียรติ ท่านผู้ชม สุนทรพจน์ของหนูคือสุนทรพจน์แห่งความรัก สำหรับคุณปู่ของหนูเอง โคโร อะพริานา...”

1.3 คำแสดงภาพ เป็นถ้อยคำที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจถึงรูปร่างลักษณะของคน สัตว์ สิ่งของต่าง ๆ ที่บรรยายหรือพรรณนาอย่างชัดเจน ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นภาพของสิ่งนั้น ๆ ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนพบว่า ผู้เขียนได้ใช้คำแสดงภาพเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจและมองเห็นภาพ ดังตัวอย่าง

1.3.1 เรื่องสามใบเถากับโซฟี ผู้เขียนใช้คำแสดงภาพ ดังนี้ (เดอ เซกูร์, 2549, หน้า 76)

มาดามฟิซีนีประสงค์จะนั่งเก้าอี้ใกล้กับมาดาม เดอ รอสบูร์ก แต่กระโปรงของนางฟูฟ่องมาก และกระโปรงชั้นในซ้อนหลายชั้นก็ลงแป้งแข็ง จึงดันเก้าอี้ล้มลงหวะเดียวกับที่นั่งลงนั่ง หญิงแต่งกายหรูหรานางนี้จึงหงายหลังก้นกระแทกพื้น...

เสียงหัวเราะดังขึ้นจากทุกคนในที่นั้น การล้มครั้งนี้ดูน่าขันยิ่งนัก เพราะกระโปรงชั้นในซ้อนพองกลม ดูเหมือนห่วงยักษ์อยู่บนตัวมาดามฟิซีนี และยังเผยให้เห็นท่อนขาหนีมา ข้างหนึ่งส่ายเร่า ๆ อีกข้างสงบนิ่งอวดความอวบอ้วน...

1.3.2 เรื่องคิระ – คิระ งามระดับดั่งดวงดาว ผู้เขียนใช้คำแสดงภาพ ดังนี้ (กาโดฮาคะ, 2549, หน้า 115)

...ฉันถือกระเป๋าบ้านแล้วเข้ามาคอยดู แยมมีกำลังทำหน้าอยู่ เขาเป็นคน
นิ่ง ๆ เหมือนพ่อ ดังนั้นการเห็นเขาทำหน้านั้นดูขมวดเช่นนั้น จึงเป็นเรื่องที่ไม่ค่อยจะปกตินัก แม่
มักพูดเสมอว่าแยมมีไม่มีทางมีรอยตีนกา เพราะเขาแทบจะไม่เคยทำหน้าขุ่นเลย แต่มาตอนนี้ เขา
กังวลเกี่ยวกับสินนี้...

1.3.3 เรื่องจุดจบ (แห่งความโชคร้าย) ผู้เขียนใช้คำแสดงภาพ ดังนี้ (โฮล์ม, 2551 ข,
หน้า 35 – 36)

“...ไฟเรย์หมายความว่าเธอจะทิ้งน้ำมะพร้าวไว้สักพักแล้วกระบวนการเคมีที่
เกิดขึ้นจะทำให้มันหวานขึ้นแล้วก็รสชาติแรงขึ้น” เคลาส์อธิบาย เขาเรียนรู้เรื่องการหมักมาจาก
หนังสือเกี่ยวกับการทำไวน์ซึ่งพ่อแม่เก็บไว้ในห้องสมุดโบดแลร์

“ความหวานจะชำระล้างรสชาติของพายุ” ไฟเรย์บอกและส่งเปลือกหอยให้
เด็ก ๆ โบดแลร์ สามพี่น้องจับเห็ดมะพร้าวที่ละคน และก็เป็นอย่างที่ไฟเรย์บอก เห็ดมะพร้าวนั้น
หวานทีเดียว แต่ยังมีอีกรสหนึ่งนอกเหนือจากความหวาน เป็นรสชาติแปลก ๆ และแรงจนทำให้
เด็ก ๆ ตาลายเล็กน้อย ไวโอเล็ตกับเคลาส์สะดุ้งเมื่อเห็ดมะพร้าวค่อย ๆ ไหลผ่านลงไปในลำคอ
ส่วนฉันนี่ไอทันทีที่เห็ดมะพร้าวหยดแรกแตะถูกลิ้น...

1.3.4 เรื่องเอ็ดเวิร์ด ทูเลน ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า ผู้เขียนใช้คำแสดงภาพ ดังนี้
(คิกมิลโล, 2551 ข, หน้า 81)

...เนลลิตัดเย็บเสื้อผ้าให้เอ็ดเวิร์ดหลายชุด มีกระโปรงระบายสีชมพูสำหรับโอกาส
พิเศษ กระโปรงตัวกลมทันสมัยตัดจากผ้าลายดอกไม้สำหรับใส่ประจำวัน และเสื้อนอนตัวยาวตัด
จากผ้าสำลี นอกจากนี้ เนลลียังซ่อมหูให้เอ็ดเวิร์ดด้วยการเสริมขนที่เกลียดคิอยู่ทั้งไปและออกแบบหู
คู่ใหม่ให้ด้วย...

1.3.5 เรื่องพี่น้องสี่กระรัต ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า ผู้เขียนใช้คำแสดงภาพ ดังนี้
(วิลสัน, 2549 ข, หน้า 72)

“...แม่เธอเป็นอะไร อารมณ์เสียบ่อยเลยหรือไง”

แมรีกะพริบตาปริบ ๆ จากนั้นเธอก็สูดหายใจเข้าลึก ๆ “เปล่า แม่น่ารักมาก แม่เป็น
แม่ที่อ่อนหวาน ใจดี น่ารักที่สุดในโลกเลย”

“ก็สินะสิ” ฉันพูด “เอ้อ ลาก่อนนะ แมรี” ฉันทำให้บลูเบลล์จิกจมูกแมรีอย่างแผ่ว
เบา “พวกนกกล่าวคำอำลาแบบนี้แหละ” ฉันพูด

แมรีหัวเราะคิก “เธอนี้ตกลงจังเลย คิกซี่...”

1.4 คำแสดงอาการ เป็นคำที่มีความหมายหรือให้ความเข้าใจในด้านการเคลื่อนไหว
ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และการแสดงกิริยาอาการต่างๆ ของสิ่งมีชีวิต ทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพการ

เคลื่อนไหวได้ชัดเจน จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนพบว่า ผู้เขียนได้ใช้คำแสดงอาการบรรยายหรือพรรณาสัตว์ต่าง ๆ ดังตัวอย่าง

1.4.1 เรื่องการผจญภัยของทอม ซอว์เยอร์ ผู้เขียนใช้คำแสดงอาการดังนี้ (ทเวน, 2549, หน้า 52)

...ทอมควักสมบัติสุครึ้งของเขาออกมา ขึ้นลูกบิดประตูของห้องออกให้เจ้า
หล่อนดู

“ได้โปรดเถิด เบาก็ เธอจะไม่ยอมรับมันเอาไว้อะหรือ”

เจ้าหล่อนตอบป้าลงไป ลูกบิดประตูหล่นลงที่พื้น ทอมก็วิ่งสวน ๆ ออกไปจากที่
นั้นทันที ขำเนินเขาหลายลูกออกไปจนไกล เป็นอันว่าไม่มีการกลับไปโรงเรียนอีกในวันนั้น...

1.4.2 เรื่องข้ามขอบฟ้าตามหาสวรรค์ ผู้เขียนใช้คำแสดงอาการดังนี้ (นา, 2549, หน้า 112)

“พี่มองหาไอ้ไหนหรือ” จุนถาม จ้องมองกระป๋องที่เรียงอยู่

“ไม่ใช่” จันพูด “ฉันแค่มองหากลิ่นต่างหาก”

“พี่ไม่รู้จักกลิ่นไอ้ไหนหรือ” จุนพูดและกระแทกกระป๋องเบียร์อันหนึ่ง

“หยุดนะจุน” จุนกระแทกอีกกระป๋อง

“ไม่ใช่กลิ่นนี้” จันพูด

“แล้วไง จันไม่สนใจหรอกว่าพี่ได้กลิ่นอะไรในบ้าน ก็เรื่องเงิ่นนี่เหมือนเดิม” จุนเตะ
กระป๋องแรงจนมันกระดอนจากกำแพงบ้านมาตกอยู่หลังเขา จุนวิ่งตามไปกระแทกมันติดดิน เหวี่ยง
ไหลออกจากหน้าผากเขา แต่จุนแทบไม่สังเกตขณะที่เขาเตะกระป๋องแบน ๆ ไปที่ถังขยะ จันวิ่งกลับ
เข้าบ้าน...

1.5 คำแสดงความรู้สึก เป็นคำที่ให้ความหมายและความเข้าใจทางอารมณ์ความรู้สึก
ต่าง ๆ บางครั้งอาจเป็นคำเลียนเสียงธรรมชาติ คำที่แสดงแสง สี กลิ่น มาเป็นสื่อชักจูงอารมณ์ให้
ผู้อ่านมีความคล้อยตาม จากการศึกษาวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชนพบว่า ผู้เขียนได้ใช้คำแสดง
ความรู้สึก เพื่อดึงดูดใจผู้อ่าน ดังตัวอย่าง

1.5.1 เรื่องเคเปโร รักยิ่งใหญ่จากใจดวงเล็ก ผู้เขียนใช้คำแสดงความรู้สึกดังนี้
(ดิกามิลโล, 2551 ก, หน้า 187)

...เคเปโรจึงหลั่งน้ำตาด้วยความยินดีและความเจ็บปวด รวมทั้งด้วยความ
ซาบซึ้งในบุญคุณมันร้องไห้ด้วยความอ่อนแอ สิ้นหวัง และมีความหวัง มันร้องไห้ด้วยหลากหลาย
อารมณ์อยู่นานเท่าที่หนูเด็ก ๆ ตัวเล็ก ๆ ตัวหนึ่งที่ถูกลงไปตาย แล้วรอดกลับมาได้ทันเวลามาช่วย
คนรักจะรู้สึกได้...

1.5.2 เรื่องจิโร่ คำวิงวอนของสุนัขทดลอง ผู้เขียนใช้คำแสดงความรู้สึกดังนี้
(ยูกะ, 2549, หน้า 96)

...จิโร่ว่าแรงมีความสุขอย่างเหลือล้นชุกชอน ขนาดขามข้าวเจ้าดูก็ยังกว่าเล่น จิโร่
ตอนนี้...หายเป็นปกติมีชีวิตชีวาเหมือนหมาทั่ว ๆ ไป

เดือนมิถุนายน

ตั้งแต่รับจิโร่มาดูแลรักษา เป็นเวลาครึ่งปีพอศิษยาภะพาจิโร่ไปเที่ยวที่ทุ่งดอกไม้
ที่นั่นมีดอกไม้สีขาวบานสะพรั่งละลานตาสวยงาม เธอถ่ายรูปจิโร่แล้วส่งไปให้สมาคมพิทักษ์สัตว์ที่
โตเกียว เพื่อน ๆ ที่ไปช่วยจิโร่ด้วยกันกับซาซากะ มีข้อสงสัยเกี่ยวกับสัตว์ทดลอง พวกเธอกำลัง
ดำเนินการเพื่อให้ยกเลิกการทดลองที่แสนจะเจ็บปวดนี้ซะ พอพวกเธอเห็นรูปถ่ายที่น่ารักของจิโร่
ทุกคนรู้สึกดีใจ ตื่นเต้นจนหัวใจพองโต...

2. การใช้โวหารและภาพพจน์ หมายถึง ส่วนวนและคำที่ก่อให้เกิดภาพที่ผู้เขียนใช้ในการ
แต่งและเรียบเรียงเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความรู้สึกนึกคิดที่ผู้เขียนแสดงออก ในวรรณกรรมสำหรับ
เยาวชน การใช้โวหารและภาพพจน์จะต้องตรงตามความหมาย เข้าใจง่าย เหมาะสมกับเหตุการณ์
ตัวละครในเรื่อง การใช้โวหารในวรรณกรรมจำแนกได้ดังนี้

2.1 บรรยายโวหาร คือ โวหารที่อธิบายหรือบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ อย่างถี่ยาว ซึ่งใน
วรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชน พบว่าผู้เขียนนิยมใช้วิธีการบรรยายฉาก บรรยายกาส และลักษณะตัว
ละคร เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น ดังตัวอย่างดังนี้

2.1.1 เรื่องชาร์ลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก ผู้เขียนใช้บรรยายโวหารบรรยายบรรยายกาส
ในเรื่อง ดังนี้ (ไวท์, 2552, หน้า 142)

...เมื่อเข้าไปในงาน ทุกคนได้ยินเสียงดนตรีและเห็นชิงช้าสวรรค์ที่ลอยขึ้นสู่
ท้องฟ้า กลิ่นฝุ่นฟุ้งจากลู่วิ่งแข่งซึ่งเพิ่งมีรถม้ามาลีดน้ำ แสมเบอร์เกอร์ทอดส่งกลิ่นหอมฟุ้ง ลูกโป่ง
จำนวนมากลอยอยู่ทั่วงาน บางคราวจะได้ยินเสียงแกล้งร้องดังลอคจากคอกของมัน พลันเสียง
ประกาศจากเครื่องกระจายเสียงก็ดังขึ้น...

2.1.2 เรื่องจิโร่ กับการเดินทางครั้งสุดท้าย ผู้เขียนใช้บรรยายโวหารบรรยาย
บรรยายกาสในเรื่อง ดังนี้ (มาซารุ, 2549 ก, หน้า 87)

...ฝนตกไม่หยุดตั้งแต่เช้า จนถึงเวลาก่อนเที่ยงเล็กน้อยฝนจึงยอมหยุดตกท้องฟ้า
ค่อย ๆ สว่าง แสงจาง ๆ ของตะวันเริ่มสาดส่อง ที่บนยอดไม้ นกกระจอกส่งเสียงร้องไม่หยุด...

2.1.3 เรื่องม้าแสนรู้ ผู้เขียนใช้บรรยายโวหารบรรยายบรรยายกาสในเรื่อง ดังนี้
(ชีเวลล์, 2549, หน้า 208)

...ตลาดขายม้าเป็นสถานที่ที่น่าเพลิดเพลินสำหรับคนที่ไม่มีอะไรจะขาดทุน
อย่างไรก็ตาม ในตลาดขายม้านี้มีอะไรให้ดูหลายอย่าง

มีม้าหนุ่ม ๆ เดินตามกันมาจากชนบทเป็นขบวนยาวเหยียด ม้าเหล่านี้เพิ่งจะออกมา
จากคอกฝึกม้าต่าง ๆ และม้าเล็ก ๆ ที่มีขนหายจากเวลส์ ม้าจำพวกนี้สูงขนาดเท่า ๆ กับเมรีเล็กซ์
และม้าเทียมเกวียนหลายร้อยตัว บางตัวมีขนหางยาวดกไว้เป็นเปียและผูกด้วยด้ายแดง...

2.2 พรรณนาโวหาร คือ โวหารที่ใช้กล่าวรำพันเพื่อสอดแทรกอารมณ์และความรู้สึก
ตามที่พบเห็นหรือรำพันความรู้สึกของตนหรือของผู้อื่นว่าเป็นอย่างไร มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้อ่าน
เข้าใจและคล้อยตามเรื่องราวได้ซาบซึ้งได้ยิ่งขึ้น ดังตัวอย่าง

2.2.1 เรื่องบันทึกมุขิน ผู้เขียนใช้พรรณนาโวหารพรรณนาความรู้สึกของตัวละคร
ดังนี้ (ยานซอน, 2549, หน้า 140)

...ครู่หนึ่งที่ผมรู้สึกคลื่นไส้ ผมมองดูคลื่นพลุ่งผ่านไปและผมก็นึกเห็นภาพฮอดจ์
กินส์กำลังสร้าง และสร้าง แลสร้างอยู่อย่างนั้น และทำสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ตลอดเวลาและลืมผม
อย่างสิ้นเชิง...

2.2.2 เรื่องตามรอย...อะลาติน ผู้เขียนใช้พรรณนาโวหารพรรณนาความรู้สึกของ
ตัวละคร ดังนี้ (อาพริล, 2549, หน้า 83)

...อะลาตินได้เริ่มต้นชีวิตใหม่ในฐานะผู้มั่งคั่ง เขาไม่เคยคิดที่จะเป็นปรปักษ์ต่อ
องค์สูงสุด และได้ออกรบเคียงข้างพระองค์ด้วยความห้าวหาญอย่างยิ่งยวด เขาสามารถเอาชนะ
บรรดาชนเผ่าที่เหิมเกริมและบังคับให้อยู่ได้อาณัติ...

2.3 อุปมาโวหาร คือ โวหารเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่งเพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจ
และรู้จักสิ่งที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน โดยนำสิ่งที่เคยรู้จักมาแล้วเป็นสื่อเชื่อมโยงความคิด ผู้เขียนจะใช้คำ
ว่าเหมือนปาน ประดุจ คล้าย ราว ฯลฯ ดังตัวอย่างเช่น

2.3.1 เรื่องข้ามขอบฟ้าตามหาสวรรค์ ผู้เขียนใช้อุปมาโวหารเปรียบเทียบลักษณะ
ตัวละคร ดังนี้ (นา, 2549, หน้า 62)

...จูนยึดตัวตรง ปาดน้ำตาจากใบหน้า มองหาขอบฟ้า

“ร้องไห้อย่างกับผู้หญิง โอดครวญอย่างกับผู้หญิง ฉันไม่ได้สอนแกหรือใจต้อง
เข้มแข็ง ต้องเป็นลูกผู้ชาย...”

2.3.2 เรื่องหนุ่มน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนชุมทรัพย์สาบสูญแห่ง
คาซาโลมา ผู้เขียนใช้อุปมาโวหารเปรียบเทียบความรู้สึกของตัวละคร ดังนี้ (วิลสัน, 2549 ข,
หน้า 15)

...วินซ์ม “ไม่ต้องห่วงครับ คาซาโลมาไม่มีผีบางที่ลมก็พัดประตูกระแทกเท่านั้นเอง”

“แล้วเสียงลั่นเอี๊ยด ๆ น่ากลัวนั่นล่ะคะ”

“ก็แค่พื้นไม้สักน่ะครับ”

“คุณแน่ใจหรือคะ? มันฟังเหมือนขอมบี้สักฝูงเร่ไปเร่มามากกว่านะ...”

2.4 เทศนาโวหาร คือ โวหารที่ชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่เป็นความดีและความชั่วทำนองสั่งสอน หรือเป็นข้อคิดเตือนใจที่ประกอบไปด้วยเหตุผล เพื่อยูงใจให้ผู้อ่านมีความคิดเห็นคล้ายตามผู้เขียน ดังตัวอย่างดังนี้

2.4.1 เรื่องปีเตอร์ แพนกับผีร้ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์ ผู้เขียนใช้เทศนาโวหารกล่าวถึงสงครามเวทาคับนางฟ้าที่มีการแบ่งแยกสี แบ่งฝ่ายกัน เป็นผลเสียมากกว่าดีดังนี้ (มาค็อกกรัน, 2550, หน้า 113)

กองทัพนางฟ้าเกิดความสับสนปั่นป่วน พวกเขามองไปยังธงที่ทอดจากละอองน้ำและแสงอาทิตย์ และเห็นทั้งสีน้ำเงินและสีแดงในสัดส่วนเท่า ๆ กัน พร้อม ๆ กับสีอื่น ๆ ด้วยแรงกดดันจากร่างเล็ก ๆ คลายลง ขณะที่แรงดึงดูดของเหล่าเทวานางฟ้ามาแทนที่ (เทวดาและนางฟ้าตกชั้นข้างบน) พวกเขาดูเหมือนถูกลอกนิต ๆ เพราะปีเตอร์ได้ทำให้พวกเขาหมดสนุก กองทัพชอบการเข่นฆ่ามากกว่าการหาเพื่อนใหม่ พวกเขามองธงสีรุ้งอย่างอิจฉา...

2.4.2 เรื่องพันธมิตรแห่งรัตติกาล ผู้เขียนใช้เทศนาโวหารกล่าวถึงผีดูดเลือดที่มีเกียรติในตัวเอง ดังนี้ (แซน, 2549 ก, หน้า 85)

...แน่นอนว่าเมื่อสตีฟพบผีดูดเลือดสองสามรายได้จริง ๆ และค่อย ๆ ทำตัวให้เป็นที่ชื่นชอบของพวกเขา สตีฟก็รู้ว่าพวกเราไม่ใช่ซูรร้าย เขาพบว่า เราเคารพชีวิต คือไม่ได้ฆ่ามนุษย์เมื่อเรารดเลือด และเราเป็นผู้ที่มีเกียรติ...

2.5 บุคลาธิษฐาน คือ ภาพพจน์ที่ก่อให้เกิดภาพเป็นการนำเอาสิ่งไม่มีชีวิตมากล่าวถึงราวกับมีชีวิต หรือการนำเอาสัตว์หรือสิ่งต่าง ๆ มากล่าวถึงเหมือนกับคน หรือบุคคลที่เข้าใจกันได้ พูดได้ แสดงกิริยาอาการมีความรู้สึกนึกคิด ดังตัวอย่างดังนี้

2.5.1 เรื่องบิกจอร์จ ผู้เขียนใช้บุคลาธิษฐานสมมติให้ต้นไม้เดินได้ ดังนี้ (ฟริงเกิล, 2549, หน้า 27)

...จากนั้นต้นไม้ก็ก้าวข้ามตัวเขาไป เขาได้ยินเสียงตึง ๆ หายเข้าไปในป่า ทำลายทุกอย่างที่ขวางทางจนราบเป็นหน้ากลอง...

2.5.2 เรื่องปีเตอร์กับนักจับดาว ผู้เขียนใช้บุคลาธิษฐานที่เป็นนางปลา ดังนี้ (แบร์รี, 2549, หน้า 238)

...ในเวลาี่สิบนาทีพวกเขาก็กลานไปหลังแนวต้นไม้บนหาด สูงสุดที่ตรงกับหมูนิน
ที่นางปลาอนเหยียดไม้ขยับเขยื้อนเคลื่อนไหว หันหน้าออกทะเล และเห็นได้ชัดว่ามีได้ระหนก
ถึงการมาของชายทั้งสอง...

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University

ภาคผนวก ข

คุณค่าของวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชน

คุณค่าของวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชน

วิเคราะห์คุณค่าของวรรณกรรมแปลสำหรับเยาวชน

หนังสือที่เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเด็กนั้น ควรต้องมีเนื้อหาไปในทางที่ดี มีคติหรือคุณธรรมแฝงอยู่ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีต่อเด็ก ให้เด็กมีทัศนคติที่ดี ซึ่งคุณค่าของวรรณกรรมแบ่งได้ดังนี้

1. คุณค่าด้านสาระ ความรู้ เป็นความรู้ที่น่าสนใจ อาจจะเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือเรื่องที่แปลกใหม่ก็ได้ ซึ่งทำให้ผู้อ่านได้มีแนวคิด ช่วยให้เกิดความคิด เกิดความรอบรู้ในสิ่งที่ควรทำหรือไม่ควรทำ เกิดความเข้าใจ และสามารถนำความเข้านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ชีวิตตัวเองได้

2. คุณค่าด้านความบันเทิง ทำให้ผู้อ่านมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดจินตนาการไปตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏ

3. คุณค่าด้านความคิด เป็นข้อคิด คำสอนหรือคำคมที่ได้แทรกอยู่ในเนื้อหาเพื่อไม่ทำให้เกิดความเบื่อ เกิดความสนใจให้ติดตามเนื้อหา

4. คุณค่าด้านศีลธรรมและจรรยาบรรณ เป็นการจูงใจให้ทำความดี มีจิตใจอ่อนโยน สอดแทรกปรัชญา คติธรรม ผูกเรื่องให้ตัวละครแสดงบทบาทให้เห็นถึงความประพฤติดีหรือเลว

คุณค่าด้านสาระ ความรู้ เป็นความรู้ที่น่าสนใจ อาจจะเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือเรื่องที่แปลกใหม่ก็ได้ ซึ่งทำให้ผู้อ่านได้มีแนวคิด ช่วยให้เกิดความคิด เกิดความรอบรู้ในสิ่งที่ควรทำหรือไม่ควรทำ เกิดความเข้าใจ และสามารถนำความเข้านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ชีวิตตัวเองได้ มีดังนี้

1. เรื่องการผจญภัยของทอม ซอร์เยอร์ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องวิถีชีวิตของคนลุ่มแม่น้ำมิสซิสซิปปี เศรษฐกิจ การเมืองค่านิยมของคนสมัยก่อน

2. เรื่องเกิน เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 1 ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 และผลกระทบที่ได้รับจากสงคราม

3. เรื่องเกิน เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 2 ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 และผลกระทบที่ได้รับจากสงคราม

4. เรื่องเกิน เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 3 ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 และผลกระทบที่ได้รับจากสงคราม

5. เรื่องเกิน เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 4 ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 และผลกระทบที่ได้รับจากสงคราม

6. เรื่องเกิน เจ้าหนูผู้ชีวิต เล่ม 5 ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 และผลกระทบที่ได้รับจากสงคราม

7. เรื่องเกิน เจ้าหนี้ผู้ชีวิต เล่ม 6 ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประวัติศาสตร์สงครามโลกครั้งที่ 2 และผลกระทบที่ได้รับจากสงคราม

8. เรื่องเก้าอี้สารพัดนึก ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องดินแดนแห่งเวทมนตร์ที่อะไรก็สามารถเกิดขึ้นได้เสมอ

9. เรื่องเกร็ดสัพ พุ เตอะ เรสคิว เล่ม 3 เป็นเรื่องสั้นประกอบด้วยเรื่องสั้น 10 เรื่อง ผู้เขียนสอดแทรกความรู้ดังนี้

9.1 เรื่องการเพาะปลูก โดยในปี 1853 ทางตะวันตกของสหรัฐนิวยอร์ก มีการปลูกข้าวสาลี ข้าวโพด และข้าวโอต ซึ่งเป็นแหล่งธัญญาหารที่สำคัญ และยังมีการเก็บรักษาแอปเปิลโดยการทำแอปเปิลแห้ง ซึ่งจะผ่านเป็นแผ่นบาง ๆ แล้วตากในเพิงตาก การตากแห้งจะทำให้แอปเปิลไม่เสีย

9.2 กฎหมายว่าด้วยทาสซึ่งรัฐทางเหนือเช่นนิวยอร์กจะมีการเลิกทาส แต่กฎหมายว่าด้วยทาสที่หลบหนีผ่านออกมาในปี 1850 กฎหมายตราไว้ว่า พวกคนล่าทาสสามารถไล่ตามทาสที่หนีจากไรในทางใต้เข้ามาในรัฐทางเหนือได้ คนล่าทาสสามารถค้นหาตัวทาส จับใส่กุญแจมือ และพากลับไปส่งคืนนาย ซึ่งใครที่ส่งตัวทาสหนีก็จะได้รับรางวัลด้วย

9.3 สตீโล เป็นหน่วยเงินของโปแลนด์ก่อนจะเปลี่ยนมาใช้เงินสกุลยูโร

10. เรื่องเกร็ดสัพ พุ เตอะ เรสคิว เล่ม 4 เป็นเรื่องสั้นประกอบด้วยเรื่องสั้น 8 เรื่อง ผู้เขียนสอดแทรกความรู้ดังนี้

10.1 เรื่องคำศัพท์ภาษารัสเซีย รูเบิล คือสกุลเงินของรัสเซีย, คำศัพท์ภาษารัสเซีย สิร์ สกุลเงินของประเทศอิตาลี ก่อนจะมีเปลี่ยนเป็นเงินยูโร, คำศัพท์ภาษาสเปน, คำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา สเตกบอร์ค และวิธีการเล่นสเตกบอร์ค

10.2 ยุคทองวรรณคดีหกลีบ เป็นสมัยแห่งอุดมการณ์ของคนรุ่นใหม่ พวกเขาเชื่อว่าจะเปลี่ยนแปลงโลกได้ และการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างที่คุณคนนั้นดินรนริเริ่มไว้เช่น การรวมโรงเรียนโดยไม่แบ่งแยกสีผิว

11. เรื่องข้ามขอบฟ้าตามหาสวรรค์ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องภาษาและประเพณีวัฒนธรรมของชาวเกาหลีและอเมริกัน เช่น ความอ่อนน้อม การทักทายพร้อมกับโค้งตัวลงเพื่อแสดงมารยาทที่ดี ส่วนในอเมริกาผู้หญิงกับผู้ชายมีสิทธิ์เท่าเทียมกัน

12. เรื่องชุมทรัพย์พอมคเขาอัคคี ผู้เขียนได้สอดแทรกความรู้เรื่องปีศาจและสัตว์ประหลาดที่มีมากมาย มีหลายลักษณะ ส่วนใหญ่ค่อนข้างน่ากลัว

13. เรื่องเขาวงกตสยองขวัญ ผู้เขียนได้สอดแทรกความรู้เรื่องปีศาจและสัตว์ประหลาดที่มีมากมาย มีหลายลักษณะ ส่วนใหญ่ค่อนข้างน่ากลัว

14. เรื่องคิระ-คิระ งามระดับดั่งดวงดาว ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องกลุ่มคนที่เหมือนชาวอินเดียแดงที่ญี่ปุ่นเรียกว่า “ไอนุ” เป็นชนกลุ่มแรกที่เข้าตั้งรกรากอยู่แถบตอนเหนือของญี่ปุ่น ชาวไอนุเรียกตัวเองว่า “ผู้มาจากฟากฟ้า” ผู้หญิงชาวไอนุนิยมสักหนวดบนใบหน้า

15. เรื่องคุโรระ ผักหัวใจไว้ที่โรงเรียน ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเลี้ยงสุนัขอาหารสำหรับสุนัขควรกำจัดความเค็มก่อนแล้วจึงให้สุนัข เพราะอาหารที่มนุษย์กินมีความเค็มมากเกินไป กรณีที่สุนัขหรือแมวที่ไม่มีเจ้าของ จะต้องเอาไปอยู่ที่ศูนย์ควบคุมสัตว์ เมื่อสุนัขหรือแมวจรจัดเพิ่มมากขึ้น จะก่อให้เกิดความเดือดร้อนแก่ผู้คนได้

16. เรื่องจิโร่ กับการเดินทางครั้งสุดท้าย ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องสังคมญี่ปุ่นที่กำลังกลายเป็นสังคมที่มีผู้สูงอายุเพิ่มขึ้น จำนวนคนหนุ่มสาวลดลง ทำให้การเจ็บป่วยได้ง่าย

17. เรื่องจุดจบ (แห่งความโศคร้าย) ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องคำว่า “หมัก” ซึ่งมีสองความหมายที่ต่างกันมาก ความหมายแรกหมายถึงกระบวนการทางเคมีที่ทำให้น้ำผลไม้บางชนิดหวานมากขึ้นและมีรสชาติแรงขึ้น แต่อีกความหมายนั้นหมายถึงบางสิ่งที่กำลังก่อร่างสร้างตัวอยู่ข้างในคนบางคน

18. เรื่องจูคิ มูคิ ตอนจูคิอยากเป็นหมอ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องวิธีทำสีเทียน โดยคุณครูทอดด์พามิสเทเทอร์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องสีเทียนมาสอนเด็กนักเรียน ซึ่งทำมาจากขี้ผึ้งและผงสี แล้วจุดเทียน ผสมขี้ผึ้งจากน้ำตาเทียนเข้ากับผงสีแดงแดงแสดงวิธีทำเทียน

19. เรื่องชาร์ลोटต์ แมงมุมเพื่อนรัก ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องแมงมุมว่าแมงมุมนั้นกินอะไรบ้าง ชาร์ลोटต์เล่าให้วิลเบอร์ฟังว่าแมงมุมจะกินแมลงวัน ดักแดน แมลงเต่าทอง ผีเสื้อกลางคืน ผีเสื้อ แมลงสาบ ตัวริ้น แมลงขาขาว ตะขาบ ขุน จิ้งหรีด ซึ่งจะกินจากการดูดเลือดของแมลงเหล่านั้น และกรรวางไข่ครั้งละหลายร้อยตัว

20. เรื่องชิโร่ คำวิงวอนของสุนัขทดลอง ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องสัตว์ทดลองที่ถูกใช้สำหรับการค้นคว้าวิจัยของนักศึกษาแพทย์ ใช้พัฒนาตัวยา ใช้ร่างกายของมันแทนร่างกายมนุษย์ทดลองทั้ง ๆ ที่พวกมันมีชีวิตอยู่ มันเป็นสัตว์ที่มีชีวิตทุกซ์ทรมานที่สุด

21. เรื่องดาวแห่งชีวิต ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องผลจากสงครามที่กองทหารนาซีบุกเข้ายึดครองเดนมาร์ก ตัวละครต้องใช้ชีวิตภายใต้ความกดดัน ขาดแคลนอาหาร ใช้ชีวิตอย่างหวาดกลัว ชาวเยอรมันต้องถูกจับ และหลบหนีไปประเทศอื่น

22. เรื่องเลปโปโร รักยิ่งใหญ่จากใจดวงเล็ก ไม่พบคุณค่าด้านความรู้ที่ผู้อ่านสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

23. เรื่องเดวิด หนีสุดชีวิต ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องสถานกักกันเป็นที่คุมขังเด็กที่ทำผิดกฎหมาย

24. เรื่องเดอะ เม็ก เผ่าพันธุ์อมตะ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเมืองชีวิตที่เป็นอมตะของเผ่าพันธุ์ชาวเม็ก

25. เรื่องตามรอย คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องทางประวัติศาสตร์ อารยธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีตามข้อมูลการเดินทางเรือของคริสโตเฟอร์

26. เรื่องตามรอย...เทพเจ้าอียิปต์ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการทำเนิเทพเจ้าของอียิปต์โบราณ การดำเนินชีวิต อารยธรรม การค้าขาย เกษตรกรรม กองทัพทหาร ประเพณีและวัฒนธรรมของชาวอียิปต์โบราณ

27. เรื่องตามรอย...อะลาติน ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องอารยธรรมอาหรับมุสลิม การค้าพาณิชย์ การทหาร การปกครอง ประเพณี พิธีทางศาสนา ศาสนาอิสลาม และวรรณกรรม

28. เรื่องทอม มนุษย์สองโลก ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องพลังพิเศษของชาวเผ่าทุ่งหญ้า และความคิดที่ชาวเผ่ามีต่อมนุษย์

29. เรื่องบันทึกภูมิน ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องศิลปะการทำกังหัน โดย ตัดง่ามไม้มาสองอัน ปักลงกันล้าธารที่เป็นทรายให้ห่างกันเล็กน้อย เจ็ดใบไม้แข็ง ๆ ขาว ๆ มาใส่ใบ ไขว้กันให้เป็นสี่แฉก ใช้ไม้กลัดติดเข้าด้วยกัน เสียบด้วยกิ่งไม้ยาว ๆ แล้วค่อย ๆ วางลงบนง่าม

30. เรื่องบ้านเกิดมันฝรั่ง ผู้เขียนสอดแทรกความรู้หลายเรื่อง ได้แก่ มันฝรั่ง ซึ่งประเทศโบลิเวียเป็นบ้านเกิดของมันฝรั่ง นิยมบริโภคมันฝรั่งมาก มันฝรั่งมีมากกว่าสองร้อยชนิด ยังมีความแตกต่างระหว่างพวกมันเองด้วย วิธีการดำเนินชีวิตในเมืองที่ไม่มีระเบียบ คืออยากจะข้ามถนนตรงไหนก็ได้ มีป้ายรถเมล์แต่ขี้นลงรถตรงไหนก็ได้ มีการตะโกนบอกชื่อสถานที่ซึ่งรถจะวิ่งผ่านที่ฟังไม่รู้เรื่อง รถคันไหนก็รับผู้โดยสารแม้ว่าจะเต็มแล้ว รถทุกคันมักบีบแตรตลอดเวลา นอกจากนี้ยังมีความเชื่อเรื่องหมอผีที่ทำพิธีกับใบโคเคน เพื่อรักษาคนป่วย

31. เรื่องบ้านเล็กในป่าใหญ่ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการทำและถนอมอาหาร เช่น การทำเนยแข็ง การทำเนื้อม้วน

32. เรื่องบิกจอร์จ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประเทศอังกฤษเมื่อปี ค.ศ. 1103 ของพระเจ้าของศาสนาคริสต์ ซึ่งชาวนอร์แมนบุกไปเอาชนะและครอบครองอังกฤษคือ กษัตริย์เฮนรี่ที่ 1 มีประชาชน 2.5 ล้านคน คนส่วนใหญ่ยากจน

33. เรื่องป้อมปราการมหากัศ ผู้เขียนได้สอดแทรกความรู้เรื่องปีศาจและสัตว์ประหลาดที่มีมากมาย มีหลายลักษณะ ส่วนใหญ่ค่อนข้างน่ากลัว

34. เรื่องปริศนาดวงสีอำพัน ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องดวง ดวงกว้างถือเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ในยุคอียิปต์โบราณและความเชื่อเรื่องดวงสีทอง เป็นสิ่งที่เชื่อว่าจะนำโชคมาให้

35. เรื่องปริศนาหินสีดำ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ และการประดิษฐ์เครื่องมือใหม่ ๆ ที่ทันสมัย

36. เรื่องปาฏิหาริย์แห่งมิตรภาพ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องศาสนาคริสต์ ในการปฏิบัติตนและความศรัทธาในคริสต์ศาสนา หากใครลบหลู่หรือกล่าวถึงในทางไม่ดีถือว่าเป็นการดูหมิ่นศาสนาอย่างร้ายแรง

37. เรื่องปาฏิหาริย์แห่งวาฬ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประเพณีของเผ่าเมารี ซึ่งมีความเชื่อตามประเพณีว่า การเป็นผู้นำเผ่าเมารีคือสิ่งที่สืบทอดเป็นมรดก และปกติแล้วเสื้อคลุมแห่งเกียรติยศจะมอบแก่ลูกชายหัวปีถึงลูกชายหัวปี เว้นแต่ในกรณีที่มีลูกสาวหัวปี

38. เรื่องปิ้งรักนอกตำรา ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการศึกษา พ่อแม่สามารถสอนหนังสือให้ลูกได้ที่บ้าน และเมื่อถึงเวลาเด็กจะต้องเข้าสอบจีซีเอสอี คือการสอบประกาศนียบัตรระดับมัธยมศึกษา

39. เรื่องปีเตอร์ เพน กับผีร้ายแห่งเนฟเวอร์แลนด์ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องใบสอเรล เป็นใบไม้ในเขตเมดิเตอร์เรเนียน นำมาทำเป็นวงรอบสิริষะ เป็นสัญลักษณ์ของชื่อเสียงเกียรติยศ และรางวัลสูงสุด มาตั้งแต่ยุคกรีกโบราณ

40. เรื่องปีเตอร์กับนักจับดาว ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเดินเรือและกัปตันเรือ ซึ่งผู้เป็นกัปตันจะต้องเรียนรู้พื้นฐานของการเดินเรือก่อน

41. เรื่องพระราชพงศาวดาร ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องตำนานเก่าที่ว่า เอมื่อไปสนไฟซึ่งเทียบได้กับตำนานไทยที่ว่า แก้วเก้าหาเสี้ยน หมายถึง การหาเรื่องเดือดร้อนมาใส่ตัว

42. เรื่องพันธมิตรแห่งรัตติกาล ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเปรียบเทียบวิธีการคัดเลือกของปีศาจคุณเลื้อย และผีดิบคุณเลื้อย

43. เรื่องพาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประเพณีการยิงนกพิราบซึ่งจัดขึ้นในวันครบครว เพื่อนำเงินที่ได้ไปบำรุงสวนสาธารณะ และเด็กชายเมื่ออายุครบสิบขวบจะต้องถูกรับน้อง โดยใช้ข้อนี้วัดฝีมือดีดใส่แขนตามจำนวนอายุ จากเด็กที่น่ากลัวที่สุดในเมือง

44. เรื่องพี่น้องสี่กระรัต ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเช่าหรือซื้อบ้านจะต้องผ่านฝ่ายที่อยู่อาศัยที่รับผิดชอบ และเมื่อเซ็นสัญญารับบ้านแล้วจะเปลี่ยนไปได้

45. เรื่องโพะจิ ดำนานสุนัขไปรษณีย์ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องตำนานไปรษณีย์ของญี่ปุ่น ในอดีตเวลาจะจัดส่งไปรษณีย์จะต้องเดินอย่างเดียวซึ่งเป็นงานที่ยากลำบากมาก พื้นที่ช็อกโกโกลกว้างใหญ่มาก บ้านแต่ละหลังก็ห่างไกลกัน ต้องใช้เวลานาน ส่วนโทรเลขจะเป็นการส่งเรื่องด่วนบุรุษไปรษณีย์จะต้องรีบส่งภายในวันที่ได้รับ

46. เรื่องมนตร์น้ำหมึก ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการวางตัวละครในการเขียนนิยาย

47. เรื่องม้าแสนรู้ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเลี้ยงม้า ผู้เลี้ยงม้าจะต้องมีความเมตตา ไม่ทารุณกับม้า จะทำให้ม้าเป็นม้าที่ดี ไม่พยศ หรือมีอารมณ์ร้าย

48. เรื่องม้าขาวแห่งเซนเนอร์ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเอาตัวรอดจากคลื่นยักษ์ในทะเล

49. เรื่องมีเชลล คอนปริศนามัลลือกคิ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเกิดพลังมัลลือกคิในเด็กทารก ซึ่งเกิดจากหญิงตั้งครรภ์แช่ตัวในเลือดของมังกร

50. เรื่องมือสังหารแห่งรุ่งอรุณ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเกิดสงครามและข้อพิพาทของเผ่าดิบเผ่าเลือดกับปีศาจเผ่าเลือด

51. เรื่องเรือนำกลั้วของโยโก้ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการใช้ประโยชน์จากเครื่องจีพีเอส เครื่องจับทิศทางในการกำหนดจุดที่ต้องการหา

52. เรื่องสามใบเถากับไซไฟ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการอบรมเลี้ยงดูเด็ก ซึ่งต้องใช้ความรัก ความเข้าใจ ไม่ทำการรุนแรงต่อเด็ก การอบรมอย่างผิด ๆ อีกทั้งการขาดความรักและความเอาใจใส่ จะทำให้เด็กกลายเป็นเด็กนิสัยเสียและอารมณ์ร้าย

53. เรื่องสามสหายผจญภัย คอนกฤษญแจปริศนา ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องภายิตและความเชื่อ เช่นภายิตและความเชื่อโบราณที่กล่าวว่า เศษกระดูกจะนำโชคมาให้

54. เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนโจรกรรมสัตว์เลี้ยง ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องศูนย์สงเคราะห์สัตว์ ทำหน้าที่ดูแลและช่วยเหลือสัตว์

55. เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนโจรจักรยาน ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องข้อปฏิบัติของศาสนาอิสลาม ที่ต้องชำระร่างกายก่อนสวดมนตร์

56. เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนแผ่นมหากัฏ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องฝ่าแผ่นดิน แผ่นแท้ คือแผ่นที่เกิดจากไข่ใบเดียวกัน และมีรูปร่างหน้าตาเหมือนกันทุกประการ

57. เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนปราสาทผีสิง ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ คำว่าตำแหน่ง ในวิชาเรขาคณิต ในภาษาเยอรมัน หมายถึงส้วม เป็นคำแสลง

58. เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนปริศนาโรคประหลาด ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องแรงจูงใจ คือเหตุผลที่ทำให้คนทำพฤติกรรมอะไรสักอย่าง

59. เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนสืบจากขยะ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องม้าโทรจัน เป็นม้าที่ข้างในกรวง ชาวกรีกเป็นคนสร้างขึ้นมาเพื่อทำลายกรุงทรอย พวกเขาเอามันวางไว้หน้าเมือง โดยให้ทหารซ่อนอยู่ในนั้น ชาวทรอยคิดว่าพวกกรีกส่งมาให้เป็นของขวัญเลยนำเข้าไว้ในเมือง พวกทหารแอบปีนออกมาจากท้องม้าในเวลากลางคืน แล้วเปิดประตูเมือง

60. เรื่องสามสหายผจญภัย ตอนอลหม่านวันคริสต์มาส ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องวันคริสต์มาส ประเทศเยอรมันเรียกว่าวันที่ 25 ธันวาคมว่าวันฉลองคริสต์มาสวันแรก และวันที่ 26 ธันวาคมว่า วันฉลองคริสต์มาสวันที่สอง

61. เรื่องสายเลือดฆาตกรรม ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องกฎหมาย ใครที่ขโมยสุนัขไปเรียกค่าไถ่ต้องได้รับโทษให้ทำงานหนักเป็นเวลาสิบแปดเดือน

62. เรื่องสาวน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนตัวประกันคิสนีแลนด์ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการโดยสารเครื่องบิน ซึ่งพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินจะสาธิตวิธีใช้หน้ากากออกซิเจนยามฉุกเฉิน ข้อปฏิบัติในการนำเครื่องลงจอดที่ต้องเอามือประสานกันไว้ข้างหลังศีรษะ แล้วก้มหน้าลงบนหมอนจนกว่าเครื่องบินจะหยุดสนิท

63. เรื่องสี่ครุฑ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการตกแต่งบ้านและประเพณีนิยมในช่วงศตวรรษที่ 19 ตลอดจนบทละครและวรรณกรรมในสมัยนั้น

64. เรื่องผู้เดินทางมรณะ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องวิธีการมองเห็นผ่านรูหลึหรือที่เรียกว่าวิญญาณ

65. เรื่องหนุ่มน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนชุมทรัพย์สาบสูญแห่งคาซาโลมา ผู้เขียนสอดแทรกความรู้ที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของป้อมยอร์ก ระหว่างสงครามปี 1812 กำลังทหารอเมริกันบุกพื้นที่ ป้อมยอร์กเป็นกองบัญชาการฝ่ายป้องกันอังกฤษ ปัจจุบันผู้บุกรุกชาวอเมริกันเป็นนักท่องเที่ยว

66. เรื่องหนุ่มน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนฆาตกรรมบนรถไฟ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการเล่นคำในภาษาอังกฤษ และนิยายซีรีส์ของอเมริกาเรื่อง เดอะฮาร์ดีบอยส์ เป็นสองพี่น้องที่ร่วมผจญภัยค้นเค้นอันตราย ช่วยไขคดีอาชญากรรมเสมอ

67. เรื่องหนุ่มน้อยยอดนักสืบกับคดีปริศนา ตอนฝันร้ายในแวนคูเวอร์ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประวัติความเป็นมาของเมืองสคิดโรด ซึ่งเป็นสำนวนเก่าของพวกเขาทำงานตัดไม้ ในยุคบุกเบิก โรงแรมถูก ๆ ทั้งหลายจะตั้งอยู่ริมทางที่เขา ไหลลงไปในโรงเลื่อย เขาถึงเรียกบริเวณที่ซากงของเมืองอย่างแวนคูเวอร์หรือซีแอตเทิลว่า สคิดโรด หรือทางไหล

68. เรื่องหนุ่ยขามมีบ้าน ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องประวัติห้องสมุดประชาชน เอลิซาเบทตัน เดิมเคยเป็นที่ทำการ ไปรษณีย์มาก่อน สมัยก่อนนิยมสร้างที่ทำการไปรษณีย์ในแบบที่สวยงาม มีเพดานสูง ๆ พื้นห้องขัดมัน แต่เมื่อทุกอย่างเปลี่ยนไป สภาพบ้านเมืองทันสมัยขึ้นจึงไปสร้างที่ทำการไปรษณีย์แห่งใหม่ที่อยู่ใกล้ ๆ วอลมาร์ท

69. เรื่องหายนะก่อนปิดฉาก ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องความหมายของคำศัพท์ที่เป็นภาษาอังกฤษและภาษาฝรั่งเศส

70. เรื่องอิเล็กทรอนิกส์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียน ตอนเกาะมหาภัย ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่อง เกาะสเกเลตันคีย์เป็นเกาะคอมมิวนิสต์ เป็นของคิวบา หนึ่งในดินแดนสุดท้ายในโลกตะวันตกที่ยังเป็นคอมมิวนิสต์อยู่

71. เรื่องอิเล็กทรอนิกส์ ไรเดอร์ สายลับนักเรียน ตอนแผนพิฆาตอินทรี ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องซีไอเอ เป็นองค์สายลับอเมริกา

72. เรื่องอบารัต : วันแห่งเวทมนตร์ คินแห่งสงคราม ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องวัฒนธรรมของเกาะยี่สิบสี่ชั่วโมง ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมาก

73. เรื่องอสุรกายแห่งหายนะ ผู้เขียนได้สอดแทรกความรู้เรื่องปีศาจและสัตว์ประหลาดที่มีมากมาย มีหลายลักษณะ ส่วนใหญ่ค่อนข้างน่ากลัว

74. เรื่องอาร์เทอร์กับตำนานจอมกษัตริย์ ตอนศิลามนตรา ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องความหมายของคำศัพท์ที่เป็นภาษาเวลส์และภาษาฝรั่งเศส

75. เรื่องเอรากอน ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องมังกรและผู้ขี่มังกรนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์กัน

76. เรื่องเอ็ดเวิร์ด ทุเลน ตามหาหัวใจไกลสุดฟ้า ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องตุ๊กตาที่ทำมาจากกระเบื้องจะมีการบำรุงรักษาที่ยุ่ยากกว่าตุ๊กตาทั่วไป เพราะอาจแตกได้

77. เรื่องเองกัส : ปฐมบทตำนานแห่งนักรบ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องการทำสงคราม ชนชาติและอาณาจักรโบราณ

78. เรื่องแฮร์รี่กับแก๊งคิงคามหาภัย ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องคำศัพท์ในนิทาน และกองพลเกรนาเดียร์การ์ด ที่รวมตัวกันต่อต้านการที่สหรัฐอเมริกาเข้าแทรกแซงการปกครองเกรนาดา ซึ่งเป็นหนึ่งในประเทศเครือจักรภพอังกฤษเมื่อปี 1983

79. เรื่องโธมัส โธมัส เจ้าตบเพื่อนซี้ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องสูตรการทำขนมพีโรกี

80. เรื่องไฮดี้ ผู้เขียนสอดแทรกความรู้เรื่องวิถีชีวิตของผู้คนแถบเทือกเขา รวมถึงประเพณีและการค้า

คุณค่าด้านความบันเทิง ทำให้ผู้อ่านสนุกสนานเพลิดเพลินไปตามบทบาทและพฤติกรรมของตัวละคร ให้มีความน่าสนใจ ไม่เบื่อหน่ายและอยากติดตามเนื้อหา มีดังนี้

1. เรื่องการผจญภัยของทอม ซอว์เยอร์ เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินจากพฤติกรรมของตัวละครโดยเป็นเรื่องราวความแค้นแค้นของทอม แต่นัยจริงเขาก็เป็นเด็กดี เขาเดินทางผจญภัยกับเพื่อนพ้องเห็นเรื่องราวสิ่งต่าง ๆ มากมายให้ชวนตื่นเต้น

2. เรื่องเกิน เจ้าหนี้ผู้ชีวิต เล่ม 1 เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินจากพฤติกรรมของตัวละครที่มีความร่าเริง ชุกชวนตามวัยของเด็ก ความใสซื่อไร้เดียงสา และความกระตือรือร้นในการดำเนินชีวิตเพื่อเอาตัวรอดจากความยากลำบาก

3. เรื่องเกิน เจ้าหนี้ผู้ชีวิต เล่ม 2 เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินจากพฤติกรรมของตัวละครที่มีความร่าเริง ชุกชวนตามวัยของเด็ก ความใสซื่อไร้เดียงสา และความกระตือรือร้นในการดำเนินชีวิตเพื่อเอาตัวรอดจากความยากลำบาก

4. เรื่องเกิน เจ้าหนี้ผู้ชีวิต เล่ม 3 เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินจากพฤติกรรมของตัวละครที่มีความร่าเริง ชุกชวนตามวัยของเด็ก ความใสซื่อไร้เดียงสา และความกระตือรือร้นในการดำเนินชีวิตเพื่อเอาตัวรอดจากความยากลำบาก

5. เรื่องเกิน เจ้าหนี้ผู้ชีวิต เล่ม 4 เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินจากพฤติกรรมของตัวละครที่มีความร่าเริง ชุกชวนตามวัยของเด็ก ความใสซื่อไร้เดียงสา และความกระตือรือร้นในการดำเนินชีวิตเพื่อเอาตัวรอดจากความยากลำบาก

6. เรื่องเกิน เจ้าหนี้ผู้ชีวิต เล่ม 5 เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินจากพฤติกรรมของตัวละครที่มีความร่าเริง ชุกชวนตามวัยของเด็ก ความใสซื่อไร้เดียงสา และความกระตือรือร้นในการดำเนินชีวิตเพื่อเอาตัวรอดจากความยากลำบาก

7. เรื่องเกิน เจ้าหนี้ผู้ชีวิต เล่ม 6 เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินจากพฤติกรรมของตัวละครที่มีความร่าเริง ชุกชวนตามวัยของเด็ก ความใสซื่อไร้เดียงสา และความกระตือรือร้นในการดำเนินชีวิตเพื่อเอาตัวรอดจากความยากลำบาก

8. เรื่องเก้าอี้สารพัดนึก เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินไปกับการผจญภัยในดินแดนแห่งเวทมนตร์อย่างน่าตื่นเต้นกับเก้าอี้สารพัดนึก เพียงนี้ก็จะไปที่ไหนเก้าอี้ก็จะพาไป ขณะที่เก้าอี้มีปีกงอกออกมาจากขาได้ะ

9. เรื่องเกิร์ลส์ ทุ เดอะ เรสคิว เล่ม 3 เป็นเรื่องสั้นประกอบด้วยเรื่องสั้น 10 เรื่อง เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินจากเรื่องราวของเด็กหญิงที่มีไหวพริบ ความกล้าหาญในการแก้ไขปัญหาได้อย่างฉลาด

10. เรื่องเกิร์ลส์ ทุ เดอะ เรสคิว เล่ม 4 เป็นเรื่องสั้นประกอบด้วยเรื่องสั้น 8 เรื่อง เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินจากเรื่องราวของเด็กหญิงที่มีไหวพริบ ความกล้าหาญในการแก้ไขปัญหาได้อย่างฉลาด

11. เรื่องข้ามขอบฟ้าตามหาสวรรค์ เนื้อเรื่องให้ความเพลิดเพลินไปกับความใสซื่อไร้เดียงสาของเด็ก ความผูกพันระหว่างหลานกับย่า และการเรียนรู้ในการใช้ชีวิตในต่างแดน