

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์วรรณกรรมแปลจากภาษาเกาหลีที่ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2548 ที่แปลเป็นภาษาไทย ประเภทบันเทิงคดี ผู้วิจัยจะศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี
2. กลวิธีการประพันธ์วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี
3. คุณค่าที่ปรากฏจากวรรณกรรม
4. วรรณกรรมแปลเป็นภาษาไทย
 - 4.1 ประวัติและพัฒนาการการแปลในประเทศไทย
 - 4.2 วรรณกรรมแปลภาษาต่างๆ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี

บันเทิงคดี หมายถึงงานเขียนที่ผู้แต่งมีเจตนาจะให้ผู้อ่านได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นสำคัญ ขณะเดียวกันผู้อ่านก็อาจจะได้ความรู้ได้ประสบการณ์ของชีวิต ได้คตินิยมที่พึงยึดถือ หรือแนวทางในการดำเนินชีวิตไปพร้อมกันด้วย ทั้งนี้เพราะผู้แต่งเรื่องบันเทิงคตินักได้เค้าโครงเรื่องมาจากเค้าความจริงของชีวิต ซึ่งประกอบด้วย บุคคล เหตุการณ์ และปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับบุคคลตามเวลาและสถานที่ประกอบกันอยู่เสมอ (สายทิพย์ นุกูลกิจ, 2534, หน้า 116)

ความหมายวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี ผู้ให้คำจำกัดความไว้หลายท่าน อาทิ กระแสร์ มาลาภรณ์ (2530, หน้า 33) ให้ความหมายว่า บันเทิงคดี คือ เรื่องสมมุติที่สร้างขึ้นอย่างมีจินตนาการและอารมณ์ มุ่งให้เกิดความเพลิดเพลินเป็นใหญ่แต่ในขณะเดียวกันก็ให้ความรู้ด้วย มีหลายรูปแบบ เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย บทละคร ฯลฯ ส่วนใหญ่จะเป็นร้อยแก้ว

ธวัช ปุณโณทก (2527, หน้า 12) ให้ความหมายว่า บันเทิงคดี คือ ข้อเขียนเรื่องราวที่ผู้เขียนมุ่งให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านเป็นวัตถุประสงค์หลัก และให้ข้อคิด คตินิยมหรือสอนใจ ฯลฯ แก่ผู้อ่านเป็นวัตถุประสงค์รอง

ประทีป เหมือนนิล (2523, หน้า 26) ให้ความหมายว่า บันเทิงคดี หมายถึง เรื่องที่สมมุติขึ้นหรือเรื่องที่ใชจินตนาการสร้างสรรค์ขึ้นโดยยึดหลักความสมจริงให้มากที่สุด

ชนิกานต์ กุ้เกียรติ (2546, หน้า 17) กล่าวถึงรูปแบบของเรื่องบันเทิงคดี ดังนี้

1. เรื่องสั้น เป็นร้อยแก้วเรื่องสมมุติที่มีขนาดสั้น เพราะมุ่งแสดงแนวคิดของเรื่อง เพียงประการเดียว ผู้แต่งจึงมักจำกัดเหตุการณ์ สถานที่ ตัวละครและบทสนทนาในเรื่องให้มีเท่าที่จำเป็นเท่านั้น เพื่อช่วยให้เรื่องราวและแนวคิดที่แฝงไว้ในเรื่องนั้นปรากฏเด่นชัดขึ้น

2. นวนิยาย เป็นร้อยแก้วเรื่องสมมุติที่มีลักษณะคล้ายกับเรื่องสั้น แต่มีเนื้อหาเรื่องราวกว่าเรื่องสั้น เพราะผู้แต่งสามารถแสดงเหตุการณ์ในเรื่องได้อย่างละเอียดทุกแง่มุม นอกจากนี้แนวคิดของเรื่องก็อาจมีได้หลายประเด็นทั้งแนวคิดหลักและแนวคิดรอง แต่ถึงแม้นวนิยายจะมีขนาดยาวกว่าเรื่องสั้นแต่ก็ยังไม่มีการกำหนดว่าจะต้องมีขนาดยาวเท่าใดแน่นอน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้แต่งว่าจะกำหนดให้นวนิยายที่แต่งนั้นมีความยาวเท่าใด

3. บทละครพูด เป็นร้อยแก้วเรื่องสมมุติที่แต่งขึ้นเพื่อใช้เป็นบทให้ตัวละครพูดโต้ตอบเจรจากันขณะแสดงบทเวที เพื่อให้คนดูทราบเรื่องราวของละครได้จากบทสนทนาของตัวละคร

สรุปได้ว่า บันเทิงคดี คืองานเขียนที่ผู้แต่งสร้างสรรค์ขึ้นโดยมีจุดประสงค์ให้ผู้อ่านเกิดความสุขสนทนและเพลิดเพลินเป็นหลัก และได้รับความรู้ แนวทางการดำเนินชีวิต กติธรรมหรือแง่คิดต่าง ๆ ไปพร้อมกัน โดยปกติแล้วผู้เขียนมักจะได้เค้าโครงเรื่องมาจากความจริงของชีวิต ซึ่งประกอบไปด้วยบุคคล ความขัดแย้งหรือปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับบุคคลในเวลาและสถานที่ต่าง ๆ กัน รวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นด้วย

กลวิธีการประพันธ์วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี

วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี หมายถึง งานเขียนที่แต่งขึ้นเพื่อให้อ่านเกิดความสุขสนทนาเพลิดเพลิน เป็นงานจำพวกนิยาย นวนิยาย เรื่องสั้น มักจะมีเนื้อหาสาระเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น ไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นจริง มีการสมมติตัวละคร สมมติเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร สมมติสถานที่และเวลาที่เหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้น เมื่อผู้อ่านได้อ่านก็จะเกิดจินตนาการตามไปด้วย (นพวรรณ สิริเวชกุล และปานบุญ สิริเวชกุล, 2546, หน้า 8)

ในการศึกษาวิธีการประพันธ์วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี ลักษณะการประพันธ์จะใช้องค์ประกอบตามแนวของนวนิยายที่เหมือนกัน ดังนั้นเอกสารที่นำมาใช้ในการศึกษารั้วนี้จึงได้ใช้เกณฑ์เดียวกัน

วรรณกรรมสำหรับเยาวชนมีการจำแนกตามประเภทและลักษณะเนื้อหา ได้เป็น 2 แนวย่อยอีกตามเนื้อหาของวรรณกรรม คือ (ชนิภาณต์ กู้เกียรติ, 2545, หน้า 18)

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

โดยมีรายละเอียดของแต่ละแนวดังนี้

1. เรื่องแนวสมจริง ความสมจริง หมายถึง เรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้น มีความเป็นไปได้หรือน่าเชื่อถือ แม้ว่าอาจไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นจริง ๆ เสมอไป ผลของเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นไปโดยปราศจากการแทรกแซงของเวทมนต์หรืออำนาจเหนือธรรมชาติ แม้ตัวละครเอกจะเป็นผลพวงจากจินตนาการของผู้เขียนแต่การกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองที่เขาได้รับ จะเหมือนกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับคนและสัตว์ในชีวิตจริง ในบางครั้งเหตุการณ์อาจถูกขยายให้เกินกว่าความเป็นจริง แต่ก็ยังต้องอยู่ในขอบเขตของความเป็นไปได้ สามารถแบ่งเรื่องแนวสมจริงออกเป็นประเภทย่อยต่าง ๆ ดังนี้

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

1.2 เรื่องเกี่ยวกับครอบครัวและบุคคลระดับเท่าเทียม (Families and Peers Relationship) เป็นเรื่องแนวสมจริงที่พบได้มากที่สุดในการวรรณกรรมเยาวชน โดยเฉพาะเรื่องสำหรับเด็กอายุน้อยเนื่องจากเวลาส่วนใหญ่ของเด็กนั้นก็ถูกใช้ไปกับครอบครัวและเพื่อนนั่นเอง เรื่องแนวนี้จะเล่าถึงชีวิตประจำวันของเด็กกับสมาชิกในครอบครัว เพื่อน และบุคคลในสังคมใกล้เคียง ประเด็นหลักมักเกี่ยวกับการลงตัวของความสัมพันธ์ การได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มิตรภาพทั้งกับเพศเดียวกันหรือต่างเพศ หรือในความต่างอื่น ๆ และมักจบลงที่ความเข้าใจกันของทุกฝ่าย

1.3 เรื่องสมจริงเกี่ยวกับสัตว์ (Animal Realism) เรื่องแต่งหรือบันเทิงคดีที่เป็นเรื่องสมจริงเกี่ยวกับสัตว์จะแตกต่างจากสารคดีชีวิตสัตว์ตรงที่มีการเพิ่มมิติความต่อเนื่องและข้อขัดแย้งหรือการผจญภัย – ที่สามารถเป็นไปได้ – เข้าไปด้วย แต่ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสัตว์ที่เป็นตัวดำเนินเรื่องจะถูกนำเสนออย่างระมัดระวัง ไม่มีการแต่งเติมรายละเอียดที่ไม่สมจริงทั้งด้านกายภาพ ชีวิตความเป็นอยู่ หรือการแสดงความคิดเห็นและการแสดงออกอย่างมนุษย์เข้าไปเป็นอันขาด

1.4 เรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น (Regional & Other countries Realism) เนื้อเรื่องกล่าวถึงท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งเป็นหลัก ฉากและช่วงเวลาของเรื่องมีความสำคัญต่อประเด็นหลักอย่างยิ่ง จะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนและให้ความสำคัญกับวิถีการดำรงชีวิตของคนในท้องถิ่นเพราะมักเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับข้อขัดแย้ง ฉากจึงมักรวมอยู่ในบทบรรยาย ซึ่งตัวละครหลักจะมาจากเชื้อชาติ ภาษา ศาสนา หรือวัฒนธรรมส่วนน้อยของสังคม

1.5 เรื่องตามสูตร (Formula Fiction) เรื่องแนวสมจริงบางลักษณะนั้น ถูกผลิตซ้ำและได้รับความนิยมอย่างสม่ำเสมอจนกระทั่งเกิดเป็นแบบจ๊ากนิคม และสามารถจัดสร้างเป็นสูตรขึ้นได้ มักมีความคล้ายคลึงกันมากในวิธีการดำเนินเรื่อง การสร้างตัวละคร และข้อขัดแย้งต่าง ๆ และ

ในกรณีที่เรื่องได้รับความสำเร็จก็มักเป็นเรื่องที่สามารถหาทางออกใหม่ ๆ ให้กับการเดินเรื่อง โครงเรื่อง และแก่นเรื่องเดิม ๆ ได้นั่นเอง บางเรื่องประสบความสำเร็จสูงจนกระทั่งสามารถสร้างเป็นตอนต่อเนื่องให้กับตัวละครชุดเดิมได้ไม่รู้จบทีเดียว เรื่องประเภทนี้แบ่งออกได้เป็นหลายแบบ ฉบับคือ

1.5.1 เรื่องกีฬา (Sport Stories) เนื้อหาเกี่ยวกับกีฬา ซึ่งกล่าวถึงลักษณะการเล่น วิธีกติกา ในการดำเนินเรื่องของตัวละคร

1.5.2 เรื่องลึกลับ (Mysteries & Thrillers) เรื่องค่อนข้างลึกลับ ซับซ้อน น่าค้นหา น่าติดตาม อยากรู้ความจริง หรือคำตอบของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

1.5.3 เรื่องขำขัน (Humorous) เรื่องลักษณะชวนหัว ตลกขบขัน เนื้อหาเน้นความเพี้ยนเพี้ยนให้แก่ผู้อ่านเป็นหลัก

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

1.5.5 เรื่องอิงประวัติศาสตร์ (Historical Realism) เรื่องอาจดำเนินไปตามโครงเรื่องนั้น ๆ และมีส่วนหนึ่งที่ได้สอดแทรกหรือได้เชื่อมโยงถึงเรื่องในประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้ด้านประวัติศาสตร์ด้วย เรื่องประเภทนี้จะเกิดขึ้นในเวลาห่างจากปัจจุบันมากพอที่จะพิจารณาได้ว่าเป็นประวัติศาสตร์คือแม้ตัวเรื่องจะเกิดจากจินตนาการ มันก็ยังต้องอยู่ในขอบเขตความเป็นไปได้ที่เหตุการณ์นั้นน่าจะเคยเกิดขึ้นแล้ว

2. เรื่องแนวจินตนาการ (Fantasy Fiction)

2.1 เรื่องจินตนาการพื้นบ้าน (Traditional Fantasy) คือเรื่องเล่าและบทกลอนโบราณ ที่มักเกี่ยวกับความพยายามของมนุษย์ที่จะเข้าใจธรรมชาติ และโลกเหนือธรรมชาติ ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านกาลเวลาด้วยวิธีการบอกเล่าสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคน ก่อนที่จะมีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร มักไม่ปรากฏว่าผู้เขียนหรือกำเนิดของเรื่องคือใคร แต่ตัวเรื่องก็เป็นที่รู้จักกันดีในชุมชนหรือวัฒนธรรมนั้น ๆ มีเรื่องพื้นบ้านหลายเรื่องในสมัยโบราณที่ถูกเล่าในฐานะเรื่องจริงหรือมีบางส่วนที่จริง เรื่องพื้นบ้านประกอบด้วยเทพนิยายและตำนาน (Myths and Legends/ Tall Tales)

2.1.1 เทพนิยาย (Myths) คือ เรื่องที่เล่าเพื่ออธิบายการกำเนิดของโลกและปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ อาจจะมีที่มาจากคำสอนโบราณทางศาสนา ใช้จากบนสวรรค์ และตัวละครมักเป็นเทพ โดยอ้างถึงมนุษย์เป็นครั้งคราว ถึงกระนั้นก็มักพบว่าตัวละครซึ่งเป็นเทพเหล่านี้มีสัญลักษณ์ พฤติกรรมและความคิด เหมือนกับมนุษย์นั่นเอง ส่วนตำนานคือเรื่องที่สร้างขึ้นจากบุคคลจริง (หรือบุคคลที่น่าจะเคยมีจริง) และวีรกรรมอันยิ่งใหญ่

2.1.2 มหากาพย์ (Epics) คือ เรื่องยาวเกี่ยวกับการผจญของวีรบุรุษ มักเกิดขึ้นเป็นตอน ๆ ต่อเนื่องกัน แต่ละตอนเล่าถึงแต่ละวีกรรม มหากาพย์นั้นมีรากฐานมาจากเทพนิยาย ดังนั้นตัวละครจึงอาจเป็นได้ทั้งมนุษย์และเทพเจ้า และแม้เรื่องจะเกิดขึ้นในโลกมนุษย์ แต่ก็มักไม่สมจริง ตัวเรื่องมีความยาวและซับซ้อนมาก

2.1.3 นิทานพื้นบ้านปรัมปรา (Folktales) นิทานนั้นเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอยู่เสมอสำหรับเด็กอายุน้อย สิ่งสำคัญและน่าสนใจที่สุดในบรรดาคุณสมบัติของนิทานเหล่านี้ก็คือความเป็นสากล ซึ่งยังไม่มีทฤษฎีใด ๆ จะสามารถอธิบายปรากฏการณ์นี้ได้ว่า เหตุใดนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นที่มีความแตกต่างกันทั้งด้านเชื้อชาติ สีผิวหรืออยู่ในภูมิภาคที่ห่างไกลกันอย่างยิ่ง จึงมีความคล้ายคลึงกันอย่างเห็นได้ชัด ตัวละครในนิทานจะปรากฏบทบาทซ้ำ ๆ และมีการพัฒนาตัวละครน้อย มักจบอย่างมีความสุขเสมอ

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

2.2 เรื่องจินตนาการสมัยใหม่ (Modern Fantasy) ในเรื่องประเภทนี้ เหตุการณ์ ฉาก หรือตัวละครต่าง ๆ จะอยู่นอกขอบเขตความเป็นไปได้ ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นสัตว์พูดได้ ของเล่นหรือหรือของใช้กลับมีชีวิต ผู้คนกลายเป็นยักษ์หรือถูกย่อส่วน โลกอนาคต ถูกสำรวจและพิชิต ฯลฯ อย่างไรก็ตาม แม้เหตุการณ์ในเรื่องจะอยู่เหนือความจริง เนื้อหาของเรื่องก็นักนำเสนอ "สังคม" ซึ่งทำให้ผู้อ่านเข้าใจโลกแห่งความจริงได้ดีขึ้นเสมอ เรื่องจินตนาการสมัยใหม่ ประกอบด้วย

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

2.2.2 เรื่องสิ่งมีชีวิตพิสดาร (Fantastic Story) คุณสมบัติเด่นคือ การสร้างเรื่องที่ดูสมจริงในรายละเอียดเกือบทั้งหมด แต่ยังคงทิ้งข้อสงสัยซึ่งท้าทายความเชื่อไว้ให้ผู้อ่าน โดยเฉพาะในส่วนตัวละครและแก่นของเรื่อง การผสมผสานความเหนือจริงอย่างหนึ่งเข้าไปในโลกแห่ง

ความจริงถือเป็นสูตรของเรื่องประเภทนี้มาจากการที่องค์ประกอบที่เห็นจริงในเรื่องมักได้แก่ตัวละครซึ่งไม่ใช่มนุษย์ แต่ถูกเสนอในลักษณะเดียวกับมนุษย์ ทำ พูด และคิดสิ่งต่าง ๆ ได้เหมือนมนุษย์ทุกประการ

2.2.3 จินตนิยายอิงประวัติศาสตร์ (Historical Fantasy) ตัวละครหลักในสมัยปัจจุบันเดินทางข้ามเวลาไปสู่อดีต ความต่างระหว่างสองช่วงเวลาจะถูกนำเสนอผ่านการค้นพบและการปรับตัวจากความคุ้นชินกับเวลาเดิม ของตัวละครหลัก

2.2.4 เรื่องผจญภัยตามหาของมีค่า (Quest stories/ High Fantasy) คือ เรื่องของการผจญภัยซึ่งมีการค้นหาประเด็นหลัก เป้าหมายคือสิ่งล้ำค่าทั้งทางรูปธรรมและนามธรรม เช่น เวทย์มนตร์ สมบัติที่ถูกซ่อน หรือความยุติธรรมและความรัก เรื่องประเภทนี้จะอธิบายลักษณะของสังคมในเรื่องอย่างชัดเจนที่สุด ทั้งด้านประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ การเมืองวัฒนธรรม ฯลฯ ข้อขัดแย้งมักเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว การผจญภัยของตัวละครหลักคือสัญลักษณ์ของการเดินทางค้นหาตัวตน และการเติบโตสู่ความเป็นผู้ใหญ่ขึ้นเอง

2.2.5 นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) นำเสนอเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้บนรากฐานของหลักการที่แท้จริงทางวิทยาศาสตร์ โครงเรื่องที่มีนิยามก็มักเป็นสมมติฐานเกี่ยวกับอนาคตของมนุษยชาติ ผู้มาเยือนจากอวกาศ วิศวกรรมศาสตร์ การบังคับจิต ฯลฯ ทุกองค์ประกอบจะต้องใช้หลักวิทยาศาสตร์อธิบายได้อย่างสมเหตุสมผล

พรจันทร์ จันทวิมล, ประกิจ วัฒนานุกิจ, วินัย รอดจ่าย, อัสวิน อรุณแสง, ศักดิ์ชัย เกียรติณินทร์, จุฬา ละคร, สารภี แสงจักร, ปวีณา วิแก้ว และประสงค์ ทรัพย์ผดุงชนม์ (2534, หน้า 26) กล่าวถึงองค์ประกอบของการเขียนหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนดังนี้

1. ความถี่รวมยอดหรือแก่นของเรื่อง
2. ข้อมูลหรือวัตถุดิบ
3. โครงเรื่อง
4. ตัวละคร
5. ความสะเทือนใจหรือคติสอนใจ
6. ส่วนวนโวหาร
7. ภาพประกอบ

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

1. ความคิดรวบยอดหรือแก่นเรื่อง หมายถึงประเด็นของเรื่องที่จะนำเสนอเพียงประเด็นเดียวโดยคำนึงถึงความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเด็กที่จะอ่านเป็นสำคัญ
 2. โครงเรื่องคือ เรื่องราวที่ผู้เขียนผูกแต่งขึ้น โดยนำประเด็นหรือแก่นของเรื่องที่ตั้งไว้มาสร้างเป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่อง มีความสัมพันธ์กัน มีเหตุผล อาจเสริมแต่งจินตนาการเพื่อเสนอให้เห็นปัญหาและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยมีตัวละครทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวเหล่านั้น
 3. ฉาก หมายถึงสถานที่เกิดเหตุการณ์ตามเรื่องราวที่ผูกแต่งไว้ อาจมีฉากได้มากกว่าหนึ่งฉาก แต่ไม่ควรมีมากและสลับซับซ้อนจนเกินไป ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับวัยและประสบการณ์ของเด็กในแต่ละช่วงวัย
 4. ตัวละคร ทำหน้าที่แสดงบทบาทดำเนินเรื่องราวตามโครงเรื่อง สื่อสารอารมณ์ความรู้สึก และความเพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่าน
 5. ข้อมูลของผู้เขียน เช่น อุปนิสัยของตัวละคร รายละเอียดของฉาก รวมไปถึงความจริงของสิ่งที่เกิดขึ้น การมีรายละเอียดของข้อมูลมากจะช่วยให้เรื่องดำเนินไปได้อย่างสมเหตุสมผล ถูกต้องและยาว
 6. กุศโลบายหรือความสะเทือนใจ ความหมายครอบคลุมถึงเหตุการณ์ทุกอย่างที่สร้างความรู้สึกให้แก่จิตใจ ไม่ว่าจะเป็นความประทับใจ ความขบขัน และอื่น ๆ
 7. ถิ่นวนภาษา เป็นองค์ประกอบสุดท้ายในการดำเนินเรื่องต้องมีความไพเราะ อ่านง่าย เข้ากับโครงเรื่องที่ผูกแต่งไว้ และควรมีความยากง่ายของคำให้เหมาะกับวัยของเด็ก
- วิภา กงกะนันท์ (2533, หน้า 8) ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของวรรณกรรมว่าประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ที่สำคัญและสัมพันธ์กันสามส่วน จะขาดส่วนหนึ่งส่วนใดมิได้คือ

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

สถาบันส่งเสริมและพัฒนาก่อนอ่านการเขียนแห่งประเทศไทย (2544, หน้า 10-11) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของหนังสือประเภทบันเทิงคดีดังนี้

1. เค้าโครงเรื่องเป็นการลำดับเหตุการณ์ เรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ โดยที่เหตุการณ์และเรื่องราวนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันอย่างสมเหตุสมผล

2. ตัวละครจะเป็นผู้ดำเนินเหตุการณ์ ทำให้เรื่องน่าอ่าน และเป็นสิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะส่งผ่านไปยังผู้อ่าน

3. แก่นเรื่องเป็นหัวใจของงานเขียน ที่ผู้เขียนต้องการสะท้อนหรือแสดงให้ผู้อ่านเข้าใจ

4. ฉากคือ เวลา สถานที่ เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามเค้าโครงเรื่อง

5. ทศนะคือ มุมมองที่มีต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้นในงานเขียน งานเขียนนั้นก่อให้เกิดคติสอนใจ ภาพสะท้อนหรือข้อคิดที่จะนำไปสู่การปฏิบัติอย่างไรบ้าง

6. ท่วงทำนองการเขียนเป็นการเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ประโยค เรียบเรียง เป็นเรื่องราว มีความสละสลวย เข้าใจง่าย ประทับใจ และสร้างอารมณ์และความรู้สึกแก่ผู้อ่านเพียงใด

อโศก ศรีสุวรรณ (2541, หน้า 38-42) กล่าวถึงองค์ประกอบของการเขียน

1. แนวคิดหลักของเรื่อง หรือแก่นเรื่อง เป็นหัวใจสำคัญของเรื่อง เรื่องจะมีคุณค่ามากน้อยแค่ไหนขึ้นอยู่กับแก่นเรื่องเป็นประการสำคัญ

2. โครงเรื่อง การจัดเรียงลำดับเหตุการณ์ให้เป็นเหตุเป็นผลต่อเนื่องกัน มีการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง

2.1 การเปิดเรื่อง เป็นจุดสำคัญต่อการเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่าน อาจเปิดได้หลายลักษณะ เช่น เปิดเรื่องโดยการกระทำของตัวละคร หรือเหตุการณ์ เปิดเรื่องด้วยการพรรณนา เปิดเรื่องโดยการบรรยายความ เปิดเรื่องด้วยบทสนทนา และเปิดเรื่องด้วยสำนวน คำพังเพย สุภาษิต

2.2 การดำเนินเรื่อง เป็นการสร้างปมปัญหา อุปสรรค หรือความขัดแย้ง และปมปัญหา หรือความขัดแย้งขยายตัวขึ้นเรื่อย ๆ เพิ่มความยุ่งยากซับซ้อน เราความสนใจชวนติดตามมากขึ้น จนกระทั่งถึงจุดสุดยอดของปัญหาและคลี่คลายในที่สุด การดำเนินเรื่องต้องมีกลวิธีการเล่าเรื่องหลายวิธี ได้แก่

2.2.1 ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นผู้เล่า

2.2.2 ผู้เขียนเป็นผู้เล่า

2.2.3 เล่าโดยกระแสนจิตประหวัด เล่าไปตามความคิดคำนึงของตัวละคร

2.2.4 เล่าเรื่องโดยใช้กลวิธีผสม คือใช้หลาย ๆ วิธีปนกัน

2.3 การปิดเรื่อง

2.3.1 จบแบบธรรมดา จบลงด้วยความสำเร็จของตัวละคร หรือความล้มเหลวในการต่อสู้แก้ปัญหา ความผิดหวัง ความตาย ซึ่งผู้อ่านอาจเดาไว้ล่วงหน้าหรือคาดหวังไว้เช่นนั้น

2.3.2 จบแบบพลิกความคาดหมาย เป็นการจบที่ทำให้ผู้อ่านอาจคาดไม่ถึง หรือพลิกความคาดหมาย

3. ตัวละคร ผู้ที่ประกอบพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่อง หรือผู้ที่ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่อง

4. ฉาก เวลา และสถานที่ รวมทั้งสิ่งแวดล้อมที่ตัวละครแสดงบทบาทอยู่ แต่ต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

5. อารมณ์และบรรยากาศ เป็นส่วนสร้างขององค์ประกอบ และรายละเอียดต่าง ๆ ในเรื่อง

6. บทสนทนา ถ้อยคำในการสนทนาระหว่างตัวละครในเรื่องตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป หรือมากกว่านั้น บทสนทนาอาจใช้เป็นตัวแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร แสดงข้อขัดแย้งระหว่างตัวละคร การให้ภูมิหลัง การให้รายละเอียดต่าง ๆ และช่วยในการดำเนินเรื่อง แทนการบรรยายหรือพรรณนา

การประเมินค่านวนิยาย คนขำ วงศ์นะชัย (2542, หน้า 127-134) ได้ให้แนวทางในไว้ดังนี้

1. พิจารณาด้านนวนิยาย

1.1 วิเคราะห์โครงเรื่อง

1.2 วิเคราะห์แก่นเรื่อง

1.3 วิเคราะห์ตัวละคร

1.4 วิเคราะห์บทสนทนา

1.5 วิเคราะห์ฉากและบรรยากาศ

1.6 วิเคราะห์ทัศนคติของผู้เขียน

2. พิจารณาในแง่ศิลปะการประพันธ์ ได้แก่

2.1 วิเคราะห์กลวิธีการเปิดเรื่อง

2.2 วิเคราะห์กลวิธีการดำเนินเรื่อง

2.3 วิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่อง

2.4 วิเคราะห์กลวิธีการปิดเรื่อง

2.5 วิเคราะห์กลวิธีการสร้างโครงเรื่อง

2.6 วิเคราะห์กลวิธีการสร้างตัวละคร

3. พิจารณาประโยชน์ที่ได้จากการอ่าน

3.1 ประเด็นอารมณ์

3.2 ประเด็นปัญญา

โครงเรื่อง เหตุการณ์ชุดหนึ่งที่จัดเรียงลำดับกันเป็นการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง แต่ละเหตุการณ์มีความสืบเนื่องและเป็นเหตุเป็นผลกัน (ไพโรจน์ บุญประกอบ, 2539, หน้า 53)

ชนิกานต์ กู้เกียรติ (2545, หน้า 43) กล่าวถึงโครงเรื่อง คือลำดับของเหตุการณ์ที่ผู้แต่งกำหนดขึ้นเพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยที่เหตุการณ์เหล่านั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างสมเหตุสมผล โครงเรื่องส่วนใหญ่มักจะประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน คือความต้องการหรือความปรารถนาของตัวละครกับปัญหาหรืออุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้ตัวละครบรรลุจุดมุ่งหมาย อาจกล่าวได้ว่า โครงเรื่องเป็นแนวทางที่ผู้แต่งใช้กำหนดลักษณะ บทบาทและพฤติกรรมของตัวละคร เหตุการณ์ในเรื่องมีบทบาทต่อการดำเนินเรื่องและการพัฒนาการของตัวละครในเรื่อง

ทวีศักดิ์ ญาณประทีป (2537, หน้า 68) กล่าวถึงโครงเรื่องว่าลักษณะของโครงเรื่องที่ดี ก็จะต้องมีปัญหาหรือความขัดแย้งที่สำคัญเกิดขึ้นกับตัวละครสำคัญของเรื่อง เป็นปัญหาที่มีความเข้มข้นรุนแรง มีอิทธิพลที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหรือมีผลกระทบอย่างแรงต่อวิถีชีวิตของตัวละครสำคัญ ปัญหาหรือความขัดแย้งนี้ย่อมมีวินัย และเรื่องสั้น มิฉะนั้น ไม่อาจดำเนินไปด้วยความสนุกสนานได้

ปราณี เชิงทอง (2526, หน้า 42-43) กล่าวถึงโครงเรื่อง คือ ได้เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นในเรื่องสำหรับเด็กส่วนมากมักมีเค้าโครงเรื่องว่า ได้เกิดอะไรขึ้น และตัวละครมีปฏิกิริยาอย่างไรบ้าง เค้าโครงเรื่องควรเต็มไปด้วยกิริยาอาการ และการเคลื่อนไหว และเป็นเรื่องที่ตัวละครเอกของเรื่องประสบปัญหาที่สำคัญมาก ต้องใช้ความพยายามในการแก้ปัญหา และอุปสรรคที่ขัดขวาง หรือเกิดขึ้นกับตัวละครเอกของเรื่องต้องเป็นสิ่งที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้

ยุวพาส์ (ประทีปเสนา) ชัยสิทธิ์วัฒนา (2542, หน้า 111-112) กล่าวถึงโครงเรื่องการลำดับเหตุการณ์ที่ผู้แต่งผูกขึ้นมา แต่ละเหตุการณ์จะต้องมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล นั่นคือ เหตุการณ์หนึ่งจะต้องส่งผลกระทบให้เกิดเหตุการณ์หนึ่งตามมาและต่อเนื่องกันไปเป็นลูกโซ่จนกว่าเรื่องนั้นจะจบลง คำว่าเหตุการณ์นี้หมายความว่าความถึงทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการกระทำ คำพูด การตัดสินใจ การเปลี่ยนทัศนคติหรือความเชื่อของตัวละครที่ส่งผลให้เหตุการณ์ในเรื่องเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือพลิกผัน

รัญจวน อินทรกำแหง (2521, หน้า 96) กล่าวถึงโครงเรื่องที่ดีจะมีลักษณะดังนี้ คือ

1. มีความสัมพันธ์กันระหว่างเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง และระหว่างบุคคลในเรื่อง ประดุจลูกโซ่เกี่ยวเนื่องกันไปโดยตลอด จากเรื่องเล็กไปสู่เรื่องใหญ่ หรือถ้ามีโครงเรื่องย่อยก็ต้องมีความสำคัญต่อโครงเรื่องใหญ่ และต้องมีรายละเอียดเท่าที่จำเป็น ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป

2. มีข้อขัดแย้งที่ชวนให้ผู้อ่านสนใจข้อขัดแย้ง (Conflict) เป็นส่วนประกอบที่สำคัญมากในการสร้างโครงเรื่อง อาจเป็นข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม หรือระหว่างมนุษย์กับความรู้สึกภายในใจของตนเองก็ได้ เช่น การเผชิญภัยธรรมชาติ การแบ่งชั้นวรรณะ การชิงรักหักสวาท การต่อสู้ระหว่างอำนาจฝ่ายสูงและอำนาจฝ่ายต่ำภายในจิตใจ ฯลฯ ข้อขัดแย้งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาอย่างน่าสนใจ และทำให้เกิดรสชาติในการอ่าน

3. มีการสร้างความสนใจ ทั้งให้ผู้อ่านกระวนกระวายใจใคร่รู้เรื่องต่อไปการสร้าง (Suspense) ซึ่งอาจกระทำได้หลายวิธี เช่น การบอกใบ้ให้ผู้อ่านทรงหวังว่าจะมีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นในตอนต่อไป การปิดเรื่องที่ผู้อ่านต้องการทราบไว้ก่อน เพื่อบอกให้ทราบเมื่อถึงเวลาอันสมควร และการจบเรื่องแต่ละตอนโดยทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านอยากรู้เหตุการณ์ต่อไป เป็นต้น

4. มีความสมจริง คือเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้นเป็นไปอย่างสมเหตุสมผลมิใช่เหตุประจวบหรือเหตุบังเอิญ (Coincidence) ที่มีน้ำหนักเบาเกินไปหรือตื้นเกินไป

สมุล รัตติกาล (2532, หน้า 84) กล่าวถึงโครงเรื่องว่า โครงเรื่องที่ดีควรมีเอกภาพมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีใจความและความมุ่งหมายสำคัญเพียงอย่างเดียว ถ้าจะกล่าวถึงเรื่องอื่นจะต้องนำมากล่าวเกี่ยวข้อง หรือช่วยทำให้เรื่องเด่นชัดขึ้น และต้องมีสัมพันธภาพ มีการเน้นใจความสำคัญ โครงเรื่องควรแปลกใหม่ และไม่ซ้ำแบบใคร สมเหตุสมผลน่าเชื่อถือ ไม่ซ้ำซ้อนเกินไป เหมาะสำหรับวัยของผู้อ่านและมีการกระทำซึ่งชวนให้ติดตามอ่านจนจบ

สมพร มั่นตะสุต (2525, หน้า 96) กล่าวถึงโครงเรื่อง คือส่วนสำคัญของเนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นปัญหาหรือข้อขัดแย้งในเรื่อง อาจจะเป็นตอนที่เนื้อเรื่องมีปัญหาหรือความขัดแย้งด้านเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องชีวิตตัวละคร หรือข้อขัดแย้งในจิตใจของตัวละครเอง

การวางโครงเรื่องมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ดังนี้ (ไพโรจน์ บุญประกอบ, 2539, หน้า 53)

1. การเปิดเรื่อง เป็นจุดที่สำคัญมากในการเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่าน ถ้าสามารถเปิดเรื่องได้สะดุดตา สะดุดใจ หรือยั่วให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้อยากเห็นได้มากเท่าไรก็ยิ่งดีมากชิ้นเท่านั้น วิธีการเปิดเรื่องอาจทำได้ดังนี้

1.1 เปิดเรื่องโดยนาฏการหรือการกระทำของตัวละคร

1.2 เปิดเรื่องด้วยการพรรณานาฏกลลักษณะตัวละครเอก หรือบรรยายฉากและบรรยากาศ หรือบรรยายบุคลิกลักษณะของตัวละครผสมผสานไปกับฉากและบรรยากาศ

1.3 เปิดเรื่องด้วยการบรรยายความเป็นไปต่าง ๆ ซึ่งส่วนมากจะแสดงออกตามแนวความคิดของผู้เขียนเอง

1.4 เปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา ควรจะเป็นบทสนทนาที่นำผู้อ่านเข้าสู่เรื่องได้อย่างรวดเร็ว หรือสร้างความฉงนในปมของเรื่องซึ่งจะตามมา เป็นการปลุกเร้าความสนใจของผู้อ่าน

1.5 เปิดเรื่องโดยใช้สำนวน พ้องเพย บทกวี หรือคำกล่าวคมคาย ชวนคิด

1.6 เปิดเรื่องด้วยการใช้คำโปรยชวนติดตาม คำโปรยนั้นอาจมีความยาว 2-3 บรรทัด หรือเพียงประโยคเดียวก็ได้

2. การดำเนินเรื่อง เป็นการสร้างปมปัญหา อุปสรรคหรือความขัดแย้ง โดยจะขยายตัวขึ้นเรื่อย ๆ เพิ่มความยุ่งยากซับซ้อน เร้าความสนใจชวนให้ติดตาม จนกระทั่งถึงที่สุดแห่งปัญหา อุปสรรคหรือความขัดแย้งซึ่งเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง

2.1 ความขัดแย้ง แบ่งได้เป็น 4 อย่างคือ

2.1.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

2.1.2 ความขัดแย้งกับตัวเอง

2.1.3 ความขัดแย้งอันเกิดจากสาเหตุภายนอก เช่น การต่อสู้กับธรรมชาติ สังคม สัตว์ พระเจ้า ศาสนา ชะตากรรมของตัวเอง เป็นต้น

2.1.4 ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเนื่องจากความเห็นไม่ตรงกัน

2.2 กลวิธีการดำเนินเรื่อง

2.2.1 ดำเนินเรื่องตามลำดับเวลา คือเหตุการณ์ หรือเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นก่อนก็เขียนก่อน ตามด้วยเหตุการณ์ต่อ ๆ มาตามลำดับก่อนหลัง

2.2.2 ดำเนินเรื่องย้อนหลัง ผู้เขียนอาจจะเปิดเรื่องที่จุดจบของเรื่องแล้วย้อนเล่าเรื่องราวที่ทำให้เกิดจุดจบนั้นตั้งแต่ต้น หรือเปิดเรื่องโดยใช้ตอนใดตอนหนึ่งของเรื่องแล้วย้อนไปเล่าตอนต้นจนมาบรรจบกับจุดที่ใช้เปิดเรื่อง ล่วงจากนั้นก็ดำเนินเรื่องต่อไปจนถึงจุดจบ

2.2.3 ดำเนินเรื่องตามสถานที่ที่เกิดเหตุ ผู้เขียนจะเล่าเรื่องที่เกิดในที่หนึ่งจนสิ้นกระแสความแล้ว จึงเล่าเหตุการณ์ที่เกิดในอีกที่หนึ่ง บางเรื่องมีการตัดกลับไปกลับมามากกว่า 1 ครั้ง

2.3 กลวิธีในการเล่าเรื่อง วิธีการที่ผู้เขียนเลือกแสดงเรื่องราวจากมุมใดมุมหนึ่ง มีอยู่ 4 กลวิธี ดังนี้

2.3.1 ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นผู้เล่าเรื่อง อาจจะเป็นตัวเอกหรือตัวประกอบก็ได้ เรื่องสั้นที่ใช้กลวิธีนี้ ตัวละครที่เป็นผู้เล่าเรื่องจะใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 คือ “ฉัน” “ผม” “ข้าพเจ้า” เล่าสิ่งที่ตนประสบตั้งแต่ต้นจนจบ

2.3.2 ผู้เขียนเป็นผู้เล่า ผู้เขียนเล่าอย่างผู้รู้แจ้ง และบรรยายความรู้สึคนึกคิดของตัวละครทุกตัว รู้ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้น

2.3.3 เล่าเรื่องโดยกระแสดิจประหวัด เป็นการเล่าเรื่องแบบบันทึกความคิดคำนึงของตัวละครความคิดของตัวละครดำเนินไปอย่างไร ผู้เขียนก็จะเขียนไปอย่างนั้น

2.3.4 เล่าเรื่องโดยใช้กลวิธีผสม การใช้กลวิธีการเล่าเรื่องดังที่กล่าวมาแล้วตั้งแต่ 2 วิธีขึ้นไปในเรื่องเดียวกัน

2.4 การปิดเรื่อง คือ ตอนจบของเรื่องสั้นเป็นอีกส่วนหนึ่งที่น่าสนใจและมีลักษณะเฉพาะต่างจากบทเหิงคดีอื่น ๆ ตอนจบของเรื่องสั้นมักจะให้ความรู้สึกแก่ผู้อ่านถึงความสมบูรณ์ของเนื้อหา การปิดเรื่องที่นิยมใช้มี 2 วิธี ดังนี้

2.4.1 จบแบบธรรมดา เป็นการจบตามความคาดหมายของผู้อ่าน บางเรื่องอาจจะจบลงด้วยความสำเร็จของตัวละคร บางเรื่องตัวละครล้มเหลวในการต่อสู้แก้ปัญหา หรือตัวละครถึงแก่ความตาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องที่ดำเนินมาทั้งหมด

2.4.2 จบแบบพลิกความคาดหมาย เป็นการจบที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกผิดคาด แต่ก็ต้องทำให้ผู้อ่านยอมรับได้ว่าเรื่องอาจจะลงเอยแบบนั้น คือแบบที่ตัวเองไม่ได้คาดคิดก็ได้ การจบแบบพลิกความคาดหมายนี้จะต้องมีลักษณะจับไว้ จับความรู้สึกของผู้อ่าน คล้ายกับการจับผู้อ่านกลับหลังมือที่ทันใด

นอกจากโครงเรื่องจะแบ่งเป็นการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องและการปิดเรื่องแล้ว โครงเรื่องยังมีองค์ประกอบปลีกย่อยอื่น ๆ อีก ดังนี้ (ขุนหาส (ประทีปะเสน) ชัยศิลป์วัฒนา, 2542, หน้า 116)

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

ความระทึกใจ คือ กลวิธีที่มีให้ผู้อ่านเกิดความกระหายใคร่รู้ว่าเหตุการณ์จะเป็นอย่างไรต่อไป ทำให้ผู้อ่านรู้สึกใจจดใจจ่ออยู่กับเรื่องที่อ่าน ผู้แต่งอาจใช้ความตลกหรือความตึงเครียดเพื่อก่อให้เกิดความกระหายใคร่รู้

ความบังเอิญ คือ เหตุการณ์บังเอิญหรือประจวบเหมาะที่ผู้แต่งสร้างขึ้นอย่างไรก็ตามเรื่องอาจดูไม่น่าเชื่อถือได้ ถ้ามีความบังเอิญในเรื่องมากเกินไปจนเกินความจำเป็น

สรุป โครงเรื่องมีความสำคัญมากในการเขียน การสื่อความหมายได้ตามที่ผู้เขียนต้องการ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่องเป็นส่วนสำคัญของการวางโครงเรื่อง และการเกริ่นเรื่อง ความระทึกใจ และความบังเอิญ เป็นรายละเอียดปลีกย่อยที่ช่วยให้เรื่องนั้นน่าติดตามมากขึ้น

ตัวละคร หมายถึง สิ่งมีชีวิตทั้งคนและสัตว์ ซึ่งมีทั้งที่มีอยู่จริงและที่สร้างขึ้นจากจินตนาการ ตัวละครเหล่านี้จะมีบุคลิกลักษณะแตกต่างกันไปโดยแสดงบทบาทและพฤติกรรมไป

ตามโครงเรื่อง (สุนทรี คุณจักร, 2547, หน้า 81) ผู้แต่งต้องสร้างตัวละครให้คล้ายกับคนจริง ๆ ต้องเขียนให้ผู้อ่านทราบรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละคร ลักษณะเด่น ท่าที และอากัปกริยา (นพวรรณ สิริเวชกุล และปานบุญ สิริเวชกุล, 2546, หน้า 39)

เถกิง พันธุ์เถกิงอมร (2541, หน้า 13) กล่าวถึงตัวละครว่า ตัวละครคือผู้ประกอบพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่องหรือเป็นผู้ที่ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่องที่ผู้เขียนกำหนดขึ้น ตัวละครที่ดีต้องมีความสมจริงเหมือนบุคคลจริง ทั้งความรู้สึนึกคิด อารมณ์และการกระทำ ตลอดจนคำพูด ซึ่งผู้เขียนนำต้นแบบมาจากบุคคลจริง ๆ แล้วหล่อหลอมเป็นบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัว

ไพโรจน์ บุญประกอบ (2539, หน้า 76-77) กล่าวถึงตัวละครว่า คือ ผู้ประกอบพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่อง หรือผู้ที่ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่อง ตัวละครไม่จำเป็นต้องเป็นคนเท่านั้น อาจจะเป็นสัตว์ต้นไม้ หรือสิ่งของที่ไม่มีชีวิต แต่ผู้เขียนให้มันมีบทบาทประจักษ์สิ่งมีชีวิตจิตใจก็ได้ ซึ่งสามารถจำแนกตัวละครตามบทบาทได้ 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. ตัวเอกของเรื่อง คือพระเอกนางเอกที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง หรืออาจกล่าวได้อีกทางหนึ่งว่าเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นกับชีวิตของเขหรือเธอ ตัวเอกของเรื่องสามารถจำแนกเป็นประเภทได้ 3 ประเภท ดังนี้

1.1 ตัวเอกตามแบบฉบับ คือตัวเอกที่เป็นอนดีพร้อม เก่งกล้าสามารถ รูปร่างงดงาม สามารถเอาชนะอุปสรรค ขัดแย้งทั้งปวงด้วยคุณลักษณะที่เพียบพร้อมอยู่ในตัว

1.2 ตัวเอกประเภทขบขัน คือตัวเอกประเภทนี้อาจจะแฝงความขี้จนมองเผิน ๆ คล้ายเซ่อ เซย เป็น หรือมีบุคลิกลักษณะนิสัยแปลก ๆ ที่ก่อให้เกิดความขบขันแก่ตัวละครอื่น ๆ

1.3 ตัวเอกประเภทโสกนาฏกรรม คือตัวเอกที่มีคุณสมบัติโดดเด่น น่าจะประสบความสำเร็จในชีวิต แต่กลับล้มเหลว ต้องอยู่อย่างทุกข์ทรมานหรือสิ้นชีวิตไปเพราะลักษณะนิสัยเล็ก ๆ น้อย ๆ บางอย่างที่ยกพร่อง หรือถูกเหตุการณ์ สถานการณ์กดดันบีบบังคับจนต้องประสบชะตากรรมดังกล่าว

2. ผู้ร้ายหรือฝ่ายปรปักษ์ เป็นตัวละครฝ่ายตรงข้ามกับตัวเอก ความขัดแย้งหลักของเรื่อง ที่ตัวเอกจะต้องฟันฝ่าคลี่คลายให้สำเร็จจะเกิดจากการกระทำของตัวละครประเภทนี้

3. ตัวละครข่อย มีบทบาทในความขัดแย้งของเรื่องน้อย บางทีเกือบจะไม่มีเลย แต่ทำหน้าที่เป็นตัวเปรียบเทียบให้ภาพที่ชัดเจนแก่ตัวเอกหรือผู้ร้าย

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

1. สร้างในสมจริง (Realistic) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะที่เป็นไปได้ตามธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงทั้งทางกาย อารมณ์ และปัญญา เมื่อเวลา และสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนไป
2. สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือ การสร้างตัวละครขึ้นในลักษณะที่ควรจะเป็นหรือสร้างตัวละครในลักษณะที่คาดหวัง โดยใช้อุดมการณ์ ความศรัทธา ความปรารถนา และระบบค่านิยม ส่วนตัวในเรื่องของความคิด ความงาม ความถูกต้อง และพฤติกรรมเป็นเกณฑ์ในการสร้างตัวละคร ฉะนั้นตัวละครแบบอุดมคติจึงมักดีงามเกินกว่าธรรมดาสามัญทั่วไป จนขาดความสมจริงไปบ้าง แต่ก็อาจจะมีโอกาสเป็นจริงได้บางกรณี
3. สร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic) คือ การสร้างตัวละครให้มีพฤติกรรมเกินกว่าธรรมชาติวิสัย เพื่อให้เกิดความตื่นเต้น เช่นการสร้างตัวละครให้มีความเก่งกล้าเหนือมนุษย์
4. สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification) เป็นตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ แต่เป็นสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เขียนกำหนดบทบาทและพฤติกรรมไว้ราวกับว่าเป็นมนุษย์ เช่น ให้สัตว์พูดได้ หรือคิดได้
5. สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type) คือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะที่ไม่ว่าในเวลา และสถานที่อย่างใดก็จะมีลักษณะนิสัย และพฤติกรรมเช่นเดิม ไม่เปลี่ยนแปลง เรียกได้ว่าเป็นตัวละครไร้ชีวิต ผู้อ่านสามารถเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ว่าเมื่อมีปัญหาตัวละครเช่นนั้นจะปฏิบัติอย่างไร

สรุป ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญขององค์ประกอบหนึ่ง ทำหน้าที่สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกและความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน และทำหน้าที่ให้การดำเนินเรื่องให้น่าติดตาม

จาก หมายถึง เวลาและสถานที่ รวมทั้งสิ่งแวดล้อมที่ตัวละครแสดงบทบาทอยู่ (ไพโรจน์ บุญประกอบ, 2539, หน้า 79) อาจอาจเป็นสถานที่จริง ๆ ที่มีอยู่ หรือไปลู่ไปสัมผัสได้ เช่น ฉากกรุงเทพมหานคร ฉากริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา ฉากป่ากำแพงเพชร เป็นต้น ฉากที่เกิดจากจินตนาการของกวีผู้สร้างเรื่อง เช่น ฉากป่าหิมพานต์ ฉากวิมานฉิมพลี ฉากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ เป็นต้น (เหตขารธน์ ไชยะกุล, 2544, หน้า 15)

ชนิกานต์ กุ้เกียรติ (2545, หน้า 46) กล่าวถึงการสร้างฉากในนวนิยายจะใช้วิธีการบรรยายอย่างตรงไปตรงมา หรือใช้กลวิธีการพรรณนา หรือใช้สัญลักษณ์ก็ได้ เพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าถึงแก่นเรื่อง โครงเรื่อง และรู้จักตัวละครชัดเจน

การสร้างฉากในนวนิยายอาจทำได้อีกหลายวิธี เช่น

1. สร้างฉากให้เหมือนจริง สำหรับวิธีนี้ผู้แต่งจำเป็นต้องมีความรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สังคมวิทยา ธรรมชาติวิทยา ฯลฯ อย่างเพียงพอ มิฉะนั้นฉากจะขาดความสมจริง

2. สร้างฉากตามอุดมคติ คือ การสร้างฉากให้มีลักษณะเป็นไปตามความคิดของผู้แต่งที่คาดหวังว่า ควรจะมีหรือไม่น่าจะเป็น ฉากที่สร้างขึ้นตามความคาดหวังดังกล่าวนี้มักมีลักษณะดีกว่าที่เป็นอยู่จริงเสมอ เพราะเป็นการสร้างฉากจากความคิดมิใช่สร้างจากความเป็นจริง

3. สร้างฉากให้มีลักษณะเหนือจริง คือการสร้างฉากให้มีลักษณะเหนือความเป็นจริงตามธรรมชาติ เพื่อมุ่งให้ผู้อ่านได้รับความตื่นเต้นทางอารมณ์เป็นสำคัญ

สายทิพย์ นุกุลกิจ (2537, หน้า 185) กล่าวถึงฉาก คือเวลาและสถานที่รวมทั้งสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ที่ช่วยบอกให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในเหตุการณ์ และเวลาที่กำหนดไว้ในเนื้อเรื่อง หรือช่วยกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวละคร ช่วยสื่อความคิดของผู้แต่ง หรือช่วยให้เรื่องดำเนินไป

สรุป ฉากเป็นสิ่งที่ช่วยในการดำเนินเรื่องให้เป็นไปตามลำดับเหตุการณ์ ช่วยสร้างหรือเสริมบรรยากาศ ฉากที่ดีต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และเหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงจึงจะช่วยเสริมให้เนื้อเรื่องนั้นๆ สมจริงมากขึ้น

บทสนทนา คือสื่อถ่ายทอดเนื้อหาและเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ โดยให้ตัวละครเป็นผู้สื่อสารกัน บทสนทนาจะเป็นภาพสะท้อนให้เห็นลักษณะของตัวละคร รวมทั้งทำให้เข้าใจพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครให้ดียิ่งขึ้น ทั้งยังมีส่วนช่วยในการดำเนินเรื่อง และยังทำให้น่าสนใจ น่าติดตาม การใช้บทสนทนาจะช่วยให้เกิดความสมจริงมากยิ่งขึ้น ดังนั้นบทสนทนาที่ดีจึงควรมีความสมจริงเป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ควรเยิ่นเย้อ หรือยาวเกินไป รวมทั้งควรมีส่วนช่วยให้เรื่องดำเนินไปได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน (สุนทรี คุณจักร, 2547, หน้า 84)

คนยว วงศ์ชนะชัย (2542, หน้า 125) กล่าวถึงบทสนทนา หมายถึงถ้อยคำที่ตัวละครใช้โต้ตอบกันในเรื่อง บทสนทนาในนวนิยายจึงมีความจำเป็นมาก เพราะจะช่วยให้เรื่องสนุกสนานน่าสนใจ และเป็นส่วนที่ทำให้นวนิยายมีลักษณะสมจริงมากยิ่งขึ้น บทสนทนาที่ดีจึงต้องเหมาะสมกับบุคลิกภาพ สภาพแวดล้อม ฐานะทางสังคม เศรษฐกิจ และการศึกษาของตัวละคร

ทวีศักดิ์ ญาณประทีป (2537, หน้า 76-78) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการใช้บทสนทนาในนวนิยายและเรื่องสั้น ดังนี้

1. เพื่อช่วยดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เขียน
2. เพื่อช่วยให้รู้จักตัวละครในเรื่องทั้งรูปร่าง ลักษณะหน้าตา และนิสัยใจคอ โดยที่ผู้เขียนไม่ต้องชี้แจงตรง ๆ
3. เพื่อช่วยให้มีวิธีการที่หลากหลายในการดำเนินเรื่อง คือ เปลี่ยนเป็นสนทนาบ้าง เป็นบรรยายบ้างที่เป็นเช่นนี้ก็เพื่อมิให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย
4. เพื่อสร้างความสมจริง คำพูดที่สมมติว่าเป็นถ้อยคำจริง ๆ ของตัวละครทำให้รู้สึกใกล้ชิดกับความเป็นจริงมากกว่าคำบรรยายของผู้เขียน

5. เพื่อให้บทประพันธ์น่าอ่าน น่าสนใจ และมีชีวิตชีวาขึ้น โดยเฉพาะบทสนทนาที่คมคาย มีอารมณ์ขัน หรือพูดได้ตามฐานะของตัวละครและสมกับบทบาทในตอนนั้น

สรุป บทสนทนา คือถ้อยคำของตัวละครที่ใช้ในการพูด ติดต่อกับผู้อื่น บทสนทนาสามารถบอกลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นได้

การใช้ภาษา เป็นการใช้อย่างมีสำนวนในหนังสือ ถ้อยคำต้องมีความหมาย มีพลังอำนาจ มีความประทับใจ มีสำนวนที่แปลกใหม่ แสดงลักษณะเฉพาะและความสามารถเด่น ๆ ของผู้ประพันธ์ด้วยเพื่อเพิ่มคุณค่าทางวิชาการ (หทัยวรรณ ไชยะกุล, 2544, หน้า 15) อีกทั้งยังต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เหตุการณ์ เรื่องราวของเรื่อง บุคลิกของเรื่อง แนวเรื่อง และโดยเฉพาะกับตัวละคร เช่น นวนิยายสำหรับเยาวชนที่บรรยายจากมุมมองของเด็กภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เป็นภาษาแบบที่เด็กใช้ (วนิดา บำรุงไทย, 2544, หน้า 153)

สุนทรี คุณจักร (2547, หน้า 84) กล่าวถึงการใช้ภาษาในงานเขียนประเภทบันเทิงคดีว่า ผู้เขียนมีอิสระในการที่จะเลือกใช้ภาษาได้อย่างหลากหลายแทบทุกระดับภาษา การบรรยาย การพรรณนา การถ่ายทอดอารมณ์ การบอกกล่าวถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามเหตุการณ์และเรื่องราว อาจใช้ได้ทั้งภาษาทวิ ภาษาวรรณคดี ภาษาถิ่น คำสุภาพ คำขบถ ที่เหมาะสมตามเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ยังรวมถึงการใช้คำ การเรียงประโยค โวหาร คำนวน คำพังเพย ภาษิต และทำให้เกิดภาพพจน์ ลักษณะของการใช้ภาษาดังกล่าวจึงเป็นเรื่องสำคัญมาก ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจ และประทับใจเรื่องราวที่อ่านได้เป็นอย่างดี

จาวรรณ อัมพันธ์ (2543) กล่าวถึงการใช้คำ เป็นกลวิธีการเลือกสรรถ้อยคำในการเขียนวรรณกรรม ผู้เขียนแต่ละคนต้องเลือกใช้ถ้อยคำให้เหมาะสมกับกาลเทศะ บุคคล และเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจน สดใส สละสลวย ประทับใจผู้อ่าน ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. คำภาษาปาก หมายถึง ภาษาที่ใช้พูดกันในชีวิตประจำวันเป็นส่วนใหญ่ และมักใช้กับบุคคลที่มีความคุ้นเคยสนิทสนมกันเป็นพิเศษ เช่น ระหว่างเพื่อนสนิท ระหว่างบุคคลในครอบครัว เพื่อสื่อสารกันในเนื้อหาที่รับรู้ได้เฉพาะกลุ่มชนเท่านั้น คำที่ใช้อาจเป็นคำที่ฟังแล้วไม่สุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป ผู้เขียนจะนำมาใช้ในวรรณกรรมเพื่อช่วยให้เกิดความสมจริงสอดคล้องกับสถานะของตัวละคร เช่น การใช้สรรพนามของตัวละคร การพูดคุย

2. คำภาษาถิ่น หมายถึง ภาษาย่อยของภาษาที่คนส่วนใหญ่พูดกันในแต่ละท้องถิ่นของประเทศ ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปตามท้องถิ่นที่เจ้าของคำหลักแหล่งอยู่ แต่สามารถติดต่อกับสื่อสารความกันรู้เรื่อง ผู้เขียนได้นำภาษาเขียนมาใช้เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับตัวละคร และสถานการณ์เพื่อความสมจริงในเรื่อง

3. คำแสดงภาพ หมายถึง ถ้อยคำที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจถึงรูปร่างลักษณะของคน สัตว์ สิ่งของต่าง ๆ ที่บรรยายหรือพรรณนาอย่างชัดเจน ซึ่งคำเหล่านี้จะช่วยให้อ่านมองเห็นภาพของสิ่งนั้น ๆ ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น เช่น รูปร่างเตี้ย หลังโก่ง ตาลึกโหล

4. คำแสดงอาการ หมายถึง คำที่มีความหมายหรือให้ความเข้าใจในด้านการเคลื่อนไหวของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และการแสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ของสิ่งที่มีชีวิต ทำให้อ่านสามารถมองเห็นภาพการเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจนเหมือนได้เห็นภาพนั้นอยู่ตรงหน้า ทั้งยังช่วยเร้าอารมณ์ และชักจูงให้อ่านมีความรู้สึกคล้อยตามได้ เช่น กุฏิกุจอ กวัดแก่ง วังเร่วจี

5. คำแสดงความรู้สึก หมายถึง คำที่ให้ความหมายและความเข้าใจทางอารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ และบางครั้งผู้เขียนได้นำคำเลียนเสียงธรรมชาติ คำที่แสดงแสง สี กลิ่น มาเป็นสื่อชักจูงอารมณ์ผู้อ่านให้มีความคล้อยตาม เช่น เหม็นเอียน เสียงแปร้นแปร้นของช่างหลายตัวน่าสะพรึงกลัว

6. คำภาษาต่างประเทศ หมายถึง คำภาษาอื่นซึ่งนำมาใช้ปะปนกับคำในภาษาไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคำภาษาอังกฤษบางคำนั้นนำมาใช้ทับศัพท์ในภาษาไทยจนเป็นที่รู้จักคุ้นเคยและเข้าใจความหมายได้ดี

สรุป การใช้ภาษา คือเป็นการใช้ถ้อยคำเพื่อบรรยาย พรรณนา การถ่ายทอดอารมณ์ การบอกกล่าวถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามเหตุการณ์และเรื่องราว และต้องคำนึงถึงความเหมาะสมสอดคล้องกับเหตุการณ์ หรือเรื่องราวของเรื่อง บุคลสมยของเรื่อง และตัวละคร

เกณฑ์การวิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็ก หนังสือสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่น (12-14 ปี)
(ชุดิมา สังจันท์, 2543, หน้า 227) ประเภทบันเทิงคดี

1. เนื้อหา คือเหตุการณ์ต่าง ๆ หลายเหตุการณ์ที่ผู้แต่งนำมาแต่งให้เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน ตั้งแต่ต้นจนจบอย่างให้รายละเอียดตามที่ผู้แต่งเลือกแล้ว ผู้อ่านได้รู้ว่ามีเหตุการณ์ใดบ้างเกิดขึ้นกับตัวละครแต่ละตัวละคร มีพฤติกรรมอย่างไรบ้าง เหตุการณ์เกิดที่ไหน เมื่อไร ใครพูดกับใครว่าอย่างไร ผู้แต่งเล่าเรื่องอย่างละเอียด มีการบรรยายและพรรณนาความประกอบตลอดจนแสดงโดยตรงหรือโดยอ้อมให้อ่านได้เข้าใจตัวละครและเหตุการณ์อย่างแจ่มแจ้งตั้งแต่ต้นจนจบ

1.1 เนื้อหาสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นสิ่งที่ทำให้อ่านได้รับความบันเทิงไปตามบทบาท และพฤติกรรมของตัวละคร เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ไม่เบื่อหน่าย และสนใจที่จะติดตามเนื้อหาต่อไป ซึ่งผู้อ่านมักจะใช้ความบันเทิงใจที่ได้รับจากการอ่านเป็นเกณฑ์ตัดสินว่าชอบหรือไม่ชอบหนังสือเล่มนั้น ซึ่งแสดงถึงคุณค่าด้านอารมณ์ที่ตอบสนองของผู้อ่าน และสามารถประเมินได้ว่าวรรณกรรมนั้นมีคุณค่า

1.2 เนื้อหาส่งเสริมจินตนาการ การต่อขยายความคิดในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้

1.3 เนื้อหาช่วยให้ผู้อ่านเกิดแนวคิดและทัศนคติที่ดี ความคิดหลักของเรื่องที่ผู้เขียนต้องการเสนอให้เป็นที่ประจักษ์แก่ผู้อ่าน โดยใช้เนื้อเรื่องเป็นเครื่องสื่อสาร แนวคิดจึงเป็นจุดมุ่งหมายอันเป็นแกนกลาง หรือเป็นหลักของเรื่อง เป็นสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อมายังผู้อ่านสาระสำคัญนั้นมักเกี่ยวกับความจริงของชีวิต เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจและเป็นข้อคิดเตือนใจ

1.4 เนื้อหาส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และสังคม แก่นเรื่องที่ผู้เขียนมุ่งแสดงภาวะทางอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร เมื่อประสบกับเหตุการณ์หรือชะตากรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ต้องการให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามตัวละครไปด้วย

1.5 เนื้อหามีส่วนส่งเสริมจริยธรรมและคุณธรรม ผู้เขียนสอดแทรกเนื้อหาทางด้านคุณธรรมจริยธรรมไว้ด้วย เช่น เรื่องความรักในเพื่อนมนุษย์ ความซื่อสัตย์ ความเมตตา กรุณา ความกตัญญู ความสามัคคี เนื้อหาที่ผู้อ่านจะได้ซึมซับตัวอย่างและคำสอนดี ๆ ที่ได้รับจากการอ่านหนังสือเหล่านั้นไว้และนำไปปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

1.6 เนื้อหาส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์วรรณกรรมให้มีชีวิตชีวาโดยเสนอวิธีการที่แปลกแตกต่างออกไปจากธรรมเนียมนิยม ซึ่งใช้ซ้ำ ๆ กันทั่วไปจนจำได้ และคาดล่วงหน้าได้ว่าจะดำเนินไปอย่างไร

2. แนวการเขียน

2.1 โครงเรื่องสอดคล้องกับแก่นของเรื่อง การลำดับของเหตุการณ์ที่ผู้แต่งกำหนดขึ้นเพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยที่เหตุการณ์เหล่านั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันอย่างสมเหตุสมผล

2.2 การเริ่มเรื่องน่าสนใจ เป็นจุดที่สำคัญมากในการเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่าน ถ้าสามารถเปิดเรื่องได้สะดุดตา สะดุดใจ หรือยั่วให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้อยากเห็นได้มากเท่าไรก็ยิ่งดีมากชิ้นเท่านั้น

2.3 การดำเนินเรื่องชวนติดตาม เป็นการสร้างปมปัญหา อุปสรรคหรือความขัดแย้ง โดยจะขยายตัวขึ้นเรื่อย ๆ เพิ่มความยุ่งยากซับซ้อน เร้าความสนใจชวนให้ติดตาม จนกระทั่งถึงที่สุดแห่งปัญหา อุปสรรคหรือความขัดแย้งซึ่งเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง

2.4 การจบเรื่องน่าประทับใจ ตอนจบของเรื่องสั้นเป็นอีกส่วนหนึ่งที่น่าสนใจและมีลักษณะเฉพาะต่างจากบันเทิงคดีอื่น ๆ ตอนจบของเรื่องสั้นมักจะให้ความรู้สึกแก่ผู้อ่านถึงความสมบูรณ์ของเนื้อหา

2.5 การสร้างตัวละครแสดงพฤติกรรมสมจริง ผู้แสดงพฤติกรรมในเรื่องที่ผู้เขียนกำหนดขึ้น ตัวละครอาจเป็นสัตว์ ต้นไม้ วัสดุสิ่งของ ฯลฯ ก็ได้ โดยสามารถแสดงพฤติกรรมเยี่ยงมนุษย์

2.6 การสร้างฉากสมจริงตามเนื้อหา เวลา สถานที่ และลักษณะสังคม ผู้เขียนต้องกำหนดไว้ในใจว่าเรื่องที่กำลังจะเขียนเป็นเรื่องสมัยใด เกิดขึ้นที่ไหน ผู้เขียนต้องมีความรู้หรือประสบการณ์ทางด้านประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สังคมวิทยา ฯลฯ เพื่อเป็นประโยชน์ในการสร้างฉากให้ถูกต้องสมจริง

3. ภาษา คือความเหมาะสมของการใช้ภาษา ได้แก่ ภาษาที่ใช้ไพเราะสละสลวย ชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมกับระดับอายุของผู้อ่าน และการใช้คำศัพท์ไม่ยากเกินไป

3.1 ภาษาสละสลวย ใช้ภาษาเกลี้ยงเกลาและมีความหมายเพิ่มความไพเราะ และภาพพจน์เหมาะสม อ่านแล้วเพลิดเพลิน

3.2 การใช้ภาษาสอดคล้องกับลักษณะของเรื่อง

3.3 ภาษาที่ใช้ทำให้เกิดความรู้สึกล้อเลียนตาม

3.4 ภาษาที่ใช้มีความสมจริง

3.5 ภาษาที่ใช้ช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้อ่าน

คุณค่าที่ปรากฏจากวรรณกรรม

คุณค่า หมายถึงสิ่งที่มีประโยชน์ หรือมีค่าสูงสุด (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, หน้า 253)

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

1. คุณค่าด้านความเพลิดเพลินเจริญใจ เป็นเครื่องหย่อนใจที่ดี เป็นเรื่องที่ดีแผ่ชีวิตด้วยถ้อยคำที่เป็นจริงจัง ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์และความสะเทือนใจ เกิดจินตนาการตามท้องเรื่อง
2. คุณค่าด้านประสบการณ์ชีวิต เรื่องอุกฤษณ์ต่าง ๆ มักเสนอภาพชีวิตในแง่มุมและอารมณ์ต่าง ๆ กัน อุปนิสัย ความประพฤติ การปฏิบัติที่ตัวละครในเรื่องแสดงบทบาทให้ผู้อ่านเห็นภาพพจน์ได้มีโอกาสดึกษาบุคคล ทำให้รู้จักชีวิตจากตัวละคร ซึ่งจะได้เป็นเครื่องช่วยให้รู้จักตนเอง รู้จักแก้ไขปรับปรุงตนเอง ผู้อ่านเรื่องอุกฤษณ์มากย่อมจะมีประสบการณ์ชีวิตทุกแง่มุม ประสบการณ์ต่าง ๆ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตมาก ช่วยให้เกิดความคิด เกิดความรู้ในสิ่งที่ควรหรือไม่ควรตามกาลเทศะ เกิดความเข้าใจและเห็นใจสภาพจิตใจของผู้อื่น และนำความเข้าใจอันนั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ชีวิตของตนเอง ทำให้รู้จักสร้างบุคลิกภาพที่ดี รู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุขตามสถานะของคน

3. คุณค่าด้านภาษา โดยมากภาษาปรากฏในเรื่องอิทธิพลมักเป็นภาษาที่เรียบเรียงไว้ดี เรื่องที่ติดบางครั้งอาจใช้เป็นอุปกรณ์ในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาของเด็กได้ดี

4. คุณค่าด้านคติธรรม เรื่องอิทธิพลทั่วไป ผู้เขียนมักสอดแทรกปรัชญา คติธรรม ทศนคติ และหลักเกณฑ์ชีวิตให้คติสอนใจแก่ผู้อ่านด้วยการผูกเรื่องให้ตัวละครแสดงบทบาทให้ผู้อ่านเห็น ความผันแปรของชีวิต ความประพฤติ และการปฏิบัติต่าง ๆ ของตัวละครทั้งในด้านดีและเลว ให้ผู้อ่านเล็งเห็นว่าตนต้องการชีวิตแบบใด เป็นการยกระดับจิตใจของผู้อ่านให้ดีขึ้น

5. คุณค่าด้านสติปัญญา เรื่องอิทธิพลต่าง ๆ ไม่เพียงจำลองชีวิตของบุคคลเท่านั้น ยังสอดแทรกความรู้อื่น ๆ ควบคู่กันไปด้วย เช่น ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม สภาพความเป็นอยู่ของสังคม การเมืองการปกครองประเทศ ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกละและความเข้าใจก่อให้เกิดสติปัญญา

คุณค่าที่ปรากฏจาวรรณกรรมสำหรับวัยรุ่นประเภทบันเทิงคดี สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. คุณค่าด้านความรู้ เป็นความรู้เรื่องราวที่น่าสนใจ เช่น เรื่องใกล้ตัว ซึ่งผู้อ่านสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน หรือเป็นความรู้ที่แปลกใหม่น่าสนใจ นอกจากนี้เป็นความรู้ที่ส่งเสริมประสบการณ์ชีวิต ทำให้ผู้อ่านได้รู้จักชีวิตจากตัวละคร ซึ่งจะได้เป็นเครื่องช่วยให้รู้จักและแก้ไขปรับปรุงตนเอง ผู้อ่านย่อมมีประสบการณ์ชีวิตทุกแง่มุม ช่วยให้เกิดความคิด เกิดความรอบรู้ในสิ่งที่ควรหรือไม่ควร เกิดความเข้าใจ และเห็นใจสภาพจิตใจของผู้อื่น และนำความเข้าใจอันนั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ชีวิตของตนเอง

2. คุณค่าด้านความบันเทิง ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ สนุกสนานเพลิดเพลินหรือสะท้อนอารมณ์ไปตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏ

3. คุณค่าด้านความคิด เป็นข้อคิด คำสอนหรือคำคมที่แทรกอยู่ในเนื้อหา เพื่อไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย และเร้าความสนใจให้ติดตามเนื้อหาจนจบ

4. คุณค่าด้านศีลธรรม และจรรโลงใจ เป็นการจูงใจให้ผู้อ่านทำดี มีจิตใจที่อ่อนโยน ประณีต สอดแทรกปรัชญา คติธรรม ทัศนะและหลักเกณฑ์ชีวิตให้คติสอนใจแก่ผู้อ่านด้วยการผูกเรื่องให้ตัวละครแสดงบทบาทให้ผู้อ่านเห็นความผันแปรของชีวิต ความประพฤติปฏิบัติของตัวละครในด้านดีและเลว

วรรณกรรมแปลเป็นภาษาไทย

การแปลงานวรรณกรรมของชาติอื่นนั้น มีส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงความคิด ค่านิยม วัฒนธรรมประเพณี และวิถีชีวิตของชนชาติอื่นว่ามีลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ทั้งนี้เพราะวรรณกรรมจะเป็นสื่อที่สำคัญในการถ่ายทอดและสะท้อนสภาพสังคม วิถีชีวิต

ของผู้คนในแต่ละสังคมได้อย่างชัดเจนและมีชีวิตสมจริง วรรณกรรมแปลจึงเปรียบเสมือนสะพานที่ทอดเชื่อมคนในแต่ละสังคม แต่ละวัฒนธรรมที่ต่างกันให้รับรู้และเข้าใจซึ่งกันและกัน (ชนิกานต์ กุ้เกียรติ, 2546, หน้า 56)

ปริยา อุณรัตน์ (2533, หน้า 1) ให้ความหมายว่า การแปลที่ดีคือ การถ่ายทอดคุณค่าของงานในภาษาต้นฉบับออกมาเป็นอีกภาษาหนึ่งอย่างสมบูรณ์ โดยเป็นที่เข้าใจได้อย่างแจ่มแจ้งและถ่ายทอดความรู้สึกได้อย่างลึกซึ้ง ทำให้ผู้อ่านงานแปลนั้นมีความเข้าใจ และความรู้สึกที่ติดเทียบกับเจ้าของภาษาที่ได้อ่านข้อความนั้นในภาษาต้นฉบับ

สายทิพย์ นุกุลกิจ (2534) ให้ความหมายว่า วรรณกรรมแปล หมายถึง งานเขียนที่ผู้เขียนนำเรื่องราวจากภาษาหนึ่งมาถ่ายทอดเป็นอีกภาษาหนึ่ง โดยรักษาเนื้อเรื่อง หรือใจความให้ใกล้เคียงกับภาษาเดิมมากที่สุด

สรุปได้ว่า การแปลคือการใช้ภาษาอีกภาษาหนึ่งในการสื่อความหมาย ผู้แปลที่ดีจะต้องอาศัยความรู้ทางภาษา สังคม วัฒนธรรม การเมือง เป็นต้น ต้องรู้จักใช้ศิลปะ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ เลือกสรรคำมาเรียบเรียงให้ได้ความกระชับ สละสลวย สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด จากภาษาหนึ่งไปเป็นอีกภาษาหนึ่ง ให้ได้ตรงกันในทุกด้าน

ลักษณะของวรรณกรรมแปล ในปัจจุบัน วรรณกรรมแปลที่ปรากฏในวรรณกรรมปัจจุบันของไทยมี 3 ลักษณะ ได้แก่

1. วรรณกรรมไทยที่แปลจากภาษาตะวันตก การแปลแบบนี้มีมานานแล้วตั้งแต่ในอดีต โดยมากมักจะเป็นการแปลคัมภีร์ทางศาสนา พงศาวดาร และวรรณกรรม
2. วรรณกรรมไทยที่แปลจากภาษาตะวันตก การแปลแบบนี้เริ่มมีอย่างจริงจังเมื่อช่วงสมัยรัชกาลที่ 9 เป็นต้นมา และได้รับความนิยมจากผู้อ่านอย่างสูง มักเป็นจำพวกเรื่องสั้น, นวนิยาย, บทกวี, สารคดี เป็นต้น
3. วรรณกรรมไทยที่ถูกแปลเป็นภาษาต่างประเทศ ทั้งภาษาตะวันตก และภาษาตะวันออก มักเป็นวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมและมีชื่อเสียง เช่น เรื่องสี่แผ่นดิน ของ น.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช, เรื่องเพียงความเคลื่อนไหว ของ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์, เรื่องจับตาย ของ มนัส จรรยงค์ เป็นต้น (ชนิกานต์ กุ้เกียรติ, 2546, หน้า 56)

ประวัติและพัฒนาการการแปลในประเทศไทย

การแปลวรรณกรรมที่มาจากต่างประเทศได้รับความนิยมในประเทศไทยมาเป็นระยะเวลาอันแล้ว โดยจะแบ่งพัฒนาการของวรรณกรรมแปลออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ วรรณกรรมที่แปลมาจากภาษาตะวันตก และวรรณกรรมที่แปลมาจากภาษาตะวันออก

1. พัฒนาการของวรรณกรรมที่แปลมาจากภาษาตะวันตก มีมาเป็นระยะเวลานานแล้ว ตั้งแต่ในสมัยสุโขทัยและอยุธยา แต่จะเป็นการแปลคัมภีร์ทางศาสนามากที่สุด จนกระทั่งถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ได้โปรดเกล้าฯ ให้มีการประชุมนักปราชญ์ช่วยกันแปลพงสาวดารจีนเรื่อง สามก๊ก และพงสาวดารมอญเรื่อง ราชาริราช ออกมาเป็นภาษาไทย สำนวนร้อยแก้ว จึงทำให้วรรณกรรมจีนได้รับความนิยมในการอ่านมาจนถึงปัจจุบัน

การแปลวรรณกรรมจีน ในสมัยรัตนโกสินทร์การแปลวรรณกรรมจีนมีการพัฒนาเป็น 3 ลักษณะด้วยกัน คือ

1.1 การแปลพงสาวดารและเกร็ดพงสาวดาร เริ่มตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช จนถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว เริ่มต้นด้วยการที่พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชโปรดเกล้าฯ ให้ประชุมนักปราชญ์บัณฑิตแปลพงสาวดารจีน มีเจ้าพระยาพระคลัง (หน) อำนวยการแปลเรื่อง สามก๊ก พระเจ้าหลานเธอ กรมพระราชวังหลัง ทรงอำนวยการแปลเรื่อง ไซ่ฮั่น ครั้นถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ทรงเป็นองค์อุปถัมภ์ในการแปลเรื่อง เดียดก๊ก โดยดั่งนักปราชญ์ราชบัณฑิตทั้งไทยและจีน 12 คนเป็นคณะแปล ต่อมาถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เจ้านายและขุนนางชั้นผู้ใหญ่เป็นผู้อุปถัมภ์การแปล และการแปลวรรณกรรมจีนสมัยนี้เปลี่ยนไปเป็นเพื่อความบันเทิงใจ

ในด้านของผู้แปล รัชสมัยหลังมีทั้งผู้แปลที่เป็นคณะบุคคลและแปลเพียงคนเดียว หรือเพียงคนเดียวสองคน หรือบางครั้งก็ไม่ปรากฏผู้แปล

พอถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว การแปลวรรณกรรมจีนมุ่งเพื่อการค้าและผู้อุปถัมภ์ คือ โรงพิมพ์ที่พิมพ์หนังสือขาย เนื่องจากด้านการพิมพ์ได้เจริญรุ่งเรือง มีการตั้งโรงพิมพ์กันมาก และพิมพ์หนังสือออกขาย ตลอดจนออกวารสารและหนังสือพิมพ์ด้วย

1.2 วรรณกรรมเรื่องจีนตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นต้นมา แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1.2.1 เรื่องจีนแปลจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ เนื่องจากเจ้านายและขุนนางไปเรียนวิชาการจากยุโรปกลับมา ผู้มีความรู้ภาษาอังกฤษดีและเป็นนักประพันธ์ด้วยกันก็เริ่มแปลเรื่องจีนจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

1.2.2 วรรณกรรมเรื่องจีนผสมไทย พัฒนาการของวรรณกรรมที่เกี่ยวกับเรื่องจีน ต่อจากการแปลวรรณกรรมจีนยังมีอีกคือ นวนิยายต่างแดนที่เกี่ยวกับจีนและนวนิยายที่เกี่ยวกับจีนในเมืองไทย ตลอดจนลูกหลานจีนที่เกิดในเมืองไทย ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากนักเขียนได้อ่านและ

ได้รับอิทธิพลมาจากเรื่องแปลวรรณกรรมจีนผสมกับประสบการณ์ตนเอง แล้วสร้างจินตนาการ
เรื่องดังกล่าวขึ้นมาก็อาจเป็นไปได้

1.2.3 วรรณกรรมแปลประเภทเรื่องจีนกำลังภายใน วรรณกรรมประเภทนี้ เริ่มอย่างจริงจังประมาณ พ.ศ. 2500 เป็นต้นมา คือมีนักเขียนเรื่องกำลังภายในอยู่ที่ไต้หวันและฮ่องกง ได้เขียนนวนิยายจีนกำลังภายในคล้ายกับเกร็ดพงศาวดารจีน มีการอ้างชื่อตำนานพงศาวดาร และดำเนินเรื่องบิดาฆ่าลูก เช่นว่า ล้างแค้น ทดแทนบุญคุณ การค้นหาคัมภีร์ ธรรมะต่อสู้ธรรม มีจอมยุทธ์ เจ้าสำนัก การรักษาคัมภีร์สืบต่อคัมภีร์ การเรียนวิชาอาคมอย่างลุ่มลึก ตลอดจนมีเพลงอาวุธท่าแปลก ๆ และมีอิทธิพลแบบพิสดาร

2. พัฒนาการของวรรณกรรมที่เปลี่ยนจากฉายาตะวันตกเริ่มมีขึ้นตั้งแต่สมัย
พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เพราะในช่วงเวลานี้เป็นยุคสมัยที่
ไทยเริ่มรับเอาอารยธรรมของตะวันตกเข้ามามากขึ้น งานแปลก็ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง
สมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เริ่มมีการแปลอย่างจริงจังเพิ่มขึ้นเป็น
ลำดับ เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ประกอบกับมีผู้ไปศึกษาต่อต่างประเทศกันเป็น
จำนวนมาก

ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว มักจะเป็นการแปลเรื่องบันเทิงคดีประเภทเรื่องสั้นและนวนิยายรวมถึงบทละครพูดเป็นหลัก เช่น เรื่องโรมิโอจูเลียต, เรื่องเวนิชเชียน, เรื่องวิวาห์พระสมุทร หรือเชอร์ล็อกโฮม เป็นต้น

ในช่วงสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว งานแปลได้รับความนิยมนลดลง ผู้อ่านส่วนใหญ่หันมาอ่านวรรณกรรมที่เป็นของไทยเพิ่มมากขึ้น จนกระทั่งถึงช่วงเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 งานแปลเริ่มกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง มีการแปลหนังสือหลากหลายทั้งแนวปรัชญา ประเภทแสวงหาความหมายของชีวิต ความสงบสุขของสังคม เช่น แปลวรรณกรรมเรื่องสงคราม และสันติภาพ งานแปลวรรณกรรมคลาสสิกสากลที่เป็นที่รู้จักกันทั่วโลก เช่น เรื่องมาดามโบวารี ของกุสตาฟ แบร์, เรื่องคนนอก ของอัลเบิร์ต กามู, บทกวีโอดิสซีย์ ของโฮเมอร์, เรื่องพี่น้องคารามาซอฟ ของดอสโตเยฟสกี เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการแปลงงานวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน เช่น ดินสอแสนรัก, พ่อมดมหัศจรรย์แห่งอ้อซ และยังมีงานแปลวรรณกรรมของประภาสเพื่อนบ้านซึ่งมูลนิธิ เสฐียร โกเศศ นาคะประทีป ได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อเรียนรู้และทำความรู้จักกับประเทศเพื่อนบ้านในแง่ความคิดและวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น

ในปัจจุบันงานแปลอีกประเภทหนึ่งที่มีความนิยมนำมาแปลเป็นอย่างมาก คืองานแปลประเภท
 ทำอย่างไร (How to) เป็นหนังสือคู่มือต่าง ๆ ที่ให้คำแนะนำว่าควรทำอย่างไรในเรื่องต่าง ๆ เนื้อหา

ส่วนใหญ่ของหนังสือประเภทนี้เกี่ยวกับการบริหารงานหรือบริหารคนอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ การบริหารเวลา โดยมากจะเน้นในเรื่องของการบริหารธุรกิจการค้า หรือการจัดการองค์กร หรือจิตวิทยาการพัฒนาตนเองให้ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน (ชนิกานต์ กู้เกียรติ, 2546, หน้า 59-63) การแปลวรรณกรรมตะวันตกมีการพัฒนาดังนี้

2.1 การแปลเพื่อศาสนาและทำปทานุกรม ถือได้ว่าเป็นการแปลภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยครั้งแรก เพราะนักสอนศาสนาเริ่มแปลเพื่อการเผยแพร่ศาสนา และเพื่อความสะดวก จำเป็นต้องทำพจนานุกรมหรือปทานุกรมควบคู่กันไป

2.2 การแปลภาษาตะวันตกในหนังสือพิมพ์ หนังสือพิมพ์กับการแปลภาษาตะวันตกมีส่วนสัมพันธ์กันมากในระยะเริ่มต้น เพราะหนังสือพิมพ์จำเป็นต้องหาความรู้ข่าวสารเสนอต่อผู้อ่าน จึงมีการแปลภาษาตะวันตกเผยแพร่ในหนังสือพิมพ์ ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีหนังสือพิมพ์เกิดขึ้นในประเทศไทยถึง 6 ฉบับ และเป็นของหมอบรัดเลย์ทั้งหมด เพราะเป็นเจ้าของโรงพิมพ์เองจึงออกหนังสือพิมพ์ได้สะดวก รายชื่อหนังสือพิมพ์ของหมอบรัดเลย์มีดังนี้ (หอมหวาน ชื่นจิตร, 2520, หน้า 56)

2.2.1 บางกอก คาเลนเดอร์ ออกเมื่อ พ.ศ. 2372

2.2.2 สยามไทยสวลิศ ออกเมื่อ พ.ศ. 2407

2.2.3- บางกอกรีคอร์เดอร์ ออกเมื่อ วันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2408

2.2.4 จดหมายเหตุนิตยสารบางกอกรีคอร์เดอร์ ฉบับภาษาไทย

ออกเมื่อวันที่ 29 เมษายน พ.ศ. 2408

2.2.5 สยามมอร์นิเตอร์ ออกเมื่อ วันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2410

2.2.6 เดลีแอ็ดเวอร์ไทเซอร์

2.3 การแปลนวนิยาย นวนิยายตะวันตกเริ่มแปลครั้งแรกในหนังสือพิมพ์ ลัทธิวิทยา คือ เรื่องความพยายาม ของแม่วัน โดยเริ่มแปลตอนที่ 1 ลงในเล่มที่ 2 เดือนกรกฎาคม ร.ศ. 115 (พ.ศ. 2444) และแปลลงเป็นตอน ๆ ติดต่อกันเรื่อยไป นวนิยายเรื่องนี้ได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นอันมาก ปรากฏว่าอิทธิพลของวรรณกรรมแปลเรื่องนี้ ทำให้วงวรรณกรรมไทยเริ่มเปลี่ยนแปลงจากการเขียนหนังสือแบบเล่าเรื่องเชิงนิทานหรือพงศาวดารมาเป็นการเขียนเลียนแบบนวนิยายตะวันตก และผู้มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษดี ก็เริ่มแปลนวนิยายภาษาอังกฤษลงในหนังสือพิมพ์ และเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ต่อจากสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และมีงานแปลมากยิ่งขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

ในการเปลี่ยนนวนิยายนั้น ผู้แปลมักนิยมทำอยู่สองแบบ คือแปลเป็นตอน ๆ ลงในหนังสือพิมพ์หรือวารสาร แล้วนำมารวมเล่มพิมพ์ภายหลัง ส่วนอีกแบบหนึ่งจะเลือกเรื่องที่เหมาะสมแปลทั้งเรื่องแล้วพิมพ์ออกจำหน่ายโดยตรงเลย นวนิยายที่นิยมแปลจัดเป็นกลุ่มจะได้ดังนี้

- 2.3.1 นวนิยายชีวิต
- 2.3.2 นวนิยายเผชิญภัย
- 2.3.3 นวนิยายนักสืบหรืออาชญาวิทยา
- 2.3.4 นวนิยายโลดโผนอิงพงสาวดาร
- 2.3.5 นวนิยายตลกหรือห้านิยาย
- 2.3.6 นวนิยายเชิงวิทยาศาสตร์

2.4 การแปลบทละครตะวันตก วรรณกรรมประเภทบทละครตะวันตกนั้น พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงเป็นผู้นำในเรื่องนี้ พระองค์ได้ทรงนำการแสดงละครแบบตะวันตกเข้ามาเผยแพร่ในเมืองไทย ทรงแปลบทละครตะวันตกและทรงประพันธ์บทละครด้วยพระองค์เอง นอกจากนี้ยังทรงแสดงละครร่วมกับข้าราชการของพระองค์ด้วย (ไพโรจน์ เลิศพิริยกุลมณ, 2542, หน้า 130-146)

วรรณกรรมแปลเริ่มอย่างจริงจังในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นเรื่อยมา โดยเริ่มแปลพงสาวดารจีน การแปลวรรณกรรมตะวันตกเกิดขึ้นเริ่มจากหมอสอนศาสนา ครั้นเจ้านายและขุนนางเรียนความรู้ใหม่จากยุโรปกลับมาก็แปลวรรณกรรมตะวันตกมากขึ้น เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการเขียนนิทาน นิยายแบบเดิมมาเป็นวิธีเขียนนวนิยายแบบตะวันตกด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นัยนา จิตรังสรรค์ (2533) วิเคราะห์วรรณกรรมญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยในด้านเนื้อหา แนวคิด รูปเล่ม และราคา ระหว่างปี พ.ศ. 2520 – 2529 จำนวน 50 เล่ม จากผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาที่เกี่ยวกับการสะท้อนชีวิตและปัญหาสังคมมากที่สุด ส่วนเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาน้อยที่สุด มีแนวคิดความเชื่อที่ได้รับจากศาสนาต่าง ๆ มาก

วไลพร เชนสาริกรณ์ (2534) ได้ศึกษาหนังสือนวนิยายแปลสำหรับวัยรุ่น ที่พิมพ์ในประเทศไทย พ.ศ. 2526 – 2531 โดยศึกษาเนื้อหา ภาษา ผู้แต่ง ผู้แปล และสำนักพิมพ์ จากผลการศึกษาพบว่า หนังสือนวนิยายแปลสำหรับวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นนวนิยายสมจริง และแปลจากภาษาอังกฤษ มีเนื้อหาที่วิเคราะห์ภายใต้ 3 หัวข้อที่พบมากที่สุด เรื่องเกี่ยวกับสถาบันครอบครัว ความรักระหว่างพ่อ กับแม่และลูก เรื่องเกี่ยวกับสถาบันทางสังคม และเรื่องเกี่ยวกับพฤติกรรมเด็กและวัยรุ่น

ศิวะพรรณ โหระกุล (2535) ได้ศึกษาวรรณกรรมสำหรับเด็กของ วิริยะ สิริสิงห ประเภท บ้านเทิงคดี ในช่วงปี พ.ศ. 2515-2532 ในด้านองค์ประกอบ กลวิธีการเขียน การใช้ภาษา และคุณค่าของภาพประกอบ โดยใช้หนังสือทั้งหมด 38 เรื่อง ผลการศึกษาปรากฏว่าศึกษา ในด้าน องค์ประกอบของเรื่องด้านแนวคิด ให้ประโยชน์ในด้านสร้างเสริมประสบการณ์งานอาชีพและ แทรกคำสอนด้านคุณธรรม เพื่อปลูกฝังให้ผู้อ่านมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสังคม โครงเรื่องมี 7 ลักษณะ คือ การผจญภัย การกีฬา งานอาชีพ ความรัก เรื่องลึกลับ สอบสวน เกี่ยวกับสัตว์และ เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ตัวละครที่เป็นมนุษย์ และเทียบเท่ามนุษย์ ฉากในเรื่องมีความสมจริง ด้านกลวิธีการเขียนนิยมเปิดเรื่องโดย การบรรยายมากที่สุด การปิดเรื่องนิยมปิดเรื่องแบบ สุขนานุกรมมากที่สุด การใช้ภาษาประกอบด้วยการใช้คำแสดงภาพ แสดงอาการ ใช้คำอุทาน คำซ้อน การใช้สำนวนโวหาร คุณค่าของภาพประกอบมี 3 ประการ คือ ภาพช่วยเสริมแต่งให้ วรรณกรรมน่าสนใจ ช่วยแปลความหมาย และภาพช่วยเสริมประสบการณ์

สุชาดา งานวัฒนจินดา (2542) ได้ศึกษาสถานภาพและการเติบโตของหนังสือแปลใน ประเทศไทยและผลกระทบของหนังสือแปลที่มีต่อสังคมไทย โดยศึกษาการตัดสินใจซื้อหนังสือ แปลของผู้อ่านที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่อ่านหรือซื้อหนังสือแปลในบ้านหนังสือในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน เพื่อศึกษาถึงนโยบายและการจัดทำหนังสือแปลของสำนักพิมพ์เอกชนจำนวน 5 แห่ง และองค์กรภาครัฐ จำนวน 2 แห่ง ในเรื่องของปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการจัดทำ แนวโน้มในอนาคต ข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการจัดทำหนังสือแปลในประเทศไทย และผลกระทบที่หนังสือ แปลมีต่อสังคมไทย ผลการศึกษาพบว่า ผู้อ่านนิยมอ่านหนังสือแปลเกี่ยวกับการศึกษา เรื่องสั้น หนังสือแปลที่นิยมซื้อเป็น นวนิยาย สารคดี โดยจะพิจารณาคูณภาพของหนังสือก่อนตัดสินใจซื้อ ส่วนนโยบายในการจัดทำขององค์กรเอกชนและภาครัฐมีความแตกต่างกันในเชิงธุรกิจ มีผลต่อการ เลือกเลือกแนวหนังสือเพื่อมาแปล แนวโน้มของหนังสือแปลในประเทศไทยการเติบโตสูงขึ้น

จารุวรรณ อัมพันธุ์ (2543) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์วรรณกรรมเด็กก่อนวัยรุ่น” ประเภทบ้านเทิงคดีที่ได้รับรางวัลในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ พ.ศ. 2538-2542 จากผลการศึกษา พบว่า วรรณกรรมเด็กก่อนวัยรุ่นสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดของผู้เขียนแต่ละคนที่มีต่อสภาพสังคม ในสมัยนั้น ๆ รวมทั้งวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีไทย ตลอดจนการดำเนินชีวิตของ เติมนมนุษย์ได้อย่างชัดเจน ขณะเดียวกันนั้นก็ได้อธิบายให้เห็นปัญหาในด้านต่าง ๆ ของสังคมทั้งใน เมืองและในชนบท เช่น ปัญหาชีวิตครอบครัวและวัยรุ่น ปัญหาสังคม ปัญหาทางการศึกษาที่ยัง อยู่ในระดับต่ำ และขาดคุณภาพเพราะขาดแคลนครูผู้สอน ปัญหาจากภัยธรรมชาติ ความแห้งแล้ง ความด้อยโอกาสของชาวชนบท ผู้เขียนหลาย ๆ คนสามารถสะท้อนสภาพชีวิตและความเป็นไป ของสังคมออกมาได้อย่างสมจริงตามมุมมองของแต่ละคน รวมทั้งสอดแทรกแนวคิดคุณธรรมและ

สารประโยชน์ที่สำคัญลงไปด้วย ทำให้วรรณกรรมเด็กมีมุมมองที่กว้างไกล มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้อ่านเห็นถึงความดีงามที่ควรกระทำ และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมให้มีความเจริญก้าวหน้าต่อไปอย่างมีคุณภาพ

ปรียดา พรเจริญ (2546) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกซื้อวรรณกรรมแปลประเภทนวนิยายในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน พบว่า ผู้บริโภคกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเลือกซื้อนวนิยายแปลประเภทสืบสวนสอบสวนมากที่สุด รองลงมาคือประเภทผจญภัย, ตลกขบขัน, โรแมนติก, สิ่งมหัศจรรย์และเทพนิยาย และลึกลับ ตื่นเต้น แนววิทยาศาสตร์ ตามลำดับ ตลอดจนมีพฤติกรรมการเลือกซื้อนวนิยายที่ได้รับการแปลมาจากภาษาอังกฤษและทางยุโรปมากที่สุด รองลงมาคือ ภาษาจีน และภาษาญี่ปุ่น ตามลำดับ

ธรา จันทรธนู (2551) ศึกษาการวิเคราะห์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นภาษาไทยในช่วงปี พ.ศ. 2544-2550 จำนวน 500 เรื่อง พบว่า เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องการต่อสู้ รองลงมาคือความรัก มีการสอดแทรกในด้านหลักปฏิบัติ โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องของความพยายามมุมานะ รองลงมาคือ ความสามัคคี ในด้านสาระความรู้ด้านต่าง ๆ พบว่าส่วนใหญ่ของหนังสือการ์ตูนจะมีการให้สาระเกี่ยวกับด้านศาสนา และคติความเชื่อต่าง ๆ

ฟัสโก (Fusco, 1983) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการตามระดับการเรียนรู้และปฏิกิริยาตอบสนองต่อวรรณกรรมของเด็ก โดยใช้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจาก Shorchan-Weding River Middle School ประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้วิจัยให้นักเรียนอ่านหนังสือที่คัดเลือกไว้แล้วอย่างอิสระ แล้วนำหนังสือที่นักเรียนอ่านมาวิเคราะห์ ด้วยแบบวิเคราะห์วรรณกรรมเพื่อศึกษาพัฒนาการตามระดับการเรียนรู้และปฏิกิริยาตอบสนองต่อวรรณกรรม และหลังจากเก็บข้อมูลเปรียบเทียบการปฏินิยามการอ่านหนังสือที่คัดเลือกไว้แล้วอย่างอิสระ ของแต่ละกลุ่มพบว่า นักเรียนมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อเรื่องต่างกัน คือ อายุและเพศ สัมพันธ์กับการเรียนรู้ของนักเรียนน้อยมาก เรื่องที่มีความหมายต่อการเรียนรู้ของนักเรียนมากที่สุด คือ เรื่องที่นักเรียนอ่านแล้วประสบความสำเร็จ และพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนจากการอ่านวรรณกรรมนั้นขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญาของเด็กด้วย

ฟูเรอร์ (Fuhler, 1990) ศึกษาเกี่ยวกับการสอนนักเรียนที่มีปัญหาด้านการเรียน ซึ่งไม่สนใจในการอ่านหนังสือที่โรงเรียนมัธยมปลายนอร์ทจูเนียร์ ในเมือง คริสตัสเลค รัฐอิลลินอย ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยใช้โปรแกรมการอ่านจากวรรณกรรมพื้นฐาน ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้โปรแกรมการอ่านวรรณกรรมพื้นฐาน มีพัฒนาการด้านการเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีนิสัยรักการอ่านเพิ่มขึ้น

ไวท์ (White, 1990) ศึกษาหนังสือแปลสำหรับเด็ก โดยศึกษาความสำเร็จของการแปล และรายชื่อหนังสือที่มีเนื้อหาครอบคลุมที่มีอยู่ในประเทศอังกฤษระหว่างปี 1989 - 1990 จำนวน

131 เล่ม พบว่า มีหนังสือที่บรรยายเป็นภาษาเยอรมันและภาษาฝรั่งเศสมาก เป็นหนังสือประเภทวรรณกรรมพื้นบ้าน แฟนตาซี และนวนิยายสมจริง ส่วนใหญ่เป็นหนังสือปกแข็ง เรื่องที่นำมาเปลี่ยนมาจากเรื่องที่น่าสนใจ

ชินคุมะ (Shinkuma, 1996) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการแปลภาษาญี่ปุ่นกับวรรณกรรมอังกฤษ และการสร้างวรรณกรรมญี่ปุ่นสมัยใหม่ โดยศึกษาเกี่ยวกับวรรณกรรมอังกฤษที่ถูกแปลเป็นภาษาญี่ปุ่นในครั้งแรกในสมัยเมจิ และสำรวจวรรณกรรมที่พิมพ์ขึ้นใหม่ ต่อมาภายหลังวรรณกรรมญี่ปุ่นได้พัฒนาขึ้น ชาวญี่ปุ่นได้รับเอาวรรณกรรมอังกฤษและมีความคล้ายกันกับวรรณกรรมสมัยใหม่