

แนวทางการสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

How to Create a Book for Child and Youth

ผศ. ดร. บัญชา เกียรติจรุงพันธ์ *

สภาพปัจจุบันและปัญหาของหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

มีคนจำนวนมากที่คิดอยากจะเขียนเรื่อง และสร้างสรรค์หนังสือเด็กขึ้นด้วยตนเอง อาจจะเป็นตัวเด็กเอง ที่ได้อ่านหนังสือเล่มอื่น ๆ แล้วอยากจะเขียนขึ้นเป็นผลงานของตนเอง หรือผู้ปกครองอยากจะแต่งเรื่องราวและผลิตหนังสือง่าย ๆ ขึ้นมาให้ลูกได้อ่าน หรือครูอยากจะผลิตหนังสือไว้ให้นักเรียนทั้งหลายได้อ่าน แต่จะติดขัดปัญหาว่า จะเริ่มต้นเขียนอย่างไร จะสร้างสรรค์อย่างไร ซึ่งเมื่อพิจารณาปัญหาของการสร้างสรรค์แล้วจะพบว่า มี 2 ส่วนใหญ่ ๆ คือ

1. ส่วนที่เป็นเนื้อเรื่องของหนังสือ ปัญหาคือจะเขียนเรื่องอะไร จะเขียนอย่างไรจึงจะเป็นเรื่องราวที่ดี มีแก่นของเรื่องเป็นไปตามที่ผู้แต่งต้องการ จะดำเนินเรื่องอย่างไรจึงจะน่าสนใจ สนุกสนาน มีสาระ ปัญหาที่จะต้องแก้ไขด้วยการศึกษาหาความรู้ด้านทฤษฎีการเขียนและสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็ก แล้วฝึกฝนการเขียนสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเองตามหลักการที่เหมาะสม ซึ่งถ้าทำข้อแรกนี้ไม่ได้ คือไม่มีเนื้อเรื่อง ข้อที่สองถัดไปก็ไม่มีปัญหาข้อนี้จึงเป็นหัวใจของการสร้างสรรค์หนังสือเด็ก

2. ส่วนที่เป็นรูปแบบของหนังสือ ปัญหาคือจะทำรูปแบบให้ติมาอ่านได้อย่างไร นั่นคือเมื่อได้เรื่องราวที่แต่งขึ้นมาแล้ว จะออกแบบรูปเล่มและรูปภาพให้เหมาะสมกับเรื่องราวได้อย่างไร จะใช้เทคนิคการใช้สี การใช้ภาพประกอบอย่างไร ตัวอักษรโตเพียงใด ปัญหาที่รองมาจากข้อแรก เนื่องจากวัสดุในการผลิตและเทคโนโลยีตามยุคสมัยมีการพัฒนาใหม่อยู่เสมอ จะช่วยให้สามารถผลิตรูปเล่มออกมาได้อย่างง่ายดายและสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น เพียงแต่อาจจะปรึกษาผู้รู้ด้านการผลิตสื่อต่าง ๆ

ในบทความนี้ จะอธิบายเฉพาะส่วนที่ 1 คือการแนะนำวิธีการเขียนสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นด้วยตนเอง เป็นการชี้แนะให้เกิด กระบวนการคิด ไปสู่การเขียนเรื่องจนสำเร็จ อันเป็นเทคนิคที่ผู้เขียนได้มีส่วนในการวิจัย ทดลองได้ผลดีมาแล้ว เป็นวิธีการหนึ่งซึ่งเน้นที่แก่นของการสร้างหนังสือ คือเน้นที่เป้าหมายสูงสุดว่า “บุคคลใดก็ตาม ที่ฝึกฝนตามกระบวนการนี้แล้ว จะสามารถเขียนและสร้างหนังสือได้” อันเป็นกระบวนการที่ฝึกฝนตามลำดับขั้นเพื่อพัฒนาให้เกิดความรู้ความสามารถที่ยั่งยืนติดตัวไป นำไปใช้ได้ตลอดไป

ด้านความเคลื่อนไหวในการส่งเสริมการอ่านของเด็กและเยาวชน ได้แก่ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้มีการจัดแข่งขันการสร้างหนังสือเล่มเล็กขึ้นทั้งในระดับเขตพื้นที่การศึกษา จนถึงระดับประเทศ ครูที่รับผิดชอบต่างพยายามค้นคว้าหาหลักการมาอ้างอิง เพื่อให้สามารถแนะนำนักเรียนให้สร้างและผลิตหนังสือได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ และมีความสวยงาม ซึ่งที่ผ่านมา นักเรียนสามารถทำได้ดี แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นบางส่วนกลับเกิดขึ้นที่คณะกรรมการตัดสิน เนื่องจากไม่ได้นำหลักการทางวิชาการมาอ้างอิงตัดสินผลให้เกิดความยุติธรรม บางแห่งตัดสินตามอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวว่าสวย ทั้งนี้เห็นได้จากผลการตัดสินบางครั้งหนังสือที่มีสีสันฉูดฉาดจะได้รับ

* ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รางวัลทั้ง ๆ ที่เนื้อหาสาระไม่สมบูรณ์ ในบางครั้งหนังสือมีเนื้อหาสาระดีได้รับรางวัล แต่เมื่อพิจารณารายละเอียดด้านการใช้คำ กลับพบว่าใช้ไม่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ กลวิธีนำเสนอไม่น่าสนใจ เป็นต้น ปัญหาดังกล่าวเหล่านี้เกิดจากความไม่เข้าใจกันและไม่ตกลงกันก่อนว่าจะยึดหลักการ แนวทางการสร้างหนังสือเด็กและเยาวชนจากตำราเล่มใด หรือจะบูรณาการการศึกษา เกณฑ์การตัดสินจากหลักการใด ๆ มารวมกันบ้าง สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ ควรควรรนำวิธีการสร้างหนังสือที่ดี ที่ถูกต้องไปแนะนำและสอนนักเรียนให้แก่ักเรียนทั้งระดับชั้นด้วย มิใช่เพียงตัวแทนผู้เข้าแข่งขัน ทั้งนี้เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนของชาติให้รักการอ่าน แล้วนำความรู้จากการอ่านไปพัฒนาตนเอง จากนั้นเขาจะไปพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

ในบทความนี้จึงจะเสนอทั้งฐานความรู้และวิธีการสร้างสรรค์ตามลำดับต่อไปนี้

ฐานความรู้ก่อนสร้างสรรค์ ด้านทฤษฎีและงานวิจัย

ขอบข่ายของเนื้อหาสาระที่ควรศึกษา เพื่อใช้อ้างอิงในการจัดสร้างหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนในเบื้องต้น ถ้าเป็นผู้ใหญ่ที่จะสร้างหนังสือ ควรเข้าใจความหมายของเด็กและเยาวชน จากนั้นจึงศึกษาเรื่องความหมาย ลักษณะ ประเภท องค์ประกอบ และประโยชน์ของหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งต้องศึกษารอบด้านเพื่อเตรียมฐานความรู้ให้ตนเอง ได้แก่

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน
 - 1) แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาการเรียนรู้ตามช่วงวัยต่าง ๆ - พัฒนาการมนุษย์
 - 2) แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านของเด็กและเยาวชน
 - 3) แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะสำหรับเด็กและเยาวชน
 - 4) แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก - สำหรับเยาวชน
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องสำหรับการสร้างหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน
 - 1) งานวิจัยเกี่ยวกับจิตวิทยาการเรียนรู้ตามช่วงวัยต่าง ๆ - พัฒนาการมนุษย์
 - 2) งานวิจัยเกี่ยวกับการอ่านของเด็กและเยาวชน
 - 3) งานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะสำหรับเด็กและเยาวชน
 - 4) งานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก - สำหรับเยาวชน
3. กระบวนการสร้างหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน
 - 1) การวางแผน ออกแบบ การจัดหาวัสดุอุปกรณ์ การวางโครงเรื่อง การร่างต้นฉบับ
 - 2) การเรียบเรียงเรื่อง การสร้างภาพประกอบ
 - 3) การจัดทำรูปเล่ม ตรวจสอบ ประเมินผล
4. การหาประสิทธิภาพหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

ฐานความรู้ก่อนสร้างสรรค์ ด้านความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนมีหลากหลาย และการจำแนกประเภทก็ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายว่าจะใช้หลักการใดมาอธิบาย ในที่นี้จะจำแนกเป็นกลุ่ม ๆ ดังนี้

1. แบ่งตามจุดมุ่งหมายของหนังสือ แบ่งหนังสือออกได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่
 - 1) หนังสือภาพสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือภาพประกอบเรื่องราวที่ส่วนใหญ่ให้ผู้ใหญ่อ่านให้เด็กฟังและดู เหมาะสำหรับเด็กเล็กที่ยังอ่านไม่ออก และระดับอนุบาล
 - 2) หนังสือสำหรับเด็กเริ่มอ่านเอง หมายถึง หนังสือภาพประกอบเรื่องราวที่เด็กสามารถพอจะอ่านด้วยตนเองได้ มีคำง่าย ประโยคไม่ยาว เรื่องราวสนุก เหมาะสำหรับเด็กที่อ่านได้บ้าง รู้จักคำมากขึ้น ระดับอนุบาลและประถมศึกษาตอนต้น



3) หนังสือสำหรับเยาวชน หมายถึง หนังสือที่เด็กและเยาวชนสามารถเลือกอ่านได้ตามความสนใจตนเอง อาจจะมีภาพประกอบหรือไม่ก็ได้ อาจจะมีทั้งรูปแบบนิทาน นิยาย สารคดี เรื่องสั้น หรือเป็นรูปแบบการประพันธ์ร้อยกรอง เหมาะกับเด็กและเยาวชนที่อ่านตามความสนใจ อายุระหว่าง 10 - 25 ปี

4) หนังสือสำหรับบุคคลทั่วไป หมายถึง หนังสือเหมาะกับบุคคลทั่วไป ที่เด็กและเยาวชนสามารถอ่านได้ตามความสนใจตนเอง

2. แบ่งตามเนื้อหาสาระของหนังสือ แบ่งหนังสือออกได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1) บันเทิงคดี หมายถึง หนังสือที่มีเนื้อหาสาระเน้นไปในทางความรื่นเริง เพลินเพลิน บันเทิงอารมณ์ มีทั้งสุข เศร้า ตลกขบขัน เช่น นิทาน นิยาย นวนิยาย เรื่องสั้น

2) สารคดี หมายถึง หนังสือที่มีเนื้อหาสาระเน้นไปในการอธิบาย ให้คำตอบ บอกวิธีการ ให้ความรู้ บอกประโยชน์ บอกโทษ ไขความกระจ่าง การนำไปใช้ เป็นต้น ไม่เน้นความเพลินเพลิน แต่เน้นอ่านได้เรื่องราว

3) สาร - บันเทิงคดี หมายถึง หนังสือที่มีเนื้อหาสาระเน้นไปในการอธิบาย ให้คำตอบ บอกวิธีการ ให้ความรู้ บอกประโยชน์ บอกโทษ ไขความกระจ่าง การนำไปใช้ แต่ผ่านการอธิบายหรือการเล่าเรื่องที่สอดแทรกความรื่นเริง เพลินเพลิน บันเทิงอารมณ์

3. แบ่งตามลักษณะการประพันธ์ แบ่งหนังสือออกได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1) หนังสือร้อยแก้ว หมายถึง หนังสือที่มีแต่งด้วยการเรียบเรียงคำเป็นประโยคต่อเนื่องกันไป ไม่ว่าจะมีความเป็นแบบสารคดี หรือบันเทิงคดี หรือสาร - บันเทิงคดี

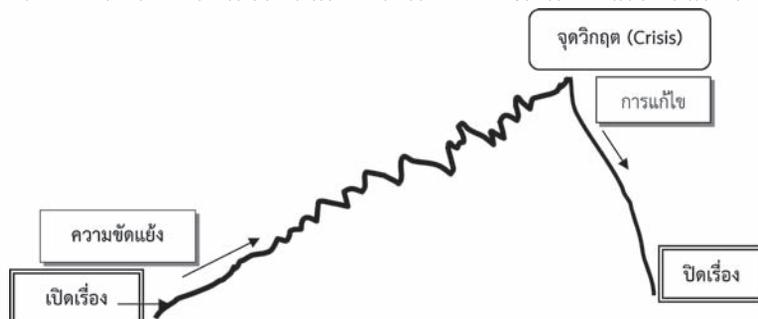
2) หนังสือร้อยกรอง หมายถึง หนังสือที่แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทร้อยกรอง คือ โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ร่าย ลิลิต ฯ ไม่ว่าจะมีความเป็นแบบสารคดี หรือบันเทิงคดี หรือสาร - บันเทิงคดี เช่น หนังสือตำรายาสมุนไพรไทยที่อธิบายการปรุงและวิธีการนำไปใช้รักษา แต่งด้วยกลอนสุภาพ เป็นต้น

ฐานความรู้ก่อนสร้างสรรค์ ด้านองค์ประกอบของบันเทิงคดี

เมื่อจะสร้างหนังสือที่มาจากเนื้อหาสาระเป็นบันเทิงคดี คือมีเรื่องราวที่มีตัวละครดำเนินเรื่อง โดยดำเนินเรื่องให้มีความสุข เพลิดเพลิน ผู้ที่จะสร้างสรรค์ต้องเข้าใจหลักการและสร้างสรรค์ให้สอดคล้องตามองค์ประกอบของบันเทิงคดี ดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) (หรือเค้าโครงเรื่อง หรือ การดำเนินเรื่อง)

หมายถึง ลำดับเหตุการณ์หรือการกระทำในเรื่องซึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่ต้นจนจบ เรื่องราวในวรรณคดีจะน่าสนใจหรือสนุกสนานหรือไม่ ก็ขึ้นอยู่กับผู้เขียนกำหนดให้เหตุการณ์หรือการกระทำเกิดขึ้นเมื่อใด ก่อนหรือหลังเหตุการณ์อื่นอย่างไร การกำหนดโครงเรื่องได้อย่างเหมาะสมจะทำให้ผู้อ่านคาดเดาเหตุการณ์ที่จะตามมา ในขณะที่อ่าน เกิดความสนุกสนานตื่นเต้นและสนใจว่าเรื่องจะจบลงอย่างไร โครงเรื่องควรมีการเริ่มต้นหรือการเปิดเรื่องที่ดี คือสามารถเร้าความสนใจจากผู้อ่านได้ตั้งแต่เริ่มเรื่อง ตอนกลางเรื่องควรเป็นปัญหาหรือความขัดแย้งที่นำไปสู่เหตุการณ์จุดวิกฤตของเรื่อง (Crisis) ส่วนตอนจบแสดงให้เห็นว่าปัญหานั้นแก้ไขหรือคลี่คลายอย่างไร และเรื่องจบลงอย่างเหมาะสมหรือไม่ โครงเรื่องโดยทั่วไปมักจะมีลักษณะดังนี้



ความขัดแย้ง คือการต่อสู้ระหว่างอำนาจสองฝ่ายที่เป็นปฏิปักษ์กันในโครงเรื่อง ถือเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เรื่องเกิดความน่าสนใจ เกิดความระทึก (Suspense) และ ความเครียด (Tension) ยิ่งมีความขัดแย้งมากเท่าใด มีความซับซ้อนมากเท่าใด เรื่องราวยิ่งตื่นเต้นน่าติดตาม นี่คือเสน่ห์ของบันเทิงคดี ความขัดแย้งต่าง ๆ มีดังนี้

- 1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ (person-against-nature) เช่นเรื่อง การต่อสู้กับความกันดาร ขากลำบาก ในเรื่อง ลูกอีสาน ของคำพูน บุญทวี
- 2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (person-against-person) เช่น ขุนช้างทะเลาะกับขุนแผน ในเรื่อง ขุนช้างขุนแผน หรือทศกัณฐ์ขัดแย้งกับพระราม ในเรื่อง รามเกียรติ์
- 3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม (person-against-society) เช่น ตัวละครกระทำในสิ่งที่ขัดแย้งกับขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้น หรือคนในชุมชนไม่ยอมรับพฤติกรรมของตัวละคร ตัวอย่างในเรื่อง คำพิพากษา ของชาติ กอบจิตติ
- 4) ความขัดแย้งภายในจิตใจของมนุษย์ (person-against-self) คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครว่าจะตัดสินใจทำตามสามัญสำนึกที่ถูกต้องดีงาม หรือจะทำตามแรงโน้มถ่วงใจของสิ่งยั่วยวนฝ่ายต่ำที่ตรงกันข้าม หรือบางครั้งตัวละครไม่ทราบว่าอะไรเป็นสิ่งที่ถูกต้องกันแน่

2. การสร้างตัวละคร (Characterization)

การสร้างให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยแบบสามัญชน มีทำถูกบ้างผิดบ้าง เรียกว่าตัวละครหลายมิติ หรือตัวละครตัวกลม (Round character) เช่น ขุนช้าง เป็นคนซื่อ ๆ รักมั่นคงแต่มีเล่ห์เหลี่ยม ส่วนขุนแผน มีฝีมือในการรบ มีวิชาอาคม มีความจงรักภักดี แต่เจ้าชู้ อารมณ์ร้อน เป็นต้น ส่วนตัวละครอีกประเภทหนึ่งที่แสดงลักษณะนิสัยด้านใดด้านหนึ่งเพียงด้านเดียว เรียกว่าตัวละครมิติเดียว (flat character) (ตัวละครตัวแบน) ซึ่งจะแสดงภาพเพียงลักษณะเดียวตลอดเรื่อง เช่น นางสีดาในรามเกียรติ์ ที่มีความรัก ซื่อสัตย์ เพียงมิติเดียว เป็นต้น

3. แก่นเรื่อง (theme) คือ แนวคิดของเรื่อง เพื่อถ่ายทอดทัศนะเกี่ยวกับชีวิตและสังคม และศีลธรรมแห่งชีวิต โดยมักจะบอกอย่างชัดเจน ผู้อ่านจะสามารถจับแก่นเรื่องได้ก็โดยอาศัยการสังเกตและตีความจากโครงเรื่อง ตัวละคร หรือบทสนทนา

4. มุมมอง (point of view) หมายถึง กลวิธีการเล่าเรื่องว่าผู้แต่งเล่าเหตุการณ์ผ่านทัศนะของใคร โดยพื้นฐานมี 3 รูปแบบ คือ

- 1) มุมมองแบบสายตาพระเจ้า คือผู้เล่าเรื่องรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง เล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวละคร สถานที่ และเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีอิสระ สามารถรู้เหตุการณ์ของตัวละครในสถานที่ต่าง ๆ ในเวลาเดียวกันได้ ทราบความคิดและความรู้สึกของตัวละครทุกตัวทุกเวลา นิยมใช้กันมากที่สุดเพราะผู้แต่งอาจแทรกความคิดเห็นของตนได้
- 2) มุมมองแบบบุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง คือผู้แต่งเลือกตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ให้เล่าเหตุการณ์ แต่จะไม่ล่วงรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครอื่น ตัวอย่างเช่น เรื่อง สีแผ่นดิน ของ ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช
- 3) มุมมองแบบบุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง คือใช้ตัวละครที่เป็นบุรุษที่ 1 ใช้สรรพนามแทนตัวผู้เล่าว่าฉัน... หรือ ข้าพเจ้า... ตัวอย่างเช่น เรื่อง ละครแห่งชีวิต ของ ม.จ. อากาศคำถำ กิ่ง รพีพัฒน์

5. ฉาก / สถานที่ (setting) หมายถึง ทั้งฉาก สถานที่และช่วงเวลาที่เกิดเรื่องราวหรือเหตุการณ์ด้วย เพราะเรื่องราวจะเกิดขึ้นอย่างลอย ๆ ไม่ได้ ฉากที่ดีจะต้องสัมพันธ์กับเรื่องและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้เรื่องดูสมจริงน่าเชื่อถือ

6. ส่วนวนภาษาและลีลาการเขียน

ควรให้เหมาะสม เช่น ถ้าเป็นเรื่องเด็ก ๆ ควรมีลีลาภาษาสั้น ๆ ง่าย ๆ ชื่อ ๆ ถ้าเป็นเรื่องหนุ่มสาวก็จะใช้คำแปลก ๆ ตามลักษณะของวัยรุ่น และถ้าเป็นผู้สูงวัยก็จะมักมีคำคมข้อคิดแทรกอยู่ในบทเจรจา เป็นต้น

1) ภาษาที่ใช้ในร้อยแก้ว

ถ้อยคำ ควรใช้ภาษาที่แสดงความคิด คำทุกคำจะต้องมีความหมาย ประทับใจ เลือกคำที่มีพลังใช้คำอย่างประหยัด เลือกใช้ถ้อยคำที่ถูกต้อง และเขียนภาษาพูดให้สื่อสารอย่างมีความหมายด้วยความงาม สละสลวย แนวทางที่ช่วยให้งานเขียนประสพผลดี มีดังนี้

(1) ใช้ประโยคที่ประธานเป็นผู้ทำกริยาโดยตรง เช่น “ข้าพเจ้านึกถึงคราวไปเที่ยวสิงคโปร์ครั้งแรกเสมอ” ไม่ควรเขียน “การเที่ยวสิงคโปร์ครั้งแรกของข้าพเจ้าเป็นการท่องเที่ยวที่ทำให้ข้าพเจ้านึกถึงอยู่เสมอ”

(2) อย่านำตัวผู้เขียนเข้าไปแทรกอยู่ในเรื่อง อย่าใส่ความคิดเห็นส่วนตัวเข้าไปมากเกินไป

(3) อย่าใช้คำซ้ำ ความคิดซ้ำ ๆ ควรเลี่ยงการใช้คำฟอง เขียนเป็นธรรมชาติคือใช้คำ วลีที่ง่ายพูดให้ตรงกับความต้องการจะสื่อ

(4) ใช้คำในการสร้างประโยคอย่างระมัดระวัง ควรคำนึงถึงอายุผู้อ่าน เช่น เด็กเล็กควรใช้ประโยคละ 8 - 10 คำ เด็กระดับกลาง ควรอยู่ในช่วง 11 - 14 คำ เด็กอายุเกิน 11 ปี ขึ้นไปอาจยาวได้ 17 - 20 คำ

(5) ไม่ควรใช้ถ้อยคำที่แสดงความไม่แน่นอน เช่น คำว่า ดูเหมือนเขาจะคิด เธออาจจะรู้

(6) อย่าชี้แนะล่วงหน้า ควรเขียนเรื่องให้เหตุการณ์ทั้งหลายในเรื่องให้เป็นไปตามขั้นตอนที่วางแผนไว้อย่างแยบยล อย่าชี้แนะล่วงหน้าว่าต่อไปจะเป็นอย่างไร ให้เรื่องราวคลี่คลายออกมาเองตามพัฒนาการของเรื่อง

(7) บทสนทนาไม่ควรยาวเกินไป ไม่ควรใช้ภาษาพื้นเมือง ใช้คำที่คุ้นเคยและสั้น ๆ แทนคำยากและหรูหรา อย่านอธิบายให้มากเกินไป หลีกเลี่ยงคำจากภาษาต่างชาติถ้ามีคำไทยที่ใช้แทนได้

(8) ชื่อของตัวละคร ไม่ต้องใช้อักษรตัวใหญ่ให้สะดุดตา พยายามใช้คำที่เป็นมาตรฐานและอนุรักษ์นิยมมากกว่าคำใหม่ ๆ

2) ภาษาที่ใช้ในร้อยกรอง

ภาษาที่ใช้ในการเขียนร้อยกรองในหนังสือสำหรับเด็กนั้น มีวิธีการ 5 วิธีคือ ใช้คำง่าย ความหมายเด่น เล่นเสียงหลากหลาย ผากข้อคิด จูงจิตเพลิน ใช้กับหนังสือทุกระดับ แต่เพิ่มความยากง่ายตามวัย

(1) ใช้คำง่าย ควรใช้คำไทยพยางค์เดียวหรือสองพยางค์ คำประสมสองหรือสามพยางค์ คำซ้อนสองพยางค์ คำซ้ำและคำที่มีความถี่การใช้สูงล้วนเป็นคำที่ควรนำมาใช้ในบทร้อยกรองสำหรับเด็ก ดังตัวอย่างบทร้อยกรองสำหรับเด็กระดับอายุ 3 - 6 ปี

	ปีใหม่วันใหม่
แสงแดดสดใส	จิตใจสำราญ
นกน้อยร้องเพลง	ครื้นเครงประสาน
ดอกไม้แย้มบาน	ทุกคนร่าเริง

(2) ความหมายเด่น หมายถึงทั้งความหมายของคำและความหมายของเนื้อความในบท ควรใช้คำที่มีความหมายเด่นชัด เข้าใจได้ทันที และควรเรียงคำเป็นเนื้อความที่เข้าใจง่าย ไม่สับสน ไม่กำกวม ดังตัวอย่าง

ลำธารน้อย	มีน้ำรินไหล
ดูน้ำใสใส	เห็นกรวดแวววาว

ปลาตัวนืด	ว่ายชิดสาหร่าย
พ่นน้ำกระจาย	เป็นฟองขาวขาว
ต้นไทรย้อย	ห้อยรากลงมา
ร่มเย็นหนักหนา	นอนฝันเห็นดาว

(3) เล่นเสียงหลาก หมายถึง มีเสียงของคำล้อกันสนุก หรือการใช้คำที่มีวรรณยุกต์ต่างๆ หลากเสียง สลับกัน และมีจังหวะในการออกเสียงด้วย เช่น

ข้าวสุก / มาคลุก / กะปิ	อย่าเพิ่งติ / กุ้งแห้ง / ไรยลง
หมูหวาน / ใส่จาน/บรรจง	มานั่งล้อมวง / กินให้/สำราญ

(4) ผากข้อคิด อาจผากข้อคิดเล็กน้อยที่มีคุณค่าทางใจ เช่น ความมีน้ำใจต่อกัน

ฝนตกแดดออก	นกกระจอกแปลกใจ	โผผินบินไป	ไม่รู้หนทาง
ไปพบมะพร้าว	นกหนาวครวญคราง	พื้มะพร้าวใจกว้าง	ขอพักสักวัน
ฝนตกแดดออก	นกกระจอกพักผ่อน	พอหายเหนื่อยอ่อน	บินจรผายผัน
ขอบใจพื้มะพร้าว	ถึงคราวช่วยกัน	น้ำใจผูกพัน	ไม่ลืมบุญคุณ

(5) จุงจิตเพลิน คือบทหรือयरองสามารถนำมาใส่ท่วงทำนองเป็นเพลงได้ เช่น (ทำนองต้อยตลิ่ง)

แสงดาวพราวบนฟ้า	เจ็ดแจ่มจ้า งามตาน่าชม
คำคืน ชื่นอารมณ์	ยามเมื่อลมพัดรำเพยมา
ดาวเด่น ระยับ สว่าง วาววับ	เราสุดจะนับ จำนวนดารา
แสงสว่างสุกใส อยู่ในภา	ใครประดิษฐ์เจ้ามา น่าชมจริงเอย

ฐานความรู้ก่อนสร้างสรรค์ ด้านการแทรกเสริมข้อคิด

หนังสือเด็กและเยาวชนทุกเรื่อง ควรแทรกเสริมคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ อย่างไรก็ดี ต้องไม่ใช้การบอกตรง ๆ หรือสอนโดยตรง ควรให้กลมกลืนไปในเนื้อเรื่อง ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างประเด็นที่สามารถแทรกเสริมในหนังสือได้ ดังนี้

1. ความรัก ความเมตตา การให้อภัย การเสียสละ
2. ความเอื้อเฟื้อ การไม่แล้งน้ำใจ การอดออม
3. การพักผ่อนอย่างมีมารยาท
4. ความกตัญญู การตอบแทนผู้มีพระคุณ
5. การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนในฐานะที่เป็นนักเรียน - นักศึกษา เป็นสมาชิกของครอบครัว หรือเป็นสมาชิกของกลุ่ม
6. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถาบัน การปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม
7. การปฏิบัติภารกิจของตนตามเวลาที่ควรปฏิบัติ ให้สำเร็จในเวลาที่กำหนด
8. การรักษาสีทธิของตนเองในการรับบริการ และการเคารพสีทธิของผู้อื่นในการเข้ารับบริการ
9. การรักษาสีทธิของตนเอง และเคารพสีทธิของผู้อื่นในการแสดงความคิดเห็น
10. การให้ความช่วยเหลือผู้อื่นด้วยกำลังกาย ด้วยการแบ่งปันทรัพย์สิน ด้วยการพูด ด้วยความรู้ความคิด
11. การให้อภัยผู้อื่น ให้กำลังใจผู้อื่น
12. ละเว้นการพูดโกหก พูดเกินจริง การ ละเว้นการนำสิ่งของ ผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
13. การขออนุญาตก่อนกระทำการ ยอมรับเมื่อกระทำผิด
14. เลือกซื้อของที่เป็นประโยชน์ ใช้จ่ายเหมาะสมกับฐานะ การเก็บออมเงิน พยายามหารายได้พิเศษ

15. การใช้สิ่งของส่วนตัว และส่วนรวมอย่างประหยัด คุ่มค่า

16. การดูแลรักษาทรัพย์สินของส่วนรวม ละเว้นการทำลายทรัพย์สินของส่วนรวม

การเตรียมตัวก่อนสร้างสรรค์

1. คำนึงถึงความต้องการของผู้อ่าน เพราะหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนที่สร้างขึ้นส่วนมากผู้ใหญ่จะเป็นผู้สร้าง และมักจะสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้ใหญ่ ดังนั้นผู้ใหญ่จึงควรตระหนักว่า จะต้องสอดคล้องกับความต้องการของเด็กด้วย ซึ่งความต้องการของเด็กจะแสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้



2. ทำตัวให้อยู่ในวัยเด็ก ด้วยการระลึกถึงความหลังครั้งเมื่อวัยเยาว์ โลกในวัยนั้นเห็นอย่างไร คิดแบบเด็ก ๆ และเห็นแบบเด็กในวัยนั้น ตัวอย่างเช่น นักเขียนคนหนึ่งเอาเรื่องสมัยเด็กคือสมัยเมื่อเป็นเด็กไปโรงเรียน เธอหิ้วกระเป๋าใบโตด้วยมือซ้ายทุกวัน จนคิดว่ามือข้างซ้ายยืดยาวออกมากกว่ามือข้างขวา เธอจึงไม่ยอมหิ้วกระเป๋าอีกเลย จนพี่ชายต้องหิ้วให้ เมื่อนำเอาความประทับใจนี้มาเขียนใหม่ ได้รับความนิยมอย่างมาก

แนวทางการพิจารณาลักษณะของเรื่องที่สร้างสรรค์

1. **มีแก่นของเรื่อง** คือมีแก่นแนวคิดสำคัญที่แสดงคติข้อคิดโดยไม่กล่าวออกมาตรง ๆ หรือเชิงสั่งสอนมากเกินไป

2. **ตัวละครมีชีวิตสมจริง** ตัวละครในเรื่องจะต้องคิดและทำอะไร ๆ ได้สมวัยเหมือนกับคนจริง ๆ ตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ก็ต้องพูดจาแบบผู้ใหญ่ อย่าให้ตัวละครที่เป็นเด็กพูดหรือทำอะไรเป็นผู้ใหญ่ หรือตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ทำอะไรเป็นเด็ก เรื่องสำหรับเด็กจะขาดตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ไม่ได้ และจะต้องบรรยายลักษณะท่าทางให้เห็นภาพพจน์ได้ชัดเจน

3. **ตัวละครมีชื่อ** ตัวละครในเรื่องจะมีชีวิตขึ้นมาทันทีเมื่อตั้งชื่อให้กับตัวละครนั้น ๆ ชื่อนั้นต้องคล้องจองสมจริงกับสถานที่ เช่น เรื่องที่แต่งเป็นเรื่องทางภาคใต้ก็ต้องตั้งชื่อให้ตัวละครเป็นไปตามชื่อที่ประชาชนในภูมิภาคแถบนั้นนิยมใช้ อายุกับชื่อของตัวละครเป็นสิ่งจำเป็นเช่นกัน เรื่องราวที่เกิดในอดีต ตัวละครในยุคหนึ่งจะต้องมีชื่อต่างออกไป ชื่ออยู่ในเรื่องต้องไม่มีชื่ออย่างเดียวกับเด็กในปัจจุบัน อีกประการหนึ่งควรหลีกเลี่ยงชื่อที่ออกเสียงคล้าย ๆ กัน เช่น ตัวเอกชื่อ ธงชัย ตัวผู้ร้ายชื่อ กำชัย ถ้าจะเขียนเรื่องให้เด็กเลิกอ่าน ชื่อที่อ่านออกเสียงดัง ๆ แล้วเกิดความขบขัน เช่น ตู๊ต๊ะ ตุ่มต๋อย ต่วมเต๋ยม

4. **เรื่องราวมีสาระ** เรื่องสำหรับเด็กจะต้องเริ่มเรื่องทันทีตั้งแต่คำแรก เด็กจะเป็นนายของตัวเอง ไม่เสแสร้ง เด็กจะอ่านเรื่องที่เขาสงใจเท่านั้น เด็กไม่ชอบเรื่องที่เป็นการบรรยายตลอด ควรมีการวางโครงเรื่องตามแก่นของเรื่องที่จะขึ้นไปในทางใดทางหนึ่ง เป็นเนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับวัยที่จะเข้าใจได้ อย่างไรก็ตามเมื่อจะ

สอดแทรกศีลธรรม คุณธรรม คุณลักษณะที่ติงตามเจตนาของผู้แต่ง ควรสอดแทรกไว้ตามพฤติกรรมของตัวละคร ไม่ควรสอนตรง ๆ ที่สำคัญคือ ไม่ควรมีคำว่า “เรื่องนี้สอนให้รู้ว่า” เนื่องจากผู้อ่านต้องการจะเป็นผู้ค้นหาแก่นของเรื่องด้วยตัวของเขาเอง

5. เรื่องราวสนุกสนาน การอ่านเป็นประสบการณ์ทางอารมณ์ และผู้อ่านต้องการสมมุติตัวเองเป็นตัวละครในเรื่อง เด็ก ๆ ชอบอ่านเรื่องที่ตัวเอกของเรื่องเป็นเด็กที่มีอายุรุ่นราวคราวเดียวกับเขา หรือมีเช่นนั้นก็แก่กว่าผู้อ่านเล็กน้อย ต้องมีความใกล้ชิดสนิทสนมหรือความรู้สึกเหมือนจริง ให้รู้สึกว่าการณ์นั้น อาจเกิดขึ้นได้ทีนั้นและเดี๋ยวนั้น ถ้าเรื่องไม่สนุก เนื้อหาสาระก็ไร้ความหมาย สิ่งที่จะช่วยให้เรื่องสนุกได้ คือคำพูดและอารมณ์ขัน ความสนุกเกิดจากการผจญภัย หรือการแก้ปัญหาด้วยสติปัญญา นั่นคือการเรียบเรียงเรื่องราวที่มีเหตุการณ์ความขัดแย้งอยู่เป็นระยะ ๆ และมีการคลี่คลายปัญหาได้อย่างชาญฉลาด สมเหตุสมผล เชื่อมโยงต่อเนื่องกัน

6. ภาษาเจรจาเหมาะสม เด็กไม่ชอบเรื่องที่เป็นการบรรยายตลอด ดังนั้นตัวละครในเรื่องต้องมีการเจรจา อย่างสมจริงสมวัย สมสภาพแวดล้อม เด็กชอบภาษาพูดที่เป็นไปตามธรรมชาติ ตัวละครในเรื่องอย่าฝืนให้พูดขัดกับความสมจริง ต้องเป็นภาษาที่เข้าใจได้ทันที ควรหลีกเลี่ยงภาษาแสลง ภาษาถิ่น เนื่องจากมีผู้อ่านเพียงกลุ่มเดียวที่เข้าใจ และภาษาสแลงมีอายุคือตายไปจากความนิยมได้ เด็กวัยโตอ่าน ตัวละครและบทเจรจาต้องสมจริงกับวัยนั้น ๆ

7. ตัวอักษร คำ และประโยค ตัวอักษรมีขนาดโตเหมาะสม อ่านชัดเจนไม่กลืนไปกับพื้นหลัง ตัวอักษรไม่ควรเป็นตัวประดิษฐ์ ควรเป็นแบบอย่างทางวิชาการได้ คำและประโยค มีความงาม สละสลวย มีมาตรฐานการใช้ภาษา ตามที่เรียกกันว่า “สร้างคำและประโยคเป็นแบบอย่างที่ดี - ที่ถูกต้องไว้ก่อน”

แนวทางการสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

เมื่อมีฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนแล้ว ต่อไปนี้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน หมายความว่าถ้าทำตามขั้นตอนต่อไปนี้ จะสามารถสร้างสรรค์หนังสือได้ และวิธีการดังกล่าวนี้จะติดตัวไปสามารถนำไปสร้างสรรค์เรื่องอื่น ๆ ได้ตลอดไป ซึ่งถือว่าเป็นวิธีการและกระบวนการที่เป็นความรู้ความสามารถที่ยั่งยืน ผู้เขียนบทความได้วิจัยกับนักเรียนระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ให้เรียนรู้และสร้างหนังสือสำหรับเด็กตามขั้นตอน 8 ขั้นตอน พบว่า ร้อยละ 76 ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ สามารถสร้างหนังสือขึ้นมาได้ ซึ่งวิธีการสร้างสรรค์หนังสือเรียงตามลำดับขั้นของการคิดสู่การเขียน ดังต่อไปนี้

1. ตั้งแก่นเรื่องแนวคิดสำคัญ

คือการให้คิดตั้งประเด็นด้วยการหาแก่นของเรื่องมาเป็นแก่นในการเขียนเรื่องราว เช่น จะเขียนเกี่ยวกับการรักษาทรัพย์สินของส่วนรวมและใช้อย่างประหยัด เป็นต้น

2. เขียนเค้าโครงผูกพันจนจบ

เมื่อได้แก่นเรื่องแล้ว ให้คิดโครงเรื่องคร่าว ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ เช่น เด็กนักเรียนกลุ่มหนึ่ง วิ่งเล่นแล้วไปล้างมือที่อ่างล้างมือ ต่างคนต่างคิดว่าเพื่อปิดแล้วจึงวิ่งไปเล่นต่อ ฯลฯ เป็นต้น

3. ค้นให้พบความขัดแย้ง

คือการสร้างจุดขัดแย้งให้เกิดขึ้นเพื่อสร้างความสนใจ ตามหลักที่เรียนมา อาจจะขัดแย้งกับเพื่อน เช่น ให้มีคนหนึ่งเกรงไม่ยอมเปิดน้ำ หรือจะให้ขัดแย้งกับธรรมชาติ เช่น โรงเรียนที่เด็ก ๆ เรียนอยู่แห้งแล้งกันดารน้ำมาก หรือจะให้ขัดแย้งกับสังคม เช่น ต้องใช้น้ำจากหนองน้ำของชาวบ้าน หรือจะขัดแย้งกับตนเอง เช่น ชี้เกียจกลับไปปิดแต่ก็เสียดายน้ำ เป็นต้น แล้วเลือกเอาว่าการขัดแย้งอย่างไร จะสร้างความสนใจ กระตุ้นให้อยากอ่านต่อไป

เพื่อนำไปสู่จุดวิกฤต และในที่สุดจะคลี่คลายลงอย่างไร

4. แจกแจงขยายสมเหตุผล

เมื่อได้ปมขัดแย้งแล้ว นำปมนั้นมาขยายให้สมจริง โดยเติมพฤติกรรมตัวละครให้เข้มข้น สมจริง เดิมฉากของเรื่องให้สอดคล้อง ให้สมเหตุ สมผล จนนำไปสู่จุดวิกฤต และจะขยายเรื่องให้คลี่คลายจบลงอย่างไร จะสมเหตุสมผล

5. ใช้กลวิธีเสนอเหมาะสม

เมื่อเรื่องราวที่เตรียมไว้ลงตัวแล้ว มาพิจารณาว่าเรื่องราวนี้ ควรจะเสนอออกมาด้วยกลวิธีอย่างไร จึงจะน่าสนใจ จะเรียบเรียงออกมาเป็นนิทาน หรือจะออกมาในรูปแบบละครพูดมีโต้ตอบกัน หรือจะร้อยเรียง เป็นร้อยกรอง เป็นกลอน แล้วลงมือทำ

6. เกลาภาษาให้คม สละสลวยชัดเจน

ขั้นนี้เราจะพบว่าเรื่องราวของเราออกมาดีแล้ว แต่ต้องมาขัดเกลาถ้อยคำบางคำ สำนวนภาษาบางแห่ง ให้ถูกต้อง ชัดเจน สละสลวย หรือเป็นแบบอย่างได้ บางแห่งอาจจะเติมคำคมเข้าไปให้ตัวละครพูดแล้วโดดเด่นขึ้น เช่น “ใกล้ค่ำแล้ว อาจปรับเป็น ตะวันคล้อยต่ำลงแล้ว”

7. เสริมภาพเด่น ประทับใจ

ถ้าเป็นหนังสือภาพ ตอนนี่คือเลือกภาพ เลือกฉากที่จะลงประกอบให้เหมาะสม รวมทั้งพิจารณาว่า เรื่องราวนั้นเหมาะสมกับภาพลักษณะใด เช่น ขาวดำ การ์ตูน สีอ่อน สีเข้ม สีฉูดฉาด หรือสีธรรมชาติ

8. ทำรูปเล่มทันสมัยชวนอ่าน

รูปเล่ม เป็นสิ่งที่คนเห็นครั้งแรก จึงต้องมีความโดดเด่น ดึงดูดใจ ชวนให้หยิบขึ้นมาดู นอกจากนี้ ยังต้องแข็งแรงไม่ชำรุดง่ายเกินไป

สรุป

แม้ว่ามีคนจำนวนมากเห็นว่าหนังสือเด็กและเยาวชนเป็นเรื่องสั้น ๆ ง่าย ๆ แต่เมื่อใดมาพิจารณาให้ดี จะพบว่ามีความละเอียดอ่อนอยู่ภายในเพื่อการสร้างสรรค์อารมณ์ ความรู้ ความรู้สึก จินตนาการ และแง่คิดต่าง ๆ อย่างกลมกลืนลงตัวภายใต้บริบทของความน่ารักสนุกสนาน อยากรู้ดี มีหลักวิชาการอย่างหลากหลายที่นำมาใช้อ้างอิงสำหรับการผลิตขึ้นมา นี่เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะนำผู้สนใจและฝึกฝนตามอย่างจริงจัง อาจจะได้พบกับความสำเร็จได้ หัวใจของความสำเร็จมิใช่อยู่ที่การนำหลักการไปใช้แบบเลียนแบบตามตัวอักษร หากแต่อยู่ที่ความพยายามนำหลักการเหล่านี้ไปปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละคนนั่นเอง

แหล่งอ้างอิง

จินตนา ไบกาชุยี. (2534). **การจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.

บัญชา เกียรติจรุงพันธ์. (2554). **การสร้างหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน**. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

พัชรวิไลย์ เกตุแก่นจันทร์. (2544). **การบริหารสมอง**. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.

สุวิทย์ มูลคำ. (2547). **ครบเครื่องเรื่องความคิด**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

ภิญญาพร นิตยะประภา. (2534). **การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นติ้ง.

สมบัติ ตัญตรีรัตน์. (2535). **หนังสือสำหรับเด็ก**. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.