

องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชน
ประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลหนังสือ
ดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์เอวอร์ด
ระหว่างปีพุทธศักราช 2546-2555

The Literary Works as Fiction for Youth which
Received Book Award by the Office of the Basic Education
Commission, Ministry of Education, Wankaeo Award Winning,
and Naiin Award Winning between 2003 – 2012¹

กุนทิกา ชาพิมล (Kuntika Chapimon)²

มานิช ดินลานสกุล (Manoch Dinlansagoon)³

นิดา มีสุข (Nida Meesuk)⁴

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์เอวอร์ด ระหว่างปีพุทธศักราช 2546 - 2555 โดยวิเคราะห์ การสร้างโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างบทสนทนา การนำเสนอแก่นเรื่อง การสร้างฉาก และการสร้างมุมมองการเล่าเรื่อง ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะของวรรณกรรมเยาวชนโดยส่วนใหญ่มักมีโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน นิยมตัวละครแบบสมจริง สร้างบทสนทนาเพื่อการดำเนินเรื่อง มักนำเสนอแก่นเรื่องโดยการกระทำของตัวละคร เน้นการสร้างฉากแบบสมจริง และนิยมการสร้างมุมมองการเล่าเรื่องโดยบุรุษที่หนึ่ง ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ลักษณะกลวิธีการแต่งวรรณกรรมเยาวชนทั้งสามรางวัลนี้มีลักษณะกลวิธีการแต่งที่ใกล้เคียงกัน

¹บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง วิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์เอวอร์ด ระหว่างปีพุทธศักราช 2546-2555

²อาจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

⁴ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

คำสำคัญ : วรรณกรรมเยาวชน และองค์ประกอบของวรรณกรรม

Abstract

The objective of the research is to analyze components of 15 youth literary fictions winning award from the Basic Education Commission, Ministry of Education, Wankaeo Award and Naiin Award between 2003-2012. The method employed is analyzing the books' components. From the study, it was found that there are 6 important components as plotting, character development, dialogue development, theme presentation, scene setting and narrative point of view setting. And winners of these three awards have made use of similar techniques. Moreover, it was found that the majority of the youth fictions have made used of uncomplex plot and realistic characters and used dialogues to develop the story. They have presented the theme via the characters' acts, set realistic scenes and made use of first person narrative.

Keywords : Youth Fictions, Components of Literature

บทนำ

วรรณกรรมเยาวชนประเภทนวนิยายจัดว่าเป็นบันเทิงคดี ที่มักเรียกกันว่า “วรรณกรรมสำหรับเยาวชน” หรือคำว่า “นวนิยายสำหรับเด็ก” หรือ “หนังสือสำหรับเด็ก” เป็นต้น ปราณี เชียงทอง (2526) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณกรรมเยาวชน สรุปได้ว่า วรรณกรรมเยาวชน หมายถึง หนังสือที่เขียนขึ้นสำหรับเด็ก มีความเหมาะสมและความน่าสนใจสำหรับการอ่านในวัยต่าง ๆ ของเด็ก ตั้งแต่วัยเด็กจนกระทั่งวัยรุ่น เด็กสามารถเลือกอ่านได้ตามความพึงพอใจ โดยไม่มีการบังคับ ซึ่งการประเมินค่าวรรณกรรมเยาวชนเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชน เช่น เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน มีความน่าสนใจ ควรค่าแก่การเป็นวรรณกรรมเยาวชนที่ดีและมีคุณประโยชน์แก่ผู้อ่าน เป็นต้น

ปราณี เชียงทอง (2526) กล่าวว่า หลักการประเมินคุณค่าหนังสือสำหรับเด็ก จะพิจารณาองค์ประกอบ ได้แก่ ฉาก การดำเนินเรื่อง ตัวละครเค้าโครงเรื่อง แนวคิดของเรื่อง แนวการเขียน รูปเล่มและภาพประกอบ เช่นเดียวกับ ธัญญา สังขพันธานนท์ (2539) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี ว่า วรรณกรรมบันเทิงคดีประเภทเรื่องเล่า ไม่ว่าจะเป็นนวนิยายหรือเรื่องสั้นต่างประกอบด้วย โครงสร้างหรือองค์ประกอบหลาย ๆ ส่วนที่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีเหตุผล และมีความหมายต่อภาพรวมของเรื่องทั้งหมด โดยปกติแล้วทั้งนวนิยายและเรื่องสั้น มักจะมีองค์ประกอบสำคัญ ๆ ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Character) แก่นเรื่อง (Theme) ฉากและสถานที่ (Setting) กลวิธีในการเล่าเรื่องหรือมุมมอง (Point of View) และลีลาและท่าทีของผู้แต่งและการใช้ภาษา (Style and Language)

การวิเคราะห์องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนนั้นจะทำให้เห็นลักษณะกลวิธีการแต่งวรรณกรรมเยาวชน ทั้งลักษณะของโครงเรื่องที่ประกอบด้วย การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง จุดวิกฤตของเรื่อง การคลี่คลายของเรื่อง การจบเรื่อง และความขัดแย้ง ลักษณะของตัวละคร ประกอบด้วยประเภทของตัวละคร และการนำเสนอตัวละคร ลักษณะการสร้างบทสนทนา ลักษณะการนำเสนอแก่นเรื่อง ลักษณะวิธีการสร้างฉาก และลักษณะการสร้างมุมมองการเล่าเรื่อง

ปราณี เชียงทอง (2526) กล่าวถึงประโยชน์ของการประเมินค่าวรรณกรรมเยาวชน สรุปได้ว่า การประเมินค่าวรรณกรรมเยาวชนทำให้เกิดประโยชน์ เพื่อคัดเลือกหนังสือที่ดีสำหรับเด็ก เพื่อคัดเลือกหนังสือให้ได้ตรงตามความสนใจของเด็ก เพื่อเลือกหาหนังสือที่มีเนื้อหาสาระตรงตามความต้องการที่จะศึกษาค้นคว้า และเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสอ่านหนังสือดีที่มีคุณค่าแก่ชีวิต ดังนั้นในการพิจารณาวรรณกรรมที่ดีสำหรับเยาวชนจะต้องพิจารณาความคิดที่ดี วิธีการแต่งที่ดี มีประโยชน์ การประเมินค่าวรรณกรรมเยาวชนที่กล่าวมานั้นเป็นการพิจารณาวรรณกรรมเยาวชน เช่นเดียวกับการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนในด้านองค์ประกอบของวรรณกรรม ซึ่งประโยชน์ในการประเมินคุณค่าของวรรณกรรมเยาวชน คือเพื่อเป็นแนวทางในการคัดเลือกหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนอย่างแท้จริง

วรรณกรรมเยาวชนที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา คือ วรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศในการประกวดวรรณกรรมเยาวชน ความเป็นมาของการประกวดหนังสือและรางวัลวรรณกรรมเยาวชน ในประเทศไทยมีการจัดประกวดหนังสือสำหรับเด็กและ

เยาวชนเป็นกิจกรรมที่สืบเนื่องมายาวนาน ตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว เริ่มมีการประกวดแต่งหนังสือสอนพระพุทธศาสนาแก่เด็กของราชบัณฑิตยสถาน เมื่อปีพุทธศักราช 2471 ต่อมาในปีพุทธศักราช 2492 ประเทศไทยได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกองค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (ยูเนสโก) ได้มีการจัดประกวดหนังสือที่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนประเภทนิทานและสารคดีโดยการประกวดต้นฉบับหนังสือเด็ก สาขานวนิยายและวิทยาศาสตร์ นอกจากนี้ ในปีพุทธศักราช 2515 มีการจัดประกวดหนังสือระดับชาติเป็นครั้งแรกชื่อว่า การประกวดหนังสือดีเด่นในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ และที่สำคัญพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติในปีพุทธศักราช 2542 ได้มีนโยบายเกี่ยวกับการส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นการส่งเสริมการอ่านและการจัดทำสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการอ่านซึ่งมีภาคเอกชนที่ให้ความสนใจและจัดประกวดรางวัลวรรณกรรมเยาวชนอีก 2 รางวัล ได้แก่ รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด (อภันทรี กันเดซ, 2549)

ผู้วิจัยจึงเห็นว่าวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลระดับชาติทั้งสามรางวัล ได้แก่ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด เป็นวรรณกรรมกรรมเยาวชนที่ได้ผ่านการคัดสรร และมีบรรทัดฐานการตัดสินที่เป็นมาตรฐาน จึงเป็นที่รู้จักในวงกว้างในแวดวงวรรณกรรม ฉะนั้นกลุ่มข้อมูลในการศึกษาวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลทั้งสามรางวัลนี้ในรอบสิบปีที่ผ่านมา เพื่อศึกษาลักษณะวิธีการแต่งของวรรณกรรมเยาวชน

วัตถุประสงค์การวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด ระหว่างปี พุทธศักราช 2546-2555

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษาข้อมูลเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชน

1.2 รวบรวมและศึกษาวรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด ระหว่างปี พุทธศักราช 2546-2555 รวม 15 เรื่อง ดังนี้

รางวัลหนังสือดีเด่นจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 4 เล่ม ได้แก่ เรื่องเพื่อนรักริมโขง ของ เขมชาติ (2548) เรื่อง บันทึกสี่เท้าจากหัวใจผู้ไร้บ้าน ของ ชนประเสริฐ คินทรักษ์ (2551) เรื่อง แผ่นดินพ่อ ของ ญิบ พันจันทร์ (2553) และเรื่อง ความสุขลึบในทูกเข้า ของ ปะการัง (2555)

รางวัลแว่นแก้ว จำนวน 8 เล่ม ได้แก่ เรื่อง คำใส ของ วีระศักดิ์ สุยะลา (2546) เรื่อง แจ็ค ณ ขอบฟ้า ของ เชษฐา สุวรรณสา (2548) เรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า (2550) เรื่อง หมาอยู่วัด ของ โสมประภัส ชันธุสุวรรณ (2551) เรื่อง ขวดคนอยู่ไหนใด ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า (2552) เรื่อง โรงเรียนริมทะเล ของ สาคร พูลสุข (2553) เรื่อง ตามหาใจตัน ของ คามิน คมนีย์ (2554) และเรื่องเอื้อระเหยลยลยคของ จันทรา รัศมีทอง (2555)

รางวัลนายอินทร์อะวอร์ด จำนวน 3 เล่ม ได้แก่ เรื่อง เจ้าชายไม้วิเศษ ของ ปรีดา อัครจันทโชติ (2546) เรื่อง เด็กชายธรรมดาในดินแดนแห่งเวทมนตร์ ของ สาคร พูลสุข (2553) และเรื่อง เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก ของ ลินดา โกมลารชุน (2555)

2. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด ระหว่างปี พุทธศักราช 2546-2555 ในทั้งหมด 6 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา แก่นเรื่อง ฉาก และมุมมองการเล่าเรื่อง

3. ขั้นนำเสนอข้อมูล เป็นการนำเสนอผลการศึกษาโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ และอภิปรายผลวิเคราะห์

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศทั้งสามรางวัล (ระหว่างปี พ.ศ. 2546-2555) จำนวน 15 เรื่องพบว่า องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนแบ่งออกเป็น 6 ด้านประกอบด้วย การสร้างโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างบทสนทนา การนำเสนอแก่นเรื่อง การสร้างฉาก และการสร้างมุมมองการเล่าเรื่อง ดังต่อไปนี้

1. การสร้างโครงเรื่อง ผู้วิจัยแบ่งเป็น 6 ประเด็น ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง จุดวิกฤติของเรื่อง การคลี่คลายของเรื่อง การจบเรื่อง และความขัดแย้ง

1.1 การเปิดเรื่อง แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย การเปิดเรื่องโดยการพรรณนาฉาก และการเปิดเรื่องโดยใช้การกระทำของตัวละคร

1.1.1 การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย เป็นการบอกเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวันของตัวละคร บอกความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และบอกความเป็นมาของชีวิตตัวละคร ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องแบบค่อยเป็นค่อยไป พบจำนวน 7 เรื่อง “ชื่อธรรมดา เป็นชื่อที่ได้มาจากคำพูดติดปากของพ่อ พ่อมักจะมองทุกสิ่งทุกอย่างด้วยสายตาธรรมดา และมักจะออกความเห็นต่อทุกสิ่งทุกอย่างว่ามันเป็นธรรมดา” (เด็กชายธรรมดาในดินแดนแห่งเวทมนต์ หน้า 1) ซึ่งการเปิดเรื่องว่า ชื่อธรรมดานั้นเป็นชื่อของตัวละครเอก จากข้อความทำให้ผู้อ่านรู้ที่มาของชื่อธรรมดาที่เป็นตัวละครเอก

1.1.2 การเปิดเรื่องโดยการพรรณนาฉาก เป็นการบอกเล่ารายละเอียดของสภาพบรรยากาศในวรรณกรรมเยาวชน เพื่อให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการภาพฉากในเนื้อเรื่องที่มีส่วนสำคัญกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง พบจำนวน 7 เรื่อง “หมอยามเข้าปกแผ่กระจายเรียผิวน้ำโขง สายน้ำไหลจากทิศตะวันตกลงไปทางทิศตะวันออกอย่างชุ่มชื้นแต่มั่นคง แม้ว่าระดับน้ำยามนี้จะลดลงไปมากแล้ว” (เพื่อนรักริมโขง หน้า 11) การเปิดเรื่องในลักษณะนี้แสดงให้เห็นบรรยากาศริมแม่น้ำโขงที่เต็มไปด้วยธรรมชาติที่สดชื่น ผู้เขียนใช้ถ้อยคำในการอธิบายสภาพแวดล้อมริมแม่น้ำโขงอย่างละเอียด นอกจากจะทำให้ผู้อ่านเห็นภาพบรรยากาศ ยังทำให้ผู้อ่านสามารถสัมผัสถึงธรรมชาติบริสุทธิ์

[illegible]

1.1.3 การเปิดเรื่องโดยใช้นาฏการหรือการกระทำของตัวละคร เป็นการเริ่มเรื่องที่ให้รายละเอียดสาระของประเด็นสำคัญในวรรณกรรมยาวชนผ่านการกระทำ คำพูด ความคิด ความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งผู้อ่านสามารถพิจารณากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและคาดเดาความเป็นไปของเรื่องราวต่อจากนี้ พบจำนวน 1 เรื่อง “...“เกีย ขึ้นมาเร็ว” เก่งร้องเรียกจากเบาะด้านหลังตอนที่ดาวก้าวขึ้นรถ ผมขยับเท้าก้าวตรงไปยังประตูที่เปิดค้างอยู่ แต่คำพูดสั้น ๆ ของพี่ดาวกลับทำให้ผมต้องชะงัก “เกียไปกับเราไม่ได้”...“ให้ผมไปด้วยเถอะ พี่ดาวอย่าทิ้งผมเลย...” (บันทึกสี่เท้าจากหัวใจผู้ไร้บ้าน หน้า 13) แสดงเหตุการณ์ของ เกีย ที่เป็นตัวละครเอกของเรื่อง ถูกเจ้าของเรียกให้ขึ้นรถ ผู้อ่านเข้าใจได้ว่าเกียคงกำลังวิ่งมาหาเก่ง แต่เกียไม่ได้รับสิทธิให้ขึ้นไปบนรถ แสดงให้เห็นว่าเกีย สุนัขตัวนี้ถูกทิ้ง ซึ่งการทอดทิ้งสุนัขเป็นสาเหตุสำคัญของเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เปิดเรื่องเป็นภาพความขัดแย้งเพื่อเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ต่อไปในเนื้อเรื่อง

1.2 การดำเนินเรื่อง แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การดำเนินเรื่องตามปฏิทิน และการดำเนินเรื่องแบบไม่มีกรอบเวลา

1.2.1 การดำเนินเรื่องตามปฏิทิน แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การดำเนินเรื่องแบบเล่าเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง และการดำเนินเรื่องแบบเล่าเหตุการณ์อย่างเป็นเหตุเป็นผล

1.2.1.1 การดำเนินเรื่องแบบเล่าเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง เป็นการลำดับเหตุการณ์ตามฤดูกาลและลักษณะของธรรมชาติในแต่ละฤดูกาลที่เป็นตัวบ่งชี้วันเวลา ส่วนเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับฤดูกาลต่าง ๆ ในเรื่องนี้ เป็นเหตุการณ์ที่ตัวละครเอกได้พบเจอกับผู้คนมากมายที่เป็นประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน เป็นเรื่องราวที่เล่าต่อเนื่อง ซึ่งตัวละครอื่น ๆ ที่ตัวละครเอกได้พบเจอนั้นไม่รู้จักกัน และไม่มี ความเกี่ยวข้องกัน และบางคนก็ไม่มี ความเกี่ยวข้องกันกับตัวละครเอก ในเรื่องนี้จึงเป็นการเล่าเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง โดยใช้ตัวละครเอกในเรื่องเป็นตัวเชื่อมโยงสถานการณ์ พบจำนวน 1 เรื่อง “ทุกครั้งที่ฤดูดอกไม้บาน มาถึง เสียงแตรของเหล่านางฟ้าก็ดังลอยมาแต่ไกล ผสมผสานในสายลมไหว แกว่งไกวส่งกลิ่นหอมเบิกบาน...เพียงแค่ผ่านเลเบอร์เดียไปไม่กี่วันอากาศก็เย็นลงอย่างรู้สึกได้ทันที โชคดีที่ธรรมชาติยังมาตรงตามนัดหมายอีกไม่นาน...ฤดูใบไม้ร่วงก็จะเดินทางมาถึงอย่างเป็นทางการ...” (ความสุขสลับใบในทุกเช้า หน้า 2-11) เป็นการลำดับเหตุการณ์ตามฤดูกาลและลักษณะของธรรมชาติในแต่ละฤดูกาลที่เป็นตัวบ่งชี้วันเวลา

1.2.1.2 การดำเนินเรื่องแบบเล่าเหตุการณ์อย่างเป็นเหตุเป็นผล เป็นกลวิธีที่ผู้เขียนจะกล่าวถึงปมหลังที่มาของปัญหาหรือความขัดแย้ง เพื่อนำเข้าสู่เนื้อเรื่อง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครที่ทำให้ตัวละครต้องดำเนินเรื่องเข้าสู่ขั้นตอนแก้ไขปัญหา เมื่อคลี่คลายปัญหาได้เรื่องราวจะจบลง การลำดับเหตุการณ์ในเรื่องจะลำดับขั้นตอนอย่างชัดเจน ที่แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ก่อนหน้ากับเหตุการณ์ถัดไป พบจำนวน 13 เรื่อง “...ภาพสุดท้ายบนจอ...ตัวประหลาดที่เห็นนั้นกำลังก่อกวนจิตหมายถึงเล็กรถอนิกส์อย่างเอิร์ดอ้อย (หน้า 19)...เพราะการจูโจมของไวรัสคอมพิวเตอร์...ข้อมูลสำคัญหลายอย่างที่ถูกไว้ในเครื่องสำนักข่าวฯ หายไป (หน้า 29)...ขอแสดงความยินดีด้วยที่เขาทำสำเร็จ ต่อจากนี้ไป เราคงไม่ต้องห่วงใจกับไวรัสคอมพิวเตอร์ของผู้อำนวยการสมชายอีกแล้ว (หน้า 171)” (ทศกัณฐ์ออนไลน์) เป็นปัญหาไวรัสคอมพิวเตอร์ที่เข้ามาก่อวาระระบบการทำงาน

1.2.2 การดำเนินเรื่องแบบไม่มีกรอบเวลา คือใช้การดำเนินเรื่องในลักษณะของความเหนือจริง(surrealistic) เป็นเรื่องราวการเดินทางข้ามมิติเวลา มีการลำดับเหตุการณ์ที่ไม่เป็นไปตามความเป็นจริง กล่าวคือแฉักตัวละครเอกของเรื่องที่เป็นเพียงเด็กชายธรรมดาที่ดำเนินชีวิตประจำวันแบบเด็กทั่วไป แต่วันหนึ่งแฉักก็ได้พบเจอกับความมหัศจรรย์ในชีวิตที่มาจากอนาคตด้วยการเดินทางข้ามมิติเวลา พบจำนวน 1 เรื่อง “คุณนำมาจากที่ไหนครับ หรือคุณน้าเป็นเจ้าพ่อจอมทอง” ขนหัวของแฉักเริ่มตั้งขึ้น เมื่อนึกได้ว่าเขายังไม่ได้ขอขมาเจ้าพ่อก่อนเข้ามาในอุโมงค์ “ฉันไม่ใช่เจ้าพ่อจอมทองหรอก แต่ฉันคือตัวเธอในอนาคตอีก 30 ปีข้างหน้า” (แฉัก ณ ขอบฟ้า หน้า 26) เป็นเหตุการณ์ที่แฉักได้พบกับตัวเองในอนาคตที่เดินทางข้ามมิติกาลเวลามาพร้อมกับยานวอร์วู๊ป การเดินทางข้ามมิติเวลานี้จึงเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้วรรณกรรมเรื่องนี้ดำเนินเรื่องแบบไม่มีกรอบเวลา

1.3 จุดวิกฤตของเรื่อง แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การผูกเรื่อง การซ่อนปม และการสร้างเงื่อนไขโดยการให้เบาะแส

1.3.1 การผูกเรื่อง เป็นการสร้างจุดวิกฤติของเรื่องที่มาจากประเด็นปัญหาที่ตัวละครได้ประสบ การผูกเรื่องเป็นการเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาขมวดเป็นปม เพื่อบีบคั้นให้ตัวละครต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าว ซึ่งจุดวิกฤติของเรื่องในลักษณะนี้ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจปมประเด็นปัญหาในวรรณกรรมเยาวชนได้ตั้งแต่เริ่มเรื่อง และเมื่อเหตุการณ์ของเรื่องดำเนินต่อไป ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ข้อมูลมากยิ่งขึ้น การผูก

เรื่องจึงเป็นลักษณะของจุดวิกฤติที่ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ข้อมูลมากที่สุด อีกทั้งลักษณะการผูกเรื่องเช่นนี้เป็นลักษณะของจุดวิกฤติที่พบมากที่สุดในวรรณกรรมเยาวชน พบจำนวน 10 เรื่อง “เมื่อเกิดแผ่นดินไหวสั้น ๆ 4-5 ครั้ง และภูเขาเบนโบวเริ่มปล่อยถ้ำสีขาวอมเทาขึ้นสู่ท้องฟ้า (หน้า 99)... แต่ผมจะแก้งลมหอกตัวเองได้อย่างไรว่า ผมได้ให้ของที่มีค่าที่สุดของผมแก่เทพเจ้าไปแล้ว อาจเป็นเพราะเหตุนี้ด้วยกรรมงมงายที่ยังคงเกิดแผ่นดินไหวและเศษหินระเบิดขึ้น...ในเมื่อเทพเจ้ายังไม่พอใจ ไม่ช้าท่านจะส่งลาวาเดือดสีแดงพุ่งขึ้นสู่ท้องฟ้าทำลายผืนดินและหมู่บ้านจนหมดสิ้น (หน้า 107)” (เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก) เชี่ยวหมูจึงเป็นของมีค่าที่ทำให้ตัวละครเอกได้เป็นหัวหน้าหมู่บ้าน ในขณะที่เดียวกันนั้นเชี่ยวหมูอาจจะสามารถช่วยชีวิตคนในหมู่บ้าน จึงเป็นการตัดสินใจของตัวละครเอกที่จะมีวิธีการจัดการกับปัญหานี้

1.3.2 การซ่อนปม เป็นลักษณะของจุดวิกฤติที่มุ่งเน้นเรื่องราวภูมิหลังของตัวละครเอกที่ผู้เขียนปิดบังเรื่องราวความเป็นมาของตัวละครเอกในตอนเริ่มเรื่อง และเฉลยเรื่องราวทั้งหมดในตอนจบเรื่อง วิธีการซ่อนปมจึงเป็นวิธีการสร้างจุดวิกฤติที่บีบคั้นให้ตัวละครค้นหาที่มาของตัวเอง เป็นวิธีการสร้างความสนใจแก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้อ่านใคร่ติดตามข้อมูลความเป็นมาของตัวละครเอก ทั้งนี้วิธีการซ่อนปมที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนล้วนแต่เป็นวรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาไม่เปิดเผยที่มาของตัวละครเอกทั้งสิ้นพบจำนวน 3 เรื่อง “ผมไม่เข้าใจว่าทำไมทุกคนไม่ยอมบอกอะไรเกี่ยวกับพ่อ ตอนแม่อยู่ผมคุยเรื่องนี้กับแม่นับสิบครั้ง แต่ทุกหนก็เพียงสั้น ๆ แม่ตั้งใจให้เป็นแบบนี้และมักพูดเรียบ ๆ ราวเป็นเรื่องเล็ก แม่จบบทสนทนาเสมอว่า “ไม่ต้องห่วง” “ถึงเวลาแม่จะบอก” หรือไม่ก็ “ให้ถึงเวลาเหมาะสมเสียก่อน” (ตามหาใจตัน หน้า 22) แสดงให้เห็นความสับสนของตัวละครเอกที่ผู้เขียนสร้างปมความไม่รู้เกี่ยวกับเรื่องราวของพ่อ ส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้เกี่ยวกับปมชีวิตของตัวละครเอก และคาดเดาการตัดสินใจของตัวละคร

1.3.3 การสร้างเงื่อนไขโดยการให้เบาะแส เป็นลักษณะการสร้างจุดวิกฤติที่ผู้เขียนได้เปิดปมประเด็นปัญหาในตอนเริ่มเรื่อง และค่อย ๆ บอกรายละเอียดข้อมูลที่เป็นเบาะแสในระหว่างดำเนินเรื่อง เมื่อมีเบาะแสมากขึ้นจะกลายเป็นจุดวิกฤติของเรื่อง การสร้างเงื่อนไขโดยการให้เบาะแสเป็นวิธีการที่สร้างความสนใจของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้อ่านสนใจติดตามเนื้อเรื่องต่อไปโดยผ่านกระบวนการปะติดปะต่อรายละเอียดข้อมูลที่พบในขั้นตอนการดำเนินเรื่อง พบจำนวน 2 เรื่อง “สัญลักษณ์ที่

ปายมองเห็นในจอโทรทัศน์ในวันที่มีการสัมภาษณ์ออกอากาศ...สัญลักษณ์ที่ปรากฏในโฆษณาโปรแกรมตรวจจับและป้องกันไวรัสที่พีปึกเอามาให้ดูในที่ประชุม...และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในโฆษณาเกมรวมเกียรติออนไลน์...เป็นสัญลักษณ์เดียวกัน และเป็นสัญลักษณ์ในรูปเคียวพญายักษ์ระบือนาม...ทศกัณฐ์" (ทศกัณฐ์ออนไลน์ หน้า 119) เมื่อตัวละครสามารถรวบรวมเบาะแสได้จะเป็นการตัดสินใจที่จะหาวิธีการคลี่คลายปัญหาในลำดับต่อไป

1.4 การคลี่คลายของเรื่อง เป็นขั้นตอนที่ดำเนินเรื่องหลังจากเกิดจุดวิกฤติที่เป็นจุดรวมความขัดแย้ง ซึ่งตัวละครจะต้องหาทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เรื่องราวจึงดำเนินมาถึงจุดคลี่คลายของปัญหา ลักษณะของการคลี่คลายปัญหา ในวรรณกรรมเยาวชนโดยส่วนใหญ่มีลักษณะการคลี่คลายที่เหมือนกัน คือ การตัดสินใจ การค้นหาคำตอบ การยอมรับความจริง และการเผชิญหน้ากับปัญหา

1.5 การจบเรื่อง แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การจบเรื่องแบบมีความสุข การจบเรื่องแบบสมจริงในชีวิต และการจบเรื่องแบบทิ้งให้คิด

1.5.1 การจบเรื่องแบบมีความสุข เป็นลักษณะการจบเรื่องแบบนี้พบมากที่สุด ในวรรณกรรมเยาวชน เนื่องจากช่วยเติมเต็มใจให้ผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านรู้สึกมีความสุข ความสมใจหวัง ความสำเร็จ หลังจากที่ได้ร่วมรับรู้ปัญหา แก้ไขปัญหาและผ่านจุดนั้นไปพร้อมกันกับตัวละครอื่น ๆ ในเนื้อเรื่อง ซึ่งการนิยมนิธีการจบเรื่องแบบมีความสุขในวรรณกรรมเยาวชนอาจตีความได้ว่าผู้เขียนต้องการสร้างความหวัง กำลังใจ ให้แก่ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนผ่านเนื้อเรื่องในวรรณกรรมพบจำนวน 11 เรื่อง "เตียนยีนมีขอวออกมาข้างหน้าอย่างช้า ๆ แต่ครู่หนึ่งมีขอวของเจ้าคำหล้าก็ยื่นออกมาสัมผัส ปุ่มยิ้มให้กับมิตรภาพที่กำลังก่อตัวขึ้นของเพื่อนรักทั้งสอง มันช่างเป็นภาพที่งดงาม และยิ่งใหญ่สำหรับเขานัก" (เพื่อนรักริมโขง หน้า 193-194)

1.5.2 การจบเรื่องแบบสมจริงในชีวิต ลักษณะการจบเรื่องที่ตัวละครได้ประสบกับความผิดหวัง ความเสียใจ และความสูญเสีย ซึ่งเป็นสิ่งที่พบได้ในชีวิตจริงนี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้เขียนคงต้องการสื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในความเป็นจริงของชีวิตที่ไม่ได้มีแค่ความสุขหรือความหวัง การจบเรื่องแบบสมจริงในชีวิตจึงเป็นภาพตัวอย่างการดำเนินชีวิตของตัวละครที่ยังคงดำเนินต่อไปและยอมรับกับความผิดหวัง ความเสียใจในชีวิต พบจำนวน 3 เรื่อง "คืนนั้นเป็นคืนที่ผมรู้สึกว่าตัวเองโตขึ้น... ถึงแม้ผมจะไม่รู้ว่าตัวเองเป็นลูกเต้าของใคร แต่ผมรู้ว่าตัวเองเป็นคนของที่ไหน แค่นี้ก็

เพียงพอแล้ว” (โรงเรียนริมทะเล หน้า 148)

1.5.3 การจบเรื่องแบบทิ้งให้คิด เป็นลักษณะการจบเรื่องที่พบน้อยที่สุดในการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศทั้งสามรางวัล การจบเรื่องแบบทิ้งให้คิดเป็นลักษณะการจบเรื่องที่คุณเขียนไม่ได้นำเสนอว่าปัญหาที่เกิดขึ้นคลี่คลายได้สำเร็จหรือไม่ หรือเป็นไปในทางใด ผู้เขียนนำเสนอเพียงแค่ว่าปัญหาที่เกิดขึ้นและกำลังคลี่คลาย จึงเป็นการทิ้งคำถามให้ผู้อ่านได้คาดเดาเกี่ยวกับเหตุการณ์จบเรื่องด้วยตัวผู้อ่านเอง พบจำนวน 1 เรื่อง “กิติ เพราะฉันเองก็รู้สึกว่่าต่อจากนี้ไปชีวิตของพวกเขาจะไม่เหมือนเดิม โลกนี้ต้องเต็มไปด้วยคาถา มีคนอยากเป็นหุ่นยนต์มากขึ้น ไม่นั่นะ บางทีพวกเราในวันข้างหน้าอาจจะไม่มีใครสักคนกลายเป็นหุ่นยนต์ หรือไม่มีก็อาจจะมีคนเอาคาถาแบบใหม่มาขายอีก ไปหาหนาทหาความอบอุ่นเป็นครั้งสุดท้ายกันก็ดีเหมือนกัน” คิมเป็นคนพูด ทุกคนต่างรู้สึกเช่นเดียวกับเขา (เด็กชายธรรมดาในดินแดนแห่งเวทมนตร์ หน้า 163)

1.6 ความขัดแย้ง แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งภายในตัวละคร และความขัดแย้งภายนอก

1.6.1 ความขัดแย้งภายในของตัวละคร เป็นการเชื่อมโยงความเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง เพื่อให้เห็นความเป็นมาในการตัดสินใจของตัวละคร เช่น ตัวละครพบเจอกับเหตุการณ์ที่มีผลกระทบต่องจิตใจทำให้ตัวละครเกิดความเสียใจ หรืออดีตความเป็นมาในชีวิตที่เป็นปมภายในจิตใจ เหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันในชีวิต และเหตุการณ์ความสูญเสียบุคคลที่รักยิ่ง เหตุการณ์เหล่านี้มีผลกระทบต่อจิตใจของตัวละครและมีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องราวต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการดำเนินเรื่องเข้าสู่จุดวิกฤติ พบจำนวน 8 เรื่อง “ผมลืมนึกไปเสียสนิทเลย ของที่มีค่าที่สุดไม่ใช่ลูกแก้วที่ผมเพิ่งโยนลงไปโนปล่องภูเขาไฟหรอก แต่เป็นเชื้วยาวหูกี่คล้องคออยู่ตลอดเวลานี้ต่างหาก” (เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก หน้า 107)

1.6.2 ความขัดแย้งภายนอก ที่แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสิ่งแวดล้อม

1.6.2.1 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร ความขัดแย้งในลักษณะนี้ทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากความขัดแย้งยังแสดงให้เห็นลักษณะนิสัย และการตัดสินใจแก้ไขปัญหาของตัวละครอีกด้วย การ

สร้างความขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครกับตัวละครจะมีลักษณะความเข้าใจผิด การโต้เถียง การทำร้ายร่างกาย และบางส่วนเป็นความขัดแย้งที่มาจากการบันดลโทษ และการแสดงอำนาจ พบจำนวน 8 เรื่อง “คำห้ำหั่นกระโดดคร่อมลงบนตัวเตียนเงี้ยวหมัดขึ้นก่อนจะลงหมัดอีกครั้ง คำห้ำหั่นมองใบหน้าเด็กชาวญวนเห็นเลือดแดงเดือดกบปากและจุมกบใบหน้าบวมบุดเพราะพิษหมัดของตน “มึงเป็นหยิ่งบ่สู้วะ...บักแกวตาขาว” คำห้ำหั่นคอกถาม” (เพื่อนรักริมโขง หน้า 188)

1.6.2.2 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสิ่งแวดล้อม เป็นความขัดแย้งที่นอกเหนือการควบคุมของตัวละคร และความขัดแย้งนี้ไม่ได้มีสาเหตุมาจากตัวละคร แต่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต ความรู้สึก รวมถึงการตัดสินใจของตัวละครที่ต้องการแก้ไขปัญหาที่เกิดจากความขัดแย้งเช่นนี้ พบจำนวน 8 เรื่อง “...เวลานี้มันจมมิดอยู่ได้น้ำจมนมองไม่ออกว่าที่ตรงไหนเป็นนาของบุญมีกันแน่ นาล่มอีกแล้ว...ข้าแล้วข้าเล่าสองปีซ้อน... เป็นความรู้สึกเจ็บปวดปางตายของผู้ต้องดิ้นรนท่ามกลางินที่ต้องอาศัยธรรมชาติอย่างชวาวยิ่งนัก” (คำใส หน้า 31-32)

2. การสร้างตัวละคร แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ประเภทของตัวละคร และการนำเสนอตัวละคร

2.1 ประเภทของตัวละคร แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ตัวละครแบบสมจริง ตัวละครแบบอุดมคติ ตัวละครเหนือจริง และตัวละครแบบบุคคลวิด

2.1.1 ตัวละครแบบสมจริง มีลักษณะการให้รายละเอียดที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกสัมผัสตัวละครได้จริง พบจำนวน 10 เรื่อง การสร้างตัวละครที่ผู้เขียนกล่าวว่าตัวละครมีฐานะลำบากยากจน “มีชุดนักเรียนชุดเดียว ไม่มีข้าวกลางวันกิน ต้องตื่นตีสามมาเผาข้าวหลาม ไม่มีจักรยานขี่ ต้องเดินมาโรงเรียน บางทีโชคดียังเพื่อนมา...” (เพื่อนรักริมโขง หน้า 71) การให้รายละเอียดในความลำบากยากจนเช่นนี้ทำให้ผู้อ่านสัมผัสถึงความลำบากของตัวละครได้อย่างแจ่มชัด

2.1.2 ตัวละครแบบอุดมคติ จะอยู่ในรูปแบบของตัวละครที่ดี เหมาะสมแก่เป็นตัวอย่างที่ดีกับเยาวชนอย่าง พบจำนวน 1 เรื่อง “นักข่าวน้อยอายุอยู่ในช่วง 10-15 ปี ปายกับวินอายุไม่น้อยที่สุดเท่ากัน คือ ย่าง 12 ขวบ นีวอายุมากที่สุด แต่ถ้านับความเฉลียวฉลาดและขยันขันแข็งไหวพริบดี เรียนเก่ง และมีความคิดริเริ่มดี ต้องยกให้ปายมาเป็นคนแรก ฯ” (ทศกัณฐ์ออนไลน์ หน้า 75) ปายฟ้าหรือปายมีลักษณะ

รางวัล	รายชื่อ	องค์ประกอบที่ 2 การสร้างตัวละคร							
		ประเภทของตัวละคร				การนำเสนอตัวละคร			
		สมจริง	อุดมคติ	เหนือจริง	บุคลลวัต	ทางตรง	การกระทำ	บทสนทนา	ทางอ้อม
หนังสือดีเด่น	เพื่อนรักมิใช่	/				/			/
	บันทึกสี่เท้าจากหัวผู้รับบ้าน	/					/		
	แผ่นดินพ้อ	/				/			
	ความรุนแรงสืบไปในทุกเช้า	/				/			
	คำใต้	/				/			
แว่นแก้ว	แจ๊ค ณ ขอบฟ้า			/					
	ทศกัณท์ออนไลน์		/			/			
	หมาอยู่วัด	/				/			
	ขอคืนคนอยู่เหนือ				/	/		/	
	โรงเรียนริมทะเล	/				/	/	/	
นายอินทร์อะวอร์ด	ตามหาใจฉัน	/				/	/	/	/
	เอ้อระเหยลอยคอ	/				/			
	เจ้าชายไม่มีเศษ			/		/			
	เด็กชายธรรมดาในดินแดนแห่งเวทมนตร์			/		/			
	เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก	/				/		/	

นิสัยรวมถึงความคิด พฤติกรรม ที่แสดงให้เห็นว่าเป็นเด็กที่ฉลาด มีความรับผิดชอบ ขยัน เรียนเก่ง ล้วนแต่เป็นคุณลักษณะนิสัยที่ดีสำหรับเยาวชน

2.1.3 ตัวละครแบบเหนือจริง มักจะสร้างให้มีความพิเศษความเหนือจริง พบจำนวน 3 เรื่อง “นกน้อยตัดสินใจขึ้นจากน้ำ ในวินาทีนั้นเอง พวกคนภูเขาได้เป็นพยานแห่งความมหัศจรรย์ เมื่อพวกเขาเห็นร่างของนกน้อยเปล่งแสงสีขาวออกมาเป็นแสงสีขาวที่ทำให้พวกเขาไม่สามารถมองเห็นเรือนร่างของเธอได้” (เด็กชายธรรมดา ในดินแดนแห่งเวทมนตร์ หน้า 77) เป็นตัวละครที่มีแสงในตัวเอง บ้างก็มีเวทมนตร์สามารถเสกคาถาได้ อีกทั้งตัวละครที่มีรูปร่างครึ่งมนุษย์ครึ่งหุ่นยนต์ เป็นต้น ลักษณะของตัวละครเช่นนี้จะส่งผลให้เรื่องราวในวรรณกรรมเป็นเรื่องราวแนวจินตนิยายที่มีความมหัศจรรย์ในเรื่อง

2.1.4 ตัวละครแบบบุคคลวัต สร้างให้สิ่งที่ไม่มีชีวิตอย่างตัวอักษรภาษาไทยมีความคิด ความรู้สึก การกระทำอย่างเช่นมนุษย์ พบจำนวน 1 เรื่อง “ชาวอักษราพิภพมีภาษาเป็นของตนเอง...กอกโกจึงสามารถพูดจาสื่อสารกับคอคควายได้ไม่ใช่เรื่องแปลกประหลาดแต่อย่างใด แม้แต่พยัญชนะอย่างกฏอฆา กฏอฎกที่เป็นเพียงสิ่งของในมนุษย์ภพ แต่ในอักษราพิภพทั้งคู่สามารถพูดได้”(ชาวคนอยู่หนใด หน้า 14) เป็นจุดประสงค์ที่สำคัญของผู้เขียนที่ต้องการสร้างเพื่อนำเสนอสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง

2.2 การนำเสนอตัวละคร แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การนำเสนอตัวละครทางตรง และการนำเสนอตัวละครทางอ้อม

2.2.1 การนำเสนอตัวละครทางตรง ได้แก่ การรู้จักตัวละครโดยผู้เล่าเรื่อง การรู้จักตัวละครโดยตัวละครอื่น

2.2.1.1 การรู้จักตัวละครโดยผู้เล่าเรื่อง ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจลักษณะนิสัยตัวละคร ความคิด ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร รวมถึงภูมิหลังของตัวละครได้ทันที และวิธีการนี้ยังเป็นวิธีการนำเสนอตัวละครที่ไม่ซับซ้อน พบจำนวน 13 เรื่อง “...ร่างอ้วนกลมในชุดนักเรียนเสื้อแขนสั้นสีขาวกางเกงขาสั้นสีดำก็ยืนอยู่บันไดชั้นแรก ปุ่มวาทกระเป๋านักเรียนสีดำลง...” (เพื่อนรักมิซง หน้า 14)

2.2.1.2 การรู้จักตัวละครโดยตัวละครอื่น วิธีการนี้ตัวละครอื่นที่ เป็นผู้แนะนำหรือกล่าวถึงตัวละครใดตัวละครหนึ่งจะต้องมีภูมิหลังของตัวละครที่กำหนดให้ตัวละครทั้งสองจะต้องรู้จักกันเป็นอย่างดี และวิธีการรู้จักตัวละครผ่านตัว

ละครอื่นจะอยู่ในรูปแบบของบทสนทนาทั้งสิ้น พบจำนวน 4 เรื่อง “คุณแม่นี่อารมณ์ศิลปินดีนะคะ แต่ไอ้เรื่องใส่อะไรลงไปด้วยนี่มันก็น่ากลัวเหมือนกันนะคะ” (ทศกัณฐ์ออนไลน์ หน้า 31)

2.2.2 การนำเสนอตัวละครทางอ้อม ได้แก่ การรู้จักตัวละครจากการกระทำของตัวละคร การรู้จักตัวละครจากบทสนทนา การรู้จักตัวละครจากความคิดของตัวละคร ดังนี้

2.2.2.1 การรู้จักตัวละครจากการกระทำของตัวละคร เป็นวิธีการที่ผู้เขียนจะใส่ใจกับการให้รายละเอียดในเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านได้เกิดความรู้สึกในการกระทำของตัวละคร ที่แฝงไปด้วยความรู้สึก ความคิด การตัดสินใจ พบจำนวน 6 เรื่อง “ผมเล่าไปตามความจริง แต่ตะกุกตะกัก...เล่าเสร็จแทนที่ผมจะไล่กลับรู้สึกท้องไส้ปั่นป่วน...” (ตามหาใจตัน หน้า 20)

2.2.2.2 การรู้จักตัวละครจากบทสนทนา ผู้อ่านจะเห็นการโต้ตอบระหว่างคู่สนทนา จะทำให้ผู้อ่านเห็นลักษณะนิสัยของตัวละครได้เป็นอย่างดี แต่ไม่เป็นการบรรยายโดยตรง ซึ่งผู้อ่านจะต้องตีความคำพูดของตัวละครโดยอาศัยภูมิหลังของตัวละคร พบจำนวน 3 เรื่อง “...น้ำเสียงของนมเปียหนักแน่นจนผมต้องเงยบลง “หมายความว่า...” ผมพูดไม่จบ “ข้าจะเอาไปขาย ส่งให้ควายเรียนสักตัว” แกว่า...” (โรงเรียนริมทะเล หน้า 137)

2.2.2.3 การรู้จักตัวละครจากความคิดของตัวละคร เป็นการตีความจากความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ที่ทำให้ผู้อ่านเห็นทัศนคติ และตัวตนของตัวละครพบจำนวน 2 เรื่อง “ความจริงบางอย่างนั้นเราอาจไม่ปรารถนา ไม่เป็นไปอย่างที่เราคิดและอาจทำให้เราเจ็บปวดได้ง่ายดาย ถ้าไม่รู้เสียเลยจะดีกว่า ผมเพิ่งตระหนักคำพูดของตาตอนนี้เอง” (ตามหาใจตัน หน้า 54)

3. การสร้างบทสนทนา ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ การสร้างบทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่อง และการสร้างบทสนทนาเพื่อนำเสนอตัวละคร

รางวัล	รายชื่อ	องค์ประกอบที่ 3 การสร้างบทสนทนา	
		การสร้างบทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่อง	การสร้างบทสนทนาเพื่อนำเสนอตัวละคร
หนังสือดีเด่น	เพื่อนรักมิใช่ใจ	/	/
	บันทึกสี่เท้าจากหัวใจผู้ไร้บ้าน	/	/
	แผ่นดินพ้อ	/	/
	ความสุขผลิบานทุกเช้า	/	/
แว่นแก้ว	คำไธ	/	/
	แจ๊ค ณ ขอบฟ้า	/	/
	ทศกณชัฏออนไลน์	/	/
	หมาอยู่วัด	/	/
	ชวดคนอยู่ไหน	/	/
	โรงเรียนริมทะเล	/	/
	ตามหาใจคืน	/	/
	เอ๊ะระเหยลอยคอ	/	/
นายอินทร์อะวอร์ด	เจ้าชายไมวิเศษ	/	/
	เด็กชายธรรมดาในดินแดนแห่งเวทมนตร์	/	/
	เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก	/	/
		/	/

3.1 การสร้างบทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่อง เป็นกลวิธีนี้เป็นการนำเสนอเรื่องราวในวรรณกรรมเยาวชนให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การทำให้เหตุการณ์ในวรรณกรรมเยาวชนน่าติดตาม อีกทั้งยังทำให้เกิดความหลากหลายในการดำเนินเรื่องพบจำนวน 15 เรื่อง

3.2 การสร้างบทสนทนาเพื่อนำเสนอตัวละคร การสร้างบทสนทนาลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจและรู้จักตัวละครนั้นได้ทันที โดยส่วนใหญ่ผู้เขียนมักสร้างบทสนทนาเพื่อนำเสนอตัวละครทางตรง ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ไม่ซับซ้อน ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจกับตัวละครได้ง่าย และเกิดความเข้าใจในอุปนิสัยใจคอ ความคิด ความรู้สึกของตัวละครได้โดยตรง พบจำนวน 10 เรื่อง

4. การเสนอแก่นเรื่อง แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การนำเสนอผ่านการบอกเล่าโดยตรงของผู้เล่าเรื่อง และการนำเสนอผ่านการกระทำของตัวละคร

รางวัล	รายชื่อ	องค์ประกอบที่ 4 การนำเสนอแก่นเรื่อง	
		การสร้างบทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่อง	การสร้างบทสนทนาเพื่อนำเสนอตัวละคร
หนังสือดีเด่น	เพื่อนรักริมโขง		/
	บันทึกสี่เท้าจากหัวใจผู้ไร้บ้าน	/	
	แผ่นดินพ้อ	/	
	ความสุขผลิบานในทุกเช้า	/	
แว่นแก้ว	คำไล		/
	แจ๊ค ณ ขอบฟ้า		/
	ทศกัณฐ์ออนไลน์		/
	หมาอยู่วัด		/
	ขวดยคนอยู่ไหนโค		/
	โรงเรียนริมทะเล	/	
	ตามหาใจฉัน		/
	เอื้อระเหยลยคอก		/
นายอินทร์ อะวอร์ด	เจ้าชายไมวิเศษ		
	เด็กชายธรรมดาในดินแดน แห่งเวทมนตร์		/
	เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก		/

4.1 การนำเสนอผ่านการบอกเล่าโดยตรงของผู้เล่าเรื่อง วิธีการนี้ทำให้ผู้อ่านได้รับสารโดยตรง ซึ่งทำให้เกิดการสื่อสารที่ง่าย ไม่มีความซับซ้อน อีกทั้งส่วนสำคัญคือผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครหลักของวรรณกรรมเยาวชน จะยิ่งเพิ่มน้ำหนักในการสื่อสารแก่นเรื่องได้ดียิ่งขึ้น ผู้เล่าเรื่องจึงมีส่วนสำคัญต่อเนื้อเรื่อง และมีบทบาทในเรื่องเป็นอย่างดี พบจำนวน 4 เรื่อง “ผมกล้าพูดแทนหมาทุกตัวได้เลยว่า ความรักที่มีต่อคนของเรานั้น...คงอยู่เหนียวแน่นในใจเราไปจนถึงวินาทีสุดท้ายของชีวิต...ในวันที่หมาอย่างเราถูกทอดทิ้ง มันเท่ากับว่าเราไม่เหลืออะไรในชีวิตอีกต่อไปแล้ว” (บันทึกสี่เท้าจากหัวใจผู้ไร้บ้าน หน้า 227)

4.2 การนำเสนอผ่านการกระทำของตัวละคร วิธีการนี้เป็นการนำเสนอแบบบรรยายแก่นเรื่องได้อย่างชัดเจนในอีกรูปแบบหนึ่ง การกระทำของตัวละครจะเป็นตัวอย่างที่ดีที่นำเสนอแนวคิดและสาระสำคัญผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย พบจำนวน 11 เรื่อง “ในที่สุดหัวหน้าหมู่บ้านทุกคนก็ลงความเห็นา...คนสำคัญ หัวหน้าหมู่บ้าน และผู้ชายที่เหลืออยู่จะนำสิ่งของขึ้นไปสักการะที่ปล่องโบกอนนิริบเวเลซูเพื่อสวดอ้อนวอนหาการไ้” (เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก หน้า 101) เหตุการณ์นี้แสดงความเสียสละของผู้นำ

5. การสร้างฉาก แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การสร้างฉากแบบสมจริง และการสร้างฉากแบบเหนือจริง

รางวัล	รายชื่อ	องค์ประกอบที่ 5 การสร้างฉาก	
		การสร้างฉากแบบสมจริง	การสร้างฉากแบบเหนือจริง
หนังสือดีเด่น	เพื่อนรักริมโขง	/	
	บันทึกสี่เท้าจากหัวใจผู้ไ้บ้าน	/	
	แผ่นดินพ้อ	/	
	ความสุขล้นในทุกเช้า	/	
แว่นแก้ว	คำไล	/	
	แจ๊ค ณ ขอบฟ้า	/	/
	ทศกัณฐ์ออนไลน์	/	
	หมาอยู่วัด	/	/
	ขวดคนอยู่ไหนไ้	/	
	โรงเรียนริมทะเล	/	
	ตามหาใจคืน	/	
	เอ้อระเหยลอยคอ	/	
	เจ้าชายไม้วิเศษ		/
นายอินทร์อะวอร์ด	เด็กชายธรรมดาในดินแดนแห่งเวทมนตร์		/
	เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก	/	

5.1 การสร้างฉากแบบสมจริง วรรณกรรมเยาวชนประเภทสมจริง ซึ่งมีเนื้อเรื่อง องค์ประกอบ รวมถึงตัวละครจะอยู่ในรูปแบบของความสมจริง สร้างจากพื้นฐานและความเข้าใจที่เป็นความจริง การสร้างฉากแบบสมจริงผู้เขียนจึงใส่ใจในรายละเอียดเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพและทำให้วรรณกรรมมีความสมจริงแบบสมบุรณ์ และการสร้างฉากแบบสมจริงนี้พบมากที่สุดใ้วรรณกรรมเยาวชน พบจำนวน 11 เรื่อง

5.2 การสร้างฉากแบบเหนือจริง การสร้างแบบนี้พบใ้วรรณกรรมเยาวชนประเภทจินตนิยาย การสร้างฉากแบบเหนือจริงเป็นการสร้างโลกแห่งจินตนาการของผู้เขียนใ้ผู้อ่านรู้สึกตื่นเต้นกับประสบการณ์แปลกใหม่ ความมหัศจรรย์ใ้ฉากเป็นส่วนเสริมใ้เกิดความสมบุรณ์ใ้วรรณกรรมเยาวชนแนวจินตนิยายมากยิ่งขึ้น พบจำนวน 4 เรื่อง

6. การสร้างมุมมองการเล่าเรื่อง แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ผู้เล่าเรื่องที่เป็น บุรุษที่สาม และผู้เล่าเรื่องที่เป็นบุรุษที่หนึ่ง

รางวัล	รายชื่อ	องค์ประกอบที่ 6 การสร้างมุมมองการเล่าเรื่อง	
		บุรุษที่สาม	บุรุษที่หนึ่ง
หนังสือดีเด่น	เพื่อนรักมิตรใจ	/	
	บันทึกสัปดาห์จากหัวใจผู้รับบ้าน		/
	แผ่นดินพ่อ		/
	ความสุขผลิบานในทุกเช้า		/
แว่นแก้ว	คำใด	/	
	แจ๊ค ณ ขอบฟ้า	/	
	ทศกัณฐ์ออนไลน์	/	
	หมอยู่วิด		/
	ชวดคนอยู่ไหน	/	
	โรงเรียนริมทะเล		/
	ตามหาใจต้น		/
	เออร์เรเยลลอยคอ		/
นายอินทร์ อะวอร์ด	เจ้าชายไมวิเศษ	/	
	เด็กชายธรรมดาในดินแดน	/	
	แห่งเวทมนตร์		
	เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก		/

6.1 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นบุรุษที่สาม แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ผู้เล่าเรื่องอย่างรู้
แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง และผู้เล่าเรื่องที่มีขอบเขตจำกัด

6.1.1 ผู้เล่าเรื่องอย่างรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง วิธีการนี้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจ
เนื้อหาในวรรณกรรมเยาวชนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้อ่านสามารถรับรู้ความคิด
ภายในจิตใจของตัวละครทุกตัว รู้สาเหตุที่มาของปัญหา ความรู้สึก การตัดสินใจ พบ
จำนวน 5 เรื่อง “ไม่มีใครล่วงรู้ความในใจของสมชาย...ไฉ่แวนขาแป้ได้เลย ตลอดช่วง
เวลาวัยเด็กที่บ้านก้าวไกล เขาเก็บงำความรู้สึกไว้ตลอด ไม่ได้ตอบ พยายามไม่เสียอก
เสียใจให้เห็น” (ทศกัณฐ์ออนไลน์ หน้า 125-126)

6.1.2 ผู้เล่าเรื่องที่มีขอบเขตจำกัด วิธีการเล่าแบบนี้เป็นลักษณะของ
มุมมองที่มองเช่นเดียวกับตัวละครใดตัวละครหนึ่ง แต่ไม่มีตัวตนในวรรณกรรม การ
เล่าเรื่องเช่นนี้ทำให้ผู้อ่านมีมุมมองที่เหมือนกับเป็นเพื่อนร่วมทางที่อยู่เคียงข้างตัว
ละครเอก พบจำนวน 2 เรื่อง “หากจะบอกว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้เป็นเหตุการณ์ที่
ทำให้เจ้าชายระทึกขวัญหวาดกลัวที่สุดในชีวิตก็คงไม่ผิด แต่ชั่วครู่ต่อมาเจ้าชายจึงรู้ว่า
ความหวาดกลัวอย่างที่สุดเพิ่งเริ่มต้นเท่านั้นเอง เมื่อราชสีห์พอมโซ่ก็สามตัวเดินออก

มาจากฟุ่ไม่อย่างเชื่องช้า” (เจ้าชายไมวิเศษ หน้า 50)

6.2 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นบุรุษที่หนึ่ง วิธีการนี้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจจิตใจ ความรู้สึก นึกคิดของตัวละครเอกอย่างชัดเจน เสมือนว่าผู้อ่านกำลังอยู่ในตำแหน่งของตัวละครเอกที่มองเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านสายตาของตัวละครที่เป็นผู้เล่าเรื่อง พบจำนวน 8 เรื่อง “ชีวิตที่รื่นรมย์ บ้านอันแสนสุข... ผมรักทุกอย่างที่นี้... ทุกอย่างเลยจริง ๆ” (บันทึกสี่เท้าจากหัวใจผู้ไร้บ้าน หน้า 117)

สรุปและอภิปรายผล

กลวิธีการแต่งทั้ง 6 องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลเหล่านี้ มีลักษณะการสร้างองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน ดังนี้

การสร้างโครงเรื่องที่นิยมเปิดเรื่องโดยการบรรยายและการเปิดเรื่องโดยการพรรณนาฉาก เพื่อให้ผู้อ่านจินตนาการถึงภาพวรรณกรรมได้อย่างชัดเจน 2 วิธีนี้จึงเป็นวิธีที่พบมากที่สุดในการเปิดเรื่อง เนื่องจากเป็นการให้รายละเอียดโดยตรงถึงความ เป็นไปของเรื่อง ไม่มีความซับซ้อนในการอธิบาย ผู้อ่านสามารถรับรู้ข้อมูลได้ทันที มีวิธีการดำเนินเรื่องตามปฏิทิน มีการสร้างจุดวิกฤตของเรื่องแบบการผูกเรื่องมากที่สุด ที่ผู้เขียนให้รายละเอียดของความขัดแย้งอย่างชัดเจน ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจที่มา จุดวิกฤติ และเข้าใจวิธีการที่นำไปสู่การคลี่คลายจุดวิกฤติของเรื่องได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งจุดจบของเรื่องที่นิยมการจบเรื่องแบบมีความสุข ตัวละครพบกับความสมหวังในชีวิต มีลักษณะเช่นเดียวกับผลการศึกษาของ ลลิตา ศุภธนสินเชษม (2551) ที่ศึกษา วิเคราะห์วรรณกรรมสำหรับเยาวชนที่ได้รับรางวัลแวนแก้ว ปี พ.ศ.2544-2547 พบว่า โดยส่วนใหญ่วรรณกรรมเยาวชนมักจะใช้จุดจบแบบมีความสุข

การสร้างความขัดแย้งที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินเรื่องของตัวละคร มีผลต่อความคิด ความรู้สึก และการตัดสินใจ พบว่าลักษณะความขัดแย้งทั้งความขัดแย้งภายในตัวละคร และความขัดแย้งภายนอกมีจำนวนที่เท่ากัน และวรรณกรรมบางเรื่องพบความขัดแย้งทั้งสองรูปแบบ

การสร้างตัวละครในวรรณกรรมเยาวชนที่พบว่า มีการสร้างตัวละครแบบสมจริงมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าผู้เขียนโดยส่วนใหญ่สร้างตัวละครแบบสมจริงเพื่อให้ผู้อ่านสามารถสัมผัสตัวละครได้ง่าย สามารถเข้าถึงจิตใจและความคิดของตัวละครได้ หรือ

อีกนัยหนึ่งผู้เขียนไม่นิยมการสร้างตัวละครแบบเหนือความเป็นจริง และตัวละครแบบบุคคลวัต ส่วนตัวละครแบบอุดมคติที่พบได้น้อยเช่นเดียวกันนั้น อาจเป็นเพราะลักษณะตัวละครเช่นนี้ไม่มีความเป็นธรรมชาติ และดูเหมือนจงใจสร้างให้ตัวละครดูแข็งมากเกินไป ผลการศึกษานี้มีสอดคล้องกับการศึกษา ทิพวัลย์ ชันธมะ (2545) ที่ศึกษาวิเคราะห์หนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นที่ได้รับรางวัลในการประกวดในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ตั้งแต่ ปีพ.ศ.2521-2544 พบว่า ตัวละครในเรื่องโดยส่วนใหญ่จะเป็นมนุษย์

การนำเสนอตัวละครที่เป็นวิธีการทำความรู้จักกับตัวละคร ทำให้ผู้อ่านเข้าใจตัวละคร และเข้าใจสาระสำคัญของการดำเนินเรื่องของตัวละครนั้น เป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของวรรณกรรม เยาวชน วิธีการนำเสนอตัวละครที่นิยมมากที่สุด คือ การนำเสนอตัวละครทางตรงโดยผู้เล่าเรื่อง เป็นวิธีการนำเสนอรายละเอียดของตัวละครอย่างตรงไปตรงมา ผู้อ่านสามารถทำความรู้จักตัวละครได้ทันทีผ่านข้อความที่ผู้เล่าเรื่องบรรยาย แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนวรรณกรรมเยาวชนโดยส่วนใหญ่นิยมการนำเสนอแบบตรงไปตรงมา เพื่อให้เหมาะแก่ผู้อ่านกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนซึ่งยังมีทักษะการอ่านที่ไม่มากนัก

การสร้างบทสนทนาที่พบมากที่สุด คือการสร้างบทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่อง ที่พบได้ในวรรณกรรมเยาวชนทั้ง 15 เรื่อง แสดงให้เห็นว่าในวรรณกรรมเยาวชนนอกจากผู้เขียนจะใช้บรรยายในการเล่าเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในวรรณกรรมเยาวชนแล้วนั้น ผู้เขียนโดยส่วนใหญ่ยังนิยมวิธีการเล่าเรื่องผ่านบทสนทนาของตัวละคร เพื่อให้วรรณกรรมเยาวชนมีความสมบูรณ์และดูเป็นธรรมชาติ กล่าวคือวิธีการเช่นนี้อาจจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกตัวละครมีชีวิตและมีมิติมากยิ่งขึ้น

การนำเสนอแก่นเรื่องที่พบมากที่สุด คือการนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการกระทำของตัวละครแสดงให้เห็นความนิยมของผู้เขียนที่นิยมวิธีการนำเสนอแก่นเรื่องโดยให้ตัวละครมีบทบาทสำคัญ โดยเฉพาะตัวละครเอกของเรื่อง การนำเสนอเรื่องเช่นนี้จะทำให้อ่านเกิดจินตภาพได้อย่างชัดเจน และเป็นการสร้างภาพซ้ำของพฤติกรรมตัวละครเพื่อเป็นการเน้นความสำคัญ

การสร้างฉากแบบสมจริงที่มีความนิยมมากที่สุด เนื่องจากวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศทั้งสามรางวัลโดยส่วนใหญ่จัดเป็นวรรณกรรมเยาวชนแนวสมจริง ดังนั้นการสร้างฉากแบบสมจริงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ปรากฏในวรรณกรรม

เยาวชนแนวสมจริง ส่วนการสร้างฉากแบบเหนือจริงจะอยู่ในรูปแบบวรรณกรรมเยาวชนแบบจินตนิยาย

ลักษณะมุมมองการเล่าเรื่องที่พบมากที่สุด คือผู้เล่าเรื่องที่เป็นบุรุษที่หนึ่ง ทำให้เห็นว่าผู้เขียนโดยส่วนใหญ่เลือกวิธีการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครในวรรณกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครเอก เนื่องจากอาจจะทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจจิตใจ ความคิดของตัวละครมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้อ่านคิดว่าตัวเองเป็นหนึ่งในตัวละครที่โลดแล่นในโลกของวรรณกรรม สร้างความน่าสนใจแก่ผู้อ่านในวัยเยาวชนได้เป็นอย่างดี

องค์ประกอบทางวรรณศิลป์ของวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับชนะเลิศทั้งสามรางวัลนี้ เห็นได้ว่ามีลักษณะเป็นหนังสือที่อ่านง่าย เน้นความสนุกสนานและสร้างเสริมจินตนาการ ดังที่ รัญจวน อินทรกำแหง (2517) กล่าวไว้ว่า วรรณกรรมจะต้องตรงกับ ความสนใจของเด็ก เช่น เป็นหนังสือสนุกให้ความเพลิดเพลิน ส่งเสริมจินตนาการส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจ สนองอารมณ์ที่ปรารถนา และส่งเสริมความรู้ อีกทั้งเค้าโครงเรื่องไม่ซับซ้อน มีแนวคิดเอกที่เด่นชัด ซึ่งเด็กสามารถจับได้ง่ายเรื่องสั้นไม่อาจเยิ่นเย้อ ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับผู้อ่าน สำนวนภาษาใช้ภาษาที่ง่ายชัดเจน เป็นคำธรรมดาที่เด็กสามารถเข้าใจได้ทันที

ลักษณะวรรณกรรมเยาวชนที่ผู้วิจัยศึกษานั้นสอดคล้องกับ ปราณี เชียงทอง (2526) กล่าวไว้เช่นเดียวกันว่าลักษณะของวรรณกรรมที่ดีสำหรับเด็ก จะต้องตรงกับความสนใจของเด็ก เนื้อเรื่องเหมาะกับความสนใจและความต้องการของเด็ก มีเค้าโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน มีแนวของเรื่องเด่นชัด เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก อีกทั้งสำนวนภาษาเป็นภาษาง่าย ๆ ตรงไปตรงมา เด็กสามารถทำความเข้าใจได้

แสดงให้เห็นว่าลักษณะของวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อวอร์ด ระหว่างปีพุทธศักราช 2546-2555 มีลักษณะเป็นวรรณกรรมเยาวชนที่ดีตามที่ผู้ที่เคยกล่าวถึงลักษณะวรรณกรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน ทั้งนี้วรรณกรรมเหล่านี้จึงมีความเหมาะสมสำหรับผู้อ่านในกลุ่มเยาวชน ซึ่งน่าจะส่งผลให้เยาวชนสามารถพัฒนาศักยภาพด้านอ่านอ่านให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- เชมชาติ. (2552). **เพื่อนรักริมโขง**. กรุงเทพฯ : เคล็ดไทย.
- คามิน คมนีย์. (2545). **ตามหาใจตัน**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- จันทรา รัชมีทอง. (2555). **เอ้อระเหยลอยคอ**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- ชนประเสริฐ ดินทรักษ์. (2551). **บันทึกสี่เท้าจากหัวใจผู้ไร้บ้าน**. กรุงเทพฯ: บุรพา.
- ชัยกร หาญไฟฟ้า. (2554). **ทศกัณฐ์ออนไลน์**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- ชัยกร หาญไฟฟ้า.(2552). **ขวดคนอยู่ไหน**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- เชษฐา สุวรรณสา. (2553). **แจ๊ค ณ ขอบฟ้า**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- ณิปป. (2555). **แผ่นดินพ่อ**. กรุงเทพฯ: ศิลปะวรรณกรรม.
- ทิพวัลย์ ชันธมะ. (2545). **การวิเคราะห์หนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นที่ได้
รางวัลในการประกวดในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ตั้งแต่ปีพ.ศ.2521-2544.**
วิทยานิพนธ์ อักษรศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. (2539). **วรรณกรรมวิจารณ์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์นคร.
- ปราณี เชียงทอง. (2526). **วรรณกรรมสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปรีดา อัครจันโชติ. (2550). **เจ้าชายไมวิเศษ**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- ประการัง. (2555). **ความสุขลึบในทุกเช้า**. กรุงเทพฯ : แพรว.
- ัญญวน อินทรกำแหง. (2517). **วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ.
- ลลิตา ศุภธนสินเชม. (2551). **การวิเคราะห์วรรณกรรมสำหรับเด็กเยาวชนที่ได้รับ
รางวัลแว่นแก้ว ปี พ.ศ.2544-2547**. วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ลินดา โกมลารชุน. (2555). **เกาะที่มีความสุขที่สุดในโลก** (พิมพ์ครั้งที่ 2).
กรุงเทพฯ : อมรินทร์ พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- วีระศักดิ์ สุยะลา. (2546). **คำใส**. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- สาคร พูลสุข. (2523). **เด็กชายธรรมดาในดินแดนแห่งเวทมนตร์**. กรุงเทพฯ :
อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- สาคร พูลสุข. (2553). **โรงเรียนริมทะเล**. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- โสมประภัส ชันธุ์สุวรรณ. (2551). **หมาอยู่วัด**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- อภันตวี กันเดช. (2549). **การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลตั้งแต่
พ.ศ. 2506 ถึง พ.ศ. 2548**. วิทยานิพนธ์ อักษรศาสตรมหาบัณฑิต.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.