

การเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีในวรรณกรรมสำหรับเด็ก

การเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีในวรรณกรรมทั่วไปนั้นมักมุ่งเน้นให้ผู้อ่านได้รับความบันเทิงใจเป็นประการหลัก แม้จะมีสาระความรู้สอดแทรกอยู่บ้างก็ถือเป็นเพียงผลพลอยได้เท่านั้น ไม่ใช่มุ่งหมายสำคัญที่ผู้แต่งมุ่งให้เกิดแก่ผู้อ่าน แต่ในวรรณกรรมสำหรับเด็กอาจกล่าวได้ว่ามีความแตกต่างจากวรรณกรรมทั่วไปตรงที่ผู้แต่งมักเน้นทั้งความบันเทิงและสาระความรู้ควบคู่กันไป เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์จากการอ่านอย่างเต็มที่ ทั้งนี้เพราะวัยเด็กเป็นวัยเริ่มต้นของการเรียนรู้ชีวิตและโลก การได้อ่านเรื่องราวที่เหมาะสมกับวัยและตรงตามความสนใจของเด็กจะช่วยทำให้เด็กสามารถพัฒนาความรู้ ความคิด จิตใจ ตลอดจนสติปัญญาให้เจริญงอกงามขึ้นเป็นบุคคลที่มีคุณภาพของสังคมและประเทศชาติได้ต่อไป ในการสร้างสรรค์งานเขียนที่ดีและมีคุณค่าสำหรับเด็ก ผู้แต่งจึงจำเป็นต้องศึกษาและเรียนรู้หลักจิตวิทยาของเด็กแต่ละวัยให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อที่จะสนองตอบต่อความต้องการของเด็กได้อย่างถูกต้อง

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียด ในบทนี้จึงได้แบ่งหัวข้อในการศึกษาไว้ 3 หัวข้อ ได้แก่ ภูมิหลังเกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็ก จิตวิทยาพัฒนาการของเด็ก และองค์ประกอบในการเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีในวรรณกรรมสำหรับเด็ก ดังต่อไปนี้

ภูมิหลังเกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็ก

การศึกษาภูมิหลังเกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็ก ในที่นี้จะมุ่งศึกษา เฉพาะประวัติความเป็นมา ประเภทของวรรณกรรมสำหรับเด็ก จุดมุ่งหมายและลักษณะที่ดีของวรรณกรรมสำหรับเด็ก ทั้งนี้เพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาวิเคราะห์วิจารณ์ลีลาในวรรณกรรมสำหรับเด็กอย่างละเอียดในบทต่อไป ดังนี้

1. ประวัติความเป็นมาของวรรณกรรมสำหรับเด็ก จากการศึกษาทางด้านคติชนวิทยาของผู้รู้หลายท่าน อาทิ กุหลาบ มัลลิกะมาส (2518) กิ่งแก้ว อรรถากร (2520) ประคอง นิมมานเหมินท์ (2531) และศิราพร วิจิตรฐาน ณ ถลาง (2537) เป็นต้น อาจยืนยันได้ว่า สังคมไทยได้ให้ความสำคัญต่อเด็กในฐานะที่เป็นตัวแทนของสังคมสืบเนื่องกันมานานหลายยุคสมัย ในระยะเริ่มแรกนั้นวรรณกรรมสำหรับเด็กของไทยยังไม่มีการจัดบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร แต่ใช้วิธีถ่ายทอดด้วยการบอกเล่าสืบต่อกันมาในลักษณะที่เรียกว่าวรรณกรรมแบบมุขปาฐะ เช่น เพลงกล่อมเด็ก ภาชิต ปริศนาคำทาย นิทาน นิยายพื้นบ้านและตำนานต่างๆ นำสังเกตว่า เนื้อหาส่วนใหญ่ของวรรณกรรมเหล่านี้มักเน้นหนักในทางพุทธศาสนา ดังจะเห็นได้จากเรื่องเล่าบางประเภทมุ่งสั่งสอนศีลธรรมให้แก่เด็กและคนในสังคมอย่างตรงไปตรงมาและมักสรุปแนวคิดไว้อย่างชัดเจนในตอนจบเป็นทานองว่า "นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า..." เช่น นิทานชาดก นิทานเรื่องสัตว์และนิทานคติสอนใจ เป็นต้น ต่อมาในสมัยอยุธยาตอนปลายซึ่งตรงกับรัชสมัยของสมเด็จพระนารายณ์มหาราชจึงได้ปรากฏหลักฐานการจัดบันทึกวรรณกรรมสำหรับเด็กของไทยขึ้นเป็นครั้งแรก เนื่องจากในขณะนั้นได้มีชาวตะวันตกเข้ามาติดต่อค้าขายและเผยแพร่ศาสนาคริสต์กันอย่างกว้างขวางจนถึงกับมีการตั้งโรงเรียนสอนหนังสือและสอนศาสนาขึ้นหลายแห่ง ทำให้สมเด็จพระนารายณ์ฯ ทรงวิตกว่าคนไทยจะหันไปนิยมเข้ารับตามอย่างฝรั่งต่างชาติกันมากขึ้น จึงทรงเร่งบำรุงการศึกษาของไทยให้แพร่หลายออกไป และได้โปรดให้พระโหราธิบดีแต่งหนังสือแบบเรียนภาษาไทยไว้ใช้สอนอ่านให้แก่กุลบุตรกุลธิดาคือ จินตคามณี ซึ่งอาจนับได้ว่าเป็นวรรณกรรมสำหรับเด็กเล่มแรกของไทยที่ได้มีการจัดบันทึกขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษร (กล่อมจิตต์ พลายเวช, 2526)

ความเคลื่อนไหวในวงการวรรณกรรมสำหรับเด็กของไทยระยะต่อมา จนกระทั่งถึงสมัยต้นรัตนโกสินทร์ อาจกล่าวได้ว่าส่วนใหญ่ผลิตออกมาเพื่อใช้เป็นตำราเรียนแทบทั้งสิ้น เช่น ประถม ก กา ประถมมลา และแบบเรียนหลวง 6 เล่ม ได้แก่ มูลบทบรรพกิจ วาหนิต์นิกร อักษรประโยค สังโยคพิธาน ไวพจน์พิचारณ์ และพิศาลการ์นต์ เป็นต้น ต่อมาจึงได้มีหนังสืออ่านประกอบและเรื่องแปลจากภาษาตะวันตกเพิ่มขึ้น จุดมุ่งหมายในการเขียนก็เพื่อให้เด็กได้ใช้อ่านเล่นสนุกๆ ในยามว่าง อาทิ เรื่องเสื่อโค เรื่องจันทโครบ เรื่องสังข์ทอง และเรื่องกาพย์พระไชยสุริยา เป็นต้น ส่วนเรื่องแปล เช่น เรื่องนายเย็กผู้มายักษ์ เรื่องเด็กที่เมืองจีน และเรื่องความลึกลับของรูปเท้านกอินทรีงา เป็นต้น หลังจากนั้นในราวปี พ.ศ.2471-2490 ได้มีผู้เริ่มสร้างสรรค์ผลงานด้านการเขียนภาพประกอบในวรรณกรรมสำหรับเด็กให้น่าสนใจขึ้น เริ่มจาก

การนาิทานไทยประเภทจักร ๆ วงศ์ ๆ มาเขียนเป็นการ์ตูน ลงพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือพิมพ์ฉบับต่าง ๆ เช่น การ์ตูนเรื่องสังข์ทอง ของสวัสดิ์ จุฑะรพ ในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ การ์ตูนเรื่อง หลวิชัย ของ ประยูร จรรยาวงษ์ ในหนังสือพิมพ์พิมพ์ไทย เป็นต้น ต่อมาจึงได้มีการพัฒนาด้านภาพประกอบเพิ่มขึ้นทั้งภาพการ์ตูน ภาพเขียนสีน้ำ ภาพเขียนลายเส้น และภาพถ่าย

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าวรรณกรรมสำหรับเด็กของไทยได้มีการพัฒนาคุณภาพให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งทางด้านการผลิตและจำหน่าย ต่างเล็งเห็นถึงความสำคัญของวรรณกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างเยาวชนให้เป็นคนดีได้ในอนาคต จึงพร้อมใจกันส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กมีนิสัยรักการอ่านไปตั้งแต่เยาว์วัย เริ่มจากปี พ.ศ.2495 กรมวิชาการได้จัดให้มีการประกวดหนังสือขึ้นเป็นครั้งแรก ทำให้เอกชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตและแต่งหนังสือเข้าประกวดกันเป็นจำนวนมาก ต่อมาในปี พ.ศ.2515 และปี พ.ศ.2522 องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้ประกาศให้เป็นปีหนังสือสากลและปีเด็กสากลตามลำดับ วงการวรรณกรรมสำหรับเด็กของไทยจึงได้รับความสนใจในวงกว้างขึ้น ดังจะเห็นได้จากปริมาณการผลิตที่มีแนวโน้มว่าจะสูงขึ้นทุกปี และทางด้านคุณภาพก็ได้มีการปรับปรุงให้อยู่ในเกณฑ์ดีขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งในเรื่องรูปแบบ เนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และการใช้ภาษา (กล่อมจิตต์ พลายเวช, 2532) อีกทั้งยังมีสำนักพิมพ์ที่ตั้งขึ้นใหม่ซึ่งมุ่งผลิตและจำหน่ายเฉพาะหนังสือเด็ก อาทิ สำนักพิมพ์ปาณา สำนักพิมพ์สุริยบรรณ สำนักพิมพ์ต้นอ่อน และสำนักพิมพ์ชมรมเด็ก เป็นต้น นอกจากนี้ สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาหลายแห่งก็ได้เปิดสอนวิชาเกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กกันอย่างกว้างขวาง พร้อมทั้งได้มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการศึกษาวิจัยผลงานทางด้านนี้ออกมาเป็นจำนวนมาก ทำให้วรรณกรรมสำหรับเด็กได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพให้อยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจจนถึงปัจจุบัน

2. ประเภทของวรรณกรรมสำหรับเด็ก ดังได้กล่าวมาแล้วว่าวรรณกรรมสำหรับเด็กของไทยในปัจจุบันได้มีการศึกษาค้นคว้าและปรับปรุง ทั้งทางด้านคุณภาพและปริมาณการผลิตอย่างต่อเนื่องจึงส่งผลให้ได้รับความนิยมมากขึ้นเป็นลำดับ ดังจะเห็นได้จากการแบ่งวรรณกรรมสำหรับเด็กออกเป็นประเภทต่างๆ ตามเกณฑ์ที่ชัดเจนขึ้น ทั้งนี้เพื่อมุ่งให้เกิดความเหมาะสมกับวัยและตรงตามความสนใจของเด็กเป็นสำคัญ เกณฑ์ทั่วไปที่ใช้ในการแบ่งประเภทของวรรณกรรมสำหรับเด็ก

เช่น แบ่งตามระดับการศึกษา ได้แก่ วัยเริ่มเรียน วัยประถมศึกษา และวัยมัธยมศึกษาหรือวัยก่อนวัยรุ่น แบ่งตามรูปแบบการประพันธ์ ได้แก่ ประเภทร้อยแก้วและประเภทร้อยกรอง แบ่งตามวัตถุประสงค์ในการแต่ง ได้แก่ ประเภทบันเทิงคดี และประเภทสารคดี เป็นต้น

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งศึกษาเฉพาะข้อมูลที่เป็นวรรณกรรมสำหรับเด็ก ฉบับคณะกรรมการประกวดในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2522-2535 จากการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียดพบว่า เกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่งประเภทของวรรณกรรมสำหรับเด็ก อาจสรุปได้ดังนี้

2.1 แบ่งตามระดับการศึกษา ได้แก่ การแบ่งประเภทของวรรณกรรมสำหรับเด็กโดยยึดตามชั้นเรียนเป็นหลัก งานที่แบ่งได้เป็น 3 ระดับคือ ระดับวัยเริ่มหัดอ่าน (3-5 ปี) ระดับวัยประถมศึกษา (6-11 ปี) และระดับวัยก่อนวัยรุ่น (12-14 ปี)

2.2 แบ่งตามวัตถุประสงค์ในการแต่ง งานที่แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ประเภทบันเทิงคดีและประเภทสารคดี เท่าที่ปรากฏานข้อมูลที่มาศึกษาพบว่า เป็นเกณฑ์ย่อยที่ใช้ในการแบ่งวรรณกรรมสำหรับเด็ก ฉบับคณะกรรมการประกวดในระดับวัยประถมศึกษา (6-11 ปี) และระดับวัยก่อนวัยรุ่น (12-14 ปี) ส่วนในระดับวัยเริ่มหัดอ่านนั้นปรากฏการแบ่งเป็นหนังสือภาพประเภทสวยงามเพื่อให้เหมาะกับวัยของเด็กที่ยังคงสนใจที่จะเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ จากภาพมากกว่าคำบรรยาย

2.3 แบ่งตามรูปแบบการประพันธ์ ได้แก่ การแบ่งประเภทของวรรณกรรมสำหรับเด็กโดยยึดถือตามรูปแบบการประพันธ์ออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทร้อยแก้ว และประเภทร้อยกรอง เป็นเกณฑ์ที่ใช้แบ่งย่อยลงมาจากการแบ่งออกเป็นประเภทบันเทิงคดี ในวรรณกรรมสำหรับเด็กฉบับคณะกรรมการประกวดในระดับวัยประถมศึกษา (6-11 ปี) และระดับวัยก่อนวัยรุ่น (12-14 ปี)

จะเห็นได้ว่า ในข้อมูลที่น่าสนใจมาศึกษาครั้งนี้ อาจใช้เกณฑ์ในการแบ่งประเภทของวรรณกรรมสำหรับเด็กไว้ได้หลายเกณฑ์ กล่าวคือ นอกจากจะใช้เกณฑ์ใหญ่ๆ ในการแบ่งตามระดับการศึกษาไว้เป็นหลักแล้วก็อาจมีการใช้เกณฑ์อื่นมาแบ่งย่อยไปอีก ทั้งนี้ผู้วิจัยเชื่อว่าขึ้นอยู่กับหนังสือที่มีผู้ส่งเข้าประกวดในแต่ละปีที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นต้องมีการตัดสินใจที่ขาดความเหมาะสม ในข้อมูลจึงอาจปรากฏประเภทของวรรณกรรมที่ชนะการประกวดอย่างไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากคุณภาพของหนังสือในบางปียังไม่ถึงเกณฑ์ที่คณะกรรมการได้วางเอาไว้ แต่อย่างไรก็ตาม อาจชี้ให้เห็นว่าการแบ่งวรรณกรรมสำหรับเด็กออกเป็นประเภทต่างๆ ย่อมขึ้นอยู่กับเจตจำนงของผู้แบ่งที่ต้องการเน้นเพียงเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่ง หรืออาจใช้หลายๆ เกณฑ์มาแบ่งได้ตามความเหมาะสม ดังที่คณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติได้ใช้ปฏิบัติในการตัดสินหนังสือที่สมควรได้รับรางวัลในแต่ละปีจากงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติดังกล่าวมาแล้วข้างต้น

3. จุดมุ่งหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็ก ดังได้กล่าวมาแล้วว่าจุดมุ่งหมายสำคัญในการสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กก็คือมุ่งให้เด็กได้ใช้อ่านหรือผู้ใหญ่อ่านให้เด็กฟัง ทั้งนี้เนื่องจากเด็กยังต้องอาศัยเวลาและประสบการณ์ในการเรียนรู้ชีวิตและโลกอีกมาก หากหนังสือที่มีให้เด็กอ่านไม่เหมาะสมกับวัยหรือไม่ตรงตามความสนใจของเด็กอาจเกิดผลเสียต่อการพัฒนาความรู้ ความคิด และสติปัญญาของเด็กได้ ดังนั้น ผู้แต่งจึงควรมุ่งศึกษาหลักจิตวิทยาเกี่ยวกับเด็กให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อสามารถเขียนเรื่องที่ตอบสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็กได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาตนเองให้เติบโตขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพและพร้อมที่จะรับภาระหน้าที่ในการจรรโลงสังคมและประเทศชาติให้ดำรงอยู่ต่อไป

จากการศึกษาของผู้รู้หลายท่านในวงการวรรณกรรมสำหรับเด็ก อาทิ รัญจวน อินทรกำแหง (2521) กล่อมจิตต์ พลายเวช (2526) ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527) รัตพร ชิงธาดา (2531) และจินตนา ไบกาชูยี (2534) อาจสรุปจุดมุ่งหมายของวรรณกรรมสำหรับเด็กได้ดังต่อไปนี้

- 3.1 เพื่อช่วยให้เด็กได้รับความบันเทิงใจ
- 3.2 เพื่อช่วยให้เด็กได้รับความรู้ที่เหมาะสมกับวัย
- 3.3 เพื่อช่วยปลูกฝังคุณธรรม เจตคติ และแบบอย่างอันพึงประสงค์ให้แก่เด็ก

- 3.4 เพื่อช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะในการอ่าน
- 3.5 เพื่อช่วยให้เด็กมีความรอบรู้และเกิดโลกทัศน์อันกว้างไกล
- 3.6 เพื่อช่วยทดแทนความรู้สึกที่ขาดหายไปของเด็ก
- 3.7 เพื่อช่วยธำรงรักษาวัฒนธรรมของชาติให้คงอยู่สืบไป

การกำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก ดังกล่าวข้างต้น อาจแตกต่างกันไปบ้างตามประเภทของวรรณกรรมที่เน้นหนักไปในด้านใดด้านหนึ่ง ได้แก่ เน้นให้เด็กได้รับความรู้หรือได้รับความบันเทิงเป็นประการหลัก แต่สิ่งสำคัญที่ผู้แต่งจะต้องคำนึงถึงก็คือคุณค่าของวรรณกรรมประเภทนั้นๆ ที่จะช่วยให้เด็กได้รับประโยชน์จากการอ่านอย่างเต็มที่ ท้าให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดีต่อการได้รับรู้เรื่องราวต่างๆ ที่มีอยู่ในโลกนี้ และมีความหวังที่จะดำรงชีวิตอยู่ต่อไปให้ยาวนาน

4. ลักษณะที่ดีของวรรณกรรมสำหรับเด็ก ในการกำหนดลักษณะที่ดีของวรรณกรรมสำหรับเด็กโดยทั่วไป นอกจากจะเน้นประโยชน์และคุณค่าที่เด็กพึงได้รับดังกล่าวไว้ข้างต้นแล้ว องค์ประกอบสำคัญทางด้านรูปเล่ม ภาพประกอบ เนื้อเรื่อง และการใช้ภาษา ก็อาจถือเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินและประเมินลักษณะที่ดีของวรรณกรรมสำหรับเด็กได้เช่นกัน จากการศึกษาของผู้เฝ้าระวังวรรณกรรมสำหรับเด็กหลายท่าน รวมทั้งได้ศึกษาและรวบรวมจากผลงานวิจัยทางด้านนี้ที่มีผู้ศึกษาวิจัยไว้อย่างกว้างขวาง ในที่นี้อาจสรุปลักษณะที่ดีของวรรณกรรมสำหรับเด็กแต่ละด้านให้เข้าใจพอสังเขป ดังนี้

4.1 รูปเล่ม ในที่นี้อาจแยกได้เป็นรูปเล่มภายนอกและรูปเล่มภายใน รูปเล่มภายนอก ได้แก่ ปก ขนาดและลักษณะรูปเล่ม การเข้าเล่ม การเย็บเล่ม เป็นต้น หลักสำคัญในการพิจารณาก็คือ รูปเล่มภายนอกจะต้องมีลักษณะชักจูงใจให้อยากอ่าน ไม่จำกัดขนาดที่แน่นอน แต่ควรกะทัดรัดและทนทานต่อการจับต้อง ลักษณะรูปเล่มโดยทั่วไปมักเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า แต่อาจออกแบบให้แปลกไปได้ เช่น เป็นรูปสัตว์ รูปผลไม้ และอื่น ๆ เพื่อให้เข้ากับเนื้อหาภายในเล่ม ภาพบนปกควรสอดคล้องกับชื่อเรื่องและมีสีสันสดใส ได้รับความสนใจของเด็ก ส่วนรูปเล่มภายใน ได้แก่ การจัดหน้า การเขียนภาพประกอบ การพิมพ์ตัวอักษร เป็นต้น ส่วนประกอบ

ต่าง ๆ ดังกล่าวนี้อาจต้องจัดให้ประณีตสวยงามและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การจัดหน้าหนังสือควรรักษาสัมพันธ์กับขนาดของรูปเล่ม โดยเฉพาะหนังสือภาพควรรักษาขนาดของรูปภาพใหญ่พอที่จะจัดหน้าได้อย่างสวยงาม เนื้อที่ที่เหลือไว้สำหรับเนื้อหาและข้อความที่เกี่ยวข้องกับภาพ นอกจากนี้ขนาดตัวอักษรควรรักษาขนาดโตกว่าที่ใช้กันทั่วไปในหนังสืออื่น ๆ เพื่อให้เด็กสามารถอ่านได้ง่ายและสบายตา อีกทั้งยังควรเน้นเรื่องความถูกต้องและความชัดเจนของตัวอักษรซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้และจดจำของเด็ก เพราะการพิมพ์ที่ผิดพลาดจะทำให้เด็กจดจำและนำไปใช้จนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นจึงควรพิถีพิถันและมีการพิสูจน์อักษรให้แม่นยำทุกครั้งก่อนตีพิมพ์เผยแพร่

4.2 ภาพประกอบ เป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก เพราะภาพจะช่วยอธิบายเรื่องราวต่างๆ ภายในเล่มมาให้เด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมจินตนาการและความคิดริเริ่มที่ดีให้แก่เด็ก โดยทั่วไปเด็กมักชอบภาพที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนและเป็นไปตามธรรมชาติ การเขียนภาพเหมือนจริงจะต้องเน้นความถูกต้องและมีชีวิตชีวลักษณะที่ดีของภาพประกอบในวรรณกรรมสำหรับเด็กจึงควรเป็นภาพที่มีความรู้สึก มีความเคลื่อนไหวสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและสามารถอธิบายเรื่องได้ สีของภาพควรเน้นความสดใสสวยงามเพื่อช่วยสร้างความสนใจของเด็ก นอกจากนี้ การสร้างสรรค์ความคิดแปลกใหม่ให้แก่เด็กอาจเลือกใช้วัสดุอื่น ๆ มาประดิษฐ์แทนการวาดหรือถ่ายภาพ เช่น พับกระดาษเป็นรูปสัตว์หรือใช้เศษผ้าตัดเป็นรูปต่าง ๆ ปิดลงไป หรือทำเป็นภาพเจาะให้เคลื่อนไหวได้ การใช้ภาพประกอบที่เลียนแบบของจริงดังกล่าวอาจช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้เร็วยิ่งขึ้น

4.3 เนื้อเรื่อง เกณฑ์ทั่วไปที่มักใช้ในการพิจารณาประเมินคุณค่าเนื้อเรื่องในวรรณกรรมสำหรับเด็กยึดตามความเหมาะสมและตรงกับความสนใจในการอ่านของเด็กแต่ละวัยเป็นสำคัญ เช่น ระดับก่อนวัยเรียน (3-5 ปี) มักสนใจหนังสือนิทานภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมชาติ พืช และสัตว์ ส่วนระดับประถมศึกษา (6-11 ปี) มักสนใจเทพนิยาย นิทานผจญภัย และนิทานพื้นบ้านที่มีเนื้อหาให้ข้อคิดเตือนใจ เป็นต้น การเลือกรูปแบบการเขียนและวิธีเสนอเรื่องควรเน้นให้เห็นชัดและมีความเป็นเอกภาพเพื่อที่ผู้อ่านจะได้ไม่เกิดความสับสน อย่างไรก็ตาม เนื้อเรื่องที่ดีในวรรณกรรมสำหรับเด็กมักมุ่งเน้นให้ผู้อ่านที่อยู่วัยเด็กได้รับความบันเทิงและสาระความรู้ที่มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต ดังนั้น ผู้แต่งจึงควรมีการผสมผสาน

เนื้อหาทั้งสองด้านให้กลมกลืนกันจะทำให้เด็กไม่รู้สึกรู้สึกรู้สึกเบื่อหน่ายในการอ่าน อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างจินตนาการและเขาวนปัญญาของเด็กให้กว้างไกลออกไป ข้อควรคำนึงที่สำคัญอีกประการก็คือการสอดแทรกสาระความรู้ แนวคิดหรือคติสอนใจที่พึงประสงค์จะให้บังเกิดแก่ผู้อ่านจะต้องแบบเนียบและสมจริงเพราะเด็กจะไม่ชอบให้สอนอย่างตรงไปตรงมา นอกจากนี้ผู้แต่งยังควรแนะนำเด็กเห็นถึงโลกที่มีความหวัง ความยุติธรรมและความดีงามทั้งของบุคคลและของสังคมที่อยู่รอบตัวเด็ก เพื่อที่จะช่วยทำให้เด็กเกิดความมั่นใจและมีกำลังใจที่จะต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคต่าง ๆ ในชีวิตอย่างไม่ย่อท้อ

4.4 การใช้ภาษา เป็นองค์ประกอบสำคัญอีกประการหนึ่งในการพิจารณาตัดสินและประเมินคุณค่าวรรณกรรมสำหรับเด็ก ทั้งนี้เพราะภาษาที่ใช้ในการเขียนเรื่องให้เด็กอ่านไม่เพียงแต่จะเป็นเครื่องมือที่ผู้แต่งใช้สื่อสารมายังผู้อ่านเท่านั้น หากภาษายังมีบทบาทต่อพัฒนาการทางด้านความคิด จิตใจ และสติปัญญาของเด็กอีกด้วย ดังนั้นการเลือกใช้ภาษาวรรณกรรมสำหรับเด็กจึงควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัยของผู้อ่านที่ยังมีประสบการณ์การอ่านไม่มากนัก ภาษาที่เรียบง่าย ชัดเจน และสละสลวย จะช่วยทำให้เด็กเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้นโดยไม่ต้องตีความอีกชั้นหนึ่ง นอกจากนี้ผู้แต่งยังควรระวังในเรื่องความถูกต้องเกี่ยวกับการสะกดคำให้ตรงตามหลักพจนานุกรม การหลีกเลี่ยงคำศัพท์ยากที่เด็กไม่เข้าใจ การไม่ใช้คำคะนองหรือคำหยาบ ซึ่งจะเป็นแบบอย่างไม่ดีที่จะทำ让孩子จดจำไปใช้จนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่

กล่าวโดยสรุป วรรณกรรมสำหรับเด็กของไทยในปัจจุบันเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่สำคัญประเภทหนึ่งซึ่งกำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากอิทธิพลตะวันตกได้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมไทยให้แตกต่างไปจากเดิมอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นวรรณกรรมสำหรับเด็กจึงได้มีการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบต่างๆ ให้หลากหลายและเหมาะสมกับยุคสมัยมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะการศึกษาหลักจิตวิทยาเกี่ยวกับเด็กกันวงกว้าง เพื่อสร้างสรรค์งานเขียนที่ดีที่ตรงตามความต้องการและความสนใจของเด็กอย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมต่างๆ เกิดขึ้นมากมายซึ่งบุคคลหลายฝ่ายได้หันมาให้ความร่วมมือกันอย่างจริงจัง ในการที่จะช่วยพัฒนาเด็กไทยให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในหลายๆ ด้าน กอปรกับเทคโนโลยีทางการพิมพ์ในประเทศได้เจริญรุดหน้าไปมาก จึงทำให้วรรณกรรมสำหรับเด็กมีคุณภาพดีขึ้นเป็นลำดับ



เกณฑ์ทั่วไปที่ใช้ในการกำหนดลักษณะที่ดีของวรรณกรรมสำหรับเด็ก เพื่อการพิจารณาตัดสินและประเมินคุณค่านั้นอาจกำหนดได้จากรูปลักษณ์ ภาพประกอบ เนื้อเรื่อง และการใช้ภาษา ซึ่งองค์ประกอบทั้งสี่ประการดังกล่าวนี้ จะต้องมีความเหมาะสมกับวัยและตรงกับความสนใจในการอ่านของเด็กเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพราะเด็กกำลังอยู่ในวัยเจริญเติบโตทั้งทางร่างกาย จิตใจและสติปัญญา พัฒนาการเหล่านี้ถ้าได้รับการกระตุ้นให้เป็นไปในทางที่ดีย่อมจะทำให้เยาวชนของชาติสามารถเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพได้ต่อไป

### จิตวิทยาพัฒนาการของเด็ก

การศึกษาทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการ คือ การศึกษาพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ตั้งแต่เริ่มปฏิสนธิจนกระทั่งถึงวัยต่างๆ โดยเน้นเกี่ยวกับเรื่องความคิด สติปัญญา อารมณ์ และภาษา (กันยา สุวรรณแสง, 2532) ซึ่งตามทฤษฎีของเพียเจต์ (อ้างในนวลศิริ เปาโรหิตย์ และคณะ, 2521) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางด้านความคิดและภาษาของเด็กที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นขั้นๆ ไปตามลำดับวัยว่า เด็กจะค่อย ๆ ลดความคิดที่ว่าตัวเองเป็นศูนย์กลางของความสำคัญลงและจะพยายามติดต่อกับบุคคลและสิ่งแวดล้อมภายนอกมากขึ้น พัฒนาการทางภาษาพูดในวัยเด็กเล็กจะควบคู่ไปกับการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกาย แล้วจะสิ้นสุดลงเมื่อถึงวัยเด็กตอนต้นในราว 6 ขวบ จากนั้นเด็กก็จะเริ่มพัฒนาภาษาเขียนและเริ่มอ่านหนังสือมากขึ้นเนื่องจากกล้ามเนื้อเล็กของเด็กพอจะใช้งานได้แล้ว พัฒนาการทางภาษาของเด็กจะดีขึ้นเรื่อย ๆ เช่นเดียวกับพัฒนาการทางด้านอื่น ๆ ของร่างกาย แต่ทั้งนี้จะต้องอาศัยเวลา โอกาส และสิ่งแวดล้อมในการช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ที่ดีให้แก่เด็ก

จากการศึกษาของ May Hill Arbuthnot และ Zena Sutherland (1972) ได้กล่าวถึงความต้องการขั้นพื้นฐานของเด็กไว้ 7 ประการ ได้แก่ ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการที่จะรักและได้รับความรักจากผู้อื่น ความต้องการในการเป็นเจ้าของ ความต้องการความสำเร็จ ความต้องการการเปลี่ยนแปลง ความต้องการในการรับรู้ได้เห็น และความต้องการความสวยงามและสิ่งอันเป็นสุนทรีย์ ความต้องการดังกล่าวนี้อาจแตกต่างกันไปบ้างตามอายุ เพศ สติปัญญา สภาพแวดล้อม และภาวะทางเศรษฐกิจ ซึ่งอาจส่งผลต่อความ

สนใจในการอ่านของแต่ละคน กล่าวคือ จะทำให้พัฒนาการทางภาษาของเด็กเป็นไปอย่างรวดเร็วหรือเชื่องช้าขึ้นอยู่กับความต้องการปัจจัยต่างๆ เหล่านี้เป็นเกณฑ์ในการกำหนด แต่อย่างไรก็ตามอาจถือเกณฑ์การแบ่งได้กว้างๆ ตามอายุ และเพศ ซึ่งงานที่นี้จะขอสรุปรายละเอียดดังที่ผู้รู้หลายท่านได้ศึกษาไว้แล้ว ได้แก่ รัญจวน อินทรกำแหง (2521) บันลือ พฤษะวัน (2521) ปราณี เชียงทอง (2526) จินตนา ใบบกาชฎี (2534) Dawid H. Russell (1961) และ Charlotte S. Huck & Young Kuhn (1976) ดังนี้

1. เด็กชั้นอนุบาลหรือวัยก่อนเข้าเรียน (4-5 ปี) วัยนี้มักสนใจเรื่องของตัวเอง และสิ่งแวดล้อมรอบตัว ชอบหนังสือที่มีรูปภาพ ตัวอักษรโตอ่านง่าย เริ่มมีความคิดคำนึง มีจินตนาการมากขึ้น ชอบเรื่องสมมุติประเภทนางฟ้า เทวดา และชอบตัวละครที่เป็นการ์ตูนหรือสัตว์พูดได้ พัฒนาการทางภาษาของเด็กในวัยนี้ส่วนใหญ่เป็นไปอย่างรวดเร็ว
2. เด็กชั้นประถมปีที่ 1-2 (6-7 ปี) มีช่วงความสนใจนานขึ้น กระตือรือร้นและอยากรู้ อยากเห็นเกี่ยวกับธรรมชาติของคน ชีวิต และสิ่งแวดล้อมรอบตัว มีพัฒนาการทางด้านจินตนาการมากขึ้น อีกทั้งยังต้องการความเป็นอิสระและเริ่มรวมตัวเป็นกลุ่ม ชอบอ่านเรื่องสั้นๆ หรือเรื่องที่จบลงเป็นตอนๆ สนใจอ่านหนังสือหลายประเภท เช่น เรื่องภายในบ้าน เรื่องเพื่อนบ้านไปจนกระทั่งถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับดินแดนอื่น
3. เด็กชั้นประถมปีที่ 3-4 (8-9 ปี) ในวัยนี้มักชอบการผจญภัย และสนุกกับการทำทนายในการแก้ปัญหา มีช่วงความสนใจนานมากขึ้นและไม่จำกัดเวลาในการอ่าน ต้องการให้กลุ่มยอมรับมากขึ้น ในราว 9 ปี ความแตกต่างในการอ่านของเด็กหญิงและเด็กชาย จะเริ่มปรากฏชัด กิจกรรมต่างๆ มีการแยกตามความสนใจและตามเพศ เด็กหญิงมักชอบเรื่องระจุม กระจิม นิทาน นิยาย ส่วนเด็กชายมักชอบเรื่องผจญภัย ลีกลับ เกม และเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผี
4. เด็กชั้นประถมปีที่ 5-6 (10-11 ปี) พัฒนาการทางด้านร่างกายเปลี่ยนแปลงเร็วมากโดยเฉพาะเด็กหญิงจะย่างเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กชายประมาณ 2 ปีชอบให้ผู้ใหญ่นยกย่องและแสดงออกชัดเจนต่อบุคคลและสิ่งที่ไม่ชอบ เด็กหญิงและเด็กชายมีความสนใจในการอ่านที่

แตกต่างกันออกไป กล่าวคือเด็กหญิงจะชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน สัตว์เลี้ยง ธรรมชาติ และเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ส่วนเด็กชายมักชอบเรื่องตื่นเต้นผจญภัย สนใจหนังสือเกี่ยวกับเรื่อง เครื่องยนต์กลไกและการประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าความสนใจในการอ่านของเด็กแต่ละวัย ย่อมแตกต่างกัน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องศึกษาให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์งานเขียนได้อย่างเหมาะสมและตรงตามความสนใจของเด็ก ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีนิสัยรักการอ่านไปตั้งแต่เยาว์วัย อีกทั้งยังสามารถสนองตอบต่อความต้องการขั้นพื้นฐานของเด็กไปพร้อม ๆ กัน

#### องค์ประกอบของการเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีในวรรณกรรมสำหรับเด็ก

การเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีในวรรณกรรมสำหรับเด็กอาจกำหนดองค์ประกอบที่สำคัญได้เช่นเดียวกับวรรณกรรมที่เขียนขึ้นสำหรับผู้ใหญ่ กล่าวคือ ประกอบด้วย โครงเรื่อง เนื้อเรื่อง การดำเนินเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา และฉาก เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบต่างๆ ดังกล่าวนี้ผู้แต่งจะต้องเรียงร้อยให้ประสานกลมกลืนกันไปตลอดทั้งเรื่อง เพื่อช่วยเน้นย้ำแนวคิดหรือแก่นของเรื่องให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างชัดเจนและแจ่มแจ้งดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะการสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อมุ่งให้ผู้อ่านได้รับความบันเทิงใจแล้ว ผู้แต่งยังใช้เป็นเครื่องมือในการปลูกฝังคุณธรรมและค่านิยมต่างๆ ที่สังคมพึงประสงค์ให้บังเกิดแก่เด็กอีกทางหนึ่งด้วย การจัดองค์ประกอบภายในเรื่องให้เหมาะสมและตรงตามความสนใจของเด็กย่อมจะช่วยให้เด็กสามารถติดตามอ่านเรื่องราวด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินตั้งแต่ต้นไปจนกระทั่งถึงตอนจบ ความรู้ ความคิด ตลอดจนประสบการณ์ต่างๆ ที่ผู้แต่งสอดแทรกไว้ในเรื่องจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบคุณลักษณะที่พึงประสงค์เหล่านั้นไปโดยไม่รู้ตัว

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจำนวน 36 เรื่อง ผู้วิจัยได้จำแนกองค์ประกอบของการเขียนเรื่องประเภทบันเทิงคดีในวรรณกรรมสำหรับเด็กไว้เป็น 4 หัวข้อ คือ การดำเนินเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา และฉาก ซึ่งจะได้นำกล่าวถึงรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การดำเนินเรื่อง ได้แก่ การกำหนดให้เรื่องดำเนินไปตามเค้าโครงที่วางไว้ ซึ่งผู้แต่งจะต้องสร้างบมขัดแย้ง (conflict) ที่สร้างความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวด้วยใจจดจ่ออยู่เสมอ จากนั้นจึงค่อย ๆ คลี่คลายบมขัดแย้งเหล่านั้นอย่างแนบเนียนในตอนจบเรื่อง การดำเนินเรื่องในวรรณกรรมสำหรับเด็กมักเน้นความกระชับ รวดเร็วเพื่อให้เหมาะกับวัยและความสนใจของเด็กที่มีในช่วงสั้น ๆ การเรียงลำดับเหตุการณ์เป็นไปตามลำดับเวลา ก่อนหลัง เพราะถ้าหากมีความซับซ้อนและวุ่นวายมากเกินไปจะทำให้เด็กรู้สึกเบื่อหน่ายได้ง่าย กลวิธีการดำเนินเรื่องที่ปรากฏในข้อมูลที่น่าสนใจอาจแบ่งออกได้เป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ การเปิดเรื่อง การเลือกผู้เล่าเรื่อง และการปิดเรื่อง ดังนี้

1.1 การเปิดเรื่อง คือ การเริ่มต้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านได้รับรู้เป็นลำดับแรก เพื่อที่ผู้อ่านจะได้เกิดความรู้สึกใคร่รู้และติดตามอ่านเรื่องราวต่อไปจนจบ กลวิธีที่ผู้แต่งเลือกนำมาใช้ในการเปิดเรื่องอาจขึ้นอยู่กับความเหมาะสมกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่นๆ ภายในเรื่อง เช่น การเปิดเรื่องด้วยการบรรยาย การเปิดเรื่องด้วยการพรรณนา การเปิดเรื่องด้วยการใช้การเคลื่อนไหวหรือการกระทำของตัวละคร การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาและการเปิดเรื่องด้วยสุภาษิต บทกวี หรือบทเพลง เป็นต้น

การเปิดเรื่องในวรรณกรรมสำหรับเด็กอาจใช้กลวิธีต่าง ๆ ดังกล่าวได้ตามความเหมาะสม แต่ทั้งนี้จะต้องให้มีความกระชับรัดกุม ไม่เยิ่นเย้อเพราะเด็กมักไม่ชอบการบรรยายที่ยืดเยื้อ ผลการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏว่ามีการเปิดเรื่องด้วยการบรรยายรายละเอียดของตัวละครรวม 13 เรื่อง และเปิดเรื่องด้วยการบรรยายฉากและพฤติกรรมของตัวละครรวม 23 เรื่อง ดังนี้

1.1.1 การเปิดเรื่องด้วยการบรรยายรายละเอียดของตัวละครได้แก่ การที่ผู้แต่งแนะนำตัวละครสำคัญหรือตัวละครที่มีบทบาทเด่นในเรื่อง ให้ผู้อ่านรู้จักตั้งแต่ตอนเริ่มต้นด้วยการบรรยายรายละเอียดของตัวละคร ได้แก่ รูปร่างลักษณะ อุปนิสัยใจคอ ชีวิตความเป็นอยู่ และอาชีพกิริยาต่าง ๆ เป็นต้น การเปิดเรื่องด้วยวิธีนี้จะช่วยสร้างความสนใจของเด็กให้อยากติดตามอ่านเรื่องราวต่อไปจนจบ เนื่องจากเด็กจะเกิดความรู้สึกสนิทสนมคุ้นเคยกับ

ตัวละครในเรื่องได้อย่างรวดเร็ว และสามารถโยงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นให้สัมพันธ์กันได้ภายในเวลาอันสั้น ทั้งยังช่วยทำให้การดำเนินเรื่องมีความกระชับและจับใจ เหมาะกับวัยและช่วงความสนใจของเด็ก จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การเปิดเรื่องด้วยวิธีนี้มีทั้งหมด 13 เรื่อง ได้แก่ เรื่องรูปปั้นของคุณตา ชนพูกับหูดั่ง แก่นพบพญานก หมีใหญ่ผจญภัย ฉันทน์เป็นต้นไม้ใหญ่ ปิ่นปิ่นรณานิพพานแล้ว ยายของคุณย่า เกาะน เจ้าเป็ม ตัวมเตี้ยมเผชฌโลก แมวน้อยตกปลา บ้านของสีนวลและเมลิศข้าวสีทอง ดังตัวอย่าง

คุณตาเป็นช่างปั้น ฝีมือดีเยี่ยมและใจดีมาก คุณตามีกระท่อมหลังเล็กเป็นทั้งที่อยู่อาศัย และที่ทำงานอย่างสงบสุข รอบบริเวณมีต้นไม้ใหญ่ร่มครึ้ม มะขาม มะม่วงแผ่กิ่งก้านสาขาร่มรื่น นกมากมายหลายชนิด ไผ่บิณมาเกาะจิกกินลูกไทร อาศัยทำรังตามยอดไม้และส่งเสียงประสานให้คุณตาฟังทุกวัน

(รูปปั้นของคุณตา)

หูดั่งยึดคอสูดกลิ่นที่ลอยมาตามลม กลิ่นนั้นช่างเย้ายวนจนไม่อาจหอบนิ่งอยู่ได้ ขณะนี้เป็นเวลาค่อนรุ่งความมืดยังปกคลุมอยู่ทั่วไป หูดั่งมองฝ่าความมืดเพื่อหาที่มาของกลิ่นหอม

(ชนพูกับหูดั่ง)

แก่นเป็นเด็กชาย ชอบยิงนกและปีนต้นไม้เพื่อหาไขนก เขาพกหนังสือจินตนิมิตกระเป๋า กางเกงเสมือ แก่นไม่ชอบไปโรงเรียน เขาอยากให้เป็นวันหยุดเพื่อจะได้มีเวลาเล่นมาก ๆ เขาชอบจับจิ้งหรีดมาปั้นหัวให้กัดกัน จับต๊กแตนและผีเสื้อมาเด็ดขา แล้วปล่อยให้บินไป บางครั้งแก่นเอากระป๋องมาผูกหางหมา และตีให้หมาวิ่งลากกระป๋องไปตามถนน เขาจะหัวเราะด้วยความขบขัน ถ้าเขาเห็นแมวนอนหลับ เขาจะเอาไฟลนหนวดแมว แมวตกใจลุกวิ่งหนี

(แก่นพบพญานก)

เด็กเขาเรียกผมว่า "หมีใหญ่" ผมไม่ชอบหมีนะครับ แต่เป็นลูกหมาสีน้ำตาลอ้วนกลม รูปร่างคล้ายหมี เด็ก ๆ เต็มคำว่า "ใหญ่" ลงไปเพื่อให้น่าเกรงขามขึ้น

(หมีใหญ่ผจญภัย)

ฉันเป็นต้นไม้ใหญ่ ฉันมีชีวิต ฉันมีประโยชน์ ลำต้นของฉันอยู่บนดิน รากของฉันอยู่  
ใต้ดิน ต้นไม้ของฉันไม่กินอาหารเหมือนคนและสัตว์ รากของฉันดูดซึมน้ำจากใต้ดินและ  
ส่งน้ำจากลำต้นไปยังใบ

(ฉันเป็นต้นไม้ใหญ่)

ป๊อปปี้เป็นรถไฟสีเหลืองคันยาว มีปล่องสีส้มอยู่บนหัว ป๊อปปี้เป็นรถไฟที่เร็วแรงแจ่มใส  
มาก และก็ขยับเสียดด้วยซี่ ทุก ๆ วันป๊อปปี้จะตื่นแต่เช้ามีดก่อนพระอาทิตย์ขึ้น แล้วรีบ  
ออกจากบ้านรถไฟไปที่สถานีของเมืองภูเขาน้อยเพื่อไปรอผู้โดยสาร พอสาย ๆ ก็จะมีคน  
มาซื้อตั๋วรถไฟ แล้วขึ้นโบกี้บนหลังป๊อปปี้ซึ่งมีเก้าอี้สวย ๆ ตั้งอยู่ 10 ตัว เมื่อมีคนนั่ง  
เต็มแล้ว ป๊อปปี้ก็จะแล่นไปบนรางดังจิกจิก จิกจิก ป๊อปปี้... พอใครได้ยินเสียงนี้ในตอน  
เช้าก็จะรู้ว่าป๊อปปี้กำลังแล่นไปสู่เมืองภูเขาใหญ่ แล้วในตอนเย็นพอเขาได้ยินเสียงจิกจิก  
ป๊อปปี้ก็ เขาก็รู้ว่าป๊อปปี้กลับมาถึงเมืองภูเขาน้อยแล้ว

(ป๊อปปี้รถไฟมาแล้ว)

ยอด ยิ้ม เยี่ยม สามพี่น้องมาพักกับคุณย่าที่บ้านสวนระหว่างปิดภาคเรียน คุณย่าใจดี  
รักหลาน และดูแลเอาใจใส่ตลอดเวลา

(ยาของของคุณย่า)

ปิ่นเป็นเด็กแข็งแรง อาบอกว่าเขาโตเกินอายุ อาอยู่ต่างจังหวัดเขามาเยี่ยมพ่อแม่  
ของปิ่นปีละครั้ง มาคราวไร เขาก็มักจะทักเหมือนเดิมว่าปิ่นโตเร็วจนเอาแทบไม่ได้ อา  
เคยออกความเห็นว่าเป็นออกกำลังทุกวัน ร่างกายจึงแข็งแรงและกระฉับกระเฉง

(เกาะน)

เป็มไม่รู้เลยว่าตนเองนั้นมีพี่น้องจำนวนเท่าใด นอกจากจ๋าได้คล้อยส่ายคล้อยคลาว่าแม่  
ออกไขล้อยเป็นแพเต็มไปหมด เป็นรุ่นสี่ขวามีจุดดำอยู่ข้างแก้ม เรียงติดกันเป็นกลุ่มใหญ่

(เจ้าเป็ม)

ตัวมเตี้ยมอยู่กับแม่นิงใหญ่ชายป่าแห่งหนึ่ง ตัวมเตี้ยมรักแม่ รักบ้านและรักความสงบ สวยงามรอบ ๆ บ้าน ทุกเช้าตัวมเตี้ยมจะออกมาเดินเล่นริมบึงอย่างเพลิดเพลิน มีสิ่งเดียวที่ตัวมเตี้ยมไม่พอใจอย่างยิ่ง สิ่งนั้นก็คือนิ้วของตัวเอง

(ตัวมเตี้ยมเผชิญโลก)

แมวน้อยกับแมวเต่าไปตกปลาที่ริมหนอง หนองกว้างใหญ่ น้ำใสเขียวเข้ม มีกอบัวออก ดอกบานสะพรั่งดูงามตา มีพงอ้อ กอไผ่ และต้นไม้ใหญ่ ๆ อยู่ตามหนอง มีปลาผลุบโผล่ บางตัวก็ว่ายโผล่อยู่ในหัวน้ำ

(แมวน้อยตกปลา)

สินวลมีบ้านเป็นปากกว้างใหญ่ บ้านของสินวลใช้ใบเชียวครีမ်เป็นหลังคา และที่นอนของสินวลก็เป็นคาคบไม้ ที่สินวลชอบปีนป่ายไปมาอย่างมีความสุข ง่วงก็หลับบนคาคบต้นไม้ สินวลมีพ่อแม่ พี่ ๆ น้อง ๆ หลายตัว ใช้ชีวิตเรียบง่าย อยู่สบาย หน้าตาของสินวลดูประหลาดนิด ๆ แมวเหมียวก็ไม่มาเซ่ ตาโตคล้ายนกฮูก แต่ก็ไม่ชนกฮูกอยู่ดี

(บ้านของสินวล)

เมลิคข้าวสีทองแกว่งตัวอยู่กลางรวงข้าว ในทุ่งนาอันอุดมริมฝั่งแม่น้ำ ธรรมชาติรอบตัวช่างงดงามยิ่งนัก

(เมลิคข้าวสีทอง)

1.1.2 การเปิดเรื่องด้วยการบรรยายฉากและพฤติกรรมของตัวละคร ได้แก่ การเริ่มต้นเหตุการณ์สำคัญในเรื่องด้วยการกล่าวถึง สถานที่ เวลา รวมทั้งสถานการณ์ทั่วไปที่มีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผู้แต่งมักใช้การบรรยายสั้น ๆ และเน้นรายละเอียดที่จำเป็นต่อการดำเนินเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านไม่รู้สึกเบื่อหน่าย สถานที่ที่นำมาเปิดเรื่องมักเป็นถิ่นที่อยู่ของตัวละครสำคัญและเป็นสถานที่ที่เด็กรู้จักคุ้นเคยดีอยู่แล้ว เช่น บ้าน บึง บ่อ สวน เมือง เป็นต้น นอกจากนี้ผู้แต่งยังใช้การบรรยายฉากที่บอกช่วงเวลากว้าง ๆ หรือการสมมุติสถานการณ์ที่เป็นจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ที่

กำลังจะดำเนินต่อไป เช่น เข้าวันหนึ่ง เป็นวันหนึ่ง ฤดูฝนอันชุ่มฉ่ำ นานมาแล้ว ครึ่งหนึ่ง นานมาแล้ว เป็นต้น การบรรยายฉากและพฤติกรรมของตัวละครในการเริ่มเรื่องจะช่วยกระตุ้น ให้เด็กเกิดความสนใจใคร่รู้และอยากติดตามเรื่องราวต่อไปจนจบ อีกทั้งยังสร้างความประทับใจให้แก่เด็กด้วยการบรรยายฉากที่สั้นกระชับแต่คมคาย ท้าให้เด็กได้รับทั้งความบันเทิงใจและ เกียรติความรู้ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ดังปรากฏในข้อมูลรวม 23 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง ร่มยายชา จ้าวป่า กระรอกเก่ง กระต่ายดี ต้นไม้มีเพื่อน ผีเสื้อกับผึ้งน้อย แม่หนูผู้กล้าหาญ ฟ้ากว้างเท่าปากบ่อ แม่โคกับเสือโคร่ง ผึ้งน้อยในสวน ข้าวเหนียว ฤทธิ์ราหู กิ้งก่าใบ เยี่ยมเพื่อน กระต่ายจอมไว นกกางแอน นกเจ้าฟ้ากับเด็กชายผมจุก ลูกเต่ากับลูก เต่าน้ำ เจ้ากบปากกว้าง เพื่อนแท้ กระต่ายเจาะรู ไม่ยากเป็นควาย ลูกหงส์กตัญญู และ เขี้ยวสิงโต ดังนี้

ในหมู่บ้านจัดสรรแห่งหนึ่ง ใคร ๆ พวกมันรู้จักยายชา บ้านของยายชาอยู่กลางซอยแรก สัญลักษณ์ของยายชา คือ ร่มคันยาวมีวนแน่นเรียบร้อย เก็บอยู่ในปลอกผ้าสีน้ำตาลหนักอยู่ที่ ซอกแขนขวา ปลายแหลมที่ไหลพันออกมาเป็นโลหะ แต่มีรอยกระดากต่างเพราะความเก่า แขนซ้ายคล้องตะกร้าพลาสติกใส่ผักและผลไม้อยู่เต็ม

(ร่มยายชา)

ณ กลางป่า ทุ่งกว้างและขุนเขาอันซับซ้อนสุดสายตา ผ่นหลงฤดูได้ตกลงมาราวาใหญ่ แล้วหายไป พร้อมกันนั้นแดดอุ่น ๆ ก็เริ่มสาดแสงเข้ามาแทนที่โดยมีรังกินน้ำหลากสีพาด แฉ่งทาบขอบฟ้าอยู่ลิบ ๆ

(จ้าวป่า)

ชายป่าใกล้ทุ่งหญ้า ไร่กว้างสุดสายตา คือแนวไม้สูงใหญ่แผ่กิ่งก้านและใบหนา จึงกลายเป็นร่มเงาอย่างดียามแสงแดดแผดจ้า เป็นที่หลบภัยในขณะที่มีพายุ และเป็นที่มีบริเวณ สำหรับอาบแดด เพื่ออบอุ่นบรรเทาหนาวในยามเช้า... ดังนั้นจึงทำให้สัตว์ป่าทั้งหลาย ต่างอพยพมาพำนักอาศัยกันเป็นจำนวนมากมาย

(กระรอกเก่ง กระต่ายดี)



ในป่าใหญ่แห่งหนึ่ง บัญเฝ้าใหญ่ มีต้นไม้ใหญ่ขึ้นอยู่นับล้าน ๆ ต้น ต้นไม้ดอกออกดอกออกผล  
กันอย่างสนุกสนาน ทำให้ป่าสวยงามน่าเที่ยวชมเล่น

(ต้นไม้มีเพื่อน)

บริเวณนี้ เป็นที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำสายใหญ่ทอดตัวผ่าน สองฟากฝั่งแม่น้ำเป็นทิวไม้เขียวชอุ่ม  
แม่น้ำให้ความชุ่มชื้นและความอุดมสมบูรณ์ตั้งแต่ครั้งก่อนเก่าจวบจนบัดนี้

(เด็กน้อยกับต้นไม้)

บึงกว้างยามเช้า สายหมอกที่บเทาเริ่มเบาบาง เปิดเผยความเคลื่อนไหวกลางผืนน้ำ  
จนแลเห็นบัวบานไสว หมู่มแมลงหลากสีหลายชนิดขยับปีกร่ายรำ ร้องเพลงคลอเคลีย เกสร  
ดอกไม้อย่างสดชื่นและมีความสุข

(ผีเสื้อกับผึ้งน้อย)

เห็นประตูเล็ก ๆ นี้ไหม บ้านนครมะมาอยู่ที่สาละพาน ประตูปิดอยู่ เราลองเปิดประตู  
เข้าไปดูซิว่ามีใครอยู่ในบ้านนี้

(แม่หนูผู้กล้าหาญ)

บ่อร้างแห่งหนึ่ง ลึกราวห้าวา ก้นบ่อมีน้ำขังเพียงเล็กน้อย มีเศษไม้และใบไม้หมักหมม  
มานาน จนเปื่อยสลาย

(ฟ้ากว้างเท่าปากบ่อ)

ในเมืองโกศล มีบริเวณชายทุ่งนากว้างใหญ่ เป็นที่ที่ชาวนาตั้งบ้านเรือน ทำไร่ไถนา  
กันอยู่หลายครัวเรือน ต่างก็นำสัตว์เลี้ยง เช่น วัว ควาย ออกมากินหญ้าอยู่ชายทุ่ง

(แม่โคกับเสือโคร่ง)

ในสวนผลไม้กว้างใหญ่ ไร่รื่นและเขียวสงบ ผึ้งน้อยพร้อมด้วยผึ้งพี่เลี้ยงบินออกจากรัง  
ตั้งแต่เช้าตรู่ ผึ้งงานรู้ดีว่าดอกไม้บานนานาชนิดจะเริ่มขยายกลีบบาน เมื่อแสงเงินแสงทอง

ปรากฏขึ้นที่ขอบฟ้าทางทิศตะวันออก

(ฝั่งน้อยในสวน)

ยามเช้าอากาศแจ่มใส ข้าวเหนียวแบกถุงปุ๋ยไว้บนบ่า เดินหาเศษเหล็กเพื่อนำไปขาย  
ข้าวเหนียวมองเห็นฝรั่งสองคนกำลังเดินชมวัดอย่างเพลิดเพลิน

(ข้าวเหนียว)

เช้าวันหนึ่ง พ่อแม่หนักกางเขนช่วยกันสอนลูกให้หัดบิน "พระอาทิตย์สว่างไสวดีนะจ๊ะ"  
แม่หนักพูด แล้วทั้งหมดร่วมกันร้องเพลงอย่างร่าเริง

(ฤทธิ์ราหู)

เช้าวันหนึ่ง กิ่งก่าตื่นขึ้นมาพบกับอากาศแจ่มใส "สดชื่นเหลือเกิน" กิ่งก่าพูด  
"ฉันจะไปเยี่ยมเพื่อนทางป่าทิศเหนือดีกว่า"

(กิ่งก่าไปเยี่ยมเพื่อน)

วันหนึ่ง เจ้ากระต่ายน้อยจอมคุยโวและชอบพูดบด นอนหลับอยู่ใต้ต้นตาลที่สูงที่สุด ในป่า  
แห่งหนึ่ง

(กระต่ายจอมโว)

วันหนึ่งขณะที่แดดอ่อน ๆ กำลังทอแสงอาบหมู่บ้าน แมกไม้และขุนเขาอยู่นั้น นกนางแอ่น  
คู่หนึ่งก็บินผ่านมา

(นกนางแอ่น)

ปลายฤดูหนาววันหนึ่ง ขณะที่ผู้เฒ่ากำลังลอยเรือตกปลาอยู่อย่างสงบ ณ กลางบึงน้ำ  
กว้างใหญ่ ที่มีอาณาบริเวณกว้างไกลสุดสายตาอยู่นั้น ผู้เฒ่าก็ได้ยินเสียงเพลงอันไพเราะ  
ซึ่งไม่เคยได้ยินได้ฟังมาก่อน เจื้อยแจ้วแว่วอยู่ไม่ไกล

(นกเจ้าฟ้ากับเด็กชายผมจุก)

เป็นเวลาหลายวันแล้วที่ลูกเต่าบักตัวหนึ่ง เดินตัวมเตี้ยมออกจากป่าที่เหลือแต่ต้นไม้ผ่าน  
ผืนดินที่แตกกระแหง ซ้ำมลธารที่แห้งขอด เพื่อค้นหาดินแดนที่มีความอุดมสมบูรณ์ มีอาหาร  
ที่มันโปรดปราน มีทุ่งหญ้าให้มันคลานเล่น มีความปลอดภัยจากสัตว์ร้าย และที่สำคัญมี  
เพื่อนที่รู้จักตัวหนึ่ง

(ลูกเต่าบักกับลุงเต่าน้ำ)

ฤดูฝนอันชุ่มฉ่ำเวียนมาถึงอีกครั้งหนึ่ง หลังจากฤดูร้อนแสนอบอ้าวผ่านพ้นไป ลมคลอง  
หนอง บึง เจิ่งนองไปด้วยน้ำที่หยดหยาดลงมาจากท้องฟ้า บัวสายทะเล่สิ่งน้ำขึ้นชูดอกกวอด  
าบเขียวสดเหนือผิวน้ำ ปู ปลา กบ เขียด และมวลสัตว์น้ำระเริงรื่น คาบคุดควายเล่น  
อย่างมีความสุข

(เจ้ากบปากกว้าง)

เมื่อดวงตะวันลอยเด่นเหนือขอบฟ้า ลมแสงที่ฉายทอดมาก็ปลุกชีวิตทั้งหลายให้ตื่นขึ้น  
พร้อมกับความร่าเริงยินดี สัตว์ป่านานาชนิดเริ่มออกหากิน ผุงนกโบยบินร่อนถลาหาเหยื่อ  
ทุกหนทุกแห่ง เต็มไปด้วยรอยยิ้มอันแจ่มใส แต่สำหรับเจ้าลูกหมีซาฟิการซึ่งกำพร้าทั้งพ่อ  
และแม่ กลับมีแต่ความหงอยเหงาเศร้าซึม เมื่อถึงเวลาที่ต้องออกไปหาอาหารมาเลี้ยง  
ยายผู้มีพระคุณ

(เพื่อนแท้)

ฝนตั้งเค้าดูมืดครึ้ม ปูแหงนหน้าขึ้นมองท้องฟ้า แล้วถอดแว่นหรือตามองเด็กชายคนหนึ่ง  
วิ่งเข้ามา

(กระดาศเจาะรู)

นานมาแล้วไม่ไกลจากขอนแก่น ยังมีควายตัวหนึ่ง เจ้าของมีไว้ใช้ไถนา แม้ว่าเป็น  
งานหนักน่าเบื่อ มันก็คิดว่า มันมีความสุขตามสมควร มันคิดว่า เวลาฝนเพิ่งตกใหม่ ๆ  
กลิ่นไอดินหอมชื่นใจจริง ๆ มันเฝ้าทำงานด้วยความซื่อสัตย์อยู่หลายปี

(ไม่อยากเป็นควาย)

นานมาแล้วมีหงส์ฝูงหนึ่ง อาศัยอยู่ที่ภูเขาริมทะเลอันดามัน เมื่อถึงเวลาแม่หงส์จะไข่ออกมา วันละสองฟอง แม่หงส์ทุกตัวกักไข่ออย่างทะนุถนอม สู้ทนกับดินฟ้าอากาศตากลมตากฝนเพราะความรักลูก

(ลูกหงส์กตัญญู)

ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ยังมีเกาะเล็ก ๆ แห่งหนึ่งอยู่กลางทะเล เกาะน้อย ๆ แห่งนี้เป็นที่อาศัยของเหล่าสัตว์ต่าง ๆ มากมาย บรรดาสัตว์น้อยใหญ่ต่างก็อยู่กันสงบสุขมีความสุขสามัคคี ไม่เบียดเบียนซึ่งกันและกัน

(เขี้ยวสิงโต)

1.2 การเลือกผู้เล่าเรื่อง คือ การที่ผู้แต่งได้กำหนดให้ผู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ที่สมมุติขึ้นมาสู่ผู้อ่าน เพื่อให้ผู้อ่านสามารถรับรู้และเข้าใจสารที่ต้องการสื่อได้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ การเลือกผู้เล่าเรื่องจึงมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ภายในเรื่อง ซึ่งผู้แต่งจะต้องพิถีพิถันและคัดเลือกให้ถูกต้องเหมาะสม เพื่อให้เกิดความสมจริงขึ้นในงานเขียนเรื่องนั้น ๆ จากผลการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้แต่งทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องรวม 34 เรื่อง และกำหนดให้ตัวละครทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องรวม 2 เรื่อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.2.1 ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่อง ได้แก่ การที่ผู้แต่งทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่องให้ผู้อ่านรับรู้ด้วยการใช้สรรพนามบุรุษที่ 3 หรือการใช้คำเรียกชื่อตัวละคร วิธีนี้ผู้แต่งสามารถเลือกเสนอเหตุการณ์ต่าง ๆ มาสู่ผู้อ่านได้อย่างไร้ขอบเขตจำกัด กล่าวคือ ผู้แต่งสามารถหยั่งรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ทุกตัว อีกทั้งยังสามารถล่วงรู้ความเป็นไปภายในเรื่องได้เป็นอย่างดี ราวกับได้เข้าไปอยู่ร่วมในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทุกครั้ง การเลือกผู้เล่าเรื่องด้วยการให้ผู้แต่งทำหน้าที่เล่าเรื่องเองเช่นนี้จะช่วยสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่านได้ดีกว่าวิธีอื่น โดยเฉพาะในวรรณกรรมสำหรับเด็กซึ่งนอกจากจะมุ่งให้เกิดความบันเทิงใจในการอ่านแล้ว ผู้แต่งยังต้องการปลูกฝังคุณลักษณะที่สังคมพึงประสงค์ให้แก่เด็กไปตั้งแต่วัยเยาว์ ดังนั้นการสอดแทรกแนวคิดต่าง ๆ ผ่านตัวละคร

บทสนทนา หรือองค์ประกอบอื่น ๆ ภายในเรื่องจึงสามารถกระทำได้อย่างแนบเนียนและสมจริง โดยที่เด็กไม่รู้ตัวว่ากำลังถูกสอน การเลือกให้ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องจึงนับเป็นวิธีที่เหมาะสม การที่จะใช้สำเนียงจิตตาใจของเด็กให้คล้อยตามความต้องการของผู้แต่งได้โดยง่าย อีกทั้งยังช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินในการอ่าน ดังปรากฏในข้อมูลรวม 34 เรื่อง ได้แก่เรื่อง เขี้ยวสิงโต เพื่อนแท้ แก่นพบพญานก แม่หนูผู้กล้าหาญ จำวป่า ตัวมเตี้ยมเผชิญโลก ปิ่นปิ่นรถไฟมาแล้ว นกนางแอ่น ฤทธิ์ราหู ต้นไม้มีเพื่อน กระต่ายจอมเว ข้าวเหนียว เจ้าเบิ้ม กิ้งก่าใบเยียมเพื่อน ผิงน้อยในสวน ยาของคุณย่า ลูกหงส์กตัญญู กระต่าย เจาะรู ผีเสื้อกับผิงน้อย ร่มยายซา เกาะใน กระรอกเก่ง กระต่ายดี รูปปั้นของคุณตา ไม่อยากเป็นควาย ชนพุกับตุ้ เจ้ากบปากกว้าง เมลิคข้าวสีทอง แมวน้อยตกปลา เด็กน้อยกับต้นไม้ บ้านของสีนวล แม่โคกับเสือโคร่ง นกเจ้าฟ้ากับเด็กชายผมจุก ฟ้ากว้าง เท่าปากบ่อ และลูกเต่าบกกับลูกเต่าน้ำ ดังนี้

ตัวมเตี้ยมอยู่กับแม่ในบึงาหญ่ ชายป่าแห่งหนึ่ง ตัวมเตี้ยมรักแม่ รักบ้าน และรักความสงบสวยงามรอบ ๆ บ้าน

(ตัวมเตี้ยมเผชิญโลก)

"เธอชื่อปิ่นปิ่นใช่ไหม" ปิ่นปิ่นถาม

"ใช่แล้ว...ฉันนี่ละ ปิ่นปิ่นจอมพลัง เล่นเร็วที่สุดแดนถนนนี้..." ปิ่นปิ่นรีบอวด ทั้งที่ความจริงบนถนนนี้ก็มีปิ่นปิ่นเล่นอยู่คนเดียวเท่านั้น พอเห็นปิ่นปิ่นเล่นฉีกฉีก ฉีกฉีก ซ่า ๆ อยู่บนราง ปิ่นปิ่นก็หัวเราะเยาะทันที

(ปิ่นปิ่นรถไฟมาแล้ว)

"ใครนะมักงายจัง ทั้งเปลือกกล้วยบนทางเดิน" ข้าวเหนียวคิดอย่างโมโห แล้วข้าวเหนียวก็เริ่มคิดต่อไปอีกว่า ถ้า...ถ้าเราทิ้งเปลือกกล้วยอันนี้ไว้อย่างเดิม แล้วมีแม่ค้าหาบส้มเดินมา แยะแล้ว! แม่ค้าต้องมองไม่เห็นเปลือกกล้วยแน่เลย

(ข้าวเหนียว)

ผึ้งน้อยไม่เคยออกหาอาหารมาก่อน เพราะเพิ่งมีอายุประมาณสามสัปดาห์เท่านั้น การออกหาอาหารเป็นครั้งแรก จึงทำให้ผึ้งน้อยตื่นเต้นมาก ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนแต่หน้าดูน่ารู้ไปหมด

(ผึ้งน้อยในสวน)

ลูกกระต่ายกับลูกกระรอกมักจะออกจากบ้านเดินไปโรงเรียนพร้อมกันทุกวัน และทุกครั้งพบกัน ลูกกระรอกก็จะชี้เสื่อที่เสียมหลอกลวงว่าตนไม่สบาย เพื่อจะได้ชี้หลังกระต่ายไปโรงเรียนเสมอ

(กระรอกแก่ง กระต่ายดี)

เจ้ากบน้อยกระโดดออกมาพบเข้ากับสัตว์รูปร่างใหญ่โตอีกตัวหนึ่งกำลังยืนอยู่กลางทุ่งนา เจ้ากบน้อยอยากรู้ว่า สัตว์ตัวนั้นจะมีปากเป็นอย่างไร มันจึงกระโดดเข้าไปหา

(เจ้ากบบากกว้าง)

จากป่า...สีนวลต้องนั่งเหงาอยู่ในกรงแคบ ๆ มีผู้คนเดินผ่านไปมา บางคนก็หยุดยืนดูสีนวล สีนวลนั่งชดจนตัวกลมก็ยังไม่หายกลัว อาหารยังไม่ตกถึงท้องเลย ตั้งแต่ถูกจับมาจากป่า

(บ้านของสีนวล)

แม่หอยทากคลานถึงปากบ่อ ชูหนวดยื่นคลาก็สัมผัสพบความชื้นเย็นที่ก้นบ่อ นางคิดว่า "ดีละ ฉันจะวางไข่ไว้ที่ก้นบ่อ แดดร้อนส่องลงไปไม่ถึง ไข่ของฉันจะปลอดภัย"

(ฟ้ากว้างเท่าปากบ่อ)

ลูกเต่าบกทั้งตื่นเต้นและสนุกสนาน ส่วนลุงเต่าน้ำก็เพลิดเพลินเหมือนได้เล่นกับหลานที่ซุกซน จนกระทั่งเวลาใกล้ค่ำ ลุงเต่าน้ำก็เริ่มมีอาการเหนื่อยหอบ จึงพาลูกเต่าบกมาส่งไว้ยังบริเวณริมบึงที่เคยพบกัน

(ลูกเต่าบกกับลุงเต่าน้ำ)

1.2.2 ตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่อง ได้แก่ การที่ผู้แต่งได้กำหนดคาหตัวละครทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาสู่ผู้อ่าน ในฐานะที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญนั้น การเลือกผู้เล่าเรื่องด้วยวิธีนี้มักเป็นมุมมองจากตัวละครที่เป็นผู้เล่าเพียงฝ่ายเดียวซึ่งจะเล่าเฉพาะสิ่งที่ได้รู้ได้เห็นหรือได้ยินมาเท่านั้น แต่การเล่าเรื่องวิธีนี้จะมีความหนักแน่น น่าเชื่อถือ ในขณะที่เดียวกันก็ช่วยให้ผู้อ่านสามารถรับรู้และเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่เล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี จากข้อมูลที่น่าสนใจมาศึกษาพบว่า มีการกำหนดให้ตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่องรวม 2 เรื่อง คือ เรื่องฉันเป็นต้นไม้ใหญ่ และหมีใหญ่ผจญภัย ดังตัวอย่าง

เด็ก ๆ เขาเรียกผมว่า "หมีใหญ่" ผมไม่ชอบหมีนะครับ แต่เป็นลูกหมาสีน้ำตาลอ้วนกลมรูปร่างคล้ายหมี เด็ก ๆ เต็มคำว่า "ใหญ่" ลงไปเพื่อให้น่าเกรงขามขึ้น

(หมีใหญ่ผจญภัย)

ฉันเป็นต้นไม้ใหญ่ ฉันมีชีวิต ฉันมีประโยชน์ ลำต้นของฉันอยู่บนดิน รากของฉันอยู่ใต้ดิน ต้นไม้อย่างฉันไม่กินอาหารเหมือนคนและสัตว์ รากของฉันดูดซึมน้ำจากใต้ดิน แล้วส่งน้ำจากลำต้นไปยังใบ

(ฉันเป็นต้นไม้ใหญ่)

1.3 การปิดเรื่อง คือ จุดจบของเรื่องและผู้แต่งกำหนดให้บมขัดแย้งต่าง ๆ ที่ดำเนินมาตั้งแต่ต้นเรื่องได้คลี่คลายไปเมื่อถึงจุดหมายปลายทางที่วางไว้ ผู้แต่งอาจใช้กลวิธีต่าง ๆ ในการปิดเรื่องเพื่อสร้างความประทับใจให้แก่ผู้อ่าน เช่น ปิดเรื่องด้วยความสุข ปิดเรื่องด้วยความเศร้า ปิดเรื่องด้วยการพลิกความคาดหมาย และปิดเรื่องด้วยการทิ้งปัญหาให้ผู้อ่านขบคิด เป็นต้น

การปิดเรื่องในวรรณกรรมสำหรับเด็ก มักมุ่งให้ผู้อ่านมีกำลังใจที่จะต่อสู้กับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ในชีวิตอย่างไม่มีย่อท้อ ดังนั้นผู้แต่งจึงมักกำหนดให้ตัวละครในเรื่องได้รับความสุข ความสมหวังในตอนจบหรือได้รับการยกย่องสรรเสริญจากผู้อื่นในฐานะที่ได้บำเพ็ญความดีมาด้วยความอดทน แม้หากจะปิดเรื่องลงด้วยความเศร้าเสกผิดหวังบ้างก็ไม่ได้

เน้นให้เด็กเห็นถึงความรุนแรงและน่ากลัวที่ตัวละครได้รับ เพราะจะทำให้เด็กเกิดความท้อแท้ และหมดกำลังใจที่จะคิดหาความดีต่อไป จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีการปิดเรื่อง ด้วยความสุขของตัวละครรวม 35 เรื่อง และปิดเรื่องด้วยความโศกเศร้าที่ตัวละครนิสัยไม่ดี ต้องตกเป็นเหยื่อของศัตรูเพียงเรื่องเดียว คือเรื่องเจ้ากบปากกว้าง อันนี้ได้นำแบ่งหัวข้อในการ ศึกษาไว้ 3 หัวข้อ เพื่อต้องการชี้ให้เห็นว่าการปิดเรื่องในข้อมูลที่น่าสนใจ มีความเหมาะสม กับวัยและตรงตามความสนใจของเด็ก ดังต่อไปนี้

1.3.1 การปิดเรื่องด้วยการสรุปเรื่อง ได้แก่ วิธีการปิดเรื่องให้ผู้แต่ง มุ่งทำให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเรื่อง ซึ่งดำเนินมาตั้งแต่ต้นจนกระทั่งถึงจุดหมายปลายทางที่วางไว้จบลงด้วยความเรียบร้อยหรือเป็นไปตามความคาดหมายของผู้อ่าน จากการศึกษาวิเคราะห์ ข้อมูลอย่างละเอียด พบว่าผู้แต่งได้ใช้การบรรยายและใช้คำพูดของตัวละครในการสรุปเรื่อง เพื่อช่วยเน้นย้ำแนวคิดให้ผู้อ่านที่อยู่ณวัยเด็กเข้าใจดียิ่งขึ้น กลวิธีดังกล่าวนี้มีความเหมาะสม กับวัยและตรงตามความสนใจของเด็กซึ่งไม่ชอบให้สอนอย่างตรงไปตรงมา การสรุปเหตุการณ์ สำคัญ รวมทั้งสรุปผลการกระทำของตัวละครจะทำให้การจบเรื่องมีความแนบเนียนและสมจริง สร้างความหนักแน่น น่าเชื่อถือให้แก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังชี้ให้เห็นแบบอย่าง ที่สังคมพึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ทางอ้อม กล่าวคือ ตัวละครใดประพฤติดีอย่างสม่ำเสมอ ตั้งแต่ต้นเรื่องก็จะได้รับผลดีตอบแทนในตอนจบ ส่วนตัวละครใดประพฤติไม่ดีก็ย่อมได้รับความ ทุกข์ตอบสนองอันนับปลาย การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วที่ผู้แต่งต้องการปลูกฝังให้แก่เด็กมักไม่เน้น ผลการกระทำที่เคร่งครัดนัก ดังปรากฏานข้อมูลที่น่าสนใจ ซึ่งถ้าหากตัวละครที่เคยประพฤติ ไม่ดีมาก่อนรู้สึกนึกถึงความผิดของตน แล้วคิดปรับปรุงนิสัยให้ดีขึ้น ตัวละครตัวนั้นก็จะได้รับการ ให้อภัยและอาจประสพกับความสุขในตอนจบได้เช่นกัน การปิดเรื่องด้วยวิธีนี้จะช่วยให้เด็กมี ความหวังและมีกำลังใจที่จะทำดีให้ได้ดังเช่นตัวละครในเรื่อง ซึ่งได้รับผลตอบแทนด้วยการ เป็น ที่ยอมรับของบุคคลอื่นในสังคมเดียวกัน อีกทั้งเด็กยังสามารถเรียนรู้ว่าการกระทำใดดีหรือไม่ดี เพื่อที่จะได้จดจำแบบปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง ในข้อมูลที่น่าสนใจปรากฏว่า ผู้แต่งปิดเรื่อง ด้วยการสรุปเรื่องรวม 24 เรื่อง ซึ่งอาจใช้การบรรยายพฤติกรรมของตัวละคร ใช้คำพูดของ ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่องสลับกับการบรรยาย หรือใช้คำพูดของตัวละครสรุปเรื่องทั้งหมด ได้แก่ เรื่องเขี้ยวสิงโต เพื่อนแท้ แก่นพบพญานก จ้าวป่า ตัวมดเต็มแผ่นดินโลก



ป็นป็นรดาพมาแล้ว หมีาหตุผจณภัย นกกนางแอน ฤทธิราหู ต้นไม่มีเพื่อน กระต่ายจอมโว  
ผึ้งน้อยในสวน ยาของคุณย่า ลูกหงส์กตัญญู ผีเสื้อกับผึ้งน้อย กระรอกเก่งกระต่ายดี  
รูปปั้นของคุณตา ไม่อยากเป็นควาย ชนพบกับหุตั้ง เจ้ากบปากกว้าง เมล็ดข้าวสีทอง  
แม่โคกับเสือโคร่ง ฟ้ากว้างเท่าปากบ่อ และลูกเต่าบกกกับลุงเต่าน้ำ ดังตัวอย่าง

สิงโตเมื่อไม่มีเขี้ยวก็ไม่มีอำนาจเหลืออยู่ โคนสัตว์ต่าง ๆ สัตว์ร้ายเจ็บปวดเป็น  
 อย่างยิ่ง จึงกระโดดลงน้ำว่ายหนีไปจากเกาะ สัตว์ต่าง ๆ จึงอยู่กันด้วยความสงบสุข  
 อีกครั้งหนึ่ง

(เขี้ยวสิงโต)

"การฆ่าไม่เคยสร้างมิตร แต่เราต้องการมิตร จิตใจของเรา จึงไม่มีความคิดฆ่าท่าน"  
 ทางพวงตอบอย่างจริงจัง ก่อนที่อ้ายเขี้ยวขาวจะลาจากไปด้วยความรู้สึกซาบซึ้ง และ  
 สำนึกผิด เมื่อทุกชีวิตมีแต่ความรัก รู้จักการให้อภัย ชีวิตในป่าใหญ่ก็กลับคืนสู่สันติสุขและ  
 นำรื่นรมย์อีกครั้งหนึ่ง.....

(จ้าวป่า)

แดดเข้านี้ไม่แจ่มใสสัก นกกนางแอนโอบยบินและร้องเพลงอย่างมีความสุข อาเบย์มาให้  
 และโอบมือทำท่าเหมือนอาลา ก่อนเดินทางไปกับปู่บ้าน ซึ่งพอกับแม่กำลังรอคอยการ  
 กลับมาของอาเบอยู่ทุกลมหายใจ

(นกกนางแอน)

ลูกหงส์ปรนนิบัติเลี้ยงดูพ่อแม่หงส์ผู้ชรา จนกระทั่งท่านสิ้นอายุทั้งหมดและต่อ ๆ มา...  
 ก็ถึงเวลาที่กายสังขารของลูกหงส์เหล่านั้นเสื่อมสลายตายตามกันไปจนหมดสิ้นทุกตัว ส่วน  
 จิตใจที่เป็นสิ่งไม่ตายได้ไปจุติบนสวรรค์ มีความสุขสำราญยิ่งนัก ด้วยผลบุญแห่งความเป็น  
 ลูกกตัญญูของเหล่าหงส์ทุกตัว

(ลูกหงส์กตัญญู)

เมื่อดอกข้าวเริ่มบาน สายลมที่พัดผ่านทุ่งนา ก็จะช่วยผสมเกสรทำให้ ทาให้ดอกข้าว เปลี่ยนแปลงไป กลายเป็นเมล็ดข้าวแสนวิเศษ เมล็ดข้าวสีทอง

(เมล็ดข้าวสีทอง)

แม่โคและลูกโคต่างมีความยินดีที่รอดชีวิตมาได้ พวกมันเดินกลับไปสู่ชายทุ่งนา ทาเลี้ยง ชีวิตอยู่ด้วยกันสืบไป

(แม่โคกับเสื่อโคร่ง)

1.3.2 การปิดเรื่องด้วยการกระตุ้นให้คิด ได้แก่ การปิดเรื่องให้ผู้แต่ง มุ่งกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดปัญหาขบคิดขึ้นในใจ เมื่อได้ติดตามอ่านเรื่องราวมาจนกระทั่งถึงตอนจบ และอยากนำไปปฏิบัติให้เห็นจริงด้วยตนเองต่อไป จากการศึกษาข้อมูลอย่างละเอียด พบว่า ผู้แต่งใช้กลวิธีนี้ในการกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้อยากรู้ ด้วยการทิ้งปัญหาให้ขบคิด ผ่านการบรรยายความคิดคำนึงของตัวละคร การบรรยายฉาก การสนทนาระหว่างตัวละคร ในเรื่องและการให้ตัวละครพูดกับผู้อ่านด้วยการสร้างสถานการณ์สมมุติ สังเกตได้จากการที่ ผู้แต่งเลือกฉากที่แสดงคำถาม คำที่แสดงการสั่ง และคำที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลในตอน ปิดเรื่อง ดังปรากฏในข้อมูลรวม 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่องกระดาศเจาะรู ฉันเป็นต้นไม้ใหญ่ แมวน้อยตกปลา เด็กน้อยกับต้นไม้ บ้านของสีนวล และ ข้าวเหนียว ดังตัวอย่าง

รถห้องสมุดเคลื่อนที่ของจังหวัด แล่นผ่านมาพอดี มองเห็นหนังสือตั้งเป็นแถวในรถ เด็กหญิงแก้วตาคิดว่าในรถนั้นจะมีหนังสือเกี่ยวกับ แว่นหนูนหรือไมหนอ

(กระดาศเจาะรู)

เมื่อเห็นประโยชน์ของพวกฉันแล้ว จงช่วยกันทาเมล็ดหรือหน่อของพวกฉันไปปลูก ช่วย กันดูแลให้เมล็ดและหน่อของพวกฉันปลอดภัย และช่วยกันบำรุงรักษาให้งอกงามขึ้นเป็น ต้นไม้ใหญ่ต่อไป

(ฉันเป็นต้นไม้ใหญ่)

แมวน้อยกับแมวเผ่าตั้งใจตกปลาอยู่ด้วยกัน ต่างก็ได้ปลามากมาย แมวน้อยกับแมวเผ่าชวนกันกลับบ้าน

หนองน้ำกว้างใหญ่ยังคงสงบเย็นเป็นสีเขียวเข้ม ดอกบัวชูก้านโผล่พ้นน้ำอยู่ลิบ ๆ ปลาในหนองยังรอคนตั้งใจจริง มาตกเอาปลากลับไปบ้าน

(แมวน้อยตกปลา)

พ่อพัยกหน้ากับลูกชาย ยิ้มอย่างอารมณ์ดี ก่อนตอบว่า

"แน่นอนลูกเอ๋ย ต้นไม้คือชีวิตของพวกเขา เราจะอยู่กันได้อย่างไร ถ้าต้นไม้หรือป่าไม้ต้องสูญสิ้นไป..."

(เด็กน้อยกับต้นไม้)

สีนวลคิดถึง พ่อแม่ พี่ ๆ น้อง ๆ

สีนวลคิดถึง ยามค่ำคืนของกลางป่า

สีนวลคิดถึง ที่นอนบนคาคบไม้

สีนวลคิดถึง แมลงอ้อ ๆ และไข่มุก

สีนวลอยากกลับบ้าน... บ้านของสีนวล

(บ้านของสีนวล)

เพื่อน ๆ ลองแต่งเรื่องและวาดภาพประกอบต่อไปว่า "ถ้าฉันเป็นชาวเหนียวฉันจะ..."

(ชาวเหนียว)

1.3.3 การปิดเรื่องด้วยการพลิกความคาดหมาย ได้แก่ การปิดเรื่อง  
ที่ผู้แต่งกำหนดให้เหตุการณ์ตอนจบไม่เป็นไปตามความคาดหมายของผู้อ่าน เช่น จบลงด้วย  
เสียงร้อง หรือเสียงหัวเราะของตัวละคร จบลงด้วยบทเพลง และจบลงด้วยการกระทำที่  
บกพร่องหรือผิดพลาดของตัวละคร เป็นต้น การปิดเรื่องด้วยวิธีนี้ นอกจากจะช่วยให้เด็ก  
เกิดความตื่นเต้น สนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังช่วยทำให้บรรยากาศภายในเรื่องได้คลี่คลายไป  
ในทางที่ดี ไม่ทำให้เด็กเกิดความตึงเครียดและเบื่อหน่ายที่จะอ่านเรื่องอื่นต่อไป อีกทั้งยัง

ช่วยสร้างอารมณ์ขันให้แก่เด็กได้อีกทางหนึ่ง ซึ่งจะช่วยให้เด็กมองโลกด้วยความสดชื่น แจ่มใส และมีกำลังใจที่จะยืนหยัดอยู่ในโลกนี้ต่อไป การปิดเรื่องด้วยการพลิกความคาดหมายจึงเหมาะกับวัยและสามารถตอบสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็กได้เป็นอย่างดี ผู้แต่งได้ใช้กลวิธีต่าง ๆ หลายอย่างเข้ามาช่วยทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน และรู้สึกเพลิดเพลินในการอ่านงานที่ผู้แต่งอาจจบเรื่องด้วยการเสียนเสียงธรรมชาติ ได้แก่ เสียงหัวเราะ และเสียงร้องของตัวละคร การจบเรื่องด้วยการบรรยายพฤติกรรมของตัวละครสลับกับบทเพลงที่มีเนื้อเรื่องสอดคล้องกับแนวคิดของเรื่อง การจบเรื่องด้วยคำถามเกมซับซ้อนพฤติกรรมที่ผิดพลาดในเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ของตัวละคร รวมทั้งการจบเรื่องด้วยการเปรียบเทียบให้ผู้อ่านเห็นภาพที่ซับซ้อนของตัวละคร ดังปรากฏในข้อมูล 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่องกิ้งก่าใบเขียวเพื่อน เจ้าเป็ม ร่วมยายชา แม่หนูผู้กล้าหาญ นกเจ้าฟ้ากับเด็กชายผมจุก และ เกาะใน ดังนี้

กิ้งก่าคิดไปคิดมา มันนึกถึงประโยคหนึ่งได้ว่า "ปากคนยาวกว่าปากกา" "แต่ถ้าพูดต่อหลาย ๆ ปากแล้วกิ้งก่าก็กลายเป็นสัตว์ประหลาดได้"

ฮา...ฮา...ฮา...ฮา...ฮา...ฮา...ฮา...ฮา...ฮา...ฮา...

(กิ้งก่าใบเขียวเพื่อน)

ความสุขประดังเต็มทีเข้ามาในหัวใจ เป็มร้องตะโกนแข่งกันกับเจ้าแหลม เสียงใด ๆ ที่เป็มเคยได้ยินได้ฟังมา ไม่มีเพราะเท่าเสียงรอบตัว เป็มในขณะนี้เลย

"โอบ โอบ โอบ โอบ โอบ โอบ"

(เจ้าเป็ม)

ร่วมยายชาใช้ประโยชน์ได้หลายอย่าง แต่ประโยชน์ที่แท้จริงในฐานะร่วมที่ำใช้กันฝนกลับใช้ไม่ได้เลย !

โธ่เฮีย ร่วมยายชา !

(ร่วมยายชา)

พ่อหนูบอกกับแม่หนูว่า ฉันขอขอบาใจเธอ และฉันต้องขอโทษที่ดูถูกความเป็นผู้หญิงของเธอตลอดมา แล้วทั้งพ่อหนู ลูกหนู และแม่หนูต่างก็ร้องเพลงกันอย่างมีความสุข แม่หนูเก่ง...แม่หนูกล้าหาญ...แม่หนูเก่ง...แม่หนูกล้าหาญ

(แม่หนูผู้กล้าหาญ)

จากนั้น...ปู่เฒ่าก็นำบทเพลงของนกตาพองที่เคยขับขาน มาร้องให้ผู้เป็นหลานฟัง ก่อนที่เด็กชายผมจุกจะร้องคลอตามด้วยน้ำเสียงอันสดใส เนื้อร้องที่ว่า

"โลกสดใสเพราะแสงตะวัน      มีสีส้ม มีความงาม ความสดใส  
ส่องสว่างอาบอุ่นทุกดอกไม้      ไม่รักใคร่ลาเอียงเพียงสี่เดียว  
ไม่รักใคร่ลาเอียงเพียงสี่เดียว      ไม่รักใคร่ลาเอียงเพียงสี่เดียว "

(นกเจ้าฟ้ากับเด็กชายผมจุก)

เขาเบนหัวเรือไปมา เพื่อชอกซอนหลบคลื่นให้ถูกจังหวะ แต่ก็ไม่พ้น คลื่นลูกหนึ่งหล่นโครมลงบนหัว จนเขาหน้าคะมำลงไปกองกับพื้นเรือ เขารีบลุกขึ้นมายึดคันบังคับเครื่องประคองเรือไม่ให้ล่ม รู้สึกเหมือนเพิ่งโดนทะเลเย็นมะเทงกมาเขกลงบนหัวเขาอย่างจัง

(เกาะใน)

2. ตัวละคร (Character) คือ บุคคลในเรื่องที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นเพื่อให้ทำหน้าที่เป็นผู้แสดงบทบาทและพฤติกรรมต่าง ๆ ตามโครงเรื่องและแนวคิดที่วางไว้ ซึ่งช่วยให้การดำเนินเรื่อง เป็นไปอย่างราบรื่นและสมเหตุสมผล

ในวรรณกรรมสำหรับเด็กมักกำหนดให้มีจำนวนตัวละครไม่มากนัก ทั้งนี้เพราะผู้แต่งต้องการเน้นเรื่องที่มีความกระชับรัดกุม ไม่เยิ่นเย้อ เพื่อให้เหมาะกับวัยและช่วงความสนใจในการอ่านของเด็ก จากข้อมูลที่น่าสนใจมาศึกษาจำนวน 36 เรื่อง อาจแบ่งประเภทของตัวละครออกได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้

2.1 ตัวละครที่เป็นคน ตัวละครที่เป็นคนในวรรณกรรมสำหรับเด็ก แบ่งเป็นกลุ่มย่อยได้ 2 กลุ่ม คือ

2.1.1 เด็ก ตัวละครที่เป็นเด็กในข้อมูลที่น่าสนใจมาศึกษาพบว่า ผู้แต่งมักสร้างให้มีลักษณะที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายในการแต่งซึ่งมุ่งให้ความบันเทิงแก่เด็ก โดยเน้นให้เห็นสภาพที่แท้จริงตามธรรมชาติของวัยเด็ก กล่าวคือ มีความสนใจใคร่รู้ต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว อยู่เสมอ ช่างซักช่างถาม แต่เนื่องจากการขาดประสบการณ์ จึงอาจทำให้ตัวละครที่เป็นเด็กไม่สามารถพิจารณาเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างถี่ถ้วน บางครั้งก็อาจเชื่อมั่นในทางที่ผิดและส่งผลกระทบต่อกระทาในสิ่งที่ไม่ถูกต้องหรือไม่เหมาะสมได้โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ลักษณะของตัวละครที่เป็นเด็กที่ปรากฏในเรื่องจึงมีทั้งลักษณะด้านบวกและลักษณะด้านลบ ดังปรากฏในข้อมูลรวม 7 เรื่อง ได้แก่ เรื่องข้าวเหนียว เด็กน้อยกับต้นไม้ กระดาศเจาะรู เกาะใน นกนางแอ่น ยาของคุณย่า และแก่นพบพญานก ดังตัวอย่าง

ข้าวเหนียว ไม่อยากให้เกิดเหตุการณ์อย่างนี้เกิดขึ้น จึงคิดได้ว่าต้องแก้ปัญหากับต้นเหตุ ข้าวเหนียว รีบวิ่งกลับไปเก็บเปลือกกล้วยนั้นทันที แล้วก็เก็บเปลือกกล้วยทิ้งไปจนถึงขยะ "เฮ้อ ส่งออกไปที" ข้าวเหนียว คิด

(ข้าวเหนียว)

"ต้นไม้ตายยังมีประโยชน์สำหรับนก" เด็กชาย พูดขึ้นลอย ๆ แต่พ่อหันมาพูดว่า "ถ้าจะมองกันแค่นั้นก็ได้ แต่พ่อคิดว่า นอกจากประโยชน์สำหรับนกแล้วยังเป็นประโยชน์สำหรับลูกอีกด้วย"

"สำหรับผม" เด็กชาย สงสัย

"อย่างน้อยลูกก็รู้จักนกเพิ่มขึ้น ได้ความรู้เพิ่มขึ้น" เด็กชาย ยิ้มและเริ่มเข้าใจ

(เด็กน้อยกับต้นไม้)

"ปู่ ทานไม่ต้องหรีตา" เด็กหญิง แก้วตาถาม

"ปู่หรีตาแล้วทานให้มอง เห็นชัดขึ้น"

เด็กหญิง แก้วตาจึงหรีตาอย่างปู่บ้าง

"หรีตาหรือไม่หรีตา แก้วก็มองเห็นชัดหมด" แก้วตา เปรียบเทียบตามวิธีของเด็กช่างสังเกต เด็กชาย ยานทองนั่งลงกล่าว

"แกวยังเด็ก ตายังตีอยู่ มวยยังงัดก็ซัด" ปูบอก

"ทองสะ มองก่อนเมฆนั้น ต้องหรีตาไหม"แก้วตาถามเด็กชายยานทองเพื่อสำรวจปัญหา  
(กระดาษาเจาะรู)

ปิ่นอารมณ์ร้อน แม่ตาหนีบ่อย ๆ ว่าปิ่นชอบเอาแต่ใจตัว จะเอาอะไรก็จะทำได้ทันที  
ทันใดโดยไม่ยอมฟังเหตุผล เมื่ออยากจะไปไหน เขาจะลงเรือแล้วขับไปอย่างรวดเร็วโดย  
ไม่ยอมมาให้ใครมาห้ามเขาได้ เขาเคยคุยกับเพื่อนบางคนว่าแค้นนั่งลงในเรือ แล้วเขาก็จะ  
เป็นอิสระจะไปไหนก็ได้ตลอดเวลา

(เกาะใน)

"เสียงอะไรนะ" แม่นกถาม

"เสียงคล้าย ๆ เต็กนะ" ฟอนกกระซิบตอบ

"ปูจำ แม่ไม่รักฉันแล้ว เมื่อเย็นแม่ตีกันฉันตั้งหลายทีขอให้อ่านอยู่กับปูด้วยคนนะ" อาเบ  
หลานปู่สะอื้นวิงวอนและกอดปูแน่น

(นกนางแอ่น)

เมื่อยอด เยียม ยิ้ม เห็นคุณย่ารับประทานเมล็ดสีสวย ๆ คล้ายลูกกวาดและช็อกโกแลต  
เหล่านั้น ต่างก็สงสัยว่าทำไมคุณย่าจึงไม่แบ่งปันให้กินบ้าง

ยอดจึงแอบบอกน้องทั้งสองว่าให้รอเวลาคุณย่าไม่อยู่ เมื่อคุณย่าออกไปดูมะพร้าวที่ในสวน  
ยอดรีบปีนขึ้นไปหยิบขวดบรรจุเมล็ดสีต่าง ๆ ลงมาเปิดและแบ่งกันกินคนละสองสามเม็ด

ต่อมาสักครึ่งชั่วโมง ยอด เยียม ยิ้ม รู้สึกวิงเวียนศีรษะ คลื่นไส้ หัวใจเต้นแรง เหงื่อ  
ออกและอาเจียนออกมาเปรอะเต็มบ้าน แล้ววนที่สุดทุกคนก็หลับ

(ยาของคุณย่า)

แก่นเป็นเด็กชาย ชอบยิงนก และปีนต้นไม้เพื่อหาไขนก เขาพกหนังสือในกระเป๋า  
กางเกงเสมอ แก่นไม่ชอบไปโรงเรียน เขาอยากทำให้ทุกวันเป็นวันหยุด เพื่อจะได้มีเวลา  
เล่นมาก ๆ เขาชอบจับจิ้งหรีดมาปั่นหัวให้กัดกัน จับต๊กแตนและผีเสื้อมาเด็ดขา แล้ว

ปล่อยาให้บินไป บางครั้งแก่นเอากระป๋องมาผูกหางหมาและตีให้หมาวิ่งลากกระป๋องไป ตามถนน เขาจะหัวเราะด้วยความขบขัน

(แก่นพบพญานก)

จากตัวอย่างดังกล่าว จะเห็นได้ว่าผู้แต่งมุ่งเน้นให้เห็นลักษณะ ด้านดีของตัวละครซึ่งรู้จักช่วยเหลือสังคมดังเช่นตัวอย่างจากเรื่องข้าวเหนียว หรือเป็นคนช่าง ซักช่างถาม และรู้จักสังเกตสิ่งต่างๆรอบตัวอยู่เสมอ— ดังเช่นในเรื่องเด็กน้อยกับต้นไม้ และ เรื่องกระดาศเงาะรู นอกจากนี้ ผู้แต่งยังเลือกสร้างตัวละครที่เป็นเด็กซึ่งมีลักษณะด้านลบ กล่าวคือ เป็นคนดื้อรั้น ซุกซนและอวดทะนงตนในทางที่ผิดจึงก่อให้เกิดผลเสียแก่ตนเอง ได้แก่ เรื่องเกาะน นกนางแอ่น ยาของคุณย่า และแก่นพบพญานก

2.1.2 ผู้ใหญ่ ลักษณะสำคัญของตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ซึ่งผู้แต่งเลือกนำมาสมมุติบทบาทขึ้นในเรื่อง คือ เป็นผู้ที่ผ่านมาโลก ผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตมามาก จึงมีความรอบรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง ตัวละครในกลุ่มนี้มักเป็นผู้ที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำ ตักเตือน และอบรมสั่งสอนตัวละครที่เป็นเด็กอยู่เสมอ นอกจากนี้ ตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ยังเป็นเสมือนที่พึ่งทางใจของผู้ที่อ่อนวัยกว่า น่าสังเกตว่า ผู้ใหญ่ที่นำมาสมมุติบทบาทในเรื่องมักเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็ก ได้แก่ พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย และพี่ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อช่วยสร้างความเป็นกันเองระหว่างตัวละครกับผู้อ่านให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังปรากฏในเรื่องเด็กน้อยกับต้นไม้ กระดาศเงาะรู รูปปั้นของคุณตา ยาของคุณย่า ร่มยายซา และเกาะน ดังตัวอย่าง

"พ่อฮะ ต้นไม้ยืนตายนั้นเป็นต้นอะไรหรือครับ"

"ต้นยางหรือยางนา" พ่อของเขาบอก และพูดต่อไปว่า "ต้นยางขนาดนี้ คงจะมีอายุหลายสิบปี บางทีเกือบร้อยปีเชียวะละ"

เด็กชายพูดกับพ่ออีกว่า

"ต้นไม้ตายนี้ ไม่มีประโยชน์เลยนะพ่อ"

พ่อเขามองไปทางยางนาครู่หนึ่ง แล้วพูดว่า

"ความจริงพวกเราในแหละ มีส่วนทำให้ยางต้นนั้นตายเร็วขึ้น สำหรับประโยชน์นั้นพ่อ



คิดว่า ลูกลองมองดูให้ดีซิ ต้นไม้เมื่อมีชีวิตอยู่มีประโยชน์มากมาย ผู้คนมองเห็น แต่พอมัน ตายกลับมองไม่เห็นประโยชน์ของมัน"

(เด็กน้อยกับต้นไม้)

ปู่ถอดแว่นตาที่เคยาสัประจําออก ใช้ตาเปล่ามองลอดรูกระจาดแข็ง อีกมือหนึ่งเลื่อน หนังสือพิมพ์เข้าออกไปในตำแหน่งที่เหมาะสม

"อื้อฮือ" ปู่คราง จนทำให้คนที่ยังทดลองไม่ได้ หันมามอง

(กระดาษาเจาะรู)

คุณตาเป็นช่างปั้น ฝีมือดีเยี่ยมและใจดีมาก คุณตามีกระท่อมหลังเล็กเป็นทั้งที่อยู่อาศัย และที่ทำงานอย่างสงบสุข รอบบริเวณมีต้นไม้ใหญ่ร่มครึ้ม มะขาม มะม่วง แผ่กิ่งก้าน สาขาร่มรื่น นกมากมายหลายชนิดโผบินมาเกาะจิกกินลูกไม้ ออาศัยทำรั้วตามยอดไม้และ ส่งเสียงประสานให้คุณตาฟังทุกวัน

(รูปปั้นของคุณตา)

คุณย่าใจดี รักหลาน และดูแลเอาใจใส่ตลอดเวลา คุณย่ามีโรคประจำตัวคือโรค ความดันเลือดสูง และโรคเบาหวาน จึงต้องรับประทานยาหลายชนิดหลังอาหารเข้าทุกวัน

(ยาของคุณย่า)

ยายช่าใจดี แจกพืชผักสวนครัวที่ปลูกเอง รวมทั้งผลไม้แบ่งปันให้เพื่อนบ้านเสมอ เด็ก ๆ ก็รักยายช่า เพราะเมื่อเรือลอยออกไปจากฝั่ง ยายช่าก็ใช้ร่มเกี่ยวกลับมาให้ได้

(ร่วมยายช่า)

"เกาะโนมีอะไรบ้างครับ" ปิ่นถาม "สวยมากไหม"

ปิ่นก้มหน้าเงยบเฉย เมื่อเห็นอาไม่ตอบว่าอะไร

"เอาไว้คราวหน้านะ" อาพูดลอบใจปิ่น "ถ้าปิ่นถามอีกทีแล้วอาจะพาไป"

(เกาะโน)

จะเห็นได้ว่าการกำหนดตัวละครที่เป็นคนในวรรณกรรมสำหรับเด็กมุ่งให้ตัวละครเหล่านั้นมีลักษณะที่สอดคล้องกับสภาพที่แท้จริงของบุคคลที่เด็กใกล้ชิดอยู่ในชีวิตประจำวัน หรืออาจเป็นตัวแทนของเด็กเอง ดังจะเห็นได้จากการสร้างตัวละครที่เป็นเด็กให้มีทั้งลักษณะด้านบวกและด้านลบเพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นตัวอย่างที่ควรและไม่ควรกระทำตาม ส่วนตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ที่มุ่งให้แสดงบทบาทด้านดีโดยคอยให้คำปรึกษา ชี้แนะหรือให้คำตอบในสิ่งที่ควรรู้และควรปฏิบัติแก่ตัวละครที่เป็นเด็ก อาจกล่าวได้ว่าตัวละครทั้งสองกลุ่มนี้เป็นตัวแทนของบุคคลในชีวิตจริง ซึ่งนอกจากจะช่วยสร้างความสนุกสนานแล้วยังอาจเป็นแบบอย่างให้แก่เด็กได้อีกทางหนึ่งด้วย

2.2 ตัวละครที่เป็นสัตว์ นับเป็นตัวละครที่นิยมนำมาใช้มากที่สุดตามวรรณกรรมสำหรับเด็ก ทั้งนี้อาจเนื่องจากสัตว์มีความผูกพันอย่างใกล้ชิดกับเด็กและมีธรรมชาติบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะความซุกซนและไม่ชอบอยู่นิ่ง การนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาสมมุติเป็นตัวละครในเรื่อง จึงก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็กได้อย่างดียิ่ง งานที่นี้แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

2.2.1 ตัวละครที่เป็นสัตว์น่ารัก ตัวละครในกลุ่มนี้มักเลือกนำสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาสมมุติขึ้นเป็นตัวละครในเรื่องเพื่อมุ่งให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินและเป็นสำคัญ โดยแสดงให้เห็นลักษณะที่ตรงตามธรรมชาติของสัตว์นั้น ๆ ดังปรากฏในชื่อรวม 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่องผีน้อยในสวน ขนพุกกับหูกตั้ง บ้านของสีนวล ลูกเต่าพบกับลุงเต่าน้ำ นกเจ้าฟ้า กับเด็กชายผมจุก และ หมีใหญ่ผจญภัย ดังตัวอย่าง

"พวกเราไม่มีหางหรอก" ผีน้อยบอ

"ที่เห็นนั่นคือหางอันซึ่งเป็นอาวุธสำหรับตีแมลงศัตรู"

ผีน้อยไม่เคยเห็นผีน้อยที่เลี้ยงตัวเขาใช้อาวุธนี้เลยสักครั้งเดียว

"อาวุธนี้ร้ายแรงมาก แม้แต่คนก็ยังกลัว" ผีน้อยพูดอย่างภูมิใจ

"แต่เราไม่ใช้พร้าเพื่อ จาเป็นจริง ๆ จึงจะใช้ ถึงตัวจะตายก็ยอม"

(ผีน้อยในสวน)

"เธอรู้จักแมวมั่งซ์ด้วยหรือ" ขนพู่ถามอย่างแปลกใจ

"ปู่เล่าให้ฉันฟัง ปู่ฉันนะใจดี รอบรู้สารพัดอย่าง แล้วฉันจะพาเธอไปหาปู่"

ขนพู่เอาหัวโปกกับด้านข้างหูตั้ง "ฉันรู้ว่าแมวมั่งซ์ทำมาไม่มีทาง เธอรู้ไหมเล่า"

"ไม่รู้จะ ปู่ไม่เคยเล่าให้ฉันฟัง"

"ก็ตอนหน้าทวมโลก... หลายพันหมื่นปีมาแล้ว ตอนนั้นคนที่ชื่อโนอาได้สร้างเรือใหญ่  
ลาหนึ่ง แล้วเขาก็หนีสัตว์ต่าง ๆ อย่างละคู่ใส่เรือ เพื่อไม่ให้สูญพันธุ์ แมวคู่ที่โนอาจับใส่  
เรือเล่นจนจนถูกประตูดุเรือหนีเอาทางขาด เลยกกลายเป็นแมวมั่งซ์ที่ไม่มีทางไปตั้งแต่นั้น  
นี่  
เป็นตำนานของแมวมั่งซ์"

(ขนพู่กับหูตั้ง)

สีนวลมีพ่อแม่ พี่ ๆ น้อง ๆ หลายตัว ำชีชีวิตเจียบ ๆ อยู่ในป่า หน้าตาของสีนวลดู  
ประหลาดนิด ๆ แมวเหมียวก็ไม่ใช่ ตาโตคล้ายนกฮูก แต่ก็ไม่ใช่นกฮูกอยู่ดี

บางคนมีความเห็นว่า สีนวลหน้าแหลมคล้ายค้างคาว และออกหากินในเวลากลางคืน  
เหมือนกัน แต่สีนวลก็ไม่ได้ห้อยหัวนอนแบบค้างคาวอีกนั่นแหละ เด็กบางคนก็บอกว่า สีนวล  
เขื่องช้าคล้าย ๆ กับหมีโคล่า แถบประเทศออสเตรเลีย

ที่จริงแล้วสีนวล คือ นางอาย หรือบางคนเรียกว่า ลิงลม แต่หน้าตาของสีนวลไม่  
เหมือนลิงเลย และก็ไม่ใช่ค้อยคล่องแคล่วว่องไวเหมือนลิงด้วย

(บ้านของสีนวล)

พอลูกเต่าบกคลานลงน้ำและเริ่มออกว่ายน้ำ ลูกเต่านี้ผู้มีชีวิตมานานก็รู้ทันทีว่าลูกเต่าบก  
เพื่อนต่างวัยตัวนั้นเป็นพันธุ์เต่าบกที่ว่ายน้ำไม่เก่ง เพราะธรรมชาติมิได้สร้างพังผืดไว้ที่ตีน  
เต่าเหมือนกับเต่าน้ำโดยทั่วไป ดังนั้นลูกเต่าน้ำใจดี จึงอนุญาตให้ลูกเต่าบกขึ้นที่หลัง  
เพื่อความสะดวกและปลอดภัยในการเดินทาง

(ลูกเต่าบกกับลูกเต่าน้ำ)

เมื่อได้เห็นนกตาฟองตัวนั้นเต็มตา ปู่เต่าก็ยิ่งมีความรู้สึกอัศจรรย์ใจเพราะตั้งแต่มีชีวิต  
เกิดมายังไม่เคยพบเห็นนกประเภทนี้ ที่มีทั้งความสง่างาม และมีทั้งความสามารถในการ

ขับกล่อมร้องเพลงประจักษ์เสียงดนตรีจากธรรมชาติอันพิสุทธิ์มาก่อนเลย

(นกเจ้าฟ้ากับเด็กชายผมจุก)

เด็ก ๆ เขาเรียกผมว่า "หมีใหญ่" ผมไม่เซ่หมีนะครับ แต่เป็นลูกหมาสีน้ำตาลอ้วนกลม  
รูปร่างคล้ายหมี เด็ก ๆ เต็มคำว่า "ใหญ่" ลงไปเพื่อให้นาเกรงขามขึ้น

เจ้าของผมเป็นเด็กชายชื่อ คุณการ์ตูน รูปร่างอ้วนกลมเหมือนผม คุณการ์ตูนใจดีมาก  
บางครั้งผมซุ่มซำมวิ่งชนของแตก เขาก็เพียงแต่เรียกผมมาสั่งสอน ไม่ได้เขียนตีผมเลย  
วันไหนที่คุณการ์ตูนอยู่บ้าน เขาจะชวนผมว่า "หมีใหญ่มาเล่นกันเถอะ" เราจะเล่นกัน  
อย่างสนุกสนาน เช่น เล่นลูกบอล เล่นขว้างไม้

(หมีใหญ่ผจญภัย)

2.2.2 ตัวละครที่เป็นตัวแทนของคน การนำสัตว์ชนิดต่างๆ มาสมมุติ  
ขึ้นเป็นตัวละครในกลุ่มนี้ใช้วิธีอุปมาอุปไมย เพื่อให้ตัวละครที่เป็นสัตว์แสดงบทบาทได้อย่างคน  
แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

2.2.2.1 ตัวละครที่เป็นตัวแทนฝ่ายดี การสร้างตัวละคร  
ในกลุ่มนี้ผู้แต่งมักกำหนดให้ตัวละครเอกที่เป็นสัตว์มีลักษณะและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ดีตั้งแต่ต้น  
จนกระทั่งจบเรื่อง แล้วในที่สุดตัวละครก็จะได้รับผลดีเป็นการตอบแทน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านได้  
เห็นแบบอย่างที่ดีและมุ่งประพฤติปฏิบัติตามอย่างต่อไป ดังปรากฏในข้อมูลรวม 11 เรื่องได้แก่  
เรื่อง ลูกหงส์กตัญญู ผีเสื้อกับผึ้งน้อย แม่หนูผู้กล้าหาญ แมวน้อยตกปลา แม่โคกับเสือโคร่ง  
กระรอกเก่ง กระต่ายดี กระต่ายจอมโจร จ้าวป่า เพื่อนแท้ ฟ้ากว้างเท่าปากบ่อ และ  
นกนางแอ่น ดังตัวอย่าง

เวลาผ่านไปนานหลายปี ลูกหงส์อยู่ด้วยกันอย่างสุขสำราญ สามัคคีกันตามที่พ่อแม่หงส์  
ได้สั่งสอนไว้ วันหนึ่งฝูงลูกหงส์ปรึกษากันว่า

"พ่อแม่จากเราไปนานแล้ว พวกเราไม่ได้รับข่าวคราวของท่านเลย ขณะนี้ท่านคงแก่  
ชรา จะหากินกันอย่างไร เราเป็นเพียงนกหงส์จะเอาอะไรไปตอบแทนพระคุณของท่าน"

ลูกหงส์ตัวหนึ่งพูดว่า "เราสมควรไปบรรณนิบัติรับใช้พ่อแม่ เพื่อเป็นการตอบแทนพระคุณ

ของท่าน" ขณะที่ฝูงนกหงส์ปรีชากันอยู่นั้น ได้เกิดคลื่นใหญ่ในมหาสมุทร ฝูงปลาลอยขึ้น โผล่จากน้ำ ถวายชีวิตต่อฝูงหงส์ซึ่งเป็นผู้รู้จักตัณญ์กตเวที่ต่อพ่อแม่ อันเป็นความดีที่มีคุณค่า มหาศาล

(ลูกหงส์กตัญญ์)

ขณะที่ผีเสื้อสองแม่ลูกกำลังพักผ่อน ผึ้งหลวงสองแม่ลูกก็โฉบบินไต่ตอมหาน้ำหวานอย่าง ตั้งอกตั้งใจ ในขณะที่แมลงทั้งหลายต่างหัวเราะและพูดเยาะเย้ยถากถางถึงความน่า เกลี่ยดน่าขงโดยเฉพาะปีกบางใสไร้สีสันไม่เหมือนปีกของผีเสื้อ

"ลูกอยากมีปีกที่สวยงาม แบบผีเสื้อจังเลย" ลูกผึ้งพูดเปรยขึ้น

"การมีปีกสวยงามที่อ่อนแอ มีประโยชน์น้อยกว่าการมีปีกใสแต่แข็งแรง" แม่ผึ้งตอบ.. บรรดาแมลงทั้งหลายจึงโฉบินหมายจะกลับไปพักผ่อน แต่ก็ต้องแตกแยกกระจัดกระจายด้วย แรงลม รวมทั้งลูกผีเสื้อผู้มีความสวยแต่อ่อนแอและหวาดกลัว ก็ถูกลมพัดจนหลงทาง ตรงกันข้ามกับผึ้งหลวงสองแม่ลูก ที่แม่จะรู้สึกน้อยใจในร่างกายที่ใคร ๆ ว่าไร้ความงาม แต่ความแข็งแรงและจิตใจที่ไม่กลัวปัญหา ทำให้ผึ้งทั้งสองสามารถบินด้านพายุมุ่งสู่ที่พักผ่อนสำเร็จ

(ผีเสื้อกับผึ้งน้อย)

แม่หนูรีบวิ่งเข้าไปหยิบกระเจ๊กบานาใหญ่ออกมา แม่หนูรอจังหวะที่เจ้าแมวร้ายซึกเท้า กลับไป แล้วก็เอากระเจ๊กเงาปิดประตู เจ้าแมวใหญ่ใจร้ายก็ลงมองที่ประตูบ้านของหนู อย่างกระหยิ่มยิ้มย่อง คิดว่าหนูคงหมดหนทางจะต่อสู้กับตนแล้ว

ทันใด มันก็เห็นหน้าแมวของมันเองจากกระเจ๊กเงาของแม่หนู เจ้าแมวร้ายคิดว่า ช่างานมีแมวอีกตัวหนึ่งคอยคุ้มครองพวกหนูอยู่ มันตกใจมาก และรีบวิ่งหนีไปที่

(แม่หนูผู้กล้าหาญ)

แม่โคได้ยื่นลูกถามก็ร้องไห้ แล้วบอกกับลูกตามตรงว่า

"ที่จริงลูกยังเล็กนักยังต้องกินนมแม่ แต่นับตั้งแต่พุงนี้ ลูกจะไม่ได้กินนมแม่อีกแล้ว วันนี้ แม่จะล่าเอาใจเดินเข้าไปถึงชายป่า แม่ถูกเสือจับตัวไว้ได้ เสือจะกินแม่แล้วแต่แม่ขอไว้ว่าจะ

กลับมาหาลูกเสียก่อนแล้วพุงนี้ก็จะกลับไปให้เสียกิน แม่จึงต้องสั่งสอนลูกให้รู้จักอยู่แต่ลำพัง"

ลูกโคฟังแม่แล้วก็ตกใจ ร้องให้คร่ำครวญ

"แม่จ๋า ถ้าแม่ตายไปแล้ว ลูกจะอยู่ได้อย่างไร ลูกต้องตายแน่ๆ แม่อย่าทิ้งลูกไปเลย"

แม่โค ตอบว่า

"ไม่ได้หรอกลูก แม่ให้สัญญาไปแล้ว แม่ต้องรักษาสัญญา ถ้าเรากล่าววาจาให้คำสัตย์แก่ใครแล้ว เราต้องรักษาคำสัตย์ของเราไว้ แม่จะต้องกลับไปหาเสื่อในวันพุงนี้ ลูกต้องจดจำคำที่แม่สั่งสอนไว้ให้ดี รู้จักรักษาตัวนะลูก"

(แม่โคกับเสื่อโคร่ง)

๓. ที่นั้นยังมีกระต่ายครอบครัวหนึ่ง อาศัยอยู่ในบ้านโพรงไม้โดยพ่อแม่กระต่ายครอบครัวนี้ชอบกระทานแต่ความดี มีจิตใจเมตตา และช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยากเสมอ

(กระรอกเก่ง กระต่ายดี)

ทุก ๆ วัน เจ้าหางพวงจะพาพวกออกหาอาหาร ได้อาหารมาก็แบ่งปันกันกินโดยเฉพาะถ้าวันใดอาหารน้อย เจ้าหางพวงและหมาหนุมจะทำตนเป็นตัวอย่างในการเสียสละอาหารให้หมาเผก หมาพิการ และแม่หมากาลังท้องแก่ที่ไม่สามารถออกหาอาหารได้

(เจ้าวาป)

ส่วนเจ้าลูกหมี แม่ขาของมันจะพิการ แต่จิตใจของมันกลับมีความสงสาร มันทั้งอุ้ม ทั้งแบก ทั้งพุงเพื่อนเกเรเหล่านั้นหนีภัยอย่างทุลักทุเล

(เพื่อนแท้)

2.2.2.2 ตัวละครที่เป็นตัวแทนฝ่ายไม่ดี การสมมุติตัวละครในกลุ่มนี้มิใช่เพื่อกำหนดค่าให้ตัวละครสำคัญในเรื่องหรือตัวละครองมีพฤติกรรมที่ไม่ดี ทั้งนี้เพื่อมุ่งให้ผู้อ่านได้เห็นตัวอย่างที่ไม่ดีและไม่คิดที่จะกระทำตาม เนื่องจากตัวละครมักจะได้รับบทเรียนจากการกระทำไม่ดีหรือได้รับความทุกข์เป็นการตอบแทน ดังปรากฏในข้อมูลรวม 14 เรื่อง

ได้แก่ เรื่องเจ้าเบิ้ม นกนางแอ่น เขี้ยวสิงโต กระต่ายจอมโว เจ้ากบปากกว้าง แม่หนู  
ผู้กล้าหาญ ไม่อยากเป็นควาย ผีเสื้อกับผึ้งน้อย จำปา เพื่อนแท้ ฟ้ากว้างเท่าปากบ่อ  
หมี่ใหญ่ผจญภัย กระรอกเก่ง กระต่ายดี และตุ้มเตี้ยมเผชิญโลก ดังตัวอย่าง

พลันเบิ้มเห็นงูตัวยาวเลื้อยผ่านไปในระยะใกล้ เจ้างูเลื้อยขึ้นต้นไม้ไปสักพักหนึ่ง แล้ว  
 เบิ้มได้ยินเสียงจิ้งจอกแจ้กแจ๋งแสดงความตกใจของนกที่กำลังนอนหลับอยู่ในรัง มีเสียงปีกกระพือ  
 พับพับ ๆ สักประเดี๋ยว เจ้างูก็ล่าถอยกลับลงมา

(เจ้าเบิ้ม)

เจ้างูเขี้ยวจอมเกเรกำลังเลื้อยเข้าไปหาลูกนกทั้งสามหมายจะกินเป็นอาหาร โดยมีพ่อนก  
 และแม่นกเฝ้าบินโฉบจิกงูเขี้ยว เพื่อป้องกันชีวิตลูก ๆ อย่างไม่กลัวตาย

(นกนางแอ่น)

สิงโตมาถึงก็แสดงตนเป็นผู้มีอำนาจ เรียกสัตว์ต่าง ๆ มาชุมนุม แล้วถามว่าที่เกาะ  
 แห่งนี้มีใครเป็นหัวหน้า บรรดาสัตว์ตอบว่าเราไม่มีหัวหน้าทุกคนมีความเป็นอยู่เสมอกันหมด  
สิงโตก็ประกาศว่า ไม่มีที่ใดที่จะอยู่ได้โดยไม่มีหัวหน้า ที่ใดไม่มีหัวหน้าที่นั่นจะไม่มี  
 เจริญ ต่อไปนี่เราจะเป็นหัวหน้าบนเกาะนี้จะมีใครโต้แย้งหรือไม่ สัตว์ต่าง ๆ ไม่กล้า  
 โต้แย้ง เพราะเกรงอันตรายจากสิงโต

(เขี้ยวสิงโต)

ลูกกระต่ายกับลูกกระรอก มักจะออกจากบ้านเดินไปโรงเรียนพร้อมกันทุกวันและทุกครั้ง  
 ที่พบกัน ลูกกระรอกก็จะใช้เส้นที่เหลียมหลอกลวงว่าตนไม่สบาย เพื่อจะได้ขี่หลังกระต่าย  
 ไปโรงเรียนเสมอ

(กระรอกเก่ง กระต่ายดี)

เจ้ากระต่ายซื่อใจไม่ดี ที่เห็นบรรดาสัตว์ทั้งหลายมองดูตนเองอย่างไม่เชื่อถือ มันจึงทำ  
 เป็นขบขัน พรางวางท่าหยิ่งเยนลูกตาลเล่น แล้วพูดโกหกต่อว่า "เถ นึกว่าเรื่องอะไร

ที่แท้ก็เรื่องปีนต้นตาลเท่านั้นเอง นี่ยังโง่งล่ะ ความจริง ดูซิ ดูลูกตาลสดลูกนี้ไง" เจ้า  
กระต่ายส่งลูกตาลให้จิงจิงดู "เห็นไหมว่าสดแค่ไหน ข้าปลิดลงมากับมือเขียว"

(กระต่ายจอมแสบ)

กบน้อยกระโดดมาพบแมลงตัวหนึ่ง กำลังเกาะอยู่บนก้านดอกกล้วย มันจึงร้องถามขึ้นว่า  
 "เจ้าชื่ออะไร" เจ้ากบขยับปากอันกว้างของมันอย่างโอ้อวด  
 "ผีเสื้อ" แมลงตัวนั้นตอบเบา ๆ กบน้อยรู้สึกขบขันมากที่เห็นปากอันแปลกประหลาด  
 ของผีเสื้อ

"ทำไมปากของเจ้าจึงน่าเกลียดอย่างนั้น" เจ้ากบพูดพร้อมเสียงหัวเราะ

(เจ้ากบปากกว้าง)

พ่อหนูพยายามต่อสู้กับแมงทุกวิถีทาง จนเหนื่อยอ่อนและหมดแรง แต่ไม่สามารถจับใส่  
เจ้าแมวจร้ายได้ แม่หนูมองดูด้วยความเป็นห่วง และพ่อหนูก็จวนเจียนจะเสียที่เจ้าแมว  
ร้ายหลายครั้ง นับว่ายังดีที่บ้านถูกสร้างขึ้นอย่างแข็งแรง จึงไม่พังทลายเพราะกรงเล็บ  
 ของเจ้าแมวที่มารุกราน

(แม่หนูผู้กล้าหาญ)

ขณะที่นอนกลิ้งเกลือกอยู่ในปลักนั้น ควายคิดไปคิดมา แล้วเห็นว่า ถ้ายังเป็นควายอยู่  
 อย่างนี้ไฉนจะทำความเจริญให้เกิดขึ้นแก่ตนได้ มันเหินไหวไปแลมา เห็นคนกลุ่มหนึ่งเดิน  
 ผ่านไปจึงเกิดความคิดขึ้นมาว่า "อย่ากระนั้นเลยเราจะไปเป็นคน อยู่อย่างคน กินอย่าง  
 คน คิดอย่างคน ทำงานอย่างคน สนุกอย่างคน ไปอยู่กับคนเสียเลยจะดีกว่า แล้วเราจะ  
 ได้เจริญอย่างคน

(ไม่อยากเป็นควาย)

ขณะที่หมู่แมลงกำลังเพลิดเพลินอยู่นั้น ผีเสื้อสองแม่ลูกคู่หนึ่งก็ขยับปีกกรีดกรายมาจาก  
 พุ่มไม้ ทำให้แมลงทั้งหลายที่พบเห็น ต่างเอ่ยปากชื่นชมสีสันทันของปีกอันสวยงามและชวนรับ  
 กันเป็นทอด ๆ ดังอ้ออึงตลอดปึงบัวบาน



การได้รับความชมเชยยกย่องจากหมู่แมลงมากหน้าหลายตา ทำให้ผีเสื้อสองแม่ลูกกลายเป็นผู้หลงความงามานปีกของตน พร้อมทั้งคิดว่าความงามเป็นสิ่งที่วิเศษสุด  
(ผีเสื้อกับผึ้งน้อย)

จะเห็นได้ว่า การเลือกนวลสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาสมมติเป็นตัวละครในวรรณกรรมสำหรับเด็ก เพื่อมุ่งให้เกิดความสนุกเพลิดเพลินในการอ่าน มีจิตจรรักสัตว์ ทั้งยังได้เรียนรู้พฤติกรรมที่ดีและไม่ดีได้จากตัวอย่างที่เห็นจากตัวละครในเรื่อง ผู้วิจัยสังเกตว่า ตัวละครที่เป็นสัตว์อาจเลือกนวลสมบัติสำคัญบางประการมาช่วยสื่อแนวคิดของเรื่องให้ชัดเจนขึ้น เช่น หงส์ ผึ้ง มักใช้สื่อความหมายในทางที่ดี แต่ สื่อความหมายเกี่ยวกับความไม่พอใจในสิ่งที่มีคือ รูปกายภายนอกที่ไม่สวยงาม ควาย สื่อความหมายเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ที่ค่อนข้างลำบาก สิ่งโตง สื่อความหมายแทนสิ่งที่มีอำนาจและมีพิษ เป็นต้น

2.3 ตัวละครที่เป็นพืช ตัวละครที่เป็นพืชปรากฏในข้อมูล 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องจันเป็นต้นไม้ใหญ่ ต้นไม้มีเพื่อน และ เมล็ดข้าวสีทอง ดังตัวอย่าง

จันเป็นต้นไม้ใหญ่ จันมีชีวิต จันมีประโยชน์ ลำต้นของจันอยู่บนดิน รากของจันอยู่ใต้ดิน ต้นไม้อย่างจันไม่กินอาหารเหมือนคนและสัตว์ รากของจันดูดซึมน้ำจากใต้ดินแล้วส่งน้ำจากลำต้นไปยังใบ

ใบของจันคือแม่บ้านวิเศษ ใบชวนแสงแดดมาช่วยกันปรุงน้ำกับก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ให้เป็นน้ำตาลและแป้ง แกรมยังเหลือก๊าซออกซิเจนคืนให้อากาศด้วย

(จันเป็นต้นไม้ใหญ่)

ป่าใหญ่แห่งหนึ่งบนภูเขาใหญ่ มีต้นไม้ใหญ่ขึ้นอยู่เป็นล้าน ๆ ต้น ต้นไม้ดอกออกดอกออกผลกันอย่างสนุกสนาน ทำให้ป่าสวยงามน่าเที่ยวชมเล่น

สัตว์ป่า นก และแมลงอยู่บนป่า สัตว์บางชนิดกินใบไม้ เปลือกไม้และผลไม้ นกทำรังตามกิ่งไม้และกินผลไม้เป็นอาหาร แมลงเที่ยวบินว่อนตอมน้ำหวานตามดอกไม้ สัตว์ป่า นกและแมลง เป็นเพื่อนของต้นไม้

(ต้นไม้มีเพื่อน)

มีสิ่งมหัศจรรย์เกิดขึ้นแล้ว อะไรบางอย่างโผล่ยื่นออกมาจากเมล็ดข้าว ส่วนนี้ คือ ลำต้นอ่อน "ฉันเป็นต้นกล้าแล้ว" เมล็ดข้าวสีทองบอกพวกพ้อง

ลำต้นอ่อนยืดตัวสูงขึ้นไปในอากาศ แกว่งต้นไปมาแล้วผลิบานสีเขียว ในขณะที่แมลงบอบบิน จวดเจรียนานท้องฟ้า และนกเกาะกิ่งไม้ร้องเพลง

วันคืนผ่านไป เมล็ดข้าวสีทองเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ จากต้นกล้าต้นเล็ก ๆ กลายเป็น ต้นข้าวที่โตเต็มที่ แตกกหน่อ แล้วออกดอกเป็นช่อที่ยอด

เมื่อดอกข้าวเริ่มบาน สายลมที่พัดผ่านทุ่งนาจะช่วยผสมเกสรให้ ทำให้ดอกข้าว เปลี่ยนแปลงไป กลายเป็นเมล็ดข้าวแสนวิเศษ เมล็ดข้าวสีทอง

(เมล็ดข้าวสีทอง)

น่าสังเกตว่าการเลือกนาพิชมาสมมุติเป็นตัวละครในเรื่อง เพื่อ มุ่งสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ผู้แต่งยังมุ่งให้ผู้อ่านตระหนักถึงคุณประโยชน์ของพืชที่มี ต่อชีวิตมนุษย์และสรรพสิ่งต่าง ๆ อย่างมหาศาล ทั้งนี้เพื่อให้ทุกคนได้ช่วยกันอนุรักษ์ธรรมชาติ เอาไว้ให้คงอยู่ตลอดไป

2.4 ตัวละครที่เป็นสิ่งไม่มีชีวิต สิ่งไม่มีชีวิตที่ผู้แต่งเลือกนามาสมมุติขึ้นใน เรื่องด้วยวิธีอุปมาอุปไมย ได้แก่ รถไฟ รถยนต์ ปราบกฏในข้อมูลเพียงเรื่องเดียว ได้แก่ เรื่อง ปิ่นปิ่นรถไฟมาแล้ว ดังตัวอย่าง

"แยะเลย..." ปิ่นปิ่นพูดเสียงเศร้า "คนซ่อมเขาบอกว่าอีกตั้งหลายวันฉันถึงจะออกไป แล่นได้ไม่สนุกเลย..."

"เธอไม่ควรแสร้งเศร้านักนี่ ถ้าเธอแสร้งช้ากว่านี้ เธอคงไม่ตกถนนแน่ ๆ" ปิ่นปิ่นว่า

"นั่นสิ พอออกไปนะ ฉันจะไม่แสร้งเร็ว ๆ อีกแล้ว ฉันจะแสร้งช้า ๆ เหมือนเธอ เพราะ เรายังจั้นจั้นก็ต้องมานอนที่นี่อีก แล้วก็ต้องทำให้ผู้โดยสารของฉันเจ็บไปด้วย..." ปิ่นปิ่น ท้าท้าจะร้องไห้ "ต่อไปนี้...คงไม่มีใครอยากไปไหนกับฉันแล้วละ"

"มีสิ..." ปิ่นปิ่นพูดอย่างมั่นใจ "ถ้าเขารู้ว่าเธอจะแสร้งช้าลง เขาก็คงอยากไปกับเธอ แล้วฉันจะบอกเขาให้นะ"

(ปิ่นปิ่นรถไฟมาแล้ว)

2.5 ตัวละครที่เป็นนอมูซัย ตัวละครที่เป็นนอมูซัยปรากฏบทบาทในฐานะเป็นตัวละครรองปรากฏในข้อมูลเพียงเรื่องเดียว คือ พญานกยักษ์ ในเรื่องแก่นพบพญานก ซึ่งมีอำนาจที่จะดลบันดาลผลดีผลร้ายให้แก่ตัวละครสำคัญคือ แก่น พญานกยักษ์ในเรื่องนี้ได้ทำหน้าที่เป็นเสมือนผู้พิพากษาโทษแก่นซึ่งเป็นเด็กซุกซนและมีนิสัยชอบรังแกสัตว์ โดยเฉพาะลูกนกและไข่นกซึ่งเป็นบรรดาลูกหลานของพญานกที่แก่นมักทำร้ายอยู่เสมอ พญานกได้สาบให้แก่นกลายเป็นแมวดำ และให้แก่นมีชีวิตอยู่ได้อีกเพียงห้าวัน แก่นรู้สึกถึงความไม่ยุติธรรมของตัวเองและได้ใช้เวลาที่เหลือกระทำความดี ในที่สุดเมื่อครบกำหนด แก่นก็ได้รับการให้อภัยจากพญานกยักษ์และสามารถคืนร่างกลับเป็นเด็กชายได้ดังเดิม ดังตัวอย่าง

"ถึงเวลาที่เราจะไปพบกับพญานกยักษ์แล้ว" แก่นพูดกับตัวเอง เขาหันกลับไปมองพญานกยักษ์กายสิทธิ์ตัวนั้น

เมื่อแก่นลืมตาขึ้น เขาเห็นเพื่อน ๆ ของหนูกลายเป็นบริวารของพญานก และตัวหนูเองได้กลายเป็นพญานกยักษ์

หายจากตกตะลึงแล้ว แก่นยกมือไหว้พญานกยักษ์พลางกล่าวว่า

"กระผมมาแล้วครับผม มาให้ท่านฆ่าตามสัญญา"

พญานกยักษ์กายสิทธิ์มองแก่นด้วยความพอใจ และพูดว่า

"เราขอชมเชยเจ้า เจ้าเปลี่ยนเป็นเด็กดีแล้ว เจ้าไม่ฆ่าสัตว์ เจ้าไม่ลักขโมย เจ้าไม่ยึดถือของรักของผู้อื่นมาเป็นของตัวเอง เจ้าไม่พูดปด และเจ้าไม่ดื่มกินของมีนเมา ดังนั้นเราจะไว้ชีวิตเจ้า เราอภัยให้เจ้า ขออวยพรให้เจ้ามีจิตใจดี และรักษาความดีนี้ไว้ต่อไป ลาก่อน สวัสดิ์"

(แก่นพบพญานก)

จะเห็นได้ว่า ตัวละครที่เป็นนอมูซัยในวรรณกรรมสำหรับเด็ก จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเหตุการณ์ของตัวละครเอกของเรื่องได้เด่นชัดขึ้น ทั้งนี้เพราะตัวละครที่เป็นนอมูซัยจะทำหน้าที่พิพากษาโทษผู้ที่กระทำผิด และให้อภัยผู้ที่กลับตัวกลับใจได้ ตัวอย่างที่ปรากฏในเรื่อง จะช่วยให้เด็กรู้จักแยกแยะเหตุการณ์ที่ดีและไม่ดีได้ง่ายขึ้นและเลือกที่จะกระทำแต่สิ่งที่ดีต่อไป ตัวละครที่เป็นนอมูซัยในวรรณกรรมสำหรับเด็กจึงเป็นสัญลักษณ์ที่ผู้แต่งมุ่งให้เด็กสามารถเชื่อมโยงไปสู่การเข้าใจแนวคิดของเรื่องได้อย่างถูกต้อง

กล่าวโดยสรุป ตัวละครในวรรณกรรมสำหรับเด็กมุ่งสร้างให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นสำคัญ ดังจะเห็นได้จากเลือกตัวละครที่สอดคล้องกับพื้นฐานความชอบของเด็ก ได้แก่ ตัวละครที่เป็นคน ซึ่งมักเป็นตัวละครที่มีวัยใกล้เคียงกับเด็กหรือเป็นบุคคลที่อยู่แวดล้อมในชีวิตประจำวันของเด็ก ตัวละครที่เป็นสัตว์ ซึ่งผู้แต่งได้เลือกนามาสัตว์ชนิดต่าง ๆ มาสมมุติขึ้นนานเรื่องเพื่อให้เด็กรู้จักและเข้าใจชีวิตความเป็นอยู่ของสัตว์เหล่านั้นมากขึ้น ทั้งยังอาจใช้สัตว์หลากหลายชนิดนั้นเพื่อให้เป็นตัวแทนของคนทั้งด้านดีและไม่ดี นอกจากนี้ ยังอาจมีตัวละครที่เป็นพืช ตัวละครที่เป็นสิ่งไม่มีชีวิต และตัวละครที่เป็นอมมุขย ตัวละครต่าง ๆ เหล่านี้ นอกจากจะทำให้เรื่องมีความเข้มข้น ตื่นเต้น และเร้าใจเด็กแล้ว ยังอาจเป็นตัวแทนของผู้แต่งที่มุ่งสอนเด็กได้อีกทางหนึ่ง

3. บทสนทนา (Dialogue) คือ คำพูดที่ตัวละครในเรื่องมาใช้โต้ตอบกัน เพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความสนุกสนานและสมจริง ทั้งยังเป็น การช่วยแนะนำตัวละครให้ผู้อ่านได้รู้จักบุคลิกลักษณะและอุปนิสัยใจคอได้ดียิ่งขึ้นโดยไม่ต้องชี้แจงกันตรง ๆ นอกจากนี้ผู้แต่งยังอาจใช้บทสนทนาในการเน้นย้ำแนวคิดของเรื่องให้ผู้อ่านเข้าใจได้อย่างถูกต้อง ทำให้เรื่องกระชับรัดกุมและจบลงได้ภายในเวลาอันสั้น

บทสนทนานในวรรณกรรมสำหรับเด็กมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ เนื่องจากเด็กไม่ชอบอ่านเรื่องที่มีการบรรยายยืดเยื้อ การทำให้ตัวละครพูดจาโต้ตอบกัน จะเร้าความสนใจของเด็กให้อยากติดตามอ่านต่อไปโดยไม่รู้เบื่อ และสามารถจูงใจให้เด็กคล้อยตามได้ง่าย จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียด พบว่า บทสนทนาที่นำมาเขียนให้เด็กอ่าน อาจแบ่งได้เป็น 2 หัวข้อ คือ แบบโต้ตอบ และแบบพูดคนเดียว ดังนี้

3.1 แบบโต้ตอบ ได้แก่ การที่ผู้แต่งได้ให้ตัวละครในเรื่องพูดจาโต้ตอบกัน เพื่อให้เรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกันบทสนทนาบางบทยังสอดคล้องกับแนวคิดของเรื่องอีกด้วย การสร้างบทสนทนาแบบที่ตัวละครได้ใช้คำพูดโต้ตอบกันนี้จะทำให้อ่านที่เป็นเด็กรู้สึกชื่นชอบมากกว่าการบรรยาย เนื่องจากมีความสมจริงและเป็นภาษาพูดที่เด็ก ๆ คุ้นเคยที่อยู่แล้ว จึงไม่ต้องอาศัยการตีความมาให้ยุ่งยากซับซ้อน จากข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาพบว่า มี

การใช้เครื่องหมายอัญประกาศกับคำพูดของตัวละคร เพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจได้ชัดเจนว่าเป็นคำพูดของตัวละคร ในที่นี้แบ่งได้เป็น 2 หัวข้อ คือ ระบุผู้พูด และไม่ระบุผู้พูด ดังนี้

3.1.1 ระบุผู้พูด เป็นการสร้างบทสนทนาที่ให้ตัวละครพูดจาโต้ตอบกัน โดยมีการระบุผู้พูดเอาไว้อย่างชัดเจน สังเกตได้จากเครื่องหมายอัญประกาศที่กำกับไว้ข้างหน้าหรือข้างหลังคำพูดของตัวละคร การสร้างบทสนทนาวิธีนี้นิยมนำมาใช้ในวรรณกรรมสำหรับเด็กมากที่สุด เพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจเรื่องได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ดังตัวอย่าง

"เจ้าชื่ออะไร" กบน้อยร้องถาม ด้วยการขยับปากอันกว้างของมันไปมา

"เราชื่อวัว" ลัตว์ใหญ่ตัวนั้นตอบจึงมา

เจ้ากบน้อยรู้สึกแปลกใจที่ไม่สามารถมองเห็นได้ว่าเสียงของวัวลอดออกมาจากตรงไหน มันจึงถามออกไปอีก

"เจ้ากินอะไรเป็นอาหาร"

"เรากินหญ้า" วัวตอบเสียงห้าว

(เจ้ากบบากกว้าง)

ขณะเดินทาง กิ่งก่าก็พบก่าตัวหนึ่งบินมา "กา ๆ สวีส์ตี กา ๆ เธอจะไปไหนจ๊ะ"

ก่าทักทาย

"สวีส์ตีจ๊ะ" กิ่งก่าตอบ "ฉันจะไปหาเพื่อนทางทิศเหนือนั่น"

"ฉันก็กำลังจะไปทางทิศเหนือเหมือนกัน... ลาก่อนนะ" ก่าบินจากไป

"จ๊ะ ลาก่อน" กิ่งก่าตอบพลางโบกมือ

(กิ่งก่าไปเยี่ยมเพื่อน)

"เจ้าไข่ไหมชื่อแก่น" พญานกยักษ์ถามด้วยเสียงน่ากลัว

"ครับ" แก่นตอบด้วยความตกใจกลัวสุดขีด ตัวสั่น

"เจ้าไข่ไหมฆ่าลูกหลานของข้า" พญานกถามอีก

"คะ-ครับ ผะ-ผมยิงนก" แก่นตอบตะกุกตะกัก

"เจ้าเซ่โหมชอบรังแกสัตว์และทรมาณสัตว์" แก่นพยักหน้า เขาตกใจจนไม่สามารถจะตอบด้วยคำพูดได้

"เจ้าทำบาปมามาก เราจะไม่ไว้ชีวิตเจ้า" พญานกบอกแก่น

"พวกข้าพเจ้าเห็นด้วยเขาส่งลูกหลานของเรามากมายแล้ว เขาควรจะได้รับโทษถึงตาย" นกบริวารพูดเสริม พร้อมทั้งเดินเข้ามาจะรุมจิกแก่น

(แก่นพบพญานก)

3.1.2 ไม่ระบุผู้พูด เป็นบทสนทนาที่มีเครื่องหมายอัฒภาคกำกับเอาไว้ให้รู้ว่าเป็นคำพูดของตัวละครที่สนทนากันในเรื่อง แต่ไม่มีการระบุผู้พูดเอาไว้อย่างชัดเจน มักปรากฏในบริบทที่มีการระบุผู้พูดมาก่อนแล้ว จึงทำให้ผู้อ่านเดาได้ว่าเป็นคำพูดของตัวละครตัวใด ดังตัวอย่าง

"สวัสดิ์ศรีครับ พี่ปลา พี่เพิ่งมาเที่ยวแถวนี้หรือครับ"

"เที่ยววรี ! ซินมัวเที่ยวก็อดตายเท่านั้น จันกำลังหาอาหารต่างหาก"

"ผมอยากเกิดเป็นปลา ปลาผีเสื้อต่าง ๆ เวลาว่ายน้ำทางไกลไปไกลมาผมชอบจังเลย"

"โอ้เอ๊ย ! สีสันต่าง ๆ ที่พวกเรามีนะ เราใช้สำหรับหลบซ่อนตัวไปกับพืชใต้น้ำ จะได้ไม่โดนสัตว์อื่นทาราย..."

(ตัวมเตี้ยมเผชิญโลก)

เสือมากอยอยู่ตั้งแต่เช้า คิดอยู่ในใจว่า แม่โคคงไม่กลับมาแน่ แต่แล้วก็เห็นแม่โคเดินมาแต่ไกล

"ฮ่า ฮ่า ฮ่า ดีมากแม่โค เจ้ารักษาคาสัตย์ของเจ้าดีมาก ข้านึกว่าเจ้าจะหนีหายไปแล้วเสียอีก"

"ไม่หรอกเจ้าคะ ดิฉันสัญญาแล้วว่าจะกลับมา ก็ต้องกลับมา"

"ดีล่ะ ข้าจะได้กินเจ้าเสียที เมื่อวานปล่อยเจ้าไปแล้ว ข้าก็ไม่ได้ออกหาอาหาร รอให้เจ้ากลับมาแน่แหละ ฮ้าว แล้วนั่น เจ้าพาใครมาด้วยล่ะ"

(แม่โคกับเสือโคร่ง)

เย็นวันหนึ่ง ยายซาเดินผ่านสนามเด็กเล่น เห็นเด็กโต ๆ สี-ห้าคนกำลังรุมล้อม  
ล้อเด็กคนหนึ่งอยู่เสียงเอะอะ

"ผมม้าหน้าเหมือนแมว มองดูแล้วหน้าเหมือนหมา"

"ผมเปียมาเสียใบตอง เอ้าเฮ ผมเปียมาเสียใบตอง ดูลี ดูลี ทาหน้าบึ้งแบริ้วเหมือน  
แมวคราว

(ร่ายยาซา)

3.2 แบบพูดคนเดียว ได้แก่ การที่ผู้แต่งได้กำหนดคำให้ตัวละครพูดกับตัวเอง  
ในทานองรำพึงความในใจที่มีต่อเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การสร้างบทสนทนาเช่นนี้  
เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตัวละครให้ผู้อ่านได้รับรู้และสามารถเข้าใจเรื่องได้ดียิ่งขึ้น  
ทั้งยังช่วยให้เรื่องดำเนินไปได้อย่างรวดเร็ว งานที่นี้อาจแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ มีเครื่อง  
หมายอัญประกาศกำกับ และไม่มีเครื่องหมายอัญประกาศกำกับ ดังนี้

3.2.1 มีเครื่องหมายอัญประกาศกำกับ เป็นการสร้างบทสนทนาที่  
ผู้แต่งได้ให้ตัวละครพูดหรือคิดอยู่ในใจโดยมีเครื่องหมายอัญประกาศกำกับเอาไว้ วิธีนี้ช่วยให้  
เกิดความสนทนาระหว่างตัวละครกับผู้อ่านราวกับว่าตัวละครได้พูดคุยอยู่กับผู้อ่านจริง ๆ ซึ่ง  
ทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและสนใจที่จะอ่านเรื่องราวต่อไป อีกทั้ง  
ยังช่วยเพิ่มรสชาติของเรื่องให้เข้มข้นและมีความสมจริงยิ่งขึ้น ดังตัวอย่าง

เจ้ากระต่ายยืนตัวสั่นงันงก มันคิดว่า "เอาเถิดเราจะลองพูดความจริงดูสักครั้ง จะ  
เกิดอะไรขึ้นเราก็ยอมละ"

(กระต่ายจอมโว)

มันเหลียวไปแลมา เห็นคนกลุ่มหนึ่งเดินผ่านไป จึงเกิดความคิดว่า "อย่ากระนั้นเลย  
เราจะไปเป็นคน อยู่อย่างคน กินอย่างคน คิดอย่างคน ทานอย่างคน สนุกอย่างคน ไป  
อยู่กับคนซะเลยดีกว่า แล้วเราจะได้เจริญอย่างคน"

(ไม่ยากเป็นควาย)

"อุ๊ป" ข้าวเหนียวเหยียบเปลือกกล้วยบนพื้นลื่นล้มกันจ้าเข้า

"อูย" ข้าวเหนียวร้องด้วยความเจ็บปวด

"าครนะมักง่ายจัง ทั้งเปลือกกล้วยบนทางเดิน" ข้าวเหนียวคิดอย่างโมโห

(ข้าวเหนียว)

"โอย ตายละ เจ้าจิ้งจอกขี้ขลาดตัวนี้เนี่ย มันช่างก่อกวนลึนดี" กระจ่างยืนอยู่หน้าจ  
เจ้ากระจ่างยืนตัวลั่นจิ้งก มันคิดว่า "เอาเถิดเราจะลองพูดความจริงดูสักครั้ง  
จะเกิดอะไรขึ้นเราก็ยอมละ "

(กระจ่างจอมโว)

"น่าสงสารเจ้าวัวเหลือเกิน มันช่างมีปากที่เล็กลงและช่างน่าเกลียดอะไรเช่นนั้น มันคง  
ลำบากมากเมื่อเวลากินอาหาร และคงอับอายมากเมื่อเวลาพูดกับสัตว์อื่น คงเพราะ  
อย่างนี้เอง เราจึงเห็นมันก้มหัวงออยู่ตลอดเวลา" เจ้ากบคิดกลางกระโดดไปข้างหน้า

(เจ้ากบบากกว้าง)

เมื่อปลอดภัยคน แก่นย่อเงาไปที่ถาดปลาและกุ้งแห้ง ตั้งใจจะไปกินให้มีความสุขกับความหิว ขณะ  
ที่กำลังจะกิน เขาคิดได้

"ไม่ ฉันจะไม่ขโมย ฉันจะเป็นคนดี"

(แก่นพบพญานก)

ทั้งแม่โคและลูกโคต่างก็อ่อนน้อมให้เสียกินตน และปล่อยอีกฝ่ายไป จนเสื่องงกับ  
เรื่องที่เกิดขึ้น พลังราฟิงกับตนเองว่า

"ทั้งแม่โคและลูกโค ต่างก็ยอมตายเพื่อให้อีกฝ่ายรอดชีวิต แม่โคยอมกลับมาหาเราเพื่อ  
รักษาคาสัตย์ ลูกโคตามแม่มาด้วยความกตัญญู ยอมตายแทนแม่ เราได้เห็นประจักษ์อยู่กับ  
ตา เราผู้เดียวที่กาชีวิตทั้งแม่โคและลูกโคนี้ไว้ หากเราปล่อยไป โคนแม่ลูกก็จะได้กลับไป  
อยู่ด้วยกันตามประสา ถ้าเรากินโคตัวใดตัวหนึ่ง โคอีกตัวก็คงจะไม่อาจมีชีวิตอยู่ต่อไปได้ "

(แม่โคกับเสือโคร่ง)



3.2.2 ไม่มีเครื่องหมายอุปประกาศก้ากับ เป็นการสร้างบทสนทนา โดยให้ตัวละครพูดและคิดเองอยู่ภายในใจเพียงลำพัง เพื่อต้องการเน้นกระแสดความคิดที่เลื่อนไหลไปตามลำดับเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในเรื่องโดยไม่ต้องสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน วิธีนี้มีความสมจริงในแง่ที่ว่า ธรรมชาติของมนุษย์มักมีทั้งการคิดอยู่ภายในใจโดยผู้อื่นไม่ล่วงรู้ และการคิดแล้วพูดรำพึงให้ตัวเองได้ยิน การสร้างบทสนทนาให้ตัวละครคิดในใจเจียบ ๆ เช่นนี้สามารถช่วยให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้อย่างละเอียด อีกทั้งยังช่วยให้เข้าใจเรื่องราวที่กำลังดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง และไม่เกิดความเบื่อหน่าย ดังตัวอย่าง

ในขณะที่เดียวกันนั้น แม่เฝ้ากำลังคุยเขี่ยข้าวเปลือกกินอยู่นาน สังเกตเห็นฟ้าสลับลง ให้ความรู้สึกแปลกใจ เมฆหมอกก็ไม่มีแต่ทำไมดูมืดไปได้ละ แม่เฝ้าคิดสงสัย

(ฤทธิ์ราหู)

เขานั่งทำการบ้านที่นี้ทุกวัน ยังไม่เคยสนใจฟังเสียงของนกตัวนี้เลย มันแปลกดี เขาคิด ประเดี๋ยวพ่อมาจะถามพ่อ เด็กชายบอกกับตัวเอง

(เด็กน้อยกับต้นไม้)

ลูกโคได้ยินดังนั้นก็คิดอยู่ในใจว่า ถ้าหากเราขอตามแม่ไปหาเสือ แม่ก็คงไม่ยอม เรา จะแอบตามแม่ไปหาเสือในวันพรุ่งนี้ และขอให้เสือกินเราแทนแม่ คิดแล้วลูกโคก็ทำเป็น ฟังคำที่แม่สอนอยู่ตลอดคืน

(แม่โคกับเสือโคร่ง)

มดมีความสงสัยเป็นอันมากว่า เขี้ยวของสิงโตนั้นแข็งแรงอย่างไร สัตว์ต่าง ๆ จึงเกรงกลัวกันมาก

(เขี้ยวสิงโต)

เมื่อเจ้ากระต่ายตกใจตื่นขึ้นมา มองเห็นลูกตาลสดตกลงมาบนกอหญ้าไม่มีรอยช้ำ มัน จึงเกิดความคิดแยบยลขึ้นทันใดว่า...แหม คงจะตีมันน้อย ถ้าใคร ๆ จะชมว่าเราเก่ง ที่สุด ปีนต้นไม้ได้สูงที่สุด เก่งกว่าบรรดาสิงทั้งหลายในป่านี้

(กระต่ายจอมโว)

4. จาก (Setting) ได้แก่ สถานที่ เวลา และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นในเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจสภาพแวดล้อม หรือบริบทที่ตัวละครกำลังแสดงบทบาทอยู่ในขณะนั้น การสร้างฉากในวรรณกรรมสำหรับเด็กมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ภายในเรื่อง ผู้แต่งจะต้องคำนึงถึงความสมจริงและตรงตามความสนใจของเด็ก การบรรยายฉากให้เด็กอ่านมักเป็นการบรรยายสั้น ๆ แต่มีความกระชับคมคายและต้องสัมพันธ์กับภาพประกอบเพื่อช่วยอธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ให้เด็กเข้าใจได้ดีที่สุด จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้แต่งใช้ฉากในการดำเนินเรื่องโดยการบรรยายไปพร้อมกับพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร ทำให้เรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็วเหมาะกับวัยและช่วงความสนใจของเด็ก งานชิ้นนี้ได้แบ่งหัวข้อในการศึกษาเป็น 2 หัวข้อ คือ ฉากบอกสถานที่ และฉากบอกเวลา ดังต่อไปนี้

4.1 ฉากบอกสถานที่ ได้แก่ สถานที่ต่าง ๆ ที่ผู้แต่งนำมาสมมุติขึ้นในเรื่อง เพื่อให้มีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์และตัวละครในเรื่อง ทำให้เรื่องดำเนินไปอย่างสมจริงและยังช่วยสร้างความเพลิดเพลินใจให้กับผู้อ่าน จากผลการศึกษาวิเคราะห์พบว่า ผู้แต่งได้เลือกสร้างฉากบอกสถานที่ที่เหมาะสมกับวัยและตรงตามความสนใจของเด็ก กล่าวคือ สถานที่ที่นำมาสร้างเป็นฉากในเรื่อง มักเป็นสถานที่ที่เด็กรู้จักคุ้นเคยและมีอยู่ทั่วไปในชีวิตจริง เช่น บ้าน โรงเรียน หมู่บ้าน เป็นต้น ผู้วิจัยสังเกตว่าฉากที่ใกล้ตัวเด็กออกไป เช่น ฉากดวงดาว ฉากท้องฟ้า หรือฉากในอวกาศทั้งหลาย ไม่ปรากฏานข้อมูลที่นำมาศึกษา ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่าฉากเหล่านี้ทำให้เด็กนึกเห็นภาพได้ยาก ดังนั้น ผู้แต่งจึงมักเลือกใช้ฉากสมจริงที่ทำให้เด็กเกิดจินตนาการได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ ยังมีการเลือกใช้ฉากที่เป็นสถานที่ทางธรรมชาติ ซึ่งเป็นฉากที่ก่อให้เกิดภาพสวยงาม ร่มรื่น เช่น ป่า ภูเขา แม่น้ำ หนอง บึง และสวน เป็นต้น ฉากเหล่านี้แม้เด็กจะไม่ได้สัมผัสหรือเห็นจริงด้วยตาของตนเอง แต่ก็ช่วยสร้างเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดีเยี่ยม เนื่องจากเป็นสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่สอดคล้องกับความ เป็นจริงและอาจพบเห็นได้ทั่วไป นอกจากนั้นการสร้างฉากต่าง ๆ เหล่านี้ยังมีความสัมพันธ์กับภาพประกอบในเรื่องก็อาจช่วยอธิบายเรื่องราวให้เด็กเข้าใจได้ง่ายและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการอ่านได้อย่างเต็มที่ การบรรยายฉากบอกสถานที่ที่มีานข้อมูลที่นำมาศึกษาทุกเรื่องพบว่า มีทั้งการบรรยายฉากเพื่อให้เรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ตั้งแต่ตอนเปิดเรื่องไปจนกระทั่งถึงตอนจบ และอาจใช้การบรรยายฉากบอกสถานที่ควบคู่ไปกับการบรรยายการ

เคลื่อนไหวและพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านได้รับรู้และเข้าใจสภาพความเป็นอยู่ บุคลิกลักษณะ ตลอดจนรายละเอียดอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินเรื่องได้ดียิ่งขึ้น ดังตัวอย่าง

ที่สวนดอกไม้ฝั่งตรงข้าม พื้นเป็นหญ้าราบเรียบมีคูเล็กคดเคี้ยว ไม้หลายชนิดหลายพันธุ์ ขึ้นอยู่เป็นระเบียบ มีทั้งไม้พุ่มต้นเล็กรูปทรงต่าง ๆ กัน ไม้เถาดอกหอมเลื้อยขึ้นเป็นซุ้ม และไม้ผลต้นใหญ่ทรงสวย ใบไหวพลิ้วไปทั้งต้นเมื่อลมพัด

(ฝั่งน้อยในสวน)

แมวน้อยกับแมวเต่า ตั้งใจตกปลาอย่างจดจ่อ หนองน้ำกว้างใหญ่ ยังคงร่มรื่นสงบสด ดอกบัวบานสะพรั่งส่งกลิ่นหอมเย็น พงอ้อยกยอคล้อลมดูระเนนเอนไหว กอไผ่ให้เงาร่มครีမ်เย็นสบาย

(แมวน้อยตกปลา)

บริเวณนี้เป็นที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำสายใหญ่ทอดตัวผ่าน สองฟากฝั่งแม่น้ำเป็นทิวไม้เขียวชอุ่ม แม่น้ำให้ความชุ่มชื้นและความอุดมสมบูรณ์ตั้งแต่ครั้งก่อนเก่าจวบจนบัดนี้

(เด็กน้อยกับต้นไม้)

บึงกว้างยามเช้า สายหมอกทึบเทาเริ่มเบาบาง เปิดเผยความเสื่อกลางกลางผืนน้ำ จนแลเห็นบัวบานไสว หมู่แมลงหลากสีหลายชนิดขยับปีกร่าयर่า ร้องเพลงคลอเคลียเกสร ดอกไม้อย่างสดชื่นและมีความสุข

(ผีเสื้อกับฝั่งน้อย)

านป่าใหญ่แห่งหนึ่งบนภูเขาใหญ่ มีต้นไม้ใหญ่ขึ้นอยู่เป็นล้าน ๆ ต้น ต้นไม้ดอกออกออก ผลกันอย่างสนุกสนาน ทำให้ป่าสวยงามน่าเที่ยวชมเล่น

(ต้นไม้มีเพื่อน)

ชีวิตานบ่อออกแสนสงบ สบายดีอยู่แล้ว เป็มไม่เห็นมีความจำเป็นที่จะต้องชวนชวายออกไปไหนอีก กลางวันเห็นแสงอาทิตย์ส่องสว่างลงมานบ่อ น้ำใสแจ้วปานกระจก เป็มสามารถชะงักกุดตนเองเห็นชัดเจน พอรู้สึกร้อนก็กระโดดลงน้ำคาพุดค้ำวายเล่น แล้วกลับมาอนพักต่อ ตกกลางคืน เป็มได้ยินเสียงจ๊กจั่น เรไร เสียงจิ้งหรีดกรีดปีกอยู่เชิงแช่เวลาเดือนมืด บางทีก็มีหิ่งห้อย บินเวะเวียนลงมานบ่อ แสงวับ ๆ ที่ก้นหิ่งห้อยสายนาคูเวลาเดือนหงาย พอพระจันทร์ลอยลงมาตรงปากบ่อ เป็มสามารถมองเห็นดวงจันทร์และแสงสว่างนวลเต็มที บางคราวพระจันทร์สว่างมาก และท้องฟ้าไม่มีเมฆบัง เป็มมองเห็นกระต่ายในดวงจันทร์ชัดเจนทีเดียว

(เจ้าเป็ม)

4.2 จากบอกเวลา งานที่นี้ได้แก่ จากที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นในเรื่องเพื่อบอกเวลาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้เหตุการณ์เปลี่ยนแปลงไปตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบเรื่อง จากข้อมูลที่นำมาศึกษาพบว่า ผู้แต่งได้เน้นให้เกิดความสมจริงขึ้นในเรื่องด้วยการใช้กลุ่มคำบอกเวลาที่ระบุเวลาชัดเจน เช่น วันหนึ่ง เช้าวันหนึ่ง ยี่สิบวันเศษ เป็นต้น นอกจากนี้ยังอาจใช้จากบอกบอกเวลาทางอ้อม สืบเนื่องจากการใช้กลุ่มคำที่มีการกำหนดเวลาจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น ฤดูฝนอันชุ่มฉ่ำ ใปก่าชันก้องหุบเขา เมื่อดวงอาทิตย์ลอยเด่นเหนือหุบเขา เป็นต้น การสมมุติเวลาเพื่อบอกบริบทของการสื่อสารภายในเรื่องมักมีการเรียงลำดับไปตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนและหลัง ทั้งนี้เพื่อให้เด็กเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายและรวดเร็ว เนื่องจากผู้แต่งได้ใช้การบรรยายจากบอกเวลา งานการเปลี่ยนจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ในเรื่อง ทำให้เรื่องดำเนินไปอย่างราบรื่น กระชับรัดกุม และสมจริง ช่วยสร้างความสนใจของเด็กให้อยากติดตามอ่านต่อไปจนจบ นอกจากนี้ยังมีการเปิดเรื่องด้วยจากบอกเวลาที่ยึดตามขอบเขตของการเล่านิทาน สืบเนื่องจากการใช้กลุ่มคำบอกเวลาว่า นานมาแล้ว ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว เป็นต้น ลักษณะดังกล่าวนี้นอกจากจะช่วยสร้างความคุ้นเคยให้แก่เด็กได้ง่ายขึ้นแล้ว ผู้แต่งยังสามารถสอดแทรกแนวคิดต่าง ๆ ไว้ได้อย่างแนบเนียนโดยผ่านรูปแบบของนิทาน การนำจากบอกเวลาจะทำให้เรื่องราบรื่นและเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และสะดวกต่อการเข้าใจของผู้อ่าน จากการศึกษาพบว่าจากบอกเวลามีปรากฏในข้อมูลที่มาศึกษาทุกเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

วันหนึ่ง เจ้ากระต่ายน้อยจอมคุยโวและชอบพูดคนอนหลับอยู่ใต้ต้นตาลที่สูงที่สุดบนป่าแห่งหนึ่ง ทันใดนั้นลูกตาลลูกหนึ่งถูกลมพัดอย่างแรงจนก้านทนน้าหนักน้ำหวดจีกขาดร่วงหล่นมาบนพวงหูก้าง ๆ กระต่ายตั้งพลับ...

(กระต่ายจอมโว)

ยี่สิบวันเศษผ่านไป บาดแผลกลางหลังของอ้ายเขี้ยวขวาก็หายสนิทด้วยการช่วยรักษาจากเจ้าหางพวง และด้วยการกินอาหารอย่างดีจากพวกหมาหุ้มที่ช่วยหาให้

(จ้าวป่า)

เวลาผ่านไปหลายสัปดาห์ พร้อมกับความเติบโตแข็งแรงของผิงน้อย ทั้งร่างกายและจิตใจ ในขณะที่ลูกผีเสื้อแม้จะมีปีกแสนสวยก็เป็นผีเสื้อที่อ่อนแอ ไม่กล้าเผชิญกับปัญหา ซึ่งทั้งสองฝ่าย ต่างก็ยังคงบินมาหาอาหารและพบกัน ณ บริเวณบึงกว้างแห่งนี้เป็นประจำ

(ผีเสื้อกับผิงน้อย)

รุ่งขึ้นเป็นวันที่ 18 สิงหาคมเป็นวันวิทยาศาสตร์แห่งชาติ ปูและหลานชายหญิงมาเดินอยู่ในงานวิทยาศาสตร์ที่คณะนักวิทยาศาสตร์ในอาเภอได้จัดขึ้น

(กระต่ายเจาะรู)

ลมร้อนเริ่มพัดผ่าน ใบไม้สีเขียวเริ่มเหี่ยวเฉา ผืนดินบางตอนเริ่มแตกร้าว ล้าธารเคยมีน้ำเอ่อล้น เริ่มแห้งขอด ปีนี้แห้งแล้งกว่าปีใด ๆ สัญญาณภัยครั้งใหญ่เกิดขึ้นแล้ว

(เพื่อนแท้)

ฤดูฝนอันชุ่มฉ่ำเวียนมาถึงอีกครั้ง หลังจากฤดูร้อนแสนอบอ้าวผ่านพ้นไป ล้าคลอง หนองบึง เจ็้งนองไปด้วยน้ำที่หยดหยาดลงมาจากท้องฟ้า บัวสายทะเลี่งน้ำขึ้นชูดอก อวดใบเขียวสดเหนือผิวน้ำ ปู ปลา กบ เขียดและมวลสัตว์น้ำ ระเร่จิ่ง รื่น ดาผู้คิดว่าอย่างมีความสุข น้ำหอมเย็นและมีคุณค่าต่อสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่บนน้ำ โลกใหม่ที่เต็มไปด้วยความสดชื่นได้หวนกลับมาอีกครั้ง หลังจากความแห้งแล้งครอบคลุมเป็นเวลานาน

(เจ้ากบปากกว้าง)