

กลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลแว่นแก้วของ “ชัยกรหาญ หาญไฟฟ้า”

Techniques For Presentation Strategies in The Youth Literature: Wankaew Award Winner Of "Chaikorn Harnfaifar"

Received: February 18, 2021
Revised: February 25, 2022
Accepted: February 28, 2022

ธันวารัตน์ โพนินอก (Thanwarat Phonok)^{*}

พัทธนันท์ พาป้อ (Phatthanant Phapor)^{**}

ปพิชญา พรหมกันธา (Paphitchaya Phromkantha)^{***}

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลแว่นแก้วของ ชัยกร หาญไฟฟ้า จำนวน 2 เรื่อง คือ ทศกัณฐ์ออนไลน์ และ ขวดยกคนอยู่ไหนดี ผู้วิจัยใช้เกณฑ์วิเคราะห์ของสายทิพย์ นุกูลกิจ ผลการวิจัยพบว่า

1) **ด้านกลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง (Name)** เรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ พบการตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครเอก ส่วนเรื่อง ขวดยกคนอยู่ไหนดี พบการตั้งชื่อเรื่องตามลักษณะของเรื่อง การตั้งชื่อตอน รวมทั้งหมด 45 ตอน พบการตั้งชื่อตอนตามลักษณะของเรื่องมากที่สุด รองลงมาเป็นการตั้งชื่อเรื่องโดยใช้นามธรรม, การตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครเอก, การตั้งชื่อเรื่องตามชื่อสถานที่สำคัญในเรื่อง, การตั้งชื่อเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความขัดแย้ง และมีการตั้งชื่อเรื่องตามแนวคิดสำคัญของเรื่องน้อยที่สุด 2) **ด้านกลวิธีการเล่าเรื่อง (Point of view)** ปรากฏกลวิธีการเล่าเรื่อง 3 กลวิธี 3) **กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง (The movement of the Story)** ด้านการเปิดเรื่อง พบ การเปิดเรื่องโดยการพรรณนา, การเปิดเรื่องโดยใช้นาฏการหรือการกระทำของตัวละคร และการเปิดเรื่องโดยใช้สุภาษิต คำพังเพย บทกวี บทเพลงหรือข้อความที่คมคายชวนคิด ด้านกลวิธีการสร้างความขัดแย้งในการดำเนินเรื่อง พบ 5 กลวิธี ด้านกลวิธีการดำเนินเรื่อง พบ 3 กลวิธี ด้านกลวิธีการสร้างความใคร่รู้เหตุการณ์ พบ 3 กลวิธี ด้านกลวิธีการใช้เหตุบังเอิญหรือเหตุการณ์เหลือเชื่อ, ด้านกลวิธีสร้างเหตุเหนือวิสัย พบทั้ง 2 เรื่อง ด้านกลวิธีการจบเรื่อง พบ 3 กลวิธี 4) **กลวิธีการสร้างตัวละคร (Character)** วิเคราะห์จากตัวละครเอก จำนวน 5 ตัวละคร และตัวละครประกอบ จำนวน 86 ตัวละคร รวมทั้งสิ้น 91 ตัวละคร พบ กลวิธีการสร้างตัวละคร 5 แบบ 5) **กลวิธีการสร้างและเสนอฉาก (Setting)** ด้านกลวิธีการสร้างฉาก พบ 3 ประเภท กลวิธีนำเสนอฉาก พบ 2 ประเภท

คำสำคัญ : กลวิธีการนำเสนอ วรรณกรรมเยาวชน รางวัลแว่นแก้ว ชัยกรหาญ หาญไฟฟ้า

^{*} นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
Undergraduate students Department of Thai Language, Faculty of Education, Chaiyaphum Rajabhat University, E-mail: thaieducpru@gmail.com

^{**} อาจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
Lecturer, Department of Thai Language, Faculty of Education, Chaiyaphum Rajabhat University, E-mail: thaieducpru@gmail.com

^{***} อาจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ
Lecturer, Department of Thai Language, Faculty of Education, Chaiyaphum Rajabhat University, E-mail: thaieducpru@gmail.com

Abstract

The objective of this research were to study techniques for presentation strategies in the youth literature: wankaew award winner of Chaikorn Harnfaifar, There are 2 stories: "Ravana online" and "Khod Khon You Hon Dai". The researcher analyzes the presentation strategies of Saithip Nukulkit. The results of the research were as follows:

1) **Naming method**, the title naming according to the protagonist was found in Ravana online, while naming the title according to the nature of the story, how was it found in "Khod Khon You Hon Dai". The Naming of all 45 episodes, most of the episode naming style of the story was found, followed by naming the title by using the cragging, naming the title according to the protagonist, naming the titles according to the names of important places in the story setting titles for readers to conflict and the title is named according to the least important question. 2) **As for the point of view**, there are 3 storytelling strategies. 3) **The movement of the Story**, found all 3 types: *The opening story*, found the opening of the story by description, opening stories using character dances or actions and opening stories using proverbs, aphorisms, poems, songs or witty texts, to be puzzled and appealing to follow. *Strategies for creating conflict in action or in conflict*, 5 strategies. There are 3 strategies for *dealing with the story*. *The strategies for creating curiosity in the events* were found in 3 strategies. *Techniques for using accidental or unbelievable events*, found in both stories. *The Strategies to create superficial incidents*, found in both stories. There are 3 strategies for *ending the story*. 4) **The character creation strategies**. Analysis from 5 main characters and Characters composed of 86 characters for a total of 91 characters. Found 5 strategies. 5) **Strategy for creating and proposing scenes (Setting)**. **The method of setting up the scene** found strategies for creating 3 types *The Scene presentation strategies* found strategies for presenting 2 types

Keywords: Techniques for presentation strategies, The youth literature, Wankaew award winner, Chaikorn Harnfaifar

บทนำ

วรรณกรรมเยาวชนประเภทนวนิยายได้รับความนิยมจากผู้อ่านอย่างกว้างขวาง และมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกับวรรณกรรมสำหรับวัยอื่น เนื้อหามักเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เยาวชนต้องประสบหรือเผชิญกับชีวิตในช่วงวัยดังกล่าว ทั้งนี้วรรณกรรมเยาวชนยังมีลักษณะพื้นฐานเช่นเดียวกับนวนิยายประเภทอื่น ๆ ทั้งเรื่องของโครงเรื่อง ตัวละคร แก่นเรื่อง ฉากหรือบรรยากาศ บทสนทนา และกลวิธีการเล่าเรื่อง (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2563) นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานเป็นจำนวนมากจัดประกวดและมอบรางวัลให้แก่วรรณกรรมเยาวชนที่มีคุณภาพ ซึ่งโครงการที่จัดประกวดวรรณกรรมเยาวชน เช่น การประกวดหนังสือดีเด่นของกระทรวงศึกษาธิการ, โครงการประกวดงานเขียนนายอินทร์อะวอร์ด, การประกวดงานเขียนประเภทต่าง ๆ ในคอลัมน์ถนัดนัก (ขอ) เขียนของ สำนักพิมพ์ประพันธ์สาส์น, การประกวดหนังสือดีเด่นรางวัล เซเว่นบุ๊คออะวอร์ด, โครงการประกวดวรรณกรรมรางวัลแว่นแก้ว เป็นต้น (Reading Culture Foundation, 2020)

โครงการประกวดวรรณกรรมรางวัลแว่นแก้วมีผลงานที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ (Nanmee Books, 2021)ประเภทนวนิยายสำหรับเยาวชน รางวัลแว่นแก้ว ทั้งหมด 15 ครั้ง จำนวน 16 เรื่อง ซึ่งจาก 2 ใน 16 เรื่อง

นั้นเป็นผลงานของ ชัยกร หาญไฟฟ้า นักเขียนที่มีกลวิธีการประพันธ์ที่มีลักษณะเฉพาะในการสร้างสรรค์วรรณกรรมเยาวชนออกสู่สายตาผู้อ่านอย่างต่อเนื่อง เป็นนักเขียนที่ได้รับรางวัลจากหลายสถาบัน และมีผลงานเข้ารอบการประกวดงานเขียนมาแล้วหลายรายการ และงานเขียนก็มีความน่าสนใจ ซึ่ง 2 เรื่องที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ประเภทนวนิยายสำหรับเยาวชน รางวัลแว่นแก้ว ก็คือเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ รางวัลชนะเลิศแว่นแก้ว ประจำปี พุทธศักราช 2550 และเรื่อง ขวดคนอยู่หนใด รางวัลชนะเลิศแว่นแก้ว ประจำปี พุทธศักราช 2552

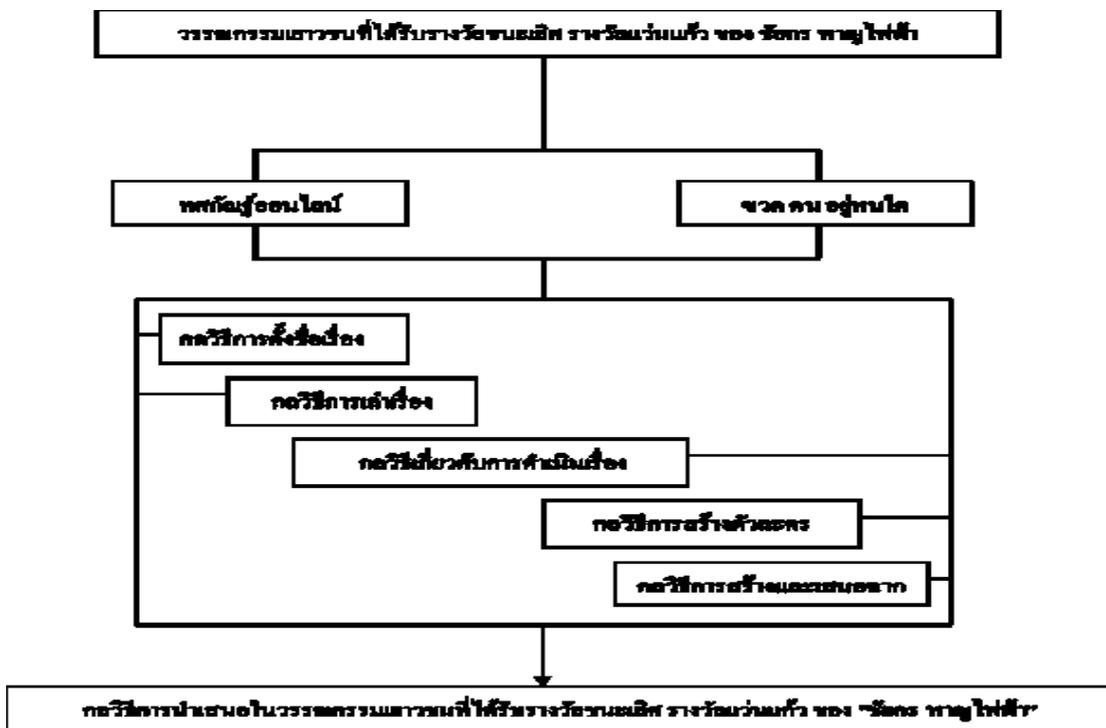
วรรณกรรมเยาวชนรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ทั้ง 2 เรื่องดังกล่าวข้างต้นมีเนื้อหาและกลวิธีการแต่งที่น่าสนใจ กล่าวคือ *ทศกัณฐ์ออนไลน์* (Hanfaifar, 2017) เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่น่าเรื่องในวรรณคดีของไทยคือรามเกียรติ์มาประสานเข้ากับเรื่องเล่าในปัจจุบันได้อย่างน่าสนใจ อีกทั้งยังมีแนวคิดที่เหมาะสมสำหรับสังคมในยุคปัจจุบันที่สอดแทรกตลอดทั้งเรื่องด้วย

ส่วน *ขวดคนอยู่หนใด* (Hanfaifar, 2018) เป็นเรื่องที่มีการนำเสนอที่เน้นความสำคัญของภาษาไทยไว้ตลอดเรื่อง เมื่อ ข ขวด ค คน หายไปจึงมีการแต่งตั้งผู้กล้า ออกทำภารกิจตามหาขวดคน ทำให้ระหว่างการเดินทางของเหล่าผู้กล้าได้เรียนรู้หลายอย่างทั้งประวัติศาสตร์ภาษา และปลูกจิตสำนึกให้รู้จักห่วงแหนของมีค่าอันเป็นสมบัติวัฒนธรรมของชาติ จากผลงานข้างต้นนับว่าน่าสนใจอย่างยิ่ง ฉะนั้นกลุ่มข้อมูลในการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่องทศกัณฐ์ออนไลน์ รางวัลชนะเลิศแว่นแก้ว ประจำปีพุทธศักราช 2550 และเรื่องขวดคนอยู่หนใด รางวัลชนะเลิศแว่นแก้ว ประจำปีพุทธศักราช 2552 เพื่อศึกษากลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชน ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชน ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า

กรอบแนวคิดการวิจัย



ขั้นตอนในการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลแว่นแก้ว ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า
2. กำหนดกรอบแนวคิด
3. กำหนดวัตถุประสงค์
4. กำหนดขอบเขตการวิจัย
5. เก็บรวบรวมข้อมูล
6. สรุปผลการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา โดยรวบรวมหนังสือที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลแว่นแก้ว ทั้งหมด 16 เรื่อง ดังนี้

- | | |
|--|------------------------------|
| 1. โลกใบนี้โคจรรอบกระทะกับหม้อเหล็ก
(และต้นไม้ด้วย) (พ.ศ. 2544) | โดย คณา คชา |
| 2. คำใส (พ.ศ. 2546) | โดย วีระศักดิ์ สุขะลา |
| 3. แจ็ค ณ ขอบฟ้า (พ.ศ. 2547) | โดย เชษฐา สุวรรณสา |
| 4. ทศกัณฐ์ออนไลน์ (พ.ศ. 2550) | โดย ชัยกร หาญไฟฟ้า |
| 5. หมา(อยู่)วัด (พ.ศ. 2551) | โดย โสมประภัสร์ ชันธุ์สุวรรณ |
| 6. ขวดคนอยู่ไหน (พ.ศ. 2552) | โดย ชัยกร หาญไฟฟ้า |
| 7. โรงเรียนริมทะเล (พ.ศ. 2553) | โดย สาคร พูลสุข |
| 8. ตามหาโจตัน (พ.ศ. 2554) | โดย คามิน คมนีย์ |
| 9. เอ้อระเหยลอยคอ (พ.ศ.2555) | โดย จันทรา รัศมีทอง |
| 10. เจ้าเอ๋ย...เจ้ากรงหัวจุก (พ.ศ.2556) | โดย คารม ธรรมชยาธร |
| 11. เสียงเตือนในเสียงหวูดรถไฟ (พ.ศ. 2557) | โดย กร ศิริวัฒน์ |
| 12. ริมคลองนั้นมีผมกับเปิด (พ.ศ. 2558) | โดย เพลิง สราญ |
| 13. ช้างบิน (พ.ศ. 2558) | โดย อรเกษม |
| 14. เด็กชายผู้ระบายสีฟ้าไม่เป็น (พ.ศ.2559) | โดย รุจรีวี นาเอก |
| 15. วันเกิดของเค้าโมง (พ.ศ. 2561) | โดย จันทรังสี |
| 16. ลุงทองดี ยายย้อย ทั้งหล้า เจ้าเขากางและผม
(พ.ศ. 2562) | โดย เอกอรุณ |

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

วรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า จำนวน 2 เรื่องได้แก่ เรื่องทศกัณฐ์ออนไลน์ รางวัลชนะเลิศแว่นแก้ว ประจำปี พุทธศักราช 2550 และ เรื่อง ขวดคนอยู่ไหน รางวัลชนะเลิศแว่นแก้ว ประจำปี พุทธศักราช 2552

ขอบเขตด้านเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563

ขอบเขตด้านเกณฑ์ที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษากลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลแว่นแก้วของ ชัยกร หาญไฟฟ้า ผู้วิจัยวิเคราะห์ศิลปะการแต่งตามกลวิธีการนำเสนอเรื่องของสายทิพย์ นุกุลกิจ (Nukulkit, 2000: 21-138) ดังนี้

1. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง (Name)
2. กลวิธีการเล่าเรื่อง (Point of view)
3. กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง (Movement of the Story)
4. กลวิธีการสร้างตัวละคร (Character)
5. กลวิธีการสร้างและเสนอฉาก (Setting)

ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ห้ององค์ประกอบกลวิธีการนำเสนอแต่ละด้านประกอบด้วย

1. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง (Name)

- 1.1 ตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครเอก
- 1.2 ตั้งชื่อเรื่องตามชื่อสถานที่สำคัญในเรื่อง
- 1.3 ตั้งชื่อเรื่องตามแนวคิดสำคัญของ
- 1.4 ตั้งชื่อเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความขัดแย้ง หรืองงงันในความหมาย
- 1.5 ตั้งชื่อเรื่องตามลักษณะของเรื่อง
- 1.6 ตั้งชื่อเรื่องโดยใช้นามธรรม

2. กลวิธีการเล่าเรื่อง (Point of view)

- 2.1 ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละคร
- 2.2 ผู้แต่งให้ตัวละครตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตนเอง
- 2.3 แต่งให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่องเป็นผู้รู้เล่าเรื่อง
- 2.4 ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตัวละครต่าง ๆ โดยใช้สรรพนาม

3. กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง (Movement of the Story)

- 3.1 กลวิธีเกี่ยวกับการเปิดเรื่อง
 - 3.1.1 การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย
 - 3.1.2 การเปิดเรื่องโดยการพรรณนา
 - 3.1.3 การเปิดเรื่องโดยใช้นามการหรือการกระทำของตัวละคร
 - 3.1.4 การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนา
 - 3.1.5 การเปิดเรื่องโดยใช้ สุภาษิต คำพังเพย บทกวี บทเพลงหรือข้อความที่คมคายชวนคิด

ชวนให้ฉงนสนเท่ห์ และน่าติดตาม

- 3.2 กลวิธีการสร้างความขัดแย้งในการดำเนินเรื่อง หรือความขัดแย้ง (conflict)
 - 3.2.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (man against man)
 - 3.2.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ (man against nature)
 - 3.2.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม (man against society)
 - 3.2.4 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติ (man against super nature)
 - 3.2.5 ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเอง (man against himself)

- 3.3 กลวิธีการดำเนินเรื่อง
 - 3.3.1 เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องตามการเดินทางของเข็มนาฬิกาหรือตามปฏิทิน
 - 3.3.2 เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องแบบเล่าย้อนกลับ
 - 3.3.3 เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องแบบย้อนกลับไปกลับมา
 - 3.3.4 เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องโดยใช้วิธีเล่าเหตุการณ์ต่างสถานที่สลับกันไปมาแต่ให้มีเรื่องราวต่อเนื่องกันโดยตลอด
- 3.4 กลวิธีการสร้างความใคร่รู้เหตุการณ์
 - 3.4.1 การบอกใบ้ให้ผู้อ่านทราบ
 - 3.4.2 การอุปเรื่องราวที่ผู้อ่านต้องการทราบไว้ก่อน
 - 3.4.3 การจบบทแต่ละบทโดยยั่วให้ผู้อ่านอยากรู้อยากเห็นต่อไป
- 3.5 กลวิธีการใช้เหตุบังเอิญหรือเหตุการณ์เหลือเชื่อ (Co-incidence)
- 3.6 กลวิธีการสร้างเหนือวิสัย (Fantasy)
- 3.7 กลวิธีการจบเรื่อง
 - 3.7.1 การจบเรื่องแบบสุขนานุกรม (happy ending)
 - 3.7.2 การจบเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (tragic ending)
 - 3.7.3 การจบเรื่องแบบหักมุม หรือพลิกความคาดหมาย (twist-ending or surprised ending)
 - 3.7.4 การจบเรื่องแบบทั้งท้ายหรือทั้งปัญหาให้ผู้อ่านขบคิด (in deter minute ending)
- 4. กลวิธีการสร้างตัวละคร (Character)
 - 4.1 สร้างให้สมจริง (Realistic)
 - 4.2 สร้างตามอุดมคติ (Idealistic)
 - 4.3 สร้างแบบเหนือจริง (Surrealistic)
 - 4.4 สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification)
 - 4.5 สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type)
- 5. กลวิธีการสร้างและเสนอฉาก (Setting)
 - 5.1 กลวิธีการสร้างฉาก
 - 5.1.1 สร้างฉากให้เหมือนจริง
 - 5.1.2 สร้างฉากตามอุดมคติ
 - 5.1.3 สร้างฉากให้มีลักษณะเหนือจริง
 - 5.2 กลวิธีเสนอฉาก
 - 5.2.1 ผู้แต่งบรรยายฉากตามทัศนะของตนเอง
 - 5.2.2 ผู้แต่งบรรยายฉากโดยผ่านสายตาหรือทัศนะของตัวละคร

วิธีการดำเนินการวิจัย

กลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ของชัยกร หาญไฟฟ้า มีวิธีการดำเนินการดังนี้

1. รวบรวมข้อมูล
 - 1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชน

1.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ทั้งหมด 15 ครั้ง จำนวน 16 เรื่อง

1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า จำนวน 2 เรื่อง อย่างละเอียด

1.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกลวิธีการนำเสนอเรื่องบันเทิงคดีสำหรับเยาวชน

1.5 กำหนดหลักเกณฑ์ในการศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอ

1.6 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการนำเสนอ

1.7 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชน

1.8 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับรางวัลแว่นแก้ว

1.9 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับชัยกร หาญไฟฟ้า

1.10 ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ชั้นวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 วิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชน ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ของ ชัยกรหาญ หาญไฟฟ้า จำนวน 2 เรื่อง

3. ชั้นสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

3.1 สรุปและอภิปรายผล

3.2 เสนอผลการศึกษาโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

3.3 อธิบายข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางนำไปใช้กับการเรียนการสอน

ผลการวิจัย

การศึกษากลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ของ ชัยกร หาญไฟฟ้า ผู้วิจัยลำดับขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลตามกลวิธีการนำเสนอเรื่องของ สายทิพย์ นุกูลกิจ (Nukulkit, 2000: 21-138) 5 กลวิธี ดังนี้

1. กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง (Name) มี 6 กลวิธี จำแนกเป็น 1) การตั้งชื่อเรื่อง และ 2) การตั้งชื่อตอน

1.1 การตั้งชื่อเรื่อง พบว่า ทศกัณฐ์ออนไลน์ เป็นกลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครเอก ขวดคนอยู่ไหนใด เป็นกลวิธีการตั้งชื่อเรื่องตามลักษณะของเรื่อง

1.2 การตั้งชื่อตอน จาก “ทศกัณฐ์ออนไลน์” 18 ตอน และ “ขวดคนอยู่ไหนใด” 27 ตอน รวมทั้งสิ้น 45 ตอน วิเคราะห์ทั้งหมด 6 กลวิธี พบว่า

1) การตั้งชื่อตอนตามลักษณะของเรื่อง พบ 20 ตอน

2) การตั้งชื่อเรื่องโดยใช้นามธรรม พบ 8 ตอน

3) การตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครเอก พบ 6 ตอน

4) การตั้งชื่อเรื่องตามชื่อสถานที่สำคัญในเรื่อง พบ 5 ตอน

5) การตั้งชื่อเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความขัดแย้ง พบ 4 ตอน

6) การตั้งชื่อเรื่องตามแนวคิดสำคัญ พบ 2 ตอน

2. กลวิธีการเล่าเรื่อง (Point of view) จากเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ และ ขวดคนอยู่ไหนใด พบกลวิธีการเล่าเรื่อง 3 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการเล่าเรื่องโดยผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวละคร กลวิธีการเล่าเรื่องโดยผู้แต่งให้ตัวละครตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตนเอง และผู้แต่งให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่องเป็นผู้รู้เล่าเรื่อง

3. กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง (Movement of the Story) วิเคราะห์ทั้งหมด 7 กลวิธี ได้แก่

3.1 กลวิธีเกี่ยวกับการเปิดเรื่อง วิเคราะห์ 5 กลวิธี พบ 4 กลวิธี ได้แก่

- 1) การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย พบทั้ง 2 เรื่อง
- 2) การเปิดเรื่องโดยการพรรณนา พบใน “ทศกัณฐ์ออนไลน์”
- 3) การเปิดเรื่องโดยใช้นาฏการหรือการกระทำของตัวละคร พบใน “ทศกัณฐ์ออนไลน์”

4) การเปิดเรื่องโดยใช้สุภาษิต คำพังเพย บทกวี บทเพลงหรือข้อความที่คมคายชวนคิด ชวนให้
ฉงนสนเท่ห์ และน่าติดตาม พบใน “ขวตคนอยู่หนใด”

- 3.2 กลวิธีการสร้างความความขัดแย้งในการดำเนินเรื่อง หรือความขัดแย้ง วิเคราะห์ทั้งหมด

5 กลวิธี ได้แก่

- 1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ พบทั้ง 2 เรื่อง
- 2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ พบในเรื่อง ขวตคนอยู่หนใด
- 3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม พบทั้ง 2 เรื่อง
- 4) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติ พบทั้ง 2 เรื่อง
- 5) ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเอง พบทั้ง 2 เรื่อง

- 3.3 กลวิธีการดำเนินเรื่อง พบ 3 กลวิธี ได้แก่

1) การเรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องตามการเดินของเข็มนาฬิกาหรือตามปฏิทิน
พบทั้ง 2 เรื่อง

- 2) เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องแบบย้อนกลับไปกลับมา พบทั้ง 2 เรื่อง

3) การเรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องโดยใช้วิธีเล่าเหตุการณ์ต่างสถานที่สลับกันไปมา
พบทั้ง 2 เรื่อง

- 3.4 กลวิธีการสร้างความใคร่รู้เหตุการณ์ พบ 3 กลวิธี ได้แก่

- 1) การบอกใบ้ให้ผู้อ่านทราบ พบทั้ง 2 เรื่อง
- 2) การอุปเรื่องราวที่ผู้อ่านต้องการทราบไว้ก่อน พบใน เรื่อง “ทศกัณฐ์ออนไลน์”
- 3) การจบบทแต่ละบทโดยยั่วให้ผู้อ่านอยากรู้อยากเห็นต่อไป พบทั้ง 2 เรื่อง

- 3.5 กลวิธีการใช้เหตุบังเอิญหรือเหตุการณ์เหลือเชื่อ พบทั้ง 2 เรื่อง

- 3.6 กลวิธีสร้างเหตุเหนือวิสัย พบทั้ง 2 เรื่อง

- 3.7 กลวิธีการจบเรื่อง พบ 3 กลวิธี ได้แก่

- 1) การจบเรื่องแบบสุขนานุกรม พบทั้ง 2 เรื่อง
- 2) การจบเรื่องแบบโคกนาฏกรรม พบทั้ง 2 เรื่อง
- 3) การจบเรื่องแบบหักมุมหรือพลิกความคาดหมาย พบใน “ทศกัณฐ์ออนไลน์”

4. กลวิธีการสร้างตัวละคร (Character) วิเคราะห์จากตัวละครเอก จำนวน 5 ตัวละครจากเรื่อง
“ทศกัณฐ์ออนไลน์” จำนวน 2 ตัวละคร และ “ขวตคนอยู่หนใด” จำนวน 3 ตัวละคร และวิเคราะห์จากตัวละคร
ประกอบ จำนวน 86 ตัวละคร จากเรื่อง “ทศกัณฐ์ออนไลน์” 44 ตัวละคร และ “ขวตคนอยู่หนใด” 42 ตัวละคร
รวมทั้งสิ้น 91 ตัวละคร โดยวิเคราะห์กลวิธีการสร้างตัวละคร 5 กลวิธี ได้แก่

1) กลวิธีสร้างตัวละครให้สมจริงพบ 34 ตัวละคร โดยพบใน เรื่อง “ทศกัณฐ์ออนไลน์” 33 ตัว
ละคร และ “ขวตคนอยู่หนใด” 1 ตัวละคร

- 2) กลวิธีสร้างตัวละครตามอุดมคติ พบ 2 ตัวละคร จาก “ทศกัณฐ์ออนไลน์”

3) กลวิธีสร้างตัวละครแบบเหนือจริง พบ 3 ตัวละคร โดยพบใน “ทศกัณฐ์ออนไลน์” 1 ตัวละคร
และ “ขวตคนอยู่หนใด” 2 ตัวละคร

- 4) กลวิธีสร้างตัวละครแบบบุคลิกฐาน พบ 42 ตัวละคร โดยพบใน “ขวดคนอยู่ไหนใด” 42 ตัวละคร
- 5) กลวิธีการสร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ พบ 10 ตัวละคร จาก “ทศกัณฐ์ออนไลน์”
5. กลวิธีการสร้างและเสนอฉาก (Setting) วิเคราะห์ทั้งหมด 2 กลวิธี
 - 5.1 กลวิธีการสร้างฉาก พบกลวิธีการสร้างฉาก 3 ประเภท ได้แก่
 - 1) การสร้างฉากให้เหมือนจริง พบ 28 ฉาก โดยพบใน “ทศกัณฐ์ออนไลน์” พบ 12 ฉาก และ “ขวดคนอยู่ไหนใด” พบ 16 ฉาก
 - 2) การสร้างฉากตามอุดมคติ พบ 4 ฉาก โดยพบใน “ทศกัณฐ์ออนไลน์” 1 ฉาก และ “ขวดคนอยู่ไหนใด” 3 ฉาก
 - 3) การสร้างฉากให้มีลักษณะเหนือจริง พบ 1 ฉากใน “ขวดคนอยู่ไหนใด”
 - 5.2 กลวิธีนำเสนอฉาก พบกลวิธีนำเสนอฉาก 2 ประเภท ได้แก่
 - 1) ผู้แต่งบรรยายฉากตามทัศนะของตนเอง พบ 24 ฉาก โดยพบใน “ทศกัณฐ์ออนไลน์” 15 ฉาก และ “ขวดคนอยู่ไหนใด” 9 ฉาก
 - 2) ผู้แต่งบรรยายฉากโดยผ่านสายตาหรือทัศนะของตัวละคร พบ 13 ฉาก โดยพบใน “ทศกัณฐ์ออนไลน์” 9 ฉาก และ “ขวดคนอยู่ไหนใด” 4 ฉาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ของชัยกร หาญไฟฟ้า จำนวน 2 เรื่อง คือ เรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ รางวัลชนะเลิศแว่นแก้ว ประจำปีพุทธศักราช 2550 และ เรื่อง ขวดคนอยู่ไหนใด รางวัลชนะเลิศแว่นแก้ว ประจำปีพุทธศักราช 2552 โดยแบ่งกลวิธีการนำเสนอได้ 5 กลวิธี คือ กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่อง กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละคร กลวิธีการสร้างและเสนอฉาก อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

กลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง ในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลแว่นแก้วของ ชัยกร หาญไฟฟ้า จำนวน 2 เรื่อง พบว่า การตั้งชื่อเรื่องมีความสอดคล้องกับเนื้อหา และชื่อตอนที่อยู่ภายในเรื่อง ซึ่งกลวิธีการตั้งชื่อเรื่องแบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 ส่วน คือ การตั้งชื่อเรื่อง การตั้งชื่อตอน ดังนี้

การตั้งชื่อเรื่อง ปรากฏ 2 กลวิธี ได้แก่ การตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครเอก พบในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ ส่วนการตั้งชื่อเรื่องตามลักษณะของเรื่อง พบในเรื่อง ขวดคนอยู่ไหนใด

การตั้งชื่อตอน เรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ มีจำนวนตอน 18 ตอน เรื่อง ขวดคนอยู่ไหนใด มีจำนวนตอน 27 ตอน รวมทั้งหมด 45 ตอน แบ่งออกเป็นการวิเคราะห์การตั้งชื่อตอนทั้งหมด 6 กลวิธี มีการตั้งชื่อตอนตามลักษณะของเรื่องมากที่สุด จำนวน 20 ตอน เนื่องจากการตั้งชื่อตอนตามลักษณะของเรื่องเหมาะสำหรับเยาวชน ทำให้เข้าถึงเนื้อหาจากชื่อของตอนได้ง่าย ไม่ซับซ้อน รองลงมาเป็นการตั้งชื่อเรื่องโดยใช้นามธรรม จำนวน 8 ตอน การตั้งชื่อเรื่องตามตัวละครเอก จำนวน 6 ตอน การตั้งชื่อเรื่องตามชื่อสถานที่สำคัญในเรื่อง จำนวน 5 ตอน การตั้งชื่อเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความขัดแย้ง จำนวน 4 ตอน และมีการตั้งชื่อเรื่องตามแนวคิดสำคัญของเรื่อง น้อยที่สุด จำนวน 2 ตอน ตามลำดับ

กลวิธีการเล่าเรื่อง พบว่า การเล่าเรื่องเป็นวิธีการที่ผู้แต่งใช้เป็นหนทางถ่ายทอดเรื่องราวมาสู่ผู้อ่าน แบ่งประเด็นกลวิธีการเล่าเรื่อง ออกเป็น 4 กลวิธี ในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรางวัลแว่นแก้วของ ชัยกร หาญไฟฟ้า ทั้ง 2 เรื่อง ปรากฏกลวิธีการเล่าเรื่อง 3 กลวิธี ได้แก่ มีกลวิธีการเล่าเรื่องแบบผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่อง ของตัวละคร, กลวิธีการเล่าเรื่องแบบผู้แต่งให้ตัวละครตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตนเอง และกลวิธีการเล่าเรื่องแบบผู้แต่งให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง

กลวิธีเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง มี 7 กลวิธี พบว่า 1) กลวิธีเกี่ยวกับการเปิดเรื่อง ในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ มีการเปิดเรื่องแบบผสมผสานปรากฏ 3 กลวิธี ได้แก่ การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย การเปิดเรื่องโดยการพรรณนา และการเปิดเรื่องโดยใช้นาฏการหรือการกระทำของตัวละคร ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด มีกลวิธีเกี่ยวกับการเปิดเรื่องแบบผสมผสาน ปรากฏ 2 กลวิธี ได้แก่ การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย และการเปิดเรื่องโดยใช้ สุภาชิต คำพังเพย บทกวี บทเพลงหรือข้อความที่คมคายชวนคิด 2) กลวิธีการสร้าง ความความขัดแย้งในการดำเนินเรื่อง หรือความขัดแย้ง มี 5 กลวิธี พบว่า ในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ มีกลวิธีการสร้าง ความความขัดแย้งในการดำเนินเรื่องที่ปรากฏ 4 กลวิธี ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์, ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม, ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรม, ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเอง ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด มีกลวิธี การสร้างความความขัดแย้งในการดำเนินเรื่องที่ปรากฏ 2 กลวิธี ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์, ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ, ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม, ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติ, ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวละคร 3) กลวิธีการดำเนินเรื่องมี 4 กลวิธี พบว่าใน เรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ และเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด มีกลวิธีการดำเนินเรื่องแบบผสมผสานปรากฏ 3 กลวิธี ได้แก่ การเรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องตามการเดินของเข็มนาฬิกาหรือตามปฏิทิน, เรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องแบบ ย้อนกลับไปกลับมา, การเรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องโดยใช้วิธีเล่าเหตุการณ์ต่างสถานที่สลับกันไปมา 4) กลวิธี การสร้างความใคร่รู้เหตุการณ์มี 3 กลวิธี พบว่าในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ มีกลวิธีการสร้าง ความใคร่รู้เหตุการณ์ที่ปรากฏ 3 กลวิธี ได้แก่ การบอกใบ้ให้ผู้อ่านทราบ, การจบเรื่องราวที่ผู้อ่านต้องการทราบไว้ก่อน, การจบบทแต่ละบทโดยยั่วๆ ให้ผู้อ่านอยากรู้อยากเห็นต่อไป ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด มีกลวิธีการสร้าง ความใคร่รู้เหตุการณ์ที่ปรากฏ 2 กลวิธี ได้แก่ การบอกใบ้ให้ผู้อ่านทราบ, การจบบทแต่ละบทโดยยั่วๆ ให้ผู้อ่านอยากรู้อยากเห็นต่อไป 5) กลวิธีการใช้เหตุ บังเอิญหรือเหตุการณ์เหลือเชื่อ พบว่า มีกลวิธีการใช้เหตุบังเอิญหรือเหตุการณ์เหลือเชื่อทั้ง 2 เรื่อง 6) กลวิธีสร้าง เหตุเหนือวิสัย พบว่า มีกลวิธีสร้าง เหตุเหนือวิสัยทั้ง 2 เรื่อง 7) กลวิธีการจบเรื่องมี 3 กลวิธี ในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ มีกลวิธีสร้าง เหตุเหนือวิสัยที่ปรากฏ 3 กลวิธี ได้แก่ การจบเรื่องแบบสุขนานุกรม, การจบเรื่องแบบโคกนาฏกรรม, และการจบเรื่องแบบหักมุมหรือพลิกความคาดหมาย ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด มีกลวิธีสร้าง เหตุเหนือวิสัย ที่ปรากฏ 1 กลวิธี ได้แก่ การจบเรื่องแบบสุขนานุกรม

กลวิธีการสร้างตัวละคร มีตัวละครเอกจากเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ 2 ตัวละคร ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด 3 ตัวละคร และตัวละครประกอบ ในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ มีตัวละครประกอบ 44 ตัวละคร ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด มีตัวละครประกอบ 42 ตัวละคร ซึ่งแบ่งประเด็นกลวิธีการสร้างตัวละครออกเป็น 5 กลวิธี ได้แก่ 1) กลวิธีสร้าง ตัวละครให้สมจริง พบตัวละครที่สร้างให้สมจริงทั้งหมด 34 ตัวละคร ส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่เป็นมนุษย์ แสดงความเป็นธรรมชาติของบุคลิคนได้ชัดเจน ได้แก่ เรื่องทศกัณฐ์ออนไลน์ ปรากฏตัวละครที่สร้างให้สมจริงที่เป็นมนุษย์ 33 ตัวละคร ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด ปรากฏตัวละครที่สร้างให้สมจริงที่เป็นมนุษย์ 1 ตัวละคร 2) กลวิธี สร้างตัวละครตามอุดมคติ พบตัวละครที่สร้างตามอุดมคติ 2 ตัวละคร ส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่สร้างตามแนวทาง มาจากตัวละครเอกในวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ จากเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ ที่ปรากฏตัวละครที่สร้างตามอุดมคติ 2 ตัวละคร ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใดไม่ปรากฏตัวละครที่สร้างตามอุดมคติ 3) กลวิธีสร้างตัวละครแบบเหนือจริง พบตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง 3 ตัวละคร ได้แก่ เรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ ปรากฏตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง 1 ตัวละคร เรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด ปรากฏตัวละครที่สร้างแบบเหนือจริง 2 ตัวละคร 4) กลวิธีสร้างตัวละครแบบ บุคลาธิษฐาน พบตัวละครที่สร้างแบบบุคลาธิษฐาน 42 ตัวละคร จากเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด 5) กลวิธีการสร้างโดยใช้ ตัวละครแบบฉบับ พบตัวละครที่สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับทั้งหมด 10 ตัวละคร จากเรื่องทศกัณฐ์ออนไลน์ ปรากฏตัวละครแบบฉบับ 10 ตัวละคร ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด ไม่ปรากฏตัวละครที่สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ

กลวิธีการสร้างและเสนอฉาก โดยแบ่งประเด็นกลวิธีการสร้างและเสนอฉาก ดังนี้ กลวิธีการสร้างฉาก วิเคราะห์ 3 กลวิธี ได้แก่ 1) การสร้างฉากให้เหมือนจริง พบในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ ปรากฏการสร้างฉากให้เหมือนจริง 12 ฉาก ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด ปรากฏการสร้างฉากให้เหมือนจริง 16 ฉาก 2) สร้างฉากตามอุดมคติ พบในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ ปรากฏการสร้างฉากตามอุดมคติ 1 ฉาก ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด ปรากฏการสร้างฉากตามอุดมคติ 3 ฉาก สำหรับกลวิธีนำเสนอฉาก วิเคราะห์ 2 กลวิธี ได้แก่ 1) ผู้แต่งบรรยายฉากตามทัศนะของตนเอง พบในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ ที่ปรากฏการนำเสนอฉากผู้แต่งบรรยายฉากตามทัศนะของตนเอง 15 ฉาก ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด ที่ปรากฏการนำเสนอฉากผู้แต่งบรรยายฉากตามทัศนะของตนเอง 9 ฉาก 2) ผู้แต่งบรรยายฉากโดยผ่านสายตาหรือทัศนะของตัวละคร พบในเรื่อง ทศกัณฐ์ออนไลน์ ที่ปรากฏการนำเสนอฉากผู้แต่งบรรยายฉากโดยผ่านสายตาหรือทัศนะของตัวละคร 9 ฉาก ส่วนเรื่อง ขวตคนอยู่ไหนใด ที่ปรากฏการนำเสนอฉากผู้แต่งบรรยายฉากโดยผ่านสายตาหรือทัศนะของตัวละคร 4 ฉาก สอดคล้องกับผลการวิจัยของ วชิราภรณ์ สุวรรณวารังกูร (Suwanwarangkul, 2011) ที่วิจัยเรื่อง การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทสารคดี พ.ศ. 2546-2552 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาและกลวิธีการเขียน การใช้ภาษาและคุณค่าในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับรางวัลแว่นแก้ว ประเภทสารคดีอัตชีวประวัติ พ.ศ. 2546-2552 จำนวน 5 เล่ม ผลการศึกษาพบว่ากลวิธีการเขียนวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทสารคดีอัตชีวประวัติทั้ง 5 เล่ม มีการตั้งชื่อเรื่อง การเปิดเรื่อง การเสนอเรื่อง การปิดเรื่อง และศิลปะการจัดรูปเล่ม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กุณฑิลาชาพิมล (Chapimol, 2014) ที่วิจัยเรื่อง องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้วและรางวัลนายอินทร์อะวอร์ดระหว่างปีพุทธศักราช 2546-2555 มีวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้วและรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด ระหว่าง ปีพุทธศักราช 2546-2555 โดยวิเคราะห์การสร้างโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างบทสนทนา การนำเสนอแก่นเรื่อง การสร้างฉาก และการสร้างมุมมองการเล่าเรื่อง ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะของวรรณกรรมเยาวชนโดยส่วนใหญ่มีโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน นิยมตัวละครแบบสมจริง สร้างบทสนทนาเพื่อการดำเนินเรื่อง มักนำเสนอแก่นเรื่องโดยการกระทำ ของตัวละครเน้นการสร้างฉากแบบสมจริงและนิยมการสร้าง มุมมองการเล่าเรื่องโดยบุรุษที่หนึ่ง ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ลักษณะกลวิธีการแต่งวรรณกรรมเยาวชนทั้งสามรางวัลนี้มีลักษณะกลวิธีการแต่งที่ใกล้เคียงกัน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณา ความช่วยเหลือจากผู้มีพระคุณทั้งหลายท่านโดยเฉพาะอย่างยิ่งสาขาวิชาภาษาไทย ที่ให้ออกาสและสนับสนุนการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

การศึกษาวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาช่วยเหลือ ให้คำแนะนำอย่างดียิ่งจากอาจารย์พัทธนันท์ พาป้อ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักผู้ควบคุมการวิจัย และอาจารย์ปพิชญา พรหมกันธา อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมที่เสียสละเวลาอันมีค่าชี้แนะเกี่ยวกับการศึกษางานวิจัยเรื่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ผู้วิจัยซาบซึ้งในความเมตตากรุณาของที่ปรึกษาที่ท่านให้ความช่วยเหลือ ข้อคิดเห็น คำปรึกษา และแนะแนวทางการทำวิจัย ตลอดจนการช่วยปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของการศึกษาวิจัยจนเสร็จสมบูรณ์

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณกัลยาณมิตร ในสาขาวิชาภาษาไทยทุกคนที่ทำให้การวิจัยในครั้งนี้ราบรื่นด้วยความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ จนทำให้งานวิจัยฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้ความเมตตาอนุเคราะห์ผู้วิจัยในทุกเรื่องผู้วิจัยขออุทิศ
คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา กลวิธีการนำเสนอในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลชนะเลิศ รางวัลแก้ว
ผู้วิจัยขอมอบเป็นความกตัญญูทดแทนที่แต่บิดามารดา ครูอาจารย์ที่คอยอบรมสั่งสอนตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

References

- Chapimon, Kuntika. (2013). *The Literary Works as Fiction for youth which Received Book Award by the office of the Basic Education Commission, Ministry of Education, Wankao Award Winning, and Naiin Award Winning between 2003-2012.* (การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนประเภทบันเทิงคดีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลหนังสือดีเด่นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รางวัลแว่นแก้ว และรางวัลนายอินทร์อะวอร์ด ระหว่างปีพุทธศักราช 2546-2555). Master of Education in Thai Language, Thaksin University, Thailand.
- Harnfaifar Chaikorn. (2017). *Ravana online (ทศกัณฐ์ออนไลน์)* (8th ed.) Bangkok: Nanmeebooks.
- Harnfaifar Chaikorn. (2018). *Khod Khon You Hon Dai (ขวดคนอยู่หนใด)*. (3rd ed.) Bangkok: Nanmeebooks.
- Nanmeebooks. (2021). *Youth Literature Awards "Wan Kaew" (โครงการประกวดวรรณกรรมเยาวชนรางวัล "แว่นแก้ว")*. [online]. Retrieved. January 10, 2021 from www.nanmeebooks.com.
- Nukulkit Saithip. (2000). *Current Thai literature (วรรณกรรมไทยปัจจุบัน)*. (8th ed.) Bangkok: S. R. Printing.
- Reading Culture Promotion Program (2020). *Rules for literary contests in Thailand (กติกาประกวดวรรณกรรมในประเทศไทย)*. [online]. Retrieved. December 5, 2020 from <https://www.happyreading.in.th/article/detail>.
- Suwanvarangkoon, Wachiraporn. (2011). *An Anaiysis of Waenkaew Award Winning non-fiction Literature for youth in the period between 2003-2009.* (การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ประเภทสารคดี พ.ศ. 2546-2552). Master of Arts Program in Thai for career development. Development of Thai. Graduate School. Silpakron University
- Wikipedia, the free encyclopedia. (2020). *Youth Literature (วรรณกรรมเยาวชน)*. [online]. Retrieved. December 15, 2020 from <https://th.wikipedia.org/wiki/>.