

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง "การศึกษาเปรียบเทียบการเสนอภาพเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนต่างวัฒนธรรม" นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดหลักเพื่อเป็นกรอบและแนวทางในการเสนอเนื้อหาไว้ 3 แนวคิด ได้แก่

1. ประเภทและองค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชน
2. แนวคิดเรื่อง ความต้องการของเยาวชน และความสนใจในการอ่าน
3. การวิเคราะห์เนื้อหาตามแนวคิดสัญวิทยาโครงสร้างนิยม

ประเภท และ องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชน

การจำแนกประเภทของหนังสือสำหรับเด็กนั้น สามารถใช้เกณฑ์จัดประเภทได้หลายลักษณะ เช่น

- จำแนกตามกลุ่มอายุของผู้อ่าน โดย วิริยะ สิริสิงห (2524 : 9) ได้แบ่งออกเป็น 5 ระดับคือ
 1. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 0 – 3 ปี
 2. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 3 – 6 ปี
 3. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 6 – 11 ปี
 4. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 11 – 14 ปี
 5. หนังสือสำหรับเด็กอายุ 14 – 18 ปี
- จำแนกตามคุณค่าในด้านให้ประสบการณ์ด้านต่าง ๆ แก่เด็ก คือให้ประสบการณ์ด้านภาษา ให้ประสบการณ์ด้านจำนวน ให้ประสบการณ์และมโนคติรอบตัวเด็ก ฯลฯ
- จำแนกตามวัตถุประสงค์ของผู้แต่ง เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อให้ความรู้ เพื่อใช้เป็นแบบเรียน เป็นต้น
- จำแนกตามลักษณะการเขียน คือ เขียนแบบร้อยแก้ว และเขียนแบบร้อยกรอง
- จำแนกตามประเภทและลักษณะเนื้อหาของหนังสือ ซึ่ง นิตา ชูโต และ กลุ่มจิตต์ พลายเวช (2527 : 28) ได้สรุปรวมไว้เป็นกลุ่มใหญ่ ๆ สามกลุ่มคือ วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องอ่านเล่นสมัยใหม่ และ สารคดี

รีเบ็คกา เจ. ลูเคนส์ (Lukens, 1995 : 12) กล่าวไว้ว่า ประเภท (genre) ของหนังสือสำหรับเด็กนั้น ไม่ใช่จะตัดขาดจากกันโดยสิ้นเชิงเสมอไป และไม่สามารถแบ่งแยกได้โดยง่าย การระบุประเภทต่าง ๆ มักจะทำแบบหลวม ๆ และในทุกวันนี้ แม้ว่าการแบ่งประเภทจะมีประโยชน์ แต่ก็ถูกมองว่าเป็นเพียงการคิดสร้างเกณฑ์ขึ้นมาเท่านั้น อย่างไรก็ตาม สำหรับการศึกษานักเรียนหนังสือสำหรับเด็กในที่นี้ เราจัดแบ่งประเภทเพื่อให้ชัดเจนว่า ยังมีหนังสือเด็กอีกมากมายหลากหลาย ที่ต่างกันในเรื่องละเอียด และองค์ประกอบทางวรรณกรรมในหนังสือแต่ละประเภท - เช่น น้ำเสียง ฉาก และอื่น ๆ - ก็มีหน้าที่ที่แตกต่างกันไปเช่นกัน

จากแนวคิดดังกล่าว การวิจัยครั้งนี้จึงได้ทำการจัดแบ่งประเภทและลักษณะเนื้อหาของวรรณกรรมเยาวชนขึ้น โดยดัดแปลงจากหลักเกณฑ์ในหนังสือ "A Critical Handbook of Children's Literature" ของ รีเบ็คกา เจ. ลูเคนส์ (1995 :12 - 33) และ "Essentials of Children's literature" ของ คาร์ล เอ็ม. ทอมลินสัน และ แคโรล ลินซ์-บราวน์ (1996 : 39, 100 – 171) สามารถสรุปได้ว่า สำหรับเรื่องแต่ง / บันเทิงคดี (fiction) ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เลือกศึกษา สามารถแบ่งได้เป็นสองแนวใหญ่ ๆ คือ

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

โดยมีรายละเอียดของแต่ละแนวดังนี้

1. เรื่องแนวสมจริง (realistic fiction)

ความ "สมจริง" ในที่นี้ หมายถึง เรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้น "มีความเป็นไปได้ (หรือน่าเชื่อถือ)" แม้ว่าอาจไม่จำเป็นต้อง "เกิดขึ้นจริง ๆ" เสมอไป ผลของเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นไปโดยปราศจากการแทรกแซงของเวทมนต์หรืออำนาจเหนือธรรมชาติ แม้ตัวละครเอกจะเป็นผลพวงจากจินตนาการของผู้เขียน แต่การกระทำและปฏิกิริยาตอบสนองที่เขาได้รับ จะเหมือนกันกับสิ่งที่เกิดกับคนและสัตว์ในชีวิตจริง ในบางครั้งเหตุการณ์อาจถูกขยายให้เกินกว่าความเป็นจริง แต่ก็ยังต้องอยู่ในขอบเขตของความเป็นไปได้ เราสามารถแบ่งเรื่องแนวสมจริงออกเป็นประเภทย่อย (subgenres) ต่าง ๆ ดังนี้

- **เรื่องเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นทางสังคม (problem and social issues)**
เรื่องประเภทนี้จะแสดงตัวละครหลักในสถานการณ์ที่ต้องเผชิญกับปัญหาซึ่งสังคมหยาบคายให้ หรือตกอยู่ในสถานการณ์ซึ่งต้องเป็นผู้แก้ไขปัญหานั้น ประเด็นปัญหาจะเป็นที่มาของโครงเรื่องและข้อขัดแย้ง (conflict) ทั้งหมด เรื่องที่ดีจะสร้างตัวละครและเสนอข้อขัดแย้งที่มีความซับซ้อน เกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างสมเหตุสมผล
- **เรื่องเกี่ยวกับครอบครัวและบุคคลระดับเท่าเทียม (families and peers relationship)**
เป็นแนวเรื่องสมจริงที่พบได้มากที่สุดในวรรณกรรมเยาวชน โดยเฉพาะเรื่องสำหรับเด็กอายุน้อย เนื่องจากเวลาส่วนใหญ่ของเด็กนั้นก็ถูกใช้ไปกับครอบครัวและเพื่อนนั่นเอง เรื่องแนวนี้จะเล่าถึงชีวิตประจำวันของเด็กกับสมาชิกในครอบครัว เพื่อน และบุคคลในสังคมใกล้ตัว ประเด็นหลักมักเกี่ยวกับการแสวงหาจุดลงตัวของความสัมพันธ์ การได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มิตรภาพทั้งกับเพศเดียวกันหรือต่างเพศ หรือในความต่างอื่น ๆ และมักจบลงด้วยความเข้าใจกันของทุกฝ่าย¹
- **เรื่องสมจริงเกี่ยวกับสัตว์ (animal realism)**
เรื่องแต่งหรือบันเทิงคดีที่เป็นเรื่องสมจริงเกี่ยวกับสัตว์ จะแตกต่างจากสารคดีชีวิตสัตว์ตรงที่มีการเพิ่มมิติด้านความต่อเนื่องและข้อขัดแย้งหรือการผจญภัย - ที่สามารถเป็นไปได้ - เข้าไปด้วย แต่ทั้งนี้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสัตว์ที่เป็นตัวดำเนินเรื่องจะถูกนำเสนออย่างระมัดระวัง ไม่มีการแต่งเติมรายละเอียด

¹ ในบางครั้ง การแบ่งประเภทย่อยของวรรณกรรมเยาวชน จะแยกระหว่างเรื่องเกี่ยวกับครอบครัว และเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของบุคคลระดับเท่าเทียม ออกจากกัน แต่ในการวิจัยครั้งนี้ จะนับรวมเป็นประเภทเดียวกันเนื่องจากถือว่ามีจุดเน้นด้านแก่นและโครงเรื่องร่วมกัน คือความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับบุคคลใกล้ชิด รวมไปถึงเรื่องของการผ่านวัยจากเด็กเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งมักเรียกกันว่า Rite-of-passage หรือ Coming-of-age stories ด้วย

ละเอียดที่ไม่สมจริง ทั้งด้านกายภาพ ชีวิตความเป็นอยู่ หรือเพิ่มการแสดงความคิดเห็นและการแสดงออกอย่างมนุษย์เข้าไปเป็นอันขาด

- เรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น (regional & other countries realism)

เนื้อเรื่องกล่าวถึงท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งเป็นหลัก ฉากและช่วงเวลาของเรื่องมีความสำคัญต่อประเด็นหลักอย่างยิ่ง จะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนและให้ความสำคัญกับวิถีการดำรงชีวิตของคนในท้องถิ่นเพราะมักเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับข้อขัดแย้ง (conflict) ดังนั้น ฉากจึงมักรวมอยู่ในบริเวณเดียว ในที่นี้ ถือว่าวรรณกรรมเยาวชนชนิดที่เรียกว่า multicultural stories ซึ่งตัวละครหลักจะมาจากเชื้อชาติ ภาษา ศาสนา หรือวัฒนธรรมส่วนน้อยของสังคม ก็รวมอยู่ในประเภทนี้เช่นกัน
- เรื่องตามสูตร (formula fiction)

เรื่องแนวสมจริงบางลักษณะนั้น ถูกผลิตซ้ำและได้รับความนิยมอย่างสม่ำเสมอจนกระทั่งเกิดเป็นแบบฉบับนิยม และสามารถจัดสร้างเป็นสูตร (formula) ขึ้นได้ เรื่องเหล่านี้มักมีความคล้ายคลึงกันมากในวิธีการดำเนินเรื่อง การสร้างตัวละคร และข้อขัดแย้งต่าง ๆ และในกรณีส่วนมากเรื่องที่ได้รับความสำเร็จมักเป็นเรื่องที่สามารถหาทางออกใหม่ ๆ ให้กับการเดินเรื่อง โครงเรื่อง และแก่นเรื่องเดิม ๆ ได้นั่นเอง บางเรื่องประสบความสำเร็จสูงจนกระทั่งสามารถสร้างเป็นตอนต่อเนื่อง (series) ให้กับตัวละครชุดเดิมได้ไม่รู้จักจบที่เดียว เรื่องประเภทนี้แบ่งออกได้เป็นหลายแบบฉบับคือ

 - เรื่องกีฬา (sports stories)
 - เรื่องลึกลับ (mysteries & thrillers)
 - เรื่องขำขัน (humorous)
 - เรื่องรัก (romance)
- เรื่องอิงประวัติศาสตร์ (historical realism)

กล่าวได้โดยสรุปว่า เรื่องประเภทนี้จะเกิดขึ้นในเวลาห่างจากปัจจุบันมากพอที่จะพิจารณาได้ว่าเป็นประวัติศาสตร์ นั่นคือ แม้ตัวเรื่องจะเกิดจากจินตนาการ มันก็ยังต้องอยู่ในขอบเขตของความเป็นไปได้ที่เหตุการณ์นั้นน่าจะเคยเกิดขึ้นแล้ว อาดัมสัน (1987, อ้างใน Tomlinson and Lynch-Brown, 1996 : 39, 161) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า เรื่องประเภทนี้จะนำเสนอช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ โดยอาจจะมีหรือไม่มีบุคคลสำคัญในช่วงเวลาประวัติศาสตร์นั้น ๆ เข้ามาร่วมเป็นตัวละครก็ได้ (ส่วนมากมักปรากฏตัวในฐานะตัวละครรอง) เหตุการณ์ในเรื่องมักเกิดขึ้นก่อนผู้เขียนจะเกิด หรืออย่างน้อยก็ไม่ใช่ภายในหนึ่งชั่วอายุคนที่ผ่านมา

2. เรื่องแนวจินตนาการ (fantasy fiction)

แบ่งเป็นสองประเภทใหญ่ ๆ คือ

2.1 เรื่องจินตนาการพื้นบ้าน (traditional fantasy)

คือเรื่องเล่าและบทกลอนโบราณที่มักเกี่ยวกับความพยายามของมนุษย์ที่จะเข้าใจธรรมชาติ และโลกเหนือธรรมชาติ ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านกาลเวลาด้วยวิธีการบอกเล่าสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคน ก่อนที่จะมีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร มักไม่ปรากฏว่าผู้เขียนหรือต้นกำเนิดของเรื่องคือใคร แต่ตัวเรื่องก็เป็นที่รู้จักกันดีในชุมชนหรือวัฒนธรรมนั้น ๆ มีเรื่องพื้นบ้านหลายเรื่องในสมัยโบราณที่ถูกเล่าในฐานะเรื่องจริง หรือมีบางส่วนที่จริง แต่ในปัจจุบันเราพิจารณาเรื่องเล่านี้ว่าเป็นเรื่องจินตนาการแทบทั้งสิ้น เรื่องพื้นบ้านประกอบไปด้วย..

- เทพนิยายและตำนาน (myths and legends/tall tales)

เทพนิยาย (myths) คือเรื่องเล่าเพื่ออธิบายการกำเนิดของโลกและปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ อาจจะมีที่มาจากคำสอนโบราณทางศาสนา ใช้จากบนสวรรค์ และตัวละครมักเป็นเทพ โดยอ้างถึงมนุษย์เป็นครั้งคราว ถึงกระนั้นก็มักพบว่าตัวละครซึ่งเป็นเทพเหล่านี้ มีสัญชาติญาณ พฤติกรรมและความคิด เหมือนกับมนุษย์นั่นเอง ส่วน ตำนาน (legends and tall tales) นั้น คือเรื่องที่ตั้งขึ้นจากบุคคลจริง (หรือบุคคลที่น่าจะเคยมีจริง) และวีรกรรมอันน่าทึ่งหรือยิ่งใหญ่ของเขา

- มหากาพย์ (epics)

คือเรื่องยาวเกี่ยวกับการผจญภัยของวีรบุรุษ มักเกิดขึ้นเป็นตอน ๆ ต่อเนื่องกัน แต่ละตอนเล่าถึงแต่ละวีรกรรม มหากาพย์นั้นมีรากฐานมาจากเทพนิยาย ดังนั้นตัวละครจึงอาจเป็นได้ทั้งมนุษย์และเทพเจ้า และแม้เรื่องจะเกิดขึ้นในโลกมนุษย์ แต่ก็มักไม่สมจริง ตัวเรื่องมีความยาวและซับซ้อนมาก

- นิทานพื้นบ้านปรัมปรา (folktales)

นิทานนั้นเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอยู่เสมอสำหรับเด็กอายุน้อย สิ่งสำคัญและน่าสนใจที่สุดในบรรดาคุณสมบัติของนิทานเหล่านี้ก็คือความเป็นสากล ซึ่งยังไม่มีทฤษฎีใด ๆ จะสามารถอธิบายปรากฏการณ์นี้ได้ยกเว้นว่า เหตุใดนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นที่มีความแตกต่างกันทั้งด้านเชื้อชาติ สีผิว หรืออยู่ในภูมิภาคที่ห่างไกลกันอย่างยิ่ง จึงมีความคล้ายคลึงกันอย่างเห็นได้ชัด ตัวละครในนิทานจะปรากฏบทบาทซ้ำ ๆ และมีการพัฒนาตัวละครน้อย มักจบลงอย่างมีความสุขเสมอ

- นิทานคติสอนใจ (fables)

เป็นเรื่องสั้น ๆ และเข้าใจง่าย เดินเรื่องเพื่อเป้าหมายในการสั่งสอนหรือปลูกฝังจริยธรรมโดยเฉพาะ ตั้งแต่สมัยโบราณมา นิทานคติสอนใจมุ่งที่จะเล่าเรื่องเพื่อผู้ฟังที่เป็นผู้ใหญ่ พอ ๆ กับเด็ก การใช้ตัวละครเป็นสัตว์นั้นก็เพื่อเป็นสัญลักษณ์แสดงพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งจะทำให้ผู้คนยอมรับได้ง่ายขึ้น ปลอดภัย และมีประสิทธิภาพสูงในขณะเดียวกัน

2.2 เรื่องจินตนาการสมัยใหม่ (modern fantasv)

ในเรื่องประเภทนี้ เหตุการณ์ จาก หรือตัวละครต่าง ๆ จะอยู่นอกขอบเขตของความเป็นไปได้ ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นสัตว์พูดได้ ของเล่นหรือของใช้กลับมีชีวิต ผู้คนกลายเป็นยักษ์หรือถูกย่อส่วน โลกอนาคตถูกสำรวจและพิชิต ฯลฯ อย่างไรก็ตาม แม้เหตุการณ์ในเรื่องจะอยู่นอกความจริง เนื้อหาของเรื่องก็มักนำเสนอ "สัจธรรม" ซึ่งทำให้ผู้อ่านเข้าใจโลกแห่งความจริงได้ดีขึ้นเสมอ เรื่องจินตนาการสมัยใหม่ ประกอบไปด้วย...

- นิทานพื้นบ้านสมัยใหม่ (modern folktales)

คือนิทานที่เล่าในรูปแบบเดียวกันกับนิทานพื้นบ้านดั้งเดิมซึ่งมีองค์ประกอบซ้ำ ๆ อาทิ การอธิบายตัวละครอย่างรวบรัด มีจุดหักเหของเรื่องที่ชัดเจน ดำเนินเรื่องเร็วและแก้ไขสถานการณ์ในปริบทาอธิบายจากอย่างคลุมเครือ และอาจมีเวทมนต์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ความแตกต่างจะอยู่ที่นิทานพื้นบ้านสมัยใหม่นั้น เราคิดว่าใครเป็นผู้เขียนขึ้น - ไม่ใช่เรื่องที่เล่าต่อเนื่องกันมาโดยไม่รู้ต้นตอที่ชัดเจน อย่างไรก็ตาม ความต่างนี้ไม่มีผลสำคัญต่อเด็กซึ่งเป็นผู้อ่านหรือผู้ฟังเรื่องเล่าเลยแม้แต่น้อย ในปัจจุบันพิจารณากันว่านิทานพื้นบ้านสมัยใหม่นั้นจะเป็นตัวสร้างสมดุลที่ดีกับนิทานพื้นบ้านดั้งเดิม ซึ่งมักสร้างตัวละครในลักษณะเหมารวม โดยเฉพาะบทบาทระหว่างตัวละครหญิงชายในเรื่อง

- เรื่องสิ่งมีชีวิตพิสดาร (fantastic story)

คุณสมบัติเด่นของเรื่องประเภทนี้คือการสร้างเรื่องที่คุณสมจริงในรายละเอียดเกือบทั้งหมด แต่ยังคงทิ้งข้อสงสัยซึ่งท้าทายความเชื่อไว้ให้ผู้อ่าน โดยเฉพาะในส่วนของตัวละครและแก่นของเรื่อง การผสมผสานความเหมือนจริงอย่างหนึ่งเข้าไปในโลกแห่งความจริง ถือเป็นสูตรของเรื่องประเภทนี้ในส่วนมาก คำว่า "สิ่งมีชีวิตพิสดาร" ในที่นี้ มาจากการที่องค์ประกอบที่เหมือนจริงในเรื่องมักได้แก่ตัวละคร ซึ่งไม่ใช่มนุษย์ แต่ถูกเสนอในลักษณะเดียวกับมนุษย์ ทำ พูด และคิดสิ่งต่าง ๆ ได้เหมือนมนุษย์ทุกประการ

- จินตนิยายอิงประวัติศาสตร์ (historical fantasy)

บางครั้งเราเรียกเรื่องประเภทนี้ว่า เรื่องข้ามเวลา (time-warp fantasy) ซึ่งจะนำตัวละครหลักในสมัยปัจจุบันเดินทางข้ามเวลาไปสู่อดีต ความต่างระหว่างสองช่วงเวลาจะถูกนำเสนอผ่านการค้นพบและการปรับตัวจากความคุ้นชินกับเวลาเดิม ของตัวละครหลัก

- เรื่องผจญภัยตามหาของมีค่า (quest stories / high fantasy)

คือเรื่องของผจญภัยซึ่งมีการค้นหาเป็นประเด็นหลัก เป้าหมายคือสิ่งล้ำค่าทั้งทางรูปธรรมและนามธรรม เช่น เวทย์มนตร์ สมบัติที่ถูกซ่อน หรือ ความยุติธรรมและความรัก เรื่องประเภทนี้จะอธิบายลักษณะของสังคมในเรื่องอย่างชัดเจนมากที่สุด ทั้งด้านประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ การเมือง วัฒนธรรม ฯลฯ ข้อขัดแย้งมักเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว การผจญภัยของตัวละครหลักนั้นก็คือสัญลักษณ์ของการเดินทางค้นหาตัวตน และการเติบโตสู่ความเป็นผู้ใหญ่นั่นเอง

- นิยายวิทยาศาสตร์ (science fiction)

นำเสนอเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้บนรากฐานของหลักการที่แท้จริงทางวิทยาศาสตร์ โครงเรื่องที่นิยมก็มักเป็นสมมุติฐานเกี่ยวกับอนาคตของมนุษยชาติ ผู้มาเยือนจากอวกาศ วิศวกรรมศาสตร์ การบังคับจิต ฯลฯ ทุกองค์ประกอบจะต้องใช้หลักวิทยาศาสตร์อธิบายได้อย่างสมเหตุสมผล

จากการแบ่งประเภทและลักษณะเนื้อหาของวรรณกรรมเยาวชน ดังกล่าว เราจึงสามารถนำมาสรุปได้เป็นตารางแสดงประเภทวรรณกรรมเยาวชน (Genres of Children's Literature) และ ตารางแสดงลักษณะเหมือนและต่างในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละประเภท จำแนกตามองค์ประกอบของเรื่อง (Similarities and Differences in the Genres) ดังตารางที่ 1 และ 2 ในหน้าถัดไป

ทั้งนี้ ประเภทและลักษณะต่าง ๆ ขององค์ประกอบที่ได้อธิบายมานี้ จะใช้เป็นเกณฑ์มาตรฐานในการจัดแบ่งประเภท และเป็นหลักในการวิเคราะห์เนื้อหาของวรรณกรรมเยาวชน ทั้งของไทยและต่างประเทศ ในการศึกษาครั้งนี้ด้วย

ตารางที่ 1 แสดงประเภทของวรรณกรรมเยาวชน (Genres of Children's Literature)

ร้อยแก้ว (Prose)			ร้อยกรอง (Poetry)
เรื่องแต่ง/บันเทิงคดี (Fiction)		เรื่องจริง/สารคดี (Nonfiction)	
เรื่องแนวสมจริง (Realistic)	เรื่องแนวจินตนาการ (Fantasy)		
	เรื่องพื้นบ้าน (Traditional Literature)		
เรื่องเกี่ยวกับครอบครัวและบุคคลระดับเท่าเทียม (Families and Peers) เรื่องเกี่ยวกับปัญหาหรือประเด็นทางสังคม (Problem & Social Issues Realism) เรื่องสมจริงเกี่ยวกับสัตว์ (Animal Realism) เรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น (Regional & Other Countries Realism) เรื่องตามสูตร (Formula Fictions) [- ประกอบด้วย เรื่องกีฬา (Sports Stories), เรื่องลึกลับ (Mysteries & Thrillers), เรื่องขำขัน (Humorous) และ เรื่องรัก (Romance)] เรื่องอิงประวัติศาสตร์ (Historical)	เทพนิยายและตำนาน (Myth & Legends/Tall Tales) มหากาพย์ หรือ เรื่องผจญภัยของวีรบุรุษ (Epics) นิทานพื้นบ้านปรัมปรา (Folktales) นิทานคติสอนใจ (Fables)		นิทานพื้นบ้านสมัยใหม่ (Modern Fantasy) เรื่องสิ่งมีชีวิตพิสดาร (Fantastic Stories) จินตนิยายอิงประวัติศาสตร์ (Historical Fantasy) เรื่องผจญภัยตามหาของมีค่า (Quest Stories/High Fantasy) นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)

ที่มา : รวบรวมและดัดแปลงจาก "A Critical Handbook of Children's Literature" ของ Rebecca J. Lukens (1995 :12 - 33)

และ "Essentials of Children's literature" ของ Carl M. Tomlinson and Carol Lynch-Brown (1996 : 39, 100 – 171)

ตารางที่ 2 แสดงลักษณะเหมือนและต่าง ในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละประเภท จำแนกตามองค์ประกอบของเรื่อง (Similarities and Differences in the Genres)

Realistic Fiction

ประเภท (Genre)	ตัวละคร (Character)	เนื้อเรื่อง (Plot)	ฉาก (Setting)	แก่นเรื่อง (Theme)	มุมมอง (Point of view)	ลีลา (Style)	อารมณ์ (Tone)
เรื่องเกี่ยวกับปัญหาหรือประเด็นทางสังคม (Problem & Social Issues Realism)	เรื่องที่ดีจะมีตัวละครหลักที่สมจริง หรือเป็นตัวละครที่ "กลม" เรื่องที่ดีของคุณภาพจะใส่ปัญหาให้ตัวละครเกินจำเป็น และมักใช้ลักษณะเหมารวม (Stereotype)	Conflict จะเป็นเรื่องอะไรก็ได้ แต่ประเด็นปัญหาในเรื่องมักเป็นที่มาของความขัดแย้ง หากปัญหาแก้ได้ง่ายเกินไป เรื่องจะไม่น่าสนใจ	ที่ใดก็ได้	อย่างไรก็ได้ แต่มักจะเกี่ยวเนื่องกับการแก้ไข ปัญหาของตัวละครหลัก หากใช้แก่นเรื่องที่แสดงความรู้สึกมาก รั้าอารมณ์มาก และสังstonมาก จะกลายเป็นข้อด้อย	อะไรก็ได้	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้ แต่หากแสดงความรู้สึกหรือรั้าอารมณ์มากเกินไป มักไม่ได้ผล
เรื่องเกี่ยวกับครอบครัวและบุคคลระดับเท่าเทียม (Families and Peers)	วนเวียนอยู่กับบุคคลใกล้ชิดตัวละครหลัก คือครอบครัว ญาติ และเพื่อน หากเป็นเรื่องสำหรับเด็กเล็ก ก็มักแสดงถึงเด็กและครอบครัวที่มีความสุข	Conflict ระหว่างบุคคลต่อบุคคล หรือสังคมเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของตัวละครหลัก การปรับตัวให้เข้ากับสังคมรอบข้าง การสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน	บ้านและโรงเรียนเป็นหลัก	ความเข้าใจในกันและกัน ท่ามกลางความแตกต่างระหว่างวัย เพศ เชื้อชาติ หรืออื่น ๆ เป็นสิ่งสำคัญที่สุด	อย่างไรก็ได้ แต่นักนักมักอยู่ที่ตัวละครหลัก	อย่างไรก็ได้	เป็นได้หลากหลาย แต่ส่วนมากจะเน้นความเบาและสบาย
เรื่องสมจริงเกี่ยวกับสัตว์ (Animal Realism)	แสดงภาพสัตว์อย่างสมจริง ไม่มีการทำให้เหมือนคน	Conflict มักเป็นระหว่าง สัตว์ กับธรรมชาติ	ที่ใดก็ได้	มักเกี่ยวกับการค้นพบเกี่ยวกับสัตว์ หรือความสัมพันธ์กับมนุษย์	มุมมองหลักเป็นของตัวละครที่เป็นสัตว์ อาจมีตัวละครที่เป็นมนุษย์ แต่อยู่ในมุมมองอื่น	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้ แต่หากมุมมองไม่คงที่ เรื่องจะเต็มไปด้วยอารมณ์

ตารางที่ 2 (ต่อ) แสดงลักษณะเหมือนและต่าง ในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละประเภท จำแนกตามองค์ประกอบของเรื่อง

ประเภท (Genre)	ตัวละคร (Character)	เนื้อเรื่อง (Plot)	ฉาก (Setting)	แก่นเรื่อง (Theme)	มุมมอง (Point of view)	ลีลา (Style)	อารมณ์ (Tone)
เรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น (Regional & Other Countries Realism)	ตัวละครหลักมีความเป็นสากล แต่แสดงลักษณะของยุคสมัยและสถานที่นั้น	Conflict มักเกี่ยวกับท้องถิ่นนั้น ไม่ว่าจะ เป็นภูมิประเทศ การใช้ชีวิต หรือ อาณาเขต	เป็นหนึ่งเดียวกัน และสำคัญมากที่ต้องเป็น อย่างนั้น	แก่นเรื่องสากลใด ๆ	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้
เรื่องกีฬา (Sports Stories)	เสนอภาพอย่างสมจริง	เกี่ยวกับกีฬา	ที่ใดก็ได้	มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเติบโต ; ความสัมพันธ์	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้
เรื่องลึกลับ (Mysteries & Thrillers)	ถูกเสนออย่างพิถีพิถัน	มีเรื่องเล่าซ้อนอยู่ ; อาจมีเหตุบังเอิญที่สำคัญเกิดขึ้น	ที่ใดก็ได้ ; มักใช้ที่มีผีสิง โดยเฉพาะในนิยายแบบ Gothic	มักจะไม่สำคัญนัก	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้	ลึกลับและน่ากลัว
เรื่องขำขัน (Humorous)	เสนอตัวละครที่มักจะแบนหรือขยายจุดอ่อนให้เกินความจริง	ตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ยุ่งยากที่ไร้สาระ ต้องหาทางแก้ไขในทาง หลัทุกๆ	ที่ใดก็ได้ มักจะปกติธรรมดา ค่อนข้าง ไกลตัว	แก่นเรื่องสากลใด ๆ	อย่างไรก็ได้	ง่าย ไม่ซับซ้อน	สนุกสนาน
เรื่องรัก (Romance)	มักจะแบน มีลักษณะเหมารวม	มีสูตรตายตัว ; หนุ่มเจอสาว	มักจะขยายคุณสมบัติเกี่ยวกับความมั่งคั่ง	มักใช้ "รักแท้ยอมชนะทุกสิ่งทุกอย่าง"	อย่างไรก็ได้	ซ้ำ ๆ ซาก ๆ	เร้าอารมณ์รุนแรง
เรื่องอิงประวัติศาสตร์ (Historical)	ตัวละครหลักมีความเป็นสากล แต่แสดงลักษณะของยุคสมัยและสถานที่นั้น	อะไรก็ได้ แต่ Conflict มักเป็นบุคคลต่อสังคม ต่อผู้อื่น หรือต่อตนเอง	จะจับจุดสำคัญที่บางแห่งและบางเวลาเป็นพิเศษ ซึ่งมักเป็นเมื่อเกิดสถานการณ์คับขัน หรือการเปลี่ยนแปลงทางสังคม	แก่นเรื่องสากลใด ๆ	อย่างไรก็ได้	ได้ทุกลีลา ขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการบรรยายสถานที่ การแต่งกาย กิจกรรม ฯลฯ เป็นสำคัญ	อย่างไรก็ได้ แต่จะลุ่มหลวมหากประวัติศาสตร์ถูกนำมาเล่าใหม่ในลักษณะที่เร้าอารมณ์มาก ๆ

ตารางที่ 2 (ต่อ) แสดงลักษณะเหมือนและต่าง ในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละประเภท จำแนกตามองค์ประกอบของเรื่อง

Traditional Fantasy

ประเภท (Genre)	ตัวละคร (Character)	เนื้อเรื่อง (Plot)	ฉาก (Setting)	แก่นเรื่อง (Theme)	มุมมอง (Point of view)	ลีลา (Style)	อารมณ์ (Tone)
เทพนิยายและตำนาน (Myth & Legends / Tall Tales)	เทพนิยาย : มักเป็นเทพ หรือวีรบุรุษที่เชื่อมโยง กับอำนาจเหนือธรรม ชาติได้ ตำนาน : เป็นบุคคลใน ประวัติศาสตร์ พร้อม อุปนิสัยและสถาน การณ์ที่เป็นเรื่องแต่ง	เหตุการณ์หนึ่ง หรือ หลาย ๆ เหตุการณ์ ที่ เกี่ยวเนื่องกับตัวละคร	ปูพื้นว่า "นานมาแล้ว ณ " หรือ "เมื่อ พระราชา..... ครอง ราชย์....."	อธิบายปรากฏการณ์ ทางธรรมชาติ หรือ ความสัมพันธ์ของ มนุษย์ / ชัยชนะที่เป็น เรื่องแต่งสำหรับตัว ละครประวัติศาสตร์	มักเป็นมุมมองของผู้เล่า / บุคคลที่สาม	ใช้สัญลักษณ์อย่างมาก ใช้ศัพท์นามธรรม มีบท สนทนาน้อยหรือไม่มี เลย บรรยายเหตุการณ์ โดยสังเขปเท่านั้น	เทพนิยาย : สง่าผ่าเผย อาจลึกลับได้บ้าง ตำนาน : มักจะไม่ใช่ อารมณ์ในการถ่ายทอด * ทั้งสองลักษณะ ไม่ เหมาะกับการเล่า อารมณ์
มหากาพย์ หรือ เรื่อง ผจญภัยของวีรบุรุษ (Epics)	ตัวละครหลักมีลักษณะ วีรบุรุษ, มีอำนาจเหนือ มนุษย์	มักเริ่มต้นที่กลางเรื่อง Conflict เกี่ยวกับบุคคล ต่อบุคคล, สังคมหรือ ธรรมชาติ มักแสดงเหตุ การณ์ให้วีรบุรุษเอาชนะ คู่ต่อสู้ซึ่งเป็นตัว ประหลาดมีฤทธิ์เดช ได้ 3 ครั้ง	นานมาแล้วไม่รู้เมื่อใด แต่เกิดขึ้นในโลกอัน กว้างใหญ่ หรือใน จักรวาลอันไกลโพ้น	ธรรมะยอมชนะธรรมชาติ แต่เฉพาะหลังจาก วีรบุรุษปราบผู้ร้ายได้ เท่านั้น และต้องได้รับความ ช่วยเหลือจากเทพ เจ้าด้วย	มักเป็นมุมมองของผู้เล่า / บุคคลที่สาม	ยาว ใช้ภาษาพูดมี จังหวะจะโคน ; ใช้ สัญลักษณ์และโวหาร ภาพพจน์ ; ใช้การพูด กับตัวเองในใจ ; แสดง ความยิ่งใหญ่ ภาษามี ลักษณะทางการ และ วิจิตรพิสดาร	สง่าผ่าเผย ยิ่งใหญ่ น่า เกรงขาม

ตารางที่ 2 (ต่อ) แสดงลักษณะเหมือนและต่าง ในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละประเภท จำแนกตามองค์ประกอบของเรื่อง

ประเภท (Genre)	ตัวละคร (Character)	เนื้อเรื่อง (Plot)	ฉาก (Setting)	แก่นเรื่อง (Theme)	มุมมอง (Point of view)	ลีลา (Style)	อารมณ์ (Tone)
นิทานพื้นปริมปรา (Folktales)	แบน แม้แต่ตัวละคร หลักเอง ; แบ่งแยกฝ่าย ดีชั่วชัดเจน ; มีตัวละคร ซ้ำ ๆ เช่น แม่เลี้ยงใจ ร้ายที่เป็นแม่มด และแม่ ทูนหัวที่เป็นนางฟ้า	Conflict แบบบุคคลต่อ บุคคล หรือต่อธรรมชาติ ที่มาในรูปบุคคล มักมี เหตุการณ์เดียว หรือ เกิดเรื่องให้เผชิญภัย 3 ครั้ง การพัฒนาสูงสุด สุด (climax) จะรวดเร็ว และมักเป็นการกำจัด ตัวละคร	ปูพื้นว่า "กาลครั้งหนึ่ง นานมาแล้ว ณ ที่ซึ่งไกล แสนไกล....."	มีทั้งแสดงโดยนัย และ อย่างชัดเจน มักจะเน้น เรื่องความยุติธรรม อย่างยิ่ง	มุมมองของผู้รู้ทุกอย่าง หรือรู้ในเรื่องบางอย่าง เป็นพิเศษ	ใช้ถ้อยคำมีจังหวะจะ โคน มักเป็นวรรคสั้น ๆ ; มีการพูดกับตัวเองในใจ เป็นระยะ ๆ	หลากหลาย อาจจะ อ่อนโยน ไร้ความรู้สึก ขบขันหรือวางเฉย แต่ มักจะไม่สั่งสอนตรง ๆ
นิทานคติสอนใจ (Fables)	แบน และซ้ำ ๆ ; มักใช้ สัตว์พูดได้ที่แสดงพฤติ กรรมและอุปนิสัยแบบ เดียวตลอดเวลา	Conflict แบบบุคคลต่อ บุคคล มักจะสั้นมาก มักมีเพียงเหตุการณ์ เดียว	ปูพื้นกว้าง ๆ	แสดงอย่างชัดเจนและ เป็นการสั่งสอน	บุรุษที่ 3 หรือผู้เล่า	รวบรัด ไม่ใช่ภาษาที่ ต้องตีความ	ตรงไปตรงมา สั่งสอน ศีลธรรม

ทัศนศึกษา สอนนักเรียน
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 (ต่อ) แสดงลักษณะเหมือนและต่าง ในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละประเภท จำแนกตามองค์ประกอบของเรื่อง

Modern Fantasy

ประเภท (Genre)	ตัวละคร (Character)	เนื้อเรื่อง (Plot)	ฉาก (Setting)	แก่นเรื่อง (Theme)	มุมมอง (Point of view)	ลีลา (Style)	อารมณ์ (Tone)
นิทานพื้นบ้านสมัยใหม่ (Modern Fantasy)	แบบแผนเดียวกับนิทานพื้นบ้านปรัมปรา แต่มีตัวละครแปลกใหม่มากขึ้น และไม่ค่อยมีลักษณะเหมารวม	คล้ายของเดิมแต่เพิ่มความเข้มข้นที่ Conflict เดิมเรื่องรวดเร็วและแก้ไขสถานการณ์อย่างฉับไว อาจจะมีเวทมนตร์ด้วย	ค่อนข้างเคลือบคลุม ไม่ชัดเจน	เน้นความเท่าเทียมกันมากขึ้น โดยเฉพาะสำหรับตัวละครหญิง	มุมมองของผู้รู้ทุกอย่าง หรือรู้ในเรื่องบางอย่างเป็นพิเศษ	เหมือนแบบแผนดั้งเดิม	เหมือนแบบแผนดั้งเดิม
เรื่องสิ่งมีชีวิตพิสดาร (Fantastic Stories)	ดูเหมือน หรืออาจจะดูไม่เหมือนมนุษย์ ; สามารถทำสิ่งวิเศษได้ ; อาจเป็นของเล่น สัตว์ หรือสิ่งอื่น ๆ ที่ทำให้มีชีวิตจิตใจเหมือนคน	Conflict เป็นอะไรก็ได้	มักจะเป็นโลกแห่งความจริงซึ่งมีบางสิ่งมหัศจรรย์	อะไรก็ได้	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้ มักจะออกแนวขบขัน
จินตนิยายอิงประวัติศาสตร์ (Historical Fantasy)	ตัวละครอยู่ในปัจจุบัน แต่เดินทางข้ามเวลาสู่ออดีต	แสดงความขัดแย้งระหว่าง 2 เวลา การค้นพบและประหลาดใจเมื่อพบประเพณีดั้งเดิม	อธิบายอย่างละเอียด ทั้งด้านเวลาและสถานที่ เหมือนเป็นเรื่องสมจริงอิงประวัติศาสตร์	แก่นเรื่องสากล โดยเน้นความเข้าใจและการปรับตัว	มักเป็นของตัวละครหลัก ที่เดินทางข้ามเวลา หรือเปลี่ยนกับมุมมองของเจ้าของเวลาและสถานที่นั้น	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้

ตารางที่ 2 (ต่อ) แสดงลักษณะเหมือนและต่าง ในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละประเภท จำแนกตามองค์ประกอบของเรื่อง

ประเภท (Genre)	ตัวละคร (Character)	เนื้อเรื่อง (Plot)	ฉาก (Setting)	แก่นเรื่อง (Theme)	มุมมอง (Point of view)	ลีลา (Style)	อารมณ์ (Tone)
เรื่องผจญภัยตามหาของมีค่า (Quest Stories / High Fantasy)	มักเหมือนกับมาจากเทพนิยาย หรือตำนาน แต่มีอุปนิสัยแบบมนุษย์ สมจริง ตัวละครหลักต้องต่อสู้ระหว่างพลังปีศาจจากภายนอก และความอ่อนแอภายในตัวเอง	ประเด็นหลักอยู่ที่การตามหาของมีค่า อาจเป็นความยุติธรรม ความรักหรือของรางวัล เช่น พลังเวทมนตร์ หรือสมบัติที่ขุดซ่อนอยู่ เน้นที่การต่อสู้ระหว่างธรรมชาติกับธรรมชาติ	จะแสดงรายละเอียด ทุก ๆ อย่างตั้งแต่ประวัติศาสตร์วงศ์วาน ภูมิประเทศ ประชากร ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี มักมีความพิเศษคือ ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่	แล้วแต่สิ่งที่ตามหา แต่บทสรุปอนท้ายมักจะเป็น หากทำดีก็จะได้ดี	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้	ค่อนข้างจริงจัง
นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)	ตัวละครหลักมีลักษณะกลม สมจริง เรื่องที่ด้อยคุณภาพจะไม่ค่อยมีการพัฒนาตัวละคร	Conflict จะเป็นอะไรก็ได้ ฝ่ายตรงข้ามตัวละครหลัก มักเป็นเครื่องยนต์กลไก หรือพลังธรรมชาติ เนื้อเรื่องมักก้าวหน้าเร็ว และชวนติดตาม	มักฉีกแนว จากเรื่องก่อน ๆ อยู่เรื่อย ๆ จากอาจเป็นอนาคตหรือบางครั้งเป็นดาวดวงใหม่ที่ยังไม่ถูกสำรวจ	ลึกลับมีเสน่ห์เหลือม แสดงโดยนัยยะ เรื่องที่เขียนเพื่อสั่งสอนโดยตรงมักไม่ประสบความสำเร็จ	อย่างไรก็ได้	อย่างไรก็ได้ แต่มักเขียนเป็นรูปธรรมโดยอธิบายรายละเอียดชัดเจน	มักวางเฉยต่ออารมณ์ เน้นข้อเท็จจริง

ที่มา : รวบรวมและดัดแปลงจาก "A Critical Handbook of Children's Literature" ของ Rebecca J. Lukens (1995 :12 - 33)

และ "Essentials of Children's literature" ของ Carl M. Tomlinson and Carol Lynch-Brown (1996 : 39, 100 – 171)

ความต้องการของเยาวชนและความสนใจในการอ่าน

Geneva R. Hanna and Marian K. McAllister ได้กล่าวใน Books, Young People and Reading Guidance (1960. อ้างใน ชญา เปรมโยธิน, 2528 : 30 – 31) ถึงเรื่องความต้องการของวัยรุ่นไว้ว่าจะประกอบไปด้วย

1. ความต้องการความมั่นใจว่าตนเป็นผู้ปกติทั้งกาย ใจ อารมณ์ และสังคม
2. ความต้องการโอกาสที่จะพัฒนาความเป็นอิสระทางอารมณ์จากผู้ใหญ่
3. ความต้องการความช่วยเหลือในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัว
4. ความต้องการความช่วยเหลือแนะนำในเรื่องบทบาทของผู้ใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในเรื่องการหาเลี้ยงชีพ
5. ความต้องการมีความสัมพันธ์อันน่าพึงพอใจกับเพื่อนวัยเดียวกันทั้งสองเพศ
6. ความต้องการที่จะเข้าใจเรียนรู้วิธีการที่จะควบคุมธรรมชาติ
7. ความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จ จากประสบการณ์โดยตรง
8. ความต้องการความช่วยเหลือในการปรับตัวเข้ากับสังคม และรับผิดชอบต่อสังคมตามสมควรแก่ฐานะ
9. ความต้องการความช่วยเหลือในการแสวงหาปรัชญาชีวิตที่แน่นอน
10. ความต้องการความช่วยเหลือในการพัฒนาความซาบซึ้ง ในคุณค่าของศิลปะอันงดงาม
11. ความต้องการโอกาสพักผ่อนและสนุกบันเทิง

ความต้องการเหล่านี้ของเยาวชนทำให้เกิดความสนใจในการอ่านขึ้น แต่ลักษณะของการอ่านที่สนใจก็จะแตกต่างกันไปตาม เพศ วัย และประสบการณ์ในการอ่าน (Carlsen, 1971 อ้างใน จันทิพย์ พานิชผล, 2526 : 12) สำหรับความสนใจของเยาวชนในแต่ละช่วงอายุนั้น ได้มีผู้อธิบายไว้มากมาย เช่น วิริยะ สิริสิงห (2524 : 28) ได้กล่าวถึงว่า เด็กวัย 11 – 16 ปี นั้นต้องการเป็นผู้ใหญ่ เรื่องที่เขียนเพื่อเด็กวัยนี้ จึงจำเป็นต้องใช้เทคนิค และกรรมวิธีเช่นเดียวกับการเขียนเรื่องสำหรับผู้ใหญ่ วัยรุ่นนี้ชอบอ่านเรื่องยาวมากกว่า 15,000 คำ ต้องการเนื้อหาสาระมากกว่ารูปภาพ วัยนี้ไม่สนใจเทพนิยาย เพื่อเจือสนใจเรื่องสมจริงมากกว่า และต้องการให้ตัวเองเป็นตัวละครในเรื่องที่อ่านนั้นด้วย

หรือในรายละเอียดตามแต่ละช่วงอายุ บันลือ พุกกระวัน (2521 : 24 – 25, 135) ได้จำแนกความแตกต่างในการสนใจการอ่าน ตามเพศและวัยของเยาวชน ไว้ดังนี้

- วัย 11 ปี เริ่มสนใจเรื่องลึกลับ ผสมผจญภัย เด็กชายชอบสนใจวิทยาศาสตร์ เรื่องของสัตว์ และเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติจะลดลง เด็กหญิงจะสนใจงานบ้าน การจัดบ้าน เสื้อผ้า
- วัย 12 ปี สนเรื่องชีวประวัติของครอบครัวหรือประวัติโรงเรียนและท้องถิ่นมากที่สุด ชอบเรื่องที่เต็มไปด้วยความตื่นเต้น เด็กหญิงสนใจนิยายแบบผู้ใหญ่อ่านมากขึ้น
- วัย 13 ปี ทั้งหญิงและชายเริ่มสนใจอ่านหนังสือที่เป็นนิยายแบบผู้ใหญ่ นิยายอิงประวัติศาสตร์ ชีวประวัติบุคคลสำคัญ การโลดโผนผจญภัย
- วัย 14 ปี สนใจเรื่องสารคดีท่องเที่ยวในต่างแดน การดำเนินชีวิตที่มีวัฒนธรรมที่แปลกแตกต่างกัน และความรู้รอบตัวต่าง ๆ จะเริ่มสนใจหนังสือแนวในแนวหนึ่งโดยเฉพาะ เด็กชายจะสนใจประวัติศาสตร์ เครื่องยนต์กลไก ส่วนเด็กหญิงสนใจนิยายรักสะท้อนอารมณ์ การประดิษฐ์ต่าง ๆ และนิตยสารสำหรับสตรี
- วัย 15 ปี สนใจที่จะอ่านหนังสือเรอรัยที่ยาวขึ้น หนังสือเกี่ยวกับกีฬา และการแข่งขัน ตำนาน รายละเอียดเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ของเทพเจ้า ชาย จะสนใจนิยายโลดโผนงานอดิเรกต่าง ๆ และนิยายลึกลับ หญิง เริ่มสนใจนิยายรักเพิ่มขึ้นอีก และสนใจปัญหาเกี่ยวกับสังคมมากขึ้น สนใจการประพันธ์หรือร้อยกรอง
- วัย 16 ปี เริ่มสนใจหนังสือพิมพ์รายวัน ข่าวคราวเหตุการณ์ และคอลัมน์เฉพาะเรื่อง ชาย สนใจในวิชาการเฉพาะในสาขาวิชาชีพที่ตนสนใจ เช่น งานช่าง การเกษตร และสารคดีท่องเที่ยว หญิง จะมีความสนใจนิยายแบบผู้ใหญ่มากกว่าชาย และเริ่มสนใจเรื่องที่มีรสนิยมเฉพาะทางมากขึ้น
- วัย 17 - 18 ปี การอ่านหนังสือของวัยรุ่นในระยะนี้ บางส่วนอาจลดลง หรืออาจเพิ่มขึ้นอย่างจริงจังขึ้นอยู่กับความถนัดความสนใจ และกระหายเรื่องราวเฉพาะประเภทที่นิยม การค้นคว้าหาหนังสือเกี่ยวกับแนวอาชีพที่ตนถนัด และงานอดิเรก จะได้รับความสนใจมากขึ้น เช่นเรื่องเครื่องยนต์สำหรับชาย และเรื่องงานบ้าน หรือปัญหาการดำเนินชีวิตแบบผู้ใหญ่ สำหรับหญิง

คาร์ล เอ็ม. ทอมลินสัน และ แคโรล ลินช์-บราวน์ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996 : 19) ได้สรุปความเหมือนและความต่างในความสนใจหนังสือระหว่างเยาวชนหญิง และชาย ไว้ว่า

- ไม่มีความต่างอย่างมีนัยสำคัญ ระหว่างความสนใจหนังสือระหว่างเพศหญิง และชาย ในช่วงก่อนอายุ 9 ปี
- ช่วงอายุที่ความสนใจในการอ่านระหว่างเพศหญิง และชาย มีความแตกต่างมากที่สุด คือช่วงอายุระหว่าง 10 – 13 ปี
- เด็กหญิงและเด็กชายช่วงอายุระหว่าง 10 – 13 ปี จะมีความสนใจในเรื่องลึกลับ ตรงกันมากที่สุด รองลงไปคือ เรื่องข้ามชั้น ผจญภัย และ เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม แม้มีการกล่าวถึงว่าแต่ละวัย แต่ละเพศในวัยเดียวกัน สนใจหนังสือประเภทใด ก็มีได้หมายความว่าสิ่งที่เด็กชอบอ่านทั้งหลายจะแยกออกไปอย่างเด็ดขาด เพราะความสนใจของแต่ละคนนั้น ย่อมสืบเนื่องมาแต่พื้นฐานดั้งเดิมของเขา ซึ่งถือว่าแนวโน้มส่วนใหญ่ของเด็กวัยรุ่นนี้จะเป็นไปเช่นนั้น

งานวิจัยที่เกี่ยวกับความต้องการของเยาวชน และ ความสนใจในการอ่าน

การวิจัยเรื่อง "วรรณกรรมซึ่งสนองตอบความต้องการของวัยรุ่น" โดย ทศนา สลัดยะนันท์ และ ลัดดา รุ่งวิสัย (พ.ศ. 2534) เป็นการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อศึกษาถึงความสนใจลักษณะเนื้อหา และรูปแบบของวรรณกรรมที่วัยรุ่นอ่าน ความต้องการและความเห็นของวัยรุ่นที่มีต่อวรรณกรรม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิงอายุ 13 - 18 ปี จากโรงเรียนมัธยม 8 แห่งในเขตอำเภอเมือง เชียงใหม่ ผู้วิจัยสำรวจวรรณกรรมที่มีในห้องสมุดโรงเรียนทั้ง 8 แห่ง แล้วนำหนังสือสำหรับวัยรุ่นที่ไม่มีในห้องสมุดเหล่านั้น ไปให้กลุ่มตัวอย่างอ่านเป็นเวลา 1 สัปดาห์ หลังจากนั้นให้กรอกแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์หนังสือ และนิตยสาร จำนวนอย่างละ 10 เล่ม ที่วัยรุ่นนิยมด้วย

ผลในส่วนของความต้องการเฉพาะตัวและในการอ่านของวัยรุ่น แสดงให้เห็นว่า โดยธรรมชาติแล้ว วัยรุ่นต้องการประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะในด้านการศึกษา ต้องการมีสัมพันธภาพกับเพื่อนวัยเดียวกันและต่างเพศ ต้องการเป็นอิสระจากผู้ใหญ่ ขณะเดียวกับที่ต้องการให้ผู้ใหญ่เข้าใจตน ให้ความรักความอบอุ่น รับฟังและให้คำปรึกษา ฉะนั้น วัยรุ่นจึงมุ่งอ่านเพื่อแสวงหาความรู้เป็นอันดับแรก และอ่านเพื่อความสนุกสนานรองลงมา ต่อจากนั้นจึงอ่านเพื่อพัฒนาตนเอง เสริมการเรียนรู้ และไขข้อข้องใจ ตามลำดับ

พ.ศ. 2537 นิพรรณ ทัพพะกุลธร ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การเลือกซื้อหนังสือของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในกรุงเทพมหานคร" พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการซื้อหนังสืออ่านเพื่อความเพลิดเพลินและพักผ่อนหย่อนใจ ประเภทหนังสือสารคดีที่นักเรียนซื้อมากที่สุด คือหนังสืออ่านประกอบการเรียน และประเภทหนังสือบันเทิงคดีที่นักเรียนซื้อมากที่สุด คือ หนังสือการ์ตูน เนื้อหาหนังสือบันเทิงคดีที่นักเรียนซื้อมากที่สุดคือ เรื่องตลกขบขัน สำหรับปัจจัยด้านแรงจูงใจที่มีผลมากต่อการซื้อหนังสือของนักเรียน ได้แก่คำแนะนำของเพื่อนและญาติพี่น้อง การจัดนิทรรศการหรือเทศกาลลดราคาหนังสือ บทวิจารณ์จากวารสารและหนังสือพิมพ์ และภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ ส่วนการเลือกซื้อหนังสือนั้น นักเรียนให้ความสำคัญกับเนื้อเรื่อง มากที่สุด นอกจากนั้นยังพบว่า สถานภาพด้านเพศแผนการเรียน และรายได้ของผู้ปกครอง มีผลทำให้การเลือกซื้อหนังสือของนักเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เป็นบางส่วน

ใน พ.ศ. 2539 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โดยความร่วมมือของ บริษัทสำนักพิมพ์ต้นอ้อ แกรมมี่ และบริษัทเอ-โทมมี่เดีย ได้จัดทำแบบสำรวจการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายขึ้น โครงการนี้เป็นโครงการย่อยของการคัดสรร “นักอ่านยอดเยี่ยม ประจำปี 2539” เพื่อเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ดำเนินการโดย เฉลียว พันธุ์สีดา และคณะ ทำการสำรวจนักเรียนทั้งในกรุงเทพมหานครและฉะเชิงเทรา ทั้งหมด 14 โรงเรียน

ผลการสำรวจปรากฏว่า ประเภทหนังสือที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายนิยมอ่านคือ การ์ตูน (ร้อยละ 74.3), หนังสือพิมพ์ (ร้อยละ 72.1), หนังสือแนวตลก (ร้อยละ 56.1) นอกจากนั้นคือนิตยสาร เรื่องสั้น เรื่องสยองขวัญ หนังสือภาพ สารคดี นิทาน และเรื่องวิทยาศาสตร์ ตามลำดับ ส่วนกิจกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในแต่ละวัน ประกอบด้วย ดูโทรทัศน์ (ร้อยละ 87.4), ฟังวิทยุ (ร้อยละ 79.5) รองลงไปคือ เล่นกีฬา สังสรรค์กับเพื่อน ๆ ดูวิดีโอทัศน์ ทำงานอดิเรก เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ และเล่นเกมสกด ตามลำดับ สำหรับการจัดอันดับหนังสือในความนิยมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ปรากฏว่า อันดับหนึ่งของประเภทหนังสือพิมพ์ได้แก่ ไทยรัฐ ประเภทนิตยสารได้แก่ The Boy ประเภทการ์ตูน ได้แก่ ชายหัวเราะ และประเภทอื่น ๆ ได้แก่ หนังสือเรียน (อ้างในนิตยสารไรเตอร์, กุมภาพันธ์ 2540 : 13 – 16)

ล่าสุด ในปี พ.ศ. 2541 กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการได้ทำการวิจัยเรื่อง “สภาพการผลิตและพัฒนาหนังสือสำหรับเด็ก” เพื่อศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของหนังสือสำหรับเด็ก ทั้งด้านการจำหน่าย ความต้องการในการอ่านของนักเรียนและผู้ปกครอง ตลอดจนการส่งเสริมสนับสนุนการอ่านของโรงเรียน และนโยบายการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก โดยศึกษาจากผู้เกี่ยวข้องกับการกำหนดนโยบายการจัดทำหนังสือเด็ก ผู้จัดพิมพ์ / ผู้จัดจำหน่าย บรรณารักษ์ห้องสมุดโรงเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 และผู้ปกครอง

ผลการวิจัยพบว่า ประเทศไทยยังไม่มีนโยบายที่ชัดเจนเกี่ยวกับการผลิตและพัฒนาหนังสือสำหรับเด็ก มีเพียงแผนพัฒนาหนังสือระดับชาติที่กำหนดนโยบายด้านการผลิตหนังสือทั่ว ๆ ไป โดยสำนักพิมพ์จะผลิตหนังสือตามความต้องการของตลาดและนักเขียน ส่วนใหญ่ (ร้อยละ 53.6) ไม่ได้ตั้งงบประมาณด้านการตลาดสำหรับหนังสือเด็กไว้ และไม่มีการจัดทำทำเนียบผู้เขียนหนังสือสำหรับเด็ก นักเขียนส่วนใหญ่เป็นนักเขียนอิสระ ในด้านการส่งเสริมการอ่าน พบว่าโรงเรียนร้อยละ 94.3 ได้รับหนังสือแจกจากกระทรวงศึกษาธิการ โดยส่วนใหญ่เป็นหนังสือความรู้ทั่วไปและหนังสือภาพ ถึงกระนั้นก็ยังมิมีข้อจำกัดด้านงบประมาณ ทำให้การจัดหาหนังสือเข้าห้องสมุดได้ไม่หลากหลายและมากนัก นอกจากนั้น โรงเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 62.9) ยังเปิดให้นักเรียนค้นคว้าจากห้องสมุดได้เฉพาะช่วงเวลาพักรับประทานอาหารกลางวัน และไม่พบว่ามีครูผู้สอนจัดกิจกรรมให้นักเรียนเข้าไปศึกษาค้นคว้าในเนื้อหาสาระที่เรียนได้จากห้องสมุด ในส่วนของผู้ปกครอง พบว่าร้อยละ 91.8 ได้ส่งเสริมให้นักเรียนอ่านหนังสืออื่น ๆ นอกจากหนังสือเรียนด้วย และนักเรียนจำนวนร้อยละ 92.5 ก็ชอบอ่านหนังสืออื่นนอกจากหนังสือเรียนเช่นกัน

การวิเคราะห์เนื้อหาตามแนวคิดสัญวิทยาโครงสร้างนิยม (Semiotic Structuralism)

"มนุษย์ไม่ได้เป็นเพียง *"homo sapiens"* หากยังเป็น *"homo significans"* : ผู้ที่ให้ความหมายกับสิ่งต่าง ๆ วรรณกรรมจะมอบตัวอย่าง หรือภาพร่างของการสร้างความหมายให้ แต่นั่นเป็นเพียงครั้งเดียวของกระบวนการทั้งหมดเท่านั้น ด้วยความที่เป็นเรื่องแต่ง วรรณกรรมจึงมีความสัมพันธ์กับโลกในลักษณะพิเศษ สัญญาในวรรณกรรมต้องได้รับการเติมเต็ม จัดระบบ และนำเข้าสู่อาณาจักรแห่งประสบการณ์ของผู้อ่าน วรรณกรรมจะแสดงความไม่สมบูรณ์ ไม่มั่นคง ของ สัญญา และเชื้อเชิญให้ผู้อ่านเข้ามาร่วมสร้างความหมาย เพื่อเอาชนะมันให้ได้ หรืออย่างน้อยที่สุด ก็เพื่อรับเอาความเข้าใจไปจากมัน"

โจนาธาน คัลเลอร์ (1976 : 264)

โครงสร้างนิยมมีจุดเริ่มต้นจากผลงานของนักภาษาศาสตร์ชาวสวิส เฟอร์ดินานด์ เดอ ซอสซูร์ (Ferdinand de Saussure) หนังสือเล่มนี้ใช้ชื่อฉบับแปลว่า "Course in General Linguistics" ซึ่งต่อมา มีการพัฒนาและแตกหน่อการศึกษาออกไปโดย โคลด์ เลวี-สเตราส์ (Claude Levi-Strauss), โรลันด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) และนักวิชาการอีกหลายคน โดยได้เชื่อมโยงไปถึงการศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญญา หรือ Semiology / Semiotics ด้วย

แนวคิดตามแบบสำนักโครงสร้างนิยมซึ่งเกิดมาจากวิชาภาษาศาสตร์เห็นว่า ภาษานั้น เกิดมาจากทั้งธรรมชาติ (nature) และวัฒนธรรม (culture) การเกิดจากธรรมชาติหมายถึง ภาษา ในฐานะเป็นคุณสมบัติตั้งแต่กำเนิดของมนุษยชาติ ขณะเดียวกัน ภาษา จะถูกใช้ในกรอบของระบบความหมายอันเกิดจากวัฒนธรรมของสังคม ความเป็นจริงทางสังคมซึ่งซ่อนอยู่ในภาษาและการใช้ภาษานั้นเองคือข้อสรุปที่โครงสร้างนิยมค้นหา ข้อสรุปนี้มักอยู่ลึก และไม่เป็นที่รับรู้ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือโครงสร้างนิยมจะศึกษาวิธีการที่ภาษาถูกใช้เพื่อสร้างความหมาย จากปรากฏการณ์ต่าง ๆ ของสังคม อย่างไรก็ตาม ข้อสรุปเกี่ยวกับความเป็นจริงทางสังคมนั้น ก็คือผลผลิตแห่งสถานการณ์สังคมเช่นกัน ดังนั้น จากปรากฏการณ์หรือสถานการณ์เดียวกัน แต่ละวัฒนธรรม หรือวัฒนธรรมย่อยที่ต่างกัน - เช่นเดียวกับแต่ละบุคคล - ก็อาจจะสร้างแบบแผนของความหมายที่ต่างกันได้ (Watson and Hill, 1993 : 183)

ทั้งนี้ โครงสร้างนิยมไม่ใช่วิธีการ "ตีความ" ความหมาย - ซึ่งต่างไปจากวิธีการวิจารณ์วรรณกรรมและวัฒนธรรมที่นิยมใช้กันในอดีต - คือจะไม่ค้นหาความหมายโดยเนื้อแท้ หรือสารัตถะที่ซ่อนอยู่ในตัวบท หรืองานศิลปะที่ต้องการศึกษา ในทางตรงกันข้าม ยังปฏิเสธความคิดเกี่ยวกับความหมายเนื้อแท้หรือสารัตถะนั้นอย่างสิ้นเชิง โดยระบุว่า ตัวบทหนึ่ง ๆ หรือคนคนหนึ่ง คือแหล่งที่มาของ

ความหมายต่าง ๆ ซึ่งได้สร้างขึ้นเอง เป็นแนวคิดที่มุ่งพิจารณากระบวนการของกฎ (rules) และข้อบังคับ (constraints) ต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่คล้ายกับกฎ หรือไวยากรณ์ของภาษา เพื่อให้สามารถเข้าใจความหมายได้ในขั้นต้น (O'Sullivan et. Al. 1983 : 225)

สำหรับ สัญญวิทยา ซึ่งมีต้นกำเนิดจากทฤษฎีวรรณกรรมแนวโครงสร้างนิยมนั้น ชอส์ซูร์ อธิบายถึง "สัญญะ" (signs) ว่าเป็นการรวมตัวกันระหว่าง ความคิด – concept – ที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล (signified) กับเสียงหรือภาพลักษณ์ – sound image – (signifier) ซึ่งการรวมตัวนี้ ถือเป็น "องค์รวม" (whole) ที่ไม่สามารถแยกจากกันได้ สัญญวิทยา (Semiotics หรือ Semiology) นั้น เป็นการศึกษาในขอบเขตสำคัญ 3 ประการคือ สัญญะ (signs) ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อสื่อความหมาย, รหัส (codes) ที่สัญญะนั้นถูกนำมาจัดระบบไว้ และวัฒนธรรม (culture) ซึ่งสัญญะกับรหัสนั้นดำรงอยู่ (Fiske, 1982 : 43) เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ด้วยทศนิยมที่คนจะว่า ผู้อ่าน (reader) คือผู้ที่สร้างความหมายจากตัวบทเอง โดยนำเอาประสบการณ์ ทักษะคิด ค่านิยม และอารมณ์ของตน มาใช้ในการสร้างความหมายด้วย

สัญญวิทยาสนใจ "ตัวบท" (text) เป็นสำคัญ จึงต่างจากการวิเคราะห์กระบวนการสื่อสารซึ่งมองตัวบท หรือ สาร เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งจากทั้งหมดเท่านั้น ตัวอย่างเช่น สัญญวิทยาเลือกใช้คำว่า ผู้อ่าน (reader) แม้กับภาพเขียน ภาพถ่าย หรือภาพยนตร์ มากกว่าจะใช้คำว่า ผู้รับสาร (receiver) เช่นเดียวกับทฤษฎีที่ศึกษาเรื่องการสื่อสารอื่น ๆ ทั้งนี้เนื่องจากการอ่านแสดงนัยยะถึงกิจกรรมระดับสูงกว่า นอกจากนั้น การอ่านยังเป็นกระบวนการที่ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขทางสังคมและวัฒนธรรมด้วย โจนาราน คัลเลอร์ (Ibid. : 4) ได้กล่าวไว้ว่า ปรากฏการณ์เหล่านั้น ไม่ได้เป็นเพียงวัตถุหรือเหตุการณ์ธรรมดาทั่วไป หากแต่เป็นวัตถุหรือเหตุการณ์ที่มีความหมาย ด้วยเหตุนี้มันจึงเป็น "สัญญะ" และปรากฏการณ์ต่าง ๆ ไม่ได้มีความหมายในตัวเอง ทว่าเกิดจากเครือข่ายของความสัมพันธ์ อาร์เธอร์ อาซา เบอร์กเกอร์ (Berger, 1991 : 6) อธิบายเพิ่มเติมในจุดนี้โดยชี้ให้เห็นว่า ตัวบทหนึ่งก็คือระบบของสัญญะ และความหมายในตัวบทนั้น เกิดจากทั้งสัญญะ และระบบที่เชื่อมโยงสัญญะเข้าไว้ด้วยกัน

ชอส์ซูร์ (อ้างใน Watson and Hill, 1993 : 183) สาธิตว่าการพูด หรือคำพูด (speech) นั้น ไม่ใช่เป็นเพียงการนำแต่ละตอนมาเรียงต่อกันเป็นทางยาวเหมือนสร้อยลูกปัด แต่เป็น "ระบบ" และ "โครงสร้าง" ที่แต่ละเม็ดในสายสร้อยจะต่อกับเม็ดอื่นในเส้นเดียวกันได้หลากหลายวิธี (เรียกได้ว่าเป็น syntagmatic structure) และยังสามารถสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์กับเม็ดอื่น ๆ ที่จะสามารถนำมาสับเปลี่ยนแทนได้อีกด้วย (เป็น paradigmatic structure) กล่าวอีกนัยหนึ่ง การวิเคราะห์วิธีการจัดสัญญะเข้าสู่รหัสถึงสามารถศึกษาได้ 2 รูปแบบ (อ้างถึงใน Fiske, 1982 : 61 – 63) คือ

1. paradigmatic analysis เป็นการศึกษากระบวนการคัดเลือก (selection) และการจัดประเภทหมวดหมู่ (categorization) ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในตัวบทนั้น
2. syntagmatic analysis เป็นการศึกษาการผสมผสาน (combination) และกระบวนการเล่าเรื่อง (narrative)

ด้วยการวิเคราะห์การจัดระบบสัญลักษณ์ใน 2 แนวทางดังที่กล่าวมา เราได้เห็นกระบวนการการสื่อความหมาย ใน 2 มิติ ดังที่ เลวี-สเตราส์ (อ้างถึงใน Berger, 1995 : 19) ได้ชี้ว่า syntagmatic analysis จะบอกความหมายที่เปิดเผยของตัวบท (manifest meaning) ส่วน paradigmatic analysis นั้น จะบอกความหมายที่ซ่อนเร้นของตัวบท (latent meaning) กล่าวคือ ขณะที่โครงสร้างที่เปิดเผย (manifest structure) บอกเราว่าเกิดอะไรขึ้นในตัวบท โครงสร้างที่ซ่อนเร้น (latent structure) จะชี้ให้เห็นว่าตัวบทนั้น เป็นเรื่องของอะไร

ในระยะหลัง ๆ นี้ คำถามของนักโครงสร้างนิยมมักจะไม่ใช้ความพยายามที่จะต้องพิสูจน์ ยืนยันว่า ในทุกสิ่งทุกอย่างจะต้องมีโครงสร้างอันใดอันหนึ่ง หากแต่พยายามค้นหาว่าในสิ่งที่ต้องการจะศึกษานั้นมีโครงสร้างแบบใดมากกว่า โดยมีหลักการพื้นฐานคร่าว ๆ จากงานที่ Claude Levi-Strauss ได้เริ่มวางเอาไว้ว่า สัมพันธภาพภายในโครงสร้างนี้ มักจะประกอบด้วยคู่ที่มีลักษณะตรงกันข้าม (binary opposition) และมักจะขัดแย้งกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2530 – 2531 : 1 – 15)

เทคนิควิธีการค้นหา "คู่ตรงข้าม" (binary oppositions) ที่ปรากฏในตัวบท ที่จะนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเทคนิคประการหนึ่งของ paradigmatic analysis คือเป็นเทคนิคที่เกิดจากการปฏิบัติงานเบื้องต้นของจิตใจมนุษย์ในการสร้างความหมายต่าง ๆ โดยจะอธิบายสิ่งที่ "ใช่" ด้วยสิ่งที่ "ไม่ใช่" หรือสิ่งที่ "แตกต่าง" ดังที่ ซอสซูร์ (อ้างถึงใน Berger, 1995 : 18) เคยกล่าวไว้ว่า "สำหรับภาษาแล้ว มีเพียงความแตกต่างเท่านั้น (ที่สื่อความหมาย) "

นพพร ประชากุล และ ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช (2539 – 2540 : 37) อธิบายว่า การสื่อสารความหมายในวรรณกรรมผูกพันอย่างแน่นแฟ้นกับภาษา อันเป็นเนื้อหนังมังสาของตัวบท บทวรรณกรรมระดมคุณสมบัติของภาษามาใช้สื่อความหมายอย่างน้อยในสองระดับ คือ ความหมายตรง (denotation) และความหมายแฝง (connotation) เช่น "เย็นนี้ธาร์นิไม่ว่าง เธอต้องไปเรียนบัลเล่ต์" สื่อความหมายตรงว่า ตัวละครต้องไปฝึกการเต้นระบำชนิดหนึ่ง และสื่อความหมายแฝงว่า ตัวละครมีฐานะดี และอยู่ในแวดวงไฮโซ ความหมายแฝงจึงเป็นคติ ความเชื่อ ค่านิยมซึ่งเกาะติดมากับภาษา และถูกวรรณกรรมดึงมาใช้งานอย่างเต็มศักยภาพ

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้นำแนวคิดโครงสร้างนิยมในส่วนของในการศึกษาภาษา (language) และวาทะ (speech) มาร่วมใช้เพื่อศึกษาตัวบทด้วย โดยอธิบายได้ว่า "ภาษา" คือสถาบันทางสังคมซึ่งประกอบด้วยกฎระเบียบที่ยึดถือกันมา เป็นระบบของค่านิยมอย่างหนึ่งตามที่ตกลงร่วมกัน เป็นผลผลิตของสังคม ทำให้เราสามารถพูดหรือสื่อสารกันได้ ในขณะที่ "วาทะ" นั้นเป็นลักษณะส่วนบุคคล คนแต่ละคนพูดกันในคนละแบบ แบบของตนเอง แต่การพูดนี้อยู่บนพื้นฐานของภาษาและกฎที่ทุก ๆ คนเรียนรู้มาเช่นเดียวกัน กล่าวคือ สามารถเปรียบเทียบได้ว่า วรรณกรรมเยาวชนก็ย่อมมีไวยากรณ์หนึ่งอยู่ เป็น "ภาษา" หรือหลักเกณฑ์ข้อตกลงที่จะบอกได้ว่านี่คือวรรณกรรมเยาวชน แต่การที่ผู้เขียนจะเขียนเนื้อเรื่องขึ้นมาอย่างไรนั้น เป็น "วาทะ" ของผู้เขียนเอง เช่น มาลา คำจันทร์ ก็มีลักษณะการเขียนเฉพาะตัว ซึ่งไม่เหมือนกับ มานพ ถนอมศรี ทำให้ผู้อ่านจดจำได้

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นว่า ตัวละครเยาวชนที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชน ก็เป็นส่วนหนึ่งของ ไวยากรณ์ หรือ "ภาษา" ที่ทำให้วรรณกรรมเยาวชนมีลักษณะเฉพาะของตน และภาพของเยาวชนที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละวัฒนธรรม ก็คือ "วาทะ" ของวัฒนธรรมนั้น ซึ่งแสดงออกมาอย่างแตกต่างและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังนั้น สืบเนื่องจากวัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่อง "การศึกษาเปรียบเทียบการเสนอภาพเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนต่างวัฒนธรรม" นี้ การศึกษา "วาทะ" ที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละวัฒนธรรมเช่นนี้ จึงแสดงให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะตัวของวัฒนธรรมต่าง ๆ นั้นด้วยในทางกลับกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

- **งานวิจัยที่ใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงปริมาณ**

งานวิจัยประเภทนี้ในประเทศไทย ช่วง 20 ปีที่ผ่านมา มีจำนวนไม่น้อย ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยจากสาขาวิชาอักษรศาสตร์ (บรรณารักษศาสตร์) คุศศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ รายละเอียดมีดังต่อไปนี้

พ.ศ. 2522 สุนทรื มีพร้อม ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็กฉบับชนะการประกวด" วิเคราะห์หนังสือสำหรับเด็กที่ชนะการประกวดในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 จนถึง ปี พ.ศ. 2519 ผลการวิเคราะห์พบว่า หนังสือประเภทสารคดีสอนให้รู้จักการปฏิบัติตนในสังคม และสอนให้เข้าใจถึงวัฒนธรรมในสมัยก่อน ส่วนหนังสือประเภทบันเทิงคดีนั้น สอนให้เชื่อฟังคำสั่งสอน และมีความกตัญญูรู้คุณบิดามารดา ครูอาจารย์ สอนในเรื่องความสามัคคี ความซื่อตรง ความกล้าหาญ และความอดทน รวมทั้งให้มีความเมตตากรุณาและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน และสอนให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

พ.ศ. 2523 วิจิตรา สุภากร ทำการศึกษาเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสืออ่านสำหรับเด็กในด้านคุณธรรม เฉพาะที่ตีพิมพ์เป็นภาษาไทยระหว่างปี พ.ศ. 2520 - 2522" โดยแบ่งหนังสือเป็น 3 ประเภทคือ นิทานชาวบ้าน 38 เล่ม วรรณกรรมปัจจุบัน 40 เล่ม และวรรณกรรมประเภทร้อยกรอง 27 เล่ม ผลการวิเคราะห์ปรากฏว่า คุณธรรมในด้านมารยาทและนิสัยส่วนบุคคล ความเมตตากรุณา และหลักธรรมในการอยู่ร่วมกัน เป็นคุณธรรมที่ปรากฏอยู่ในหนังสือทั้ง 3 ประเภทมากที่สุด หนังสือประเภทนิทานชาวบ้านและวรรณกรรมประเภทร้อยกรอง มีคุณธรรมด้านความเมตตากรุณาปรากฏมากที่สุด และพบว่า คุณธรรมแต่ละด้านที่ปรากฏในหนังสือแต่ละประเภท ขึ้นอยู่กับประเภทของหนังสือด้วย

ในปีเดียวกัน (พ.ศ. 2523) นิตา ชูโต, กล่อมจิตต์ พลายเวช และ กานต์มณี ศักดิ์เจริญ ได้จัดทำการศึกษาวิจัยในโครงการวิจัยเร่งด่วนของคณะกรรมการอุดมการณ์ของชาติ โดยความสนับสนุนของคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ วิเคราะห์เนื้อหาหนังสืออ่านสำหรับเด็ก เพื่อศึกษาถึงปริมาณ ประเภท เนื้อหาสาระของหนังสือ ตลอดจนสาระที่เด็กได้รับเมื่ออ่านหนังสือ ดำเนินการวิจัยโดยการสำรวจรายชื่อหนังสือสำหรับเด็ก และจัดแบ่งเป็นประเภทตามเนื้อหาและวัยของผู้อ่าน แบ่งเป็นช่วงอายุ 3 - 6 , 6 - 9 และ 9 - 12 ปี ขึ้นไป คัดเลือกตัวอย่างหนังสือจากกลุ่มช่วงอายุต่าง ๆ จำนวน 50 เล่ม นำไปให้เด็กนักเรียนตามช่วงอายุกำหนด จากโรงเรียนทั้งหมด 10 โรงเรียน อ่านและตอบแบบสอบถาม

ผลการวิจัยปรากฏว่า เนื้อหาสาระของหนังสือให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ร้อยละ 20) ให้สาระความรู้ต่าง ๆ แก่เด็ก (ร้อยละ 25) และให้คุณธรรมบางประการ คุณธรรมที่ปรากฏอยู่มากที่สุดคือ ความกตัญญู ส่วนคุณธรรมที่ปรากฏน้อยที่สุดได้แก่ การรู้จักคุณค่าของของเล่น ในขณะที่เดียวกัน หนังสือเด็กก็ให้แบบอย่างความคิดผิด ๆ ด้วย ได้แก่ ขลาดแกมโกง คนขลาดได้เปรียบคนโง่ เกียจคร้านได้ดี เป็นต้น เด็กส่วนใหญ่เมื่ออ่านหนังสือแล้ว สามารถจับประเด็นเนื้อหาสาระของหนังสือได้ดี

พ.ศ. 2524 กฤษณา ผลชีวิน ทำการวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 6 - 12 ปี ที่พิมพ์ในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 ถึงปี พ.ศ. 2519 " โดยตั้งเกณฑ์วิเคราะห์เนื้อหา แบ่งออกเป็น เนื้อหาที่จะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กด้านสังคมและจิตใจ กับเนื้อหาที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็ก และศึกษาคุณภาพของหนังสือ โดยแบ่งออกเป็น ลักษณะรูปเล่ม การจัดทำภาพประกอบ เนื้อเรื่อง และการใช้ภาษา

ผลการวิเคราะห์ด้านเนื้อหาพบว่า หนังสือส่วนใหญ่มีเนื้อหาเสริมสร้างพัฒนาการด้านสังคมและจิตใจ เกี่ยวกับความรักในครอบครัว ความกล้าหาญ ความอดทน และมีเนื้อหาเสริมสร้างพัฒนาการทางสติปัญญา ในด้านความมีเขว้าขี้ปัญญาและจินตนาการ หนังสือจำนวนมีเนื้อหาเกี่ยวกับความซื่อสัตย์สุจริต ความเคารพในสิทธิของผู้อื่น ความประหยัด ความตรงต่อเวลา ความมีระเบียบวินัย การมีสุขนิสัยที่ดี การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และความรู้ทางศิลปะ

พ.ศ. 2525 นุชรี ตริโรจน์วงศ์ ทำการวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาด้านวัฒนธรรมไทย จากหนังสือสำหรับเด็ก ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 - พ.ศ. 2524" วิเคราะห์เนื้อหาด้านวัฒนธรรมไทย เรื่องชีวิต ในครอบครัว อาชีพ การเล่น เทศกาลและพิธีการ และวรรณกรรมพื้นบ้าน (ได้แก่ นิทานพื้นบ้าน บทเห่ กล่อม เพลงกล่อมเด็ก สุภาษิต ภาษิต เพลงสวด สำนวน แบบคำประพันธ์ดั้งเดิม เพลงพื้นบ้าน และ วิทยากรพื้นบ้าน) จากหนังสือสำหรับเด็กอายุ 6 - 12 ปี จำนวน 130 เล่ม ปรากฏว่าหนังสือสำหรับเด็ก มีเนื้อหาวัฒนธรรมไทยน้อย และเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรักความกตัญญูรู้คุณผู้มีอุปการะ ในหัวข้อเรื่อง ชีวิตในครอบครัว มีการกล่าวถึงมากที่สุด และจำนวนถึงร้อยละ 26.15 ของหนังสือทั้งหมด ไม่มีเนื้อหา วัฒนธรรมไทยเลย

พ.ศ. 2526 จันทิณี พานิชผล ทำการวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือสำหรับเด็ก ที่แปลเป็นภาษาไทย พ.ศ. 2520 - พ.ศ. 2525 " โดยวิเคราะห์เนื้อเรื่องและเนื้อหาของหนังสือสำหรับเด็กอายุ 11 - 14 ปี ที่พิมพ์โดยสำนักพิมพ์เอกชน 7 แห่ง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2520 - พ.ศ. 2525 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ส่วนใหญ่เป็นนวนิยายสมจริง ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสงครามและความรุนแรงมากที่สุด (43.47 %) รองลง ไปคือเรื่องเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ในครอบครัว เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ เรื่องการผจญภัย เรื่องเกี่ยวกับวัยรุ่น และเรื่องของความรัก ส่วนเนื้อหาที่จะสร้างเสริมพัฒนาการทางสังคมและคุณธรรม ส่วนมากเป็นในแง่ ความมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ความเชื่อเพื่อพ่อแม่และรู้จักเสียสละ สำหรับเนื้อหาที่จะช่วยเสริมสร้าง พัฒนาการทางสติปัญญา มีกล่าวถึงมากที่สุดในเรื่องของความมีเชาวน์ปัญญา เนื้อหาที่กล่าวถึงน้อยใน หนังสือคือเรื่องเกี่ยวกับการรักษาระเบียบวินัย การพึ่งตนเอง การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และความตรงต่อ เวลา

พ.ศ. 2533 เลขา ไพชำนาญ ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาวิเคราะห์ค่านิยมพื้นฐานที่ ปรากฏในหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก อายุ 11 - 14 ปี ที่ชนะการประกวดจากงานสัปดาห์หนังสือแห่ง ชาติ ระหว่าง พ.ศ. 2522 - พ.ศ. 2531" โดยศึกษาหนังสือจำนวน 38 ชื่อเล่มในเงื่อนไขดังกล่าว ผล ปรากฏว่า ค่านิยมพื้นฐานที่ปรากฏอยู่ในหนังสือทุกเรื่องคือ ด้านการพึ่งตนเอง ขยันหมั่นเพียรและมี ความรับผิดชอบ กับด้านการปฏิบัติตามคุณธรรมของศาสนา ส่วนที่ปรากฏในหนังสือบางเรื่องคือ ด้าน การประหยัดและออม การมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย และด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ปัจจัยซึ่งเป็นองค์ประกอบในการปลูกฝังและเสริมสร้างค่านิยมพื้นฐานของตัวละคร คือ ด้านความคิด และประสบการณ์ การอบรมสั่งสอน การเห็นตามกัน การศึกษาเล่าเรียน การชักชวนจากบุคคลอื่น และ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ในขณะที่ ปัจจัยด้านการปลูกฝังอุดมการณ์ การใช้กฎบังคับ และความนิยมตามสมัย ไม่ปรากฏในหนังสือชื่อเล่มใด สำหรับการศึกษากลวิธีการแต่ง พบว่าส่วน มากมักเล่าเรื่องด้วยการที่ให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ซึ่งร่วมอยู่ในเหตุการณ์หรือรู้เห็นเรื่องราวต่าง ๆ เป็นผู้ ปลูกฝังและเสริมสร้างค่านิยมพื้นฐาน ในด้านการสร้างตัวละครพบว่า ตัวละครที่มีลักษณะสมจริง มี ปรากฏมากที่สุด ส่วนฉากของเรื่อง ที่ปรากฏมากที่สุดคือการสร้างฉากตามอุดมคติ

นอกจากนั้นยังมีงานวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้ คือในปี พ.ศ. 2532 นัยนา จิตรรังสรรค์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาวรรณกรรมญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทย" โดยศึกษาทั้งแนวคิด รูปเล่ม และราคาของวรรณกรรมญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทย ระหว่างปี 2520 – 2529 ผลการวิจัยพบว่า ในระหว่างปีที่กำหนด มีวรรณกรรมญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยจำนวน 50 เล่ม ซึ่ง พ.ศ. 2529 มีจำนวนสูงสุดถึง 17 เล่ม เนื้อหาของทั้ง 50 เล่มที่นำมาวิจัยแบ่งออกได้เป็น 5 กลุ่มใหญ่คือ 1. เนื้อหาแสดงอารมณ์และความรู้สึก 2. เนื้อหาสะท้อนชีวิตและปัญหาสังคม (มีจำนวนมากที่สุด) 3. เนื้อหาแสดงสภาพทางการเมือง 4. เนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา (มีจำนวนน้อยที่สุด) และ 5. เนื้อหาอื่น ๆ เช่น เรื่องสัตว์พูดได้ อิทธิปาฏิหาริย์ เทพนิยายและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ทั้งนี้ ผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ว่า เนื้อหาของวรรณกรรมสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตของคนญี่ปุ่นในยุคสมัยต่าง ๆ อย่างถูกต้อง

- งานวิจัยวรรณกรรมเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นสังคมและวัฒนธรรม

ในต่างประเทศมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนี้จำนวนมาก โดยจับประเด็นย่อยและใช้ระเบียบวิธีวิจัยต่างกันไป ในที่นี้ เลือกเฉพาะที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิเคราะห์ชิ้นนี้มาเสนอ โดยไม่ได้เรียงตามปีที่ทำการวิจัย แต่เรียงตามประเด็นที่เกี่ยวข้องกัน ดังนี้

สำหรับบริบทประเทศไทยนั้น ล่าสุดในปี ค.ศ. 1993 มีงานวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงสร้างสรรค์สังคม กับเนื้อหาเชิงก้าวร้าว ในหนังสือสำหรับเด็กของไทย และความเชื่อมโยงกับปัญหาสังคมปัจจุบันในประเทศไทย" โดย Boonsri Cheevakumjorn เป็นวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก ซึ่งเสนอต่อมหาวิทยาลัยโอเรกอน ได้ศึกษาหนังสือสำหรับเด็กอายุระหว่าง 4 - 8 ขวบ จำนวน 100 เล่ม นอกจากนั้น ยังได้สัมภาษณ์ผู้ปกครอง ครู และเจ้าหน้าที่จากกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อวัดความเห็นต่อหนังสือสำหรับเด็กด้วย

ผลปรากฏว่าพบพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ปรากฏในหนังสือ 92 เล่ม จากจำนวน 100 เล่ม โดยเฉลี่ย 4.3 เหตุการณ์ต่อเล่ม ความเอาใจใส่เป็นพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่พบมากที่สุด ขณะที่การร่วมมือระหว่างกลุ่มบุคคลเพื่อเป้าหมายเดียวกัน มีปรากฏเพียงนาน ๆ ครั้ง ผู้วิจัยถือเป็นข้อเสียของหนังสือ เพราะประเทศไทยกำลังเปลี่ยนแปลงไปสู่สังคม "high technology" อย่างรวดเร็ว ซึ่งต้องการการร่วมมือร่วมใจของกลุ่มบุคคลอย่างมาก ส่วนพฤติกรรมเชิงก้าวร้าวปรากฏในหนังสือ 55 เล่ม เฉลี่ย 1.8 เหตุการณ์ต่อเล่ม มักจะลงเอยด้วยการถูกลงโทษ แต่ก็ได้รับการนำเสนออย่างน่าหลงใหล ซึ่งลักษณะนี้ ผู้วิจัยระบุว่าเป็นปัญหา เพราะความรุนแรงในสังคมไทยกำลังเพิ่มขึ้น ซึ่งแม้ความรุนแรงในโทรทัศน์และภาพยนตร์จะถูกควบคุมโดยรัฐ หนังสือและสิ่งพิมพ์อื่น ๆ กลับไม่มีเลย

ผลที่น่าสนใจอีกประการคือ ตัวละครชายดูจะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเชิงก้าวร้าวมากกว่า และมีเพียงบางกรณีที่ตัวละครชายมีส่วนในการแก้ไขปัญหอย่างสร้างสรรค์ เรื่องราวจำนวนมาก

เกิดขึ้นในฉากชนบท ซึ่งไม่ได้สะท้อนภาพชีวิตของเด็กในเมืองที่เพิ่มจำนวนขึ้นมาก ทั้งตัวละครและโครงเรื่องขาดความลึกซึ้ง ที่จะช่วยพัฒนาวุฒิภาวะด้านศีลธรรม และความเป็นตัวตนของเยาวชน ส่วนผู้ปกครอง ครู และเจ้าหน้าที่จากกระทรวงให้ความเห็นว่า เนื้อหาเชิงก้าวร้าวนั้นมีอยู่ได้ หากเสนอเนื้อหาเชิงศีลธรรมควบคู่ไปด้วย มีเพียงจำนวนน้อยที่ได้อาศัยการสอนศีลธรรมในหนังสือ ช่วยให้เด็กได้พัฒนาวุฒิภาวะด้านศีลธรรมที่จำเป็นในการจัดการเรื่องราวซับซ้อนที่เกิดขึ้น ขณะประเทศไทยกลายมาเป็นสมาชิกของสังคมโลก

ค.ศ. 1996 Nancy C. Wilber ได้ทำงานวิจัยเรื่อง "การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมซึ่งสะท้อนให้เห็นในวรรณกรรมเยาวชน" ซึ่งเน้นที่การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวรรณกรรมเยาวชน ช่วง 20 ปีที่ผ่านมา อธิบายถึงประวัติศาสตร์โดยสังเขป และพิจารณาแก่นเรื่องสมัยใหม่เพิ่มเติมอีก 6 ประเด็น ที่ยังไม่เคยพบ หรือมีการกล่าวถึงโดยละเอียดในวรรณกรรมเยาวชนก่อนหน้านี้ แก่นเรื่องเหล่านี้คือ การหย่าร้างกับวิถีการดำรงชีวิตสมัยใหม่ต่าง ๆ , การทารุณกรรมทางเพศต่อเด็ก, การทำร้ายร่างกาย, ความเจ็บไข้ได้ป่วยและพิการ, ความตาย และความหลากหลายทางวัฒนธรรมท้ายที่สุด งานวิจัยนี้ได้อภิปรายถึงประเด็นที่ละเอียดอ่อนอีกสองเรื่อง ซึ่งยังไม่ได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับเท่าที่ควรในวรรณกรรมเยาวชน หนึ่งคือการทารุณกรรมทางจิต ซึ่งกำลังปรากฏขึ้นอย่างช้า ๆ และอีกหนึ่งคือเรื่องรักร่วมเพศ ซึ่งยังคงยากที่จะพบ

ค.ศ. 1993 Juanita Lynn Harrill และคณะ ได้ทำงานวิจัยเรื่อง "การเสนอภาพบุคคลพิการหรือผู้มีความผิดปกติทางกายภาพ ในวรรณกรรมเยาวชน : ก่อนและหลังกฎหมายระหว่างรัฐ เลขที่ 94-142 " โดยได้ศึกษาเปรียบเทียบการเสนอภาพของเยาวชนพิการในหนังสือสำหรับเด็ก ที่ตีพิมพ์ทั้งก่อนและหลังปี ค.ศ. 1978 (ปีที่มีการประกาศใช้กฎหมายระหว่างรัฐ เลขที่ 94-142 ซึ่งเปิดโอกาสทางสังคมให้กับเยาวชนกลุ่มดังกล่าวเป็นอย่างมาก) ผลการวิจัยซึ่งใช้วิธีให้ครู 4 คน ประเมินหนังสือแต่ละเล่ม โดยอาศัยประโยคเกี่ยวกับการเสนอภาพความพิการ จาก 10 ประโยคที่ได้กำหนดให้ พบว่า มีการเสนอเรื่องความพิการมากขึ้นหลังช่วงปีดังกล่าว รูปแบบความพิการก็หลากหลายขึ้น และหนังสือในช่วงหลังปี ค.ศ. 1978 มีความสมจริงมากกว่า ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และใช้ศัพท์เฉพาะทางที่เหมาะสมกว่าหนังสือในช่วงก่อนปีดังกล่าวด้วย

ค.ศ. 1995 Shobha Sinha ได้ทำงานวิจัยเรื่อง "บทบาทของวัฒนธรรมที่มีต่อการตอบสนองต่อวรรณกรรมของเด็ก" โดยอธิบายถึงการตอบสนองของเด็ก ที่มีต่อวรรณกรรมจากหลาย ๆ วัฒนธรรม นอกจากนั้นยังตรวจสอบความสำคัญของความคุ้นเคยทางวัฒนธรรม และผลกระทบที่มีต่อการตอบสนองด้วย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้รูปแบบ investigation ภายในโรงเรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทั้ง ยุโรป-อเมริกัน, อัฟริกัน-อเมริกัน และอีกหลาย ๆ เชื้อชาติ กับเยาวชนอายุระหว่าง 9 - 11 ปี ครูจะใช้วรรณกรรมเยาวชนหลากหลายวัฒนธรรมในการสอน ผู้วิจัยสังเกตบรรยากาศการ

เรียนการสอน และการอภิปรายวรรณกรรมจาก 3 เชื้อชาติ (คือ ยุโรป-อเมริกัน, อัฟริกัน-อเมริกัน และ เอเชีย-อเมริกัน) จากนั้น สัมภาษณ์ทั้งครูและนักเรียน โดยเจาะจงที่การตอบสนองต่อวรรณกรรมของนักเรียน คำถามที่ใช้ เป็นคำถามปลายเปิดซึ่งแบ่งเป็น 3 ส่วนใหญ่ ๆ คือ

1. นักเรียนชอบวรรณกรรมที่ได้อ่านหรือไม่ เพราะเหตุใด
2. นักเรียนคิดว่าตนมีสิ่งใดเหมือนกันกับในวรรณกรรมนั้น
3. นักเรียนคิดว่าเรื่องที่อ่านนั้นง่ายหรือยากตรงไหน เพราะเหตุใด

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีเปรียบเทียบอย่างตรงไปตรงมา เพื่อแยกแยะแก่นเรื่องและแบบแผนเช่นเดียวกับลักษณะความแตกต่าง ผลปรากฏว่า การตอบสนองของเด็กไม่ได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยทางวัฒนธรรมในลักษณะมิติเดียว หากแต่เป็นผลจากคุณสมบัติหลายด้านของวรรณกรรม (เช่น ประเภท หรือ genre ของเรื่อง หรือลีลาการเขียน) วัฒนธรรมแฝงอยู่ในคุณสมบัติเหล่านั้น การสนองตอบมีความซับซ้อนมาก ทั้งนี้ ระดับของความสนใจ, การ "สวม" ตนเข้ากับวัฒนธรรมในดวบท กับระดับความยากง่ายของวรรณกรรมนั้น ไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กันเลย เท่าที่สังเกตเกี่ยวกับความคุ้นเคยทางวัฒนธรรม เด็กไม่ได้จัดกลุ่มทั้งตนเองและดวบทด้วยเกณฑ์ทางวัฒนธรรมเสมอไป ความเข้าใจในวัฒนธรรมของเด็กนั้น เปลี่ยนแปลงได้ทุกเมื่อ ดังนั้น ความคุ้นเคยทางวัฒนธรรมในดวบทวรรณกรรม จึงไม่อาจถูกคาดหวังให้มีรูปแบบตายตัวได้เลย

และในประเด็นการแปล ปี ค.ศ. 1994 Ali Azeriah ได้ทำงานวิจัยเรื่อง "การแปลวรรณกรรมเยาวชนเป็นภาษาอาหรับ : กรณีศึกษาบรรทัดฐานในการแปล" โดยได้ศึกษาบรรทัดฐานที่กำหนดมาตรฐานการแปลวรรณกรรมเยาวชนเป็นภาษาอาหรับ โดยอาศัยกรอบของทฤษฎี polysystem มีบรรทัดฐานใน 3 สาขาวิชาที่ทำมาวิเคราะห์คือ ภาษาศาสตร์ วัฒนธรรม และวรรณกรรม ผลปรากฏว่าแม้วรรณกรรมเยาวชนแปลจะสำคัญอย่างยิ่งต่อการเกิดและพัฒนาวรรณกรรมเยาวชนของอาหรับเอง แต่ก็ไม่ได้ถือว่ามีสถานะเป็นหนึ่งเดียวกัน จึงยังคงต้องขึ้นอยู่กับขอบเขตความสนใจของนักการศึกษา ครู และผู้อุปการครองอยู่นั่นเอง

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้แสดงเหตุผลที่วรรณกรรมเยาวชนเกิดขึ้นได้ซ้ำในแวดวงวรรณกรรมของอาหรับด้วย งานวิจัยนี้เสนอว่า การที่วรรณกรรมเยาวชนเล่มหนึ่งจะมีอยู่หรือไม่ในระบบการศึกษาหนึ่ง ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของระบบนั่นเองอย่างมาก ระบบที่ผูกพันกับศาสนาอย่างลึกซึ้ง เช่น โรงเรียนศาสนาอิสลาม ไม่จำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์เพื่อแย่งชิงค่านิยมอิสลามกับนักเรียนของตน เพราะสามารถสอนค่านิยมนี้ผ่านวิธีอื่น ๆ ได้อยู่แล้ว จึงไม่ปรากฏวรรณกรรมเยาวชนในโรงเรียนอิสลาม ส่วนโรงเรียนที่ไม่อิงศาสนาซึ่งนำระบบมาจากยุโรปอาศัยหนังสือสำหรับเด็กอย่างมาก จึงนำมาซึ่งความต้องการวรรณกรรมเยาวชนแปล และทำให้วรรณกรรมเยาวชนอาหรับได้ถือกำเนิดขึ้นมาด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับเยาวชนในสื่ออื่น

พ.ศ. 2528 ขฎา เปรมโยธิน ทำการวิจัยเรื่อง "หนังสือพิมพ์รายวันกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน : ศึกษาเชิงวิเคราะห์เนื้อหาเฉพาะหน้าสำหรับเด็กและเยาวชน" โดยได้วิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในหน้าสำหรับเด็กและเยาวชนของหนังสือพิมพ์รายวัน 10 ชื่อฉบับ ในช่วงปี พ.ศ. 2525 - 2526 โดยจัดแบ่งประเภทเนื้อหาออกเป็น 3 ประเภทเพื่อเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ คือ เนื้อหาที่เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน เนื้อหาที่เกี่ยวกับค่านิยมและลักษณะการใช้ภาษาในหน้าสำหรับเด็กและเยาวชน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบในการนำเสนอเนื้อหาในหน้าสำหรับเด็กและเยาวชน มีความหลากหลายมาก และมีการเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนสอดคล้องตามเจตนารมย์ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 5 (ปี 2525 - 2529) ครบทุกด้าน ส่วนเนื้อหาเกี่ยวกับค่านิยม ส่วนใหญ่เน้นการเสนอค่านิยมด้านความมีสติปัญญา และค่านิยมด้านคุณธรรมและจริยธรรม สำหรับลักษณะการใช้ภาษาในหน้าสำหรับเด็กและเยาวชน ส่วนใหญ่มีความเหมาะสมดี และใช้ภาษาที่เข้าใจได้

พ.ศ. 2533 จีรบุญย์ ทศนบรรจง ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิมประเภทวัยรุ่น" เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาถึงเนื้อหา รูปแบบ และเทคนิคของภาพยนตร์ที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง ใช้แนวทางการวิเคราะห์เชิงสัญวิทยา และใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ มาทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยประเภทวัยรุ่นที่สร้างในปี พ.ศ. 2530 - 2532 ที่ทำรายได้ตั้งแต่ 5 ล้านบาทขึ้นไป ผลการวิจัยสรุปได้ว่า โครงเรื่องส่วนใหญ่แสดงถึงชีวิตนักเรียนนักศึกษา ซึ่งล้วนแต่เป็นเรื่องใกล้ตัวผู้ชมวัยรุ่นทั้งสิ้น ภาพยนตร์จะให้ผู้ชมติดตามพฤติกรรมของตัวละครเอก จากนั้นจะสร้างปมปัญหาซึ่งทวีความขัดแย้งขึ้น แล้วจึงคลายปม และจบลงด้วยความสุขในที่สุด ด้านเนื้อหานั้น แนวคิดสำคัญที่ปรากฏส่วนใหญ่ จะเป็นแนวคิดเกี่ยวกับความผูกพันระหว่างเพื่อน ความเสียสละ ความเอื้ออาทรต่อกัน นอกจากนี้ ยังสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมในหลายแง่มุม เช่น การเห็นคุณค่าวัตถุนิยม ค่านิยมของสังคมต่อความเป็นผู้หญิง ความเป็นตัวของตัวเอง ตลอดจนความเปลี่ยนแปลงของสังคมด้วย

พ.ศ. 2541 ภัทรหทัย มังคะदानะรา ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536 - 2540)" ศึกษาลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 10 เรื่องที่ผ่านการขอลิขสิทธิ์และตีพิมพ์อย่างถูกต้องตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ โดยใช้แนวคิดเรื่องการเป็นวีรบุรุษของ Boorstin และ V. Propp แนวคิดเกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็ก การสร้างความเป็นจริงทางสังคม และแนวคิดทางสัญวิทยาเป็นกรอบในการศึกษา ผลการวิเคราะห์พบว่าลักษณะหรือคุณธรรมของวีรบุรุษที่นำเสนอออกมาจะมีลักษณะเหมือนหรือคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ แม้ว่าจะให้รายละเอียดในการกิจหน้าที่ที่ปฏิบัติแตกต่างกัน กล่าวคือตั้งแต่ชีวิตวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ ล้วนได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ได้เผชิญภัยและพบอุปสรรคต่าง ๆ นานาจนกระทั่งได้กลับสู่สังคม ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์จนได้รับการยกย่องว่าเหนือกว่าผู้อื่น โดยจะแสดงคุณลักษณะทั้งด้านดีและไม่ดี ทั้งนี้ การทำหน้าที่และปฏิบัติภารกิจของวีรบุรุษนั้น ต้องได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มด้วย