

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยนวนิยายเยาวชนของอัสศิริ ธรรมโชติทั้ง 2 เรื่อง คือ โลกสีน้ำเงิน และมหกรรมในท้องทุ่ง ได้ข้อสรุปว่า เป็นเรื่องที่แสดงประสบการณ์ในวิถีชีวิตชนบทที่ใกล้ชิดและสัมพันธ์กับธรรมชาติ เน้นชีวิตชายทะเลและชนบทภาคกลาง ผู้แต่งสื่อประสบการณ์ของตัวละครด้วยการจัดองค์ประกอบของการเล่าเรื่องอย่างเหมาะสมและประณีต ให้เห็นตัวอย่างของการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยความสุขได้อย่างงดงามและละเอียดลึกซึ้งโดยไม่ตั้งสอนโดยตรง ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของนวนิยายสำหรับเยาวชนของอัสศิริ ธรรมโชติ

ในเรื่องแรกเยาวชนจะได้เรียนรู้ว่า โลกสีน้ำเงิน หมายถึงโลกของท้องทะเล อันเป็นแหล่งกำเนิดชีวิตสัตว์ทะเลหลากหลาย ผู้เล่าแสดงการสังสมความรู้ความเข้าใจของเด็กในวิถีชีวิตที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติได้ศึกษาลักษณะเด่นของสัตว์แต่ละชนิด อันเป็นความรู้ธรรมชาติวิทยาจากการชี้แนะของผู้ใหญ่ ความเพลิดเพลินของเขาเป็นความสุขจากการเรียนรู้ การรับรู้ของเขากระตุ้นการขบคิดอย่างกว้างไกลออกไปจนเกิดความเข้าใจการดำรงอยู่ของชีวิตและการปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม

การเรียนรู้คุณค่าความหมายของชีวิตสัตว์ เกิดขึ้นในประสบการณ์ซึ่งสอดคล้องกับวัยของเด็กที่ยังผูกพันกับครอบครัว ส่งผลให้เกิดความรัก ความเมตตาต่อเพื่อนร่วมโลก แม้เป็นเพียงสัตว์เครื่องจาน เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันพร้อมกับการรับรู้ทางอารมณ์ เช่น ความกลัว ความโกรธ ความเศร้าสลด และความละอายใจ ประกอบการกล่อมเกลา ชี้ออกของผู้ใหญ่เป็นที่มาของการเข้าถึงคุณค่าทางจริยธรรม ประสบการณ์ดังกล่าวนี้ ทำให้เยาวชนเกิดวิจรรณญาณแยกแยะผิดชอบชั่วดีได้ ไม่ว่าจะเป็นการมีน้ำใจร่วมทุกข์กับเพื่อนมนุษย์ผู้ที่ต้องผจญกับความลำบาก ความผิดหวัง และสูญเสียสิ่งมีค่าในชีวิต การดำเนินชีวิตด้วยสติและไม่ประมาท ความเกรงกลัวต่อบาป การมีความรักความเมตตาต่อสัตว์ เป็นต้น การเรียนรู้ประสบการณ์และคุณธรรมเหล่านี้ ให้แนวทางในการดำเนินชีวิตของเยาวชนได้เป็นอย่างดี คุณค่าทางปัญญาในโลกสีน้ำเงิน ซึ่งให้ความเข้าใจต่อคุณธรรมสำคัญ จำแนกเป็นหัวข้อย่อย

คือ ความเมตตาปราณี ความไม่ประมาทขี้เมา และการแสวงหาความรู้ ความเพียรพยายาม และมานะบากบั่น มิตรภาพและความใส่ใจต่อเพื่อนมนุษย์ ความเชื่อในผลกรรม

ผู้อ่านจึงได้เข้าใจด้วยว่า ความเมตตาปราณีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการดำรงอยู่ของเพื่อนมนุษย์และชีวิตอื่น เนื่องจากเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนทุกข์ยากได้รับการปลดปล่อย ประโลม ไม่โดดเดี่ยว อีกทั้งช่วยสร้างความรักความเข้าใจด้วยเหตุผล ไม่ลุ่มหลงมกมาย ทำให้มนุษย์สามารถดำรงอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติ

คุณธรรมซึ่งสร้างสมขึ้นในการเรียนรู้ของตัวเองที่ปรากฏในวรรณกรรมเขาวงกตเรื่องนี้ ไม่ว่าจะเป็นความเมตตาปราณี ความไม่ประมาทขี้เมาและการแสวงหาความรู้ ความเพียรพยายามและมานะบากบั่น มิตรภาพและความใส่ใจต่อเพื่อนมนุษย์ อีกทั้งความเชื่อในผลกรรม นับว่ามีคุณค่าที่กระตุ้นให้เด็ก ได้รับความรู้ความเข้าใจต่อแนวทางปฏิบัติตนในชีวิตได้ เด็กจะสังเกตเห็นได้ว่า การทำความเข้าใจต่อชีวิตสัตว์และการดำรงอยู่ของเพื่อนมนุษย์ อีกทั้งการสร้างสมคุณสมบัตินางประการ สามารถเกิดขึ้น ในวิถีชีวิตของคนทั่วไป ดังในประสบการณ์ของเด็กๆ ในโลกสีน้ำเงิน นี้

ในส่วนของเนื้อหาบทประพันธ์เรื่อง มหกรรมในท้องทุ่ง ผู้อ่านจะได้รู้จักวิถีชีวิตของคนชนบทภาคกลาง ที่มีความสุขอย่างกลมกลืนกับธรรมชาติและอัตภาพของตน เรื่องทั้งหมดเล่าผ่านสายตาของเพชร เด็กชายวัยสิบขวบ มีพ่อแม่ทำไร่มะนาวและเกี่ยวน้ำตาล ปักชาย เพชรเป็นคนนำผู้อ่านไปสัมผัสกับประสบการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตน และตัวละครอื่นๆ เช่น ห้อยงู้ ตัวละครเด็กชายชาวกระเหรี่ยงวัยเดียวกับเพชรที่อาศัยอยู่บนเนินเขา ห่างจากบ้านไร่ร่วมสามกิโล แต่เดินเท้ามาบ้านไร่ทุกวัน หรือศรีนวลเพื่อนของเพชรและห้อยงู้ที่ได้เป็นคนทรงแม่ศรีในเทศกาลสงกรานต์ ตลอดจนจนครูดาย ครูใหญ่โรงเรียนวัดบ้านไร่ ซึ่งคอยดูแลเด็กๆ ไม่ว่าจะในโรงเรียนหรือนอกโรงเรียนก็ตาม

แต่ระบอบมีจุดเด่นตรงกันที่การกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดการเรียนรู้ด้วยความจริงใจไปกับเหตุการณ์ต่างๆ ได้เรียนรู้ประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับการเล่นตามฤดูกาลและเทศกาลของเด็กชนบท เช่น การเล่นกั๊กจิ้งหรีด การเล่นปลากัด การเล่นขี่ม้าหาเจ้าเมือง การยิงหนังสติ๊ก หรือการเล่นลูกข่าง เป็นต้น รวมทั้งวัฒนธรรมของชาวบ้าน เช่น การลงแขกเกี่ยวข้าว การแห่นางแมว ประสบการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับวัยของเยาวชนที่มีความสุขในการเล่นเป็นหลัก และยังมีความอยากรู้อยากเห็น มีข้อสงสัยเพราะไม่มีความชัดเจนต่อโลก

มหรหรรมในท้องทุ่ง แฝงการสื่อความหมายว่า การเล่นคือ มหรหรรมหรือกิจกรรมอันยิ่งใหญ่ ให้การเรียนรู้แก่เด็ก ให้เด็กมีประสบการณ์ทางอารมณ์และปัญญา การเล่นของเด็กแพร่อยู่ในทุกโอกาส รวมทั้งเทศกาลต่างๆ ตัวเอกได้สนุกสนานในเทศกาลเช่น การเล่นสงกรานต์ พิธีแห่นางแมว การเข้าทรงแม่ศรี เป็นต้น ประเพณีเหล่านี้ สร้างความมีชีวิตชีวาและความรื่นรมย์ใจ และยังเป็นโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้คุณค่าความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน

ประสบการณ์ส่วนใหญ่ของเด็กจึงเป็นประสบการณ์ทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นในการเล่น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นกั๊กจิ้งหรีด การเล่นปลากัด การเล่นขี่ม้าหาเจ้าเมือง การยิงหนังสติ๊ก หรือการเล่นลูกข่าง ที่ทำให้พวกเขาได้รับรู้ประสบการณ์ที่ให้ทั้งความสุขสนุกสนาน และความทุกข์พร้อมกับเรียนรู้ถึงความรัก ความเมตตา ความเห็นอกเห็นใจสัตว์ และเพื่อนอีกด้วย

ในด้านของแนวคิดที่ส่งเสริมคุณค่าทางปัญญาแก่เยาวชน ผู้แต่งแสดงว่าความรักความเมตตาต่อเพื่อนมนุษย์และสัตว์โลกรวมทั้งการให้อภัยทำให้ชีวิตดำเนินไปอย่างเป็นปกติสุขเป็นพื้นฐานให้เด็กรู้จักหน้าที่ในการปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจ คุณค่าของคุณธรรมดังกล่าวเป็นสิ่งที่ประสานเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ผู้อ่านจึงไม่รู้สึกรว่าถูกยัดเยียดคำสอนอย่างจงใจ

นวนิยายเรื่องนี้ยังแสดงวิถีชีวิตชาวนาซาวเว ไร่ที่ผูกพันกับธรรมชาติและผลผลิตจากน้ำพักน้ำแรงของคน ชีวิตเช่นนี้เป็นชีวิตที่ไม่มั่งคั่งร่ำรวย แต่มีความสุขในการทำงาน คุณค่าทางใจที่ชาวนาเผ่ารอข่าวออกจรวงเหมือนรอสมาชิกใหม่ของบ้าน เป็นคุณค่าแห่งความสุขในชีวิตที่เพียงพอ คุณธรรมที่ปรากฏใน มหรหรรมในท้องทุ่ง ไม่ว่าจะเป็นความรักความเมตตาและการให้อภัย ชีวิตที่พอเพียง ความซื่อตรงต่อหน้าที่ และความไม่ประมาท เป็นคุณธรรมที่อัครศิรีได้แฝงให้เยาวชนได้ขบคิดและเรียนรู้ที่จะนำไปประพฤติปฏิบัติ เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาให้กับตนเองได้อย่างถูกวิธี อีกทั้งสามารถปลูกฝังให้เด็กมีจิตใจที่คังามแล้วเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพอีกด้วย

เมื่อวิเคราะห์ทัศนยะของอัครศิรี ธรรมโชติ เห็นได้ว่าวรรณกรรมเยาวชนทั้ง 2 เรื่อง ประกอบขึ้นด้วยพื้นฐานทางทัศนยะของผู้แต่งคือสิ่งสำคัญ 3 ประการ คือความสำคัญของการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ของชีวิตกับธรรมชาติ และความเป็นธรรมในสังคม

ใน โลกสีน้ำเงิน ความสำคัญของการเรียนรู้ที่ทำให้เด็กรู้จักแยกแยะผิดชอบชั่วดีปรากฏในทุกบท อัครศิรีสามารถเชื่อมโยงความเข้าใจของเด็กกับความเห็นอกเห็นใจสัตว์

และผู้อื่น เรื่อง มหกรรมในท้องทุ่ง ผู้แต่งแบ่งการเรียนรู้คุณค่าทางจริยธรรมของเยาวชนไว้ในการเล่นของเด็กๆ รวมทั้งประเพณีในงานเทศกาลต่างๆ ผู้แต่งได้ให้เยาวชนได้เรียนรู้ดังกล่าวแล้ว ในด้านความสัมพันธ์ของชีวิตและธรรมชาติ ผู้แต่งได้แบ่งความคิดไว้ว่า ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นหลักในการดำรงวิถีชีวิตให้เป็นปกติสุข

ในนวนิยายทั้งสองเรื่องนี้ อัครศิริ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับความเป็นธรรมในสังคมว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าในแง่ที่เป็นปัจจัยของความสุขของปัจเจกบุคคลและการดำรงอยู่ร่วมกันในสังคม ในการแสดงคุณค่าของความเป็นธรรม เขาได้สะท้อนว่า สภาพที่สังคมขาดความเป็นธรรม เป็นสถานะที่เลวร้ายและส่งผลเป็นความทุกข์ในหลายระดับ

ความทุกข์ร้อนทั้งทางกายและใจเพราะความไม่เป็นธรรมในสังคมที่ อัครศิริ พยายามแสดงให้เห็น สะท้อนจุดประสงค์ที่จะปลูกฝังให้เยาวชนรู้จักพิจารณาความเหมาะสมในการกระทำไม่ว่าในเรื่องใหญ่เล็กว่าจะส่งผลต่อความสุขความทุกข์ของผู้อื่น หลักที่จะพิจารณาอยู่ที่ผลกระทบต่อจิตใจของเพื่อนมนุษย์ซึ่งควรได้รับ โอกาสอย่างเสมอภาค ดังนั้น อัครศิริ จึงสื่อให้เยาวชนได้เห็นถึงความรุนแรงของการปฏิบัติของผู้ที่มองข้ามความทุกข์ยากของผู้อื่น โดยแบ่งแนวคิดให้เยาวชนได้คริกตรองว่า สังคมที่พึงประสงค์ควรมีความเชื่อเพื่อเชื่อแก่กัน ผู้มีอำนาจควรปฏิบัติต่อผู้ด้อยอำนาจด้วยความยุติธรรมบนรากฐานของความเป็นธรรมและถูกต้อง

ในแง่ของลักษณะเด่นทางภาษาในวรรณกรรมเยาวชนของ อัครศิริ ธรรม โชติ ผู้แต่งสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะและแบ่งแนวคิดด้านคุณธรรมแก่เยาวชนโดยไม่ต้องตั้งสอนอย่างโจ่งแจ้ง ในเรื่อง โลกสีน้ำเงิน ผู้เล่าใช้คำนามเรียกธรรมชาติ ซึ่งมีบทบาทต่อชีวิตของมนุษย์โดยเฉพาะในฉากท้องทะเล และในหมู่บ้านริมหาด สังเกตได้ว่าผู้เล่าใช้คำไทยพื้นๆ ซึ่งมีความกระชับสอดคล้องกับชีวิตของชาวชนบท ผู้เล่ากล่าวถึงธรรมชาติในความรับรู้ของตนว่ามีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงตามปกติ คำกริยาที่ใช้กับธรรมชาติแม้เป็นคำเรียบง่าย แต่ก็สร้างความรู้สึกได้ว่า ความเคลื่อนไหวของธรรมชาติ ทำให้ผู้เล่ามีความตื่นตาตื่นใจไปด้วยกลวิธีที่สร้างความมีชีวิตชีวาที่มนุษย์รู้สึกได้จากความผูกพันกับธรรมชาติก็คือการใช้คำทั้งคำนามและคำกริยากล่าวถึงธรรมชาติเหมือนเป็นบุคคล ในความเปรียบบุคคลวิค

ผู้เล่าแสดงประสบการณ์แห่งความสุขด้วยคำกริยาและกริยาวลีที่บ่งบอกพฤติกรรมที่เขาและเพื่อนๆ แสดงออกในการเล่นอย่างเต็มที่สอดคล้องกับเหตุการณ์และบรรยากาศ ประสบการณ์ของตัวละครในเรื่องนี้ ไม่ได้มีแต่ด้านสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังมีด้าน

ความทุกข์และความไม่พอใจ ได้แก่ ความกลัว ความโกรธ ความเศร้าโศก ความคับข้องใจ อาจถึงแก่ได้จากการใช้คำที่มีความหมายโดยตรงผู้อ่านจะได้พบว่า เมื่อตัวละครบางตัวมีอารมณ์เศร้าหรือเป็นทุกข์ เขาอาจได้รับความเห็นใจและมีผู้อื่นรู้สึกร่วมกับเขาด้วย ประสบการณ์ด้านนี้จึงทำให้ผู้อ่านเรียนรู้ความงามในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วย

ในเรื่อง มหกรรมในท้องทุ่ง คำที่เด่นเป็นคำเรียกธรรมชาติที่รู้จักคุ้นเคยคืออยู่แล้ว โดยผู้แต่งเลือกมาประกอบในข้อความที่ให้ภาพชัดแจ้ง สร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหวน่าตื่นตาตื่นใจ ลักษณะเฉพาะของข้อความข้างต้นที่เห็นเด่นชัด คือ การสร้างบรรยากาศให้ผู้อ่านร่วมรู้สึกไปด้วย โดยการใช้คำเน้นสี เช่น สีของท้องฟ้ายามเย็น สีเหลืองของดวงคาลหน้าแล้ง ผืนสีแดงของถนน หรือความเคลื่อนไหว เช่น ความเคลื่อนไหวของแมกไม้ในท้องทุ่ง ผึ้งผีเสื้อ ไกวปีก และแน่นเสียง เช่น เสียงฝนตกจ๊กๆ เสียงนกกวักกวด ไกว เป็นต้น จะเห็นได้ว่า คำในข้อความที่กล่าวถึงธรรมชาติที่อัครศิริเลือกมาใช้ในเรื่องนี้สร้างความเพลิดเพลินให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมไปกับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในท่ามกลางธรรมชาติที่เคลื่อนไหวไปตามฤดูกาล โดยสื่อประสบการณ์เกี่ยวกับความสุขและความพอใจของตัวละครกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย โดยเฉพาะประสบการณ์ของตัวละครท่ามกลางวิถีชีวิตตามธรรมชาติที่มีสีสันและมีชีวิตชีวา โดยบางครั้งมีคำกริยาที่ระบุอารมณ์ของตัวละครซึ่งสอดคล้องกับบรรยากาศด้วย

คำที่แสดงประสบการณ์เกี่ยวกับความทุกข์ เช่น คำว่า ชักแค่น ร้องคราง ร้องไห้ อารมณ์เสีย เสียหน้า เสียเชิง เจ็บจ้ำน้ำใจ เศร้าสร้อย เห็นใจ เกลียด เจ็บและเจ็บปวด เป็นต้น คำที่แสดงประสบการณ์เหล่านี้ นอกจากจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ เมื่อยามประสบปัญหา ยังบ่งบอกจิตใจอันละเอียดอ่อนซับซ้อนให้ผู้อ่านได้เรียนรู้อีกด้วย

ในด้านของการใช้ประโยคในงานวรรณกรรมทั้งสองเรื่องเห็นได้ว่าอัครศิริใช้รูปประโยคอย่างหลากหลาย โน้มน้ำวผู้อ่านให้มีอารมณ์ร่วมได้ จะวิเคราะห์ประโยคตามประเภทใหญ่ๆ เป็น ประโยคที่แบ่งตามลักษณะ โครงสร้างของประโยค และประโยคที่แบ่งตามความมุ่งหมายในการสื่อสาร

ลักษณะประโยคที่แบ่งตามลักษณะโครงสร้างของประโยค ในเรื่อง โลกสีน้ำเงิน มีประโยคความเดียวขนาดสั้นเป็นส่วนใหญ่เหมาะกับประสบการณ์ของตัวละครในช่วงปฐมวัย มักปรากฏในคำบรรยายอย่างเรียบง่ายและกระชับ

ในเรื่อง มหกรรมในท้องทุ่ง มีประโยคความเดียว ในการสื่อความหมายอยู่มาก โดยอาจแทรกด้วยประโยคความซ้อนอยู่บ้าง ส่วนประโยคความรวมแสดงการเชื่อมโยงของความหมายในประสพการณ์ที่หลากหลายและเข้มข้นให้เขาชวนติดตามไปในโลกแห่งจินตนาการที่ไม่ห่างไกลจากโลกแห่งความจริงและมีอารมณ์คล้อยตาม เมื่ออ่านวรรณกรรมทั้งสองเรื่อง เห็นได้ว่าประโยคความซ้อนในเรื่อง มหกรรมในท้องทุ่ง ปรากฏมากกว่า เนื่องจากเป็นเรื่องที่แสดงประสพการณ์ที่ซับซ้อนกว่า สอดคล้องกับวัยของตัวเอก และวิถีชีวิตที่ได้เรียนรู้ปัญหาของผู้ใหญ่ด้วย

ประโยคที่แบ่งตามความมุ่งหมายในการสื่อสารในวรรณกรรมทั้งสองเรื่องที่ผู้วิจัยได้ศึกษา คือ ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ และประโยคคำถาม ประโยคบอกเล่าในโลกสีน้ำเงิน ช่วยสื่อความหมายให้ผู้อ่านนึกเห็นภาพและรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์ร่วมกับตัวละคร หรือ ได้ติดตามตัวละคร ไปสู่ประสพการณ์ที่แปลกใหม่ เนื้อความในประโยคบอกเล่านี้ ส่วนใหญ่จะเป็นเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติของท้องทะเลและชีวิตของสัตว์ในท้องทะเลเป็นส่วนใหญ่ ประโยคปฏิเสธที่เด่นในโลกสีน้ำเงิน มักใช้แสดงความมุ่งมั่นจะไม่กระทำโยงกับภาวะจิตใจของตัวละคร คงจะเห็นได้ทั้งในคำบรรยายและบทสนทนา บางครั้งผู้แต่งใช้ประโยคปฏิเสธแสดงสิ่งตรงข้ามกับความคาดหวังหรือความเข้าใจบางอย่างหรือยื่นชันการไม่ปรากฏ ประโยคคำถามในเรื่องนี้มีทั้งสื่อความเพื่อให้ผู้ฟังตอบคำถามส่วนใหญ่แสดงความใคร่รู้ของตัวละครที่เป็นเขาชวน บางครั้งตั้งคำถามกับตัวเองอย่างรำพึง อาจยกตัวอย่างความเป็นจริงในชีวิตมาขบคิด เปรียบเทียบกับชีวิตสัตว์ในท้องทะเลจนเกิดข้อสงสัยและกระตุ้นให้ผู้อ่านค้นหาคำตอบที่แฝงด้วยสาระอย่างลึกซึ้ง

ประโยคบอกเล่าใน มหกรรมในท้องทุ่ง ใช้บอกเล่าชีวิตของเด็กๆ และวิถีชีวิตของชาวชนบทอย่างกระจ่างชัด และมีชีวิตชีวา ประโยคปฏิเสธจะปรากฏในบทสนทนามากกว่าคำบรรยาย ไม่ว่าจะเป็นประโยคคำขอบในเชิงปฏิเสธ หรือเป็นประโยคปฏิเสธอย่างหนักแน่น ส่วนประโยคคำถาม มักจะอยู่ในบทสนทนาของตัวละครที่ช่วย โน้มน้าวให้ผู้อ่านได้มีอารมณ์ร่วมในการค้นหาคำตอบ และติดตามเนื้อเรื่อง

จากการศึกษาประโยคคำถามในวรรณกรรมทั้งสองเรื่อง พบว่าในเรื่องโลกสีน้ำเงินประโยคคำถามส่วนใหญ่มีลักษณะของการตั้งคำถามทั้งที่เป็นคำบรรยายและบทสนทนาเกี่ยวกับธรรมชาติและชีวิตมนุษย์ ซึ่งไม่จำเป็นที่ต้องมีผู้รับสารคอยได้ตอบแต่มีเจตนาให้ผู้อ่านได้ขบคิดตามและอยากติดตามเรื่องราวต่อไปด้วยความอยากรู้

การศึกษาในแง่ของคำและประโยค สามารถสรุปได้ว่า วรรณกรรมทั้งสองเรื่องนี้มีรูปแบบแตกต่างกัน คือ โลกสีน้ำเงิน จะมีความซับซ้อนของประโยคน้อยกว่ามหกรรมในท้องทุ่ง เนื่องด้วยวัยและประสบการณ์ของผู้่านที่มีน้อยกว่า แต่ในลักษณะของถ้อยคำอัคริร สามารถเลือกใช้คำในด้านของธรรมชาติและประสบการณ์ทางอารมณ์ของตัวละครได้อย่างเหมาะสมและน่าประทับใจไม่แตกต่างกัน

ในด้านองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง องค์ประกอบแรกที่ศึกษา คือ โครงเรื่องและเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยพบว่า นวนิยายเรื่องโลกสีน้ำเงิน ไม่มีโครงเรื่องที่ชัดเจน มีลักษณะเป็นเรื่องสั้นหลาย ๆ เรื่องที่มีผู้เล่าคนเดียวผูกโยงประสบการณ์ของคนเข้าด้วยกัน “ผม” ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าประสบการณ์ในวัยเด็กของตนซึ่งเป็นประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องชีวิตสัตว์ในท้องทะเลและความสุขความทุกข์ในวิถีชีวิตของผู้คนที่อาศัยทะเลเป็นแหล่งยังชีพ เนื้อเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้มีทั้งหมด 14 บท ส่วนใหญ่แสดงการเรียนรู้ธรรมชาติของสัตว์ชนิดใดชนิดหนึ่งในท้องทะเลหรือสัตว์ที่อาศัยอยู่ใกล้กับทะเลเชื่อมโยงกับชีวิตมนุษย์

กล่าวได้ว่าเนื้อเรื่องแต่ละบทของนวนิยายเรื่องนี้จบสมบูรณ์ในตัวเอง เหตุการณ์ในเนื้อเรื่องบทหนึ่ง ๆ ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องในบทอื่น ๆ ดังนั้นเนื้อเรื่องแต่ละบทที่เชื่อมโยงกันเป็นโครงเรื่องนั้นสัมพันธ์กันด้วยตัวละคร กล่าวคือเนื้อเรื่องแต่ละบทล้วนเป็นเรื่องราวที่ตัวเอกพบเห็น ได้ยิน ได้ฟังหรือร่วมรับรู้อยู่ในเหตุการณ์นั้น ๆ และเนื้อเรื่องแต่ละบทจะใช้ตัวละครจำนวนหนึ่งโดยเฉพาะ “ผม” กับพ่อและแม่เป็นตัวละครหลัก มีบทบาทร่วมอยู่ในเนื้อเรื่องทุกบท ส่วนตัวละครประกอบอื่น ๆ อาจมีบทบาทอยู่ในเรื่องเพียงบทใดบทหนึ่งเท่านั้น

มหกรรมในท้องทุ่ง มีเนื้อเรื่องแบ่งเป็น 11 บท โดยในแต่ละบทตัวเอกและกลุ่มเพื่อนมีบทบาทร่วมกันอยู่ด้วยเสมอ เนื้อเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้กล่าวถึงเด็กในวัยเรียนที่ร่วมกันประกอบกิจกรรมต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการเล่นสนุกตามประสาเด็กๆ ในท้องถิ่นชนบท มีกิจกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับธรรมชาติที่แปรเปลี่ยนไปตามการหมุนเวียนของฤดูกาล

กล่าวได้ว่าเนื้อเรื่องแต่ละบทล้วนแสดงความสุขความทุกข์ของชีวิตที่กลมกลืนกับธรรมชาติอันเป็นวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละฤดูกาลของชาวบ้านไว้ สังเกตได้ว่าความขัดแย้งของเรื่องนี้มีทั้งความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร อัคริรได้สร้างปมปัญหาความขัดแย้งระหว่างตัวละครไว้ในบางบท

ความขัดแย้งในโครงเรื่องทั้งความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครจึงเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้อ่านซาบซึ้งในคุณธรรมของคนชนบท ซึ่งมีการปลูกฝังตั้งแต่วัยเยาว์ คุณธรรมเช่นนี้บ่งชี้ว่าความเข้มแข็งของชุมชน ความเจริญทางจิตใจของชาวบ้านทำให้ผู้อ่านเห็นความเลวร้ายของความไม่เป็นธรรมที่ทำลายวิถีชีวิตของเขาด้วย

องค์ประกอบที่สอง คือ แนวคิดหรือความถนัดหลัก แนวคิดของนิยายเรื่องโลกสีน้ำเงินคือ ความรื่นรมย์และคุณค่าของการเรียนรู้ธรรมชาติ โดยเฉพาะในโลกแห่งท้องทะเลและความเข้าใจชีวิตบางแง่ แนวคิดนี้นำเสนอผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง นับตั้งแต่การตั้งชื่อเรื่อง ผู้แต่งตั้งชื่อเรื่องว่า โลกสีน้ำเงิน ก็แสดงว่าทะเลนั้นเป็นดินแดนหนึ่งที่ผู้เล่าได้สัมผัสและผูกพัน เมื่ออยู่ถึงโลกเราจะนึกถึงธรรมชาติและชีวิตในโลกสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่แสดงความสัมพันธ์ของทะเลกับชีวิต ผู้แต่งได้แสดงให้เห็นว่า สรรพชีวิตในท้องทะเลล้วนดำรงชีวิตอยู่ตามลักษณะและภาวะธรรมชาติของคนและในโลกแห่งท้องทะเลก็มีหิ้งสิ่งดำรงเช่น ความรัก มิตรภาพ การพึ่งพาอาศัยกัน และก็อาจมีความโหดร้ายอย่างการข่มเหงรังแกกัน การเรียนรู้เพื่อเข้าใจในโลกสีน้ำเงิน จึงมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าการเรียนรู้โลกในที่อื่นที่ผิดแผกไป

นวนิยาย เรื่อง มหกรรมในท้องทุ่ง มีแนวคิดหลักคือ ความงามของการดำรงชีวิตและการเล่นของเด็กที่กลมกลืนกับธรรมชาติในชนบท ชื่อเรื่อง มหกรรมในท้องทุ่ง สื่อว่าการเล่นในประสบการณ์ของเด็กมีความยิ่งใหญ่และสำคัญไม่ต่างจากมหกรรมหรืองานฉลองที่มีคุณค่าต่อชีวิตของชุมชน แต่การดำรงชีวิตซึ่งเป็นที่มาของมหกรรมดังกล่าวกลับถูกทำลายด้วยการพัฒนาทางวัตถุที่ละเลยคุณค่าของคนพื้นบ้านซึ่งเป็นคนส่วนใหญ่ของประเทศ

องค์ประกอบการเล่าเรื่องในลำดับที่สาม คือ มุมมองและผู้เล่าเรื่อง สรุปผลวิจัยนวนิยายเรื่อง โลกสีน้ำเงิน “ผม” ตัวเอกเป็นผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่องและเป็นผู้ควบคุมมุมมองทั้งหมด โดยใช้มุมมองของเด็กเล่าเรื่องไปตามเนื้อเรื่องแต่ละบท โดยแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ ความคิด ความรู้สึกของตัวละครที่ยังรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และไม่เข้าใจชีวิตแต่ “ผม” ก็ผ่านพ้นประสบการณ์ต่าง ๆ มาได้และเกิดความเข้าใจชีวิตมากขึ้นเมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่

เรื่อง มหกรรมในท้องทุ่ง มักแสดงมุมมองจากภายใน คือความรู้สึกของผู้อยู่ในเหตุการณ์ มุมมองทั้งหมดเล่าโดยผู้เล่าเรื่องซึ่งไม่ใช่ตัวละครเป็นผู้รู้เห็นทั้งการกระทำภายนอกและความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจของตัวละครและแสดงภูมิหลังของตัวละครด้วย

ในส่วนมุมมองภายนอก ผู้เล่าเรื่องยังสามารถบรรยายเหตุการณ์ที่จะตามมา ภายหลังจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนนั้นให้ผู้อ่านได้รับรู้ เป็นการกระตุ้นความสนใจให้ผู้อ่านอยากติดตามอ่านจนจบเรื่อง กลวิธีเล่าเรื่องแบบผู้รู้นี้ ทำให้ผู้อ่านรู้เห็นเรื่องราวอย่างแจ่มชัดทุกแง่มุมและสามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครทุกตัว อีกทั้งยังคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าที่จะเกิดขึ้นในบทนั้น ๆ ได้ กลวิธีการเล่าเรื่องแบบผู้รู้นี้ ทำให้ผู้อ่านวรรณกรรมเรื่องมหกรรมในท้องทุ่ง สนใจติดตามเรื่องขณะที่เข้าใจพฤติกรรมและความรู้สึกของตัวละครได้

องค์ประกอบที่สี่ คือ ตัวละคร ตัวละครหลักในนวนิยายเรื่องโลกสีน้ำเงิน ซึ่งมีบทบาทอยู่ในเนื้อเรื่องทุกบทคือ “ผม” เป็นผู้คุมทัศนะของเรื่องซึ่งผสมผสานขึ้นจากประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต ได้พบได้เห็นชีวิตสัตว์และบุคคลต่าง ๆ ได้รับรู้รับฟังคำบอกเล่า คำแนะนำของผู้ใหญ่ โดยเฉพาะพ่อแม่ของตน มีบางบทที่ตัวเองเป็นผู้ตั้งคำถามที่ผู้ใหญ่ตอบไม่ได้

ส่วนในด้านลักษณะนิสัยนั้นผู้แต่งสามารถแสดงว่า ตัวเอกนี้พัฒนาลักษณะนิสัยเป็นคนอ่อนโยนและเมตตากรุณาตามวุฒิภาวะที่เพิ่มขึ้นจากการถ่อมเตลาในครอบครัวให้มีความเข้าใจในลักษณะร่วมของสัตว์กับมนุษย์ และลักษณะร่วมทางจิตใจของมนุษย์โดยทั่วไป ดังเช่นในเนื้อเรื่องตอนที่มิปลาโลมามาเกยตื้นติดฝั่ง ผู้แต่งได้แสดงให้เห็นความคิด ความรู้สึกภายในของ “ผม” ที่มีต่อปลาโลมาตัวนี้หลังจากที่แม่เล่าว่ามันก็รู้จักลูกของมันเหมือนคน ลักษณะนิสัยรักธรรมชาติของตัวเองไม่ได้ปรากฏในคำบรรยายโดยตรง แต่ผู้อ่านจะสังเกตได้จากการเล่าเรื่องเมื่อก้าวถึงธรรมชาติในความคิดและความรู้สึกของตัวละครตัวนี้ได้ว่าเกิดขึ้นจากการดำรงชีวิตที่กลมกลืนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ในความคิดของเขาและชาวประมงอื่น ๆ ท้องทะเลจึงเป็นสิ่งที่มิชีวิตจิตใจ มีอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมต่างๆ อย่างมนุษย์ เนื้อเรื่องหลายบทที่แสดงให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครตัวนี้ว่าเป็นคนที่มีจิตใจอันละเอียดอ่อนมีความละเอียดต่อการกระทำชั่วและเกรงกลัวต่อบาป

ในนวนิยายเรื่องมหกรรมในท้องทุ่งผู้แต่งใช้กลวิธีการสร้างตัวละคร ทั้งโดยกล่าวถึงโดยตรงกับให้ผู้อ่านวิเคราะห์เองจากพฤติกรรมและบทสนทนาของตัวละคร การวิเคราะห์ตัวละครในเรื่องนี้ สามารถสรุปได้ว่า ตัวละครเป็นสีสันสำคัญของเรื่อง มีพฤติกรรมและลักษณะนิสัยที่สอดคล้องกัน โดยผู้แต่งมักใช้การแสดงตัวละครแบบโดยอ้อมให้ผู้อ่านตีความและค้นพบเอง คล้ายกับวิเคราะห์นิสัยผู้คนจริง ๆ ตัวละครสำคัญ ๆ ส่วนสื่อความหมายที่สัมพันธ์กับโครงเรื่องและแก่นเรื่อง

องค์ประกอบที่ห้าคือ ฉาก ในนวนิยายเรื่อง โลกสีน้ำเงิน มีฉากทั้งสามประเภท ประเภทแรกคือฉากที่มีลักษณะทางกายภาพอันได้แก่ ธรรมชาติ สถานที่ การตกแต่งและบรรยากาศที่เกิดจากประสาทสัมผัส ประเภทที่สองคือฉากที่เป็นเวลาและประเภทสุดท้าย คือฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมอาจเป็นความสัมพันธ์ในครอบครัวและค่านิยม ฉากทั้งสามประเภทมีผลต่อพัฒนาการของตัวละคร เนื่องจากตัวละครผูกพันกับธรรมชาติ ได้รับการบ่มนิสัยที่ดีจากพ่อแม่ ได้เรียนรู้ประสบการณ์ด้วยสภาพแวดล้อมที่เป็นชีวิตจริงและมีบุคคลอื่นช่วยชี้แนะ ผู้อ่านจึงเข้าใจเนื้อหาและเรื่องราวที่ผู้เขียนต้องการสื่ออย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

สำหรับฉากในนวนิยายเรื่อง มหกรรมในท้องทุ่ง พบว่าฉากทางกายภาพที่เด่นคือฉากธรรมชาติเน้นที่ท้องทุ่งสอดคล้องกับชื่อเรื่อง เราจะเห็นว่าท้องทุ่งประกอบด้วยฉากทุ่งนาที่มีความงดงาม มี ต้นไม้ ท้องฟ้า ไร่มะนาว ป่าละเมาะ ภูเขา อัสคิริได้ให้รายละเอียดไว้ค่อนข้างชัดเจนและสมจริง ซึ่งฉากทางกายภาพที่อัสคิริใช้กล่าวตอนต้นบทนี้มีความสัมพันธ์กับฉากของเวลาที่บ่งบอกลักษณะของธรรมชาติในแต่ละฤดูกาลและแต่ละเทศกาลด้วย เพื่อให้ผู้อ่านได้สัมผัสบรรยากาศอันน่าตื่นตาตื่นใจของแต่ละช่วงเวลา ภาพธรรมชาติตามสายตาของตัวละครที่ยกมาเป็นตัวอย่างประกอบทั้งหมดนี้ สร้างความตื่นตาให้กับผู้อ่านในการสัมผัสกับบรรยากาศของท้องทุ่งชนบทได้อย่างละเอียด นอกจากการนำเสนอฉาก โดยการบรรยายภาพธรรมชาติเพียงอย่างเดียว อัสคิริยังบรรยายฉากของธรรมชาติไปพร้อมกับพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละคร ทั้งการเคลื่อนไหว สภาพความเป็นอยู่ ตลอดจนรายละเอียดอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านได้มีอารมณ์และความรู้สึกร่วมกับตัวละครในสถานการณ์นั้น ๆ

ผู้วิจัยพบว่าอัสคิริไม่ได้บรรยายภาพธรรมชาติทั้งหมดในท้องทุ่งเพียงอย่างเดียว แต่บรรยายถึงภาพของธรรมชาติที่ถูกทำลายด้วยฝีมือมนุษย์ เพื่อให้เขาชวนเข้าใจว่าการทำลายธรรมชาติเป็นสาเหตุหลักของปัญหาความร้อนแล้ง

จะเห็นได้ว่าอัสคิริพรรณนาให้ผู้อ่านได้เห็นภาพธรรมชาติในท้องทุ่ง ทั้งในด้านของความงดงามมีชีวิตชีวน่าตื่นตาตื่นใจ และด้านของการถูกทำลายที่สร้างความหดหู่ โดยโยงกับฉากเวลาและฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงโครงเรื่อง ลักษณะของตัวละคร และความคิดหลักของนวนิยายเรื่องนี้ได้อย่างละเอียดและลึกซึ้ง

องค์ประกอบที่หกคือ บทสนทนา บทสนทนาในนวนิยายเรื่องโลกสีน้ำเงิน มี 2 แบบ คือ บทสนทนาโต้ตอบซึ่งผู้เล่ากับผู้ใหญ่พูดคุยกัน และบทสนทนาที่เป็นคำพูดที่ผู้เล่า

จำได้ เช่น คำพูดที่พ่อแม่หรือผู้ใหญ่คนอื่นบอกสั่งและแนะนำ จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า ในนวนิยายเรื่องนี้ส่วนใหญ่ผู้แต่งใช้บทสนทนาสั้นๆ ในลักษณะที่เป็นบทสนทนาที่ผู้เล่าจำได้ คือ เป็นคำพูดของตัวละครตัวใดตัวหนึ่งที่ตัวละครเอกเป็นผู้ได้ยินได้ฟังซึ่งมีทั้งคำพูดของตัวละครอื่นที่ประทับใจและมาจากความทรงจำในวัยเด็กที่ให้ความรู้สึกหลากหลาย เช่น แสดงความปรารถนาดีและเห็นอกเห็นใจ แสดงปัญหาของตัวละครบางตัว แสดงความเชื่ออย่างมั่นใจของผู้มีประสบการณ์ หรือ แสดงความคิดโต้แย้ง เป็นต้น

ส่วนบทสนทนาแบบโต้ตอบจะมีอยู่น้อยมากเพียงบางตอนเท่านั้น สังเกตได้ว่าการใช้บทสนทนาแบบนี้ทำให้ผู้อ่านร่วมคิดไปกับข้อโต้แย้งได้ดี

ในมหรธรมในท้องทุ่ง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การใช้บทสนทนา โดยพิจารณาตามวัตถุประสงค์ได้เป็น 3 หัวข้อ คือ แสดงภูมิหลังของตัวละครหรือเหตุการณ์ แสดงลักษณะนิสัยและความขัดแย้งของตัวละคร และแสดงคำสั่งสอนที่มีผลต่อการเรียนรู้

บทสนทนาช่วยแสดงภูมิหลังของตัวละครหรือเหตุการณ์แทนการบรรยาย ให้ผู้อ่านได้รับรู้พร้อม ๆ กับตัวละคร จะเห็นได้ว่า การใช้บทสนทนาแทนการบรรยายช่วยให้ผู้อ่านรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี เหมือนได้เป็นส่วนหนึ่งในเรื่องด้วย ในส่วนการใช้บทสนทนาแสดงลักษณะนิสัยของตัวละคร ซึ่งนับเป็นการแสดงตัวละครโดยอ้อม ผู้วิจัยพบว่า อัครศิริใช้บทสนทนาประกอบกับบทบรรยาย ผู้อ่านมักจะได้รับฟังเสียงเล่าที่แสดงความคิดของตัวละคร ที่เด่นคือ บทพูดเกี่ยวกับตัวเองที่แสดงความขัดแย้งในใจ นอกจากนี้ผู้แต่งยังใช้บทสนทนาแสดงการคลี่คลายปัญหาเพื่อแสดงว่าการประนีประนอมในวิถีชีวิตของชาวบ้านเกิดขึ้นด้วย การรับฟังเหตุผล และการให้อภัย ในด้านการใช้บทสนทนาแสดงคำสั่งสอน ผู้อ่านจะเห็นว่าบทสนทนายาวแต่กับเพชร และครูดาบกับเพชรช่วยปลุกฝังคุณธรรมแก่เขา จะเห็นได้ว่าภาษาพูดที่ตัวละครสูงวัยกล่าวสั่งสอนลูกหลานประกอบด้วยเหตุผลที่หนักแน่นเป็นอย่างดี จึงโน้มน้าวจิตใจของผู้อ่านให้รู้สึกคล้อยตามและสามารถจดจำสาระที่ตีเหล่านั้น ไปประพฤติปฏิบัติตามต่อไป

องค์ประกอบที่เจ็ดคือ สัญลักษณ์ เป็นองค์ประกอบสุดท้ายที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์การเล่าเรื่องในนวนิยายทั้งสองเรื่อง สามารถสรุปได้ว่าในวรรณกรรมเรื่องโลกสีน้ำเงิน สัญลักษณ์เด่นชัดที่อัครศิริใช้เป็นหลักแสดงกรอบของเรื่อง คือ *โลกสีน้ำเงิน* ซึ่งใช้เป็นชื่อเรื่องด้วย โดยอาศัยความเข้าใจว่า *โลก* หมายถึงดาวเคราะห์ในระบบสุริยะ ที่มีมนุษย์อาศัยอยู่เป็นพื้นฐานในการสื่อความหมายถึงอาณาจักรที่มีขอบเขตเฉพาะ เป็นที่อาศัยของชีวิตที่

หลากหลาย ส่วนสีน้ำเงิน ให้ความรู้ลึกสงบเข็น ลึกลับนำค้นหา ผู้อ่านจะประมวลความหมายได้ว่า โลกสีน้ำเงินไม่ได้จำกัดเพียงดินแดน หรือโลกธรรมชาติแต่ยังเป็นโลกอันงดงามของชีวิตที่สัมพันธ์กับธรรมชาติ ดังบทนำที่อัศศิริพรรณนาภาพในประสบการณ์ของผู้เล่า แสดงความงามของทะเลที่เรียกว่า แผ่นดินสีน้ำเงิน หรือ โลกสีน้ำเงิน เป็นโลกที่เปลี่ยนสีกันไปได้ตามช่วงเวลา มีทั้งความสดใส มีชีวิตชีวา ลึกลับ “แต่ไม่เคยขาดสีน้ำเงิน”

สัญลักษณ์ในเรื่อง โลกสีน้ำเงินของอัศศิริสื่อความหมายได้ลุ่มลึกน่าประทับใจ โดยอาจต้องตีความให้สอดคล้องกับบริบทของเรื่อง สัญลักษณ์เหล่านี้ยังเร้าจินตนาการให้นึกติดตามไปได้เป็นส่วนใหญ่

ในเรื่องมหกรรมในท้องทุ่ง สัญลักษณ์ที่สำคัญคือ การเล่น อุปกรณ์การเล่น และพืชสำคัญ เช่น ข้าว สื่อความหมายบ่งชี้คุณค่าของการเรียนรู้ว่าอยู่ที่การเล่นที่กลมกลืนกับวิถีชีวิตและให้ความสุข สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะนิสัยของเด็กชายชาวชนบทส่วนใหญ่ซึ่งมักชุกชอน เทียวเล่นอยู่ตามป่า บึงและท้องนา กิจกรรมส่วนใหญ่จึงเกี่ยวข้องกับธรรมชาติและการทำงานหากิน สัญลักษณ์ที่ปรากฏในการเล่นจึงสื่อถึงวิถีชีวิตของสังคมชนบท ให้แนวคิดเรื่องความพอเพียง ความสุข ความสนุกสนานที่สัมพันธ์และกลมกลืนกับธรรมชาติอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาการเล่าเรื่องในวรรณกรรมประเภทอื่นของอัศศิริ ธรรมโชติ รวมทั้งในวรรณกรรมของนักเขียนอื่น ๆ ซึ่งแสดงประสบการณ์ที่แตกต่างออกไปจากสองเรื่องนี้