

พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน



ว่าที่ร้อยตรี สิทธา อุปนิชิต

ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ADOLESCENT CHARACTERS' BEHAVIOR AS APPEARED IN ONLINE NOVELS
AND AUDIENCE'S ATTITUDE



ACTING 2ND LIEUTENANT SIDDHA UPANIGKIT

ศูนย์วิทยุโทรพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Development Communication

Department of Public Relations

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบน

อินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน

โดย

ว่าที่ร้อยตรี สิทธา อุปนิชิต

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์พัฒนาการ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คนบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุกต เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ พัทธนี เขยจรรยา)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัครวิน เนตรโพธิ์แก้ว)

ลลิตา อุปนิชิต : พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน. (ADOLESCENT CHARACTERS' BEHAVIOR AS APPEARED IN ONLINE NOVELS AND AUDIENCE'S ATTITUDE) อ. ที่ปริกษาวิทยานิพนธ์
หลัก : รศ. อวยพร พานิช, 300 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ลักษณะพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และวิเคราะห์ทัศนคติของผู้อ่าน โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาจากนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายเรื่องต่างๆ แบ่งประเภทเป็น นวนิยายรัก 6 เรื่อง นวนิยายแฟนตาซี 6 เรื่อง และนวนิยายรักร่วมเพศ 6 เรื่อง รวมถึงการสัมภาษณ์แบบจัดกลุ่มสนทนากับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในฐานะผู้อ่าน จำนวน 6 กลุ่ม

ผลการวิจัยพบว่า นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีการเผยแพร่ที่แตกต่างกับการเผยแพร่นวนิยายที่เป็นเล่ม โดยใช้สื่อประสมเป็นองค์ประกอบ และมีการเผยแพร่ทันทีโดยไม่มีผู้กรองสารแบบที่นวนิยายเล่มมีบรรณาธิการเป็นผู้กรองสาร ในพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่น ผู้วิจัยพบว่า นวนิยายรัก ตัวละครมีลักษณะคู่รักวัยรุ่นชายหญิงทะเลาะกัน และวัยรุ่นหญิงจะเป็นฝ่ายถูกระทำจากวัยรุ่นชายเสมอ นวนิยายแฟนตาซี มีลักษณะเป็นความก้าวร้าวที่ทำไปโดยหน้าที่ และแสดงออกถึงความเก่งกาจและความกล้าหาญในการต่อสู้ นวนิยาย Y มีลักษณะพฤติกรรมรักร่วมเพศและแสดงออกถึงกิจกรรมทางเพศ ในเพศชายและเพศหญิงด้วยกัน สำหรับทัศนคติของผู้อ่าน พบว่า ผู้อ่านต้องการให้ตัวละครวัยรุ่นมีลักษณะที่เหมือนและสมจริงกับชีวิตของมนุษย์ทั่วไป มากกว่าลักษณะตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตดังกล่าว

ภาควิชา นิเทศศาสตร์พัฒนาการ..... ลายมือชื่อนิสิต..... ลลิตา อุปนิชิต.....
สาขาวิชา การประชาสัมพันธ์..... ลายมือชื่อ อ. ที่ปริกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
ปีการศึกษา ...2553.....

5284724128 : MAJOR DEVELOPMENT COMMUNICATION

KEYWORDS : novel / internet / adolescent character / adolescent behavior / attitude

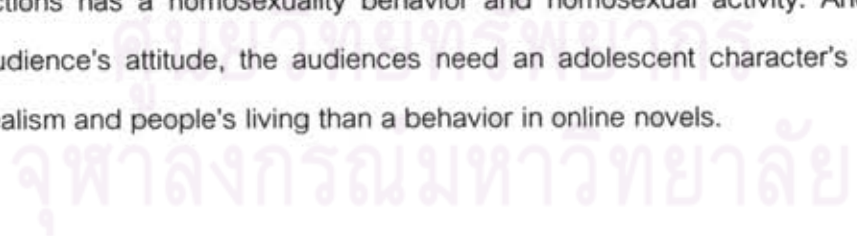
SIDDHA UPANIGKIT : ADOLESCENT CHARACTERS' BEHAVIOR AS APPEARED IN ONLINE NOVELS AND AUDIENCE'S ATTITUDE. ADVISOR : ASSOC. PROF. UAYPORN PANICH, 300 pp.

This research aims at analyzing the Online novels, Adolescent characters' behavior in online novels and analyzing audience's attitude. Using Qualitative Research Method by Content Analysis Technique, data are collected from Online novels and Adolescent characters' behavior as appeared in Online novels, such as 6 romance novels, 6 fantasy novels and 6 homosexuality fictions (AKA Y fictions). And also collected data from Focus-group Interview in 6 groups.

In the result, the online novels and book novels have different published, because the online has Multimedia configuration. It's has published with no Gatekeeper like a book which has editor is a Gatekeeper. The result of adolescent characters' behavior, in the romance's has a couple squabble behavior and girls will be always abused by boys, in the fantasy's has violence are made possible by duty with competency and courageous behavior in fighting and in the homosexuality fictions has a homosexuality behavior and homosexual activity. And the result of audience's attitude, the audiences need an adolescent character's look like more realism and people's living than a behavior in online novels.

Department : Public Relations.....
Field of Study : Development Communication.....
Academic Year : 2010.....

Student's Signature *Siddha Upanigkit.*
Advisor's Signature *[Signature]*



กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รศ. อวยพร พานิช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการอบรมและให้ความรู้ ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำ อีกทั้งตรวจทานวิทยานิพนธ์ และให้กำลังใจอย่างยิ่งในการวิจัยและจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ได้แก่ รศ. ดร. กาญจนา แก้วเทพ, รศ. พัทธนี เขยจรวย และ ผศ. ดร. อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตรวจทานแก้ไข และให้คำแนะนำในการวิจัยและการจัดทำวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ผู้ประสานงานการวิจัยจากโรงเรียนต่างๆ ที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษา และสนับสนุนในการดำเนินการวิจัยภายในโรงเรียน ขอขอบคุณคณะนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหญิงและชายจากโรงเรียนต่างๆ ที่ได้สละเวลาอันมีค่า เพื่อร่วมมือในการสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยครั้งนี้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยต้องขออภัย และขอขอบคุณผู้เขียนทุกๆ ท่าน ที่ได้เขียนนวนิยายที่ปรากฏในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอชื่นชมในความสามารถของผู้เขียนทุกๆ ท่าน

ขอกราบขอบพระคุณคุณอาจารย์จากคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และกราบขอบพระคุณคุณอาจารย์จากภาควิชาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่ได้สั่งสอนวิชาความรู้และประสบการณ์ชีวิต และขอกราบขอบพระคุณ อ. พรศักดิ์ ธนพัฒน์พงศ์ ผู้เป็นครูด้านการสื่อสารคนแรกในชีวิต ที่ให้ความรู้ สั่งสอนในวิชาการสื่อสาร ให้คำปรึกษา และแนะนำแนวทางในการศึกษาและการใช้ชีวิต จนสามารถเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทได้อย่างที่ตั้งใจ

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ และคุณแม่ ที่ชุบเลี้ยงดูแล อบรมสั่งสอน ให้การสนับสนุนด้านทุนการศึกษา คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจแก่ผู้ทำวิจัย ขอขอบคุณพี่ชายและน้องชายที่ช่วยเหลือในการทำวิจัย ขอขอบคุณคุณธีรทพ และคุณจิรัช เพื่อนที่คบกันมายาวนาน ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และให้กำลังใจแก่ผู้ทำวิจัย สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณในน้ำใจ ความช่วยเหลือ มิตรภาพ และการให้อภัยของเพื่อนๆ และพี่น้องทุกคนในสาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ ได้แก่ คุณทัศนีย์ คุณวสีตา คุณไพลินภัทร คุณวัชรียา คุณพลอยลลดา คุณธีรติ์ คุณอุริษา คุณอนิษฐา คุณปริญาชาติ คุณวรุฒม์ คุณวันฉัตร คุณภัทรวรรณ คุณชญานิสิตา และคุณบุษยา ทุกคนเปรียบเสมือนชีวิตใหม่ของผู้วิจัย ผู้วิจัยจะเก็บมิตรภาพและความทรงจำอันมีค่านี้ตลอดไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาคำวิจัย.....	10
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	10
ขอบเขตของการวิจัย.....	10
คำนิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	11
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	12
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
ทฤษฎีกระบวนการสื่อสาร.....	13
แนวคิดด้านธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ต และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต.....	16
แนวคิดเรื่องทัศนคติ.....	35
แนวคิดด้านพฤติกรรมวัยรุ่น.....	39
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	46

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	49
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	49
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	51
การวิเคราะห์เนื้อหา.....	53
การวิเคราะห์ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์.....	53
การนำเสนอข้อมูล.....	53
การอภิปรายผลการวิจัย.....	54
บทที่ 4 ผลการศึกษาวิจัย.....	55
การเปรียบเทียบนวนิยายระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์กับบนอินเทอร์เน็ต และการวิเคราะห์ ลักษณะทั่วไปของ Web 2.0 ที่ใช้ในการเผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต.....	57
การวิเคราะห์นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏ ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต.....	83
การวิเคราะห์ลักษณะทั่วไป พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต และการอ่านนวนิยาย บนอินเทอร์เน็ต ของกลุ่มตัวอย่าง.....	225
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	262
สรุปผลการวิจัย.....	265
การอภิปรายผลการวิจัย.....	269
ข้อเสนอแนะ.....	288
รายการอ้างอิง.....	290
ภาคผนวก.....	295
ตัวอย่างแบบสอบถามงานวิจัย.....	296
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	300

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงการเปรียบเทียบการสื่อสารมวลชนและการสื่อสารผ่านสื่อกลาง อินเทอร์เน็ต.....	22
2	แสดงการเปรียบเทียบอัตลักษณ์ของนวนิยายระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อ อินเทอร์เน็ต.....	29
3	แสดงการเปรียบเทียบอัตลักษณ์ของนักเขียนนวนิยายแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อ อินเทอร์เน็ต.....	30
4	แสดงการเปรียบเทียบระหว่างพฤติกรรมวัยรุ่นด้านบวก และพฤติกรรมวัยรุ่น ด้านลบ.....	46
5	แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของนวนิยาย ระหว่างนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต.....	82
6	แสดงพฤติกรรมตัวละครในด้านบวก และด้านลบ ของนวนิยายรักทั้ง 6 เรื่อง.....	86
7	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “คิฟเปอร์”.....	93
8	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “คิม ฮา นีล”.	96
9	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “เจ”.....	105
10	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “มิน”.....	106
11	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “ซัน (ศศิณ พิริยะไพศาล)”.....	114
12	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “มัช (มัชฌิมา รัตนธานี)”.....	115
13	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “แซ็ค ลาโตว์”.	122
14	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “เอลิซ่า แพตเตอร์โบร็ค”.....	124
15	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “เทมจี”.....	130
16	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “ฟาเรน”.....	131
17	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “เวกัส”.....	136
18	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “เฟร์มิน”.....	136

ตารางที่	หน้า
19	แสดงพฤติกรรมตัวละครในด้านบวก และด้านลบ ของนวนิยายแฟนตาซี ทั้ง 6 เรื่อง..... 138
20	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “เทนคิ”..... 145
21	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “แมรี่”..... 146
22	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “รากัน”..... 153
23	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ยูน่า”..... 153
24	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ฟาคอลโล” 159
25	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “เอคโค”.... 160
26	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ซารี”..... 166
27	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “วาล์”..... 167
28	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ซาเอล”... 173
29	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ราฟาเอล” 174
30	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ริอา มัวร์” 181
31	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ซาคารัท”. 181
32	แสดงพฤติกรรมตัวละครในด้านบวก และด้านลบ ของนวนิยาย Y ทั้ง 6 เรื่อง..... 183
33	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 1 ที่ชื่อ “คิม คิบอม”..... 190
34	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ลี ดงแฮ”..... 191
35	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 1 ที่ชื่อ “โทโมะ”..... 198
36	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ป็อบปี้”..... 198
37	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ฟิน”.. 204
38	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ริม”.. 205
39	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 ที่ชื่อ “เจสสิก้า”..... 211

ตารางที่	หน้า
40	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ยูริ”.. 211
41	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ไซฮี” 216
42	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ซอนเย”..... 217
43	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 ที่ชื่อ “วรินท์ (ดิว)” 223
44	แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 2 ที่ชื่อ “กรวิกา (นุ่น)” 224
45	แสดงแผนวิชาการเรียนรู้และค่าเฉลี่ยของผลการเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 48 คน..... 228
46	แสดงความสัมพันธ์ของพ่อและแม่ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยาย บนอินเทอร์เน็ต..... 229
47	แสดงการพักอาศัยกับบุคคลในครอบครัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่าน นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต..... 229
48	แสดงการรับเงินค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวันของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่าน นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต..... 230
49	แสดงลักษณะที่พักอาศัยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบน อินเทอร์เน็ต..... 231
50	แสดงการเรียนในสถาบันกวดวิชาหรือการเรียนพิเศษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต..... 232
51	แสดงงานอดิเรก และกิจกรรมยามว่างของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยาย บนอินเทอร์เน็ต..... 233
52	แสดงจำนวนผู้มีโรคประจำตัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบน อินเทอร์เน็ต..... 234
53	แสดงสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบน อินเทอร์เน็ต..... 235

ตารางที่		หน้า
54	แสดงความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวัน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่าน นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต.....	235
55	แสดงระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 ครั้ง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่าน นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต.....	236
56	แสดงลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต.....	237
57	แสดงจำนวนผู้เขียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต....	259



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงรูปแบบจำลองกระบวนการสื่อสาร SMCR ของ Berlo.....	14
2	แสดงรูปแบบจำลองกระบวนการสื่อสารแบบทางเดียว.....	14
3	แสดงรูปแบบจำลองกระบวนการสื่อสารแบบสองทาง.....	15
4	แสดงการผนวกแนวความคิดมนุษย์นิยมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ.....	26
5	แสดงการผนวกนักเขียนและเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต.....	27
6	แสดงแบบจำลองกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์โดยมีผู้รักษาช่องทางการสื่อสาร..	31
7	แสดงแบบจำลองการสื่อสารมวลชนบนสื่ออินเทอร์เน็ต.....	31
8	ตัวอย่างของบล็อก My.ID ที่สมาชิกผู้ใช้ออกแบบและตกแต่งโดยใช้ องค์ประกอบที่ทางเว็บไซต์จัดให้.....	62
9	ตัวอย่างของบล็อก My.ID ที่สมาชิกผู้ใช้ออกแบบและตกแต่งแสดงความเป็นตัว ของตัวเองอย่างอิสระ.....	63
10	แสดงการได้รับของขวัญ (Gift) และสัตว์เลี้ยง (Pets) ในหน้าเว็บไซต์นวนิยาย เรื่องที่ 3 เรื่อง Blue Devil แพนรักฉบับร้าย.....	64
11	ตัวอย่างของบล็อก My.ID มีตัวเลือกของการใช้งานด้านบนสุดของ บล็อก My.ID.....	65
12	ตัวอย่างการเสนอคำวิจารณ์ของนวนิยายในเว็บไซต์ Dek-D.....	70
13	ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นผ่านการโพสต์ข้อความของนวนิยาย ในเว็บไซต์ Dek-D.....	71
14	ตัวอย่างการวัดระดับการเข้าชมของผู้อ่านของนวนิยายในเว็บไซต์ Dek-D.....	72
15	ตัวอย่างการใช้ภาพณรงค์ของทางเว็บไซต์ เรื่องการห้ามไม่ให้ผู้ใช้ เผยแพร่นวนิยายที่มีเนื้อหาโป๊เปลือย.....	72
16	ตัวอย่างข้อความเตือนในหน้านวนิยายที่เข้าข่ายผิดกฎระเบียบของทางเว็บไซต์	73
17	ตัวอย่างข้อความแสดงในหน้านวนิยายที่ถูกแบนเนื่องจากกระทำผิดกฎระเบียบ ของทางเว็บไซต์.....	73
18	ตัวอย่างการใช้ภาพเพื่อการรณรงค์ในรูปแบบต่างๆ ของทางบรรดาผู้เขียน.....	74
19	ตัวอย่างการตกแต่งหน้านวนิยายบนเว็บไซต์แบบธรรมดา.....	76
20	ตัวอย่างการตกแต่งหน้านวนิยายบนเว็บไซต์แบบอิสระ.....	77

ภาพที่		หน้า
21	ภาพที่ผู้เขียนแทนเป็น Poster ของนวนิยายเรื่อง Burning Frame หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด!.....	87
22	ตัวละครที่ผู้เขียนแทนตัวขึ้นในนวนิยายเรื่อง Burning Frame หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด!.....	90
23	ภาพที่ผู้เขียนแทนเป็น Poster ของนวนิยายเรื่อง รักซุลมุนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ.....	98
24	ตัวอย่างการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตอนจบของนวนิยายเรื่อง รักซุลมุนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ.....	98
25	ภาพศิลปินดาราที่ผู้เขียนแทนเป็นตัวละครในนวนิยายเรื่อง Blue Devil แผนรักฉบับร้าย.....	107
26	ภาพเหล่าตัวละครของเรื่องและผู้เขียนสร้างสรรคขึ้นและเพิ่มไว้ในเนื้อหา บทสุดท้ายของนวนิยายเรื่อง W.i.t.c.h. Academy โรงเรียนลับฉบับไฮไซ.....	142
27	ภาพกราฟฟิคเคลื่อนไหวตัวละครหลักที่ผู้เขียนออกแบบซึ่งปรากฏในหน้า เว็บไซต์ของนวนิยายเรื่อง ได้เงาแห่งปีกสีดำ.....	175
28	สมาชิกกลุ่มศิลปินชาย Super Junior ที่นำมาเป็นตัวละครของเรื่อง [KiHae WonKyu]Sexy master คุณหนูครับ อ๋าย่า้วम्म~{Yaoi}.....	187
29	ภาพที่ผู้เผยแพร่แทนเป็น Poster ของนวนิยายเรื่อง รักฉันให้นายได้แค่คนเดียว [Fic Yaoi K-OTIC].....	192
30	กลุ่มนักร้องหญิง “โซนยอซิดเด” (SNSD หรือ Girls' Generation) ที่ผู้เขียนนำมาเป็นตัวละครของนวนิยายเรื่อง fic SNSD yuri มัดใจยัยคาสโนว์..	208
31	กลุ่มนักร้องหญิง “Wonder Girls” ที่ผู้เขียนนำมาเป็นตัวละครของ นวนิยายเรื่อง รักวุ่นๆป่วนหัวใจ[FIC YURI Wonder Girls].....	214

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความสำเร็จของมนุษย์ในการสร้าง ประดิษฐ์ หรือพัฒนาให้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรมจับต้องได้ มนุษย์ต้องใช้ความรู้ ความสามารถ ศาสตร์และศิลป์ที่ปรากฏขึ้นบนโลกใบนี้ ประกอบกันขึ้นมาจากการเรียนรู้และประสบการณ์ โลกในปัจจุบันจึงมีวิทยาการที่เจริญก้าวหน้าและจับต้องได้อยู่ตลอดเวลา อย่างไรก็ตาม แต่มนุษย์ก็มีความปรารถนาไม่สิ้นสุด และมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน บางอย่างทำได้ บางอย่างทำไม่ได้ ในสิ่งที่ทำไม่ได้ทำให้มนุษย์จินตนาการตนเองใหม่ว่าตนมีสิ่งนั้นตนได้สิ่งนี้ เป็นโชคดีของมนุษย์ที่มีวิวัฒนาการด้านการสื่อสาร จึงทำให้มนุษย์สามารถสื่อสารในสิ่งที่ต้องการได้ การเขียนเป็นอีกลักษณะหนึ่งที่มนุษย์พัฒนามาตลอดเวลา เมื่อมนุษย์มีจินตนาการมีความสามารถที่จะสื่อสารผ่านตัวอักษร ผนวกกับการเรียนรู้ประสบการณ์และใช้ชีวิตในการดำเนินชีวิต ทำให้มนุษย์สื่อสารในสิ่งที่ตนเองจินตนาการผ่านการเขียน เพื่อให้มนุษย์คนอื่นๆ ทราบและรับรู้เรื่องราวในสิ่งที่ผู้เขียนคิด เพื่อฝัน ปรารถนา จินตนาการในสิ่งที่ต้องการให้ผู้อ่านเห็นภาพตาม เป็นเรื่องราวชีวิตใหม่ที่ผู้เขียนแต่งเรื่องขึ้น เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ทำให้จินตนาการของมนุษย์สามารถถ่ายทอดได้สืบเนื่องต่อกันมา สื่อชนิดนี้เรียกว่า “นวนิยาย”

รันทัย สัจพันธุ์ (2526 อ้างถึงใน พิมาน แจ่มจรัส, 2550) ได้ให้คำจำกัดความหมายเกี่ยวกับนวนิยาย ว่าเป็นเรื่องเล่าขนาดยาวที่เกี่ยวกับบุคคลที่ไม่มีตัวตนจริง นวนิยายเป็นทั้งเรื่องจริงและเรื่องเท็จ กล่าวคือ แม้ว่าบุคคลและพฤติกรรมต่างๆ จะไม่ได้เกิดขึ้นจริง แต่ตัวละครในนวนิยายนั้นก็เป็นที่ยอมรับว่าเป็นแบบฉบับของบุคคลที่มีชีวิตจริง และพฤติกรรมของตัวละครก็สอดคล้องกับลักษณะความเป็นไปที่ปรากฏขึ้นจริงในสถานที่และยุคสมัยนั้นๆ

ในยุคแรกเริ่ม ผู้ที่สามารถประพันธ์นวนิยายได้จะเป็นผู้ปกครองบ้านเมืองหรือชนชั้นขุนนางชะมากสอดคล้องกับที่ ตรีนศิลป์ บุญขจร (2523) ได้อธิบายไว้ว่า นวนิยายไทยเป็นรูปแบบวรรณกรรมที่เราได้จากตะวันตก ผู้ที่นำรูปแบบนี้มาเผยแพร่คือผู้ที่ได้รับการศึกษาจากต่างประเทศ หรือผู้ที่มีการศึกษาในระดับสูง นักเขียนส่วนใหญ่เป็นนักเขียนที่สร้างสรรค์วรรณกรรมในรูปแบบเดิม

ส่วนหนึ่งที่นวนิยายเริ่มนิยมแพร่หลายมากขึ้น เข้ามายังกลุ่มสามัญชนนั้นก็คือ การศึกษา เมื่อเกิดพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับขึ้น ทำให้สามัญชนได้รับการศึกษา จึงเกิดความสามารถในการสื่อสาร สามารถอ่านออกเขียนได้ ทำให้หูตากว้างไกลขึ้น ผู้ที่ได้รับการศึกษา จึงเกิดความคิดที่กลั่นกรองทั้งจากการอ่านและจากการเขียนนวนิยาย จึงสามารถมองในมุมมองของผู้เขียนและผู้อ่านได้ ดังนี้

1. ในฐานะผู้เขียน ได้เขียนนวนิยายขึ้นจากประสบการณ์ที่เขาดำเนินชีวิตและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงสมัยนั้นๆ โดยใส่ความรู้สึกนึกคิดของนักเขียนที่ได้พบเห็นตามประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคนั้นๆ หลายครั้งที่นักเขียนตระหนักถึงปัญหาในสังคม นำเสนอเหตุการณ์ หลักฐาน และความเป็นไปในสังคม ด้วยสิ่งนี้เองที่เป็นตัวเพิ่มคุณค่าของนวนิยาย เพราะเมื่อผู้เขียนมีการศึกษา สามารถอ่านออกเขียนได้ ผู้เขียนก็จะสามารถวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ว่าอะไรที่เกิดขึ้นในสังคมมีคุณค่าหรือไม่และอย่างไร ผู้เขียนพยายามสื่อสารกับผู้อ่านผ่านตัวอักษร และจินตนาการเพื่อแสดงให้เห็นความคิดของผู้อ่าน ให้ผู้อ่านได้เข้าถึงความคิดของผู้เขียนได้

2. ในฐานะผู้อ่าน การศึกษาทำให้พวกเขาอ่านออก ผู้อ่านจึงสามารถนึกภาพจินตนาการที่ผู้เขียนถ่ายทอดลงในนวนิยายได้ อีกทั้งยังเป็นทางเลือกหนึ่งที่ทำให้ผู้อ่านหลบหนีความเบื่อหน่ายจำเจในชีวิตความเป็นอยู่และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ผู้อ่านจึงแสวงหาความบันเทิงที่ทำให้พวกเขาหลุดออกมาจากโลกแห่งความเป็นจริงที่น่าเบื่อหน่าย และเข้าหาจินตนาการที่ทำให้พวกเขามีความสุข ความสุขจากการอ่านนิยายเกิดขึ้นจากความปรารถนาของผู้อ่านที่เป็นไปไม่ได้ กลับให้เกิดขึ้นในโลกเสมือนของผู้อ่านได้โดยการอ่านนวนิยายที่มีเนื้อหาตรงตามความต้องการของผู้อ่าน อยากรู้อะไรก็เป็นได้ อยากรู้อะไรก็ทำได้ เป็นการสนองความปรารถนาในโลกเสมือนจริง

สิ่งที่กล่าวมาข้างต้น จึงสอดคล้องกับแนวคิดของ รินฤทัย สัจจพันธุ์ (2526) ที่ได้กล่าวว่า นวนิยายเป็นเรื่องที่สะท้อนวิถีชีวิตและสังคมปัจจุบัน เป็นเสมือนกระจกเงาบานใหญ่ที่สะท้อนให้รู้จักชีวิต รู้จักสังคม รู้จักมนุษย์ ในแง่คิดและคลายปัญหาในบางครั้ง นอกเหนือจากมุ่งให้ความเพลิดเพลิน นวนิยายจึงสนองจิตวิทยาของผู้อ่านได้หลายอย่าง ทั้งเรื่องจินตนาการ ความเพ้อฝัน และความเป็นไปไม่ได้ในชีวิตจริง ยิ่งนวนิยายเรื่องใดให้ข้อคิดอันเป็นประโยชน์แก่ชีวิตชี้แนะให้เห็นความเป็นจริงในแง่มุมต่างๆ ก็ย่อมเป็นนวนิยายที่มีคุณค่าและคงทนต่อกาลเวลายิ่งขึ้น

การตีพิมพ์และเผยแพร่นวนิยายยังคงได้รับความนิยมจากผู้อ่านมาโดยตลอด เนื่องจากปัจจุบันมีการแข่งขันของสื่อเพิ่มขึ้นอย่างรุนแรง ผู้คนหันไปบริโภคสื่อเพื่อความบันเทิงประเภทอื่นๆ มากขึ้น เช่น โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ สำนักพิมพ์ต่างๆ จึงมีการนำแนวคิดด้านธุรกิจการค้า และการตลาด เข้ามาช่วยในการบริหารและปฏิบัติการสำนักพิมพ์ เพื่อความอยู่รอดของสำนักพิมพ์ จึงต้องตีพิมพ์ผลงานเพื่อรองรับตลาดงานประพันธ์ในลักษณะที่ดัดแปลงมาจากงานละครและภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศ จึงเป็นที่นิยมในหมู่นักอ่านทุกวันนี้

ขณะเดียวกัน ความต้องการในการเขียนของคนในสังคมเริ่มมีเพิ่มขึ้น แต่คนเหล่านี้ติดข้อจำกัดในการเผยแพร่นวนิยายพอสมควร เช่น กระบวนการส่งต้นฉบับและคัดกรองเรื่องจากกองบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ต่างๆ สิ่งเหล่านี้ทำให้ต้นทุนความตั้งใจผู้เขียนให้เกิดความท้อแท้ในการเขียน ผู้เขียนจึงไปหาช่องทางอื่นๆ ในการเผยแพร่นวนิยายของตนเอง และวิธีการเผยแพร่นวนิยายที่ถือว่ากระทำได้อย่างอิสระในปัจจุบันและเป็นที่นิยมกันมากที่สุด คือการเผยแพร่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต (Internet)

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคณะ (2550, อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์: บรรณาธิการ) ได้กล่าวถึงการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยว่า การใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเริ่มต้นเมื่อปี พ.ศ. 2529 มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานเพื่อใช้ส่งข้อมูลต่างๆ ทางอิเล็กทรอนิกส์และเพื่อพัฒนาระบบเครือข่าย กลุ่มผู้ใช้ส่วนใหญ่จำกัดวงแคบอยู่ที่กลุ่มนักวิชาการ ผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญทางอิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ จนกระทั่งปี พ.ศ. 2537 จึงเริ่มมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ขึ้น กลายเป็นสื่อเพื่อบริการสารสนเทศ ธุรกิจการค้า และเป็นสื่อบันเทิงร่วมกันในระบบเดียว เป็นการหลอมรวมสื่อ (Convergence) เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้หลายๆ กลุ่ม เราสามารถเห็นการให้บริการเหล่านี้ได้ในหน้าเว็บไซต์ (Website) ของอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน

การเผยแพร่นวนิยายในอินเทอร์เน็ตจึงเป็นการนำเสนอด้านสารสนเทศเพื่อความบันเทิง อารดา ปรีชาปัญญา (2553) ได้กล่าวถึงประวัติและความเป็นมาของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตของประเทศไทยในงานวิจัยของเขา ดังต่อไปนี้

จุดเริ่มต้นของนวนิยายไทยอินเทอร์เน็ตนั้น เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2538 นวนิยายไทยอินเทอร์เน็ตในช่วงนั้นยังเป็นการรับอิทธิพลจากการเขียนเรื่องแต่ง หรือที่เรียกกันว่าฟิคชั่น (Fiction) จากเว็บไซต์ของเรื่องแต่งจากต่างประเทศ แต่ฟิคชั่นที่มากที่สุดคือเรื่องแต่งจากญี่ปุ่น

โดยเป็นเรื่องแต่งที่รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนหรือสื่อบันเทิง เช่น เรื่องแต่งการ์ตูนหรือกลุ่มศิลปิน นักร้องที่ชื่นชอบเฉพาะกลุ่ม หรือที่เรียกกันว่า แฟนฟิคชัน (Fan Fiction) ในระยะแรกเป็นการนำเรื่องแต่งมาแปลเป็นภาษาไทย จากนั้นก็มีการเลียนแบบการเขียนเรื่องแต่งตามในแบบภาษาไทยเอง ส่วนเรื่องการ์ตูนนั้นใช้วิธีลงเรื่องเป็นตอนๆ ในกระตุ้เว็บบอร์ด ยังไม่เป็นนวนิยาย (Novel) ที่เป็นเรื่องจินตนาการของผู้เขียนเองโดยตรง

ต่อมาในปี พ.ศ. 2540 นิวัติ พุทธประสาท ได้ก่อตั้งเว็บไซต์ไทยไรเตอร์ (Thaiwriter) ขึ้น โดยเป็นเว็บไซต์นวนิยายอินเทอร์เน็ตแห่งแรกของประเทศไทยซึ่งเปิดโอกาสให้นักเขียนสมัครเล่น สามารถนำงานเขียนไม่ว่าเป็นบทความ กวีนิพนธ์ เรื่องสั้น นวนิยาย มาในกระตุ้เว็บไซต์ อย่างอิสระ ไม่ต้องผ่านการตรวจสอบจากบรรณาธิการหรือเว็บมาสเตอร์ แต่แม้ว่าทางเว็บไซต์จะเปิดรับงานเขียนประเภทนวนิยาย แต่กลับไม่แพร่หลายนัก เพราะกลุ่มผู้ใช้ส่วนใหญ่เป็นผู้ใหญ่ที่ชอบงานเขียนแนวสัจนิยม หรือเพื่อชีวิตที่นิยมผลงานประเภทเรื่องสั้นหรือบทกวีมากกว่า ต่อมาก็มีเว็บไซต์บ้านจอมยุทธ์ รับงานเขียนประเภทบทกวีแนวจีน กับเจเจบุค (JJ-book) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีงานเขียนประเภทนวนิยาย ประเภทโรแมนติก-กำลังภายใน (จีน) พันทิป (Pantip) รับนวนิยายหลากหลายประเภท สิริندا (Sirinda) รับนวนิยายประเภทรักโรแมนติก ฯลฯ ซึ่งเปิดให้นักเขียนมือสมัครเล่นลงบทความนวนิยายได้อิสระ แต่ในขณะนั้นยังเป็นผลงานของนักเขียนมืออาชีพ และเป็นนวนิยายแนวผู้ใหญ่ ซึ่งรับอิทธิพลของนวนิยายไทยยุคก่อนมา ยังไม่มีผลงานนวนิยายของเยาวชนออกเผยแพร่มากนัก

ในปี พ.ศ. 2542 เว็บไซต์เด็คดี (Dek-D) ก็จัดตั้งขึ้นในฐานะเว็บไซต์นวนิยายอินเทอร์เน็ตที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย โดยเน้นกลุ่มของนักเขียนเยาวชนและงานเขียนประเภทนวนิยาย จนกระทั่งในปีพ.ศ. 2545 นวนิยายของเว็บไซต์เด็คดีที่ได้ตีพิมพ์เป็นหนังสือนวนิยายเล่มแรกของไทย คือ 'เดอะไวท์โรด' บทประพันธ์ของ ดร.ป๊อป (Dr.pop) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาวัย 17 ปี มียอดขายถล่มทลายและเป็นที่กล่าวขวัญในสังคมอย่างไม่เคยมีมาก่อนในวงการนวนิยายไทย ดร.ป๊อปจึงกลายเป็นต้นแบบ (Idol) ของวัยรุ่นไทย ทำให้เกิดกระแสความนิยมการเขียนนวนิยายในอินเทอร์เน็ต ขณะเดียวกันก็มีนวนิยายเรื่อง หัวขโมยแห่งบารามอส (The Thief of Baramos) บทประพันธ์ของแรทบิท (Rabbit) นวนิยายแนวแฟนตาซี ที่สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดนวนิยายอินเทอร์เน็ตไทยแพร่หลายมาจนถึงปัจจุบันนี้ ปรากฏการณ์นี้ได้รับการสนใจในระดับสื่อมวลชน ผลงานทั้งสองเรื่องติดอันดับหนังสือขายดี ถือเป็นบันทึกหน้าประวัติศาสตร์การพัฒนาของวงการนวนิยายไทย นอกจากจะเป็นแรงบันดาลใจและตัวอย่างที่ดีให้กับวัยรุ่นไทยแล้ว ที่ส่งเสริมขับเคลื่อนให้เยาวชนกลับมาอ่านหนังสือและผลิตงานนวนิยายมากขึ้น ทั้งยังเป็นพลวัตการทำลาย

มานประเพณีทางสังคมผู้ใหญ่ที่จำกัดดูแลกันว่า เยาวชนไม่มีความสามารถในการเขียนหนังสือได้ ปรากฏการณ์นี้ นอกจากทำให้เกิดกระแสของเยาวชนเริ่มผลิตงานเขียนประเภทนวนิยายมากขึ้น โดยเฉพาะนวนิยายอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันมีนวนิยายอินเทอร์เน็ตประมาณมากกว่า 500,000 เรื่อง ทั้งยังทำให้ธุรกิจหนังสือเจริญเติบโตขึ้น มีสำนักพิมพ์จัดตั้งใหม่ขึ้นมากมาย เพื่อตีพิมพ์นวนิยาย ป้อนตลาดหนังสือวันละ 37 ปก ปีละกว่า 13,505 เรื่อง โดยอันดับหนึ่งเป็นหนังสือประเภท นวนิยาย (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2552) และเกิดเว็บไซต์นวนิยายอินเทอร์เน็ตเพื่อตลาดมากมาย เปิดพื้นที่ให้นักเขียนได้ผลิตและนำเสนอผลงานมากยิ่งขึ้น

จากความเป็นมาของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จะเห็นได้ว่าวัยรุ่นเริ่มมีความ ต้องการเปลี่ยนสถานะผู้สื่อสารจากผู้อ่านเป็นผู้เขียน ส่วนหนึ่งคือเรื่องการศึกษา วัยรุ่นมีการเรียนรู้ วิทยาการคอมพิวเตอร์อย่างรวดเร็ว อีกทั้งคอมพิวเตอร์ยังตอบสนองความต้องการทางบันเทิง ให้กับวัยรุ่นได้หลายรูปแบบ ตั้งแต่กระแสของ ดร. ป๊อป ที่ได้เขียนนวนิยายเรื่อง เดอะไวท์โรด และ แรบบิท เขียนเรื่อง หัวขโมยแห่งบารามอส ลงในอินเทอร์เน็ตแล้วมีชื่อเสียง และอินเทอร์เน็ตก็เป็น สื่อที่สามารถสื่อสารได้กว้างขวางหลากหลายกลุ่มในปัจจุบัน เป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้การ ติดต่อกับสื่อสารสะดวก เข้าถึงง่าย ผู้สื่อสารสามารถสื่อสารในอินเทอร์เน็ตโดยใช้ลักษณะและ รายละเอียดของสารลงในอินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระ องค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ทำให้เกิดนักเขียนที่ เขียนนวนิยายแล้วเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เป็นการตอบสนองจินตนาการ ให้กับวัยรุ่นได้โดยตรง

ถ้ามองจากมุมมองของนักเขียนแล้ว องค์ประกอบต่างๆ ทำให้นักเขียนมีความ สะดวกสบายในการเผยแพร่ความคิดและจินตนาการของนักเขียน เพราะสื่ออินเทอร์เน็ตมีอิสระใน การเผยแพร่ จึงไม่มีการตรวจทานเนื้อหาหรือภาษาจากผู้เชี่ยวชาญ ถ้าแทนบุคคลที่เป็น ผู้เชี่ยวชาญได้คือ ไม่มีบรรณาธิการลั่นกรองนวนิยายที่เผยแพร่ในสื่อนี้ เมื่ออินเทอร์เน็ตอำนวยความสะดวกให้เกิดการเผยแพร่นวนิยายอย่างมีอิสระเสรี และไม่มีผู้เชี่ยวชาญมาตรวจสอบหรือ ปิดกั้น มันก็กลายเป็นเรื่องที่ใครก็ทำได้ คืออยากเขียนอะไรก็ได้ตามที่ใจคิด เพื่อให้เกิดความพึง พอใจแก่ตนเอง

รุ่นสุดท้าย สัจจพันธุ์ ได้กล่าวถึงนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตว่าเป็นวรรณกรรมไทยร่วม สมัย อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางที่นำวรรณกรรมเผยแพร่สู่มหาชน โดยไม่ต้องมีกระบวนการคัดสรร ของบรรณาธิการสำนักพิมพ์ ซึ่งมีจุดอ่อนคือ ขาดการตรวจแก้ไข ทำให้มีการใช้ภาษาไทยผิดเพี้ยน งานเขียนกว่า 80% ขาดคุณภาพ ไม่มีวรรณศิลป์ จุดดีที่มีคือเป็นที่แสดงผลงานของนักเขียนหน้า

ใหม่ และผู้อ่านเข้าไปอ่านได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย รวมทั้งมีวรรณกรรมหลายประเภทให้เลือกอ่าน มีเทคนิคทันสมัยในการนำเสนอ บางเรื่องมีพร้อมทั้งภาพ เสียงและรูปแบบตัวอักษรต่างๆ ที่ชวนอ่าน

อารดา ปรีชาปัญญา (อ้างแล้ว) สรุปเรื่องของนักเขียนและนักอ่านนวนิยายในอินเทอร์เน็ตในตอนหนึ่งว่า นักเขียน-นักอ่าน-สำนักพิมพ์ ไม่มีความรับผิดชอบต่อสังคม ความไม่รับผิดชอบต่อสังคมในที่นี้คือการผลิตนวนิยายที่มีเนื้อหาอ่อนแอต่อศีลธรรมทางสังคม เช่น นวนิยายที่มีเนื้อหารุนแรงหรือล่องละเมิดทางเพศ โดยเฉพาะเยาวชนที่มีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องนี้มาก ที่น่าตกใจคือมีเริ่มมีนักเขียนที่อายุต่ำกว่า 15 ปีเขียนนวนิยายที่มีเนื้อหาสำหรับผู้่านอายุเกิน 18 ปี นอกจากนั้นก็เกิดค่านิยมของการเขียนนวนิยายแนวนี้มากขึ้น โดยเฉพาะนักเขียนที่เป็นเด็กผู้หญิง นักอ่านและสำนักพิมพ์ก็มีส่วนในการสนับสนุนให้เกิดค่านิยมแบบนี้เช่นกัน ดังจะเห็นได้ในช่วงกระแสนวนิยายแนวนี้ถูกผลิตกันเยอะจนกลายเป็นข่าวที่ระดับสังคมเป็นห่วงความเป็นปัจเจกชนที่มากเกินไปก็มีส่วน เพราะต่างคิดว่ามีอิสระและมีสิทธิ์ที่จะคิดจะเขียนอะไรก็ได้เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง โดยไม่สนใจผลกระทบต่อสังคมโดยรวม

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นข้างต้น ทำให้วัตถุประสงค์ในการเขียนนวนิยายเปลี่ยนแปลงไปจากการเขียนเรื่องในสมัยก่อนมาก เปลี่ยนแปลงจนกลายเป็นว่า จากการเขียนเพื่อสะท้อนสังคม กลายเป็นการเขียนเพื่อสนองความสุขของนักเขียนเอง

จากสิ่งที่เป็นวัตถุประสงค์ในการเขียนนวนิยาย ผู้วิจัยได้สังเกตว่านักเขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตอาจยังมีประสบการณ์ไม่เพียงพอที่จะมองและเข้าใจสังคม จึงใช้ประสบการณ์ที่ได้พบเห็น เรียนรู้และนำภูมิหลังชีวิตของตนเองเป็นบรรทัดฐานในการสร้างสรรค์งานเขียน ส่วนหนึ่งของประสบการณ์ที่นักเขียนกลุ่มนี้ได้พบเห็นและเรียนรู้มาแล้ว และเกิดขึ้นกับทุกคนแน่นอน นั่นคือ ประสบการณ์ในช่วงวัยรุ่น

ที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าประสบการณ์วัยรุ่นเป็นบรรทัดฐานในการสร้างสรรค์นวนิยายในอินเทอร์เน็ตของผู้เขียน เพราะเนื่องจากช่วงเวลาการใช้ชีวิตที่ได้เจริญเติบโตมานั้นเป็นช่วงวัยรุ่น และช่วงวัยรุ่นก็กินระยะเวลาในการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตมากพอสมควร

ในเอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยรุ่น ของสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2532) ได้สรุปคำจำกัดความของวัยรุ่นไว้ว่า เด็กวัยรุ่นคือผู้ที่อยู่

ระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ มีอายุระหว่าง 13 – 21 ปี ส่วนมากเรียนในระดับมัธยมศึกษา และมีลักษณะพัฒนาการสูงและน้ำหนักแบบพุ่งขึ้น มีอารมณ์แบบพายุบูแคม ยึดกลุ่มเพื่อนเป็นหลักและเริ่มมีความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ และมีสติปัญญาแบบเหตุผลเชิงนามธรรม

การศึกษาวิจัยในประเด็นเรื่องวัยรุ่นก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจอยู่ตลอด ส่วนหนึ่งของวัยรุ่นที่สำคัญในประเด็นการศึกษาวิจัย นั่นคือเรื่องของพฤติกรรม พฤติกรรมที่วัยรุ่นได้กระทำขึ้นในช่วงวัยรุ่นก็เป็นประสบการณ์อย่างดีในการที่วัยรุ่นจะได้เรียนรู้การใช้ชีวิต

สุชา จันทรเอม (2529) ได้อธิบายไว้ว่า ปัจจุบันในสังคมทุกแห่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า ชีวิตในระหว่างวัยรุ่นจัดเป็นระยะที่สำคัญที่สุดเกี่ยวกับการพัฒนาในด้านต่างๆ ในสมัยก่อนนักจิตวิทยาพยายามย้ำถึงความสำคัญของชีวิตทารกและวัยเด็กจนละเลยไม่ได้ศึกษาถึงความสำคัญของเด็กวัยรุ่นเท่าที่ควร จนกระทั่งได้เกิดมีเด็กเกรเฟเพิ่มพูนมากขึ้น ดังจะได้พบและได้ยินเรื่องราวต่างๆ ของวัยรุ่นที่กล่าวถึงอยู่เสมอ ทั้งในบ้าน ในโรงเรียน ในสถาบัน ในองค์การต่างๆ ตลอดจนตามหน้าหนังสือพิมพ์ ในวิทยุและโทรทัศน์ ในจำนวนเด็กเกรเฟหรือเด็กที่มีปัญหาต่างๆ นั้น มีทั้งวัยรุ่นชายและหญิงปะปนอยู่มากกว่าเด็กวัยเด็ก นี่เองจึงเป็นสิ่งกระตุ้นเตือนให้นักจิตวิทยาและนักการศึกษาทั้งหลายหันมาสนใจศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่นกันอย่างแพร่หลาย

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมวัยรุ่นนั้นยังมีความสำคัญในด้านต่างๆ จนสามารถส่งผลกระทบต่อได้อย่างกว้างขวาง ความสำคัญในด้านต่างๆ ของพฤติกรรมวัยรุ่นมีดังนี้

1. ระดับตัวเด็ก : พฤติกรรมเด็กวัยรุ่นเป็นพื้นฐานของชีวิตในวัยผู้ใหญ่

วัยรุ่นเป็นช่วงชีวิตที่พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างสูง จนกล่าวได้ว่าเป็นช่วงชีวิตที่พัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่ ดังนั้นประสบการณ์ที่เด็กวัยรุ่นได้รับในช่วงนี้ จะช่วยพัฒนาศักยภาพทั้งมิติด้านปริมาณและคุณภาพทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็กวัยรุ่นเอง และศักยภาพที่พัฒนาแล้วในวัยรุ่นก็จะเป็นพื้นฐานของชีวิตในวัยผู้ใหญ่ต่อไป

2. ระดับประเทศ : พฤติกรรมเด็กวัยรุ่นเป็นเครื่องชี้ขนาดของชาติ

ทุกรัฐบาลต่างตระหนักถึงพฤติกรรมเด็กวัยรุ่น โดยกล่าวว่าพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นเป็นเครื่องชี้ถึงอนาคตประเทศ ทั้งนี้เนื่องจากการกระทำของเด็กวัยรุ่นจะเป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนปกป้องรักษาเอกราชและความเป็นชาติไว้ ทั้งจะทำ

ให้สังคมพัฒนาสืบต่อไป จากการตระหนักถึงความสำคัญของพฤติกรรมเด็กวัยรุ่นนี้ รัฐบาลจึงกำหนดนโยบายพัฒนาเด็กและเยาวชนไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยมุ่งพัฒนาเด็กวัยรุ่นที่อยู่ในระบบโรงเรียนและนอกโรงเรียนโดยมุ่งเน้นพัฒนาด้านสุขภาพกายและจิต และพัฒนาด้านบุคลิกภาพเสมอมา

ในการศึกษาเรื่องพฤติกรรมวัยรุ่นก็มีเหตุผลเช่นกัน Horrocks (1974) ได้ให้เหตุผลในการศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่นไว้ ดังต่อไปนี้

1. เพราะเด็กในวัยนี้จะต้องเจริญเติบโตก้าวไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ จะทำอะไรลงไปเราต้องเข้าใจ และหาทางช่วยส่งเสริมให้เจริญเติบโตไปในทางที่ดี

2. เพราะเด็กวัยนี้เต็มไปด้วยปัญหา เป็นวัยที่ทำให้เด็กเกิดเป็นโรคจิต โรคประสาท เกิดเป็นพวกพาลเกรหรือต่อต้านสังคมได้ง่าย ดังนั้น เราควรจะต้องศึกษาทำความเข้าใจให้ถ่องแท้ เพื่อหาทางช่วยเหลือเขาเท่าที่ควรก่อนที่จะสายเกินแก้

3. เพราะเด็กในวัยนี้เป็นวัยแห่งความคิดเพื่อฝัน บางทีก็ฟุ้งซ่านจำเป็นที่เราจะต้องประคับประคองให้ความคิดของเขาพัฒนาไปในทางที่ถูกที่ควร มิฉะนั้นแล้วจะทำให้คิดเพื่อฝันไปโดยไม่มีขอบเขตจำกัด

4. เพราะเด็กวัยนี้เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เด็กจะเริ่มสร้างปรัชญาของชีวิต และอุดมคติของตนในวัยนี้ เขาจะเริ่มหาทางประกอบอาชีพ หรือบางคนอาจจะประสบความผิดหวังในวัยนี้ ดังนั้น วัยนี้จึงเป็นวัยที่สำคัญในชีวิตของคนเรา ซึ่งควรศึกษาวัยนี้ให้มากเป็นพิเศษ

ถ้าสังเกตจากเหตุผลการศึกษาพฤติกรรมวัยรุ่นในข้อต่างๆ ที่ได้กล่าวมานั้น จะสอดคล้องกับลักษณะนวนิยายในอินเทอร์เน็ตได้ในบางข้อ เช่น ในข้อ 3 เพราะเด็กในวัยนี้เป็นวัยแห่งความเพื่อฝัน วัยรุ่นจะแสดงออกถึงความเพื่อฝันของเขา โดยการเขียนนวนิยาย ส่วนนักอ่านก็ได้สนองความต้องการในด้านจินตนาการ ส่วนในข้อ 4 ที่กล่าวว่า เพราะสร้างปรัชญาชีวิต หาอุดมคติ และหาทางประกอบอาชีพ โดยอาจใช้ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอง บวกกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อการเผยแพร่เรื่องราวที่ตัวเองประสบพบเห็นมา เล่าเป็นเรื่องราวที่เป็นจินตนาการ การเขียนนวนิยายจึงเป็นหนทางหนึ่งของวัยรุ่นที่กำลังหาหนทางการดำเนินชีวิตและการประกอบกรรมอาชีพเป็นนักเขียนเป็นทางเลือกแห่งชีวิต

การเรียนรู้ในฐานะผู้อ่านก็เช่นเดียวกัน การที่วัยรุ่นได้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเป็นการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตในทางอ้อม ซึ่งจะทำให้วัยรุ่นเกิดความคิด มุมมอง และทัศนคติจากนวนิยายเรื่องที่ได้อ่าน นำไปตัดสินใจ ปรับประยุกต์ใช้ หรือเลือกทางเดินของตัวเอง ผู้อ่านวัยรุ่นเองเมื่อได้อ่านนวนิยายที่มีเนื้อหาต่างๆ ที่หลากหลาย ซึ่งหากเลือกทางเดินผิดพลาดนั้นทำให้ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศ การเรียนรู้ประสบการณ์จากการอ่านนวนิยายของวัยรุ่น อาจดูไกลต่อการพัฒนาประเทศ แต่ก็ส่งผลในทางอ้อมต่อการพัฒนาสังคมที่จะเกิดขึ้นได้ในอนาคต

จากหลักการและปัญหาต่างๆ ที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น งานวิจัยเรื่อง **“พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน”** ฉบับนี้ จึงพยายามค้นหาความเป็นไปได้ในการนำเสนอพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่สอดแทรกอยู่ในนวนิยายอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งเป็นการวิเคราะห์ในองค์ประกอบการสื่อสารต่างๆ ดังนี้

1. นักเขียน ในฐานะ ผู้ส่งสาร

การที่นักเขียนได้สอดแทรกเรื่องพฤติกรรมของวัยรุ่นผ่านตัวละครที่เขานำเสนอในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต บ่งบอกถึงบ่งถึงเนื้อหาว่านักเขียนได้นำเสนอเนื้อหาบนหน้าเว็บไซต์ของอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมของตัวละครอย่างไรบ้าง การวิจัยชิ้นนี้จะช่วยให้นักเขียนนวนิยายเข้าใจเพิ่มขึ้น ว่าควรเขียนเรื่องให้วัยรุ่นอ่านในทิศทางใด เพื่อให้วัยรุ่นที่เป็นผู้อ่านเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องและเหมาะสม

2. นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ในฐานะ สาร

การวิเคราะห์นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จะทำให้ทราบได้ว่า นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นสอดแทรกอยู่มีลักษณะอย่างไรบ้าง มีรายละเอียดสอดแทรกอยู่ในส่วนไหนของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตบ้าง เพื่อให้นวนิยายได้นำเสนอเนื้อหาสารเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นตามที่เด็กวัยรุ่นควรได้เรียนรู้

3. อินเทอร์เน็ต ในฐานะ ช่องทางการสื่อสาร

เมื่อสังเกตถึงรูปแบบในการประดับตกแต่ง และการนำเสนอนวนิยายผ่านช่องทางหลักคืออินเทอร์เน็ต จะทำให้ทราบได้ว่า การนำเสนอผ่านหน้าเว็บไซต์โดยผู้เขียนนวนิยาย มีลักษณะที่สอดคล้องกับการสื่อสารโดยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถบ่งบอกลักษณะของนวนิยายที่ถูกเผยแพร่บนสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างไรบ้าง

4. ผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่น ในฐานะ ผู้รับสาร

การที่ผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นได้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในเรื่องที่มีพฤติกรรมวัยรุ่นสุดแทรกอยู่ในตัวละครนั้น ผู้อ่านวัยรุ่นจะมีทัศนคติ หรือความคิดเห็นอย่างไรต่อพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่น่าเสนอผ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และได้เรียนรู้ที่จะตัดสินใจ หรือประยุกต์ใช้เป็นส่วนหนึ่งในประสบการณ์ช่วงวัยรุ่นอย่างไร เมื่อได้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ส่วนหนึ่งของความปรารถนาของผู้วิจัย นั่นคือ การเขียนและเผยแพร่นวนิยายของผู้วิจัยเอง งานวิจัยชิ้นนี้จะทำให้ผู้วิจัย และนักเขียนนวนิยายทุกท่าน ได้เรียนรู้ในสิ่งที่วัยรุ่นจะเรียนรู้ผ่านสื่อบันเทิงอย่างนวนิยายที่พวกเขาอ่านได้อย่างเหมาะสม ทั้งเรื่องเนื้อหาและพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่น่าเสนอ เพื่อให้นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเกิดการพัฒนากลายเป็นสื่อทางเลือกที่สร้างสรรค์สำหรับวัยรุ่นอย่างแท้จริง

ปัญหาคำวิจัย

1. ลักษณะทั่วไปของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร
2. พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร
3. ทัศนคติของผู้รับสารที่มีต่อพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
3. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้รับสารที่มีต่อพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้ มุ่งวิเคราะห์ในลักษณะของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่น โดยศึกษาจากเนื้อหาสาร ผู้ส่งสาร (ผู้เขียน) และผู้รับสาร (ผู้อ่าน) คือ วิเคราะห์เนื้อหาสารด้านพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และทัศนคติของผู้รับสารที่มีต่อ

พฤติกรรมวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต โดยกลุ่มเป้าหมายในขอบเขตการวิจัยคือนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเรื่องต่างๆ และผู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่เป็นวัยรุ่น โดยการสุ่มตัวอย่าง

คำนิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต หมายถึง เรื่องราวที่แต่งขึ้นจากนักเขียน มีการอธิบายเรื่องราวเป็นฉากและเป็นตอนผ่านตัวละคร ซึ่งถูกเผยแพร่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต มีอยู่หลากหลายประเภทตามความสนใจของผู้เขียน ซึ่งแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

นวนิยายรัก เป็นนวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักของวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิง

นวนิยายแฟนตาซี เป็นนวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัย และการต่อสู้กับอำนาจมืด หรืออิทธิพลที่เหนือธรรมชาติ และเหนือความจริง

นวนิยาย Y เป็นนวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักของวัยรุ่นเพศเดียวกัน คือเรื่องเกี่ยวกับความรักของเพศชายด้วยกัน (Yaoi) และ เรื่องเกี่ยวกับความรักของเพศหญิงด้วยกัน (Yuri)

ตัวละครวัยรุ่น หมายถึง องค์ประกอบของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ผู้เขียนสร้างขึ้นให้เป็นบุคคลที่มีวัยอยู่ในช่วงวัยรุ่น ปรากฏอยู่ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตแต่ละเรื่อง

พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่น หมายถึง การคิด การพูดและการกระทำที่แสดงออกของตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏอยู่ในนวนิยายที่เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตแต่ละเรื่อง ได้แก่ ความก้าวร้าว ความผิดปกติทางบุคลิกภาพ การแสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์ ความตลบตะแลงและเกเร พฤติกรรมต่อต้านสังคม การแสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์ การแสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ ความสนใจเกี่ยวกับปรัชญาและศาสนา พฤติกรรมทางเพศทั้งด้านบวกและด้านลบ การแสดงออกต่อผู้ใหญ่ การศึกษาเล่าเรียน ความรับผิดชอบ และการมีความสุขของวัยรุ่น

ผู้เขียน หมายถึง บุคคลที่เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่น โดยผู้เขียนไม่จำเป็นต้องเป็นวัยรุ่นก็ได้

ผู้อ่าน หมายถึง บุคคลที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง
พฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่น และเป็นบุคคลที่อยู่ในวัยรุ่น

ทัศนคติของผู้อ่าน หมายถึง ความเชื่อ ความรู้สึก หรือความคิดเห็นของผู้อ่านใน
เรื่องพฤติกรรมวัยรุ่นที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตแต่ละเรื่อง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบได้ถึงลักษณะของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
2. ทำให้ทราบได้ถึงเนื้อหาในเรื่องพฤติกรรมวัยรุ่นที่ปรากฏอยู่ในนวนิยายบน
อินเทอร์เน็ต
3. ทำให้ทราบได้ถึงทัศนคติในเรื่องพฤติกรรมวัยรุ่นของผู้อ่านนวนิยายบน
อินเทอร์เน็ต
4. การวิจัยนี้จะช่วยให้นักเขียนนวนิยายเขียนเนื้อหาด้านพฤติกรรมวัยรุ่นลงใน
นวนิยายได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมแก่วัยรุ่นที่อยู่ในวัยกำลังเติบโตและเรียนรู้
5. วัยรุ่นที่อ่านนวนิยาย จะเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมวัยรุ่นที่ปรากฏอยู่ในนวนิยาย
อย่างเหมาะสมตามอายุ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และทัศนคติของผู้อ่าน” นั้น ผู้วิจัยได้กำหนดทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะนำมาในการทำการวิจัย ซึ่งทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยต่างๆที่ได้กำหนดไว้นั้น มีหัวข้อดังต่อไปนี้

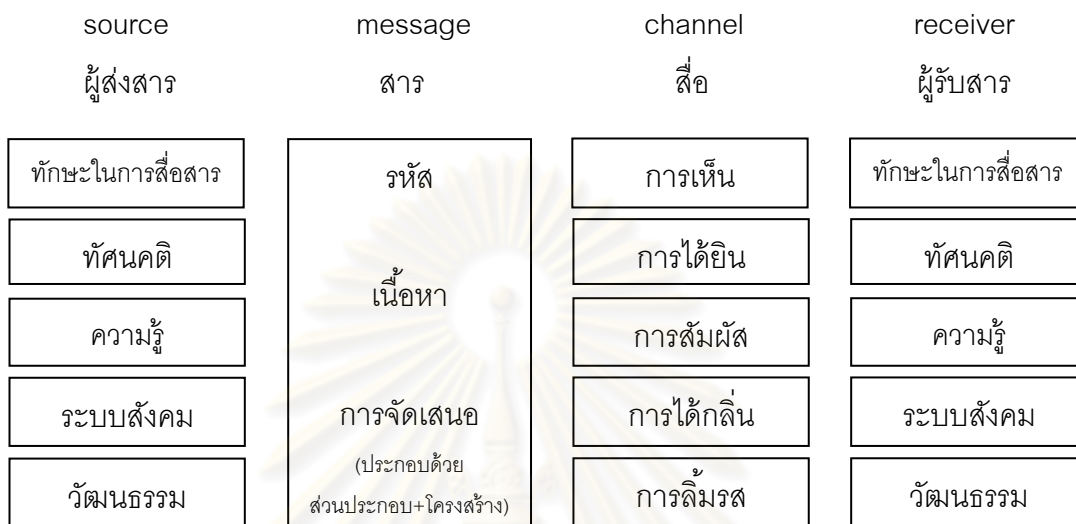
1. ทฤษฎีกระบวนการการสื่อสาร
2. แนวคิดด้านธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ต และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
3. แนวคิดเรื่องทัศนคติ
4. แนวคิดด้านพฤติกรรมวัยรุ่น
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีกระบวนการการสื่อสาร

ลักษณะทั่วไปของการสื่อสาร เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการสื่อสารของ David K. Berlo (1960 อ้างถึงใน ปรมะ สตะเวทิน, 2546) ซึ่งเรียกว่า “แบบจำลองกระบวนการการสื่อสารของเบอร์โล” (The Berlo Model) โดยกระบวนการการสื่อสารตามแนวคิดของ Berlo นั้น มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 4 องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ ผู้ส่งสาร (source) สาร (message) สื่อ (channel) และผู้รับสาร (receiver) แบบจำลองดังกล่าวนี้ อธิบายเป็นตัวย่ออย่างเข้าใจได้ง่าย คือ SMCR

ในแบบจำลอง SMCR นี้ ยังมีปัจจัยย่อยอยู่ในแต่ละองค์ประกอบของ S, M, C และ R ซึ่งปัจจัยย่อยนี้เอง จะเป็นตัวกำหนดถึงประสิทธิผลของการสื่อสาร ทำให้องค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารหลัก คือ S, M, C และ R มีประสิทธิภาพในการสื่อสารอย่างไร ซึ่งแบบจำลองกระบวนการสื่อสารมีลักษณะดังนี้

S M C R



ภาพที่ 1 แสดงรูปแบบจำลองกระบวนการสื่อสาร SMCR ของ Berlo

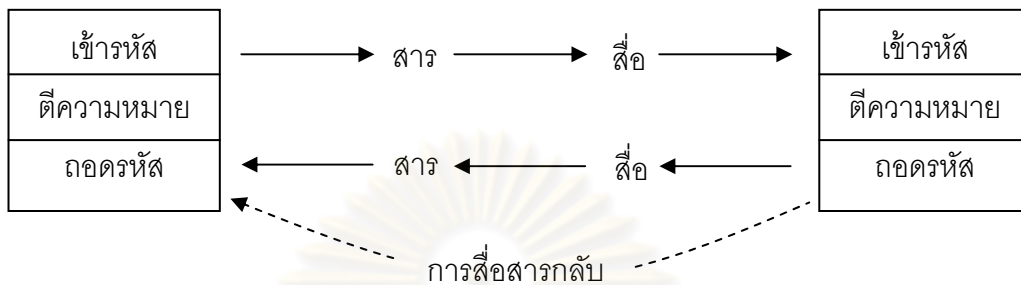
แบบจำลอง SMCR ข้างต้นนี้ เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการสื่อสารทั่วไป อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างในการสื่อสารจะขึ้นอยู่กับกระบวนการสื่อสาร ถ้าวิเคราะห์จากขั้นตอนการสื่อสารตามแบบจำลอง SMCR ทำให้วิเคราะห์ได้ว่าการสื่อสารตามขั้นตอนโดยทั่วไปเป็น *กระบวนการสื่อสารแบบทางเดียว (One-way Communication)* ซึ่งแบบจำลองมีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 2 แสดงรูปแบบจำลองกระบวนการสื่อสารแบบทางเดียว

ขณะเดียวกัน กระบวนการสื่อสารแบบทางเดียวสามารถพัฒนาไปเป็นกระบวนการสื่อสารแบบสองทางได้ เนื่องจากบุคคลที่เป็นผู้รับสารมีความสามารถในการ

เข้ารหัส (encoding) ตีความหมาย (interpreting) และถอดรหัส (decoding) ได้เหมือนกันบุคคลที่เป็นผู้ส่งสาร การเคลื่อนไหว (dynamic) ของกระบวนการจึงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง กลายเป็นกระบวนการการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way communication) ดังภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 3 แสดงรูปแบบจำลองกระบวนการการสื่อสารแบบสองทาง

ในกระบวนการสื่อสารแบบสองทางนี้ยังคงมีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ เช่นเดียวกับองค์ประกอบในกระบวนการการสื่อสารแบบทางเดียว แต่เพิ่มการสื่อสารกลับ (feedback) เข้ามา เป็นเพียงกระบวนการที่สลับเปลี่ยนจากผู้รับสารเป็นผู้ส่งสารทั้งสองฝ่ายซึ่งกันและกัน การสลับเปลี่ยนหน้าที่ของการสื่อสารจึงกลายเป็นลักษณะของการสื่อสารที่ได้ตอบกันด้วย

Westley and MacLean (อ้างถึงใน ปรมะ สตะเวทิน, 2546) ได้แบ่งประเภทของการสื่อสารกลับไว้ 2 ประเภท คือ

1. การสื่อสารกลับทันทีทันใด (Immediate feedback) คือการสื่อสารกลับที่ผู้ส่งสารสามารถทราบปฏิกิริยาของผู้รับสารได้รวดเร็ว เช่นในการพูดคุยที่เห็นหน้าค่าตากันระหว่างคน 2 คน ผู้ส่งสารสามารถรับทราบการสื่อสารกลับได้ทันทีทั้งจากคำพูดได้ตอบและกิริยาท่าทางของผู้รับสาร
2. การสื่อสารกลับที่ล่าช้า (Delayed feedback) คือการสื่อสารกลับที่ผู้ส่งสารสามารถทราบปฏิกิริยาของผู้รับสารได้ช้า เช่น จดหมายจากผู้อ่านถึงบรรณาธิการหนังสือพิมพ์หรือผู้จัดรายการวิทยุและโทรทัศน์, ความคิดเห็นของประชาชนในการสำรวจประชามติ เป็นต้น

นอกจากนี้ Berlo (อ้างถึงใน ปรมะ สตะเวทิน, อ้างแล้ว) ยังได้กล่าวถึงชนิดของการสื่อสารกลับ ตามลักษณะของผลที่เกิดจากการสื่อสาร ซึ่งมีอยู่ 2 ชนิดด้วยกัน คือ

1. การสื่อสารกลับเชิงบวก (Positive feedback) คือการสื่อสารกลับที่ทำให้ผู้ส่งสารพอใจในผลของการสื่อสาร
2. การสื่อสารกลับเชิงลบ (Negative feedback) คือการสื่อสารกลับที่ทำให้ผู้ส่งสารไม่พอใจในผลของการสื่อสาร

ในแนวคิดเรื่องกระบวนการการสื่อสารนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอเพื่อที่จะนำลักษณะการนำเสนอนวนิยายผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ กับลักษณะการนำเสนอนวนิยายผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมาเปรียบเทียบกัน เพื่อให้มองเห็นภาพรวมของรูปแบบการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตด้วย จึงขออธิบายการเปรียบเทียบทั้งสองลักษณะในหัวข้อแนวคิดด้านธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ตและนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตต่อไป

แนวคิดด้านธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ต และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

Roger (1994) ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (New communication technologies) หรือ สื่อใหม่ (New media) ว่าเป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยนข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากไปสู่คนจำนวนมาก (Many-to-Many basis) ผ่านระบบการสื่อสารโดยผ่านคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลาง (Computer-mediated Communication : CMC)

อินเทอร์เน็ต ถือว่าเป็นเทคโนโลยีด้านสื่อใหม่ (New media technology) เป็นการสื่อสารช่องทางหนึ่งผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ที่มนุษย์สามารถสื่อสารและบริโภคข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถรับรู้ข้อมูลและเหตุการณ์ต่างๆ ได้ทั่วโลก และกระทำได้ในเวลาอันรวดเร็ว การใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมอย่างมากคือการค้นหาไฟล์และฐานข้อมูลแบบเครือข่ายเวิลด์ไวด์ (World Wide Web : www) ซึ่งมีข้อมูลมากมายปรากฏบนเครือข่ายรูปแบบ Multimedia ข้อมูลมีลักษณะไม่จำกัดแหล่งข้อมูลและสามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลอื่นๆ ได้ (Hypertext) ปัจจุบันมีผู้เข้าใช้ระบบ www มากที่สุด เพราะสามารถครอบคลุมการบริการแบบอื่นๆ ได้ เช่น การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) การสืบค้นข้อมูล การโฆษณาประชาสัมพันธ์ และการดาวน์โหลดข้อมูล (Download) (รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์, 2542)

พัฒนาการของอินเทอร์เน็ตนั้นมีมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านเทคโนโลยีและเครื่องมือ (Tools) ที่ใช้ในการพัฒนา สร้างความหลากหลายแก่หน้าเว็บไซต์ (Website) ในด้านเนื้อหา

(contents) ที่มากขึ้น และสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น พัฒนาการนี้เองเป็นพัฒนาการจากยุคเก่าไปสู่ยุคใหม่ เรียกว่าการพัฒนานี้ว่าการพัฒนาจากยุค Web 1.0 ไปสู่ Web 2.0 ซึ่งใน 2 ยุคนี้ มีความแตกต่างที่เห็นได้ชัด คือ (พรพรรณ ชินพวงสานนท์, 2550)

1. Web 1.0 เว็บไซต์ยุคนี้เริ่มต้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงพาณิชย์ ซึ่งเนื้อหาส่วนมากจะเป็นแบบข้อความและรูปแบบ ที่เรียกว่าแบบสถิตย์ (Static content) โดยมีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอสินค้าของบริษัทตนเองให้กับลูกค้าได้เลือกชมสินค้าและบริการ หรืออาจเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับองค์กร เนื้อหาเว็บไซต์นั้นจะถูกกำหนดโดยองค์กรหรือผู้ดูแลนั้นทั้งหมด ผู้ใช้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหาได้ สรุปคือ เว็บไซต์ยุค Web 1.0 เป็นเรื่องของคนที่ผู้ให้บริการนำเสนอข้อมูลให้กับบุคคลทั่วไป ทำในลักษณะเดียวกับสื่อสิ่งพิมพ์ โดยโอกาสที่ผู้อ่านจะเพิ่มเติมข้อมูลมีน้อยมาก ในยุคนี้ รูปแบบของหน้าเว็บไซต์มักเป็นแบบอ่านได้อย่างเดียว ไม่มีการโต้ตอบกันระหว่างผู้ใช้งาน ทุกวันนี้ Web 1.0 ได้รับการนิยามว่าเป็นหน้า HTML แบบหยุดนิ่ง (Static) ที่แทบไม่ได้รับการอัปเดต (update) ข้อมูล

2. Web 2.0 เป็นยุคที่พัฒนารูปแบบเว็บไซต์จากยุค Web 1.0 เป็นยุคที่บุคคลทั่วไปคือผู้สร้างเนื้อหา และนำเสนอข้อมูลต่างๆ ซึ่งแรงผลักดันที่ทำให้เกิด Web 2.0 ขึ้น ส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากการพัฒนาความเร็วของอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีผลอย่างมากต่ออัตราการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มมากขึ้น และอีกสาเหตุหนึ่งคือผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีวัตถุประสงค์ในการใช้งานที่หลากหลายขึ้น เช่น การสืบค้นข้อมูล การทำธุรกิจ และการซื้อสินค้าและบริการทางออนไลน์ เป็นต้น

แนวทางของ Web 2.0 สามารถสรุปได้ ดังนี้

- เว็บไซต์มีหน้าที่เป็น Computing platform ที่ให้บริการเว็บแอปพลิเคชัน (Web application) แก่ผู้ใช้บริการทางอินเทอร์เน็ต
- มีข้อมูล (Data) เป็นองค์ประกอบสำคัญ
- มีเครือข่าย (Network) ที่เกิดจากการเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต มีการสื่อสารระหว่างผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เปิดกว้าง
- มีการจัดหมวดหมู่เนื้อหา และการจัดระเบียบภายในเว็บไซต์ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และสถาปัตยกรรมบนเว็บไซต์มีการพัฒนามากขึ้น
- Web 2.0 เป็นคำที่ใช้ในแง่การตลาด เพื่อแบ่งแยกธุรกิจบนเว็บไซต์ยุคใหม่ออกจากยุคเริ่มต้น

- มีการตอบรับอย่างตื่นตัวต่อนวัตกรรมใหม่ ในแวดวงเว็บแอปพลิเคชันและบริการทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้รับแรงผลักดันอย่างมากในช่วงกลางปี พ.ศ. 2548

- เปลี่ยนจากเว็บไซต์แบบ Static การค้นหาแบบ Search engines และการท่องอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์หนึ่งไปอีกเว็บไซต์หนึ่ง กลายเป็นเว็บไซต์แบบ Dynamic ที่มีการโต้ตอบและมีการถ่ายทอดข้อมูลระหว่างเว็บไซต์ โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องทำการค้นหาด้วยตนเอง

จากลักษณะของอินเทอร์เน็ตในยุค Web 2.0 ที่กล่าวมานั้น ทำให้เกิดลักษณะการสื่อสารโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลาง (Computer-mediated Communication : CMC) ซึ่งลักษณะทั่วไปของ CMC มีลักษณะดังนี้

1. เป็นการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication)
2. ไม่จำกัดแหล่งข้อมูล (Hypertext)
3. แสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้งานมากกว่าผลักดันข้อมูลสู่ประชาชน (Information pull > Information Push)
4. แยกย่อยตามความสนใจของผู้ใช้ (Demassified)
5. การมีส่วนร่วมของผู้รับสาร (Participative Audience)
6. เอกลักษณ์ของผู้ใช้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา (Identity Shift)
7. เป็นสื่อประเภทที่ใช้เมื่อไหร่ก็ได้ (Transient)
8. กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (Widely distributed)
9. มีความหลากหลายในแง่เส้นทางหรือช่องทาง (Multi-model)
10. ให้โอกาสกับผู้สื่อสารในการกระทำใดๆ กับเนื้อหาสารก็ยอมได้ (Manipulation of content)
11. เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะสากล (Universal medium)

Kerr และ Hiltz (1982) ได้สรุปแนวคิดเกี่ยวกับระบบการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางไว้ ดังนี้

1. ปัจจัยสำคัญในกระบวนการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ซอฟต์แวร์ (Software) ที่นำมาใช้ในการควบคุมระบบ ซึ่งซอฟต์แวร์นั้น ต้องสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น ความสามารถเข้าถึงข้อมูล การประมวลผล และความสามารถในการโต้ตอบ นอกจากนี้ ได้กำหนดให้คุณสมบัติในการสร้างปฏิสัมพันธ์ด้านการแสดง ความคิดย้อนกลับ (Feedback) ในรูป

ของข้อความ (Text base communication) ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในกระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลระหว่างกัน

2. ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้คอมพิวเตอร์ในระบบการสื่อสารต่อพฤติกรรมของบุคคล เป็นการเข้าไปเกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิต เช่น การมีเวลาว่างเพิ่มมากขึ้น หรือมีทางเลือกและเวลาในการสื่อสารเพิ่มมากขึ้น เพลิดเพลินกับการทำงานมากขึ้น ประหยัดเวลาในการเดินทาง เป็นต้น ขณะเดียวกัน ก็อาจก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านของกิจกรรมยามว่าง เปลี่ยนแปลงวิธีการจัดเก็บข้อมูลจากเดิมที่เป็นเอกสารจำนวนมาก

3. กระบวนการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางนั้น ผู้ส่งสารจะทำการเข้ารหัสสาร (encoding) ในรูปของบทความ (Text) ส่งผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปยังคอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร ซึ่งในยุคแรกเริ่ม การสื่อสารทางคอมพิวเตอร์จะเป็นการสื่อสารกันด้วยข้อความโดยปราศจากภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหวอย่างในปัจจุบัน จากจุดนี้ เมื่อ WWW ได้ถูกคิดค้นขึ้นทำให้สามารถใช้คอมพิวเตอร์เครือข่ายในการสื่อสารได้ทั้งข้อความ เสียง แม้แต่ภาพเคลื่อนไหวและพัฒนาไปสู่ความเป็นปฏิสัมพันธ์ โดยการใช้กระบวนการสื่อสารในลักษณะโต้ตอบระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารมาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง

ลักษณะการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ มีลักษณะที่แตกต่างจากการสื่อสารมวลชน (Mass Communication) ดังนั้นจึงจะเปรียบเทียบให้เห็นระหว่างการสื่อสารทั้งสองประเภท โดยใช้องค์ประกอบการสื่อสารคือ ผู้ส่งสาร (sender) สาร (message) ช่องทาง (channel) และผู้รับสาร (receiver) มาเปรียบเทียบกันโดยมีเนื้อหาสาระสำคัญ ดังนี้ (จิตติมา กาญจนินทุ, 2545)

1. ผู้ส่งสาร (Sender)

ผู้ส่งสารในการสื่อสารมวลชนมีลักษณะเป็นทางการ ผู้ส่งสารมีความเป็นมืออาชีพและทำงานอยู่ในองค์กรการสื่อสารมวลชน ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีความสัมพันธ์ในทางเดียว ไม่ได้มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกัน มีปฏิริยาโต้ตอบกลับจากผู้รับสารน้อย ผู้ส่งสารเล่นบทบาทในการส่งสารให้กับสาธารณชน และยึดถือบรรทัดฐานความเป็นกลางโดยไม่ยึดติดกับสิ่งที่ตนเองนำเสนอ เห็นได้ว่าผู้ส่งสารมีอำนาจมากกว่าผู้รับสาร

สำหรับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผู้ส่งสารก็คือผู้ใช้งานที่สามารถเป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับสารได้ เพราะด้วยลักษณะเฉพาะของสื่อเองสามารถมีปฏิภพในการสื่อสารได้ทันที (Interactive) ผู้ส่งสารมีลักษณะไม่เป็นทางการและไม่ต้องมาพิธีรีตองในการสื่อสาร เนื่องจากเป็นการสื่อสารจากที่ส่วนตัว (Private space) ไปยังที่สาธารณะ (Public space) ผู้ส่งสารอาจเป็นผู้ที่มีอาชีพในการสื่อสารมวลชนหรือไม่ได้เป็นก็ได้ ผู้ส่งสารจะเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องที่นำเสนอหรือไม่ได้เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นก็ได้ เพราะการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มีลักษณะไม่ปรากฏอย่างเฉพาะเจาะจงว่าใครเป็นผู้ส่งสาร ผู้ส่งสารและผู้รับสารใกล้ชิดสนิทสนมกัน สามารถรับรู้ปฏิภพการตอบกลับของอีกฝ่ายได้ เป็นการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) ผู้ส่งสารยึดติดกับสิ่งที่ตนเองนำเสนอ มีอคติต่อเรื่องที่น่าสนใจ ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีอำนาจเท่าเทียมกัน อันเป็นลักษณะของการสื่อสารในแนวนอน (Horizontal Communication) ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการสื่อสารได้อย่างเสรี

2. สาร (Message)

สารที่เกิดขึ้นในการสื่อสารมวลชน จะนำเสนอสารแบบเดียว หรือคล้ายกันหมด เนื่องจากผู้ผลิตเนื้อหาจากองค์กรที่ไม่ใคร่หลากหลายนัก และยังคงคำนึงถึงผลกำไรทางธุรกิจด้วย เนื้อหาที่เกิดขึ้นจึงเป็นสินค้าทางเศรษฐกิจ ผู้รับสารถูกมองว่าเป็นผู้บริโภค สินค้าที่เกิดขึ้นจึงเอาใจผู้บริโภคเป็นหลัก เป็นสินค้าที่มีมูลค่าแลกเปลี่ยนกันได้ตามความต้องการของผู้บริโภค สารที่เกิดขึ้นจึงเป็นสารที่มาจากทางเดียว คือ ผู้ที่เป็นสื่อมวลชนโดยอาชีพ นอกจากนี้ยังเป็นสารที่ได้รับการกลั่นกรองจากผู้ที่เป็นมืออาชีพและยังมีลักษณะเป็นทางการ

สำหรับเนื้อหาที่เกิดขึ้นในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ มีลักษณะที่แยกย่อย (Demassified) ตามความสนใจของผู้ใช้งาน สารที่เกิดขึ้นไม่จำกัดแหล่งข้อมูล (Hypertext) และมาจากหลายๆ ทาง ไม่จำเป็นต้องมาจากผู้มีอาชีพทางสื่อมวลชนแต่เพียงอย่างเดียว เนื้อหาสารที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นสินค้าทางเศรษฐกิจ แต่เป็นสินค้าที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน ผู้ใช้งานสามารถเลือกเปิดหรือปิดรับเนื้อหาที่ต้องการหรือไม่ต้องการก็ได้ เน้นความสนใจเฉพาะกลุ่ม และมีลักษณะที่ไม่เป็นทางการ สารที่เกิดขึ้นจึงตอบสนองความต้องการเฉพาะกลุ่มคนมากกว่าที่จะตอบสนองความต้องการของสื่อมวลชน

3. ช่องทาง (Channel)

ลักษณะช่องทางที่เกิดขึ้นในการสื่อสารมวลชน มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา ในการรับฟังหรือรับชม ในขณะที่การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Machine interactive) ไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา ผู้ใช้งานสามารถเลือกเปิดรับสารในเวลาและสถานที่ใดก็ได้ นอกจากนี้แล้วผู้ใช้งานมีกิจกรรมเคลื่อนไหวในการรับสารที่เกิดขึ้นตลอดเวลา

4. ผู้รับสาร (Receiver)

ผู้รับสารที่เกิดขึ้นในการสื่อสารมวลชน เป็นการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารคนหนึ่งกับ ผู้รับสารจำนวนมากในเวลาเดียวกัน ผู้รับสารอยู่กระจัดกระจายเป็นวงกว้าง และไม่รู้จักกัน ขาดเอกลักษณ์ ไม่มีจุดประสงค์หรือกิจกรรมร่วมกัน เมื่อสลายตัวแล้วก็ไม่สามารถให้ฝูงชนลักษณะ เดิมเกิดขึ้นมาใหม่ได้อีก ผู้รับสารยังเป็น ผู้ฟัง หรือผู้ดู ที่ได้รับประสบการณ์ในการเปิดรับสื่อ เหมือนกัน ผู้รับสารในการสื่อสารมวลชนถูกมองว่าเป็นตลาดใหญ่ของผู้บริโภค การสื่อสารมวลชน สามารถควบคุมพฤติกรรมของผู้บริโภคได้ ผู้รับสารมักไม่ค่อยมีปฏิริยาตอบกลับในเนื้อหาที่ได้รับ ในทันที หรือถ้ามีก็เป็นปฏิริยาที่เป็นรูปแบบแน่นอนและคาดการณ์ได้

สำหรับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้งานมีลักษณะเฉพาะกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน ผู้ใช้งานสามารถมารวมกลุ่มกัน ถึงแม้ว่าจะไม่เห็นหน้าซึ่งกันและกัน แต่ก็ทำ ความรู้จักกันโดยผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ มีเอกลักษณ์ มีจุดประสงค์ มีกิจกรรมประจำกลุ่ม และเลือก ที่จะกลับเข้ามาในกลุ่มหรือไม่กลับเข้ามาก็ได้ ผู้ใช้งานในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ยังมี ลักษณะกระตือรือร้น (Active) แสวงหาข่าวสารตามความสนใจ ทำให้คาดการณ์ปฏิริยาได้ตอบที่แน่นอนไม่ได้และเป็นปฏิริยาตอบกลับที่เกิดขึ้นโดยทันที

ความแตกต่างระหว่างผู้ใช้งานในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เมื่อนำมา เปรียบเทียบในองค์ประกอบของการส่งสารแล้ว สามารถเปรียบเทียบได้เป็นตาราง ดังนี้

องค์ประกอบการสื่อสาร	การสื่อสารมวลชน	การสื่อสารผ่านสื่อกลาง คอมพิวเตอร์
ผู้ส่งสาร (Sender)	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เป็นสื่อมวลชนโดยอาชีพ และมาจากองค์กรของสื่อมวลชน มีความรู้เชี่ยวชาญในเรื่องที่นำเสนอ - มักปฏิบัติตัวเป็นกลางต่อเรื่องที่นำเสนอ - ผู้ส่งสารมีอำนาจเหนือกว่าผู้รับสาร 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ใช้งานที่ไม่ได้เป็นสื่อมวลชนโดยอาชีพ อาจมีความรู้และความเชี่ยวชาญหรือไม่มีในเรื่องที่นำเสนอก็ได้ - มีอคติต่อเรื่องที่น่าสนใจ - ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีอำนาจเท่าเทียมกัน
สาร (Message)	<ul style="list-style-type: none"> - มีลักษณะแบบเดียวกันหมด - สารมาจากองค์กรสื่อมวลชนที่ไม่ใคร่หลากหลายนัก - มีลักษณะเป็นทางการ - สารเป็นสินค้าทางเศรษฐกิจที่มุ่งขายคนจำนวนมาก 	<ul style="list-style-type: none"> - มีลักษณะหลากหลายและแยกย่อยไม่จำกัดแหล่งข้อมูล - สารมาจากผู้ใช้งานที่มีลักษณะหลากหลายมาก - มีลักษณะไม่เป็นทางการ - สารตอบสนองความสนใจเฉพาะของผู้ใช้งาน
องค์ประกอบการสื่อสาร	การสื่อสารมวลชน	การสื่อสารผ่านสื่อกลาง คอมพิวเตอร์
ช่องทาง (Channel)	<ul style="list-style-type: none"> - ช่องทางที่ฟังและดูเท่านั้น - มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์ - ไม่จำกัดเวลาและสถานที่
ผู้รับสาร (Receiver)	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นมวลชน - ไม่รู้จักกัน - ไม่มีเอกลักษณ์ประจำกลุ่ม - ไม่มีจุดประสงค์และกิจกรรมร่วมกัน - ปฏิกริยาตอบกลับเกิดขึ้นได้ยาก - ผลักดันข้อมูลสู่ผู้รับสาร - เป็นผู้รับสารอย่างเดียว 	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นกลุ่มคน - ถึงไม่เห็นหน้ากันแต่ก็ทำความรู้จักกันได้ - มีจุดประสงค์และมีกิจกรรมร่วมกัน - มีปฏิกริยาตอบกลับ - แสวงหาข้อมูลตามความสนใจ - เปลี่ยนสถานะกันจากผู้รับสารเป็นผู้ส่งสารได้

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบการสื่อสารมวลชนและการสื่อสารผ่านสื่อกลางอินเทอร์เน็ต

Hoffman and Novak (1995) พบว่าอินเทอร์เน็ต มีคุณลักษณะของการสื่อสารแบบแสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้ (Information Pull) ซึ่งต่างจากสื่อสารมวลชนประเภทต่างๆ ที่เป็นการสื่อสารแบบผลักดันข้อมูลข่าวสารสู่ประชาชน (Information Push) ซึ่งทำให้การบริโภคข้อมูลข่าวสารของสื่อทั้งสองประเภทมีความแตกต่างกัน เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ถูกรับชมโดยผู้ชม มากกว่าจะเป็นสื่อที่ถูกรับชมโดยผู้ส่งสารที่เปลี่ยนจากผู้ส่งสารไปเป็นผู้รับสาร นั่นมีแนวโน้มที่สื่อจะแยกย่อยมากขึ้น (Fragmentation) มีความหลากหลาย (Diversity) และมีลักษณะแตกต่างกันมากยิ่งขึ้น

Morris (1996 อ้างถึงใน พรพวรรณ ชินพงสานนท์, อ้างแล้ว) ยังได้แบ่งรูปแบบของการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตตามเกณฑ์ของการเป็นผู้รับสารและส่งสารได้ 4 ระดับ คือ

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลต่อบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (One-to-One asynchronous communication) เช่นการส่ง e-mail
2. การสื่อสารระหว่างกลุ่มบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (One-to-Many asynchronous communication) Electronic Bulletin board และการลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่โปรแกรม และสามารถเรียกข้อมูลเฉพาะที่สนใจออกมาได้
3. การสื่อสารแบบพร้อมกันและมีการโต้ตอบในทันทีทันใด (Synchronous communication) ทั้งในแบบ One-to-One ไปจนกระทั่งเป็นแบบ One-to-Many เช่นการสนทนาในห้องสนทนา (Chat room)
4. การสื่อสารแบบไม่พร้อมกัน ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร (Asynchronous communication) เป็นการสื่อสารแบบ Many-to-One, One-to-One หรือ One-to-Many ซึ่งเป็นลักษณะของการค้นหาข้อมูล ข่าวสาร ต่างกันที่ผู้รับสารนั้นจะต้องค้นหาเว็บที่จะไปหาข้อมูลเหล่านั้น

การนำเสนอแนวคิดเรื่องการสื่อสารกับอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่างๆ ที่กล่าวไปนั้น เป็นการอธิบายแนวคิดเพื่อให้เข้าใจในการนำเสนอวิทยานิพนธ์โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อมากขึ้น ต่อจากนี้ผู้วิจัยขออธิบายในส่วนของแนวคิดเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ต

ในเรื่องลักษณะทั่วไปของวิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ตนั้น การนำเสนอวิทยานิพนธ์แบบเดิมนั้นจะผ่านการตีพิมพ์เป็นหนังสือเสียมาก การตีพิมพ์นั้นก็ต้องผ่านกระบวนการพิจารณาต่างๆ แต่อินเทอร์เน็ตก็มีพื้นที่ที่สามารถส่งสารได้อย่างเสรี นักเขียนจึงใช้ช่องทางนี้เผยแพร่

นวนิยาย เหตุนี้เองนักเขียนออนไลน์จึงมีทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตเป็นไปในทางบวก ซึ่ง วอลเตอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) ได้กล่าวว่า การที่นักเขียนและคนอ่านไม่ต้องอยู่ในกรอบของวรรณกรรมรูปแบบเดิม การมีช่องทางหรือพื้นที่ใหม่ๆ ที่เป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ของงานเขียนแบบเก่า เป็นรูปแบบในการนำเสนอทางอินเทอร์เน็ตที่จะกล่าวต่อไปนี้ (เก็บความจาก กนกกาญจน์ (นามแฝง): 2552 อ้างถึงใน อารดา ปรีชาปัญญา, อ้างแล้ว)

1. การเขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเป็นทางเลือกใหม่ในการเปิดพื้นที่ให้กับนักเขียนหน้าใหม่โดยไม่จำเป็นต้องผ่านบรรณาธิการก็มีสิทธิ์ที่จะเผยแพร่ผลงานของตนเองสู่ผู้อ่านได้

2. สำนักพิมพ์สามารถคัดเลือกนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมาตีพิมพ์เป็นเล่มได้ โดยการติดต่อซื้อลิขสิทธิ์โดยไม่จำเป็นต้องจบเรื่องหรือรอให้นักเขียนติดต่อขอพิมพ์ ขณะเดียวกันสำนักพิมพ์ก็สามารถคัดเลือกนวนิยายตามประเภทที่เหมาะสมกับสำนักพิมพ์และตลาดที่ครอบครองอยู่ได้โดยง่าย

3. นักเขียนสามารถทยอยลงนิยายเป็นตอนๆ ได้ เขียนและโพสต์ได้ทันทีโดยไม่ต้องเขียนให้จบก่อน และยังสามารถเขียนได้หลายเรื่องพร้อมกัน

4. เปิดโอกาสให้ผู้อ่านแสดงความคิดเห็น (comment) ทำให้ผู้เขียนปรับแต่งโครงเรื่องให้ดำเนินไปตามความต้องการของผู้อ่าน ประกอบกับการทยอยลงเป็นตอนๆ โครงเรื่องจึงอาจมีการเปลี่ยนแปลง

5. นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีให้เลือกอ่านหลายประเภท ผู้อ่านพอใจเรื่องใดก็สามารถซื้อนวนิยายเรื่องที่ตีพิมพ์เก็บไว้ได้ บ่งบอกได้ว่าเรื่องที่ถูกลิขสิทธิ์เป็นเรื่องที่สนุกเหมาะแก่การซื้อเก็บความประทับใจไว้ แต่ก็ทำให้นักเขียนใหม่มีโอกาสตีพิมพ์ผลงานยาก เพราะส่วนมากนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ได้รับการตีพิมพ์จะเป็นผลงานของนักเขียนที่มีชื่อเสียงแล้ว

6. การอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตสามารถอ่านได้ทั่วไป ไม่จำเป็นต้องซื้อตัวเล่มมาอ่านแต่อ่านจากอินเทอร์เน็ตได้ อีกทั้งยังเสียค่าใช้จ่ายที่น้อยกว่ามาก

อย่างไรก็ตาม อินเทอร์เน็ตยังสามารถสร้างพื้นที่ทางสังคมได้ นักเขียนกับผู้อ่านจึงมีปฏิสัมพันธ์ผ่านหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนั้นๆ สำคัญในปฏิสัมพันธ์นั้นก็เช่นการแสดง

ความคิดเห็นในนวนิยายที่น่าเสนอ การวิจารณ์ในองค์ประกอบของนวนิยาย การมีปฏิสัมพันธ์นี้เอง ทำให้ทั้งสองฝ่ายอาจขยายประเด็นไปเป็นการสนทนาในเรื่องทั่วไปหรือเรื่องส่วนตัว อาจทำให้พัฒนาช่องทางการสื่อสารเพิ่มขึ้นแก่ทั้งสองฝ่าย เช่น การสนทนาทางอินเทอร์เน็ตในห้องส่วนตัว (Chat) การใช้โทรศัพท์ รวมถึงการนัดพบพูดคุยซึ่งหน้ากัน ฯลฯ

ยังมีแนวคิดที่อธิบายถึงอัตลักษณ์ของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จากการศึกษา ประวัติและพัฒนาการของนวนิยายไทย แบ่งแนวคิดเป็น 5 แนวคิด ดังนี้ (เก็บความจาก พิเชษฐ แสงทอง, 2550 อ้างถึงใน อารดา ปรีชาปัญญา, อ้างแล้ว)

1. *แนวคิดมนุษยนิยม (Humanism)* เป็นปรัชญาการมองโลกที่ให้ความสำคัญกับ มนุษย์ ให้มนุษย์เป็นศูนย์กลางในการคิดต่อยอดในแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ มากมายในโลก เหตุ เพราะแนวคิดนี้มีเป้าหมายสูงสุดคือ ความสงบสุขของมนุษย์ มนุษย์จึงต้องแสวงหาความหมาย ความรู้ และความจริง เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความสูงส่งของมนุษย์ โดยอาศัยตรรกะและ เหตุผลเป็นหลัก การเขียนนวนิยายในลักษณะแนวคิดมนุษยนิยม จึงเน้นเนื้อหาไปที่ธรรมชาติและ ความเป็นมนุษย์ ศีลธรรมจรรยา ความถูกต้องยุติธรรม และความเท่าเทียมกันในสังคม ฯลฯ

2. *แนวคิดสังคมนิยม (Realism)* โดยพื้นฐานของแนวคิดสังคมนิยม คือ การรับรู้ใน ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงบนโลกมนุษย์ การเขียนนวนิยายตามแนวคิดสังคมนิยมจึงเป็นการนำเสนอ ภาพแห่งความเป็นจริง ให้นวนิยายทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนภาพความเป็นไปของชีวิตและ สังคม ทำให้ผู้อ่านตระหนักถึงปัญหาและสร้างจิตสำนึกที่ดีเพื่อพัฒนาสังคมผ่านการอ่านนวนิยาย

3. *แนวคิดสัญญานิยม (Convention)* ตามปกติแล้ว แนวคิดสัญญานิยมจะว่าด้วยเรื่อง ของความเข้าใจและปฏิบัติร่วมกันในสังคม คือเป็นธรรมเนียมก็ว่าได้ ความเกี่ยวข้องของนวนิยาย กับแนวคิดนี้ จึงหมายถึงความเข้าใจที่นักเขียนและผู้อ่านยอมรับร่วมกัน เพราะการเขียนตาม แนวคิดนี้ หากนักเขียนรู้ว่าผู้อ่านต้องการหรือคาดหวังอะไรจากการอ่าน แล้วผู้อ่านได้รับสิ่งนั้น จากนวนิยาย ความเข้าใจร่วมกันก็จะเกิดขึ้น ดังนั้นการกำหนดเนื้อหาจึงขึ้นอยู่กับความเชื่อและ ค่านิยมของผู้อ่าน ถ้าผู้อ่านผิดหวังในนวนิยาย แสดงว่าความเชื่อของนักเขียนกับความเชื่อของ ผู้อ่านแตกต่างกัน ผู้อ่านก็จะไม่ยอมรับ ตัวอย่างเช่น นวนิยายรัก โรแมนติก พระเอกและนางเอกได้ ครอบครองกันในตอนจบ สัญญานิยมจึงเป็นกรอบวาทกรรมที่ควบคุมเนื้อหานวนิยายไว้ตามความเชื่อของ ผู้อ่าน

4. แนวคิดเรื่องความเป็นไทย นวนิยายที่นำเสนอตามแนวคิดนี้ จะสอดแทรกทุกอย่างที่บ่งบอกถึงความเป็นไทยแท้ เนื้อหาบ่งบอกความเป็นชาติ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม คติความเชื่อ พฤติกรรมซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชนชาติ ความเป็นชาติหรือชาตินิยมนั้นเป็นวาทกรรมที่ผู้เขียนนำเสนอเพื่อความภาคภูมิใจในความเป็นอัตลักษณ์ของชนชาติตน นวนิยายที่มีอัตลักษณ์ตามแนวคิดนี้ เช่น ลูกอีสาน โดย คำพูน บุญทวี โพรงมะเต๋อ โดย ประมวล ดาระดาฯ ฯลฯ

5. แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ เป็นแนวคิดที่ผนวกกันระหว่างแนวคิดมนุษยนิยมกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่คืออินเทอร์เน็ต กลายเป็นยุคสมัยของข้อมูลข่าวสารที่แสวงหาเหตุผลและความจริง มีลักษณะอำนาจเป็นเครือข่าย ดำรงกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ



ภาพที่ 4 แสดงการผนวกแนวความคิดมนุษยนิยมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

เมื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อแนวคิดมนุษยนิยม การสร้างสรรค์วรรณกรรมของนักเขียนแนวคิดมนุษยนิยมก็เริ่มฉีกตัวออกจากกรอบเดิม เพราะอินเทอร์เน็ตเองเป็นสิ่งที่นักเขียนสามารถเรียนรู้ได้มากกว่าการอยู่ในสังคมธรรมดา มองเห็นโลกทัศน์ใหม่ รับข่าวสารได้มากขึ้น มีปฏิสัมพันธ์เป็นสังคมบนอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ขณะเดียวกัน การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ บนอินเทอร์เน็ตก็มีลักษณะและจำนวนเพิ่มมากขึ้นจนกลายเป็นการแข่งขัน ตัวนักเขียนจึงมีการปรับตัวให้เข้ากับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ทำให้เกิดอัตลักษณ์ของนักเขียนขึ้นมาใหม่ นักเขียนแสวงหาความเป็นปัจเจกมากขึ้น และการเรียนรู้ทั้งโลกความจริงและอินเทอร์เน็ตเกิดการผสมผสานกันเป็นความคิดที่แปลกใหม่จนดูเหมือนไร้หลักเกณฑ์ (Arbitrariness) นวนิยายที่เกิด

จากนักเขียนที่อยู่ในยุคหลังสมัยใหม่จึงปรากฏให้เห็นเป็นประเภทใหม่ๆ มีความหลากหลายมากกว่าเดิม และรูปแบบไม่ซ้ำเหมือนนวนิยายประเภทดั้งเดิม



ภาพที่ 5 แสดงการผนวกรวมนักเขียนและเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

หลักการของแนวคิดหลังสมัยใหม่ คือ ปฏิเสธสิ่งที่เชื่อว่าเป็นความจริงแท้ โดยมีแนวคิดใหม่ว่าไม่มีข้อเท็จจริงใดที่เป็นความจริงใช้ได้กับทุกเหตุการณ์ ทุกเวลา ทุกสถานที่ ทุกโอกาส ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าไม่ยอมรับความเป็นเหตุเป็นผล หรือความจริง แต่เชื่อว่าเป็นความจริงนั้นไม่ใช่ข้อสรุปเดียว (ยุรฉัตร บุญสนิท, 2545 อ้างถึงใน อุมาพร มะโรณี, 2551)

กาญจนา แก้วเทพ (2544) ได้อธิบายว่า แนวคิดหลังสมัยใหม่ลดความสำคัญของการเล่าเรื่องแบบเป็นเส้นตรง (Linear) ซึ่งประกอบด้วยการมีต้นเรื่อง ดำเนินเรื่อง และจบท้ายตามลำดับขั้นตอน เป็นหลักการเล่าเรื่องของยุคสมัยใหม่ ไม่ว่าจะอยู่ในบริบทของวิทยาศาสตร์ ศิลปะ นวนิยาย ภาพยนตร์ ฯลฯ ทุกอย่างมีจุดเริ่มต้น ตอนกลาง และลงท้ายที่แน่นอน กลุ่มหลังสมัยใหม่ตั้งข้อสงสัย รวมทั้งกระตุ้นให้มีการวิพากษ์วิจารณ์วิธีการเล่าเรื่องแบบดังกล่าว ซึ่งการปฏิเสธการเล่าเรื่องแบบเส้นตรง ได้ส่งผลกระทบต่อรูปแบบวิถีชีวิตประจำวัน เช่น การปฏิเสธความสัมพันธ์อันยาวนาน ซึ่งเป็นคุณลักษณะของการเล่าเรื่องแบบเดิมที่เน้นมิตรภาพอันยั่งยืน ปฏิเสธการแต่งงานแบบผัวเดียวเมียเดียวไปตลอดชีวิต แม้แต่ข้อสรุปของความรู้ต่างๆ ก็ไม่จริงจัง ยั่งยืน ไม่มั่นคง

นอกจากนี้ แนวคิดหลังสมัยใหม่ยังทำให้เส้นกั้นระหว่างวัฒนธรรมและเศรษฐกิจเลือนหายไป จนมีการผสมผสานเป็นเนื้อเดียวกัน การสร้างวัฒนธรรมก็ทำเพื่อและต้องอาศัยเศรษฐกิจ ความเติบโตทางเศรษฐกิจก็ต้องอาศัยวัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมประชาชนนิยมเป็น

ตัวกำหนดรูปแบบการบริโภคของคนในสังคม เช่น เมื่อเราดูโฆษณาตัวอย่างภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ ก็อยากจะไปดูภาพยนตร์เรื่องนั้น และเมื่อเข้าไปดูภาพยนตร์เราก็อาจเห็นโฆษณาขายขนมทำให้เราต้องซื้อขนมนั้นอีก เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, อ้างแล้ว)

โดยสรุป คุณลักษณะของวัฒนธรรมในยุคหลังสมัยใหม่ คือ การยอมรับการทำซ้ำไม่สนใจต้นแบบหรือความอัจฉริยะของผู้สร้างงาน ไม่มีพรมแดนระหว่างงานศิลปะกับชีวิตประจำวัน ไม่มีความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมมวลชน บ่อยครั้งมีการรวมสิ่งที่แตกต่างกันเอาไว้ด้วยกัน โดยปราศจากระเบียบและกฎของการรวมกัน ปฏิเสธการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา ตลอดจนไม่เคร่งครัดต่อรูปแบบกฎเกณฑ์ที่เคยปฏิบัติมา นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญอย่างมากกับเรื่องของอารมณ์และความรู้สึก (อุมาพร มะโรดิย์, อ้างแล้ว)

จากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและการใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสาร เมื่ออินเทอร์เน็ตกลายเป็นสื่อเผยแพร่นวนิยาย การสร้างรูปแบบนำเสนอจึงเกิดขึ้นใหม่ ฉีกกรอบแนวคิดของนวนิยายรูปแบบหนังสือ เป็นนวนิยายรูปแบบใหม่บนอินเทอร์เน็ต ทำให้แนวความคิดการใช้สื่อเพื่อการเผยแพร่ของนักเขียนเปลี่ยนแปลงไป ตามสภาพแวดล้อมของสังคมและเทคโนโลยี อัตลักษณ์ของนวนิยายผ่านสื่อหนังสือ กับ อัตลักษณ์ของนวนิยายผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต จึงถูกเปรียบเทียบระหว่างกัน ตามตารางดังนี้ (นพพร ประชากุล, 2552 อ้างถึงใน อารดา ปรีชาปัญญา, อ้างแล้ว)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การเปรียบเทียบ	สื่อสิ่งพิมพ์ (หนังสือ)	สื่ออินเทอร์เน็ต
ประเภท	Popular + Serious	Popular
อิทธิพล	สภาพสังคม, ชีวิตจริง	จินตนาการ
เนื้อหา	สะท้อนชีวิตจริง	เหนือจริง
ข้อมูลอ้างอิง	ปฐมภูมิ	ทุติยภูมิ
ชีวิตตัวละคร	ทุกชนชั้น	ทุกชนชั้น
จำนวนตัวละคร	จำกัด	ไม่จำกัด
ชื่อตัวละคร	ไทย	ไม่จำกัด
ความสมจริงของตัวละคร	สมจริง	ไม่สมจริง
อารมณ์	สะท้อนอารมณ์	บันเทิงอารมณ์
สถานที่ของตัวละคร	ไทย	ไทย, ต่างประเทศ
ความถูกต้องทางไวยากรณ์	มาก	ปานกลาง
ภาษา	วัจนภาษา	อวัจนภาษา
ความสมจริงของเนื้อหา	มาก	ปานกลาง
ความต่อเนื่องของเรื่องราว	มาก	ปานกลาง
ความโดดเด่น / เอกลักษณ์	มาก	น้อย
ขอบเขตของเนื้อหา	กระชับ	กระจาย
ขอบเขตทางศีลธรรม	มาก	ปานกลาง
โครงเรื่อง	เดี่ยว	ผสม
การสังเคราะห์เนื้อหา	มาก	ปานกลาง
องค์ประกอบ	จำกัด	ไม่จำกัด
สื่อประกอบ	สื่อเดี่ยว (อักษร)	สื่อประสม (อักษร + ภาพ + เสียง)

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบอัตลักษณ์ของนวนิยายระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออินเทอร์เน็ต

อย่างไรก็ตาม เมื่อลักษณะการนำเสนอผ่านสื่อได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบไป นักเขียนในฐานะผู้ส่งสารจึงมีอิทธิพลต่อสื่ออินเทอร์เน็ตมากขึ้น ด้วยความสัมพันธ์ระหว่างนักเขียนและอินเทอร์เน็ต ทำให้การเขียนนวนิยายแตกต่างจากการเขียนในรูปแบบเดิมไป นักเขียนก็มีอัตลักษณ์ที่แตกต่างไปด้วยเช่นกัน โดยลักษณะความแตกต่างของอัตลักษณ์นักเขียนระหว่างสื่อเก่า (หนังสือ) และสื่อใหม่ (อินเทอร์เน็ต) มีความแตกต่างกัน ตามตารางดังนี้

นักเขียน	นักเขียนสื่อสิ่งพิมพ์ (หนังสือ)	นักเขียนสื่ออินเทอร์เน็ต
อายุ	30 ปีขึ้นไป (ผู้ใหญ่)	ต่ำกว่า 30 ปี (เยาวชน)
ความรู้ทางวรรณกรรม	มาก	น้อย
วัตถุประสงค์	สะท้อนชีวิต, สมจริง	จินตนาการไร้ขอบเขต
การรับอิทธิพล	สภาพสังคมปัจจุบันในประเทศ	สื่อละคร, ภาพยนตร์, การ์ตูน จากต่างประเทศ
เวลาในการผลิตผลงาน	มาก	น้อย
การเผยแพร่ผลงาน	ช้า	เร็ว
ภาษา	วัจนภาษา	วัจนภาษา + อวัจนภาษา
เสรีภาพ	ปานกลาง	มาก
การปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน	น้อย	มาก
การปฏิสัมพันธ์กับนักเขียน	น้อย - ปานกลาง	มาก
ความรู้ภาษาที่หนึ่ง (ไทย)	มาก	ปานกลาง
ความรู้ภาษาที่สอง (อังกฤษ)	มาก	มาก - ปานกลาง
ความรู้ภาษาที่สาม (จีน,เกาหลี)	น้อย	ปานกลาง
ความสนใจในสภาพสังคม	มาก	น้อย
การยอมรับในสังคม	วงกว้าง	วงแคบ
การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	น้อย	มาก
ความถูกต้องในหลักไวยากรณ์	มาก	ปานกลาง

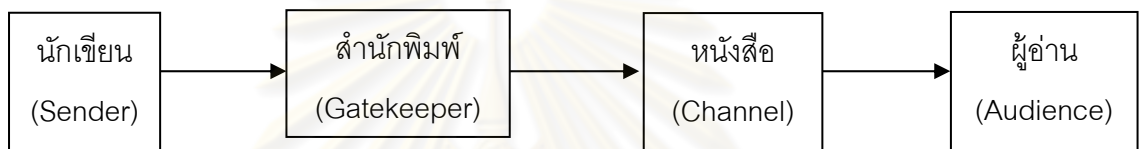
ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบอัตลักษณ์ของนักเขียนนวนิยายแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออินเทอร์เน็ต

ถ้าสังเกตจากการเปรียบเทียบระหว่างนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์กับนวนิยายบนสื่ออินเทอร์เน็ตแล้ว จะเห็นได้ว่าทางด้านนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์มีความแตกต่างด้านข้อจำกัดมาก ทั้งเรื่องการนำเสนอเนื้อหาและนักเขียนเอง เหตุเพราะนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตนั้น นักเขียนสามารถเผยแพร่เนื้อหาอย่างไรในเวลาใดก็ได้ไม่จำกัด แต่นวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์มีข้อจำกัดด้านนำเสนอเนื้อหา เนื่องจากการเผยแพร่แต่ละครั้งจำเป็นต้องผ่านการคัดกรองจากบรรณาธิการสำนักพิมพ์

ดังนั้น ตำแหน่งบรรณาธิการสำนักพิมพ์ จึงเปรียบเหมือนผู้รักษาช่องทางการสื่อสาร (Gatekeeper) อูบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (บรรณาธิการ, 2550) กล่าวว่า การเป็นผู้รักษาช่องทางการสื่อสาร ทำให้มีอำนาจควบคุมทิศทางและกระแสการไหลของข่าวสารและการคัดเลือกประเด็นในการนำเสนอต่อสาธารณะ การพิจารณาเผยแพร่หนังสือเล่มของบรรณาธิการสำนักพิมพ์ (รวมถึงนวนิยายเล่ม) จึงมีหลักเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือก คัดกรอง และตัดสินใจตีพิมพ์งาน

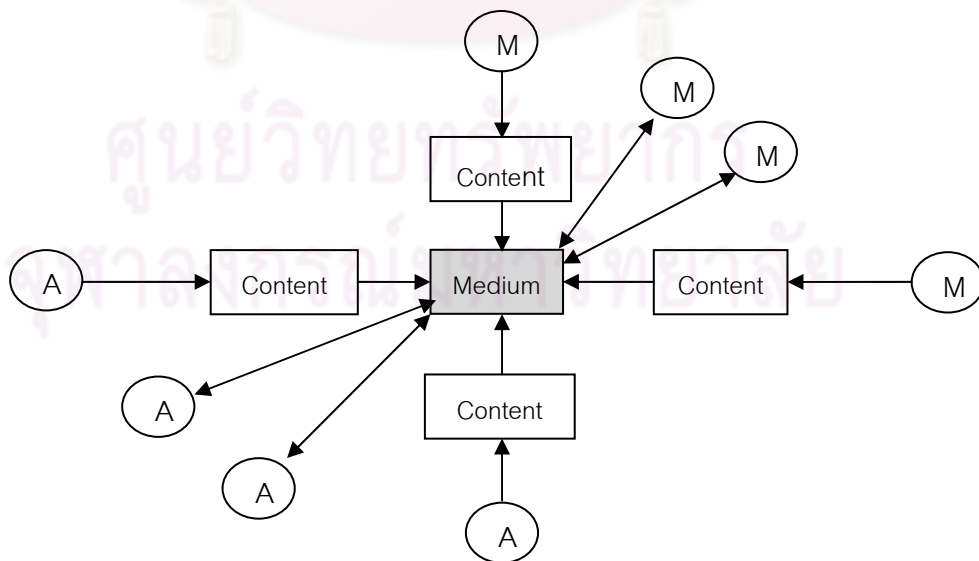
เขียน โดยพิจารณาถึงนโยบายของสำนักพิมพ์มากที่สุด รองลงมาคือพิจารณาตามความต้องการของผู้อ่าน พิจารณาตามความสนใจส่วนตัว (ของบรรณาธิการ) และพิจารณาเปรียบเทียบกับสำนักพิมพ์อื่นๆ ตามลำดับ (กิตติพงษ์ พงศ์พัฒนานวุฒิ, 2538)

เมื่อวิเคราะห์จากปัจจัยของนักเขียน เนื้อหานวนิยายที่เขียน และกระบวนการคัดกรองของบรรณาธิการสำนักพิมพ์เพื่อตีพิมพ์เป็นนวนิยายเล่มแล้ว จะได้กระบวนการผลิตสื่อ ดังภาพนี้ (คัดกรองและแปลงมาจาก ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างนักเขียน ผู้อ่าน และนักวิจารณ์ กับนักแนะนำหนังสือ ของ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (บรรณาธิการ, อ่างแล้ว))



ภาพที่ 6 แสดงแบบจำลองกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์โดยมีผู้รักษาช่องทางการสื่อสาร

ในขณะที่กระบวนการเผยแพร่นวนิยายผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต มีลักษณะเป็นสื่อสารมวลชนเช่นกัน ก็คือรูปแบบการสื่อสารในสื่อใหม่ สามารถประยุกต์ใช้กับกระบวนการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตได้ ดังภาพนี้ (ชุดความรู้วิทยาศาสตร์ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550)



ภาพที่ 7 แสดงแบบจำลองการสื่อสารมวลชนบนสื่ออินเทอร์เน็ต

จากแบบจำลองการสื่อสารมวลชนบนสื่ออินเทอร์เน็ต จะเห็นว่าข้อมูลข่าวสารถูกสร้างขึ้นโดยสื่อมวลชน (M) เช่น Web Page ของสื่อมวลชนประเภทต่างๆ หรือเนื้อหาจะถูกสร้างขึ้นโดยผู้รับสาร (A) ก็ได้ สื่อมวลชนและผู้รับสารจะส่งผ่านข้อมูลที่ตนเองสร้างขึ้นไปยังตัวสื่อ (Medium) ก็คือระบบสื่อสารใน www

แบบจำลองการสื่อสารนี้แสดงให้เห็นว่าผู้รับสารเข้ามาสืบค้นข้อมูลในกลุ่มที่ตนเองสนใจในเว็บบอร์ด (Medium) ผู้สนใจในกระทู้อื่นๆ ก็สามารถเข้าไปอ่านได้ เมื่ออ่านแล้วต้องการมีส่วนร่วมก็สามารถเข้าไปในกระทู้นั้นแล้วแสดงความคิดเห็นได้ ผู้ใช้งานจึงเป็นไปได้ทั้ง M และ A ได้ในขณะเดียวกันในแบบจำลองการสื่อสารแบบใหม่

เมื่อสังเกตจากกระบวนการสื่อสารแบบใหม่แล้ว ทำให้ทราบได้ว่าการสื่อสารโดยเผยแพร่บนเว็บบอร์ดเป็นเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ต ต่างกับการเผยแพร่บนเว็บบอร์ดผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ เพราะว่าสื่อสิ่งพิมพ์ยังมีผู้รักษาช่องทางการสื่อสาร ทำการคัดกรองสารที่ต้องเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ แต่การเผยแพร่สารผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตกระทำได้อย่างเสรี ไม่มีผู้รักษาช่องทางการสื่อสารมาทำหน้าที่คัดกรองสารที่จะเผยแพร่แต่อย่างใด

ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะเป็นสื่อที่ผู้ส่งสารเผยแพร่เนื้อหาได้อย่างเสรี ด้วยเหตุที่สื่ออินเทอร์เน็ตมีลักษณะพิเศษทางเทคโนโลยีและมีลักษณะของสื่อประสม ทำให้เนื้อหาและข้อมูลข่าวสารที่ผลิตและส่งผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมีอยู่มากมาย มีทั้งเหมาะสมและไม่เหมาะสม ทำให้ต้องเกิดการกำหนดกลไกหรือมาตรการในการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการดูแลและควบคุมการนำเสนอเนื้อหาในระดับหนึ่ง พิจารณารวม รามสูต ฤษะนันท์ และ นิธิมา คณานินันท์ ได้รวบรวมและนำเสนอกลไกในการกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ตไว้ ดังนี้ (เก็บความจาก นฤมล อนุศาสนนันท์, 2551)

1. กฎหมาย มาตรการ บทลงโทษ เช่น การบังคับใช้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

2. การปิดกั้นและกีดกันกรองเนื้อหา

2.1 การปิดกั้นโดยภาครัฐ มักทำในระดับเครือข่ายใหญ่ เช่น ระดับ gateway หรือ node ของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศ เป็นผลจากนโยบายหรือมาตรการของภาครัฐ

2.2 การปิดกั้นแบบ notice and take-down คือการแจ้งเหตุ (notice) จากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่พบเห็นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม โดยแจ้งไปที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องของรัฐ หรือผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) เมื่อได้รับแจ้งก็จะตรวจสอบ และหากเข้าข่ายผิดกฎหมาย ทาง ISP ก็ จะทำการปิดกั้น (take-down) เพื่อเป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อผู้ที่เป็นสมาชิกของ ISP โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน

2.3 การกีดกันกรองในระดับผู้ใช้ เป็นการแบ่งตามเกณฑ์และคุณสมบัติ ของผู้ใช้ เช่น การแบ่งประเภทเนื้อหา หรือการจัดอันดับหรือเรตติ้ง

3. กฎ กติกา มารยาท เป็นกลไกการกำกับดูแลพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตตามแต่ละกิจกรรมหรือสังคมอินเทอร์เน็ต มีทั้งที่เป็นธรรมเนียมปฏิบัติกันทั่วไป หรือที่เป็นกฎอย่างเป็นทางการ

ที่กล่าวมานั้นเป็นการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างนวนิยายที่เผยแพร่ผ่าน สื่อสิ่งพิมพ์และนวนิยายที่เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยใช้แนวคิดธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ตมา ช่วยเสริมแนวคิดเรื่องนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ทำให้เข้าใจวิถีและกระบวนการสื่อสารผ่านสื่อ อินเทอร์เน็ตมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องการเผยแพร่นวนิยายผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดที่ กล่าวมาทำการวิเคราะห์ในข้อมูลของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตต่อไป

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขออธิบายด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายบนสื่ออินเทอร์เน็ต สักเล็กน้อย โดยอวยพร พานิชและคณะ (2548) ได้อธิบายว่า นวนิยาย คือเรื่องราวบันเทิงคดีที่มี พฤติการณ์ต่อเนื่องกัน เป็นเรื่องที่สมมติแต่งขึ้น อาจมีมูลความจริงแฝงอยู่ นวนิยายมีองค์ประกอบ ในการเขียนที่สำคัญ เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา บรรยายฉากหรือฉาก มุมมอง การเขียน ภาษา ทำนองแต่ง ฯลฯ โดยการจำแนกในประเภทของนวนิยายนั้นมีมากมาย ได้แก่ นวนิยายรัก นวนิยายแฟนตาซี นวนิยายผจญภัย นวนิยายสืบสวน นวนิยายเขย่าขวัญ นวนิยาย

สยองขวัญ นวนิยายเชิงวิทยาศาสตร์ นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ นวนิยายลึกลับ นวนิยายการเมือง ฯลฯ

แต่ทว่า รีนฤทัย สัจจพันธุ์ (2551) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะของวรรณกรรมทางอินเทอร์เน็ตของนักเขียนรุ่นใหม่ที่นิยมเขียน มีอยู่ด้วยกัน 4 ประเภท คือ (1) แนวรักหวานแหวว (2) แนวแฟนตาซี (3) แนว Y และ (4) แนวแหวก คือ แหวกแนว เป็นการนำหลายๆ แนวมาผสมกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจะทำการวิจัยในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต 3 ประเภทเท่านั้น คือ นวนิยายรัก นวนิยายแฟนตาซี และนวนิยาย Y จึงขออธิบายลักษณะของนวนิยายประเภทดังกล่าวพอสังเขป

นวนิยายรัก หมายถึง นวนิยายที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความรักระหว่างชายกับหญิง สามารถแยกย่อยลักษณะเนื้อเรื่องได้อีกเป็นนวนิยายรักเบาสมอง นวนิยายรักสุข นวนิยายรักโศก (อวยพร พานิช และคณะ, อ้างแล้ว) ซึ่งหากเป็นนวนิยายรักตะวันตก จะมีฉากที่คู่ชายหญิงแสดงความรักกันด้วย เช่น การจูบ ซึ่งเป็นการแสดงออกในความรักแบบวัฒนธรรมตะวันตก

นวนิยายแนวแฟนตาซีนั้น เป็นเนื้อเรื่องตามจินตนาการของผู้เขียนที่ได้รับอิทธิพลมาจากวรรณกรรมตะวันตก เนื้อหาจะว่าด้วยการต่อสู้เสียมาก เช่น เรื่องอัศวินนักดาบ การใช้เวทมนตร์หรือพลังเหนือมนุษย์ การต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว อำนาจ อำนาจอาถรรพณ์ชาวกบฏดำ หรือการต่อสู้กับอสูรกาย ภูตผีปีศาจ หรือบุคคลที่ชั่วร้าย (เก็บความจาก รตชา (นามแฝง), 2547)

ส่วนนวนิยาย Y นั้น เป็นนวนิยายลักษณะใหม่ ตัวอักษร Y นั้นย่อมาจาก Yaoi และ Yuri เป็นคำที่เริ่มจากประเทศญี่ปุ่น คำว่า Yaoi (ยาโอเออิ) เป็นคำที่เรียกการ์ตูน หรือสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาความสัมพันธ์แบบรักร่วมเพศระหว่างผู้ชาย และมักจะแสดงเรื่องทางเพศอย่างเปิดเผย ส่วนคำว่า Yuri (ยูริ) นั้น คือการ์ตูนที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิงด้วยกันในลักษณะตั้งแต่มิตรภาพ ความผูกพันระหว่างกัน (Tender relationship หรือ Intense emotional connections) ความรักที่โรแมนติก (Romantic Love) ไปจนถึงกระทั่งถึงการมีสัมพันธ์ทางกายร่วมกันระหว่างเพศหญิงอย่างเด่นชัด (Explicit sex scenes) (นฤมล อนุศาสนนันท์, อ้างแล้ว)

ถ้าสังเกตจากแนวเนื้อเรื่องของนวนิยายประเภทรัก กับนวนิยาย Y แล้วจะเห็นว่า เนื้อหาที่มีลักษณะที่คล้ายกัน นั่นคือกล่าวถึงเรื่องความรักระหว่างบุคคล เพียงแต่การสลับกันของคู่ของตัวละคร ว่านวนิยายรักทั่วไปเป็นความรักของชายหญิงปกติ แต่นวนิยาย Y เป็นความรักใน

เพศเดียวกัน ซึ่งเป็นจุดที่น่าสนใจที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่อยู่ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตต่อไป

แนวคิดเรื่องทัศนคติ

มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Aptus แปลว่า ใฝ่เยี่ยง ซึ่งนักวิชาการแต่ละท่านได้ให้ความหมายของทัศนคติไว้ ด้วยความแตกต่างกันตามทรรศนะของแต่ละบุคคล ดังนี้

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2545: 138) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ สภาวะความพร้อมทางจิตที่เกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มของพฤติกรรมบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของ สถานการณ์ต่างๆ ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง และสภาวะความพร้อมทางจิตนี้จะต้องอยู่นานพอสมควร

สร้อยตระกูล (ติวยานนท์) อรรถมานะ (2541: 64) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ ผลผสมผสานระหว่างความนึกคิด ความเชื่อ ความคิดเห็น ความรู้ และความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด คนใดคนหนึ่ง สถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งออกมาในทางประเมินค่าอันอาจเป็นไปในทางที่ยอมรับหรือปฏิเสธก็ได้ และความรู้สึกเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งขึ้น

พงศ์ หรดาล (2540: 42) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ ความรู้สึกท่าที ความคิดเห็น และพฤติกรรมของคนงานที่มีต่อเพื่อนร่วมงาน ผู้บริหาร กลุ่มคน องค์กรหรือสภาพแวดล้อมอื่นๆ โดยการแสดงออกในลักษณะของความรู้สึกหรือท่าทีในทางยอมรับหรือปฏิเสธ

Newstrom และ Devis (2002: 207) ให้ความหมายของทัศนคติ ไว้ว่า ทัศนคติ คือ ความรู้สึกหรือความเชื่อ ซึ่งส่วนใหญ่ใช้ตัดสินว่า พนักงานรับรู้สภาวะแวดล้อมของพวกเขาอย่างไร และผูกพันกับการกระทำของพวกเขา หรือมีแนวโน้มของการกระทำอย่างไร และสุดท้ายมีพฤติกรรมอย่างไร

Hornby, A. S. (2001: 62) “Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English” ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ วิธีทางที่คุณคิดหรือรู้สึกต่อสิ่งใด

สิ่งหนึ่ง หรือคนใดคนหนึ่ง และวิถีทางที่คุณประพฤติต่อใครคนใดคนหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คุณคิดหรือรู้สึกอย่างไร

Gibson (2002: 102) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ ตัวตัดสินพฤติกรรมเป็นความรู้สึกเชิงบวกหรือเชิงลบ เป็นสภาวะจิตใจในการพร้อมที่จะส่งผลกระทบต่อ การตอบสนองของบุคคลนั้นๆ ต่อบุคคลอื่น ๆ ต่อวัตถุหรือต่อสถานการณ์ โดยที่ทัศนคตินี้สามารถเรียนรู้หรือจัดการได้โดยใช้ประสบการณ์

Schermerhorn (2000: 75) ให้ความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติ คือ การวางแนวความคิด ความรู้สึก ให้ตอบสนองในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อคนหรือต่อสิ่งของ ในสภาวะแวดล้อมของบุคคลนั้นๆ และทัศนคตินั้นสามารถที่จะเรียนรู้หรือถูกตีความได้จากสิ่งที่คนพูดออกมาอย่างไม่เป็นทางการ หรือจากการที่สำรวจที่เป็นทางการ หรือจากพฤติกรรมของบุคคลเหล่านั้น

จากความหมายที่นักวิชาการต่างๆ ได้กล่าวไว้ ทำให้สรุปได้ว่า ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น และแนวโน้มที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมของบุคคล เป็นปฏิกิริยาโต้ตอบ โดยการประมาณค่าว่าชอบหรือไม่ชอบ ที่จะส่งผลกระทบต่อ การตอบสนองของบุคคลในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อบุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ ในสภาวะแวดล้อมของบุคคลนั้นๆ โดยที่ทัศนคตินี้สามารถเรียนรู้ หรือจัดการได้โดยใช้ประสบการณ์

ประเภทของทัศนคติ

การแสดงออกทางทัศนคติสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท (ดาร์ณี, 2542: 43) คือ

1. ทัศนคติในทางบวก (Positive Attitude) คือ ความรู้สึกต่อสิ่งแวดลอมในทางที่ดี หรือยอมรับ ความพอใจ เช่น นักศึกษาที่มีทัศนคติที่ดีต่อการโฆษณา เพราะวิชาการโฆษณาเป็นการให้บุคคลได้มีอิสระทางความคิด

2. ทัศนคติในทางลบ (Negative Attitude) คือ การแสดงออก หรือ ความรู้สึกต่อสิ่งแวดลอมในทางที่ไม่พอใจ ไม่ดี ไม่ยอมรับ ไม่เห็นด้วย เช่น นิดไม่ชอบคนเลี้ยงสัตว์ เพราะเห็นว่าทารุณสัตว์

3. การไม่แสดงออกทางทัศนคติ หรือมีทัศนคติเฉยๆ (Neutral Attitude) คือ มีทัศนคติเป็นกลางอาจจะเพราะไม่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ หรือในเรื่องนั้นๆ เราไม่มีแนวโน้มทัศนคติอยู่เดิมหรือไม่มีแนวโน้มทางความรู้ในเรื่องนั้นๆ มาก่อน เช่น เรามีทัศนคติที่เป็นกลางต่อผู้ไม่ใคร่เวฟ เพราะเราไม่มีความรู้เกี่ยวกับโทษหรือคุณของผู้ไม่ใคร่เวฟมาก่อน

จะเห็นได้ว่าการแสดงออกของทัศนคตินั้น เกิดจากการก่อตัวของทัศนคติที่สะสมไว้เป็นความคิดและความรู้สึก จนสามารถแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมา ตามทัศนคติต่อสิ่งนั้น

ลักษณะสำคัญของทัศนคติ

เนื่องจากทัศนคติมีความสำคัญต่อการศึกษากฎติกรรมของมนุษย์ จึงมีนักจิตวิทยาหรือนักทฤษฎีทางทัศนคติจำนวนไม่น้อยที่พยายามศึกษาและทำความเข้าใจในลักษณะที่สำคัญต่างๆ ของทัศนคติ ในที่นี้จะขอกกล่าวถึงเพียงเล็กน้อย เพื่อเป็นตัวอย่งในการศึกษาเท่านั้น

ดูบ, เซน, ฮอฟแลนด์ และคณะ, เซอริฟ และเซอริฟ, ฮอว์ และไรท์, แคริช และคณะ, แมคเดวิด และฮารารี (Doob, 1974; Chein, 1948; Hovland et al., 1953; Sherif and Sherif, 1956; Shaw and Wright, 1956; Krech et al., 1962; McDavid and Harari, 1969 อ้างถึงใน จิระวัฒน์ วงศ์สวัสดิวัฒน์, 2538) ได้รวบรวมลักษณะที่สำคัญของทัศนคติไว้ดังนี้

1. ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือเกิดจากการสะสมประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ไม่ใช่สิ่งที่มีติดตัวมาแต่กำเนิด

2. ทัศนคติมีคุณลักษณะของการประเมิน (evaluative nature) ทัศนคติเกิดจากการประเมินความคิดหรือความเชื่อที่บุคคลมีอยู่เกี่ยวกับสิ่งของ บุคคลอื่น หรือเหตุการณ์ ซึ่งจะเป็น สื่อกกลางทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง

คุณลักษณะของทัศนคติในด้านการประเมินนี้ ฟิชบายน์ และไอเซน (Fishbein and Ajzen, 1975) เน้นว่าเป็นคุณลักษณะที่สำคัญที่สุด ที่ทำให้ทัศนคติแตกต่างกันอย่างแท้จริงจากแรงผลักดันภายในอื่นๆ เช่นนิสัย แรงขับ หรือแรงจูงใจ

3. ทศนคติมีคุณภาพและความเข้ม (quality and intensity) คุณภาพและความเข้มของทศนคติ จะเป็นสิ่งที่บอกถึงความแตกต่างของทศนคติที่แต่ละคนมีต่อสิ่งต่างๆ

คุณภาพของทศนคติเป็นสิ่งที่ได้จากการประเมิน เมื่อบุคคลประเมินทศนคติที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ก็อาจมีทศนคติทางบวก (ความรู้สึกรับชอบ) หรือทศนคติทางลบ (ความรู้สึกรับไม่ชอบ) ต่อสิ่งนั้น

4. ทศนคติมีความคงทนไม่เปลี่ยนแปลง (permanence) เนื่องจากทศนคติเกิดจากการสะสมประสบการณ์ และผ่านกระบวนการเรียนรู้มามาก

อย่างไรก็ตาม แม้ทศนคติจะมีความคงทนก็จริง แต่ก็ไม่จำเป็นที่เราจะต้องมีทศนคติเช่นนั้นตลอดชีวิต นวลศิริ เปาโรหิตย์ (2527) ได้กล่าวเอาไว้ว่า ทศนคติของมนุษย์ เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้เสมอ เช่น คนที่เคยมีทศนคติที่ไม่ดีต่อแขก แต่พอได้พบปะสังสรรค์แล้ว ก็อาจเปลี่ยนทศนคติมาเป็นชอบก็ได้

5. ทศนคติต้องมีที่หมาย (Attitude Object) ที่หมายเหล่านี้ เช่น คน วัตถุ สิ่งของ สถานที่ หรือเหตุการณ์ เป็นต้น

6. ทศนคติมีลักษณะความสัมพันธ์ ทศนคติแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับวัตถุ สิ่งของ บุคคลอื่นๆ หรือสถานการณ์

ในแนวคิดเรื่อง “ทศนคติ” ที่เกี่ยวข้องกับทศนคติเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทศนคติของผู้อ่าน” นั้น ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดนี้ เชื่อมโยงกับแนวคิดด้านพฤติกรรมวัยรุ่น ในการตัดสินพฤติกรรมว่าพฤติกรรมอย่างไรเป็นพฤติกรรมในด้านบวก คือ พฤติกรรมในทางที่เหมาะสม และ พฤติกรรมอย่างไรเป็นพฤติกรรมในด้านลบ คือ พฤติกรรมในทางที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่อง “ทศนคติ” เพื่ออธิบายทศนคติของผู้อ่านที่มีต่อนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในเรื่องต่างๆ ซึ่งจะทำให้ทราบว่า ผู้อ่านมีทศนคติในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตไปในทิศทางใด และมีสาเหตุหรือปัจจัยที่เกี่ยวข้องจากอะไร

แนวคิดด้านพฤติกรรมวัยรุ่น

คำว่า พฤติกรรมวัยรุ่น เป็นคำมาจากคำสองคำรวมกัน คือคำว่า พฤติกรรม และ คำว่า วัยรุ่น

โดยสรุปแล้ว คำว่า พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำนั้นผู้กระทำจะกระทำโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม ไม่ว่าคนอื่นจะสังเกตการณ์กระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม และไม่ว่าการกระทำนั้นจะพึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ก็ตาม ดังนั้น การเดิน การยืน การคิด การตัดสินใจ การปฏิบัติตามหน้าที่ การละทิ้งหน้าที่ เป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น

ส่วนคำว่า วัยรุ่น (Adolescence) โดยสรุปแล้วหมายถึง เด็กวัยรุ่นคือผู้ที่อยู่ระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ มีอายุระหว่าง 13 – 21 ปี มีการเรียนรู้ในระดับมัธยมศึกษาถึงระดับอุดมศึกษา (ม.ต้น – ม.ปลาย – มหาวิทยาลัย) และมีลักษณะพัฒนาการสูงและนำหนักแบบพุ่งขึ้น มีอารมณ์แบบพายุบูแคม ยึดกลุ่มเพื่อนเป็นหลักและเริ่มมีความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ และมีสติปัญญาแบบเหตุผลเชิงนามธรรม

ดังนั้น พฤติกรรมวัยรุ่น จึงหมายถึง การกระทำของเด็กวัยรุ่นที่มีพัฒนาการทางร่างกายและสติปัญญา เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้โดยตรงและสังเกตไม่ได้โดยตรง หรือผู้กระทำรู้ตัวและไม่รู้ตัว หรือเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ก็ตาม

อายุของวัยรุ่นโดยทั่วไป เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 15 – 21 ปี เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 13 – 21 ปี ซึ่งจะสังเกตเห็นว่า เด็กหญิงเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กชาย 2 ปี และวัยรุ่นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ คือ

1. วัยรุ่นตอนต้น ผู้หญิงมีอายุเฉลี่ย 13 – 15 ปี ผู้ชายมีอายุเฉลี่ย 15 – 17 ปี
2. วัยรุ่นตอนกลาง ผู้หญิงมีอายุเฉลี่ย 16 – 17 ปี ผู้ชายมีอายุเฉลี่ย 18 – 19 ปี
3. วัยรุ่นตอนปลาย ผู้หญิงมีอายุเฉลี่ย 18 – 21 ปี ผู้ชายมีอายุเฉลี่ย 20 – 21 ปี

การมีช่วงวัยที่มากขึ้นของวัยรุ่น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกายและจิตใจ การเปลี่ยนแปลงของร่างกายก็เช่น การเจริญเติบโตของอวัยวะส่วนต่างๆ การเจริญพันธุ์ของระบบ

เพศและการเกิดฮอร์โมนเพศในเพศชายและเพศหญิง และการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจมีลักษณะที่พอจะสรุปได้ ดังนี้

- มีความต้องการและความปรารถนาใหม่ๆ เกิดขึ้น และเป็นไปอย่างรุนแรง
- เกิดความรู้สึกทางเพศ
- เกิดความกระวนกระวายใจในเรื่องความเจริญเติบโต
- สติปัญญาและความคิดเจริญก้าวหน้ากว้างขวางออกไป
- เริ่มรู้จักรับผิดชอบ และต้องการเป็นอิสระ
- อารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ง่ายและรุนแรง
- จินตนาการมีมากขึ้น
- ความเชื่อมั่นต่างๆ เป็นไปอย่างรุนแรง
- ความสนใจในการสมาคมมีมากขึ้น
- ประสาทส่วนต่างๆ และความรู้สึกด้านสัมผัสตื่นตัวขึ้นมา

วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กมีพัฒนาการที่รวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงกลุ่มสังคม หรือการเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญา การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้นำให้เด็กต้องปรับตัว ซึ่งการปรับตัวจะนำมาซึ่งความวิตกกังวล ความเครียดทางอารมณ์ ความโกรธ ฯลฯ สแตนลีย์ ฮอลล์ (Stanley Hall) นักจิตวิทยาได้เรียกระยะวัยรุ่นว่าเป็นวัยพายุฝน (Storm & Stress) คือ เป็นวัยที่ไม่มีความมั่นคงในอารมณ์ มีความผันผวนของอารมณ์สูง และการแสดงออกของอารมณ์มักเป็นอารมณ์ที่รุนแรง

สาเหตุทำให้เกิดปัญหาของวัยรุ่น ได้แก่ (1) ปัญหาสภาพร่างกายส่วนตัว เช่น การมีโรคประจำตัว การขาดสารอาหาร การมีสติปัญญาต่ำ และความกดดันกับความผิดปกติของอารมณ์ทางเพศ (2) สภาพแวดล้อมของครอบครัว (3) กลุ่มเพื่อนของวัยรุ่น เพราะวัยนี้จะให้ความสำคัญกับสังคมเพื่อน (4) สภาพเศรษฐกิจ และ (5) สื่อมวลชนแขนงต่างๆ

นพ. พนม เกตุมาน จากสาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ได้กล่าวว่า ส่วนหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมที่ไม่ดี เนื่องจากสุขภาพจิต ถ้าวัยรุ่นมีสุขภาพจิตดีจะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีความสุข เรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพที่มี ดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อผู้อื่น ไม่เกิดอาการทางจิตเวช หรือโรคทางจิตเวชได้ง่าย ถึงแม้ชีวิตจะเผชิญปัญหาหนัก ก็สามารถแก้ไขผ่าน

ผ่านไปได้ด้วยดี นพ.พนม ยังได้กล่าวถึงเรื่องพฤติกรรมปัญหาที่พบบ่อยในหมู่วัยรุ่น ได้แก่ การเรียน คือ ไม่เรียนหนังสือ, การปรับตัว, การใช้และติดยาเสพติด, ติดเกม, ติดการพนัน, ปัญหาทางเพศ, โรคซึมเศร้าและการฆ่าตัวตาย และการมีบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมผิดปกติ (Conduct disorder) ซึ่งในปัญหาต่างๆ เหล่านี้ ปัญหาทางเพศของวัยรุ่นเป็นปัญหาหนึ่งที่สำคัญในวัยนี้เช่นกัน โดย การวิจัยชิ้นนี้ขอกล่าวเรื่องปัญหาทางเพศในสองลักษณะ คือ ปัญหารักต่างเพศ และปัญหารักร่วมเพศ

ปัญหารักต่างเพศเป็นเส้นบางๆ ที่แบ่งกั้นระหว่างการคบกันของเพศชายและเพศหญิง ในความจริงแล้ว การคบกันระหว่างวัยรุ่นชายกับวัยรุ่นหญิงถือได้ว่าเป็นเรื่องปกติ เนื่องจากการพัฒนาของวัยรุ่นทางจิต จะต้องมีการเรียนรู้ในเรื่องเพศตรงข้าม การคบเพื่อนเพศตรงข้ามในสังคมวัยรุ่นเป็นการเรียนรู้ นอกเหนือจากการเรียนรู้บทบาทของเพศตรงข้ามในครอบครัวของวัยรุ่น วัยรุ่นจะได้เรียนรู้ในบทบาทของเพศตรงข้าม และบทบาทของตัวเองในการแสดงออกต่อเพศตรงข้าม สิ่งที่จะได้เรียนรู้ต่อมาคือ การวางตัว และการปรับตัวของวัยรุ่นในการปฏิบัติต่อเพศตรงข้าม วัยรุ่นจะได้เรียนรู้การให้เกียรติต่อเพศตรงข้าม การให้และการรับ ขณะเดียวกัน ความรักของวัยรุ่นสามารถสร้างปัญหาให้วัยรุ่นได้ เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มมีการเรียนรู้ทางเพศ และเริ่มเกิดความรู้สึกทางเพศจากการเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจ เมื่อได้คบกับเพศตรงข้ามจึงเป็นความรู้สึกที่แปลกใหม่ เกิดความคึกคะนอง ทำให้วัยรุ่นอาจหมกหมุ่นกับเรื่องเพศจนขาดความยับยั้งชั่งใจ จนเกิดปัญหาต่างๆ ตามมา ได้แก่ เกิดความรักในวัยเรียน และการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ผลที่ตามมาคือ ปัญหาวัยรุ่นตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร ปัญหาโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ กลายเป็นปัญหาสังคมที่เห็นได้ในปัจจุบัน

ส่วนลักษณะทั่วไปของรักร่วมเพศ มีปรากฏในทั้งเพศชายและเพศหญิง เป็นลักษณะของการไม่สนใจในเพศตรงข้าม หรือการทำตัวเป็นเพศตรงข้าม คือ เด็กชายมีพฤติกรรมแบบเพศหญิงหรือเด็กหญิงมีพฤติกรรมแบบเพศชาย ลักษณะที่สำคัญของปัญหาพฤติกรรมนี้คือ พฤติกรรมที่บ่งบอกโดยการแสดงออกตามเพศ ซึ่งความผิดปกติในเพศชาย ผู้ชายที่มีลักษณะรักร่วมเพศจะมีลักษณะย่อยสองแบบ คือ ชายรักร่วมเพศ แต่แสดงออกความเป็นชาย จะเรียกว่าเกย์คิง (Gay King) และชายที่รักร่วมเพศ แต่แสดงถึงความ เป็นหญิงจะเรียกว่า เกย์ควีน (Gay Queen) ขณะเดียวกัน ความผิดปกติในเพศหญิง ผู้หญิงที่มีลักษณะรักร่วมเพศจะมีสามแบบ ได้แก่ หญิงรักร่วมเพศ มีการแสดงออกแบบเพศชาย จะเรียกว่า ทอม, หญิงรักร่วมเพศที่แสดงออกแบบเพศหญิง แต่มีรสนิยมรักและพอใจในทอม จะเรียกว่า ดี และหญิงรักร่วมเพศที่มีการแสดงออกแบบเพศหญิง แต่มีรสนิยมรักและพอใจกับผู้หญิงที่แสดงออกแบบเพศหญิงด้วยกัน เรียกว่า เลสเบียน (Lesbian)

การแสดงออกของพฤติกรรมทุกชนิดนั้น ผู้แสดงออกมีจุดมุ่งหมายที่จะไปให้ถึง สำหรับพฤติกรรมของวัยรุ่นที่แสดงออกนั้น หากเป็นพฤติกรรมที่ปกติ คือ เป็นพฤติกรรมที่ไม่ขัดกับ สังคม และวัยรุ่นสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมต่างๆ ได้ ย่อมไม่เป็นปัญหา แต่ถ้าเป็นพฤติกรรมที่ ผิดปกติ คือพฤติกรรมที่แสดงออกนั้น ทำให้วัยรุ่นไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างเป็นสุข และเป็นการขัดต่อสังคม ย่อมทำให้เกิดปัญหาขึ้นได้

จากที่ ฉวีวรรณ สุขพันธ์ไพฑาราม (2527) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมวัยรุ่นในลักษณะ ต่างๆ มากมาย ผู้วิจัยจึงได้จำแนกพฤติกรรมวัยรุ่นในลักษณะต่างๆ ไว้เป็นหมวดหมู่ ซึ่งอ้างอิงจาก แนวคิดเรื่อง “ประเภทของทัศนคติ” ที่แบ่งแยกไปในทางบวกและทางลบ ดังนั้น ลักษณะพฤติกรรม ของวัยรุ่น จะแบ่งได้เป็นลักษณะ “พฤติกรรมด้านบวก” กับ “พฤติกรรมด้านลบ” ดังต่อไปนี้

พฤติกรรมด้านบวก

1. พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้
 - รับผิดชอบหน้าที่ ปฏิบัติตามคำสั่ง ปฏิบัติตามกฎหมายเกณฑ์ หรือ ระเบียบของโรงเรียนและสังคม
 - ยึดถือความถูกต้อง ความยุติธรรมเป็นหลัก
 - ใช้สติ ปัญญา หรือความมีหรือเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ หรือตัดสินใจ ปัญหา มากกว่าการใช้อารมณ์
 - สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้ในระดับ “ผู้บังคับบัญชา” ที่รับผิดชอบ และ “ผู้ใต้บังคับบัญชา” ที่ปฏิบัติตามคำสั่ง

2. พฤติกรรมทางเพศด้านบวก เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกในทางเพศที่ถูกต้องและ เหมาะสม มีความสนใจในเรื่องเพศของตนเอง และเพศตรงข้ามในลักษณะที่ดี เช่น
 - สนใจในรูปร่างกายเป็นพิเศษ เช่น สนใจความองอาจ ความสวยงาม
 - พิถีพิถันในการแต่งกาย
 - วางตัว และ ปรับตัวเข้ากับเพศตรงข้ามได้อย่างเหมาะสม
 - ให้เกียรติต่อเพศตรงข้าม และแสดงออกถึงการให้ การรับ และการให้อภัยต่อเพศตรงข้าม

ดังนี้

3 .พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเคารพ ยำเกรงผู้ใหญ่ วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรม

- แสดงความนอบน้อม เคารพนับถือ ยำเกรงผู้ใหญ่
- ปฏิบัติตามคำสอนของผู้ใหญ่
- สนทนากับผู้ใหญ่ด้วยถ้อยคำที่สุภาพ

4. พฤติกรรมตั้งใจศึกษา วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

- ขยัน ตั้งใจศึกษาเล่าเรียนในสิ่งที่ตนเองสนใจ
- แสดงออกถึงความสนใจในสิ่งรอบตัว
- มีความสามารถ หรือแสดงความสามารถในกิจกรรมที่พิเศษ ที่ได้ตั้งใจ
- มีวินัย อดทนในการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ

ศึกษาและเรียนรู้

5. พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

- เชื่อมั่นในตนเอง
- เห็นอกเห็นใจ ช่วยเหลือบุคคลอื่น มีน้ำใจ และแบ่งปัน
- มีความให้อภัยต่อผู้อื่น

6. พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อ และศาสนา

- การแสดงความเคารพ การนับถือต่อศาสนาที่เชื่อถือศรัทธา
- ศึกษาคำสอนในศาสนาที่นับถือ
- แสดงความเข้าใจ หรือเชื่อมั่นในคำสอนของศาสนานั้นๆ

พฤติกรรมด้านลบ

7. พฤติกรรมก้าวร้าว วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

- แสดงความโหดร้ายโดยการใช้กำลัง ชอบต่อสู้ ทุบตี ทำลาย ทะเลาะวิวาท และรังแกคนอื่นโดยใช้ความรุนแรง ทั้งคนและสัตว์
- ทำลายสิ่งของที่เป็นของส่วนตัว ของผู้อื่น หรือของส่วนรวม
- พุดจาหยาบค้าย โวยวายกระโชกโฮกฮากไม่เกรงใจใคร
- แสดงอารมณ์โกรธ โดยการกระแทกกระทั้น

- ชอบเอาชนะ ใช้กำลังมากกว่าเหตุผล
- ดุจก ฎากถางด้วยวาจาอย่างก้าวร้าว

8. พฤติกรรมทางเพศด้านลบ เป็นลักษณะพฤติกรรมที่แตกต่างกับพฤติกรรมทางเพศในด้านบวก ได้แก่

- มีพฤติกรรมรักร่วมเพศ คือ รู้สึกชอบ พอใจ รักในบุคคลที่มีเพศเดียวกัน มีความสัมพันธ์ทางเพศกับเพศเดียวกัน ทั้งแบบผิวเผิน และแบบมีเพศสัมพันธ์ในเพศเดียวกัน
- แสดงออกในความรักอย่างรุนแรง หรือมีรสนิยมในทางเพศที่ผิดปกติ

9. พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ ในที่นี้ พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ ไม่ได้หมายความว่า วัยรุ่นจะมีพฤติกรรมเข้ากับลักษณะของคนป่วยเป็นโรคจิตเภทที่ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ แต่เป็นพฤติกรรมที่วัยรุ่นแสดงออกตามลักษณะนิสัยที่เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ ซึ่งวัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

- อารมณ์รุนแรง แสดงความไม่พอใจ จนแสดงอาการกระพืดกระเฟียด
- พูดเสียงดัง ชิงชัง และแสดงท่าทางประกอบคำพูด
- ไม่มีอารมณ์ขัน ไม่มีอารมณ์สนุก แสดงอาการขุ่นเคือง เย็นชา ทำหน้าบึ้งตึงโดยไม่มีสาเหตุ
- ไม่สามารถเก็บอารมณ์หรือความรู้สึกของตนเองได้
- แสดงออกถึงความรังเกียจ อิจฉาริษยา หึงหวง หรืออาฆาตพยาบาท
- พุดจา หรือกระทำสิ่งต่างๆ ด้วยความเอาแต่ใจตัวเอง
- พุดจายั่วโมโหผู้อื่น
- แสดงออกอย่างไม่ให้เกียรติต่อเพศตรงข้าม วางตัว หรือ ปรับตัวให้เข้ากับเพศตรงข้ามไม่ได้

10. พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์ วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

- ชอบขโมย หรือ หยิบฉวยของผู้อื่นมาเป็นของตนโดยเจ้าของไม่อนุญาต บางครั้งตนเองก็มีของสิ่งนั้นอยู่แล้วและไม่เคยใช้ประโยชน์
- พุดปด โกหก หลอกหลวง เมื่อถูกจับได้จะไม่ยอมรับผิดและบ่ายความผิดให้กับผู้อื่น
- ชอบทำการทุจริต เช่น ทุจริตการสอบ โกงในการเล่นเกม
- ชัดคำสั่ง ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่ตรงต่อเวลา แก้วตัวว่าตนเองถูกเสมอ

- ไม่รักษาคำพูด ไม่รักษาสัญญา หน้าไหว้หลังหลอก

เด็กร้อน

11. พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

- เป็นต้นเหตุของความไม่สงบ จงใจสร้างความวุ่นวาย จนทำให้ผู้อื่น
- กลั่นแกล้ง หรือ รังแก ทำให้ผู้อื่นเจ็บตัวหรือเจ็บใจ
- ช่มชู้ผู้อื่นให้กลัว แชว หัวเราะเยาะเหยียด

วัฒนธรรม

กฎหมาย

12. พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

- ไม่มีความไว้วางใจผู้อื่น ไม่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- ฝ่าฝืน ขัดขืน ไม่สนใจ หรือแสดงการต่อต้านต่อกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ
- ไม่แสดงความเคารพต่อผู้ใหญ่ เกียรติศักดิ์ครูอาจารย์ หรือผู้รักษา
- แหกคอก ต้องการเป็นจุดเด่น ไม่ชอบทำตามผู้อื่น
- ชอบตำหนิ ตีเตียน และกล่าวโทษผู้อื่น
- แสดงซึ่งกิริยาที่ไร้มารยาท ในที่ชุมชน
- สนใจในอบายมุข

พฤติกรรมดังนี้

13. พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์ วัยรุ่นจะแสดง

- มีความอดทนน้อย สนใจบางสิ่งบางอย่างในระยะเวลาอันสั้น
- ตัดสินใจไม่เด็ดขาด สองจิตสองใจ
- อารมณ์วู่วาม ใจร้อน ขาดความยั้งคิด ขาดความซั้งใจ
- ทำสิ่งอันใดเกินขอบเขตหรือความสามารถ
- แสดงปฏิกิริยาที่ควบคุมตัวเองไม่ได้

พฤติกรรมวัยรุ่นด้านบวก	พฤติกรรมวัยรุ่นด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	พฤติกรรมก้าวร้าว
พฤติกรรมทางเพศด้านบวก	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเคารพยำเกรงผู้ใหญ่	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อ และศาสนา	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์

ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างพฤติกรรมวัยรุ่นด้านบวก และพฤติกรรมวัยรุ่นด้านลบ

พฤติกรรมวัยรุ่นทั้ง 13 ลักษณะนี้ ผู้วิจัยนำมาเปรียบเทียบกับลักษณะพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่น ที่ปรากฏอยู่ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และอธิบายในการเปรียบเทียบกับทัศนคติของผู้อ่านที่มีต่อพฤติกรรมวัยรุ่นต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัย และอภิปรายในผลการวิจัยที่ได้จากพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อารดา ปรีชาปัญญา (2553) ได้ศึกษาและวิเคราะห์เรื่องอัตลักษณ์นวนิยายไทยบนอินเทอร์เน็ต โดยผลการศึกษาพบว่าการสร้างอัตลักษณ์ของนวนิยายไทยอินเทอร์เน็ตนั้น อินเทอร์เน็ตในโลกยุคหลังสมัยใหม่ เข้ามามีบทบาทในการสร้างอัตลักษณ์ภายนอก มีการใช้สื่อผสม ประเภทภาพและเสียงเข้ามาเป็นองค์ประกอบ รวมถึงการจัดระบบการให้คะแนนและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกันระหว่างนักเขียนกับนักอ่าน ก่อเกิดเป็นสังคมแห่งการแบ่งปันแลกเปลี่ยนสื่อ ซึ่งมีผลทำให้เกิดอัตลักษณ์ภายใน อินเทอร์เน็ตเป็นโลกแห่งเสรีที่ทำให้นักเขียนมีปัจเจกชนในการเขียน นักอ่านสามารถวิจารณ์และทำลายอัตตาของนักเขียน รวมถึงการทำลายสัญญากรรมนวนิยายแบบเก่า เกิดภาษากับประเภทนวนิยายแนวใหม่ มีวัฒนธรรมทางชาติที่หลากหลาย ไม่ยึดติดความเป็นชาตินิยม รวมถึงวงการธุรกิจหนังสือนวนิยาย ต้องมีการทำการตลาดที่มากกว่าการขายเพียงหนังสือ ในนวนิยายจะถูกซื้อขายดาวน์โหลด และอ่านบนเครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แทนที่หนังสือแบบกระดาษ นักเขียนนักอ่านจะต้องเข้าไปอยู่ใน

อินเทอร์เน็ตหมด เพราะนวนิยายตลอดจนหนังสือทุกประเภทจะแปรเปลี่ยนไปเป็นสื่อในโลกอินเทอร์เน็ต สถานที่ที่ทุกคนจะเป็นปัจเจกชน มีอิสระที่จะเขียน อ่าน หรือวิพากษ์อะไรก็ได้

รินรัตน์ นฤทัยพิทักษ์ (2534) ได้ทำการศึกษาในการหาพฤติกรรมในตัวละครวัยรุ่น ในนวนิยายของ “สี่ฟ้า” ตั้งแต่ พ.ศ. 2505 – 2531 การวิจัยในเรื่องนี้เป็นการศึกษาวิเคราะห์นวนิยายในแง่วรรณคดีเปรียบเทียบ โดยศึกษาเกี่ยวกับจิตวิทยาพฤติกรรมวัยรุ่น ประกอบการวิเคราะห์เปรียบเทียบนวนิยายที่มีรายละเอียดและเนื้อหาสะท้อนให้เห็นพฤติกรรมและปัญหาของตัวละครวัยรุ่น ในส่วนของผลการวิจัยนั้น พบว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังเรียน เลียนแบบ ทดลองบทบาท มีพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา หากได้ทำความเข้าใจและเรียนรู้ถึงสภาพความเปลี่ยนแปลงของตนและปรับตัวได้ดี ก็จะมีเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ทั้งนี้ต้องอาศัยความเข้าใจจากบุคคลรอบตัว ในส่วนนวนิยายของสี่ฟ้านั้น ได้แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมและปัญหาของตัวละครวัยรุ่น ทั้งที่เป็นพฤติกรรมที่ดี และพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นของตัวละครวัยรุ่น ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือทั้งผู้ปกครองและบุคคลที่เกี่ยวข้อง พยายามเข้าใจวัยรุ่นให้ดีที่สุด

นิษฐา จันทปัญญาศิลป์ (2541) ได้ทำการวิจัยเรื่องพฤติกรรมจริยธรรมของตัวละครเอกชาวจีนในนวนิยายไทย ผลการวิจัยพบว่าตัวละครเอกชาวจีนมีรูปแบบในการดำเนินชีวิตที่เน้นในเรื่องจริยธรรมเป็นหลัก โดยตัวละครเอกชาวจีนมีพฤติกรรมจริยธรรมด้านความมีเหตุผล อยู่ในอันดับที่หนึ่ง ส่วนจริยธรรมที่เป็นความประพฤติหลักของตัวละครเอกชาวจีน ได้แก่ ความเมตตากรุณา, ความกตัญญูกตเวทิต และความกล้าทางจริยธรรม ตามลำดับ การวิจัยยังได้พบอีกว่าตัวละครเหล่านั้นได้แสดงให้เห็นระดับเหตุผลแห่งการกระทำในภาพรวมในระดับเพื่อผู้อื่นและสังคมมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่ออุดมคติ, เพื่อตนเอง และ ตามแรงกดดันของสภาวะสังคม นอกจากนี้ การวิเคราะห์เนื้อหาของนวนิยาย ยังได้ค้นพบว่ารูปแบบการดำเนินชีวิตของตัวละครเอกสามารถจำแนกตามลักษณะพฤติกรรมทางจริยธรรมได้ 4 แบบ คือ (1) พฤติกรรมจริยธรรมที่เน้นหนักในด้านการครองเรือนและการดำเนินชีวิตในสังคม (2) พฤติกรรมจริยธรรมที่เน้นหนักในการดำเนินชีวิตในสังคม (3) พฤติกรรมจริยธรรมที่เน้นหนักในการบริหารงานและการดำเนินชีวิตในสังคม และ (4) พฤติกรรมจริยธรรมที่เน้นหนักในด้านการครองเรือนและการบริหารงาน

ปถรส บุญศรีโรจน์ (2539) ได้ทำการวิจัยในเรื่องการวิเคราะห์นักเขียนสตรีกับงานเขียนเรื่องทางเพศ ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยส่วนตัวมีอิทธิพลต่อทัศนคติทางเพศของนักเขียนสตรีกลุ่มตัวอย่าง ปัจจัยบางประการมีส่วนสนับสนุนและบางประการก็เป็นอุปสรรคในการผลิต

วรรณกรรมทางเพศ โดยปัจจัยเหล่านี้ทำให้ทัศนคติของนักเขียนทั้ง 3 คนแตกต่างกัน คือ (1) ม.ล.เบญจมาศ ชุมสาย ต้องการขยายสิทธิในการรับรู้เรื่องเพศแก่ผู้อ่านและให้ความรู้เรื่องเพศศึกษา แต่ก็ยังยึดถือค่านิยมและความเชื่อดั้งเดิมของไทยเกี่ยวกับสิทธิสตรี (2) กิ่งฟ้า เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา ต้องการขยายสิทธิในการแสวงหาประสบการณ์เรื่องเพศ และ (3) สุจินดา ชันตยาภรณ์ ต้องการเปลี่ยนแปลงสังคมที่เพศชายมีความสำคัญเหนือเพศหญิง

พรพรรณ ชินพวงสนนท (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบคุณค่าของบล็อกกับเว็บไซต์ และไดอารี่ ผลการวิจัยพบว่า บล็อกและไดอารี่ออนไลน์ เป็นพื้นที่ให้บริการในโลกไซเบอร์ที่ทุกคนสามารถสร้างได้เอง ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการบันทึกเรื่องราวต่างๆ โดยบันทึกได้ทั้งเรื่องราว รูปภาพ เสียง จัดลูกเล่น ดึงดูดให้คนทั่วไปเข้ามาอ่านและโต้ตอบแสดงความคิดเห็น ผู้ใช้งานสามารถตกแต่งส่วนประกอบเพิ่มเติมต่างๆ ภายในบล็อกได้หลากหลายและทำได้ อย่างอิสระ เนื้อหาที่เผยแพร่มีความหลากหลาย เช่น ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง ความรู้ ความ คิดเห็นประเภทต่างๆ เนื้อหาที่มีความเจาะจงที่เจ้าของบล็อกสนใจ อีกทั้งบล็อกสามารถตอบสนอง ความต้องการของปัจเจกในการสร้างพื้นที่ของตนเอง ในการแสดงอัตลักษณ์ ตัวตน สามารถทำ หน้าที่เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร เผยแพร่ หรือนำเสนอสิ่งต่างๆ บนพื้นที่ของตนเอง โดยผู้ใช้ สามารถกำหนด สร้าง ควบคุม เปลี่ยนแปลงรูปแบบการออกแบบและจัดวาง ตลอดจนเนื้อหาที่ ต้องการนำเสนอได้อย่างอิสระและเต็มที่

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน” จะทำการวิจัยในลักษณะการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ประกอบกับการสัมภาษณ์ในรูปแบบการจัดกลุ่มสนทนา (Focus-group Interview) ในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ในการวิจัย โดยรายละเอียดและขั้นตอนที่ได้กำหนดขึ้นเป็นระเบียบวิธีวิจัย มีดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน” มีประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 2 ประเภท คือ

1. ประเภทเอกสาร

กลุ่มตัวอย่างประเภทเอกสารที่กล่าวนี้ คือ นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้วิจัยจะทำการสุ่มตัวอย่างของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยคำนึงถึงคุณสมบัติที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาเป็นเกณฑ์การเลือกนวนิยายที่ปรากฏอยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะนำนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ www.dek-d.com มาเป็นกลุ่มตัวอย่างประเภทเอกสาร เหตุผลที่เลือกเว็บไซต์นี้เพราะเว็บไซต์ www.dek-d.com เป็นแหล่งศูนย์รวมของวัยรุ่น มีนวนิยายในเว็บไซต์ทั้งหมด 245,726 เรื่อง (สำรวจเมื่อ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2553) ผู้วิจัยจึงคาดคะเนว่าผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นเข้ามาอ่านที่นี่มากที่สุด ส่วนคุณสมบัติของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่เลือกอย่างเจาะจง มีคุณสมบัติดังนี้

- เป็นนวนิยายที่มีตัวละครอยู่ในช่วงวัยรุ่น อย่างน้อย 2 ตัวละคร
- เป็นนวนิยายที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์ www.dek-d.com มีจำนวนที่เข้า

ชม 500 ครั้งขึ้นไป

- เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ของวัยรุ่น วัยรุ่นนิยมเขียนนวนิยายประเภทรักประเภทแฟนตาซี และนวนิยาย Y ผู้วิจัยจึงเลือกประเภทของนวนิยาย 3 ประเภทนี้ ตามลักษณะของประเภทนวนิยายที่กล่าวในบทที่ 2 เท่านั้น
- เป็นนวนิยายที่ปรากฏบนหน้าเว็บไซต์ตั้งแต่ พ.ศ. 2551 – ปัจจุบัน (มีนาคม พ.ศ. 2554)
- นวนิยายที่นำมาทำการวิจัย ต้องไม่ใช่เรื่องที่มีนักเขียนคนเดียวกัน (หนึ่งเรื่อง ต่อ หนึ่งผู้เขียน เท่านั้น)
- นวนิยายที่สุ่มเลือกมานั้น เป็นนวนิยายที่เขียนจบเรื่องแล้ว

จากคุณสมบัติที่ได้กำหนดนั้น ผู้วิจัยได้เลือกนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในเรื่องต่างๆ แบ่งตามประเภทของนวนิยาย 3 ประเภท ประเภทละ 6 เรื่อง รวม 18 เรื่อง ซึ่งมีรายชื่อดังนี้

ประเภท นวนิยายรัก

1. *Burning Frame* หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด! เขียนโดย *ละอองน้ำ*/steam
2. *รักซูลมุนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ* เขียนโดย หนอน(ทราย)
3. *Blue Devil* แผนรักฉบับร้าย เขียนโดย virinya
4. *ยัยตัวร้ายกับคุณชายเจ้าอารมณ์ (with love my devil)* เขียนโดย pandadeda
5. *Sweet Love* แอบเทใจให้นายจอมโหด เขียนโดย MUSIC_มิวสิค
6. *REGENERATION LOVE* รักสายพันธุ์ใหม่ของยัยสุดเซี้ยว เขียนโดย Sol Me

ประเภท นวนิยายแฟนตาซี

7. *W.i.t.c.h. Academy* โรงเรียนลับฉบับไฮโซ เขียนโดย White_POKER
8. *My Wing* เขียนโดย !!_+Ariz the Blood_!!
9. *ฟาคอลโล* สาวน้อยนักโทษปีศาจ เขียนโดย koler
10. *Sareenia* เขียนโดย fa-levia
11. *สถาบันอันตราย The Legend of Killing* เขียนโดย tAtOoO
12. *ใต้เงาแห่งปีกสีดำ* เขียนโดย ~AMA~

ประเภท นวนิยาย Y

13. [KiHae WonKyu]Sexy master คุณหนูครับ อาย่ายั่วผม~{Yaoi} เขียนโดย 12938 Pop'Pha F

14. รักฉันให้นายได้แค่คนเดียว [Fic Yaoi K-OTIC] เขียนโดย maihugk-otic

15. คุณชายแสนร้ายกับนายใจเย็น (Yaoi) เขียนโดย mitunayon

16. fic SNSD yuri มัดใจยัยคาสโนว์ เขียนโดย คุณชายจอมรั้ว

17. รักอุ่นๆป่วนหัวใจ[FIC YURI Wonder Girls] เขียนโดย misoto

18. หยิ่งนัก...รักซะเลย (Yuri) เขียนโดย ++ผู้เผลอของ++

2. ประเภทบุคคล

กลุ่มตัวอย่างประเภทบุคคลได้แก่ ผู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่เป็นวัยรุ่น ผู้วิจัยจะทำการสุ่มตัวอย่างกับผู้อ่านแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยผู้วิจัยจะดำเนินการหากกลุ่มตัวอย่าง โดยการขอความร่วมมือกับโรงเรียนมัธยมประเภทขนาดใหญ่พิเศษ ในสังกัดของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 6 โรงเรียน เพื่อค้นหาและเก็บข้อมูลกับนักเรียนที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จำนวนโรงเรียนละ 8 คน โดยขอความร่วมมือตอบแบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อให้ทราบถึงลักษณะกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จากนั้นจึงทำการสัมภาษณ์ในลักษณะการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Interview) ทั้งหมด 6 กลุ่ม รวม 48 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ประเภทเอกสาร ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลจากนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต โดยจะใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีเกณฑ์มาจากปัญหาคำถามวิจัยข้อที่ 1 และข้อที่ 2 (ด้านลักษณะของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่น)

2. ประเภทบุคคล จะแบ่งเป็นสองช่วง ในช่วงที่หนึ่ง เป็นส่วนของการตอบแบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อให้ทราบได้ถึงลักษณะทั่วไป พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แบบสอบถามของช่วงนี้ จึงตั้งคำถามเพื่อให้ได้มาถึงข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง โดยมีประเด็นในการสอบถาม ดังนี้

2.1. ข้อมูลทั่วไป

- อายุ / เพศ
- การเรียน
- ลักษณะ และฐานะครอบครัว
- สุขภาพ
- ความสามารถ / กิจกรรมที่สนใจ

2.2. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

2.3. พฤติกรรมการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ในช่วงที่สอง ผู้วิจัยจะใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ในลักษณะการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Interview) กับผู้ให้สัมภาษณ์เป็นกลุ่ม โดยเก็บรวบรวมให้ข้อมูลที่หลากหลายในลักษณะต่างๆ ของแต่ละบุคคล อีกทั้งยังสามารถเจาะคำถามในบางเรื่อง นอกเหนือจากที่เตรียมไว้ เพื่อให้ได้รายละเอียดของข้อมูลที่น่าสนใจเพิ่มเติมและสามารถสอบถามกรณีที่ทำให้คำตอบอย่างคลุมเครือไม่ชัดเจน ดังนั้นการสัมภาษณ์ของผู้วิจัยจะใช้วิธีสัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์อิงโครงสร้างปานกลาง (Moderated Scheduled Interview) ในการเก็บข้อมูลในการวิจัย โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

- จุดเริ่มต้นของการรู้จักนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
- เหตุผลที่ติดตามอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
- ประสบการณ์การอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
 - + เวลาในการอ่าน
 - + ประเภทของนวนิยายที่อ่าน
- พฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่กำลังอ่านอยู่ หรือ

เท่าที่จำได้

- ความประทับใจในตัวละครวัยรุ่นในเรื่องที่ได้อ่าน
- พฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่ผู้ให้สัมภาษณ์พึงปรารถนา และไม่พึงปรารถนา
- การสลับตำแหน่งการสื่อสารของผู้ให้สัมภาษณ์จากผู้อ่านเป็นผู้เขียนนวนิยาย

บนอินเทอร์เน็ต

การวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหาในการวิจัยนั้น ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดและทฤษฎีที่ได้กำหนดในบทที่ 2 นำมาวิเคราะห์ร่วมกับนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งวิเคราะห์ในแนวคิดที่จะสัมพันธ์กับนวนิยาย โดยวิเคราะห์ในลักษณะการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ดังนี้

- ลักษณะของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เมื่อเปรียบเทียบกับนวนิยายสิ่งพิมพ์
- ลักษณะทั่วไปของนวนิยายแต่ละเรื่อง จะวิเคราะห์ถึงลักษณะการนำเสนอผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตแนวคิดด้านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉากและมุมมอง เป็นรายละเอียดย่อย
- ในแนวคิดพฤติกรรมวัยรุ่น จะวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครวัยรุ่นในเรื่อง

การวิเคราะห์ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์

ข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์นั้นจะนำมาพิจารณาร่วมกับข้อมูลในส่วนของ การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อวิเคราะห์ถึงทัศนคติหรือความคิดเห็นของผู้อ่าน ในเรื่องลักษณะทั่วไปของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่ผู้ให้สัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นกับตัวอย่างที่ผู้ให้สัมภาษณ์นำเสนอ และตัวอย่างที่ผู้วิจัยส่งมอบให้ผู้อ่านได้อ่านนวนิยายที่ทำการวิจัยพอสังเขป เพื่อให้ผู้ให้สัมภาษณ์แสดงทัศนคติและทำการวิจารณ์ในตัวละครวัยรุ่นที่เป็นตัวอย่าง ในการตีความข้อมูลจากบทสัมภาษณ์นี้ ผู้วิจัยจะทำการตีความข้อมูลทั้งหมดในลักษณะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลจากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยโดยใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์ โดยแบ่งการนำเสนอเป็น 3 ส่วน

1. การนำเสนอการเปรียบเทียบลักษณะของนวนิยายระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่ออินเทอร์เน็ต และลักษณะทั่วไปของ Web 2.0 ที่ใช้ในการเผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
2. การนำเสนอลักษณะของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง และพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

3. การนำเสนอทัศนคติของผู้อ่านที่มีต่อนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในเรื่อง พร้อมกับลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

การอภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยจากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะอภิปรายผลการวิจัยโดยแบ่งการนำเสนอเป็น 6 ประเด็นด้วยกัน ดังนี้

1. ความได้เปรียบของสื่ออินเทอร์เน็ต
2. การนำเสนอนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตยุคหลังสมัยใหม่
3. บทบาทของผู้เขียน
4. อิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อเนื้อหานวนิยาย
5. เนื้อหาด้านขนบและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลง
6. ความสัมพันธ์ของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตกับผู้รับสารวัยรุ่น

ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ผลการศึกษาวิจัย

การวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน” ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยในการวิเคราะห์แบ่งเป็นสามส่วน ได้แก่

1. การเปรียบเทียบนวนิยายระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์กับบนอินเทอร์เน็ต และการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของ Web 2.0 ที่ใช้ในการเผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ก่อนที่จะทำการวิเคราะห์นวนิยายกลุ่มตัวอย่างบนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ลักษณะนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตซึ่งได้เปรียบเทียบกับนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ จากนั้นวิเคราะห์ภาพรวมการใช้งานเว็บ 2.0 ที่นักเขียนของเว็บไซต์ Dek-D (www.dek-d.com) ใช้เป็นสื่อกลางเผยแพร่นวนิยาย ซึ่งชื่อของเว็บ 2.0 ที่เป็นรุ่นปัจจุบัน มีชื่อว่า My.ID (V.2.0) เว็บ 2.0 นี้มีตัวเลือกต่างๆ ในการใช้งาน โดยจะอธิบายการใช้งานดังนี้

- หน้าหลัก
- Blog
- Gallery
- Writer
- My Board
- เพื่อนของฉัน
- Network
- QMSG (Quick Message)

2. การวิเคราะห์นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ในลักษณะการนำเสนอนวนิยายบนเว็บ 2.0 กับผู้เขียน และพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเรื่องต่างๆ

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์คุณลักษณะทั่วไปของนวนิยายกลุ่มตัวอย่างบนอินเทอร์เน็ต ที่ทำการวิจัยทั้งหมด 18 เรื่อง โดยผู้วิจัยได้พิจารณาจากรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 2.1 ลักษณะของการนำเสนอนวนิยายบนเว็บ 2.0 และผู้เขียน ซึ่งจะอธิบายถึง
 - 2.1.1 ลักษณะเว็บ
 - 2.1.2 วิธีการนำเสนอ อารมณ์ โทนี่
 - 2.1.3 ลักษณะผู้เขียน และผู้อ่าน
- 2.2 โครงเรื่อง ประกอบด้วย
 - 2.2.1 ความขัดแย้ง
 - 2.2.2 จุดสุดยอดของเรื่อง (Climax)
 - 2.2.3 การคลายปมของเรื่อง
- 2.3 แก่นเรื่อง
- 2.4 ตัวละครหลัก
- 2.5 มุมมองการนำเสนอ
- 2.6 ฉาก บรรยากาศ และ สภาพแวดล้อม
- 2.7 Style การเขียน และ ภาษา

จากนั้น ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพฤติกรรมของตัวละครหลักที่เป็นวัยรุ่น จากนวนิยายกลุ่มตัวอย่างบนอินเทอร์เน็ตทั้งหมด 18 เรื่อง ผู้วิจัยจะเลือกตัวละครหลักที่ผู้เขียน บ่งบอกว่าตัวละครนั้นมีลักษณะเป็นวัยรุ่น ที่โดยผู้วิจัยได้พิจารณาจากรายละเอียดดังต่อไปนี้

- การบรรยายลักษณะนิสัยของตัวละครหลักที่เป็นวัยรุ่นโดยผู้เขียน
- บทสนทนาหรือความคิดของตัวละครหลัก และบทสนทนาหรือความคิดของตัวละครในเรื่องที่กล่าวหาหรือพาดพิงถึงตัวละครหลัก
- กิริยาอาการหรือการกระทำของตัวละครหลัก
- การที่ตัวละครอื่นแสดงท่าทีหรือปฏิกิริยาต่อตัวละครหลัก

3. การวิเคราะห์ทัศนคติของผู้อ่าน ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในเชิงคุณภาพ จากนักเรียน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน แบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนชายล้วน 2 กลุ่ม นักเรียนกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนหญิงล้วน 2 กลุ่ม และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนสหศึกษา 2 กลุ่ม เป็นจำนวนนักเรียนรวม 48 คน ซึ่ง ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลที่เป็นลักษณะข้อมูลทั่วไปของนักเรียน โดยการรวบรวมแบบสอบถามในเชิงคุณภาพ และทัศนคติที่มีต่อนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต โดยการสัมภาษณ์ในรูปแบบการจัดกลุ่มสนทนา

1. การเปรียบเทียบนวนิยายระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์กับบนอินเทอร์เน็ต และการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของ Web 2.0 ที่ใช้ในการเผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายบนสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสื่อใหม่ หากจะพูดถึงนวนิยาย เป็นรู้จักกันทั่วไปว่านวนิยายจะมีการเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ ออกมาเป็นรูปเล่มจำหน่ายทั่วไป การเผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจึงเป็นการเผยแพร่ในรูปแบบใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นเมื่อไม่นานมานี้ ดังนั้น ความแตกต่างของแต่ละสื่อจึงเกิดขึ้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ในกระบวนการต่างๆ ที่ทำให้นวนิยายเกิดขึ้นในสองสื่อ โดยหากเปรียบเทียบความแตกต่างในกระบวนการทางนิเทศศาสตร์ของสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งได้เปรียบเทียบให้นวนิยายเป็นตัวสาร (Message) แล้ว จะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. กระบวนการผลิต ในกระบวนการนี้จะหมายถึงผู้ส่งสาร (Sender) เป็นบุคคลที่มีความสำคัญในการผลิตสาร เพราะผู้ผลิตสาร ซึ่งหมายถึง ผู้เขียน จะเป็นตัวกำหนดเนื้อหาของนวนิยายทั้งเรื่อง ในนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ การได้มาซึ่งข้อมูลของผู้เขียน จะเป็นข้อมูลที่เป็นมุมมองเฉพาะของผู้เขียนเอง การแปลงข้อมูลเป็นเนื้อหาของนวนิยายจะเป็นเนื้อหาที่มองต่างมุมไม่ซ้ำในเล่มอื่นๆ แม้จะมีโครงเรื่องใกล้เคียงกัน เนื้อหาที่มองต่างมุมนี้เองจะเป็นแก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนั้น ทำให้นวนิยายเรื่องนั้นใหม่ สด และมีความเฉพาะในตัวของนวนิยายเล่มนั้น แต่นอกเหนือจากการที่ผู้เขียนต้องเขียนเนื้อหาของนวนิยายเป็นการผลิตสารแล้ว ยังมีบุคคลที่ต้องเกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ด้วย ได้แก่ บรรณาธิการ (บ.ก.) ซึ่งมีฝ่ายต่างๆ เช่น บ.ก.ฝ่ายเนื้อหา บ.ก.และบุคลากรฝ่ายศิลป์ ฝ่ายพิสูจน์อักษร ฝ่ายจัดหน้า และบุคลากรฝ่ายการพิมพ์ จะเห็นได้ว่ามีบุคลากรเข้ามาเกี่ยวข้องในการผลิตนวนิยายเล่มหนึ่งมาก และต้องมีเครื่องมือสำคัญ ได้แก่ เครื่องพิมพ์รูปเล่ม เพื่อให้ตีพิมพ์หนังสือได้เป็นจำนวนมาก กระบวนการผลิตนวนิยายในเล่มหนึ่งจึงต้องใช้เวลา

ในขณะที่นวนิยายบนสื่ออินเทอร์เน็ต ผู้ที่อยู่ในกระบวนการผลิตนวนิยายลักษณะนี้ จะมีแต่ผู้เขียนเท่านั้น ซึ่งผู้เขียนในฐานะเป็นผู้ผลิตสารที่กำหนดเนื้อหา ข้อมูลที่ผู้เขียนได้มาจะเป็นข้อมูลที่ได้มีการเผยแพร่มาแล้วในสื่อรูปแบบต่างๆ นำมาเป็นต้นแบบของข้อมูลในการเขียน เช่น ในนวนิยายเล่มเอง สื่อวิทยุและโทรทัศน์ โดยเฉพาะสื่ออินเทอร์เน็ตเอง เป็นสื่อสำคัญที่ผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตสามารถหาข้อมูลจากเครื่องมือนี้ได้ทันที เพราะข้อมูลที่พบจะเป็นข้อมูลที่มืออยู่อย่างกว้างขวางทั่วโลก เป็นความสะดวกในการหาข้อมูลมาเขียนนวนิยาย เพียงแค่นั่งหน้า

คอมพิวเตอร์แล้วเข้าระบบอินเทอร์เน็ตก็พบข้อมูลต่างๆ ได้ทั่วโลก ขณะที่ผู้เขียนนวนิยายเล่มในสมัยก่อนยุคคอมพิวเตอร์ ต้องหาข้อมูลเฉพาะด้านจากการค้นคว้าและการสัมภาษณ์

2. กระบวนการเผยแพร่ ในกระบวนการนี้จะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบการสื่อสารที่เป็นช่องทางการสื่อสาร (Channel) นั่นคือตัวสื่อที่ใช้ในการเผยแพร่นวนิยาย ในนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ ก่อนที่นวนิยายจะสามารถเผยแพร่ได้ ต้องผ่านกระบวนการของผู้กรองสาร (Gatekeeper) ก่อน ผู้ที่ทำหน้าที่นี้คือ บรรณาธิการ ซึ่งบรรณาธิการจะตรวจสอบผลงานก่อนเผยแพร่ตีพิมพ์ โดยการตรวจเนื้อหาในเรื่องให้เป็นไปตามจรรยาบรรณและสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายตามความต้องการของสำนักพิมพ์ ทำนองแต่ง การเขียนภาษา และความผิดพลาดของงานเขียน เพื่อที่จะให้นวนิยายมีคุณภาพที่จะตีพิมพ์และเผยแพร่เล่ม ในการเผยแพร่นวนิยายด้วยการตีพิมพ์เล่ม หนังสือ จะมีข้อจำกัดในเรื่องพื้นที่ นั่นคือการเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบดั้งเดิม คือ ตีพิมพ์ตัวอักษรใส่กระดาษและเย็บรวมเป็นหนังสือ รูปแบบของเนื้อหาที่นำเสนอในนวนิยายเล่มได้ ก็จะมีแต่รูปแบบของข้อความตัวอักษรในเนื้อเล่มและภาพ ถ้าภาพปกก็จะใช้สีส้น ถ้าภาพประกอบในเล่มก็จะใช้สีขาวดำหรือใช้สีส้นตามงบประมาณต้นทุนในการพิมพ์ อีกทั้งยังต้องใช้เงื่อนไขด้านการตลาดและการขายเพื่อให้นวนิยายเล่มเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย เพราะนวนิยายเล่มต้องตีพิมพ์ตามจำนวนที่จำกัด และการครอบครองเป็นเจ้าของเป็นแบบหนึ่งเล่มต่อหนึ่งผู้อ่านเท่านั้น

ในขณะที่นวนิยายบนสื่ออินเทอร์เน็ต นวนิยายที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้น สามารถเผยแพร่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ทันที โดยที่ไม่ต้องผ่านกระบวนการของผู้กรองสาร ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้เขียนว่าต้องการเพิ่มเนื้อหาอะไร ส่วนความแตกต่างในรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา นอกเหนือจากการใช้รูปแบบข้อความตัวอักษรแล้ว ผู้เขียนสามารถเพิ่มเติมรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา ในรูปแบบสื่อประสม (Multimedia) ได้อย่างอิสระ เช่น สามารถเพิ่มรูปภาพ ในลักษณะภาพนิ่ง ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว Clip video และสามารถเพิ่มเสียงประกอบและเสียงเพลงต่างๆ ลงในพื้นที่สื่ออินเทอร์เน็ตได้ตามความต้องการอย่างอิสระ เพราะสื่ออินเทอร์เน็ตจะแตกต่างจากสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีพื้นที่ในการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัด และการเผยแพร่เป็นไปในลักษณะเสมือนพื้นที่สาธารณะ ที่ผู้อ่านสามารถเข้ามาเยี่ยมชมได้อย่างไม่จำกัดจำนวนครั้งและเวลาการเข้าชม จึงไม่มีเงื่อนไขด้านการเผยแพร่ในเรื่องการตลาดและการขายแบบนวนิยายเล่ม อย่างไรก็ตาม เมื่อไม่มีผู้กรองสารในการตรวจสอบเนื้อหา ก็เชื่อว่าผู้เขียนจะสามารถเผยแพร่เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตได้ตามใจชอบ เนื้อหาที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้น ต้องเป็นไปตามกฎระเบียบ ข้อบังคับ กติกาและมารยาทตามที่เว็บไซต์ที่ให้พื้นที่เผยแพร่ได้กำหนดขึ้น เจ้าหน้าที่ของทางเว็บไซต์จะเป็นผู้ตรวจสอบหลังจากที่ผู้เขียนได้เผยแพร่เนื้อหาแล้ว ความแตกต่างของการ

กรองสารจึงแตกต่างกันตรงที่นวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ จะมีผู้กรองสารก่อนการเผยแพร่ และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จะมีผู้กรองสารหลังจากการเผยแพร่ไปแล้ว

3. กระบวนการบริโภค ในกระบวนการนี้จะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบการสื่อสารที่เป็นผู้รับสาร (Receiver) นั่นคือผู้อ่านนวนิยาย ในนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ กลุ่มผู้อ่านในนวนิยายประเภทหรือเรื่องต่างๆ จะเป็นกลุ่มผู้อ่านเฉพาะในกลุ่มเล็ก การได้มาซึ่งนวนิยายเล่มหนึ่ง ผู้อ่านจะต้องเสียทุนทรัพย์ในการซื้อหนังสือนวนิยายมาอ่าน อีกทั้งยังเสียเวลา และต้องออกกำลังไปซื้อตัวเล่มในร้านหนังสือนอกบ้าน จึงเป็นการเสี่ยงต่อรสนิยมของผู้อ่าน เพราะหากเนื้อหาไม่เป็นที่พอใจแก่ผู้อ่าน ก็เท่ากับผู้อ่านต้องเสียทรัพย์ เสียแรง และเสียเวลาไปเปล่ากับหนังสือเล่มนั้น และเกิดการสื่อสารกลับ (Feedback) ของผู้อ่านต่อผู้เขียน การที่ผู้อ่านไม่พอใจและต้องการวิจารณ์ต่อหนังสือที่ได้อ่านไปนั้น ไม่สามารถกระทำได้ทันที เพราะหนังสือถูกซื้อโดยผู้อ่านในทางเดียว ผู้อ่านไม่สามารถวิจารณ์ บอกกล่าว หรือแสดงความคิดเห็นกลับไปยังผู้เขียนได้ทันที การสื่อสารกลับในกรณีนี้ ในสมัยก่อนแม้กระทั่งปัจจุบัน อาจเกิดขึ้นได้โดยการส่งสารกลับในรูปแบบต่างๆ เช่น การส่งจดหมาย หรือการโทรศัพท์พูดคุยกับผู้เขียนหรือบรรณาธิการของหนังสือเล่มนั้น

ในขณะที่นวนิยายบนสื่ออินเทอร์เน็ต เนื่องจากพื้นที่ของสื่อเป็นลักษณะเสมือนพื้นที่สาธารณะ กลุ่มผู้อ่านในนวนิยายประเภทหรือเรื่องต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต จะเป็นกลุ่มผู้อ่านเฉพาะในกลุ่มขนาดใหญ่ จนมีขนาดถึงระดับกลุ่มมวลชน ซึ่งการเข้าถึงนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตได้นั้น หากผู้อ่านมีเครื่องมือในการสื่อสาร คือ คอมพิวเตอร์ (Computer) เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตได้แล้ว ผู้อ่านก็จะสามารถเข้าถึงนวนิยายที่เผยแพร่บนระบบอินเทอร์เน็ตได้ โดยที่ไม่ต้องเสียทุนทรัพย์ค่าเช่ามาอ่านนวนิยายเรื่องนั้นๆ (แต่ผู้อ่านต้องเสียทุนทรัพย์ในค่าบริการอินเทอร์เน็ตแทน) หากผู้อ่านไม่พอใจในเนื้อหา หรือไม่ต้องการอ่านนวนิยายเรื่องนั้นๆ ต่อ ผู้อ่านสามารถค้นหานวนิยายเรื่องอื่นที่น่าสนใจอ่านได้ทันทีโดยไม่ต้องเสียทุนทรัพย์เพิ่ม ขณะเดียวกันเมื่อผู้อ่านได้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตไปแล้ว ผู้อ่านสามารถบอกกล่าว แสดงความคิดเห็น หรือวิจารณ์นวนิยายเรื่องนั้นได้ทันที เป็นการสื่อสารกลับที่ทำให้ผู้เขียนสามารถทราบหรือรับรู้การสื่อสารที่ผู้อ่านส่งกลับมาทันที ขณะเดียวกัน ผู้เขียนเมื่อได้ทราบหรือรับรู้การตอบรับ การแสดงความคิดเห็น และการวิจารณ์จากผู้อ่านในทันที ผู้เขียนก็จะทราบทันทีว่าผู้อ่านมีการสื่อสารตอบรับในเรื่องนวนิยายที่ผู้เขียนได้เขียนไป อย่างไรก็ตาม การตอบกลับขอผู้อ่านต่อผู้เขียนนวนิยายเป็นหนังสือ ก็สามารถสื่อสารกลับมายังผู้เขียนผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตได้เช่นกัน หากผู้อ่านรู้ช่องทางการติดต่อกับผู้เขียน และผู้เขียนนวนิยายเล่มมีการเข้าใช้ระบบอินเทอร์เน็ตด้วย

การวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จึงต้องเจาะจงเว็บไซต์ที่จะเข้าถึงนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตได้เป็นหลัก Web 2.0 ที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ในลักษณะที่ใช้ในการเผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตนั้น ผู้วิจัยจึงได้มุ่งเป้าในการวิจัยไปที่เว็บไซต์ Dek-D (www.dek-d.com) เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมของวัยรุ่น จากการอ้างอิงข้อมูลของเว็บไซต์กล่าวว่า เว็บไซต์ Dek-D เป็นเว็บไซต์ที่มีวัยรุ่นเข้าชมมากที่สุดของประเทศไทย มีจำนวนผู้เข้าชมประมาณ 350,000 UIP¹ ต่อวัน 150 ล้านเพจวิวต่อเดือน และระดับของผู้ใช้งานร้อยละ 40 เป็นผู้เข้าชมในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (15 – 17 ปี) ร้อยละ 30 เป็นผู้เข้าชมในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (12 – 14 ปี) ร้อยละ 20 เป็นผู้เข้าชมในระดับมหาวิทยาลัย (18 – 23 ปี) และร้อยละ 10 เป็นผู้ชมในระดับอื่นๆ เป็นผู้ปกครองและเป็นเด็กประถม (อ้างอิงจาก <http://www.dek-d.com/advertising/profile.php>)

ในส่วนของ การให้บริการเพื่อการเผยแพร่ผลงานนวนิยายผ่าน Web 2.0 เว็บไซต์ Dek-D ได้เปิดให้บริการบล็อก (Blog) ในชื่อว่า My.ID (My Identity) เป็น Version 2.0 (พ.ศ. 2554) เพื่อให้สมาชิกของเว็บไซต์ได้สร้างสรรค์บล็อกส่วนตัวได้ตามความต้องการของสมาชิก จากที่ผู้วิจัยได้สังเกตวัตถุประสงค์ที่ทางเว็บไซต์ต้องการ และลักษณะการใช้ของสมาชิก การสร้างบล็อกของเว็บไซต์ My.ID ได้ถูกใช้ในลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร เรื่องราวที่สมาชิกสนใจ หรือบอกเล่าเหตุการณ์ที่สมาชิกได้ประสบพบเห็นในชีวิตประจำวัน ผ่านบล็อกของ My.ID เนื้อหาที่สมาชิกได้เผยแพร่ลงในบล็อกเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่าในขณะนั้นวัยรุ่นส่วนใหญ่สนใจอะไรบ้าง ความคิดของพวกเขาในเวลา นั้นคิดเรื่องอะไรและอย่างไร ทั้งนี้ความสนใจของเนื้อหาจะอยู่ที่เรื่องที่สมาชิกเขียนและประกาศไว้ในบล็อกกับจำนวนสมาชิกที่เข้ามาวิจารณ์เนื้อหาของผู้เขียนผู้นั้น ทางเว็บไซต์ได้แบ่งความสนใจในการอ่านบล็อกตามการแนะนำบล็อกของเว็บไซต์ จากการรวบรวมของทีมงาน ซึ่งมีเนื้อหาต่างๆ ดังนี้ (สำรวจเมื่อ 16 ม.ค. 2554)

- Blog แนะนำ หมวดความรัก เป็นบล็อกที่มีเรื่องราวที่สมาชิกเขียนเกี่ยวกับประสบการณ์ความรักของตัวเอง หรือเรื่องราวความรักต่างๆ ของวัยรุ่น ไม่ว่าจะแอบรัก สมหวัง หรืออกหัก ยกตัวอย่างหัวข้อบล็อก เช่น “รักคนมีเจ้าของ...” “ก่อนหिनในมือ...ถ้อยยังงใไห่หาน” “ไว้

¹ UIP หรือ Unique IP คือจำนวนผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ โดยคำนวณจากจำนวน IP Address ของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ที่ไม่ซ้ำกันใน ช่วงเวลาหนึ่ง (อ้างอิงจาก http://truehits.net/faq/f_stat.php#stat3)

อ่าน...เมื่อทะเลาะกับแฟน...” “เหนื่อย กับรัก ..ก็พักซักหน่อย!?” “รัก หรือ ชอบ มันแตกต่างกัน
 ยังไง” “สิ่งเล็กๆ ที่เรียกว่ารัก...” “ก่อนมีความรัก” “99 ประโยคดี ๆ ของคำว่า "รัก"” “เมื่อทุกอย่าง
 มันเปลี่ยนไป,,,” “โสด 10 แบบ” ฯลฯ

- Blog แนะนำ หมวดประสบการณ์ เป็นบล็อกที่มีเรื่องราวที่สมาชิกเขียนเกี่ยวกับ
 ประสบการณ์ของที่วัยรุ่นได้ประสบพบเห็นทั่วไป หรือเป็นเหตุการณ์ที่สมาชิกควรได้อ่านได้รู้โดยทั่ว
 กัน ยกตัวอย่างหัวข้อบล็อก เช่น “เฟรนด์ชิพ...” “วิบากกรรมพันคู่ ที่ที่สองแล้วจ้า” “Route12 ร้าน
 กาแฟบนเส้นทางเขาค้อ” “ก่อนสอบ” “ในวันที่รู้สึกท้อแท้?” “ประสบการณ์:เกือบตาย!!” “ไปดูหนัง
 อินทรีแดงแล้วก็ย้ายสั่งมาใหญ่” “ชีวิตเพอร์ซิ่งของข้าพเจ้า” ฯลฯ

- Blog แนะนำ หมวดแรงบันดาลใจ เป็นบล็อกที่มีเรื่องราวที่สมาชิกเขียนเกี่ยวกับ
 เรื่องราวที่เป็นความรู้ เรื่องราวที่เป็นข้อคิด ที่สมาชิกอยากให้ช่วยกันบอกต่อ เพื่อเป็นประโยชน์
 สำหรับสมาชิกรายอื่นๆ ยกตัวอย่างหัวข้อบล็อก เช่น “นั่งต่ายอยากผิวสวย” “ดวง 2554” “10
 Ideas ถูนอนแบบแปลกๆ รับลมหนาว” “ผู้ชายเพอร์เฟค สำหรับผู้หญิงแต่ละวัย” “ข้อปิ้งบอก
 นิสัย...” “คนโง่จะครองโลก” “เรื่องซึ้งๆ : เรื่องของดวงจันทร์” “New Idea...!!” “ส่องดู... ความงาม
 เล็กๆ จากกล้องจุลทรรศน์” ฯลฯ

2. เพื่อออกแบบ ตกแต่ง และสร้างสรรค์บล็อกเพื่อให้สมาชิกได้แสดงเอกลักษณ์
 ของเหล่าสมาชิกอย่างอิสระ ตามแนวคิด My Identity ซึ่งหมายถึงการเปิดโอกาสให้เยาวชนวัยรุ่น
 ได้นำเสนอความเป็นตัวของตัวเองผ่านการออกแบบและตกแต่งบล็อกของเขาเอง ซึ่งการออกแบบ
 และตกแต่งบล็อก My.ID จะมีรายละเอียดที่สำคัญสองอย่างด้วยกันคือ

2.1 Theme ของบล็อก สมาชิกผู้ใช้สามารถออกแบบองค์ประกอบของ
 บล็อกได้ตามความต้องการของตัวเอง ผ่านการตกแต่งของพื้นหลังบล็อก (Background) ซึ่งมีทั้ง
 พื้นหลังหลัก พื้นหลังรอง หัวของชื่อบล็อก กล้องโมดูล (Module) รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ และสีที่ใช้
 กับองค์ประกอบต่างๆ รูปแบบการออกแบบ Theme บล็อกของสมาชิกยังแบ่งได้ 2 รูปแบบคือ

- Theme ที่ทางเว็บไซต์จัดเตรียมไว้ให้บริการแล้ว ซึ่งทางสมาชิกสามารถ
 เลือกใช้ได้สะดวก รวดเร็วและใช้ได้ทันทีโดยไม่ต้องออกแบบตกแต่งองค์ประกอบของ
 บล็อกเอง ซึ่ง Theme ที่เว็บไซต์จัดทำขึ้นจะเป็น Theme ที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของสมาชิกได้ง่าย โทน

การใช้สีในองค์ประกอบของบล็อกก็จะเป็นสีพื้นฐานทั่วไป เช่น สีแดง เหลือง เขียว ส้ม ฟ้า น้ำตาล ดำ ฯลฯ



ภาพที่ 8 ตัวอย่างของบล็อก My.ID ที่สมาชิกผู้ใช้ออกแบบและตกแต่งโดยใช้องค์ประกอบที่ทางเว็บไซต์จัดให้

- Theme ที่สมาชิกออกแบบเอง สมาชิกสามารถออกแบบ Theme ได้ อย่างอิสระและแสดงความเป็นตัวของตัวเองอย่างเต็มที่ สมาชิกสามารถจัดการองค์ประกอบของ บล็อกได้ เช่น ใส่เพิ่ม แทนที่ สลับตำแหน่ง หรือเอาองค์ประกอบของบล็อกออกได้เลย พื้นหลัง หรือ หัวของชื่อบล็อกก็ไม่จำเป็นต้องใช้ของที่เว็บไซต์เตรียมไว้ให้ สมาชิกผู้ใช้บล็อกสามารถใส่รูปภาพ ของตัวเอง หรือภาพกราฟฟิกที่ผู้ใช้ได้ออกแบบมาเอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 9 ตัวอย่างของบล็อก My.ID ที่สมาชิกผู้ใช้ออกแบบและตกแต่งแสดงความเป็นตัวของตัวเองอย่างอิสระ

2.2 Content เพื่อความบันเทิงต่างๆ เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งของบล็อกที่ผู้ใช้สามารถตกแต่งเพื่อบ่งบอกความเป็นตัวของตัวเองได้อย่างอิสระ และเพื่อให้สมาชิกและผู้เข้าเยี่ยมชมบล็อกได้รับความสนุกสนานและความบันเทิงในของตกแต่งบล็อก ในส่วนของ Content นี้ จะมีสองลักษณะย่อยลงไปอีกคือ

- Content ที่ทางเว็บไซต์จัดเตรียมไว้ให้ ตามปกติของบล็อก My.ID จะมีลูกเล่นต่างๆ เป็น Content พื้นฐานของบล็อก เช่น Gallery แสดงรูปภาพของผู้ใช้, Dek-D Toolbar สนทนากับเพื่อนคนอื่น ๆ ได้ทันทีเหมือนการ Chat, Gift คือการเล่นมอมของขวัญพร้อมคำอวยพรให้เพื่อน, Pets คือการดูแลสัตว์เลี้ยงที่อยู่ในบล็อก, Poll คือการเปิด Poll ให้โหวตกันในเครือข่ายผู้ใช้, Quiz คือตั้งแบบสอบถามให้เพื่อนๆ เข้ามาตอบกัน, Link คือการเก็บสะสมหน้าในอินเทอร์เน็ตที่สนใจไว้ในบล็อก, Voice ใช้เพื่อบอกสถานะของผู้ใช้, Zib! สำหรับบอกลักษณะนิสัยให้เพื่อนคนอื่นรู้, Character สำหรับบอกลักษณะนิสัยของตัวเอง ฯลฯ



ภาพที่ 10 แสดงการได้รับของขวัญ (Gift) และสัตว์เลี้ยง (Pets) ในหน้าเว็บไซต์นวนิยายเรื่องที่ 3 เรื่อง Blue Devil แผนรักฉบับร้าย

- Content ที่ผู้ใช้งานดึงมาจากแหล่งอื่นๆ ภายนอกเว็บไซต์ Dek-D แล้วนำมาจัดประกอบให้เข้ากับบล็อก My.ID ของผู้ใช้ เช่น ภาพศิลปิน ดารา นักร้องที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต, Video clip ที่มาจากเว็บไซต์ต่างๆ เช่น Youtube, Code เพลง ไว้สำหรับประกอบบล็อก เมื่อผู้ชมเข้าชมบล็อก เพลงก็จะถูกเล่นขึ้น

การออกแบบ Theme และ Content ของผู้ใช้บริการวัยรุ่นมีลักษณะที่หลากหลาย อย่างไรก็ตาม ลักษณะการใช้งาน การออกแบบตกแต่ง Theme และ Content ใน My.ID ได้รับอิทธิพลมาจากการให้บริการโปรแกรมสนทนาและเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่างๆ เช่น Window Live Messenger, Hi5, Facebook เป็นต้น

3. เพื่อให้สมาชิกได้สร้างสังคมและเครือข่าย ในเรื่องต่างๆ ที่แต่ละบุคคลชอบและสนใจ เพื่อมารวมตัวกันและแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และความสนใจต่างๆ ในเครือข่ายของสมาชิก โดยปกติแล้ว สมาชิกจะใช้ My.ID เพื่อหาสังคมและเครือข่ายได้หลากหลายวิธี เช่น

การหาข้อมูลข่าวสารและโดยการถาม – ตอบคำถามตามกระทู้ที่อยู่ในเว็บไซต์ www.dek-d.com, การหาเพื่อนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันโดยใช้ตัวเลือกการค้นหาเพื่อน หรือ การหาเพื่อนที่มีภูมิลำเนาที่เดียวกันหรือที่อื่นๆ ตามต้องการ โดยนอกจากจะหาเพื่อนมาเป็นเครือข่ายตามความสนใจของสมาชิกแล้ว สมาชิกยังหาเพื่อนได้ตามเครือข่ายที่เป็นสถานที่ต่างๆ เช่น ประเทศ และ จังหวัดที่อาศัยอยู่ โรงเรียน โรงเรียนกวดวิชา และ มหาวิทยาลัยที่ศึกษา เป็นต้น

4. เพื่อให้สมาชิกได้เผยแพร่ผลงานการเขียนนวนิยาย ผ่านช่องทาง My.ID จุดประสงค์สำคัญที่ทางเว็บไซต์ Dek-D ให้อัปเดตที่เข้ามาชมเว็บไซต์ได้เกิดความบันเทิง ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เกิดพฤติกรรมรักการอ่าน และเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ นั่นคือการอ่านและเขียนนวนิยาย โดยสมาชิกที่ได้สร้างบล็อก My.ID ของ Dek-D ไว้ทุกคนสามารถสร้างหน้า Page นวนิยายของตัวเองได้ทันที โดยสามารถเลือกเขียนเป็นเรื่องสั้นหรือนวนิยายเรื่องยาวได้ และสามารถเลือกประเภทของนวนิยายที่เขียนได้อย่างอิสระ

ตัวเลือกการนำเสนอในบล็อก My.ID

ก่อนที่ผู้ใช้จะเข้าหน้าหลักของบล็อก My.ID ได้นั้น ผู้ใช้ทุกคนต้องสมัครเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ Dek-D เสียก่อน จึงจะเปิดใช้บล็อก My.ID ได้ เมื่อผู้ใช้สามารถเข้าถึงหน้าบล็อก My.ID ผู้ใช้สามารถเพิ่มเนื้อหา ปรับแต่งบล็อก และเข้าไปยังบล็อกผู้ใช้อื่นๆ เพื่อติดต่อสื่อสารกัน โดยบล็อก My.ID มีรายละเอียดต่างในหน้าบล็อก ดังนี้



ภาพที่ 11 ตัวอย่างของบล็อก My.ID มีตัวเลือกของการใช้งานด้านบนสุดของบล็อก My.ID

หน้าหลัก

คือหน้าเว็บของบล็อก My.ID ของผู้ใช้แต่ละคนที่จะแสดงความเป็นตัวของตัวเองได้ผ่านการตกแต่ง Theme และ Content ต่างๆ ที่ได้กล่าวมาในหัวข้อก่อนหน้านี้ หน้าหลักของบล็อกจะแสดงข้อมูลต่างๆ ของผู้ใช้ เช่น ข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ ได้แก่ รูปภาพ ชื่อเล่น นามแฝง นามปากกา, My.ID Stats คือ การจัดระดับของสมาชิกผู้ใช้มีตั้งแต่ระดับ 1 ดาว คือผู้ใช้ธรรมดา ถึงระดับ 6 ดาว คือ ผู้ใช้ระดับ V.I.P, My Character บ่งบอกลักษณะของผู้ใช้, Dek-D ism คือ

ระดับการเข้าชมหน้าเว็บไซต์ต่างๆ ของ Dek-D, My Group บ่งบอกว่าผู้ใช้ผู้อยู่ในกลุ่มในของเว็บไซต์ Dek-D ฯลฯ

นอกจากการบอกถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ที่อยู่นำหน้าหลักแล้ว ในหน้าหลักของบล็อก My.ID ยังได้มีเนื้อหาที่สามารถติดต่อกับสมาชิกคนอื่นๆ ได้ โดยผ่านการใช้งาน และลูกเล่นของเว็บไซต์ในลักษณะต่างๆ ทางโมดูล (Module) หรือกล่องการใช้งานในตัวบล็อกต่างๆ ได้แก่ What's up แทนคำทักทายของเจ้าของบล็อก สามารถใส่รูปภาพ Video clip หรือ Code เพลง เพื่อให้ผู้เข้าชมบล็อกสามารถชมหรือฟังให้เกิดความรู้สึกร่วมตามเจ้าของบล็อกได้, Voice มีไว้เพื่อประกาศสถานะของผู้ใช้, Gift Box เพื่อรับและส่งรูปภาพแทนของขวัญ, Link คือการนำ URL ของเว็บไซต์ต่างๆ มาใส่ไว้ในบล็อกเพื่อให้ผู้เยี่ยมชมเข้าชมได้ ฯลฯ แต่ในหน้าหลักนี้เอง ยังมีโมดูลที่เชื่อมต่อกับตัวเลือกการใช้งานในหน้าอื่นๆ ด้วย โดยเผยให้เห็นเป็นโมดูลกล่องเล็กๆ ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อการใช้งานต่อไป

Blog

เป็นตัวเลือกที่ทางเว็บไซต์บริการให้ผู้ใช้ เพื่อให้ผู้ใช้ได้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร หรือเรื่องราวที่ตัวเองสนใจหรือประสบในชีวิตประจำวัน เนื้อหาต่างๆ ที่ผู้ใช้ My.ID เขียนในหัวข้อ Blog จะแบ่งเป็นเรื่องต่างๆ ตามที่ได้กล่าวไปแล้ว ได้แก่ เรื่องราวเกี่ยวกับความรัก เกี่ยวกับประสบการณ์ต่างๆ และเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารหรือความรู้ที่ผู้ใช้ต้องการแบ่งปัน ในการเผยแพร่บล็อกใน My.ID นี้ ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ภาพและเสียงอื่นๆ พร้อมไปกับการนำเสนอบล็อกได้ เช่น สามารถใส่รูปภาพ แทรก Code เพลง หรือแทรก Video clip ในบล็อกเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชม

Gallery

ตัวเลือกการใช้งานนี้ ใช้เพื่อเก็บข้อมูลที่เป็นรูปภาพของผู้ใช้บล็อก My.ID สามารถเปิดใช้ได้ไม่จำกัดจำนวนรูปต่อห้องภาพ แต่จะจำกัดขนาด File ของรูปผู้ใช้ ตามระดับของสมาชิกในระดับต่างๆ ซึ่งหมายความว่า ถ้าผู้ใช้มีระดับสมาชิกที่สูง ผู้ใช้ก็ยังสามารถเพิ่มรูปภาพได้เยอะขึ้น การใช้ Gallery ผู้ใช้ยังสามารถมองเห็นความคิดเห็น (Comment) ของผู้อื่นต่อรูปภาพของผู้ใช้ได้ รวมไปถึง รูปที่ผู้ใช้ชื่นชอบ (Favorite Gallery) และ รูปภาพที่ผู้ใช้ถูกติดป้าย (Tag) ไว้ในภาพของผู้ใช้รายอื่นๆ ด้วย

Writer

เป็นตัวเลือกการใช้งานที่เกี่ยวกับการเขียนโดยเฉพาะ ผู้ใช้สามารถเพิ่มเนื้อหาในตัวเลือก Writer ได้โดยสามารถเขียนเรื่องราวอะไรก็ได้ได้อย่างอิสระและทุกรูปแบบ จุดประสงค์หลักของการใช้ตัวเลือก Writer สำหรับเว็บไซต์ Dek-D นั้นก็เพื่อให้เด็กและเยาวชน ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และสร้างความบันเทิงโดยการใช้จ่ายจินตนาการ เรื่องราวที่เผยแพร่ใน Writer เป็นนวนิยายเสียส่วนมาก แต่ก็มีการเขียนลักษณะอื่นๆ เผยแพร่ด้วย ไม่ว่าจะเป็น บทความ สารคดี เรื่องสั้น กลอน อนุทิน (dairy) หรือแม้แต่เครื่องมือตกแต่ง Blog ต่างๆ เช่น ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟฟิก Code เพลง ปฏิทิน นาฬิกา ฯลฯ

เมื่อผู้ใช้เลือกตัวเลือกที่ Writer ในหน้า My.ID ก็สามารถเห็นได้ว่าเรื่องที่ผู้ใช้ My.ID ตั้งขึ้นมีเรื่องอะไรบ้าง ทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกจัดการและเพิ่มเนื้อหาได้อย่างสะดวก ผู้ใช้ยังสามารถมองเห็นเรื่องที่ตนอ่านในหน้านวนิยายของผู้ใช้อื่นๆ ที่ชื่นชอบ โดยมีตัวเลือกให้กดในหน้านวนิยายก็จะขึ้นเป็น Favorite Writer ซึ่งเป็นงานเขียนที่น่าติดตาม และยังสามารถติดชื่อ (Tag) ในเรื่องที่เกี่ยวข้องได้ด้วย สำหรับรายละเอียดของหน้านวนิยายของผู้ใช้ ผู้วิจัยจะอธิบายต่อไปในหัวข้อหน้าหลักของนวนิยาย ซึ่งเป็นหัวข้อต่อไป

My Board

ตัวเลือกการใช้งานนี้จะแสดงให้เห็นให้ผู้ใช้งาน My.ID เห็นว่าผู้ใช้ได้ตั้งกระทู้อะไรบ้างใน Webboard ของเว็บไซต์ Dek-D และยังสามารถแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้ได้เข้าไปแสดงความความคิดเห็นในกระทู้ของเว็บไซต์ Dek-D กระทู้ไหนบ้าง

เพื่อนของฉัน (Friend)

ตัวเลือกการใช้งานนี้จะแสดงให้เห็นให้ผู้ใช้งาน My.ID เห็นว่าเพื่อนผู้ที่มีจากการ Add มีใครบ้าง เมื่อผู้ใช้ Add เพื่อนแล้ว ผู้ใช้ก็สามารถเข้าเยี่ยมชมบล็อก My.ID ของผู้อื่นได้ เหตุที่ผู้ใช้ต้อง Add เพื่อนคนอื่นๆ เนื่องจากตัวผู้ใช้งานหรือผู้รายอื่นตั้งค่าการมองเห็นหน้าบล็อกเป็นส่วนตัวเอง Add กันถึงจะเข้าเยี่ยมชมบล็อกซึ่งกันและกันได้ หน้า Friend นี้เองจะแสดงรายชื่อเพื่อนของผู้ใช้ทั้งหมด ชื่อของผู้ใช้ที่เข้ามาเป็นเพื่อนล่าสุด (New Friends) และยังแสดงให้เห็นว่าเพื่อนของผู้ใช้มีวันเกิดในวันที่ผู้ใช้ได้เข้าชมบล็อก ซึ่งเป็นความสะดวกที่ทำให้ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องจำวัน

เกิดของเพื่อนทั้งหมด ระบบของบล็อก My.ID จะแสดงให้เห็นวันเกิดของเพื่อนๆ เองจากการสมัครสมาชิกเว็บไซต์ Dek-D ในขั้นต้น

Network

ตัวเลือก Network จะแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้มีเครือข่ายมาจากที่ไหนบ้าง
ตัวเลือก Network นี้จะแสดงข้อมูลเครือข่าย ได้แก่ ประเทศและจังหวัดที่ผู้ใช้อาศัย
สถาบันการศึกษาต่างๆ คือ โรงเรียนที่สังกัด มหาวิทยาลัยที่สังกัด และสถาบันกวดวิชาที่เคยใช้
บริการ ผู้ใช้สามารถหาเพื่อนได้จากเครือข่ายที่แสดงดังกล่าว โดยต้องสมัครสมาชิกเพื่อใช้งาน
My.ID เสียก่อน

QMSG (Quick Message)

เป็นตัวเลือกการใช้งานที่ทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้รายอื่นได้อย่าง
รวดเร็ว โดยการใช้งานนั้น ผู้ใช้ต้องเข้าไปที่หน้า My.ID ของผู้อื่น จากนั้นเขียนข้อความที่
ต้องการลงใน Comment Box ที่หน้าหลักหรือที่หน้า QMSG ข้อความนั้นก็จะถูกทิ้งไว้เป็นกล่อง
ข้อความที่บล็อกของผู้ใช้นั้นๆ สำหรับ QMSG ยังได้บอกกับผู้ใช้ว่ามีข้อความเข้ามายังผู้ใช้เป็น
จำนวนเท่าไรแล้ว และการใส่ข้อความใน Comment Box ยังสามารถเพิ่มรูปภาพหรือภาพ
กราฟฟิคไว้ในกล่องข้อความได้อีกด้วย

ลักษณะหน้าหลักของนวนิยายที่เผยแพร่ในเว็บไซต์

ในการวิจัยครั้งนี้ สิ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญ ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักในการ
วิเคราะห์เนื้อหาของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต นั่นคือลักษณะของหน้าหลักที่เผยแพร่นวนิยายที่
ขึ้นกับบล็อก My.ID ดังนั้น ในหัวข้อนี้ จะอธิบายลักษณะหน้าหลักของนวนิยายที่ได้ถูกผู้เขียน
เผยแพร่ไว้ในบล็อก My.ID ของเว็บไซต์ Dek-D ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะมีความสัมพันธ์กับการ
ศึกษาวิจัยด้านทัศนคติของนักเขียนที่เขียนนวนิยายในเรื่องต่างๆ โดยการศึกษาน้ำหนักของ
นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจะศึกษาด้วยกัน 2 ลักษณะ คือ ลักษณะทั่วไปของหน้าหลักนวนิยาย และ
วิธีการตกแต่งหน้าหลักของนวนิยาย

ลักษณะทั่วไปของหน้าหลักนวนิยาย

องค์ประกอบสำคัญของหน้าเว็บไซต์นวนิยายของเว็บไซต์ Dek-D ผู้วิจัยขอยกองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องในการทำวิจัยในครั้งนี้เท่านั้น ซึ่งมีองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

ชื่อเรื่อง คือ ชื่อเรื่องของนวนิยายที่เผยแพร่ให้เห็นในหน้าเว็บไซต์หลัก ชื่อเรื่องจะปรากฏให้เห็นในหน้านั้นอย่างเด่นชัด ซึ่งจะปรากฏให้เห็นในช่องแถบสีด้านบนซึ่งเป็นเหมือนหัวชื่อเรื่อง (Head)

ประเภทเรื่องและข้อมูลผู้เขียน คือ ข้อมูลที่บ่งบอกถึงประเภทของเรื่องที่ถูกแบ่งประเภทโดยเว็บไซต์ และข้อมูลของผู้เขียน มีนามปากกาผู้เขียน ที่อยู่ของ e-mail และชื่อบล็อก My.ID ที่เข้าถึงได้ ในที่นี้จะขอเอ่ยถึงประเภทของเรื่องและนามปากกาผู้เขียนเท่านั้น

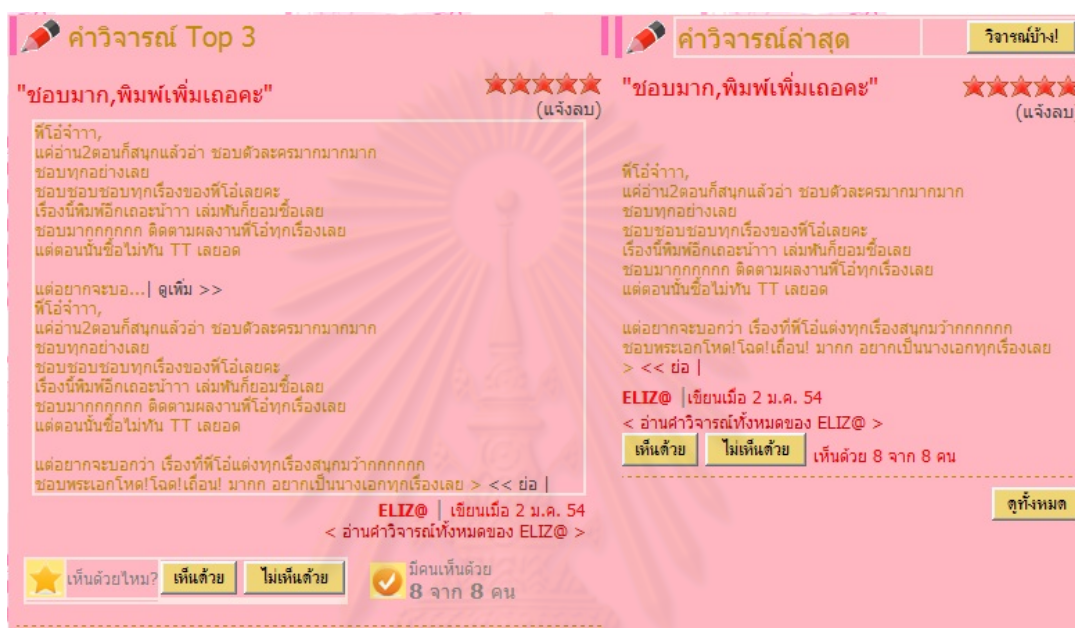
ข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง โดยปกติแล้วจะเป็นพื้นที่ที่ให้ผู้เขียนเขียนเนื้อเรื่องย่อ คำโปรย หรือข้อมูลต่างๆ ของนวนิยายเรื่องนั้นๆ แต่ทางเว็บไซต์เปิดโอกาสให้ผู้เขียนสามารถใส่เนื้อหาอะไรลงไปก็ได้ แม้กระทั่งรูปภาพนิ่ง, ภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหว, code เพลง, Video clip แม้แต่ Link โฆษณานวนิยายของตัวเอง

ตัวเลือกให้อ่านในตอนต่างๆ คือตัวเลือกที่บอกชื่อตอนแต่ละตอนของนวนิยายเรื่องนั้น ทางเว็บไซต์ได้สร้างตัวเลขบอกชื่อตอนเพื่อบ่งบอกว่านวนิยายเรื่องนั้นๆ ได้เผยแพร่กี่ตอนแล้ว ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวแค่จำนวนตอนของนวนิยายเท่านั้น

ผลงานเรื่องอื่นๆ ของผู้เขียน ในหน้าหลักของนวนิยายนั้นๆ จะบอกได้ว่าผู้เขียนผลงานชิ้นนี้ได้เขียนผลงานอื่นๆ ไปด้วยหรือไม่ ซึ่งผลงานเขียนเรื่องต่างๆ จะปรากฏให้อ่านได้เห็นเพื่อเป็นตัวเลือกที่จะติดตามอ่านผลงานของผู้เขียนต่อไป ผ่าน Link ของเรื่องนั้นๆ และเข้าไปเลือกอ่านผลงานได้ที่ตัวเลือก Writer ในบล็อก My.ID

Feedback หมายถึงการสื่อสารกลับของผู้อ่าน ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตของเว็บไซต์ Dek-D นั้น จะมีบ่งเป็นลักษณะย่อย 3 ลักษณะ คือ

คำวิจารณ์ เป็น Feedback ที่ผู้เข้าอ่านนวนิยายจะแสดงความเห็นเชิงวิจารณ์ ซึ่งผู้อ่านที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์เท่านั้นถึงมีสิทธิ์โพสต์ (post) คำวิจารณ์ลงในนวนิยายเรื่องนั้นๆ ได้ เมื่อคำวิจารณ์ปรากฏในหน้านวนิยายแล้ว ผู้อ่านอื่นๆ สามารถให้คะแนนคำวิจารณ์เป็นดาว ตั้งแต่ระดับ 1 ดาว ถึงระดับ 5 ดาว และผู้อ่านอื่นๆ สามารถแสดงความคิดเห็นในคำวิจารณ์ โดยการกดคลิกที่ปุ่ม “เห็นด้วย” หรือ “ไม่เห็นด้วย” กับคำวิจารณ์นั้น



ภาพที่ 12 ตัวอย่างการเสนอคำวิจารณ์ของนวนิยายในเว็บไซต์ Dek-D

ความคิดเห็น เป็น Feedback ที่ผู้อ่านนวนิยายจะแสดงความคิดเห็นเหมือนกับการแสดงความคิดเห็นของกระตุ้ใน Webboard ทั่วไป การโพสต์ข้อความสามารถโพสต์ได้ทั้งในหน้าหลักของนวนิยายและหน้าตอนต่างๆ ของนวนิยาย อีกทั้งสามารถโพสต์ข้อความแสดงความคิดเห็นได้ทั้งผู้ที่สมาชิกเว็บไซต์และผู้เยี่ยมชมซึ่งไม่ได้เป็นสมาชิกเว็บไซต์

ความคิดเห็นที่ 11 (จากตอนที่ 2)	
เจ็ดตรา เท่มากไปผลักปกป้องที่อุปต่อ	
	<p>Name : fahmie :)) < My.iD > [IP : 67.163.80.153] Email / Msn: miemiejung_(แอท)hotmail.com ส่งข้อความลับ วันที่: 3 กุมภาพันธ์ 2554 / 10:43</p>
ความคิดเห็นที่ 10 (จากตอนที่ 2)	
เจ็ดตราทุ่มเทมากมาย แต่ยังมีใจก็เชียร์ที่อุปบอม 5555	
PS. I LOVE YG FAMILY ~ BIGBANG 2NE1 SE7EN GUMMY etc. I am V.I.P > ___ <	
	<p>Name : CaNDy ChOu < My.iD > [IP : 58.8.20.156] Email / Msn: - ส่งข้อความลับ วันที่: 2 กุมภาพันธ์ 2554 / 21:56</p>
ความคิดเห็นที่ 9 (จากตอนที่ 2)	
มายเอานะ ที่อุปต้องคุดะบอมติ ถึงจะถุกนะ ที่อุปบอมที่อุปบอมที่อุป	
	<p>Name : view [IP : 115.87.75.102] Email / Msn: - วันที่: 2 กุมภาพันธ์ 2554 / 21:50</p>

ภาพที่ 13 ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นผ่านการโพสต์ข้อความของนวนิยายในเว็บไซต์ Dek-D

Poll การสำรวจความคิดเห็น (Poll) นั้น เป็น Feedback อีกทางหนึ่งที่ผู้เขียนจะเลือกใช้ในการสำรวจความคิดเห็นเป็นตัวเลือกที่ผู้เขียนให้ผู้อ่านได้เลือก ซึ่งเป็นตัวเลือกแบบบังคับเลือก เพื่อวัดระดับในเรื่องต่างๆ ที่ผู้เขียนต้องการรู้ และอาจเป็นประโยชน์หรือเพื่อสร้างความพอใจให้กับผู้อ่าน ในการประมวผลผลของการสำรวจความคิดเห็นแต่ละครั้ง ทางเว็บไซต์จะประมวผลผลให้อย่างทันทีตามระบบของเว็บไซต์ เพื่อให้ทั้งผู้เขียนและผู้อ่านได้ทราบผลการสำรวจอย่างรวดเร็ว

การวัดระดับการเข้าชมของผู้อ่าน ในหน้าหลักของนวนิยายแต่ละเรื่องนั้น มีการวัดระดับจำนวนของผู้เข้าชมที่เข้ามาอ่านนวนิยาย โดยจะมีการวัดจากผลโหวตจากสมาชิกในลักษณะคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ความชอบและไม่ชอบ จำนวนครั้งที่เข้าชมในแต่ละเดือน จำนวนครั้งที่เข้าชมโดยรวมทั้งหมด จำนวนความคิดเห็น และจำนวนสมาชิกที่ติดตามจาก Favorite Writer (ในภาพจะกล่าวไว้ว่าเป็น “แฟนพันธุ์แท้” ก็คน) ส่วนการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอ

ยกตัวอย่างการวัดระดับการเข้าชมของผู้อ่านจาก “จำนวนครั้งที่เข้าชมโดยรวมทั้งหมด (Overall)” เท่านั้น



ภาพที่ 14 ตัวอย่างการวัดระดับการเข้าชมของผู้อ่านของนวนิยายในเว็บไซต์ Dek-D

การรณรงค์ การรณรงค์ในนวนิยายบนเว็บไซต์ Dek-D นั้น ผู้วิจัยได้สังเกตลักษณะการรณรงค์ที่เกิดขึ้นมีสองแบบ คือ ฝ่ายเว็บไซต์ดำเนินการ และ ฝ่ายผู้ใช้ดำเนินการ สำหรับประเด็นในการรณรงค์นั้น ผู้วิจัยพบว่ามีอยู่สามประเด็น ดังนี้

1. **การคัดลอกผลงาน** เป็นการดำเนินการของทางฝ่ายเว็บไซต์ ซึ่งทางเว็บไซต์ต้องการป้องกันไม่ให้ผู้ใช้คัดลอกผลงานของผู้ใช้อื่นๆ ซึ่งหมายความถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้น การป้องกันในขั้นต้น ทางเว็บไซต์จึงไม่ให้ผู้ใช้ทำการ Copy ข้อความของเนื้อหาที่ลงในหน้านวนิยายบนเว็บไซต์

2. **การรณรงค์ห้ามนวนิยายโป๊** เป็นการดำเนินการรณรงค์ของทางฝ่ายเว็บไซต์ เนื่องจากผู้ที่เข้าไปอ่านนวนิยายส่วนใหญ่เป็นเยาวชนและอยู่ในช่วงวัยรุ่น ทางเว็บไซต์ได้ตระหนักดีเรื่องการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมแก่เยาวชนและวัยรุ่น เช่น ฉากที่มีบทสนทนาและการบรรยายถึงการมีเพศสัมพันธ์ของตัวละครอย่างโจ่งครึ้ม ทางเว็บไซต์ Dek-D จึงประกาศเป็นป้ายขึ้นอยู่ในหน้าเว็บไซต์นวนิยายของผู้ใช้ทุกคนว่า “หยุด ก่อนโดนแบน ชาวเด็กดีไม่ปลืมนิยายโป๊”



ภาพที่ 15 ตัวอย่างการใช้ภาพรณรงค์ของทางเว็บไซต์ เรื่องการห้ามไม่ให้ผู้ใช้เผยแพร่นวนิยายที่มีเนื้อหาโป๊เปลือย

แต่เนื่องจากนวนิยายในเว็บไซต์ Dek-D มีผู้เขียนเข้ามาเขียนและเผยแพร่เป็นจำนวนมาก ทางเว็บไซต์จึงขอความร่วมมือกับทางผู้ให้บริการบล็อกว่าหากพบนวนิยายที่ผิดกฎระเบียบของทางเว็บไซต์ ให้ติดต่อกับทางเว็บไซต์เพื่อให้เจ้าหน้าที่เข้ามาดำเนินการ

เตือนผู้เขียนหรือแบนนวนิยายนั้น ในส่วนของกาการดำเนินการของฝ่ายเว็บไซต์ ที่จะดำเนินการกับผู้คัดลอกนวนิยายและการเผยแพร่นวนิยายที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ทางเว็บไซต์จะสุ่มตรวจเนื้อหาต่างๆ ที่เพิ่มเข้ามาในระบบทุกวัน เมื่อพบเนื้อหาที่ผิดกฎระเบียบของทางเว็บไซต์ ทางเว็บไซต์จะดำเนินการเตือนผู้เขียนในลำดับแรกๆ หากผู้เขียนได้แก้ไขเนื้อหาแล้ว แต่ยังเผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอีกครั้ง ทางเว็บไซต์ก็จะเข้ามาแทรกข้อความให้หน้าเว็บไซต์นวนิยายนั้น ว่าเรื่องดังกล่าวได้ถูกแบนไปแล้ว อย่างไรก็ตาม การแบนเรื่องของทางเว็บไซต์ยังมีสองแบบ คือ เรื่องที่แบนแล้วสามารถแก้ไขเนื้อหาได้ หรือทางเว็บไซต์ได้ลบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในหน้านั้นออกจากระบบอินเทอร์เน็ตไปเลย

บทความนี้มีเนื้อหาบางตอนที่**ไม่เหมาะสม** กรุณา แก้ไขเนื้อเรื่องทันที มิฉะนั้นจะ**ถูกพิจารณาแบน** บทความ หากแก้ไขเสร็จแล้ว กรุณาแจ้งมาที่ **writer@dek-d.com**

ภาพที่ 16 ตัวอย่างข้อความเตือนในหน้านวนิยายที่เข้าข่ายผิดกฎระเบียบของทางเว็บไซต์

**ไม่สามารถเข้าชมได้เนื่องจากบทความตอนนี้อน
แบน**

การแบนบทความ ไม่ได้แปลว่าบทความนั้นไม่ดี หรือต้องการกำจัดออกจากเว็บไซต์แต่เป็น การ
ตัดตอนให้ผู้เขียนแก้ไขเนื้อหาในส่วนที่ไม่เหมาะสมเมื่อดำเนินการแก้ไขแล้ว กรุณาแจ้ง

ปลดแบน



บทความทุกบทความที่โดนแบน ก่อนแบนทีมงานจะทำการตรวจสอบ และอ่านบทความนั้นก่อน จึงจะ
พิจารณาแบนบทความ บทความจะไม่ถูกแบนโดยไม่ผ่านการตรวจสอบจากทีมงานก่อน

กฎเกณฑ์ในการแบนบทความ

1. มีเนื้อหาไม่เหมาะสม อันได้แก่
 - 1.1. ใช้ข้อความหยาบคาย
 - 1.2. มีเนื้อหาลามก โดยพิจารณาจากความรุนแรงของเนื้อหา เช่นมีฉากที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมอย่างมาก
ใช้ภาษา บรรยาย หรือพรรณณาจนเกินขอบเขตที่เหมาะสม
 - 1.3. มีจุดประสงค์ของบทความไม่เหมาะสม เช่นเป็นบทความที่ตั้งขึ้นเพื่อใช้ต่อว่าผู้อื่น นำข้อมูลหรือ
เรื่องราวส่วนตัวผู้อื่นที่มีได้เป็นบุคคลสาธารณะมาเปิดเผย ทั้งที่เป็นเรื่องจริงและเรื่องที่แต่งขึ้น
2. เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา
 - 2.1. คัดลอกผลงานเช่นบทความ, เนื้อหา, กราฟฟิค, ภาพประกอบ, งานศิลปะ ของผู้อื่นมาโดยไม่ขอ
อนุญาต และไม่อ้างอิงแหล่งที่มา ผลงาน
 - 2.2. เผยแพร่ หรือเปิดให้ดาวน์โหลดผลงานที่มีลิขสิทธิ์เช่น เพลง, การ์ตูน, ภาพยนตร์, MV

ในกรณีที่มีข้อสงสัยเกี่ยวกับการแบน กรุณาสอบถามที่ >
writer@dek-d.com 

ภาพที่ 17 ตัวอย่างข้อความแสดงในหน้านวนิยายที่ถูกแบนเนื่องจากกระทำผิดกฎระเบียบของทางเว็บไซต์

3. การรณรงค์กันเองของผู้เขียน ผู้วิจัยสังเกตได้ว่า ผู้เขียนนวนิยายเรื่องต่างๆ มีความประสงค์ในการบอกกล่าวกับผู้อ่านในเรื่องการอ่านนวนิยายในหน้านั้นๆ การรณรงค์กันเองของผู้เขียนจึงปรากฏเป็นข้อความในรูปภาพหรือภาพกราฟิกเคลื่อนไหวแบบต่างๆ เป็นการสื่อสารกับผู้อ่านในทางอ้อมถึงความต้องการที่ผู้เขียนคาดหวังในตัวผู้อ่าน



ภาพที่ 18 ตัวอย่างการใช้ภาพเพื่อการรณรงค์ในแบบต่างๆ ของทางบรรดาผู้เขียน

รายละเอียดอื่นๆ ในรายละเอียดอื่นๆ ของหน้านวนิยายเว็บไซต์ Dek-D นั้น ผู้วิจัยขออธิบายเพื่อประกอบลักษณะทั่วไปของหน้าหลักนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ไม่มีความเกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งได้แก่ Link ไปหน้าอื่นๆ ของเว็บไซต์ Dek-D ซึ่งเป็น Link ที่ต้องการให้ผู้อ่านเข้าถึงหน้าต่างๆ ของเว็บไซต์ Dek-D ทั้งนี้โดยไม่ต้องพิมพ์ URL ของเว็บไซต์แค่เพียงคลิกที่ Link ต่างๆ นอกจากนี้ยังมี Link ที่ผู้เขียนนวนิยายได้สร้างขึ้นเพื่อให้เข้าไปอ่านเรื่องอื่นๆ ที่ผู้เขียนได้เขียนไว้ได้ และยังมีโฆษณาแทรกที่หน้า นวนิยายของเว็บไซต์อีกด้วย เมื่อคลิกที่ภาพโฆษณา ก็จะเข้าถึงผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ได้โฆษณาบนหน้าเว็บไซต์นั้นๆ

วิธีการตกแต่งหน้าหลักของนวนิยาย

การตกแต่งหน้าหลักนวนิยายของผู้เขียนนั้นบ่งบอกถึงความตั้งใจในการประดับตกแต่งองค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้หน้าของนวนิยายสวยงาม น่าสนใจ ดึงดูดผู้อ่านให้เข้ามาอ่านในหน้านวนิยายนั้น อีกทั้งยังบ่งบอกถึงความชอบ ความสนใจ รสนิยมของผู้เขียนที่สนใจในสิ่งนั้นๆ

เป็นพิเศษ อาจเป็นเรื่องของรูปภาพ เช่น ภาพการ์ตูน ภาพดาราศิลปิน นักร้อง นักแสดง เพลง หรือ Video clip ที่ใส่ประกอบในหน้านวนิยายนั้น หรือแม้กระทั่งของตกแต่งต่างๆ ที่สวยงาม เช่น สัตว์เลี้ยง ภาพกราฟฟิกโฆษณานวนิยาย (Banner) สิ่งเหล่านี้จะดึงดูดผู้อ่านที่มีความชอบความสนใจในสิ่งเดียวกับผู้เขียน การตกแต่งหน้านวนิยายจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ผู้เขียนสนใจจะตกแต่ง เพื่อเพิ่มยอดผู้อ่านด้วย ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า การตกแต่งในหน้านวนิยายบนเว็บไซต์ Dek-D มีสองลักษณะดังนี้

1. การตกแต่งแบบธรรมดา คือ ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนั้นไม่ได้ลงรายละเอียดในการตกแต่งหน้านวนิยายมากนัก จะปรากฏให้เห็นในลักษณะหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนั้นๆ จะมีพื้นหลัง (Background) เป็นสีที่ทางเว็บไซต์ตั้งค่าไว้อยู่แล้วตามปกติ ซึ่งพื้นหลังจะเป็นสีเหลืองออกไปทางโทนเบจ อย่างไรก็ตาม การตกแต่งเนื้อหาในส่วนข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง ผู้เขียนอาจตกแต่งใส่รายละเอียดเพิ่มเติมได้ตามอิสระ โดยไม่สนใจพื้นหลัง แถบสีหัวข้อเรื่อง และรายละเอียดอื่นๆ ที่ทางเว็บไซต์จัดเตรียมไว้ให้ ผู้วิจัยคาดว่า ผู้เขียนที่ตกแต่งในลักษณะนี้ เป็นคนที่เรียบง่าย หรือต้องการเน้นหนักในการนำเสนอผลงานการเขียนมากกว่าการตกแต่งหน้านวนิยาย

2. การตกแต่งแบบอิสระ คือ ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนั้นตกแต่งรายละเอียดเพิ่มเติมในหน้าหลักนวนิยายอย่างเต็มที่ ผู้เขียนจะสรรหาของตกแต่งต่างๆ โดยของตกแต่งนั้นจะขึ้นอยู่กับความชอบ ความสนใจ และรสนิยมของผู้เขียน แม้แต่พื้นหลัง หรือหัวข้อเรื่องก็ถูกเปลี่ยนแปลงได้ โดยผู้เขียนอาจใช้โทนสีต่างๆ มาใช้เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของนวนิยาย หรือใช้รูปภาพมาประดับตกแต่งเป็นพื้นหลังของหน้านวนิยายนั้นๆ เลยก็ได้ สำหรับของตกแต่งต่างๆ ที่เพิ่มรายละเอียดไว้ในส่วนของข้อมูลเบื้องต้น ผู้เขียนก็สามารถตกแต่งได้เต็มที่เช่นกัน อาจมีการใช้ของตกแต่งที่ดูหวือหวา มากกว่าการตกแต่งแบบธรรมดาด้วยซ้ำ นอกจากการตกแต่งแบบอิสระจะบ่งบอกถึงอารมณ์ของนวนิยายแล้ว การตกแต่งแบบอิสระที่ให้ทราบด้วยว่า ผู้เขียนมีความชอบในเรื่องอะไรบ้าง เช่น ดารา ศิลปิน นักร้อง นักแสดง เพลงดัง ฯลฯ รายละเอียดเรื่องภาพและเสียงที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านี้เป็นเครื่องดึงดูดให้ผู้อ่านที่มีความชอบเช่นเดียวกับผู้เขียนเข้ามาอ่านนวนิยายเรื่องนั้นๆ



ภาพที่ 19 ตัวอย่างการตกแต่งหน้านวนิยายบนเว็บไซต์แบบธรรมชาติ



ภาพที่ 20 ตัวอย่างการตกแต่งหน้านวนิยายบนเว็บไซต์แบบอิสระ

เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาในองค์ประกอบของนวนิยายที่เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตแล้ว ผู้วิจัยจึงนำลักษณะองค์ประกอบมาเปรียบเทียบกับลักษณะองค์ประกอบของนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงพบความแตกต่างของนวนิยายในการเผยแพร่ของสื่อทั้งสองแบบ คือ

1. ชื่อเรื่องของนวนิยาย เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงเนื้อเรื่องหรือแก่นเรื่องของนวนิยายได้ทั้งหมด นวนิยายไทยสมัยก่อนจนกระทั่งสมัยปัจจุบัน หากสังเกตให้ดีจะเห็นว่า นวนิยายที่ดีพิมพ์

เป็นรูปเล่ม จะใช้คำไทยมาประกอบเข้าให้เป็นประโยค สำนวน หรือวลีที่สั้น กระชับ บ่งบอกถึงใจความของเนื้อเรื่อง เราสามารถพบเห็นนวนิยายเล่มที่มีชื่อลักษณะนี้ ตามร้านหนังสือทั่วไป โดยหลักการตั้งชื่อเรื่องนวนิยาย มีวิธีคิดในการตั้งชื่ออยู่สองวิธี คือ (1) ตั้งชื่อโดยยึดหลักการขาย และ (2) ตั้งชื่อโดยยึดความสุนทรีย์ของภาษาและอารมณ์ของเรื่อง (รตชา (นามแฝง), อ่างแล้ว) ในขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เนื่องจากผู้เขียนได้รับอิทธิพลมาจากวรรณกรรมและสื่อในรูปแบบอื่นๆ ที่มาจากต่างประเทศ ชื่อเรื่องของนวนิยายจึงได้รับอิทธิพลมาจากวรรณกรรมและสื่ออื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และการ์ตูน ที่มาจากต่างประเทศ ทั้งชื่อที่เป็นภาษาต่างประเทศ และชื่อที่คล้ายกับสื่ออื่นที่กล่าวมา นำมาเปลี่ยนชื่อเป็นภาษาไทย เป็นชื่อที่มีประโยค สำนวน และวลีที่ยาว ซึ่งนวนิยายที่ผู้วิจัยได้ยกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง มีชื่อเรื่องในลักษณะหลังเสียส่วนใหญ่ สามารถสังเกตจากการวิเคราะห์ในส่วนต่อไปได้

2. อัตลักษณ์ของผู้เขียน การนำเสนอเนื้อหา และรูปแบบบนพื้นที่สื่อของนวนิยายแต่ละแบบ สามารถบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของผู้เขียนนวนิยายระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออินเทอร์เน็ตได้แตกต่างกัน โดยนวนิยายที่ตีพิมพ์เป็นรูปเล่ม ต้องมีส่วนประกอบ 4 อย่างที่บ่งบอกถึงผู้เขียนหรืองานของผู้เขียนนั้นๆ ได้ ได้แก่ (1) ชื่อ หรือ นามปากกาผู้เขียน (2) ประเภทของนวนิยาย (3) การออกแบบปก (คัดกรองจาก รตชา (นามแฝง), อ่างแล้ว) และ (4) ทำนองแต่งที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้เขียน ซึ่งการรับรู้ถึงอัตลักษณ์ของผู้เขียน ผู้อ่านต้องได้ศึกษา คือต้องได้อ่านก่อนถึงรู้ว่าผู้เขียนนวนิยายเล่มในเรื่องหนึ่ง เขียนเรื่องประเภทไหน มีการใช้ภาษาอย่างไร และภาพปกนวนิยายของเขาเป็นอย่างไร ถึงจะบ่งบอกอัตลักษณ์ของผู้เขียนได้ ในขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต การบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของผู้เขียนจะให้ความหมายที่แตกต่างกัน คือ อัตลักษณ์ของผู้เขียนสามารถบ่งบอกได้จากลักษณะการตกแต่งของหน้านวนิยายบนเว็บไซต์ เช่น การประดับตกแต่งหน้าเว็บไซต์ การเพิ่มเนื้อหาที่เป็นสื่อประสมในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย ได้แก่ การใส่รูปภาพทั้งภาพนิ่งและภาพกราฟิกเคลื่อนไหว การเพิ่มเสียงเพลงและเสียงประกอบต่างๆ ซึ่งนอกจากบ่งบอกแนวเรื่องของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตได้แล้ว ยังบ่งบอกกรสนิยมหรือความชื่นชอบของผู้เขียนได้อีกด้วย

3. ศิลปกรรมในการนำเสนอ คือ การใช้พื้นที่ของสื่อที่จะนำเสนอนวนิยายมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบทางศิลปะ ซึ่งทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด ในนวนิยายที่ตีพิมพ์เป็นรูปเล่ม การใช้ศิลปกรรมในการนำเสนอมีพื้นที่จำกัดอยู่แต่ในหนังสือ ซึ่งความโดดเด่นของศิลปกรรมจะรวมอยู่ในจุดเดียว คือ ปกหน้าและปกหลังของนวนิยาย การออกแบบปกสามารถบ่งบอกประเภทของนวนิยายเล่มนั้นได้ แต่การออกแบบปกหนังสือนวนิยายมี

พื้นที่ในการนำเสนออย่างจำกัดมาก และภาพในปกหนังสือก็ต้องเป็นภาพนิ่ง การออกแบบปกหนังสือ ส่วนใหญ่ผู้เขียนนวนิยายเล่มไม่สามารถออกแบบปกได้เอง ต้องผ่านการออกแบบและพิจารณาจากกองบรรณาธิการ โดยเฉพาะฝ่ายศิลป์ที่เป็นฝ่ายออกแบบปกให้สอดคล้องกับเนื้อหาในเล่ม และต้องออกแบบและตัดสินใจในงานปกให้แน่ชัด เพราะกระบวนการตีพิมพ์รูปเล่มกระทำได้ครั้งเดียว ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงปกได้ หากผู้เขียนไม่พอใจก็ต้องรอให้มีการตีพิมพ์ครั้งต่อไปเกิดขึ้น ในขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเป็นพื้นที่ของผู้เขียน ผู้เขียนสามารถออกแบบหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายได้ด้วยตัวเอง การใช้พื้นที่ของสื่อเพื่อออกแบบหน้าเว็บไซต์สามารถกระทำได้อย่างเต็มที่ เพราะพื้นที่ในการประดับตกแต่งลูกเล่นต่างๆ มีอย่างไม่จำกัด ผู้เขียนสามารถใช้สื่อประสมนอกเหนือจากเนื้อหานวนิยายเข้ามาตกแต่งหน้าเว็บไซต์ได้ เช่น ภาพประกอบทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เสียงเพลงหรือเสียงประกอบต่างๆ ลิงค์ที่เข้าถึงหน้าเว็บไซต์ต่างๆ ได้ ฯลฯ อย่างไรก็ตาม การเพิ่มลูกเล่นในหน้าเว็บไซต์ หากผู้เขียนในฐานะผู้ออกแบบไม่พอใจ ต้องการเพิ่ม หรือต้องการลดลูกเล่นบนหน้าเว็บไซต์ที่นำเสนอ ผู้เขียนสามารถแก้ไข เพิ่ม และลดส่วนประกอบหรือลูกเล่นต่างๆ ของสื่อประสมได้ทุกเวลาที่ต้องการ

4. เนื้อหาในการนำเสนอ เนื้อหาที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้น สามารถบ่งบอกถึงที่มาของเนื้อเรื่องในนวนิยายได้ ในนวนิยายเล่ม ผู้เขียนส่วนใหญ่จะเขียนเนื้อหาของเรื่องโดยได้ค่านึงจากประสบการณ์ในการใช้ชีวิต การศึกษาในองค์ความรู้ต่างๆ และการมองสภาพสังคมในปัจจุบัน เนื้อหาของเรื่องจึงเป็นเนื้อหาที่บ่งบอกถึงแนวคิดและความเป็นไปของชีวิตและสังคม การนำเสนอเนื้อหาจึงเป็นลักษณะมุมมองของผู้เขียนที่เป็นผู้ใหญ่ แต่การนำเสนอเนื้อหาของนวนิยายเล่มจะต้องมีความแน่ชัดในเนื้อหาและแก่นเรื่อง เพราะการตีพิมพ์ในครั้งเดียวที่ไม่สามารถแก้ไขสำเนาที่ตีพิมพ์ไปแล้วหลังจากการเผยแพร่ เนื้อหาในนวนิยายเล่มจึงต้องมีผู้ทรงสสาร คือ บรรณาธิการคอยคัดกรองเนื้อหาของนวนิยาย ในขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้เขียนสามารถเขียนเนื้อหาลงในพื้นที่อย่างไรก็ได้เพราะไม่มีการคัดกรองจากบรรณาธิการ ดังนั้น ผู้เขียนที่ไม่มีลักษณะที่กล่าวมาข้างต้น จะเขียนเนื้อหาของเรื่องโดยค่านึงถึงความสนใจของตัวเองเป็นหลัก ซึ่งความสนใจของผู้เขียน อาจได้รับอิทธิพลจากนวนิยายหรือสื่ออื่นๆ ของที่มีอยู่ในประเทศและต่างประเทศ เช่น นวนิยาย ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ต่างประเทศ และละครซีรี่ส์ต่างประเทศ เนื้อหาของเรื่องจึงกลายเป็นลักษณะที่ได้รับอิทธิพลจากเนื้อหาในสื่ออื่นๆ ด้วย ซึ่งทำให้เนื้อหาของผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีลักษณะที่ซ้ำซ้อนกับเนื้อหาในสื่ออื่นๆ และเนื้อหาของผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตด้วยกันเอง อย่างไรก็ตาม เนื้อหาที่ผู้เขียนนำเสนอในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อหาได้ตามที่ตนเองต้องการ หรือตามความต้องการของผู้อ่านที่ได้ส่งสารกลับมายังหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย

5. โครงเรื่อง โดยปกติโครงเรื่องของนวนิยายทั่วไปจะมีจุดหักเหที่สำคัญ 3 จุด ได้แก่ ปัญหาของเรื่อง จุดสุดยอดของเรื่อง (Climax) และจุดคลายปมของเรื่องซึ่งสามารถเข้าสู่ตอนจบได้ ในนวนิยายเล่ม ผู้เขียนต้องให้ความสำคัญในจุดหักเหของโครงเรื่องดังกล่าว เพราะเป็นสิ่งสำคัญของนวนิยายที่ควรมี หากไม่มีจุดหักเห บรรณาธิการก็จะไม่อนุญาตให้ตีพิมพ์และเผยแพร่ เพราะจะทำให้โครงเรื่องไม่สนุก เผยแพร่ไปในครั้งเดียวก็จะเป็นงานที่ไม่มีคุณภาพ ในขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้เขียนที่ไม่มีประสบการณ์ในการเขียน และไม่มีบรรณาธิการแนะนำ จึงเขียนไปโดยไม่มีลักษณะของโครงเรื่องดังกล่าว คือขาดจุดหักเหของโครงเรื่องอย่างใดอย่างหนึ่งไป ผู้เขียนที่นำเสนอโครงเรื่องอย่างไม่มีจุดหักเห ทำให้ไม่มีองค์ประกอบของโครงเรื่องครบถ้วน โครงเรื่องจะไม่สนุก และไม่มีเหตุผลในโครงเรื่องที่น่าเสนอนั้นๆ

6. แก่นเรื่อง หรือ แนวเรื่อง ในนวนิยายเล่ม ผู้เขียนที่มีประสบการณ์หรือที่ได้เขียนตามคำแนะนำของบรรณาธิการ สามารถเข้าใจแนวเรื่องว่าควรเขียนให้ไปในแนวเดียวกันทั้งเรื่อง ไม่ฉีกแนวเป็นแนวเรื่องอื่น และสามารถเข้าใจถึงแก่นเรื่อง ว่าเมื่อผู้อ่านได้อ่านนวนิยายไปแล้ว ผู้อ่านจะได้ข้อคิดที่ผู้เขียนพยายามถ่ายทอดในเรื่องอะไรบ้าง ในขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต มีแก่นเรื่องที่ผสมปนเปกันไป สาเหตุมาจากผู้เขียนมีความสนใจในเรื่องต่างๆ และต้องการเขียนตามความคิด ความต้องการหรืออารมณ์ของตนเองอย่างอิสระ อีกทั้งไม่สามารถบอกถึงแก่นเรื่องที่แท้ได้อย่างแน่นอน ถ้ามีก็เป็นแก่นเรื่องที่อ่อนมาก คือไม่มีเหตุผลหนักแน่น เพราะต้องการเขียนตามความคิด ความต้องการหรืออารมณ์ของตนเองอย่างอิสระ

7. ตัวละคร ในนวนิยายเล่ม ผู้เขียนที่มีประสบการณ์สูงจะเขียนเสนอภาพของตัวละครที่ได้มาจากประสบการณ์ในการใช้ชีวิตและสภาพสังคมในปัจจุบัน ซึ่งนอกจากทำให้ตัวละครมีความเป็นไทยแล้ว ยังมีเหตุผลของตัวละครด้วย เพราะมีที่มาที่ไปจากที่ได้ศึกษาคนและสังคมที่ดำรงอยู่ ในขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้เขียนที่มีประสบการณ์ต่ำจะสร้างตัวละครจากอารมณ์และความรู้สึกของผู้เขียน จากลักษณะนิสัยของผู้เขียนเอง ไม่ก็สร้างตัวละครจากที่ได้รับอิทธิพลมาจากสื่ออื่นๆ เช่น นวนิยายเรื่องอื่นๆ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ การ์ตูน หรือสื่อบุคคลที่ชื่นชอบ เช่น ดารา ศิลปินนักร้อง นักแสดง โดยสื่ออื่นๆ อาจมีที่มาจากต่างประเทศ

8. มุมมองการนำเสนอ ในนวนิยายเล่ม ผู้ที่มีประสบการณ์ทั้งการอ่านและการเขียนหรือที่ได้รับคำแนะนำจากบรรณาธิการ จะมีความรู้เรื่องการใช้มุมมองของตัวละครต่างๆ นำเสนอในนวนิยาย ซึ่งในการเล่าเรื่อง ผู้เขียนนวนิยายเล่มมักมีการเล่าในลักษณะบุคคลที่ 1 หรือบุคคลที่ 3 อย่างใดอย่างหนึ่งตลอดนวนิยายเรื่องนั้น ไม่ก็ใช้การเล่าเรื่องที่ผสมกัน แต่ผู้เขียน

สามารถแยกแยะตัวละครออกได้ว่าตัวละครตัวไหน หรือผู้เขียนเอง กำลังเล่าเรื่องอะไร ในฐานะหรือตำแหน่งใด ในขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้เขียนที่ไม่มีประสบการณ์การอ่านนวนิยายมากนัก จะไม่รู้ว่าการเล่าเรื่องในมุมมองตัวละครต่างๆ เป็นอย่างไร การเล่าเรื่องของผู้เขียนในลักษณะนี้จึงเขียนมุมมองเล่าเรื่องอย่างสะเปะสะปะ ไม่มีจุดที่แน่นอนว่าตัวละครหรือผู้เขียนจะเล่ากันแน่ การเล่าเรื่องจึงมีมุมมองที่สับสนระหว่างตัวละครและผู้เขียน หรือไม่ก็มีการเขียนเล่าเรื่องในจำนวนตัวละครที่มากเกินไป

9. ฉาก บรรยายภาพ และสภาพแวดล้อม ในนวนิยายเล่ม ผู้เขียนที่มีประสบการณ์ จะมีการศึกษาสถานที่ที่ได้หาข้อมูลหรือที่ได้ไปพบเจอมา การบรรยายเก็บรายละเอียดของ ฉาก และบรรยายภาพแวดล้อมทำให้สถานที่นั้นดูสมจริงขึ้นมา แต่โดยส่วนใหญ่แล้ว ผู้เขียนที่มีลักษณะเป็นผู้ใหญ่และมีประสบการณ์ จะเขียนฉากที่อยู่ในโลกของความเป็นจริง ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้เขียนที่ไม่มีประสบการณ์หรือได้เรียนรู้จากการอ่าน นวนิยาย หรือสื่ออื่นๆ (ที่กล่าวไปแล้ว) จากต่างประเทศ จะมีการเขียนฉากที่เป็นโลกจินตนาการของผู้เขียนเอง เพราะการเรียนรู้ของผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเป็นการเรียนรู้จากสื่อ แต่ผู้เขียนที่เป็นผู้ใหญ่หรือมีประสบการณ์จะสามารถออกไปผจญโลกกว้าง ทำให้สามารถเห็นโลกแห่งความเป็นจริงมากกว่าการเรียนรู้จากสื่อ

10. การนำเสนอในตอนต่างๆ ในนวนิยายเล่ม การเสนอเนื้อหาแต่ละตอน (Chapter) มีวิวัฒนาการมาจากการเสนอการเล่าเรื่องในมุมมองของตัวละคร บวกกับการนำเสนอฉากต่างๆ นวนิยายเล่มมีลักษณะการนำเสนอในตอนหนึ่ง เป็นการเล่าในมุมมองของตัวละครตัวเดียวเท่านั้น หรือไม่ก็เป็นการเล่าให้ฉากหนึ่งฉากเดียวเท่านั้น ในขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ การเล่าเรื่องในแต่ละตอนจะมีการผสมปนเปกันอย่างอิสระ

11. ทำนองแต่งและการใช้ภาษา แบ่งออกเป็นสองอย่าง คือ บทสนทนาและบทบรรยาย ในนวนิยายเล่ม มีบทสนทนาที่เป็นภาษานวนิยาย คือการพูดมีจังหวะจะโคนจนดูเหมือนเป็นภาษาศิลปะ ส่วนบทบรรยายจะมีภาษาที่สละสลวย พรรณนาถึงองค์ประกอบต่างๆ ของนวนิยาย ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต มีบทสนทนาที่เหมือนภาษาพูดของวัยรุ่นทั่วไป พบการใช้คำหยาบและคำกำกวมบ้าง และมีบทบรรยายที่เรียบง่าย อ่านแล้วเข้าใจได้ทันที ไม่ซับซ้อนมาก ในขณะเดียวกัน ผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีการใช้คำสนทนาเป็นภาษาแสลงที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต และมีการใช้ภาษาประเภท Emoticon ที่ใช้ในการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตยังมีการปล่อยให้คำผิดเผยแพร่ออยู่ในหน้านวนิยายบน

เว็บไซต์ ในขณะที่นวนิยายเล่มจะไม่พบคำผิดเลย เพราะได้ผ่านการตรวจทานจากบรรณาธิการ และผู้เขียนก็ดำเนินการแก้ไขก่อนตีพิมพ์และเผยแพร่ด้วย

องค์ประกอบของนวนิยาย	นวนิยายสิ่งพิมพ์	นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
ชื่อเรื่อง	สั้น ใช้วรรณลักษณะภาษาไทย	ได้รับอิทธิพลมาจากสื่ออื่น
อัตลักษณ์ของผู้เขียน	บ่งบอกจากภาพรวมของเล่ม	บ่งบอกความชอบของผู้เขียน
ศิลปกรรมในการนำเสนอ	จำกัดแค่ปก	มีพื้นที่ไม่จำกัด
เนื้อหา	สังคมและประสบการณ์ชีวิต	จินตนาการและความชื่นชอบ
โครงเรื่อง	ครบองค์ประกอบ	ไม่ครบ, ขาดองค์ประกอบ
แก่นเรื่อง	หนักแน่น	ไม่มี, อ่อนมาก, ไม่มีเหตุผล
ตัวละคร	จากประสบการณ์	จากอิทธิพลของสื่ออื่นๆ
มุมมองการนำเสนอ	แน่นอน	ไม่แน่นอน
ฉาก บรรยากาศ และสภาพแวดล้อม	สมจริง	จินตนาการ
การนำเสนอในตอนต่างๆ	เล่าเรื่องเป็นมุมมอง ไม่ก็เป็นฉาก	เล่าเรื่องแบบผสม
ทำนองแต่งและการใช้ภาษา	ภาษานวนิยาย สละสลวย, ถูกต้อง	ภาษาพูด ภาษาที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของนวนิยาย ระหว่างนวนิยายสิ่งพิมพ์ และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

จากลักษณะที่แตกต่างระหว่างนวนิยายเล่ม และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ทำให้ทราบได้ว่า ผู้เขียน นวนิยายเล่ม นอกจากมีการเรียนรู้การเขียนจากการอ่านเป็นทุนเดิม ก็มีการเรียนรู้ส่วนหนึ่งจากบรรณาธิการ ส่วนผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่มีการเรียนรู้จากการอ่านเป็นทุนเดิม จะได้เรียนรู้จากความรู้ในหน้าแนะนำการเขียนของเว็บไซต์ และได้เรียนรู้จากการแสดงความคิดเห็นของผู้อ่าน

อย่างไรก็ตาม การใช้เนื้อหาที่เป็นสื่อประสมเพิ่มเติมในพื้นที่ของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ทำให้การรับรู้ของผู้รับสาร ซึ่งก็คือผู้อ่าน มีการเข้ารหัสที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย นั่นคือการเพิ่มเติมเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแทนตัวละครของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยพบว่านวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ได้ทำการวิเคราะห์ที่ไปนั้น มีการใช้รูปภาพของบุคคลและรูปภาพของการ์ตูน แทนตัวละครที่ดำเนินเรื่องในนวนิยาย ซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับการนำเสนอบนสิ่งพิมพ์ การนำเสนอนวนิยายที่เป็นสิ่งพิมพ์จะใช้การเล่าเรื่องในลักษณะการบรรยายตัวละคร และการสนทนาของตัวละคร ผ่านการบรรยายโดยการเล่าเรื่องผ่านตัวอักษร การบรรยายลักษณะตัวละครให้ผู้อ่านใช้ความคิดและจินตนาการถึงตัวละครนั้น ทำให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการถึงตัวละครได้อย่างอิสระ

และเต็มที ตามกรอบความคิดของตัวผู้อ่านเอง แต่เมื่อผู้เขียนได้นำเสนอภาพของตัวละครโดยการ
ใช้ภาพของบุคคลหรือภาพการ์ตูน ให้เป็นภาพแทนตัวละคร แล้วเผยแพร่บนพื้นที่ของนวนิยายบน
อินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้อ่านมองเห็นว่า ตัวละครดังกล่าวมีภาพอย่างที่ผู้เขียนได้สร้างไว้ เมื่อผู้อ่าน
มองเห็นภาพของตัวละครเหล่านี้ จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจว่าตัวละครในนวนิยายเรื่องนั้นมีหน้าตา
รูปร่าง สัดส่วน และลักษณะท่าทางตามที่ผู้เขียนกำหนดไว้ ผลที่เกิดขึ้นคือการใช้ความคิดในการ
จินตนาการของผู้อ่านลดลง เพราะผู้เขียนได้สร้างภาพของตัวละครไว้แล้ว การใช้ภาพในการ
นำเสนอถึงตัวละคร แทนการบรรยายลักษณะตัวละครในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เหมือนเป็นการ
บังคับให้ผู้อ่านมองภาพของลักษณะตัวละครตามผู้เขียน จินตนาการของผู้อ่านจึงถูกลดลง

2. การวิเคราะห์นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏใน นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิจัยในหัวข้อดังกล่าว ซึ่งได้วิเคราะห์ในองค์ประกอบ
ต่างๆ ของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตแต่ละเรื่อง รวม 2 ส่วนด้วยกัน ได้แก่

1. ลักษณะการนำเสนอนวนิยายบน Web 2.0 และผู้เขียน
2. พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในเรื่องต่างๆ

จากที่ได้กล่าวในระเบียบวิธีวิจัยว่า นวนิยายในเว็บไซต์ Dek-D มีจำนวน
245,726 เรื่อง (สำรวจเมื่อ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2553) การคัดเลือกนวนิยายให้เป็นไปตามกลุ่ม
ตัวอย่างเอกสารที่กำหนดไว้ จึงจำเป็นต้องใช้ตัวช่วยในการค้นหา (Search) ที่อยู่ในหน้าแรกของ
หน้ารวมนวนิยายของเว็บไซต์ Dek-D ซึ่งในหน้าเว็บไซต์ จะรวบรวมนวนิยายที่ผู้เขียนได้เขียนใน
ประเภทต่างๆ นอกเหนือจากนวนิยายประเภทที่ผู้วิจัยจะคัดเลือกเพื่อทำการวิจัย นวนิยายประเภท
ต่างๆ ที่ทางเว็บไซต์ Dek-D ได้แบ่งออกในหลายประเภทจำนวนมาก ตัวอย่างเช่น นวนิยาย
ประเภทรัก จะแบ่งย่อยไปอีก คือ รักหวานแหวว, ซึ่งกินใจ, และรักเค็มๆ ต่อมาคือนวนิยายประเภท
ตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งมีประเภทย่อยมากมาย เช่น แฟนตาซี, ผจญภัย, สืบสวน, ระทึกขวัญ, สงคราม,
หักมุม, กำลังภายใน, วิทยาศาสตร์ และแนวอดีต ปัจจุบัน อนาคต มีนวนิยายที่ทางเว็บไซต์ได้แบ่ง
อีกส่วนหนึ่ง คือ ประเภทนวนิยายสบายๆ มีประเภทย่อย ได้แก่ นิทาน, กลอน, จิตวิทยา, สังคม,
สบายๆ คลายเครียด, แฟนฟิค, ตลกขบขัน, วรรณกรรมเยาวชน และประเภทอื่นๆ อีกทั้งยังมีส่วน
ของบทความที่ให้ผู้เขียนได้เขียนเนื้อหาที่เป็นบทความด้วย

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเอกสารของผู้วิจัย ได้จากการใช้ตัวช่วยค้นหา (Search) โดยคัดเลือกจากเกณฑ์การคัดเลือกที่กำหนดไว้ในบทที่ 3 เป็นหลัก โดยนวนิยายประเภทรัก ผู้วิจัย ได้คัดเลือกจากกลุ่มนวนิยายรักหวานแหววทั้งหมด เพราะจากสถิติแล้ว มีผู้อ่านในกลุ่มนี้จำนวนมากที่สุด นวนิยายประเภทแฟนตาซีก็เช่นกัน ผู้วิจัยได้คัดเลือกจากกลุ่มนี้ทั้งหมดเพราะมีผู้อ่านในกลุ่มนี้จำนวนมากที่สุด อีกทั้งเป็นการคัดเลือกที่ตรงประเภท ส่วนนวนิยายประเภท Y ผู้วิจัยได้ใช้ตัวช่วยค้นหา ด้วยการพิมพ์คำว่า Yaiyo และ Yuri ประกอบกับการใช้เกณฑ์การคัดเลือกที่กำหนดไว้ในบทที่ 3 ประกอบ จึงได้นวนิยายประเภท Y จากกลุ่มนวนิยายแฟนฟิค 3 เรื่อง กลุ่มนวนิยายซิ่งกินใจ 2 เรื่อง และกลุ่มนวนิยายรักหวานแหวว 1 เรื่อง

ในการนำเสนอผลการวิจัยส่วนนี้ ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิจัยในการวิเคราะห์นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งตามประเภทของเรื่อง และเรียงลำดับตามนวนิยายแต่ละเรื่องที่ได้กล่าวไปแล้วในบทที่ 3 ซึ่งนวนิยายที่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมด 18 เรื่องนี้ ผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อนำมาศึกษาวิจัยเท่านั้น ผู้วิจัยไม่มีเจตนาที่จะละเมิดลิขสิทธิ์นวนิยายของผู้เขียนทุกคนในทุกเรื่องแต่อย่างใด และผู้วิจัยขอกล่าวว่า นวนิยายที่ผู้เขียนเผยแพร่ลงบนอินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ Dek-D เป็นลิขสิทธิ์ของผู้เขียนนวนิยายของแต่ละคนในแต่ละเรื่องเท่านั้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอไม่อ้างอิงถึงเนื้อหาและข้อความที่ผู้เขียนได้เขียน และเผยแพร่ในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตทั้ง 18 เรื่อง

นวนิยาย ประเภทนวนิยายรัก

ผลการวิจัยของพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตประเภทนวนิยายรัก ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงตัวละครวัยรุ่นที่เป็นตัวละครหลักชายและตัวละครหลักหญิงที่คู่กัน (พระเอก-นางเอก) ซึ่งหลังจากที่ได้วิเคราะห์ในนวนิยายเรื่องต่างๆ ผู้วิจัยขอกล่าวโดยสรุป พบว่าผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครหลักชายมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมหญิงในลักษณะที่ต้องเผชิญหน้าเพื่อทะเลาะเบาะแว้งเกือบทุกเรื่อง ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครหลักชายในนวนิยายในเรื่องต่างๆ มีลักษณะพฤติกรรมที่ก้าวร้าวต่อตัวละครหลักหญิง เช่น การพูดจาหยาบคาย รุนแรง กระโชกโฮกฮาก ดูถูก ถากถางด้วยวาจาอย่างก้าวร้าว ใช้กำลังบังคับขู่เข็ญ และแสดงออกความรักอย่างรุนแรงและไม่ให้เกียรติเพศตรงข้าม และความก้าวร้าวต่อตัวละครอื่นๆ เช่น การชกต่อย ทะเลาะวิวาท ด้วยการใช้กำลังและอาวุธทำร้าย พฤติกรรมบุคลิกภาพผิดปกติ ในเกือบทุกเรื่องตัวละครหลักชายต้องมีอันแสดงท่าทีที่ยั้วโมโหตัวละครหญิงด้วยวาจาหรือการกระทำอยู่เสมอ ควบคู่ไปกับพฤติกรรมทางเพศในด้านลบที่มีการแสดงความรักด้วยการจูบกับตัวละครหญิง พฤติกรรมขาดความมั่นคงทางอารมณ์ เช่น อารมณ์ฉุนเฉียว ใจร้อน มีความอดทนน้อย ไม่สามารถควบคุม

ตัวเองเมื่อเกิดปัญหาต่างๆ อีกทั้งบางเรื่องมีการแสดงพฤติกรรมเกเรตลบตะแลง โดยการกลั่นแกล้งตัวละครหลักหญิงให้เจ็บใจ และพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม โดยการเสพอบายมุข เช่น เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ และการเล่นการพนัน ส่วนพฤติกรรมด้านบวกนั้นปรากฏน้อย ซึ่งเป็นลักษณะพฤติกรรมทางเพศด้านบวกและพฤติกรรมที่เป็นมิตร ที่แสดงออกด้วยความสนใจ การช่วยเหลือและเอาใจใส่ตัวละครหลักหญิงที่รักมากกว่า

ส่วนพฤติกรรมของตัวละครหลักหญิงที่ปรากฏในนวนิยายรัก พบว่า ตัวละครมีการแสดงพฤติกรรมในด้านบวกมากกว่าด้านลบ ซึ่งที่พบในทุกเรื่อง คือ พฤติกรรมการแสดงออกที่เป็นมิตร เช่น ตัวละครแสดงความเป็นห่วง และมีการช่วยเหลือเกื้อกูลในหมู่เพื่อนฝูง และพฤติกรรมที่ตั้งใจศึกษา เช่น ตัวละครส่วนใหญ่สนใจการเรียน มีผลการเรียนที่ดี และมีความสนใจในกิจกรรมที่สร้างสรรค์ มีตัวละครหลักหญิงในบางเรื่องแสดงพฤติกรรมในความเคารพยำเกรงกับผู้ใหญ่ และมีการแสดงออกเหมือนผู้ใหญ่บ้าง เช่น การพูดและการกระทำที่แสดงถึงความมีเหตุผล และมีบางตัวมีความสนใจในทางเพศ คือสนใจและแสดงออกต่อเพศตรงข้ามโดยการวางตัวอย่างเหมาะสม แต่พฤติกรรมในด้านลบ ตัวละครหลักหญิงเกือบทุกตัวมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติและพฤติกรรมก้าวร้าวประกอบกัน เหตุเพราะผู้เขียนต้องการให้ตัวละครหญิงแสดงวาทะคารมในการทะเลาะกับตัวละครหลักชาย เช่น พูดจาดูถูกแดกดัน แสดงความรังเกียจ และพูดจาโวยวายกระซอกกระซิบ ตัวละครบางตัวแสดงความก้าวร้าวด้วยการใช้กำลังตบตี และมีการใช้อาวุธทำร้ายกับตัวละครประกอบด้วย นอกจากนี้ ตัวละครบางตัวยังมีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม เช่น ดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ ต่อว่าผู้ใหญ่อด้วยความคิดและวาทะ และพฤติกรรมเกเรตลบตะแลง เช่น กลั่นแกล้งตัวละครหลักชายให้เจ็บใจ ฯลฯ

โดยสรุปแล้ว พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักทั้งชายและหญิงในนวนิยายรักที่ได้วิเคราะห์ เป็นไปในลักษณะที่ตัวละครชายพูดจาตะคอกโวยวายใส่ ใช้กำลังบังคับขู่เข็ญ และชอบกลั่นแกล้งตัวละครหญิง และตัวละครหญิงมีลักษณะที่พูดจาตะคอกโวยวาย ดูถูกแดกดันและชวนทะเลาะ จากลักษณะดังกล่าว ผู้เขียนต่างๆ ได้เขียนให้ตัวละครชายมีภาพในลักษณะเป็น “Bad boy” มีอำนาจเหนือกว่าผู้หญิง จนดูเหมือนว่า ผู้หญิงเป็นฝ่ายถูกรังแก และ ผู้หญิงเหมือนเป็นเครื่องมือรองรับอารมณ์ให้กับผู้ชายในเรื่องต่างๆ

พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในด้านต่าง ๆ	จำนวนที่พบจากนวนิยายรัก 6 เรื่อง
พฤติกรรมด้านบวก	
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	3
พฤติกรรมทางเพศด้านบวก	3
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเคารพ ยำเกรงผู้ใหญ่	2
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	5
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	10
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อ และศาสนา	-
พฤติกรรมด้านลบ	
พฤติกรรมก้าวร้าว	8
พฤติกรรมทางเพศด้านลบ	5
พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ	6
พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์	2
พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง	4
พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม	6
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทาง อารมณ์	4

ตารางที่ 6 แสดงพฤติกรรมตัวละครในด้านบวก และด้านลบ ของนวนิยายรักทั้ง 6 เรื่อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 1

เรื่อง Burning Frame หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด!

เขียนโดย *ละอองน้ำ*/steam

นวนิยายเรื่อง “Burning Frame หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด!” เขียนโดย “*ละอองน้ำ*/steam” เป็นนวนิยายรักวัยรุ่น ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “รักหวานแหวว” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 22 ตอน มีชื่อตอนด้วยทั้งหมด ผู้เขียนได้ใส่ “บทนำ” “บทส่งท้าย” “และ “คำขอบคุณ” ลงในตอนด้วย ดังนั้น ตอนที่ 1 จะเป็นบทนำ เนื้อเรื่องจะมีตั้งแต่ตอนที่ 2 ถึงตอนที่ 20 ส่วนตอนที่ 21 จะเป็นบทส่งท้าย และตอนที่ 22 จะเป็นคำขอบคุณจากผู้เขียน สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 27,233 คน (สำรวจเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2554)

การตกแต่งของหน้าเว็บนวนิยายเรื่องนี้ มีการตกแต่งแบบอิสระอย่างเต็มที่ ผู้วิจัยสังเกตได้จากส่วนต่างๆ มากมายได้แก่ ส่วนที่เป็นพื้นหลังของหน้าเว็บไซต์ ผู้เขียนตกแต่งพื้นหลังให้เป็นฉากรูปต้นไม้สีโทนมชมพูไล่ระดับเข้มอ่อนและมีเงารูปลักษณะของชายหญิงหลายๆ คู่อยู่ในพื้นหลังแสดงถึงความรัก ส่วนรายละเอียดของข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง ผู้เขียนใส่รายละเอียดเพิ่มเติมอย่างเต็มที่ มีทั้งเรื่องย่อ, Poster รูปของนวนิยายเรื่องนี้, รูปภาพแทนตัวละคร (Character), Clip เสียงเพลง ชื่อเพลง Burning out ของ ทาทา ยัง พร้อมเนื้อเพลง และ Banner link โฆษณานวนิยายของเรื่องนี้ และนวนิยายเรื่องอื่นๆ ของผู้เขียนอื่นๆ ที่ผู้เขียนคนนี้เป็นเพื่อนในบล็อก มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว เมื่อคลิกแล้วก็จะเข้าไปที่หน้านวนิยายของผู้เขียนอื่นๆ



ภาพที่ 21 ภาพที่ผู้เขียนแทนเป็น Poster ของนวนิยายเรื่อง Burning Frame หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด!

สำหรับการสื่อสารกลับ (Feedback) นั้น ผู้วิจัยพบว่าผู้อ่านสื่อสารกลับมายังผู้เขียนในสองแบบ ได้แก่ การแสดงคำวิจารณ์ และการแสดงความคิดเห็นผ่านกระทู้ในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย ในส่วนของคำวิจารณ์ มีผู้ให้คำวิจารณ์ด้วยกัน 4 คำวิจารณ์ ซึ่งผู้อ่านได้ให้คำวิจารณ์มาในทางที่ดีเป็นส่วนมาก คือเขียนข้อความแสดงความชอบและถูกใจในเรื่อง ถูกใจในตัวละคร และให้กำลังใจผู้เขียน แต่ก็มีคำวิจารณ์ในด้านลบ คือ ผู้เขียนถูกวิจารณ์ว่าผู้เขียนแต่งเรื่องและเผยแพร่ช้า ต้องมีระเบียบวินัยในการเผยแพร่นวนิยาย และในส่วนของผู้อ่านแสดงความคิดเห็นผ่านกระทู้ในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายนั้น พบว่ามีผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นในลักษณะนี้เป็นจำนวนทั้งหมด 662 ข้อความ โดยข้อความส่วนใหญ่เป็นการชมเชยและให้กำลังใจผู้เขียน แสดงความคิดเห็นต่อเนื้อเรื่องและตัวละคร

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังเห็นว่า ผู้เขียนได้มีการส่งข้อความสื่อสารกลับไปยังผู้อ่านในส่วนของข้อมูลของเรื่อง และได้สังเกตในหลายจุด คือ รูปภาพและ Banner ของผู้เขียน ซึ่งผู้เขียนได้ใช้ภาพของดาราวัยรุ่นเกาหลีใต้และดาราวัยรุ่นตะวันตกมาใส่ไว้ในภาพ Poster นวนิยายและภาพตัวละครหลักของเรื่อง ที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ในข้อมูลได้ว่า ผู้เขียนแสดงตนเป็นเพศหญิง มีรสนิยมในความชื่นชอบลักษณะวัยรุ่นเกาหลีใต้และลักษณะวัยรุ่นตะวันตก

โครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขออธิบายโครงเรื่องอย่างพอสังเขป ดังนี้ “คิม ฮานีล” ตัวละครหลักของเรื่อง เป็นนักเรียนหญิงระดับมัธยมที่เกาหลี สามารถพูดภาษาไทยได้ เข้าโครงการนักเรียนแลกเปลี่ยนไปศึกษาด้านภาษาและวัฒนธรรมไทยที่ประเทศไทยเป็นเวลา 2 เดือน มาพักอาศัยในบ้านของ “จูเลียต” สาวนักศึกษาต่างชาติที่มาพำนักอาศัยกับครอบครัวในประเทศไทย ทันทีที่มาถึง ฮานีล ก็ได้พบกับ “คิฟเปอร์” ตัวละครเอกหนุ่มมาดกวน และ “กราฟ” เพื่อนของเขาและยังเป็นแฟนของจูเลียต ฮานีลต้องมาพักอาศัยกับครอบครัวของจูเลียต และไปเรียนที่มหาวิทยาลัยที่เดียวกับ จูเลียต คิฟเปอร์ และกราฟ เมื่อไรที่ฮานีลได้พบกับคิฟเปอร์ ทั้งสองมีอันต้องทะเลาะกัน ต่างฝ่ายต่างยียวนกวนประสาทซึ่งกันและกัน แต่คิฟเปอร์ก็ได้พยายามช่วยเหลือฮานีลหลายเรื่อง จนฮานีลมีใจให้คิฟเปอร์

ความขัดแย้งของเรื่อง เริ่มขึ้นก่อนที่ฮานีลและคิฟเปอร์จะมาพบกันที่ประเทศไทย ฮานีลเคยเป็นแฟนกับ “ลี จี ซู” ชายหนุ่มที่คบกันที่เกาหลี แต่ ลี จี ซู เสพและค้ายาเสพติดจนเกือบจะทำให้ฮานีลพลอยติดคุกกับ ลี จี ซู ด้วย ฮานีลจึงตีตัวออกห่างและตั้งใจเรียน เมื่อ ลี จี ซู ออกจากคุกและรู้ว่าฮานีลอยู่ที่ประเทศไทย ลี จี ซู จึงตามไปขอร้องให้ฮานีลกลับมาคืนดีกับเขาดังเดิม ในขณะที่คิฟเปอร์มีอดีตที่ขมขื่น เขาเคยตกหลุมรักและสนิทสนมกับ “แฟร์” หญิงสาวรุ่นพี่

ของเขา แต่ก็ผิดหวังในความรักต่อแฟร์เพราะเขากับแฟร์เป็นได้แค่พี่น้องชายกับพี่สาว จึงเป็นความเจ็บช้ำใจที่คีเพอร์ยังเก็บไว้ตลอด เมื่อฮานีลและคีเพอร์ได้มาเจอกัน คีเพอร์ได้บอกรักฮานีล ทำให้ฮานีลดีใจและรักรักกับคีเพอร์ แต่คีเพอร์บอกไปเพราะไม่อยากให้ ลี จี ชู อยู่ใกล้ฮานีลเกรงว่าจะได้รับอันตราย ทั้งๆ ที่คีเพอร์ยังไม่ลืมรักเก่าที่มีให้ต่อแฟร์

จุดสุดยอดของเรื่อง (Climax) นั้น เกิดขึ้นเมื่อฮานีลพบรูปถ่ายแฟร์กับคีเพอร์ในกระเป๋าสตางค์ของเขา ฮานีลเสียใจมากจนบอกเลิกกับคีเพอร์ แล้วคืนนั้นฮานีลก็ถูก ลี จี ชู หลอกจับตัวไป ฮานีลได้รับรู้ว่า ลี จี ชู ไม่ได้รักเธอจริง เขาจับตัวเธอมาเพื่อความสะใจ และคิดที่จะขายตัวฮานีลพร้อมกับยาเสพติด เมื่อคีเพอร์รู้เรื่องผ่านทางบ้านของจูเลียต คีเพอร์จึงรีบไปกับคู่ของจูเลียตกับกราฟ และพากันไปช่วยฮานีล เมื่อคีเพอร์ช่วยฮานีลได้ ลี จี ชู ก็จับจูเลียตเป็นตัวประกัน แต่แล้วฮานีลก็ใช้ปืนของคีเพอร์กระหน่ำยิง ลี จี ชู อย่างโกรธแค้นและปล່อยให้เขานอนทรมาณจนกองเลือด เมื่อทุกคนปลอดภัย คีเพอร์อ้อนวอนขอโอกาสให้ฮานีลกลับมารักอีกครั้ง ซึ่งเธอบอกเป็นไปไม่ได้แล้ว

จุดคลายปัญหา คือตอนจบของเรื่อง ฮานีลใจแข็งบินกลับเกาหลี ในขณะที่คีเพอร์หมดกำลังใจตายอยาก ทั้งสองคนต่างเสียใจที่ต่างฝ่ายต่างแยกทางจากกัน ทั้งๆ ที่ยังมีใจให้แกกันอยู่ เมื่อเวลาผ่านไปได้ 1 ปี ฮานีลโตขึ้น สอบเข้ามหาวิทยาลัยเกาหลีได้ ก็ยังไม่ทิ้งความรักที่มีต่อคีเพอร์ แต่แล้วฮานีลก็ได้พบคีเพอร์ที่เกาหลี คีเพอร์พูดภาษาเกาหลีกับฮานีล เขาให้เหตุผลว่าเขาลืมเธอไม่ได้ การที่มีฮานีลในเวลานั้นทำให้เขาลืมเรื่องเลวร้ายในอดีต และในตอนนั้นเขาก็ขาดเธอไม่ได้แล้ว ส่วนฮานีลก็รอคีเพอร์มาตลอด 1 ปีที่ผ่านมาเช่นกัน ฮานีลจึงรักรักจากคีเพอร์อีกครั้ง เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายเรื่องนี้จบแล้ว จึงวิเคราะห์ในแก่นเรื่องในนวนิยายเรื่องนี้ คือ นำเสนอแก่นความคิดเรื่องความรักของวัยรุ่นเป็นหลัก ซึ่งผู้เขียนพยายามบอกกับผู้อ่านว่า อย่าปิดกั้นหัวใจตัวเองจากความรักครั้งเก่า มันจะทำให้ความรักที่เข้ามาใหม่พังทลายลงได้ และการตัดสินใจในความรัก หากไม่ทำตามหัวใจตัวเองเรียกร้อง ก็จะมีแต่ความทุกข์ใจ

ลักษณะตัวละครที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ ตัวละครได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมต่างประเทศ ที่ปรากฏเห็นได้ชัดคือ ตัวละครจะมีภาพเป็นวัยรุ่นจากประเทศเกาหลีได้หรือไม่ก็เป็นวัยรุ่นจากประเทศแถบตะวันตก นั่นเป็นเพราะผู้เขียนพยายามสร้างภาพให้กับตัวละครเพื่อให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการถึงหน้าตาตัวละครได้ตามที่ผู้เขียนต้องการ เช่น การนำภาพดาราวัยรุ่นเกาหลีได้และดาราวัยรุ่นตะวันตกมาติดไว้ที่หน้าเว็บไซต์นวนิยาย สื่อถึงตัวแทนตัว

ละครในนวนิยายเรื่องนี้ และยังนำชื่อของดาราวัยรุ่นเกาหลีใต้ที่มีอยู่จริง ชื่อ "คิม ฮา นีล" มาเป็นภาพของตัวละครหลักหญิง นอกจากนี้ ยังมีลักษณะตัวละครวัยรุ่นที่เป็นไทยอยู่ในเรื่องด้วย



ภาพที่ 22 ตัวละครที่ผู้เขียนแทนตัวขึ้นในนวนิยายเรื่อง Burning Frame หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด!

มุมมองการนำเสนอ (Point of view) ของนวนิยายเรื่องนี้ จะเป็นมุมมองจากการเล่าเรื่องเป็นบุคคลที่ 1 (First person view) เป็นหลัก โดยผ่านบทสนทนา การนึกคิด และการกระทำของตัวละครหลักหญิง "คิม ฮา นีล" เกือบทั้งเรื่อง ส่วนบทสนทนา และการกระทำของตัวละครอื่นๆ จะเล่าเรื่องผ่านการได้ยิน และได้เห็นของตัวละครหลักตัวนี้ อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนยังสลับให้ตัวละครหลักชาย "คิฟเปอร์" ได้เล่าเรื่องผ่านบทสนทนา การนึกคิด การกระทำ การได้ยิน และการได้เห็นของตัวเองเช่นกัน โดยตัวละคร "คิฟเปอร์" มีการเล่าเรื่องแทรกจากการเล่าเรื่องในมุมมองของ "คิม ฮา นีล" บางตอน และการเล่าเรื่องในมุมมองของ "คิฟเปอร์" ทั้งตอนก็มีด้วย

สภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง คือมีสถานที่ที่อ้างอิงนั้นจริง ซึ่งก็คือ ฉากจะอยู่ในประเทศไทยเกือบทั้งหมด เป็นฉากที่อยู่ในบรรยากาศที่เป็นสภาพแวดล้อมอยู่กลางเมือง ซึ่งสังเกตได้จากที่ผู้เขียนใส่สถานที่ต่างๆ หลายสถานที่มาอยู่ในนวนิยายเรื่องนี้ เช่น บ้านพัก หอพัก มหาวิทยาลัย ห้องเรียน ห้างสรรพสินค้า ตลาดนัด สิ่งปลูกสร้างเหล่านี้ล้วนถูกสมมติขึ้น มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการเดินทาง เช่น รถยนต์ส่วนบุคคล รถโดยสารประจำทาง รถแท็กซี่รับจ้าง เครื่องบินโดยสาร มีการติดต่อสื่อสารที่สะดวกเนื่องจากตัวละครจะมีโทรศัพท์มือถือใช้กัน มีสถานที่หรือสิ่งปลูกสร้างที่พิเศษ เช่น ร้านค้าสะดวกซื้อ โรงเรียนพิเศษเฉพาะทางด้านภาษา แม้แต่บ้านร้างที่อยู่ในฉาก ผู้เขียนยังได้ใส่ที่อยู่ลงไปในตอนนั้นด้วย ซึ่งที่อยู่ของบ้านร้างในเรื่อง คือ "32/3 ซอยxxx ม.1 ต.xxx อ.xxx จ. กรุงเทพฯ 21xxx" เมื่อผู้วิจัยสังเกตการเขียนที่อยู่ที่ถูกสมมติขึ้น ผู้วิจัยคาดว่าสถานที่ในเรื่องทั้งหมดจะถูกสมมติขึ้นตามความตั้งใจของผู้เขียน อย่างไรก็ตาม ยังมีสภาพแวดล้อมที่อยู่กลางเมืองของประเทศเกาหลี ซึ่งอยู่ในบทนำ และบทส่งท้ายของเรื่อง มีสถานที่ต่างๆ เช่น บ้านพัก โรงเรียน

มหาวิทยาลัย และสวนสาธารณะ ซึ่งในฉากที่ประเทศเกาหลีในบทส่งท้าย ผู้เขียนได้ใส่ฉากที่หนาวและมีหิมะตกในตอนจบ ทั้งนี้ สภาพแวดล้อมการใช้ภาษาก็แตกต่างกันไปด้วย ผู้เขียนพยายามบอกว่า ฉากที่อยู่ประเทศไทยตัวละครจะใช้ภาษาไทย และฉากที่อยู่ประเทศเกาหลีตัวละครก็จะใช้ภาษาเกาหลี เป็นต้น

ทำนองแต่งและการใช้ภาษาของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เรียบเรียงทำนองแต่งให้บทสนทนาและบทบรรยายมีลักษณะคล้ายทำนองแต่งที่ใช้ในการ์ตูน ในส่วนของบทสนทนา ผู้เขียนแต่งบทสนทนาเป็นภาษาพูด ในทำนองที่วัยรุ่นพูดในชีวิตประจำวันเสียมาก ตามลักษณะการพูดที่วัยรุ่นใช้พูดกับเพื่อน จึงมีคำว่า “ไอ้...” “เฮ้ย!” “...วะ” “...ยะ” “อ้าว” “อ้อ” หรือคำอุทานอื่นๆ ที่วัยรุ่นพูดกันทั่วไปปรากฏอยู่ในนวนิยายเรื่องนี้ โดยเฉพาะตัวละครชาย จะใช้ภาษาวัยรุ่นที่รุนแรง กระซิกโฮกฮาก และหยาบคาย ได้แก่ “กู” “แม่ง” “เซี่ย” ในขณะที่ตัวละครหญิงจะมีบทสนทนาที่แคดดัน มีการใช้ปริภาษา (Paralanguage) ในบทสนทนาเพื่อต้องการสื่อถึงอารมณ์หรือความต้องการของตัวละคร เช่น “หือ” “อืม” “หะ” “เหอะ” “อะ” ฯลฯ มีการใช้คำแสลงที่นิยมในปัจจุบัน ตัวอย่างเช่นคำว่า “ไม่แคร์สื่อ” “เทพ” “จัดไป” ในส่วนของบทบรรยาย ผู้เขียนแต่งบทบรรยายในลักษณะที่เรียบง่าย อ่านแล้วเข้าใจทันที ในบทบรรยายผู้วิจัยในฐานะผู้อ่านจึงมองเห็นว่า ตัวละครเอกได้เล่าออกไปกิริยาและความคิดของตัวเอง ผ่านการนึกคิดของตัวเอง และออกไปกิริยาของตัวละครอื่นๆ ก็เช่นกัน

นอกจากนี้ ยังมีการใช้ปริภาษา (Paralanguage) ในนวนิยาย ผู้เขียนจะใส่ปริภาษาลงในความนึกคิดของตัวละครที่กำลังเล่าเรื่องด้วย โดยปริภาษาในความคิดจะสื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร เช่น “โฮก”, “อึ้ง”, “อ้าย”, “งอแง” ฯลฯ ขณะเดียวกัน ผู้เขียนยังใช้ Emoticon ในนวนิยายเรื่องนี้แทบทุกตอน เพื่อสื่อแทนสีหน้าแสดงอารมณ์ของตัวละครต่างๆ ซึ่งแทนสีหน้าแสดงอารมณ์มากมาย ตัวอย่างเช่น “^ ^”, “>O<”, “T^T”, “T_T”, “=_=”, “-_-;” ฯลฯ ผู้เขียนยังมีการใช้สำนวนภาษาที่ไม่ถูกต้อง อีกทั้งบางสำนวนหรือบางคำผู้เขียนเขียนคำผิด ผู้วิจัยจึงคาดการณ์ว่า ผู้เขียนเขียนเรื่องขึ้นแล้วเผยแพร่ทันที ไม่มีการพิสูจน์อักษรก่อนเผยแพร่ แต่ผู้วิจัยยังคาดการณ์ว่า ผู้เขียนยังเข้าไปแก้ไขคำผิดอยู่บ้าง โดยผู้วิจัยสังเกตได้จากวันที่ในการเผยแพร่เนื้อหา ซึ่งวันที่เผยแพร่ในบางตอนเลยวันที่เขียนจบมาแล้ว ถึงกระนั้น บางตอนก็ยังมีคำที่เขียนผิดที่ยังไม่ได้แก้ไขอยู่ดี

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 1

เรื่อง Burning Frame หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด!

เขียนโดย *ละอองน้ำ*/'steam

ในนวนิยายเรื่องนี้ การแสดงออกถึงพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นค่อนข้างเป็นไปได้ ในทิศทางที่รุนแรง ซึ่งการแสดงออกของตัวละครที่รุนแรงมีทั้งตัวละครหลักชายและตัวละครหลักหญิง ซึ่งผู้วิจัยขอสรุปจากการอ่านโดยสังเขป ดังนี้

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย

เมื่อคีฟเปอร์ได้พบคิม ฮานีล ในครั้งแรกที่สนามบิน คีฟเปอร์พยายามช่วยคิม ฮานีลติดต่อกับจูเลียต (เพื่อนของฮานีล) เพื่อมารับที่สนามบิน แต่ในขณะเดียวกัน คีฟเปอร์ก็เริ่มแก๊งฮานีลโดยการพูดคุยยกย่องจนจนประสาทเหมือนไม่เต็มจะช่วยเหลือ อีกทั้งยังหยอกล้อโดยการตบหัวเบาๆ ทั้ๆ ที่เพ็งรู้จักกันด้วยซ้ำ แต่แล้วทั้งคู่ก็ต้องมานั้นเรียนด้วยกันที่มหาวิทยาลัยที่คีฟเปอร์เรียนอยู่ เมื่อเจอหน้ากันเมื่อไร คีฟเปอร์ก็จะพูดคุยย่นจนจนประสาทกับฮานีลเสมอ ประกอบกับการหยอกล้อด้วยการตบหัวบ้าง บีบจมูก ดึงแก้ม แต่เมื่อคีฟเปอร์เห็นว่าฮานีลไม่ปลดอดภัยจากจี จี ซู เขาจึงเริ่มรู้สึกเป็นห่วงฮานีล เขาจึงบอกรัก ขอเป็นแฟนฮานีลและพยายามอยู่เคียงข้างเสมอ เช่น โทรศัพท์จีบตอนกลางคืน ช่วยกันทำการบ้าน ไปไหนก็โทรหาไม่ก็ตามไปด้วยเลย บางครั้งคีฟเปอร์ก็แสดงออกถึงความรักกับฮานีลแบบหนุ่มสาว เช่น กอด หอมแก้ม จูบ ทั้ๆ ที่เขาก็ยังไม่ลืมความผิดหวังในความรักที่มีให้กับแพร์ สาวรุ่นพี่ที่เคยคบกันมา คีฟเปอร์ชอบคุยถึงเรื่องนี้ให้ฮานีลฟัง จุดนี้เองที่คีฟเปอร์ทำฮานีลเสียใจ

โดยนิสัยส่วนตัว คีฟเปอร์เป็นคนที่สูบบุหรี่และดื่มเหล้า เมื่อเขาเริ่มทะเลาะกับฮานีลจากสาเหตุที่คีฟเปอร์ปิดบังฮานีลเรื่องแพร์ เขาจึงทำเช่นนั้นตลอด และเมื่อฮานีลบอกเลิกกับเขาและจะกลับบ้านที่เกาหลี คีฟเปอร์ก็เริ่มเล็ดร่อน โววายวาย ทำลายข้าวของ เมื่อถึงเหตุการณ์ที่จี จี ซู จับตัวฮานีลไป ความรุนแรงของอารมณ์ของคีฟเปอร์ก็ถึงขีดสุด เขาหาพวกอาวูธ เช่น มีด ปืน ให้เพื่อนไปตามพวกมาช่วย และใจร้อนขบถเร็ว โดยในเรื่องได้กล่าวไว้เหมือนกับว่าเหมือนเป็นเรื่องปกติที่เขาถนัดการใช้ปืน

เมื่อคีฟเปอร์ช่วยฮานีลออกมาได้ เขาอ่อนวอนฮานีลถึงขั้นคุกเข่าขออภัย คีฟเปอร์รู้ว่าฮานีลต้องกลับบ้านที่เกาหลีเขาก็ไม่เป็นอันทำอะไร ไม่กินไม่นอน เขาพยายามดื่มกาแฟ

ตลอดเวลา เพื่อให้เขาไม่นอนหลับจะได้ไม่ลืมเรื่องเมื่อคราวที่ฮานีลรักเขา แต่แล้วเขาก็คิดได้เรื่องที่แฟร์เป็นแค่พี่สาว เขารักฮานีลมากที่สุด จึงรีบตามฮานีลไปท่าสนามปิด แต่ก็ไม่ทันแล้ว ฮานีลกลับบ้านที่เกาหลี ในตอนท้ายเรื่อง คีฟเปอร์มาเจอฮานีลที่เกาหลี โดยที่ผู้เขียนพยายามเขียนอธิบายลักษณะที่แตกต่างกับคีฟเปอร์คนก่อน คือเขาพูดภาษาเกาหลีกับฮานีลด้วย โดยเขากลับมาเจอฮานีล ในเวลาหนึ่งปีที่ผ่านมาทำให้เขารู้ได้ว่าเขาคิดถึงใครมากที่สุด แต่ก็ยังมีการพูดหยอกล้อกันเหมือนเดิม

โดยสรุป ตัวละครหลักชายชื่อ “คีฟเปอร์” จากเรื่องที่ได้อ่านไปทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่า โดยส่วนมากแล้วคีฟเปอร์เป็นคนที่ก้าวร้าว ใจร้อน อารมณ์รุนแรง บางครั้งถึงขั้นใช้กำลัง ต่อบอกต่อคำ สบขู่หรือ ด่าทอ เล่นเกมดึกดื่น กล่าวคือตัวละครตัวนี้มีพฤติกรรมก้าวร้าว บุคลิกภาพผิดปกติ และพฤติกรรมต่อต้านสังคมเป็นหลัก รองลงมาคือลักษณะนิสัยที่ยั่วยวนกวนประสาท เช่น พูดจาขี้ขลาด ใช้มือหยอกล้อกับเพื่อนจนเป็นเรื่องปกติ จึงเข้ากับลักษณะพฤติกรรมที่เกเรตลปตะแลง และในเรื่องของความรัก ตัวละครมีลักษณะที่ยังตัดสินใจไม่ได้ ประกอบกับอารมณ์ที่ไม่แน่นอน ในบางครั้งที่ดีก็ดีมาก ในบางครั้งก็ร้ายก็ร้ายสุด ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า คีฟเปอร์มีพฤติกรรมในลักษณะที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์ด้วย และพฤติกรรมทางเพศในด้านลบ เช่น การแสดงความรักต่อฮานีลแบบต่างๆ เช่น การหอมแก้ม การจูบ พฤติกรรมในทางที่ดีก็มีบ้าง เช่น พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร คือ การนึกเป็นห่วงฮานีล เป็นการนึกกระทำอย่างมีจิตใจดี เพียงแต่การแสดงออกต่อฮานีลมักมีความขัดแย้งคือความเกเรออกมาด้วยเป็นส่วนมาก

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์
	พฤติกรรมเกเรตลปตะแลง
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม

ตารางที่ 7 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “คีฟเปอร์”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง

“คิม ฮานีล” หรือในเรื่องเรียกอีกชื่อว่า “ฮานีล” เป็นตัวละครหลักของเรื่องนี้ เป็นเด็กสาวมัธยมปลายชาวเกาหลี ตัวเล็ก ผอมสัน ทำศัลยกรรมจมูก ชอบซื้อและสะสมสินค้ามีชื่อ (Brand name) เข้าโครงการนักเรียนแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่ประเทศไทย จึงมาอยู่กับจูเลียตซึ่งเป็นบ้านของโฮสที่ดูแลนักเรียนในโครงการเป็นเวลา 2 เดือน เนื่องจากผู้เขียนใช้การเล่าเรื่องเป็นลักษณะบุคคลที่หนึ่งผ่านฮานีล ผู้เขียนจึงบรรยายความคิดความเห็นของฮานีลเกือบทั้งเรื่อง ทำให้ลักษณะนิสัยของฮานีลเป็นคนที่คิดเรื่องนั้นเรื่องนี้อยู่ในสมองตลอดเวลา ในความคิดของฮานีลนั้นบ่อยครั้งที่ความคิดของเธอคิดกระแทกแตกตัน ตำหนินั่นตำหนินี้ในสิ่งที่พบเห็นไปเสียหมด อย่างไรก็ตาม ฮานีลเป็นเด็กที่รักครอบครัว เธอจะคิดถึงพ่อแม่และเพื่อนๆ ที่เกาหลีเมื่อเธอมาอยู่ที่ประเทศไทย ผู้เขียนยังได้กล่าวบุคลิกที่แปลกๆ ของฮานีล คือ เมื่อเธอต้องการหรือเร่งอยากได้อะไรสักอย่างอย่าง ฮานีลจะเคาะนิ้วเล่นกับโต๊ะเป็นจังหวะและเสียงดังๆ

ก่อนที่เธอจะมาที่ประเทศไทย ฮานีลได้บอกคิดถึงพ่อกับแม่และแสดงความรักต่อพ่อด้วยการกอด เมื่อเธอมาถึงที่เมืองไทย ฮานีลได้พบกับคิฟเปอร์ก็ละลายจากคิฟเปอร์ไม่ได้ แต่เมื่อได้คุยกับคิฟเปอร์ที่พูดขยวน ฮานีลก็เริ่มต่อปากต่อคำกับคิฟเปอร์ตั้งแต่นั้น ในช่วงที่รู้จักกันใหม่ๆ ฮานีลจะเป็นฝ่ายที่ต้องตอบโต้ความกวนประสาทของคิฟเปอร์ ด้วยการเถียงกับคิฟเปอร์ และฮานีลก็จะเป็นฝ่ายที่ถูกแกล้งหยอกล้อมากกว่าด้วยซ้ำ

เมื่อเธอได้เข้ามาเรียนในชั้นเดียวกับคิฟเปอร์ ช่วงแรกๆ เธอก็ตั้งใจเรียนดี แต่เธอเริ่มตำหนิอาจารย์ในใจว่าอาจารย์ที่สอนหน้าชั้นเรียนสอนให้ชวนหน้าเบื้อและง่วงนอน บางครั้งเธอก็ไม่ตั้งใจเรียนเท่าไร เนื่องจากบางทีเธอคุยโทรศัพท์กับคิฟเปอร์จนตึกตื่น เพื่อนชวนคุยเธอก็คุยตอบ ไม่ก็ชวนคุยเสียเอง ช่วงสองเดือนที่เรียนอยู่เมืองไทย ฮานีลได้อยู่ที่บ้านของจูเลียต จูเลียตพยายามแต่งตัวและแต่งหน้าให้ฮานีลดูเซ็กซี่ แต่เธอไม่ชอบการแต่งตัวขนาดนั้นเพราะไม่มีความมั่นใจ (แต่ก็ถูกจับแต่งทุกที) ในฉากที่ฮานีลไปตลาดกับคิฟเปอร์ ฮานีลได้พบกับลี จี ซู แฟนเก่าจากเกาหลีที่เคยติดยาเสพติด เธอเกลียดยาเสพติดพอๆ กับลี จี ซู เพราะเขาเคยทำให้ฮานีลเกือบติดคุกไปกับเขาด้วย เมื่อคิฟเปอร์มาช่วยไว้และพยายามดูแลไม่ให้ ลี จี ซู เข้าใกล้ ฮานีลจึงมีความรักให้กับคิฟเปอร์

ในฉากที่ฮานีลได้พบกับแพร์ เมื่อฮานีลรู้ว่าคิฟเปอร์เคยรู้จักกับแพร์ และเขาก็พูดเรื่องแพร์ให้ฮานีลฟังตลอด ทำให้จิตใจของฮานีลสั่นคลอน บางคืนฮานีลนอนไม่หลับ บางคืนก็

ร้องไห้ทั้งคืน ฮานีลพยายามทนกับเรื่องคีฟเปอร์ เธอเริ่มทะเลาะกับเขาที่คีฟเปอร์ไม่ลื้มแพร์ ทำให้ ฮานีลทนไม่ได้แล้ว ฮานีลจึงบอกเลิกกับคีฟเปอร์ ทั้งๆ ที่เพิ่งคบกันไม่กี่เดือน

ในช่วง Climax ของเรื่อง ฮานีลถูกลี จี ซูและพวกจับตัวไป ฮานีลเคียดแค้นเขามากจนแสดงออกโดยการถ่มน้ำลายใส่ เมื่อคีฟเปอร์มาช่วยฮานีลไว้ แต่เธอก็เห็นว่าลี จี ซูจับตัวจูเลียตไว้ เมื่อฮานีลได้ปิ่นมาจากคีฟเปอร์ เธอกระหน่ำยิงลี จี ซูที่เขาได้กระทำหลายอย่างไว้กับเธอนักต่อนัก โดยที่ยังไว้ชีวิตเขา ซึ่งในจุดนี้เอง ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า ในเรื่องเธอบอกว่าใช้ปิ่นไม่เป็น แต่ฮานีลใช้ปิ่นกระหน่ำยิงลี จี ซูหลายนัดอย่างเคียดแค้น ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสังเกตว่า ทำไมอยู่ดีๆ เด็กผู้หญิงธรรมดาไม่เคยจับปิ่น เกิดอารมณ์ก้าวร้าวรุนแรงถึงกับใช้ปิ่นกระหน่ำยิง และยิงได้แม่นยำจนไม่ทำให้ลี จี ซูต้องตายเสียด้วย

ในตอนท้ายของเรื่อง ฮานีลก็ยังเฝ้ารอให้คีฟเปอร์มาส่งเธอที่สนามบิน และเธอก็เสียใจที่เขาไม่มา เมื่อเวลาผ่านไปหนึ่งปี ฮานีลสอบเข้ามหาวิทยาลัยสตรีที่มีชื่อของเกาหลีได้สำเร็จ เธอรู้ตัวว่าเธอเป็นผู้ใหญ่ขึ้น ivoผมยาว เริ่มแต่งตัว เรียบเก่งขึ้น มีงานทำ แต่เธอก็ยังไม่ลื้มคีฟเปอร์ได้เลย จนกระทั่งคีฟเปอร์มาพบและบอกกับเธอว่าเขาลื้มอดีตได้และในใจเขามีแต่ฮานีล ฮานีลได้ฟังจึงใจอ่อนและบอกกับคีฟเปอร์ว่าเธอก็ไม่เคยลื้มเขาเช่นกัน

โดยสรุปแล้ว ตัวละครหลักหญิงชื่อ “คิม ฮานีล” จากเรื่องที่ได้อ่านไปทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่า ลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นคนที่คิดมาก เห็นอะไรก็ช่างตำหนิติเตียนไปเสียหมด แม้แต่ครูบาอาจารย์ หรือเพื่อนฝูงก็ตาม จึงเข้าข่ายเป็นพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม รองลงมาคือพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ซึ่งผู้วิจัยสังเกตว่า เป็นสิ่งที่แปลกประหลาดที่เด็กผู้หญิงที่เรียบร้อยจะถ่มน้ำลายให้ผู้ที่เกลียดชัง แถมยังใช้ปิ่นกระหน่ำยิงอย่างเคียดแค้น อย่างไรก็ตาม ด้านดีของตัวละครตัวนี้ก็มีเช่นกัน ได้แก่ พฤติกรรมที่เคารพผู้ใหญ่ ฮานีลได้แสดงออกในความรักกับพ่อและแม่ ครั้งที่อยู่เมืองไทย ฮานีลก็คิดถึงพ่อและแม่ด้วย พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร คือฮานีลเป็นเพื่อนที่ดีกับจูเลียต ทั้งๆ ที่นิสัยแตกต่างกันมาก และมีพฤติกรรมบางอย่างที่ปรากฏอยู่บ้างแต่น้อย ได้แก่ พฤติกรรมตั้งใจศึกษา ในขณะที่ฮานีลกับคีฟเปอร์ต้องช่วยกันทำการบ้าน และฉากในตอนท้ายที่กล่าวว่า ฮานีลสอบเข้ามหาวิทยาลัยได้ แถมยังเรียนเก่งขึ้นด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเคารพ ยำเกรง ผู้ใหญ่	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมก้าวร้าว
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	

ตารางที่ 8 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “คิม ฮา นีล”



ศูนย์วิทยพัทธยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 2

เรื่อง รักชุลมุนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ

เขียนโดย หนอน(ทราย)

นวนิยายเรื่อง “รักชุลมุนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ” เขียนโดย “หนอน(ทราย)” เป็นนวนิยายรักวัยรุ่น ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “รักหวานแหวว” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 32 ตอน มีชื่อตอนด้วยทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 10,042 คน (สำรวจเมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2554)

การตกแต่งของหน้าเว็บนวนิยายเรื่องนี้ มีการตกแต่งแบบธรรมดาและเรียบง่าย ซึ่งผู้วิจัยสังเกตเห็นแล้วพบว่า ผู้เขียนต้องการที่ส่งสารที่เน้นเป็นข้อความมากกว่าการตกแต่งหน้าเว็บ ซึ่งหน้าเว็บนวนิยายเว็บไซต์นี้มีสิ่งต่างๆ ที่น่าสนใจหลายอย่าง ในอันดับแรกก็ผู้เขียนได้กล่าวใน ส่วนของข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง ผู้เขียนได้กล่าวไว้ว่านวนิยายเรื่องนี้ ได้นำโครงเรื่องมาจาก ภาพยนตร์สั้นที่ทางผู้เขียนและทีมงานได้สร้างขึ้น เริ่มต้นจากเนื้อเรื่องที่ไม่มีบท จากนั้นผู้เขียนจึง สร้างสรรค์เป็นงานเขียนขึ้นมาใหม่เป็นนวนิยาย ผู้เขียนยังได้กล่าวว่าเป็นนวนิยายเรื่องแรกที่ ผู้เขียนได้เขียนขึ้น สามารถแนะนำหรือตีความกันได้ ผู้เขียนจะได้ปรับปรุงในการเขียนกับนวนิยายใน เรื่องต่อไป ในส่วนที่ผู้เขียนได้กล่าวเกี่ยวกับเนื้อเรื่องเป็นคำโปรย ผู้เขียนได้เขียนในลักษณะที่ เป็นคำพูดของตัวละครในเรื่อง บอกกับผู้อ่านให้ทราบโดยแทรกแก่นเรื่องของเรื่องเข้าไปด้วย จุดนี้เองที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ว่า อาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงแก่นเรื่อง และเข้ามาอ่านนวนิยายเรื่องนี้กันมาก ส่วนที่เป็นรูปภาพประกอบคำอธิบาย ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ภาพที่เป็นภาพถ่ายจริงขึ้นมาให้เป็นรูป Poster ของนวนิยาย และเป็นรูปของตัวละครหลักชายหญิง ซึ่งรูปภาพเหล่านี้ มีลักษณะที่แสดงให้เห็นเป็นตัวละครที่ดูเป็นวัยรุ่นไทย สำหรับภาพ Poster ของเรื่อง จากที่ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นแล้ว ผู้วิจัย คาดว่าการที่ผู้เขียนแต่งภาพโดยใช้โทนความสว่างของภาพออกมีดๆ แสดงให้เห็นถึงความรักที่ดู เศร้าสร้อย และรูปของผู้หญิงที่แทนตัวเอก อาจจะมีอะไรสักอย่าง ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า ภาพนี้ ต้องการสื่อว่าตัวละครเอกหญิงกำลังแอบมองตัวละครหลักชายก็เป็นได้



ภาพที่ 23 ภาพที่ผู้เขียนแทนเป็น Poster ของนวนิยายเรื่อง รักชุลมุนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ

ส่วนที่เกี่ยวกับการสื่อสารกลับของผู้อ่านนั้น ที่น่าสนใจของหน้าเว็บนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ออกแบบโพล (Poll) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้อ่านนวนิยาย ซึ่งมีสองส่วนด้วยกัน ส่วนที่หนึ่ง ผู้เขียนได้สำรวจความคิดเห็นของผู้อ่านเกี่ยวกับตอนจบของเรื่อง เพื่อต้องการเขียนเนื้อเรื่องให้จบเรื่องตามความต้องการของผู้อ่าน จุดเองนี้ที่ผู้วิจัยทราบสืบเนื่องจากวันที่ในการเริ่มสำรวจความคิดเห็น เกิดขึ้นก่อนวันที่ผู้เขียนเขียนตอนสุดท้ายซึ่งเป็นตอนจบ เมื่อดูผลสำรวจแล้วจากผู้แสดงความคิดเห็น 430 คน พบว่า ร้อยละ 87 ต้องการเห็นตอนจบแบบ Happy Ending (จบแบบมีความสุข) ส่วน ร้อยละ 13 ต้องการเห็นตอนจบแบบเศร้าแต่ลืมไม่ลง (สำรวจเมื่อ 12 กุมภาพันธ์ 2554)

...เราอยากขอรบกวนเวลาของทุกคนสักนิดนึงคะ...
อยากรู้ความต้องการของเพื่อน ๆ จ้า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Poll#77397 : คุณอยากให้นิยายมีตอนจบแบบไหน

- Happy Ending
- เศร้า...แต่ลืมไม่ลง...

จำนวนโหวตถึงปัจจุบัน 430 โหวต

ภาพที่ 24 ตัวอย่างการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับตอนจบของนวนิยายเรื่อง รักชุลมุนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ

ส่วนที่เป็นการสำรวจความคิดเห็นส่วนที่สอง ผู้เขียนได้ออกแบบโพลเพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้อ่านนวนิยายในเรื่องความชื่นชอบตัวละครหลักชายและหญิง เมื่อผู้วิจัยดูผลสำรวจแล้ว จากผู้แสดงความคิดเห็น 99 คน พบว่า ร้อยละ 79 ชอบตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “มีน” ส่วนร้อยละ 21 ชอบตัวละครหลักชายที่ชื่อ “เจ” (สำรวจเมื่อ 12 กุมภาพันธ์ 2554)

ผู้อ่านได้มีการสื่อสารกลับในส่วนต่อมา คือส่วนของคำวิจารณ์ ส่วนของคำวิจารณ์นวนิยายเรื่องนี้มีเพียงคำวิจารณ์เดียวที่แสดงให้เห็น ผู้เขียนคำวิจารณ์ได้วิจารณ์นวนิยายเรื่องนี้ว่า อ่านแล้วน้ำตาไหล เพราะตรงกับชีวิตจริงที่เกิดขึ้นกับผู้วิจารณ์บ้างบางส่วน และชอบประโยคหนึ่งที่ผู้เขียนกล่าวในเรื่อง คือ "การตามหารักมันก็ยาก แต่การตามหารักแท้เสียมากกว่า" อีกทั้งยังให้กำลังใจผู้เขียนในการเขียนนวนิยายต่อไป อีกส่วนหนึ่งที่ผู้อ่านได้สื่อสารกลับมายังผู้เขียนคือส่วนของความคิดเห็น ในจำนวน 54 ความคิดเห็นนั้น ส่วนใหญ่บอกกับผู้เขียนว่าแต่งเก่งและสนุกมาก มีบางคนกล่าวว่าตรงกับเรื่องจริงที่ผู้อ่านประสบเหตุการณ์เลย บางคนกล่าวว่าถึงขั้นร้องไห้เลยก็มี สรุปคือ ถ้าไม่นับความคิดเห็นที่เป็นการแฉงโฆษณาให้อ่านนวนิยายในเว็บ Dek-D หรือเว็บไซต์อื่นๆ แล้ว ผู้อ่านที่ลงความคิดเห็นทุกคนประทับใจกับนวนิยายเรื่องนี้มาก

สิ่งที่ผู้วิจัยได้พบ คือ ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้แสดงตัวเป็นเพศหญิง และเป็นนักเขียนหน้าใหม่ หมายความว่า นวนิยายเรื่องนี้เป็นผลงานชิ้นแรกของผู้เขียน เมื่อได้เขียนจบแล้ว ทำให้ผู้ที่เข้ามาอ่านประทับใจเรื่องราวได้ถึงขนาดนี้ แสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนมีความสามารถในการผูกเรื่องที่เก่ง เก็บรายละเอียดของตัวละครได้ดี จนทำให้ผู้อ่านที่เข้ามาอ่านประทับใจจนถึงขนาดร้องไห้ได้ อีกทั้งผู้เขียนยังได้บอกว่าผู้เขียนเป็นผู้ที่ผลิตภาพยนตร์สั้นด้วย นั่นก็อาจหมายความว่า ผู้เขียนมีพรสวรรค์ในการสร้างสรรค์เรื่องแต่งเหล่านี้ก็ได้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังวิเคราะห์ถึงการใช้ภาษาของนวนิยายเรื่องนี้ด้วย ซึ่งในส่วนของกาวิเคราะห์ภาษานั้น สามารถดูได้ในส่วนท้ายของการวิเคราะห์นวนิยายเรื่องนี้

โครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนขออธิบายพอสังเขป ดังนี้ “เจ” ตัวละครหลักฝ่ายชาย เป็นหนุ่มนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง หน้าตาดี มีฐานะ แต่ผิดหวังในความรักตลอด เขาจึงเป็นคนที่ชวนขวยหาคู่รักต่างๆ ที่ไม่เข้าใจว่ารักแท้คืออะไร เป็นเพื่อนกับ “มีน” ตัวละครหลักฝ่ายหญิง นักศึกษาสาวคณะศิลปกรรมมหาวิทยาลัยที่เดียวกับเจ หน้าตาธรรมดา ผมหยิก บุคลิกเหมือนผู้ชาย ทั้งคู่เป็นเพื่อนกันมาแต่เด็ก ก่อนหน้านี้ทั้งคู่มีเพื่อนอีกคนหนึ่งชื่อ “ต้น” ต้นก็เป็นแฟนของมีนด้วย แต่แล้วต้นก็เสียชีวิตจากอุบัติเหตุ มีนจึงไม่เคยลืมต้น

จากหัวใจ ขณะเดียวกัน เจ็คดูแลมีนแทนต้นที่จากไป เจ็คนั้นคิดกับมีนแค่เพื่อนมาตลอด แต่มีนได้รู้สึกรักเจแล้วทั้งๆ ที่เจยังมองหาผู้หญิงที่มีบุคลิกภายนอกสวยงามและน่ารัก

ความขัดแย้งของเรื่อง เริ่มขึ้นที่เจนั้นตกหลุมรัก “หวาน” นักศึกษาสาวที่ย้ายคณะมาเรียนห้องเดียวกับเจ แต่มีนก็เตือนเจว่าคนที่เจจะจีบมีนิสัยอย่างไรบ้างไม่รู้ เจจึงหาวิธีทางที่ทำให้รู้นิสัยของหวาน เจได้วิธีดูนิสัยคนจากนิตยสาร ด้วยการคุยกันผ่านการเขียนจดหมาย แล้วเจก็ได้เขียนจดหมายแทนตัวเองว่าเป็นคนบ้านนอกจนๆ หน้าตาไม่ดี แต่อยากรู้จักกับหวาน และได้ฝากจดหมายให้กับ “แก๊ง” และ “แห้ว” เพื่อนของเจไปส่งให้หวาน หวานได้ตอบจดหมายกลับมาพร้อมทั้งเขียนกลอนในจดหมายด้วยก็ทำให้เจมีความหวัง เจได้รับจดหมายพร้อมกลอนจากหวานอยู่เรื่อยๆ แต่ก็ยังเป็นห่วงมีนที่ยังทุ่มเทให้กับงานในมหาวิทยาลัย อีกทั้งยังมีเพื่อนของเจชื่อ “บอล” มาจีบมีนอีก ทำให้เจหึงหวงโดยไม่รู้ตัว

จุดสุดยอดของเรื่อง เกิดขึ้นเมื่อเจจะเข้าร่วมเล่นดนตรีกับเพื่อนที่สวนรถไฟ เจได้ชวนมีนให้มาชมการแสดง และยังได้ชวนหวานเพื่อมาสารภาพรัก โดยการนำเอากลอนที่หวานแต่งมาให้อ่านในจดหมายมาใส่ทำนองเรียบเรียงเป็นเพลงขึ้นมา เมื่อเจเห็นว่ามีนและหวานมานั่งหน้าเวที เจก็เล่นเพลงนี้เป็นเพลงปิด ปรากฏว่าคนที่ร้องได้เป็นมีนไม่ใช่หวาน ทำให้เจสับสนว่าคนที่เขียนจดหมายเป็นใครกันแน่ และหวานกับมีนก็สงสัยว่าคนที่เขียนส่งมาหาหวานคือเจหรือ เจหาคำตอบด้วยการอ่านข้อความในจดหมาย ทำให้เจรู้ว่าคนที่เขียนข้อความในจดหมายนั้นคือมีน เพราะในจดหมายเขียนไว้ว่ามีนชอบไปเที่ยวภูเขา ชอบเขียนกลอน แถมยังเรื่องแอบชอบเพื่อนตัวเองซึ่งก็คือตัวเอง อีกทั้งยังรู้ด้วยว่า หวานเป็นรุมเมท² ของมีน หวานจึงให้มีนเขียนจดหมายให้ แต่มีนได้เขียนจดหมายเพื่อให้เจในฐานะแมนได้รู้ความในใจ

จุดคลายปัญหาของเรื่องนั้น เมื่อเจได้รู้ว่าคนในจดหมายคือมีน ทำให้เจรู้สึกผิดต่อมีน เพราะมีนเป็นคนที่รักเจมากที่สุด เจพยายามตามหา มีนที่มหาวิทยาลัย ขณะเดียวกันเจก็ได้พบเพื่อนที่มีนคบเป็นแฟนคือบอล บอลมาบอกว่ามีนขอเลิกกับบอลแล้วและให้เจไปทำตามหัวใจตัวเองเสียที ส่วนเรื่องหวาน หวานก็ได้ขอโทษที่หลอกเจว่าเป็นคนเขียนจดหมายทั้งๆ ที่ไม่ได้มีใจให้ แต่ตอนนี้เจต้องการพบมีน ในฉากสุดท้าย เจไปที่หลุมศพของต้น ก็พบมีนในชุดเดรสสีขาวมมตรงสุดใส เจได้ขอโทษมีนในทุกๆ สิ่งที่มีมองข้ามและกระทำต่อมีน แล้วทั้งคู่ก็บอกรักต่อกันโดยมีหลุมศพของต้นเป็นสักขีพยาน เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ จึงวิเคราะห์ที่ได้ถึงแก่นเรื่อง ซึ่ง

² เพื่อนร่วมหอที่อาศัยอยู่ห้องเดียวกัน

แก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้โดดเด่นมาก สิ่งที่ตัวละครพูดหรือคิด และการกระทำของตัวละครแทบบอกแก่นเรื่องอย่างชัดเจน นั่นคือ การหาคำตอบและชวนชวายเป็นความรัก จนมองข้ามความรักที่อยู่ใกล้ตัวเอง และ การที่จะมีความรักให้กับใครสักคนนั้น มันไม่ได้สำคัญแค่รูปร่างหน้าตาเท่านั้นแต่จิตใจต่างหากที่สำคัญกว่า

ลักษณะตัวละครที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนพยายามบอกบุคลิกลักษณะของความเป็นวัยรุ่นไทยในรั้วมหาวิทยาลัย เนื่องจากฉากส่วนใหญ่อยู่ในมหาวิทยาลัย ผู้วิจัยจึงคาดว่าตัวละครส่วนใหญ่มีเครื่องแต่งกายชุดนักศึกษา ความเป็นวัยรุ่นไทยบ่งบอกอย่างชัดเจนเมื่อสังเกตดูชื่อของตัวละครแต่ละตัว จะเห็นว่าผู้เขียนตั้งชื่อตัวละครเป็นชื่อไทยเกือบทั้งสิ้น เช่น “มีน” หรือ “มีนา” “หวาน” “แก้ง” “แห้ว” “บอล” “ตัน” ถ้าเป็นชื่อภาษาอังกฤษก็เป็นชื่อเล่นทั่วไปที่เรียบง่าย เช่น “เจ” จึงเพิ่มความสมจริงของชีวิตนักศึกษาในรั้วมหาวิทยาลัยของวัยรุ่นไทย

มุมมองการนำเสนอ ของนวนิยายเรื่องนี้ จะเป็นมุมมองจากการเล่าเรื่องเป็นบุคคลที่ 1 เป็นหลัก โดยเล่าผ่านการนึกคิดของ “เจ” ที่ได้สนทนากับบุคคลและประสบพบเห็นในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวเขาเกือบทั้งเรื่อง ผู้เขียนพยายามเล่าเรื่องในลักษณะที่ “เจ” เล่าให้ผู้อ่านฟัง แต่ในการนำเสนอมุมมองเล่าเรื่องเป็นบุคคลที่ 1 ก็ยังเล่าเรื่องผ่านการนึกคิดจากการสนทนาและประสบเหตุการณ์ต่างๆ ในมุมมองของ “มีน” ด้วย ซึ่งมุมมองของ “มีน” จะมีการเล่าเรื่องในสองตอน อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนยังใช้มุมมองการนำเสนอในแบบบุคคลที่ 3 คือเล่าในมุมมองของผู้เขียนโดยสอดแทรกให้มองเห็นสถานการณ์อื่นๆ ที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากมุมมองของ “เจ” ในบางตอน

ฉากและสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ฉากที่ถูกสมมติขึ้นจะอยู่ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งเป็นส่วนใหญ่ มีห้องเรียน โรงอาหาร โรงยิม ห้องชมรมดนตรี ลานกิจกรรม หอพักนักศึกษา นอกจากนี้ยังมีสถานที่สมมติที่อยู่ในภายนอกมหาวิทยาลัย เช่น โรงพยาบาล ร้านอาหารกึ่งผับ สุสานฝังศพ แต่จุดที่น่าสนใจของนวนิยายเรื่องนี้ คือการที่ผู้เขียนได้อ้างถึงสถานที่ที่มีอยู่จริงในฉากต่างๆ ของเรื่อง ได้แก่ ตลาดนัดจตุจักร สวนรถไฟ สถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดระยอง เช่น อุทยานแห่งชาติเขาชะเมา หาดแม่รำพึง หาดสวนสน หาดแหลมแม่พิมพ์ น้ำตกเขาชะเมา เป็นต้น

ทำนองแต่และการใช้ภาษาของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เรียบเรียงทำนองแต่ให้มีลักษณะเน้นบทสนทนามากกว่าการบรรยายฉากและการกระทำ ซึ่งทั้งบทสนทนาและบท

บรรยาย จะกล่าวออกมาในมุมมองของตัวละครทั้งหมด ในส่วนของบทสนทนานั้น ผู้เขียนได้ใช้ทำนองแต่งเป็นภาษาพูด ในลักษณะที่เหมือนกับตัวละครกำลังสนทนาโต้ตอบกัน โดยบางครั้งผู้เขียนก็เขียนชื่อตัวละครกำกับไว้ที่หลังบทสนทนานั้น ว่าใครกำลังพูด ใครกำลังกระทำอะไร บางครั้งนั้นผู้เขียนก็ไม่ได้เขียนชื่อของตัวละครกำกับการสนทนา ในกรณีนี้เอง เมื่อผู้เขียนไม่ได้เขียนชื่อกำกับตัวละครในบทสนทนา ทำให้ผู้วิจัย ต้องอ่านย้อนไปเล็กน้อย ว่าตัวละครตัวไหนกำลังคุยกับตัวละครตัวไหนอยู่ ตัวละครที่เป็นวัยรุ่นใช้ภาษาพูดในลักษณะที่คนเป็นเพื่อนสนิทกัน มีการใช้คำว่า “ไอ้” “วะ” “เออ” “เฮ้ย” แต่ไม่มีคำแทนสรรพนามที่หยาบคาย ผู้เขียนจะใช้คำว่า “ผม” “ฉัน” “เธอ” “แก” แทน และในส่วนของบทบรรยายนั้น ผู้เขียนได้เขียนบทบรรยายแบบเรียบง่าย อ่านแล้วเข้าใจทันที เป็นลักษณะที่เห็นภาพการกระทำของตัวละคร และความคิดของตัวละครด้วย ซึ่งผู้เขียนจะเขียนบทบรรยายในลักษณะที่คั่นกลางระหว่างบทสนทนา ในบทบรรยายนี้เอง ผู้เขียนได้เขียนไว้คั่นระหว่างบทสนทนาไม่มีจำนวนบรรทัดที่มากนัก ผู้วิจัยคิดว่า ผู้เขียนต้องการเขียนให้ผู้อ่านอ่านแล้วไม่รู้สึกรำคาญที่มีบทบรรยายเยอะ

ในเรื่องของการเขียนคำผัดนั้น จากที่ผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้แล้ว สังเกตได้ว่าผู้เขียนใช้คำได้ถูกต้อง แต่ก็ไม่ได้ทั้งหมดเสียทีเดียว ผู้เขียนยังมีการเขียนผิดและใช้คำสลับตำแหน่งอยู่บ้างเล็กน้อย ซึ่งคาดว่าผู้เขียนน่าจะมีความละเอียดในการพิมพ์ แต่ก็อาจจะยังไม่มีกริยาวิเศษณ์ อักษรซ้ำ อย่างไรก็ตาม ชื่อสถานที่ที่มีอยู่จริงในประเทศไทย ผู้เขียนเขียนได้ถูกต้องทั้งหมด

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 2

เรื่อง รักซุลมุนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ

เขียนโดย หนอน(ทราย)

ในนวนิยายเรื่องนี้ การแสดงออกถึงพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นค่อนข้างเป็นไปได้ ในทิศทางที่สร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยกล่าวว่าสร้างสรรค์ ก็เพราะว่า พฤติกรรมวัยรุ่นในนวนิยายเรื่องนี้ ทำกิจกรรมในลักษณะที่เป็นการแสดงความสามารถของตัวเองเป็นส่วนใหญ่ ทั้งตัวละครหลักชาย และหญิงมีความสามารถที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล แต่เรื่องของ การแสดงออก นั้น ยังมีข้อดีข้อเสียของตัวละครแตกต่างกันไป

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย

ตัวละครหลักชายที่มีชื่อว่า “เจ” นักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ของมหาวิทยาลัย แห่งหนึ่ง มีตำแหน่งเป็นเดือนของคณะ จึงมีหน้าตาที่หล่อเหลา แต่งกายดูดีให้สาวหลงไหล ความสามารถมีเยอะ เช่น เล่นกีตาร์ แต่งเพลงได้ ถ่ายรูปเป็น ทางบ้านมีฐานะรวย เจมีเพื่อนสนิท คือตัวละครหลักหญิงชื่อ “มิน” ในอดีต เจมีเพื่อนสนิทที่เป็นแฟนของมินชื่อ “ตัน” ตันได้เสียชีวิต จากอุบัติเหตุทางถนน แต่ก่อนเสียชีวิต ตันได้ฝากฝังให้เจดูแลมิน สำหรับเจแล้ว ความสัมพันธ์ของ เจกับมินเป็นเพื่อนสนิทกัน คุยกันได้ทุกเรื่อง มีหยอกล้อกันบ้างตามประสาเพื่อน แต่เจก็ยังคงขำความสัมพันธ์กับมินเพราะทั้งคู่คุยกันแบบเพื่อนสนิท

โดยปกติแล้ว เจเป็นคนที่เจ้าชู้ ชอบมองและคิดจะจีบผู้หญิงสวยๆ อยากรได้ผู้หญิงสวยๆ น่ารักมาเป็นแฟน ในต้นเรื่องนั้น เจได้คบหญิงสาวคนหนึ่งเป็นแฟน แต่เมื่อหญิงสาวคนนั้น บอกเลิกไป ตัวของเจเองก็ทำใจไม่ได้จนจิตใจหดหู่ เรียนก็ไม่รู้เรื่อง จึงตัดสินใจที่จะปิดประตูความรัก แต่พูดไม่ทันขาดคำ เจก็พบหญิงสาวนักเรียนน่ารักชื่อ “หวาน” หวานเพิ่งย้ายคณะและมา เรียนห้องเดียวกับเจ เจถูกใจผู้หญิงคนนี้มากและต้องการจะจีบมาเป็นแฟน แต่เมื่อมินมาเตือนไว้ เจจึงใช้วิธีดูใจ โดยการเขียนจดหมายแทนตัวเองเป็นคนอื่นที่มีลักษณะตรงกันข้าม คือ มาจากบ้านนอก ไม่หล่อ ไม่รวยแต่อย่างใด ทุกครั้งที่เจเจอเพื่อนในสถานที่ต่างๆ เช่น ที่ห้องเรียน โรงอาหาร หรือแม้แต่ห้องชมรม เจจะฝากจดหมายให้เพื่อนส่งไปให้หวานโดยไม่บอกว่าเป็นเจ

ขณะเดียวกัน เจก็ยังเป็นห่วงมินในการทำกิจกรรมต่างๆ ของเธอ มีฉากหนึ่งที่มิน เล่นกีฬาแล้วเกิดไม่สบายขึ้นมา เจเป็นคนพาไปโรงพยาบาล เมื่อครั้งที่เจกับมินจะต้องไปออก

ค่ายพัฒนาชุมชนที่จังหวัดระยอง เจ็กต้องมาทำกับข้าวแทนมันที่อยู่เวรครัวเพราะมันทำกับข้าวไม่เป็น ขณะเดียวกัน เจเริ่มรู้สึกหึงหวงมันเมื่อเพื่อนร่วมวงดนตรีของเจเข้ามาจีบมัน ทำให้เจต้องพยายามติดต่อมันตลอดเวลา

เจได้รับจดหมายจากหวานอยู่ตลอด ในจดหมายนั้นหวานได้เขียนกลอนมาไว้ด้วย จึงทำให้เจแต่งเพลงจากกลอนในจดหมายที่หวานเขียนส่งมาผ่านเพื่อนของเขา เมื่อเขานำเพลงที่แต่งไปเล่นในงานดนตรีในสวน คนที่ร้องเพลงนี้ได้กลับไม่ใช่หวานแต่เป็นมัน ทำให้เจสับสนว่าใครกันแน่ที่เขียนจดหมายนั้นส่งมาให้ เจพยายามหาคำตอบจากมัน ทำทุกวิถีทางที่จะเข้าไปใกล้มันที่คบกับแพนแล้วให้ได้มากที่สุด แต่เจก็ยังได้ตรงแล้วอ่านจดหมายทบทวนข้อความ เมื่อเจพิจารณาข้อความแล้วทำให้รู้ว่าข้อความในจดหมายหมายถึงมันทั้งนั้น อีกทั้งหวานก็มาขอโทษกับเจว่าคนในจดหมายไม่ใช่หวานแต่เป็นเพื่อนรุมเมท นั่นคือมัน ทำให้เจตามหามันที่มหาวิทยาลัย เมื่อเขาพบกับมัน เขาได้ขอโทษที่ทำไม่ดีกับมันในทุกสิ่ง และกล่าวกับมันว่าเขาได้เข้าใจแล้วว่า การมองความรักจากภายในเป็นอย่างไร

สรุปพฤติกรรมของตัวละครหลักชายที่ชื่อเจนั้น มีพฤติกรรมส่วนที่ดีมากกว่าส่วนที่ไม่ดี โดยในส่วนที่ดีนั้น เจได้ช่วยเหลือมันในเรื่องต่างๆ อีกทั้งยังช่วยเล่นดนตรีให้กับวงดนตรีของเขาเองอีกด้วย พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร จึงมีค่อนข้างมาก ขณะเดียวกัน ความต้องการความรักจากเพศตรงข้ามของเจก็ยิ่งปรากฏในเรื่อง จึงมีพฤติกรรมทางเพศด้านบวกในเชิงแสดงการให้เกียรติต่อเพศตรงข้ามคือมัน และในเรื่อง เจและเพื่อนสนใจที่จะพัฒนาฝีมือด้านดนตรี และหากในเรื่องนั้นส่วนใหญ่ดำเนินเรื่องในห้องเรียน ประกอบกับผู้แต่งไม่เคยกล่าวไว้ในเรื่องเจจะมีพฤติกรรมหนีเรียนแต่อย่างใด ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า เจนั้นยังมีพฤติกรรมที่ตั้งใจศึกษาด้วยอย่างไรก็ตาม พฤติกรรมที่ไม่ดีของเจมีเพียงอย่างเดียว นั่นคือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์ เพราะในเรื่องการตัดสินใจของตัวละคร ยังมีความสับสน และสองจิตสองใจ ตัดสินใจไม่ได้ในเรื่องต่าง ทำให้เนื้อเรื่องยืดเยื้อบานปลาย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์
พฤติกรรมทางเพศด้านบวก	
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	

ตารางที่ 9 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “เจ”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง

ตัวละครหลักหญิงที่มีชื่อว่า “มิน” เป็นนักศึกษาคณะศิลปกรรม ความสามารถมีเยอะ เช่น วาดรูป เล่นกีฬาเป็นนักบาสเก็ตบอลของคณะ แต่งกลอนเป็น สนใจต้นไม้ ชอบเข้าร่วมกิจกรรมและช่วยเหลืองานของมหาวิทยาลัยและคณะ ทำงานผู้ชายได้ เช่น เลื่อยไม้ ตอกตะปู ทาสี บุคลิกภายนอกจึงดูเหมือนผู้ชาย มินเป็นคนที่มีเพื่อนน้อยและเธอก็เคยมีแฟนชื่อตัน แต่ตันก็เสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางถนน เจจึงเป็นเพื่อนที่มินคบอยู่ไม่กี่คน

บ่อยครั้งที่มินจะพบเจเมื่อหลังเลิกเรียน มินมักจะถูกเจหยอกล้อว่า “ไอหยิก” เสมอ เมื่อไรที่เจมองสาวสวยๆ และคิดจะเข้าไปจีบ มินจะเป็นฝ่ายที่เตือนเจเสมอว่าอย่ามองคนที่รูปลักษณะภายนอก ด้วยคำพูดของมินดังกล่าว มินพยายามสื่อให้เจได้เข้าใจว่า มินก็ยังสนใจเจ อย่ามองมินว่าเป็นแค่ผู้หญิงที่หน้าตาไม่ดีและดูเหมือนผู้ชาย และอย่ามองข้ามผู้หญิงคนที่เคียงข้างเธอ เพราะตั้งแต่ตันเสียชีวิตไป มินก็รู้ว่าตันได้ฝากมินไว้ให้เจดูแล มินพยายามสื่อให้เจรู้อยู่ตลอดเวลาว่าอย่ามองข้ามมิน

ตามเนื้อเรื่องแล้ว มินพักอาศัยที่หอพักกับหวานที่เป็นรูมเมทกัน ซึ่งหวานกำลังถูกเจตามจีบด้วยการส่งจดหมายแฝงเป็นชื่ออื่น ในเหตุการณ์นี้เองที่หวานให้มินเป็นคนเขียนจดหมายแทนให้ มินจึงเขียนจดหมายระบายความในใจเรื่องของหัวใจของเธอที่มีต่อเพื่อสนิทซึ่งก็คือเจ อีกทั้งยังเขียนกลอนให้ด้วย แต่จดหมายลงชื่อว่าหวานทุกฉบับ เจจึงคิดว่าหวานเป็นคนเขียนมาจริงๆ เพราะมินไม่ได้เอ่ยชื่อเจแต่อย่างใด

เนื้อความในจดหมายที่สำคัญๆ บ่งบอกถึงความจริงใจที่มีต่อตัวเอง นั่นคือ เธอแอบชอบเพื่อนของเธอซึ่งก็คือเจ แต่เธอก็รู้ว่าเพื่อนสนิทไม่ชอบเธอเพราะเธอไม่สวย ไม่น่ารัก นิสัยเหมือนผู้ชาย ไม่ตรงสเปกของเขา ซึ่งจุดนี้เองที่คนในจดหมายบ่งบอกว่ามินไม่ใช่หวาน เพราะ

หวานเป็นคนสวย น่ารัก เจถึงชอบหวาน การที่มินเขียนอย่างนี้ส่งไปให้เจ เจยอมเข้าใจว่าหวานในจดหมายเสียใจ

แม้ว่าเจจะไม่ได้คิดอะไรกับมิน แต่มินพยายามอยู่เคียงข้างเจเหมือนที่เขายู่เคียงข้างเธอ เช่นไปดูการแสดงดนตรีที่เจและเพื่อนในวงแสดง เมื่อเจรู้ว่าที่จริงแล้ว คนในจดหมายไม่ใช่หวานแต่เป็นมิน มินจึงตีตัวห่างเหินจากเจเพราะเธอเสียใจที่แม้ว่าเจจะรู้แล้ว แต่ยังไม่ยอมรักหวาน มินจึงไปคบเพื่อนที่เล่นดนตรีกับเจด้วยเป็นแฟน แต่มินไม่ได้รักเพื่อนคนนั้นจริง เพราะในใจของมินนั้นมีเพียงเจอยู่คนเดียว จนกระทั่งเมื่อถึงตอนท้ายเรื่อง เจเข้าใจแล้วว่ามินมีใจให้เขาคนเดียว เมื่อเจได้พบกับมินที่หน้าหลุมศพของต้น ทุกอย่างได้คลี่คลายลงเมื่อเจขอโทษมินในทุกเรื่อง และบอกรักมิน มินถึงกับร้องไห้และรับรักของเจ

สรุปพฤติกรรมของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อมิน พฤติกรรมหลักที่ปรากฏมีในด้านดี ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ และพฤติกรรมตั้งใจศึกษา เหตุผลที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเป็นพฤติกรรมทั้งสามนี้ เพราะมินเป็นคนที่ชอบช่วยเหลือกิจกรรมและการทำงานต่างๆ ในเรื่องได้แสดงให้เห็นว่าเธอสามารถเล่นกีฬา และทำกิจกรรมได้ทั้งงานหนักและงานเบา ในส่วนของพฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ คือการให้เหตุผลในเรื่องของความรัก มินมักจะบอกกับเจเสมอว่าอย่ามองความรักจากรูปลักษณ์ภายนอก และในส่วนของพฤติกรรมที่ตั้งใจศึกษานั้น มีเป็นคนที่ชอบวาดรูป อาจเป็นไปได้ว่าการที่มินเรียนอยู่คณะศิลปกรรมจึงเป็นคนที่ชอบทำกิจกรรมนี้ หลายครั้งในเรื่องที่ผู้วิจัยพบว่ามินจะวาดรูปอยู่ในสถานที่ต่างๆ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่ามินสนใจที่พัฒนาการวาดรูปของตนเอง

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	

ตารางที่ 10 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “มิน”

นวนิยายเรื่องที่ 3

เรื่อง Blue Devil แพนรักฉบับร้าย

เขียนโดย virinya

นวนิยายเรื่อง “Blue Devil แพนรักฉบับร้าย” เขียนโดย “virinya” เป็นนวนิยายรักวัยรุ่น ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “รักหวานแหวว” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 25 ตอน มีชื่อตอนด้วยทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 23,077 คน (สำรวจเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2554)

การตกแต่งของหน้าเว็บนวนิยายเรื่องนี้ มีการตกแต่งแบบธรรมดาและเรียบง่าย ซึ่งผู้เขียนไม่ได้ตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้เลย ในส่วนของข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง ผู้เขียนได้ใส่รายละเอียดในส่วนนี้ไม่มากนัก ผู้เขียนจะเน้นไปที่การแนะนำตัวละครโดยรูปภาพมากกว่า ซึ่งก่อนที่ผู้เขียนจะแนะนำตัวละคร ผู้เขียนยังใส่คำแนะนำของเรื่องไว้เพียงเล็กน้อย

ในส่วนที่ผู้เขียนได้กล่าวแนะนำตัวละคร ผู้เขียนได้ใช้รูปภาพของดารานักแสดงแทนตัวละครที่อยู่ในนวนิยายเรื่องนี้ ซึ่งผู้เขียนได้นำภาพของดารานักแสดงเหล่านั้น มาจัดวางไว้ให้อยู่บนหน้าเว็บไซต์นวนิยาย พร้อมทั้งเขียนชื่อของตัวละครกำกับไว้ได้ภาพว่าภาพตัวละครมีชื่ออะไรบ้าง โดยภาพที่ผู้เขียนได้นำมาจัดวางไว้ทั้งหมด 7 ภาพ มีภาพดารานักแสดงที่เป็นคนไทยทั้งหมด 6 ภาพ (เป็นผู้ชาย 2 ภาพและเป็นผู้หญิง 4 ภาพ) อีกภาพหนึ่งนั้นเป็นรูปภาพดารานักฝรั่งใต้หวันชาย ซึ่งผู้เขียนวางไว้ให้เป็นภาพแทนตัวละครหลักชาย และวางไว้เป็นภาพแรก เมื่อผู้วิจัยได้สังเกตจากรูปภาพของตัวละครเหล่านี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบได้ว่า ผู้เขียนนำภาพศิลปินดารานักแสดงเหล่านี้ จากอินเทอร์เน็ต เนื่องจากผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า ภาพศิลปินดารานักแสดงบางภาพ มีลายน้ำที่แสดงให้เห็นถึงแหล่งที่มาในเว็บไซต์ต่างๆ ติดมากับภาพนั้นๆ



ภาพที่ 25 ภาพศิลปินดารานักแสดงที่ผู้เขียนแทนเป็นตัวละครในนวนิยายเรื่อง Blue Devil แพนรักฉบับร้าย

ในการประดับตกแต่งด้วยของประดับและลูกเล่นบนเว็บไซต์แบบอื่นๆ นั้น ผู้เขียนได้ประดับตกแต่งเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ที่ผู้เขียนตกแต่งหน้าเว็บไซต์นวนิยายนั้น มีเพียงแค่รูปภาพกราฟฟิก แทนการมอบของขวัญ (Gift) ของเพื่อนของผู้เขียน กับสัตว์เลี้ยง หรือ Pets ที่ผู้เขียนตั้งไว้ที่หน้าเว็บไซต์ ให้ผู้ที่เข้ามาอ่านเล่นกับสัตว์เลี้ยงเท่านั้น แต่เมื่อดูจากอายุของสัตว์เลี้ยงที่ผู้เขียนเลี้ยงไว้นั้น ผู้เขียนเลี้ยงสัตว์ในหน้าเว็บไซต์นานแล้ว และยังให้อาหารสม่ำเสมอ แสดงว่าผู้เขียนยังเข้ามาหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ตลอดเวลา

สำหรับการส่งสารกลับมายังผู้เขียนของผู้อ่าน มีด้วยกันสองแบบ คือ แบบเป็นคำวิจารณ์และแบบแสดงความคิดเห็นผ่านกระทู้ของหน้าเว็บไซต์ ในส่วนของคำวิจารณ์ นวนิยายเรื่องนี้มีเพียงคำวิจารณ์เดียวที่ปรากฏ ผู้เขียนคำวิจารณ์ได้ชื่นชมผู้เขียนนวนิยาย ว่าเขียนได้สนุกทุกเรื่อง ชื่นชอบคู่รักในนวนิยายทุกคู่ โดยเฉพาะคู่ของพระเอกนางเอก อีกทั้งยังวิจารณ์การดำเนินเรื่อง ว่าเขียนได้สนุก ไม่ดำเนินเรื่องซ้ำ หรือเร็วเกินไป ในส่วนที่เป็นความคิดเห็นของผู้อ่านที่ส่งกลับมายังผู้เขียนนั้น ส่วนใหญ่แล้วจะมาจากความคิดเห็นในตอนต่างๆ ที่แสดงความคิดเห็นต่อเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้น ซึ่งรวมทั้งเรื่องแล้ว ความคิดเห็นที่ผู้อ่านโพสต์ไว้ในนวนิยายเรื่องนี้มีจำนวนทั้งหมด 295 ความคิดเห็น ในจำนวนนี้มีผู้อ่านได้แสดงความคิดเห็นเชิงวิจารณ์เอาไว้ด้วย ซึ่งได้วิจารณ์ในเรื่องของการเขียนบทสนทนา คือ บทสนทนาในเรื่องค่อนข้างเรียงมายาวจนติดกันเยอะควรคั่นไว้ด้วยบทบรรยายบ้าง แต่ผู้อ่านก็ยังวิจารณ์ตัวละครหลักทั้งชายและหญิงในลักษณะที่ชื่นชอบ อีกทั้งยังแนะนำผู้เขียนให้ส่งสำนักพิมพ์เพื่อตีพิมพ์ต่อไปด้วย อย่างไรก็ตาม ในจำนวนของผู้แสดงความคิดเห็น ก็มีผู้อ่านโพสต์สอบถามในเรื่องต่างๆ ที่ผู้อ่านสงสัย ผู้เขียนจึงได้ทำหน้าที่ในการตอบข้อสงสัยของผู้อ่านด้วย มีกรณีหนึ่ง ผู้อ่านมีคำถามภาพว่าภาพของตัวละครหลักชายเป็นใคร ผู้เขียนจึงให้คำตอบว่า เป็นนักร้องชาวไต้หวันชื่อ “อู๋จุน” ผู้วิจัยจึงสังเกตว่า ผู้เขียนน่าจะเข้ามาอ่านกระทู้ของทุกคนที่เข้ามาแสดงความคิดเห็นกัน

อีกหนึ่งจุดสำคัญที่ผู้วิจัยวิเคราะห์คือ ผู้เขียนแสดงตนเป็นเพศหญิง เนื่องจากผู้เขียนสังเกตได้จากในส่วนของความคิดเห็นที่ผู้เขียนเขียนได้ตอบกับผู้อ่าน อีกทั้งชื่อของผู้เขียนยังบ่งบอกถึงเพศด้วย ในขณะเดียวกัน ผู้เขียนยังได้สังเกตในงานเขียนต่างๆ ของผู้เขียน พบว่า ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้ยังได้เขียนนวนิยายอีกหลายเรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องนั้น ผู้เขียนได้นำตัวละครประกอบฉากที่มาจากเรื่องเก่ามาเขียนใหม่เป็นเรื่องของตัวละครนั้นๆ เพื่อให้เกี่ยวโยงกันเป็นซีรีส์ (Series) โดยนวนิยายเรื่องนี้เป็นนวนิยายเรื่องแรกของซีรีส์นี้ จากนวนิยายจำนวน 10 เรื่อง อีกทั้งยังมีนวนิยายเรื่องใหม่เรื่องต่างๆ ที่ผู้เขียนแต่งขึ้นโดยไม่ใช่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกันกับเรื่องเก่า และเรื่องเหล่านั้นผู้เขียนเขียนจบแล้วทั้งสิ้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ทราบอีกว่า ผู้เขียนกำลังดำเนินการ

ส่งเรื่องที่เขียนเป็นซีรีส์ รวมทั้งนวนิยายเรื่องนี้ เข้าสู่สำนักพิมพ์เพื่อให้ทางสำนักพิมพ์พิจารณาตีพิมพ์นวนิยายของผู้เขียน ทั้งนี้ เรื่องที่เข้าพิจารณานักพิมพ์ (รวมทั้งนวนิยายเรื่องนี้) ผู้เขียนจะลบเนื้อหาตอนต่างๆ ของนวนิยายให้เหลือเพียง 3 – 4 ตอนแรกเท่านั้นภายในวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2554 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้มีความตั้งใจในการเป็นนักเขียนนวนิยายอย่างจริงจัง

ในส่วนของโครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขอกเล่าอย่างสังเขป ดังต่อไปนี้ “มัท (มัทธิดา)” สาวปีสุดท้ายของ คอมเมอริส คอลเลจ ต้องถูก “ดาว (เพียงดาว)” เพื่อนรักที่เรียนด้วยกัน กินด้วยกัน และอยู่บ้านเดียวกัน โดนลากไปเที่ยวผับด้วย เนื่องจากดาวออกหักจากผู้ชายที่ถูกทิ้ง แล้วเรื่องราวก็เกิดขึ้นเมื่อดาวถูกแฟนใหม่ของผู้ชายที่แฟนเก่าดาวและพวกเธอคบหน้าผับ มัทจึงหาวิธีช่วยด้วยการดัดตัว “ซัน (ศศิณ)” เข้ามาช่วยต่างๆ ที่ไม่รู้จักกันมาก่อนแล้วบอกว่าซันเป็นแฟนของมัท กลุ่มผู้หญิงที่คบดาวรวมทั้งผู้ชายแฟนเก่าดาวเริ่มเกรงกลัวผู้ชายที่ชื่อซัน แต่พวกเขาก็ไม่เชื่อว่ามัทกับซันเป็นแฟนกับ มัทจึงยอมอายุด้วยการหอมแก้มซันโชว์พวกเขาเหล่านั้นเพื่อช่วยดาว แฟนเก่าของดาวและผู้หญิงเหล่านั้นจึงไม่เอาเรื่อง แต่มัทก็ทำให้ซันโกรธจนต้องวิ่งหนีจากเขา

ต่อมา ซันไปทะเลาะวิวาทกับนักศึกษาของมหาวิทยาลัยคู่อริหน้าคอมเมอริส คอลเลจ มัทจึงทราบว่าซันเป็นหัวหน้าเด็กของมหาวิทยาลัยเซ็นจูรี่ที่ก้าวร้าว ขอบยกพวกไปตีมหาวิทยาลัยคามิลล่าซึ่งเป็นคู่อริกัน เมื่อซันก็ทราบว่ามัทเรียนที่คอมเมอริส คอลเลจ จึงตามตัวมัทมาแล้วบังคับให้มัทเป็นแฟนกับซันเพื่อติดตามคนอื่นๆ ด้วยเหตุผลที่ว่าเธอไปหอมแก้มเขาซึ่งเป็นผู้ที่นักศึกษาทั้งหลายให้ความเคารพยำเกรง ถ้าไม่เปิดเผยตัวจะเป็นที่สงสัยของฝ่ายตรงข้าม และซันก็เอามัทมาเป็นโล่ป้องกันผู้หญิงทั้งหลายที่เข้ามาจีบเขา มัทไม่ยอมแต่ก็ทำตามที่ซันสั่ง เมื่อซันที่เป็นคนขี้ไวยวาย เอาแต่ใจ กับมัทที่เป็นคนปากคอเราะร้ายมาอยู่ด้วยกันที่ไร สงครามคารมปากมีอันต้องเกิดขึ้นทุกครั้ง มัทกับซันเจอหน้ากันที่ไรจึงทะเลาะกันทุกที่ไป

ความขัดแย้งของเรื่องมีอยู่สองเหตุการณ์ สองเหตุการณ์นี้จะเกิดขึ้นตามลำดับของเนื้อเรื่อง เหตุการณ์แรก มัทได้รู้จักกับ “โย (ภาณุวัฒน์)” ซึ่งเป็นหัวหน้าเด็กของมหาวิทยาลัยคามิลล่า และเป็นคู่อริกับซัน โยเมื่อได้รู้จักกับมัทจึงตามจีบโดยการส่งไปเรียนทุกเช้า เหตุการณ์ที่สองหลังจากที่จบเหตุการณ์แรกไปแล้ว ก็ดูท่าว่าจะไม่มีใครมาขัดขวางความรักของซันที่มีต่อมัทได้ แต่เมื่อ “ศศิรา (ดิวิ)” กลับมาจากสหรัฐอเมริกา ก็เข้ามาวุ่นวายกับซันด้วยการกลับมาขอเป็นแฟนซัน แต่ซันก็ติดกับดิวิแค่นั้นเอง อีกทั้งในใจของซันนั้นมีแต่มัทอยู่แล้วคนเดียว

จุดสุดยอดของเรื่องนี้ ในเหตุการณ์ที่หนึ่ง เป็นเหตุการณ์ที่มีชฎกโยหลกพาตัวไป เมื่อชั้นรู้เรื่องเข้าจึงพาพวกไปถล่มที่มหาวิทยาลัยคามิลล่า แต่ก่อนที่เด็กทั้งสองมหาวิทยาลัยจะตีกัน มัชก็เข้ามาห้ามทัพไว้ด้วยการต่อว่า ทุกคนจึงเชื่อฟัง แต่ชั้นกับโยยังมีแค้นที่ต้องสะสางกัน ทั้งคู่จึงไปชกกันที่สนามของคามิลล่า มัชต้องเข้าไปห้ามกันอีกทั้งสองจึงเลิกชกต่อยกัน ส่วนในเหตุการณ์ที่สอง เมื่อมัชเห็นว่าดิวงกลับมาหาชั้นแล้ว มัชจึงคิดว่าเธอไม่จำเป็นต้องเป็นแฟนหลอกๆ อีกต่อไป ส่วนที่ชั้นต้องดูแลดิวงเพราะดิวงเพิ่งอกหักมา ดิวงจึงเข้าใจหัวอกของชั้นและวางแผนกับเพื่อนๆ ของชั้นให้ชั้นมาเจอกับมัช เมื่อเขาและเธอมาเจอกัน ชั้นจึงขอเป็นแฟนกับมัชอย่างจริงๆ แต่มัชขอเวลาคิดหนึ่งสัปดาห์

ส่วนจุดคลายปัญหาของเรื่องนี้ ในเหตุการณ์ที่หนึ่ง โยเข้าใจดีว่ามัชไม่ได้คิดอะไรกับเธอ จึงขอชั้นเป็นเพื่อนกับมัช และชั้นก็เต็มใจ ตั้งแต่นั้นมา มหาวิทยาลัยเซ็นจูรีและมหาวิทยาลัยคามิลล่าที่เคยเคียดแค้นกันมายาวนาน ก็เลิกขัดแย้งกันและจับมือสร้างมิตรภาพให้แก่กัน ส่วนในเหตุการณ์ที่สองนั้น ชั้นพยายามง้อมัชให้พูดรับคำเป็นแฟนเขาตลอด แต่มัชก็ปริปากไม่พูด จนกระทั่งผ่านไปหนึ่งสัปดาห์แล้ว ในวันที่มัชจะให้คำตอบกับชั้น ชั้นดันมาล้มป่วย มัชจึงต้องมาดูแลชั้น เมื่อชั้นคะยั้นคะยอจะขอคำตอบ มัชกลับบอกว่าเราเป็นแฟนกันอยู่แล้ว แต่ที่มัชไม่พูดเพราะกลัวว่าเธอจะเสียหน้าถ้าชั้นไม่ได้รับรักเธอจริง เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จนจบ ทำให้ทราบได้ถึงแก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ เนื้อเรื่องโดยรวมเป็นลักษณะพ่อแก่ แม่จน ตัวละครหลักชายทะเลาะกับตัวละครหลักหญิงตลอด แต่ก็ยังรักกัน ดังนั้น แก่นเรื่องจึงเป็นลักษณะความรักของคู่ชายหญิงที่ต้องปะทะคารมตลอดเวลา

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนพยายามสร้างเอกลักษณ์ของตัวละครวัยรุ่นโดยใช้ความเป็นไทย คือ การให้ตัวละครใช้ชื่อจริงที่เป็นภาษาไทย ในตัวละครที่สำคัญ เช่นตัวละครหลักจะมีทั้งชื่อเล่น ชื่อจริง และนามสกุล ตัวอย่างเช่น “มัชฌิมา รัตนธานี” ชื่อเล่น “มัช”, ศศิน พิริยะไพศาล ชื่อเล่น “ชั้น” ฯลฯ ส่วนตัวประกอบส่วนใหญ่จะมีชื่อจริง และชื่อเล่นเกือบทั้งเรื่อง แม้ชื่อจริงจะใช้เป็นชื่อภาษาไทย ผู้เขียนก็ยังตั้งชื่อเล่นให้แก่ตัวละคร โดยใช้ชื่อเรียนเป็นภาษาไทยและภาษาต่างประเทศคละกันไป ชื่อเล่นภาษาไทยก็เช่น “มัช” “ดาว” “หมอก” “โอม” ส่วนชื่อเล่นภาษาต่างประเทศ เช่น “ชั้น” “นิว” “ดิวง” “โย” ลักษณะอย่างหนึ่งที่ปรากฏในตัวละครที่เป็นวัยรุ่นชายนั้นก็คือ ผู้เขียนได้สร้างตัวละครวัยรุ่นชายให้มีลักษณะที่มีหน้าตาหล่อ และดูดี แม้แต่ตัวละครที่เป็นตัวประกอบ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าผู้เขียนจะเขียนให้ตัวละครชายมีหน้าตาหล่อและดูดีทั้งนั้น แต่ผู้เขียนพยายามเขียนให้ตัวละครหลักชายมีความแตกต่างจากตัวละครชายทั่วไป นั่นคือ ตัวละครหลักชายที่ชื่อ “ชั้น” ผู้เขียนให้ภาพของดารานักร้องได้หวั่นจากที่ได้แนะนำตัวใน

ส่วนข้อมูลของเรื่องในหน้าเว็บไซต์แล้ว และผู้เขียนยังได้ใส่ลักษณะของ “ชั้น” ไปอีกคือให้ตัวละครหลักชายตัวนี้ มีผมสีน้ำเงิน เพื่อให้ดูแตกต่างกับตัวละครตัวอื่นด้วย

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ใช้มุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุคคลที่ 3 ทั้งเรื่อง ในลักษณะผู้เขียนเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้ผู้อ่านฟัง แม้แต่ความคิดที่อยู่ภายในใจของตัวละคร ผู้เขียนก็ได้อธิบายออกมาผ่านการเล่าเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้

ฉากและสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นฉากที่อยู่ในบรรยากาศที่เป็นสภาพแวดล้อมอยู่กลางเมือง ซึ่งสังเกตได้จากที่ผู้เขียนใส่สถานที่ต่างๆ หลายสถานที่มาอยู่ในนวนิยายเรื่องนี้ เช่น มหาวิทยาลัย ห้างสรรพสินค้า สวนสาธารณะริมน้ำ ฯลฯ สำหรับฉากที่เป็นมหาวิทยาลัยนั้น เนื่องจากในเรื่องมีมหาวิทยาลัยหลายๆ ที่ ผู้เขียนจึงเพิ่มฉากต่างๆ ของมหาวิทยาลัยที่ต่างๆ แต่ต่างกันไป แต่นอกจากจะมีฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมในเมืองแล้ว ผู้เขียนยังได้ใส่ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมชนบทกับฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมธรรมชาติอีกด้วย เช่น ฉากน้ำตก สวนผักหลังบ้านต่างจังหวัด อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนยังได้ใส่ลักษณะที่เป็นความเป็นไทยลงไป ในบรรยากาศของนวนิยายเรื่องนี้ นั่นคือฉากของงานลอยกระทง ที่มีลักษณะคล้ายกับการออกร้านในงานวัดด้วย ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ฉากและสถานที่ต่างๆ ของนวนิยายเรื่องนี้ น่าจะเป็นฉากที่อยู่ในประเทศไทยที่ถูกสมมติขึ้น เป็นต้น

ในเรื่องของทำนองแต่ง และการใช้ภาษาของนวนิยายเรื่องนี้ ในส่วนของบทสนทนา นั้น จากการที่ผู้วิจัยสังเกตจากบทสนทนา บทสนทนามีลักษณะที่เขียนยาวลงมาต่อเนื่อง แล้วจึงคั่นด้วยบทบรรยายฉากและการกระทำ ลักษณะของบทสนทนาที่เขียนยาวต่อเนื่องนั้น ผู้เขียนต้องการแสดงการโต้ตอบกรรมของตัวละคร ลักษณะบทสนทนาแบบนี้จึงมีในนวนิยายเรื่องนี้ทุกตอน อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนพยายามคั่นบทสนทนาด้วยการบรรยายอารมณ์หรือการกระทำของตัวละครเล็กน้อยในบทสนทนานั้นๆ แต่ในส่วนของบทบรรยายนั้น ผู้เขียนจะใช้ภาษานวนิยายล้วน ผู้เขียนได้เขียนการบรรยายถึงการกระทำและอารมณ์ของตัวละครเป็นไปอย่างสละสลวย การเรียกชื่อของตัวละครในนวนิยายเป็นอีกหนึ่งจุดที่ผู้วิจัยสังเกต คือ ผู้เขียนจะใช้ชื่อเล่นก็ต่อเมื่อตัวละครสนทนากันแล้วพาดพิงถึงใครคนหนึ่งก็จะใช้ชื่อเล่น แต่สำหรับบทบรรยายแล้ว ผู้เขียนจะใช้ชื่อจริงของตัวละครนั้นประกอบกับบทบรรยาย

ยังมีรายละเอียดอื่นๆ ที่ผู้วิจัยสังเกตพบ คือ การเรียกคำสรรพนามของตัวละคร ผู้เขียนพยายามใช้คำให้ตัวละครเรียกกันอย่างสุภาพ แม้ว่าตัวละครนั้นจะเป็นศัตรูกัน ผู้วิจัยจึง

พบว่าคำที่ผู้เขียนใช้จะมี “ฉัน” “เธอ” “นาย “เรา” “คุณ” แต่การใช้คำนำหน้าจะมีเรียก “อัย” “ไฉ่” “หมอนั่น” อีกจุดหนึ่งคือ การที่ผู้เขียนใช้ปริภาษา ที่เป็น Emoticon ประกอบบทสนทนาบ้าง เป็นระยะแต่มีไม่มากนัก ตัวอย่างเช่น (^__^) (>__<) (O__O) เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การเขียนของผู้เขียนนั้น ไม่มีคำที่เขียนผิดเลย จะมีก็แต่คำที่พิมพ์ตก หรือพิมพ์พลาดไปโดนตัวอักษรใกล้เคียง คำนั้นจึงผิดไป อีกทั้งยังใช้สำนวนไทย เช่น “ค่อนข้างอด” “อายม้วนตัวน” และ “ลำเล็กบุญคุณ” ฯลฯ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า การที่ผู้เขียนเขียนคำผิดน้อยมาก ประกอบกับการใช้ภาษาที่เป็นภาษานวนิยายด้วย ผู้เขียนคนนี้อาจมาเรียบเรียงนวนิยายเรื่องนี้ใหม่ (Re-write) โดยการเปลี่ยนแปลง การเขียน หรืออาจเข้ามาพิสูจน์อักษรไปแล้วด้วย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 3

เรื่อง Blue Devil แผนรักฉบับร้าย

เขียนโดย virinya

ในนวนิยายเรื่องนี้ การแสดงออกถึงพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นค่อนข้างเป็นไปได้ ในลักษณะที่ใช้การสนทนาที่ใช้อารมณ์ การแสดงออกของตัวละครที่ใช้อารมณ์ในการสนทนา มีทั้งตัวละครหลักชายและตัวละครหลักหญิง แต่ลักษณะพฤติกรรมของตัวละครหลักหญิงจะมีความขัดแย้งกับตัวละครหลักชายด้านการใช้เหตุผล ซึ่งผู้วิจัยขอสรุปจากการอ่านโดยสังเขป ดังนี้

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักชายของเรื่องที่มีชื่อว่า "ซัน (ศศิน พิริยะไพศาล)" มีพฤติกรรมในด้านลบมากกว่าด้านบวก โดยพฤติกรรมด้านลบที่แสดงออกส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมที่ก้าวร้าว คือ ตัวละครมีความประพฤติที่เป็นอันธพาล ตวาดโวยวาย พุดจาขึ้นเสียงแม้เป็นเรื่องปกติ มีชื่อเสียงโด่งดังเรื่องชกต่อยและทะเลาะวิวาทกับสถาบันคู่อริ สามารถส่งพวกนักศึกษาในมหาวิทยาลัยได้ทุกคน พาพวกไปชกต่อยกับคู่อริ พฤติกรรมเหล่านี้ เกี่ยวเนื่องกับพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์ด้วย เช่น ใจร้อนและไม่มีเหตุผล จึงชอบใช้กำลังตัดสินปัญหา เป็นคนอารมณ์แปรปรวน คุ้มดีคุ้มร้าย อีกทั้งยังมีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม เช่น สูบบุหรี่ ดื่มเหล้า แสดงกิริยามารยาทไม่ดี ขับรถจักรยานยนต์เร็ว มีท่าทีที่ต่อต้านพ่อและแม่ของเขา ด้วยการพูดหยาบกระด้าง และต่อว่าพ่อแม่ว่าพุดมาก แต่ตัวละครก็มีพฤติกรรมที่เป็นด้านบวกเช่นกัน ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร คือ ตัวละครแสดงความมีน้ำใจและมิตรภาพที่ดีต่อเพื่อนฝูง รักพวกพ้อง รักรุ่นพี่รุ่นน้องในมหาวิทยาลัยทุกคน ในการแสดงออกกับตัวละครหญิงชื่อมัช ตัวละครไม่ได้คิดที่จะแก้งอะไรมัชเลย เพียงแต่ตัวละครเป็นคน ที่แสดงความอ่อนโยนไม่เป็น การแสดงออกในง่ายร้ายของเขานั้น จึงยังมีด้านดีแฝงอยู่บ้าง แต่การกระทำของตัวละครแสดงออกไม่เป็น การช่วยเหลือเพื่อนฝูงจึงแฝงอยู่ในพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ในเรื่องตัวละครยังได้มีความสนใจแสดงความรักต่อตัวละครหญิง เช่นการจูบด้วย ดังนั้น ตัวละครตัวนี้จึงมีพฤติกรรมทางเพศด้านลบแฝงอยู่ด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม

ตารางที่ 11 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ "ชัน (ศศิณ พริยะไพศาล)"

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักหญิงของเรื่องที่มีชื่อว่า "มัท (มัทธนิมา รัตนธานี)" มีพฤติกรรมในด้านบวกมากที่สุด ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ ตัวละครมีการพูดจาที่ตรงไปตรงมา มีเหตุผลในเรื่องต่างๆ มาก และยังมีความคิดเหมือนผู้ใหญ่ เช่น เป็นคนที่เห็นคุณค่าของเงิน เมื่อถึงวันเกิดหรือวันปีใหม่ก็จะเข้าวัดทำบุญ พูดจามีเหตุผลและทำให้ตัวละครตัวอื่นเกรงกลัวได้ เช่น ตัวละครได้ห้ามทัพนักศึกษาระหว่างสถาบันเดียวกัน พฤติกรรมด้านบวกต่อมา คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร เช่น ตัวละครมีความมั่นใจการพูด และชอบช่วยเหลือผู้อื่นในเหตุการณ์ต่างๆ แม้ว่าตัวเองจะต้องเสียหน้าหรือโอกาสก็ตาม ตัวอย่างของเรื่องคือ มัทมีโอกาสเรียนในสถาบันที่สูงกว่า แต่ก็สมัครเรียนสถาบันศึกษาระดับรองลงมาเพื่อมาเรียนกับเพื่อนสนิท แสดงให้เห็นว่าตัวละครมีการเรียนที่ดีเลิศ และตัวละครก็มีความตั้งใจเรียนและขยันอ่านหนังสือด้วย ตัวละครจึงมีพฤติกรรมตั้งใจศึกษา อีกหนึ่งพฤติกรรมที่ปรากฏกับตัวละคร คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเคารพและยำเกรงผู้ใหญ่ เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่า ในฉากที่ชันพามัทไปพบพ่อแม่ของชัน มัทพูดกับพ่อแม่ของชันอย่างสุภาพและเป็นกันเองจนพ่อแม่ชันพอใจ อีกทั้งมัทยังพูดจาดีกว่าชันซึ่งเป็นพ่อแม่ของเขาเองด้วยซ้ำ อย่างไรก็ตาม ตัวละครตัวนี้ยังมีพฤติกรรมด้านลบเล็กน้อย เพราะตัวละครเป็นคนที่พูดจาโผงผางจนฟังเหมือนยั่วโมโหคนอื่น อีกทั้งการมีเหตุผลมากก็ทำให้ตัวละครที่เป็นเพศหญิงแท้ขาดความสุภาพและอ่อนหวานแบบสุภาพสตรี

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเคารพ ยำเกรงผู้ใหญ่	

ตารางที่ 12 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “มัช (มัชฌิมา รัตนธานี)”



ศูนย์วิทยพัทยาการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 4

เรื่อง ยัยตัวร้ายกับคุณชายเจ้าอารมณ์ (with love my devil)

เขียนโดย pandadeda

นวนิยายเรื่อง “ยัยตัวร้ายกับคุณชายเจ้าอารมณ์ (with love my devil)” เขียนโดย “pandadeda” เป็นนวนิยายรักวัยรุ่น ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “รักหวานแหวว” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 24 ตอน มีชื่อตอนด้วยทั้งหมด ซึ่งผู้เขียนได้แบ่งตอนย่อยในตอนที่ 9 เป็นตอนที่ 9.1 เพิ่มขึ้นมา และมีบทส่งท้ายด้วย สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 739 คน (สำรวจเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2554)

สำหรับการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นการตกแต่งแบบธรรมดา ผู้เขียนไม่ได้มีการตกแต่งหน้าเว็บไซต์แต่อย่างใด ในส่วนของข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนได้เพิ่มเนื้อหาตรงจุดนี้เป็นคำโปรยที่ผู้เขียนได้เขียนไว้ในมุมมองของตัวละครหลักหญิงของเรื่อง

ในส่วนที่ผู้อ่านได้สื่อสารกลับมายังผู้เขียนนั้น มีการสื่อสารตอบกลับของผู้อ่านในลักษณะเดียว คือ การแสดงความคิดเห็นผ่านการโพสต์กระทู้บนหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย ผู้อ่านได้แสดงความเห็นในส่วนของกระทู้แสดงความเห็นแค่ 6 กระทู้เท่านั้น และทุกกระทู้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ ผู้อ่านชื่นชอบผลงานเขียนของผู้เขียน

ในความจริงแล้ว นอกจากผู้อ่านจะเข้ามาอ่านนวนิยายเรื่องนี้ ในส่วนของหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้มีการเคลื่อนไหวทางเว็บไซต์น้อยมาก ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า อาจเป็นไปได้ที่ผู้เขียนเพิ่งเริ่มเขียนได้ไม่นาน แต่ผู้เขียนก็เขียนจบอย่างรวดเร็ว อีกทั้งเมื่อผู้วิจัยตรวจสอบที่รายชื่อเรื่องที่เขียน พบว่า ก่อนหน้านั้นผู้เขียนได้เขียนนวนิยายจบไปแล้วเรื่องหนึ่ง (เขียนไปแล้วสองเรื่อง) ผู้วิจัยได้ตรวจสอบไปที่หน้า Blog ของ My.ID เพิ่มเติม พบว่า ผู้เขียนเป็นเพศหญิง มีการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย และผู้เขียนยังได้รับข้อความจากกองบรรณาธิการของสำนักพิมพ์หนึ่ง ใจความของข้อความคือทางกองบรรณาธิการมีความสนใจที่จะรับนวนิยายของผู้เขียนเรื่อง “ยัยตัวร้ายกับคุณชายเจ้าอารมณ์ (with love my devil)” ดีพิมพ์กับสำนักพิมพ์นั้น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ผู้เขียนมีพรสวรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานชนิดนี้จนเข้าตาสำนักพิมพ์

โครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขออธิบายพอสังเขป ดังนี้ “เอลิซ่า แพตเตอร์โบร์ค” นักศึกษามหาวิทยาลัยคริสตัล เธอเป็นผู้ที่มีชื่อเสียงในวงการไฮโซ และยังมีอิทธิพลใน

มหาวิทยาลัยเพราะเป็นหลานของผู้อำนวยการมหาวิทยาลัยที่เธอเรียน ได้พบกับ “แซ็ค ลาโตรว์” ชายหนุ่มที่ขึ้นชื่อว่าหล่อและอันตรายที่สุดมหาวิทยาลัย เพราะเป็นคนหยิ่งยโส ชี้อวดวายและเกลียดผู้หญิง จึงทำให้เอลิซ่าสนใจและขอแซ็คเป็นแฟน แต่เมื่อได้คบกันแล้ว แซ็คเห็นว่านี่เป็นเป็นแค่เกมที่เขาเอลิซ่าเป็นคู่หมั้นแล้วจะได้ผลประโยชน์ทางธุรกิจกับมหาวิทยาลัย เธอจึงเริ่มมองแซ็คในด้านไม่ดีเป็นต้นมา

ความขัดแย้งของเรื่อง เริ่มขึ้นที่แซ็คประกาศจะหมั้นกับเอลิซ่าเนื่องด้วยเรื่องผลประโยชน์ทางธุรกิจ และแม่ของแซ็คก็เกลียดเอลิซ่า ในขณะเดียวกัน “เอ็มม่า” แฟนเก่าของแซ็คที่เป็นที่โปรดปรานของแม่ของแซ็คเองก็ได้กลับมา แล้วเอ็มม่าก็ได้บอกกับเอลิซ่าว่าจะมาเอาแซ็คคืน แต่แซ็คก็พยายามขอร้องเอลิซ่า แซ็คไม่เคยพูดหรือแสดงการกระทำที่ดีให้เอลิซ่าเข้าใจว่าเขามีเธอคนเดียวในใจเพราะเมื่อเอ็มม่ากลับมาแล้วก็ป้วนเปื้อนแซ็คอยู่ตลอดเวลา ทำให้เอลิซ่าเสียใจมากจึงบอกเลิกกับแซ็คทั้งๆ ที่ลึกๆ แล้วเอลิซ่าก็ยังมีใจให้แซ็ค

จุดสุดยอดของเรื่องนั้น เกิดขึ้นในเหตุการณ์งานเลี้ยงของมหาวิทยาลัย งานนี้เอลิซ่าต้องเดินแบบเสื้อผ้ากับเอ็มม่าแต่เธอพยายามไม่อยู่ใกล้เอ็มม่าเพราะกลัวจะมีเรื่องกัน แต่เอ็มม่าก็แกล้งเอลิซ่าจนได้ อีกทั้งแม่ของแซ็คเข้ามาตบเอลิซ่าอีก ทำให้เธออับอายมากจนเป็นไข้ แต่แซ็คก็เข้ามาช่วยดูแลเธอ หลังจากงานมหาวิทยาลัยแล้ว เอลิซ่าไม่รับหนังสือพิมพ์มหาวิทยาลัยเพราะเธอก็รู้อย่างไรก็ต้องเจอข่าวที่เธอโดนแกล้งให้อับอาย จนกระทั่งสอบเสร็จ เธอได้ทราบข่าวจากหนังสือพิมพ์ ว่าแซ็คได้แถลงข่าวว่าจะย้ายไปอยู่ต่างประเทศตามเอ็มม่า เมื่อเธอรู้ว่าเป็นฝีมือของเอ็มม่า จึงหาหลักฐานและใช้อิทธิพลของผู้อำนวยการมหาวิทยาลัยลงข่าวแฉว่าเอ็มม่าเป็นคนแกล้งเอลิซ่าให้อับอาย ขณะเดียวกัน เอลิซ่าไปตามแซ็คที่สนามบิน ก็ได้รู้ว่าแซ็คไม่ได้ย้ายไปอยู่อย่างถาวร แค่ไปธุระเพียงสองวันเท่านั้น

จุดคลายปมของเรื่องในตอนท้าย ข่าวเอ็มม่าที่ได้แกล้งหลานสาวของผู้อำนวยการมหาวิทยาลัยในงานวันนั้นแพร่สะพัด เอ็มม่าอับอายในเรื่องนี้จึงย้ายหนีไปอยู่ออสเตรเลีย ส่วนแม่ของแซ็คต้องยอมรับเอลิซ่าเป็นสะใภ้ เพราะทางครอบครัวของเอลิซ่าช่วยให้แม่ของแซ็ครอดพ้นจากคดีธุรกิจผิดกฎหมาย ส่วนแซ็คได้รักเอลิซ่าอย่างบริสุทธิ์ใจ จึงมีการจัดพิธีหมั้นให้ทั้งสองคน และทั้งคู่ประกาศว่าจะแต่งงานเมื่อเรียนจบมหาวิทยาลัย เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบแล้ว ทำให้ผู้วิจัยสรุปแก่นของเรื่องได้ว่า เป็นเกมชิงรักของคู่อริ เมื่อคนทั้งสองได้เล่นไปแล้ว ก็จะพบว่า ความรักไม่ใช่เกม ถ้ามันแต่เล่นกันก็จะมีแต่เสียใจ

ลักษณะตัวละครที่ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น ผู้เขียนได้เขียนตัวละครให้มีลักษณะที่เป็นชาวตะวันตก ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ ผู้เขียนตั้งชื่อตัวละครทุกตัวเป็นชื่อภาษาอังกฤษทั้งหมด ผู้เขียนได้เพิ่มลักษณะตัวละครให้มีลักษณะที่แต่งตัวดี มีฐานะร่ำรวย ใส่เสื้อผ้าแบรนด์เนม ขับรถมีชื่อและมีราคาแพงมาก ซึ่งเป็นภาพของผู้ที่มีฐานะร่ำรวยหรือเรียกว่ากลุ่มไฮโซ ซึ่งยี่ห้อของเสื้อผ้า กระเป๋า หรือรถยนต์ที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีชื่ออยู่จริงทั้งสิ้น ลักษณะตัวละครเช่นนี้จะปรากฏในนวนิยายทั้งเรื่อง นอกจากนี้แล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า ตัวละครชายในเรื่อง จะมีหน้าตาที่หล่อเหลาทั้งเรื่อง แต่ความหลากหลายในบุคลิกจะแตกต่างกันไป ยกตัวอย่างคือ ตัวละครหลักชายจะเป็นคนขี้ไวยวายเป็นส่วนตัวละครประกอบต่างๆ จะมีบุคลิกที่แตกต่าง เช่น วิญญาณชายบุคลิกหนึ่ง บุคลิกที่เจ้าชู้ และบุคลิกแบบดาราเกาหลีที่มีหน้าตาใส

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าผู้เขียนเขียนได้ค่อนข้างสับสน เนื่องจากในเรื่องนั้น ผู้เขียนใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 โดยเป็นมุมมองความคิด คำพูดและการกระทำของเอลิซ่าเป็นหลัก แต่เมื่อดำเนินเรื่องไปได้ถึงตอนที่ 11 (Chapter ที่ 9.1 ของเรื่อง) ผู้เขียนได้เพิ่มการเล่าเรื่องในมุมมองของบุคคลที่ 3 เป็นมุมมองของผู้เขียนเองในขณะที่กำลังเล่าเรื่องในมุมมองของเอลิซ่า จากนั้นจึงมีการเล่าเรื่องในมุมมองของผู้เขียนเข้ามาแทรกในการเล่าเรื่องในมุมมองของเอลิซ่าอยู่หลายตอน ทำให้ผู้วิจัยสับสนในการเล่าเรื่อง อีกทั้งมีอยู่ตอนหนึ่ง คือตอนที่ 22 (Chapter ที่ 20 ของเรื่อง) ผู้เขียนยังแทรกการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 ในมุมมองของแซ็คจากการเล่าเรื่องในมุมมองของเอลิซ่าตามปกติด้วย ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ผู้เขียนเขียนมุมมองการนำเสนอได้อย่างสับสน ในการเปลี่ยนมุมมองไม่มีการคั่นเรื่องเพื่อเปลี่ยนมุมมองการนำเสนอให้ทราบ

ฉากและสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่สถานที่ต่างๆ จะถูกสมมุติขึ้น คือไม่มีจริงในโลก เนื่องจากเนื้อเรื่องเป็นเรื่องที่มีแต่ผู้มีฐานะร่ำรวย ผู้เขียนจึงได้ใส่ฉากต่างๆ ในนวนิยายให้สถานที่นั้นๆ ให้มีความใหญ่โตอลังการ ไม่ว่าจะเป็นส่วนต่างๆ ของมหาวิทยาลัย ได้แก่ อาคารเรียน หอพัก สำนักงาน สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ สถานที่อื่นๆ ก็เช่นกัน เช่น ที่พักอาศัยก็ต้องเป็นคฤหาสน์เก่าแก่และใหญ่โต มีลักษณะการก่อสร้างในรูปแบบอารยธรรมตะวันตก แม้แต่เรือสำราญในเรื่องยังต้องมีทะเลเทียมอยู่บนเรือ บรรยากาศของเรื่องส่วนใหญ่จึงอยู่ในมหาวิทยาลัย อีกทั้งมีแต่คนที่มีฐานะเดินกันขวักไขว่ อีกทั้งยังมีสถานที่ที่คนเหล่านี้ไปรวมตัวกัน เช่น งานเลี้ยงหรูหรา ผับ (Pub) ที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวกลางคืน ก็ยังอยู่ในมหาวิทยาลัย ยังมีสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติอยู่ในเรื่อง คือในฉากที่ไปทัศนศึกษาบนเรือสำราญ ก็ไปทำกิจกรรมที่เกาะร้างกลางทะเล และฉากที่ตัวละครต้องไปถ่ายแบบ

ลงนิตยสาร ก็ไปถ่ายภาพในกลางป่าเขา นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้อ้างถึงสถานที่ที่มีอยู่จริงบนโลก ซึ่งในตอนท้ายผู้เขียนได้อ้างถึงประเทศออสเตรเลีย ที่เฮอร์มาได้เดินทางไปทีนั้น

การใช้ทำนองแต่งและภาษาของเรื่อง ในส่วนของบทสนทนา ผู้เขียนแต่งบทสนทนาเป็นภาษาพูด ในทำนองที่วัยรุ่นพูดในชีวิตประจำวันเสียมาก ตามลักษณะการพูดที่วัยรุ่นใช้พูดกับเพื่อน ยกตัวอย่างเช่น คำว่า “ไอ้...” “เฮ้ย” “...วะ” “...ยะ” “อ้าว” “เออ” “อะโห” หรือคำอุทานอื่นๆ ที่วัยรุ่นพูดกันทั่วไปปรากฏอยู่ในนวนิยายเรื่องนี้ มีการใช้คำแสลงที่นิยมในปัจจุบัน ตัวอย่างเช่นคำว่า “โคตร” “ซัดเส้นใต้” “สตอเบอร์รี่” “ดราม่า” และมีบทสนทนาที่แตกดัน แต่การใช้คำสรรพนามแทนตัว ไม่มีการเรียกสรรพนามที่หยาบคาย ผู้เขียนจะใช้คำว่า “ผม” “ฉัน” “เธอ” “แก” แทน และยังสับสนในการใช้คำว่า “...คะ” กับคำว่า “...ค่ะ” สลับกัน ในส่วนของบทบรรยาย ผู้เขียนแต่งบทบรรยายเป็นภาษาที่เรียบง่าย อ่านแล้วเข้าใจทันที เป็นการบรรยายในลักษณะที่ตัวละครกำลังนึกคิดในสิ่งที่ตัวละครได้ประสบพบเห็นเสียมาก ในบทบรรยายผู้วิจัยในฐานะผู้อ่านจึงมองเห็นว่า ตัวละครเอกได้เล่าอาภักกับปฏิกิริยาและความคิดของตัวเอง ผ่านการนึกคิดของตัวเอง และอาภักปฏิกิริยาของตัวละครอื่นๆ ก็เช่นกัน

นอกเหนือจากการเขียนบทสนทนาและบทบรรยายที่กล่าวมาแล้ว ผู้เขียนยังมีการใช้ Emoticon ในนวนิยายเรื่องนี้ โดยใช้กับทั้งบทสนทนาและบทบรรยาย เพื่อสื่อแทนสีหน้าแสดงอารมณ์ของตัวละครต่างๆ ซึ่งแทนสีหน้าแสดงอารมณ์มากมาย ตัวอย่างเช่น “^ ^”, “> <”, “= =”, “- -”, “- *-”, “T T”, “> _<”, “O_O”, “:P” มีการเขียนคำผิดขึ้นเป็นการใช้ภาษาพูดแทนที่เป็นภาษาเขียน เช่น “เขา” เขียนเป็น “เค้า”, “มหาวิทยาลัย” เขียนเป็น “มหาลัย”, “บ.ก. (บรรณาธิการ)” เขียนเป็น “บอก”, “ไป” เขียนเป็น “ปะ” ฯลฯ อีกทั้งยังมีคำที่พิมพ์ผิด และคำที่พิมพ์ตก ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ผู้เขียนยังไม่มี ความละเอียดในการตรวจทานที่ดีพอ อย่างไรก็ตาม เนื้อเรื่องยังมีความผิดพลาดในด้านข้อมูล คือในต้นเรื่อง ชื่อหอพักชื่อ black guy แต่เมื่อเรื่องดำเนินไป ก็พบว่า ชื่อนั้นถูกเปลี่ยนเป็น bad guy จึงเป็นการยืนยันว่ายังไม่มีการตรวจทานก่อนการเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตที่ดีพอ

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 4

เรื่อง ยัยตัวร้ายกับคุณชายเจ้าอารมณ์ (with love my devil)

เขียนโดย pandadeda

ในนวนิยายเรื่องนี้ การแสดงออกถึงพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นค่อนข้างเป็นไปได้ ในลักษณะที่ใช้การสนทนาที่ใช้อารมณ์ การแสดงออกของตัวละครที่ใช้อารมณ์ในการสนทนา มีทั้งตัวละครหลักชายและตัวละครหลักหญิง แต่ลักษณะพฤติกรรมของตัวละครหลักหญิงจะมีความแตกต่างกับตัวละครหลักชายด้านความมีเล่ห์เหลี่ยมและการตัดสินใจที่แยบยล ผู้วิจัยขอสรุปจากการอ่านโดยสังเขป ดังนี้

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย

“แซ็ค ลาโตร์” นักศึกษาหนุ่มของมหาวิทยาลัยคริสตัส ทายาทเจ้าของโรงแรมลาโตร์และบ่อนคาสิโนขนาดใหญ่ สูง 186 เซนติเมตร หน้าตาหล่อเหลา ผิวขาว ใบหน้าเนียนใส ผมสีชา นัยน์ตาคู่ดูลึดำ เป็นหนึ่งในสี่ของสมาชิกของกลุ่ม Bad boy ที่มีชื่อเสียงโด่งดังของมหาวิทยาลัย อีกทั้งเขายังเป็นบุรุษคนเดียวในกลุ่มที่ถูกโหวตให้เป็นผู้ชายที่อันตรายที่สุดในมหาวิทยาลัย ผู้หญิงในสถาบันต้องการเป็นแฟนพอยๆ กับที่จะอยู่ห่างๆ

ที่ผู้วิจัยกล่าวว่าแซ็คเป็นบุรุษที่ถูกโหวตให้เป็นผู้ชายที่อันตรายที่สุดในมหาวิทยาลัย เพราะแซ็คเป็นผู้ชายที่ขี้ไว้วางใจ ไม่เว้นหน้าใคร ชอบตวาดขึ้นเสียงทั้งที่เรื่องนั้นเป็นเรื่องปกติ มีนิสัยเอาแต่ใจตัวเอง ผู้วิจัยสังเกตได้จากในช่วงต้นเรื่องที่เมื่อเอลิซ่า (ตัวละครหลักหญิง) พุดกับเขาด้วย เขาไม่เคยพุดดีกับเอลิซ่า เมื่อพวกเขาได้คบกันเป็นแฟนได้สักพัก แซ็คก็ยังพุดจาจนทะเลาะทั้งที่เขาทำดีกับเอลิซ่า ผู้วิจัยเห็นว่า เหมือนกับตัวละคร แสดงความสับสนในจิตใจในเรื่องของความรัก หรือไม่ก็เป็นความตั้งใจของผู้เขียนที่ต้องการให้ตัวละครติดภาพ “Bad boy” ตัวของเอลิซ่าเอง เมื่อได้คบกับแซ็คก็ค้นพบว่า แซ็คเป็นคนปากร้าย ชอบตวาด พุดจาเสียงดัง ชอบทำหน้าบอกรับไม่รับ แต่เค้าก็ยังมีความตั้งใจที่ดีเสมอ

ลักษณะพฤติกรรมที่จะกล่าวต่อไปคือ แซ็คเป็นตัวละครชายที่เกลียดผู้หญิง เหตุผลที่ผู้เขียนให้ไว้คือ ในอดีต แซ็คถูกแม่ของเขาจับคู่ให้รักกันเฒ่ามา ทั้งคู่เคยรักกันแต่เฒ่าก็หนีแซ็คไปมีแฟนใหม่ ผู้วิจัยคาดว่าผู้เขียนเขียนให้แซ็คมีความหลังที่โหดร้ายกับเขา จึงเขียนให้แซ็คเป็นตัวละครที่ไร้ค่าแก่ผู้หญิง เมื่อได้พบกับเอลิซ่าจึงแสดงกิริยาที่ไม่ดีใส่

ผู้วิจัยขอก้าวในฉากหนึ่ง คือฉากที่แฉีคร่วมถ่ายแบบแฟชั่นกับกลุ่ม Bad boy และเอลิซ่า เมื่อแฉีคเห็นว่าจัสดินเพื่อนของเขาและเอลิซ่าคุยกันแล้วแสดงความสัมพันธ์ฉันเพื่อน โดยการจับมือและแตะบ่า แฉีคทำท่ากระพริบตาเพื่อแสดงความหึงหวงแล้วเดินออกไป จนจัสดินจะไปอธิบายให้เขาฟัง เมื่อแฉีคปรากฏในอีกฉากหนึ่ง เขามีเลือดออกที่มุมปาก และเสื้อที่ใส่มีสภาพยับเยิน ในท้ายตอนนี้กล่าวว่า จัสดินได้ไปต่อหน้าของแฉีคเรื่องที่แฉีคทำให้เอลิซ่าเจ็บช้ำหัวใจ แต่แฉีคก็ต่อกลับไปทั้งๆ ที่ไม่อยากทะเลาะกับเพื่อน ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ผู้เขียนต้องการให้แฉีคมีมาดพระเอกที่ต้องการเข้าถึงความรู้สึกของเพื่อน และไม่ต้องการเป็นฝ่ายผู้ก่อน แต่ก็ยังใช้ความรุนแรงจัดการปัญหาอยู่ดี

นอกจากนี้ ยังมีฉากที่แฉีคเข้าไปดื่มสุรากับเพื่อนกลุ่ม Bad boy อีกทั้งแฉีคเป็นผู้ชายที่ขับรถเร็ว และเปิดเครื่องเสียงรถเสียงดัง ผู้วิจัยขอก้าวถึงฉากที่แฉีคได้พูดคุยกับคุณตาของเอลิซ่าว่าจะตกลงเรื่องสัญญาที่ดินหากได้หมั้นกับเอลิซ่า คุณตาจะยกที่ดินข้างมหาวิทยาลัยให้แฉีค และแฉีคได้กล่าวอีกว่า จะใช้ที่ดินนั้น สร้างโรงแรมและบ่อนคาสิโน เพื่อให้ให้นักศึกษามาเล่นการพนันกัน ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าสิ่งที่แฉีคคิดนั้นเป็นแผนการที่เจ้าเล่ห์

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังมองเห็นมุมมองในด้านดีของแฉีค นั่นคือ เมื่อได้คบกับเอลิซ่าแล้ว แม้ว่าการพูดจาที่หยิ่งยะโสและหวาดโวยวายของเขาจะทำให้เอลิซ่าไม่พอใจหรือเจ็บช้ำใจ แต่แฉีคก็ยังได้ดูแลเอลิซ่าตามแบบที่พระเอกกระทำกับนางเอก เช่น ในฉากที่ไปสวนสนุกกันสองคน แฉีคก็ดูแลเอลิซ่าที่เกิดไม่สบายจากการเล่นเครื่องเล่น คอยดูแลเหมือนนอนป่วยหนัก โดยไม่ได้ฉวยโอกาสหรือทำอะไรมีมิร้ายเลย แต่การแสดงออกในความรักของแฉีคมักแสดงออกในทางที่ผิด เช่น มีเหตุการณ์ในเรื่องที่แฉีคบุกกรุกหอพักหญิงเพื่อมาหาเอลิซ่า การกระทำของเขาดูเหมือนเอาแต่ใจและไม่รู้จักอะไรควรไม่ควร การแสดงความรักด้วยการจับที่แขนกัน เนื่องจากมีอยู่ฉากหนึ่ง เป็นฉากในสนามบิน แฉีคก็เข้าไปจูบเอลิซ่าทั้งที่อยู่ในสนามบินที่มีฝูงชน

โดยสรุปแล้ว ภาพรวมของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “แฉีค” มีพฤติกรรมที่เป็นหลักคือ พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ และพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์ เพราะตัวละครมีการพูดจาเสียงดังกระโชกโฮกฮาก โวยวาย และอารมณ์รุนแรงใส่คนรอบข้าง (ยกเว้นในตอนจบ) อีกทั้งยังสองจิตสองใจ ตัดสินใจในการแก้ปัญหาไม่ได้ จึงทำให้เอลิซ่าเสียใจเมื่อเขาไม่มั่นใจที่จะเอ่ยคำว่ารักกับเอลิซ่า เขาได้แต่ตำหนิเอลิซ่าว่าเป็นคนที่ทำให้เขาวุ่นวาย ในตอนที่ทะเลาะกับเพื่อนตัวละครแก้ปัญหาด้วยการพูดจาไม่ได้ จึงต้องใช้กำลังชกต่อย จึงมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวเข้ามาด้วย อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมในทางที่ดีก็มี ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงถึง

ความเป็นมิตร นั่นคือ แม้ว่าจะพูดจาทักทายกับเอลิซ่าไม่ดี แต่ก็มีความจริงใจที่จะช่วยเหลือกับเธอเสมอ อีกทั้งยังแสดงความรักให้เอลิซ่า จึงมีพฤติกรรมทางเพศด้านลบด้วย เพราะการแสดงออกในความรักยังไม่เหมาะสมในบางสถานที่ เช่น จูบกันที่สนามบิน ถ้าเป็นวัฒนธรรมตะวันตกอาจยอมรับได้ แต่เป็นความแน่นอนที่อย่างไรผู้อ่านนวนิยายในหน้าเว็บไซต์นี้เป็นคนไทย อาจยังเป็นที่ยอมรับไม่ได้ ตัวละครตัวนี้จึงมีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมอีกด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์
	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม

ตารางที่ 13 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “แซ็ค ลาโตว์”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง

“เอลิซ่า แพตเตอร์โบร็ค” อายุ 18 ปี นักศึกษาที่มีศักดิ์เป็นหลานสาวของผู้บัญชาการมหาวิทยาลัย ดังนั้นฐานะทางครอบครัวจึงมีความร่ำรวย มีชื่อเสียงในระดับชั้นสูง (ไฮโซ) ในเรื่องกล่าวว่าเธอเรียนการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่นจึงเป็นคนที่ชอบเสื้อผ้าและการแต่งตัว ฐานะทางครอบครัวร่ำรวยจึงใช้ของแบรนด์เนมที่มีราคาแพง ลักษณะนิสัยหลักของตัวละคร คือ มีการพูดจาปากคอเราะร้าย ขี้วีน ใช้อารมณ์ เอาแต่ใจ เจ้าเล่ห์ตลบตะแลง เมื่อต้องการอะไรจะทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้สิ่งนั้นมา ภาพของตัวละครจึงมีลักษณะที่เป็นคุณหนู โดยตัวเธอนั้นยังมีบุคคลรับใช้ และบุคคลคุ้มกันส่วนตัวอีกต่างหาก

ในเรื่องการเอาแต่ใจของตัวละครตัวนี้ ผู้วิจัยพบว่าหลายเหตุการณ์ในเรื่อง ตัวละครได้ใช้เล่ห์เหลี่ยม กลอุบายหลายอย่างเพื่อที่จะได้สิ่งที่ตนเองต้องการ ยกตัวอย่างเช่น ตอนต้นเรื่อง เมื่อเอลิซ่าสนใจในตัวแซ็ค เอลิซ่าแต่งตัวเซ็กซี่เพื่อให้แซ็คสนใจ เธอยังทำที่แกลังล้มเพื่อให้แซ็คเข้ามาดู เมื่อเธอต้องการเบอร์โทรศัพท์ของแซ็ค เธอไม่ได้ขอเจ้าตัวเอง แต่ไปขอร้องจากฝ่ายทะเบียนของมหาวิทยาลัย เมื่อถึงการจัดกิจกรรมเดินแบบ เอลิซ่าไปขออาจารย์ให้เธอได้เดินแบบตามลำดับที่เธอต้องการ ในเหตุการณ์นี้แม้แต่อาจารย์ยังต้องเกรงใจ ในตอนที่ Climax ของ

เรื่อง เอลิซ่าถูกเอ็่มมาผู้เป็นแฟนเก่าของแซ็คกลั่นแกล้งจนเสียหน้า เอลิซ่าจึงเอาคืนโดยใช้ศักดิ์เป็นหลานของผู้อำนวยการมหาวิทยาลัยสั่งให้บรรณาธิการหนังสือพิมพ์ของมหาวิทยาลัยพิมพ์ภาพข่าวที่เป็นหลักฐานที่เธอถูกกลั่นแกล้งอย่างจงใจ

การโกหกก็เป็นเล่ห์เหลี่ยมของเอลิซ่า ผู้วิจัยพบว่าเธอทำไปเพื่อให้คนรอบข้างฟังพอใจ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อผู้อำนวยการมหาวิทยาลัยที่มีศักดิ์เป็นตา ถามเธอว่าเรื่องไปเที่ยวสวนสนุกกับแซ็ค เธอตอบว่าแซ็คเป็นคนชวนไปเที่ยว ทั้งที่จริงแล้วเธอเป็นคนชวนเขาเอง เมื่อเพื่อนถามเรื่องการได้คบกับแซ็คเป็นแฟน เอลิซ่าให้คำตอบว่าแซ็คเป็นคนมาชอบเธอเอง ทั้งที่จริงแล้วเธอเป็นคนไปขอให้แซ็คเป็นแฟนเธอ เมื่อเอลิซ่าไปที่บ้านของแซ็ค เอลิซ่าบอกให้คนใช้ทำอาหารที่แซ็คชอบ แต่เธอกลับบอกกับเขาว่าเธอเป็นคนทำเอง นอกจากนี้ เธอยังชอบแกล้งเพื่อนด้วยการพุดูถูก เช่น เมื่อเพื่อนของเธอแต่งตัวตามแฟชั่น เธอจะพุดูเพื่อให้เพื่อนคนนั้นของเธอเสียความมั่นใจไปเลย

เมื่อผู้เขียนเขียนให้ตัวละครมีศักดิ์เป็นหลานของผู้อำนวยการมหาวิทยาลัยที่ร่ำรวย ตัวละครจึงแสดงความเป็นอภิสิทธิ์ชนเต็มๆ ตัวอย่างเช่น ตามเนื้อเรื่องเอลิซ่าจะอาศัยอยู่ในหอพักหญิงของมหาวิทยาลัย ก็ยังมีบุคคลรับใช้และบุคคลใกล้ชิดไว้คุ้มกันหรือปฏิบัติตามคำสั่งของเธอ อีกเหตุการณ์หนึ่ง เมื่อเอลิซ่าไปหาแซ็คที่ฝัของมหาวิทยาลัย เอลิซ่าต้องทำให้พนักงานทราบว่าเป็นลูกหลานใครเพื่อที่จะเดินเข้าออกสถานที่หวงห้ามได้อย่างอิสระ เมื่อไปทัศนศึกษาเธอได้อภิสิทธิ์ไม่ต้องเข้าร่วมกิจกรรม แม้แต่อาจารย์ที่สอนเธอยังต้องเกรงใจอย่างที่กำลังไปข้างต้น

การคบกับแซ็คเป็นแฟนในเรื่อง ทำให้ปรากฏพฤติกรรมของตัวละครที่หลากหลาย ตัวอย่างคือ ถึงแม้เอลิซ่าจะถูกแซ็คตวาดหรือพุดจาจู้ดูถูก แต่เธอก็ยังมีความหวังในตัวของแซ็ค เช่น ในเหตุการณ์ที่แซ็คป่วย เธอก็เป็นคนไปดูแลและอยู่เคียงข้าง การแสดงออกในความรักของเอลิซ่าก็มีเช่นกัน แต่จะมีน้ำหนัที่เบากว่าแซ็ค คือเอลิซ่าจะใช้การหอมแก้มแทน การที่เธอเรียกให้คนใช้ไปทำอาหารแล้วบอกว่าทำเอง ก็เพื่อให้แซ็คที่เอาแต่ใจมารับประทานอาหารในขณะที่ไม่สบาย

ยังมีพฤติกรรมอื่นๆ ที่ตัวละครตัวนี้แสดงให้เห็นปรากฏ เช่น พฤติกรรมในทางสร้างสรรค์ เธอเป็นคนที่มีมั่นใจ เดินแบบเป็น ร่วมงานถ่ายแบบของนิตยสารได้ทั้งที่ไม่ได้เตรียมตัวมาก่อน การที่เธอได้เรียนออกแบบเสื้อผ้า ทำให้เธอไม่ชอบคิดอะไรที่อยู่ในกรอบ อดจะเธอยังเล่นเปียโนเป็นอีกด้วย แต่ในขณะที่เดียวกัน พฤติกรรมทางด้านลบของเธอก็มี ตัวอย่างเช่น เอลิซ่าเป็นผู้

ที่ดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์แรงๆ และดื่มหนัก เธอมักจะเข้าไปดื่มเครื่องดื่มประเภทนี้เมื่อเธอเสียใจในตัวเซ็คและอยากจะลืมเขา เธอยังเป็นผู้ที่แต่งตัวจัด บางครั้งก็ถึงขั้นปลอมตัวไม่ให้ใครรู้ แม้ว่าเธอจะพอใจที่ได้ตกเป็นข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ประเภท Gossip ของมหาวิทยาลัย ที่กล่าวมาแสดงให้เห็นถึงความมั่นใจในเรื่องต่างๆ ที่ตัวละครมี

ผู้วิจัยจึงสรุปพฤติกรรมของตัวละครตัวนี้ ในพฤติกรรมหลักทางด้านลบของตัวละคร จากตัวอย่างที่กล่าวมาทำให้สรุปได้ว่า ตัวละครมีพฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์ นั่นคือ ตัวละครได้โกหกแก่บุคคลรอบข้าง, พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง คือการกลั่นแกล้งหรือพูดเยาะเย้ยตัวละครต่างๆ ให้อับอาย และพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม คือตัวละครใช้อิทธิพลของผู้มีอำนาจอย่างผู้อำนวยการที่มีศักดิ์เป็นคุณตา เข้ามาเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่ต้องการตามใจชอบ ส่วนพฤติกรรมด้านดีของตัวละคร ได้แก่ พฤติกรรมทางเพศด้านบวก ซึ่งตัวละครชอบที่จะใส่เครื่องแต่งกายเพื่อดึงดูดความสนใจให้กับเพศตรงข้าม อีกทั้งยังแสดงความรักอย่างหอมแก้ม และพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร คือ ตัวละครยังมีความห่วงใยและให้ความช่วยเหลือตัวละครอื่นๆ

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์
พฤติกรรมทางเพศด้านบวก	พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม

ตารางที่ 14 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “เอลิซ่า แพตเตอร์เบิร์ก”

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 5

เรื่อง Sweet Love แอบเทใจให้นายจอมโหด

เขียนโดย MUSIC_มิวสิค

นวนิยายเรื่อง “Sweet Love แอบเทใจให้นายจอมโหด” เขียนโดย “MUSIC_มิวสิค” เป็นนวนิยายรักวัยรุ่น ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “รักหวานแหวว” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 16 ตอน มีชื่อตอนด้วยทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 1,489 คน (สำรวจเมื่อ 1 เมษายน 2554)

สำหรับการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นการตกแต่งแบบธรรมดา ผู้เขียนไม่ได้มีการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ด้วยลูกเล่นบนหน้าเว็บไซต์อื่นๆ แต่อย่างใด ในส่วนของข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนได้เพิ่มเนื้อตรงจุดนี้เป็นคำโปรยที่ผู้เขียนได้เขียนไว้ในมุมมองของผู้เขียน ซึ่งประมาณใจความได้ เป็นการแนะนำลักษณะนิสัยของตัวละครหลักวัยรุ่นทั้งชายและหญิง และกล่าวเหตุการณ์ตอนเริ่มเรื่องเป็นคำโปรยในส่วนนี้ไว้ด้วย

ในเรื่องการสื่อสารกลับของผู้อ่าน ที่ปรากฏในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ มีอยู่สองส่วน ได้แก่ คำวิจารณ์ และการแสดงความคิดเห็นในกระทู้ ในส่วนของคำวิจารณ์นั้น มีผู้อ่านที่ให้คำวิจารณ์ไว้จำนวน 3 คนด้วยด้วยกัน ในจำนวน 2 คนได้เขียนในลักษณะที่ชื่นชอบและให้กำลังใจผู้เขียนให้แต่ต่อมากกว่าคำวิจารณ์ หนึ่งในจำนวนนี้ ใช้ภาษาวิบัติที่วัยรุ่นนิยมใช้กัน ส่วนอีกคนหนึ่งนั้นได้เขียนวิจารณ์ในเรื่อง มีใจความว่าเนื้อเรื่องไม่ปะติดปะต่อกัน อีกทั้งยังมีคนที่เห็นด้วยกับคำวิจารณ์นี้ 2 คน และการสื่อสารกลับของผู้อ่านที่เป็นการแสดงความคิดเห็นผ่านการตั้งกระทู้ นั้น มีผู้อ่านเข้ามาตั้งกระทู้ในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายรวมทั้งผู้เขียนด้วย เป็นจำนวน 65 ข้อความ ในจำนวนนี้ผู้เขียนเข้ามาตั้งกระทู้เพื่อส่งข่าวให้กับผู้อ่านและแสดงความขอบคุณ แต่ที่ผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นกันนั้น โดยรวมแล้วเป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ในเรื่องว่าชอบหรือไม่ชอบ แสดงความชื่นชม ให้กำลังใจในการเขียนเรื่อง และเร่งเร้าให้ผู้เขียนเขียนและเผยแพร่เรื่องต่อ ยังมีการสื่อสารกลับของกระทู้ผู้อ่านที่มีใจความว่า ผู้เขียนได้บังคับให้ผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็น ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้เลย

โดยรวมของหน้าเว็บไซต์นวนิยายเรื่องนี้ไม่มีอะไรโดดเด่น เมื่อผู้วิจัยได้พิจารณาจากการสื่อสารกลับของผู้เขียนที่ได้แสดงความคิดเห็นในกระทู้แล้ว และได้วิเคราะห์จากหน้า

เว็บไซต์ของนวนิยาย ก็พบว่า ผู้เขียนได้แสดงตนเป็นเพศหญิง มีผลงานการเขียนนวนิยายรวมเรื่องนี้เป็น 3 เรื่อง เป็นนวนิยายรักทั้งสิ้น และเมื่อผู้วิจัยได้อ่านจนจบเรื่องแล้ว ก็พบว่า ผู้เขียนยังไม่มีประสบการณ์ในการเขียนนวนิยาย สาเหตุที่ผู้วิจัยกล่าวเช่นนี้ เพราะผู้วิจัยได้วิเคราะห์ในส่วนต่างๆ ของนวนิยายแล้ว ซึ่งได้แสดงผลการวิจัยในลำดับต่อไปด้านล่าง

สำหรับโครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขอกเล่าอย่างพอสังเขป ดังนี้ “ฟาเรน” นักเรียนของโรงเรียนแห่งหนึ่ง มีน้องสาวฝาแฝดชื่อวาเรน อยู่ห้องเช่าของพี่ชายที่พามาเลี้ยงดู หลังจากที่พ่อแม่แยกทางกันชื่อองศา ในโรงเรียนเธอได้ฉายาว่า “ยัยตัวแสบ” เธอได้พบกับ “เทมจี” ในเหตุการณ์ที่เธอไปเดินชนเขาในโรงอาหารจนข้าวหกใส่ ทำให้เทมจีโมโหมากจะเอาเรื่องให้ได้ เมื่อทั้งคู่เจอหน้ากันเมื่อไรเป็นอันต้องทะเลาะวิวาทใส่กันและถูกกลั่นแกล้งรังแกกันตลอด

ความขัดแย้งของเรื่อง เกิดขึ้นในเหตุการณ์ที่ฟาเรนเดินชนเทมจีจนรูปคู่หมั้นของเธอตกลงพื้น ฟาเรนนึกว่าเป็นรูปครอบครัวตัวเองจึงกลับไปเปิดจดหมายที่แม่ทิ้งไว้ ในจดหมายนั้นแม่ได้บอกกับฟาเรนว่าฟาเรนต้องหมั้นกับผู้ชายในรูป ซึ่งรูปนั้นก็คือเทมจีตอนเด็ก เมื่อเทมจีรู้ความจริงเช่นกันจึงรู้สึกรักฟาเรน ต่อมา ยิงของเพื่อนรักของเทมจีถูกศัตรูจับตัวไป ศัตรูของเขาให้เทมจีเป็นแฟนกับฟาเรนจนครบหนึ่งสัปดาห์แล้วให้บอกเลิกเสีย ถ้าไม่ทำเช่นนั้นขงยงจะได้รับอันตราย เทมจีจึงจำใจทำตามความต้องการของศัตรู

จุดสุดยอดของเรื่องเป็นเหตุการณ์ต่อมาหลังจากเทมจีตกลงกับศัตรู เทมจีคบกับฟาเรนเป็นแฟนจนฟาเรนมีใจให้ เมื่อครบหนึ่งสัปดาห์เทมจีจึงจำยอมบอกเลิกและผลักใส่ไล่ส่งฟาเรน ทำให้ฟาเรนเสียใจมาก จนประสบอุบัติเหตุทางถนน ฟาเรนปลอดภัยแต่อุบัติเหตุทำให้เธอมีปัญหาในการใช้สายตาและระดับการมองเห็น เทมจีรู้สึกผิดจึงหนีไปอยู่เกาหลี แต่ด้วยความคิดที่เอาแต่ใจ อยากรู้ได้อะไรก็ต้องได้ เทมจีจึงเร่งเร้าให้แม่ของเธอรีบจัดงานหมั้นอย่างเร็วที่สุด เมื่อกลับมาที่โรงพยาบาลที่ฟาเรนรักษาตัว เทมจีมาบอกรักอีกครั้งจนฟาเรนยอมใจอ่อนให้อภัย แต่ก็เกิดอุบัติเหตุขึ้นอีกครั้ง เมื่อเทมจีพาฟาเรนนั่งรถจักรยานยนต์ไปทะเล ชากลับเขาเร่งความเร็วหนีรถใหญ่จนรถจักรยานยนต์เกิดเสียหลักพุ่งไปที่หน้าผา

จุดคลายปมของเรื่องในตอนท้าย ทั้งเทมจีและฟาเรนประสบอุบัติเหตุรถจักรยานยนต์เสียหลัก แต่ทั้งคู่รอดมาได้แทบไม่เป็นอะไรเลย และการมองเห็นของฟาเรนก็กลับมามองเห็นชัดเจนเหมือนเดิม เมื่อเวลาผ่านไป ทั้งคู่หมั้นกันแล้ว และเรียนจบไปนานแล้ว จึงมีงานแต่งงานขึ้น พ่อและแม่ของฟาเรนปรากฏตัวในงานแต่งงานของฟาเรนและเทมจี มีการมอบ

สินสอดและฉลองงานแต่ง และเทมจีได้ไปซื้อบ้านริมชายทะเลเพื่อจะอยู่กับฟาเรน แล้วเขาก็ได้เธอไปครอง เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ก็ได้วิเคราะห์ในแก่นเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยพยายามวิเคราะห์ในแก่นเรื่องแล้ว แต่ก็ไม่สามารถวิเคราะห์แก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ได้ เพราะเมื่อผู้วิจัยได้อ่านจบก็พบว่า เนื้อเรื่องได้ดำเนินเรื่องไปอย่างไม่มีเหตุผล หมายความว่า ตัวละครและเหตุการณ์ต่างๆ ไม่มีเหตุ ไม่มีผล ไม่มีที่มาที่ไป จึงสรุปได้ว่า นวนิยายเรื่องนี้ไม่มีแก่นเรื่อง

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ตัวละครส่วนใหญ่ (รวมทั้งตัวละครหลัก) เป็นวัยรุ่นที่เรียนระดับชั้นมัธยมปลาย ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าไม่มีความแน่นอนของตัวละครชุดนี้ เพราะเมื่อสังเกตจากชื่อของตัวละครชุดนี้ มีการใช้ภาษาของชื่อสลับปนกันไป เช่น ชื่อในภาษาตะวันตก ได้แก่ “ฟาเรน” “วาเลน” “เทมจี” “พินท์” ชื่อในภาษาเกาหลี ได้แก่ “ยองซอง” “แทซอง” “เทมจี” ซึ่งชื่อ “เทมจี” เป็นอีกชื่อหนึ่งของ “เทมจี” ชื่อตัวละครในภาษาไทยก็มี ได้แก่ “องศา” อีกทั้งผู้เขียนไม่ได้บ่งบอกลักษณะทางกายภาพของตัวละครด้วย อย่างไรก็ตาม ฉากที่เกิดขึ้นเกือบทั้งหมดผู้เขียนบ่งบอกแทรกตามเนื้อเรื่องว่าเกิดขึ้นในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ตัวละครมีลักษณะที่เป็นคนไทย

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 ทั้งเรื่อง แต่ผู้เขียนใช้มุมมองในการเล่าเรื่องของตัวละครที่สะเปะสะปะ กล่าวคือ ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครตัวต่างๆ เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 เหมือนกัน และยังสลับมุมมองของตัวละครกันไปมา ซึ่งมุมมองของตัวละครที่เล่าเรื่องมากที่สุดคือ “ฟาเรน” รองลงมาคือ “เทมจี” ยังมีมุมมองการเล่าเรื่องของตัวละครประกอบในบางตอน คือ “องศา” และ “วาเลน” และยังมีการใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 กล่าวในการเปิดเรื่องในตอนที่ 1 ด้วย

ฉากและสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นฉากที่อยู่ในบรรยากาศที่เป็นสภาพแวดล้อมอยู่กลางเมือง ซึ่งสังเกตได้จากที่ผู้เขียนใส่สถานที่ต่างๆ หลายสถานที่มาอยู่ในนวนิยายเรื่องนี้ เช่น โรงเรียน ที่พักอาศัย ห้างสรรพสินค้า สวนสาธารณะ โรงพยาบาล อีกทั้งมีฉากที่เป็นสถานที่ที่เป็นธรรมชาติ คือ ริมทะเล สถานที่เหล่านี้ ผู้เขียนเขียนให้ฉากดังกล่าวอยู่ในประเทศไทย อีกทั้งยังมีฉากที่อยู่ในต่างประเทศ 1 ตอน คือ ฉากที่เป็นสถานที่พักอาศัยที่อยู่ในประเทศเกาหลี

ส่วนเรื่องของทำนองแต่งและการใช้ภาษา ในการเขียนบทสนทนานั้น ผู้เขียนได้เรียบเรียงทำนองแต่งของบทสนทนาให้มีลักษณะเป็นภาษาพูดกึ่งภาษากวีที่อ่านแล้วเหมือนว่า

เพราะผู้เขียนเขียนบทสนทนาติดกันโดยมีบทบรรยายคั่นระหว่างบรรทัดบทสนทนาเท่านั้น บทสนทนาจึงมีลักษณะติดกันต่อเนื่องเหมือนการสนทนากันในหนังสือการ์ตูน ที่เป็นการโต้ตอบกันอย่างต่อเนื่อง ยังพบการใช้คำที่รุนแรงในบทสนทนา ทั้งคำพูดที่ก้าวร้าว ด่าทอ และแดกดัน มีการเขียนบทสนทนาในลักษณะสองแง่สองง่าม มีการใช้คำที่วัยรุ่นใช้เรียกกันทั่วไป เช่น “ไอ้” “วะ” “วะ” “พระ” อย่างไรก็ตาม การเขียนสรรพนามแทนตัวนั้น ผู้เขียนได้ใช้คำว่า “ฉัน” “นาย” “แก” “เธอ” “ผม” เท่านั้น โดยที่ไม่มีคำสรรพนามแทนตัวที่หยาบคายแต่อย่างใด และการเขียนคำในบทสนทนามีการเปลี่ยนแปลงคำให้ผิดเพี้ยนไปจากคำเดิม เช่น “ไป” เป็น “ปะ”, “เถอะ” เป็น “เหอะ”, “นะ” เป็น “เนอะ”, “หรือ” หรือ “เหอ” เป็น “หรอ”, “ก็” เป็น “ก็้อ”, “ข้าว” เป็น “เข้า” ฯลฯ

ในส่วนของบทบรรยายนั้น ผู้เขียนได้เขียนบทบรรยายด้วยภาษาที่เรียบง่าย อ่านแล้วเข้าใจทันที โดยการบรรยายทั้งเรื่องเป็นลักษณะความคิดและการกระทำของตัวละคร นอกจากนี้ มีลักษณะการใช้ภาษาที่ผู้วิจัยค้นพบอีกมาก นั่นคือ ผู้เขียนมีการใช้ปริภาษาประกอบทั้งบทสนทนาและบทบรรยายในลักษณะภาษาเสียง และเป็นภาษาเสียงที่เป็นภาษากาการ์ตูน ปริภาษาในบทสนทนา เช่น “ซี” “เซอะ” “เออ” “เอ้อ” “แบร์” “เฮือก” ฯลฯ ส่วนปริภาษาในบทบรรยาย เช่น “พลัก” “โครม” “พรีบ” “หมับ” “ฉีก” “ฉีก” “ก็อก” ฯลฯ ยังมีปริภาษาที่เป็นลักษณะ Emoticon บ่งบอกอารมณ์ของตัวละครแทรกอยู่ในนวนิยายทั้งเรื่อง ตัวอย่างเช่น “^^”, “>///<”, “>_<”, “>O<”, “T^T”, “TOT”, “TTTTT^TTTT”, “O_O”, “*-“, “=^=” ฯลฯ มีการใช้ภาษาอินเทอร์เน็ตแทนภาษาพูด เช่น การที่ตัวละครหัวเราะ จะใช้ “555+” แทนคำว่า “ฮา ๆ” หากสังเกตจากตัวอย่างบทสนทนาของตอนที่ 1 จะเห็นว่าผู้เขียนยังมีการใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (“!”) และการใช้ไม้ยมก (“ๆ”) ที่พำเพ็ญ นอกจากนี้ ผู้เขียนยังมีการเล่าเรื่องอีกลักษณะหนึ่ง คือ ผู้เขียนและตัวละครยังมีการสนทนากันด้วย อีกทั้งตัวละครยังสนทนากับผู้อ่านได้อีก และการเขียนของผู้เขียน ยังมีการพิมพ์คำผิด ทั้งสะกดคำผิด และการผิดพลาดไปโดนปุ่มอักษรใกล้เคียง นั่นหมายความว่า ผู้เขียนไม่มีการตรวจพิสูจน์อักษรและการกลับมาแก้ไขคำผิดให้ถูกต้องด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 5

เรื่อง Sweet Love แอบเทใจให้นายจอมโหด

เขียนโดย MUSIC_มิวสิค

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จนจบ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักทั้งสอง ผลปรากฏว่า ตัวละครหลักทั้งชายและหญิง มีพฤติกรรมที่แสดงออกในทางลบมากกว่าทางบวก และยังมีพฤติกรรมทางลบที่เหมือนกัน คือ พฤติกรรมที่ก้าวร้าว ตัวละครหลักทั้งชายและหญิงมีการพูดจาและการใช้กำลังที่รุนแรง เมื่อตัวละครทั้งสองมีพฤติกรรมที่เหมือนกัน จึงปรากฏให้เห็นเหตุการณ์ในเรื่องเป็นการทะเลาะเบาะแว้งระหว่างตัวละครหลักทั้งสองเป็นหลัก

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย

พฤติกรรมของตัวละครหลักชายในนวนิยายเรื่องนี้ ซึ่งมีชื่อว่า “เทมจี” มีพฤติกรรมในด้านลบมากกว่าด้านบวก ซึ่งพฤติกรรมด้านลบของตัวละคร คือ ตัวละครมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวเป็นหลัก ซึ่งตัวละครมีการแสดงออกถึงการพูดจาที่หยาบคาบ กระทบโฮกฮากไม่เกรงใจใคร แม้แต่ตัวละครหลักอีกตัวซึ่งเป็นเพศหญิง เช่น เทมจีดำฟ้าเรน (ตัวละครหลักหญิง) ทั้งที่ขอโทษแล้ว เมื่อพบฟ้าเรนจึงทักทายด้วยการด่าตวาดใส่ เมื่อรู้ว่าฟ้าเรนเป็นคู่หมั้นก็ยังดูถูกแค้นด้วยอารมณ์ก้าวร้าวต่างๆ ที่มีกระทำตรงข้ามนั้นคือเข้าไปกอด และยังกระทำความรุนแรงกับตัวละครประกอบหญิงด้วยการเหวี่ยงจนล้ม ในพฤติกรรมที่ใช้กำลังก็มีเช่นกัน ตัวละครเป็นถึงหัวหน้าแก๊งค์นักเรียนนักเลง นัดกับแก๊งค์อันธพาลแก๊งค์อื่นๆ แล้วเกิดเหตุการณ์ชกต่อยกันขึ้น จนตัวเองถูกมีดแทง การแสดงออกในความรักที่ผิดจนเป็นความก้าวร้าวก็มี คือ ตัวละครดึงตัวละครหลักหญิงมาจูบโดยไม่บอกกล่าว พฤติกรรมด้านลบยังมีอีก ได้แก่ พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง เมื่อเทมจีได้พบกับฟ้าเรนจึงมีปากเสียงกันตลอด เทมจีได้ทำการกลั่นแกล้งฟ้าเรนต่างๆ นานา เช่นแกล้งให้ฟ้าเรนตกบันได เทน้ำใส่ฟ้าเรน เมื่อเทมจีย้ายมาเรียนห้องเดียวกับฟ้าเรน เขาจึงกลั่นแกล้งเธอสารพัดวิธี เช่น ปากกระดากหรือยางลบใส่ เขกหัว ตบหัว เป่าขี้ยางลบใส่ จนทำให้ตัวละครหลักหญิงอับอายในห้องเรียน และพฤติกรรมทางเพศด้านลบ คือ ตัวละครแสดงความรักด้วยการจูบ โดยบางครั้งก็จูบโดยที่ฝ่ายหญิงไม่รู้ตัว แต่พฤติกรรมทางเพศในด้านบวกก็ยังมี กล่าวคือ ตัวละครหลักชายได้มีการแสดงออกในความรักต่อตัวละครหลักหญิง เช่น พอรู้ว่าฟ้าเรนเป็นคู่หมั้นที่ทางพ่อแม่เตรียมให้ก็ของฟ้าเรนเป็นแฟนเลย ซื้อมือถือให้ พาไปเที่ยว แต่ในพฤติกรรมเหล่านี้จะมีบ้างที่แฝงไปด้วยความก้าวร้าว เช่น เทมจีชวนฟ้าเรนไปเที่ยว แต่พอฝ่ายหญิงไม่ไปก็เกิดการบังคับกันขึ้น สรุปคือ ตัวละครหลักชายชื่อเทมจี มีพฤติกรรมทางเพศด้านลบ พฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมทางเพศด้านบวก	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง

ตารางที่ 15 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “เทมจี”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง

พฤติกรรมของตัวละครหลักหญิงในนวนิยายเรื่องนี้ ซึ่งมีชื่อว่า “ฟาเรน” มีพฤติกรรมในด้านลบมากกว่าด้านบวกเช่นกัน โดยพฤติกรรมในด้านลบที่ตัวละครได้แสดงออก คือ มีพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นหลัก ซึ่งมีทั้งความก้าวร้าวด้วยวาจา เช่น การมีนิสัยปากคอเราะร้าย ต่ำตัวละครหลักชายว่า “ไอ้ลูกหมาเทมจี” การพูดด้วยความก้าวร้าวว่าจะเอาหมัดกระแทกหน้า และยังมีมีความก้าวร้าวด้วยการใช้กำลัง เช่น ฟาเรนใช้หมัดต่อยตัวละครประกอบที่เป็นเพศหญิงด้วยกัน ใช้มือตบหน้าเทมจี (ตัวละครหลักชาย) อีกทั้งในเรื่องยังได้กล่าวไว้ว่า ตัวละครเคยไปซ้อมมวยที่ค่ายมวย ทำกระสอบทรายแตกไปเป็นสิบกระสอบ และตอนเด็กๆ เคยทะเลาะกับองศา (พี่ชาย) ถึงขั้นชกท้องกับชกหน้าจนปากแตก นั่นแสดงว่า ตัวละครมีแนวโน้มที่จะใช้ความรุนแรง ทั้งการพูดและการใช้ความรุนแรงด้วยความก้าวร้าว ทำให้เพื่อนในโรงเรียนของเธอตั้งฉายาให้ว่า “ยัยตัวแสบ” จึงมีพฤติกรรมทางด้านลบของตัวละครอีก ได้แก่ พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ ตัวอย่างเช่น ดูถูกพ่อค้าขายขนมด้วยสายตา และคิดว่าหน้าตาไม่ดีก็อย่ามาคุยด้วย เมื่อฟาเรนถูกเทมจีกลั่นแกล้งก็โกรธแค้นมาก จนระบายออกด้วยการทำตุ๊กตาอุดูสบ้าง และยังพูดแทงใจพี่ชายของตัวเองว่าทำอาหารรสชาติห่วย แต่ตัวละครหลักหญิงตัวนี้ ยังมีพฤติกรรมในด้านบวกอยู่บ้าง ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร กล่าวคือ ตัวละครยังมีความห่วงใยพี่ชายที่ต้องทำงานหาเลี้ยงน้องสาวทั้งสอง จนมีความคิดว่าอยากออกจากโรงเรียนมาช่วยทำงานหาเงินให้พี่ชายและน้องสาวผ่าแผลอีกแรง และก็ได้ทำงานช่วยพี่ชายจริงๆ นอกจากนี้ ยังช่วยตัวละครหลักชายที่ถูกทำร้ายด้วยการพาไปรักษาที่โรงพยาบาล ผู้วิจัยจึงสรุปพฤติกรรมตัวละครหลักหญิงตัวนี้ ว่า มีพฤติกรรมด้านลบ ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว กับพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ และมีพฤติกรรมด้านบวก ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร เป็นต้น

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ

ตารางที่ 16 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “ฟาเรน”



ศูนย์วิทยพัทยาการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 6

เรื่อง REGENERATION LOVE รักสายพันธุ์ใหม่ของยัยสุดเซียว

เขียนโดย Sol Me

นวนิยายเรื่อง “REGENERATION LOVE รักสายพันธุ์ใหม่ของยัยสุดเซียว” เขียนโดย “Sol Me” เป็นนวนิยายรักวัยรุ่น ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “รักหวานแหวว” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 26 ตอน มีชื่อตอนด้วยทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 9,958 คน (สำรวจเมื่อ 1 มีนาคม 2554)

สำหรับการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นการตกแต่งแบบธรรมดา ผู้เขียนไม่ได้มีการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ด้วยลูกเล่นและของประดับเว็บไซต์อื่นๆ แต่อย่างใด ในส่วนของข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนได้เพิ่มเนื้อหาตรงจุดนี้เป็นคำโปรยก่อนเปิดเรื่องและผู้เขียนได้เขียนไว้ในมุมมองของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อว่า “เฟรมิน” เพียงเท่านี้

ในส่วนของการสื่อสารกลับจากผู้อ่าน ปรากฏให้เห็นเป็นสองส่วนด้วยกัน คือ ในส่วนของคำวิจารณ์ มีผู้อ่านที่เข้ามาวิจารณ์ด้วยกันสองราย ผู้อ่านรายแรกได้กล่าวว่า เขียนได้สนุก ช่วงตอนที่เศร้าก็ทำให้ร้องไห้ แต่ก็ติดการเขียนคำผิดของผู้เขียน ผู้อ่านอีกรายหนึ่งที่ลงคำวิจารณ์ได้กล่าวว่า เนื้อเรื่องน่าติดตาม แต่ได้วิจารณ์การเขียนภาษาไทยที่ควรปรับปรุง เช่น มีภาษาวิบัติ มีการเขียนวรรณยุกต์ที่ผิด แต่ผู้วิจารณ์ก็ได้ทิ้งท้ายว่าผู้วิจารณ์มีเจตนาที่จะให้ผู้เขียนปรับปรุงและพัฒนาฝีมือการเขียนให้ดีขึ้น และในส่วนของการสื่อสารกลับที่เป็นการแสดงความคิดเห็นผ่านการตั้งกระทู้ของผู้อ่านนั้น มีผู้อ่านเข้ามาตั้งกระทู้ในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายรวมทั้งผู้เขียนด้วย เป็นจำนวน 193 ความคิดเห็น ในจำนวนนี้ผู้เขียนเข้ามาตั้งกระทู้เพื่อส่งข่าวให้กับผู้อ่านและเป็นการแสดงคำขอบคุณ แต่ที่ผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นกันนั้น โดยรวมแล้วเป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ในเรื่องว่าชอบหรือไม่ชอบ แสดงความชื่นชม ให้กำลังใจในการเขียนเรื่องต่อไป ผู้อ่านยังได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องว่า อยากให้เขียนนวนิยายเรื่องต่อไปที่เป็นเรื่องของตัวละครประกอบอย่าง “คังมิน” และ “วินัส” และยังมีบางส่วนที่แสดงความคิดเห็นว่าควรปรับปรุงในเรื่องการเขียนคำผิดแบบต่างๆ คือ การเขียนคำผิด การเขียนผิดวรรณยุกต์ อยากให้ผู้เขียนได้ตรวจทานผลงานบ้าง

ยังมีการสื่อสารกลับของผู้อ่านในลักษณะที่ท้วงติงผู้เขียน ว่างานเขียนของผู้เขียนเหมือนกับงานของคนอื่น และยังมีการสื่อสารกลับของผู้อ่านในลักษณะล้อเลียนผู้เขียนว่าไม่มี

สมองคิด ไปลอกงานคนอื่นมา ผู้เขียนก็เข้ามาโต้แย้งว่าผู้เขียนได้เขียนเองทั้งสิ้น ไม่ได้ลอกผลงานของคนอื่น เมื่อผู้วิจัยตรวจสอบจากการสืบสารกลับ ที่ผู้เขียนได้ส่งข่าวสารไปยังผู้อ่านในส่วนการแสดงความคิดเห็น และความคิดเห็นในการโต้แย้งของผู้เขียน ก็ได้ทราบว่า ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้ แสดงตัวเป็นผู้หญิง

ในส่วนของเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยขออธิบายโครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้พอสังเขป คือ “เฟร์มิน” นักเรียนหญิงระดับมัธยมปลายปีที่ 1 ของโรงเรียนสตรีล้วนแห่งหนึ่ง เข้าสอบเลื่อนชั้นในปลายภาค ผลสอบที่ได้ไม่เป็นที่พอใจของแม่ของเธอ เธอจึงต้องทำตามสัญญาของแม่ที่ต้องย้ายที่พักจากที่อยู่หอพักคนเดียวกลับมาอยู่ที่บ้าน และต้องย้ายโรงเรียนไปเรียนที่โรงเรียนใกล้บ้านซึ่งเป็นโรงเรียนสหศึกษา เมื่อเข้ามาเรียนที่ใหม่เป็นวันแรก ก็พบกับ “เวกัส” นักเรียนที่มีตำแหน่งเป็นนักเรียนปกครอง นักเรียนทุกคนเกรงกลัวเขาอีกทั้งเป็นที่ชื่นชอบของเหล่านักเรียนหญิง เวกัสพบเฟร์มินครั้งแรกก็บอกว่าเธอไม่ใช่นักเรียนโรงเรียนนี้และผลักไสไล่ส่งเธอ ทำให้เธอโกรธมาก ดังนั้น เมื่อไรที่เธอได้พบกับเขาก็ต้องทะเลาะเบาะแว้ง และพุดจากระแทกแตกดันไล่กันเสมอ จนบางครั้งเฟร์มินก็ถูกเวกัสกลั่นแกล้งให้อับอายและเจ็บใจเสมอ

ความขัดแย้งของเรื่อง เกิดขึ้นเมื่อเวกัสเริ่มรู้สึกรักเฟร์มิน แต่เวกัสเป็นแฟนกับ “โพร์ท” ซึ่งเป็นประธานนักเรียนหญิงอยู่แล้ว จึงทำให้เขาสับสนว่าความจริงในหัวใจของเขารักใครกับแน่ เพราะเวกัสแกล้งทำเป็นรักเล่นๆ กับเฟร์มินบ่อยๆ จนเริ่มรู้สึกว่ารักขึ้นมาจริงๆ และฝ่ายเฟร์มินก็มี “คังมิน” รุ่นพี่ที่เล่นด้วยกันมาตั้งแต่เด็กมาตามติดซึ่งเธอเกลียดมาก เฟร์มินที่เกิดหวั่นไหวกับเวกัสและต้องมาเจ็บช้ำใจเพราะเวกัสเริ่มแสดงความรักกับเธอในขณะที่ยังคบกับโพร์ทอยู่

จุดสุดยอดของเรื่องเป็นเหตุการณ์ที่เฟร์มินกับเวกัสทะเลาะกันเพราะเวกัสไปล้อเล่นกับหัวใจของเธอทั้งที่คบกับโพร์ทอยู่แล้ว เฟร์มินจึงหนีเวกัสไปจากโรงเรียนจนประสบอุบัติเหตุทางถนน ทำให้เวกัสรู้สึกผิดพอได้ขอโทษเฟร์มินเธอก็ไม่ให้อภัย และบอกกับเขาว่าไม่ต้องมายุ่งกับเธอแล้ว เวกัสจึงพยายามค้นหาหัวใจตัวเองว่าเขารักใคร่กันแน่ระหว่างเฟร์มินกับโพร์ท ส่วนเฟร์มินที่หายแล้วก็คุยกับคังมินมากขึ้น แต่หัวใจของเธอยังคิดถึงเวกัสอยู่ แต่ก็รู้ว่าเวกัสหายตัวไป

จุดคลายปมของเรื่องในตอนท้าย คังมินรู้สึกว่าเฟร์มินยังรู้สึกรักต่อเวกัส อีกทั้งคังมินก็รู้สึกว่าเฟร์มินเป็นน้องสาวมากกว่า จึงยอมเปิดทางให้เวกัสโดยพาเฟร์มินไปหาเวกัสในวันวาเลนไทน์ และเวกัสได้ตัดสินใจแล้วว่าเขารักเฟร์มินคนเดียว เฟร์มินจึงให้อภัยเขาแล้วก็ฉลองวัน

วาเลนไทน์ด้วยกัน เมื่อได้ทราบโครงเรื่องนวนิยายพอสังเขปแล้ว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ในแก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ คือ ความรักในชีวิตนักเรียนที่เปลี่ยนจากศัตรูเป็นคนรัก

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนไม่ได้บ่งบอกลักษณะทางกายภาพที่ชัดเจน ส่วนหนึ่งเป็นเพราะผู้เขียนตั้งชื่อตัวละครที่โดดเด่นเป็นชื่อในภาษาตะวันตกเป็นส่วนมาก เช่น “เฟร์มิน” “เวกัส” “วินัส” “อะตอม” “นาโน” “โฟร์ท” “พอร์ท” “แอลป์” และมีการตั้งชื่อโดยใช้ภาษาเกาหลีอีก เช่น “คังมิน” “ยุนกิ” อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนได้ตั้งชื่อตัวละครหลักหญิงให้เป็นภาษาไทย โดยมีชื่อและนามสกุลครบ คือ “พิชฌาภรณ์ พิชธิญะสกุล” ผู้วิจัยจึงคาดว่า ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้เป็นคนไทย เนื่องจากผู้เขียนบ่งบอกแน่ชัดว่าฉากที่ปรากฏในเรื่องอยู่ในประเทศไทย แต่ก็ยังมีตัวละครที่มีลักษณะที่เป็นเกาหลีด้วย คือ “คังมิน”

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ ทั้งเรื่อง แต่ผู้เขียนใช้มุมมองในการเล่าเรื่องของตัวละครที่สะเปะสะปะ กล่าวคือ ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครตัวต่างๆ เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 เหมือนกัน และยังสลับมุมมองกันไปมา ระหว่างตัวละครหลักทั้งสอง คือ เฟร์มิน และ เวกัส เป็นส่วนใหญ่ของทั้งเรื่อง มีตัวละครประกอบ คือ คังมิน และ วินัส เป็นตัวละครที่เล่าเรื่องในบางตอน และยังมีการใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 แทรกอยู่ในตอนหนึ่งของนวนิยายเรื่องนี้ด้วย

ฉาก และสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นฉากที่อยู่ในบรรยากาศที่เป็นสภาพแวดล้อมอยู่กลางเมือง และเป็นบรรยากาศที่เป็นประเทศไทย มีสถานที่ที่เป็นฉากของนวนิยายโดยหลักคือ โรงเรียนมัธยม ซึ่งมีอยู่สองโรงเรียนด้วยกัน และที่พักอาศัยของตัวละครหลักหญิง อีกทั้งยังมีสถานที่ต่างๆ ประกอบเรื่อง เช่น ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร โรงพยาบาล ฯลฯ

ภาษาที่ใช้ในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนเน้นหนักในการเขียนบทสนทนา มากกว่าบทบรรยาย ในส่วนของบทสนทนาเป็นบทสนทนาเป็นภาษาพูด เน้นการสนทนาที่ใช้คำและประโยคที่รุนแรง ส่วนบทบรรยายของเรื่อง ผู้เขียนมีการเขียนบทบรรยายเป็นภาษาที่เรียบง่าย อ่านแล้วเข้าใจทันที ในเรื่องการพบคำผิดในหน้านวนิยาย ผู้เขียนมีการเขียนผิดเป็นจำนวนมาก ทั้งเขียนคำต่างๆ ผิด สะกดวรรณยุกต์ผิด การพิมพ์ที่ผิดพลาดไปโดนปุ่มอักษรใกล้เคียง ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์จากการสังเกตลักษณะการเขียนของผู้เขียน ว่า ผู้เขียนไม่ได้มีการตรวจพิสูจน์อักษรของนวนิยายเรื่องนี้

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 6

เรื่อง REGENERATION LOVE รักสายพันธุ์ใหม่ของยัยสุดเซียว

เขียนโดย Sol Me

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบแล้ว ผู้วิจัยจึงขอสรุปพฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักชาย และตัวละครหลักหญิง ซึ่งพบว่าตัวละครทั้งสองมีพฤติกรรมด้านลบมากกว่าพฤติกรรมด้านบวก ดังที่จะนำเสนอต่อไปนี้

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักชายของเรื่องที่มีชื่อว่า “เวกัส” มีพฤติกรรมในด้านลบมากกว่าด้านบวก โดยพฤติกรรมด้านลบได้แก่พฤติกรรมที่ก้าวร้าว และพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกตินี้เป็นหลัก ที่ตัวละครมีพฤติกรรมสองอย่างนี้เป็นหลักเพราะเนื่องจากในเรื่องตัวละครใช้อารมณ์และกำลังบังคับขู่เข็ญตัวละครหลักหญิง ทั้งแสดงอารมณ์โมโห พุดจากระแทก แดกดันและชอบข่มขู่โมโหให้ชวนทะเลาะ มีจิตใจที่เย็นชา ไม่สามารถรักษาอารมณ์ของตนเองได้ จนทำให้ตัวละครหลักหญิงชอกช้ำเสียใจ ใช้ความรุนแรงจัดการปัญหา ในบางเหตุการณ์ตัวละครยังมีการแสดงความรักต่อเพศตรงข้ามโดยที่ฝ่ายตรงข้ามไม่ยินยอมและกระทำอย่างฉวยโอกาส เหตุการณ์ที่กล่าวมาเขาทำอย่างเอาแต่ใจและทำไปด้วยความสนุกของตัวเอง ไม่นึกถึงจิตใจคนอื่น อีกทั้งมีพฤติกรรมเกเรตลบทะเลง คือ ทั้งที่ตัวละครตัวนี้เป็นผู้ควบคุมดูแลนักเรียนคนอื่นๆ อยู่แล้ว แต่ก็ยังไปกลั่นแกล้ง รังแกและหัวเราะเยาะเย้ยตัวละครหลักหญิงให้ลำบากทั้งร่างกายและจิตใจ อย่างไรก็ตาม ในส่วนของพฤติกรรมด้านบวกนั้นยังปรากฏในตัวละครตัวนี้ คือพฤติกรรมที่เป็นมิตร ตัวละครยังมีความห่วงใยและช่วยเหลือในตัวละครหลักหญิงเมื่อรู้สึกว่ารักเธอแล้ว แต่การแสดงออกนั้นแฝงอยู่ในพฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ การกระทำจึงมีลักษณะที่หวังดีต่อคนอื่นแต่แฝงอยู่ในกระทำที่มีอารมณ์วู่วาม และการแสดงออกในพฤติกรรมทางเพศก็เป็นไปในด้านลบ โดยมีลักษณะที่ตัวละครแสดงความรักต่อตัวละครหลักหญิงด้วยการจูบและกระทำไปอย่างฉวยโอกาสและเพื่อสนองความต้องการของตนเองด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
	พฤติกรรมเกเรตลปะดง
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ

ตารางที่ 17 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายที่ชื่อ “เวกัส”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักหญิงของเรื่องที่มีชื่อว่า “เฟร์มิน” มีพฤติกรรมในด้านลบมากกว่าด้านบวก โดยพฤติกรรมด้านลบได้แก่พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติและพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นหลัก นั่นคือ ในเนื้อเรื่อง ตัวละครตัวนี้ได้แสดงพฤติกรรมการพูดจาที่โวยวาย ดูถูก กระแทกแดกดันตัวละครหลักชาย ซอบหาเรื่องด้วยวาจาให้ตัวละครยั่วโมโห เจ้าอารมณ์ ทะเลาะวิวาทและขึ้นเสียงกับตัวละครหลักชายเป็นประจำ ทำอะไรเอาแต่ใจของตัวเองเป็นที่ตั้ง ประกอบกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าว คือ มีเรื่องตบตี ชกต่อยกับตัวละครประกอบหญิงตัวอื่น หากไม่ใช่เป็นการป้องกันแต่เป็นการจงใจต่อสู้เพื่อเอาชนะ นอกจากนี้ พฤติกรรมทางด้านลบยังมีอีกเล็กน้อย คือ พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม เช่น ไม่ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน หนีเรียน หนีกิจกรรม นอนหลับในห้องเรียน สนใจในสิ่งอื่นในขณะที่กำลังยื่นแสดงการเคารพเพลงสรรเสริญพระบารมีในโรงภาพยนตร์ และพฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์ คือ โกหกพ่อแม่ โกหกเพื่อนและคนรอบข้าง ในส่วนของพฤติกรรมด้านบวกของตัวละครยังมีอยู่บ้างแต่แสดงให้เห็นปรากฏในเรื่องน้อย เช่น พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร ตัวละครได้ให้ความช่วยเหลือและห่วงใยตัวละครหลักชาย และเพื่อนฝูง กับพฤติกรรมที่ตั้งใจศึกษา คือ ตัวละครจะอ่านหนังสือเรียนเมื่อถึงเวลาสอบเท่านั้น

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์

ตารางที่ 18 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงที่ชื่อ “เฟร์มิน”

นวนิยาย ประเภทนวนิยายแฟนตาซี

การวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตประเภท นวนิยายแฟนตาซี ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงตัวละครวัยรุ่นที่เป็นตัวละครหลักสองตัวที่อาจมีความสัมพันธ์ฉันคนรัก เป็นคู่ชายหญิง หรือเป็นตัวละครที่มีความสัมพันธ์ฉันเพื่อนพ้อง ซึ่งหลังจากที่ได้วิเคราะห์ใน นวนิยายเรื่องต่างๆ ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครมีความเก่งกาจ ในการต่อสู้ สามารถวางแผนการต่อสู้ได้ และมีความรักและช่วยเหลือผองเพื่อน พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นจึงปรากฏในลักษณะที่เป็นบวกเสียส่วนใหญ่ เช่น พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ ได้แก่ การวางแผนและตัดสินใจในเรื่องต่างๆ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร และ พฤติกรรมตั้งใจศึกษา คือ ศึกษาและเก็บประสบการณ์ในวิชาต่อสู้ด้วยอาวุธและเวทมนตร์จนเก่งกาจ สามารถปราบปีศาจหรือศัตรูได้ แต่ความเก่งกาจในการต่อสู้ นั้น จะแฝงด้วยพฤติกรรมก้าวร้าวในตัว คือตัวละครต้องต่อสู้เป็นหน้าที่เพื่อความอยู่รอดของตนเองและสังคมส่วนรวมให้เกิดสันติสุข ความก้าวร้าวด้วยการใช้กำลังของตัวละครจึงเป็นความก้าวร้าวที่กระทำไปโดยหน้าที่ แต่ตัวละครยังมีพฤติกรรมต่างๆ แยกย่อยไปจากพฤติกรรมเด่นของตัวละครในนวนิยายประเภทนี้ เช่น พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ พฤติกรรมต่อต้านสังคม พฤติกรรมที่ขาดความมั่นคงทางอารมณ์ และการวิเคราะห์ถึงนวนิยายประเภทแฟนตาซี ทำให้ค้นพบตัวละครที่มีลักษณะ พฤติกรรมพิเศษที่ไม่มีปรากฏในนวนิยายรัก และนวนิยาย Y นั่นคือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อและศาสนา

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในด้านต่างๆ	จำนวนที่พบจากนวนิยายแฟนตาซี 6 เรื่อง
พฤติกรรมด้านบวก	
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	6
พฤติกรรมทางเพศด้านบวก	1
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเคารพ ยำเกรงผู้ใหญ่	-
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	3
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	7
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อ และศาสนา	3
พฤติกรรมด้านลบ	
พฤติกรรมก้าวร้าว	9
พฤติกรรมทางเพศด้านลบ	2
พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ	7
พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์	2
พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง	-
พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม	1
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์	1

ตารางที่ 19 แสดงพฤติกรรมตัวละครในด้านบวก และด้านลบ ของนวนิยายแฟนตาซีทั้ง 6 เรื่อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 7

เรื่อง W.i.t.c.h. Academy โรงเรียนลับฉบับไฮโซ

เขียนโดย White_POKER

นวนิยายเรื่อง “W.i.t.c.h. Academy โรงเรียนลับฉบับไฮโซ” เขียนโดย “White_POKER” เป็นนวนิยายแฟนตาซี ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “แฟนตาซี” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 34 ตอน มีชื่อตอนด้วยทั้งหมด ซึ่งใน 34 ตอนนี้ มีตอนพิเศษที่ผู้เขียนอธิบายลักษณะตัวละคร อธิบายเกี่ยวกับโรงเรียน และเนื้อหาอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง รวม 4 ตอน ดังนั้นนวนิยายเรื่องนี้มีตอนที่เป็นเนื้อเรื่องจริงๆ 30 ตอน สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 4,866 คน (สำรวจเมื่อ 25 มีนาคม 2554)

ในส่วนของหน้านวนิยายของเว็บไซต์นั้น ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนได้ตกแต่งหน้าเว็บไซต์นวนิยายแบบอิสระ คือ ผู้เขียนได้ประดับตกแต่งด้วยภาพและเสียงในหน้าเว็บไซต์นวนิยายเรื่องนี้อย่างเต็มที่ โดยประดับตกแต่งดังนี้ ภาพพื้นหลังของหน้าเว็บไซต์ตกแต่งโดยใช้ภาพสีโทนขาวดำ มีรูปเงาของต้นไม้ใหญ่อยู่ด้านหลังและมีแถบฟิล์มขนาดบางข้างซ้ายขวา ในพื้นที่ของข้อมูลของเนื้อเรื่อง ผู้เขียนได้ใส่ภาพแทนเป็นภาพโปสเตอร์ของนวนิยายเรื่องนี้ มีภาพกราฟิกเคลื่อนไหวเป็นโฆษณาที่เป็นลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้านวนิยายเรื่องต่างๆ ของผู้เขียนรวมทั้งนวนิยายเรื่องนี้ มีส่วนที่ผู้เขียนสื่อสารโดยเป็นข้อความต่อผู้อ่านและมีการเผยแพร่ Video clip เป็น clip ที่นำมาตัดต่อโดยใช้ภาพการ์ตูนและเสียงเพื่อแทนเป็นตัวอย่างของนวนิยายเรื่อง

การสื่อสารย้อนกลับของผู้อ่านในหน้าเว็บไซต์นวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบทั้งสองแบบคือการสื่อสาร ที่เป็นคำวิจารณ์และที่เป็นการแสดงความเห็นแบบกระทู้ของหน้าเว็บไซต์ ในการสื่อสารที่เป็นคำวิจารณ์ของผู้อ่านนั้น ผู้วิจัยพบผู้อ่านเข้ามาแสดงความวิจารณ์ด้วยกัน 5 ข้อความ ประเด็นในการวิจารณ์มีประเด็นต่างๆ ได้แก่ การเพิ่มบทบรรยายให้มากขึ้น บทสนทนาที่ยืดเยื้อเกินควร ผู้อ่านยังได้วิจารณ์เรื่องความแตกต่างของนวนิยายเรื่องนี้กับนวนิยายเรื่องอื่นๆ ว่าควรหาสิ่งที่แตกต่างกันจากเรื่องอื่นที่เป็นแนวเดียวกัน การวิจารณ์ในตัวละครที่เหมือนกับต้นฉบับและการวิจารณ์ในเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ยังมีการให้กำลังใจ และขอบคุณผู้เขียนในการเผยแพร่นวนิยายเรื่องนี้ และการสื่อสารของผู้อ่านที่เป็นการแสดงความเห็นในกระทู้ของหน้าเว็บไซต์นั้น พบว่า มีผู้อ่านเข้ามาโพสต์ข้อความแสดงความคิดเห็นจำนวน 68 ข้อความ โดยข้อความที่ผู้อ่านแสดงความคิดเห็นเป็นส่วนใหญ่ เช่น แสดงความคิดเห็นในเนื้อเรื่อง แสดงความคิดเห็นในตัวละคร แสดงกำลังใจให้ผู้เขียน ต้องการให้มีภาคต่อ ยังปรากฏข้อความเชิงคำถามและข้อความเชิงตำหนิ

เช่น ตั้งคำถามว่านำตัวละครมาจากนวนิยายเรื่องอื่นหรือไม่ แสดงความเห็นที่ใคร่ครวญเรื่องคล้ายวรรณกรรมตะวันตกชุด “แฮร์รี่ พ็อตเตอร์” ตัวละครเยอะจนผู้อ่านสงสัยว่าใครเป็นตัวเอก แสดงความเห็นที่ไม่เหมือนนิยายแฟนตาซี มีผู้เขียนบางส่วนที่ชื่นชอบโดยแสดงความคิดเห็นว่าชื่นชอบรูปภาพประกอบเรื่อง เป็นต้น

ผู้วิจัยยังสังเกตว่า ผู้เขียนมีการส่งข้อความย้อนกลับไปยังผู้รับสารเช่นกัน ในช่องทางของส่วนเนื้อหาของนวนิยาย ผู้เขียนจะเขียนข้อความในท้ายตอนของนวนิยายตอนต่างๆ และมีภาพกราฟฟิกของผู้เขียนด้วย อีกทั้งผู้เขียนยังได้ส่งข้อความกลับไปยังผู้อ่านผ่านช่องทางกระทู้แสดงความคิดเห็นของหน้าเว็บไซต์นวนิยาย เมื่อผู้วิจัยสังเกตจากข้อความต่างๆ ของผู้เขียนก็พบว่า ผู้เขียนแสดงตนเป็นเพศหญิง ได้เขียนนวนิยายเรื่องนี้เมื่อกำลังเรียนอยู่ชั้นมัธยมปีที่ 2 ผู้เขียนใช้นามปากกาและนามแฝงในกระทู้สองชื่อตามลำดับ คือ “White_POKER” และ “Dark_JOKER” และผู้เขียนยังมีผลงานเรื่องอื่นๆ ในประเภทแฟนตาซี นวนิยายรักวัยรุ่น และบทความอื่นๆ รวม 5 เรื่อง (รวมเรื่องนี้ด้วย)

สำหรับโครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนขออธิบายพอสังเขป ดังนี้ โรงเรียน “Witch Academy” เป็นโรงเรียนเวทมนตร์ที่มีเด็กสายเลือดของเผ่าพันธุ์ทางธาตุต่างๆ เข้ามาเล่าเรียนในโรงเรียนนี้ มีนักเรียนปีแรกกลุ่มหนึ่งเป็นกลุ่มที่มีสายเลือดผสมเป็นส่วนใหญ่ ตัวละครหลักทั้งสองตัวเป็นสมาชิกในนักเรียนกลุ่มนั้น ได้แก่ “อากาโอมิ เทนคิ (เทนคิ)” เด็กสาววัยรุ่นเลือดผสมที่มีธาตุไฟ และ “แมรี เซ็งค์ (แมรี)” เด็กสาววัยรุ่นเลือดผสมธาตุที่เป็นธาตุน้ำ และเป็นผู้สืบเชื้อสายของเผ่าพันธุ์ภูตน้ำ ทั้งเทนคิและแมรีได้พบกันตั้งแต่เด็ก ทั้งเล่นและฝึกวิชาเวทมนตร์ด้วยกันจนจากไปช่วงหนึ่ง และได้พบกันอีกเมื่อเข้า Witch Academy ทั้งเทนคิและแมรีเป็นเด็กชั้นหวักะทิจำคะแนนสอบเข้าได้สูงสุดของโรงเรียนทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติ เมื่อได้เรียนร่วมกันทั้งคู่ก็เป็นเพื่อนรักกันและร่วมฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ นานา

ในกิจกรรมของโรงเรียน คณาจารย์ได้จัดการแข่งขันเฟ้นหานักเรียนที่มีความสามารถด้วยเวทมนตร์สูงสุดเป็นยอดนักเรียน ผู้ชนะจะได้รับรางวัลเป็นพรในสิ่งที่ปรารถนาจากเทพธิดาในป่าลึกหนึ่งชื่อ เทนคิและแมรีต้องต่อสู้กับเหล่าปีศาจในด้านหนึ่ง ต่อสู้กับเหล่าเพื่อนตัวเองหลายๆ คนในด้านสอง และต่อสู้กับยอดปีศาจในด้านสามและด้านสี่จนถึงขั้นปางตาย เมื่อเทนคิและแมรีปราบยอดปีศาจได้ในด้านสุดท้าย ทั้งสองก็ได้รับตำแหน่งยอดนักเรียน คณาจารย์แต่งตั้งทั้งสองเป็นสมาชิกสภานักเรียน และได้รับพรจากเทพธิดาเป็นรางวัล

ปัญหาของเรื่องได้เกิดขึ้นเมื่อแม่รีได้ขอพรให้ไม่มีการกีดกันทางเผ่าพันธุ์ (กีดกันเด็กเลือดผสม) ต่อมาแม่รีจึงถูกจับตัวโดยผู้บัญชาการคุมกฎต้องห้าม เพราะไปขอพรที่ทำให้กฎระเบียบปั่นป่วน แต่ความเป็นจริงแล้ว ผู้คุมกฎต้องห้ามคนนี้ได้ขายวิญญาณและทำงานให้กับเจ้าแห่งโลกปีศาจ “ซาฟิ” เมื่อเทนคิและพวกได้บุกมาช่วยแม่รีได้สำเร็จ แต่แม่รีก็ถูกลูกศรอาบยาพิษปักหลังจำนวนมากจนเสียชีวิต เมื่อกลับมาโรงเรียน เทนคิได้พยายามทำให้แม่รีฟื้นคืนชีพ แต่เมื่อแม่รีได้ฟื้นขึ้นมา กลับไม่ใช่แม่รีคนเดิม กลายเป็นแม่รีผู้ชั่วร้ายที่ทำงานให้เจ้าแห่งโลกปีศาจ แม่รีผู้ชั่วร้ายจึงหนีไปที่ปราสาทซาฟิ เทนคิและพวกจึงพากันไปถล่มปราสาทของซาฟิ

จุดสุดยอดของเรื่อง เริ่มเกิดขึ้นเมื่อเพื่อนพ้องร่วมต่อสู้ของเทนคิกำลังปีศาจระดับสูงมนได้แต่ก็ค่อยๆ ตายไปที่ละคน เมื่อแม่รีได้ต่อสู้กับ “ปีเตอร์” สหายคนหนึ่งของเทนคิที่มีความรักต่อแม่รี ปีเตอร์ก็ทำให้แม่รีมีความทรงจำกลับมาเป็นคนเดิม ส่วนเทนคิได้ต่อสู้กับเจ้าแห่งโลกปีศาจซาฟิจนเอาชนะได้ แม่รีรู้สึกผิดที่ทำให้เพื่อนๆ ต้องตายจึงช่วยเหลือเทนคิครั้งสุดท้ายโดยพาเพื่อนๆ ทั้งหมดมารวมกันและหนีออกไปจากปราสาทที่กำลังพังถล่มมายังโรงเรียน แม่รีได้ช่วยเพื่อนสำเร็จแล้วจึงรำล้าเทนคิและเพื่อนๆ ทุกคนด้วยมิตรภาพ เนื่องจากแม่รีได้ตายไปแล้วจึงไม่สามารถอยู่โลกนี้ได้แล้ว แม่รีก็ได้หายสาบสูญต่อหน้าเทนคิและเพื่อนๆ ในตอนจบ เทนคิก็ได้เป็นยอดฝีมืออันดับหนึ่งของโรงเรียน และมีนักเรียนรุ่นน้องที่มีท่าทางละม้ายคล้ายกับแม่รีเข้ามาเป็นพวก นี่จึงเป็นจุดคลายปมของเรื่อง

เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ก็สรุปในแก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ โดยแก่นเรื่องเป็นเรื่องของการต่อสู้ การรวมพลัง และมิตรภาพของเหล่านักเรียนสายเลือดผสมของโรงเรียนเวทมนตร์ ผู้วิจัยยังมองนวนิยายเรื่องนี้ดีกว่า ผู้เขียนได้เขียนนวนิยายโดยได้รับแรงบันดาลใจจากนวนิยายแฟนตาซี การ์ตูนญี่ปุ่นและวรรณกรรมตะวันตกเรื่องต่างๆ เนื่องจากผู้เขียนได้นำชื่อของตัวละครบางตัวที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องอื่นๆ มาเพิ่มไว้ในนวนิยายของผู้เขียน และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันการใช้เวทมนตร์ของโรงเรียนเวทมนตร์ มีการทดสอบโดยใช้กำลังเช่นฆ่าปีศาจ และเป็นเรื่องของการทำสงครามระหว่างโรงเรียนกับเหล่าปีศาจ ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องอื่นๆ ที่ผู้วิจัยได้กล่าวในข้างต้นแล้ว

ลักษณะของตัวละครในนวนิยายเรื่องนี้ ตามข้อมูลที่ผู้เขียนแต่งขึ้น ตัวละครที่เป็นวัยรุ่นจะอยู่ในช่วงอายุประมาณ 16 ปี ส่วนใหญ่แล้วผู้เขียนได้จินตนาการจากตัวละครที่เป็นภาพการ์ตูนของญี่ปุ่น ที่ผู้วิจัยกล่าวเช่นนี้ เพราะผู้เขียนได้เขียนอธิบายลักษณะทางกายภาพของตัวละครให้มีสีผมและดวงตามีสีสันดู جذابทั้งชายและหญิง มีชื่อที่เป็นภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ

ปะปนกันไป และการแต่งกายในเรื่อง ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครแต่งกายเครื่องแบบนักเรียนแบบ ญี่ปุ่นและมีชุดคลุมเหมือนพอมดแม่มด ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ลักษณะตัวละครวัยรุ่นมีลักษณะทาง กายภาพแบบการ์ตูนญี่ปุ่น แต่มีชื่อและการแต่งกายที่ได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมเวทมนตร์ของ ตะวันตก ในส่วนของเนื้อหานวนิยาย ผู้เขียนได้ใส่รูปภาพที่ผู้เขียนสร้างสรรค์เองในบทสุดท้าย เพื่อให้ผู้เขียนได้เห็นภาพตัวละครก่อนเรื่องจะจบด้วย



ภาพที่ 26 ภาพเหล่าตัวละครของเรื่องที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้นและเพิ่มไว้ในเนื้อหาบทสุดท้ายของนวนิยายเรื่องนี้

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้วิธีเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 คือ เล่าเรื่องในมุมมองของผู้เขียนเป็นส่วนใหญ่ แต่ในเรื่องผู้เขียนเองยังได้แบ่งสัดส่วนในตอนต่างๆ ให้ มีการเล่าเรื่องในมุมมองบุคคลที่ 1 ในมุมมองของตัวละครหลัก 2 ตัวและตัวละครประกอบ 6 ตัว แทรกอยู่ในตอนต่างๆ ของเรื่อง ซึ่งตัวละครที่เล่าเรื่องจะเล่าเรื่องไม่ซ้ำซ้อนกัน

ฉากและสภาพแวดล้อมของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกของ จินตนาการ หมายความว่า ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ฉากและบรรยากาศขึ้นมาจากจินตนาการของ ตัวเอง ไม่มีส่วนไหนของเรื่องที่บ่งบอกถึงสภาพแวดล้อมในโลกความเป็นจริง และผู้เขียนเขียนให้มี บรรยากาศที่เป็นสิ่งปลูกสร้างแบบตะวันตกโบราณ คือ มีสิ่งปลูกสร้างที่เป็นปราสาทเสียส่วนใหญ่ เช่น ปราสาทของโรงเรียนเวทมนตร์ ปราสาทของเจ้าแห่งปีศาจ หอคอยคูก มีสภาพแวดล้อมที่เป็น เมืองขนาดเล็ก คือ หมู่บ้านโบราณที่ปกคลุมไปด้วยหิมะ ยังมีสภาพแวดล้อมของฉากที่เป็น ธรรมชาติ เช่น ป่าลึกที่บึงที่มีดมิดและหนาวเหน็บ ทะเลสาบที่ปกคลุมไปด้วยหิมะ หน้าผา และ กลางทะเลที่มีหอคอยคูกด้วย

ภาษาที่ใช้ในนวนิยายเรื่องนี้ ในส่วนของบทสนทนา ผู้เขียนได้เขียนบทสนทนาในลักษณะเป็นภาษาพูดที่วัยรุ่นพูดกันทั่วไป ใช้สรรพนามเรียกตัวละครที่ไม่หยาบคาย แต่บทพูดในบทบรรยายเวทมนตร์ผู้เขียนเขียนให้มีภาษาที่สละสลวยและคล้องจอง ในส่วนของคำบรรยาย ผู้เขียนเขียนให้มีลักษณะที่บรรยายแบบง่าย ๆ เข้าใจทันที มีการบรรยายแบบปริศนาที่สื่อถึงเสียงประกอบเรื่อง เช่น “แซ่ด”, “เพลิง”, “เคลิ่ง”, “บ๊อง” ฯลฯ ที่ผู้วิจัยสังเกตคือ ผู้เขียนได้เขียนให้มีการบรรยายให้เห็นภาพความรุนแรงจนถึงขั้นนองเลือด เช่น บรรยายถึงกลิ่นคาวเลือด บรรยายให้เห็นภาพถูกทำร้ายจนเลือดกระเด็น เลือดกระชูด

อย่างไรก็ตาม การเขียนของผู้เขียน ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนมีการเขียนที่บกพร่องปรากฏให้เห็นทุกตอนและมีจำนวนมาก ได้แก่ การเขียนคำผิด การพิมพ์เกิน การพิมพ์ตก การเขียนผิดความหมาย การเขียนวรรณยุกต์ผิด การวรรคตอนผิดและการพิมพ์แบบไม่วรรคตอน ผู้วิจัยยังพบว่าผู้เขียนได้เข้ามาเขียนเนื้อหาเพิ่มเติม (rewrite) ในตอนต่างๆ ด้วยซ้ำ แต่คำผิดก็ยังมีปรากฏเป็นจำนวนมากในตอนที่เขียนเนื้อหาเพิ่มเติมด้วย นั่นหมายความว่า ผู้เขียนไม่มีความรู้ทางภาษา อาจเป็นไปได้ว่ามีปัญหาในการสะกดคำไทย สะกดคำไม่เป็น และไม่มีการตรวจทานที่ดี จึงทำให้คำผิดหลุดออกมามากมายทั้งเรื่อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 7

เรื่อง W.i.t.c.h. Academy โรงเรียนลับฉบับไฮโซ

เขียนโดย White_POKER

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นในเรื่อง ความจริงแล้วตัวละครวัยรุ่นในเรื่องมีจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครที่เป็นตัวละครหลักสองตัว ได้แก่ “เทนคิ” และ “แมรี่” เนื่องจากตัวละครสองตัวนี้มีความสำคัญในเรื่องมากที่สุด และมีความสัมพันธ์ฉันเพื่อนพ้อง และตัวละครทั้งสองยังมีความแตกต่างในลักษณะนิสัยและพฤติกรรมด้วย โดยลักษณะเด่นของเทนคิ คือเป็นตัวละครที่ก้าวร้าวแบบนักสู้ ที่กระทำไปตามหน้าที่ ในขณะที่แมรี่มีลักษณะตัวละครที่ยืดหยุ่นอย่างไอช็อง

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวที่ 1 ของเรื่องเป็นนักเรียนหญิงชื่อว่า “อากาโอมิ เทนคิ (เทนคิ)” สาววัยรุ่นผมแดง เป็นเผ่าพันธุ์ผสมธาตุไฟ มีพฤติกรรมที่แสดงถึงความก้าวร้าวเป็นหลัก โดยผู้เขียนเขียนให้ตัวละครมีหน้าที่ที่จะต้องต่อสู้ในการแข่งขัน และต่อสู้กับปีศาจอยู่แล้ว จึงแสดงความก้าวร้าวและความรุนแรงต่อคู่ต่อสู้หรือปีศาจ เช่น ใช้ความรุนแรงในการต่อสู้โดยใช้อาวุธคือดาบเป็นหลัก และใช้เวทมนตร์ธาตุไฟเผาผลาญคู่ต่อสู้หรือปีศาจ การกระทำที่แสดงออกต่อเพื่อนหรืออาจารย์ก็มี เช่น การตวาดโวยวายใส่ ทำลายโดยใช้อาวุธด้วยความอาฆาตพยาบาท และยังมีความคิดว่าอยากเป็นผู้ชาย เพราะทำอะไรได้เยอะกว่า จึงมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ และละพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมในตัวละครด้วย เช่น เทนคิได้ตำหนิอาจารย์ หนีโรงเรียน และเล่นการละเล่นที่ดูเหมือนเป็นการพนัน คือ ไพ่โป๊กเกอร์ แต่ตัวละครตัวนี้ ผู้เขียนเขียนให้แสดงความก้าวร้าวโดยกระทำไปตามหน้าที่คือการปราบปีศาจ ดังนั้นตัวละครจึงมีพฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ คือ ทำหน้าที่ปราบปีศาจเพื่อปกป้องโรงเรียน มีความอดทนในการต่อสู้และความเจ็บปวด และเทนคิยังได้รับเลือกให้เป็นสมาชิกสภานักเรียน รับคำสั่งจากคณาจารย์ไปช่วยเหลือชาวบ้านปราบปีศาจที่บุกหมู่บ้าน และเฝ้าปากดูแลและรับผิดชอบที่พาเพื่อนๆ ทุกคนมาช่วยแมรี่ในสถานที่ที่เสี่ยงตาย นอกจากนี้ ตัวละครชื่อเทนคิยังมีพฤติกรรมที่ตั้งใจศึกษา คือ ในเรื่องผู้เขียนได้กล่าวไว้ที่เทนคิมิวิชาเวทมนตร์ที่เก่งกาจเพราะตัวเธอได้หมึกออยงหนักหน่วงตั้งแต่เด็ก จนสามารถใช้วิชาเวทมนตร์เป็นท่าไม้ตายที่สามารถปราบเจ้าแห่งปีศาจได้ และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร กล่าวคือ เมื่อเทนคิได้เป็นเพื่อนกับแมรี่ ก็ได้ร่วมต่อสู้กับแมรี่และช่วยเหลือแมรี่ในเรื่องต่างๆ เช่น เมื่อแมรี่ถูกจับตัวเทนคิก็ไปช่วยโดยไม่สนใจเรื่องอื่น

และเทคนิคเสียใจมากที่แม่รีตายจึงตามทางทำให้แม่รีฟื้นคืนชีพขึ้นมา การกระทำของเทคนิคจึงเป็นสิ่งที่บอกว่า เทคนิครักเพื่อนที่ชื่อแม่รีมาก

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	พฤติกรรมก้าวร้าว
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความ เป็นมิตร	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม

ตารางที่ 20 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “เทคนิค”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวที่ 2 ของเรื่องเป็นนักเรียนหญิงชื่อว่า “แม่รีเซ็งค์ (แม่รี)” สาววัยรุ่นผมสีคราม เป็นเผ่าพันธุ์ผสมภูติธาดูน่า มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความ เป็นมิตร แต่ขณะเดียวกันก็มีพฤติกรรมที่แสดงออกในบุคลิกภาพที่ผิดปกติ ที่ผู้วิจัยกล่าวเช่นนี้ เนื่องจากผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครมีการพูดจาที่ยาวจนชวนโมโหในขณะ ที่แสดงความร่าเริงและใสซื่อ ซึ่งการแสดงออกและการพูดจามีความขัดแย้งกัน ตัวอย่างคือ เมื่ออยู่ในกลุ่มเพื่อน แม่รีจะแสดงความเป็นมิตร เช่น ทักทายทั้งเพื่อนที่เป็นคนและภูติผีด้วยอารมณ์แจ่มใส คอยช่วยเหลือเพื่อนในเหตุการณ์เลวร้ายต่างๆ เป็นห่วงเพื่อนและให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดพลาดไป มีเหตุการณ์หนึ่งที่แม่รีช่วยเหลือเทคนิคด้วยการออกค่าเล่าเรียนให้ด้วย แต่เมื่อสนทนากับเพื่อน แม่รีจะเป็นฝ่ายที่เริ่มต้นการสนทนาที่กวนประสาทเสมอ พูดจาล้อเล่นไม่เป็นเวลา พูดถึงปมด้อยและทำท่าเหยียดหยามเพื่อน และยังพูดจาแดกดันอาจารย์ด้วย แต่ในด้านบวกของตัวละครยังแสดงให้เห็นอีก คือ แม่รีมีพฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ เพราะแม่รีได้ขอพรให้ไม่มีการกีดกันทางเผ่าพันธุ์ แสดงความต้องการที่ได้ผลในส่วนตัว แม่รียังรับและปฏิบัติตามคำสั่งของคณาจารย์และเทคนิค ที่ให้ไปช่วยเหลือชาวบ้านที่ถูกปีศาจรบกวน และยังช่วยแจกเสื้อผ้าให้ และทำอาหารให้เด็กและคนในหมู่บ้านทานด้วย แต่ก็มีพฤติกรรมทางเพศในด้านลบ คือ ชอบพอมีความสนใจในเพศตรงข้าม เช่น ชื่นชมและนักรักปีเตอร์ และยังแสดงออกในความรักด้วย เช่น บอกรัก และจูบกับปีเตอร์ ในพฤติกรรมด้านลบของตัวละครยังแสดงให้เห็นอีก นั่นคือ พฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งพฤติกรรมนี้เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างขัดแย้งกับลักษณะนิสัยของตัวละคร ผู้วิจัยมองว่าเหมือนผู้เขียนเขียนบุคลิกขึ้นมาเหมือนกับตัวละครหลัก “เทคนิค” ซึ่งแสดงออกในความก้าวร้าวเมื่ออยู่ในเหตุการณ์ที่ต้องต่อสู้ เช่น ใช้อาวุธและเวทมนตร์ที่มีหมอกกระหน่ำโจมตีคู่ต่อสู้หรือปีศาจด้วยความรุนแรงและด้วยอารมณ์บันดาลโทสะ และจะแสดงพฤติกรรมเช่นนี้เมื่ออยู่ในเหตุการณ์ต่อสู้ที่คับขันอยู่เสมอ

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
	พฤติกรรมก้าวร้าว

ตารางที่ 21 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “แมรี่”



ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 8

เรื่อง My Wing

เขียนโดย !!_+Ariz the Blood_+!!

นวนิยายเรื่อง “My Wing” เขียนโดย “!!_+Ariz the Blood_+!!” เป็นนวนิยายแฟนตาซี ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “แฟนตาซี” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 23 ตอน ซึ่งไม่มีชื่อในแต่ละตอน สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 2,781 คน (สำรวจเมื่อ 30 มีนาคม 2554)

ในส่วนของหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่า การตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของเรื่องเป็นแบบธรรมดา ผู้เขียนไม่ได้ประดับตกแต่งอะไรเป็นพิเศษ ในพื้นที่ของข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนได้มีการเขียนคำโปรยเป็นเนื้อเรื่องย่อ มีการกล่าวทักทายกับผู้อ่านและมีภาพประกอบเป็นภาพการ์ตูนที่ได้มาจากแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

การสื่อสารย้อนกลับของผู้อ่านที่ส่งกลับมายังนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่า มีข้อความที่เป็นทั้งคำวิจารณ์และการแสดงความคิดเห็นแบบกระทู้ของหน้าเว็บไซต์ ในการสื่อสารกลับของผู้อ่านที่เป็นคำวิจารณ์นั้น ผู้วิจัยพบว่า มีผู้อ่านเข้ามาวิจารณ์ในนวนิยาย 1 ข้อความ โดยมีประเด็นที่ได้วิจารณ์ในเรื่องต่างๆ เช่น เขียนเนื้อเรื่องได้สนุกและน่าสนใจ เพราะได้นำชื่อของเทพและปีศาจที่อ้างอิงอยู่จริงมาใส่เป็นชื่อตัวละคร การบรรยายภาษาที่ไม่ติดขัด แต่วิจารณ์ในตัวละครหลักที่เป็นเพศชายว่าดูธรรมดาไป อยากให้ตัวละครมีความเก่งกาจ และในส่วนการสื่อสารกลับของผู้อ่านที่เป็นกระทู้แสดงความคิดเห็น ผู้วิจัยพบว่า มีผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นเป็นจำนวน 60 ข้อความ โดยข้อความที่ผู้อ่านแสดงความคิดเห็น เช่น แสดงความคิดเห็นในเนื้อเรื่องและตัวละคร เร่งเร้าให้ผู้เขียนเผยแพร่เนื้อเรื่องต่อ และมีการตรวจคำผิดในเรื่องให้ผู้เขียน ผู้วิจัยยังพบการซักถามระหว่างผู้อ่านและผู้เขียนในข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องความเชื่อในศาสนาคริสต์ในส่วนใหญ่ ซึ่งผู้เขียนก็ได้ตอบผู้อ่านโดยตลอด เป็นการสื่อสารกับผู้อ่านผ่านทาง การส่งข้อความของกระทู้ในอีกทางหนึ่ง

อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนยังได้กล่าวในข้อความของกระทู้แสดงความคิดเห็นว่า ผู้เขียนได้แสดงตนว่าผู้เขียนเรียนมาทางศาสนาพุทธ แต่ในข้อมูลเกี่ยวกับศาสนาคริสต์ ผู้เขียนได้ค้นคว้าข้อมูลจากหนังสืออ้างอิงทางศาสนาคริสต์และแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต และเมื่อผู้วิจัยได้สังเกตจากข้อความในกระทู้ของผู้เขียนที่บ่งบอกลักษณะของผู้เขียน และผลงานอื่นๆ แล้ว ก็

พบว่า ผู้เขียนแสดงตนเป็นเพศหญิง เขียนนวนิยายในประเภทต่างๆ เช่น นวนิยายรัก สืบสวน ระทึกขวัญ แฟนฟิค (Fan-Fic) และบทความเกี่ยวกับความรู้รอบตัว รวม 7 ผลงาน โดยรวมนวนิยายเรื่องนี้ด้วย และนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนเขียนขึ้นจากความต้องการที่จะเขียนและเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งให้สำนักพิมพ์ตีพิมพ์แต่อย่างใด

โครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนขออธิบายพอสังเขป คือ ในความเชื่อของศาสนาคริสต์ จะมีความเชื่อต่างๆ ปากฎไว้ในประวัติศาสตร์ของศาสนา ซึ่งในเรื่องได้อ้างถึงพระเจ้าผู้กำหนดทุกสิ่ง มีอัครทูต (Saint) องค์ต่างๆ เป็นตัวแทนของพระเจ้า เรื่องของยอห์นปีศาจที่เป็นตัวแทนของบาปทั้ง 7 ประการ (7 Sins) และมีความเชื่อเรื่อง “เนฟิลิม” (Nephilim) คือมนุษย์ที่มีสายเลือดของเทพหรือปีศาจที่เกิดจากกรรมของมนุษย์ เนื้อเรื่องได้กล่าวถึงเด็กชายอายุ 15 ชื่อ “รากัน” ที่เกิดมาเป็น “เนฟิลิมพิเศษ” คนแรกและคนเดียวของโลกที่มีเลือดเนื้อเชื้อไขทั้ง 4 ได้แก่ ทูตสวรรค์ ปีศาจ มนุษย์ และ เนฟิลิม รากันถูกตามล่าจากยอห์นปีศาจของบาปทั้ง 7 โดยต้องการจะกลืนรากันที่เป็นเนฟิลิมพิเศษเพื่อเป็นอมตะและไปถล่มสวรรค์ เมื่อรากันถูกมุ่งร้ายจากยอห์นปีศาจของบาปทั้ง 7 “อัครทูตกาเบรียล” จึงได้ตื่นจากสภาพจำศีลเพื่อคุ้มครองรากัน และเมื่อยอห์นปีศาจของบาปทั้ง 7 เริ่มปรากฏตัวขึ้น เหล่าอัครทูตจึงลงมาจากสวรรค์เพื่อทำสงครามกันระหว่างความดีและความชั่วร้าย เพื่อปกป้องรากันจากเงื้อมมือของเหล่ายอห์นปีศาจของบาปทั้ง 7

ปมปัญหาของเรื่องเป็นเรื่องการกำเนิดขึ้นของรากันที่มีเชื้อไขของ 4 เผ่าพันธุ์ ซึ่งส่วนหนึ่งเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ในอดีตกาลของศาสนาคริสต์ รากันเกิดจากพ่อที่เป็นยอห์นปีศาจหนึ่งในบาปทั้ง 7 ชื่อ “แอสโมดิวิส” (บาปราคะ) และแม่แท้ที่เป็นมนุษย์คือ “มาดอนน่าแห่งไซโลมอน” เมื่อมาดอนน่าได้ตั้งครรภ์ เธอเสียใจที่แอสโมดิวิสพรากพรหมจรรย์ที่เธอได้ถือครองครั้งออกบวช มาดอนน่าจึงได้ฝากครรภ์ไว้กับอัครทูตกาเบรียลก่อนจะสิ้นใจ การกระทำของอัครทูตกาเบรียลกระทำเกินหน้าที่ ส่งผลให้พระเจ้าประสงคิ์ให้อัครทูตกาเบรียลอื่นๆ ยึดพลังอำนาจไป เมื่อเวลาผ่านไปกว่าพันปี อัครทูตกาเบรียลแทบสิ้นพลังอำนาจ จึงฝากครรภ์ให้กับลูกสาวของ “มาคัส” ผู้มีเลือดเนื้อเนฟิลิมทูตสวรรค์ โดย “มารีอา” ลูกสาวมาคัสเต็มใจที่จะตั้งครรภ์ อัครทูตกาเบรียลจึงส่งกรรมให้มารีอาตั้งครรภ์ต่อ แต่เด็กที่อยู่ในครรภ์ได้ดึงพลังอำนาจไปด้วย ทำให้อัครทูตกาเบรียลต้องจำศีลเป็นรูปปั้น St.Gabriel ในโบสถ์ที่มาคัสเป็นบาทหลวงคริสต์ เมื่อรากันเป็นวัยรุ่นจึงถูกคุกคามจากปีศาจ อัครทูตกาเบรียลจึงตื่นจากจำศีลอีกครั้ง

ปมปัญหาของเรื่องยังมีอีกส่วน คือ เพื่อนสาวของรากันชื่อ “ยูน่า” แท้จริงแล้ว เธอเป็นดวงวิญญาณของมนุษย์หญิงคนแรกชื่อ “อีฟ” ที่ในหลายชาติภพ ซึ่งแอสโมดิวิสที่เกิดจาก

มนุษย์ชายคนแรกชื่อ “อดัม” กับปีศาจ “ลิลิธ” ลุ่มหลงและหมายปองรักใคร่ได้ตามล่าดวงวิญญาณอีฟที่เกิดใหม่หลายภพ ซึ่งยูน่าก็ได้เกิดเป็นมาดอนน่าแห่งไซโลมอนในภพหนึ่ง เมื่อมาดอนน่าได้ตายจากการสังกรรมให้จักรเทวดากาเบรียล เธอจึงไปเกิดอีกภพหนึ่งเป็นนักบวชชื่อ “ซาน ดาร์ก (โยน ออฟ อาร์ค)” ก็ถูกแอสโมดิวิสต์ตามพรากพรหมจรรย์จนต้องถูกเผาทั้งเป็น ก่อนที่จะมาเกิดเป็นยูน่าในภพปัจจุบัน ยูน่าที่มีศักดิ์เป็นแม่แท้ของรากันจึงถูกแอสโมดิวิสต์ที่มีศักดิ์เป็นพ่อแท้ตามล่าเพื่อพรากพรหมจรรย์อีกรอบ

จุดสุดยอดของเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่ยอดปีศาจของบาปทั้ง 7 ที่ยังเหลืออยู่ (บาปโทสะ บาปโลภะ และบาปตะหนง) ได้พยายามแย่งตัวรากันเพื่อกลืนกินให้มีพลังอำนาจไปถล่มสวรรค์ ในขณะที่แอสโมดิวิสต์ (บาปราคะ) ได้แย่งตัวยูน่าเพื่อจะพรากพรหมจรรย์ตามความใคร่ รากันจึงต้องไปสู้กับแอสโมดิวิสต์ ขณะที่คณะจักรเทวดาต่อสู้กับยอดปีศาจบาปที่เหลือ จักรเทวดากาเบรียลผู้มีพลังสูงสุดไม่สามารถใช้พลังอำนาจสูงสุดได้เพราะพลังจากที่ได้คืนจากคณะจักรเทวดามีไม่พอ อีกส่วนหนึ่งอยู่ที่รากันจากที่ได้แย่งพลังเมื่อครั้งตั้งกรรมให้กับเขา ในการต่อสู้ของรากัน แอสโมดิวิสต์พอใจมากที่รากันเปลี่ยนร่างเป็นปีศาจที่มีปีกมารอย่างพ่อของเขา จนกระทั่งรากันได้มอบพลังให้กับจักรเทวดากาเบรียลผ่านทางวิญญาณของแม่มารีอา รากันจึงได้มีปีกเป็นเทวดาแล้วแย่งตัวยูน่าจากแอสโมดิวิสต์ได้ ส่วนจักรเทวดากาเบรียลเมื่อได้รับพลังที่เหลือจากรากันแล้ว จึงทำลายยอดปีศาจบาปที่เหลือได้ และส่วนลงนรกในที่สุด

จุดคลายปมของเรื่อง เมื่อจักรเทวดากาเบรียลปราบยอดปีศาจได้ แต่ยังเหลือแอสโมดิวิสต์อีกหนึ่งตน เมื่อปีศาจบาปราคะเห็นรากันปกป้องยูน่าอย่างที่สุด จึงเบียดที่จะต่อสู้กับลูกของตัวเอง และถอดใจจากยูน่าผู้ที่ปีศาจหลงใหล แอสโมดิวิสต์จึงลาจากรากันและยูน่าแล้วกลับนรกในที่สุด โลกจึงสงบสุขจากการคุกคามของยอดปีศาจ จักรเทวดาหมดหน้าที่ในการคุ้มครองรากันแล้วจึงกลับสวรรค์พร้อมกับคณะจักรเทวดา หลังจากนั้น เมื่อรากันกับยูน่าโตเป็นผู้ใหญ่และเรียนจบ ทั้งสองก็ได้แต่งงานกัน แต่รากันที่เป็นเนฟิลิมมีชีวิตเป็นอมตะ คงสภาพความหนุ่มไว้ที่อายุ 25 จึงดูแลยูน่าที่เป็นมนุษย์ธรรมดาจนยูน่าแก่ชราและสิ้นลม จักรเทวดากาเบรียลได้รับยูน่าขึ้นสวรรค์โดยไม่ต้องเกิดอีกแล้ว ทำยเรื่องราวที่มีชีวิตเป็นอมตะจึงพเนจรไปทั่วโลกเพื่อปราบปีศาจที่ยังเหลืออยู่และเพิ่มขึ้นจากจิตใจของมนุษย์

เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายจนจบ จึงสามารถสรุปแก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ได้ ซึ่งนวนิยายเรื่องนี้เป็นเรื่องอ้างอิงถึงความเชื่อของศาสนาคริสต์ ในการต่อสู้ของเทวดาที่เป็นตัวแทนของความดีและปีศาจที่เป็นตัวแทนของความชั่ว นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้สอดแทรกแก่น

ของเรื่องอีกอย่างหนึ่ง คือ แม้ว่าร่างกายจะอับลักษณะเหมือนปีศาจ แต่หากมีจิตใจที่ดีงาม ก็ทำให้ปีศาจเหมือนรูปร่างไม่ จิตใจต่างหากที่บ่งบอกว่าจะจะเป็นเทวดาหรือปีศาจ

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครมีสามลักษณะได้แก่ (1) ตัวละครที่เป็นมนุษย์ ซึ่งจะพบได้ในตัวละครหลักที่เป็นวัยรุ่นชายหญิง 2 คนเท่านั้น ซึ่งตัวละครหลักวัยรุ่นมีลักษณะเป็นชาวต่างประเทศแถบยุโรป มีอายุประมาณ 15 ปี (ในเรื่อง) เรียนอยู่ชั้นมัธยมปลาย (2) ตัวละครที่เป็นเทพหรือเทวดา ตัวละครในลักษณะนี้จะมีลักษณะเป็นมนุษย์เป็นชาวต่างประเทศด้วย แต่จะมีปีกนกสีขาวอยู่ที่หลัง และ (3) ตัวละครที่เป็นมารหรือปีศาจ ตัวละครในลักษณะนี้จะมีลักษณะเป็นมนุษย์เป็นชาวต่างประเทศเช่นกัน แต่มีลักษณะเป็นปีศาจที่แตกต่างกันไปตามจินตนาการของผู้เขียน เช่น มีปีกดำควาวสีดำอยู่ที่หลัง บางตัวเป็นหญิงเปลือยกาย บางตัวมีลักษณะเป็นสัตว์ตามจินตนาการของผู้เขียนหรือมีลักษณะตามข้อมูลอ้างอิงจากหนังสืออ้างอิงทางศาสนาคริสต์และแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ใช้มุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุคคลที่ 3 ทั้งเรื่อง ในลักษณะผู้เขียนเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้ผู้อ่านฟัง แม้แต่ความคิดที่อยู่ในใจของตัวละคร ผู้เขียนก็ได้อธิบายออกมาผ่านการเล่าเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้

ฉากและสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ให้สภาพแวดล้อมของเรื่องมีทั้งสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง และสภาพแวดล้อมที่เป็นจินตนาการ ในสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เขียนได้อ้างชื่อ และเขียนบรรยายถึงบรรยากาศแวดล้อมของกรุงโรม ประเทศอิตาลี มีทั้งสิ่งปลูกสร้างที่ออกแบบโบราณ เช่น โบสถ์คริสต์, โรงเรียนสอนศาสนาคริสต์ และสิ่งปลูกสร้างสมัยใหม่ เช่น บ้านพักอาศัย ถนนหนทาง สวนสาธารณะ และอาคารสูง ผู้เขียนได้เขียนบรรยายถึงสภาพแวดล้อมที่เป็นจินตนาการ กล่าวคือ ผู้เขียนต้องการกล่าวถึงสถานที่ที่เทวดาและปีศาจอยู่อาศัย ได้แก่ บรรยากาศที่เป็นสวรรค์ มีท้องฟ้าสว่างไสว มีพื้นเป็นเมฆและมีเทวดาบินอยู่อย่างสำราญ บรรยายถึงบรรยากาศที่เป็นนรก มีปีศาจถูกแผดเผาด้วยไฟนรกที่ร้อนลุ่ม และบรรยายถึงสภาพที่เป็นห้วงมิติเวลา เป็นสภาพแวดล้อมที่ชาวโพลนวางเปล่า ๆ

ในเรื่องของทำนองแต่ง และการใช้ภาษาของนวนิยายเรื่องนี้ ส่วนของบทสนทนา ผู้เขียนได้เขียนให้มีบทสนทนาของตัวละครที่มีลักษณะผสมปนเปกัน คือ ตัวละครที่เป็นวัยรุ่น ผู้เขียนจะใช้บทสนทนาเป็นภาษาพูด และตัวละครที่เป็นเทวดาและปีศาจจะเขียนบทสนทนาเป็น

ภาษานวนิยายที่สละสลวย มีการเขียนบทร้อยเวทมนตร์ด้วยการใช้ภาษาทางศาสนาคริสต์ มีการใช้สรรพนามแทนบุคคลว่า “ผม”, “ฉัน”, “เธอ”, “แก” และไม่มีสรรพนามแทนบุคคลที่เป็นคำหยาบคายแต่อย่างใด ในส่วนของบทบรรยาย ผู้เขียนได้เขียนบรรยายเนื้อเรื่องเป็นภาษานวนิยายที่สละสลวย บทบรรยายมีการใช้ศัพท์เฉพาะทางศาสนาคริสต์ และยังมีบรรยายถึงการต่อสู้ของ เทวดาและปีศาจ ซึ่งเป็นบรรยายในการใช้ความรุนแรงจนถึงขั้นนองเลือด

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังพบข้อผิดพลาดในการเขียนของผู้เขียน เช่น การเขียนผิด ความหมาย การพิมพ์ผิด การพิมพ์ตก แต่ทางผู้เขียนก็ไม่ได้แก้ไขคำผิดจากการท้วงติงของผู้อ่าน จากการแสดงความคิดเห็นทางกระทู้ของหน้าเว็บไซต์นวนิยายแต่อย่างใด



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 8

เรื่อง My Wing

เขียนโดย !!_+Ariz the Blood_+!!

เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายเรื่องนี้จนจบ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครหลักที่เป็นวัยรุ่นในเรื่อง ซึ่งมีตัวละครหลักด้วยกันสองตัว เป็นเพศชายและเพศหญิงคู่กัน ปรากฏว่า ตัวละครทั้งสองตัวมีพฤติกรรมวัยรุ่นที่มีลักษณะเหมือนกัน คือ มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อ และศาสนา กับพฤติกรรมในการตั้งใจศึกษา อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนให้ความสำคัญในตัวละครอื่นๆ ที่เป็นเทวดาและปีศาจด้วย พฤติกรรมของตัวละครหลักที่เป็นวัยรุ่นจึงปรากฏในเรื่องน้อย

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวที่ 1 ของเรื่องเป็นนักเรียนวัยรุ่นอายุ 15 ปี เพศชาย ชื่อ “รากัน ฟรานเซสโก (รากัน)” เนื่องจากในเรื่อง ผู้เขียนเขียนให้รากันเติบโตมากับครอบครัวของปู่ “มาคัส” ที่เป็นบาทหลวงในคริสตศาสนา รากันจึงนับถือศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก บ้านของเขาจึงเป็นโบสถ์คริสต์ ทุกๆ วัน รากันสวดภาวนาที่แท่นบูชาถึงพระเจ้าเป็นเจ้า ในทุกวันอาทิตย์ รากันจะเข้าโบสถ์เพื่อทำพิธีมิสซา เพื่อขอบคุณพระเจ้า สรรภาพบาปและรับศีล รากันเองมีความสนใจในวิชาเทววิทยาและวิชาคริสต์ศึกษา รากันยังเรียนในโรงเรียนคริสต์ เข้าเรียนในวิชาคริสต์ศึกษา และสนใจในความเชื่อเรื่องบาปทั้ง 7 ประการเพราะได้รู้เรื่องเกี่ยวกับยอดปีศาจบาปทั้ง 7 ในความช่วยเหลือของอัครเทวดากาเบรียล รากันได้รับเครื่องรางเป็นสร้อยประคำเงินมีสัญลักษณ์ไม้กางเขนมาคล้องคอ เพื่อป้องกันอันตรายจากปีศาจ นอกจากนี้ ตัวละครยังได้มีการเรียนรู้พลังเวทย์จากอัครเทวดา และพัฒนาฝีมือพลังเวทย์อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ตัวละครหลักชื่อรากัน จึงมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อและศาสนา กับพฤติกรรมตั้งใจศึกษา อย่างไรก็ตาม การต่อสู้ด้วยการใช้เวทย์ของตัวละครในเรื่อง ตัวละครได้ใช้เวทมนตร์ในการทำลายเพื่อป้องกันอันตรายจากยอดปีศาจเท่านั้น จึงไม่เข้าข่ายเป็นพฤติกรรมที่ก้าวร้าวแต่อย่างใด

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับ ปรัชญา ความเชื่อและศาสนา	
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	

ตารางที่ 22 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “รากัน”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวที่ 2 ของเรื่องเป็นเพศหญิง ชื่อ “ยูน่า บิวโล (ยูน่า)” มีความสัมพันธ์เป็นเพื่อนที่โรงเรียนกับรากัน ในเรื่อง ผู้เขียนเขียนให้ยูน่าเป็นลูกสาวของเจ้าของโรงเรียนคริสต์เซนต์ไมเคิลและเติบโตมาในโรงเรียนคริสต์ ผู้เขียนจึงกล่าวว่ายูน่ามีความเชี่ยวชาญในศาสนาคริสต์ รอบรู้ในประวัติศาสตร์และการปฏิบัติตามหลักศาสนา เธอมีความชื่นชอบในวิชาคริสต์ศึกษา และยังรอบรู้ในเรื่องบาปทั้ง 7 อีกด้วย นอกจากนี้ ตัวละครยังสามารถอธิบายชื่อและลักษณะของอัครทูตและปีศาจที่อยู่ในความเชื่อของศาสนาคริสต์ เช่น ยูน่าได้อธิบายเรื่องปีศาจความฝันซาคิวบัสให้รากันฟัง และยูน่ายังมีความเชื่อในพระเจ้า โดยเธอได้สวดภาวนาต่อพระตรีเอกภาพเพื่อให้รากันปลอดภัยจากปีศาจ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปว่า ตัวละครหลักวัยรุ่นตัวนี้ มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อและศาสนา กับพฤติกรรมตั้งใจศึกษา

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับ ปรัชญา ความเชื่อและศาสนา	
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	

ตารางที่ 23 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ยูน่า”

นวนิยายเรื่องที่ 9

เรื่อง ฟาคอลโล สาวน้อยนักโทษปีศาจ

เขียนโดย koler

นวนิยายเรื่อง “ฟาคอลโล สาวน้อยนักโทษปีศาจ” เขียนโดย “koler” เป็นนวนิยายประเภทนวนิยายแฟนตาซี ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “แฟนตาซี” ของเว็บไซต์ Dek-D ในหน้าหลักของเว็บไซต์ได้แสดงข้อมูลว่ามีทั้งหมด 50 ตอน แต่พบว่าเลขตอนของบางตอนได้ขาดหายไป ไม่สามารถเข้าได้ จึงทำให้นวนิยายเรื่องนี้มีตอนจริงทั้งหมด 42 ตอน (รวมบทส่งท้ายและคำขอบคุณจากผู้เขียน) มีชื่อตอนด้วยทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 2,220 คน (สำรวจเมื่อ 11 เมษายน 2554)

สำหรับการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นการตกแต่งแบบธรรมดา ผู้เขียนไม่ได้มีการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ด้วยลูกเล่นบนหน้าเว็บไซต์อื่นๆ แต่อย่างใด มีแต่เพียงคำโปรยผู้เขียนได้กล่าวในมุมมองของผู้เขียนเอง เป็นประโยคสั้นๆ ในส่วนของข้อมูลเบื้องต้นของเรื่อง

การสื่อสารกลับของผู้อ่านที่ส่งกลับมายังหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่าการสื่อสารกลับที่เป็นลักษณะการแสดงความคิดเห็นแบบตอบกระทู้ของหน้าเว็บไซต์เพียงลักษณะเดียว ซึ่งพบว่ามีผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็น (รวมความคิดเห็นของผู้เขียนด้วย) เป็นจำนวน 80 ข้อความ โดยข้อความที่ผู้อ่านแสดงความคิดเห็น เช่น การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องและตัวละครในเรื่อง (ชอบหรือไม่ชอบอย่างไร) การตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง เช่น การดำเนินเรื่องเร็ว การเขียนแต่ละตอนได้สั้น และมีตอนจบแบบเศร้า เร่งเร้าให้เผยแพร่ต่อ ชื่นชม ให้กำลังใจผู้เขียนและกล่าวว่าติดตามต่อ ผู้อ่านบางส่วนยังบอกว่าไม่ชอบจบแบบเศร้า และอยากให้ทำภาคพิเศษขึ้นมาเป็นจบสมบูรณ์ และวิจารณ์เรื่องการเขียนบรรทัดติดกันและการเว้นบรรทัดของผู้เขียน

สำหรับรายละเอียดในส่วนของเว็บไซต์ไม่มีอะไร และความคิดเห็นของผู้เขียนที่อยู่ในส่วนของกระทู้แสดงความคิดเห็นก็ไม่มีคำสนทนาที่เจาะจงถึงเพศของผู้เขียน ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถวิเคราะห์ได้ว่าผู้เขียนมีเพศอะไร แต่จากการสังเกตในส่วนของนวนิยายเรื่องอื่นๆ ผู้เขียนได้แต่งนวนิยายเรื่องนี้เพียงเรื่องเดียว แต่ในส่วนของคุณสมบัติของเรื่อง ผู้เขียนได้กล่าวว่าเพิ่งแต่งนวนิยายเรื่องนี้ได้เป็นเรื่องที่สอง ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ได้ว่า ผู้เขียนยังไม่มีประสบการณ์ในการเขียนนวนิยายมากนัก

ในส่วนโครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขออธิบายอย่างสังเขป ดังนี้ “ฟาคอลโล” เป็นเด็กผู้หญิงที่มีคดีติดตัว คือเธอได้ฆ่าพ่อและแม่ของเธอเอง จนต้องมาติดคุก อัลคาแทรซตั้งแต่ 8 ปี เธอถูกทดลองจากนักทดลองในตลอดการใช้ชีวิตที่จำในคุก จนเมื่ออายุได้ 15 ปี เธอถูกทดลองโดยการฉีดยาทดลองเข้าสู่ร่างกาย แต่ยาสร้างปฏิกิริยาทำให้ดวงตาขวาของเธอกลายเป็นอาวุธที่สามารถสังหารมนุษย์อย่างโหดเหี้ยมและทำลายสิ่งของได้ในพริบตา เธอได้หนีออกจากคุกทดลองเพื่อตามหาคุณยาย จนมาพบกับ “เอคโค” และสหายที่เป็นปีศาจในร่างมนุษย์ เอคโคได้พาฟาคอลโลท่องเที่ยวสถานที่ต่างๆ ของโลก

ปมปัญหาของเรื่อง เกิดขึ้นเมื่อเจ้าหน้าที่จากคุกอัลคาแทรซร่วมมือกับหน่วยล่าปีศาจมาเสาะหาฟาคอลโลเพื่อจับเข้าคุก และตามล่าเอคโคและพวกเพื่อสังหาร แต่ฟาคอลโลก็ไม่พอใจที่เอคโคฉีกรูปคุณยายของเธอ เธอจึงหนีไปอยู่ที่ฮาวายและได้อาศัยอยู่กับเฟรดเพื่อนใหม่และครอบครัว เมื่อเอคโคตามไปฮาวายจนพบฟาคอลโล เธอจึงหนีจากเขาและพบหนังสือนิยายที่คุณยายเขียนก่อนจะประสบอุบัติเหตุจนต้องเข้าโรงพยาบาล ทั้งฟาคอลโลและเอคโคได้รู้เรื่องราวของเธอตอนเด็กจากนิยายของคุณยาย ฟาคอลโลจึงหนีเอคโคออกจากโรงพยาบาลเพื่อแสวงหาความจริงอีกครั้ง และได้พบกับแม่ของเฟรดที่เป็น FBI แม่ของเฟรดได้บอกความจริงว่า คุณยายได้ตายไปแล้ว และที่ฟาคอลโลฆ่าพ่อกับแม่ของตัวเองเหตุเพราะครอบครัวของฟาคอลโลรวยขึ้นมาได้จากการเล่นการพนันของฟาคอลโลตอนเด็ก คุณยายห้ามทางพ่อกับแม่แต่ก็ไม่ฟัง แม่ของฟาคอลโลจึงฆ่าคุณยาย แล้วฟาคอลโลก็ฆ่าพ่อกับแม่เพื่อแก้แค้นให้คุณยาย เมื่อฟาคอลโลรู้ความจริงว่าคุณยายได้ตายแล้ว จึงมอบตัวและกลับเข้าคุกอัลคาแทรซ

จุดสุดยอดเกิดขึ้นเมื่อเอคโครู้ว่าฟาคอลโลกลับเข้าคุก และฟาคอลโลกำลังจะถูกทดลองยาพิษให้ถึงตายโดยนักทดลอง เอคโคจึงพาเพื่อนปีศาจไปถล่มคุกอัลคาแทรซ จนสามารถพาฟาคอลโลออกจากคุกได้ แต่ฟาคอลโลก็ได้รับสารพิษจากการทดลองไปแล้ว จนถึงจุดคลายปมของเรื่อง ครอบครัวปีศาจของเอคโคได้รักษาฟาคอลโลจนหายเป็นปกติ แต่เอคโคต้องยอมรับความจริงจากพ่อของเขาเรื่องหนึ่งว่า เอคโคซึ่งเป็นปีศาจไม่สามารถอยู่ร่วมกับมนุษย์ได้ เอคโคจึงตัดใจจากฟาคอลโลและพามาส่งที่ฮาวายเพื่อให้ฟาคอลโลได้ใช้ชีวิตอย่างเด็กปกติทั่วไป เมื่อฟาคอลโลโตขึ้น จึงเขียนนวนิยายจากอนุทิน (Diary) ของตัวเองและเลี้ยงสุนัขชื่อเอคโคเป็นเพื่อน เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จนจบ จึงสามารถสรุปแก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ได้ว่า เป็นเรื่อง การค้นหาความจริงในอดีตของฆาตกรสาววัยรุ่น

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ตัวละครหลักทั้งชายและหญิง และตัวละครประกอบต่างๆ มีลักษณะที่เป็นวัยรุ่นอายุประมาณ 15 - 21 ปี ผู้เขียนยังเขียนให้ตัวละครวัยรุ่นทั้งหมดมีลักษณะที่เป็นชาวต่างประเทศฝั่งตะวันตก คือผมมีสี มีความสูง การแต่งกายโดยเฉพาะตัวละครหลักทั้งชายและหญิง และตัวประกอบมีลักษณะเป็นแฟนตาซี กล่าวคือ มีลักษณะการแต่งกายตามจินตนาการของผู้เขียน และการแต่งกายแบบทั่วไปตามโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ชุดนักเรียนของตัวละครวัยรุ่น

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ใช้มุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุคคลที่ 3 ทั้งเรื่อง ในลักษณะผู้เขียนเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้ผู้อ่านฟัง แม้แต่ความคิดที่อยู่ในใจของตัวละคร ผู้เขียนก็ได้อธิบายออกมาผ่านการเล่าเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้

ฉากและสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ให้สภาพแวดล้อมของเรื่อง มีทั้งสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง และสภาพแวดล้อมที่เป็นจินตนาการ ในสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เขียนได้อ้างชื่อ และเขียนบรรยายถึงบรรยากาศแวดล้อมของสถานที่ต่างๆ ที่อยู่บนโลกจริง เช่น ซานฟรานซิสโก ทัชมาฮาล ในประเทศอินเดีย ประเทศไทย ที่กล่าวมานี้จะมีฉากและบรรยากาศที่เป็นสนามบินของแต่ละประเทศ โดยเฉพาะที่ฮาวาย ผู้เขียนได้เขียนให้มีบรรยากาศต่างๆ เช่น บรรยากาศที่เป็นเมือง มีฉากที่เป็นโรงเรียน ร้านอาหาร ที่พักอาศัย และสนามบิน และมีบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ คือ ชายหาดและชายทะเลของฮาวาย ส่วนสภาพแวดล้อมที่เป็นจินตนาการ ผู้เขียนได้เขียนให้มีฉากของคุกอัลคาแทรซ ซึ่งอ้างชื่อตามที่มีอยู่จริงบนโลก แต่จินตนาการที่ตั้งและบรรยากาศของสถานที่ขึ้น โดยสถานที่นี้มีบรรยากาศที่อึมครึม เป็นป้อมปราการสูงอยู่บนเกาะกลางทะเล เป็นคุกที่ขังผู้ต้องหาอุกฉกรรจ์เช่นพวกฆาตกรและคนบ้า และมีห้องทดลองอยู่ในอาคารด้วย ผู้เขียนได้เขียนให้มีสำนักงานของปีศาจในร่างมนุษย์อยู่บนอาคารสูงระฟ้า มีบรรยากาศสว่างไสวเพราะอยู่บนอาคารสูง และผู้เขียนยังได้อ้างถึงประเทศปาปัวนิวกินี แต่เขียนถึงสถานที่ที่เป็นจินตนาการ คือมีสภาพแวดล้อมเป็นธรรมชาติ คือเป็นป่าดิบที่มีคนป่าเผ่ากินคนอาศัยอยู่ด้วย

ในเรื่องของทำนองแต่ง และการใช้ภาษาของนวนิยายเรื่องนี้ ในส่วนของบทสนทนา ผู้เขียนได้เขียนให้มีบทสนทนาเป็นภาษาพูด เหมือนกับที่วัยรุ่นพูดกันทั่วไป มีการใช้สรรพนามแทนบุคคลว่า “ฉัน”, “เธอ”, “นาย”, “แก” มีการใช้คำเรียกนำหน้าและลงท้ายว่า “ไอ้”, “วะ”, “พะ” ฯลฯ ไม่มีสรรพนามแทนบุคคลที่เป็นคำหยาบคายแต่อย่างใด และมีการใช้ปริภาษาเป็น emoticon แสดงอารมณ์ของตัวละครผ่านคำพูดเพียงเล็กน้อย ได้แก่ “^__^” เป็นต้น ส่วนบท

บรรยาย ผู้เขียนได้เขียนบทบรรยายด้วยภาษาที่เรียบง่าย อ่านแล้วเข้าใจทันที มีการบรรยายถึงการต่อสู้ด้วยอาวุธ ซึ่งเป็นการบรรยายในการใช้ความรุนแรงจนถึงขั้นนองเลือด

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังพบการเขียนของผู้เขียนว่า ผู้เขียนมีการเขียนคำผิดปรากฏในนวนิยายเป็นส่วนน้อย คำที่เขียนผิดนั้นเป็นคำที่ผู้เขียนสะกดผิด แต่โดยภาพรวม ผู้วิจัยมองว่าการเขียนที่ถูกต้อง จะพบคำผิดที่กล่าวมาในบางจุดของบางตอนเท่านั้น อีกทั้งไม่มีการตำหนิจากผู้อ่านสักกระทู้ ผู้วิจัยจึงมองว่า ผู้เขียนอาจมีการตรวจทานและพิสูจน์อักษรก่อนหรือหลังการเผยแพร่นวนิยายเรื่องนี้บนอินเทอร์เน็ตแล้ว



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 9

เรื่อง ฟาคอลโล สาวน้อยนักโทษปีศาจ

เขียนโดย koler

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักทั้งสอง ซึ่งตัวละครหลักวัยรุ่นทั้งสองเป็นเพศหญิงและเพศชาย ปรากฏว่า ตัวละครหลักวัยรุ่นทั้งชายและหญิง มีพฤติกรรมที่แสดงออกในทางลบ ซึ่งมีพฤติกรรมที่เหมือนกัน คือ พฤติกรรมที่ก้าวร้าว และพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวที่ 1 ของเรื่องเป็นวัยรุ่นมนุษย์หญิงอายุ 15 ปี ชื่อ “ฟาคอลโล โรเวน (ฟาคอลโล)” ในเรื่อง ผู้เขียนได้เขียนประวัติของฟาคอลโลประกอบกับการเล่าเรื่อง คือ เธอได้เติบโตมาในครอบครัวที่ชั่วร้าย พ่อกับแม่ของเธอได้สอนในความรู้ที่เป็นอบายมุข จากนั้นเธอได้ฆ่าพ่อกับแม่เมื่ออายุ 8 ปี แล้วถูกจำคุกจนกระทั่งในเรื่อง เธอได้สังหารนักทดลอง ผู้คุมนักโทษอย่างเลือดเย็น และทำลายคุกจนสามารถหนีรอดมาได้ เมื่อถูกตามล่าอยู่ภายนอก เธอก็ได้ฆ่าผู้ที่ตามล่าเธอเช่นกัน โดยการฆ่าแค้นมองไปที่คนก็ทำให้ร่างระเบิด การฆ่าของเธอจึงฆ่าได้อย่างเย็นชา ไม่กลัวการฆ่า เพราะตัวละครได้บอกว่าเพราะดูหนังโหดจนชินตา และเธอยังยอมรับด้วยว่าเป็นฆาตกร นอกจากนี้ ตัวละครยังทำร้ายวัยรุ่นด้วยกันแต่ไม่ถึงตาย โดยพูดยั่วโมโหและทำร้ายร่างกายจากการหาเรื่องของวัยรุ่นอันธพาล ในลักษณะต่อยและเตะ และทำร้ายเพื่อนอย่างเลือดเย็น โดยใช้มีดแทงไปที่ “เอคโค” ซึ่งเป็นปีศาจ แล้วดึงมีดกลับมาเลียลิ้มรสแล้วบอกว่าไม่อร่อย อีกทั้งยังใช้อาวุธจำพวกปืนฆ่าคนที่จะมาทำร้าย จากตัวอย่างจึงสรุปได้ว่า ตัวละครมีความก้าวร้าวสูง และยังมีพฤติกรรมอีกอย่างหนึ่งที่ควบคู่กัน คือ พฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ปกติ เมื่ออยู่ในคุก เธอทั้งโดนทรมานและโดนทดลองสารพัด แต่เธอก็หัวเราะออกมาเพราะเธอบอกชินแล้ว เป็นตัวละครที่แสดงความเย็นชา และความเกลียดชังเป็นบุคลิกหลักในเรื่อง แต่บางครั้งตัวละครตัวนี้ก็แสดงความร่าเริงและความเสียใจ จนเหมือนกับเป็นความแปรปรวนทางอารมณ์ อีกทั้งผู้เขียนยังได้เขียนอธิบายตัวละครตัวนี้ในเรื่องด้วยว่า เป็นเด็กสาวที่มีอารมณ์แปรปรวน เปลี่ยนอารมณ์ได้เร็ว และตัวละครชื่อเอคโคยังกล่าวด้วยว่าเธอเป็นคนที่เดียวที่เดียวร้ายการที่ผู้เขียนกล่าวผ่านการเล่าเรื่องและตัวละคร ทำให้ยืนยันได้ว่าตัวละครมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ และพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์ในเวลาเดียวกัน

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์

ตารางที่ 24 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ฟาคอลโล”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวที่ 2 ของเรื่อง ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครเป็นปีศาจในร่างมนุษย์เพศชาย ชื่อ “เอคโค” เหตุที่ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ เพราะผู้เขียนได้เขียนให้เป็นภาพของตัวละครที่มีลักษณะที่ไม่เหมือนผู้ใหญ่และยังต้องพึ่งพาพ่อในท้ายเรื่อง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์พฤติกรรมหลักของตัวละครวัยรุ่นตัวนี้ คือ มีพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นหลัก เป็นความก้าวร้าวทั้งระดับสูงและขั้นต่ำ กล่าวคือ ตัวละครใช้อาวุธสังหารมนุษย์ที่เป็นศัตรูหรือที่เข้ามาปองร้าย โดยใช้ดาบเป็นอาวุธ การสังหารจึงกระทำอย่างโหดเหี้ยม เช่น การตัดคอ ในฉากที่ไปช่วยฟาคอลโลที่สำนักทดลองในคุกด้วย นั้นเป็นความก้าวร้าวในระดับสูง ส่วนในระดับต่ำก็มีความก้าวร้าวเหมือนวัยรุ่นทั่วไป เช่น มีเรื่องทะเลาะชกต่อยกับวัยรุ่นอันธพาล ด่าทอเพื่อนในกลุ่มรุนแรง ทะเลาะกับเพื่อนถึงขั้นเลือดตกยางออก และทำร้ายจิตใจของฟาคอลโลโดยการฉีกรูปภาพคุณยายของเธอ ทั้งหมดคือพฤติกรรมก้าวร้าวของเอคโค และพฤติกรรมวัยรุ่นอีกอย่างหนึ่ง คือ พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ โดยผู้เขียนได้เขียนอธิบายตัวละครไว้ว่า ตัวละครมีนิสัยขี้ลืม ในเรื่องจะจำชื่อตัวละครหลักหญิงไม่ได้สักครั้ง ตะกละ พุดจาและมีท่าทางกวนประสาท โดยเฉพาะกับฟาคอลโล นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติอื่นๆ ได้แก่ เอคโคอาเจียนเมื่อพบเห็นขอตาน เอคโคทำร้ายตัวเองด้วยการใช้ไม้จิ้มฟันทิ่มเนื้อให้เลือดออกแล้วดื่มเลือดตัวเอง และยังตามฟาคอลโลเข้าห้องน้ำหญิงอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนยังได้กล่าวถึงพฤติกรรมในด้านบวกของตัวละคร ในการแนะนำตัวละครตัวนี้ว่า เป็นคนที่รักและช่วยเหลือเพื่อนพ้อง จึงมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตรอยู่ด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ

ตารางที่ 25 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “เอกโค”



ศูนย์วิทยพัทยาการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 10

เรื่อง Sareenia

เขียนโดย fa-levia

นวนิยายเรื่อง “Sareenia” เขียนโดย “fa-levia” เป็นนวนิยายประเภทนวนิยายแฟนตาซี ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “แฟนตาซี” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 23 ตอน (รวมตอนกล่าวคำขอบคุณของผู้เขียนตอนสุดท้าย) แต่ละตอนมีชื่อตอนทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 7,142 คน (สำรวจเมื่อ 15 เมษายน 2554)

ในส่วนของหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย ผู้เขียนได้ตกแต่งหน้าเว็บไซต์เป็นการตกแต่งแบบอิสระ นั่นคือ ผู้เขียนได้ใช้โทนสีฟ้าเป็นส่วนประกอบในตัวเลือกของเว็บไซต์และภาพพื้นหลัง และมีภาพเด็กสาวอยู่บนพื้นหลังด้วย อาจบ่งบอกว่าเป็นภาพของตัวละครในเรื่องซึ่งมีตัวละครหลักเป็นวัยรุ่นหญิง และส่วนของข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนได้เพิ่มคำโปรยนำแฉเรื่องแบบย่อ และมีลิงค์ของหน้าเว็บไซต์นวนิยายภาคสองของเรื่องนี้ให้ผู้อ่านได้ตามอ่านกันต่อด้วย

การสื่อสารกลับที่ปรากฏในหน้าเว็บไซต์ เป็นการสื่อสารกลับของผู้อ่านในลักษณะเป็นการแสดงความคิดเห็นต่อนวนิยายผ่านกระทู้เท่านั้น ซึ่งมีผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นเข้ามาแสดงความคิดเห็น (รวมทั้งผู้เขียนด้วย) เป็นจำนวน 65 ข้อความ ข้อความส่วนใหญ่ที่ผู้อ่านส่งมา มีใจความโดยสรุปเช่น โพลท์ข้อความแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องและตัวละคร ชมเชยว่าแต่งได้สนุก ให้กำลังใจผู้เขียนและเร่งเร้าให้เผยแพร่ตอนต่อไป แต่มีผู้อ่านบางรายเข้ามาแสดงความคิดเห็นในใจความโดยสรุปคือ กล่าวว่่าสับสนในเนื้อเรื่อง จับผิดข้อมูลในเรื่อง และมีผู้อ่านโพลท์ลิงค์ให้ตามไปอ่านนวนิยายของผู้ที่เข้ามาแสดงความคิดเห็น

เมื่อผู้วิจัยได้พบข้อมูลในส่วนที่ผู้เขียนมีการสื่อสารกลับผ่านข้อความมายังผู้อ่านในส่วนการแสดงความคิดเห็น ผู้วิจัยจึงสามารถวิเคราะห์ลักษณะของผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้ได้ว่า ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้แสดงตัวเป็นผู้หญิง กำลังเรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 สายวิทย์ กำลังฝึกหัดเขียนนวนิยายอย่างต่อเนื่อง เพราะเนื่องจากผู้เขียนมีผลงานที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ Dek-D แล้ว 3 เรื่องด้วยกัน

สำหรับโครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนขออธิบายอย่างพอสังเขป ดังนี้ “ซารี” เด็กสาวอายุ 16 ปี ต้องออกจากบ้านมาพบเนจรวนโลกภายนอก นั่นเป็นเพราะผู้ที่เป็นเหมือนพ่อ

บุญธรรมที่เก็บเธอมาเลี้ยงมีนามว่า “เครส” ได้ตายจากไป ซารีได้พบกับพี่น้องฝาแฝดตระกูล “เวย์มัส” (“อันโฟร์” และ “โรซาร์”) พี่น้องคู่นี้จึงได้ชวนซารีไปสมัครสอบเข้าโรงเรียนฮาร์โมนีเยส ซึ่งเป็นโรงเรียนเวทมนตร์และการต่อสู้ ในการสอบซารีทำให้อาจารย์ทึ่งในความสามารถ จึงได้เข้าเรียนในโรงเรียนนี้ และได้พบกับเพื่อนใหม่ที่อยู่ในหอพักชื่อ “ปราสาทสีทอง” เช่นสองวัยรุ่นหนุ่ม “วาล์” และ “ซาล์ส” พร้อมกับเรื่องราวปัญหาและความวุ่นวายที่นักเรียนปี 1 ได้เผชิญอยู่ในโรงเรียน เช่น การฝึกวิชา การต่อสู้และการแข่งขันเวทมนตร์ภายในโรงเรียน

ปมปัญหาของเรื่องเกิดขึ้นเมื่อ ซารีหลอกให้วาล์และซาล์สออกจากโรงเรียนเพื่อออกเดินทางตามหาอันโฟร์ที่หายตัวไป ระหว่างทางซาล์สได้พบ “ออโรว่า” และชอบต่อกัน เมื่อเวลาจากกันจึงเดินทางต่อ แต่สองวัยรุ่นหนุ่มก็ถูกทหารจับกุมข้อหาข้ามเขตแดนการปกครองตามสนธิสัญญาระหว่างดินแดน เมื่อวาล์รู้ว่าซารีหลอกพามา จึงทำให้วาล์รู้ว่า แท้จริงแล้ว ซารีเป็นธิดาแห่งนครมายาที่เก่งกาจในเวทย์และอยู่ฝ่ายความมืด และออโรว่าที่อยู่ฝ่ายแสงสว่างกลับไปเข้าฝ่ายซารี ผู้ที่มาช่วยวาล์และซาล์สหนีคือ “โฮย่า” ซึ่งได้กล่าวว่าเธอคือผู้เป็นจอมราชันย์ของโลกโอเดสซาในร่างสาววัยรุ่น อีกทั้งยังได้รู้ว่าอันโฟร์ไม่ได้หายตัวไปไหน แต่ที่อันโฟร์ต้องปล่อยให้ซารีพา วาล์และซาล์สออกจากโรงเรียน ก็เพื่อทำตามคำทำนายที่เกี่ยวข้องกับตัวซารี อันโฟร์และโรซาร์จึงพา วาล์และซาล์สกลับบ้านให้เร็วที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดสงครามที่ซารีจะก่อขึ้น

จุดสุดยอดของเรื่อง เกิดขึ้นเมื่อซารีถูกจิตวิญญาณของ “ดาร์ค” ผู้ที่เป็นบุรุษแห่งความมืดครอบงำจิตใจ เหตุเป็นเพราะ “โฮย่า” ผู้เป็นจอมราชันย์ของโลกโอเดสซาในร่างสาววัยรุ่นได้กำหนดให้โลกมีแต่ความตึงเครียดมากเกินไป พลังแห่งความดำมืดของโลกจึงถูกสะสมอยู่ในตัวดาร์ค อีกทั้งดาร์คยังมีความรักให้โฮย่า แต่โฮยารักและดูแลโลกแห่งโอเดสซา ความโกรธแค้นจึงแตกกระจายเป็นพลังแห่งความทุกข์โศกกระจายทั้งโลกผ่านร่างของซารีที่อยู่ฝ่ายความมืดอยู่แล้ว พลังจึงแรงมหาศาล วาล์ และ ออโรว่าต้องต่อสู้เพื่อต่อต้านพลังที่อยู่ในร่างซารี เพื่อให้ซารีเอาชนะจิตใจอันดำมืดของดาร์ค จนกระทั่งความสว่างเกิดขึ้นในจิตของซารี ซารีได้ตัวตนกลับคืนมา และดาร์คได้ปรากฏตัวจนยอมรับว่าพ่ายแพ้ในที่สุด ในตอนจบ ทุกคนที่ร่วมต่อสู้กลับไปยังโรงเรียนฮาร์โมนีเยส โฮย่าดึงพลังที่ให้ซารียิ้มในตอนเด็กคืนกลับไป ดาร์คได้เป็นอาจารย์ในโรงเรียนฮาร์โมนีเยส และทุกคนก็ร่วมฉลองกันด้วยมิตรภาพ

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ก็สรุปแก่นเรื่องได้ว่า เป็นนวนิยายแฟนตาซีที่เป็นการต่อสู้ระหว่างพลังแห่งแสงสว่างและพลังแห่งความมืด ในเรื่องได้บอกไว้ถึงแม้

ความมืดคือความชั่วร้ายได้บดบังจนมืดมิด แต่ถ้ามีเพียงแสงสว่างคือความดีงามเพียงน้อยนิด ก็จะสามารถเอาชนะความมืดมิดทั้งหมดได้

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ตัวละครเดินเรื่องทุกตัวเป็นวัยรุ่นทั้งสิ้น ลักษณะที่เป็นตัวละครวัยรุ่นมีอายุประมาณ 11 – 18 ปี ผู้เขียนไม่ได้ลงรายละเอียดในลักษณะของตัวละครมากนักว่าเป็นลักษณะอย่างไร แต่ผู้เขียนได้กล่าวในเรื่องว่า ตัวละครมีการใช้ดาบและเวทมนตร์ต่อสู้กัน จึงอธิบายได้ว่า ลักษณะตัวละครเป็นแบบแฟนตาซีโบราณ คล้ายกับวรรณกรรมแฟนตาซีของประเทศแถบตะวันตก เพียงแต่ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละครเป็นวัยรุ่น และการแต่งกายมีลักษณะแต่งกายตามจินตนาการของผู้เขียน

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ใช้มุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุคคลที่ 3 ทั้งเรื่อง ในลักษณะผู้เขียนเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้ผู้อ่านฟัง แม้แต่ความคิดที่อยู่ภายในใจของตัวละคร ผู้เขียนก็ได้อธิบายออกมาผ่านการเล่าเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้เช่นกัน

ฉากและสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้สร้างสรรคให้สภาพแวดล้อมของเรื่อง เป็นสภาพแวดล้อมที่ลึกลับเป็นจินตนาการทั้งสิ้น ชื่อสถานที่ และบรรยากาศของสถานที่ต่างๆ เป็นสิ่งที่ผู้เขียนสมมติขึ้นทั้งหมด ฉากต่างๆ จะมีทั้งบรรยากาศที่สว่างและมีมิติตามแก่นของเรื่อง ซึ่งฉากที่มีบรรยากาศที่สว่างปลอดโปร่ง เช่น โรงเรียนฮาร์โมนีเยส ซึ่งเป็นโรงเรียนเวทมนตร์และการต่อสู้ ฉากก็จะเป็นปราสาทหลังใหญ่ซึ่งมีห้องเรียนและนักเรียนจำนวนมาก หอพักของนักเรียนก็เป็นปราสาท หมู่บ้านต่างๆ จะมีผู้คนพลุกพล่าน และปราสาทของผู้ครองดินแดน ส่วนฉากที่มีบรรยากาศที่มืดมัวและอึมครึม เช่น ป่าต่างๆ ที่ตัวละครได้เดินทางผ่าน หมู่บ้านในเวลากลางคืนที่เงียบสงัด ห้องมิติแห่งเวลาที่มืดมิด และมีฉากที่เป็นการต่อสู้กับตัวร้ายของเรื่อง ที่ปล่อยความมืดมิดปกคลุมไปทั่วโลก ฉากในตอนจุดสุดยอดของเรื่องจึงเป็นการต่อสู้บนกลางอากาศที่มีท้องฟ้าที่ดำมืด

สำหรับทำนองแต่ง และการใช้ภาษาของนวนิยายเรื่องนี้ ในส่วนของบทสนทนา ผู้เขียนได้เขียนให้มีบทสนทนาเป็นภาษาพูด เหมือนกับที่วัยรุ่นพูดกันทั่วไป บทสนทนาของเรื่องจะไม่มี การเน้นหนักในการพูดจากรุนแรง และผู้เขียนไม่ได้เขียนบทสนทนาด้วยภาษาที่หยาบคาย มีการใช้สรรพนามแทนบุคคลแบบง่าย ๆ ว่า “ฉัน”, “เธอ”, “นาย”, “แก” ฯลฯ แต่มีคำที่วัยรุ่นทั่วไปพูดกัน เช่น “โครต” และมีคำพูดลงท้ายที่เป็นภาษาในอินเทอร์เน็ต เช่น “...อะ” “...งะ” แต่บทบรรยายของเรื่อง ผู้เขียนได้เขียนเน้นหนักไปที่บทบรรยายของเรื่องมากกว่า ซึ่งบทบรรยายที่ผู้เขียนเขียน

เป็นภาษาที่เรียบง่าย อ่านแล้วเข้าใจทันที แต่มีการเขียนบรรยายให้เห็นภาพของการต่อสู้ถึงขั้นนองเลือด อย่างไรก็ตาม เรื่องการเขียนภาษาและการเขียนคำผิด ปรากฏว่า ผู้วิจัยพบคำที่ผู้เขียนพิมพ์ผิดเพียงแค่สองคำเท่านั้น ผู้วิจัยจึงคาดการณ์ว่า ผู้เขียนได้เข้ามาตรวจพิสูจน์อักษรและแก้คำผิดในเนื้อหาของนวนิยาย ทั้งก่อนหรือหลังการเผยแพร่ นั้นแสดงว่า ผู้เขียนใส่ใจในการตรวจคำผิดและแก้ไขให้ถูกต้อง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 10

เรื่อง Sareenia

เขียนโดย fa-levia

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักทั้งสอง ในเรื่องผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครหลักวัยรุ่นหญิงเป็นภาพของฝ่ายอธรรม แต่เนื่องจากตัวละครในเรื่องล้วนมีความสำคัญในระดับตัวละครหลัก ผู้วิจัยจึงเลือกวิเคราะห์ตัวละครที่มีบทบาทและปรากฏในตอนต่างๆ มากที่สุด ซึ่งเป็นตัวละครชายที่มีพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับตัวละครหลักหญิง ปรากฏว่า ตัวละครหลักวัยรุ่นทั้งชายและหญิง มีพฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่และพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตรเหมือนกัน แต่ตัวละครหญิงแสดงออกเป็นฝ่ายอธรรม จึงมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความไม่ซื่อสัตย์และพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ ในขณะที่ตัวละครชายต้องมีหน้าที่ในการต่อสู้ จึงมีพฤติกรรมก้าวร้าวที่ใช้ความรุนแรงด้วย

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวที่ 1 ของเรื่องเป็นตัวละครหลักวัยรุ่นหญิง อายุ 16 ปี มีชื่อว่า “ซารี คานารี (ซารี)” มีพฤติกรรมในด้านบวกและด้านลบที่เท่าๆ กัน โดยพฤติกรรมด้านบวกของตัวละคร ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร ที่ผู้วิจัยกล่าวเช่นนี้ เพราะเมื่อซารีได้เข้ามาในโรงเรียนฮาร์โมเนียส ซารีก็เข้ากับทุกคนได้ไม่มีใครโกรธเกลียดหรืออิจฉา และซารีใช้ความสามารถทางเวทมนตร์ช่วยเหลือเพื่อนฝูงในสถานการณ์ต่างๆ เช่น เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่อสู้กับมังกรน้ำแข็ง ซารีเข้าไปช่วยเหลือเพื่อนที่ตกอยู่ในอันตรายอย่างไม่ลังเล และยังส่งพลังออกมาช่วยเพื่อนในการป้องกันภัยอีก ช่วยรักษาเพื่อนต่างๆ ที่เพื่อนในที่มืดหักหลัง แม้แต่ตอนที่ได้พบโจรป่า ซารีไม่ทำร้ายโจรป่า แต่ยังช่วยพยากรณ์ให้ไปทางที่ดีด้วย พฤติกรรมในด้านบวกของตัวละครอีกอย่างหนึ่ง คือ พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ ในเรื่องตัวละครที่เป็นอาจารย์ของซารีได้กล่าวถึงนิสัยของเธอว่า ซารีมีความสงบนิ่งเหมือนผู้ใหญ่ มีลักษณะนิ่งเฉย สงบไหวพริบดี และมีความกล้าแฉงอยู่ในตัว ซึ่งในเรื่องก็เป็นเช่นนั้นจริง ซารีจะไม่ใช้คนพูด แต่ก็กระทำอะไรก็ตามจนเพื่อนยกย่องชื่นชม มีความสามารถในการเจรจา ในการแข่งขันเวทมนตร์ของโรงเรียน ซารียังบอกว่าเธอไม่ต้องการแข่งขันเพราะไม่ต้องการชื่อเสียงและอนาคต ในเรื่องเธอจึงได้รับเลือกให้เป็นหัวหน้าชั้นปีหนึ่งของหอปราสาทสีทอง อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมด้านลบของตัวละคร คือ พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์ ตัวละครแสดงพฤติกรรมนี้อย่างเห็นได้ชัด ในตอนอยู่โรงเรียน ซารีบอกกับเพื่อนว่าอย่าได้ระแวงเธอ เพราะเธอจะไม่ทำร้ายใคร แต่ซารีก็หลอกให้

“วาอัล” และ “ซาลัส” ที่กำลังตามหา “อันโฟร์” ออกมานอกโรงเรียน ทั้งๆ ที่อันโฟร์ไม่ได้หายตัวไป แล้วให้ทหารของเมืองจับกุมวาอัลและซาลัสเพื่อไม่ให้ทั้งสองทำหน้าที่ยับยั้งสงครามตามคำทำนาย และเฉลยตัวเองว่าเป็นธิดาแห่งนครที่มีพลังแห่งความมืด แสดงว่า ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครโกหกหลอกลวงนักเรียนและอาจารย์ทุกคนในโรงเรียนว่าเป็นแค่นักเดินทาง และพฤติกรรมในด้านลบอีกอย่างหนึ่ง คือ พฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ ตัวละครซึ่งเป็นคนที่สุขุม สงบนิ่ง แต่ในบางเหตุการณ์ผู้เขียนก็เขียนให้ตัวละครแสดงความเย็นชา บางครั้งก็ตำหนิคนรอบข้างในใจ เช่น นึกอยากเตะรูนีฟี่ที่ขี้เกียจ ต่อว่าเพื่อนซี้เซาจนต้องแก้งเอาหน้าสาตให้ตื่น และยังมีกรเยาะเย้ยเพื่อนคือซาลัสด้วยการพูดและตบมือแสดงความแค้น ส่วนตัวละครชื่อวาอัลก็ได้กล่าววาซารีเป็นคนขี้ระแวง เป็นพฤติกรรมหนึ่งของพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ

ตารางที่ 26 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ซารี”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวที่ 2 เป็นวัยรุ่นชายชื่อ “วาอัล พาร์วรา (วาอัล)” มีความสัมพันธ์ฉันเพื่อนพ้องกับตัวละครหลักตัวที่ 1 (ซารี) พฤติกรรมที่โดดเด่นของตัวละครมีพฤติกรรมในด้านบวกได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร และพฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ โดยพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครแสดงความเป็นมิตรเมื่อพบกับซารีในครั้งแรก ในการเดินทางเมื่อพบเหตุระทึกขวัญ วาอัลจะเข้าไปปลอบซารีด้วยการกอด ในการต่อสู้กับศัตรูระหว่างเดินทาง วาอัลจะเป็นฝ่ายคอยช่วยเพื่อนเสมอ ในขณะที่พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ของตัวละคร วาอัลจะแสดงความสุขุม นิ่งเฉย แต่ไม่เย็นชาเหมือนซารี ผู้เขียนยังเขียนให้ตัวละครมีเหตุผลในเรื่องต่างๆ เช่น วาอัลจะเลือกของที่จำเป็นและเสื้อผ้าในการเดินทางเท่านั้น ในการต่อสู้กับมังกรน้ำแข็ง วาอัลเอาตัวเองปกป้องผู้อื่นในตอนแรก และเป็นคนแรกที่ลงมือต่อสู้ ก่อนจะจัดการมังกรในตอนท้าย แสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนได้เขียนตัวละครแสดงความสุขุมและเก่งกาจเหมือนผู้ใหญ่ในเวลาเดียวกัน อย่างไรก็ตาม การให้ตัวละครตัวนี้ต้องต่อสู้ในการเดินทาง จึงมีพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่ในตัวละครด้วย คือ วาอัลต้องต่อสู้กับศัตรูทั้งมนุษย์และปีศาจในระหว่างเดินทาง เพื่อเอาตัวรอดกลับไปหาตระกูลให้สามารถยับยั้งสงคราม

ให้ได้ ผู้เขียนเองยังได้เขียนให้เห็นว่า ตัวละครต้องต่อสู้ขนาดหนักจนเสื้อผ้าฉีกขาดและเปราะอะเปื้อนไปด้วยเลือดสีแดงฉาน

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมก้าวร้าว
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	

ตารางที่ 27 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “วาล์”



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 11

เรื่อง สถาบันอันตราย The Legend of Killing

เขียนโดย tAtOoO

นวนิยายเรื่อง “สถาบันอันตราย The Legend of Killing” เขียนโดย “tAtOoO” เป็นนวนิยายประเภทนวนิยายแฟนตาซี ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “แฟนตาซี” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 18 ตอน แต่ละตอนมีชื่อตอนทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 1,423 คน (สำรวจเมื่อ 18 เมษายน 2554)

ในส่วนของหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย ผู้เขียนได้ตกแต่งหน้าเว็บไซต์เป็นการตกแต่งแบบธรรมดา ผู้เขียนไม่ได้มีการตกแต่งแบบพิเศษอะไร ในส่วนของข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนไม่ได้ประดับตกแต่งด้วยลูกเล่นของเว็บไซต์อย่างไร มีเพียงคำโปรยของเรื่องในส่วนนี้ เป็นคำโปรยกล่าวในเนื้อเรื่องย่อและมีรูปภาพการ์ตูนที่มีแหล่งที่มาจากอินเทอร์เน็ตเพิ่มไว้ในส่วนของข้อมูลของเรื่องด้วย

การสื่อสารกลับที่ปรากฏในหน้าเว็บไซต์ มีการสื่อสารกลับของผู้อ่านด้วยกันสองแบบ ได้แก่ การสื่อสารกลับที่เป็นลักษณะคำวิจารณ์ และการสื่อสารกลับที่เป็นลักษณะแสดงความคิดเห็นผ่านกระทู้ ในการสื่อสารกลับที่เป็นลักษณะคำวิจารณ์ พบว่า มีผู้อ่านเข้ามาแสดงคำวิจารณ์ในนวนิยายเรื่องนี้จำนวน 1 คำวิจารณ์ ประเด็นหลักในคำวิจารณ์ของผู้อ่าน เป็นการให้คะแนนในเกณฑ์การให้คะแนนของผู้อ่าน ซึ่งแบ่งการให้คะแนนเป็น 5 ส่วน ได้แก่ พล็อตเรื่อง กล่าวว่ายังมีพล็อตเรื่องที่เป็นตลาดอยู่, ภาษา กล่าวว่าเน้นคำพูดสนทนาของตัวละครมากเกินไป ไม่รู้ว่าตัวไหนพูดอะไร และการบรรยายน้อยมาก, ตัวละคร คือ สื่อการมีอยู่ของตัวละครไม่ชัดเจน, การจัดหน้ากระดาษ คือ อ่านง่ายสบายตาแต่หน้าหลักยังมีคำบรรยายน้อยไป และคะแนนพิเศษที่ให้กำลังใจ ซึ่งผู้อ่านที่ได้ให้คำวิจารณ์ได้ให้คะแนนของนวนิยายเรื่องนี้ จาก 100 คะแนน ให้คะแนนรวม 50 คะแนน สำหรับการสื่อสารกลับในลักษณะการแสดงความคิดเห็น พบว่า มีผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นผ่านกระทู้ในหน้าเว็บไซต์เป็นจำนวน 49 ข้อความ ข้อความในการแสดงความคิดเห็นโดยส่วนใหญ่มีใจความสำคัญ เช่น ชมเชยผู้เขียนว่าแต่งเรื่องได้สนุก กล่าวเป็นกำลังใจให้ผู้เขียน เร่งเร้าให้เผยแพร่ตอนต่อไปอย่างต่อเนื่อง และเร่งเร้าให้เขียนภาคต่อหลังจากเขียนเรื่องจบแล้ว มีข้อความแสดงความคิดเห็นบางส่วนที่กล่าวในใจความสำคัญ ในเรื่องการแสดงความคิดเห็นในเนื้อเรื่องและตัวละคร และกล่าวว่ามีเขียนผิด อ่านไม่รู้เรื่อง ไม่ประทับใจ

นอกจากนี้ ผู้เขียนยังมีการส่งข้อความเพื่อสื่อสารกลับมายังผู้อ่าน ในพื้นที่ของเนื้อเรื่องนวนิยายตามทำนองของนวนิยายตอนต่างๆ ข้อความของผู้เขียนมีลักษณะต้องตั้งเงื่อนไขในการเขียนตลอดเรื่อง กล่าวคือ ถ้าผู้อ่านไม่แสดงความคิดเห็น ผู้เขียนจะไม่ยอมเขียนต่อเมื่อผู้วิจัยได้สังเกตจากหน้าเว็บไซต์นวนิยาย และได้พบข้อความในลักษณะนี้ จึงวิเคราะห์ได้ว่า ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้แสดงตัวเป็นเพศหญิง กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นมัธยม มีผลงานนวนิยายในเว็บไซต์ Dek-D รวมเรื่องนี้เป็นจำนวน 3 เรื่อง ผู้เขียนยังได้เขียนภาคต่อของนวนิยายเรื่องนี้ด้วย (เป็นภาค 2) และเขียนด้วยการตั้งเงื่อนไขกับผู้อ่าน

สำหรับโครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขออธิบายพอสังเขป ดังนี้ มีโรงเรียนแห่งหนึ่ง ชื่อว่า Assassin Academy เป็นโรงเรียนฝึกการสังหารมหาโหด ตัวละครทั้ง 4 ได้มาพบกันเพื่อเข้าเรียนที่แห่งนี้ ได้แก่ “ราฟาเอล” “แมทโทน” และ “หลุยส์” ซึ่งล้วนเป็นเจ้าของแต่ละอาณาจักรด้านสว่างทั้งหมด มีเพียงแต่ “ซาเอล” ที่เป็นนักฆ่าที่ชำนาญ ทั้ง 4 คนมาเข้าอยู่ในห้องของหอพักเดียวกัน เป็นเพื่อนกัน และจัดทีมขึ้นมาเพื่อทำงานที่ได้รับมอบหมาย ทั้งงานในโรงเรียนและงานสังหารคนข้างนอกโรงเรียน

ปมปัญหาของเรื่อง คือตัวของซาเอล แท้จริงแล้วเขาเป็นรัชทายาทแห่งอาณาจักรด้านมืดอาณาจักรเดียวในสี่อาณาจักร เมื่อซาเอลทราบเรื่องจากลุงของเขาว่ากษัตริย์ที่เป็นพ่อของราฟาเอลฆ่าพ่อของซาเอล เพราะแม่ของซาเอลหนีจากกษัตริย์ดังกล่าวไปรักกับพ่อราฟาเอล แล้วเอาของล้ำค่าของรัชทายาท 3 ชิ้นแยกเก็บไว้ในแต่ละอาณาจักร ได้แก่ ดาบ มังกร และเกราะ ซาเอลได้ทราบเรื่องจึงกลับไปอาณาจักรแห่งความมืดทันทีเพื่อรับตำแหน่งเจ้าชายและเตรียมทำสงครามกับอาณาจักรที่เหลือ ฝ่ายเพื่อนทั้งสามคนที่เหลือจึงเข้าไปเจรจาเกลี้ยกล่อมในฐานะเจ้าชาย เพื่อให้ซาเอลล้มเลิกความตั้งใจที่จะแก้แค้นให้กับพ่อ แต่ก็จับตัวเจ้าชายทั้งสามไว้ เพื่อให้กษัตริย์ทั้งสามอาณาจักรนำของล้ำค่าของรัชทายาทมาแลก แต่เมื่อนำของมาให้ กลับถูกซาเอลจับตัวทั้งหมด กษัตริย์และเจ้าชายทั้งสามคู่ได้พากันหลบหนี แต่ก็ถูกซาเอลจับได้อีก เพื่อทั้งสามจึงขอร้องให้ซาเอลปล่อยพ่อทุกคนไป แล้วเพื่อนทั้งสามจะยอมโดนจับกุมและถูกประหารอย่างไม่ขัดขืน ซาเอลตอบรับคำจึงปล่อยกษัตริย์ทั้งสามแล้วเตรียมการประหารเจ้าชายทั้งสามแทน

จึงเข้าสู่จุดสุดยอดของเรื่อง เมื่อถึงวันประหารเจ้าชายทั้งสามคน กษัตริย์ทั้งสามได้เข้ามาขอร้องซาเอลให้ไว้ชีวิตทายาทของแต่ละอาณาจักร ซาเอลไม่สนใจ จนในที่สุด ซาเอลได้ตัดสินใจในนาทีสุดท้ายว่าจะไม่ฆ่าเจ้าชายทั้งสาม ไม่ใช่เพราะความเมตตาแก่กษัตริย์ทั้งสาม หรือต้องการระงับสงครามหากเจ้าชายถูกประหารชีวิต แต่ซาเอลเห็นถึงความเป็นเพื่อน ที่เคยเรียนและ

ทำงานเลี้ยงตายด้วยกัน ซาเอลจึงปล่อยตัวเพื่อนสามคนและพาสามพ่อลูกผู้ปกครองเมืองไปปล่อยที่ชายแดนอาณาจักรแห่งความมืด

จุดคลายปมของเรื่องในตอนจบ เจ้าชายทั้งสาม ราฟาเอล แมทไทน์ และหลุยส์ กลับมาเรียนที่โรงเรียนฝึกการสังหาร แต่ซาเอลที่ดำรงตำแหน่งเป็นเจ้าชายก็กลับมาเรียนเช่นกัน เจ้าชายทั้งสามให้อภัยซาเอลแล้ว แต่ซาเอลเปลี่ยนไปเป็นคนที่ถือตัวมาก ไม่ยอมพุดจาด้วย สุดท้าย ซาเอลก็กลับเข้ากลุ่มและเป็นเพื่อนกับกลุ่มเจ้าชายเหมือนเดิม เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ผู้วิจัยจึงพยายามวิเคราะห์ในแก่นเรื่อง แต่ก็ไม่สามารถวิเคราะห์แก่นเรื่องได้แน่ชัด เพราะในตอนต้นเรื่อง นวนิยายเป็นเรื่องเกี่ยวกับโรงเรียน แต่เมื่อเข้าปัญหาของเรื่อง กลับกลายเป็นสงครามที่เกิดจากความแค้นระหว่างด้านสว่างและด้านมืด ผู้วิจัยจึงมองว่า ผู้เขียนสับสนในเนื้อหาและแก่นเรื่องที่เขียน

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ตัวละครหลักล้วนเป็นวัยรุ่นชายทั้งสิ้น มีลักษณะเป็นนักเรียนในระดับโรงเรียนมัธยม และเน้นการกล่าวถึงตัวละครหลักต่างมีหน้าที่ที่หล่อเหล่า ตัวประกอบอื่นๆ ก็มีแต่วัยรุ่นชายหญิงปนเปกันไป และตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่กลายเป็นตัวละครประกอบ การอธิบายภาพของตัวละคร มีลักษณะการแต่งกายตามจินตนาการของผู้เขียน โดยไม่ได้ใส่ลักษณะทางกายภาพและการแต่งกายที่ชัดเจน แต่ได้มีการอธิบายถึงการใช้อาวุธในสมัยโบราณ เช่น ดาบ เกราะ โล่ ธนู สัตว์ประเภทมังกร ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่าผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครมีลักษณะคล้ายกับตัวละครในวรรณกรรมแฟนตาซีของตะวันตก

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนมีการเขียนในมุมมองของการเล่าเรื่องที่สับสน เพราะผู้วิจัยได้พบว่า ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครหลักทั้งสี่ตัว เล่าเป็นมุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุคคลที่ 1 แต่เล่าเปลี่ยนสลับมุมมองกันไปมา และการเล่าเรื่องในมุมมองของทุกตัวละคร ผู้เขียนได้เล่าเรื่องเหมือนมีลักษณะของมุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุคคลที่ 3 แทรกอยู่ในเรื่องตลอดเวลา สาเหตุเพราะเกิดจากการเขียนบทสนทนาที่ไม่มีการกำกับชื่อของตัวละครในบทบรรยาย ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวต่อในส่วนของภาษาและทำนองแต่งในส่วนท้าย

ฉากและสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ให้สภาพแวดล้อมของเรื่อง เป็นสภาพแวดล้อมที่ล้วนเป็นจินตนาการทั้งสิ้น ชื่อสถานที่ และบรรยากาศของสถานที่ต่างๆ เป็นสิ่งที่ผู้เขียนสมมติขึ้นทั้งหมด ซึ่งฉากที่ผู้เขียนพบเป็นจุดเด่นของเรื่อง ได้แก่ ฉากที่เป็นโรงเรียนฝึกสังหาร บรรยากาศมีแต่การแข่งขันเรื่องการใช้กำลังความรุนแรง

เช่น ฉากการเวียนต่อสู้อัน การประลองการต่อสู้อัน ฉากที่เป็นการภารกิจสังหารตัวละครของตัวละครหลัก เป็นบรรยากาศงานเลี้ยง และฉากที่เป็นสงคราม บรรยากาศเป็นการชนฆ่ากันด้วยกองทัพทหารที่ใช้ดาบเป็นอาวุธ และใช้ม้าเป็นพาหนะ

สำหรับทำนองแต่ง และการใช้ภาษาของนวนิยายเรื่องนี้ จากที่ได้วิเคราะห์ในเรื่อง มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ว่าผู้เขียนสับสนในการเล่าเรื่องในมุมมองของบุคคลที่ 3 และบุคคลที่ 1 การเล่าเรื่องจึงมีแต่บทสนทนา บทสนทนาของเรื่องเป็นภาษาพูด เป็นบทสนทนาที่สั้นเหมือนกับที่วัยรุ่นทั่วไปพูดคุยกัน เป็นการพูดโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง เหมือนบทสนทนาในการ์ตูน จึงเป็นการเขียนเน้นบทสนทนาของตัวละครมากเกินไป และบทสนทนายังมีการใช้คำพูดที่รุนแรง และมีการใช้คำพูดที่เป็นวัยรุ่นพูดกันทั่วไป และคำลงท้ายต่างๆ เช่น “เออะ” เขียนเป็น “เหอะ”, “วะ”, “ซีลๆ” การใช้คำสรรพนามแทนตัว เช่น “ฉัน”, “นาย”, “ข้า”, “แก” แต่การเขียนบทสนทนาไม่มีการใช้คำหยาบคายแต่อย่างใด ในส่วนของบทบรรยาย ผู้เขียนได้เขียนบทบรรยายเป็นภาษาที่เรียบง่าย อ่านแล้วเข้าใจทันที แต่การบรรยายนั้นเรียบง่ายจนเกินไป (อย่างที่ผู้อ่านได้วิจารณ์ในการสื่อสารกลับ) มีการบรรยายน้อยมาก และไม่มีมีการบรรยายถึงการกำกับคำพูดของตัวละคร จึงทำให้ไม่ทราบได้แน่ชัดว่าตัวละครตัวไหนพูดบทสนทนาในประโยคนั้นๆ กันแน่ ทำให้ผู้อ่านสับสน (จากคำวิจารณ์และการแสดงความคิดเห็น) อีกทั้งยังมีการเขียนบรรยายให้เห็นภาพของการต่อสู้ถึงขั้นนองเลือดกันด้วย

นอกจากนี้ เรื่องการเขียนภาษาและการเขียนคำผิดของผู้เขียน ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนมีการเขียนคำผิดปรากฏอยู่ในนวนิยายบ่อยครั้ง เช่น การเขียนชื่อตัวละครผิด การพิมพ์ผิด และพิมพ์ตก ผู้วิจัยจึงมองว่าผู้เขียนยังไม่มีมีการตรวจทวนหรือพิสูจน์อักษรทั้งก่อนหรือหลังเผยแพร่ นวนิยายเรื่องนี้บนหน้าเว็บไซต์แล้ว

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 11

เรื่อง สถาบันอันตราย The Legend of Killing

เขียนโดย tAtOoO

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จนจบ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักทั้งสอง ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครหลักตัวที่ 1 เป็นตัวละครเดินเรื่องมากกว่าตัวละครหลักตัวที่ 2 ตัวที่ 2 จึงมีการแสดงออกพฤติกรรมที่น้อย แต่ผู้วิจัยก็สามารถวิเคราะห์ได้ว่า ตัวละครทั้งสองตัวมีพฤติกรรมวัยรุ่นที่เหมือนกันอยู่ ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว และ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นผู้ใหญ่ ในขณะเดียวกัน ตัวละครหลักตัวที่ 1 นี้เอง ผู้เขียนได้เขียนให้เป็นตัวร้าย จึงมีพฤติกรรมในด้านลบเสียมาก มากกว่าตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่มีพฤติกรรมทางด้านบวกมากกว่า

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวแรก เป็นวัยรุ่นชายมีชื่อว่า “ซาเอล” ตัวละครตัวนี้ ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครมีลักษณะเป็นตัวร้าย พฤติกรรมของตัวละครจึงมีลักษณะในด้านลบ พฤติกรรมวัยรุ่นที่ปรากฏเด่นชัด คือ พฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมของตัวละครที่บ่งบอกว่ามี ความก้าวร้าว เช่น ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครเป็นนักฆ่า ทำอาชีพนักฆ่าตั้งแต่อายุ 6 ปี เคยแบกศพไปที่ กลางป่า 7 ศพในคราวเดียว เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในโรงเรียน ซาเอลมักจะพูดขู่ฆ่าเพื่อน อยู่เสมอ แสดงความรุนแรงในโรงเรียนด้วยการฆ่าจะเข้หลายตัว แม้แต่ผู้หญิงก็ทำร้ายด้วย เหวมนตร์ เมื่อโรงเรียนมีการแข่งประลอง ซาเอลลงมือสังหารคู่ต่อสู้ ไม่ก็ทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัส แสบปางตาย การประลองของซาเอลเป็นไปด้วยความโหดร้าย เช่นเอามีดกรีดแขนคู่ต่อสู้ ในการ ทำงานนอกโรงเรียน ซาเอลกับเพื่อนรับงานสังหารคนเพื่อรับเงินค่าจ้าง ซาเอลเป็นคนวางแผนฆ่า ด้วยการวางยาพิษ และยิงฆ่าลูกน้องของคนที่จะสังหารด้วย เมื่อฆ่าให้ตายแล้ว ซาเอลบอกให้ เพื่อนควักหัวใจนำกลับไปยังโรงเรียน ไม่ก็มีการฆ่าด้วยการขว้างมีดใส่ แล้วทำให้ล้มตายจนเลือด กระจาย เมื่อได้รับตำแหน่งรัชทายาท ความโหดร้ายของซาเอลมีความเปลี่ยนแปลงไปบ้าง เช่น การสั่งให้ทหารฆ่าทหารฝ่ายตรงข้าม หรือไม่ก็ฆ่าทหารฝ่ายตรงข้ามเอง บางครั้ง การพูดของตัวละครยังแสดงถึงความก้าวร้าว เช่น พูดว่าต้องการฆ่าคนแก่แข็ง นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมที่ปรากฏ บ่อย ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์ เช่น หน้าไหว้หลังหลอกต่ออาจารย์ที่โรงเรียน ทำ เป็นเข้าเรียนเข้าไปหลบ แล้วหลอกอาจารย์ว่าทำงานเหนื่อย และยังทำกับผู้หญิงด้วย คือ ต่อหน้า ผู้หญิงพูดไพเราะแต่ลับหลังนินทาดูถูกแค้น พฤติกรรมเหล่านี้จึงแฝงอยู่ในพฤติกรรมทาง บุคลิกภาพที่ผิดปกติของตัวละครด้วย เพราะตัวละครมีลักษณะปากพูดอย่างแต่ในใจคิดอีกอย่าง

อย่างไรก็ตาม ตัวละครยังมีพฤติกรรมในทางตรงกันข้าม คือ พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ คือ การที่ซาเอลได้เป็นเจ้าของที่มีอำนาจ จึงมีการออกคำสั่งกับทหารในการบุกทำสงครามกับฝ่าย ราฟาเอล ผู้เขียนยังเขียนให้ตัวละครแสดงความมีเหตุผลในช่วงก่อนทำเรื่อง เช่น พุดจามีหลักการ แสดงเหตุผลในการทำสงครามได้ ตัวละครที่เป็นเพื่อนยังบอกว่าซาเอลมีความเป็นผู้ใหญ่ขึ้น ใน ตอนทำเรื่อง ตัวละครมีการวางตัวในการพุดจาและลักษณะท่าทางที่เปลี่ยนแปลงไปจากนิสัยที่ ปรากฏตอนต้นเรื่อง

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ

ตารางที่ 28 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ซาเอล”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวที่ 2 เป็นวัยรุ่นชายชื่อ “ราฟาเอล” ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครมีบทบาทรองลงมาจากตัวละครหลักตัวที่ 1 เพราะมีความสัมพันธ์เป็นเพื่อนกันในต้นเรื่องและเป็นศัตรูกันโดยตรงในกลางเรื่อง ลักษณะของพฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครตัวนี้จึงเป็นไปในทางที่คล้ายตามตัวละครหลักตัวที่ 1 มากกว่า เช่น การรับงานสังหารคน ราฟาเอลจะมีหน้าที่คอยช่วยซาเอลฆ่าสมุนลูกน้องของเป้าหมายที่จะสังหาร ตอนที่ฆ่าจระเข้ ราฟาเอลช่วยล่อฝูงจระเข้ให้ซาเอลฆ่าได้ จนเมื่อความสัมพันธ์แตกหักเป็นศัตรู ซาเอลได้ยกทัพทหารมาทำสงครามกับเมืองของราฟาเอล ราฟาเอลต้องยกทัพทหารไปต่อสู้กับซาเอล แต่ตัวละครตัวนี้ยังแสดงออกในทางบวกอยู่บ้าง เช่น พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ นั่นคือ การเสียสละตัวเองที่จะถูกซาเอลจับกุม แลกกับอิสรภาพของพ่อกับเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาสงครามบานปลาย และ ราฟาเอลตัดสินใจเลือกที่จะอยู่จับกุมให้ซาเอลประหารชีวิต เพื่อให้ซาเอลตัดสินใจเองว่าจะยังทำตามสัญญาที่ให้ไว้กับเพื่อนอยู่หรือไม่ว่าจะไม่ฆ่าราฟาเอล นอกจากนี้ ผู้เขียนยังเขียนให้ตัวละครตัวนี้มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อและศาสนา เพราะในเรื่องได้ปรากฏว่า ราฟาเอลพุดจิวอนต่อพระเจ้าขอให้ซาเอลหยุดทำสงครามระหว่างเพื่อนเสียทีเดียว

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	พฤติกรรมก้าวร้าว
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับ ปรัชญา ความเชื่อและศาสนา	

ตารางที่ 29 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ราฟาเอล”



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 12

เรื่อง ได้เงาแห่งปีกสีดำ

เขียนโดย ~AMA~

นวนิยายเรื่อง “ได้เงาแห่งปีกสีดำ” เขียนโดย “~AMA~” เป็นนวนิยายประเภท นวนิยายแฟนตาซี ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “แฟนตาซี” ของเว็บไซต์ Dek-D จำนวน ตอนที่ปรากฏบนหน้าเว็บไซต์มีทั้งหมด 37 ตอน แต่ได้มีตอนพิเศษและตอนที่รวมรูปภาพที่ผู้อ่าน วาดตัวละครส่งมาให้ผู้เขียนได้เผยแพร่ (Fan art) ตอนของเนื้อเรื่องจริงๆ จะมีเพียง 26 ตอน (รวม บทนำ) แต่ละตอนมีชื่อตอนทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 7,691 คน (สำรวจ เมื่อ 18 เมษายน 2554)

ในส่วนของหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย ผู้เขียนได้ตกแต่งหน้าเว็บไซต์เป็นการ ตกแต่งแบบอิสระ ผู้เขียนได้ออกแบบพื้นหลังของหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายให้มีรูปวาดแทนตัว ละครเป็นชายหนุ่มมีปีกสีดำอยู่ใต้ดวงจันทร์ดวงใหญ่ ซึ่งมีลักษณะอารมณ์ที่มีมืดมิด คาดว่าผู้เขียน เพิ่มพื้นหลังเว็บไซต์ให้มีภาพของตัวละครปรากฏบนหน้าเว็บไซต์ และในส่วนของข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนได้ประดับตกแต่งด้วยรูปภาพและลูกเล่นบนอินเทอร์เน็ตนอกเหนือจากการเพิ่มคำโปรย แบบย่อสั้นๆ ด้วย โดยรายละเอียดที่เป็นรูปภาพ ผู้เขียนได้ใส่รูปภาพตัวละครหลักของเรื่องเป็น ลักษณะภาพวาดการ์ตูน มีแบนเนอร์ลิงค์ที่เป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหวของนวนิยายเรื่องนี้ และมี ภาพกราฟิกเป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวแทนตัวละครหลักทั้งสองตัวของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นภาพ กราฟิกที่ผู้เขียนออกแบบเองจากแหล่งข้อมูลนอกเว็บไซต์ Dek-D และมีข้อความที่สื่อสาร กลับมายังผู้อ่านในพื้นที่ของข้อมูลของเรื่องด้วย



ภาพที่ 27 ภาพกราฟิกเคลื่อนไหวตัวละครหลักที่ผู้เขียนออกแบบซึ่งปรากฏในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้

การสื่อสารกลับที่ปรากฏในหน้าเว็บไซต์ มีการสื่อสารกลับของผู้อ่านด้วยกันสองแบบ ได้แก่ การสื่อสารกลับที่เป็นลักษณะคำวิจารณ์ และการสื่อสารกลับที่เป็นลักษณะแสดงความคิดเห็นผ่านกระทู้ ในการสื่อสารกลับที่เป็นลักษณะคำวิจารณ์ พบว่า มีผู้อ่านเข้ามาแสดงคำวิจารณ์ในนวนิยายเรื่องนี้จำนวน 1 คำวิจารณ์ ประเด็นหลักในคำวิจารณ์ของผู้อ่าน ได้แก่ ภาษาที่ใช้ อ่านแล้วเข้าใจง่าย ได้อารมณ์ต่อเนื่อง พล็อตเรื่องไม่ตลาด เนื้อเรื่องไม่หนักเกินเหมาะแก่การอ่านผ่อนคลาย ที่วิจารณ์อีกด้านคือ ตัวละครยังไม่แสดงอารมณ์ร่วมมากเท่าไร เผยแพร่ล่าช้า และผู้เขียนเขียนให้ตัวละครชอบใช้กำลัง ผู้วิจารณ์เพียงหนึ่งเดียวในนวนิยายเรื่องนี้จึงให้ 8 คะแนน สำหรับการสื่อสารกลับในลักษณะการแสดงความคิดเห็น พบว่า มีผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นผ่านกระทู้ในหน้าเว็บไซต์ (รวมการแสดงความคิดเห็นของผู้เขียนด้วย) เป็นจำนวน 263 ข้อความ ข้อความในการแสดงความคิดเห็นโดยส่วนใหญ่ เป็นข้อความที่เกิดจากผู้อ่านที่ติดตามนวนิยายเรื่องนี้ตลอด เป็นการสนทนากันระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน เป็นการโพลท์รูปวาดการ์ตูนแทนตัวละครของผู้อ่านประจำ แต่ผู้อ่านส่วนมากจะเข้ามาทวงและเร่งเร้าให้ผู้เขียนเผยแพร่เนื้อเรื่องในตอนต่อไป เพราะผู้วิจัยจับใจความจากข้อความได้ว่า ผู้เขียนดองนวนิยายจนผู้อ่านต้องมาตาม นอกจากนี้ ก็เป็นการแสดงความคิดเห็นในเนื้อเรื่องและตัวละคร และผู้อ่านยังชื่นชมรูปวาดแทนตัวละคร ที่ผู้อ่านขาประจำวาดให้ แต่ก็ยังมีการตำหนิให้แก้ไขในเรื่องเหตุผลของเรื่อง และคำผิดที่ปรากฏในเรื่อง

ผู้วิจัยยังพบข้อความของผู้อ่านในกระทู้แสดงความคิดเห็น ว่านวนิยายเรื่องนี้ ทางเว็บไซต์ได้ขึ้นหน้าเว็บไซต์ Dek-D ว่าเป็นนักเขียน Highlight ซึ่งเหมือนเป็นการการันตีได้ว่า นวนิยายเรื่องนี้สนุก เหตุนี้จึงทำให้ผู้อ่านเข้ามาอ่านและแสดงความคิดเห็นบนกระทู้ในหน้าเว็บไซต์นวนิยายเรื่องนี้กันเยอะ และการนำเสนอผลงานเขียนเรื่องอื่นๆ ของผู้เขียนก็มีนวนิยายเรื่องอื่นๆ เผยแพร่ด้วย โดยมีการเขียนในนวนิยายประเภทแฟนตาซีเป็นหลัก และมีประเภทระทึกขวัญ เรื่องสั้นหักมุม และบทความเรื่องความรู้ต่างๆ รวมนวนิยายเรื่องนี้แล้ว ผู้เขียนมีผลงานเขียนจำนวน 10 ผลงาน และจากการสังเกตการณ์แสดงความคิดเห็นของผู้เขียนผ่านกระทู้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ลักษณะของผู้เขียนได้ว่า ผู้เขียนแสดงตนเป็นเพศหญิง มีประสบการณ์ในการเขียนนวนิยายอยู่แล้ว

โครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขออธิบายโครงเรื่องเรื่องอย่างพอสังเขป ดังนี้ “ริอา มัวร์” สาววัยรุ่นอายุ 17 ปี มีอาชีพเป็นนักร้องสาว หวังเธอมีความแค้นต่อ “ซาคารท์” ปีศาจเหยี่ยวปีกสีดำที่จับตัว “เจ้าหญิงเลอา” ผู้ที่เสมือนเป็นแม่บุญธรรมแกริอา เธอสัญญาว่าจะตามแก้แค้นซาคารท์ให้ได้ เมื่อริอาได้พบซาคารท์ จึงตามเดินทางไปถึงบ้านของเขา ริอาได้พบกับเลอาจึงรู้

ว่าชาการ์ทรักเลอาแต่พ่อของเจ้าหญิงคือ “ราชาฟาเนี่ยน” เกลียดซึ่งปีศาจมาก จึงพาหนีมาอยู่ที่ปราสาทเก่าของชาการ์ทซึ่งเป็นอดีตผู้นำเผ่าปีศาจเหยี่ยวดำ

ปมปัญหาของเรื่องมีอยู่สองเหตุการณ์ คือเหตุการณ์ปัจจุบัน เจ้าหญิงเลอาป่วยหนัก ชาการ์ทจึงออกตามหาต้นน้ำค้างสวรรค์ที่ป่าหมอกบนภูเขาคีเนียส เพื่อมารักษาเจ้าหญิง โดยมีรีอาติดตามมาด้วย เมื่อได้ต้นน้ำค้างสวรรค์แล้ว ทั้งสองจึงต้องสู้กับสัตว์ทเวอะอสูรนาม “มาโค” ชาการ์ทได้ทิ้งรอยแค้นไว้ให้ทเวอะอสูรมาโคโดยการฆ่าตาข้างขวาบอด แต่ชาการ์ทบาดเจ็บสาหัส รีอาก็รักษา ระหว่างเดินทางกลับได้ถูกฝ่ายราชาฟาเนี่ยนตามหมายหัวเอาชีวิตตลอด ส่วนเหตุการณ์ในอดีตที่เป็นปมปัญหาของเรื่อง ความจริงแล้ว รีอาก็เป็นมนุษย์ที่ชาการ์ทนำมาเลี้ยง แต่เขาก็เห็นว่าเป็นมนุษย์น่าจะอยู่กับเผ่าปีศาจเหยี่ยวไม่ได้ จึงฝากให้เจ้าหญิงเลอาเลี้ยง เมื่อชาการ์ทเปิดเผยตัวกับราชาฟาเนี่ยนว่าเป็นคนรักเจ้าหญิง ราชาฟาเนี่ยนจึงหาทางสังหารชาการ์ท แต่ผู้รับใช้ในเผ่าพันธุรับกรรมแทน เหตุนี้เองที่รีอาก็เห็นผู้รับใช้ซึ่งเป็นเพื่อนตายต่อหน้า จึงป่วยและความจำเสื่อม ราชาฟาเนี่ยนจึงใส่ความทรงจำใหม่ให้รีอาก็เกลียดเผ่าปีศาจเหยี่ยว ทางฝ่ายชาการ์ทโกรธแค้นในการกระทำของราชาฟาเนี่ยนมาก จึงยกพวกเผ่าปีศาจมาทำลายปราสาทของราชาแล้วชาการ์ทก็จับตัวเจ้าหญิงเลอาไป ทำให้รีอาค้นชาการ์ทเป็นต้นมา กลับมาปัจจุบัน เมื่อรีอาค้นความได้ทั้งหมด รีอาก็รู้สึกผิดและไปช่วยฝ่ายชาการ์ท

จุดสุดยอดของเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่ชาการ์ทไม่สามารถรักษาเจ้าหญิงเลอาได้ เจ้าหญิงได้สิ้นใจ ชาการ์ทจึงออกไปสู้กับฝ่ายราชาฟาเนี่ยนที่กำลังบุกเพื่อเผาปราสาทชาการ์ท เมื่อชาการ์ทจะฆ่าราชาฟาเนี่ยน ชาการ์ทได้บอกว่าเจ้าหญิงรักพ่อของเธอและเธอสร้อยเจ้าหญิงให้ราชา ราชาเสียใจมากชาการ์ทจึงใจอ่อนแล้วราชาฟาเนี่ยนและกองทัพกลับไป แต่ทเวอะอสูรโคมายังมีความแค้นต่อชาการ์ท ทเวอะอสูรจึงฉีกปีกข้างขวาหลุดออกจากร่าง รีอาก็เข้ามาช่วยและสามารถจำกัดทเวอะอสูรโคมาได้ที่สุดในที่สุด

ตอนจบของเรื่อง ราชาฟาเนี่ยนทิ้งบัลลังก์ราชาแล้วออกบวช ส่วนรีอากลับมาเป็นนักล่าค่าหัวเหมือนเดิม แต่ได้อาศัยอยู่ในปราสาทของชาการ์ท เธอให้ความรักและทำหน้าที่ดูแลชาการ์ทที่สูญเสียปีกและสูญเสียชาติพันธุ์ปีศาจ กับทั้งพิการต้องนั่งรถเข็นเหมือนเป็นอัมพาต แต่ความรักของรีอาก็มีให้ชาการ์ทนั้น เหมือนกับความรักที่ชาการ์ทให้แก่เจ้าหญิงเลอาผู้ซบเลี้ยงเธอมา เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ผู้วิจัยจึงสรุปถึงแก่นเรื่องได้ว่า เป็นการต่อสู้ระหว่างปีศาจกับมนุษย์ ที่มนุษย์กลายเป็นผู้ถูกรานและปีศาจต้องสู้เอาตัวรอดจากการชนฆ่าของมนุษย์

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครวัยรุ่นชายและหญิงมีด้วยกันสองลักษณะ คือ เป็นมนุษย์และปีศาจ ซึ่งตัวละครหลักวัยรุ่นชายที่เป็นปีศาจยังคงภาพความเป็นมนุษย์ไว้ เพียงแต่มีปีกสีดำขนาดใหญ่ของนกอยู่กลางหลังเท่านั้น ในข้อมูลในเรื่องตัวละครหลักชายไม่ได้บ่งบอกไว้ว่ามีอายุเท่าไร แต่ผู้เขียนและผู้อ่านได้สร้างภาพของตัวละครให้เป็นวัยรุ่นที่หล่อเหลา เพราะผู้เขียนใช้ภาพพื้นหลังของตัวละครหลักชายที่ดูวัยรุ่น และผู้อ่านที่ได้วาดภาพการ์ตูนส่งมาให้ผู้เขียนเผยแพร่ก็วาดให้ดูเป็นวัยรุ่นเช่นกัน ส่วนลักษณะทางกายภาพและการแต่งกาย ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครหลักมีภาพตัวละครที่หล่อเหลาและสวยงาม การแต่งกายมีลักษณะแต่งกายตามจินตนาการของผู้เขียน เป็นนวนิยายแฟนตาซีที่มีการแต่งกายแบบสมัยนิยมปนมาด้วย แต่ปรากฏมีการใช้อาวุธโบราณเช่นดาบ ธนูและเวทมนตร์ มีลักษณะคล้ายกับตัวละครในวรรณกรรมแฟนตาซีของตะวันตก

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ใช้มุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุคคลที่ 3 ทั้งเรื่อง ในลักษณะผู้เขียนเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้ผู้อ่านฟัง แม้แต่ความคิดที่อยู่ในใจของตัวละคร ผู้เขียนก็ได้อธิบายออกมาผ่านการเล่าเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้เช่นกัน

ฉากและสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ให้สภาพแวดล้อมของเรื่อง เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นจินตนาการทั้งสิ้น ชื่อสถานที่ และบรรยากาศของสถานที่ต่างๆ เป็นสิ่งที่ผู้เขียนสมมติขึ้นทั้งหมด ฉากต่างๆ ที่ผู้เขียนแต่งขึ้น เช่น ปราสาทโบราณใหญ่ของมนุษย์ เขตหมู่บ้าน ลักษณะที่เป็นธรรมชาติ เช่น ป่าโปร่ง ภูเขาสูงเขียวขจี สถานที่เหล่านี้จะมีบรรยากาศที่สว่างไสว สงครามที่มีบรรยากาศที่อึมครึม บ่งบอกถึงถิ่นที่อยู่และการมาของปีศาจ เช่น ปราสาทโบราณเก่าแก่ของปีศาจ ลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ ป่าที่ปกคลุมไปด้วยก้อนเมฆสีดำและมีดมิด

ภาษาและทำนองแต่งที่ใช้ในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่า ภาษาที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้นมีความสวยงาม ทั้งบทสนทนาและบทบรรยาย โดยบทสนทนาที่ผู้เขียนได้เขียนตามเรื่อง ผู้เขียนใช้ภาษานวนิยายเป็นบทสนทนาแบบโบราณ ซึ่งมีการใช้สรรพนามแทนตัว เช่น “เจ้า”, “ข้า”, “ท่าน” แต่ผู้เขียนยังหลุดคำสรรพนามที่เป็นคำที่วัยรุ่นเรียกกันทั่วไป เช่นคำว่า “ยัยนั่น” แต่ก็ไม่มีการใช้สรรพนามแทนตัวหรือการพูดจาที่หยาบคาย ส่วนบทบรรยายของเรื่องนั้น ผู้เขียนได้มีการเขียนบทบรรยายของเรื่องเป็นภาษานวนิยายที่สละสลวย มีจังหวะจะโคนในการบรรยายเรื่อง แต่การบรรยายนั้น มีการบรรยายเนื้อเรื่องถึงเหตุการณ์ที่ใช้ความรุนแรงถึงขั้นนองเลือดและโหดร้าย อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนยังมีความผิดพลาดในการพิมพ์เล็กน้อย เช่น มีเขียนคำผิดอยู่บ้าง มีการพิมพ์

คำคลาดเคลื่อน แต่ผู้วิจัยก็สังเกตเห็นว่าเกือบทั้งเรื่อง ผู้เขียนได้ใช้คำที่ถูกต้อง แสดงว่ามีการพิมพ์ที่ละเอียด หรือไม่ก็มีการตรวจพิสูจน์อักษรก่อนหรือหลังเผยแพร่แล้ว



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 12

เรื่อง ใต้เงาแห่งปีกสีดำ

เขียนโดย ~AMA~

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักทั้งสอง ตัวละครทั้งสองเป็นวัยรุ่นชาย และวัยรุ่นหญิง ซึ่งปรากฏว่า ตัวละครทั้งสองมีพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกัน คือมีพฤติกรรมด้านบวก ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร และ พฤติกรรมทางเพศ ส่วนพฤติกรรมด้านลบที่เหมือนกันคือ พฤติกรรมก้าวร้าว ทั้งนี้ ตัวละครทั้งสองมีความแตกต่างอยู่บ้าง คือ ตัวละครหลักที่เป็นชายจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวอย่างรุนแรง และ ตัวละครหลักที่เป็นหญิง จะมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติเพิ่มมาด้วย

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักตัวแรก เป็นลักษณะของมนุษย์วัยรุ่นหญิงมีชื่อว่า "รีอา มัวร์ (รีอา)" มีพฤติกรรมทางด้านลบและด้านบวกเท่าๆ กัน โดยพฤติกรรมด้านลบของตัวละครที่โดดเด่นในเรื่อง คือ พฤติกรรมที่ก้าวร้าว ตัวละครมีการต่อสู้ที่ใช้อาวุธ แต่การต่อสู้ที่ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครกระทำการต่อสู้อย่างเต็มที่ ไม่ใช่การต่อสู้เพื่อป้องกันตัว การใช้กำลังที่เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวของรีอาจะมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติแฝงอยู่ด้วย นั่นคือ การรังเกียจ ความแค้นเคือง และการสู้ด้วยความยั้วโมโห เช่น สู้กับชาการ์ท สู้กับคนแก่ที่เป็นคนใช้ชาการ์ท และการสู้กับสหายเก่า มีบางครั้งในเรื่องที่ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครมีการแสดงพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ เช่น พุดจายั้วโมโห แสดงความรังเกียจ และเหน็บแนมชาการ์ทต่างๆ นานา ทั้งๆ ที่ชาการ์ทเป็นผู้ให้ที่พักพิงนอน รีอายังเผลอสัมผัสจนฟันเศษอาหารจากปาก จนตัวละครชาการ์ทให้ความเห็นว่า รีอาควรปรับปรุงเรื่องมารยาท ในส่วนพฤติกรรมด้านบวก รีอาเป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร เพราะในเรื่องถึงแม้ว่ารีอาจะมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ แต่ก็มีพฤติกรรมที่เป็นมิตรอยู่บ้าง เช่น บอกให้ชาการ์ทพักในการเดินทางแต่พุดตีหน้ายักษ์ใส่ จุดนี้เองที่ทำให้รีอาเริ่มมีความรู้สึกเป็นห่วงเป็นใยชาการ์ทมากขึ้น และรีอาเป็นคนเดียวที่ดูแลรักษาชาการ์ทเมื่อเขาบาดเจ็บสาหัสจากการสู้รบและการเดินทาง รีอาห่วงใยมากขึ้นจนรู้สึกรักในที่สุด การแสดงพฤติกรรมทางเพศด้านลบจึงมีปรากฏในตัวละครด้วย เพราะรีอาได้กอดและการจูบแสดงความรักต่อชาการ์ทเมื่อรู้ว่าเขาใกล้จะตาย และผู้เขียนยังเขียนบรรยายด้วยว่า รีอามีความแค้นฝังใจ แต่ก็รู้สึกรักชาการ์ทแล้ว พฤติกรรมด้านบวกของตัวละคร จึงมีพฤติกรรมที่

แสดงออกถึงความเป็นมิตร ส่วนพฤติกรรมด้านลบ ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ และพฤติกรรมทางเพศด้านลบ

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ

ตารางที่ 30 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 1 ที่ชื่อ “รีอามัวร์”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักตัวที่ 2

พฤติกรรมของตัวละครหลักตัวที่สอง มีลักษณะเป็นปีศาจผู้ชายชื่อว่า “ซาคารท์” เหตุที่ผู้วิจัยเลือกตัวละครนี้ เพราะผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครมีภาพของความเป็นชายหนุ่ม และผู้อ่านก็ได้มองเห็นภาพนั้นจนวาดภาพของตัวละครตัวนี้ซึ่งต่างก็วาดให้มีลักษณะเป็นชายวัยรุ่นทั้งสิ้น เรื่องพฤติกรรมวัยรุ่น ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวเป็นหลัก คือ ซาคารท์มีความแค้นกับเผ่าพันธุ์มนุษย์ที่รุกรานเผ่าพันธุ์ปีศาจอย่างเขา ซาคารท์จึงฆ่ามนุษย์ด้วยการใช้กำลังตัวเอง ใช้อาวุธและใช้เวทมนตร์ ผู้เขียนยังเขียนไว้ว่าเขาเป็นปีศาจที่เข่นฆ่าผู้คนมากมาย อีกทั้งยังบรรยายให้เห็นว่าเขาเป็นปีศาจที่ฆ่าคนจริง เช่นการบรรยายว่าเขาฆ่าด้วยการบีบหัวให้และเอามีดแทงทหาร และฆ่าทหารตายเป็นเบือ ในทางตรงกันข้าม ตัวละครมีพฤติกรรมในด้านบวกปรากฏในเรื่อง คือ แม้ว่าตัวละครจะโหดร้ายฆ่าคนอย่างไร กับตัวละครอื่นๆ ก็แสดงออกในด้านบวก คือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร เช่น ซาคารท์มีความรักต่อเจ้าหญิงเลอาจึงห่วงใยและดูแลเอาใจใส่ในฐานะคนรัก ไม่สบายก็คอยดูแลให้ยาทาน กับรีอาก็คอยดูแลอย่างดีแม้ว่ารีอาก็จะว่าร้ายและไม่พอใจ และถึงขั้นให้ภ้ยและไว้ชีวิตแก่ราชาฟาเนี่ยนที่คอยคิดจะฆ่าเขาตลอดเวลา ผู้เขียนยังเขียนว่าเจ้าหญิงเลอาได้กล่าวถึงซาคารท์ ว่าเป็นคนดีมีน้ำใจ อีกทั้งมีพฤติกรรมทางเพศด้วย ซึ่งเป็นปในทางบวก คือ ซาคารท์มีการแสดงความรักต่อเจ้าหญิงเลอาในเรื่อง เป็นการแสดงความรักในฐานะคนรักอย่างสุภาพ ทั้งการกอดด้านหลัง การจูบหน้าผาก ฯลฯ

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมก้าวร้าว
พฤติกรรมทางเพศด้านบวก	

ตารางที่ 31 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ซาคารท์”

นวนิยาย ประเภทนวนิยาย Y

การวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตประเภท นวนิยาย Y ในนวนิยายประเภทนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงตัวละครวัยรุ่นที่มีลักษณะเป็นคู่ของ ตัวละครหลักชาย และคู่ของตัวละครหลักหญิง ซึ่งหลังจากที่ได้วิเคราะห์ในนวนิยายเรื่องต่างๆ ผู้วิจัยจึงสรุปว่า ตัวละครหลักชาย และตัวละครหลักหญิง มีพฤติกรรมในความสัมพันธ์ฉันคนรักใน เพศเดียวกัน ฐานของพฤติกรรมนี้จึงเป็นลักษณะร่วมกันระหว่างพฤติกรรมทางเพศและพฤติกรรม ที่ต่อต้านสังคม ซึ่งผู้เขียนในนวนิยายในแต่ละเรื่องได้เขียนให้ตัวละครในเพศเดียวกันแสดงความ รักต่อกัน ทั้งในระดับเบา เช่น การกอด การหอมแก้ม การจูบ ไปจนถึงการแสดงความรักในระดับ หนัก คือการมีเพศสัมพันธ์ในเพศเดียวกัน ซึ่งปรากฏให้เห็นเกือบทุกเรื่อง ในขณะเดียวกัน ในแต่ละ คู่ของตัวละครแต่ละเรื่องจะต้องมีการแสดงออกที่บ่งบอกว่าฝ่ายหนึ่งเสมือนเป็นเพศชาย อีกฝ่าย หนึ่งแสดงออกเสมือนผู้หญิง ซึ่งตัวละครหลักชายที่แสดงออกเสมือนผู้ชาย จะมีพฤติกรรมแสดง ความเป็นผู้ใหญ่ เช่น ใจเย็น มีเหตุผล มีพฤติกรรมตั้งใจศึกษาหาความรู้เพื่อต้องการประสบ ความสำเร็จในชีวิต ในขณะเดียวกัน ตัวละครบางตัวมีความก้าวร้าวและมีบุคลิกภาพที่ผิดปกติ เช่น พุดจាក้าวร้าว และใช้กำลัง ขณะที่ตัวละครหลักชายที่แสดงออกเสมือนผู้หญิง จะแสดงออก ในพฤติกรรมก้าวร้าวและบุคลิกภาพผิดปกติ เช่น ดูถูกถากถางด้วยวาจา และการแสดงความ รังเกียจ ขณะเดียวกัน ตัวละครหญิงจะมีการแสดงออกที่เป็นเพศหญิงทั้งคู่ ในพฤติกรรมทางบวก เช่น การช่วยเหลือดูแลและเป็นห่วงเป็นใย และพฤติกรรมในทางลบ ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว เช่น การใช้กำลังตบตีแบบผู้หญิงและมีการใช้อาวุธ พุดจาดูถูกแค้นแค้นและแสดงความรังเกียจ เดียดฉันท์ เป็นพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ และมีตัวละครบางตัวมีพฤติกรรมเกเร ตลบตะแลง เช่น กลั่นแกล้งและสร้างความรำคาญให้คนอื่นเจ็บและเข้าใจ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในด้านต่าง ๆ	จำนวนที่พบจากนวนิยาย Y 6 เรื่อง
พฤติกรรมด้านบวก	
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	1
พฤติกรรมทางเพศด้านบวก	-
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเคารพ ยำเกรงผู้ใหญ่	-
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	2
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	4
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อ และศาสนา	-
พฤติกรรมด้านลบ	
พฤติกรรมก้าวร้าว	7
พฤติกรรมทางเพศด้านลบ	12
พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ	6
พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์	1
พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง	1
พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม	12
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทาง อารมณ์	-

ตารางที่ 32 แสดงพฤติกรรมตัวละครในด้านบวก และด้านลบ ของนวนิยาย Y ทั้ง 6 เรื่อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 13

เรื่อง [KiHae WonKyu]Sexy master คุณหนูครับ อาย่ายั้วผม~{Yaoi}

เขียนโดย 12938 Pop'Pha F

นวนิยายเรื่อง “[KiHae WonKyu]Sexy master คุณหนูครับ อาย่ายั้วผม~{Yaoi}” เขียนโดย “12938 Pop'Pha F” เป็นนวนิยายประเภท Y (Yaoi) ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าหมวด “แฟนฟิค” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 39 ตอน ในจำนวนตอน มีตอนพิเศษที่ไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้สองตอน มีตอนที่แนะนำตัวละครกับบทนำ (Intro) อย่างละหนึ่งตอน และมีตอนที่ผู้เขียนได้พูดคุยกับผู้อ่านเป็นตอนพิเศษอีกหนึ่งตอน เมื่อรวมบทนำแล้วเนื้อเรื่องของนวนิยายจึงมีทั้งหมด 35 ตอน ทั้งหมดไม่มีชื่อตอน สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 8,233 คน (สำรวจเมื่อ 5 มีนาคม 2554)

สำหรับการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ตกแต่งเป็นการตกแต่งแบบอิสระ ผู้เขียนได้ตกแต่งฉากหลังของเว็บไซต์ให้เป็นลายเมฆสีขาวยุติกับท้องฟ้าสีครามมีดาวดวงเล็กๆ หลากสี มีการใช้ภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหวกับหน้าเว็บไซต์เป็นภาพหิมะตก และมีการเปลี่ยน Cursor ของ Mouse จากรูปลูกศรที่ผู้อ่านใช้กันปกติ เป็นรูปหัวใจติดปีกบินตามความต้องการของผู้เขียน ในส่วนของข้อมูลของเรื่อง มีการแนะนำตัวผู้เขียน มีการสื่อสารกับผู้อ่านในเชิงขอร้องในเรื่องต่างๆ คือ (1) ห้ามให้ผู้อ่านคนใดกดแบนนวนิยายเรื่องนี้ (2) เมื่ออ่านแล้วขอให้โพสต์กระทู้แสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นกำลังใจ (3) หากผู้อ่านไม่พอใจที่ผู้เขียนเขียนเรื่องชายรักชาย ก็ขอให้ออกไปจากหน้าเว็บไซต์ (4) หากนวนิยายถูกที่ทีมงานเว็บไซต์ Dek-D แบนเมื่อไร ผู้เขียนจะหยุดการเผยแพร่ทันที เพราะถือว่าผู้เขียนใดกล่าวในคำขอข้างต้นแล้ว และ (5) ผู้เขียนได้รณรงค์การใช้ภาษาวิบัติ อนุรักษ์การใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง โดยใช้การเขียนแจ้งและภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหว

นอกจากนี้ ยังมีการแนะนำเรื่องย่อ มีภาพของดาราเกาหลีชายชื่อ “ลี ดงแฮ” และมีการใส่เพลงบนหน้าเว็บไซต์ให้ผู้อ่านได้ฟังให้เข้ากับนวนิยายอีกด้วย ส่วนในหน้าของตอน ผู้วิจัยพบว่าผู้เขียนได้ใส่ภาพประกอบในหน้าตอนของนวนิยายสองภาพ ภาพละหนึ่งตอน ภาพหนึ่งเป็นภาพดาราเกาหลีชายสองคนแสดงความรักโดยการจุมพิตกัน อีกภาพหนึ่งเป็นภาพวาดเชิงศิลปะกึ่งการ์ตูนที่มีดาราเกาหลีชายสองคนแสดงความรักโดยการจุมพิตเช่นกัน

ในส่วนที่เป็นการสื่อสารกลับของผู้อ่าน ผู้วิจัยพบว่าการสื่อสารของผู้อ่านที่ปรากฏในหน้าเว็บไซต์เป็นการโพสต์แสดงความคิดเห็นของผู้อ่านเท่านั้น ซึ่งมีจำนวน 884 ความคิดเห็น ผู้อ่านที่เข้ามาโพสต์ เป็นผู้อ่านที่ชื่นชอบดาราดาราเกาหลีที่ผู้เขียนนำชื่อไปเป็นตัวละครในเรื่อง ข้อความที่ได้แสดงความคิดเห็นต่อนวนิยายจึงมีลักษณะแสดงความคิดเห็นแบบชื่นชอบในเรื่อง ทั้งจากทั่วไปและจากทางเพศ เมื่อผู้เขียนได้ส่งสารต่อว่าผู้อ่านที่เข้ามาดแบนเรื่อง ผู้อ่านที่ชื่นชอบก็จะเข้ามาโพสต์แสดงความคิดเห็นออนไลน์ไปในทัศนะผู้เขียน และยังมีมาให้กำลังใจผู้เขียนและขอให้เผยแพร่เรื่องต่อไป

เมื่อผู้วิจัยสังเกตลักษณะของผู้เขียนก็พบว่า ผู้เขียนแสดงตนเป็นเพศหญิง อายุ 16 ปี ชื่นชอบในดาราดาราเกาหลีที่นำมาเป็นตัวละครของนวนิยาย เมื่อตรวจสอบจากเรื่องอื่นๆ ที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้นพบว่า ผู้เขียนได้เขียนเรื่องแต่ง ทั้งเรื่องยาวและเรื่องสั้นที่เป็นลักษณะ “แฟนฟิค” ของดาราดาราเกาหลีชายและศิลปินไทย รวมเรื่องนี้แล้วเป็นจำนวน 12 เรื่อง ในบล็อก My.ID มีการตกแต่งด้วยภาพของดาราดาราเกาหลีและเพลงเกาหลี ส่วนในการแต่งเรื่องของผู้เขียนนั้น ผู้เขียนก็ได้ตั้งเงื่อนไขในการเขียน คือ ผู้เขียนต้องการให้คนอ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นในหน้าเว็บไซต์บ้าง ผู้วิจัยยังสังเกตเห็นว่า มีการด่าทอด้วยคำหยาบคายกับคนอ่านที่ต่อต้านนวนิยายประเภท Y ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานว่า มีผู้อ่านที่ไม่ชื่นชอบนวนิยายประเภทนี้ที่เข้ามาพบแล้วแจ้งกับทางเว็บไซต์โดยการกดแบน จึงทำให้ผู้เขียนไม่พอใจ ผู้เขียนยังได้บอกว่าเสียใจที่เรื่องโดนแบนจนร้องไห้ อย่างไรก็ตามผู้เขียนมีความพยายามในการเผยแพร่จากที่มีการร่วมเพศ (เรียกว่าฉาก NC) ระหว่างตัวละครชายกับชาย โดยผ่านช่องทางที่ให้ผู้อ่านเข้ามาดแบน Link เชื่อมต่อ เพื่อไปที่เว็บไซต์ที่ผู้เขียนฝาก File งานเขียนของฉากดังกล่าว ให้ผู้อ่านได้ตามไป Download File งานเขียนนั้นได้อย่างอิสระ

ในส่วนของชื่อเรื่อง หากสังเกตที่ชื่อเรื่องจะมีชื่อของดาราดาราเกาหลีอยู่ในชื่อเรื่องด้วย นั่นคือ KiHae และ WonKyu คำว่า KiHae แทนชื่อของ “คิม คิบอม” และ “ลี ดงแฮ” และ WonKyu แทนชื่อของ “โจว คยูฮยอน” และ “ซเว ชีวอน” ทั้งสี่คนเป็นสมาชิกของกลุ่มศิลปิน “Super Junior” ส่วนคำว่า Yaoi ที่อยู่ในชื่อเรื่องก็เพื่อบ่งบอกว่านวนิยายเรื่องนี้เป็นนวนิยายประเภท Y แบบชายรักชาย

ในส่วนของเนื้อเรื่อง ผู้เขียนได้เขียนเนื้อเรื่องให้จับคู่รักกันระหว่างตัวละครชายด้วยกันเอง และผู้เขียนได้เขียนให้มีตัวละครชายจับคู่รักกันเป็นคู่หลักของเรื่องและคู่ที่เป็นเรื่องประกอบเป็นพล็อตรอง ผู้วิจัยจึงขออธิบายเนื้อเรื่องของคู่ตัวละครชายที่เป็นตัวละครหลักเท่านั้น

“คิม คิบอม” เป็นเด็กผู้ชายที่มีความแข็งแรง อาศัยอยู่ในชนบทของประเทศเกาหลี พ่อและแม่ของคิบอมติดหนี้กับฝ่ายพ่อแม่ของ “ลี ดงแฮ” พ่อและแม่ของคิบอมจึงยกคิบอมให้ทางครอบครัวของดงแฮไปทำงานใช้หนี้เป็นคนสวนของบ้านตระกูลลี และทำงานเป็นบุคคลคุ้มกันให้กับ ลี ดงแฮ บุคลิกและนิสัยของดงแฮ เป็นผู้ชายที่ต้งตึ่ง หน้าหวานเหมือนผู้หญิง สนใจผู้ชายด้วยกัน เป็นแฟนกับผู้ชายมาแล้วหลายคน นักเรียนที่โรงเรียนชายล้วนที่ดงแฮเรียนให้ตำแหน่งเป็น “ดาวโรงเรียน” เมื่อดงแฮได้คิบอมมาเป็นบุคคลคุ้มกัน ดงแฮก็เริ่มจีบและแพะโลมดงแฮ ฝ่ายดงแฮได้คอยดูแลและช่วยเหลือให้ดงแฮในเรื่องต่างๆ ตามประสาลูกน้องช่วยเหลือเจ้านาย จนดงแฮรู้สึก รักและหึงหวงคิบอมเมื่อกิบอมไปคุยกับผู้หญิง ทางฝ่ายคิบอมเองก็ยังไม่ลืมรักครั้งเก่าที่มีให้ต่ออดีตแฟน แต่เมื่อดงแฮเข้ามาแสดงความรักตลอดเวลา คิบอมจึงรู้สึกรักดงแฮ และเปลี่ยนสถานะจากเจ้านายกับลูกน้องเป็นคู่รักกัน แล้วดงแฮก็ทำให้คิบอมลืมแฟนเก่า ด้วยความรักที่เขามีให้ในที่สุด

ผู้วิจัยได้อ่านเนื้อเรื่องจนจบ แต่ก็มองไม่เห็นความขัดแย้งของเรื่อง จุดสุดยอดของเรื่อง และจุดคลายปมของเรื่องเลยแม้แต่หน่อย ผู้วิจัยพบแต่เพียงเหตุการณ์เล็กๆ เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวละครโดยไม่เกี่ยวเนื่องกับโครงเรื่องทั้งหมด เช่นเมื่อกิบอมเจอแฟนเก่า ดงแฮก็หาวิธีทำให้คิบอมลืมได้ในที่สุด คิบอมเข้าร่วมแข่งบาสเก็ตบอลเพื่อให้ดงแฮไม่ตกเป็นของศัตรู และผู้หญิงลูกเจ้าของบริษัทที่พ่อดงแฮลงทุน หลอกเข้ามาเป็นคนใช้เพื่อจะแย่งคิบอมไปจากดงแฮเพราะความอิจฉา แต่คิบอมก็ตกลงได้อย่างง่ายดายเพราะคิบอมบอกไปว่าเขารักดงแฮ นอกจากนี้ ในส่วนของแก่นเรื่อง เมื่อกิบอมได้อ่านเนื้อเรื่องจนจบ ผู้วิจัยก็ไม่พบว่านวนิยายเรื่องนี้ต้องการสื่อถึงอะไร เป็นแก่นเรื่อง ผู้เขียนได้เขียนเนื้อเรื่องแค่สร้างสถานการณ์ให้ตัวละครชายด้วยกันมาเจอกันและเน้นการแสดงออกในความรักต่อกันแบบชายกับชาย

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้ได้นำชื่อและลักษณะทางกายภาพจากบุคคลที่มีอยู่จริง คือ กลุ่มนักร้องชาย “Super Junior” จากประเทศเกาหลีใต้ มาใส่เป็นชื่อตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง โดยเน้นไปที่ตัวละครหลักที่ผู้เขียนให้ชื่อว่า “ลี ดง แฮ” และ “คิม คิ บอม” ใช้ชื่อบุคคลทั้งสองนี้ใส่เป็นตัวละครหลักของเรื่อง ส่วนชื่อของสมาชิกของกลุ่มนักร้องชายคนอื่นๆ ถูกผู้เขียนใส่ชื่อให้กับตัวละครประกอบด้วย ลักษณะของตัวละครตัวต่างๆ ของเรื่องจึงเป็นภาพของกลุ่มนักร้องชายจากประเทศเกาหลีใต้กลุ่มดังกล่าว นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้นำชื่อของศิลปินหญิงของประเทศเกาหลีใต้ที่มีอยู่จริงมาใส่เป็นชื่อตัวละครประกอบด้วย



ภาพที่ 28 สมาชิกกลุ่มศิลปินชาย Super Junior ที่นำมาเป็นตัวละครของเรื่องนี้

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 ผ่านมุมมองของผู้เขียนเป็นหลัก แต่ผู้วิจัยยังพบว่า บางครั้งผู้เขียนยังใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 นั่นคือ ผู้เขียนใช้เป็นการแสดงความนึกคิดของตัวละครหลักด้วย เป็นลักษณะความคิดที่เป็นประโยชน์

ฉาก และสภาพแวดล้อมของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกของความเป็นจริง เป็นฉากที่อยู่ในบรรยากาศที่เป็นสภาพแวดล้อมอยู่กลางแจ้ง และเป็นบรรยากาศที่อยู่ในประเทศเกาหลี สถานที่ที่เป็นฉากได้แก่ โรงเรียน เป็นโรงเรียนที่ตัวละครในเรื่องไปเรียน มีลักษณะเป็นโรงเรียนชายล้วน และมีผู้ชายที่เป่ียงเบนทางเพศและมีรสนิยมชายรักชายอยู่ในโรงเรียน มีสถานที่ที่เป็นบ้านและห้องพักอาศัย ย่านการค้า นอกจากนี้ ยังมีการบรรยายถึงสภาพแวดล้อมที่เป็นชนบท ในฉากที่เป็นชนบทนี้เอง ผู้เขียนได้ใส่สภาพอากาศที่หนาวเย็นและมีหิมะตกลงมาด้วย อย่างไรก็ตาม การเขียนบรรยายถึงฉากที่เป็นบ้านและห้องพักอาศัย ต้องมีฉากที่เป็นห้องนอนของตัวละครเข้าไปอยู่ด้วย

ภาษาที่ใช้ในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนได้เขียนบทสนทนาในลักษณะเป็นภาษาพูด ในส่วนของบทบรรยายผู้เขียนใช้ภาษาที่เรียบง่าย ที่ผู้วิจัยสนใจคือ ผู้เขียนได้เขียนภาษาไทยได้ถูกต้อง มีการพิมพ์ผิด เขียนผิด และใช้วรรณยุกต์ผิดชนิดเดียวแทบนับได้ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าผู้เขียนได้ตรวจสอบพิสูจน์อักษรอย่างดี อาจมีการตรวจก่อนหรือหลังเผยแพร่ และผู้วิจัยเห็นว่า เป็นเพราะผู้เขียนได้ตระหนักและรณรงค์การใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องด้วย มีการใช้คำนำหน้าและคำลงท้ายที่วัยรุ่นนิยมพูดกัน เช่น “อ้อ” “วะ” “วะะ” แต่การใช้สรรพนามเรียกแทนตัวไม่มีคำหยาบ ใช้ดังเช่น “นาย” “ฉัน” “แก” “เธอ” มีการใช้ Emoticon แทนอารมณ์ของตัวละครเล็กน้อย เช่น “^^”, “*-“, “=_=”, “>_<” ผู้เขียนยังมีการใช้ภาษาเฉพาะ เช่น “อุเคะ” คือ “ฝ่ายรับ”,

“เซะเมะ” คือ “ฝ่ายรุก” และยังใช้คำกำกวมในความหมายอีก เช่นคำว่า “กด” ผู้เขียนใช้คำนี้ในรูปประโยคเป็นกิริยาของบุคคลที่เป็นประธานโดยมีบุคคลเป็นกรรม

ที่สำคัญคือ มีบทสนทนาที่สื่อถึงความต้องการทางเพศ และมีบทบรรยายที่สื่อถึงกิจกรรมร่วมเพศของตัวละครในเพศเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ลักษณะของกิจกรรมร่วมเพศที่อยู่ในหน้าเว็บไซต์จะปรากฏเพียงในระดับที่เบา แต่ถ้าผู้อ่านได้เข้าไปตาม Download File ที่เป็นฉากรง NC โดยเฉพาะ กิจกรรมร่วมเพศในเพศเดียวกันที่ปรากฏในเนื้อหาที่ให้ Download พิเศษก็จะมีระดับที่หนักและรุนแรง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 13

เรื่อง [KiHae WonKyu]Sexy master คุณหนูครับ อ้ายยั่วผม~{Yaoi}

เขียนโดย 12938 Pop'Pha F

ก่อนที่ผู้วิจัยจะแสดงผลการวิจัยเรื่องพฤติกรรมวัยรุ่นของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขอกล่าวพอสังเขปในภาพรวมของลักษณะของผู้ชายในเรื่อง คือ ในนวนิยายเรื่องนี้ นอกจากผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครชายทั่วไปมีลักษณะบุคลิกที่เป็นชายแล้ว ผู้เขียนยังได้เขียนให้ตัวละครชายบางตัว (รวมตัวละครหลัก) มีลักษณะบุคลิกที่เป็นเพศหญิง อีกทั้ง บรรยากาศของเรื่องมีแต่ผู้ชายที่ชื่นชอบกันเองทั้งเรื่อง มีการแย่งผู้ชายกันเอง ผู้วิจัยได้เลือกตัวละครหลักที่โดดเด่นและผู้เขียนให้ความสำคัญมากที่สุด มาวิเคราะห์ในพฤติกรรมของตัวละครชายทั้งสองตัวที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ ซึ่งผู้วิจัยค้นพบว่าผู้เขียนได้เขียนให้พฤติกรรมของตัวละครทั้งสองตัวนั้น มีลักษณะที่สนใจในเพศเดียวกัน มีความต้องการทางเพศในเพศเดียวกัน และมีพฤติกรรมร่วมเพศในเพศเดียวกัน

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย ตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักชายของเรื่องตัวแรกที่มีชื่อว่า “คิม คิบอม” ในตอนต้นเรื่อง คิบอมเคยมีแฟนเก่าเป็นผู้หญิงอยู่แล้ว แต่เมื่อคิบอมมาทำงานเป็นคนสวนและเป็นบุคคลคุ้มกันของลี ดงแฮ คิบอมจึงทำหน้าที่ของเขาโดยการดูแลและช่วยเหลือดงแฮเป็นอย่างดี แต่ผู้เขียนก็เขียนให้ตัวละครตัวนี้มีความต้องการทางเพศในเพศเดียวกันอยู่ดี เช่น คิบอมแสดงการตอบสนองในความรักเช่นกันเมื่อดงแฮแสดงความรักเช่นการกอด การจูบ เมื่อดงแฮแสดงความรักโดยกิจกรรมร่วมเพศทั้งระดับเบาและระดับหนัก คิบอมก็ไม่ได้แสดงความขัดแย้งแต่อย่างใด ตัวละครมีความพึงพอใจเสียด้วยซ้ำ มีอยู่เหตุการณ์หนึ่ง เป็นเหตุการณ์บนโต๊ะอาหาร ดงแฮไม่ชอบกินกิมจิ แต่คิบอมจะให้รางวัลหากดงแฮกินกิมจิได้หนึ่งคำต่อหนึ่งจูบของคิบอม รวมไปถึงการบอกรักกับดงแฮด้วย ผู้วิจัยยังมองว่าผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครตัวนี้อยู่ในฐานะที่เป็นตัวรองรับการกระทำของกิจกรรมทางเพศ นอกจากนี้ ตัวละครตัวนี้ยังมีการดื่มสุราและเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์อีกด้วย

โดยสรุปแล้ว ตัวละครที่ชื่อว่าคิบอมจึงมีพฤติกรรมทางเพศในด้านลบผ่านการแสดงออก แต่ตัวละครกลับแสดงออกในเพศเดียวกัน ผู้วิจัยจึงมองว่าตัวละครตัวนี้มีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม อย่างไรก็ตาม ด้านดีของตัวละคร เช่น การดูแลและช่วยเหลือตัวละครด้วยกัน ก็เป็นพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกถึงความเป็นมิตรด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม

ตารางที่ 33 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 1 ที่ชื่อ “คิม คิบอม”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย ตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักชายอีกตัวหนึ่งมีชื่อว่า “ลี ดงแฮ” ตัวละครตัวนี้มีความสัมพันธ์เป็นคู่ของตัวละครหลักชายตัวที่ 1 ของเรื่อง ลักษณะพฤติกรรมของดงแฮจะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ สนใจในผู้ชาย มีความต้องการทางเพศและกิจกรรมทางเพศในทั้งเรื่อง โดยจะแสดงพฤติกรรมกับคู่ของตัวละครในเชิงเป็นฝ่ายรุก คือ จะเข้าหาเพื่อแสดงความต้องการทางเพศ เช่น พุดจาโลมเลีย จูบปากโดยที่คู่มือไม่รู้ตัว ใช้มือสัมผัสอวัยวะทางเพศ ถ้าเป็นพฤติกรรมที่เป็นกิจกรรมร่วมเพศ ตามเรื่องแล้วดงแฮจะเป็นฝ่ายที่รุกเข้ามาก่อน เช่น มีอยู่เหตุการณ์หนึ่งที่ดงแฮเข้ามาในห้องนอนของคิบอมที่กำลังหลับ ดงแฮก็เริ่มกิจกรรมร่วมเพศกับคิบอม ถ้าเป็นฉาก NC ที่ผู้เขียนให้ผู้อ่านตาม Download มาอ่านเพิ่ม ก็จะแสดงถึงการจับ การสัมผัสและการสอดใส่ อีกทั้งดงแฮยังจับมือถือแขน และจูบกับคิบอมในที่สาธารณะ ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ตัวละครตัวนี้มีพฤติกรรมทางเพศด้านลบกับพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมพร้อมๆ กัน

นอกจากพฤติกรรมทั้งสองแล้ว ตัวละครตัวนี้ยังมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ คือ ตัวละครมีลักษณะท่าทางเป็นผู้หญิง ได้แก่ แต่งหน้า อารมณ์อ่อนไหว (ร้องไห้) และยังมีลักษณะที่เอาแต่ใจและความเหิงหวง ตัวอย่างคือ ในเหตุการณ์ที่คิบอมมองผู้หญิง ตัวละครตัวนี้ก็แสดงความเหิงหวงออกมา บางครั้งตัวละครยังมีการพุดจาที่เสียดแทง ใช้อารมณ์และไวยวายเป็นให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ มีอยู่ฉากหนึ่งที่ตัวละครไม่พอใจผู้ชาย ตัวละครก็เข้าทำร้ายโดยใช้วิธีกัดแขน มากกว่าที่จะใช้วิธีชกต่อยตามนิสัยของผู้ชายทั่วไป ผู้วิจัยจึงสรุปอีกว่า นอกจากตัวละครมีพฤติกรรมทางเพศด้านลบและพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมแล้ว ตัวละครยังมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ และมีพฤติกรรมก้าวร้าวด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ
	พฤติกรรมก้าวร้าว

ตารางที่ 34 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ลี ดงแฮ”



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 14

เรื่อง รักฉันให้นายได้แค่คนเดียว [Fic Yaoi K-OTIC]

เขียนโดย maihugk-otic

นวนิยายเรื่อง “รักฉันให้นายได้แค่คนเดียว [Fic Yaoi K-OTIC]” เขียนโดย “maihugk-otic” เป็นนวนิยายประเภท Y (Yaoi) ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าหมวด “แฟนฟิค” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 23 ตอน ในตอนทั้งหมดนี้ มีตอนพิเศษที่ไม่เกี่ยวเนื่องกับเนื้อเรื่องด้วย และมีโฆษณาของผู้เขียนและการพูดคุยด้วย ถ้าไม่นับตอนดังกล่าว และ รวมบทนำแล้ว นวนิยายเรื่องนี้รวมแล้วมี 20 ตอน มีชื่อตอนทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 1,556 คน (สำรวจเมื่อ 8 มีนาคม 2554)

ในการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ตกแต่งเป็นการตกแต่งแบบธรรมดา แต่ในส่วนข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนได้ใส่รูปภาพที่เสมือนเป็น Poster ของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นภาพของนักร้องวัยรุ่นชาย และได้เขียนข้อความมีใจความว่า ผู้เขียนไม่ได้เป็นคนเขียนเอง มีอีกคนหนึ่งเขียน และเรื่องที่น่ามาเผยแพร่เป็นเรื่องตามจินตนาการของผู้เขียน นั่นหมายความว่า ผู้เขียนจริงๆ ไม่ได้เป็นคนเผยแพร่ลงในหน้าเว็บไซต์ แต่เจ้าของนามปากกา maihugk-otic เป็นคนนำมาเผยแพร่ นอกจากนี้ ยังมีการใส่เพลงให้เล่นในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นเพลงของกลุ่มนักร้องชาย K-OTIC ที่ผู้เขียนได้เขียนเป็นตัวละครขึ้น



ภาพที่ 29 ภาพที่ผู้เผยแพร่แทนเป็น Poster ของนวนิยายเรื่อง รักฉันให้นายได้แค่คนเดียว [Fic Yaoi K-OTIC]

สำหรับการสื่อสารกลับของผู้อ่านในหน้าเว็บไซต์นวนิยายเรื่องนี้ มีอยู่ด้วยกันสองส่วน ในส่วนแรกคือคำวิจารณ์ มีผู้อ่านเข้ามาเขียนคำวิจารณ์ด้วยกัน 1 คำวิจารณ์ ลักษณะของคำ

วิจารณ์มีใจความว่า ผู้อ่านขึ้นชอนเรื่องแต่ง (Fic) เรื่องนี้ ถ้ามกกับผู้เผยแพร่ว่าผู้เขียนเป็นพี่ชายของผู้เผยแพร่หรือไม่ และให้รีบเขียนต่อไปและนำมาเผยแพร่เร็ว ผู้วิจารณ์จะติดตามเรื่องต่อไป การสื่อสารของผู้อ่านอีกส่วนหนึ่งคือส่วนที่เป็นการแสดงความคิดเห็น มีข้อความแสดงความคิดเห็นในนวนิยายเรื่องนี้จำนวน 145 ข้อความ ข้อความโดยรวมเป็นการโพสท์ขอฉากร่วมเพศ (NC) เสียส่วนมาก โดยผู้อ่านจะทิ้งชื่อ e-mail ให้ผู้เผยแพร่ส่งฉากดังกล่าวกลับไปทาง e-mail และมีข้อความที่แสดงความคิดเห็นในเรื่องเป็นด้านบวก อย่างไรก็ตาม มีผู้อ่านได้วิจารณ์ในการแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องในช่องทางการแสดงความคิดเห็น แทนช่องทางการวิจารณ์ ผู้อ่านคนนั้นได้วิจารณ์เรื่องการจัดหน้า ในต้นเรื่อง การจัดหน้าของนวนิยายเรื่องนี้ไม่มีการวรรคตอนและเว้นบรรทัดแต่อย่างใด อีกทั้งในเรื่องขนาดของตัวอักษรที่อยู่ในเรื่องที่เล็กมาก ซึ่งผู้วิจัยเห็นเช่นนั้นจริง ผู้วิจารณ์จึงต้องการให้แก้ไขในจุดนี้ อย่างไรก็ตามผู้วิจารณ์ได้ชมเชยในเรื่องนี้ด้วย เมื่อผู้วิจัยสังเกตจากกระทู้ที่ผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ได้ว่า ผู้อ่านที่เข้ามาแสดงความคิดเห็นกันนั้นเป็นผู้อ่านที่ชื่นชอบกลุ่มนักร้องชาย K-OTIC และต้องการอ่านฉาก NC ที่มีสมาชิกของกลุ่มนักร้องชายดังกล่าวเป็นตัวละคร

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายและสังเกตจากหน้าเว็บไซต์และแล้ว จึงทราบว่า ผู้ที่ใช้ชื่อนามปากกา maihugk-otic กับผู้เขียนเป็นคนละคนกัน ผู้ที่ใช้ชื่อนามปากกา maihugk-otic มีหน้าที่เผยแพร่เนื้อเรื่องเท่านั้น ส่วนผู้เขียน ผู้ที่ใช้ชื่อนามปากกา maihugk-otic กล่าวว่าผู้เขียนแสดงตัวเป็นเพศชาย ได้เขียนเรื่องแต่งไว้ให้ผู้ที่ใช้ชื่อนามปากกา maihugk-otic มาเผยแพร่ ตัวผู้เขียนยังมีการส่งข้อความกลับไปยังผู้อ่านในหน้าตอนของนวนิยายด้วย และผู้เขียนก็ยังได้เขียนเรื่องแต่ง (Fic) ในนวนิยาย Y อีกสองเรื่อง รวมสามเรื่อง (เผยแพร่จากหน้าของผู้ที่ใช้ชื่อนามปากกาว่า maihugk-otic อย่างไรก็ตาม ตัวของ maihugk-otic ยังทำหน้าที่ในการเขียนนวนิยายด้วย แต่เขียนในประเภทนวนิยายรักหวานแหวว เมื่อผู้วิจัยสังเกตจากชื่อผู้เผยแพร่ที่ใช้ชื่อนามปากกาว่า maihugk-otic จึงสรุปได้ว่า ผู้เผยแพร่มีความชื่นชอบกลุ่มศิลปินชาย K-OTIC ด้วย

ส่วนชื่อเรื่องนั้น หากสังเกตที่ชื่อเรื่องจะมีชื่อของกลุ่มนักร้องชาย “K-OTIC” กำกับไว้ มีคำว่า Fic หมายความว่า เป็นเรื่องแต่งของกลุ่มนักร้องชายกลุ่มนี้ และมีคำว่า Yaoi ที่อยู่ในชื่อเรื่องก็เพื่อบ่งบอกว่านวนิยายเรื่องนี้เป็นนวนิยายประเภท Y แบบชายรักชาย

สำหรับเนื้อเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เขียนเนื้อเรื่องให้จับคู่รักกันระหว่างตัวละครชายด้วยกันเอง และผู้เขียนได้เขียนเนื้อเรื่องให้ตัวละครจับคู่รักกันหลายๆ คู่เป็นทั้งคู่ที่เป็น

ตัวละครหลักและคู่ที่เป็นตัวละครประกอบ ผู้วิจัยจึงขออธิบายเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคู่ของตัวละครชายที่ดำเนินในเนื้อเรื่องหลักเท่านั้น

“โทโมะ” ดูแปลกใจและเป็นหุ้นส่วนในการเปิดร้านกาแฟกับเพื่อนสนิทอย่าง “เคียว” “มาวันหนึ่ง โทโมะได้พบกับ “ป๊อปปี” ซึ่งเป็นเพื่อนกับ “เคนตะ” เพื่อนที่โทโมะอาศัยอยู่ด้วย ป๊อปปีมีความรู้สึกรักในตัวโทโมะ ทั้งที่โทโมะผลักไสไล่ส่งแต่ป๊อปปีก็ยังตามติดตลอด เมื่อโทโมะเจอป๊อปปีที่ไร่จึงยั่วโมโหและชวนทะเลาะกันตลอด แต่แล้วเพื่อนของเคนตะอีกคนชื่อ “จิงเบ” ก็ได้พาเพื่อนของเขาที่มาจากต่างประเทศชื่อ “เชื่อน” มาให้ทุกคนรู้จัก เมื่อเชื่อนได้พบกับโทโมะก็รู้สึกรักเช่นกัน แต่เมื่อรู้ว่าป๊อปปีกำลังจีบโทโมะอยู่ เชื่อนก็จะแย่งโทโมะมาจากป๊อปปีให้ได้ แต่เมื่อเชื่อนรู้ว่าโทโมะรักป๊อปปี จึงเลิกคิดในตัวโทโมะ และหันไปมีใจให้กับเคียวแทน

จุดสุดยอดของเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่เมื่อเชื่อนกับเคียวรักกันแล้ว เชื่อนรู้ว่าเคียวเป็นโรคร้ายแรงและเชื่อนก็ต้องบินกลับต่างประเทศ เมื่อทั้งเชื่อนและเคียวรู้ว่าจะต้องพรากจากกันแล้ว จึงใช้เวลาอยู่ด้วยกันให้มากที่สุด โดยมีคู่ของโทโมะกับป๊อปปี และคู่ของเคนตะกับจิงเบคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจทั้งเคียวและเชื่อน แต่เมื่อถึงวันฉลองวันเกิดของเคียว อากาศเคียวก็ทรุดหนักทันทีเพราะฝุ่นร่างกายมามากแล้ว และเคียวก็ได้จากไปอย่างรวดเร็ว สร้างความเสียใจให้กับเชื่อนและเพื่อนๆ ของเขา

ในตอนท้ายเรื่อง เชื่อนได้บินกลับต่างประเทศ ส่วนคู่ของโทโมะกับป๊อปปี และคู่ของเคนตะกับจิงเบทั้งสองคู่ก็ได้แต่งงานกันและมีลูกด้วยกัน ส่วนลูกของทั้งสองคู่ก็ได้กันอีกในท้ายเรื่อง เมื่อผู้วิจัยอ่านจบ จึงวิเคราะห์ในแก่นเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ คือ เป็นเรื่องของมิตรภาพ และความรักอันแสนเศร้าของกลุ่ม K-OTIC

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้ได้นำชื่อและลักษณะทางกายภาพจากบุคคลที่มีอยู่จริง คือ กลุ่มนักร้องชาย “K-OTIC” ของประเทศไทย มาใส่เป็นชื่อตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง โดยให้ตัวละครมีชื่อที่เป็นสมาชิกของกลุ่มนักร้องวัยรุ่นดังกล่าวทั้งหมด ได้แก่ “ป๊อปปี”, “โทโมะ”, “จิงเบ”, “เคนตะ” และ “เชื่อน” ซึ่งในบางฉาก ผู้เขียนได้ใส่ชื่อและนามสกุลจริงที่เป็นภาษาไทยของกลุ่มนักร้องกลุ่มนี้ด้วย อย่างไรก็ตาม ตัวละครอื่นๆ ที่เป็นตัวละครประกอบ ผู้เขียนก็ยังใช้ชื่อที่เป็นภาษาอื่นที่ไม่ใช่ภาษาไทย และตัวละครในเรื่องนี้ไม่ปรากฏเพศหญิงในเรื่อง มีแต่ตัวละครชายและมีตัวละครประกอบเป็นเพศชายที่เบี่ยงเบนทางเพศด้วย

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้วิธีการเล่าเรื่องของนวนิยายได้อย่างสะเปะสะปะ คือ มีการเล่าเรื่องในแบบบุคคลที่ 3 ประปนไปกับการเล่าเรื่องในแบบบุคคลที่ 1 ในมุมมองของตัวละครที่สลับกันไปมาหลายตัวละคร ซึ่งผู้เขียนใช้การเล่าเรื่องในมุมมองของตัวละครต่างๆ เช่น เมื่อตัวละครชื่อ “ป๊อปบี้” กำลังเล่าเรื่อง ผู้เขียนก็ได้เขียนสำนวนการเล่าเรื่องในมุมมองของตัวเองปะปนมาด้วย และเมื่อเปลี่ยนมุมมองการเล่าเรื่องเป็นตัวละครตัวอื่น ผู้เขียนก็ยังใช้สำนวนการเล่าเรื่องในมุมมองของตัวเองอีก ส่วนตัวละครที่ใช้เป็นมุมมองในการเล่าเรื่อง ผู้เขียนยกตัวละครขึ้นมามากมาย ได้แก่ “ป๊อปบี้”, “โทโมะ”, “จิงเบ”, “เคนตะ”, “เชื่อน” ซึ่งล้วนเป็นสมาชิกกลุ่มศิลปิน K-OTIC ทั้งนี้

ฉาก และสภาพแวดล้อมของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกของความเป็นจริง เป็นบรรยากาศที่อยู่ในประเทศไทย ซึ่งมีสภาพแวดล้อมที่สลับกันระหว่างฉากในเมืองและฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่อยู่ในเมือง เช่น ที่พักอาศัย คือห้องนอนของบรรดาตัวละคร ร้านกาแฟที่ตัวละครทำงาน โรงพยาบาล ห้างสรรพสินค้า ส่วนฉากที่เป็นธรรมชาติ ผู้เขียนได้อ้างถึงจังหวัดภูเก็ตเป็นสถานที่ในเรื่อง เป็นบ้านพักริมทะเลของตัวละคร ซึ่งมีฉากที่เป็นห้องนอนด้วย ผู้วิจัยเห็นว่า เมื่อผู้เขียนเขียนถึงฉากที่พักอาศัย ก็มักจะใช้ห้องนอนเป็นฉากดำเนินเรื่องระหว่างคู่ต่างๆ ของตัวละคร

ในส่วนของภาษาที่ใช้ในนวนิยาย ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนได้เขียนบทสนทนาในลักษณะเป็นภาษาพูดแบบที่วัยรุ่นพูดกันทั่วไป มีการใช้คำนำหน้าและคำลงท้ายที่วัยรุ่นนิยมพูดกันทั่วไป เช่น “ไอ้” “วะ” “วะ” การใช้คำสรรพนามเรียกแทนตัว นอกจากจะใช้คำธรรมดาเช่น “นาย” “ฉัน” “แก” ก็ยังมีการใช้คำหยาบในคำสรรพนามแทนตัว เป็นคำอุทานและเป็นคำด่าทอ เช่น “กู” “แม่ง” “จั่ง” มีการใช้ศัพท์เฉพาะ เช่นคำว่า “เคะ” “เมะ” และมีบทสนทนาที่สื่อถึงความต้องการทางเพศในเพศเดียวกัน ในบทบรรยายที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้น ผู้เขียนได้เขียนบทบรรยายในการกระทำและความรู้สึกที่เป็นธรรมดาและเรียบง่าย มีการเขียนบทบรรยายที่สื่อถึงกิจกรรมทางเพศในเพศเดียวกันอย่างปกปิด เพื่อไม่ให้ทางเว็บไซต์เข้ามาแบนเรื่องนี้ ทั้งนี้ ในเรื่องยังได้เขียนกำกับในฉากเพื่อให้ผู้อ่านทราบกันว่าเป็นฉาก NC หากผู้อ่านคนใดต้องการตามอ่านฉาก NC ของผู้เขียนก็ส่งที่อยู่ e-mail มายังผู้เขียน เพื่อให้ผู้เขียนส่งฉาก NC ให้ผู้อ่านได้อ่านได้

นอกจากนี้ ผู้เขียนยังมีการใช้ Emoticon แทนความรู้สึกของตัวละครทั้งในบทสนทนาและบทบรรยายด้วย เช่น “^_^”, “=_=”, “-////-” ฯลฯ อีกทั้งยังมีการใช้วรรณยุกต์ในบทสนทนาที่ผิดด้วย อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้สังเกตว่า นอกเหนือจากที่ผู้เขียนใช้วรรณยุกต์ผิดแล้ว

ผู้เขียนได้เขียนคำต่างๆ ได้ถูกต้อง หากคำผิดได้น้อย ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่าผู้เขียนได้ตรวจพิสูจน์อักษรมาแล้ว แต่มีความผิดพลาดในการใช้วรรณยุกต์ก็เท่านั้น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 14
เรื่อง รักฉันให้นายได้แค่คนเดียว [Fic Yaoi K-OTIC]
 เขียนโดย maihugk-otic

หลังจากผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จบแล้ว ผู้วิจัยค้นพบว่าผู้เขียนได้เขียนให้พฤติกรรมของตัวละครทั้งสองตัวนั้น มีลักษณะที่สนใจในเพศเดียวกัน มีความต้องการทางเพศในเพศเดียวกัน และมีพฤติกรรมร่วมเพศในเพศเดียวกัน แต่ความแตกต่างของตัวละครชายทั้งสองคือ คนหนึ่งมีลักษณะท่าทางเป็นเพศชาย ใช้กำลังแบบผู้ชายและเป็นฝ่ายกระทำ อีกคนหนึ่งมีลักษณะท่าทางและการใช้กำลังแบบผู้หญิงและเป็นฝ่ายถูกกระทำ

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย ตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักชายของเรื่องตัวแรกที่มีชื่อว่า “โทโมะ” ในเนื้อเรื่องตอนต้นนั้น โทโมะจะมีนิสัยเป็นผู้ชายแท้ ต่อต้านตัวละครชายอีกตัวหนึ่งที่เข้ามาแตะโลม ถึงขนาดขัดขืนและด่าทออย่างไม่สนใจใครด้วยซ้ำ แต่เมื่อเรื่องได้ดำเนินไปตามความต้องการของผู้เขียนที่ให้โทโมะถูกป้อปปีกระทำในพฤติกรรมทางเพศ ตัวละครจึงรับอารมณ์และเป็นฝ่ายรับการกระทำในพฤติกรรมนั้น เขาจึงเกิดความรักต่อป้อปปี นั่นหมายความว่า ตัวละครได้มีการเบี่ยงเบนทางเพศไปแล้ว ในภายหลังเมื่อป้อปปีแสดงความรักหรือเกิดกระทำในกิจกรรมทางเพศกับโทโมะ โทโมะก็ไม่ได้แสดงกิริยาขัดขืนแต่อย่างใด ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ตัวละครเกิดความต้องการทางเพศในเพศเดียวกันด้วย ตัวละครจึงมีพฤติกรรมทางเพศด้านลบและมีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม ในขณะเดียวกัน การแสดงออกในอากัปกริยาในภายหลังของตัวละคร ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครแสดงลักษณะท่าทางที่เป็นเพศหญิงมากขึ้น เช่น การใช้ความรุนแรงไม่ได้ ใช้การชกแบบผู้ชาย แต่ใช้วิธีการตบหน้าและหยิกหูแทน มีการพูดจาที่ยั่วโมโห ขวนทะเลาะ และตัวละครยังมีพฤติกรรมที่ขับรดเร็วด้วยความคึกคะนอง ตัวละครจึงมีพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ อย่างไรก็ตาม ตัวละครยังมีด้านที่ดีอยู่ คือ การดูแลและช่วยเหลือเพื่อนฝูงที่อาศัยอยู่ร่วมกัน นั่นจึงมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตรด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ

ตารางที่ 35 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 1 ที่ชื่อ “โทโมะ”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย ตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักชายอีกตัวหนึ่งมีชื่อว่า “ป๊อปปี” ตัวละครตัวนี้มีความสัมพันธ์เป็นคู่ของตัวละครหลักชายตัวที่ 1 ของเรื่อง ลักษณะพฤติกรรมของป๊อปปีจะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ สนใจในผู้ชาย มีความต้องการทางเพศและกิจกรรมทางเพศในทั้งเรื่อง โดยจะแสดงพฤติกรรมกับคู่ของตัวละครในเชิงเป็นฝ่ายรุก คือ จะเข้าหาเพื่อแสดงความต้องการทางเพศ เช่น พุดจาโลมเลีย กอด หอมแก้มและจูบโดยที่คู่ไม่รู้ตัวในเรื่องบ่อยครั้ง และยังกระทำในกิจกรรมทางเพศโดยที่คู่ของตัวละครเป็นฝ่ายไม่ยินยอม ฝ่ายที่เริ่มก่อนจะเป็นฝ่ายป๊อปปีทุกครั้งในเรื่อง อีกทั้งยังใช้อุปกรณ์ช่วยในกิจกรรมทางเพศ ได้แก่ เทปผ้า เชือกและกัญญาแจมือ และในตอนท้ายเรื่อง เมื่อโทโมะรักป๊อปปีแล้ว ป๊อปปียังเรียกโทโมะว่า “ภรรยา” จากที่ผู้วิจัยสังเกตแล้ว เหมือนกับว่าผู้เขียนเขียนให้ตัวละครมีความต้องการทางเพศในเพศเดียวกันมาก ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ตัวละครที่ชื่อป๊อปปี มีพฤติกรรมทางเพศและมีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม พฤติกรรมอย่างอื่นก็มีเช่นกัน คือ พฤติกรรมก้าวร้าว นำแปลกที่ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครสนใจในเพศเดียวกันแต่มีลักษณะออกไปกิริยาท่าทางที่เป็นชายแท้ พฤติกรรมที่ก้าวร้าวของตัวละครจึงมีลักษณะที่เป็นชายแท้ตาม เช่น พุดจาโวยวายกระโชกโฮกฮาก และใช้กำลังในรูปแบบการชกต่อย อีกทั้งยังใช้กำลังในการมีกิจกรรมทางเพศ โดยการแสดงออกในความรักอย่างรุนแรงอีกด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมก้าวร้าว

ตารางที่ 36 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ป๊อปปี”

นวนิยายเรื่องที่ 15

เรื่อง **คุณชายแสนร้ายกับนายใจเย็น (Yaoi)**

เขียนโดย mitunayon

นวนิยายเรื่อง “คุณชายแสนร้ายกับนายใจเย็น (Yaoi)” เขียนโดย “mitunayon” เป็นนวนิยายประเภท Y (Yaoi) ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “รักหวานแหวว” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 43 ตอน (รวมบทส่งท้าย) มีชื่อตอนด้วยทั้งหมด สำหรับผู้เข้าชมนวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 24,407 คน (สำรวจเมื่อ 13 มีนาคม 2554)

การตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ เป็นการตกแต่งแบบธรรมดา ผู้เขียนมีการตกแต่งหน้าเว็บไซต์เพียงเล็กน้อย คือ มีการอธิบายเนื้อเรื่องเล็กน้อยพอสังเขป และได้ใส่รูปภาพกราฟฟิคขนาดเล็กที่มีชื่อของตัวละครหลักและชื่อเรื่อง แต่หลังจากจากที่ผู้วิจัยได้อ่านเรื่องจนจบก็พบว่าผู้เขียนให้ความสำคัญในเรื่องของนวนิยายมากกว่าเรื่องของการประดับตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของเรื่องให้สวยงาม

ในส่วนของ การสื่อสารย้อนกลับที่ผู้เขียนได้รับจากผู้อ่าน มีอยู่สองส่วนด้วยกัน ส่วนแรกคือ ข้อความของผู้อ่านที่เป็นคำวิจารณ์ มีผู้เขียนได้วิจารณ์ในนวนิยายเรื่องนี้สองคนด้วยกัน ผู้วิจารณ์ทั้งสองได้แสดงความชื่นชมผู้เขียน คนแรกแสดงตัวเป็นผู้ชาย ได้วิจารณ์นวนิยายในหลายเรื่อง ได้แก่ ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจ มีการใช้ภาษาที่ดีมาก ในตอนหนึ่งเขียนได้ยาว แนวคิดของเรื่องถือว่ามีความน่าสนใจดี ผู้วิจารณ์ที่แสดงตัวเป็นผู้ชายยังกล่าวถึงมีความชอบในนวนิยายเรื่องนี้ ส่วนผู้วิจารณ์อีกคนหนึ่งแสดงตัวเป็นผู้หญิง ได้วิจารณ์ในเรื่องต่างๆ ได้แก่ การแต่งเรื่องเข้าขั้นดีมาก ผู้วิจารณ์ชื่นชอบภาษาที่ผู้เขียนบรรยาย เนื้อเรื่องไม่ได้ดำเนินเรื่องเร็วหรือซ้ำเกินไป ผู้วิจัยสังเกตที่ผู้วิจารณ์ได้วิจารณ์ในเรื่องหนึ่ง คือ การใช้รูปภาพแทนตัวละคร ผู้วิจารณ์ชื่นชอบที่ผู้เขียนไม่มีการแทนภาพตัวละคร ผู้วิจารณ์ได้บอกเหตุผลเพราะถ้าไม่มีรูปภาพแทนตัวละครมันจะไม่มีอาการจำกัดความคิดเกี่ยวกับบุคลิกของตัวละคร

และส่วนที่เป็น การสื่อสารกลับของผู้อ่านที่เป็นการแสดงความคิดเห็นผ่านการตั้งกระทู้ของผู้อ่านนั้น มีผู้อ่านเข้ามาตั้งกระทู้ในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายรวมทั้งผู้เขียนด้วย เป็นจำนวน 872 ความคิดเห็น ผู้อ่านเป็นกลุ่มที่อ่านนวนิยายประเภท Y ชาย เรื่องที่ผู้อ่านได้เข้ามาแสดงความคิดเห็นในทิศทางเดียวกันเป็นส่วนใหญ่ คือ ผู้อ่านได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องว่าชอบหรือไม่ชอบ แสดงความชื่นชม และให้กำลังใจในการเขียนเรื่องต่อไป

ที่ผู้วิจัยพบในความคิดเห็นเป็นพิเศษ เช่น ผู้อ่านส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่าผู้อ่านมีความรู้สึก ร่วมต่อนวนิยายเรื่องนี้มากจนร้องไห้ ผู้อ่านแสดงความคิดเห็นว่าได้แง่คิดจากการอ่านนวนิยาย เรื่องนี้ เมื่อผู้อ่านได้อ่านจบแล้วรู้สึกมีความสุข ผู้อ่านรู้สึกขอบคุณผู้เขียน สิ่งที่ผู้อ่านได้แสดงความคิดเห็นเพียงเล็กน้อย เป็นคนสองคนไป เช่น ผู้อ่านได้ทำวงติงการเขียนคำผิด มีผู้อ่านบางคน ต้องการอ่านจาก NC และมีผู้อ่านขอให้ส่งฉากดังกล่าวผ่านทางช่องทาง e-mail มาบ้าง อย่างไรก็ตาม ผู้อ่านส่วนใหญ่แทบไม่ได้ขอให้ผู้เขียนเขียนฉาก NC หรือขอให้ส่งผ่านทางช่องทาง e-mail เพราะผู้วิจัยเห็นว่า ผู้เขียนได้เขียนฉาก NC เผยแพร่ในเรื่องแล้ว จึงไม่มีการเรียกร้องให้เขียนฉาก ดังกล่าวมากนัก ส่วนลักษณะการเขียนฉาก NC ของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขอก้าวในส่วนของการ ใช้ภาษาในการเขียนต่อไป

นอกจากนี้ ผู้เขียนยังมีการส่ง ข้อความเพื่อสื่อสารกลับไปยังผู้อ่านผ่านช่องทางใน เนื้อเรื่องเป็นหลัก กล่าวคือ ก่อนเปิดตอนหรือเมื่อปิดตอนแล้ว ผู้เขียนมีการสนทนากับผู้อ่าน ผู้เขียนได้ใช้คำว่า Yaoi กำกับไว้หลังชื่อเรื่อง แต่ชื่อเรื่องก็ยังแสดงให้เห็นถึงความเป็นนวนิยายชาย รักชาย และในพื้นที่ของการเผยแพร่เนื้อเรื่อง ผู้เขียนได้ใส่ภาพประกอบในบางตอน และได้ใส่วลี บทกวีหรือคำคมที่เกี่ยวกับความรัก ของนักประพันธ์ที่มีชื่อเสียงก่อนเปิดตอนของนวนิยาย เช่น วิคตอร์ อูโก, คาลิล ยิบราน, โกวเล็ด แม้แต่นักประพันธ์ไทย คือ วรพจน์ พันธุ์พงศ์ เมื่อผู้วิจัยสังเกต จากลักษณะที่กล่าวมา กับคำสนทนาที่เป็นข้อความของผู้เขียน และการใช้ภาษาและทำนองการ เขียนที่สละสลวย จึงวิเคราะห์ได้ว่า ผู้เขียนแสดงตนเป็นเพศหญิง มีประสบการณ์ในการอ่าน และ มีการเขียนนวนิยายเรื่องอื่นอีกสองเรื่องที่เป็นนวนิยายรักไม่ใช่ประเภท Y

ในส่วนของเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยขออธิบายโครงเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้พอสังเขป ใน เริ่มเรื่อง “ภิม” เด็กนักเรียนชายชั้น ม. ปลายผู้มีฐานะร่ำรวย มีความสามารถในการเล่นดนตรีสูง เล่นเครื่องดนตรีเป็นหลายเครื่อง ถนัดสุดคือเปียโน ได้รางวัลในการประกวดมาแล้วมากมาย แต่ นิสัยมีความตรงกันข้ามกับความสามารถของเขา คือ เลือกร้องนักร้อง ก้าวร้าว ซี้โมโห เขาแต่ใจ ได้พบกับ “ฟิน” นักเรียนชายอีกคนที่มีนิสัยใจเย็น นิ่งและเรียบเฉย ดำรงตำแหน่งประธานนักเรียนที่ต้อง รับผิดชอบในหน้าที่มากมาย เรื่องเกิดขึ้นเมื่อ “ภูรดา” พี่สาวของภิมจ้างให้ฟินมาสอนพิเศษเพื่อให้ ภิมเข้ามหาวิทยาลัยให้ได้ ฟินได้แสดงออกในความรักต่อภิมจนถูกภิมต่อต้าน แต่เมื่อได้อยู่ใกล้ชิด กัน ฟินก็แสดงออกในความรักต่อภิมตลอดโดยที่ฟินได้อดทนต่อความตื้อรั้นของภิม จึงจำให้ภิม เริ่มมีใจให้ฟิน ฟินช่วยเหลือภิมหลายๆ อย่างและให้ความสำคัญในความสามารถทางดนตรีของ ภิมด้วย ทำให้ภิมยอมรับว่ารักผู้ชายอย่างฟินในที่สุด ฟินและภิมต้องคอยปิดบังเรื่องของทั้งสองคน กับคนรอบข้าง แต่ก็มีคนที่รู้เรื่องของเขา เช่นพ่อของฟิน เมื่อพ่อของฟินรู้เข้าจึงต้องรับปากว่าจะ

เลิกพฤติกรรมนี้แต่ก็โกหกพ่อในเรื่องที่ยังคบกับกิมอยู่ดี เรื่องราวของเด็กผู้ชายทั้งสองคนดำเนินมาจนกระทั่งทั้งสองสอบได้มหาวิทยาลัยเดียวกัน จึงมีเรื่องราวพิสดารเส้นทางของฟินและกิม

ปมความขัดแย้งของเรื่องนี้ ไม่ได้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในที่เดียว แต่เป็นปัญหาที่ฟินกับกิมได้สร้างไว้ค้างคาในเรื่องอยู่แล้ว นั่นคือเรื่องที่ฟินและกิมคบกัน ฟินและกิมได้เก็บเรื่องนี้ไว้เป็นความลับไม่ให้ใครรู้ จนบางครั้งเพื่อนๆ ของเขาก็จับได้แต่ก็ยอมรับกันได้ อีกทั้งเรื่องการค้าเนินชีวิตที่แตกต่างของแต่ละคน ฟินเป็นคนที่อยู่ในระเบียบวินัยที่ดีมาตลอด ส่วนกิมเป็นคนที่ไม่สนใจอยู่จะทำอะไรไปแล้วคนอื่นจะว่าอย่างไร

จนกระทั่งจุดสุดยอดของเรื่อง เกิดขึ้นเมื่อในช่วงเรียนมหาวิทยาลัย กิมทนไม่ได้แล้วที่จะทนเก็บความลับในความสัมพันธ์ของเขาและฟินต่อไปได้ กิมจึงพยายามปลิดตัวออกห่างฟินเพื่อที่ใช้ชีวิตตามความต้องการของเขาเอง ส่วนฟินก็ตั้งใจเรียนวิชาสัตวแพทย์ แต่ก็ยังโหยหาที่จะรักกิมอยู่ เมื่อทั้งสองเรียนจบก็ไม่ได้พบกันอีกเลยจนกระทั่งเป็นผู้ใหญ่ ฟินกลับบ้านไปดูแลฟาร์มของพ่อ ส่วนกิมเป็นนักเปียโนที่มีชื่อเสียง เมื่อผู้ใหญ่ของทั้งสองฝ่ายทราบเรื่องราวในอดีต ก็พูดคุยและยอมรับในเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้น จุดคลายปมของเรื่องจึงอยู่ตรงนี้ คือ พ่อของกิมยอมรับว่ากิมรักฟิน แล้วจึงจัดการพูดแกมบังคับให้แม่ที่ไม่ยอมรับที่กิมไปรักผู้ชายอย่างฟินปล่อยให้กิมไปใช้ชีวิตตามทางของกิมเสียที และยังพาฟินไปพบกับกิม ส่วนทางบ้านฟิน เมื่อแม่ฟินเพิ่งได้รู้เรื่องจากความปิดบังของพ่อมานาน แม่ก็ไปพูดคุยกับพ่อจนพ่อเข้าใจ ทั้งสองจึงได้พบกันและยังคิดถึงความรักที่เคยให้กันอยู่ จึงได้กลับมาคบกันในตอนจบ

เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายเรื่องนี้จบแล้ว ก็พบแก่นเรื่องที่มีความชัดเจนมาก คือ ผู้เขียนได้พูดถึงเรื่องราวของผู้ชายที่ต่างมีเส้นทางเป็นของตัวเอง เส้นทางที่เขาทั้งสองได้ตัดสินใจเลือกเดินไปเอง ไม่มีใครสามารถบังคับเขาได้แม้ว่าจะต้องอยู่ในกรอบอย่างไรก็ตาม แต่ถึงแม้จะได้เลือกเดินไปแล้วเส้นทางที่เดินก็มาเจอกัน

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ จากที่ผู้วิจัยได้อ่านจนจบก็พบว่า ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครมีลักษณะที่เป็นคนไทย ถึงแม้ว่าตัวละครวัยรุ่นจะมีชื่อเล่นเป็นภาษาต่างประเทศ แต่ผู้เขียนได้เขียนชื่อจริงและนามสกุลให้อ้างอิงถึงตัวละครด้วย และตัวละครประกอบที่เป็นผู้ใหญ่หลายๆ ตัวละครก็มีการใช้ชื่อที่เป็นภาษาไทย ประกอบกับฉากที่ปรากฏในเรื่องอยู่ในประเทศไทยอยู่แล้ว ผู้วิจัยจึงสรุปว่า ลักษณะตัวละครมีความเป็นคนไทย

มุมมองการนำเสนอนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้วิธีเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 เป็น มุมมองของผู้เขียนตลอดทั้งเรื่อง โดยการเล่าเรื่องในมุมมองของผู้เขียนนั้น นอกจากจะมีบท สนทนาตามปกติแล้ว ผู้เขียนยังมีการใช้บทบรรยายแสดงความคิดของตัวละครแทรกอยู่ในการเล่า เรื่องด้วย

ฉาก และบรรยากาศ และสถานที่ที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อม ที่อยู่ในโลกของความเป็นจริง เป็นฉากที่อยู่ในประเทศไทย ผู้เขียนได้อ้างถึงจังหวัดของประเทศไทย ที่มีอยู่จริงบ้าง ส่วนบรรยากาศของเรื่อง ผู้เขียนให้ความสำคัญในบรรยากาศโดยมีสภาพแวดล้อม ที่เป็นทั้งอยู่ใจกลางเมือง สภาพแวดล้อมที่เป็นชนบท และสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ ตามลำดับ ซึ่งสภาพแวดล้อมในเมืองเป็นบรรยากาศในการดำเนินเรื่องในช่วงวัยรุ่น คือ ตัวละคร จะใช้ชีวิตอยู่ในโรงเรียน ที่พักอาศัยแบบอาคารสูง คฤหาสน์ มหาวิทยาลัย โรงพยาบาล ฉากที่เป็น สภาพแวดล้อมที่เป็นชนบท เช่น ฟาร์มโคนมและไร่ของตัวละครที่จังหวัดนครราชสีมา ตัวละคร ตอนเป็นวัยรุ่นได้ใช้ชีวิตที่ต่างกล่าวบ้าง แต่โดยรวมฉากจะมีในช่วงที่ตัวละครอยู่ในวัยผู้ใหญ่เสีย มากกว่า และมีสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติอีก เช่น ฉากที่ตัวละครช่วงวัยรุ่นไปเที่ยวที่บ้านพัก ชายทะเล เป็นต้น

ภาษาและทำนองแต่งที่ใช้ในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่า ภาษาที่ผู้เขียนได้เขียน ขึ้นมีความสวยงาม ทั้งบทสนทนาและบทบรรยาย โดยบทสนทนาที่ผู้เขียนได้เขียนตามเรื่อง ผู้เขียนใช้ภาษานวนิยายถึงภาษาพูดเป็นทำนองแต่ง คือ ตัวละครยังมีการพูดในลักษณะการ สนทนาของวัยรุ่นทั่วไปอยู่บ้าง สลับกับการพูดจาของตัวละครที่มีจังหวะการสนทนาที่ดี เป็น ภาษานวนิยายที่สวยงาม มีการใช้สรรพนามแทนตัวตามความเหมาะสมของเรื่อง เช่น “เธอ”, “ฉัน”, “แก”, “ผม”, “นาย”, “มัน” ไม่มีการใช้สรรพนามแทนตัวหรือการพูดจาที่หยาบคาย ส่วนบท บรรยายของเรื่องนั้น ผู้เขียนได้มีการเขียนบทบรรยายของเรื่องเป็นภาษานวนิยายที่สละสลวย มี จังหวะจะโคนในการบรรยายเรื่อง แต่ในเรื่องทางเพศ ซึ่งมีฉากที่ตัวละครมีกิจกรรมทางเพศในเพศ เดียวกัน ผู้เขียนได้เขียนให้สื่อถึงตัวละครมีความต้องการทางเพศ และเขียนให้สื่อถึงกิจกรรมทาง เพศทั้งในระดับเบาไปจนถึงหนัก โดยใช้บทบรรยายที่สละสลวยและนุ่มนวล จนผู้วิจัยมองว่า ฉาก ที่มีการใช้ภาษาที่สละสลวยในกิจกรรมทางเพศมีความกลมกลืนกับเนื้อเรื่อง จนแทบมองไม่ออกว่า กำลังบรรยายสื่อถึงเรื่องอะไรหากไม่อ่านให้ละเอียดถี่ถ้วน อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนยังมีความ ผิดพลาดในการพิมพ์เล็กน้อย เช่น มีเขียนคำผิดอยู่บ้าง มีการพิมพ์คำคลาดเคลื่อน แต่ผู้วิจัยก็ สังเกตว่าเกือบทั้งเรื่อง ผู้เขียนได้ใช้คำที่ถูกต้อง แสดงว่ามีการพิมพ์ที่ละเอียด หรือไม่ก็มีการตรวจ พิสูจน์อักษรก่อนหรือหลังเผยแพร่แล้ว

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 15

เรื่อง คุณชายแสนร้ายกับนายใจเย็น (Yaoi)

เขียนโดย mitunayon

ในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เขียนให้ดำเนินเรื่องให้มีกาลเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป นั่นหมายถึงผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครมีช่วงชีวิตในการเจริญเติบโต จากช่วงวัยรุ่นไปสู่วัยผู้ใหญ่ ด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงขอวิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครในช่วงที่เรียนหนังสืออยู่ในระดับชั้นมัธยมปลายและในช่วงที่เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยเท่านั้น อีกเรื่องที่ผู้วิจัยได้ค้นพบ คือ นอกจากผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครหลักชายทั้งสองคนได้มีความสัมพันธ์ฉันคนรักกันแล้ว ผู้เขียนยังได้เขียนให้ตัวละครประกอบที่เป็นเพศหญิงด้วยกัน ได้มีความสัมพันธ์ฉันคนรักกันอีกด้วย

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย ตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักชายของเรื่องที่มีชื่อว่า "ฟิน (อชิตะ ก้องกิตติคุณ)" มีพฤติกรรมในด้านลบและด้านบวกที่มีความสมดุลกัน ซึ่งหากเอ่ยถึงในด้านลบก่อน ตัวละครตัวนี้มีความต้องการทางเพศในเพศเดียวกันถึงขั้นมาก เนื่องจากในเนื้อเรื่อง ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครได้แสดงออกในความต้องการในเพศเดียวกัน และแสดงพฤติกรรมในกิจกรรมทางเพศในเพศเดียวกันในลักษณะที่ต้องการปลดปล่อย กล่าวคือ เมื่อพบกับกิมคูของเขาก็ต้องการแสดงความรักเช่น กอด จูบ จูบได้เพื่อความพึงใจทั้งในที่ส่วนตัวและที่รโหฐาน เช่น โรงเรียน หรือที่แจ้งอื่นๆ (จนพอจับได้) พฤติกรรมลักษณะนี้พบได้บ่อยมากในช่วงที่ตัวละครเป็นวัยรุ่น นอกจากนี้ยังมีเพศสัมพันธ์ในเพศเดียวกันด้วย ทั้งในที่ส่วนตัวและที่รโหฐานตามที่กล่าว และมีช่วงหนึ่งที่ตัวละครก็มีการแสดงออกในทางเพศกับตัวละครประกอบหญิง เนื่องจากขาดความสัมพันธ์กับตัวละครหลักชาย จึงแสดงออกด้วยการปลดปล่อยทางเพศกับเพศหญิง เช่น กอด จูบ และจูบได้ เมื่อตัวละครยอมรับว่ามีความสัมพันธ์ทางเพศกับเพศเดียวกัน ตัวละครจึงมีพฤติกรรมที่โกหกและปิดบังความจริงกับพ่อ แม่ และคนรอบข้างในเรื่องที่เขามีความสัมพันธ์กับตัวละครหลักเพศชาย ดังนั้น ในพฤติกรรมด้านลบ ตัวละครจึงมีพฤติกรรมทางเพศด้านลบ และพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมในเวลาเดียวกันอย่างมาก และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความไม่ซื่อสัตย์ ยังมีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมที่พบอีกอย่างหนึ่งคือ ตัวละครมีการดื่มสุราในเรื่องด้วย ส่วนในพฤติกรรมด้านบวก ตัวละครตัวนี้มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงานที่ได้รับมอบหมาย คือ ตัวละครเป็นประธานนักเรียน ดำเนินการด้านกิจกรรมให้สำเร็จลุล่วงอย่างดีในทุกครั้ง และทำงานพิเศษ ตัวละครมีความสามารถในการพูดทำให้ผู้ใหญ่เชื่อถือ และยังมีเหตุผลในเรื่องต่างๆ เป็นคนที่ใจเย็นและมีการตัดสินใจที่

แน่วแน่และมีเหตุผล ตัวละครตัวนี้จึงมีพฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ อีกทั้งยังมีพฤติกรรมในการตั้งใจศึกษาเล่าเรียน เพราะตัวละครมีความขยันในการเรียน จนสอบเข้ามหาวิทยาลัยได้ และขยันเรียนเพื่อให้ได้คะแนนการเรียนที่ดีด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์

ตารางที่ 37 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 1 ที่ชื่อ "ฟิน"

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักชาย ตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักชายของเรื่องที่มีชื่อว่า "กิม (กิม พิริยะ)" ผู้วิจัยพบว่าตัวละครมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวมากกว่าพฤติกรรมทางเพศและพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม เพราะในต้นเรื่อง ตัวละคร แสดงความโมโหร้าย เลือดร้อน และโวยวายกระโชกโฮกฮาก ไม่ได้ตั้งใจทำลายเครื่องดนตรี และตัวละครตัวนี้ยังเป็นชายแท้ ไม่มีรสนิยมที่ชอบเพศเดียวกัน เมื่อตัวละครหลักชายตัวที่ 1 แสดงความรักในเพศเดียวกันจึงมีการขัดแย้งอย่างรุนแรง เช่น ชกหน้าทุกครั้งและชกหลายครั้งจนตัวละครชายอีกตัวบาดเจ็บ และยังใช้การพูดจายั่วโมโหเพื่อแสดงการต่อต้าน แต่ผู้เขียนก็เขียนให้ตัวละครมีความต้องการทางเพศในเพศเดียวกันตามเรื่อง ตัวละครตัวนี้จึงมีพฤติกรรมทางเพศด้านลบในลักษณะเป็นฝ่ายรับ คือ ไม่ได้เป็นฝ่ายเริ่มก่อนและรับการกระทำในกิจกรรมทางเพศของตัวละครชายอีกตัว ตัวละครจึงเริ่มมีพฤติกรรมทางเพศและพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมในเวลาเดียวกัน ในพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมของตัวละครยังมีอีก เช่น โดดเรียน ฉีกจดหมายเชิญผู้ปกครอง ต่อว่าอาจารย์ และพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ คือ พูดจายั่วโมโหเอาแต่ใจ อยากได้อะไรก็ต้องได้ ไม่สนใจว่าคนอื่นจะมองการกระทำของตนอย่างไร และเป็นคนใจร้อน อารมณ์แปรปรวนในเรื่องต่างๆ ที่ได้ยิน จึงมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์ด้วย ส่วนในพฤติกรรมด้านบวกของตัวละคร ผู้วิจัยพบว่าตัวละครมีความสามารถในการเล่นดนตรี ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครสามารถเล่นดนตรีสากลได้เกือบทุกชนิด แม้ว่าตัวละครจะไม่มี ความตั้งใจในการเรียนหนังสือ แต่ตัวละครก็สอบเข้ามหาวิทยาลัยโดยใช้ความสามารถทางดนตรี เข้าเรียนได้ ตัวละครมีความพยายามในการเล่นดนตรี และยังสามารถเขียนเพลงได้ด้วย ตัวละครตัวนี้จึงมีพฤติกรรมที่ตั้งใจศึกษาในความสามารถของตนเองด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมตั้งใจศึกษา	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมก้าวร้าว
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ

ตารางที่ 38 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักชายตัวที่ 2 ที่ชื่อ “กิม”



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นวนิยายเรื่องที่ 16

เรื่อง fic SNSD yuri มัดใจยศศาสโนวี

เขียนโดย คุณชายจอมรั้ว

นวนิยายเรื่อง “fic SNSD yuri มัดใจยศศาสโนวี” เขียนโดย “คุณชายจอมรั้ว” เป็นนวนิยายประเภท Y (Yuri) ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “แฟนฟิค” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 38 ตอน การแบ่งตอนของผู้เขียนได้แบ่งตอนอย่างสะเปะสะปะ คือ ผู้เขียนได้เพิ่มตอนของนวนิยายและได้ขึ้นการส่งข่าวสารกับกลุ่มผู้อ่านด้วย การลำดับตอนของเว็บไซต์ Dek-D จึงไม่ต่อเนื่องกัน ถ้าตัดในส่วนการสื่อสารระหว่างตอนของผู้เขียนกับผู้อ่าน ตอนจริงๆ ของนวนิยายเรื่องนี้จะเหลือ 34 ตอน (รวมบทนำและตอนที่ไม่ได้ใส่เลขที่ตอนของผู้เขียนเอง 1 ตอน) บางตอนผู้เขียนก็ไม่ได้ใส่ชื่อตอน ทั้งที่ใส่มาตลอดเรื่อง สำหรับผู้เข้าชม นวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 3,930 คน (สำรวจเมื่อ 3 มีนาคม 2554)

สำหรับการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ตกแต่งเป็นการตกแต่งแบบธรรมดา แต่ในส่วนข้อมูลของเรื่องมีการใส่รายละเอียดและของตกแต่งไว้ ได้แก่ แบบสำรวจ (Poll) ในหัวข้อ “คุณชอบให้เราแต่งนิยายที่มีตัวละครแบบไหน” จากผู้โหวต 273 คนพบว่า โครงเรื่องที่ผู้อ่านอยากให้แต่งสามอันดับแรก ได้แก่ “เจ้าชู้ – ซื่อป้อ” ร้อยละ 21 “ตามจีบ – ไม่สนใจ พอเขาจากไปก็รู้ใจตัวเอง” ร้อยละ 19 และ “เพื่อนรักเพื่อน” ร้อยละ 12 ต่อมาคือ รูปภาพของตัวละคร ผู้เขียนใช้รูปภาพของกลุ่มนักร้องหญิง “โซนยอชิตแด” (SNSD หรือ Girls' Generation) จากประเทศเกาหลีใต้ มาแทนภาพของตัวละครหลักตัวต่างๆ และอธิบายรายละเอียดของตัวละครในเรื่อง โดยใช้ชื่อของสมาชิกในกลุ่มนักร้องหญิงนั้นๆ แทนชื่อของตัวละคร นอกจากนี้ ยังมีการประดับตกแต่งด้วยลูกเล่นบนเว็บไซต์แบบอื่นๆ เช่น ภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหวเพื่อเชิญชวนให้ผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็น มีสติกเกอร์ในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย และมีส่วนที่เป็น Gift แทนการมอบของขวัญของเพื่อนผู้เขียนอีกด้วย

ในส่วนของการสื่อสารย้อนกลับของผู้อ่านนั้น ผู้วิจัยพบว่า มีการส่งข่าวสารในส่วนเนื้อหาของเรื่องจากผู้เขียนไปยังผู้อ่านด้วยว่า หากผู้อ่านคนใดต้องการอ่านฉากที่มีการร่วมเพศ (เรียกว่าฉาก NC) ของตัวละคร ผู้เขียนขอให้ส่งที่อยู่ e-mail เพื่อให้ผู้เขียนได้ส่งเนื้อหาที่เป็นฉากที่มีการร่วมเพศกลับไปยังผู้อ่าน ในส่วนของการแสดงความคิดเห็นผ่านกระทู้ นั้น มีจำนวน 249 ความคิดเห็น ผู้อ่านโดยรวมเป็นกลุ่มที่ชื่นชอบกลุ่มนักร้องหญิง “โซนยอชิตแด” ข้อความที่แสดงความคิดเห็นนั้นเต็มไปด้วยการลงข้อมูลที่อยู่ที่ e-mail ของผู้อ่านเพื่อขอให้ผู้เขียนส่งฉาก NC มาให้

อ่านโดยมีผู้อ่านขอกันมากมาย นอกจากนี้ ผู้เขียนยังแสดงความคิดเห็นในเหตุการณ์ของเนื้อเรื่อง มีการท้วงติงการใช้ภาษาวิบัติของผู้เขียน และผู้เขียนก็ยังได้ส่ง Feedback แก่ผู้อ่านอีกทอดหนึ่ง เพื่อบอกว่า ได้ส่งจาก NC ผ่านทาง e-mail แล้ว

นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้เขียนนวนิยาย Y (Yuri) อีกสองเรื่อง เป็นเรื่องแต่งที่เป็น ลักษณะ “แฟนฟิค” ของกลุ่มศิลปินหญิง “โซนยอซิดแด” ทั้งสิ้น เมื่อผู้วิจัยได้อ่านในข้อความบน กระดาษ และได้สำรวจในบล็อก My.ID ก็พบว่า ผู้เขียนเป็นเพศหญิง แต่มีลักษณะเบี่ยงเบนทางเพศ ไปทางเพศชาย (หรือเรียกว่า ทอมบอย) ใช้คำลงท้ายตัวเองว่า “ครับ” ชื่นชอบกลุ่มศิลปินหญิง “โซนยอซิดแด” เพราะในบล็อก My.ID มีการตกแต่งเป็นภาพของกลุ่มศิลปินหญิงดังกล่าว และ ผู้เขียนยังได้บอกในส่วนที่เป็นเนื้อเรื่องว่า ผู้เขียนไม่ได้เรียนหนังสือ จึงมาแต่งนวนิยายลงเว็บไซต์ ให้อ่านกัน อีกทั้งผู้เขียนยังมีการตั้งเงื่อนไขในการเขียนนวนิยาย เช่น ถ้าไม่มีผู้อ่านเข้ามาแสดง ความคิดเห็น ผู้เขียนก็จะเลิกเขียน หรือไม่ก็ต้องให้ผู้อ่านเข้ามาให้กำลังใจ ถ้าเข้ามาแสดงความคิดเห็นน้อยก็จะคิดบทออกมาน้อย ถ้าเข้ามาแสดงความคิดเห็นกันมากก็คิดบทออกมาได้มาก และผู้เขียนพยายามสื่อสารว่าจะเขียนตามจำนวนการแสดงความคิดเห็นด้วย ถ้าความคิดเห็นน้อย ก็จะไม่เขียน เป็นต้น

สำหรับชื่อเรื่องที่ปรากฏ หากสังเกตที่ชื่อเรื่องจะมีชื่อของกลุ่มศิลปินหญิง “โซนยอซิดแด” ที่มีอักษรย่อว่า SNSD กำกับไว้ มีคำว่า Fic หมายความว่า เป็นเรื่องแต่งของกลุ่มศิลปินหญิง นี้ ส่วนคำว่า Yuri ที่อยู่ชื่อเรื่องก็เพื่อบ่งบอกว่นวนิยายเรื่องนี้เป็นนวนิยายประเภท Y แบบหญิงรักหญิง

ในส่วนของเนื้อเรื่อง ผู้เขียนได้เขียนเนื้อเรื่องให้ตัวละครหญิงจับคู่ในเพศเดียวกัน มากหลายคู่ จึงมีเนื้อเรื่องของแต่ละคู่แตกต่างกันไป ผู้เขียนจึงขออธิบายเนื้อเรื่องที่มีความสำคัญ กับตัวละครของเรื่องพอสังเขป โดยมีเรื่องราวดังนี้ “เจสสิก้า” ได้คบเป็นแฟนกับ “ยูริ” แต่เจสสิก้าก็ยังไปคบกับผู้หญิงคนอื่นๆ ฝ่ายยูริเองก็เอาแต่เก็บอารมณ์เงียบไว้ไม่บอกใคร จนความขัดแย้งของเรื่องก็เกิดขึ้น เมื่อ “แทยอน” เพื่อนของยูริ กลับมาจากต่างประเทศ ยูริจึงตกลงกับแทยอนว่าขอ แกล้งทำเป็นแฟน เพื่อให้เจสสิก้าได้รับบทเรียนในความเจ้าชู้ของเธอบ้าง แต่เจสสิก้ากลับหึงหวงยูริ ที่ไปสนิทกับแทยอน โดยที่เจสสิก้าไม่รู้ว่าเธอทั้งสองเป็นเพื่อนกันอยู่แล้ว ขณะเดียวกัน ทางฝ่ายแทยอนก็มี “ทึฟฟานี” เพื่อนของเจสสิก้าเข้ามาจีบเธอ

จุดสุดยอดของเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่แทยอนกับทิฟฟานีถูกศัตรูของพ่อแทยอนจับตัวไปเป็นตัวประกัน เพื่อให้พ่อของแทยอนล้มเลิกกิจการค้าอาวุธ เจสสิก้ากับยูริจึงไปช่วยคูหญิงดังกล่าว แต่เมื่อช่วยได้สำเร็จ ยูริกลับถูกลักพาตัวไปแทน ทางฝ่ายแทยอนที่ได้รับการช่วยเหลือแล้วก็ประสบความสำเร็จเข้าโรงพยาบาล

จุดคลายปมของเรื่องในตอนท้าย เจสสิก้าได้เข้าใจในความสัมพันธ์ของยูริกับแทยอนว่าเป็นเพื่อนกัน และยูริก็ได้รับการช่วยเหลือและปล่อยตัวจากเพื่อนของเธอที่อยู่ฝ่ายศัตรูของพ่อแทยอน ทั้งคู่ของเจสสิก้ากับยูริ และคู่ของทิฟฟานีกับแทยอนก็ได้รักกันอย่างมีความสุข เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จนจบ ก็พบว่า นวนิยายเรื่องนี้ไม่มีแก่นเรื่องอะไรที่บ่งบอกไว้ในเนื้อเรื่องเลย เพราะผู้เขียนได้เขียนเนื้อเรื่องมีแต่การจับคู่ผู้หญิงกับผู้ชายให้รักกัน ในขณะเดียวกันผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครประกอบที่เป็นเพศชายด้วยกัน มีความรักต่อกันด้วย

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้ได้นำชื่อและลักษณะทางกายภาพจากบุคคลที่มีอยู่จริง คือ กลุ่มนักร้องหญิง “โซนยอซิดแด” (SNSD หรือ Girls' Generation) จากประเทศเกาหลีใต้ มาใส่เป็นชื่อตัวละคร ลักษณะของตัวละครจึงเป็นภาพของนักร้องหญิงจากประเทศเกาหลีใต้กลุ่มดังกล่าวเป็นตัวละครตัวต่างๆ ของนวนิยายเรื่องนี้ นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้นำชื่อของศิลปินชายของประเทศเกาหลีใต้ที่มีอยู่จริงมาใส่เป็นชื่อตัวละครประกอบด้วย



ภาพที่ 30 กลุ่มนักร้องหญิง “โซนยอซิดแด” (SNSD หรือ Girls' Generation) ที่ผู้เขียนนำมาเป็นตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 ผ่านมุมมองของผู้เขียนทั้งเรื่อง แต่ในตอนต่างๆ ของเรื่อง ผู้เขียนได้เล่าเหตุการณ์ของคูหญิงคู่ต่างๆ หลายๆ คู่สลับกันไปมา ทำให้เนื้อเรื่องดูสลับและสับสนในเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง

ฉาก และสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นฉากที่อยู่ในบรรยากาศที่เป็นสภาพแวดล้อมอยู่กลางเมือง และเป็น

บรรยากาศที่อยู่ในประเทศเกาหลี สถานที่ต่างๆ ที่ผู้เขียนได้ใส่ไว้เป็นฉาก เช่น ห้องพักรักษา เป็นห้องในลักษณะอยู่บนคอนโดมีเนียมพักรักษา โดยเฉพาะห้องนอน ผู้เขียนมักเขียนให้ตัวละครไปอยู่ในห้องนอนเสมอ และยังเขียนบรรยากาศให้เป็นเวลากลางคืนเป็นส่วนใหญ่ ผู้เขียนยังได้เพิ่มสถานที่ต่างๆ นอกจากนี้ด้วย เช่น บรรยากาศในมหาวิทยาลัย สถานที่ทำงานในลักษณะสำนักงาน ภัตตาคาร โรงพยาบาล เป็นต้น

ภาษาที่ใช้ในนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่า ผู้เขียนใช้บทสนทนาเป็นภาษาพูด เป็นทำนองเสียส่วนใหญ่ ผู้เขียนยังเขียนภาษาไทยแบบเป็นภาษาวิบัติ มีการใช้คำนำหน้าและคำลงท้ายที่วัยรุ่นนิยมพูดกัน คือ “ไอ้” “วะ” “วะ” มีการเขียนคำผิดมาก การสะกดวรรณยุกต์ในคำต่างๆ ผิดมาก มีการพิมพ์ที่ผิดพลาดไปโดนปุ่มอักษรใกล้เคียง ในเรื่องคำผิด ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าผู้เขียนได้กล่าวในเรื่องว่าได้เข้ามาแก้คำผิดแล้ว แต่ การเขียนคำผิดดังกล่าวก็ยังไม่มีการแก้ไข แสดงว่าผู้เขียนไม่มีการตรวจทานที่ดี หรือไม่มีความรู้ในการใช้ภาษาไทย มีการใช้ Emoticon แทนอารมณ์ของตัวละครเล็กน้อย เช่น “>.<” “OoO” ที่สำคัญคือ มีบทสนทนาที่สื่อถึงความต้องการทางเพศ และมีบทบรรยายที่สื่อถึงกิจกรรมร่วมเพศของตัวละครในเพศเดียวกันอย่างโจ่งครึ้ม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 16

เรื่อง fic SNSD yuri มัดใจยัยคาสโนวี

เขียนโดย คุณชายจอมรั้ว

เนื่องจากนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครหญิงจับคู่กันเป็นตัวละครหลัก และตัวละครหญิงต่างๆ ก็มีบทบาทในการดำเนินเรื่องทั้งสิ้น ผู้วิจัยจึงเลือกคู่ของตัวละครหญิงที่มีความโดดเด่นและผู้เขียนให้ความสำคัญมากที่สุด ตามการเปรียบเทียบพฤติกรรมของตัวละครกับชื่อเรื่อง และการลำดับการแนะนำตัวละคร มาวิเคราะห์ในพฤติกรรมของตัวละครหญิงทั้งสองตัวที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ ซึ่งผู้วิจัยค้นพบว่าพฤติกรรมของตัวละครทั้งสองตัวนั้น มีลักษณะที่สนใจในเพศเดียวกัน มีความต้องการทางเพศในเพศเดียวกัน และมีพฤติกรรมร่วมเพศในเพศเดียวกัน

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง ตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักหญิงของเรื่องตัวแรกที่มีชื่อว่า “เจสสิก้า” มีพฤติกรรมที่สนใจในเพศเดียวกัน คือ ในเนื้อเรื่องตัวละครได้เป็นแฟนกับตัวละครหลักหญิงอีกตัวที่ชื่อ “ยูริ” อยู่แล้ว แต่ก็ยังมีความสนใจที่จะจีบผู้หญิงคนอื่นๆ และยังคงคบผู้หญิงอื่นนอกจากคู่ของตัวเอง ตัวละครมีการแต่งกายที่แสดงสรีระของผู้หญิง เช่น ใส่ชุดนอนบางจนเห็นชุดชั้นใน ใช้การสนทนาและแสดงกิริยาท่าทางที่ยั่วยวนอารมณ์ทางเพศกับคู่ของตัวละครที่มีเพศเดียวกัน จนนำไปสู่การร่วมเพศกันแบบหญิงต่อหญิง โดยมีการจูบและการสัมผัสแสดงอารมณ์ ตัวละครยังมีการพูดกับคู่หญิงของเธอแทนการใช้คำว่า “สามี – ภรรยา” โดยแทนตัวเองเป็น “ภรรยา” ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า พฤติกรรมของตัวละครตัวนี้มีลักษณะที่มีพฤติกรรมทางเพศด้านลบ และการแสดงออกกับเพศเดียวกันบ่งบอกถึงการแสดงออกที่ผิดปกติทางเพศและสังคมวัฒนธรรม จึงมีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมรวมอยู่ด้วย อย่างไรก็ตาม ตัวละครตัวนี้ยังมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติ คือ ตัวละครมีอารมณ์ที่เย็นชาเมื่อเธอคิดว่าเธอจะไปจีบหรือคบเป็นแฟนกับคนอื่นก็คนก็ได้ แต่แสดงความหึงหวงต่อคู่หญิงของเธอเมื่อรู้ว่าคู่หญิงคบเป็นแฟนกับคนอื่น และยังแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวจากความหึงหวง เช่น การพูดจากระแทกกระทั้นและการสาदनํ้าโกโก้ใส่เพื่อนของคู่หญิง เพื่อแสดงความหึงหวง เป็นต้น

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
	พฤติกรรมก้าวร้าว

ตารางที่ 39 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 ที่ชื่อ “เจสสิกา”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง ตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักหญิงอีกตัวหนึ่งมีชื่อว่า “ยูริ” ที่ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ เพราะตัวละครตัวนี้มีความสัมพันธ์กับตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 โดยมีลักษณะที่เป็นผู้หญิงที่คู่กันในเรื่อง ตัวละครตัวนี้ไม่มีลักษณะพฤติกรรมอะไรที่โดดเด่น นอกจากพฤติกรรมที่เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 นั่นคือกิจกรรมทางเพศ ตัวละครมีการแต่งกายที่แสดงสรีระของผู้หญิง ใช้การสนทนาที่ยั่ววนให้เกิดอารมณ์ทางเพศ ในกิจกรรมทางเพศที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครตัวนี้มีลักษณะเป็นฝ่ายรับการกระทำของกลุ่มหญิงเสียมากกว่า แต่ก็ไม่ได้มีการขัดขืนแต่อย่างใดและยังแสดงความพอใจด้วยซ้ำ ตัวละครยังมีการพูดกับผู้หญิงของเธอแทนการใช้คำว่า “สามี – ภรรยา” เช่นกัน โดยแทนตัวเองเป็น “สามี” ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ตัวละครตัวนี้ยังมีความต้องการทางเพศในเพศเดียวกันเหมือนกัน ตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 เป็นพฤติกรรมทางเพศด้านลบที่มีลักษณะที่ร่วมเพศกับเพศเดียวกัน จึงเป็นการแสดงออกที่ผิดปกติทางเพศและสังคมวัฒนธรรม นั่นเป็นพฤติกรรมที่มีความต่อต้านสังคมอยู่ด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม

ตารางที่ 40 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ยูริ”

นวนิยายเรื่องที่ 17

เรื่อง รักวุ่น ๆ ป่วนหัวใจ[FIC YURI Wonder Girls]

เขียนโดย misoto

นวนิยายเรื่อง “รักวุ่น ๆ ป่วนหัวใจ[FIC YURI Wonder Girls]” เขียนโดย “misoto” เป็นนวนิยายประเภท Y (Yuri) ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “ซึ่งกินใจ” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 17 ตอน แต่ละตอนไม่มีชื่อตอน สำหรับผู้เข้าชม นวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 1,412 คน (สำรวจเมื่อ 16 มีนาคม 2554)

ในส่วนของชื่อเรื่องนั้น ความจริงแล้ว ผู้เขียนเขียนวรรณยุกต์ตกไปคำหนึ่งคือคำว่า “ป่วน” ในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ ชื่อของนวนิยายจึงขึ้นชื่อเรื่องว่า “รักวุ่น ๆ ป่วนหัวใจ [FIC YURI Wonder Girls]” ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เขียนชื่อเรื่องใหม่เพื่อความเหมาะสมในการวิจัยและการใช้ภาษาไทย

สำหรับการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ตกแต่งเป็นการตกแต่งแบบธรรมดา แต่ในส่วนข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนได้ใส่รูปภาพของกลุ่มนักร้องหญิง “Wonder Girls” แทนภาพของตัวละครที่อยู่ในเรื่อง และใส่คำโปรยของเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านติดตามในเรื่องเพียงเล็กน้อย และผู้เขียนยังได้บอกกับผู้อ่านอีกว่า นวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เผยแพร่ในครั้งเดียว 17 ตอนจบ เพื่อให้ผู้อ่านได้อ่านได้ในทีเดียว ไม่ต้องติดตามเรื่องที่น่ามาเผยแพร่หลายๆ ครั้ง ในส่วนของ การสื่อสารย้อนกลับของผู้อ่านนั้น ผู้เขียนได้รับข้อความจากผู้อ่านในแบบการแสดงความคิดเห็นบนกระทู้ เพียง 4 ความคิดเห็นเท่านั้น มีสองคนที่แสดงตัวเป็นแฟนคลับของกลุ่มนักร้องหญิง “Wonder Girls” และมีหนึ่งกระทู้ที่บอกว่าเห็นด้วยที่เผยแพร่ทีเดียว 17 ตอน อีกสามกระทู้กล่าวว่าผู้อ่านจะเข้ามาอ่านภายหลัง

หากสังเกตจากชื่อเรื่องก็จะพบว่า ผู้เขียนได้ใส่คำว่า “FIC” ลงในชื่อเรื่องแสดงให้เห็นว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องแต่งแบบผู้เขียนชื่นชอบกลุ่มนักร้องหญิงจากเกาหลีใต้ “Wonder Girls” เมื่อผู้วิจัยสังเกตจากหน้าเว็บไซต์แล้ว ไม่ปรากฏว่าผู้เขียนแสดงตนเป็นผู้เขียนเพศอะไร แต่เมื่อสังเกตจากเรื่องอื่นๆ ที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้นจำนวน 19 เรื่อง (รวมเรื่องนี้ด้วย) พบว่า ผู้เขียนได้เขียนนวนิยายประเภท Y แบบ Yuri (หญิง) ทั้งหมด 18 เรื่อง เป็นเรื่องแต่ง (Fic) ที่เป็นเรื่องของกลุ่มนักร้องหญิงดังกล่าวทั้งหมด ยกเว้นเรื่องหนึ่งที่ให้เหตุผลเพื่อเลือกศิลปินหญิงเกาหลีใต้ที่ผู้อ่านชื่นชอบตัวละคร

หลักที่จะนำไปแต่งเป็นนวนิยายเรื่องใหม่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปว่า ผู้เขียนนวนิยายแบบเรื่องแต่งของศิลปิน มีความชื่นชอบในกลุ่มนักร้องหญิง “Wonder Girls”

สำหรับโครงเรื่องของนวนิยาย ผู้วิจัยขออธิบายโครงเรื่องพอสังเขป ดังนี้ มีกลุ่มนักเรียนแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจากประเทศเกาหลีใต้เข้ามาศึกษาและแลกเปลี่ยนความรู้ในประเทศไทย ในนั้นมี “ซอนเย” และ “โซฮี” เข้ามาพร้อมด้วย เมื่อทั้งสองได้พบกัน จึงทราบว่าทั้งสองต้องเรียนในสถานศึกษาแห่งเดียวกันและยังต้องพักในห้องพักเดียวกันของหอพักด้วย เมื่อทั้งสองได้พูดคุยกันจึงต่างมีความสนใจกันและกัน แต่ปมความขัดแย้งของเรื่องเริ่มเกิดขึ้นเมื่อ “ซอนมี” นักเรียนแลกเปลี่ยนจากเกาหลีเช่นกันและเธอได้มาพักที่นี่ก่อนแล้ว เมื่อได้พบกับโซฮีจึงเกิดรู้สึกสนใจเช่นกัน เนื้อเรื่องจึงดำเนินไปเป็นความวุ่นวายในการแย่งกันจีบโซฮีของซอนเยและซอนมี

จนเรื่องเข้าสู่จุดสุดยอดของเรื่อง เมื่อซอนมีกลั่นแกล้งซอนเยให้โซฮีเข้าใจผิด โดยนำข้อความที่พิมพ์ผ่านคอมพิวเตอร์มาทิ้งไว้ที่โต๊ะของโซฮี แล้วพาเพื่อนที่ซอนเยสนิทอย่าง “อายูมิ” มาคุยด้วย โซฮีจึงเปลี่ยนใจไปคบกับซอนมีแทน แต่เมื่อคบกับซอนมีเป็นแฟน โซฮีก็ยังคงคิดถึงและรู้สึกผิดกับซอนเย เมื่อได้พบกับซอนเยและอายูมิ อายูมิจึงอธิบายและได้รู้ความจริงว่าซอนมีกลั่นแกล้งให้ซอนเยและโซฮีเข้าใจผิดกัน ทั้งซอนเยและโซฮีจึงกลับมาคบเป็นแฟนเหมือนเดิม แต่โซฮีก็โกรธซอนมีมากจนไม่พูดคุยด้วยเลยตลอดที่มาอยู่ที่ประเทศไทย

เมื่อเข้าสู่จุดคลายปัญหาท้ายเรื่อง ซอนมีรู้สึกผิดจึงเข้ามาขอโทษและขอให้โซฮีคบกับเธอแบบเพื่อนเหมือนเดิม โซฮีไม่ตั้งใจอะไรจึงให้อภัย ทั้ง ซอนเย โซฮี และซอนมี ก็ถ่าลากันและกัน และเดินทางกลับประเทศของตัวเอง เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ในแก่นเรื่อง แต่เมื่อพิจารณาในเนื้อเรื่องแล้ว ผู้วิจัยไม่พบแก่นเรื่องที่บ่งบอกในนวนิยายเรื่องนี้เลย เพราะเนื้อเรื่องเป็นเรื่องของนักเรียนหญิงที่เดินทางมาเรียนที่ต่างแดนแล้วก็คบกับเพื่อนเพศเดียวกันเป็นแฟนก็เท่านั้น ไม่มีเหตุการณ์ไหนของนวนิยายที่บ่งบอกถึงแก่นเรื่องเลย

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนนวนิยายเรื่องนี้ได้นำชื่อและลักษณะทางกายภาพจากบุคคลที่มีอยู่จริง คือ กลุ่มนักร้องหญิง “Wonder Girls” จากประเทศเกาหลีใต้ มาใส่เป็นชื่อตัวละคร ลักษณะของตัวละครจึงเป็นภาพของนักร้องหญิงจากประเทศเกาหลีใต้กลุ่มดังกล่าวเป็นตัวละครตัวต่างๆ ของนวนิยายเรื่องนี้ นอกจากตัวละครที่ผู้เขียนแทนกลุ่มนักร้องหญิงแล้ว ยังได้อ้างถึงตัวละครที่ใช้ชื่อจากนักร้องหญิงในกลุ่มอื่นอย่าง “แทยอง” (SNSD) และเพิ่มตัว

ละครที่มีลักษณะเป็นชาวต่างชาติ โดยใช้ชื่อเป็นภาษาในประเทศแถบเอเชีย เช่น “อายุมิ” จึงวิเคราะห์ได้ว่า ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้มีแต่ชาวเกาหลีเป็นหลัก



ภาพที่ 31 กลุ่มนักร้องหญิง “Wonder Girls” ที่ผู้เขียนนำมาเป็นตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 ผ่านมุมมองของผู้เขียนทั้งเรื่อง มีการบรรยายความคิดของตัวละครผ่านมุมมองของผู้เขียน และเมื่อผู้เขียนเล่าเรื่อง ยังมีการแสดงความคิดเห็นในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครของผู้เขียนอีกด้วย

ฉาก และสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นฉากที่อยู่ในบรรยากาศที่เป็นสภาพแวดล้อมอยู่กลางเมือง และเป็นบรรยากาศที่อยู่ในประเทศไทย สถานที่ต่างๆ ที่ผู้เขียนได้ใส่ไว้เป็นฉาก เช่น โรงเรียนมัธยม หอพักนักเรียน ห้างสรรพสินค้า และสนามบิน สภาพแวดล้อมต่างๆ จึงมีลักษณะที่เป็นเมืองไทยเป็นหลัก

ภาษาและทำนองแต่งของนวนิยายเรื่องนี้ ในส่วนของบทสนทนา ผู้เขียนใช้ภาษาพูดทั้งเรื่อง เป็นภาษาที่วัยรุ่นใช้พูดกันทั่วไป มีการใช้บทสนทนาในลักษณะสองแง่สองงาม มีการใช้ภาษาที่วัยรุ่นนิยมพิมพ์คุยกันในอินเทอร์เน็ตแบบผิดเพี้ยนไปจากคำเดิม เช่น คำว่า “แล้วกัน” เขียนเป็น “ละกัน”, “กำลัง” เป็น “กะลั่ง”, “ตัวเอง” เป็น “ตะเอง”, “จริง” เป็น “เจรง” ฯลฯ ในส่วนของบทบรรยาย ผู้เขียนใช้ภาษาบรรยายที่ง่ายๆ เป็นหลัก อ่านแล้วเข้าใจทันที แต่มีการเขียนบางส่วนที่ทำให้ผู้วิจัยอ่านแล้วสับสน คือ ผู้เขียนเขียนบรรยายการกระทำโดยไม่บอกชื่อตัวละครที่กำลังกระทำสิ่งนั้น และเขียนใช้ฉายาของนักร้องที่เข้าใจเฉพาะกลุ่มผู้ชื่นชอบกลุ่มนักร้องหญิงข้างต้น เช่น “เปา” “มิน” “ตี๋ม” “คนหน้ากลม” ฯลฯ ในการเขียนบรรยายเนื้อหาในทางเพศ ผู้วิจัยพบว่าผู้เขียนไม่ได้เขียนบรรยายเนื้อหาในกิจกรรมทางเพศในระดับหนักหรือหือหวาอย่างใด พบเพียงแต่การแสดงความรักโดยการกอด การหอมแก้ม และการจูบ มีแต่การบรรยายกิจกรรมทางเพศที่แปลก เช่น การจูบแล้วปล่อยน้ำหวานในปากให้คู่จูบเพียงเท่านั้น

นอกจากนี้ ผู้เขียนยังมีการใช้ Emoticon ในการสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครทั้งบทสนทนาและบทบรรยาย เช่น “^__^”, “O...O”, “^/////^”, “=////=”, “><”, “O, O” ฯลฯ และมีการเขียนผิดพลาดที่มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเขียนคำผิด การพิมพ์ผิด การพิมพ์เคลื่อน การพิมพ์ตก และมีการใช้วรรณยุกต์ที่ผิดอีกด้วย เมื่อผู้วิจัยสังเกตจากการที่ผู้เขียนเผยแพร่เนื้อหา 17 ตอนในครั้งเดียว ทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ผู้เขียนไม่มีความรู้ทางภาษา และไม่มีการตรวจพิสูจน์อักษรก่อนการเผยแพร่ เมื่อเผยแพร่เรียบร้อยแล้วก็ไม่มีการเข้ามาตรวจสอบในส่วนของนวนิยายของผู้เขียนเองด้วย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 17

เรื่อง รักวุ่น ๆ ป่วนหัวใจ [FIC YURI Wonder Girls]

เขียนโดย misoto

เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายเรื่องนี้จนจบ ผู้วิจัยพบว่าตัวละครหลักหญิงที่ผู้เขียนจับคู่ให้เป็นคู่รักกัน มีความคล้ายคลึงในพฤติกรรม คือ มีพฤติกรรมความสนใจในเพศเดียวกัน แต่ตัวละครทั้งสองตัวยังมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไป นั่นคือตัวละครหนึ่งมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว อีกตัวหนึ่งมีพฤติกรรมที่เกเรตลปตะแลง

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง ตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักหญิงของเรื่องตัวแรกที่มีชื่อว่า “ไซฮิ” มีพฤติกรรมที่สนใจในเพศเดียวกัน กล่าวคือ ตัวละครได้รู้สึกชอบในตัวละครหลักหญิงอีกตัวหนึ่ง คือ “ซอนเย” ไซฮิมีความต้องการอยากให้ซอนเยมาเป็นแฟนของเธอ จึงแสดงกิริยาท่าทางโดยการยั่ววนทางเพศให้ตัวละครหลักหญิงอีกตัวหนึ่งสนใจ ตัวละครมีการแสดงออกในพฤติกรรมที่ต้องการทางเพศ เช่น เอามือจิ้มแก้มซอนเยด้วยความน่าเอ็นดู โอบไหล่ กอดตัวละครดังกล่าวเมื่อซ้อนท้ายจักรยานอย่างตั้งใจ หยอกด้วยการกัดหูเบาๆ มีการแสดงออกถึงกิจกรรมทางเพศที่แปลกประหลาด คือ ตัวละครตีมน้ำหวานแล้วจุกกับตัวละครอีกตัวหนึ่ง แล้วปล่อยน้ำหวานที่อมอยู่ในปากใส่ปากอีกคนหนึ่งที่กำลังจุกอยู่ บางครั้งตัวละครก็มีความสนใจในตัวละครหญิงที่เป็นตัวประกอบ และยั่วทางเพศตัวละครนั้นด้วย เช่น ยื่นคอให้ตัวละครตัวอื่นหอม ตัวละครหลักหญิงตัวนี้จึงมีพฤติกรรมทางเพศด้านลบที่ขัดแย้งกับสังคมวัฒนธรรม นั่นเป็นพฤติกรรมที่มีความต่อต้านสังคมอยู่ด้วย อีกทั้งยังมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวในตัวละครบ้าง เมื่อเวลาที่ตัวละครเกิดอารมณ์หนึ่งหวง เช่น พุดจาตะคอกไว้วาย กระแทกกระทั้นสิ่งของ และยังมีการทำร้ายร่างกายคือการตบหน้าอีกด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมก้าวร้าว

ตารางที่ 41 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 ที่ชื่อ “ไซฮิ”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง ตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักหญิงอีกตัวหนึ่งมีชื่อว่า “ซอนเย” ที่ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ตัวละครตัวนี้ เพราะตัวละครตัวนี้มีความสัมพันธ์กับตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 โดยมีลักษณะที่เป็นผู้หญิงที่คู่กันในเรื่อง ตัวละครตัวนี้ไม่มีลักษณะพฤติกรรมอะไรที่โดดเด่น นอกจากพฤติกรรมที่เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 นั่นคือพฤติกรรมทางเพศในเพศเดียวกัน แต่เป็นพฤติกรรมทางเพศที่ไม่ได้อยู่ในระดับที่หนักหนาแต่อย่างใด ตัวละครมีการแสดงความรักแค่การกอด การหอมแก้ม การจูบเท่านั้น แต่บางครั้ง ตัวละครก็ทำไปโดยไม่บอกกล่าวให้รับรู้ เช่น ตัวละครหอมแก้มหรือจูบคู่ของเธออย่างไม่บอกกล่าวให้ทราบหรือทำให้รู้ตัว นอกจากนี้ ตัวละครตัวนี้ยังมีพฤติกรรมเกเรตลปะตลวง คือ มีการกลั่นแกล้งกับคู่แข่งของตัวละครที่เข้ามาจับตัวละครหลักตัวที่ 1 เช่นการให้ตัวละครประกอบถือข้าวของในขณะที่ซื้อสินค้าในห้างสรรพสินค้า แต่ตัวละครต้องถือมากจนหนัก และยังพูดล้อเลียนให้ใช้ปากคาบอีก จนทำให้ตัวละครนั้นแสดงความน้อยเนื้อต่ำใจอย่างเห็นได้ชัดอีกด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมเกเรตลปะตลวง

ตารางที่ 42 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 2 ที่ชื่อ “ซอนเย”

นวนิยายเรื่องที่ 18

เรื่อง หยิ่งนัก...รักชะเลย (Yuri)

เขียนโดย ++ฝุ่นละออง++

นวนิยายเรื่อง “หยิ่งนัก...รักชะเลย (Yuri)” เขียนโดย “++ฝุ่นละออง++” เป็นนวนิยายประเภท Y (Yuri) ผู้เขียนจัดนวนิยายเรื่องนี้เข้าเป็นหมวด “ซึ่งกินใจ” ของเว็บไซต์ Dek-D มีทั้งหมด 37 ตอน แต่ละตอนมีชื่อตอนเป็นชื่อเรื่องและกำกับเลขที่ตอนไว้เท่านั้นและเขียนคำว่า “จบ” กำกับไว้ในตอนสุดท้าย สำหรับผู้เข้าชม นวนิยายเรื่องนี้ มีทั้งหมด 21,573 คน (สำรวจเมื่อ 19 มีนาคม 2554)

การตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนได้ตกแต่งเป็นการตกแต่งแบบธรรมดา ในส่วนข้อมูลของเรื่อง ผู้เขียนไม่ได้ใส่เนื้อหาที่เกี่ยวกับนวนิยายเรื่องนี้แต่อย่างใด ผู้เขียนใส่แต่คำทักทายแก่ผู้อ่าน และใส่ Link เชื่อมต่อเพื่อไปยังหน้าที่ผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านโหวตให้ในเรื่องที่ผู้อ่านต้องการให้ตีพิมพ์ ซึ่ง Link ในหน้าโหวตนั้น ซึ่งผู้วิจัยไม่พบเนื้อหาอะไรแล้ว พบแต่เพียงข้อความว่า “ไม่พบเรื่องที่คุณค้นหา”

ส่วนที่แสดงการส่งข้อความกลับของผู้อ่านนั้น มีอยู่ด้วยกันสองแบบคือ ทั้งคำวิจารณ์และการแสดงความคิดเห็นเป็นกระทู้ของหน้าเว็บไซต์ ส่วนที่เป็นคำวิจารณ์ ผู้วิจัยพบว่ามีผู้อ่านเข้ามาวิจารณ์ในนวนิยายเรื่องนี้ทั้งหมด 9 ข้อความ โดยทุกข้อความที่ผู้อ่านเขียนขึ้นเป็นข้อความสั้นๆ และไม่ได้เขียนในเชิงวิจารณ์ แต่เขียนในเชิงแสดงความคิดเห็นในความชื่นชอบเนื้อเรื่อง ชื่นชอบตัวละคร และแสดงความขอบคุณผู้เขียนที่เขียนนวนิยายให้อ่านเสียมากกว่า และส่วนที่เป็นข้อความของผู้อ่านที่เป็นการแสดงความคิดเห็นโดยการตั้งกระทู้หน้าเว็บไซต์นวนิยายนั้น ผู้วิจัยพบว่ามีผู้อ่านเข้ามาแสดงความคิดเห็นในนวนิยายทั้งหมด 521 ข้อความ มีผู้อ่านทั้งที่แสดงตัวเป็นเพศหญิงเป็นส่วนใหญ่และมีเพศชายบ้าง ส่วนใหญ่แล้ว ผู้อ่านจะเข้ามาตั้งกระทู้เพื่อแสดงความคิดเห็นในเหตุการณ์ของเรื่อง และแสดงความชื่นชอบในเนื้อเรื่อง แสดงความชื่นชอบในตัวละคร มีบ้างที่ให้กำลังใจ แสดงความชื่นชมและแสดงความขอบคุณผู้เขียน และมีการเร่งเร้าให้เผยแพร่ตอนต่อไป

ผู้วิจัยยังได้สังเกตว่าผู้เขียนก็มีการสื่อสารไปยังผู้อ่านเช่นกัน แต่ไม่ได้ผ่านส่วนที่เป็นการตั้งกระทู้ในหน้าเว็บไซต์นวนิยาย ผู้เขียนจะสื่อสารไปยังผู้อ่านผ่านพื้นที่ในการเผยแพร่เนื้อเรื่องในตอนต่างๆ ของนวนิยาย โดยใช้คำลงท้ายว่า “คะ” ตลอดในการสื่อสาร ผู้วิจัยยังพบว่า

ผู้เขียนมีงานเขียนนวนิยายจากส่วนที่แสดงผลงานอื่นๆ อีก เมื่อรวมเรื่องนี้แล้วเป็นจำนวน 9 ผลงาน โดยทุกผลงานเป็นงานเขียนประเภท Y หญิง (Yuri) และผลงานของผู้เขียนยังมีการรวมเล่มตีพิมพ์ในสำนักพิมพ์ที่รับเนื้อหาเกี่ยวกับความรักในเพศหญิงด้วยกัน ซึ่งนวนิยาย Y ของผู้เขียนได้รับการตีพิมพ์หลายเล่มด้วยกัน ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์สรุปว่า ผู้เขียนนวนิยายประเภท Y หญิงเรื่องนี้แสดงตัวเป็นเพศหญิง มีประสบการณ์ในการเขียนนวนิยายประเภทนี้โดยเฉพาะ

ในส่วนของเนื้อเรื่องของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้วิจัยขอสรุปเนื้อเรื่องย่อพอสังเขป ดังนี้ “กรวิกา” หรือ “นุ่น” นักศึกษาหญิงมีตำแหน่งเป็นดาวมหาวิทยาลัย ทางบ้านมีฐานะร่ำรวย มีอาชีพเป็นนางแบบด้วย จึงมีรูปร่างและหน้าตาสวยคม แต่มีนิสัยที่แตกต่างจากหน้าตาของเธอ คือเป็นคนเย่อหยิ่งยะโส ทำวางท่า พุดจาตุคลดคนอื่น ใครที่เข้ามาจับจึงต้องผิดหวังไปตามๆ กัน แม้แต่ “ธิดิ” ชายหนุ่มที่หมายปองดอกฟ้า เขาขอธิดิให้ “วรินทร์” หรือ “ดิวิ” รุ่นน้องทอมบอยหน้าใสช่วยนำดอกไม้ไปมอบให้ในวันเกิด แนนอนที่นุ่นไม่รับของจากธิดิ ดิวิจึงเดือดเนื้อร้อนตัวแทนตั้งแต่นั้นเมื่อดิวิและนุ่นได้เจอกันเมื่อไรมันต้องแสดงความรังเกียจและพุดจาตุคลดใส่กัน จากนั้นเพื่อนของธิดิได้เตรียมการให้คนของเพื่อนธิดิไปแกล้งทำเป็นรังแกนุ่น แต่ดิวิก็เข้ามาช่วยทั้งที่ไม่รู้เรื่องอะไร เมื่อนุ่นรู้ว่าทั้งหมดเป็นแผนก็เลยโมโหดิวิมาก ฝ่ายดิวิที่ไม่รู้เรื่องกึ่งในตัวนุ่นจนกระทั่งนุ่นกำลังจะถูกข่มขืนจริงๆ ธิดิจึงไปช่วยทันเวลา แล้วพานุ่นมาพักที่บ้านดิวิชั่วคราว โดยมีดิวิ ธิดิ และ “อนุช” หรือ “หญิง” น้องสาวของธิดิคอยดูแลทั้งสามคน ความสัมพันธ์ของดิวิกับนุ่นจึงเริ่มขึ้นตรงนี้

แต่ก่อนที่ดิวิจะได้พบนุ่น ดิวิได้มีความสัมพันธ์กับหญิงมาตั้งแต่เรียนมัธยมแล้ว ฝ่ายดิวิรู้สึกรักหญิงแบบคนรักและเข้าใจเองว่าหญิงก็รักดิวิ แต่หญิงยังสงวนท่าทีไม่แน่ใจในความสัมพันธ์อยู่ตลอด และหญิงก็มีผู้ชายที่กำลังคบกันอยู่โดยที่ดิวิไม่รู้ เมื่อหญิงคบกับผู้ชายคนอื่นก็ตีตัวออกห่างดิวิ ทำให้ดิวิไม่สบายใจ เมื่อดิวิไปถามหญิงต่อหน้าแฟนหนุ่มและชกแฟนหนุ่มของหญิง หญิงทำท่าว่าจะเลือกแฟนจึงตบหน้าดิวิ จากนั้นดิวิก็ถูกนุ่นพาไปเที่ยวทะเล เมื่อกลับมาจากทะเลความสัมพันธ์ของทั้งดิวิและนุ่นก็กำลังจะเป็นแฟนกัน แต่หญิงมีที่ท่ากลับมารักดิวิ ปัญหาของนวนิยายเรื่องนี้จึงอยู่ที่ “อนุช” หรือ “หญิง” คนเดียวที่มีใจโลเลว่าจะเลือกดิวิหรือจะเลือกแฟนหนุ่ม เพราะหญิงจึงที่ทำให้ดิวิและนุ่นมีปัญหากันตลอด

ผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้ก็สังเกตว่า ไม่มีเหตุการณ์ไหนของเรื่องที่จะเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง เพราะผู้เขียนเขียนเนื้อเรื่องให้หญิงมาจ้อดิวิที่เลือกนุ่นไปแล้ว แต่ดิวิก็ไม่กล้าบอกรักกับนุ่นตรงๆ ทำให้นุ่นน้อยใจและหยิ่งทะนงไม่เป็นฝ่ายจ้อเอง จึงทำให้เหตุการณ์นี้ยืดเยื้อบาน

ปลาย แม้แต่ฉากที่ดิ๋วถูกยิงจนเข้าโรงพยาบาล ดิ๋วก็มีอาการดีขึ้น แต่ก็เกิดปัญหาของเรื่องข้างต้น อยู่ดี สาเหตุทั้งหมดเป็นเพราะนุ่นไม่เคยเชื่อมั่นในสิ่งที่ดิ๋วทำ เพราะดิ๋วอายุที่จะพูด และดิ๋วยังมี ปัญหาเกี่ยวกับหญิงด้วย จนกระทั่งถึงจุดคลายปมของเรื่อง ดิ๋วตัดสินใจบอกหญิงว่าเธอมีความสัมพันธ์ แค่เพื่อน เพราะดิ๋วรักนุ่น หญิงจึงตั้งใจเรื่องดิ๋วและปล่อยดิ๋วไปจนนุ่น จนถึงวันเกิดนุ่นในสอง สัปดาห์ต่อมา ดิ๋วเพิ่งปรากฏตัวต่อหน้านุ่นแล้วขอโทษในสิ่งที่ทำลงไป และบอกรักนุ่นได้ในที่สุด

เมื่อผู้วิจัยอ่านนวนิยายเรื่องนี้จบ แล้ววิเคราะห์ในแก่นเรื่อง ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าไม่ พบแก่นเรื่องในนวนิยายเรื่องนี้ ที่กล่าวเช่นนี้เพราะผู้วิจัยมองว่าผู้เขียนเขียนเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวที่ ตัวละครหญิงด้วยกันมีความรักต่อกัน อีกทั้งเขียนให้มีการคลายปมปัญหาของตัวละครได้ง่าย ไม่มี เหตุการณ์ไหนของเรื่องที่กล่าวถึงแก่นเรื่องด้วย นวนิยายเรื่องนี้จึงเป็นเรื่องความรักของเพศหญิง ด้วยกันที่ไม่มีแก่นเรื่องแต่อย่างใด

ลักษณะตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้ เมื่อผู้วิจัยสังเกตจากชื่อของตัวละครแล้ว ก็ พบว่า ผู้เขียนเขียนให้ตัวละครมีลักษณะที่เป็นไทย คือมีชื่อจริงที่เป็นไทย เช่น “วรินทร์”, “กรวิกา”, “อนุช”, “ธิดิ”, “บรรเจิด”, “บงกช” และตัวละครก็มีชื่อเล่นที่ตัวละครเรียกกันทุกตัวด้วย เช่น “ดิ๋ว”, “นุ่น”, “หญิง”, “ติ”, “บัว” ฯลฯ ตัวละครที่สำคัญในเรื่องเป็นตัวละครที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย เป็นนักศึกษาและกำลังศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ผู้วิจัยจึงสรุปว่า ตัวละครของนวนิยายเรื่องนี้มี ลักษณะที่เป็นนักศึกษาไทย

มุมมองการนำเสนอของนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 (Third person view) ผ่านมุมมองของผู้เขียนทั้งเรื่อง และนอกจากการบรรยายในเหตุการณ์ต่างๆ แล้วนั้น ผู้เขียนยังมีการบรรยายความคิดของตัวละครผ่านมุมมองของผู้เขียนด้วย

ฉาก และสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ใน โลกแห่งความเป็นจริง เป็นบรรยากาศที่อยู่ในประเทศไทย และมีฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมอยู่กลาง เมือง กับฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมกลางเมือง ผู้เขียนอ้าง ในเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นในกรุงเทพฯ ซึ่งมีสถานที่ต่างๆ เช่น มหาวิทยาลัย บ้านพักอาศัย ขนาดเล็ก คูหาสน์พักอาศัย สถานที่ท่องเที่ยวกลางคืนจำพวกผับเบค และโรงพยาบาล ใน สภาพแวดล้อมที่เป็นเมืองนี้เอง ผู้เขียนได้ใส่บรรยากาศที่มีสภาพอากาศที่ฝนตกหนักและมีดครึ้ม ในเนื้อเรื่องด้วย ซึ่งมีหลายฉากอยู่ด้วยกัน และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมธรรมชาติ ผู้เขียนได้เพิ่ม

ฉากที่เป็นบ้านพักชายทะเล และมีเกาะกลางทะเลที่มีอากาศฟ้าเปิดโปร่ง ซึ่งผู้เขียนได้อ้างจังหวัดภูเก็ตเป็นสถานที่ในฉากดังกล่าว

สำหรับเรื่องภาษาและทำนองแต่งของนวนิยายเรื่องนี้ ในส่วนของบทสนทนา ผู้เขียนได้เขียนบทสนทนาเป็นภาษานวนิยายเป็นหลัก โดยในบทสนทนาที่เป็นภาษานวนิยายนี้ ผู้เขียนได้เขียนให้ตัวละครมีจังหวะจะโคนในการสนทนากัน และผู้เขียนได้ใส่สำนวนที่เป็นภาษาพูดไว้บ้างเล็กน้อย เช่นคำว่า “เขา” เขียนเป็น “เค้า”, “สวัสดิ” เขียนเป็น “หวัดดี” และในการสนทนาของตัวละคร ผู้วิจัยไม่พบตัวละครตัวไหนสนทนาโดยใช้คำหยาบคาย ในส่วนของบทบรรยาย ผู้เขียนเขียนบทบรรยายเป็นภาษานวนิยายได้อย่างสละสลวย มีจังหวะในการบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ สามารถบรรยายเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้ และในนวนิยายยังมีบทบรรยายที่สื่อถึงกิจกรรมทางเพศในเพศเดียวกัน ทั้งในระดับเบาและระดับหนัก โดยใช้ภาษานวนิยายที่สละสลวย และสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครด้วย นอกจากนี้ จุดที่น่าสนใจของนวนิยายเรื่องนี้ คือ ผู้เขียนได้ใช้คำเรียกชื่อในบทสนทนากับบทบรรยายที่แตกต่างกัน โดยผู้เขียนจะเขียนให้ตัวละครเรียกชื่อเล่นในบทสนทนา แต่ผู้เขียนจะเขียนชื่อจริงในการบรรยายเรื่อง

อย่างไรก็ตาม ในเรื่องการเขียนคำของผู้เขียน ยังมีการเขียนคำผิดความหมาย การพิมพ์ผิด การพิมพ์ตก การพิมพ์เคลื่อน และการเขียนสำนวนผิด ทั้งหมดนี้มีปรากฏให้เห็นน้อยมาก เพราะการเขียนโดยรวม ผู้เขียนเขียนคำได้ถูกต้อง มีการใช้สำนวนภาษาไทย ทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่า ผู้เขียนมีการตรวจพิสูจน์อักษรก่อนหรือหลังเผยแพร่ แต่ก็ยังมีคำผิดเล็กน้อย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิเคราะห์พฤติกรรมวัยรุ่น ของนวนิยายเรื่องที่ 18

เรื่อง หยิ่งนักรักทะเล (Yuri)

เขียนโดย ++ฝุ่นละออง++

เมื่อผู้วิจัยได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จนจบแล้ว จึงสามารถสรุปพฤติกรรมของตัวละครได้ว่า ตัวละครหลักหญิงทั้งสองตัวมีพฤติกรรมทางเพศด้านลบ และเป็นพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม เพราะตัวละครทั้งสองมีความสนใจในเพศหญิงด้วยกัน แต่พฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติของตัวละครหลักทั้งสองมีความแตกต่างกัน คือ ตัวหนึ่งมีบุคลิกและนิสัยเป็นไปในทางเพศชาย ไม่มีความกล้าพูดแม้ว่าจะพูดจายั่วโทะจะได้ตลอด อีกตัวหนึ่งมีความเป็นเพศหญิงที่หยิ่งทะนงตน และจะไม่เป็นฝ่ายง้อก่อน

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง ตัวที่ 1

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักหญิงของเรื่องตัวแรกที่มีชื่อว่า “วรินทร์ (ดิวิ)” มีลักษณะพฤติกรรมที่มีแนวโน้มไปในทางที่มีความสนใจในเพศเดียวกัน ในเรื่องตัวละครชื่อดิวิมีบุคลิกเหมือนเป็นผู้ชาย (ทอมบอย) นิสัยออกไปทางผู้ชายอย่างมากมาย เป็นคนไม่ค่อยละเอียดอ่อน ที่กล่าวว่ามี ความสนใจในเพศเดียวกันคือ ตัวละครมีความรักต่อตัวละครประกอบ เป็นเพื่อนหญิงเพศเดียวกันตั้งแต่ช่วงเรียนมัธยม การแสดงออกต่อเพื่อนหญิงก็ยังคงมีการแสดงออกเหมือนเป็นคนรักกัน เช่น โอบกอด หอมแก้ม และการจูบ เมื่อดิวิได้พบตัวละครหลักหญิงอีกตัวหนึ่งซึ่งมีฐานะเป็นคู่ในเรื่อง ตัวละครก็ยังคงมีการแสดงความรักเหมือนเป็นคนรักกัน เหมือนกันการ แสดงออกที่กล่าวมาข้างต้น แต่ตัวละครยังมีความต้องการทางเพศกับคู่ของตัวละคร โดยมีพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในเพศเดียวกัน โดยในเรื่องกล่าวว่า ตัวละครตัวนี้เป็นฝ่ายกระทำในกิจกรรมทางเพศให้คู่ของตัวละคร อีกทั้งยังแสดงความรักต่อคู่หญิงของตัวละครในที่สาธารณะอย่างไม่เกรงใจผู้อื่นและสังคม ดังนั้น ตัวละครหลักตัวนี้ จึงมีพฤติกรรมทางเพศในด้านลบ ที่มีความสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน ถือเป็นพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม ในพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม ผู้วิจัย ยังพบว่าตัวละครยังมีการดื่มเครื่องดื่มที่แอลกอฮอล์ เช่น สุราและเบียร์ เมื่อตัวละครประสบกับความผิดหวังหรือเสียใจ และมีการไปเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวกลางคืนจำพวกผับเรคด้วย ดังนั้น พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมของตัวละครจึงมีสูง

พฤติกรรมด้านลบของตัวละครหลักตัวนี้ยังมีอีกตามลำดับ คือ พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ คือตัวละครแสดงออกซึ่งความเป็นชายทั้งที่ตัวละครเป็นเพศหญิง แต่ตัวละคร

ยังมีการแสดงความเป็นเพศหญิง เช่น พุดจาแสดงความรังเกียจ ตัวละครยังมีการแสดงความหึงหวง และมีการพุดจาที่ยั่วโห้สะ ขวนทะเลาะ และประชดประชันต่างๆ ที่ไม่มีเหตุผลที่ต้องพุดเช่นนั้น ทำให้เกิดเรื่องทะเลาะเบาะแว้งทางอารมณ์ตลอด เมื่อเกิดการทะเลาะกัน ตัวละครจึงแสดงออกด้วยการโวยวายกระโชกโฮกฮาก และกระแทกกระทั้นสิ่งของ บางครั้งก็ทะเลาะให้ชวนใช้กำลัง และมีการใช้กำลังแบบผู้ชาย คือการชกต่อย ดังนั้น นอกจากมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติกแล้ว ยังมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวด้วย และอีกอย่างผิดปกติ คือ ทั้ๆ ที่ตัวละครมีการพุดจาที่ประชดประชัน แต่เมื่อถึงเวลาพุดในสิ่งที่สำคัญ ตัวละครกลับเขินอายและไม่มีความกล้าที่จะพุด อย่างไรก็ตาม ตัวละครตัวนี้ยังมีด้านบวกอีกหนึ่งอย่าง คือมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร เนื่องจากตัวละครมีเพื่อนฝูงเยอะ จึงมีการช่วยเหลือและดูแลให้ตัวละครตัวอื่น รวมทั้งตัวละครหลักที่เป็นคู่ของตัวละครนี้ ในเหตุการณ์ที่ต้องดูแลคู่ของตัวละครจากที่รอดพ้นจากการถูกข่มขืน

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ
	พฤติกรรมก้าวร้าว

ตารางที่ 43 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 ที่ชื่อ “วรินทร์ (ดิวิ)”

วิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครหลักหญิง ตัวที่ 2

พฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครหลักหญิงอีกตัวหนึ่งมีชื่อว่า “กรวิกา (นุ่น)” ที่ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ตัวนี้ เพราะตัวละครตัวนี้มีความสัมพันธ์เป็นคู่รักกับตัวละครหลักหญิงตัวที่ 1 ตัวละครมีความเป็นเพศหญิงแท้ นิสัยหลักของตัวละครคือ มีความเยือกเย็นทะนงในตัว ในต้นเรื่อง ตัวละครไม่ได้มีที่ทำว่าจะมาชอบผู้หญิงด้วยกันเลย เพราะได้แสดงพฤติกรรมหยิ่งยะโส เช่น วางมาดเป็นผู้ดี กิริยาการเดินอย่างนางแบบ และแสดงความรังเกียจในฝ่ายของตัวละครหลักอีกตัว เช่น พุดจาขู่โห้สะ ขวนทะเลาะ แสดงท่าทางที่ไม่พอใจในแบบผู้หญิง เช่น เดินกระแทกเท้า อีกทั้งเมื่อเกิดความเข้าใจผิดกัน ตัวละครตัวนี้จะไม่เป็นฝ่ายพุดคุยก่อน ต้องรอให้ผู้อื่นมาง้อหรือเอาใจ เพราะความหยิ่งทะนง ตัวละครตัวนี้จึงมีพฤติกรรมทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติกอยู่แล้ว เมื่อเกิดความสัมพันธ์ฉันคนรักกับตัวละครหลักตัวที่ 1 ตัวละครก็เกิดความสนใจในเพศเดียวกัน เมื่อตัวละครหลักที่เป็นคู่แสดงความรักให้ต่อกัน เช่นการกอด การหอมแก้ม หรือการจูบ ตัวละครก็ไม่มีที่ทำว่าจะแสดงความรักขึ้นแต่อย่างใด ยังตอบสนองในการแสดงออกในความรักด้วยซ้ำ ในฉากที่

ตัวละครมีเพศสัมพันธ์ในเพศเดียวกัน นุ่นจะเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำให้เกิดอารมณ์ทางเพศ ตัวละครตัวนี้จึงเป็นฝ่ายที่รับการกระทำในกิจกรรมทางเพศเสียมากกว่า อย่างไรก็ตาม แม้ว่านุ่นจะเป็นคนที่วางมาดยะโสทะนงตัว แต่นุ่นยังให้ความช่วยเหลือดิวเมื่อดิวพบกับปัญหาความรัก นุ่นจะเป็นฝ่ายที่คอยดูแล ช่วยเหลือและให้ความรักแก่ดิว ดังนั้น ตัวละครตัวนี้ยังมีด้านบวก คือพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตรอยู่ด้วย

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร	พฤติกรรมทางเพศด้านลบ
	พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม
	พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ

ตารางที่ 44 แสดงพฤติกรรมด้านบวก และด้านลบ ของตัวละครหลักหญิงตัวที่ 2 ที่ชื่อ “กรวิกา (นุ่น)”

ศูนย์วิทยพัชรากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. การวิเคราะห์ลักษณะทั่วไป พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต และการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ของกลุ่มตัวอย่าง

เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์ในหน้าเว็บไซต์และลักษณะของนวนิยาย วิเคราะห์ในพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยาย ตั้งแต่ส่วนนี้ ผู้วิจัยขอวิเคราะห์ทัศนคติของผู้อ่านที่มีต่อนวนิยายเรื่องต่างๆ ตามปัญหาคำถามวิจัยในข้อที่ 3 ที่กล่าวว่า ทัศนคติของผู้รับสารที่มีต่อพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต มีทัศนคติอย่างไร

กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้กำหนดจากระเบียบวิธีวิจัย เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปลายที่เป็นกลุ่มผู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เพราะ (1) ผู้วิจัยคาดว่านักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปลายจะมีช่วงอายุอยู่ในระดับวัยรุ่นตอนกลาง ที่มีเหตุผลพอในการตอบคำถามและแสดงทัศนคติ และมีมากกว่านักเรียนในระดับชั้นมัธยมต้น (2) ผู้วิจัยไม่สามารถคัดเลือกวัยรุ่นในระดับตอนปลายที่กำลังศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย มาเป็นกลุ่มตัวอย่างได้ เพราะเป็นกลุ่มตัวอย่างที่กว้างเกินไป และการคัดเลือกเป็นไปได้ยากลำบาก (3) การเลือกกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นเป็นผู้อ่านที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต เป็นการคัดเลือกที่คละกันเกินไปและได้กลุ่มตัวอย่างที่ไม่แน่นอน อีกทั้งผู้วิจัยคาดว่า การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างบนอินเทอร์เน็ต ไม่มีความน่าเชื่อถือทางด้านข้อมูลมากกว่าการสนทนากันปากต่อปาก ด้วยเหตุนี้เอง ผู้วิจัยจึงดำเนินการค้นหากลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนมัธยมประเภทขนาดใหญ่พิเศษ (มีนักเรียนจำนวน 2,501 คนขึ้นไป) ในสังกัดของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 6 โรงเรียน เพราะเนื่องจากเว็บไซต์ Dek-D เป็นเว็บไซต์ที่มีวัยรุ่นเข้าชมมากที่สุดของประเทศไทย ผู้ใช้งานร้อยละ 40 เป็นผู้เข้าชมในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (15 – 17 ปี) ผู้วิจัยจึงคาดว่า ในจำนวนนักเรียนมัธยมปลาย (คาดว่าประมาณครึ่งหนึ่งของ 2,501 คนขึ้นไป) ต้องมีนักเรียนที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ Dek-D และผู้วิจัยขอให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพียง 8 คนเท่านั้น

จากนั้น ผู้วิจัยจึงดำเนินการติดต่อกับทางโรงเรียนมัธยมดังกล่าว เพื่อให้ได้ข้อมูลจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลาย การเลือกโรงเรียนเพื่อขอสัมภาษณ์กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จึงดำเนินการเลือกโรงเรียนมัธยมประเภทชายล้วน โรงเรียนมัธยมประเภทหญิงล้วน และโรงเรียนมัธยมประเภทสหศึกษา (นักเรียนชายและหญิงเรียนด้วยกัน) ประเภทละ 2 โรงเรียน โดยมีตัวกลางในการคัดกรองนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คืออาจารย์ของโรงเรียนต่างๆ ผู้วิจัยได้รับการติดต่อกลับจากอาจารย์ที่ให้ความร่วมมือกับผู้วิจัยในสามลักษณะ คือ (1) ผู้วิจัยส่งจดหมายถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งทางโรงเรียนได้ติดต่อกลับให้

ดำเนินการต่อกับอาจารย์ที่ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อให้ความร่วมมือในการวิจัย มีด้วยกัน 3 โรงเรียน (2) ผู้วิจัยติดต่ออาจารย์ในโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือในการวิจัยผ่านเครือข่ายศิษย์เก่า หลังจากที่ส่งจดหมายถึงผู้อำนวยการโรงเรียนแต่ไม่มีการตอบกลับ ทางศิษย์เก่าจึงแนะนำให้ติดต่ออาจารย์เพื่อประสานงานกับอาจารย์ที่ได้รับมอบหมายในการร่วมมือดำเนินการวิจัยต่อไป มีลักษณะนี้ 2 โรงเรียน และ (3) ผู้วิจัยเดินเข้าไปยังโรงเรียนเพื่อติดต่อกับอาจารย์โดยตรง หลังจากที่ส่งจดหมายถึงผู้อำนวยการโรงเรียนแต่ไม่มีการตอบกลับ ผู้วิจัยจึงแจ้งแก่อาจารย์ผู้เกี่ยวข้องถึงปัญหาในการดำเนินการวิจัยทางอาจารย์จึงตกลงและประสานงานแก่อาจารย์ที่ได้รับมอบหมายในการร่วมมือดำเนินการวิจัยต่อไป มีลักษณะนี้ 1 โรงเรียน

เมื่อผู้วิจัยติดต่อกับอาจารย์ผู้ประสานงานการวิจัยได้แล้ว ผู้วิจัยจึงแจ้งลักษณะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการวิจัยแก่อาจารย์ โดยคัดเลือกจากคุณลักษณะของนักเรียนที่อ่านนวนิยาย จากเว็บไซต์ Dek-D หรือเว็บไซต์อื่นๆ จำนวน 8 คน และส่งต่อแบบสอบถามเรื่องข้อมูลทั่วไป มอบหมายให้อาจารย์ผู้ประสานงานคัดเลือกนักเรียนและแจกแบบสอบถามให้แก่นักเรียนก่อนจะนัดวันและเวลาเพื่อเก็บแบบสอบถามและดำเนินการสัมภาษณ์กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สำหรับการคัดเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างของอาจารย์ผู้ประสานงานแต่ละโรงเรียน อาจารย์แต่ละคนได้คัดเลือกนักเรียน จากระดับและห้องที่อาจารย์เป็นที่ปรึกษาอยู่ในระดับและห้องนั้นๆ มีการคัดเลือกลักษณะนี้ 5 โรงเรียน อีกโรงเรียนหนึ่ง อาจารย์ผู้ประสานงานมีตำแหน่งรองผู้อำนวยการ ได้คัดเลือกระดับและห้องของมัธยมปลายจากตารางของนักเรียนตามชั่วโมงว่าง เมื่อเลือกระดับชั้นได้แล้ว ผู้วิจัยได้มอบหมายให้นักเรียนรับแบบสอบถาม และนัดวันและเวลาสัมภาษณ์ด้วยตัวเอง เป็นลักษณะนี้ 1 โรงเรียน ผู้วิจัยจึงได้กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ทั้งหมด 6 โรงเรียน มาสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้

ก่อนที่ผู้วิจัยจะเข้าเก็บข้อมูลในการสัมภาษณ์แบบการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group) นั้น ในช่วงแรกผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บข้อมูลส่วนบุคคลของสมาชิกกลุ่มสนทนาดังกล่าว ด้วยการให้ตอบคำถามจากแบบสอบถาม เพื่อนำข้อมูลในเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์ถึงลักษณะทั่วไปของผู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างนั้น เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมปลาย ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างได้พอสังเขป คือ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมทั้งหมด 48 คน ที่มีนิสัยรักการอ่านเกือบทั้งหมด มีผลการเรียนปานกลางถึงระดับสูง ส่วนใหญ่อยู่อาศัยร่วมกับพ่อและแม่ที่มีความสัมพันธ์ที่ดีและมีฐานะการเงินของครอบครัวในระดับปานกลางถึงระดับสูง นักเรียนบางคนมีโรคประจำตัว อีกทั้งการใช้อินเทอร์เน็ตนักเรียนเกือบทั้งหมดใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน โดยใช้ในห้องส่วนตัวและคอมพิวเตอร์ส่วนรวมที่บ้าน

ใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 – 4 ชั่วโมงในเกือบทุกวันถึงทุกวัน และใช้เพื่อดูและหรือฟัง Clip Video, Download ข้อมูลและอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตตามลำดับ ในส่วนของรายละเอียดที่ได้สรุปไปนั้น ผู้วิจัยขอเสนอผลการสำรวจในรายละเอียดต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ยอดรวมจำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

จากการสุ่มคัดเลือกจากที่ได้รับความร่วมมือของอาจารย์ในโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างรวม 6 โรงเรียน แบ่งเป็น โรงเรียนประเภทชายล้วน 2 โรงเรียน โรงเรียนประเภทหญิงล้วน 2 โรงเรียน และโรงเรียนประเภทสหศึกษา 2 โรงเรียน จึงได้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดดังต่อไปนี้

โรงเรียนชายล้วน โรงเรียนที่ 1 ได้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 คน มีระดับอายุ 15 – 16 ปี

โรงเรียนชายล้วน โรงเรียนที่ 2 ได้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 คน มีระดับอายุ 17 – 18 ปี

โรงเรียนหญิงล้วน โรงเรียนที่ 1 ได้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 คนมีระดับอายุ 17 – 18 ปี

โรงเรียนหญิงล้วน โรงเรียนที่ 2 ได้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 คนมีระดับอายุ 15 – 16 ปี

โรงเรียนสหศึกษา โรงเรียนที่ 1 ได้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 คน แบ่งเป็น นักเรียนชาย จำนวน 3 คน นักเรียนหญิง จำนวน 5 คน มีระดับอายุ 17 – 18 ปี

โรงเรียนสหศึกษา โรงเรียนที่ 2 ได้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 8 คน ซึ่งเป็นนักเรียนหญิงทั้งหมด มีระดับอายุ 15 – 17 ปี

ดังนั้น เมื่อคัดแยกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามเพศชาย – หญิงแล้ว จะแบ่งได้เป็นนักเรียนชายทั้งหมด 19 คน และนักเรียนหญิงทั้งหมด 29 คน โดยนักเรียนทั้งหมด 48 คนมีระดับอายุตั้งแต่ 15 – 18 ปี

2. ลักษณะทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ในที่นี้ หมายความว่าถึง การแบ่งสายวิชาที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้อยู่ในแผนวิชาการเรียนรู้นั้น และแสดงผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนต่างๆ เป็นค่าเฉลี่ย (GPA) ในระดับสูงสุดและระดับต่ำสุด ซึ่งผู้วิจัยได้ผลการวิจัยดังนี้

โรงเรียน	นักเรียนสายวิทย์ (คน)	นักเรียนสายศิลป์ (คน)	GPA สูงสุด	GPA ต่ำสุด
ชายล้วนที่ 1	4	4	3.98	2.87
ชายล้วนที่ 2	6	2	3.98	2.52
หญิงล้วนที่ 1	-	8	3.92	2.49
หญิงล้วนที่ 2	8	-	3.95	3.25
สหศึกษาที่ 1	-	8 (ชาย 3 หญิง 5)	3.68	2.91
สหศึกษาที่ 2	3 (หญิงทั้งหมด)	5 (หญิงทั้งหมด)	3.60	2.12
รวมจำนวนนักเรียน	21 (ชาย 10 หญิง 11)	27 (ชาย 9 หญิง 18)		

ตารางที่ 45 แสดงแผนวิชาการเรียนรู้อันสูงและค่าเฉลี่ยของผลการเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 48 คน

จากข้อมูลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จึงสรุปผลการวิจัยได้ว่า มีนักเรียนในแผนการเรียนรู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต มากกว่านักเรียนในแผนการเรียนสายวิทย์ และผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต มีผลการเรียนอยู่ในระดับปานกลางจนถึงระดับดีมาก ซึ่งผลการเรียนที่อยู่ในระดับต่ำสุด อยู่ที่ค่าเฉลี่ย 2.12 ในขณะที่ผลการเรียนที่อยู่ในระดับสูงสุด อยู่ที่ค่าเฉลี่ย 3.98

3. ลักษณะที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ในที่นี้ หมายความว่าถึง ลักษณะทางครอบครัว ลักษณะทางการเงินของครอบครัว กิจกรรมยามว่างนอกเวลาเรียน และประวัติการมีโรคประจำตัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อบอกถึงลักษณะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างประกอบการวิจัย ผู้วิจัยจะแสดงผลการวิจัยจากการเก็บข้อมูลเป็นส่วนๆ โดยในส่วนแรกจะกล่าวถึงลักษณะทางครอบครัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้วิจัยได้ผลการวิจัยดังนี้

ลักษณะทางครอบครัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในเรื่องความสัมพันธ์ของพ่อและแม่ ในจำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 48 คน พ่อและแม่ของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมีความสัมพันธ์ที่ยังอยู่ร่วมกันเป็นส่วนใหญ่ โดยนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่พ่อและแม่มีความสัมพันธ์ยังอยู่ร่วมกันมีจำนวน 40 คน แบ่งเป็นนักเรียนชาย 14 คน และเป็นนักเรียนหญิง 26 คน มีพ่อและแม่ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีความสัมพันธ์แบบแยกกันอยู่ 4 คน (นักเรียนชาย 2 นักเรียนหญิง 2) พ่อและแม่ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีการหย่าร้างเป็นนักเรียนชาย 1 คน และมีพ่อและแม่คนใดคนหนึ่งของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเสียชีวิตแล้ว เป็นจำนวน 3 คน (นักเรียนชาย 2 นักเรียนหญิง 1)

ความสัมพันธ์ของพ่อและแม่	ชาย (คน)	หญิง (คน)
อยู่ร่วมกัน	14	26
แยกกันอยู่	2	2
หย่า	1	-
คนใดคนหนึ่งเสียชีวิต	2	1
เสียชีวิตทั้งคู่	-	-

ตารางที่ 46 แสดงความสัมพันธ์ของพ่อและแม่ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ในการพักอาศัยกับบุคคลในครอบครัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิงส่วนใหญ่ มีการพักอาศัยกับพ่อและแม่ เป็นนักเรียนจำนวน 38 คน เป็นนักเรียนชาย 14 คน และเป็นนักเรียนหญิง 24 คน นอกจากนี้ มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่พักอาศัยกับพ่อหรือแม่คนใดคนหนึ่ง เป็นจำนวน 7 คน (ชาย 4 หญิง 3) มีนักเรียนที่พักอาศัยกับเครือญาติเป็นนักเรียนหญิงจำนวน 2 คน และมีนักเรียนที่พักอาศัยกับพี่น้องของนักเรียนเป็นนักเรียนชายจำนวน 1 คน

การพักอาศัยกับบุคคลในครอบครัว	ชาย (คน)	หญิง (คน)
อาศัยอยู่กับพ่อและแม่	14	24
อาศัยอยู่กับพ่อ หรือ แม่ คนใดคนหนึ่ง	4	3
อาศัยอยู่กับเครือญาติ	-	2
อาศัยอยู่กับพี่น้อง	1	-

ตารางที่ 47 แสดงการพักอาศัยกับบุคคลในครอบครัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยวิเคราะห์โดยภาพรวมว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการพักอาศัยในโครงสร้างของครอบครัวขนาดเล็กที่มีความสมบูรณ์ เพราะจะเห็นได้ว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่อาศัยร่วมกับพ่อและแม่ที่มีความสัมพันธ์ที่ดี

ลักษณะทางการเงินของครอบครัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้สอบถามจากการรับเงินค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน (เงินค่าขนม) ลักษณะที่พักอาศัยของครอบครัว และการเรียนในสถาบันกวดวิชาหรือการเรียนพิเศษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งการเรียนกวดวิชานี้ นอกจากเกี่ยวข้องกับเรื่องการเงินแล้ว จะเกี่ยวข้องกับเรื่องลักษณะการเรียนของนักเรียนด้วย ซึ่งผู้วิจัยของกล่าวในผลการวิจัยเป็นลำดับ

การรับเงินค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน หรือเงินค่าขนมของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผลสำรวจพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้รับเงินค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวันแบบรายวันจำนวน 18 คน เป็นชายและหญิงจำนวน 9 คนเท่ากัน โดยนักเรียนชายได้รับเงินมากที่สุดจำนวน 140 บาทต่อวัน รับเงินน้อยที่สุดจำนวน 100 บาทต่อวัน และนักเรียนหญิงได้รับเงินมากที่สุด 120 บาทต่อวัน และรับเงินน้อยที่สุดจำนวน 100 บาทต่อวัน ในแบบรายสัปดาห์ นักเรียนได้รับเงินแบบรายสัปดาห์จำนวน 21 คน เป็นชาย 6 คน ได้รับเงินมากที่สุด 1,200 บาทต่อสัปดาห์ ได้รับเงินน้อยที่สุด 500 บาทต่อสัปดาห์ และเป็นหญิง 15 คน ได้รับเงินมากที่สุด 1,500 บาทต่อสัปดาห์ ได้รับเงินน้อยที่สุด 350 บาทต่อสัปดาห์ และนักเรียนที่ได้รับเงินแบบรายเดือนมีจำนวน 9 คน เป็นชาย 4 คน ได้รับเงินมากที่สุด 6,000 บาทต่อเดือน ได้รับเงินน้อยที่สุด 1,500 บาทต่อเดือน และเป็นหญิง 5 คน ได้รับเงินมากที่สุด 3,000 บาทต่อเดือน ได้รับเงินน้อยที่สุด 1,600 บาทต่อเดือน

นักเรียนชาย (คน)	การรับเงินค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน	นักเรียนหญิง (คน)
9	รายวัน	9
6	รายสัปดาห์	15
4	รายเดือน	5

รายวัน มากสุด 140 น้อยสุด 100

รายวัน มากสุด 120 น้อยสุด 100

รายสัปดาห์ มากสุด 1,200 น้อยสุด 500

รายสัปดาห์ มากสุด 1,500 น้อยสุด 350

รายเดือน มากสุด 6,000 น้อยสุด 1,500

รายเดือน มากสุด 3,000 น้อยสุด 1,600

ตารางที่ 48 แสดงการรับเงินค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวันของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ลักษณะที่พักอาศัย สามารถบ่งบอกถึงฐานะทางการเงินของครอบครัวได้เช่นกัน ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจลักษณะที่พักอาศัยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผลการสำรวจพบว่า นักเรียนที่พักอาศัยเป็นบ้านพัก (บ้านเดี่ยว, บ้านแฝดหรือทาวน์เฮาส์) เป็นจำนวน 32 คน เป็นชาย 11 คน เป็นหญิง 21 คน นักเรียนพักอาศัยอยู่ในอาคารพาณิชย์หรือตึกแถว เป็นจำนวน 9 คน เป็นชาย 4 คน เป็นหญิง 5 คน นักเรียนที่พักอาศัยอยู่แบบคอนโดมีเนียมเป็นนักเรียนหญิง 1 คน นักเรียนที่พักอาศัยในอพาร์ทเมนต์ บ้านเช่าหรือหอพัก เป็นจำนวน 4 คน เป็นชายและหญิงอย่างละ 2 คน และมีนักเรียนพักอาศัยในแบบอื่นๆ เป็นชายอีก 1 คน

ลักษณะที่พักอาศัย	ชาย (คน)	หญิง (คน)
บ้าน (เดี่ยว / แฝด / ทาวน์เฮาส์)	11	21
อาคารพาณิชย์ / ตึกแถว	4	5
คอนโดมีเนียม	-	1
อพาร์ทเมนต์ / บ้านเช่า / หอพัก	2	2
อื่นๆ	1	-

ตารางที่ 49 แสดงลักษณะที่พักอาศัยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

การเรียนในสถาบันกวดวิชาหรือการเรียนพิเศษนั้น อย่างที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ข้างต้นว่า เป็นลักษณะที่เกี่ยวข้องทางการเงินของครอบครัว เพราะนอกจากการเรียนภาคปกติที่โรงเรียนแล้ว ผู้ปกครองยังต้องรับภาระค่าใช้จ่ายในการเรียนในสถาบันกวดวิชาหรือการเรียนพิเศษในหลักสูตรของเอกชน ซึ่งมีค่าใช้จ่ายที่สูง แต่การสำรวจถึงการเรียนในสถาบันกวดวิชาหรือการเรียนพิเศษนั้น นอกจากได้ทราบฐานะทางการเงินของครอบครัวนักเรียนแล้ว ยังได้ทราบความตั้งใจในการเรียนของนักเรียนที่เลือกเรียนในการเรียนกวดวิชาที่ต่างๆ ด้วย ผู้วิจัยได้ผลการสำรวจการเรียนในสถาบันกวดวิชาหรือการเรียนพิเศษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีนักเรียนที่เรียนพิเศษจำนวน 43 คน เป็นชาย 15 คน เป็นหญิง 28 คน และมีนักเรียนที่ไม่เรียนพิเศษจำนวน 5 คน เป็นชาย 4 คน เป็นหญิง 1 คน

การเรียนในสถาบันกวดวิชา/การเรียนพิเศษ	ชาย (คน)	หญิง (คน)
เรียน	15	28
ไม่เรียน	4	1

นักเรียนที่เรียนพิเศษ	ชาย (คน)				หญิง (คน)			
	1 วิชา	2 วิชา	3 วิชา	4 วิชา	1 วิชา	2 วิชา	3 วิชา	4 วิชา
จำนวนวิชาที่เรียน	8	3	2	2	4	9	7	8

ตารางที่ 50 แสดงการเรียนในสถาบันกวดวิชาหรือการเรียนพิเศษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

จากตารางการเรียนพิเศษทั้งสอง จะเห็นได้ว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีการเรียนพิเศษนอกโรงเรียนเกือบทั้งหมด และจำนวนวิชาที่เรียนก็มีมากพอสมควร ซึ่งผู้หญิงมีการเรียนพิเศษจำนวนวิชาเยอะกว่าผู้ชาย จึงสรุปการเรียนพิเศษได้ว่า มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เรียนในสถาบันกวดวิชาหรือการเรียนพิเศษนอกโรงเรียนเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะนักเรียนหญิง มีการเรียนพิเศษมากกว่านักเรียนชายหลายจำนวนวิชา ซึ่งกล่าวได้ว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่มีผลการเรียนอยู่ในระดับปานกลางจนถึงระดับดีมาก มีการเรียนพิเศษในจำนวนวิชาที่ปานกลางถึงมาก

และจากการสอบถามเรื่องการรับเงินค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน (เงินค่าขนม) ลักษณะที่พักอาศัยของครอบครัว และการเรียนในสถาบันกวดวิชาหรือการเรียนพิเศษของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยสามารถสรุปนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต มีฐานะทางการเงินของครอบครัวตั้งแต่ระดับปานกลางไปจนถึงฐานะทางการเงินของครอบครัวที่สูง

ลักษณะที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในเรื่องต่อไป เป็นลักษณะของกิจกรรมยามว่างและงานอดิเรกของนักเรียน ซึ่งนักเรียนมีกิจกรรมยามว่างและงานอดิเรกที่หลากหลายและสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้สำรวจจึงสังเกตผลการสำรวจส่วนนี้ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต มีกิจกรรมที่สอดคล้องกับการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต นั่นคือการอ่านหนังสือประเภทนวนิยาย ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีการอ่านหนังสือนวนิยายในยามว่างสูงสุดเป็นจำนวน 42 คน เป็นนักเรียนชาย 17 คน เป็นนักเรียนหญิง 25 คน ซึ่งมีจำนวนเกือบเท่ากับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 48 คน รองลงมาอันดับสองคือ การฟังเพลง เป็นจำนวน 40 คน เป็น

นักเรียนชาย 13 คน เป็นนักเรียนหญิง 27 คน อันดับสามได้แก่การเล่นอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเช่นกัน โดยมีนักเรียนจำนวน 38 คน เป็นนักเรียนชาย 14 คนและเป็นนักเรียนหญิง 24 คน ที่ผู้วิจัยสังเกตพบคือ มีนักเรียนหญิงให้ข้อมูลว่ามีงานกิจกรรมยามว่างในกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งลงรายละเอียดไว้ว่า “การเขียนนวนิยาย” เป็นกิจกรรมยามว่างโดยนักเรียนหญิงจำนวน 2 คน

งานอดิเรก / กิจกรรมยามว่าง	ชาย (คน)	หญิง (คน)	รวม
อ่านหนังสือ (นวนิยาย)	17	25	42
อ่านหนังสือการ์ตูน	14	18	32
ดูหนัง	9	20	29
ดูโทรทัศน์	12	23	35
ดูการแข่งขันกีฬา	2	4	6
เล่นกีฬา	4	8	12
ฟังเพลง	13	27	40
ร้องเพลง	6	15	21
ฝึกเต้น	1	4	5
เล่นดนตรี	3	2	5
เล่นอินเทอร์เน็ต	14	24	38
เล่นเกม	15	13	28
ทำอาหาร	2	6	8
ทำงานบ้าน	-	9	9
ทำงานฝีมือ/งานประดิษฐ์	1	6	7
ทำงานพิเศษ	-	-	-
ถ่ายภาพถ่ายวิดีโอ	4	11	15
ขับรถ	-	-	-
ท่องเที่ยวต่างจังหวัด	-	4	4
เที่ยวใน กทม.	4	9	13
Shopping	4	12	16
ดูคอนเสิร์ต	-	2	2
แต่งกาย Cosplay	1	1	2
สะสมสิ่งของที่ตนเองสนใจ	4	8	12
อื่นๆ	1	4	5

ตารางที่ 51 แสดงงานอดิเรก และกิจกรรมยามว่างของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ยังมีลักษณะที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอีกเรื่องคือ การมีโรคประจำตัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ที่ผู้วิจัยสอบถามในเรื่องนี้ โดยเหตุผลเพราะต้องการทราบในสภาวะร่างกายและสุขภาพของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งทำให้ผู้วิจัยพบสิ่งที่น่าสนใจ นั่นคือผลการสำรวจ ผู้วิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยส่วนใหญ่ไม่มีโรคประจำตัว เป็นจำนวน 32 คน (ชาย 12 หญิง 20) ส่วนนักเรียนที่มีโรคประจำตัว 16 คน ประกอบด้วยในจำนวนนักเรียนหญิง 9 คน มีโรคประจำตัวเป็นโรคภูมิแพ้ 7 คน อีก 2 คนไม่แจ้งโรคประจำตัวแก่ผู้วิจัยทราบ ส่วนนักเรียนชายที่เป็นโรคประจำตัวมีจำนวน 7 คน แจ้งว่าเป็นโรคภูมิแพ้ 4 คน เป็นโรคภูมิแพ้ขนสัตว์ 1 คน เป็นโรคธาลัสซีเมีย (Thalassaemia) 1 คน และเป็นโรคพร่องเอนไซม์ G-6-PD 1 คน

โรคประจำตัว	ชาย (คน)	หญิง (คน)	รวม
มี	7	9	16
ไม่มี	12	20	32

ตารางที่ 52 แสดงจำนวนผู้มีโรคประจำตัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยขอสรุปภาพรวมของลักษณะข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่อาศัยร่วมกับพ่อและแม่ที่มีความสัมพันธ์ที่ดี มีฐานะทางการเงินของครอบครัวในระดับปานกลางจนถึงระดับสูง มีผู้ที่เป็นโรคประจำตัวในจำนวนปานกลาง และมีกิจกรรมที่บ่งบอกถึงนิสัยรักการอ่านของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในจำนวนเกือบทั้งหมด

4. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้สอบถามนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อต้องการทราบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไรบ้าง โดยผู้วิจัยสอบถามในประเด็นต่างๆ ที่ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมดังกล่าว ได้แก่ สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตทั้งเป็นวันและเป็นชั่วโมง และการใช้งานเพื่อความบันเทิงต่างๆ

สถานที่ที่สามารถเข้าถึงการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนในห้องส่วนตัว และการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์คอมพิวเตอร์ส่วนรวมของบ้านนักเรียน มีระดับที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตในห้องส่วนตัว มีนักเรียนที่ใช้ลักษณะนี้ทั้งหมด 25 คน (ชาย 10 หญิง 15) และการใช้ผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนรวมของ

บ้าน มีจำนวน 22 คน (ชาย 8 หญิง 14) ส่วนเศษอีกคนหนึ่งมีการใช้อินเทอร์เน็ตในร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต

สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต	ชาย (คน)	หญิง (คน)
ในห้องส่วนตัว	10	15
คอมพิวเตอร์ส่วนรวมที่บ้าน	8	14
บ้านเพื่อน / ญาติ	-	-
ที่โรงเรียน / ในห้องเรียน	-	-
ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต	1	-
อื่นๆ	-	-

ตารางที่ 53 แสดงสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างนั้น ผู้วิจัยได้ถามในเรื่องความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ว่านักเรียนมีการใช้งานในสถานที่ข้างต้นในระยะกี่วันต่อสัปดาห์ ผู้วิจัยได้พบผลการวิจัยจากการสำรวจว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตในทุกวัน เป็นจำนวน 29 คน (ชาย 13 หญิง 16) รองลงมาคือการใช้เกือบทุกวัน อยู่ที่ 4 – 6 วันต่อสัปดาห์ มีนักเรียนใช้ในลักษณะนี้จำนวน 10 คน (ชาย 6 หญิง 4) การใช้งานอีกลักษณะหนึ่ง คือ การใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักเรียนในระยะ 2 – 3 วันต่อสัปดาห์ มีนักเรียนใช้งานลักษณะนี้เป็นนักเรียนหญิงทั้งหมดจำนวน 9 คน

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต (วัน)	ชาย (คน)	หญิง (คน)
ทุกวัน	13	16
4 – 6 วัน / สัปดาห์	6	4
2 – 3 วัน / สัปดาห์	-	9
1 วัน / สัปดาห์	-	-
นานกว่านั้น (เช่น 1 ครั้ง / 2 สัปดาห์ หรือ เดือนละครั้ง)	-	-

ตารางที่ 54 แสดงความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวัน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ขณะเดียวกัน ผู้วิจัยยังสำรวจเรื่องระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งนานที่สุดมากกว่า 4 ชั่วโมง เป็นนักเรียนจำนวน 14 คน (ชาย 5 หญิง 9) รองลงมาคือ กลุ่มที่มีการใช้

อินเทอร์เน็ตในระยะเวลา 3 – 4 ชั่วโมงเป็นนักเรียนจำนวน 12 คน (ชาย 5 หญิง 7) อีกกลุ่มรองจากข้างต้นคือ กลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตในระยะเวลา 1 – 2 ชั่วโมงเป็นนักเรียนจำนวน 11 คน (ชาย 4 หญิง 7)

ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต (ใน 1 ครั้ง)	ชาย (คน)	หญิง (คน)
มากกว่า 4 ชั่วโมง	5	9
3 – 4 ชั่วโมง	5	7
2 – 3 ชั่วโมง	4	5
1 – 2 ชั่วโมง	4	7
30 นาที - 1 ชั่วโมง	1	1
น้อยกว่า 30 นาที	-	-

ตารางที่ 55 แสดงระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 ครั้ง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่าน
นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

จากผลสำรวจเรื่องความถี่และระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนเรียกกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ผู้วิจัยสรุปการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักเรียนได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีการใช้อินเทอร์เน็ตเกือบทุกวันจนถึงทุกวันในหนึ่งสัปดาห์ และมีการใช้อินเทอร์เน็ตในระยะเวลาที่ปานกลางจนถึงการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากเป็นส่วนใหญ่

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้สำรวจเรื่องลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตในวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง ซึ่งนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงในรูปแบบต่าง จนทำให้ผู้วิจัยได้พบผลสำรวจว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 41 คน ซึ่งเป็นนักเรียนเกือบทั้งหมด มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยการชม ดูและฟัง Clip video ผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับหนึ่ง โดยเป็นนักเรียนชาย 15 คน เป็นนักเรียนหญิง 26 คน อันดับสองเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตโดยการ Download ข้อมูลหรือสิ่งที่นักเรียนสนใจ มีนักเรียนจำนวน 39 คน เป็นนักเรียนชาย 12 คน เป็นนักเรียนหญิง 27 คน ขณะเดียวกัน ผู้วิจัยได้สังเกตในการใช้ที่เกี่ยวกับการวิจัยในครั้งนี้ว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงโดยการอ่านนวนิยายที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับที่สาม เป็นนักเรียนจำนวน 37 คนแบ่งเป็นนักเรียนชาย 15 คน และนักเรียนหญิง 22 คน

ลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ชาย (คน)	หญิง (คน)	รวม
ชม / ดู / ฟัง Clip video ทางอินเทอร์เน็ต	15	26	41
สนทนากับบุคคลผ่านโปรแกรม chat	15	20	35
เล่นเกมออนไลน์	14	5	19
พูดคุยในประเด็นที่สนใจผ่าน Webboard กับเพื่อน	7	6	13
สั่งซื้อสินค้าและบริการ	2	7	9
ติดตามข่าวสารบ้านเมือง	5	8	13
Download ในสิ่งที่สนใจ	12	27	39
ใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคม (Facebook / Twitter / Hi5 ฯลฯ)	15	20	35
ค้นหาข้อมูลในสิ่งที่สนใจ	13	21	34
อ่านนวนิยาย	15	22	37
อื่นๆ	2	-	2

ตารางที่ 56 แสดงลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่อ่าน

นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

เมื่อผู้วิจัยได้ผลสำรวจในพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่ของกลุ่มใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตในวันหนึ่งประมาณ 1 – 4 ชั่วโมงเกือบทุกวันถึงทุกวันในหนึ่งสัปดาห์ โดยใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยเช่นในห้องส่วนตัวและคอมพิวเตอร์ส่วนรวมของบ้าน และนักเรียนได้ใช้อินเทอร์เน็ตในความบันเทิงโดยการชม ดูและฟัง Clip video, Download ข้อมูลหรือสิ่งต่างที่สนใจ และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านนวนิยายที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตตามลำดับการใช้เป็นส่วนใหญ่

ทัศนคติของผู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ในการรวบรวมข้อมูลเรื่องทัศนคติของผู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจากกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มสนทนา ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บแบบสำรวจเชิงคุณภาพและได้สัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 กลุ่มใน 6 โรงเรียน เป็นนักเรียนจำนวน 48 คน ในประเด็นการสัมภาษณ์เรื่องต่างๆ เกี่ยวกับการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยขอกล่าวรายละเอียดในการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยแบ่งเนื้อหาการสัมภาษณ์เป็นโรงเรียนชาย โรงเรียนหญิง และโรงเรียนสหศึกษาตามลำดับ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. จุดเริ่มต้นของการรู้จัก และเหตุผลของการติดตามอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

วิจัยเริ่มต้นการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 48 คน ด้วยการพูดคุยในเรื่องการอ่านของนักเรียนก่อนจะเข้าประเด็นสัมภาษณ์เรื่องการรู้จักและเหตุผลของการติดตามอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดเริ่มจากการอ่านนวนิยายที่เป็นเล่มแล้วทั้งสิ้น โดยได้รู้จักจากคนรอบข้างที่อ่านหนังสือประเภทต่างๆ รวมไปถึงหนังสือนวนิยาย เช่น คนในครอบครัว ได้แก่ พ่อ แม่ พี่สาว น้องสาว เครือญาติ โดยการแนะนำ การซื้อให้ และการอ่านให้นักเรียนเห็น นักเรียนยังได้รู้จักนวนิยายจากเพื่อนในโรงเรียน โดยการแนะนำ การนำมาให้อ่าน มีนักเรียนส่วนน้อยที่ได้รู้จักจากอาจารย์ผู้สอน เนื่องจากทางโรงเรียนบังคับให้อ่าน ผู้วิจัยจึงมองว่าการอ่านนวนิยายเป็นเล่มเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจะเริ่มติดตามอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเมื่อได้รู้จักการใช้อินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัยเริ่มจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนชายล้วนโรงเรียนที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 4 จากการสำรวจข้อมูลและการให้สัมภาษณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเริ่มรู้จักและเข้าถึงนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ชั้นประถมปีที่ 6 ถึงชั้นมัธยมปีที่ 4 จากเว็บไซต์ Dek-D (www.dek-d.com) เป็นส่วนใหญ่ มีนักเรียนบางคนได้อ่านนวนิยายจากเว็บไซต์พันทิปดอทคอม (www.pantip.com) ซึ่งเหตุผลในการติดตามอ่านของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแต่ละคน ส่วนใหญ่เป็นไปในสองแนวทาง ได้แก่ ได้ทราบและได้รับการเชิญชวนจากเพื่อนและคนในครอบครัวเช่นพี่สาวให้ติดตามอ่าน และการค้นหาข้อมูลจากที่ได้อ่านนวนิยายเป็นเล่มมาบ้างแล้ว แต่ก็มีตัวอย่างที่แตกต่างไปในนักเรียน 2 คนตัวอย่างของคำตอบที่ผู้วิจัยได้สรุปความแล้ว เช่น

“พอดี ญาติเขาบังคับให้อ่าน คือญาติเขาเป็นผู้หญิงแล้วเขาก็เป็นคนเขียนด้วย พอได้อ่านของญาติก็อ่านเรื่องอื่นๆ ที่อยู่ในเว็บไซต์บ้าง”

“ผมต้องการทราบเรื่องบุคคลในประวัติศาสตร์ จึงค้นหาในอินเทอร์เน็ต แล้วมันไปอยู่ในเว็บไซต์เด็กดี พอเห็นว่ามีนวนิยายที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และเป็นแฟนตาซี จึงเข้าไปตามอ่าน แต่มันก็มีไม่มาก”

ต่อมา เป็นการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนชายล้วนโรงเรียนที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 6 จากการสำรวจข้อมูลและการให้สัมภาษณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเริ่มรู้จักและเข้าถึงนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตประมาณชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 – 4 จากเว็บไซต์ Dek-D ทั้งหมด เหตุผลในการติดตามอ่านของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแต่ละคน มีเหตุผลในการเริ่มต้นและติดตามที่แตกต่างกันไป ตัวอย่างของคำตอบที่ผู้วิจัยได้สรุปความแล้ว มีตัวอย่างดังนี้

“รู้จักจากการแนะนำและส่งต่อของเพื่อนในโรงเรียนเพราะชื่นชอบการเล่นเกมนอนไลน์อยู่แล้ว”

“รู้จักจากการแนะนำของพี่สาว เมื่อได้อ่านจึงรู้สึกสนุก และตามอ่านต่อ”

“เริ่มอ่านจากแฟนฟิค (Fanfic) ของนักร้อง หลังจากนั้นจึงหาอ่านเรื่องอื่นและรออ่านตอนต่อไป เมื่อพำนักที่สหรัฐอเมริกาในช่วงหนึ่ง จึงอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เพราะไม่มีนวนิยายไทยขาย”

“เริ่มจากการหาข้อมูลการสอบ Admission ในเว็บไซต์ แล้วพบคอลัมน์ของนวนิยายจึงติดตามเพราะมีตอนที่สั้นและเผยแพร่อยู่เรื่อยๆ”

“ได้อ่านนวนิยายไทยที่เป็นเล่มอยู่แล้ว ต่อมาจึงหานวนิยายที่มีเนื้อเรื่องที่ตัวละครชาย - หญิงสลับเพศกัน (Gender Vender) เมื่อไม่มีเป็นเล่มจึงค้นหาในอินเทอร์เน็ต จึงพบเรื่องติดตามหาและพบเรื่องอื่นๆ ด้วย จึงตามอ่านเรื่องอื่นๆ ต่อไป”

ผู้วิจัยยังพบเหตุผลในการเริ่มอ่านของนักเรียนที่แตกต่างออกไปจากข้างต้น ดังนี้

“เข้าถึงเว็บไซต์เพื่อตรวจสอบข่าวสารเป็นประจำอยู่แล้ว เมื่อเห็นว่ามีการเผยแพร่ นวนิยายในคอลัมน์ของเว็บไซต์ จึงเริ่มอ่านจากจุดนั้น แต่แนวเรื่องทีอ่านซึ่งเป็นแนว “ประวัติศาสตร์” หรือเนื้อเรื่องแบบ “ข้ามภพ – ข้ามเวลา” ไม่มีปรากฏให้เห็นมากในเว็บไซต์ จึง อ่านได้แค่ช่วงหนึ่ง ช่วงหลังจึงอ่านนวนิยายไทยที่เป็นเล่ม”

นอกจากนี้ ยังมีนักเรียนที่มีเหตุผลและการเริ่มต้น จากความต้องการในการเขียน ดังนี้

“เริ่มเขียนนวนิยายอยู่แล้ว แต่ประสบการณ์ยังไม่มี จึงเริ่มรู้จักเพราะได้รับการ แนะนำจากนักเขียนที่รู้จักกัน จึงได้เรียนรู้จากนวนิยายในอินเทอร์เน็ตเรื่องต่างๆ และยังสามารถ ได้สังคม ใหม่ๆ”

“มีเพื่อนเขียนนวนิยายเผยแพร่ลงในเว็บไซต์ และได้แรงบันดาลใจจากนวนิยาย บนอินเทอร์เน็ตที่ได้ตีพิมพ์เป็นเล่มแล้ว จึงเริ่มเขียนบ้าง แต่ตัวเองสนใจนวนิยายกำลังภายในอยู่ แล้ว จึงเขียนในแนวนี้”

ในการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนหญิงล้วนโรงเรียนที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 6 จากการสำรวจข้อมูลและการให้สัมภาษณ์ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเริ่มรู้จักและเข้าถึงนวนิยายบน อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากเว็บไซต์ Dek-D เป็นส่วนใหญ่ และ เว็บไซต์ “นิยายดอทคอม” (niyay.com) ซึ่งเหตุผลในการติดตามอ่านของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแต่ละคน มีเหตุผลในการเริ่มต้นและติดตามที่แตกต่างกันไป แต่นักเรียนทุกคนจะเริ่มจากการอ่าน นวนิยายที่เป็นเล่มก่อนทั้งสิ้น ตัวอย่างของคำตอบที่ผู้วิจัยได้สรุปความแล้ว มีตัวอย่างดังนี้

“เริ่มจากการติดตามเรื่องหวัชไมยแห่งบารามอส เพราะเริ่มอ่านแฮร์รี่ พ็อตเตอร์ที่เป็นเล่มแล้วไม่ชอบ จึงมาอ่านบารามอส ชอบมากกว่า”

“เริ่มจากการติดตามเรื่องหวัชไมยแห่งบารามอส แต่เมื่อเห็นว่ามีคนเขียนเป็นแฟน ฟิคเรื่องนี้ จึงไปตามอ่านของคนอื่นๆ ด้วย”

“รู้จักเว็บเด็กดีก่อน โดยที่เพื่อนบอกว่า มีนวนิยายดีๆ เยอะ และก็ไม่เสียเงินด้วย อ่านได้ฟรี การเปลี่ยนไปติดตามนิยายดอทคอม เกิดการทางเว็บไซต์เด็กดีเริ่มแบนนวนิยายที่ไม่เหมาะสม แต่เรายังตามอ่านอยู่ทำให้เสียอรรถรส ผู้เขียนจึงให้ไปตาม Link นิยายดอทคอม ก็เลยไปตามอ่านในนิยายดอทคอมเลย”

“เล่มแรกที่อ่านคือห้วงมอยแห่งบารามอส เมื่อทราบว่าเป็นเพื่อน ๆ อ่านนวนิยายแนวรัก เพื่อนจึงแนะนำให้เข้าเว็บไซต์เด็กดี ตั้งแต่นั้นมาก็ติดอมแกม”

“เริ่มจากอ่านนวนิยายที่เป็นเล่ม จากนั้นพี่สาวจึงได้แนะนำให้เข้าไปอ่านในเว็บไซต์”

“เริ่มจากการอ่านเรื่องห้วงมอยแห่งบารามอส แล้วมีคนแนะนำว่าถ้าอยากอ่านนวนิยายแนวเดียวกับบารามอสก็ลองเข้าเว็บไซต์ เมื่อได้เข้าก็ติดเลย”

“ได้รู้จักจากพี่สาว คือพี่สาวจะอ่านนวนิยายรัก “ร้ายสุดชั่ว กับ ชั่วสุดขีด” คือเขาจะ print ออกมาเป็นกระดาษแล้วค่อยอ่าน ก็เข้าไปแอบอ่านบ้าง พอรู้ช่องทางจึงไปตามอ่านเอง”

การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนหญิงล้วนโรงเรียนที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 4 จากการสำรวจข้อมูลและการให้สัมภาษณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเริ่มรู้จักและเข้าถึงนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากเว็บไซต์ Dek-D ซึ่งนักเรียนเกือบทุกคนได้รับคำแนะนำให้เข้าถึงเว็บไซต์นี้จากเพื่อนที่ใกล้ชิดในโรงเรียน แต่ผู้วิจัยพบว่า มีนักเรียนคนหนึ่งในกลุ่มนี้มีการเข้าถึงที่แตกต่างไปจากนักเรียนคนอื่นๆ ในกลุ่มตัวอย่าง

“เริ่มแรกได้อ่านนวนิยายรักในเว็บไซต์ของสำนักพิมพ์แจ่มใสก่อน เมื่อเอาเมื่อเรื่องไปค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต จึงเห็นว่านวนิยายมากกว่าเว็บไซต์ของสำนักพิมพ์ดังกล่าว”

เมื่อได้สอบถามอีก ผู้วิจัยจึงทราบว่า มีนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง 2 คนเคยอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต แต่ปัจจุบันนักเรียนทั้ง 2 ไม่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมาระยะหนึ่งแล้ว

ในกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนสหศึกษาโรงเรียนที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 6 เป็นนักเรียนชาย 3 คน และนักเรียนหญิง 5 คนจากการสำรวจข้อมูลและการให้สัมภาษณ์ของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเริ่มรู้จักและเข้าถึงนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากเว็บไซต์ Dek-D เป็นส่วนใหญ่ มีคนหนึ่งในกลุ่มเริ่มอ่านจากเรื่องแต่ง (Fanfic) ของศิลปินเกาหลีจากเว็บไซต์แฟนคลับของศิลปินเกาหลี แต่มีนักเรียนบางคนในกลุ่มไม่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมากระยะหนึ่งแล้ว ตัวอย่างของคำตอบที่ผู้วิจัยได้สรุปความแล้ว มีตัวอย่างดังนี้

“เริ่มจากเพื่อนเป็นผู้เขียน เชิญชวนให้อ่าน เมื่อเข้าไปจึงเห็นเรื่องอื่นๆ มากมาย จึงอ่านตามอ่าน”

“ทราบจากน้อง เพราะว่าน้องกำลังค้นหานวนิยายในอินเทอร์เน็ตอ่านอยู่ เมื่อไปช่วยค้นหาจึงติดตามอ่าน”

“เริ่มจากเพื่อนเป็นผู้เขียนได้แนะนำให้อ่านนวนิยายที่เพื่อนเขียนเอง คือเพื่อนเขียนนวนิยายแนวรัก อ่านแล้วก็ติด พอติดก็ไปหาอ่านของคนอื่นบ้าง”

“พี่สาวไม่ยอมเสียเงินซื้อหนังสือ จึงค้นหาอ่านเอาบนเว็บไซต์เด็กดี ตัวเองก็ช่วยพี่ค้นหาด้วย พอได้อ่านก็เลยติดตามพี่สาว”

“เกิดจากเข้าเว็บไซต์ผิด เพราะเพื่อนส่งนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมาให้อ่านบนคอมพิวเตอร์ อ่านไปก็รู้สึกสนุก”

“เริ่มจากการอ่านนวนิยายเล่มเรื่องหัวขโมยแห่งบารามอส แล้วเพื่อนมาบอกว่ามีคนเขียนเรื่องนี้ต่อแต่เป็นคนละคนกับผู้เขียนเรื่องนี้จริงๆ จึงไปตามอ่านต่อบนอินเทอร์เน็ต เมื่อพบเรื่องอื่นก็อ่านเรื่องอื่นต่อไปเรื่อยๆ”

“เพื่อนๆ เห็นว่าชอบอ่านนวนิยาย จึงแนะนำให้อ่านในเว็บไซต์เด็กดี”

“รู้ว่าเว็บไซต์ที่ลงนวนิยายในอินเทอร์เน็ต แต่ไม่เคยสนใจ แต่มีเพื่อนแตงนวนิยายลงในเว็บไซต์เด็กดี จึงตามอ่านที่เพื่อนเขียน”

และกลุ่มตัวอย่างสุดท้าย เป็นกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนสหศึกษาโรงเรียนที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีที่ 5 เป็นนักเรียนหญิงทั้งหมด จากการสำรวจข้อมูลและการให้สัมภาษณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเริ่มรู้จักและเข้าถึงนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จากเว็บไซต์ Dek-D เป็นส่วนใหญ่ ตัวอย่างของข้อมูลการสัมภาษณ์ เช่น

“เพราะว่านักเขียนจากสำนักพิมพ์แจ่มใสมีชื่อเสียงจากในเว็บไซต์เด็กดี เราเป็นคนติดตามอ่านของนักเขียนจึงตามอ่านในเว็บไซต์ และหาแนวอื่นๆ อ่านเพราะมีหลายแนวมากมาย”

“รู้จักเมื่อตอนที่ได้เล่นบล็อกในเว็บไซต์เด็กดี ก็รู้ว่ามีคนเขียนนวนิยาย เข้าไปกดๆ อ่านๆ ก็รู้สึกสนุก จึงเข้าไปตามอ่านอยู่เรื่อยๆ”

“เป็นคนอ่านนวนิยายอยู่แล้ว พอได้รู้จักเว็บไซต์เด็กดีแล้วเห็นว่ามีส่วนที่เผยแพร่นวนิยายด้วย จึงเข้าไปลองอ่าน เจอเรื่องสนุกเยอะ จึงตามอ่านเรื่อยๆ”

“มีเพื่อนส่งมาทางคอมพิวเตอร์ให้ลองอ่าน พอได้ลองอ่านก็หาอ่านเองเลย อ่านแล้วมีความรู้สึกสนุก”

“ได้เข้าเว็บไซต์เด็กดี แล้วเห็นภาพศิลปินดารากาฬสีที่ชื่นชอบเป็นตัวละครในนวนิยาย จึงลองเข้าไปดู พอรู้ว่าเป็นนวนิยายพอได้อ่านก็ติด”

“รู้จักจากเพื่อน เพื่อนเป็นคนแนะนำให้ลองอ่าน เพราะอ่านนวนิยายรักที่เป็นเล่มแล้วเบื่อก็ไปหาอ่านแนวอื่นๆ ในเว็บไซต์”

“ผู้เขียนนวนิยายที่ตีพิมพ์ลงเล่ม ได้กล่าวขอบคุณแก่เว็บไซต์เด็กดีในส่วนคำแนะนำ จึงได้เข้าเว็บไซต์ ก็พบเรื่องต่างๆ เยอะ ก็ติด”

2. ประสบการณ์และพฤติกรรมในการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ในเรื่องประสบการณ์และพฤติกรรมในการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้สอบถามในสองประเด็น คือ ประเภทของนวนิยายที่อ่านบนอินเทอร์เน็ต และช่วงเวลากับระยะเวลาที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งในเรื่องประเภทของนวนิยายที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างบนอินเทอร์เน็ตอ่านกัน ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชาย ได้แก่ นักเรียนชายโรงเรียนชายล้วนทั้ง 2 โรงเรียน และ นักเรียนชายโรงเรียนสหศึกษาที่ 1 อีก 3 คน มีการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในประเภทที่หลากหลาย ซึ่งพบว่านักเรียนชายบางคนในทุกกลุ่ม สามารถอ่านนวนิยายได้ทุกแนวทุกประเภท

“คือจริงๆ ผมก็อ่านได้ทุกแนวนะ เปิดมาดู ชอบเรื่องไหนก็อ่านไปจนจบ”

“ผมก็อ่านได้ทุกแนวครับ บางทีเห็นเรื่องนี้แว็บมา ก็...เออ...น่าสนใจดี”

“บางทีก็เข้าไปอ่านนิยายรัก บางทีก็เข้าไปอ่านแฟนตาซี”

มีนักเรียนชายคนหนึ่งในกลุ่มนักเรียนกลุ่มตัวอย่างของโรงเรียนชายล้วนที่ 2 อ่านนวนิยายได้ทุกประเภท เพราะนักเรียนคนนี้ได้กล่าวว่า มันเป็นหน้าที่ของเขาที่จะต้องอ่านทุกแนว เพราะเขาเป็นผู้เขียนนวนิยาย ต้องศึกษาภาษา โครงเรื่อง ต้องวิจารณ์การเขียนต่างๆ เป็นการทำให้งานเขียนของนักเรียนคนนี้ออกมาเป็นที่ยอมรับ

แต่โดยทั่วไป นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาย จะมีการอ่านนวนิยายที่ชอบตามประเภทที่เฉพาะเจาะจงในแต่ละคน ซึ่งมีทั้งการอ่านนวนิยายรัก และนวนิยายแฟนตาซี นวนิยายสยองขวัญ และนวนิยายประเภทอื่นๆ ที่ไม่อยู่ในกลุ่มผู้อ่านทั่วไปที่อ่านกัน เช่น นวนิยายกำลังภายในจีน นวนิยายประเภทสะท้อนสังคม และนวนิยายแนวแหวกที่ผู้เขียนเขียนอธิบายความคิดเห็นของตัวเองในเรื่องที่ตัวเองสนใจ

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังพบว่า ไม่มีนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างของนักเรียนชายที่อ่านนวนิยาย Y ทั้ง Y ชายและ Y หญิง เพราะพวกเขาารู้กันว่า นวนิยาย Y คือนวนิยายรักร่วมเพศ เมื่อผู้วิจัยสอบถามพวกเขาว่าพวกเขาได้รู้อย่างไรว่านวนิยาย Y คือนวนิยายรักร่วมเพศ คำตอบโดยรวมมีความใกล้เคียงกันทุกกลุ่มตัวอย่าง คือสามารถรู้ได้เพราะมันเป็นกระแสที่อยู่ในเว็บไซต์ที่

เผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ทุกคนสามารถรู้ได้จากชื่อเรื่อง ถ้าชื่อเรื่องมีการกำกับคำไว้ว่า Yaio และ Yuri ผู้อ่านก็จะทราบกันดี และยังมีนักเรียนชายคนหนึ่งในกลุ่มตัวอย่างของโรงเรียนชายล้วนที่ 2 ได้ลองเข้าไปอ่านแล้ว เขาจึงบอกว่าเขาอยากรู้ว่าเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร เมื่อพบฉากการร่วมเพศของนวนิยาย Y นักเรียนคนนั้นก็บอกว่าเขาปิดหน้าเว็บไซต์นั้นทันที เพราะนวนิยายประเภทนี้ไม่ใช่รสนิยมของเขา

ส่วนการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในประเภทต่างๆ ของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนหญิง ผู้วิจัยพบลักษณะการอ่านโดยแบ่งได้เป็นสองกลุ่มย่อย คือ กลุ่มที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในประเภทที่หลากหลาย และกลุ่มที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในประเภทรักโดยเฉพาะ

การอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในประเภทที่หลากหลายของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนหญิงในกลุ่มหนึ่ง ซึ่งผู้วิจัยพบในกลุ่มสนทนาของนักเรียนหญิงทุกกลุ่มสนทนา มีลักษณะการอ่านในประเภทของนวนิยายที่หลากหลายเหมือนกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชาย ซึ่งมีการให้เหตุผลที่เหมือนกับนักเรียนชาย แต่ก็มีกรให้เหตุผลที่แตกต่างออกไปจากกลุ่มนักเรียนชายบ้าง

“คือที่บ้านจะมีหนังสือหลายๆ แนวอยู่แล้ว เราก็เลยลองหาอ่านในเน็ต ในแนวที่เราเคยอ่านเป็นเล่ม”

“ตอนแรกก็อ่านพวกแฟนตาซี...แต่พอพี่สาวแนะนำให้อ่านแนวรักหวานแหวว ซึ่งมีมันอยู่ในเน็ต เราก็เลยตามอ่าน”

“ปกติจะเป็นคนอ่านนิยายรัก แต่ตอนนั้นเข้าหน้าเว็บ Dek-D แล้วเว็บ Dek-D แนะนำเรื่องว่า เรื่องนี้ดีเรื่องนี้ดี เราก็ตามไปอ่านบ้าง ก็ทำให้รู้จักแนวอื่นๆ มากขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างนักเรียนหญิงอีกกลุ่มหนึ่งที่เป็นกลุ่มย่อยอีกกลุ่ม คือกลุ่มย่อยที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่อ่านนวนิยายรักโดยเฉพาะ กลุ่มนักเรียนหญิงกลุ่มนี้ จะไม่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตประเภทอื่นนอกจากนวนิยายประเภทรักเท่านั้น ซึ่งกลุ่มนักเรียนหญิงกลุ่มนี้ได้ให้เหตุผลที่แตกต่างจากกลุ่มที่อ่านในหลายประเภท

“คือที่อ่านนิยายรักอย่างเดียวแต่มันก็มีพล็อตเรื่องที่หลากหลาย”

“บางที่อ่านนิยายรัก มันก็ไม่ได้มีแต่ความสุขสมหวังเสมอไป เรื่องรักเศร้าก็ทำให้
สอนเราได้เหมือนกัน”

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างนักเรียนหญิงที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตประเภท
นวนิยายรักโดยเฉพาะ นักเรียนหญิงบางคนในกลุ่มนี้ มีการยอมรับกับผู้วิจัยว่าพวกเธออ่าน
นวนิยาย Y ด้วย โดยเป็นนวนิยาย Y แบบ Y ชาย

ในประเด็นเรื่องประสบการณ์และพฤติกรรมในการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
อีกประเด็นหนึ่ง คือ ช่วงเวลาที่ระยะเวลาที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการทำแบบสอบถามเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง
ประกอบกับการสัมภาษณ์กลุ่มสนทนาในประเด็นนี้ ซึ่งผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6
กลุ่ม มีการลำดับความสำคัญของหน้าที่ และสามารถแบ่งเวลาในการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
โดยนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตในส่วนหนึ่งเข้าไปอ่านนวนิยายบน
อินเทอร์เน็ต แต่วันไหนไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตและไม่สามารถเข้าอินเทอร์เน็ตเพื่อผ่อนคลายความตึง
เครียดได้ก็ไม่ได้อ่าน โดยนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในทุกกลุ่มจะมีเหตุที่จะต้องทำการบ้าน เรียนพิเศษ
และอ่านหนังสือสอบเป็นเรื่องปกติในชีวิตการเรียนในโรงเรียน นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจะได้อ่าน
นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตก็ต่อเมื่อ พวกเขามีเวลาว่างเว้นจากภาระการเรียนการสอน และปิดเทอม
เท่านั้น ส่วนหนึ่งของข้อมูลที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งนักเรียนชาย และนักเรียนหญิงให้มา ดังนี้

“คือบางวันการบ้านเยอะมาก...คอมแทบไม่ได้แตะ ก็ต้องทำการบ้าน...อ่านเอา
เวลาว่าง”

“วันไหนมีสอบก็ไม่ได้อ่าน อ่านหนังสือสอบแทน”

“ทำการบ้านเสร็จก็ค่อยมาอ่านคะ บางทีก็ดีกว่า ”

“บางที่นั่งหน้าคอมอ่านตอนดึก แม่เขาจะมามองเรา เหมือนส่งคำถามทางสายตา
ว่า ทำไมยังไม่นอน”

“สอบเสร็จก็เริ่มอ่านตอนปิดเทอมเลยครับ”

“ยิ่งช่วงปิดเทอมนี้ บางวันอยู่หน้าคอมยังเช้า”

“อ่านวันเสาร์ – อาทิตย์ เวลาว่างๆ”

ในเรื่องภาระหน้าที่การเรียนการสอนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยยังพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างในระดับต่างๆ มีภาระหน้าที่ในการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนกลุ่มสนทนาที่อยู่ในระดับมัธยมปีที่ 4 ในสองโรงเรียน คือโรงเรียนชายล้วนโรงเรียนที่ 1 และโรงเรียนหญิงล้วนโรงเรียนที่ 2 และกลุ่มสนทนาในระดับมัธยมปีที่ 5 คือโรงเรียนสหศึกษาโรงเรียนที่ 2 ทั้งสามกลุ่มนี้ยอมรับว่ายังมีเวลาว่างในช่วงเปิดเทอมและปิดเทอมที่จะเข้าอินเทอร์เน็ตเพื่อไปอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต แต่กลุ่มสนทนาที่อยู่ในระดับมัธยมปีที่ 6 อีกสามโรงเรียน คือโรงเรียนชายล้วนโรงเรียนที่ 2 โรงเรียนหญิงล้วนโรงเรียนที่ 1 และโรงเรียนสหศึกษาโรงเรียนที่ 1 ยอมรับว่าไม่สามารถหาเวลาว่างที่จะอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตได้ เพราะอยู่ในช่วงที่จะต้องสอบเข้ามหาวิทยาลัย จึงต้องอ่านหนังสือเรียนและหาเวลาเรียนพิเศษเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัย

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังพบว่า มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่างบางคนในกลุ่มต่างๆ ทั้งนักเรียนชายและนักเรียนหญิงได้เลิกอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตแล้ว ผู้วิจัยได้สอบถามถึงสาเหตุ จึงทราบว่า ที่นักเรียนบางคนเลิกอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เพราะว่า นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเริ่มมีแต่ก๊อปผิดเพี้ยนๆ ที่ซ้ำๆ กัน และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ยังหาประเภทของนวนิยายที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างถูกใจนั้นหาได้ยาก เพราะนวนิยายบางประเภทหาบนอินเทอร์เน็ตได้ยาก นักเรียนกลุ่มที่เลิกอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตแล้วจึงหันกลับไปอ่านนวนิยายที่เป็นเล่มเหมือนเดิม

3. ลักษณะของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่มีความสนใจ

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มสนทนาในกลุ่มต่างๆ ถึงลักษณะของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่มีความสนใจ ซึ่งเกี่ยวข้องกับ การพิจารณาและตัดสินใจที่จะอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้แยกลักษณะนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่มีความสนใจ เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชายทั้งหมด และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหญิงทั้งหมด ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์และแยกความสนใจแล้ว จึงพบในลักษณะต่างๆ ดังนี้

ในกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชาย ผู้วิจัยได้รวบรวมคำตอบที่มีลักษณะเหมือนกัน จึงพบว่า กลุ่มนักเรียนชายจะมีการพิจารณาและตัดสินใจในการอ่านจากองค์ประกอบ

ของนวนิยายที่อยู่หน้าเว็บไซต์ ได้แก่ การเลือกอ่านจากประเภทของนวนิยายที่สนใจ การเลือกอ่านจากชื่อของนวนิยายที่ดึงดูดใจ การอ่านจากเนื้อเรื่องย่อ และจำนวนผู้อ่านที่แสดงให้เห็นถึงการเข้าชมนวนิยายที่มีจำนวนมาก

“คือที่ดูจำนวน view มันบ่งบอกถึงนวนิยายเรื่องนี้ได้ว่า น่าจะเป็นเรื่องที่สนุก เพราะคนเข้ามาดูกันเยอะ”

“ดูจากการเข้าของคนอ่าน มันจะมีจำนวน view บอกอยู่ ถ้ายิ่งจำนวน view เยอะ นั่นก็เป็นเรื่องที่สนุก เพราะคนติดกัน”

“คือ Search หาจากแนวเรื่องครับ แล้วดูว่าเรื่องไหนน่าสนใจ ก็ดูที่ชื่อเลย”

“ในหน้าของเว็บ Dek-D มันจะมี list ขึ้นชื่อเรื่องอยู่ ก็เลือกอ่านจากตรงนั้นเพราะเป็นเรื่องที่นิยมกันอยู่แล้ว ยังไงก็สนุก”

“เรื่องย่อก็ทำให้ผมเข้าไปอ่านนะ มันบ่งบอกแนวเรื่องได้”

แต่ก็มีนักเรียนชายคนหนึ่งในกลุ่มตัวอย่างของโรงเรียนชายล้วน โรงเรียนที่ 2 ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตบางเรื่องมีการแทรกเนื้อหาด้วยเสียงเพลงที่มีอารมณ์เข้ากับนวนิยายประเภทนั้น ก็ทำให้ผู้อ่านอย่างนักเรียนชายคนที่กล่าวถึง ตัดสินใจเข้าไปอ่านได้เช่นกัน

“คือนิยายบางเรื่อง คนเขียนเขาก็ใส่เพลงไว้ในนิยาย พออ่านแล้วเล่นเพลงไปด้วยอารมณ์มันก็ไปด้วยกันได้”

ส่วนในกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหญิง ผู้วิจัยได้รวบรวมคำตอบที่มีลักษณะเหมือนกันแล้ว จึงพบว่า กลุ่มนักเรียนหญิงจะมีการพิจารณาและตัดสินใจในการอ่านจากองค์ประกอบของนวนิยายที่อยู่หน้าเว็บไซต์ มีลักษณะที่เหมือนกันกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชาย ได้แก่ การเลือกอ่านจากประเภทของนวนิยายที่สนใจ การเลือกอ่านจากชื่อของนวนิยายที่ดึงดูดใจ การอ่านจากเนื้อเรื่องย่อ และจำนวนผู้อ่านที่แสดงให้เห็นถึงการเข้าชมนวนิยายที่มีจำนวนมาก แต่กลุ่มของนักเรียนหญิงจะมีการพิจารณาเลือกในองค์ประกอบที่อยู่ในหน้านวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างจากกลุ่มนักเรียนชายออกไปอีก ได้แก่ การประดับตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายที่

สวยงาม การเลือกอ่านจากภาพประกอบที่เป็นนักร้องวัยรุ่น หรือภาพการ์ตูนที่ชื่นชอบ เป็นการบ่งบอกว่าบุคคลหรือตัวการ์ตูนในภาพบนหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย เป็นตัวละครที่อยู่ในนวนิยายเรื่องนั้นๆ

“คนเขียนเขาก็แต่งหน้าเว็บสวยนะ พอได้ไปอ่านเรื่องของเขา ทำให้เราก็กุ๊กใจก็มี”

“เพื่อนเอามาให้ดูก็ เฮ้ยสวยดี น่ารักอะ อะไรอย่างนี้ เห็นเขาเขียนนิยายด้วยก็เลยลองเข้าไปอ่าน”

“ก็เข้าไปดูที่ที่มีดาราเกาหลีที่เราชอบบ้าง ถ้าเขาใส่ภาพในหน้าเว็บเขาแล้วบอกว่าดาราคนนี้เป็นตัวละครในนิยายที่เขาแต่งขึ้นนะ เราก็ก็นั่งเข้าไปอ่าน”

“จริงๆ หนูเป็นคนอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย พอเห็นตัวการ์ตูนที่คนเขียนเอามาเขียนเป็น Fic ด้วย ก็เลยเข้าไปอ่านดู ก็สนุกไปอีกแบบ”

อย่างไรก็ตาม ทั้งกลุ่มนักเรียนชายและกลุ่มนักเรียนหญิงยังบอกกับผู้วิจัยว่า นวนิยายเรื่องที่เขาชมด้วยความสนใจในแบบที่กล่าวไปแล้ว หากได้อ่านนวนิยายเรื่องต่างๆ แล้วแต่มีความรู้สึกว่าเป็นเรื่องนี้นั้นๆ อ่านแล้วไม่มีความสุข น่าเบื่อ หรืออ่านแล้วรู้สึกผิดหวัง ก็จะเลิกติดตามอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเรื่องนั้นๆ ไปเลย

“ก็ไม่รู้จะอ่านทำไมนะครับ อ่านไปมันก็ไม่สนุก เสียเวลา”

“ถ้ารู้สึกที่ไม่สนุก หนูก็จะไปหาอ่านเรื่องอื่นๆ ต่อ”

“มันเสียเวลานะคะ เอาเวลาไปทำอย่างอื่นซะยังดีกว่า”

“บางเรื่องขึ้นชื่อโดนใจนะ แต่อ่านแล้วมันน่าเบื่อ บางทีชื่อเรื่องก็หลอกตาเราให้เราหลงเข้าไปอ่าน”

“พล็อตเรื่องมันไม่โดนใจอะพี๋ ไปอ่านที่เป็นเล่มยังดีซะกว่าเลย”

4. ทศนคติของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จากพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ในส่วนนี้ จะเป็นคำถามของผู้วิจัยที่ถามต่อนักเรียนกลุ่มสนทนา เป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แล้วในช่วงต้น ซึ่งในช่วงนี้ เป็นช่วงที่ผู้วิจัยได้เปิดประเด็นให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้สนทนาและพูดคุยกับผู้วิจัย และกลุ่มนักเรียนเอง เกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละครในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นนวนิยายประเภทที่ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยไปทั้ง 18 เรื่อง ได้แก่ นวนิยายประเภทนวนิยายรัก นวนิยายประเภทนวนิยายแฟนตาซี และนวนิยายประเภทนวนิยาย Y ทั้ง Y ชาย และ Y หญิง ซึ่งผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนสนทนาในพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นของตัวละครในประเภทนวนิยายที่กล่าวมาตามลำดับ

เริ่มจากนวนิยายประเภทนวนิยายรัก โดยผู้วิจัยจะกล่าวในกลุ่มสนทนาของนักเรียนชายก่อน เมื่อผู้วิจัยเปิดประเด็นเรื่องนวนิยายรัก โดยการถามถึงภาพของตัวละครผู้ชายหญิงในเรื่อง โดยส่วนใหญ่จะตอบว่าไม่ค่อยประทับใจพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นชายหญิงในนวนิยายรัก เพราะเป็นตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง

“ถ้าเป็นพระเอก พระเอกต้องหล่อ ซี้เก๊ก เจียบๆ เก่งทุกอย่าง ชอบมาแก๊งนางเอก นางเอกก็ต้องร้องไห้บ่อย จิตใจอ่อนไหว อ่อนโยน มีน้ำใจ ต่อเพื่อนมนุษย์ เห็นสัตว์ก็ต้องช่วย”

ในขณะที่ผู้วิจัยได้ถามถึงภาพของตัวละครผู้ชายหญิงในเรื่อง กับกลุ่มนักเรียนในโรงเรียนสหศึกษาซึ่งผู้ตอบจะเป็นนักเรียนหญิง

“ผู้ชายในเรื่องต้องหล่อ หน้าตาเกาหลี หน้าหวานๆ เป็นที่ pop ของโรงเรียน ต้องเป็นที่สุดของโรงเรียน ต้องออกป็นเด็กเกเร ไม่เรียนหนังสือ ชอบหลับในห้องเรียน แต่เรียนเก่งฉลาด บ้านรวย คือผู้ชายแบบแรกจะเป็นผู้ชายเย็นชา มีปมในอดีต แบบที่สองจะเป็น playboy แบบซี้เล่น และแบบ smart ทุกอย่าง เป็น badboy แต่ผู้ชายอย่างนี้ ส่วนมากจะมีปมในอดีตและไม่สนใจผู้หญิง และออกแนวเลวๆ นิดๆ ส่วนผู้หญิงในเรื่อง บางทีก็ซี้แฉ ไม่สนใจผู้ชาย ชอบทำซุ่มซ้าม เป็นๆ นางเอกชอบทำโง่ๆ ผู้ชายในนิยายจะเป็นแบบว่า จะสนใจผู้หญิงที่เขาไม่สนใจเรา แล้วพระเอกก็จะแก๊งแต่นางเอก”

และผู้วิจัยได้ถามถึงภาพของตัวละครผู้ชายหญิงในเรื่อง กับกลุ่มนักเรียนหญิง ซึ่งมีบางคนในกลุ่มนักเรียนหญิงมีท่าทีที่เขินอายขณะสอบถาม และกลุ่มนักเรียนหญิงได้อธิบายสาเหตุที่กลุ่มนักเรียนชื่นชอบตัวละครวัยรุ่นผู้ชายหญิงแบบนี้ และกลุ่มนักเรียนหญิงยังมีการยืนยันด้วยว่ามีคนที่ชอบบ้างและไม่ชอบบ้าง

“ส่วนมากผู้หญิงจะเขียนแนวนี้ เพราะผู้หญิงจะชอบผู้ชายที่สนใจและเทคแคร์คนเดียว ไม่ว่าจะนิสัยยังไง ประมาณว่า ทำไมเธอถึงแก๊งฉั่น – ก็เพราะเธอน่าแก๊งนี่นา”

“ผู้หญิงต้องการให้เป็นที่สนใจจากผู้ชาย ผู้ชายต้องมาคอยเทคแคร์ผู้หญิงถึงจะรัก”

“มันเป็นการแสดงออกถึงความรักมั่ง”

“นางเอกอะอะอะไรก็ร้องไห้ เราก็ซึ่งตามมันไปด้วย”

“นางเอกอ่อนแอ นางเอกเฉิ่ม พระเอกต้องเลวมาก แล้วแบบนางเอกก็โดนทำร้าย พระเอกก็มาช่วย...มันเป็นกันทุกเรื่อง”

“บางเรื่องก็มีการใช้คำหยาบ คือแต่ดึๆ ก็ได้ ทำไมต้องใช้คำหยาบ ไม่เข้าใจ”

จากการสัมภาษณ์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์และสรุปทัศนคติของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ว่า ในนวนิยายประเภทนวนิยายรัก นักเรียนชายส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เป็นลบต่อตัวละครวัยรุ่นทั้งชายและหญิง เพราะนักเรียนชายจะมองว่าไม่น่าประทับใจ ไม่มีความเป็นสุภาพบุรุษ และมองว่าเป็นเรื่องตลก ในขณะที่กลุ่มนักเรียนหญิงที่ชื่นชอบนวนิยายประเภทนวนิยายรักจะมีทัศนคติที่เป็นบวกต่อตัวละคร สาเหตุเพราะเป็นตัวละครที่บ่งบอกถึงอารมณ์และความต้องการในความรักของผู้หญิงได้ แต่มีนักเรียนหญิงบางส่วนที่อ่านนวนิยายที่หลากหลายมีทัศนคติที่เป็นลบต่อตัวละครวัยรุ่นผู้ชายหญิง เพราะพวกเขาเหล่านั้นมองว่า มันเป็นโครงเรื่องนวนิยายที่น่าเบื่อ และมีบางคนมองว่าเป็นเรื่องตลก

ต่อมาเป็นนวนิยายประเภทนวนิยายแฟนตาซี ผู้วิจัยขอกล่าวในกลุ่มสนทนาของนักเรียนชายก่อน ซึ่งผู้วิจัยได้ถามในเรื่องความประทับใจต่อตัวละครของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชาย

ซึ่งส่วนใหญ่จะตอบว่าเป็นตัวละครที่อยู่ในนวนิยายแฟนตาซี ในลักษณะที่เป็นนักรบ ใช้เวทมนตร์ และมีความสามารถและความเก่งกาจในตัวเอง

“ชอบครับ เพราะว่าเก่ง มาดเท่ และกว้างแผนเก่ง การรบก็เก่ง เป็น Idol เลย ครับ”

“คือที่ชอบเพราะสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้แม้ว่าจะยากเย็นแค่ไหน ถึงมันจะดูเวอร์ๆ ก็มีความสามารถ”

ในขณะเดียวกัน นักเรียนชายส่วนน้อยที่มีความคิดแปลกแยกไปจากส่วนใหญ่ คือมีความรู้สึกตกชบขันในตัวละครที่อยู่ในนวนิยายแฟนตาซี

“คือตัวละครในแฟนตาซี เวลาเก่งก็เก่งเวอร์ เก่งแบบไม่สมเหตุสมผล เวลาแพก็แพ้อะดื้อๆ”

“พระเอกต้องหล่อ เจียบขริ่ม พุดน้อย พระเอกจะเก่งมาก เก่งทุกอย่าง เก่งทุกเรื่อง เก่งไปเรื่อยๆพระเอกต้องเป็นเจ้าชาย และต้องเป็นมกุฎราชกุมารด้วย”

แต่เมื่อผู้อ่านได้ถามถึงลักษณะตัวละครของนวนิยายแฟนตาซีกับกลุ่มนักเรียนหญิง ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มนักเรียนหญิงไม่มีอารมณ์ร่วมในเรื่องนวนิยายแฟนตาซี จนผู้วิจัยมองว่ากลุ่มนักเรียนไม่สนใจหรืออ่านแต่ก็เฉยๆ เพราะรู้ว่าตัวละครในนวนิยายแฟนตาซีต้องเก่ง มีความสามารถ และใช้เวทมนตร์เป็นอยู่แล้ว ซึ่งยังกล่าวว่าบางครั้งตัวละครหลักหญิงก็มีความเก่ง เทียบเท่าตัวละครหลักชาย จนสามารถต่อสู้ร่วมกันได้

จากการสัมภาษณ์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์และสรุปทัศนคติของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ว่า ในนวนิยายประเภทนวนิยายแฟนตาซี นักเรียนชายส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เป็นบวกต่อตัวละครวัยรุ่นทั้งชายและหญิง เพราะนักเรียนชายมองว่าเป็นตัวละครที่เก่งกาจ มีความพยายามและมีความสามารถสูง น่าเอาเป็นเยี่ยงอย่าง แต่นักเรียนชายส่วนน้อยเท่านั้นที่มองว่าเป็นเรื่องตลก ส่วนกลุ่มนักเรียนหญิงที่อ่านนวนิยายทั้งที่อ่านหลากหลายและที่อ่านนวนิยายประเภทนวนิยายรัก มีทัศนคติเฉยๆ ต่อตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายแฟนตาซี เพราะพวกเขาชอบอยู่แล้วว่า ยังไงตัวละครทั้งชายและหญิงจะต้องเก่งกาจและมีความสามารถ

นวนิยายประเภทสุดท้ายที่ผู้วิจัยได้สัมผัสถึงภาพของพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่น
คือนวนิยายประเภทนวนิยาย Y ซึ่งผู้วิจัยประหลาดใจมาก เมื่อผู้วิจัยได้เปิดประเด็นเรื่องนวนิยาย
Y ขึ้น ปฏิกริยาตอบกลับของนักเรียนทุกกลุ่มจะมีขึ้นทันทีอย่างฮือฮา ผู้วิจัยคิดว่า เหมือนกับว่า
กลุ่มนักเรียนตัวอย่างจะมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องนวนิยาย Y ที่ปรากฏในนวนิยายบน
อินเทอร์เน็ตทั้งสิ้น

ผู้วิจัยขอกล่าวถึงกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนหญิงก่อน เพราะผู้วิจัยเห็นว่านักเรียน
หญิงจะมีประสบการณ์ในการอ่านนวนิยาย Y มากกว่านักเรียนชาย ซึ่งนักเรียนหญิงในกลุ่ม
ตัวอย่างทุกกลุ่ม ได้พูดคุยกับผู้วิจัยในเรื่องนี้อย่างสนุกสนาน ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลต่างๆ ของ
พฤติกรรมวัยรุ่นในนวนิยาย Y ที่น่าสนใจ ซึ่งต่อไปนี่จะเป็นความคิดเห็นของกลุ่มนักเรียนหญิงที่มี
ต่อนวนิยาย Y แบบ Y ชาย

“ในที่นี่อ่านทุกคนแหละค่ะ”

“มันน่ารักดี”

“มันจะมี ‘เคะ’ กับ ‘เมะ’ คือ ‘เคะ’ จะเป็นคิง คือฝ่ายรุก ส่วน ‘เมะ’ จะเป็นควีน
คือฝ่ายรับ

“ก็ปกติส่วนมากเป็นดารา ดาราเกาหลี ญี่ปุ่น ได้วันก็มี”

“คือมันก็ต้องเป็นประตูลังอยู่แล้ว”

“ Y ชายบางเรื่อง ผู้ชายก็ท้องได้ด้วย และก็คลอดออกมาเป็นผู้ชาย แล้วผู้ชายที่
คลอดมานะ ก็ยังตั้งท้องเป็นลูกผู้ชายได้เรื่อยๆ ”

“บางทีก็อ่านเจอพวกใช้ Sex toy มีพวก ไซ้ แซ่ กุญแจมือ เชือก อะไรอย่างนี้”

“หนูจะอ่านนิยาย Y ที่เป็นแบบรักอบอุ่น เพราะหนูจะไม่อ่านนิยาย Y แบบเถื่อนๆ
แบบว่ามี ไซ้ แซ่ กุญแจมือ เทียนไข อะไรอย่างนี้จะไม่อ่าน

นักเรียนหญิงบางคนได้กล่าวถึงจุดเริ่มต้นในการได้เริ่มอ่านนวนิยาย Y

“มันเริ่มจากหนูชอบวงเกาหลีก่อน ก็เลยไปหาอ่านแล้วก็ลามไปเรื่องอื่นด้วย”

ในขณะเดียวกัน มีนักเรียนหญิงอยู่กลุ่มหนึ่ง ที่มีการอ่านนวนิยายในหลากหลายประเภท ได้กล่าวในทัศนคติที่เป็นทางลบ

“มันแปลกๆ ไม่ชอบ”

“มันไม่สนุกเพราะคนแต่งมันห่วยแตก หรือหนูไม่มีอารมณ์ร่วมก็ไม่รู้

“เคยอ่านอยู่ครั้งหนึ่ง เหมือนกับว่า มีผู้หญิงห้าๆ และนางเอกก็แบบบ๊องเบี้ยว มันให้ความรู้สึกที่ว่า ผู้หญิงไม่น่าจะใส่อะไรแบบนี้ มันไม่น่าจะมีอย่างนี้”

และเมื่อผู้วิจัยได้สอบถามกลุ่มนักเรียนหญิง ถึงการอ่านนวนิยาย Y แบบ Y หญิง ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า กลุ่มนักเรียนหญิงก็ไม่ได้มีความชอบนวนิยาย Y แบบ Y หญิง

“อ่าน Y หญิงแล้วรู้สึกสะอิดสะเอียน”

“อ่านแล้วมันคลื่นไส้ยังงี้ก็ไม่รู้ แปลกๆ ”

“ชอบ Y ชายมากกว่า”

“หนูรู้สึกว่าคุณหญิงเกิดมาคู่กับผู้ชาย”

“มีคนอ่านผู้หญิงที่ชอบแบบ หญิง-หญิง เหมือนกันนะ แต่หนูไม่ชอบ (หัวเราะ)”

เมื่อผู้วิจัยได้เสนอทัศนคติของกลุ่มนักเรียนหญิงที่มีต่อนวนิยาย Y ไปแล้ว ผู้วิจัยขอเสนอทัศนคติของกลุ่มนักเรียนชายที่มีต่อนวนิยาย Y บ้าง ซึ่งนักเรียนชายบอกว่า เคยเข้าไปดูในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย Y เมื่อได้เข้าไปอ่าน ก็ลงความเห็นว่ารับไม่ได้กัน

“เป็นโรงเรียนแห่งหนึ่ง มีพระเอก และก๊พระเอก คือมีผู้ชายสองคน คนหนึ่งจะสวย น่ารักมาก คิดง่ายๆ คือจินตนาการเป็นนางเอกได้ อีกคนก็เป็นพระเอก ก็จะถูกเอื้อนๆ แล้วก็มีฉาก 18 บวกด้วย

“มีเลิฟซีนร้อนแรง

“Y ชายนี้่มีฉากอีโรติกโคตรเยอะนะ

“ส่วนมากผู้หญิงเขาจะชอบ แล้วผู้หญิงก็เขียนด้วย...ถ้าผู้ชายเขียนมันต้องมีอะไรแปลกๆ”

“โรงเรียนหญิงล้วนเขาจะอ่านนิยาย Y กัน พวก Fan fic เนี่ย เต็มๆ เลย”

เมื่อผู้วิจัยได้ถามเรื่องนวนิยาย Y กับนักเรียนชายที่มีลักษณะเบี่ยงเบนทางเพศ นักเรียนชายคนนี้ตอบว่า เขาไม่ได้อ่านนวนิยายประเภทนี้ และไม่รู้จักด้วย แต่ก็แสดงความคิดเห็นว่า การที่มีนวนิยายประเภทนี้เกิดขึ้นมา แสดงว่ามีผู้อ่านที่อ่านนวนิยายประเภทนี้กัน

“ก็คิดว่าเขาน่าจะมีกลุ่มผู้อ่านกันอยู่แล้ว จึงแต่งออกมาได้”

ในขณะที่ผู้วิจัยได้ถามเกี่ยวกับนวนิยาย Y ที่เป็น Y หญิงบ้างผู้วิจัยพบว่ากลุ่มนักเรียนชายมีทัศนคติในนวนิยาย Y หญิงที่เฉยๆ

“ผมไปถามเพื่อนผู้หญิงว่า เฮ้ย ชาย - ชายเป็นไง...ก็ สนุกดี แล้วหญิง - หญิงเป็นไง...เฮ้อ โครตเบื่อ”

“เด็กผู้หญิงอยู่โรงเรียนหญิงก็เจอแต่ผู้หญิง”

จากการสัมภาษณ์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์และสรุปทัศนคติของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ว่า ในนวนิยายประเภทนวนิยาย Y กลุ่มนักเรียนชายทุกคนมีทัศนคติที่เป็นลบต่อพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในนวนิยาย Y แบบ Y ชาย เพราะกลุ่มนักเรียนชายได้ลองเข้าไปอ่านแล้วรู้สึกผิดเพศ และเห็นเป็นเรื่องตลก ในขณะที่กลุ่มนักเรียนชายบางส่วนมีทัศนคติเฉยๆ ต่อพฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครในนวนิยาย Y แบบ Y หญิง ส่วนกลุ่มตัวอย่างนักเรียนหญิงบางส่วนที่อ่านนวนิยายที่หลากหลายมีทัศนคติที่เป็นลบต่อพฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครในนวนิยาย Y ทั้งสองแบบ และกลุ่มนักเรียนหญิงที่ชื่นชอบอ่านนวนิยายประเภทนวนิยายรัก มีทัศนคติที่เป็นบวกต่อพฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครในนวนิยาย Y แบบ Y ชาย คือชอบอ่าน อ่านแล้วสนุก ชอบอ่านเรื่อง

แต่ที่เป็นคารานักร้องตะวันตก แต่มีทัศนคติที่เป็นลบต่อพฤติกรรมวัยรุ่นของตัวละครในนวนิยาย Y แบบ Y หญิง เพราะมีความรู้สึกที่ผิดเพี้ยน

5. ลักษณะของพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่พึงปรารถนา

เมื่อผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ในประเด็นทัศนคติเรื่องพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปแล้ว ผู้วิจัยมีความต้องการทราบในความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มต่างๆ ในเรื่องของพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างอยากได้เห็นปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งลักษณะที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิงยกขึ้นมาทั้งหมด เป็นลักษณะพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่เข้ากับนวนิยายประเภทนวนิยายรักเท่านั้น เหตุผลที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์ในเรื่องที่เข้ากับนวนิยายรัก เพราะว่า นวนิยายรักมีเนื้อเรื่อง การดำรงชีวิตและลักษณะตัวละครที่ใกล้เคียงกับโลกแห่งความเป็นจริงมากที่สุด สามารถมองเห็นมนุษย์ทั่วไปมีความรักซึ่งกันและกัน และเป็นความรักต่างเพศซึ่งเป็นปกติธรรมชาติของมนุษย์ สำหรับความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชาย และกลุ่มตัวอย่างนักเรียนหญิง มีความคิดเห็นในลักษณะของพฤติกรรมวัยรุ่นของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่พึงปรารถนา ทั้งตัวละครวัยรุ่นชาย และตัวละครวัยรุ่นหญิง ซึ่งผู้วิจัยขอสรุปโดยรวมจากการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิง

ในกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชาย ซึ่งได้กล่าวในเรื่องพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เป็นพฤติกรรมที่สอดคล้องกับผลการวิจัยในการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ว่าไม่มีความประทับใจในตัวละครวัยรุ่นทั้งชายและหญิง ของนวนิยายทั้งสามประเภท ดังนั้นสิ่งที่พวกเขาอยากเห็นตัวละครที่แทนตัวละครที่ไม่มีความประทับใจ นั่นคือ กลุ่มนักเรียนชายมีความต้องการเห็นตัวละครต่างๆ มีมิติและเหตุผลของเนื้อเรื่อง ให้มีที่มาที่ไป มีอดีต มีความฝัน เหมือนกับคนจริงๆ ที่ดำรงชีวิตในสังคมทุกวัน มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดีในตัวเอง และที่สำคัญคือ ตัวละครต้องมีการพัฒนา คือ กลุ่มนักเรียนชายในระดับมัธยมปีที่ 6 ได้กล่าวในรายละเอียดว่า ตัวละครต้องสามารถเรียนรู้เหมือนกับคนทั่วไป เพราะตัวละครก็ต้องมีสังคม ต้องรับรู้ว่ามีด้านดีและด้านไม่ดีทั้งภายนอกและภายใน ถ้าเป็นตัวละครชาย จากที่เคยทำตัวเลวร้ายในตอนต้นเรื่อง ก็มีการปรับปรุงและพัฒนาตัวละครให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้นในตอนจบ ไม่ใช่มีพฤติกรรมอย่างไรก็เป็นอย่างนั้นไปจนจบเรื่อง เหมือนพฤติกรรมวัยรุ่นชายในนวนิยายรัก นอกจากนี้ยังต้องการให้ตัวละครมีพฤติกรรมที่ปฏิบัติต่อเพศตรงข้าม

อย่างเป็นทางการบุรุษด้วย และถ้าเป็นตัวละครหญิง กลุ่มนักเรียนชายในระดับมัธยมปีที่ 6 ได้กล่าวในรายละเอียดเช่นกันว่า ตัวละครหญิงต้องมีการพัฒนาด้วย โดยการพัฒนาของตัวละครวัยรุ่นหญิง เป็นการพัฒนาโดยมีการเรียนรู้ในการมีจิตใจที่เข้มแข็งขึ้น เพื่อที่จะสามารถต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ และสามารถดำรงชีวิตได้ต่อไป ไม่ใช่เป็นพฤติกรรมที่ต้องร้องไห้ ซ้ำแยะ เอาแต่ใจเหมือนลักษณะพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตทั่วไป

ในกลุ่มของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหญิง ซึ่งได้กล่าวในเรื่องพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เป็นพฤติกรรมที่สอดคล้องกับผลการวิจัยในการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ว่ามีความประทับใจในตัวละครวัยรุ่นทั้งชายและหญิง เพราะนักเรียนหญิงในกลุ่มตัวอย่างบางคนได้อ่านนวนิยายรัก ได้กล่าวกับผู้วิจัยว่า พวกเขาได้อ่านนวนิยายรักเรื่องต่างๆ ก็รู้สึกได้ว่าตัวละครวัยรุ่นชายมีความหล่อ นักเรียนหญิงในกลุ่มตัวอย่างบางคนยังกล่าวว่า เมื่อได้อ่านนวนิยายรัก บางทีในเรื่องตัวละครหญิงถูกรังแก มีเรื่องเข้าใจผิดกับตัวละครชาย นักเรียนหญิงได้อ่านก็แสดงความเสียใจด้วยการร้องไห้ อินไปตามตัวละคร และในความประทับใจในนวนิยาย Y กลุ่มนักเรียนหญิงก็มีความชื่นชอบเพราะเป็นสิ่งที่แปลก ที่ได้คิดจินตนาการเรื่องชายรักชายกัน ซึ่งกลุ่มนักเรียนหญิงได้ให้เหตุผลในความประทับใจของตัวละครวัยรุ่น เพราะชีวิตผู้หญิงในช่วงการเรียนหนังสือในระดับชั้นมัธยม ก็เป็นช่วงชีวิตที่หมดไปกับการเรียน ยังไม่ต้องใช้ชีวิตที่ต้องเผชิญโลกภายนอกมากนัก เพราะหน้าที่ตอนนี้เป็นเรียนหนังสือ ถ้าเป็นกลุ่มนักเรียนหญิงในโรงเรียนหญิงล้วนจะเสริมข้อคิดเห็นว่า พวกเขามีสังคมก็แต่เพื่อนในโรงเรียนที่เป็นผู้หญิงด้วยกัน เจอหน้ากันก็เจอแต่ผู้หญิง

แต่เมื่อผู้วิจัยได้ถามกลุ่มนักเรียนหญิงถึงตัวละครที่พึงปรารถนา กลุ่มนักเรียนหญิงมีความต้องการเห็นตัวละครโดยเฉพาะตัวละครชาย ต้องมีลักษณะคล้ายผู้ชายแบบที่แต่ละคนต้องการจะมีความสัมพันธ์ด้วยในอนาคต กล่าวง่าย ๆ นั่นคือ สเป็กของแฟนหนุ่มในอนาคต บอกลักษณะพฤติกรรมของตัวละครที่พึงปรารถนาของกลุ่มนักเรียนหญิง โดยนักเรียนหญิงส่วนใหญ่มีความต้องการในลักษณะตัวละครตัวในแบบที่คล้ายคลึงกัน เช่น มีความประพฤติเป็นผู้ใหญ่ มีลักษณะที่เป็นผู้นำ สามารถปกป้องและคุ้มครองได้ในเรื่องต่างๆ สามารถเป็นที่พึ่งได้ และมีความอบอุ่นในตัวของผู้ชาย มีนักเรียนหญิงในกลุ่มบางคนบ้าง ที่มองความต้องการของตัวละครคล้ายกับลักษณะตัวละครวัยรุ่นชายที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เช่น หล่อ รวย มีฐานะ แต่นักเรียนหญิงในกลุ่มนี้ก็ยังไม่ให้ความเห็นมาว่า ไม่มีใครสมบูรณ์ไปเสียหมด ตัวละครชายก็ต้องมีปมด้อยของตัวเองบ้าง แต่ต้องไม่ทำให้ฝ่ายหญิงต้องเดือดร้อนและสร้างความทุกข์ ความกังวลใจให้ฝ่ายหญิง สำหรับตัวละครวัยรุ่นหญิงที่กลุ่มนักเรียนหญิงพึงปรารถนาให้เห็นปรากฏในนวนิยายบน

อินเทอร์เนต คือนักเรียนหญิงกลุ่มหนึ่งได้กล่าวในรายละเอียดของตัวละครที่ฟังปรารภกันว่า ผู้หญิงจะต้องมีลักษณะที่ฉลาดและมีความสามารถในการเป็นผู้นำได้ แต่อย่าให้ฉลาดกว่าพระเอก และอย่าเป็นผู้นำเกินพระเอก เพราะนักเรียนหญิงให้เหตุผลว่า ผู้ชายต้องเป็นผู้นำอยู่แล้วโดยปกติ แต่การเป็นผู้นำของพระเอกต้องสามารถปกป้องและคุ้มครองนางเอกได้ นักเรียนหญิงอีกกลุ่มหนึ่งได้กล่าวในตัวละครที่ฟังปรารภกันว่า ตัวละครหญิงต้องมีความเข้มแข็งบ้าง เพราะพวกเขาเชื่อว่าผู้หญิงทุกคนมีความเข้มแข็งอยู่ในตัว แต่ถ้าได้เจอเรื่องสะเทือนใจจิตใจก็สั่นคลอนได้ เพราะผู้หญิงทุกคนจะเป็นอย่างนั้น แม้ผู้หญิงจะเข้มแข็งก็จริงแต่มีบางช่วงเวลาที่อารมณ์เปราะบางเช่นกัน

หากพิจารณาจากลักษณะพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่กลุ่มนักเรียนชายและหญิงฟังปรารภ จะมึลักษณะที่สอดคล้องกันของตัวละครวัยรุ่นทั้งชายและหญิง กล่าวคือ พฤติกรรมวัยรุ่นชายที่ฟังปรารภที่มีลักษณะสอดคล้องกันคือ ผู้ชายทุกคนไม่มีความสมบูรณ์แบบ ต้องมีการเรียนรู้พัฒนา อีกทั้งสามารถดูแลเพศตรงข้ามได้ และพฤติกรรมวัยรุ่นหญิงที่ฟังปรารภที่มีลักษณะสอดคล้องกันคือ ผู้หญิงต้องเรียนรู้ที่จะเข้มแข็ง เพื่อให้ก้าวข้ามอุปสรรคไปได้ แต่ยามใดที่เกิดอารมณ์เปราะบาง ผู้ชายจะต้องเป็นฝ่ายที่ดูแลรักษาใจได้

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบและเปรียบเทียบข้อมูลการสัมภาษณ์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งกลุ่มนักเรียนชาย และกลุ่มนักเรียนหญิงซึ่งกันและกัน โดยเปรียบเทียบข้อมูลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชายของโรงเรียนชายล้วนที่ 2 และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหญิงของโรงเรียนหญิงล้วนที่ 1 ซึ่งอยู่ในระดับชั้นมัธยม 6 ซึ่งเป็นกลุ่มสนทนาที่อยู่ระดับสูงสุดในการวิจัย เมื่อเปรียบเทียบข้อมูลที่กลุ่มนักเรียนทั้งสองกลุ่มได้ให้สัมภาษณ์ ปรากฏว่ามีข้อมูลที่สอดคล้องกันกล่าวว่า ที่กลุ่มนักเรียนหญิงชื่นชอบเรื่องนวนิยาย Y โดยเฉพาะแบบ Y ชาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างชายได้กล่าวในข้อมูลที่สอดคล้องว่า นั่นเพราะกลุ่มนักเรียนหญิงได้พบแต่สังคมที่มีแต่เพศหญิงคืออยู่ในโรงเรียนหญิงล้วน ไม่ได้มีสังคมกับนักเรียนชาย ก็มีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องแปลกประหลาดของเพศชาย ขณะเดียวกัน กลุ่มนักเรียนชายได้กล่าวว่าไม่ชอบพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นชายหญิง ที่พระเอกหล่อแต่ชอบแกล้งนางเอก นางเอกก็อ่อนแอต้องให้พระเอกปกป้อง ก็อยากเห็นพระเอกมีการพัฒนาตัวละคร ส่วนนางเอกก็เรียนรู้ความเข้มแข็ง กลุ่มนักเรียนหญิงจึงวิจารณ์ในความคิดเห็นเชิงสนับสนุนข้อมูลว่า ที่กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชายคิดเช่นนี้ เพราะผู้ชายจะคำนึงถึงเหตุผลเป็นหลัก ส่วนผู้หญิงจะคำนึงถึงอารมณ์เป็นหลัก

6. การสลับตำแหน่งการสื่อสาร จากผู้อ่านเป็นผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ในประเด็นนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงการสลับตำแหน่งการสื่อสารของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิง จากสถานะผู้รับสาร คือผู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในเรื่องต่างๆ สลับตำแหน่งเป็นผู้ส่งสาร คือผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเชิงคุณภาพ และการสัมภาษณ์ในรูปแบบสนทนากลุ่ม โดยสอบถามเรื่องการเขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จากการสำรวจในการสอบถามเรื่องดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า จากนักเรียนทั้งหมดจำนวน 48 คน มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ในการเขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จำนวน 16 คน มีนักเรียนชายที่เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจำนวนเพียง 4 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชายกลุ่มของโรงเรียนชายล้วนที่ 2 ทั้งหมดและมีนักเรียนหญิงที่เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจำนวน 12 คน

การเขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต	ชาย (คน)	หญิง (คน)	รวม
เขียน	4	12	16
ไม่เขียน	15	17	32

ตารางที่ 57 แสดงจำนวนผู้เขียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยยังได้ทำการสัมภาษณ์กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ในการเขียน ในประเด็นต่างๆ ผู้วิจัยเริ่มด้วยแรงจูงใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เริ่มเขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ถามคำถามว่า เพราะเหตุใดนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจึงเริ่มมีการเขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต คำตอบของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างนี้ มีลักษณะที่เหมือนกัน นั่นคือ ต้องการเขียนบ้าง เพราะได้อ่านนวนิยายที่เป็นเล่มและนวนิยายอินเทอร์เน็ตพอสมควร มีความต้องการเขียน เพราะเมื่อได้อ่านในเรื่องที่ชอบ กลุ่มนักเรียนตัวอย่างก็มีความคิดจินตนาการต่อ บางคนก็คิดเนื้อเรื่องขึ้นมาเอง บางคนก็คิดเนื้อเรื่องต่อจากเนื้อเรื่องที่มีการเผยแพร่เป็นนวนิยายเล่มและนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และเขียนนวนิยายเป็น Fanfic เผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต เมื่อได้ทราบเว็บไซต์ Dek-D มีพื้นที่เปิดให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ สามารถเขียนเป็นเรื่องเล่าหรือนวนิยายของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้อย่างอิสระ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจึงเข้าไปเขียนนวนิยายในหน้าเว็บไซต์ของ Dek-D จากคำตอบของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เขียน ได้รับแรงบันดาลใจจากนวนิยายที่เป็นเล่มและนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และความสามารถในการเผยแพร่เนื้อหาในหน้าเว็บไซต์สาธารณะได้อย่างอิสระ

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เมื่อได้พูดคุยสัมภาษณ์จึงทำให้ทราบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เขียนนวนิยายเกือบทั้งหมด ทั้งชายและหญิง ได้เขียนนวนิยายและเผยแพร่บนเว็บไซต์ Dek-D ไปแล้ว แต่เขียนกันไม่จบ นั่นเป็นเพราะนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตัดสินใจไม่เขียนต่อหรือหยุดเขียนไป สาเหตุที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างไม่เขียนต่อหรือหยุดเขียนไปมีสาเหตุที่ใกล้เคียงกันทุกคนในสองสาเหตุ คือ (1) เพราะนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไม่มีเวลาในการลงมือเขียน เวลาที่ใช้ต้องใช้ไปกับการเรียน การทำการบ้าน การทำรายงานส่งอาจารย์ของพวกเขา (2) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ลงมือเขียนแล้ว แต่เมื่อได้เขียนไปก็รู้สึกว่ายาก เพราะต้องคิดเรื่องภาษา เนื้อเรื่อง เหตุการณ์ และฉากต่างๆ บางคนผนวกกับการที่ไม่มีเวลาด้วย จึงทำให้ท้อ และตัดสินใจเลิกเขียนไปในที่สุด

ทั้งที่ทั้งนั้น ผู้วิจัยได้พบกับนักเรียนคนหนึ่ง เป็นนักเรียนชายในกลุ่มสนทนาของโรงเรียนชายล้วนที่ 2 อยู่ระดับชั้นมัธยมปีที่ 6 ซึ่งนักเรียนชายคนนี้ได้กล่าวกับผู้วิจัยว่า เขาเป็นนักเขียนมืออาชีพ เขียนนวนิยายได้จบเรื่อง มีการเผยแพร่เรื่องบนอินเทอร์เน็ต และมีนวนิยายที่เขาเขียนที่ได้รับการตีพิมพ์เป็นเล่มแล้ว ข้อมูลของนักเรียนคนนี้ เขาได้กล่าวว่า ตัวเขาเองต้องอ่านนวนิยายที่เป็นเล่ม และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเหมือนกัน เพราะเขาอ่านเป็นอาชีพด้วย คือเป็นหน้าที่วิจารณ์นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในเรื่องต่างๆ นอกจากจะได้อ่านเพื่อวิจารณ์แล้ว เขายังบอกว่าการอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเรื่องต่างๆ ก็มีประโยชน์สำหรับเขา เพราะเขาจะได้ทราบว่าผู้เขียนแต่ละคนคิดเนื้อเรื่องอย่างไร จะได้ศึกษาเนื้อเรื่องและสามารถเขียนเนื้อเรื่องได้ไม่ซ้ำ ได้ศึกษาลักษณะทำนองแต่งและภาษาของผู้เขียนในเรื่องต่างๆ และยังเป็นการศึกษาแนวโน้ม (trend) ตลาดนวนิยายในเรื่องที่ผู้อ่านสนใจ และแนวโน้มในการเขียนของนักเขียนนวนิยายมืออาชีพ ผู้วิจัยได้สอบถามถึงประเภทของนวนิยายที่นักเรียนคนนี้เขียนขึ้น นักเรียนกล่าวว่า เขาเขียนนวนิยายประเภทแฟนตาซีเป็นหลัก แต่การอ่านของเขา เขาอ่านนวนิยายได้ทุกประเภท ทั้งที่เป็นเล่มและเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต อีกทั้งที่เขาอ่านนวนิยายที่เป็นเล่ม เขายังได้อ่านนวนิยายของนักประพันธ์มืออาชีพ และนักประพันธ์อาวุโสที่มีชื่อเสียงของประเทศไทย สาเหตุเพราะเขาต้องการศึกษางานประพันธ์เก่า ทั้งเนื้อเรื่อง ภาษา และท่วงทำนองการประพันธ์ เพื่อที่จะทำให้งานเขียนของเขาได้ยกระดับขึ้นเป็นงานที่มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยยังได้ถามนักเรียนชายคนนี้อีกในจุดเริ่มต้นของการเขียนมืออาชีพ นักเรียนได้บอกว่า ในตอนแรกเขาคิดเรื่องเงินและรายได้ก่อน เมื่อได้ศึกษาจากการอ่านนวนิยายที่เป็นเล่ม และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ทำให้เขาพบตัวเองว่าเป็นเรื่องสนุกที่ได้อ่านความคิดของผู้เขียนมากมาย อีกทั้งได้เรียนรู้ในเนื้อเรื่อง ภาษา และท่วงทำนองการเขียน ของผู้อื่น นำมาพัฒนาการ

เขียนของตัวเอง นักเรียนยังมีความตั้งใจที่จะมุ่งมั่นพัฒนาการเขียนนวนิยายของเขาต่อไป เพื่อให้
งานเขียนของเขามีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้สอบถามนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้เขียนนวนิยายบน
อินเทอร์เน็ต โดยรวมแล้ว สาเหตุของนักเรียนที่ไม่มีการเขียนนวนิยายลงบนอินเทอร์เน็ต มีสาเหตุ
ต่างๆ ที่คล้ายคลึงกัน ได้แก่ ไม่มีเวลาในการเขียน รู้สึกว่าการเขียนเป็นเรื่องยาก รู้สึกว่านักเรียนไม่มี
ความสามารถทางด้านนี้ และมีความรู้สึกว่ายากอ่านนวนิยายให้สนุก มากกว่าอยากเขียน
นวนิยายลงบนอินเทอร์เน็ต



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน” มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
3. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้รับสารที่มีต่อพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ซึ่งในการวิจัยในเรื่องนี้ มีปัญหาคำวิจัย ดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร
2. พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร
3. ทัศนคติของผู้รับสารที่มีต่อพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยในเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิธีการวิจัยที่แตกต่างกัน ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. ประเภทเอกสาร ได้แบ่งออกเป็นกลุ่มตัวอย่างย่อย 2 กลุ่มตัวอย่าง คือ

- 1.1. กลุ่มตัวอย่างที่เป็น *หน้าเว็บไซต์ต่างๆ* ที่เชื่อมโยงใน *เว็บไซต์ Dek-D* เป็นการสุ่มตัวอย่างในหน้าเว็บไซต์โดยอิงความสะดวก (Convenience sampling) ควบคู่ไปกับการสุ่มตัวอย่างโดยอาศัยหลักเครือข่าย (Network sampling) โดยเป็นลักษณะเข้าชมเว็บไซต์ด้วยการจะไปหน้าเว็บไซต์และบล็อกต่างๆ (Blogs) ที่อยู่ในเว็บไซต์ Dek-D (www.dek-d.com) เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาถึงลักษณะทั่วไปของ Web 2.0 ที่ใช้ในการเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต เช่น การวิเคราะห์รายละเอียดและตัวเลือกการใช้งาน Blog ของเว็บไซต์, การวิเคราะห์รายละเอียดของ

หน้าหลักของนวนิยายที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ และวิธีการตกแต่งหน้าหลักของนวนิยาย ซึ่งการวิเคราะห์รายละเอียดทั้งหมดที่กล่าวมา จะเป็นส่วนช่วยในการวิเคราะห์หน้าเว็บไซต์ของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

1.2. กลุ่มตัวอย่างที่เป็น นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยนำนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ Dek-D มาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครหลักในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต สำหรับคุณสมบัติของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ได้เลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง มีคุณสมบัติดังนี้

- เป็นนวนิยายที่มีตัวละครอยู่ในช่วงวัยรุ่น อย่างน้อย 2 ตัวละคร
- เป็นนวนิยายที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์ www.dek-d.com มีจำนวนที่เข้าชม 500 ครั้งขึ้นไป
- เป็นประเภทของนวนิยายที่กล่าวในแนวคิดด้านธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ต และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีด้วยกัน 3 ประเภท ได้แก่ นวนิยายประเภทรัก นวนิยายประเภทแฟนตาซี และ นวนิยายประเภท Y
- เป็นนวนิยายที่ปรากฏบนหน้าเว็บไซต์ตั้งแต่ พ.ศ. 2551 – มีนาคม พ.ศ. 2554
- นวนิยายที่นำมาทำการวิจัย ต้องไม่ใช่เรื่องที่มีนักเขียนคนเดียวกัน (หนึ่งเรื่อง ต่อ หนึ่งผู้เขียน เท่านั้น)
- นวนิยายที่สุ่มเลือกมานั้น เป็นนวนิยายที่เขียนจบเรื่องแล้ว

จากคุณสมบัติที่ได้กำหนดนั้น ผู้วิจัยได้เลือกนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในเรื่องต่างๆ แบ่งตามประเภทของนวนิยาย 3 ประเภท ประเภทละ 6 เรื่อง รวม 18 เรื่อง ซึ่งมีรายชื่อ ดังนี้

ประเภท นวนิยายรัก

1. *Burning Frame* หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด!

เขียนโดย *ละอองน้ำ*/steam

2. รักซุลมุนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ เขียนโดย หนอน(ทราย)

3. *Blue Devil* แผนรักฉบับร้าย เขียนโดย virinya

4. ยัยตัวร้ายกับคุณชายเจ้าอารมณ์ (with love my devil)

เขียนโดย pandadeda

5. Sweet Love แอบเทใจให้นายจอมโหด

เขียนโดย MUSIC_มิวสิค

6. REGENERATION LOVE รักสายพันธุ์ใหม่ของยัยสุดเซี่ยว

เขียนโดย Sol Me

ประเภท นวนิยายแฟนตาซี

7. W.i.t.c.h. Academy โรงเรียนลับฉบับไฮโซ

เขียนโดย White_POKER

8. My Wing เขียนโดย !!_+Ariz the Blood_+!!

9. ฟาคอลโล สาวน้อยนักโทษปีศาจ เขียนโดย koler

10. Sareenia เขียนโดย fa-levia

11. สถาบันอันตราย The Legend of Killing เขียนโดย tAtOoO

12. ใต้เงาแห่งปีกสีดำ เขียนโดย ~AMA~

ประเภท นวนิยาย Y

13. [KiHae WonKyu]Sexy master คุณหนูครับ อย่ายั่วผม~{Yaoi}

เขียนโดย 12938 Pop'Pha F

14. รักฉันให้นายได้แค่คนเดียว [Fic Yaoi K-OTIC] เขียนโดย maihugk-otic

15. คุณชายแสนร้ายกับนายใจเย็น (Yaoi) เขียนโดย mitunayon

16. fic SNSD yuri มัดใจยัยคาสโนว์ เขียนโดย คุณชายจอมรั้ว

17. รักอุ่นๆป่วนหัวใจ[FIC YURI Wonder Girls] เขียนโดย misoto

18. หึงนัก...รักซะเลย (Yuri) เขียนโดย ++ฝุ่นละออง++

2. ประเภทบุคคล ได้แก่ ผู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่เป็นวัยรุ่น ผู้วิจัยดำเนินการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จากการขอความร่วมมือกับโรงเรียนมัธยมประเภทขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 6 โรงเรียนเพื่อเก็บข้อมูลกับนักเรียนที่อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จำนวนโรงเรียนละ 8 คน มาเก็บข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในลักษณะตอบแบบสอบถามเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากการให้ตอบแบบสอบถามแบบปลายปิด (Closed-ended

questionnaire) และดำเนินการสัมภาษณ์ในลักษณะการจัดกลุ่มสนทนา (Focus group interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์อิงโครงสร้างปานกลาง (Moderated scheduled interview) ทั้งหมด 6 กลุ่ม รวม 48 คน

สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 1 ที่กล่าวว่า เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผลวิจัยสรุปว่า ลักษณะของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เมื่อเปรียบเทียบกับนวนิยายเล่ม มีความแตกต่างกันตามกระบวนการทางนิเทศศาสตร์ ดังนี้

1. กระบวนการผลิต ในนวนิยายเล่ม ผู้ที่เกี่ยวข้องในการผลิตมีมาก ได้แก่ ผู้เขียน บรรณาธิการทั้งฝ่ายเนื้อหาและฝ่ายศิลป์ และผู้พิมพ์ ซึ่งในความสำคัญของผู้เขียน เป็นผู้ที่ทำข้อมูลในการเขียน จะได้ข้อมูลที่ใหม่ สด ทำให้เนื้อหาแตกต่างและเป็นเอกลักษณ์ ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้ที่ผลิตมีเพียงคนเดียวคือ ผู้เขียนเท่านั้น และผู้เขียนสามารถหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตได้มากมายและหลากหลาย มาเป็นข้อมูลดิบในการเขียน ช่องทางอินเทอร์เน็ตช่วยให้ผู้เขียนมีความสะดวกในการหาข้อมูลเพื่อเขียนเนื้อเรื่องมากขึ้น

2. กระบวนการเผยแพร่ กรณีนวนิยายเล่ม การเผยแพร่นวนิยายของผู้เขียน จะต้องถูกกองบรรณาธิการ ซึ่งมีตำแหน่งในฐานะเป็นผู้กรองสาร (Gatekeeper) ตรวจสอบรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายตามความต้องการของสำนักพิมพ์ ภาษา และความคิดพลาดของผลงาน เพื่อที่จะให้นวนิยายมีคุณภาพที่ดีพิมพ์และเผยแพร่ โดยการเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบดั้งเดิม คือ ตีพิมพ์ข้อความใส่กระดาษและเย็บรวมเป็นเล่ม ซึ่งมีพื้นที่เผยแพร่ที่จำกัด อีกทั้งยังต้องใช้เงื่อนไขด้านการตลาดและการขายเพื่อให้นวนิยายเล่มเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย ในขณะที่กรณีนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต การเผยแพร่ของผู้เขียนสามารถทำได้ทันทีผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยไม่มีผู้กรองสาร แต่ก็ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้เขียนว่าต้องการเพิ่มเนื้อหาอะไร โดยการเผยแพร่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่นอกเหนือจากการเผยแพร่เนื้อหาที่เป็นข้อความแล้ว ผู้เขียนยังสามารถเพิ่มรูปภาพ ทั้งภาพนิ่ง ภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหว และเสียงประกอบหรือเสียงเพลงแบบต่างๆ ลงในพื้นที่ของสื่อได้อย่างอิสระตามความต้องการ เพราะอินเทอร์เน็ตมีพื้นที่ไม่จำกัด อีกทั้งยังมีเงื่อนไขด้านการเผยแพร่จำพวกการตลาดและการขายแบบนวนิยายเล่ม ทั้งนี้ การตรวจสอบเนื้อหาของนวนิยายที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ต่างๆ จะขึ้นอยู่กับ กฎ กติกา และมารยาท

ของทางเว็บไซต์ว่ามีข้อจำกัดอย่างไรบ้าง เพราะหากผู้เขียนไม่ปฏิบัติตามเว็บไซต์ที่ได้เผยแพร่เนื้อหา ก็จะถูกระงับการเผยแพร่ได้เช่นกัน

3. กระบวนการบริโภค กรณีนวนิยายเล่ม ผู้บริโภคจะเป็นกลุ่มผู้อ่านเฉพาะในกลุ่มเล็ก โดยต้องเสียทุนทรัพย์เพื่อซื้อตัวเล่มมาอ่าน จึงเป็นการเสี่ยงต่อรสนิยมของผู้อ่านหากเนื้อหาไม่เป็นที่พอใจก็เท่ากับเสียทรัพย์ไปเปล่า และผู้อ่านก็ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาไปยังผู้เขียนได้ในทันที ขณะที่กรณีนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้บริโภคจะเป็นกลุ่มผู้อ่านเฉพาะในขนาดใหญ่จนถึงขั้นระดับมวลชน โดยการเสียทุนทรัพย์เพื่อบริโภคนั้นไม่เป็นเงื่อนไข หากผู้อ่านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เข้าระบบอินเทอร์เน็ตได้ เมื่อได้อ่านแล้ว ผู้อ่านสามารถสื่อสารกลับไปยังผู้เขียนโดยการแสดงความคิดเห็นในระบบอินเทอร์เน็ตได้ทันที และหากเนื้อหาไม่เป็นที่พอใจ ก็สามารถหาเรื่องอื่นที่น่าสนใจอ่านได้ทันทีโดยไม่ต้องเสียทุนทรัพย์เพิ่ม

นอกจากนี้ ความแตกต่างของลักษณะขององค์ประกอบนวนิยายระหว่างที่เผยแพร่เป็นเล่ม และนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ได้แก่

1. ชื่อเรื่อง นวนิยายเล่มจะมีการประสมคำที่สั้นและใช้เทคนิคทางภาษาไทย ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ชื่อเรื่องได้รับอิทธิพลจากสื่ออื่น

2. อัตลักษณ์ของผู้เขียน นวนิยายเล่มสามารถบ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของนักเขียนจากภาพรวมของเล่มได้ ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต การตกแต่งหน้าเว็บไซต์จะบ่งบอกถึงรสนิยมและความชื่นชอบของผู้เขียนในเรื่องต่างๆ

3. ศิลปกรรมในการนำเสนอ นวนิยายเล่มจะมีพื้นที่ในการออกแบบศิลป์แค่ที่ปกกับในตัวเล่ม ซึ่งเป็นพื้นที่จำกัด แต่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต สามารถใช้สื่อประสมระดับตกแต่งหน้าเว็บไซต์ได้อย่างไม่จำกัดพื้นที่

4. เนื้อหา นวนิยายเล่มส่วนใหญ่จะกล่าวถึงสังคมและประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์ ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะกล่าวถึงจินตนาการและความชื่นชอบของผู้เขียน

5. โครงเรื่อง นวนิยายเล่มจะมีองค์ประกอบของจุดหักเหโครงเรื่องนวนิยายที่ครบ ได้แก่ การเกิดปัญหา จุดสุดยอดของเรื่อง และจุดคลายปมในตอนจบ ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีจุดหักเหของเรื่องไม่ครบองค์ประกอบทั้งหมด

6. แก่นเรื่อง นวนิยายเล่มสามารถบอกถึงแก่นเรื่องได้อย่างหนักแน่นและมีเหตุผล ขณะที่แก่นเรื่องของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตไม่สามารถบอกถึงแก่นเรื่องที่แน่นอนได้ บางเรื่องไม่มีแก่นเรื่อง บางเรื่องมีแก่นเรื่องที่อ่อนมาก และบางเรื่องก็ไม่สามารถบอกเหตุผลของแก่นเรื่องได้

7. ตัวละคร ผู้เขียนนวนิยายเล่มสมัยก่อนมีการสร้างสรรค์ตัวละครของเรื่อง จากการได้พบเห็นบุคคลต่างๆ จากประสบการณ์ชีวิตและเหตุการณ์ หรือความเป็นไปของสังคม ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้เขียนในสื่อประเภทนี้สร้างสรรค์ตัวละครขึ้น จากจินตนาการ และความชื่นชอบในเรื่องที่ผู้เขียนสนใจเป็นส่วนบุคคล

8. มุมมองการนำเสนอ นวนิยายเล่มจะมีมุมมองในการนำเสนอนวนิยายเป็นมุมมองใดมุมมองหนึ่งซึ่งมีความแน่นอนทั้งเรื่อง ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีการนำเสนอ มุมมองในการเล่าเรื่องที่สะเปะสะปะ ไม่มีความแน่นอนในการนำเสนอเรื่องราวในนวนิยาย

9. ฉาก บรรยากาศและสภาพแวดล้อม ในนวนิยายเล่ม ผู้เขียนได้เขียนมาจากประสบการณ์และการศึกษาค้นคว้า นวนิยายเล่มจึงมีฉาก บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่สมจริง ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้เขียนได้เขียนจากความชื่นชอบและความความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ฉาก บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของนวนิยายจึงมีลักษณะที่เป็นจินตนาการเสียมาก

10. การนำเสนอในตอนต่างๆ ในนวนิยายเล่ม การนำเสนอของตอนในนวนิยายเล่มจะมีการเล่าเรื่องเป็นมุมมองของตัวละครในตอนหนึ่ง หรือไม่ก็เล่าเรื่องเป็นฉากในตอนนั้น ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต มีการเล่าเรื่องในตอนหนึ่งแบบผสมมุมมองของตัวละครต่างๆ และผสมฉากต่างเข้าด้วยกันในตอนเดียว

11. ทำนองแต่งและการใช้ภาษา ในนวนิยายเล่ม ผู้เขียนส่วนใหญ่ได้สร้างสรรค์ภาษาให้เป็นภาษานวนิยายที่สละสลวย คำและสำนวนคล้องจอง และมีความถูกต้องครบถ้วนในการใช้ภาษาไทย ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้เขียนส่วนใหญ่ใช้ภาษาพูดเป็นสำนวนการเขียนนวนิยาย เป็นภาษาที่วัยรุ่นพูดกัน ภาษาแสดง และภาษาที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต

การสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 2 ที่กล่าวว่า เพื่อศึกษาพฤติกรรมตัว
 วยุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผลวิจัยสรุปว่า นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตทั้งสามประเภท
 มีลักษณะพฤติกรรมวัยุ่นที่แตกต่างกัน ซึ่งในภาพรวมของผลการวิจัย พฤติกรรมวัยุ่นทางด้านลบ
 ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมากกว่าพฤติกรรมทางด้านบวก โดยนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
 ประเภทนวนิยายรัก มีพฤติกรรมโดยรวมคือ พฤติกรรมที่คู่รักวัยุ่นชายหญิงทะเลาะกัน และวัยุ่น
 หญิงจะเป็นฝ่ายถูกกระทำจากวัยุ่นชายเสมอ นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตประเภทนวนิยายแฟนตาซี
 มีพฤติกรรมในภาพรวมคือ พฤติกรรมในความก้าวร้าวที่ทำไปโดยหน้าที่ และแสดงออกถึงความ
 เก่งกาจและความกล้าหาญในการต่อสู้ ส่วนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตประเภทนวนิยาย Y มี
 พฤติกรรมในภาพรวมคือ พฤติกรรมรักร่วมเพศและแสดงออกถึงกิจกรรมทางเพศ ทั้งเพศชาย
 ด้วยกัน และเพศหญิงด้วยกัน ซึ่งผู้เขียนนวนิยายตัวอย่าง พบว่าแสดงตัวเป็นผู้หญิงในนวนิยายทั้ง
 3 ประเภท กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้น ม.ต้น, ม.ปลาย ระดับมหาวิทยาลัย และมีที่จบการศึกษาแล้ว
 บางคน และในนวนิยายรักบางเรื่อง ได้รับการพิจารณาตีพิมพ์เป็นเล่มแล้ว

การสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 3 ที่กล่าวว่า เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้รับ
 สารที่มีต่อพฤติกรรมวัยุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผลวิจัยสรุปว่า ผู้รับสารซึ่งเป็น
 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 48 คน มีทัศนคติที่แตกต่างกัน ตามความชื่นชอบในการอ่าน
 นวนิยายประเภทต่างๆ โดยในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชายส่วนใหญ่ จะมีทัศนคติทางด้านลบ
 ต่อตัวละครหลักวัยุ่นชายหญิงของนวนิยายรัก นักเรียนชายส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เป็นบวกต่อตัว
 ละครวัยุ่นในนวนิยายแฟนตาซี และนักเรียนชายทุกคนมีทัศนคติที่เป็นลบต่อตัวละครวัยุ่นใน
 นวนิยาย Y ชาย แต่มีบางส่วนที่มีทัศนคติเฉยๆ ต่อตัวละครในนวนิยาย Y หญิง ในขณะที่กลุ่ม
 นักเรียนหญิงมีทัศนคติที่แตกต่างจากนักเรียนชาย โดยนักเรียนหญิงที่ชื่นชอบนวนิยายประเภท
 นวนิยายรัก มีทัศนคติที่เป็นบวกต่อตัวละครหลักวัยุ่นชายหญิงของนวนิยายรัก และนักเรียนหญิง
 ที่อ่านนวนิยายที่หลากหลายมีทัศนคติที่เป็นลบต่อตัวละครหลักวัยุ่นชายหญิงของนวนิยายรัก
 นักเรียนหญิงที่อ่านนวนิยายที่หลากหลายและที่อ่านนวนิยายรักมีทัศนคติเฉยๆ ต่อตัวละครวัยุ่น
 ต่างๆ ในนวนิยายแฟนตาซี และนักเรียนหญิงบางส่วนที่อ่านนวนิยายที่หลากหลายมีทัศนคติที่เป็น
 ลบต่อตัวละครในนวนิยาย Y ทั้งสองแบบ และนักเรียนหญิงที่ชื่นชอบนวนิยายรัก มีทัศนคติที่เป็น
 บวกต่อตัวละครวัยุ่นของนวนิยาย Y ชาย แต่มีทัศนคติที่เป็นลบ ต่อตัวละครวัยุ่นของนวนิยาย Y
 หญิง

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลจากวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบน อินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน” ผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัย ซึ่งจะนำเสนอในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ความได้เปรียบของสื่ออินเทอร์เน็ต

ในการอภิปรายผลการวิจัยส่วนนี้ จะว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับช่องทางการสื่อสาร (Channel) ซึ่งก็คือ ช่องทางการเผยแพร่นวนิยาย คือสื่ออินเทอร์เน็ต หากสังเกตจากผลการวิจัยใน วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่ได้ศึกษาลักษณะทั่วไปของ นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ทั้งในส่วนของ การเปรียบเทียบลักษณะการเผยแพร่ระหว่างนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์กับนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และการ กล่าวถึงลักษณะของเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เพื่อการเผยแพร่นวนิยายเรื่องต่างๆ ของเว็บไซต์ Dek-D การใช้สื่อใหม่เพื่อการนำเสนอเรื่องเล่าที่ไม่เป็นความจริง เรื่องเล่าที่เป็นจินตนาการ อย่างนวนิยายทำให้การใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการนำเสนอเนื้อหานวนิยายผ่านระบบการ สื่อสารโดยผ่านคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลาง (Computer-mediated Communication) มีความ ได้เปรียบในการนำเสนอหลายด้าน

ในด้านกระบวนการสื่อสาร การได้เปรียบของการนำเสนอนวนิยายบนสื่อ อินเทอร์เน็ต มีความรวดเร็วในการส่งข้อมูล ทั้งการส่งเรื่องขึ้นไปยังหน้าเว็บไซต์ และการได้ ข้อความตอบรับกลับมาจากผู้อ่านในทันที อีกทั้งผู้ที่สามารถตัดสินใจส่งสารเผยแพร่ออกไปมีเพียง ตำแหน่งเดียวคือผู้เขียนในฐานะผู้ส่งสาร จึงเป็นการสื่อสารไปกลับในสองทาง (Two-ways communication) ที่สามารถทราบการสื่อสารกลับ (Feedback) ได้อย่างรวดเร็วในทันทีทันใด (Immediate feedback) จึงเป็นลักษณะการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบกันได้ (Interactive) ในขณะที่ นวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นการสื่อสารทางเดียว (One-way communication) ผู้อ่านไม่สามารถส่ง ข้อความกลับไปยังผู้เขียนได้ในทันที หากต้องการติดต่อกับอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งก็คือผู้เขียน ผู้อ่านต้อง อาศัยการตอบกลับเช่นการตอบจดหมาย โทรศัพท์ หรือการติดต่อทางสื่ออินเทอร์เน็ตอีกที จึง เสมือนเป็นการสื่อสารกลับที่ล่าช้า (Delayed feedback) การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่เผยแพร่ เนื้อหาที่เป็นเรื่องแต่งขึ้น เป็นสิ่งที่สามารถตอบสนองวัยรุ่นได้ทันที ผู้วิจัยคิดว่าเพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ มีการแสดงออกในเรื่องต่างๆ อย่างเปิดเผย การส่งข้อความตอบกลับไปยังผู้เขียนผ่านการแสดง ความคิดเห็นบนกระทู้ จึงเป็นลักษณะข้อความที่บ่งบอกถึงอารมณ์ของผู้อ่าน เช่น ชอบ พอใจ

ต้องการอ่านต่อ ให้กำลังใจผู้เขียน ซึ่งข้อความของผู้อ่านเหล่านี้เป็นการสื่อสารกลับในเชิงบวก (Positive feedback) ขณะที่การแสดงความคิดเห็นบนกระทู้ที่เป็นคำวิจารณ์ต่างๆ หรือกล่าวถึงสิ่งที่คุณเขียนต้องแก้ไขในงานเขียน เป็นการแสดงความคิดเห็นกลับไปยังผู้เขียนในเชิงลบ (Negative feedback) การวิจารณ์หรือการแสดงความคิดเห็นในเชิงลบของการสื่อสารกลับในผู้อ่านวัยรุ่น ก็ เป็นลักษณะที่สอดคล้องกับลักษณะวัยรุ่นที่กล่าวว่าวัยรุ่นเริ่มมีความเชื่อมั่นและกล้าที่จะแสดงออก การแสดงความคิดเห็นกลับไปยังผู้เขียนในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจึงเป็นไปอย่างรุนแรงทั้งเชิงบวกและเชิงลบ

สิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าการนำเสนอนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตได้เปรียบกว่าการนำเสนอนวนิยายบนสื่อสิ่งพิมพ์ นั่นคือ พื้นที่ของสื่อ จากผลการวิจัย จะเห็นได้ว่าหน้าเว็บไซต์จาก ภาพตัวอย่างในส่วนของกาวิเคราะห์ลักษณะ Web 2.0 การวิเคราะห์หน้าเว็บไซต์หลักของ นวนิยายทั้งรูปแบบการตกแต่ง และองค์ประกอบการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายที่ได้ วิเคราะห์แต่ละเรื่อง จะมีการเพิ่มเนื้อหารูปแบบอื่นๆ นอกเหนือจากเนื้อหาที่เป็นข้อความเนื้อเรื่อง ของนวนิยายแล้ว ผู้เขียนสามารถเพิ่มเนื้อหาอื่นๆ ได้อีกตามตัวอย่าง เช่น การเพิ่มรูปภาพ เป็น ภาพนิ่ง คือ ภาพประกอบ ภาพตัวละคร ภาพแทน Poster ของเรื่อง ภาพตกแต่งพื้นหลัง หรือเป็น ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว สื่อคอมพิวเตอร์สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวได้ ไม่ว่าจะเป็นภาพ โฆษณานวนิยายเรื่องต่างๆ ของผู้เขียนเองหรือผู้เขียนคนอื่นๆ ลูกเล่นที่เป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหว เช่น การตกแต่งหน้าเว็บไซต์โดยใช้ลูกเล่นสัตว์เลื้อย ลูกเล่นที่เป็นภาพกราฟิกแทน การให้ของขวัญ นอกจากนี้ มีการเพิ่มเนื้อหาในรูปแบบของภาพและเสียงประกอบหน้าของ นวนิยายได้ด้วย เช่น การเพิ่มเสียงเพลงและเสียงประกอบต่างๆ เพื่อประกอบการนำเสนอนวนิยาย และการแทรก Video clip ในหน้าเว็บไซต์นวนิยาย ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ เป็นตัวเลือกที่ผู้เขียน สามารถเพิ่มเนื้อหาอื่นๆ นอกเหนือจากเนื้อเรื่องนวนิยายมาแทรกเพิ่มในหน้าเว็บไซต์นวนิยายได้ จนนวนิยายกลายเป็นสื่อประสม (Multimedia) ที่ไม่มีข้อจำกัดในการใช้พื้นที่ในการนำเสนอ ใดๆก็ดี ในฐานะที่ผู้เขียนเป็นผู้ออกแบบสื่อเอง หากไม่พอใจในการนำเสนอเนื้อหาต่างๆ ทั้ง เนื้อหานวนิยาย ข้อความ ภาพและเสียงต่างๆ ผู้เขียนสามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อหาส่วนใดก็ได้ อย่าง อิสระ อีกทั้งสามารถกระทำในเวลาใดก็ได้ตามต้องการ นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจึงเป็นลักษณะ ของ “สื่อร้อน (Hot Media)” ที่ต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตถึงจะสามารถ เข้าถึงนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งข้อดีคือ เสียค่าใช้จ่ายแค่ค่าบริการเข้าระบบอินเทอร์เน็ต เพราะนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต มีลักษณะเป็นพื้นที่สาธารณะที่สามารถเข้าถึงได้โดยไม่เสียทุน ทรัพย์ แต่ข้อเสียคือ ผู้ใช้ต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเข้าระบบอินเทอร์เน็ตได้ เพราะเครื่อง คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันยังมีมูลค่าที่แพงอยู่

ถ้าจะเปรียบเทียบกับนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีความได้เปรียบกว่าหลายด้าน จากการนำเสนอบนพื้นที่ที่ได้กล่าวไป เพราะถ้ากล่าวถึงการใช้พื้นที่ในนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ มีข้อจำกัดในการเผยแพร่เนื้อหาและภาพประกอบ เพราะถูกจำกัดอยู่ในรูปเล่มที่ตายตัว จำกัดหน้ากระดาษ จำกัดภาพประกอบบนปก และไม่สามารถใช้สื่อที่แสดงภาพเคลื่อนไหวได้เพราะถูกพิมพ์อย่างตายตัวในกระดาษ อีกทั้งไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของสื่อที่ได้ตีพิมพ์ไปแล้วด้วย นวนิยายที่ตีพิมพ์เป็นเล่มจึงเป็นลักษณะของ “สื่อเย็น (Cold media)” ที่มีข้อดีคือ ความคงทน เพราะใช้วัสดุกระดาษมาตีพิมพ์ แต่ข้อเสียคือ ผู้อ่านต้องเสียทุนทรัพย์ เสียกำลังพลังงาน และเสียเวลาในการหาซื้อเพื่อได้มาครอบครอง

จากการนำเสนอพื้นที่ของสื่อนวนิยายข้างต้น ในผลการศึกษาที่กล่าวถึงการใช้พื้นที่ของสื่ออินเทอร์เน็ต นำเสนอเนื้อหาเป็นเรื่องแต่ง เป็นนวนิยาย ประกอบกับการใช้สื่อประสมในรูปแบบต่างๆ เช่นภาพและเสียง สอดคล้องกับการวิจัยของพรพรรณ ชินพวงสนนธ์ (อ้างแล้ว) ที่ได้ศึกษาการใช้บล็อกและไดอารีออนไลน์ ที่ต้องมีพื้นที่ของตนเองในสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อออกแบบด้วยการใช้สื่อประสมเช่น รูปภาพ เสียง ลูกเล่นต่างๆ ที่สามารถเลือกใช้และเปลี่ยนแปลงเนื้อหาทางสื่อประสมได้อย่างอิสระและเต็มที่ แต่ความแตกต่างจะอยู่ที่เนื้อหาในการเล่าเรื่อง การวิจัยของพรพรรณ ชินพวงสนนธ์ (อ้างแล้ว) กล่าวว่าผู้เขียนได้ใช้บล็อกเผยแพร่เนื้อหาที่เป็นเรื่องเล่า ไดอารี ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง ความรู้ ความคิดเห็นเรื่องต่างๆ ในขณะที่เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้กล่าวถึงผู้เขียนได้ใช้พื้นที่ส่วนตัวในอินเทอร์เน็ต เผยแพร่เนื้อหาที่เป็นเรื่องแต่งที่มาจากจินตนาการหรือนวนิยายนั่นเอง

เมื่อการแทรกเนื้อหาและลูกเล่นในพื้นที่ของสื่ออินเทอร์เน็ต มีรูปแบบที่เพิ่มขึ้นมากกว่าการนำเสนอโดยตัวอักษร สิ่งที่ตามมาคือ “อรรถรส” ในการอ่านนวนิยาย อย่างไรก็ตามสื่อประสมที่ได้นำเสนอในหน้าเว็บไซต์นวนิยาย ทำให้เกิดระดับของอรรถรสในการอ่านนวนิยายเป็น 2 ลักษณะ คือ

- การเพิ่มอรรถรส จากผลการศึกษาในการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิง นักเรียนหญิงในกลุ่มตัวอย่างคนหนึ่งกล่าวว่า หากในหน้าเว็บไซต์นั้นมีรูปภาพของดารานักร้องที่เธอชื่นชอบ นักเรียนหญิงคนนั้นก็จะสามารถจินตนาการถึงการกระทำของดารานักร้องคนนั้นซึ่งกลางเป็นตัวละครของเรื่องได้อย่างสนุกสนาน ขณะที่นักเรียนชายในกลุ่มตัวอย่างคนหนึ่งกล่าวว่า การฟังเสียงเพลงในนวนิยายทำให้เนื้อเรื่องน่าอ่านขึ้น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า การใช้สื่อประสมเข้าช่วยนำเสนอนวนิยาย ทำให้ผู้อ่านจินตนาการในเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น จากตัวอย่างผู้วิจัย

จึงแสดงความคิดเห็นว่า การมีสื่อประสมเข้าช่วยในการอ่านนวนิยายจะมีลักษณะเหมือนการชมภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หรือการ์ตูน แต่ภาพจะเกิดขึ้นในหัวโดยมีภาพและเสียงที่ผู้เขียนได้ช่วยจินตนาการแล้ว ช่วยในการคิดจินตนาการต่อ

- การลดอรรถรส จากผลการวิจัยในการวิเคราะห์ข้อมูลในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย มีนวนิยายเรื่องหนึ่งที่มีผู้วิจารณ์ในประเด็นสำคัญว่า การเพิ่มภาพของตัวละครเข้ามาในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย ทำให้อรรถรสของนวนิยายเสียไป ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า การเพิ่มรูปภาพแทนตัวละครของผู้เขียน เป็นการปิดกั้นจินตนาการของผู้อ่าน เพราะผู้อ่านประเภทนี้จะคาดหวังในการจินตนาการเนื้อเรื่องไว้เต็มที่ เหมือนกับนวนิยายเล่มที่มีแต่ตัวอักษร ความคิดและจินตนาการจากเกิดจากอ่านแล้วเข้ารหัสเป็นความคิดจินตนาการ ผู้อ่านลักษณะนี้จึงคาดหวังว่า นวนิยายจะต้องเป็นสื่อเงียบ (Silent) เหมือนสื่อต้นแบบคือ หนังสือนวนิยาย และผู้วิจัยยังมองว่า ผู้เขียนพยายามสร้างภาพของตัวละครโดยใช้รูปภาพแทนตัวละครในเรื่องเสีย ให้ผู้อ่านสามารถเห็นภาพของตัวละครได้ง่ายที่สุด และใช้การบรรยายลักษณะตัวละครน้อย หรือไม่มีการบรรยายลักษณะตัวละครเลย นั่นเพราะผู้เขียนคิดว่าต้องการให้ผู้อ่านจินตนาการภาพของตัวละครได้ตรงตามจินตนาการของผู้เขียนด้วย ซึ่งการจินตนาการเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของนวนิยาย ทำให้ผู้อ่านไม่ได้จินตนาการตามที่ตนเองคาดหวังไว้แล้ว เสน่ห์ของนวนิยายอาจขาดหายไป

จากเรื่องอรรถรสทำให้ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การประดับตกแต่งหน้าเว็บไซต์ให้มีลูกเล่นต่างๆ ด้วยการประสมสื่อเพื่อดึงดูดผู้เข้ามาอ่านนวนิยาย กลายเป็นจุดสำคัญอย่างหนึ่งที่ผู้เขียนต้องคำนึงถึงลักษณะของนวนิยายด้วย ซึ่งการใช้สื่อประสมเช่นภาพประกอบ ผู้วิจัยมองว่าเป็นเรื่องดี แต่การใช้สื่อประสมมากเกินไป ทำให้อรรถรสของนวนิยายเสียไปได้

2. การนำเสนอนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตยุคหลังสมัยใหม่

ในการอภิปรายผลการวิจัยส่วนนี้ จะว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับตัวสาร (Message) ซึ่งก็คือ นวนิยาย จากที่ผู้วิจัยได้สังเกตจากผลการวิจัยในส่วนที่ 1 ที่ศึกษาลักษณะทั่วไปของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และผลการวิจัยส่วนที่ 2 ที่ได้วิเคราะห์ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตทั้ง 18 เรื่อง มีสาระสำคัญที่จะกล่าว ดังนี้

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย และได้อ่านนวนิยายที่ทำการวิจัยทั้ง 18 เรื่องแล้ว ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ในลักษณะของหน้าเว็บไซต์ และเนื้อหาของ

นวนิยาย ที่เกี่ยวกับความเป็นนวนิยายยุคหลังสมัยใหม่ โดยจะแบ่งเป็นสองลักษณะที่กล่าวมาข้างต้น

2.1 ลักษณะของหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย หากสังเกตจากผลการวิจัยในส่วนของ การตกแต่งด้วยเนื้อหาที่เป็นภาพประกอบของหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายที่ได้ทำการวิเคราะห์ไปนั้น จะเห็นได้ว่าในหน้าเว็บไซต์ในนวนิยายทั้งสามประเภทบางเรื่อง (นวนิยายรัก นวนิยายแฟนตาซี และนวนิยาย Y) มีการนำเอาภาพประกอบที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ดารา กลุ่มศิลปิน นักร้อง นักแสดง หรือภาพการ์ตูน มาเป็นส่วนประกอบในการนำเสนอบนหน้าเว็บไซต์ หากจำแนก ลักษณะของภาพตามประเภทของนวนิยายที่ได้ทำการวิจัย สามารถจำแนกได้ ดังนี้

- ประเภทนวนิยายรัก มีการใช้ภาพดารานักแสดง นักร้อง ผู้มีชื่อเสียงในวงการบันเทิง ทั้งที่เป็นชาวไทย และชาวต่างประเทศ เช่น ชาวเกาหลีใต้ ชาวไต้หวัน และ ผู้มีชื่อเสียงในวงการบันเทิงชาวตะวันตก มาเป็นภาพแทนตัวละครในนวนิยายเรื่องที่ 1 และนวนิยายเรื่องที่ 3

- ประเภทนวนิยายแฟนตาซี มีการใช้ภาพประกอบที่แตกต่างกันไป ในนวนิยายเรื่องที่ 7 ผู้เขียนวาดภาพตัวละครเอง เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีหน้าตาแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ในนวนิยายเรื่องที่ 8 ผู้เขียนนำเอาภาพการ์ตูนที่ได้มาจากแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต มาเป็นภาพประกอบ (ไม่มีภาพตัวอย่าง) และนวนิยายเรื่องที่ 12 ผู้เขียนใช้โปรแกรมสร้างตัวละครเป็นภาพเคลื่อนไหว จากเว็บไซต์ต่างประเทศ มาแทรกในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย และในเรื่องที่ 12 นี้ ผู้เขียนและผู้อ่านได้ร่วมกันทำกิจกรรมวาดภาพตัวละครหลักวัยรุ่นชายหญิงทั้ง 2 ตัวตามจินตนาการของผู้เขียนและผู้อ่าน อีกทั้งผู้เขียนยังนำมาเผยแพร่ให้ชมอีกด้วย

- ประเภทนวนิยาย Y มีการใช้ภาพกลุ่มนักร้องจากประเทศเกาหลีใต้ เป็นภาพกลุ่มนักร้องชายในนวนิยายเรื่องที่ 13 กับกลุ่มนักร้องหญิงในนวนิยายเรื่องที่ 16 และเรื่องที่ 17 และยังมีภาพกลุ่มนักร้องชายจากประเทศไทย ในนวนิยายเรื่องที่ 14

จะเห็นได้ว่า ภาพที่ผู้เขียนนำมาประกอบหน้าเว็บไซต์ เสมือนเป็นการแทนลักษณะของตัวละครหลักวัยรุ่น ผู้วิจัยคาดการณ์ว่าเป็นภาพที่ล่วนนำมาใช้ตกแต่งหน้าเว็บไซต์ โดยมาจากแหล่งข้อมูลที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต เพราะภาพเหล่านี้เป็นภาพที่ผู้เขียนไม่ได้เป็นเจ้าของ ยกเว้นแต่ในภาพที่ผู้เขียนได้สร้างขึ้นเองอย่างในนวนิยายแฟนตาซีเรื่องที่ 7 และเรื่องที่ 12 แต่ภาพในนวนิยายเรื่องที่ 7 (ภาพการ์ตูน) ผู้เขียนได้สร้างขึ้นจากจินตนาการ ซึ่งมีพื้นฐานของตัว

การ์ตูนญี่ปุ่นแสดงให้เห็นในตัวละคร และภาพตัวละครจากนวนิยายเรื่องที่ 12 เป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหวจากการใช้โปรแกรมสร้างตัวละครจากเว็บไซต์อื่น ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีแบบให้เลือกสร้างตัวละครมากมาย

นั่นหมายความว่า ภาพต่างๆ โดยเฉพาะภาพที่ถูกนำมาจากแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ผู้เขียนได้ยอมรับในภาพของตัวละครที่มีลักษณะเป็นคนที่ใช้ชีวิตอยู่จริง ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ซึ่งในกรณีนี้ สอดคล้องกับที่อุมาพร มะโรธีย์ (อ้างแล้ว) ได้กล่าวว่า วัฒนธรรมในยุคหลังสมัยใหม่มีการยอมรับการทำซ้ำ ไม่สนใจต้นแบบ และมีการรวมลักษณะของวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเอาไว้ด้วยกัน อย่างไรก็ตาม สิ่งที่อุมาพร มะโรธีย์ (อ้างแล้ว) ได้กล่าวไว้ข้างต้น เป็นข้อขัดแย้งจากผลการวิจัยที่พบว่า ในนวนิยายเรื่องที่ 2 เป็นภาพที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้นมาจากภาพถ่ายส่วนตัว (ตกแต่งด้วยโปรแกรมแต่งภาพอีกที) เป็นภาพที่ผู้เขียนสร้างขึ้นมาจากภาพประกอบหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายเรื่องที่ 2 จึงแสดงออกถึงความเป็นสัจนิยม (Realism) ที่ตัวของภาพประกอบเองได้เล่าถึงลักษณะของชีวิตของนักศึกษาในรั้วมหาวิทยาลัยอย่างแท้จริง

จากกรณีดังกล่าวมาการสร้างภาพประกอบที่บ่งบอกถึงความเป็นสัจนิยม หรือฉีกกรอบจากความเป็นภาพประกอบยุคหลังสมัยใหม่ ต้องมีความเป็นไปได้ที่ผู้เขียนมีความสามารถในการสร้างภาพ โดยใช้ความสามารถของผู้เขียนเอง แต่ถ้าสังเกตจากภาพประกอบที่กล่าวไปในลักษณะยุคสมัยใหม่และลักษณะสัจนิยมแล้วนั้น ผู้เขียนที่ใช้ภาพสัจนิยมมีความสามารถในการสร้างสรรค์ภาพสัจนิยมเช่นที่กล่าวมา เพราะผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ผู้เขียนน่าจะเป็นวัยรุ่นที่เรียนอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย เพราะมีความสามารถในการทำภาพยนตร์สั้น (จากข้อมูลของผลวิจัย) ในขณะที่ผู้ใช้และสร้างสรรค์ภาพลักษณะหลังสมัยใหม่ อาจยังไม่ความรู้ ประสบการณ์ หรือการมองโลกแบบผู้เขียนนวนิยายเรื่องที่ 2 ในการสร้างสรรค์ภาพ หรือยังใช้รสนิยม และความชื่นชอบส่วนตัวเป็นบรรทัดฐานในการคัดเลือกภาพที่คิดว่าถูกใจ ผู้วิจัยจึงเข้าใจในลักษณะของผู้เขียน เพราะผู้เขียนเหล่านี้อาจเป็นวัยรุ่น และวัยรุ่นมีความเชื่อมั่นในเรื่องต่างๆ ที่รุนแรงอยู่

2.2 เนื้อหาของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต หากสังเกตจากผลการวิจัยในเนื้อหาของนวนิยาย มีความสอดคล้องกันกับลักษณะของแนวคิดหลังสมัยใหม่ในหลายอย่างด้วยกัน

ผู้วิจัยของเริ่มที่ชื่อเรื่องของนวนิยาย นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเรื่องต่างๆ ที่ได้ทำการวิจัยไปนั้น จะเห็นว่ามีลักษณะเป็นชื่อเรื่องที่มีอิทธิพลมาจากสื่ออื่นๆ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน การ์ตูนโทรทัศน์ ละครโทรทัศน์หรือซีรีส์ชุดจากต่างประเทศ แม้กระทั่งชื่อของ

วรรณกรรมแปลที่ตั้งชื่อเป็นภาษาไทยอีกชื่อหนึ่ง ในจุดนี้เอง การนำเสนอชื่อเรื่องไม่ได้ตั้งโดยใช้วรรณศิลป์หรือสุนทรียะทางภาษามาตั้งชื่อตามเนื้อหาหรือแก่นเรื่อง แต่ใช้รูปแบบชื่อเรื่องของสื่ออื่นมาตั้งตามเนื้อหาหรือแก่นเรื่องแทน

เมื่อชื่อเรื่องตั้งตามลักษณะที่เป็นสื่ออื่น เนื้อหาของเรื่องประกอบกับโครงเรื่องแก่นเรื่อง และแนวเรื่องก็มีลักษณะที่ลอกเลียนมาจากสื่ออื่นเช่นกัน แม้กระทั่งการลอกเลียนมาจากนวนิยายเอง นั่นเพราะว่าผลการวิจัยพบว่า นวนิยายรักที่ได้วิจัยไปมีเนื้อหา โครงเรื่อง และแก่นเรื่องที่คล้ายกันเกือบทั้งหมด (ยกเว้นนวนิยายเรื่องที่ 2) นั่นคือ ตัวละครชายและตัวละครหญิงต้องทะเลาะกัน หรือไม่ถูกกันก่อนที่จะมารักกัน ในความจริงแล้ว นวนิยายไทยร่วมสมัยก็มีหลายเรื่องที่มีเนื้อหาลักษณะนี้ เราจึงเคยได้ยินว่ามีนวนิยายที่มีเนื้อเรื่องในลักษณะ “พ่อแ่แม่แ่อน” แต่เมื่อสื่อต่างประเทศนำเสนอเนื้อเรื่องลักษณะ “พ่อแ่แม่แ่อน” บ้าง กลับกลายเป็นว่าเกิดนวนิยายที่มีเนื้อเรื่องที่ตัวละครชายและตัวละครหญิงไม่ถูกกันมากขึ้น ต้องทะเลาะกัน บางเรื่องมีการพูดจาที่รุนแรง อีกทั้งมีการกลั่นแกล้งกันด้วย ในขณะที่นวนิยายแฟนตาซีที่ได้วิเคราะห์ การวิจัยพบว่าเนื้อหาทุกเรื่องไม่มีความแตกต่างกันเท่าไร คือ การใช้อาวุธดาบ เวทมนตร์ ต่อสู้กับผู้ชั่วร้าย สัตว์ประหลาด หรือมังกร สอดคล้องกับที่ รตชา (นามแฝง, อ้างแล้ว) ได้กล่าวถึงเรื่องนวนิยายแฟนตาซีไว้ แต่เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาในนวนิยาย Y ทั้ง ทั้ง Y ชาย และ Y หญิง เนื้อหาที่เหมือนกันคือการร่วมเพศในเพศเดียวกันทั้งสิ้น แต่ผู้วิจัยสามารถกล่าวได้ว่านวนิยาย Y เกิดจากการเลียนแบบแนวคิดตามจินตนาการของแฟนคลับกลุ่มศิลปินนักร้อง ที่ต้องการจับคู่ให้สมาชิกในวงจับคู่รักกัน เป็นลักษณะ “แฟนคลับจับคู่” (ตามการวิเคราะห์นวนิยายเรื่องที่ 13, 14, 16 และ 17) ขณะเดียวกัน การเลียนแบบการจินตนาการอย่างกลุ่มแฟนคลับทำให้มีเนื้อเรื่องที่ฉีกมาเป็นนวนิยาย Y แบบไทย (ตามนวนิยายเรื่องที่ 15 และเรื่องที่ 18)

ดังนั้น เมื่อนวนิยายหลายๆ เรื่องนำเสนอแต่เนื้อหาลักษณะเดิมๆ นั่นคือ นวนิยายรักก็มีเนื้อเรื่องให้ชายหญิงทะเลาะกัน นวนิยายแฟนตาซีก็เล่าเรื่องถึงการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่ว นวนิยาย Y ก็เล่าเรื่องที่มีเนื้อหาแต่เรื่องรักร่วมเพศ ทำให้แก่นเรื่องในนวนิยายที่ได้วิเคราะห์ไป ก็มีลักษณะที่คล้ายกัน เหมือนกัน อาจจะไม่แตกต่างกันเลยก็ได้ ผู้วิจัยยังเชื่ออีกว่านวนิยายบนอินเทอร์เน็ตจำนวนมากยังมีเนื้อเรื่องที่ซ้ำซากกับนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ได้ทำการวิจัยไปในครั้งนี้ด้วย เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ซ้ำซากกัน การดำเนินเรื่องก็เหมือนๆ กัน จนท้ายสุด ในตอนจบก็มีตอนจบที่เหมือนกัน ทำให้ผู้วิจัยไม่แปลกใจเลยที่ทำไม่ผู้อ่านที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความเบื่อหน่ายเพราะเนื้อเรื่องซ้ำซากจำเจ ลักษณะนวนิยายที่ซ้ำซากจำเจ จึงมีลักษณะแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ที่นำเอาเนื้อเรื่องเดิมๆ ที่ได้รับการยอมรับว่าสนุก มาเขียนขึ้นใหม่โดยใช้แนวเรื่อง

เดิมแต่เปลี่ยนสถานการณ์ สถานที่และตัวละครเท่านั้น ในขณะที่มีแนวคิดสัจนิยมสอดแทรกด้วย เพราะยังไง ตอนจบก็ต้องเป็นไปแบบเดิม คือ ทะเลาะกันสุดท้ายก็รักกัน ธรรมะย่อมชนะอธรรม และแม้จะคนละเพศกัน ยังไงก็ได้อีกกันอยู่ดี นั่นคือจะพบว่าเนื้อเรื่องต้องจบแบบ Happy Ending อยู่เสมอ อีกทั้งการจบแบบ Happy Ending เป็นสิ่งที่ผู้อ่านวัยรุ่นต้องการจะให้เกิดขึ้นในนวนิยาย เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่สดใส กำลังเติบโต ผู้อ่านวัยรุ่นจึงไม่ต้องการพบจุดจบที่เลวร้าย คือจบแบบ Bad Ending เพราะการพบจุดจบแบบเลวร้ายจะเป็นการทำร้ายจิตใจของผู้อ่านวัยรุ่น

ส่วนโครงเรื่อง มุมมองการนำเสนอ และการนำเสนอเรื่องในตอนต่างๆ ของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จากที่ผู้วิจัยสังเกตในนวนิยายที่ได้วิจัยในบางเรื่อง พบว่านวนิยายบนอินเทอร์เน็ตบางเรื่อง ไม่มีโครงเรื่องที่เป็นจุดหักเหของเรื่องครบองค์ประกอบแบบนวนิยายสี่สิ่งพิมพ์ คือ ปัญหาของเรื่อง จุดสุดยอด และการคลายปม อีกทั้งมุมมองการนำเสนอของเรื่อง และการนำเสนอในตอนต่างๆ ก็เป็นไปอย่างสะเปะสะปะ ไม่แน่นอน ซึ่งโครงเรื่องและมุมมองการนำเสนอของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จะสอดคล้องกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ตรงที่เป็นการไม่สนใจต้นแบบของนวนิยาย ซึ่งจุดนี้จะสัมพันธ์กับส่วนของผู้เขียน ซึ่งผู้วิจัยจะขอกล่าวในส่วนผู้เขียนต่อไป

ในเรื่องของตัวละครของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จะมีความสัมพันธ์กับ ฉาก บรรยากาศและสภาพแวดล้อมด้วย เพราะในองค์ประกอบของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตทั้งสองอย่างนี้ จะสอดคล้องกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ในส่วนของตัวละคร จากผลการวิจัยจะพบว่า นวนิยายที่ได้วิเคราะห์ไป พฤติกรรมของตัวละครจะมีลักษณะที่คล้ายกันในกลุ่มประเภทของนวนิยายนั้น ซึ่งนวนิยายรัก แน่แน่นอนว่าเป็นเรื่องของความรักหนุ่มสาว แต่ทั้งตัวละครชายและหญิง จะมีลักษณะที่ชอบทะเลาะกัน ดูถูก กลั่นแกล้ง ตัวละครชายจะเป็นฝ่ายกระทำและตัวละครหญิงก็จะเป็นฝ่ายถูกระทำ ตัวละครในนวนิยายแฟนตาซีก็จะต้องกล้าหาญและเก่งกาจอยู่เสมอ ส่วนตัวละครในนวนิยาย Y ทั้งแบบชายและแบบหญิง ก็มีความสนใจแต่ตัวละครเพศเดียวกันเป็นหลัก ถ้าสังเกตจากเนื้อหาที่เป็นหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย จะเห็นว่าผู้เขียนนวนิยายบางเรื่อง (ที่ได้กล่าวไปในส่วนอภิปรายผลการวิจัยข้อ 2.1) ได้ยกภาพของตัวละครมาเพิ่มไว้ในหน้าของเว็บไซต์นวนิยาย เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจลักษณะตัวละครได้ทันที นวนิยายรักบางเรื่องก็นำเอาภาพของดาราเกาหลีกับดาราประเทศซีกโลกตะวันตกมาจับคู่กันเป็นตัวละครในนวนิยาย บางเรื่องก็นำเอาภาพของดาราชาวไทยมาเพิ่มในหน้าเว็บไซต์นวนิยาย นวนิยายแฟนตาซีบางเรื่องใช้การวาดภาพโดยมีโครงร่างต้นแบบการ์ตูนญี่ปุ่น นวนิยาย Y ก็ใช้วิธีดึงเอาภาพของสมาชิกกลุ่มศิลปินที่ชื่นชอบมาเพิ่มไว้ในหน้านวนิยายบนอินเทอร์เน็ต อีกทั้งตัวละครในบางเรื่อง มีลักษณะที่เป็นคนไทยแต่ใช้ชื่อ

ภาษาต่างประเทศ ในทางกลับกัน บางเรื่องเขียนให้เห็นภาพของตัวละครในลักษณะที่เป็นต่างประเทศแต่แต่ตัวละครใช้ชื่อไทย จากตัวอย่างที่กล่าวมา ด้วยการใช้สื่อประสมวางภาพของตัวละครของผู้เขียนให้แน่ชัด ทำให้ภาพของตัวละครเป็นตัวที่มีต้นแบบอยู่แล้ว มากกว่าเป็นจินตนาการ อีกทั้งในบางกรณี มีการผสมผสานภาพตัวละครในลักษณะของวัฒนธรรมที่ต่างต่างกัน และกรณีการสลับสัญชาติระหว่างวัฒนธรรมกับบุคคล จึงสอดคล้องกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ที่มีภาพของตัวละครที่ซ้ำกับบุคคลจริง และบุคคลจริงก็มาจากคนละชาติ คนละวัฒนธรรม และการสลับสัญชาติก็เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมอย่างไม่คำนึงถึงข้อจำกัด

ลักษณะของการผสมผสานวัฒนธรรมของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยขององค์ประกอบนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเรื่องต่างๆ กับฉาก บรรยากาศและสภาพแวดล้อม เพราะ นวนิยายบางเรื่อง ปรากฏว่าฉาก สภาพแวดล้อมมีความขัดแย้งกับตัวละคร กล่าวคือ ตัวละครมีลักษณะบ่งบอกถึงวัฒนธรรมชาติหนึ่ง แต่สภาพแวดล้อมของฉากหรือบรรยากาศของเรื่องกลายเป็นบรรยากาศ หรือสภาพแวดล้อมของวัฒนธรรมอีกชาติหนึ่ง ผู้วิจัยคาดการณ์ว่า การที่ผู้เขียนได้เขียนเช่นนั้นขึ้น อาจเป็นเพราะผู้เขียนคำนึงถึงต้นแบบของจินตนาการ หรือ ความชื่นชมส่วนตัวมากเกินไป วึ่งในจุดนี้ ผู้วิจัยจะขอกกล่าวต่อในส่วนของผู้เขียนต่อไป

ส่วนสุดท้ายคือเรื่องทำนองแต่งและการใช้ภาษา จะเห็นได้ว่านวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้นตามที่ได้วิเคราะห์นั้น ส่วนใหญ่จะไม่ใช้ภาษานวนิยายที่สละสลวยเหมือนนวนิยายเล่ม ที่มีบทสนทนาและบทบรรยายเป็นสำนวนสละสลวย เป็นจังหวะจะโคน จนบางครั้งดูเหมือนเป็นภาษาลิเก อ่านแล้วได้อรรถรสและสุนทรีย์ะทางภาษาไทย แต่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จะใช้ภาษาที่เอาไว้อรรถรสหรือพูดคุยในชีวิตประจำวัน ตามตัวอย่างของผลการวิจัย มีการใช้ภาษาพูดแบบที่วัยรุ่นพูดกันทั่วไป มีการใช้ภาษาแสลง ที่เข้าในในเฉพาะกลุ่ม (เช่นคำว่า “เคะ”, “เมะ”) หรือภาษาแสลงที่นิยมใช้กันในแต่ละยุคสมัย (เช่นคำว่า “ซิดเส้นได้”, “จัดไป”) ซึ่งคำเหล่านี้เป็นที่นิยมพูดกันและเข้าใจกันอย่างกว้างขวางอยู่แล้วแม้ว่าจะมีความหมายที่ไม่แน่ชัดก็ตาม ในผลการวิจัยบางเรื่องยังพบบทสนทนาที่ใช้คำหยาบคายและคำกำกวม บทบรรยายก็มีการบรรยายที่เรียบง่ายไม่หรือหยาบ อ่านแล้วเข้าใจได้ทันที นอกจากนี้ นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตยังมีการใช้คำสนทนาเป็นภาษาแสลงที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต และมีการใช้ภาษาประเภท Emoticon ที่ใช้ในการสนทนาทางอินเทอร์เน็ตเพื่อแสดงความรู้สึกผ่านการพิมพ์สัญลักษณ์ข้อความ (เช่น ^_^, OoO, T^T) จนการเขียนนวนิยายในโลกไซเบอร์ เหมือนเป็นการใช้รูปแบบของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ที่มีกาพูดคุยผ่านคอมพิวเตอร์ (Chat) เป็นตัวกำหนดภาษา มากกว่าการใช้ภาษานวนิยายในรูปแบบเดิม การเขียนทำนองแต่งและภาษาของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะนี้

จึงสอดคล้องกับแนวคิดหลังยุคสมัยใหม่ ที่นำเอาแนวคิดใหม่ คือแนวคิดของการสื่อสารผ่านตัวกลางที่เป็นคอมพิวเตอร์ มาใช้ในการเล่าเรื่องแต่ง

3. บทบาทของผู้เขียน

ในการอภิปรายผลการวิจัยส่วนนี้ จะว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับตัวผู้ส่งสาร (Sender) ซึ่งก็คือ ผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต โดยจะนำเรื่องของช่องทางในการสื่อสาร คือ สื่ออินเทอร์เน็ต และ ตัวสาร คือ นวนิยาย มาเป็นองค์ประกอบร่วมในการวิเคราะห์ตัวผู้เขียนด้วย

ก่อนที่ผู้วิจัยจะกล่าวถึงบทบาทของผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เพื่อสร้างความเข้าใจในตัวผู้ส่งสารให้ได้มากขึ้น ผู้วิจัยของอภิปรายถึงบทบาทของผู้เขียนของนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ก่อน โดยบทบาทของผู้เขียนนวนิยายเล่ม ต้องพึงระลึกเสมอว่า แม้เขาจะสามารถจินตนาการหรือเขียนเนื้อเรื่องอย่างไรขึ้นมาก็ได้นั้น เขาไม่สามารถสร้างผลงานเป็นนวนิยายเล่มขึ้นมาได้ในทุกขั้นตอน การที่จะตีพิมพ์นวนิยายที่แต่งขึ้นได้ต้องผ่านการอนุมัติจากสำนักพิมพ์และเข้าโรงพิมพ์ เพื่อตีพิมพ์เล่มขึ้น แต่การที่นวนิยายจะได้เข้าสู่การตีพิมพ์ไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะต้องผ่านบุคคลผู้เป็นประตูในการคัดกรองข่าวสาร ซึ่งก็คือ บรรณาธิการ ผู้เป็นบรรณาธิการจะตรวจงานเขียนนวนิยายของผู้เขียนอย่างละเอียด เพราะนวนิยายรูปแบบหนังสือ เป็นประเภทหนึ่งของสื่อสารมวลชน บรรณาธิการต้องคำนึงในเรื่องการตีพิมพ์หนังสือเล่มหนึ่งในหลายด้าน เช่น จรรยาบรรณวิชาชีพ จุดยืนสำนักพิมพ์ การนำเสนอภาษาที่ถูกต้อง การเขียนนวนิยายเรื่องหนึ่งของผู้เขียน กลายเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ในการนำเสนอเรื่อง เพราะนวนิยายเล่มถูกตีพิมพ์ไปสู่มวลชน หรือสังคมโดยรวม ไม่ใช่ตีพิมพ์เพื่อกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ แต่ถึงแม้จะมีการตลาดหนังสือนวนิยายเข้ามาแทรกแซงในช่วงหลังจากการนำนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมาตีพิมพ์เป็นเล่ม ผู้เขียนที่มีความรู้เรื่องกระบวนการตีพิมพ์นวนิยายเล่ม จะต้องผ่านการตรวจสอบเนื้อหาจากบรรณาธิการอยู่แล้ว อีกทั้งลักษณะการเรียนรู้ทางสังคมมีลักษณะที่หลากหลาย งานเขียนของนักเขียนร่วมสมัยจึงมีมุมมองที่จะเขียนเรื่องที่สะท้อนสังคม แม้ว่าเขาจะมีจินตนาการกว้างขวางเท่าใด การอาศัยอยู่กับความเป็นจริงและมีเหตุผลจึงเป็นสิ่งที่คำนึงถึงด้วย เพราะนักเขียนนวนิยายเล่มไม่ได้อยู่คนเดียวในสังคม การที่จะให้มวลชนได้ทราบถึงจินตนาการของเขา ต้องได้รับความยอมรับจากสังคมด้วยไม่มากนักน้อย สังคมนั้นจึงยอมรับว่าเขาคือ “นักเขียน” เพราะเขามีเหตุผลและคุณสมบัติพอในการนำเสนอเรื่องแต่งละเมอเพื่อพวกเขา

ในขณะที่นักเขียนนวนิยายเล่มต้องมีความพยายามสร้างเหตุผลในการนำเสนอ นวนิยาย เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในการตีพิมพ์และเผยแพร่ การเกิดขึ้นของสื่อใหม่ คือ สื่ออินเทอร์เน็ต เข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของคนทุกวัยทุกระดับ เมื่อสื่ออินเทอร์เน็ตได้ถูกพัฒนาให้ ผู้ใช้งานสามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของตนเองได้ผ่านพื้นที่ของเว็บไซต์ระบบ 2.0 การเผยแพร่ กระทำได้อย่างอิสระและเต็มที่ การนำเสนอนวนิยายก็เช่นกัน ผู้เขียนสามารถเผยแพร่ได้อย่าง อิสระ โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องผู้ทรงสาร เมื่อเกิดปรากฏการณ์ “เดอะไวท์โรด” ที่ ดร.ป๊อปป ได้ เขียนนวนิยายเรื่องนี้บนเว็บไซต์ Dek-D แล้วมีสำนักพิมพ์ติดต่อขอเรื่องไปตีพิมพ์ กลายเป็น ปรากฏการณ์ต้นแบบที่ทำให้เรื่องแต่งเข้าถึงสำนักพิมพ์ได้ง่าย จากนั้นจึงมีนวนิยายบนเว็บไซต์ Dek-D หรือในเว็บไซด์อื่นๆ ถูกติดต่อขอเรื่องไปตีพิมพ์เป็นหนังสือมากขึ้น การเผยแพร่นวนิยายบน อินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางลัดที่จะเป็นบันไดสู่นักเขียน จึงมีคนทำตาม คนที่อยากเขียน นวนิยายจึงมีจำนวนเพิ่มขึ้น เหตุนี้เองทำให้ผู้อ่านกลายเป็นผู้เขียนขึ้น เพราะมีสื่อในการเผยแพร่ อย่างอิสระ ถ้ายังไม่มีประสบการณ์ก็สามารถเรียนรู้ได้ในอินเทอร์เน็ต แต่ผู้ที่เขียนนวนิยายบน อินเทอร์เน็ตที่มาจากผู้อ่านไม่ได้มีการเรียนรู้ในการเขียนเอง ลักษณะของผู้เขียนที่อยู่บน อินเทอร์เน็ต อาจต้องเรียกว่า “นักอยากเขียน” โดยความแตกต่างของ “นักเขียน” และ “นักอยาก เขียน” ตามแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ มีความแตกต่างในสองเรื่อง ได้แก่

- ประสบการณ์ หมายถึงประสบการณ์ในการเขียนนวนิยาย นักเขียนที่ต้องการ เผยแพร่นวนิยายเล่มจะถูกบรรณาธิการคัดกรองตามกระบวนการ การเรียนรู้ในการเขียนส่วนหนึ่ง เกิดขึ้นจากจุดนี้ เป็นที่ทราบกันดีว่า การที่จะได้ตีพิมพ์นวนิยายเล่มหนึ่ง นักเขียนต้องทำงานแล้ว ทำงานอีก เพราะต้องคงความเป็นเอกลักษณ์ดั้งเดิมของนวนิยายไว้ นั่นคือ การใช้ภาษาไทยต้อง ถูกต้องสมบูรณ์ ไม่สามารถผิดพลาดเรื่องนี้ได้ เพราะนั่นเป็นจรรยาบรรณร่วมกันของนักเขียนและ บรรณาธิการที่ถือเป็นหน้าที่ของผู้ผลิตหนังสือ ที่ต้องรักษาเอกลักษณ์ของความเป็นไทยผ่านคำแต่ ละคำในนวนิยาย แต่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต นักอยากเขียนสามารถเรียนรู้การเขียนจากการ เรียนรู้ผ่านสื่อต่างๆ โดยเฉพาะสื่อใหม่อย่างอินเทอร์เน็ต การสื่อสารเป็นไปอย่างเร่งรีบและ ฉาบฉวย การใช้คำผิดแปลกจากเดิมและการใช้สัญลักษณ์แทนความรู้สึก (Emoticon) จึงปรากฏ บนอินเทอร์เน็ต เมื่อนักอยากเขียนมีประสบการณ์ในเรื่องภาษาน้อย นักอยากเขียนจึงใช้ ประสบการณ์ของตัวเองในการเขียนบรรยายโดยใช้ภาษาอินเทอร์เน็ต ทำให้ภาษาของนวนิยายผิด แปลกไปจากเดิม

- ความสนใจ คือ สิ่งที่นักเขียนและนักอยากเขียนต้องการบอกว่าพวกเขาสนใจ เรื่องอะไรบ้าง โดยในนวนิยายร่วมสมัย นักเขียนจะเขียนตามลักษณะที่สนใจอยู่สองอย่างคือ

(1) ความเป็นไปของสังคม (2) ประสบการณ์ชีวิตของผู้เขียนเอง ซึ่งทั้งสองแบบจะเผยแพร่ผ่านนวนิยายสะท้อนสังคม ในการเล่าถึงสังคมที่เป็นปัจจุบัน หรือความอัดอั้นตันใจจากประสบการณ์ชีวิตของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของนิษฐา จันทปัญญาศิลป์ (2541) ที่วิเคราะห์ว่านักเขียนได้นำเรื่องมาจากเหตุการณ์ที่คนจีนอพยพมาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย และงานวิจัยของ ปุรุส บุญศรีโรจน์ (2539) ที่นักเขียนสตรีจะระบายเรื่องราวทางเพศและปัญหาชีวิตผ่านงานเขียน แต่ในปัจจุบัน เมื่อนักอยากเขียนมีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระ โอกาสที่พวกเขาต้องการสื่อสารมีมากเพราะอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เปิดกว้าง แต่ความสนใจของนักอยากเขียนจะเขียนตามลักษณะที่สนใจอยู่สองอย่างคือ (1) จินตนาการลึกลับ (2) ความชื่นชอบในเรื่องต่างๆ เนื่องจากการเรียนรู้ในสื่อใหม่เกิดขึ้นได้ง่าย และอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลที่มีข้อมูลต่างๆ นักอยากเขียนจะใช้สื่ออินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ หาแนวทางความสนใจและความสนใจของตนเอง เมื่อนักอยากเขียนต้องการสื่อสารในฐานะผู้ส่งสาร พวกเขาจะมีเรื่องที่ยากเล่าแล้วจะแสดงความชื่นชอบผ่านการเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านอื่นๆ ที่มีความชื่นชอบเหมือนกันเข้ามาอ่านและติดตาม จากการชื่นชอบของนักอยากเขียนจึงกลายเป็นการเผยแพร่เนื้อหาที่ซ้ำกัน นั่นคือพล็อตเรื่องเดิมแต่เพิ่มลักษณะตัวละครใหม่ ตามจินตนาการของตัวเอง

นักอยากเขียนวัยรุ่น ที่ผู้วิจัยกล่าวถึงมีลักษณะที่สำคัญ คือ ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ไม่คำนึงถึงกรอบวัฒนธรรม ภาษา และต้นแบบการเล่าเรื่อง แต่คำนึงถึงรสนิยมและความชอบส่วนตัว เพราะยังเป็นวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่มีการแสดงออกอย่างรุนแรง จึงสนใจเพียงว่าต้องการเขียนนวนิยายตามจินตนาการของตัวเอง จากกรณีวิเคราะห์ในส่วนการนำเสนอนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตยุคหลังสมัยใหม่ และเรื่องบทบาทของผู้เขียนที่กล่าวมา เป็นสิ่งที่ยืนยันได้ว่านักอยากเขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เขียนเนื้อเรื่องอะไรก็ได้จนเกินขอบเขตที่สังคมโดยเฉพาะวัยรุ่นควรจะได้รับ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้มองลักษณะของนักอยากเขียนแล้ว ก็สามารถก้าวข้ามมาเป็นนักเขียนได้ โดยต้องคำนึงถึงการปฏิบัติต่างๆ ดังนี้

3.1 ผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตควรได้รับการเรียนรู้ทางภาษาไทยให้มากขึ้น เพราะภาษาที่ใช้กันบนอินเทอร์เน็ต หรือภาษาแสลงของวัยรุ่น ภาษาเหล่านี้ไม่สามารถพัฒนาการเขียนภาษาไทยของตนเองได้ อาจทำให้การพัฒนาเขียนย่ออยู่กับที่ เพราะใช้ภาษาที่เคยชิน

3.2 ผู้เขียนควรมีประสบการณ์ในการอ่านนวนิยายเล่ม หากผู้เขียนไม่มีบรรณารักษ์คอยตรวจเนื้อหาของงาน ผู้เขียนสามารถเรียนรู้จากนวนิยายเล่มได้ โดยจะได้เรียนรู้การเล่าเรื่อง เรียนรู้แนวคิดของแก่นเรื่อง ในวัยรุ่นเป็นวัยที่ยังไม่มีการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตมาก

นัก เพราะอายุยังน้อย ผู้เขียนควรจะอ่านนวนิยายหรืออ่านหนังสือที่ทำให้ได้รับรู้ความเป็นไปของสังคมและบ้านเมือง นอกจากนี้ การอ่านนวนิยายเล่มยังทำให้ได้เรียนรู้เรื่องการใช้ภาษาไทยอีกด้วย

3.3 ผู้เขียนควรแสดงความรับผิดชอบต่อเรื่องที่ตนเองได้เขียนไว้ เพราะจากผลการวิจัยทำให้พบว่า ผู้เขียนบางคนแสดงความไม่รับผิดชอบต่อที่จะเขียนเรื่องต่อ ต้องให้ผู้อ่านเข้ามาแสดงตนในกระทู้แสดงความคิดเห็น เพื่อให้ทราบว่ามีผู้อ่าน ผู้เขียนจึงอยากจะเขียนต่อไปได้อีกทั้งผู้วิจัยยังพบอุปสรรคของการวิจัย ที่พบว่าผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีการเขียนเรื่องต่างๆ แล้วเขียนไม่จบเป็นจำนวนมาก ดังนั้น หากผู้เขียนรู้ตัวว่าไม่มีเวลามากก็ควรเขียนเรื่องสั้นหรือควรจัดสรรหรือแบ่งเวลาในการเขียนอย่างเหมาะสม เพื่อเป็นการสร้างนิสัยความมีระเบียบของนักเขียน

4. อิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อเนื้อหาของนวนิยาย

อย่างไรก็ตาม ยังมีตัวแปรที่ทำให้นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการเผยแพร่ได้ ซึ่งอาจเป็นจุดอ่อนของการเผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เพื่อเพิ่มความเข้าใจ ผู้วิจัยขออภิปรายในส่วนของนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ก่อน

เป็นที่ทราบกันดีว่า กระบวนการเผยแพร่ของนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ จะต้องมีการบรรณาธิการเป็นผู้คัดกรองสาร (Gatekeeper) เนื่องจากการเผยแพร่ในสื่อสิ่งพิมพ์เป็นรูปแบบของสื่อเขียน ที่สามารถตีพิมพ์ในครั้งเดียวแล้วไม่สามารถแก้ไขหรือเพิ่มเติมเนื้อหาได้อีก เพราะการตีพิมพ์ในครั้งเดียวนี้เอง ทำให้บรรณาธิการต้องมึบทบาทในการคัดกรองเนื้อหาของนวนิยายในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้เขียนนวนิยายเล่มจึงไม่สามารถเผยแพร่เนื้อเรื่องได้ตามใจ เพราะติดการคัดกรองตามเกณฑ์ที่บรรณาธิการตั้งไว้ ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวอยู่ที่บรรณาธิการว่าต้องการให้ผู้เขียนได้เขียนเนื้อเรื่องไปในทิศทางไหน อีกทั้งต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณวิชาชีพ จุดยืนของสำนักพิมพ์ การตลาดหนังสือนวนิยาย การนำเสนอภาษา ผลกระทบต่อสังคม วัฒนธรรม และความมั่นคงของประเทศ สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้เขียนต้องเขียนเรื่องแต่ง ให้จินตนาการของผู้เขียนเป็นไปตามกรอบของบรรณาธิการที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งกลายเป็นเรื่องการลดทอนอิสรภาพในงานเขียน ผู้เขียนไม่สามารถเขียนเรื่องแต่งโดยใช้จินตนาการได้เต็มที่

ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต แม้ว่าผู้เขียนจะสามารถเผยแพร่เนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระ แต่ยังมีตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อการนำเสนอเนื้อหาและการเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต นั่นคือ กฎ ระเบียบ ข้อบังคับของเว็บไซต์ และ ผู้อ่าน

ตัวแปรแรกที่ส่งผลกระทบต่อการนำเสนอเนื้อหาและการเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต นั่นคือ กฎ ระเบียบ ข้อบังคับของเว็บไซต์ เนื่องจากสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อใหม่ที่ผู้เข้าชมสามารถเข้าและออกในหน้าเว็บไซต์ต่างๆ อยู่ตลอดเวลา และมีจำนวนผู้เข้าใช้เป็นประจำทุกวัน พื้นที่ของหน้าเว็บไซต์จึงเสมือนเป็นพื้นที่สาธารณะ มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเข้าเยี่ยมชมและใช้บริการพื้นที่ในการเผยแพร่เนื้อหาจำนวนมาก แต่ไม่มีใครรู้ว่าผู้ใช้แต่ละคนเผยแพร่เนื้อหาบนพื้นที่สาธารณะในอินเทอร์เน็ตอย่างไรบ้าง เหมาะสมหรือไม่ จึงต้องมีการตั้งกฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของทางเว็บไซต์ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการเผยแพร่เนื้อหาที่ผิดกฎหมายบ้านเมือง อย่างกรณีการวิจัยครั้งนี้ก็เช่นกัน ทางเว็บไซต์ Dek-D ที่เปิดโอกาสให้ผู้เขียนเข้ามาเผยแพร่บนพื้นที่สาธารณะของเว็บไซต์ แต่ก็มีกฎตั้งไว้ ว่าห้ามเผยแพร่เนื้อหาที่ผิดกฎหมายและเนื้อหาที่ลามกอนาจาร กรณีของเว็บไซต์ Dek-D จึงสอดคล้องกับกลไกในการกำกับดูแลเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต ที่พิงรอง รามสูต รัตนันท์ และ นิธิมา คณานินันท์ ได้รวบรวมและนำเสนอไว้ (เก็บความจาก นฤมล อนุศาสนันท์, อ้างแล้ว) อีกทั้งเว็บไซต์ Dek-D ยังมีการรณรงค์ไม่ให้ผู้เขียนเผยแพร่เนื้อหาที่ลามกอนาจารอีกด้วย แต่จากการวิจัยในส่วนการวิเคราะห์นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะนวนิยาย Y พบว่าผู้เขียนยังมีการเผยแพร่จากการมีเพศสัมพันธ์แบบรักร่วมเพศ ทั้งเพศชายและเพศหญิง แม้ว่าทางเว็บไซต์จะขอความร่วมมือให้ผู้อ่านแจ้งกลับมายังเจ้าหน้าที่เว็บไซต์เพื่อแจ้งเตือนแก่ผู้เขียน หรือแบนเนื้อหาตามลำดับมาตรการของทางเว็บไซต์ แต่ผู้อ่านก็ไม่ให้ความร่วมมือ เพราะผู้อ่านก็มีรสนิยมและความชอบที่อ่านนวนิยาย Y เหมือนกับผู้เขียน การที่ผู้อ่านไม่ให้ความร่วมมือกับทางเว็บไซต์นี้เอง ที่ทำให้นวนิยาย Y ยังมีเนื้อหารักร่วมเพศเผยแพร่อยู่บนเว็บไซต์ได้

ในเรื่องนี้ ผู้วิจัยคิดว่า เมื่อการใช้กฎ ระเบียบ มาตรการไม่ได้ผล เพราะผู้อ่านให้ความร่วมมือกระทำผิดข้อบังคับ ผู้เขียนควรพิจารณาว่าการนำนวนิยายที่มีเนื้อหาดังกล่าวไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ที่เป็นสังคมของเด็กและเยาวชน เป็นการสมควรหรือไม่ เพราะอาจทำให้วัยรุ่นที่เข้ามาอ่านเกิดรสนิยม ความชื่นชอบในพฤติกรรมของตัวละครที่มีการรักร่วมเพศ จนเกิดความผิดปกติของพฤติกรรมวัยรุ่นได้

ตัวแปรอีกตัวหนึ่ง ที่ส่งผลกระทบต่อการนำเสนอเนื้อหาและการเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ท นั่นคือ ตัวของผู้อ่านเอง ในฐานะผู้รับสาร (Receiver) เนื่องจากนวนิยายบนอินเทอร์เน็ท มีการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นหลักในรูปแบบการสื่อสารสองทาง จึงมีการสื่อสารกลับในกระบวนการสื่อสารด้วย จากผลการวิจัยจะเห็นว่า ผู้อ่านสามารถแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาได้ในข้อความลักษณะต่างๆ เช่น การแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อเรื่อง การจับผิดเนื้อเรื่อง ลักษณะการเขียนหรือภาษา การวิจารณ์ถึงองค์ประกอบต่างๆ ของนวนิยาย อีกทั้งยังมีการแสดงความคิดเห็นด้วยการจัดสำรวจความคิดเห็นในรูปแบบ Poll ด้วย (จากนวนิยายเรื่องที่ 2)

การนำเสนอนวนิยายบนอินเทอร์เน็ท โดยใช้การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นหลักในรูปแบบการสื่อสารสองทางนั้น จึงมีส่วนที่ทำให้ผู้เขียนต้องตัดสินใจในการแก้ไขงานเขียนหลังจากเผยแพร่ไปแล้ว เพราะการเผยแพร่เนื้อหาของนวนิยายบนเว็บไซต์ Dek-D สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อหาได้อย่างอิสระ ถ้าผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านเข้ามาอ่านนวนิยายอย่างที่คุณอ่านได้ แสดงความคิดเห็นไว้ หรือต้องการตัวเลขแสดงจำนวนการเข้าชมของผู้อ่านเป็นจำนวนมาก ผู้เขียนต้องแก้ไขงาน หรือสร้างตอนใหม่ให้เป็นไปตามความต้องการของผู้อ่าน ความคิด หรือจินตนาการของผู้เขียนอาจไม่ได้ใช้ต่อ เพราะคนที่คิดเรื่องกลายเป็นผู้อ่านไม่ใช่ผู้เขียน ในอีกกรณีหนึ่ง จากผลการวิจัยมีการแสดงความคิดเห็นของผู้เขียน ในลักษณะที่เร่งเร้าให้เขียนและเผยแพร่ตอนต่อไปเร็วๆ อาจทำให้ผู้เขียนเครียดที่คิดเนื้อเรื่องต่อไม่ออก ทำให้ผู้เขียนเลิกเขียนก็เป็นได้ นั่นแสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนถูกกระตุ้นจากการสื่อสารกลับของผู้อ่านอยู่ตลอดเวลา (Interactive) จนทำให้กระบวนการเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ทเปลี่ยนแปลงไป

ผู้วิจัยจึงสรุปจากกรณีนี้ได้ว่า การที่นักเขียนนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ ได้รับอิทธิพลจากผู้คัดกรองสาร (Gatekeeper) ซึ่งก็คือบรรณาธิการ เป็นการส่งผลทำให้เนื้อหาของนวนิยายสามารถเปลี่ยนแปลงได้ก่อนการเผยแพร่ (Pre-Published) ส่วนการที่นักเขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ท ได้รับอิทธิพลจากกฎ ระเบียบ หรือข้อบังคับเว็บไซต์ให้ถูกห้ามเผยแพร่หรือถูกแบนกับการได้รับอิทธิพลจากการแสดงความคิดเห็นของผู้อ่านจากการสื่อสารกลับ (Feedback) เป็นการส่งผลทำให้เนื้อหาของนวนิยายต้องมีการเปลี่ยนแปลงหลังจากการเผยแพร่แล้ว (Post-Published)

5. เนื้อหาด้านขนบและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลง

จากผลการวิจัยในส่วนของการวิเคราะห์นวนิยายและพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นของนวนิยาย ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครวัยรุ่นของนวนิยายรักที่ได้ทำการวิเคราะห์นั้น มีพฤติกรรมที่เป็น

คู่รักวัยรุ่นชายหญิงทะเลาะกัน และวัยรุ่นหญิงจะเป็นฝ่ายถูกกระทำจากวัยรุ่นชายเสมอ โดยในรายละเอียดของตัวละคร ตัวละครวัยรุ่นชายจะมีพฤติกรรมที่เป็นไปในทางเลวร้าย คือ ชี้แจงดหิด ชี้ไวยวาย เจ้าอารมณ์ ใช้ความรุนแรง ทำตามใจตัวเอง ไม่สนใจคนอื่นว่าจะคิดอย่างไร เมื่อมาเจอตัวละครวัยรุ่นหญิง ตัวละครชายจะมีพฤติกรรมที่ปฏิบัติต่อผู้หญิงอย่างไม่ให้เกียรติ เช่น พุดจาถูก หาเรื่องชวนทะเลาะ กลั่นแกล้ง รั้งแกฝ่ายหญิงให้เจ็บตัวและเจ็บใจ แต่เมื่อตัวละครชายเริ่มมีความรู้สึกรักขึ้นมา ตัวละครยังแสดงออกในความรักแบบตามใจตัวเองและยังไม่ให้เกียรติฝ่ายหญิงอยู่ดี เช่น จูบนางเอกโดยไม่ขอหรือบอกกล่าว ส่วนพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นหญิง เพราะตัวละครวัยรุ่นชายชี้ไวยวายและเอาแต่ใจ ผู้เขียนจึงเขียนให้ฝ่ายหญิงมีลักษณะของการตอบโต้การกระทำของฝ่ายชาย แต่ตัวละครหญิงไม่สามารถมีหรือใช้กำลังได้อย่างฝ่ายชาย ตัวละครหญิงจึงใช้การโต้ตอบด้วยวาจา จนถึงขั้นปากจัด จึงปรากฏให้เห็นว่าเนื้อเรื่องต้องมีการทะเลาะกันของตัวละครชายและตัวละครหญิง นอกจากนี้ตัวละครยังแสดงออกความรักด้วยการจูบ โดยสรุปแล้ว ตัวละครวัยรุ่นชายมีภาพในลักษณะเป็น “Bad boy” มีอำนาจเหนือกว่าตัวละครวัยรุ่นหญิง จนดูเหมือนว่า ผู้หญิงเป็นฝ่ายถูกกระทำ และ ผู้หญิงเหมือนเป็นเครื่องมือรองรับอารมณ์ให้กับผู้ชายในเนื้อเรื่องต่างๆ

มันอาจดูเป็นเรื่องปกติสำหรับนวนิยายรัก ที่จะต้องให้ผู้ชายแสดงความรักกับผู้หญิงด้วยการจูบ แต่เนื้อหาเหล่านี้ถูกเผยแพร่ในเว็บไซต์นวนิยายที่มีกลุ่มวัยรุ่นเข้ามาอ่านเป็นหลัก อีกทั้งผู้เขียนแสดงตัวว่าเป็นวัยรุ่น และแสดงตัวว่าเป็นผู้หญิง ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสังเกตว่าการแสดงความรักของคู่ชายหญิงด้วยการจูบเป็นวัฒนธรรมของชาติตะวันตก แต่ผู้เขียนใส่เข้ามาเป็นพฤติกรรมที่ตัวละครวัยรุ่นชายหญิงต้องปฏิบัติกัน จึงเป็นการสมควรหรือไม่ที่การแสดงความรักด้วยการจูบปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่มีกลุ่มวัยรุ่นเป็นผู้อ่าน หรือมีความเป็นไปได้ว่าวัยรุ่นในปัจจุบันยอมรับขนบธรรมเนียมการจูบ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมตะวันตกแล้ว ผู้เขียนจึงนำมาใส่ไว้ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยที่พบว่าผู้เขียนนวนิยายรักซึ่งให้ตัวละครจูบกันแสดงตนเป็นเพศหญิง สอดคล้องกับการวิจัยของปถรศ บุญศรีโรจน์ (อ้างแล้ว) ว่านักเขียนสตรีก็มีความต้องการในการเขียนนวนิยายที่มีเนื้อหาทางเพศ

จากที่ได้กล่าวถึงลักษณะของตัวละครวัยรุ่นจากผลการวิจัย ที่ตัวละครชายต้องมีภาพในลักษณะเป็น “Bad boy” และตัวละครหญิงต้องมีลักษณะที่สามารถต่อกรกับฝ่ายชายด้วยวาหะได้ จนถึงขั้นปากจัด ตัวละครชายหญิงในลักษณะนี้จึงทำลายภาพของลักษณะตัวละครชายหญิงตามแบบฉบับเดิมของไทย ที่ตัวละครชายและหญิงจะต้องเป็นผู้ดี ผู้ชายจะมีมาดหล่อเช่นกัน แต่มีลักษณะที่เป็นคุณชาย สงบ สุขุม ร่ารวย ให้เกียรติผู้หญิง ขณะที่ฝ่ายหญิงจะมีภาพของคุณหนูบ้านผู้ดีที่แสนเฮี้ยว จอมแก่น การเขียนตัวละครให้เกิดขึ้นในนวนิยายลักษณะนี้ จึง

สอดคล้องกับที่อุมาพร มะโรณี (อ้างแล้ว) ที่กล่าวถึงแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ที่ไม่เคร่งครัดต่อรูปแบบกฎเกณฑ์ที่เคยปฏิบัติมา อย่างไรก็ตาม ตัวละครทั้งสองแบบยังมีความสอดคล้องกันที่เป็นเนื้อเรื่องลักษณะ “พ่อแหม่งอน” จึงยังสอดคล้องกับแนวคิดข้างต้นด้วย ที่ไม่มีความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมมวลชน ทั้งนี้ทั้งนั้น การที่ผู้เขียนได้สร้างลักษณะพฤติกรรมของตัวละครที่ให้ตัวละครวัยรุ่นชายเป็นฝ่ายกระทำ และตัวละครวัยรุ่นหญิงเป็นฝ่ายถูกกระทำ ผู้วิจัยมองว่าเป็นสิ่งที่สมควรในเสนอเนื้อเรื่องลักษณะนี้หรือไม่ เพราะการนำเสนอเนื้อเรื่องลักษณะนี้ เหมือนกับการปลุกฝังให้วัยรุ่นทางอ้อมว่า ผู้หญิงมักเป็นฝ่ายถูกกระทำจากผู้ชายเสมอ ในขณะที่ผู้เขียนนวนิยายเนื้อเรื่องแบบนี้เป็นผู้หญิงแท้ ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสันนิษฐานว่า ผู้เขียนที่เป็นผู้หญิงยอมรับในเรื่องผู้หญิงต้องเป็นฝ่ายถูกกระทำจากผู้ชายหรือไม่

อีกสิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยพบจากนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตคือ ผู้เขียนนวนิยาย Y เขียนเนื้อหาที่ต้องมีฉากมีเพศสัมพันธ์ของตัวละครในเพศเดียวกัน ลักษณะของตัวละครมีการแสดงความรักในรูปแบบต่างๆ แต่เหมือนกับนวนิยายรักอย่างหนึ่งคือ การจูบ เป็นการจูบเพื่อแสดงความรักในเพศเดียวกันด้วย นั่นแสดงว่า ผู้เขียนมีจินตนาการที่เกินจริงไปแล้ว เพราะจากผลการวิจัยผู้เขียนนวนิยายประเภทนี้ส่วนใหญ่แสดงตนเป็นเพศหญิง ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ผู้หญิงมีการยอมรับในเรื่องการรักร่วมเพศของเพศชาย แต่การเขียนนวนิยาย Y เป็นรสนิยม หรือความต้องการของผู้เขียนหรือไม่ เพราะจากข้อมูลของนวนิยายเรื่องที่ 16 ผู้เขียนมีลักษณะผิดเพศเป็นทอม การเผยแพร่เนื้อเรื่องจากความต้องการทางเพศ หรือจากจินตนาการของตัวเอง จึงล่อแหลมต่อการสร้างขนบธรรมเนียมใหม่ ที่เมื่อไม่สามารถมีความรักได้จริงในโลกแห่งความจริง ก็เข้ามาปลดปล่อยความต้องการของตัวเองผ่านการเล่าเรื่องที่แต่งขึ้นจากจินตนาการที่รุนแรงของผู้เขียนที่มีรสนิยมหรือพฤติกรรมที่ผิดปกติทางเพศ อย่างไรก็ตาม เหมือนกับว่าผู้เขียนและผู้อ่านจะให้ความนิยมในนวนิยาย Y ที่จินตนาการถึงกลุ่มคาราไนท์ของไทยและต่างประเทศ จึงสอดคล้องกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ด้วย

6. ความสัมพันธ์ของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตกับผู้รับสารวัยรุ่น

ในการอภิปรายผลการวิจัยส่วนนี้ จะว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับตัวผู้รับสาร (Receiver) ซึ่งก็คือ ผู้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิงที่มีส่วนร่วมในการวิจัยครั้งนี้ โดยจะนำเรื่องของช่องทางการสื่อสาร คือ สื่ออินเทอร์เน็ต และ ตัวสาร คือ นวนิยายมาเป็นองค์ประกอบร่วมในการอภิปรายผลในส่วนสุดท้ายนี้

จากผลการวิจัยในส่วนที่ 3 เรื่องทัศนคติของผู้อ่านที่มีต่อนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า ผู้อ่านต้องการเห็นภาพของตัวละครที่มีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้อ่านที่เป็นนักเรียนชาย มีความต้องการเห็นภาพของตัวละครนวนิยาย ลักษณะที่สมจริง มีมิติและเหตุผล มีที่มาที่ไป เหมือนกับผู้คนในชีวิตประจำวันจริงๆ ที่มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดีในตัวเอง ดังนั้นตัวละครต้องมีการพัฒนา จากที่เป็นไปในทางที่เลวร้ายได้พัฒนาเป็นตัวละครในทางที่ดีขึ้นในตอนท้ายเรื่อง อีกทั้งผู้อ่านนักเรียนชาย ยังต้องการเห็นตัวละครของนวนิยายที่มีตัวอย่าง เป็นตัวละครชายที่มีความเป็นสุภาพบุรุษ ส่วนตัวละครหญิง ผู้อ่านที่เป็นนักเรียนชาย ต้องการเห็นภาพของตัวละครหญิงในลักษณะที่มีการพัฒนาด้วย แต่เป็นการพัฒนาโดยเรียนรู้จากเหตุการณ์ต่างของเรื่อง จนทำให้ตัวละครเรียนรู้ที่จะเข้มแข็ง สามารถต่อสู้กับเหตุการณ์ต่างๆและดำรงชีวิตต่อไปได้ ซึ่งการแสดงทัศนคติเช่นนี้ ทัศนคติของผู้อ่านที่เป็นนักเรียนชาย จึงสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสังคมนิยม (Realism) ที่นำเสนอภาพและปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงกับมนุษย์ คือ ผู้อ่านต้องการเห็นตัวละครที่พึงปรารถนาดังกล่าว เป็นต้นแบบในการพัฒนาชีวิตของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงคิดว่า ลักษณะตัวละครที่พึงปรารถนาที่นักเรียนชายได้กล่าวมา อาจเป็นตัวอย่างที่ดีในการเอาเป็นแบบอย่าง เพื่อที่จะให้ผู้อ่านได้อ่านนวนิยายที่มีต้นแบบที่สะท้อนสังคมจริงๆ และการเรียนรู้จากการพัฒนาตัวละครในเรื่องก็อาจจะกลายเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านถือเป็นแบบอย่างและปฏิบัติตามต้นแบบตัวละครในนวนิยายที่ดี

ขณะเดียวกัน ผู้อ่านที่เป็นนักเรียนหญิง มีความคิดในการจินตนาการตัวละครวัยรุ่นชายจากนวนิยายรัก ถึงขั้นมองเห็นภาพได้ถึงความหล่อ ความเท่ แม้แต่ตัวละครที่พึงปรารถนาของผู้อ่านที่เป็นนักเรียนหญิง ยังวาดภาพให้ตัวละครชายต้องเป็นหนุ่มที่หล่อ รวย มีฐานะ แต่ก็ยังให้ความเห็นว่าไม่มีใครสมบูรณ์แบบไปหมด ตัวละครชายเองก็ต้องมีปมด้อยของตัวเองแต่ต้องไม่ทำให้ผู้หญิงเดือดร้อน ส่วนตัวละครหญิงที่ผู้อ่านที่เป็นนักเรียนหญิงพึงปรารถนาว่า ผู้หญิงจะต้องมีลักษณะที่ฉลาดและมีความสามารถในการเป็นผู้นำได้ แต่อย่าให้ฉลาดกว่าพระเอก และอย่าเป็นผู้นำเกินพระเอก เพราะนักเรียนหญิงให้เหตุผลว่า ผู้ชายต้องเป็นผู้นำอยู่แล้วโดยปกติ แต่การเป็นผู้นำของพระเอกต้องสามารถปกป้องและคุ้มครองนางเอกได้ นักเรียนหญิงอีกกลุ่มหนึ่งได้กล่าวในตัวละครที่พึงปรารถนาว่า ตัวละครหญิงต้องมีความเข้มแข็งบ้าง เพราะพวกเธอเชื่อว่า ผู้หญิงทุกคนมีความเข้มแข็งอยู่ในตัว แต่ถ้าได้เจอเรื่องสะเทือนใจจิตใจก็สิ้นคลอนได้ เพราะผู้หญิงทุกคนจะเป็นอย่างนั้น แม้ผู้หญิงจะเข้มแข็งก็จริงแต่มีบางช่วงเวลาที่อารมณ์เปราะบางเช่นกัน จากผลการวิจัยทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า จากทัศนคติของผู้อ่านนักเรียนหญิง จึงสอดคล้องกับแนวคิดที่เป็นสังคมนิยม ที่ต้องมีการเรียนรู้และพัฒนาตัวละครให้เหมือนมนุษย์จริงๆ แต่ก็ยังมีความเป็นมนุษยนิยม (Humanism) สอดแทรกในความคิดที่ว่า ผู้หญิงต้องการฉลาดและสามารถ

เป็นผู้นำได้เท่าเทียมกับผู้ชาย แต่การที่ผู้อ่านกลุ่มนักเรียนหญิงกล่าวว่า อย่าให้ฉลาดและมีความเป็นผู้นำเกินกว่าตัวละครชาย ผู้วิจัยคิดว่าน่าจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ว่า ถึงแม้ผู้หญิงจะต้องการมีความเท่าเทียมกับผู้ชายมากเท่าใด แต่ก็ยังมีความต้องการให้ผู้ชายเป็นฝ่ายดูแลและปกป้อง จนยอมลดอัตตาเรื่องความเท่าเทียมลง

จากตัวอย่างที่กล่าวว่าถึงแม้ผู้หญิงจะต้องการตัวละครหญิงที่จะเก่งและแกร่งเท่าเทียมตัวละครชาย แต่ก็อย่าให้เกินผู้ชาย เพราะผู้ชายต้องเป็นผู้นำอยู่แล้ว โดยการเป็นผู้นำสามารถปกป้องและคุ้มครองฝ่ายหญิงได้ การกล่าวเช่นนี้ทำให้ผู้วิจัยมองว่า ตัวละครชายก็ยังคงมีบทบาทที่เหนือกว่าตัวละครหญิง แต่เป็นบทบาทที่ผู้ชายให้เกียรติผู้หญิง และเป็นสิ่งที่พึงควรกระทำ จึงเป็นการสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องพฤติกรรมวัยรุ่นที่กล่าวว่า การมีพฤติกรรมทางเพศที่ดี คือ วางตัว และควรให้เกียรติเพศตรงข้ามอย่างเหมาะสม

ทั้งนี้ทั้งนั้น การที่ผู้อ่านกลุ่มนักเรียนทั้งหลาย เกือบทุกคนมีการแสดงออกทางเพศในทางปกติ และแม้ว่าผู้อ่านที่เป็นนักเรียนหญิง จะชอบอ่านนวนิยาย Y มากแค่ไหนก็ตาม ผู้อ่านเหล่านี้ก็ยังสามารถแยกแยะสิ่งที่ถูกผิดเรื่องเพศได้ เพราะผลงานวิจัยเรื่องลักษณะทั่วไปทางครอบครัว ส่วนใหญ่แล้วมีครอบครัวมีความอบอุ่น ผู้วิจัยจึงคาดการณ์ว่า พ่อแม่สามารถแสดงบทบาทให้ลูกเห็นเป็นตัวอย่างได้ ผู้อ่านกลุ่มตัวอย่างจึงไม่มีพฤติกรรมตามอย่างตัวละครวัยรุ่นในนวนิยายเรื่องต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยสรุปได้ว่า นอกจากที่ทางครอบครัวจะสามารถประคองความสัมพันธ์ให้เกิดความรักได้แล้ว การปลูกฝังการอ่านก็ทำให้ผู้อ่านที่เป็นนักเรียนมีโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น และยังสามารถแยกแยะสิ่งที่ดีและไม่ดี สิ่งที่ถูก และสิ่งที่ควรด้วย

อย่างไรก็ตาม ความอบอุ่นของครอบครัวสามารถทำให้เด็กวัยรุ่นมีการเรียนรู้ในบทบาททางเพศได้ และถ้าทางครอบครัวสามารถส่งเสริมให้วัยรุ่นอ่านหนังสือ ก็สามารถทำให้วัยรุ่นแยกแยะโลกแห่งความเพ้อฝันกับโลกแห่งความจริงออกได้ อาจทำให้ปัญหาที่เกิดกับวัยรุ่นไม่ใหญ่โตและปานปลาย เพราะวัยรุ่นได้รับการเรียนรู้จากครอบครัวและการอ่านหนังสือนวนิยาย

ผู้วิจัยจึงขอสรุปการอภิปรายในหัวข้อนี้ว่า ครอบครัวและโรงเรียนต้องเป็นส่วนหนึ่งที่รับรู้ ว่า เด็กวัยรุ่นได้รับสื่อประเภทต่างที่มีลักษณะเนื้อหาอย่างไรบ้าง ผู้ปกครองและครูอาจารย์ควรให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ เพราะในปัจจุบัน ถึงแม้สื่ออินเทอร์เน็ตจะมีประโยชน์มาก โดยการใช้งานในการศึกษา เพื่อเปิดโลกทัศน์ให้วัยรุ่นและเยาวชน แต่สื่ออินเทอร์เน็ตก็เป็นดาบสองคมเหมือนสื่ออื่นๆ ที่มีเนื้อหาทั้งด้านดีและด้านไม่ดี ผู้วิจัยมองว่าผู้ใหญ่จะมองการเล่น

คอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นว่าเป็นการใช้เวลาหมดไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น เกมออนไลน์ หรือ เกมที่กระตุ้นปลูกฝังให้สร้างเสริมความรุนแรง แต่เนื้อหาอื่นที่ส่งผลเสียต่อความเข้าใจของวัยรุ่นใน เนื้อหาอื่นๆ ก็มีมาก อย่างเช่นเนื้อเรื่องของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ได้ทำการวิเคราะห์ไป ดังนั้น ผู้ปกครองและครูอาจารย์ไม่ควรมองข้ามว่า เด็กวัยรุ่นได้เข้าถึงเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตในเรื่องอะไร และเข้าถึงได้อย่างไรบ้าง

ข้อเสนอแนะ

สำหรับข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้ มีประเด็นเรื่องพฤติกรรมในลักษณะ อื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวเจาะจงว่าเป็นพฤติกรรมของวัยรุ่น มาเปรียบเทียบและดำเนินการวิจัยในตัว ละครที่ไม่ใช่วัยรุ่น เพราะการวิจัยในลักษณะนี้ จะเป็นการวิจัยถึงพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละคร ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่เป็นผู้ใหญ่ อาจมีความเป็นไปได้ว่าพฤติกรรมทางด้านบวกและ พฤติกรรมทางด้านลบของตัวละครผู้ใหญ่จะมีมากกว่า และหลากหลายกว่าตัวละครวัยรุ่นใน นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ข้อเสนอแนะต่อมา คือมิติของเรื่องสื่อ การวิจัยครั้งนี้ได้วิจัยในพฤติกรรมตัวละคร วัยรุ่นที่สอดแทรกในนวนิยาย ซึ่งเป็นการวิจัยในสื่อที่เป็นอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม การตีพิมพ์ และเผยแพร่ของนวนิยายที่เป็นเล่มยังได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง หากการวิจัยในอนาคตมี การวิจัยถึงพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่สอดแทรกในนวนิยายเล่มต่างๆ ก็สามารถนำมาเปรียบเทียบ หาข้อที่สอดคล้องหรือข้อที่แตกต่างของพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏระหว่างนวนิยายตีพิมพ์ เล่มและนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตได้

ข้อเสนอแนะต่อมา หากสังเกตจากพฤติกรรมวัยรุ่นแบบต่างๆ ที่ปรากฏในนวนิยาย บนอินเทอร์เน็ต จึงสามารถแนะนำได้ว่า การสื่อถึงตัวละครวัยรุ่นที่แสดงพฤติกรรมวัยรุ่นใน ทางด้านบวก จะเป็นตัวอย่างที่ดีที่สามารถทำให้ผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่น ได้เรียนรู้ในพฤติกรรมวัยรุ่นที่ สร้างสรรค์จากตัวละคร ดังนั้น ผู้เขียนในฐานะผู้ส่งสาร ควรจะคำนึงถึงสิ่งที่วัยรุ่นได้อ่านจาก นวนิยายต่างๆ ด้วยว่า วัยรุ่นได้ประโยชน์จากนวนิยายแค่ไหน และอย่างไรบ้าง

ข้อเสนอแนะเรื่องต่อมา เป็นเรื่องการระงับการเข้าถึงในนวนิยายที่มีเนื้อหา ล่อแหลมไปในทางเพศ ในการวิจัยจะเห็นได้ว่าเนื้อหาของนวนิยายประเภท Y มีพฤติกรรมวัยรุ่นที่ แสดงออกถึงพฤติกรรมการรักร่วมเพศ ทั้งเพศชายและเพศหญิง ซึ่งผู้เขียนได้เขียนให้มีพฤติกรรม

การมีเพศสัมพันธ์ในเพศเดียวกันด้วย เป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมหากมีนวนิยายประเภทนี้อยู่ในเว็บไซต์ที่มีผู้ใช้บริการเป็นเยาวชนจำนวนมาก วิธีแก้ไขสามารถทำได้หลายวิธี คือ การตรวจสอบที่เข้มงวดขึ้นของเจ้าหน้าที่เว็บไซต์ การรณรงค์ให้ไม่มีการเผยแพร่เรื่องทางเพศอย่างเข้มข้น และการให้ความรู้และปลูกฝังให้ทราบและเข้าใจว่ามีผู้อ่านที่เป็นเยาวชนอยู่มาก แต่หากผู้เขียนต้องการเขียนนวนิยาย Y ของศิลปินกลุ่มต่างๆ จริงๆ จึงต้องหาเว็บไซต์เฉพาะในการเผยแพร่ เช่น เว็บไซต์แฟนคลับของกลุ่มนักร้องต่างๆ

ข้อเสนอแนะอีกข้อหนึ่ง เป็นข้อเสนอแนะทางวรรณกรรม นวนิยายรักที่ได้วิเคราะห์ในพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นไปนั้น มีโครงเรื่องที่มีเค้าโครงใกล้เคียงกันและซ้ำซาก ตัวละครวัยรุ่นมีการแสดงออกในลักษณะเดียวกัน การเขียนนวนิยายรักที่สร้างสรรค์ โครงเรื่องไม่ซ้ำซากจำเจจึงเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้เขียนนวนิยายท่านอื่นๆ โดยอ้างอิงจากพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในทางบวกมากกว่าการนำพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในทางลบมาเป็นตัวอย่างพฤติกรรมในนวนิยายเรื่องต่างๆ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กนกกาญจน์. นิยายออนไลน์ปรากฏการณ์วัฒนธรรมร่วมสมัย. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา:
<http://gotoknow.org/blog/nokkan/262711> [2553, สิงหาคม 29]

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

คุณชายจอมรั้ว. fic SNSD yuri มัดใจยัยคาสโนว์. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา:
<http://writer.dek-d.com/falling-u/story/view.php?id=628111> [2554, มีนาคม 3]

จิตติมา กาญจนินทุ. สื่ออินเทอร์เน็ตกับโครงการพัฒนาธุรกิจชุมชนของบริษัท ยูไนเต็ด คอมมูนิ
เคชั่น อินดัสตรี จำกัด (มหาชน). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการ
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

จุฬาลงกรณ์, มหาวิทยาลัย. คณะนิเทศศาสตร์. ชุดความรู้นิเทศศาสตร์, 2550

ฉวีวรรณ สุขพันธ์โพธาราม. พัฒนาการวัยรุ่นและบทบาทครู. กรุงเทพมหานคร: มิตรนราการพิมพ์,
2527.

นฤมล อนุศาสนนันท์. ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา WWW.DEK-D.COM.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

นิษฐา จันทปัญญาศิลป์. พฤติกรรมจริยธรรมของตัวละครเอกชาวจีนในนวนิยายไทย. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2541.

ปถรศ บุญศรีโรจน์. วิเคราะห์นักเขียนสตรีกับงานเขียนเรื่องทางเพศ. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
ปรมะ สตะเวทิน. หลักนิเทศศาสตร์. ภาพพิมพ์, 2546.

ฝุ่นละออง. หยิ่งนัก...รักซะเลย (Yuri). [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา: [http://writer.dek-
d.com/kakinang/story/view.php?id=491160](http://writer.dek-d.com/kakinang/story/view.php?id=491160) [2554, มีนาคม 19]

พนม เกตุมาน. ปัญหาพฤติกรรมวัยรุ่น. [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา:
http://www.psyclin.co.th/new_page_57.htm [2554, เมษายน 1]

พรพรรณ ชินพงสานนท์. การศึกษาเปรียบเทียบคุณค่าของบล็อกกับเว็บไซต์ และไดอารี่ออนไลน์.
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

พรรณรัตน์ จิระวัฒนาศักดิ์. พฤติกรรมการใช้วิดีโอคลิปมือถือ และผลกระทบต่อทัศนคติและ
พฤติกรรมของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร ในเรื่องเพศและความรุนแรง. วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2550.

พรพิมล เจียมนาครินทร์. พัฒนาการวัยรุ่น. ต้นอ้อ แกรมมี่, 2539.

พลากร จิรวัดมน์เสรี. การสื่อสารและการยอมรับแนวคิดการรณรงค์ฟรีรักของวัยรุ่นไทยในเขต
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

พิมาน แจ่มจรัส. เขียน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แสงดาว, 2550.

รตชา. เขียนนิยาย ศาสตร์และศิลป์ สู่เส้นทางนักประพันธ์. สำนักพิมพ์ ทวิกิติ, 2547.

รินทร์น นฤภัยพิทักษ์. การศึกษาพฤติกรรมการวัดละครวัยรุ่นในนวนิยายของ “สีฟ้า” ตั้งแต่ พ.ศ. 2505 – พ.ศ. 2531. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

รินทร์น นฤภัยพิทักษ์. ปาฐกถาพิเศษ. ความเปลี่ยนแปลงของวรรณกรรมไทยร่วมสมัย. อ้างถึงใน กุศิรา เจริญสุข. [ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา: <http://www.dek-d.com/board/view.php?id=1209851> [2553, กันยายน 30]

ละของน้ำ*/'steam. Burning Frame หลอมละลายหัวใจให้เป็นจุด!. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา: <http://writer.dek-d.com/devilbloodzaa/story/view.php?id=547082> [2554, กุมภาพันธ์ 9]

สิทธา พิณจกวอดล และรินทร์น นฤภัยพิทักษ์. วรรณคดีเปรียบเทียบ. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายตำราและอุปกรณ์การศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2526.

สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น หน่วยที่ 1-8. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532.

สุชา จันทน์เอม. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2529.

หนอน(ทราย). รักขลุมนป่วนหัวใจ...นายสุดหล่อ. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา: http://writer.dek-d.com/sine_0167/story/view.php?id=591653 [2554, กุมภาพันธ์ 11]

อวยพร พานิช และคนอื่นๆ. ภาษาและหลักการเขียนเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548

อารดา ปรีชาปัญญา. การวิเคราะห์อัตลักษณ์นวนิยายไทยบนอินเทอร์เน็ต. การค้นคว้าแบบอิสระ, สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2553.

อุบลรัตน์ ศิริยุคศักดิ์ (บรรณาธิการ). สื่อสารมวลชนเบื้องต้น : สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550

- อุมาพร มะโรณี. สัมพันธ์ของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- AMA. ได้เงาแห่งปีกสีดำ. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา: <http://writer.dek-d.com/kung-chun/story/view.php?id=424525> [2554, เมษายน 18]
- Ariz the Blood. My Wing. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา: <http://writer.dek-d.com/ariz/story/view.php?id=475090> [2554, มีนาคม 30]
- fa-levia. Sareenia. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา: <http://writer.dek-d.com/falevia/story/view.php?id=205468> [2554, เมษายน 15]
- koler. ฟาคอลโล สาวน้อยนักโทษปีศาจ. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา: <http://writer.dek-d.com/koler/story/view.php?id=650839> [2554, เมษายน 11]
- mai hugk-otic. รักฉันให้นายได้แค่คนเดียว [Fic Yaoi K-OTIC]. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา:
<http://writer.dek-d.com/maifk/story/view.php?id=650434> [2554, มีนาคม 8]
- misoto. รักอุ่นๆป่วนหัวใจ[FIC YURI Wonder Girls]. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา:
<http://writer.dek-d.com/misoto/story/view.php?id=522108> [2554, มีนาคม 16]
- mitunayon. คุณชายแสนร้ายกับนายใจเย็น (Yaoi). [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา:
<http://writer.dek-d.com/mitunayon/story/view.php?id=588352> [2554, มีนาคม 13]
- MUSIC_มิวสิค. Sweet Love แอบเท่าใจให้นายจอมโหด. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา:
<http://writer.dek-d.com/bigbangmusic/story/view.php?id=657381>
 [2554, เมษายน 1]

pandadeda. ยัยตัวร้ายกับคุณชายเจ้าอารมณ์ (with love my devil). [ออนไลน์]. 2554.

แหล่งที่มา: <http://writer.dek-d.com/pandadeda/story/view.php?id=673658> [2554, กุมภาพันธ์ 24]

Sol Me. REGENERATION LOVE รักสายพันธุ์ใหม่ของยัยสุดเซี่ยว. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา:

<http://writer.dek-d.com/jaehyuk/story/view.php?id=555248> [2554, มีนาคม 1]

tAtOoO. สถาบันอันตราย The Legend of Killing. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา:

<http://writer.dek-d.com/prince-bel/story/view.php?id=611055> [2554, เมษายน 18]

virinya. Blue Devil แผนรักฉบับร้าย. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา: <http://writer.dek-d.com/anakees/story/view.php?id=564012>

[2554, กุมภาพันธ์ 17]

White_POKER. W.i.t.c.h. Academy โรงเรียนลับฉบับไฮโซ. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา:

<http://writer.dek-d.com/nonoyoko/story/view.php?id=484778> [2554, มีนาคม 25]

12938 Pop'Pha F. [KiHae WonKyu]Sexy master คุณหนูครับ อาย่ายั่วผม~{Yaoi}. [ออนไลน์].

2554. แหล่งที่มา: <http://writer.dek-d.com/makhamza/story/view.php?id=672071> [2554, มีนาคม 5]

ภาษาอังกฤษ

Doob et al. Attitude Structure and Function, 1974.

Horrocks, J. E. The psychology of adolescence. Houghton Mifflin Harcourt, 1974.



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างแบบสอบถามงานวิจัย

เรื่อง การอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
กรุณาทำเครื่องหมายลงในช่องสี่เหลี่ยม และเขียนข้อมูลของนักเรียนลงในช่องว่างที่กำหนด

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ห้อง..... เลขประจำห้อง.....

1. อายุ.....ปี เพศ ชาย หญิง
2. สายการเรียน

<input type="checkbox"/>	ศิลป์
<input type="checkbox"/>	วิทย์

 } โปรดระบุลักษณะ (เช่น วิทย์-คณิต, ศิลป์-ภาษา ฯลฯ)
.....เกรดเฉลี่ย.....
3. วิชาที่ชอบ หรือ สนใจ..... วิชาที่ไม่ชอบ/เกลียด.....
4. ปัจจุบันพักอาศัยกับ

<input type="checkbox"/>	บิดาและมารดา	<input type="checkbox"/>	บิดา หรือ มารดา คนใดคนหนึ่ง
<input type="checkbox"/>	ญาติ	<input type="checkbox"/>	พี่น้อง
5. ความสัมพันธ์ของบิดาและมารดา

<input type="checkbox"/>	อยู่ร่วมกัน	<input type="checkbox"/>	แยกกันอยู่	<input type="checkbox"/>	หย่า
<input type="checkbox"/>	คนใดคนหนึ่งเสียชีวิต	<input type="checkbox"/>	เสียชีวิตทั้งคู่		
6. ผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กับนักเรียนเป็น

<input type="checkbox"/>	บิดา	<input type="checkbox"/>	มารดา	<input type="checkbox"/>	ญาติ
--------------------------	------	--------------------------	-------	--------------------------	------

ผู้ปกครองเป็นผู้ออกค่าขนมเองหรือไม่

<input type="checkbox"/>	ใช่	<input type="checkbox"/>	ไม่ใช่ (ถ้าไม่ใช่ ผู้ออกค่าขนมคือ.....)
--------------------------	-----	--------------------------	---

นักเรียนได้รับค่าขนมเป็น

<input type="checkbox"/>	รายวัน	วันละ.....	บาท
<input type="checkbox"/>	รายสัปดาห์	สัปดาห์ละ.....	บาท
<input type="checkbox"/>	รายเดือน	เดือนละ.....	บาท
7. ลักษณะที่พักอาศัย

<input type="checkbox"/>	บ้าน (เดี่ยว/แฝด/ทาวน์เฮ้าส์)	<input type="checkbox"/>	อาคารพาณิชย์/ตึกแถว		
<input type="checkbox"/>	คอนโดมิเนียม	<input type="checkbox"/>	อพาร์ทเมนต์/บ้านเช่า/หอพัก	<input type="checkbox"/>	อื่นๆ
8. การเดินทางมาโรงเรียนตอนเช้า.....
การเดินทางกลับที่พักอาศัย.....
9. โทรศัพท์มือถือที่ใช้อยู่.....รุ่น.....

10. โรคประจำตัว มี ไม่มี (หากมี โปรดระบุ.....)

11. นักเรียนได้เรียนพิเศษนอกโรงเรียนหรือไม่ ใช่ ไม่ใช่
หากได้เรียนพิเศษ เรียนวิชาอะไร และที่ไหนบ้าง 1).....
2).....
3).....
4).....

12. งานอดิเรก / เวลาว่างของนักเรียน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> อ่านหนังสือ (นิยาย) | <input type="checkbox"/> อ่านหนังสือการ์ตูน | <input type="checkbox"/> ดูหนัง | <input type="checkbox"/> ดูโทรทัศน์ |
| <input type="checkbox"/> ดูการแข่งขันกีฬา | <input type="checkbox"/> เล่นกีฬา | <input type="checkbox"/> ฟังเพลง | <input type="checkbox"/> ร้องเพลง |
| <input type="checkbox"/> ฝึกเดิน | <input type="checkbox"/> เล่นดนตรี | <input type="checkbox"/> เล่นอินเทอร์เน็ต | <input type="checkbox"/> เล่นเกม |
| <input type="checkbox"/> ทำอาหาร | <input type="checkbox"/> ทำงานบ้าน | <input type="checkbox"/> ทำงานฝีมือ/งานประดิษฐ์ | <input type="checkbox"/> ทำงานพิเศษ |
| <input type="checkbox"/> ถ่ายภาพ/ถ่ายวิดีโอ | <input type="checkbox"/> ขับรถ | <input type="checkbox"/> ท่องเที่ยวต่างจังหวัด | <input type="checkbox"/> เที่ยวใน กทม. |
| <input type="checkbox"/> Shopping | <input type="checkbox"/> ดูคอนเสิร์ต | <input type="checkbox"/> แต่งกาย Cosplay | |
| <input type="checkbox"/> สะสมสิ่งของที่ตนเองสนใจ (ระบุ)..... | | | |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ (ระบุ)..... | | | |

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

13. นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตที่ได้เป็นส่วนใหญ่

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> ในห้องส่วนตัว | <input type="checkbox"/> คอมพิวเตอร์ส่วนรวมที่บ้าน | <input type="checkbox"/> บ้านเพื่อน/ญาติ |
| <input type="checkbox"/> ที่โรงเรียน | <input type="checkbox"/> ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ) |

14. เท่าที่จำได้ นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเมื่อเรียนอยู่ระดับชั้น.....

15. ในรอบสัปดาห์ นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยครั้งแค่ไหน ทุกวัน
 4-6 วัน/สัปดาห์ 2-3 วัน/สัปดาห์ 1 วัน/สัปดาห์
 นานกว่านั้น (เช่น 1 ครั้ง/2 สัปดาห์ หรือ เดือนละครั้ง)

16. นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตครั้งละกี่ชั่วโมง มากกว่า 4 ชม. 4-3 ชม. 3-2 ชม.
 2-1 ชม. 1 ชม. - 30 นาที น้อยกว่า 30 นาที

17. นักเรียนใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงในลักษณะใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ชม / ดู / ฟัง Clip video ทางอินเทอร์เน็ต สนทนากับบุคคลผ่านโปรแกรม chat
- เล่นเกมออนไลน์ พูดคุยในประเด็นที่สนใจผ่าน Webboard กับเพื่อน
- สั่งซื้อสินค้าและบริการ ติดตามข่าวสารบ้านเมือง
- Download ในสิ่งที่สนใจ ใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคม (Facebook / Twitter / Hi5 ฯลฯ)
- ค้นหาข้อมูลในสิ่งที่สนใจ อ่านนวนิยาย อื่นๆ (โปรดระบุ)

18. เว็บไซต์ที่เข้าชมบ่อยที่สุด โปรดระบุ 1 เว็บไซต์.....

ส่วนที่ 3 การอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

19. นักเรียนเริ่มรู้จัก หรือเริ่มอ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เมื่อเรียนอยู่ระดับชั้น.....

20. เว็บไซต์นวนิยายที่เข้าไปอ่านเป็นประจำ หรือ มากที่สุด.....

21. เรื่องที่กำลังอ่านอยู่ตอนนี้.....

ชื่อ/นามปากกาผู้แต่ง.....

อยู่ในเว็บไซต์.....

ประเภทของนวนิยายที่อ่าน (ตามที่คุณอ่านทราบหรือเข้าใจ).....

22. เรื่องที่เคยอ่านแล้วประทับใจที่สุด.....

ชื่อ/นามปากกาผู้แต่ง.....

อยู่ในเว็บไซต์.....

ประเภทของนวนิยายที่อ่าน (ตามที่คุณอ่านทราบหรือเข้าใจ).....

23. นอกจากนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต นักเรียนมีความสนใจอ่านนวนิยายเล่มหรือไม่ ใช่ ไม่ใช่

หากตอบ “ใช่” นักเรียนได้อ่านนวนิยายเรื่องอะไรบ้าง และ ของผู้แต่งคนใด

1) ผู้แต่งคือ

2) ผู้แต่งคือ

3) ผู้แต่งคือ

24. นักเรียนได้มีโอกาสเขียนนวนิยาย หรือผลงานเขียนอื่นๆ เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตหรือไม่ ใช่ ไม่ใช่

25. โปรดแสดงความคิดเห็นว่าเพราะเหตุใด นักเรียนจึงอ่านนวนิยาย (ทั้งที่เป็นเล่ม และบนอินเทอร์เน็ต)

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณนักเรียนที่ให้ความร่วมมือ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ว่าที่ร้อยตรี สิทธิธา อุปนิภิต เกิดเมื่อวันที่ 5 ตุลาคม พ.ศ. 2528 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะเทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน สาขาวิชาการสื่อสารบูรณาการ มหาวิทยาลัยรามคำแหง เมื่อปีการศึกษา 2550 ได้รับการแต่งตั้งยศเป็น “ว่าที่ร้อยตรี” โดยการฝึกวิชาทหารจากโรงเรียนรักษาดินแดน ศูนย์การกำลังสำรอง หน่วยบัญชาการรักษาดินแดน และเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนการ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2552



ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย