

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความสำเร็จของมนุษย์ในการสร้าง ประดิษฐ์ หรือพัฒนาให้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรมจับต้องได้ มนุษย์ต้องใช้ความรู้ ความสามารถ ศาสตร์และศิลป์ที่ปรากฏขึ้นบนโลกใบนี้ ประกอบกันขึ้นมาจากการเรียนรู้และประสบการณ์ โลกในปัจจุบันจึงมีวิทยาการที่เจริญก้าวหน้าและจับต้องได้อยู่ตลอดเวลา อย่างไรก็ตาม แต่มนุษย์ก็มีความปรารถนามิไม่สิ้นสุด และมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน บางอย่างทำได้ บางอย่างทำไม่ได้ ในสิ่งที่ทำไม่ได้ทำให้มนุษย์จินตนาการตนเองใหม่ว่าตนมีสิ่งนั้น ตนได้สิ่งนี้ เป็นโชคคิของมนุษย์ที่มีวิวัฒนาการด้านการสื่อสาร จึงทำให้มนุษย์สามารถสื่อสารในสิ่งที่ต้องการได้ การเขียนเป็นอีกลักษณะหนึ่งที่มนุษย์พัฒนามาตลอดเวลา เมื่อมนุษย์มีจินตนาการ มีความสามารถที่จะสื่อสารผ่านตัวอักษร ผสมกับการเรียนรู้ประสบการณ์และใช้ชีวิตในการดำเนินชีวิต ทำให้มนุษย์สื่อสารในสิ่งที่ตนเองจินตนาการผ่านการเขียน เพื่อให้มนุษย์คนอื่นๆ ทราบและรับรู้เรื่องราวในสิ่งที่ผู้เขียนคิด เพื่อฝัน ปรารถนา จินตนาการในสิ่งที่ต้องการให้ผู้อ่านเห็นภาพตาม เป็นเรื่องราวชีวิตใหม่ที่ผู้เขียนแต่งเรื่องขึ้น เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ทำให้จินตนาการของมนุษย์สามารถถ่ายทอดได้สืบเนื่องต่อกันมา สื่อชนิดนี้เรียกว่า “นวนิยาย”

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

ในยุคแรกเริ่ม ผู้ที่สามารถประพันธ์นวนิยายได้จะเป็นผู้ปกครองบ้านเมืองหรือชนชั้นขุนนางซะมากสอดคล้องกับที่ ตรีนิตติ บัญจจร (2523) ได้อธิบายไว้ว่า นวนิยายไทยเป็นรูปแบบวรรณกรรมที่เราได้รับมาจากตะวันตก ผู้ที่นำรูปแบบนี้มาเผยแพร่คือผู้ที่ได้รับการศึกษาจากต่างประเทศ หรือผู้ที่มีการศึกษาในระดับสูง นักเขียนส่วนใหญ่เป็นนักเขียนที่สร้างสรรค์วรรณกรรมในรูปแบบเดิม

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

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

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

สิ่งที่กล่าวมาข้างต้น จึงสอดคล้องกับแนวคิดของ รีนฤทัย สัจจพันธุ์ (2526) ที่ได้กล่าวว่า นวนิยายเป็นเรื่องที่สะท้อนวิถีชีวิตและสังคมปัจจุบัน เป็นเสมือนกระจกเงาบานใหญ่ที่สะท้อนให้รู้จักชีวิต รู้จักสังคม รู้จักมนุษย์ ในแง่คิดและคลายปัญหาในบางครั้ง นอกเหนือจากมุ่งให้ความเพลิดเพลิน นวนิยายจึงสนองจิตวิทยาของผู้อ่านได้หลายอย่าง ทั้งเรื่องจินตนาการ ความเพ้อฝัน และความเป็นไปไม่ได้ในชีวิตจริง ยิ่งนวนิยายเรื่องใดให้ข้อคิดอันเป็นประโยชน์แก่ชีวิต ชี้นำให้เห็นความเป็นจริงในแง่มุมต่างๆ ก็ย่อมเป็นนวนิยายที่มีคุณค่าและคงทนต่อกาลเวลายิ่งขึ้น

การตีพิมพ์และเผยแพร่นวนิยายยังคงได้รับความนิยมจากผู้อ่านมาโดยตลอด เนื่องจากปัจจุบันมีการแข่งขันของสื่อเพิ่มขึ้นอย่างรุนแรง ผู้คนหันไปบริโภคสื่อเพื่อความบันเทิงประเภทอื่นๆ มากขึ้น เช่น โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ สำนักพิมพ์ต่างๆ จึงมีการนำแนวคิดด้านธุรกิจ การค้า และการตลาด เข้ามาช่วยในการบริหารและปฏิบัติการสำนักพิมพ์ เพื่อความอยู่รอดของสำนักพิมพ์ จึงต้องตีพิมพ์ผลงานเพื่อรองรับตลาดงานประพันธ์ในลักษณะที่ดัดแปลงมาจากงานละครและภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศ จึงเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นทุกวันนี้

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) จากเว็บบอร์ดของเรื่องแต่งจากต่างประเทศ แต่ฟิคชั่นที่มากที่สุดคือเรื่องแต่งจากญี่ปุ่น

โดยเป็นเรื่องแต่งที่รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนหรือสื่อบันเทิง เช่น เรื่องแต่งการ์ตูนหรือกลุ่มศิลปินนักวาดที่ชื่นชอบเฉพาะกลุ่ม หรือที่เรียกกันว่า แฟนฟิคชั่น (Fan Fiction) ในระยะแรกเป็นการนำเรื่องแต่งมาแปลเป็นภาษาไทย จากนั้นก็มีการเลียนแบบการเขียนเรื่องแต่งตามในแบบภาษาไทยเอง ส่วนเรื่องการอ่านนั้นใช้วิธีลงเรื่องเป็นตอนๆ ในกระทู้เว็บบอร์ด ยังไม่เป็นนวนิยาย (Novel) ที่เป็นเรื่องจินตนาการของผู้เขียนเองโดยตรง

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

ในปี พ.ศ. 2542 เว็บไซต์เด็กดี (Dek-D) ก็จัดตั้งขึ้นในฐานะเว็บไซต์นวนิยายอินเทอร์เน็ตที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย โดยเน้นกลุ่มของนักเขียนเยาวชนและงานเขียนประเภทนวนิยาย จนกระทั่งในปีพ.ศ. 2545 นวนิยายของเว็บไซต์เด็กดีที่ได้ตีพิมพ์เป็นหนังสือนวนิยายเล่มแรกของไทย คือ 'เดอะไวท์โรด' บทประพันธ์ของ ดร.ป๊อป (Dr.pop) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาวัย 17 ปี มียอดขายถล่มทลายและเป็นทีกล่าวขวัญในสังคมอย่างไม่เคยมีมาก่อนในวงการนวนิยายไทย ดร.ป๊อปจึงกลายเป็นต้นแบบ (Idol) ของวัยรุ่นไทย ทำให้เกิดกระแสความนิยมการเขียนนวนิยายในอินเทอร์เน็ต ขณะเดียวกันก็มีนวนิยายเรื่อง หัวขโมยแห่งบารามอส (The Thief of Baramos) บทประพันธ์ของแรททิต (Rabbit) นวนิยายแนวแฟนตาซี ที่สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดนวนิยายอินเทอร์เน็ตไทยแพร่หลายมาจนถึงปัจจุบันนี้ ปรากฏการณ์นี้ได้รับการสนใจในระดับสื่อมวลชน ผลงานทั้งสองเรื่องติดอันดับหนังสือขายดี ถือว่าเป็นบันทึทูกหน้าประวัติศาสตร์การพัฒนาของวงการนวนิยายไทย 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 เปิดพื้นที่ ให้นักเขียนได้ผลิตและนำเสนอผลงานมากยิ่งขึ้น

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

ถ้ามองจากมุมมองของนักเขียนแล้ว องค์ประกอบต่างๆ ทำให้นักเขียนมีความ สะดวกสบายในการเผยแพร่ความคิดและจินตนาการของนักเขียน เพราะสื่ออินเทอร์เน็ตมีอิสระใน การเผยแพร่ จึงไม่มีการตรวจทานเนื้อหาหรือภาษาจากผู้เชี่ยวชาญ ถ้าแทนบุคคลที่เป็น ผู้เชี่ยวชาญได้คือ ไม่มีบรรณาธิการกลั่นกรองนวนิยายที่เผยแพร่ในสื่อนี้ เมื่ออินเทอร์เน็ตอำนวยความสะดวกให้เกิดการเผยแพร่นวนิยายอย่างมีอิสระเสรี และไม่มีผู้เชี่ยวชาญมาตรวจสอบหรือ ปิดกั้น มันก็กลายเป็นเรื่องที่ใครก็ทำได้ คืออยากเขียนอะไรก็ได้ตามที่ใจคิด เพื่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ตนเอง

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

ใหม่ และผู้อ่านเข้าไปอ่านได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย รวมทั้งมีวรรณกรรมหลายประเภทให้เลือกอ่าน มีเทคนิคทันสมัยในการนำเสนอ บางเรื่องมีพร้อมทั้งภาพ เสียงและรูปแบบตัวอักษรต่างๆ ที่ชวนให้อ่าน

อารดา ปรีชาปัญญา (อ้างแล้ว) สรุปเรื่องของนักเขียนและนักอ่านนวนิยายในอินเทอร์เน็ตในตอนหนึ่งว่า นักเขียน-นักอ่าน-สำนักพิมพ์ ไม่มีความรับผิดชอบต่อสังคม ความไม่รับผิดชอบต่อสังคมในที่นี้คือการผลิตนวนิยายที่มีเนื้อหาล่อแหลมต่อศีลธรรมทางสังคม 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 เพราะเนื่องจากช่วงเวลากการใช้ชีวิตที่ได้เจริญเติบโตมานั้นเป็นช่วงวัยรุ่น และช่วงวัยรุ่นก็กินระยะเวลาในการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตมากพอสมควร

ในเอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยรุ่น ของสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2532) ได้สรุปคำจำกัดความของวัยรุ่นไว้ว่า เด็กวัยรุ่นคือผู้ที่อยู่

ระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ มีอายุระหว่าง 13 – 21 ปี ส่วนมากเรียนในระดับมัธยมศึกษา และมีลักษณะพัฒนาการสูงและน้ำหนักแบบพุ่งขึ้น มีอารมณ์แบบพายุบูแคม ยึดกลุ่มเพื่อนเป็นหลักและเริ่มมีความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ และมีสติปัญญาแบบเหตุผลเชิงนามธรรม

การศึกษาวิจัยในประเด็นเรื่องวัยรุ่นก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจอยู่ตลอด ส่วนหนึ่งของวัยรุ่นที่สำคัญในประเด็นการศึกษาวิจัย นั่นคือเรื่องของพฤติกรรม พฤติกรรมที่วัยรุ่นได้กระทำขึ้น ในช่วงวัยรุ่นก็เป็นประสบการณ์อย่างดีในการที่วัยรุ่นจะได้เรียนรู้การใช้ชีวิต

สุชา จันทรเอม (2529) ได้อธิบายไว้ว่า ปัจจุบันในสังคมทุกแห่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า ชีวิตในระหว่างวัยรุ่นจัดเป็นระยะที่สำคัญที่สุดเกี่ยวกับการพัฒนาในด้านต่างๆ ในสมัยก่อนนักจิตวิทยาพยายามย้ำถึงความสำคัญของชีวิตทารกและวัยเด็กจนละเลยไม่ได้ศึกษาถึงความสำคัญของเด็กวัยรุ่นเท่าที่ควร จนกระทั่งได้เกิดมีเด็กเกรเพิ่มพูนมากขึ้น ดังจะได้พบและได้ยินเรื่องราวต่างๆ ของวัยรุ่นที่กล่าวถึงอยู่เสมอ ทั้งในบ้าน ในโรงเรียน ในสถาบัน ในองค์กรต่างๆ ตลอดจนตามหน้าหนังสือพิมพ์ ในวิทยุและโทรทัศน์ ในจำนวนเด็กเกรหรือเด็กที่มีปัญหาต่างๆ นั้น มีทั้งวัยรุ่นชายและหญิงปะปนอยู่มากกว่าเด็กวัยเล็ก นี่เองจึงเป็นสิ่งกระตุ้นเตือนให้นักจิตวิทยาและนักการศึกษาทั้งหลายหันมาสนใจศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่นกันอย่างแพร่หลาย

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมวัยรุ่นนั้นยังมีความสำคัญในด้านต่างๆ จนสามารถส่งผลกระทบต่อได้อย่างกว้างขวาง ความสำคัญในด้านต่างๆ ของพฤติกรรมวัยรุ่นมีดังนี้

1. ระดับตัวเด็ก : พฤติกรรมเด็กวัยรุ่นเป็นพื้นฐานของชีวิตในวัยผู้ใหญ่

วัยรุ่นเป็นช่วงชีวิตที่พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างสูง จนกล่าวได้ว่าเป็นช่วงชีวิตที่พัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่ ดังนั้นประสบการณ์ที่เด็กวัยรุ่นได้รับในช่วงนี้ จะช่วยพัฒนาศักยภาพทั้งมิติด้านปริมาณและคุณภาพทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็กวัยรุ่นเอง และศักยภาพที่พัฒนาแล้วในวัยรุ่นก็จะเป็นพื้นฐานของชีวิตในวัยผู้ใหญ่ต่อไป

2. ระดับประเทศ : พฤติกรรมเด็กวัยรุ่นเป็นเครื่องชี้อนาคตของชาติ

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 หรือบางคนอาจจะประสบความสำเร็จในวัยนี้ 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 หรือเลือกทางเดินของตัวผู้อ่านวัยรุ่นเองเมื่อได้อ่านนวนิยายที่มีเนื้อหาต่างๆ ที่หลากหลาย ซึ่งหากเลือกทางเดินผิดพลาดนั้นทำให้ส่งผลทางอ้อมต่อการพัฒนาประเทศ 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

การที่ผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นได้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในเรื่องที่มีพฤติกรรมวัยรุ่นสอดแทรกอยู่ในตัวละครนั้น ผู้อ่านวัยรุ่นจะมีทัศนคติ หรือความคิดเห็นอย่างไรต่อพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่น่าเสนาผ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และได้เรียนรู้ที่จะตัดสินใจ หรือประยุกต์ใช้เป็นส่วนหนึ่งในประสบการณ์ช่วงวัยรุ่นอย่างไร เมื่อได้อ่านนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต

ส่วนหนึ่งของความปรารถนาของผู้วิจัย นั่นคือ การเขียนและเผยแพร่นวนิยายของผู้วิจัยเอง งานวิจัยชิ้นนี้จะทำให้ผู้วิจัย และนักเขียนนวนิยายทุกท่าน ได้เรียนรู้ในสิ่งที่วัยรุ่นจะเรียนรู้ผ่านสื่อบันเทิงอย่างนวนิยายที่พวกเขาอ่านได้อย่างเหมาะสม ทั้งเรื่องเนื้อหาและพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่น่าเสนา 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