

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง



ในการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และทัศนคติของผู้อ่าน” นั้น ผู้วิจัยได้กำหนดทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะนำมาในการทำการวิจัย ซึ่งทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยต่างๆที่ได้กำหนดไว้ นั้น 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

source

ผู้ส่งสาร

ทักษะในการสื่อสาร
ทัศนคติ
ความรู้
ระบบสังคม
วัฒนธรรม

message

สาร

รหัส
เนื้อหา
การจัดเสนอ (ประกอบด้วย ส่วนประกอบ+โครงสร้าง)

channel

สื่อ

การเห็น
การได้ยิน
การสัมผัส
การได้กลิ่น
การลิ้มรส

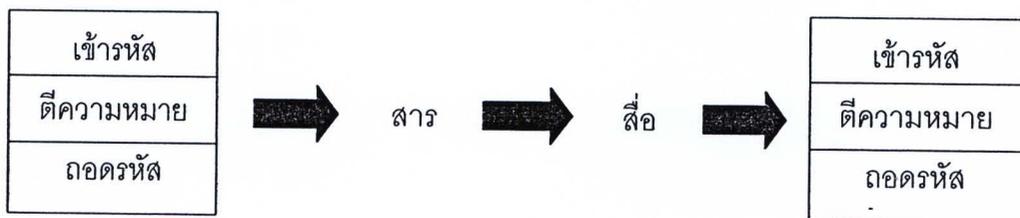
receiver

ผู้รับสาร

ทักษะในการสื่อสาร
ทัศนคติ
ความรู้
ระบบสังคม
วัฒนธรรม

ภาพที่ 1 แสดงรูปแบบจำลองกระบวนการสื่อสาร SMCR ของ Berlo

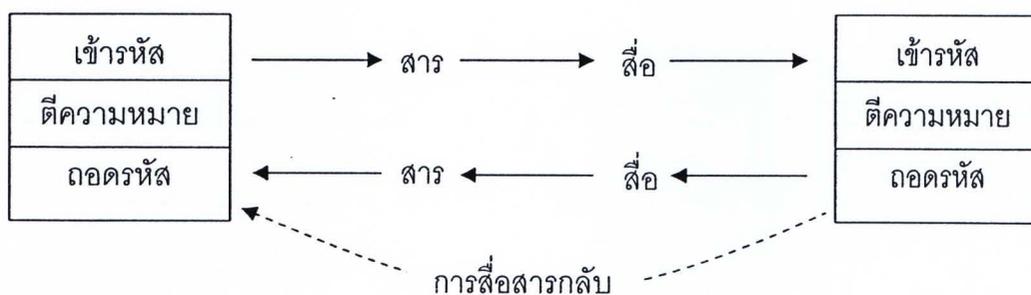
แบบจำลอง SMCR ข้างต้นนี้ เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการสื่อสารทั่วไป อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างในการสื่อสารจะขึ้นอยู่กับกระบวนการสื่อสาร ถ้าวิเคราะห์จากขั้นตอนการสื่อสารตามแบบจำลอง SMCR ทำให้วิเคราะห์ได้ว่าการสื่อสารตามขั้นตอนโดยทั่วไปเป็น *กระบวนการสื่อสารแบบทางเดียว (One-way Communication)* ซึ่งแบบจำลองมีลักษณะดังนี้



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 การใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมอย่างมากคือการค้นหาไฟล์และฐานข้อมูลแบบเครือข่ายใยแมงมุม (World Wide Web : www) ซึ่งมีข้อมูลมากมายปรากฏบนเครือข่ายรูปแบบ Multimedia ข้อมูลมีลักษณะไม่จำกัดแหล่งข้อมูลและสามารถเชื่อมต่อไปยังข้อมูลอื่นๆ 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 เรียกการพัฒนานี้ว่าการพัฒนาจากยุค 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 เป็นเรื่องของการที่ผู้ให้บริการนำเสนอข้อมูลให้กับบุคคลทั่วไป ทำในลักษณะเดียวกับสื่อสิ่งพิมพ์ โดยโอกาสที่ผู้อ่านจะเพิ่มเติมข้อมูลมีน้อยมาก ในยุคนี้ รูปแบบของหน้าเว็บไซต์มักเป็นแบบอ่านได้อย่างเดียว ไม่มีการตอบโต้กันระหว่างผู้ใช้งาน 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. เอกลักษณะของผู้ใช้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา (Identity Shift)
7. เป็นสื่อประเภทที่ใช้เมื่อไหร่ก็ได้ (Transient)
8. กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (Widely distributed)
9. มีความหลากหลายในแง่เส้นทางหรือช่องทาง (Multi-model)
10. ให้โอกาสกับผู้สื่อสารในการกระทำใดๆ กับเนื้อหาสารก็ย่อมได้ (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 มีปฏิกริยาโต้ตอบกลับจากผู้รับสารน้อย ผู้ส่งสารเล่นบทบาทในการส่งสารให้กับสาธารณชน และยึดถือบรรทัดฐานความเป็นกลางโดยไม่ยึดติดกับสิ่งที่ตนเองนำเสนอ เห็นได้ว่าผู้ส่งสารมีอำนาจมากกว่าผู้รับสาร

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

2. สาร (Message)

สารที่เกิดขึ้นในการสื่อสารมวลชน จะนำเสนอสารแบบเดียว หรือคล้ายกันหมด เนื่องจากผู้ผลิตเนื้อหาจากองค์กรที่ไม่ใคร่หลากหลายนัก และยังต้องคำนึงถึงผลกำไรทางธุรกิจด้วย เนื้อหาที่เกิดขึ้นจึงเป็นสินค้าทางเศรษฐกิจ ผู้รับสารถูกมองว่าเป็นผู้บริโภค สินค้าที่เกิดขึ้นจึงเอาใจผู้บริโภคเป็นหลัก เป็นสินค้าที่มีมูลค่าแลกเปลี่ยนกันได้ตามความต้องการของผู้บริโภค สารที่เกิดขึ้นจึงเป็นสารที่มาจากทางเดียว คือ ผู้ที่เป็นสื่อสารมวลชนโดยอาชีพ นอกจากนี้ยังเป็นสารที่ได้รับการกลั่นกรองจากผู้ที่เป็นมืออาชีพและยังมีลักษณะเป็นทางการ

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

3. ช่องทาง (Channel)

ลักษณะช่องทางที่เกิดขึ้นในการสื่อสารมวลชน มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา ในการรับฟังหรือรับชม ในขณะที่การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Machine interactive) ไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา ผู้ใช้งานสามารถเลือกเปิดรับสารในเวลาและสถานที่ใดก็ได้ได้นอกจากนี้แล้วผู้ใช้งานมีกิจกรรมเคลื่อนไหวในการรับสารที่เกิดขึ้นตลอดเวลา

4. ผู้รับสาร (Receiver)

ผู้รับสารที่เกิดขึ้นในการสื่อสารมวลชน เป็นการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารคนหนึ่งกับผู้รับสารจำนวนมากในเวลาเดียวกัน ผู้รับสารอยู่กระจัดกระจายเป็นวงกว้าง และไม่รู้จักกัน ขาดเอกลักษณ์ ไม่มีจุดประสงค์หรือกิจกรรมร่วมกัน เมื่อสลายตัวแล้วก็ไม่สามารถให้ฝูงชนลักษณะเดิมเกิดขึ้นมาใหม่ได้อีก ผู้รับสารยังเป็น ผู้ฟัง หรือผู้ดู ที่ได้รับประสบการณ์ในการเปิดรับสื่อเหมือนกัน ผู้รับสารในการสื่อสารมวลชนถูกมองว่าเป็นตลาดใหญ่ของผู้บริโภค การสื่อสารมวลชนสามารถควบคุมพฤติกรรมของผู้บริโภคได้ ผู้รับสารมักไม่ค่อยมีปฏิริยาตอบกลับในเนื้อหาที่ได้รับในทันที หรือถ้ามีก็เป็นปฏิริยาที่เป็นรูปแบบแน่นอนและคาดการณ์ได้

สำหรับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้งานมีลักษณะเฉพาะกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน ผู้ใช้งานสามารถมารวมกลุ่มกัน ถึงแม้ว่าจะไม่เห็นหน้าซึ่งกันและกัน แต่ก็ทำความรู้จักกันโดยผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ มีเอกลักษณ์ มีจุดประสงค์ มีกิจกรรมประจำกลุ่ม และเลือกที่จะกลับเข้ามาในกลุ่มหรือไม่กลับเข้ามาก็ได้ ผู้ใช้งานในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ยังมีลักษณะกระตือรือร้น (Active) แสวงหาข่าวสารตามความสนใจ ทำให้คาดการณ์ปฏิริยาได้ตอบที่แน่นอนไม่ได้และเป็นปฏิริยาตอบกลับที่เกิดขึ้นโดยทันที

ความแตกต่างระหว่างผู้ใช้งานในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เมื่อนำมาเปรียบเทียบในองค์ประกอบของการส่งสารแล้ว สามารถเปรียบเทียบได้เป็นตาราง ดังนี้

องค์ประกอบการสื่อสาร	การสื่อสารมวลชน	การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์
ผู้ส่งสาร (Sender)	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เป็นสื่อมวลชนโดยอาชีพ และมาจากองค์กรของสื่อมวลชน มีความรู้เชี่ยวชาญในเรื่องที่นำเสนอ - มักปฏิบัติตัวเป็นกลางต่อเรื่องที่นำเสนอ - ผู้ส่งสารมีอำนาจเหนือกว่าผู้รับสาร 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ใช้งานที่ไม่ได้เป็นสื่อมวลชนโดยอาชีพ อาจมีความรู้และความเชี่ยวชาญหรือไม่มีในเรื่องที่นำเสนอก็ได้ - มีอคติต่อเรื่องที่นำเสนอ - 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	การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์
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 เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ถูกควบคุมโดยผู้ใช้ มากกว่าจะเป็นสื่อที่ถูกควบคุมโดยผู้ส่งสารที่เปลี่ยนจากผู้ส่งสารไปเป็นผู้รับสารนั้นมีแนวโน้มที่สื่อจะแยกย่อยมากขึ้น (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 และ การลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่โปรแกรม 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

การนำเสนอแนวคิดเรื่องการสื่อสารกับอินเทอร์เน็ตในแบบต่างๆ 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 บ่งบอกได้ว่าเรื่องที่ถูกต้องตีพิมพ์เป็นเรื่องที่สนุกเหมาะแก่การซื้อเก็บความประทับใจไว้ แต่ก็ทำให้นักเขียนใหม่มีโอกาสตีพิมพ์ผลงานยาก เพราะส่วนมากนวนิยายอินเทอร์เน็ตที่ได้รับการตีพิมพ์จะเป็นผลงานของนักเขียนที่มีชื่อเสียงแล้ว

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)

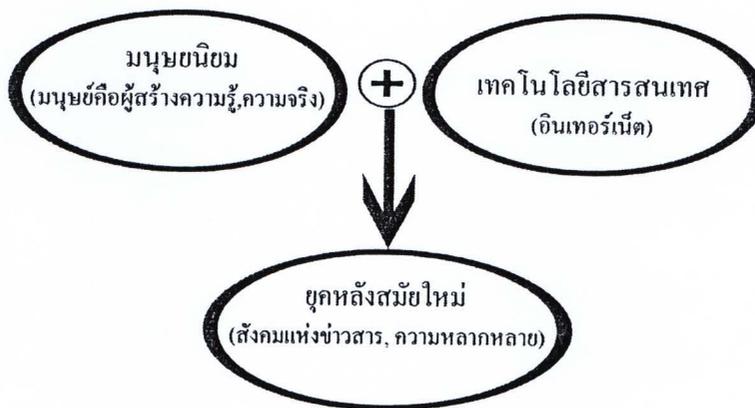
1. *แนวคิดมนุษยนิยม (Humanism)* เป็นปรัชญาการมองโลกที่ให้ความสำคัญกับมนุษย์ ให้มนุษย์เป็นศูนย์กลางในการคิดต่อยอดในแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ มากมายในโลก เหตุเพราะแนวคิดนี้มีเป้าหมายสูงสุดคือ ความสงบสุขของมนุษย์ มนุษย์จึงต้องแสวงหาความหมาย ความรู้ และความจริง เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความสูงส่งของมนุษย์ โดยอาศัยตรรกะและเหตุผลเป็นหลัก การเขียนนวนิยายในลักษณะแนวคิดมนุษยนิยม จึงเน้นเนื้อหาไปที่ธรรมชาติและความเป็นมนุษย์ ศีลธรรมจรรยา ความถูกต้องยุติธรรม และความเท่าเทียมกันในสังคม ฯลฯ

2. *แนวคิดสังคมนิยม (Realism)* โดยพื้นฐานของแนวคิดสังคมนิยม คือ การรับรู้ในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงบนโลกมนุษย์ การเขียนนวนิยายตามแนวคิดสังคมนิยมจึงเป็นการนำเสนอภาพแห่งความเป็นจริง ให้นวนิยายทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนภาพความเป็นไปของชีวิตและสังคม ทำให้ผู้อ่านตระหนักถึงปัญหาและสร้างจิตสำนึกที่ดีเพื่อพัฒนาสังคมผ่านการอ่านนวนิยาย

3. *แนวคิดสัญญานิยม (Convention)* ตามปกติแล้ว แนวคิดสัญญานิยมจะว่าด้วยเรื่องของความเข้าใจและปฏิบัติร่วมกันในสังคม คือเป็นธรรมเนียมก็ว่าได้ ความเกี่ยวข้องของนวนิยายกับแนวคิดนี้ จึงหมายถึงความเข้าใจที่นักเขียนและผู้อ่านยอมรับร่วมกัน เพราะการเขียนตามแนวคิดนี้ หากนักเขียนรู้ว่าผู้อ่านต้องการหรือคาดหวังอะไรจากการอ่าน แล้วผู้อ่านได้รับสิ่งนั้นจากนวนิยาย ความเข้าใจร่วมกันก็จะเกิดขึ้น ดังนั้นการกำหนดเนื้อหาจึงขึ้นอยู่กับความเชื่อและค่านิยมของผู้อ่าน ถ้าผู้อ่านผิดหวังในนวนิยาย แสดงว่าความเชื่อของนักเขียนกับความเชื่อของผู้อ่านแตกต่างกัน ผู้อ่านก็จะไม่ยอมรับ ตัวอย่างเช่น นวนิยายรัก โรแมนติก พระเอกและนางเอกได้ครองคู่กันในตอนจบ สัญญานิยมจึงเป็นกรอบวาทกรรมที่ควบคุมเนื้อหาของนวนิยายไว้ตามความเชื่อของผู้อ่าน

4. แนวคิดเรื่องความเป็นไทย นวนิยายที่นำเสนอตามแนวคิดนี้ จะสอดแทรกทุกอย่างที่บ่งบอกถึงความเป็นไทยแท้ เนื้อหาบ่งบอกความเป็นชาติ วัฒนธรรม ชนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม คติความเชื่อ พฤติกรรมซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชนชาติ ความเป็นชาติหรือชาตินิยมนั้นเป็นวาทกรรมที่ผู้เขียนนำเสนอเพื่อความภาคภูมิใจในความเป็นอัตลักษณ์ของชาติตน นวนิยายที่มีอัตลักษณ์ตามแนวคิดนี้ เช่น ลูกอีสาน โดย คำพูน บุญทวี โพรงมะเดื่อ โดย ประมวล ดาระดาฯ ฯลฯ

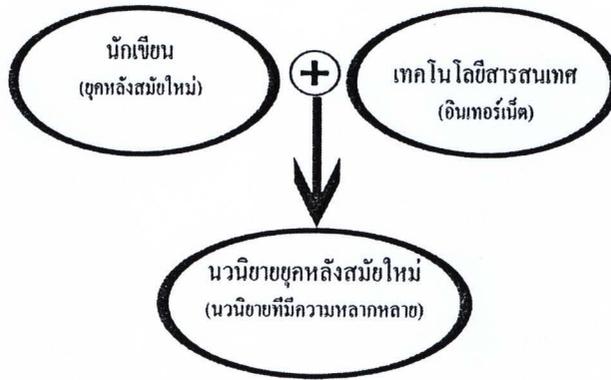
5. แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ เป็นแนวคิดที่ผนวกกันระหว่างแนวคิดมนุษยนิยมกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่คืออินเทอร์เน็ต กลายเป็นยุคสมัยของข้อมูลข่าวสารที่แสวงหาเหตุผลและความจริง มีลักษณะอำนาจเป็นเครือข่าย ดำรงกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ



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 โดยมีแนวคิดใหม่ที่ไม่เชื่อเท็จจริงใดที่เป็นความจริงใช้ได้กับทุกเหตุการณ์ ทุกเวลา ทุกสถานที่ ทุกโอกาส ทั้งนี้ได้หมายความว่าไม่ยอมรับความเป็นเหตุเป็นผล หรือความจริง แต่เชื่อว่าเป็นความจริงนั้นไม่ใช่ข้อสรุปเดียว (ยุรฉัตร บุญสุนิต, 2545 อ้างถึงใน อุมภาพร มะโรณี, 2551)

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

นอกจากนี้ แนวคิดหลังสมัยใหม่ยังทำให้เส้นกั้นระหว่างวัฒนธรรมและเศรษฐกิจเลื่อนหายไป จนมีการผสมผสานเป็นเนื้อเดียวกัน การสร้างวัฒนธรรมก็ทำเพื่อและต้องอาศัยเศรษฐกิจ ความเติบโตทางเศรษฐกิจก็ต้องอาศัยวัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมประชานิยมเป็น

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

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

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

การเปรียบเทียบ	สื่อสิ่งพิมพ์ (หนังสือ)	สื่ออินเทอร์เน็ต
ประเภท	Popular + Serious	Popular
อิทธิพล	สภาพสังคม, ชีวิตจริง	จินตนาการ
เนื้อหา	สะท้อนชีวิตจริง	เหนือจริง
ข้อมูลอ้างอิง	ปรัมภุมิ	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 / เอกลักษณะ	มาก	น้อย
ขอบเขตของเนื้อหา	กระชับ	กระจาย
ขอบเขตทางศีลธรรม	มาก	ปานกลาง
โครงเรื่อง	เดียว	ผสม
การสังเคราะห์เนื้อหา	มาก	ปานกลาง
องค์ประกอบ	จำกัด	ไม่จำกัด
สื่อประกอบ	สื่อเดียว (อักษร)	สื่อประสม (อักษร + ภาพ + เสียง)

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบอัตลักษณ์ของนวนิยายระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออินเทอร์เน็ต

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

นักเขียน	นักเขียนสิ่งพิมพ์ (หนังสือ)	นักเขียนสื่ออินเทอร์เน็ต
อายุ	30 ปีขึ้นไป (ผู้ใหญ่)	ต่ำกว่า 30 ปี (เยาวชน)
ความรู้ทางวรรณกรรม	มาก	น้อย
วัตถุประสงค์	สะท้อนชีวิต, สมจริง	จินตนาการไว้ขอบเขต
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

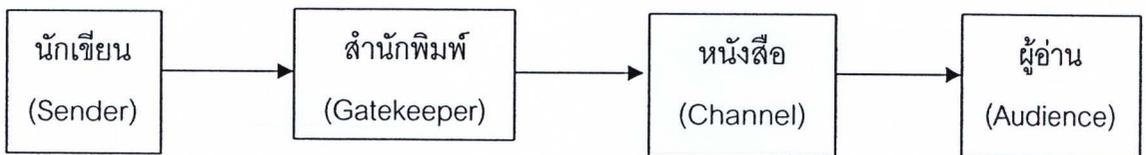
ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบอัตลักษณ์ของนักเขียนนวนิยายแบบสิ่งพิมพ์และสื่ออินเทอร์เน็ต

ถ้าสังเกตจากการเปรียบเทียบระหว่างนวนิยายสิ่งพิมพ์กับนวนิยายบนสื่ออินเทอร์เน็ตแล้ว จะเห็นได้ว่าทางด้านนวนิยายสิ่งพิมพ์มีความแตกต่างด้านข้อจำกัดมาก ทั้งเรื่องการนำเสนอเนื้อหาและนักเขียนเอง เหตุเพราะนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตนั้น นักเขียนสามารถเผยแพร่เนื้อหาอย่างไรในเวลาใดก็ได้ไม่จำกัด แต่นวนิยายสิ่งพิมพ์มีข้อจำกัดด้านนำเสนอเนื้อหา เนื่องจากการเผยแพร่แต่ละครั้งจำเป็นต้องผ่านการคัดกรองจากบรรณาธิการสำนักพิมพ์

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

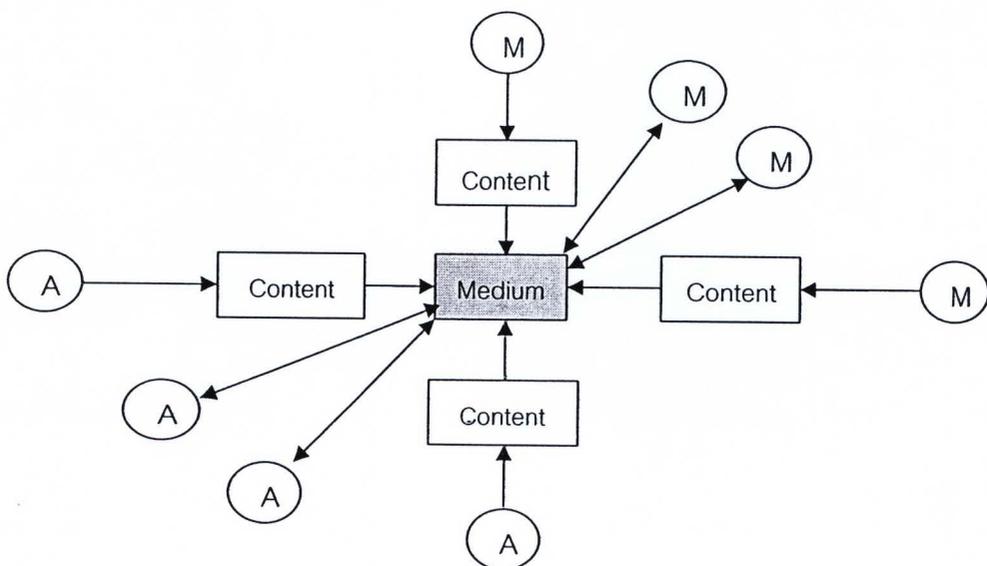
เขียน โดยพิจารณาถึงนโยบายของสำนักพิมพ์มากที่สุด รองลงมาคือพิจารณาตามความต้องการของผู้อ่าน พิจารณาตามความสนใจส่วนตัว (ของบรรณาธิการ) และพิจารณาเปรียบเทียบกับสำนักพิมพ์อื่นๆ ตามลำดับ (กิติพงษ์ พงศ์พัฒนาวุฒิ, 2538)

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



ภาพที่ 6 แสดงแบบจำลองกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์โดยมีผู้รักษาช่องทางการสื่อสาร

ในขณะที่กระบวนการเผยแพร่นวนิยายผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต มีลักษณะเป็นสื่อสารมวลชนเช่นกัน ก็คือรูปแบบการสื่อสารในสื่อใหม่ สามารถประยุกต์ใช้กับกระบวนการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตได้ ดังภาพนี้ (ชุดความรู้ในเทศศาสตร์ : 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 ทำให้ทราบได้ว่าการสื่อสารโดยเผยแพร่บนวิทยานิยายเป็นเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ต ต่างกับการเผยแพร่บนวิทยานิยายผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ เพราะว่าสื่อสิ่งพิมพ์ยังมีผู้รักษาช่องทางการสื่อสาร ทำการคัดกรองสารที่ต้องเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ แต่การเผยแพร่สารผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตกระทำได้อย่างเสรี ไม่มีผู้รักษาช่องทางการสื่อสารมาทำหน้าที่คัดกรองสารที่จะเผยแพร่แต่อย่างใด

ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะเป็นสื่อที่ผู้ส่งสารเผยแพร่เนื้อหาได้อย่างเสรี ด้วยเหตุที่สื่ออินเทอร์เน็ตมีลักษณะพิเศษทางเทคโนโลยีและมีลักษณะของสื่อประสม ทำให้เนื้อหาและข้อมูลข่าวสารที่ผลิตและส่งผ่านอินเทอร์เน็ตมีอยู่มากมาย มีทั้งเหมาะสมและไม่เหมาะสม ทำให้ต้องเกิดการกำหนดกลไกหรือมาตรการในการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการดูแลและควบคุมการนำเสนอเนื้อหาในระดับหนึ่ง พิงรอง รามสูต อดะนันท์ และ นิธิมา คณานิธินันท์ 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 บรรยายากศหรือฉาก มุมมอง การเขียน ภาษา ทำนองแต่ง ฯลฯ โดยการจำแนกในประเภทของนวนิยายนั้นมีมากมาย ได้แก่ นวนิยายรัก นวนิยายแฟนตาซี นวนิยายผจญภัย นวนิยายสืบสวน นวนิยายเขย่าขวัญ นวนิยาย

สยองขวัญ นวนิยายเชิงวิทยาศาสตร์ นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ นวนิยายลูกทุ่ง 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 จะมีฉากที่ผู้ชายหญิงแสดงความรักกันด้วย 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 เป็นคำที่ริเริ่มจากประเทศญี่ปุ่น คำว่า Yaoi (ยาโอเออิ) เป็นคำที่เรียกการ์ตูน หรือสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาความสัมพันธ์แบบรักร่วมเพศระหว่างผู้ชาย และมักจะแสดงเรื่องทางเพศอย่างเปิดเผย ส่วนคำว่า Yuri (ยูริ) นั้น คือการ์ตูนที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิงด้วยกันในลักษณะตั้งแต่มีมิตรภาพ ความผูกพันระหว่างกัน (Tender relationship หรือ Intense emotional connections) ความรักที่โรแมนติก (Romantic Love) ไปจนกระทั่งถึงการมีสัมพันธ์ทางกายร่วมกันระหว่างเพศหญิงอย่างเด่นชัด (Explicit sex scences) (นฤมล อนุศาสนนันท์, อ้างแล้ว)

ถ้าสังเกตจากแนวเนื้อเรื่องของนวนิยายประเภทรัก กับนวนิยาย Y แล้วจะเห็นว่า เนื้อหามีลักษณะที่คล้ายกัน นั่นคือกล่าวถึงเรื่องความรักระหว่างบุคคล เพียงแต่การสลับกันของคู่ของตัวละคร ว่านวนิยายรักทั่วไปเป็นความรักของชายหญิงปกติ แต่นวนิยาย Y เป็นความรักใน

เพศเดียวกัน ซึ่งเป็นจุดที่น่าสนใจที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นที่อยู่ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตต่อไป



แนวคิดเรื่องทัศนคติ

มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Aptus แปลว่า ไน้มเอียง ซึ่งนักวิชาการแต่ละท่านได้ให้ความหมายของทัศนคติไว้ ด้วยความแตกต่างกันตามทฤษฎีของแต่ละบุคคล 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 และพฤติกรรมของคณงานที่มีต่อเพื่อนร่วมงาน 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 วิธีทางที่คุ้นคิดหรือรู้สึกต่อสิ่งใด

สิ่งหนึ่ง หรือคนใดคนหนึ่ง และวิถีทางที่คุณประพฤติต่อใครคนใดคนหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คุณคิดหรือรู้สึกอย่างไร

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

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

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

ประเภทของทัศนคติ

การแสดงออกทางทัศนคติสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท (ดารณี, 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 เรามีทัศนคติที่เป็นกลางต่อตู้ไมโครเวฟ เพราะเราไม่มีความรู้เกี่ยวกับโทษหรือคุณของตู้ไมโครเวฟมาก่อน

จะเห็นได้ว่าการแสดงออกของทัศนคตินั้น เกิดจากการก่อตัวของทัศนคติที่สะสมไว้เป็นความคิดและความรู้สึก จนสามารถแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมา ตามทัศนคติต่อสิ่งนั้น

ลักษณะสำคัญของทัศนคติ

เนื่องจากทัศนคติมีความสำคัญต่อการศึกษากฎพฤติกรรมของมนุษย์ จึงมีนักจิตวิทยาหรือนักทฤษฎีทางทัศนคติจำนวนไม่น้อยที่พยายามศึกษาและทำความเข้าใจในลักษณะที่สำคัญต่างๆ ของทัศนคติ ในที่นี้จะขอกล่าวถึงเพียงเล็กน้อย เพื่อเป็นตัวอย่างในการศึกษาเท่านั้น

ดูบ, เชน, ฮอฟแลนด์ และคณะ, เซอร์รีฟ และเซอร์รีฟ, ซอว์ และไรท์, แคร็ช 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 ซึ่งจะเป็นสื่อกลางทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง

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

3. ทศนคติมีคุณภาพและความเข้ม (quality and intensity) คุณภาพและความเข้มของทศนคติ จะเป็นสิ่งที่บอกถึงความแตกต่างของทศนคติที่แต่ละคนมีต่อสิ่งต่างๆ

คุณภาพของทศนคติเป็นสิ่งที่ได้จากการประเมิน เมื่อบุคคลประเมินทศนคติที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ก็อาจมีทศนคติทางบวก (ความรู้สึกชอบ) หรือทศนคติทางลบ (ความรู้สึกไม่ชอบ) ต่อสิ่งนั้น

4. ทศนคติมีความคงทนไม่เปลี่ยนแปลง (permanence) เนื่องจากทศนคติเกิดจากการสะสมประสบการณ์ และผ่านกระบวนการเรียนรู้มามาก

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

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

6. ทศนคติมีลักษณะความสัมพันธ์ ทศนคติแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับวัตถุ สิ่งของ บุคคลอื่นๆ หรือสถานการณ์

ในแนวคิดเรื่อง “ทศนคติ” ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเรื่อง “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 ไม่ว่าจะการกระทำนั้นผู้กระทำจะกระทำโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม ไม่ว่าจะคนอื่นจะสังเกตการณ์ การกระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม 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

เพศและการเกิดฮอโมนเพศในเพศชายและเพศหญิง และการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจมีลักษณะที่พอจะสรุปได้ ดังนี้

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

วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กมีพัฒนาการที่รวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงกลุ่มสังคม หรือการเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญา การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้ทำให้เด็กต้องปรับตัว ซึ่งการปรับตัวจะนำมาซึ่งความวิตกกังวล ความเครียดทางอารมณ์ ความโกรธ ฯลฯ สแตนลีย์ ฮอลล์ (Stanley Hall) นักจิตวิทยาได้เรียกระยะวัยรุ่นว่าเป็นวัยพายุบุแคม (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 ถึงแม้ชีวิตจะเผชิญปัญหามาก ก็สามารถแก้ไขผ่าน

หันไปได้ด้วยดี 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 ที่แบ่งกันระหว่างการคบกันของเพศชายและเพศหญิง 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 ลักษณะที่สำคัญของปัญหาพฤติกรรมนี้ คือ พฤติกรรมที่บ่งบอกโดยการแสดงออกตามเพศ ซึ่งความผิดปกติในเพศชาย ผู้ชายที่มีลักษณะรักร่วมเพศจะมีลักษณะย่อยสองแบบ คือ ชายรักร่วมเพศ แต่แสดงออกความเป็นชาย จะเรียกว่าเกย์คิง (Gay King) และชายที่รักร่วมเพศ แต่แสดงถึงความเป็นหญิงจะเรียกว่า เกย์ควีน (Gay Queen) ขณะเดียวกัน ความผิดปกติในเพศหญิง ผู้หญิงที่มีลักษณะรักร่วมเพศจะมีตามแบบ ได้แก่ หญิงรักร่วมเพศ มีการแสดงออกแบบเพศชาย จะเรียกว่า ทอม, หญิงรักร่วมเพศที่แสดงออกแบบเพศหญิง แต่มีรสนิยมรักและพอใจในทอม จะเรียกว่า ดี และหญิงรักร่วมเพศที่มีการแสดงออกแบบเพศหญิง แต่มีรสนิยมรักและพอใจกับผู้หญิงที่แสดงออกแบบเพศหญิงด้วยกัน เรียกว่า เลสเบียน (Lesbian)

การแสดงออกของพฤติกรรมทุกชนิดนั้น ผู้แสดงออกมีจุดมุ่งหมายที่จะไปให้ถึง สำหรับพฤติกรรมของวัยรุ่นที่แสดงออกนั้น หากเป็นพฤติกรรมที่ปกติ คือ เป็นพฤติกรรมที่ไม่ขัดกับสังคม และวัยรุ่นสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมต่างๆ ได้ ย่อมไม่เป็นปัญหา แต่ถ้าเป็นพฤติกรรมที่ผิดปกติ คือพฤติกรรมที่แสดงออกนั้น ทำให้วัยรุ่นไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างเป็นสุข และเป็นการขัดต่อสังคม ย่อมทำให้เกิดปัญหาขึ้นได้

จากที่ จิววรรณ สุขพันธ์โพธาราม (2527) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมวัยรุ่นในลักษณะต่างๆ มากมาย ผู้วิจัยจึงได้จำแนกพฤติกรรมวัยรุ่นในลักษณะต่างๆ ไว้เป็นหมวดหมู่ ซึ่งอ้างอิงจากแนวคิดเรื่อง "ประเภทของทัศนคติ" ที่แบ่งแยกไปในทางบวกและทางลบ ดังนั้น ลักษณะพฤติกรรมของวัยรุ่น จะแบ่งได้เป็นลักษณะ "พฤติกรรมด้านบวก" กับ "พฤติกรรมด้านลบ" ดังต่อไปนี้

พฤติกรรมด้านบวก

1. พฤติกรรมที่แสดงออกเหมือนผู้ใหญ่ วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้
 - รับผิดชอบต่อหน้าที่ ปฏิบัติตามคำสั่ง ปฏิบัติตามกฎหมายเกณฑ์ หรือระเบียบของโรงเรียนและสังคม
 - ยึดถือความถูกต้อง ความยุติธรรมเป็นหลัก
 - ใช้สติ ปัญญา หรือความมีหรือเป็นเหตุผลในการตัดสินใจ หรือตัดสินใจ ปัญหา มากกว่าการใช้อารมณ์
 - สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้ในระดับ "ผู้บังคับบัญชา" ที่รับผิดชอบ และ "ผู้ใต้บังคับบัญชา" ที่ปฏิบัติตามคำสั่ง
2. พฤติกรรมทางเพศด้านบวก เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกในทางเพศที่ถูกต้องและเหมาะสม มีความสนใจในเรื่องเพศของตนเอง และเพศตรงข้ามในลักษณะที่ดี เช่น
 - สนใจในร่างกายเป็นพิเศษ 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

ศึกษาและเรียนรู้

- มีวินัย อดทนในการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ

5. พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

- เชื้อมั่นในตนเอง
- เห็นอกเห็นใจ ช่วยเหลือบุคคลอื่น มีน้ำใจ และแบ่งปัน
- มีความให้อภัยต่อผู้อื่น

6. พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อ และศาสนา

- การแสดงความเคารพ การนับถือต่อศาสนาที่เชื่อถือศรัทธา
- ศึกษาคำสอนในศาสนาที่นับถือ
- แสดงความเข้าใจ หรือเชื่อมั่นในคำสอนของศาสนานั้นๆ

พฤติกรรมด้านลบ

7. พฤติกรรมก้าวร้าว วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

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

- ชอบเอาชนะ ใช้กำลังมากกว่าเหตุผล
- ดุฎก ถากถางด้วยวาจาอย่างก้าวร้าว

8. พฤติกรรมทางเพศด้านลบ เป็นลักษณะพฤติกรรมที่แตกต่างกับพฤติกรรมทางเพศในด้านบวก ได้แก่

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

9. พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ ในที่นี้ พฤติกรรมทางบุคลิกภาพผิดปกติ ไม่ได้หมายความว่า วัยรุ่นจะมีพฤติกรรมเข้ากับลักษณะของคนป่วยเป็นโรคจิตเภทที่ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ แต่เป็นพฤติกรรมที่วัยรุ่นแสดงออกตามลักษณะนิสัยที่เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ ซึ่งวัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

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

10. พฤติกรรมที่แสดงถึงความไม่ซื่อสัตย์ วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

- ชอบขโมย หรือ หยิบฉวยของผู้อื่นมาเป็นของตนโดยเจ้าของไม่อนุญาต บางครั้งตนเองก็มีของสิ่งนั้นอยู่แล้วและไม่เคยใช้ประโยชน์
- พุดปด โกหก หลอกลวง เมื่อถูกจับได้จะไม่ยอมรับผิดและบ่ายความผิดให้กับผู้อื่น
- ชอบทำการทุจริต เช่น ทุจริตการสอบ โกงในการเล่นเกมส์
- ขัดคำสั่ง ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่ตรงต่อเวลา แก้วตัวว่าตนเองถูกเสมอ

- ไม่รักษาคำพูด ไม่รักษาสัญญา หน้าไหว้หลังหลอก

11. พฤติกรรมเกเรตลบตะแลง วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

เด็กรื้อน

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

12. พฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมดังนี้

วัฒนธรรม

กฎหมาย

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

13. พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการขาดความมั่นคงทางอารมณ์ วัยรุ่นจะแสดง

พฤติกรรมดังนี้

- มีความอดทนน้อย สนใจบางสิ่งบางอย่างในระยะเวลานั้นสั้น
- ตัดสินใจไม่เด็ดขาด สองจิตสองใจ
- อารมณ์วู่วาม ใจร้อน ขาดความยั้งคิด ขาดความซึ้งใจ
- 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 อินเทอร์เน็ตเป็นโลกแห่งเสรีที่ให้นักเขียนมีปัจเจกชนในการเขียน นักอ่านสามารถวิจารณ์และทำลายอิตตาของนักเขียน รวมถึงการทำลายสัญญาณิยมนวนิยายแบบเก่า เกิดภาษากับประเภทนวนิยายแนวใหม่ มีวัฒนธรรมทางชาติที่หลากหลาย ไม่ยึดติดความเป็นชาตินิยม รวมถึงวงการธุรกิจหนังสือนวนิยาย ต้องมีการทำการตลาดที่มากกว่าการขายเพียงหนังสือ ในนวนิยายจะถูกซื้อขายดาวโหลด และอ่านบนเครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แทนที่หนังสือแบบกระดาษ นักเขียนนักอ่านจะต้องเข้าไปอยู่ใน

อินเทอร์เน็ตหมด เพราะนวนิยายตลอดจนหนังสือทุกประเภทจะแปรเปลี่ยนไปเป็นสื่อในโลก
อินเทอร์เน็ต สถานที่ที่ทุกคนจะเป็นปัจเจกชน มีอิสระที่จะเขียน อ่าน หรือวิพากษ์อะไรก็ได้

รินรัตน์ นฤทัยพิทักษ์ (2534) ได้ทำการศึกษาในการหาพฤติกรรมในตัวละคร
วัยรุ่น ในนวนิยายของ “สีฟ้า” ตั้งแต่ พ.ศ. 2505 – 2531 การวิจัยในเรื่องนี้เป็นการศึกษาวิเคราะห์
นวนิยายในแง่วรรณคดีเปรียบเทียบ โดยศึกษาเกี่ยวกับจิตวิทยาพฤติกรรมวัยรุ่น ประกอบการ
วิเคราะห์เปรียบเทียบนวนิยายที่มีรายละเอียดและเนื้อหาสะท้อนให้เห็นพฤติกรรมและปัญหาของ
ตัวละครวัยรุ่น ในส่วนของผลการวิจัยนั้น พบว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังเรียน เรียนแบบ ทดลอง
บทบาท มีพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา หากได้ทำความเข้าใจและ
เรียนรู้ถึงสภาพความเปลี่ยนแปลงของตนและปรับตัวได้ดี ก็จะมีเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ทั้งนี้ต้อง
อาศัยความเข้าใจจากบุคคลรอบตัว ในส่วนนวนิยายของสีฟ้านั้น ได้แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมและ
ปัญหาของตัวละครวัยรุ่น ทั้งที่เป็นพฤติกรรมที่ดี และพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งปัญหาต่างๆ
ที่เกิดขึ้นของตัวละครวัยรุ่น ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือทั้งผู้ปกครองและบุคคลที่เกี่ยวข้อง พยายาม
เข้าใจวัยรุ่นให้ดีที่สุด

นิษฐา จันทปัญญาศิลป์ (2541) ได้ทำการวิจัยเรื่องพฤติกรรมจริยธรรมของตัว
ละครเอกชาวจีนในนวนิยายไทย ผลการวิจัยพบว่าตัวละครเอกชาวจีนมีรูปแบบในการดำเนินชีวิต
ที่เน้นในเรื่องจริยธรรมเป็นหลัก โดยตัวละครเอกชาวจีนมีพฤติกรรมจริยธรรมด้านความมีเหตุผล
อยู่ในอันดับที่หนึ่ง ส่วนจริยธรรมที่เป็นความประพฤติกุศลหลักของตัวละครเอกชาวจีน ได้แก่ ความ
เมตตากรุณา, ความกตัญญูกตเวทิตะ และความกล้าทางจริยธรรม ตามลำดับ การวิจัยยังได้พบอีกว่า
ตัวละครเหล่านั้นได้แสดงให้เห็นระดับเหตุผลแห่งการกระทำในภาพรวมในระดับเพื่อผู้อื่นและ
สังคมมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่ออุดมคติ, เพื่อตนเอง และ ตามแรงกดดันของสภาวะสังคม
นอกจากนั้น การวิเคราะห์เนื้อหาของนวนิยาย ยังได้ค้นพบว่ารูปแบบการดำเนินชีวิตของตัวละครเอก
สามารถจำแนกตามลักษณะพฤติกรรมทางจริยธรรมได้ 4 แบบ คือ (1) พฤติกรรมจริยธรรมที่
เน้นหนักในด้านการครองเรือนและการดำเนินชีวิตในสังคม (2) พฤติกรรมจริยธรรมที่เน้นหนักใน
การดำเนินชีวิตในสังคม (3) พฤติกรรมจริยธรรมที่เน้นหนักในการบริหารงานและการดำเนินชีวิตใน
สังคม และ (4) พฤติกรรมจริยธรรมที่เน้นหนักในด้านการครองเรือนและการบริหารงาน

ปกรส บุญศรีโรจน์ (2539) ได้ทำการวิจัยในเรื่องการวิเคราะห์นักเขียนสตรีกับงาน
เขียนเรื่องทางเพศ ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยส่วนตัวมีอิทธิพลต่อทัศนคติทางเพศของนักเขียนสตรี
กลุ่มตัวอย่าง 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 ชินพวงสานนท์ (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบคุณค่าของบล็อกกับเว็บไซต์ และไดอารี่ ผลการวิจัยพบว่า บล็อกและไดอารี่ออนไลน์ เป็นพื้นที่ให้บริการในโลกไซเบอร์ที่ทุกคนสามารถสร้างได้เอง ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการบันทึกเรื่องราวต่างๆ โดยบันทึกได้ทั้งเรื่องราว รูปภาพ เสียง จดลูกเล่น ดึงดูดให้คนทั่วไปเข้ามาอ่านและโต้ตอบแสดงความคิดเห็น ผู้ใช้งานสามารถตกแต่งส่วนประกอบเพิ่มเติมต่างๆ ภายในบล็อกได้หลากหลายและทำได้อย่างอิสระ เนื้อหาที่เผยแพร่มีความหลากหลาย เช่น ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง ความรู้ ความคิดเห็นประเภทต่างๆ เนื้อหาที่มีความเจาะจงที่เจ้าของบล็อกสนใจ อีกทั้งบล็อกสามารถตอบสนองความต้องการของปัจเจกในการสร้างพื้นที่ของตนเอง ในการแสดงอัตลักษณ์ ตัวตน สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร เผยแพร่ หรือนำเสนอสิ่งต่างๆ บนพื้นที่ของตนเอง โดยผู้ใช้สามารถกำหนด สร้าง ควบคุม เปลี่ยนแปลงรูปแบบการออกแบบและจัดวาง ตลอดจนเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้อย่างอิสระและเต็มที่