

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 ที่เชื่อมโยงในเว็บไซต์ Dek-D เป็นการสุ่มตัวอย่างในหน้าเว็บไซต์โดยอิงความสะดวก (Convenience sampling) ควบคู่ไปกับการสุ่มตัวอย่างโดยอาศัยหลักเครือข่าย (Network sampling) โดยเป็นลักษณะเข้าชมเว็บไซต์ด้วยการเจาะไปหน้าเว็บไซต์และบล็อกต่างๆ (Blogs) ที่อยู่ในเว็บไซต์ Dek-D (www.dek-d.com) เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาถึงลักษณะทั่วไปของ Web 2.0 ที่ใช้ในการเผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต 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. *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. รักวุ่นๆป่วนหัวใจ[FIC YURI Wonder Girls] เขียนโดย misoto
18. หยีนัก...รักซะเลย (Yuri) เขียนโดย ++ผู้่นละของ++

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 เป็นผู้ที่หาข้อมูลในการเขียน จะได้ข้อมูลที่ใหม่ สด ทำให้เนื้อหาแตกต่างและเป็นเอกลักษณ์ ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผู้ที่ผลิตมีเพียงคนเดียวคือ ผู้เขียนเท่านั้น และผู้เขียนสามารถหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตได้มากมายและหลากหลาย มาเป็นข้อมูลดิบในการเขียน ช่องทางอินเทอร์เน็ตช่วยให้ผู้เขียนมีความสะดวกในการหาข้อมูลเพื่อเขียนเนื้อเรื่องมากขึ้น

2. กระบวนการเผยแพร่ กรณีนวนิยายเล่ม การเผยแพร่นวนิยายของผู้เขียน จะต้องถูกกองบรรณาธิการ ซึ่งมีตำแหน่งในฐานะเป็นผู้กรองสาร (Gatekeeper) ตรวจสอบรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายตามความต้องการของสำนักพิมพ์ ภาษา และความคิดพลาดของผลงาน เพื่อที่จะให้นวนิยายมีคุณภาพที่จะตีพิมพ์และเผยแพร่ โดยการเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบดั้งเดิม คือ ตีพิมพ์ข้อความใส่กระดาษและเย็บรวมเป็นเล่ม ซึ่งมีพื้นที่เผยแพร่ที่จำกัด อีกทั้งยังต้องใช้เงื่อนไขด้านการตลาดและการขายเพื่อให้นวนิยายเล่มเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย ในขณะที่กรณีนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต การเผยแพร่ของผู้เขียนสามารถกระทำได้ทันทีผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยไม่มีผู้กรองสาร แต่ก็ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้เขียนว่าต้องการเพิ่มเนื้อหาอะไร โดยการเผยแพร่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่นอกเหนือจากการเผยแพร่เนื้อหาที่เป็นข้อความแล้ว ผู้เขียนยังสามารถเพิ่มรูปภาพ ทั้งภาพนิ่ง ภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหว และเสียงประกอบหรือเสียงเพลงแบบต่างๆ ลงในพื้นที่ของสื่อได้อย่างอิสระตามความต้องการ เพราะอินเทอร์เน็ตมีพื้นที่ไม่จำกัด อีกทั้งไม่มีเงื่อนไขด้านการเผยแพร่จำพวกการตลาดและการขายแบบนวนิยายเล่ม 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. อັตลักษณ์ของผู้เขียน นวนิยายเล่มสามารถบ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของนักเขียนจากภาพรวมของเล่มได้ ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต การตกแต่งหน้าเว็บไซต์จะบ่งบอกถึงรสนิยมและความชื่นชอบของผู้เขียนในเรื่องต่างๆ
3. ศิลปกรรมในการนำเสนอ นวนิยายเล่มจะมีพื้นที่ในการออกแบบศิลป์แค่ที่ปกกับในตัวเล่ม ซึ่งเป็นพื้นที่จำกัด แต่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต สามารถใช้สื่อประสมประดับตกแต่งหน้าเว็บไซต์ได้อย่างไม่จำกัดพื้นที่
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 ไม่มีความแน่นอนในการนำเสนอ มุมมองเล่าเรื่องในนวนิยาย

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
 วยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผลวิจัยสรุปว่า นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตทั้งสามประเภท
 มีลักษณะพฤติกรรมวัยรุ่นที่แตกต่างกัน ซึ่งในภาพรวมของผลการวิจัย พฤติกรรมวัยรุ่นทางด้านลบ
 ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมากกว่าพฤติกรรมทางด้านบวก โดยนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต
 ประเภทนวนิยายรัก มีพฤติกรรมโดยรวมคือ พฤติกรรมที่คู่รักวัยรุ่นชายหญิงทะเลาะกัน และวัยรุ่น
 หญิงจะเป็นฝ่ายถูกกระทำจากวัยรุ่นชายเสมอ 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
 สารที่มีต่อพฤติกรรมวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผลวิจัยสรุปว่า ผู้รับสารซึ่งเป็น
 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 48 คน มีทัศนคติที่แตกต่างกัน ตามความชื่นชอบในการอ่าน
 นวนิยายประเภทต่างๆ โดยในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชายส่วนใหญ่ จะมีทัศนคติทางด้านลบ
 ต่อตัวละครหลักวัยรุ่นชายหญิงของนวนิยายรัก นักเรียนชายส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เป็นบวกต่อตัว
 ละครวัยรุ่นในนวนิยายแฟนตาซี และนักเรียนชายทุกคนมีทัศนคติที่เป็นลบต่อตัวละครวัยรุ่นใน
 นวนิยาย Y ชาย แต่มีบางส่วนที่มีทัศนคติเฉยๆ ต่อตัวละครในนวนิยาย Y หญิง ในขณะที่กลุ่ม
 นักเรียนหญิงมีทัศนคติที่แตกต่างจากนักเรียนชาย โดยนักเรียนหญิงที่ชื่นชอบนวนิยายประเภท
 นวนิยายรัก มีทัศนคติที่เป็นบวกต่อตัวละครหลักวัยรุ่นชายหญิงของนวนิยายรัก และนักเรียนหญิง
 ที่อ่านนวนิยายที่หลากหลายมีทัศนคติที่เป็นลบต่อตัวละครหลักวัยรุ่นชายหญิงของนวนิยายรัก
 นักเรียนหญิงที่อ่านนวนิยายที่หลากหลายและที่อ่านนวนิยายรักมีทัศนคติเฉยๆ ต่อตัวละครวัยรุ่น
 ต่างๆ ในนวนิยายแฟนตาซี และนักเรียนหญิงบางส่วนที่อ่านนวนิยายที่หลากหลายมีทัศนคติที่เป็น
 ลบต่อตัวละครในนวนิยาย Y ทั้งสองแบบ และนักเรียนหญิงที่ชื่นชอบนวนิยายรัก มีทัศนคติที่เป็น
 บวกต่อตัวละครวัยรุ่นของนวนิยาย Y ชาย แต่มีทัศนคติที่เป็นลบ ต่อตัวละครวัยรุ่นของนวนิยาย Y
 หญิง

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลจากวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตและทัศนคติของผู้อ่าน” ผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัย ซึ่งจะนำเสนอในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ความได้เปรียบของสื่ออินเทอร์เน็ต

ในการอภิปรายผลการวิจัยส่วนนี้ จะว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับช่องทางการสื่อสาร (Channel) ซึ่งก็คือ ช่องทางการเผยแพร่นวนิยาย คือสื่ออินเทอร์เน็ต หากสังเกตจากผลการวิจัยในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่ได้ศึกษาลักษณะทั่วไปของ นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ทั้งในส่วนของ การเปรียบเทียบลักษณะการเผยแพร่ระหว่างนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์กับนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต และการกล่าวถึงลักษณะของเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เพื่อการเผยแพร่นวนิยายเรื่องต่างๆ ของเว็บไซต์ Dek-D การใช้สื่อใหม่เพื่อการนำเสนอเรื่องเล่าที่ไม่เป็นความจริง เรื่องเล่าที่เป็นจินตนาการ อย่างนวนิยายทำให้การใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการนำเสนอเนื้อหานวนิยายผ่านระบบการสื่อสารโดยผ่านคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลาง (Computer-mediated Communication) มีความได้เปรียบในการนำเสนอหลายด้าน

ในด้านกระบวนการสื่อสาร การได้เปรียบของการนำเสนอนวนิยายบนสื่ออินเทอร์เน็ต มีความรวดเร็วในการส่งข้อมูล ทั้งการส่งเรื่องขึ้นไปยังหน้าเว็บไซต์ และการได้ข้อความตอบรับกลับมาจากผู้อ่านในทันที อีกทั้งผู้ที่สามารถตัดสินใจส่งสารเผยแพร่ออกไปมีเพียงตำแหน่งเดียวคือผู้เขียนในฐานะผู้ส่งสาร จึงเป็นการสื่อสารไปกลับในสองทาง (Two-ways communication) ที่สามารถทราบการสื่อสารกลับ (Feedback) ได้อย่างรวดเร็วในทันทีทันใด (Immediate feedback) จึงเป็นลักษณะการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบกันได้ (Interactive) ในขณะที่นวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นการสื่อสารทางเดียว (One-way communication) ผู้อ่านไม่สามารถส่งข้อความกลับไปยังผู้เขียนได้ในทันที หากต้องการติดต่อกับอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งก็คือผู้เขียน ผู้อ่านต้องอาศัยการตอบกลับเช่นการตอบจดหมาย โทรศัพท์ หรือการติดต่อทางสื่ออินเทอร์เน็ตอีกที จึงเสมือนเป็นการสื่อสารกลับที่ล่าช้า (Delayed feedback) การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่เผยแพร่เนื้อหาที่เป็นเรื่องแต่งขึ้น เป็นสิ่งที่สามารถตอบสนองวัยรุ่นได้ทันที ผู้วิจัยคิดว่าเพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการแสดงออกในเรื่องต่างๆ อย่างเปิดเผย การส่งข้อความตอบกลับไปยังผู้เขียนผ่านการแสดงความคิดเห็นบนกระทู้ จึงเป็นลักษณะข้อความที่บ่งบอกถึงอารมณ์ของผู้อ่าน เช่น ชอบ พอใจ

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

สิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยสังเกตว่าการนำเสนอนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตได้เปรียบกว่าการนำเสนอนวนิยายบนสื่อสิ่งพิมพ์ นั่นคือ พื้นที่ของสื่อ จากผลการวิจัย จะเห็นได้ว่าหน้าเว็บไซต์จาก ภาพตัวอย่างในส่วนของการวิเคราะห์ลักษณะ Web 2.0 การวิเคราะห์หน้าเว็บไซต์หลักของ นวนิยายทั้งรูปแบบการตกแต่ง และองค์ประกอบการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของนวนิยายที่ได้ วิเคราะห์แต่ละเรื่อง จะมีการเพิ่มเนื้อหาในรูปแบบอื่นๆ นอกเหนือจากเนื้อหาที่เป็นข้อความเนื้อเรื่อง ของนวนิยายแล้ว ผู้เขียนสามารถเพิ่มเนื้อหาอื่นๆ ได้อีกตามตัวอย่าง เช่น การเพิ่มรูปภาพ เป็น ภาพนิ่ง คือ ภาพประกอบ ภาพตัวละคร ภาพแทน Poster ของเรื่อง ภาพตกแต่งพื้นหลัง หรือเป็น ภาพกราฟิกเคลื่อนไหว สื่อคอมพิวเตอร์สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวได้ ไม่ว่าจะเป็นภาพ โฆษณานวนิยายเรื่องต่างๆ ของผู้เขียนเองหรือผู้เขียนคนอื่นๆ ลูกเล่นที่เป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหว เช่น การตกแต่งหน้าเว็บไซต์โดยใช้ลูกเล่นสัตว์เลี้ยง ลูกเล่นที่เป็นภาพกราฟิกแทน การให้ของขวัญ นอกจากนี้ มีการเพิ่มเนื้อหาในรูปแบบของภาพและเสียงประกอบหน้าของ นวนิยายได้ด้วย เช่น การเพิ่มเสียงเพลงและเสียงประกอบต่างๆ เพื่อประกอบการนำเสนอนวนิยาย และการแทรก Video clip ในหน้าเว็บไซต์นวนิยาย ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ เป็นตัวเลือกที่ผู้เขียน สามารถเพิ่มเนื้อหาอื่นๆ นอกเหนือจากเนื้อเรื่องนวนิยายมาแทรกเพิ่มในหน้าเว็บไซต์นวนิยายได้ จนนวนิยายกลายเป็นสื่อประสม (Multimedia) ที่ไม่มีข้อจำกัดในการใช้พื้นที่ในการนำเสนอ ใดๆ ก็ดี 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 ในผลการวิจัยที่กล่าวถึงการใช้พื้นที่ของสื่ออินเทอร์เน็ต นำเสนอเนื้อหาเป็นเรื่องแต่ง เป็นนวนิยาย ประกอบกับการใช้สื่อประสมในรูปแบบต่างๆ เช่นภาพและเสียง สอดคล้องกับการวิจัยของพรพรรณ ชินพวงสานนท์ (อ้างแล้ว) ที่ได้ศึกษาการใช้บล็อกและไดอารี่ออนไลน์ ที่ต้องมีพื้นที่ของตนเองในสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อออกแบบด้วยการใช้สื่อประสมเช่น รูปภาพ เสียง ลูกเล่นต่างๆ ที่สามารถเลือกใช้และเปลี่ยนแปลงเนื้อหาทางสื่อประสมได้อย่างอิสระและเต็มที่ แต่ความแตกต่างจะอยู่ที่เนื้อหาในการเล่าเรื่อง การวิจัยของพรพรรณ ชินพวงสานนท์ (อ้างแล้ว) กล่าวว่าผู้เขียนได้ใช้บล็อกเผยแพร่เนื้อหาที่เป็นเรื่องเล่าไดอารี่ ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง ความรู้ ความคิดเห็นเรื่องต่างๆ ในขณะที่เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้กล่าวถึงผู้เขียนได้ใช้พื้นที่ส่วนตัวในอินเทอร์เน็ต เผยแพร่เนื้อหาที่เป็นเรื่องแต่งที่มาจากจินตนาการหรือนวนิยายนั่นเอง

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

- การเพิ่มอรรถรส จากผลการวิจัยในการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิง นักเรียนหญิงในกลุ่มตัวอย่างคนหนึ่งกล่าวว่า หากในหน้าเว็บไซต์นั้นมีรูปภาพของดารานักร้องที่เธอชื่นชอบ นักเรียนหญิงคนนั้นก็จะสามารถจินตนาการถึงการกระทำของดารานักร้องคนนั้นซึ่งกลางเป็นตัวละครของเรื่องได้อย่างสนุกสนาน ขณะที่นักเรียนชายในกลุ่มตัวอย่างคนหนึ่งกล่าวว่า การฟังเสียงเพลงในนวนิยายทำให้อ่านเรื่องน่าอ่านขึ้น 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 กลายเป็นจุดสำคัญอย่างหนึ่งที่ผู้เขียนต้องคำนึงถึงถึงลักษณะของนวนิยายด้วย ซึ่งการใช้สื่อประสมเช่นภาพประกอบ ผู้วิจัยมองว่าเป็นเรื่องดี แต่การใช้สื่อประสมมากเกินไป ทำให้อรรถรสของนวนิยายเสียไปได้

2. การนำเสนอนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตรายหลังสมัยใหม่

ในการอภิปรายผลการวิจัยส่วนนี้ จะว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับตัวสาร (Message) ซึ่งก็คือ นวนิยาย จากที่ผู้วิจัยได้สังเกตจากผลการวิจัยในส่วนที่ 1 ที่ศึกษาลักษณะทั่วไปของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ท และผลการวิจัยส่วนที่ 2 ที่ได้วิเคราะห์ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ททั้ง 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 ผู้เขียนใช้โปรแกรมสร้างตัวละครเป็นภาพเคลื่อนไหวจากเว็บไซต์ต่างประเทศ มาแทรกในหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย และในเรื่องที่ 12 นี้ ผู้เขียนและผู้อ่านได้ร่วมกันทำกิจกรรมวาดภาพตัวละครหลักวัยรุ่นชายหญิงทั้ง 2 ตัวตามจินตนาการของผู้เขียนและผู้อ่าน อีกทั้งผู้เขียนยังนำมาเผยแพร่ให้ชมอีกด้วย

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

จะเห็นได้ว่า ภาพที่ผู้เขียนนำมาประกอบหน้าเว็บไซต์ เสมือนเป็นการแทน ลักษณะของตัวละครหลักวัยรุ่น ผู้วิจัยคาดการณ์ว่าเป็นภาพที่ล้นนำมาใช้ตกแต่งหน้าเว็บไซต์ โดยมาจากแหล่งข้อมูลที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต เพราะภาพเหล่านี้เป็นภาพที่ผู้เขียนไม่ได้เป็นเจ้าของ ยกเว้นแต่ในภาพที่ผู้เขียนได้สร้างขึ้นมาเองอย่างในนวนิยายแฟนตาซีเรื่องที่ 7 และเรื่องที่ 12 แต่ภาพในนวนิยายเรื่องที่ 7 (ภาพการ์ตูน) ผู้เขียนได้สร้างขึ้นจากจินตนาการ ซึ่งมีพื้นฐานของตัว

การ์ตูนญี่ปุ่นแสดงให้เห็นในตัวละคร และภาพตัวละครจากนวนิยายเรื่องที่ 12 เป็นภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหวจากการใช้โปรแกรมสร้างตัวละครจากเว็บไซต์อื่น ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีแบบให้เลือกสร้างตัวละครมากมาย

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

จากกรณีที่กล่าวมาการสร้างภาพประกอบที่บ่งบอกถึงความเป็นสัจนิยม 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 นั้นเพราะว่าผลการวิจัยพบว่า นวนิยายรักที่ได้วิจัยไปมีเนื้อหา โครงเรื่อง และแก่นเรื่องที่คล้ายกันเกือบทั้งหมด (ยกเว้นนวนิยายเรื่องที่ 2) นั่นคือ ตัวละครชายและตัวละครหญิงต้องทะเลาะกัน หรือไม่ถูกกันก่อนที่จะมารักกัน ในความจริงแล้ว นวนิยายไทยร่วมสมัยก็มีหลายเรื่องที่มีเนื้อหาลักษณะนี้ เราจึงเคยได้ยินว่ามีนวนิยายที่มีเนื้อเรื่องในลักษณะ “พ่อแฉ่งแม่อ่อน” แต่เมื่อสื่อต่างประเทศนำเสนอเนื้อเรื่องลักษณะ “พ่อแฉ่งแม่อ่อน” 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 ทำให้ผู้วิจัยไม่แปลกใจเลยที่ทำไมผู้อ่านที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความเบื่อหน่ายเพราะเนื้อเรื่องซ้ำซากจำเจ ลักษณะนวนิยายที่ซ้ำซากจำเจ จึงมีลักษณะแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ที่นำเอาเนื้อเรื่องเดิมๆ ที่ได้รับการยอมรับว่าสนุก มาเขียนขึ้นใหม่โดยใช้แนวเรื่อง

เดิมแต่เปลี่ยนสถานการณ์ สถานที่และตัวละครเท่านั้น ในขณะที่มีแนวคิดสัจนิยมสอดแทรกด้วย เพราะยังไง ตอนจบก็ต้องเป็นไปแบบเดิม คือ ทะเลาะกันสุดท้ายก็รักกัน ธรรมะย่อมชนะอธรรม และแม้จะคนละเพศกัน ยังไงก็ได้รักกันอยู่ดี 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 ซึ่งผู้วิจัยจะขอก้าวในส่วนผู้เขียนต่อไป

ในเรื่องของตัวละครของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จะมีความสัมพันธ์กับ ฉาก บรรยากาศและสภาพแวดล้อมด้วย เพราะในองค์ประกอบของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตทั้งสองอย่างนี้ จะสอดคล้องกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ในส่วนของตัวละคร จากผลการวิจัยจะพบว่านวนิยายที่ได้วิเคราะห์ไป พฤติกรรมของตัวละครจะมีลักษณะที่คล้ายกันในกลุ่มประเภทของนวนิยายนั้น ซึ่งนวนิยายรัก แน่แน่นอนว่าเป็นเรื่องของความรักหนุ่มสาว แต่ทั้งตัวละครชายและหญิงจะมีลักษณะที่ชอบทะเลาะกัน ถูก ก่อกวน แก่งแย่ง ตัวละครชายจะเป็นฝ่ายกระทำและตัวละครหญิงก็จะเป็นฝ่ายถูกกระทำ ตัวละครในนวนิยายแฟนตาซีก็จะต้องกล้าหาญและเก่งกาจอยู่เสมอ ส่วนตัวละครในนวนิยาย Y ทั้งแบบชายและแบบหญิง ก็มีความสนใจแต่ตัวละครเพศเดียวกันเป็นหลัก ถ้าสังเกตจากเนื้อหาที่เป็นหน้าเว็บไซต์ของนวนิยาย จะเห็นว่าผู้เขียนนวนิยายบางเรื่อง (ที่ได้กล่าวไปในส่วนอภิปรายผลการวิจัยข้อ 2.1) ได้ยกภาพของตัวละครมาเพิ่มไว้ในหน้าของเว็บไซต์นวนิยาย เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจลักษณะตัวละครได้ทันที นวนิยายรักบางเรื่องก็นำเอาภาพของดาราดาราเกาหลีกับดาราดาราประเทศซีกลูกโลกตะวันตกมาจับคู่กันเป็นตัวละครในนวนิยาย บางเรื่องก็นำเอาภาพของดาราชาวไทยมาเพิ่มในหน้าเว็บไซต์นวนิยาย นวนิยายแฟนตาซีบางเรื่องใช้การวาดภาพโดยมีโครงร่างต้นแบบการ์ตูนญี่ปุ่น นวนิยาย Y ก็ใช้วิธีดึงเอาภาพของสมาชิกกลุ่มศิลปินที่ชื่นชอบมาเพิ่มไว้ในหน้านวนิยายบนอินเทอร์เน็ต อีกทั้งตัวละครในบางเรื่อง มีลักษณะที่เป็นคนไทยแต่ใช้ชื่อ

ภาษาต่างประเทศ ในทางกลับกัน บางเรื่องเขียนให้เห็นภาพของตัวละครในลักษณะที่เป็นต่างประเทศแต่ตัวละครใช้ชื่อไทย จากตัวอย่างที่กล่าวมา ด้วยการใช้สื่อประสมวางภาพของตัวละครของผู้เขียนให้แน่ชัด ทำให้ภาพของตัวละครเป็นตัวที่มีต้นแบบอยู่แล้ว มากกว่าเป็นจินตนาการ อีกทั้งในบางกรณี มีการผสมผสานภาพตัวละครในลักษณะของวัฒนธรรมที่ต่างกักัน และกรณีการสลับสัญชาติระหว่างวัฒนธรรมกับบุคคล จึงสอดคล้องกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ที่มีภาพของตัวละครที่ซ้ำกับบุคคลจริง และบุคคลจริงก็มาจากคนละชาติ คนละวัฒนธรรม และการสลับสัญชาติก็เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมอย่างไม่คำนึงถึงข้อจำกัด

ลักษณะของการผสมผสานวัฒนธรรมของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยขององค์ประกอบนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตเรื่องต่างๆ กับฉาก บรรยากาศและสภาพแวดล้อม เพราะ นวนิยายบางเรื่อง ปรากฏว่าฉาก สภาพแวดล้อมมีความขัดแย้งกับตัวละคร กล่าวคือ ตัวละครมีลักษณะบ่งบอกถึงวัฒนธรรมชาติหนึ่ง แต่สภาพแวดล้อมของฉากหรือบรรยากาศของเรื่องกลายเป็นบรรยากาศ หรือสภาพแวดล้อมของวัฒนธรรมอีกชาติหนึ่ง ผู้วิจัยคาดการณ์ว่า การที่ผู้เขียนได้เขียนเช่นนี้ขึ้น อาจเป็นเพราะผู้เขียนคำนึงถึงต้นแบบของจินตนาการหรือ ความชื่นชมส่วนตัวมากเกินไป วึ่งในจุดนี้ ผู้วิจัยจะขอลงกล่าวต่อในส่วนของผู้เขียนต่อไป

ส่วนสุดท้ายคือเรื่องทำนองแต่งและการใช้ภาษา จะเห็นได้ว่านวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้นตามที่ได้วิเคราะห์นั้น ส่วนใหญ่จะไม่ใช้ภาษานวนิยายที่ลละสลวยเหมือนนวนิยายเล่ม ที่มีบทสนทนาและบทบรรยายเป็นสำนวนลละสลวย เป็นจังหวะจะโคน จนบางครั้งดูเหมือนเป็นภาษาลีเก อ่านแล้วได้อรรรถรสและสุนทรีย์ะทางภาษาไทย แต่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต จะใช้ภาษาที่เอาไว้นทนาหรือพูดคุยในชีวิตประจำวัน ตามตัวอย่างของผลการวิจัย มีการใช้ภาษาพูดแบบที่วัยรุ่นพูดกันทั่วไป มีการใช้ภาษาแสลง ที่เข้าใจเฉพาะกลุ่ม (เช่นคำว่า "เคะ", "เมะ") หรือภาษาแสลงที่นิยมใช้กันในแต่ละยุคสมัย (เช่นคำว่า "ซิดเส้นใต้", "จัดไป") ซึ่งคำเหล่านี้เป็นที่นิยมพูดกันและเข้าใจกันอย่างกว้างขวางอยู่แล้วแม้ว่าจะมีความหมายที่ไม่แน่ชัดก็ตาม ในผลการวิจัยบางเรื่องยังพบบทสนทนาที่ใช้คำหยาบคายและคำกำกวม บทบรรยายก็มีการบรรยายที่เรียบง่ายไม่หวือหวา อ่านแล้วเข้าใจได้ทันที นอกจากนี้ นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตยังมีการใช้คำสนทนาเป็นภาษาแสลงที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต และมีการใช้ปริภาษาประเภท Emoticon ที่ใช้ในการสนทนาทางอินเทอร์เน็ตเพื่อแสดงความรู้สึกผ่านการพิมพ์สัญลักษณ์ข้อความ (เช่น ^_^, OoO, T^T) จนการเขียนนวนิยายในโลกไซเบอร์ เหมือนเป็นการใช้รูปแบบของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ที่มีกาพูดคุยผ่านคอมพิวเตอร์ (Chat) เป็นตัวกำหนดภาษา มากกว่าการใช้ภาษานวนิยายในรูปแบบเดิม การเขียนทำนองแต่งและภาษาของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะนี้

จึงสอดคล้องกับแนวคิดหลังยุคสมัยใหม่ ที่นำเอาแนวคิดใหม่ คือแนวคิดของการสื่อสารผ่านตัวกลางที่เป็นคอมพิวเตอร์ มาใช้ในการเล่าเรื่องแต่ง

3. บทบาทของผู้เขียน

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

ก่อนที่ผู้วิจัยจะกล่าวถึงบทบาทของผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เพื่อสร้างความเข้าใจในตัวผู้ส่งสารให้ได้มากขึ้น ผู้วิจัยของอภิปรายถึงบทบาทของผู้เขียนของนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ก่อน โดยบทบาทของผู้เขียนนวนิยายเล่ม ต้องพึงระลึกเสมอว่า แม้เขาจะสามารถจินตนาการหรือเขียนเนื้อเรื่องอย่างไรขึ้นมากี่ได้นั้น 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 ต้องได้รับความยอมรับจากสังคมด้วยไม่มากก็น้อย สังคมนั้นจึงยอมรับว่าเขาคือ “นักเขียน” เพราะเขามีเหตุผลและคุณสมบัติพอในการนำเสนอเรื่องแต่งละเมอเพื่อพัก

ในขณะที่นักเขียนนวนิยายเล่มต้องมีความพยายามสร้างเหตุผลในการนำเสนอ นวนิยาย เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในการตีพิมพ์และเผยแพร่ การเกิดขึ้นของสื่อใหม่ คือ สื่ออินเทอร์เน็ต เข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของคนทุกระดับ เมื่อสื่ออินเทอร์เน็ตได้ถูกพัฒนาให้ ผู้ใช้งานสามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของตนเองได้ผ่านพื้นที่ของเว็บไซต์ระบบ 2.0 การเผยแพร่ กระทำได้อย่างอิสระและเต็มที่ การนำเสนอนวนิยายก็เช่นกัน ผู้เขียนสามารถเผยแพร่ได้อย่าง อิสระ โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องผู้ทรงสาร เมื่อเกิดปรากฏการณ์ “เดอะไวท์โรด” ที่ ดร.ปิ๊อป ได้ เขียนนวนิยายเรื่องนี้บนเว็บไซต์ Dek-D แล้วมีสำนักพิมพ์ติดต่อขอเรื่องไปตีพิมพ์ กลายเป็น ปรากฏการณ์ต้นแบบที่ทำให้เรื่องแต่งเข้าถึงสำนักพิมพ์ได้ง่าย จากนั้นจึงมีนวนิยายบนเว็บไซต์ Dek-D หรือในเว็บไซต์อื่นๆ ถูกติดต่อซื้อเรื่องไปตีพิมพ์เป็นหนังสือมากขึ้น การเผยแพร่นวนิยายบน อินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางลัดที่จะเป็นบันไดสู่ถนนนักเขียน 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) ที่นักเขียนสตรีจะระบายเรื่องทางเพศและปัญหาชีวิตผ่านงานเขียน แต่ในปัจจุบัน เมื่อนักอยากเขียนมีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างอิสระ โอกาสที่พวกเขาต้องการสื่อสารมีมากเพราะอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เปิดกว้าง แต่ความสนใจของนักอยากเขียนจะเขียนตามลักษณะที่สนใจอยู่สองอย่างคือ (1) จินตนาการล้วน (2) ความชื่นชอบในเรื่องต่างๆ เนื่องจากการเรียนรู้ในสื่อใหม่เกิดขึ้นได้ง่าย และอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลที่มีข้อมูลต่างๆ นักอยากเขียนจะใช้สื่ออินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ หาแนวทางการเขียนและความสนใจของตนเอง เมื่อนักอยากเขียนต้องการสื่อสารในฐานะผู้ส่งสาร พวกเขาจะมีเรื่องที่ยากเล่าแล้วจะแสดงความชื่นชอบผ่านการเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านอื่นๆ ที่มีความชื่นชอบเหมือนกันเข้ามาอ่านและติดตาม จากการชื่นชอบของนักอยากเขียนจึงกลายเป็นการเผยแพร่เนื้อหาที่ซ้ำกัน นั่นคือพล็อตเรื่องเดิมแต่เพิ่มลักษณะตัวละครใหม่ ตามจินตนาการของตัวเอง

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

3.1 ผู้เขียนนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตควรได้รับการเรียนรู้ทางภาษาไทยให้มากขึ้น เพราะภาษาที่ใช้กับบนอินเทอร์เน็ต หรือภาษาแสดงของวัยรุ่น ภาษาเหล่านี้ไม่สามารถพัฒนาการเขียนภาษาไทยของตนเองได้ อาจทำให้การพัฒนาการเขียนย่ออยู่กับที่ เพราะใช้ภาษาที่เคยชิน

3.2 ผู้เขียนควรมีประสบการณ์ในการอ่านนวนิยายเล่ม หากผู้เขียนไม่มีบรรณาธิการคอยตรวจเนื้อหาของงาน ผู้เขียนสามารถเรียนรู้จากนวนิยายเล่มได้ โดยจะได้เรียนรู้การเล่าเรื่อง เรียนรู้แนวคิดของแก่นเรื่อง ในวัยรุ่นเป็นวัยที่ยังไม่มีการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตมาก

นัก เพราะอายุยังน้อย ผู้เขียนควรจะอ่านนวนิยายหรืออ่านหนังสือที่ทำให้ได้รับรู้ความเป็นไปของสังคมและบ้านเมือง นอกจากนี้ การอ่านนวนิยายเล่มยังทำให้ได้เรียนรู้เรื่องการใช้ภาษาไทยอีกด้วย

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

4. อิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อเนื้อหาของนวนิยาย

อย่างไรก็ตาม ยังมีตัวแปรที่ทำให้นวนิยายบนอินเทอร์เน็ตมีการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการเผยแพร่ได้ ซึ่งอาจเป็นจุดอ่อนของการเผยแพร่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต เพื่อเพิ่มความเข้าใจ ผู้วิจัยขออภิปรายในส่วนของนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ก่อน

เป็นที่ทราบกันดีว่า กระบวนการเผยแพร่ของนวนิยายสื่อสิ่งพิมพ์ จะต้องมีบรรณาธิการเป็นผู้คัดกรองสาร (Gatekeeper) เนื่องจากการเผยแพร่ในสื่อสิ่งพิมพ์เป็นรูปแบบของสื่อเย็น ที่สามารถตีพิมพ์ในครั้งเดียวแล้วไม่สามารถแก้ไขหรือเพิ่มเติมเนื้อหาได้อีก เพราะการตีพิมพ์ในครั้งเดียวนี้เอง ทำให้บรรณาธิการต้องมีบทบาทในการคัดกรองเนื้อหาของนวนิยายในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้เขียนนวนิยายเล่มจึงไม่สามารถเผยแพร่เนื้อเรื่องได้ตามใจ เพราะติดการคัดกรองตามเกณฑ์ที่บรรณาธิการตั้งไว้ ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวอยู่ที่บรรณาธิการว่าต้องการให้ผู้เขียนได้เขียนเนื้อเรื่องไปในทิศทางไหน อีกทั้งต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณวิชาชีพ จุดยืนของสำนักพิมพ์ การตลาดหนังสือนวนิยาย การนำเสนอภาษา ผลกระทบต่อสังคม วัฒนธรรม และความมั่นคงของประเทศ สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้เขียนต้องเขียนเรื่องแต่ง ให้จินตนาการของผู้เขียนเป็นไปตามกรอบของบรรณาธิการที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งกลายเป็นเรื่องการลดทอนอิสรภาพในงานเขียน ผู้เขียนไม่สามารถเขียนเรื่องแต่งโดยใช้จินตนาการได้เต็มที่

ขณะที่นวนิยายบนอินเทอร์เน็ต แม้ว่าผู้เขียนจะสามารถเผยแพร่เนื้อหาบนเว็บไซต์ได้อย่างอิสระ แต่ยังมีตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อการนำเสนอเนื้อหาและการเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต นั่นคือ กฎ ระเบียบ ข้อบังคับของเว็บไซต์ และ ผู้อ่าน

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

ในเรื่องนี้ ผู้วิจัยคิดว่า เมื่อการใช้กฎ ระเบียบ มาตรการไม่ได้ผล เพราะผู้อ่านให้ความร่วมมือกระทำผิดข้อบังคับ ผู้เขียนควรพิจารณาว่าการนำนวนิยายที่มีเนื้อหาดังกล่าวไปเผยแพร่ในเว็บไซด์ที่เป็นสังคมของเด็กและเยาวชน เป็นการสมควรหรือไม่ เพราะอาจทำให้วัยรุ่นที่เข้ามาอ่านเกิดรสนิยม ความชื่นชอบในพฤติกรรมของตัวละครที่มีการรักร่วมเพศ จนเกิดความผิดปกติของพฤติกรรมวัยรุ่นได้

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

การนำเสนอนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต โดยใช้การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นหลักในรูปแบบการสื่อสารสองทางนั้น จึงมีส่วนที่ทำให้ผู้เขียนต้องตัดสินใจในการแก้ไขงานเขียนหลังจากเผยแพร่ไปแล้ว เพราะการเผยแพร่เนื้อหาของนวนิยายบนเว็บไซต์ Dek-D สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อหาได้อย่างอิสระ ถ้าผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านเข้ามาอ่านนวนิยายอย่างที่คุณผู้อ่านได้แสดงความคิดเห็นไว้ หรือต้องการตัวเลขแสดงจำนวนการเข้าชมของผู้อ่านเป็นจำนวนมาก ผู้เขียนต้องแก้ไขงาน หรือสร้างตอนใหม่ให้เป็นไปตามความต้องการของผู้อ่าน ความคิด หรือจินตนาการของผู้เขียนอาจไม่ได้ใช้ต่อ เพราะคนที่คิดเรื่องกลายเป็นผู้อ่านไม่ใช่ผู้เขียน ในอีกกรณีหนึ่ง จากผลการวิจัยมีการแสดงความคิดเห็นของผู้เขียน ในลักษณะที่เร่งเร้าให้เขียนและเผยแพร่ตอนต่อไปเร็วๆ อาจทำให้ผู้เขียนเครียดที่คิดเนื้อเรื่องต่อไม่ออก ทำให้ผู้เขียนเลิกเขียนก็เป็นได้ นั่นแสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนถูกกระตุ้นจากการสื่อสารกลับของผู้อ่านอยู่ตลอดเวลา (Interactive) จนทำให้กระบวนการเผยแพร่บนเว็บบนอินเทอร์เน็ตเปลี่ยนไป

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

5. เนื้อหาด้านขนบและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลง

จากผลการวิจัยในส่วนของการวิเคราะห์นวนิยายและพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นของนวนิยาย ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครวัยรุ่นของนวนิยายรักที่ได้ทำการวิเคราะห์นั้น มีพฤติกรรมที่เป็น

คู่รักวัยรุ่นชายหญิงทะเลาะกัน และวัยรุ่นหญิงจะเป็นฝ่ายถูกระงับจากวัยรุ่นชายเสมอ โดยในรายละเอียดของตัวละคร ตัวละครวัยรุ่นชายจะมีพฤติกรรมที่เป็นไปในทางเลวร้าย คือ ซึ่หงุดหงิด ซึ่โวยวาย เจ้าอารมณ์ ใช้อำนาจรุนแรง ทำตามใจตัวเอง ไม่สนใจคนอื่นว่าจะคิดอย่างไร เมื่อมาเจอตัวละครวัยรุ่นหญิง ตัวละครชายจะมีพฤติกรรมที่ปฏิบัติต่อผู้หญิงอย่างไม่ให้เกียรติ เช่น พุดจาตุถูก หาเรื่องชวนทะเลาะ กลั่นแกล้ง รั้งแกฝ่ายหญิงให้เจ็บตัวและเจ็บใจ แต่เมื่อตัวละครชายเริ่มมีความรู้สึกรักขึ้นมา ตัวละครยังแสดงออกในความรักแบบตามใจตัวเองและยังไม่ให้เกียรติฝ่ายหญิงอยู่ดี เช่น จูบนางเอกโดยไม่ขอหรือบอกกล่าว ส่วนพฤติกรรมของตัวละครวัยรุ่นหญิง เพราะตัวละครวัยรุ่นชายที่โวยวายและเอาแต่ใจ ผู้เขียนจึงเขียนให้ฝ่ายหญิงมีลักษณะของการตอบโต้การกระทำของฝ่ายชาย แต่ตัวละครหญิงไม่สามารถมีหรือใช้กำลังได้อย่างฝ่ายชาย ตัวละครหญิงจึงใช้การโต้ตอบด้วยวาจา จนถึงขั้นปากจัด จึงปรากฏให้เห็นว่าเนื้อเรื่องต้องมีการทะเลาะกันของตัวละครชายและตัวละครหญิง นอกจากนี้ตัวละครยังแสดงออกความรักด้วยการจูบ โดยสรุปแล้ว ตัวละครวัยรุ่นชายมีภาพในลักษณะเป็น "Bad boy" มีอำนาจเหนือกว่าตัวละครวัยรุ่นหญิง จนดูเหมือนว่า ผู้หญิงเป็นฝ่ายถูกระงับ และ ผู้หญิงเหมือนเป็นเครื่องมือรองรับอารมณ์ให้กับผู้ชายในเนื้อเรื่องต่างๆ

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

จากที่ได้กล่าวถึงลักษณะของตัวละครวัยรุ่นจากผลการวิจัย ที่ตัวละครชายต้องมีภาพในลักษณะเป็น "Bad boy" และตัวละครหญิงต้องมีลักษณะที่สามารถต่อกรกับฝ่ายชายด้วยวาจาได้ จนถึงขั้นปากจัด ตัวละครชายหญิงในลักษณะนี้จึงทำลายภาพของลักษณะตัวละครชายหญิงตามแบบฉบับเดิมของไทย ที่ตัวละครชายและหญิงจะต้องเป็นผู้ดี ผู้ชายจะมีมาดหล่อเช่นกัน แต่มีลักษณะที่เป็นคุณชาย สงบ สุขุม ร่ารวย ให้เกียรติผู้หญิง ขณะที่ฝ่ายหญิงจะมีภาพของคุณหนูบ้านผู้ดีที่แสนเฮี้ยว จอมแก่น การเขียนตัวละครให้เกิดขึ้นในนวนิยายลักษณะนี้ จึง

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

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

6. ความสัมพันธ์ของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตกับผู้รับสารวัยรุ่น

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

จากผลการวิจัยในส่วนที่ 3 เรื่องทัศนคติของผู้อ่านที่มีต่อนวนิยายบนอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า ผู้อ่านต้องการเห็นภาพของตัวละครที่มีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้อ่านที่เป็นนักเรียนชาย มีความต้องการเห็นภาพของตัวละครนวนิยาย ลักษณะที่สมจริง มีมิติและเหตุผล มีที่มาที่ไป เหมือนกับผู้คนในชีวิตประจำวันจริงๆ ที่มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดีในตัวเอง ดังนั้นตัวละครต้องมีการพัฒนา จากที่เป็นไปในทางที่เลวร้ายได้พัฒนาเป็นตัวละครในทางที่ดีขึ้นในตอนท้ายเรื่อง อีกทั้งผู้อ่านนักเรียนชาย ยังต้องการเห็นตัวละครของนวนิยายที่มีตัวอย่าง เป็นตัวละครชายที่มีความเป็นสุภาพบุรุษ ส่วนตัวละครหญิง ผู้อ่านที่เป็นนักเรียนชาย ต้องการเห็นภาพของตัวละครหญิงในลักษณะที่มีการพัฒนาด้วย แต่เป็นการพัฒนาโดยเรียนรู้จากเหตุการณ์ต่างของเรื่อง จนทำให้ตัวละครเรียนรู้ที่จะเข้มแข็ง สามารถต่อสู้กับเหตุการณ์ต่างๆ และดำรงชีวิตต่อไปได้ ซึ่งการแสดงทัศนคติเช่นนี้ ทัศนคติของผู้อ่านที่เป็นนักเรียนชาย จึงสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสัจนิยม (Realism) ที่นำเสนอภาพและปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงกับมนุษย์ คือ ผู้อ่านต้องการเห็นว่าตัวละครที่ฟังปรารณาดังกล่าว เป็นต้นแบบในการพัฒนาชีวิตของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงคิดว่า ลักษณะตัวละครที่ฟังปรารณาที่นักเรียนชายได้กล่าวมา อาจเป็นตัวอย่างที่ดีในการเอาเป็นแบบอย่าง เพื่อที่จะให้ผู้อ่านได้อ่านนวนิยายที่มีต้นแบบที่สะท้อนสังคมจริงๆ และการเรียนรู้จากการพัฒนาตัวละครในเรื่องก็อาจจะกลายเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านถือเป็นแบบอย่างและปฏิบัติตามต้นแบบตัวละครในนวนิยายที่ดี

ขณะเดียวกัน ผู้อ่านที่เป็นนักเรียนหญิง มีความคิดในการจินตนาการตัวละครวัยรุ่นชายจากนวนิยายรัก ถึงขั้นมองเห็นภาพได้ถึงความหล่อ ความเท่ แม้แต่ตัวละครที่ฟังปรารณาของผู้อ่านที่เป็นนักเรียนหญิง ยังวาดภาพให้ตัวละครชายต้องเป็นหนุ่มที่หล่อ รวย มีฐานะ แต่ก็ยังให้ความเห็นว่าไม่มีใครสมบูรณ์แบบไปหมด ตัวละครชายเองก็ต้องมีปมด้อยของตัวเองแต่ต้องไม่ทำให้ผู้หญิงเดือดร้อน ส่วนตัวละครหญิงที่ผู้อ่านที่เป็นนักเรียนหญิงฟังปรารณาว่า ผู้หญิงจะต้องมีลักษณะที่ฉลาดและมีความสามารถในการเป็นผู้นำได้ แต่อย่าให้ฉลาดกว่าพระเอก และอย่าเป็นผู้นำเกินพระเอก เพราะนักเรียนหญิงให้เหตุผลว่า ผู้ชายต้องเป็นผู้นำอยู่แล้วโดยปกติ แต่การเป็นผู้นำของพระเอกต้องสามารถปกป้องและคุ้มครองนางเอกได้ นักเรียนหญิงอีกกลุ่มหนึ่งได้กล่าวในตัวละครที่ฟังปรารณาว่า ตัวละครหญิงต้องมีความเข้มแข็งบ้าง เพราะพวกเขาเชื่อว่า ผู้หญิงทุกคนมีความเข้มแข็งอยู่ในตัว แต่ถ้าได้เจอเรื่องสะเทือนใจจิตใจก็สิ้นคิดจนได้ เพราะผู้หญิงทุกคนจะเป็นอย่างนั้น แม้ผู้หญิงจะเข้มแข็งก็จริงแต่มีบางช่วงเวลาที่อารมณ์เปราะบางเช่นกัน จากผลการวิจัยทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า จากทัศนคติของผู้่านนักเรียนหญิง จึงสอดคล้องกับแนวคิดที่เป็นสัจนิยม 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 เกมที่กระตุ้นปลูกฝังให้สร้างความรุนแรง แต่เนื้อหาอื่นที่ส่งผลเสียต่อความเข้าใจของวัยรุ่นใน เนื้อหาอื่นๆ ก็มีมาก อย่างเช่นเนื้อเรื่องของนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่ได้ทำการวิเคราะห์ไป ดังนั้น ผู้ปกครองและครูอาจารย์ไม่ควรมองข้ามว่า เด็กวัยรุ่นได้เข้าถึงเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตในเรื่องอะไร และเข้าถึงได้อย่างไรบ้าง

ข้อเสนอแนะ



สำหรับข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้ มีประเด็นเรื่องพฤติกรรมในลักษณะ อื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวเจาะจงว่าเป็นพฤติกรรมของวัยรุ่น มาเปรียบเทียบและดำเนินการวิจัยในตัว ละครที่ไม่ใช่วัยรุ่น เพราะการวิจัยในลักษณะนี้ จะเป็นการวิจัยถึงพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละคร ในนวนิยายบนอินเทอร์เน็ตที่เป็นผู้ใหญ่ อาจมีความเป็นไปได้ว่าพฤติกรรมทางด้านบวกและ พฤติกรรมทางด้านลบของตัวละครวัยผู้ใหญ่จะมีมากกว่า 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 การรณรงค์ให้ไม่มีการเผยแพร่เรื่องราวเพศอย่างเข้มข้น และการให้ความรู้และปลูกฝังให้ทราบและเข้าใจว่ามีผู้อ่านที่เป็นเยาวชนอยู่มาก แต่หากผู้เขียนต้องการเขียนนวนิยาย Y ของศิลปินกลุ่มต่างๆ จริงๆ จึงต้องหาเว็บไซต์เฉพาะในการเผยแพร่ เช่น เว็บไซต์แฟนคลับของกลุ่มนักร้องต่างๆ

ข้อเสนอแนะอีกข้อหนึ่ง เป็นข้อเสนอแนะทางวรรณกรรม นวนิยายรักที่ได้วิเคราะห์ในพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นไปนั้น มีโครงเรื่องที่มีเค้าโครงใกล้เคียงกันและซ้ำซาก ตัวละครวัยรุ่นมีการแสดงออกในลักษณะเดียวกัน การเขียนนวนิยายรักที่สร้างสรรค์ โครงเรื่องไม่ซ้ำซากจำเจจึงเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้เขียนนวนิยายท่านอื่นๆ โดยอ้างอิงจากพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในทางบวกมากกว่าการนำพฤติกรรมตัวละครวัยรุ่นในทางลบมาเป็นตัวอย่างพฤติกรรมในนวนิยายเรื่องต่างๆ