

กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

Narrative Device of Internet Fiction in Thai Society

รัตติยา กาญจนานิกุล* และปริดา อัครจันทโชติ**

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่อง “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและการวิเคราะห์หัตถ์บท ผลการศึกษาพบว่า นิยายออนไลน์ได้รับอิทธิพลการเล่าเรื่องจากงานบันเทิงคดีในรูปแบบสิ่งพิมพ์และคุณลักษณะของ Web 2.0 เข้ามาประยุกต์ใช้ ส่งผลให้นักเขียนยังคงรักษารูปแบบการเล่าเรื่องของนิยายรัก ทว่าปรับแต่งเรื่องราวและองค์ประกอบการเล่าเรื่องให้เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย ตลอดจนการประยุกต์ใช้ภาษาแบบบทสนทนาและการใช้สื่อประสมประกอบการเล่าเรื่องเพื่อสร้างสุนทรียศาสตร์แบบใหม่อันเป็นการผสมผสานทั้งความเป็นงานวรรณกรรมและบันเทิงคดีแบบมวลชนในผลงานนิยายออนไลน์ นอกจากนี้ ผู้เขียนรับอิทธิพลจากปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านต่อการสร้างสรรค์นิยายออนไลน์ร่วมกันในทางอ้อมด้วยการสังเกตกระแสความนิยมของนิยายออนไลน์และการแสดงความคิดเห็นของผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์

คำสำคัญ: กลวิธีการเล่าเรื่อง / นิยายออนไลน์ / สังคมไทย

Abstract

A qualitative study of narrative device of internet fiction in Thai society aims to explore narrative device of internet fiction in the Thai context. The data is collected through in – depth interview and textual analysis. The findings reveal that internet fiction was influenced by traditional storytelling of romance genre and attributes of Web 2.0. As a result, internet fiction adjusted to become more contemporary reflecting in its story, conversational writing and multimedia storytelling. The recent aesthetics of internet fiction blurred the line of high art and mass art in Thai society. In addition, writers affected by readers in collaborative process indirectly through observation on trends of fiction popularity and comments of readers in Thailand’s online literary communities.

Keywords: Narrative Device / Internet Fiction / Thai Society

* นิสิตหลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** รองศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาภาษาไทยและสื่อสารการศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุซงกีนิพนธ์ “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องและปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์” หลักสูตรนิเทศศาสตรดุซงกีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทนำ

ราวต้นทศวรรษ 2540 เว็บไซต์ให้บริการเชิงพาณิชย์อย่างพันทิปและเด็กดีถือกำเนิดขึ้นในสังคมไทยในช่วงเวลาไล่เลี่ยกัน พร้อมกับจุดประกายการเขียนและเผยแพร่บันเทิงคดีด้วยนวัตกรรมอย่าง Web 2.0 ส่งผลให้รูปแบบและเนื้อหาของนวนิยายมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) สามารถนำเสนอในรูปแบบสื่อผสม (multimedia) ทั้งนี้ Yongqing (2011) กล่าวว่า บันเทิงคดีที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อใหม่จะปรากฏไวยากรณ์การเล่าเรื่องอันเป็นลักษณะเฉพาะตัวจากสไตล์การเขียน ภาษา และแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์ที่เปลี่ยนไปจากการเล่าเรื่องของบันเทิงคดีบนสื่อหนังสือ

อารดา ปรีชาปัญญา (2553) กล่าวว่าบันเทิงคดีออนไลน์หรือวรรณกรรมในสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างจากวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์ เพราะอิทธิพลของนิยายออนไลน์มาจากจินตนาการ มิได้มาจากสภาพสังคมและชีวิตจริง ส่วนเนื้อหาของนิยายออนไลน์ก็มุ่งเน้นความเหนือจริง ขณะที่วรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์บรรจุเนื้อหาที่มุ่งสะท้อนชีวิตจริง นอกจากนี้ นักเขียนนิยายออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากสื่อใหม่อย่างการใช้ภาษาอีโมติคอน (emoticon) การใช้รูปภาพดิจิทัลเช่นภาพศิลปินและดารานาง และการใช้สื่อประสมเช่นเสียงเพลงและคลิปวิดีโอเข้ามาประกอบการเล่าเรื่อง (อนุชา พิมพ์ศักดิ์, 2558; พัทธีธรา โรจน์รัฐคุณากร, 2553)

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงบางประการจากนักเขียนและผลงานบันเทิงคดีออนไลน์ในสังคมไทย กล่าวคือ นักเขียนนิยายออนไลน์จำนวนหนึ่งสร้างสรรค์ผลงานต้นฉบับจนก้าวข้ามจากพื้นที่อินเทอร์เน็ตไปสู่เขตแดนงานวรรณกรรม และได้รับรางวัลชนะเลิศจากเวทีการประกวดระดับชาติอย่างรางวัลนักเขียนซีไรต์และรางวัล Arc Award (ศิริวรรณ สิทธิกา, 2561; พีแนนนี่เพน, 2561)ทำให้ผู้วิจัยสร้างสมมติฐานการวิจัยว่า กลวิธีการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์น่าจะได้รับอิทธิพลทั้งจาก Web 2.0 และขนบการเล่าเรื่องจากบันเทิงคดีในรูปแบบหนังสือเล่ม

จากข้อสังเกตและสมมติฐานการวิจัยเปลี่ยนแปลงไปสู่การสร้างปัญหาคำวิจัยคือ นิยายออนไลน์มีกลศิลป์ในการเล่าเรื่องอย่างไร ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับนิยายออนไลน์ในสังคมไทยยังขาดองค์ความรู้เพื่อตอบปัญหาคำวิจัยดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการวิจัยเรื่อง “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย อนึ่ง เนื่องจากจำนวนนิยายออนไลน์และแนวเรื่องมีจำนวนมากมายมหาศาลและมีความเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ผู้วิจัยจึงจำกัดขอบเขตของการวิจัยให้เป็นการศึกษาเฉพาะนิยายออนไลน์แนวเรื่องรักร่วมสมัย (พ.ศ. 2559 – 2561) โดยคัดเลือกจากความโดดเด่นในกลวิธีการเล่าเรื่อง ความนิยมในกลุ่มผู้อ่านนิยายออนไลน์ และการประยุกต์ใช้ Web 2.0 ประกอบการเล่าเรื่อง

บททวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. การเขียนนิยายออนไลน์บน Web 2.0

การเขียนผ่านช่องทางออนไลน์ (online writing) (Yongqing, 2011) เป็นวัตรกรรมการเขียนอย่างหนึ่งที่เกิดจาก Web 2.0 โดยการเขียนออนไลน์เป็นการเขียนที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที (Immediate writing) บนแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ต การเขียนลักษณะนี้ส่งผลต่อลักษณะการประพันธ์งานวรรณกรรมโดยตรง ทั้งยังเป็นการท้าทายต่อการเขียนงานวรรณกรรมตามขนบในสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากหลักการที่สำคัญของการเขียนผ่านช่องทางออนไลน์คือความเร็วหรือจังหวะในงานเขียนประกอบกับคุณลักษณะของความเปิดกว้าง (openness) ปฏิบัติการฉับพลัน (Instantaneity) และการมีปฏิสัมพันธ์ (interactivity)

นอกจากนี้ นิยายออนไลน์เป็นผลงานที่จับต้องไม่ได้ ลักษณะดังกล่าวทำให้การแสดงออกทางความคิดและจินตนาการในงานเขียนเป็นไปอย่างเสรี แสดงความรู้สึกร่างกายในและประสบการณ์อย่างไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นจริงอันเป็นลักษณะของการเขียนผ่านสื่อดั้งเดิม ทั้งยังสามารถใช้คุณลักษณะการเชื่อมโยงข้อมูล (hypertext) สื่อประสม (multimedia) ร่วมกันกับการเล่าเรื่องผ่านภาพและภาษาเขียน โดยทางเชื่อมข้อมูลสามารถนำคุณลักษณะด้านในของตัวบทออกมาแสดงได้ ไม่ว่าจะบทเพลงหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวละครจึงเป็นเสมือนห่วงโซ่เชื่อมความหมาย (signifying chain) นำไปสู่การสร้างความหมายที่เกี่ยวข้องกับตัวบท (Bevir, 2002 quoted in Dingjia, 2011, pp. 137)

Miller (2015) กล่าวว่า นักเขียนบนเท็กซิตออนไลน์มีจุดเริ่มการตีพิมพ์ผลงานอันเกิดจากความปรารถนาที่จะแสดงออกซึ่งตัวตน (self-expression) และมีแนวโน้มจะหิบบัณฑิตแนวคิดและองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ตมาดัดแปลงเป็นผลงานของตัวเอง (mashing and modding) (Jones, 2015) บ่งบอกถึงความเป็นสามัญธรรมดาของงานเขียนมากกว่าการแสวงหาความเป็นต้นฉบับ (originality) โดยแสดงให้เห็นผ่านการใช้ประโยคแบบบทสนทนาสั้น (conversational writing) ทั้งยังสามารถนำไปสู่การสร้างศิลปะแบบใหม่หรือวรรณกรรมแบบใหม่ (pseudoart หรือ pseudoliterature) อันเกิดจากการประยุกต์ใช้มัลติมีเดียซึ่งเป็นสิ่งที่การเล่าเรื่องของผลงานบนเท็กซิตบนสื่อสิ่งพิมพ์กระทำไม่ได้ (Pennington, 2017)

ทั้งนี้ คุณลักษณะทั้งหมดช่วยในการเตรียมการเขียนทางออนไลน์ สร้างวัตรกรรมในการเขียนบนเท็กซิต และลดระยะห่างระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน นอกจากนั้นแล้ว การเขียนนิยายออนไลน์มักเกิดขึ้นในระหว่างที่ผู้เขียนได้รับข้อความแสดงความคิดเห็น โดยข้อความเหล่านั้นสามารถส่งอิทธิพลต่อเรื่องราวที่เขียน ทว่าปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อคอมพิวเตอร์ส่งผลให้จังหวะตามธรรมชาติของชีวิตจำต้องฝักใฝ่และพึ่งพาความเร็ว เพื่อให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจและสภาวะอารมณับนวัฒนธรรมไฮเปอร์ (hyperculture) (Pennington & Waxler, 2018, pp. 71)

2. กลวิธีการเล่าเรื่องของนิยายรัก

การเล่าเรื่องของนิยายรักเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์เชิงโรแมนติกมุ่งเน้นการแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครองคู่อย่างมีความสุข (Roach, 2016, pp. 3) โดยสิ่งสำคัญอยู่ที่การเผยให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ถ่ายเทกันไปมาระหว่างคู่รัก (Roach, 2016, pp.62) ซึ่งถ่ายทอดลงไปในองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นว่าความรักของคู่รักเป็นจุดศูนย์กลาง

ของการเล่าเรื่อง (Regis, 2007 quoted in Roach, 2016, pp. 19 - 20) แต่สิ่งที่เปลี่ยนไปตามบริบทของสังคมคือนิยายรักสนับสนุนเรื่องรักของบุคคลเพศเดียวกันมากยิ่งขึ้น (Roach, 2016, pp. 7) อย่างไรก็ตาม Koss (2009) พบว่า อิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและบริบทสังคมวัฒนธรรมส่งผลให้วรรณกรรมเยาวชนใช้มุมมองของผู้เล่าหลายคน (multiple narrative perspectives) ในการเล่าเรื่อง เพื่อแสดงปฏิสัมพันธ์โต้ตอบของตัวละครต่างกันที่มีต่อเหตุการณ์เดียวกันได้อย่างหลากหลาย (Aronson, 2001; Koss, 2006; Koss, 2008 quoted in Koss, 2009) นอกจากนี้ Gehrman (2018) พบว่า อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทต่อการเล่าเรื่องในบริบทของนิยายรักร่วมสมัยอย่างเช่นการใช้การสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์เพื่อบอกความรู้สึกภายในใจของตัวละคร การให้ข้อความแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์เข้ามาสร้างความกระหายใคร่รู้ เป็นต้น

นอกจากนั้นแล้ว คุณลักษณะการเชื่อมโยง (hypermedia) ซึ่งประกอบด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมข้อมูลหนึ่งไปสู่ข้อมูลหนึ่ง (hypertext) และการเชื่อมเครือข่ายไปสู่แพลตฟอร์มเว็บไซต์อื่น (hyperlink) สามารถทำให้กลวิธีการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์หลุดไปจากกรอบของภาษาและการเล่าเรื่องที่เป็นแบบเส้นตรง (linear narrative) (Hockx, 2015, pp. 59 - 60) ยกตัวอย่าง นักเขียนบนแพลตฟอร์มออนไลน์มองเห็นความเป็นไปได้ในการสร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่องหรืองานเขียนแนวทดลอง Chen Cun สร้างงานเขียน Random Notes on Sex ขึ้นโดยเกิดจากการเข้าไปโต้ตอบในกระทู้ซึ่งตัวเองเป็นเจ้าของกระทู้ เมื่อ Cun มองว่ากระทู้เริ่มมีความสมบูรณ์ในตัวเอง จึงปิดกระทู้และจัดเก็บเป็นเรื่องราว นับเป็นการสร้างผลงานในฐานะผู้เขียนร่วมกัน (co - author) (Hockx, 2015, pp. 72 - 79)

ระเบียบวิธีวิจัยการวิจัย

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เป็นตัวบทและบุคคลระหว่างวันที่ 1 มกราคม - 1 เมษายน พ.ศ. 2562 กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งเป็นการคัดเลือกแบบยึดจุดมุ่งหมายของการศึกษาเป็นหลัก (purposeful sampling) และการคัดเลือกโดยอาศัยการแนะนำอย่างต่อเนื่อง (snowball sampling) โดยแหล่งข้อมูลที่เป็นตัวบทในที่นี้คือนิยายออนไลน์ที่ทำการศึกษาทั้งหมด 7 เรื่อง ประกอบด้วย 1) น้ำค้างเปื้อนสี โดย ภาพิมล 2) ชายใดเล่าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่ โดย ร เรือในมหาสมุทร 3) US รักของเรา โดย เจ้าปลาน้อย 4) วิรลพัทธ์ Even Fools Fall In Love โดย เอื้องอลิน 5) ดอกหญ้าในขวดแก้ว โดย มาภา 6) Burned Gray คุณคมเจ้าขา 7) อธิษฐานรักข้ามภพ โดย เถียนเถียนและสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เขียนนิยายออนไลน์ จำนวน 4 ท่าน ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ตัวบทคือนิยายออนไลน์และบทสัมภาษณ์โดยคำนึงถึงอิทธิพลของวรรณกรรมรูปแบบสิ่งพิมพ์และคุณลักษณะของ Web 2.0 ที่อาจจะส่งผลต่อการเขียนและการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

ผลการวิจัย

1. อิทธิพลจากวรรณกรรมรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

จากผลการศึกษาของกรณีศึกษานิยายรัก ผู้วิจัยพบว่าอิทธิพลจากวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์ปรากฏให้เห็นผ่านองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่องซึ่งสะท้อนให้เห็นผ่านแง่มุมด้านความบันเทิงตามขนบของนิยายรัก ความเป็นมนุษย์ และการสะท้อนภาพสังคมร่วมสมัย กล่าวคือ นิยายออนไลน์ในสังคมไทยรักษารูปแบบการเล่าเรื่องของนิยายรักไว้ โดยยังคงเป็นเรื่องราวว่าด้วยความรักความสัมพันธ์เชิงโรแมนติก

ติก มุ่งเน้นการแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรค เพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครองคู่อย่างมีความสุข (Roach, 2016, pp. 3) นิยายรักมักลวิธีการเล่าเรื่องที่เป็นจุดสำคัญอยู่ที่การเผยให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ถ่ายเทกันไปมาระหว่างคู่รัก โดยไม่สำคัญว่าจะต้องเขียนด้วยภาษาที่ขัดเกลาแล้วเป็นอย่างดี (Roach, 2016, pp.62) แต่สิ่งสำคัญคือการเล่าเรื่องให้เกิดอารมณ์และสุนทรียรสในแบบสังคมไทยร่วมสมัย หากวิเคราะห์องค์ประกอบของนิยายรักตามแนวทางของนักวรรณกรรม Pamela Regis (2007 quoted in Roach, 2016, pp. 19 - 20) จะพบว่า ความรักของคู่รักไม่ว่าจะแบบเพศเดียวกันหรือต่างเพศกันเป็นจุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่องในองค์ประกอบสำคัญอย่างโครงเรื่อง ตัวละครและความขัดแย้ง และมุมมองการเล่าเรื่อง รวมถึงแสดงถึงแก่นเรื่องที่สอดคล้องกันคือความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง ดังผลการศึกษาต่อไปนี้

1.1 โครงเรื่อง

นิยายรักส่วนใหญ่นำเสนอโครงเรื่องแนวพาฝันที่ว่าด้วยการฟันฝ่าอุปสรรคนานัปการร่วมกันของคู่รักจนถึงวันที่พวกเขาสุขสมหวัง จุดเด่นของโครงเรื่องนิยายรักอยู่ที่การวางเรื่องราวและเหตุการณ์ให้ดำเนินไปอย่างสมเหตุสมผลตามเค้าโครงการดำเนินเรื่อง ขณะเดียวกันต้องแสดงให้เห็นอารมณ์สุขและทุกข์ที่คู่รักต้องเผชิญ นักเขียนนิยายออนไลน์นิยมเล่าเรื่องจากจุดเริ่มให้เห็นถึงความเป็นไปไม่ได้ที่คนสองคนจะมีโอกาสพัฒนาความสัมพันธ์ไปสู่การเป็นความรัก ยกตัวอย่างเช่นในเรื่อง “น้ำค้างเปื้อนสี” ดริณและน้ำหนึ่งเป็นเด็กสองคนที่ป่าของน้ำหนึ่งรับมาอุปการะ ทั้งสองมีอุปนิสัยใจคอและพื้นเพชีวิตความเป็นอยู่แตกต่างกัน ทั้งยังมีเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้งที่ฝ่ายชายกระทำต่อฝ่ายหญิง ทำให้เรื่องราวความรักของดริณและน้ำหนึ่งเริ่มต้นจากความรู้สึกเกลียดชัง เช่นเดียวกับความรักระหว่างคมและเจ้าขา ในเรื่อง “คุณคมเจ้าขา Burned Gray” ที่ความสัมพันธ์เริ่มจากการมีเพศสัมพันธ์อย่างขาดสติของคนสองคนจนนำไปสู่การตั้งครรภ์ โดยที่คมไม่เคยรู้ตัวมาก่อนว่าตนเองเป็นพ่อของลูก เพราะเหตุการณ์เพียงชั่วข้ามคืน ในบางกรณี ความรักเริ่มต้นจากความสัมพันธ์ที่กระอักกระอ่วน จากผลการศึกษา นิยายรักแบบชายรักชายเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่” และนิยายรักแบบหญิงรักหญิงเรื่อง “US รักของเรา” เริ่มต้นจากการที่เย็นและวีรตกหลุมรักแฟนเก่าของแม่ ขณะที่ดอกรักตกหลุมรักแพมแฟนเก่าของพี่ชายอย่างถอนตัวไม่ขึ้น นิยายรักจำนวน 2 เรื่อง “ดอกหญ้าในขวดแก้ว” และ “วีรลัพท์ Even Fools Fall in Love” ว่าด้วยเรื่องราวความรักจากความประทับใจในรักครั้งแรก ทว่ามีเหตุการณ์ความขัดแย้งต่างๆ เกิดขึ้น ทำให้ชะลอการกลับมาสานสัมพันธ์ระหว่างชายและหญิง คือโอมและเพ็ญ กับวีรลัพท์และเซท อย่างไรก็ตาม นิยายรักนิยมจบเรื่องลงด้วยความสุขสมหวัง และทำหน้าที่ผลิตซ้ำรวมถึงสืบทอดจินตนาการและมายาคติของคู่รัก ทว่าเป็นมุมมองความรักที่เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย กล่าวคือเป็นความรักเชิงโรแมนติกที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ไม่จำเป็นต้องมีความรักเฉพาะกับบุคคลต่างเพศ และเต็มไปด้วยอารมณ์รัก โลภ โกรธ หลง นอกจากนี้ นิยายรักสะท้อนให้เห็นถึงกรอบจารีตในการครองคู่เปิดกว้างขึ้นกว่าในอดีต ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า นิยายรักแบบชายและหญิง 3 เรื่อง ลำดับเหตุการณ์การแต่งงานไว้ตอนท้ายตามขนบการเล่าเรื่อง แต่ฝ่ายหญิงคือนางเอกตั้งครรภ์ก่อนแต่งงาน ขณะที่ความรักแบบชายรักชายและหญิงรักหญิงจบเรื่องด้วยการที่คู่รักแสวงหาหนทางที่จะอยู่เคียงข้างกันโดยไม่ใส่ใจว่าสังคมรอบข้างจะยอมรับหรือไม่

1.2 ตัวละครและความขัดแย้ง

ความบันเทิงจากนิยายรักเกิดจากการออกแบบความขัดแย้งจากแนวคิดขั้วตรงข้าม (binary opposition) หากแต่เป็นความขัดแย้งที่ไม่หลุดกรอบจินตนาการจนเกินไป เพราะยังคงต้องคำนึง

ถึงความสมเหตุสมผล เนื่องจากตัวละครยังคงเป็นมนุษย์ที่เลียนแบบการกระทำของมนุษย์ นักเขียนโดยมากจะสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละคร และออกแบบสถานการณ์ภายนอกให้ตัวละครต้องเผชิญกับความขัดแย้งภายในใจและความขัดแย้งทางสังคม โดยใช้กลวิธีการเขียนให้เห็นสถานะที่ไม่ปกติ ผู้วิจัยพบว่า นิยายรักแบบชายหญิงจะสร้างสถานะไม่ปกติเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่านจากบุคลิกและนิสัยใจคอของพระเอกและนางเอกที่แตกต่างกัน ขณะเดียวกัน นิยายรักแบบชายรักชายและหญิงรักหญิงเองก็สร้างคู่รักให้เป็นข้อตรงข้ามที่แตกต่างกันไม่ต่างจากนิยายรักทั่วไป ส่วนสถานการณ์ภายนอกที่สร้างสถานะบีบคั้นและอุปสรรคขวากหนามให้กับคู่รัก มักจะเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ความแตกต่างทางสถานะทางสังคม และบุคคลที่สามที่เข้ามาข้องเกี่ยวกับความสัมพันธ์

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครพระเอกไม่ว่าจะในเรื่องรักชายหญิงหรือความสัมพันธ์ของบุคคลเพศเดียวกันจะมีลักษณะใกล้เคียงกัน คือมีหน้าตาและบุคลิกโดดเด่น โดยพระเอกจำนวน 5 ใน 6 เรื่องจะหน้าตาหล่อเหลา รูปร่างสูงใหญ่ มีสง่าราศี อายุมากกว่านางเอก ผิวพรรณสะอาดสะอ้าน เป็นที่ดึงดูดสายตาผู้พบเห็นและต้องใจเพศตรงข้าม ส่วนที่แตกต่างออกไปเป็นเรื่องของสถานะทางสังคม กล่าวคือ พระเอกส่วนใหญ่มีอาชีพการงานมั่นคง แต่แตกต่างด้วยฐานะ พระเอกระดับเศรษฐีประกอบอาชีพนักธุรกิจคือเป็นเจ้าของกิจการส่วนตัว ผู้ถือหุ้นในฐานะทายาทบริษัทใหญ่ควบคู่กับการเป็นศิลปินดาราดารา และเจ้าของแบรนด์น้ำหอมควบคู่กับการเป็นนักออกแบบน้ำหอม จำนวน 3 ตัวละคร คือ วีธ คม และโอม ส่วนพระเอกฐานะปานกลาง ประกอบอาชีพอย่างช่างภาพอิสระ ทนายความ เจ้าของร้านค้ากาแฟ จำนวน 3 ตัวละคร คือ ตรัณเซท ดอกกรักส่วนพันธ์เป็นนักศึกษาเพียงตัวละครเดียว และยังไม่มียาได้เป็นของตัวเอง

ทั้งนี้ การให้พระเอกหลุดจากกรอบการเป็นสามีในอนาคตที่เพียบพร้อมด้วยรูปทรัพย์ทุนทรัพย์ มากด้วยบารมีและอำนาจในแบบของเจ้าชายผู้แสนดีที่ต้องการดูแลและปกป้องนางเอก แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มที่เปลี่ยนไปในการออกแบบตัวละครผู้ชาย แม้จะปรากฏให้เห็นเพียงส่วนน้อย คือในตัวละคร พันธ์ ผู้ซึ่งเป็นนักศึกษาและยังไม่มียาได้เป็นของตัวเอง และ ตรัณ ชายหนุ่มผู้ขาดแคลนทุนทรัพย์ในวัยเด็กและมีรายได้ปานกลางจากการเป็นช่างภาพอิสระในวัยผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม นักเขียนออกแบบมิตินิสัยใจคิดและความรู้สึกของผู้ชายให้มีความเปิดเผย ตรงไปตรงมา และเป็นคนอบอุ่น อ่อนหวาน พวกเขาทั้งหมดมีสิ่งหนึ่งเหมือนกันคือความต้องการดูแลเอาอกเอาใจ และปกป้องคนที่พวกเขารัก เป็นการบอกเป็นนัยว่า ผู้หญิงในสังคมไทยร่วมสมัยได้ตั้งตารอแต่เจ้าชายขี่ม้าขาวผู้เพียบพร้อมเช่นในอดีต เพราะผู้ชายที่จิตใจดีและนิสัยดีอาจเป็นคุณสมบัติสำคัญกว่าที่พวกเขามองหาในโลกแห่งความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าพวกเขาจะเข้มแข็งและแข็งแกร่งเพียงใดในใจส่วนลึกก็ยังโหยหาการปกป้องจากชายคนรัก

ขณะเดียวกันตัวละครนางเอกยังคงเป็นเจ้าของใบหน้าชวนมองและรูปร่างแบบบางเป็นส่วนใหญ่ ไม่เว้นแม้แต่ตัวละครชายที่คล้ายกับเป็นนางเอกของนิยายรักแบบเพศเดียวกัน คือ กุชงค์และเย็น เฉพาะวีรลพัทธ์ที่เป็นสาวอวบ อุปนิสัยใจคอของตัวละครนางเอกจะร่าเริง สดใส เฉลียวฉลาด ใจดี และเชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง พวกเขาประกอบอาชีพหลากหลายคือนักสังคมสงเคราะห์ (น้ำหนึ่ง) นางแบบควบคุมักเดินบัลเลต์ (เพ็ญ) นักแปลอิสระ (กุชงค์) ฟรีแลนซ์งานกราฟิกและงานเขียน (วีรลพัทธ์) ทันตแพทย์ (แพม) มีเพียงเจ้าชายที่ยังเป็นนักศึกษา และเย็นที่เป็นนักเรียน กล่าวได้ว่า ตัวละครนางเอกมีรายได้เป็นของตัวเองและฐานะทางการเงินมั่นคง มีเพียงเย็นที่ยังเป็นนักเรียนจึงยังไม่มียาได้ใดๆ เป็นของตัวเอง ส่วนเจ้าชายจะออกไปทางขัดสนเงินทอง

อย่างไรก็ตาม นักเขียนออกแบบตัวละครผู้หญิงให้มีมิติความเป็นมนุษย์และมีปมขัดแย้งในใจที่ละเอียดอ่อน ทำให้ตัวละครนางเอกมีความเป็นปัจเจกบุคคล เชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง และ

แสดงออกถึงความหลากหลายในมิติความเป็นมนุษย์ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า นางเอกมีอาชีพการงานแตกต่างกัน และมีสถานะทางสังคมที่ไม่ด้อยไปกว่าฝ่ายชายมากนัก นอกจากนี้แล้ว ผู้หญิงในนิยายรักสะท้อนให้เห็นภาพของผู้หญิงไทยร่วมสมัย เป็นภาพของผู้หญิงที่กล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ มีอิสระในการใช้ชีวิต เช่น การตัดสินใจใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงานจนถึงตั้งครรภ์ก่อนแต่งงาน การเอ่ยปากขอเป็นเซ็กส์เฟรนด์กับฝ่ายชายก่อน การกล้าแสดงถึงความต้องการทางเพศ เป็นต้น เพื่อให้ผู้อ่านซึ่งโดยส่วนมากเป็นผู้หญิงสามารถเปรียบเทียบตัวละครนางเอกกับตัวเองได้อย่างไม่ตะขิดตะขวง เพราะนางเอกไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ แต่ก็มีความสัมพันธ์ที่มีความสุขกับพระเอกที่เป็นชายในอุดมคติของผู้หญิงได้

1.3 มุมมองการเล่าเรื่อง

นิยายรักในบริบทออนไลน์ใช้มุมมองการเล่าเรื่องทั้งแบบดั้งเดิม คือการเล่าเรื่องด้วยมุมมองของตัวละครหลักและมุมมองแบบผู้รอบรู้ และแบบที่ได้รับอิทธิพลจากความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและบริบทสังคมวัฒนธรรม คือการเล่าเรื่องโดยมุมมองของผู้เล่าหลายคน (Koss, 2009) จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่าการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบผู้รอบรู้เป็นที่นิยมในกรณีศึกษานิยายรัก เพราะเป็นการเล่าเรื่องผ่านสายตาของผู้ที่เข้าใจเหตุการณ์ทั้งหมดโดยภาพรวม และพยายามที่จะให้ข้อมูลประกอบเรื่องราวด้วยสายตาที่เป็นกลาง นับว่าเข้ากับบริบทการอ่านบนโลกออนไลน์ เนื่องจากผู้อ่านต้องการทำความเข้าใจเรื่องราวด้วยระยะเวลาที่มีอยู่เพียงจำกัด

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตพบแนวโน้มใหม่ในนิยายรักที่เน้นกลุ่มผู้อ่านเยาวชน คือการผู้เขียนใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่เล่าโดยผู้เล่าหลายคน และแสดงปฏิสัมพันธ์โต้ตอบของตัวละครต่าง ๆ ที่มีต่อเหตุการณ์ได้อย่างหลากหลาย (Aronson, 2001; Koss, 2006; Koss, 2008 quoted in Koss, 2009) ยกตัวอย่างการใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 (the first – person narrator) แทนมุมมองการเล่าเรื่องคือแทนตัวเองว่า “ผม” ในเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่” ทว่า “ผม” ในที่นี้มีความหลากหลายคือเป็นทั้งเย็น พันธุ์ วีธ และภุชงค์ ตัวละครหลักทั้ง 4 คน ผู้อ่านจะรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครแบบโต้ตอบและแสดงปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เช่น เมื่อพันธ์ก็กังวลว่าภุชงค์จะเข้าใจผิดที่เพื่อนผู้หญิงในกลุ่มซึ่งทำรายงานด้วยกันเป็นคนรับสายวิดีโอคอลล์ ผู้อ่านจะได้คำตอบจาก “ผม” ซึ่งแทนเสียงของภุชงค์ว่าตัวเขาออกจะคิดมากและหึงหวงจนถึงกับนอนไม่หลับ (ร เรือโนมหาสมุทร, 2560, น. 147 – 148)

2. อิทธิพลจาก Web 2.0 ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

อิทธิพลจาก Web 2.0 ส่งผลต่อการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์โดยแสดงให้เห็นผ่าน 8 คุณลักษณะประกอบด้วย 1) การยืดหยุ่นและการหีบยืม 2) ความเชี่ยวชาญอันเกิดจากการฝึกฝน 3) การแสดงออกถึงตัวตนในงานเขียน 4) การเรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง 5) อิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์ 6) การใช้ภาษาแบบบทสนทนา 7) การสอดแทรกมัลติมีเดีย 8) ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน ดังผลการศึกษาต่อไปนี้

2.1 การยืดหยุ่นและการหีบยืม

นักเขียนหีบยืมสิ่งที่มีอยู่ก่อนแล้วทั้งในแวดวงสิ่งพิมพ์และบนโลกออนไลน์ เพื่อมาดัดแปลงเป็นผลงานของตัวเอง (mashing and modding) (Jones, 2015) บ่งบอกถึงความเป็นสามัญธรรมดาของงานเขียนมากกว่าการแสวงหาความเป็นต้นฉบับ (originality) (Pennington, 2017) ยกตัวอย่างเช่นการหีบยืมโครงเรื่องจากนิยายออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จ “บุพเพสันนิวาส” มาเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์ผลงาน “อริษฐานรักข้ามภพ” ทั้งนี้ ความคล้ายกันของโครงเรื่องอยู่ที่การเดินทางข้าม

ภาพไปสู่อดีตของผู้หญิงที่อาศัยอยู่ในภาพปัจจุบัน และระหว่างที่อยู่ในโลกอดีตก็ได้พบรักกับชายผู้สูงศักดิ์ และสมหวังในรัก นอกจากนี้ตัวละครผู้หญิงยังคงนิสัยใจคอและความรู้สึกนึกคิดแบบคนร่วมสมัย หากแต่ในเรื่อง “อิฐฐานรักข้ามภพ” ให้หญิงสาว 2 คนเป็นตัวละครหลัก ส่วนองค์ประกอบอย่างฉาก ก็เปลี่ยนจากสมัยอยุธยาใน “บุพเพสันนิวาส” เป็นสมัยรัชกาลที่ 3 จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า พื้นที่อินเทอร์เน็ตเอื้ออำนวยให้การหยิบยืมโครงเรื่อง บุคลิกลักษณะบางอย่างของตัวละคร หรือองค์ประกอบการเล่าเรื่องอื่นๆ ได้อย่างอิสระเสรีนอกจากนี้ ผู้เขียนสังเกตจากกระแสความนิยมของผู้อ่านที่มีต่อนิยายรักแนวข้ามภพและข้ามกาลเวลาทำให้ผลงานเขียนลักษณะเดียวกันมีให้เห็นอยู่ดาษดื่น ก่อให้เกิดการกระจุกตัวของนิยายออนไลน์ และความหลากหลายของนิยายออนไลน์ลดน้อยลง

2.2 ความเชี่ยวชาญอันเกิดจากการฝึกฝน

นักเขียนหน้าใหม่บนโลกออนไลน์เข้ามาเขียนบันเทิงคดีได้ทั้งที่ตัวเองขาดแคลนต้นทุนด้านการเขียน แตกต่างจากนักเขียนในอดีตที่ได้รับการยกย่องเชิดชูความเป็นนักเขียนอันเกิดจากต้นทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) (Bourdieu, 1986; Emminson&Frow, 1998 quoted in Bold, 2016) ทั้งนี้ พวกเขาเรียนถูกเรียนผิดด้วยตัวเองจนเกิดเป็นความเชี่ยวชาญ (prosumer) ที่เริ่มต้นจากการเป็นผู้อ่านมาก่อน (Jenkins, 2006; Rifkin, 2004 quoted in Bold, 2016)

“ตั้งแต่เรื่องแรกเลยนะ คือจากที่แบบไม่เคยรู้เรื่องแต่งนิยายมาก่อน ไม่เคยทำอะไรเกี่ยวกับด้านอักษรฯ มาก่อนเลย ก็เริ่มจากความไม่รู้ เรื่องแรกเราไม่มีพล็อต ก็จะแบบแต่งไปแบบมั่วๆ คือนึกอะไรได้ก็จะแต่งไปเลย ทีนี้พอถึงประมาณกลางเรื่องของเรื่องแรกก็เริ่มไปต่อไม่ได้ เพราะเราไม่ได้วางพล็อตไว้ แล้วก็เลยเริ่มมาหัดแบบตอนนั้นเราไม่รู้ว่าเป็นพล็อตมั่วๆ แค่วางว่าต่อไปจะเป็นยังไง ตอนนี้จะมียะไรในเรื่องบ้าง แล้วตอนจบอยากให้มันจบแบบไหน คือเริ่มมีการวางแผนขึ้นมาดิ้นๆ ทำให้เรื่องแรกเนี่ยอาจจะจบแบบงงๆ หน่อย คือจะไม่คอมพลิทมาก พอเรื่องที่ 2 ก็เริ่มมีการวางพล็อตมากขึ้น แต่ตอนนั้นเรายังไม่รู้จึกคำว่าโครงเรื่อง คือจะวางแบบอยากให้มันมีกี่ตอน แต่ละตอนมีเนื้อหาอะไร ตัวละครจะเดินไปจุดไหนบ้าง แต่เรื่องที่สองก็ยังมั่วอยู่ดีอะค่ะ คือพล็อตมันยังเป็นวนๆ คือไม่ค่อยสมูทเท่าไร แต่ก็เรียนรู้ว่าแบบถ้าเราไม่วางตรงนี้ ถ้าเราไม่พูดถึงเหตุการณ์ของตัวละครแบบนี้ มันจะวน แล้วก็ไปแก้ตรงนั้น เรื่องที่ 3 ก็เลยเริ่มแบบมีแบบเส้นเรื่อง ไม่รู้ว่าเรียกถูกมั้ยนะตามทฤษฎี คือเริ่มมี timeline ว่าแบบเริ่มเรื่องมาแบบนี้ วางเรื่องมาแบบนี้ แล้วสุดท้ายจะไปจบแบบนี้ ก็เลยเรียนรู้ไปในแต่ละเรื่องที่เร แต่ง” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 1)

2.3 การแสดงออกถึงตัวตนในงานเขียน

นักเขียนนิยายออนไลน์ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับความต้องการเขียนในแบบที่ตัวเองที่ต้องการ (self – expression) ก่อนเป็นลำดับแรก (Miller, 2015) โดยวัตถุประสงค์ในการเขียนมาจากสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปเช่น เกิดจากความชื่นชอบที่มีต่อศิลปินดารานางานเขียนประเภทแฟนฟิก ความสนใจต่อข่าวสารเหตุการณ์ทางสังคมในแวดวงต่างๆ ชีวิตและความเป็นไปของผู้คนที่อยู่รอบตัว เกิดจากการแสดงออกถึงตัวตนเป็นจุดเริ่ม บางคนเริ่มจากนึกถึงถ้อยคำหรือประโยคที่ติดอยู่ในใจจนอยากจะทำให้ออกมาเป็นงานเขียน หรือจินตนาการที่ไม่มีที่ไปที่ไป

“อย่างตอนเขียน demonic angel คือจะจินตนาการก่อนว่ามีบุคลิกอะไรที่เราต้องการ แล้วก็ไปหาคำภาษาอังกฤษมาในอินเทอร์เน็ตอะ demonic angel ก็เป็นนางฟ้าที่คล้ายๆ ซาดาน ซึ่งนางเอกหน้าหวาน แต่ระตอะ ร่านไปทั่ว ชอบ sex เพราะจะได้ยั่วให้

พระเอกหึง” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 2)

2.4 การเรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องของนิยายออนไลน์มุ่งให้ความสำคัญกับความกระชับ ฉับไว และกระตุ้นให้เกิดการติดตาม ซึ่งจะนำไปสู่จำนวนเรตติ้งและจำนวนการเข้าอ่านที่เพิ่มสูงขึ้น ดังนั้น นักเขียนจึงนิยมจบเรื่องราวแต่ละตอนด้วยการสร้างเหตุการณ์ที่กระตุ้นอาการอยากรู้ของผู้อ่าน เช่น การดำเนินเรื่องที่ดั่งขึ้นในแต่ละตอน และเหตุการณ์กะทันหันยากจะคาดเดา ทั้งนี้ ในบางกรณีกลับทำให้เรื่องราวด้อยคุณค่าและถูกมองว่าเป็นอาหารจานด่วน

“ลงตอนแรกคนอ่านค่อยทยอยเข้ามาอ่านเรื่อยๆ ลงตอนที่สองจะรู้เลยว่าคนอ่านชอบนิยายของเราไหม เพราะมีตัวบ่งบอกถึงจำนวนผู้อ่านในตอนนั้นๆ ด้วย เวลาเขียนก็จะมีเทคนิคแบบสร้างให้เกิดเหตุการณ์ที่ปูบับ คนอ่านจะตกใจว่าทำแบบนี้เลยเหรอ เป็นการเขียนเหตุการณ์แบบไม่คาดคิดลงไปในแต่ละตอน หรือใช้การจบเรื่องแบบต้องติดตามตอนต่อไป จบแบบค้างคานะ คนอ่านจะติดตามว่าเนื้อเรื่องจะแบบไหนต่อไป” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 3)

2.5 อิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อคอมพิวเตอร์ส่งผลให้จังหวะตามธรรมชาติของชีวิตจำต้องฝักใฝ่และพึ่งพาความเร็ว เพื่อให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจและสภาวะอารมณณ์บนวัฒนธรรมไฮเปอร์ (hyperculture) (Pennington & Waxler, 2018, pp. 71) และอาจเป็นไปได้ว่าลักษณะการเร่งจบของเรื่องราวเพื่อไปเขียนเรื่องใหม่เป็นหลักฐานอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นจากการเขียนและการอ่านนิยายออนไลน์ เพราะผู้อ่านเองก็เบื่อง่าย และต้องการเสพลิงเร้าใหม่ๆ อยู่เสมอ

“มีแต่ถ้าเหมือนจะเร่งจบก็จะมีส่วนที่ว่าพอใกล้จะจบแล้ว มันรู้สึกว่ายากจบแล้ว อยากรีบเขียนเรื่องใหม่แล้ว ก็จะทำให้ตอนจบของเรารวบๆ หน่อย ซึ่งมันก็เป็นปัญหาของเราที่เราต้องหาทางแก้เอง ต้องพยายามแก้ไขไปเรื่อยๆ จนตอนนี้ก็ยังเป็นอยู่ เหมือนจะเร่งจบตอนจบ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 4)

2.6 การใช้ภาษาแบบบทสนทนา

ลักษณะของการใช้ประโยคแบบบทสนทนาสั้นๆ (conversational writing) (Pennington, 2017) ในการเล่าเรื่องเป็นเทรนด์ทางภาษาที่ยังคงมีบทบาท และมีอิทธิพลต่อการเขียนนิยายรักในบริบทออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดยนักเขียนจะนิยมใช้บทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่องราวต่างๆ มากกว่าการเขียนบทบรรยายขนาดยาว เพื่อให้เข้ากับแนวโน้มการอ่านแบบเบา (reading light) อันเกิดจากวิถีชีวิตผู้คนที่ใช้เวลาจำนวนมากไปกับการท่องสื่ออินเทอร์เน็ต (surf reading) นอกจากนั้นแล้ว การเล่าเรื่องยังมีแนวโน้มให้การสื่อสารบนโลกออนไลน์อย่างเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง (Gehrmann, 2018) เช่น ช่วยในการสร้างบุคลิกของตัวละคร และสร้างเหตุการณ์ที่เป็นส่วนสำคัญของโครงเรื่อง ดังเช่นการเริ่มเรื่อง “คุณคมเจ้าขา Burned Gray” ด้วยพาดหัวข่าวออนไลน์ ดังข้อความต่อไปนี้

• พาดหัวข่าวออนไลน์ •

T-NET-NEWS: น้ำยามันแรง! โสไซท์หนุ่มชื่อดัง สาดเชื้อเพลิงผลิตทายาทไม่ยั้ง
ยัน! คู่กรณีเป็นนักศึกษาเท่านั้น งานนี้ไม่รู้ ‘จริง’ หรือ ‘เท็จ’

SANAAN NEWS: สาวๆ เตรียมน้ำตาไหลไฮโซหนุ่มมือกีตาร์วงร็อกชื่อดัง ตัวอักษร ‘ค’
แอบกินหญ้าอ่อนลับหลังแฟนสาวจนลูกโผล่โดยไม่รู้ตัว!!!!

MEF NEWS: ลั่น ไฮโซคนดังทำ ญ. ท้อง ‘จริง’ ‘ไม่จริง’
เป็นเรื่องของสามัญสำนึก

2.7 การสอดแทรกมัลติมีเดีย

การสร้างอิมเมจของตัวละคร การใส่คลิปเพลง และคลิปวิดีโอ ด้วยการใช้ภาพและเสียงที่หยิบยืมจากอินเทอร์เน็ตมาตัดต่อไว้บนหน้านิยายออนไลน์ดังภาพประกอบที่ 1 ยังคงอยู่ในกระแสอย่างต่อเนื่อง ทว่าสิ่งสำคัญอยู่ที่ความสอดคล้องระหว่างสื่อประสมกับการเล่าเรื่องของนิยายรักในบริบทออนไลน์ว่าส่งเสริมกันหรือไม่ ทั้งนี้ การใช้ถ้อยคำคล้ายบทสนทนาและการตัดต่อรูปภาพรวมถึงมัลติมีเดียผสมรวมกันอยู่บนวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตทำให้ตัวบทผสมผสานทั้งความเป็นผลงานศิลปะชั้นสูงและศิลปะแบบสามัญชน อันเกิดจากการนำสิ่งที่แยกออกเป็นส่วนๆ นั้นมารวมกัน และเป็นสิ่งที่การเล่าเรื่องของผลงานบันเทิงคดีบนสื่อสิ่งพิมพ์กระทำไม่ได้ จนเกิดเป็นการสร้างศิลปะแบบใหม่หรือวรรณกรรมแบบใหม่ (pseudoart หรือ pseudoliterature) (Pennington, 2017)



ภาพที่ 1 อิมเมจของตัวละครจากนิยาย “คุณคมเจ้าขา”

ที่มา <https://my.dekd.com/aituasab/writer/view.php?id=1618950>

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า การนำคุณลักษณะการเชื่อมต่อสื่อ (hypermedia) ซึ่งประกอบด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมข้อมูลหนึ่งไปสู่ข้อมูลหนึ่ง (hypertext) และการเชื่อมเครือข่ายไปสู่แพลตฟอร์มเว็บไซต์อื่น (hyperlink) ทำให้นิยายออนไลน์ในสังคมไทยหลุดไปจากกรอบของภาษาและการเล่าเรื่องที่เป็นแบบเส้นตรง (linear narrative) (Hockx, 2015, pp.59–60; Yongqing, 2011) สู่อรรถรสและสุนทรียศาสตร์ใหม่ของแวดวงวรรณกรรมอินเทอร์เน็ต เพราะทางเชื่อมข้อมูลสามารถนำคุณลักษณะด้านในของตัวบทออกมาแสดงได้ ไม่ว่าจะบทเพลงหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวละครจึงเป็นเสมือนห่วงโซ่เชื่อมความหมาย (signifying chain) นำไปสู่การสร้างความหมายที่เกี่ยวข้องกับตัวบท (Bevir, 2002 quoted in Dingjia, 2011, pp. 137) ดังเช่น การใช้บทเพลงแจ๊ส 22 บทเพลง ประกอบ

การเล่าเรื่อง และสร้างบรรยากาศคล้ายคลึงการอ่านใน “วีรลัพท์ Even Fools Fall in Love” เป็นต้น

2.8 ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน

Web 2.0 เปิดโอกาสให้ผู้เขียนและผู้อ่านติดต่อสื่อสารกันอย่างสะดวกรวดเร็วผ่านแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ด้วยการแสดงความคิดเห็นโต้ตอบ ทำให้ช่วยลดช่องว่างระหว่างนักเขียนและผู้อ่าน (Boyd, 2008 quoted in Bold, 2016; Yongqing, 2011) จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลทางอ้อมต่อผู้เขียนในประเด็นการสร้างสรรคินิยายออนไลน์ร่วมกัน(collaborative process) (Bold, 2016) เนื่องจากผู้เขียนให้ความใส่ใจกับความคิดเห็นจากผู้อ่าน ทว่าการรับคำแนะนำติชมจากผู้อ่านจะเป็นไปอย่างพินิจพิเคราะห์โดยคำนึงถึงความสอดคล้องเข้ากับโครงเรื่องที่วางไว้ ความสมเหตุสมผลของเรื่องราว และอัตลักษณ์การเขียนของผู้เขียน ทั้งนี้ หากเป็นการทักท้วงในแง่ข้อเท็จจริงของข้อมูล และความถูกต้องทางภาษา ผู้เขียนจะตอบรับการแก้ไขได้มากกว่าการดัดแปลงที่กระทบกับเค้าโครงการดำเนินเรื่อง

“ส่วนมากคอมเมนต์ที่เข้ามาจะมีแบบการหวีดตัวละคร แต่คนที่เค้าแนะนำเราจริงๆ จะมีอยู่ไม่กี่คนที่อ่านได้ อย่างเช่นเค้าแนะนำว่าฉากเนี่ย มันไม่สมเหตุสมผลอย่างเนี่ยนะ เราก็จะตอบไปว่าโอเค เต๋ยวีร์ไรท์ จากนั้นเราก็จะไปดูตรงนี้ใหม่ว่ามันไม่สมเหตุสมผลยังไง เราแก้อะไรได้บ้าง แต่เราก็จะแก้เท่าที่เราแก้ได้ บางอย่างมันก็ไม่สมเหตุสมผลแหละ แต่มันแก้ไม่ได้อะ เรื่องหน้าแล้วกันนะ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 1)

“ส่วนใหญ่แล้วถ้าคนอ่านติติงอะไรมา เราจะแก้ตามหมดเลยนะถ้าเป็น fact เราจะขอบคุณเค้า แบบเนี่ยถ้าไม่ได้เค้า เราก็คงนำเสนอไปแบบผิตๆ บางทีเราก็หลงลืมไป คือเขียนไปแล้วแล้วลืมข้อยับย่อย คนอ่านก็สามารถทำให้เราแบบ เอ๊ย เออจริงด้วย แล้วก็เพิ่มความสมเหตุสมผลไป” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 4)

อภิปรายผลการวิจัย

นิยายออนไลน์เป็นสื่อบันเทิงรูปแบบใหม่ที่ไม่อาจใช้มาตรฐานหรือเกณฑ์ทางคุณค่าและสุนทรียศาสตร์ตามแบบวรรณกรรมบนสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากบริบทความเป็นมาที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะความสัมพันธ์ของความเป็นงานวรรณกรรมและบันเทิงคดีแบบสามัญชน กล่าวคือ นักเขียนนิยายออนไลน์ในสังคมไทยรับวิธีการเล่าเรื่องจากงานบันเทิงคดีในรูปแบบสิ่งพิมพ์และสื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามาประยุกต์ใช้ ส่งผลให้นิยายออนไลน์ยังคงรักษาขนบการเล่าเรื่องของนิยายรัก (Roach, 2016, pp. 3) ทว่าปรับแต่งเรื่องราวและองค์ประกอบการเล่าเรื่องให้เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย ขณะเดียวกันมีการประยุกต์ใช้ภาษาและสื่อประสมประกอบการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างสุนทรียศาสตร์แบบใหม่ที่ทำให้ความรู้สึกถึงความบันเทิง (Yongqing, 2011) เพราะการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ให้ความยืดหยุ่นทั้งในแง่การหยิบยืมเรื่องราวและคุณค่าของความเป็นผลงานต้นฉบับ ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับการใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักตามหลักไวยากรณ์ (Pennington, 2017) แต่สามารถใช้ภาษาได้อย่างเลื่อนไหลเข้ากับจังหวะของคำพูด การสนทนา และการบรรยาย นอกจากนี้ นักเขียนสามารถสร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่องด้วยคุณลักษณะของ Web 2.0 ส่งผลให้การเล่าเรื่องเป็นไปอย่างกระจัดกระจาย สร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้อ่าน (Hockx, 2015, pp. 59 – 60;

Yongqing, 2011)

สรุป

ผู้วิจัยพบว่า อิทธิพลจากวรรณกรรมรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ แสดงให้เห็นผ่านขนบการเล่าเรื่องของนิยายรัก ความเป็นมนุษย์ และการสะท้อนภาพสังคมร่วมสมัย จาก ผลการศึกษา นิยายรักจะถูกเล่าเรื่องตามขนบของนิยายรัก กล่าวคือเป็นเรื่องราวว่าด้วยความรักความสัมพันธ์ เชิงโรแมนติก มุ่งเน้นการแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครอง คู่อย่างมีความสุข (Roach, 2016, p. 3) เมื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของนิยายรักตามแนวทางของนัก วรรณกรรม Pamela Regis (2007 quoted in Roach, 2016, pp. 19 - 20) จะพบว่า ความรักของคู่รัก ไม่ว่าจะแบบเพศเดียวกันหรือต่างเพศกันเป็นจุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่องในองค์ประกอบสำคัญอย่างโครง เรื่อง ตัวละครและความขัดแย้ง และมุมมองการเล่าเรื่อง โดยนิยายรักแสดงถึงแก่นเรื่องที่สอดคล้องกันคือ ความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง

นอกจากนี้ อิทธิพลจาก Web 2.0 ส่งผลให้การเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์มีความยืดหยุ่นและการ หยิบยืมองค์ประกอบในการเล่าเรื่องได้อย่างสะดวก เปิดโอกาสให้นักเขียนมือสมัครเล่นมีความเชี่ยวชาญอัน เกิดจากการฝึกฝน นักเขียนได้แสดงออกถึงตัวตนในงานเขียนอย่างอิสระเสรี ให้บทบาทของ Web 2.0 เพื่อ เรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง แสดงถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์ สะท้อนความ สามัญธรรมผ่านการใช้ภาษาแบบบทสนทนา สร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่องด้วยการสอดแทรกมัลติมีเดีย และการให้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลทางอ้อมต่อการสร้างสรรค์นิยายออนไลน์ ข้อจำกัดของการวิจัย

ผู้วิจัยพบข้อจำกัดในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เขียนนิยายออนไลน์ เนื่องจากนักเขียนส่วน ใหญ่สะดวกใจที่จะให้ข้อมูลกับผู้วิจัยโดยการปกปิดตัวตน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

1. การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างสรรค์สร้างบันเทิงคดีออนไลน์ร่วมกันบนแนวคิดวัฒนธรรม การมีส่วนร่วม
2. การศึกษาพัฒนาการการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในบริบทสังคมไทยโดยใช้แนวทาง ประเภทของนวนิยาย
3. การวิจัยเชิงทดลองเพื่อศึกษาเปรียบเทียบประสบการณ์การอ่านบันเทิงคดีออนไลน์กับ บันเทิงคดีบนสื่อสิ่งพิมพ์
4. การวิจัยเชิงปริมาณเพื่อศึกษาแนวโน้มความต้องการบริโภคนิยายออนไลน์ในอนาคต

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- พัทธ์ธีรา โรจนรัฐคุณาธร. (2553). *การวิเคราะห์นวนิยายอินเทอร์เน็ต: กรณีศึกษานวนิยายของแสดมภ์เบอรี่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตภาควิชาภาษาไทยคณะอักษรศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ร เรือโนมหาสมุท. (2560). *ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่*. กรุงเทพฯ: เอเวอร์ไว.
- อนุชา พิมพ์ศักดิ์. (2558). อัตลักษณ์ความเป็นลูกผสมในนวนิยายวัยรุ่นไทยสมัยนิยม. ใน เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์ และ อิสระ ชูศรี (บก.). *วัฒนธรรมสมัยนิยม* (น.165 – 182). นครปฐม: สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชียมหาวิทยาลัยมหิดล.
- อารดา ปรีชาปัญญา. (2553). *การวิเคราะห์อัตลักษณ์นวนิยายไทยบนอินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อคณะวาริชศิลป์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ภาษาอังกฤษ

- Dingjia, C. (2011). Preservation and Innovation in Online Literature: A Brief Discussion. *Social Sciences in China*, 32(1), 129 – 145.
- Hockx, M. (2015). *Internet Literature in China*. New York: Columbia University Press.
- Koss, M.D. (2009). Young Adults Novels with Multiple Narrative Perspectives: The Changing Nature of YA Literature. *The Alan Review*, 36(3), 73 - 80.
- Pennington, M.C.&Waxler, R.P. (2018). *Why Reading Books Still Matters: The Power of Literature in Digital Times*. New York: Routledge.
- Roach, C.M. (2016). *Happily Ever After*. Indiana: Indiana University Press.
- Yongqing, Z. (2011). Reflecting on Online Literature. *Social Sciences in China*, 32(1), 182 – 190.

ระบบออนไลน์

- พีแชนนี่เพน. (2561, 13 ตุลาคม). “ลี้” ร เรือโนมหาสมุท กับนิยายพลังบวกที่ส่งต่อความคิดดีๆ ให้คนอ่าน.[เว็บไซต์].เข้าถึงได้จาก <https://www.dek-d.com/writer/50882/>
- ศิริวรรณ สิทธิกา. (30 เมษายน 2561). เพทาย จิรวงศ์พัฒน์ นักเขียนมือรางวัล ที่สร้างผลงาน 18 เล่ม ในกรงขังของร่างกาย.[เว็บไซต์].เข้าถึงได้จาก <https://the-momentum.co/petai-writer-typhoon/>
- Bold, M. R. (2016). *The Return of the Social Author: negotiating authority and influence on Wattpad*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/304070253_The_return_of_the_social_author_Negotiating

_authority_and_influence_on_Wattpad

Gehrmann, S. (2018). *Remediating Romance: Forms and Functions of New Media in Contemporary Love Stories from Togo and South Africa*.

Retrieved from <https://muse.jhu.edu/article/715785>

Jones, R. (2015). *Mashing, Modding, and Memeing: Writing for a New Generation of University Students*. Retrieved from https://www.academia.edu/9360194/Mashing_modding_and_memeing_Writing_for_a_new_generation_of_university_students

Miller, M. (2015). *What Wattpad Brings to the Publishing Table*. Retrieved from <https://thewinner.com/papers/3268-what-wattpad-brings-to-the-publishing-table>

Pennington, M.C. (2017). *Literacy, Culture, and Creativity in a Digital Era*. Retrieved from <https://muse.jhu.edu/article/652345>
